3620
東証 1 部

株式会社デジタルハーツ

2012 年 3 月期 第 3 四半期決算概要

2 月 3 日発表の 2012 年 3 月期第 3 四半期決算を受け、株式会社デジタルハーツ（以下、デジタルハーツ）の取締役 川口兼一郎氏に取材を行い、改善が顕著な収益動向の背景などを整理いたしましたので、その概要をご案内いたします。

2012 年 3 月期 第 3 四半期決算概要

当第 3 四半期累計期間（以下、3Q 累計）の決算概要は【表 1】にあるとおり、過去最高の売上高、利益を達成した。営業利益率も、前年同期 13.6%から 18.1% と大きく改善した。特に主力のデバッグ事業のコンシューマゲームリレーション（CS）の好調が業績を牽引した。なお、デジタルハーツでは今期から連結決算を開始したため、【表 1】は、前期単体と今期連結との比較で作成している。

● 【表1】2012 年 3 月期 第 3 四半期業績サマリ

（百万円）	単体		連結			
	11/3月期 3Q累計		12/3月期 3Q累計		前年同期比	
	実績	構成比	実績	構成比	増減額	増減率
売上高	**2,999**	**100.0%**	**4,171**	**100.0%**	**1,172**	**39.1%**
デバッグ事業	**2,999**	**100.0%**	**4,160**	**99.7%**	**1,161**	**38.7%**
リレーション別内訳						
コンシューマゲーム	1,253	41.8%	2,184	52.4%	931	74.3%
デジタルソリューション	650	21.7%	850	20.4%	200	30.8%
アミューズメント	1,095	36.5%	1,126	27.0%	31	2.8%
その他事業 （3Dコンテンツ製作、Fuguai.com）		**n.a.**	**10**	**0.2%**	**10**	**n.a.**
営業利益	**409**	**13.6%**	**757**	**18.1%**	**348**	**85.1%**
経常利益	**408**	**13.6%**	**732**	**17.5%**	**324**	**79.4%**
当期純利益	**226**	**7.5%**	**384**	**9.2%**	**158**	**69.9%**

注： 表1、表2は（株）デジタルハーツ開示データ（11/3月期までは単体決算のみ）を基に、（株）トリアスにて作成

事業別動向について、主要事業であるデバッグ事業は、コンシューマゲームリレーション（以下、コンシューマゲーム関連）、デジタルソリューションリレーション（以下、デジタルソリューション関連）、アミューズメントリレーション（以下、アミューズメント関連）の全分野において、売上高が対前年同期で拡大した。

以上の結果、主要経営指標については、【表 2】にある推移となった。

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation. All rights reserved.

●【表 2】2012 年 3 月期 第 3 四半期 主要経営指標（累計・期末）

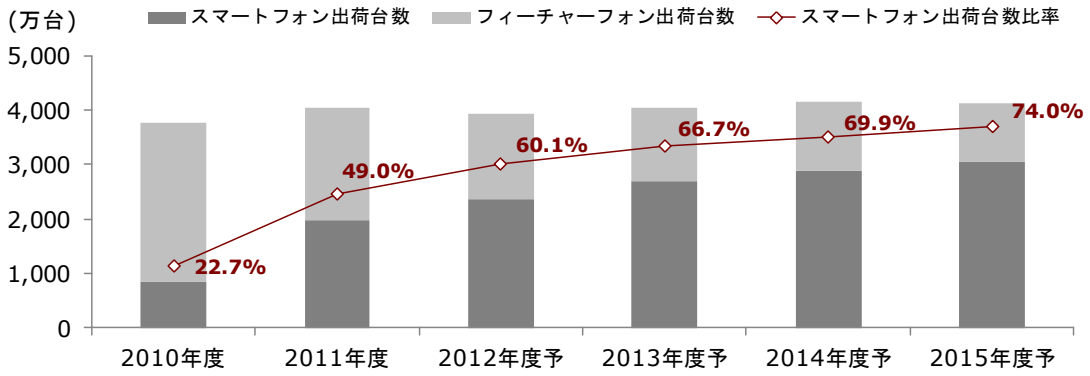
項　目	単位	09/3月期 3Q	10/3月期 3Q	11/3月期 3Q	12/3月期 3Q
売上高	百万円	2,535	2,559	2,999	4,171
取引社数	社	505	611	742	917
登録者数	名	3,521	3,869	4,507	6,019
タイトルリーダー数	名	106	165	168	181
正社員数	名	132	158	151	163
バグ蓄積件数	件	390,000	430,000	540,000	630,000

対前年同期 変化率	単位	09/3月期 3Q	10/3月期 3Q	11/3月期 3Q	12/3月期 3Q
売上高	%	48.4%	0.9%	17.2%	39.1%
取引社数		n.a.	21.0%	21.4%	23.6%
登録者数		n.a.	9.9%	16.5%	33.5%
タイトルリーダー数		n.a.	55.7%	1.8%	7.7%
正社員数		n.a.	19.7%	-4.4%	7.9%
バグ蓄積件数		n.a.	10.3%	25.6%	16.7%

コンシューマゲーム業界全般に、デバッグの対象となる新作ゲームソフトの発売タイトル数が増加傾向にあり、デジタルハーツでは市場が底打ちしたと見ている。実際、デバッグ事業のコンシューマゲーム関連は、2Q の好調なトレンドがさらに強まり、売上構成比が、前年同期の 41.8%から 52.4%に拡大した。これは、既存ハード向けタイトル、新ハード向けキラータイトルともに、デバッグのアウトソーシング化が進んだことによる。また、複数のクライアントから、規模の大きめな案件を受注したことも、好調な業績に寄与した。直近の受注増に問題なく対応出来ているのは、過去数年、業界全体が低迷するなかにあっても、戦略的に人材の確保・育成を継続し、事業基盤を維持してきたことが大きい。

デジタルソリューション関連の分野では、【表 3】、【表 4】にあるとおり、スマートフォンの普及とともに、ソーシャルゲーム市場の拡大が見込まれている。この市場動向に沿って、デバッグの世界でもスマートフォン向けソーシャルゲーム関連のニーズが拡大しており、デジタルハーツもその恩恵を受けている。同社は、この状況が今後 1~2 年は継続すると見込んでおり、機会損失なく案件を受注する体制を整えている。

●【表 3】スマートフォン国内出荷台数の中期予想

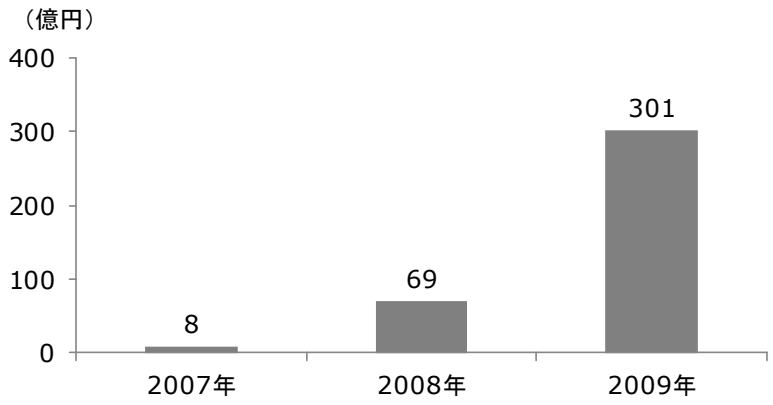


注：(株)MM総研 『スマートフォン市場規模の推移・予測（11年7月）』を基に、(株)トリアスにて作成

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation.　All rights reserved.

●【表 4】国内ソーシャルゲーム市場規模の推移



注： デジタルコンテンツ協会『デジタルコンテンツ白書 2010』より抜粋

デジタルハーツにとって新たなデバッグ事業領域である業務システム関連市場でも、デバッグ需要が出始めた。加えて、デジタルハーツ独自の取り組みである顧客ニーズに合わせたサービス対応や、新規営業強化などが奏功してきていることで、案件数が増加傾向にある。

アミューズメント関連は、1Q に震災の影響を受けたが、2Q 以降、稼動状況が改善している。

今後の成長に向けての取り組み

海外での事業展開について

昨年 10 月、デジタルハーツは米国法人を設立し、某ゲームメーカーの米国法人トップを社長として迎え入れた。その後、米国での事業展開が活発化し始めており、大型案件をはじめとして、米国顧客企業からの受注が拡大する見込みである。これら受注について、コスト競争力を高めるため、一部の機械的な作業は 12 月に設立したタイの子会社で対応することを検討している。

その他： 3D（3 次元）コンテンツ製作事業について

デジタルハーツでは、3D 市場の拡大を前提に、2D コンテンツの 3D 変換技術に注目し、主に海外での事業強化を図っている。特に、3D 映像の変換時に必要となる、人手による画像処理であるロトスコープ作業（※1）をはじめ 2D/3D 変換に必要な一連の作業について、タイ子会社にて現地採用社員のトレーニングを開始しているほか、3D 変換技術が進んでいる韓国の子会社を通じ、顧客基盤構築のための実績作りに注力している。

（※1） 映像を合成する手段の一つで、撮影した映像の一部を切り取ること。2D 映像の背景から、3D 用にオブジェクトに切り抜く作業。

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation. All rights reserved.

【表 5】は北米における 2005 年から 2009 年の期間における映画興行収入の推移を示しているが、北米での 3D 映像市場は年々拡大してきていることがわかる。3D 映画興行本数と同収入は増加傾向にあるほか、古い映画の 3D 化のニーズも今後拡大することが見込まれている。

さらに、【表 6】は、Box Office Mojo（※2）の開示データを（株）トリアスにて集計したものだが、2009 年から 2011 年の全米興行収入トップ 50 に占める 3D 立体映像上映収入の推移を示している。このデータによると、2009 年以降、米国での興行収入は減少傾向にある一方、3D 興行収入は増加傾向にあり、3D 化ニーズは興行収入ランキングの上位タイトルにおいて、さらに顕著であることがわかる。

（※2）ボックス・オフィス・モジョ、あるいはモホ。映画の興行成績を集積・分析するウェブサイトで、2008 年に Amazon.com に買収され、Internet Movie Database の一部門となった。

加えて、International Television Expert Group（※3）によれば、2015 年の 3D テレビの世帯普及は全世界で約 20.6 百万世帯、そして世帯普及率は、北米で 45%、欧州 33%、アジア 22%となっている。

（※3）2007 年、世界のテレビ局が中心となり、情報交換やネットワークづくりを目的に、独ベルリンに設立された業界団体

これらの予想からもわかるとおり、中期的に 3D コンテンツ製作に係るニーズは拡大傾向にある。そういったニーズに対応しうる製作体制の確立、ならびにより多くの実績作りは、デジタルハーツの今後の事業拡大の要になると予想される。このため、韓国、タイの子会社につき、どの時点で基盤拡大を本格化させるかが重要な経営判断になると考える。

●【表 5】北米映画興行収入と 3D 立体映像上映収入の推移

（億ドル）	2005年		2006年		2007年		2008年		2009年	
北米映画興行収入	88.2	100%	91.8	100%	96.3	100%	96.4	100%	106.1	100%
うち、3D立体映像収入	0.4	0.45%	0.9	0.98%	1.3	1.35%	2.4	2.49%	11.4	10.74%

注： 米国映画連盟(MPA)による2010 年データ、ならびに独立行政法人日本貿易振興機構（JETRO）による米国の3次元（3D）立体映像トレンド（JETRO）データを基に、（株）トリアスにて作成

●【表 6】全米映画興行収入トップ 50 による 3D 立体映像上映比率の推移

（億ドル）	2009年	2010年	2011年
全米映画興行収入トップ50タイトルの合計	10.81	10.18	9.89
うち、3D映像を持つタイトル収入	1.96	2.59	2.73
うち、3D興行収入（2010年の実績3D比率、58.4%を前提に試算）	1.14	1.51	1.59
3D興行収入比率（試算）	10.6%	14.9%	16.2%

注： Box Office Mojoの全米映画興行データを基に、（株）トリアスにて試算

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation. All rights reserved.

2012 年 3 月期　通期業績予想

デジタルハーツは 2Q 決算発表時（2011 年 11 月 4 日）、通期予想の上方修正を発表したが、【表 7】にあるとおり、3Q 累計業績の好調で、営業利益以下、通期修正予想を上回る結果となっている。今回、この修正予想を維持したのは、海外事業、3D コンテンツ製作事業を中心に、来期に向けての投資拡大を織り込んでいることによる。たとえば、同社は直近、昨年 12 月に公開された映画『イナズマイレブン』の 3D 変換業務を受注したが、残念ながら、生産能力が不十分であったため、映画全編の受注には至らなかった。このため、全編の 3D 変換について、品質を維持しながらスピーディーに業務を実施する体制づくりが課題となっており、今後の市場拡大の波にうまく乗るための投資が検討されている。

ただし、事業環境は主力のデバッグ事業を中心に引き続き良好で、コンシューマゲーム関連では、PlayStation®Vita をはじめとした新ハード向けタイトルのデバッグ案件の増加を、デジタルソリューション関連では、スマートフォン市場の拡大に伴い、ソーシャルゲーム向け案件の増加を見込んでいる。

●【表 7】2012 年 3 月期 通期業績予想

（百万円）	単体 11/3月期		連結 12/3月期				前期比	
	通期	構成比	3Q累計	構成比	通期予想	構成比	増減額	増減率
売上高	3,957	100.0%	4,171	100.0%	5,057	100.0%	1,100	27.8%
営業利益	528	13.3%	757	18.1%	721	14.3%	193	36.6%
経常利益	495	12.5%	732	17.5%	701	13.9%	206	41.6%
当期純利益	278	7.0%	384	9.2%	357	7.1%	79	28.4%

注：　予想は2011年11月4日付

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation.　All rights reserved.

ご参考

●連結主要指標と業績の推移

発行済株式数(株)	2011.3月	57,885
うち自己株式数(株)	2011.3月	0
時価総額(百万円)	2012.3.2	8,486
一株当純資産(円)	2011.3月	31,929.10
ROE(%)	2011.3月	15.0
ROA(%)	2011.3月	11.9
PER(倍)	2012.3月予	23.7
PCFR(倍)	2011.3月	25.5
PBR(倍)	2011.3月	4.6
株価(円)	2012.3.2	146,600
単元株数(株)	2012.3.2	n.a.
日々平均出来高(株)	2012.3.2	150

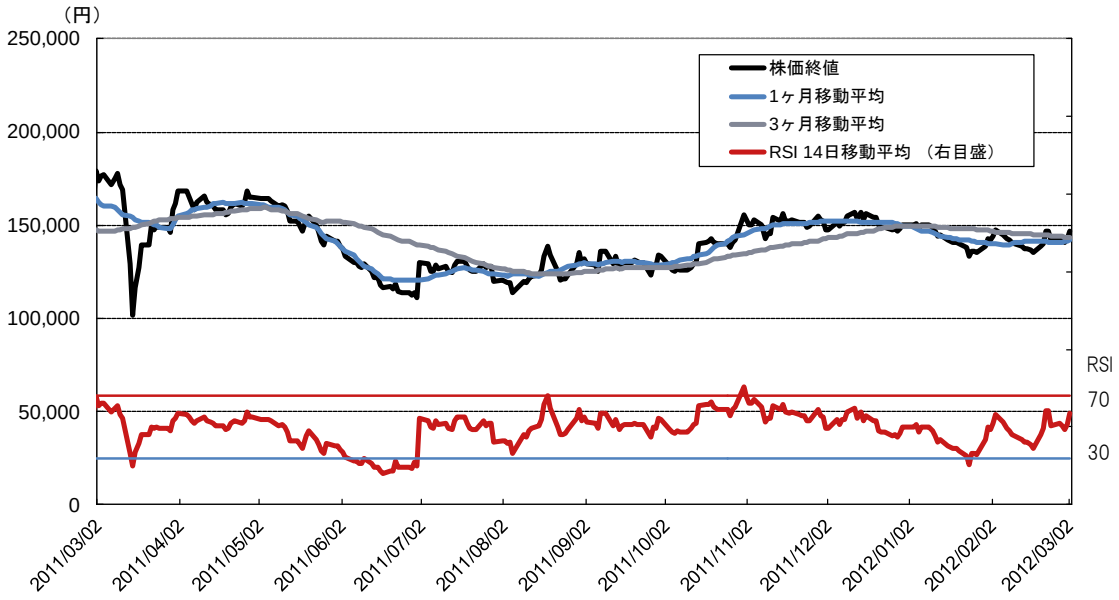
総資産(百万円)	2011.3月	2,343
自己資本(百万円)	2011.3月	1,848
有利子負債(百万円)	2011.3月	12
自己資本比率(%)	2011.3月	78.9
有利子負債比率(%)	2011.3月	0.6
フリーキャッシュフロー(百万円)	2011.3月	215

注: ROE=当期純利益÷期末自己資本
ROA=当期純利益÷期末総資産
PCFR=時価総額/(当期純利益+減価償却費)
日々平均出来高=過去1年間の平均
有利子負債比率=有利子負債÷自己資本
フリーキャッシュフロー(FCF)=営業CF+投資CF

(百万円)	売上高	営業利益	経常利益	純利益	1株益(円)	1株配(円)
2008年3月期	2,372	336	319	169	9,942.30	0.00
2009年3月期	3,378	641	643	347	6,035.86	500.00
2010年3月期	3,416	521	526	306	5,303.32	500.00
2011年3月期	3,957	528	495	278	4,820.11	750.00
2012年3月期上期(実績)	2,618	464	463	244	4,222.14	--
2012年3月期(予想)	5,057	721	701	357	6,176.26	500.00

注 2012年3月期予想は、2011年11月4日発表の会社予想

●株価チャートと RSI



出所: Bloombergのデータをもとに Trias作成
注: RSI(Relative Strength Index)とは株価の「買われ過ぎ度」や「売られ過ぎ度」を指数で表したもの
一般的にRSIが70を超えると高値圏、30以下では安値圏に位置していると言われている
RSI= N日間の値上がり幅平均÷(N日間の値上がり幅平均+N日間の値下がり幅平均)x100

このメモは投資判断の参考となる情報の提供を目的としたもので、投資勧誘を目的として作成したものではありません。このメモに記載されている内容は、信頼できると考えられる情報に基づいて作成されていますが、当社はその正確性・完全性を保証するものではありません。また、ここに記載された内容・意見は当該説明会時、ならびに/あるいは取材時における判断であり、今後、事前の連絡なしに変更されることもあります。投資に際しての最終決定は投資家の皆さまご自身の判断と責任においてなされるようお願いいたします。

Copyright © 2012 Trias Corporation. All rights reserved.