

# デジタルハーツホールディングス (TYO: 3676)

**各事業部門とも好調に推移。  
通期営業利益4割増、期初予想比 3割上方修正へ**

## ◇2022/3期3Q決算サマリー

DXの加速を追い風にエンタープライズ事業が大きく伸長、エンターテインメント事業も計画を上回り、連結全体で3割増収、営業利益8割増を達成。M&A効果に加え、既存事業ベースでも+17%の増収となった。その結果、通期予想を営業利益で約3割上方修正した。株価的には2021年12月13日に最高値をつけた後、世界的なグロース株の下落の影響もあり40%程調整している。今後の成長期待も考慮すると、PER=18.9倍は割安水準と考える。

## ◇2022/3期3Q決算実績：過去最高レベルの売上高、利益を達成

同社の2022/3期3Q決算は、エンタープライズ事業、エンターテインメント両事業とも好調に推移。注力事業であるエンタープライズ事業は、DXの加速を追い風に66%の増収。エンターテインメント事業は、M&A効果に加え、既存の国内デバッグも好調に推移し15%増収。全体では30.2%の増収（売上高 21,246百万円）となった。M&A効果を除いても17%増の売上高成長を記録した。

利益面では、粗利率の改善（1.2pt.）や増収に伴う粗利の増加に加えて、販管費の伸びも抑制。エンタープライズ事業のセグメント利益は前年同期比11倍に。一方、キャッシュカウであるエンターテインメント事業のセグメント利益は34%増加し2,884百万円となった。調整後の全社営業利益は2,123百万円（79.5%増）となり、3Qまでの累計で2016/3期に記録した通期ベースの過去最高益を上回った。営業利益率は、前年同期比+2.7ptの10.0%となった。

## ◇2022/3期通期見通し：営業利益を期初予想比約3割上方修正

3Qの結果を踏まえ、同社では2022/3期通期見通しを上方修正（下表）。新たな通期売上高予想 290億円の内訳は、エンタープライズ事業 112.4億円（前期比 60.1%増）、エンターテインメント事業 177.6億円（13.5%増）。エンタープライズ事業は、DXの加速を追い風に市場環境が良好に推移する中、同社では積極的な営業活動や、エンジニアの採用・育成を通じた受注体制の強化、テスト自動化やセキュリティといったクロスセルの強化を推進することで、確実に新規案件を獲得。エンターテインメント事業においては、国内デバッグにおいてコンソールゲーム向けの案件を計画を上回るペースで多数獲得。グローバル分野ではM&Aにより獲得したDIGITAL HEARTS CROSSグループとのシナジー効果が早くも業績に貢献しつつある。その結果、売上拡大や高収益案件の獲得に加え、効率的な案件運営等による収益性の改善、経費抑制等が進んだことが今回の修正の主要因。3Q時点での修正後会社予想に対する進捗率は売上高で73.3%、営業利益で78.6%となっている。（次頁の図も参照）

\*本文中、特別のこたわりのない場合は、増減は対前年同期比（累計ベース）を示す

決算期	売上高 (百万円)	前期比 (%)	営業利益 (百万円)	前期比 (%)	経常利益 (百万円)	前期比 (%)	当期利益 (百万円)	前期比 (%)	EPS (円)	DPS (円)
2018/3	17,353	12.4	1,735	-9.0	1,782	-10.8	1,200	50.9	55.14	11.50
2019/3	19,254	11.0	1,605	-7.5	1,651	-7.4	1,575	31.3	72.13	13.00
2020/3	21,138	9.8	1,394	-13.2	1,372	-16.9	792	-49.7	36.31	14.00
2021/3	22,669	7.2	1,908	36.9	1,975	43.9	974	23.0	45.15	14.00
2022/3 (旧会予)	28,420	25.4	2,100	10.0	2,100	6.3	1,400	43.7	64.77	15.00
2022/3 (新会予)	29,000	27.9	2,700	41.5	2,800	41.7	1,800	84.7	83.24	15.00
2021/3 3Q	16,313	4.1	1,183	11.0	1,245	18.0	794	21.7	36.82	-
2022/3 3Q	21,246	30.2	2,123	79.5	2,192	76.0	1,363	71.6	63.05	-

## 3Q決算アップデート

### 情報テクノロジー

2022年3月8日

<b>株価(3/8)</b>	<b>1,576円</b>
52週高値/安値	2,700/1,354 円
1日出来高(3ヶ月)	185.0 千株
時価総額	376 億円
企業価値	330 億円
PER(22/3予)	18.9 倍
PBR(21/3実)	4.99 倍
予想配当利回り(22/3)	0.95 %
ROE(TTM)	24.56 %
営業利益率(TTM)	10.32 %
ベータ (5年間)	1.13
発行済株式数	23,890 百万株
上場市場	東証1部

### 株価パフォーマンス



	1月	3月	12月
株価	-9.6%	-36.2%	13.5%
相対株価	-0.6%	-27.4%	22.1%

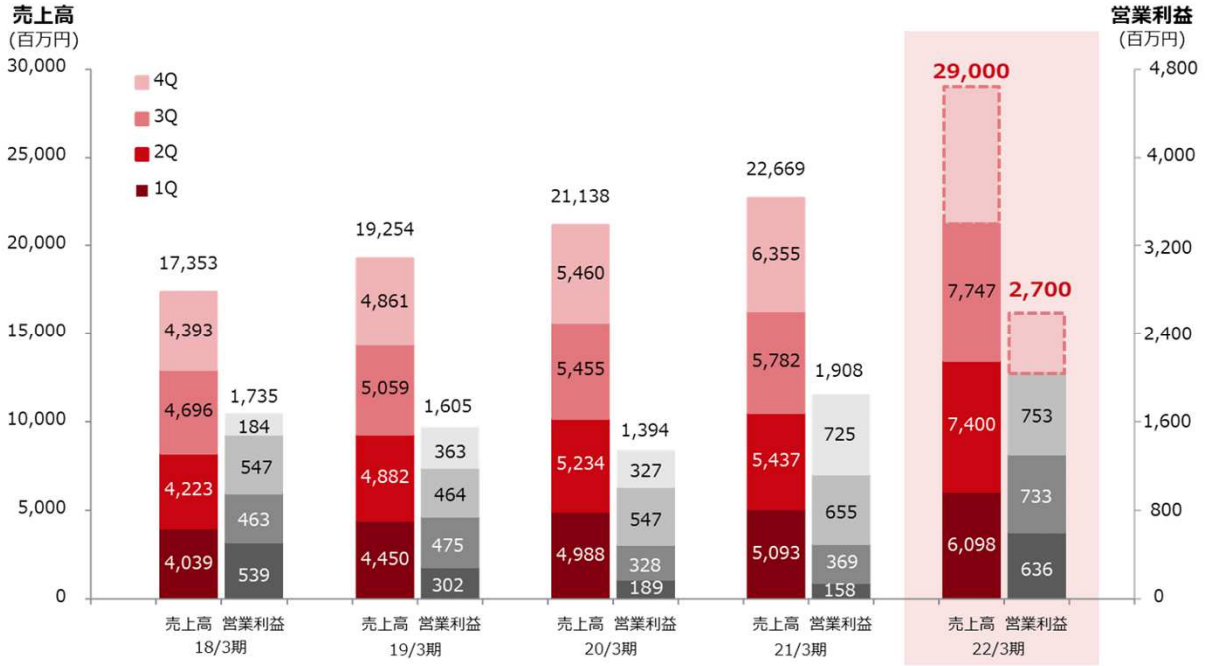
### 注目点

ゲームデバッグから、エンタープライズ向けソフトウェアテストに展開。DXを追い風にエンタープライズ向け事業が急成長中。新経営体制で中期500億円の売上高を目指す。

当レポート(決算アップデート)は、デジタルハーツホールディングスの依頼を受けて作成しております。詳しくは、最終ページのディスクレームを参照ください。



## 通期連結売上高 / 営業利益トレンド



出所：同社 2022年3月期 第3四半期決算説明資料 (2022/2/8)

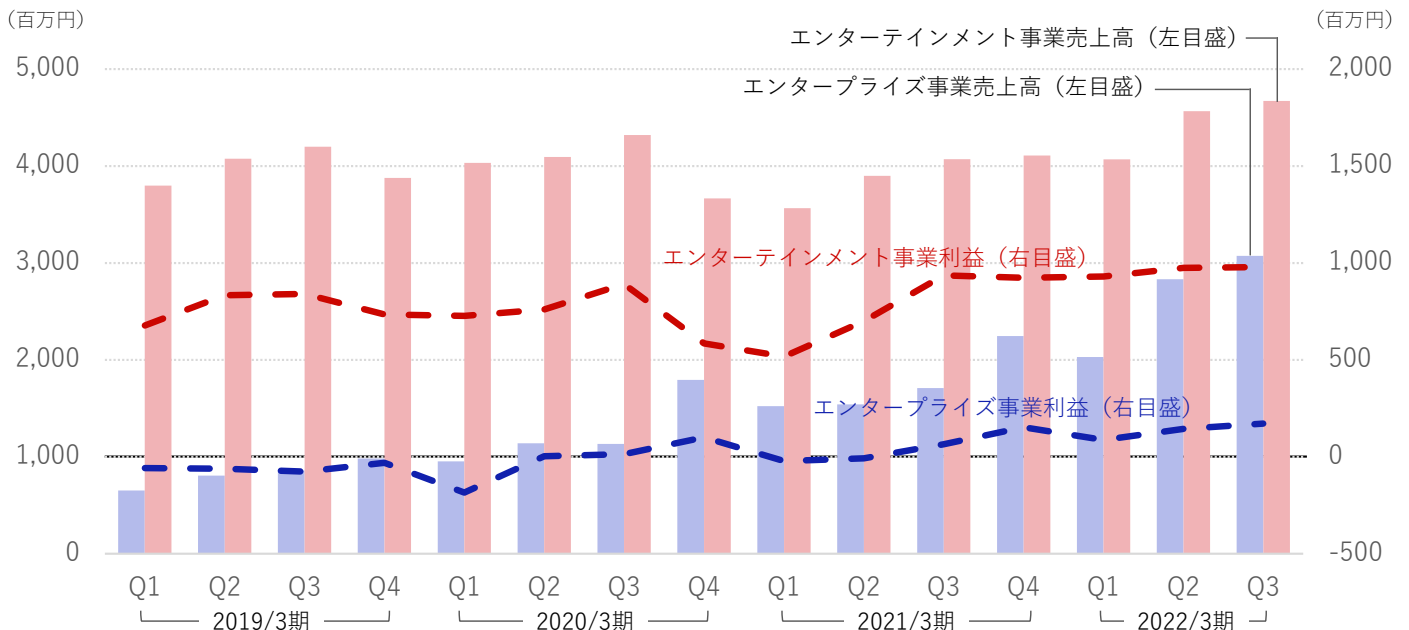
### ◇セグメント別動向：(P6の表も参照)

#### 1) エンタープライズ事業：6割増収(7,937百万円)、セグメント利益率5.1%を記録

DXの加速に加え、近年のM&A効果もあり(次頁図参照)エンタープライズ事業は売上6割増加。セグメント利益も黒字化が定着し403百万円、11倍に。M&Aによるのれんの償却をこなし、同事業のセグメント利益率は5.1%を記録した。

ーシステムテスト：売上高3,395百万円(35.7%増)。積極的な営業施策に加え、クロスセルの強化も奏功。2Qより、LogiGearがM&Aにより取得したMK Partners及びTPP SOFTの業績が寄与。また既存事業でも2桁の成長を実現している。注力事業である同セグメントでは事業拡大のための投資を継続的に行っているが、粗利益率ベースでも34.4%と高水準を維持。デバッグのリソースの活用や自動化面での特徴で、競合との差別化を目指している。

### セグメント別売上高/利益の推移



出所：同社資料より Omega Investment 作成



## エンタープライズ事業におけるM&A推移

### 過去のM&A等の実績

株式会社エイネット	株式取得	医療分野に強みを持つ国内のテスト会社
株式会社キープ Ahead	事業譲受	通信系のシステム開発に強みを持つ国内のSI会社
Synack, Inc.	業務提携	グローバルのトップハッカーによるペネトレーションテストを提供する会社
LOGIGEAR CORPORATION	株式取得	独自のテスト自動化ツール及びベトナムのオフショア拠点を有する米国シリコンバレーのテスト会社
TPP SOFT, JSC	JV設立	欧州や米国に顧客を持つベトナムのシステム開発会社
MK Partners, Inc.	株式取得	米国拠点のSalesforceのコンサルティング会社
株式会社アイデンティティ	株式取得	高度ITフリーランスエンジニアを多数有するSES会社
DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED	株式取得	英国拠点のOracle製品のテスト自動化に強みを持つ会社



出所：同社 2022年3月期 第3四半期決算説明資料 (2022/2/8)

—ITサービス・セキュリティ：売上高倍増（4,541百万円）。DXの加速やリモートワークの拡大等を背景に売上は順調に拡大。2021年6月にM&Aにより取得した株式会社アイデンティティの業績も寄与し、売上高は前年同期比倍増した。人材面での強化も進んでおり、M&Aの効果を除いても受託開発・SES、保守・運用、セキュリティの全てのサービスにおいて2桁増収を達成している。

2) エンターテインメント事業：15%増収（13,308百万円）、セグメント利益は34%増  
 コンソールゲーム向けに国内デバッグが好調に推移。グローバル及びその他はM&A効果もあり4割近い増収となった。利益面では、増収効果及び国内デバッグの粗利率改善により34%増益の2,884百万円を計上。同社のキャッシュカウとして継続的に高水準の利益を稼ぎ出している。セグメント利益率も21.7%と高収益率を維持。

—国内デバッグ：7.4%増収（9,111百万円）。国内主要コンソールゲーム向けの新規タイトル開発が活発化し、好調に推移。2021/3期3Q以降は、新型コロナウイルス感染症の影響から回復し、30%以上の粗利益率を確保している。

—グローバル及びその他：37.3%増収（4,196百万円）。好況な市場環境を背景に、クロスボーダー／グローバル案件を獲得。グローバル、クリエイティブ、メディア及びその他の全てのサービスにおいて2桁の増収を達成。当期2Qからは、M&Aにより取得したDIGITAL HEARTS CROSSグループ（DHX、旧Metaps Entertainment Limited、2021年3月買収）も業績に大きく寄与している。

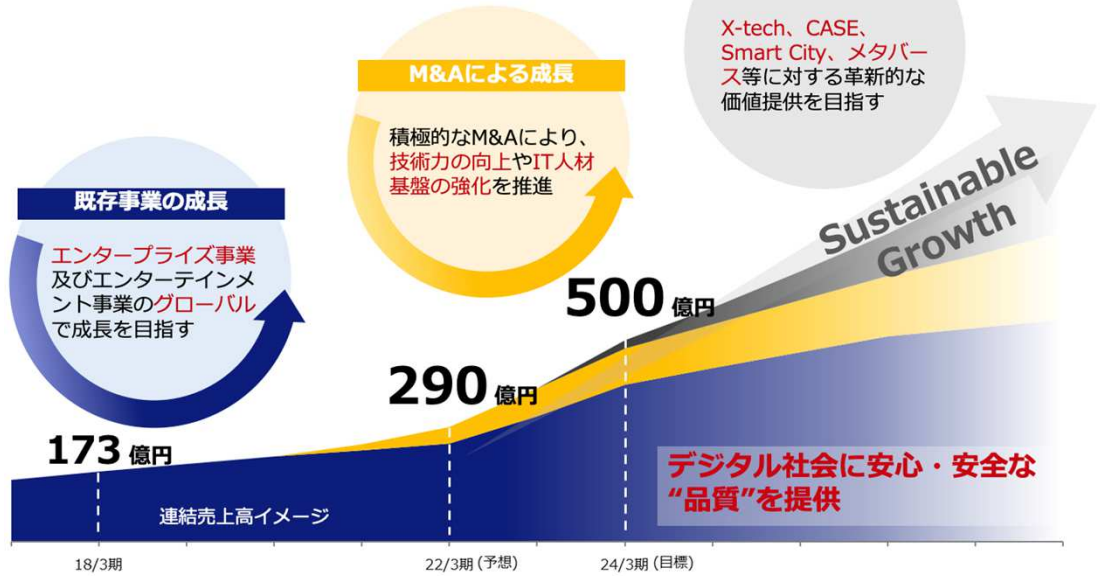
### ◇ 成長戦略アップデート、等

同社は成長戦略として、2024/3期の売上高目標500億円を掲げており、うちオーガニックな成長に加えてM&Aにより50~100億円の売上上積み計画を計画している。今期の通期売上予想をベースに、今後2年間でCAGR=30%の売上高成長率となる。2022/3期は、M&Aによる収益貢献と既存事業の着実な成長で30%近い売上増を達成する見込みであり、来期以降も同様なペースでの成長は可能と考えられよう。同社の祖業であるエンターテインメント事業は国内デバッグで潤沢なキャッシュを創出しており、M&Aの原資として期待できる。また、既にM&Aにより拡大したサービスも、のれんの償却に見合う収益をあげつつあり、目先500億円の売上達成に期待したい。



## 成長ストーリー

### “SAVE the DIGITAL WORLD”という ミッションのもと、さらなる成長を目指す



出所：同社 2022年3月期 第3四半期決算説明資料（2022/2/8）

2024/3期の数値が視野に入ってきたことで、同社では2024/3期以降の成長イメージをガイダンスした（上図）。2018/3期からの第二創業期への転換により、ゲームデバッグ中心の事業形態から大きく転換。2024/3期では、売上高の約半分がエンタープライズ事業となる計画。同社では2024/3期以降について、メタバースを始めとした新たな事業領域も視野に、革新的な価値提供を目指すとしている。既報の通り、2022年4月のグループ組織再編により、エンタープライズ事業を一事業本部から“株式会社AGEST”という独立法人としてスピンアウトし、従来のゲーム分野とは異なる“テック”カンパニーとしてのブランドの確立を目指している。AGESTでは様々なプロジェクトを立ち上げ、上記の新たな価値創造にチャレンジする。

### ◇ 株価動向：グロース株調整の影響を受けるが、成長期待を考えると割安水準

2Q決算発表後、2021年12月13日には2,700円の上場来高値を記録した同社株価であるが、世界的なグロース株の調整の煽りを受け下落してきている。今後も2022年中はマクロ経済環境、全体的な市場動向の影響を受けることが予想されるが、今3Qの決算に見るように、業績面では着実に成長軌道に乗っている。直近の株価調整の動向に注目したい。

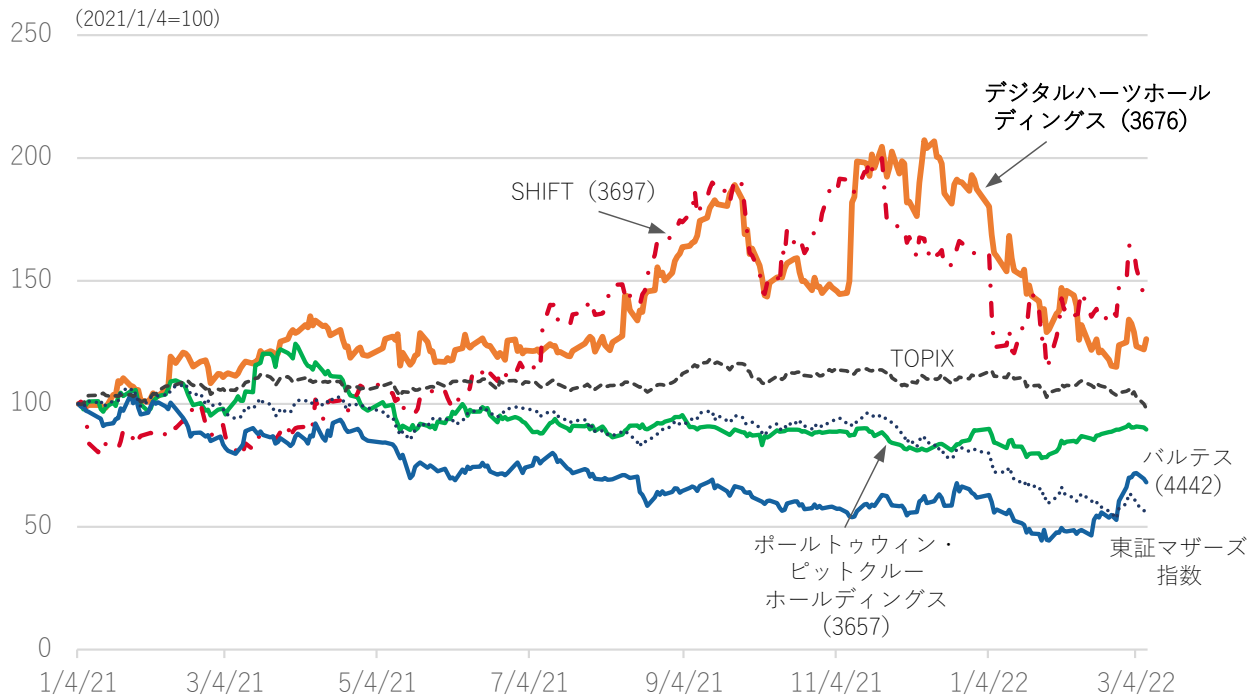
### デジタルハーツホールディングス (3676) 株価動向（直近3カ年）





ソフトウェアテスト4社の株価パフォーマンスを比較したのが下図。同社とSHIFT (TSE: 3696) の株価は、2021年初から上昇基調にあったものの、昨秋以降大きく調整している。SHIFTの売上構成はエンタープライズが9割超で、M&Aにより急速に業績を拡大したことが評価され高PERとなっている。同社もエンタープライズ比率が約4割となり、M&Aも着実に進行。今後はヴァリュエーション的にもエンタープライズ系のハイテク企業としての価値尺度で見ていく必要があるだろう。

## 株価パフォーマンス (ソフトウェアテスト4社、TOPIX、東証マザーズ指数)



## ソフトウェアテスト4社比較

コード	3676	3657	3697	4442
会社名	デジタルハーツ ホールディングス	ポルトゥウィン・ ピットクルー ホールディングス	SHIFT	バルテス
決算期	2021年3月	2021年1月	2021年8月	2021年3月
株価 (3/8)	1,576	1,041	21,480	1,498
時価総額 (百万円)	37,652	39,720	381,895	10,711
PER (倍)	18.9	18.3	89.8	33.9
PBR (倍)	4.99	2.31	17.46	6.67
直近ピークからの下落率	-41.6%	-29.1%	-27.4%	-35.8%
ピーク年/月/日	2021/12/13	2021/4/2	2021/11/18	2021/1/25
財務指標				
ROE	17.1%	13.5%	12.6%	16.5%
ROA	6.8%	10.4%	8.2%	9.7%
ROIC	13.1%	17.6%	8.6%	14.2%
DPS (予、円)	15.00	14.00	0.00	0.00
決算データ (TTMベース)				
売上高 (百万円)	27,602	31,860	50,853	6,250
3年間成長率	14.4%	10.8%	58.4%	17.4%*
営業利益 (百万円)	2,857	3,218	5,400	376
3年間成長率	23.7%	9.5%	65.1%	26.5%*
営業利益率	10.4%	10.7%	10.6%	6.0%

\* バルテスは2年間成長率

出所：各社資料

## 財務データ |

	2020/3				2021/3				2022/3		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
[セグメント別売上高]											
<b>売上高</b>	<b>4,988</b>	<b>5,234</b>	<b>5,455</b>	<b>5,460</b>	<b>5,093</b>	<b>5,437</b>	<b>5,782</b>	<b>6,355</b>	<b>6,098</b>	<b>7,400</b>	<b>7,747</b>
前年同期比	12.1%	7.2%	7.8%	15.0%	2.1%	3.9%	6.0%	16.4%	19.7%	36.1%	34.0%
<b>エンタープライズ事業</b>	<b>954</b>	<b>1,140</b>	<b>1,133</b>	<b>1,794</b>	<b>1,523</b>	<b>1,540</b>	<b>1,710</b>	<b>2,246</b>	<b>2,029</b>	<b>2,833</b>	<b>3,074</b>
前年同期比	46.3%	41.5%	32.0%	82.5%	59.6%	35.1%	50.9%	25.2%	33.2%	83.9%	79.7%
売上高構成比	19.1%	21.8%	20.8%	32.9%	29.9%	28.3%	29.6%	35.3%	33.3%	38.3%	39.7%
システムテスト	430	570	488	924	788	777	937	1,078	1,018	1,144	1,233
前年同期比	65.8%	99.5%	33.5%	91.4%	83.1%	36.2%	92.0%	16.7%	29.2%	47.2%	31.5%
売上高構成比	8.6%	10.9%	8.9%	16.9%	15.5%	14.3%	16.2%	17.0%	16.7%	15.5%	15.9%
ITサービス・セキュリティ	523	569	645	869	735	763	772	1,167	1,011	1,688	1,841
前年同期比	33.4%	9.5%	30.9%	73.9%	40.4%	34.1%	19.8%	34.3%	37.5%	121.2%	138.2%
売上高構成比	10.5%	10.9%	11.8%	15.9%	14.4%	14.0%	13.4%	18.4%	16.6%	22.8%	23.8%
<b>エンターテインメント事業</b>	<b>4,033</b>	<b>4,093</b>	<b>4,321</b>	<b>3,666</b>	<b>3,566</b>	<b>3,900</b>	<b>4,072</b>	<b>4,109</b>	<b>4,069</b>	<b>4,566</b>	<b>4,672</b>
前年同期比	6.2%	0.5%	2.9%	-5.4%	-11.6%	-4.7%	-5.8%	12.1%	14.0%	17.1%	14.7%
売上高構成比	80.9%	78.2%	79.2%	67.1%	70.0%	71.7%	70.4%	64.7%	66.7%	61.7%	60.3%
<b>新サブセグメント</b>											
国内デバッグ					2,681	2,846	2,953		2,931	3,030	3,149
前年同期比					-	-	-		9.3%	6.4%	6.7%
売上高構成比					52.7%	52.4%	51.1%		48.1%	41.0%	40.7%
グローバル及びその他					887	1,049	1,118		1,137	1,536	1,522
前年同期比					-	-	-		28.2%	46.3%	36.1%
売上高構成比					17.4%	19.3%	19.3%		18.7%	20.8%	19.7%
<b>旧サブセグメント</b>											
デバッグ	3,444	3,480	3,730	3,167	3,023	3,235	3,375	3,424	-	-	-
前年同期比	10.8%	6.0%	6.8%	-1.5%	-12.2%	-7.0%	-9.5%	8.1%	-	-	-
売上高構成比	69.1%	66.5%	68.4%	58.0%	59.4%	59.5%	58.4%	53.9%	-	-	-
ゲームコンソール	1,186	1,056	1,341	1,126	1,023	1,147	1,258	1,402	-	-	-
前年同期比	21.1%	5.4%	15.9%	10.7%	-13.7%	8.6%	-6.2%	24.5%	-	-	-
売上高構成比	23.8%	20.2%	24.6%	20.6%	20.1%	21.1%	21.8%	22.1%	-	-	-
モバイルソリューション	2,013	2,171	2,141	1,848	1,819	1,959	2,005	1,870	-	-	-
前年同期比	1.0%	1.7%	2.0%	-4.9%	-9.6%	-9.8%	-6.4%	1.2%	-	-	-
売上高構成比	40.4%	41.5%	39.2%	33.8%	35.7%	36.0%	34.7%	29.4%	-	-	-
アミューズメント	245	253	248	193	179	130	111	153	-	-	-
前年同期比	77.5%	75.7%	4.6%	-24.3%	-26.9%	-48.6%	-55.2%	-20.7%	-	-	-
売上高構成比	4.9%	4.8%	4.5%	3.5%	3.5%	2.4%	1.9%	2.4%	-	-	-
クリエイティブ	350	307	282	285	311	367	372	398	-	-	-
前年同期比	-31.4%	-45.2%	-33.1%	-27.6%	-11.2%	19.6%	32.0%	39.2%	-	-	-
売上高構成比	7.0%	5.9%	5.2%	5.2%	6.1%	6.8%	6.4%	6.3%	-	-	-
メディア及びその他	238	306	308	212	234	294	324	286	-	-	-
前年同期比	35.5%	32.6%	8.7%	-19.4%	-1.5%	-3.9%	5.0%	34.5%	-	-	-
売上高構成比	4.8%	5.9%	5.7%	3.9%	4.6%	5.4%	5.6%	4.5%	-	-	-
<b>営業利益</b>	<b>189</b>	<b>328</b>	<b>547</b>	<b>327</b>	<b>158</b>	<b>369</b>	<b>655</b>	<b>725</b>	<b>636</b>	<b>733</b>	<b>753</b>
前年同期比	-37.2%	-30.9%	18.0%	-9.9%	-16.4%	12.4%	19.7%	121.3%	301.3%	98.5%	14.9%
営業利益率	3.8%	6.3%	10.0%	6.0%	3.1%	6.8%	11.3%	11.4%	10.4%	9.9%	9.7%
<b>エンタープライズ事業</b>	<b>-184</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>-21</b>	<b>-7</b>	<b>64</b>	<b>152</b>	<b>87</b>	<b>144</b>	<b>171</b>
前年同期比	-	-	-	-	-	-	363.5%	52.4%	-	-	163.8%
セグメント利益率	-19.4%	0.3%	1.2%	5.6%	-1.4%	-0.5%	3.8%	6.8%	4.3%	5.1%	5.6%
<b>エンターテインメント事業</b>	<b>727</b>	<b>760</b>	<b>891</b>	<b>585</b>	<b>517</b>	<b>700</b>	<b>936</b>	<b>923</b>	<b>930</b>	<b>975</b>	<b>978</b>
前年同期比	7.3%	-8.8%	6.1%	-20.3%	-28.9%	-8.0%	5.0%	57.9%	79.9%	39.3%	4.5%
セグメント利益率	18.0%	18.6%	20.6%	16.0%	14.5%	18.0%	23.0%	22.5%	22.9%	21.4%	20.9%

出所：同社資料より Omega Investment 作成

## 財務データ II

	2020/3				2021/3				2022/3		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
<b>[損益計算書]</b>											
売上高	4,988	5,234	5,455	5,460	5,093	5,437	5,782	6,355	6,098	7,400	7,747
売上原価	3,772	3,830	3,949	3,953	3,819	4,002	4,001	4,700	4,271	5,290	5,579
売上総利益	1,216	1,403	1,506	1,507	1,273	1,437	1,781	1,655	1,827	2,109	2,167
販売費及び一般管理費	1,026	1,074	958	959	1,115	1,067	1,126	1,150	1,191	1,375	1,414
<b>営業利益</b>	<b>189</b>	<b>328</b>	<b>547</b>	<b>327</b>	<b>158</b>	<b>369</b>	<b>655</b>	<b>725</b>	<b>636</b>	<b>733</b>	<b>753</b>
営業外収益	3	2	1	1	38	10	24	5	38	31	12
営業外費用	3	7	7	7	2	3	4	10	4	4	5
経常利益	189	323	542	542	194	376	675	720	670	760	759
特別利益		0	0	0		19	32		13	66	1
特別損失		0	0	75	82	13	16	415	2	42	32
税金等調整前四半期純利益	189	323	542	240	113	381	691	318	681	785	730
法人税等合計	77	159	162	99	38	122	224	145	189	281	233
<b>親会社株主に帰属する四半期純利益</b>	<b>112</b>	<b>165</b>	<b>375</b>	<b>139</b>	<b>99</b>	<b>256</b>	<b>438</b>	<b>180</b>	<b>487</b>	<b>429</b>	<b>445</b>
<b>[貸借対照表]</b>											
流動資産	6,717	7,574	7,710	7,453	6,648	7,291	8,017	9,744	9,604	9,848	10,658
現金及び預金	3,650	3,849	3,882	3,739	3,027	3,482	4,085	5,076	4,911	5,435	5,746
受取手形及び売掛金	2,677	3,017	3,013	2,985	2,889	3,099	3,201	4,097			
受取手形、売掛金及び契約資産									4,161	3,872	4,372
固定資産	2,481	3,252	3,227	3,184	3,205	3,167	3,160	4,593	6,321	6,178	6,342
有形固定資産	545	646	627	579	560	549	565	598	602	623	621
無形固定資産	793	1,404	1,390	1,379	1,445	1,424	1,433	2,670	4,389	4,244	4,225
のれん	491	1,066	1,033	1,027	1,032	991	950	2,467	4,175	4,042	3,945
投資その他の資産	1,142	1,202	1,209	1,225	1,199	1,193	1,161	1,324	1,330	1,309	1,495
<b>資産合計</b>	<b>9,199</b>	<b>10,827</b>	<b>10,938</b>	<b>10,637</b>	<b>9,854</b>	<b>10,459</b>	<b>11,177</b>	<b>14,338</b>	<b>15,925</b>	<b>16,026</b>	<b>17,001</b>
流動負債	3,621	4,679	4,863	5,135	4,450	4,655	5,061	7,904	8,954	8,775	9,354
短期借入金	1,704	2,504	2,506	2,546	2,546	2,551	2,552	4,728	5,534	5,406	5,406
固定負債	622	624	629	63	62	132	135	119	294	55	58
長期借入金	48	46	48	-	-	66	65	63	236	-	-
<b>負債合計</b>	<b>4,243</b>	<b>5,304</b>	<b>5,493</b>	<b>5,198</b>	<b>4,513</b>	<b>4,788</b>	<b>5,196</b>	<b>8,024</b>	<b>9,249</b>	<b>8,830</b>	<b>9,413</b>
<b>純資産合計</b>	<b>4,955</b>	<b>5,523</b>	<b>5,445</b>	<b>5,438</b>	<b>5,340</b>	<b>5,670</b>	<b>5,980</b>	<b>6,314</b>	<b>6,677</b>	<b>7,196</b>	<b>7,588</b>
株主資本	4,734	5,039	4,919	4,898	4,841	5,172	5,460	5,642	5,983	6,436	6,719
資本金	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
資本剰余金	366	357	357	355	355	331	331	331	331	338	338
利益剰余金	6,378	6,543	6,765	6,904	6,848	7,105	7,393	7,575	7,916	8,342	8,626
自己株式	-2,311	-2,162	-2,503	-2,662	-2,662	-2,565	-2,565	-2,565	-2,565	-2,545	-2,546
新株予約権	13	13	13	13	13	13	13	13	-	-	-
<b>負債純資産合計</b>	<b>9,199</b>	<b>10,827</b>	<b>10,938</b>	<b>10,637</b>	<b>9,854</b>	<b>10,459</b>	<b>11,177</b>	<b>14,338</b>	<b>15,925</b>	<b>16,026</b>	<b>17,001</b>
<b>[キャッシュ・フロー計算書]</b>											
営業活動によるキャッシュ・フロー		-5		1,086		101		1,416		1,703	
税金等調整前四半期純利益		513		1,296		494		1,504		1,466	
投資活動によるキャッシュ・フロー		-963		1,018		-261		-1,813		-1,682	
財務活動によるキャッシュ・フロー		637		-515		-90		1,730		316	
フリーキャッシュフロー		958		68		362		3,229		3,385	
現金及び現金同等物の増減額		-347		-458		-252		1,341		359	
現金及び現金同等物の期首残高		4,162		4,162		3,704		3,704		5,041	
<b>現金及び現金同等物の四半期末残高</b>		<b>3,814</b>		<b>3,704</b>		<b>3,447</b>		<b>5,041</b>		<b>5,400</b>	

出所：同社資料より Omega Investment 作成



## General disclaimer and copyright

本レポートは当該企業への取材や決算資料等を元に作成・表示したものです。その内容及びデータの正確性、完全性、信憑性を保証するものではありません。本レポートは、情報提供のみを目的としており、投資の勧誘や推奨を意図したものではありません。オメガインベストメントは、本レポートの使用により発生した結果について一切の責任を負うものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への取材を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はオメガインベストメントの調査によるものです。

本文およびデータ等の著作権を含む知的財産権はオメガインベストメントに帰属します。配布、譲渡、複製、及び転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。