

# デジタルハーツホールディングス (TYO: 3676)

**戦略投資を実施しつつも、増益基調継続  
株価は調整も、成長ストーリーは変わらず**

## ◇決算サマリー：27%増収、M&A効果もありEBITDAが大幅伸長

注力事業であるエンタープライズ事業が、DXの加速を追い風に前年同期比5割増収と高成長を継続。エンターテインメント事業も、コンソールゲーム向けデバッグの売上が好調で2桁増収。エンタープライズ事業を中心に上期に戦略投資を実施するも、国内デバッグの増収効果により営業増益を確保した。のれん償却の影響等を除いたEBITDAベースでは16.2%の増益に。

エンタープライズ事業の中核企業である(株)AGESTにおいてテック系のブランドが徐々に確立出来ており、受注顧客数、エンジニアの採用も拡大中。一方で、エンターテインメント事業は、韓国におけるマーケティング事業を強化する等、グローバルを中心に事業基盤の強化を推進中である。

## ◇株価動向：決算発表後調整も、今後の再評価に期待

同社株価は、2月9日の決算発表翌日10日には、前日比-11.4%下落。その後も調整が続いている。様々な要因が考えられるが、ほぼ一年前の水準となった。今上半期はAGESTの立ち上がりにあわせた戦略投資が利益面での重しになったが、目先、投資効果も着実に始めている。中期的な成長ストーリーの進捗の再確認による、株価の見直しに期待したい。

## ◇2023/3期3Q累計決算実績：両事業とも好調に推移、戦略投資をこなし増益に

デジタルハーツホールディングス（以下、同社）の2023/3期3Q累計決算は、エンタープライズ、エンターテインメント両事業とも2桁の増収。エンタープライズ事業は、AGESTにおいて戦略投資を行いつつも、3Q単独では増益に転換。エンターテインメント事業は、国内デバッグ、グローバル及びその他とも2桁の増収で32億円のセグメント利益を稼ぎ出した。その結果、3Q累計の売上高は26,879百万円（26.5%増）、営業利益は2,140百万円（0.8%増）。EBITDAは2,984百万円、16.2%増加した。なお、為替レートの変動や海外事業の整理等に関連し、営業外／特別損益が発生した。

セグメント別では、エンタープライズ事業において既存事業が2桁増収を継続したことに加え、M&A効果もあり52.0%の増収。セグメント利益は戦略投資を積極化したことにより22.1%減だが、3Q単独では2.8%増益を確保。EBITDAベースでは、M&Aの効果もあり29.6%増と大幅に伸長した。一方、エンターテインメント事業はコンソールゲーム向けデバッグの売上が好調に推移。グローバル及びその他も2桁増収となり、全体では12.2%増収、セグメント利益は11.1%の増益となった。

## ◇2023/3期通期進捗：期初予想から変更なし。売上高は上振れの可能性も

3Q終了時点での通期予想に対する進捗率は、売上高76%、営業利益65%、EBITDA70%。利益面ではビハインドだが、同社では、売上を上振れさせることで通期計画達成を目指している。

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)
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	29,178	28.7	2,701	41.5	2,778	40.7	1,780	82.7	82.35	15.00
2023/3 (会予)	35,500	21.7	3,290	21.8	3,290	18.4	2,250	26.4	104.02	21.00
2022/3 3Q累計	21,246	30.2	2,123	79.5	2,192	76.0	1,363	71.6	63.05	7.50
2023/3 3Q累計	26,879	26.5	2,140	0.8	2,351	7.3	1,400	2.7	64.26	10.50

## 3Q決算アップデート

### 情報テクノロジー

2023年3月15日

<b>株価(3/14)</b>	<b>1,438円</b>
52週高値/安値	2,053/1,402円
1日出来高(3ヶ月)	77.1千株
時価総額	343億円
企業価値	321億円
PER(23/3予)	13.9倍
PBR(22/3実)	3.33倍
予想配当利回り(23/3)	1.46%
ROE(TTM)	22.54%
営業利益率(TTM)	7.81%
ベータ(5年間)	0.88
発行済株式数	23.890百万株
上場市場	東証プライム

### 株価パフォーマンス



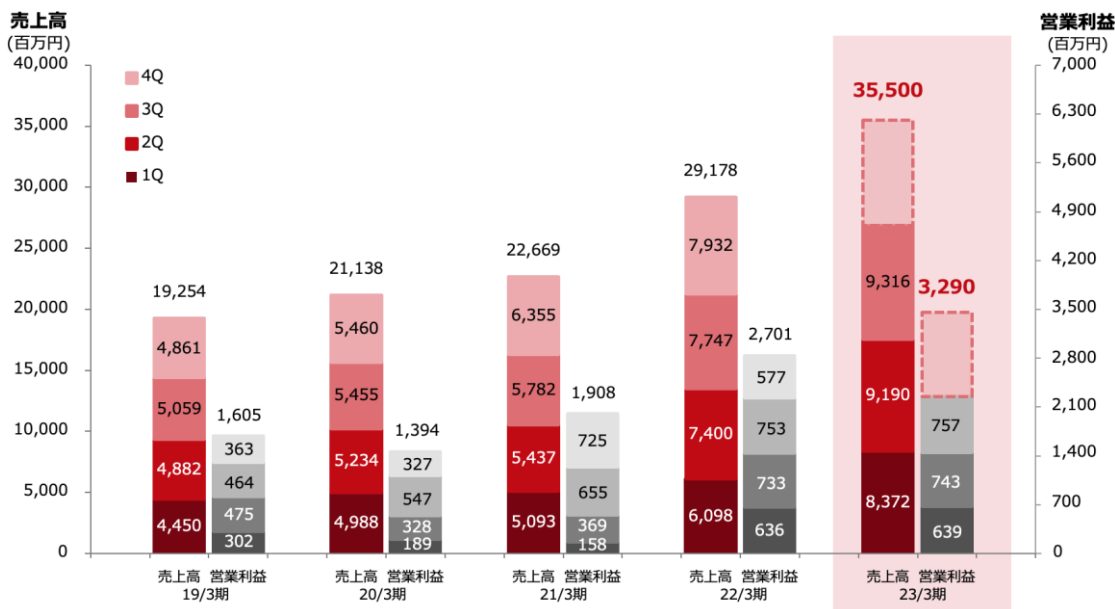
%	1ヶ月	3ヶ月	12ヶ月
株価	-5.4%	-23.4%	-8.1%
相対株価	-3.2%	-22.3%	-13.8%

### 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。エンターテインメントはグローバル展開にも注力。24/3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リーマを参照ください。

## 通期連結売上高 / 営業利益トレンド



出所：同社 2023年3月期3Q 決算説明資料 (2023/2/9)

### ◇セグメント別動向：(P3のグラフ、P6の表も参照)

#### 1) エンタープライズ事業：52.0%増収 (12,066百万円)、EBITDA 29.6%増

2022年4月のグループ再編により、エンタープライズ事業の中核企業として組成した(株)AGESTを中心に同事業の成長基盤を強固にすべく戦略投資を実施。事業拡大に必要なエンジニアの確保や、エンジニアに特化した環境整備、様々なITセミナーの実施等により、“テック”系のブランド確立に注力。その投資効果が発現し、受注顧客数が着実に増加。1Q以降、売上高は前四半期比(QoQ)+10%で成長している。その結果、3Q単独のエンタープライズ事業の全社売上高に占める割合は47.8%とほぼ半分にまで成長した。DXの進展やテストアウトソースニーズの拡大等を追い風に、既存事業が2桁の増収を継続したことに加え、近年のM&A効果も加わり、全体では5割を超える増収となった。一方で、3Qにおいて海外子会社の売上減による利益悪化の影響を受け、3Q単独の粗利率は低下した。セグメント利益は313百万円、22.1%減となったが、EBITDAベースでは29.6%増加、835百万円を計上した。

**QAソリューション**：売上高7,314百万円 (54.3%増)。同社の強みであるマニュアルによるソフトウェアテストをベースに、セキュリティテスト、テスト自動化等、クロスセルを強化することにより、1社あたりの取引規模を拡大。加えて、ソーバル(株)より承継したQA事業のテストエンジニアの増強やミュレーションテスト\*等、専門的な知見を活かしたサービスを拡充中。M&Aにより取得したCEGBの業績が当1Qより寄与している。CEGB等の新規連結子会社の影響を除いても、32.7%の売上成長を達成した。

海外子会社において、一時的な受注の端境期により売上高が減少。それによる利益悪化の影響を受け、3Qの粗利率は低下することとなった(1Q 32.2% → 2Q 35.3% → 3Q 30.1%)。同社では、32%程度の粗利率の維持を目指しており、4Qは繁忙期等による売上拡大により、粗利率の改善を見込んでいる。

3Q末の受注顧客数\*\*は693社(2023/3期4Q末目標830社、以下同。但し、12ヶ月未満稼働の子会社分を加えると約800社)、平均顧客単価\*\*は12百万円(12百万円)。3Q末のエンジニア数は993名(1,100名。但し、ベトナム子会社において稼働効率化・稼働率の改善を目的としてエンジニア数が減少したが、国内エンジニア数は順調に拡大している)、アドバンスドテスト・次世代QA売上構成比率35.1%(45.0%)となっている。

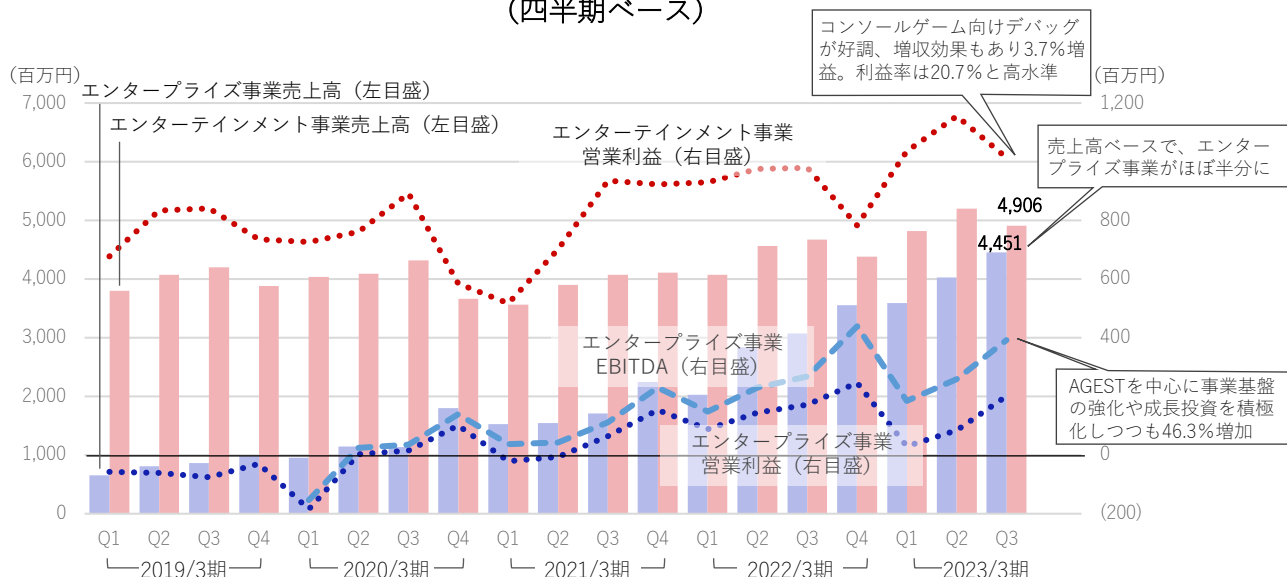
**ITサービス及びその他**：売上高4,751百万円 (48.6%増)。2021年6月に子会社化したアイデンティティのエンジニア登録数が25千人の規模に拡大し、売上増に寄与した。また、新型コロナウイルス感染症拡大後のリモートワークの導入等を背景に、セキュリティ監視サービスも順調に拡大している。

注：四半期の表示について；決算数値等は、基本、四半期累計、今回は1~3Q累計の数値を表し3Q累計としている。3Q、あるいは3Q単独と記してある場合には、第3四半期のみ的事象、数値について述べている

\* ミュレーションテスト：ソースコードに対し、ツールで作為的にエラーコードを入れ、テストコードの品質を見える化する手法。問題のないケースでは、バグを仕込めばテストは失敗するが、問題のあるケースだと、バグを仕込んででもテストが成功してしまう

\*\* 受注顧客数及び平均顧客単価は直近12ヶ月の実績から算出。なお、連結が12ヶ月未満の子会社は除いて算出

## セグメント別売上高／利益の推移 (四半期ベース)



出所：同社資料より Omega Investment 作成

### 2) エンターテインメント事業：12.2%増収（14,926百万円）、セグメント利益 11.1%増

好況なコンソールゲーム市場やコンテンツの海外展開加速により、増加する需要を確実に獲得。国内デバッグ、グローバル及びその他、ともに10%を超える増収を実現した。国内デバッグの増収及び粗利率改善によりセグメント利益は11.1%増加。同利益率も21.5%と高水準を維持している。

**一国内デバッグ：売上高 10,116百万円（11.1%増）。**コンソールゲーム市場において新規タイトル開発が活発化。コンソール向け売上は、前年同期比1.4倍と大幅に増大した。新規タイトルが大型化しており、そのためデバッグのプロジェクト規模も拡大している。3Qにおいては、上半期の繁忙期の反動が見られたが、なお高い売上水準を維持。粗利率も最低賃金上昇の影響を受けながらも30%以上を維持した。なお、2023年4月より常勤テストターの時給を100円引き上げる等、現下のインフレに対応しつつ優秀な人材の確保にも注力しながらサービス品質を向上し、受注単価アップを目指す。

**一グローバル及びその他：売上高 4,809百万円（14.6%増）。**アジアのゲーム市場は、中国を始めとして市場の先行きが不透明感を増してきている。そのような環境下においても、同社では、グループ連携を強化することで、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増収を達成。全体では、14.6%の増収を実現した。今後も、DIGITAL HEARTS CROSS グループや海外子会社間のシナジー追求に加え、新たに資本業務提携を行った GameWithをはじめとするアライアンスパートナーとの取り組みを強化することで、アジア領域における事業拡大と新たな価値創造を目指す計画。

### ◇ 2023/3期3Qトピックス

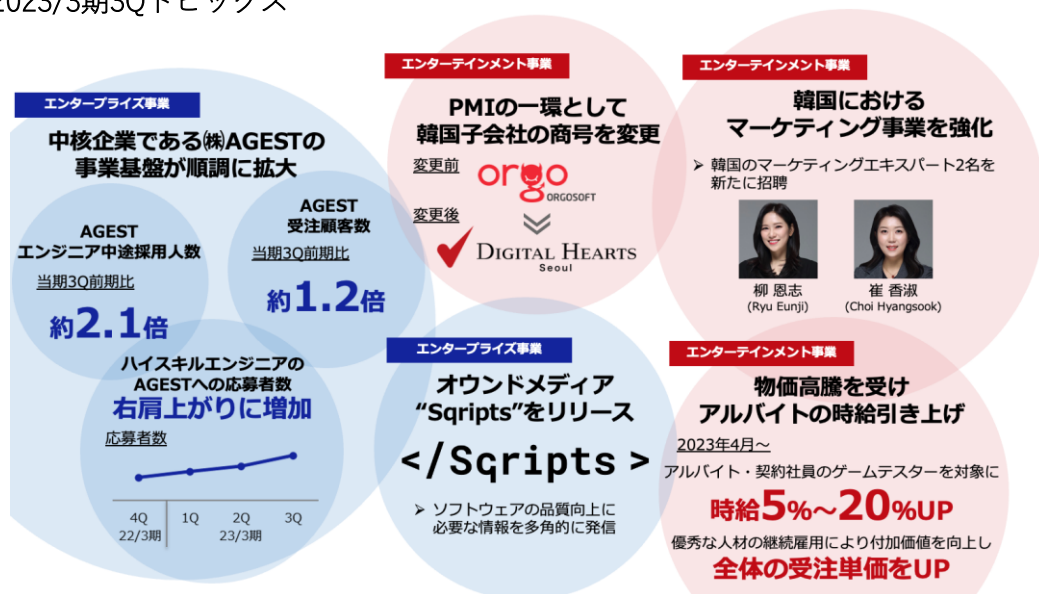
3Qのトピックスは次頁上図を参照。

まず、今後の同社の成長を担うエンタープライズ事業において、(株)AGESTの事業基盤の確立に上期集中的に戦略投資を行ってきたが、その結果が確実に収益面でも現れてきている。また、“デジタルハーツ”というブランドは、デバッグ市場においては確固たるものを築いているが、ソフトウェアテストの分野においても同様に“AGEST”ブランドの構築を目指しており、直近では、ハイスルエンジニアの採用等において効果が出てきているようだ。

一方、エンターテインメント事業においては、引き続きグローバルを中心に事業基盤の強化を推進。韓国子会社の商号を変更するとともに、韓国におけるマーケティング事業の強化を図るべく、同分野に豊富な経験と実績を有する柳 恩志氏及び崔 香淑氏を招聘した。

国内事業においては、現下のインフレの進行を受け、アルバイトの時給の引き上げを2023年4月に実施予定。時給ベースで、常勤テストターの場合100円アップ、募集時給で50円を計画している一方で、プロジェクト全体の業務効率・コスト最適化の提案をはじめ、

## 2023/3期3Qトピックス



出所：同社 2023年3月期3Q 決算説明資料（2023/2/9）

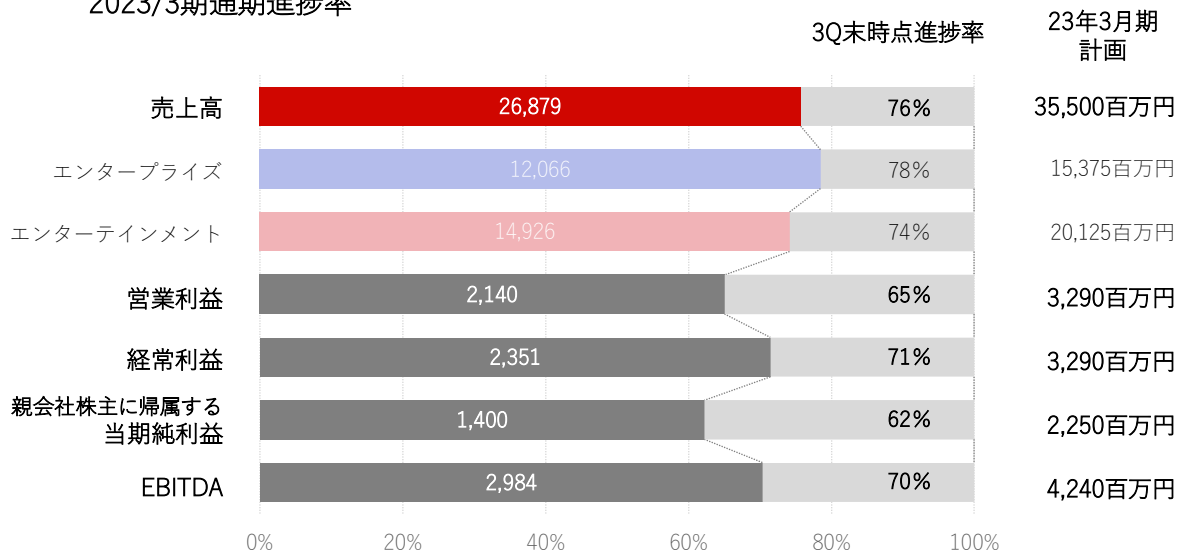
優秀な人材の継続雇用によりサービスの付加価値を向上させることで受注単価を引き上げ、上昇分を吸収する考えだ。

### ◇ 2023/3期通期業績予想：期初予想を据え置く

3Q末時点での通期予想に対する進捗率は、下図を参照。売上高 76%、営業利益 65%、親会社株主に帰属する当期純利益 62%、EBITDA 70%となっている。エンタープライズ事業の売上高の進捗率は78%で、4Qも堅調な伸びが見込まれることが予想されるため、売上高は上振れの可能性もありそうだ。

一方で、1) M&Aによる新規連結子会社の増加や、エンタープライズ事業で実施した戦略投資により販管費が増加している、が、2) 下半期においてもAGESTでの戦略投資は継続するものの、その他の子会社においてコストコントロールを強化する計画、で、3) 増収に伴う利益率の改善も期待されている、また、4) 3Qにおける海外子会社の売上未達も一時的なものと考えられ、4Q以降は回復が見込まれている。これらにより、3Q累計での営業利益は期初計画よりやや弱いとみられるものの、好調な国内エンタープライズ事業の売上高拡大もあり、4Qにおける収益改善の可能性も残っている。このような背景もあり、期初の通期業績予想を据え置いたものと思われる。

### 2023/3期通期進捗率



出所：同社資料より Omega Investment 作成

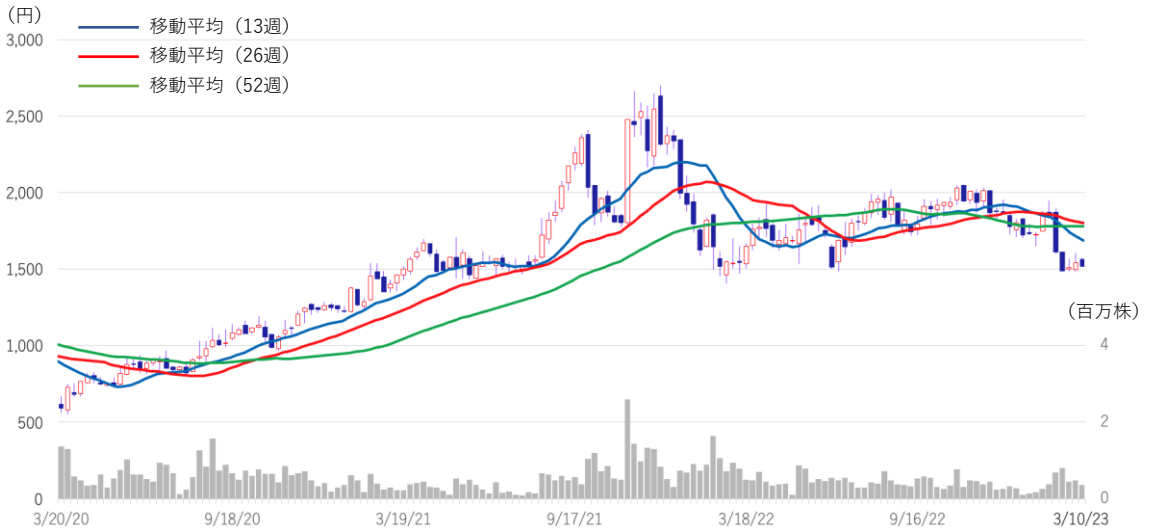


## ◇ 株価動向：調整続くも、今後の再評価を期待

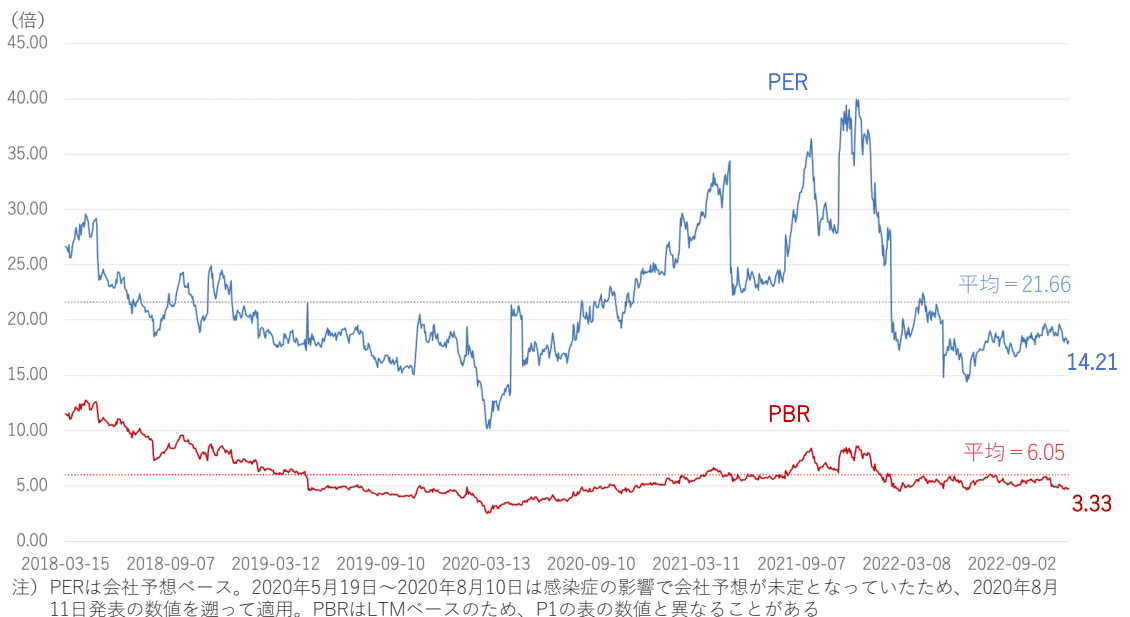
同社株価は、2月9日の決算発表翌日10日には、前日比 -11.4%下落。その後も調整が続き、株価はほぼ一年前の水準となった。営業利益の進捗が他の指標ほどではないことや、エンタープライズ事業の収益性の改善が4.5%（3Q 営業利益率）にとどまったこと等、収益面で市場の期待を下回ったことなどが株価調整の一因であると考えられるが、中長期でみれば、成長ドライバーであるエンタープライズ事業において、主力である国内市場を中心に売上は継続的に伸長しており、今期に実施した政策は着実に成果を出しつつあるといえよう。それらを鑑みると、以下にも示すように、中長期スタンスの投資家にとって、現在の株価水準は魅力的といつて良いだろう。

今までも見てきたように、ヴァリュエーション的には、同社の株価水準は過去の平均を下回る状態が続いている（下図）。既述の通り、3Qにおいて同社のエンタープライズ事業は売上高のほぼ5割にまで成長してきており、同社が過去数年掛けて行ってきた事業の転換が明らかな結果を出してきている。また、同事業の利益面での貢献も顕著になってきており、同社の収益力は更に高まることが予想される。今後の株価の再評価に期待したい。

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



### ヒストリカルPER/PBRの推移（過去5年間）



# 財務データ I

	2020/3				2021/3				2022/3				2023/3		
	1Q	2Q	3Q	4Q	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>	<b>7,932</b>	<b>8,372</b>	<b>9,190</b>	<b>9,316</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%	24.8%	37.3%	24.2%	20.3%
<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>	<b>3,553</b>	<b>3,589</b>	<b>4,025</b>	<b>4,451</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%	58.2%	76.8%	42.0%	44.8%
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%	44.8%	42.9%	43.8%	47.8%
新サブセグメント															
QAソリューション					1,129	1,127	1,267	1,633	1,395	1,572	1,772	2,121	2,102	2,481	2,730
前年同期比					-	-	-	-	23.6%	39.5%	39.9%	29.9%	50.7%	57.8%	54.1%
売上高構成比					22.2%	20.7%	21.9%	25.7%	22.9%	21.2%	22.9%	26.7%	25.1%	27.0%	29.3%
ITサービス及びその他					393	413	442	613	634	1,260	1,301	1,432	1,486	1,543	1,721
前年同期比					-	-	-	-	61.3%	205.1%	194.3%	133.6%	134.3%	22.4%	32.3%
売上高構成比					7.7%	7.6%	7.6%	9.6%	10.4%	17.0%	16.8%	18.1%	17.7%	16.8%	18.5%
旧サブセグメント															
システムテスト	430	570	488	924	788	777	937	1,078	1,018	1,144	1,233	1,558	-	-	-
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%	44.5%	-	-	-
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%	19.6%	-	-	-
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	1,995	-	-	-
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%	70.9%	-	-	-
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%	25.2%	-	-	-
<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>	<b>4,378</b>	<b>4,818</b>	<b>5,201</b>	<b>4,906</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%	6.6%	18.4%	13.9%	5.0%
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%	55.2%	57.6%	56.6%	52.7%
新サブセグメント															
国内デバッグ					2,681	2,846	2,953	3,054	2,931	3,030	3,149	3,011	3,334	3,561	3,220
前年同期比					-	-	-	-	9.3%	6.4%	6.7%	-1.4%	13.7%	17.5%	2.2%
売上高構成比					52.7%	52.4%	51.1%	48.1%	48.1%	41.0%	40.7%	38.0%	39.8%	38.8%	34.6%
グローバル及びその他					887	1,050	1,118	1,054	1,137	1,536	1,522	1,366	1,484	1,640	1,685
前年同期比					-	-	-	-	28.2%	46.3%	36.1%	29.6%	30.4%	6.8%	10.7%
売上高構成比					17.4%	19.3%	19.3%	16.6%	18.7%	20.8%	19.7%	17.2%	17.7%	17.8%	18.1%
旧サブセグメント															
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%	-	-	-	-	-	-	-
営業利益															
<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>	<b>577</b>	<b>639</b>	<b>743</b>	<b>757</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%	-20.4%	0.5%	1.3%	0.6%
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%	7.3%	7.6%	8.1%	8.1%
<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>	<b>246</b>	<b>29</b>	<b>84</b>	<b>199</b>
前年同期比	-	-	-	-	-	-	-363.5%	52.4%	-	-	163.8%	61.9%	-66.2%	-41.5%	16.8%
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%	6.9%	0.8%	2.1%	4.5%
<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>	<b>783</b>	<b>1,036</b>	<b>1,155</b>	<b>1,014</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%	-15.2%	11.4%	18.5%	3.7%
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%	17.9%	21.5%	22.2%	20.7%

注) 売上高、営業利益とも調整額の項目があるため、セグメントの合計と全体は一致しないことがある

出所：同社資料より Omega Investment 作成

## 財務データ II

	2020/3				2021/3				2022/3				2023/3		
	1Q	2Q	3Q	4Q	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	7,932	8,372	9,190	9,316
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	5,645	5,899	6,478	6,690
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	2,287	2,472	2,713	2,625
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	1,709	1,832	1,970	1,868
営業利益	189	328	547	327	158	369	655	725	636	733	753	577	639	743	757
営業外収益	3	2	1	1	38	10	24	5	38	31	12	30	5	150	78
営業外費用	3	7	7	7	2	3	4	10	4	4	5	21	7	4	11
経常利益	189	323	542	542	194	376	675	720	670	760	759	587	637	889	824
特別利益		0	0	0		19	32		13	66	1	1	-	-	41
特別損失		0	0	75	82	13	16	415	2	42	32	35	-	6	171
税金等調整前四半期純利益	189	323	542	240	113	381	691	318	681	785	730	552	637	882	694
法人税等合計	77	159	162	99	38	122	224	145	189	281	233	38	201	306	216
親会社株主に帰属する四半期純利益	112	165	375	139	99	256	438	180	487	429	445	417	416	533	450
<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	10,392	10,874	12,182	11,569
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	5,208	5,573	6,850	5,948
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	4,411	4,614	4,672	4,930
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	7,172	8,158	8,505	8,343
有形固定資産	545	646	627	579	560	549	565	598	602	623	621	693	1,067	1,077	1,100
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	5,094	5,206	5,750	5,593
のれん	491	1,066	1,033	1,027	1,032	991	950	2,467	4,175	4,042	3,945	4,763	4,812	5,301	5,082
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	1,384	1,883	1,678	1,649
資産合計	9,199	10,827	10,938	10,637	9,854	10,459	11,177	14,338	15,925	16,026	17,001	17,565	19,033	20,688	19,913
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	9,679	10,759	11,330	9,495
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	5,421	6,806	-	5,106
固定負債	622	624	629	63	62	132	135	119	294	55	58	309	162	154	113
長期借入金	48	46	48	-	-	66	65	63	236	-	-	169	-	-	-
負債合計	4,243	5,304	5,493	5,198	4,513	4,788	5,196	8,024	9,249	8,830	9,413	9,989	10,921	11,485	9,608
純資産合計	4,955	5,523	5,445	5,438	5,340	5,670	5,980	6,314	6,677	7,196	7,588	7,576	8,111	9,202	10,304
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	6,776	7,030	7,779	8,838
資本金	300	300	300	300	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	-	-	60	375
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	9,021	9,275	9,809	10,031
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	-2,545	-2,545	-2,391	-1,868
新株予約権	13	13	13	13	13	13	13	13	-	-	-	-	-	10	6
負債純資産合計	9,199	10,827	10,938	10,637	9,854	10,459	11,177	14,338	15,925	16,026	17,001	17,565	19,033	20,688	19,913
<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		3,077		1,430	
税金等調整前四半期純利益		513		1,296		494		1,504		1,466		2,749		1,520	
投資活動によるキャッシュ・フロー		-963		1,018		-261		-1,813		-1,682		-2,537		-1,496	
財務活動によるキャッシュ・フロー		637		-515		-90		1,730		316		-546		1,488	
フリーキャッシュフロー		958		68		362		3,229		3,385		5,614		2,926	
現金及び現金同等物の増減額		-347		-458		-252		1,341		359		132		1,676	
現金及び現金同等物の期首残高		4,162		4,162		3,704		3,704		5,041		5,041		5,173	
現金及び現金同等物の四半期末残高		3,814		3,704		3,447		5,041		5,400		5,173		6,850	

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・表示したのですが、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 Recherche 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所有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。