



2026 年 9 月 14 日

各 位

会 社 名	ポ ー ル ト ウ ウ イ ン ホ ー ル デ ィ ン グ ス 株 式 会 社
代表者名	代表取締役社長 橘 鉄 平 (コード番号：3657 東証プライム)
問合せ先	取締役 CFO 山 内 城 治 (Email：ir@ptw.inc)

2027 年 1 月期 第 2 四半期（中間期）決算において高い関心が予想される事項について

当社は、本日公表しました「2027 年 1 月期第 2 四半期（中間期）決算短信」について、想定されるご質問とその回答を公表いたしましたのでお知らせいたします。

想定されるご質問とその回答内容については、別添をご参照ください。

また、2027 年 1 月期 第 2 四半期（中間期）決算の概要について、YouTube 上で動画コンテンツの公開を予定しております。2026 年 9 月 14 日中を目途に、下記の配信チャンネル及び再生リストに追加される見込みです。

記

配信チャンネル	投資 WEB https://www.youtube.com/@TOUSHI-WEB
再生リスト	決算速報！（決算日当日、直接取材） https://www.youtube.com/playlist?list=PLYVuohn8lKmvTjoyEsoIVj4loiYk0dacJ
配信日時	2026 年 9 月 14 日 20 時ごろ（予定）
配信元	株式会社イベントス

以 上

2027 年 1 月期 第 2 四半期（中間期）決算において高い関心が予想される事項

■ 第 2 四半期決算、業績予想に対する進捗について

Q 1 : 過去 2 期にわたって、第 2 四半期（中間期）時点では中間純損失の計上が続いており、当期の業績予想でも中間純損失を見込んでいたものの一転し、3 期ぶりに中間純利益を計上したが、偶然が重なったのか？あるいは実力によるものなのか？業績予想を据え置いた理由も教えてほしい。

過去 4 期にわたった再編期を通じて収益基盤の再構築を進めてきた結果、その成果の一端が顕在化してきたものと認識しております。為替差益による経常利益の押し上げ等、外部要因もありますが、収益性の回復は着実に進んでいると考えております。

一方で、当社は当期純利益 700 百万円を予想しており、当然ながらその達成には様々な不確実性を内包しております。現状においては、下期偏重を想定していた業績予想に対して進捗が前倒しで推移しておりますが、まずは、通期業績予想と上期実績の差額を着実に達成することを目指し、当期における最終利益の黒字化及び業績予想の達成を最優先とし、事業運営の安定性を確保した上で、上振れを目指してまいります。

● 営業損益の増減要因

当社は、メディア・コンテンツからの撤退を主とする事業再編を通じて、収益性の改善を進めてまいりました。前年同期比における差異は、主に海外ソリューションにおけるレイオフによる人件費の減少や、事業再編に伴う償却費等の負担軽減によるものです。前第 2 四半期においては、海外ソリューションにて一時費用の計上が重なったため、増益額が特に大きくなっておりますが、収益性の回復は着実に進展しております。

（単位：百万円）

		FY26/2Q 実績	FY27/2Q 実績	差異
国内 ソリューション	売上高	12,880	13,648	+767
	営業利益	658	529	△128
海外 ソリューション	売上高	9,750	9,376	△374
	営業利益	△585	179	+764
メディア・ コンテンツ	売上高	2,042	－	△2,042
	営業利益	△137	－	+137
全社共通	営業利益	△141	121	+262
連結合計	売上高	24,674	23,025	△1,648
	営業利益	△206	829	+1,036

● 国内ソリューション

主にゲーム分野が想定を上回るペースで売上進捗したことにより、上期予想の達成率は売上高 106.1%、営業利益 317.0%となりました。当期においては、市場環境の活況を背景としたゲーム分野の旺盛な需要が継続する見込みであり、競合他社からのシェア獲得も進んでおります。また、競合他社の MBO による上場廃止予定により、市場競争環境の変化も想定されます。一方で、非ゲーム分野においては案件獲得が想定を下回り推移しており、業績予想を据え置く不確定要素の 1 つと認識しております。拡販に不可欠なエンジニアの確保は進捗しており、フック商材となるサービスのパッケージ化や営業体制の見直しを通じて、今後の巻き返しを図ってまいります。

なお、前年同期比では、グループ本社機能の集約等に伴い共通費の配賦基準を変更した影響により、増収に対する増益幅は限定的となっております。当第2四半期における国内ソリューションの営業利益は 529 百万円（前年同期比：△128 百万円、営業利益率：3.9%）ですが、前期と同様の配賦基準に基づけば 815 百万円（前年同期比：+157 百万円、営業利益率：6.0%）となります。今後、ゲーム分野の安定的な成長と Tech 分野の成長加速を通じて、収益性の改善を図ってまいります。

● 海外ソリューション

ゲーム分野が売上の大半を占める海外ソリューションでは、主力である音声収録・ローカライズを中心に、各サービスが概ね想定を上回って推移いたしました。上期予想の達成率は売上高 106.2%、営業利益 161.4%となりました。当第2四半期においては、ゲーム分野の売上高が過去最高に迫る一方で、主にスマートデバイスの音声収録等に対応している非ゲーム分野の売上は過去数年で最低に留まりました。また、当第1四半期においては貸倒引当金 50 百万円を計上したことで、営業損失の計上に至っていましたが、上期業績は予想を上回る収益性の回復を示しております。なお、商習慣の違い等から海外ソリューションは外部要因の影響を受けやすく、業績変動リスクを内包しており、業績予想を据え置く不確定要素の1つとなっております。

前年同期比においては、前第2四半期までに実施したリブランディングやオフショア拠点の立ち上げ等の一時費用の剥落に加えて、前期下期から受注減に備えて進めてきたレイオフの効果により、減収ながらも赤字を大幅に縮小しております。

Q2：業績における為替影響を知りたい。

当第2四半期決算で適用している期中平均レート（1米ドル）は 158.30 円（前第2四半期は 149.01 円）であり、また、期中平均レート（1英ポンド）は 212.86 円（前第2四半期は 193.85 円）であり、いずれも円安影響が生じております。このほか複数の通貨での取引があり、全体では、売上や営業利益への影響は軽微ですが、外貨建て資産負債の換算により、為替差益が 187 百万円発生しました。

当社グループにおいては、主に当社にて、海外ソリューションの在外子会社に対する外貨建貸付金を計上しております。前第2四半期においては、為替相場が前々期末の 1米ドル 154.43 円から 149.39 円と円高に推移したことを主因に、為替差損が 224 百万円発生しております。このような差異が生じたことから、為替差損益は前年同期比で 411 百万円押し上げられることとなりました。

これが、上期業績予想における経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益を上回った一因です。今後の為替動向について合理的な見通しを立てることが困難であることから、業績予想を据え置く不確定要素の1つとしております。

Q3：中東情勢による影響を知りたい。

当社は、2025年7月に、当社の連結子会社である Side International Holdings Limited（以下、Side）が、サウジアラビア政府系ファンドの完全子会社である Savvy Games Group（以下、Savvy）との間で、同国のゲームエコシステムの成長支援に関する覚書（MoU）を締結したことを公表いたしました。現在、SideはSavvyとの間で、現地法人の設立やスタジオの開設に向けた協議を、サウジアラビア国外の拠点から継続しております。

なお、当期の業績予想においては、本件に関連する売上の計上や、多大な投資の発生を見込んでおりません。そのため、昨今の中東情勢が当期業績に与える影響は、軽微であると認識しております。当社は今後も、サウジアラビア政府が掲げる石油依存経済からの脱却という方針の下、同国を含む中東・北アフリカ地域のゲームエコシステム発展に協力してまいります。

詳細は、以下の開示情報をご参照ください（2025年7月11日公開）

<https://pdf.irpocket.com/C3657/WzNT/ihVU/NdjP.pdf>

Q4 : Modl.ai との協業について知りたい。

2026 年 8 月に開かれた欧州最大級のゲームイベント gamescom 2026 において、Side はデンマークに本社を構える先進 AI スタートアップ Modl.ai（以下、Modl.ai）との間で、次世代ゲームデバッグプラットフォームの製品化プロジェクトを推進する覚書（MoU）を締結したことを公表いたしました。Side が長年培ってきたゲームデバッグの知見を活かして、自律型 AI エージェントの開発を技術面及び事業面から今後 6 か月間主導してまいります。

機密情報の制約や作品ごとの世界観・仕様の差異が大きいことから、ゲームデバッグの分野において高度な汎用性と精度を両立する AI ツールの開発は容易ではありません。多くの企業・団体が開発に取り組んでいるものの、現時点では実運用に十分耐え得るツールは確立されていないと考えております。

ゲームデバッグにおいて豊富な実績を有する当社グループは、その実現に向けて世界的に優位なポジションにあり、AI 関連企業とのアライアンス強化や先端技術の活用を推進してまいりました。Modl.ai が持つ技術力は高く評価されており、米マイクロソフトの子会社である M12 等、世界有数の VC ファンドが多数出資しております。当社は将来的なゲームチェンジに繋がる重要性に鑑み、関係各社との連携強化に向けた検討を進めております。

詳細は、以下の開示情報をご参照ください（2026 年 8 月 28 日公開）

<https://pdf.irpocket.com/C3657/xoA3/M9fy/qHFA/YXp8.pdf>

■ 今後の経営方針について

Q5 : 事業成長イメージを知りたい。

当社は、従前のトップライン（売上高）の成長を追求する経営方針を見直し、収益性の回復・再成長を最優先課題として再定義いたしました。26/1 期にメディア・コンテンツ事業からの撤退等、一連の事業再編が完了したことを受けて、まずは最終利益の黒字回復を確実に実現し、国内ゲーム分野の安定的なシェア拡大とともに注力領域である国内 Tech 分野と海外ゲーム分野への集中投資を進めてまいります。

昨今のソフトウェアテスト・QA 関連の事業環境は急激な変化に曝されておりますが、当社はこうした変化を早期に捉え、先手を打って体制強化を進めてまいりました。今後も AI 技術とヒトの協働に不可欠な AI 人材の育成や、新サービス・システムの導入を進めることで、社会環境の変化に柔軟かつ確実に対応してまいります。

以 上

【免責事項】

本資料並びに情報は、いわゆる「見通し情報」（Forward-looking Statements）を含みます。これらは、現在における見込み、予測及びリスクを伴う想定に基づくものであり、実質的にこれらの記述とは異なる結果を招き得る不確実性を含んでおります。それらリスクや不確実性には、一般的な業界並びに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内及び国際的な経済状況が含まれます。今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正を行う義務を負うものではありません。