



2026 年 7 月 31 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)

投資家のみなさまからのご質問について（2027 年 1 月期 第 1 四半期決算発表後）

当社は、2026 年 6 月 12 日の 2027 年 1 月期 第 1 四半期決算発表以降に、投資家のみなさまより頂戴した主なご質問に対する回答内容について公表いたしましたので、お知らせいたします。

本開示は情報発信の強化と、株主・投資家のみなさまのご理解を一層深めることを目的に、当社が自主的に実施するものであり、回答内容は開示時点での情報を記載しております。時点のずれによって多少の齟齬が生じる可能性があります。直近の回答内容を最新の当社方針として記載しております。

以 上

投資家のみなさまからのご質問について（2027 年 1 月期 第 1 四半期決算発表後）

■ 業績関連

Q1：当期（2027 年 1 月期）業績予想の蓋然性に関する回答

メディア・コンテンツ事業からの撤退等による事業再編や、一時的な需要減少が見込まれる海外ソリューションにおけるレイオフ費用の発生等により、前期（2026 年 1 月期）までの収益性は悪化しておりました。これらの要素を積み上げるだけでも一定の蓋然性が担保できると考えておりますが、「再成長期」の始まりと位置付ける当期は、まずは 3 期続いた最終赤字から脱することを最優先に取り組んでおります。

第 1 四半期決算の発表やその後の進捗等を経て、当社は 2026 年 3 月 17 日に公表した業績予想を達成する蓋然性が高まったと考えております。同時に、①下期偏重の傾向が強い当期予想の背景、②第 1 四半期決算において顕在化している不確定要素を踏まえて総合的に評価した結果、現時点で業績予想を修正する必要は生じておりません。

Q2：業績予想を下期偏重とする背景に関する回答

当社が展開する主なサービスであるゲームデバッグは、完成前のゲームソフトの品質を検証する作業です。モバイルゲームやダウンロードコンテンツ等の増加に伴い、かつてほどの強い偏りは生じにくいものの、家庭用ゲームの発売が集中するクリスマス～年末年始に向けて、毎年秋頃にゲームデバッグやローカライズの需要が高まる傾向があります。発売後には、プレイヤーからのお問い合わせに対応するカスタマーサポートの需要も高まりますので、当社の業績は下期に偏重しやすいと言えます。

また、2026 年 6 月 12 日付「2027 年 1 月期 第 1 四半期決算において高い関心が予想される事項について」に記載のとおり、当期の業績予想は再編期において下方修正が続いたこと等を踏まえて策定したものです。引き続き、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、事業に邁進してまいります。

Q3：業績予想における不確定要素に関する回答

2026 年 6 月 12 日付「2027 年 1 月期 第 1 四半期決算において高い関心が予想される事項について」では、3 つの不確定要素を挙げております。

①国内ソリューション

旺盛な需要によりゲーム分野が計画を上回る一方、Tech 分野・CX 分野は計画を下回っております。国内ソリューション全体の収益は計画を上回っており、Tech 分野・CX 分野では、今後の巻き返しを図ってまいります。

②海外ソリューション

クライアントとなる現地企業の合併や分割、人材の流動性が高い等、案件の増減が突発的に起こりやすい傾向があります。第 1 四半期においては計画外で貸倒引当金 50 百万円を計上しましたが、各サービスの収益は概ね計画を上回り推移しました。

③為替影響

前第 1 四半期は為替差損、当第 1 四半期は為替差益が生じたことで、第 1 四半期における経常利益以下の実績を大きく押し上げましたが、今後の為替動向について合理的な見通しを立てることは、困難であると考えております。

Q4：AI 技術への投資に関する回答

当社グループにおける AI 技術への投資は、主に AI 関連企業とのアライアンスを主軸にするものであり、自社で多額の資金や人員の投入が必要となる、プロダクト開発を中心とするものとは異なります。社内で AI をマネジメント（指示・評価・統制）できる付加価値の高い「AI 人材」を育成することで、ビジネスモデルの転換を進めてまいります。

●ゲーム分野

AI 技術の急激な発展は、ゲーム開発における様々な工程の効率化を加速させるものです。しかしながら、発売前タイトルに関する機密情報の取扱いに対する慎重な姿勢も根強く、また作品ごとに設定や世界観、ゲームシステムが大きく異なることから、精度の高い AI に求められる大量の学習データを十分に確保することが容易ではありません。現段階では、ヒトの手による労働集約的なオペレーションが、品質・コスト・対応力の観点で重要な役割を担っているものと認識しております。

このような環境下において、ゲームデバッグ市場におけるトップランナーである当社は、長年にわたり蓄積してきた知見やノウハウ、豊富なデバッグ実績を有しております。AI を活用したデバッグ自動化の実現に向けて優位なポジションにあることから、AI 関連企業とのアライアンス強化や先端技術の活用を積極的に推進し、今後も市場における競争優位性をさらに高め、イニシアティブ（主導権）を維持・強化してまいります。

●非ゲーム分野

アライアンス先で開発された各種 AI ツールの導入・定着を支援し、導入先となる顧客に対する価値提供に努めてまいります。2026 年 6 月 23 日付「当社連結子会社によるパートナーシップ契約締結に関するお知らせ」は、その具体的な取り組みの 1 つです。

Q5：中長期的な見通しに関する回答

当社グループの主な収益は、受注したゲームデバッグやソフトウェアテスト等の案件に掛かる、工数に応じて生み出されてきました。「効率的に運用すること」を目的としたビジネスツールではなく、「ヒトが快適に遊ぶこと」を目的としたゲームソフトの品質を長年にわたって作り続けてきた当社は、効率化の可能な 99 点までの部分には積極的に AI 技術を取り込みつつ、残る 1 点やその先を追求していく中で、これまでの「労働集約型」と異なる「知識集約型」のビジネスモデルへ転換を進めてまいります。

このような環境下で、当社は収益性の改善を優先するべく、前期までにメディア・コンテンツ事業から撤退し、海外ソリューションにおいても開発段階にあったコンテンツ事業を中断した他、当期においても子会社間の吸収合併を実施する等、事業の選択と集中を進めております。

過去 4 期にわたって取り組んだ、事業再編等による収益性改善の成果を今後の実績によって評価しつつ、日々進化する AI 技術の進歩を現実的な目線をもって見極めながら、新たな成長目標を設定し、適切なタイミングで株主・投資家のみなさまへお示してまいります。

Q6：ADOOR の吸収合併に関する回答

当社は、2026 年 7 月 28 日付「連結子会社間の吸収合併に関するお知らせ」において、当社連結子会社であるポルトゥウィン株式会社（以下、「ポルトゥウィン」）を存続会社、株式会社 ADOOR（以下、「ADOOR」）を消滅会社とする吸収合併を行うことを公表いたしました。

ADOOR は、企業・自治体向けに XR 技術やメタバースを活用したコンテンツやイベントを企画・立案・制作・運営する子会社として設立されました。国内のゲーム・エンターテインメント分野とも深く関わる最先端の技術領域に展開したことで、独創的なアイデアを積極的に取り入れるインディーゲーム*開発案件への参画機会が近年増加しておりました。

ポルトゥウィンは、国内ゲーム分野においてデバッグを中心としたゲーム開発支援のサービスを提供しております。また、Tech 分野においてはソフトウェアテストを中心とした事業を展開しており、ポルトゥウィンは両分野に対して、AI 技術によるサービスの高度化や高付加価値化に取り組んでおります。

このような背景の下、長年にわたり当社グループが蓄積してきたゲーム開発支援のノウハウと、ADOOR が有する XR・メタバース領域の知見を一体的に活用すると共に、国内ゲーム分野に係る人材及び経営資源の集約による事業運営の効率化を図るため、ポルトゥウィンを存続会社、ADOOR を消滅会社とする吸収合併を実施することといたしました。

世界的な急成長が見込まれるゲーム市場の中でも、個人利用の可能な開発ツールの普及や Steam 等の PC ゲーム向け販売基盤の定着を通じて、インディーゲーム市場には特に大きな成長が期待されております。本件が当期予想等の短期的な業績に与える影響は軽微に留まると見込まれますが、急成長する市場の追い風を的確に捉えた、中長期的な事業成長を着実に実現してまいります。

* Independent video game(英：独立系ゲーム)の略称。大規模なパブリッシャーの資金援助を受けず、少人数・低予算で開発されたゲームソフトのこと。Mordor Intelligence によると、インディーゲームの世界市場規模は、2025 年の 48.5 億米ドルから 2031 年には 108.3 億米ドルへ拡大が予測される。

Q7：令和8年熊本地震による影響に関する回答

2026年7月28日に発生しました令和8年熊本地震により被災されたみなさまに、心よりお見舞い申し上げます。

九州エリアにおける当社グループの拠点（博多、北九州、大分、佐賀）につきまして、情報収集の結果、現時点で当該地震の影響による人的被害及び設備被害は確認されておりません。

■ その他

Q8：IR活動に関する回答

当社は、株式市場におけるプレゼンス強化に向けた取り組みを推進しております。当期第2四半期（2026年5月～7月）中に配信した、主なコンテンツは以下のとおりです。

- ▶ ポールトゥウィン株式会社
ISTQB パートナープログラム最高位「Global Partner」認定
<https://pdf.irpocket.com/C3657/ccdN/BboC/G0SY.pdf>（2026年6月11日公開）
- ▶ SynX 株式会社
業務設計から定着支援まで、一気通貫のAI導入支援を行うSynXに新パートナー
<https://pdf.irpocket.com/C3657/uOn6/ULXP/FjZ5.pdf>（2026年6月23日公開）
- ▶ Palabra 株式会社
次世代スマート眼鏡を用いたバリアフリー字幕をjig.jp社<東証グロース：5244>と共同実証
<https://pdf.irpocket.com/C3657/fcDL/y1fn/sZ86.pdf>（2026年6月1日公開）
- ▶ Side International Holdings Limited
英国ゲーム業界を代表する政策懇談会「Westminster Games Week 2026」活動報告
<https://pdf.irpocket.com/C3657/xoA3/SFxs/slAR/ZTyS.pdf>（2026年7月15日公開）
- ▶ アナリストレポート
Shared Research
<https://pdf.irpocket.com/C3657/xoA3/SFxs/rRom/Zhst.pdf>（2026年7月8日更新）

個人投資家向け会社説明会（IRセミナー）では、参加者からのご質問に取締役CFOが直接回答し、その内容を開示しております。こうした取り組みを通じて、事業内容等に対する認知向上を図り、新規投資家のみなさまとの接点を創出することで、市場からの評価全般を見直していただきたいと考えております。その結果として、業績に裏打ちされた企業価値の持続的な向上に繋がてまいります。

- ▶ 会社説明会（ログミーFinance、2026年7月4日オンライン開催）
<https://pdf.irpocket.com/C3657/xoA3/SFxs/rGo7/q2yi.pdf>（動画リンク・書き起こし・Q&A）
<https://bit.ly/2607043657>（投影資料）

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。