

2025 年 10 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 (TEL：03-5909-7911)

2026 年 1 月期 第 2 四半期 投資家のみなさまからのご質問について

当社は、2025 年 9 月 12 日の 2026 年 1 月期 第 2 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とその回答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。回答内容については、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

2026 年 1 月期 第 2 四半期 投資家のみなさまからのご質問について

■ メディア・コンテンツ業務からの撤退影響について

Q1：今後の業績見通しについて

当社グループは現在、3つの業務区分（国内ソリューション、海外ソリューション、メディア・コンテンツ）の下で事業を展開しております。過去数年、収益性低下の主因であったメディア・コンテンツからの撤退は、8月末をもって完了しており、第2四半期においては株式会社 HIKE の関係会社売却益：86 百万円を計上し、第3四半期においては株式会社アクアプラスの関係会社株式売却益：約 40 百万円の計上を見込んでおります。今期は引き続き Palabra 株式会社（2025 年 1 月期：売上高 176 百万円、連結売上高比：0.3%）の業績がメディア・コンテンツとして反映されますが、規模が僅少であることから来期 2027 年 1 月期には国内ソリューションの業務区分へ統合する予定です。

来期業績については、①メディア・コンテンツが剥落すること、②海外ソリューションの大口案件が一服することを受けて、連結売上高の大幅な増加は見込みづらい状況です。一方、収益性については多くの課題を認識しており、速やかな改善を実現すべく、これまでメディア・コンテンツの改善に投入してきた経営資源の配分見直しを進めております。

▶ 国内ソリューション

ゲーム分野以上に裾野の広い、Tech 分野への拡販を進めております。また、将来的な固定費の削減を狙った拠点の統廃合を進めておりますが、新旧両拠点において費用が発生する状態（いわゆる二重家賃）も一定期間継続することから、短期的には費用が増加しています。同時に収益性の改善に向けて、後述の生成 AI を活用した業務効率化等、各種取り組みを進めております。

なお Nintendo Switch2 の発売に伴い、ハード普及と共に新作ソフトが投入されていく中で、徐々に関連する受注が増加する見込みです。

▶ 海外ソリューション

現時点では主にゲーム分野を中心に事業を展開しており、第2四半期では海外ソリューション売上高の約 4 割を音声収録（ゲームの他、スマートデバイス等にも対応）が占めております。大きな市場拡大が難しい国内ゲーム分野と異なり、市場規模は将来的に大きな成長余地を持ちます。一方で顧客の事業方針の転換が活発であることから、受注環境は流動性が高く、業績予想等を見通しづらくなってきております。これに機動的に対応し、今後の収益性を改善するため、まずは在外子会社のスリム化を進めており、その過程で特別退職金等が発生する可能性があります。

Q2：今後の M&A の方針について

コロナ禍による急拡大を終えてなお、ゲーム分野・Tech 分野はグローバルな急成長分野として期待されております。当社グループが市場の成長スピードに追従、あるいは上回る非連続的な成長を実現する上で、M&A は重要な選択肢の一つであると考えております。同時に、この度のメディア・コンテンツ業務からの撤退を振り返り、新分野への展開は従来以上に慎重に取り組んでまいります。

■ 急速な AI（人工知能）技術の発展について

Q3：事業に与える影響を知りたい

システムとヒトを組み合わせた事業展開を続ける当社グループにおいて、AI 技術の発展は業務品質のさらなる改善を加速させるものです。また、当社グループの主な事業内容であるゲームデバッグ・ソフトウェアテスト（QA：品質保証）は、仕様外の違和感や要件との整合性といった、AI が苦手とする前後の文脈やニュアンスの把握に分類されるものであり、今後もヒトと共存可能な領域であると考えております。

以下、今期第3四半期（2025 年 8 月～10 月）中に公表した AI 技術に関連する主なニュースをご紹介します。

Q4 : Razer 社との提携について

当社は、2025 年 8 月に「当社連結子会社（Side）と Razer とのハイブリッド・プレイテストによる AI 活用型デバッグソリューションの発表に関するお知らせ」を公表いたしました。

世界的なゲーミングデバイスメーカーである Razer 社は、全世界で 5,500 万人以上の利用者を抱える PC ランチャー「Razer Cortex」を提供しています。本件は Razer Cortex を通じて優良な利用者を募り、プレイテストデータを収集すると同時に、当社グループ独自の AI を活用した解析と QA チームによる最終調整を顧客に提供するものです。

一般的にプレイテストは、ゲームの仕様にに基づき一貫性・操作性等を確認するものであり、国内ゲーム市場においては社内のテスターや短期的なアルバイトによって実施されるケースが多く見られます。一方で、海外ゲーム市場においては一般利用者の中からテスターを募り、秘密保持契約（NDA）の下で報酬を提供することが普及しております。こうした背景の違いから、本件は特に海外メディアからの注目が高く、世界初のハイブリッド・プレイテストによる AI 活用型ゲームデバッグソリューションとして、公表から約 1 週間で 8 億件のユニークビューを記録しました。

本件は、従来以上に高品質かつ大規模なプレイテストの結果を安価で提供可能にするものであり、ゲーム開発の BPO パートナーとして一貫してソリューションを提供する当社グループの魅力向上に繋がることから、顧客に対する当社グループの訴求力向上を実現しております。当社グループは本サービス自体の受注獲得に加え、本サービスをきっかけとしたゲーム開発会社からのさらなる BPO 案件の受注拡大を進めております。

Q5 : 生成 AI によるソフトウェアテスト設計システムについて

当社は、2025 年 10 月に「当社連結子会社（ポルトゥウィン株式会社）による生成 AI を活用した全自動型 E2E テスト設計システムの開発・業務導入に関するお知らせ」を公表いたしました。

ソフトウェアテストの結果は、最終的な製品の品質に大きく影響を及ぼすことから、専門エンジニアはテスト設計に多くの工数を割くことが一般的です。一方でソフトウェア開発の現場においては、アジャイル開発や生成 AI の普及によって、開発サイクルが急速に短期化している状況です。

本件は、当社グループが国内ソリューションにおいて取り組むソフトウェアテストの、テスト計画設計を生成 AI によって自動化するものであり、短期化が進むソフトウェア開発のボトルネック解消に繋がられるものです。品質保証のスピードと精度のトレードオフ解消を通じて、さらなるソフトウェア開発の短期化に貢献できる本件は、当社グループの中長期的な競争優位性の向上に繋がることを期待しております。

■ その他

Q6 : 株式の立会外分売について

当社は、2025 年 10 月 21 日に「株式の立会外分売に関するお知らせ」を公表いたしました。

当社は、相続によって当社株式の保有に至った一般株主から、相続税の支払のため当社株式の一部を売却する意向を有している旨の連絡をいただきました。当該株主は一定数の株式売却を希望されていたため、発行会社として現在の株価・株式市場の動向を踏まえて検討し、株式の分布状況の改善及び流動性の向上を図る目的で、立会外分売を実施いたしました。本件は、2025 年 10 月 29 日に公表した「株式の立会外分売終了に関するお知らせ」とおり完了しております。

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。