



2026年6月12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 橋 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

当社は、本日公表しました「2027年1月期第1四半期決算短信」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1四半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6月12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6月12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1四半期決算において高い関心が予想される事項

■ 第1四半期決算、業績予想に対する進捗について

Q1：26/1期 決算開示の際に公表した上期業績予想に対して、第1四半期末時点で営業利益は高い進捗率を示しており、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益に至っては、上期業績予想を達成している。黒字化時期の前倒しを目指すとは聞いていたが、相当のイレギュラーが生じたと考えるべきか？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、当社としては、営業利益段階において業績予想に対する重大なイレギュラーが生じたとは捉えておりません。一方で、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益においては、為替動向の影響により利益が押し上げられております。

また、今回の業績予想は、当社事業に内在する季節性に加え、再編期において業績予想の下方修正が続き、株式市場からの信用を毀損した経緯を踏まえ、不確実性を織り込んだ保守的な前提のもとで策定しております。現状においては、下期偏重を想定していた計画に対し、進捗が前倒しで推移しております。当社としては、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ところが大きく、収益基盤の安定化が進み、収益性の回復は着実に進展しております。

(単位：百万円)

		26/1Q 実績	27/1Q 実績	差異
国内 ソリューション	売上高	6,296	6,773	+477
	営業利益	288	233	△55
海外 ソリューション	売上高	4,862	4,463	△398
	営業利益	△115	△13	+101
メディア・ コンテンツ	売上高	1,601	-	△1,601
	営業利益	△119	-	+119
全社共通	営業利益	△75	46	+122
連結合計	売上高	12,759	11,237	△1,522
	営業利益	△22	266	+288

● 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進捗したことにより、上期予想に対する進捗率は売上高 52.6%、営業利益 139.7%となりました。当期においては、ゲーム分野の旺盛な需要が継続する見込みであり、国内既存拠点における増床・増席を実施いたしました。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、ゲーム分野によって挽回可能な範囲ではあるものの、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、今後の案件獲得強化・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1四半期における国内ソリューションの営業利益は233百万円（前年同期比：△55百万円、営業利益率：3.4%）ですが、前期と同様の配賦基準に基づけば378百万円（前年同期比：+90百万円、営業利益率：5.6%）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、商習慣の違い等から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つとしております。当第1四半期においては、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。一方で、前第4四半期に続きクライアントに対する貸倒引当金50百万円の計上が発生したことから、上期予想に対する進捗率は売上高50.6%に対し、営業利益は△13百万円（上期予想は111百万円）に留まりました。

前年同期比においては、前第1四半期に実施したリブランディングに伴う一時的な広告費の剥落に加えて、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1四半期決算で適用している期中平均レート（1米ドル）は156.48円（前第1四半期は152.95円）であり、また、期中平均レート（1英ポンド）は211.08円（前第1四半期は198.06円）であり、いずれも円安影響でした。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248百万円発生しました。

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1四半期においては、為替相場が前々期末の1米ドル154.43円から142.57円と円高に推移したことを主因に、為替差損が433百万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681百万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ている要因の一つであります。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。

■ 今後の経営方針について

Q4：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。