



2026年3月17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)

## 2026年1月期 通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「2026年1月期決算短信」及び「特別損失（減損損失）、法人税等調整額の計上及び通期連結業績予想と実績との差異並びに役員報酬の減額及び配当予想の据え置きに関するお知らせ」等（以下、2026年1月期 通期決算）について想定される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。

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。

以 上

## 2026年1月期 通期決算において高い関心が予想される事項

### ■ 業績予想値と実績との差異について

**Q1：26/1期 第3四半期決算開示の際、業績予想を修正したばかりなのに、通期決算の営業利益、経常利益及び親会社株主に帰属する当期純利益で下方差異が生じている。特に親会社株主に帰属する当期純利益は大きな差異となっている。未達の理由は？**

第3四半期決算開示時（12/9）に続き、下方差異となり、また、多額の損失計上に至った経緯を重く受け止めております。売上はほぼ想定どおりに推移しましたが、費用では欧州においてクライアントが法的再建手続きを申請し、海外ソリューションで貸倒引当金を計上する必要が生じたこと、事業整理の一時費用が想定以上に発生したことから営業利益が黒字予想から一転し、赤字となりました。

#### ● 業務別売上高・営業利益の予想差異

(単位：百万円)

		25/12/9 予想	26/3/17 実績	差異
国内 ソリューション	売上高	25,915	25,904	△10
	営業利益	1,088	1,128	+39
海外 ソリューション	売上高	20,453	20,792	+339
	営業利益	△385	△939	△554
メディア・ コンテンツ	売上高	2,160	2,139	△20
	営業利益	△134	△141	△6
全社共通	営業利益	△289	△286	+3
連結合計	売上高	48,529	48,837	+307
	営業利益	279	△238	△517

親会社株主に帰属する当期純利益の大幅未達については、特別損失として減損損失を 3,060 百万円、特別退職金を 299 百万円計上したことによります。

減損損失の発生は、国内ソリューションにおいて、株式会社 MSD ホールディングスの株式取得により生じたのれん・無形資産残存簿価のすべて 986 百万円、海外ソリューションにおいて、Ghostpunch Games, LLC からの事業譲受により生じたのれん・無形資産残存簿価のすべて 1,693 百万円を減損したものです。第3四半期決算開示時、「高い関心が予想される事項について」で公表していた通り、過去の M&A 等によるのれんや無形資産の資産性を再評価しました。その結果、両社とも投資時の業績計画を下回って推移していることから、今後の案件を保守的に精査し、損失処理しました。このほか、出資の回収可能性が見込まれないゲーム共同開発事業に係る減損損失など 380 百万円が含まれております。

特別退職金の発生は、海外ソリューションにおいて、事業整理の過程において幹部職員への退職金支払いがあったことによります。なお、幹部職員以外の退職金は売上原価や販売費および一般管理費に含まれております。

当社は、減損損失の計上に至った経営の責任と、27/1期からの確実な黒字化に向けたコミットメントを明確化するために、役員報酬の減額を決議いたしました。上場来、最大の最終赤字となり、ご心配お掛けしておりますが、業績の回復・再成長を実現すべく、全社一丸となって取り組んでまいります。

**Q2：業績における為替影響を知りたい。**

第4四半期決算で適用している期中平均レート（1 US ドル）は 25/1期 151.44 円、26/1期 150.43 円であり、円高影響でした。また、期中平均レート（1 ポンド）は、25/1期 193.62 円、26/1期 198.06 円であり、円安影響でした。このほか複数の通貨での取引がありますが、全体では、売上や営業利益への影響は僅少ですが、外貨建て資産負債の換算により、為替差損が 236 百万円発生しました。

## ■ 来期（27/1期）業績予想について

### Q3：17億円の減収、22億円の営業増益とのことだが、その考え方を知りたい。

まず、メディア・コンテンツの撤退により、2,139百万円の減収、141百万円の増益（赤字削減）となります。

国内ソリューションでは、2,457百万円（9.5%）の増収、84百万円（7.5%）の増益を計画しています。ゲーム分野でのシェア拡大、Tech分野の各種拡大施策の効果が表れ始めることを見込んでおります。なお、グループ本社機能の集約等により、共通費の配賦基準を変更しているため、増収額に対して増益額が小幅になっております。参考までに、26/1期同様の配賦基準によれば、784百万円（69.5%）の増益となります。

海外ソリューションでは、2,072百万円の減収、1,591百万円の増益を計画しています。音声収録のスポット業務やゲーム開発受託業務の剥落により減収を見込んでおります。第1四半期まで事業整理、撤退費用が発生する見込みですが、第2四半期以降は、四半期ごとの継続的な黒字化を見込んでおります。減収に備えた体制整理、コンテンツ事業の撤退等により、大幅増益を見込んでおります。

なお、両ソリューションとも、26/1期ののれん・無形資産残存簿価の減損により、約5億円（国内約2億円、海外約3億円）ののれん償却費、無形資産償却費の減少を見込んでおります。

### Q4：来期の為替前提は？

現時点の相場や市場予想を踏まえ1USドル150円を前提としています。

### Q5：3期連続で最終利益が赤字の中、1株当たり配当金を見直す必要はないか？

当社は、安定した継続的な累進配当を原則に、総還元性向30%以上、DOE（純資産配当率）3%下限を基本方針として、2011年10月の上場来、減配なく株主のみなさまに対する利益還元を実施しております。一方で、親会社株主に帰属する純損失の計上が続いたことから、24/1期以降の1株当たり配当金は、16円に据え置いてまいりました。

今後も上記の方針に則りつつ、確実な最終利益の黒字化を図り、さらなる株主還元強化に努めてまいります。

## ■ 今後の経営方針について

### Q6：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。