



PTW

ポールトゥウィンホールディングス株式会社

個人投資家向けIRセミナー 会社説明資料

- 証券コード | 3657
- 銘柄略称 | ポールHD

2026年7月4日



自己紹介



ポールトゥウィンホールディングス株式会社

取締役CFO

山内 城治(やまうち じょうじ)

北海道札幌市出身、税理士

趣味: マラソン、ボート

1996年
4月

札幌信用金庫

- ▶ 大学卒業後、融資、預金、渉外を一通り経験

2001年
3月

株式会社ハドソン

- ▶ ゲーム業界との出会い
- ▶ 経理財務の職歴スタート

2005年
8月

ピットクルー株式会社

- ▶ 現職グループ参画の始まり

2009年
12月

ポールトゥウィン・ピットクルーホールディングス株式会社

- ▶ 上場に向けて持株会社化し、転籍

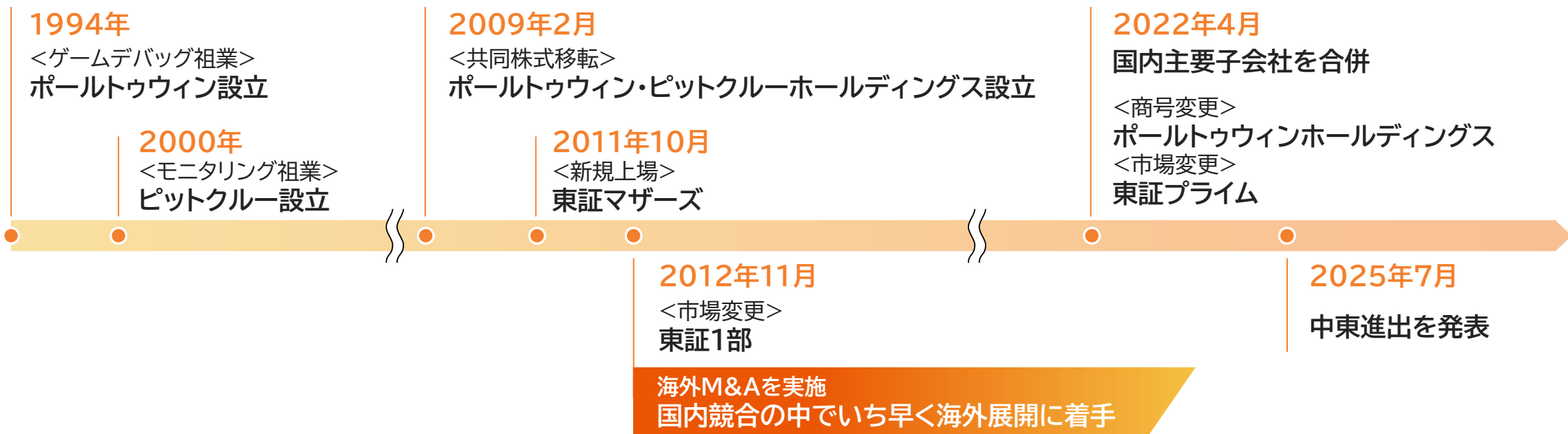
2011年10月: 東証マザーズ上場

2012年11月: 東証第1部市場変更

2022年 4月: 東証プライム市場変更、社名変更

- ▶ 上場前後を通じて約20年以上、当社グループの経営に関与
- ▶ 2016年9月～2022年1月には、ピットクルーの代表取締役社長や会長も兼務

創業32年、日本初のゲームデバッグ専門企業



全世界15ヶ国に展開、従業員数7,000名超※のグローバル企業


ゲーム分野
54 %

分野別売上高

2026/1期 連結売上高

48,837 百万円


海外
43 %

地域別売上高

※ 2026年1月末現在

デバッグとは？ ゲームの価値と信頼を守る『品質』への挑戦

■ ゲーム開発の終盤で不具合を見つけて報告し、品質を確保するための検証作業

一般的な『ゲームのバグ』のイメージ

セーブデータが
消える

敵が強過ぎて
倒せない

確率表示が
実態と異なる

デバッグの目標

商品の品質を上げること

バグ・不具合の要素

① プレイヤーがどれだけ困るか？



ユーザーに与える不利益

② お金を払う価値があるか？



商品価値の棄損

③ この状態で販売してよいか？



規則からの逸脱・違反

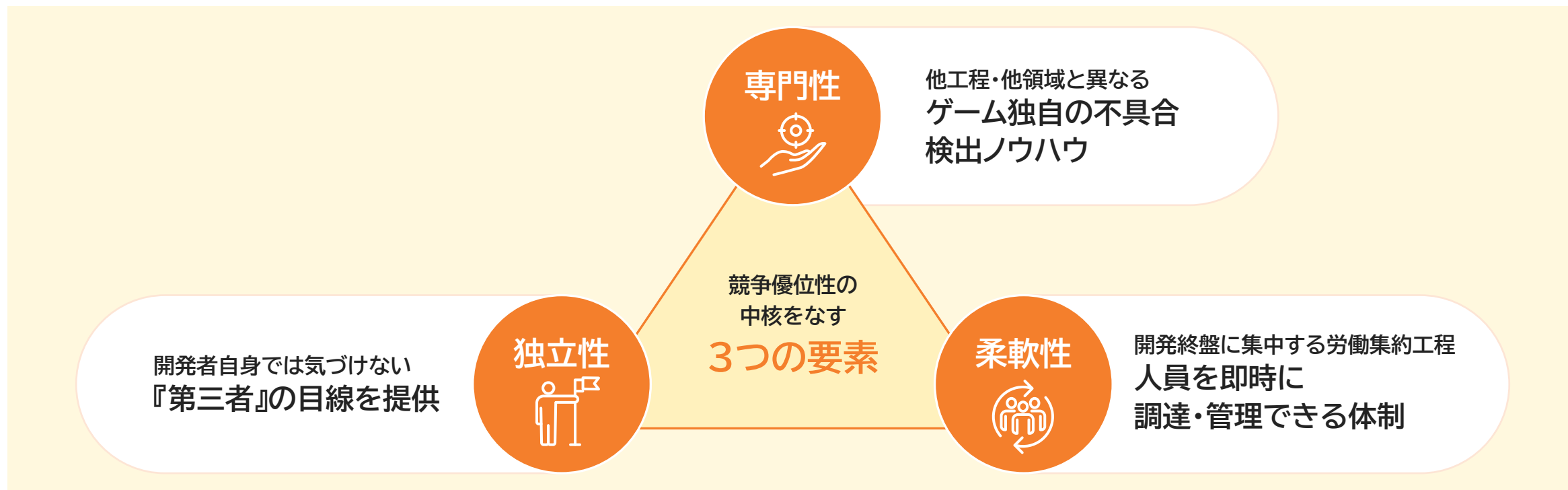
ゲーム開発に欠かせない『エコシステム支援ビジネス』

■ 個別タイトルの売れ行きに左右されず、市場規模の拡大と共に安定成長する『インフラ型』事業

	 ハードメーカー	 ソフトメーカー	PTW
	ハードメーカー	ソフトメーカー	当社
主な収益源	ゲーム機の販売 ロイヤリティ収入	ゲームソフトの販売 ダウンロードコンテンツ(課金)	受託費用
提供価値	遊ぶ『場』	遊びたい『理由』	安心して遊べる『品質』
業績の特徴	ライフサイクル依存 ● 世代進化に伴い高性能化 ● 高度な映像表現・システムに対応	ヒット依存 ● ハードが普及し市場拡大を牽引 ● 高性能化が進みソフトが複雑化	開発タイトル数・稼動量依存 ● ハードが普及 ➡ 開発タイトルが増える ● ソフトが複雑化 ➡ 稼動量が増える

強固な参入障壁と高い競争優位性

高度な『運営力』を要するビジネスモデルによる実質2社の寡占市場



Q

なぜソフトメーカーは内製化しないのか



アウトソーシングが合理的な業務特性

Q

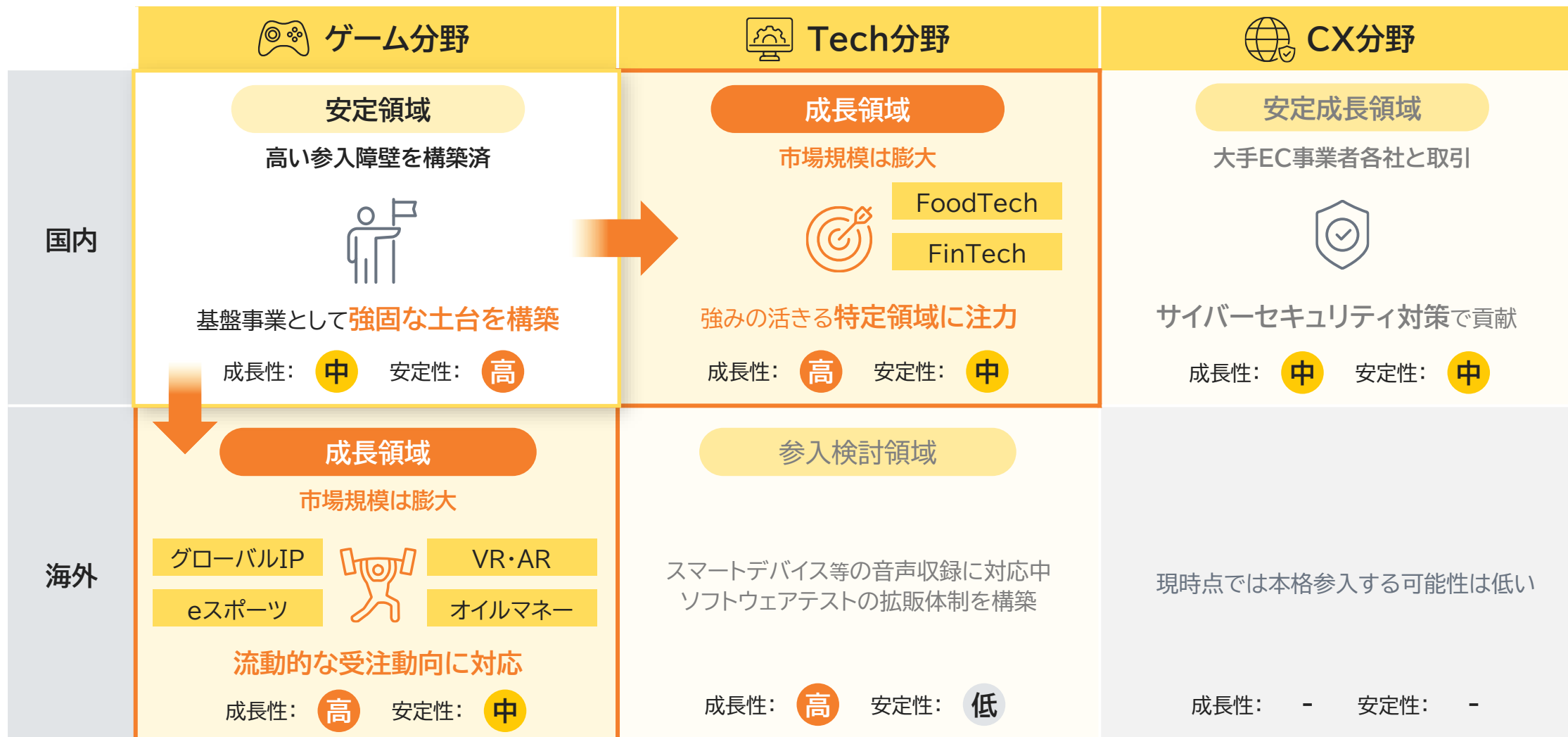
なぜ市場への新規参入が進まないのか



信頼とノウハウで積み上げた参入障壁

今後の成長方針

安定領域である国内ゲーム分野を基盤に、成長領域への投資を拡大

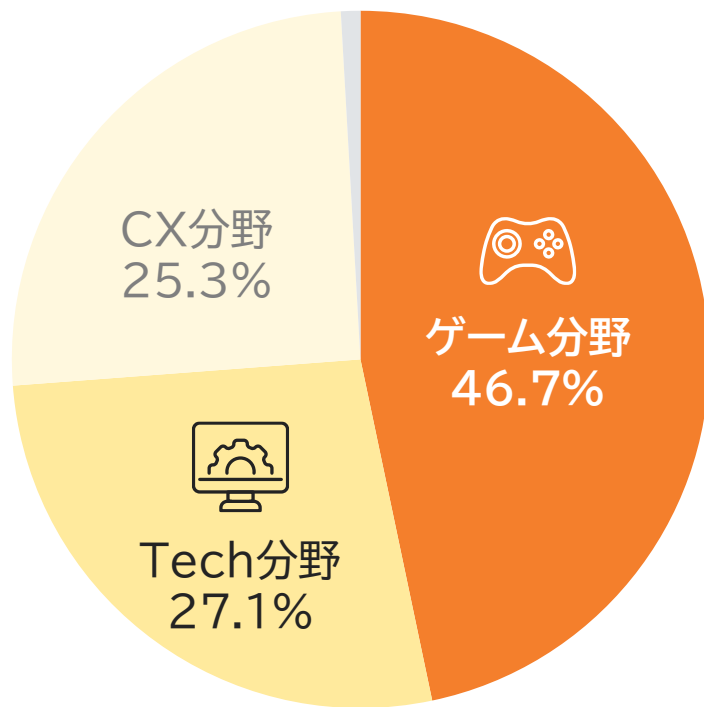


【安定領域】国内ゲーム分野

安定収益 × 着実成長を両立する基盤事業

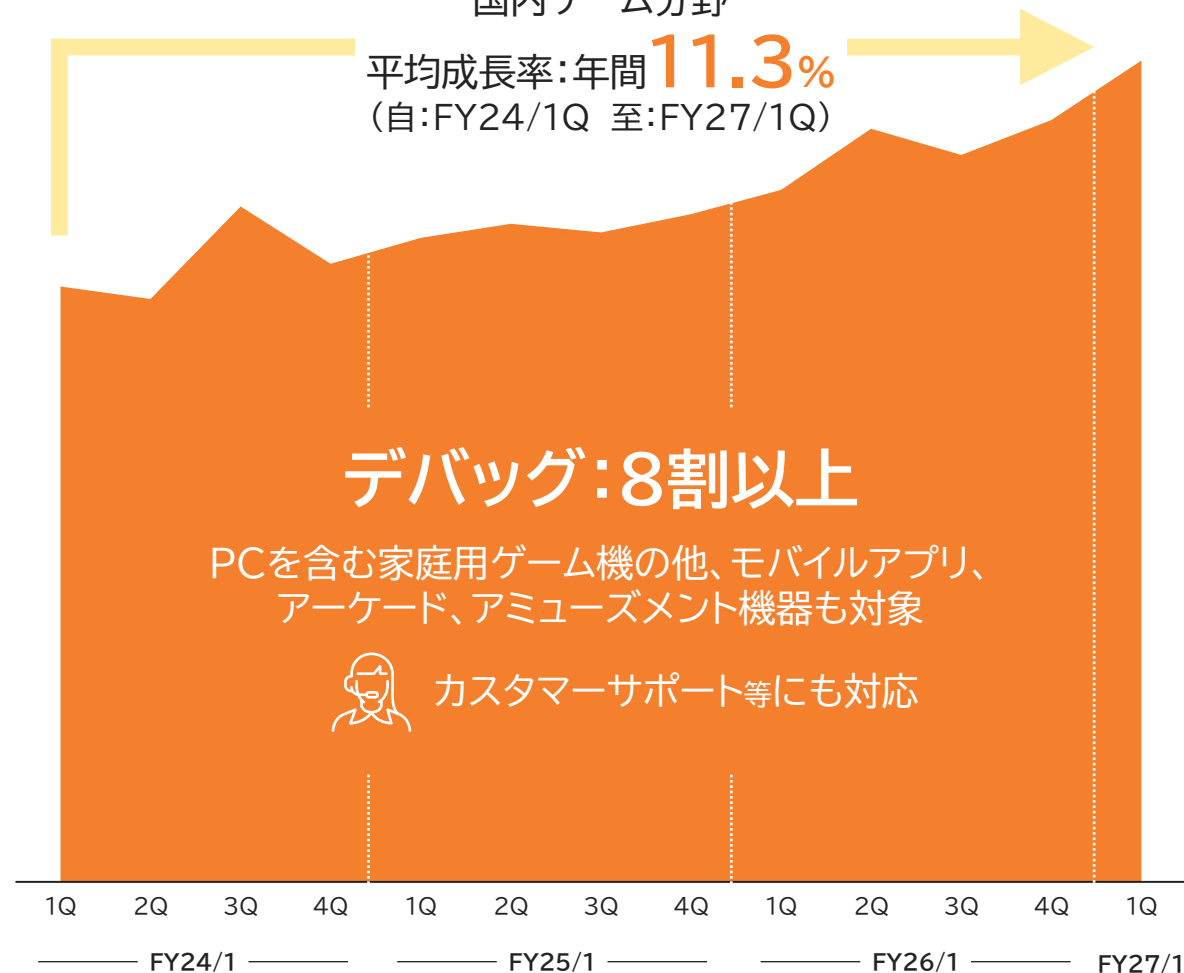
2026/1期 国内ソリューション

売上高: **259**億円



国内ゲーム分野

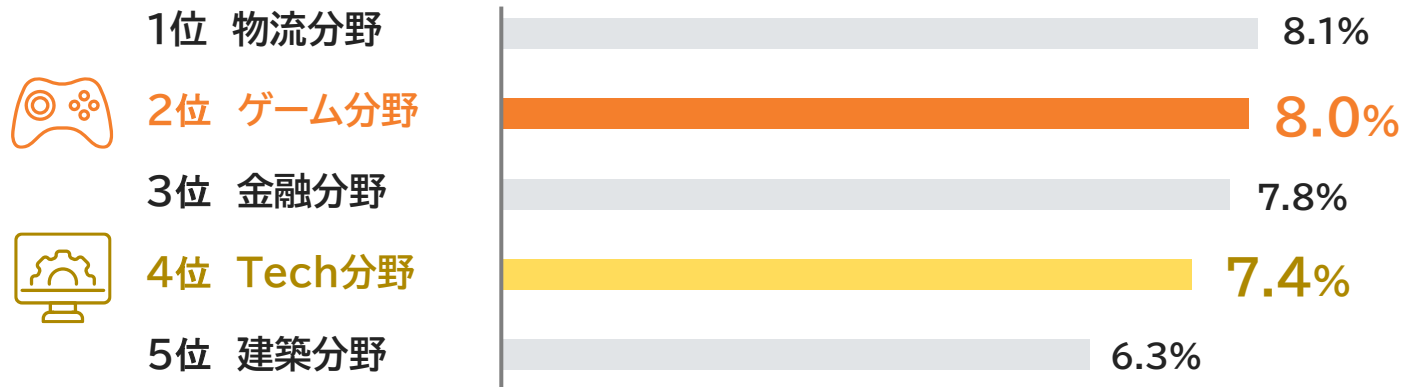
平均成長率: 年間 **11.3%**
(自: FY24/1Q 至: FY27/1Q)



* 売上高は、外部顧客に対する外部売上高であり、その他の業務や業務間の内部売上高・振替高は含まない

【成長領域】①海外ゲーム分野

『今後10年間で最も急成長する産業』を取り込む



- ▶ ソーシャルゲーム普及によるゲーマー層の拡大
- ▶ ゲームに対する見方を変えるeスポーツの浸透
- ▶ 石油依存から脱却を図る巨大な中東マーケット

出典: Morgan Stanley – “Industries with the Fastest Growth Through 2030” (2023)
JETRO – “[MENAゲーム市場環境分析](#)” (2025)より、2022年～2027年における市場規模成長率のCAGR予測



サウジアラビア政府系ファンドの
完全子会社と2025年7月 覚書締結
サウジアラビア首都 リヤドに拠点設置へ

【成長領域】②国内Tech分野

AI時代に拡大する『品質需要』を取り込む

生成AIによる
AIコーディング等が実現

ソフトウェア開発は『高速化』

検証不十分なまま本番環境への投入が始まっている

AIが自身の正しさを
保証できないまま

品質課題は『高度化・多様化』

ユーザーの生命・財産を危険に晒すリスクも

出典: Tricentis Japan合同会社「AIによるソフトウェア開発の加速により、グローバル企業の60%が未テストコードを本番環境へ投入」

● 想定されるAI技術と品質課題の変遷



ヒトの手による品質データ資産を、30年超にわたり蓄積する当社は
品質専門のBPOパートナーとして、持続的な競争優位を創出

<ご参考> 未来の国家競争力の核となる「戦略17分野」 日本のコンテンツ産業はAI時代の収益源

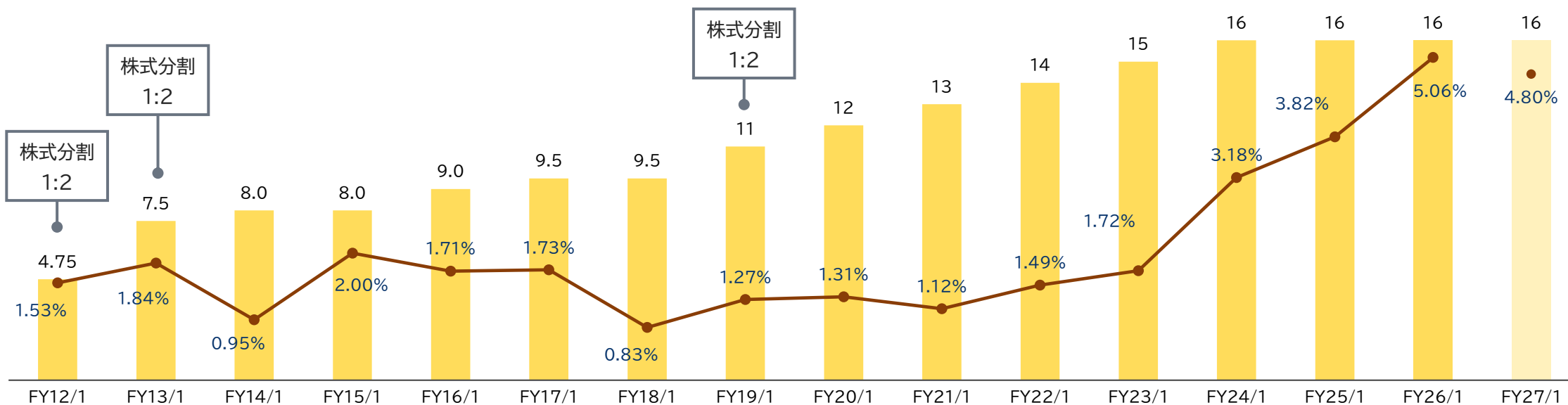
分野	主要な製品・技術等	官民投資額(想定)
コンテンツ	ゲーム	2033年度までに24.5兆円
	その他(アニメ・マンガ等) 合計	2033年度までに9.2兆円

出典: 第8回経済財政諮問会議「戦略17分野の「主要な製品・技術等」における官民投資額」

株主還元方針

2012/1期(2011年10月)上場来、減配なく累進配当を継続

■ 配当金(円/株)[※] ● 配当利回り=配当金÷期末終値



配当方針

- ▶ DOE:下限**3.0%**以上
- ▶ 総還元性向:**30.0%**以上

7/3(金) 現在の状況

- ▶ 終値:**333円/株**
- ▶ 配当利回り:**4.80%**

※ 2026年7月現在を基準として、過去に実施した株式分割の影響を考慮した金額を記載

時価総額の向上に向けたプレゼンス強化

再成長期に入った節目の1年、上昇トレンドへの早期転換を追求する

最終利益の黒字復帰

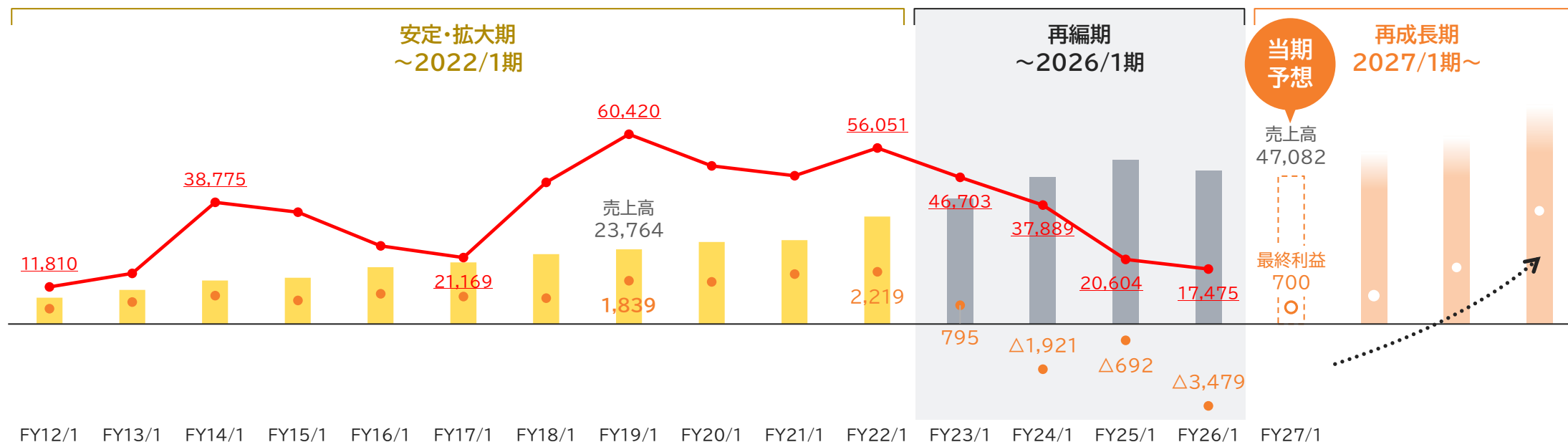
- ▶ 株式市場における **認知度の向上**
- ▶ 信頼回復に向けた **情報発信の強化**

単位: 百万円

	FY26/1実績	FY27/1予想
売上高	48,837	47,082
営業利益	△238	2,014
経常利益	△508	1,891
親会社株主に帰属する 当期純利益	△3,479	700

単位: 百万円

■ 売上高 ● 期中最高時価総額 ● 当期純利益



まとめ ①

3657 ポールHDはゲームデバッグのトップランナー

まとめ ②

実質2社で国内市場を席捲する高い競争優位性

まとめ ③

ゲーム開発が続く限り、必要とされるヒトの仕事

将来見通しに関する注意事項

本発表において提供される資料並びに情報は、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。

当社WEBサイト

<https://www.phd.inc/>



お問い合わせフォーム

<https://www.phd.inc/contact>

