



PTW

ポールトゥウィンホールディングス株式会社

2024年 1月期 第2四半期 決算説明資料

- 証券コード | 3657
- 銘柄略称 | ポールHD

2023年9月14日



売上高
22,340 百万円
前年同期比 +13.6%

- メディア・コンテンツ、海外ソリューションが売上を牽引し、四半期過去最高売上高を達成
- 第1四半期より、アクアプラスの業績が新規連結寄与

売上総利益
5,506 百万円
前年同期比 +2.1%

- スタッフの正社員化、成長分野での人材先行採用、特に海外での物価上昇・人件費増加により売上原価が増加、売上総利益は微増

営業利益
491 百万円
前年同期比 △63.6%

- 人事機能強化、事業基盤強化のためのセンター統合整備、ITシステム刷新、営業関連費用が増加し、営業利益は減少

トピックス

- HIKEのグラフィック事業、Ninjastarsにて合計316百万円のものれん減損損失発生
- 上期業績、下期見通しを踏まえ、通期業績予想の修正

- 2023年7月25日開示「当社子会社元取締役の不正行為疑惑に関する特別調査委員会設置に関するお知らせ」に記載のとおり特別調査委員会を設置、調査報告書を受領

特別調査委員会の調査結果

子会社元取締役の不正行為として、不適切な支出行為を認定

子会社から共謀先への権利取得金の偽装、外注費の偽装支払いを行わせ、これを着服

当委員会の調査結果を受けた再発防止策

親子会社間の管理責任の明確化、内部監査の充実、内部通報制度の充実を図る

影響額と過年度決算訂正有無

過年度決算訂正はなく、売上原価の過大計上額(93百万円)を売上原価に減額計上

元取締役等への求償債権額(188百万円)を長期未収入金に計上、同額の貸倒引当金繰入額を計上

当該元取締役等は弁済の意思を有しており、HIKEではその弁済方法を交渉中

役員報酬の減額

経営責任を明確にするために、以下のとおり役員報酬の減額を実施

当社代表取締役社長及びHIKE代表取締役：それぞれ月額基本報酬の30%×3か月

当社取締役管理部部長：月額基本報酬の15%×3か月

- 1 | 2024年1月期 第2四半期連結決算概況 … 4
- 2 | 2024年1月期 通期連結業績予想 … 16

- 1 | 2024年1月期 第2四半期連結決算概況 … 4
- 2 | 2024年1月期 通期連結業績予想 … 16

1-0. 2024年1月期 当社の事業分野

PTW

- 2023年1月期より、報告セグメントを「サービス・ライフサイクルソリューション事業」の単一セグメントへ変更
- 主要業務の売上高、業務内容、事業環境は以下のとおり

単位:百万円(単位未満切捨)

業務区分 (売上構成費)	サービス・ライフサイクルソリューション事業			
	国内ソリューション (57.0%)	海外ソリューション (28.4%)	メディア・コンテンツ (14.6%)	
2024/1期 2Q売上高	12,739 前年同期比+0.7%	6,350 前年同期比+11.3%	3,251 前年同期比+148.7%	
主要業務	ゲーム分野 - デバッグ - カスタマーサポート - ローカライズ - 海外進出支援	エコマース分野 - モニタリング - カスタマーサポート	Tech分野 - 第三者検証 - 環境構築 - サーバー監視 - データセンター運営 - キitting	- デバッグ - ローカライズ - 音声収録 - カスタマーサポート - 製品開発サポート - グラフィック開発
事業の成長性	安定分野			
	安定分野	安定成長分野	成長分野	
期待される 売上平均成長率 (CAGR)	10%			20%
				20%

(注)1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 「売上高」は「外部顧客への売上高」を記載

1-1. 2024年1月期 第2四半期 連結業績概況 ～前年同期比～

PTW

- メディア・コンテンツ、海外ソリューションが売上を牽引し、**四半期過去最高売上高**を達成
- 正社員化、人材先行採用、物価上昇・人件費増加により、売上原価が増加、売上総利益は微増
- 販売管理費として、人事機能強化、センター統合整備、ITシステム刷新、営業関連費用が増加し、営業利益は減少、貸引(営業外)188百万円、のれん減損損失(特損) 316百万円を計上

単位:百万円(単位未満切捨)

	当 期 2024/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		前 期 2023/1期 第2四半期 (2022/2-2022/7)		前年同期比	
	実 績	利益率	実 績	利益率	増減額	増減率
売上高	22,340	—	19,661	—	+2,679	+13.6%
売上総利益	5,506	24.6%	5,395	27.4%	+111	+2.1%
営業利益	491	2.2%	1,351	6.9%	△859	△63.6%
経常利益	422	1.9%	1,653	8.4%	△1,231	△74.5%
税金等調整前 四半期純利益	130	0.6%	1,013	5.2%	△882	△87.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△354	△1.6%	161	0.8%	△516	—%
(参考) EBITDA	1,034	4.6%	1,933	9.8%	△899	△46.5%

(注)比率については表示単位未満を四捨五入

1-2. 2024年1月期 第2四半期 連結業績概況 ～予想比～

PTW

- メディア・コンテンツはアクアプラス業績やゲーム開発出資レベニューシェアが売上、利益ともに計画を上回る
- 海外ソリューションにて一部顧客からの受注減少、物価上昇・人件費増加により、予想対比で売上、利益とも未達

単位:百万円(単位未満切捨)

	実 績 2024/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		予 想 2023/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		予想比	
	実 績	利益率	予 想	利益率	差 額	達成率
売上高	22,340	—	24,067	—	△1,727	△7.2%
営業利益	491	2.2%	1,338	5.6%	△847	△63.3%
経常利益	422	1.9%	1,340	5.6%	△918	△68.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△354	△1.6%	882	3.7%	△1,237	—%

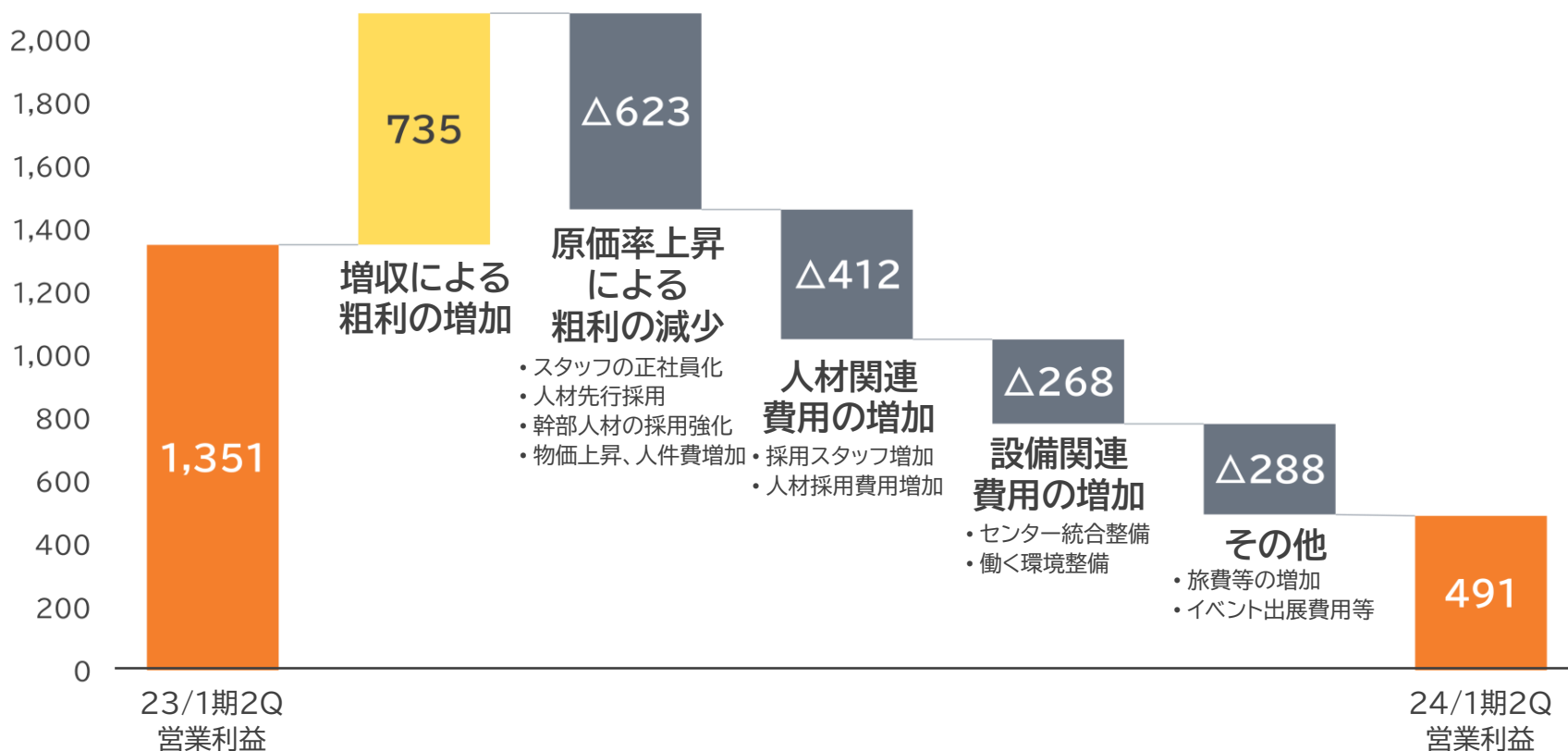
(注)比率については表示単位未満を四捨五入

1-3. 2024年1月期 第2四半期 営業利益分析 ～前年同期比～

PTW

- スタッフの正社員化、成長分野での人材先行採用、特に海外での物価上昇・人件費増加により売上原価が増加、売上総利益は微増
- 販売管理費においては、国内ソリューションの人事機能強化、事業基盤強化のためのセンター統合整備、ITシステム刷新、海外ソリューションの営業関連費用が増加し、営業利益は減少

単位:百万円(単位未満切捨)



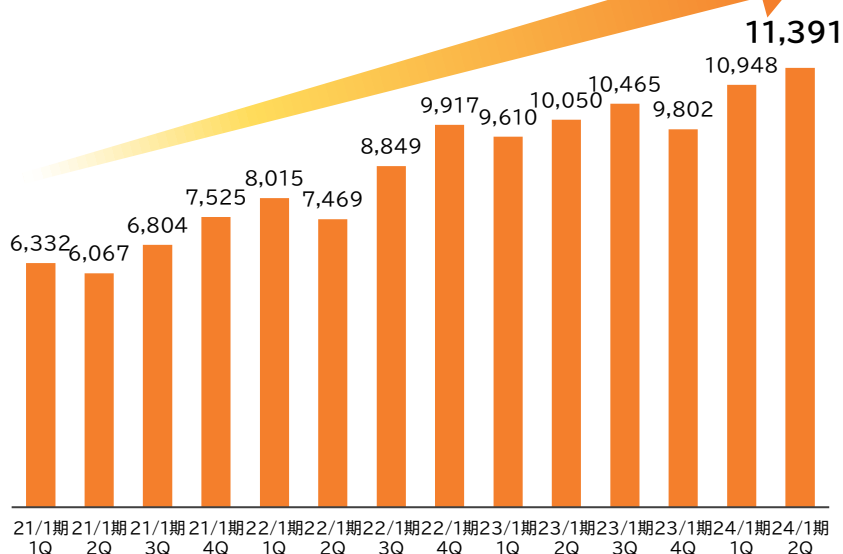
1-4. 2024年1月期 四半期業績推移

PTW

- 自律成長、M&Aにより売上高は21/1期2Q→24/1期2Qで1.9倍に増加
- スタッフの正社員化、受注拡大に備えた人材先行採用、特に海外での物価上昇・人件費増加により、売上総利益率が低下。業務効率化、顧客への価格転嫁を推進
- 事業成長投資(事業基盤強化、新規事業、M&A)を積極的に実施、一時的に営業利益率が低下

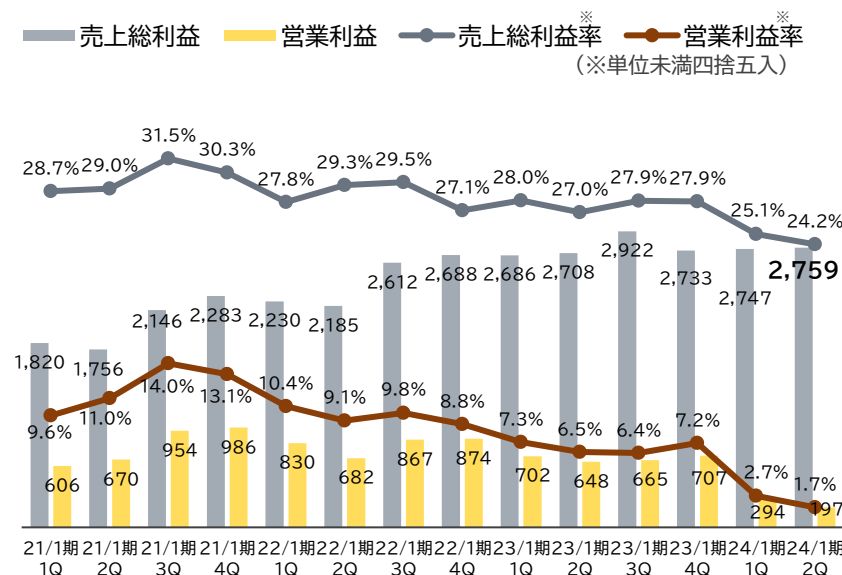
売上高の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



売上総利益・営業利益の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



新規子会社

colorful

2020年10月

MIRAIt
ServiceDesign

2021年7月

PANDA
GRAPHICS

2021年8月

delfi
SOUND

2021年8月

Ninjastars

2022年1月

SANETTY
produce

2022年11月

AQUAPLUS

2022年12月

1-5. 2024年1月期 第2四半期 業務別業績概況 ～前年同期比～

PTW

- 国内ソリューション: Eコマース分野拡大もゲーム分野減少し売上横ばい、人材・設備費用増加し減益
- 海外ソリューション: 円安もあり売上増加、物価上昇・人件費増加、新規事業、営業関連費用増加し減益
- メディア・コンテンツ: アクアプラス、ゲーム開発出資のレベニューシェア収入が売上、利益寄与

単位: 百万円 (単位未満切捨)

			当 期 2024/1期 第2四半期 (2023/2-2023/7)		前 期 2023/1期 第2四半期 (2022/2-2022/7)		前年同期比	
			実 績	利益率	実 績	利益率	増減額	増減率
国 内 ソリューション	売上高	外部	12,739		12,651		+88	+0.7%
		内部	50		36		+13	+38.4%
		計	12,789		12,687		+102	+0.8%
	営業利益		697	5.5%	1,671	13.2%	△974	△58.3%
海 外 ソリューション	売上高	外部	6,350		5,703		+647	+11.3%
		内部	746		836		△90	△10.8%
		計	7,096		6,539		+556	+8.5%
	営業利益		△65	△1.0%	53	0.9%	△119	—
メディア・ コンテンツ	売上高	外部	3,251		1,307		+1,943	+148.7%
		内部	10		16		△5	△34.5%
		計	3,261		1,323		+1,938	+146.4%
	営業利益		55	1.7%	△301	△23.0%	+356	—

(注) 1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 業務区分ごとの売上高及び営業利益は社内管理数値に基づく参考情報(他に全社費用が発生)

3. 「売上高」の「外部」は外部顧客への売上高、「内部」は業務間の内部売上高・振替高、営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

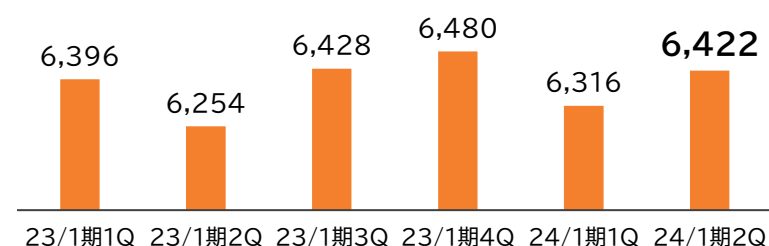
1-6. 2024年1月期 第2四半期 国内ソリューション業績概況

PTW

- 安定成長のEコマース分野で、データアノテーション(タグ付け)やキャッシュレス決済の加盟店審査が拡大。安定のゲーム分野が一部顧客からの案件減少、後ろ倒しがあり売上微増
- 人材定着のためのスタッフの正社員化・雇用化、受注拡大に備えたTech分野人材先行採用、センター統合整備、ITシステム刷新により、営業利益は前年同期比58.3%減少。センター統合整備、ITシステム刷新は26/1期まで継続見込み
- 上記施策により、Tech分野のテストや開発業務拡大、業務効率化を図り、増収、収益性向上を図る

売上高の推移

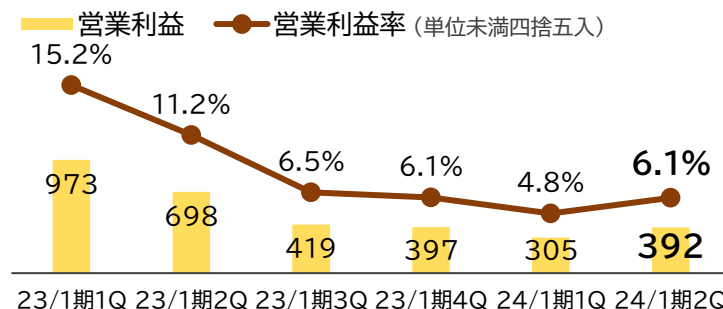
単位:百万円(単位未満切捨)



	23/1期1Q	23/1期2Q	23/1期3Q	23/1期4Q	24/1期1Q	24/1期2Q
正社員	907	916	1,233	1,235	1,314	1,344
アルバイト	2,836	2,944	2,768	2,901	2,978	3,004
合計(人)	3,743	3,860	4,001	4,136	4,292	4,348

営業利益の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



(注) 1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 業務区分ごとの売上高及び営業利益は社内管理数値に基づく参考情報(他に全社費用が発生)
 3. 営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

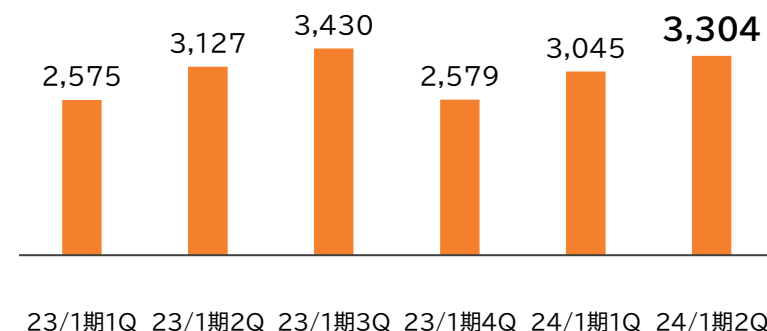
1-7. 2024年1月期 第2四半期 海外ソリューション業績概況

PTW

- 円安効果があり売上高は前年同期比11.3%増収するも、一部顧客の音声収録が減少
- 物価上昇・人件費増加、新規事業であるプロダクトビジネス(SNS運営、ゲームパブリッシング等)への取り組みにより売上原価が増加、営業関連費用増加により営業利益は減少
- 事業拡大のための幹部人材、営業人材、開発人材の採用、さまざまな地域でスタッフを確保するために現地法人設立を推進

売上高の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



23/1期1Q 23/1期2Q 23/1期3Q 23/1期4Q 24/1期1Q 24/1期2Q

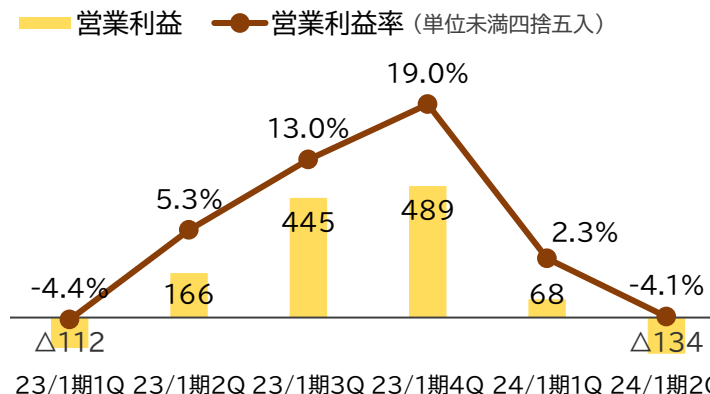
	23/1期1Q	23/1期2Q	23/1期3Q	23/1期4Q	24/1期1Q	24/1期2Q
正社員	1,545	1,485	1,469	1,524	1,751	1,727
アルバイト	1,099	1,394	1,386	1,267	960	1,161
合計(人)	2,644	2,879	2,855	2,791	2,711	2,888

(注) 1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 業務区分ごとの売上高及び営業利益は社内管理数値に基づく参考情報(他に全社費用が発生)

3. 営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

営業利益の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



23/1期1Q 23/1期2Q 23/1期3Q 23/1期4Q 24/1期1Q 24/1期2Q

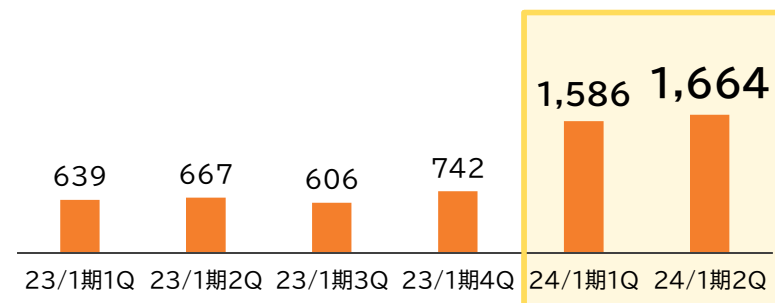
1-8. 2024年1月期 第2四半期 メディア・コンテンツ業績概況

PTW

- 2022年12月に子会社化したアクアプラスが新規連結寄与し、前年同期比売上高2.5倍
- アクアプラスやゲーム開発出資のレベニューシェアが営業利益寄与し、2Qは黒字化
- アニメ制作は24年4億円、25年8億円、26年12億円、27年13億円を受注見込み、スタジオ体制を現70人から24年までに100名、26年までに200名体制へ
元請けスタジオの強みを活かし、アニメ製作出資でのレベニューシェア狙う
- 来期以降のアニメ制作及び製作事業を遂行するために、人材確保、スタジオ拡大へ継続投資

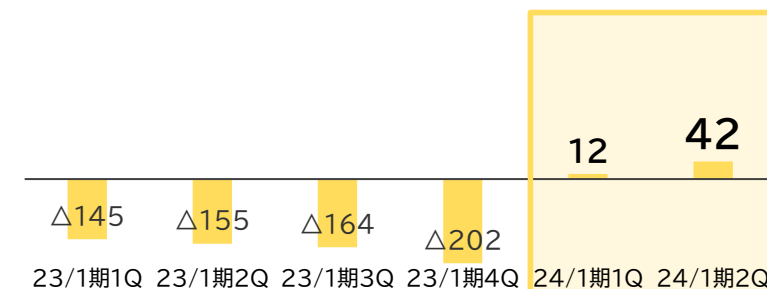
売上高の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



営業利益の推移

単位:百万円(単位未満切捨)



	23/1期1Q	23/1期2Q	23/1期3Q	23/1期4Q	24/1期1Q	24/1期2Q
正社員	161	157	170	231	256	274
アルバイト	98	104	105	116	117	105
合計(人)	259	261	275	347	373	379

(注) 1. 比率については表示単位未満を四捨五入 2. 業務区分ごとの売上高及び営業利益は社内管理数値に基づく参考情報(他に全社費用が発生)
3. 営業利益率は「外部」売上高を分母に計算

1-9. 2024年1月期 第2四半期 連結財政状態 ～前期末比～

PTW

- センター開設により固定資産増加
- 配当金支払、自己株式取得等により現預金減少
- 短期借入金1,000百万円増加により流動負債増加、自己資本比率58.4%

単位:百万円(単位未満切捨)

	2024/1期 2Q末	2023/1期末	増減額
流動資産	18,692	20,244	△1,552
(うち、現預金)	(8,547)	(11,192)	(△2,644)
有形固定資産	1,928	1,547	+381
無形固定資産	2,733	2,871	△138
投資その他の資産	3,117	2,795	+321
固定資産	7,779	7,215	+564
資産合計	26,471	27,459	△987
流動負債	9,943	8,664	+1,279
固定負債	1,072	1,102	△30
負債合計	11,015	9,766	+1,249
純資産合計	15,456	17,693	△2,236
(うち、自己株式)	(△2,552)	(△703)	(△1,849)
負債・純資産合計	26,471	27,459	△987

1-10. 2024年1月期 第2四半期 連結キャッシュ・フロー

PTW

- センター開設、出資により投資キャッシュフロー△1,367百万円
- 自己株式取得△1,863百万円、配当金支払△559百万円、短期借入金+1,000百万円により財務キャッシュフロー△1,647百万円
- 現預金水準は8,547百万円

単位:百万円(単位未満切捨)

	2024/1期 2Q (2023/2-2023/7)	2023/1期 2Q (2022/2-2022/7)	前年同期比
営業活動によるキャッシュ・フロー	177	980	△802
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,367	△884	△482
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,647	△821	△825
現金及び現金同等物に係る換算差額	191	458	△266
現金及び現金同等物の増減額	△2,644	△267	△2,377
現金及び現金同等物の期首残高	11,192	9,735	+1,457
現金及び現金同等物の期末残高	8,547	9,467	△919

- 1 | 2024年1月期 第2四半期連結決算概況 … 4
- 2 | 2024年1月期 通期連結業績予想 … 16

2-1. 2024年1月期 通期連結業績予想

PTW

- 2Q業績、今後の見通しを踏まえ、通期予想を修正、配当予想は+1円で据え置き
- メディア・コンテンツは、ゲーム開発出資のレベニューシェアが好調のため、売上・利益を増加
- 国内ソリューション、海外ソリューションにおける一部顧客からの受注減少や後ろ倒し、物価上昇・人件費増加を反映し、売上・利益を減少

単位:百万円(単位未満切捨)

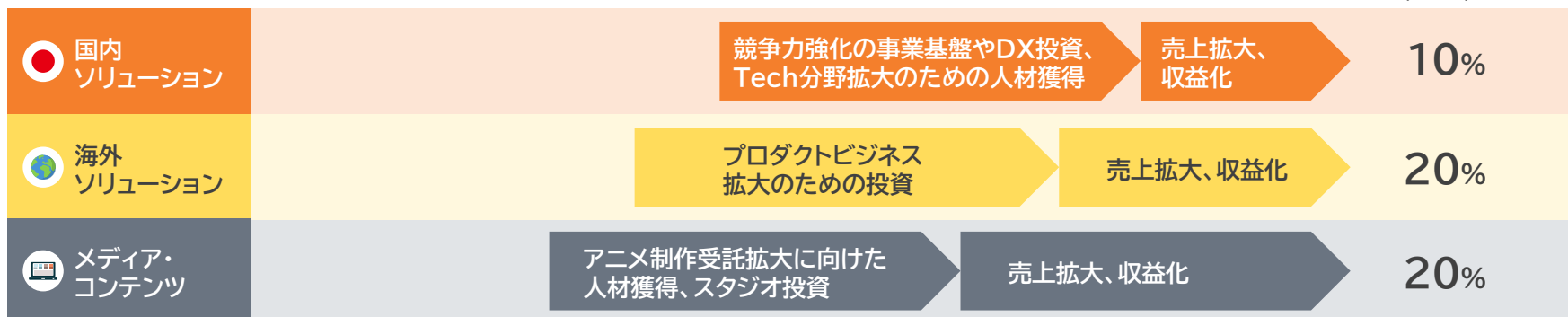
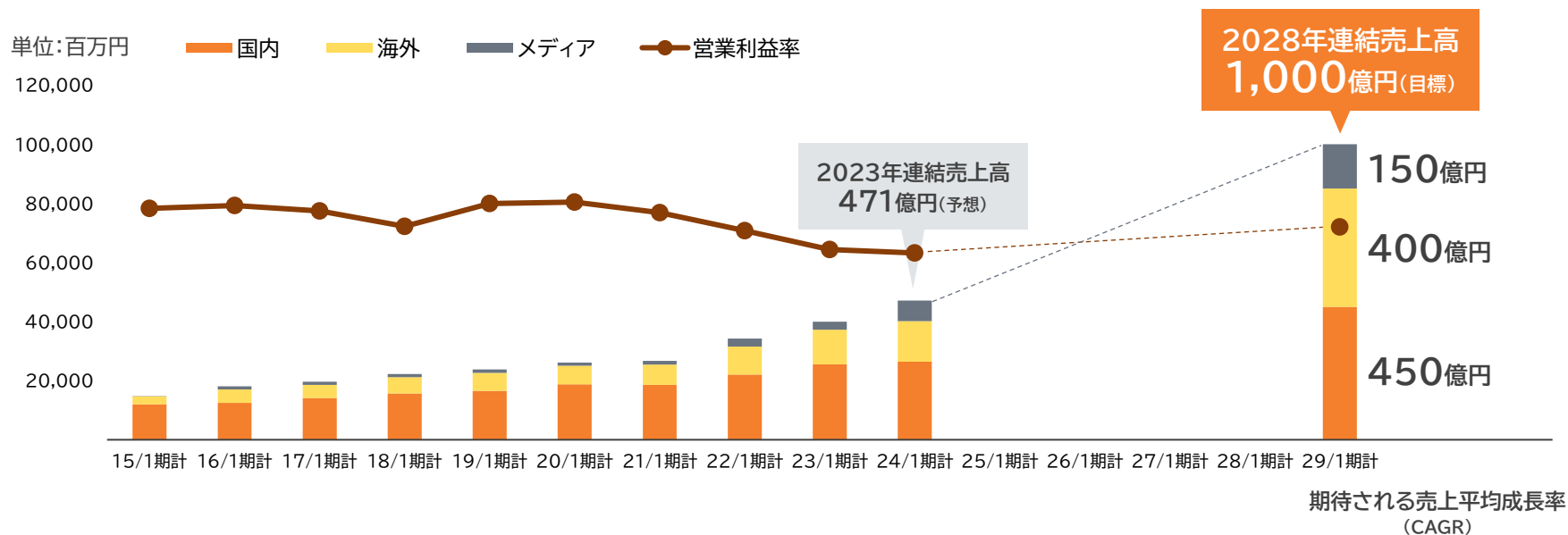
	2024/1期 通期予想		修正比		2023/1期 通期実績	前期比	
	修正後	修正前	増減額	増減率		増減額	増減率
売上高	47,113	50,136	△3,023	△6.0%	39,929	+7,183	+18.0%
営業利益	1,744	3,174	△1,430	△45.1%	2,724	△979	△36.0%
経常利益	1,776	3,177	△1,401	△44.1%	2,689	△912	△33.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	440	1,952	△1,512	△77.5%	795	△355	△44.7%
1株当たり 当期純利益	12.20円	52.72円	△40.52円	—	21.18円	△8.98円	—
1株当たり配当金	16円	16円	—円	—	15円	+1円	—

(注)比率については表示単位未満を四捨五入

2-2. 当社グループの成長イメージ

PTW

- 26/1期にかけて、各業務にて事業成長投資(事業基盤強化、DX化、新規事業、M&A)を積極的に実施しており、一時的に営業利益率は低下
- 順次売上拡大、収益性改善し、売上高1,000億円、営業利益率10%を目指す



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。