

2026 年 1 月 30 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 (Email : ir@ptw.inc)

当社連結子会社による新スタジオ開設に関するお知らせ

当社の連結子会社である Side International Holdings Limited（本社：英国ロンドン、CEO：デボラ・カーカム、以下「Side」）は、台湾島北部にある台北市に新スタジオを開設し、2026 年春から本格稼働することといたしましたので、お知らせいたします。

当社グループは、顧客のサービスやプロダクトのライフサイクルの企画、開発、リリース、運用、改善の工程において、品質コンサルティング、ゲームデバッグ、ソフトウェアテスト、環境構築・移行サポート、モニタリング、カスタマーサポート、不正対策、BPR サポート等を提供するサービス・ライフサイクルソリューション事業を行っており、同事業は、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 3 つの業務に区分しております。

Side は海外ソリューション業務を担う子会社を取りまとめる中間持株会社で、同社の子会社各社において、ゲームデバッグ、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、グラフィック開発に関するサービスを行っており、海外ソリューションにおける売上は、当社連結売上高の 38.8%（2025 年 1 月期）を占めております。

世界のゲーム市場において、台湾は上位 15 位に入る市場規模を誇ります。ゲーマー人口は約 1,450 万人に上るとされ、Side のようなゲームエコシステムに関わる企業を積極的に誘致しております。台湾において Side は、主にゲームデバッグやローカライズ等のサービスに対応しており、この度の新スタジオ開設に合わせて増員を進めることで、旺盛な需要に応えてまいります。

2030 年における台湾のゲーム市場の規模は、46.4 億ドルまで成長すると期待されております。本件が当社の業績に与える影響は、現時点では軽微であると考えておりますが、Side が新たに提供を開始した統合 AI ソリューションを活用し、成長著しい台湾の開発者コミュニティとの関係強化及びユーザー基盤の拡大を図る上で、重要な戦略的一手となります。

本件の詳細な内容については、添付資料をご参照ください。

- ・ グローバル展開の一環として Side が台北に新スタジオを開設
台湾ゲーム市場で 75 名以上の新規雇用を創出へ

以 上

グローバル展開の一環として Side が台北に新スタジオを開設

台湾ゲーム市場で75名以上の新規雇用を創出へ

台湾・台北市 - 2026年1月29日 - 世界的な受賞歴を有するゲームサービスプロバイダー Side は、本日、新たな台北スタジオを正式オープンしました。新拠点開設により、台北全域で75名以上の新規雇用が見込まれています。台湾のゲーム市場は、2030年までに46億4,000万ドルの規模に成長すると予測されており、今回の拡大は Side の戦略的な取り組みの一環です。Side は、AI を活用した新たなソリューションをサービスに組み込み、成長を続ける台湾の開発者コミュニティへの支援を強化します。

Side 台北は、品質保証 (QA)、ローカライズ、ローカライズ QA (LQA) を中心に事業を拡大しており、2025年には100件を超えるプロジェクトを完了しました。また、正社員の約1割が昇進するなど、着実な成長を遂げています。今後は新スタジオ開設に合わせて採用を加速し、既存メンバーと新しい仲間が一体となってさらなるサービス向上を目指します。

台北市南港区で開催されたオープニングセレモニーには、親会社 PTW Holdings の代表者も参加しました。



Side および PTW Holdings の代表者が、新たに開設された Side 台北スタジオのオープニングセレモニーを行いました。

左から：Martin McBride (Side 最高コミュニケーション責任者)、橘 鉄平 (PTW Holdings 代表取締役社長／Side 会長)、Frank Chang (Side 台北 サイトヘッド)、Karen Xia (Side アジア担当バイスプレジデント)

台湾ではゲーム文化の広がりとともに、現地の知見や人材も厚みを増し、Sideのような企業が拠点を構える環境が整いつつあります。台湾には、約1,450万人のゲームユーザーが存在しており、世界のトップ15に入るゲーム市場として広く知られています。また、オンラインおよびモバイルゲーム領域においては、プレイヤー支出の高さと影響力のある市場としても認識されています。

■ Side CEO Deborah Kirkham のコメント

「今回のスタジオ開設は、単なる拠点拡大にとどまらず、台湾のゲーム業界と台湾で活躍する現地チームへの確かなコミットメントを示すものです。Sideは常に変化をリードしてきました。2026年は、受賞歴ある人材の強みをさらに伸ばし、AIソリューションを活用しながら、クライアントへの提供価値を一層高めていきます。」

■ Side 台北 サイトヘッド Frank Chang のコメント

「世界のゲーム業界は、現在、変化の局面にあります。アジア市場は、コンソール、PC、モバイルゲームの分野で引き続き成長を続けています。私たちはイノベーションと変化を追求し、プレイヤー体験を最優先に、遊び続けられる環境づくりに取り組んでいます。Side 台北は、東西の文化が交錯する環境の中で築かれました。台湾の人々は、ゲーム・映画・テレビ・ストーリーミングなど幅広く、東アジアとアメリカの多様な文化コンテンツに親しんでいます。この文化的な理解力に QA・ローカライズ・LQA を核とした私たちの体制を組み合わせることで、コンソール、PC、モバイルを問わず、パートナーの皆さまに最適なサービスを提供します。これ以上ないチームだと自負しています。」

台北スタジオでは、主に QA、ローカライズ、ローカライズ QA サービスに注力していますが、世界各地の Side スタジオと連携し、部門横断的なプロジェクトにも対応します。

Side は昨年のグローバルリブランディングを経て、ゲーム開発の全工程を支援できるフルサービス体制を強化しました。また、世界的なゲーム・ライフスタイルブランド Razer と共同で、プレイテストと QA を統合した AI ソリューションを発表しています。2026年にはローカライズおよび LQA 領域にも AI 活用を拡大し、成長する台北チームをさらに支援する計画です。

Side に関するアセットおよび追加情報は[こちら](#)からご覧いただけます。

Side について：

Side はゲーム開発およびゲームサービスのグローバルプロバイダーであり、世界中の大手デベロッパーやスタジオに技術的かつクリエイティブなソリューションを提供しています。2009年に設立された Side は、日本でのルーツから発展し、現在では北米、ヨーロッパ、南米、アジアの十数か国に15以上のスタジオを構えるゲーム業界のグローバルグループへと成長を遂げています。Side は、アートプロダクション、ゲーム開発、音声制作、QA、ローカライズ、LQA、プレイヤーサポート、コミュニティ運営、データセットなど業界をリードするサービスを提供しています。サービスの詳細は、www.side.inc をご覧ください。

【Side ソーシャルメディア】

Facebook: <https://www.facebook.com/sidejapan/>

X: <https://x.com/SideIntlJapan>

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/sideglobal/>