



2026 年 7 月 15 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レポート公開に関するお知らせ ～英国ゲーム業界を代表する政策懇談会「Westminster Games Week 2026」活動報告～

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、英国ゲーム業界団体である The Association for UK Interactive Entertainment（本部：英国ロンドン、CEO：マリア・サヤンス、以下「Ukie」）が主催する政策懇談会である Westminster Games Week 2026（以下「本懇談会」）に参加いたしましたので、お知らせいたします。

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、グラフィック制作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 42.6%（2026 年 1 月期）を占めております。

英国は世界のゲーム市場の 7% を占める主要市場であり、ロンドンは世界有数のゲーム開発拠点に数えられます。本懇談会は同市内ウェストミンスターにおいて、2026 年 6 月に開催されたものです。Side は本懇談会のリードスポンサーを務め、英国国会議員を始めとする政府・政策関係者との対話を推進し、Ukie 及びその他の業界関係者と共に、英国ゲーム産業の持続的成長や競争力向上に向けた、長期的な投資促進や政策支援の重要性について意見交換を行いました。

本件が当社の業績に与える影響は軽微であると認識しておりますが、Side による本懇談会への参画及びリードスポンサーとしての活動は、英国のみならずグローバルゲーム市場における当社グループの認知度向上並びに業界ネットワークの強化に資するものと考えております。当社グループは今後も、事業基盤の拡充及び業界との連携強化を通じて、中長期的な企業価値の向上に努めてまいります。

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。

- ・ Westminster Games Week 2026 活動報告
Side CEO デボラ・カーカム、ゲーム産業の重要性を訴える

以 上

Westminster Games Week 2026 活動報告

Side CEO デボラ・カーカム、ゲーム産業の重要性を訴える

Side International Holdings Limited(本社:英国ロンドン、CEO:デボラ・カーカム、以下「Side」)は、英国ゲーム業界団体である The Association for UK Interactive Entertainment(本部:英国ロンドン、CEO:マリア・サヤンス、以下「Ukie」)が主催する政策懇談会である Westminster Games Week 2026(以下「本懇談会」)に参加いたしましたので、お知らせいたします。

本懇談会は、Ukie の年間活動の中でも最も重要なイベントの1つであり、2026 年6月8日から 10 日までの3日間にわたって英国ロンドン ウェストミンスターで開催されました。ゲーム関連企業、国会議員、規制当局、政府の上級政策担当者が集まる中、Side CEO であるデボラ・カーカムは、英国経済に数十億ポンド規模の貢献を行い、英国内で何万人もの雇用を生み出しているゲーム産業の重要性を訴えました。

長期にわたる関係構築と綿密な準備の成果である本懇談会では、「ゲームの実態」「どのように作られているのか」「政府は業界の成長を支援するために何ができるのか」について政府関係者の理解を得られるよう、ゲーム業界各社が自らの時間と専門知識を惜しみなく提供しました。

本懇談会のメインスポンサーであり、ロンドンに本社を置く Side は、国会議員や政府関係者に対し、現代のゲーム開発を支える専門技術を直接体験できる機会を提供しました。デボラ・カーカムは、本懇談会を振り返りながら、英国政界がゲーム業界との対話にどれほど前向きな関心を示しているか、そしてゲーム制作現場の実態を政策立案者に示すことが、業界にとって最も強力なアピール手段の一つと考える理由を、次のように説明しました。



■ Side CEO デボラ・カーカムのコメント

議論や意見交換、そして少しばかりの華やかさに満ちた素晴らしい懇談会が終わったばかりで、まだその余韻が残っています。しかし、次のプロジェクトやイベントへと急ぐ前に、この期間から得られた重要な気づきをしっかりと振り返り、それを具体的な行動へと結びつけることが大切です。

私にとって、本懇談会を通じて一貫して感じられたテーマは、『ゲームそのものが、私たちの文化・社会・科学を貫く一本の「赤い糸」である』ということでした。それは、大ヒット映画や人気アルバムといった、その時代の文化的な流行を象徴する作品以上に、私たちの社会の奥深くにまで浸透しています。



SpecialEffect が展示したアクセシビリティ技術

これまでゲームをプレイすることが難しかった人々にもゲーム体験の機会を広げている

私たちは、英国の慈善団体 SpecialEffect が、障害のある人々向けに調整・改良されたコントローラーが、手先の器用さや認知能力の発達をどのように支援できるかを目にしました。また、若者をデジタル上の有害な影響から守るために、コンテンツの監視・管理やオンライン安全対策が果たす重要な役割について議論しました。

さらに重要な点として、ゲーム産業は理系分野の人材育成に貢献し、若年無業者(ニート)の問題解決にも寄与できる可能性があること、そしてその実現には業界の成長を後押しする政策環境の整備が不可欠であることについても話し合いました。



Discord のレセプションで講演する英国政府クリエイティブ産業担当大臣 イアン・マレー氏

私は、ゲーム業界が生み出す成果や価値は飛躍的に成熟した一方で、業界外の人々の認識はほとんど変わっていないと感じています。その結果、この業界は良く言えば十分に活用されておらず、悪く言えば、経済成長を牽引する潜在力を持ちながらも、それが発揮されるのを妨げられている状況にあります。そしてその要因は、煩雑な規制や手続きではなく、業界そのものの存在や実態に対する認知の欠如です。

今年の初めに、Side は XDS と協力し、開発会社と外部パートナーとの関係性を分析する年次レポート「XDS Insights Report」を共同執筆しました。その結果は非常に示唆に富むものでした。外部開発（アウトソーシングや共同開発）に対する業界の信頼は依然として高いものの、本当に注目すべき点は、業界構造そのものが変化していることです。



本懇談会で実演された Side のモーションキャプチャー技術

ゲーム開発会社は今や、私たちのような外部開発会社を単なる業務過多時の補助要員としてではなく、制作プロセスの中核を担う存在として活用しています。つまり、外部開発会社がなければゲームは作れず、したがってゲーム産業そのものも成り立たないと言ってよいのです。そうであるなら、その貢献にふさわしい評価が与えられるべきではないでしょうか。

また、外部開発会社が担当する領域と、IP(知的財産)保有企業が担当する領域との境界がますます曖昧になる中、双方ともまるでゲームの強敵に立ち向かうかのような厳しい現実と直面しています。かつてないほど利益率の余裕が小さくなっているため、私たち全員が失うものを多く抱えているのです。

外部開発に何らかの形で依存していない大型・中型規模タイトルを見つけることは、ほぼ不可能でしょう。ゲームを市場に送り出す上で、外部開発が不可欠な役割を果たしていることは、業界全体で共通認識が形成されています。今後必要なのは、ゲーム産業の「外部開発」という領域の存在をより広く可視化し、ゲーム産業というエコシステム全体が経済にもたらす真の価値を示していくことです。



これを具体的に実現するためには、業界側が「ゲームがどのように作られているのか」を、これまで以上に透明性をもって示すこと、そして政府側がより実践的かつ具体的なビジネス支援を行うことが必要です。

そのような支援を獲得するためには、デバッグや翻訳・ローカライズといった、ゲーム開発の舞台裏で行われる重要な工程や、そこで発揮される専門的なスキルに光を当てることで、業界の本当の規模を示していかなければなりません。

私は、このようなエントリーレベルの職種の多くが英国に戻ってくることを心から望んでいます。それらの仕事は、関連分野でのやりがいのある専門職としてのキャリアを提供するだけでなく、将来のゲーム開発人材を育成するための重要な足がかりにもなり得るからです。Ukie の試算によれば、的を絞った政策支援が実施されれば、今後5年間で 6,000 人の新規雇用を創出できる可能性があるとされています。



もしまだ納得できないのであれば、その成果をご覧ください。英国のゲーム市場は 2025 年に過去最高の 87 億 6,000 万ポンドに達し、前年比 7.4% の成長を記録しました。また、この数か月だけを見ても、英国ではカプコンの『Resident Evil: Requiem』、IO Interactive の『007 First Light』、TT Games の『LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight』といった作品が発表されています。これらのゲームはいずれも、文字どおり数千人規模の雇用によって支えられているのです。

Side が主催したラウンドテーブルでも議論されたように、英国のゲーム業界が直接雇用している人々は約 2 万 7,000 人にのぼります。しかし、外部開発セクターを通じて生み出される間接的・派生的な雇用まで含めると、総雇用者数は 7 万 3,000 人を超えます。例えば、私たち Side のロンドンスタジオだけでも、昨年は 800 人以上の俳優を起用し、総額約 400 万ポンドの報酬を支払いました。このことは、ゲーム産業が単に開発者やプログラマーだけで成り立っているのではなく、俳優、声優、翻訳者、QA テスター、音響スタッフ等、多様な職種にわたる大きな経済効果と雇用を生み出していることを示しています。



国会議員たちが『Forza Horizon 6』のシミュレーターで1周のタイムアタックに挑戦する様子

私たちのローカライズチームとフリーランスの翻訳家は、87の言語で5,000万語以上を翻訳しました。その結果、これらのゲームは開発元の市場だけでなく世界中のプレイヤーの手に届くようになり、ゲーム開発会社にとっての輸出商品となりました。英国は、音楽、テレビ、映画の輸出において世界有数の実績を誇っています。それだけに、ゲーム分野でも同様の成功を目指さないことは、なおさら理解しがたいことです。

現在、私たちの業界は世界的に非常に大きな圧力にさらされています。チームメンバーの生活費の上昇、企業における開発コストの上昇、そして経済的な課題に直面しているプレイヤーにとっての最終的な購入コストの上昇等、さまざまな問題が重なっています。

そのため、英国のゲーム開発会社や外部開発会社が真に成長し、地域社会に積極的に貢献できる環境を整えるためにも、ゲーム税額控除制度 (Video Games Tax Relief Credit)*の見直しが必要です。業界と政府が協力して取り組むことができれば、ゲームは私たちが知るとおりの強力な経済成長エンジンであり続けるでしょう。

- * 英国におけるクリエイティブ産業優遇税制の1つ。英国作品と認定されたゲームを制作した企業・団体の法人税について、制作・開発経費の一部または全額を、課税対象となる所得から控除できる。
現在、優遇を受けられる対象はゲーム開発会社に限定され、Side等の外部開発会社は含まれていない。

■ Sideについて

Sideはゲーム開発及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。