



各位

2024年5月10日

株式会社テンダ

証券コード：4198 東証スタンダード市場

**【テンダゲームス】カヤックアキバスタジオと****グローバル総合エンターテインメント市場へのサービス拡充を目的に業務提携を締結**

株式会社テンダ（本社／東京都渋谷区、代表取締役会長 CEO／小林 謙、以下「テンダ」）のグループ会社である株式会社テンダゲームス（本社／東京都豊島区、代表取締役／中村 繁貴、以下「テンダゲームス」）は、【グローバル総合エンターテインメント企画開発への対応力強化に向けた、戦略的パートナーシップ関係を構築すること】を目的に、株式会社カヤック（本社：神奈川県鎌倉市、代表取締役 CEO：柳澤大輔、以下「カヤック」）のグループ会社、株式会社カヤックアキバスタジオ（本社：東京都千代田区、代表取締役：貝畑政徳、以下カヤックアキバスタジオ）と5月1日に業務提携契約を締結いたしました。



株式会社カヤックアキバスタジオ 代表取締役 貝畑政徳氏(右)と  
中村繁貴 株式会社テンダゲームス 代表取締役社長

## ■業務提携の目的

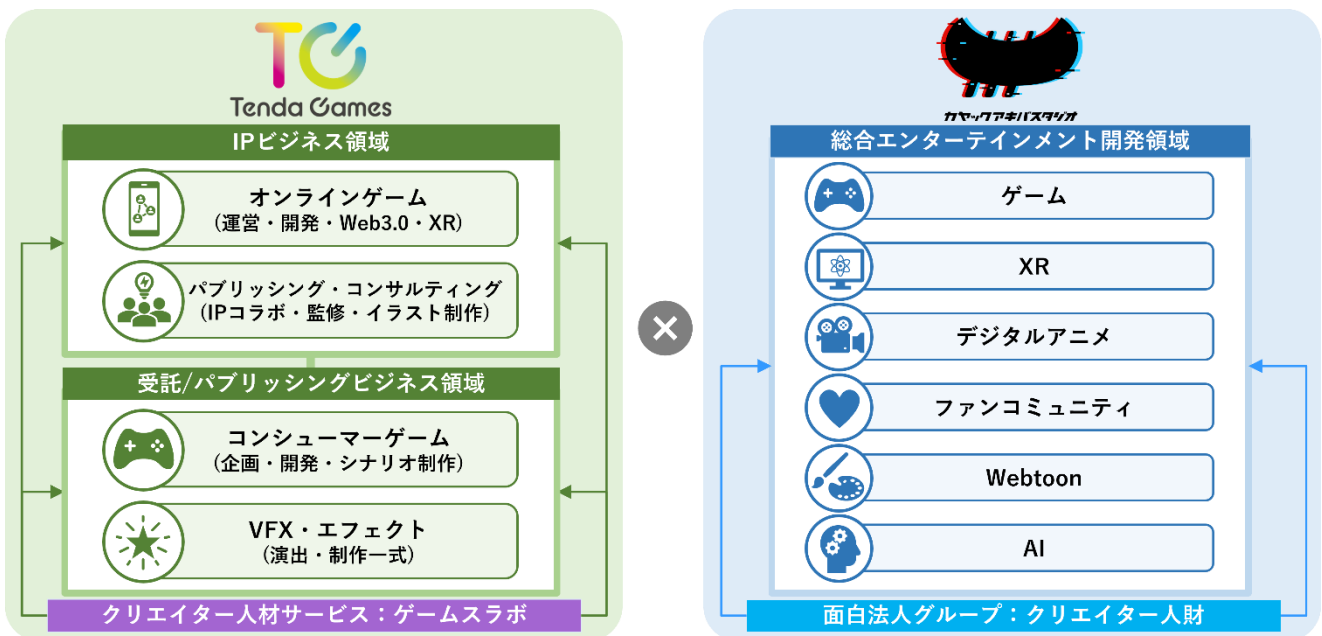
ゲーム市場は世界的にも継続的な成長が見込まれておりますが、近年の日本市場では、オンラインゲームやコンシューマーゲームにおける企画開発案件の大規模化に伴い、開発の長期化および高コスト化が進み、投資効率も鑑みた企画開発案件の取捨選択が加速しております。

一方で、e スポーツ・XR・生成 AI・ハイブリッドカジュアルゲームなどを含むグローバル総合エンターテインメント市場においては、ゲーム業界で培った技術力のニーズが高まっております。

テンダゲームスは、企画力・長期運営力・開発力・シナリオ力・プラットフォーム運営力を強みとしたオンラインゲーム事業およびコンシューマーゲーム事業を展開しており、ゲーム市場内で評価をいただいております。2024年3月には株式会社 X-VERSE PLUS を統合し、IP（Intellectual Property：知的財産）パブリッシングが加わることで、新たな価値と体験を創出し、世界に楽しみや感動を届けるべく体制を強化してまいりました。

秋葉原から世界へ、次世代エンターテインメントの発信を目指すカヤックアキバスタジオは、ゲーム・アニメ・XR・AI といったエンターテインメントを技術力と発想力を強みに多数のコンテンツを企画・開発してまいりました。また「面白法人カヤックグループ」が有するクリエイター人財と連携することで、近年はゲームの技術・企画のノウハウを教育やプロモーションなど様々な領域で応用する「ゲームフルデザイン」にも注力しています。

こうした背景より、両社が得意とする技術領域を融合し、市場のニーズに対し迅速に応えられる体制構築を図ることを目的に、本業務提携契約を締結いたしました。



本業務提携は、両社がそれぞれの得意分野や経営資源を利用し、新しいエンタメ作品や新技術の開発を協力して推進することを目的としております。両社が協業することで、コンシューマーゲーム・オンラインゲーム・ハイパーカジュアルゲーム・アニメ・XR・IP コンテンツ創生・クリエイター人材サービスの提供など、グローバル総合エンターテインメント領域における様々な分野での

クリエイティブ性の高いコンテンツ制作、企画開発力の展開拡大が可能となります。  
 テンダゲームスは本業務提携により、グローバル総合エンターテインメント領域における新しい技術・表現方法・企画開発の知見を蓄積すると共に、受注案件規模を拡大し、事業成長を目指します。  
 ゲーム・アニメ・メタバースなど、さまざまな分野において新たな価値と体験を創出し、世界に楽しみや感動を届けてまいります。

## ■シナジー

### ①開発体制の拡充

- ・両社のクリエイター人材サービスの連携により、大型化が進む開発案件への対応が可能に
- ・開発人員の不足・余剰・嗜好を調整し合うことで、無駄のない適切な開発体制を構築
- ・ゲームに限らず、総合エンターテインメントコンテンツの企画開発がより柔軟に

### ②幅の広い営業体制の実現

- ・両社の強みを掛け合わせることで、より幅の広い営業体制を構築
- ・総合エンターテインメント企画開発を熟知した両社の営業連携による企画提案力の強化

### ③技術交流

- ・両社の技術・ノウハウを相互補完することにより、総合エンターテインメントコンテンツ企画開発の効率化を推進
- ・新技術に対する情報収集、R&Dの迅速化



今回の業務提携により、テンダゲームスが有する「企画力・開発力・運営力・シナリオ力・IP を利用した総合エンターテインメントコンテンツにおける技術／サービス」に加え、カヤックアキバスタジオが有する「ゲーム開発力・XR・CG アニメ・Webtoon・ファンコミュニティ・AI 技術／サービス」が融合いたします。

国内外のコンシューマーゲーム AAA タイトルから、大規模スマートフォンタイトルの開発運営、ハイパーカジュアルゲームや XR コンテンツ制作等まで、国内有数のグローバル総合エンターテインメントの開発体制が構築できることとなります。

## ■メッセージ

《株式会社テンダゲームス 代表取締役 中村繁貴》



ゲームをはじめとするエンターテインメント業界の大きな転換期において、カヤックアキバスタジオをはじめとしたカヤックグループと共に更なる面白いことを創造できるご縁に感謝しています。ワクワクしかありません。

それぞれの強みや知見によりもたらされる多くのインプットから、無限の拡がりを実現する両社に更なるご期待いただければと思います。

”Make a smile and wonder world!”の実現に向け、引き続き邁進いたします。

《株式会社カヤックアキバスタジオ 代表取締役 貝畑政徳》



カヤックアキバスタジオは、「アキバから世界へ未来のエンタメをお届け！」というビジョンのもと、ゲーム・デジタルアニメ・XR、近年は、メタバースや Webtoon・生成 AI などの事業を展開して参りました。

先進的な技術力と既成概念を超える発想力で未来のエンターテインメントをテンダゲームスと共に世界へ届けていきたいと思っております。

そして、日本の素晴らしい IP の価値を様々な分野で拡張して参ります。両社の取り組みにぜひご期待ください。

## <株式会社テンダ 概要>

【本社所在地】東京都渋谷区渋谷 2-24-12 WeWork 渋谷スクランブルスクエア内

【設立】1995年6月

【代表者】代表取締役会長 CEO 小林謙

【資本金】312百万円（2023年11月末日時点）

【事業内容】エンタープライズ事業（ITソリューション・ビジネスプロダクト）、  
                  コンシューマー事業

【URL】<https://www.tenda.co.jp/>

【採用情報】<https://recruit.tenda.co.jp/>

## <株式会社テンダゲームス 概要>

【本社所在地】東京都豊島区西池袋 1-11-1 WeWork メトロポリタンプラザビル内

【設立】2005年3月

【代表者】代表取締役 中村繁貴

【資本金】50百万円

【事業内容】ゲームの企画・開発・運営・シナリオ作成・演出・デザイン制作、  
                  ソーシャルゲームプラットフォーム運営・コンサルティング、  
                  IP(知的財産)を用いたプロデュース・コンサルティング、  
                  Web3技術を活かしたコンサルティング

【URL】<https://tendagames.co.jp/>

【採用情報】<https://tendagames.co.jp/recruit/>

## <株式会社カヤックアキバスタジオ 概要>

【本社所在地】東京都千代田区外神田 1-8-13 NREG 秋葉原ビル 1F

【設立】2006年10月

【代表者】代表取締役 貝畑政徳

【資本金】81.5百万円

【事業内容】家庭用向けゲームの企画開発、業務用ゲームの企画開発、PC用ゲームの企画開発、  
                  スマートフォンアプリの企画開発、VRデバイス向けサービスの企画開発、  
                  ロボット関連技術開発、AI関連技術開発、  
                  オンラインゲーム・オンラインゲームサーバーの企画開発及び運営、  
                  デジタルアニメーションの企画および制作、Webtoonの企画および制作、  
                  原作企画および制作

【URL】<https://akiba.kayac.studio/>

本リリースに関するお問い合わせ

・株式会社テンダ (<https://www.tenda.co.jp>) IR 担当

E-mail : [cc\\_ir@tenda.co.jp](mailto:cc_ir@tenda.co.jp)

※当社はリモートワークを実施しておりますので、お問い合わせは上記メールアドレスまでお願いいたします。