



2026年5月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年10月14日

東

上場会社名 株式会社テンダ

上場取引所

コード番号 4198

URL <https://www.tenda.co.jp/>

代表者 (役職名) 代表取締役会長兼社長CEO (氏名) 藺部 晃

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員CF0経営企画本部長 (氏名) 阿部 貴博 (TEL) 03-3590-4150

配当支払開始予定日 —

決算補足説明資料作成の有無 : 無

決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2026年5月期第1四半期の連結業績(2025年6月1日～2025年8月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年5月期第1四半期	1,266	△17.5	8	△95.3	12	△93.3	△16	—
2025年5月期第1四半期	1,535	43.4	190	57.4	194	57.6	150	94.4

(注) 包括利益 2026年5月期第1四半期 △8百万円(—%) 2025年5月期第1四半期 147百万円(88.1%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年5月期第1四半期	△2.49	—
2025年5月期第1四半期	22.90	22.53

(注) 2026年5月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2026年5月期第1四半期	3,585	2,609	70.8
2025年5月期	3,876	2,794	70.5

(参考) 自己資本 2026年5月期第1四半期 2,538百万円 2025年5月期 2,731百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2025年5月期	—	0.00	—	27.00	27.00
2026年5月期	—				
2026年5月期(予想)		0.00	—	22.00	22.00

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

2. 2025年5月期期末配当の内訳 期末配当 22円00銭 記念配当 5円00銭

3. 2026年5月期の連結業績予想(2025年6月1日～2026年5月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
通期	6,000	7.6	550	28.4	548	24.2	266	3.3

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無
新規 —社(社名)— 、除外 —社(社名)—

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
② ①以外の会計方針の変更 : 無
③ 会計上の見積りの変更 : 無
④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2026年5月期1Q	6,634,800株	2025年5月期	6,634,800株
② 期末自己株式数	2026年5月期1Q	217株	2025年5月期	177株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2026年5月期1Q	6,634,613株	2025年5月期1Q	6,591,501株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は : 無
監査法人によるレビュー

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	8
四半期連結損益計算書	8
第1四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	9
第1四半期連結累計期間	9
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(セグメント情報等の注記)	10
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	11

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、賃上げの浸透や個人消費・インバウンド需要の持ち直し等を背景に、総じて緩やかな回復基調で推移しました。一方で、地政学的リスクや資源価格の変動、為替の振れを通じたコスト圧力、ならびに金融資本市場の不確実性などの影響も残り、先行きについては不透明感を拭い切れない状況となりました。こうした環境下、企業部門においては生産性向上・人手不足対応を目的とした投資スタンスが継続しつつも、プロジェクト選別やコスト管理の厳格化が進みました。

【ITサービスのマーケット環境】

企業および政府・自治体におけるIT投資需要は底堅く、特に業務プロセスのデジタル化、システム内製化支援、クラウド移行・運用最適化、生成AI/データ利活用を通じたDXの加速に対する関心は高水準で推移しました。IT人材獲得難やサイバーセキュリティ強化、レガシー刷新への対応も相まって、コンサルティングから設計・実装、運用まで一気通貫の提案に対するニーズが継続しております。他方、予算執行に際しては従来の重厚長大・長期確実性志向の「大規模一括型スクラッチ開発」から「クラウド利用+小規模分割型ノーコード(No-Code)開発」による段階的導入を重視する傾向が強まり、案件の小規模化といった局面もみられました。

また、生成AIへの注目度は依然として高く、ChatGPTをはじめとする大規模言語モデル(LLM)の高度化に加え、マルチモーダル対応や業務特化型モデルの実用化が進展しています。ユーザー・ベンダー双方において、PoCや限定領域での導入から本格的な業務活用、生成AIを活用した業務効率化・新規サービス創出に関する取り組みが本格化しております。

【ゲーム事業のマーケット環境】

ゲーム市場においては、モバイルを中心に堅調に推移する一方、コンソール/PC領域では高品質タイトルの大型化・開発長期化の傾向が継続しております。また、ゲームの開発現場でもAI活用は拡大しています。開発受託・運営受託においてはIP活用やマルチプラットフォーム展開などの従来のニーズに加え、業界外でのプロモーションとしてのゲームやゲーミフィケーション(※1)等の多様なニーズが存在しております。一方で、パブリッシャー各社の投資配分の見直しや採算管理の強化により、案件の規模・期間・収益性が見極めが一段と重視される環境となりました。

このようなビジネス環境のもと、当社グループはサステナビリティ経営の一環として継続的な投資施策を実行するとともに、ステークホルダーの皆様から一層の信頼を獲得できる企業体への変革に取り組んでまいりました。

具体的な施策としては、以下の取り組みを推進しております。

1. 監査等委員会設置会社への移行ならびに指名報酬委員会の設置

コーポレート・ガバナンス体制のさらなる強化および経営の透明性向上を目的として、監査等委員会設置会社へ移行し、加えて指名報酬委員会を設置いたしました。

2. サイバーセキュリティ対策

ランサムウェア、ゼロデイ攻撃、サプライチェーン攻撃など、高度化・多様化するサイバー脅威に対するレジリエンス強化を進め、情報セキュリティ体制を一層堅牢化いたしました。

3. 人材確保とサステナビリティ意識の浸透

積極的なベースアップの実施や資格取得支援制度の拡充を通じて“人的資本”の強化を図り、持続可能な成長を支える人材基盤の整備に努めました。

以上の結果、当社グループの当第1四半期連結累計期間の経営成績は、売上高は1,266百万円(前年同四半期比17.5%減)、営業利益は8百万円(前年同四半期比95.3%減)、経常利益は12百万円(前年同四半期比93.3%減)、親会社株主に帰属する四半期純損失は16百万円(前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純利益150百万円)となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

(DXソリューション事業)

当社は、「新規顧客の獲得」「既存体制の利益改善」「成長領域へのシフト」を重点施策として掲げ、新たな顧客アライアンスの推進およびプロジェクト別採算管理の徹底を通じ、労働集約型モデルから「資産型ソリューションモデル」への転換を加速いたしました。

その中核となる取り組みが、当社独自の“自律型DXソリューション”「TRAN-DX」(※2)の戦略構想です。本ソリューションは、「誰でも、すぐに、簡単に」業務改善を実現することをコンセプトに、当社が長年にわたり培ってまいりましたRPA・AI・ノーコードDBの豊富な実績とノウハウを融合し、単なるツール導入に留まらず、顧

客自らが継続的に業務改善を推進できる“伴走型サービスモデル”で構築しております。

「TRAN-DX」は、ノーコード DB を中心に RPA と AI を統合したモデルであり、顧客の業務プロセスに合わせた柔軟な設計・拡張を可能としております。当社 DX 担当者が伴走しながら、顧客ニーズや利用環境の変化に応じた最適な改善サイクルを支援いたします。

また、「TRAN-DX」は、金融機関、小売業、製造業、バックオフィスなど多様な業界・業種を対象としており、企業規模を問わず導入から運用まで行うことも特徴であり、当第1四半期のプレマーケティングにおいては、すでに複数企業様より高い評価と反響をいただいております。

今後は、第2四半期以降の実導入を通じて得られた知見をもとに、現場データを最大限活用した AI 解析と改善提案を連携させ、各企業の業務効率化と課題解決を強力に支援する“高度なソリューション化”をさらに推進してまいります。

あわせて、顧客ポートフォリオの見直し、先端IT人材の確保および既存人材のリスキリングを進め、従来の強みである「大規模一括型スクラッチ開発」で培った知見を活かしつつ、市場変化に即応できるDX推進組織への変革に向けた構造改革投資を実行いたしました。

こうした取り組みに加え、前連結会計年度に連結子会社化したインテリジェントシステムズ株式会社の業績寄与があった一方、大口顧客からの受注が好調に推移した前第1四半期実績を超えたリカバリーには至りませんでした。

以上の結果、売上高は730百万円（前年同四半期比30.7%減）、セグメント利益は138百万円（前年同四半期比51.6%減）となりました。

（Techwiseコンサルティング事業）

テクノロジーコンサルティング事業におきましては、既存のSharePoint移行・構築、Notes移行に加え、企業様のDX推進支援として新規ビジネス領域（インフラ系領域、AI系領域、BI系領域）への取り組みを強化し、対応可能技術エリアのポートフォリオを市場ニーズに合った形への変革を進めております。またDX内製化支援のための伴走支援メニューの強化を実施いたしました。

ビジネスプロダクト事業では、前期に実施したコスト構造改革の成果により利益改善が見られ、加えて、自治体ビジネスやメジャーアカウント戦略「B to B to Xモデル」（※3）を推進し、ストックビジネスの割合を高めることによる安定的な収益基盤化を目指しました。

連結子会社である株式会社Almondoにおきましては、生成AIの普及が加速する市場環境下において、外部パートナーとの連携による高単価案件への注力が奏功したほか、グループ内連携（「TRAN-DX」、AI内製化支援等の展開）へも寄与しております。

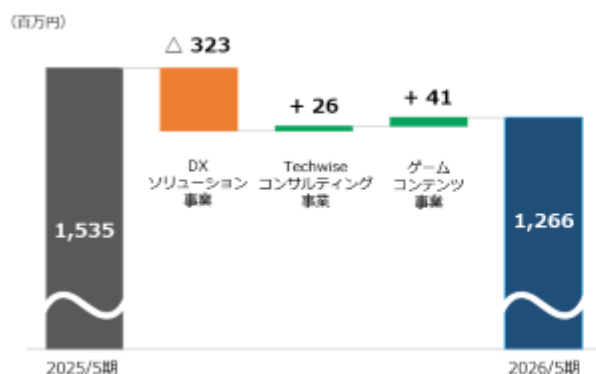
以上の結果、売上高は241百万円（前年同四半期比12.3%増）、セグメント利益は55百万円（前年同四半期比10.3%減）となりました。

（ゲームコンテンツ事業）

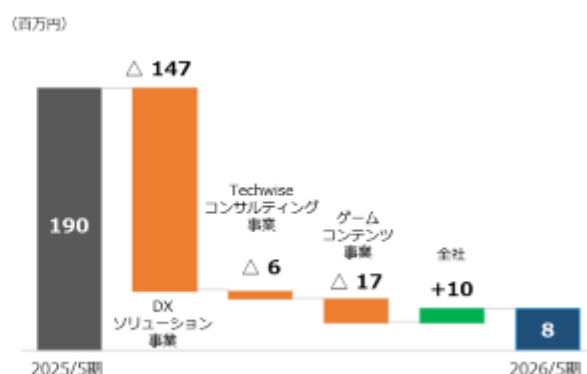
アーケードゲーム機案件や映像制作案件が堅調に推移いたしました。コンシューマーゲームにおける新規タイトル企画、SESやアーケードゲーム機案件の拡大、さらにゲーミフィケーションやAI Movie（※4）、自社オリジナルタイトル展開など、多角的な収益源の確立を視野におき、開発体制の強化と競争優位性確保への橋頭保を築きました。

以上の結果、売上高は293百万円（前年同四半期比16.2%増）、セグメント利益は2百万円（前年同四半期比86.4%減）となりました。

【売上高】



【セグメント利益】



(注) 上記に用いられている用語の説明は以下のとおりであります。

(※1) ゲームフィケーション

元来エンターテインメントとして楽しめるゲーム要素を、教育、マーケティング、健康管理などの非ゲーム領域に応用する取り組み。

(※2) TRAN-DX

「TRAN-DX」は、2025年9月に公式発表した当社の次世代 DX モデルであり、「トランスフォーメーション（変革）」の“トラン”を由来に、テンダの「T」と、RPA（自動化）「R」、AI（人工知能）「A」、ノーコード（No-Code）技術の「N」を組み合わせた名称となっております。トップダウンではなく現場主体で取り組む自律型 DX を実現する点が特徴です。

本ソリューションの主な強みは以下の4点です。

1. RPA・AI・ノーコード DB 各分野での豊富な実績
各ソリューションを単体で多数開発・導入してきた経験を活かし、業種・業務特性に応じた最適な DX 提案が可能。
2. ホワイトカラー業務改善で培った知見の活用
マニュアルトータルソリューション事業で蓄積した業務効率化ノウハウを「TRAN-DX」の設計思想に反映し、実務に即したソリューションを提供。
3. 現場主導による改善推進体制の構築
ノーコード・ローコードツールを活用することで、IT 専門知識を持たない現場スタッフでも自ら業務改善を実行できる環境を整備。
4. 複雑な業務課題への包括的対応力
業務構造の可視化と整理、属人化の解消、システム・プロセスの分断是正、承認・確認業務の停滞改善など、幅広い課題に対応可能。

ご参照リンク <https://tinyurl.com/3w8atf5z>

(※3) B to B to Xモデル

企業が別の企業を経由して最終顧客に価値を届ける仕組み。「企業同士の協力によって、最終顧客に自然に価値を届ける」ことを可能にする構造で、単なるB2BやB2Cを超えて広がりを持つハイブリッド型のビジネスモデル。

(※4) AI Movie

AIを用いて制作した映像コンテンツ。従来、クリエイターが担っていた映像制作にAIを導入し、映像作品を効率的かつ革新的に作り上げるアプローチ。AIで生成した映像をクリエイターが監修することで、単なる自動化ではない新たな映像表現が可能。

(2) 財政状態に関する説明

財政状態については、次のとおりであります。

① 資産の部

当第1四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末に比べ290百万円減少し、3,585百万円となりました。

(流動資産)

流動資産は、前連結会計年度末に比べ240百万円減少し、2,277百万円となりました。これは主に現金及び預金の減少が255百万円あったこと等によるものであります。

(固定資産)

固定資産は、前連結会計年度末に比べ50百万円減少し、1,307百万円となりました。これは主にのれんの減少が51百万円あったこと等によるものであります。

② 負債の部

当第1四半期連結会計期間末の負債合計は、前連結会計年度末に比べ106百万円減少し、976百万円となりました。

(流動負債)

流動負債は、前連結会計年度末に比べ94百万円減少し、800百万円となりました。これは主に未払法人税等の減少が31百万円、前受収益の減少が60百万円あったこと等によるものであります。

(固定負債)

固定負債は、前連結会計年度末に比べ11百万円減少し、176百万円となりました。これは主に長期借入金の減少が11百万円あったこと等によるものであります。

③ 純資産の部

当第1四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べ184百万円減少し、2,609百万円となりました。これは主に親会社株主に帰属する四半期純損失を16百万円計上したこと、剰余金の配当を179百万円行ったこと等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年7月15日の「2025年5月期 決算短信〔日本基準〕(連結)」で公表いたしました通期の連結業績予想に変更はありません。

今後、連結業績予想に修正がある場合には、速やかに開示いたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,628,738	1,373,506
受取手形、売掛金及び契約資産	679,326	701,349
商品	3,075	2,883
仕掛品	3,402	23,407
貯蔵品	422	390
前払費用	195,965	168,659
その他	11,617	12,071
貸倒引当金	△4,376	△4,497
流動資産合計	2,518,171	2,277,769
固定資産		
有形固定資産	21,876	20,799
無形固定資産		
のれん	949,335	897,402
ソフトウェア	121,488	121,980
その他	615	615
無形固定資産合計	1,071,440	1,019,998
投資その他の資産	265,155	267,175
固定資産合計	1,358,471	1,307,972
資産合計	3,876,643	3,585,742

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年5月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2025年8月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	151,207	141,170
1年内返済予定の長期借入金	46,890	46,890
未払法人税等	53,336	22,291
前受収益	363,622	302,904
賞与引当金	14,913	10,263
その他	265,083	276,793
流動負債合計	895,053	800,313
固定負債		
長期借入金	95,232	83,718
繰延税金負債	30,297	30,364
役員退職慰労引当金	16,555	16,830
退職給付に係る負債	17,870	17,678
その他	27,620	27,620
固定負債合計	187,576	176,211
負債合計	1,082,629	976,525
純資産の部		
株主資本		
資本金	325,981	325,981
資本剰余金	792,563	792,563
利益剰余金	1,596,036	1,400,400
自己株式	△143	△171
株主資本合計	2,714,438	2,518,773
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	17,473	19,320
その他の包括利益累計額合計	17,473	19,320
新株予約権	6,905	9,495
非支配株主持分	55,195	61,627
純資産合計	2,794,013	2,609,216
負債純資産合計	3,876,643	3,585,742

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
売上高	1,535,359	1,266,281
売上原価	944,967	808,254
売上総利益	590,392	458,026
販売費及び一般管理費	400,095	449,169
営業利益	190,297	8,856
営業外収益		
受取利息	170	526
為替差益	3,700	—
助成金収入	7,053	5,226
その他	664	329
営業外収益合計	11,588	6,082
営業外費用		
支払利息	476	351
為替差損	—	1,652
事業撤退損	6,900	—
営業外費用合計	7,376	2,003
経常利益	194,509	12,935
特別利益		
固定資産売却益	7,140	—
資産除去債務戻入益	16,808	—
特別利益合計	23,949	—
税金等調整前四半期純利益	218,458	12,935
法人税、住民税及び事業税	64,643	18,104
法人税等調整額	2,889	4,701
法人税等合計	67,533	22,805
四半期純利益又は四半期純損失(△)	150,925	△9,870
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	6,631
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	150,925	△16,501

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	150,925	△9,870
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△3,244	1,846
その他の包括利益合計	△3,244	1,846
四半期包括利益	147,681	△8,023
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	147,681	△14,655
非支配株主に係る四半期包括利益	—	6,631

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 千円)

	報告セグメント				その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 3
	DXソリューション事業	Techwiseコンサルティング事業	ゲームコンテンツ事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	1,053,789	215,284	252,934	1,522,008	13,351	1,535,359	—	1,535,359
セグメント間の内部 売上高又は振替高	5,233	—	106	5,339	—	5,339	△5,339	—
計	1,059,022	215,284	253,040	1,527,347	13,351	1,540,698	△5,339	1,535,359
セグメント利益又は損失 (△)	286,014	62,246	20,003	368,264	△6,996	361,268	△170,970	190,297

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、飲食・スタジオ事業であります。

2. 調整額は、以下のとおりであります。

セグメント利益又は損失(△)の調整額△170,970千円は、セグメント間取引消去3,394千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△174,365千円であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第1四半期連結累計期間(自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損益 計算書計上額 (注) 2
	DXソリューション事業	Techwiseコンサルティング事業	ゲームコンテンツ事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	730,755	241,696	293,829	1,266,281	—	1,266,281
セグメント間の内部 売上高又は振替高	1,740	6,525	350	8,615	△8,615	—
計	732,495	248,221	294,179	1,274,896	△8,615	1,266,281
セグメント利益	138,391	55,804	2,723	196,920	△188,063	8,856

(注) 1. 調整額は、以下のとおりであります。

セグメント利益の調整額△188,063千円は、セグメント間取引消去9,717千円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△197,781千円であります。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2024年6月1日 至 2024年8月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2025年6月1日 至 2025年8月31日)
減価償却費	16,559千円	20,408千円
のれんの償却額	34,708	51,933