



令和 3 年 4 月 30 日

各 位

会 社 名 ネクストウェア株式会社
代表者名 代表取締役社長 豊田 崇克
 (コード：4814 JASDAQ)
問合せ先 取締役 執行役員 渡邊 博和
 (TEL. 06-6281-9866)

株式会社 teamS への出資に関するお知らせ

当社は、株式会社 teamS（本社：東京都港区新橋、代表取締役社長：高嶋 晃、以下「teamS」といいます。）への第三者割当増資引受けによる出資を行いましたので、お知らせいたします。

記

1. 出資の目的

teamS が開発するソフトウェア技術、Smart Streaming Engine（以下「SSE」といいます。）は、スマートフォンとディスプレイを双方向、且つワイヤレスでつなぐ世界初のソフトウェア技術です。

SSE は、スマートフォンとディスプレイの同期を高速、且つ省電力で実現するためのエンジンで、今後ディスプレイ界で多用されるシートディスプレイへも対応します。

teamS は、当社が推進する AI・顔認証技術などのスマートビジネス関連事業とのシナジー効果を期待しており、当社はこの SSE 技術と、当社が取り扱う DX（デジタルトランスフォーメーション）戦略との融合を目的に、また、今後発展を期待する画像・映像コンテンツを扱うエンターテインメント事業への有効性を兼ね備えていることから、出資引き受けを決定いたしました。

2. 出資先の概要

(1) 名 称	株式会社 teamS
(2) 所在地	東京都港区新橋 4 丁目 21 番 3 号
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 高嶋 晃
(4) 事業内容	IT プロダクトの企画・開発・販売
(5) 資本金	1 億 711 万 3 千円
(6) 設立年月日	平成 28 年 11 月 4 日
(7) 大株主及び持株比率	株式会社 teamS ホールディングス 63.98% (令和 2 年 10 月 31 日現在)
(8) ホームページ	https://teams.tokyo/

(9) 当社との関係	資本関係	該当事項はありません
	人的関係	該当事項はありません
	取引関係	該当事項はありません

3. 当社引き受けの内容

(1) 引受株数	4,000 株
(2) 払込金額	金 10,000,000 円
(3) 払込日	令和 3 年 4 月 30 日

4. 今後の見通し

本件が、当期の当社連結業績に与える影響については、現時点では不明です。今後、業績に影響を与える事項が発生した場合には、速やかに開示いたします。

なお、本件は適時開示基準には該当しませんが、有用な情報と判断して任意開示を行うものです。

以上

株式会社teamSのご紹介



2021年4月
ネクストウェア株式会社

teams 創業背景（代表者の履歴と動機）

1984年 シャープ入社
商品企画・経営企画

“世界の景色を変えろ（予見はモノ創りの基本）”と教わる

2000年 イーブック設立

イーブック
2011年 マザーズ上場
2013年 東証一部上場

世界初、電子本（画像系）をネット配信、本を読む景色を変える

コンテンツ業界に身を置いて、大きな課題に気づく
Webが生まれて30年、巨大な数のコンテンツ・サービスが揃う
しかし、①パソコン、②スマホ、③タブレットは既に限界に

→ 第4のハードを創り世界の景色を変え、社会貢献したい

2016年11月 teams 創業
2018年4月 イーブック 退任

2019年8月 開発着手

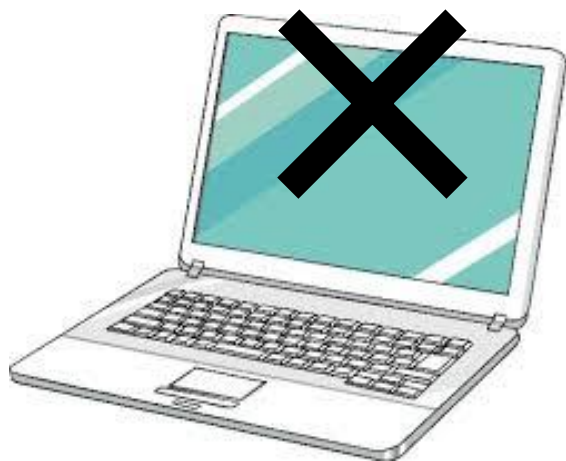
Webが生まれて30年

PC、tabletの需要が下がり、スマホを最大活用させる

第4のハードが求められている (通信キャリア、ネット事業者からの強い要望)

1985～

2.5億台/year (現在)



- ・若者のPC離れが進む
- ・Androidスマホを次世代のPCに
という動き (Microsoftなど)
- ・スマホに個人情報が集約

2007～

15億台/year (現在)

- ・人々が片時も離さずに利用
世界需要は伸び続ける



画面の小ささをカバーするため
タブレット生まれる
ピーク時は、スマホ3台に1台、
現在は、スマホ5台に1台売れる

2010～

3億台/year (現在)



- ・スマホと同じ機能を2台もつ
不合理、不経済性
(画面の大きさだけ違う)

第4のハード

5億台/year (5年後予測)



スマホはポケットに
第4のハードを手
スマホを操作、活用

第4のハード(SSE)による新規事業でシナジーを



2021年はディスプレイ元年
これからシートディスプレイが世界を席卷。
身の周りのディスプレイが10倍にもいわれています。
そのディスプレイに何を映せば人々にとって価値があるか。
それをteamSとネクストウェアは共に取り組んでいきます。

