



2020年8月31日

各 位

会社名 株式会社 ケ イ ブ  
代表者名 代表取締役社長 CEO 秋 田 英 好  
(コード番号：3760、JASDAQ)  
問合せ先 代表取締役副社長 CFO 安 藤 裕 史  
(TEL:03-6820-8176)

## 海外子会社の設立に関するお知らせ

当社は2020年8月31日開催の取締役会において、海外子会社（名称未定）を設立することを決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. 子会社設立の目的

当社グループは2020年5月期まで4期連続の営業赤字を計上しており、業績回復及び企業価値の増大を目指すにあたり、「ゲーム領域以外の事業の創出」が急務であります。そのため、2019年11月に連結子会社である株式会社 capable を設立し、マルチチャンネルネットワークビジネスに進出いたしました。また、今後も拡大が続くライブ配信市場への進出を目指し、当社独自のライブ配信アプリの開発も進めております。

この度、台湾において設立を予定している子会社は、ライブ配信アプリのアジア圏を始めとするグローバル展開やグローバル展開可能な新規事業の創出、開発を目指しており、日本のみならず、中華圏、東南アジア、欧米といった海外マーケットの需要を取り込み、事業の拡大を図ることを目的としております。

当社の執行役員でもあるアンドリュー・チャン（張牧寧）が代表に就任し、17media の共同創業者であるヨーク・チョウ（周宥宇）氏、台湾の大手オンラインゲーム会社ガマニアの技術研究開発責任者であったギルバート・シャ（謝宗宏）氏等を幹部として迎える予定であります。

また、この度の台湾における海外子会社の設立により、ライブ配信事業における有能な人材の確保や有意な知見を享受することができると思われ、当社開発のライブ配信アプリにおいても、グローバル展開を視野に入れて、さらなるクオリティの向上を目指すことといたしました。

そのため7月14日に開示しております決算短信において「2020年夏リリース」としていたライブ配信アプリに関しましては、リリース時期を改めることといたしました。

なお変更後のリリース時期に関しましては、2021年3月を予定しております。

#### 2. 子会社の概要

社 名	未定 ※
代 表 者	アンドリュー・チャン（張牧寧） 当社 執行役員
設 立	2020年11月中（予定）
本 社 所 在 地	台湾

資本金	約 27,744,200 台湾ドル (100 百万円) (予定)	
株主構成	当社 100%	
決算期	5月31日	
事業内容	ソーシャルメディア事業及びモバイルオンライン事業	
上場当社と 当該会社の関係	資本関係	当該会社は当社の 100%子会社となる予定です。
	人的関係	当社取締役 1 名、当社執行役員 1 名が当該会社の役員を兼務する予定であります。
	取引関係	現時点における該当事項はありません。

※未定となっている社名につきましては、決定いたしましたら開示事項の経過として追ってお知らせいたします。

### 3. 日程

取締役会決議日	2020年8月31日
設立予定日	2020年11月中
営業開始日	2020年12月1日 (予定)

### 4. 今後の見通し

当該会社設立による 2021 年 5 月期の業績に与える影響は軽微であると考えておりますが、中長期的に当社グループの業績向上に資するものと考えております。なお、今後開示の必要性が生じた際は、速やかにお知らせいたします。

### 5. 子会社の主要メンバーの概要

#### ・アンドリュー・チャン (張牧寧)

南カリフォルニア大学にてコンピューター・サイエンスの修士号を取得し、米国シリコンバレーで大手通信機器メーカーにおいてアプリケーション開発に従事。その後、早稲田大学ビジネススクールで MBA を取得し、米国オラクルにおけるシニアコンサルティングマネージャーをはじめとして、ライブストリーミング、モバイルゲーム、ソフトウェア業界でのマネジメントを経験。米国、日本、韓国、中国、インド、台湾でグローバルに活動。

元 M17 Entertainment グループ本社 C00。

また 2019 年 12 月に北京大学で情報管理学の博士号を取得。

#### ・ヨーク・チョウ (周宥宇)

台湾大学において電気電子工学の学士号及び通信工学の修士号を取得。

17Media の共同創業者/元 CTO。ストリーミング及びネットワーク技術を専門とする。ライブ配信アプリ、マッチングアプリ及びビデオ会議アプリをはじめとしたプロダクト・サービスの企画開発を行う。

#### ・ギルバート・シャ (謝宗宏)

台湾大学にて情報管理学の学士号を取得し、南カリフォルニア大学にてコンピューター・サイエンスの修士号を取得。その後、米国シリコンバレーや台湾においてソフトウェア開発、モ

バイルゲーム開発のプロデューサーに従事。

台湾の大手オンラインゲーム会社ガマニアでの技術開発責任者やガマニア子会社のCTOを歴任。

以 上