

第 23 回 定時株主総会 2020 年 9 月期 質疑応答の要約

2020 年 12 月 11 日（金）に開催した「第 23 回定時株主総会」にて、株主の皆様からいただいたご質問をまとめております。

Q1

「ABEMA」における年間制作費は、将来的にはどの程度を見込んでいますか？

A1 回答者：藤田

テレビ&ビデオエンターテインメント「ABEMA」の制作費については、全く新しいビジネスモデルでもあるため、今後の事業進捗をみながら柔軟に変えていく。考え方としては、売上規模を大きくしながら、制作費も身の丈に応じて大きくしていくイメージ。

Q2

「ABEMA」の海外展開については考えているのか？

A2 回答者：藤田

2021 年以降、市場を海外に拡げていくことは重要だと考えている。海外の動画配信サービスと同じような戦略ではなく、グローバルに通用する「ABEMA」らしい勝てる戦略で展開する予定。

Q3

「ABEMA」は営業損失が続いているが、何年後に黒字化となるのか？

A3 回答者：藤田

「ABEMA」の黒字化に関して具体的に公約すると、事業展開に支障をきたす可能性があるため答えないようにしている。

メディアの視聴習慣をつくるには、長い時間が必要。

「ABEMA」についても、長期目線で投資を継続しながら、広告事業やゲーム事業等が順調なうちに、視聴者数、売上高を拡大していきたい。

Q4

第2号議案 取締役（監査等委員である取締役を除く）5名選任の件について、このタイミングで取締役の数を減らした理由は？

A4 回答者：藤田

方向性としては、事業拡大に合わせ、取締役の数を増やししながら、どこかのタイミングでスリム化を考えていた。

社外取締役比率3分の1以上という昨今のコーポレートガバナンス強化の流れの中、社外取締役を大幅増員するのではなく、監督と執行を明確に区分し、取締役は本来の役割通り監督機能とし、人数を減らしている。

Q5

事業報告の対処すべき課題にあった、優秀なクリエイターの定義や、その採用・育成方法は？

A5

回答者：藤田

優秀なクリエイターの定義は言語化しにくいですが、例えば、ゲーム事業の子会社（株）Cygamesは優秀なクリエイターが集まり世界水準のハイクオリティなゲームを制作し、ユーザーに支持されている。

そういったクリエイターを採用・育成し、活躍する場を提供することが、結果的に企業価値の向上や競争力に繋がるため力を入れている。

回答者：曾山

クリエイターは新卒・中途共に採用。具体的な採用方法については、基本的にポートフォリオ（過去の作品）をクリエイティブ部門の幹部で議論して判断している。また、課題提出型のインターンシップも開催。

※株主総会では、議案に関連するご質問とさせていただきます。

以上