

第 27 回 定時株主総会 2024 年 9 月期 質疑応答の要約

2024 年 12 月 13 日（金）に開催した「第 27 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要約して記載しております。

Q1

決算説明会資料に記載がある(株)WinTicket の一時的な損失 16 億円の中身を詳しく教えてほしい。

A1 回答者：取締役 中山

本来広告宣伝費に計上すべきポイントの適正化に伴う費用を期末に計上。今後、ご迷惑をお掛けすることがないようにいたしました。

Q2

クリエイティブ領域における AI 活用の方向性について教えてほしい。

A2 回答者：常務執行役員 内藤

足元全社的に業務効率化で積極的に活用しており、AI 活用により既存業務の 60%削減を目指している。クリエイティブ領域においては、今後動画・アニメーション・ゲームなどで活用していく方針で研究開発を進めている。

Q3

「Ameba」を立ち上げた頃からファンだが、ブランドイメージの考え方を教えてほしい。

「ABEMA」の名前はお茶目だがオタクな感じがする。

A3 回答者：代表取締役 藤田

「Ameba」を後ろから読むと「ABEMA」となる。

「Ameba」はガラケー（ガラパゴス携帯）全盛の時代で広く世の中に普及したものになるが、スマートフォン時代に突入し、過去のイメージに引きずらないようブランドを一新する目的で名称とロゴを変えた。

「ABEMA」として突き抜ければ他との差別化にもなり唯一無二になる。

オタクイメージがあるというのは驚いたが、アニメは強化分野でもあり、イメージ的に悪くないだろう。

Q4

スマートフォンゲームのブームが過ぎ、各社競争が厳しくなっている。

これからのゲーム事業の将来性について教えてほしい。

A4 回答者：代表取締役 藤田

FY2024 は増収増益しており、これは胸を張れることだと思っている。

FY2021 の空前のヒットタイトルの反動により減収減益を発表せざるを得なかったが、

FY2024 は複数の新規タイトルがヒットし、ゲーム事業において前期比増収増益を実現できた。

足元しっかり利益を出せるゲームがあることでさらに投資を行い、良い人材を集めることで残存者利益を狙っていく。

Q5

単体の損益計算書において受取配当金が 63 億円と規模が大きい継続できるのか。

また連結損益計算書においては 3.8 億円となっているため、金額が減る理由についても教えてほしい。

A5 回答者：取締役 中山

単体の損益計算書における受取配当金は、主にグループ各社で出た収益の中から本体へ配当しているものとなり、グループ収益性を確保する上で每期継続している。

単体における受取配当金は、連結損益計算書においては相殺されるため、金額には差異が生じます。

Q6

現在の売上高規模であれば、純利益 400 億円を目指してほしい。

純利益が低い要因と対策についてお聞きしたい。

A6 回答者：取締役 中山

「ABEMA」が(株)テレビ朝日との合併会社となり、グループ通算制度の対象外になり連結納税の対象ではないことと、(株)Cygames における少数株主持分の影響があり、当期純利益が低くなっていた。

今後、メディア事業の赤字縮小、黒字基調に向かっていくことと、当社 100%出資の連結子会社の寄与により、当期純利益の増益率は高まると考えている。

Q7

「ロストオーダー」(LOST ORDER)の開発は凍結しているようだが、現在の開発状況は。

A7 回答者：取締役 日高

現在のところ開発は凍結。止まっている状況になっている。

【訂正とお詫び】

同タイトルは現時点でも開発中であり、上記回答に誤りがございましたためこの場で訂正させていただきます。

Q8

社員のモチベーションを維持向上させる施策について教えてほしい。

A8 回答者：代表取締役 藤田

愛社精神が強く自発的に頑張ってくれる社員が多いことがベースにあるが、社内を盛り上げる活性化施策も含めありとあらゆる施策をなんでもやっている。

Q9

中長期でどのくらいの株価を目指しているか、指針と金額があれば知りたい。

A9 回答者：代表取締役 藤田

株価の目標は上場企業経営者は言うてはいけないと考えている。

2021年のゲームのヒットにより時価総額が1兆円を超えたが、その後は株価が落ちる局面が長くなることが多い。

当社としては、ゲームがヒットした瞬間から長い減収減益モードにならないよう増収増益を目指し、

FY2023年を底にFY2024は、増収増益基調に戻ってきた。

引き続き、当社の企業価値を上げていくことを一生懸命やっていきたいと考えている。

Q10

株主優待について、お蔭様で利用させてもらっているが、今後も継続されるのか？

A10 回答者：代表取締役 藤田

株主の方から、2022年の株主総会にてご提案いただき、株主優待を始めました。

「ABEMA」のファンになってくれる方も増えているので、もちろん今後も続けさせて頂く。

Q11 (株) ニトロプラスの代表コンテンツである「刀剣乱舞 ONLINE」について、人気キャラクターの担当声優の「X」上での発言が一部炎上し、当該キャラクターや「刀剣乱舞 ONLINE」のブランドイメージを損なったのではないかと考えている。

コンプライアンスやハラスメントに関する貴社の方針と対応について教えてほしい。

A11 回答者：代表取締役 藤田

今回の件はゲーム作品の声優個人に関することであり、当社から何かコメントすることは差し控える。

当社のコンプライアンスについては、定期的にはリスクの芽を吸い上げる施策等にも取り組んでおり、社員教育、啓蒙活動等により、引き続きグループ全体で高い倫理観で事業運営していけるよう努めます。

Q12

他社 SNS や動画配信サービス内での広告配信について、印象が悪い広告も配信されていると思う。

「ABEMA」で配信される広告について何か線引きなど存在しているのか？

A12 回答者：常務執行役員 内藤

「ABEMA」は、社内で審査した会社や広告クリエイティブを配信する仕組みなどを導入しており、安心して見ていただけるだろう。

Q13 藤田社長のサクセッションのスケジュールや、引継ぎ後の役職等は？

A13 回答者：代表取締役 藤田

2022 年から社長業を引き継げるようにするため、引き継ぎ書の作成や社長研修等を実施し、準備を進めている。

2026 年に次期社長を発表する予定で、自分自身は、代表権付の会長職として伴走していく予定。

現在 51 歳だが、徐々に権限委譲し 60 歳を境に身を引くことも考えている。

Q14 提供タイトルを遊んでいるが、長寿命化にするための方針は？

A14 回答者：取締役 日高

リリース後の時間軸により、全盛期に比べるとコンテンツの更新頻度等が下がる場合があるが、

ゲームのサイズに合わせて今後も極力長く運用できるように考えている。

Q15

アニメやキャラクターなど知的財産（IP）に力を入れていく方針かと思うが、

IP における海外展開は？

A15 回答者：代表取締役 藤田

海外展開は、当社にとって最も狙いたい目標。

海外に受け入れられる IP を創出し、展開していきたい。

Q16

提供タイトルをプレイしているが、1日あたりのプレイ時間が長いと感じる。ゲーム時間を3分の2程度にして進められる機能があると良いが、時間とゲームの考え方や時短機能の拡充を予定しているかを伺いたい。

A16 回答者：取締役 日高

短縮機能等、貴重なご意見ありがとうございます。

ゲームによって、世界観やクオリティ、育成を楽しんでいただくことを重要視している物など、プレイ時間が長くなっているものもあるが、当社のゲーム事業では、5-10分遊んで頂くようなカジュアルゲームなどもラインナップがあるため、今後もユーザー思考や遊んで頂く方に合わせて幅広く遊んで頂けるゲームを作っていく。

Q17

取締役と監査等委員とで報酬に大きな差があるが、その理由を教えてください

A17 回答者：取締役 中山

株主総会で取締役全体の報酬枠を決議いただき、その枠の中で各々の立場や役割に応じた報酬を決めている。

取締役の報酬については当社の現状規模を踏まえた上で、他社に遜色ない競争力ある報酬を検討した結果であると考えている。

Q18

現在、「J1」規格のサッカー専用スタジアムが都内には存在しておらず、「FC町田ゼルビア」がサッカー専用スタジアムを保持できないか？

町田駅前の再開発の話もあると思うが、サッカー専用スタジアムを保持することへの考えを聞かせて頂きたい。

A18 回答者：代表取締役 藤田

サッカー専用スタジアムは念願だが、町田市や当社の予算を投じる際、都内にサッカー専用スタジアムに活用できるような土地が少ないことなど、難易度が相当高いと認識している。

なんとか頑張って夢を実現させたいところだが、現時点では難しい。

以上