第 33 回定時株主総会　質疑応答概要

（2022 年 8 月 30 日開催）

（質問 1）
Q.まず、意欲的な中期経営計画を出していただいたことは非常に良かったと考えている。しかし IR 資料を見ると、“ウィットスタジオは中長期的な IP に投資をしていく”とはっきりと記載されているが、IG ポート全体としてはどうなのか？特にバランスシートが大きいプロダクション・アイジーの投資に対する姿勢はどうなのかお聞きしたい。バランスシートには多額の現金が眠っているままとなっている。将来に向けた投資へ IG ポートグループ全体としてどう考えるかお伺いしたい。

（回答①　株式会社 IG ポート　執行役員　兼
　　株式会社ウィットスタジオ　代表取締役副社長　郡司幹雄）

A. まず、グループ全体としては、中期経営計画にも記載したとおり ROE の目標値８％以上と配当性向 25％を決定した。ウィットスタジオにおいては中長期的な作品への投資戦略を明確に定めたが、逆にプロダクション・アイジーにおいてはいまだ多額の現金がバランスシート上に存在している。この現金を特に海外でキャッシュを生む作品に投資をしていくように IG ポートからプロダクション・アイジーの経営陣へ依頼している。現在、インフレの影響により現金の価値が日々減じている状況であり、投資は加速させたい。ウィットスタジオにおいては、長期的にキャッシュを生む作品にはレバレッジをかけて投資をしていく予定である。

（回答②　株式会社 IG ポート（COO）　兼
　　株式会社マッグガーデン　代表取締役会長　保坂嘉弘）

投資に関しては従前に大きなシナジーを産んだ作品の前例もある。グループ間の連携を密にして積極的にとりくんでいきたいと考えている。

（質問 2）
Q.政治活動家団体がキャラクターコンテンツを性的であると圧力をかけて規制してくる動きがある。このあたりへの危機管理体制をどう考えているかお聞きしたい。

（回答　株式会社ウィットスタジオ　代表取締役社長　和田丈嗣）

A.IG ポートグループでは「コンテンツ制作ガイドライン」という規定があり、それに乗っ取る形でコンテンツ制作を進めている。コンテンツ規制の動きはしっかりと注視していきたい。

（質問 3）
Q.万人受けするガンアクション作品を制作することはできないか？

（回答　和田）
A:頂いた意見については社内に共有・検討させていただきつつ、株主の皆様の期待に応えられる作品を作っていきたいと考えている。

（質問 4）
Q. 成長戦略の実行面のうち中長期的な作品作りについては賛同している。銀河英雄伝説のような作品は個人的に作り続けてほしいと考えている。しかし、長期的な作品作りをする（シリーズ化）された作品は利益を上げるための手段であって目的でないと考えている。どういった規範・ルールに基づき、出資・制作する作品を決めていくのか。特にビジネス面だけではなく、クリエイティブ面についてどう判断をしていくのかお聞きしたい。

（回答 郡司）
A. 中長期的な作品を制作していくことは“手段でもあり目的でもある”と考えている。版権収入の数字でみるとわかるのだが、ネットで話題となった作品なども短期間で終わってしまった場合はほとんど会社の収益には貢献していない。逆にどのような形でも長く続いている作品のほうが長期的なキャッシュフローを生み出しているのが現実である。
作品がヒットしても、テレビ放送が終わった段階でお客さんが減少していく。それと比例して生み出されるキャッシュフローも減少していく。作品を継続して、新規シリーズを展開すると過去作品もまた売れてキャッシュフローを生み出していく。これを積み重ねていき、積み木細工のようにキャッシュフローの地層を作っていくことを目指している。
クリエイティブ面においては、グループのアニメ制作会社３社すべての役員に和田が配置されている。クリエイティブ面の作品選定眼、クリエイターを連れてくる能力、人をやる気にさせる能力といった点に優れている人材であると認識している。
経営とクリエイティブ面が連携し、車の両輪のようにキャッシュフローを生み出せる組織づくりを目指していく。

（ご意見 5）
Q.これは質問というより意見であるが、投資には確かにリスクを伴う。しかし、日本という国家は投資をしなくなって衰退してしまった。かつて日本の半導体産業は世界に誇るべき産業であったが、経営者が投資をしなかったことで見る影もなく衰退してしまった。日本の IP 産業はまだフロンティアの段階であり、ぜひ頑張ってほしい。「銀河英雄伝説」も世界に通用するコンテンツだと思うので、ぜひプロダクション・アイジー制作のアニメを継続して制作して完結させていただきたい。当社はIGポートに投資する投資ファンドであるが、株式投資の世界でも 100％勝つ必要はないというのが常道である。ポートフォリオの30％勝てれば投資リターンが出るのが株式投資である。70％の負けを恐れて投資をしないのではなく、リスクをとって豊富な現金を投資に回していただきたい。

（回答 保坂）
A.貴重なご意見ありがとうございます。 頑張ってまいります。

（質問 6）
Q. ウィットスタジオが制作したアニメ作品で続編が別のアニメ制作会社に変わっている点について、理由を教えてほしい。

（回答 和田）
A.ウィットスタジオの制作能力の少なさや、その続編発注タイミングの関係もあり出版社（原作元）の求めるタイミングで制作を行うことができず、他の制作会社様にお願いすることになった。このことは私自身痛い教訓として認識している。人気作品について今後は継続的に制作可能な環境を構築すべく動いている。

（質問 7）
Q. 他社制作劇場アニメのエンドクレジットに制作協力という名前でプロダクション・アイジーの名前があった。このような仕事は積極的に営業をして受注しているのか、先方からのオファーがあっての受注なのか。また経済的メリットがあるかなどを教えてほしい。

（回答 和田）
A.アニメーション業界は他社であっても助け合っていくカルチャーが強い。当社が抱えるクリエイターに発注したいというニーズもあり受注につながっている。経済的なメリットもある受注である。

（質問 8）
Q.投資する作品選定はどのような基準なのか？クリエイターがやりたいことと利益が出る作品は違うのではないか？このあたりの課題をどう考えているかお聞きしたい。

（回答 郡司）
A. 御指摘の通りクリエイターがやりたいことと儲かるものは乖離することはある。ネット上で話題となっている作品、と実際にキャッシュを生んでいる作品は違うという現実がある。作品投資については、数字面という部分を判断材料に加えて判断をしなければならないと考えている。

（質問 9）
Q. シグナル・エムディが制作している作品選定はどのように行っているのか。シグナル・エムディにおいてファミリー向けの作品作りはしないのか？

（回答 和田）
A. シグナル・エムディについては、様々なジャンルの原作に挑戦した 10 年であったが、その結果、大きな債務超過に陥り経営陣の交代という結果となってしまった。
シグナル・エムディの制作カラーはアイジーとウィットと異なっている。ある一定程度のクオリティのものを長期間にわたって制作することがスタジオの特徴であると認識している。御指摘いただいたようにファミリー向けの作品等が向いていると個人的に考えており、シグナル・エムディの新社長千野含めて協議の上、皆様の期待に応えられる作品をつくっていきたいと考えている。

（質問 10）
Q. 関連会社である株式会社オルタナの事業内容について教えてほしい。

（回答 和田）
A. 業務内容については、先方の会社様と協議している関係で詳細について機密事項として伏せさせていただいている。ゲーム会社様との事業を中心とした会社であり、アイジーのコンテンツの幅を広げるための企画会社であると認識していただきたい。
複数プロジェクトについて、オルタナと進めているので来年・再来年に株主の皆様にご報告できるように頑張りたい。

（質問 11）
Q.成長戦略の中で川下の Ｂ to Ｃの部分は誰が主導して進めていくのか教えていただきたい。

（回答 郡司）
A.郡司と和田が主導していくこととなる。和田はプロダクション・アイジーとウィットスタジオの社長、シグナル・エムディの取締役を兼任しているため、グループに串を通した戦略的な動きができると考えている。

（質問 12）
Q.マグカンの運営方針についてお伺いしたい。また、当社作品について有名 IP キャラクターとのコラボを行い知名度向上を図れないか？

（回答①株式会社マッグガーデン 取締役社長 飯田義弘）
A. マグカンは関西地域に密着した作品作りを行う場所と位置付けており、作品数を増やすことそのものを目的とはしていないが、ラインナップは充実させていきたいと考えている。今後にご期待いただきたい。

（回答② 保坂）
A.関西を中心に展開しているが、関西にはマンガの専門学校や大学などがあり、作家様の確保という意味ではうまく行っている。今後良い作品が出てくると思うので期待していただきたい。

（回答③ 郡司）
A.有名 IP キャラクターとのコラボにはこちらからお金を支払ってコラボの申請をしないといけない場合もある。コストがかかることなので慎重に考えたい。

（質問 13）
Q.「鹿の王」は劇場ではなくテレビシリーズにできなかったのか？、また「ハイキュー!!」も劇場化が発表されたが、個人的にはテレビシリーズにしていただいたほうが良かったと考えている。

（回答 和田）
A.「鹿の王」については、原作出版社含めて様々な事情があり、劇場作品として進めていった。いただいた貴重なご意見に関しては、今後に活かしていきたいと考えている。「ハイキュー !! 」に関しては劇場作品にはイベント効果があり、最後に向けてお客様含めて盛り上がれるという点で劇場作品としている。ぜひご期待いただきたい。

（質問 14）
Q.関係会社オルタナの事業はゲーム関連とのことだが、そのハードウェアがなにかを教えていただきたい。

（回答 和田）
A.守秘義務があるため回答は控えさせていただきたい。特定のハードウェアに限定した動きではなく、双方向性があるゲームというものを想定している。

（質問 15）
Q.「アオアシ」は個人的に大変気に入っている。スポーツアニメはプロダクション・アイジーのイメージが強いと感じている。今後もぜひスポーツアニメを制作していただきたい。

（回答 和田）
A. スポーツ作品についてはプロダクション・アイジーに、それを作るカルチャーが根付いていると考えている。スポーツアニメーションは、ハードルが高く、クリエイターの向き不向きというものが出るジャンルであると考えている。引き続き株主の皆様にも応援いただければありがたい。

以 上