第 34 回　定時株主総会　質疑応答概要

（2023 年 8 月 29 日開催）

（質問 1）
Q.決算説明資料をみると、「SPY×FAMILY」のような広く展開できる作品やシリーズ作品が大きく結果を出していることがわかる。御社の中でこういった作品を生み出すことやメディアミックス含めて、今後の具体的な進捗や成果について教えていただきたい。

（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　兼
株式会社プロダクション・アイジー取締役　郡司幹雄）

A.個別作品の具体的な進捗については守秘義務もあるため回答を差し控えさせていただきます。ただし、決算説明資料にもございますとおり“戦略として”シリーズ化を目指しております。様々な作品を可能な限り続けていくことが出来るように努力している。ご期待ください。

（回答②　株式会社 IG ポート代表取締役社長　兼
株式会社プロダクション・アイジー　代表取締役会長　石川光久）

A.多くのお客様が期待している作品を作ることが出来る、という機会に恵まれたことに、スタッフ含めて感謝しております。ここで結果を出せるように頑張ります。

（質問 2）
Q.「SPY×FAMILY」の劇場版に関して中期経営計画ではどの程度の興行収入を見込んでいるのかお伺いしたい。

（回答　郡司）
A.当該作品の興行収入予想に関して、具体的な数字をお伝えすることは差し控えさせていただきます。決算説明資料にも記載しておりますが、“テレビシリーズ二期の放送終了直後に劇場公開“という鉄壁の布陣で臨んでおります。ぜひご期待ください。

（質問 3）
Q.ホームページの充実について検討していただきたい。

（回答 株式会社ウィットスタジオ　代表取締役社長　兼
　　株式会社プロダクション・アイジー　代表取締役社長　和田丈嗣）

A:貴重なご意見ありがとうございます。
　ホームページにつきましては現在リニューアルを含めて検討している状況です。今しばらく
　お時間いただけますと幸いです。

（質問 4）
Q. ホームページが非常に見づらいと考えている。一度、IR の問い合わせフォーマットからこの件に関して問い合わせをしてみたが回答をいただけなかった。IR についてどのように考えているかお聞きしたい。

（回答 郡司）
A. 貴重なご意見ありがとうございます。まずホームページの改定につきましては先ほど和田がご回答申し上げたように進行中です。
IR の現状について簡単にご説明させていただきます。21 年 5 月期まではグループ子会社のウィットスタジオとシグナル・エムディが、毎期億単位の赤字を計上している状況であり、その対処に追われておりました。その後、この二社の経営改善に注力することで業績向上の道筋が見えてきました。これら子会社の変化を受け、22 年7月には経営戦略と中期経営計画を発表することとなりました。攻めの経営体制に転じることが出来、IR を強化している途上にあります。引き続き応援いただきたくお願い申し上げます。

（ご意見 5）
Q.24 年 5 月期の利益計画は減益予想となっている。アップサイドとなるような作品や期待できる作品があれば教えていただきたい。

（回答　郡司）
A.アップサイド要因となる作品について、具体的な作品名に関しては回答を差し控えさせていただきます。利益計画は非常に細かい数字の積み上げで作られており、精度は高いと認識しております。計画を達成できるよう頑張っていきたいと考えております。

（質問 6）
Q. 作品がヒットしたときに成功報酬のような形でスタッフに還元される仕組みはあるのか教えていただきたい。

（回答　和田）
A.クリエイター含めた成功報酬的な仕組みは存在します。プロダクション・アイジー含めた各社において、社内スタッフやクリエイターに対して作品のヒットを還元するプランが設定されております。

（質問 7）
Q. すでに制作発表された「ターミネーター」の続報はいつくらいに出る予定かお聞きしたい。また現在ハリウッドで大規模なストライキが起こっているが、この影響はあるのか説明いただきたい。

（回答　石川）
A.「ターミネーター」の続報に関しては、発注元との秘密保持契約があるため、回答は差し控えさせていただきます。ハリウッドストライキの影響は、現時点では存在しないと考えております。

（質問 8）
Q.画像生成 AI を制作現場にどう取り込んでいくのかお伺いしたい。

（回答　和田）
A.　AI については制作現場におけるホットトピックであると考えております。AI は有効なツールですが、著作権処理を含めた法的な問題の整理がまだ整備されていないため、研究開発の位置付けでトライアルを行っております。
ウィットスタジオにおいては昨年 Netflix との協業で「犬と少年」という短編作品を、AI 生成ツールを用いて制作しました。社内に知見がたまってきている状況であり、クリエイターの能力や個性を活かすために、AI をどう活用するかという観点で研究開発を進めております。

（質問 9）
Q. IG グループでキャラクター開発を行う検討はしないのか、またキャラクター先行で発表して、キャラクターの人気が出たらアニメ化するなどのビジネスは考えていないのかお聞きしたい。

（回答　和田）
A. “映像制作”と“キャラクター開発”は似ているようで全くの別物であると考えております。社内ではいくつかの取り組みを考えておりますが、一朝一夕になるものではないと予想しております。「PUI PUI モルカー」という作品を制作した見里朝希が、現在ウィットスタジオの社員となっております。彼のクリエイティブの可能性を信じて様々な動きを行っている状況です。

（質問 10）
Q.プライム市場への市場変更を行う意志はあるのかおしえていただきたい。

（回答　株式会社 IG ポート 執行役員 栗本典博）
A. 現状の段階ではプライム市場への移行は考えておりません。

（質問 11）
Q.ハリウッドのストライキは“一過性の高い制作費” をとるか“そのあと作品が売れた場合の印税”をとるかという課題から始まっている。御社においても“一過性の制作費”と“その作品が将来生み出すキャッシュフロー”をきちんと計算して、作品受注を行っているかお聞きしたい。

（回答　郡司）
A. 決算説明資料のウィットスタジオの経営改善という項目でも記載しておりますが、制作費のみならず“その作品を受注することで生まれるキャッシュフロー”を重要視する動きを社内で進めております。
“制作費”、“そこから生まれる版権収入”、“関連受注”などを総合的に判断できるシステム構築を進めております。

（質問 12）
Q.株価が上昇してきたため、株式分割を検討いただけないか。

（回答　石川）
A. 貴重なご意見ありがとうございます。株式分割については現状では考えておりません。
なにとぞご理解賜りたくお願い申し上げます。

以　上