

株式会社インタラクティブィ 番組審議委員会議事録

1. 開催日時： 平成 30 年 11 月 15 日（木） 12 時 40 分～14 時 00 分
2. 開催場所： 株式会社ジュピターテレコム会議室 3 階 Room1 会議室
3. 委員の出席：
委員総数： 7 名
出席委員数： 7 名 ※うち 2 名書面審議
出席委員の氏名：
(敬称略、五十音順)
植田 益朗 (※書面審議)、音 好宏、片山 哲郎、砂川 浩慶(※一部書面審議)、
村上 憲一、中川 幸美 (※書面審議)、吉岡 忍

放送事業者側出席者：

株式会社ジュピターテレコム

上席執行役員 メディア事業部門長 村山 直樹

株式会社インタラクティブィ

代表取締役社長 長谷 一郎

株式会社 エー・ティー・エックス <アニメシアターX(AT-X)>

CH事業部長 土橋 哲也

CH事業部 編成担当部長 佐野 圭介

ジュピターエンタテインメント株式会社 <ムービープラス>

代表取締役社長 寺嶋 博礼

取締役 兼 ムービープラス部長 林田 真由

編成マネージャー 伊妻 顕子

事務局：

株式会社ジュピターテレコム

DTH 営業部 高木 明夫、木村 秀行、森井 健策、田口 聖美、細江 央輝

4. 議題

株式会社インタラクティブィで放送する 6 チャンネルの内、「アニメシアターX(AT-X)」、「ムービープラス」の番組内容、編成内容について。

5. 審議内容

- ① 「アニメシアターX(AT-X)」の編成およびオリジナル番組『宇宙（そら）よりも遠い場所』（第 9 話)について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。
 - ・ すごく面白い作品だった。「南極へ行く」というゴールがあり、そこまでの過程における「今の女子高生の日常」がうまく描かれていた。

- ・ ストーリー構成としても、現代の若者の考え方や感覚が表現されており、理解することができた。
- ・ オリジナル作品としても、いろんな布石が打たれており、物語をつくる定石もしっかりと押さえていた。
- ・ 「南極へ行く」というゴールと女子高生との対極が、大きく広がりを持たせており、構成が巧みだった。
- ・ 「絵」が上手くないのが致命的だと思う。4人の表情に差がなかったのもう少し工夫があっても良かったと思う。
- ・ 4人のキャラクターの性格が違うのに、語り部分では区別ができず、誰が話しているかわからなかった。またびっくりした時の声も同じで、声質の違う声優さんで揃えた方が良い。
- ・ 各話に決め台詞があり、アクセントになっていた。
- ・ 声優をいかに女子高生らしく演じさせるか、視聴者を惹きつけるような選定が必要。
- ・ オリジナル作品としては、設定やストーリーの運びも良くできており、伏線の張り方もアニメの脚本としてはよくできていると感じた。
- ・ タイトルにある「宇宙」の“そら”については、“母の場所、母の目指した場所”を想起させていると思うが、無機的に感じる。“SKY”の方がよかったのではないかな？
- ・ リミテッド・アニメーションの手法をうまく使っており、バランスよくできていた。
- ・ 制作協力に海上自衛隊が入っており、国策アニメと直感した。これを見た子供たちが職業選択の自由が広がればコンテンツとして“有り”だと思った。
- ・ ラストシーンが非常にせつない思いを描いているところがよかった。

（書面審議1）

- ・ 専門チャンネルにふさわしい、ファン心をくすぐる内容だった。
- ・ 作画も丁寧で、今どきのアニメ現場事情ではクオリティーも安定していると思う。
- ・ 昨今の深夜枠アニメの制作・放送本数があまりにも多く、粗製乱造が多い中では健闘しているタイトルだと思う。
- ・ 途中の話数エピソードを見ても、ストーリーがわかりにくく、感情移入はしづらいし、少女たちの元気さの演出に、今どき感を感じながらも、パターン（定型）を見てしまい、少々満腹感を感じたのも確か。
- ・ 14万人のファンクラブ向きコンテンツと割り切れば、それはそれでよいと思う。

（書面審議2）

- ・ 内容がとても面白く、全く問題なかった。
- ・ 服の色を変えてくれてはいたが、女の子の顔が全て一緒に見えてしまい、区別がつかなかった。
- ・ マンガ原作が多い昨今、完全オリジナル作品というのは貴重。ぜひこういった番組を作り続けてほしい。

<事業者回答>

- ・ チャンネルの方針の1つである“地上波では見られない描写”について、「エロティック」、「グロテスク」、「バイオレンス」の描写が該当するが、AT-Xで放送する場合、自社の考査基準に従って

慎重に判断している。今後は作品担当者の考査基準の教育が課題である。

- ・ メインターゲットは社会人としている。配信サービスが充実する中、ラインナップで対抗する。開局当初からの契約者も50代前半の人が多くなった。そのため、長期契約者の満足度を高めるコンテンツも揃えるよう心掛けている。また人気声優などのグッズのプレゼントや限定イベントへの招待などで新規顧客を囲い込んでいる。
- ・ 昨今、アニメの制作本数が増え、制作会社も制作が追い付かないため、リミテッド・アニメーション作法を多用することも多くなっている。
- ・ 「アニメ作家を育てる」ということは現状していないが、アニメで他の業界を盛り上げるような取り組みや、2.5次元化や声優イベント等にまで拡大することでファン増加に貢献している。
- ・ エンドロールに外国の方の名前が含まれていることについては、昨今、海外に制作委託するケースや、国内在住の諸外国の方に依頼をすることも増えたことによるもの。

② 「ムービープラス」の編成およびオリジナル番組『吹替王国アカデミー in 大阪』について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

- ・ 「こだわりのプラスをお届けする」という専門チャンネルならではの取り組みに感動しました。
- ・ 吹替には吹替の妙がある。
- ・ 子どもに生アフレコを体験させていることがとてもいい。
- ・ 将来、声優になりたいという思いや、今やっている人々に光を当てるといふこと、吹替の歴史を紹介するという着眼点がよかった。
- ・ どのコーナーも腑に落ちないところが多かった。例えば、声優2名の個人史も絡めていたが、どれほどの方が興味を持ったのかわからなかった。
- ・ 吹替用語解説コーナーについて、視聴者にとって得になるのかわからなかった。また、コアなファンなら分かるであろう「ロバク」を解説するなど、ターゲットがわかりにくかった。
- ・ 声優を目指している人やコアなファンに対して、プロの声優の凄さや寛容さ、声優の大事さ、声優の極意と経験を検証したらもっと面白いと思う。
- ・ 生アフレコを体験した男の子とベテラン声優の違いや、生アフレコのシーンをもっと詳しく見せることで、キュー出しの失敗が見られたり、ベテラン声優の熟練度がわかったりなど、もっと理解を深められたのでは。
- ・ 声優の歴史（歩み）をさらに遡った方がもっと理解を深められると思った。
- ・ イベントの性質上、狭い講堂でやることの制約はわかるが、番組収録としては適していなかった。テレビを見る人とイベントに来た人ではまったく印象が違うと思う。
- ・ 声優の失敗談は、声優の魅力をよく表してくれるので、もっとおもしろいものができると思う。
- ・ 本番組の構成作家がいなくて感じるほど、イベントをただ放送しただけになっていた。
- ・ シリーズならば、放送を何回かに分けてもよかったと思う。
- ・ 声優のコアなファンが増えているのはわかるが、楽屋トークではなく、ステージ映えするような企画があってもよかった。
- ・ 日本の吹替は外国人にとって1つの文化になっているほど。とてもいい鉱脈なのでさらに次の展開を考えてもよいと思う。

(書面審議 1)

- ・ 中身は、正直可も不可もなくという印象、吹替という仕事は何なのかさっぱりと分かった。
- ・ 一般参加のアテレコも新鮮味は感じない。
- ・ 全体的に安っぽい印象だった。

(書面審議 2)

- ・ とても興味深く、楽しく拝見した。
- ・ 今回は特別編とのこと。レギュラーの作品も観てみたくなった。
- ・ 吹替というマニアックな世界の中、構成などの概ね良かったが、大人の事情があったのかもしれないが、途中の「自分にまつわるクイズ」のあとの「観客参加のクイズ」のカットはいらなかったのでは。
- ・ PRであった特集の中の「ランボー吹替5種」は、専門番組ならではの面白い企画だと目を引いた。

(書面審議 3)

- ・ トーク部分を中心にメリハリの効いた構成で、あっという間の30分であった。「覚えよう！吹替用語」などのコーナーが、良いアクセントとなって一辺倒になりがちな公開収録番組にテンポを与えていた。
- ・ なぜ大阪開催か、の説明が必要に応じてあってもよかったか。
- ・ 最後の公開収録はさすがと思わせるもので、ファンによる挑戦もプロとの差異が分かった。
- ・ 1点。「覚えよう！吹替用語」のタイトルであるが、「覚えよう」というとテストでもやるようなので、「知っている?!吹替用語」などに変えるほうがよいのではと思った。

<事業者回答>

- ・ 出演した声優は人気のある方と大御所の方。それぞれの歴史を紐解きながら、吹替の裏を語っていただくことでコアなファンには響いたと感じている。
- ・ 洋画における字幕と吹替の放送割合は現状8:2だが、“ながら見”をされる方は吹替を好む傾向にある。昨今では人気のアニメ声優が吹き替えた作品を選定することも多い。
- ・ 今回の番組はイベントを収録したために、メインキャストの選定はイベントの満足を高めるための構成となっていた。

以上