

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： 令和8年5月15日（金） 12時00分～14時00分

2. 開催場所： JCOM株式会社 Room1（丸の内トラストタワーN館3階）

3. 委員の出席：

委員総数： 7名

出席委員数： 7名

出席委員の氏名：

（敬称略、五十音順）

植田 益朗、音 好宏、片山 哲郎、砂川 浩慶、中川 幸美、村上 憲一、吉岡 忍

放送事業者側出席者：

株式会社インタラクティブィ

代表取締役社長

取締役

笹島 一樹

高木 明夫

ディスカバリージャパン株式会社<ムービープラス>

コンテンツ事業部 シニアマネージャー

コンテンツ事業部 編成スーパーバイザー

ディストリビューション・パートナーシップス アソシエイト

山路 啓之

梅木 さはる

オオタニ ジュリオ 弥

株式会社エー・ティー・エックス<アニメシアターX>

メディア事業部長

コンテンツ事業部長

渡瀬 昌太

安井 大祐

事務局：

JCOM株式会社

メディア事業推進部 斎藤 弘之、水野 唯音、右近 静保

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、「ムービープラス」、「アニメシアターX」の番組内容、編成内容について。

5. 審議内容

① 「ムービープラス」の編成「8ヶ月連続！クリント・イーストウッド特集 6月：衝撃の実話より『運び屋』」について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

- ・クリント・イーストウッドが高齢ながら現役で俳優・監督として活躍していることに驚いた。
- ・「古い」という深刻なテーマに、ギャンブル・麻薬など今のアメリカの病理も取り込んで、これまでのイーストウッドのイメージを崩さずに描けていた。
- ・昭和育ちの高齢者として、家族を大切にすることを思っているが表現できず、仕事第一主義になりがちであることを思い知らされた。
- ・若い警察官との「高齢者の話は本音で聞けるから良い」という会話が、ソフトなエンディングに作用していた。
- ・老いに負けるな、老いを迎え入れるなという歌詞のエンディングの音楽がとても良かった。
- ・シニアのメンタリティや生き様は、シニアマーケットにおいて健康長寿社会を推進していく中で示唆に富むものだった。
- ・イーストウッドが監督した作品は社会問題を取り入れていることが多く、その点でも「ミリオンダラー・ベイビー」を特集に入れてほしかった。
- ・過去に対して驚くほど無知な若者は存在しており、イーストウッドのような著名な監督や往年の名作を特集する際には、それを知らない視聴者に向けた5分程度の紹介番組の制作や、SNSでのプロモーションなども必要だと感じた。そうした番組の制作を丁寧にやらないと、名作を知らない視聴者が増えていってしまう。
- ・小説が時代ごとに現代語にアップデートしているように、映画においても時代に合わせた発信ができるのではないかと感じた。今回の特集であればポッドキャストでイーストウッドについて語るなど、放送以外にも様々なメディアを活用した方法がある。
- ・過去の作品をどこに行っても見ればいいのか分からない人々に向けた水先案内的な役割が必要であり、名作映画を紹介する教養講座のようなものが欲しい。
- ・長期編成の際はより戦略的に加入を獲得するために、業績にアクセスできる形を取れると良い。
- ・予算などを考慮するとオンリーワンで勝負しがちだが、ナンバーワンも目指していくムービープラスの姿勢は痛快で面白い。
- ・編成によりチャンネルの独自性を出していくことが配信との棲み分けに繋がるのではないかと感じた。

〈事業者からの回答〉

ムービープラスは50・60・70代の男性や同世代の夫婦層をメイン視聴者としている。2025年はワナー作品を多く編成する必要がある中で、視聴率も考慮してイーストウッド作品を8ヶ月連続で特集した。視聴者が簡単にアクセスできない作品を編成することがチャンネルの独自性や配信との棲み分けに繋がると考えている。現在、女性視聴者に人気の作品やニッチジャンルの発掘により特定のジャンルに対する知識がある若い世代へのアプローチはできているが、大衆にヒットした最新の映画を編成することにより、あまり映画に対する知識のない若者の層もカバーできると考えている。皆が知っていて当たり前の作品は徐々に減っていくかもしれないが、今後も編成は続けていきたい。その際には、名作を知らない層に向けた紹介番組も制作していきたい。

② 「アニメシアターX」の編成およびオリジナル番組『Re After Recording』#3『かくしごと』について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

・対象のアニメ作品を見てからこの番組を見ることではじめて理解できる構造になっていると感じた。権利的に難しいのかもしれないが、アニメファンであればあるほど当時収録されたものと比較して見たいのではないか。

・現場の緊張感を見せられるシチュエーションではないと感じた。声優の凄さを見せようとするなら、具体的なテクニックを見せるべき。ワイプの静止画を動画にして、どのタイミングでどんな技を使っているのかがわかるようにすると、職人技が見えたのではないか。

・テロップと絵の構成（人の立ち位置）が合っていない部分があり、ストーリー説明のテロップの文章も長すぎると感じた。全体的にディレクターが構成に介入していないような演出に見えた。声優の人気に乗じた安易なものづくり、イージーさを感じた。

・子供と大人の違いを定義化してキャラづくりに活かしていることがわかった。特に子供の特性についての声優同士の話が興味深かったが、それに基づいた比較映像などがあるとより良かった。

・声優は集中力と瞬発力が試される仕事とあったが、瞬発力とはどういう意味か気になった。瞬発力は声優ならではの苦労を意味しているはずであり、その点をより掘り下げられると良かったのでは。

・アニメは声優だけで成り立っているのではなく、音響監督やプロデューサーといった人々による総合芸術であるとわかる構成のほうが、声優の対応の変化なども伝わり、緊張感も演出できると感じた。

・出演声優の最後の言葉はどういう意図なのかが気になった。

・40～60代の男性視聴者とAT-Xにおける人気アニメランキングのイメージが一致せず、不思議に感じた。

〈事業者からの回答〉

『Re After Recording』はファーストテイクの声優バージョンをイメージしており、過去に行ったアニメのアフレコをもう一度行う番組。『かくしごと』は前後編で2本あり、別作品・別キャストの回も存在する。アニメ視聴者だけでなく声優ファンも対象にして番組を制作した。アフレコに対するアニメファンの要求度は高く、アフレコブースに声優が立っているだけで引きがある。演技プランを固めない状態でブースに入り、音響監督の指示を受けて対応していく姿に瞬発力が見られると考えている。出演声優の最後の言葉については、最近のアニメの作り方として音響監督の総合芸術のような部分が強いことを伝えるため、結果として「操り人形」というワードになったのでは、と推測している。

AT-Xはアニメ専門チャンネルの中でもコアな視聴者層を持っており、世間的に人気なアニメとは異なる視聴傾向を持つ。ただ、アニメがニッチという理解自体が近年変化しており、大衆的なジャンルになっていると考える。AT-X さえ見ればコアなアニメファンでも満足できるような空間づくりを目標とし、アニメの案内所的な立ち位置になろうと模索している。

以上