

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 29 年 6 月 16 日（金） 13 時 00 分～14 時 30 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： 5 名

出席委員の氏名：

（敬称略、五十音順）

音 好宏、大宅 映子、砂川 浩慶、中村 伊知哉、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) >

放送事業部長 土橋 哲也

編成制作部長 山崎 明日香

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

ムービープラス部長 林田 真由

編成担当マネージャー 伊妻 顕子

事務局：

株式会社ジュピターテレコム

DTH 営業部 平本 善一、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)」の編成及びオリジナル番組『裏アニメ 第2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。

- ・司会の方が何か話を引き出そうということもなく、やる気があるのかないのかがわからず、話が広がっていない。
- ・出演者全員が同じ色の服を着ていたのは、何か狙いがあったのだろうか。
- ・アニメファンが多いチャンネルなので番組のニーズはあると思う。一方でチャンネルを見ない方を惹きつけるものは何かと考えながら見ていた。今年アニメ100周年で業界の盛り上がりや、政府もクールジャパンといい力を入れているが、その一方でアニメーターの生活苦、産業として回っているのに現場は回っていないというテーマが取り上げられており、その実態はどうなっているのかなど会合の場で議論になっているので、生活苦などの実態を番組で扱ってみても良いのでは？
- ・アニメ業界の実態を写しだしているテーマなので、アニメ業界を志望する学生などをターゲットにしたリクルート向けの番組として、再構成しても面白いのではないか。
- ・番組そのものは中々聞けるものではないテーマを取り扱っていたので面白かったが、もう少し伝え方を工夫すればよかったのではないかと思う。
- ・「女子から見てこの番組についてどう思うか」という視点から見た時に、あまりカッコいい番組ではないと思う。男が見る番組として考えられたという印象。
- ・アニメ業界は今、基礎が無く、業界としてまだ底が浅いように見えてしまっている。表現の世界、アートの世界として今後成長をしていくということであれば、“厳しい世界”というイメージもつけていってほしい。その中で、この裏側を見せるといった番組コンセプトが本当に良いのかどうかはよく考えてほしい。
- ・番組の作り方について、わかりにくい部分が多かった。例えば、出演者の服装、語り口、説明資料の提示などももう少し工夫するだけで良くなるのではないか。
- ・チャンネルのコンセプトは「大人のアニメ」というのがメインである中で、この番組の位置付けは、アニメ制作の背景や裏側を見せている点で一種の清涼剤になっていると思う。そこから考えると番組尺の23分は長すぎるように感じる。番組をパート毎に分け、チャンネル全体の中で存在感を出せばもっと良くなるのではないかと思う。番宣番組でもないし、アニメ全体のPRにもなり得てない部分で、少し中途半端に感じてしまった。

<事業者回答>

- ・衣裳については、ゲスト出演者が現場のアニメ制作スタッフの方ということもあり、こちらから指定することはしなかった。MCは声優の津田健次郎さんで、黒の衣装を着ることが多く、さらにゲストも男性が多かったため、そのような色合いになってしまった。

- 女性の視聴者もいるが、声優好きというところから入ってくる方が多いため、この番組は男性のコアなアニメファンが「おっ」と思ってもらえるよう制作している。この番組のテーマに関心のある女性はどちらかというとな年のアニメファンの女性が多い。昔のセル時代から、デジタル制作になってからもアニメ作品を追いかけている方は関心が高く、公開収録でもマニアックな質問が出てくることが多い。
- 新しいエピソードの中では「アニメにおける撮影」をテーマに、アナログからデジタルに移行していく中でのプロの仕事をきめ細かく追っていく予定。アニメは派手に見えているが、その制作現場はあらゆる分業においてのプロが集まって作られているということを丁寧に伝えていきたい。
- 実は4、5話目にアニメーターの生活ぶりに密着している。実態は明るくて健全でアニメを楽しんでいる人が増えている。
- 本番組は番宣にはしないという方向で制作している。宣伝色が強くなると視聴者に敬遠されてしまうので、アニメの裏側を出来るだけフラットに見えるように心掛けている。
- アニメ市場の隆盛の功罪もあるが、アニメ専門チャンネルとしては業界全体が良い方向に向かうよう、真摯に取り組んでいきたいと考えている。

②「ムービープラス」の編成及びオリジナル番組『3分でわかる！赤ペン瀧川のマーベル入門』について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

- MCの目線が何度も下に行くのが気になる。楽しさを伝えるのが目的の番組なので、目線が下に向けられる度に、MCの不安と動揺が伝わってきてしまう。台本を一切置かず、ポイントだけを押しやる様な喋りにしても良いのではないかと感じた。
- マーベルの世界の関係性を知ると、作品を深く楽しめるので、入口の番組としては良かった。
- 個人的に食わず嫌いだったマーベル作品だったが、この番組を見て面白そうだと感じたし、作品を見てみたいと思った。
- 1話3分で短くポイントを絞って解説している点や、喋り自体のスピード感、リズム感もあり好感が持てた。またムービープラスはベーシックなのでライトユーザーがずっと入っていける点も良いのではないか。
- 13話の内のどこか1話だけでも、視聴者を単に消費者にするだけでなく、もっと積極的にかかわっていける内容の回があっても良いと感じた。視聴者を受動的にさせることがあまりにも見えすぎているので、もう少し人を掻き立てるような作り方にしても面白かったと思う。
- ミニ番組は徹底的に視聴者を受け身にする番組が多い。CSはコアな視聴者が多いので、単に受け身の視聴者ではないということに主眼を置いて作ると、もっと違う番組が出来たのではないかと思う。
- マーベル作品を見ている人にとっては、目新しい情報が無いので、+αの要素があれば、専門

チャンネルとしては良かったのではないか。

<事業者回答>

- 昨年の8月から11月にマーベル作品を4か月連続編成する企画を実施した際の番宣番組。編成上でのお祭り感を出す目的で、1話ずつ編成するだけでなく、クライマックスの11月に21時間連続編成した時に、この番組も全話、縦積みで連続編成をした。
- 映画が様々な形で見られるようになった現在の状況で、映画専門チャンネルとして、コアな視聴者が我々に何を期待しているのか、またメディアとして期待された以上のものに付加価値を加えて提供しなければ、お金を払って頂いているところのバランスが崩れてしまうと考えている。
- 無料地上波系のBS局が視聴率の取れるアクション映画と韓流ドラマが増えており、CSで視聴率が取れる作品と重なってきている。まずは無料BS局との差別化をしっかりと行っていくことを考えている。本日ご意見頂いたことを参考にしながら、より付加価値を付けられるような形にしていきたい。

以上