

第 11 回 番組審議会議事録概要

1. ◆開催日時

平成 31 年 1 月 28 日 (月) 午前 12 時より

2. 開催場所

東京都港区台場 2-4-8 フジテレビ本社 会議室

3. 出席者

委員長 : 吉岡忍

委員 : 藤原庸介、竹中尚人、渡邊健一、池田哲雄、升本喜郎、砂川浩慶、宮崎美紀子

株式会社サテライト・サービス

加藤浩輔、岡崎洋三、峰岸淳、窪田正利、五百城重典、福本洋、松永正隆

株式会社フジテレビジョン

永竹里早、鹿内植、矢向志野

株式会社ジュピターテレコム

高木明夫、森井健策

ディスカバリー・ジャパン株式会社

杉本 将、菊地冴子

株式会社スペースシャワーネットワーク

藤島克之

株式会社 CJ E&M JAPAN

張 赫珍、三澤 法夫

4. 議題

- 1) 「潜入！ポーランド航空」～東京・ワルシャワ間就航！～
ディスカバリー・チャンネルで放送
- 2) 「ゲームセンターCX 15th 感謝祭 有野の生挑戦 リベンジ7 番勝負」
フジテレビ ONE スポーツ・バラエティで放送
- 3) 報告事項 「東経 110 度衛星基幹放送の認定の更新について」

代表取締役社長 加藤浩輔 から

・ 1 2 月 1 日から 4 K 放送が始まったとはいえ普及台数はまだまだ。ラグビー W 杯や五輪に向けてコンテンツが充実し普及は進むのではないかと思う

・ 総務省が BS で新規参入を含め 3 チャンネルを公募する。IP 配信事業者など、どんなチ

チャンネルが手をあげるか注目したい。

議題番組について各委員から次のような意見が出された。

- 「潜入！ポーランド航空」～東京・ワルシャワ間就航！～ ディスカバリー・チャンネル
- ・大型店舗の開店直前ドキュメントのような面白さがあった。発展途上国ではない先進国でもないポーランドの国の立ち位置が面白かった。第1話だけではドキュメンタリーとして完結していない。1話を見たら2話も見たくなるので連続物としては正解ではないだろうか。
- ・日本の企業でこういうオープンに見せられる企業はあるのかな、と思った。
- ・アメリカでは3大ネットワークにない部分をディスカバリー・チャンネルが担っているが、日本ではNHKが果たしている。だから日本ではディスカバリー・チャンネルがなかなか根付かないな、と思った。
- ・航空業界は競争が激しい業界。効率性合理性を追求しているが、安全性も絶対。そういった難しさが具体的に描かれている。航空業界独特のビジネスが描かれているが数字が示されていてわかりやすかった。
- ・航空ファン向けなのか、ドキュメンタリーなのか、パニックものなのか、ターゲットがどこにあるのかわからない。飛行機に何度も乗っている人は知っている情報が多く、重厚なテーマを入れてほしかった。
- ・ポーランドのテレビドキュメンタリーを見たのは初めてで、大変新鮮だった。これがCSの存在意義だなと感じた。日本の放送でやるのは目の付けどころとして素晴らしく国際理解にも役立った。
- ・ナレーターの声と整備士の声（吹き替え）が似ていてよくわからなかった。はっきり選別できるようにするべきだった。同じ機体なのに「ドリームライナー」と呼んだり「ボーイング」と呼んだりすると、別の機体になったのかと思った。視聴者が疑問を持つと感情移入が弱くなる。呼称は統一すべき。
- ・日本食を作っているところとか、最終的に機長がすべて確認・点検するところとか、何十年も飛行機に乗っていても知らないことがある。
- ・意外に思うシーンがたくさんあったが、ディスカバリーの面白さは何でも説明するのではなく自分で調べたくなるところではないだろうか。
- ・作りに関しては色んな国で放送する以上、これ以上のものはできないだろうと感じた。番組の展開が早くて、こういう作り方は日本ではない。関心の持ち方が違うことがわかることが大事。日本のスタッフが、「我々だったらどう作るか」考えるのが次のステップ。

委員からの意見に対し制作サイドから

- ・グローバルネットワークチャンネルをうたっているが、権利問題や日本語化の理由でアメリカやイギリス制作の番組に偏っているのが現実。

- ・編成としてはなじみのない地域の番組も視聴者に見てもらいたいので、この番組をチョイスした。(ディスカバリーポーランド制作の番組。2016年4月初回放送。)
- ・編成時に議論をしたが、馴染みが無いが日本とつながっている国なのでチャレンジしたいという思いがある。
- ・テロップの補足やナレーション吹き替えのテンポは改善していく課題。

■「ゲームセンターCX 15th 感謝祭 有野の生挑戦 リベンジ七番勝負」

フジテレビ ONE スポーツ・バラエティ

- ・普段の番組を知っているが、見事にハレとケが融合されている。手作り感、チープ感を残しながら、大きなイベントとしても成立している。
- ・これはバラエティジャンルだろうが、スポーツの要素もすべてある。スポーツは人がやっているのを見ているだけでも血沸き肉躍る。それはスポーツが興行として成り立っている証拠だが、このゲームも古くてやったことある人は少ないだろうが、一緒に盛り上がっている。テレビゲームのスポーツ性の証明ができています。
- ・ハードがどんどん進化して言っている中、この番組は文化保存の役割も果たしている。
- ・非常にCS的な番組、ターゲットがはっきりしている。感情移入できない人にとってはスポーツもそうだがつまらない。好きなものを好きな人に見せるのがCSなので、一般の人にも見せようとした作り方はしないほうがいい。そこの良さを大事にしてほしい。
- ・ゲームは自分でやってこそ面白いのであって、他人がやってるのを見て面白いのかな、と思ったが、ひたむきに挑戦していくのが描かれている。ファンとの一体感もあった。以前音楽業界の人に伺ったが、CDやパッケージの売り上げは落ちて、ライブをファンが求めている。共感や共鳴に軸足を移している。あえてレトロなゲームを楽しむファンを集めるというある種の時代の方向性をこの番組は捉えている。
- ・幕張メッセに1万人集まった事実がある。ゲームでもこれだけ人が集まる。
- ・文化の拠点・発信地をアリーナ問題として考えないと世界のエンターテインメントに太刀打ちできない。
- ・アジア競技大会と言うのがある。次の正式種目にeスポーツが入る事が決まった。将来的にオリンピック競技になってもおかしくない。日本はeスポーツに後進的。この番組としてはとても良いが、日本ももっとeスポーツを高めるべき。
- ・客とのコール&レスポンスがよかった。音楽だと1人に対しては声がけできない。有野さんはゲームの実力は初心者レベルで客との距離が縮まる瞬間がある。1万人分の1と繋がる事があるのは、あまり見たことなかった。面白い状況、文化だと思った。
- ・番組は3時間に編集してあるが現場イベントは4時間、すごく長い。それを飽きずに見てるのは、好きな人は好きなんだな、と。フジテレビのチャンネルのイメージにもあっている。

- ・ゲームの世界は日進月歩。レトロなゲームをやっているのに意味がある。
- ・映画などの著作権の処理は大変面倒なのでゲームの場合はどうなのか、気になった
- ・1万人集まって、段々盛り上がっていくのが分かったが、場内のナレーターの力が結構大きかった。その場の空気にもあった。観客に関して仕込みは必要ないが、番組にするときには少しだけでも人柄を知ってみたいと感じた。

委員からの意見に対し制作サイドから

- ・ハイレベルなeスポーツは流行り始めているが、この番組はeスポーツに通じるものがありながら、決してレベルが高くないものを楽しんでいるという、他のeスポーツ番組には例がない特異な番組になっている。
- ・有料イベントに集まってくるファンが一定以上いるのはCS放送の特性にも合致していると思っている。過去、武道館でのイベントが成立したので今回も成功の見込みはあった。通常の番組収録では客入れはしていないので、普段の視聴者の顔が見えた。
- ・権利処理はきちんとしている。

■報告事項 「東経110度衛星基幹放送の認定の更新について」

- ・放送している7チャンネルのうち5チャンネルの認定更新の申請をしました。

5, 次回予定

平成31年6月10日(月)12時から

議題はMnetとフジテレビTWOドラマ・アニメの番組の予定