

株式会社アニマックスブロードキャスト・ジャパン

キッズステーション 番組審議会議事録

1. 開催年月日 2026年（令和8年）3月
2. 開催場所 恵比寿ガーデンプレイスタワー20階会議室Room D
3. 委員出席
委員総数 7名
出席委員数 7名（対面参加6名、書面参加1名）
出席委員の氏名 重村 一（委員長）
内山 隆
高橋 望
金子 ありさ
樹林 ゆう子
小牧 次郎
森川 美穂（書面参加）

4. 議題

審議作品

「真夜中の2.5MENS」 #1、#2（各24分）

放送日程：2025年8月23日から 毎週土曜11:30～（キッズステーション）

審議作品概要：舞台『弱虫ペダル』に出演する俳優たちが、作品やキャラクターの垣根を越えて集結。役づくりのこだわりから、舞台裏での葛藤と喜び、仲間との絆や秘蔵の裏話まで、表現者だからこそ語れる“リアルな声”をありのままに。俳優たちの新たな魅力が広がるこれまでにない「新しい推し活体験」。本作は、かつて子どもだった大人たちに贈る、至高のエンターテインメント番組。

5. 議事の概要

議事進行を重村委員長に委任し、従前に視聴していただいた審議作品について、参集いただいた各委員より、以下の内容についてご意見をいただく形式とした。

1. 本作品をご覧になってのご感想。

2. 昨今の2.5次元ブームを背景とし、2.5次元舞台作品の編成比率の拡大を検討しています。前述の件についてご意見をお聞かせください。
3. 前述の内容に関連し、自社制作番組の展開も検討しています。オリジナルコンテンツの制作の是非についてご意見をお聞かせください。
4. その他、番組内の表現やテーマなどでお気づきの点などがございましたらご意見をお聞かせください。

6. 審議内容

- ・ 「推し活番組」としての意図は理解できるが、制作現場における権利関係の制約（映像使用の制限等）によるもどかしさが感じられる。
- ・ 漫画、アニメ、実写（舞台）という多角的なメディアミックス展開を比較・検証できると、ドキュメンタリーとして非常に価値がある。
- ・ 出演者が制作上の苦労（「ここがつかった」等）を語る際、該当する実際の映像を同時に提示できない点は視聴体験として惜しまれる。補完するために、映像の視聴方法をみせるなど工夫が必要であるため、許諾獲得に尽力してもよかったのではないか。
- ・ 資産価値のある自社コンテンツをキッズステーションとして、今後も活用できるような二次利用の最適化を考慮しなければならない。作品に馴染みのない「素通り」の視聴者を惹きつけ、番組に定着させるための具体的な施策を模索し続ける必要がある。
- ・ 作品や出演者に事前の接点がない視聴者にとっては、1時間の放送枠は長く感じられた。興味を維持したまま視聴し続けるためのフックが不足していた。
- ・ 番組の企画を「舞台のメイキング」や「演者のトーク番組」と捉えた場合、トークの質や台本の構成において、さらなる練り込みが必要である。
- ・ 劇中映像を挿入する際、舞台音声が無音であった点は、作品の魅力を伝える上で非常にもったいない。
- ・ トーク番組としての純粋な質を向上させ、視聴者を惹きつける構成力とクオリティの底上げを期待したい。
- ・ 地上波では扱っていない2.5次元に特化したトーク番組はCS放送ならではのニッチな需要に応えるものであり、推し活文化の観点からも非常に望ましい試みである。
- ・ テロップが多用されている演出は、スマートフォン視聴など無音環境での視聴も想定されていると感じた。
- ・ 有料放送は地上波では制作しないような独自のニッチなオリジナルコンテンツを供給し、新たなエコシステムを構築していく必要がある。
- ・ 一方で、キッズステーションという既存のブランドイメージとは乖離しているように感じる。今後のブランド戦略の再定義が求められる。

- ・ 既存ファン（舞台鑑賞者）には親しみやすい内容だが、新規客が「素通り」せず足を止めるための工夫がさらに必要である。舞台映像の面白さをフックに、新規層を取り込む余地がある。
- ・ 支持層の厚いジャンルへの番組供給という方針は妥当だが、YouTube等の無料コンテンツとの差別化をどう図るかが課題である。権利上の制約はあるにせよ、放送メディアならではの価値を検討すべきである。
- ・ 番組から出演者のリラックスした雰囲気やチーム感は伝わっているが、さらに「チームとしての押し出し」を強める構成も検討の余地がある。
- ・ 制作側の作品愛（プロデューサー等の熱量）が番組に反映されることは、ファンの満足度や双方向の熱量を高めることにつながるため、その熱意を戦略的に活用すべきである。
- ・ 舞台未鑑賞だったが、面白かった。視聴後に推し活を始めたくなる気持ちになった。
- ・ 出演者が北総高校OBのような感覚で話している部分や、帰宅後の過ごし方などプライベートな一面を見られた点は高評価。推し活層にとっては出演者を身近に感じられ、満足度が高い内容なのではないか。
- ・ 演出面では収録回ごとに衣装を変更するなどの変化が欲しい。一方で単にトークするだけではなく、タコ焼きパーティーをするなど、手を動かす作業を行っていたのは、出演者の個性が見られて楽しかった。
- ・ 『弱虫ペダル』の舞台における「ハンドルのみで走行を表現する」といった演出上の表現は画期的。初めて見たが、2.5次元舞台の表現力と世界展開の可能性を感じる。
- ・ チャンネルの独自性として、2.5次元舞台の映像化や、その周辺にある強みを持つコンテンツを積極的に押し出していく方針は有効である。その一方で、しっかり展開をしていかなければならないため、展開をどうしていくのか疑問が残る。
- ・ 既にDVD等のパッケージ販売が普及している中で、単なる放送以上の訴求ポイント（付加価値）を模索する必要がある。
- ・ 現状、放送メディアに残された大きな強みは「録画訴求（手元に残るアーカイブ性）」であり、それをどう戦略に活かすかが重要である。
- ・ 舞台未視聴層への配慮として、番組冒頭に作品内容や設定に対する導入を設けることで、新規層に対しても視聴を促すことができるのではないか。
- ・ 複数名によるトークや笑い声が重なる場面では音声が聞き取りづらい。
- ・ ファン向けにするのであればより踏み込んだ「プライベートが見えるテーマ」などにすることも有効。一般層をターゲットにするのであれば内輪ネタを避け、一人一人の個性が見えてくる演出が必要。

7 審議機関の答申又は意見に対してとった措置の内容及び年月日

番組演出の改善点など、今後作品をよりよくしていくためのアイデアも多く教示いただきました。こうした各員からのご意見を制作者に共有し、今後の制作の参考として参ります。

以上