

「2006年度 第2回 番組審議会 議事録」

I. 開催概要

1. 日時場所：

2006年11月7日（火） 14：00 ～

株式会社 キッズステーション 本社 会議室

2. 審議委員：

阿部 敬悦

浮田 周男

斎藤 汎司

副島 恒次

高芝 利仁

田口 成光

宮下 友美恵

計7名

3. 事業者：

内田 康幸（代表取締役社長）

山田 裕子（放送本部本部長）

坂本 直紀（編成部部長）

因 真一郎（制作部部長）

石田 千佳子（ブランド戦略室室長）

池田 隆史（経営企画室室長）

青木 恒子（ブランド戦略室）

計7名

II. 議事内容

1. 議題

『ギャグマンガ日和2』への視聴者からの意見並びにその対応について

当社放送倫理規程見直しについて

当社番組考査に関する社内ルートについて

2. 審議内容

事業者側より『ギャグマンガ日和2』へ寄せられた視聴者からの意見を紹介し、指摘のあった本編を視聴。その後の対応についての報告と見解を述べ、委員の感想も交え、審議を行った。

(経緯)

○当社出資作品である『ギャグマンガ日和2』を視聴した視聴者より、親が子どもを刺したり、同級生が同級生を殺したりするような事件が起こっている昨今、作品の中で擬人化された熊のキャラクターがねたみから同級生の死を望むような発言をする作品をキッズステーションで放送してよいのか？という意見を頂戴した。

○当社としては、純粹に「子どもに人気のある作品を放送したい」、「子どもに“笑い”を持って欲しい」という気持ちで放送を行っている旨、ご意見をいただいた視聴者へ説明。

(対応)

○上記の意見を受け当社内で検討した結果、当該箇所に関しては

設定場面が小学校であり、昨今の事件を連想させる可能性がある。

他人の死を望む表現で、他作品でも散見される表現とは違い、当該表現を日常的に使用することを肯定していると看做される可能性がある。

以上の理由から、夕方帯の放送はふさわしくないものと判断し、17時台の当シリーズの放送については当該シーンを含む話数は放送しないこととした。

事業者側より放送倫理規程、ガイドラインの見直しについて説明を行った。

事業者側より編成前の番組考査に関する社内ルートについて説明を行った。

### 3. 委員側意見

作品としては良くできており面白い。ただ、確かに子どもは真似をするので、自分の身内がまねをするところを想像すると少しいやだと思う。

この作品を見たときは、対象者は青年だと思った。シリーズを通してみれば作品のテイストはわかるが、確かに該当シーンだけをみれば言葉はキツイ。

作品のテイスト、たとえば本作品のようなシュールギャグ、の感じ方は人それぞれで違う。対応は誠実かつ真摯に行っており、また当該話の放送時間帯を限定したのは良い判断だと思う。

児童は何でも吸収する時期なので、この作品で使っているような言葉を聞かせないような環境を大人が作ってあげることが大切だと思う。そういう意味では、当該話だけでなく本作品を夕方帯の時間には放送しない方が良いのではないかと思う。

### 4. 事業者側見解

本作品は世の中の出来事、歴史上の人物、登場キャラクターにより繰り広げられる斬新でシュールなギャグ漫画(赤塚富士夫賞受賞作家)「ギャグマンガ日和」をベースにしたもの。当社としては、視聴者の方々に笑いを提供することを主眼に主に青年向けに制作したもの。擬人化されたキャラクターではあるが学校でのシーンで、ねたみから転校生の死を望むような発言をする場面について視聴者から指摘があり、会社としての考えを問い合わせしてきたもの。

「シュールギャグ」とは言え、善悪の判断能力の低い幼児、児童が視聴した場合の影響を

考慮すべきということに気付かされた。

当社としては、視聴者の反響も概ね「面白い」と好評で、中には「家族・親子で楽しんでいる」という反響もあり、青年のみならず家族で楽しめる作品ということで指摘のあった当該話以外については夕方にも放送することにした。

今後も、お客様に喜んでいただける質の高いコンテンツを制作、調達、編成していくが、企画や編成の段階においては今まで以上にガイドラインに沿った自社内の考査を強化していきたい。

今回のように視聴者からの意見をいただいた場合は、速やかにガイドラインとすり合わせる等、誠意とスピードをもって対応していきたい。