

## 2013年度 第4回 番組審議会 議事録

### I. 開催概要

#### 1. 日時場所 :

2014年3月4日(火) 15:30~16:42

キッズステーション本社会議室

### II. 出席者

#### 1. 審議委員 : 7名

宮下友美恵(学校法人静岡豊田学園 静岡豊田幼稚園 園長)

斎藤汎司

副島恒次(演出家・スーパーバイザー:バウ・スプリット株式会社インストラクター)

田口成光(脚本家・放送作家)

高芝利仁(弁護士:高芝法律事務所)

菅谷 実(慶應義塾大学教授 政策・メディア研究科委員)

北風祐子(株式会社電通 電通総研 ママラボ所長)

[順不同;敬称略]

#### 2. 事業者側 : 5名

[経営] 宮内康行(代表取締役社長 CEO)、北折尚志(取締役 COO)

[編成] 坂本直紀(編成部長)、山本晋(編成部長代理)

[事務局] 飯野博之(経営企画室長兼広報室長)

### III. 議事内容

#### 1. 社長挨拶

株式会社キッズステーション 代表取締役社長 CEO 宮内康行

今回から人事異動で番組審議会を担当する広報室長が交代しましたのでよろしくお願い致します。本日の審議番組は、「妖怪ウォッチ」と「ダイヤのA」という当社が制作委員会に参加した2作品となります。審議委員の皆様の忌憚ない御意見をお聞かせ下さい。よろしくお願い申し上げます。

#### 2. 番組審議 司会進行:宮下友美恵 委員長

##### 1) 対象番組:「妖怪ウォッチ」

##### ①番組説明

タイトル:「妖怪ウォッチ」 ※第2話を事前配布

放送日時:毎週土曜日 5時30分 他

主要対象:小学校高学年

□放送話数： 30 分×65 話（HD）

□作品介绍

本作品の原作となるゲームソフトは 2013 年 7 月発売後、約 50 万本を売上げ、現在もバックオーダーが継続している。特に TV アニメ放送スタート後は、小学生男児 No.1 雑誌「コロコロコミック」誌面アンケートで、面白いコミックや欲しいゲームソフトのアンケート結果で 1 位、小学生女児 No.1 雑誌「ちゃお」でもコミック人気が 3 位以内に食い込むなど、小学生の間で一気に人気が高まっているコンテンツである。TV アニメは、当社のメインターゲット向け作品であり、内容も妖怪ギャグで 1 話完結であることなどから、放送時間を問わず企画編成などが組みやすい点、また、関連商品の売上が好調であるため広告出稿を獲得できる可能性が高い点で、今後の編成の柱として期待する作品である。地上波の視聴率も非常に好調。当社での放送は、地上波の見逃しやフォローアップとして制作委員会からは期待されている。

②合評： 委：番組審議委員／局：キッズステーション

委：ショートギャグの連続で、ストーリーではなく瞬発力の魅せる作品だと感じ、面白く見た。毎回違うキャラクターが出てくるということであれば、段々とそれを考えるのが大変になるのではないかと感じた。

委：トイレの表現では、いきなりトイレにってしまったが、「誰かに見られたら嫌だな」という羞恥心の売りがあれば次につづく場面が際立ったのではないか。個人としても見方をいえば、若い人には受ける作品だろう、とは思った。ただ、学校のトイレで大をするということを扱っているが、クレームはないか？

局：地上波放送時に、TV 東京さんに学校でうんちをすることが悪いことと思われかねないといったクレームが何件か来たと聞いている。

委：非常に面白く拝見した。ネット経由でも作品が流れているようだが、キッズステーションでの放送はいつからか？

局：来月 4 月から土曜午後 5 時 30 分、日曜午後 4 時 30 分などの放送を予定している。

委：アニメの仕掛けとして、マーチャンダイジング想定で玩具メーカーを巻き込んで関連商品売る手法が多く、いかにも玩具を売らんがために作られた作品は最近では批判を浴びるが、本作品は如何か？

委：今のこどもの感情に感応しているということができ、この作品自体の価値とは無関係だが、違う世代がみれば、これで大丈夫なのか、と感じてしまう。深夜帯の編成としては、この「間口の広さ」もありか、と思う。

局：そういった批判は余り聞かない。逆に視聴者も情報が多くなっておりしっかりと選択していると思う。本作品は、親が子どもと楽しむ作品として視聴者も理解しているのだと

思う。キャラクターの名前も親世代にも分かりやすいし、女兒にも幅広く人気のある作品である。玩具もあるが、比較的安価である。

委：キャラクターが魅力的で余分なものがなく楽しくみた。身近な描写がリアルで、こどもに近いために惹き付けられるのではないかと感じた。

委：作品やキャラクターにユーモアがあって分かりやすかった。ハワイやトイレなど、子どもにとっては身近な話題で共感すると思った。

局：制作にあたっては、多くの子どもの聞き込みをした、と聞いている。

委：テストが 100 点じゃないと悩む子どもは本当にいる。現実社会そのままだと思った。

委：どれくらいアニメは継続するのか？

局：10 年以上継続できればと考えている。

委：妖怪と契約するという概念が興味深かった。子ども向けのアニメの世界にまで契約という概念が出てきたことが印象的だった。このコンセプトはどこから出てきたものか？

局：原作ゲームにおける表現であったと記憶している。友達の証を契約と称している。

## 2) 対象番組：「ダイヤの A」

### ①番組説明

タイトル：「ダイヤの A」 ※第 1 話を事前配布

放送日時：毎週月曜日 午後 7 時 00 分 他

主要対象：男女アニメファン（ハイティーン～30代・40代）

放送話数：30 分×51 話予定

作品紹介

本作品は現在、「週刊少年マガジン」にて連載中（現在まで 37 巻刊行済・累計 1700 万部）の人気作品であり、当社も出資参画している。野球名門高校で主人公が仲間たちと切磋琢磨しエースを目指す、王道スポーツ作品。現在、スポーツアニメの出資回収が難しいことから作品数が減少しており、本作品はジャンルの希少性が高い。内容的にも経年劣化しない普遍的なものとなっており、当社の編成価値の向上、編成のしやすさにおいても貢献度の高い作品になると考えている。第一ターゲットとしてはハイティーン～M1・M2 層であるが、スポーツものの普遍性やアニメファンの取り込みなども想定し、小学生及びその親世代となる F1・F2 層まで幅広くアピールしていければと考える。

### ②合評：委：番組審議委員／局：キッズステーション

委：主人公が大放言して危なっかしいところに感情移入がしやすいのだろう。一種の判官鼻根で、ドキドキしながらも引き込まれていく。当たる要素は持っている作品ではないか

と思う。劇中に女性は余り登場しないが、女性視聴者の開発というか、そういう点では如何か？

局：声優さんの人気もあり、スポーツものではあるが、女性への認知は深まりつつある。

委：子どもが野球を始めたことがきっかけで大の野球ファンになったが、非常にリアリティがあり、面白かった。野球というスポーツを通じて分かり合えるというメッセージがあって、良かった。

委：ビジネスとは対極の、ものづくりの観点で作り手からすると、描きたいものを表現しており、ドラマとしてのクオリティやディテールへのこだわりが感じられた。こういった作品がもっと増えてほしいし、これから楽しみな作品だと思った。

局：アニメの放送局としても、スポーツもののアニメといったジャンルが廃れることがないように、積極的に貢献していきたい。

局：第1話で主人公の人となりというかものの考えが素直に伝わり、そうした人間性が丁寧に描かれており、共感できた。現実社会では本音が中々言えない世の中になっているが、本作品は自然でさやわか。ほっとする。

### 3. 報告事項

今回を以て、2013年度の番組審議会は終了します。1年間、審議委員として番組審議会の運営にご協力頂き、心より感謝申し上げます。次年度につきましては、決定次第、御連絡いたします。

ー以上をもって本日の番組審議会の議事全てを終了した。

以 上