

株式会社 WOWOW プラス 番組審議会議事録 (2024 年 1 月 18 日開催分)

開催年月日 : 2024 年 1 月 18 日(木) 11:00~13:30

開催場所 : (株)WOWOW プラス Space17C

委員の出席 : 番組審議員 7 名

WOWOW プラス 7 名

出席者

[審議員] 青木眞弥、池ノ辺直子、音好宏、高寺成紀、富澤一誠、  
村上典吏子、湯浅正敏 (以上 50 音順、敬称略)

[放送事業者] 大熊和彦、宮澤辰之、松田健吾、青木昭、下原久美子、  
山下泰司 (記録撮影)、渋谷明子 (書記)

議題 : (1) 2023 年 10 月~12 月の「WOWOW プラス」に対する視聴者からの問い合わせや指摘  
・意見について  
(2) 「WOWOW プラス」の番組内容、編成内容に関する審議

報告事項 : 2023 年 10 月~12 月の「WOWOW プラス」に対する視聴者からの問い合わせや指摘・意見  
について

当社メディア戦略局長より、その件数や代表的な内容といった概要説明を行った。

審議事項 : [審議番組]

『WOWOW プラスの海外アート・アニメーション編成について』

<番組概要>

1996 年に「シネフィル・イマジカ」として開局して以来、専門チャンネルらしい独自の視点で、世界の名作アニメーションを買い付け、映画ファン向けに放送してきた。現在は、放送を起点に、配信や Blu-ray 発売など多角的なコンテンツビジネスを展開している。

2023 年 10 月と 11 月には、従来のチャンネルおよび配信の視聴者をターゲットとした、80 年代および近年の海外アート・アニメーションの名作を放送した。

審議内容 : ■審議員意見

- ・作品を分かっている人はチェックすると思うが、放送という色んな人が見ることを考えれば、作品を知らない人に向けて補足的な紹介番組であるとか、本編前に解説などをつけるなどが欲しいと思う。紹介番組があることで、それをきっかけに色々見てみようと思う人が出てくるのではないかという期待も込めて、続けて欲しい。

- ・『シチリアを征服したクマ王国の物語』と『時の支配者』は、どちらも本邦のアニメとは明解に違った主題や筆致を持つ良作で、その制作意図には共感できた。寓話的で風刺の効いた二作品を国内に紹介したことの意義は大きいと思う。WOWOW プラスの歴史的な経緯に沿って、こうした作品を扱うという姿勢は良い事

だと思う。

- ・ 分かりにくいものを観たとき、自分から分かりたい、理解したいと思って初めて勉強意欲が沸く。そういう勉強意欲をくすぐる2本だった。コアなものを放送する時には、冒頭に説明があって、それから本編に入っていくのが良いのではないかと。予備知識を少し与えて、見たいなと思うようにもってゆくのが良いのではないかと思った。
- ・ 哲学的・思想的なものをアニメーションにするヨーロッパの作品を、日本で露出をする意味は大きい。編成するのは良い事。オンラインも含めて露出の場所を増やすことは大切。最大の問題は、PRしていくのか、フックをどうしてゆくのか。解説やなぜ編成しているのかという事前情報があると、作品に入りやすいのではないかと。
- ・ 広告・番宣を出さなかったのは、残念だったかもしれない。良質な作品だし、出来る限りこういう作品は放送して欲しい。視聴率が悪かったり、見ている人が少なくなったら「やめる」という話がでる。そうしないためには、作品の解説とか、放送していることのアピールが必要。放送・配信とも他社では、今までと違うところに広告を出すのかを研究している。どうやって人の目に触れさせるのが大事なのではないかと思う。
- ・ 番組の冒頭に2、3分でも解説してくれると、この手のアニメに馴染みのない視聴者も楽しめると思う。多角的なコンテンツ展開も含めて、もっとこういう良質な作品を番組編成の中に織り込んで、「WOWOW プラスならでは」にすることに意味がある。視聴者に対して、目を開かせる番組を編成して欲しい。コロナ禍を経て知的なものを渴望する人が増えている今、そうした層に向け、このような意欲的な取り組みをどうアピールできるかが今後の大きな課題である。
- ・ 新しいカテゴリーの発掘。アニメーションを積極的に放送することは良い事。関心外の人たちに対して、いかにPR・啓蒙をして意味深いものにするのか、それをマネタイズすることを探って欲しい。こういう作品をチャンネルとしてどのように位置付けるのか、戦略的にどういう意義を持って編成して、どういう層を取り込むのかに取り組む必要がある。

---

連絡事項： 次回番組審議会は、2024年4月18日（木）11時より（予定）より開催。

以上