

株式会社 WOWOW プラス 番組審議会議事録 (2022 年 4 月 21 日開催分)

開催年月日： 2022 年 4 月 21 日(木) 11:00~13:00

開催場所： オンライン開催

委員の出席： 番組審議員 6名

WOWOW プラス 6名

出席者

[審議員] 青木真弥、池ノ辺直子、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、廣田敦、富田純代、青木昭、森平伸雄、
渋谷明子(記)

欠席者

[審議員] 音好宏 (敬称略)

議題： (1) 2022 年 1 月~3 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： 2022 年 1 月~3 月における 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、当社コンテンツプロデュース局長より、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]

『PLAY-OCTPATH◇WOW!ISM-SPEC!AL』

<番組概要>

日本最大級のオーディション番組『PRODUCE 101 JAPAN SEASON2』の元練習生 8 名により結成された新グループ「OCTPATH」(オクトパス)。大型 4 面 LED パネルと最先端技術を用いたスタジオでの撮りおろしパフォーマンスと、その完成までの軌跡を追ったオリジナル番組。

審議内容： ■審議員意見

- ・知り合って間もなく、お互いのことを分かり合っていないメンバーが、本番組の企画を通して話し合うなかで判りあい、コミュニケーションが深まっていく様子がみえた。若者の「成長物語」というドキュメンタリーとして面白かった。

- 多くの似たグループがいる中で、楽曲やダンス等で OCTPATH やそのメンバーの突出した才能までは分からなかった。何故 55 分の彼らのスペシャル番組を WOWOW プラスで放送したのか、番組制作の意思は感じたが、それが上手く伝わるまでに至らなかったのかなと思った。
- 構成が平板だが、それを問わない若い世代が拾い見していく素材としての番組としては“あり”なのかもしれない。メンバーへの寄りの映像が多くなることで LED が背景となってしまう、彼らが企画した LED の映像が断片的にしかとらえられなかった。
- 例えば YouTube で自作の歌を配信するような番組は、傍にいるような感じで楽しいが、こういう作られた番組は辛いなと感じた。このような番組はドキュメンタリーの部分、リアルな部分を見るのが面白さだと思うが、なぜ今、WOWOW プラスで放送するのが疑問だった。
- 5 分や 10 分ずつ見るなら、面白いオリジナルコンテンツで、ファンにとっては嬉しいと思うが、1 時間の放送番組としては、同じ構成の繰り返しになっていた。LED のプロが、メンバーの希望をどう感じたのか、どのように具体的な形にしたのかが入っても良かった。
- VUCA（ブーカ）の時代、放送事業者・配信事業者の変化の時代に入っており、WOWOW プラスでもそれに取り組んだ番組。番組のボリューム（55 分）に対して、仲良しグループの話だけでなく「感動を売る」ビジネス、エンターテインメントとしてのメリハリが足りなかった。

連絡事項： 次回番組審議会は、2022 年 7 月 21 日（木）11 時より開催予定。

以上