

令和5年8月13日
株式会社シーエス・ワンテン
ブロードキャスト・サテライト・ディズニー株式会社

ディズニージュニア 番組審議会議事録

- ・日時 令和5年6月27日(火)16:00～
- ・開催場所 東京都港区虎ノ門 1-23-1
ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 27階会議室
- ・参加者 審議委員総数 9名
出席委員数 7名
書面参加委員数 2名

(出席委員名)

- 委員長 村川 幹夫 ((株)オリコン ME WEB 編集本部 執行役員／編集長)
- 副委員長 藤田 興彦 (学校法人和田実学園 評議員)
- 委員 名越 康文 (精神科医・評論家)
- 委員 清水 優子 (ナレーター・キャスター・(有)タイムリーオフィス代表)
- 委員 太田 美千子 ((株)講談社 第三事業本部局長)
- 委員 須貝 駿貴 (学術博士・QuizKnock)
- 委員 吉田 千佳 (YouTuber)

(書面参加委員名)

- 委員 パトリック・ハーラン (タレント・大学講師)
- 委員 堀越 礼子 ((株)朝日新聞社 取締役)

(衛星基幹放送事業者：株式会社シーエス・ワンテン)

中口 裕丈 (編成局長)

(番組供給事業者：ブロードキャスト・サテライト・ディズニー株式会社)

- 伊藤 由起 (編成 ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社)
- 竹内 文吾 (編成 マネージャー)
- 山本 綾子 (編成 スペシャリスト)
- 田内 恵美子 (編成 ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社)
- 待鳥 雅之 (編成 アシスタント・マネージャー)

- ・議題 (1) ディズニージュニアの番組編成について
(2) 審議番組『ひらめき！ユリーカ』について

- ・議事内容

(以下、*：委員からの意見・質問、→：ディズニースの説明・回答)

(1) ディズニージュニアの番組編成について

→6月3日(土)は、新シリーズ『ファイヤーバディ』放送開始。人間の子供としゃべる車がタグを組んで活躍するストーリーの新シリーズで、初回の4話を初放送。

→10日(土)には、TVシリーズ『ちいさなプリンセス ソフィア』のディズニープリンセスが登場するエピソードを特集。

→11日(日)は、TVシリーズ『ミッキーマウス ファンハウス』新エピソードの特集。

通常より少し長めの35分の特別エピソードを含む、全5話を放送。

→18日(日)は、TVシリーズ『ブルーイ』父の日の特集。

→24日(土)は、新シリーズ『スター・ウォーズ：ヤング・ジェダイ・アドベンチャー』放送開始の特別編成。

スター・ウォーズ初の子供向けのTVシリーズのレギュラー放送開始。

*新シリーズが2本というのは意欲的。ミッキーマウスやプリンセスの登場などあり、大変意欲的な編成と思った。

(2) 審議番組『ひらめき！ユリーカ』について

- ・放送概要：

2022年12月10日(土)に、日本初回放送。

約24分×全30話(シーズン1)

- ・番組内容：

マンモスや恐竜が駆けまわる原始時代に暮らす発明家、ユリーカの冒険を描くアニメーションシリーズ。家族、先生、親友のペッパーとバリー、そしてペットのマンモス・マーフィに支えられながら、ユリーカは素敵なひらめきとあふれるアイデアでたくさんの発明品を作り出していく。楽しくて、便利な未来にするために！

→ストーリーの流れとしては、想像力が豊かで発明が大好きな少女ユリーカが、身の回りのものを使って発明品を作り出すという内容。

→作品のテーマには、多様性や、みんなで協力して問題解決する・よりよい方向に進むといったことが含まれる。

→個性あふれるキャラクターたちのキャッチーな音楽も、本作の特徴である。

*英語の「Eureka」という部分は、本来どう発音するのが正しいのだろうか？

*「エウレカ」とされているものもある。

→様々な訳され方がある中で、お子さんたちが発音しやすいものという部分も加味して、ディズニージュニアの作品としては、「ユリーカ」を選ばせて頂いた。

*ターゲットの未就学児というと0歳～6歳となるが、内容を見ると3歳ぐらいかなと感じる。

*原始時代という設定で、普段なら考えられないマンモスがペットになったり、恐竜が出てきたり、あり得ないことが多く、その分想像を膨らませることができる。

*一方で、日時計などもあって、当時の暮らしはそういうものなのかなという気もするが、コントラストが面白いと感じた。

*主人公のユリーカは、人の機微によく気がつく子で、頭も良い。周りからの期待も大きいですが、それを前向きに捉えて、楽しんでいる姿に非常に好感が持てる。よく物語の主人公には、プレッシャーを感じて頑張りすぎてしまうタイプもいるが、ユリーカはすごく楽しんでいるところに好感が持てる。

*反省をして自分の気持ちをきちんと聞いて謝る。人に迷惑をかけたときに謝り、そして成長していく。子供たちのお手本になるようなイメージを持った。

*大事なことを伝えるメッセージ性のあるセリフや、いろんな楽しく素晴らしい言葉が出てくる。子供たちも楽しみながらいろんなことが示唆されて、示している内容が非常に素晴らしい。

*全体として気になるところがなかった。非常に楽しいと感じた。素直に子供たちも楽しめると思う。

*色がきれいで、おしゃれで、見ていて子供の頃を思い出した。

*小さい頃の「これなんで？」と、見ているうちにそういう自分になった。子供が見たら、その当時の自分と一緒に感じながら見てくれるかもしれないと、そこが面白いと思った。

*「なぜ？」「なに？」があるということは、大人も童心に帰れるということ。初期衝動を刺激する。

*基本的にはとてもいい作品で、とてもポジティブな気持ちになれてストレスが無い。

*うっとうしいキャラが出てこないのが、気分よく見られるということがよかった。

*親子で見て会話にして欲しいと思うアニメーション作品。

*いいセリフがたくさんある。例えば「どんなことでも最初の一回目はある」、パパの「1回目はいつも失敗する。2回目も3回目もだ。でも、今はこんなにきれいだ」というシーンや、ジュリアにプレゼントを作った時に、「Not for me. だけどありがとう。めちゃ嬉しい！」など、それこそが会話で、イノベティブに挑む時やクリエイティブに活動する時の気持ち。

- *ある意味真理で、これだけでいいと思える言葉が沢山出てくるので、これらを忘れないでほしい。子供と一回見ただけでは忘れてしまうので、何回も見るか、あるいは親との会話で浸透させていくのが良いのだろうか。チャンネルで放映するのは分かった上で、ある意味で教育的なアニメとしてあるために、何かプラスの働きかけを考えたりできないものかな…と思った。
- *純粋にとっても素晴らしかった。それゆえに、さらに本当によい社会、本当によい子供の成長のためには、もう一段階働きかけがあってもいい。そんなすごい作品だと思って見ていた。自分の指針にもなる作品。
- *娘と一緒に見て、娘も画からすぐに入り込んで見てくれていた。
- *親の受け止め方がすごく良いと感じた。ユリーカが「マンモス飼いたい」と言ったときに、「トライしてみよう！」と返すところを見て、親ももっと器を大きく持って挑戦させてあげなければ、一生懸命考えて作るのだから応援してあげよう、という気持ちになれる作品と思った。
- *名言のところについては、いつもとてもいい感じに翻訳されているが、もっとこの言葉のニュアンスや真意が伝わればいいな…と思う箇所がいくつかはあった。
- *久しぶりに、親の在り方というものを再認識することができた。
- *何でも便利にある現代で、何もないところで生み出さないといけないというのも大事。
- *この作品を見れて良かったと思う。大変気に入っている。
- *発明することや物を作るというところで、モノづくりの妖精であるティンカーベルを思い出した。
- *すごく良いタイミングでキャッチーな音楽も入ってきて、ディズニーらしい作品と感じた。
- *作品概要にも多様性がテーマとあったが、今どきの要素がすごく沢山詰め込まれた作品。メッセージ性の強い言葉や、人と違うことに価値を求めること、諦めないことの大切さ、今までにないことへの挑戦もすごく応援していて、とてもポジティブな作品と思った。
- *難しい質問にポジティブに反応してコミュニケーションしていくのは、とても大事。
- *日本語の場合は、「なんで？」と聞かれると相手は自分が否定されたように感じる。それを思い留まって、なるほど「最後まで教えて」という意味だったのか…と、その1ターンができるかできないか、この国の施策の深さが変わってくる。
- *実はこの作品のコミュニケーションの中に、今の日本の子育ての中で、もしかしたら一番大切なものが潜んでいる。それをどう定着させるか。
- *今の日本のアニメはオタク文化の上にストーリーが作られているが、まだディズニーは以前の子供文化を残している。例えば、マンモスと恐竜は同じ時代に生まれていない問題。初めからマンモスと恐竜が出会っていないところから入ると、コミュニケーション拒否の文化になってしまう。こういう作品を一番初めに見ていて「いいな」とすごく感じた。
- *番組概要にもある通り、固定概念に捕らわれないキャラクターというのが魅力的。

- * キャラクターの動きも自然で鮮やかな色合いが楽しい。
- * チャレンジ精神や他者を受け入れる姿勢が学べると感じた。
- * 最初にうまくいなくても工夫し続けるという姿に共感をして応援したくなる。
- * 小さな女の子と大きなマンモスの組み合わせの可愛いらしさに引き付けられる。いつの間にか個性を認めることとか見方を変えること、工夫を重ねて問題を解決することなど、人生で必要ないろんなことを学べてしまう。
- * 「なぜ？」っていう一言がネガティブから入るとというのが、文化の違い。これを受容するというのも実はなかなか難しい。そこに「なぜ？」って言葉がネガティブにもポジティブにもなるという、難しさや希望を感じるというのは興味深いところ。
- * 原始時代をフォーマットにするとき、だいたいタイムスリップ的な部分があるが、この作品は、当たり前のように現代的な意識の流れがある中で原始時代にあって、恐竜ともコミュニケーションができる世界を説明なしに見せることができている珍しい作品。現代的なテイスト意識のまま、原始時代を生活圏にしているところが驚いた。
- * もともと「エウレカ」とは発見に関わる意味合いがあって、いまはアナログな創意工夫というのが希少で難しい時代だが、そのアナログ行為の重要性を啓蒙する児童アニメが昨今多く、意識的にやっているなと感じている。その部分で、あと一歩ってなに？と感じるところがある。結局、アナログな行為の重要性を語るには、今の時代は難しい。デジタルの流れの中でアナログの有用性をどう語るのかが、もう一歩の答えなのかなと思っている。
- * 実際には、アナログな自然や重要性や、創意工夫を啓蒙すればするほどイン（内）に入るという矛盾した現象が起きてしまうのだが、だからと言って悪い訳ではなく、むしろデジタルが普及すればするほど、アナログのアイデンティティや有用性が、より一層重要視されていくという部分があるので希望があるというところで、どう折り合いをつけていくのか、親も問われるという部分なのかなと思う。
- * 子供への教育というが、ほんとは「親子の教育」なのではないだろうか。
- * 親は環境でもあるという。深い意味だなと感じる。

- ・ **審議機関の答申又は改善意見に対してとった措置その年月日：**

今回の審議会に出された意見については、審議会が開かれた令和 5 年 6 月以降、各番組のプロデューサー、担当者へのフィードバックをはじめ、番組制作会議等で活用し、さらなる番組の向上のために適切な措置を講じるよう努めていく。

- ・ **審議機関の答申又は意見の概要を公表した場合におけるその公表の内容、方法、及び年月日：**

令和 5 年 8 月以降に、ホームページに審議会概要を掲載、公表する予定。

以上

