

平成 30 年 07 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 平成 30 年 06 月 18 日(月)14:00～
- ・場所 東京都港区虎ノ門 1-23-1
ブロードキャスト・サテライト・ディズニー株式会社 27 階会議室
- ・出席者 審議委員総数 8 名
出席審議委員数 8 名

(出席委員名)

- 委員長 山田 顕喜 (日本大学芸術学部映画学科元教授)
- 副委員長 前田 耕作 (生涯教育新聞社代表)
- 委員 阿部 京子 (ナレーター・キャスター・(有)タイムリーオフィス代表)
- 委員 木下 美子 (元青山学院初等部英語教諭)
- 委員 三枝 幹夫 ((株)オリコン ME WEB 編集本部 ORICON NEWS 編集部 編集長)
- 委員 土屋 礼子 (朝日新聞社企画事業本部 本部長補佐)
- 委員 名越 康文 (精神科医・評論家)
- 委員 藤田 興彦 (公益法人児童育成協会理事長)

(衛星基幹放送事業者：株式会社シーエス・ワンテン)

- 福田 泉 (代表取締役社長)
- 谷 俊之 (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)

- 小林 信一 (代表取締役社長)
- 藤 慶英 (メディア戦略 シニアマネージャー)
- アイリーン・ハンベルガー (編成 ディレクター)
- 竹内 文吾 (編成 マネージャー)
- 待鳥 雅之 (編成 アシスタント・マネージャー)

- ・議題 (1) 番組審議会に関する再確認事項等
(2) ディズニージュニアの番組編成について

(3) 審議番組「ドット」について

・議事内容

(以下、*：委員からの意見・質問、→：ディズニーの説明・回答)

(1) 番組審議会に関する再確認事項等

放送法上の運用としては以前からあったものだが、監督官庁である総務省より、①審議会
は委員7名以上で組織し、下回った場合には速やかに補充すること、②審議会は委員長を
選定し、その委員長のもとで円滑な運営がなされるべき、③議事概要を3つ全ての方法（放
送事業者が行う放送、放送事業者の各事務所への備置、インターネットのHP上での掲載）
にて公表することに関して、改めて確認があったことを共有した。

8月28日08:00より、SD放送が、HD放送に切り替わる予定。今後高画質でご視聴頂ける
ようになる。

(2) ディズニージュニアの番組編成について

→「ゴールディとベア」は5話 全て新エピソードというボリュームでお送りする。

→「バンピリーナ」、今月からディズニージュニアで放送開始。初回は4話の連続放送とい
う特別編成にて。 ちなみに、このシリーズはディズニー・チャンネルでは2月から放
送している。

→6月は、W杯開催時期ということもあり、スポーツにちなんだ特別編成を組んでいる。

→最近のレギュラー編成では、「ロボカー・ポーリー」が良く視聴されている。また、夕方
の時間帯は人気番組を配置していることもあり、チャンネルのピークタイムとなってい
る。

*諸々、特別編成の実施について、評判はどうであっただろうか。

→どれも割と安定的に視聴率がとれている。チャンネル全体が好調なので、そこだけ目立
つ、というわけでも無いが、特集を楽しんでいただけているようだ。

*ディズニージュニアでは、2D アニメーションも3D のものもあるようだが、どのよう
な割合だろうか。

→2D と3D のどちらで制作するかは、作品による。最近の傾向として、新しい作品は3
DCG のものが多い。US で作品を開発する際、作品のプライオリティによってはリサー
チをかけて結果を反映することもある。

*我々はセル画のアニメーションで育ってきたが、今の新しい世代は3D アニメーション
をどう見てるのか気になるところ。

→3 DCG の作品も確かに人気だが、「ハイ・ホー7D」は2D 作品でも人気があるので、見た目に限らず内容で判断されている様子が伺える。

(3) 審議番組「ドット」について

放送概要：

2017 年 09 月 23 日(土)より放送開始、レギュラー枠は土日の 14:30～と 21:00～。

各 11 分×52 話

番組内容：

8 歳の女の子のドットは、いつも元気で好奇心旺盛。スマホやタブレットなど、現代っ子の暮らしに身近なデバイスを上手に使って、親友や愛犬のスクラッチと一緒に、未知の世界の扉を開ける日々。家族や友達、身の回りの問題を自分の力で楽しく解決して、毎日をワクワクする楽しい冒険にしていく。

*画が絵本的で、美的にもすごく優れた作品。

*最後まで問題自体は解決しないが、その中で少しでも進んでいるところをみようという視点が教育的で素晴らしい。リアリティがあった。

*家族が協力的である点が印象的。

*ハグしているところに愛を感じる。

*便利なツールが登場するわりには、テーマとしては、例えば「雷がこわい」などといった、とても日常的で普遍的なことが扱われているのが良い。

*短い 11 分という尺の中に、見事に愛情が溢れている。

*わずか 8 歳にして、IT 機器をごく当たり前のように扱って、動画編集ツールを簡単に使いこなすのが凄い。

*我々としては、今の子供たちの進化についていくのが大変だ。

*料理をしているパパの姿が良い、日本だとパパが作っていることが少ない。

*今後、この作品について何かインタラクティブ性を求めていくのだろうか？

→制作されてから暫く経つため、ゲーム化等の計画はないが、番組内では視聴するお子さんたち向けにドットからの問いかけもあるため、そういった意味での双方向性はある。

→デバイスを操作するのは、個の世界になりそうな気がするが、この作品では友達や家族とのコミュニケーションツールとして使っているので、視聴するお子さんたちにもそれが伝わってくれば、と思う。

*犬のスクラッチに教える、にしても、それには根気がいるというところに面白みがあって、そういう部分が描かれているのが良い。

*こういったデバイスの無かった自分の子供の頃を思い出して、自分でもやってみたいと感じた。



- ・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、審議会が開かれた平成 30 年 6 月 18 日以降、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：
平成 30 年 7 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