

株式会社インタラクティブィ 番組審議委員会議事録

1. 開催日時： 令和5年11月27日（月） 11時00分～13時00分

2. 開催場所： JCOM株式会社会議室 3階 Room1 会議室

3. 委員の出席：

委員総数： 7名

出席委員数： 6名

出席委員の氏名：

（敬称略、五十音順）

植田 益朗、音 好宏、片山 哲郎、砂川 浩慶、村上 憲一、吉岡 忍

放送事業者側出席者：

株式会社インタラクティブィ

代表取締役社長

笹島 一樹

株式会社 ジュピターゴルフネットワーク株式会社<ゴルフネットワーク>

代表取締役社長

前田 鎮男

取締役編成部長

石上 健治

制作部長

小川 雅之

アシスタントマネージャー 編成部

川合 勇樹

チャンネル銀河株式会社<チャンネル銀河>

代表取締役会長 兼 社長

古谷 太郎

取締役

秋元 美加

編成企画部 部長

岩切 裕美子

事務局：

JCOM株式会社

メディア事業推進部 木村 秀行、斉藤 弘之、河原畑 薫、廣田 結子

4. 議題

株式会社インタラクティブィで放送する6チャンネルの内、「ゴルフネットワーク」、「チャンネル銀河」の番組内容、編成内容について。

5. 審議内容

①「ゴルフネットワーク」の編成およびオリジナル番組『GOLF BRAIN ナナハチ78』について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

—試みとしては素敵だと思う。ナナハチ（ワーストボール）というプレー方法はアメリカではメジャーな手法なのか。

—何故、2打目なのに巧くいかないのかを深掘りしてほしかった。弾道の違いを映像化するのは基本的には必要なのではないか。動作解析もアプリで簡単にできるので映像に入れると、より分かりやすくなると思った。

—前半後半に分かれていたため、後半でいきなりスタートするのではなく、前回の前振りがあるとより親切だったと思う。

—ワーストボールルールでも意外性が少なかった為、今後番組ルールは見直した方が良い。

—MCを入れるのか、ライバルを入れるのか、もう一工夫すると映像的に面白くなるはず。

<事業者回答>

—中身を深掘りする件についてはもっと再考すべきと思う。可視化することが肝要だった。

—ライバルについては、一人の人にフィーチャーしたかったため、対決をしてくれなかった。今後はプロのワーストボールVSアマチュアのベストボールを対決させるという案もあり。

②「チャンネル銀河」の編成およびオリジナル番組『ナオキとレオンの熱唱野球部』について、各委員より以下のような意見・質問がなされた。

—草野球と演歌は意外と合う。演歌はシリアスなものがあるので、今回の座組は、違う魅力が垣間見れた。

—400人の演歌ファンが観客で傍聴しているというのも効果的だった。今後の発展形態に期待。

—もう少しファンとの交流シーンがあっても良いと思う。

—演歌事務所の10社対抗戦のような企画も面白いのでは。

—演歌歌唱シーンについては、もう少し演出が欲しかった。

—野球目的の視聴者を視聴に呼び込みたいのであればゲストにプロ野球OBなどを呼んでも面白いのではないか。野球のゲーム性も欲しかった。

<事業者回答>

—歌唱シーンの演出については会場の環境や騒音被害を考慮し、音が出せなかった為、致し方ない措置である。

—演歌若手の一般認知はまだ難しいものがあるため、彼らの個性を売っていききたいという気持ちもあり制作に至った。

以上