

## 第 65 回 GAORA 番組審議会記録(2019 年 6 月開催)

第 65 回番組審議会が 6 月 7 日(金)に開かれました。審議会には、種子田委員長をはじめ 6 人の委員が出席。会社からは、6 人が出席しました。

この日は、4 月に放送しました「DRAGON GATE 無限大～infinity～」について審議を行い、委員の皆様から次のようなご意見をいただきました。

<審議番組> DRAGON GATE 無限大～infinity～3.16 神戸サンボーホール他  
放送日時:2019 年 4 月 14 日(日) 23:00～25:00

<番組概要>今年 4 月からドラゴンゲートに関する番組は

①「最先端バトル ドラゴンゲート!!」(週 1 回、30 分番組)

②「DRAGON GATE 無限大～infinity～」(月 2 回程度、2 時間番組)

の 2 本を軸にし、加えて「後楽園ホール完全版」、そして PPV 中継というラインナップとしました。

30 分番組の「最先端バトル ドラゴンゲート!!」については、ドラゴンゲートの初心者に対するガイド的な役割を付与する一方、2 時間番組の「DRAGON GATE 無限大～infinity～」では、これまでの“1 大会ごとのまとめ”という制作手法をやめて、それぞれの大会を経て紡がれる“プロレスのストーリー”をテーマごとに絞ってわかりやすく説明する工夫をこらしました。

今回の「DRAGON GATE 無限大～infinity～3.16 神戸サンボーホール他」は、そのリニューアルの第一弾にあたります。

華麗でアクロバティックな技の数々や、目まぐるしく変わる激しい攻防戦、そして多彩なユニットが繰り広げるリング内外の争いなど、ドラゴンゲートの魅力をたっぷりと詰め込みながら、各大会間の相関性なども理解しやすい番組作りを目標としています。

<審議意見>委員の主な意見は次の通り。

■プロレス観戦経験のない方向けの番組ではなく、屈強な男性たちが身体を痛めつけ合い、中には流血する場面もあり恐怖感をともなうものであったが、逆にプロレス好きの視聴者にとってはたまらない番組なのであろう。

■力道山の時代以来のプロレス視聴となったが、プロレスの進化を感じた。スピード感があり、技が多彩であった。

- 番組内容に対する注文は特になく、マイクパフォーマンスも長すぎず 2 時間じっくり楽しめる番組であった。唯一、演出として登場したケーキが小さくもっと豪華な方がよかったのではないか。
- マニア向けの番組であることは間違いない。プロレス素人からみると、試合にはシナリオがあるのか否か、相手の技を避けることなく受けることがお決まりなのか、マイクパフォーマンスがあったりと、吉本新喜劇のようなものなのかと受け止めた。
- プロレスは、サブカルチャー化している。プロレスリテラシーを身に着けていないとなかなか番組の演出を読み解けない。また、リング上の戦いと前後の語り、そしてそのストーリー性が番組を構成していくが、制作者側にはそれ以上に何を求め追求していくかが難しい挑戦であると感じた。
- 週1回の 30 分番組と月 2 回の 2 時間番組を軸とした編成ヘシフトは、新しい挑戦で効果が現れることを期待したい。番組や編成を差別化して動画配信の顧客を如何にテレビ視聴に引っ張ってくるかが課題であろう。「笑いは緊張と緩和」と言われるが、プロレス番組の演出には同様に「緊張と緩和」が必要で、今回の番組においては緊張の部分がもっと強めにあってもいいのではないか、その方が切れのある締まった番組になるのではないかと感じた。
- ドラゴンゲートのアクロバティックな動きやストーリーの連続性は映像上も、番組構成上もよく表現されていた。通常の中継番組ではない番組作りの工夫や演出においては、エンターテインメント性がより求められ、そこをどう組み立てていくのかが重要性を増すと感じた。

GAORA では、これらの貴重なご意見を、これからもより良い番組をお届けしていくために大いに活用させていただきます。

[出席委員]

種子田穰委員長、影山貴彦副委員長、黒田勇委員、藤井純一委員、森本志磨子委員、磯部亨委員

[GAORA出席者]

東社長、横田常務、二瓶コンテンツ戦略部長、赤岩専任部長、下川総務企画部長、北畠事務局

以上