

第333回  
株式会社テレビ新潟放送網  
放送番組審議会

- 1 開催日時 平成28年11月28日(月)午前11時00分より
- 2 開催場所 テレビ新潟 会議室
- 3 委員総数 9人 出席委員6人

出席委員

豊口 協	委員長	大矢 純一	副委員長
山本 健一	委員	春日 貴光	委員
原田 健一	委員	田村 明子	委員

会社側出席者

代表取締役会長	室川 治久
代表取締役社長	務台 昭彦
常務取締役 編成担当	須佐 博樹
取締役報道制作局長	平野 真一
執行役員編成局長兼番組審議会事務局長	稲田 裕之
報道制作局制作部長	羽田 朗
事務局	山崎 学
	水野 明子
	吉田康宏

## 4 議 題

### 1) 番組合評

「ゲキハク！ ～新潟の冒険者たち～」

[放送：平成 28 年 10 月 30 日（日）16:55-17:25]

（説明：番組プロデューサー 羽田 朗）

### 2) 会社報告

① 2016 年上期放送番組種別報告（報告：番組審議会事務局）

② 2016 年 10 月期基本番組種別報告

（報告：番組審議会事務局）

③ 10 月の視聴者の意見

（報告：番組審議会事務局）

④ 講じた措置、公表など定例報告等（報告：番組審議会事務局）

### 3) その他

## 5 審議の概要

会社側からは、今年の 6 月まで 6 年間制作・放送してきた世界各地の遺産を巡り、ガイドブックに載っていないその国らしさを紹介する番組「バックパッカー」の後番組として今回の合評番組である「ゲキハク！」をスタートさせた。これまでの「バックパッカー」の良さを活かしつつ、新潟にゆかりのあるタレントが旅人として海外に出て刺激的な宿泊体験＝激泊（ゲキハク）をし、現地の文化や風習に触れながら自分の将来の夢やふるさとへの想い等を激白（ゲキハク）していくドキュメントバラエティーとして制作した。今回は初回の放送だったので企画段階からリサーチ・ロケ・編集に至るまで手探りで制作した。今回の審議会の意見を参考にして今後を活かしていきたい、という説明があった。

(委員の意見)

- 「ゲキハク」というタイトルからどんな「激」な旅番組で知らないことを教えてもらえるのかと興味深く見た。内容は濃かったのですが普通に楽しく見たが、「激」というには物足りなく感じた。
- 出演者の苦労話の部分は暗く、番組として明るい番組なのか暗い番組なのか分からなくなってしまった。
- 出演者が面白くなく、芸人としての厳しさが足りない部分が、番組が面白くなかった原因だと思った。
- 現地家族との特別な交流が見えなかったところは番組として弱さを感じた。宿泊を受け入れてくれた現地家族の印象が薄かった。
- 冒険者がタレントではなく、大学生などの一般の人を出演させるなど切り口を変えて企画を検討した方が良かったのではないか。
- ドキュメンタリーにするのかバラエティにするのか、中間的な作りは難しいと感じた。導入部分でなぜカンボジアなのか、宿泊先をなぜその家族にしたのか、すっきりしていなかった。ゲキハクでも冒険者でもないと感じた。
- 現地家族の温かみを感じられ、日本は豊かな国だと実感出来る番組だった。
- 「冒険者」というタイトルが付いていたが、期待はずれでタイトルと内容に違和感を持った。
- シナリオが下手すぎる。何を目的に番組を作っているのか、分からなかった。シナリオの質を向上させる必要があると思う。

## 6 会社側の報告

### 1) 放送番組に関して申し出のあった意見の概要

10月 …… 92件

### 2) 訂正放送、取り消し放送の実施状況

前回審議会(平成28年10月24日)から昨日(平成28年11月27日)まで、総務省に届け出た訂正放送、取り消し放送はありませんでした。

## 7 審議機関の答申または意見(前回審議会)に対してとった措置

1) 前回第332回審議会では、「ポセイドン リオに燃ゆ ～“水球戦士”未来につなぐパス～」を審議いただきました。委員の意見は議事概要にて記者制作スタッフ、社内に周知しました。

2) 番組審議会議事録を全社員・スタッフに回覧しました。

## 8 今回の第333回放送番組審議会の公表

1) テレビ新潟本社、長岡支社、上越支社の県内事業所に議事概要の書面を準備しています。

2) 当社のニュースで審議会の概要を放送します。

3) TeNYホームページに議事概要を掲載します。

## 9 参考事項(委員への配布資料)

- ・10月の視聴者からの意見、問合せ等の集計表
- ・2016年4月～9月番組種別放送時間集計表
- ・2016年10月期基本番組種別放送時間集計表
- ・民間放送新聞(10/23、11/3、13、23号)
- ・BPO報告 NO.167、168

以上