

## 第 86 回 GAORA 番組審議会記録(2024 年 9 月開催)

第 86 回番組審議会が 9 月 2 日(月)に開催され、対象番組について審議を行い、委員の皆様から以下のご意見をいただきました。

<対象番組> 闘牌一閃！麻雀エキサイトスタジアム #4 決勝戦  
初回放送:2024 年 3 月 23 日(土)23:30~24:30

### <番組概要>

対局会場のセットは、古代ローマの闘技場“コロッセオ”をモチーフに製作。元スポーツ選手 4 人と若手女流雀士 4 人が予選卓A・Bに分かれ、各卓 1 位が決勝卓進出、各卓 2 位、3 位が準決勝卓進出、各卓 4 位は敗退となるレギュレーションとし、優勝者にはチャンピオンベルトを贈呈。

予選では、A 卓 1 位都美プロ、B 卓 1 位武藤敬司が決勝へ、準決勝では川合俊一と梶梨沙子プロが勝ち上がった。決勝卓は、元スポーツ選手 2 人、女流プロ 2 人の組み合わせとなり、元スポーツ選手の勝負強さとプロとして負けられない女流雀士の意地がぶつかり合う白熱した展開へ。

短期決戦ならではの緊張感と目まぐるしく変わる展開を、元Mリーガー村上淳氏の小気味よい解説と実況小山氏のユーモアあふれる進行で視聴者にもわかりやすい対局を心掛けた。

### <委員長総括>

■スポーツチャンネルとして、頭脳スポーツ、マインドスポーツを取り上げることは、新しい挑戦と評価する。囲碁や将棋に次ぐ、健全なリクリエーションとして麻雀をどう取り扱っていくのか、GAORA としての独自性をどう打ち出していくのか、工夫のしどころである。ターゲットをどこに置くのか、麻雀の裾野を広げるのか、麻雀の奥深さを知らしめるのか、カジュアルなファンを如何に増やすのか、他の麻雀番組とどう差別化していくのか、これからの番組作りのポイントになるであろう。各委員のご意見、ご指摘を踏まえて、是非、第二弾となる番組の制作に生かしていただきたい。

### <審議意見> 委員の主な意見は次の通り

■麻雀は久しぶりだったので、役が思い出せなかった。4 人の手牌を順に映し出していく流れが速く、素人には付いていけなかった。誰か一人に絞って、打ち手を映すなどがあっても良かったのかもしれない。今後も麻雀番組を制作するのであれば、初級～上級者向けなど、麻雀のレベルに応じた番組もありではないか。

■麻雀をやり込んだ者からするとあつという間の一時間で大変楽しめた。冒頭、対局に臨むコメントから武藤さんのエンタテイナーな一面が感じとれた。麻雀というゲームの性質上、対局者同士の会話を広げられる訳でもないところ、実況の小山さんと解説の村上さんの息のあった掛け合いが心地よく、俯瞰的な視点から場の動きや待ち牌の残り枚数などのコメントが的確で、すごく分かりやすかった。キャラの立つ武藤さんや川合さんが出演していたので、それぞれのコメントや対局

中の会話をもっと取り上げていけば、よりエンタメ性が増す番組になったのではないかと思えた。

- 麻雀の理解が浅いものからすると画面の切り替えが速く展開には付いていけなかったが、実況と解説者の会話は小気味よく、出演者に合わせてプロレスネタが織り込まれるなど、番組としては楽しい雰囲気がよく伝わってきた。また、最初のところでプロ雀士の所属している団体等の紹介や情報があればなお良かった。
- 麻雀初級者には展開が速くスピード感に付いていけなかったが、番組のターゲットは経験者向けなのであろうとみる。途中の待ち牌もコメントだけではなく画面上に表示があればより分かりやすかったと思う。また、元アスリートの性格面や麻雀の打ち方などの特徴を解説に取り入れてもらえると、より出演者に寄り添って視聴できたのではないかと思う。
- メディアスポーツとして麻雀を取り上げるなら、取り上げ方や作り込み方が色々あるのではないか。「eスポーツ」が台頭する中、麻雀は「リアルスポーツ」として位置付けられる。今回の番組では、麻雀の面白さを伝える上で欠けているものが二つあった。一つは予見不可能なスペクタクル性。武藤さんの起死回生の可能性があった局面では、武藤さんに焦点を絞って映していれば、視聴者も感情移入してもっと引き込まれたのではないか。もう一つは雀士同士の生の声。実況解説ではない、対局上の駆け引きの会話を取り上げて面白かったのではないか。メディアスポーツとしての麻雀は未開拓であり、これまでの麻雀番組とは違う番組の可能性がまだまだあるように感じた。
- スポーツ中継やドキュメンタリーに限らず、番組として新しい分野を開拓すること、そして視聴者の裾野を広げていく取り組みは重要なことである。元スポーツ選手と若手女流雀士の組合せもGAORAならでは良かった。雑談を拾うことも一つの演出だが、静かな中にも対局の本気さ、対決の熱さはよく出ていたと思う。麻雀の経験レベルに応じて対応するには、画面だけではなく音声による工夫も一つであろう。また、初級者向け、中級者向け、上級者向けに応じた番組を作り分けることも解決策であろう。見ていると麻雀をやりたくなってきた。麻雀人口が減っている中で、これからの突破口につながるような番組を期待したい。

#### [審議委員]

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、沢松奈生子委員、森本志磨子委員、石塚徹委員（以上7名）

以上、GAORAでは、委員の皆様の貴重なご意見を、より良い番組をお届けしていくために活用させていただきます。