
フジテレビ『ほこ×たて』
「ラジコンカー対決」に関する意見

放送倫理検証委員会

委員長	川端 和治
委員長代行	小町谷育子
委員長代行	水島 久光
委員	香山 リカ
委員	是枝 裕和
委員	斎藤 貴男
委員	渋谷 秀樹
委員	升味佐江子
委員	森 まゆみ

*本意見書は2013年12月から2014年3月の放送倫理検証委員会での審議をもとに作成されたものです。水島久光委員長代行は、任期満了につき3月末をもって退任しました。

目 次

『ほこ×たて』とは

I	はじめに	1
II	委員会は何を審議してきたのか	2
1	審議の方針	2
2	審議の対象とした放送	3
III	問題がおおやけになるまでの経緯	4
1	『ほこ×たて』の栄光と変遷	4
2	「見切り発車」のロケ突入	5
3	続発する「想定外」、たび重なるルール変更	6
4	勝敗は編集に委ねられた	8
IV	委員会の判断——制作過程は適正ではなかった	9
1	「ない対決を、ある」としたこと	9
2	制作体制の組織的な問題	10
(1)	局本体のかかわりの薄さ	10
(2)	制作者間、制作者と出演者間の「合意を図る意識」の欠如	11
(3)	制作会社の管理責任	12
3	本件放送と2つの先行対決との関係	12
4	結論	13
V	「背景」にあるもの	14
1	なんでもできてしまう技術環境	14
2	一般的な倫理観との乖離	14
VI	おわりに——「矛盾」の本当の意味	15

『ほこ×たて』とは

フジテレビが毎週日曜日の午後7時から7時58分まで放送していたバラエティー番組。初回放送は2010年の10月。深夜の単発番組だったが、中国の「矛盾」の故事にちなんだ「真剣勝負」が評判を呼び、翌年1月には月曜午後11時からの30分番組としてレギュラー番組化した。さらにその年の10月にはゴールデンタイムの1時間番組に昇格した。

番組内容は、最強の実力を持つと自負する者同士が一定のルールのもとで対決し、その結果をスタジオでゲストたちが予測するというもの。対決の概要説明のあと、「MAXパフォーマンスタイム」というプレゼンテーションで出演者の技量を披露し、それを受けてゲストがトークを繰り広げ、対決シーンを迎える構成。2時間や3時間の拡大スペシャル番組としてもたびたび放送され、人気番組として定着した。

2013年10月20日の『ほこ×たて 2時間スペシャル』放送の3日後、「どんな物でも捕えるスナイパーVS絶対に捕えられないラジコン」と題されたコーナーの出演者が、制作過程に重大な問題があったと指摘する文章をインターネット上に公開した。フジテレビは調査の結果、11月1日、視聴者の期待と信頼を裏切ったとして謝罪を行い、番組の打ち切りを発表した。

I はじめに

その昔、中国のとある商人が言った。「この矛はどんな盾でも突き破れる」と。そしてその商人はこんなことも言った。「こちらの盾はどんな矛で突かれても穴が開かない」と。それを聞いた客人は「じゃあ、その矛でその盾を突いたらどうなる？」——商人はうなだれた。これが矛盾という言葉の由来。われわれは、現代の日本でさまざまな矛盾を見つけた。

『ほこ×たて』の初回放送は、このようなナレーションではじまる。それは「誰も見たことのない番組をつくりたい」という、おそらく制作者なら誰もが夢見る企画が、かたちになった瞬間だった。

古代中国の故事が、われわれ現代人の心にも響くのは、そこにどんな時代や国にもあてはまる情景が描かれているからではないだろうか。このエピソードで商人は、売り文句の「つじつまの合わなさ」を指摘され、うなだれる。しかしもし、矛や盾を丹精込めて作り上げた職人たちが、それぞれ同じ文句を言いあって譲らなかつたらどうだろう。前代未聞の勝負が繰り広げられるのではないか。こうした着想から生まれた「対決型バラエティー」は、放送業界に久々に新風を吹き込んだ。

バラエティーには世の中を窮屈にしている常識や社会通念を揺さぶる力がある（決定第7号「最近のテレビ・バラエティー番組に関する意見」9ページ）。『ほこ×たて』はまさに、「矛盾が矛盾ではなくなる」新たな世界をわれわれに見せてくれた。合理主義優先の社会の影に隠れていた「物づくりの面白さ、人の情熱のすばらしさ」に光を当て、わくわくしてテレビの画面に見入る感覚を思い出させてくれたのだ。2012年の日本民間放送連盟賞テレビエンターテインメント番組部門の最優秀賞にも輝いた。

とは言え、『ほこ×たて』のような「誰も見たことのない番組」にはいくつものリスクがある。まず、番組の核となる対決が実現可能なものかという本質的なリスクである。次に、対決ごとに新しいルールを設定しなければならないので、それを制作関係者で共有して、さらに視聴者にも理解を促すのが難しいというリスクもある。すでにルールが確立したスポーツを放送するのとは、話が違うのである。

さらに、視聴者に好意的に受け入れられてレギュラー番組になり、ゴールデンの時間帯に昇格するにしたがって、番組にはさまざまな要求が突きつけられる。「視聴率の維持・向上」はその最たるものだ。それに応えようとするうちに、番組内容や作り方が変わっていくケースは少なくない。小さい価値観のズレが、いつの間にか番組の大前提を揺るがすほどのリスクになる場合もあるだろう。

バラエティーは「危ういバランスの上に乗っている」（決定第7号、5ページ）。だからこそ制作者の「絶対これをやりたいという欲求、やり抜くんだという覚悟」、そし

てそれを支える信念や確信がなければ番組は続かない。

フジテレビの看板番組『ほこ×たて』に、最後の日は突然やってきた。出演者による虚偽の編集の公表。そしてフジテレビの調査と番組の打ち切り——『ほこ×たて』は、なぜリスクを乗り越えられなかったのか。なぜバランスが崩壊したのか。そしてその過程には、どのような放送倫理上の問題があったのだろうか。

II 委員会は何を審議してきたのか

1 審議の方針

出演者が行った番組の核心部分に虚偽の編集があるという指摘と、それを受けたフジテレビの調査報告書には、騒ぎの直接のきっかけとなった放送回以外にも、複数の放送回の制作過程において問題があったことが指摘されている。そこで委員会は、まず審議の対象とする放送回をどうするかについて議論をし、その結果、2013年10月20日の放送に加えて、同じ出演者とディレクターらスタッフがかかわり、フジテレビが調査によって演出上の問題を認めた2011年10月16日と2012年10月21日の放送についても審議の対象とすることにした。

基本的にバラエティー番組は、制作者と出演者が協力してある種の「虚構」をつくりあげ、それに視聴者が安心して身をゆだね、楽しむという、二重の了解の上に成り立つ。したがって、情報系バラエティーを除いて、そこに報道番組の倫理基準をそのまま当てはめることはできない。そうしてしまえば、「バラエティーという表現形態の持つ特性それ自体を殺してしまう役割を委員会が演じることになりかねない」(決定第7号、40ページ)からだ。

委員会がまず関心を抱いたのは、何度も番組に登場して、視聴者を楽しませる「虚構」を一緒につくり上げてきた出演者が、なぜ過去の出来事も含めて、一気に不満を吐き出すに至ったのかである。また、それまで幅広い年齢層の視聴者が高く評価していた番組に対して、出演者が編集に虚偽があると指摘したとたんに、なぜ「裏切られた」という声があがったのか。委員会は、その理由が、この10月20日の放送の、画面には映らない制作過程の中にあるのではないかと考えた。そこにこそ、番組が抱えていたリスクが現実化し、制作者・出演者と視聴者の間の「二重の了解」が崩れた契機があるはずだからである。

委員会は、2013年12月にフジテレビから提出された報告書と2014年1月に実施した関係者8人に対する聴き取りの結果に基づき、制作過程で何が起きていたのかを明らかにし、その放送倫理上の問題を検証することにした。

審議を進めるにあたっては、以下の点を踏まえることとした。

- ① 委員会は、バラエティー番組を扱う際、一貫して「演出論」には踏み込まない

ように注意をしてきた（決定第7号、第13号、第15号）。どこまでが演出として可能なのか、許容されるのか、という個別事例における境界線の設定は、局の自主的・自律的な判断に委ねてきたのである。今回の審議についてもその先例にならう。

- ② 審議の主な対象は、出演者が虚偽の編集があると指摘する直接的なきっかけとなった10月20日の放送に絞るが、審議の対象としたそのほかの2回の放送については、10月20日の放送につながる問題がなかったかどうかを検証する。

2 審議の対象とした放送

委員会が審議の主な対象としたのは、2013年10月20日に放送された『ほこ×たて 2時間スペシャル』の4つの企画のうち「どんな物でも捕えるスナイパーVS絶対に捕えられないラジコン」と題されたコーナー（以下「本件放送」という）である。アメリカ人スナイパー（狙撃手）3人が、日本人が操縦するラジコンボート、ラジコンカー、ラジコンヘリを一定時間内に実弾で狙撃できるかをテーマとした団体勝ち抜き戦の対決で、スタジオでのトークやCMも含めて32分37秒の放送であった。

コーナーの最初に、この対決の出演者が紹介される。全米から集結した最強スナイパーとして、男性スナイパー2人と女性スナイパーが登場する。続いて世界に誇る日本のラジコン軍団として、ラジコンカー操縦者、ラジコンヘリ操縦者、ラジコンボート操縦者の3人が紹介される。さらにルール説明として、3対3の勝ち抜き戦で勝負を決めることと、ラジコンの種別ごとの対決場所が説明される。

スタジオでの勝敗予想のトークの後に、対決の順番が紹介される。スナイパー側は中堅の女性スナイパーをはさみ、先鋒、大将が男性スナイパー。ラジコン側は、先鋒ラジコンヘリ、中堅がラジコンカー、ラジコンボートが大将である。

最初の対決は3分間に5発以内の銃弾でラジコンヘリが被弾するかかどうかというルールで争われた。2分13秒後にヘリが被弾して、この勝負はスナイパー側の勝利となる。

続いて、勝ち抜いた男性スナイパーとラジコンカーの対決が夜になって行われる。こちらのルールは2分間に5発以内の銃弾での対決である。必死の操縦にもかかわらず、残り時間1秒になった時点でラジコンカーが被弾して、スナイパー側が連勝する。

翌日にラジコンボートとの対決が、小さな湖で行われる。対決のルールは、湖の100メートル区間をラジコンボートが走行する間に、弾数無制限で被弾するかどうかである。この対決では、ボートが前日勝ち抜いた男性スナイパーにまず勝利、続く女性スナイパーにも連勝し、最後の大将戦にも勝利する。この結果ラジコン軍団の勝利となる。最後にスタジオに戻り、日本側の起死回生の勝利をスタジオのタレントた

ちが喜んでこのコーナー企画は終了する。

対決そのものの放送は、ラジコンヘリとラジコンカーがそれぞれ4分程度、ラジコンボートは3試合分で約9分であった。対決後には、敗者のコメントも紹介されているが、ラジコンカー操縦者のものは紹介されなかった。

*

後にインターネット上で番組の制作過程に重大な問題があったと指摘したのは、このラジコンカー操縦者（以下「操縦者」という）である。『ほこ×たて』の出演はこの回が4回目で、過去3回の対決の相手は「鷹」「猿」「釣り師」だった。このうち、「鷹」と「猿」との対決企画も審議の対象としたので、その概要を以下に記す。

「鷹」との対決企画は、2011年10月16日、ゴールデンタイム昇格後最初の放送となる3時間半スペシャルの中で「どんな獲物でも捕まえるタカVS絶対に捕まえられないラジコンカー」と題されて放送された。鷹匠が操る鷹が、3分以内にラジコンカーに取り付けた疑似餌を捕捉できるかという対決だった。2分ほど経過した時点で鷹が疑似餌を捕らえて勝利した。

「猿」との対決企画は、その1年後、2012年10月21日の2時間スペシャルの中で放送された「どんな物でも捕まえる猿VS絶対に捕まえられないラジコンカー」である。追いかける3匹の猿から、ラジコンカーが制限時間の3分を逃げ切り、勝利した。

Ⅲ 問題がおおやけになるまでの経緯

1 『ほこ×たて』の栄光と変遷

『ほこ×たて』の総合演出担当者（以下「総合演出」という）は当時40代後半で職歴20年超のベテランである。20代から人気番組の演出に携わり、独立してからもバラエティーを中心にさまざまなジャンルの第一線で、企画・脚本・演出と、幅広く活躍してきた。古くからの付き合いがあるフジテレビのチーフプロデューサー（当時はプロデューサー）からの声かけがあり、総合演出は長らく温めていた企画を提案した。

その結果実現したのが、2010年10月の『ほこ×たて』初回放送、「絶対に穴の開かない金属」と「絶対に穴を開けられるドリル」の対決である。番組は評判を呼び「世界で誰も見たことがない」「プロのプライド賭けて世界最高峰の真剣勝負」をうたい文句にして栄光の道を歩みはじめた。2011年1月にはレギュラー放送に、さらにその年の10月にはゴールデンタイムの1時間番組となり、スペシャル番組としてもたびたび放送される。2013年元日には5時間30分の特番にもなった。

番組の評価を落とさずに、回数をこなしていくのは大変である。『ほこ×たて』は当

初の単発番組の時点では、総合演出が社長をつとめる制作会社だけで制作していたが、レギュラー化の後、そこに2社が加わった。フジテレビのチーフプロデューサーの下に社員のプロデューサーとこの総合演出がいて、その下で3社が一定の比率でコーナー企画を並行して担当し、各社のプロデューサーやディレクターが制作にあたるという複雑な制作体制ができ上がった。

対決のタイプも広がった。初期の評判を支えていた「企業の技術力を競う」企画は、準備の負担が大きいため、対決が成立しやすい新シリーズ（55歳と11歳のリレー対決、マニアとプロのクイズ対決など）も用意された。また人気対決のリベンジや、動物モノなど「数字を狙った」企画も増えていった。

しかしゴールデンタイム進出から時間が経過するにつれ、さすがの人気番組も、視聴率の頭打ちに悩みはじめ、2013年の中頃には打ち切りも噂される。そこで番組の中核である「プロの真剣勝負」に修正の手が入った。対決前に各々が技術力を披露する「MAXパフォーマンスタイム」が、その部分の視聴率の不調と、ロケ費用の負担軽減のために、取りやめになったのだ。

そして本件放送を含む2時間スペシャルは、この新しい方針に基づく最初の放送回として位置づけられた。コーナー企画のひとつに、実績のあるラジコン対決を入れることが7月には決定。過去にラジコンカー対決を全て手がけてきた、総合演出が社長を務める会社が制作を担当し、同操縦者の出演する回の制作を過去2度経験していた30代後半のディレクターが起用された。

2 「見切り発車」のロケ突入

起用されたディレクターも10年以上のキャリアを持ち、在京キー局でバラエティを担当した経験から、『ほこ×たて』放送開始当初から、主要スタッフとして多くの企画に携わってきた。「ラジコン」と「スナイパー」の対決には、人気企画であるだけに、当然高い視聴率が期待された。

しかしその準備段階のハードルは低くなかった。日本国内では実弾の使用ができないことから、アメリカでのロケが必須となる。しかもラジコンも射撃もその技術を十分に発揮するためには、対決場所の選定や環境づくりには神経を使う。そのうえ「MAXパフォーマンスタイム」をやめて、対決シーンの時間を延ばすことになり、「ラジコンカー、ボート、ヘリコプター対3人のスナイパー」という団体戦にすることが決定した。その分キャスティングは大変になり、さらに予算圧縮の重圧がかかる。大がかりな収録になることが予想されたにもかかわらず、ロケハン省略され、ロケには局や制作会社のプロデューサーは同行しないこととなった。そこに、制作会社内での人間関係の悪さが追い打ちをかける。

予算に無頓着なディレクターと予算を心配するプロデューサーは、互いに「口もき

かない」間柄だったという。それが「アスファルト舗装」をめぐるひと悶着を生む。もともと操縦者は、ラジコンカーの性能上、舗装された道での対決を望んでいた。それを受けて、ディレクターは現地での工事費用を申請していたが、当初の予算をはるかに超えると感じたプロデューサーは、総合演出に伺いを立ててロケ直前に却下する。

9月16日、ディレクターは代替案が決まらないまま現地に先乗りする。そこで予想を超える劣悪なコースに直面した彼は、舗装のかわりに長大なカーペットを敷くことを計画する。だがそれも予算の点で困難とわかり、急きょ、操縦者に依頼して、荒れ道でも走行可能なラジコンカーをあとから渡米するスタッフに持参させることとする。この二転三転が、ロケでの混乱につながっていく。

一方、対決ルールも細かく詰められてはいなかった。先鋒・中堅・大将の3対3による団体勝ち抜き戦にすることは決まっていたものの、たとえばどちらかが一方的に勝って、残りの出演者の出番がなくなってしまうときにはどうするのかや、個別対決での勝敗決定のルールも明確ではなかった。こうしてロケは、いくつもの課題を残しつつ、「見切り発車」となった。

3 続発する「想定外」、たび重なるルール変更

9月18日、最初のボートの対決場所にスナイパーの子どもたち（13歳と10歳）がいた。スナイパーは実弾射撃競技で将来を嘱望されている子どもたちの出演を薦め、ディレクターはそれに応じる。

その日は強風のため、収録は翌日になったが、この間、同行していたアシスタントディレクター（以下「AD」という）は子どもの実弾射撃シーンを撮ることに疑問を感じていた。しかしディレクターには直接それを話せず、日本に電話で報告したところ、チーフプロデューサーや総合演出から、子どものシーンは避けるとの指示が下る。ディレクターはその指示には従ったものの、自分を飛び越えて指示を仰いだとADに激怒し、険悪な雰囲気になる。

翌19日、混乱はさらにきわまる。「競った勝負」を期待して一番手に送り込んだラジコンボートが、予想を覆し、あっさり3連勝してしまう。勝ち抜き戦のため、これではラジコンヘリとラジコンカーの出番がなくなってしまう。

女性スナイパー	×	—————	○	ラジコンボート	*
男性スナイパー1	×	—————	○	ラジコンボート	
男性スナイパー2	×	—————	○	ラジコンボート	
				ラジコンヘリ	
				ラジコンカー	
		(出番なし)			

(図1) 最初の対決プラン（団体勝ち抜き戦）の結果、ボート3連勝。

そこでディレクターはボート戦はひと勝負 (図の「*」) のみを活かし、団体戦を「1対1方式 (勝ち抜きではなく、3組の独立した対決)」に変更することを急ぎ提案した。双方の納得も得られ、再び出会いのシーンを撮り直した。この時、ディレクターが考えていたのは「ラジコン軍団の勝利」という勝ち抜き戦の最終結果を動かさずに、全員が対決できるよう、シナリオを書き換えることだった。ディレクターは、最終的な勝敗が同じになるのであれば、途中を多少いじっても事実を曲げたことにはならないと考えていた。これまでにはなかった判断であったが、そうすることで出演者も視聴者も満足すると思っていた。

ところが想定外の事態がさらに起こる。これまでの実績から勝つと予想していた中堅 (a) のラジコンヘリは、男性スナイパー1に、わずか1分で撃ち落されてしまう。これで「最終的にラジコン軍団の勝利」という結末に持つていくためには、ラジコンカーの勝利が必須条件となった。

男性スナイパー2	×	—————	○	ラジコンボート	*
男性スナイパー1	○	—————	×	ラジコンヘリ	(a)
女性スナイパー			?◎	ラジコンカー	(b)

(図2) 1対1の団体戦に変更。スナイパーVSボート対戦のうちひとつ「*」を活かし、あと2つの対戦 (a、b) を撮る。しかし中堅戦 (a) でヘリが負けたので、勝負の結末を変えないためには大将戦 (b) でラジコンカーがどうしても勝たねばならない (◎) ことになる。

しかし最後の対決で決定的なアクシデントが起こる。「最初の1分間は、インサートシーン用に撮影するので、ラジコンカーを狙撃しない」と約束していたはずの女性スナイパーが、現地に詰めかけた大勢のギャラリーにあおられたためか、いきなり撃ちはじめ、わずか15秒で命中させてしまったのだ (c)。ラジコンカーは走行不能となり、撮影は中断。ここで敗北を認めると (☆)、団体戦は1勝2敗でラジコン側の敗戦になってしまう。ディレクターが女性スナイパーに抗議すると、彼女は泣きながら謝罪した。一方他のスナイパーやギャラリーは、勝利を主張し、現場は混乱状態に陥った。

男性スナイパー2	×	—————	○	ラジコンボート	*
男性スナイパー1	○	—————	×	ラジコンヘリ	
女性スナイパー	☆	—————	×	ラジコンカー	(c)

(図3) 女性スナイパーが約束を破っていきなり撃ちだしラジコンカーに命中。

団体戦の結果を変えないために、ラジコンカーにはどうしても勝ってほしいディレクターは、操縦者に修理を要請する一方、編集時のさまざまな可能性に備え、スナイパーたちに追加の対戦を打診する。結局、なんとかラジコンカーは動くようになり、女性スナイパーとラジコンカーの対戦シーンを撮り足した。

その夜、ディレクターは「ラジコン軍団の勝利」という結末を変えずに、しかも出演者が納得する方法がないかを考えていた。その中に、編集を行う段階でもう一度「団体勝ち抜き戦」に戻すという案があった。登場をヘリ、カー、ボートの順番にして、最後にボートが3人のスナイパーに連勝し、ラジコン軍団側が勝利するというストーリーである。これなら全員が登場できる。しかし、それを可能にするためには、どうしても、ヘリを撃ち落した男性スナイパー1とラジコンカーが対決し、ラジコンカーが負けるという、撮影していないシーンが必要になる。

男性スナイパー1	○	—————	×	ラジコンヘリ	
男性スナイパー1	○	—————	×	ラジコンカー	(d)
男性スナイパー1	×	—————	○	ラジコンボート	} (図1) の対戦
女性スナイパー	×	—————	○	ラジコンボート	
男性スナイパー2	×	—————	○	ラジコンボート	

(図4) 編集で再び「団体勝ち抜き戦」に ⇒ (d) の対戦があれば成立。

ロケの責任者として、ディレクターは判断を迫られていた。アクシデントは多々あったにしても、結果を得られなかったら帰国できない。そう考えたディレクターは決断した。

翌20日に男性スナイパー1に交渉し、ADとともに21日にかけて射撃カットと紹介カットを撮影した。そして、すべてのロケは終了した。

4 勝敗は編集に委ねられた

9月19日の全体ロケの後、スタッフ、出演者は順次帰国。23日に帰国したディレクターは、翌日単独でオフライン編集（パソコン内で行う仮編集）を始める。ここで「ヘリを撃ち落した男性スナイパー1が、続いてラジコンカーにも勝利する」という実際はなかった対決が、映像を張り合わせてつくられた。

28日にその試写が行われた。総合演出と局及び制作会社のプロデューサー以下15人ほどで見るが、誰も実際に行われてはいない対戦がまるであったかのように編集されていることに気づかなかった。その後、30日のスタジオ収録で、局のチーフプロデューサーもVTRを見たが、そこでも肯定的な意見以外は出なかった。総合演

出は、常々「視聴者と同じ目線で初めて見る驚きを大切にしたい」と言っていた。そのため試写に参加した総合演出には、制作過程の情報が、一切報告されていなかったのだ。

10月3日、ADが操縦者にVTRを見せた。ここではじめて操縦者は、実際にはない対決が編集でつくられ、しかもラジコンカーが負けたことになっていることを知る。ディレクターが翌日電話をすると、操縦者は編集内容に納得がいかないので、このまま放送するなら、ホームページやマスコミに公表すると述べたという。

それでも本編のオフライン編集、そして本編集と、ディレクターは内容を変えず、操縦者からの問い合わせには、それを隠し続けた。

放送当日、ディレクターは「ホームページやマスコミなどで伝えるのは許していただけないでしょうか」とメールで懇願したが、直接話をするのは避けた。そして23日、操縦者は、所属企業のホームページに、「ラジコン愛好家の皆様へ《お詫び》」と題する文章を掲載したのである。

IV 委員会の判断——制作過程は適正ではなかった

1 「ない対決を、ある」としたこと

ラジコンカー操縦者が公表した文章は、「今回偽造された編集内容が余りに酷かった為、事実をお知らせする事に致しました」という衝撃的な一文ではじまる。「偽造」という強烈な表現、「事実」が放送された内容とは全く異なることを知らせたいという書き出しからして、人々の関心を強く引きつけるものであった。

世間ではよく、「テレビの裏側」という言い方をする。「お約束」という言い方もされる。番組となって私たちの目に触れるものは、実際にカメラが置かれた現実の世界を時系列順にそのまま映したものではなく、制作過程において、ある程度、切り取られ、順番を入れ替えられ、場合によっては色合いなどまで加工されたものであることを、なんとなく人々は知っているのだ。

ただ、それをどの程度まで許容するかは、番組のジャンルによって大きく異なる。架空の設定の中で、役者が演じる物語を楽しむドラマから、事実に基づく表現が求められる報道・ドキュメンタリーまでさまざまなグラデーションがある。とは言え、ドラマでも実在の人物や出来事への一定の配慮が必要となる場合もあれば、ドキュメンタリーでも、メッセージを強く打ち出すために意図をもって映像を構成し直すこともある。

このようにテレビ番組と事実との関係は多様である。したがって、どこまで事実に即した表現をすべきかについての放送倫理上の判断は、ジャンルや番組の趣旨を考慮した幅をもつものになる。その基準は、出演者や関係者、さらには視聴者をも含む人々

の間において——明示的か否かは別として——互いに了解された「約束」として築かれるものと言ってよい。当然ながら、個々人が勝手に「このくらいはよいだろう」と思い込むものではない。

『ほこ×たて』という番組を支える「約束」は、「真剣勝負」ということばに集約される。「真剣勝負」である以上、視聴者が目の前で展開される対決を迫真の勝負として楽しむことができるように制作することは当然の前提となるが、同時に、その勝敗結果によって出演者のプライドや利害も傷つかないようにしなければ、対決自体が実現しないという制約がある。つまり「真剣勝負」は全くの演出ナシ、打ち合わせナシのぶつかり合いなのではなく、むしろ必要な範囲の演出と、それを出演者が納得することによって実現するものなのだ。制作者と出演者が協力して、一種の「虚構」ではあるが「真剣勝負」と呼びうるものを実現させ、その成果を視聴者が楽しむというのが、この番組で成立していた「二重の了解」であった。『ほこ×たて』に向けられた高い評価は、こうした制作者・出演者・視聴者の良好な関係の証であったと言えよう。

よって出演者からの指摘は、その「約束」が破られたことのショックを表明したものと解釈できる。彼にはどうしても許容できないことが、本件放送の制作過程で起こったのだ。それは「実際には行われていない対決を、編集により行われたかのように見せた」ということである。

実在しない対決をあったかのように編集作業でつくり上げることは「絶対にあってはならないこと」——聞き取りでもひとりを除いて全員がそう語った。しかし本件放送の担当ディレクターは、「これも許容範囲」と解釈していた。

演出の許容範囲がどこまでかを言うのは、当委員会の役割ではないが、意図して「ない対決をあったこと」にするために、あてはめ素材を撮影し、自分ひとりで編集して、放送にまで持ち込んだ行為は、それまで制作者の間や制作者と出演者の間で成立していた「約束」を完全に反故にするものだった。言い換えれば、ディレクターの「解釈」は、ひとりよがりの思い込みであり、「真剣勝負」を期待する視聴者との「約束」にも反するものだった。

しかしながら、本件放送の問題を、ディレクター個人の責に帰すことは妥当でない。委員会の調査によって明らかになったのは、彼が誤った判断を重ねていくプロセスを、チェックし修正することができなかった、制作体制そのものにも問題があったという事実である。

2 制作体制の組織的な問題

(1) 局本体のかかわりの薄さ

フジテレビの報告書と関係者に対する聞き取りを通じて驚かされたのは、フジテレビの放送局としての存在感の希薄さである。

それは『ほこ×たて』が、制作会社社長が総合演出として制作過程全体を統括し、自社だけでなく、他の制作会社のスタッフまでがその下につくというやや特殊な構造で制作されたためもあるだろう。ただそれ以上に、フジテレビ社員の番組へのかかわり方はきわめて薄く、弱いものであった。もちろん、チーフプロデューサーはフジテレビの社員で、総合演出と並び立つ形で社員のプロデューサーもいた。しかし彼らの番組へのかかわりは、企画会議への出席と予算面の決定を除けばほとんどなく、あとは編集済みVTRのチェックやスタジオ収録時の出演タレントへのケアなどに限られていた。ロケや素材の編集段階については、彼らはほぼ「ノータッチ」であり、進行状況すら知ることはなかったようである。

これでは、ロケなどの過程で問題が起きかけても、現場から上申されない限り、軌道修正することもできなければ、事前チェックで不適切演出に気づくこともできないのは当然であろう。聴き取りの中で局のスタッフからは「恥ずかしながら気づかなかった」という発言が何度か聞かれたが、これでは制作会社への信頼、自主性の尊重に名を借りた「丸投げ状態」と言われても仕方ないレベルと言えよう。この番組は、あくまでもフジテレビの制作であり、制作会社の番組を局が買い上げるという契約形態ではない。それだけに、局のリーダーシップが制作過程において発揮されなかったという事態を、見逃すことはできない。このような「丸投げ」がディレクターのひとりよがりの判断の放置につながったことも明らかであろう。

(2) 制作者間、制作者と出演者間の「合意を図る意識」の欠如

それでも局と制作会社との間で番組の制作方針についてしっかりした合意ができしており、必要に応じて見直し、話し合う意識とそれを可能にする環境があれば、まだよかったのかもしれない。

ところが、この番組ではそういったことさえも制作会社に「丸投げ」になっていた。と言うより、同じ制作会社内、さらには同じチーム内、制作会社と出演者間でさえ意思の確認ができていなかった。ロケや編集などにおける判断は、ほとんど現場を預かるディレクターの番組観に基づいて行われていた。現場で疑問を抱いたADがディレクターに尋ねても、説明もなく一蹴されることもあった。

合意を図ろうとする意識がないのは、現場で発生する問題に関してだけではない。もっとも大切な番組の基本方針についても、スタッフによって大きな相違が認められた。中でも、本番組の核をなすコンセプトである「真剣勝負」に対する考え方の違いは深刻なレベルにあった。

ディレクターが勝敗を変えなければプロセスに手を加えてもよいと考えていたことはすでに述べたが、チーフプロデューサーは「撮ったままを放送すべき。一瞬で勝負がついてもいい。どうしても納得いかなければ勝負をやり直し、その結果、勝

敗が変わることがあってもよい」と語り、ADのひとりには「バラエティーなので演出は当然。ただ出演者への説明は必要」と言った。委員会の聴き取りで関係者は、それぞれ「自分はこう思う」と持論を語ったが、そこには、制作過程で合意が図られた形跡はまったくなかった。

番組の基本コンセプトについての理解がバラバラだったことが、「真剣勝負」の看板自体を揺るがす編集を許すリスクになっていたことは、明らかだろう。

(3) 制作会社の管理責任

本件放送に限ったことではないが、現場を仕切る制作会社は、つねに並行して多くの番組や企画をこなさねばならない。そうなるとうどうしても自転車操業的になり、ロケの準備時間や、人手、予算などに不足をきたすようになる。フラストレーションは高まり、それにともないコンプライアンス意識も希薄化していく。そうなるスタッフ間のコミュニケーションを、円滑に取れる雰囲気ではなくなってくる。

こうした環境に加え、本件放送のディレクターは、周囲からどちらかと言えば激しい気性をもった人物として認識されていた。特に金銭面の管理に責任をもつ社内プロデューサーとは、ほぼ絶縁関係になっていたという。さらにこの会社の社長が番組の総合演出も兼ねるという状況が災いする。社長が果たすべき、社内の人員配置や人間関係などへの目配りが不十分な中で、ディレクターの、ひとりで考え、決めてしまうという状況が、放任されていたと言えよう。こうした組織人事の状態も、問題の要因のひとつと考えられるのではないだろうか。

3 本件放送と2つの先行対決との関係

委員会が行った聴き取りの結果、今回の問題の伏線は、操縦者の指摘によって不適切な演出が明らかになった2つの先行対決（「ラジコンカーVS鷹」対決および「ラジコンカーVS猿」対決）の中に見出された。

ディレクターが「最終的な勝敗を変更しない範囲での、演出は許される」と解釈したのは、これら先行対決における総合演出の指示から導き出されたものだった。もともと、番組開始当初から総合演出は「勝敗は動かさない」方針を強調していたが、それは企業を背負って出演する人々への配慮のためであった。プライドを持った出演者が勝敗を受け入れるのは、それが「真剣勝負」の結果だからである。勝敗を簡単に入れ替えてしまえば、その前提が成立しなくなる。

一方で、対決を視聴者にスリリングに見せる演出は大切だ。まずルール設定で、対決者双方の拮抗をいかにうまくつくれるかがポイントとなる。しかし、どうしても収録時に圧倒的な力の差が生じてしまう場合がある。それでは「真剣勝負」の緊張感はかもし出されない。途中でルールを見直したり、あるいはさらなる演出の手を加えた

りする操作がここで必要になる。「鷹」と「猿」の収録は、まさにそうした状況になった。「鷹」の回で操縦者に「なるべくゆっくり走って」などと指示を出したり、「猿」の回でラジコンカーを追わせるため、猿に釣り糸を結びつけたりしたのは、力の拮抗が表現できなくなるリスクを避けるものであった。

また「猿」の回では、さらに一步踏み込んだ判断が下された。「勝敗結果を変えない範囲での撮り直し」が行われたのだ。この経験が1年後の本件放送での拡大解釈につながっていると、ディレクター自身も語っている。勝敗結果をいじらなければ「真剣勝負」という番組のうたい文句に反しないと云えるのなら、このとき下された「対決を取り直すのも可」の延長線上に、「ない対決をあったことにする」判断もありうるとディレクターは考えたのだ。ラジコン側の勝利という勝敗結果を動かすことにはなっていないからである。

本意見書では、先行する2回の対決で行われた演出と、本件放送には関連性があることを指摘することに止め、これ以上先行対決の問題に踏み込むことはしない。なぜならば少なくとも両放送回の時点では、出演者も積極的ではないにせよこの演出に同意しており、視聴者も放送された映像を問題にしていなかったからだ。つまりここでは「二重の了解」は破られていなかったと評価できる。だからと言って委員会は、このような演出が「許される」とは判断しない。他のスタッフはその時点でどう考えていたか、その後の番組制作方法にどのような影響を与えたのかなどについて、当事者間でしっかり議論をつくし、できればその結果を公表してもらいたいと考えている。

4 結論

「放送倫理基本綱領」には「放送人は、放送に対する視聴者・国民の信頼を得るために、何者にも侵されない自主的・自律的な姿勢を堅持し、取材・制作の過程を適正に保つことにつとめる」との規定がある。「ない対決をあったことにすること」は、バラエティーにおいて大切な「二重の了解」を破っており、いかなる解釈の幅をもってしても、本件放送の制作過程は「適正」であったとは言い難い。視聴者の信頼を失墜させた点において、この番組の制作過程には、重大な放送倫理違反があったと判断する。

このような重大な放送倫理違反は、単にディレクター個人の「真剣勝負」という約束についての誤った解釈によってもたらされたのではない。委員会は、局の制作会社への丸投げや、その結果生じた番組の基本コンセプトについての合意形成の不在と、局内チェックの実効性低下にも、この放送倫理違反をもたらした深刻な問題があったと考える。

V 「背景」にあるもの

1 なんでもできてしまう技術環境

本件放送で忘れてはいけない点は、高い技術に安易に依存するリスクである。ディレクターは、結果として「ない対決を、ある」かのように編集するという方法を選んだわけだが、その背景には、なんでも思ったことができてしまうというデジタル技術環境がある。

本件放送の最大の作為は、全く別のシーンから切り取った映像を張り合わせたことだが、それ以外にも映像を早回しでスピードを変えたり、映り込んでいるものを消したりといった編集操作も行われていた。

極論を言えば、技術的には、不可能なことはなにもない。しかも、編集機材のコンパクト化は、複数の目を介さない密室的な作業環境を普及させ、ますますひとりの判断がまかり通る「ブラックボックス」が膨らんでいく。

高度なデジタル技術が一般化する中で、編集過程における倫理をどのように考えるべきかは、大きな課題となりつつある。『ほこ×たて』は、こうした新たな問題を業界全体に投げかける事案でもあった。

2 一般的な倫理観との乖離

聴き取り調査で、多くの関係者から繰り返し聞かれ、印象的であったのが“番組愛”を表す言葉であった。本件放送のディレクターにしても、決してビジネス感覚で淡々とつくっていたわけでも、自己満足のために今回のような編集をしたのでもない。「少しでも面白い番組にしたい」という熱意に促されての行動だったと思われる。

しかし熱意がいつも良い結果にむすびつくとは限らない。特に「面白くしよう」という方向に意識が働きすぎると、その反対側にあるリスクには気づきにくくなる。バラエティーは、「面白さ」だけでは片付かない、一般社会におけるさまざまな倫理観や価値観に囲まれていることを忘れてはいけない。

例えば、「猿」の回における、首輪を釣り糸でラジコンカーに結びつけていた演出が、動物愛護的観点から適正であったかどうかという議論は、当然起こりうるだろう。本件放送でも、子どもが実弾射撃を行うシーンが実際に使われていたら、どのような反響があったらだろうか。

さらにここまでの本意見書の主旨からは、やや離れたところにある問題ではあるが、委員会では「迷彩服を着たスナイパーが、実弾で相手の動きを止めるまで撃つという、戦場のイメージをほうふつとさせる設定」そのものに対する違和感を指摘する声もあった。

バラエティーが「虚構」を楽しむものであったとしても、「放送界の感性が、一般社

会の倫理観と乖離していないか」は、きわめて重要な問いとして、常に自らに向けられる必要があると考える。

VI おわりに——「矛盾」の本当の意味

番組冒頭のアナウンスにもどろう。

われわれは、現代の日本で、さまざまな矛盾を見つけた。

番組はここから始まる。一見相容れない2つの主張を実際に戦わせてみたらどうなるか——なるほどそれは、魅力的なアイデアだ。『ほこ×たて』は、このインスピレーションから「誰も見たことのない」番組に育った。しかし、その「魅力」に目を奪われて、＜矛盾＞という言葉の本来の意味は次第に見失われていった。実は、それこそが最大のリスクだった。

つまり＜矛盾＞的な状況を設定すること自体が、「つじつまが合わない」、論理的には成立しない「無理」が生じる危険を、本質的にはらんでいるのだ。本件事案を、準備段階から追ってみると、いたるところでそのリスクを看過した、ずさんで読みの甘い判断が下され、積み重なって、その結果決して譲ってはいけない「一線」すらも、踏み外すに至ったことがわかる。

誤解しないでほしい。決して「＜矛盾＞を設定しようとしたことがそもそも過ちだった」と言いたいわけではない。そこにあえてチャレンジした“制作者魂”はすばらしいし、だからこそ番組は成功した。ただ残念なことに「このチャレンジの難しさ」に関する認識が甘かったのではないか。

委員会では、なぜ「MAXパフォーマンスタイム」を簡単に切っ飛ばしたのかという疑問の声があがった。そこにこの番組を成り立たせている「約束」「二重の了解」の核心があることになぜ考えが及ばなかったのだろう、と。目先の成果に振り回され、愚直に番組の本質を追求することを止めたとき、＜矛盾＞をギリギリで「無理」から救っていた歯止めは失われてしまった。

繰り返して言う。かつて委員会は、バラエティーは「危ういバランスの上に乗っている」と書いた。だからこそ、覚悟と十分な策略を有した「確信犯」であってほしいと願った。その大胆な試みを実現し、継続させるためには、情熱やひらめきの一方で、冷静に自己を見つめ、仲間と丁寧に話し合い、相互に承認しあう手続きが必要なのだ。確かにバラエティー番組の価値は、緊張を解いて「楽しむ」ことにあるが、それは、制作者も一緒になって「楽しむ」だけでは成立しない。むしろ制作者は、出演者や視聴者が心置きなく楽しめる状況をつくるために、高い緊張感をもって臨む必要がある。

バラエティーは、テレビという文化が創り上げた、最もテレビらしいジャンルである。そこで「誰も見たことのない番組」をつくり続けるのは、簡単ではない。バラエティーを成り立たせる「約束ごと」は、実にもろく、ちょっとしたことでひびが入ってしまう。それが続けば、このジャンルが支えるテレビそのものへの信頼が崩れかねない。

委員会は、この意見書をきっかけに、多くのバラエティー制作者と、バラエティーの社会的意義とは何か、番組制作において大切にすべきこととは何かを、今一度確認しあいたいと考えた。そしてその姿勢を多くの視聴者にも示し、もう一度心置きなく番組を楽しめる環境を取り戻したい、と。

それはやりがいがある仕事だ。関係スタッフには、ぜひ頑張ってもらいたいと思う。一度失った評価を取り戻すのは、厳しい道だろう。けれど『ほこ×たて』は確かに輝いている番組だったのだ。初心に戻って、大胆かつ慎重に、新しい「誰も見たことのない番組」に挑んで欲しいと、心から願っている。