

## 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年元旦には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。その分キャストイングは大変になり、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。

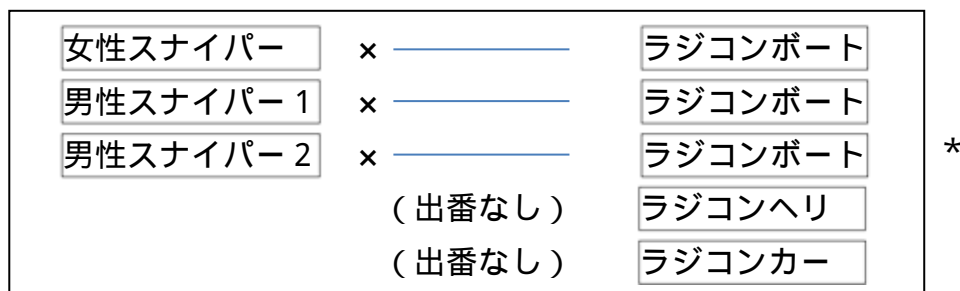
一方、対決ルールも細かく詰められてはいなかった。先鋒・中堅・大将の3対3による団体勝ち抜き戦にすることは決まっていたものの、たとえばどちらかが一方的に勝って、残りの出演者の出番がなくなってしまうときにはどうするのかや、個別対決での勝敗決定のルールも明確ではなかった。こうしてロケは、いくつもの課題を残しつつ、「見切り発車」となった。

## 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。

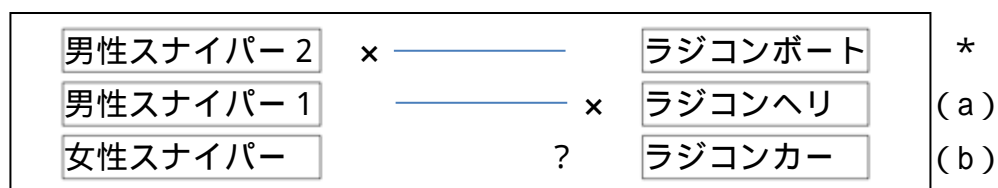
翌19日、混乱はさらにきわまる。「競った勝負」を期待して一番手に送り込んだラジコンボートが、予想を覆し、あっさり3連勝してしまう。勝ち抜き戦のため、これではラジコンヘリとラジコンカーの出番がなくなってしまう。



(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。

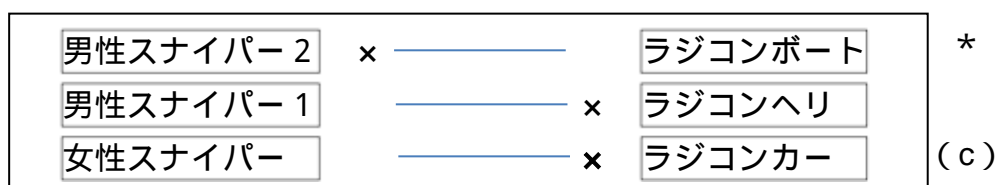
ところが想定外の事態がさらに起こる。これまでの実績から勝つと予想していた中堅(a)のラジコンヘリは、男性スナイパー1に、わずか1分で撃ち落されてしまう。これで「最終的にラジコン軍団の勝利」という結末に持っていくためには、ラジコンカーの勝利が必須条件となった。



(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。

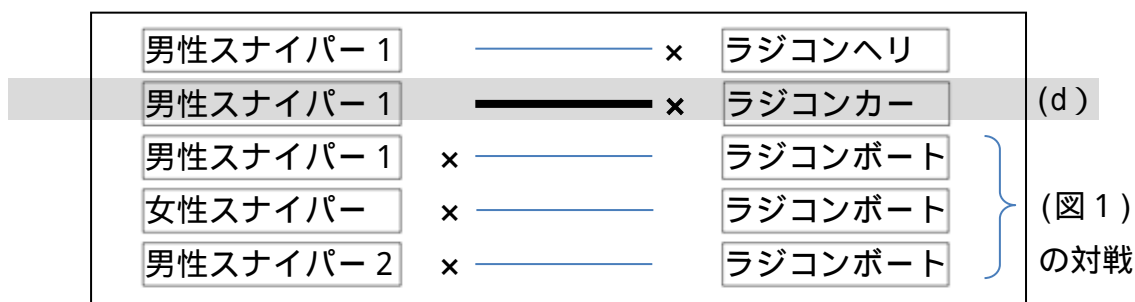
しかし最後の対決で決定的なアクシデントが起こる。「最初の1分間は、インサートシーン用に撮影するので、ラジコンカーを狙撃しない」と約束していたはずの女性スナイパーが、現地に詰めかけた大勢のギャラリーにあおられたためか、いきなり撃ちはじめ、わずか15秒で命中させてしまったのだ (c)。ラジコンカーは走行不能となり、撮影は中断。ここで敗北を認めると ( )、団体戦は1勝2敗でラジコン側の敗戦になってしまう。ディレクターが女性スナイパーに抗議すると、彼女は泣きながら謝罪した。一方他のスナイパーやギャラリーは、勝利を主張し、現場は混乱状態に陥った。



(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。



(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、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。