

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る。

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作り上げることは「絶対にあってはならないこと」 聴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聴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ふ契約形態ではない。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、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。そうなるとうちで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。そうなるとうち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
の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ふ状況が災いする。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」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。