

「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。