

2014年6月30日

放送倫理・番組向上機構
放送倫理検証委員会 御中

株式会社フジテレビジョン
常務取締役 大多 亮

「放送倫理検証委員会決定第20号」に対する対応と取り組み

2013年10月20日放送の弊社番組「ほこ×たて 2時間スペシャル」内の「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」企画に関し、弊社は2014年4月1日、貴委員会より委員会決定として「“ない対決をあったことにすること”は、バラエティにおいて大切な“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」との意見（以下、意見書とします）を頂戴しました。

以下、その後の弊社の対応と取り組みについてご報告いたします。

1. 委員会決定直後の放送対応に関して

委員会決定を受けて、弊社は2014年4月1日夕方の「FNNスーパーニュース」内で、『「ほこ×たて」では、ラジコンカーを狙撃手が撃つ対決企画で、編集作業の際に対戦順を入れ替えたり、本来行われていなかった対決をあったことにするなど不適切な演出をしていました。放送倫理検証委員会は、「制作過程は適正であったとは言い難く視聴者の信頼を失墜させた点において重大な放送倫理違反があった」と判断しました。また「テレビ局と制作会社との間で番組コンセプトをめぐる合意形成が不十分であり、局内のチェック体制も十分に働いていなかった」と指摘しました。』と委員会決定の主旨を伝え、弊社コメントとして「決定を重く受け止め、今後の番組制作に活かしてまいります」との内容を放送しました。また、1日夜の「LIVE2014ニュースJAPAN」、翌2日朝の「めざましテレビ」、「とくダネ!」でも同様に、委員会決定の主旨と弊社コメ

ントを放送しました。

さらに4月5日朝の「新・週刊フジテレビ批評」では、委員会決定の主旨・弊社コメントに加えて、今回の問題点における川端和治委員長の3つの指摘、①局本体のかかわりの薄さ、②制作者間、制作者と出演者間の「合意を図る意識」の欠如、③制作会社の管理責任、について解説し、二人の番組コメンテーターの意見を放送しました。

2. 番組審議会への報告に関して

2014年4月9日に開催された第436回番組審議会において、委員会決定の内容、および弊社の対応について報告しました。これに対し番組審議会委員からは「様々な形での検証やチェックをしていくことはとても重要なことだが、バラエティは勢いがないと面白さが伝わらない面がある。今後はこの両方のバランスをとって番組を作っていくことが大事だ」との意見が出されました。

3. 再発防止に向けた取り組みについて

(A) 「不適切演出の検証・再発防止委員会」の設置と取り組み

(1) 委員会設立の趣旨

「ほこ×たて」における不適切演出発覚以降、再発防止に向け、取り組む過程で、亀山千広社長直轄の形で、遠藤龍之介専務を委員長とする社内横断的な再発防止・検証委員会を設置することを決定し、昨年11月19日に「不適切演出の検証・再発防止委員会」を設置・招集しました。委員会は、「ほこ×たて」で発覚した不適切な演出問題の再発防止策を策定することを目的として設立されましたが、特に重点課題として、

- a) フジテレビが放送している全ての番組ジャンルごとの「許される演出の範囲に関するガイドライン」策定
- b) 社員スタッフが同行する事が少ない外部発注番組のロケ現場で発生しうるトラブルへの対応策

の2点を検討、答申することを求められました。

(2) 委員会設置後の具体的な取り組み

まず、委員会のもとに、編成制作局山口真編成担当局長を座長とするワー

キンググループを設け、番組制作セクションに限らず、総務や営業セクションからも広範にメンバーを招集しました。

そのうえで、昨年末以降、「あらゆるジャンルの番組について、適切・不適切の境界線上にあるような演出事例」の収集と検証作業を開始しました。各セクションの作業を経て収集された膨大な事例集を叩き台として、同ワーキンググループは、今年5月までに合計9回、延べ14時間以上にのぼる討議の場を持ち、その結果をまとめた「最終答申」が、先日、委員会（親会）に報告されました。その中では、個別番組の個別事例が細かく報告されており、さらに、それぞれの事例についての他セクションの視点を含めた多角的な評価が記されています。

(3) 委員会の得た結論について

この議論の過程では、番組制作セクションの担当者が、第三者的セクションの意見を新鮮に感じたり、意外に感じたりする場面が多く見られました。また、番組制作に携わらないセクションの担当者が、非常に厳しく、センシティブな制作現場の実情と苦悩に、驚かされるケースも多く見られました。そういった意味で、今回のワーキンググループで交わされたような、番組演出に関するクロストークの場を持つことは、非常に有意義であったと、座長をはじめとするワーキンググループのほぼ全員が感じています。

しかし「最終答申」は結果として、あらゆるジャンルのあらゆる番組について、演出の「適切」「不適切」の境界線について事例を収集し、議論すればするほど、番組ジャンル別の「ガイドライン」を作るのは難しいという見解を述べています。そして、ある演出方法について議論が行われる場合、当該番組を「視聴者がどう感じているか」という前提の置き方について制作者側がどう捉えるか、で結論が大きく変化することも指摘しています。また、演出方法を検討する場合、判断の基本には、常に「視聴者の目線が必要であり、制作者側の【作り手の論理】【長年の慣習】【上下関係での継承】などに判断のベースが偏ったときに、演出は危険ゾーンに近づく可能性が高い」とも指摘しています。

そのうえでワーキンググループは、今回の「再発防止委員会」のように、ある問題（この場合は「ほこ×たて」問題）に対処するための期間限定的なものではなく、演出の適切・不適切について考えるための常設機関を設け、今回のワーキンググループ同様、制作に携わっていない人たちの素直な目で、各番組とその演出を率直に評価してもらう場を持つことこそが、ジャンルごとのガイドライン策定を上回って効果的である、と指摘しました。

そして、今回の「不適切演出の検証・再発防止委員会」ワーキンググループのように、「演出の適切・不適切の境界線」について議論する社内横断の機関を常設することを、強く提言しました。

また、同ワーキンググループは、議論の過程で得られたすべてのジャンルが留意すべきいくつかの共通テーマを、全社的に認識し、注意を喚起してもらうために列挙しました。具体的には、

- * 時制の変更（操作）
- * 情報の処理
- * 対戦型番組等での「収録やり直し」
- * 収録テーマの受け止め方の相違
- * 視聴者の感情の逆など
- * 出演者との合意形成不全
- * 名誉棄損
- * ボイスオーバーの問題

の8つのポイントが挙げられています。

さらにワーキンググループは、外部プロダクションによる制作番組で起こりうる不適切演出や、コンプライアンス違反への対応策として、

- * 外部発注のスタート時点での番組根本部分（演出意図、コンプライアンス意識など）に関する合意形成
- * 全スタッフでの意識共有徹底
- * 別途の報告ライン確保を心がける

の3点を挙げました。

このワーキンググループによる最終答申を受けて、6月12日（木）に開催された委員会（親会）では、同ワーキンググループで交わされた議論の有効性を認めて、非常に有益な「事例集」として「最終答申」を評価するとともに、同ワーキンググループが提言した番組演出を議論するための「常設機関」を社内に設置し、今回行われた広範な論議をさらに継続的に、深めていくことを決定いたしました。

(B) 「社内コンプライアンス懇談会」の実施

「コンプライアンス懇談会」を2月から現在まで3回実施しました。

第1回は“番組制作”、第2回は“番組と人権”をテーマとし、第3回は今回の事案についてBPO委員との意見交換を中心に実施しました。参加者は制作原局を中心に、3回で延べ470名でした。

【第1回コンプライアンス懇談会】

日 程：2月10日（月）

テーマ：『足元から見直す！番組制作におけるコンプライアンスとリスク
マネジメント』

講 師：王東順（元「なるほど！ザ・ワールド」プロデューサー）
三宅恵介（フジテレビ エグゼクティブディレクター）

内 容：フジテレビを代表するバラエティ番組を多く作ってきた二人を招き、「番組を制作する際に大切にしていたこと」「忘れてはならないこと」など、制作経験から得たコンプライアンスの考え方や大切さを聞き、議論を行いました。

【第2回コンプライアンス懇談会】

日 程：3月17日（月）

テーマ：『番組における表現と人権ーコンプライアンスの視点で』

講 師：北口末広（近畿大学人権問題研究所 主任教授）

内 容：食品偽装、セクハラ、パワハラなどのコンプライアンスに関する事例や番組表現と人権について、講師から多くの設問が提示される形式で実施しました。参加者は、自ら考えることでコンプライアンスや番組制作における人権について考えや理解が深まりました。

【第3回コンプライアンス懇談会】

日 程：5月29日（木）

講 師：水島久光（前BPO放送倫理検証委員会 委員長代行）
香山リカ（BPO放送倫理検証委員会 委員）
森まゆみ（BPO放送倫理検証委員会 委員）

内 容：4月1日に公表された意見書について委員から全般的な説明があり、その後、参加者（番組制作者がメイン）と活発な意見交換が行われました。バラエティ番組の制作に携わるプロデューサーやディレクターから多くの質問や意見が出され、予定時間を過ぎての終了となりました。

各コンプライアンス懇談会の後、社内のイントラネットTOPページに『伝えたいこと』と題して要約を掲載。参加出来なかった社員・スタッフに懇談会のエッセンスを伝えました。

コンプライアンス懇談会については、今後も継続して実施していく予定です。

(C) 制作原局：バラエティ制作部の対応について

(1) 番組点検アンケート

今回の意見書で御指摘を受けた「局本体のかかわりの薄さ」「『合意を図る意識』の欠如」が、バラエティ制作部が制作する他の番組で見当たらないかを点検するために、全レギュラー36番組に対し「番組点検アンケート」を実施しました。

点検した点は、①制作者と出演者（特に一般の方）の間の了解、②番組と視聴者の間の了解、③番組基本コンセプト（企画意図／演出方針等）のスタッフ内合意と浸透、④番組制作過程での実効あるチェック体制、⑤事前・事後を含むロケにおけるトラブル対応体制です。

音楽・コント番組から情報バラエティ番組までバラエティ番組は企画の幅が広いと、重点を置くべきチェックポイントは番組ごとに異なりましたが、現状特に問題がある番組はありませんでした。

しかし、このアンケートを実施したことにより、意見書で指摘された「ほこ×たて」の問題点を各々の番組に置き換えて理解する一助になったと考えます。

(2) 再発防止への取り組み

先ず「ほこ×たて」の社員スタッフが議論し、今回の反省点を踏まえ自らが考案した再発防止策を班長会に提案しました。班長会とは、バラエティ制作部長・企画担当部長・契約調整統括担当部長と部に在籍する8人のチーフプロデューサーで構成される会議です。

「ほこ×たて」社員スタッフは様々な議論を行いましたが、再発防止という観点では以下の点を重要視しました。

- ・番組には制作会社が3社入っていたが、ロケへのプロデューサーまたはアシスタントプロデューサーの同行に関し、当該制作会社に対してだけは社員スタッフとして指導を徹底できていなかった点の反省。

- ・ロケ終了後に全撮影素材を点検する事等、事後の過度なチェック強化は“恐怖政治”に繋がり、スタッフの士気低下や、ひいては番組クオリティー低下を引き起こす可能性が大きいので、ロケ収録前に問題解決できる体制を整える事の徹底。

そのうえで再発防止策としては一步進めて、「ロケ先では面白さを優先しがちなディレクターに対し、俯瞰でコンプライアンス等を冷静に判断できるスタッフであって、問題があった場合、社員・非社員・役職・立場は問われないが、ディレクターに意見が言える人材を同行させる」と言う案を班長会に提案しました。

これを受けて班長会では以下の意見が出ました。

- ・音楽・コント等のジャンルでは、出演者との演出に関する了解不足は考えにくい。
- ・タレントのみのロケは打合せを入念に行っている上、所属事務所の了解も得ているので、演出に関する合意不足は考えにくい。
- ・番組によって、スタッフの構成割合（社員と非社員の人数、プロデューサーとディレクターの人数、年齢構成等）が全く違うので、ディレクターに直接に意見が言えると言う条件では厳しい番組もある。しかし、問題を判断できる人材が同行していればディレクターに直接意見が言えなくても、本番前に問題点を修正する連絡体制を取ることは可能であるし、自分の班では実際にそうしている。
- ・単なるインサートカットの追撮等を含む全ロケへの同行者の確保は、スタッフ練りが難しい番組もある。

これらの班長会での議論を受けてバラエティ制作部としては、以下の再発防止策を取る事としました。

『「一般の方の出演があるロケ」や「情報性が極めて高い番組のロケ」に関して、ロケ現場で俯瞰的立場からコンプライアンス判断ができる担当者を同行させることを原則とする。担当者の資格（社員か非社員か、プロデューサーかディレクターか等）及び連絡系統に関しては各番組の判断に任せるとは、問題発覚時にはロケ本番収録までに修正できる実効力のある体制を構築するようにする。』

ただしこの策は、これまでに各番組で全く行なわれていなかったという事ではなく、規則として明文化して再徹底を図るという狙いです。

4. 「鷹対決」「猿対決」に関する議論について

意見書の中（13ページ）で「先行する2回の対決（鷹・猿）で行われた演出」について「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」との要望を頂きました。以下に御報告させていただきます。

【議論の仕方】

「ほこ×たて」には3つの制作会社に参加してもらっていましたが、番組が終了したため全スタッフが一堂に会することは困難でした。そこで、3つの制作会社の当時の主なスタッフ（プロデューサー、アシスタントプロデューサー、チーフディレクター、ディレクター）に個別に「鷹」と「猿」の演出のあり方をどう考えていたか？「鷹」と「猿」がその後の番組制作方法にどう影響を与えたと考えているのかを取材し、その取材を基にバラエティ制作部の管理職（ベテラン社員）の進行の下、「ほこ×たて」に所属していた社員スタッフ（チーフプロデューサー1人、歴代プロデューサー2人、ディレクター1人）で議論を行いました。

【<鷹>・<猿>の演出が、その後の番組制作方法に与えた影響】

「鷹対決」「猿対決」の放送当時は問題が発覚していませんでしたので、「ほこ×たて」スタッフは問題視していませんでした。ただ、<猿のテグス>に関しては、番組一本化（スタジオ部分やロケ部分を番組全体として合体させ編集する作業）の過程で、一部のスタッフに「テグスを使って猿を操っている事」が発覚しましたが、この演出は不適切であると局のプロデューサーが判断して、テグスを使っているカットの使用をしない事をその場で申し合わせました。

そして、大半のスタッフはその事を知りませんでした。

よって<鷹>・<猿>の演出が、その後の番組制作方法に影響を与えた事実は、他のスタッフにおいては無かったようです。ただ、一連の「ラジコンカー対決」の担当ディレクターは「過去2回（鷹・猿）の経験から、甘えがあったかもしれない」と言う趣旨の事を述べています。

5. まとめ

今後は、意見書のご指摘を真摯に受け止め、「制作会社への丸投げ」「番組の基本コンセプトについての合意形成不在」「局内チェックの実効性低下」「一般的倫理観とのかい離」「動物愛護的観点」など、厳しくご指摘いただいた留意点を心

に置きつつ、再発防止策の運用を徹底することはもとより、高い人権意識を持って、真摯に取材・制作・放送にあたってまいります。

以上、今回の委員会決定を受けての当社の対応と取り組みについて、ご報告いたします。

以上