
TBSテレビ

『珍種目No.1は誰だ!? ピラミッド・ダービー』
「双子見極めダービー」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	是枝 裕和
委員長代行	升味佐江子
委員	岸本 葉子
委員	斎藤 貴男
委員	渋谷 秀樹
委員	鈴木 嘉一
委員	中野 剛
委員	藤田 真文

目 次

I	はじめに	1
II	審議の対象とした番組	2
III	本件放送の制作過程と問題の発覚	3
1	『ピラミッド・ダービー』の制作体制	4
2	「双子見極めダービー」の企画と出演依頼	4
3	ホテルでのロケ収録	5
4	収録内容と異なる編集	6
(1)	3回戦と4回戦の入れ替え	6
(2)	得点ルールの変更	6
(3)	「脱落」表現の採用	7
(4)	出演者の姿を消す編集	8
5	放送後の出演者からの抗議と当該局の対応	9
IV	本件放送の原因と背景	10
1	出演者に対する敬意・配慮を欠いていた	10
2	スタッフ間の情報共有ができていなかった	11
3	意見を言いにくい番組制作環境	12
4	局の存在感の希薄さと、その危うさ	13
V	委員会の判断	14
VI	おわりに	15

I はじめに

『珍種目No. 1は誰だ!? ピラミッド・ダービー』（以下『ピラミッド・ダービー』という）は、他局の高視聴率番組が競い合っている日曜日の午後8時台で、TBSテレビ（以下「TBS」という）が2016年4月から始めたバラエティー番組である。

「おじいちゃんおばあちゃんから孫まで、三世代でテレビを囲んで楽しんでもらいたい」。番組の企画意図をこう語ってくれた制作者がいた。

その狙いは、番組からよく伝わってくる。出演者がさまざまな「珍種目」で競い合い、スタジオのゲストや視聴者が“誰が一番になるか”“誰が本物か”などを予想するのだが、出演者の頑張りやそれを応援するゲストの興奮や喜び、落胆などが、ほのぼのとしたムードに包まれて、画面を通じて視聴者にも伝わり、見ている者の頬を自然と緩ませる。

『ピラミッド・ダービー』には、視聴者をひきつける魅力があり、今後に期待を持たせるスタートを切った。

にもかかわらず、これに水を差す事態が生じてしまった。2016年6月19日放送のコーナー企画のひとつであった「双子見極めダービー」（以下「本件放送」という）の出演者の1人が、名誉や信用を傷つけられたと抗議したのである。実際の収録と異なり、勝手に問題の順番を入れ替えられ、得点ルールを変更され、途中で「脱落」させられ、ついには自分の姿を消されたからである。TBSも「行きすぎた編集」があったと認め、その出演者と視聴者に謝罪した。

なぜ、番組はつまずいてしまったのか。

*

委員会は過去の意見書で、「バラエティー制作者には『何をやってもいいし、何でもあり』の心意気を失わないでいただきたい」と述べた（委員会決定第7号「最近のテレビ・バラエティー番組に関する意見」）。その思いには、今も何ら変わりはない。

もっとも、委員会は同じ意見書で、「作り手の顔がきちんと見えるバラエティーを作るためには、制作者は番組の隅々まで設計し、計算し尽くす緻密さを持っていないといけない」とも指摘した。そして、バラエティー番組では、出演者がほかのジャンルの番組にも増して重要な存在なので、制作者が出演者と信頼関係を築きながら、番組を作り上げることが不可欠であろう。

TBSから提出された報告書を検討した結果、委員会は、本件放送の制作過程において、“出演者との信頼関係の構築・維持”という点が、かなり軽く扱われていたのではないかとの印象を強めた。なぜ、出演者への事前の説明なしに、出演者の姿を消すような編集が行われたのか？ 出演者との信頼関係が一瞬にして壊されるとは考えなかったのか？ それは制作スタッフ個々人の倫理意識の問題なのか？ 番組制作体制

や制作環境に起因するものがあつたのか？ 委員会は、出演者に無断でその姿を途中で消すという、出演者との信頼関係を根底から覆すような事態が起きたことを重視した。編集過程だけではなく、番組の制作体制などについても検証の必要があると考え、本件放送の審議入りを決めた。

II 審議の対象とした番組

TBSの『ピラミッド・ダービー』は、日曜日午後7時56分から8時54分まで放送されている番組である。2015年12月の土曜日の午後の時間帯に単発番組として放送され、2016年4月24日にレギュラー番組としてスタートした。

番組では、いわば二重の競い合いが見どころとなる。番組が独自に設定した「珍種目」がいくつも実施され、それぞれのジャンルの達人たちが競い合う。彼ら出演者の中で誰が一番になるか、誰が本物かなどを、スタジオのゲストたちはダービーよろしく予想してコインを賭け、獲得したコイン数を競い合う。本件放送は、6月19日に放送された4つの珍種目のひとつであつた。モニターの画面に2人が登場する。2組の双子から1人ずつが登場したものである。画面が切り替わるとまた2人の人物が登場するが、それぞれの人物が同一人物なのか、双子のもう1人と入れ替わっているのかどうかを当てる。見極めを競い合つた出演者は、元刑事のA氏、顔相鑑定士のB氏、IQの高さを売りものにするお笑い芸人のC氏、およびメンタリストのD氏であつた。このコーナーでは4人のことを「双子を見極める達人」と紹介していた。

本件放送は、全部で4回戦が行われた。

1回戦は、同じ服を着た双子の入れ替わりを見極めるもので、A氏とD氏が正解をし、それぞれ10点を獲得した。

画面ごとに違う服を着た双子の入れ替わりを見極める2回戦では、全員正解でそれぞれ10点を獲得した。

歌っている双子の入れ替わりを見極める3回戦では、B氏以外の3人が正解をし、それぞれ10点が加算された。この時点での累計得点は、A氏30点、B氏10点、C氏20点、D氏30点となった。そして、この問題が終了した時点で、4位のB氏は、優勝の可能性がなくなつたので「脱落」したとされた。画面上は、B氏の顔がモノクロ加工され、「脱落」という文字スーパーが入れられた。

4回戦は、うどんを食べる双子の入れ替わりを見極めるもので、A氏、C氏、D氏3人のみの争いとなり、「脱落」とされたB氏の姿は解答席になかつた。4回戦は、C氏とD氏が正解をし、合計得点40点となったD氏の優勝が決まつた。そして、4回戦では消えていたB氏が、D氏の優勝をたたえて出演者たちが拍手する最後の場面の2カット（4人の映像と2人の映像）には再び登場していた。

本件放送の得点経過は、以下のとおりであった。なお、このコーナーの放送時間はCMも含めて18分弱であった。

		A氏	B氏	C氏	D氏
1回戦（同じ服）	得点	10	0	0	10
2回戦（違う服）	得点／累計	10／20	10／10	10／10	10／20
3回戦（歌う姿）	得点／累計	10／30	0／10	10／20	10／30
4回戦（うどん）	得点／累計	0／30	脱落	10／30	10／40
結果		2位	—	2位	優勝

*

この放送から3日後の6月22日、この企画で最下位となった出演者B氏が自身のブログで、番組内容を痛烈に批判したことから、問題が発覚した。

その内容は、

- ・放送では、収録時の3回戦と4回戦が入れ替えられた。自分は、収録時には最後の4回戦まで答えたのに、放送では3回戦で「脱落」させられ、4回戦では映像処理で姿を消された。そもそも、収録時には「脱落」のルールなどなかった。
- ・得点のルールも、放送では変更されていた。
- ・これは、編集ではなくねつ造だ。名誉・人権を侵害された。

——というものであった。

これを受け、番組を担当するTBSのプロデューサーと制作会社のプロデューサーは、B氏と面談し、了解を得ないまま編集段階で収録時とは異なった内容に変更したことを謝罪した。そして、TBSは、番組ホームページ（7月5日掲載）と7月17日放送の番組で、「出演者からご指摘頂いた収録の順番やルール変更の経緯は、演出の一環のつもりでしたが、事前に説明や了解を得ることなく画像を加工し、行き過ぎた編集がありました。B氏、および視聴者の皆さまに深くお詫びいたします」と謝罪した。

Ⅲ 本件放送の制作過程と問題の発覚

委員会は、TBSから提出された本件の放送回の映像、報告書その他の資料を検討するとともに、局のプロデューサー、制作会社のプロデューサー、総合演出、ディレクターら9人に対し、合計約15時間にわたり聴き取りをした。その結果に基づき、

本件放送に至る経緯と、TBSがお詫びで述べた「行き過ぎた編集」の原因について検証した。

1 『ピラミッド・ダービー』の制作体制

『ピラミッド・ダービー』は、TBSの局制作による番組であり、プロデューサー、ディレクター、アシスタントディレクター（AD）に加え、法令遵守や放送倫理の観点からのチェックを行うマネジメントプロデューサーの計4人の局員が配置されていた。

もともと、実際の制作現場では、番組の総合演出を任されたベテラン演出家（以下「総合演出」という）の指揮のもと、制作会社2社のスタッフ、さらにはフリーのディレクターたちが主に制作に当たっていた。制作会社2社のうち、TBSが制作協力の契約を結んでいたのは、総合演出が社長を務める会社のグループ会社であるX社のみであり、もう1社のY社はX社との間で、放送3回のうち1回程度の割合で制作を担当するという契約をしていた。TBSの局員を含めて合計56人のスタッフが、4班体制で各回の放送を担当していた。本件放送を含む6月19日放送回の制作はY社が担当し、TBSのディレクターやADは本件放送のロケ収録や編集には直接関与しなかった。

2 「双子見極めダービー」の企画と出演依頼

「双子見極めダービー」の企画は、双子の見分けがつかのかどうかという、総合演出の素朴な疑問からスタートした。

『ピラミッド・ダービー』では、スタッフ全員を集めた全体の定例会議と、放送担当班ごとの随時の会議や打ち合わせが行われていた。「双子見極めダービー」の企画は、2016年2月の定例会議の席で総合演出から提案された。

その後、双子を見極める出演者（解答者）や出題方法、ルールなどについて、スタッフの間であれこれアイデアが出される中、4月初旬、2組の双子のうち1人ずつが最初に登場し、その後双子が解答者に分からないように入れ替わり、解答者は入れ替わった双子を当てるというルールの大枠が固まった。

ルール決めと並行して、「人を見るプロ」に双子を見極めてもらおうということで、元刑事、人相学者、双子の芸能人、顔認証システムといった“解答者”が検討された。

B氏は、人相学、観相学といった“顔の専門家”をインターネットで検索していたADを見つけ出し、4月4日に出演を打診した。その後スケジュール調整を経て、ロケ収録前日の14日、B氏の出演が確定した。ADは、B氏から複数回テレビに出演しているとの話を聞いて、テレビのことを理解しており、制作者側の説明をすっと受け入れてくれる人という印象を持った。

なお、ほかの3人の解答者のうち、元刑事のA氏の出演は比較的早い段階で決まっていたが、メンタリストD氏の出演が決まったのはロケ収録の4日前、お笑い芸人C氏の出演が決まったのはロケ収録の前日であった。

3 ホテルでのロケ収録

「双子見極めダービー」のロケ収録は4月15日、都内のホテルで行われた。ロケは、Y社との契約に基づき参加しているフリーのディレクター（以下「ロケ担当ディレクター」という）が中心となり、Y社のプロデューサー（以下「担当班プロデューサー」という）、アシスタントプロデューサー（以下「AP」という）、B氏に出演を依頼したADも含め5人のADが参加した。

出演者に配布されたロケ台本には、顔相鑑定士B氏の紹介コメントとして、「これまで、およそ3万人の顔を鑑定してきた専門家！さまざまな角度から研究してきた、顔に関する知識で、双子を見極めることに挑みます！」とあった。

「双子見極めダービー」のロケ収録時のルールはこうだ。4人の出演者の目の前にモニターを設置し、別室にいる2人の人物を映し出す。その後いったんモニターを消して、再度つけた際に映し出された2人の人物が、それぞれ双子の兄弟や姉妹と入れ替わっているのかどうかを当てる。2人の人物の入れ替えの有無を両方とも見極められると20点、一方だけ見極められると10点、両方とも見極められなかった場合には0点とし、その総得点が最も多かった者を優勝とする。

出題数は4問で、B氏を含め全員が最終問題まで解答し、収録が終了したのは開始から約3時間後であった。

ロケ収録時の出演者の得点経過と結果は、下表のとおりであった。最終結果は、D氏が全問正解で優勝、2位がA氏とC氏、B氏は4位であった。しかし、3回戦終了時点では全員に優勝の可能性が残されていた。

		A氏	B氏	C氏	D氏
1回戦（同じ服）	得点	20	10	10	20
2回戦（違う服）	得点／累計	20／40	20／30	20／30	20／40
3回戦（うどん）	得点／累計	10／50	20／50	20／50	20／60
4回戦（歌う姿）	得点／累計	20／70	10／60	20／70	20／80
結果		2位	4位	2位	優勝

4 収録内容と異なる編集

(1) 3回戦と4回戦の入れ替え

4月20日、ロケ担当ディレクターによって仮編集されたVTRのチェックがY社で行われた。参加者は担当班プロデューサー、ロケ担当ディレクターら4人であった。

担当班プロデューサーはその際、D氏が終始首位に立ち、独走感があって盛り上がらないと考えた。3回戦と4回戦を入れ替えると、A氏も3回戦まで全問正解となり、熱戦に見えるとして、3回戦と4回戦の入れ替えを提案した。

ロケ担当ディレクターはこの番組について、さまざまな分野の出演者が自分の経験や知識を生かして真剣勝負で競うものと理解していたため、入れ替えは番組の性質上大丈夫なのかと念を押した。

これに対して担当班プロデューサーは、最終的な結果（順位）が変わらないため、「演出の範囲内」という判断を下した。ロケ担当ディレクターは直属の“上司”の判断に従った。

こうして、3回戦と4回戦を入れ替える編集が行われた。その結果、出演者の得点経過は以下のように変わった。

		A氏	B氏	C氏	D氏
1回戦（同じ服）	得点	20	10	10	20
2回戦（違う服）	得点／累計	20／40	20／30	20／30	20／40
3回戦（歌う姿）	得点／累計	20／60	10／40	20／50	20／60
4回戦（うどん）	得点／累計	10／70	20／60	20／70	20／80
結果		2位	4位	2位	優勝

(2) 得点ルールの変更

4月23日、総合演出によるVTRのチェックが行われた。参加者は、総合演出、担当班プロデューサー、TBSのディレクター、ロケ担当ディレクター、AD2人であった。総合演出は「双子見極めダービー」を含め、ロケには一切立ち会わず、収録内容を見るのもこの時が初めてであった。

VTRを見た総合演出は、双子の見極めが簡単にできてしまい、クイズとして成立していないのではないかと懸念した。20点、10点、0点という得点ルールも分かりにくく、1人しか当たっていないのは見極められなかったのと同じではないかと指摘し、可能であれば得点ルールを変更するよう求めた。担当班プロデューサーとロケ担当ディレクターはこの指示を受け入れ、2人の入れ替えの有無を両方とも見極めら

れた場合に10点、それ以外は0点というルールに変更することを決めた。

得点ルール変更の結果、出演者の得点経過と結果は以下のようになった。

		A氏	B氏	C氏	D氏
1回戦（同じ服）	得点	10	0	0	10
2回戦（違う服）	得点／累計	10／20	10／10	10／10	10／20
3回戦（歌う姿）	得点／累計	10／30	0／10	10／20	10／30
4回戦（うどん）	得点／累計	0／30	10／20	10／30	10／40
結果		2位	4位	2位	優勝

総合演出がチェックしたVTRでは、実際の収録とは異なり、既に3回戦と4回戦が入れ替わっていたが、担当班プロデューサーとロケ担当ディレクターはいずれも、そのことを総合演出に伝えなかった。担当班プロデューサーは、VTRに対する指摘事項が相当数あったこともあり、入れ替えの件を総合演出に知らせることについて思いが至らなかった。また、ロケ担当ディレクターは、担当班プロデューサーが総合演出に入れ替えのことを伝えない以上、担当班プロデューサーを飛び越して総合演出に伝える必要はないと考えた。それよりも、どうすればこの企画を放送できるかという点に気持ちが傾いていた。

「双子見極めダービー」は当初、4月29日のスタジオ収録での使用を予定していたが、視聴者がより興味を持てるように、ロケ担当ディレクターが編集し直すことになり、この日の使用は見送られた。

（3）「脱落」表現の採用

ロケ担当ディレクターは、オフライン編集（パソコンを用いての仮編集）を進めるうち、3回戦・4回戦の入れ替えと得点ルール変更の結果、3回戦終了時点でB氏が優勝する可能性がなくなっていることに気付いた。ロケ担当ディレクターは、この企画は誰が優勝するのかをスタジオゲストと視聴者が当てるものなので、優勝する可能性がなくなった解答者はその時点で明確にした方が視聴者にとって分かりやすいと考え、3回戦終了時点でのB氏の画像をモノクロ加工し、「脱落」の文字スーパーを入れる編集を行った。

この「脱落」表現について、ロケ担当ディレクターは担当班プロデューサーに報告しなかった。担当班プロデューサーも、B氏が優勝する可能性がなくなったとのナレーションと映像があまりにも自然になっていたため、違和感を覚えなかった。

ただし、この編集段階では、4回戦（ロケでは3回戦だった「うどんを食べる双子を見極める」問題）でもB氏の姿は映像に残っていた。

（４）出演者の姿を消す編集

5月27日、『ピラミッド・ダービー』（6月19日放送分）のスタジオ収録が行われた。この際に、上記の「脱落」編集がなされた「双子見極めダービー」のVTRが使用された。スタジオ収録には、TBSのプロデューサー（以下「局プロデューサー」という）も立ち会った。

その後、スタジオ収録部分とコーナー企画（「日本一の小学生リレーダービー」、「歌声見極めダービー」、「双子見極めダービー」）のVTRを一本化し、放送用に仕上げる「本編」の編集作業が開始された。本編編集は、Y社との契約に基づき参加している別のフリーのディレクター（以下「本編担当ディレクター」という）が担当した。ロケ担当ディレクターは、本編の編集作業には加わらなかった。

本編担当ディレクターは、総合演出による本編VTRのチェック（プレビュー）に向けてオフライン編集をしていた際、B氏が3回戦で「脱落」しているにもかかわらず4回戦にも残っていることに違和感を覚えた。ロケ担当ディレクターに確認したところ、実は、優勝する可能性がなくなった時には解答権がなくなるような脱落方式ではなかったと伝えられ、B氏の姿はそのままにしておくことにした。

6月9日、総合演出による本編のプレビューが行われた。参加者は、総合演出、担当班プロデューサー、本編担当ディレクター、AP、2人のADらであった。

総合演出は脱落方式ではなかったとの報告を受けていなかったため、「双子見極めダービー」の部分をチェックする際に、3回戦で「脱落」したB氏が4回戦にも出ているのはおかしいと思い、本編担当ディレクターに対し、B氏の姿を消すことができるか確認した。

これに対して、本編編集を担当することになり、ロケにも途中まで立ち会っていたADが、解答者4人全員を正面から撮影していたカメラは、画像を固定したカメラではなかったため、B氏がいない会場の映像をはめ込んで消すのは難しいかもしれないと答えた。しかし、それを聞いた担当班プロデューサーは、映像を探せば可能と答え、ADもそうすると応じた。

6月14日、編集所において、本編担当ディレクターが担当ADに、B氏の姿を消すよう指示した。ADは編集オペレーターに、解答者の映っていない会場の映像から適当なカットを抜き出して、4回戦で4人の解答者が一緒に映っている映像のB氏の部分にはめ込むよう指示した結果、B氏の姿は消された。

この編集作業でB氏の姿を消したのは合計3カットであり、このうち2カットは4回戦の最中のシーン、残り1カットは4回戦が終了し、優勝したD氏に対してほかの

3人の解答者が祝福の拍手をするシーンであった。しかしながら、翌15日、このADが映像を確認していたところ、B氏が消された状態でほかの解答者がD氏に拍手する映像のすぐ後に、B氏がA氏とツーショットで拍手をする映像が残っていることに気付いた。いなかったはずのB氏が突然その後の場面に現れるのはおかしいと考えたADは、自分の判断で、3カット目のB氏の姿を元に戻し、直後のツーショットで拍手するシーンとの整合性をとった。

6月15日、局プロデューサーと局ADの2人はB氏がなくなった状態のVTRを初めて確認したが、2人とも、B氏の姿が消されていることには気付かなかった。

担当班プロデューサーも、16日にB氏がなくなった状態のVTRを確認したが、姿が消された映像に違和感を持たなかった。

ただし、ロケにも立ち会っていたAPは、16日ごろにVTRを確認した際、B氏が消された映像を見て衝撃を受け、放送後に問題になるのではないかと強い不安を抱いた。APは消すことを聞いていたが、単にB氏の映っていない映像を選んで使うと理解しており、4人の解答者が映るシーンでB氏だけ消されるという映像処理は、予想の範囲を超えていた。しかし、このような編集の事実をB氏に伝えても納得してもらえないだろうし、消すことは総合演出の指示なので、もう覆せないと考え、疑問や不安を自分の胸の内に納めた。

以上のような経緯で6月19日、本件放送の番組がオンエアされた。制作者側がB氏に対し、一連の編集作業について放送前に説明することはなかった。

5 放送後の出演者からの抗議と当該局の対応

「オンエアを見て啞然、そして怒り、悔しさ。あまりのことに食べ物も喉を通らない」

放送後の6月22日、B氏が更新した自身のブログは、怒りをあらわにした文章から始まっていた。ブログでは、本件放送の画像やロケ台本の内容を引用しつつ、放送では問題の順番が入れ替えられ、得点ルールも変更され、自らが3回戦で「脱落」したことにされたうえモノクロ加工され、挙句は4回戦で姿が消されたという一連の編集内容を非難していた。

APは、前述したように放送前からB氏の消し方に関して強い不安を抱いていたため、放送後の反応が気になり、B氏のブログをチェックしていた。更新された内容にもいち早く気付き、やはり放送前に誰かに言えばよかったと後悔した。

APから直ちにブログの件を伝えられた担当班プロデューサーは、3回戦・4回戦の入れ替えなどの経緯をさほど気に留めていなかったため、当初はB氏の指摘の内容が理解できなかった。

しかし、スタッフ間の確認によって、問題の入れ替えや、姿が消されたとの指摘が

事実であることはすぐに明らかになった。

そこで、局プロデューサーと担当班プロデューサーはB氏と面談し、了解を得ないまま、編集段階で収録時とは異なった内容に変更したことを謝罪した。番組内での謝罪を求められた局プロデューサーは、B氏との間で複数回にわたり協議した。その結果、番組ホームページと7月17日の放送で、お詫びをした。その文言は多少の調整を経て、B氏の要望をほぼ受け入れる形で合意したという。そのため、視聴者がお詫びの文章を見ただけでは、「行き過ぎた編集」の具体的内容を理解しにくいらいがあった。

IV 本件放送の原因と背景

1 出演者に対する敬意・配慮を欠いていた

委員会が最も違和感を覚えたのは、「視聴者を楽しませるバラエティー番組とはいえ、“その道のプロ”として出演してもらった出演者の姿を無断で消してしまうのはいかなものか」という点であった。

バラエティー番組の制作現場では、編集の際に視聴者の興味を引きそうにないシーンをカットしたり、時にはさまざまな理由により映ってはいは不都合な映像を消去したりすることがあると、委員会も承知している。しかし、そのような編集によって出演者を無用に傷つけることにならないよう、慎重な検討が求められるであろう。

B氏は本件放送において、「顔相鑑定士」として「これまで3万人の顔を鑑定してきた経験で、双子の入れ替わりを見破る！」と紹介されていた。

にもかかわらず、一連の編集によって、B氏は3回戦で「脱落」し、4回戦には参加すらできなかったことにされた。B氏が、忙しいスケジュールを調整してロケに協力したのは何だったのかと感じ、本件放送によって自身の専門家としての信用を傷つけられたと受け止めたことは、十分に理解できる。

TBSの報告書は「行き過ぎた編集」の原因として、スタッフたちが「1位を当てるゲーム」という番組のコンセプトにとらわれた結果、最終的には最下位になったB氏に対する敬意が欠如していた点を挙げている。

スタジオで行われる「1位を当てるゲーム」にとって、各コーナーのVTRは単なる「素材」と位置づけられ、ゲームを面白くするためにはいかように扱ってもよい、という発想が生まれるのかもしれない。しかし、VTRに登場する個々人は、いずれも社会的な立場を持っており、何よりも感情を持つ生身の人間である。聴き取りの際、B氏が本件放送をどのように受け止めるか危惧していたと述べたのは、生身のB氏と接触したスタッフらであった。

しかし、その心配が生かされることなく、B氏に対する敬意や配慮を欠いた編集の

まま、番組は放送されてしまった。

*

そもそも、今回の問題は、制作スタッフが出演者との信頼関係をもう少し大切にしていれば防げたのではないか。それは何も難しいことではなく、「このような編集をしたら、あの人はどう思うだろうか？」といった、出演者を思いやる気持ちを持つことと、それを具体的に行動や態度で示すことである。社会人として通常求められるレベルのことであり、とりわけさまざまな人たちと接し、出演者とともに番組を作り上げることを職業とする放送人には、より高いレベルの配慮が求められる。プロとして身につけるべき技量とも言えよう。

早く収録に協力してくれた出演者が、途中からいなくなった扱いにされた場合、どのような気持ちになるだろうか。それに思いを巡らせれば、少なくとも、一連の編集について事前に出演者に説明した方がよい、との考えに至ったのではないか。

2 スタッフ間の情報共有ができていなかった

TBSの報告書は、「行き過ぎた編集」の原因として、編集過程で行われた3回戦と4回戦の入れ替え、得点ルールの変更、B氏の「脱落」、およびその姿を消すという4つの判断が、本来なされるべき説明や引き継ぎがないまま、それぞれの担当者によってバラバラに行われ、共有すべき点が見過ごされたことも挙げている。

確かに、担当班プロデューサーとロケ担当ディレクターは、3回戦と4回戦を入れ替えて編集したことを総合演出に報告しなかった。ロケ担当ディレクターは、実際のロケでは脱落方式ではなかったことを事後的には本編担当ディレクターに伝えたものの、「脱落」の編集をする際には誰にも知らせなかった。本編担当ディレクターは、総合演出が「脱落」したB氏を消してはどうかと述べた際、実際のロケでは脱落方式ではなかったことを総合演出に伝えなかった。

さらに見逃せないのは、担当班プロデューサーが3回戦と4回戦の入れ替えを指示したにもかかわらず、入れ替え編集後にはそのこと自体をあまり気に留めていなかったことである。

収録内容の時系列に変更を加える編集の場合、映像全体の整合性という点に多かれ少なかれ影響を与える可能性がある。入れ替えたことをあまり気にも留めず、ほかのスタッフと情報を共有しなかったことは、収録内容の時系列に変更を加えることに対する緊張感が欠けていたと指摘されてもやむを得ないだろう。

担当班プロデューサーは、番組を楽しく面白くするという観点に重きを置きすぎ、「総合演出の補佐役」として重視すべき番組の制作過程の管理への注意が、本件放送では行き届かなかったようだ。制作過程をチェックする体制が十分にとれていなかったことが、一連の判断と編集に“待った”をかけられなかった一因であることは否定

できないであろう。

3 意見を言いにくい番組制作環境

なぜ、出演者に対する敬意・配慮に欠けた放送がなされてしまったのか。なぜ、スタッフ間での情報共有ができていなかったのか。委員会は、スタッフへの聴き取りを通して、スタッフが自身の感じたことを率直に発言することのできない“空気”のようなものが、番組制作現場にあったのではないかという感を深めた。

そのような番組制作環境の一端がよく現れているのが、B氏の姿を消せるのであれば消してはどうかとの総合演出の指示に対し、担当班プロデューサーは収録時の時系列を編集で変更したことについて何の説明もせず、本編担当ディレクターとADが躊躇なく人のいない会場の映像をはめ込んでB氏の姿を消す編集をしたという事実ではなかろうか。

多くのスタッフが、B氏が最後まで「脱落」していなかったという実際の経過を認識し、その姿を消すことに対して不安を抱く者もいた。にもかかわらず、誰も総合演出の指示に対して意見を表明しなかったという現実は、疑問に思ったことを発言しにくい環境、あるいは雰囲気があった可能性を端的に物語る。

総合演出が自分の演出方針や内容に確固たる信念を持ち、強いリーダーシップによりスタッフを引っ張っていく必要があるのは言うまでもない。しかし、総合演出は、経験豊富でその能力を高く評価されている人物としての存在感の大きさが、周囲のスタッフにどのような心理的影響を与えているのかについても留意すべきだったのではないか。

担当班プロデューサーは、担当番組の制作管理で責任を負う立場にいることを自覚して、スタッフが各自の意見や疑問を積極的に述べ、率直な議論ができるような雰囲気づくりについて、十分配慮する必要があるだろう。

局プロデューサーは、番組制作全体を統括する立場である。それだけに、総合演出の存在感が特に大きいこの番組では、スタッフがそれぞれの考えや疑問を遠慮することなく総合演出などにも発言できるような、風通しの良い制作環境を整えることにもっと気を配ってほしかった。

*

NHKと日本民間放送連盟によって設立されていた「NHK・民放 番組倫理委員会」は1993年、「放送番組の倫理の向上について」と題する提言で、「番組制作のスタッフは、制作過程で少しでも疑問点があればスタッフ間で議論し、放送倫理を逸脱した番組づくりにならないよう最大の努力をほらう」ことを放送人の心構えとして挙げている（「1 放送人としての心構え（4）」）。

今回の一連の編集の中でも、とりわけB氏の姿を消す編集については、不安を感じ

るスタッフが存在したが、その思いをほかのスタッフに話し、議論したうえで解決策を探した形跡はなかった。スタッフ間の議論が不十分であったことをもって直ちに放送倫理違反との判断がなされるわけではない。しかし、率直な発言をためらってしまうような番組制作環境が、出演者への敬意や配慮に欠けた本件放送がされたひとつの要因であったと考えられる。

4 局の存在感の希薄さと、その危うさ

『ピラミッド・ダービー』はTBSの局制作番組であるが、各コーナーのロケを含め、番組制作過程の大半を制作会社とそのスタッフが担っていた。委員会は、聴き取りを通じて、本件放送の制作過程における局プロデューサーをはじめとする局員の存在感の希薄さを感じざるを得なかった。

局プロデューサーは、スタッフ全員を集める定例会議の招集、レギュラー出演するタレントへの対応、放送直前のVTRのチェックは行っていた。その一方、局内の他部門や芸能プロダクションとの調整といった制作現場以外の仕事も抱えているため、本人としては企画や演出を含めて総合演出と制作会社のスタッフを信頼し、任せていたという。

確かに、局のマンパワーや予算が限られているという制約の中で、局のスタッフがすべての現場のロケや編集作業に立ち会うのは難しい。現場では、制作会社のスタッフの裁量を尊重することも必要であろう。

しかしながら、局制作の番組である以上、番組制作過程を適正に保つ最終的責任が局に帰属するのは間違いない。果たしてその責任を全うできる体制であったと言い切れるか、疑問である。法令遵守や放送倫理の観点から番組内容をチェックする局のマネジメントプロデューサーも配置されていたが、本件放送については放送3日前にVTRをプレビューしただけであり、番組制作過程を厳しくチェックする体制が構築されていたとは言い難い。

局制作の“名目”と、ほとんどが制作会社による制作という“実態”との乖離は、著作物たる番組に対する責任の所在をあいまいにする危うさをはらむ。

総合演出は、『ピラミッド・ダービー』がTBSの“製作著作”であり、X社は“制作協力”で参加する体制をとったことにより、トラブルへの対応や映像など諸権利の処理も含めたコンプライアンス・チェックはTBSが担うと認識していた。

一方、局プロデューサーは、さまざまな演出家と仕事をする中、この総合演出ほどコンプライアンスへの気遣いを感じる人には会ったことがないと言い、大きな信頼を寄せていた。

局と制作会社側との間で、法令の遵守という狭い意味でのコンプライアンス・チェックを含め、制作過程の適正さを確保する責任の所在があいまいになっていた面はな

かったか。TBSはこの番組に限らず、制作会社との間でいま一度この点をよく確認してほしい。

なお、委員会は、“フジテレビ『ほこ×たて』「ラジコンカー対決」に関する意見”（委員会決定第20号）で、番組制作過程における局本体のかかわりの薄さと制作会社の管理責任について言及した。今回の事案は、実際には存在しない対決を作り上げて「ある」ことにした『ほこ×たて』事案とは内容が大きく異なるものの、局と制作会社による番組制作体制の複雑な構造に由来する問題という点では共通性があると考えられる。この問題は、番組制作のマンパワーを制作会社に大きく依存している他局にとっても、他人事とは言えないだろう。

V 委員会の判断

“人を見る達人”として出演を求められ、実際のロケでは最後まで参加していたB氏は、一連の編集によってレース途中で「脱落」させられただけではなく、4回戦では姿を消されてしまった。このような一連の編集を無断で行ったことは、B氏への敬意や配慮を著しく欠いたものであった。

バラエティー番組の出演者に対する敬意や配慮の払い方は、番組内容や出演者によっても大きく異なると思われる。この点について、ストレートに明文化した放送倫理の規定や基準は見当たらない。

しかしながら、日本民間放送連盟とNHKが定めた放送倫理基本綱領は、「放送は、適正な言葉と映像を用いると同時に、品位ある表現を心掛けるようつとめる」と定められている。

また、日本民間放送連盟の放送基準第12章「視聴者の参加と懸賞・景品の取り扱い」には、「(84) 企画や演出、司会者の言動などで、出演者や視聴者に対し、礼を失したり、不快な感じを与えてはならない」という規定がある。

委員会は、これらの規定に照らし合わせたうえで、本件放送において、出演者に無断でレースから脱落したことにしてその姿を消すという、出演者に対する敬意や配慮を著しく欠いた編集を行ったことを放送倫理違反と判断する。

なお、上記の放送基準の規定は、視聴者参加型番組に参加する一般の視聴者や出演者を念頭に置いたものである。しかしながら、今は各局ともさまざまな番組で、芸能プロダクションには所属しない学者や弁護士、ジャーナリスト、小説家、評論家、各種の専門家といった、タレントとも一般的な視聴者とも言い切れない人たちが多数出演している。局や制作スタッフは、上記の規定の根底に流れる精神について改めて考えてほしい。そして、出演者との信頼関係のあり方について、スタッフ間で議論を深めることを望みたい。

VI おわりに

今回の事態を受けてTBSは、この番組での再発防止策として、制作スタッフによる報告・連絡・相談を徹底するとともに、ロケの前にロケ台本を局プロデューサーと総合演出がチェックする会議を設置すること、ロケ担当のディレクターがロケチェックシートを提出すること、各コーナーのVTRと本編のVTRのチェックには総合演出だけではなく局プロデューサーが同席することを決め、すでに実行しているとのことである。

この対応策によって、本件放送のようなスタッフ間の情報共有不足に起因する問題の発生はある程度防ぐことができると思われる。しかし、最も重要なことは、制作スタッフが番組づくりのプロとして緊張感を持ちつつ、スタッフ間で率直に意見が言い合える風通しの良い制作環境を定着させることではないか。TBSにはそのような観点から再発防止策の効果を不断に点検し、より良いものにしてほしい。

*

「見ている人が面白いと言い、出た人に“また出たい”と言ってもらえるのが喜び」。聴き取りに応じた制作スタッフの多くは、番組作りに対する思いをこのように語った。テレビの仕事が好きで、楽しい番組を作りたいと語るスタッフの表情は、一様に輝いていた。

今回審議入りした6月19日の放送回でも、スポーツの各分野で日本一になった小学生たちのリレーのデッドヒートに見入ってしまい、大人の芸能人チームの不甲斐なさには笑わされた。「歌声見極めダービー」では、人気女性ロックバンドのボーカルの歌声が見極められず、世の中には本当に上手にモノマネができる人たちがいると感心させられた。それだけに、本件放送の制作過程において出演者との信頼関係に十分な配慮がなされていなかったことは、大変残念であった。

理屈抜きに楽しめて、面白い。それはバラエティー番組において大切な要素のひとつである。わずらわしいことが少なくない日常や現実の生活からいつでも離れ、テレビの前でただ笑うという時間があるといい。誰にも息抜きの時間は必要であろう。

ただし、視聴者が心から楽しめるようにするために、制作者は細心の注意を払って面白さを追求する必要がある。そこがバラエティー番組制作者の腕の見せどころであり、やりがいの源泉でもであろう。

『ピラミッド・ダービー』は、幅広い世代に向けて理屈抜きで楽しめるひとときの提供をめざしている。

視聴者や出演者が心から楽しめて、番組制作者も作る喜びを味わえるような「珍種目」の登場を期待している。