
TBSテレビ 『消えた天才』 映像早回しに関する意見

放送倫理検証委員会

委員長	神田 安積
委員長代行	鈴木 嘉一
委員長代行	升味佐江子
委員	岸本 葉子
委員	高田 昌幸
委員	長嶋 甲兵
委員	中野 剛
委員	西土彰一郎
委員	藤田 真文
委員	巻 美矢紀

目次

I	はじめに	1
II	審議の対象とした番組	1
1	卓球コーナー	2
2	フィギュアスケート・コーナー	2
3	サッカー・コーナー	3
4	リトルリーグ・コーナー	3
III	委員会の調査	3
1	異例の“昇格”をした番組	4
2	一連の早回し加工	4
(1)	卓球のラリー	4
(2)	フィギュアスケートのスピン	5
(3)	サッカーのドリブル	6
3	新しい体制へ移行	6
4	新体制下でも行われた早回し	7
5	発覚の経緯と公表	9
IV	本件放送の背景と問題点	9
1	整っていなかった制作体制	9
2	スピードを変える加工	10
3	技術革新と心理的ハードルの低下	11
4	チェックの仕組みの限界	12
V	委員会の判断	13
VI	おわりに	14

I はじめに

2019年秋に開催されたラグビー・ワールドカップ日本大会は驚異的な視聴率を挙げ、スポーツの魅力を伝えるテレビの力をあらためて印象づけた。2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、テレビの存在感はさらに高まるだろう。4年に一度の大きなイベントに限らない。プロかアマチュアかを問わず、さまざまな試合が毎日のように報じられ、コンマ1秒、ミリ単位で競って努力するアスリートの姿に、視聴者は胸を熱くする。

そのかたわらでアスリートへの敬意を著しく欠き、スポーツを愛する視聴者の思いを踏みにじるような事態が、TBSテレビ（以下「TBS」という）のスポーツ局制作の番組で起きていた。19年8月11日に放送されたドキュメントバラエティー番組『消えた天才』において、当時12歳の少年がピッチャーをつとめたリトルリーグの試合映像に、投球が実際より速く見えるよう早回し加工をしていたのである。

放送中の番組を視聴していたTBSスポーツ局のスタッフは、ボールのスピードが速すぎると感じた。それをきっかけにTBSが内部調査をしたところ、同様の早回しが他にも3件行われていたと判明し、9月5日、番組ホームページに「ご報告とお詫び」と題して調査結果を報告した。同時に「アスリートの凄さを実際の映像で表現するという番組の根幹をなす部分を加工することは、番組としては絶対にあってはならない手法だと考えております」として、番組の休止を発表した。間をおかず9月9日に番組審議会へ報告、翌10日にはBPO放送倫理検証委員会（以下「委員会」という）へ報告書を提出している。

委員会は早回しが行われた放送（以下「本件放送」という）の録画を視聴し、10月の定例会で討議した。その結果、視聴者が実際の映像と受け止める場面で早回しの映像を流したことは、放送倫理に反する疑いがあるうえ、それが繰り返された制作過程を検証する必要があると考え、審議入りを決めた。

II 審議の対象とした番組

『消えた天才』は、著名アスリートがかつてかなわなかった“天才選手たち”のその後の人生を追うドキュメントバラエティー番組だ。「天才」とみられた選手時代の試合や競技映像とともに、「消えた」後の再現ドラマや現在の姿を収めたVTR、スタジオでそれらを見た司会やタレントたちのトークから成る。制作はスポーツ局のスポーツ番組制作部である。

2017年8月27日に単発番組として初めて放送され、18年10月21日からレギュラー番組になった。隔週日曜の放送で、時間は午後6時30分または午後7時

から8時54分までと放送回によって多少違うが、いずれもゴールデンタイム（午後7時から10時まで）を中心とする。日曜以外は19年1月3日の1回だけで、計26回が全国ネットで放送された。

TBSの内部調査で早回し加工の事実が確認されたのは、次の3放送回における4コーナーである。

1 卓球コーナー

18年1月3日に放送された特番でのコーナーでは、卓球の元女子選手を「天才」として取り上げた。06年のインターハイ決勝で福原愛選手と対戦し、福原選手の無敗の記録をストップさせた。「実際の映像はコチラ」というナレーションとスーパーに導かれ、試合の映像が流れる。

電話による取材交渉のシーンを経て、29歳となった女性が待ち合わせ場所である都内の某駅前に現れ、女性が指導者をつとめる卓球教室に向かう。「球出しがすごい速くて」という生徒のインタビューに続き、「ならば卓球の実力は」と、女性がサーブやラリーをする場面が変わる。画面には「俊敏」とのスーパーが出て、「衰えるどころかスピードアップしているようだ」というナレーション、スタジオのタレントらの「すご〜い」といった声や驚く表情が入る。ラリー終了後にはディレクターが「めっちゃ動き速いですね」と声をかけ、その言葉がスーパーでも表示される。

しかし、TBSの報告書によれば、この女性のラリーの映像には実際のスピードの120%になる早回しがされていた。

2 フィギュアスケート・コーナー

卓球コーナーと同じく18年1月3日の特番で放送された。このコーナーの「天才」は、バンクーバー冬季オリンピックの銅メダリストの高橋大輔選手が、小学生時代に一度も勝てなかった元選手だ。現在の高橋選手のインタビュー、再現ドラマ、2人をよく知るコーチのインタビューが続く。「(高橋選手が) できなかったスピンをたくさん回っていた」とコーチが語り、その言葉を裏づける「貴重映像」を入手したとして、「1995年中国地区フィギュア大会」という試合の映像が紹介される。はじめに高橋選手、次に「これよりスゴかった」とうたう「天才」がスピンをする映像になり、さらに「比較すると差は歴然」と画面を左右に分割して、2人のスピン映像が同時に流れる。

実は、この「天才」の方のスピンの映像にも、実際のスピードの120%になる加工がされていた。

3 サッカー・コーナー

レギュラー番組になった後の18年11月4日に放送されたこのコーナーでは、サッカーの日本代表であり、イングランドのプレミアリーグで活躍する吉田麻也選手が及ばなかった「俊足天才」を取り上げた。吉田選手が高校時代、東海地方にあるプロサッカークラブでユースのメンバーとして出会い、一度もドリブルを止められなかったという元選手である。吉田選手が当時を振り返り、その選手を「足が速い」と評するインタビュー、再現ドラマ、彼の凄さがわかる「実際の映像はコチラ」という導入から、『天才』が小学生だった頃のある試合」として1998年8月15日の日付のある映像が流れる。「天才」がドリブルをしている映像に、「圧倒的なスピード」というナレーションやスーパーがつき、スタジオのタレントたちが「はやっ」と驚く声や表情が交じる。

この小学生時代のドリブルシーンにも、実際のスピードの120%になる加工がされていた。

4 リトルリーグ・コーナー

19年8月11日放送回のこのコーナーで取り上げた「天才投手」は、12年に行われたリトルリーグ全国大会において、同学年の清宮幸太郎選手と並んで注目された仙台の少年である。当時12歳ながら、同大会史上初めて全打者三振による完全試合を達成した。「実際の映像」「球の速さにご注目」との導入で、試合での投球シーンが流れ、スタジオの反応や野球評論家2人のコメントを交えながら、「試合後半 球威は衰えない」として投球シーンが続く。

放送された計31回の投球シーンのうち7回について、球がピッチャーの手を離れてからキャッチャーのミットに収まるまでの約0.5秒間の映像に、実際のスピードの115%から120%、130%、156%まで4段階の加工が施されていた。

III 委員会の調査

委員会は19年10月末から11月半ばにかけて、スポーツ局長、スポーツ番組制作部長をはじめとする社内外の関係者12人に対し、計14時間近くに及ぶ聴き取りを行った。『消えた天才』にかかわるプロデューサーとディレクターの役割は次のとおりだ。

- ・制作プロデューサー……予算管理、労務管理、映像の使用に関する許諾のチェックを行う番組の総責任者。
- ・プロデューサー……総合演出と相談しながら、演出の基本方針やキャスティングなど番組の方向性を決める。コンプライアンス面のチェックも含め、最終的な品質管

理を担う。

- ・総合演出……枠ディレクターやコーナー担当ディレクターに指示し、演出を決める最終的な権限と責任を持つ。
- ・枠ディレクター……各班のトップ。コーナー担当ディレクターが制作するVTRの品質管理をする。担当する回の内容や演出を決める権限を持つ。
- ・コーナー担当ディレクター……担当するコーナーの登場人物を取材し、VTRを編集する。

1 異例の“昇格”をした番組

『消えた天才』の前身は、『あの時！スゴかった人』とのタイトルで17年4月17日に放送されている。スポーツ局スポーツニュース部のA部員が企画した。学生時代は運動部に所属し、入社以来ずっとスポーツ局で働いてきたA部員は、スポーツ局と制作局のバラエティー番組部門との混成チームが制作する『炎の体育会TV』への参加を機に、スポーツ局単独でも「ゼロから作り上げる」タイプのエンターテインメント番組を制作したいと考えていた。

深夜のトライアル枠で放送し、まずまずの視聴率を得たことから、同年8月にゴールデンタイム、それも他局の人気番組と同時間帯に放送する機会を与えられる。このときに『消えた天才』と改題した。

それも好視聴率を取れたことから、翌18年正月をはじめとする3回の特番が放送され、10月からは日曜のゴールデンタイムでのレギュラー化が決定する。企画者のA部員は30代半ばの若さで、この番組の総合演出となった。番組がかくもスピーディーに、いわば“昇格”する例は制作局ならともかく、スポーツ局の企画ではきわめて異例だった。スポーツ局がゴールデンタイムのレギュラー番組を単独で制作すること自体が、02年5月に終了した『筋肉番付』以来、実に16年ぶりのことであった。

現在のスポーツ番組制作部は、17年7月に新設されたものである。本件放送の問題が発覚したとき、『消えた天才』チームは総勢60人余りのスタッフを5班に分け、総合演出が全体を束ねていた。

2 一連の早回し加工

(1) 卓球のラリー

社外スタッフとしてコーナー担当ディレクターをつとめるBディレクターは、TBSスポーツ局でサッカー番組やスポーツニュース番組に長く携わってきた。『消えた天才』の制作には、17年8月放送の特番から参加している。18年1月3日放送の卓球コーナーについては、枠ディレクターとのプレビューに向け、元選手の女性が卓球をする場面をノートパソコンで編集するうち、ほんとうに面白いだろうかと不安がつ

のり、動きをもう少し速くすればより面白く見せられるのではないかという考えが頭をよぎった。

映像のスピードを変える加工は、サッカー番組やスポーツニュース番組の編集に際し、先輩たちが行うのを見ていた。ゴールの瞬間をスロー（モーション）にしたり、海外などから送られてきたスローの映像を元の速度に戻すために早回しをしたりする作業だ。編集ソフトはノートパソコンに入っている。映像上の早回しを始めるところと終わるところに点を打ち、スピードの倍率を指定する枠内にテンキーで数字を入れる。Bディレクターは105%にするため、ラリーの映像に「105」と打ち込んだ。

枠ディレクターはプレビューで元女子選手の動きの速さに驚いた。このときの枠ディレクターは、番組を企画したA総合演出が兼ねている。105%の速さにしていることをBディレクターが告げると、まったくわからない、もうちょいいけるんじゃないか、といった反応が返ってきた。もっと速くという明確な指示ではないが、元に戻すようにとも言われなかったので、早回しを許容しているとBディレクターは受け取った。TBS社員であり演出を決める最終権限を持つA総合演出の態度を見て、Bディレクターはスピードを、映像が不自然にならない範囲でさらに上げ、120%とした。

その一方、不適切な早回しの発端となるBディレクターとの具体的なやり取りについて、A総合演出はよくは覚えていないという。当時は枠ディレクターを兼ねるうえ、プロデューサーの業務もキャスティングの一部を除くほとんどを担い、加えて『炎の体育会TV』のチーフディレクターも引き続きつとめていたため、極めて多忙な状況にあった。

（2）フィギュアスケートのスピン

Bディレクターと同じく社外スタッフで、コーナー担当ディレクターのCディレクターは、長くバラエティー番組に携わり、スポーツ局の番組は18年1月3日放送回のこのコーナーが初めてだった。A総合演出との何回目かのプレビューで、「天才」と高橋大輔選手とのスピンの速さの違いがわからない、「天才」の方を速く見せる方法もある、ちょっと早回しをしてみてもらっていいか、と言われた記憶がある。Cディレクターは意外に思ったが、複数のコーナー担当ディレクターがプレビューの順番待ちをしている前で行われたので、この番組ではそういう演出をするんだと受け止め、それほど疑問を抱かなかった。プレビューに用いていたパソコン上で、その場ですぐ早回しをすると、速さの違いがわかるようになり、いいんじゃないかという反応を、お互いに示した。スピードの倍率について、A総合演出から特段の指示はなかったそう。

A総合演出の方は、Cディレクターとどんな話をしたか具体的な内容はよく覚えて

いない。記憶に残っているのは、VTRの出来がなかなか満足のものにならず、数えきれないほどのやり取りをしたことだという。

(3) サッカーのドリブル

TBS社員でコーナー担当ディレクターのDディレクターは、これまで情報番組に携わってきた。スポーツ番組制作部に異動してまもないうちに、18年11月4日放送回のコーナーを2本担当することになった。サッカーのVTRについてはA総合演出とのプレビューで、ドリブルの映像がもうちょっと速くならないかと言われた。情報番組では早回しをしたことがなかったため戸惑い、やってみて気持ちが悪かったら戻す、とだけ答えた。

このコーナーの枠ディレクターは、A総合演出とは別のスタッフがつとめていた。Dディレクターは早回しについての違和感を枠ディレクターにもらしたが、突っ込んだ会話には至らなかった。A総合演出には違和感を伝えていない。番組のレギュラー化に伴い、A総合演出は社内外での調整事を抱え、スタッフが声をかけるのをためらうほど多忙であった。

Dディレクター自身も、未経験のVTR2本を成立させることに頭がいっぱいだった。注意は主に、VTR後半の「天才が消えた」理由とその後の描き方へ向いていた。取材対象者にもっとも気をつかう部分であり、それに比べてVTR前半の「天才」だった頃の映像については、早回しをしてみてもう一度元に戻したかどうか忘れてしまった。A総合演出へは報告しておらず、A総合演出から早回しをしたかどうかの確認もされていなかった。

3件の早回し加工にかかわったスタッフへの聴き取り結果を総合すると、3件はいずれも、指揮命令系統に基づく明確な指示で行われたとまでは言いがたい。

3 新しい体制へ移行

『消えた天才』では18年夏頃から、ディレクターと取材対象との間でトラブルが起きるようになった。主としてバラエティ番組を作ってきたディレクターたちは、アスリートや所属チームとの付き合い方や取材に慣れておらず、先方もまた同様だ。「天才」として登場する元選手たちにとって取材内容は挫折の過去を掘り起こされるものであり、そもそも『消えた天才』という番組名からして、取材対象の元選手たちに敬遠されそうなリスクをはらんでいた。

スポーツ局にとってアスリートや所属チームとの関係を損ねることは、スポーツ中継をはじめとする主な業務に支障をきたしかねない。『消えた天才』の制作体制の強化を求める声がスポーツ局内で高まるとともに、それはA総合演出のかねてよりの要請

でもあったため、18年10月に考査の視点でのチェックを含めた包括的な管理に当たるマネージメントプロデューサーが、12月には制作プロデューサーが、これまでのプロデューサーとは別に置かれた。

同年12月2日放送回で高校野球の元選手を取り上げたコーナーでは、週刊誌に取り上げられるミスが起きる。強豪校の四番打者だった元選手を「甲子園で大谷翔平投手からホームランを打った天才」という企画で紹介したが、この選手がドラフト指名の前提であるプロ志望届を提出していなかったにもかかわらず、指名される可能性があるかのように表現したのだ。TBSは19年1月、「事実と異なる伝え方をした」として番組ホームページにお詫びを掲載した。

この問題を受けてスポーツ番組制作部長は、特番を含むすべての放送回の制作に携わった『消えた天才』のスタッフに、事実と異なる伝え方をしたことはないか、自分にはしていなくても周囲で見聞きしたことはないか、聴き取りを行った。A総合演出は制作中だった19年1月の放送回を最後に、編成局へ異動した。

2月に制作局から異動してきた後任のE総合演出は、各コーナーの題材の選定やVTRの制作過程を変えた。以前は総合演出がリサーチャーとの打合せで題材を決め、枠ディレクターへ振り分けていたが、枠ディレクターを会議に参加させ、題材を出させたり題材を選ばせたりするようにした。

演出について相談できるプロデューサーもつき、総合演出とプロデューサーが両輪となって番組を引っ張っていく形が整う。同年4月には、スポーツ局にスポーツ考査部が新設された。

しかし、4件目の早回し加工はこうした新体制のもとで起きた。

4 新体制下でも行われた早回し

18年1月3日放送回で卓球のコーナー担当ディレクターをつとめ、早回しをした社外スタッフのBディレクターは、新体制に移行後の19年8月11日放送回で、枠ディレクターに抜擢された。はじめて枠ディレクターをつとめることと、前回の視聴率が良かったこともあり、重圧を感じていた。19年7月16日、リトルリーグのVTRのプレビューでは、ほんとうに面白いかどうか迷いが生じ、VTRを制作したFコーナー担当ディレクターも不安そうであったため、早回しの提案を軽い調子で、Fディレクターに投げかけた。Fディレクターは曖昧な態度を示し、その場では何もしなかった。

翌17日、E総合演出も交えたプレビューでは、早回しがされたのかどうか、BディレクターはVTRを見てもわからなかった。早回しを知ったのは数日後の休憩時、Fディレクターに尋ねたときだ。E総合演出やプロデューサーにはこれを伝えていない。VTRはその後、E総合演出が2回チェックを行い、7月30日のスタジオ収録

ではスポーツ考査部を兼ねるマネージメントプロデューサーも見ているが、早回しには気づかなかった。スタジオ収録後にスポーツ番組制作部長もチェックし、ストレーターの球の速さに驚いたものの、リトルリーグではマウンドからホームベースまでの距離がシニアよりも4メートルほど短いと、VTRで説明されていたため、疑問を残さなかつた。

スタジオ収録の後はBディレクターが一人で、本編の編集を行う。CMの入れどころを決め、「アバンVTR」と「Qカット」といわれる映像を作る。アバンVTRは冒頭に見どころを紹介するもの、QカットはCMに入る直前に流すもので、いずれも視聴者の興味を引きつけ、番組の展開に対する期待を高める役割がある。スタジオ収録で流れたVTRの投球シーンは29回だが、アバンVTRとQカットのそれぞれに投球シーンを使ったため、番組全体では31回に上った。

29球のうち5球につきFディレクターが115%から130%までの早回しをかけていたが、Bディレクターはどれが加工されているかを聞いていない。FディレクターはBディレクターの言葉を「提案」と思い、「指示」とは受け止めていなかったため、Bディレクターには報告をしなかったのだ。休憩時の会話では、提案を実行に移したことだけ伝えている。BディレクターがアバンVTRとQカットに用いた投球シーンには、Fディレクターが130%の早回しをかけていた。

本編編集後のチェックは8月2日、制作プロデューサー、E総合演出、構成作家、枠ディレクターにより行われた。E総合演出はQカットについて、球がピッチャーの手から離れた瞬間にCMに移るのを、キャッチャーのミットに収まるまで入れるよう指示した。

このQカットの修正の際にBディレクターが施した加工が、後に発覚のきっかけとなる。QカットはCMの間も視聴者をつなぎとめる大切なカットだから、投球をより凄く見せたいと考えたBディレクターは、自ら120%の早回しをかけたのだ。Fディレクターがすでに130%早回ししていたのを知らず、さらに120%かけたため、実際のスピードの156%の速さとなった。放送前に気づくチャンスがあったとしたら、8月4日にE総合演出が行った再度のプレビュー、そしてE総合演出、制作プロデューサー、プロデューサーによる最終チェックだったが、何の疑問も起こらず、156%の速さの投球シーンはそのまま放送されてしまった。

早回しの提案に対し、Fディレクターはそれほど抵抗感を抱かなかったようである。早回しはBディレクターが持つ演出方法のひとつとして、皆が知っているのだろうと思った。もっとも、あくまで“裏技”であって“表”に出すものではないと考えて、不自然に見えない速さを探った結果、ある投球は115%、別の投球は120%の加工にしたということだ。

5 発覚の経緯と公表

本件放送の発覚は、スポーツ局内での気づきによる。リトルリーグ・コーナーの回が放送された19年8月11日夜、スポーツ局のフロアで番組を見ていたスポーツニュース部のディレクター数人がざわつくのを、少し離れたところで仕事をしていた『消えた天才』のアシスタントプロデューサー（AP）が耳にした。ディレクターの一人が放送終了後、Qカットの球について、速すぎるとの印象を伝えてきた。早回しという言葉は出ず、投手の凄さを言っているのだろうと、APは解釈し、そのときは気に留めなかった。

速すぎるとの感想がAPの脳裏によみがえったのは、8月29日である。『消えた天才』の別のコーナー担当ディレクターからこんな話を聞いたからだ。9月22日放送回に向けてのプレビューの際、枠ディレクターに昇格していたCディレクターに、このままでは選手の凄さが伝わらないから早回ししてみてもらっていいかと言われ、断ったという。プロデューサーの耳に入れるべきだと思ったAPは翌8月30日に、8月11日放送回の件と併せて報告した。

その後の展開は急だった。プロデューサーはただちにリトルリーグの回を視聴し直して、たしかに速いと感じ、総合演出をはじめとする制作に関わったスタッフと連絡をとった。B枠ディレクターとFコーナー担当ディレクターが早回しの事実を認めたため、スポーツ番組制作部長に報告した。週末にあたる翌8月31日と9月1日は、プロデューサーが各スタッフに電話で聴き取りをし、週明けにスポーツ番組制作部長がB枠ディレクターとFコーナー担当ディレクターに会って話を聞いた。その後考査担当者も加わって面談による聴き取りを関係者に行い、9月5日、お詫びと番組の休止をホームページで発表した。

その後も調査は継続した。あらためて関係者に詳細な聴き取りを行ったほか、4件の早回しのうち3件が取材対象者や関係者から借用した素材に施されていることから、その他の借用映像についても放送された映像と突き合わせて精査した。その結果、報告済みの4件以外に早回しされたものはなかったことを10月21日にTBSのホームページで告知するとともに、番組の終了を発表した。

IV 本件放送の背景と問題点

1 整っていなかった制作体制

早回し加工のあった4件のうち3件が起きた放送回では、A総合演出が実質的にプロデューサーも兼ねていた。別にプロデューサーが置かれていたものの、キャスティングの一部に当たるのみで、演出の基本方針について総合演出と相談し、番組の方向性を決める役割は、ほとんど果たしていなかった。一般的にゴールデンタイムのレギ

ユラー番組で総合演出がプロデューサーを兼ねることはめったになく、極めて特殊な体制だったと、複数のスタッフが述べている。

それぞれの役割を考えても、総合演出は面白さを追求するあまり、ときに信じる道を突っ走るケースがあり、プロデューサーはコンプライアンスや品質管理の観点から「待った」をかけることがある。本来は分担されるべき役割が一人に集中していた状態を「ブレーキがなく、アクセルだけの車」に例えるスタッフもいた。A総合演出はプロデューサーの補強を求め、所属部署も徐々に動きはじめたものの、遅きに失したと言ふべきだろう。

プロデューサーが行うはずの予算管理や労務管理も、ほとんどをA総合演出が担っていた。権限と負担の集中は、周囲の目にもあきらかだった。早回しに違和感を覚えたディレクターも、是非の議論を始めたら、多忙を極め、かなりの重圧を押して番組を支えているA総合演出にさらなる負担をかけると配慮し、異を唱えなかったそうである。

中継やスポーツニュースを主たる業務とし、制作局と一緒に制作する番組『炎の体育会TV』がすでにあるスポーツ局には、その上に単独で制作する番組に人員を振り分ける余裕は乏しかったように見える。体制作りは後手後手に回ったと、多くのスタッフが口をそろえる。

むろん多忙はあくまでも本件放送の背景であり、早回し加工の原因をそこに帰すことはできない。A総合演出の負担を慮って早回しの是非の議論を控えたスタッフの頭には、視聴者や出演者の存在はあっただろうか。「すご〜い」「はやっ」といったスタジオの反応を得るためか、「実際の映像」として加工した映像を見せることは、まず第一にスタジオ出演者への敬意を欠いている。「実際の映像」と言いながら事実と異なる映像を見せるとき、視聴者も欺いている。

何よりもVTRに登場した元選手たちに失礼ではないか。著名アスリートと並ぶかそれを上回りそうな実力を持ちながら「消えた天才」のその後を追うのが、番組の趣旨だ。その選手の試合や練習の映像に早回しをかけるのは、実力よりいわば“上方修正”しなければ著名アスリートに及ばない、すなわち「天才」ではなかったと言っているに等しく、番組の趣旨そのものを、自ら裏切ることになる。A総合演出らの多忙という事情はあるにせよ、放送倫理の感覚が鈍っていたと言われても仕方がない。

2 スピードを変える加工

本件放送は「実際の映像」と言いながら、または、その言葉をナレーションやスーパーで出さなくとも実際の映像であると視聴者が受け取る状況で、早回しした映像を使用した。同じVTR中でも再現ドラマには「再現」と画面に表示し、実際の映像とは区別している。かたや早回しをしたシーンには、そのことの表示はなく、実際の映

像と分けるつもりはなかったことは、あきらかだ。

スピードを変える加工そのものは、スポーツ局内で日常的に行われていたことは、前述したとおりである。番組の冒頭に見どころを凝縮して紹介するアバンVTRは、加工技術を駆使していかに格好よく盛り上げるかが、腕の見せどころと聞く。

本件放送の4件を、起きた順に並べれば、Bディレクターが最初に思いつき、A総合演出が是認したやり取りから早回しの手法が導入され、スタッフの間でひそかに継承されていったようにも受け取れる。だが、コーナー担当ディレクターの発案を待つまでもなく、スピードを変える手法そのものはスポーツ局内にそれ以前からあったと言える。

むろん、サッカーのゴールの瞬間に用いられるスローなどの手法は、ここで問題にしていない。視聴者がスポーツ中継などをより楽しめるようにするための加工であり、何よりも視聴者が、加工とその理由や意味を理解している点で、本件放送とは一線を画する。しかしながら、最初に早回しをかけたBコーナー担当ディレクターが、スポーツ局でサッカー番組やスポーツニュース番組に長く携わってきたこと、早回しについてのやり取りがほとんど記憶に残らないほど、ひっかかりを覚えなかったA総合演出がスポーツ局育ちであることは、偶然ではあるまい。VTRの出来や面白さに不安を抱くとき、限られた時間の中で面白くする方法を性急に求めるとき、なじんだ手法としてスピードを変える加工がすぐそばにある彼らにとって、その「一線」は越えやすいものだったと思われる。

3 技術革新と心理的ハードルの低下

スポーツ局の管理職クラスは、本件放送での早回し加工を知って、驚愕した。自分たちの感覚ではあり得ない、と口をそろえた。ビデオテープを編集していた頃、ディレクターはスピードを変える映像加工を自分ではできず、オペレーターに頼まなければならなかったという。

今はスタッフ各自のパソコンでできて、操作は極めて簡単だ。球がピッチャーの手を離れてからキャッチャーのミットに収まるまで0.5秒間の映像に115%の早回しをかけるといった、煩雑そうな加工も素早くできるようになった。

聴き取りで印象的だったのは、早回しをしたディレクターたちの抵抗感の少なさである。一瞬戸惑ったり意外に思ったりしたものの、演出方法のひとつとして受け入れ、葛藤や煩悶をした様子はそれほど見受けられなかった。

18年12月に表面化した元高校野球選手のコーナーの問題で新体制へ移行する際、管理職クラスが『消えた天才』の制作に携わる全員に、「事実と異なる伝え方」をしたことはないか聴き取りをした。本件放送のうち3件はすでに起きていながら、表面には出てこなかった。

本件放送の問題が発覚した後、管理職クラスは、あのとときの聴き取りで申し出がなかったことに「なぜ」という思いを抱いたが、それはつまるところ、早回し加工に対する後ろめたさがなかったからだと考えるに至った。聴き取りを受けたディレクターたちは、問われている「事実と異なる伝え方」とは、選手時代の戦績や「消えた」経緯などで事実と違うように伝えることだと受け止め、映像加工とは結びつかなかったという。

別の映像加工なら、番組のほとんどの回で行われていた。「天才」だった頃の映像の多くはホームビデオで撮影されたもので画質が粗く、たいいてい色調の補正やトリミングといった処理が必要になる。「天才」の凄さを「わかりやすく見せる」ことのできる早回しは、「見やすくする」ための映像加工と大差ないという感覚に根ざしているのではないか。

パソコンですぐさまできる操作には、第三者の目やチェックが入る余地も、自分のしていることの意味を問い直す時間も乏しい。見せ方に行き詰まったとき、人に知られず簡単にできる方法として映像の加工がある。技術的に容易になったことが加工への心理的なハードルを下げたと言えよう。

委員会は、2014年に公表したフジテレビのバラエティ番組『ほこ×たて』の「ラジコンカー対決」に関する意見書（委員会決定第20号）で、「高い技術に安易に依存するリスク」を指摘した。『ほこ×たて』は、最強の実力を誇る者同士が対決し、その結果をスタジオの出演者が予測する番組だった。審議の対象とした放送回のVTRは、ラジコンカーなどを銃弾で捕らえようとする狙撃手たちとラジコン操縦者たちとの団体勝ち抜き戦の模様を伝えるものだが、実際にはなかった対決が編集によって作り上げられていたのである。意見書では「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」と述べた。この指摘は残念ながら、本件放送にも当てはまる。

4 チェックの仕組みの限界

スポーツ局では、スポーツ考査部が19年4月に新設された。元高校野球選手のコーナーの問題から、考査の重要性を認識し、スポーツ局内にも専門の部門を置くことにしたもので、その姿勢は評価できる。だが、その後に起きたリトルリーグの早回しを見抜くことはできなかった。

156%の速さの投球シーンについて、スポーツ考査部の担当者は見る機会がなかった。考査担当者がチェックしたのは、スタジオ収録の際に使用したVTRであり、その段階では156%の速さの加工はまだ施されていなかった。156%の速さとな

ったのは、前述したとおり、スタジオ収録後の本編編集においてである。

現実問題として、0.5秒間の映像に対する120%の早回しを肉眼で見抜くことは困難だろう。投球シーンに対して目の肥えたスポーツニュース部のスタッフですら、速すぎると指摘したのは実際の156%の速さのQカットのみだった。

そもそも疑いを持っていないものをチェックすることは至難の業ではないか。スタジオ収録に使用したVTRはスポーツ番組制作部長もチェックしており、球の速さに驚きながら、ピッチャーからの距離がシニアよりも4メートルほど短いという説明で納得したことも、前述のとおりである。

スピードを変える映像加工を第三者に頼まなければならないテープ編集の時代を経験している管理職クラスは、速いとは感じて、早回しをしているかもしれないという発想そのものがなかったようだ。彼らの回想によると、2000年代半ばにテープ編集からデジタル編集へ切り替わったという。

本件放送にかかわったスタッフたちが放送の世界へ入ったのは、その頃である。スポーツ局以外の部門で育ち、『消えた天才』チームに移ったディレクターも、早回しの指示には戸惑いながらも、加工自体には何ら難しさを覚えなかった。加工ソフトにはAD時代から日常的に触れており、ディレクター同士が遊びで使うこともあったと聞く。映像加工に対する感覚には、管理職クラスとデジタルネイティブの若い世代との間には小さくない乖離がありそうだ。

156%の速さとなったQカットの映像が加工した本人以外の目に触れたのは、総合演出、制作プロデューサー、プロデューサーによる放送前の最終チェックだが、誰も早回しを見抜けなかった。そもそもこの段階では、プロデューサーは音楽や映像の権利関係がクリアされているか、スポンサー名に不適切な文字や映像がかぶっていないかなどを、また総合演出は他局の対抗番組ではどのタイミングにどのコーナーが来るかまで想定して全体の流れを、確認するのに力を注ぐという。

スポーツ局のある管理職は、今後チェックの仕組みを変えなければならないという危機感を持っている。映像加工が簡単にできることを念頭に置き、そういう目でVTRなどを見なければならないという。映像加工技術の進展にチェックの仕組みをどう対応させていくかが、新たな課題として浮上している。

V 委員会の判断

本件放送では、スタジオの出演者や視聴者に対して「実際の映像」と言いながら、またはそう受け取れる状況で、映像の早回し加工が繰り返された。映像の加工であれ、事実を曲げる手法は過剰な演出と言われてもやむをえない。

NHKと日本民間放送連盟（民放連）の番組倫理委員会が1993年に出した「放

送番組の倫理の向上について」と題する提言の「1 放送人としての心構え (2) 事実に基づいた取材・制作を行う」には「虚偽や捏造が許されないことはもちろん、全体が誤っていなければ、部分的には何をしてもいい、という発想も許されない。面白さを追求するあまり、過剰な演出に走ってはならない。特にドキュメンタリーでは、当初の構想にのみ固執せず、取材現場の状況に応じて、柔軟に変更する知恵と勇気を持つべきである」とある。また、民放連の放送基準「(32) ニュースは市民の知る権利へ奉仕するものであり、事実に基づいて報道し、公正でなければならない」には「ドキュメンタリーや情報系番組においても虚偽や捏造が許されないことはもちろん、過剰な演出にならないように注意する」との解説が付く。

委員会は、これらの規定に抵触するため本件放送には放送倫理違反があったと判断する。

なお、TBSが本件放送の問題を把握した後ただちに内部調査を開始し、その結果を視聴者に公表した自主的・自律的な対応は、極めて迅速で適切だった。

VI おわりに

あの投球シーンがなければ、問題はいまだに表面化していなかったかもしれない。実際の156%の速さとなったQカットの映像のことだ。

他の早回し加工はいずれも、115%から130%までの範囲内に収まっている。「早回ししているとわからないけれど、凄くは見える」という倍率を各ディレクターがパソコン上で探って、そのあたりに落ち着いた。

ただひとつ突出した速さとなった156%という倍率は、制作者の意図したものではない。不安が招いた偶然の産物だ。梓ディレクターはCMの間も視聴者をつなぎ止めておきたいという思いから、CM前の一球をもう少し速く見せたくなった。その一球に、自分の班のディレクターがすでに早回しをかけていると知らなかったのは、加工が明確な指示によるとは限らないことを表している。それが問題の発覚につながったとは、皮肉な結果と言うほかない。

1本のVTRとずっと向き合い、修正を何回も繰り返していると、面白いのかどうかわからなくなってくる——聞き取りで語られた言葉だ。ディレクターだけでなく、今は管理職クラスとなっているベテランからも同じような話を聞いた。番組を作る過程での偽らざる心理状態をそこに感じる。

番組作りに不安はつきものだ。このVTRではスタジオの反応がよくないのではないか、視聴者がチャンネルを替えてしまうのではないか。いかに多忙であってもスタジオ収録日、放送日といった期日は厳守しないとイケない。なんとか間に合わせなけ

れば、少しでも視聴率を取れるものにしなければと焦りもつもの。手の内には簡単に操作できる映像加工技術がある。

不安や焦りの解決策をそこに求めたくなることもあるだろう。理屈は立つ。言葉のすべてがそうであるように「事実」という言葉の解釈は、いかようにも拡大や縮小ができる。投球の速さを変えたところで三振を取ったことに変わりはない、なかったことをあったと偽るわけでもない。だが、放送倫理は言葉の解釈の問題ではなく、あくまでも番組に即して考えるべきものだ。「自分の作っているこの番組ではどうか」という判断である。視聴者が接するのは、個々の具体的な番組だからだ。

技術革新が下げた心理的なハードルは、個々人のモラルによって押し上げ、保たなければならない状況にある。大きな課題を抱え込んだ状況だが、技術の進歩は善くも悪しくも後戻りしない。そうした時代に番組を作っていることを制作者たちが認識し、最善を尽くすことを願っている。