

【講演会記録】

ボトムアップの報道を目指して

遠 藤 大 輔

それでは、よろしくお願いします。こんにちは。皆さん、お元気ですか、はじめまして。遠藤大輔といいます。今ご紹介いただいたように、僕はビデオジャーナリストという仕事をしております、他方で若い子たちに、メディア・映像の作り方を紹介しております。今日は90分という限られた時間ですけれども、そのサマリーを皆さんにご紹介したいなと思って準備をしてきました。よろしくお願いします。まず自己紹介がてらに、普段の活動を紹介するビデオを見ていただきたいと思います。（「遠藤氏の紹介ビデオ」）

トップダウンの報道

ということで、日ごろジャーナリズムの活動と教育、大学はもちろんのこと、ワークショップなんかでいろんな大学の学生たちとワイワイ楽しくやっております。

僕の仕事なんですけども、今、この1枚目の図にあるように本来はテレビ局で分担して行われていたいくつかの作業を、一人で担うという新しいシステムでやっています。これはまあ、だいたい95年に初めて日本に登場した仕事のスタイルで、一人で何でもやるということなんです。ただ、今日の話のテーマは、映像の表現の方法だとか、そういう細かいことではなくて、なぜ一人でやるのか。一人でやることにどんな意味があって、マスメディアで働く人とはどんな関わりがあるのかということについて主にお話をしたいと思います。時間が限られていますので、あんまり細かい話はできません。

この分担してやるっていうもとのスタイルの何がよくなくて、1人でやることにどういうメリットがあるのかっていうところなんですけども、この図の中に「トップダウン的」って書いて矢印が入ってます。テレビ局ってやっぱり大きな組織なので実は皆さんが街でよく見かけるようなテレビクルーの立場というのは一番下なんですよね。で、技術者集団というのが一番下にいて、その上にディレクターがいるんですよ。そして番組全体の編成を考えたり、重要な決定をする人物としてプロデューサーがいる。こういった形でもともと分担されているんですね。だからカメラが小さくなったからといって、簡単に誰でもテレビと同じような番組が作れるか言うとは実はそうではなくて、そこにはいろんな目には見えない作業、テレビを見るだけではわからない作業というのがあるんです。

特に重要なのはディレクターの立場なんです。取材現場に最も近いのはテレビクルーであり、そしてディレクターがその現場にいますけども、このなぜ上から矢印があるかというところでですね、これはしばしばプロデューサーの意図によって現場で得られた情報が現場の状況とは少し違う形にゆがめられてしまうことがしばしばあるんです。これはまあシステム上どうしようもないことなんです。

例えばディレクターとカメラマンとは打ち合わせをしますけども、必ずしもカメラマンがディレクターの言うとおりに撮る、というわけではないです。カメラマンにはカメラマンなりのプライドがあってですね、自分がこうしたいと思うような画を撮る。編集マンは編集マンでそういうものがあるんです。だからディレクターは自分で機材の操作をしない代わりにいくつかの大事な判断を技術者に委ねてしまうことになるし、それからプロデューサーとの打ち合わせの中ではやっぱり民放では特にそうですけども、なるべく視聴者にアピールするように、やや過激な表現の仕方を求められたりする。その結果、最終的な出来上りを取材現場にいる人たちが見ると、ちょっと違和感があるようなものになってしまう。そういうような全般的な傾向が昔からあるんです。

僕自身はそういった問題に違和感を感じてジャーナリストになった人間なの

で、なんとか筋を通した物語を作れるような方法はないかと色々試行錯誤した末に行き着いたのが、一人で全部やっちゃえ、という方法なんです。

その場合に物語……皆さん初めて聞いた言葉かもしれませんが、「ナラティブ」といいます。この物語とは何なのか。いかにして報道の世界に物語という言葉は使われるのか。これをちょっと説明していきたいと思っております。

皆さんにはまず、ちょっと童心に帰って「きかんしゃトーマス」を観てもらいます。（「きかんしゃトーマス」の映像）

きかんしゃトーマスと物語理論

はい、きかんしゃトーマスですね、僕はけっこう年なんで、子どものころ見たことないんですけど、見たことある人います？ ああ、結構いるね。はいはい、ではまあ、割と身近な感じで見ていただけたと思いますけど、題材はね、けっこうなんでもいいんです。映像の勉強をするには、もう我々の住む社会には様々なジャンルの様々な映像作品がありますので、まあどんなものでも参考になるんですけど、子ども向けの物語というのはわかりやすいのでいつも使っています。

今のお話を思い起こしながら、物語というものの在り方を少し考えていただきたいと思います。まず物語とは何かということなんですが、記号論・記号学という学問の延長で物語理論という学問があります。ウラジミール・プロップというロシアの研究者が最初にそのロシアの民間伝承をいろいろ集めて研究した結果、そこには31の機能があると指摘したんですね。それがこの物語理論の始まりなんです。これはいろんな形で研究されて来てて、例えば皆さんはご存知ないかもしれませんが、「スター・ウォーズ」をつくったジョージ・ルーカスなんかもそういう神話学と物語理論の先生に教を乞うて、ああいう作品を作ったんですね。だからハリウッドではけっこう物語理論に依拠した作品づくりはごく普通に行われてます。日本ではあんまり話題にもなってないし、本でも出ていないのであまり意識されてないのかなという気はします。

とりあえず話を戻して「物語」ってなんなんだろう、と。それを簡単に図にしたのがこれなんです。いろんな物語があります。今までにも。しかし、ある種の共通点というか、最大公約数的なものがあるってというのがこの図なんです。これがまあプロップの31の機能というものと、それからその後にですね、「行為項」っていう登場人物の役割によって物語を分析しようという発想で研究したグレマスという人の「行為項モデル」ってのをちょっとこう重ねて書いてみたものなんです。

たとえばさっきのお話だとマイティマック……マイティとマックが、仕事を頼まれるのはミスター・パーシバルっていう人ですね。これはグレマスの理論でいえば「送り手」ってことになるんですね。それで、主人公はマイティとマックです。彼らの仕事とうまくいくようにアドバイスをしたりするのがトーマスです。彼が「援助者」というかたちになって、この場合特にね、別に誰かと闘ったりとかそういう話じゃないんですけども、「行き止まり」と闘うんですね。簡単に言うとね。敵というのはさっきのお話だと「行き止まり」ですね。結局マイティとマックがうまくやれない中でとうとう「行き止まり」にぶつかっちゃった。これは最大の課題なわけですよ。そこで乗客たちがみんなで協力して列車を押したら動いた。という一つの方法を提示することによって彼らは学ぶわけです。

これは乗客たちが「授与者」となって、プロップの概念では「魔法」ということになりますけども、何らかの新しいアイデアをもらって、そして最後には仕事を仕上げる。仕事をちゃんとやり遂げて……「受け取り手」というのはこれもまた乗客ないし鉄道会社、みたいなことになるかもしれませんが、これに対して役割を果たすというような感じです。こういう日ごろの日常社会の中から何か特殊なことが起きて、その中で「協力者」に出会ったり、「授与者」に出会ったりして課題を克服するっていうこの一連の流れが「物語」と呼ばれるものの正体だと考えられています。こういったことは、実は、映像のジャンルというものをかなり異質なものに分けている。

この図にあるように、一番単純な映像の利用の仕方っていうのは監視カメラ

です。最近街中にありますけどね。時刻と何が起きたかを淡々と記録するというものですね。それから比較的それに近いものとしてイベント記録というのがあります。例えば国会中継とか、野球とかサッカー中継とか、音楽のライブ収録とか、いろんなかたちでそこにあるイベントを記録する、そういう種類の仕事というジャンルがあります。

でもそれらの仕事にはさっき言ったような物語を作るという仕事は含まれていないんだね。つまり、試合なら試合、国会なら国会、音楽なら音楽……あらかじめそのイベント自体が物語の行き先を決めているわけで。映像のためにこういう風な展開にしようという風にはなっていないよね。例えば日本テレビが放送しているからといって本当は阪神が勝ってる試合を巨人が勝ったことにはできないですよ。つまりこのジャンルの物語というのは映像を作る人が作っているんじゃないんですよ。イベントそれ自体が物語。こういうジャンルというのは、ものすごく簡単に言うと、たくさんの台数のカメラとそれを切り替えるスイッチングの装置があればできる、ということなんですね。

報道とディスクール

そういうものと、実はニュースやドキュメンタリーとの間には大きな違いがある。ここにあるように、そうやってただあることを撮るんじゃなくて、解釈して組み立てて、物語として語るというプロセスは実は報道分野にはあるんです。これが、いわゆる記録の映像と、報道の映像の一番大きな違い。これは映画やさっき観たような子ども向けの番組や、様々なフィクションのものとかかなり共通点があるんですね。だから簡単に言うとさっき言ったような物語の構造がドキュメンタリーやニュースの中にもある程度あるということなんです。これもあまり知られてないことですけどね。そういうことなんです。

例えばドキュメンタリーの場合、どういう風に物語が展開されているのかということなんですけど、この図にあるように通常は何かその話題に気づいてもらうための「端緒」、これは問いかけですよ。『なぜこうなっているん

でしょう」,「なぜこのようなことが起きているんでしょう」みたいな形で最初に前フリがあって、そこから例えば主人公がいる場合はその人物を紹介する。背景を紹介したり、人物を紹介したり、今までの経過などを見せていくことによって、問題のありかをわかるようにガイドしていくんですね。そしてクライマックスがあって、結論に出ると。こういったかたちに集約されがちです。

ここで一つ考えてもらいたいのは上下の段……二つの段を作ったんですけども、このナラティブ・物語というものは、さらに言うとこれはパンヴェニストという人の提案なんですけど、「物語内容（イストワール）」というものと「物語言説（ディスクール）」、この二つの概念に分けて考えるべきだと言うわけです。これはどういうことかという、劇映画であれ、ドキュメンタリーであれ、我々が目にする映像そのものは、我々にとっては出来事が並んでいるようにしか見えないんですよね。実際そういう風に語られていくんです。でも、例えばどの場面をどういう順番でどう入れていくかっていう人為的判断は当然背後にあって、我々が映像を見るだけではわからない論理の流れみたいなものが、裏にあるんです。これがディスクールです。

例えばさっきのマイティマックの話なんかは擬人化された機関車であるマイティとマックというものの……まあ、くっついていくんですけどね、くっついていくけれど二人の話が出来事として語られている。その背景に課題のようなものが提示されているんですよね。最初に右の欄を見て欲しいんですけど、新しい機関車が登場する背景として観光客が増えたとありますよね。それでマイティとマックというものが紹介され、そして課題が提示されますよね。この課題というのはマイティとマックが一つの機関車なんだけど二つの人格を持っていて、互いに争ったりしているという風にこれを面白おかしく課題として提示して、そこから役割を負って観光客をキャンプ場に連れていくと。というような話になっていくわけですね。これで二人の反目によって道のりが困難になると。最悪の事態がやってきて、解決策が見つかって、方法を適用することで目的を達成すると。こういう一連の論理だけの流れってのが想定できるわけなんです。ここで言いたいことって何だろうか？ってことなんですけど……どなた

かいいですか？ せっかく前にいるんで、このお話が言いたいことってなんでした？（学生の回答）「えーと、協力しあうことの大切さ」

はい、素晴らしいです。その通りですね、「協力しあうこと」。だから反目するよりも協力しあった方がいいよ、っていうひとつのロジックが示されているんですよ。これは言葉を変えると「因果律」ですよ。つまり、反目すれば悪い結果になるし、協力すれば良い結果を招くという因果律が提示されている。だから、こういうお話を通して、子どもたちはそういうことを実は大人から学んで、社会から学んでいるっていうことになるんですね。

こういったちょっとお説教臭い話は子ども向けのものにはかなりたくさんあって、いろいろ面白いんですけどね。「忍たま乱太郎」とかね。あと何があったかなあ、「ドラえもん」なんかも、「ドラえもん」のおかげで何か夢みたいなのが起きるんだけど、最後に何かしっぺ返しを食らうっていう話になってるじゃないですか。ああいうのってみんな実は物語の裏に大人が子どもに伝えたい因果律のような何かが含まれていたりするんですよ。だから、大人は子どもに安心して見せられるし、子どもはそういうのを見ることによってお父さんお母さんから直接説教されるんじゃなくて、楽しんでいううちに一つの価値観を受け取ると。これって教育のひとつの側面なんですよ。

なので物語というのは実は単に見るプロセスだけでなく、その結果として何らかの因果律、これは物語論とか文化人類学なんかで「神話」といわれる概念に等しいんですよ。こういった神話を孕んでいる。物語を作ることによって神話を伝えられる。これが、要は例えば、単体で写真を見るとか画像を見るのとの大きな違いです。映像作品には流れがある。流れがあるということはロジックを伝えられるんですね。なのでこのイストワールとディスクールはとても大事です。

じゃあちょっと練習問題ですけど、『ロミオとジュリエット』知ってる？ 『ロミオとジュリエット』のお話知ってますか。ちょっと女の子に聞こう。ロミオとジュリエットどんなお話？ なんかみんな目をそらす。知ってます……

じゃなくてどういふお話？ いや、怖くないので説明してください、マイク使って……構わないから。（学生の回答）「身分違いの恋愛のお話」

どういふ話なんだろう。身分の違う……目覚めるでしょう。えっと、身分が違うと言ってくれたけど、そうなんですよ、これともとのディスクールっていうのはどこにあったかっていうとギリシャ神話の『ピュラモスとティスベ』っていう神話なんですよ。でこれはここから有名なシェイクスピアが中世の貴族の世界に移し替えて作ったのが『ロミオとジュリエット』っていう話です。さらにこれがその後そのままのスタイルで7回映画化されているらしいんですよ。ディカプリオさん、ね。そのままのスタイルで映画化されているんですけど。

もうひとつ、翻案されてミュージカルになっているんですよ、1957年。この時ももとにあったディスクールは、社会的立場より恋愛の方が重要であるってことです。これだって要は因果律ですね。割と共通して受け入れられる因果律。もしかするとイスラム社会とかではまたちょっと違うかもしれません。けど、とりあえず我々の見える範囲での価値観としては割とみんなが共有できるような価値観ですよ。それが違う物語で描かれている。これは中世のお話ではなくてニューヨークのギャング団の話になってるんですよ。「ウェストサイド物語」。映画にもなってます。この写真を見ればわかるように、イストワールは違うんですよ。出てくる人物の服装や、立場も違うし、細かなストーリーも違う。でもディスクールはいっしょ。

こういうスタイルが実は「翻案」と呼ばれるものの中身ですね。例えば黒澤明の「七人の侍」ってのが……これは侍の話なんだけど、西部劇の方の映画で「荒野の七人」と……要するに刀じゃなくて銃を持つ話になる、みたいなことが一般的に行われています。

ドラえものの最終回

事例、ちょっと面白い例があるので紹介しますけど、皆さんは「ドラえものの最終回」って聞いたことがあります？ ドラえものの最終回ってのは実は藤子F不二雄氏を書いたものがアニメ版は5つ、漫画版は4つ、あるらしいんですよ。パターンとして。でも、実はあまり有名じゃない。どっちかって言うと、ある人が考えた「電池切れ説」っていう都市伝説が非常に有名なんですね。これは何かというと、なんか理系の大学院生で、電池の研究をしていた人がちょっとお遊びで書いた。書いてブログかなんかに載ってたっていうのが最初らしいんですよ。1990年代の後半ですね。インターネットを使っているということですから。それがね、チェーンメールで全国的に流布された。あまりに感動的だったからってということなんですよ。

これがどういうことかっていうと要はドラえもんが壊れちゃう。壊れちゃって、のびたくんがそこでただ泣くんじゃなくて頑張る。「これを機会に頑張って勉強する」と言って最後には科学者になって、しずかちゃんと結婚してて、家にドラちゃんがいるんですよ。「もしかしてドラちゃん？」って。電源をとなぐと「のびたくん、宿題終わったのかい」と言って。最後は子どもの姿になってますけど、こういう物語でね。だからロボットという子どもたちにとってはすごい非日常な出会い、不思議な体験なんかがただ終わるんじゃなくて、その子どもの……なんて言うんですかね、将来へのモチベーションというか、そこからまた物語が新しく始まるような終わり方というのが感動を呼んで、全国的に有名になっちゃったという事件があって、そのメールをもとに作られたのが同人誌の漫画なんですけどね。

でも藤子プロはこれに対してはいい風には思ってなくて、裁判になったりしているんですけどね。漫画は裁判で負けちゃって、今ネットで拾えるのは数枚しかないんですけど。そういう事情があり、でももとのディスクール「壊れたロボットを子どもが直すために勉強する」という結論はけっこう引き継がれているんですよ。有名なところでは「ジュブナイル」という映画の中でこれはもう

その「ドラえもん電池切れ説」を根拠に作るんだということで、プロダクションにも許諾を得て作られた映画。それからもう一つはですね、これは偶然発見したんですけども、「ウルトラマンコスモス」シリーズの中でも似たような話があるんですよ。ちょっと観てもらいましょう。（映画「ジュブナイル」が流れる）

はい、まあこんな感じでどうですか、すごい似てたでしょ、話がね。要するにロボットと子どもたちの出会いと別れを描いたエピソードなんですよ。もとは全部さっきのね、ドラえもんの電池切れ説だってわかるよね。

こういったかたちでディスクールってのは形を変えながら、けっこう引き継がれているわけなんですよ。今日はちょっと時間がないので紹介しませんが、えーっと、たとえばね「ゴジラ」の映画なんかは特にそうなんですけど、逆にわりと姿は似てるんだけど、日本で作られたものとアメリカで作られたものではディスクールが結構違うんですよ。なので興味がある方は、レンタルビデオかなんかで観ていただいたらいいと思うんですよ。

まあこれが物語の仕組みです。単に出来事を示すじゃなくて、その裏に何らかの価値観を提示する。神話といったほうがいいですね、言葉を統一するために「神話」と呼びましょう。神話、これはでも、物語がその神話をはじめから作るわけじゃないんですよ。だからたとえばさっき言ったような『ロミオとジュリエット』のディスクールですね、最終的に社会的立場よりも恋愛の方が尊いというひとつの因果律を示してました。

その因果律というのをシェイクスピアが作ったわけじゃない。それは明らかですよ。もともとギリシャ神話にあった話から持ってきてるわけですから。ですからこの神話というのは物語が作ってるというよりは社会の中にあらかじめある因果律、神話ですね。物語をかき寄せてこれをもう一回違う形で再構築する。既存の神話Aを、もう一回違う形の神話として作り出す。このことによって、社会に生きている我々というのはある因果律を共有しているわけです。共有しているのでそういった物語を観ることによって興奮し

たり、安心したりする。落とし所があるんですね。

つまり、もともと社会にある価値観が物語として示されることによって、観る人は自分がその社会にいるということを改めて確認して、安心する。こういったカタルシスのあり方がいわゆるエンターテインメントの仕組みだと僕は考えています。

括弧して「スペクタクル」と書いていますね。このスペクタクルという言葉は「見せ物」という意味ですけど、この言葉は実はあまりいい意味では使われてません。なぜかという、ここで報道の話に戻るんですけどね、こういった形をそのまま、もし現実の世界でやった場合、報道に意味があるのかという話なんですけど。課題をちょっと考え欲しいんですよ。つまり、報道の役割として、すでにある価値観をもう一回繰り返して見せることにどれくらいの意味があるのか。

国というか社会状況によって違うと思うんですけど、非常に国家権力が強い国では国が考える、政府が考える理想の社会像というものをテレビで送り続けますよね。これはまあ例えば北朝鮮とか中国のテレビとか、あるいはもう旧ドイツ帝国のナチスのね、宣伝映画みたいなものとか。日本の戦時中の映画とか。そういうものを思い浮かべてくれればわかると思うんですけども、まあその都合のいいところを、現状肯定をして、社会を再生産するようなありかたっていうのはまあ、実は社会を変える力にはならないんですよ。

このことを、アルチュセール……難しい名前だね、という人は問題にしましたね。彼は国家のイデオロギー装置のひとつとしてマスメディアを捉えています。つまり、支配者にとって都合のいい情報を作り出して再現し、国民を従わせる。そういう構造を持っているんだということをアルチュセールは批判しているんですよ。同じように、ちょっと意味合いは違うんだけど、物語を作ることによって報道がなんかその、現実から乖離してしまうっていう風なことを指摘した人がいて、これはボードリヤールというフランスの学者さん……哲学者かな、がですね「実体なき記号」によって作られるハイパー現実、ハイパーリアルというような形を批判してます。物語を作るということをそのまま

単に現実の社会でやると、現実の問題が解決する方向に話が行かないんですよ。しばしば問題を悪化させてしまうということがある。

例えばあまり深刻じゃないけど有名な事件としてはNHKスペシャルが作った「ムスタン」というやつですね。「秘境ムスタン」なんて名前だったかな。「秘境ムスタンを往く」とかいう特集があって。本当はそんな秘境じゃない。橋もあるし、車もあるんだけど、わざわざ取材班が歩いて川を渡り、ディレクターが高山病の演技をして、その大変さを示したりということで、すごい問題化した例があるんです。まあいわゆる「ヤラセ」の類ですね。物語を作ろうとして現実を捻じ曲げちゃってる。こういった例があるんです。

エイズ報道の問題

ムスタンの例は有名ですけど、そんなに深刻な問題になったというよりはそういうテレビのあり方が露呈した事件だったんですけども、まあ色々あって、例えばですね……エイズだね。エイズパニック。これはそもそも当時の厚生省が悪いんですよ。エイズの第1号の患者とか感染者は血友病という病気の患者さんで、血液製剤、血液から作る薬を注射した人がかかってしまったという重大な事件があって。その当時で3千人くらい感染者がいた。

でも、それを公表せずにどうしたかっていうと、記者会見で同性愛の男性が感染したってことを発表した。マスコミはそれに乗っかって、結局はそのエイズ問題の報道が同性愛者差別みたいなのになっちゃった時期があるんですよ。これが要は非常にその逆に異性愛者の人たちを油断させる結果になって、異性愛者のなかに感染が広がる結果を招いてしまったという事件があったりします。だから、報道の場合は単にわかっていることだけで何か物語を作っていることが報道の役割でないことは確かです。

じゃあどうしたらいいのってのがこの次の図です。要は、やっぱりネタが新しいだけじゃダメなんです。きちんと深い取材をして、今まであった神話が本当に正しいのかどうかちゃんと疑うってことですよね。それで新しい神

話を導き出していくような物語を作らないとなかなか社会を動かすことはできませんね。

だから例えばエイズの例でいえば無関心層を作っちゃったんですよ。同性愛者ってマイノリティですよ。けっしてたくさんいるわけではない。だから多くの人は異性愛者なので、一番大きな問題は「私には関係ない」と思っちゃったことです。多くの人たちがだから自分にはうつらないと思っちゃったんです。自分は異性愛者だからエイズにうつることはない、だから逆に言えば同性愛者はエイズになるんじゃないかみたいなね。そういう意識で受け止めちゃったってことに一番大きな問題があって、結局 HIV の危険性はなんらきちんと了解されてなかった。結局、今までのそういった同性愛者への差別観というものを使った物語の中にそのエイズの物語が集約されてしまったので何も変わらなかったという例ですよ。

だからそこをどう変えていくのか。まあ HIV というのは皆さんご存知だと思いますけど血液によって感染するので 空気感染はしないけれども、血液や体液によって感染すると。これはいろんな場合が考えられて、もちろん同性愛者に限ったことじゃなくて異性愛者も感染はするわけですよ。で、その真実をやっぱり伝えなかったマスコミの責任は非常に大きいと僕は未だに思っています。

だから新しい神話を作っていかなきゃいけない。そうでないと、アルチュセールが指摘したような国家なり産業なりのイデオロギー装置としてのメディアしか生まれないんですよ。そういう物語しかできない。それではみんな困ってしまうよね。やっぱり民主主義国家というものを考えていくのであれば報道というのはそういう従来の既存の神話というものを疑ってかかって、ひっくり返していくっていうようなことをしていかなければならないと思うんです。

マスメディアが間違えちゃうパターンってのはいろいろあるんですけど、ひとつは今言ったようなエイズ報道がこれですね。そういう恣意的な記者発表はけっこうあるんですよ。厚生労働省とかではいまだにあるんです。割と最近有名なのは生活保護問題で、生活保護受給者が増えているという記者会見を行う

ことによって去年あたりものすごい生活保護受給者がバッシングというか批判を受けただけ、現実には数は増えてるけど人口も増えてるので受給率は減ってるんだよね。その減ってるってことは厚生労働省は言わないわけです。都合が悪いから。で、その都合がいいことしか言わない厚生労働省の発表のまんま去年のあの報道があったために大騒ぎになってしまったということです。だってほとんどがやっぱり障害者の人や高齢者の人なわけで。こんな贅沢三昧をしてる人なんていないですけどもね。そういうあり得ない受給者像が作られてしまったっていう例が一つありますね。最近だと。

これはよく「発表報道」といって批判される形ですけども、要するにはじめからあらかじめ定まったディスクールを省庁なり企業なりが出してきたときに、それをあまり見分しないですすね、そのまま流してしまうという傾向があるんです。これは要はディスクールが定まっていそこにイストワールを選んでいくということです。こういうロジックのものを作ろうという意図のもとに逆に素材を集めるんですよ。例えば生活保護のケースでいえば受給の日というのがあります。支払いの日があってその日に役所の窓口へテレビクルーが行って、その並んでる列の中からこう綺麗めの恰好をしている人を選んで撮るみたいなことです。そういうことをするとこういうロジックは埋まってしまうんですすね。そういう形が一つ。

それからさっき言った「ムスタン」の例があるんですけど、ムスタンの例はやっぱりその、そもそも不確定的要素のある企画だと。要は秘境ではないのに、秘境だから大変な目に遭ってようやくたどり着くっていう物語にしようぜ、というのが最初に決まってる。これはNHKによくあることだったと聞いています。要は民放と違ってNHKは役人体質なので一回決まった企画はそのまんまの形で実現されないと許されないみたいなところがあるらしいんですよ。そうすると現場の人たちはどうするかっていうと、どうしようもないと。ムスタンに行ってみた、なんか普通じゃん、と。普通の田舎じゃん、と。という話になって。じゃどうしようかというところでディレクターがですね、無理やりスタッフに高山病のふりをさせて物語、出来事を作っちゃう。そういう出来事を作っ

たとえばディスクールが埋まる。こういう感じですね。なのでこのディスクールとイストワールという考え方の枠組みによってですね、けっこう報道の問題の色々な謎が解けていきます。

救急医療の現場

なので僕自身はそういったことを意識しながらやってるんですけど、ひとつちょっと僕自身の成果物として2008年に「ニュースゼロ」で放映した救急医療についての特集をね、ちょっと見てもらおうと。（「ニュースゼロ」の映像）

はい、この顛末もよくあるテレビの特徴に思われるかもしれないんですけど、実はですね、企画の段階で僕がプロデューサーに言われたのが、この年の年末にね、いろいろ企画の話し合いをしてて、新聞とかでたらいい回しの事件が多いよね、ってプロデューサーと話してて、プロデューサーがなんて言ったかっていうと、「遠藤さん、やっぱり医療機関の責任もあると思うんですよ。その辺もちゃんと探ってきてもらえますか」と。ああそうっすね、ちょっと調べてきますと。

それで現場に入っているいろいろ聞き取りを行ったんですよね。いろんな現場の……医師だとか、救急の人とか、いろんな話を聞いた結果、出てきたのが医療側の責任というよりも、救急車を気楽に、気安く呼んでしまう人たちが多いみたいな話になってくるんですよね。たらい回しっていうのは実は医療側の責任ではなくて、救急システムの危機だということがわかったんです、簡単に言うと。

それで僕が最初に一本やろうかという話だったんだけど、それどころじゃないので三本作りましょうと作ったうちのひとつが今のやつなんですけど、要は、ここで180度神話が変わってるんですよ。わかるよね。つまりそういう報道をやったっていう一例です。そんな風に変えていくためには、作り手がトップダウンではなくてですね、自分の足で歩いて現状を探ると。そうい

ボトムアップの報道を目指して（遠藤）

うところから物語を作っていくというに発想していかないとなかなかできないです。

他のテレビは当時、病院を批判していたのでこの作品はすごいインパクトがあったらしくて、医療現場からもすごい賛同の声があがって。日テレはそれを気を良くして特番まで作ってね。けっこう話題になってますけどね。これはだから現場に行ってみるのは僕だし、撮影してるのも僕ですよ。やっぱりカメラマンに頼んでいたらたぶん、医者が受けとる電話が救急からの電話だってこと自体も多分気づいてないんですよね。そういう関係です、ディレクターとカメラマンって。だから一人で入ってああいう狭い中で動いていくなかで、かなり一人で仕事をするメリットがあるなあと実感したのがこの作品でした。もちろん最後まで原稿も書いてるし、「ニュースゼロ」ですからね。村尾キャスターとかに説明したのも僕です。そういう感じでやってます。

ということでちょっと時間が来てしまったので締めたいと思いますけど。テレビのあり方を批判するときにはですね、やっぱり一般視聴者の見方もどんどんメールとかでね、批判をしてほしいんです。深くカチッと考えて批判をしていただければテレビ側もよくなるだろうと思います。もちろん報道とか映像を目指す人ってのはね、そういう新たな神話を構築するっていうことをひとつの目標にしてもらえばいいんじゃないかという風に思ってます。ということで今日の話を終わります。

みなさんどうもありがとうございました（拍手）。

〔付記〕

この講演会は2014年11月13日に国士舘大学メープルセンチュリーホールにおいて政治研究所主催で開催されたものである。講演記録のテープ起こしは、国士舘大学政経学部政治学科4年生の白井隆太君に依頼し、政治研究所運営委員の川島耕司が監修した。

【講師略歴】

遠藤大輔（えんどう だいすけ）氏

1966年、東京生まれ。ビデオジャーナリスト。合資会社ビデオジャーナリストユニオン（VJU）代表。日本テレビ、フジテレビの報道特集の多数に関わり、自主制作のドキュメンタリーも多く手がけている。1999年から2002年に実践女子短期大学非常勤講師、2002年より東京経済大学非常勤講師を務め、教育の場でも意欲的に活動している。著書に、『ドキュメンタリーの語り方——ボトムアップの映像論』（勁草書房、2013年）がある。