

# 「大人が本気で遊べる制作環境を」

**テ** レビ東京系列で放送されている特撮ドラマ『ケータイ捜査官7（セブン）』\*1。

歩き、話すケータイ「フォンブレイバー」が、情報社会を蝕むネットワーク犯罪と闘う。

日常生活の中で最も身近なアイテムとも言える「ケータイ」に“人格”を持たせ、これまでにない新しいヒーロー像を生み出した。

子供だけでなく、大人も楽しめる妥協のないドラマ作りをめざした結果、日本のみならず海外でも高い評価を得ている。

この番組の魅力はどこにあるのか？  
シリーズ構成・脚本を手掛ける富岡氏に聞いた。

（このインタビューは2009年に行いました）

## 富岡 淳広

脚本家

### プロフィール

1967年生まれ。脚本家として、主にアニメの脚本、シリーズ構成を担当。『ポケットモンスター』『イナズマイレブン』など、今の子どもたちの心を掴んで離さないアニメに携わっている。とりわけ『ポケットモンスター』シリーズでは、『ダイヤモンド&パール』以降、シリーズ構成を務めている。



キミの気持ちを受信した！

08年4月よりテレビ東京系で放送されている特撮ドラマ『ケータイ捜査官7』は、08年10月22〜24日に開催された「国際ドラマフェスティバル IN TOKYO 2008」\*2において「東京ドラマアワード」\*3の「キッズ&ヤング部門賞」を受賞しました。海外でも「オランダ・アニメーション映画祭」や「シーグラフアジア2008」といった賞にノミネートされるなど、世界に通用するコンテンツとして、国内外で高い評価を得ています。

また、『ケータイ捜査官7』では、本物の携帯電話とのコラボレーションや関連玩具の発売はもちろん、メイドカフェとのタイアップや携帯型ゲーム機ソフトの発売など、その展開の幅広さは目を見張るものがあります。作品のクオリティの高さだけでなく、こうしたビジネス展開の新しさも評価されています。

子供番組としてのターゲットである若年層だけでなく、幅広い世代にも受け入れられているこの番組の魅力はどこにあるのか、日本のみならず海外でも高い評価を受けているポイントは何か、『ケータイ捜査官7』でシリーズ構成・脚本を担当された脚本家の富岡淳広さんに制作現場の視点からお話を伺いました。富岡さんは、主にアニメのシリーズ構成・脚本を中心に活躍しておられます。代表作には、『ポケットモンスター』シリーズがあり、放送開始当時より脚本を担当され、06年よりスタートした「ダイヤモンド&パール」では脚本だけでなく、シリーズ構成も担当されています。また、『イナズマイレブン』『とっとこハム太郎』『テニスの王子様』『SAMURAI7』なども手掛けておられます。

## 大人が全力で楽しむ

——制作にあたって気を付けられた点などはありますか。

『ケータイ捜査官7』では、「子ども番組だけど、大人が全力で楽しんで作る」ことを目標としました。子供番組だからといって、子供に過度にへつらうことなく、大人である自分たちが楽しいと思うものを、心底作りたいと思うものを作ろうということをお前提としました。シリーズ監督である三池崇史さん<sup>※4</sup>はあるインタビューで「こういう企画が成立したことは、スタッフにとっても良いことなんです。『普通と違うことをやってもいいんだ』『やれる場所があるんだ』というのを確認できることは、すごく重要なんですね。『こんなことはムリだ』とみんなが諦めていたら、映画やテレビはつまらなくなる一方です」と述べています。シリーズ構成を担当する私としても、制作スタッフが何よりもまず自分が楽しむことを優先して欲しいと思っていました。ですので、脚本家の皆さんに対しては、「主人公であるケイタとセブンさえ出れば、あとは基本的に何でもOK」というルールのもとに、自由に書いていただいています。

また、「1話完結」というスタイルだったため、それぞれの監督・脚本などの個性が出し易かったことも幸いしたと思います。脚本家さんだけでも自分を含めてざっと10名、これは他の作品では考えられない人数だと思えます。それぞれジャンルの異なるドラマやアニメなど、活躍の場も色々で、結果としてそれぞれの個性がぶつかりあい、かつ相互に競いあいました。数多くのスタッフが切磋琢磨することで、より良いものが生まれたと自負していますし、このことこそが多種多様なジャンルから多くのスタッフが集まった意義だと思っています。

——なぜ、そのような作り方をめざしたのですか。

映画からテレビへ人材が流れていたころ、テレビ界は非常に活気があったと聞きます。スタッフが活躍の場をテレビに移し、新しいことをやろうとしていたのでしょう。その頃の空気を取り戻したい、そんな思いも強かったですね。「今の1クール制のドラマとは違う、1本1本が映画を見た気分になるような1話完結式のドラマを作りたい」という思いはずっと持っていました。この現場は、それが出来ると感じたのです。ですから常に、「自分達が面白いと思ったものを作ろう!」という気分をもって現場に臨んでいました。スタッフの皆さんも、少なからずそういう気分があったのではないのでしょうか。何か新しいこと、凄いことをやってやろうという思いは、いつも感じていましたね。

——ある意味、昔の方が恵まれた制作環境であったと。

たとえば1970年代、テレビがまだお茶の間の中心にあった頃は、今よりももっと挑戦的な制作環境があったのではないかと強く思います。当時の番組を思い起こすと、制作者自身が面白いと思うものを自由に制作していたように思われる作品で溢れています。中には登場人物の顛末などに目をそむけたくなくなるような惨い描写がなされている番組もありましたが、それも制作者が描きたいものを描いた結果であり、非常に意味があったと思います。それは子供向けといわれる番組においても容赦ありませんでした。

ところが今はどうでしょうか。とりわけ子供番組を作る際には、表現のあり方をめぐって「子供たちを守る」ということに過剰な意識があるように思います。一方で、同じテレビのなかには、たとえばワイドショーのように事件や事

※1「ケータイ捜査官7」情報化社会における人間とネットワークのあり方をテーマとしている。社会を蝕むネット犯罪を捜査する組織「アンダーアーカー」のエージェントとなった高校生・網島ケイタの成長と、ケイタを助け導く相棒・パティケータイ「フォンブレイバー」の活躍を描いている。

※2「国際ドラマ

フェスティバル in TOKYO 2008」  
「JAPAN国際コンテ」  
ンツフェスティバル(コ・フエスタ)のオフィシャルイベント。日本民間放送連盟や日本放送協会などテレビ番組に関わりある業界団体が主体となっている。「ジャパン・コンテツツの海外発信」を目標とし、決して欧米やアジアの作品に比べて見劣りしない日本のドラマ作品の国際競争力、収益性を伸ばすドラマフェスティバル。日本のドラマ作品を広く知らしめる事が狙い。

故などをセンサーショナルに取り上げ、視聴者に考える余地を与えずにリードするようなケースも見受けられますね。長いことこの世界にいて、番組ごとのスタンスに違和感を感じてしまうのです。いわゆる子供向けの番組だけが「世の中は良いことばかりだ」という作り方をしている。本当に意味があるのでしょか。子供番組だからこそ、「世の中には嫌なこともある」ということを逃げずに描きだすことによつて、子供たちに「考えてもらおう」ことも重要なのではないでしょうか。

——非常に自由度の高い制作環境を確保されたようですが、スタッフの満足度は高かったですか。

満足したかという点、満足できなかったというのが正直なところだと思います(笑)。でも、それは後ろ向きな不満ではなく、「もっとできることがあった」「もっとやりたかった」という前向きな不満です。

それは作り手が本当に面白がって制作できた証拠だと思つています。だからこそ、「やりたりない」という不満が出てきたのだと思います。『ケータイ捜査官7』はこの3月で終わりますが、視聴者からだけでなく、制作スタッフからも「続編はないのか」「映画化はしないのか」といった期待の声があがっています。それだけ、「もっと観たい」と思わせる作品に関わることが出来たという意味では、満足ともいえますね。

### 制作現場に立ちただかる「縛り」

——逆に言うと、他の多くの制作現場にはこうした自由な空気が薄れているということですか。

ドラマ、アニメのオリジナル作品が少なくなつた今、原

作に惚れ込んで番組作りをしているクリエイターさん以外は、果たして楽しんで作っているのだろうか、とは常に思つています。それは、原作による縛りがあったり、スポンサーからのオーダーがあったりと、さまざまな「縛り」があるからだと思ひます。

原作の縛りは、言うまでもなくアニメ化・ドラマ化するにあたって原作者の意図を尊重するとともに、既存のファンの思いを裏切らないためにも欠かせないものではあります。しかし、それを追求しすぎた場合、制作スタッフのできることは、コピー&ペーストするだけの作業でしかなく、クリエイティブな仕事とは言えないものとなつてしまひます。そして、こうしたことが多くなつていく背景には、アニメ化にしても、ドラマ化にしても、その判定基準が「原作がしっかりしており、はずれないこと」となつていくことがあると思ひます。難しいのは、この「はずれないこと」なんです。原作通りであることに制作側も視聴者も縛られるあまり、自由に原作を解釈することはまずありません。原作が唯一無二の存在になつてしまうと、「だったら原作を読めば充分」となつてしまひます。ではなんのための映像化なのか？ という疑問はいつもありますね。

また、スポンサーの縛りについては、たとえば、民放で子供向け番組を放送する際には、多くの場合、玩具メーカーさんがスポンサーとなります。そうすると、玩具の販売計画・スケジュールにあわせたストーリー展開を考えなければならぬという縛りが生まれます。それはそれで楽しかったりもする一方、商品の発売を子供達も見抜いて、いわゆる「お約束」だらけになつて新しいものが生まれにくい現状もあるように思ひます。

※3 「東京ドラマアワード」

正式名称は、「国際ドラマフェスティバル in TOKYOアワード」。放送番組の海外発信を見据え、これまで顕彰されてきたテレビドラマの選奨とは異なる「市場性」「商業性」を重視したアワード(賞)。

グランプリには、WOWOW「バンドラ」(連続ドラマ)とテレビ朝日「点と線」(単発ドラマ)が選ばれた。

※4 「三池崇史」

1960年生まれ。大阪府八尾市出身の映画監督。コメディ、バイオレンス、ホラーなど多岐に渡るジャンルで映画制作を手掛ける。代表作に『グロウズニード』『ゼブラマン』『着信アリ』など多数。また、『ケータイ捜査官7(テレビ東京)』『ウルトラマンマックス(中部日本放送)』など、テレビドラマも多数制作している。

## NHKには民放とは違う「自由」がある

——NHKの制作現場はどうでしょう。

NHKには、少なくともスポンサーからの縛りというものはありませんよね。また、過度に視聴率を気にする必要がありませんから、もっと冒険出来るのではないかと思うのです。

もちろん、NHKにも過剰な演出はできないなど、公共放送だからその「縛り」があるとは思いますが。でも、だからこそ、民放にはある「縛り」がない、公共放送ならではの制作環境を最大限に活かし、民放とは違う「自由」を楽しみながら制作して欲しいと思います。

——民放とは違う「自由」ですか。

以前、NHKで『新八犬伝』<sup>※5</sup>や『三国志』<sup>※6</sup>といった長編の連続人形劇が放送されていましたよね。私も子供の頃観ていましたが、これらは、今でも評価されているし、多くの人の記憶に残っていると思います。それでも最初の一步を踏み出すにはやはり相応の逡巡があったのではないのでしょうか。それを乗り越えて作られたものだからこそ、何十年経った今でも高い評価なのでしょう。また、その内容も制作者が楽しんで作っていることが伝わっていたと思います。

そうした私達が昔ときめいたものを今また表現して欲しい、古くて新しいものを追求して欲しいと思います。

また、今のNHKにも、たとえば教育テレビの『日本語であそぼ』や『ピタゴラスイッチ』などのように、作り手のチャレンジ精神が伝わる番組がありますよね。私の子供の頃にあった『できるかな』<sup>※7</sup>のノッポさんのパントマイ

ムやタップダンスもそうでしたが、狂言やピタゴラ装置なども、CGなどではない「本物」を使っているからこそ、観る人に響くのだと思います。こうした「本物」を視聴率に縛られず使えるのも公共放送ならではの思いです。

——公共放送であるNHKに望まれることはありますか。

『ケータイ捜査官7』は、「大人が本気で遊んだ」番組ですが、しかし、それでもやはり逃れることのできない「縛り」があり、十分に「満足」することはできませんでした。NHKには、クリエイターがその個性を活かし、チャレンジできる場を、心ゆくまで本気で遊べる場を確保して欲しいと思います。スポンサーや視聴率に縛られることのない受信料で成り立つ公共放送だからこそ担保されている自由を活用した番組制作ができるはずですし、外部のクリエイターに対しても民放とは違う大人が本気で遊べる場を提供できるはずだと思います。そして、そこから生み出された作品は、視聴者の期待に応え、さらに大きな迫力で視聴者をびつくりさせてくれるのではないのでしょうか。

## インタビューを終えて

今、若者のテレビ離れが危惧されています。NHKでも、こうした傾向を踏まえて、「経営計画」において「若者の視聴機会を増やすため次代を担う世代に向けたコンテンツを積極的に開発します」としています。こうした場合、ともすると「若者に媚びた番組」の開発となりかねません。もちろん、場合によっては若者との距離を縮める努力が必要であることは言うまでもありません。

※5 「新八犬伝」

NHK総合テレビで放送された全464話の長編人形劇（1973〜75年）。原作は滝沢馬琴の『南総里見八犬伝』で、仁義・礼・智・忠・信・孝・梯の八つの珠を持った伏姫ゆかりの犬士が活躍するファンタスティックな時代劇。1話15分の番組でありながら、平均視聴率20%の人気番組となった。

※6 「三国志」

NHK総合テレビで放送された全68話の人形劇（1982年10月〜1984年3月）。中国の三国志演義をモチーフに、劉備・孫権・諸葛孔明を巡る説話を中心として、魏・呉・蜀三国の興亡を描いている。人形美術家・川本喜八郎氏が担当した美しい人形も有名。

※7 「できるかな」

1967年4月から1990年3月までNHK教育テレビで放送されていた幼児向けの工作番組。「ノッポさん」と「ゴン太くん」が、テレビを見ている幼児に身近にあるものを使って工作の楽しさを教える。ノッポさんは20年間無言を貫いたが、最終回で「あーあ、しゃべっちゃったー」と声を発したことは大きな話題となった。

しかし、今回のインタビューを通じて、番組制作にあたって「制作者自身が楽しむこと」も忘れてはならない重要なポイントの一つであると再認識させられました。誰もがこうしただけを胸に制作に没頭できる環境の必要性を、公共放送だからこそ提供できるはずの「大人が本気で遊べる制作環境」の重要性を痛感しました。

報告 中央放送部長 中村重治