

## 【別紙3】有識者の方々からいただいたコメント

### 第1 漫画家

#### 1 公益社団法人日本漫画家協会理事長 里中満智子さん

日本漫画家協会の理事長で、多くの人気漫画を手掛け、ドラマ化されたご経験も豊富な里中満智子さんに、協会を代表してではなく、あくまで漫画家としての個人の見解ですと前置きがあったうえで、お話を伺った。

(里中さん)

芦原さんご本人でないとわからないですが、ブログを読むと、ひどく心を痛めておられたように感じました。かなり無理をして、より良いドラマの終わり方に向けて、なおかつ原作を壊さないようにというご自身の立場もちゃんと考えながら、かなり努力なさったと思います。各方面に配慮した、そんな気持ちが見て取れました。

#### ●漫画が映像化されることについて

私は、映像制作の現場のことはわからないので、「ご自由にどうぞ。口だししないから、できたものを楽しみにしています」というスタンスです。このスタンスは漫画家によって、また同じ作者であっても作品によって本当にいろいろです。「この設定は絶対変更してほしくない」とか「このセリフは必ず使って欲しい」とか何にこだわるのかは人により、また作品により変わるかと思えます。ここだけは変えたくないと思うその気持ちもわかります。それは話し合いでやっていくものだと思います。

#### ●最終回を迎えるまで、映像化は待つほしい

1話完結型の漫画ならいいのですが、物語が繋がっている場合は、ドラマ化は最終回を迎えるまで待つていただきたい。漫画を創っていて、途中で考えが変わって結末を変えたりすることがあるからです。連載途中で映像化されると、ドラマの方が先に最終回を迎えることとなります。ドラマと漫画の2通りの終わり方を考えながら、漫画の連載を描くという状況は、それは大変だったろうなと思います。

#### ●原作に愛情を持ってほしい

やっぱり、原作に愛情をもっていただきたいです。その作品が好きだから、その作品を何とか違う形で、別の味わい方をさせたいという意欲があって映像化なさるのが最低条件だと思います。「今人気があるから」とか「どこかが手を付ける前にうちが」という思いがテレビ局側にあるからかもしれませんが、作品に愛情を持ち、「ぜひ映像化したいのですが、最終回まで待ちますので考えておいてくれませんか」「連載途中でもそろそろ映像化してもいいと思われたらぜひご連絡ください」など、誠意を持ってアプローチしてほしいです。

### ●原作者に対して、まずは「会って話をしたい」と申し出を

「原作者と会うこと」がルールになると、それがプレッシャーになる人もいます。誰とも会いたくない人もいます。そこで、まずは制作側から「膝を突き合わせてお話したいのですがいかがですか」と申し出することは基本としてあっていいと思います。そのうえで、原作者から「会わなくても大丈夫」と言われたら、「それでは、なるべくこまめにメール等でやりとりできますか」等、意思確認の方法を決めておくことは必要でしょう。

### ●お互いに共通認識を持ち、信頼関係の構築を

どこまでができてどこからができないかについての共通認識が最初にあるとずいぶん違うと思います。「こんなことを言うてはいけないのではないか」と気を遣う原作者もいます。一方で、制作側としては、簡単には対応できないこともあるでしょうから「気になったことは何でも言ってください。ただ、対応できないときはその理由をきちんとお伝えしてご理解いただけるようにします」と言える信頼関係を構築していただきたいです。

### ●ドラマ化や契約の条件に対して、しっかり意見が言える環境を作りたい

映像化や契約について、特に若い漫画家の中には「これで仕事を切られたらどうしよう」と不安になり、出版社に対して自分の考えを言えなかったり、断れないものだと思い込んでいる人がいます。漫画家協会としては、漫画家の皆さんに対して、条件をしっかり確認し、不本意な場合は契約を結ばないでとアドバイスをしたり、声を上げにくい場合は相談してほしいと呼びかけています。

## 2 東村アキコさん

『主に泣いてます』『海月姫』『東京タラレバ娘』『偽装不倫』『美食探偵 明智五郎』など数多くの作品が映像化されている東村アキコさんに原作者とドラマ制作側との関係についてお話を伺った。

(東村さん)

### ●決定権は原作者（出版社）にあるのか、テレビ局にあるのかが曖昧

原作者（出版社）とテレビ局のどちらに決定権があるのかよくわからないまま話が進むことが多いのがよくないと思います。テレビ局は「原作をリスペクトしています。尊重します」という姿勢を見せる一方で、恋愛要素を入れないと視聴率が取れないといったテレビ局側の経験則を語られた場合など、結果的にテレビ局側の意向で進むことが多いように感じます。

以前、ドラマのキャスティング案でプロデューサーと折り合わず、「他の俳優がいい」と断ったところ、プロデューサーから「この人がダメならドラマ化をやめる」と言われたことがあります。信頼している出版社の担当者も打ち合わせに同席していたので、きっと私側に付いて援護射撃をしてくれると思ったのですが、別の場所に連れて行かれ、「漫画の売り上げのためにもここは折れてください」と言われました。出版社にとってはドラマになることが最優先であり、人気俳優が出演し、結果、漫画が売れることが大事なんだと感じました。

### ●原作者と直接やりとりすれば誤解や認識のズレは生まれにくい

私はドラマ化にあたり、制作側と直接やり取りをしたことがあります。プロデューサーまたは制作のコアメンバーと私の間で LINE グループをつくり、グループには、出版社担当者も入れ、原作から変更したい部分がある場合には、LINE で直接相談を受けました。LINE は履歴が残るので後で振り返ることができますし、誤解や認識のずれが生まれにくく、例えば「絶対だめ」と言ったのに、伝言ゲームで「ちょっと嫌みたいです」に変わるようなことはありません。時間の短縮にもなります。漫画の締め切りが近いと、原稿ができるまで気を遣って制作側の相談事が伝わらず、私を変えて欲しいと伝えた時にはすでに撮影が終わっていたことがありました。LINE なら、休憩中や移動中など自分のタイミングで見ることができるので、対応が遅くなることはありません。LINE グループは、作家が作りましようと言えられます。出版社が窓口になることが慣習のようになっていますが、漫画家とテレビ局が直接やりとりしてはいけないというルールはありません。繊細な作家もいますので、会って話をする事すら断られることもあります。まずは交渉してみてください。

### ●ドラマの方向性について初期、中盤、終盤の3段階でしっかり話し合いを

ドラマ化を決める前後の早い段階で、キャラクター設定やストーリー展開、最終回の方向性などについて突っ込んだ話し合いをして欲しいです。特に恋愛など原作にない要素を盛り込む場合は事前の話し合いが重要です。

韓国でドラマ化の話があつとき、韓国のスタッフや脚本家から、キャラクター設定や背景についてつくづく聞かれました。韓国は原作（原作者）へのリスペクトの度合いが高く、原作者の意向をいかに大事にするかを考えています。原作者とは挨拶程度で済ませている場合が多いと思いますが、ドラマの方向性について、初期、中盤、終盤と少なくとも3回はリモートでもいいので原作者を交えたミーティングをしてはどうでしょうか。

### ●映像制作の専門家的なエージェントを間に入れてはどうか

作家側とテレビ局側の“やりとり責任者”が必要だと思います。出版社は映像制作のプロではありませんので、テレビ局側の意図を正確に把握し原作者に伝えることは難しく、テレビ局側に気を遣うこともあります。そこで、テレビ局や制作会社が映像制作に詳しいエージェントをつけて、エージェントが原作者、出版社との調整役を担うというやり方もあると思います。テレビ局に対し「編集部的にはこうだけど、原作者はこう考えている」ということが言える存在が必要です。原作者や出版社に対しても同様です。原作者、出版社、映像制作側の考えを正確にくみ取り、やりとりを記録し、擦り合わせすることで、伝言ゲームによるトラブルを防ぐことができると思います。

今回の件で漫画家はとてもショックを受けています。すべての関係者間で丁寧にやり取りができるクリエイティブな世界にしていきたいと思います。

## 第2 脚本家

小説や漫画を原作に脚本を執筆した経験がある8名の脚本家に話を聞いた。

### ●原作が完結していない場合

- ・原作者にラストの構想を聞くなどして、打ち合わせを重ねて進める。
- ・原作者に会ってどこを目指しているのかお互いに確かめたい。
- ・アニメ化において、自分が創作したオリジナルを加えたが、特にもめたことはない。

### ●脚本家は原作者と会う必要があるか

- ・原作者と会うのは、打ち上げなど制作過程の後半が多い。プロデューサーが原作者の意見を正しく伝えてくれている前提で受け止めている。
- ・原作者と脚本家が会うことはまれ。会ったことでうまくいくこともあるが、こじれることもある。お互いが会いたいとならない限りは会わないのが一般的。
- ・プロットの段階で了解が得られれば、会わなくても大きな齟齬はうまれないと思う。
- ・会ったからといって必ずしもうまくいくとも限らない。より悪化する可能性もある。
- ・会った方がいい。プロデューサーが入るとフィルターがかかると思う。
- ・本来は原作者と脚本家は直接意見交換できるくらいの距離感にあるのが理想。間に何人か入ると、原作者の意見をそれぞれが都合のいいように変え、脚本家の元に届く頃には相当変わっている場合がある。
- ・お互いクリエイターなので、会って話せばお互いの意図はわかり合えると思う。
- ・お互いいいものを作りましょうという関係を作れるかどうかの大事。

### ●プロデューサーや監督は原作者と会う必要があるか

- ・会った方がいい。対面だとこじれないことが、メールのやり取りではこじれるということはある。関係がこじれると会えなくなるので、こじれる前に会っておいたほうが良い。
- ・突然イメージと違うプロットや脚本が送られてきたら原作者はショックを受けると思う。原作者に会って「こういう方向で、こういう理由で、こう変えたい」ということを直接伝えることができれば印象はかなり変わると思う。

### ●「原作に忠実に」「原作からの脚色」について

- ・世の中の的に、原作をそのまま映像にしたものを見たいという人が以前より増えていると思う。出演者も見た目や仕草を原作のキャラクターに寄せようとする傾向にあると感じる。
- ・原作が表現したいことを理解し、外してはいけないところを外さないようにしている。
- ・原作者によって「原作に忠実」の基準は異なる。事前に許容範囲を確認することが重要。
- ・脚色に対する許容範囲は原作者によってそれぞれだと思うので、なぜ原作者に会って直接話をする機会がなかったのか疑問。目と目を見て話さないと細かいニュアンスや熱意は伝わらないし、トラブルになってから会おうとしても遅いと思う。
- ・かつて自分が作ったオリジナルドラマを漫画にしたいという企画を受けたところ、出来上がったもの

はドラマとはずいぶん違う印象だったことがある。

- キャラクターや世界観がずれないように気をつけることを前提に、尺や構成上の問題は必ず発生するので、原作のエピソードを削ったり、新しく加えること自体は許容して欲しい。
- 原作をリスペクトしたうえで、漫画が持っている良さを映像にうまく生かしたいという思いで脚色（翻案）をしている。原作者によっては、直されたと感じて気を悪くするかもしれない。原作は素晴らしい、一方で映像化する際は、こういう方向にすると映像作品として面白くなる、と理由とともに丁寧に原作者に伝えれば理解してもらえらると思う。
- ドラマ「セクシー田中さん」を原作と見比べたが、1話で登場人物（笙野）が大事にしているペンをなくすシーンは、ドラマ的に無理なく次へつながらるように脚色されていて、脚本家の工夫を感じた。
- 原作者がやめるといったらドラマ化できないが、脚本家がやめるといったら、脚本家を変えればいいだけ。プロデューサーは原作者の意見を最終的には優先すると思う。

#### ●最初に脚本契約を結ぶ必要があるか

- 本来は最初に交わすべき。契約書がないまま仕事をして、後で契約するのは異常な世界だ。
- 報酬はプロットでいくら、脚本でいくらなど事前に細かく決めて欲しい。
- 制作途中でどうなるかわからないので、脚本契約を事前に交わすことは難しいと思う。

#### ●再発防止策等、日本テレビに対する要望

- 今後、原作ものの脚本執筆依頼が来た時にどう対応していいか不安。余裕を持った制作期間を確保する等、安心して脚本作りができる環境を整えて欲しい。
- 原作者が何を大切に、何を求めて、何をされるのが嫌かを事前に確認することが必要。
- 原作者と脚本家の距離が年々遠くなっているなので、距離を縮める手当が必要だと思う。
- 映画では複数のプロットの中から選ぶ競合コンペというやり方がある。予算がかかるが、ドラマでも採用してはどうか？若手の脚本家を発掘する意味でも有効だと思う。
- 今回は特殊なケースだと思う。最終的に原作者が脚本を書くという事態はあまり聞いたことがない。
- 個々のケースによって事情は異なるため、一般的に適用可能な再発防止策を作ることができるのか疑問に思う。

### 第3 プロデューサー

多くの人気ドラマを手掛けドラマ界を牽引してきた在京各社元ドラマプロデューサー5名に、お話を伺った。

#### ●原作ものを映像化（ドラマ化）するという、改変が必要とされることについて

- ・漫画、小説、そういった紙に書かれたものと、映像になっているものは全然違うものであることを、原作者とまず話し合っ、書面での合意ではなく気持ちの上での合意がないと前には進めない。
- ・原作者がこだわっていらっしゃる1行の感情や状況を表現するのに、小説、漫画、それぞれのアプローチがあり、そのアプローチの方法については、映像化するときに必要な条件設定が絶対にある。
- ・原作のコミックだったら「こういうキャラクター」で済むけれども、人間に起こして書いていくと、コミックのキャラクターと生の人間のキャラクターのハネ方で全然違う。「セリフを変えるな」は無理であり、コミックの中のこのセリフを、役者が読んだとき誰の声で読んでいるかでも印象が違う。
- ・原作を映像化する際は、誰も改悪する気はなく、いいものにしたいと思って作るということを前提として信じてもらった上で、原作者ご自身が思う世界観と違うものが出てきてしまうこともあるが、原作者の持っている思いに近づけられるようにさらに努力をしていきます、ということをご理解いただける原作者とやるのが大切だ。
- ・原作を選ぶときに「売れているから」とか「有名だから」ということではなく、自分が作品に惚れ込み、心から映像化したいと思わないとやってはならない。

#### ●原作者と会うこと、合意形成について

- ・原作者に会い、何が面白かったのか、何に共鳴したのかということと共有し合っ、作って行くというスタートラインが絶対に必要。「あなたの書いたこういうところが魅力的で感動した」「こういう風に映像化したい」と原作者とサシで話し合っ、根っこの気持ちが通じ合えば「そう思っ、くださるのでしたらおまかせします」という話になると思う。書面で「何十%以上改変してはいけない」ということではない。
- ・原作をいただくときに「原作に忠実に」とおっしゃるけれどもそれはあり得ない。ただ、「こういうところはきちっ、忠実に描きます」「こういう根幹だけは外しません」と大きく合意を取っ、おくこと。「原作のこういうものに感動した」「でも、ドラマの場合はこうはいかない」「新しいキャラクターを出さなくてはいけないかもしれない」といったことを伝えなくてはいけない。
- ・原作を愛する気持ちは誰にも負けないので映像化したい、なので白紙委任状をくださいという思いを伝えることが普通。原作者が守りたいものは何かを推し量る、思いをくみ取ることは難しい。編集者を通じて原作者から条件が出てきたというときは会わなくては駄目。議論に入った方が良い。
- ・違うものを作るのだということと理解していただく時間を、原作者側にもって頂ける、もしくは説明してダメなら諦めるというプロセスがないといけない。
- ・なぜこの原作をやりたいか、作品のここがやりたいということが握れていても、表現プロセスが違うことが握れないとできない。感情表現のアプローチの方法が全然違う。そこを最初の時に話し合っ、おかないといけない。この主人公の気持ちを表現するにはこれが必要、こういう語り口をする、その気持

をテレビ的に表現する場合は、こことこのプロセスを積み重ねていかないとこの気持ちに至りません、というメソッドを話さないと相手に分かってもらえない。理解してもらえない。間に編集者の方が入ってしまうと、「原作通りにやらせます」と言う。すると、「そのままの再現性になるのだろう」と原作者思われてしまう。

- ・原作者と会うということについては本当にケースバイケース。前提としてお互いに顔が見える形でプロデューサーと原作者が話をできる方がいい。原作者によっては「会いたくない」という方も大勢いるし、出版社側が原作者と会わせたくないという対応に出ることもあるので、「会った方がいいから、必ず会うべき」と言い切れない。ただ、なるべく会った上で、出版社も含めて、いい距離感を保てる位置関係が取れるというのが一つの形としてはいいのだろう。
- ・制作と放送はセットである。映画と違いテレビの場合は放送が決まっているゆえ、なんとかしないと黒味が出てしまう特殊性がある。だからこそ、原作側の合意を得るまで本を直していかないと成立しない。

### ●原作ものの脚本家を選ぶ際に留意すること

- ・あくまでも放送されているものはその完成品としてのパッケージで、脚本家一人だけで作ったわけではない。小説家も脚本家も漫画家も我々サラリーマンとは違う次元で成功されている。クリエイターは、我々の一般常識で押し量ってはいけないと肝に銘じるべきだと思う。
- ・原作ものを脚本化するときには、ある程度のスキルが必要。原作があるから原作通りにやればいいじゃないかと思いがちだが、実はそうではなく、原作のいろんなものを損なわないように、映像として成り立たせるためにどうするかというのは、何本も実績があるなどの経験則が大事になると思っている。

### ●契約書等、書面について

- ・クリエイティブな件に関して契約書にするべきではない。クリエイティブなことに関してはプロデューサー、出版社編集担当者をベースに、場合によっては脚本家が入るなどして対面で議論するのが良いドラマを作る秘訣。
- ・最初に「ここは大事にする」「一緒に頑張ってドラマ作りましょう」などを確認し合う取り決めというのは契約書ではない。契約書というのは放送の回数や金額を決めるもの。中身に関して「できるだけ忠実に」と書いてあっても、できるだけというのは曖昧。だから、そんなものは契約書にならない。
- ・制作におけるチェックリストの作成も非常に難しい問題。そういうものができてしまうと、何でも規程みたいになる。しかしながら望ましくないと思いつつも、そういうものがないと駄目なところまで来ているのかと、実は心のどこかで思っている。
- ・基本的には信頼関係。「原作は必ずしも原作通りに進行すること、および表現することは映像化においてできない場合もあります。ただその善後策についての協議に関しては真摯にお互いに向き合います」程度の誓約書を交わすくらいならあるかもしれない。前提として、少なくとも変わってしまうということは理解していることを、お互いに確認し合い、誠実に向き合うという前提が必要になるだろう。

## ●制作体制、制作期間について

- ・働き方改革で効率的に撮っていくには本が早くないとダメ。
- ・プロデューサーの根幹となる仕事は増えていないが、それ以外のところが増えていて昔のように一人二人では手が回らない。SNS 対応、スピンオフドラマ制作、CG などの作業も増えている。
- ・深夜の 30 分ドラマも増え、ドラマの面積は増えていて戦力と逆行していると感じる。
- ・早い段階で企画決定することによって、プロデューサーに作業の時間を与えることが出来る。例えば、初回放送から 9 か月程前であれば脚本含めて先に作って、オンエア前に撮ることも出来る。トラブルになった場合の差し替えも可能である。クランクインまでに決定稿でなくてもよいので、決定稿に近いものを 4 本作っておく。
- ・制作期間についてオリジナル作品と原作ものでは違う。原作もの場合、最初のステップをどう握れるかということによってプロセスも違って来るが、ベースにあるアイデアそのもの、根幹になるものはもう既に開発されている。ここを予算に合わせるためにどう工夫するか、それを形にするためにどうするかということに関する時間というのはそのケースによって違うと思う。労働時間の制約が増えたので、スタッフの数は昔に比べたら倍ぐらい必要であろうと思う。
- ・準備を早くするという事は脚本家も含めてある程度、長い間拘束する可能性が出てくるので、金銭的なものも含めて余裕があるかどうか。ただ、やるならやった方がいい。様々なリスクは、事前に回避できる可能性が出てくる。
- ・人事異動、ジョブローテーションも激しくなっているので、人事に係る構造改革まで行わないと、理想的な形にするのは考えられない。
- ・脚本制作に必要な期間については脚本家の筆の速さにもよる。バッファも必要。バッファなしでスムーズに行ったとして、経験では最低で半年ぐらいかかると思う。
- ・リスクや問題は必ず起こる。だから起こるものだということを前提とした良い形でのフォローアップ体制というのを制作と編成の間で持つことが大事だと思う。一緒にフォローできる、ある程度状況などを共有しながらフォローできる体制があるかどうか、極論、放送が飛んでもいいという決断を出来る人がいるかどうか。

## ●ドラマ関係者の SNS について

- ・ある種表現の自由、発言の自由というか、今の時代に SNS でこういうことは言っては駄目だとは言えないのではと思う。
- ・業務上知り得たことを投稿しないなどの指導については、局員に関してはどの局でもやっていると思うが、フリーのクリエイターの方を制限するのは難しい。
- ・プロデューサーが脚本家との間で「SNS の投稿内容については気をつけてください」などと言うておくことは必要だし、言えば「わかった」で済む話。ルール化するのではなく、信頼関係だと思う。逆に言うと、そういうコミュニケーションは忙しいとなかなか目が行き届かない。人が足りないとコミュニケーションは当然及ばなくなる。
- ・SNS があることによって原作ファンの「これは全く原作の世界を無視している」という声があがる、誹謗中傷が起こって炎上してしまうといったことが起こる状況がある。そういった土壌がとても不幸だとは思う。

●今回のことを受けて

- これで怖がっちゃいけない。安全にドラマを作る方法なんてない。それはみんな意見が違うし考え方が違う。その中で人間の生き方みたいなものを提示していかなければいけない。意見の食い違いもケンカもいろんなことがあって、プロデューサーが代表して、こういうドラマを世に問うんだと原作者、脚本家をまとめやっつけていかなきゃいけない。それを怖がっていたら面白いモノが出来なくなってしまう。そういう危険は今後もはらんでいるだろうけれども、だからこそ話し合っけてコミュニケーションをとってやっていくしかない。
- 放送局としてはまず第一に社員を守ることが仕事。社員を守るために早く結論を出すとか、その原作に係るトラブルの際に早く赤信号みたいなものをキャッチし、社員ができるだけクリエイティブに物を作る環境を整えるのが会社の仕事。
- 若手プロデューサーの起用については、(トラブルになりやすいというのは)正直言ってあるとは思いますが、それを恐れていたら駄目。失敗しないと学ばないからこそ、失敗してもフォローが出来る体制を作っていく方が大事。