

審査について考える

「審査」というものは、この業界の一つの歴史の縮図といってもいいのではないのでしょうか。なぜかという、「審査」は毎日行われるものでありますし、映像業界の活動の生命線であるからです。当然のことながら長い間「審査」というものはどうあるべきかを考え続けてきました。そして、未だに「審査」というものの完成型を見い出せていないのです。「審査」というものはそれほど奥深く難しい業務なのです。これからずっと、より良き「審査」をするための戦いは続いて行くのです。

かつてより「審査」に関してはいろいろな議論が交わされてきました。どここの団体は、ああだ、こうだとの話もありましたが、よその手法にこだわらず、業界内の第三者機関としてどのように「審査」していったらいいかを考え方の基本として、私たちは試行錯誤しながら自らの手で審査システムを作り上げてきたという自負があります。例えば、メーカーの目線で自主審査をした場合、メーカーとして営利を得るがための自主規制になってしまいます。では、エンドユーザーの目から見ればどうなるか、エンドユーザーにはどこまでも見たいという強い欲求があると思います。メーカーがエンドユーザーのほうを見て、その欲求に沿ってしまうと、売らんがために顧客に媚びてしまうと、社会秩序を保てないことになってしまうだろうと思います。そこで、第三者機関として、世に出す前に判断する、線引きをするのが私たちの「審査」だと思っています。昔の話になりますが、モザイクの薄い箇所について、メーカーに修正勧告をしたことがあります。20数カ所の修正を求めたところ、そのメーカーの上層部の3人が桐喝まじりの抗議をしにきたことがありました。それでも審査員は毅然とした態度でその抗鍛をはねつけました。また老舗と言われる大きな会社からも抗織がありました。しかし、大きい会社であろうと普通の会社であろうと、「審査」に差をつけるわけにはいきません。メーカーからの審査料で運営がまかなわれているにもかかわらずです。古くからのメーカー、新しく入ったメーカー、会社の規模の大小などは一切関係なく、「審査」は平等に執り行われています。

審査基準については、昔は（10数年前）「性器が見えなければあとはいいじゃないか」などの様々な過激な意見もありました（過激というより無謀な意見、暴言ですが…）。これまで、見える見えないで線引きするという過激な意見から、公序良俗論まで幅広く十分に議論してきました。その上で、性器描写以外にももっとわいせつ感が漂うものがあるはずであり、それに関して線引きするのが使命だと考えるようになってきました。世間から自主規制と言われておりますが、「自主規制である以上、法規制より高い倫理観が要求される」という言葉の通り、私たちは高い倫理観を保ちながら、且つ貫かれた1本の線が引かれている、その中で「審査」を行っています。その高い倫理観を磨くために、各審査員が日々切磋琢磨しているのです。

最近、街ではビックリするような露出度の高い服を着た女性たちが普通に闊歩しています。コンビニで売られている娯楽雑誌には極めてハードなヌード写真が掲載されています。コンビニ売りの雑誌は、見ようと思えば子どもでも見ることができてしまいます。そんな状況であるならば、アダルトビデオでも何をやってもいいのだろうか、否そんな事はないという強い考えのもと、「審査」はかつて昔より確固たる倫理観に基づいて行っています。ビデオ、DVDを含めたアダルトメディアという娯楽エンターテインメント産業の健全なる発展のために…。

「審査」は、以前は1人の審査員が担当していました。しかし1人では限界があります。その人の経験、視点、価値観に偏ってしまうのです。そこで、風通しをよくするために考えたのが、作り手の皆さんと意見交換をする審査会というものです。この審査会は必然の流れで誕生しました。画面を見るとわかるのですが、映像には1秒の30分の1コマとて同じ画像はないのです。バックの色、角度、印象度、流れている音楽などを入れると、まったく同じものはひとつとしてないのです。その30分の1コマ1個1個をすべて見なければならぬのが「審査」なのです。当然、判断がつかないコマもあります。当初は業界のベテランと言われた方々に該当映像を見てもらって判断を仰いだこともありました。しかし、わからないものはみんなで議論をする、というスタンスが適切であり審査会を発足させたのです。最近は審査団体の方で審査会を発展させた会合を開催しております。制作現場の人、テープを編集する人にも意見をもらい、問題映像について、その都度結論を出しているのです。そういった綿密な体制で行うのがアダルトビデオを含む映像メディアの「審査」なのです。今振り返っても、本当に真面目に真剣に取り組んできたんだなあとしみじみ思います。これからもこのスタンスを変えず、一步一步進めていきたいと思っています。

次にメーカー（作り手）のメリットとは、という観点で考えてみます。「審査」というものは、メーカーの作品に付加価値をつけることであり、付加価値の創造をめざすことであるとも言えます。その付加価値とは、作品の社会性、安全性、安心感、ステータスなどであり、作品の「審査」を通して公平に各メーカーに利益が行き渡るのだと思います。私たちが長い間築き上げてきた審査実績、審査経験、審査本数に裏打ちされて、現在の「審査」の格付けがされていると考えます。その「審査」をすることによって、各メーカーの作品に付加価値がついている、その付加価値を確固たるものにするのが私たちの本当の役割であると考えます。

審査上のポリシーですが、「審査」を行う上で審査員にはまったく上下関係はなく、みんながフラットな関係で、それぞれが自分の視点で審査を行っているということです。上下関係があると、上の者の意見に拠ってしまう、与してしまう危険性があるため、「審査」においては平等性を一番に位置付けます。日々の審査に関して、個々の審査員が自分の判断で決めていくというスタイルをとっているのです。これまで試行錯誤を重ねながら今の審査体制を築いてきました。どこかの真似ではなく、自分たちがいろいろと悩みながら考えて、この10数年で蓄積したオリジナルなものを作り出してきました。ただ「審査」には終わりはないのです。「審査」の完成型をまだ見えていないのです。これからも見られないかもしれないのです。だからこそいろいろなことを行いつつ進んでいくしかないのです。

審査員というのは、精神的に非常にダフでなければいけません。実に厳しい業務なのです。私たちが作った「審査の心得」に従い、精神的な安定を保ちながら、よりよい審査を常に心がけています。まだ最終点には届いてはいませんが、その時々へのベストな方法を毎日模索しながら、いい審査をするように心掛けています。

審査センター 審査心得

作品審査に臨むにあたり、常に高い見識をもち、平等・公平性を保ち、正義感、倫理性、責任感のある審査を心掛ける要がある。「自主規制とは法の倫理よりさらに高い倫理観のもとではじめて実現する」〈後略〉

このような考え方で今までやってきました。「審査」という切り口から言うと、まだ駆け出しかもしれません。それほど奥深く、悩みの尽きない業務です。最近ますます「審査」というものの難しさを感じます。

この「審査」業務ですが、メーカーが精魂込めて、知恵を絞って作り上げた作品を一つ一つ丹念に見ていきます。世の中に出していい作品なのか、直す必要があるのか、はたまた出してはいけない作品なのか、「審査」の役割は重要です。最近では、画面上に1コマ修正が施していない場面を見過ごしても、メーカーからクレームが来ます。1コマとは30分の1秒です。1秒30コマ有り、その映像全てが異なりますので、そこまで見極めるのは大変な仕事です。それをやり遂げるのですから、私たちの仕事は誰にも置き換えることのできないプロの仕事だと断言できるでしょう。

今、最も悩み多き点の一つがそのモザイクのコマモレ、コマズレです。これは映像の中でモザイクが抜けていたり、ズレていたりすることがあり、それを見逃してしまうことです。「それは大変なことだ！それはイカン！」とおっしゃるのは簡単ですが、最近は30分の1秒の1コマがズレていたり、モレていたりするのです。どんだけ動体視力が良くても見つけられるものではありません。映像作品は、撮りが終わり、編集して、モザイクを入れます。最近は1コマずつモザイクを入れていくケースも多く、この時点で入れ忘れはない筈です。各メーカーが審査に提出する前に必ず映像を確認しますので、その過程で発見されることもあります。私たちは現在1作品を必ず2人でそれぞれが他の情報を共有することなく審査しますので、そこでは毎作品にモレ、ズレがあり見つけ出します。その2人の審査結果を照らし合わせる結果出しを担当するベテランが最終結果を出すためにチェックします。修正箇所があれば指摘し、修正後再度確認し、問題なければOKを出します。その後メーカーは確認の上、プレスする会社に持ち込みます。そこでも映像チェックはされます。（たまにですがこの段階でズレを発見することがあります）そして製品になったものを問屋に納品、または小売店に納品され、それぞれの担当者が確認し、販売または貸出に供します。少なくともここまでで8人の目に触れています。それでも見つからないのが最近のモレ、ズレ、なのです。そのくらい微妙な点までも神経を尖らせて審査しているのです。確かに、私たちの中には職人が育っております。その30分の1コ

マを見つけるスペシャリストが数人おります。類まれな集中力と状況判断力、天性の勘（？）、地道な勉強で、その域まで行っております。であっても、発生してしまうのです。

このモレ、ズレ対策ですが、メーカーによっては専属のモレズレ要員を雇い、目を皿のようにして見ている会社もあります。わずかなモレズレがあった際に、大手レンタルチェーンの担当から「危ないからお宅の商品は置かない…」なんて言われたことがあり、やむなく最終チェックをしているようです。それを聞いた時に「沽券にかかわる大問題」との認識を強くし、これから私たちも‘モレズレ要員’を配置し、「審査」と別にモレとズレのみを確認する体制にして行くことも視野に入れております。

ところで、これまでに数多くの作品が、ここの審査を通過せず、お蔵入りになっています。モザイクの薄い作品や小さな作品でしたら修正を施せば問題はないのですが、テーマそのものが間違っていたり、撮影に相応しくない情景を撮っていたり、見るに耐えないものだったり、人の道に反していたり、理由は様々です。一言で言えば「公序良俗に反する」もの、ということでしょうか。この判断こそは、私たち審査員の最も難しいところであり、本当に高い倫理観を要求されるところです。作り手側は、高い金をかけ、時間と労力を使って制作します。1作数百万は掛けております。またそれを販売すれば掛けた以上の利益を得ることができるのです。その作品を「ダメ！」の一言でポツにしてしまうのです。この決断は勇気のいることです。メーカーからの半端じゃない恨みを買ひ、でもどうしても許可することのできないというジレンマ。しかしここで媚びたら私たちの負けです。今までの歴史の中で、そうやって真剣に対峙してきたことが今の信用に繋がっていると確信しています。そのくらい体を張って、身を挺して、辞職覚悟でことに臨んでいるのです。だから、明確な理由と事例説明、リスクの提示などを真剣に行い、作り手側の意図を聞き、十分な議論を尽くし納得してもらっております。

逆に、私たちのダメ出しに「ハイ、わかりました」と素直に聞き入れられる方がむしろ危険です。私たちに権力がついてはいけません。審査センターがダメと言ったから出さないのではなく、理由を理解し、納得してお蔵に入れる、こういう状況が望ましいのです。いや、もっと言えば、その前に作り手自身が判断し、そういった作品を作らないことのほうが重要なのですが…。一時期、私たちが圧倒的に力を持ってしまったことがありました。審査センターがダメというからダメなんだ、という空気が蔓延したことがありました。もしそれが続いていたら、今のセンターは無かったと確信しています。権力と既得権はこの組織には不要なのです。もし持ったとしたら、独裁国家よろしく、独善的な組織になり、内部から崩壊してしまいます。その空気があったのですが、さすがに自助作用の効く組織です。芽の段階で摘み取ることができ、今は最も健全な形で推移しています。

先ほどお蔵入りの作品について述べましたが、最近の傾向として、企画ができた段階で、事前に相談に来られるケースが多くなっています。こういうシチュエーションで撮影するのだがとか、こういう設定は倫理的に可能かとか担当者に相談に来ているようです。ですから最近では発売中止、お蔵入り作品が圧倒的に少なくなっています。

審査センターでは、毎週朝礼で審査員に対してテーマを与え、それに沿って様々なアクションをとっております。なぜかと言うと、審査員は毎日映像をおよそ8時間～10時間見えています、いや正確に言うと、見ているのではなく格闘しているのです。ともすれば集中力を欠いてしまうこともあります。情性に流される恐れもあります。そこを注意喚起するためにテーマを出しているのです。一つでも間違ったジャッジをすればメーカーからクレームが来ます。「審査」の歴史はメーカーとの戦いの歴史とも言えるのです。そして最も大事なことは、ダメな箇所は必ず理由付けが必要である、ということです。審査員にはそう説いているのです。ですから理由なきダメ出しはありません。その理由をもってメーカーとのやり取りを行います。「○○○だから修正が必要です」「x x xの理由でこの箇所はカットして下さい」と言うのです。そんなやり取りをするのですから、日々の勉強は必要です。あらゆる事を知っていないと勤まらないこともあります。それを審査員の総合力で解決していきます。審査員同士の切磋琢磨も必要です。そんな中で彼らは成長し、一回りも二回りも大きくなるのです。そんな厳しい日々を送っているのが審査担当の職員です。うちのスタッフ、外でアダルト映像に触れた際には、どうしても審査員の視点で見ってしまう、とぼやいております。これは正に「職業病」なんでしょう。審査員全員その領域には達しています。