

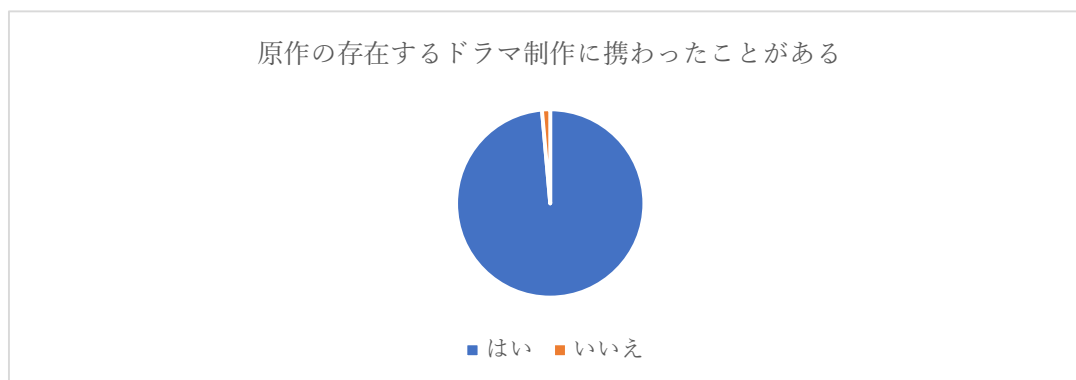
## 【別紙 2】 アンケート調査の結果

### 第1 調査の概要

当調査チームは、原作者、脚本家、番組制作者等のすべてがより安心してドラマ制作に臨める体制を整えるため、当社のドラマ制作に携わる関係者 77 名を対象にアンケート調査を実施した。調査途中の 2024 年 3 月 30 日にアンケートを発出し、同年 4 月 15 日までに 71 名から回答を得た。同調査は、当該関係者の日常業務の実態や認識の把握、及びドラマ制作の体制・組織・フロー全般における課題の把握等を目的とし、日本テレビコンテンツ制作局のドラマ制作担当者 38 名及び AXON 制作センター制作 1 部のドラマ制作担当者 39 名に対して、当調査チームが管理する入力フォームに回答を求める方式を採った。そして、2024 年 3 月 30 日時点の日本テレビ社員でドラマプロデューサー、プロデューサー補の経験を有する 25 名については、他の対象者よりも詳細な設問への回答を求めた。なお、非対象者の回答や重複回答を防ぐため原則記名での回答を要請したが、ここで氏名の開示は行わない。

以下では、上記の調査結果のうち再発防止の観点から社内メンバーが重要と考える事項に絞り、①原作の存在するドラマ制作における認識や実態、②ドラマ制作フロー全般における課題、③ドラマ班の組織面における課題の大きく 3 項目に分けて、得られたデータや代表的な意見を整理した。なお、各意見にかっこ書で付した回答者の主な担当業務については、チーフ・プロデューサー、プロデューサー、プロデューサー補とも「プロデューサー」と記載し、監督と助監督は「演出」と記載した。

### 第2 原作の存在するドラマ制作における認識や実態



回答者全 71 名のうち 70 名とほぼすべての者が、原作のあるドラマ制作を経験していた。

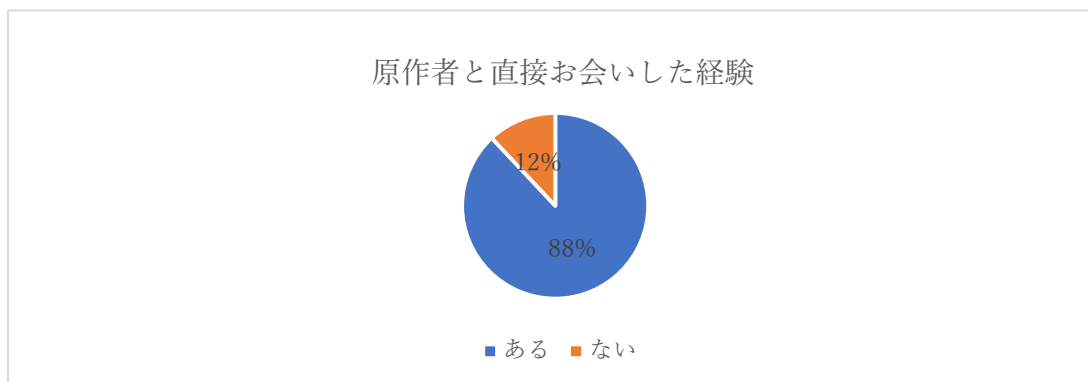
#### 1. 原作があるドラマにおいて大切にすべきだと考えること

アンケート回答で寄せられた原作があるドラマにおいて大切にすべきだと考えることについては、「原作の良さ」を理解し、「原作へのリスペクト」を持って制作にあたること、丁寧なコミュニケーションを心がけて説明を尽くし、「原作者の意思」をしっかりと確認しながら制作を進めていくべきであるといった意見が多く見られた。

以下、代表的な意見を紹介する。

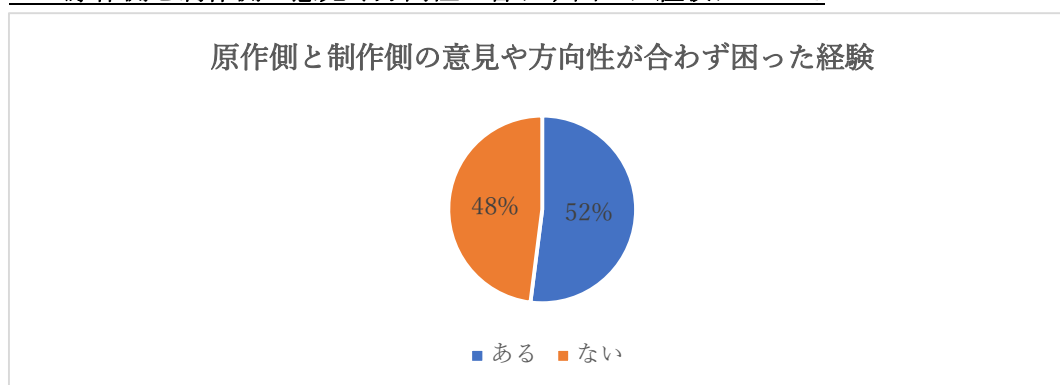
- 原作者が「絶対にダメ」と言ったことは出来ない。常にずっとそうである。そして編集者の「どう変えても構わない」は、常に疑ってかかるべき（プロデューサー）
- 原作側の意思をしっかりと確認する。脚本を原作者に投げ意向を伺う（プロデューサー）
- 自分がどれだけ原作のファンであるか、好きであるかを伝え、変えたい部分があれば、こうした方がドラマとしては面白くなるなるべくロジカルに伝える（プロデューサー）
- すべては原作に「ある」ので、何度も何度も読んで、迷ったら読んで、原作をできるだけ搾り出す。その上で改変することが見えてくる。原作者を無理矢理に説得しようとしな、お互い納得いくまでやり直す。じゃないと原作ものはやってはいけない（プロデューサー）
- 映像化する時にいかにその魅力が最大化できるかを一番に考えている。連載中でラストが決まっていない場合は、オリジナルの細かいプロットを作成し、先生の許可を頂くようにした（プロデューサー）
- 原作リスペクトは大切にしている。原作の先生にとって譲れないところを読み取り、ここは変えませんでしたと上で、交渉時に変更したい点（例；完結していないのでオリジナルが含まれますなど）はお伝えしている。また全話構成を予め出して欲しいと言われるので、青図は出す。そこで、何が良くて悪いなど原作の先生のリアクションを聞いて、この先生はこういう点が気になるんだなというのを察知して、丁寧に作業している（プロデューサー）
- 原作者、原作ファンがいる事を念頭におく（演出）
- 原作者とドラマ・映画製作者の脚色イメージを共有すること。契約時に終わりまでの構成とプロットを持ち寄って、イメージの齟齬が無いようにした。脚色賞が存在するように、原作改変自体が問題ではない。原作者がどこを大切にしているのかを把握することが一番大切なこと。原作者が「一語一句」セリフを変えたくないといえば、脚色を認めないという一つの姿勢であり、それに応じた対応が製作者側に求められる（演出）
- 原作者にとって、原作は自身の「子供」のようなもの。映像化と小説や漫画を別モノと考える原作者もいるが、原作者が何を大事にして、何ならば譲れるのか？原作者の想いを、制作陣が、コミュニケーションをとって理解することだ（プロデューサー）

## 2. 原作者と直接お会いするタイミングについて



企画の当初から関与するプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに質問した。「原作者と直接お会いした経験がある」と回答したのは25名中22名であった。ただし、そのタイミングは「原作をやると決まってしまう」「脚本を書き始める前」「撮影現場の見学」「打ち上げ」など、作者や作品によって様々である。

### 3-1. 原作側と制作側の意見や方向性が合わず困った経験について



企画の当初から関与し、原作側との折衝を担当するプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに質問した。困った経験があると回答したのは25名中13名で半数以上であった。

具体的な内容としては、以下のような回答が代表的であった。

- 脚本制作の段階で原作者の承認が得られなかった
- “結末”に関して脚本家がしたいと思ったことと原作が違った
- 制作の途中で原作者側の主張が当初と変わってしまった
- 原作の続編との整合性について苦心した

また、解決方法としては、以下のような回答が代表的であった。

- 粘り強く交渉し、何度も書き直した脚本を提出した。こちらとしては不本意でも原作者の意向に沿った部分と、原作者を説得して理解してもらった部分とがあった
- 改変（の度合い）が大か中か小かを冷静に判断。大に関しては、まず原作側に当てる（尋ねる）かどうかを考える。当てる価値があると思えば当てるが、原作側がNOとした場合は、争わずすぐに撤退する。中か小の場合は、粘ることもあるが、少なくとも2ラリーで原作側が納得できなければ、撤退する
- 誠意をもって説得し納得してもらう
- 出版社編集部との話し合いをした

### 3-2. 原作があるドラマにおける「改変」についてどう考えるか

幅広く認識を把握するために全体向けアンケートで尋ねた。代表的な意見は以下の通り。

- 制作側の意思を一度伝えるが、受け入れられない場合は改変しない（プロデューサー）
- 連ドラなど10話の物語を作る以上、改変する部分が発生する事は仕方ないかと思う。ド

ラマの企画を、物語を作っていく中心のプロデューサーが、その原作者の想いや物語のテーマを、大きなズレがなく捉えていれば、良い（プロデューサー）

●脚色に含まれる改変にはいくつかの種類が存在すると考える（演出）

①テクニカルな改変

→ロケーションによる場所、俳優の発声によるセリフ回し（そもそもこれがある以上、改変の存在しない映像化など存在しない）

②展開の改変

→キャラクターの追加、セリフの追加、あらすじ・結末の改変 問題となるのは大体が展開の改変であると思うが、それは原作者との核となる部分が共有できているかどうかという非常に曖昧なものが判断の可否になると考える。100 作品あれば 100 作品の改変方向がある。そうした齟齬の差を埋めるためにも、契約段階で、脚本のテスト稿と構成案をすり合わせる必要がある

●生身の人間が演じるため、原作に足りない部分が発生することで改変が生じることは仕方ないと思う。とはいえ、原作者が NO というものは取り入れない（プロデューサー）

●小説も漫画もドラマや映画も全く別の特性を持つメディアのエンターテインメントという前提を互いに理解し、リスペクトを持って丁寧に時間をかけて交渉して進めるべきだし、その時間が必要（プロデューサー）

●改変の必要性はやむを得ず生じるもの（予算など）もあるし、クリエイティブの観点からこう脚色したい、というのもあるので、改変という行為が悪だとは思わない。ただし、原作者から同意を得る事は当然必須。著作者人格権という観点からもだが、やはり 0→1 を作るのは大変な作業で、その事が理解出来ていれば、原作者を疎かにする事は出来ない。その上で、なぜ改変をしたい・しなければいけないのかを、丁寧に説明することが大事（演出）

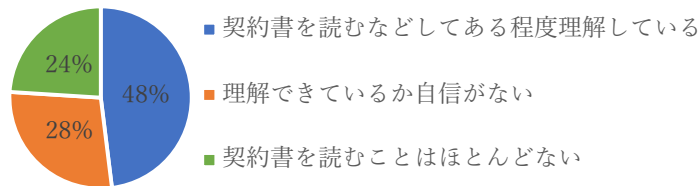
●原作どおりのドラマ化の制作はやはり無理がある。脚本化がないとおよそ 45 分の中で表現したりまとめたりする事ができない。昨今ではコンプライアンスの幅が狭い。俳優の持つイメージとキャラクターの相違点などの調整には「改変」は不可欠と思う（演出）

●読み物が映像表現になる時点で「原作どおり」はあり得ないから、改変？は必然。だから、原作者の希望や違和感はそのレベルに留まっている場合は「なぜドラマでこういう選択にしたのか」を納得していただく。そのやり取りは丁寧に。一方で、原作の精神性を汲み取れていないことによる相違なら、それは「改悪」でしかない。そのことを「後から乗っかって作る」ドラマ側は大いに自覚すべきと思う（プロデューサー）

#### 4. 原作者・出版社との契約についての理解について

契約締結にドラマ制作現場を代表して関与するプロデューサー・プロデューサー補経験者のみに尋ねた。なお、日本テレビでは、ドラマの契約の実務面については専門的知見を要するため、コンテンツライツ部というコンテンツ制作局とは別の部署が担当している。

### 原作者・出版社との契約についての理解



「契約書を読むなどしてある程度理解している」が12名、「理解できているか自信がない」が7名、「契約書を読むことはほとんどない」が6名であった。

### 5. 原作者・出版社や脚本家との契約についてどう考えるか

#### ——原作契約の時期について、現状より早めるべきと感じるか。

契約締結に関与するプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は25名のうち「はい」が14名、「いいえ」が11名であった。代表的な理由は以下の通り。

##### 【はいと答えた者】

- 制作に着手する前に条件を決めるのがビジネスとしては普通と感じる
- 早い方が脚本制作に時間を取れる。しかし契約内容も大事
- 撮影開始前に原作契約を締結しておけば後々トラブルに発展した際にも契約書に沿って議論を交わすことができる（そもそも海外では、撮影前に契約を結ぶのがスタンダード）

##### 【いいえと答えた者】

- 早められるならば早めて、作業を余裕を持って進められればと思う。その一方で、別に後でも困ることはあまりなく、キャストや配信などが見えてこないと契約が結びづらい場合もある
- 原作通りに作りたいという企画であるならば、早めて契約しても良いと思う。企画を早く決め制作期間を確保するには、その方が良いのかもしれない。だが、テレビドラマ的な良さは失われてしまう気がする。スタッフ、視聴者など様々な反応を見て、当たり所なところを伸ばしていく作業が、契約でがんじがらめとなりできなくなるのでは、と心配になる
- 早く決めてもドラマの直前に何が起きるかわからない
- 原作契約締結を早めたところで、あくまで法律上の保証などの紙上のものであって、順調に制作が進むということではなく、人の心の部分とは別だと思うので、現状の時期でも問題はないと思う

#### ——脚本家との契約について、現状より早めるべきと感じるか。

契約締結に関与するプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は25名のうち「はい」が14名、「いいえ」が11名であった。理由や意見は以下の通り。

【はいと答えた者】

- 作業の前に契約を結ぶのが本来の姿だと思う
- フリーランスの脚本家が多く不安定なので、後々のトラブル回避のため
- 明文化された契約や覚書なしに始まる方が、不自然
- 信頼する脚本家を当方で決めるので、身内に近い分問題は無い。書けなくなったとき(降板の場合)のことまで契約書で定めるとすると、不自由なことも起こるかもしれない
- 条件等を早めに確認しておくことが重要だと感じる

【いいえと答えた者】

- 発注書は出しており、特に不便はない。作業内容に応じて脚本料等を決める場合もある
- 脚本にならないと良しあしがわからない。契約を早める事は現場的にはありえない
- 脚本家が途中で「書けない」とストップし、別の脚本家をピンチヒッターに立てることもある。その場合、「全話書きます」という契約があると、臨機応変に対応できなくなる
- 成果はやってみないとわからないところがある

——全体向けアンケートでは原作者（出版社）や脚本家との契約の在り方（内容・締結時期など）についてどう考えるかと包括的に尋ねた。以下、代表的な意見を紹介する。

- ドラマはキャスト、スタッフ多く人間が集まって作りあげる。一人として全く同じ考えや感情を持つ者はいない。そんな中で、事前に様々な内容を決めて契約書を作成するのは無理。契約書も大事かと思うが、まずは会話ではないか（プロデューサー）
- 原作ものは契約締結後からの制作が望ましいといつも思う。ただ、すべてを確認させるような内容では困る（プロデューサー）
- 事前に原作者本人、かなわなければ編集者などの代理人と直接、映像化などに向けた話を重ねて、信頼関係の構築をしておくのも日本的なやり方かもしれない。欧米のやり方などに沿って詳細な契約を取り交わす時代になって来たのかもしれない（演出）
- 契約は先に交わした方が良い。いつも、契約が後回しになって、最初に了承してくれていたことを、あとで翻される不安を抱えながら制作するのはリスクだ（プロデューサー）
- 制作に取り掛かる前に契約を結んだ方がいい。契約内容も、原作をどのように扱うのか詳細に決めた方がいい（演出）
- 主に契約に関してはプロデューサーの仕事になっているので、今後は演出もしっかりと契約のあり方を把握した状態で仕事をするべき（演出）
- 事前にある程度の覚書を交わした上で、条件を詰めて契約する（プロデューサー）
- 双方の身を守るためにも「契約」で固めるのは大切なことだとは思いつつ、そうする事で、一番大事な「思い」だったり「チームとしての結束」が損なわれる可能性もある。やはり、誰が、何を思い、意見を述べ、納得したのか、が原作者、出版社、制作サイド同一の場で決める事が大事（プロデューサー）

●原作者と、出版社や担当編集者との関係性は様々。意思疎通がうまくいっている場合も、そうではない場合もある。当方がその辺りの関係性を理解せずに、出版社の確認が取れた≠原作者も了承している、という事態に陥ったことが過去にあった。やはり、改変の程度や脚本制作の過程などを事前に原作者を交えて話し、書面で契約を結ぶべきでは（演出）

## 6. 原作者、脚本家とクリエイティブな面についてどういった手段で合意形成をしていくべきか

原作者、脚本家と密に向き合うプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。一度はお会いして話し合うことが大切であるというのが大方の意見であった。

- 原作者は一度お会いして気になったことを聞く、など。脚本家は台本打合せの中で（行う）
- ミーティング以外にないと思う
- ドラマの大枠のプロットを作り、主演を中心とした主要登場人物たちのドラマの方向性だけは必ず確認しておく
- 対面、リモート、メール、など、やりやすい方法ならなんでも
- 方法はケースバイケースだと思うが、原作者が本当は何を望んでいるのかを読み取るのは、直接やりとりするのがいちばん。しかし直接会って話をするのが苦手な原作者もいる
- 細かい契約事項を確認するほか、人間同士なので、せめて一度は原作者・脚本家も一緒に直接会うのが一番良いと思う。原作を映像化して良い作品にしたいという思いをスタート時点で全員が共有していることを確かめられたら、疑心暗鬼も起こりづらいと思う

## 7. 原作のあるドラマ制作を安心して制作するためにできる対策について

以下、代表的な意見を紹介する。

- 連載が終了していない場合、原作側から明確な結末の指示をいただく（プロデューサー）
- 映像化においては脚色という文化へのリスペクトも必要。契約締結前に、原作者と脚本家を含むドラマ制作者のお互いの性格の理解や、脚色を任せられるかテーマを理解しているかといった信頼関係を築くために、脚本のテスト稿と構成案のすり合わせが必須（演出）
- 原作側との事前の十分な意思疎通を通じた信頼関係の構築をした上で、その番組に応じた契約を結んでおく事だと思う。例えば、原作側が映像化に関して詳細な意見がある場合は、煩雑になっても相応に詳細な契約書が必要。その場合、映像化に支障をきたす、あるいは合意に至るのが難しいと判断した場合、撤退する勇気も必要だと思う（演出）
- 原作・制作現場の双方が対面し、原作への気持ち・映像化への会話をしてもらうことだと思う。SNSのように顔が見えないメールでの会話は、怖いと感じている。会うのが恥ずかしい方には、お手紙などでしっかりと気持ちをお伝えし、対面ができる方はお互いの気持ちを伝える場があることで安心して制作を進行できる最初の一步（プロデューサー）
- 当事者同士の定期的な話合いの場があることに尽きる（演出）
- 制作者と原作者がしっかりとコミュニケーションをとること。そしてその仕組みを出版

社側と整えること。原作契約を締結してからクリエイティブに動き出すこと（演出）

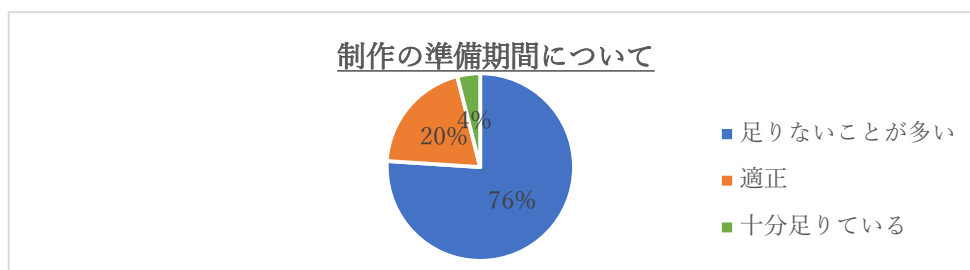
●別の表現である以上原作者の相当な理解がないと難しい。昔と違って SNS があるので、「原作を冒涇している」などの意見も受け入れなければならない。原作者が演出家をやらないのであれば、「私の思いと違う」ということから事実上避けられない。今回の件で原作のドラマ化のハードルがとてもあがった（プロデューサー）

●一旦潔く、オリジナルのドラマの制作のみを目指すのも一つの方法（プロデューサー）

●原作者との風通しの良さが良いと安心する。あるプロデューサーは、原作者と LINE をつなげて、何かあればすぐ相談できる体制を取っていた。私もそのグループラインに入り、原作者の思いを比較的直接感じ取ることができた。そこまでしてほしいとは言わないが、せめて編集者経由ではない原作者の認識や温度感を感じ取れる場やツールが欲しい（演出）

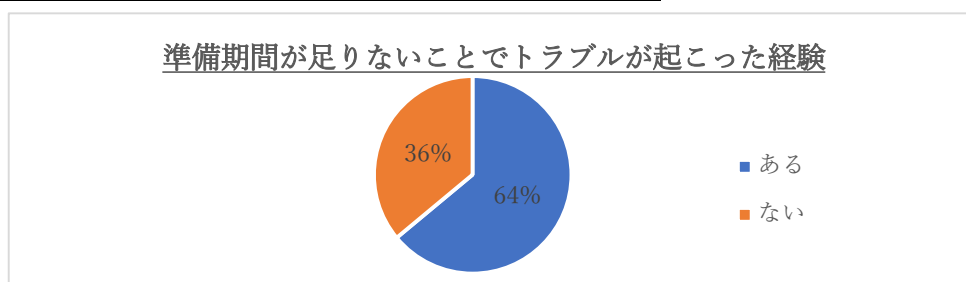
### 第 3. ドラマ制作フロー全般における課題について

#### 1. 制作の準備期間について



企画の当初から関わるプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果「足りないことが多い」が19名で、「適正」が5名、「十分足りている」が1名であった。

#### 2. 準備期間が足りないことでトラブルが起こった経験

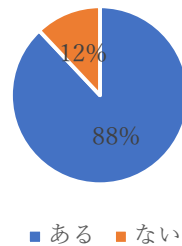


企画の当初から関わるプロデューサー・プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果「ある」と答えたのが16名で、「ない」が9名であった。

#### 3. 制作期間や準備期間の設定について改善すべき点があると思うか



### 制作期間や準備期間の設定について改善すべき点



企画の当初から関わるプロデューサー・プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果「ある」と答えたのが22名で、「ない」が3名であった。代表的な意見は以下の通りである。

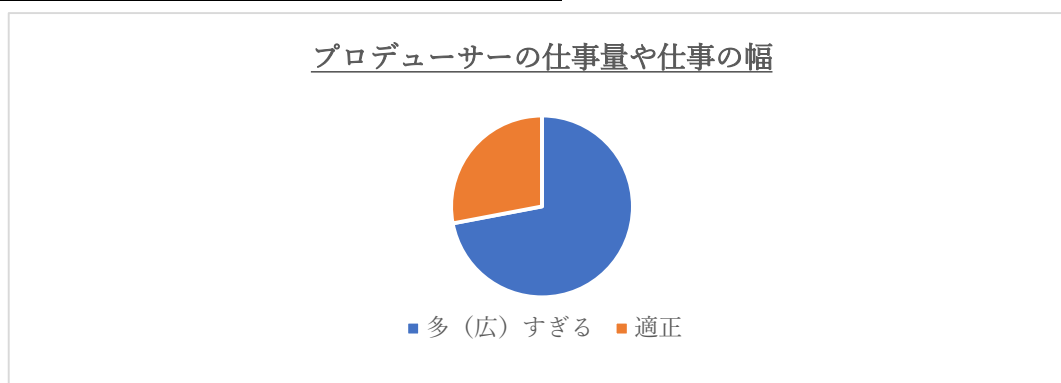
- 基本的には準備も制作もより早く準備するべきであり、その方向にシフトしている。脚本やオフライン編集の承認やチェック体制の再構築が課題
- 企画の立ち上げ・ラインナップ決定が遅く、準備期間が少なくなるので、まずはそこを早めた方がいい
- 企画が決まるのが遅い
- 1日の撮影時間を適正なものにし、全スタッフにきちんと休みを確保するためには、現状の撮影日数では全く足りない。おおよそ1クール連ドラの撮影期間は4か月で行っているが、最低でも5か月間が必要
- 特にドラマ現場では、バラエティと異なり、スタッフも出演者もその都度入れ替わる（クールごとに変わる）ため、チームワークを毎回ゼロから組み立てなければならず、かつ撮影も長時間にわたる（早朝から夜遅くまで行われる）ため心身ともにハードな状況に置かれ、人的トラブルが発生しやすい不安定な状況にあると思う。準備期間が十分に設けられず、脚本作業が追い付かず“撮って出し”となると、撮影スケジュールも大幅に遅延し、スタッフ全員に負荷がかかるため、制作期間が十分にあるに越したことはない
- 企画の決定と台本作り、キャスティングを早く進めて、準備と撮影に時間を割けるようにしないといけないと誰もが思っていながらなかなか改善しない
- 連ドラの企画決定は、最低でも1年前には決まっているべき
- 予算の都合の折り合いの付け方は見えていないが、制作期間が延ばせれば、人材育成や人間関係のトラブルにも対処できる職場になると思う。現状は役職関係なく全ての人が時間を理由に多くのことに目をつむっている印象
- 準備期間については短いと思うので、もっと早く企画を決めて動き出せるのが理想。制作期間についても週休2日が守られればもっとゆとりができると思うので、それをできる環境が良いと思う（でも、そうすると予算が足りなくなるという矛盾もある）
- 作品にもよるが放送と同時進行で撮影していくと後半戦で時間に追われるようになり、スタッフの疲弊が溜まっていく。余裕を持って早撮りするのをスタンダードにするべき
- 予算的に連続ドラマのスタッフは準備含めて4、5ヶ月、レギュラーキャストは基本的に

3ヶ月半しか押さえられない。予算を大幅に増やせば、キャスト・スタッフを長期間拘束し、ロケのカメラの台数を増やし、撮休を増やせるかもしれない。しかし、人気キャストほど長期間拘束できないため、実現できないのが現実

●なるべく全てのドラマが早撮りできればいいと思うが、出演者も協力してくれないと成立しない。業界全体で変えていかなくてはいけないと思う。あとは、スタジオ・編集所なども足りていないので、そのインフラが増えないと解決しないことも多い

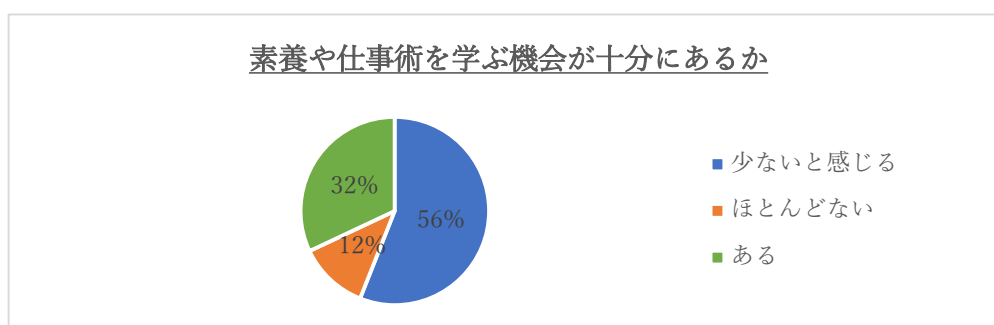
#### 第4. 日本テレビにおけるドラマ班の組織面の課題

##### 1. プロデューサーの仕事量や仕事の幅について



実際に業務を担っているプロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は25人中18名が「多（広）すぎる」と回答し、「適正」と回答したのは7名、「少ない」と回答したのは0名だった。

##### 2. 研修や指導などプロデューサーとしての素養や仕事術を学ぶ機会が十分にあるか



実際に業務を担っているプロデューサー・プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は25人中14名が「少ないと感じる」と回答し、「ほとんどない」と答えたのは3名だったのに対し、「ある」と回答したのは8名だった。

——全体向けアンケートでは、ドラマ制作のスキルをどのように学んだか。どのように学ぶ/伝えるのが適切だと思うかと尋ねた。代表的な意見は以下の通り。

●見て真似て学んできたが、自分なりに間違っていると思うところは排除して取り入れて

きた。番組制作は手取り足取り教えて、覚えて…というような業務でもないので、これ以上の学び方はないと思う（プロデューサー）

●カメラマンなどと違い、演出の仕事に関しては、技術的に伝承するものは実はそう多くないと思う。例えば、講義みたいなものをすれば2、3日で十分な気がする。では、それをやれば直ぐに出来るかという、もちろんそういうものでもない。我々の仕事はスタッフやキャストなど多くの人を束ね、現場を物理的にも精神的にも維持し、その上で演出上のオリジナリティを発揮して行く必要がある。そのやり方も千差万別である。私のやり方も誰とも違うと思う。先人の背中をみて、現場の信頼を得られるよう雑務をこなし、自らの個性に沿った演出家像を作り上げる必要があると思う（演出）

●初めてドラマ制作を担当したときに、ベテランのP（プロデューサー）の方がついて一からどのようにやるのかを教えてもらった。気持ちの伝え方を一番に教えてもらった。Pだけの経験では現場を知らないということで、助監督・監督の経験をした。その後たくさん先輩Pの下でタイプの違うPとしてのスキルを学ばせてもらった（プロデューサー）

●とにかく良質なドラマ、映画、小説、漫画を見て読んで吸収して、自分で言語化すること（プロデューサー）

●日本テレビは他局に比べてドラマ班のレガシーを引き継いでいないと常々感じている。また時代の変化が目まぐるしいので、他局や海外の事例なども踏まえて、新しいドラマ制作の方法を模索する必要がある（プロデューサー）

●先輩達の見よう見まね、と実践の脚本づくり、映像現場で学んだ。…各作品ごとに、本当に状況が異なるので、マニュアル化などすると逆に失敗の可能性を高める事になる（演出）

●先人達や諸先輩方の成功や失敗を傍らで体験した。言葉や情熱を持って相手と向き合う事を学んだ。上司が対面する「良い事悪い事」も全て後輩達に生で体験させる事が大切と経験上思う。その時にどの様な態度、そしてどの様に解決したのか、「生き様」を後輩に体感させる事（演出）

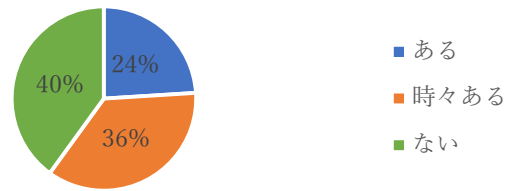
●諸先輩方が丁寧に教えてくださった。見て学ぶことはもちろん、積極的に下の立場のスタッフが上の立場のスタッフに聞くという積極性をもって行うことがいい（プロデューサー）

●アシスタントプロデューサーとして学び、先輩と組む形でプロデューサーを経験して学び、ひとつひとつの所作、考え方は都度CP（チーフ・プロデューサー）から教えていただいた。ただ、リアルタイムで起こっている各現場でのトラブルを共有する場が少なく、もったいない気もしている（プロデューサー）

●勉強として書籍を読んで学ぶ部分もあれば、現場で感覚として学ぶところもある。そのドラマ制作における感覚的なものを原作サイドに信じてもらう必要がある（プロデューサー）

### 3. 相談しにくい／誰に相談していいか分からないと感じたことはあるか

#### 相談しにくい／誰に相談していいか分からないと感じたこと



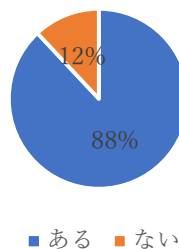
プロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は 25 人中 6 名が「ある」と回答し、「時々ある」は 9 名、「ない」は 10 名だった。ある、時々あるという回答の理由としては以下が代表的なものである。

- ドラマ班の横のつながりが少ない
- ドラマ班ではバラエティ班のような「チューター」制度がない。現在プロデューサー業務を担当し、わからないことは周囲の“手が空いていそうな人”を自ら探して質問している。“徒弟制度”が一概に良いとも言えないが、後進への指導体制がシステム化されていない
- 現在受け持っているドラマに関しては CP に相談することが多いが、CP も担当番組が多岐にわたるので（目の前の業務に多忙）、先々の話を気安く相談するのが申し訳ない
- 本社に出社している時には、細かく上司に報告&相談できるが、一度現場に入ると、本社に行くこともなくなる一方、日々、大なり小なり問題が発生し、報告が追いつかない
- 業務が多岐に渡るので局内の誰がそれを知っているのか？問い合わせればいいのか？をいつも迷うことが多く、聞くべき相手に辿り着くまでに時間がかかる
- 物理的に相談しにくいというより、P の仕事の仕方に個性と技術があり、人のやり方が自分に適用できないことが多々ある。どの悩みを誰に相談するのがベストか見極めが難しい

#### 4. 現在のドラマ班の組織図・体制について改善すべき点があると思うか

プロデューサー、プロデューサー補経験者のみに尋ねた。結果は 25 人中 22 名が「ある」と回答し、「ない」と答えたのは 3 名だった。

#### ドラマ班の組織図・体制について改善すべき点



回答の理由としては以下が代表的なものである。

- CP の仕事量が多過ぎるように感じる

- 企画を立てる～放送までの毎クール（3 か月）3 枠を、現体制ではCP が少ないのでは。源流となるCP が少ないので企画立ち上げが後手に回り、全作業が後倒しになることがある
- ドラマ作りのノウハウを学んだり伝えたり共有したり、といった組織に全くなっていない。結果、日本テレビのドラマのレベルが上がっていかない
- チーフ・プロデューサーは大変困難なポジション。仕事量も多く、目の前のトラブル処理にも追われ、俯瞰で組織全体をとらえる余裕がないのでは？と感じる。プロデューサーに任せられる部分もあるが、クリエイティブ面含めどの程度まで非常にバランスが難しい
- 他局に比べてプロデューサーの業務範囲が広く複雑を感じる。コンテンツが増えて、分担する必要が出てきているが、分担のノウハウがまだ構築できていないと感じる
- 入社 10 年前後で異動した場合、プロデューサーは独り立ちが早い。経験値が少ないなか、新人P が連ドラを背負うのはかなり大変で、複数のドラマの面倒を見るCP の負担にはなっていそう。ただ、2 番手以下のプロデューサーの経験を何作品やっても、実際に筆頭プロデューサーにならないとできない経験も多い。今までもあったが、新人P が筆頭になる場合は先輩社員P をつけるかCP を増やす等の体制にするのも良いのかもしれない
- 育成目的でプロデューサーとして一本立ちさせることに対し、フォローが足りていない  
※バックアップというより、背中を見せて後進を育成するリーダーシップが欠如している
- ドラマ班というよりも、プロデューサーが抱えている仕事の一部を他の部署が担うことはできないか？例えば宣伝施策（番宣・SNS 含む）に関してはすべて宣伝部が担うなど
- 年間 11 枠を新規立ち上げする中で、CP のトラブル対応業務が過密に見える。企画選定者、各ドラマクリエイティブトップ、班員マネジメント、と目の前の業務過多で、未来志向のシステム作りに取り組む余地が無さそうに見える

以上