

4 ディズニーランド 吉見俊哉

■凡例

- 1 ●は、本文。①②…は形式段落番号。◆は、設問。
- 2 ▽は、本文の追跡・分析。(解答例だけではなく、ここをこそ、読む。)
- 3 ▼は、読解に関する技法。
- 4 ☆は、記述に関する技法。

■追跡

① ●一九八〇年代以降、遊びの分野でわが国の子どもや若者たちの日常意識に大きな影響を与えてきたものに、東京ディズニーランドをはじめとするテーマパークがある。実際、八三年の開園以来、東京ディズニーランドは驚異的ともいえる興行的な成功を収めてきた。年間入園者数の推移を見ても、八三年度は約一〇三六万人、八四年度は約一〇〇一万人、八五年度は約一〇六八万人、八六年度は約一〇六七万人と年間一〇〇万人を確実に保ち、八七年度は約一一九八万人、八八年度は約一三三八万人、八九年度は約一四七五万人、九〇年度は約一五八七万人と、開園当初の約一・五倍に達する。そしてついに九一年五月、累計の入園者数が一億人を超えるのである。

▽ (わが国の子どもや若者たちの日常意識) が主題か。TDL成功の事実確認。引用の段落。次の「こうして」以下に注目。諸君は東京ディズニーランド・デイスニーシーに行ったことあるだろうか。私は二回。一度目は八六年ごろ、二度目は二〇〇六年。一度目はとにかくビックリした。二度目は、それほどでもなかった。おっさんになったからだろうか。

● こうして東京ディズニーランドは、八〇年代日本の子どもたちの遊びの世界の変容を象徴するものになっていったわけだが、同時にここには、テレビゲームなどと同様の**変化の傾向**が見られた。すなわち、ディズニーランドが園内に巧みな仕方であり込んでいる**インタラクティブ性**は、そのディズニー映画との関係において、テレビゲームが持つ**インタラクティブ性**と**共通**の側面を持っているのである。

▽ **共通点/変化**。共通点、相違点、変化、これらは、論理展開の鍵を握る着眼ポイントだ。ここでは、八〇年代に起きた遊びの「**変化**」とは、東京ディズニーランド/テレビゲームに「**共通**」している**双方向性**だ、ということをはっきり目印をつけてつかまえておく必要がある。そこに関係しているのは、ディズニー映画だ、という指摘

にも注目。

② ●たとえば、東京ディズニーランドに入ってまず気づくのは、その空間的な閉鎖性・自己完結性である。ディズニーランドでは、さまざまな障害物によって園内からは外の風景が見えず、全体が周囲から切り離された世界を構成している。人びとは、自分が浦安という町の片隅にいたりことや東京の郊外にいたりことを忘れていく。観客の視界に外部の異化的な現実が入り込む可能性は最大限に排除され、演出されるリアリティの整合性が保証されているのだ。

▽ いったん入り込めば、そこは夢の世界。あたかも仮想空間に遊んでいるよう。ディズニーランドはそのように設計されている。たしかに、夢の世界の中に、現実の世界の電信柱とか高速道路とか見えちゃったら、しらけるよね。最後の一文は、問題にすることもできそうだ。「演出されるリアリティの整合性が保証されている」とは、ディズニーランドの中で作り上げられている本当らしさが壊されないように、その世界でのつじつまがちゃんと合うように、その世界とは異なった現実が入り込まないようにしている、ということ。「異化」というのは、もともと演劇論の用語だが、見慣れた日常をもう一度新鮮な目で眺め直させるために、日常を非日常的に描くこと。劇や小説の中の(ありえない(でも、ありえそうな)できごとを通して、ぼくらは、ふだん気づかないことについて、ハッとさせられる。それが、芸術のパワーだ。ここで、「異化的」といつているのは、夢の世界にいるときに、それが夢だとハッと気づかせてしまうようなもの、という意味である。外の現実世界の異化的な効果(洗濯物を干している家が見えちゃうとか)によって、ああ、おれは浦安市にいるんだ、って目覚めてしまうわけ。

● これは景観だけでなく、園内と外を分離しようとする諸操作によって支えられている。ルイ・マランは、ディズニーランドでは駐車場と入場券売場が、「車と貨幣との二重の中性化、そしてそれらの(ユートピア的な)他者への転化」という役割を果たしていると言う。人びとは駐車場を、入場券売場で貨幣を放棄することで園内にはじめて入ることができる。さらに彼らは、弁当・酒の持ち込みを禁止され、落としたゴミも掃除係がただちに拾っていくから、園内ではいつでも**完全無欠な無菌状態**が保たれる。

▽ 「これ」は演出されるリアリティの整合性。「園内と外を分離しようとする諸操作」とは? 「操作」とは、「景観」といった建物の配置ではなく、なんらかの行為。何をされるのか? 車・お金・食べ物・ゴミの撤去、である。

◆ 問1 「完全無欠な無菌状態」とはどのようなことか。

☆ 「比喻」のいいかえ/傍線部延長術/切り身。解答の基本的な形は、「ディズニー

ランドは、つねに：な状態が保たれているということ。」解答の核心は、「無菌」という比喩のいいかえ。「無菌」とは何か。一文だけで判断するなら、「菌」とは、「持ち込みの弁当・酒」「ゴミ」のことであるが、それだけでいいか。段落全体を見るなら、「園内と外を分離しようとする諸操作」によって、「園内はいつでも完全な無菌状態が保たれている」という文脈であることがわかるし、さらに、「園内と外を分離しようとする景観」によって、「園内はいつでも完全な無菌状態が保たれている」ともいえる。つまり、「菌」とは、「外の風景」「車・お金・食べ物・ゴミなど」を指している。

「解答例1」「ディズニーランドは、外部の現実を感じさせるものを完全に切り離しているという点。」

「解答例2」「ディズニーランドが、外の風景、車・お金・食べ物・ゴミなど、外部の異物をつねに完全に排除した空間であること。」

③ ●しかも、ディズニーランドにおける諸々の障害物は、園内から外を見渡せないようにしているだけではない。それらはまた、園内において入園者が個々のランドを越えて端から端までを見渡すことをできないようにもしているのだ。

▽ not only A but also B。重要なのはB。〈端から端まで見渡すことができない〉。

●ワールドバザール、ファンタジーランド、アドベンチャーランド、ウェスタンランド、トゥモローランドの各領域は、それぞれ独立した世界として閉じられており、相互に浸透して曖昧な領域を形成することもないし、すべてを見渡すような視界の獲得も、少なくとも入園者には認められていないのである。同様のことは、個々のアトラクションについても指摘できる。ディズニーランド園内を回遊する人びとの眼差しは、個々の領域や場面が提供する物語に封じ込められ、そこから外部に出ることはない。むしろ彼らは、キャストたちとともに場面ごとに「人物」になりきり、与えられた役割を楽しげに演じていくよう要請されているのである。

▽要点整理。「各領域は、それぞれ独立した世界として閉じている」「相互に浸透して曖昧な領域を形成することはない」「すべてを見渡すような視界は認められていない」「人びとの眼差しは、個々の領域や場面が提供する物語に封じ込められ、そこから外部に出ることはない」。ディズニーランドの構成は、〈ディズニーランド〉↓〈ランド内の各領域〉↓〈領域内の各施設〉と細分化されていくようになっていくが、そのどの単位も、他の単位から独立している。ディズニーランド全体は、現実世界から独立している。各領域は他の領域から独立している。各施設は他の施設から独立している。

④ ●1このような内閉的な構成原理の徹底は、一九世紀以来の遊園地の歴史のなか

に置いてみると、ある変質を示している。

▽②③と論じられてきた〈ディズニーランドの閉鎖性・自己完結性〉が、「一九世紀以来の遊園地の歴史」という大きな視野の中で検討されようとしている。「ある変質」とは何か。▼問↓答の呼応。「ある変質」という言い方は、実質的に、〈問↓答〉の問いに当たる。疑問形にはなっていないが、読者は「ある変質って？」という意識をもつて以下を読んでいく。もちろん、チェックポイント。

■読解問題1「このような内閉的な構成原理」とはどのようなものか、具体的に説明しなさい。

こういう〈名詞句〉の説明問題のとき、有効なのが★「なんやそのままやか式」。名詞ばかりの表現を、動詞を組みこんだ表現に、とりあえず変換。

「ディズニーランドが内閉的に構成されているということ。」

これだけでは、文字どおり「なんや、そのままやか」。内閉的に「がいかえの核心。文中では「閉鎖性・自己完結性(②)」に当たる。しかし、

「ディズニーランドが閉鎖的、自己完結的に構成されているということ。」

では、足りない。「具体的に」説明せよ、といわれているのに注意。

「解答例」「ディズニーランド全体が、現実世界から分離された世界として、また、内部の各領域・施設も互いに閉じた独立した世界として、閉鎖的、自己完結的に構成されているということ。」

●というのも、もともと博覧会の強い影響下に成立した遊園地にとって、俯瞰する装置は娯楽の中心的な要素であった。塔やパノラマ、気球、観覧車や水族館といった一九世紀の娯楽装置は、ある共通の意志、すなわち特権的な中心から周囲の世界を俯瞰して、おのれの眼差しのもとに組織していることとする意志が、同時代の大衆文化とさまざまな仕方で融合することによって生み出されてきたものだった。それは、ディズニーとの対比というならば、むしろジュール・ベルヌの世界の物質化であった。世界はこの俯瞰する視界の下で、さまざまなめまいをともなつてミニチュア化されていた。ところが、ディズニーランドでは、こうした◆パノラミックな眺望への欲望のすべてが姿を消す。ディズニーランドにみいだされるのは、超越することよりも回遊することへの、眺め回すよりも演じ分けることへの欲望なのである。

▽「ある変質」とは、〈俯瞰(見渡す)〉ことへの欲求↓〈回遊する・演じ分ける〉ことへの欲求への変質であった。高いところに登って、全体を見下ろし見渡す。すべてを見たい、という欲求、これが「一九世紀」的な娯楽の欲求であったというのである。

「ジュール・ベルヌ」的という表現があるが、たしかに、彼の作品には、気球や潜水艦、ロケット(じつは大砲だが)などが登場する。▼定義語。ある共通の意志 〓 〓。▼逆接。ところ

が、ディズニーランドでは…。▼比較。A∧B。AよりもB。ここは、変化・変質の説明であるから、当然、対比的な表現方法が多く用いられている。

◆問2「パノラミックな眺望への欲望」とはどのようなものか。対応する箇所は、文中に二箇所。1「特権的な中心から周囲の世界を俯瞰して、おのれの眼差しのもとに組織している」とする意志。2「超越することよりも回遊することへの、眺め回すよりも演じ分けることへの欲望」。「1」は「パノラミック」⇨すべてが見渡せる、を鍵にして、「2」は「欲望」を鍵にして見出したものだ。もちろん、「2」は、「超越し、眺め回す欲望」というところだけを切り取ってこなくてはならない。「1」のままでも抜き出し解答にはなるが、もう少しかみ砕こう。「特権的な中心」「周囲の世界を俯瞰」「おのれの眼差しのもとに組織」と切り身にして、それぞれ別の表現を考えてみよう。観覧車のてっぺんから下を見たときの感覚も思い出してみよう。

「解答例」「自分が世界の中心に立って、世界を上から見渡すことによって、世界全体を自分のものにしたかのような感覚を味わいたいという欲望。」

※だから、遊園地は現実世界のミニチュア版なのだ。神になりたい欲望といってもいいかもしれない。「私」はどこへ行く？」で出てきた「パノプティコン（一望監視装置）」を思い出すね。

⑤ ●この変化の意味を読み解くには、われわれは、2ディズニーランドが従来の遊園地とは決定的に異なる空間であることを理解しておかねばならない。ディズニーランドは、ウォルト・ディズニー自身の想像力の必然的な帰結として、それまでの遊園地とは◆まったく異質な発想のもとに生まれたのである。たとえば、ボブ・トーマスはつぎのように述べている。

ディズニーは、彼の制作する漫画が説得力をもち、観客に楽しさをたっぷり提供するように、常に努力を怠らなかつた。漫画映画に音と色を加えたのも、ウォルト・ディズニーである。またアニメーターにうるさく注文をつけ、長編漫画を作るに足る腕を磨かせた。そしてアニメーションを長編にまで引き上げていくと、彼はまた新たな目標に挑んだ——俳優を使った劇映画、自然記録映画、テレビ番組、そしてディズニーランド。それは、観客をただの見物人から参加者に変えていくという、いわば自然な移行過程であった。ディズニーは、映画製作者としての三〇年間に学びとった技術とショーマンシップのすべてをディズニーランドに注ぎ込んだのである。

▽見えにくい「問↓答」の呼称が含まれている。ディズニーランドは「従来の遊園地」とはどのような点で、「決定的に異なる」のか。「ウォルト・ディズニー自身の想像力」「まったく異質な発想」とは何か。この答えを追いかけていく必要がある。

⑥⑦も読まなくてはならない。引用文の中の「観客をただの見物人から参加者に変え

ていく」という箇所は要チェック。ウォルト・ディズニーの発想に係している。

◆問3「この変化」とはどのような変化か。

旧来の遊園地からディズニーランドへの変化、なんて答えた人はないやろね！ 答えは、直前。欲望の質的变化を指している。ある欲望が生まれたこと。

超越する欲望↓回遊する欲望、眺め回す欲望↓演じ分ける欲望。これを基本に、「何を」「どこに」などを補充して、立体的な記述になるようにしていく。

「解答例」「従来の遊園地に見出された、世界全体を上から見渡したいという欲望ではなく、独立した個々の世界に次々入り込んで、それぞれの世界での登場人物となつて演じ分けたいという欲望が生まれたこと。」

◆問4「異質な発想」とはどのようなものか。

「保留」傍線部を延長して眺めてみると、

「ディズニーランドは、ウォルト・ディズニー自身の想像力の必然的な帰結として、それまでの遊園地とは◆まったく異質な発想のもとに生まれた」

となる。ディズニーランドは、映画制作者であるディズニーが開設したものであるが、そこには、映画人ディズニーの想像力⇨発想が働いている。鉄道会社が開設した遊園地、公共団体が開設した遊園地とは、何が違う。それは何か。このように考えた場合、問いは、「ディズニーは、ディズニーランドを具体的にどのような設計しようとしたのか」というものになる。その答えは、もう少し先(⑥⑦)を読まなくては得られない。

■読解問題2「ディズニーランド」のどのような点が「従来の遊園地とは決定的に異なる」のか説明しなさい。

「保留」うーん、これは問4とかぶっているなあ。でも、問4とは違う答えを書きたい。⑥⑦それから⑧を読んでから考えることにしよう。

⑥ ●動かない漫画から動くアニメーションへ、音のないアニメから音の入ったアニメ、そしてカラフルな長編アニメへ、さらに二次元の映画から三次元のディズニーランドへ。この変化は、ディズニーの想像力において◆まったく連続的であった。たとえ彼がディズニーランドを構想した直接のきっかけがなんであったにせよ、重要なのはこの連続性である。ディズニーランドはその本質において、遊園地よりもディズニーのさまざまな映像の世界にはるかに近いのである。

▽まんが家が、たまたま遊園地を経営するようになったのではない。マンガ家アニメ↓ディズニーランドへという変化は、ディズニーの想像力の本質が、それを保つたま

ま進化していったことを意味している。「連続性」というのは、本質は変わらないまままだ、という意味である。ディズニーランドⅡ〇ディズニー映画（×従来の遊園地）。

⑦ ●こうしたディズニーランドの映像性は、園内のあらゆる場面を貫いている。ディズニーランドにおけるさまざまなランドの風景は、それを手がけたのが映画の美術監督たちであったことが示すように、基本的には映画のセットと同質の考え方にもとづいている。この点について、ディズニー自身、「映画と同じく、ディズニーランドもシーンからシーンへと移っていくのでなければならぬ。その移り変わりは、建築様式や色を互いに調和させながらそつと行う。そうすれば、一つのアトラクションから次のアトラクションへ移るのに客が断絶を感じないし、また、見たものをすべて覚えておける。」と考えていたという。人びとは、ディズニーの映画を観ると同じように、あるいはスピルバーグやルーカスの映画を観ると同じように、ディズニーランドのアトラクションを味わうのである。アトラクションからアトラクションへの移動は、スクリーンからスクリーンへの移動、あるいはテレビの前でチャンネルを選択していく行為になぞらえることができる。人びとは、書き割りのな舞台装置が並び、自動人形たちが話しかけるなを気儘に動き回ること、いつしかディズニーランドという巨大なスクリーンのなかに吸い込まれているのである。

▽さて、保留してきた「問4」について答えなければいけない。

◆問4「異質な発想」とはどのようなものか。
 ☆端的に言うならば、「映画を作るのと同じ発想」で遊園地を作った、ということになる。では、映画では、なぜだめなのか。そこには⑤でチェックした「観客をただの見物人から参加者に変えていく」という発想が含まれていたと見るべきだろう。映画の世界に人々を浸らせる、ただし、見るだけでなく、参加することによって。これがディズニーランドの発想である。

「解答例」「人々を映画の世界に参加させる場として、ディズニー映画の世界を遊園地の中に再現するという発想。」

⑧ ●前述した◆俯瞰する眼差しの消失は、このようなディズニーランドの映像的な成り立ちから捉え返されていく必要がある。すなわち、ディズニーランドに俯瞰的な視界が存在しないのは、この空間が、そもそも俯瞰を可能にするような場所的な空間としての興行きや広がりとは別の次元に成立しているからである。ディズニーランドは入園者たちを、ディズニーの世界が映し出されるスクリーンのなかに、自らおのれを吸い込ませていく巧妙な仕掛けになっている。人びとはこの空間で、場所的な広がりをもった世界の住人からスクリーンのなかの人物へと変身する。彼らが、ディズニ

ーランドを楽しんでいくためには、自らをスクリーンのなかに溶かし込んでいく必要があるのである。

▽ディズニーランドに俯瞰するポイントがないのは、ディズニーランドが映像の世界として作られているからである。人々は、スクリーン（Ⅱアトラクション）の中という異次元に入り込む。ディズニーランドでは、みんなが映画の登場人物の気分になる。

◆問5 ディズニーランドで「俯瞰する眼差しの消失」が起こったのはなぜか。

ここはすなおに、「すなわち」以下を見よう。「この空間が、そもそも俯瞰を可能にするような場所的な空間としての興行きや広がりとは別の次元に成立しているから。」これが答え。ただ、やはりこれでは、（これだけ読んでわかる答案）にはなっていない。（わかりやすく説明しなさい）型の設問へにも対応できるように、少し言いかえてみよう。「この空間」「俯瞰」「別の次元」といったところがいいかえポイント。

「解答例」「ディズニーランドは、そもそもすべてを見渡せる興行きや広がりのある空間を作ろうとして設計されているのではなく、ディズニー映画のスクリーンの世界に人々を引き込むものとして作られているから。」

●このように自らを映像に疎外していった人びとは、自分が映し出されているスクリーンを外から俯瞰することができない。ディズニーランドという空間は、構造的に興行きを失った空間であって、そこでは実に多様なイメージが、いつもインターラクティブな状況をつくりながら演じられていくのだが、一度イメージのなかの人物になってしまふと、外に出ることは容易ではないのである。

▽この感覚は、「聖なるヴァーチャル・リアリティ」に描かれていたサイバースペース、仮想世界のものに似ている。仮想自己（イメージの中の人物になった私）が他の疑似身体（アトラクションの中に現れるディズニーキャラクターたち）とインターラクティブ（双方向）な行為を続けていく…。たしかに、はまっちゃうと出られないかも…。

■読解問題2「ディズニーランド」のどのような点が「従来の遊園地とは決定的に異なる」のか説明しなさい。

さて、すべて読み終わった時点でこの問いをどう考えるか。問いの前後はこうであった。

「この変化の意味を読み解くには、われわれは、ディズニーランドが従来の遊園地とは決定的に異なる空間であることを理解しておかねばならない。」

「この変化」とは、「従来の遊園地に見出された、世界全体を上から見渡したいという欲望」から「独立した個々の世界に次々入り込んで、それぞれの世界での登場人

物となって演じ分けたいという欲望」への変化であった。

問いの要点は、どこにあるのか。それは、設問部分の前後を次のように組み替えることで見えやすくなる。

「ディズニーランドが……の点で、従来の遊園地とは決定的に異なる空間であることを理解すれば、どのようにしてそこに、それまではなかった回遊と演じわけの欲望が生まれたのかを了解できる。」

この「……の点で」に代入できるような内容が解答である。問4、問5とかぶつてくるんじゃないか、と思った諸君も多いだろう。たしかに重なっている。

「問4を使った解答例」「人々を映画の世界に参加させる場として、映画の世界を遊園地の中に再現しているという点。」

「問5を使った解答例」「すべてを見渡せる奥行きや広がりのある空間を作ろうとして設計されているのではなく、映画のスクリーンの世界に人々を引き込むものとして作られている点。」

どちらも「……の点」に代入可能だ。ただ、これらは、やや具体的に（事実に）説明しているのだが、もう少し、本質的に（やや抽象的に）説明する方法がある。従来の遊園地とディズニーランドの対立概念は〈空間〉対〈映像〉である。

「解答例」「ディズニーランドは、空間的な構造としてではなく、映像的な次元に成立しているという点。」

〈物理的な広がりを持った空間〉と原理的に異なっているのが〈映像的な多様なイメージが生成している場〉としてのディズニーランドなのである。こう書くと、〈すべてを見渡したい〉というパノプティコン的欲望（二〇世紀以前）と、〈仮想イメージ世界の住人になりたい〉というバーチャルな欲望（二一世紀的）との差異が、ここでも主題となることがわかるだろう。抜け出たい↑没入したい。

※正直に言って、この設問は他の問いと差異化するのが難しい。まとめの問いとして、自分の解答が、どこに着目した解答なのか、自分で説明できればそれでいいと思う。また、具体化して（わかりやすく）説明させたいのか、抽象化して（簡潔に）対比させたいのか、出題者は明示すべきだろう。

■読解問題3「自らを映像に疎外していった」とはどのようなことか、説明しなさい。

「疎外」〔『現キー』参照！〕……自らが作り出したものによって、自分が排除されてしまうこと。例によって☆傍線部延長術によって、前後を視野に入れよう。

「このように自らを映像に疎外していった人びとは、自分が映し出されているスクリーンを外から俯瞰することができない。」

「このように」は直前を指している。

「入園者が、ディズニーランドを楽しむために、自らをスクリーンのなかに溶かし込んでいくこと」である。他にも類似の表現が前後にある。

「入園者たちは、ディズニーの世界が映し出されるスクリーンのなかに、自らおのれを吸い込ませていく。」

「人びとは、場所的な広がりをもった世界の住人からスクリーンのなかの人物へと自ら変身する。」

これらの表現を利用して、より一般的な、それだけ読んでもわかる独立した表現にまとめていく。「疎外」の意味を明確にいいかえるには、「……から……へ（排除する）」という点を補う方がいい。

「解答例」「ディズニーランドの入園者たちは、（自ら・進んで）その巧妙な仕掛けに身を任せ、現実の世界の人間から映像の世界の登場人物へ自分を変身させていくということ。」

「余」これからは、そっちの世界から戻ってこれるように、心してディズニーリゾートやUSJに行かなあきまへんな(笑)。梶井基次郎の「檸檬」という有名な小説では、主人公は、自分は遠い街へ来ているのだという「錯覚」を自力で起こそうとするのであるが、考えてみれば、主人公は、低コスト自力バーチャルという離れ業をやっていたわけだ。……ディズニーランドの場合に「疎外」という用語が使われているのは、やはり、そこには巨大な資本の支配があるからだ。檸檬式ピンポ・バーチャルには強烈な主体が保たれているが、エンジョイ・ディズニーリゾートの場合は、主体てなもんは、あとかたもなく「溶かし込まれる」。それでこそ、元が取れるというしくみだ。「疎外」にはつねに「自分で自分を見失うような羽目に陥れる」というニュアンスが含まれる。少なくとも書き手の意識にはそういう批判が兆している。

■論述への挑戦

問。筆者は、東京ディズニーランドの成功を前提にその特質を論じているが、そこには、テレビゲームとの共通性も指摘されていた。筆者の指摘をふまえ、ディズニーランド的なあり方は今後どうなるかについて、考えを述べよ。八百字以内。

【参考】閉園した関西の遊園地。「近鉄玉手山遊園地」（一九九八年閉園）、「さやま遊園」（二〇〇〇年閉園）、「近鉄あやめ池遊園地」（二〇〇四年閉園）、「奈良ドリームランド」（二〇〇六年閉園）。「エキスポランド（二〇〇九年閉園）」なお、奈良ドリームランドは、ディズニーランドを模倣して作られた。

