

CITY LIFE

1990・SPRING

&

都市の
しくみとくらし

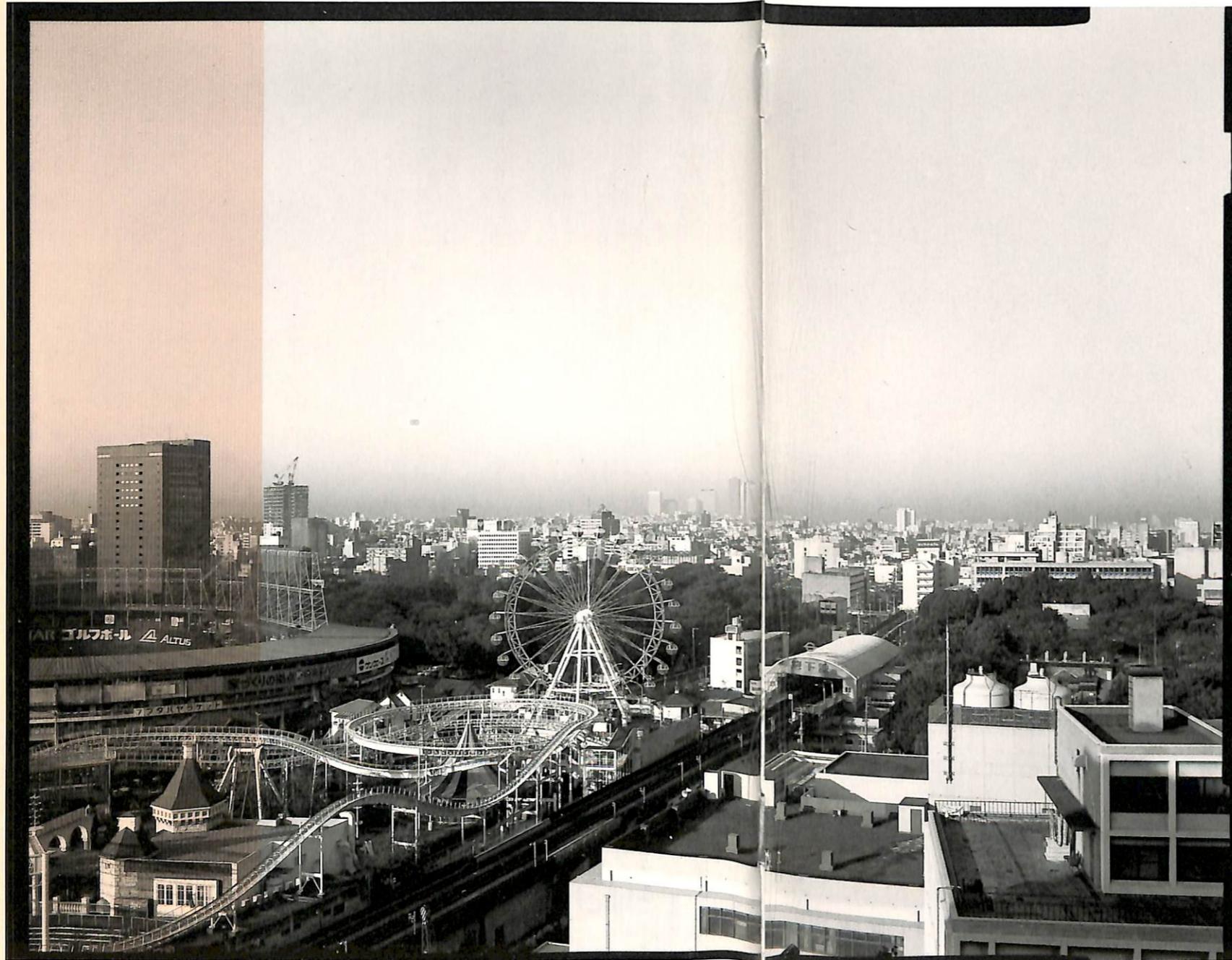
VOL.
15

特集
アミューズメントと
都市



CONTENTS

- 02 21世紀都市の予感
泉眞也
- 10 <ルポルタージュ>
東京ディズニー・ランド
富沢木実
- 18 死が内部化した場所
……世界の終りの遊園地
大澤真幸
- 26 博覧会と遊園地
吉見俊哉
- 32 マネージメントの王国
彦坂 裕
- 38 <鼎談>
今日的ユートピアの中で
変わりゆく遊びの構造
柏木博・仙田満・山岸健
- 46 戦後日本の住宅づくり①
本城和彦
- 48 バックナンバーの紹介



写真は後楽園 / photo: 伊奈英次

【特集】

① アミューズメントと都市

最近の非常に顕著な現象として、テーマパーク建設ブームがある。テーマパークとは、あるひとつのコンセプトから成り立っているアミューズメント空間である。アミューズメント空間の拡大、それは今まであまり重要と思われなかった遊びや楽しみみの部分が人々の心の中で膨れあがってきたことの現れだろう。そして今やそれは都市空間にも流出し始め、都市におけるアミューズメント性の意義が問われるようになった。今回はアミューズメントと都市をテーマに考えてみたい。

21世紀都市

泉 眞也

二世紀、情報化時代に都市は生産と無縁になる

近未来の都市像はディズニー・ランドにある。何年か前から私はそのように感じていました。それを確実に感じとったのは、ワシントンDCにあるブルッキングス研究所の地域経済学・都市計画の研究者のロバート・オーエン氏に会った時です。この時、私は「二世紀の都市というのはどうなるのでしょうか。もしその都市が現在既にあるとしたら、どこに行けば見られるのですか」と質問をしました。すると彼は「フロリダのディズニー・ワールドに行きなさい」と言うのです。

ご存知のようにディズニー・ワールドというのは、現在の都市空間の中では最高のコミュニケーションの技術を持っていきます、また街全体が徹底したコンピュータ・コントロールで管理されている。しかもアメリカで最も進んだ低公害システムを取り入れた街でもある。ですから最初はそういう最先端技術を駆使した都市として、ディズニー・ワールドを二世紀の街と言っているのかと思つたのです。しかしオーエン氏が言わんとしていたのはそうした表面的なことではなく、「二世紀

の予感

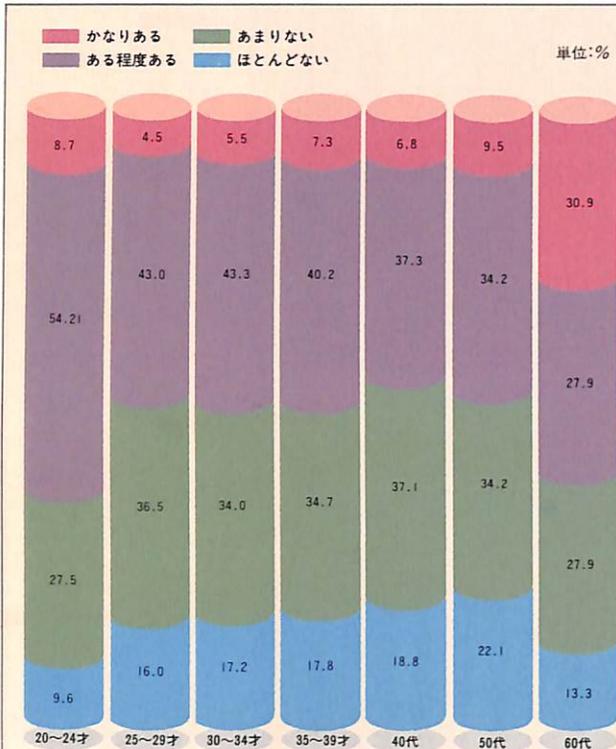
の街というのは生産と全く無関係になる。その意味においてディズニー・ワールドは二世紀的都市なのだ」ということだったので。

二世紀の都市がなぜ生産と無関係になるのか、そのことについて少し説明しておきましょう。これは文明の流れと関係していて、つまり文明が進み都市が拡大するにつれ生産に携わらない人間が増えていくからなのです。たとえば遠い昔、人類が農業を発明し、ここに初めて農村社会ができるわけですが、この時代に生産行為に携わっていた人は全体人口の九〇%以上を占めていたと言われています。それ以外はずかしく三%で、これは王様や貴族、あるいは芸術家などの特権的な階級だったわけですね。ところが産業の時代になると、生産に従事する人間の数は五〇%六〇%に減少し、それ以外は生産を管理する側にまわりました。つい二〇〇三〇年前まではそうした形態が続いていたのですが、情報化時代となつた今、生産行為は都市の内部から外部へと追い出され、そのため都市は生産を管理するのではなく、情報を管理するものとなりました。こうした情報化社会の都市にはもはや生産の現場はなく、したがって生産に従事する人間もいなくなる。そこは生産と無関係の場所になる。二世紀の都市というのはそうした傾向がさらに強まった空間になるということなのです。

大多数の人々が生産に携われなくな

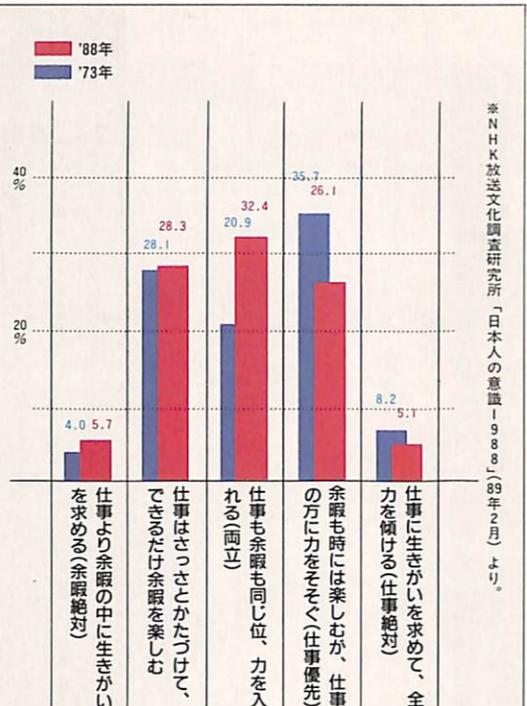
●●日本人の余暇に対する意識

【日常生活のゆとり感】



全国の16歳以上の男女3,853人を対象に「普段の生活にゆとりがあるか」についてアンケートをとった結果。20代前半の人に比べ、40~50代になると働き過ぎのためか、ゆとりがないという人が多い。

【仕事か余暇か】



全国の16歳以上の男女3,853人を対象に、'73年と15年後の'88年に「仕事と余暇の望ましいあり方」についてアンケートをとったもの。この調査結果を見ると、仕事優先型人間が減少し、仕事と余暇の両立型が増加しているのが分かる。

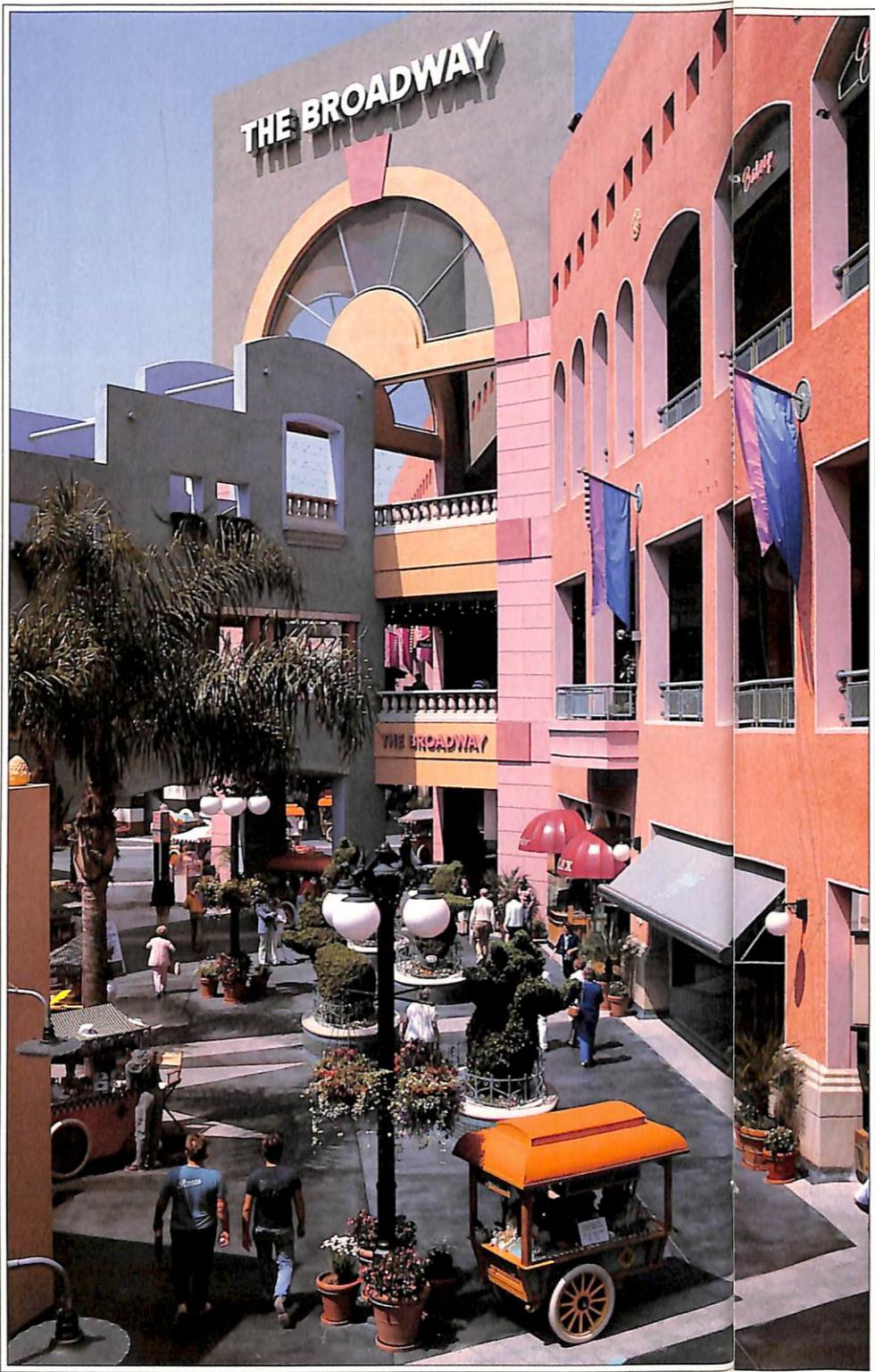
二世紀の都市は情報をつくる情報場

もうひとつ、ディズニー・ランドが都市的であるとされる理由があります。それはディズニー・ランドが単なる遊園地ではなく、巨大なコンベンション都市だということです。コンベンションというのは要するに産業のお祭りとして、新しいモノや機械を展示したり、売り買ひしたり、またそれについて情報交換を行ったりする場なのですが、ここで重要なのはコンベンションというものがモノの売買の機能だけでなく、情報交換という機能を備えている点にあります。なぜならこの情報交換という機能が情報化時代の都市にとって非常に大切であるからです。

東京大学の吉川弘之先生によれば、情報にはメッセージ情報とマッサージ情報の二種類があるとされています。このうちメッセージ情報というのは聞くとすぐに役立つ情報です。医学にた

るとどうなるか、それが次に来る問題です。たとえば農業の時代の人間の平均寿命というのは一八歳、産業の時代でも三六歳。今はだいたい八〇歳と言われていきますから、昔に比べると随分長生きになったわけですね。しかしそうするとその八〇歳というのは時間に換算して約七〇万時間もある。ところがその七〇万時間のうち人間がいわゆる古いタイプの産業に携わることのできる時間というのはわずか七万時間しかないのです。それ以上は働きたくても産業が働かせてくれない。そんなに大勢人がいても工場は困るわけですね。これが昔の農村社会なら人間の一生は一五万時間程度ですから、半分は寝ていればいいわけですが、七〇万時間もあるといくら寝ていても限界がある。そこで時間を持て余した現代人が何をするかというと、労働時間の三倍の二万時間を今日というところの文化的な活動に当てるわけです。音楽会に行ったり、海外旅行をしたり、カルチャーセンターに行ったり、そういうレジャーとか教養のために働く時間の三倍もの時間を費やさないと八〇年間の生涯を生き生きと生きられない。「オレはそんなものに時間を費やしたくない」という人はつまらない二万時間を過ごすことになる。だから現代人は半ば義務的に文化活動をしなればならないわけです。そのことを都市と合わせて考えてみると、これからの都市はそうした文化活動を提供する場

とえれば注射みたいなもので、身体的なかに直接薬物を投入するからすぐ利くけれども、もしかしたらそれは毒物かもしれない、やり過ぎると死んでしまうかもしれない。これに対してマッサージ情報というのは即効性はないがジワジワと効果を発揮するような情報です。同様の情報を国立民族学博物館館長の梅棹忠夫先生は、コンニャク情報と言っています。コンニャクというのはノーカロリ、ノーピタミンで食べたって何の栄養にもならないんだけれど、しかしそれを食べるとおなかの中がすっきりして食欲もまして元気になるといふ効果がある。このコンニャク情報なりマッサージ情報というのは具体的にはどういふものかということ、たとえばプロ野球の情報などがそうですね。考えてみれば巨人が勝とうが、近鉄が勝とうが、そんなことは日本の国の将来とか産業に何の影響もないんだけれど、そういう情報があることで社会というのは活気を保っているのです。たとえば会社に出社して同僚と「昨日の薬田は良かったなあ」といふような会話を交わす。そこから職場が活気づいてきて「さあ、仕事をしよう」といふことになる。プロ野球というコンニャク情報がオフィスに活気を与え、仕事の立ち上がりをもっと促しているのです。ところがそういうコンニャク情報がなくなってしまうと、なんだかわずじわじわしたつまらない話ばかりになって、そうすると日本の社会というのは



楽しさを感じさせるようにデザインされた、まるで博覧会のような商業空間で、それが魅力となって人間を呼び寄せ大成功を納めたのです。

かつて大造船場として世界に名を馳せたロンドンのドッグランズが再開発されて、今ではロンドンで一番ナウい街になっていますけれども、あれなども都市のデイズニー・ランド化と言えます。またホートン・プラザやドッグランズとはタイプは違いますが、サーファーズ・パラダイスと呼ばれるオーストラリアのゴールド・コーストや南

フランスのラングドック・ルシヨンのレジャー都市群などもデイズニー・ランド的なものです。

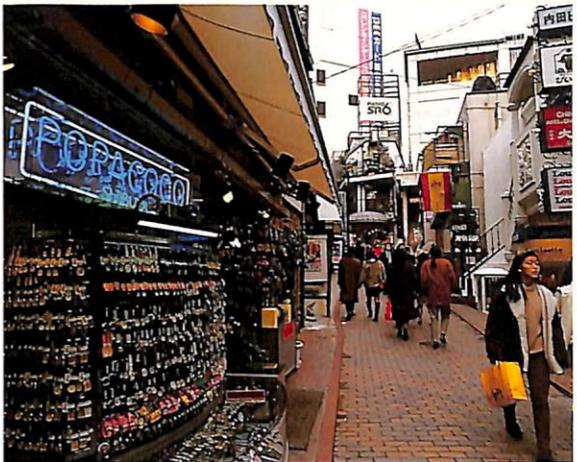
都市がデイズニー・ランド化、博覧会化するということは、簡単に言えば、都市が愉快で楽しい時間を過ごすための空間になっていく、都市は人生を楽しくエンジョイするための場所になっていくということです。これまでの工業化社会では遊びとか楽しみを提供するデイズニー・ランドのようなものは、生産と直接関係がなかったので都市にとってはあまり重要じゃない、どちら

かというマイナーな施設だと思われていたんです。けれど、時代の流れに沿って社会構造や人間の価値観が変わってきたために、昔はマイナーだと思われていた施設が今や主役になりつつある。大手町や霞が関のような従来の都市の主役だった所は、デイズニー・ランド的な原宿や渋谷にとって替わられ、都市の付属品となってしまっ

んじやないかという気さえます。また原宿や渋谷などのデイズニー・ランド的な街が今日的な街として受け入れられているのは、デイズニー・ラ



博覧会化していく既存の都市
上:原宿・竹下通り
下:渋谷・スペイン坂
ph. 伊奈英次



こない情報なんです。

それではこうしたコンニャク情報はどこでつくられるかというと、それは都市においてなのです。これからの都市は巨大な情報場になるだろうと僕は考えています。情報場というのは僕の言葉なのですが、どういうことかという農業の時代には農場が、工業の

時代には工場があったわけですから、それなら情報化の時代は情報を生産する情報場があるべきだということです。今後ますます情報は重要な意味を持つようになるでしょう。それによって都市はますます膨大な情報を生産していく情報場となります。情報場としての都市、それは二一世紀の都市の姿そのものではないかと思うのです。

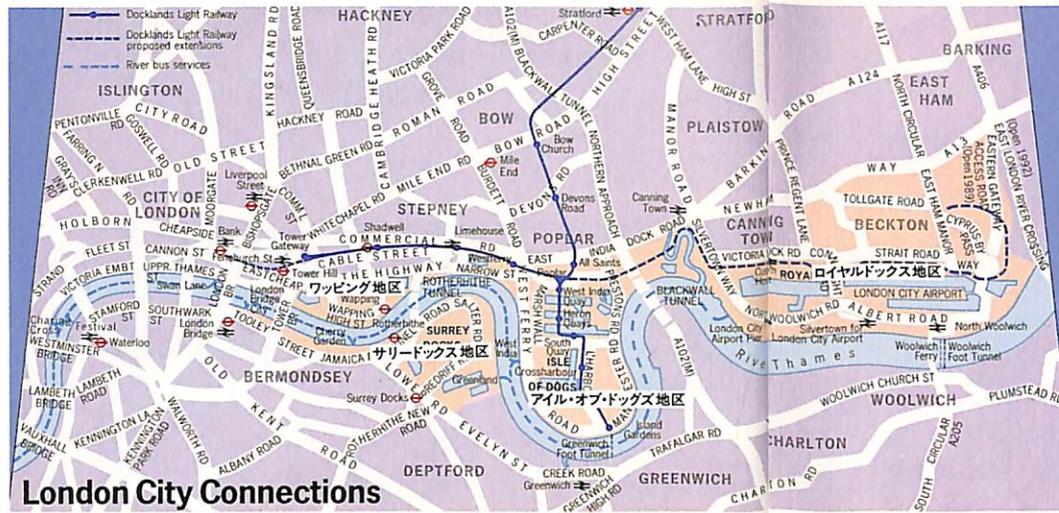
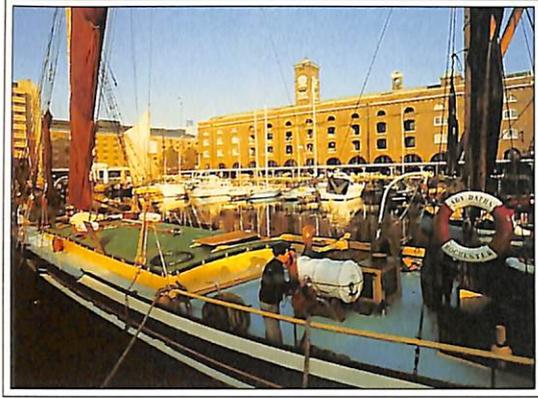
そのことを踏まえながらも一度デイズニー・ランドを考えてみると、デイズニー・ランドというのは先ほども言いましたように巨大なコンベンション都市ですから、コンベンションというものが情報交換会の重要な場であるという定義に従えば、あれは立派な情報場なのです。またそうした性質は、デイズニー・ランドがいかに二一世紀の都市モデルを提示したものであるかということをも物語っていると思うのです。

デイズニー・ランド化が進む都市

ところで僕は横浜博覧会や名古屋のデザイン博覧会、また大阪の花と緑の博覧会の総合プロデューサーを務めています。博覧会のプロデュースをたくさん手掛けているわけですから、それは僕が博覧会のプロデュースを通して未来都市の形を考え、その実現に

トライしているからなんです。でも最近とても強く感じるのは、博覧会よりも現実の都市の方がずっと博覧会的だということです。原宿の竹下通りや青山のキラリ通り、渋谷のスペイン坂の界限などはまさにそうで、まるで毎日がお祭りのようです。それは言い換えれば都市がデイズニー・ランド化していると言えます。博覧会というのはもともとは新しい産業の産物などを展示し、そこで情報交換などを行う所であったわけですが、それが次第にアミューズメント的な要素を持ち始めてきた。ですから現在の博覧会は、純粋に産業の展示というより、むしろ遊びやお祭りの要素の方が強い、デイズニー・ランドと非常に似通ったものなのです。そうしたデイズニー・ランド的・博覧会的なものが、今の都市の中に蔓延しているのです。

そういう動きは日本だけでなく、世界のいろんなところに起きつつあります。代表的なところでは、数年前にサンディエゴにできたホートン・プラザというショッピング・センター。これはショッピング・センターの革命児と言われているのですが、このホートン・プラザは博覧会の会場そのものなんです。事実、博覧会をデザインした人が手掛けているんですけれども、とにかくホートン・プラザは人々に愉快

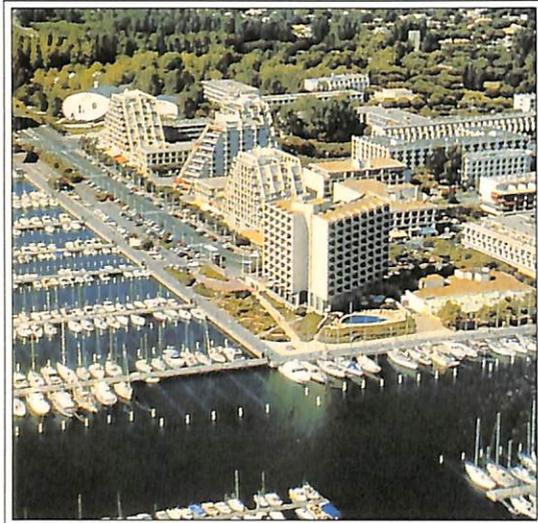


ドッグランズはロンドン・シティのすぐ東側の地区をさす。テムズ川沿いのこの広大な地域は、かつて世界貿易を支える有数の港として栄えたが、モータリゼーションの発達等によって衰退の途をたどった。しかし81年から開始された再開発プロジェクトによって蘇った街である。

右：ドッグランズ地区の地図。ドッグランズは地図の茶色部分左からワッピング地区、サリドックス地区、アイル・オブ・ドッグズ地区、ロイヤルドッグズ地区の4つからなり、それぞれで開発が行われている。

左：ワッピング地区にあるセント・キャサリンドック。ここは早くから開発が進められたところで、ヨット・ハーバーの周りを古い倉庫を改造した高級住宅やホテルが取り囲み、その1階部分には洒落たレストランやブティックなどがつづられている。その今日的な空間が若者の人気を集めている。

ンドの世界が日常化していつているからでもあります。我々は普通、デイズニー・ランドのような遊びの空間は現実とはかけ離れた非日常の世界だと考えていますが、それは我々の住んでいるのが未だ工業化社会の都市だから思うだけなのです。つまり先程から繰り返して言ってきたことですが、生産行為とその管理が中心を担う工業化社会においては、デイズニー・ランドのように生産と全く無縁な空間と言うのは価値が認められない。その認識が未だ支配的な日本の社会ではデイズニー・ランドを日常と見做せないでいるのです。しかし真に情報化社会になればデイズニー・ランドの方がむしろ日常の世界になり、今我々が日常だと思っているものが非日常になるのです。ちょうどいまから一〇年前、日本人というのは農業をやっているのが日常的で、工業の時代が訪れるなどとは思いませんでした。それが時代の大きな流れによって工業化社会へと転換し、今ではそれを日常として受けとめるようになりました。それはまさに非日常から日常への転換だったわけです。そして今また工業化社会からさらに情報化社会へと飛躍し、そこにデイズニー・ランドのような都市が出現しました。今はまだ非日常とされているデイズニー・ランドの都市ですが、やがては工業都市が現実となったのと同様に日常化して現実の世界となるでしょう。ですから僕はデイズニー・ランドというものをあんまり非日常の世界として見ない方がいいんじゃないかと思うんです。今は少し非日常に見えるけれど、近い将来日常化する日がやってくる。いつまでもデイズニー・ランドを非日常と見ている国は情報化社会では間違いなく二流の国になると思います。とにかく二〇世紀に生まれたデイズニー・ランド的な新しい都市は、二一世紀にはますます充実して大きくなって進化していくだろうと思います。しかもそれは世界的にそうなるっていくような予感がするのです。



都市のデイズニーランド化現象の次にやってくるのは、新しいハードからの逆襲

しかしこれはたぶんそうなるだろうという予感でして、本当にそうなる

前方に地中海、後方にピレネー山脈を望む南仏のラングドック・ルシオンは、ヨーロッパの大リゾート地である。海岸線には各所にレジャーポイントがあり、マリンスポーツやテニス、ゴルフなどが楽しめる。また山間部ではスキーなどができる。

右：ラングドック・ルシオンの地図

左：海浜のリゾートの中心地であるグランド・モット



オーストラリアのリゾートビーチ、ゴールドコースト ©JALフォトサービス

かという、僕のような産業時代に育った者にとっては半信半疑な部分もあるんですね。たとえば世の中の間人全てが、午前中は「おしん」を見て、午後は「ダイハード」を見て、夜は「ポリシヨイ・オペラ」を見て、そんなふうに朝から晩まで遊んで暮らすとします。だけどそんなことで社会がうまくいくはずがない。やっぱり人間というのは額に汗して、手にマメをつくりながら働かさなきゃ駄目だという反論が、いつかは出るだろうという気が一方ではしているのです。それは東京大学の石井威望先生なんかもニューハードという言葉で言っています。ハードの時

代、ソフトの時代と続いて、その次に来るのはニューハードの時代だ。つまり新しいハード側からの反撃が出てくるということ。個人的感情から言えば、僕はむしろそうあってほしいなと思います。ただしダイレクトにそこに行くんじゃなくて、デイズニー・ランドを一回通過した上です。なぜならデイズニー・ランドができた当初はアメリカでなければ成功しないと言われていたのに、それが日本でも大成功して、最近ではヨーロッパ文明の本場であるパリにもユロ・デイズニー・ランドなるものがつくられるに至っています。その上、

都市においてもデイズニー・ランド化の現象は確実に起こっている。このように今という時代にデイズニー・ランドというものが、世界の先進工業国で受け入れられていくことの本質は何だろうか。それはもちろん、面白くおかしきミッキーマウスやドナルドダックのようなデイズニーのキャラクターデザインのせいではないでしょう。それよりもっと深い意味を持っているんじゃないかと。そうした問題を一度しっかりと把握し解決してからでないと、次のステップへ進むことは難しいだろうと思うのです。二世紀の都市を考える時に、デイズニー・ランドが

新宿の二つの顔。無機的な感覚と猥雑さが表裏一体となっている。
上：西口に林立する高層ビル。
下：東口の歌舞伎町。ph. 伊奈英次



全ての正解とは言いませんが、デイズニー・ランドが我々に突き付けているものに対しては非常に深く検討する必要があります。あるだろうと、そんな気がしません。

デイズニー・ランド都市に望まれる、光と闇

ただ僕はデイズニー・ランドに対して必ずしも完璧だとは思っていないんです。正直なところ、もうちょっと裏があってもいいなと思うんです。というのは、デイズニー・ランドはあまりにも表だけで、健康すぎるからです。新宿という例で言うなら、副都心ばかりで歌舞伎町の裏側とか三丁目とか、そういう要素がなさ過ぎる。それは明治大学経済人類学教授の栗本慎一郎さん風に言うと、都市とは光と闇の空間が表裏一体で存在しなければならぬということ。都市というのは光の部分と闇の部分、その両方の面があって初めて都市と言える。役所と文部省と官庁だけじゃ都市じゃないんですね。やっぱり歌舞伎町があり、三丁目があるから新宿は都市なんです。そういう観点でいくと、デイズニー・ランドというのは情報化社会における光の部分を押さえてはいるけれど、闇の部分の欠如しているわけです。だから都市はデイズニー・ランドをお手本にするこ

とも確かに必要なんだけど、それだけじゃなく、同時に情報化時代における新宿歌舞伎町——闇の部分とは何かということを考えなければいけないでしょう。しかし、それがデイズニー・ランドの中に嵌め込まれてしまったら、あそこはもって面白く素敵だろうと思うんですよ。そういう要素を持ったデイズニー・ランドができたなら、これはすごいでしょうね。おそらくウォルト・デイズニー自身もそれに気付いていただろうと思います。ウォルト・デイズニーがデイズニー・ワールドをつくったのはそのためではないかと僕は思っています。デイズニー・ワールドは半分は常設の科学技術博覧会場 (Future World) で、もう半分は常設の万国博覧会場 (World Show Case) です。たぶん前者は光を、後者は闇を演出するものとして考えられていたのではないのでしょうか。ところができあがったものは、健全で闇の匂いは感じられなかった。やはり健全なウォルト・デイズニーには闇をつくりだすのは無理だったのかもしれない。ちよつと極端な例ですが、もしウォルト・デイズニーがアル・カポネみたいな闇を持ち合わせていたら、違ったものができたかもしれない。アル・デイズニーなんて人がいたら良かったんですけどね。

でもウォルト・デイズニーに学ぶべきことは随分ありますよ。やっぱり非常に優れた人ですから。彼はクリエイターとしてもマネージャーとしても一流です。これをひとり両立するのはなかなか難しいんですよ。他人のことを言える立場ではありませんが、たとえば黒沢明さんは映画監督としては素晴らしいけれども、マネージャーとしては破産同然ですよ。創造する力とマネージメント能力の両方を持っているというのはすごいことだと思います。そういう人が日本にもやっとなしずつ現れ始めている。その人たちの頂点に「日本のウォルト・デイズニー」が現れて、その天才児がデイズニー・ランドを超えるものをつくってくれるかもしれない。それが、それまではデイズニー・ランドが廃れることはないでしょう。現実には、三歳の子供から八歳の老人まで受け入れて感動させるような空間は、デイズニー・ランド以外にないわけです。それはデイズニー・ランドというものが、人間の歴史や心情に触れるところがあるからです。ですからデイズニー・ランドを単なるまやかしもの遊園地と見ずに、それが都市に及ぼす影響を及ぼしたのかを、今後ますます深く考えていくべきだと思います。(談)

いずみ・しんや (都市プロデューサー)

● ブームの
テーマパーク建設

今、日本各地でテーマパークの建設が盛んである。

テーマパークとは、あるテーマに沿ってつくられた遊園地のことと言ってよいだろう。従来の遊園地を第一世代とすると、テーマを色濃く出し、統一性を持たせているという面でテーマパークは第二世代の遊園地と言えよう。現在のテーマパークの特徴をあげると、第一に、遊園地といっても、子供だけでなく大人をも対象としていること、第二に、お客

ジュルポルター
実木沢富

東京ディズニー・ランド



東京ディズニー・ランドのシンデレラ城
©The Walt Disney Company

のうち、それまで毎年トップを占めていた「住生活」に「レジャー・余暇生活」がとって代わった画期的な年であった。こうしたタイミングの良さも手伝って、東京ディズニー・ランドは、既存のレジャーランドがトップクラスでも三〇〇万人程度の入園者数であったところを、初年度から一〇〇〇万人の集客に成功し、八八年には二二三八万人に達した。経済的な波及効果も大きく、東京ディズニー・ランドの運営に関わる支出、新たな設備投資、来園者の園外での支出を合わせると、

は、パークに入ると、テーマに沿った異次元の世界を体験することができることであろう。「大人だまし」をするために、施設やサービスの質を高いレベルに設定しており、また単にテーマに沿った施設が並んでいるだけでなく、テーマに合った様々なアトラクションがお客を異次元の世界に巻き込むような仕掛けが施されている。

一九八三年にオープンした東京ディズニー・ランドと長崎オランダ村がそのはしりであり、続いて八六年には日光江戸村が、八九年には帯広のグリニック王国がオープンした。その他、現在建設中ないしは計画中のものが約六〇に及ぶと言われている。

日本は八八年には一人当たりGNPがアメリカを抜き、豊かさにあこがれる時代から豊かさを享受する時代になった。また、諸外国から働き過ぎと非難され、国をあげて遊ぶことが奨励されている。しかしながら、遊びに行きたくても、日本では、常に道路や観光地が混雑してゆっくりできないし、海外旅行に比べて料金が高いなどの問題がある。このため、現代人の感覚に合う、優れた遊び場をつくろうと、リゾートやテーマパークの開発に力が注がれはじめた。

テーマパークがこれほど注目されるようになったのは、なんとといっても、東京ディズニー・ランドの成功によるところが大きい。

東京ディズニー・ランドの建設計画が持ち上がった頃には、多くの人々は、たかが遊園地にこれだけ人が集まるとは思っても見なかった。しかし、オープンした八三年は、総理府が毎年行っている『国民生活に関する世論調査』で、今後の生活の重点についての回答

関連支出の合計は、八八年度には約三〇〇〇億円と推計されている。また、国内来園者のうち八割弱が宿泊客であり、これが周辺にホテルの立地をうながす一方、ホテルが出来たことが入園者の拡大につながるというように好ましい循環を生んでいる。このため、千葉県への経済波及効果も、八三年度の十八%から、八八年度には三%へと拡大した。(三菱総合研究所『東京ディズニー・ランド開園五周年の経済的波及効果』八九年十二月)

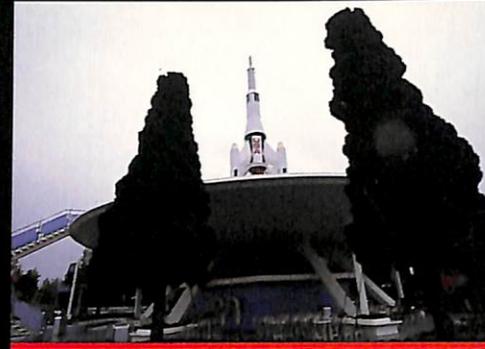
● ディズニー哲学の
凄さ

しかし、東京ディズニー・ランドは、テーマパークの中でもかなり突出したものがあリ、その成功を一般化するのには難しい。

ここで、東京ディズニー・ランドおよび、その他のディズニーのテーマパーク(ロスアンジェルスディズニー・ランドとフロリダのディズニー・ワールド)に一貫して流れる、ディズニーの経営哲学について整理をしてみよう。

第一には、ウォルト・ディズニーは、彼の理想の世界をつくり出すことにおいて決して妥協しなかったことである。

トゥモローランド内にあるスタージェットというアトラクション。 ph. 伊奈英次



未来都市をイメージしたトゥモローランド。右手奥の建物は昨年オープンしたばかりのアトラクション、スター・ツアーズ。 ph. 伊奈英次

彼は、ロスアンジェルスで「デイズニーランド」をつくるにあたって「人々に幸福と知識を与える場所」「親子が一緒に楽しめる場所」「年配者は郷愁にひたり、若者は未来への挑戦に思いを馳せる場所」「アメリカという国を生んだ理想と夢と現実が再現される場所」と説明している。

そして、このような空間を現実のものにするためには、細目についても、妥協を許さなかった。彼の理想の遊園地で客が喜んで一日を過ごしてもらうためには、木々は一本一本相応しい場所に植えなければならなかったし、給水塔や電線など幻想の世界を乱すものは、全て隠れている必要があった。点在している施設への商品の搬入やごみの搬出、アトラクションの出演者の移動などのためには、地下道がはりめぐらされた。

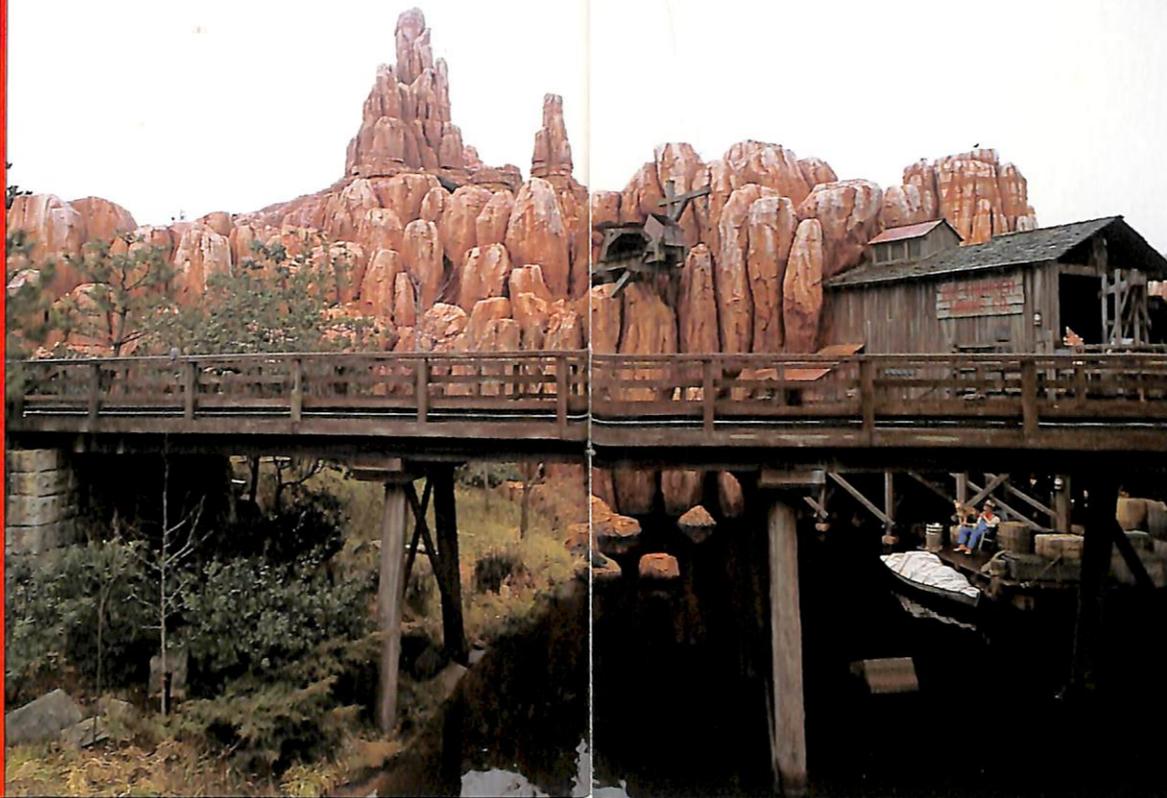
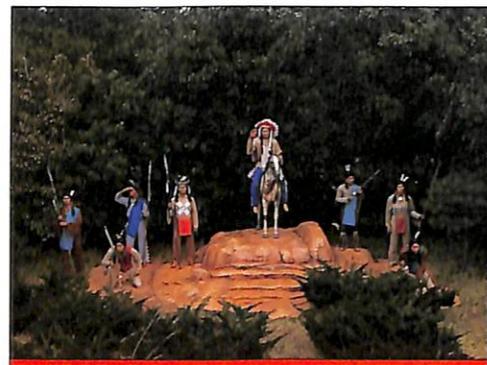
こうした考え方は、現在でも、新しいアート

第一には、パーク全体を舞台であると考え、注意深い演出がなされていることである。つまり、お客は主演者（ゲスト）であり、そこで一日幸せの物語の主人公を演じると考えられている。

お客に幸福な気持ちで一日過ごしてもらうには、働く人にも楽しく働いてもらう必要がある。というのは、働く人に余裕が無ければ、愛想良くしろといっても無理であるし、また幸せそうなお客にやさしくさえずり焼いてしまう。このため、ここでは、働く人は従業員ではなく、幸せ物語というショーの出演者（キャスト）であり、ユニフォーム（制服）ではなくコスチューム（衣装）を着けるとされる。掃除をしたり、商品を販売すること一つ一つがショーの一部であるという考え方に立っている。

また、ショーを白無しにしないように、キ

ウェスタンランドのオーディオ・アニマトロニクス。 ph. 伊奈英次



'87年7月にオープンしたビッグサンダー・マウンテン。廃鉱の中を列車が爆走するというアトラクション。 ph. 伊奈英次

ラクシオンをつくるにあたって、引き継がれている。たとえば東京ディズニーランドで八七年七月にオープンした「ビッグサンダー・マウンテン」を例にとると、廃鉱の雰囲気を出すために、新しい材料で新しくつくったものを古めかしく見せる加工がほどこされ、入口に放置してあるトラクターや施設内になげなく置いてある道具や機械などは、全米各地から、昔使われていた本物の機器を探し回って持ってきている。

また、ディズニーのテーマパークでは人形や動物がコンピュータで動くシステムがお馴染みであるが、これについても、ハイテクをむやみに使うのではなく、どこをどう動かしたら、本物らしく見えるか、おもわず笑いをさそうかなど、アニメーションづくりで培われたノウハウを活かし、技術を上手に使っている。

キャストの基本的な行動が決められている。一例をあげると、客には「いらっしゃいませ」でなく、共演者として「こんにちわ」と呼び掛けるように教えている。また、髪の長さや化粧の仕方、アクセサリなどについても規則が決められている。

東京ディズニーランドでは、ピーク時には八〇〇〇名のアルバイトを使うという。これだけ大量のアルバイトを使いながら、サービスの品質を落とさないのは、相当なノウハウと言える。

第三には、ディズニーのテーマパークは、永遠に完成しない、常に発展する生き物であるとした哲学である。

ディズニーは、映画は完成すればお終いが、遊園地であればどんどん長くしていく、ことが出来る考えた。このため、常に新しい投資が行われている。東京ディズニーランド

D

TOKYO ISNEY LAND

様々なレストランやキャラクター商品を売る店などが建ち並ぶワールドバザール。 ph. 伊奈英治



り、八八年度には約八〇億円であったというが、それだけのことは充分あると言えよう。しかし、テーマパークとしての東京ディズニー・ランドの凄さには感銘を禁じえないものの次のような疑問も感じられるのはなぜだろうか。ひとつは、ディズニー・ランドが常に変化していくと、情報伝達速度の速い今日においては、ディズニーの世界が急速に薄れて行くのではないかと危惧である。最初の入園者の多くは、主として、話題になっっている新しいアトラクションを見ることを目的としている。東京ディズニー・ランドにおける最近の人気は、「スター・ツアーズ」、「キャプテンEO」、「ビッグサンダーマ



ディズニーのキャラクターたちが愉快に踊り、訪れた人々に愛嬌を振りまくディズニー・クラシックス・オン・パレード ©The Walt Disney Company

ドでは、五年ごとに、アトラクションの追加が計画されており、最初の五年間に二七〇億円が追加投資され、次の五年間には五〇〇億円が投資される計画である。

新しいアトラクションの開発は、ウォルト・ディズニー・カンパニーがアメリカに抱えているイメージアとよばれる人々が担当している。イメージアとは、イメージションとエンジニアリングを合成したディズニー用語で、イメージションをアトラクションへと形にすることを仕事にしており、八〇〇〜九〇〇人のスタッフがいる。

第四には、ディズニーのテーマパークの地位が確立するに伴い、優秀な外部スタッフや外部資本が運営に参加するようになり、これが増す魅力を増す方向に働きはじめていくことである。

例えば、八七年三月に東京ディズニー・ラ

D

TOKYO DISNEY LAND

ンドにオープンした「キャプテンEO」では、ジョージ・ルーカス製作総指揮、フランシス・コッポラ監督、マイケル・ジャクソン主演・音楽担当という豪華な顔振りで制作された。つまり、ディズニー・ランドの名声が高まるにつれ、当代きつての最高の人々が参加してアトラクションがつくられることになった。また、東京ディズニー・ランドには、企業参加制度という仕組みがある。これは、企業がパーク内の施設を提供することにより、客に対し自然に企業名や商品名を告知することができる。一方、企業は商品の宣伝やイメージ広告にディズニー・ランドの名称やシンボル、パークのシーンを使ってコマースシャルやパンフレットをつくれるというシステムである。東京ディズニー・ランドには、平成元年までに二六社が参加している。

● 東京ディズニー・ランドをめぐって

このように、ディズニー・ランドには、そもそもディズニーが理想とする世界が明確にあり、それを具現化するにあたって、細目にこだわりがあり、沢山のノウハウが蓄積されている。さらに成功してからは、最高の技術陣や巨大な資本が参加することで、一層魅力が増すといった好ましい循環が生じている。ディズニー・ランドは、知れば知るほど、超えがたい巨峰のようにそびえ立っている。東京ディズニー・ランドは売上高の七割をウォルト・ディズニー・カンパニーに支払ってお

ウンテン」である。情報の伝達速度が速く、刺激の多い現代の人々は郷愁を誘うのんびりした昔ながらのディズニーの世界よりも、スリル感や話題性のあるアトラクションの方を好むようだ。もちろん、新しいアトラクションも実に良くてくられており、その面ではディズニー的である。しかし、上記の人気アトラクションのうち、前の二つは言ってしまうと、ディズニー・ランドの世界である。

ディズニーという天才亡き後のディズニー・ランドが新しいものを付け加えようとするれば、どうしても他人の世界を借りてくるしかなく、優れた新人を起用すればするほど、新しい人の世界が形成されることになる。もつとも、このように時代にに応じて変化をとりて行くことは、ディズニーの哲学からすると望ましいことなのかもしれない。

もうひとつは、ディズニー・ランドの文化と日本文化とのズレである。

戦後の日本は、若者を躰けてこなかった。そのくせ大人は、若者を新人類などと言って異星人のように扱ふ。ところが、東京ディズニー・ランドでは、若者が嬉々として礼儀正しく働き、お客も実に行儀良く一日を過ごす。それには、前述のような仕掛けやマニュアルの素晴らしさがある訳だが、言い換えると、伝統的な躰け教育を受けなかった戦後の若者は、ディズニー・ランドのマニュアルによつ

て躰けられていることになる。

元来、日本では、人と人との関係は固定的ではなく、双方の呼吸で自在に変化すると考えられていた。例えば、茶道では、客は茶碗を左に回してから飲み、逆に右に回して戻すが、これは単なる形式ではない。亭主が客に差し出した面は、最も大切な面であるとして客が理解し、それを外して飲み、返す時には、亭主が飲み口をすすぎ易いように再び向きを変えて戻すというように、それなりの理由がある。このように、双方が互いに相手のことを思いやりつつ行動していくのが、日本文化の基本である。

これに対してアメリカでは、日本のような婉曲的な接し方はせず、もつとストレートにオープンに人と接する。アメリカの自由な雰囲気をつくりあげているのは、こうしたオープン・マインドな感覚なのだろう。ただしそこにはひとつの落とし穴がある。誰もが思いのまま奔放に振るまえば、個人の自由は保証されるだろうが、社会全体としてはまとまりのないものになってしまう。そこにある種の規則、ないしはマニュアルが必要とされる。極端な言い方をすれば、あるマニュアルに従って行動すればトラブルも生じず幸せに暮らすことができるということだ。

アメリカ的なマニュアル管理が徹底したデイズニー・ランドで、日本人は知らず知らず自国を忘れ、逆にアメリカ化していく。これが深く進めば、日本人としてのアイデンティティを喪失してしまいかねない。そんな危惧にも似たものを感じるのである。

そのひとつの方向は、日本文化に根ざしたものをつくろうとの試みである。例えば、芭蕉の「静けさや岩にしみいる蟬の声」の句で有名な山形県の山寺では、山寺を借景として一望できる地に風雅の里がつくられている。現在は、まだ高級ドライブインというレベルであるが、将来は宿坊もつくり、四季折々の風景を味わいつつ、大人がゆったりとくつろげる場所にしたいとしている。風雅というテーマを演出するために、古い民家をいくつも移築し、四季を表すオリジナルな和菓子も開発する予定であり、従業員には茶道を習わせている。しかし、風雅というテーマでパーク全体をどう演出するかについては、また充分煮詰まっていないようだ。

日本文化に根ざしたものを狙うのであれば、是非、人間関係の呼吸を知らず知らず教えてくれる場所にして欲しいものである。

俳句が俳句として独立してしまっただけでは、明治に入ってからである。それまでは俳句ではなく連句で、集まった人々が次々に句を連ね、句が自在に変化して行くところに面白味があった。芭蕉の旅には、地方に住む同好の人々と連句をする楽しみがあったはずである。おそらく、第三世代のテーマパークは、パークという区切られた人工的な空間で異次元を体験するのではなく、そこに住む、あるいは集う人々との交流を通して、日常とは違った時間を過ごせるものになって行くのではないだろうか。

現在の日本においては、資金的、技術的に、



右ページ：空中から見た東京ディズニー・ランドの全景。中央のシンデレラ城を核にして、中央手前にワールド・バザール、左手前方にアドベンチャーランド、左手後方にウェスタンランド、右手前方にトゥモロランド、右手後方にファンタジーランドと、見事な放射状の配置がなされている。
©The Walt Disney Company
下：東京ディズニー・ランドのベイエリア側に林立する、オフィシャルホテル群。 ©The Walt Disney Company



● 東京ディズニー・ランドを 超えられるか

現在の第二世代のテーマパークは、何らかの形でデイズニー・ランドを手本にしている。つまり、入口を入ると異次元の世界があり、そこでは、お客も従業員もパークのマニユアルに従って行動する。たとえ日本の昔を再現したパークであっても、システムはデイズニー・ランド的である。むしろ、デイズニー・ランド的なものを志向しながらそれが徹底せず、総体としてサービスの質を落としていることが多いのではないかと。

東京ディズニー・ランドは、アメリカの完全なコピーであるという面で、第二世代のテーマパークの代表である。そしてコピーであるからこそ、現在の品質レベルを保持しているとも言える。テーマパークを魅力あるものとするためには、お客を持てなすために費用をかけなければならぬ部分と、ビジネスとしてコストを削減すべきところとのバランスが鍵である。

現在は、東京ディズニー・ランドの開設・運営を通して日本の企業やイベント・プロデューサーが、そして東京ディズニー・ランドでの遊びやアルバイトを通してお客や従業員がそのバランスについて学んでいる最中であると言える。こうした経験を経て、東京ディズニー・ランドを超えた第三世代のテーマパークをつくらうとの試みが現在始まりつつある。

デイズニー・ランドを超えるものをつくるのは容易だろう。しかし、人々に何を訴えるのかというテーマパークの本質的な面では、デイズニー・ランドはなかなか超え難い。

ボブ・トーマス著『ウォルト・デイズニー』によると、デイズニーがアニメーション映画をつくるにあたっては、多くの人々から馬鹿にされた。幾度も倒産の危機にあいながらも、彼は納得する映画をつくり続けた。ひとつの映画が当たると、その儲け以上に次の作品に投資した。デイズニー・ランドをつくる時にも、周囲から反対を受けたが、夢を実現するために努力を惜しまなかった。デイズニー映画もデイズニー・ランドも、このような、個人の熱意とこだわりから生まれた作品であるがゆえに、多くの人々の共感を呼ぶのである。ところが現在の日本では、このような自分の夢をやり通すような、いわば「変人」が生まれにくい。江崎玲於奈博士は「自分の内からの指示に従うような人(個人人間)でない」と、創造的な仕事は出来ない。しかし、日本ではこれまで専ら外からの指示に従うような人(集団人間)を育ててきた。」と言っている(三浦賢一『ノーベル賞の発想』)。おまけに、前述のように、日本文化の伝承が途切れている。

日本のオリジナルで、世界の人々を感動させるような第三世代のテーマパークの出現は、しばらく待たなければならないようである。とみさわ・このみ

(日本長期信用銀行 エコノミスト)

D

TOKYO DISNEY LAND

八五年の夏頃出た村上春樹の『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』という小説を読んだ時に、即座にデイズニー・ランドのことを連想したので。村上春樹は、ある種のアメリカ的感性を持った作家ですから、アメリカ的なものの象徴であるデイズニー・ランドを連想するのは、それほど突飛なことではないのかもしれませんが、確かにそれが連想の理由のひとつではあったのですが、じつはもっと別のことをその時考えていたのです。それは、この小説自体の構造、意味といったものとデイズニー・ランドが、かなり重なり合っているのではないかと意識しています。それが何であつたかそのことを説明することが、とりあえず私のデイズニー・ランド論になるので、そのことについてお話ししましょう。

静かな死の場所

『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』というのは、全部で四〇章あるのですが、第一章が「ハードボイルド・ワンダーランド」、第二章が『世界の終り』という具合に、二つの筋が交互にあらわれるような二本立て構成になっている。

死が内部化した場所……世界の終りの遊園地

大澤真幸

「ハードボイルド」の方は、近未来SFみたいなのに対して、『世界の終り』は神話的な含みのあるフィクション的な性格を強く持った小説で、しかも各章は一応独立していて、両方の関係が読み進めていくなかで段々明らかになっていき、最後の一点で収束するという構造になっています。さしあたって僕が目じりたいのは、『世界の終り』の方です。「世界の終り」という物語の内容は、主人公が『世界の終り』と名づけられた世界に突然入り、門番に影を切り落とされるという所から始まります。あとでこの影が主人公の自我の象徴であることが分かるのですが、この影と協力して明らかに何か非常に間違つたところのあるこの世界から何とか逃げ出そうとする。その過程でその世界がどういふ仕組みで動いているかが徐々に解明されていく。最後の最後に抜け穴がひとつあることが分かつて、そこで読者はこれで抜け出すものと期待をするわけですが、主人公は何故か脱出することをやめてしまう。影だけが脱出して、主人公はそこに残ることをよしとする、という非常に屈折したかたちでこの小説は終わる。つまりこの小説は、自我というものをあらかた喪失していく

ドがじつは案外中心にとつて都合のいい場所、そういう人たちに不思議な吸引力を持つて作用する空間になっていることを、きわめて象徴的に語ったのではないか、と思えるのです。一見死を拒否しているような空間に見えるけれども、その背後にむしろ死をネガティブではありながらも迎え入れようとする何かがあるような気がするのです。

完璧に閉じられた内部

まずデイズニー・ランドの空間的構造について考えてみましょう。これから言うことはいろんな人が既に言っていることです。今回の特集でもおそらく同じような指摘がなされるでしょう。ただ、そのことに触れないわけにもいかないのでざつと整理しておきたいと思えます。

まず、デイズニー・ランドは、完璧に遮断された空間であり、内部としての性格を強く持っているということが挙げられます。外部の空間から効果的に遮断されているというだけでなく、遮断されているという事実からさえも遮断されているという意味で、二重に遮断された空間です。

それはなによりもまず立地条件に起因します。東京デイズニー・ランドの場合、デイズニー・ランドの周囲に非常に広い緩衝帯が設けてあり、それにより外側から内側が見えないばかりか、内側から外側も見えないという相互の視線を遮断す

るような空間をつくり出しています。デイズニー・ランドという空間は、それによつて外部の現実から効果的に隔離されているわけですね。内部に目を移してみると、特徴的なのはアトラクションのほとんどが中心に正面を向けて建てられていることです。これはバックステージを効果的に隠すための方法なのです。つまり、アトラクションの出演者や裏方さんが見えないような設計がなされているのです。あまり見えないので、デイズニー・ランドの地下にはトンネルが張り巡らされているという伝説まで生まれたほどです。これはどうやら伝説に過ぎないようです。もっとも確かに二、三のトンネルはあるようですが、いずれにせよトンネルをはりめぐらさなくともスタッフや資材をお客に見られないように移動できる設計になっているのです。ウェスタンリバー鉄道というのがありますね。あれは、デイズニー・ランドのアトラクションの中で数少ない二つのセクション（アドベンチャーランドとウェスタンランド）を巡るものですが、唯一バックステージが見える場所がある。しかし、それすらも、デイズニー・ランド側は資材の移動に細心の注意をはらっていますし、観客の関心が逆側に向くように工夫されていますから、九九%普通の人は気がつかない。つまり、こうした設計をすることによって、内部の自律性が守られているというわけです。

物語です。そして、『世界の終り』という奇妙な名前をもつた世界こそ、『ハードボイルド・ワンダーランド』の主人公の想念に他ならなかったことが分かるのです。この村上の『世界の終りと』という小説は、非常に静かな雲間気のある物語です。それは全編に死の匂いともいうべきものが溢れかえっているからです。「ハードボイルド」の主人公の死が、すなわち『世界の終り』という名の世界の終りなのですが、死が持つスタティック（静的）な不思議な時間の流れが、この小説に独特な味わいを与えています。一見すると、『世界の終りと』の世界は、デイズニー・ランドのあの明るく、幸福に満ちた世界とはおよそ無縁のように思えます。デイズニー・ランドは、死というものから最も遠いところにある世界のように見えるからです。

ところが、昨年、デイズニー・ランドで一日遊び、その周囲に建つホテルに宿泊した家族が、窓から飛び下り一家心中をするという事件がありました。コラムニストのえのきどりちろうがどこかで指摘していたことなのですが、およそ死と無縁なはずのデイズニー・ランドの隣で起つたこの事件は、デイズニー・ラン

な特徴は、裏方さんたちをキャストと呼びボジティブな要素に転換したこと。駐車場に案内するキャストにせよ、掃除をするキャストにせよ、お客にとっては普通はめざわりな存在ですが、ここにはそれさえもショーの一部になっています。裏方さんをキャストにすることによって、『裏』という外的な現実の存在そのものを否定してしまうわけです。

その他、駐車場からチケット売場、メインスタリート（ワールドバザール）というデイズニー・ランドへの入場をあたかも通過儀礼のように形式化すること。基

1* 『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』
「街と、その不確かな壁」
『文学界』一九八〇年原形とする一種の村上版パラレルワールド。一九八五年新潮社刊。八五年に文庫版。谷崎潤一郎賞受賞。

2* デイズニー・ランドのオフィシャルホテル群
デイズニー・ランドのウォーターフロント側にはシエラランドホテルとウェイクアップホテルとタワーズ、東京ベイヒルトンホテル、東京ベイ、サンルートホテル東京の四つのホテルが建っている。また、デイズニー・ランドと各ホテル間には、無料のシャトルバスで移動できる。

3* ウェスタンリバー鉄道
蒸気機関車アイアン・ホースがオーブン・エアーの客車を牽引して、アドベンチャーランド、ウェスタンランドを回り、太古の世界に立ち寄るアトラクション。

4* アドベンチャーランド
海賊たちが集まわつたりカリブ海沿岸を小型ボートで回るカリブの海賊、椰子やマングローブの生い茂る熱帯雨林を、クルーをのせたボートで探検する「ジャングルクルーズ」、南国風の楽園で「チキハード」と呼ばれる極楽鳥や花が大合唱する「魅惑のチキルム」などのアトラクションがある。

5* ウェスタンランド
ゴーストタウンと化した鉱山を爆走する「ビッグサンダー・マウンテン」、カヌーで川を渡る「デビークロケットのカヌー探検」、開拓時代のアメリカ南部西部を思わせる大河の船旅「蒸気船マークトウェイン」などのアトラクションがある。

ことです。

俯瞰する視線の不在

ディズニー・ランドの空間構造について述べてきたわけですが、利用者の視線に対する非常に緻密な配慮も、ディズニー・ランドの重要な特徴です。この点でまず最初に注目されなくてはならないのは、俯瞰、鳥瞰する視線が排除されていることです。ディズニー・ランドには、ディズニー・ランドの全体をながめることができるような高い場所——たとえば観覧車のようなもの——が一切ありません。ある報道機関がディズニー・ランドをヘリコプターで上から見た写真を撮影したら、オリエンタルランド株式会社から厳しい抗議を受けたというエピソードがあります。航空写真は、ディズニー・ランドにあつてはならないはずの視線をつくってしまうからです。このようにして俯瞰する視線を徹底して排除することは、それ以前の遊園地というものの基本的な方針に反することです。それどころか、ちよつと大袈裟に言えば近代という社会の基本的な運動にさえ逆立していると言えます。

上からの視線を効果的に組織することは、近代の基本的な欲望に属することです。この欲望を端的に表示する装置が、たとえばエッフェル塔です。

近代という社会は、——ちよつと難しい言い方になりますが——各個人の内部

ヨんで、3Dの画面によって奥行きそのものを人工的につくり出しています。「アメリカン・ジャーニー」という三六〇度スクリーンのアトラクションも遠近法を人工的につくり出し、アメリカの各地をまるで空飛ぶ絨毯にでも乗って旅しているような感覚を産み出します。このようなディズニー・ランドでは、遠近法を利用することによって視覚的な錯覚を起す演出がいたるところに仕込まれています。

遠近法という技術が完成するのはルネサンスのころです。この視覚の技術の根本的な特徴は、視点の固定性にあります。空間的に不動点として、視点を構成することによって、遠近法的な視覚空間が生まれるのです。

ところが、ディズニー・ランドの「遠近法」は、視点を浮動させてしまっています。一番典型的なのは、「アメリカン・ジャーニー」で、観客は一カ所に立ってスクリーンを見ているのですが、何かに乗って次々と視点がいろんな場所に移動していくような感覚に襲われるため、人によっては眩暈を感じたり足元がふらつくこともあり、手すりにつかまらなくてはならないほどです。また、過度な遠近法の強調は、空間が膨張したり縮小したりしているかのような錯覚を産み出します。この時、対象との相対的な関係で、視点が背後に退いていたり、逆に対象の方に迫っていくかのような不思議な印象が生まれます。つまり、実際には移動してい

に非常に純化された「超越性」という水準が、埋め込まれた時に成立します。超越性というのは、経験する世界そのものを定義する働きのことを言います。だから近代においては、各個人の内部に、さながら世界というゲームの主権者であるかのように、世界から超越した場所から世界を全体として捉え、アイデンティファイ(自己同一化)しようという欲望が植えつけられるのです。僕の考えでは、近代において都市や遊園地に上からの視線が構築されるのは、近代という社会がこのような構成を持っているからです。上からの視線とは、超越的な場所から世界を捉える体験を、擬似的に代行することができるところです。

ところがディズニー・ランドは、近代の基本的なエレメントである、このような欲望にあからさまに反するような構造を採用したのです。これは注目されなくてはなりません。

一方、「世界の終り」の方も主人公は外に出ることができないという点において、その世界を一個のまとまった全体として眺めることができないという立場が暗に示されている。たとえば、鳥だけが世界の壁を越えて外に出られるという表現が何回も出てきますが、これは鳥の視線を自分は拒否されているという痛烈な痛みなのです。ディズニー・ランドに行つて空を見上げていると、時折旅客機が空を横切る。成田空港に近いこともあって、飛行機が飛んで行くのをよく見るわけ

なくとも、視点が移動してしまうのです。ワールドバザールなどの建物の比率の工夫だけでも、そのような錯覚が生まれますが、「キャプテンEO」のようなアトラクションでは、もっと極端です。

つまり、ディズニー・ランドは、遠近法(パースペクティヴ)を徹底的に利用し、それを強調することで、遠近法を成り立たせていた本来の性質そのものを破壊してしまっているのです。それは、遠近法の利用というよりも、遠近法の逆用と言ふべきかもしれません。つまり、ディズニー・ランドの視覚の演出は、超遠近法(ハイパー・パースペクティヴ)なのです。

外部を内部化する運動

さて、すぐれた記号論者ルイ・マランはディズニー・ランドのゾーニングの意味を分析しています。ディズニー・ランドは、ワールドバザールを初めとして、五つのセクションからできている。入口部のワールドバザールからプラザまでをひとつのセクションとして、その向かって左に、アドベンチャーランドとウェスタンランドがあり、右にはトウモロコシランドがある。それが横軸だとすると、縦軸に、つまりワールドバザールの縦方向の向かいの位置にファンタジーランドが位置している。ルイ・マランによれば、横軸が過去・未来を表わし、縦軸が現実(消費空間)・幻想を表わしている。

すが、ディズニー・ランドを上から見下ろせる視線を持つのは、飛行機だけなのです。飛行機は「世界の終り」の上を飛ぶ鳥のようなものです。

ハイパー・パースペクティヴ

視線に関してもうひとつ注目しなければならぬことは、特異な遠近法が用いられていることです。ポプ・トーマスというひとが、ウォルト・ディズニーの伝記を書いていて、その中でディズニー・ランドに触れて、その特徴を「全ては縮尺である」と言っています。確かに、ディズニー・ランドでは、非常に特殊な遠近法が使われている。その最も分かりやすい例をメインストリートの「ワールドバザール」に見ることが出来ます。あそこにはビクトリア朝のファサード(建築の正面)を模したショップが並んでいますが一見すると三階建てに見えます。ところが、実際には二階建ての高さしかないのです。一階二階三階の比率が九・八・六になっていて、三階部分が非常に小さい。つまり、遠近法を過度に強調してあるわけですが、シンデレラ城も同じような設計になっていて、実際より高く見えるように上部が先細りになっている。他のアトラクションの内部も同じ考えでつくられていて、中に入ってみると実際より大きく感じるようになっていきます。それをさらにハイテク技術によって体験できるのが、「キャプテンEO」というアトラクシ

縦軸については後で述べることとして、最初に横軸の意義を考察してみよう。アドベンチャーランドとウェスタンランドはアメリカ的なフロンティア精神を象徴するようなセクションになっている。フロンティアというのは、境界ということです。未開社会という外部と、ウェスタン(西部)というアメリカの内なる外部を、内的なセクションとして組み込むことによって、ディズニー・ランドは、二つの空間的な境界の乗り越え(越境)を表象していると考えられます。また、トウモロコシランドは未来のセクションです。未来とはいうまでもなく時間的な外部で、未来のイメージを非常にポジティブに示してしまうことによって未来という時間的な外部を先取りしているのです。

つまり、横軸の配置は、ディズニー・ランドが空間的あるいは時間的な外部を、自らに内在化させたかたちで提示するような機能を担っていることを意味しています。

ところで、空間的・時間的な外部へと向けて越境する運動は、近代というものがもともと持っているダイナミックな性質そのものではないでしょうか。近代というものは、ひとつには——大航海時代が典型的にそうであるように——空間的な外部を内部化していく運動だったわけですが、また資本主義がまさにそのようなものを何らかの方法で次々に解消していく運動として捉えることができます。外部を

6* エッフェル塔

「エッフェル塔の存在は、それだけでパリを一望に捉えられるような上からの視点の可能性を示している。理念的には、パリを総体として捉えるものであり、パリの内部にその死角はない。他方、逆に言えば、パリの全ての地点から、エッフェル塔を見ることが出来る。(…)エッフェル塔はここからも見られ、そのことによって過度に自らの存在を自己主張しているかゆえにかえって、存在の場を抹消してしまう。(…)橋田幻想(季刊「思潮」No.6大澤真幸)

7* 超越性

「超越性」(transcendence)とは、経験の可能性時代を構成する審級のことを言う。持続的な従属の関係において、従属せしめる側である支配的審級は、従属的な審級にとって、後者の経験(行為)の選択性を制約する(…)意味において、まさに超越的なものとして現象することになる。(…)橋田幻想(季刊「思潮」No.6大澤真幸)

8* ポプ・トーマスのディズニーの伝記

ウォルト・ディズニー 想像と冒険の軌跡(玉置悦子・能登路雅子訳、講談社、一九八三年刊)

9* ワールドバザール

一九〇〇年代初頭のビクトリア朝時代の町並を再現した全天候型ショッピングセンター。レストラウンやキャラクター商品の販売店がテナントとして入っている。ファサードを飾る看板、サイン類の文字はほとんど英語。

10* キャプテンEO

入口で配られる特殊なめがねをかけて見ると、映像が飛び出す。スターウォーズのジョージ・ルーカス総指揮、地獄の黙示録のフランシスコ・コッポラ監督、マイケルジャクソン主演の3D三次元立体映像の作品。

11* アメリカン・ジャーニー

九台の映写機を使って、全周三六〇度のスクリーンにアメリカの自然を写し出す。雄大なランドキャニオンへ、まるでガラス張りの飛行機に乗って突っ込んで行くオープニングは迫力満点。

12* ルイ・マランのディズニーランド論

ルイ・マランは、「(…)ディズニーランドとは、イデオロギーに捕えられたユートピアである。そしてこのユートピアとは、アメリカ社会の支配階級が、自らの存在の現実のありよう結びもつより正確に言えば合衆国の現実の歴史や外的空間と結びもつ想像的な関係の表象なのである。それは、異国の人間たちや自然の世界という二つの敵と戦いながらつくりあげられたアメリカ国家の歴史の幻想的な投影であり、イデオロギイ的表象の転移させられた隠微なものである。(…)ディズニーランド(カリフォルニア)を地図上に配置されたユートピア物語(構造)を物語る(周遊する)(機能)という記号論的視点から分析した。現代思想一九八三(二月号)に「ディズニー!」ランドの記号論として抄訳されている。

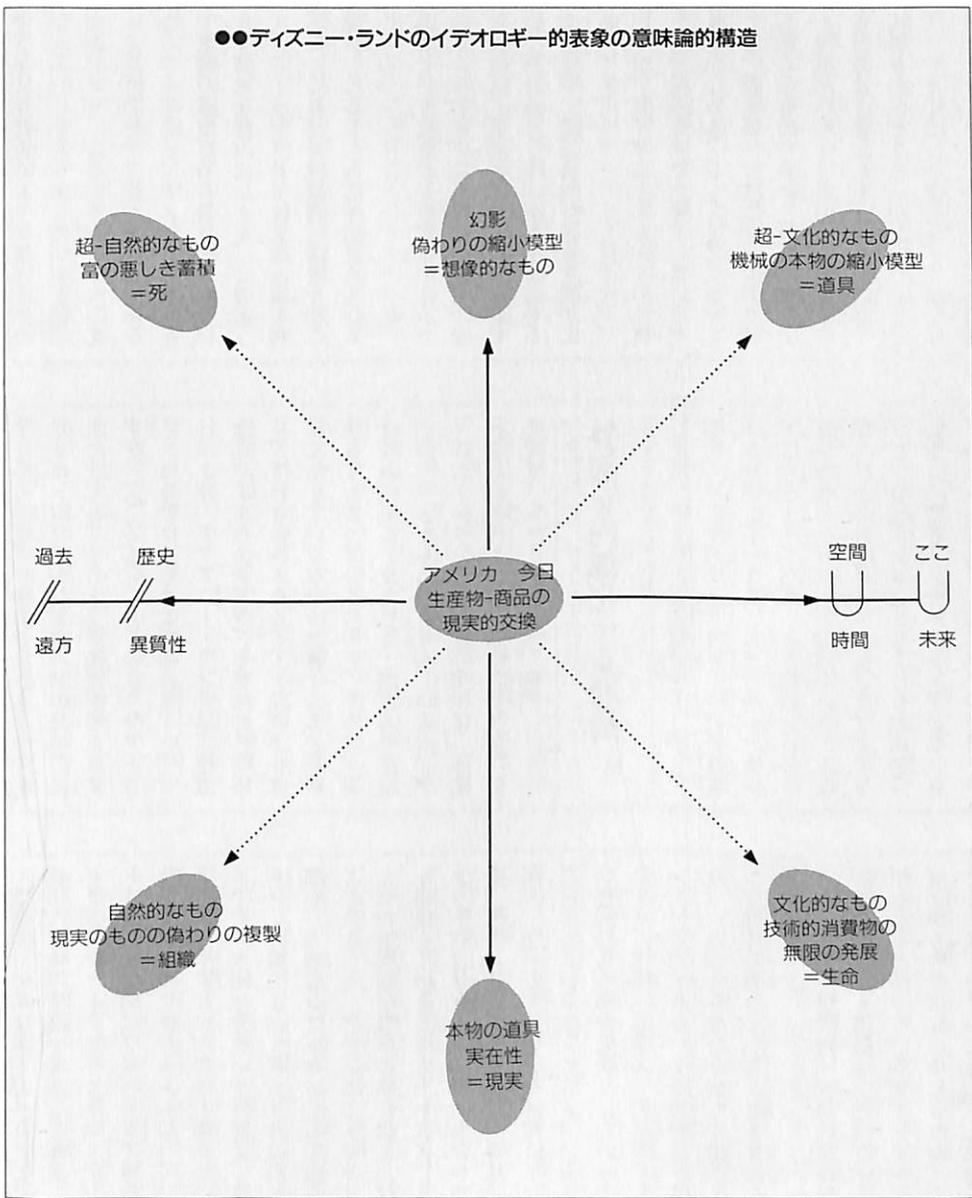
内部化していく運動が近代だったとすると、まさにそれを極限的にまで推し進めた形態を視覚的に一挙に提示しているのがディズニー・ランドということになります。

ここでもう一度先程述べた完璧な内部

空間という性質に立ち返ってみたいのですが、僕の理解ではこの場合の完璧な内部というのは、外部が排除されているということではないということです。外部が排除されているのではなく、むしろ外部があるかたちで内部化している。外

部というものを完全に排除してしまっただけで、かえって内部は閉じられた全体として完結することができません。完璧な内部をつくらうとするならば、自らがそれとの関係で規定されているような外部を自ら自身の内部に組み込んでおくような

●●ディズニー・ランドのイデオロギ-的表象の意味論的構造



構造が必要なのです。そして、ディズニー・ランドは、ゾーニングが示唆しているように、まさに外部性を参入させた内部といった構造を持っています。僕の考えでは、ディズニー・ランドが最初に述べたように外部に対して完全に閉じられているのは、ディズニー・ランドそのものの内に最初から外部が組み込まれているからなのです。

むしろ、この場合外部は、既に内部の一部として組み込まれているので、本来の意味での外部ではなく、馴致され去勢された外部になってしまっています。たとえば、アドベンチャーランドの未開社会は、未開社会のイメージでしかなく、トゥモローランドの未来は、純粋な驚きとして出会うような未来ではなく、予想された将来でしかありません。

おそらく、このような外部の非常に周到な内部化は、ディズニー的精神の本質そのものです。ディズニーの物語のいくつかは、もともとあった物語や説話をアレンジすることでつくられています。詳しくは述べませんが、僕の考えでは、そこに生ずるさまざまなズレ（たとえば「白雪姫」の改ざん）は、内部化に伴う効果として説明することができます。

ところで、この外部の内存在という点に関して、またしても「世界の終り」が同型的な構造を持っています。「世界の終り」は、最初に述べたようにそれ自身ひとつの世界（町）なのです。しかし、それは大変奇妙な名前だと言わなくてはな

りません。なぜならば、この世界は自身の否定「終り」によって、定義されているからです。つまり、「世界の終り」という名によって自身の内に否定「外部」が孕まれていることを表示しているのです。

速度・消費・超越性

ここまでに述べてきたことは、次のような事実とも関係があります。近代の遊園地の売り物に絶叫マシンというのがある。速度とそれに伴うスリルに対するあくなく追求がそうした遊園地マシンをつくり出してきたわけですが、ディズニー・ランドはその点でも他の遊園地とは異なりま

す。ディズニー・ランドは速度とスリルを売り物とするようなマシンを中心にしてはいません。厳密に言えば、その種のアトラクションは二つだけです。*15 スペース・マウンテンとビッグサンダー・マウンテンだけが、そうした類いのものです。それらにしてもディズニー・ランドの一番の売り物というわけではなく、あくまでもワン・オブ・ゼムなのです。*17 ちょうどディズニー・ランドが開園した時に、豊島園に*17 ライニング・パイレーツができた。明らかにディズニー・ランドを意図してつくられたものですが、ライニング・パイレーツというのは、これまでの遊園地の文脈にそったマシンのひとつです。その意味で言えばディズニーのアトラクションはもはやそうしたものと張り合うものではないのです。

スリルに対するあくなく追求というのは、言い換えると速度に対する追求です。速度というのは、簡単に言えば未来というものをできるだけ早く現在に回収するしかたです。未来というものを現在化する運動というものがいわば強迫的に繰り返される時に、速度というかたちをとるわけです。時間的な外部を、時間的な内部に回収する速さが速ければ速いほど価値がある。近代社会というのは、そうした時間感覚、速度信仰を背後に持っているわけですが、これまでの遊園地のマシンはその忠実な再現というようにも見ることもできるのです。

詳しい説明は省きますが、近代の特徴は空間的にせよ時間的にせよ、外部性「否定性」を、次々と積極的「肯定的」(ポジティブ)な契機へと変換して活用するわけです。超越性とは、先にも述べたように、経験する世界を規定し構成する働きのことです。超越性へと変換されれば、それはシステムにとって有意義な内的な要素となります。ようするに、外部性というものを社会にとつて積極的な組織化の原点として変換していくことが、近代というものの基本的な性格だろうと思うのです。それは、具体的には、たとえば未開のフロンティアを開発にたるユートピアとして提示すること、不確定であるはずの未来を歩を進め導く目的として提起すること、こういったことです。速度への強迫は、未来が経験を駆動する原点として働いているときに帰結する特性です。

*13 トゥモローランド

映像とマシンの運動による宇宙探検のシミュレーション「スター・ツアーズ」、日本の誕生から未来までをオーディオアニメーションで表現した「ディズニー・ランド」(立休アニメーションと映像で綴る「ミートザワールド」)、「ギャブテン」(「アメリカン・ジャーニー」)、「スペース・マウンテン」などのアトラクションがある。

*14 絶叫マシン

文字通りさげしげしげと声を上げるほどに、恐怖とスリルに満ちた遊園地機械。「ロカイ」の言「インク」(眩暈)は、これらのマシンに乗れば体験できる。

*15 スペース・マウンテン

アメリカの宇宙飛行士ゴードン・クーパーが監督した宇宙体験旅行のアトラクション。方向感覚が不確かな真暗闇を、最高速度五〇kmで突っ走る。

*16 ビッグサンダー・マウンテン

一九世紀の半ば、突如アメリカに起こった「ゴルト・ラッシュ」しかし、その夢も長くは続かなかった。今では廃墟化したかつての金鉱を、機関士のいない鉱山列車が爆走する。映画「インディジョーンズ」の魔宮の伝説のトロピカル爆走シーンを思わせるジェットコースタータイプのアトラクション。

*17 ライニング・パイレーツ

地上四五mの支柱から吊り下げられた海賊船・商船が、振り子のように交互にスイングするマシン。回転が最も大きくなる(海賊船が半円の弧を描く)時、乗客はほぼ四五mの地点から裏下へ落下する感覚を味わうことになる。

外部というものを、超越性を成り立たせる要素に変換してほとんど内部化していくのが近代であると言いましたが、その結果外部は消費されていきます。そうやって、外部が消費し尽くされてしまうと、もうそこには、外部というものが(内部から)独立したかたちでは、存在しなくなるような地点に到達します。外部が、消費し尽くされてしまうわけです。外部性を内在化し、それを内部の一部として所有するデイズニー・ランドという空間は、このような究極的な地点を表象していると考えられるでしょう。しばしばデイズニーのなかには、性や暴力がないと言われます。性とか暴力といったものは、規格・規範化された内部に対立する、外部的な身体の特長です。だから、内部と厳しく拮抗する固有の意味での外部を持たないデイズニーの世界には、原理的に性や暴力が働く場所がないのです。しかし、経験を構成する超越性の水準が、外部性に依存して構成されるのだとすれば、外部性を消費し尽くすということは、超越性の働きそのものを奪うことになりません。ところで、既に述べたような視線の構成——俯瞰する視線の不在——から判断すれば、デイズニー・ランドは、超越性という水準がもはや機能しない——少なくとも機能不全に陥った——空間でもあります。僕の考えでは、それはこの空間が外部性を消費し、自身の内部に参入させてしまったことの必然的な帰結です。速度からくるスリルを売り物にするマ

利用する世界であり、そしてハイパー・ペースベクトイヴは、視点を浮動させてしまうような性能を持っていると述べました。ところが、ハイパー・ペースベクトイヴ状況のもとでは、主体の視点は、いわば「ここ」にあると同時に「そこ」にもあるとも言うほかないような形態に(微分・差異化)され、最終的には主体のアイデンティティそのものを危機に陥れるでしょう。

「ここでもういちど『世界の終り』のことに触れると、最初に述べたように『世界の終り』は内面的な主体の消滅の物語ですが、デイズニー・ランドのなかの出来事はそのモチーフとかわめて似たかたちで展開していることが分かります。『世界の終り』は、最後に自我の消滅を受け入れる、肯定するわけですが、デイズニー・ランドも同様に内的なアイデンティティを保った主体というものの存在を拒否する世界なのです。

拡散した死

「ここ」で最初に示唆した死の問題に立ち返ってみたいと思います。僕は、フロンティアや未来といったさまざまな外部について論じてきましたが、外部のなかでも最も純粋な外部、外部の外部は何でしょうか。それは死です。死とは、経験が原理的に届かない限界線のようなものですから絶対の外部です。しかし、近代は「この死すらも単なる否定的な要素として

シンがデイズニー・ランドで重要な位置を占めないということも、同じところに原因があります。速度は、ただ未来という外部が存在する場面のみ求められます。しかし、未来が現在の内に先取りされ内部化してしまえば、もはや速度への強迫も生じないでしょう。

実在の崩壊・主体の微分

ルイ・マランは、デイズニー・ランドの南北の関係は、現実・幻想の軸によって表現できると述べました。幻想の極にあるファンタジーランドは、入口部のワイルドバザール(現実的な消費の場)から最も速くあります。ファンタジーランドは、デイズニー・ランドの最も奥まったところにあるのです。それぞれのセクションから、他のセクションが見えないような閉じた構造になっているのがデイズニー・ランドだと言いましたが、唯一例外があつてシンデレラ城はあらゆる場所から見る事ができる。シンデレラ城はファンタジーランドの一要素です。これらのことから、ファンタジーランドこそデイズニー・ランドの中心であることを意味しています。

ファンタジーランドの、他のゾーンと比較した場合の特性は何でしょう。アドベンチャーランドにしても、ウェスタンランドにしても、そしてトゥモローランドにしても、現実というものをベースにして、それを虚構化したものです。たとえ

放置するのではなく、超越性を支持する要素へと変換し、内部化しようとしています。詳しく言うとなりに難くなりますが、ようするに、近代においては「死」が暗示する生の有限性が、生を導く究極の意味に変換されるのです。こうやって、死もまた消費されていきます。

『世界の終り』は、静かな死の感覚が漂う物語です。しかし、そこで感覚される死は、生に拮抗する外部としての死ではなく、むしろ生そのものすくわきに臨在し、場合によっては生のなかに取り込まれてしまった死です。実際、『世界の終り』という世界が完結するということは、とりもなおさず「ハードボイルド・ワンダーランド」の主人公の死を意味しています。『世界の終り』の成立(生)が、完全に一個の死と等値されてしまっているのです。僕はここに、死を内部化して利用しようとした近代という社会の極限を、それゆえにかえって死がもはや生を基礎づける積極的な要素とはなりえないところまでいってしまつた姿を見ます。

デイズニー・ランドは、死と無縁な世界だと言います。しかし、そうでしょうか。確かに、生の宿命的な有限性を刻印し、生と対立するような死はそこにはありません。(同様に、死と逆側の有限性、つまり「誕生」とか「家族」とかを暗示するような要素もデイズニーの物語には見あたらないうことがよく言われます)しかし、僕は死の匂いが無いという

えば、アドベンチャーランドは、現実の未開社会をイメージ化したものです。ところが、ファンタジーランドが表現しているのは、デイズニーの物語です。つまり、虚構としてのファンタジーランドが参照にしている「現実」は、再びもうひとつの虚構でしかないのです。このように虚構が、最終的に現実・実在に到達せず、閉じた循環をなしている時、このような虚構のありかたをボードリヤールは「シミュラクル」とか「シミュレーション」と呼んでいます。ファンタジーランドは、このようなシミュラクルの純粋な形態です。

客観的な現実、真の実在というものは、じつはそれ自身超越性の効果です。たとえば、超越的な神を信するものにとつては、神の存在の証となる「奇蹟」は客観的な現実ですが、神を信じないものにとつては、妄想かつくり話でしかありません。だから、デイズニー・ランドのように、一切の超越性が拒否されてしまえば、もはやそこには、実在/非実在の区別すらも成り立たなくなってしまうはずですが、そのような状況を純粋に取り出せば、ファンタジーランドになるでしょう。

今述べたのは、客体の側の変容でしたが、これとバラレルに主体の存在もあやうくなります。状況が虚構化すれば、そのなかで特定の役割を演じさせられる主体(観客)もまた、虚構化されます。それだけではありません。先に、デイズニー・ランドはハイパー・ペースベクトイヴを

よりも、死に対する感覚が変わつたのだと思います。デイズニー・ランドは、死を排除しているというよりも、既に死そのものを消費してしまっているのではないのでしょうか。死を内部化して取り込んでしまった世界がデイズニー・ランドではないかと思うのです。生に対立するような死がないので死の顔は普段は見えませんが、それは、むしろ生の全体に蔓延し拡散してしまつている世界がデイズニー・ランドです。だから、たとえばそこが心中のメッカになつても僕はちっとも驚きません。そこは、死が見えないがゆえに、生が最も死に近接している場所なのです。『世界の終り』とデイズニー・ランドは、こういった形態の死に対する態度の、相補的な二つの面なのです。デイズニー・ランド。それはまさに近代の運命に対するメタファー(隠喩)です。デイズニー・ランドは、近代が行き着く果てであり、それはまた近代の折り返し点でもあるのです。

村上春樹は、『世界の終り』の後、きわめて古典的な恋愛小説『ノルウエーの森』を書きましたが、それが古典的手法への回帰なのかどうかはともかくとして、デイズニー・ランドのなまものがある意味で終焉したことを示唆しているようにも言えます。今後、デイズニー・ランドとはまた違った遊戯施設が生まれる可能性が、あるいはあるのかもしれない。(談)

おおさわ まさち (東京大学文学部助手)

18* ファンタジーランド
世界各國の民族衣装を着た人形の子供たちが演じ歌う
フィッツ・アン・スモール
ワイルド・ゴンドラに乗ってネ
バランドへ旅した「ピー
ター・パン空の旅」、オーディ
オ・ア・マ・トロ・ニクス・デ
イズニー・キヤクタールの
ショー・ミック・マウス・レ
ビュー、デイズニー・ラン
ドのシンボル・シンデレラ
城などのアトラクション
がある。

19* シンデレラ城
デイズニーのほんとのス
ターは悪役たちだという
声とともに暗転し、地下室
の不気味な世界をキャスト
の案内でさまよい歩くアト
ラクション。

20* シミュラクル
ボードリヤールの概念シ
ミュラクルとはまがいも
のという意味。彼はその意
味を最大限拡張して、まがい
ものがあつても実体を失
った記号のようにふるまう
様をこう呼んだ。現代とは
まされもなくシミュラクル
の社会だと結論づける。

21* ノルウエーの森
短編「雪」(中央公論「九
八四」を原型とする長編小
説で今さら説明するまで
もない超ヘストセラ。一
九八七年、講談社刊。

博覧会と遊園地

吉見俊哉

博覧会の娯楽化と遊園地の誕生

遊園地の起源としては、ロンドンのヴオクスホールやデンマークのチボリなどが有名ですが、一七〇一八世紀に出てきたプレジャーガーデン的な空間は、一九世紀以降、博覧会と結びつくことによって、機械的な娯楽の空間としての形態を整えてきました。

博覧会という空間が最初に出現したのは、一七九八年、今はエッフェル塔が建っているシャン・ド・マルスで開かれたフランスの国内産業博覧会です。以後、一九世紀前半を通じて、ヨーロッパ各地で繰り返し国内レベルの産業博覧会が開かれます。そして一八五一年にロンドンで万国博覧会が開かれたのを皮切りに、一九世紀後半というのは、まさに博覧会の世紀と呼べるくらい、次々に大規模な万国博覧会が世界各国で開かれていくのです。なかでも、それまでのプレジャーガーデン的な遊園空間が、近代的な遊園地に向かうひとつの契機となったのが、一八七三年のウィーン万博です。

この万博は、明治政府が公式に参加した最初の外国の博覧会でもあります。日本館では陶磁器や織物などの伝統工芸



を紹介するばかりでなく、日本庭園や日本風の建物をつくり、芸者さんを連れていたりしてジャポニズムを宣伝し、これがけっこう話題を集めています。そして観覧車やメリーゴーランドなど、遊技的な機械やファンハウス（遊技機械を盛り込んだ建物）的な施設が現れたのがこの万博です。

それ以前、一八六七年のパリ万博からいまでは、新しい産業の文物を大衆に分かりやすく見せることが博覧会の機能で、そこに意図されて娯楽的要素が取り込まれることはありませんでした。それがこのあたりから変わり始めるんですね。そして七〇年代から八〇年代にかけて博覧会の娯楽化が進み、九三年のシカゴ万博の時には、それが非常にはっきりと現れてきます。

シカゴ万博では、ホワイトシティとミッドウェイプレザンスというふたつの会場が設けられ、前者では従来の博覧会的展示が行われますが、後者には大観覧車をはじめ、さまざまな娯楽機械が取り入れられます。またファンハウスの娯楽館もつくられ、それに混じるように並べられた植民地の展示館では、アジアやフリカから実際に現地人を連れてきて「展示」とするといったことまで行われて



いくのです。そして、こうした博覧会の変化と対になって起こるのが、ユニアイランドに代表される遊園地の発展です。ユニアイランドとはロングアイランドの南西にある地域の名前で、一八八〇年代にはニューヨーク市民のリゾート地に過ぎなかつたところですが、九〇年以降はステイプルチェイスパーク、ルナパーク、ドリムランドと、大規模な遊技機械や施設を持った遊園地がつくられ、二〇世紀初頭にかけて世界的な遊園地として発展を遂げていきます。実際シカゴ



① 1873年のウィーン万博会場全景。② 1851-1852年、吉田光邦編、思文閣出版。③ 1910年、日英博でつくられた遊園地「ジェットコースター」。山岳鉄道と名付けられたこのジェットコースターは、デイズ・ランドのビッグサンダーマウンテンというアトラクションによく似ている。④ 図説万国博覧会史1851-1852年、吉田光邦編、思文閣出版。⑤ ユニアイランドのルナパークの夜景（1904年）。⑥ ユニアイランドのトリムランド（1905年）。⑦ ユニアイランドのステイプルチェイスパークの全景。⑧ 1893年のシカゴ万博でつくられた大観覧車。後にユニアイランドに移される。

万博の大観覧車がここに移され、最大の呼びものとして人気を集めたことは、当時の博覧会と遊園地の関係を物語っていると思いますが、こうした遊園地が、二〇世紀前半の遊園地の主流を成していくわけです。

日本の遊園地成立とその背景

一方、日本の遊園空間、あるいは遊園地はどのように発展してきたのでしょうか。そのひとつの例を浅草に見てみたい



⑥ と思います。近世に盛り場として栄えた浅草は、近代までずっと江戸的な要素を残しながら庶民の娯楽の中心地であり続けたわけですが、この地が一大娯楽地となるまでには、何度か大きな変化を経ていきます。その最初の変化が、明治一五年から一七年にかけての公園地改造でした。浅草は明治六年の太政官布告で公園に指定され、七つの区に分けて区画整理が行われます。その時、ただの沼地だった六区が埋め立てられ、観音堂の裏の奥山周辺に集まっていた見世物がここに移さ

れるのです。吉原や猿若町に隣接する浅草には猥雑な見世物が溢れていましたが、東京府はそれらを地つきの香具師集団から切り離して地代収入を得、それで公園経営を賄うと同時に、営業制限を設けてここをもっと健全な土地にしようと考えたんですね。しかしその制限が厳しかったために、彼等は秋葉原や両国、銀座など、当時はまだいくらもあつた他の興行地へ逃げてしまいます。それで浅草がいぶん廃れかけた時期があつて、明治九年、六区の営業制限は一切撤廃される

ことになりす。また芸人や露天商の側でも、東京の都市化が進む明治中期以降は興行地が失われ、浅草がほとんど唯一の自由に興行できる空間となり、みんな浅草にもどってくる。そのことは、浅草がその後、東京でも最大の盛り場として発展していく上で、重要な意味を持つていたと思います。

さて、こうして浅草の江戸的な要素は近代にも受け継がれていくわけですが、浅草の面白いところは、江戸的な要素を強く残しながらも、明治以降は新しいもの、モダンなものをどんどん取り入れてきたことです。この点に関しては、明治二〇年代と四〇年代のふたつの時期に、大きな変化が現れてきます。

まず二〇年代には、高いところから周囲を俯瞰する装置ができてきます。その代表的な例が浅草園、通称十二階であり、パノラマ館でした。十二階は文字通り十二階の建物で、世界各国の商品を売る店が各階に集められ、十階以上が展望台に



⑦浅草六区に活動写真館が建ち並んでいる様子（昭和10年）©毎日新聞社
⑧1889年パリ博のため、ジャン・ド・マルスにつくられたエッフェル塔と博覧会場
©「図説万国博覧会史1851-1942」吉田光邦編、思文閣出版
⑨浅草の十二階。図は「浅草公園遊園地登覧券語六」（一寿斎国政）といい、双六になっている
©「増補新訂・浅草細見」浅草観光連盟

が大変な人気を集めたりしています。十二階やパノラマ館はそれらの集大成として、明治二三年、上野の第三回内国勧業博覧会に合わせるかたちでつくられたものです。

こうした俯瞰する装置は、一九世紀の半ば頃からヨーロッパ、特にパリで見られるようになり、アメリカを経由して日本に入ってきたもので、十二階も当時の新聞などには、前年にパリ万博で公開されたエッフェル塔のコピーだというふう



に書かれています。また塔やパノラマ館の他にも、博覧会などのアトラクションとして使われていく気球も俯瞰の装置のひとつと言えますし、観覧車なども含め、俯瞰の装置が遊園的な空間の中で大変重要な位置を占めてくるわけです。そして、そうした欧米の流れが明治二〇年代には日本にも入ってきて、それまで江戸的な見世物や芝居が触覚的な空間をつくっていたのに対し、視覚的な装置が盛り場の

昭和15年当時の大阪通天閣©毎日新聞社

中に入ってくる。それが、日本に遊園地というものができてくる最初の動きだったのではないかと思います。

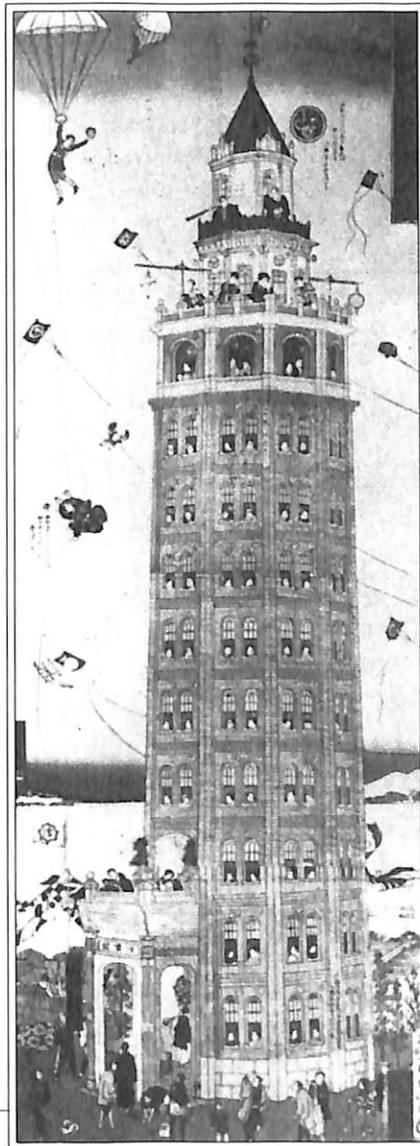
その後、明治から大正にかけては、浅草が非常に活気のあった時期で、遊園地や劇場、活動写真館などが次々と建てられます。当時の写真を見ると、活動写真館などはとにかく派手で、博覧会のパビリオンのような印象を受けますが、事実、浅草の興行資本、吉沢商店の河浦謙一という人は、これらの建物はアメリカの博覧会の建物をモデルにしたということを行っています。アメリカの博覧会を見に行くと、ああいう建物で驚かせれば人が集められると思ったわけですね。こうしたなかで、アメリカ的な遊園地の浅草版としてルナパークが登場するのです。

浅草のルナパークは、やはり吉沢商店がつくったのですが、名前の通り完全にコニーアイランドをモデルにしている、デイズニー・ランドにも通じるようなファンハウス、月世界や美人島を探検するといったアトラクションが多数登場しています。また大阪では、コニーアイランド的な空間を新世界が受け継ぎます。新世界は、明治三六年に天王寺で開かれた第五回内国勧業博覧会の跡地を民間資本が開発したもので、中央の通天閣はやはりエッフェル塔をモデルにしている、照明のトリックを利用した不思議館をはじめ、ファンハウスのものもかなり建てられました。二〇年代以降できてきた十二階やパノラマ館は、言ってみればひとつひとつのアトラクション、あるいはパ



なっています。そしてパノラマ館の方は大きなドーム型の建物で、ドーム沿いは南北戦争の絵などが写實的に描かれていて、戦場のど真ん中に立ったようなイリュージョン（幻想）が体験できるという装置でした。屋外か屋内かという違いはありますが、これもやはり、周囲三六〇度に展開する風景を俯瞰する装置として現れてくるわけです。

天守閣であれ、寺院の塔であれ、江戸時代にも塔はありましたが、そこから都市を俯瞰できるのは、たとえば領主であったり、聖職者であったりという、限られた層に限定されていた。それが明治になると、時計塔とか物見の塔とか、いろいろなかたちで都市を俯瞰する装置が出てくる。明治十年くらいからは、大仏や女の人の体内巡りをしながら頭まで上っていき、そこから町の景色を眺めるといった登高遊覧の装置がいくつか登場し、明治二〇年には浅草富士という、高さ三〇メートルほどの張りぼての富士山

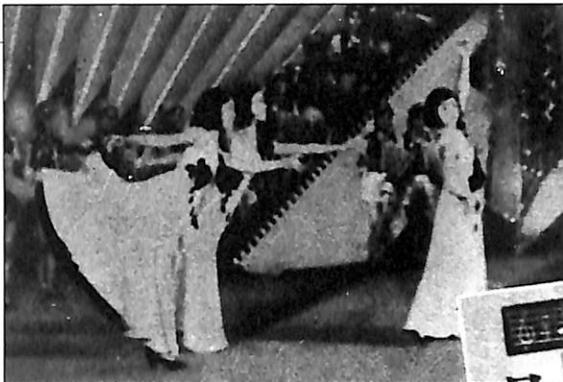


パビリオンが個別に入ってきたというかたちでしたが、四〇年代には、それらが遊園地というひとまとまりの空間に組織されていくわけですね。

俯瞰する視点の喪失と遊園地の変容

しかしこの時期の遊園地は、完全にはアメリカ的なものになりきっていないのも事実です。たとえば十二階裏には「十二階下の魔窟」と呼ばれる売春窟ができ、新世界の裏にも飛田の遊郭がありというふうに、日本の遊園地、特に既存の盛り場周辺にできてきた遊園地には、近世以来の盛り場の要素が再流入し、混交していくということが、常に起こってきました。日本に於いて、そうした要素から絶縁したかたちの遊園地ができてくるのは、小林一三率いる阪急の郊外住宅開発の一環として計画された宝塚が最初です。

宝塚の開発が始まるのは大正のごく早い時期で、当初は温泉を核にしたヘルスセンター的な行楽地をイメージしていたようですが、間もなく劇場をつくりそこで公演するものとして少女歌劇を組織し、方向転換することになります。その背景としては、明治の末から三越の少年音楽隊をはじめ、百貨店が販売戦略の一環として音楽隊や吹奏楽団を組織し、それがかつて話題を呼んでいたということがあり、さらに浅草オペラに代表される当時のオペラブームがありました。こうして宝塚少女歌劇は大正三年、当地で開催された婦人博覧会でデビューを飾ること



右：宝塚少女歌劇の第1回公演
◎毎日新聞社
左：宝塚ファミリーランドの園内
◎宝塚ファミリーランド

になります。

日本の伝統的な行楽地というのは、だいたいの男の遊客を中心に考えられていたが、宝塚の場合には新しい中産階級の家庭、むしろ女性や子供をターゲットにした行楽空間づくりへと方向転換をするわけです。そしてその目玉として、女の子の羨望的になるような歌劇団をつくり、それを軸に、遊園地的な施設が加えられていきます。

こうした新しい遊園空間づくりを、大正から昭和にかけて阪急が積極的に、豊島園、読売ランド、二子玉川園など、これをモデルにした遊園地が、東京郊外の私鉄沿線にも次々とつくられていくのです。ところが、このような郊外私鉄型の遊園地の在り方が、またひとつ大きく変わっていくのが、デイズニー・ランド以降です。

デイズニー・ランドは、それまでの遊園地とはっきり違ういくつかの特徴を備えています。ひとつは一九世紀以降の遊園地で重要な役割を果たしてきた俯瞰する装置がなくなったこと。デイズニー・ランドには、シンデレラ城のような高い建物はありませんが、そこから外の風景を眺めることはほとんど不可能で、それ以外にも、周囲を見回せるような塔や観覧車といった装置はありません。そして、アドベンチャーランドやファンタジーランド、トゥモローランドといったランドは、個々のランドで世界が閉じていて、個々のアトラクションも閉じている。さらにデイズニー・ランド全体もひとつの

閉じた世界を構成して、中に入ると外の風景は一切見えないようになっていきます。

ルイ・マランという記号学者は、デイズニー・ランドでは、駐車場と入場券売り場が外の世界を排除する仕掛けになっていると言っています。ここに来ると、まずロスアンジェルスsの日常生活には不可欠なクルマというメディアを駐車場で放棄する。それから、入場券売り場で貨幣を放棄する。日本にデイズニー・ランドができた時に、弁当や酒の持ち込み禁止が話題になりましたが、それも日常の臭いを排除することで非日常的な空間を成立させることが目的だったのだと思います。

このように、デイズニー・ランドは無数の閉じた世界からできていて、その閉じた世界の中には非常に演劇化された物語があって、全体としてはそれぞれに完結し、連続したシークエンス(場面)を成している。かつての遊園地が俯瞰する視点を軸に成り立ってきたのに対し、デイズニー・ランド以降は物語性のある場面がシークエンスをつくり出して、そこである役柄を演じていくということに軸にした遊園地へと変わってきたのです。

また、俯瞰する視点は都市の中でも崩れていて、たとえば渋谷の公園通りの場合、ひとつひとつ場面が演劇的な舞台装置としてセッティングされています。吹き抜けのドームを中心に売り場が周囲に配置された日本橋三越が、中央からすべ

本来のグリム童話の「白雪姫」は、非常に陰惨な場面が多い。これは継母の王妃が焼けた鉄の靴をはかされ、悶え死ぬラストシーン
III.伊藤アシユラ



ンランドではアメリカのフロンティアが、アドベンチャーランドでは熱帯のジャングルが体験される。ここには「未開」から「文明」へという時間軸が、一応形式として残っているわけです。ただ、それが一九世紀から二〇世紀にかけての構造

の商品世界が理念的には見渡せるという構造であったのに対し、パルコの場合にはもっと迷路的というか、若者の「感性」で括られたそれぞれの商品世界で閉じられているのです。情報文化の波が特権的な視点や明確な時間の対立軸をなし崩しにしている現在、都市は特権的な中心点、俯瞰する中心をどんどん持たなくなってきたりして、リズム(根茎：多方向・重層的構造)的な構造になりつつあるわけです。

大雑把に言えば、一九世紀から二〇世紀にかけての遊園地は、博覧会的な空間が娯楽化するというかたちで出てきた。ところがデイズニー・ランド以降の遊園地は、むしろ映像文化が遊園地化する中で出てきたという感じに近い。映像文化的な在り方というのは連続的なシークエンスから成っていて、それが都市の中に浸透する過程で、遊園地にも同様の変化が出てきているのだと思います。そして将来的には、遊園地もひとつ映像文化の中に溶け込み、都市と相互に浸透し合っ

て確固たる空間というかたちをとらなくなるかもしれない。それは博覧会的な文化そのものが、もう過去の遺物になりつつあるということなのかもしれませんね。

デイズニーランドに見る「世界」の在り方

さて、一九世紀以降に博覧会と結びつきながらできてきた従来の遊園地とは質的にも構造的にも違うデイズニー・ランドですが、ここに博覧会的な要素が全

くないかと言えば、形を変えながらも残っている面もあります。たとえばシカゴ博では、ホワイトシテイが文明のイメージを人々に提示していたとするなら、ミッドウェイプレザンスは植民地的な視線の場、カックツきの未開のイメージを提示していた。それがデイズニー・ランドでは、中央から右側のトゥモローランドでは宇宙レベルでのフロンティアが体験され、左側のウエスタ

と同じかという必ずしもそうではない。ここにはいろんなランド(世界)が並列的に並んでいて、我々はそれらと同じ基準で選択し、消費している。つまり「未開」から「文明」へという時間軸は、当人の体験レベルでは、すでに崩れかけているという気がします。しかし、ここでもうひとつ考えておきたいのが、デイズニー・ランドで演じられていく物語の在り方ということ。たとえば「白雪姫」を例にとると、もとこの物語はグリム童話のひとつで、オリジナルはデイズニー・ランドの「白雪姫」とはずいぶん違っています。白雪姫は継母の王妃に森の世界へ放逐され、森をさまよっているうちに一寸法師に匿われます。この一寸法師というのは、グリム童話にはたびたび登場しますが、たいていは悪者で人間の世界にちょっとかき出したり、悪戯をしかけて世界を混乱させたりするわけです。柳田国男流に言えば異界の山人、山口昌男流にトリックスターと言ってもいいと思います。その後、姫は王妃に三度にわたって殺されそうになりますが、その度に一寸法師が姫を蘇生させ、姫は死と再生を繰り返しながら、最後には王子と結ばれて王国に復帰する。これは通過儀礼の形式を受け、真つ赤に焼けた鉄の靴をはかされて、踊り狂いながら悶え死ぬという、非常に凄惨な場面です。それがデイズニーの世界ではどう変わっていくかというと、まず残酷な場面が

一切排除されます。そして元の物語では、王子と白雪姫、異界の一寸法師という三者の関係が物語のダイナミズムを成り立たせていたのに対し、デイズニーでは王子と彼を待っている白雪姫という、非常に狭い意味でのファンタジーに変わっていきます。五〇年代、あるいは二〇年代の消費社会的なアメリカ文化を背景に生まれたデイズニーの世界は幸せな現在が永遠に続いていくという、ある種の文化的な帝国主義の下に展開されていて、日常の次元を超えた「外部」異界に主人公が出ていくということはない。ミッキーマウスやナルドダックにしても、世界中いろんなところへ行きますが、常にアメリカ文明に守られていて、どんな危険にさらされようと、それは本当の意味での危機ではないわけです。そして、そういうデイズニーの世界を集約的に体現したデイズニー・ランドが八〇年代の日本に現れてきた。それは、ある文化的な意味を帯びているのではないかと思えます。つまり、六〇年代から七〇年代を経て、日本のあらゆる場面にアメリカナイゼーションが浸透し、かつて五〇年代のアメリカ人が周囲の世界に対して持っていたような視線を日本人も持つようになってきた。形を変えた植民地的な視線が、消費社会と深く結びつきながら広がっているのではないかという気がしてならないのです。(談)

(東京大学新聞研究所助手)

ディズニー・ランドに学ぶ

一時期、建築の分野で、「learning from」^①という言い方がはやったことがあります。「learning from」^②、つまり「〜から学ぶ」という意味ですが、一番有名なものに、「learning from Las Vegas」というのがあります。

これは、もともとはアメリカのジャーナリストのトム・ウルフが、ヴェルサイユ以来最も建築的に統合された都市はラスヴェガスであるというようなことを「エスカリア」誌で言ったことに端を発しているのですが、それと時を同じくしてロバート・ヴェンチュリというアメリカの建築家がラスヴェガスを調査したのです。ラスヴェガスは商業環境ですから、商業環境としてのアイコンであるとかサインであるとか情報といったものがあふれていて、またそれに対する最も効果的な建築の在り方というものも見ることが出来ます。そこではいわゆる建築の様式のようなものは全く考慮されていません。確かに古代ローマを模したようなシーザーズ・パレスというカジノなんかもあるのですが、建築的に

見れば言わば正統でない商業効果を狙ったものばかりで成り立っているのです。そういった、これまでに建築的にあまり顧みられることなかった商業環境、あるいは商業空間といったものから現代建築に対して一体どういうメッセージを送ることが可能なのかという点で、ヴェンチュリが「learning from Las Vegas」ということを言い出したのです。ここでは、その「learning from」という言い回しを、ディズニー・ランドに対する処方方として借用してみようと思えます。

さて、もともとポスト・モダン（脱近代主義）の原点は商業空間であり消費言語の形成であったと言ったこともできます。商業社会においては商品性の高いものを目指して記号操作していくわけですが、ポスト・モダンにおいてもギリシャ風であるとかローマ風であるとかといったものを折衷していくという方法が採用されています。こうした方法は、一九世紀アカデミズム的な正統性から見れば明らかに傍流的なものです。しかし、商業主義のようなものが、規模が大きくなり、社会的影響力

を持ち、絶大な力を持つものに育ち、かつて国家が保持していたのと同様な権力を備えるようになるにつれて、そうした正統でないところからいろいろなことを読み取るようになる動きが、正統批判も含めて、むしろ積極的に出てきたように考えられます。そうしたもののひとつとしてポスト・モダニズムがある。ですから極端な言い方をすればポスト・モダニズムはアメリカの商業主義ないしポピュリズムだということもできるでしょう。それによって、硬直したモダニズムがもつパラダイムを変位させようとした。

ところで、商業空間とディズニー・ランドのような遊園地は非常に似ているところがあります。たとえば、商業空間も遊園地もどちらも多領域混合型の空間ですし、また、遊園地も商業空間同様、建築的には正統であるとは言えません。ということは、そうした遊園地からも学ぶべきものは多いのではないのでしょうか。昔は遊園地という点で単なるアミューズメントとこのことを積極的に読み取っていいことだけ語られ、そこからこうという動きはそれほどありま

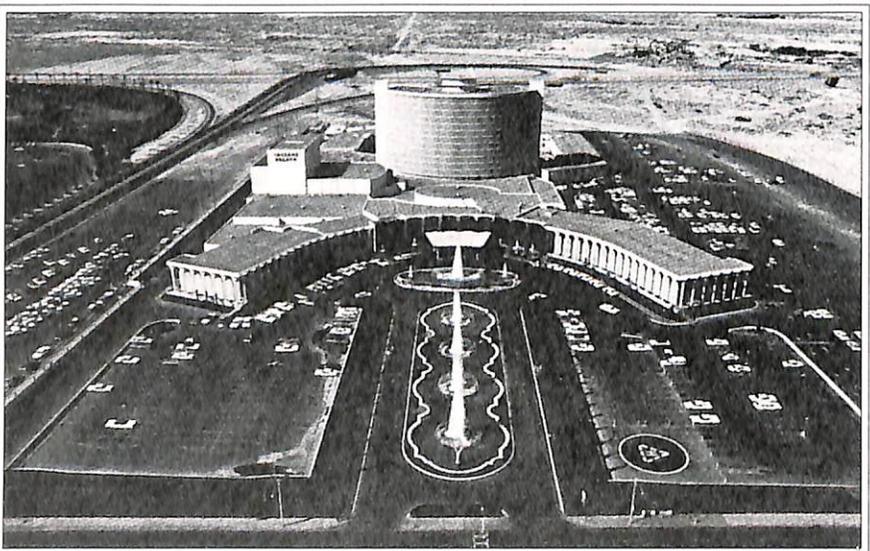
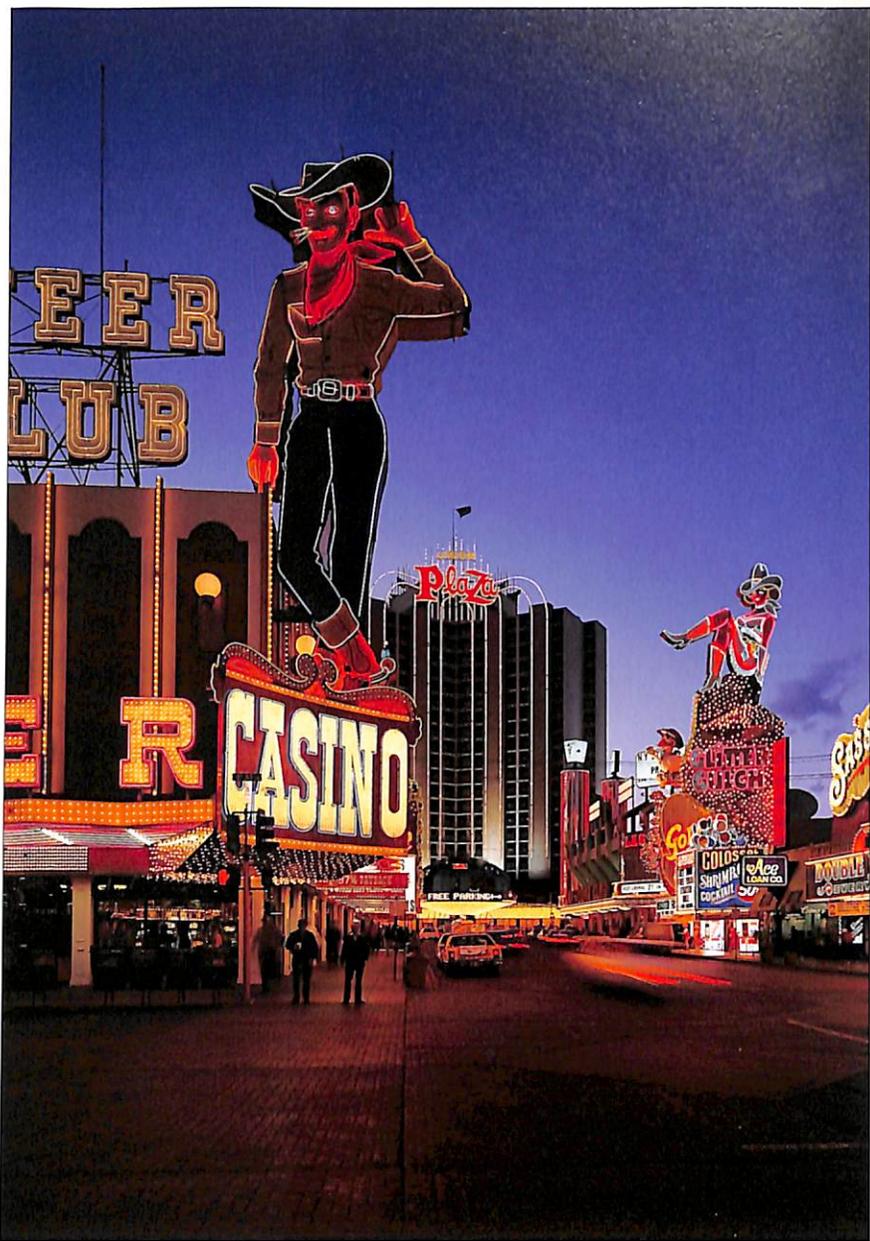
せんでした。しかし、これからは空間の計画に、あるいは都市開発上、遊園地のようなものからも積極的にものごとを学んでいく必要があると思えます。そういう意味において「learning from Disney-Land」なのです。

代理、公共、非都市型

ディズニー・ランドの特徴をいくつか見てみましょう。代理という概念があります。例えば、神は見えないけれども、その代理として使徒がいて、神の言葉を伝える。また、現代で言えば旅行代理店であるとか、広告代理店といったものが代理の代表でしょう。私はディズニー・ランドは巨大な代理店なのではないかというふうに思っています。実際のレベルであれば、企業と企業を結びつけたり、業界的なものコディネーションであるといったことを行っていますし、またこれは、ディズニー・ランドではなくフロリダのディズニー・ワールドの話なのですが、三分間世界一周というクルージングがあつて、そこで彼らは旅行代理店の役割を果たしていることになりました。また、中世の騎士物語で

彦坂 裕

マネージメントの王国



あるとか、ジョージ・ルーカス監督の「スターウォーズ」風の未来物語のようなタイム・トリップものも同様です。またそうした体験の提供は、ある意味では教育の代理を行っているとも言える事ができるでしょう。ディズニー・ランドの強さは、そうした古代から脈々と続く代理という業務形態を現代において総合的に徹底して展

開しているといったところにあると思えます。

次に、ディズニー・ランドは、アメリカのなかでは公共領域として受けとめられているということも特徴的です。アメリカの公共領域というのは、実際には使えないものにならないものがほとんどです。その理由は犯罪です。セキュリティが完備していないのです。先

日もアメリカからきた友人が、日本の小学生の下校風景を見て驚いていました。公共の舗道という領域を、子供たちだけで歩いている姿は信じられないと言っています。確かに、日本の場合、公共の領域は少ないと言われていますが、実際に機能しているかどうかという点では完全に逆転しているのです。ディズニー・ランドはお金を払っ

て入場するわけですが、確かにその中では安全だし清潔だし、また快適でもある。そうした意味では、数少ない公共領域のひとつなのです。同じような役割はワシントンDCのスミソニアンなどの博物館や美術館も果たしているわけですが、そういったものと同様、安心して使うことのできる貴重な公共の場としてアメリカでは考えられ

上：きらびやかなネオンサインが際立つラスヴェガスの街
©JALフォトサービス
下：ラスヴェガスのカジノ、シーザーズパレス
©「ラスベガス」P・ヴェンチュリ著、石井和紘・伊藤公文訳、鹿島出版社

ているのです。

もうひとつ、デイズニー・ランドには「ノれる」人はのれるけれども「ノれない」人は徹底的にのれないという性格があるような気がします。それは、そのロケーションとも関係しているのでしょう。東京デイズニー・ランドでもいわゆる都心にあるのではなく、浦安というどっちかという田舎にあり、アメリカでもそうです。それで車やなんかで手間をかけて行くわけですが、そうやってわざわざ出掛けてくれた人には徹底的にサービスして盛り上げてくれるわけです。そうした別世界という楽園のようなものがあって、盛り上がりたいたい人間だけがそこへ向かうという構図は、どう見ても都市型の遊園地とは言えないのではないのでしょうか。

都市型の遊園地というのは、たとえばコペンハーゲンのチボリ・パークのようなものを指します。チボリ・パークはまず鉄道の駅の非常に近くに位置しています。ま

た、子供から、青年、老人と幅広い年齢層を対象としています。デイズニー・ランドも幅広い客層を集めていますが、それでも実際にはかなり対象は限られているのではないのでしょうか。現在、とくにデイズニー・ワールドのEPCOT（エプコット）センターはシルバー・エイジのオーディエンスメントと化しています。ですから、デイズニー・ワールドがなくて、デイズニー・ランドがあつてMGMがあつて、マジック・キングダムがあつて、それらを補足するデイズニー・リゾートがあつて……と、それで初めて完結しているというようなところがあるわけです。そういう中では眺めるとデイズニー・ランドはどちらかというと子供とか若い人向けで、老人までを含めたすべての世代の人がその場所と一緒に楽しむという場所ではないようです。

こうした、代理店的、公共領域的、田舎型遊園地的という特徴はどういった背景をもっているのか、

次に考えてみましょう。

都市のシミュレーションとしてのデイズニー・ランド

人間はこれまで築き上げてきた社会を、できるだけ自分の手元に集めたいという欲望があります。古代から未来まで、またあるいは世界各国……と。そうした欲望実現の具体的な動きは一九世紀からあつたわけですが、普通は単品ものが中心でした。古代の石であるとか、未来の宇宙船であるとか、そういった単品を集める。ところが、デイズニー・ランドの場合は、まさに社会そのものを集めるので

す。 どういった社会が単純化して述べましょう。まず農業社会があります。これは一七世紀、あるいは一八世紀まで世界はすべて農業社会を営んでいたわけですから、騎士物語の類いなどの歴史物のほとんどはここに入ります。次に、産業社会。ここには、科学技術の問題が非常にうまいかたちで取り込

まれています。それから、消費社会としての都市社会。ここには、

パザールなんかを非常にうまく現代的に解釈し直して取り入れていきます。そして、情報社会。これはデイズニー・ランドのクオリティの高さを、工業的な量産性よりも情動的な量産性を目指してのものだというふうには理解すればよくわかるのではないのでしょうか。よくマニユアル化したコミュニケーションなどと批判的に言われたりもしますが、日本の場合などと異なり、手づくり的な要素を人材に期待する。だから徹底した教育プログラムがあるわけです。そうした徹底した高い質の追求によって、ひとつのことからイメージが連続して膨らんでいき、いつしか総合的なイメージを抱かせるといったことが可能になるのです。こうしたことは、情報社会における情報の生産性、あるいは量産性を意図しているにほかならないのです。 こうした、農業社会、産業社会、都市社会、情報社会といったもの

*フロリダ州オーランドのデイズニー・ワールドは現在ある二つのデイズニー・ランド(アナハイムと東京)よりも規模も大きく施設も多種である。デイズニー・ワールドは未来都市的空間であるEPCOTセンターとハリウッドの映画スタジオをそのまま持ち込んだようなMGMと、アナハイムや東京にあるものとほぼ同じマジックキングダムという二つのゾーンを中心に成り立っており、その他にも多様なレジャー施設をかねそなえた巨大テーマ・パークである。



上下：遊園地の祖と言われるコペンハーゲンのチボリ・パーク。近代の都市型遊園地の典型である。

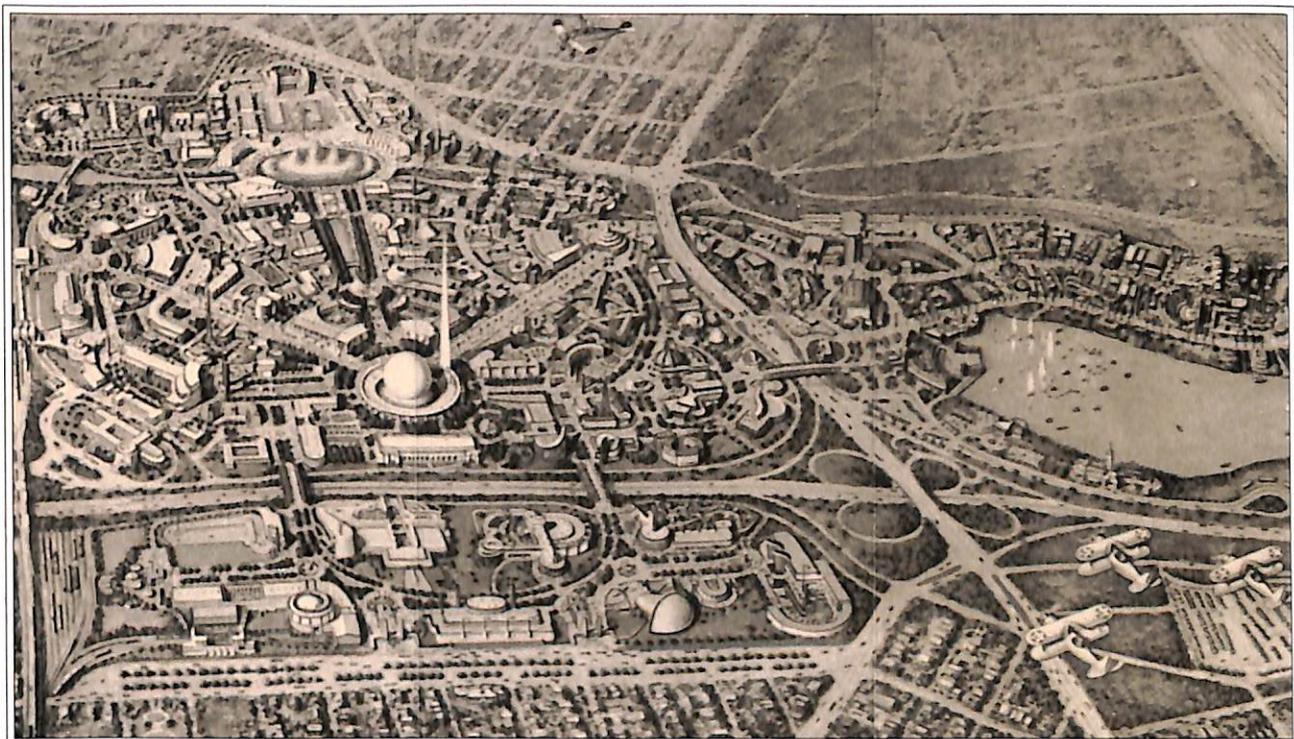
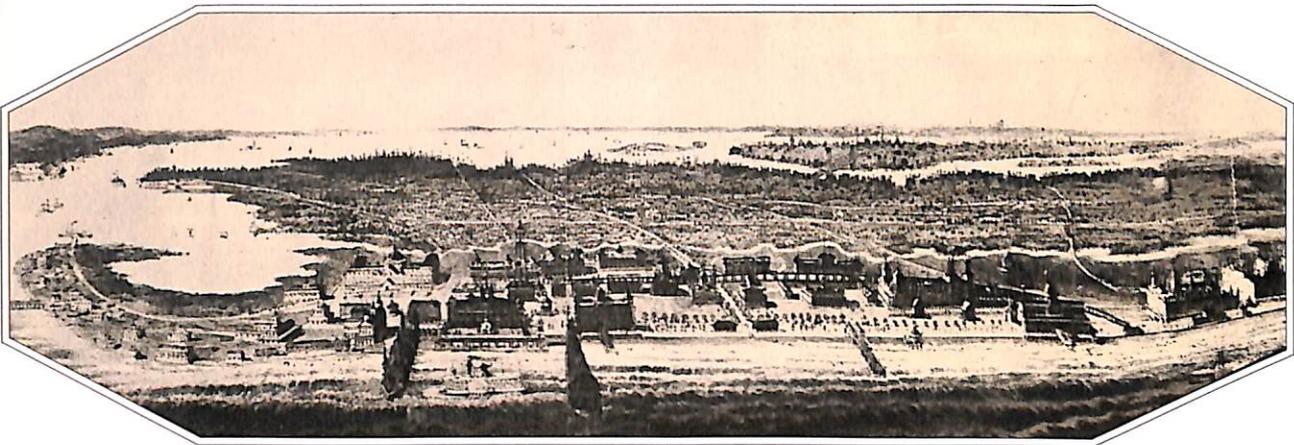


がモザイク状に組み入れられていて、それがゾーニングまできれいに貫かれている。いまやそういった世界はデイズニー・ランドの中だけには納まりきれず、デイズニー・ワールドであるとか農業的体験と研究を目的としたテーマ・パークの構想という方向へと展開されようとしています。こうした濃縮された要素がモザイク状に組み合わされている様子は、まさに現代の都市社会にほかならないと言つことができるでしょう。

日が昇って降りるといふような等身大の時間軸をもつ農業社会と、そうした一日の仕事を一時間でこなしてしまう産業社会の機械の時間軸と、さらにはそういったことを一瞬のうちに伝えてしまう情報社会の電子の時間軸と、多種多様な時間軸が混在するのが都市です。そういったものを、観客とのインタフェイス(媒体)を考慮し、神話的にプレゼンテーションして見せるのがデイズニー・ランドなので、そういった意味においては、

デイズニー・ランドは都市のシミュレーションであると言つことができるでしょう。ただ、デイズニー・ランドは都市のある一面をデフォルメして特化してショウケース化するわけですから、シミュレートされた都市はどこにも存在しないフィクションな都市だということには留意しておいた方がよいでしょう。

さて、収集され配置された社会の塊をつないでいるのが、道路と呼ばれる乗り物です。モノレールであったり、バスであったり、自動車であったり、馬車であったり、潜水艦であったり、自動プロムナードであったりします。つまりは、機械の乗りもの、輸送手段です。そういったものに乗って様々な社会を巡るわけで、これは言ってみれば動く劇場です。ところで、こうした機械輸送は集団的なアクセス(交通手段)をもつ人員の輸送には適さないものです。どうということかという、デイズニー・ランド以前のコニー・アイランドな



1900年のユニバーサル・ランド全貌。中・1900年ニューヨーク博の会場。写真のほぼ中央に見える円形の建物は水晶宮で、この水晶宮とディズニーワールドのEPCOTの宇宙船地球号がよく似ている。◎大阪府立中之島図書館蔵「Official Guide Book, New York World's Fair 1939」下・フリーエはユニバーサル都市の構想を考えたが、これに関連する計画図の類は一切残さなかった。しかし後の人々がフリーエのフアランスタール(産業ユニバーサル都市)に基づいて考えた図面は、いくつか残っている。これもその一つ。

どの遊園地というのは、大衆が大挙して押し寄せる集団アクセス型のものでした。機械輸送はそういうことに対応できるものではなく、言ってみれば機械輸送を導入したディズニー・ランドは個人アクセス型を初めて採用した遊園地だったのです。これは亡くなったイギリス人の建築批評家レイナー・パンナムという人が言った事なのですが、ウォルト・ディズニー自身がハリウッドとか南カリフォルニアの車社会の生活に慣れていて、車というのは典型的な個人アクセスのシステムを構築しているわけですから、自然に個人アクセス型の遊園地をつくり上げたのだらうというのです。確かに、フロントガラスに次から次へと開ける風景という構造は、動く劇場にほかなりません。

ところで、こうした多種多様な世界と、それを緊密に結び発達した交通システムと、さらには先ほどの代理店業務がひとつの企業体に備わっているということを考えると、これはまさに国家だと言えう事ができるでしょう。事実、ディズニー・ランドに行くということとはひとつの国家に入ること、その国民になるためにいくつかのルールも設けられていたりします。ただ、この国家にも限界があります。限界というか

そうした樂園は壁で囲まれた内部に限ったことだという当たり前の事実があるわけです。しかしまた逆に、そういった限られた世界であってもそこを単独の主体が経営するわけですから、現代の都市が複数主体ゆえに、いろいろな問題で行き詰まり状態にあるのに対し、理想的なものを非常に明快なかたちで展開できるという利点はあるのです。

都市開発から都市経営へ

コンポジションという意味でディズニー・ランドと似ているのはニューヨーク世界博です。ニューヨーク世界博は一九三九年に開かれたのですが、ポスターなんかを見てわかりますがEPCOTセンターにそっくりです。また、もう少し溯って、一八九三年に開催されたシカゴ万博のホワイトシティと、ニューヨークのユニバーサルランド内につくられていたドリムランド、そういったものにハリウッドでつちかされた映画の規範(ノウハウ)が加えられることによって、ディズニー・ランドの空間は構成されています。しかし、最初に触れた「learning from Disney Land」に引きつけて言うように、都市の開発について何かを学ぶというよりは、都市の経営について何かを学ぶという方が、より

効果的ではないかと思われまます。

今、都市は開発、開発と大きく言われますが、その都市にとって実際的な問題は、いろいろな場所を切り拓いたりつぶして開発するというのではなく、どういうふうにして都市を運営していくか、あるいは運営していくかということとです。都市は今や開発の時代から経営の時代に移りつつあると言ってもよいのです。それはある意味では、都市の成熟化の証です。

このとき、開発というのはハード・インフラストラクチャーの整備を意味しますが、経営というのはソフト・インフラストラクチャーの整備を意味します。ではソフト・インフラストラクチャーとは何かと言くと、それは人材や権利関係のネットワークであったり、メディアの拠点性であったり、または総合的なイメージづくりであったりするわけですが、そのいずれもが情報社会における情報の量産性の核になるものです。ディズニー・ランドを施設としてだけ注目するのではなく、ウォルト・ディズニー社が各地に展開する経営戦略として眺めることは、そういった経営とかマネジメントといった視点からものごとを考える上では非常に有効なのではないのでしょうか。ディズニー・ランド内部のゾーニ

ングではなく、ディズニー・ランドをひとつのゾーンとして、オーランド地区開発計画(フロリダのディズニー・ワールドを含んだ周辺の地区開発)とか、ディズニー・リゾートとかといったかたちで展開される世界戦略の思想は、一九世紀のユートピア構想家シャルル・フーリエのフアランスタール(産業ユートピア都市)を、局所配置するようなもので、既にそこではハードは前提とされていて、むしろ前面に出てくるのはソフトなのです。

ディズニー・ランドの場合、細かいところを見れば決して飛びぬけて先端的なものばかりではありませんし、技術的には高いレベルにあります。デザイン的にはそれほど大したことはありません。ただ、それを統括する経営思想、経営理念のようなものが見えてくると、そういったもののどれもがなるほど合理的にできているなど思わせるようなものに仕上がっているのです。そうした、より総合的で大局的な視点から眺めたときにこそ、都市にとって学ぶべきものが見えてくるようになります。(談) ひこさか・ゆたか

(建築家・環境デザイナー)

今日のユートピアの中で 変わわりゆく遊びの構造

柏木博
仙田満
山岸健

日常と非日常の相互浸透

柏木 デイズニー・ランドについて一言で表現するのはなかなか難しいのですが、よく言われるのはそれが今日の消費社会を凝縮したモデルだという視点です。ポンドリヤールによれば、アメリカという消費社会は今やほとんどデイズニー・ランド化している。そうした今日の消費社会があるいは都市社会の特徴をデイズニー・ランドに見て分析しようというのがこれまでの典型的なデイズニー・ランドに対する語り口であったように思います。僕は、カリフォルニアのデイズニー・ランドではなく、フロリダのデイズニー・ワールドの方へ行っただけです。デイズニー・ワールドはデイズニー・ランドと同じようなマジック・キングダムと、科学

技術をアミューズメントとして見せるEPCOT（エプコット）センターと、映画会社MG Mのスタジオの三つのセクションによって構成された巨大な施設で、一九七一年からつくり始めて、未だに完成していないんです。デイズニー・ワールドは、デイズニー・ランドをもっと今日的にした感じと想ってもらえばいいと思います。確かにカリフォルニアのデイズニー・ランドに対して、EPCOTセンターを含むデイズニー・ワールドというのは、消費社会というだけではなく、さらに電子化された情報都市社会といったようなモデルとしても見ることができているのではないかと思います。いずれにせよデイズニー・ランドは、社会的な視点からは批判的なモデルとして対象化されていますが、不思議なことにもそうやって批判的に

見ながらも、その内部へ入り込んでしまふとそれなりに楽しくなってしまう。ポンドリヤールを始めいろんなひとがうまく分析しているけれども、この楽しい気持ちになるのはいったい何なのかというところは、うまく説明できていないような気がします。それは、消費社会がなぜひとを楽しませるのかといった問題ともつながってきています。

なかにはデイズニーの映画体験なども含まれるでしょうが、そうした重層化した体験、経験がそのなかでもう一度思い出される。ひとそれぞれの生活史とひとつとなった意味世界が、デイズニー・ランドで追体験される。デイズニー・ランドは単なる空間的・場所的世界に終わっていない。デイズニー・ランドほど楽しさにあふれた時間的・空間的世界は、珍しいと思います。



かわぎ・ひろし
東京造形大学助教授



せんだ・みつる
環境デザイナー



やまぎし・たけし
慶應義塾大学文学部教授

くばりがきいた、パフォーマンスにつくられたバラエティ豊かに方向づけられた場所はないと思います。ちなみに意味という言葉には方向という解釈もあります。

実現したユートピア

仙田 今、山岸先生が言われたように、確かにデイズニー・ランドはもうひとつの別の世界、アナザーワールドなんですね。アナザーワールドと言ってもいろいろあって、かつての長崎の出島や吉原なども一種のアナザーワールドだったと思うんですが、デイズニー・ランドは幸福、とりわけ家庭の幸福という概念でまとめられたアナザーワールドだと思うんです。日常世界というのは、幸福ばかりではなく不幸もあれば、さまざまな問題がひしめいているわけですが、そういう部分は全部とっばらしてしまっ、とにかく幸福というだけでまとめってしまった世界がデイズニー・ランドで、そういう意味のアナザーワールドだろうと思います。デイズニー・ランドも遊園地の一種ですが、それまでの遊園地がひとと言えは眩暈の空間——フランスの思想家カイヨワが『遊びと人間』の中で指摘した一時的な肉体的・精神的パニック状態——だったのに対して、デイズニー・ランドは夢や希望、勇気といったものと合わさったような幸せの空間としたところが、それまでの遊園地と大きく違う所だろうと



かつての日本におけるアナザーワールド。
上：江戸、吉原の暮れの様子。◎緑園書館蔵 隈田川両岸一覽（葛飾北斎）
下：長崎の出島。



山岸 東京デイズニー・ランドには、「イツ・ア・スモールワールド」というアトラクションがありますね。世界各国の民族衣装を着た人形たちが歌っているところを船に乗って回るといふもので、た

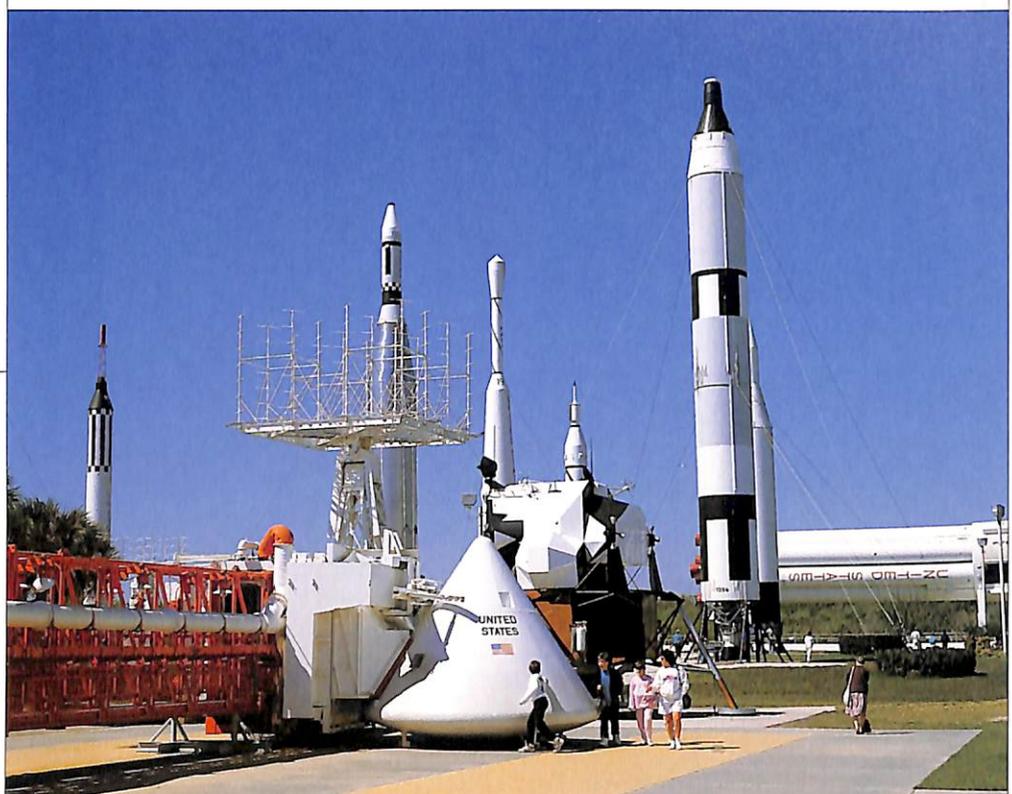
わいもないものと言ってしまうとそれまでなんです。私も感動したひとりです。顔に笑みをいっばいに浮べた人形たちが、それぞれのお国の言葉で歌う「世界はひとつ」という歌詞を聞いてみると、幸福というものを実感します。あれは、今お

つしやった意味での幸福そのものですね。仙田 あれはファンが多いそうで、お年寄りの婦人がすごく感激するらしいんです。あれこそデイズニー的幸福の世界を象徴するアトラクションだと思います。柏木 デイズニー・ランド、デイズニー・ワールドはたぶんウォルト・デイズニーのユートピア思想から出ているんです。それは彼自身の考える幸福、清潔といったものの具体的表現なんです。それがとりあえずあるエリア（区域）の内部に実現する。しかし、デイズニー・ワールドを歩いてみて分かったんですが、黒人をひとりも見かけなかった。生井英考（文化史・映像論）さんも指摘していたことですが、デイズニーのつくる物語には黒人がなぜか出てこない。だから、ユートピアといっても白人世界のきわめて特殊なユートピアなんです。もうひとつ言えることは、ヨーロッパ世界では一九世紀以来ある理念をもって建築家や都市計画家、デザイナーがユートピアをつくらうとしてほとんど挫折する。ところが、アメリカではアナザーワールドとしてのユートピアをとにかく実現してしまう。しかもおもしろいのは、現実のアメリカの都市の方もそうしたアミューズメントなユートピアになってしまっている部分がたくさんあって、アメリカ全体が一種ユートピア化（デイズニー的な意味での）してしまっただけです。

山岸 どこにもない場所がユートピア世

界ですが、そのユートピアが東京の場合浦安の埋立て地という人工の土地に実現したということも、考えてみれば象徴的なことです。

山岸 戦後のそういうアメリカ文化の浸透があって、その中でデイズニーのキャラクターがメディアを通して家庭の中に入り込んでいった。東京デイズニー・ランドができる前に、私たちの身近



つまりアメリカ型の戦争というのは持ち込み型なんです。そうやって、結果的にアメリカ文化を植えつけていく。パクス・ブリタニカ（一九世紀のイギリス）の時代にイギリスは世界中に英語をばらまき、男はみんなネクタイをするように



なった。パスク・アメリカーナ（第二次大戦後のアメリカ）の時代はデイズニーの世界、ハリウッドの世界をばらまいたわけです。アメリカナイゼーションというのは、日本の場合でも戦後すぐに始まっていますね。彼らはとにかく何かから何ま



上：ハワイ島マウナケアにつくられた「ゴルフ場」
下：同じくマウナケアのビーチ ©ともPPS

にはデイズニー的な世界とも言えるものが既にあったように思います。
山岸 おもしろいのは、アメリカというのは第二次大戦中にヒトラーやムッソリーニ、チャーチル、裕仁のようなカリスマ性を持った実在する人物をつくらな

山岸 私何回か東京デイズニー・ランドに行ってますが、まさにあれはアメリカ以外の何もでもない。強烈なアメリカ体験です。
山岸 私は何回か東京デイズニー・ランドに行ってますが、まさにあれはアメリカ以外の何もでもない。強烈なアメリカ体験です。
山岸 私は何回か東京デイズニー・ランドに行ってますが、まさにあれはアメリカ以外の何もでもない。強烈なアメリカ体験です。
山岸 私は何回か東京デイズニー・ランドに行ってますが、まさにあれはアメリカ以外の何もでもない。強烈なアメリカ体験です。

山岸 公園、遊園地、広場、あるいは市街地と並べると、デイズニー・ランドというのはどれに分類されるのでしょうか。街並みがあり、商業空間もある。単なる遊園地とは言えないと思うんです。遊園地化された歴史の街並みが私たちの目に入ってくる。もっと重層的で、多層的な場所という感じを私は持っています……。

コンピュータ・ゲームのような場所

山岸 パフォーマンスとスペクタクルを最大限に体験させてくれる空間があり、最終的には遊園地に収斂していくとは思いますが、歩き回れる絵本という感じもあって、そういう風に見ると、遊園地というよりも博覧会場に近いですね。

山岸 それと、東京デイズニー・ランドを見て強く感じるの、一種の島だということ。外と遮断された別世界、またイメージとしても島の的です。
山岸 デイズニー・ワールドは、飛行機で行きますから特に島の的です。フロリダ州オーランドの飛行場に降りた瞬間からもう全体がデイズニー・ワールドという感じなんです。境界線らしきものがない。デイズニー・ワールドに行くまでリゾート・ホテルやレストランが立ち並んでいるんですが、それらはみんなデイズニー・ワールドの一部になってしまっているような感じを受けます。それがEPCOTセンターやマジックキングダムという人工的な環境と相俟ってつくりだす世界は、まさに一個の人工の島です。さらにすごいのは、そこから一時間くらいのところにはNASAスペース・センターがあってハイパー（超）な軍事テクノロジーが作動し続けている。抜けるような青空の下に、軍事テクノロジーと幸福のユートピアが背中合せで張りついている。先ほど山岸先生はデイズニー・ランドはアメリカだとおっしゃったけれど、まさにこれもアメリカなんです。

山岸 戦後のそういうアメリカ文化の浸透があって、その中でデイズニーのキャラクターがメディアを通して家庭の中に入り込んでいった。東京デイズニー・ランドができる前に、私たちの身近

山岸 戦後のそういうアメリカ文化の浸透があって、その中でデイズニーのキャラクターがメディアを通して家庭の中に入り込んでいった。東京デイズニー・ランドができる前に、私たちの身近

にはデイズニー的な世界とも言えるものが既にあったように思います。
山岸 おもしろいのは、アメリカというのは第二次大戦中にヒトラーやムッソリーニ、チャーチル、裕仁のようなカリスマ性を持った実在する人物をつくらな

山岸 パフォーマンスとスペクタクルを最大限に体験させてくれる空間があり、最終的には遊園地に収斂していくとは思いますが、歩き回れる絵本という感じもあって、そういう風に見ると、遊園地というよりも博覧会場に近いですね。

山岸 それと、東京デイズニー・ランドを見て強く感じるの、一種の島だということ。外と遮断された別世界、またイメージとしても島の的です。
山岸 デイズニー・ワールドは、飛行機で行きますから特に島の的です。フロリダ州オーランドの飛行場に降りた瞬間からもう全体がデイズニー・ワールドという感じなんです。境界線らしきものがない。デイズニー・ワールドに行くまでリゾート・ホテルやレストランが立ち並んでいるんですが、それらはみんなデイズニー・ワールドの一部になってしまっているような感じを受けます。それがEPCOTセンターやマジックキングダムという人工的な環境と相俟ってつくりだす世界は、まさに一個の人工の島です。さらにすごいのは、そこから一時間くらいのところにはNASAスペース・センターがあってハイパー（超）な軍事テクノロジーが作動し続けている。抜けるような青空の下に、軍事テクノロジーと幸福のユートピアが背中合せで張りついている。先ほど山岸先生はデイズニー・ランドはアメリカだとおっしゃったけれど、まさにこれもアメリカなんです。

すね。あとこれはいろんなひとが指摘していることですが、ディズニー・ランドには高い視点がないということ。つまり全貌を見渡すような俯瞰する視点が欠如しているんです。

仙田 遊園地というのは必ずといっていいほど観覧車とか高い塔があるんです。横浜でも一〇〇mの観覧車をつくった。ディズニー・ランドには確かにないですね。高さというのも眩暈の体験ですが、東京ディズニー・ランドの場合は、中にならばかりかその周囲のホテルの高さ制限もしています。高層ビルを建てさせない。そういうような方法でアナザーワールドとしてのアイデンティティを確保しているんじゃないですか。空間的な演出としては徹底してますね。

柏木 シンデレラ城は登って上から見下ろせるのかなと思うと登れない。変な欲求不満に陥る(笑)。

山岸 やっぱり島なんです。島であるためには周囲が見えたりしてはいけない。孤立性・閉鎖性が崩れてしまつてはいけません。そのための工夫はそういう見事になされています。

柏木 たとえば東京ディズニー・ランドの場合、ウェスタンランド、アドベンチャーランド、ファンタジーランド、トゥモローランドといったセクション自体も孤立していて、互いに見えない設計になっています。全体も島なんです。その内部もまたそれぞれの島から成り立って

昨年開催された横浜博の会場風景。中央に大観覧車が見える
©「日経トレンディ」ph.堀口隆志



いるんです。

これはある意味でコンピュータ・ゲームやファミコン・ゲームに似ています。フェイス(相)が変わるとその前のフェイスが見えなくなる。やっっている子供たちは全体の繋がりがどうなっているか知らないんです。すごいハイパーリアル(超現実的)な世界なんです。ディズニー・ランドもまさにそうなんです。

山岸 映画のスクリーンに展開するようになりアリのシヨックが連続的に起こる。そのリアリティも決して単一的でなくバラエティに富んでいる。また、それぞれのセクションやランドがシンデレラ城をコア(核)にして放射状的に配置されているのも特徴的です。しか

もそれぞれのセクションの地面の色が違います。色によるコントロール、また音によるコントロールも徹底しています。私たちは、ディズニー・ランドでさまざまななたちで方向づけられた場所を体験します。

仙田 そういうハード面では、これまでの遊園地とは全く違いますね。日本の代表的な遊園地には、豊島園、後樂園、宝塚ファミリーランドの三つがあります。これらはもともとアメリカのディズニー・ランドを参考にしているディズニー・ランドとは違う、きわめて日本的なものになっている。ディズニー・ランドのハードを取り入れつつも、それぞれがオリジナルな空間をつくり出しています。

柏木 そこに本家ディズニー・ランドが乗り込んできたわけですね。資料によると東京ディズニー・ランドの年間入場者数は一〇〇万人、ディズニー・ワールドは年間二五〇〇万人ということ。七〇年の大阪万博がちょうど二五〇〇万人。昨年の横浜博がその半分。恒常的にそれだけの膨大な人を集めるわけですから、凄まじいものがあります。

仙田 だから思うんですが、これはハードだけの問題じゃないんです。パフォーマンスや従業員の教育を含めて、そのもてなしかたがこれまでの遊園地と全く違うんです。その違いは、決定的ですね。メンテナンスなんか徹底しています。た

たとえば、芝生ひとつとっても日本は亜熱帯ですから最低でも年に二回、ちゃんとやるんだつたら五回は手入れの必要がある。ヨーロッパの公園の芝生はきれいだがよく言いますが、向こうは放っておいても雑草なんかあまり生えない。東京ディズニー・ランドはそういう意味でのメンテナンスも完璧です。今、日本でも東京ディズニー・ランドの成功に触発されてアミューズメント施設の建設プランが目白押しなのですが、似たものができるかもしれないですが、真似できるのはせいぜい表面だけのことで、ソフトが追いつかなければ絶対失敗します。

消費というあそび

山岸 実は今日、昼間、東京ディズニー・ランドに行ってきたんですが、パレードでクリスマスツリーを型どったぬいぐるみを着たキャラクターが、ミッキーやミニーといった他のキャラクターと同じように演技をしていて、とてもお客が喜んでいたので印象的でした。

柏木 デイズニー・ランドにとってはああいうキャラクターがお客には人気がありますね。そういう点で言えば、私たち自身もディズニー・ランドという空間にとつては貴重な要素なのかもしれない。ディズニー・ランドの風景の中心となつているのは、入場者それぞれの姿ではないかと思っています。

●二世紀の都市を提案する ウォルト・ディズニー・ワールド

ロスのディズニー・ランドに続くディズニー二番目のテーマパーク、ウォルト・ディズニー・ワールド(WDW)は、一九七一年、フロリダ州オーランドに開園した。東京の山の手線がすっぽり入る一万一千ヘクタールという広大な敷地に、ディズニー・ランドとほぼ同じ「マジック・キングダム」、未来の都市の在り方を探る「EPCOTセンター」、そして昨年五月には、映画の世界が体験できる「MGMスタジオ」がオープン。それぞれのテーマに沿って、最新のテクノロジーを駆使したアトラクションが用意されている。中でも、かねてディズニーが提唱していたエクスペリメンタル・プロトタイプ・コミュニティ・オブ・トゥモロウ(実験的未來社会)を形にしたEPCOTセンターはWDWの中核を成し、(宇宙船地球号)をシンボルとするフューチャー・ワールドと、ラグーンをとりまくワールド・ショーケースから構成されている。フューチャー・ワールドには、M・ジャクソン主演の3D映画「キャプテン・EO」も上映されている。(ジャニー・イントウ・イマジネーション、未来の農業の姿に触れる(サ・ランド)、太古を探る未来のエネルギー問題を探究する「ユニヴァース・オブ・エネジー」など九つのパビリオンがあり、世界各国の擬似環境をミニチュア化したワールド・ショーケースでは、ラグーンのボートで「三分間世界一周」が楽しめる。

これらの施設は、緑が溢れる広々としたスペースに取り巻かれている。池や湖、ビーチがあり、十以上のホテルや会議場等の都市施設、三つのゴルフ場、各種スポーツ施設やナイトクラブ等のアミューズメント施設が点在し、湖畔にはレクリエーションのための集客がつけられ世界有数のリゾート地としても名高い。また園内では、無公害の電気自動車、圧縮ゴミ処理装置、木や植物の持つ天然のろ過作用を利用した汚水処理装置等々、環境保全のための新技術が採用されている。



上:宝塚歌劇のレビュー。宝塚歌劇は当初、宝塚新温泉の余興として企画された。それは次第に発展し、今では宝塚の家紋であり、また日本の少女たちのあこがれの存在でもある。下:宝塚ファミリーランドの全景。



いうような反対があつて、結局それが初めて最後になつてしまつたようです。とにかく日本は劇場ひとつつくるにしても施設優先で、中身のことを考えない。格好は似ててもプログラムがまるでないんです。

山岸 今日デイズニー・ランドへ行つて気持ちよかつたのは、乳母車が多かつたことです。乳母車に乗せられた子供はもちろんデイズニー・ランドのことは分らないでしょうが、親には子供と一緒に喜びと満足感があると思います。

親も楽しんでる。これぞデイズニー・ランドだという風景でした。
柏木 僕もデイズニー・ワールドで同じ印象を受けました。やっぱり乳母車が多かつた。遊びの質が変わつたんでしょうか。親子

で遊ぶということが多くなつたんじゃないでしょうか。その傾向がデイズニー・ランドに出ているんだと思う。
仙田 それは変わつていきますよ。最近では土曜日・日曜日というと、近所の公園は閑散としています。子供たちは、みんな

豊島園のシンボルとも言ふべき乗り物、エルドラド。この回転木馬は1907年に西ドイツの名工、ヒューゴ・ハッセの手によってつくりだされた。ヨーロッパ各地をめぐつた後にアメリカのコーアイランドへ、そして1970年に豊島園にやってきた歴史のある木馬である。左ページ：豊島園の園内 ph.伊奈英次



家族でどこかへ出かけているんです。我々の時代には考えられなかつたことです。

山岸 それから若いカップルもたくさんいました。今や、東京デイズニー・ランドは、最高のデート・コースのようです。デイズニー・ランドでは、誰でも何かが楽しめる。大人でも子供にかえられる。

柏木 子供の遊びというよりも、大人の遊びを変えたのかもしれない。最初に言いましたように、消費行為を遊びのいわば唯一の方法にしてしまつたわけですから。見方を変えれば、デイズニー・ランドは次から次へと消費社会をパノラマのように見せる場所でもあります。買い物というものは、かつてはモノがなくなつた時に発生した行為だつたわけですが、今やモノを買うことが気晴らしになっている。これはある意味ではすごいことです。

仙田 東京デイズニー・ランドの売り上げの半分は物販ですから、その意味では一種のショッピング・センターなんです。それに平均五回は行つているというように非常にリピートが増えている。ある面から見れば十分都市機能を持った施設だとも言えますね。

山岸 浦安と言つても、今では地下鉄などでほんの三〇分ぐらいで行ける場所に



なつたわけですから、東京デイズニー・ランドは東京のエリア内です。これまでの話を伺つてみると、まさに現代の都市をある意味で集約しているのがデイズニー・ランドのようですが、それが東京の目と鼻の先にある。デイズニー・ランドというのは、現代の都市を見ていくための鏡のような位置を占めているような気がします。ただ、ひとつ気になるのは消費という言葉にはいささか抵抗を感じるんです。確かに消費社会のモデルかもしれないけれども、消費というのは、私は私たちの生活や人生のある一面に過ぎないような気がします。人間的な生き方とか、ひとそれぞれのアイデン

ティティ(自己同一性・存在証明)とかという面から見てみると、デイズニー・ランドの位置づけもまた変わつてくるんじゃないでしょうか。

人生を生きるということは、ただ消費するだけではない。生活の楽しさ、人生を生きる喜びの追求に人びとが心を傾けるようになってきたのではないかと思います。このところ遊ぶことと人生を生きるということがだんだんひとつになつてきているように思います。遊びの中にも生活があるという時代になつてきたと思います。マイ・ファミリー・ライフとレジャー・ライフが広がつたその焦点にデイズニー・ランドが姿を見せて、私たちを迎えてくれるのです。デイズニー・ランドは遊びを眺める場所ではない。誰もがそこでは「ホモ・ルーデンス」(遊ぶひと) (ホイジンガの説による)になる。人びとはデイズニーのキャラクターとファンタジーの世界で誰かといつしよに楽しむ遊ぶのです。デイズニー・ランドは誰もがデイズニーのキャラクターとともに別人になつてしまふ。

仙田 僕は、消費という見方には賛成なすものがそろそろ出てきているような気がします。だから、ソフトの問題も含めて、もうちょっと広い視野からデイズニー・ランドを捉えることは重要かもしれない。柏木 ボードリヤールが「アメリカ」というエッセイで、ユートピアというのは、そのユートピアのおかげで苦しめられているかもしれないことを忘れさせていると言っています。だからそのユートピアが壊れないようにみんながんばつているんですが、ある意味ではそれは非常に滑稽だと言つてます。デイズニー・ランドのユートピアは、ほんとうのユートピアではもちろんない。しかし、とりあえずユートピアとして楽しんでしまおうとする。しかし、その瞬間からそのユートピアを我々は守ろうとするわけです。みんなて必死になつて生産し、消費する。そして、日本の場合は、とうとうそうしたユートピア的なデイズニー・ランドの世界が外側へ漏れ出してしまつて、たとえば原宿竹下通りのような消費都市を形成し始めてしまつた。

昭和20年、終戦直後の東京は見渡す限りの焼け野原で家のない人々はバラック小屋を建て、そこに住んだ ©毎日新聞社



私は、日本が高度成長に向かってひた走りを始めた一九五五年から六五年までの一〇年間、日本住宅公団で住宅づくりに携わっていました。そんなこともあって、今回から「戦後日本の住宅と政策」ということについて、お話をさせていたただくことになったのだと思います。しかし実を言えば私自身は、戦後いろいろな仕事にそれからそれへと移っていったので、住宅の問題についてはむしろその周りのことをやっていた方が多いと言えるでしょう。そんなわけで、諸先生方のようにつつこんだお話はできません。ですからそれぞれの所の当時の現場の雰囲気、あるいは裏話のようなことを中心にお話しようと思います。まあ、年寄りの昔話と思われるかも知れませんが、しばらくおつきあいください。

戦災復興時の住宅政策

本城 和彦

ので、その住宅復興部門の中核として住宅公団（公団の言わば前身です）が置かれ、戦時中ずっと労務者住宅建設を進めて来られた市浦健さんが任命されました。彼は戦争前夜の一九三〇年代中頃から堀口捨己、前川國男など優れた建築家や関連する工芸部門のエキスパートと一緒に「工作文化連盟」という団体をつくり、その機関誌として『現代建築』と

いう雑誌を発行していました。たまたま私は大学を卒業してまもなく、その編集のお手伝いをしており、そんな縁で私に住宅公団に来るようにとお誘いがあったのだと思います。私は雑誌の編集を通して、都市・住宅問題のことを多少は学んだものの、住宅政策の実務をやるのは全く初めてでしたので、正直に言って大いに戸惑ったのですが、結局その方向に踏み切ったのですから、まあ、ひとつの時代の流れの中での転機であったと言えるでしょう。

最初にそこでやった仕事は復興基準を作成することでした。当時の状況は全く惨憺たるもので、どこから手をつけて良いか分からない。しかも戦時中から引き継いだ住宅基準には、神棚や縁側や床の間などを削るというところも出てきます。そこで何とんでも一番頼りになったのは、住宅公団の研究部で西山外三さんが中心となって進められた庶民の住まい方の研究をまとめた住宅論でした。それはやがて私たちが住宅公団で発展させた食寝分離型の住宅系列にもつながっていきます。

その後まもなく、私は経済安定本部（安本）の建設局に向向することになりました。そこでの一番大切な仕事は公共事業予算を編成することです。この仕事の要である公共事業課長には、大蔵省の生え抜きのエリートが遣わされ、それに向かって各省から出向する課員がそれぞれの省を代表して予算要求を述べ立て、その獲得に努力する。そんな中で私が痛感したことは、こんなひどい住宅難でありながら住宅部門には他の公共事業のような圧力団体が無いということでした。ですから建築屋は要求側よりもむしろ調整側にまわってしまふことになる。私もどうもそうした側であったようです。



当時の本城氏(右)と雑誌『住宅』編集長の高橋寿夫氏

元首相が三代目の公共事業課長として大蔵省からやってこられた。その役はまさに予算を割り振りすることです。それに当時の池田首相の腹心の大平さんが抜擢されたんです。確かに彼はなかなか大した人で、それぞれの人の話をよく聞き、押さえるところは押さえ、うまく予算をまとめていったと思います。ある日、大平さんがGHQから帰ってきて、みんなの前で「おれは今日は、都市があらかた焼けてしまった今こそが日本の都市計画にとつてはまさにゴールデン・チャンスだと言つて頑張つただけけど、ダメだった」と悲憤慷慨していた。その頃は多分英語もあまりうまくなかった大平さんが、慣れない英語で懸命にGHQに掛け合った姿を想像すると、まさに今昔の感にたえぬものがあります。まあ、そんなふうに変な時代ではあつたけれど、みんなが何とか日本を復興していこうという志に満ちていて、思い出してみるとなかなか楽しい時代でした。

その後、国土総合開発計画をやることになり、ここで先進地域主導の開発集中型か後進地域優先の格差是正型かというところで、また一波乱起こるのですが、それは次回に譲ることにしましょう。(談)

ほんじょう・まさひこ (財団法人国際開発センター理事)

◀第一住宅建設協会の経歴▶

昭和30年、第一生命保険相互会社の基金をもとに設立された財団法人であります。現在は、公益法人の理念にもとづき住宅にかかわる土地利用計画・居住環境計画・住生活改善に関する調査研究・啓蒙活動をつづけ、民間として稀有の建設大臣表彰と建設大臣感謝状をうけました。

◀本誌発行の趣旨▶

住宅戸数はすでに全世帯数を上まわり、住宅問題は数からその内容に変わりつつあります。それと同時に土地利用・住居環境といった都市に関する問題もクローズアップされてきました。住居の中だけに豊かさを求めるのではなく、膨大な資本の投下された都市とその仕組みについてそこに居住するものが考え、また自分のものとするものが求められる時代になってきました。そのための一助として、日本と諸外国の都市を事例にとりあげ、どなたにもご理解いただけるよう編集発行していきたいと思っています。

●バックナンバーの紹介●

- No.1 特集「都市の幹線道路」(1984.2)
花のバリはどのようにして造られたか/鈴木博之
〈座談会〉昔の道、今の道/井上孝・日笠端・高見澤たか子
幹線道路——道のしくみと生活/小場瀬令二
- No.2 特集「都市公園」(1984.5)
〈座談会〉いま、公園抜きに都市は語れない
/佐藤昌・日笠端・高見澤たか子
造園の博物誌/鈴木博之
- No.3 特集「都市と河川」(1984.12)
偉大なる川、ラインの旅/小塩節
〈座談会〉川とともに生まれた都市、都市とともに育つ川
/高橋裕・日笠端・高見澤たか子
川から見たヨーロッパの都市空間/榊山絃一
- No.4 特集「子どものための都市計画」(1985.6)
〈座談会〉都市計画と子ども空間/日笠端・小川信子・大村謙二郎
子どものための住宅環境/延藤安弘
- No.5 特集「都市と盛り場」(1985.12)
〈座談会〉文化的な活力を生み出す盛り場の源流を求めて
/日笠端・陳内秀信・高見澤たか子
ロンドンと盛り場/山岸健
- No.6 特集「都市計画と神社仏閣」(1986.5)
江戸の都市空間と神社仏閣/陳内秀信
〈座談会〉都市の聖なる空間/伊藤ていじ・榊山絃一・鈴木博之
- No.7 特集「住宅地の道路と家並み」(1986.9)
住宅地の道路の成り立ち/日端康雄
〈座談会〉欧米と日本・住宅地の家並みと道のデザイン
/芦原義信・日笠端・陳内秀信
- No.8 特集「都市とヒューマンスケール」(1987.3)
ヒューマンスケールとはなにか/戸沼幸市
〈座談会〉ヒューマンスケールと都市
/柴田徳衛・楨文彦・尾島俊雄・戸沼幸市
- No.9 特集「都市と水辺」(1987.7)
今水辺を問う意味とは/富山和子
〈座談会〉都市生活と水辺
/川田順造・小林治人・日笠端・高見澤たか子
都市の水辺空間のデザイン/鈴木信宏
- No.10 特集「都市の景観」(1987.12)
よりよい都市景観をつくるために/日笠端
〈対談〉都市に求められる理想的な景観/林泰義・富田玲子
都市の表情をつくる建物/渡辺定夫
まちづくり思い出ばなし⑨(No.2より連載)/高山英華
- No.11 特集「都市と防火」(1988.7)
最近の防災計画/日端康雄
〈鼎談〉人類の居住史と火事の歴史を考える
/伊藤滋・榊山絃一・徳田敦司
江戸火消の歴史/池上彰彦
- No.12 特集「都市とアメニティ」(1988.12)
アメニティとは何か/日笠端
〈座談会〉都市のアメニティを探る
/藤森照信・枝川公一・松葉一清・徳田敦司
第六感の住宅建築/宮脇檀
- No.13 特集「都市と運河」(1989.8)
世界の「水の都」/陳内秀信
〈対談〉江戸人と水/宮村忠・田中優子
〈ルポ〉日本の運河、その消長と現状/岡本啓志・中岡義介・峰山富美
- No.14 特集「都市再開発とアーバンデザイン」(1989.12)
再開発とアーバンデザイン/日端康雄
脱近代主義による都市再開発/窪田陽一
〈ルポ〉横浜、幕張に見る首都圏の再開発/深海由起子
〈鼎談〉都市の変容/奥出直人・隈研吾・吉見俊哉
都市デザインと都市プロデュース/浜野安宏
まちづくりについて思うこと④(No.11より連載)/武基雄

City & Life No.15

[企画委員]

日笠 端(東京大学名誉教授)
日端康雄(筑波大学社会学系助教授)
高橋公子(日本女子大学住居学科教授)
丸岡義雄(当協会常務理事)

1990年3月発行

[編集・発行]

財団法人第一住宅建設協会
東京都千代田区有楽町1丁目13番1号
第一生命ビル内 TEL.03-212-0787

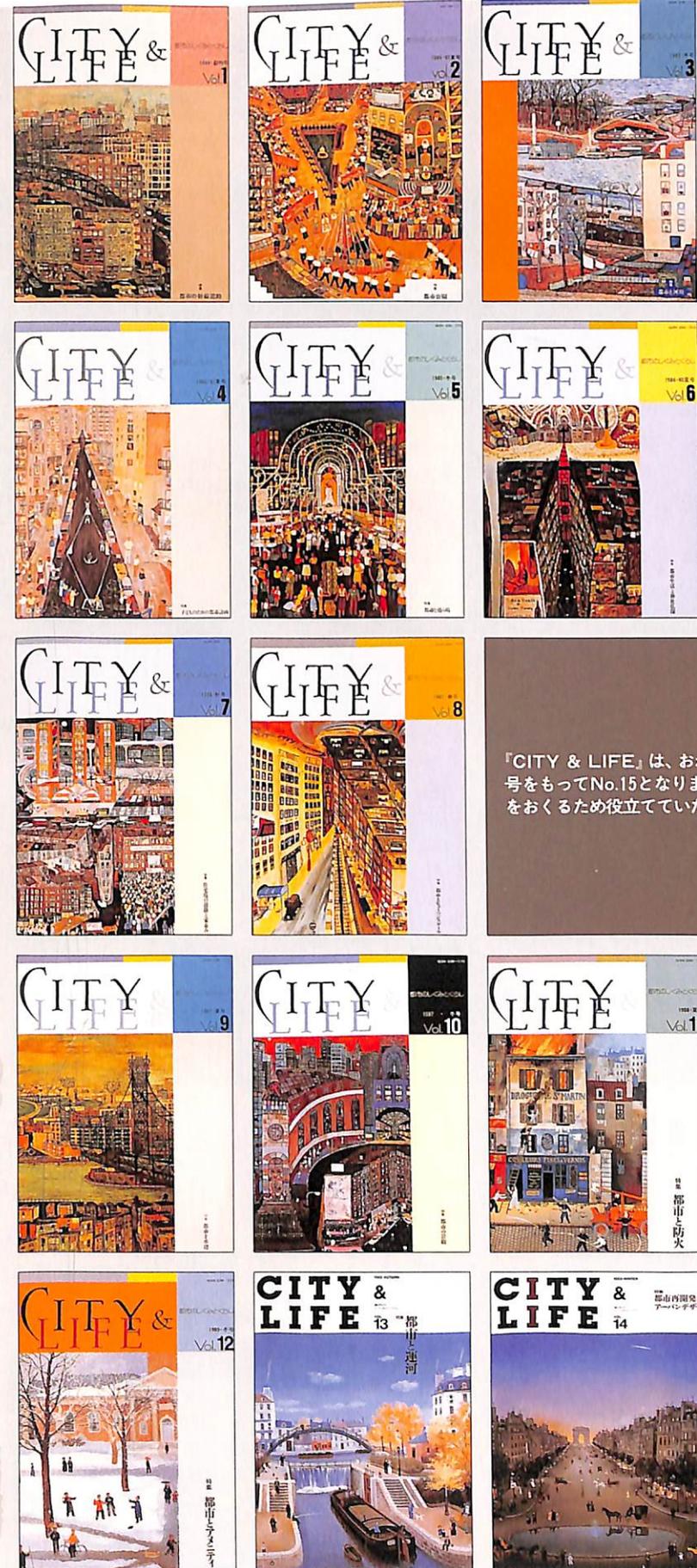
[編集・デザイン協力]

株式会社アルシーヴ社

/ライス・スタジオ

[印刷]株式会社恒陽社印刷所

頒価500円・送料210円



「CITY & LIFE」は、おかげさまで創刊以来各方面のご好評をいただき、本号をもってNo.15となりました。今後ともご愛読を願い、よりよき都市生活をおくるため役立てていただきたいと思います。(内容は主要部分のみ)

◀第一住宅建設協会の経歴▶

昭和30年、第一生命保険相互会社の基金をもとに設立された財団法人であります。現在は、公益法人の理念にもとづき住宅にかかわる土地利用計画・居住環境計画・住生活改善に関する調査研究・啓蒙活動をつづけ、民間として稀有の建設大臣表彰と建設大臣感謝状をうけました。

◀本誌発行の趣旨▶

住宅戸数はすでに全世帯数を上まわり、住宅問題は数からその内容に変わりつつあります。それと同時に土地利用・住居環境といった都市に関する問題もクローズアップされてきました。住居の中だけに豊かさを求めるのではなく、膨大な資本の投下された都市とその仕組みについてそこに居住するものが考え、また自分のものとするものが求められる時代になってきました。そのための一助として、日本と諸外国の都市を事例にとりあげ、どなたにもご理解いただけるよう編集発行していきたいと思っています。

City & Life No.15

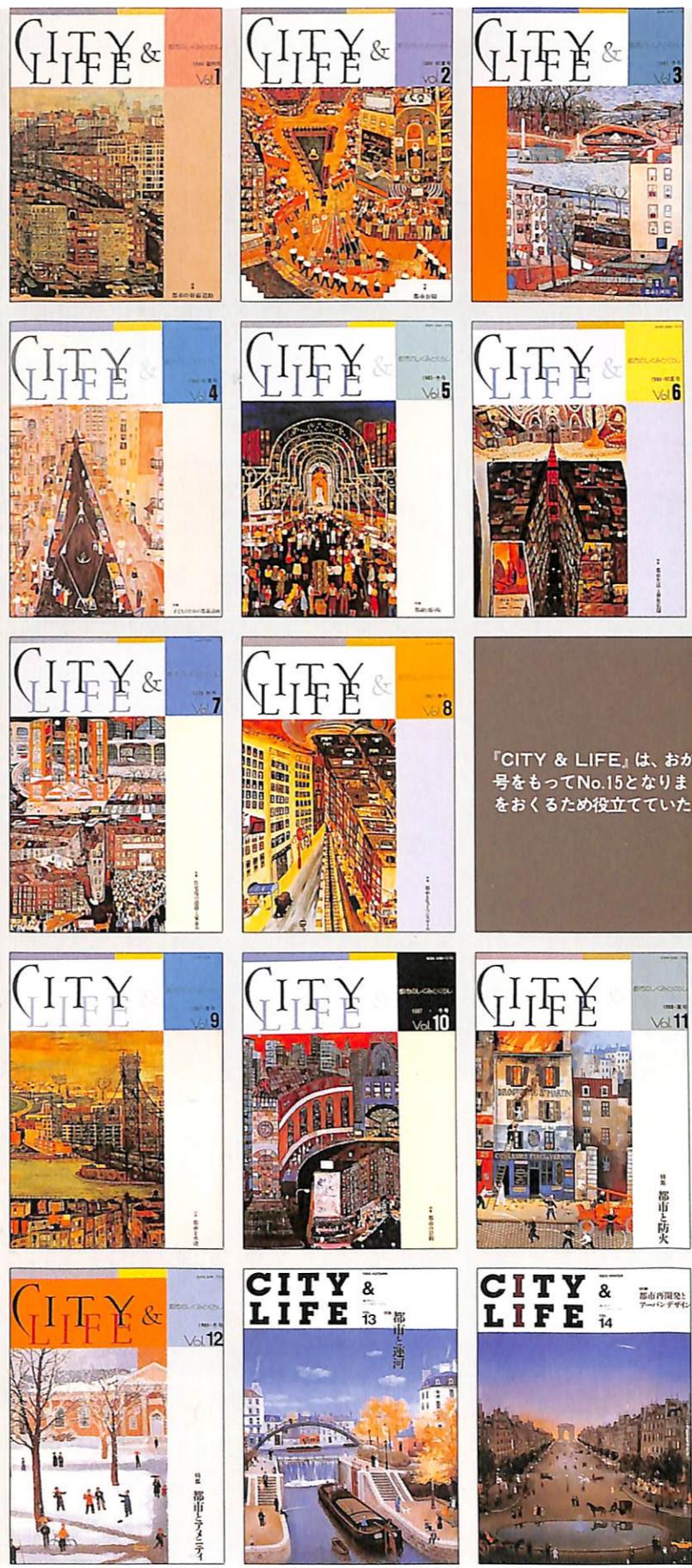
[企画委員]
日笠 端(東京大学名誉教授)
日端康雄(筑波大学社会学系助教授)
高橋公子(日本女子大学住居学教授)
丸岡義雄(当協会常務理事)

1990年3月発行
[編集・発行]
財団法人第一住宅建設協会
東京都千代田区有楽町1丁目13番1号
第一生命ビル内 TEL.03-212-0787
[編集・デザイン協力]
株式会社アルシーヴ社
/ライス・スタジオ
[印刷]株式会社恒陽社印刷所

頒価500円・送料210円

●バックナンバーの紹介●

- No.1 特集「都市の幹線道路」(1984.2)
花のバリはどのようにして造られたか/鈴木博之
〈座談会〉昔の道、今の道/井上孝・日笠端・高見澤たか子
幹線道路——道のしくみと生活/小場瀬令二
- No.2 特集「都市公園」(1984.5)
〈座談会〉いま、公園抜きに都市は語れない
/佐藤昌・日笠端・高見澤たか子
造園の博物誌/鈴木博之
- No.3 特集「都市と河川」(1984.12)
偉大なる川、ラインの旅/小塩節
〈座談会〉川とともに生まれた都市、都市とともに育つ川
/高橋裕・日笠端・高見澤たか子
川から見たヨーロッパの都市空間/榊山絃一
- No.4 特集「子どものための都市計画」(1985.6)
〈座談会〉都市計画と子ども空間/日笠端・小川信子・大村謙二郎
子どものための住宅環境/延藤安弘
- No.5 特集「都市と盛り場」(1985.12)
〈座談会〉文化的な活力を生み出す盛り場の源流を求めて
/日笠端・陣内秀信・高見澤たか子
ロンドンと盛り場/山岸健
- No.6 特集「都市計画と神社仏閣」(1986.5)
江戸の都市空間と神社仏閣/陣内秀信
〈座談会〉都市の聖なる空間/伊藤ていじ・榊山絃一・鈴木博之
- No.7 特集「住宅地の道路と家並み」(1986.9)
住宅地の道路の成り立ち/日端康雄
〈座談会〉欧米と日本・住宅地の家並みと道のデザイン
/芦原義信・日笠端・陣内秀信
- No.8 特集「都市とヒューマンスケール」(1987.3)
ヒューマンスケールとはなにか/戸沼幸市
〈座談会〉ヒューマンスケールと都市
/柴田徳衛・楳文彦・尾島俊雄・戸沼幸市
- No.9 特集「都市と水辺」(1987.7)
今水辺を問う意味とは/富山和子
〈座談会〉都市生活と水辺
/川田順造・小林治人・日笠端・高見澤たか子
都市の水辺空間のデザイン/鈴木信宏
- No.10 特集「都市の景観」(1987.12)
よりよい都市景観をつくるために/日笠端
〈対談〉都市に求められる理想的な景観/林泰義・富田玲子
都市の表情をつくる建物/渡辺定夫
まちづくり思い出ばなし⑨(No.2より連載)/高山英華
- No.11 特集「都市と防火」(1988.7)
最近の防災計画/日端康雄
〈鼎談〉人類の居住史と火事の歴史を考える
/伊藤滋・榊山絃一・徳田敦司
江戸火消の歴史/池上彰彦
- No.12 特集「都市とアメニティ」(1988.12)
アメニティとは何か/日笠端
〈座談会〉都市のアメニティを探る
/藤森照信・枝川公一・松葉一清・徳田敦司
第六感の住宅建築/宮脇檀
- No.13 特集「都市と運河」(1989.8)
世界の「水の都」/陣内秀信
〈対談〉江戸人と水/宮村忠・田中優子
〈ルポ〉日本の運河、その消長と現状/岡本啓志・中岡義介・峰山富美
- No.14 特集「都市再開発とアーバンデザイン」(1989.12)
再開発とアーバンデザイン/日端康雄
脱近代主義による都市再開発/窪田陽一
〈ルポ〉横浜、幕張に見る首都圏の再開発/深海由起子
〈鼎談〉都市の変容/奥出直人・隈研吾・吉見俊哉
都市デザインと都市プロデューサー/浜野安宏
まちづくりについて思うこと④(No.11より連載)/武基雄



「CITY & LIFE」は、おかげさまで創刊以来各方面のご好評をいただき、本号をもってNo.15となりました。今後ともご愛読を願い、よりよき都市生活をおくるため役立てていただきたいと思います。(内容は主要部分のみ)

ISSN 0289-7172

第一生命グループ

第一住宅建設協会



表紙©Michel Delacroix
©Lublin Graphics, Inc.,
Greenwich, CT, USA