

ディズニーランドの夢と希望はどこにあるのか

跡見学園女子大学
プロゼミ「ディズニーランドの研究（第1回）」

山澤成康+ゼミ生

2003年5月

はじめに

このレポートは、跡見学園女子大学の1年生向けプログラムであるプロゼミの成果をまとめたものである。プロゼミのテーマは、『ディズニーランドの研究』で、2002年秋学期（2002年10月～2003年1月）を通じて、発表、レポート作成などを行った。2002年12月1日には実際にディズニーランドに行って研修もした。その成果もレポートの中に盛り込まれている。

2003年で20周年を迎えるディズニーランドは、不況下でも入場者数を増やしている。学生の中にも、1年に何度もディズニーランドを訪れる学生がいる。なぜ、20年間も人気不衰えなのかを探ることは、日本経済を活性化するうえで、何かのヒントが得られるのではないかと考えた。

一口にディズニーランドの研究といっても、さまざまなアプローチが考えられる。ディズニーランドの施設面、サービス面の研究のほか、ディズニーの映画やキャラクターを中心とした研究も考えられる。第1回目に当たる今回はなるべく幅広い分野のテーマを選んだ。

2003年5月

跡見学園女子大学マネジメント学部助教授

山澤成康

執筆者一覧

井上玲衣子	上田聖子	大木望	大島加奈子	岡部寛美
小川小百合	萩島早紀	苅込美奈子	顧麗娜	早乙女碧
志賀瑞穂	鈴木智恵美	高本詞子	谷口弘恵	千脇多麻良
中島ひとみ	中原延枝	並河絵理	成嶋郁美	新家麻依子
吉崎千春	天木聡江	五十嵐麻衣	大塚亜見	奥隅菜穂子
加藤木聖子	加用翔子	川上恵理	近藤由紀	桜場真理
品川典子	渡井理恵			

目次

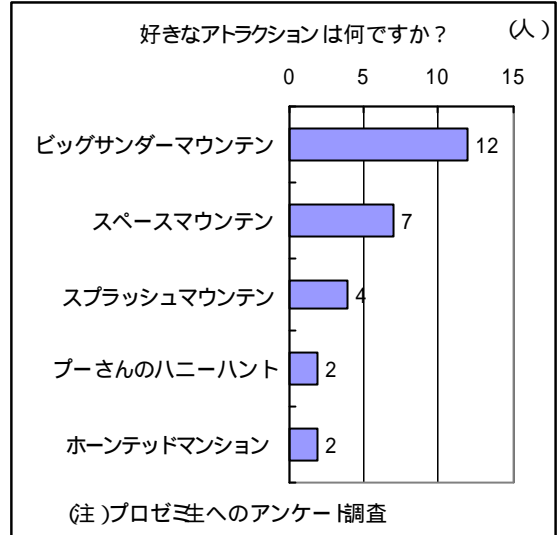
- 第1章 アトラクションの魅力の秘密
- 第2章 キャラクターの人気秘密
- 第3章 ディズニー流サービスはなぜ優れているのか
- 第4章 新しいアトラクションの提案
- 第5章 ディズニーランド実習でわかったこと

第1章 アトラクションの魅力の秘密

プロゼミ生へのアンケート調査によると、好きなアトラクションの第1位はビッグサンダーマウンテンである。

ビッグサンダーマウンテンが好きな理由は、「ほどよい恐さ・スリル」「空の景色が楽しめる」「夜に乗ってランド内を上からみるとキレイ」「あまりスピードが速くない」など、絶叫系マシンの中では、余裕を持って乗れるところが人気のようだ。

2位のスペースマウンテンでは、スリルのあるところが人気の理由だった。3位のスプラッシュマウンテンでは、「乗り物に着くまでの道のりが好きだから。乗った後も最後の落ちる時までのドキドキ感が楽しい」など、最後に上から落ちるのが面白いという意見が多かった。



待ち時間の工夫

ディズニーランドに欠点があるとしたら一つは混雑である。人気のアトラクションは、かなり待たないと乗れない。ファストパスという制度ができて緩和されている。それでも行列がなくなるわけではない。待ち時間を過ごす工夫を挙げてみた。

プーさんのハニーハントについては、音楽が流れている 列が直線ではなく迷路のように曲がっているので長さをあまり感じない 建物の中に入ると進み方が速い という理由のほか、建物の中はプーさんの絵本になっていて、見ているうちに待ち時間を忘れてしまうような工夫がしてある。(加用翔子・中島ひとみ)

予想待ち時間より実際は早い

それぞれのアトラクションには予想待ち時間が表示されている。それはどのくらい正確かを調べた(表参照)。どのアトラクションでも予想待ち時間より早く乗ることができた。(加用祥子・中島ひとみ)

	予想待ち時間	実際の待ち時間
プーさんのハニーハント	90分	70分
ピーターパン空の旅	50分	40分
白雪姫と7人のこびと	35分	25分
ホーンテッドマンション	30分	20分
ピノキオの冒険旅行	20分	10分

ディズニーランドの強力な集客力のカギは「物語性」

ディズニーのアニメが圧倒的なマンパワーを使ってアニメの歴史に残る精緻な表現ができたのは「ニューディール政策」のおかげもあったそうです。ルーズベルト大統領は、大恐慌を救うために「ニューディール政策」を行い、ダムや土木工事だけでなくアニメーションの世界にも大きなお金をつぎ込んでアニメーターたちに予算を配分したのです。もちろんウォルト・ディズニーという天才がいたからこそ進んだプロジェクトではあったのですが。

第2次世界大戦後のディズニーと日本人との関係は4世代に分けて考えられると思います。第1世代は昭和ひとけた世代で、ディズニーとはあまり関係のなかった世代です。彼らの子どもが中心となって、第2世代（昭和20年代から30年代生まれ）が形成されます。高度成長期と重なり、テレビジョンなどの家庭電化製品が特に激変した時代です。第2世代はディズニーランドに親しみを感じており、「アメリカのディズニーランドにいつかは行ってみたい」と考えていた世代です。アメリカのディズニーランドに行ける人が徐々に増えてきた1983年に、誰もが行くことのできる場所（日本国内）に東京ディズニーランドができました。人気が出るのは当然でしょう。

第2世代は「ディズニーは特別」という感覚を強く自分の子どもたちである第3世代（昭和40年から50年生まれ）に伝えました。

ディズニー映画も進化しました。過去の資源にあぐらをかくことなく新作を作り続け、特に東京ディズニーランドができてからのディズニーは破竹の勢いで新ストーリーも作っていきました。そんな新ストーリーは「教育委員会オススメ」という感じで第2世代が第3世代にオススメしました。だって「ディズニーは特別」なのですから。まるでDNAのように「ディズニーは特別」が伝わっていったのです。ディズニーにとっての好循環はさらにパワーを増しその神話を強化していきました。

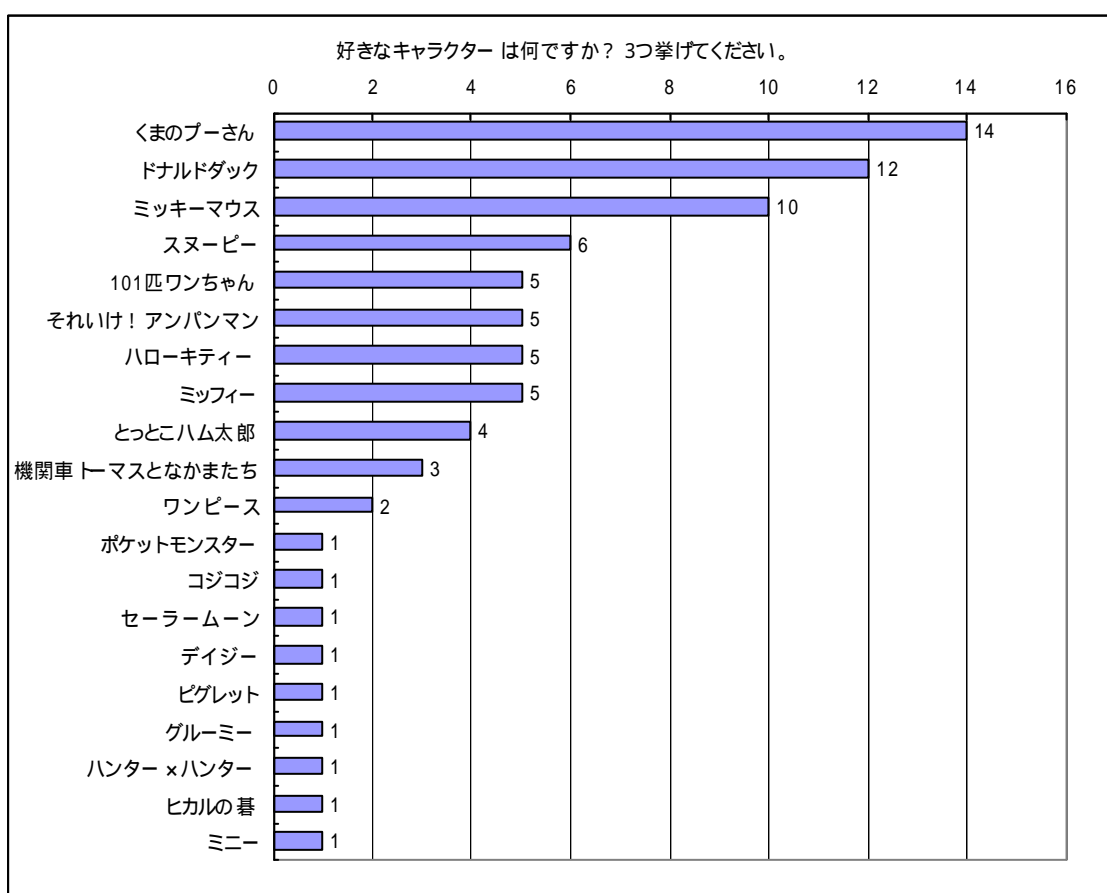
第4世代（昭和60年生まれ以降）にとって第2、第3世代ほどの強い思い入れはないと思います。しかし、この世代に対してもディズニーランドの魅力は消えるわけではないと思います。私が考えるディズニーランドの強さの秘密は「物語性」だと思います。すべてのパビリオンや施設はその背景に強靱な「物語」を持っているのです。その「物語性」は訪れた人間の中で自分自身が子供の頃から知っているストーリーと同調・共鳴し、新たな物語を個人の中で作りはじめるのです。それが魅力の中心となってリピーターを呼び集めるのだと思います。（岡部寛美）

第2章 キャラクターの人気秘密

プロゼミメンバーで人気キャラクター調査をした。2002年5月から6月にかけて「キャラクター・データバンク」が実施した「キャラクター人気ランキング」に挙げられたキャラクターを中心に、好きなキャラクターを3つ選ぶアンケートをした。

第1位は、くまのプーさん、第2はドナルドダック、第3位はミッキーマウスと、ベスト3は、ディズニーキャラクターで占められた。4位に101匹ワンちゃんも入っている。もともとでディズニーランドの研究を目的にしたゼミに集まった学生だから、予想通りの結果だった。

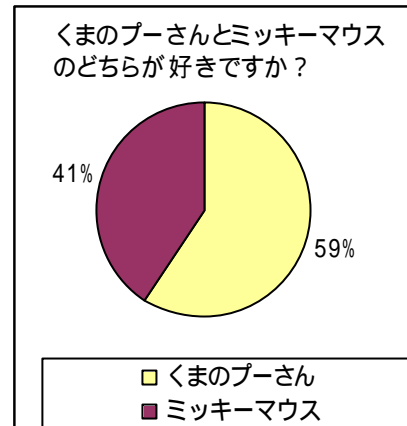
くまのプーさんとミッキーマウスについては後述するが、意外と健闘したのがドナルドダックである。ドナルドに対しては、「お茶目だから」「悪賢いところ」「何言っているのかわからないところが好き」「おしりがかわいい」という意見があった。



くまのプーさんの人気が高い

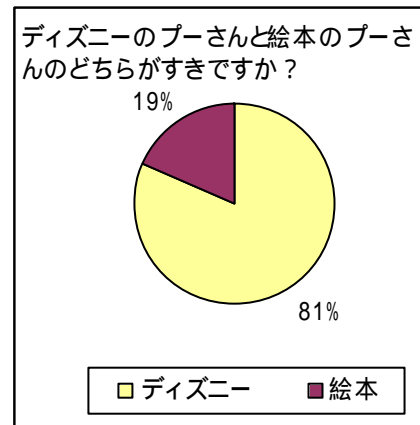
ディズニーキャラクターのうち、人気の高いくまのプーさんとミッキーマウスに限って、どちらが好きかの調査をした。くまのプーさんは、「ちょっと抜けている」「ふくよか」「癒される」「落ち着く」という意見が多い。ただ、「声が好きではない」という意見が複数あった。

ミッキーマウスが好きな理由は、「かわいい」「主役だから」「意外といたずら好き」という意見が主流だ。



絵本とディズニー

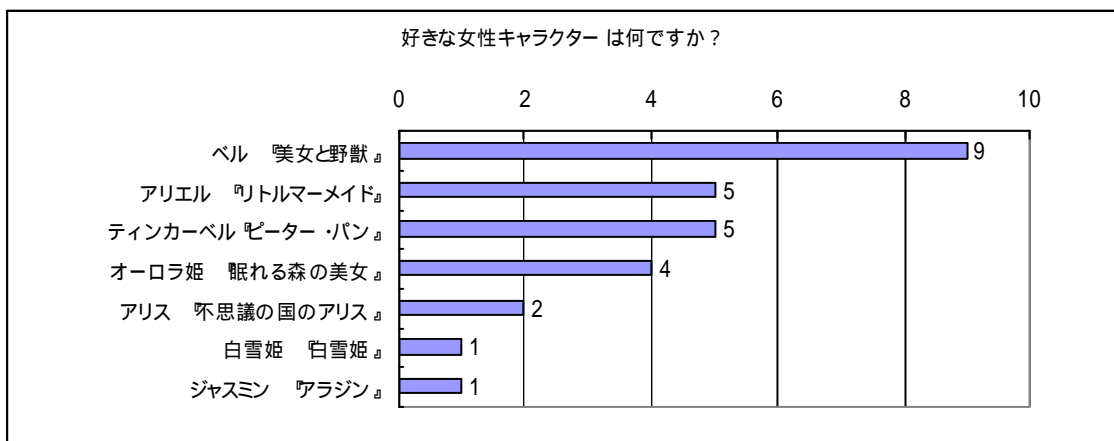
くまのプーさんはもともとディズニーキャラクターではない。原作はイギリスの作家ミルンとシェパードによる挿絵による絵本である。原作のくまのプーさんと、ディズニーキャラクターとしてのくまのプーさんのどちらが好きか、とのアンケートでは、ディズニーの方が人気があった。理由としては、「動いている方がかわいい」など、絵本と違って動くところが好きな理由になっていた。



女性キャラクターではベルが1位

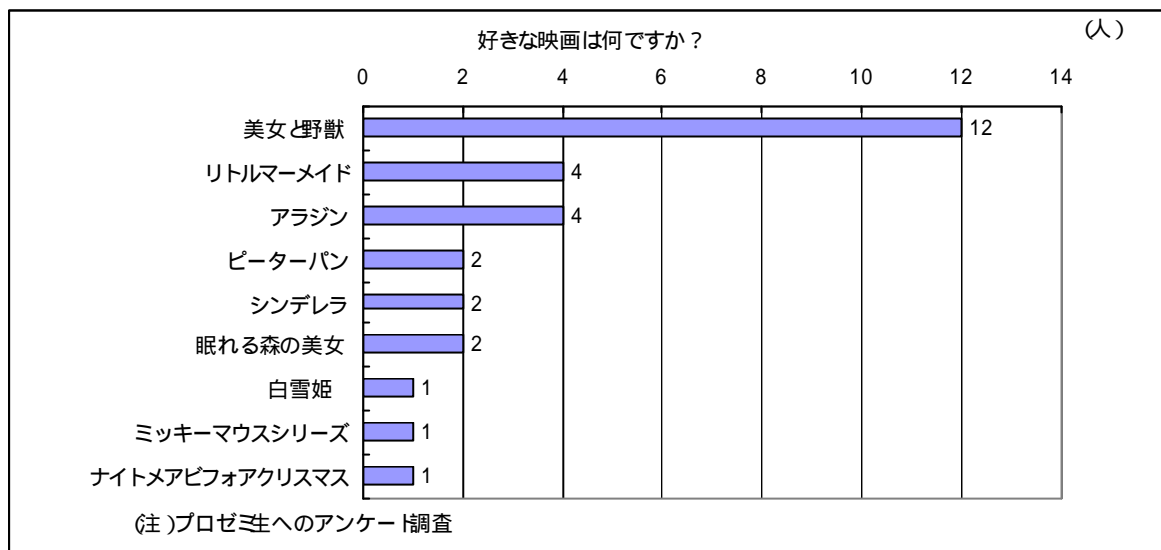
女性キャラクターでは『美女と野獣』の主人公であるベルが1位となった。授業で、『美女と野獣』を見た影響が大きいかもしれない。「自分の考えをはっきりと口に出す強い部分が好き」

アリエルは「あどけなさ」「活動的」、ティンカーベルは、「やきもちやき」「スタイルがいい」「小さくてかわいい」などが理由である。



「美女と野獣」の魅力

映画に対するアンケートでは、『美女と野獣』が12人で、2位の『リトルマーメイド』『アラジン』を大きく引き離して1位になった。



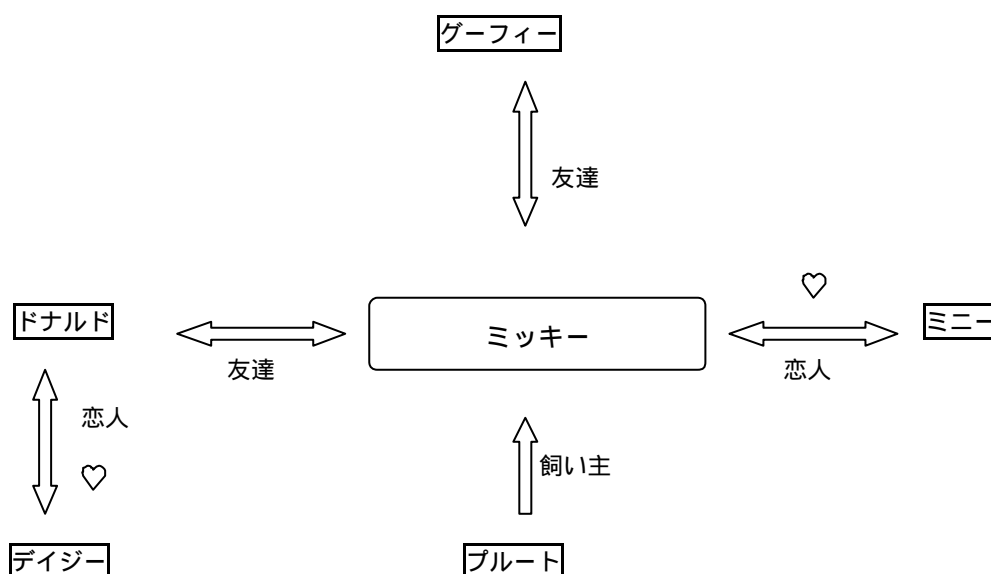
代表的なキャラクターの性格設定とそれぞれの関係

ディズニーの代表的なキャラクター、ミッキー・ミニー・ドナルド・デージー・プルート・グーフィーは人気も知名度も高い。この5人にしぼって、それぞれの性格、また5人の関係などを調べた。そして、それが人気に関わるのかを考えた。

ミッキー	始めはやんちゃで陽気な性格だった。やがて、正義感があり、思慮深い、良識に富んだ性格へと変化した。これにより、ミッキーは他のキャラたちをまとめる、中心的存在になったのだと思う。また、好奇心旺盛で、チャレンジ精神が強い。それから、ゲストへのサービス精神が何よりも強い。ミッキーは私たちゲストがどうしたら喜んでくれるかをいつも考えてくれているようだ。
ミニー	とてもロマンチスト。家や服装もかわいらしいものが好きで、また料理も得意という女の子らしい性格。
ドナルド	ギャグたっぷりのハチャメチャなキャラクター。感情むき出しで何をするかわからない。とにかくそのときの気持ちだけで行動してしまう元気な性格。
デージー	とても社交家で、いろいろな人に会うのが好き。また、気持ちむき出しで動くドナルドを冷静に手助けしてくれる。
プルート	ミッキーに飼われている犬。ミッキーに忠誠を誓っている。とても元気で、スリッパを半分かみちぎる癖があるらしい。
グーフィー	とてもあわて者で、家の中でもあちこちに激突し、けがも絶えない。その性格のせいで、よく大混乱を引き起こす。とてもユニークな性格。

このように、キャラクターにはキャラクターの世界ができあがっている。キャラたちが恋人や、友達という関係であったり、それぞれのキャラがそれぞれの性格を持っているのもおもしろい。正統派のミッキーがいれば、感情的なドナルドがいる。また、女の子らしい、世話好き、マイペースなキャラがいる。そういう個性があるところが私たちの世界と同じで親近感を感じる。また、キャラの性格が気に入ったり、共感を覚えたりするとそのキャラが好きになったりする。この親近感というのがディズニーキャラクターの人気を支える要素の1つではないかと考えた。確かにディズニーは夢の世界で現実にはありえない世界だ。でも、個性的なキャラがいて、いろいろな関係で結ばれていて、私たちと同じように生活している設定になっている。だから私たちは「夢の世界なんだけど、どこか身近」と感じているのではないか。このことから、私たちがディズニーランドに行ったときその世界にすぐ入っていくことができるし、キャラたちにまるで友達かのような親しみの感情を持つのだと思う。このように、単に見た目のかわいさだけでなく、細かいキャラクター設定があることで私たちゲストが親しみを覚える、そこが人気の秘密に関わっているのだと思う。(荻島早紀)

5人と1匹の関係(みんな一緒に暮らす仲間)



物語の中から生まれたディズニーキャラクターの魅力

ディズニーの物語には、夢と希望というテーマと同時に死と恐怖のテーマも存在する。お伽話から生まれた善と悪のキャラクター、その両方の魅力を探ってみた。

また、さまざまなものを主体とするディズニーキャラクターの幅広さについても考えてみた。

物語の中で多く使われている善のキャラクターは、美しく純真な子供とされている。その中には、美しく成長した娘や心優しい青年などもいて、全てが子供とは限らないが、その美しさと純粋さ、また悪と闘う力強さなどは観客にとって共通の憧れと夢を抱くものである。

悪役とは、キャラクター的にも容姿などから人々に恐怖感を与え、あらゆる手段で主人公（善）の行き先を妨げるため「いなければいいのに・・・」と思われがちである。しかし、主人公が悪の追跡から逃れて安全な世界に戻るといったような結末の多いお伽話では、悪のキャラクターは欠かせない存在である。逆に、悪のいない物語では、あまりの平和さに観客も退屈してしまうだろうし、話自体にあまり変化がなくメリハリのない物語になってしまう可能性もある。

心の美しい善のキャラクターに比べて、心憎い悪のキャラクターの人気は恐らく低いだろうと考えられる。しかし、物語の中で必要な存在として考えるならば、善も悪も同じくらいの価値をもっているのではないだろうか。ディズニーキャラクターは不思議と、悪のキャラクターに対して、憎さだけでなくユーモアも感じさせる。それは容姿や台詞がユーモアだからかもしれないが、そこが善と悪のキャラクターを同等の価値に見せるディズニーキャラクターの魅力なのではないかと考える。

ディズニーの物語に登場するキャラクターの幅の広さには毎回驚かされる。人間はもちろんのこと、動物・植物だけでなく、時計などの装飾品やタンスなどの家具さえもユーモアあふれたキャラクターに変えてしまうのである。私は、植物や家具などが人間と同じように話すことに魅力を感じる。脇役とはいえ、そういったキャラクターは目をひく。人々の求める、日常では考えられない非現実的な空想の世界が、ここに広がっているのである。人間や動物だけでなく、ほうきなどの雑貨（家庭）用品を主役とする物語があったら面白いかもしれない。（早乙女碧）

物語の中の善と悪のキャラクターの分類表

『作品名』	善のキャラクター (主要人物)	悪のキャラクター
『白雪姫』	白雪姫	魔女
『ピノキオ』	ピノキオ	きつね・サーカスの団長
『シンデレラ』	シンデレラ	継母・姉たち
『不思議の国のアリス』	アリス	トランプの女王
『ピーターパン』	ピーターパン	海賊のフック船長
『眠れる森の美女』	オーロラ姫	魔女
『リトルマーメイド』	アリエル	アースラー（タコ足の魔女）
『美女と野獣』	ベル	ガストン
『アラジン』	アラジン	ジャファー

白雪姫の脚色

ディズニー映画は、原作をさまざまに脚色している。童話の白雪姫は、白雪姫を殺しても自分が世界で一番美しくなろうとしている執念が伝わってきて、怖い。普通に考えると異常な方法で白雪姫を殺そうとする。最後に女王は踊りながら死んでしまうわけで、結構残酷だ。全体の内容として、女王様が主人公のようなストーリーとなっている。

ディズニー流の白雪姫は、ユニークな演出をしている。7人の小人の性格がはっきりしていたり、白雪姫が死ぬシーンも真っ赤なリンゴを疑いもなく食べてしまうところや、王子のキスで生き返るところは、童話と違って怖さをあまり感じない。全体として、陽気な白雪姫と陰惨な女王のイメージが同時並行していたような気がした。(近藤由紀)

	童話	ディズニー
小人の性格	性格がはっきりしていない。	1人1人の性格がはっきりしている。
女王様が白雪姫を殺すシーン	1回目は、ひもで白雪姫の腰を巻き域ができないようにした。失敗 2回目は、毒のあるくしで白雪姫を殺そうとした。失敗 3回目は半分は毒のある赤、半分は毒のない白い、リンゴを渡す。成功	女王様は白雪姫を1回で殺す。真っ赤な毒リンゴを白雪姫に渡す。成功
王子様と白雪姫の出会い	白雪姫が死んでガラスの棺桶のなかで眠っている時に、王子が小人に家に泊まった時に白雪姫に恋をする。	白雪姫が歌を歌いながら水汲みをしているときに王子と初めて会う。その後、白雪姫がどくリンゴを食べた後、数日後王子が棺桶に入った白雪姫を発見する。
白雪姫が生き返るシーン	王子が白雪姫を城に連れて行く途中、棺桶を持っていた召使が切り株につまずいた拍子に、白雪姫ののどから毒リンゴの破片が出て生き返る。	王子様が白雪姫にキスをして白雪姫が生き返る。
その後	王子と姫は結婚式を行い、そこに女王が呼ばれる。火にくべられていた鉄の履物を女王の前に持っていき、女王は赤熱した履物をはいて、倒れて死ぬまで踊り続けなければならなかった。	王子と白雪姫は王子が乗っていた白い馬に乗って幸せに暮らす。

ディズニーのヒロインたちのプロフィール

ディズニー長編アニメのヒロインたちはなぜか、はじめは不幸な場合が多い。けれど、ヒロインたちはものすごくしっかりしていて美しい心もち続けている。そこで主なヒロインたちの年齢や、生い立ちなどを調べてみた。

『白雪姫』のスノーホワイト	雪のように白い肌、漆黒の髪、真紅のくちびるをもつ、世界一の美女。本当は王女なのにその美貌を継母である魔女に妬まれ、命を狙われてしまう。森のざわめきにおののく、あどけない少女といった感じだが、まったくその通りで、実は12～13歳らしい。
『ポカホンタス』のポカホンタス	驚くことに、スノーホワイトと同じ年。アメリカ先住民パウアタン族の偉大な首長の父親をもつ。
『シンデレラ』のシンデレラ	本当は名家のお嬢様。しかし、実の父の亡き後、後妻の継母とその子連れである二人の姉にメイド扱いされて、いじめられっぱなしという不幸な身の上である。シンデレラの年齢は、ハイティーンということで特に設定はされていない。
『アラジン』のジャスミンと『ノートルダムの鐘』のエスメラルダ	このふたりも同じくハイティーンで、ジャスミンは国王の父親だけしかいないが、愛情に恵まれている。一方、エスメラルダはジプシーではあるが、人生を楽しんでいる。つまり、ふたりとも珍しく不幸な生い立ちではないのだ。
『眠れる森の美女』のオーロラ姫	オーロラ姫の場合は、他のヒロインたちとは違って片親ではなく、やさしい両親がいる。しかし、魔女の呪いを避けるため、森の奥深くで農業の娘として育つ事になる。その呪いが解け、晴れて王女に戻るのが16歳の誕生日を迎える前。というわけで、オーロラ姫はほぼ16歳である。
『リトル・マーメイド』のアリエル	アリエルは母親はいないが、海の王である父親の一番のお気に入りの娘で、オーロラ姫と同じ年の16歳。
『美女と野獣』のベル	ベルは発明家の父と二人暮らしだが、決して不幸ではなかった。相当な読書家で、まさに才色兼備タイプ。そして、実はオーロラ姫・アリエルよりも1歳年下の15歳。
『ムーラン』のムーラン	年老いた父親の代わりに男と偽って兵士となり、戦いに挑む彼女は、まだ15歳～16歳で、中国の伝説の少女である。

はじめはどんなに不幸でも、とても美しくきれいな心をもっている憧れのヒロインたちは、最後にはほとんどの場合、ハッピーエンドになる。それは、どんなに辛いことがあっても、きれいな心を持ち続ければ、必ず幸せになれるということを私たちに教えてくれているのではないだろうか。(谷口弘恵)

第3章 ディズニー流サービスはなぜ優れているのか

ディズニー流サービスの優れたところ

ディズニー流サービスはどこが優れているのだろうか。1つ目は、サービスの細部に徹底的にこだわることである。たとえば、フロリダのディズニーワールドにはいろいろな国の人を訪れるため、2本の指で方向を指し示すことになっている。これは、国のよっては、人差し指だけを使うと失礼になる可能性があるためだ。

2番目に思いやりのところがあることだ。ディズニーのガイドブックを見ると食べ物の持込は禁止になっている。しかし、アレルギーを持っている人は例外で、食物アレルギーの人は食べ物の持ち込みが可能だ。東京ディズニーリゾート・インフォメーションセンターに電話して、アレルギー体質だということを伝えるだけで、「アレルギー担当者と代わります。」と対応してくれる。アレルギーのある食品を詳しく尋ねられ、食べられるメニューを印刷して送ってくれる。また、それだけではなくレトルト食品などを温めてくれるレストランの一覧も送ってくれる。

次も気の利いた思いやりの例だ。ディズニーランドには子供にくれる証明書があるらしい。これは、すべての子供にくれるものではない。乗り物の年齢制限に達していても、身長が制限に足りない子供にくれる証明書で、ミッキーマウスのサイン入りの紙にキャストが名前を書き入れてくれる。それを次回身長が伸びたら持っていくと、一番前に並ばせてくれる。つまり、待ち時間がなくなるのだ。子供にはどうすることもできない制限に対するディズニーの配慮がされていると感じる。また、ゲストを大事にしているディズニーランドの工夫でもあるだろう。

社員研修がキャストにいくつもの段階に分けられた研修があり、細かい指導がされる。ディズニーワールドでは、伝統セミナー、専門的なトレーニング、個人レッスン、ステージに上げられるかどうかの審査がある。訓練不足のキャストをステージにあげることは絶対にしない。

道がわからずにきょろきょろしていると、近くにいたキャストが「何かお困りですか」と尋ねてきてくれた。何度かディズニーランドに入ったことがあるが、声をかけられたのは初めてだった。笑顔で丁寧に説明があり、方向を指し示すときは、腕全体を上げて、示していた。

しかし、いい面ばかりではない。実習の日は、雨でキャストがいつもよりも多く通りに出ていたが、暗い感じで戻っていくキャスト、だらだらと話をしながら歩くキャストがいた。普段なら、そういうキャストがいても目に付かないと思うが、実習で行ったために目に付く、やはりキャストも普通の人なのだと感じた。

けれども、そういった人は本当に少しの人であり、乗り物やそれぞれの場所についているキャストは、すばらしいと思う。子供たちに夢を与え、大人も楽しませてくれていると感

じる。また、いくらアトラクションが楽しくても好きなキャラクターに会ってもキャストの態度が悪ければ、きっと今ほどリピーターはいないだろう。だからこそ、研修には長い時間がかけれ、それだけキャストは重要な役割を占めているのだと感じた。(奥隅 菜穂子)

サービス・人材管理の工夫

ディズニーのキャスト(従業員)は、みんな喜んで働いているように見える。内幕を知った時に、マイナス面を感じる事が少なく、むしろ素晴らしさを感じるといわれている。そこにはどんな具体的な配慮があるのだろうか。

さまざまな仮説を考えてみよう。一つ目は「ディズニーランド内での配属先が自分の希望通りだから」というものだ。しかし、配属希望の多くはアトラクション系であり、掃除係(カストーディアル)を希望する人は少ない。それでもみんな楽しそうだ。

それは掃除係のイメージを変えているためだ。まず、彼らは裏方ではない。オンステージで仕事をする。白を基調としたスマートな制服もあかぬけている。ゲストと直接接する位置にいる。ゲストに声を掛けられ、それに対応することでゲストの反応をもらえる。これはかなり大きな喜びだ。さらに、彼らの動きを良く見ると、動きがリズムカルである。パフォーマンス自体は大きなものではないし、ゲストも意識して見ているわけでもないが、常に誰かに視野に入り込んでいる。これも立派なスポットライトを浴びたスターである。掃除係という地味で避けられがちな仕事も楽しい仕事にしてしまう。精神的な疲労も軽いだろう。キャストは自分たちが何のためにその仕事をしているのかをよく理解している。ディズニーランド自体の存在意義を理解していることが、自分の仕事に対する使命感につながっている。だから、あまり大きな見返りを求めず働くことができるのである。

ディズニーリゾートには従業員マニュアルが存在する。内容はかなり細かいことまで書いてある。しかし、キャスト全員が丸暗記しているとは考えにくい。

全部丸暗記しなくてもゲストの望んでいることを的確に対応できるのは、新人育成にポイントがあると思う。ディズニーはまず最初に会社の成り立ちや存在意義をきちんと教える。存在意義を理解することによって、自分たちが求められているものが見えてくる。そのように工夫すれば喜んでもらえるのか、買ってくれるのか、楽しんでくれるのか、キャストが真剣に考えるように教育する。新たに入ったキャストの育成はマネージャーが管理しているわけではない。働いている人の中から選んでトレーナーをつけている。このトレーナーは新人育成のためのマニュアルをマスターしていることが条件だ。こうやって、新人を短期間で成長させる。

キャストのやる気を最大限に引き出し、存在意義を埋め込ませ、素晴らしいところはほめる。それが、またそれ以上にがんばるきっかけとなっている。

「実は仕事が楽だから」ディズニーランドの混雑さから考えて、暇でも楽でもないだろう。肉体的疲労は否めない。

「時給が結構いいから」求人広告をみると、基本時給は 800 円からだ。
(鈴木智恵美)

ディズニーでの人材教育

ディズニーランドでは、パーク内で働くものは、社員、アルバイトにかかわらず、必ず一週間くらい研修をうける。

研修内容は、歴史、ウォルトディズニーの思想、(株)オリエンタルの経営方針、サービスの基本(挨拶、話し方、姿勢)などをしっかり知りえたうえで、パーク内にでられる。また、自分の働いているアトラクションはもちろんの事、ゲストに尋ねられたときは答えられるようにしておくかまたは、わからないときはすばやく対処できるようにしなければならない。

ディズニーのサービス内容は、ほかの会社とは少し違い、ゲストを楽しませ、自分がディズニーランドという舞台に立って演じるかのような気分にする。ウォルトの思想が反映されている。(大人も子供も楽しめる場所!)例えば、挨拶一つにしてもディズニーランドでいらっしやいませ~などは聞いたことがない。こんにちは!やいってらっしや~いなど、まるで自分が本当に夢の世界への旅に出発した気分になる。

ごみの管理が徹底されていて、パーク内はいつもきれいだった。掃除をする人も決して汚らしくはなく掃除も早い。(パーク内がきれいだと、逆にゴミを落とさないように気をつけたくなりますね)

パーク内ではゴミ箱の形もパーク事に異なり、トゥモローランドでは近未来型に機械っぽくアドベンチャーランドではウッド型で自然っぽくしてあった。クリッターカントリーではいたるところに小動物の足跡があったりして、行くたびに新たな発見をすることができる。

ディズニーランドでなぜさまざまな人々が楽しめるのか。確かに、壮大なアトラクションや、普通では見ることのできない大きなお城がある。が、細部にわたるサービスや、心使い、細かい演出が土台となって一人一人夢の世界にいたことがイメージしやすくなっているために大きなワールドが保っていられているのではないかと感じました。

(加藤木聖子)

診察室ってこんな所にあるのぉ?!

私は、ディズニーランドを周っている途中でかなり深く爪を折ってしまった。血も出ていてつらいので、絆創膏をもらいにウエスタンランドの救護室を探した。地図どおりの場所に行っても見当たらなかったの、店員さんに聞くと、「ついてきてほしい」と言われた。

店員さんについていくと「関係者以外立ち入り禁止」の区域に入っていた。そこは、きらびやかなディズニーの世界とは少し異なり、普通の場所だった。建物の裏と表とではつ

くりが違うのだな、と実感した。

救護室は、保健室のような感じだった。それほど大きくはないが、手当をする場所、休憩室、ソファなどがあつた。普通の病院と変わらない看護婦さんが2人いた。保険証が必要なのではないと思うくらい普通だった。手当てをしてもらい、替えの絆創膏ももらった。とてもやさしかった。名前と年齢を書いて、違う経路から帰つた。出口まで案内してくれた。(上田聖子)

ディズニーランドの中に、保健室が4カ所あり、待合室のイスがかつこよく、保健室のいる人の服もかつこよかった。この保健室には看護婦もいる。外からは見えないようになっていて、場所がにぎやかなところではないので、患者を安心させることができる。(加藤木聖子・櫻場真理)

第4章 新しいアトラクションの提案

1. 新しいアトラクション

悪役ミッキー達のアトラクション

私のアイディアは、ディズニーキャラクターを悪役という設定にしてみてもどうかというものだ。あのかわいらしいミッキーやミニーなどのディズニーキャラクターを思い切った憎たらしいキャラクターにしてしまうのだ。

このアトラクションは、新しく悪役キャラクターを作るのではない。現在存在しているミッキー、ミニー、ドナルド、プルート、グーフィー、プーさんなどのキャラクターを悪役に仕立てる。例えば、魔女に魔法をかけられたなどの理由を作って、悪役になってしまったキャラクターがトゥーンタウンを破壊しようとする。ただ、元々のキャラクターのイメージを壊してしまう可能性があるため顔の1部分を変えたり配色を変えてみたりして元のキャラクターにそっくりだが、少し違うキャラクターに・・・。

そして、その豹変してしまったキャラクターたちを悪の道から救い出すのは、このアトラクションを訪れたお客さんだ。お客さんはそれぞれ衣装を身につけてキャラクターたちを助けるために、何人かのグループで旅に出る。グループをつくる際には大人も子供も、性別も関係なく一緒にする。

無事旅を終えキャラクターたちの目を覚まさせることができたならば、冒険は終了！一緒に冒険した仲間としてお客さんどうしコミュニケーションもとれ、ディズニーキャラクターを救い出したという満足感が味わえる。キャラクターへの愛着も高まるのではないか。

(新家麻依子)

ディズニーキャスト体験隊

実際のキャストが着ている制服を着て園内にあるいくつかのアトラクションやショップの店員を体験できる。対象は子どもに限る。(鈴木智恵美)

ミュージック BOX

いわゆるクラブみたいな感じで一日中ディズニーのダンス・ミュージックがかかっている。そこにはいつも何かしらキャラクターがいて、キャラクター中心に踊りまくっちゃえる。(鈴木智恵美)

ディズニー映画常時上映シアター

ディズニーランドは色々なディズニー映画を基に多くのアトラクションを作っている。自分が好きな話のアトラクションを楽しみに来るお客さんもいる。例えば、ファンタジー

ランドにある「ピノキオの冒険旅行」、「ピーターパン空の旅」は映画の内容をダイジェストにしたアトラクションだ。しかし、「空飛ぶダンボ」や「アリスのティーパーティー」など映画のストーリーとは関係のないアトラクションもある。

ディズニーランドが好きでも映画の内容は詳しく知らない人も多いと思う。そういう人達がダンボやアリスのアトラクションに乗った場合、映画の内容を知りたいと思う人も出てくるだろう。また、大人でも童心に帰ってディズニー映画を見たくなる人もいると思う。そこで、大きなシアターを作って、時間帯ごとに色々なディズニー映画を上映すると良いと思う。(大島加奈子)

キャラクターと話せるアトラクション

ディズニーランドに行って感じた問題点としては次のものがある。第一に、小さな子どもが乗れない乗り物がいくつかある。第二にゲストはアトラクションを単に楽しんでいるだけの場合が多い。このゼミでディズニーランドの歴史を学んだため、これではディズニーの楽しみ方が足りないと思った。第三に、せっかくディズニーランドに来ているのにキャラクターと会うことがあまりできない。それに、会話することができない。

このため、次のようなアトラクションを考えた。

乗り物に乗る。

メインキャラクターのいるAブロックに行く
(ミッキー、くまのプーさんなど4ブロックに分かれている)

キャラクターがでてきて話しかける。

乗り物に設置している液晶に質問が出る。いくつかの質問の中から、一つを選びボタンを押す。質問は、あまり知られていない歴史、プライベートな質問、たわいもない質問などさまざまなものを用意しておく。どんな年齢のゲストにも対応するめだ。マンネリ化してしまうので、質問はパレードが変わるのに伴って変えるといい。

2、3質問終えたらBブロック、Cブロック、Dブロックへ移っていく。

最後には、出口ですべてのキャラクターが見送ってくれる。

このようなアトラクションがあれば、新たなディズニーランドの一面が見出せると思う。
(上田聖子)

占い結果が出るアトラクション

ディズニーランドには、乗り物に乗ったり、周りの景色を見たり、建物やキャラクターを見たりして楽しむものは既にたくさんあるので、乗っている人がそれぞれ違う体験ができるアトラクションが欲しい。

お手本になるのは、横浜のコスモワールドにある、「占いラビリンス」だ。これは、乗り物に乗り込み、ヘッドホンをして、手前の画面を見ながら、ガイドンスにしたがって選択ボタンを押す仕組みになっている。乗り物から降りて、帰り道のところで、選択した結果に応じて占いの結果が出る。人それぞれ違うので面白いと思う。

ディズニーランドの場合は、結果として、「当日ランチを で食べると良い」、「 で写真を撮ると運気が上がる」、「あなたの性格はデジタイプだ」、などといった結果を出す。ディズニーランドのまわり方も変わってきて、今までとは違った楽しみ方も出来るのではないかと思う。(志賀瑞穂)

ミッキーの宝探し

ディズニーランドの問題点を考えてみる。まず、今のアトラクションは確かに幅広い層に対応したものになっているが、子供、女性のほうが楽しめる。子供や女性は基本的にキャラクターが好きなので、それだけでディズニーランドに来て満足する。しかし、高齢者は孫に付き合っ、男性は彼女が行きたいというから行くという感じだろう。これから作るアトラクションはこうした高齢者や男性が進んで行きたいと思わせるようなアトラクションにするべきだと思う。

似た感じのアトラクションが多いのも問題だ。実習でファンタジーランドのアトラクションに実際乗ったが、「白雪姫と7人のこびと」と「ピノキオの冒険旅行」は似ているなあと思った。どちらもトロッコに乗ってそれぞれのストーリーに出発するものだった。ストーリー自体は違うし、ファンタジックでおもしろいのだが、もっと違った感じにしたほうがよくなると思った。

さらに、待ち時間が長い。夜や平日などは比較的空いていて、待ち時間も少なくなるが、たいい並ぶ時間が長い。ディズニーランドの場合待ち時間が苦になる人はほとんどいないが、待ち時間が少なくなればどんなに楽だろうと思う。待ち時間がほかと比べて少ないアトラクションが欲しい。

以上の点から考えたのは、「ミッキーの宝探し」である。これはミッキーの持ち物を5つ見つけ出すというものだ。ヒントを解いてその「持ち物」が隠されている場所に行き、スタンプを押してもらい、スタンプラリー方式。スタンプの形はもちろんミッキー。迷路のようにして分かりづらくする。また、このアトラクションは歩いて回るアトラクションなので待ち時間の短縮につながる。車椅子の人でもOKだ。高齢者はゴンドラに乗れるようにする。今までになかった画期的なアトラクションを目指す。(加用翔子)

トムソーヤ島に新しいアトラクション

トムソーヤ島はウエスタンランドにある島で、「トムソーヤ島いかだ」に乗らないと行けない場所だ。私は子供の頃トムソーヤ島によく連れて行かれた。その理由を考えると、ちょっとしたアスレチックパークのようになっていて子供にとっては楽しい 結構広いので一日走りまわると満足感を得られる 島の外に出られないので遠くに行ってしまう心配がない 暗くなったら立ち入り禁止で、5時頃から島には居られなくなるから、帰るきっかけがつかめる 島の中にレストラン（キャンティーン）があるから朝からずっと居ても安心 などの理由が考えられる。

現在も、ほかのアトラクションで並び疲れたときの休憩、または気分転換や、子供の頃に行った記憶があるため懐かしさを求めて行くことがある。

しかし、トムソーヤ島には問題点がある。他の乗り物系のアトラクションと違い派手さがなくインパクトが弱い。子供向けのイメージが強く、大人はどこことなく居づらく、楽しみきれない。子供の頃はものすごく大きいイメージだったが、大人になって行ってみると小ささは否定できない。また、イメージ作りは徹底されているものの、他のアトラクションと違い、ディズニーランド以外でも同じ物を作れるのではないか？という気がする。

では、どう改善すればいいだろうか。トムソーヤ島は自然にできた岩の砦などがあり、自然をテーマにしていると思うので、そのテーマに沿った新たなアトラクションを作る。ターゲットは子供から大人まで全年齢層が楽しめるようなものが良い。これまでのターゲットである子供と保護者に加え、これまで来なかったような世代の人にも来てもらえるようにしたい。このため、身長制限や体調の良し悪しを選ぶようなアトラクションにはしない。

これらを踏まえて考えると、アトラクションの種類としてはショーを上演するシアターか、ストーリーに沿った乗り物、建造物などが適当であろう。

モデルにすることのできそうな映画は、「ピーターパン（ネバーランド）」、「バグズ・ライフ」、「ライオン・キング」、「ターザン」などが考えられる。（成嶋郁美）

無重力が体験できるアトラクション

宇宙をコンセプトにし、無重力が体験できる絶叫系アトラクション。外観は宇宙船。中は、全面映像が映るスクリーン。スタートすると壁に映像が映る。ゲストは、宇宙飛行士になりこれから初めて月に行くという設定。発射の時の感じ、体が浮くという未知の体験ができる。（千脇多麻良）

身長が 120 cm以下のお子様（保護者でも不可）、体力に自信のない方、妊娠中の方、体が不自由な方、ご年配の方はご乗車になれません。

宇宙を体験できるアトラクション

ディズニーランドには、宇宙をイメージしたものがいくつかあるが、宇宙空間の無重力

を体験できるものはないので、あったらいいなと思う。

そのうえ、CG を使って隕石が飛んできたり、それを破壊したり、エイリアンに遭遇したりするようなスリルも味わえる。しかも無重力の中で。(五十嵐麻衣)

長時間乗れるローラー・コースター

アトラクションで人気があるのはローラー・コースター系だ。ディズニーランドにあるローラーコースター系のアトラクションは、「ビッグ・サンダー・マウンテン」¹、「スプラッシュ・マウンテン」²、「スペース・マウンテン」³、トゥーンタウンにある「ローラー・コースター」だ。ほかのアトラクションに比べてローラー・コースター系は長い列ができており、人気がある。

新しいローラー・コースターのターゲットはティーンエイジャーにする。やはり 10 代は何にでも好奇心旺盛なので新しいローラー・コースターができれば今以上に来園する人が増えると思う。

新しいローラー・コースターは、今までにない時間のかかる物にしたい。その分、並んで待っている人に対して工夫をする。たとえば、キャラクターと一緒に並ばせたり、キャラクターの人形を作って、そのローラー・コースターの元になった物語を演じさせるなどだ。ローラー・コースターに乗っている時間を長くする分、ローラー・コースターの数を増やすことも考えられる。(苅込美奈子)

和風ミッキー

年配の方にも楽しんでもらえる様に日本文化を取り入れたアトラクションを作る。日本にあるのに日本的要素が少ない為、日本らしいアトラクションを増やす。お土産とレストランに日本風のものがあのに、アトラクションが少ないのはおかしい。

一年中(お正月期間に限らず)ミッキー&ミニーが和服姿でパーク内に登場してみ
る。

今までミッキー&ミニーが着ていた着物を展示する

日本(アジア)の文化をモチーフにしたアトラクションを造る。

(小川小百合)

男性向けアトラクション

ディズニーランドの客層はほとんどが女性と子供だ。男性が来ていても、家族か彼女の付き添いが多い。なぜ、ディズニーランドは男性よりも女性と子供のほうが人気あるのか?それは、今のディズニーランドのアトラクションが女性や子供向け一辺倒で作られているからではないか。

そこで、私は男性達のための新しいアトラクションを提案する。例えば、バットインク

センター。もちろん普通のバッティングセンターではない。好きなキャラクターを選んでそのキャラクターがピッチャーになってボールを投げたりする。(顧麗娜)

大人向けアトラクション

トゥーンタウンに子供向けアトラクションがあるように、ディズニーランドの一郭に大人向けアトラクションスペースを作る。(吉崎千春)

絶叫系の乗り物

絶叫系の乗り物がもっと欲しい。特にディズニー・シーに欲しい。ディズイニー・シーには1回行ったが、また行こうとはあまり思わない。アトラクションが少なく、ディズイニーランドの方が楽しいと思った。

テレビでディズイニーワールドの様子をみたが、海外には絶叫系の乗り物が多いと思った。空中で回転するものやジェットコースターが1回転するものなどもあった。

どんなアトラクションにもディズニーのコンセプトをしっかりと取り入れており、ミッキーの顔の形をしたジェットコースターで、耳の部分で2回転するようになっているものがあり、かわいい発想だと思い、印象に残っている。

室内にあるよりは、屋外で、スリルがありながらも高いところで目を開けるとディズニーの夢の世界が広がったり夜景が見えたりするもののほうが良い。せっかくきれいに飾られた夜のイルミネーションも、歩いて下から見ただけでは狭い範囲しか見えず、もったいなく思う。(渡井理恵)

アドベンチャーランドの見直し

東京ディズニーランドの6つのテーマランドの中でやや人気さが下がりぎみと思われるアドベンチャーランドのアトラクションを見直してみる。

アドベンチャーランドのテーマは冒険とロマンの世界だ。「冒険とロマンの世界」を存分に楽しめるアトラクションとして、カリブの海賊・ジャングルクルーズが挙げられている。18～19世紀初頭のアメリカ、南米、アフリカなどをイメージしている。

現代人がテーマランドに求めていることは、現実の世界から離れることができること、アトラクションでは、本物志向が強く、よりリアルな物を求めている。

そこで冒険旅行がより一層リアルで面白くなるように「カリブの海賊」の改正を提案したい。(大塚 亜見)

カリブの海賊をお化け屋敷風に

現在の「カリブの海賊」はゲストが船に乗り、海賊のいる世界を冒険するスタイルであるが、このアトラクションの欠点は、ただ、海賊のやり取りを見ているだけであることと、船の進みが大変遅いため、なかなか進まず、同じことを何回も見ることになり途中で飽きてしまう。

そこで、ゲストが入り込む海賊船を幽霊船とし、冒険をしていくなかで、恐ろしいさまざまな幽霊の海賊と遭遇していき、スリル満点のお化け屋敷風にする。

お化け屋敷の魅力はスリル

どこの遊園地に行っても、必ず「お化け屋敷」はある。しかも人気が衰えることはない。東京ディズニーランドもホーンテッドマンションがあるが、スリルはいまいちである。

お化け屋敷のよさは、絶叫マシンとは違う恐怖感や、スリルが味わえるところである。他の遊園地に比べ、東京ディズニーランドはスリル満点といったアトラクションがない。少し若者向けにはなってしまうのかもしれないが、リアルな冒険が出来るようになるのではないだろうか。

2. 身障者にやさしいアトラクション

車いすでも乗れるアトラクション

ディズニーランドは子供から大人まで多くの人が遊びに来ている。小さい子供やお年寄りも楽しめるアトラクションは多いが、体の不自由な人などの乗り物は少なく限られてしまう。現在、体の不自由な人が利用できるアトラクションは、ディズニーランドでは44個のうち16個だ。ディズニーシーでは23個のうち12個しか利用することができない。しかも、利用できるものはほとんどがショーで、乗り物に乗って体験するものは少ない。そこで、体の不自由な人でも楽しめるようなアトラクションを提案する。

現在の乗り物は小さいので、車いすでも乗れるような大きさの乗り物を作る。バスの中には、車いすの人が利用するときだけいすをしまい、いない時はいすを出して使えるものがある。それをもとに、安全性を考えて安定性のある乗り物を作る。(近藤由紀)

障害者も参加できるアトラクション

車椅子などを利用している障害者の方も一緒に楽しめるようなアトラクション。なかなか会うことが出来ないキャラクターにも、ここでなら必ず会えるという形にして、ディズニーキャラクターと一緒にダンスなどが出来る。盲導犬や介助犬なども入ることが出来るようにして、このアトラクションだけは障害という壁を取り除く。(大塚亜見)

3. キャラクター系のアトラクション

ミッキーの歴史

ミッキーマウスの歴史(映画の一場面など)を「ピノキオの冒険旅行」や「白雪姫と7人のこびと」のようにゆっくり進む乗り物にのって立体的に見る事ができるアトラクション。

ミッキーマウスについて調べると、時代とともに顔や周りのキャラクターとの関係が変

化しているのがわかった。こうした変化を過去から順に並べ、ミッキーマウスへの興味を持たせる仕組みにする。ミッキーマウスのそれぞれの時代の映画の一場面などを再現して、映画を見たことがある人はもちろん、見てない人も夢の世界へ入っていくようにする。(高本詞子)

不思議の国のアリス

「不思議の国のアリス」はレストラン「クイーン・オブ・ハートのバンケットホール」と4人乗りのカップが回るアトラクション「アリスのティーパーティー」があるが、レストランはいつも混んでいるし、ぐるぐる回る乗り物が苦手な私にとっては進んで乗る気はしない。いつも、レストランの前を通るとかわいい雰囲気誘われて入ってみようと思うが、レストランに入るのに並ぶのは時間がもったいない気がして、いまだに一度も入ったことがない。

「不思議の国のアリス」の世界はとてもかわいいので「アリスのティーパーティー」だけではもったいないと思う。ディズニーの話の中でも「不思議の国のアリス」はとても可愛く私の大好きな話のひとつなので、新しい「不思議の国のアリス」のアトラクションを作りたい。

新しいアトラクションは、物語の中でアリスが迷い込んだ世界を再現し、自分たちの足で歩いて楽しむ、迷路のようなものにする。ただ、迷路は規模が大きくなり、人が流れなくなると混雑するかもしれないので工夫が必要だ。

もう一つの案としては、「ピーターパンの空の旅」のようにストーリーにそった乗り物だ。「ウサギ」を追いかけながらアリスの夢の世界を冒険する。アリスの世界はメルヘンチックでとてもかわいいので、ぴったりだと思し、小さい子どもにも大丈夫だと思う。「プーさんのハニーハント」の乗り物のように不規則な動きを出して迷っている感じを出す。(中島ひとみ)

モンスターズ・インク

(案1)

東京ディズニーランドのアトラクションは富士急ハイランドなど、他のテーマパークに比べ、スリル感やハードさに欠けていて、子供向けだと思われる。そこで、大人も楽しめるスリリングなアトラクションを提案する。

映画「モンスターズ・インク」のワンシーン、世界中の子供たちの部屋とつながっているたくさんのドアの中から、プーの部屋のドアをサリーとマイクがドアにぶら下がり、そして敵のランドールと戦いながら探している。あの広くてドキドキする世界観を表現し、そのドアをモチーフにした吊り下げ式の室内ジェットコースターを作る。(谷口弘恵)

(案2)

今ディズニーランドには、「モンスターズ・インク」の乗り物がないので、映画の中のシーンで、ドアがいっぱい出てくるところなどを中心に、今の「プーさんのハニーハント」のような乗り物を作る。建物や造りを似せるとすると、「ホーンテッド・マンション」が良い。(品川典子)

(案3)

ディズニーランドでは、ビッグサンダーマウンテンやスペースマウンテンといったスピードが速くて絶叫マシン系やスプラッシュマウンテンのような高い高さから落ちる系が人気があると思うのでそういったジェットコースターの要素を取り入れてはどうかと考えた。

そこで、モンスターズインクのサリーとマイクがプーを悪役から助けるために吊るされたドアにぶら下がり下がりハイスピードでかけ落ちるシーンを思い出した。これをモチーフにして、新しいアトラクションにしてみたい。

<具体的なモデル>

乗り物の形は勿論ドアのイメージで吊るし型にする。前にちょこんとマイクが座っててもかわいい

設定は悪役のモンスターから逃げるというものにする。

内装は映画に忠実にたくさんのドアが吊るされていて、ストーリー的に、ぴょんと人間の世界に飛び出してみたり子供部屋に迷い込んでも面白いと思う。終点では工場に戻ってくる。

アトラクションに乗れるまでの並んで待っているときは飽きないようにモンスターの工場を再現して色んな種類のモンスターを配置して、説明などをしてくれたり、いたずらしているのがいてもかわいいと思う

アトラクションを作る場所は、ファンタジーランド辺りがいいと思う。

モンスターズインクは比較的新しい映画なので人気も高く、こういうアトラクションをつくれれば便乗効果でグッズもたくさん売れるだろうし、プーに色々なぬいぐるみを着せられたりと考えも広がる。パレードでも新しくサリーとマイクが出てきたので調度いいとおもった。ファーストパスがつくこと間違いなしの人気が出ることと思う。ぜひぜひ作ってほしいものだ。(加藤木聖子)

アラジン

「アラジン」をイメージした魔法のじゅうたんのアトラクション。空を飛んだ気分になれるような映像とじゅうたんの不安定な感じ。足元が不安定なハラハラ感と空を飛んでる

ような爽快感が味わえる。(天木聡江)

多くのアトラクションがディズニーキャラクターのイメージで出来ている。そこでディズニー映画のシーンがそのまま体験出来るアトラクションをつくる。例えば、「アラジン」の空飛ぶじゅうたんを乗り物にして、アラジンの世界を冒険する。(大塚亜見)

アラジンのフライングカーペット

ディズニーランドでは、他の遊園地で大人気の絶叫系アトラクションが少ないと感じた。そこで、ディズニーランドのコンセプトを踏まえつつアラジンの世界に出てくる魔法のじゅうたんの絶叫アトラクションを作る。他の遊園地で見かけるフライングカーペットをアラジンの世界にとりこんだアトラクション。

ディズニーランドと他の遊園地の絶叫系アトラクション数の比較

遊園地名	絶叫アトラクション名
としまえん(6個)	コークスクリュー、シャトルループ、トロイカ、フライングパイレーツ、パイレーツ、トップスピンハード
後樂園ゆうえんち(5個)	ジオパニック、リニアゲイル、タワーハッカー、スピニングコースター舞姫、スカイフラワー
富士急ハイランド(6個)	ワールド・ブッチギリコースター・ドドンパ、キング・オブ・コースターフジヤマ、グレート・ザブーン、レッドタワー、パニック・ロック、ダブル・ルーフ
ディズニーランド(3個)	スプラッシュ・マウンテン、ビッグ・サンダーマウンテン、スペース・マウンテン

他の遊園地のフライングカーペットは1回につき、だいたい40人が利用可能なので一斉に大勢のゲストがのれる。来客数の多いディズニーランドでもゲストの回転率が早いと思われる。そのため、今までのアトラクションよりも待ち時間が短くすむのではないか。(岡部寛美)

トイ・ストーリー

テーマは「トイ・ストーリー」。現在のアトラクションはほとんど毎回コースや風景が一緒である。一回乗ったから・・・とか思わせないため1つのアトラクション内で何種類かパターンのある乗り物があったら面白いのではないかと考えた。

トイストーリーは、カウボーイ人形の「ウッディ」、最新式のオモチャでスペース・レン

ジャーの「バズ・ライトイヤー」を中心にした物語。

おもちゃのラジコンカーの形の乗り物に乗って、コースを回る。コース中に右に行くか、左に行くか選択するのが2回あり、その選択によってコースが変わる。(櫻場真理)

(参考サイト) トイストーリーファンクラブ <http://www.ts-fc.com/>

近々、トゥモローランドのビジョナリアムのあった場所にトイ・ストーリーにでてくる、バズの、シューティングゲームアトラクションができるそうです。シューティングゲームと言えば、ウエスタンランドの奥にある有料(¥200)のシューティングギャラリーでしか遊ぶことができなかったので、私としては今度のアトラクションはとても楽しみです。(並河絵理)

美女と野獣

ファンタジーランドに「美女と野獣」をテーマにしたアトラクションを作る。映画では、野獣の持っていたバラが重要な役割を持っていたので、バラをメインに使うのもいいかもしれない。シンデレラ城のようにゲストが実際に歩いて回るアトラクションは少ないので、このアトラクションは自分で回るタイプにする。いくつか違うルートを作り、行く度に違うルーとに行けるようにすると、1つのアトラクションでもゲストがあまり飽きないのではないかと思う。(早乙女碧)

「美女と野獣」は人気もあり、キャラクターがパレードに登場しているのにアトラクションがないので、「美女と野獣」のストーリーを基にしたアトラクションがあればいい。(大島加奈子)

「美女の野獣」の中の最後のダンスを踊っている場面やほかのディズニー関連の激しくない、ゆっくりとしたアトラクションを作る。(近藤由紀)

プリンセスシリーズ・ピノキオ

プリンセスシリーズはそれぞれ人気があるが、一括化されているので、もっと種類やバージョンを増やして、キャラクターの進化性を出す。

今、ティンカーベルやアリエルが人気絶頂だが、ピノキオグッズをあんまり見かけないので売り出してみる。(吉崎千春)

プリンセス・シリーズのアトラクション

ファンタジー・ランドにある「ピーターパン空の旅」、「白雪姫と七人の小人」、「ピノキオの冒険旅行」は同じタイプのアトラクションで、人形でそれぞれの物語の風景が作られているところを、2人・4人乗りの乗り物に乗ってレールを進む。しかし、これらの話は

幸せなイメージがあるものなのに、悪役が多く登場していたり、中は暗くて子供たちには怖いイメージを与えてしまうように感じる。

ディズニーランドのシンボルとも言える「シンデレラ城」も悪役たちにのっとられてしまったお城をゲストが救うという設定で、中は暗く、怖い感じ。シンデレラの幸せな場面は出てこない。

これは、ディズニー＝幸せというありきたりさを取り払い、また、ゲストが物語りの主人公になって悪役と対しているかのように感じさせるためかもしれない。しかし、ただ物語りの美しさ、幸せさが感じられるアトラクションがあってもいいと思う。最近お姫様を使ったグッズが世間の女の子に大人気になっているので、人気が出ると思う。

<使ってほしい物語例>

シンデレラ、不思議の国のアリス、美女と野獣、眠れる森の美女など

ディズニー映画の女の主人公というのは、女性にとって子どもの頃はもちろん、大人になっても夢だし、憧れの存在。華やかで、幸せさが伝わってくるアトラクションなら、誰でも明るい気持ちになって出てこられると思う。1つ1つでは作るのが難しければ、1つのアトラクションで人気のお姫様や女の主人公がすべて見られるというのもおもしろいかもしれない。(荻島早紀)

ライオンキングのジェットコースター

現在ジェット・コースター系のアトラクションと聞いて思い浮かぶものは、ビッグ・サンダーマウンテン、スプラッシュ・マウンテン、スペース・マウンテンの3つである。ジェット・コースター系のアトラクションはとても人気がある。しかし、飽きてしまったというようなことを聞くこともある。そこで、新しいジェット・コースター系のアトラクションを提案する。

ゲストは主人公のライオン「シンバ」となり、ジャングルを冒険する、といったジェット・コースター形式のアトラクションである。ライオンキングのストーリー体感できるのである。景色にも物語性を出す。楽しい雰囲気の場合では動物たちが歌い、踊り、ゲストの乗ったものも上下左右に揺れる。ハイエナや怖い動物などに追われるようなシーンがあれば、スピードを出して走り抜けるなど、メリハリを出す。やはりジェット・コースター系のアトラクションであるので、全体的にスピード感を出すと良いと思う。(川上恵理)

4. 設備の改善

園内バスを作る

今でも、従業員の園内の移動手段としてアトラクションの裏などゲストには見えないと

ここでバスが走っているらしいが、このバスをゲストの園内の移動手段として登場させて欲しい。若い人でもディズニーランドを一日中歩き回っていたら疲れるし、身体の不自由な人やお年寄りの人も混雑した道を歩かなくてすむので、利用する人は多いはずだ。

あまり大きなバスだと歩行者の邪魔になるので小型のバス（もちろんバリアフリーのもの）にする。テーマパークごとに1つずつ停留所を作り、定期的にバスが来るようにする。

ゲストには知らせず不定期に、ミッキーやドナルドなどのキャラクターが運転手として登場すれば、ゲストにも喜ばれるのではないか。（井上玲衣子）

ランドを1周する乗り物

ランド内で7つのテーマランドに移動するには徒歩しかない。オムニバスという2階建ての乗り合いバスも走っているが、シンデレラ城前のプラザを一周するだけである。一部のテーマランドだけでなく、ランド全体を一周できるような乗り物があればよいと思う。テーマランドごとに停留所を設ければ、乗りたい時にそんなに遠くの乗り場に行かなくてすむし、行きたいテーマランドに直接移動できる。夕方や夜など、一日中歩いて足が疲れた頃に利用する人は多いだろう。（早乙女碧）

（注1）ジョリートロリー

ランド内でも、トゥーンタウンにはジョリートロリーという、街を横断できる路面電車型のアトラクションがある。これは、トゥーンタウン内の唯一の交通手段とされていて、住宅街のミッキーアベニューと商工業地区のダウントウン・トゥーンタウンの2つの停留所を結んでいる。

園内バス

トゥーンタウンにあるジョリートロリーのような乗り物が園内全体を循環する。ぶつかっても平気なようにゴム製にして、安全面も保証。（^^）（鈴木智恵美）

いすの改良

ほとんどの乗り物はいすが堅い。そこで腰の痛みを最小限にするために、車の座席のやわらかさを利用した乗り物を作る。イツアスモールワールドなどゆったりとした乗り物などを作ることで、夢の世界を体験できる。（近藤由紀）

風船をもっと売る

入り口付近で売られている風船の形を増やしたり、売る場所・位置を増やす。晴れている日は、屋外でも売る。（吉崎千春）

5．観覧車や展望台を作る

ディズニー・スカイ

ディズニーランド内を歩いていてふと考えたことがある。ディズニーはランド、シー（SEA）があるのにスカイ（SKY）がない。

せっかくきれいなシンデレラ城や近くには海も広がっているのに、下から眺めるだけで、上から眺めることはない。ホテルから眺めても視線はシンデレラ城より低い。そこで、ディズニー・スカイとしてのアトラクションを考えた。

風景はゆっくり眺めたいものである。そこで観覧車を思いついた。観覧車に乗ると遠くを眺めるが、ディズニーランドは下を眺めてほしい。遠くを眺めても、海があり、夕日の時間帯はきれいだと思う。たとえば、ファスト・パスなどの待ち時間つぶしや、寒い日は、観覧車内でくつろげる。（中原延枝）

パレード時（特に夜のパレード）に、道はパレードの見物客でとても混雑し、後ろの方にいる時はパレードが全然見えないことがある。また、ディズニーランド全体を上から展望できるようなアトラクションも今のところ無いと思うので、展望タワーを作ったら良いと思う。

展望タワーからなら、パレードも上からきれいにみることができそうだし、上から見てみるディズニーランドもなかなか美しいものだと思う。しかし、ただ展望タワーの役目だけとして使うのはもったいないので、頂上に着くまでも楽しんで進めるようなアトラクション（シンデレラ城ツアーやホーンテッドマンションのような）にしたら楽しいのではないか。（井上玲衣子）

舞浜の夜景が一望できる乗り物 - 観覧車のような、タワーのような 高くそびえ立つアトラクション。海、空、ついでにディズニーシーまで見える。少し高さはあったとしても、舞浜の景色を独り占めできてしまう、少しのスリルと胸あふれる感動が味わえるアトラクションがあったら素敵だと思う。（並河絵理）

ディズニーランドの夜景を真上から見てみたいと思うので、大きな観覧車を置く。（大島加奈子）

シンデレラ城に展望台を作る。シンデレラ城の一番上に展望台を作って景色を楽しむ。（天木聡江）

6. 天候に左右されないアトラクション

氷の家（夏限定）

氷の家を作る。中では、ミッキーやミニーマウがスケートをして、お客さんを楽しませてくれるショーを開く。暑い日に寒いくらいのところへ入るのが魅力的。（品川典子）

雨の日の対策

雨の日専用で屋根をつける。（並ぶときに少しでも雨を避けるため）

室内パレードを行う。（強風や雨も気にせず楽しむことができる。）

（吉崎千春）

7. ディズニー以外のアトラクション

宣伝しないアトラクション

私は1月にユニバーサル・スタジオ・ジャパン（USJ）に行ってきたが、ETのアトラクションで、「ETに自分の名前を呼んでもらう」というアクションがあった。このことを知らなかったのが、この乗り物に深く感動したのを覚えている。

世の中の乗り物の多くは、客を呼び寄せるためにパンフレットやテレビコマーシャルなどで、コンセプトをばらしてしまう場合が多い。USJに行ったことを、USJにまだ行ったことのない友達に話すと、ほぼ全員が「ETが名前呼んでくれる乗り物あったでしょ？ テレビで見たよ。」という反応だった。友達のようにアトラクションの中身を知っていたら、感動は半減してしまっただろう。

普段の生活では、大まかな予測をたてながら暮らしていかないといけないが、起こりもしないことが起きるといってもおもしろいものだ。そこで私が提案するのが予測のつかない乗り物である。アトラクションの中身はまったくわからない。例えば、静かに進む潜水艦かとおもいきや、突然、上から下へ急降下、実はジェットコースターであった、という感じだ。ここでのポイントは意外性である。客はいつ何時でも次に起こることに備えて覚悟が必要である。

絶対条件は、決して宣伝しないこと。

お年寄り限定！乗り物

テーマパークではまったくといっていいほどお年寄りの姿を見かけたことがない。それは、すべてのアトラクションが若者向けであり、非常に園内が広いために体力の減少が著しいからということが考えられる。そこで考えたのが、お年寄り限定！乗り物である。全てのイスはマッサージチェアであり、もちろん速く進むということはまったくない。イスに座りながら、リラックスした状態で、プラレタリウム式の星を見たり、落語を見たり、

有名演歌歌手との握手会などのイベントが盛りだくさん。その一台で、お年寄り是一日中満足できる。

ぐるぐると歩き回る必要はない。もちろんそのアトラクション途中にはせんべいや緑茶、柔らかいご飯で握ってあるおにぎりなどが売っている。

受験生限定！答えられないと進めない迷路式乗り物

自分の意志で進められる乗り物、それが答えられないと進めない迷路式乗り物である。行く先々で問題が出される。それは大学受験の頻出問題であり、答えられない場合は誰に聞いても、参考書を見てもよい。だいたい人に出された問題ほど、鮮明に頭に残るものはないものだ。それを利用する。

閉園時間に近づいたら、閉じ込めておくわけにはいかないので、小学生並みの問題を出してゴールさせるほかない。(上田望)

第5章 ディズニーランド実習でわかったこと

実習日時

12月1日(日)午前10時~午後3時

集合場所は、ディズニーランド内、トゥモローランドのトゥモローランド・カフェ。

雨の日のパレード

雨の日には、多くのパレードが中止になり、特別なパレードがある。パレードの時間は約5分と短く、内容は傘やレインコートをテーマにしたものだった。パレードは3つの部分に分かれており、1つ目は、レインコートを着た女の人たちが軽やかに傘をさしたり、地面についたりして踊るものだ。2つ目は、列車に乗った、キャラクター(ミッキー、ミニー、ドナルド、グーフィー、プルートなど)がレインコートを着ている。ゲストに手を振る。3つ目はレインコートを着た女の人たちが、傘をくるくる回しながらステップする。

雨の日のパレードはいつ始まるかわからないので、見ることができる人はまれである。雨の日は、このパレード以外にも、ワールドバザール内で鼓笛隊などの演奏が増える。(志賀瑞穂)

おすすめスポット

ディズニーギャラリー

展示の内容は、ディズニーランドとミッキーの歴史が中心。ここの展示品の中に「ミニーを探せ」という絵がある。ミッキーマウスの顔が200個以上小さく書いてあって、全体でもミッキーマウスの形になっているものだ。この中にミニーが1人だけいて、それを探すが、ものすごく面白かった反面、疲れた…。答えは上から8個目、左から18個目だった。ものすごく難しいので挑戦してみてはどうだろうか?(成嶋郁美)

ファンタジー・イン・ザ・スカイ

パークのラストを飾るエンターテイメント。色とりどりにライトアップされたシンデレラ城の左後方に花火が上がる。照明が落ち、真っ暗になってからディズニー音楽と花火のパフォーマンスが始まる。普通の打ち上げ花火のほか、ミッキーの形の花火も上がった。

実習以外の時に来た時と合わせて考えると、よく見えた場所は、クリッターカントリー、スプラッシュマウンテン、スタージェットの辺りとなった。(吉崎千春)

スイスファミリー

巨大な樹木の上にある家を歩いてみて回る。ディズニー映画『南海漂流』の主人公が無人島に作った木の上の家を復元したものだ。木はすべて作りものだった。

パークの展望台として素晴らしい穴場スポットで、夜の花火もビックリするほどの迫力で楽しめる。(谷口弘恵)

チャイナボイジャー

唯一の中華レストラン。ラーメンや冷麺が食べられる。私たちはここで昼食をとったが、値段の割りにボリュームがあり、味もなかなかだった。オススメです。(大木望・鈴木智恵美)

シューティングギャラリー

このアトラクションは、ライフルで的を当てるゲームである。ディズニーランドでは珍しく、チケットではなく 200 円払う。ライフルは、結構重く、子供向けではない。

瓶、バッファロー、酒盛りをしているおじさんが的になっていた。的に当たると動く仕掛けになっている。多くの的は動かないがネズミだけは動く的である。たまに、壁と壁の間からネズミが出てくる。ネズミを狙ったがあたらなかった。(千脇多麻良)

的の動き方

的	動き方
バッファロー	吠える
ギター	横に動く
スロット	回り始める
ピストル	机の上で回る
たる	中から骸骨が出てくる
瓶	回ったり、浮いたり、倒れたりする
おじさんの右側	かぶっている帽子が動く
左側	隣の瓶が動く
ネズミ	当てることができなかった...

ゲストパーキング

ディズニーランド用の駐車場。1998 年、このパーキングではミッキーの誕生日である 11 月 18 日に大きなイベントが開催されたそう。11 月 18 日にちなんで 1118 組 2236 名のゲストの皆さんに色とりどりのポンチョを身に付けてもらい、巨大なミッキーの顔を地上絵という形で作る“ミッキーのハッピーバースデーアート”というものだ。そんなイベントもやっていたのか、と驚いた。私も参加したかった。(並河絵理)

ディズニーヒロインのプロフィール

ビックサンダーマウンテン

このアトラクションは、ファストパスがあり長い列に並ばなくても乗れるようになっている。スタンバイで待っている間は、音楽が流れたり、アナウンスが流れたりして待っているゲストを飽きさせないようにしている。窓があり、アトラクションが見えるようになっている。ここで気分が盛り上がるようになっている。実際に、自分がそこから見ていて汽笛の音が聞いて早く乗りたいとウキウキした。窓から覗いていると曲がる時に手を振る人がいる。思わず私も手を振ってしまった。

始めの坂が終わりカーブを曲がったところの木にぶらさった動物と鉱山の割れ目のところにおおかみがいた。ほかにも鹿がいる。全部で9匹の動物達がいる。(千脇多麻良)

カントリーベアシアター

クリスマスバージョンの「ジングルベルジャンボリー」

待合室には、チームの紹介などが展示されていた。奥の扉と、真中の扉があり2つ会場があるようだ。外観、内装がクリスマスになっていた。ツリーなども飾られていた。

ショーは、20分。ヘンリーという進行役のくまがいる。ヘンリーが次々に紹介して進んでいく形になっている。天井からブランコに乗って登場するテディバラはスキーで骨折したらしくギブスをしていた。

全部で、10曲歌い最後は全員で歌う。登場者の数は、15匹。(千脇多麻良)

蒸気船マークトゥエイン号

3階建ての外輪線。川には、トムソーヤ島に行くためのイカダやカヌーが走っている。しかし、船同士が衝突する事は絶対がない。川の中にレールがあるようだ。トムソーヤ島に行くいかだにもレールがひいてある。なぜなら、ハンドルがないからだ。後ろについているまわるものはずっと回っている。

汽笛を鳴らしたり、船内では、いろいろな説明がなされる。とても分かりやすい。隣りのカヌーの人達に手を振ったりした。(千脇多麻良)

ワゴンの色

トゥーンタウンにあるワゴンは3つある。デイジーのスナックワゴン、ミッキーのトレーラー、グーフィーのドリンクスタンドである。スナックを売るワゴンにもこだわっており、デイジーの店は黄色とオレンジ、ミッキーは赤、白、黄色、グーフィーは茶色、青、緑を基調にして作られている。それぞれキャラクターの色と対応しており、店そのものにキャラクターの雰囲気が出ていた。(高本詞子)

レストランはそれほどディズニー色はない

ヒューイ・デューイ・ルーイのグッドタイムカフェには、店の看板にヒューイ・デューイ・ルーイが描いてある。ピザがミッキーの形をしている。以外には、それほどディズニー色が無い。食べ物の包み紙は、キャラクターではなく“TOON TOWN”の文字であり、意外とキャラクターが使われてなかった。(荻島早紀)

トゥーンタウンの隠れミッキー

トゥーンタウンはミッキーマウスが住んでいる街である。そこには、いろんなところにミッキーマウスが隠されている。ミッキーの家では、表札の形、洗濯機の扉の形がミッキーの形になっている。ほかにも、マンホールの模様、停まっている車のタイヤのホイール、花火工場の小さな扉の鍵穴の形。これは、ランド内で最も小さい全身の形をしたミッキーだそうだ。(井上玲衣子、新家麻依子、早乙女碧)

ディズニー色のないもの

トゥーンタウンにはオブジェが12個ある。形は動物や星などで、ディズニーらしいものはなかった。なぜ？(井上玲衣子、新家麻依子、早乙女碧)

迷子の放送はない

ディズニーランドでは迷子の放送がないということを知った。迷子はキャストが迷子センターに連れて行くことになっている。(奥隅菜穂子)

問題点

歩きタバコ

園内にいると喫煙をしている人がいないように感じるが、よく見てみると意外と歩きタバコをしている人が多かった。マナーを守らないゲストが思ったよりもいる。

歩きタバコで服が燃えたという事故があったらしい(インターネットより)。多くの人が集まる所でもあるので、ゲストが不愉快な思いをしないよう、キャスト側も禁煙を強化すべきではないだろうか。歩きタバコをしている人がいたら、ただ後ろをつけてゴミを拾うだけでなく、一言注意することも必要だろう。(大塚亜見)

参考文献

- 能登路雅子 (1990) 『ディズニーランドという聖地』、岩波新書
有馬哲夫 (2001) 『ディズニーとは何か』、NTT出版
岡田斗司夫 (1998) 『東大オタキングゼミ』、自由国民社
TDL 研究会議 (2000) 『ディズニーランド 101 の謎』、新潮OH! 文庫
山田眞 (2002) 『ディズニーランド流心理学』、知的生きかた文庫
有馬哲夫 (2001) 『ディズニーランド物語』、日経ビジネスマン文庫
国土交通省 『観光白書』
(2002) 『ディズニーリゾート物語 2』 講談社
東京 inPocket [19] 『東京ディズニーリゾート完全ガイド』 講談社

『Disney.co.jp』 http://www.disney.co.jp/index_flash.html

『ようこそ！ぼくのホームページへ』

<http://www.asahi-net.or.jp/~KA3I-MZTN/welcome.htm>

『100 エーカーの森』 http://www001.upp.so-net.ne.jp/gopher/front_page.htm

参考文献：「ディズニー 7つの法則」より 11 人材の集め方

『ディズニーリゾート旅行記』

<http://homepage2.nifty.com/aomusi/disney/disney.htm>

『コーちゃんママのワンダホー日記』

<http://plaza.rakuten.co.jp/kochann/diaryold/20021205/>