



Title	ディズニーにおける物語の循環システム：アダプテーション、トランステキスト性、ハイパーリアル
Author(s)	川村, 明日香
Citation	大阪大学, 2020, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/76256
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏 名 (川 村 明 日 香)	
論文題名	ディズニーにおける物語の循環システム：アダプテーション、トランステキスト性、ハイパーリアル
論文内容の要旨 本研究は、特に傘下に多くのメディアを有し、同一企業内での流動と再解釈が可能なディズニー社において、アダプテーションによって物語が1つのメディアから別のメディアに流動して生じる変容のメカニズムについて分析を行うことを目的としたものである。 第1章では、先行研究において、調査対象となるメディアや作品が限定されているために、作品が発表されて以降の変容が分析されていないことを指摘した上で、本研究では、このような限定を外し、異なるメディアで語りなおされた同一の物語同士や、他の物語との関係と影響について考察した。分析を行うための視点として「アダプテーション」、「トランステキスト性」、「ハイパーリアル」について定義を行った。「アダプテーション」（翻案や脚色）によって、映画のテキストとして語られる物語は別の形式でテキストとして現れ、そこに同様に現れた他のテキストとの関係性に影響を受けると考えられる。テーマパークでは、映画の物語が再現される際にはその背後に必ず暗黙の了解として、映画のテキストがゲストとテーマパーク運営者の間には共有されている。加えて、映画のアダプテーションとしてのアトラクションを取り囲む、地図や看板といった新たなテキストが設定される。また、それらのアトラクションを配置するやり方の中にもテキストは意識される。グッズにおいても、その背後に映画のテキストが潜む。ディズニーコンテンツは直接的にも間接的にも映画のテキストを媒介しており、よってジュネットが文学的テキスト分析に用いたトランステキスト性のパラダイムはディズニーコンテンツ分析にも十分に適用できる。また、ファンタジーであるはずのアニメ映画を製作・アダプテーションするうえで、「ハイパーリアル」な演出が志向されているといえる。 第2章では、第3章以降で触れるディズニー社の各メディアがアメリカにおいてどのように展開し、消費されてきたかについて、歴史を追って概観したあと、日本での消費について考察した。ディズニー社は映画製作を中心としながら、映画作品のアダプテーションの場、あるいは新たな物語発信の場としてテーマパークに事業を拡大し、そのための資金集めや広告のためにテレビ番組制作を行った。最初のテーマパークであるディズニーランドは、共通の原風景を持たないアメリカにおいて、共通の「過去」や「未来」といった「ノスタルジー」というファンタジーを生成する役割を行っていた。一方、それを輸入した日本では、ディズニーコンテンツを「アメリカ的」な「エキゾチックなもの」として受け入れ、日本表象自体もある種エキゾチックなものに見做した。しかしアメリカ文化を自国文化に融合させていった日本では、東京ディズニーランドは、「アメリカ」も「日本」も完全な「自己」でも「他者」でもない。そこは混沌としたエキゾチシズムが演出する「ハレ」の世界として日本独自の受容がなされていくようになったのである。その中で、近年ディズニー社が形成した「プリンセス」、「ヴィランズ」というジャンルについて日本での受容も影響を受け、形作られていった。 第3章では、第2章で提示したディズニーコンテンツについて、ハイパーリアルの在り方という点からさらに詳しく考察を加える。ディズニーテーマパーク、特に東京ディズニーランドとウォルト・ディズニー・ワールドを例に挙げ、分析を行った。テーマパークの中では、テーマランドの設定というテキスト、ショーやアトラクションのもとになった映画というテキスト、アトラクションを演出するための看板や展示品、キャストと呼ばれるスタッフが演じる役柄など無数のテキストが氾濫している。それらのテキストは、ほとんど唯一ともいえる目的に向かって、相互に影響しあう。それは、訪れるゲストのハイパーリアルな没入体験である。映画や小説の世界が忠実に再現された3次元空間に、ゲストが身体的にも精神的にも入り込むことができ、現実には存在していなはずの空間を「本物らしい」ものとして体験するのである。 ディズニーテーマパークにおける演出手法については、多くの研究がなされているが、おおむね、詳細なバックグラウンドストーリーの設定と時代性を感じさせるための建築スタイルや、それらに施された「劣化」の演出、あるいは小説や映画で表象されたイメージの再生成という点から説明がなされている。本研究では、地図や歴史や言語といった、いずれも日常のどこにも存在しており、実在するように見えながらファンタジー性が付きまとうものを利用し	

たハイパーリアル生成に目を向けた。

地図やそこに描かれる空間には、バシュラールの言うような「詩的なもの」が付与されている。歴史と言語は、土地に根付いているようで、その実「整備」されている。ディズニー社は、このファンタジー性と「実在性」を巧みに組み合わせてハイパーリアルを提供しているといえる。

第4章では、『ライオンキング』という特定の1作品を取り上げ、その物語があるメディアから異なるメディアへと順応しながら姿を変え、循環していくかを観察した。新しいメディアで再生成される物語は、テーマパークやブロードウェイ、劇団四季などの物理的なメディアの条件だけでなく、前章で分析した「ハイパーリアル」にも従って変容している。『ライオンキング』の物語が展開される舞台である「プライドランド」は架空の場所であるから、どのように演出されても良い。しかし、「アフリカ」という設定がある以上、受容者にとって「アフリカ」らしくある必要がある。そのようなリアリティの要求に対して、ディズニーは実際のアフリカや別の想像上の「アフリカ」から言語、風景、歴史、音楽などを借りてきて、ハイパーリアルな「アフリカ」としての「プライドランド」を作り上げる。

原作となった映画では、タンザニアやアフリカ南部の風景とともに南アフリカの言語が歌われるが、キャラクターたちはアフリカ東部の言語を話す。ミュージカルでは、アフリカ各地の要素を取り込むという原作の傾向を引き継ぎながら、南アフリカを中心とする。ウォルト・ディズニー・ワールドのショーでは、「プライドランド」像は映画に登場するものを引き継いでいるものの、そこにはさらに人間も存在するようになった。さらに、上演場所の設定によって、想像上のアフリカ東部の漁村付近に想定されるようになった。東京ディズニーランドのアトラクションでは、スタンレーの探検記や映画『アフリカの女王』などによって主に欧米人の記憶の中に集積された「アフリカ探検」のイメージ上にある「アフリカ」世界に重ねられるようになった。

また、日本で翻訳公演が行われているミュージカルについて、日米のバージョンを対象にして比較を行った。ストーリーや演出についての変化はほぼ見られないが、隣接するテキストによって与えられる「アフリカ」のイメージには違いが生じている。ブロードウェイでは、パンフレットやロビーの演出、インターネットで南アフリカという「本物のアフリカに根差している」ことを観客に納得させようとしているのである。それに対し日本では、ファンタジー的アフリカ表象が即ちアフリカそれ自体であるように語られる。

第5章では「おとぎ話」を素材としてた映画に着目し、第2章で触れたディズニー史の中で過去に定型化された映画の主題や形式の中から踏襲・逸脱を選択し新たな構造を生み出し続けてきたというイペルテキスト的観点から、構造がどのように変容していき、それが現在の新作制作あるいは過去作品新たな解釈に影響しているかを分析した。これは、日本でのグッズ消費やテーマパーク演出にも影響を与えた「プリンセス」と「ヴィランズ」の出現にも深く関連している。

1937年に公開された『白雪姫』以降、2010年の『塔の上のラプンツェル』までは、悪役は主人公の「敵」であった。しかし、2012年以降、『シュガーラッシュ』や『マレフィセント』のように、悪役がすなわち「悪」ではないとする解釈を行う映画が見られるようになる。「ハッピーエンド」は、必ずしも「結婚」ではないという解釈も現れた。悪役も、王子も、主人公も、もはや永続的に「悪」や「善」を演じる必要はなくなった。彼らにまつわる複数のアダプテーションの中で複数の物語が生まれ、彼らは多面的な存在となった。2005年ごろからは、映画のストーリーの枠組みを超えてキャラクターたちを集めた「プリンセス」というジャンルが見られるようになり、それに対応するように「ヴィランズ」というジャンルも生まれる。このような役割に対する新解釈によって、過去に「悪役」として扱われていたキャラクターたちは、新たな魅力を見出されている。最も初期の作品である『白雪姫』も再解釈の影響を受けており、2017年に公開80周年を記念して販売されたグッズには、映画の中では主人公を殺害するための道具であった毒りんごがモチーフとして使用された。アイテムには、りんごに唇を寄せる白雪姫のデザインや、主人公の殺害を企てたはずのウィックドクイーンをイメージした罇髑髏のデザインも見られた。消費者たちは、それぞれの解釈を採用しても良く、キャラクターのあらゆる側面から、自分が共感できたり、魅力を感じたりするグッズを消費する。毒りんごは、「毒」としては機能しなくなり、白雪姫、あるいはウィックドクイーンのキャラクターを表すアイコンとなった。こうして、毒りんごは「毒」から「かわいい」、「クール」なものになったのである。

本研究の結果から、ディズニー社の各メディアにおいて、ジュネットが提示したトランステキスト性の5つの要素がそれぞれ異なる優先順位を持って関連しており、それによって再解釈がなされたり、新しい物語が生まれたりするといえる。例えば、テーマパークで最も優先されるのは空間内に映画や小説のテキストを導入するインターテキスト性である。インターテキスト性によって「引用」されたテキストは、他の並列されるテキストや新たに演出を加えるようなテキストに取り囲まれ、そこにパラテキスト性が生じる。テキストを「引用」する方法の中に、ショーやアトラクションとして取り込むというやり方がある。その一部では魔法使いミッキーや彼の魔法の帽子が全体のストーリーを作りながら、アルシテキスト性によってジャンルを形成し、いくつかの映画テキストをまとめたうえで配列する。

このジャンル形成にはイペルテキスト性によって近年登場した「プリンセス」を主人公とした映画や「ヴィランズ（悪役）」を中心に据えた映画に見られるような役割の解体も影響している。メディアにおけるこのようなテキストシステムの間を「アダプテーション」によって物語が循環し、それに伴って新たな消費を生み出す。テーマパークでは、空間演出そのものがファンタジーの世界を現実らしく見せるためにハイパーリアルな空間が保持されるために、テキストの配列が規制される。映画やミュージカル、グッズでは、テーマパークと同様の手法として物語の舞台となる空間に言語や地理を与えることで、架空の物語をハイパーリアルにする。ただし、ミュージカルの翻訳によって表象されるアフリカイメージに差異が生じたように、ハイパーリアルの在り方はそれを受容する文化や演出する主体の移行によっても変容するといえる。

以上の研究により、世界で広く受容されているディズニーコンテンツの特殊な構造において、どのような力学のもとで物語が生まれ、循環しているかを明らかにすることができた。これは、一企業の消費戦略というだけではなく、異文化受容の在り方や時間、空間、言語といった記号の生成システム、「善」対「悪」というテーゼに対する現代の新たな反応への分析でもあるといえる。その中でディズニー社が形成した新しい物語や記号は、今後、他の文化形成にも影響を与えていくであろう。

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 (川村明日香)			
	(職)	氏 名	
論文審査担当者	主 査	教授	山本 佳樹
	副 査	准教授	小杉 世
	副 査	教授	津田 保夫
	副 査	名誉教授	北村 卓

論文審査の結果の要旨

本論文は、傘下に多くのメディアを有し、同一企業内での流動と再解釈が可能なディズニー社において、アダプテーションによって物語が1つのメディアから別のメディアに流動して生じる変容のメカニズムを分析したものである。

第1章では、異なるメディアで語りなおされた同一の物語同士や、他の物語との関係や影響について、「アダプテーション」「トランステキスト性」「ハイパーリアル」というキーワードを導入して考察している。「アダプテーション」によって、映画のテキストとして語られる物語は別の形式でテキストとして現れ、他のテキストとの関係性に影響を受ける。テーマパークでは、映画の物語が再現される際には暗黙の了解として、映画のテキストがゲストとテーマパーク運営者の間に共有されている。アトラクションを取り囲む地図や看板、それらのアトラクションの配置法、グッズにおいても、その背後に映画のテキストが潜む。このようにディズニーコンテンツは直接的にも間接的にも映画のテキストを媒介としており、本論文はジュネットが文学的テキスト分析に用いた「トランステキスト性」のパラダイムを援用してその関係性を検討している。また、ファンタジーであるはずのアニメ映画を製作・アダプテーションするうえで、「ハイパーリアル」な演出が志向されていることを指摘している。

第2章では、ディズニー社の歴史を概観した後、日本での消費について考察している。ディズニー社は映画製作を中心としながら、映画作品のアダプテーションの場、あるいは新たな物語発信の場としてテーマパークに事業を拡大した。最初のテーマパークであるディズニーランドは、共通の原風景を持たないアメリカにおいて、「ノスタルジー」というファンタジーを生成する役割を担っていた。一方、それを輸入した日本では、ディズニーコンテンツを「アメリカ的」な「エキゾチックなもの」として受け入れ、日本表象自体もある種エキゾチックなものに見做した。こうして東京ディズニーランドは、「アメリカ」でも「日本」でも完全な「自己」でも「他者」でもなく、混沌としたエキゾチシズムが演出する「ハレ」の世界として日本独自の受容がなされていくようになったと、本論文は論じている。

第3章では、ディズニーコンテンツについて、ハイパーリアルのあり方という点から詳しい考察が加えられる。テーマパークの中では、テーマランドの設定というテキスト、ショーやアトラクションのもとになった映画というテキスト、アトラクションを演出するための看板や展示品、キャストと呼ばれるスタッフが演じる役柄など無数のテキストが氾濫している。それらのテキストは、ほとんど唯一ともいえる目的に向かって、相互に影響しあう。それは、訪れるゲストのハイパーリアルな没入体験である。映画や小説の世界が忠実に再現された3次元空間に、ゲストが身体的にも精神的にも入り込むことができ、現実には存在していなはずの空間を「本物らしい」ものとして体験するのである。本論文ではとりわけ、地図や歴史や言語といった、いずれも日常のどこにも存在しており、実在するように見えながらファンタジー性が付きまとうものを利用したハイパーリアルの生成に目が向けられる。地図やそこに描かれる空間には、バシュラールの言うような「詩的なもの」が付与されている。歴史と言語は、土地に根付いているようで、その実「整備」されている。ディズニー社は、このファンタジー性と「実在性」を巧みに組み合わせてハイパーリアルを提供しているのだ、と論じられる。

第4章では、『ライオンキング』という特定の作品を取り上げ、ひとつの物語があるメディアから異なるメディアへと順応しながら姿を変え、循環していく様態を観察している。『ライオンキング』の物語が展開される舞台である「プライドランド」は架空の場所であるから、どのように演出されてもよい。しかし、「アフリカ」という設定がある以上、受容者にとって「アフリカ」らしくある必要がある。そのようなリアリティの要求に対して、ディズニーは実際のアフリカや別の想像上の「アフリカ」から言語、風景、歴史、音楽などを借りてきて、ハイパーリアルな「アフリ

カ」としての「プライドランド」を作り上げる。東京ディズニーランドのアトラクションでは、主に欧米人の記憶の中に集積された「アフリカ探検」のイメージが重ねられている。また、日本で翻訳公演が行われているミュージカルについて、日米のバージョンを対象にして比較を行い、ストーリーや演出についての変化はほぼ見られないが、隣接するテキストによって与えられる「アフリカ」のイメージに違いが生じていることを指摘している。

第5章では「おとぎ話」を素材とした映画に着目し、ディズニー史の中で各時期に前時期に定型化された映画の主題や形式の中から踏襲・逸脱を選択し、新たな構造を生み出し続けてきたという観点から、構造がどのように変容していき、それが現在の新作制作あるいは過去作品の新たな解釈にどのように影響しているかを分析している。1937年に公開された『白雪姫』以降、2010年の『塔の上のラプンツェル』までは、悪役は主人公の「敵」であった。しかし、2012年以降、『シュガーラッシュ』や『マレフィセント』のように、悪役が「悪」ではないとする解釈を行う映画が見られるようになる。「ハッピーエンド」は、必ずしも「結婚」ではないという解釈も現れた。悪役も、王子も、主人公も、もはや永続的に「悪」や「善」を演じる必要はなくなった。彼らにまつわる複数のアダプテーションの中で複数の物語が生まれ、彼らは多面的な存在となった。2005年ごろからは、映画のストーリーの枠組みを超えてキャラクターたちを集めた「プリンセス」というジャンルが見られるようになり、それに対応するように「ヴィランズ」というジャンルも生まれる。このような役割に対する新解釈によって、過去に「悪役」として扱われていたキャラクターたちは、新たな魅力を見出されている。最初期の作品である『白雪姫』も再解釈の影響を受けており、2017年に公開80周年を記念して販売されたグッズには、映画の中では主人公を殺害するための道具であった毒りんごがモチーフとして使用された。こうして、毒りんごは「毒」から「かわいい」「クール」になったのだ、と述べられる。

本論文は、世界で広く受容されているディズニーコンテンツの特殊な構造において、どのような力学のもとで物語が生まれ、循環しているかを明らかにしている。これは、一企業の消費戦略というだけではなく、異文化受容の在り方や時間、空間、言語といった記号の生成システム、「善」対「悪」というテーゼに対する現代の新たな反応への分析でもあるといえる。最終章における概念整理にやや難があること、しばしば保守的と批判されるディズニーのイデオロギーに対する立場が明確でないことなど、改善の余地はいくらかあるが、それは本論文の価値を損なうものではなく、現代社会における文化形成のひとつのあり方を鮮やかに解明した点は高く評価できる。

以上のような理由で、本論文は、博士（言語文化学）の学位論文として価値のあるものと認める。

なお、チェックツール“iThenticate”を使用し、剽窃、引用漏れ、二重投稿等のチェックを終えていることを申し添えます。