

# 東京後楽ロータリークラブ週報

The Rotary Club of Tokyo Koraku Weekly Report



「目指せ！先憂後楽」  
 ~Rotary Opens Opportunities~  
 「ロータリーは機会の扉を開く」

2020年~2021年度 会長  
 知花 孫光

2020年~2021年度 国際ロータリー会長  
 ホルガー・クナーク

## 疾病予防と治療月間

第964回 例会  
 卓話「ロータリーの歴史」  
 志熊 昌宏 会員

## CLUB NEWS

- ◆ 2021~22年度第2580地区懇親ゴルフ大会「北分区分区予選会」実行委員会より、開催のご案内が届いております。  
 開催日 2021年10月4日(月)  
 開催場所 武蔵丘ゴルフコース
- ◆ 地区日台親善委員会より、姉妹地区である台湾の第3482地区にある百華ロータリークラブより、姉妹・友好クラブを探していると連絡がありました。  
 提携を希望されるクラブは、ガバナー事務所までご連絡ください。連絡期限：2021年1月末日

### 百華ロータリークラブの沿革

創立	2012年4月27日
R.I.加盟承認	2011年6月20日
認証状伝達式	2011年6月27日
初代会長	李伊達CP Ida
スポンサークラブ	台北百城社
創立会員数	26名
衛星クラブ	1クラブ
台湾友好社	台北瑞光社

## 前回例会

第963回例会

卓話「突然死する心臓血管病」  
 ~家族を守るために何をすべきか~  
 日本大学病院 副病院長  
 医学博士 秦 光賢 氏

## 出席状況

第963回例会

出席 29名 欠席 16名  
 ビジター 0名 ゲスト 0名

2020年12月15日発行 (No.964)

出席率:70.73% 前例会修正後:83.78%

## ニコニコBOX

ニコニコBOXは、ありませんでした。

ミリオンマイルズ:1,849円 本年度合計:478,867円

## 例会案内

12月22日 「夜間例会」 B1 シンシア

☆ロータリー米山記念奨学会へ特別寄付をされた尹世玲会員に第1回目の米山功労者としての感謝状が届きました。



☆ロータリー財団へポリオ寄付をされた石毛会員に、マルチプル・ポール・ハリス・フェロー(4回目)としての認証ピンが届きました。



TEL: 03-5940-3355 FAX: 03-3947-4010 E-Mail: koraku@mint.ocn.ne.jp

例会 毎週火曜日12時30分 / 東京ドームホテル 電話: 03-5805-2111

事務局 〒112-0014 文京区関口2-10-8 藤田観光(株)別館内

会長 知花 孫光 / 幹事 菊川 清 / 会報委員長 神保 杏奈

URL <http://www.korakurotary.com>

## 第960回例会卓話「お化け屋敷の可能性」

お化け屋敷プロデューサー 五味 弘文 氏

1992年から今まで約100本以上のお化け屋敷を作りました。それを紹介します。始は1992年で東京ドームシティアトラクションと言っておりましたが、後樂園遊園地という名称で夏のイベントでルナパークというイベントがありました。大川さんが手がけていた「大人のための夜の遊園地」がキャッチフレーズの様々なイベントが夜、後樂園遊園地の中でライブやコンサート、ゲームがあったり屋台が出たり、大人のための遊園地を展開していました。そのチームに誘われてイベントに関わるようになりました。当時は大勢の若い方たちが集まって、その中で様々な場所、乗り物など視察をしてこれを大人向けにアレンジできないかと思う中で、僕はお化け屋敷に入ってみました。このお化け屋敷を大人向けに考えてみたいと思いました。当時のお化け屋敷は子供向けの施設という色合いが非情に強く、大人が入るとしても冷やかしかつ半分でした。お化け屋敷で井戸から人が出る場所があって人がお化けになって出るのですが、その場所に行くと何度行っても僕は怖い悲鳴を上げるほど怖いのです。これはなぜだろう？と思いつつ、「ああそうだ！人がお化けに扮しているのが一番怖いのだ！」、当時のお化け屋敷の状況はほとんど人が出るお化け屋敷はない状況でしたからそうだこれが一番怖いのだ！と思いつつ、それならば、ルナパークの中で大人向けに人が出るお化け屋敷やろう！と考えて始めたのがこの磨赤児のパノラマ体育館というお化け屋敷です。この磨赤児さんという方はこういうお顔の方で非常に強面の方ですけれども、テレビや映画の中で観た方もいらっしゃるかと思います。役者としても活動をされて、今はテレビドラマの「ルパンの娘」という深田恭子さんのドラマのおじい様役をしてる方です。本業は舞踏家というものダンスですね、日本固有のダンスです。大駱駝艦(だいらくだかん)という集団がありますがその主幹です。全身を白塗りにして髪の毛も眉毛も剃りある意味不気味です。失礼ながらこういう方がお化け屋敷の闇の中に潜んでそれでお客様が来たらワーと脅かしたらさぞかし怖いだろうと素朴に考えて磨赤児さんに相談させていただき快諾いただいて始めたのが「磨赤児のパノラマ体育館」というお化け屋敷でした。これが大変評判を呼んで大行列になりました。中に入ると白塗りのお化けがお客様に向かって襲い掛かってくる、これは本当に怖いです。写真で見ても怖いので、これが後樂園遊園地の夏のお化け屋敷特別演出の一番最初でした。非常に評判が良かったものですから翌年も同じようなものができるかということで翌年は別の演出家の方それは漫画家の椋岡かずおさんです。「椋岡かずおのお化け屋敷パノラマ体育館」を行いこれも大変評判でした。評判でしたのでお化け屋敷を常設として展開したらいいのではないかということで翌年には椋岡かずおの「お化け屋敷安土家の祟り」を作り数年間常設され後樂園遊園地にありました。その後いろいろな演出家のお化け屋敷を展開しましたがちょっと方向転換しようということで考えたのが演出家を外から呼ぶシステムではなくお客様が何かの役割を担う何かのミッションをしなければいけないというものを作れないかと思いました。そして1996年ぐらいでやった「赤ん坊時代」というお化け屋敷、これはどういうお化け屋敷かというと、謎めいた人物がいきなり現れて赤ちゃんをお客様に向けて差し出してくるのです。この赤ちゃんを出口にいるお母さんまで届けてほしいというミッションをお客様に与えます。お客様はこの赤ちゃんを抱いたままお化け屋敷に入り中をめぐっていき当然中にはお化けが赤ちゃんを奪おうとして襲い掛かってくる。ただ見て回るだけというような施設だったのがこういうミッションをお客様に与えることによって何かをしなければいけないそれまでの展示型のお化け屋敷から劇場型のお化け屋敷という方向を切り替えたと思っております。その後もミッション型のお化け屋敷をやらせて頂きました。ラブチェーンお客様同志を手錠でつないで体験していくお化け屋敷です。手錠でつなぐだけでなく二人の間に壁がありその間にスリッターがずっと入っている、例えば彼女が向こう側、自分がこちら側でそのスリット越しにお互い手を握り合いながら、でも相手の姿は見えない。向こう側でいきなり彼女がキャーッと悲鳴を上げますね、どうしたの？なんて聞くと、今お化けが出たのなんて会話をしていると自分の目の前にお化けが出てくる、こっちもびっくりする。お互いに何に対して驚いているのか何に対して怯えているのかわからないのです。それ



を頭の中で想像する。想像することによってより怖くなったり相手のことをより思いやったりそういうような作用が生まれてくるラブチェーンという名前を付けましたけどある意味カップルの仲を深めるようなお化け屋敷になったのではないかと考えています。他には「呪われた家」横浜の方にあった昭和13年に建てられた廃墟を実際に移築してジオポリスの中にもう一度建て直して作ったお化け屋敷で、中の道具や流し台、食器をそのまま実際のリアルな怖さを演出できたと思います。それ以外にも「黒髪屋敷」というのは、入り口で一本の櫛を渡されます。その櫛で中にお化けの髪をといてこなければ先に進めないというようなお化け屋敷、あるいは「足刈りの家」、これは靴を脱いで歩くという体験をしてもらうお化け屋敷です。靴を脱ぐといふシンプルなことですが、今まで守られていた気持ちがいきなり無防備になったような気になり非常に恐怖心が増すことで評判の良かったお化け屋敷です。夏のお化け屋敷を作っていく中で最近ラクーアの方にございます「怨霊座敷」というお化け屋敷を一昨年作らせていただきました。これはチームラボさんと一緒にやらせていただいているお化け屋敷で、チームラボさんの様々な映像が恐怖をさらに掻き立てていくお化け屋敷です。今回のテーマ「お化け屋敷の可能性」を遊園地以外でも展開する。1992年お化け屋敷を始めたころお化け屋敷というのは遊園地の中の一施設として一つのアトラクションでした。2011年広島で「恐怖のお留守番」というお化け屋敷をやりました。遊園地ではなく中紙屋町の街中にこのような一軒の家を建ててそこでお化け屋敷を行う、つまりお客様は遊園地に行って遊園地の中のジェットコースターに乗ったりメリーゴーランドに乗ったりする中の一つとしてお化け屋敷を楽しむ位置づけではなく、お化け屋敷だけを目的にこの紙屋町に向かう。つまり単体の興行としてお化け屋敷をやった初めての紙屋町「恐怖のお留守番」というお化け屋敷。それが評判よかったものですから大阪で「指切りの家」、名古屋では「だるまさんが転んだ」とか金沢とか秋田とか果てはジャカルタでも「かくれんぼ屋敷」というお化け屋敷を行い、大勢のお客様に集まって頂きました。遊園地のアトラクションというものから、単独の興行としてのお化け屋敷をというものが成立されるようになった流れだと思います。もう一つの可能性としては、商店街の活性化です。新潟の「丑三つマネキン」というお化け屋敷です。古町という新潟をご存じの方はわかると思うのですが、昔はものすごく栄えた場所です。今は人の流れが駅前に移って人と通りが少ない、そこに大和という有名な百貨店がございましてそのビルの4階を使って、百貨店ですからマネキンにまつわる怖い話を作らせて頂きました。すると若い人達が大勢並んで頂き非常に活気が生まれました。また富山の商店街でもシャッター街の一角を使わせて頂き非常に若いお客様たちが集まって2時間待ちの行列ができました。また建物以外での展開は枚方パークで「夜の遊園地」というお化け屋敷で、庭園の枚方パーク18時の閉園後に1時間歩いて怖い体験をするという企画です。大阪の難波ウォークという地下商店街では地下鉄の終電後深夜1時半から朝の4時までお化け屋敷をやりました。サンシャイン水族館でも18時以降の時間を使って「呪いの水族館」というのを行いました。お化け屋敷の形態も変えながら色々な展開できる可能性を持っていると思っています。昨日ある中学校でお化け屋敷の講演をさせて頂きましたが、小学校でも大学でも、教育の現場からお化け屋敷というものを何かの形で学びというものに結びつけられないかというような発想が出てきています。想像性を養う、又何かを作る力、共同作業をしないとお化け屋敷は作れないのでそういう力を養う側面が当然あります。また別の側面に非常に重要な側面もあるのではないかと考えています。2016年NHKで「課外授業ようこそ先輩」という番組がございまして。自分の母校に帰り小学生一クラスの子供達に自分の仕事を通して何かの学びを与えるという番組です。僕はお化け屋敷を作る人間なので、お化け屋敷を通して子供たちに学びを与えられないかと考えました。自己紹介後に段ボールの箱を台車でからからと持ってきて「この箱の中に何か入ってますよ、開けたい人！」というと「ハイ！ハイ！」と手を挙げます。箱に近づいてみてあれ？何か箱が薄汚れているよね？持ってみると重たくて持ち上がらない箱を傾け何か音がするような気がする、少し揺れてないかいという話をするのでさっきまで元気よく手を挙げていた子供たちがなんだかドキドキしてくるのです、この中の見えない箱ってというのは一種の闇です。そこに何か恐ろしいものが入っているのではないかと不安と恐怖というものが子供達をドキドキさせるのです。怖いから授業を始めようと言うと嫌だ絶対開けて！と言うのです。これは子供達だけではなく誰でもそう思うのでその場所にいる皆が箱を開けてそれを開けないでそれを進めるといのはなんでそんなことをする！早く開けてよと誰もが思います。それはどういうことかという、謎めいたものというのは不安定なもの、こういう不安定なものというのは、人間は中に何が入っているか？ということを解明しないと気が済まないという衝動があるのです。この衝動はある意味好奇心と

言っても良いかもしれません。好奇心はドキドキしながらワクワクという気持ちを生みます。子供は目の前にあるこの箱を開ける前にどうしようか、開ける開けない、大丈夫かな？ということをお心配しながら迷いながら色々なことを考えて、ドキドキしながらワクワクしているのです。この好奇心と恐怖の間にあるのが想像力なのです。恐怖と好奇心の間に想像力が生まれるのです。これがすなわちお化け屋敷に入っているときのお客様の心理構造なのです。お客様はドキドキしながら入って行って嫌だなど思うのですけれども途中でやめようとせずにドアを開けていく、その先に何があるか解明しなければ気が済まないのです。そういうお客様の想像力を今度はこちら側、作り手側はお客様がこう思っているからこういうふうにし掛けるようお客様の想像力をコントロールしようということがお化け屋敷の仕事の主なものなのです。お化け屋敷というのはチョット特殊なエンターテインメントで、普通エンターテインメントはお金を払うと当然楽しもうと思います。コンサートやお芝居映画に行ってもお金を払うとその分楽しもうと思います。ところがお化け屋敷は不思議でお金を払ったにも関わらずどうやったら楽しまずに済むかということをお客様は考えるのです。お化け屋敷の中で楽しむということは、つまり怖がるということをお客様はどうやったら怖がらずに済むかということ常に考えながら歩いているのです。そうすると色々なことを予想しながら歩いていきます、角を曲がったらそこにお化けがいるのではないか、ドアを開けたら出てくるんじゃないかなど色々なことを考えます。お客様の想像力を先回りすることが大事だということをお子孫たちに話しました。「3つの扉」というゲームをお子孫たちにやらせました。画用紙を配って3つのドアが書かれている、貼り付けられているのです。この3つのドアのどれか一つの中にお化けを書きなさい。2人一組になって相手にお化けのいるドアを開けさせなさい。それを開けさせたら勝ちで相手がお化けのいないドアを開けたら負けというゲームです。そしてドアに色々なものを書いてかまわない、ある子供は真ん中のドアにドクロを書いて両側のドアに花を書きました。それを相手に見せると、そうすると相手はドクロの付いているドアにはもうこれはお化けがいるわけがないと思います。だったら花の両脇にいるに違いない、でもどちらかを選ぶのは根拠がないからしょうがないから絶対にないと思ったこの真ん中のドクロの付いたドアを開けようと思って開けるとそこにお化けがいる、つまりその子供がやったことは相手がそういうふうに見えるだろうということをお自分で想像してそういうふうなゲームを設立させたということです。相手の考えていることを考える、これがお化け屋敷を作ることだと思えます。課題として行ったのは大人が悲鳴を上げる怖いお化け屋敷を作ると提案しました。子供達は大人の考えることを考え一回外側に出て自分が考えたことを外から見て大人にはこう見えるだろう、だったらこうしようと考えて想像力をものすごく働かせてお化け屋敷を作っていました。これがまさに教育の場で生かす普段は出来ないお客様の立場に立って次のプランを想像する何かのプランをおこなう想像力を多方面から展開させるという学びになっていると思えます。お化け屋敷というのは相手が怖がることを想像してそれを現実させることです。別の想像の使い方というのでもできます。それは相手が喜ぶことを想像するというのも当然できます。相手がこういうことに困っているんだ、こういうようなことをすれば喜ぶのではないか？これもホスピタリティでしょう、相手の想像力を想像するというのもものすごい意義のあることではないかと思えました。そういう中で最後のもう一つ、僕も学ばせて頂いた大きな一つの発見があります。それは実際にこれで大人向けのお化け屋敷を作ろうと言って作るわけですねそうするとやっぱり案の定うまくいかないのです。悲鳴を上げないのです。素通りして行っちゃった！なんていうふうなことになるわけですね。そういう時に僕が出て行って大丈夫だから頭をひねって何がダメかということをお考えて、チョット次のことをしてみようという話をして、これ変えても良いよ、というだけで子供達は入り口で、中を探してください！と説明したほうが良いと入り口のスタッフに言う、あるいはびっくりしてワーと来た時に自分がこういうふうに出れば良いよ、自分たちが短い時間のなかでドンドン集まって考えて即座に実行に移す。つまり対応能力を凄く高めて行くことに僕自身が驚きました。教育の現場では子供達に伝えにくいホスピタリティの問題相手のことを考えたり、何かトラブルがあった時に即座に対応する、なかなかうまく子供達に伝えることは難しいけれども、もしかしたらお化け屋敷というものを使うことでそれを伝えられるそういう可能性があると思っています。子供達はお化け屋敷が大好きですから、入口として興味を持たせやすいと思えます。お化け屋敷プロデューサーとして30年弱活動してきましたが、その経験が色々な形で教育の現場というものに生かす社会に貢献することができれば今後自分にとっても非常に嬉しいことだと思っています。有難うございます。