OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	閉域の中にある閉域としての船 : 東京ディズニーシーにおける船と海をめぐる記号システム
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2026, 2025, p. 49-62
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/104893
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

閉域の中にある閉域としての船

――東京ディズニーシーにおける船と海をめぐる記号システム――

川村　明日香

1. 序論

ロラン・バルトは、ジュール・ヴェルヌの海洋冒険小説『海底二万里』で描かれる「冒険」像は、望洋たる無限の海に漕ぎ出すことではなく、有限の空間に閉じこもることである、と批判する（バルト 2005: 131-134）。限りなき自然は、船によって所有され、有限のものとなり、快適に暮らすためのものが詰め込まれる。充満する船の中に、「冒険者」は閉じこもる。冒険は、船によって海の空間を所有・支配し、空間内部に閉じこもることによってこそ始まる。しかし、船は「出発」の記号として「自然の所有」を覆い隠す。

さて、この分析が成立するためには、ある前提が必要といえる。閉じこもる人間と、無限の自然（海）と、船が装置として存在することである。では、この前提が変形するとどうなるだろうか。それらがいずれも現実に指示対象を持たない記号だとしたらどうだろうか。海は作り物で、閉域の中にあり、船はその中に浮かぶ、というような変形である。東京ディズニーシーは、そのような空間である。「冒険とイマジネーションの海」をコンセプトとし、パークのあらゆる場所で船が見られる。ムスリム商人のダウ船や、潜水艦ノーチラス号もある。しかしいずれも、テーマパークの敷地内にあり、実際の海にはない。ここにおいて、船は無限の自然の中にあるのではなく、人間が所有し支配する空間の中に存在し、「冒険」の物語が語られる。海は無限ではなく、船の外部はすでに所有されている。

ヴェルヌの海洋冒険小説も、東京ディズニーシーも、「冒険」、「船」、「海」という装置は共通している。その上で、内部・外部といった空間的関係性や、所有・被所有の関係、現実・非現実の性質が変化した場合、それら装置の記号的意味はいかに変容するのだろうか。本論考では、東京ディズニーシーをヴェルヌの海洋冒険小説と記号を共有する装置とみなした上で、バルトのヴェルヌ論を起点に、海と船と冒険を巡る記号システムの変容を記述することを目的とする。

2. ジュール・ヴェルヌの「冒険」：ロビンソン変形譚

まず、バルトの議論に登場する、ヴェルヌ作品がどのようなものかを確認しておく。ヴェ

ルヌは多くの冒険小説を書いたが、本稿では主に、『海底二万里』[1]（1870 年、原題：*Vingt mille lieues sous les mers*）と『神秘の島』（1874 年、原題：*L'Île mystérieuse*）を取り上げる。小説『海底二万里』は、主人公が潜水艦に乗り込んで探検する物語である。1866 年、世界中の海で船舶を攻撃している謎の「怪物」が確認され、その正体を探るべく、パリ自然史博物館教授のアロナクス氏がアメリカから怪物退治の船に同乗する。「怪物」の正体は、どこの国にも属さず、最新鋭の科学技術によって海中での生活を実現した潜水艦ノーチラス号であった。アロナクス教授は、捕虜としてノーチラス号に乗ることになるが、その持ち主であるネモ船長や彼の科学技術について興味を持ち、海底の旅に同行して記録する。

小説『神秘の島』の主人公は、アメリカの南北戦争で捕虜となった、北軍の技師サイラス・スミスを中心とした 5 人で、彼らは気球に乗り込んで脱走を図るものの、ハリケーンに巻き込まれて遭難し、無人島に漂着する。サイラス・スミスらは、知識を活かして無人島を開拓する。島には彼らに必要なものをもたらしてくれたり、救ってくれたりする「超自然的」な謎の存在があったが、これが実はネモ船長であった。

ヴェルヌの冒険小説は、「ロビンソン変形譚」[2]に分類される。ロビンソン変形譚とは、ダニエル・デフォーの小説『ロビンソン・クルーソー』をベースとして、ヨーロッパやアメリカを中心に形成された、海洋冒険譚のジャンルである。1719 年の『ロビンソン・クルーソー』の発表以降、同一の形態を共有する、「改作」とも呼べるような冒険物語が連綿と作られてきた（グリーン 1993: 1-2）。ヴェルヌ以外で代表的なものは、ヨアヒム・ハインリヒ・カンペ作『新ロビンソン』（1779）、ヨハン・ダビット・ウィース作『スイスのロビンソン』（1812）、ロバート・マイケル・バランタイン作『珊瑚島』（1858）、ロバート・ルイス・スティーヴンソン作『宝島』（1883）が挙げられる（岩尾 2000; グリーン 1993）。

「原型」となる『ロビンソン・クルーソー』が成立した 18 世紀には、イギリスやフランスが地理学的「探索」と「発見」を目指して航海を行い、そうして蓄積された博物学や地理学のデータや航海日誌、非ヨーロッパ世界の情報が航海記として出版され、それらが海洋冒険小説に影響を与えた（森 2009: 367-368）。すなわち、「冒険」とは「外部」と「自然」（「無限」あるいは「未開」）が存在するという前提のもとで成立していた。

では、ヴェルヌ作品の、ロビンソン変形譚の系譜における特徴とはどういったものだろうか。グリーン（1993）は複数のロビンソン変形譚を分析することによって、その形態変容について考察しているが、彼によれば、ヴェルヌの冒険小説は、イギリスの作家が扱わなかった工学的進歩をテーマとして取り入れているという（グリーン 1993: 179）。また、ロビンソン変形譚を国際的政治的力学および工学的発展と結合させたのもヴェルヌである（グリー

[1] 本作品タイトルの日本語訳については、小説に言及する際にのみ、「二万里」という表記を採用する。原題に沿えば「2 万リュー」という単位であるが、日本では「2 万マイル」と訳されることが多い。後に言及する、本作を原作としたディズニー実写映画では、英題では“20,000 leagues”、邦題では「2 万マイル」と表記されており、東京ディズニーシーのアトラクション名も「2 万マイル」が使用される。

[2] この海洋冒険譚のジャンルは、「ロビンゾナーデ」（森 2009: 368）と呼ばれることもある。本稿では岩尾（2000）の用語を採用して「ロビンソン変形譚」と呼ぶ。

ン 1993: 183)。

ヴェルヌは、『海底二万里』ののちに『神秘の島』を著したが、2 作品を接続する共通要素は主人公たちではなく、『海底二万里』に登場したネモ船長である。ネモ船長は、『神秘の島』で、サイラス・スミスたちが遭難してたどり着いた島に潜伏しており、存在を隠したまま彼らに必要なものを与えたり、密かに救ったりする。これは、「デフォー的な自助の観念が掘り崩されたことを意味する」(グリーン 1993: 193-194)。デフォー的「ロビンソン」の遭難者は、自ら苦難を切り開く。しかし、『神秘の島』では、ある種超越的存在としてネモ船長が登場し、救いの手を差し伸べる。無人島を開拓したり冒険したりする主人公＝「ロビンソン」から物語の主導権が、部分的にネモ船長に移ったことになる。これは、前作の『海底二万里』も同様で、「ロビンソン」的立ち位置にいるアロナクス教授は、自ら「未知」の空間を開拓することはなく、海底を開拓するのはネモ船長である。

『海底二万里』の潜水艦ノーチラス号内には、ヨーロッパやアメリカの化学や物理、地理学、歴史学、文学などの書物が所蔵されており、ネモ船長は、自然史博物館教授であるアロナクスの知る最新の科学を上回る科学知識を持ち、それを用いて潜水艦を動かす。

ロビンソン変形譚は、現実の航海記からの影響を強く受けたものも多く、「島に関する博物学的および地理学的な記述方法は、航海記とフィクションの旅行記とともに共通で、双方のジャンルにおいて、気候、地形、水質、鉱物界、植物相、動物相についての詳細な記述や、それらに関する多彩な観察がみられる」(森 2009: 373)。

ヴェルヌの『海底二万里』では、主人公が日付とともに航海の記録をするという文体で進められる。多くの博物学的な描写、時間軸を明確にした日付、一人称の記録という点から、この小説が実際の航海記を意識したものであり、主人公アロナクス教授のモデルはブーガンヴィルやクックの探検航海に同行した、実在の自然科学者たちであるといえる(森 2009: 382)。つまり、『海底二万里』は、現実の航海記と自然科学者というモデルを持ち、アロナクス教授は、実在のモデルから生成された冒険者の記号であって、「探索」すべき「自然」が現実に存在することが前提となっている。

『神秘の島』では、科学技術＝「文明」＝「『未開の地』を『開拓』するのための道具」とみなす、啓蒙主義的視線はある。一方で、ネモ船長が持つ科学の知識は、『海底二万里』では、当時最も優れたものとして描かれ、さらに『神秘の島』の終盤で、ネモ船長の正体が、実はインドの王子であったことが明かされる。つまり、「優れた科学」の所有権は、ヨーロッパではなく、イギリス植民地支配と戦うインドの王子に与えられるという構造を持つ。「未開」の地を「開拓」する、というロビンソン変形譚の基本構造は、植民地主義とも結びつくことが可能な性質を持っているが、ネモ船長像にはそのような形態への批判的視線も反映されている。

3. 「ロラン・バルトによるジュール・ヴェルヌ批判」再考

ここで、本稿の問題提起の発端である、ロラン・バルトによる冒険小説の船の分析に立ち

返ってみよう。

> 船はじつに出発の象徴になりうる。それは、より深層においては、閉域のしるしである。つねに船舶への嗜好は、完全に閉じこもること、出来る限り多くの品物を手もとに置くこと、そして絶対的に有限の空間を自由に使えることの悦びである。船舶を愛することはまず、最上級の家屋を愛することであって、茫洋とした大航海の船出を愛することではない。それは、その家屋がきっぱりと閉ざされているからなのだ。船舶は輸送手段であるまえに、居住の問題である。ところで、ジュール・ヴェルヌのすべての船は、完璧な「囲炉裏端」であり、その就航の広大さが、さらに閉域の幸福を、その内部の人間性の完成度を増加させる。ノーチラス号はこの点で、素晴らしい洞窟である。閉じこもることの享楽が絶頂に達するのは、裂け目のないこの内部性のふところから、大きなガラス窓を通して、茫漠と広がる外部の水中を眺め、そうした同一の身振りによって、内部をその反対物によって定義することが可能なのである。
>
> （バルト 2005: 133）

すなわち、バルトの批判によれば、ヴェルヌの冒険の本質は、遭難することでも、自然科学でもなく、船に閉じこもることであると論じられている。ここで、『新=批判的エッセー』においてバルトがヴェルヌの『神秘の島』を多層的なコードの重なりとして「ときほぐし」た（バルト 1977: 109-117）方法を、バルトの批判そのものに適用して、上述のバルトの批判も、重層性を持った複数のコードの集合体として「ときほぐし」てみよう。

バルトは、ヴェルヌの船が 2 層の重層的なコードを内包しているという。1 層目は、「出発」である。海に船が浮かべられたとき、船は、ただの移動や輸送の手段ではなく、ここではないどこかへ行くことを示す。さらに深層では、「居住」を意味する。「居住」は「出発」とは方向性の異なるベクトルを持つ。「出発」はある場所から別の場所へのベクトルを持ち、「居住」は、今いる場所を示すベクトルを持つ。船は、2 つの異なるベクトルを同時に含むコードとなるのである。

さらに、これら 2 つのコードに共通して、「内部」と「外部」というコードが潜在的な選択肢として内包されている。「出発」を示す第 1 層には、海岸線や国の外部と内部が含意される。「居住」を示す第 2 層には、家屋の外部と内部の概念が潜在する。「居住」の内部は、さらに「所有」と「有限」を意味する。「居住」の外部は、「所有されないもの」と「無限」を意味する。「所有」には、「開拓」や「人工」といった、人間の行動を要するイメージが付きまとい、その対立項に「自然」が配置される。場合によっては（ロビンソン変形譚のような場合）「自然」はさらに「未開」と結びつく。ヴェルヌの船は、以上のようないくつもの重層的コードと潜在的な選択肢のコードが絡み合った記号である。さらなる深層には、バルト自身の「ブルジョワ批判」というイデオロギーがある。

バルトの分析は、荒涼とした自然を外部とし、人工物である船の空間を内部とした。その

非自然の中から、安心して自然を観察できるのである。船は、海の中で籠るための所有空間を生み出す装置である。ジュール・ヴェルヌの小説では船に籠ることよってのみ冒険が可能であるという、矛盾した「冒険」像があぶりだされているのである。

一方でバルトは、ヴェルヌを含めた、「人間の所有」を意味する船の対立物として、アルチュール・ランボーの詩「酔いどれ船」を挙げる（バルト 2005: 133-134）。「酔いどれ船」は、船の視点で語られる（ランボー 2020: 76-89）。船は、乗り込む水夫を持たず、川を下って海に出る。海を渡る感覚も、景色を見たときの感動も、船が紡ぐ言葉である。そのとき船は、人間が無限の自然を所有するための有限な「家屋」ではなくなり、個の存在となる。人間が消えて残った船は、「出発」も「所有」も意味しない。主体としての船自身の内部と外部だけになる。内部には船の思考があり、外部には川や海があるが、それらはいずれも無限である。ランボーの船は、ただ海を漂う主体である。

4. 東京ディズニーシーの「冒険」像

4.1. 東京ディズニーシーの船と海

東京ディズニーシーは、2001 年に、日本国内 2 つ目のディズニーテーマパークとしてオープンした。園内には、テーマポートと呼ばれる「港」が 8 つあり、それぞれに「文化」や「時間」が設定されている。

設定を簡単に整理しておく。 1 つ目は、「メディテレーニアンハーバー」と呼ばれ、大航海時代のヨーロッパ、漁村、ヴェネツィアという、「南ヨーロッパ」のイメージが連なってできた空間である。「アメリカンウォーターフロント」は 20 世紀初頭のアメリカがモデルとなり、都市のニューヨークと、漁村のケープコッドのエリアがある。「ポートディスカバリー」は、「20 世紀の人々が想像した『未来の海』」という、想像上の「未来」と「ノスタルジー」の「海」である。その他に、1930 年代の中米のジャングルと遺跡を模した「ロストリバー・デルタ」、『アラビアンナイト』の世界である「アラビアンコースト」、「ファンタジーの泉が湧く」という「ファンタジースプリングス」、ディズニー映画『リトル・マーメイド』に登場する人魚たちが住む海底王国の「マーメイドラグーン」がある。それらの「ポート」に囲まれるように、パークの中央に、「ミステリアスアイランド」が配置される。「ミステリアスアイランド」は、ジュール・ヴェルヌの複数の作品を原案とした活火山の島である。

架空の「港」は、現実の町にある表層的な装飾をまねるだけではなく、歴史、住人、店、会社のような、現実の町が持つ要素（これらも架空である）が与えられる。それらの「港」には実際の海はなく、海を模した水辺に船があるのみである。水辺には、ヴェネツィアン・ゴンドラや、大航海時代のガリオン船など、空間それぞれの設定に合わせた船が浮かべられている。ポートディスカバリーの「海」には、潜水艇が潜る際の泡が見られ、マンボウ型の潜水艇もある（畑山 2013: 92）。マーメイドラグーンにある劇場には、海底に沈んだ人間の船の装飾が見られる。アラビアンコーストには、ムスリム商人が使用したダウ船を模した船が停泊している。ミステリアスアイランドでは、カルデラ湖の中に潜水艦ノーチラス号が浮

かんでおり、ゲストも小型潜水艇のアトラクションに乗り込んで海底を探検する。そのような「港」には、移動手段としてではなく、映画のセットのように、「港」の設定に沿った船が登場する。ゲストが実際に乗り込める船は多くなく、実際に移動できる船は、テーマポートをつなぐものと、ヴェネツィアン・ゴンドラのみである。アトラクションを含め、それ以外の船は移動を目的としたものではない。船の機能そのものではなく、船の存在が必要とされているのである。ほとんどの船は、架空の模造品であって、動くことはない。船には名前や歴史が与えられ、架空の実在性が強調される。

4.2. 東京ディズニーシーという「閉域」

海洋冒険小説であるロビンソン変形譚における「冒険」と、東京ディズニーシーの「冒険」を単純に比較することは難しい。東京ディズニーシーには、ヴェルヌの影響だけではなく、複数の物語が配置され、それらがいずれも「冒険」や「海」を表象する。この空間自体が、充足した閉域といえる。その中に、船がある。

バルトは、ヴェルヌは閉域を充足させながら海を夢想する、と分析した。この点において、東京ディズニーシーは類似する。しかし、その性質には差異がある。閉域の中で夢想される海は、ヴェルヌの場合、これから知識を蓄積して「既知」に転じる手前の「未知」である。一方、東京ディズニーシーにおいては、例えば「大航海時代のヨーロッパの海」というように「かつて誰かが物語った海」である。

ヴェルヌの閉域＝船は、所有された安全な空間から外＝海を眺めるためにあった。東京ディズニーシーの、一部のテーマポートの外には、コンクリートの仕切りの向こうに東京湾が見える。この水平線は、夢想の対象にはならない。設計された内部空間の、映画のセット的な背景になる。

東京ディズニーシー内には、前述のように、作り物の船が多くある。船の機能は持たず、船内がレストランになっている場合もあれば、誰も乗り込むことのできない空洞になっている場合もある。ヴェルヌの小説を原案としたノーチラス号を特に例にあげるならば、中には操縦席はあるものの人間はいない。バルトが「家屋」、「閉じこもり」のコードを内包すると指摘したはずのノーチラス号は無人である。

無人の船は、ではランボーの「酔いどれ船」に近づいたのだろうか。「船から人を消し去ること」が、船の持つ所有的コードからの解放である、とバルトは述べた。しかし、この無人のノーチラス号は、所有された空間内で、主体性を持たない。無人であっても所有のコードからも解放されない。この閉域において、人がいなくても船は所有されるし、人が船に乗ることは所有を意味しない。ノーチラス号の持つコードは、いずれでもないものに変化したのである。

4.3. ノーチラス号の変容

東京ディズニーシー内の全ての船を分析することは紙面の都合上できないが、ノーチラ

ス号に焦点を当て、記号としての変容を分析し、それを通してパーク内で「船」や「海」をめぐる記号分析の手がかりとしたい。

小説、映画とパークのノーチラス号は、性質が変化する。小説におけるノーチラス号は、バルトが指摘したように、人間が内側に閉じこもって海を眺めるための「家屋」の役割をする。ただし、小説の中で、ノーチラス号は「最先端科学」を示す記号でもある。ノーチラス号が海を所有できる「家屋」たり得るのは、「最先端科学」によって海底深く潜ることができる技術を持ち、どの船よりも速く航行できることが前提条件である。この「最先端科学」とは、『海底二万里』が著された 1869 年から 1870 年という時代においては、「大量の電力を発電すること」であった。ネモ船長は、海水に含まれる塩化ナトリウムの分解によってこれを可能にしていた。バルトの理論では、「最先端科学」もまた、美術品や葉巻と並んで家屋内を充実させるための装置であるとみなされていた。

1954 年のディズニー社の実写映画『海底 2 万マイル』(原題:*20,000 Leagues Under the Sea*)では、実は「閉じこもり」の描写は物語の中心ではない。もちろん、主人公アロナクス教授がノーチラス号の中から海底世界を眺める描写はあるが、それ以上に、ネモ船長の正体や目的、秘密といったものに焦点が当てられる。小説版『海底二万里』ではそれは謎のままで、続編的位置付けの小説『神秘の島』の終盤で明かされるものであった。対して映画版では、ネモ船長の正体と目的が、ノーチラス号の「最先端科学」とは何か、という問題と深く関連して描かれるのである。

小説『神秘の島』で明かされたネモ船長の正体は、イギリスの植民地支配と戦うインドの王子で、それが主人公サイラス・スミスを助ける動機にはなっていたものの、ノーチラス号の「最先端科学」保有とは、大した関連はなかった。映画『海底 2 万マイル』におけるネモ船長はかつて、戦争に使用される弾薬の材料を運ぶ強制収容所で働かされていた。彼の所有する「最先端科学」の秘密を得ようとした国家に家族を殺され、施設の仲間と共に逃げ出して無人島「バルケニア島」に辿り着き、ノーチラス号の基地とした。ノーチラス号の動力となる「最先端科学」は、「人類が探し求めてきた」ものであるが、「世界を破壊」することもできる強力なものであった。映画の終盤、ネモ船長はこの「最先端科学」が軍事利用されないために、自ら「バルケニア島」を爆破し、ノーチラス号と共に海に沈む。ここで示唆される「最先端科学」は、小説版で想定されていた、塩化ナトリウムの分解による発電技術よりもさらに危険で、「軍事利用可能なもの」であり、例えば原子力エネルギーのようなものを暗示する。すなわち、映画のノーチラス号は「最先端科学」としての記号性が小説よりも強調され、「閉じこもり」の記号性は弱まり、さらに「反戦」や「反原子力」といった意味を与えられたのである。

東京ディズニーシーでノーチラス号が配置されるミステリアスアイランドは、活火山「プロメテウス火山」とカルデラ湖を擁するドーナツ状の「島」で、カルデラ内部には、ネモ船長の科学研究所が隠されているという。ネモ船長は地底探査や海底探索を行ったり、科学研究をしたりしており、彼が自身の研究成果を公表することにしたため、ゲストが入ることが

できる、という設定がある（東京図鑑 2007: 66-68; 畑山 2013: 140-142）。アトラクションは2つある。1つは、「海底2万マイル」で、小型潜水艇に乗り込み、海底遺跡や海底生物がいる場所を探検するというものである。もう1つの「センター・オブ・ジ・アース」は、ネモ船長が調査している地底世界を、来訪者が地底走行車に乗って見学する、というものである（東京ディズニーリゾート n.d.-a）。

エリア全体の外観や、そこで中心的な役割を果たす「ネモ船長」というキャラクターと潜水艦ノーチラス号は、映画『海底2万マイル』をモデルにしている。火山とカルデラ湖を擁する島のデザインは、映画でネモ船長が基地としていた「バルケニア島」に近い。エリア内には「ヴォルケイニア・レストラン」という中華レストランがあるが、これは火山の熱を利用した地熱発電所になっており、その一角にある、ネモ船長のクルーのための食堂施設を兼ねていたものを、科学技術の公開と共にゲストも入ることのできるレストランとして改装したという設定になっている（東京ディズニーリゾート n.d.-c）。アトラクション「海底2万マイル」の待ち列では、ネモ船長の書斎が展示され、時折、映画でネモ船長が演奏しているオルガンのベートーベン作曲「運命」が流れる。アトラクション内では、映画で使用されるノーチラス号の動作音が聞こえる。

ミステリアスアイランドという名前自体は小説『神秘の島』の英題 *The Mysterious Island* に由来すると考えられる。加えて、ディズニー映画を経ずに、ヴェルヌの小説そのものを原案とした部分もある。アトラション「センター・オブ・ジ・アース」はヴェルヌの別の作品『地底旅行』（1864年、原題：*Voyage au centre de la Terre*）を要素として取り入れている。この小説には、ネモ船長は登場しないものの、アトラクションでは、ネモ船長が中心的な人物となる。ネモ船長の「発明品」として、排気ガスの出ないNemoniumというエネルギーを使用した削岩機も見られる（畑山 2013: 142）。

テーマパークにおけるノーチラス号の最も大きな変容は、「秘密」ではなくなったことである。そしてネモ船長は、反イギリス植民地を訴えるインドの王子でも、反原子力・反戦活動をする科学者でもなくなった。ノーチラス号の動力源は小説と同様、電気になり、地熱発電やNemoniumといった「自然にやさしい」エネルギーが基地全体で利用される。ノーチラス号の動力源が「自然にやさしい」ものに変更されたということも、「秘密」ではなくなったことと関係する。つまり、小説や映画では、国家と対立して暗躍していたはずのネモ船長が、孤独な復讐者・反植民地活動家ではなく、オープンで「無害」なものになったことを示す。それは、ネモ船長が戦っていた対象、すなわち植民地支配を目論む国家や、戦争や、原子力といった存在についての物語が、パークの中では消し去られたことを意味する。映画でネモ船長が奏でていたベートーベンの「運命」は、彼が対立する国家の船を沈没させる前にノーチラス号内に響きわたり、彼の孤独と哀しみを強調する。パークで流れる同じ音は、しかし、そのような意味を持たない。

「秘密」ではなくなったノーチラス号の技術は、内側を充足させるためのものではなくなる。その動力源が電気であれ原子力であれ、「秘密」である限り、内側に留まり、それを満

たすことができたのである。「秘密」は、外側からの隔絶を意味する。この「秘密」＝「科学技術」が「閉じこもる」冒険を快適に保っていた。ノーチラス号の記号性の中心は、その内側ではなく外側、すなわち、「そこにある」記号としての役割に移る。ヴェルヌ作品では快適な「閉域」を作り出すための、いわば船内部のための「最先端科学」であった一方、東京ディズニーシーに浮かぶノーチラス号は、閉域に置かれた船の外部、テーマパークという空間のための「最先端科学」の記号である。

4.4. 「最先端科学」という「冒険」の記号

東京ディズニーシーのテーマポートはそれぞれ、時代や文化の設定は多様であるが、8 つのうち、5 つのテーマポートに共通するのは、「科学」である。メディテレーニアンハーバーの「大航海時代」の要塞は、レオナルド・ダ・ヴィンチやマゼランなどが所属する「冒険家探検家学会（Society of Explorers and Adventurers）」、通称 S. E. A.の活動拠点ということになっている（畑山 2013: 30）。同テーマポート内にあるアトラクション「ソアリン」の建物は飛行に関する資料を、歴史や生物学などの観点で展示する「博物館」である。その中では、飛行について研究した、架空の女性研究者カメリア・ファルコの生誕 100 周年を祝う特別展が開かれており、彼女の研究成果である飛行装置「ドリーム・フライヤー」に乗ることができるという設定である。彼女もまた、S. E. A.の会員である。

ポートディスカバリーでは 20 世紀の人々が想像した「未来」の科学が表象され（畑山 2013: 92-96）、ロストリバー・デルタは中央アメリカの密林に隠された遺跡を発掘する考古学者や探検家の設定がある（畑山 2013: 104-110）。ミステリアスアイランドでは、ネモ船長が最先端科学を用いて地底や海底を探索している。

東京ディズニーシー全体的で、「科学」、「冒険」、「探検」の結合したイメージが、明示的にも暗示的にも漂うのである。つまり、東京ディズニーシーにおける「冒険」とは「発見」を目的とした「探検」とそれに伴う「自然科学」や「地理学」、「歴史学」という、ヴェルヌに類するロビンソン変形譚やそこに影響を与えた航海記の要素を、ある種の「型」として抜き出している。

このような「型」を含めた東京ディズニーシーにおける「冒険」像形成には、日本とアメリカの「冒険」に対する捉え方の影響も考えられる。ディズニーテーマパークは、日本とアメリカ以外に、パリ、上海、香港に存在するが、これらのパークはディズニー社直営であるのに対し、日本のパークはいずれもオリエンタルランド社がフランチャイズとして運営している。つまり、ディズニー社の志向するコンセプトがそのまま反映されるわけではなく、運営するオリエンタルランド社のマーケティグコンセプトと、アメリカと日本の消費傾向の差異が影響する。よって、ノーチラス号を含む「海」と「冒険」という概念そのものが、ディズニー社とオリエンタルランド社間のコンセプト設計への対話の中で変化する。

「冒険と海」がテーマに決定した際、ディズニー社のスタッフから最初にプレゼンテーションを受けた、オリエンタルランド社の当時の社長は、次のようにその印象を記している。

冒険には自然との戦いや孤独感がつきものだが、どことなく寂しいという率直な感情が湧き上がってくる。そして、海をテーマにしたのの、さらに海底や地底に潜るアトラクションが多数用意されていたために、冷たい印象も否定できなかった。

（加賀見 2003: 119）

求める「冒険」像について、両者の間に違いがあったことは明らかである。アメリカのディズニー社が提示したコンセプト案については明らかにされていないが、ロビンソン変形譚に表象されるような「冒険」像は、共通構造として「孤独」を含む。グリーン（1993）は、ロビンソン変形譚について、物語を複数のモチーフ・要素に分解し、その要素の有無や変容、同一性を観察することで形態変容を明らかにしており、具体的には「船の難破」、「島」、「孤独」を挙げている（グリーン 1993: 5）。すなわち、例えば『ロビンソン・クルーソー』のような、遭難して孤独に開拓を行うような「冒険」は、日本のマーケティングでは避けられた。オリエンタルランド社は、ディズニー社の提案する「冒険」像に対して「暗さ」や「寂しさ」、「強い」イメージを抱き、「よりロマンティック」な「ロマンティック・シー・アドベンチャー」という方向性へコンセプトの移行を求めた（加賀見 2003: 129）。その点で、ヴェルヌ作品に特徴的な「閉域から自然を眺める」視線や、複数の主人公が共に冒険する形式は、「ロマンティック・シー・アドベンチャー」に加工可能な素材として残存したと考えられる。

以上のことから、「冒険」像を取り巻く文化的・社会的力学の変化に伴い、「冒険」の形態は変化した。世界の「発見」と探検、「開拓」を志した 18 世紀ヨーロッパや、アメリカ的フロンティア精神を背景に形成された「冒険」像は、2000 年代日本においては異国情緒とロマンティシズムの需要を反映して形作られた。ヴェルヌ作品はその要請に呼応する形で再解釈されることになったのである。

「探検」は自然科学と地理学、歴史学が付随することがある。それらは、ヨーロッパ諸国における「文明」の象徴であったり、「未開」の地を「開拓」するための道具であったり、また「探検」のための大義名分にもなり得た。実際、18 世紀後半の探検航海には多くの学者が同行し、自然のデータが収集されたし、その設定はロビンソン変形譚の範列として虚構の旅行記にも取り入れられた（森 2009：373）。ヴェルヌの作品においても、学者を主人公とし、科学的探検を冒険の骨格とする。ただし、『地底旅行』では、地理学や地質学などに言及しつつ、地下深くに海があったり、古代生物がいたりするなど、現実に参照可能な科学とフィクションの境界が曖昧になっている。

東京ディズニーシーはそのような系譜の延長上に、「探検」と自然科学の関連を構造として抜き出し、使用していると考えられる。「冒険家探検家学会」の存在は、学者を主人公とするヴェルヌ流の冒険の「型」の流れを汲む。そして、（想像上の）科学の進歩＝アトラクションの冒険性を保証するものとなる。ヴェルヌを含めたロビンソン冒険譚が築いた「科学の進歩＝冒険性」の関係性が冒険を示す記号として取り出される。「最新の科学」を操るこ

とのできるネモ船長とそれを象徴するノーチラス号は、東京ディズニーシーにおいて、冒険物語から引き継いだ記号としての「科学性」と特に高い親和性を示す。ノーチラス号だけではなく、パーク内では他の船も、「最先端科学」を象徴する。しかし、その「科学」は、現実の科学に依拠したものではなく、「海洋生物と会話ができる」装置や、「海洋生物と同じサイズになれる」素材のような、ファンタジーとの境界線を失ったものである。その中で、ネモ船長が持つ反植民地主義的性質や、反戦主義的性質は抜け落ちる。ネモ船長は、ディズニーシー特有の「フィクションの自然科学」を担う科学者の 1 人になるのである。

5. 閉域の冒険

では、船の内包するコードはどう変化したのだろうか。前述したヴェルヌ版ノーチラス号のものと、東京ディズニーシーの船、特にノーチラス号を対比させてみよう。

まず、東京ディズニーシーのノーチラス号は「出発」を意味する。ここは、ヴェルヌ版と共通する。ただし、構造が異なる。ヴェルヌ版の場合は、船の持つ「出発」のコードは、さらに深層にある「閉じこもり」を覆い隠すために存在していた。テーマパークという閉域内において、「閉じこもり」はすでに前提であり、覆い隠す必要がない。例えるなら、ロビンソン変形譚に登場する島の洞窟の水辺に、船のおもちゃを浮かべるようなものである。それは、水辺を「海」に見立てるための「出発」の記号である。

船は所有のための閉域ではなくなる。テーマパークという閉域の中の、閉域となる。船は、所有される内部と無限の外部を隔てていたはずが、所有された内部空間の中に、さらなる内部空間を作る。空洞のノーチラス号は移動することもなければ、人を乗せることもない。東京ディズニーシーの船は、「出発」を示す。正確には、「出発が可能である」ことを示す記号である。閉域に置かれた模造品の船は、実際の移動手段として機能しないが、「移動手段」という記号的隠喩は残っている。つまり、船は「出発可能性」を示唆することによって、自らが置かれた人工の水辺を、物語上の「海」へと変換するコードになる。動くことのない船は、名前と歴史が与えられ、船としての機能そのものよりも存在が必要とされている。そして水辺が、「海」になる。

よって船は、海の「所有」を示すコードではなくなった。この時、「海」もまた、所有されるべき空間ではなくなった。「海」は所有されず、しかし、実在もしない。無限でも有限でもない、物語上の存在である。目の前に実在する水辺は所有されているが、そこに浮かぶ船が意味する「海」は、はるか彼方の想像上の「海」である。

「海」は、出発地として「どこか」に存在し、現実へのイメージや、ファンタジーがない交ぜになったものである。すなわち、非自然な人工の「海」は、現実の海（＝自然）のコピーではない。現実の、世界の海への心象的な像を反映した想像上の「海」である。それは自然を装う必要はなく、非自然であってこそ、指示対象としてファンタジーを意味し得る記号である。人工の「海」は自然を模倣したものですらなく、それ自体が「海」という想像物の記号である。

最初から閉ざされ、所有された空間の中で、船はもはや所有装置ではなく、想像上の「無限」の「海」を引用するための記号である。閉域のさらなる閉域としての「船」は、記号としての意味が反転し、むしろ「どこか遠く」の外部を意味するようになる。つまり、船を介した内部と外部という、空間的関係性が転倒する。ノーチラス号は、自らが置かれた水辺が「ミステリアスアイランド」という島のカルデラ湖であることを示す。この島は現実の島を示すためのコピーの島などではなく、ヴェルヌの小説やディズニー映画や自然へのイメージが混合したものを示す記号である。

同時に船は、「最新科学」という、冒険小説からの流れを汲む「型」と結びつく。ノーチラス号の内部が空洞になり、その外側に無限の海が無くなったとき、ノーチラス号内部を快適に満たしていた「最先端科学」は、葉巻や美術品と並んで「閉じこもり」を快適に保つためのものではなくなり、船という記号の持つ意味の 1 つへと転じる。そして船が記号として意味する「最先端科学」と「出発可能性」は、安全で快適でロマンティシズムに満ちたテーマパークという閉域における「冒険」を暗示する。

バルトの「ノーチラス号」論の前提には「外部としての自然は実在する」という地盤がある。船は自然を所有することができたし、内部と外部が生じて、閉じこもることができた。それは、船も海も、現実に指示対象を持つ記号であったからである。しかし、東京ディズニーシーにおいて、船の外側に現実の自然は存在しない。

以上のことから、冒頭で提起した、「自然とそれを所有するための船」という関係の問題は、テーマパークにおいては、記号と記号の関係としての「海」と「船」の問題に変換可能である。この記号は、参照項を現実に持たない記号で、ジャン・ボードリヤールが示した記号概念である。それは、実在のモデルで形作られているが、起源も現実性もない記号である（ボードリヤール 2008: 1）。テーマパークにおいては、船の形をした記号は眼前に存在するが、それが意味するのは、現実性のない「出発可能性」であったり、「最新科学」であったりする。海もまた、目の前に広がる、実在の水辺によって形作られた、ファンタジーの海である。

５．結論

本稿で示したのは、「冒険」をめぐる記号システムの変容の一容態である。ロラン・バルトが提示してみせた、小説版ノーチラス号の記号システムは、表面的には「出発」を意味しながら、実はその奥に「所有」を含むというものである。このシステムが成立する条件は、海という指示対象が現実に存在し、船がその現実に対して「閉域化」の操作を行えることであった。そして、「最先端科学」は、ノーチラス号に結集され、その内部を充足する一要因として機能していた。

ディズニー実写映画になったとき、海を所有するための船という図式は維持しつつ、ノーチラス号は、「最先端科学」の記号となる。それは、船の内部を快適に満たすだけではなく、軍事転用可能な危険性をはらんだものである。

一方、パーク版ノーチラス号は「出発可能性」を示し、「最先端科学」は冒険譚の型としてファンタジーと結びついた。ゲストは「科学」の力によって、世界中の空を瞬時に飛ぶこともできれば、海中生物と話すこともできる。

ヴェルヌが描き、バルトが記号として分析した海と船と冒険は、東京ディズニーシーという装置の中で、関係性が変化した。海＝外部、船＝内部という空間関係は転倒し、いずれも現実を示さない。そこには存在しないはずの、テーマパークよりさらに外側の、「海」が立ち現れる。この「海」は、実際には見たことがないはずの時代の、どこか遠くの、現実から遊離した「海」へのイメージを喚起する。「海」は地球上の実在、あるいは想像のどこかの海へのイメージを取り込みながら、ハイパーリアルな姿を得る。ここでは、船は海を所有せず、ファンタジーの「海」という想像上の指示対象を生成するのである。

参考文献

岩尾龍太郎（2000）『ロビンソン変形譚小史』、みすず書房。

ヴェルヌ、J.（2004）『神秘の島：第三部』（大友徳明訳）、偕成社。

（Verne, J. (1875). *L'Île mystérieuse* (Vol.3). Hetzel.）

ヴェルヌ、J.（2012）『海底二万里』（村松潔訳）、新潮社。

（Verne, J. (1870). *Vingt mille lieues sous les mers*. Hetzel.）

ヴェルヌ、J.（2018）『地底旅行』（平岡敦訳）、岩波書店。

（Verne, J. (1864). *Voyage au centre de la Terre*. Hetzel.）

グリーン、M.（1993）『ロビンソン・クルーソー物語』（岩尾龍太郎訳）、みすず書房。

（Green, M. (1990). *The Robinson Crusoe Story.* Pennsylvania State University Press.）

スクラー、M.（2014）『ディズニー　夢の王国をつくる：　夢は実現する−世界のディズニーパークはいかに創られてきたか』（矢羽野薫訳）、河出書房新社。

（Sklar, M. (2013). *Dream It! Do It! : My Half-Century Creating Disney's Magic Kingdoms*. Marty Sklar Creative, Inc.）

デフォー、D.（2019）『ロビンソン・クルーソー』（鈴木恵訳）、新潮社。

（Defoe, D. (1719). *The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe of York, Mariner.* W. Taylor.）

東京図鑑（編）（2007）『東京ディズニーシー物語』、講談社。

畑山信也（2013）『旅する東京ディズニーシー』、講談社。

バルト、R.（1977）『新=批評的エッセー：構造からテクストへ』（花輪光訳）、みすず書房。

（Barthes, R. (1972). *Nouveaux essais critiques*, Éditions du Seuil.）

バルト、R.（2005）『現代社会の神話：1957』（下澤和義訳）、みすず書房。

（Barthes, R. (1957). *Mythologies.* Éditions du Seuil.）

ボードリヤール、J.（1992）『象徴交換と死』（今村仁司・塚原史訳）、筑摩書房。

（Baudrillard, J. (1975). *L'Échange symbolique et la mort*. Gallimard.）
ボードリヤール、J.（2008）『シミュラークルとシミュレーション』（竹原あき子訳）、法政大学出版局。
（Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation.* Éditions Galilée.）
森貴史（2009）「世界航海の船室と無人島の陳列室：ロビンソン漂流譚と自然科学」。（橋本征治編著）、『海の回廊と文化の出会い：アジア・世界をつなぐ』、pp.367-390。関西大学出版部。
吉岡洋（2002）「シミュレーション」、（坂本百大・川野洋・礒谷孝・太田幸夫編）、『記号学大事典』、pp.210-211。柏書房。
ランボー、A.（2020）『対訳　ランボー詩集－フランス詩人選（1）－』（中地義和訳）、岩波書店。
（Rimbaud, A. Original work composed 1870–1875.）

参考ウェブサイト

東京ディズニーリゾート（n.d.-a）「【公式】センター・オブ・ジ・アース」.
https://www.tokyodisneyresort.jp/tds/attraction/detail/223/　（2026.4.22）
東京ディズニーリゾート（n.d.-b）「【公式】海底 2 万マイル」.
https://www.tokyodisneyresort.jp/tds/attraction/detail/224/　（2026.4.22）
東京ディズニーリゾート（n.d.-c）「【公式】ヴォルケイニア・レストラン」
https://www.tokyodisneyresort.jp/tds/restaurant/detail/418/　（2026.4.24）
東京ディズニーリゾート（2022. 7. 28.）「人類の永遠の憧れを夢見て」東京ディズニーリゾート公式ブログ
https://www.tokyodisneyresort.jp/tdrblog/detail/220728　（2026.4.22）

映像資料

Fleischer, R. (Director). (1954). *20,000 Leagues Under the Sea*. [Film]. Walt Disney Productions.