The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	宝の地図と「境界線」の詩学 : ディズニーランドの「カリブの海賊」
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2020, 2019, p. 35-45
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/77074
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

宝の地図と「境界線」の詩学

――ディズニーランドの「カリブの海賊」――

川村　明日香

1.　はじめに

バシュラールは『空間の詩学』で、家や抽斗といった空間が人間の想像力によって詩をまとうことを示した。ある空間は、イメージをともなって認識される。すなわち、同じ空間がイメージのされ方によって、輝いて見えたり、恐ろしく見えたりするのである。このような空間を分けるのが、境界線である。また、地図に描かれる図は、地理を写し取ったものであるが（ただし、この地理認識にも想像がつきまとっている）、空間の間にある境界線を描いているともいえる。空間のイメージが境界線をまたいで大きく変化し得る。境界線は、空間が持つ詩同士の臨界点であり、その存在に強く影響しているのである。空間が詩をまとうのであれば、境界線もまた、詩的なものになり得る。

ディズニーテーマパークの地図は、通常のものとは異なり、全く何も存在していない空間に対して描かれる。反映するはずの客観的地理はなく、しかしそこに意図的に管理された境界線が設けられ、人工的に造られた空間に対して、地図を介して詩が与えられる。本稿では、東京ディズニーランドのアトラクション「カリブの海賊」を例に、架空のものに対して、地図や境界線が与えるイメージの在り方について考察を行う。

2.　「境界線」の詩学

一般的に地図は、客観的地理を反映したものである。しかし、実は地図には想像が付きまとう。座標によって示される地理は、それだけでは人間を導くには不十分である。緯度や経度といった客観的空間表示だけでは、地図を使用して目的地にたどり着くことは不可能であり、そこにランドマークや通りの名前、足を踏み入れてはいけない場所、どういった店があるかなど、使用する人間の主観的視点が入り込んでこそ、目的の場所を探し当てることができる。実は、地図には主観的要素によるファンタジー性も少なからず含まれているとえる。

サイードは、『オリエンタリズム』で客観的と思われがちな地図や時間への認識には主観的ファンタジー性が伴うことを示した。

事物のなかには、精神によって弁別され、客観的に存在しているように見えながら、実

は虚構の実在性しか有していないものがある。（中略）数エーカーの土地に住む一群の人々は、自分の土地やその周囲と、その向こう側の領域とのあいだに境界線を設け、向こう側の土地を「野蛮人の土地」と呼ぶ。言い換えれば、なじみ深い「自分たちの」空間と、その自分たちの空間の彼方にひろがるなじみのない「彼ら」の空間を心のなかで名付け区別する、というこの普遍的習慣は、実は地理的区分を行う一つのやり方なのであり、それはまったく恣意的なものでも一向にかまわないわけである。

（サイード 1993: 129-130）

つまり、客観的地理を描きとった図にさらに境界線を１本引くことで、線のこちら側と向こう側は、「異なるもの」として認識される。そしてそのイメージは恣意的な、作られたファンタジーとなり得るのである。

客観的と思われがちな地理空間や時間には往々にして恣意的なファンタジーが与えられるものであり、人間の認識にとっては重要なものとなる。

家―隅っことか廊下、地下室、部屋など―の客観的空間はそこに詩的に賦与される性質に比べれば、さして重要なものではない。そして、そこで詩的に賦与される性質とは、通常我々が名付けたり感じたりできる想像上の価値、あるいは比喩的な価値を帯びた性質のことであり、それゆえに家がお化け屋敷になったり、家庭的であったり、監獄のようだったり、魔法にかかったように見えたりするのである。（中略）同様のプロセスは、我々が時間を問題にする際にも生ずる。「大昔」とか「そもそもの始まり」あるいは「終末」といった時期から我々が連想すること、いやそれらについてもっている知識でさえ、その大部分は詩的なもの、つくりあげられたものである。

（サイード 1993: 131）

しかし、ディズニーランドの地図は、客観的空間に対するイメージではなく、全く想像の空間に対してイメージを与える。客観的には開園当時からの歴史しか持たない空間が、「20世紀初頭のアメリカ」のように見え、人形やロボットが並んでいるはずの空間が夢と冒険が詰まった場所に感じられるのである。ここに、地図や境界線の持つ詩的性質はどのように影響するのだろうか。次章で、「夢と魔法の国」の「カリブの海賊」における、境界線の詩学について論じてみたい。

3. 「カリブの海賊」の地図に描かれる「境界線」

3.1. 「カリブの海賊」の地図

東京ディズニーランドやアメリカのディズニーランドは、ファンタジー、過去、未来という空間設定によって区切られている。「ファンタジー」は現実の世界に至るエントランスと配置的に対立構造を成し、「過去」にあたるアドベンチャーランドとフロンティアランド（日

本ではウエスタンランド）は「未来」のトゥモローランドと相対する空間配置がなされている（マラン 1983: 233）。エントランスは「ファンタジー」の対極にある「現実」の世界といえる。時間感覚の境界線と、想像と現実を分ける境界線が存在するのである。

客観的時間に対してディズニーランドでの「過去」や「未来」は詩的なノスタルジーをまとっている。「現実」対「ファンタジー」という対立が併存しているために、「過去」や「未来」はファンタジーではないように見えるが、実はそれらも想像上のものである。

時間の境界線によって「過去」として仕切られた空間の中に、「カリブの海賊」というアトラクションがある。ここで想像される「過去」は、『トム・ソーヤーの冒険』、『宝島』などの小説で描かれた、「海賊」の世界である。髑髏柄の旗を掲げ、嵐の海を冒険し、島を襲って財宝を手にするアンチ・ヒーローたちの姿であって、病気によって亡くなることが多かった現実の海賊ではない（能登路 1990: 144-148）。

ニューオーリンズのフレンチ・クオーターの街並みが再現されたエリアに立つ建物の中に入ると、様々な海賊の絵や、彼らが持っていたであろう地図が飾られている。通路を抜けるとその世界を旅するための船がやってくる。飾られている地図は次のようなものである。

図1.「カリブの海賊」地図

（2018年12月20日に筆者が撮影したもの）

地図には、“Isla Tesoro”とある。スペイン語で「宝の島」という意味だと考えらえるが、これが正式な島の名前であるのか、海賊たちにとっての呼び名であるのかは不明である。“Puerto Dorado”という町の名前が書かれており、宝の場所が記されている。スペイン語で“¡Cuidado!（気を付けて！）”という記述の他、英語で“Secret entrance to cavern”、

“Deadman’s cove”、“Be aware the Kraken”、“Here there be monsters”といった書き込みが入っている。Isla Tesoroは、架空の島であるが、地図は島に関する一種のテクストとなっている。地図は、書き込みから、海賊の視点で描かれたものであることがわかる。Isla Tesoroを襲う海賊たちの目的は町の宝であり、秘密の入り口から侵入する。そこには、危険が待ち受けており、島にはクラーケン[1]が現れる入江や、化け物がいる場所がある。アトラクションに乗るゲストたちは、この地図を持っている海賊たちの世界を旅するのである。しかし、アトラクションを体験する中では、地図に登場する島の全体像が見えない。島の地図は、アトラクションが提示するストーリーにとってのパラテクスト[2]であり、ゲストの体験に情報を補完するものとなっている。

このアトラクションは、1967年にカリフォルニアのディズニーランドで最初にオープンし、東京ディズニーランドには1983年に持ち込まれた。2003年にはアトラクションをもとにした映画『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』（原題：*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*）が公開され、2007年にそのキャラクターたちを加えて、東京ディズニーランドのものがリニューアルされた。最初のストーリーは現在確認できないが、1968年に描かれた「スーベニアブック」に載せられていたという地図からストーリーを見て取ることができる。能登路（1990）によるとカリフォルニアのディズニーランドでは、アトラクションのストーリーを記したパンフレットがあったという。これが、「スーベニアブック」だと考えられる。東京ディズニーランドでも、アメリカのものを踏襲しているため、ここから元のストーリーを探ることができると考えられる。

---

[1] 空想上の海の怪物。実写映画『パイレーツ・オブ・カリビアン』のシリーズ第 2 作目では、巨大な蛸のような姿で登場し、船乗りたちを襲う。

[2] ジュネットによれば、パラテクストとは、「表題・副題・章題、序文・後書き・緒言・前書き等々、傍注・脚注・後注、エピグラフ、挿絵、作者による書評依頼状・帯・カヴァー、およびその他数多くのタイプの付随的な、自作または他者の作による標識など」で、「テクストにある種の（可変的な）囲いを、そして時には公式もしくは非公式のある注釈を与える」ものと定義される（ジュネット 1998: 18）。

図2. ディズニーランド・パーク「スーベニアブック」原画

（Neary / Neary / Hunt　2016: 46-47）

スーベニアブックの地図と能登路（1990）が記録した内容を対照させて読み取れるストーリーは次のようなものである。

夜、ニューオーリンズを流れるミシシッピ川河口から、海へと旅に出る。海賊帽を被った喋る骸骨が、旅に出ようとする者たちに、この先に危険が待っていることを警告する。ウォーターシュートを超えて海に出ると、「死人の入り江」（図 1 の地図では、“Deadman’s cove” と書かれている。）に入る。骸骨姿の海賊があちこちにいる。背中に剣を突き立てられている者もいれば、嵐の中船を漕ぐ者、バーでワインを飲み干す者もいて、ワインがろっ骨の間を通り抜けているのが見える。財宝の上に立ち、喜ぶ骸骨もいる。そこを抜けると、島を砲撃する海賊船と、砦で迎撃する兵士に出くわす。

侵略された Puerto Dorado の町では、海賊たちが町長に宝の在り処を吐かせようと井戸につるし、拷問している。町長の妻が、2 階の窓から「言っちゃだめ！カルロス！」と叫ぶ。

町の女性たちがオークションにかけられており、酒を手にした海賊たちが合いの手をいれる。逃げ出した女性の 1 人が樽の中に隠れている。建物のベランダでは、美人を追いかける海賊が走っていたり、太った女中に追いかけられたりしている。

さらに進むと、町では火の手が上がり、その中で海賊たちが楽器を演奏し、酒に酔って陽気に歌う。その一方、牢に入れられた海賊たちは、鍵をくわえた犬を必死で呼び寄せようとしている。外では「爆発物」と書かれた樽の横で、海賊同士が撃ち合いをしている。

アトラクションをもとにした実写映画『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』が 2003 年に公開された。ただし、映画のストーリーはこれとはほぼ全く異なるもので、主人公となる海賊、ジャック・スパロウが設定され、彼の冒険が描かれる。

アトラクションから引き継がれた点は、骸骨姿の海賊たちの登場である。映画では、海賊たちが盗んだ宝に設定を加えた。アステカでの虐殺を止めるために金貨が贈られたにも関わらず、コルテスが悪行を続けたために怒ったアステカの神々が金貨に呪いをかけた、というものである。彼らは「場所を知る者しかたどり着けない死の島、イスラ・デ・ムエルタ」からその金貨を盗んだために、あらゆる喜びを感じず、死ぬこともできなくなり、月の光に当たると骸骨の姿になってしまう。飲み干したワインがろっ骨を通り抜ける姿や、海賊船に乗る姿、財宝の上に立つ姿なども描かれており、アトラクションからの影響と考えられる。

2007 年のリニューアルで、アトラクション全体のストーリーは変更されなかったが、映画の登場人物が導入された。主人公のジャック・スパロウが各所に登場する。拷問されるカルロス氏は、「ジャック・スパロウと宝の場所を吐け」と言われており、スパロウ自身は、その背後の建物に隠れている。樽に隠れる女性は、ジャック・スパロウに置き換えられた。また、アトラクションの最後、海賊同士の撃ち合いののち、財宝を手に入れたジャック・スパロウが得意げにロッキングチェアに座り、歌う。他にも、砦を襲撃する海賊船では呪われた海賊たちを率いる船長、キャプテン・バルボッサがジャック・スパロウを差し出すようにと砦の兵士たちを脅す聞こえる。つまり、宝を求めて島を襲撃した海賊の物語の中に、「ジャック・スパロウを追いかける」という内容も追加された。加えて、シリーズ第 2 作目『パイレーツ・オブ・カリビアン／デッドマンズ・チェスト』（2006 年、原題：*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*）のキャラクターで、海で死んだ船乗りを乗せる幽霊船の船長、デイヴィ・ジョーンズが霧のスクリーンに映し出される。

3.2. 呪われた海賊たちの宝と「境界線」

アトラクションに登場する地図では、境界線は島の海岸線である。海賊が旅をする海と、侵略を試みる島の町を分ける。海と陸という空間が、それぞれ「海賊の世界」、「海賊でない人々の世界」として対立する。海賊たちは、境界線を越えることでその対立を攪乱し、侵略し、宝を探す。地図の中には、宝を得るために立ち向かうべき冒険、「死人の入り江」、クラーケンやモンスターのいる場所があり、目的の場所に「×」印がある。境界線を越えることには、これらに遭遇するかもしれない、という想像が伴う。アトラクションの中にはクラーケンもモンスターも登場しない。遭遇するかもしれない恐怖が漂うのである。

アトラクション自体の中にも境界線がある。川から海に出るところで、船は急流を下り、落下する。ここから、穏やかな夜の河口から荒々しく恐ろしい、海賊の世界に足を踏み入れるのである。急流の手前では、骸骨姿の海賊が警告を発し、入り江の中では“Dead men tell no tales.” という声がこだまする。平穏な空間と「死ぬかもしれない」空間が対立する。ちなみに、“Dead men tell no tales.”のフレーズは、図 1 で示した地図でも表示されており、実写映

画シリーズ第 5 作目の副題にもなっている。

アトラクションから映画が制作され、アトラクションに登場する骸骨姿の「呪われた海賊たち」には、背景となるストーリーが設定された。映画のキャラクターたちが新たにアトラクションに追加されたことによって、映画で独自に創作された設定が、映画制作以前から存在していた「呪われた海賊たち」にも与えられることになる。

図 3. スーベニアブック原画、「死人の入り江」の拡大図①

（Neary / Neary / Hunt　2016: 46）

図 3 は、アトラクションの「死人の入り江」で見られる、骸骨の姿である。彼は、骸骨となってなお、1 人で船を操縦し、嵐の中を進む。この骸骨は、東京ディズニーランドのアトラクションでも現在確認できる。彼の姿は、映画で図 4 のようにアダプテーションされた。

図 4. 映画『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』の呪われた海賊

（『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』より引用）

映画に登場する「呪われた海賊」は、1 人で船を操縦するのではなく、大型の帆船に乗った海賊団なった。船長はキャプテン・バルボッサで、彼らはアトラクションのように入り江の中に留まっているのではなく、「死の島」を訪れ、呪われた金貨を盗んだ。その後、呪いにかかり、骸骨姿となってしまう。呪いを解くために、紛失した 1 枚の金貨を探してカリブ海の港町、ポート・ロイヤルを襲撃する。

図 5. スーベニアブック原画、「死人の入り江」の拡大図②

（Neary / Neary / Hunt　2016: 46）

図 5 は、「死人の入り江」の中、財宝の上の骸骨である。この風景は現在のアトラクションでも確認できる。映画では、主人公ジャック・スパロウが一時的に骸骨姿になるシーンに応用された。それが図 6 である。

図 6. 映画『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』の呪われた海賊

（『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』より引用）

彼らはアステカの宝を盗み、生ける屍となった。アステカの世界を囲む境界線は、それを無理に超えようとする「外部の者」と宝を守ろうとする「内部の者」を分ける。あるいは、境界線を越えたアステカの「彼ら」の世界に押し入り、侵略を試みる「我々」としての侵略者たちを対立させる。その対立を「宝」や「呪い」という形で引き継いだ海賊たちにとっては、さらに「場所を知るものしかたどり着けない死の島」という境界線が存在する。「死の島、イスラ・デ・ムエルタ」は、容易には行き着くことができず、多くの者がその場所を知らない。島と島の外を分ける境界線があるといえる。アステカの宝はその境界線の向こう側にあり、そこは見知らぬ空間である。「死の島」に着いたとき、彼らは二重に境界線を越えた。海と島を隔てるものと、アステカと外を隔てるものである。果敢にも宝に手を付けた彼らは、呪いにかかってしまったのである。

4. ファンタジーの世界に与えられた「境界線」

一般的な地図が現実の空間を編集して客観的空間に対する心象認識を媒介する。前述した、サイードの言う「心象地理」的なものが、ゲストの現実認識にも存在している。ディズニーリゾートではディズニー社がテーマパークとして作り上げた空間を、ゲストが現実の経験において蓄積してきた心象認識と一致するものと説き、そこに地図を導入することで、目の前に広がる空間を客観的空間として現実らしいものに見せているといえる。

この地図が指し示すものは、現実の世界には存在しない。実在の空間に出現したオーディオ・アニマトロニクス[3]の人間や人工の水路などを描いているが、実際には存在しないはずの外側の環境も表記上存在する。地図は現実のものではなく、想像上の世界を意味する記号となる。

「カリブの海賊」では、地図の持つ主観的要素と地理的客観性とを想像上の空間の演出に使用し、「現実性」の根拠とする。アトラクションの入り口にある地図は、これからゲストが体験する主観的な体験を示す一方で、その体験に対して、大陸や川のような地理的客観性らしきもの（実はこれらも架空である）を描く。アトラクションに登場する建物や人物像が陸地を与えられ、如何にも地球上に座標を持っているかのように配置される。地図は客観的空間に対して、想像性を与えるものであるというのは前述した通りであるが、テーマパークではこの関係が反転するのである。

全く何もないはずの空間に想像上の地図が与えられ、空間は現実らしさを帯びる。想像上の地図には、想像上の境界線が存在しており、それは想像界の住人たちにとっての境界線であり、また彼らを介してゲストが感じる境界線である。地図には、海と陸、「自分たち」と「彼ら」という対立が存在する。しかし、宝の地図に描かれる境界線は彼らにその対立を乗り越えることを要求する。境界線の向こう側は、海賊にとっては「彼ら」の土地であり、あらゆる想像が生まれる。境界線を越えることで、呪いにかかるかもしれないし、クラーケン

---

[3] 動物や人間の形のフィギュアが本物の生物のように動き、話し、歌う技術である。

やモンスターに遭遇するかもしれない。それによって自分たち以前に死んだ海賊の亡霊がいるかもしれない。牢獄行きになるかもしれない。うまくいけば、宝が手に入る。

境界線にも、想像が付きまとう。境界線が存在することで、その先の世界を想像する。

5. おわりに

地図は、現実空間への想像力を描きとったものである。ディズニーテーマパークでは、想像上の空間に、想像上の地図を与える。想像上の地図には、アメリカで広く共有されてきたファンタジーの海賊像が反映されている。そして、彼らにとっての敵、求めるもの、恐怖などが書き込まれる。それらは、境界線の向こう側に存在する。

地図に描かれる境界線は、空間のもつファンタジーを仕切る。宝の地図を例にとれば、一本の線をめぐって「この線を越えれば、危険」、「ここから先は未知の世界」などといった想像力が働いていることがわかる。境界線は、「向こう側」と「こちら側」との対立を生み出す。そして、境界線の「こちら側」から「向こう側」を想像する。川から海へ出る際には海の世界を、海から陸に上がる際には陸を想像する。境界線の「向こう側」は、自らは何も語らない。想像によって、恐怖や希望、危険を感じる。

「宝の地図」は一種のミステリーである。宝がどこにあるかわからない。境界線の向こう側は、クラーケンがいるかもしれない想像の世界である。境界線があるからこそ、宝の地図は冒険に必要な道具となる。

参考文献

サイード、W. エドワード（1993）『オリエンタリズム（上）』、平凡社。

（Said, W. Edward（1978）*Orientalism*, Georges Borchardt Inc.）

ジュネット、ジェラール（1998）『パランプセスト　第二次の文学』（和泉涼一訳）、水声社。

（Genette, Gérard（1982）Palimpsestes, Éditions du Seuil.）

スミス、デイヴ（2008）『Disney A to Z: The Official Encyclopedia オフィシャル百科事典』（山本美香／IPI（ジョンソン貴子／小田のりこ／加来真由美）／松井史子／谷敷志乃／藤林ベッキー／高橋かおる訳）、ぴあ株式会社。

（Smith, David, R.（2006）*Disney A to Z: The Official Encyclopedia* -Third Edition, Disney Editions.）

多木浩二（1983）「大地のエクリチュール　都市の経験（二）」『現代思想』1983 年 2 月号、pp.28-35。

テロッテ、J. P.（2009）『ディズニーを支えた技術』（堀千恵子訳）、日経 BP 社。

（Telotte, Jay.P.（2008）*the Mouse Machine: Disney and Technology*, the University of Illinois Press.）

西川長夫（2001）『〔増補〕国境の越え方』、平凡社。
能登路雅子（1990）『ディズニーランドという聖地』、岩波書店。
バシュラール、ガストン（2002）『空間の詩学』（岩村行雄訳）、筑摩書房。
（Bachelard, Gaston（1957）*La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France.）
ボードリヤール、ジャン（1992）『象徴交換と死』（今村仁司／塚原史訳）、筑摩書房。
（Baudrillard, Jean（1976）*L'échange Symbolique et la Mort*, Editions Gallimard.）
――――――――――（1984）『シミュレーションとシミュラークル』（竹原あき子訳）、法政大学出版局。
（Baudrillard, Jean（1981）*Simulacres et Simulation*, Editions Galilée.）
マラン、ルイ（1983）「ディズニーランドの記号論―ユートピアの終焉―」（内藤俊人訳）『現代思想』1983 年 2 月号、pp.219-237。
（Marin, Louis（1973）“Dégénérescence utopique : Disneyland” in Utopiques : jeux d'espaces, Les Éditions de Minuit.）
Neary, Kevin / Susan Neary / Vanessa Hunt（2016）*Maps of the Disney Parks,* Disney Enterprises, Inc.

参考資料

ヴァービンスキー、ゴア監督『パイレーツ・オブ・カリビアン／呪われた海賊たち』（*Pirates of the Caribbean: the Curse of the Black Pearl*, 2003）ジョニー・デップ；ジェフリー・ラッシュ出演、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2006。（DVD）
――――――――――『パイレーツ・オブ・カリビアン／デッドマンズ・チェスト』（*Pirates of the Caribbean e: Dead Man's Chest*, 2006）ジョニー・デップ；オーランド・ブルーム出演、ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント、2006。（DVD）
東京ディズニーランド『東京ディズニーランド(R) ミュージック・アルバム』、Walt Disney Records、2019。（CD）