



Title	物語構造における「脱対立」のメカニズム：悪役不在のディズニー映画を例に
Author(s)	川村，明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト．2025，2024，p. 39-52
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/102285">https://doi.org/10.18910/102285</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 物語構造における「脱対立」のメカニズム

## ——悪役不在のディズニー映画を例に——

川村 明日香

### 1. はじめに

おとぎ話には、敵がいる。主人公は、敵から襲撃を受けて何かを失い、それを回復するために旅に出る。旅の途中で、助けてくれる人物に出会い、その人物の求めに応じて試練を超えると、魔法アイテムや武器、移動手段などを手に入れることができる。そうして戦う能力を身に着けた主人公は、敵と戦って勝利するが、傷が残る。家に帰ろうとする主人公は追跡を受けるも、救出され、密かに帰還する。帰還後、主人公の手柄を自分のものにしようとする「偽主人公」が登場し、彼らには同時に難題が与えられる。主人公は難題をクリアし、偽主人公は難題がクリアできない。そして、かつて主人公が敵との戦いで負った傷が、ここで正当な主人公であることを示す証になる。主人公は身分を与えられたり、報償を受けたりして、功績が認められる一方、偽主人公は罰せられる。多くの場合、敵や偽主人公は「悪役」とされ、主人公は「善い」性質を持った英雄とされる。

これが、ウラジミール・プロップがロシアの魔法民話に共通する定型として発見した構造である（プロップ 1987: 41-101）。しかし、ロシアの民話だけでなく、ヨーロッパのおとぎ話から現代の少年漫画に至るまで、共通した構造を有しており、かなり汎用性が高い。いわば、基本的な骨格であって、キャラクター像や主人公がどのような「技」や魔法アイテムを得るかといったことは肉付きである。肉付きはもちろん、骨格は変形して応用することが可能であり、それにより、バリエーションが生まれる。

ディズニー長編アニメ映画も、長い間、このおとぎ話の骨格を踏襲した物語を基本としてきた。つまり、魔女や王子や戦いがあったし、敵＝悪役として描かれることが多かった。そういう意味で、ディズニー映画『シュガー・ラッシュ』（2012年、原題：*Wreck-It Ralph*）や、『アナと雪の女王』（2013年、原題：*Frozen*）は、従来のおとぎ話構造への、ある種のアンチテーゼである。悪役は悪いのか？主人公は善良なのか？という問いかけが、そこにはある。

しかし、さらに近年になり、ディズニー長編アニメ映画には対立を回避するものや、「悪役」が登場しないような作品も見られる。根底にあったはずのおとぎ話的構造という、そもそものテーゼが消失し、アンチテーゼですらなくなっていく。おとぎ話の基本構造を廃した、脱対立の物語は、どのような構造を持つのだろうか。

本稿では、ディズニー作品における「脱対立」の物語構造が成立するメカニズムを、A.J. グレマスの行為項モデルを用いて、分析したい。加えて「善対悪」という物語構造そのものが記号的「神話性」を持っていたとすれば、現在の脱対立構造ではそれがどのように変容しているのかにも言及する。

## 2. 理論的枠組み

「敵」が曖昧になった物語構造は、どのように分析可能だろうか。

従来の研究（川村 2018）はプロップの物語論に基づいて『シュガー・ラッシュ』や『アナと雪の女王』を分析した。プロップによれば、物語構造には共通した31の「機能」（呪具の獲得、闘い、旅など）と「役割」（主人公、敵対者、王女など）があり、役割ごとに担うことができる機能群が「行動領域」として定まっている（プロップ 1987: 125-132）。『シュガー・ラッシュ』では、あるゲームの悪役が、悪役としてではなく英雄として承認されることを望む。『アナと雪の女王』では主人公が、本来は「敵」がとるはずの行動をとる。つまり彼らは、本来は物語構造上定まっているはずの「行動領域」を逸脱・越境するのである。ただし、いずれの作品においても彼らとは別の「敵」が比較的明確に設定されている。しかし、近年のディズニー映画においては、さらに「敵」像が曖昧化するし、物語構造が複雑になっている。

本稿では、グレマスの理論を参照したい。グレマスは、プロップの理論を引き継いだうえで、「主体 (subject)」、「客体 (object)」、「送り手 (sender)」、「受け手 (receiver)」、「反対者 (opponent)」、「補助者 (helper)」という6つの「行為項」を定めた（グレマス 1988: 224-226）。

送り手とは、主体に、客体の探索を意欲させる人物である（アダン 2004: 88; グレマス 1988: 231）。主体が自ら望んで客体を探索する場合は、送り手と主体が融合することになる（グレマス 1992: 279）。送り手が客体の価値を提示して、主体に客体を取りに行かせるのに対し、受け手は主体から客体を受け取り、主体に報償を与えたり、お返しをしたりして主体の成功を認める人物である（アダン 2004: 88）。客体を送り手が自分で受け取る場合は、送り手と受け手が融合する（アダン 2004: 93）。あるいは、主体が受け手と融合する場合もある（グレマス 1988: 230）。

では、主体はなぜ客体を探しにいくのだろうか。グレマスは次のように述べる。

われわれは、主体と客体（対象）の関係（中略）それを、《願望》の、より一層重い意味充当を含み、より一層特殊化された関係とみなすことを余儀なくされたのである。この《願望》は、表出された機能のレベルでは《探索》に変形する。

（グレマス 1988: 234）

つまり、送り手が価値を提示・保証することによって客体に価値が付与されて価値対象 (object of value) となり、主体がそれを求めることで、主体と価値対象の間に分離状態が発生する。主体はこの分離状態を結合状態に変換すること（＝価値対象を手に入れる）を目的として探索に出るのである。すなわち、主体と価値対象の分離／結合の状態変換が物語の軸となる（Greimas

1987<sup>1</sup>: 90-91)。

グレマスは、上述の6つの行為項を提示したのち、主体と同格にありながら主体と対立項を形成する「反主体 (anti-subject)」という概念を定めた (グレマス 1992: 200)。反主体は、主体と同一の価値対象を求め、主体と対立する (グレマス 1992: 207)。グレマス自身は、「反主体」と「反対者」を明確には区別しておらず、むしろ混同してるように見える記述も多い。グレマスの記述における文脈から区別を推定するならば、「反主体」は、同一の価値対象をめぐる主体と対立する項で、「反対者」は単に主体を妨害する行為を行う項といえる (グレマス 1988: 232)。反対者の対として、補助者が挙げられ、補助者は主体を手助けする行為を行う項である (グレマス 1988: 232)。

つまり、物語構造における行為項同士の関係性は、価値対象 (価値を仮託された客体) を中心に形成される。送り手・主体・客体・受け手の関係は、送り手が価値の存在を提示し、それが客体に仮託される (= 価値対象化) ことによって決定される。主体と反主体は価値対象を共有し、自らそれを望むことによって関係付けられ、各々にとって価値対象との分離/結合状態が生じ、この状態を変換するために物語が始動する。反対者と補助者は、それぞれ、主体が価値対象を求める行為に対して、妨害/手助けを行う。

このような、行為項を具体的に表現するのが、「演技者」 (グレマス 1988: 226-227) である。いわゆる登場人物のことで、主体の行為項を主人公=英雄が演じ、補助者の行為項を森の賢者が演じる、という具合である。演技者は、王や王女のような人間である場合もあれば、魔法の絨毯のようなモノや、「歴史」のような抽象概念が擬人的に配置される場合もある。

例えば、「魔王城に連れ去られた王女を英雄が助ける」という物語 にあてはめてみよう。王国に対立する、魔王城と反逆者の関係が想定される。王国 (送り手) からの要請を受けて、反逆者 (反主体・反対者) と対立する英雄 (主体) が派遣される。ここで王女 (客体) は、「価値対象」として、王国→反逆者→魔王城→英雄→王国というように、各項の間を移動する。

よって、英雄による王女の奪還の物語を、「価値対象の獲得」の物語と読み換えるならば、この物語は同時に、反逆者にとっては「価値対象のはく奪」の物語である。

取られた視点にしたがえば、価値の移動の同じ行程は2通りの解釈ができるということだ。物語とは同時に勝利と敗北の物語である。ふたつの解釈の一方の選択を決定するのは語り統辞論に属してはいず、内容価値の価値論的分節に属しているのである。

(グレマス 1992: 207)

「語り統辞論」すなわち、物語構造の文法的システム自体には、2人の主体のうち、どちら

---

<sup>1</sup> この文献 (Greimas 1987) は複数の論文から抜粋・再構成した選集であり、該当箇所はもともと “Un problème de sémiotique narrative: les objets de valeur.” として、*Langages*, 31, 13-35 (Greimas 1973) に初出されたものである。

を「英雄」としてどちらを「悪役」とするかを決定する機能はない。「英雄」と「悪役」は、行為項としては並列的立場であり、物語においてどちらを主人公・「英雄」にするかは、「何を正義と捉えるか」というような、価値判断に基づいて決定されるのである。つまり、誰の勝利／敗北を物語の中心に置くかは、物語が語られる社会の文化や語り手の価値基準等に影響を受け得るのである。

### 3. 古典的なディズニー映画への応用

まず、この理論をディズニー社が最初の長編アニメ映画として製作した『白雪姫』（1937年、原題：Snow White and the Seven Dwarfs）とその原作となったグリム童話「白雪姫」<sup>2</sup>に適用してみよう。

グリム童話では、この世で一番美しくありたい女王が、魔法の鏡から「白雪姫のほうが美しい」と言われたことをきっかけに、白雪姫の殺害を試みる。狩人によって森に逃がされた白雪姫は、小人の保護を受けるが、ついに毒りんごを食べて死ぬ。しかし、美しさゆえに小人は彼女を埋葬できず、小人から遺体を譲り受けようとした王子の家来が躓いた拍子で、姫の喉から毒りんごの欠片がはずれ、蘇生する。

白雪姫の行動は、女王からの迫害・排除の行動への対応として開始される。主体は白雪姫、反主体・反対者は女王であるが、客体の行為項に対応する演技者は、誰もしくは何と定義可能だろうか。

白雪姫が主体として「探索」に出るのは、自身の安全である。これは反主体の求める価値対象として、主体と反主体の間で共有されているように見えるが、女王の動機は「この世で最も美しくありたい」＝「最も美しい人間の排除」という理論の上に成立しており、女王が求める実際の価値は「最上の美しさ」である。女王が価値対象を求めることで、白雪姫に命の危機が生じ、「探索」が必要になる。つまり、ここでの白雪姫と女王の間で共有される、真の価値対象は、「最上の美しさ」と定義できる。

そのため、送り手に関しても、実際に白雪姫を森へ逃がしたのは狩人であるものの、魔法の鏡による「白雪姫が女王より美しい」という判断を理由に、命を狙おうとした女王が実際の送り手であるといえる。送り手は主体に価値を提示し、主体の行動を促す役割を果たすが、必ずしも肯定的に価値を提示するわけではない。これは、鏡を媒介した女王自身の価値評価であるといえる。

白雪姫は、自分の「美しさ」を自覚していないため、「最上の美しさ」という価値対象は鏡を通じて女王が作り出し、女王自ら白雪姫に付与したものと解釈できる。つまり、女王は確かに送り手として価値を白雪姫に提示し、白雪姫を主体兼価値対象の所有者と捉えて「旅」に送り出す。白雪姫が毒りんごによって仮死状態に陥ることで、「最上の美しさ」は一旦女王に移り、

---

<sup>2</sup> 池内紀訳（1989）『グリム童話』、金田鬼一訳（1979）『完訳グリム童話集』を参照した。いずれも *Kinder- und Hausmärchen* の 1857 年版を底本にして翻訳されたものである。

小人と王子が行った蘇生によって白雪姫に価値が戻る。鏡と王子は、「誰が美しいか」、すなわち価値対象の所有者を判定する役割も行う。

一方、ディズニー映画版の『白雪姫』では、大まかなあらすじはグリム童話と共通するものの、ディズニー独自の要素が加えられており、送り手と価値対象の在り方が変化する。映画の冒頭、白雪姫は王子と出会ったあと、女王から逃れるため森へ逃げる。そのため、王子と離れることになり、白雪姫は王子と再会することを願い続ける。老婆に扮した女王が白雪姫にりんごを差し出す際、「願いが叶うりんごである」、「一口かじれば、どんな願いも叶う」と言って、毒りんごを食べさせる。つまり、白雪姫は王子という明確な価値対象を求めていることが原因で、仮死状態に陥ったことになる。ただし、白雪姫にとっての価値対象である王子は、白雪姫と女王の間で価値対象として共有されず、循環しない。

ディズニー版『白雪姫』<sup>3</sup>において、価値対象の共有は限定的であり、主体が、反主体の求める価値対象とは別の価値対象を求める。よって、物語上に2つの価値対象が存在し、それぞれに対し、価値を認める送り手が存在する。

①主体（白雪姫）にとっての価値対象…王子あるいは王子から与えられる「愛」。

この場合の送り手は王子で、受け手は白雪姫。反主体は存在せず、女王は反対者。

②主体（白雪姫）が認識せず、反主体が送り手として提示する価値対象…「最上の美しさ」。

この場合の送り手は女王、受け手は白雪姫。

白雪姫（主体）は、価値対象を2つと送り手を2人持つことにより、分離／結合の状態変換への行動経路が2つ（①と②）発生する。つまり、白雪姫と王子の再会の物語（主体と価値対象の再結合）と、「最上の美しさ」のために白雪姫の命を狙う女王から逃れる物語（反主体による価値対象のはく奪から逃れる主体）が二重に存在しており、両方の主人公が白雪姫である。

一方、女王（反主体）は価値対象が1つで、分離／結合のための行動経路は1つである。ただし、①の経路における反主体は存在せず、女王は反対者の行為項である。①と②の物語は並行して進むが、女王が反主体と反対者の両方を演じる時点で、①と②が接点を持つ。

#### 4. 反転する反主体：『モアナと伝説の海』、『ラーヤと龍の王国』

「敵が曖昧になる」と先述したが、具体的にはどのような構造が生じているのか。『モアナと伝説の海』（2016年、原題：Moana）では、物語が進むにつれて行為項構造が変化する。あらすじは次のようなものである。

---

<sup>3</sup> ディズニー映画『白雪姫』では、白雪姫が倒れた後に笑って喜び、捨て台詞を言う女王の様子が描かれており、これは『グリム童話』1857年版の特徴である（小澤 1999: 181-279）。したがってディズニー映画は1857年版のストーリーを参考にしたものと考えられる。

モアナが住むモトゥヌイ島の伝承では、海しかなかった世界に、1000 年前、女神の島テ・フィティが現れ、彼女の「心」の力によって自然や動物が生み出された。神の釣り針を使って姿を自在に操ることができる半神マウイは、その力を手に入れようと「心」を盗み出すが、魔物テ・カアの妨害によって「心」と釣り針を海の底深くに落としてしまう。「心」を失ったテ・フィティが崩れて世界に闇が生まれ、闇は徐々に世界を呑み込んでいくが、選ばれし者が世界を闇から救うというのである。しかし、村ではサンゴ礁の向こう側に行ってはいけないという掟があった。

モアナは海への好奇心を抱きつつ掟を守って暮らしていたが、ある日海から魚がいなくなり、作物が採れなくなる。海からテ・フィティの「心」を渡されたモアナは祖母に背中を押され、サンゴ礁を超えてマウイを見つけ、マウイに「心」を返させることを目指す。無人島に幽閉されていたマウイは、モアナの提案を拒否する。途中、彼女の持つ「心」を奪おうとする海賊カカモラの襲撃を受けるが、2 人は何とか逃げ切る。その後、モアナに「心」を戻せば英雄になれると説得され、カニのタマトアから彼の「神の釣り針」取り返すことを条件に、承諾する。

テ・フィティのもとに向かったモアナとマウイは、テ・カアの攻撃を受けるが、テ・カアの正体が「心」を失って怒るテ・フィティであると気付いたモアナが彼女を説得し、「心」を島に埋め込むことで平和が訪れる。

この物語における送り手は、海とテ・フィティである。「テ・フィティの心」が奪われたことによって生じた闇が、モアナ＝主体に修復の必要性を与え、修復のための手段として「心」＝価値対象が提示される。モアナは「心」をテ・フィティ＝送り手兼受け手に返すために旅に出る。

また、この物語には反対者が多数登場する。「心」を手に入れようとするテ・カアと海賊たち、タマトア（積極的に「心」を手に入れようとはしていないが、欲している描写がある）はモアナの行動を妨害する。

そのうち、構造的にモアナ＝主体と同等で対称的な関係にあるテ・カアは反主体と定義可能である。この反主体が、結末においてテ・フィティと同一人物であることが明かされ、送り手兼受け手に転じる。すなわち、『モアナと伝説の海』は価値対象の循環によって展開される行為項構造における反主体—これは古典的作品では「敵」として描かれていた—の曖昧化と立場的な可逆性を示す好例といえる。

その後に発表されたディズニー映画『ラーヤと龍の王国』（2021 年、原題：*Raya and the Last Dragon*）においても、反主体の反転、すなわち主体対反主体の関係性が、主体と共闘する主体としての反主体に転じる。

500 年前、龍の力を信仰する平和な国クマンドラに、突如、魔物ドルーンが現れ、触れた人々

を石にしたところから物語が始まる。最後の龍シスーはドルーンを退治したが、龍の力が宿った石を残して姿を消した。その後、人々の間で龍の石を巡る争いが起きて国が分裂し、複数の小国ができた。石を守護する国の首長の娘であるラーヤは、友好関係あったはずの他国の少女ナマーリに裏切られ、石を奪い合う事態が発生し、石が割れた。これにより魔物が再出現し、人々が石化してしまう。ラーヤはシスーを見つけたうえで龍の石の欠片を集めて復元し、魔物を封印して人々をよみがえらせるために旅をする。

この物語における反主体は、同一の価値対象＝龍の石を求めるナマーリで、反対者は魔物である。魔物は、黒い霧のような姿で描かれ、意思を持っておらず、敵というよりは災害のような形で登場し、主体性を持たず、価値対象を自らは求めない。

主人公ラーヤにとっての価値対象は、「石にされた人々を戻す」ための龍の石と、龍のシスーである。そこで、龍の石を共通の価値対象として、ラーヤと、分裂した他の国々が対立する。特に、ナマーリは、自国の繁栄のためにラーヤより先に「石」を手に入れることを目的に行動する。つまり、ラーヤが「石」を獲得することは、ナマーリにとっては「石」を失うことを意味する。

しかし、物語の終盤、シスーが消えて魔物が強力になる中、ラーヤは「信じる」ことを示すため、ナマーリに「石」を託して魔物に飲まれる。ナマーリは「石」を復元して人々を救うことを選択する。すなわち、反主体が主体と同じ目的を共有したうえで、対立関係から協力関係に転じる。主体と反主体の間で共有される価値対象をめぐる対立について、片方にとっての所有がもう片方にとってのはく奪である関係から、両者にとっての所有という関係に理論的枠組みがシフトする。

『モアナと伝説の海』、『ラーヤと龍の国』は、本来は同一の価値対象に対して対称的な対立関係にある主体と反主体が、反主体の反転によって対立が解消される、という「敵」不在の物語構造を持つ。

## 5. 価値対象の質的変容に伴う「敵」の不在：『ミラベルと魔法だらけの家』

前述の2作品は、反主体の性質を変容させることによって対立を解消する構造が成立していた。『ミラベルと魔法だらけの家』（2021年、原題：*Encanto*）では、主体が求める価値対象の性質が変容することによって、物語構造における対立関係がさらに流動的かつある種の不明瞭さを伴うようになる。

この物語では、魔法の力「ギフト」を家族全員が持つ一家の中で、唯一「ギフト」を持たない主人公ミラベルが、ある日突然始まった「ギフト」の消滅の原因を突き止めるために、消滅を公にしたい祖母と対立する。問題解決の過程で、家族がそれぞれ抱える小さな対立や不満が明らかにされ、解決されていく。最後に、家族が「ギフト」を得た経緯には、内乱中の祖国から祖父母が受けた迫害と、祖父の死が関わっていることが明らかにされ、ミラベルと祖母



が和解し、「ギフト」が戻る。

ミラベルを主体とした場合、彼女の求める価値対象は「家族からの承認」と「自己受容」である。このような価値は客体には仮託されず、価値対象は他者と共有されず、明確な反主体が成立しにくい構造といえる。祖母が反対者の行為項を演じるが、最終的には和解に至るため、完全な反対者ともいえない。よって「敵」が登場しない。主人公を含めた家族に危害を加えるのは、祖国の内戦による迫害であるが、迫害者たちは目的や意思・構成員といった輪郭があいまいにされたままの集団である。

「ギフト」の消滅原因を突き止めようとするミラベルと、消滅を認めたくない祖母の間には対立関係があるものの、彼女たちの間で共有され得る価値対象があるとすれば「家族の平和」であって、仮にこれが主体と反主体の間で循環、すなわち片方にとっての獲得と、もう片方にとってのはく奪が発生すればそこには矛盾（家族の分裂）が発生する。つまり、相互の対立はあるものの、目指す方向は同じなのである。

このケースから、「敵」が成立するには、価値が仮託された対象・客体が外在的、もしくは加害によって奪うことが可能であることが前提となるといえる。さらに言えば、物語構造における「敵」（反主体）の在り方は、価値対象の在り方と相関する。

## 6. 価値対象＝願望：『ウィッシュ』

ディズニー社は、2016年の『モアナと伝説の海』以降、2022年の『ストレンジ・ワールド／もうひとつの世界』（原題： *Strange World*）まで、「敵」を明確にしない、あるいは「敵」が反転するような作品を製作する傾向が強かった。しかし、2023年の『ウィッシュ』（原題： *Wish*）では、「古典的なディズニー・ヴィランの復活」（主水 2023<sup>4</sup>: 15）が計画された。あらすじは、以下のようなものである。

「なんでも願いが叶う魔法の国」であるロサス王国が舞台である。全ての国民は18歳になると、建国者である魔術師マグニフィコ王に自分の最も大切な「願い」を捧げ、毎月そのうちのどれかが叶えられるが、捧げた瞬間からその内容を忘れる。主人公アーシャは、マグニフィコ王の弟子になるための面接を受けようと王城に行く。そこで、王が人々の「願い」の中でも、「王国のためになる」と判断したものに限って叶えており、今年100歳になるアーシャの祖父の願いが叶えてもらえないことがわかる。失意のうちに、森で星に願いをかけたアーシャのもとに、「願い星」スターが現れ、動物たちに魔法をかける。スターに励まされたアーシャは、王と戦うことを決める。王はスターを捕まえ、国民を従わせよう

---

<sup>4</sup> 主水（2023）は株式会社東宝ステラによって編集された映画パンフレットで、主水によるテキストと翻訳を含んでおり、東宝株式会社ライツ事業部より発行された。

とする。「願い」とスターを解放するために戦うアーシャを見た国民全員が「未来をより良くする」ように願いをかけ、その力によって、マグニフィコ王に勝利する。アーシャは人々の願いを叶える助けをする「フェアリー・ゴッドマザー」を目指すことに決め、スターは彼女に魔法の杖を渡して、空に帰る。

この物語全体における主体はアーシャ、反主体はマグニフィコ王である。価値対象は「願い」であり、「願い」を取り戻すために戦う決意を促すスターが「送り手」、「願い」を失っていた国民が「受け手」といえる。ただし、アーシャ自身は、17歳であり、まだ「願い」を捧げていないため、アーシャは「願い」を失っていない。「願い」は国民それぞれにとっての価値対象であり、最終的には、全国民が「願い」を取り戻すために戦う。そのため、物語の途中から、主体の行為項を全国民で分担することになり、分担する主体（＝国民）に対象の価値を認識させるアーシャは、送り手の行為項でもある。つまり、国民それぞれの「願い」を価値対象として、以下の2つの構造が設定される。

①主体対反主体＝アーシャ対マグニフィコ王、送り手＝スター

②主体＝国民、反対者＝マグニフィコ王、送り手＝スターとアーシャ

①と②の構造は、価値対象としての「願い」が二重の性質を持つことによって生じるといえる。「願い」は、映画の中で物理的な形のあるものとして王に管理されており、ここに価値対象の二重性が生じる。「願い」自体は国民（②の主体）にとって内面的なものであるが、王に捧げられた「願い」は具体的な形を持つ。内的価値対象が外在的性質を持つことで、構造①における、主体と反主体間の価値対象共有と、分離／結合の関係、彼らの対立を生む。

しかし、価値対象の内面的性質によって、構造②が生じる。構造②においては、構造①において主体であったはずの主人公が、送り手に転じる。個々の「願い」は内在的で、他者と共有されない。主体と価値対象の分離状態は「アイデンティティの喪失」という意味を持ち、主体と反主体の間における対立の問題ではなく、主体は「自己の内面の回復」を目指す。

仮に、主体（国民）と反主体（マグニフィコ王）の間で同一の「願い」が共有されている場合を想定してみると、物語構造は、特定の「願い」をどちらが叶えるか、という対立になり、そこに勝利や敗北が生まれる。しかし、実際には『ウィッシュ』はそのような物語ではなく、外的な「願い」を管理して国民を支配しようとする王と、「願い」を取り戻して支配から解放されようとするアーシャを含めた国民の対立を描く。

つまり、物語全体においては、外的な形を持った「願い」を価値対象としてする争い＝構造①を物語の基礎に置き、内的な「願い」を価値対象とした自己回復＝構造②を内包させている。

構造②において、マグニフィコ王は、主体にとっての「課題」的な要因として機能する反対

者である。マグニフィコ王が内面的な「願い」を管理し、そのうちのいくつかを叶える場合、個人の「願い」を求める行動は王に依存する。つまり、ロサスの国民はそれぞれ、「願い」を叶える王への心理的依存から脱却し、自分の「願い」に向かって自ら行動することが必要となる。

グレマスの理論に従えば、主体が価値対象に向かう原動力は「欲する（＝願望、*désirer*）<sup>5</sup>」ことであり、そのために、客体には価値が付与されるのである。この物語では、客体が「願い」＝欲することそのものであることが、特徴である。従来の物語が「何を手に入れるか」を問うていたのに対し、この物語が「欲望を持てる状態」を回復しようとする点で、従来の物語構造における価値対象への、ある種のメタ視点が導入されている。注目すべきは、この作品がディズニー100周年を記念して製作された作品ということである。ディズニー社が過去作品において連綿と描いてきた「願い」への、現在のディズニー社の視線が投影されているともいえる。

## 7. 脱対立型物語構造生成のメカニズム

### 7.1. 脱対立型物語構造における価値対象と反主体の相関性

これまで見てきたように、伝統的なおとぎ話における価値対象は、近年のディズニー映画作品では形を変える。「敵」はずっと敵ではない。主体は内在的価値を追求する。それに伴って、「敵」がいなくなる。

物理学者のカルロ・ロヴェッリは、量子論について論じるうえで、「対象物の属性と、それらが発現する際の相互作用、さらにはそれらの属性が発現する相手を分離することはできない。対象物の属性とは、とりもなおさずその対象物が別の対象物に働きかけるあり方であり、現実には、相互作用の網なのだ」（ロヴェッリ 2021: 87）と述べる。しかし、相互の働きかけ方によって対象物の属性が決定されるのは、量子論においてのみではない。

ある種の属性が、別の対象物との関係においてのみ存在すると言われたからといって、決して驚くにはあたらない。（中略）たとえば速度は、ある対象物が別の対象物に対して示す属性である。みなさんがフェリーの甲板を歩くとき、そのフェリーに対してはある速度で、流れる水に対してはそれと違う速度で歩くことになる。（中略）速度は、（それとなく、あるいははっきりと）何に対して考えるのかを定めない限り、存在しない。それは、（みなさんとフェリー、みなさんと地球、みなさんと太陽など）2つの対象物に関する概念なのだ。つまり、何か別のものに対してだけ存在する属性であり、2つの存在の間の関係なのである。

（ロヴェッリ 2021: 90-91）

---

<sup>5</sup> グレマスは、「願望」が機能として表出したものが「探索」であるとした（グレマス 1988: 234）。

複数の物体が1つの「系」の内に存在するとき、それぞれが、それぞれへの、ある種のカウンターとして、相互に定義を加えるのである。ある物体と別の物体の関係性が、個々の物体の属性を定めるとすれば、属性とは関係性の問題であって、これは物理学にのみ当てはまる概念ではない。言語学や物語構造分析もまた、関係についての学問としての側面を持つ。言語の文法における、主語や時制に伴う動詞の変化や、単語の配置による意味の規定（例えば、ある名詞が主語になるか目的語になるか）といったものは、その言語体系における単語同士の「関係」である。

これは、物語における主体・反主体の関係性にも通じる。反主体は、主体と価値対象を前にしたとき、主体から価値対象を奪うための反応をするがゆえに「反主体」と定義される。それぞれの行為項は、別の行為項への働きかけ方によって定義されているのである。

グレマスの理論は、物語を構成する要素同士の関係に関する分析といえる。グレマスが提示したように、価値対象は物語を駆動する中心的な要因である。送り手は、客体の価値を主体に提示し、主体はそれを欲することによって行動を開始する。主体と反主体は、同一の価値対象に対して行動を展開し、対立関係が発生する。主体と反主体はそれぞれ、価値対象との分離／結合という関係にあり、物語の進行は、この関係が変換されることによって生じる。

ある対象と別の対象の関係性を規定するためには、相互の相対的なあり方を観察する必要があるが、その規定を求めるにあたって、何を「正」とするか、というベクトルの定義が求められる。主体が行動として価値対象へ向かう方向（欲望の向き）を「正」とするベクトルとして定義し、そのベクトルを基準に、他の主体（反主体を含む）との相対関係性の中で、それらの主体の性質が相互に規定される。このベクトルの向きを決定するにあたって、主体と反主体が共有する価値対象が重要な媒介となる。

価値対象を媒介としたとき、主体の行動の向きを「正」としたベクトルに対して逆向きのベクトルを持つ存在が反主体として定義される。また、この価値対象は、各主体間を移動し、物語が進行する。

よって、価値対象の性質や形態が、主体・反主体の性質・形態・関係性と物語の展開に関与する。価値対象の変容は、主体・反主体の関係性に相関し、物語の形態を決定づけるのである。本稿で挙げた事例と分析を総合すると、「敵」の不在、対立の在り方は価値対象の外在性／内在性に相関するといえる。

## 7.2. 「脱対立」の神話性

「物語構造」とは、物語が持つ形態を指す。しかし、物語が消費される際には、その形態・構造自体もまた、消費対象となる。ディズニー社がこれまで行ってきた、「プリンセス」＝善や「ヴィランズ」＝悪といったジャンル生成と、それに基づくグッズ販売やショーやイベントは物語構造そのものの消費の一例である。物語を映画や小説といった形で「語る」ために生じた

はずの構造そのものが、記号として機能し始めるのである。

このような、記号として消費される物語構造は、物語が発信され受容される際に生じる、製作者と観客の問題である。物語は、映画作品の内部で完結する。しかし、映画として語られることは、物語の外側でメッセージ性が生じることを前提としている。映画館で観客の目に触れた瞬間に、物語構造自体が、新たな記号的意味を持つものとなる。ロラン・バルトが『現代社会の神話』で提示した、記号の持つ「神話作用」のモデルが、物語構造を1つの記号として捉えることによって適用可能といえる。

神話作用とは、記号表現と記号内容によって構成された記号そのものが、新たな記号表現として機能し、それに別の記号内容が付加されることで、あたかも「自然な意味」が生じたように見える構造である（バルト 2005: 322-329）。たとえば、茶室と茶道具の写真は「茶道」という文化的行為を示すが、その全体が新たな記号表現として機能し、「日本らしさ」、「伝統」、「わび・さび」といった価値を自然なものとして想起させる。この「当然そうに思えてしまう」価値や意味の生成こそが、バルトの言う「神話作用」である。

古典的ディズニー映画に見られるような、主人公が敵と闘って何かを手に入れるという物語は、「善対悪」という構造が根底にあり、何を「善」・「悪」と定義するかは物語を語る側が定めることができる。そこは語り手の意図が介在し、この構造そのものが記号性を持つ。価値対象を手に入れるのは「善」の側の人間であり、「悪」は倒される。例えば映画『白雪姫』の場合は、「動物に優しい、よく働く」という性質が「善」と見なされており、「善」であることによって彼女の求める価値対象＝王子との再会が引き起こされる。「善良な主人公こそが幸せになる」という物語によって、「優しさ」＝「正しさ」を示す記号としてのプリンセスが生まれる。

現代のディズニー映画は、そのような絶対的な善と悪の対立を前提とした構造を一旦解体し、新たな価値を導入する。主人公と対立する「敵」はいない。登場するのは、主人公が自身のアイデンティティの揺らぎや内的欠如に立ち向かい、修復するための試練としての反対者である。もしくは、主体と協力する反主体である。

そこには「脱対立」という別の記号性が発生する。そして、願いは「善良」という条件を満たせば「叶う」ものから、「自分で叶える」ものになった。「善良さ」は主人公のみの特性ではなく、反主体や反対者ですらも「善良さ」を備え得るものとなった。「悪役」がいなくなり、「善良」であることは願いが叶う条件ではなくなった。

## 8. おわりに

グレマスの行為項モデルは、ロヴェッリが言うところの「相互作用の網目」であり、価値対象は、その中核的存在である。ゆえに、価値対象が変容すると、物語構造全体が変容する。「敵」は欠落したのではなく、網目の中で再構成された。「争えない価値」をめぐる新構造が生成されたり、同じ「価値」を共有して獲得するために「反転」したりするという選択肢が設けられた

のである。

主体が求める価値は、現代の物語において、必ずしも主体と分離し得ない。価値は、主体の中にこそあり、グレマスの意味における主体と客体が融合する。価値が内面化することによって、対立は存在しなくなり、価値ある客体をめぐる対立関係から、主体が自らの価値を如何に認めるかという問題における、ある種の「課題」として反主体や反対者が機能し始める。

ディズニー社は、長年プロップ的物語構造に基づくおとぎ話を語ってきた。しかし『シュガー・ラッシュ』や『アナと雪の女王』といった作品を通じて、従来の構造へのアンチテーゼを重ね、『ウィッシュ』に至っては、ディズニー社自身が語ってきた、「願い」へのメタ視点を取り込んだ。すなわち、「星に願いを」と言い続けてきたディズニー社が、「星に願うってどういうこと？そもそも願って何？」という自己言及性のもとに、本来では主体が当然備えていたはずの、価値対象を探索するための「願い」を主体から切り離れたうえで客体として転化し、価値対象＝「願い」という構造を作り出した。

かつてのディズニー映画は、明確な「悪役」を作ることによって、「善良なものの願いは叶う」という物語を語り、それに疑問を抱く余地はなかった。しかし現代の「おとぎ話」は「私は誰か？」、「私は何を欲しているのか？」を問いかける。そして、その問いそのものを「正義」と見なす物語が、観客に向けて差し出される。いま、ディズニー社が消費者に提示するのは「夢」ではなく、自己の価値を信じることなのだ。

## 参考文献

- アダン, J.-M. (2004) 『物語論：プロップからエーコまで』（末松壽・佐藤正年訳）、白水社。  
(Adam, J.-M. (1999). *Le récit* (6e éd.). (Que sais-je?, No. 2149). Presses Universitaires de France.)
- 小澤俊夫 (1999) 『グリム童話考：「白雪姫」をめぐる』、講談社。
- 川村明日香 (2018) 「ディズニー版『白雪姫』のりんごをめぐる物語の変容：「毒」から「かわいい」への変遷」。『表象と文化』(15)、21-32。  
<https://doi.org/10.18910/69912>
- 川村明日香 (2020) 「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」博士論文、大阪大学。  
<https://doi.org/10.18910/76256>
- グリム, J. & W. (1979) 『完訳 グリム童話集（二）』（金田鬼一訳）。岩波書店。
- グリム, J. & W. (1989) 『グリム童話（下）』（池内紀訳）、筑摩書房。
- グレマス, A. J. (1988) 『構造意味論：方法の探求』（田島宏・鳥居正文訳）、紀伊国屋書店。  
(Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale: recherche de méthode*. Larousse.)
- グレマス, A. J. (1992) 『意味について』（赤羽研三訳）、水声社。

- (Greimas, A. J. (1970). *Du sens*. Éditions du Seuil.)
- バルト, R. (2005) 『現代社会の神話』 (下澤和義訳)、みすず書房。
- (Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil.)
- プリンス, G. (2015) 『改訂 物語論辞典』 (遠藤健一訳)、松柏社。
- (Prince, G. (2003). *A dictionary of narratology*. (Rev. ed.). University of Nebraska Press.)
- プロップ, V. (1987) 『昔話の形態学』 (北岡誠司・福田美智代訳)、水声社。
- (Propp, V. Ya. (1969). *Morfologiya skazki* [Morphology of the folktale] (2nd ed.). Nauka.)
- ロヴェッリ, C. (2021) 『世界は「関係」でできている: 美しくも過激な量子論』 (富永星訳)、NHK 出版。
- (Rovelli, C. (2020). *Helgoland*. Adelphi Edizioni.)
- Greimas, A. J. (1987). *On meaning: Selected writings in semiotic theory* (P. J. Perron & F. H. Collins, Trans.; P. J. Perron, Intro.; F. Jameson, Foreword). University of Minnesota Press.
- (Greimas, A. J. (1973). Un problème de sémiotique narrative: les objets de valeur. *Langages*, 31, 13–35.)
- Pallant, C. (2013). *Demystifying Disney: A history of Disney feature animation*. Bloomsbury.

## 参考資料

- 主水 (2023) 『ウィッシュ』 映画プログラム。株式会社東宝ステラ (編集)、東宝株式会社ライツ事業部 (発行)。
- Buck, C., & Lee, J. (Directors). (2013). *Frozen* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Buck, C., & Veerasunthorn, F. (Directors). (2023). *Wish* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Bush, J., & Howard, B. (Directors). (2021). *Encanto* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Hall, D., & López Estrada, C. (Directors). (2021). *Raya and the Last Dragon* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Hand, D. (Director). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Film]. Walt Disney Productions.
- Moore, R. (Director). (2012). *Wreck-It Ralph* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Musker, J., & Clements, R. (Directors). (2016). *Moana* [Film]. Walt Disney Animation Studios.