



Title	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
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2018, 2017, p. 21-32
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/69912
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

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——

川村 明日香

1. はじめに

いまから約 80 年前、1937 年に『グリム童話』を原作としたディズニー映画『白雪姫』がアメリカで公開された。その後、世界各地でディズニー版『白雪姫』は大ヒットし、日本でも幅広い世代に受け入れられてきた。その中で、主人公を殺す道具として映画に登場する毒りんごがディズニー版『白雪姫』のシンボルとして受容されるようになる。2017 年現在では、ディズニーストアに、公開 80 周年を記念して、真っ赤なりんごをモチーフとしたグッズが山のように並べられている。アイテムには、りんごに唇を寄せる白雪姫のシルエットがデザインされたパッケージやラベルが施されているという例も見られる。80 年の時の中で、「毒りんご」は「かわいい」アイテムとなった。

ディズニーが伝説やおとぎ話を「ディズニー化」した映画として再生産し、それがさらにグッズやアトラクションという形で新たな消費を生むという流れの中で、物語は変容していく。また、ディズニーによるそれらの物語への解釈も変化し、1 つの物語に対して、表象や解釈が複数現れ、それらは更新されているのである。本稿ではディズニー映画『白雪姫』のりんご像を通してディズニーコンテンツで伝えられる物語構造の変容を考察する。

2. 「毒りんご」の定義

2.1. 『グリム童話』の「白雪姫」

毒りんごとは、『グリム童話』¹の「白雪姫」に登場する魔法の道具の 1 つであり、現在では、それを下敷きとした映画やドラマでは必須のアイテムになっている。しかし、原作では毒りんごは中心的な存在ではなかった。毒りんごが『白雪姫』のストーリーの中で重要な位置を占めるのは、ディズニー映画『白雪姫』が受容され始めてからのことであると考えられる。本節では、まず『グリム童話』の「白雪姫」のプロットと、そこで毒りんごがどのような役割をして

¹ 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。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、捨て台詞を言う継母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 (小沢 1999)。したがってディズニー映画は 1857 年版、あるいはそれをもとにした英語訳を参考にしたものと考えられる。

いたのかを検討する。

『グリム童話』に収録されている「白雪姫」では、毒りんごは殺害方法のうちの1つでしかなかった。悪い后は、自分より美しく成長していく継子を殺そうと企て、狩人に命じて白雪姫を殺させ、証拠としてその内臓を持ち帰らせて食べようとする。それがうまく行かなかったと知ると、次に自らの手で白雪姫を3度殺そうとする。1度目は、美しい紐で胸を締め付けて殺そうとする。2度目は、毒を塗った櫛を髪に挿す。3度目に、毒りんごを食べさせる。グリム童話には特に記述はないが、こびとたちがあらゆる手を尽くしても白雪姫が息を吹き返さなかったという内容が書かれているため、この毒に解毒剤はないものと考えられる。

王子は最後に唐突に登場し、白雪姫を王国に連れ帰り、結果的に意図せずして4度目の殺害を阻止することになる。王子が王国に棺を持ち帰る途中で、臣下のひとりがつまづいたために、白雪姫の喉につまっていたりんごの欠片が飛び出す。すなわち、ディズニー版『白雪姫』で物語の展開上重要となる、「真実の愛のキス」による呪いの解消はここでは存在していなかった。

そして、白雪姫と王子の結婚式の日、城を訪れた悪い后は焼いた鉄の靴で死ぬまで踊らされるという刑に処される。これには白雪姫の復讐であるという見方、あるいは中世ヨーロッパにおいて魔法を使うという行為は魔女裁判として裁かれる対象であり、そのため魔法の被害者である白雪姫が証言者となって悪い后が魔女として捕らえられたという見方がある(有馬 2003, pp.25-p.26)。

本来、「白雪姫」において毒りんごは主人公を害するための手段の1つという役割しか与えられてはいなかった。それほど目立った存在でもなく、魔女が使う黒魔術の1要素に過ぎなかった。現在の、毒りんごを「白雪姫」のシンボルとし、王子の「真実の愛のキス」で姫が目覚めるというイメージは、ディズニーによって生み出されたといえる。

2.2. ディズニー版「毒りんご」の両義性

『グリム童話』の「白雪姫」は1937年にディズニー初の長編アニメーションとして映画化された。映画化に際して、「白雪姫」の物語は、子供向けの映画を製作するディズニーによって、親子連れに見せても無害な内容にするという目的で変更を加えられた。

ディズニー版『白雪姫』において最も重要な変更点は、継母(日本のディズニー関連のメディアではウィックドクイーン²と呼ばれるため、特にディズニーにおける白雪姫の継母を、本稿ではウィックドクイーンと表記する)が白雪姫の命を狙うのが2度になった、という点である。

狩人がウィックドクイーンの命令によって白雪姫の殺害を試みる部分は残されているが、ウィックドクイーンが自ら白雪姫に手を下す方法は、毒りんごを食べさせることのみとなった。グリム版に描かれる3つの方法の中で、最も子供に与える恐怖感が少ないものが、毒りんごによる毒殺であった(有馬 2003, p.28) ためである。

² 日本では、ウィックドクイーンが老婆に変装した後はウィックドウィッチと呼ばれる。

英語では女王の姿のときには Evil Queen (悪い女王)、もしくは Queen と表記され、老婆に変装した後は the Witch と表記される。ただし、本稿では呼称をウィックドクイーンに統一する。

しかも、ディズニー版ではウィックドクイーンが白雪姫の死に直接的に関与しない方法をとる。白雪姫に「永遠の眠りにつく」毒を盛り、こびとたちが「死んだと勘違いして生き埋めにする」ことを期待する。それを阻止する唯一の方法として「真実の愛のキス」が残されている。すなわち、ディズニーの場合の毒りんごには、グリム版とは異なり、「真実の愛」という解毒剤が用意されているのである。

加えて、映画の冒頭、ぼろをまとめて掃除をさせられていた白雪姫は「願いが叶う井戸」の横で、*I'm Wishing* を歌いながら、素敵な人が自分を迎えに来てくれることを願った。そのとき、彼女の歌声を城の扉の外で聞いた王子が、彼女のもとに現れる。このような「王子との出会い」はグリム童話では見られない。「出会い」が描かれることによって、白雪姫は生きた状態で、自らの意思で王子に恋をするというストーリーになった（有馬 2003, p.29）。そして映画の最後、永遠の眠りについてしまった白雪姫を探し出した王子と白雪姫が出会うシーンは別離状態からの回復・再会となり、さらにその場面で「真実の愛のキス」が毒りんごの解毒剤として使用される。毒りんごという一種の魔法の道具に対抗する手段として新しい魔法の道具が作られたのである。

以上のエピソードが加えられたことによって、主人公が「一度出会っただけの王子に恋をし」、「真実の愛のキス」を経て、最後に「願いは叶い」、「いつまでも幸せに暮らし」というディズニー式ロマンスの構成要素が成立した。この要素は、多少変化はあるものの、その後の女性を主人公に描いた作品（『シンデレラ』、『眠れる森の美女』、『リトル・マーメイド』、『美女と野獣』）の中で繰り返し使用されることになる。

加えて、原作にある、継母が白雪姫と王子の結婚式で、焼いた鉄の靴で復讐されるエピソードはカットされた。映画は目覚めた白雪姫がこびとたちに見送られながら、王子とともに白馬に乗って王子の城に向かうところで終わる。そのため、「白雪姫」の「継母による継子殺し」の側面よりもロマンスの部分がより強調されることになった。

このようにして「白雪姫」は子供向けに改変され、原作に見られるような残酷な部分が徹底して削られた。その結果、ディズニー版『白雪姫』は、主人公の願いが叶うというロマンスとしての傾向を強め、また毒りんごという魔法のアイテムが、観客にとってストーリーの中でひとときインパクトを持つ存在となった。このディズニー版において毒りんごは、殺害のための道具という役割と物語の展開を王子との結婚につなげるための役割の両方を担う。物売りの老婆が白雪姫にりんごを手渡すとき、それは願いが叶うりんごであり、願をかけるように言う。王子との再会を願った白雪姫が毒りんごを口にして倒れた瞬間、毒りんごの毒としての役割は果たされ、同時に唯一の解毒剤である「真実の愛」を喚起するものとなる。毒りんごは「毒」という善に対立する悪の性質だけではなく、ハッピーエンドを生み出すための要素も備えており、両義的なものになったといえる。

この毒りんごが持っていた2つの性質が時代を経てさらに変容した。つまり善悪の対立とハッピーエンドという要素が、近年のディズニー映画における表象ではあいまいになってきていると考えられる。次章では、それらの表象の変化について分析する。

3. おとぎばなしの再解釈

3.1. ディズニー作品における善悪のゆらぎとハッピーエンドのゆらぎ

2012年の『シュガーラッシュ』(原題: *Wreck-It Ralph*)以降、2013年に『アナと雪の女王』(原題: *Frozen*)、2014年には『マレフィセント』(原題: *Maleficent*)と『イントゥザウッズ』(原題: *Into the Woods*)が公開された。また、2011年にはドラマ『ワンスアポンアタイム』(原題: *Once Upon A Time*)の放送が米国で開始した。公開時期が連続したこれらの作品の中でディズニーは「悪(役)とは何か」というテーマを提示している。

『シュガーラッシュ』は、*Fix-It Felix Jr.*というゲームの中で悪役を演じてきたラルフが、悪役を続けることが嫌になり、同様の不満を持つ他のゲームの悪役たちとともにその状況に対して愚痴を言い合うミーティングに参加するところから物語が始まる。*Fix-It Felix Jr.*でラルフは、町の建物を壊すという「悪」が仕事であり、対してゲームの主人公であるフェリックスは魔法のハンマーでそれをもとに戻す。ヒーローになりたいと願うラルフは偶然入り込んでしまった*Sugar Rush*というゲームの中で、「プログラムの不具合」のために他のキャラクターから仲間はずれにされているヴァネロペに出会う。彼女を救うためにラルフは*Sugar Rush*の世界を壊す。ヴァネロペは実は不具合ではなく、本来の*Sugar Rush*の世界での主人公で、女王であったが、現在の*Sugar Rush*の国王であるキャンディ大王がヴァネロペの地位に入れ替わるためにプログラムを書きかえ、ヴァネロペを「不具合」にしていた。ラルフは本来、「悪」であった破壊という行為によって不正な構造を解体したのである。すなわち、*Fix-It Felix*というコンテキストにおいては「悪」であったことが、*Sugar Rush*という別のコンテキストでは必ずしも「悪」ではなかったといえる。ここで注目したいのは、原題が *Wreck-It Ralph* であるということである。これは、ラルフが悪役を務めるゲームのタイトル *Fix-It Felix* の構造をそのままラルフに充てたものであるが、ラルフの *wreck* (破壊する) という行為が物語の展開の中で重要な位置を占めていることも示唆する。*fix* (修理する) ではなく、*wreck* によって *Sugar Rush* の世界が救われるのである。

『アナと雪の女王』はアンデルセンの『雪の女王』を原作としているが、原作では悪役であったはずの「雪の女王」に相当するキャラクターのエルサは、悪役ではない。登場人物に対して悪行を行うのは、当初、妹のアナが結婚を望んだハンス王子の方であった。女性を主人公にしたディズニー映画で「王子」が描かれる際には、多くの場合(『白雪姫』、『シンデレラ』、『眠れる森の美女』、『リトル・マーメイド』、『美女と野獣』)、彼らは善良な人格の持ち主かつ「悪者」に対立する存在である。また、『白雪姫』や『眠れる森の美女』では主人公にかけられた悪い魔法を解くための、「真実の愛」という一種の魔法の道具を使用することのできる人物でもある。しかし『アナと雪の女王』ではアナにかかった魔法を解いたのは王子による「真実の愛のキス」ではなく、エルサの「真実の愛の涙」であった。王女であるアナの結婚相手という、過去のおとぎ話のプロットにおいては「善」であるべき条件を満たしている王子に「悪」の性質が与えられ、意図していなかったとはいえ魔法によってアナに危害を加えてしまうという、これも過去のプロットでは「悪」であるはずのエルサに「善」の性質が与えられたのである。デ

イズニー映画『眠れる森の美女』の悪い妖精マレフィセントを主人公にした実写映画『マレフィセント』でも、同様の傾向が見られる。かつて恋人であった国王がマレフィセントを陥れたことに対する復讐として、彼女はその娘を呪うが、間違いに気づき呪いを解こうとする。そして「真実の愛のキス」は、王子ではなくマレフィセントによって与えられる。

『イントゥザウッズ』は、同名のブロードウェイミュージカルを原作とした実写映画である。ミュージカルの初演は1986年と、映画化された2014年よりはかなり前のことである。映画化の時期が2014年となったのは、ディズニーが2011年以降続けてきた、「悪役」ならびに「ハッピーエンド」の再解釈の流れに沿ったものであると考えられる。公開時のキャッチコピーは「ディズニーが大人のために贈る【アフターハッピーエンド】ミュージカル」である。あらゆるおとぎ話の登場人物たちが暮らす、おとぎの世界が物語の舞台となり、シンデレラ、ジャック、赤ずきん、ラプンツェル、ラプンツェルの弟であるパン屋の主人とその妻、ラプンツェルの魔女が主な登場人物である。本来悪役であるはずの魔女は、実はラプンツェルの両親による盗難が原因で呪いにかかっている。またシンデレラの王子は浮気をする。

同様に「アフターハッピーエンド」を、複数のおとぎ話を組み合わせて描いたテレビドラマも見られる。ディズニーの関連会社ABCスタジオ製作のドラマ『ワンスアポンアタイム』では、「ハッピーエンド」のその後、白雪姫の継母によって呪いをかけられたおとぎ話の登場人物たちの世界が描かれる。

テーマパークでも、「悪役」は「悪」ではなくなっている。東京ディズニーリゾートは、日本のディズニー消費の中心的存在の1つであるが、特にハロウィン限定で行われるショーでは、「ヴィランズ」と呼ばれる、あらゆるディズニー映画の悪役たちが主人公となり、通常のショーでは「ヴィランズ」と対立しているはずのミッキーマウスとともにハロウィンを演出する。ウィックドクイーンはその中心的存在で、美しく強いイメージを観客に与える。一方で、アトラクション「白雪姫と7人のこびと」では、ウィックドクイーンは老婆に変身し、その老婆が毒りんごを食べさせようとしてくるというお化け屋敷的演出が見られる。

以上のことから、現在では悪役たちは必ずしも「悪」として虐げられる存在ではなく、また「ハッピーエンド」は「末永く続く」ものではないことが、ディズニーの世界で描かれているといえる。すなわち、かつて毒りんごの持っていた両義性はゆらぎはじめ、新しい像を結びつつある。興味深い点は、善悪のゆらぎが生じている作品には、ハッピーエンドのゆらぎも同時に生じている場合が多いということである。なぜ、善悪がゆらげばハッピーエンドがゆらぐのだろうか。次節では、プロップによる民話の構造分析を参照しながら、「悪」の担い手である悪役たちと、ハッピーエンドの担い手である王子たちが近年のディズニー作品でどのように描かれるようになったのかを分析し、彼らの変容を物語内の行動領域の変化という点から考察する。

3.2. 役割を越境する「王子」と「敵対者」

3.2.1. 役割に与えられた行動領域

プロップの『昔話の形態学』では、民話を機能としての行為の連続と捉えて分析しており、

その行為者である各登場人物には機能の行動領域があると述べている（プロップ 1987:p.125）。以下に、プロップが定義した、それぞれの登場人物の種類とそれに対応する行動領域について記す。プロップの分析における「王女」の役割は、「白雪姫」のような主人公が女性の物語では王子が担っていることが多く、本稿ではこの役割を「王子」とする。また、本稿の分析においては、映画全体のプロットを上位プロット、そこに含まれる細分化されたプロットを下位プロットと呼ぶ。

- (1) 敵対者（加害者）…加害行為、主人公との格闘その他の闘い、追跡
- (2) 贈与者（補給係）…魔法物品贈与のための予備交渉、主人公への魔法物品の贈与
- (3) 助手…主人公の空間移動、不幸・欠如の解消、追跡からの救出、難題の解決、主人公の変身
- (4) 王女（本稿では王子）…難題を課すこと、主人公に標をつけること、偽主人公・敵対者の正体の暴露、主人公の発見・認知、敵対者の処罰、主人公に結婚やそれに伴う即位、その他の報酬を与える
- (5) 派遣者…主人公の派遣
- (6) 主人公…探索に出立すること、贈与者の求めに応ずること、結婚
- (7) 偽主人公…探索に出立すること、贈与者の求めに否定的に応じること、不当な要求をする

（プロップ 1987,p.126）

これらの行動範囲は、1人ずつに1つの行動領域が与えられる場合もあれば、1人が複数の行動領域に関わる場合や、複数の人物が分担して1つの行動領域を担うこともある。また特に「助手」は、1人の登場人物がここで挙げた行動領域のすべてを満たす場合や、一部のみを担う場合もある（プロップ 1987, pp.127-p.132）。

プロップは、登場人物に割り振られている行動領域について分析しているが、逆にいえば、任意のプロットの中で、ある登場人物の機能がどの行動領域に属しているかを調べることによって、その登場人物がどの役割を担っているかを特定することが可能であると考えられる。よって、本稿では、本稿で対象とする映画のプロットに関して、各登場人物がどの行動領域に関わっているのかを調査し、その役割を考察する。

グリム版「白雪姫」では、継母は加害行為と主人公の追跡を行うため「敵対者」である。こびとは、継母の追跡から白雪姫を救い、何度かの殺害の試みという難題を解決したため、「助手」であるが、それと同時に家事と引き換えに白雪姫に避難の場所を与える「贈与者」でもある。死からの目覚めという「欠如の回復」を、偶然つまずいて白雪姫の口からりんごの欠片が飛び出させることによって行った臣下も「助手」に含まれると考えられる。狩人は、主人公を森に派遣した「派遣者」である。王子は白雪姫を発見して結婚し、敵対者である継母の処罰を行う。

ディズニー版『白雪姫』では、グリム版と比べてウィックドクイーンや白雪姫、こびとは概

ね変化がないが、王子の行動領域である「結婚」には、前段階が含まれる。すなわち、白雪姫との恋愛関係である。白雪姫が毒りんごに倒れたあとの「発見・認知」以前に、王子は白雪姫に出会い、しかしウィックドクイーンの加害により、白雪姫にとって王子が欠如した状態になる。グリム版のプロットでは欠如の機能にあたるのは白雪姫の死と実母の不在であるが、さらに王子の不在が追加され、王子の「欠如」が「結婚」と対を成すものとなり、「結婚」は「欠如の回復」と同等となる。また、「結婚」には「真実の愛」が伴い、「王子」の行動領域には「真実の愛」が追加される。これが、ディズニー版の特徴である。

3.2.2. 「悪役」＝「主役」

『シュガーラッシュ』では、誰が主人公かという問題がある。映画全体を通した上位プロットの中に、*Fix-It Felix Jr.*や *Sugar Rush* など複数の下位プロットが存在し、それら下位プロットのそれぞれに主人公がいる。*Fix-It Felix Jr.*の中では、ラルフは「加害行為」を行い、「主人公と格闘」するため「敵対者」の役割である。しかし、*Sugar Rush* の中ではヴァネロペのためにレースカーを作る手伝いをするなど「魔法道具の贈与」を行っており、「贈与者」の役割を担う。また、キャンディ大王がからの追跡を受けたヴァネロペを救出したり、不具合を抱えながらレースで優勝するという、ヴァネロペにとっての「難題の解決」に貢献したり、ヴァネロペが元の女王の姿に「変身」することにも関わったりしているため「助手」でもある。さらに、キャンディ大王が *Sugar Rush* の偽の主人公であることを暴いているため、「王子」の機能も一部果たしている。

映画全体では、ラルフは他人から憎まれることへの不満という「欠如」を抱えており、その修復のために他のゲームへ「旅立ち」、ヴァネロペからヒーローのメダルを受け取るために彼女の要請に応じる。従って「主人公」の役割といえる。つまり、映画全体を通しての主人公はラルフであり、ヴァネロペは「贈与者」の立場をとる。ヴァネロペは、自分がレースで優勝できるようにする、という「難題」をラルフに課し、最後に報酬を与えているので、「王女」の役割も担っている、キャンディ大王は、*Sugar Rush* の偽主人公であると同時に、全てのゲームに対する加害を企てているので、上位プロットにおける「敵対者」である。

3.2.3. 「王子」像の解体

『アナと雪の女王』では、上位プロット上での主人公はアナである。アナは、エルサが魔法の力という「欠如」を抱えていることを知り、その魔法によって王国が雪と氷に覆われたあと、回復を求めてエルサを探す旅に出る。その途中で、クリストフと出会い、トナカイのスヴェンという移動手段を与えられる。移動手段を与えたクリストフは、エルサが作った氷の城でアナを追い出そうとした巨大な雪だるまのマシュマロウによる追跡からアナを救うことから、「助手」の役割をしているといえる。映画の最後にクリストフはアナと恋人関係になるが、結婚までは至っていないので、「王子」の役割は担っていない。

エルサは、上位プロットでは「敵対者」かつ「王子」の行動領域にある。まず、子供のころ

のアナに、魔法によって髪の色と房の色を変えてしまうという「標」をつける。そして王国に冬をもたらし、意図せずしてアナに「難題」を与える。また、2度目にアナに魔法の影響を与えたことで、アナは「真実の愛」を探すことになり、それがハンスの「偽の王子」であるという「暴露」につながる。さらに、アナを魔法の影響から救うために「真実の愛」を与える。「真実の愛」は、ディズニー映画に特有の機能であり、これは「王子」の行動領域である。映画の最後には「偽の王子」ハンスを追放して「処罰」を与える。以上の行動領域を持つエルサは、「王子」の役割を担っているのである。一方で、「敵対者」の役割も果たしている。自らの意思に反してではあるが、王国に加害行為を行ってしまう。偽の王子としてエルサを追ってきたハンスと闘い、アナを氷の城から追い出すためにマシュマロウに追跡させる。

ハンスは、アナと結婚の前段階にある。「結婚」の機能に前段階を加えるディズニーに特有のプロットの傾向から考えれば、ハンスは「王子」の役割を担っているはずであるが、のちに、ハンスが王国の乗っ取りを計画していることが判明するため、彼は「偽の王子」であり、かつ真の「敵対者」である。

通常、『グリム童話』の「白雪姫」で見られるように、「敵対者」と「王子」の役割は相互に対立する。「敵対者」は意図的に主人公に加害行為を行い、それに対して「王子」は「敵対者」を処罰する。しかし、『アナと雪の女王』では、エルサがこの両方の行動領域に関わっている。そして、「主人公」のアナと結婚の前段階にあったハンスが、偽の王子で、真の加害者である。このような行動領域の越境によって、過去に繰り返されてきたプロットにおける悪役像と王子像が解体されている。

3.2.4. 解体される「主人公」

『イントゥザウッズ』では、原作のミュージカルにオリジナルの登場人物であるパン屋の夫妻に加え、『グリム童話』の「シンデレラ」、「ラプンツェル」、「ジャックと豆の木」、「赤ずきん」の主人公たちが「おとぎの国」に集まっており、『シュガーラッシュ』と同様に、上位プロットの中に下位プロットが複数存在している。ただし、『シュガーラッシュ』では下位プロットが場所という形で明確に分けられていたのに対して、『イントゥザウッズ』では、下位プロットが「森」という同一の場所で相互に関係しており、これらが合わさって上位プロットを構成している。よって、映画全体を通しての1人の「主人公」が存在していない。下位プロットの主人公たちは、そのまま『イントゥザウッズ』という上位プロットの主人公たちである。

シンデレラとジャック、赤ずきん、パン屋はそれぞれ、冒頭の *Prologue* において‘I wish...’と、自分の抱える「欠如」について歌い、その回復のために森の中に「探索」に出かける。途中、シンデレラは「贈与者」である、母親の亡霊の求めに応じてドレスと金の靴をもらう。他の主人公たちも「贈与者」に出会う。ジャックはパン屋の主人から、牛と引き換えに魔法の豆を渡される。赤ずきんは狼に食べられたところを、パン屋の主人に救われる。パン屋の夫妻は各主人公たちから贈与を受けるので、シンデレラ、ラプンツェル、ジャック、赤ずきんらもまた「贈与者」である。彼ら全員が「探索に出立」し、「贈与者の求めに応じ」るため、上位プロットで

の「主人公」となる資格を持つ。

「ラプンツェル」の魔女は、ラプンツェルの親（＝パン屋の主人の親）、ラプンツェルとその王子に対しては加害行為と戦闘、追跡を行うため、「ラプンツェル」という下位プロットでは「敵対者」である。しかし、魔女の求めに応じてずきんと牛、靴を集めてきたパン屋の夫妻に見返りとして子供を授けた「贈与者」でもある。加えて、パン屋の夫妻の「贈与」によって自分かけられた呪いを解く薬を手にし、彼らの求めに応じて子供を与えるので、「主人公」の資格もある。

また、魔女以外の登場人物も相互に加害行為を行う。ラプンツェルとパン屋の主人の両親は、隣家に住む魔女の庭の野菜と魔法の豆を盗み、それによって魔女が自身の母親によって呪いにかけてしまう。ジャックは巨人の家から金貨を盗み、追跡してきた巨人を殺害する。赤ずきんはパン屋からパンとお菓子を盗む。パン屋の夫妻は、ジャックの親友である牛を、彼が買い戻そうとしたときに殺してしまう。ただし、上位プロットにおける「敵対者」は、巨人の妻である。ジャックによって夫を殺された彼女は、おとぎの国を破壊する。ジャックの母親を殺害し、ジャックや彼をかばう主人公たちを追跡して闘う。

『イントゥザウッズ』には2人の王子が登場し、兄がシンデレラ、弟がラプンツェルと結婚する。しかし、兄はパン屋の妻と浮気をするため、シンデレラへの「加害」が生じる。よって、兄の王子には「敵対者」の性質も付与されている。

3.2.5. 役割の解体とキャラクターの多面性

本稿で例に挙げた『シュガーラッシュ』、『アナと雪の女王』、『イントゥザウッズ』では、いずれも「敵対者」となりうる登場人物が「敵対者」以外の役割も行っていることが特徴であるといえる。『シュガーラッシュ』と『イントゥザウッズ』は、複数の下位プロットを用意することによってそれが可能となっている。そして、これらの「敵対者」に与えられた他の役割は、「贈与者」、「助手」、「王子」など、通常の民話のプロットでは「主人公」に利益をもたらす、「敵対者」とは対立する存在である。また、『イントゥザウッズ』では登場人物が相互に加害行為を行うため、彼らは全員互いに「敵対者」の性質も持っている。

一方で、『アナと雪の女王』と『イントゥザウッズ』では「王子」の役割の解体が見られる。『アナと雪の女王』では、そもそもハンス王子は「王子」の役割を果たしていなかったし、『イントゥザウッズ』の王子は、「結婚」を自ら破壊するという行為を行う。「王子」の役割が変容するということは、その行動領域である「結婚」による物語の結末、すなわちハッピーエンドも同時に変容することになる。

以上のことから、『シュガーラッシュ』が公開された2012年以降、ディズニー映画における悪役像とハッピーエンド像の解釈には変容が生じているといえる。そして、その変容は、それまでの観客のイメージを解体するものであり、悪役はかならずしも「悪」ではないし、ハッピーエンドはかならずしも王子との幸せな結婚ではないことを描くものである。

多様な解釈による物語の再生産の中で、キャラクターたちは『シュガーラッシュ』でいくつ

ものゲームに入ったラルフのように、細分化された複数のプロットを行き来し、そこに合わせて役割を変える。映画の中では「敵対者」であったウィックドクイーンは東京ディズニーランドのアトラクションでは同じく「敵対者」ではありながらも、子どもたちを怖がらせるお化け役になる。ハロウィンのイベントでは「主人公」となり、「美しく、クール」な姿を披露する。現代のディズニーが提供する、このような複数の異なるプロットは、個々のキャラクターに集約される。ある1人のキャラクターについて、プロットを変えて異なる性格が提示されるが、いずれも「同一のキャラクター」のものであり、そのキャラクターの多面的な個性として観客に認識される。様々な物語によってディズニーキャラクターたちはそれぞれ「美しい」、「賢い」、「妖艶」などの個性を持ち、消費者は彼らの個性に惹かれて、その個性が強調されたグッズやショーを消費する。プロットにおける役割が解体された今、消費者たちは、彼らに固定された役割よりも個性を求めるのである。

4. 「毒りんご」の解釈はどう変化するか

『グリム童話』では、毒りんごは「敵対者」の「助手」の1つとして機能する。ディズニー版では、ウィックドクイーンの「助手」でありながら、唯一の解毒剤である「真実の愛」の提供者である「王子」の召喚も準備するため、「主人公」の「助手」という機能も一部担っている。よって、ディズニー作品において毒りんごは、「敵対者」に属しながら、「主人公」と「王子」の関係が成立することを前提として機能するものとして定義される。すなわち、毒りんごの機能を「敵対者」(＝「悪役」と「王子」が構成している。

しかしながら、本稿でこれまで見てきたように、「敵対者」と「王子」の役割は近年その機能を解体され、新たな解釈が与えられている。『シュガーラッシュ』では、「敵対者」は「主人公」であり「贈与者」であり、「王子」的役割もする。『アナと雪の女王』では、「敵対者」は「王子」の役割と同一である。『イントゥザウッズ』では、登場人物たちが互いに「敵対者」となり、かつ「贈与者」となる。

そのため、ディズニー版『白雪姫』を、映画というメディアを離れて現代に再解釈し、新たなグッズなどのイメージを作るに際しては毒りんごの役割に対する解釈も変化していると考えられる。ディズニー映画『白雪姫』公開80周年を記念してディズニーストアで販売されたグッズには、毒りんごを使用したアイテムが多数見られた。りんごを手に持って微笑む白雪姫ぬいぐるみ、りんご型のハンドバッグ、りんご型のケースに入ったハンドクリームやりんごモチーフのアクセサリが見られた。それらのパッケージには、白雪姫がりんごに口を寄せたイラストが描かれている。一方で、りんごの中に白い髑髏の柄が浮かび上がり、その毒性を強調したマグカップなどのアイテムも販売された。ディズニーストア・ジャパンのメインターゲットはYAF (Young Adult Female) と呼ばれる18～29歳の女性である(東洋経済オンライン)。世界の他のディズニーストアが子供や家族をターゲットとしていることを考慮すると、日本のターゲット層は特徴的である。よって、毒りんごデザインの商品は、子供向けというよりは若い女性向けである。購買層である若い女性たちは、ディズニーによる再解釈、すなわち「悪役」

像と「ハッピーエンド」像を解体した作品の影響を子供以上に受けている可能性が高く、毒りんごの解釈も多様になっていると考えられる。つまり、毒りんごは、ディズニー映画『白雪姫』で表象されるような加害のための道具でもなく、また王子を召喚するものでもない。そして、「悪役」は、「悪」ではなくなる。毒りんごは、ディズニー映画のテーマとは分離された存在となり、キャラクター性に還元される。購買者たちにとって、ディズニーストアという空間に置かれた赤いりんごは白雪姫、髑髏のりんごはウィックドクイーンを連想させる。白雪姫は「かわいい、美しい主人公」、ウィックドクイーンは「美しく、強く、クールな悪役」であり、購買者は自分のお気に入りのキャラクターグッズとして、毒りんごのアイテムを消費する。そこには、「ウィックドクイーンは老婆に変身して白雪姫の毒殺を試みた」という、もともとの物語は存在しないのである。

5. おわりに

ディズニー映画は、世界でもっとも多くそのアダプテーションが見られる作品群であろう。1つの映画作品はミュージカル、コンサート、テーマパークのアトラクションやショー、グッズなど多様なメディアを横断し、その都度新しい解釈が与えられる。また、ディズニー作品そのものでなくても、「おとぎ話」という、ディズニーが扱う主題の構造に対して新しい解釈が加えられることもある。過去に公開されたディズニー作品に対しても消費者にとっての解釈が更新される。このようにして、ディズニー映画は何度も再生産が繰り返される。

ディズニーは、ヨーロッパのおとぎ話を子供向けに変更することで、ロマンスに基づく新たなハッピーエンドを生み出した。しかし、近年、ディズニースタイルのおとぎ話はさらなる変容を遂げている。2012年以降の映画に見られるようなプロット上の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。「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。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、魅力の感じる面を見出したりして、そのキャラクターのグッズを消費する。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」になったのである。

参考文献

- アダン, ジャン=ミシェル (2004) 『物語論:プロップからエーコまで』(末松壽・佐藤正年訳)
東京:白水社
- Adam, Jean-Michel (1984) *Le récit*, Paris: Presses Universitaires
- 有馬哲夫 (2003) 『ディズニーの魔法』東京:新潮社
- 小沢俊夫 (1999) 『グリム童話考 「白雪姫」をめぐる』東京:講談社
- グリム, ヤーコプ・ヴィルヘルム グリム (1979) 『完訳 グリム童話集 (二)』(金田鬼一訳)
東京:岩波書店
-
- (1989) 『グリム童話 (下)』(池内紀訳) 東京:筑摩
書房
- プロップ,ウラジミール (1987) 『昔話の形態学』(北岡誠司・福田美智代訳) 東京:水声社
- Пропп, В. Я. (1969) *Морфология сказки, 2-е изд.*, Москва:Наука
- Davis, Amy M. (2006) *Good girls and wicked witches: women in Disney's feature animation* Eastleigh,
U.K.: John Libbey

参考ウェブサイト

- ディズニー公式「イントゥザウッズ」
<http://www.disney.co.jp/movie/woods.html> (2018.3.2)
- 東洋経済オンライン「日本発の大人戦略 ディズニーストアが復活」
<http://toyokeizai.net/articles/-/12792?page=2> (2018.2.18)
- ABC Home Page ‘Once Upon A Time Full Episodes’
<http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/episode-guide/season-01> (2018.3.2)

参考資料

- キッツィス, エドワード・ホロウィッツ, アダム製作総指揮『ワンスアポンアタイム』モリソン,
ジェニファー;ギルモア, ジャレッド出演.2015. ウォルト・ディズニー・ジャパン
(DVD)
- ストロンバーク, ロバート監督『マレフィセント』ジョリー, アンジェリーナ;ファニング,
エル出演.2014. ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン (DVD)
- バック, クリス・リー, ジェニファー監督『アナと雪の女王』ベル, クリステン;メンゼル,
イディナ出演.2013. ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン (DVD)
- ハンド, デヴィッド監督『白雪姫』カセロッティ, アドリアナ;ストックウェル, ハリー出演.
1937. ウォルト・ディズニー (DVD)
- マーシャル, ロブ監督『イントゥザウッズ』ストリープ, メリル;ブランド, エミリー出演.2014.
ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン (DVD)
- ムーア, リッチ監督『シュガーラッシュ』ライリー, ジョンC.;シルヴァーマン, サラ出演.2012.
ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン (DVD)