



Tokyo Gakugei University Repository

東京学芸大学リポジトリ

<http://ir.u-gakugei.ac.jp/>

Title	ディズニー映画のプリンセス物語に関する考察(fulltext)
Author(s)	李,修京; 高橋,理美
Citation	東京学芸大学紀要. 人文社会科学系. 1, 62: 87-122
Issue Date	2011-01-00
URL	http://hdl.handle.net/2309/107983
Publisher	東京学芸大学学術情報委員会
Rights	

ディズニー映画のプリンセス物語に関する考察

李 修 京*・高 橋 理 美**

アジア言語・文化研究分野

(2010年8月31日受理)

要 旨

世界的に普及しているディズニー映画のプリンセスは、本やテレビというメディア媒体を通して今も止むことなく生産され続けている。美しいプリンセスは子どもに夢を与えると同時に、受動的な生き方を知らず知らずのうちに植え付けている可能性がある。本稿ではそのような危惧を念頭に入れながら、これまでのディズニー映画のプリンセス物語について考えてみたい。一方、プリンセスの描かれ方は時代によって異なっている。おしとやかで王子を待っているだけの古典的なプリンセスから1990年代には自律的かつ行動的だと見受けられるプリンセスへと時代に合わせて変化していることが分かる。

本稿では、ディズニー社が製作したプリンセス映画について、原作との違いや作品が生まれた社会的背景、時代の変遷とともにどのように表現され、なぜこのような女性像が生まれたのか、どのように社会に影響を与えてきたのかを考察する。

キーワード：ディズニー・プリンセス物語、アニメーション

はじめに

新自由主義経済市場が世界規模で拡大する中、国境を越える国際的労働力の要求が時代的課題になっている。昨今、家父長制の見直しや女性労働力の重要性、少子化、核家族化が進む中で女性の高学歴化による社会進出も著しく、女性のジェンダー問題への意識が高まるとともに両性平等への追求も強まってきている。しかし、一方では、“願っていただければ自分の幸せを叶えてくれる王子様がやってくる”という他力本願な夢は今もなお生産されつつあり、女性の人生最大の幸せは王子（＝理想の男性）の現れによる結婚、それによって王子の権力を通して女性の社会的地位を高めるという受動的かつ安易な生き方への発想も存在し続けている。

長い人類史においては男性の権力の中で女性の社会的活動が制限され、女性の最高の価値の一つとして良妻賢母が東西を問わず根強く残されてきた。そのため、女性が社会的に力を得て生きるためには権力を有する男性に選ばれ、その男性を通して自分の社会性を獲得する術が生きる手段だとして世界各地で認識されてきた。特に絶対君主主義・封建専制主義社会を経てきた人類にとって、権力を得る手段は極めて限られており、王政や領土を守るための子孫繁栄が課題とされ、美しい女性ら選ばれ、その権力を引き継いできたのは周知の通りである。

そして、近代に入って繰り返されてきた世界大戦や経済不況といった暗い現状の中、そういった現実を払拭するかのよう、美しいアニメの中に映し出されるきれいで可憐なヒロインの幸せを描いたディズニー映画のプリンセス物語（以下、ディズニープリンセス映画と略す）は超大国アメリカの軍事・経済力とともに世界市場に浸透し、女性の幸せのあり方と夢を抱かせる力強い影響力を発揮してきた。その映画には女性を同情的に位置

* 東京学芸大学人文社会科学系

** 東京学芸大学教育学部多言語多文化卒業

づけ、誰かの助けを求めざるを得ない哀れな描き方を展開し、すでに絶対的権力を有する王子らに選ばれ、最高の幸せを手に入れる女性のあり方が多分に内在され、解釈次第にはアメリカの絶対パワーのみで救われる世界の国々の構図までも垣間見ることができるといっても過言ではない。そういった20世紀の世界市場を掌握してきたアメリカの存在とともに世界で興行的に成功をおさめ、アニメ映画の普及はもちろん、女性の幸せのあり方に強く影響してきたディズニー映画のプリンセス物語を考察することは女性の行き方だけではなく、国際的価値観を認識させるひとつの巨大媒体の影響力を考察する重要な端緒になることだと考えられる。もちろん、一生懸命、誠実に、そして献身的に生きている人々が救われ、苦労が報われることは辛い立場にいる人には夢や希望を抱かせ、前向きに生きられることへと繋がることは健全な生き方を促す術として否定できない。しかし、自分の人生の責任を相手の王子らの生き方に左右される構図が背景にあるディズニー映画のプリンセス物語は1937年に公開された『白雪姫』からここ70年余りほとんど変わっていないのが現状である。もちろん、時代の変化とともにヒロインの多民族・多文化的要素や女性の積極的な生き方は取り入れようとする動きが見える。だが、恋愛至上主義を前提に、絶対的美貌の持ち主のヒロインによって展開される身分のかけ離れた男女の出会いと、非現実的もしくは現実を打破したい思惑で設定されたかのような劇的な結婚の様子、権力によってつかむ幸せの構図などは66億人の世界市場に深く浸透し、国境を越えて人々の価値観形成に少なくない影響を与えてきたと言っても過言ではなかろう。そのため、劇的な男女の出会いや展開が多いハリウッド映画や東洋的道德観を取り入れつつもそういったディズニープリンセス映画を踏襲したかのような日流・韓流・華流ドラマや、映画にミュージカルの音楽の展開を取り入れたバリウット（インド・ムンバイ）の映画などの製作にも多分に影響を与えてきたと言える。夢物語や幻想を抱かせるさまざまなジャンルの映画も少なくない。そして、それらを全て批判的に否定することはできない。現代社会における科学の発達によって生まれる多彩なCG映像などの映画技術や非現実だからこそ楽しめるユニックなストーリー展開、貧困や苦悩、ストレスなどを癒す希望を生み出すところなど、享有すべき点は多々ある。しかし、愛や結婚、権力などについての幻想を人格形成期に漠然と受け入れ、そのまま夢や期待に膨らんで現実社会に接した際、そこには多くの期待はずれや懐疑的素材が多く、社会を受け入れ難いがために挫折し、引きこもりにまで発展する場合も少なくないはずである。

本稿ではそういった危惧も念頭に入れながら、世界規模で拡大しているディズニープリンセス映画について概括し、その影響力についても考察してみたいと考えている。なお、アメリカでは初の黒人大統領としてバラック・オバマ大統領が登場した影響もあってか、日本で2010年3月に公開された「プリンセスと魔法のキス」では初の黒人のヒロインが描かれた。ヒロインが自分の夢をかなえるために働き、結果的には自分のレストランを開業し、王子は彼女のレストランを積極的に手伝う協力的パートナーとして描いている。この物語は王子の両親もレストランの開業に参加するなど、人種や性差、階級差などを超えた画期的な発想による描き方になっているのが特徴だといえる。しかし、この「プリンセスと魔法のキス」は二度ほど見てはいるものの、詳細に統計や市場状況などを分析する時間を確保することまでは至らなかったため、今回は1937年から2007年までの70年間の間に公開されたプリンセス物語の8作品だけを取り上げることにする。



(ディズニープリンセス映画のキャラクター商品は世界規模に展開している。写真はイギリスのケンブリッジ大学近くのディズニー・ショップのコーナー)

関連参考表1

発売年	作品名	アメリカ年表	世界年表	日本年表	興業成績
			1922 世界恐慌		
1937	白雪姫		1939 第二次世界大戦	1937 日中戦争突入	\$66,596,803
1940	ピノキオ			1940 太平洋戦争	
1941	ものぐさドラゴン	1941 真珠湾攻撃			
1941	ダンボ				
1942	バンビ				
1943	ラテンアメリカの旅				
		1945 テレビ再開	1945 ヤルタ対談 ポツダム会談	1945 広島、長崎に原爆投下 第二次世界大戦終戦	
1946	メイクマインミュージック			1946 日本国憲法配布	
		1947 トルーマンドクトリン発表	633制新教育制度		
			1948 朝鮮分立、世界人権宣言		
1950	シンデレラ		1950 朝鮮戦争		\$34,101,149
1951	不思議の国のアリス		1951 サンフランシスコ講和会議		
1953	ピーターパン				
			1954 ジュネーブ会議		
1955	わんわん物語				
1959	眠れる森の美女				\$36,479,805
1961	101匹わんちゃん		1962 キューバ危機		
1963	王様の剣		1963 米、英、ソが部分的核実験 停止条約に調印	1963 高度成長期時代	
1964	メリーポピンズ		1964 東京オリンピック		
		1965 移民法改正			
1966	ウォルト死去		1966 中国で文化大革命		
1967	ジャングルブック		1967 第三次中東戦争		
1970	おしゃれキャット	1971 ドルショック	1970 核不拡散条約発効	1970 日本万国博覧会	
1973	ロビンフット		1973 第四次中東戦争	1973 第一次石油危機	
1975	ベトナム戦争が終結				
1977	くまのプーさん		1978 日中平和友好条約	1978 第二次石油危機	
		1979 米中国国交正常化	1979 ソ連がアフガニスタンに侵攻	1979 イラン革命	
			1980 イラン・イラク戦争		
		1983 グレナダ侵攻			
			1984 ロサンゼルスオリンピック	1986 バブル開始	
1988	オリバーニューヨーク		1989 天安門事件		
	子猫物語		マルタで米ソ首脳会議		
1989	リトルマーメイド	冷戦終結宣言			\$84,355,863
			1990 東西ドイツが統合		
1991	美女と野獣		1991 湾岸戦争		\$145,863,363
1992	アラジン	1992 ロサンゼルス暴動	1992 マーストリヒト条約	1993 米大凶作	\$217,350,219
1994	アラジンジャファールの逆襲				
	ライオンキング				
1995	ボカホントス				
1996	ノートル・ダム				
1996	アラジン・完結編				
1997	ヘラクレス		1997 香港が中国に返還	1997 消費税5%	
	ベルの素敵なプレゼント				
1998	ムーラン				\$120,620,254
	ボカホントスII				
	ライオンキングII				
1999	ターザン				
2000	ファンタジア2000				
	リトル・マーメイドII				
2001	わんわん物語II				
2001	アトランティス		2001 アメリカ同時多発テロ		
2002	美女と野獣				
	スペシャルエディション				
2004	ムーランII				
2005	シンデレラII				
2007	シンデレラIII				
	魔法にかけられて				\$340,487,652
2008	リトル・マーメイドIII				
	はじまりの物語				

㊦ 表中の作品はウォルトディズニーピクチャーズのものである。
 「魔法にかけられて」以外はアニメーション映画である。「魔法にかけられて」のみ実写映画である。
 ビデオでのみ発売されているものはその日本での発売日である。
 そのほかはアメリカでの公開日となっている。

<http://home.disney.co.jp/movies/>
 ウォルトディズニー社年次報告書 <http://disney.go.com/investors/annual>
 日本歴史大辞典編集委員会編『日本史年表』第4版、河出書房新社、1997年。

1. ディズニー映画の台頭

巷では「ディズニー」と省略して口にするが、この言葉はウォルト・ディズニー (Walter Elias Disney, 1901年12月5日～1966年12月5日) が制作に関わったアニメーション映画を指す場合や、各々が持っているディズニーグッズのことを言う場合や、ディズニーランドを指す場合もある。ディズニー映画に関連するあらゆる物に対して使われている用語になっているが、本稿では有馬哲夫も述べている総称的集合的固有名詞としての「ディズニー」¹を用いて考えてみたい。

まず、「ディズニー」をブランド化し、世界的にさせた人物であるウォルト・ディズニーについて概観することにする。

ウォルトは1901年にアメリカの中西部地域のシカゴで生まれ、衰退する農業社会の中で過去への郷愁を覚えながら振興する興業社会の中でテクノロジーの未来に胸を踊らされた。少年時代は農村と都市に暮らし、貧しさの中で育った様々な体験もあってか、作品には不屈の精神、理想主義を内容にしたものが少なくない。ディズニーとアメリカがシンクロしていることこそ彼の特徴であり彼のイマジネーションはアメリカのイマジネーションに密接に絡み合っている²。しかし、ウォルトに対する戦前と戦後のイメージは異なる。第二次世界大戦前までは、芸術を生み出した天才だとマスコミに言われ、戦後は実業家として巨大プロジェクトの遂行者としてマスコミに取り上げられた。ディズニー映画に見られるストーリーの中には、彼の生きてきた人生や、価値観が影響している。1936年から1941年までの間に公開された『白雪姫』『ピノキオ』『ダンボ』『ファンタジア』の主人公たちは、全て両親を亡くしたか、いない。その背景には当時、世界規模で行われた戦争という巨大な社会的破壊状況が内在し暗示されていることを指摘することができる。映画では主人公達の探求を脅かす障害によってドラマは具現化される。映画の中では、『白雪姫』はりんご、『バンビ』は森の火事、『ダンボ』は大きな耳、『ファンタジア』ではクライマックスで夜明け前に恐ろしい夜の闇が覆う。ディズニーが抱いていた心と不安の葛藤が作品に投影されたことによりその芸術性と普遍性が高まり、ウォルトの夢想家で繊細な性格にあくなく探究心と完璧欲が加わり、あの独創的なアニメや斬新な実写世界が誕生した³のである。

ウォルトは現代にも通じるアメリカの大衆文化を支配した。彼が亡くなった1966年には2億4千万人がディズニーの映画を鑑賞し、平均1億人が1週間にディズニーのテレビ番組を見ていた。8000万人がディズニーのグッズを購入し、彼の教育番組を観ている。また700万人がディズニーランドを訪れている。ディズニーが生存中だけで実写映画の総興行収入は3億ドル、長編アニメ映画も1億ドルに達している。彼は文化と人々の意識形成にも大きく影響を与えた。1920年代にはアニメーションの改革に着手し動きを誇張する映像から、キャラクター、物語性、感情に力点を置く作品に変えた。温かみのある色彩豊かなスタイルを導入することでグラフィック・デザインも変化させ、アートの世界にも取り入れた。

さらに、ディズニーランドは既存のアミューズメントパークと打って代わって、夢溢れる体験の場、テーマパークというコンセプトで統一した都市のデザインを再生させた。中には現実を人造の世界に作り変えてしまった「ディズニー化」と非難する声もあるが、都市計画で世界的に知られるジェームズ・W・ラウズは都市機能を維持しながら人を満足させるという意味で「アメリカ最高の都市デザイン」だと評した⁴。ディズニーランドでは人工が自然を凌駕し、現実の心労、恐怖は取り除かれ、生活に疲れた人々に癒しや活力を与える効果も高く評価されたのである。

ディズニーの人気は、ウォルト・ディズニーによって毅然とした社会秩序に批判的な大恐慌時代における「センチメンタルなポピュリズム」から社会秩序までを重視する冷戦時代における「センチメンタルな政府主義的な自由論」までを体現しているためだ⁵と力説する研究者もいる。ディズニーの作品の中には安心感、センチメンタリティー、ポピュリズム、幼児性への回帰、忍耐と勝利への確信などのメッセージがあるとされたのである。しかしながら第二次世界大戦が終わる頃には芸術家としてのディズニーの名声に陰りが見え始めた。その数年前までのディズニーの純粹さ、天真爛漫さ、素朴な芸術性を評価していた知識人もディズニーが能力と素質を失い、大衆芸能になりさがり、古典である原作を台無しにしてしまうという酷評も出た。1960年代を迎えるとアメリカは反体制的な知識人や政治活動家の激しい攻撃にさらされるようになり、アメリカのもつ強靱な力ではなくアメリカの偏見、権利の侵害など負の遺産が強調されるようになっていたからだと考えられる。ディズニーは

こうした政治的、文化的、芸術的な唾棄すべき象徴とされた⁶。

また、『アラジン』、『ムーラン』においては、中東、中国など多文化を強調させているものの、主人公のとするアメリカ人同様の振る舞いや、ジャスミンを通して述べられるアメリカ至上主義的発想は様々な批判を受けた。国境が低くなり、多民族多文化社会の現状について受け入れざるを得なかった時代的要求もあるが、多文化に対する積極的な理解が欠如されている部分も否定できない。換言すると、西欧以外の文化はディズニーがアニメーションとして確立する過程で単純化され、大衆に受け入れやすく変化されてきたといえる。このような単純な異文化理解は、アトラクションを楽しむように、単純な理想像を与えるだけである⁷と平野純也は指摘している。

さらに、ディズニー映画で最も批判的になったのがジェンダーの問題である。プリンセス作品、『白雪姫』(Snow White and the Seven Dwarfs)、『シンデレラ』(Cinderella)、『眠れる森の美女』(Sleeping Beauty)、『リトル・マーメイド』(Little Mermaid)、『美女と野獣』(Beauty and the beast) はどれも「姫」が出てくる。美しいプリンセスは何もせず、待っていればいつか王子様がやってくるという要素が強い。女の子の一生はこのような段階で進む「憧れと夢想と幻滅の歴史である」⁸と指摘されているように、小さい頃はお姫様に憧れ、そのうち自分はお姫様になれないということに気付くことを経験した人も少なくないだろう。換言すると、子どもの頃から社会的に愛用されてきたこれらの絵本などを通して、王子に対する漠然な憧れや自分の幸せ=宮殿の姫に繋がるという図式によって幸せを掴むことだという非現実的先入観が植え付けられた可能性が高い。即ち、プリンセス物語を消費することによって、自分からの努力による幸せの確保よりも、他者からもたらされた幸福を期待する受け身の傾向になる発想が増加したことは否定できない。若桑みどりは、プリンセスになって王子と結婚しようと思った女の子の人生は、あらかじめ幻滅に向けて用意されており、幻滅するに決まっている夢を大人が少女に与え続けるとしたらそれは大きな文化的詐欺である⁹と指摘している。

経済的裕福さと少子化、そして外見に投資すべきだと迫ってくる商業宣伝などによって、外見至上主義の勢いは増す傾向である。ひっきりなしに鏡を見て、イメージ化されている美女に近い化粧をし、メディアらが生み出す美貌のモデルに近い「外見」作りを通して、王子の現れを密かに期待する生き方への心理を、より巧みに用いる商業主義によって、偏見的な外見至上主義社会への動きが強くなっている。人の生き方には様々な要素によって生まれる多様な価値観が存在するが、外見重視から派生された文化的差別によって、幸福と人生の目標を王子に愛されることに決めてしまったのである¹⁰。

女の子は目覚めていても「眠って」と言える。白雪姫や眠り姫のように女の子たちは頭脳においても、意識においても何もしていないのであり、美しくなることが最高の幸せをくれると知っている彼女たちにとって、美しくなること以外意味はない。このような点から、プリンセス童話は女の子に他力本願で受動的な人生を教える最高の教師である¹¹と若桑みどりは指摘している。

「お姫様」の話は全てが結婚、または結婚を示唆しながら終わっている。これは“結婚のみが女の幸せである”と暗示しているといえる。結婚生活とは実に多くの人間関係とも絡み合うのであり、多種多様な要因によって成り立つため、結婚が幸せをもたらすか否かは一概に言えない。むしろ不幸になることも多々あるため、離婚率も高いといえる。しかし、お伽話ではそのような現実的な生活感は見られない。結婚式に出ているプリンセスは若くて美しい。若くて美しいがゆえに王子に見初めてもらったが、老化とともに美しさや若さを失ったプリンセスはどうなったのか、その先は明示されていない。このような批判も多いが、プリンセス・ストーリーは今もなお世界規模で少女ファンを増やしつつ、その人気を高めている。

グリム童話の内容が主になってこれらのプリンセス・ストーリーが作られていることを考えると、世界に与えた上述の影響の歴史は長い。グリム兄弟はグリム童話の第一巻を1812年に、第二巻を1815年、第三巻を1822年に出版した。ドイツ民話を民族的文化として保存するのが目的であった¹²。日本にとってのグリム童話は、幼児期に絵本というかたちで日本人に親しまれてきた異文化のひとつである。『白雪姫』や『シンデレラ』が提示する結末、結婚=ハッピーエンドの結末に、夢や憧れを抱いてきた女性は少なくないと思われる。女性の結婚願望をかきたて、女性の幸せは家庭にあるという見方を刷り込んでいるのがグリム童話であるとしたら、ジェンダー問題を考える上で、グリム童話受容に関する調査結果は重要な意味をもつ¹³と野口芳子は述べている。グリム童話が日本に導入されたのは明治20年であり、ドイツの国家主義的な体制を日本に導入しようとしていた日本の政治的思惑もあった¹⁴。

しかしながら、今世界的に多くの人に認識されているのはグリム童話の話よりも、ディズニー映画としてリメイクされたプリンセス・ストーリーである。どこの書店でも入手しやすいという現状やメディアの後押しなどを理由に挙げることが出来よう。このような状況の中、名作童話をディズニーでしか読んでいないという子どもが圧倒的に多くなる。

有馬哲夫によるとディズニーは必ずしも力づくでそうした訳ではないが、映画やテレビ番組やそれに基づく印刷物を普及することによって自らを多数派化し、標準化し、グリムを少数派化、非標準化しこれによって事実上の地位を奪ってしまった¹⁵のである。

一方、若桑みどりは、世界は家父長制度社会で覆われているため、今なおこのようなプリンセス・ストーリーが受容されており、プリンセス・ストーリーの本質ともいえる「女の子は美しく従順であれば、地位と金のある男性に愛されて結婚し、幸福になれる」がジェンダー問題を再生産し続ける原因であると指摘している¹⁶。

アメリカのジャーナリストであるコレット・ダウリングが『シンデレラ・コンプレクス—自立にとまどう女の告白』(三笠書房, 1982)を出して世界的に有名になった。男子は幼児から自立への教育を受けるが、女子はかわいらしく弱い故に誰かに守ってもらうことを教育され、このような環境の中で育った女子は成長しても幼児性に固着する。「かわいい、保護が必要」と思われることが女子の生き方になり、幼児性を一生引きずり、自分を幼児のように可愛がるか自分の子どもや家庭に執着する。社会進出し、仕事に尽力することや出来る女性の存在は男性化とみなされ、金銭を得て生活手段を得ることを男性は小さいときから教わり覚悟しているが女子は結婚によってそれが解決され人生の戦いから救い出されることを心の底で願っているというのである。このような他者によって守られていたいという心理的依存状態を若桑みどりは“シンデレラ・コンプレクス”だと述べている¹⁷。

2. ディズニープリンセス物語の考察

1) 白雪姫

a. 時代背景

1937年に公開された白雪姫は大ヒットを遂げているが、この時期はまだ世界恐慌の波を引きずっていた。ディズニーがアメリカのみならず、世界的にヒットし始めたのは、アメリカ全体が不況の波に襲われていた世界恐慌の時期からである。ヨーロッパや中国大陸でナチスや日本が不穏な動きをしており、アメリカ人は恐慌と独裁主義の権威にさらされていた。そういった社会背景の下で継母の悪意にさらされている白雪姫に憐憫ないし同情という共感を抱くことによって精神的安らぎを覚えていたと推察することができる。白雪姫は100万ドルの制作費をかけており、のべ200万人の観客を動員している。入場料が平均25セントの時代に、800万ドルの総興行成績をあげている¹⁸。最初、観客は6分ほどの短編になれているため82分もの長編には飽きてしまうという声や、カラーが導入されて間もなかったため眩しい画面を長時間見ることができないなどという反対の声が多かった。しかしニューヨークタイムズ紙は、「評判を心配するでもなかった。ディズニーとそのスタッフはこれまでにない業績をあげ、予想を上回る内容だった。それはもはや古典であり、映画史上ミッキー・マウスやグリフィス監督の『国家の創生』に匹敵する」¹⁹と称賛した。

ウォルトは1917年、15歳のときにアメリカ、カンザスシティで白雪姫の実写映画を観たことがあり、それが最初の長編アニメに白雪姫を選んだ動機になった。白雪姫の冷酷な親、苦しみ、未来を描くユートピア、ファンタジーの世界への逃避がウォルトの少年時代の自分と重なったのである²⁰。白雪姫は彼の少年時代の寓話だった。彼は白雪姫であり親の嫉妬、圧政におびえ、自分の世界、アニメーションに逃避し、いたわりと愛と独立や信頼を見出した。白雪姫はウォルト・ディズニーの成長の物語でもあり、彼が乗り越えて達成した成長の過程や記憶などが反映されている。彼は、1934年の冬、50人のスタッフを集め自らが白雪姫に出てくる登場人物になりきり、3時間を演じている。終了後、スタッフはすっかり心を奪われた。製作には3年の月日がかかり、ウォルトはアニメの構想や細部にわたっての指示まで直接関わっている。さらに、ディズニー・プロダクションズの映画の質が大恐慌の始まりとともに高まってきたことも関係し、映画は大ヒットへと繋がった。恐慌の影響で優秀な人材が多く確保できたのである²¹。さらに、『白雪姫』の強力な魅力としてそのサブミナル効果の影響もあらわにされた。白雪姫の若いアピールによって醸し出された妃の嫉妬は言外に性的な意味をも含む。旧世代の衰

えていくセクシュアリティーと次世代の性の覚醒との戦いを表わしており特に王子のキスで目覚める白雪姫に象徴されている。生育と責任の受容、いわば自然界の秩序の中での若者の成長の過程、成人世界の障害を乗り越える子どもたちなどが若い世代を惹きつけた²²のである。

世界恐慌と戦争中の人々の心にディズニー映画は現実を忘れさせ、鬱積を癒す気持ちを共有させた。恐慌と戦時中という暗い時代状況の中で自信を失っていた人々に現実性とかけ離れたアニメーションは娯楽として人々の心を和まし訴えるものがあつた。そういった社会的背景とともに、白雪姫はこれまでの映画で最高の人気を勝ち得たのである。ニューヨークタイムズ紙（1938年1月23日付）では「映写機が回っている間にも、戦争は勃発し犯罪は発生し、憎悪は燃えあがり、暴動が起きている。しかしディズニーが魔法を使い魔法が効き始めると、現実世界は消滅する」と述べた²³。これまで、長編アニメの映画というものは、絵から声がかかっているというような認識のものであつた。しかし『白雪姫』で長編アニメーションの地位が確立されたといえる。映画ではないとされていたアニメーションが映画として認識され始めたのである。

だが、第二次世界大戦が始まると、収入の半分ほどを海外の興行成績に頼っていたハリウッド映画は、海外からの送金を止めなければならず深刻な問題に直面した。第二次世界大戦が始まる直前には、ディズニー・プロダクションズは、その収入の45%を海外から得るようになっていたからである²⁴。

b. 原作との相違点

白雪姫の原作は「グリム童話」収録の『白雪姫』である。また実写映画には『スノーホワイト』（1997年）、『スノーホワイト 白雪姫』（2001年）がある。グリム童話は残忍で恐ろしいところがあるが、そういったところをディズニーがどのようにリメイクし、大衆向けの物語にしたのかを見てみよう。まず、グリム童話では狩人が白雪姫を逃がし、白雪姫の肝臓と肺臓として妃に差し出した内臓を継母が食べる場面がある。

…（中略）かりゅうども、かわいそうになって、「そんなら、どっかにいっておしまい。かわいそうにねえ」と言いました。「じき、けだものにたべられちゃうなあ」と考えてはみましたが、とにかく自分の手で殺さずにすんだのですから、まるで胸の上から石がころげおちでもしたような気がしました。それから、その場へ、うまいぐあいに猪の子がとびだしてきたので、かりゅうどもはそれを刺しころすと、肺臓と肝臓をえぐりだして、それをおきさきのところへおみやげに持ち帰って、役目ははたしたしょうこにしました。お料理番が、いやおうなしにそれを塩づけにすると、悪魔のような女は、ぺろりとたいらげてしまって、じぶんでは、白雪姫の肺臓と肝臓をたべたつもりでいました²⁵。

ディズニー版は残酷シーンやエロティシズムをカットしており、上記のような内臓を食べる場面はディズニー版の『白雪姫』には描かれていない。さらに、原作では妃は白雪姫を3度殺そうとしている。一度目は5色の絹糸で編んだ美しい胸ひもを白雪姫に勧め、胸を締め付けて殺そうとした。昔の女性は体を紐で縛りつける習慣があつたのである。しかし、小人たちが帰ってきて胸ひもを切ると生き返ってしまう。魔法の鏡から白雪姫の生存を聞かされた妃は、また殺害を企て、2度目は毒を塗った櫛を白雪姫に勧める。髪をすいた彼女は倒れてしまうが、またしても小人たちが帰ってきて櫛を取り白雪姫は生き返る。鏡から白雪姫の生存を聞いた妃は3度目に毒入りりんごで白雪姫の殺害を企てるのである。この3度目の殺害方法がディズニーで使われている。おそらく、3つの殺害方法の中で映像にしたとき刺激が少なく、観客が消化できる範囲内での製作だったといえよう。これでやっと妃はこびとたちが蘇らせることができないほど白雪姫を死に追いやるのであるが、妃の3度にわたる殺意に深い憎しみを感じる。昔話ではたいいていこのようなことは3回繰り返される。3や7人の小びとの7なども昔話ではよく使われる数字である²⁶。

また、グリム童話では白雪姫の母の死、父の再婚などに言及しているが、ディズニー版ではいきなり父も母も他界し、継母と城に残される。さらに、グリム童話の白雪姫は家事をしないがディズニー版では進んで家事をしている。また王子のキスによって白雪姫が生き返る美しい場面がディズニー版にはある。しかし原作では王子は生きた白雪姫をみることなく、小びとに白雪姫を譲ってほしいと請うのである。人間としてではなく、所有したい対象ないし所有物としての白雪姫をねだっていると言える。この点で、前述した有馬哲夫は王子がネクロフィリア（死体愛好者）だと指摘している。原作では、もともと気の優しい小人たちは王子の心を察して白雪姫を王

子に譲ったと書かれてあるが、いくら美しくても生きている姿を見たことのない白雪姫に執着するには疑問を抱かざるを得ない。

ディズニー版では王子と白雪姫との出会いが設けられており、物語の冒頭に王子を登場させ、白雪姫が井戸端で歌う姿を観て恋に落ちるため、ここからも原作と大きな違いがあることがわかる。

グリム童話の時代の男女の恋は彼らとは異なる。当時男女の間には、恋愛といった廻りくどいものはなく、性と結婚だけがあつた。キリスト教の原理主義的解釈によれば、あくまでも性と結婚は生殖のためのもので、そこから快楽を得てはならなかった。結婚も身分によって決められており、当事者の感情などが優先されることはなかった。「アーサー物語」やその他の中世の物語を見てもわかるように、官延人たちは互いに配偶者以外の相手と恋愛をし、不倫の愛が主だった。ゆえに恋愛と結婚は相容れないものだったのである²⁷。よってグリムの王子が白雪姫をもののように欲しがっている、彼女が美しいからという理由より、身分の上で釣りあう姫だということがわかったから結婚したと考えるほうが妥当である。この点をディズニーは白雪姫と王子の出会いを冒頭に設けることで相思相愛に位置づけ、美しく美化された愛の物語にリメイクしたのである。

さらにグリム童話ではキスで生き返るのではなく、家来が棺を運んでいる際に低木に足をひっかけ棺を大きく揺すぶった拍子に毒りんごの固まりが喉から取れたため、白雪姫は目を覚ますのである。

ディズニーは冒頭での王子との出会いや、王子とのキスでロマンス溢れるラブ・ストーリーに仕立てあげ、愛は憎悪に勝利したというメッセージを込めたのである。簡単に述べると、白雪姫と王子は妃に勝利したのである。ディズニー版は残酷シーンやエロティシズムをカットしていると述べたが、子どもまたその母親の心をとらえるためであったとされ、教訓めいたものをいれる必要があったと考えられる。

また原作には妃への逆襲がある。白雪姫と王子は結婚することになり、その婚礼の式に妃を招き、妃は白雪姫を見るために式に出かけていって白雪姫からの逆襲を受けるのである。原作では次のようになる。

(中略) はじめは婚礼の席へでるのはよそうと思いましたが。けれども、行かなければ行かないで、やっぱりおしりがおちつきません、どうしてもそのわかいおきさきというのを見にいかずにはいられなかったのです。そんなわけで、おきさきは、その御殿のなかにはいってみると、わかいおきさきというのはまぎれもない白雪姫でした。胸がしめつけられるように苦しく、それに怖ろしいのなんの、おきさきは立ちすくんだまま、身動きもできません。けれども、このとき、早くも鉄の上靴が炭灰の上のせてあって、それが両またの火ばしではさんで持ちこまれ、おきさきの前にすえられました。おきさきは、その真赤にやけてる上くつを、否おうなしに穿かせられて、おどっておどって踊りぬくうちに、とうとう息がたえて、ぱったりたおれました²⁸。

このように妃は痛さのあまり、体力の消耗とショックでなぶり殺されるのである。誰が熱した鉄の靴を妃にはかせるように命じたのかも明確に表現されていない。原作でも残念ながらその部分には触れられていない。妃は短に白雪姫に対する悪行のせいというより殺害の企ての中で魔術を使ったことが咎められたのである。赤く熱した鉄のくつを穿かせるという処罰は魔女に対してなされるものだったのである²⁹。しかしながら、白雪姫しか妃を魔術に使ったと知っているものはない点から考えて白雪姫が命じたという線が強い。自分の娘を3度も殺す妃は恐ろしい。しかし、妃のように自ら手を汚そうともせず、人を動かし、失敗もしないで妃を死なせた白雪姫も恐ろしい復讐の化身になっているといっても過言ではなからう。

ディズニー版『白雪姫』では妃に復讐するというような場面はない。白雪姫は純粹無垢な少女であり殺意や復讐などとは無縁な存在でなければならない。妃は小びとたちに追い詰められ、足元に雷が落ち断崖から転落する。妃の死の場面も、子どもへのショックを少なくするため崖から落ちて姿を消す。そこへハゲ鷹が数羽ゆっくりと舞い降りていくだけのものとなっている。

原作では白雪姫が7才のときの話として書かれている。7才でありながらその美しさゆえに妃からの反感を買う。グリム童話ではどのように美しいのかはわからないが、ディズニー版では視覚的に王子が心奪われるような魅力のある姫を書かなくてはいけない。まず、ディズニーは彼女の年齢を純粹無垢な少女から大人に変わりつつある時期の乙女ということにした。そのことによって妃の嫉妬にもリアリティーが増す。王子と白雪姫の出会いの様子を妃がお城の部屋から妬まじげに見ている場面が象徴的である。白雪姫が女でなく、少女になったのは7人の小人の位置づけとも関係がある。グリム童話でのタイトルは「雪白姫」や「白雪姫」

なのであるがディズニー版は「白雪姫と7人のこびと」となっており、主役に近い役割を与えられている。小人たちとの絡みを重視したので白雪姫は少女になったのである。愛らしいあのこびとたちはディズニーのオリジナリティーの表れだと言える。ディズニーはクリスマスシーズンにアメリカのショッピングセンターなどで良くみられる丸みを帯びたサンタクロースを基本的なイメージにして小人たちをデザインし大成功を取めた³⁰。

ディズニーは人間の情念がこもっている淡々と描かれているグリム童話を子どもたちやその親が見てもふさわしいように残忍なシーンは省き、愛と感動を詰め込み、アニメーションとしてキャラクターに命を吹き込んだのである。

c. 白雪姫とジェンダー問題

『白雪姫』の美しいアニメーションは当時だけでなく、今もお不動の地位を確立している。しかしながら、時代によって代わってくるコンテキストに伴いジェンダーという視点からこの映画を見ると問題点がいくつかでてくる。『白雪姫』が作られたのは1937年、ウォルトや男性製作スタッフはこの時代の女性観をひきずっている。キャラクターや、ストーリーには女性の視点が全く入っていないのがわかる。また、その時代の観客のジェンダーに対する受け取り方も現在とは異なっていたのも周知の通りである。何よりも、作者であるウォルトが育った家庭環境も関係していることも看過することはできない。ウォルトは厳格で厳しい父と優しい母親という典型的な家父長制度の家に生まれ育ち、当時のアメリカの理想の家庭である「家庭的な女性」というアメリカの秩序を反映している作品を作り上げたのである。

また、ウォルトの生きたこの時代にとっては、子どもから女になろうとしている少女の時期が美しいとされていた。世紀末の絵画などにもその様子が表れている。ウォルトらが影響を受けたサイレント時代のアメリカ映画（音のない映画）にもこのような傾向がみられていた³¹。

一方、『白雪姫』の内容に対する疑問点や問題点について挙げてみたい。

- ・白雪姫は、家事が当然のように行える家庭的女性のイメージが根底にある。
- ・小人の間では女は家事ができて当たり前だという認識があり、白雪姫も家事が上手なので家においてもらう。
- ・小人たちのセリフには「女のように…」 「女みたいにべちゃくちゃと…」 が多い。
- ・白雪姫の実父は映画に一切出てこない。
- ・女王が家臣に白雪姫を殺すように命じたが、「あんなかわいい子をですか？」と家臣は答える。人として、あるいは子どもとして残虐な行為をしてはいけないという発想ではない外見主義発想である。
- ・白雪姫は他力本願。「いつか王子様が・・・」と願っているだけである。
- ・小人は何者かが家に侵入したと騒ぐが、「かわいい子」だったので安心する。
- ・小人は小さく障害者で森の奥に住んでいるのではないか。
- ・白雪姫は結婚して幸せになる。結婚＝女の幸せを暗示している。
- ・妃は鏡ばかり見ている。女は鏡をみるものという考え方の植え付けになりうる。
- ・小人の家が汚いのは母親がいないから。7人で家事の役割分担を行ったとすれば十分家事はできる。
- ・白雪姫の動作や、しぐさは男性が好むスタイルが多く、不自然さが目立つ。
- ・妃は白雪姫もいつかは老いることを忘れている。
- ・鏡の美しさの基準で凶るのはおかしい、鏡の好みが白雪姫だけだけである。
- ・こびとの歌「仕事が好き」、男＝仕事の固定観念、逆に白雪姫は家で「アップルパイを焼けるか？」と聞かれ、できると答え家で家事にいそむ、女＝家庭。
- ・女性の成功とは地位の高い男性に見初められて結婚し養われること。男性はか弱い女性を保護し幸福にすることを暗示している…³²

このようにこの作品の中にはジェンダーの基本的な枠組みとされる「女性らしさ」「男性らしさ」の刷り込みが多分に行われている。特に「男性は公的な仕事、モノの生産」、「女性は私的な仕事、再生産」という性的役割が作品の中に暗示されている³³。

また、注視すべきところは白雪姫と継母、二人で一人ということである。妃にも若い時はあったが歳と共に老いていき、ますます美しくなる白雪姫に嫉妬している。人は老いる生き物であるが、その事実を受け入れることができない女性が多くいることを、1986年出版された「白雪姫コンプレックス」の著者で心理療法学者のエリッサ・メラメドは指摘している。ディズニー版の『白雪姫』で現れているように、結婚する当時の白雪姫は若くて美しい。しかし、この時間は短く外見的に若くない時間のほうが人生においては長い。エリッサ・メラメドは月の表側を若くて美しい女の時期、裏側を老いて醜い部分に例えた³⁴。エリッサは自分が若いころ60歳くらいの女性が厚化粧をしているのを見たとき、自分とは関係のないこと、気の毒と思ったが、40歳になって自分が月の裏側に入ったことを感じたと言っている。

「そうです、私は若かったのです。私にとって、人生はまだフェアリーテールであったのであり、そこでは女と年をとった女は完全に別々の役を演じていました。私の役割ですか？もちろん、白雪姫でしたとも！（中略）白雪姫だった私はいつのまにかママ母になっていたのです。」³⁵

それに気づいたエリッサは40年もの間見続けていた幻覚からやっと醒めたのかも知れない。若いころのエリッサは若くてきれいな自分と本当の自分とを混同していたのである。『眠れる森の美女』のように、15歳くらいで眠りに陥ってしまったものと気付いた。自分はこれまで、他人（とりわけ男性）を喜ばせ、注目を浴びようと努力し若さとルックスを利用し生きてきたことに気付いた。彼女は舞台を去る辛さを実感する。これが‘継母症候群’の正体であり、これに気付いたエリッサはチャーミングだった若い女が本当の自分ではないのなら、私とはいったい何者なのかということを考え始めた。エリッサは自分が容姿にとらわれてきたことに気付く。そして世界中の女性にアンケートをとり、多くの女性が「年をとること」に悩んでいるという結果を出したのである。

プリンセス童話の中の美しさは男性の目から見た美しさであるともいえる。『白雪姫』にでてくる魔法の鏡は男性の目と言え。プリンセス童話では若い女性を醜い魔女という形で女性が2分化されているが、若い女性は自分を白雪姫のほうに置き歳老いた女性を分断してしまうのである。しかしつか自分も老いるのは事実である。問題なのはこれらの現象はすべて男性中心社会の中で行われているということである。

昔話の中には「型にはまった女性類型」、良い母（実母）と悪い母（継母）、よい娘と悪い娘がある。良い娘は悪い母にいじめられるが、結局良い娘が幸せな結婚をする。さらに昔話の中には「美貌」を巡る女同士の競争がしばしば物語になる。美しく若い娘と老いた醜い老女が登場し美しく若い娘が勝利し幸福になる。この勧善懲悪の構図には男性たちの策略であり、男がジャッジになって女たちの美を戦わせる歴史があったといえる。美をめぐる女性同士の争いは古代の神話から存在していた³⁶。また西欧社会では「災いをもたらす悪女」と「祝福された処女」の分断が構造化してきた。旧聖書のなかのエヴァは人間を堕落させた罪の根源とされ、新約聖書に登場するイエスの母マリアは処女にして母である。ギリシア神話のなかのパンドラでは彼女が持ってきた壺を開けそこからすべての災厄が世界に噴出したといわれている。彼女は人生最初の女性でそれまで地上には災厄がなかったのである³⁷。

では、なぜ、「悪女」と「善女」を分断したがるのであろうか。

- ・生まれてくる子どもの血統を保証するために、女性の純潔と貞操を不可欠とする家父長制社会が、女性を最高の美德を純潔であるとした。その掟を浸透させるために、純潔な女性には報賞（幸福な結婚）を約束し、そうでない女性を懲罰の対象として、宗教、道徳、文学などの文化によって人々の心に浸透させた。
- ・男性にとって理想的な女性と望ましくない女性の類型を示すことによって、女性を教育しようとした、教育には模範例と懲罰例を示すことが効果的である。
- ・フロイト以降の心理学が「母と娘の戦い」を科学の言葉で語った。それによると、女子は男性の力（基本的には男性性器）を持たない母親を否定し、父に近づく。また、ナンシー・チョドロウ『母親の再生産』によれば母親は娘を自分そっくりで育てようとし、娘はそれに反発し、両者は争う³⁸。

このように過去の文化では積極的に女と女を争わせ、また女の敵は女という認識を人々に定着させ、女性を分割統治するのに効果的な政治戦略を行ったのである。また、継母と白雪姫の関係は、男性中心社会の中で多

くの母親が実はその娘の自立を阻害しているという現実を象徴している。エリッサのように、男性中心社会の中で若い頃に自分を確立しないまま男性の庇護のもと生活してきた女性が母親になったとき、娘の自立や学問を続けることに対して反対するという。人間としての女性の内面には関係なく、外から押し付けられた女性の価値観に縛られ自分だけでなく娘までも圧迫する。また母親が生きている「他者中心社会」な生き方が、女性を男性の支配する組織のメカニズムに取り込まれやすくする。女性は自己実現がしにくい環境にあり、すべての女性が自分と同じように横並びになっていることを望む。よって優れた女性に嫉妬し、女性を水平化して自分の価値を確認しようとしている³⁹。これはディズニーの『白雪姫』の中で、継母や継子が美しい白雪姫に嫉妬することに当てはめてみてもいえることである。

このような白雪姫の描き方、即ち、自分からは何もせず誰かに依存しようとしているヒロインの作り方に当然ながらフェミニストは批判している。いつか王子様が表れ自分を今の境遇から救い出してくれると待っているだけの受動的な彼女たちは男性にとって都合のよい存在になりかねないからである。男性の攻撃性、母性を刺激するのは白雪姫の幼さと弱さと受動性である。しかしながらこれらはもともとグリム童話にあった設定といえる⁴⁰。ウォルトたちが作った白雪姫の問題点は、少女である彼女は何の疑いも抱かず何の過程もなく家事をし、家を守るということを引き受け、その代り小人たちに雇われその庇護を得ているという点である。ジャック・ジップスのようなフェミニストに、王子が最初から登場するという設定や、彼が女たちの美の判定者としての役割を果たしている点は男性中心的な発想によるものだ⁴¹と指摘されているのである。

2) シンデレラ

a. 時代背景

シンデレラが公開されたのは第二次世界大戦が終わって5年目の1950年であった。アメリカは好景気で、女性にしても自分で働き生活を支えるということを体験していた。しかしながら、彼女たちの努力が報われるときは、素敵な男性が現れたときであった。大恐慌、戦争と辛い経験をしてきたアメリカ人の豊かさとは、結婚し素敵な家庭を作ることだったのである。

シンデレラが公開された1950年代の女性たちは、自分で何かしようとする気概はあったが、戦争で男性が少なくなることから結婚へのプレッシャーは強かったと考えられる。戦争が終わっても戦死した男性が多かったため女性にとって結婚難な時代であった。この時代に現代のような結婚だけが全てではなく仕事に生きる道もあるというようなことは通用しなかった。ジョージ・ブッシュ元大統領夫人のバーバラ・ブッシュは彼と結婚するために大学を中退した。このように当時は名門大学で学んでいた多くの女性が結婚するために大学を中退していたのである。そのため、大学はいい相手と結婚するための肩書を得る場所であったのである⁴²。このような動きは戦前の日本の女学校でも見られ、「寿退学」が理想とされ、「卒業づら」とは不美人の代名詞であった⁴³。

また1950年の韓国(朝鮮)戦争中には、アメリカ国内でマッカーシズム旋風が吹き荒れた。第二次世界大戦が終わると冷戦構造が始まったが、このときディズニー・プロダクションの役割は人々の感情に表現を与え意味を与えることによって感情を共有させたという点で歴史の「仲介者」であった⁴⁴。

この時期のディズニーにはアメリカの歴史や民衆のヒーローを題材とする実写映画やテレビ番組が多い。マッカーシズム旋風が吹き荒れる時代、アメリカの開拓時代や独立戦争を求めた映画は反共メッセージがプロパガンダを広めることと同じであった⁴⁵。マッカーシズムの時代に映画を作ることは共産主義に対して、アメリカ的価値観を訴えることであり、反共、愛国的映画が重視されたのである。またこの時代に、アメリカの大衆と密着できた映画会社はディズニー・プロダクションだけであった。他の映画会社は、テレビと映画を差別化しようとセックスとバイオレンスの路線に走り観客を失っていたのである⁴⁶。ディズニーは反共イデオロギーの主唱者としてアメリカの大衆に強い印象を与えたのである。

第二次世界大戦が終わると、アメリカを除く先進工業国は戦争によって生産力を失っていたがアメリカだけがほぼ無傷のまま残りしばらくの間世界に向けて製品を無競争で送り出すことができた。公開された第二次世界大戦後、女性は子どもを一人で育て兵器工場や病院などでたくましく働いていた。自分は夫の付属品ではないという自覚と一人で生き抜いていく力を少なくとも以前よりは持っていたと考えられる。シンデレラはこのような戦後の女性にとってヒロインだったのである。この時代の女性たちは自己主張をし、自ら幸せをつかみ取らなければならなかった。シンデレラの忘れがたいキャラクターを作ったのは第二次世界大戦後という時代背景だっ

たといえる⁴⁷。

b. 原作との相違点

シンデレラの原作はシャルル・ペロー「過ぎし日の昔の物語ならびに教訓」収録の「サンドリヨン」(1697)とグリム童話収録の「灰かぶり」だが、ここではグリム童話との相違点について述べる。灰はフランス語でサンドル、灰かぶり姫はフランス語でサンドリヨンという。これを英語に直すとシンデレラである。彼女がいつも灰の中で眠っていたことからこの名前が来ている。では、グリム版とはどのように異なるだろうか。

原作とディズニー版の一番の違いは、シンデレラの性格である。ディズニーのシンデレラ（以下シンデレラ）は継母の不遇な扱いに耐えながらも、肝心なところでは主張することができる性格の持ち主である。グリムの灰かぶり（以下灰かぶり）は、気弱で反論することすらできず、毎日亡くなった母の墓に行き泣いているだけである。その他の相違点は以下の通りである。

- ・灰かぶりはかまどの灰の中でごろ寝しているが、シンデレラは塔の一室で暮らしている。
- ・『灰かぶり』では母親が死に、死に際に神様を大事にし、気立てをよくしていると神様が助けてくださり自分も天国から見守っていると告げて他界する。その後、半年か一年経たないうちに父親が連れ子のいる未亡人と再婚してしまう。驚いたことに実父は継母やその連れ子とともに実の子の灰かぶり姫を冷遇し、いじめも黙認している。下はグリム童話の中で、王子が灰かぶり姫を探しに来た際、継子の靴が合わず、他に娘がないか父親に聞いた時の父親のセリフである。

「もっとも、てまえの亡くなりました家内の残しましたのに、發育のたちませぬ、まことにむさくるしい小娘がもう一人おるにはおりますが、これは、とても、およめさまになれるわけのものではございません。」⁴⁸

というふうにも実の父親が灰かぶりを冷遇している様子が分かる。これに対して『シンデレラ』では実母の死後しばらく父親がシンデレラを育て、シンデレラの教育のために母親が必要という理由で父は子持ちの女と再婚する。その後父親は亡くなり、シンデレラは継母と連れ子に下女のように扱われる。

- ・『灰かぶり』の継子のほうが美しく白いとの描写がある。『シンデレラ』では継子はシンデレラより器量が悪い。
- ・『灰かぶり』では、父親が仕事で遠くに行く際、娘たちにおみやげに何が欲しいか聞く。継子2人は綺麗な着物と真珠と宝石をそれぞれ頼み、灰かぶり姫は一番先につかかった木の小枝を頼む。父ははしばみの木を灰かぶりに渡し、彼女はこれを母のお墓にさした。このはしばみの木が魔法の木の役割を果たす。この木にとまった白い鳩が、灰かぶり姫になんでも欲しいものを与えてくれるのである。古代ヨーロッパでははしばみの小枝や葉を頭にさせば幸運がくるという言い伝えがあった⁴⁹。これに対し、『シンデレラ』では妖精が登場する。妖精がねずみを馬にし、かぼちゃを馬車に変え、舞踏会に行くドレスも用意してくれる。
- ・舞踏会に向かう際、灰かぶりは行きたいと継母に懇願するも、かまどの灰の中にまいた豆を2時間以内に拾えたら行かせてやると無理難題を2度押し付けられる。灰かぶりは白い鳩に頼み、その難題を2度ともこなしてしまう。白い鳩は、死に際の言葉から母親の霊魂とも考えられる。シンデレラは舞踏会に行く権利があると主張する。継母は仕事をこなし、そのうえふさわしいドレスがあるのなら行ってもよいと言う。シンデレラは動物たちの力を借り、ドレスを作るが連れ子に引き裂かれてしまう。
- ・『灰かぶり』でははしばみの木の下で、黄金と白銀の糸で織った着物と絹糸と、しろがねと糸の刺しゅうの靴を一夜目に貰い、2夜目は一夜目よりも立派な着物を、3夜目はこの世で見たことのないような美しい着物を貰う。靴は黄金だった。『シンデレラ』では妖精によって敗れたドレスが純白のドレスに変わる。
- ・『灰かぶり』では舞踏会は昼に始まり夜に終わり、太陽が時間を支配している。『シンデレラ』では舞踏会が昼ではなく夜開かれる、魔法が解けるのも12時、これはペロー版の設定になっている。
- ・『灰かぶり』では3夜目に、王子が灰かぶりに逃げられないように、階段一面にべたべたしたタールをぬらしていたため片方の靴が残った。『シンデレラ』では急いだシンデレラが靴を落としてしまう。
- ・『灰かぶり』では王子が金の靴を持って家へやってきたとき、継子2人は靴に足をいれるために、つま先とかかとを母の「お妃になれば歩かずにすむ」という口添えで切り落として無理やり入れた。2度とも、馬車に乗って去る際鳩に血がでていることを王子に知らされ失敗に終わる。3度目でやっと灰かぶりに履かせ王

子はこの人が花嫁だと叫び城に連れていく。『シンデレラ』では様子から真相を知った継母に塔に閉じ込められ靴を履かないように妨害されたが、ねずみたちが継母から鍵を奪いシンデレラを脱出させ靴を履くことができた。

- ・『灰かぶり』で継母と継子は結婚式に福を分けてもらうつもりで参加し、鳩により両目を突つかれ失明する。『シンデレラ』では継母、継子に何も復讐しない
- ・舞踏会は『シンデレラ』は1夜だが、『灰かぶり』は3夜

このようにディズニーでは原作の残酷な復讐の部分を省き、ロマンスを含めた夢のある作品へと変化させていることがわかる。冒頭でも、シンデレラは塔ですがすがしい朝を迎え、「夢は見続けていればいつかきつかなう」と歌う。この夢とはいつも窓からみているお城に女王として迎え入れられることである。「夢は見続けていればいつかかなう」というのはディズニーの哲学と言える。また、シンデレラの容姿は白雪姫と全く違うものとなっている。白雪姫は、少女であったがシンデレラは大人の女性である。シンデレラのモデルとなったのはヘレン・スタンレーという女優であり、バレエをしていたこともあり身のこなしが美しかった。そのこともあって、ディズニーは彼女の動きをアニメーション化したのである。また、シンデレラの中では、ルシファーとねずみたちの追いかっけこが多い部分を占めている。この動物たちのコミカルな部分が『シンデレラ』を一層ディズニー的にしている⁵⁰。ディズニーはどの作品においても脇役に印象の強いキャラクターを置くのが特徴と言える。そして、前作『白雪姫』同様、グリムにある復讐の場面はディズニー映画にはない。

c. シンデレラとジェンダー問題

1985年にコレット・ダウリングが「シンデレラ・コンプレックス」という本を出版した。現代とは違いこの時代にはあまり語れることのなかった女性の心理について書いた本である。この本がプリンセス物語の女性の生き方に対する影響について人々の目を開く発端になった⁵¹。この著書の中で、大勢の女性が小さい頃からの依存願望に悩んでいることが書かれている。ダウリングが、離婚して一人になったとき初めて、自分が一人であること、誰かの庇護のもと生きていくことが当たり前になっていたことに気付く。ダウリングによると問題は幼少期に始まるという。何から何までめんどろをみてもらい危ないことから遠ざけてもらう時期、そのような思い出と女性の強い家庭志向のあいだには依存という関連性がある。生まれたその日から男は自立されるべく教育されるが、女はひとつの逃げ道があることは教えられる。このようなおとぎ話を、人生のお告げを女性たちは今まで摂取してきた。しばらくの間は、学校や仕事、旅行など思い切ったことができるが、自立感情の限界があり、いつの日か誰かがやってきて本物の生活の不安から救い出してくれるとおとぎ話は教える。確かに、シンデレラは継母のいいなりになり、家事をこなし、妖精に助けてもらい王子様との幸せな結婚を手に入れた。おとなしく、かわいく従順でいればいつかは王子様がやってくる、そういうストーリーになっている。シンデレラは自分からは何も動こうとせず、待っているだけの受動的な存在である。しかしながら、白雪姫に比べると意志の強さを持っているといえる。継母によって下女のような扱いを受けているが、すべてを受け入れているわけではない。母の形見のドレスをめぐるのは継母や腹違いの姉妹に激しく反抗している。さらに王の部下たちがガラスの靴をもって家にやってきたときは監禁された部屋から抜け出し自分がガラスの靴の持ち主だと主張した。動物たちの力はしばしば借りているが、行動的である。しかし、男の関心と愛情を得るために他の女性と競争し、男に選んでもらうことによって自分の価値を決めてもらうという枠組みは変わっていない。設定として、王子の関心を買うための努力ではないが、結果としてその努力は王子との結婚という形で報われており、結婚の意味が王子とシンデレラでは全く異なる。王子にとって人生の伴侶を得るにすぎないが、シンデレラにとっては身分の挽回、王国で最高の地位に昇り詰めることなのである。では、現代におけるディズニー版『シンデレラ』の批判的な意見を次に挙げておく。

- ・王子がシンデレラを一目見て少し踊っただけで結婚を決める単純な構図には外見が最優先されたと考えられる。
- ・継母のシンデレラへ憎悪は「美しいから」がその理由となっている。
- ・男性は地位や名誉、金が大事で、女性はそのような男性と結婚するのが幸せという刷り込みがある。

- ・ハンサムな王子も、美しいシンデレラも性格がいい、ハンサムでお金もちの男性は性格がよく、美しい女性は性格がいいと思われる、人を外見で判断するのは危険である。
- ・シンデレラは男性の理想そのもの。美しいのに召使のように働く、反面、義理の姉たちは醜く家事を全くしない。
- ・王子がシンデレラを選んだのは、その美しさと身のこなしで彼女の人格や才能を認めてはいない。
- ・シンデレラは踊った相手が王子だということを知らなかったにも関わらず靴を履いた、もし王子が嫌な人でも結婚したのか。
- ・シンデレラがこんなに辛い思いをしているのは父親の存在がないため。
- ・シンデレラは背の高い男性と踊ったのにそれでも王子様に会えなかったと言っていた、地位や名誉、お金にこだわっているのは継母たちと同じである。
- ・王子様は若くて美しい女性を探していた。シンデレラも自分の今の格好では王子様に釣り合わないが無理をして自分を変えて王子様に会いに行った。シンデレラも外見で判断されることを知っている。
- ・なぜ、貴族の娘なのに継母の言うことをきいて汚い部屋で暮らしているのか、もっと反抗できたのではないか。
- ・もし妖精がいなかったらどうなっていたのか。
- ・ガラスの靴は「自分で生きる意志」の扉の鍵、シンデレラは幸せになったように見えても実は自立できない女性になってしまった。
- ・王子はシンデレラを探していたのではなく“足の小さい人”を探していた。もしシンデレラを探していたのなら、しもべに頼まず自分で探しに行くはず。
- ・ガラスの靴はなぜ消えなかったのか…⁵²

最後のガラスの靴についてはこのような解釈がある。ガラスの靴の壊れやすさが処女性の隠喩であり、靴は女性性器であり、「純潔」を象徴している。女性は純潔であることがよしとされる家父長制の理想に当てはまったためシンデレラは幸せな結末を迎えることができたのである。シンデレラは継母のいいなりになりきつい仕事に耐えている。マドンナ・コンベンシュラゲはこの従属的で何の意味もない仕事がこの話の主題であると考えている。多くの女性が洗脳によって「補助的仕事」に耐え、「奉仕すること」に意味を見出している状況と同じである。シンデレラの継母継子のいいなりになり、夢がかなうと願うだけで何もしていない性質は、女性がリスクを背負うことを嫌い、選ばれるのを待ち、成功に対して恐怖心を抱いていることと同じであるとマドンナは分析している。唯一の救いは男性に選ばれ命令されたときであり男性にとって大変都合がよい。マドンナは、現在社会のパラドックスの一つとして女性の役割と地位の低下の代償を払いながら発展してきたことにあると述べている⁵³。シンデレラの性質は、1985年にこの本が出版された時代の女性にとっても、違和感を覚えるものだったのである。

継母がガラスの靴に娘たちの足を入れるために足を切るというグリム童話の話を斬新なシンデレラ解釈としてアンジェラ・カーターという幻想作家も書いているが、「体を変形し型にはめ込まれる」という女性たちの寓意である。現代の女性たちも苦しいダイエットをする。中国での纏足、近代まで西欧で行われていたきついコルセットなども当てはまる。

アンジェラ・カーターの話では、ふた組の女性グループが二人の男性をめぐる争う。女性グループはシンデレラと母親と継母とその娘たち、二人の男性は、父と王子である。男性は女性たちが一方的に投影する夢の犠牲者なのだが経済的地位を確立している彼らの存在は絶対的である。シンデレラの母親は死んでもなお靈魂となって娘を守り、いわゆる玉の輿にのせようと手助けする。グリム童話がもとになっているのだが、話の根本にあるものは現代でも十分当てはまる。娘を玉の輿にと考える母親は現代でもたくさんいるだろう。男性をめぐる女性同士の争いもある。

シンデレラのストーリーによって、地位の高い男性の庇護のもとに入ることが女性の幸せであり、さらに自分の地位や名誉など社会的立場までも男性と結婚することによって得ることが人生の成功であると多くの女性に認識させる要因のひとつとなっていると考えられる。それには小さい足や、美しい外見が必要であり美しく素直で従順であれば男性に見初めてもらえるという間違った認識を与えかねない。

『シンデレラ』は、結婚こそ、女の幸せで成功であるという男性にとって都合のいい価値観で満ちている。シンデレラの意志の強さや上昇志向すら好ましいと言えるものではない。そして、その話は現在でも今も尚多くの子どもたちに普及されており、巨大なメディア媒体としてのディズニーの功罪であるといえる。

2) 眠れる森の美女 (オーロラ姫)

a. 時代背景

1959年に公開された『眠れる森の美女』のコンテクストはどうだったのであろうか。このころ戦争中に働いていたこと、自分で生計を立てていたことはもはや過去のことになっていた。女性のいるべき場所は家庭という意識が強く、男は仕事、女は家庭というのが主流であった。平均出産率は3.5もあり、女性は家庭から離れられなかった。『新しい女性の創造』を書いた全米の女性機構の初代会長となったベティー・フリーダンは、女性とは家を守り、子どもを育てるものという風潮が一番高かったのはこの時期だと見ている。アメリカは経済成長を成し遂げ、日本やヨーロッパを相手にビジネスをしていた⁵⁴。この時代の女性たちにとって『眠れる森の美女』はかなりロマンチックに映ったと考えられる。この時代の女性にとって結婚とはロマンチックなものではなく、子どもを育て家事に没頭する毎日へ変化することを示していたからである。

しかしながら『眠れる森の美女』は『白雪姫』、『シンデレラ』のようにヒットしなかった。同じような作品が現れたこと、時代の変化によって人々に受け入れられにくくなっていったことが理由として考えられる。『シンデレラ』が公開された1950年代のアメリカのテレビの家庭普及率はわずか9%であったが『眠れる森の美女』が上映された1959年は85.9%になっており、人々は映画を見に行かなくなっていたことも要因である⁵⁵。第二次世界大戦後テレビが1945年に再開され、テレビは映画に代わって大衆娯楽になっていた。ディズニー・プロダクションズはテレビ・ネットワークに番組を提供し、何千人ものアメリカ人に、映画館にわざわざ足を運ばなくても一度に作品を見てもらえるようになったのである。

b. 原作との相違点

『眠れる森の美女』はシャルル・ペロー「過ぎし昔の物語ならびに教訓」収録の「眠れる森の美女」(1697)および「グリム童話」収録の「野ばら姫」である。ここではおもにグリム童話との相違点を述べる。簡単にグリム版の「野ばら姫」の要約を述べてみると、「昔、子どもを欲しがっていたがなかなか授からない国王夫妻がいた。ようやく美しい女の子を授かり、王様は喜び盛大な宴会を催すことにした。そこで、神通力を持った女たち⁵⁶※を招いた。神通力をもった女たちは国に13人いるが宴会に使う金の皿が12枚しかなかったため一人は呼ばれなかった。神通力を持った者たちは美德、美しさ、富など一人一人姫に贈り物をした。11人目が終わった時に呼ばれなかった13人目の神通力を持った者がやってきて、自分だけが呼ばれなかった腹いせに「姫は15になると紡錘に刺されて死ぬ」という呪いをかける。呪いは消すことができず、12人目の神通力をもった女が、和らげるため「姫は錘が刺さっても100年の間眠るだけ」とした。姫を心配した国王は国中の紡錘をすべて焼き捨てた。王女は順調に育つが15歳になった日、国王夫妻が留守にした間、姫は塔の一番上で老婆が手にしていた紡錘を好奇心から触ってしまう。呪いは城中に広がり城にいた全員が眠り、さらに城の周りに野ばらが覆って誰も入ることができなくなった。眠り続ける美しい野ばら姫のうわさを聞き、侵入を試みた者はみな無残な死に方をした。100年後、隣の国の王子がうわさを聞きつけ城を訪れた。ちょうどこのときが野ばら姫が目覚めるとされていた時であり、王子はすんなりと城のなかに入ることができ、姫があまりにも美しいのでキスをした。野ばら姫は目を覚まし二人は結婚し幸せな日々を送った。」⁵⁷という内容になっている。

このように原作では、ディズニー版のように王子と姫の出会いが冒頭になく、王子はもの珍しさで城を訪れ、姫の美しさに惹かれキスをする。また、原作では100年間を眠っているが、ディズニー版では姫が眠りについて目覚めるまで一晩も経たない3～4時間くらいである。姫が100年間眠っていることからしてグリムの姫は116歳くらいだと想定することができる。ディズニー版では、姫は生まれたときから許婚のフィリップ王子がいる。お祝いの席でも3人の妖精から美しさ、歌声、呪いはただ眠るだけという3つをプレゼントされ、マレフィセントは初めから魔王として登場し、役割がはっきりしているのも特徴的である。呪いから守るため姫は3人の

妖精によって名前をローズと変えられ森の奥で育てられる。彼女は王女から一度平民に位を下げられ自分が姫だということも知らされずに生活してきた。王子のことを何度も夢にみながら「待っていればいつか夢はかなう」とディズニーの哲学を歌うのである。ローズは16歳になった誕生日の日に、森のなかで夢に何度も出てきた王子に出会い恋に落ちる。王子も美しい歌声や気品に惹かれその日のうちに恋に落ちる。これは初対面ではなく再会であるが、互いが許嫁関係だということは気付いていない。その日3人の妖精に連れられて城に出向いた姫は、妖精が少し目を離したすきにマレフィセントによって指に針を刺される。誕生日がまだ終わっていないのに関わらずなぜわざわざ妖精たちがお城に連れて行ったのが疑問である。これは太陽が時間を支配しており、日没にはもう一日が終わったことになっていたという設定のもとであると考えられる。結婚の発表に備えて少し早く城に着きほんの少し目を覚ました間にマレフィセントに連れ去られてしまったのである。フィリップは妖精の力もありながら真実の剣と盾でマレフィセントを倒し、姫のためにいばらの道を進み、婚約者に対する愛を成就させた。ディズニーは淡々としたグリム童話の話を純愛物語に変化させた。『眠れる森の美女』は製作におよそ8年を費やしている。ウォルト・ディズニーの伝記作家ボブ・トマスはウォルトがディズニーランド建設やテレビ番組や実写映画に夢中になっていたときに製作にはいり、製作にあまり携わることができなかったため、この作品はウォルトがいつも与えていた人間味やユーモアにかけていた⁵⁸と評した。実際この作品を失敗作と評する批評家は多い。

c. 眠れる森の美女とジェンダー問題

『眠れる森の美女』も、『白雪姫』や『シンデレラ』同様、ジェンダー問題が多く含まれている。この作品は特に“眠り”という行為において分かりやすくジェンダー問題を表わしていると。以下に現代から指摘できる諸問題を挙げてみよう。

- ・妖精たちが贈ったのは美しさと素晴らしい声、なぜ知恵や力を与えなかったのか。
- ・オーロラ姫の人生は最初から決まっているかのような筋書きになっている。
- ・紡錘を国中からなくすのではなく紡錘が危ないということを姫に教えるべき。
- ・姫は眠っているだけでなにもしない受動的な存在、それなのに王子様がきて幸せな結婚をした、女性は受動的に待っていれば幸せがつかめると暗示してしまう。
- ・姫=白人の若き美人という固定観。
- ・姫は待っているだけ、王子は危険に立ち向かっていく存在、男女の役割が明確に表れている。
- ・王子と王女の結婚を願う王、それが国の繁栄としている家父長制が顕著に表れている。
- ・女性は男性によって人生を決められると示唆しており、王子が来なければ姫は眠ったままである…⁵⁹

哲学者シモーヌ・ド・ボーヴォワールは、「女は受容し服従するだけの眠れる森の美女、シンデレラ、白雪姫。歌の中でも、物語のなかでも男は美しい姫を求めて冒険の旅に出かけ、龍や巨人を倒すけれど、女は塔や宮殿、庭園、洞窟に閉じ込められたり、岩につながれたり、囚われの身であったり、深い眠りにについているだけ。そしてただ待つだけ」⁶⁰と書いており、ヒロインの眠りは受動性の表われだと力説している。オーロラ姫はそれが特に表れており、彼女はただ眠っているだけである。

物語の中で、姫は16歳のとき紡錘に刺され眠りに落ちるが、そのような設定が性的な意味があり、紡錘は男性性器であること、出血は処女の喪失であると指摘されている⁶¹。思春期に指を指したオーロラ姫に隠されているものは、性体験の失敗である。両親は姫に教育をせず、紡錘を避け、姫を森の奥深くに隠しただけであった。性を怖いものとしその危険から彼女を遮断した。両親は彼女が運命に立ち向かうことを何も教えなかったのである。これは現代の性教育に通じるものがある。男性中心型社会では文化も教育も男性中心である。無知であるがゆえの被害者が、現代のテレビやゲームなどの性文化によって増え、傷を受けた少女は自分を保護し、自分を救ってくれる夫が出てくるまで眠りについてたままである。若桑みどりはこの「人類史的犯罪」について声をあげるべきだと述べている。少女たちにいかに警戒し防御し主張すべきか教えるべきだと主張した。一方、マドンナ・コンベンシュラゲは心理学的側面から次のように分析している。①この話は思春期の始まりと性との直面を分かり易く語った例え話として扱われ、「いばらの垣根」は受動的なヒロインを取り囲む防衛壁として強調さ

れている。②眠りというのは思春期のさまざまな不安に対するナルシズム的後退とみなされる。③他者との積極的な関係が持てなければ社会的に死んだも同然のような昏睡状態に陥ってしまうことを、この物語は警告している。④『眠れる森の美女』は第一に受動性の象徴であり、その拡大解釈として、女性の精神状態、つまり男性社会における女性の自律性と自己超越からの切断、自己表現と倫理的決断能力からの切断のメタファー（隠喩）になっている⁶²。

他方、ブルーノ・ベッテルハイムは、「ガラスの柩の中の白雪姫だろうとベッドの上の眠れる森の美女であろうと、永遠の若さと完全を願う思春期の夢とはそんなものである。つまり夢を見ている状態だ。死の宣告という最初の呪いから長い眠りへの変更は、両者の間にそれほどの違いがないことを示している。変化・発展を望まないなら、死と眠りのなかにいるしかない。眠りにおいてヒロインの美貌は凍結されるが、そこには孤独なナルシズムしかない。外界を排除するそのような自己陶醉のなかには、苦悩がないかわりに知識の習得もなければ、さまざまな感情の経験もない。」⁶³と明記している。鏡をひっきりなしに見ながら若さと美貌を保ち、老化への時間を止めたいと願う女性たち、外界を排除し社会との関わりも持たず、知識を得ることを放棄し、相手が現れるまで美しさに熱中し待っている女性、彼女たちは眠っていると言える。これはこの本が書かれた時代だけではなく、現代の一部の女性たちにも通じるものではなからうか。

昔から深くこのような話に含まれている暗喩は根付いている結果であろう。そして、原作だけでなくそれをもとにしたディズニー版によって広まった結果だと考えられる。

4) リトル・マーメイド

a. 時代背景

「リトル・マーメイド」が公開されたのは1989年である。1959年に「眠れる森の美女」が公開されてから30年後である。1969年には「ジャングル・ブック」を最後に手掛けウォルト・ディズニーが死去し、ディズニー・プロダクションズは暗雲の時代を送った。「くまのプーさん」を除いてヒットが生まれずウォルトが亡きあと後継者争いが起り、会社内部は混乱していたのである。アニメーション映画を作るのをやめ、テーマパーク経営や不動産開発などのほうに力を入れ始めたことが原因として考えられる。実写の部門も新しいものを作るのではなく、「白雪姫」、「シンデレラ」などと抱き合わせて上映しなければ観客を呼びこむことができなかったのである⁶⁴。1984年には会社外部の人たちによる乗っ取り事件があり、この危機を乗り越えるためディズニー・プロダクションは外部に大株主になる人間を求め、当時パラマウントの製作畑で働いていた社長マイケル・アイズナーとウェルズなど優秀な経営者を外部から招いた。アイズナー体制は次々と思いついた手を打ちディズニー・プロダクションを復活させ、1986年には社名をウォルト・ディズニー・カンパニーに改め成長を成し遂げたのである。

ウォルトの時代（1930～1960年）と現在のアイズナー体制（1984年以降）の間には約半世紀の隔りがある。ウォルトの時代に作られた女性キャラクターはウォルトをはじめとする男性スタッフの女性観をひきずっている。製作部門の女性スタッフはベタ塗りなどの単純労働しかなく創造的な仕事をするのは男性という製作現場の現状があったのである。キャラクター、ストーリー、全体の編集は男性の視点からのみ行われ女性の視点が全く入っておらず、またそれらを見る大衆の受け止め方も女性を含め現代とは違っていた。当時は「ウーマン・リブ」「フェミニズム」という言葉はスタッフも大衆も馴染みのないものだったのである⁶⁵。したがって1980年代に入ってウォルトの時代に作られた女性キャラクターはアメリカをはじめとする先進諸国のフェミニストたちのターゲットとされた。ウォルトが手掛けたヒロイン三部作「白雪姫」、「シンデレラ」、「眠れる森の美女」は当時のアメリカの女性観とウォルトの女性観を反映したのだからである。1984年から始まったアイズナー体制のほうは、この間に起こった女性の役割の変化に敏感である。作品全体に関わる重要な仕事をする女性スタッフも存在し、数も年を追って増えていったのである。「リトル・マーメイド」に続く三作品はフェミニズムを強く意識し、細心の注意が払われているといえる。1990年代の女性は男に養われ、庇護される存在でなく、自立し自ら人生を切り開くべきだと考えられ、結婚し安直に豊かで安定した生活を手に入れようとするのがセクシストを増長させるともいわれた。1990年代の恋愛は男女が平等でなければならず、「リトル・マーメイド」からの作品にそのようは風潮が現れている⁶⁶。

b. 原作との相違点

「リトル・マーメイド」の原作は、ハンス・クリスチャン・アンデルセンの『お話と物語』(1837)に収録された人魚姫である。原作の『人魚姫』は、前作と同じくディズニー版と大きく違っている。相違点としてまず挙げられるのは人魚姫の性格である。人魚姫は人魚に生まれた自分の運命を嘆き、世の中の決まりやしがらみに囚われている。反面、アリエルはあらゆることを肯定的に受け止め、世の中のしがらみには囚われず自由に生きたいと思っており父親のトリトンのいうことも聞こうとしない。また彼女は王子とも自分から手を繋ぎキスの時も自分から顔を近づける。アリエルは1990年代の女性そのものである⁶⁷。

類似点として挙げられるは、どちらの話も海の世界は「下の世界」で、人間の世界は「上の世界」であることである。アンデルセンの「人魚姫」では人魚は300年生きることができるが、死んだら海の泡になるだけである。しかし人間は100年しか生きることができないが、不死の魂があり、死んでも魂は生き続けられることから人間の世界のほうが上ということを示唆している。人魚姫は王子と出会う前から人間に憧れているが、その一部を紹介しておこう。

「しだいに姫は、人間をいとしく思うようになり、ますます人間のなかに、はいつて行きたくなりました。人間の世界は、人魚の世界よりもずっと大きいように思われました。人間は、船にのって海の上を走ることでもできれば、高い山を雲の上まで登ることもできます。また、人間の住んでいる陸は、森や畑をのせて、姫の目の届かないほど遠くまで広がっています。そこには、姫の知りたいと思うことがたくさんありました。」⁶⁸

と述べられており、これらの内容はアリエルの方も同じことである。人間の使っているものを秘密の洞窟に集め、「人間になりたい」と歌を歌っている。海の世界よりも素晴らしいことが人間の世界にあると夢みている。人魚姫もアリエルも海の上に上がった際、王子に出会って一目惚れをする。アンデルセンの『人魚姫』では、人魚姫が15歳になったときに海上へ行くことが許されている。6人兄弟の末っ子の人魚姫は5年間も順番を待った。人魚姫もアリエルも船から落ちた王子を助ける。その後、どちらの姫も人間になりたいと願い魔法のところにへ向かい自分の声と引き換えに人間の足を得る。ここでディズニー版が原作と違うのは、人魚姫は一足、一歩歩くたびにナイフで突き刺すような痛みを感じているが、アリエルは全く痛みを感じていない。

『人魚姫』では王子が心の底から人魚姫のことを好きになり夫婦になる約束をしない限り、不死の魂は授かることができない。王子がもし他の女性と結婚すると心臓は破裂し泡になってしまう。「リトル・マーメイド」では3日以内に王子様とキスをしないと魔法のアースラの奴隷になるという契約である。アースラの狙いは最終的に海の世界の制覇でありアリエルの声を使って王子を助けた姫として王子に近づく。

また『人魚姫』では肉体的にも痛みを感じているが精神的な痛みも大きい。人魚姫が助けた王子はたまたまそこに居た修道女が自分を助けたと勘違いをして恋に落ちる。そして、その胸の内を人魚姫(王子には拾いっこと呼ばれつつ)に打ち明けるのである。声を失った人魚姫は、自分が助けたことを伝えることができない。やがて王子がその修道女と似ている女と結婚することとなる。人魚姫を不憫に思った姉妹は自分たちの髪の毛と引き換えに魔法に短剣をもらい、王子を殺して人魚に戻り300年生きることを勧めるが、人魚姫は愛する王子を殺すことができず、海の泡となる。しかしそのあと不思議なことが起こる。

「そのとき、お日さまが海からのほりました。その光は、死のようにつめたい海のあわを、おだやかにあたたく照らしました。人魚姫は、少しも死んだような気がしませんでした。(中略)翼がなくても、空気のように軽いからだは、ひとりで空中に浮かんでいるようでした。人魚姫は、自分のからだも同じように軽くなって、あわのなかからぬけ出て、だんだんと上のほうへのぼって行くのに気がつきました。」⁶⁹

人魚姫は泡になって消えるのではなく空気の花たちの一人に加わり、善行によって300年後には不死の魂を得るのである。一生懸命励めば300年という年月も縮小できると触れられている。人魚姫は王子と結婚できず不死の魂も得ることができなかったが、自分自身の努力によって救われる。しかしアリエルは、自分自身は何も失わずに声も取り戻し、結婚までも手に入れている。

アリエルという名前は空気の精を意味する⁷⁰。これはアンゼルスンの『人魚姫』からきている。また、人魚姫にとって、きらびやかで華やかな人間の世界は貴族社会の寓意だったのに対し、アリエルにとって海の上の社会とは既存の価値観や秩序の支配しない世界であり、自由に満ちた生活を送ることができる世界として描かれている。

また、『リトル・マーメイド』では王子とアリエルは対等である。彼女の人間社会に対する思いは優れた社会であるとか、シンデレラが憧れたように華やかな社会であるとかではなく、海の底と全く違う世界だからである。アリエルの特質としてシンデレラのように上昇志向ではなく、知的好奇心が強調されている。1990年代の恋愛においても男女は平等という風潮が高まっていた。よってアリエルも王子の地位と富とに目が眩んで、王子を愛するようになってはならないのであったであろう⁷¹。

c. リトル・マーメイドとジェンダー問題

比較的ディズニー・フェミニズムから認められている作品であるが、1990年代のフェミニストにはどのように受け入れられていたのであろうか。作品の中で海の人々の世界は「下の世界」、人間の世界は「上の世界」として「本当の世界」と呼ばれている。海の世界は、それなりの社会システムと秩序をもっているが、現実感がない。ここから人間の「上の世界」がアリエルの「下の世界」に属するというヒエラルキーが生まれる。

「人魚の場所はどこか」という論文を書いたローラ・セルズは、この「上の世界」を「白人男性システム」、「下の世界」をそこから排除された人々の世界と考えた。排除された人には有色人種、発展途上の人々、女性が含まれる。アリエルは「上の世界」を「本当の世界」とみなしている⁷²。セルズによるとアリエルの上の世界への憧れは「白人男性システム」への憧れだという。アリエルが人間になり、人間社会に参入を果たすこの物語は、女性が「白人男性システム」への参入に成功する物語だということになる。原作との相違点は前述したが、原作の『人魚姫』では「下の世界」から「上の世界」へ上がるには犠牲を伴う。声を犠牲にしたため自分の意志を表現することができず、人間の足を手に入れた後も激痛を伴い足から血を流す。庶民が貴族社会に入ることはそういうことであるといえる。女性が「白人男性社会」に入るのも同じ犠牲を伴う。自分の意見を述べ批判することは許されず、黙って従うしかない。人生の節目においても女性は常に二者択一を迫られるという。結婚か仕事か出産か仕事かどちらかを選ばなければならなかった。女性は男性のようにどちらも手に入れることはできない。よってセルズからするとアリエルが人間社会への参入を果たし、痛みも伴わず声もアーシュラから取り返すというのは信じられないことなのである。セルズはここにディズニー・フェミニズムの計略を感じ取るという。女性が「白人男性システム」に入るのに何の犠牲も必要としないと思わせることによって、そのシステムの中に入って来るのを誘っているというのである。このようにシステムの中に誘い込まれたアリエルは、エリックとの結婚を目の前にすることで以前のように自由や自立性を主張することを止め、「社会市民になるよりは主婦」になることを願うようになる。アリエルは「白人男性システム」にからみとられ、自由さや自律性を失っていることに気がつかずマインド・コントロールされている。最後の結婚によるハッピーエンドは、女は結婚によって完全になるというメッセージを伝えている⁷³と考えられる。

原作『人魚姫』では王子の愛も得ることができず、失った魂を取り戻すため300年にわたって神に奉仕し、自分自身で労力をかけ失った自分を取り戻す。しかし『リトル・マーメイド』では「上の世界」への参入も許可も、声もすべて男性から与えられている。ディズニー版では女性にとっての自分というものは自ら確立するものではなく男性によって与えられるものとなっている。セルズはディズニーの「ブルジョワ・フェミニズム」、まがいもののフェミニズムが存在するとしている。

確かに、『リトル・マーメイド』はフェミニズムを意識した作品であり、アリエルの性格は、前作から比べると画期的な変化である。女性とはこうであるという価値観や秩序から逃れようし、束縛を嫌う、1990年代の女性を意識している。プリンセス作品の前作、『眠れる森の美女』からの作風の違いはディズニーが時代の流れを意識し女性の活躍を込めたものであると考えることができる。しかしながら、すべてを男性によって与えられているという点から、結局男性優位で結婚によって幸せになるというメッセージを伝えている初期三作品と同じ性格を持っていると言える。自律的だったアリエルが主婦の道を選んだと考えると、セルズのいうように男性のシステムに絡み取られることに何の違和感も感じない女性を増やしてしまう要因になってしまうと考えられる。

5) 美女と野獣の考察

a. 時代背景

『美女と野獣』は1991年にアメリカで公開された。リトル・マーメイドから2年後である。90年代に入り、さらにフェミニズムを意識された作品が作られ始め、特にこの作品はフェミニズムの寓意に溢れている。この『美女と野獣』において、ディズニー・スタジオは、初めて女性の脚本家リング・ウールヴァートン (Linda Woolverton) を採用した⁷⁴のも特徴的である。

b. 原作との相違点

原作はルプランス・ド・ボーモン夫人の『美女と野獣』(1958)である。1946年の実写映画もある。

この話はシンデレラの原作『サンドリヨン』によく似たところがあり、ボーモン夫人も『サンドリヨン』のシャルル・ペローも同時期に活躍したフランスの童話作家である。

原作では、ベルは商人の家で生まれ、兄が3人、姉が2人おり、父親と暮らしている。そしてこの姉たちは傲慢で性格が悪く、美しいベルをねたんでいる。ベルは、見た目が美しいだけでなく、賢く、忍耐強く、憐れみ深い。ベルというのはフランス語で「美しい、良い、有徳の」という意味である。この商人の家は娘を貴族に嫁に出せるほど裕福であったが、商品を積んだ数隻の船が目的地に着かず、財産を失い田舎の別荘に移り住む。ディズニー版では、ベルは父と二人暮らしで、父親は発明家であり、発明した自動巻き割り機を売りに出かけた帰りに城に迷い込む。

原作では田舎に移り住んで、兄3人と父は朝早くから起きだし畑を耕しベルは朝4時に起き掃除や食事の世話をしていた。しかし2人の姉は何もせず、ベルを小間使いのようにしていた。そんな暮らしを一年ほどしていたとき、商品を積んだ船の一隻が無事に着いたという連絡が入った。姉二人は、ドレスや毛皮のえりまきをおみやげに頼んだがベルは何もねだりはしなかった。父親に尋ねられてバラを一本頼む。結局父親は商品のことで訴えられ一文無しで帰途に着いたのであるが、野獣の城に迷い込むのはこのときである。この下りは「サンドリヨン」によく似ている。サンドリヨンではこのバラの役目がハシバミの木であった。父は誰もいない城の中に迷い込み、大広間にあった食事を空腹のあまり食べてしまった上に、ベッドを見つけ寝てしまう。翌朝、目を覚ますと汚れていた自分の服はなくなり、綺麗な洋服と朝食のココアがあった。帰り際バラのゆりかごの下を通りかかり、ベルのお土産に一本を折り取る。すると野獣が出てきて、次のように述べる。

「おまえというやつは、なんていう恩知らずだ(中略)わたしは、おまえのいのちを助け、この城へ迎えてやった。それなのに、おまえをきたら、わたしがこの世で大切にしているわたしのバラを盗んで、私を悲しませるようなことをするんだからな!この過ちを償うには、死んでもらわなければならない。けれども、神にお許しを乞う時間を、ただ15分だけ待ってやろう」⁷⁵

と言った。そして父はひざまずいて謝り娘がバラを欲しがっていたと伝える。野獣は娘のうちだれか一人が父の代わりに死ぬというなら許し、もし娘が死ぬのを嫌がったら3カ月後に必ず戻ってくることを商人に誓わせた。ここで注目すべきことは、野獣はディズニー版と違い、全く怖くない。父をもてなした上に3カ月も期限を与えている。さらに、手ぶらで帰るわけにはいかないだろうと箱になんでも好きな宝物を持ち帰っていいとまで言ったのである。娘を差し出すのは呪いを解くために必要だったとして、他は心の広さを感じられる。

最後に明らかになるのだが、もともと王子は自分の過ちによって野獣に変えられたのではなく、邪な妖精によって外見を変えられたということになっている。よって王子には落ち度がなく、育ちのよい貴族である。

ディズニー版では野獣はよく怒り言葉使いも乱暴である。その性格が災いし中身と同じように外見を変えられてしまう、つまり落ち度は王子にある。城に父が入った時も食事もしておらずバラも取っていないが勝手に屋敷に入ったというだけで牢獄に入れられる。原作とディズニー版とでは王子の性格が正反対である。

原作に戻るが、父は自分が身代りになると聞かないベルを城に連れていき、姉たちは厄介払いできたと大喜びする。翌朝、父親と別れたベルは自分が食べられてしまうと信じきっていたが「ベルの屋敷」と書いてある多くの書籍がある豪華な部屋を見つけた。食事も昼と夜いつもテーブルに用意されていた。やっとな夕食時に野獣が表れ、ここではベルが主人なのだから屋敷で退屈しないよう自由に使っていていいという。さらにベルに自分は醜

いかと聞き、ベルはそう思うと答えるような場面もあるが食べることはない。毎晩野獣はベルの元を訪ね楽しいおしゃべりをして帰っていく。次第にベルは、野獣に会う時間が楽しみになってくるが、毎晩「妻になってくれないか」と聞かれ「いやです」とベルが答えるということは変わっていなかった。父親を一目見たいというベルに野獣は、もしベルが帰ってこなかったら寂しさのあまり自分が死ぬ旨を伝えた。野獣の真心に心打たれたベルは野獣のもとを去らない約束をし、もう一度父に会えることになったのである。野獣はベルを無条件で解放し、自分はひとり寂しく死んでいくというのである。

家に戻ったベルは、貴族のような暮らしをしていたと姉たちに妬まれ、家に引き留められる。しかしながら野獣のことを気にしつつ暮らしていた10日目に、野獣が死に際にいる夢を見たことで城にテレポートする。城では野獣が死の淵にいたが、一目死ぬ前に会えて嬉しいとの野獣の言葉に心を打たれたベルが妻になると伝えると呪いは解け野獣はハンサムな王子に変わった。2人の姉は仙女に石像にされ、ベルは王女になり幸せになった。ベルは慎ましやかで姉たちのように高望みしなかったことで女として最も高い地位に着くことができた。いわばシンデレラ・ストーリーである。また外面は野獣だが内面が美しい王子と、外面は美しいが内面は醜いベルの姉たちが対象をなしている。内面と外面が違うという教訓めいたものがある⁷⁶。

ディズニー版では落ち度は王子にあることにし、野獣は甘やかされて育った短期でわがままな人間であるだけでなく、自分以外の人間、特に女性を愛せないということが問題視されている。原作では最後に明かされる呪いのいきさつが最初に説明されているところも大きく違う。原作では呪いが最後まで明らかにならず、ベルがいつ食べられてしまうかに焦点が当てられるが、ディズニー版では野獣がベルを食べるといようなことは、キーを握るベルが必要であり連想させない。バラが萎れてしまう前に王子の呪いが解けるかどうか焦点が移り、安心して子どもに見せることができるものへと変化している。

また原作とディズニー版ではベルと野獣の役割が逆になっている。原作ではさまざまな機会を与えられ外面と内面は一致しないという教訓を学び成長するのはベルのほうだが、ディズニー版では野獣がベルによって人間らしい心、愛情を学ぶ。ベルは王妃になるが、野獣が人間らしい心とベルを手に入れ、バラが萎れる寸前に人間に戻るとい成功のほうに焦点が移る⁷⁷。そしてガストンの登場も完全なディズニーのアレンジである。このガストンがでてくることによって野獣とガストンの性格の違いが浮き彫りになり、フェミニズムを連想させる作りになっている。このガストンについては、次項のジェンダー問題で述べたい。ストーリー変更と人物の変更、設置によってディズニーは原作を現代のフェミニズムの寓話としてアレンジしているのである。

c. 美女と野獣とジェンダー問題

ベルは男にも結婚にも興味がなく、読書と年老いた父親の面倒をみるのが好きな娘である。前作の「リトル・マーメイド」のようにもっと素晴らしい世界が自分には用意されていると常に思っている。一方のガストンは、狩りの腕もハンサムさも男らしさも村一番である。彼は自分こそが理想の男であり、女性にとって魅力的だと過信している。そんな自分を好きにならないベルを「変わりもの」だと思っている。女の生き方として結婚を除外することなど考えられず、彼にとっての女の幸せは自分のような男と結婚し、子どもを産み育てることであり、結婚相手を平等なパートナーとは見ていない。そのため、気に入ったベルと無理やり結婚しようとするが、それがベルの不幸になるとは考えもしない。また、彼の荒々しさや傲慢な態度がベルには乱暴に映っていることに気付かないのである。彼は少し前の、あるいは、現在もいるセクシストの女性観、男性観、結婚観を代弁しているといえる⁷⁸。そして彼は女性を愛することができず、支配することしかできない。彼もまた野獣の心を持っており王子だけでなく彼も呪縛にかかっている。その呪縛とは「男らしさとプライド」という呪縛だ。この呪縛のために、ベルに愛されない。さらに野獣は呪縛に気付いているがガストンは呪縛に気付いていないのである⁷⁹。

ガストンは金を積み変わり者のベルの父を精神病院に入れることを脅しに、ベルに結婚を迫る。彼はベルを自分の所有物としかみていない。ベルは父の頭がおかしくないことを証明するために鏡を使って野獣を見せる。ガストンは鏡を見て野獣を退治しなければならないというが、ベルは、野獣は親切で優しい自分の友達であり、ガストンの方がむしろ野獣だと伝えるのである。野獣はベルによって行いを改めたが、ガストンはセクシズムに凝り固まったまま依然として変わってなかった。彼のことを話す様子を見たガストンは、彼女の野獣に対する愛情を感じ取り、野獣となじられるとともに、村人を扇動して城へ乱入する。

悔い改めざるセクシスト、ガストンは力と権力で女性を支配しようとし、そのために邪魔な野獣を殺そうとする。原作では姉たちが敵役であるがディズニー版ではガストンが敵役になっている。ガストンは野獣と対決し追い詰められるが、人を許す心、憐れむ心を身に付けた野獣はガストンの命を助ける。ガストンは隙を突いて野獣にナイフを突き付けるがバランスを崩して谷底へ落下し死んでしまう。野獣だが人間になる王子、外面は人間なのに内面は野獣のままガストンは死んでいくのであり、人間が持つ外見至上主義的側面や善悪に対する意識を内在し、人間の価値とは必ずしも外見だけではないことを教えていると言っても過言ではない。

また、ベルは男性のセクシズムに屈しない女性である。野獣は「男らしさとプライド」の呪縛にかかり、女性を一人の人間として尊重することができない男性のガストンであった。女性に関する固定観念に抗い、ベルは人間の善と愛を勝ち取ったのである。

アメリカの女性学者スーザン・ジェフォーズによると、ベルによって王子は「男らしさという呪縛」を解かれるのだという。女性が女らしくあらねばならないと教えられてきたように、男もまた男らしくあらねばならないと教え込まれてきた歴史がある。王子が獣にされたのは彼が教え込まれてきたセクシズム的男らしさのためだと見ることできる⁸⁰。

また、ベルは王子と出会ってすぐ恋をしたわけでもなく、王子の身分や豪華な城に心動かされるわけでもない。これまでのディズニーの映画にはプロセスがなく、出会って一目ぼれし恋に落ちすぐ結婚というようなものであったが、『美女と野獣』にはプロセスがある。『美女と野獣』から先プリンセス映画はプロセスがあるものとなっている。これは大きな変化である。

『美女と野獣』は前作よりもさらにフェミニズムを意識しているものとなっており、ガストンの登場で現代の女性の周りにいるであろうと思われる古い価値観を持った男性に立ち向かい勝利した様子を表わしているようである。そして、女性を中心に見てきたジェンダー問題であったが、今までのプリンセス物語で影響を受けたのは男性も同じである。男性にもおとぎ話を通して、権力を有し、有能で逞しく男らしくあらねばならないという刷り込みが行われてきた。そういった男女の在り方は歴史的・文化的・社会的、そして構造的洗脳教育を幼児から受けられてきたと指摘しても過言ではない。『美女と野獣』は女性だけでなく、男性も解放したと言える。『美女と野獣』はテーマがフェミニズムではないかと思えるほどたくさんの寓意に溢れている作品と言える。しかし全体を通して結婚で終わっているという点は今までの作品と同じであるが、野獣もベルによって助けられ、ベルも野獣によって救われたという点で男女平等あるいは両性協力が叫ばれるようになった時代を反映しているのである。そのため、『シンデレラ』のように結婚を通じて一方的に身分や地位を得ることができ、すべての権力的生活や愛を王子から受けたという劇的な変化は薄れているのはこの作品の特徴であるといえる。

6) アラジン

a. 時代背景、原作との相違点

『アラジン』が公開されたのは1992年、『美女と野獣』からわずか一年後の時である。1992年は世界的規模で国際化が進んでいた時期であり、中東という今までにない舞台が出てきた。

原作は『千夜一夜物語』の中に収録されている「アラジンと魔法のランプ」とされている。要約は以下の通りである。

「昔、シナ（中国）の中でも豊かな国の都にムスタファという仕立て屋が住んでいた。息子はアラディン、父親が自分の仕事を教えようとしても聞かず毎日怠けてばかりいた。やがて父は病気にかかり死んでしまう。ある日、魔法使いがやってきて父親の弟だといひ金貨を与え、仕事も与えてくれるという。気前のいい魔法使いに母親もアラディンもすっかり気を許して信じ切るのが、魔法使いは岩の中に隠れた魔法のランプを手に入れるためにアラディンに近づいたのであった。岩の出口でランプを受けとりアラディンを閉じ込める計画だった魔法使いだが、アラディンがランプをなかなか渡さなかったため、魔法使いは怒り、アラディンもランプも中に閉じ込めてしまう。閉じこめられてしまったアラディンが、祈るように両手を合わせた瞬間、ランプから白い煙が立ちのぼり、中から魔物が現われた。魔物は魔法使いがくれた指輪の持ち主の召使いだ。この魔物の力を得てアラジンは、無事に地下から脱出することができた。それから困

た時に魔物を出しては願いごとを叶えてもらい、一目惚れしたブドール姫との結婚もできた。そんな暮らしを何年も続けていたころ、魔法使いが再び都に現われ、ブドール姫をだましてランプを奪い、魔物の力で姫を宮殿ごと遠い国へ連れ去ってしまった。アラジンは宮殿を捜し出すと、姫と力を合わせてランプを取り返した。怒った魔法使いはあらゆる魔法を使って逃げる二人に襲いかかるが、ついにアラジンは魔法使いに打勝つ。」⁸¹

ディズニー版では、舞台は中国よりもアラブの国を想像させるかのような展開になっている。そして主人公アラジンは貧しいという共通点はあるものの心やさしい青年という設定である。原作に描かれている姫は父親のいいなりであるおとなしい娘であるが、ジャスミンは自分の意見をしっかり持っており型にはまった宮殿の生活に退屈さや疑問を感じながら日々を過ごしていた。宮殿をこっそり抜け出したジャスミンは盗人と間違えられアラジンに助けられる。アラジンは牢獄にいれられるが、助ける代わりに洞窟の奥にあるランプをとってくるよう老人に言われる。ランプからは魔法使いジーニーがでてくる。3つの願いのうちの1つとして立派な王子にしてくれと頼み王宮に乗り込むが、本当の自分のことは隠したままであった。魔法の絨毯で空を飛び時間を共に過ごすうちにジャスミンはアラジンに好意を持ち始める。しかし老人は悪人ジャファーであり、権力を握ろうとする欲望で王を催眠術にかけ、ジャスミンと結婚しようと狙っていたのである。ジャファーはアラジンからランプを奪いアラジンを元の姿に戻してしまう。そこでアラジンがついていた嘘がばれてしまう。ジャスミンを助けるためアラジンはジャファーのもとへ向かい、ランプによってジーニーと同じ力を持つ魔法使いになったジャファーを、ランプの中に吸い込み封印した。最後の願いでアラジンはジーニーを自由にし、王に気に入られジャスミンと結ばれるに至る。

原作の魔人は物静かで余計なことを何も言わない性格であるが、ジーニーはユニークで物語の中で主役級の存在感がある。これまで見てきた映画のようにディズニー映画特有の脇役の存在が際立った作品である。また注目すべきなのはジャスミンの性格である。自分の生き方は自分で決めたいという強い意志は原作にはないものである。ディズニーはヒロインのキャラクター 1990年代の女性らしく変化させ、脇役を際立たせ、夢、感動を盛り込みラブ・ストーリーにリメイクしたのである。

b. アラジンとジェンダー問題

ジャスミンは既存の白人の姫とは違い、肌の色が褐色である。この話はイスラム圏の伝説をもとに作られている。今まではグリム童話などヨーロッパをもとにしたものから作られていた。1992年、ますます多文化主義、国際化が進む社会の中で多様性を取り入れた経緯がうかがい知れる。

1960年代の公民権運動が70年代の賃貸に耐え、1980年代に大学のカリキュラム内容の西洋中心主義への異議申し立てから始まった多文化主義推進運動が社会的広がりを見せた。サミュエル・ハンチントン (Samuel Huntington) が『文明の衝突』の中で分析したイスラム圏やアジアやアフリカなどの第三世界の台頭という冷戦後の国際政治の環境の変化は、アメリカ国内の多文化主義傾向と連動している⁸²。ジャスミンは王宮で与えられた実務ばかりをこなす自分の生活に疑問を感じ、自分自身で自分の人生を決めたいと思っている。その点では『リトル・マーメイド』同様、1990年代の女性を表している。今までは女性が王宮での生活、もしくは人間の世界など王子のいる世界へ憧れるものであったが、『アラジン』では貧しい男性が王宮に憧れ、最後に王女と結び付く話になっており、女性と男性の立場が逆転した今までにない形になっている。しかしながら、ジャスミンも男性の登場によって幸せを手に入れるため、他の作品の結末と構図は変わらない。そして、先行研究でも述べたように多文化主義を押し出しているように見えるが、ジャスミンの性格はアメリカ的に描かれているため、アメリカ主義にすぎないという批判もある。

7) ムーランの考察

a. 時代背景、原作との相違点

1998年に公開されたムーランはディズニー映画初のアジア系プリンセスである。90年代にクリントン政権が行った親中国政策などの影響もあり、中国の存在は無視できなくなっていた現状を反映したといえる。

原作は中国の伝説「花木蘭 (ファ・ムーラン)」をもとにしている。老病の父に代わり、娘の木蘭が男装して

従軍し、異民族、主に突厥を相手に各地を転戦し自軍を勝利に導いて帰郷するものである。このように戦争時には必ず一家に一名の徴兵が義務付けられていた時代、兄弟や父親の身代わりとなった女性や夫の不在を守って戦地に行った妻の話は、前時代の纏足の影響からか美談として多く残されている。『花木蘭』はそんな女戦士の象徴的存在として、中国系アメリカ人の中では絵本などの中で親しみがある話である⁸³。

1937年の「白雪姫」から1998年までの「ムーラン」までの変遷は大きい。1960年代の第二のフェミニズム運動の波が大衆通俗文化メディアに浸透した経過を反映していると藤森かよこは分析しており、ディズニーアニメの変遷は「成果」として考えることもできるが、実際はかなりのフェミニズムの問題を抱えていると指摘している。

b. ムーランとジェンダー問題

ジャスミンの行動的で意志を持った性格、ベルの古くからの男性像に屈しない性格のさらに上を行くのがムーランである。ムーランは父の鎧や武具を身につけて女であることを隠し軍隊に入り、努力奮闘の末、仲間の兵士からも信頼されフン族との戦いにおいて軍団長の命や皇帝の命も助ける英雄となり活躍する。アジア系のヒロインということだけでなく、ディズニー映画の中で「男性のフィールドで男性以上に活躍する」という初のプリンセスである。「守られる姫」ではなく「守る姫」へと変わった。一見すると女性が活躍する素晴らしい話に思えるが、藤森かよこによると戦士になるのは自分を見つけたかったと言いながらその機能は父と未来の夫にある軍隊長と皇帝を守ることであり、結局家父長制への奉仕だという。ムーランは自らの力を搾取され、それを望み達成感を覚えるように自己犠牲を内面化して戦場の暴力に身をさらされることを選んだヒロインを讃えるアニメであって、「弱い疲れた父」を家庭、軍隊、国家レベルにおいて助け守り父に奉仕する娘のアニメだという。男のすべきことを代わりにやり遂げた女として遇されることに甘んじる女を讃えるアニメであって、親フェミニズムに見えて男性中心主義であり、疑似フェミニズムを呈しているので危険である⁸⁴と述べられている。女性の可能性を広げ解放することによって、並みの男以上の労働と活動を強いられた男性の否定的側面である暴力や攻撃性を女性が手にすることが男女平等と考える思想ではないのは確かである。

また、ムーランが日本で受け入れられることがより一層危険だという指摘もしている。なぜなら日本には昔から「守る女」の物語が広く受容されてきたからである。唯一絶対の男性神を立ち上げたユダヤ・キリスト教の歴史が浅い日本人は「命を生産するもの=自然=大地=母=女」という隠喩化によって女をあがめ、依存し活用することを自然化してきた。日本のアニメにおける女の表象的な役割は「優しい懐かしいお母さん」であり、それを少女の中に見出そうとしている。「リボンの騎士」、「風の谷のナウシカ」、「もののけ姫」、「セーラーMoon」などがそうである。この「戦闘美少女」には日本の家父長制のねじれた支配欲が見える。守ってもらいたい支配はされたくない日本の男の欲望や、搾取はしたいが責任はとりたくない日本の男の幼稚な支配欲やエゴイズムが見て取れるという。戦争中でも幼い少女に白旗をかかげさせて降伏の表示をしていた事実があるように、西洋の家父長制と比較すると日本は依存や甘えによって派生した無責任さを持つ「男の子ども」が支配している。そんな日本において『ムーラン』はより鮮やかに適切に親和性を持って日本で受け入れられるというのである。

このように日本におけるムーランの関係性を見ると大変興味深い。このような考え方は驚きである。しかしながら、ディズニーという大衆文化においてムーランという画期的なキャラクターが出てきたことは称賛に値する。ムーランは戦地に向かうたくましいヒロインであり、今までと全く違う女性像であるが男性以上の努力を必要とし、努力の末にやっと男性社会へ介入することができる考えると、女性は男性以上の努力をしないと男性と同じフィールドで戦うことができないことは確かに偏狭的発想を生み出すことへと繋がる。

また、ムーランの性格は現代の女性にも共感できる部分が多い。自分の存在、可能性について悩んでおり親の勧める結婚にも疑問を抱いている。前作のアリエルやベルは夢見る乙女のような性質が少なからずあったが、ムーランの悩みは現実的で現代女性に共感を得やすいものとなっている。ディズニーが現代の女性を意識した結果であるのではないかと考えられる。そして、今まで見てきたプリンセスは全員スカートでドレスを着ていたが、ムーランではズボンを着用し、ひらひらとしたドレスは一度も着用していないことも大きく違うところである。

・ポカホンタス (1995)

ここでは日本の公式サイトでプリンセスとして認定(魔法にかけられてはその例ではない)されてはいないものの、類似した内容や展開の『ポカホンタス』についても触れておきたい。この話はディズニーのプリンセス映画としては初めて結婚を予兆させることなく結末を迎えている。

イギリス人のスミスと先住民のポカホンタスは相互が惹かれあいながら別々の道を歩む。ポカホンタスが間に入ったことにより両者の間で戦は行われなかった。映画の中では未知の世界が自分に待っていると自分の道を切り開こうとしている前向きな女性の姿が反映されている。ポカホンタスは結婚に縛られない女性であるだけでなく既成概念に捕われず、ネイティブ・アメリカンの自然観からフェミニストであると同時にエコロジストであり、反植民地主義者であり平和主義者である。いわゆるエコフェミニストである⁸⁵。ポカホンタスにおいてはフェミニストとして女性の立場を主張するというよりエコフェミニストとして自然破壊、植民地主義や戦争を防ぐことにある。ポカホンタスはプリンセスとして独自の位置づけにあると言える。

8) 魔法にかけられての考察

「魔法にかけられて」は2007年に製作された映画である。初期のプリンセスの性格をディズニー社自ら嘲笑するような場面が多々ある画期的なプリンセスである。この話には原作がなく、ビル・ケリーが書いた脚本をトッド・アルコットが書き直したアニメと実写を両方取り入れた映画である。簡単にあらすじを説明する。

初期のプリンセス映画を連想させるような幸福なアニメの世界アンダレーシアに住むジゼル姫は森で動物たちと暮らしていた。ある日怪獣から救ってくれた王子に運命を感じ出会ってその日のうちに婚約する。しかし女王ナリッサにより「永遠の幸せなど存在しない世界」の現代都市ニューヨークへと突き落とされる。白いドレスを着たおとぎ話のおしとやかなプリンセスジゼルはニューヨークの街で路頭に迷う。そこへ仕事帰りの弁護士ロバートと娘モーガンが通りかかり助けられる。おとぎの国の王子エドワードとリスのヒップは姫を救い出すため現実の世界へやってくるが、女王の手先ナサニエルの妨害によりなかなか見つけることができない。ジゼルは離婚しているロバートから聞いた「永遠の愛なんてない」という現実世界と永遠の愛を信じるアニメの世界の違いに戸惑いを感じる。出会ってすぐに恋に落ちるのではなく、食事をしたり、時間を共に過ごすことが大事だとロバートはいう。ロバートは初めジゼルのことを全く信用していなかったが、真直ぐな心を持つ彼女に次第に惹かれていく。最後は女王に捕われたロバートをジゼルが剣を持って助ける。ジゼルは現実の世界にとどまり、ロバートとモーガンと暮らし、ロバートの婚約者がアニメの世界で王子エドワードと結婚する。

この話では、アニメの世界でプリンセスが歌いながら掃除をする場面や、急に歌いだすミュージカル的な場面を実写に取り入れ、巧みにニューヨークの現実世界と調和させ、少し皮肉をこめて表現している。ディズニーはファンタジーと現実を融合させた。現実世界に降りたつたかつての古典的な夢見るプリンセスをディズニー自らが批判していると解釈することができる作品である。最後は、ジゼルは待っている姫ではなく自ら王子を助けに行く行動的な女性である。古典的な姫が現実世界に調和し、今までの考え方を改め待っているだけではだめだと気づき現実世界で生きていく。これは今までみてきたプリンセスの総結集といえる。古典と現代を織り交ぜ、ジェンダー問題を意識した考えを取り入れたディズニー社の変化を感じる。

また伊藤淑子によるとこの話は愛の不確実性を是とする現実と、愛が世界を動かす原理であるとするおとぎの国という二つの原理の融和が二組の結婚によって成し遂げられているという。ジゼルの言動は多少パロディー化しているところはあっても異端にはならず、個性的な魅力として捉えることができ計算づくしで巧妙な都市文化において、おとぎ話の原理に基づくジゼルの夢は対象的に無防備であり純粹で無垢である。ニューヨークという都市におとぎ話の動物たちは住んでいないがねずみや鳩が掃除、片づけをする。ジゼルはおとぎ話の方法で現実社会を生き延びようとした。ジゼルという架空の人物はニューヨークに溶け込み都市の風景に吸収されて異端性を失う。都市はおとぎ話を消費する。魔法の鏡、タイムリミット、ガラスの靴といった引用に対抗してニューヨークの都市的な生活が描かれている。シャワーからは絶えずお湯がでてくるし、クレジットカード一枚でドレスを買うことができる。姫を助ける王子という古典的なジェンダーを裏返しにし、おとぎ話を現代文化によって消費可能なものに書き換えおとぎ話的メタファーは都市文化に吸収され

ているが、「愛」だけは描きだされている。ロバートやナンシーにとっておとぎ話的な愛の表現は魅力的なのである⁸⁶。

夢の世界のお姫様が現代のニューヨークに放り出され、ジェンダー転換し、バツイチで子持ちの男性を助けるためにエンパイア・ステートビルに昇る姿は印象的だ。古典的な王子を待つだけであった姫は、人間界で自分が選んだ男性を助けるため、塔によじ登り自らの幸せを掴みとったのである。ディズニーはついに現実とアニメを融合させ見事にジェンダーの概念を打ち破ったのであり、『魔法にかけられて』によって自らを解放したと言える。

3. プリンセスの社会的影響と時代的変容

3-1 プリンセスの社会的影響

これまで8作品のディズニーのプリンセス作品を見てきたが、内容展開や作品の構成などについての批判的な意見も多い。では、社会的にプリンセス作品の影響はどのように行われているのか、上述した内容を踏まえつつ考察してみることにする。

今まで述べてきたように初期の作品は世界恐慌、第二次世界大戦の時期に製作され、人々に同じ気持ちを共有させる役目をした、いわば歴史の仲介者であった。人々は映画を見ることで励まされ、これまでの男女の在り方の再確認による安心感を得ていた。またディズニーはグリム童話をアメリカ化した。グリム童話の地位をディズニーは奪い、多くの人に夢を与えると同時にウォルトやその当時の男性から見た女性像を植え付ける結果になったのである。その女性像からは、女性は家庭内が生きる最大の空間であり、男性は社会という広い空間で生産(仕事)をするという性別役割を明確にするとともに、現実の不条理にも耐えてひたすら待つ身であることが幸せを掴む近道であるという、社会進出の阻害となる構図に洗脳されてきた歴史があった。それは知らず知らずのうちに女性、男性の生き方に影響しただけではなく、生まれながらの生き方の決定にも響いたことは否定できない。男性を喜ばせるために生きることが自分の安楽な生活に繋がることだと聞かされ続け、何の疑いもなく主婦業にすべてを注ぎ、夢中に家庭に生きてきた女性が高齢になってシンデレラ、白雪姫コンプレックスに陥るといふ本が1985～6年に出版され、注目を浴びた。だが、1970年代、女性が伝統的な性別役割に疑問を持ち始めていても、ディズニーに肯定的な意見を持っている人たちのほうが圧倒的に多かったのも事実である。『リトル・マーメイド』から製作部門の女性が増え、時代の流れによってジェンダーを意識した作品が出てはいるが、昔ながらの“待っていれば王子様がやってくる”という『白雪姫』、『シンデレラ』、『眠れる森の美女』は今もなお不動の地位を築いている。家父長制は男女平等と言われる社会になってもなお、深く根付いている結果であろう。ディズニーの公式サイトにはプリンセス専用のサイトがあり、親子で受けるプリンセスになるための講座(プリンセス・アカデミー)が定期的に開かれている。毎月発行のプリンセスの雑誌もある。ディズニーランドの中を歩いてみると、プリンセスの衣装を着た小さい女の子が多い。その背景にはディズニーを好む親の影響があることを指摘することができよう。

また日本でプリンセスとして認定されているのは白雪姫、シンデレラ、オーロラ姫、ベル、アリエル、ジャスミン、ムーラン、ティアナ(日本では2010年3月に公開された『プリンセスと魔法のキス』のヒロイン)である。上述したプリンセス専用雑誌『ディズニー・プリンセス』(月刊・河出書房新社)では6姫という総称が使われている。しかしグッズが展開されているのはジャスミンまでである。さらにアメリカの公式サイトではポカホンタスが公式サイトに含まれている。日本とアメリカでは認定されているプリンセスが違うことがわかる。ジャスミンまでしかグッズの展開がない理由として考えられるのは、日本人には大きな目、白い肌、エキゾチックな顔立ちなどが賛美されるからであろう。アジア人である日本人にはムーランの容貌より、シンデレラやオーロラ姫などの容姿のほうが人気がある。2008年の人気ランキングでは1位がアリエル、2位が白雪姫、3位がシンデレラとなっている⁸⁷。この三作品は男性によって幸せを得ているという側面が大きく、日本での人気の共通点として考えるべき特徴ともいえる。

ディズニーは近年、『シンデレラII』、『シンデレラIII 戻された時計の針』、『リトル・マーメイドII, III』、『ムーランII』など、城で暮らす姫が主体的に城の雑務をこなす様子などが描かれたプリンセス作品の続編を製作している。結婚することで「不幸の終わり=幸せの出発」という既存の構図を払拭し、肯定的・積極的に働く現

代の女性らしさを意図した作品を制作するものの、やはり初期作品の印象が強い。プリンセス・ストーリーには国境がなく、地球規模で展開されてきた家父長制という共通点や、王子の表れによってすべての欲求が満たされると信じ込んで、夢のような生活を設けてくれる王子を待つ女の期待が続いているため、プリンセス物語は世界各地で人気を高めているのである。

このように、プリンセス物語は極めて大きな影響を与えながら伝播してきたことが伺える。性役割を明確にし、多くの女性に男性に庇護される生き方を地球規模で広めてきた影響は測りしれない。

3-2 8人のプリンセスに見られる共通点と相違点

前述したように、ディズニー映画は1937年に白雪姫が制作されてから次々と公開されている。白雪姫からのディズニー映画と、それ以前のディズニー映画の違いとして前者はアメリカ人が見るということが前提にたっていたが、後者は必ずしもそうでないことが言える。舞台の場所にしても前者はアメリカだと特定できるが、後者は場所がはっきりしない。『白雪姫』『シンデレラ』『眠れる森の美女』はヨーロッパを舞台にしている⁸⁸。

時代が流れるにつれて、また長編になるにつれてアメリカ性は弱まってきている。舞台、ストーリーともアメリカ的、ヨーロッパ的なものからグローバルなものに変わってきた。即ち、一国主義・白人主義文化の強調によるナショナリズム鼓舞を意図としていた内容から、もはや国境を越えた異文化との出会いによる国際化の現実化と、世界市場への進出のための多文化の取り入れなどを意識し、文化商品の巨大マーケットの確保に目覚めたと指摘することができる。それは、1920年ごろからアメリカ映画全体が興行成績の半分を海外から得るようになっていたため、海外を意識した映画が作られ始めたことから確認できる。

そして、グローバル化の急変を目の当たりにする1980年代からディズニーアニメは大きく変わるのである。つまり、非西洋文化圏へのアプローチが始まったのである。『ジャングル・ブック』ではアフリカ的なものを想像させ、『ムーラン』は中国を舞台にし、始めてアジア人女性のヒロインが登場した。『ポカホンタス』は先住アメリカ人がヒロインである。また、キャラクターの動きにも違いがみられる。『白雪姫』、『シンデレラ』、『眠れる森の美女』のヒロインの動きは、クラシック・バレリーナの動きを下敷きに行っているが『リトル・マーメイド』、『美女と野獣』においてはロサンゼルス・ダンス集団のダンサーをモデルに行っている。古典バレエの様式的な規律的優雅さから、型から解放された自由な動きへシフトしている。伝統的童話ヒロインからの受動性からの変遷が分かるものとなっている⁸⁹。

ウォルトの時代（1930～1960頃）のキャラクターのアイズナー体制（1984以降）は大きく違う。述べてきたとおりウォルトの時代に作られたキャラクターは男性スタッフの女性観をひきずっている。重要な全体の編集などは男性スタッフがやり、ベタ塗りなどの単純作業は女性がやっていた。女性の視点が全く入っておらず、今日的受容コンテキストも違っていた。この時代、女は男に助けられるのが常だったのである。女性の役割ほどこの60年の間に変わったものはない。女性の役割の変化がパートナーである男性を変え、夫婦、親の在り方を変え、子どもたちにも及んでいる⁹⁰。ウォルトが原作の内容を巧みに作り変え、一般受けのする平凡なロマンスに作り変えたのは彼が大衆が好むものを知っている優れた企業家であったからである⁹¹。こうした改作は、邪悪な王妃、意地悪な継母、魔女などを強調する結果でもある。当時、従順で無力な女性の対極にいたのは、有能で積極的な女性であった。ディズニーは「強い女は悪い」という社会通念を土台に、邪な女性たちを強調して描いてきたのである⁹²。

初期3作品のヒロインはキャラクターが図式化しやすく描かれている。か弱く、おしとやかな少女が妖艶な狡知に長けた邪悪な中年女性に邪魔をされる。その間にお人好しな魔法使いが割って入りヒロインを助ける、という構図になっている。表2は初期3作品のヒロイン類型である。

表2 ディズニー・初期3作品のヒロイン類型

	ヒロイン	敵役	妖精
年齢	12～16	40～45	50
体系	スレンダー（白雪姫を除く）	やせぎす	かぼちゃ型
属性	初々しい、無垢、受動性、か弱い	妖艶、狡知、嫉妬、権力	愛情、優しさ、茶目つけ
役割	被害者、犠牲者	加害者、権力者	仲介者、助力者

出典 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』 NTT出版株式会社, 2001, 146頁。

有馬哲夫によると、これらの女性の年齢、属性、役割には生物学的、文化人類学的に見て意味があるという。ヒロインは初潮期の少女、敵役は中年期の女性で、妖精は初老期の女性を表わしている。当人にとっても原始コミュニティにとっても、初潮期の少女から女への変化は身体的、精神的に大きな変化を伴う。原始社会ではこの時期の少女は割礼や抜糸などの肉体的試練、通過儀式を受けなければならない時期であり、身体的、精神的、人類学的に危険な時期であった。同じく敵役の女性も閉経が近い時期であり身体的にも変化し、家庭やコミュニティにおいても今までと違った役割を果たさなければならない。老いに対して自分を適応させていかなければならないのである。

白雪姫において、継母は白雪姫の美しさ・若さ・姫として注目されることに嫉妬し、憎悪から姫を始末するに至るのである。権力を確保することが年老いていく自分の最後のよりどころとなることだと考えて、安全な権力確保への方法としての姫殺しも辞さない継母のものがき方がよく現れている。

妖精たちの存在はこれらの肉体的、精神的葛藤から解き放たれている。か弱き者に力を貸し、また敵役に対してさえ手荒なことはしていない。妖精は本来どちらの見方でもなくヒロインが虐げられるので助けているだけである。

このようにウォルトの時代に作られた長編3部作は単純だが、人間の原始的感情に訴える極めて巧みな人物の配置が行われている。これは原作がグリム童話であることを考えると、文化人類学に照らして理にかなっている。フェミニストは、ヒロインは男に庇護され受動的で男性にとって都合のよいように書かれていることを批判するが原作の影響が大きいといえる。グリム童話を基盤にし、アメリカの時代思潮、ウォルトら製作者たちの女性像が重ねられてこれらのヒロイン像の女性像が出来上がったのである⁹³。

『リトル・マーメイド』からヒロインの性格は大きく変わる。第二章のプリンセスは、自分の意志を持っており、受動的ではなく能動的だ。表3は8作品のプリンセスの比較表である。

姫はすべて美しく、若く、スレンダーな体をしている。またどの作品も王子がでてくるラブ・ストーリーの行方をもって内容展開する運びとなっている。初期三作品は同じような結婚というエンディングを迎えているが、後期になると結婚というはっきりした形で終わらないものが増えてくる。即ち、それまでに必ず幸せの絶頂といわれたのは結婚であったが、女性の社会進出などの時代状況も勘案し、結婚は選択でもあるという側面を残しつつ、幸せな結婚を予兆する終わり方をしている。この変化は女性の結婚への意識が変わっていることを示唆

表3 8人のプリンセス比較表

	生まれ	王子	容姿	王女の性格	結末	舞台
白雪姫	王女	王子	白肌, 少女	内向的, おしとやか	王子のキスによって目覚め, 結婚で終わる	ヨーロッパ
シンデレラ	非王女	チャームング (王子)	白肌, 金髪, 女性	自らの意見を持っている, しかし自ら動く力は弱い	ガラスの靴で証明されて王子との結婚で終わる	ヨーロッパ
オーロラ姫	王女	フィリップ (王子)	白肌, 金髪, 女性	眠っているだけ, おしとやか	王子のキスによって目覚め, 結婚で終わる	ヨーロッパ
アリエル	王女	エリック (王子)	白肌, 赤毛, 少女~女性	違う世界への憧れ, 強い意志しかし結局周りの助けにより幸せになる	王子との結婚 人間界で暮らすことになる	海の中
ベル	非王女	ビースト (王子)	白肌, 茶髪, 女性	結婚に興味はない, 多くの女性が憧れる男性像に憧れない	城で王子と結婚	
ジャスミン	王女	アラジン (一般人)	褐色, 黒髪, 女性	城での生活に不満 もっと自分にできることがしたい	結婚というはっきりした形で終わっていないが姫の父にも気に入られた	中東
ムーラン	非王女	リー・シャン (軍隊長)	黄肌, 黒髪, 女性	父に代わって戦地に向かう	結婚で終わらない たくましさ	中国
ジゼル	非王女	ロバート (弁護士)	白肌, 茶髪, 女性	古典的なおしとやかな性格 だったが変化してくる	自らのブランドを立ち上げ ロバートと幸せに暮らす	アンデルシア NY

している。いずれにしろ、結婚が最後のゴールになることで、全て丸く収まると思う単純な発想によるハッピーエンドが多くの人々の意識に支持されてきたことは確かであろう。しかし、女性の教育・社会進出が著しい現代社会に入るともはや同じ終わり方では時代遅れである現実を認識し、様々な女性に対する社会意識をも内在した作品製作が行われるようになってきているのである。

なお、初期3作品の舞台はヨーロッパであるが、後期5作品の舞台は必ずしもヨーロッパではない。性格も時代が流れるにつれ、たくましさ、精神的なタフさ、自活力などが感じられ初期3作品とは著しく異なっているのが見受けられる。そして、後期になると王子という限られた条件ではなく、魅力のある一般男性を登場させる作品へと変化している。初期では権力や能力を有した王子に姫が会い、結婚によって自分の地位を確保させるものであったが、1990年代に作られた『アラジン』は逆に男性が姫によって地位を確保するもので、他の作品も男性によって幸せになるという要素が薄れてきている側面がある。

ところで、王子もみな素晴らしい容貌をしている。ディズニーアニメに出てくる王子、姫は容姿端麗であり、外見至上主義を助長するかのような描き方になっており、美男美女が幸せになるという誤った偏見に繋がりがかねない作品が多いと指摘することができる。初期では人種主義問題を予兆するかのような実態があったが時代が流れるにつれて薄れてきてはいる。しかし全体を通してどちらかが高いポジションについており、一般の人とは違う事例であることも指摘したい。王子の現れや結婚を夢見る姫の心は子どもたちにとって夢を抱かせる存在であるが、現実的ではない。8人のプリンセスの映画を通して結果的に考えられることは、幸せの価値観や人間の生きることの意味、人との出会いを歪めてしまうことがあるということである。相手を外見や権力、財産などで判断しかねない単純なストーリーによって見た目で見人を判断してしまう恐れもある。ディズニーは世界規模で展開されている巨大なメディア媒体であり、時代や社会に与える責任や啓蒙的社会性を示唆する立場にあることを強く認識し、地球社会に健全な人間関係を生み出す内容を工夫し、人種や民族を超えた普遍的素材を持って社会的・歴史的役割を果たすことが望ましい。

3-3 プリンセス・ストーリーとジェンダー

これまで作品に含まれたジェンダー問題に言及してきたが、映画の製作された時代を無視するわけにはいかない。『白雪姫』、『シンデレラ』、『眠れる森の美女』が制作された時代において、アメリカの女性の居場所は家庭であり、理想は主婦という時代であった。ウォルトの時代に作られた映画は男性主人公に大役を与えているのが特徴的である。王子がいなければ姫の幸せはなかった。女の主人公は「いつかわたしの王子様がやってくる」と歌を歌うに過ぎず、ひたすら待ち続け、理不尽な現実を耐えて凌ぐ心優しい人が特徴であった。ディズニーはアングロサクソン系白人男性の道徳的高潔さを賛美することによってウォルトの自身の社会、家父長制を投影したのである⁹⁴。また、労働界、産業界、政府はマスコミと協力し女性が仕事に就くことを留まらせるキャンペーンを行い、このような考え方は1960年代前半まで続いた⁹⁵。観客は7人の小人が留守にした家をしっかりと守りながら、上手に家事をこなす白雪姫に安心や共鳴を覚え、自分の知恵で逃げ出すことのできないプリンセスに気付きもしなかったのである。初期3作品は、この時代の女性像を顕著に表わしていることから時代に沿って考えると仕方がないことだったといえる。しかし、ウォルトらがそれを脚色し理想とする家父長制が全面に押し出される結果となったのは批判すべきところである。

ディズニーがアニメ化したおとぎ話に向ける人々の信頼と愛情は、女性が伝統的役割に不満を示し、社会での活動が顕著になった70年代においても、おとぎ話や児童文化の研究者、フェミニズムを批判する者たちの不満よりも勢いがあった。アンケートでは多くの方がディズニー映画に親しみを持ち、自分の子どもにも見せたいと思っているという調査結果も出ている⁹⁶。ディズニーのプリンセスに、癒しや夢、安らぎ、希望などを多くの人が感じ、誰もがなりたいと願うような極めて戦略的な人物特徴を時代に合わせて作ってきたのは事実である。

1989年からの新体制により作風が変わってきているが、各章で述べてきたように問題がないわけではない。アリエルは、結局男性によってすべてを与えられているというまがいのフェミニズムであるという批判があり、ムーランも結局は家父長制への奉仕であると主張する研究者もいるようにジェンダーの問題は残っている。『美女と野獣』では女性だけでなく、男性も男性らしさという固定観念から解放されている。このあたりになると、ディズニーはフェミニズムを意識しすぎるあまり、教条主義的フェミニズムとなっている⁹⁷といえる。フェミニストの考え方にも幅があり、万人を満足させる作品を作るのは難しい。2007年の『魔法にかけられて』ではディ

ズニーがディズニー自身を解放したといえる。ディズニーはその時代その時代に合わせてプリンセスを作ってきている。本稿では取り上げなかったが、2010年3月には『プリンセスと魔法のキス』が日本で公開予定である。この作品は初めてのアフリカ系プリンセスと言われている。オバマ大統領などの活躍、人種差別に対してディズニー社が注意を払っていることがうかがい知れる。そして、今後も時代やその社会に見合ったプリンセス物語を発表するであろう。

しかしながら、これまで述べてきたようにジェンダー問題が特に多く含まれている初期の作品は最近の作品と共にまだまだ生産されているのは問題である。プリンセス物語を目にした小さな女の子はいつか王子様がくることを願い、自らの体の美しさだけに目をとられ、自律性を失う恐れがある。歳をとって自分には何も残っていないと気付くのは危険である。ある程度の夢や憧れは子どものころには必要なはずだが自律性を失うような物語ではあってはならない。これからの時代、自ら何が問題でどう生きるか、幸せをつかみ自律的な人生を送るのは自分の手にかかっているのである。白雪姫コンプレックスに陥らないためにも、プリンセス童話を消費するには注意が必要であることは確かである。

おわりに

以上、ディズニープリンセスの与えた社会的影響、時代背景などについて概括してきたが、ディズニーが人々の心を捉えてきたのはなぜなのであろう。なぜ、数々の問題があるとされながらも70年も前に作られた『白雪姫』、『シンデレラ』、『眠りの森の美女』は人気が続くことなく、不動の地位を築いているのであろうか。

プリンセス物語は孤独な人間、癒しを求める多くの人にとって受け入れられてきたことを指摘することができよう。平野順也は、ディズニー文化は現実社会からの逃避として消費されている可能性について言及している。また自己の倫理観や価値観を十分に人に伝えることができず曖昧な状態を無視し、理想的な観念を体現する<記号>を崇拜してはならず、ディズニー文化の消費によってではなく我々が自らの手で現実と理想の差異を縮めなくてはならない⁹⁸と述べている。平野純也は、ディズニーランドのアトラクション、イツ・ア・スモール・ワールドについて、多くの国が世界には存在するが、世界は小さく、仲良しであるというようなメッセージを単純化して伝えることについての危険性について指摘した。子どもたちには、大人の手によって、現存する社会問題（人種差別、性的差別、戦争など）を伝えなくてはいけない。

ディズニーのプリンセスがここまで影響力を持って広まったのは、メディアとしてのディズニー媒体の大きさはもとより、それに賛同する我々の影響も大きい。社会で生きる上で感じる人々の孤独や不安感はディズニーの世界に浸ることにより、安心感や癒しを得て解決されてきた一面もある。ディズニープリンセスの広まりは、目標を失っている人が多い世の中で若い女性に夢を与えたと言えるが、非現実的な世界を植え付け、女性だけではなく、男性も常に勇敢で権力がなくてはならないというようなジェンダー概念を作る要因の一部となってきた。そして、性別役割がはっきりした社会に浸ることで安心感を得ていたと考えられる。

夢物語を子どもにどこまで与えるべきなのか、どのような映画がこれからのプリンセス映画に作られるべきなのか。現代社会では、すでに固定的な性別役割は薄れつつあり、「男は仕事、女は家庭」というジェンダー役割は年々薄まってきている。それにも関わらず、社会通念上は相変わらず女性の本性は母性的であるとされ、細やかな気配りや優しさが「女らしさ」であり保育や看護、介護などの分野で女性の特性を発揮することが期待され、外で働いていても家庭にあっては家事労働を担うことが当然であるというような考え方も未だに少ないとは言えない。メディアの描く女性像は、同じ図式に描かれ、結婚しない女性や働く女性、自立を夢見る女性など現実に多くいる女性のライフモデルをうまく提供できていない⁹⁹といえる。本稿で取り上げてきたディズニープリンセスも、結婚または結婚を示唆させるような終わり方をしている。考えてみると、時代に合わせて少しずつ微調整を行ってきたとはいえ、ジェンダーバイアスを確固として残してきたのは否定できない。それはある意味で強いディズニー・プリンセス物語を通して女性のあり方を明確にし、強烈的な影響力を有するメディア媒体や広告効果を通してディズニーが夢見る受身的で従順かつ若くて美しい、言い換えれば、強く権力を有する男性のために用意される不老で都合のよい女性のあり方を示唆しながら、家庭的な女性を追い求め続けたウォルトを含む男性スタッフらの願望ないし欲求の現れであり、女性の社会的進出や自立を拒んできた社会概念までを

コントロールしてきた政治的役割についても批判すべきところが多々ある。

ディズニーは今後、バランスの取れた両性平等社会への動きを認識し、新しい男性、女性の在り方、一般人の生き様などを内在した映画作りの時代的課題も考えなければならない。森野聡子は「我々の前で起こる現実にはメディアに基づいて頭で再構築されたものであり、メディアが私たちの主体形成にどのような影響を与えているかを意識化しこれまでのジェンダー・ステレオタイプや固定的な性別役割に囚われない、新しい生き方を作り出す場としてメディアを積極的に活用していく」¹⁰⁰ 必要について言及している。ディズニーのような巨大なメディア媒体は世界各地へ勢いよく広まり、独自のディズニー文化を形成している。それほど社会的影響力も大きいほど、彼らが生み出す映画の社会的・歴史的・教育的責任についても強く認識しなければならない。未来を背負う子どもたちによって明日の社会が存在するのである。子どもの生きる未来社会にはより科学的発展が進む社会であり、ますます地球全体に貢献できるメディアの価値観や良心を考えなければならない。性差はもちろん、様々な人種差別や階級による権力志向などをいとも簡単に夢見る子どもらよりも、もっと健全な国際化社会の在り方に提言ができる教育的本質も伴うべきだということを忘れてはならない。それが社会に影響する立場の役割である。

世界的にその影響力を有するディズニー社だからこそ、今後は社会の健全なあり方に貢献するためにも、今後、男女の性差や外見至上主義、権力側の人物優先などの展開を改め、男女ともに主体的に生きる糧となるような映画制作に取り組んでほしいものである。主体的に生きる糧を得る場、新しい生き方を提供する場としてディズニー映画が果たす役割が大きいことは、今までのプリンセス映画が世界規模で展開され、各地で不動の人気を得ていることから簡単に推察することができる。

今もなおおだかりを見せている古典的なディズニープリンセスの問題点を踏まえつつ、今後はより人権的な側面からの多様性・多文化社会を意識した人道的人間性をも取り入れた作品の台頭を期待してやまない。

【参考文献・資料・サイト】

- ・有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001。
- ・若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003。
- ・マーク・エリオット『闇の王子ディズニー』古賀林幸訳, 1994。
- ・野口芳子『ジェンダー学を学ぶ人のために』, 世界思想社, 2000。
- ・ディズニー映画公式サイト <http://home.disney.co.jp/movies/>
- ・ディズニー公式サイト <http://disney.go.com/>
- ・ディズニープリンセス公式サイト <http://www.disney.co.jp/princess/>
- ・ウォルト・ディズニー社年次報告書 <http://disney.go.com/investors/annual>
- ・日本歴史大辞典編集委員会編『日本史年表』, 河出書房新社, 1997。
- ・Box Office Mojo <http://www.boxofficemojo.com/movies/>
- ・<http://www.the-numbers.com/>
- ・ボブ・トマス『ウォルト・ディズニー』講談社, 1995。
- ・ニール・ケイブラー『創造の狂気 ウォルト・ディズニー』中谷和男訳 ダイアモンド社, 2007。
- ・有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007。
- ・テオドル・ザイフェルト『おとぎ話にみる死と再生』入江良平訳, 新曜社, 1989。
- ・グリム兄弟『初版 グリム童話2』吉原高志 吉原泰子訳, 白水社, 1997。
- ・グリム兄弟『完訳 グリム童話1』金田鬼一訳, 岩波文庫, 1979。
- ・グリム兄弟『完訳 グリム童話2』金田鬼一訳, 岩波文庫, 1979。
- ・エリッサ・メラメド『白雪姫コンプレックス』片岡しのぶ訳, 晶文社, 1986。
- ・マドンナ・コンベンシュラグ『眠れる森の美女にさよならのキスを一メールヘンと女性の社会神話』野口啓子, 野田隆, 橋本美和子訳, 柏書房, 1996。
- ・コレット・ダウリング『シンデレラ・コンプレックス』柳瀬尚紀訳, 三笠書房, 1985。
- ・アンジェラ・カーター『シンデレラあるいは母親の霊魂』富士川義之 兼武道子訳, 筑摩書房, 2000。

- ・藤岡糸子『シンデレラの子どもたち 現代おとぎ話におけるヒロイン像の変遷』阿吽社, 1994。
- ・Laura Sells, Where Do the Mermaid Stand? In from mouse to Mermaid
- ・シモーヌド・ボーヴォワール『「第二の性」を原文で読みなおす会訳「第二の性」』新潮文庫, 2001。
- ・ブルーノ・ベッテルハイム『昔話の魔力』波多野完治・乾侑美子訳, 評論社, 1978。
- ・有馬哲夫『ディズニー千年王国の始まり メディア制覇の野望』NTT出版, 2001。
- ・ハンス・クリスチャン・アンデルセン『アンデルセン童話集』大畑末吉訳, 国土社, 2005。
- ・ポーモン夫人『美女と野獣』鈴木豊訳, 角川文庫, 1992。
- ・ケイト・D・ウィギン・ノラ・A・スミス編『アラビアンナイト』坂井晴彦訳, 福音館書店, 2001。
- ・バートン版『千夜一夜物語』大場正史訳 河出書房新社, 1972。
- ・藤森かよこ『ディズニー・アニメーションとフェミニズムの受容／専有—「ムーラン」における女戦士の表象をめぐって—』『桃山学院大学総合研究所研究叢書』第15号, 2001。
- ・伊藤淑子『二つの結婚行進曲とおとぎ話の言説』大正大学研究紀要, 第九十四輯
http://www.tais.ac.jp/press/kiyou/kiyou94/94-y_ito.pdf
- ・DVD『白雪姫』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 2006。
- ・DVD『シンデレラ』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 2006。
- ・VHS『眠れる森の美女』ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメント, 2003。
- ・DVD『リトル・マーメイド』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 2000。
- ・DVD『美女と野獣 スペシャル・リミテッド・エディション』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 2002。
- ・DVD『アラジン』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 2004。
- ・DVD『ムーラン』ブエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント, 1999。
- ・DVD『魔法にかけられて』ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメント, 2008。
- ・平野順也 消費社会と崇拝される「二次的審級」—ディズニー精神の分析を中心に—
Kyushu Communication Studies, Vol. 5, 2007。
- ・ラクヴァ, C. (2002)『ミッキー・マウス—ディズニーとドイツ—』柴田陽弘, 眞岩啓子訳, 現代思潮新社, 1992
- ・ランキングサイト, ポトラ http://rn.potora.jp/ac/description/view/_/iri/1005792
- ・Jill P May, Walt disney's Interpretation of Children literature, *Language arts* Vol.58, April, 1981.
- ・Wise, C., Notes from the Aladdin industry: Or, Middle East folklore in the era of multinational capitalism. In B. Ayres (Ed.), *The emperor's old groove*, 2003, New York: Peter Lang.
- ・Ma, S. Mulan Disney, It's like, re-orient: Consuming China and animating teen dreams. In B. Ayres (Ed.), *The emperor's old groove* New York: Peter lang.
- ・森野聡子 「メディアが作る女性」 <http://www.ia.inf.shizuoka.ac.jp/~smorino/media2.html>

注

- 1 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 20頁。
- 2 ニール・ケイブラー『創造の狂気 ウォルト・ディズニー』中谷和男訳, ダイアモンド社, 2007, VIII頁。
- 3 マーク・エリオット『闇の王子ディズニー』古賀林幸訳, 1994, 232頁参照。
- 4 前掲, IV頁。
- 5 同上, II~VI頁参照。
- 6 同上, V頁。
- 7 平野順也「消費社会と崇拝される「二次的審級」—ディズニー精神の分析を中心に—」【Kyushu Communication Studies】
Vol. 5, 2007, 22~43頁参照。
- 8 若桑みどり『お姫様とジェンダー』ちくま新書, 2003, 41頁参照。
- 9 同上, 42頁参照。
- 10 上掲, 44~45頁。
- 11 上掲, 46頁参照。

- 12 上掲, 67頁。
- 13 野口芳子『国家体制と異文化受容』『ジェンダー学を学ぶ人のために』世界思想社, 2000, 239～252頁参照。
- 14 若桑みどり『お姫様とジェンダー』ちくま新書, 2003, 67頁。
- 15 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 237頁参照。
- 16 若桑みどり『お姫様とジェンダー』2003, 70頁。
- 17 上掲, 67～68頁。
- 18 マーク・エリオット『闇の王子ディズニー』古賀林幸訳 1994, 174頁。
- 19 ニール・ケイブラー『創造の狂気 ウォルト・ディズニー』中谷和男訳, ダイアモンド社, 2007, 256頁。
- 20 上掲, 224頁。
- 21 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 111頁。
- 22 ニール・ケイブラー『創造の狂気 ウォルト・ディズニー』中谷和男訳, ダイアモンド社, 2007, 257頁参照。
- 23 上掲, 256頁。
- 24 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 208頁。
- 25 グリム兄弟『初版グリム童話2』吉原高志, 吉原泰子訳, 白水社, 1997, 132～133頁参照。
- 26 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 20頁。
- 27 上掲, 30頁。
- 28 前掲, 147～148頁参照。
- 29 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 25頁。
- 30 上掲, 37頁。
- 31 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 152頁。
- 32 若桑みどり『お姫様とジェンダー』2003, 83～92頁。
- 33 同上, 93頁。
- 34 エリッサ・メラメド『白雪姫コンプレックス』片岡しのぶ訳, 晶文社, 1986, 10頁。
- 35 同上, 12頁。
- 36 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 96頁。
- 37 同上, 97頁。
- 38 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 99～100頁参照。
- 39 同上, 103頁。
- 40 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社 2001, 158頁。
- 41 同上, 160頁参照。
- 42 同上, 174頁。
- 43 当時, 神戸で女学校を通っていた今年86歳を迎えたM氏と, 山口県立大学で国際政治学を担っている井竿富雄先生のご教示に謝意を記しておく。
- 44 前掲, 『ディズニーとはなにか』, 119頁。
- 45 同上, 121頁。
- 46 同上125頁。
- 47 同上110頁。
- 48 グリム兄弟『完訳 グリム童話1』金田鬼一訳, 岩波文庫, 1979, 240頁。
- 49 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 87頁。
- 50 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 105頁。
- 51 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 57頁。
- 52 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 119～127頁。
- 53 マドンナ・コンベンシュラーグ『眠れる森の美女にさよならのキスをーメルヘンと女性の社会神話』野口啓子, 野田隆, 橋本美和子訳, 柏書房, 1996, 94～133頁。
- 54 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社 2001, 174～176頁。
- 55 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 137頁。

- 56 神と人間の中間の半神半人の階級, 予言の能力によって神格を得ていた。グリム兄弟『完訳 グリム童話 2』金田鬼一訳, 岩波文庫, 1979, 115頁。
- 57 同上, 108～115頁参照。
- 58 ボブ・トマス『ウォルト・ディズニー』講談社, 1995, 307頁参照。
- 59 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 144～166頁。
- 60 シモーヌド・ボーヴォワール『第二の性』, 「第二の性」を原文で読み直す会訳, 新潮文庫, 2001。
- 61 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 150頁。
- 62 マドンナ・コンベンシュラゲ『眠れる森の美女にさよならのキスを—メルヘンと女性の社会神話』野口啓子, 野田隆, 橋本美和子訳, 柏書房, 1996, 12～14頁。
- 63 ブルーノ・ベッテルハイム『昔話の魔力』, 波多野完治, 乾侑美子訳, 評論社, 1978, 305頁。
- 64 有馬哲夫『ディズニー千年王国の始まり メディア制覇の野望』NTT出版, 2001, 20頁。
- 65 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 142～123頁。
- 66 同上182頁。
- 67 前掲180頁。
- 68 ハンス・クリスチャン・アンデルセン『アンデルセン童話集』大畑末吉訳, 国土社, 2005, 40頁。
- 69 ハンス・クリスチャン・アンデルセン『アンデルセン童話集』大畑末吉訳, 国土社, 2005, 64頁。
- 70 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 155頁。
- 71 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 181～182頁。
- 72 Laura Sells, Where Do the Mermaid Stand? In from mouse to Mermaid, 1995.
- 73 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 190～193頁。
- 74 藤森かよこ 論文『ディズニー・アニメーションとフェミニズムの受容／専有—「ムーラン」における女戦士の表象をめぐって』『桃山学院大学総合研究所研究叢書』15抜刷 2001。
- 75 ボーモン夫人『美女と野獣』鈴木豊訳, 角川文庫, 1992, 12頁。
- 76 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 208頁。
- 77 同上, 202頁。
- 78 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 183頁。
- 79 有馬哲夫『ディズニーの魔法』新潮社, 2007, 200頁。
- 80 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 20頁。
- 81 ケイト・D・ウィギン・ノラ・A・スミス編『アラビアンナイト』坂井晴彦訳, 福音館書店, 2001, 166～333頁参照。
- 82 藤森かよこ「ディズニー・アニメーションとフェミニズムの受容／専有—「ムーラン」における女戦士の表象をめぐって」『桃山学院大学総合研究所研究叢書』15, 2001参照。
- 83 同上。
- 84 同上参照。
- 85 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 196～201頁。
- 86 伊藤淑子「二つの結婚行進曲とおとぎ話の言説」『大正大学研究紀要』第九十四輯, 2009. http://www.tais.ac.jp/related/ex_org/publishing/pdf_periodical/k94/94-y_ito.pdf
- 87 ランキングサイト, ポトラ参照。 http://m.potora.jp/ac/description/view/_/iri/1005792
- 88 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 37～39頁。
- 89 伊藤淑子「二つの結婚行進曲とおとぎ話の言説」『大正大学研究紀要』第九十四輯。
http://www.tais.ac.jp/press/kiyou/kiyou94/94-y_ito.pdf
- 90 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 144頁。
- 91 同上, 42頁
- 92 同上, 47頁。
- 93 前掲, 147頁。
- 94 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房, 2003, 107頁。
- 95 藤岡糸子『シンデレラの子どもたち 現代おとぎ話におけるヒロイン像の変遷』阿吽社, 1994, 44～46頁。

- 96 Jill P May, Walt disney's Interpretation of Children literature, Language arts58, April, 1981, pp.466 ~ 467.
- 97 有馬哲夫『ディズニーとはなにか』NTT出版株式会社, 2001, 203頁参照。
- 98 平野順也 消費社会と崇拜される「二次的審級」—ディズニー精神の分析を中心に—
Kyushu Communication Studies, Vol. 5, 2007, 37 ~ 39頁参照。
- 99 メディアがつくる「女性」森野聡子 <http://www.ia.inf.shizuoka.ac.jp/~smorino/media2.html>
- 100 同上。

Thinking about the Princess Movies of Disney

Sookyung YI* and Satomi TAKAHASHI**

Asian Languages and Asian Cultures

Abstract

Nowadays that a sphere of daily life has become wider with a high informational and communicational technology, Disney movies have also remarkably spread in the world. Especially recent Disney princesses have been popular all over the world since the era of Snow White that was shown in 1937 with major repercussions. Moreover, how they draw the princesses has been changed as women's going into society and the society itself has also changed. A passive princess that is obedient and endures a hard life has changed to a positive princess that tries to get her own happiness. And princesses who are mostly White women have changed to the ones who are Chinese or the Middle Eastern. That shows how Disney makes products that represent multi-cultural society that is connected to the movements of the human races in the world.

The present writer has had a question about Disney princesses which have spread as the object of the children's adoration in the world, about its influence and position in the society, and about the successful story the those princesses offer to children or problems made by this. Even the present time when women can advance into the society more than ever, the story depended on others, such as "If you wish, the prince will come," has still been made. Therefore, the biggest successful goal of women's lives would still be marriage with the prince, and children in the world would simply accept a market strategy which brainwashes people that the position of women in a society got higher by the marriage or the power of prince can let their dreams come true. In other words, the composition that women shift the responsibility of their lives onto the prince's way of life has hardly changed for this past 70 years.

This paper comparatively investigates the aspect of beautiful ladies meeting the princes who have the power or ability and seeking their happiness, and seven traditional Disney princesses and one recent princess are chosen in order to study how those princesses are presented and how they have affected with the changes in the society. In addition, the author considers the princesses' representations from multi perspectives such as how the gender bias is formed, whether all men should be brave and powerful, and the doctrine of the appearance supreme, exclusive human rights issues, and enters into social responsibility of animation movie industry that brings sound social functions.

Key words: Princess Story of Disney Animation

* Department of Tokyo Gakugei University, Humanities and Social Sciences

** Department of A graduate of Tokyo Gakugei University in 2010