

「白雪姫」の心理的イメージに及ぼすグリム版あるいは ディズニー版の影響

大野木 裕明
仁愛大学人間生活学部

Impact from the Disney version and/or the Grimm version on the psychological images of “Snow White”

Hiroaki OHNOGI
Faculty of Human Life, Jin-ai University

昔話「白雪姫」を知っている人は多いが、そのあらすじに関する知識やイメージは人さまざまである。幼児教育系・心理系大学生 173 名に質問紙調査を行い、主として以下の結果を得た。(1) あらすじを「知っている」「だいたい知っている」とする回答の合計は 94.3% であった。(2) 白雪姫の殺害方法及びお妃の死に方に関する知識は、グリム版よりもディズニー版の知識を持つ者の方が多かった。(3) SD 法による白雪姫とお妃のイメージはヒロイン（善玉）対ヒール（悪玉）となって対照的であった。(4) 白雪姫が殺されそうになった年齢の回答は、平均値 14.03 歳、最頻値は 15 歳、回答百分率でみると 15 歳（19.6%）、16 歳（17.8%）、14 歳（14.1%）と続き 3 つの合計で 51.5%、グリム版に記載された 7 歳と回答した者はわずかに 4.9% であった。

キーワード：昔話 白雪姫 ディズニー グリム
Key words: folktales, Snow White, Disney, Grimm

1. 問題と目的

昔話「白雪姫」は、グリム兄弟による採集とその出版化を契機として広く世界的に知られるようになった。ただ、1812 年の初版以降、登場人物の設定や物語のあらすじには内容的な改変がある。このことは多くのグリム研究者が指摘していて（野村，1988）、我が国でも小澤（1985/1999）がグリム初版から第 7 版（1857 年最終版）に至る「白雪姫」の改訂箇所具体的な対照表を作成している。

この種のあらすじやキャラクター設定の改変は、流布している今日の絵本や VTR・DVD の中にも見出すことができる（有馬，2003；大野木，2015b）。一例を挙げると、ディズニー版では母親（お妃）は魔女という設定になっている。そして、白雪姫のストーリーに関して、今日では特にディズニー版の影響が大きいとしている（有馬，2003）。

それでは、なぜキャラクター設定やあらすじが変化してきたのだろうか。これにはいくつかの大きな理由

があり、その指摘もされている。小澤（1985/1999）と有馬（2003）は、グリム版には当時から「残酷だから」などといった批判があったと解説している。

「白雪姫」に関するこの種の教育的配慮の考えは、今日の大学生にもみられる（大野木，2014）。また、他の昔話においても例えば「3 匹の子ぶた」に同様の配慮が見られる（福沢・小野瀬・石隈，1992；小野瀬・石隈・福沢，1993；石隈・福沢・小野瀬，1994）。

「白雪姫」はよく知られた昔話であり、あらすじも広く知られている。しかしながら、今日いったいどれぐらいの人が「白雪姫」の話を知っているのか、どんなあらすじとして親しんでいるのかに関する意識・実態調査をした心理学的な研究はほとんど見られない。そこで、本研究では、このことについて明らかにしていく。具体的には 2 つの点について調べる。

目的 1：以下の 8 つの質問に対する回答を求めることによって、「白雪姫」のあらすじを知っているかどうか、どのような話として知っているかの実態を明らかにする。

目的2：登場人物「白雪姫」「お妃」に関して読者・視聴者が持つ心の中のイメージを把握する。すなわちSD法によって、白雪姫イメージとお妃（王妃）イメージを調べる。

2. 方法

2-1. 調査協力者

福井県内のA大学2学部の幼児教育系・心理系大学生173名（男性25名、女性148名）である。回答者の平均年齢は19.37 ± 1.89歳であった。

2-2. 調査時期と手続

2012年12月と2013年5月に、前期・後期それぞれの心理学関係の授業時間の集団に対して、目的1から目的2の順に記載した質問用紙を個別配布し、無記名による回答を求めた。

2-3. 調査内容

2-3-1. 目的1：「白雪姫」のあらすじに関する8項目の質問内容。

質問1：「あなたは『白雪姫』のあらすじを知っていますか」。回答は「知っている」「だいたい知っている」「知らない」の3肢択一法である。これによって知っている者の百分率を把握し、さらに以後の集計対象を特定する。

質問2：「娘に「白雪姫」という名前が付いた理由は何ですか」（3肢択一法）。グリム版のあらすじでは、実母が雪の降る日に、白い（肌で）赤い（唇あるいは頬で、版によって異なる）黒い（髪あるいは瞳の、版によって異なる）子どもの誕生を願い、実際にもそのような容姿の女の子が生まれた。名前には母親の願いが込められて、白雪姫と名付けられた。このようなあらすじである。選択肢は「雪のように白い肌だったから」、「雪の日に生まれたから」、「お妃が、子どもが欲しいと願ったのが雪の日だったから」の3肢択一法である。

質問3：「白雪姫が、お妃によって殺されそうになったのは何歳ですか」。回答には、その年齢そのものを直接に数字で記入するように求めた。グリム版では1812年初版から最終第7版まで一貫して7歳という設定であり（小澤, 1985/1999）、ディズニー版では年

齢は明らかにされていない。

質問4：「7人のこびとの名前は、お話にありましたか」。回答の選択肢は「名前があった」「名前がなかった」の2肢択一法である。グリム版ではこびとの名前は出てこないが、ディズニー版では題目そのものが「白雪姫と7人のこびと」であり名前も自己紹介の場面もある（有馬, 2003）。そもそも呼称は親疎・好嫌などの対人関係をあらわす手がかりなので（大野木, 2015a）、白雪姫とこびとの相互の親しい対人認知の状態を示す重要なヒントになる。そこで、「名前がある」と記憶し回答した者は、白雪姫がこびとを名前で呼ぶような対人関係であるとみているので、これはかなりディズニー版の影響を受けていると推察されよう。

質問5から質問7までは、お妃が白雪姫を3回にわたって殺そうとすることの質問である。「はい」、「はっきりしない」、「いいえ」の3肢択一である。グリム版では殺害の試みが3たび繰り返されるが、ディズニー版では第3回目の毒りんごによる殺害だけであり、第1回目と第2回目の殺害場面はない。

質問8：「お妃はどんな風にして死にましたか」。2肢択一法。選択肢は、「熱い鉄の靴をはかされて、踊り続けて死んだ」、「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた」である。グリム版ではお妃は熱く焼かれた鉄の靴を履かされて踊り続けて死ぬのであるが、ディズニー版では森の仲間や7人のこびとたちに追い詰められて崖から落ちて自死する結末である。

2-3-2. 目的2：白雪姫とお妃のイメージの把握

以下の28項目（後述）について、Osgoodら（1957）のSD法（5件法）による評定を求める。評定の項目に関しては、白雪姫に関する先行研究が見当たらなかったため、大橋・三輪・平林・長戸（1974）、堀（1979）、大野木（1983；2010；2013）、宮沢（1989）で使用、あるいは井上・小林（1985）でリストアップされた形容詞対から選んだ。

手続としては、形容詞対を記載した用紙を配布して次の教示をした。「白雪姫とお妃は、どんな感じの人ですか。それぞれの人物のイメージに近い箇所を選んで、丸印を付けてください」。

3. 目的1の結果

3-1. 質問1：あなたは「白雪姫」のあらすじを知っていますか。(3肢択一法)

回答は表1の通りであった。「知っている」「だいたい知っている」の合計は94.3%であり、ほとんどの人が知っている方向に回答した結果となった。

以下、「知らない」(5.6%)と回答した人を除いた163名の回答に限定して、結果をまとめる。

表1 白雪姫のあらすじ

知っている	48.6 %
だいたい知っている	45.7 %
知らない	5.6 %

n = 173

3-2. 質問2：娘に「白雪姫」という名前が付いた理由は何ですか。(3肢択一法)

表2に示すように、白雪姫と名前が付いた理由は、「雪のように白い肌だったから」が90.8%であり、この回答がもっとも多かった。他の2つはいずれも10%未満であった。

3-3. 質問3：白雪姫が、お妃によって殺されそうになったのは何歳ですか。

図1に示すように、範囲は5歳から23歳であり、最頻値は15歳であった。平均年齢を算出すると、14.03 ± 3.19歳であった。百分率の高い年齢から順に15歳(19.6%)、16歳(17.8%)、14歳(14.1%)となり、この3つの合計で51.5%であった。これは現在の日本においてはほぼ中学生期にあたる。その他の数値であるが、12歳が12.9%であり、これは現在の小学校卒業の頃と推測したのかも知れない。同様に、18歳が9.2%という数値は、現在の高校卒業程度とみたのかもしれない。いずれにせよ、グリム版に記載

表2 白雪姫と名前が付いた理由

雪のように白い肌だったから	90.8 %
雪の日に生まれたから	6.7 %
お妃が、子どもが欲しいと願ったのが雪の日だったから	2.5 %

n = 163

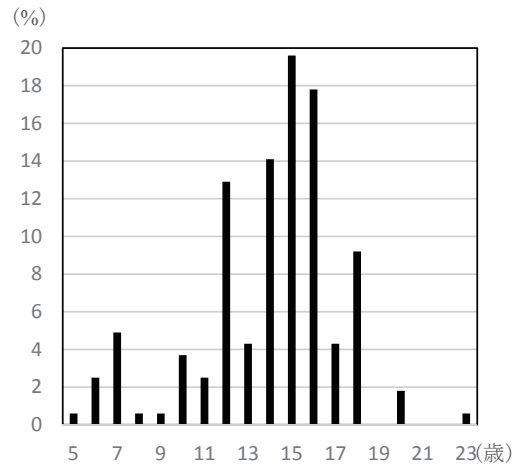


図1 白雪姫が殺されそうになった年齢

された7歳という回答をした者は4.9%に過ぎなかった。

3-4. 質問4：7人のこびとの名前は、お話にありましたか。(2肢択一法)

選択肢は「名前があった」「名前がなかった」の2肢択一であった。結果は表3に示されている。「名前があった」と「名前がなかった」の百分率はほぼ同程度であり、有無の回答の出現率は有意ではなかった($x^2=1.04, df=1, ns$)。回答者の半数ほどは、それぞれグリム版とディズニー版の「白雪姫」イメージを持っていると推察できよう。

表3 7人のこびとの名前

名前があった	54.0 %
名前がなかった	46.0 %

n = 173

3-5. 質問5：お妃が白雪姫を殺そうとした手段は、「飾りひもで締め付ける方法」ですか。(3肢択一法)

表4に示すように、一番多い回答は「いいえ」であり全体の83.4%を占めた。「はっきりしない」は11.0%、「はい」は5.5%であった。「いいえ」回答はディズニー版に沿っており、「はい」回答はグリム版に沿

ていることから判断すると、ディズニー版のあらすじに近い回答がかなり多かったと考えられよう。

表4 飾りひもで殺害

いいえ	83.4	%
はっきりしない	11.0	%
はい	5.5	%

3-6. 質問6:お妃が白雪姫を殺そうとした手段は、「毒の付いたクシを、髪に刺す方法」ですか。(3肢択一法)

表5に示すように、一番多かった回答は「いいえ」の85.3%であった。「はい」は8.0%、「はっきりしない」は6.7%であった。上の質問と同様であるが、「いいえ」回答はディズニー版に、「はい」回答はグリム版に沿っていると考え、グリム版よりもディズニー版のあらすじに近い回答が多かったと言えよう。

表5 毒の付いたクシで殺害

いいえ	85.3	%
はい	8.0	%
はっきりしない	6.7	%

3-7. 質問7:お妃が白雪姫を殺そうとした手段は、「毒りんごを食べさせる方法」ですか。(3肢選択法)

第3回目の殺害の試みであるが、表6に示すように最も多い回答は「はい」の99.4%であった。「はっきりしない」の回答は0.6%、「いいえ」回答は0.0%であり、これら2つを合わせても1%未満であった。毒りんごによる殺害の試みはほぼ全員によく知られていたといえよう。

表6 毒りんごで殺害

はい	99.4	%
はっきりしない	0.6	%
いいえ	0.0	%

3-8. 質問8:お妃はどんな風にして死にましたか。(2肢択一法)

あらすじの結末の箇所である。結果は、「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた。」が70.6%、「熱い鉄の靴をはかされて、踊り続けて死んだ。」が29.4%の回答結果であり、両者の回答の出現率には有意な偏りがあった($x^2=27.54, df=1, p<0.01$)。すなわち、ディズニー版に沿った回答「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた。」の方が多かった。

3-9. ディズニー版の影響の確認—質問4に対する質問5から質問8のクロス集計—

質問4は7人のこびとの名前の有無に関する質問である。グリム版の話においては、こびとの名前は出てこない。そこで、この質問4に対して「はい」と回答した者をさしあたってはディズニー版、「いいえ」と回答した者をグリム版の影響下にある回答者と見なし、質問4(こびとの名前)と殺害方法に関する質問5(飾りひも)の間の2重クロス集計を行った。しかしながら統計的には有意にはならなかった($x^2=1.56, df=2, ns$)。同様にして、質問4(こびとの名前)と質問6(毒の付いたクシ)の間の2重クロス集計を行ったが、こちらも統計的には有意にはならなかった($x^2=0.44, df=2, ns$)。さらに、質問4(こびとの名前)と質問8(まま母お妃の死に方)との間の2重クロス集計もまた、統計的には有意ではなかった(表7, $x^2=0.51, df=1, ns$)。

表7 質問4と質問8のクロス集計(人数)

お妃の死に方	こびとの名前		合計
	無し	有り	
熱い鉄の靴 崖から落下	20 55	28 60	48 115
	75	88	163

以上のことから得られる結果は次のようになる。こびとの名前があるという回答(質問4)は、飾りひもによる殺害の有無(質問5)、毒の付いたクシによる殺害の有無(質問6)、お妃の死に方(質問8)との連関が認められなかった。したがって、ディズニー版の知識からかなり多く影響を受けているものの、こびとの名前の有無の知識と白雪姫殺害の方法の知識の関係については必ずしも一貫してディズニー版に依拠した知識であるとまでは認められなかった。

3-10. 3つの殺害方法の関係—質問5から質問7のクロス集計—

白雪姫に関する3つの殺害方法の関連性について分析した。質問5(飾りひもによる殺害方法)と質問6(毒の付いたクシによる殺害方法)の2重クロス集計をすると、ディズニー版のあらすじに沿う「いいえ」(質問5)「いいえ」(質問6)のセルの回答率は77.3%(126/163名)であった。他方、グリム版の

記述に沿う方法の「はい」(質問5)「はい」(質問6)のセル回答は4.9%(8/163名)に過ぎなかった。

さらに質問7(毒りんごによる殺害方法)にも「はい」と回答する「はい」(質問5)「はい」(質問6)「はい」(質問7)の3重クロス集計のセル回答(3つの方法をすべて使ったグリム版)はわずかに4.3%(7/163名)であり、他方でディズニー版に準ずる「いいえ」(質問5)「いいえ」(質問6)「はい」(質問7)の3重クロス・セル回答は2重クロスの結果と変わらず77.3%であった。これ以外の3重クロス総計は

18.4%(30/163名)であった。すなわち、お妃が白雪姫を殺害しようとした3つの方法に関しては、かなりの一貫性を持ってディズニー版の内容と同一の知識を持っていることを示す結果となった。

4. 目的2の結果

4-1. 得点化と登場人物の概観

表9の左から右の形容詞対の方向に、「非常に」を5点、「やや」を4点、「どちらともいえない」を3点、「や

表8 3回の殺害方法に関する知識の3重クロス集計(百分率)

	飾りひも	毒の付いたクシ	毒りんご	3重クロス・セル
ディズニー版対応:	「いいえ」	「いいえ」	「はい」	77.3%
グリム版対応:	「はい」	「はい」	「はい」	4.3%
上記以外(7セル合計)				18.4%

全体 $n = 163$, セルを抜粋した要約

表9 登場人物に関するSD法得点の平均値(標準偏差)と群差

形容詞対	白雪姫	お妃	t値
1 感じのよい-感じのわるい	4.53 (0.76) >	1.63 (1.14)	$t = 23.45^{**}$
2 人なつっこい-近づきたい	4.34 (0.82) >	1.58 (1.01)	$t = 23.92^{**}$
3 人のよい-人のわるい	4.48 (0.75) >	1.62 (1.01)	$t = 25.20^{**}$
4 親しみやすい-親しみにくい	4.38 (0.79) >	1.71 (1.12)	$t = 22.02^{**}$
5 親切ない-いじわるな	4.34 (0.88) >	1.57 (1.11)	$t = 21.77^{**}$
6 責任感の強い-無責任な	3.44 (0.87) >	2.46 (1.10)	$t = 7.70^{**}$
7 慎重な-軽率な	2.62 (1.01) <	3.01 (1.36)	$t = -2.63^{**}$
8 重厚な-軽薄な	3.31 (0.95) >	2.51 (1.21)	$t = 5.77^{**}$
9 分別のある-分別のない	3.26 (0.99) >	2.40 (1.21)	$t = 6.39^{**}$
10 意欲的な-無気力な	3.94 (0.89) >	3.59 (1.21)	$t = 3.14^{**}$
11 社交的な-非社交的な	4.23 (0.97) >	2.64 (1.17)	$t = 13.00^{**}$
12 積極的な-消極的な	3.96 (0.93) >	3.90 (1.21)	$t < 1 \text{ ns}$
13 恥知らずの-恥ずかしがりの	2.88 (0.85) <	3.72 (1.16)	$t = -8.04^{**}$
14 うきうきした-沈んだ	3.99 (0.94) >	2.57 (1.02)	$t = 12.61^{**}$
15 堂々とした-卑屈な	3.70 (0.90) >	2.39 (1.58)	$t = 8.51^{**}$
16 愉快的な-不愉快的な	4.00 (0.89) >	2.03 (1.20)	$t = 15.45^{**}$
17 好きな-嫌いな	4.03 (0.93) >	1.94 (1.19)	$t = 14.86^{**}$
18 正しい-間違った	3.74 (0.85) >	1.79 (1.19)	$t = 15.98^{**}$
19 強い-弱い	3.04 (1.08)	3.28 (1.43)	$t = -1.56 \text{ ns}$
20 きれいな-きたない	4.61 (0.80) >	2.25 (1.18)	$t = 19.44^{**}$
21 あたたかい-つめたい	4.49 (0.74) >	1.64 (1.06)	$t = 25.19^{**}$
22 かわいらしい-にこらしい	4.62 (0.77) >	1.78 (1.09)	$t = 23.81^{**}$
23 うつくしい-みにくい	4.69 (0.71) >	2.15 (1.23)	$t = 20.73^{**}$
24 明るい-暗い	4.48 (0.86) >	1.94 (1.10)	$t = 19.49^{**}$
25 やわらかい-かたい	4.24 (0.91) >	2.15 (1.04)	$t = 17.46^{**}$
26 外向的な-内向的な	3.84 (1.02) >	2.54 (1.06)	$t = 10.03^{**}$
27 緊張した-ゆるんだ	2.67 (0.99) <	3.21 (1.08)	$t = -4.00^{**}$
28 理性的な-感情的な	3.02 (1.00) >	2.19 (1.52)	$t = 5.33^{**}$

$df = 162$, $**p < 0.01$ (両側)

や」を2点,「非常に」を1点と得点化し,白雪姫とお妃に関する得点の平均値と標準偏差,および群差を示した。表9のほとんどの項目に関して,白雪姫得点とお妃得点の平均値の間には統計的な有意差がみられた。

次に,両者のイメージを直感的に把握するために,これら平均値の高低を手がかりとして,白雪姫とお妃がどのようなイメージとして捉えられているかを調べた。SD法による得点は5~1点と得点化したので平均値±1標準偏差(σ)を目安とし,その数値が5よりも高い項目あるいは1よりも低い項目を列挙したところ次のようになった。白雪姫:「感じのよい」,「人なつっこい」,「人のよい」,「親しみやすい」,「親切的な」,「あたたかい」,「かわいらしい」,「うつくしい」,「明るい」,「やわらかい」(以上10項目)。お妃:「感じのわるい」,「近づきたい」,「人のわるい」,「親しみにくい」,「いじわるな」,「積極的な」,「卑屈な」,「不愉快な」,「嫌いな」,「間違った」,「つめたい」,「にくらしい」,「みにくい」,「暗い」,「感情的な」(以上15項目)。

上記の両者に関する共通して残った項目を再掲すると次の9項目であった。これらを直感的に概観すると,

人格の「知・情・意」の内の「情」に関する感情・親和性に関連する項目ばかりであった。キャラクター的には「主役と悪役」,別表現でいうと「善玉(ヒロイン heroine)と悪玉(ヒール heel)」に関わる項目と考えられよう。非常に極端に区別されたステレオタイプ(紋切り型)的な得点傾向であった。

白雪姫「感じのよい」 — お妃「感じのわるい」
 白雪姫「人なつっこい」 — お妃「近づきたい」
 白雪姫「人のよい」 — お妃「人のわるい」
 白雪姫「親しみやすい」 — お妃「親しみにくい」
 白雪姫「親切的な」 — お妃「いじわるな」
 白雪姫「あたたかい」 — お妃「つめたい」
 白雪姫「かわいらしい」 — お妃「にくらしい」
 白雪姫「うつくしい」 — お妃「みにくい」

4-2. 白雪姫のキャラクター・イメージ

白雪姫に関する全28項目について主因子法による因子分析をおこなった。固有値は,10.40, 3.06, 1.63, 1.07, 0.95と推移し,累積百分率は3因子までで53.90, 4因子までで58.39, 5因子までで62.20であった。いずれの因子にも低い負荷量を示す項目を除きながら,重みなし最小二乗法,プロマックス回転を

表10 白雪姫に関する因子分析結果(プロマックス回転後の因子パターン)

項目内容	1	2	3
かわいらしい—にくらしい	.93	-.03	-.05
人のよい—人のわるい	.86	-.08	-.04
感じのよい—感じのわるい	.82	-.08	.00
うつくしい—みにくい	.82	-.03	-.03
きれいな—きたない	.77	.07	-.06
親しみやすい—親しみにくい	.75	.09	-.05
親切的な—いじわるな	.72	.07	.06
あたたかい—つめたい	.66	.17	.02
好きな—嫌いな	.59	.10	.14
積極的な—消極的な	-.11	.82	-.06
うきうきした—沈んだ	.02	.71	-.04
意欲的な—無気力な	-.02	.70	.05
愉快な—不愉快な	.09	.67	.09
外向的な—内向的な	.13	.62	-.09
社交的な—非社交的な	.15	.60	.00
堂々とした—卑屈な	.02	.58	.04
慎重な—軽率な	-.17	.01	.70
重厚な—軽薄な	.15	.01	.68
理性的な—感情的な	-.02	-.18	.58
分別のある—分別のない	-.07	.14	.58
正しい—間違った	.27	.00	.44
因子間相関	因子 I	因子 II	因子 III
	I	.68	.26
	II	—	.05
	III		—

施して、スクリーンプロットの減衰状況や解釈の容易さから最終的に3因子解を採用した。結果を表10に示す。第1因子は「かわいらしい」、「人のよい」、「感じのよい」、「うつくしい」、「きれいな」、「親しみやすい」、「親切的な」、「あたたかい」、「好きな」の9項目が該当し、これらは感情や親和的な内容ばかりなので、「親和的感情」の因子とした。第2因子は「積極的な」、「うきうきした」、「意欲的な」、「愉快的な」、「外向的な」、「社交的な」、「堂々とした」の7項目が該当し、これらは意志・意欲や対人的に外向的・社交的な内容であることから、「外向的積極性」の因子とした。第3因子は「慎重な」、「重厚な」、「分別のある」、「理性的な」、「正しい」の5項目に高く、いずれも知的、理性的などの内容であり、また感情的な側面が含まれていないことから、「理知性」の因子とした。

これら3因子に関して、項目平均値による尺度得点を算出して表11に示した。ピアソンの相関係数 ($n=163$) は、親和的感情と外向的積極性の間が $r=0.66$ ($p<0.01$)、親和的感情と理知性の間が $r=0.24$ ($p<0.01$)、外向的積極性と理知性の間が $r=0.06$ (ns) であった。

お妃の死に方について、ディズニー版知識「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた。(崖から落下)」($n=115$) とグリム版知識「熱い鉄の靴をはかされて、踊り続けて死んだ。(鉄の熱い靴)」($n=48$) の2群間について独立2群間の平均値を比較すると表12のようになった。ディズニー版による知識群の方が、グ

リム版による知識群よりも白雪姫に関するSD法イメージ得点が高かった。

他方、こびとの名前の有無に関する知識については、「名前があった」回答群 ($n=88$) と「名前がなかった」回答群 ($n=75$) の間では、白雪姫イメージ得点の平均値の群差は認められなかった(親和的感情の平均値: 4.48(有り群)と4.44(無し群)、外向的積極性の平均値: 4.01(有り群)と3.89(無し群)、理知性の平均値: 3.15(有り群)と4.01(無し群))。

5. 考察

5-1. 目的1「白雪姫」に関する知識の実態的把握

質問1から質問8までの結果をまとめながら考察を加える。

質問1では約94%の大学生が「白雪姫」のあらすじを「知っている」「だいたい知っている」と回答し、この「白雪姫」の話を知っていると回答者の多いことが確認された。

質問2の白雪姫の名前の由来に関しては、「雪の日に生まれたから」「お妃が、子どもが欲しいと願ったのが雪の日だったから」の合計が約10%に留まり、「雪のように白い肌だったから」が回答の約91%を占めた。

質問3に関しては、白雪姫がお妃に殺されそうになった年齢は15歳を中心に14歳~16歳に集中していた。これはグリム版の記述にある年齢の7歳と比

表11 下位尺度得点の平均値(標準偏差)と α 係数

下位尺度	平均値(標準偏差)	α 係数
親和的感情(9項目)	4.46(0.65)	$\alpha=0.94$
外向的積極性(7項目)	3.95(0.70)	$\alpha=0.87$
理知性(5項目)	3.19(0.67)	$\alpha=0.73$

$n=163$

表12 お妃の死に方に関する白雪姫尺度平均値の群差

白雪姫得点	お妃の死に方		t 値
	「崖から落下」群	「鉄の熱い靴」群	
親和的感情	4.59(0.49)	> 4.16(0.85)	3.25**
外向的積極性	4.04(0.63)	> 3.74(0.81)	2.57*
理知性	3.29(0.63)	> 2.95(0.72)	2.99**

** $p<0.01$, * $p<0.05$, 両側, $n=163$

べて、大きくかけ離れていた。ただし、その理由は今回の調査からだけでは明らかではない。

質問4のあらすじに7人のこびとの名前が出てくるか否かに関しては、有無の回答の出現率に統計的な有意差はなくほぼ同率であった。実際にはグリム版ではこびとの名前は出てこない。ディズニー版では名前があるので、それぞれ半数程度の回答者がグリム版とディズニー版の影響を受けていることがうかがわれる。

しかし、お妃が白雪姫を殺そうとした手段の「飾りひもで締め付ける方法」(質問5)、「毒の付いたクシを髪に刺す方法」(質問6)のいずれも「いいえ」が83%以上とディズニー版の影響が大きいものの、これとこびとの名前の有無に関する2重クロス集計からは両者の関連性は認められない。

お妃の死に方(質問8)に関しては、「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた。」が70.6%となり、「熱い鉄の靴をはかされて、踊り続けて死んだ。」との出現率に有意な偏りがあった。これもディズニー版に沿った回答傾向が強く、この数値も上記の殺害方法の3重クロス集計値の77.3%と近かった。

以上を総括すると、お妃が白雪姫を殺そうとした3つの方法、お妃の死に方などは、グリム版よりもディズニー版の内容に沿った回答が多かったと考えられる。しかしながら、こびとの名前の有無(46.0%)、お妃の死に方(29.4%)などにはディズニー版の内容以外の回答もかなり見られる。したがって、白雪姫のあらすじの知識のすべてがディズニー版の影響を受けているというわけではない。ディズニー版の影響は大きいものの限定的であった。

5-2. 目的2 白雪姫のキャラクター・イメージ

平均値±1標準偏差を目安にした評定値をみると、白雪姫「感じのよい」-お妃「感じのわるい」、白雪姫「人なつっこい」-お妃「近づきたい」といった人格の「知・情・意」の内の「情」に関する感情・親和性に両者のイメージの差がみられた。因子分析から得られた3因子がそれぞれ「知・情・意」に相当する因子であったことは、「情」に関連する項目ばかりが占有的に列挙されたことの補強的証拠と考えられる。

すなわち、これらはキャラクター的には「主役と悪役」、あるいは「善玉(ヒロイン heroine)と悪玉(ヒール heel)」に関わる項目といえよう。つまりは心の中のイメージとして、白雪姫がヒロイン、お妃がヒールとして対比的に捉えられていることがうかがえる。

白雪姫に関する因子分析からは、「親和的感情」、「外向的積極性」、「理知性」の3因子が認められた。そして、お妃の死に方に関する「崖から落下」知識群と「鉄の熱い靴」知識群の間の尺度得点を比較したところ、親和的感情得点、外向的積極性得点、理知性得点のいずれも「崖から落下」知識群の方が「鉄の熱い靴」知識群よりも有意に高かった。これは因果関係を示すものではないが、ディズニー版による知識にそった回答者がグリム版による知識にそった回答者よりも、白雪姫のキャラクターについて心理的に親密に感じていることをうかがわせる。

しかしながら、ディズニー版の「こびとに名前がある」知識群とグリム版「こびとに名前がない」知識群の間では有意差は認められていない。この点で、ディズニー版の一貫した影響を主張するには整合性が付きにくい。

5-3. 結語

大学生173名に対して「白雪姫」の知識とそのキャラクター・イメージに関する実態調査をおこなった。目的1は昔話「白雪姫」のあらすじについての知識とその知識内容、目的2は白雪姫のキャラクター・イメージを明らかにすることであった。目的1の結果は次のようであった。

(1) あらすじを「知っている」「だいたい知っている」とした回答者は94.3%であった。(2) 白雪姫がお妃に殺されそうになった年齢に関する知識は、最頻値が15歳、平均年齢が14.03歳であった。これを百分率でみると15歳(19.6%)、16歳(17.8%)、14歳(14.1%)であり3つの合計で51.5%であった。グリム版に記載された7歳という回答者は4.9%に過ぎなかった。(3) 7人のこびとの名前の有無に関する知識は、「あった」(ディズニー版)が54.0%、「なかった」(グリム版)が46.0%であった。(4) お妃が白雪姫を殺そうとした「飾りひもで締め付ける方法」「毒の付

いたクシ」「毒りんご」は順に「いいえ」が83.4%、「いいえ」が85.3%、「はい」が99.4%であった。これらの質問の3重クロス集計では、「いいえ」「いいえ」「はい」のディズニー版に沿った回答が77.3%、「はい」「はい」「はい」のグリム版に沿った回答は4.3%であった。(5) お妃の死に方は、「こびとたちに追い詰められて、崖から落ちた。」が70.6%、「熱い鉄の靴をはかされて、踊り続けて死んだ。」が29.4%であった。したがって、ディズニー版のあらすじに沿った選択肢の方を選ぶ回答が多かった。(6) こびとの名前の有無と白雪姫の殺害方法の質問間の2重クロス集計は有意ではなかった。

目的2に関するSD法28項目(5件法)の回答結果は次のようであった。(7) 平均値(M) ± 1標準偏差(σ)を目安にした得点をみると、白雪姫「感じのよい」—お妃「感じのわるい」、白雪姫「人なつっこい」—お妃「近づきたい」といった人格の「知・情・意」の内の「情」に関する感情・情緒・親和性に関連する項目ばかりに極端な差がみられ、これらはキャラクター的には「主役と悪役」、あるいは「善玉(ヒロイン heroine)と悪玉(ヒール heel)」に関わる項目であった。(8) 白雪姫に関する因子分析から命名した「親和的感情」、「外向的積極性」、「理知性」得点を、お妃の死に方に関する「崖から落下」知識群と「鉄の熱い靴」知識群の間で比較したところ、親和的感情得点、外向的積極性得点、理知性得点のいずれも「崖から落下」知識群の方が「鉄の熱い靴」知識群よりも有意に高かった。しかし、こびとの名前の有無による群間では、3得点ともに有意差は認められなかった。

以上を要約する。白雪姫の話を知っていると回答者は94.3%もあるが、白雪姫が殺されそうになった年齢は平均年齢が14.03歳、最頻値が15歳、百分率では14歳・15歳・16歳の合計が51.5%という回答でありグリム版に記載された7歳とは大きく異なった。また、白雪姫の殺害方法とお妃の死に方に関する知識はかなりディズニー版に沿っていること、しかし7人のこびとに名前があると回答は約半数でこの点ではディズニー版の影響は限定されていた。「白雪姫」のキャラクター・イメージであるが、「白雪姫が善玉で、お妃が悪玉」と対比的に捉えていた。また、

お妃の死に方についてディズニー版に沿った「崖から落下」知識群の方がグリム版に沿った「鉄の熱い靴」知識群よりも、白雪姫の親和的感情、外向的積極性、理知性の得点が有意に高かった。

<付記>本研究の一部は日本心理学会第78回大会において「そのとき白雪姫は何歳だったのか」(2014年9月、同志社大学)として発表された。

引用文献

- 有馬哲夫(2003) *ディズニーの魔法* 新潮社
- 福沢周亮・小野瀬雅人・石隈利紀(1992)『三匹の子ぶた』に関する心理学的研究(1)—物語の構造と伝えられる価値観の分析を中心に— *筑波大学心理学研究* 14, 45-53.
- 堀 啓造(1979) 詳細型物語とあらすじ型物語の登場人物のイメージの比較 *読書科学* 22, 30-38.
- 井上正明・小林利宣(1985) 日本におけるSD法による研究分野とその形容詞対尺度構成の概観 *教育心理学研究* 33, 253-260.
- 石隈利紀・福沢周亮・小野瀬雅人(1994)『三匹の子ぶた』に関する心理学的研究(3)—幼稚園児の父親と母親の考える「望ましい物語」について— *筑波大学心理学研究* 16, 51-61.
- 宮沢秀次(1989) 自分の名前についての意識 *名古屋経済大学・市邨学園短期大学人文科学論集* 43, 293-312.
- 野村 滋(1988) *昔話と文学* 白水社
- 大橋正夫・三輪弘道・平林進・長戸啓子(1974) 写真による印象形成の研究(2): 印象評定のための尺度項目の選定 *名古屋大学教育学部紀要—教育心理学篇—* 20, 93-102.
- 大野木裕明(1983) 日本の昔話におけるモデリング *読書科学* 27, 1-9.
- 大野木裕明(2014) 「白雪姫」の人物像やあらすじはなぜ変わるのか—保育士・幼稚園教諭志望学生に聞く— *日本パーソナリティ心理学会第23回大会発表論文集*, 87.

大野木裕明 (2015a) *呼称の対人的機能* ナカニシヤ出版

大野木裕明 (2015b) 白雪姫 大野木裕明・赤澤淳子・中澤潤・千野美和子 (編) *昔話から学ぶ人間の成長と発達* ナカニシヤ出版

小野瀬雅人・石隈利紀・福沢周亮 (1993) 『三匹の子ぶた』に関する心理学的研究 (2) - 幼稚園教諭の考える「望ましい物語」について - 筑波大学心理学研究 15, 113-123.

Osgood, C.E., Suci, G.J., & Tannenbaum, P.S. (1957) *The measurement of meaning*. Urbana: University of Illinois Press.

小澤俊夫 (1985) 素顔の白雪姫 光村図書出版 [小澤俊夫 (1999) *グリム童話考* - 「白雪姫」をめぐって - 講談社学術文庫として再版された]