

登場者を通してみた民話の構造

——ヘンゼルとグレーテルの場合——*

芳 賀 純
岡 野 雅 雄

1. 問 題

民話に描かれた世界をとらえるためにさまざまなアプローチが試みられてきた (Smith, 1967; 河合, 1982) が, シャルロット・ビューラー (Bühler und Bilz, 1958) は, 特にグリム民話の分析に, 民話中に描かれた登場者 (動物や無生物も含む) の種類と性格, 環境 (時や場所), 登場者たちの行為の内容, 行動の表現方法の4点を比較・分析する方法を試みている。筆者らの1人は, このビューラーの方法を参考にして民話や児童文学の作品をとりあげ, その登場者が読者にどのように理解されているかを分析してきたが (中作・芳賀, 1963; 久本・芳賀, 1969), その結果, 登場者だけをとりあげて比較・分析してもその作品の特徴をある程度までとらえることができることに気づいた。また, 登場者を読者がどのようにとらえているかを測定する手段として, 評定尺度法の1種である意味微分法 (semantic differential) も有効であるということに気づいたので, 今回は, この方法により特にグリム民話の作品から「ヘンゼルとグレーテル」をとりあげ, その中の主要な登場者に対して読者がどのような印象をもつかを測定し, その結果に数量的な分析を加えて, 主要ないくつかの登場者が民話の世界の中で相互にどのような関係をもつものとして理解されているかを明らかにしようとした。

なお, 登場者の印象を測定するために用いた意味微分法はイリノイ大学の心理言語者であったオズグッド (Osgood, et al., 1957) が考案した評定尺度法で, たとえば, 「よい——わるい」「あつい——つめたい」などの形容詞 (英語の場合) の対語をいくつも用いて, あることがら (ことばでも, 事物・人物などであってもよい) に対する印象を「非常によい, かなりよい, ややよい, ふ

* On the structure of a folk story and its characters——in the case of “Hänsel and Gretel.”

つう（どちらでもない）、ややわるい、かなりわるい、非常にわるい」というような7段階で評定させるという方法である。形容詞の対は、研究目的に応じて同時にいくつでも使用できるから、「多次元的7段階尺度法」と呼ばれることもある。そして、この方法によって測定されたものは、オズグッド (Osgood et al., 1957) によると「内包的意味」あるいは「は感情的意味」(Osgood et al., 1975) と呼ばれ、個々のことがらに特有な意味（つまり外延的な意味）を指すよりも、むしろどの事物にも多かれ少なかれ程度を異にして含まれているような共通的な意味を指すものと考えられている。言語学者リーチ (Leech, 1974) はこの意味を連想による感情的意味 (affective meaning) と呼び、感情や気持として伝達される意味と定義し、ライオンズ (Lyons, 1977) はそれを行動的意味論 (behaviourist semantics) の中で取り扱っている。

意味には、辞書に定義されるような意味から、定義されないが何となくそれを感じるような直観的・感情的な意味あるいは印象までがあるが、意味微分法が測定している意味はこの後者なのである。本研究では、暗黙の前提として民話の世界を考え、この民話の世界に性格を異にする多くの登場者が現われていると考え、それぞれの登場者に対して読者がどのような感情的な意味あるいは印象を持つのかを共通の測定方法である意味微分法で測定する。すると、測定した結果に対して、さらに数量的分析が可能になるから、その分析を通して、登場者がその民話の世界の中で相対的にどのような位置を占めているかが明かにできるということになる。

2. 研究方法

(a) 素材

『グリム童話集（第一冊）』（金田鬼一訳、岩波文庫、1982年版）の中の「ヘンゼルとグレーテル」を用いる。グリム民話は訳者により、また訳書の出た時代により訳文に差があり、その上、再話 (adaptation) の形でいろいろな改作や省略が行われているので、実際に読者に示すもの（実験では読み聞かせる）は原典に基づいた上記の訳文にした。

(b) 意味微分法

オズグッドによる意味微分法の評定票の作成方法に従ってつくった25尺度の7段階評定票を用いた。図1は評定票の例である。1人の登場者の印象をこの評定票1枚に評定させるので、登場者の数（本実験では15の人物・動物・無生物）だけとじて小冊子にしておく。この小冊子を被験者（評定を指示される聞

男女 年 () No

	ひ じ よ う に	か な り	や や	か な り	ひ じ よ う に	
			▽			
おいしい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	まずい
かわりにくい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	かわりやすい
おもい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	かるい
きらいな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	すきな
つよい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	よわい
はでな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	じみな
あたらしい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ふるい
たいせつな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	たいせつでない
しずかな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	さわがしい
しんせつな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ざんこくな
ふつうの	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ふつうでない
かたい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	やわらかい
わるい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	よい
とおい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ちかい
かっぱつな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	かっぱつでない
くらい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	あかるい
ただしい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	まちがった
つめたい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	あつい
まがった	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	まっすぐな
みにくい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	うつくしい
おそい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	はやい
おとこらしい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	おんならしい
まるい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	かどばった
おおきい	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ちいさい
ばかな	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	かしこい

図 1 意味微分法の評定票 (例)

き手) の数だけ用意する。

なお、連続して評定を続けると、被験者は尺度の上下、左右の位置を記憶し、そのことが評定値に偏った影響を及ぼすことがあるので、同じ25の尺度であるが、それらの尺度の上下、左右の位置を無作為に変えた評定票を他に3種類作成し、それらも同時に用いて15ページの小冊子が作成されている。

(c) 被験者

筑波大学で心理言語学の講義を受講した計43名の学生（内男子22名、女子21名）。

(d) 実験手続き

教室で「ヘンゼルとグレーテル」の民話を読み聞かせたのち、民話中の15の登場者（表1に示す）についての印象を15枚の評定票に7段階で評定させる。評定の仕方については、あらかじめ板書して説明しておく。

なお、登場者の名前は1つずつ板書で示し、被験者全員の評定が終わると、次の名前を板書するようにした。名前の提示の順序は「ヘンゼル」「グレーテル」「木こり」「おかみさん」「婆さん」「神様」「小さな家」「木こりの家」「パンがま」「森」「お月さま」「かも」「パン」「真珠や宝石」「飢饉」の順にした。この民話の中では、同じ人物が別の名前では呼ばれている場面があるので、たとえば「婆さん」は「魔女」でもあるということ、「小さな家」は「お菓子の家」でもあるということは念のため確認した上で板書してある。

(e) 結果の分析方法

まず、15の登場者のそれぞれについて「平均意味得点（average semantic score）」を男子、女子、全体の3通りに算出し、全体の結果に基づいて15の登場者間の性格の類似度を示す「意味距離点（semantic distance score）と相関値の表を作成する。平均意味得点を用いると「意味プロフィール（semantic profile）」（図2）が描けるが、この意味プロフィールは、登場者ごとに異なっている。2つの登場者のプロフィールの間の離れ（逆にいうと接近）の程度を数値で示したのが意味距離点で、この値が大になるほど2人の登場者の印象はかけはなれているということになる。また、相関値は、2つのプロフィールの形の類似度を数量的に示し、(+1)の場合は全く同一、(-1)の場合は全く逆の関係を示している。0(ゼロ)の近辺では、プロフィールの形で示された両者の印象には互いに似ているところはないということを示している。

つぎに、分析の方法として、15の登場者の相互の意味距離点の表の数値を用いてクラスター・アナリシス（cluster analysis）を試みる。クラスター・アナリシスの方法については資料の性質や研究目的に応じたいくつかの方法が提案されているが、ここでは、15の登場者のうち相互に最も印象の近いものを順に階層的に群化する方式を用いている。この方法によって、「ヘンゼルとグレーテル」の話に示されている民話の世界の中で15の登場者が被験者たちによってどのような階層的な位置に群化され分類されているかということがわかる。

15の登場者の印象の相互相関値の表に対しては、因子分析を適用する。因子分析にもいくつかの方法が区別されているが、本研究ではヴァリマックス因子(Varimax factors)を算出した。本実験で用いた意味微分法は25の尺度を用い、それ自体で内包的意味あるいは感情的意味を測定するものであるが、平均意味距離点でみても、平均相関値でみても、それぞれの登場者の性格からくる印象のということも予想される。たとえば、ヘンゼルとグレーテルに対する印象には、何か共通する印象部分があるし、また、「婆さん(魔女)」と「かみさん」には別な種類の共通性があると思われる。そのような潜在的ないくつかの共通性を抽出する統計的手段が因子分析であって、抽出されたものは因子と呼ばれるが、ヴァリマックス法は、それらの因子にあらかじめ軽重を予想せずに、同等のウェートをかけて抽出する方法である。本研究で評定した15の登場者に対して、それらの特徴づける潜在的な因子はあらかじめ予想できないので、ヴァリマックス法を用いることにした。

3. 結果と解釈

a) 15の登場者に対する印象

表1は、男女学生42名の被験者が意味微分法の評定票に「ヘンゼルとグレーテル」の民話中の15の登場者についての印象を評定した結果を平均値で示したものである。この結果の分析では、男子学生22名と女子学生21名のそれぞれの群による平均評定値も別に求めて、男子群と女子群の平均評定値の間の差の検定してみたが、 t -検定で5%または1%の統計的有意差がでた箇所は全体で375尺度中15尺度の上だけであった。したがって、今回の評定値には積極的な男女差はないと判断して、平均意味得点は男女全体の平均値で示し、以後の分析もこの平均値に基づいて行なっている。

まず、15の登場者を表1に示された平均意味得点で比較してみると、たとえばヘンゼルとグレーテルは25の尺度の上で非常によく似た評定値になっていることがわかる。この表では、左側に示した反意語の対で、さらにその左側の位置にある語の方が7点となり、右側の方を1点となるように配点しているが(たとえば「非常おいしい(7点)、かなりおいしい(6点)、ややおいしい(5点)……非常にまずい(1点)」のように)、ヘンゼルとグレーテルは25のそれぞれの尺度の上で似通った平均評定値を示している。たとえば「おいしい——まずい」の尺度では、ヘンゼルは4.60、グレーテルは4.49で、両方とも「ややおいしい」という印象を与えていることがわかる。図2は、表1の平均意味

表 1 SD 法による登場者の

尺 度 (1)	登 場 者		ヘンゼ ル	グレー テル	木こり	おかみ さん	婆さん
	(2)						
1. おいしい	—まずい		4.60	4.49	3.40	2.65	1.93
2. かわりにくい	—かわりやすい		4.84	4.19	3.09	4.21	4.07
3. かるい	—おもい		4.14	5.07	4.00	3.40	3.91
4. きらいな	—すきな		2.49	3.00	4.53	6.12	5.95
5. つよい	—よわい		5.74	4.12	2.37	5.40	4.44
6. はでな	—じみな		3.81	3.40	2.53	5.63	3.77
7. あたらしい	—ふるい		4.23	4.07	3.05	4.05	2.42
8. たいせつな	—たいせつでない		5.02	5.23	3.88	3.09	2.88
9. しずかな	—さわがしい		4.53	4.72	5.42	2.09	3.30
10. しんせつな	—ざんこくな		5.51	4.60	3.51	1.49	1.49
11. ふつうの	—ふつうでない		4.16	4.53	3.95	1.88	1.67
12. やわらかい	—かたい		4.81	5.09	3.42	2.79	2.65
13. よい	—わるい		5.95	5.53	3.33	1.63	1.44
14. ちかい	—とおい		4.23	3.93	3.93	2.29	2.95
15. かっぱつでない	—かっぱつな		2.14	3.33	5.40	2.81	4.05
16. くらい	—あかるい		2.65	3.00	4.79	5.07	5.58
17. ただしい	—まちがった		5.47	5.21	3.44	1.58	1.70
18. つめたい	—あつい		3.37	3.53	4.05	6.02	5.77
19. まがった	—まっすぐな		2.49	2.86	4.09	5.58	6.02
20. うつくしい	—みにくい		5.12	5.28	3.63	1.72	1.37
21. おそい	—はやい		2.67	3.98	5.09	2.81	5.09
22. おとこらしい	—おんならしい		5.86	2.58	4.12	4.28	4.02
23. まるい	—かどぼった		4.67	5.26	3.79	2.63	2.28
24. ちいさい	—おおきい		4.81	5.81	3.95	3.16	4.88
25. ばかな	—かしこい		1.67	2.77	4.95	4.60	5.56

得点の数値に基づき意味プロフィールを示したものであるが、ヘンゼルとグレーテルの場合はプロフィールの形もまた両者間の離れ具合もかなり接近していることがわかる。さらに、図2には、例として神さまと魔女である婆さんのプロフィールも重ね合わせて示してある。プロフィールから直ちにわかることは、婆さんと神さまの印象はむしろ対称的であって、しかも両者の離れ具合は、ヘンゼルとグレーテルの間と比較してかなり大きいものであるということである。

印象の評定値 (平均意味得点)

神さま	お菓子 の家	木こり の家	パンが ま	森	お月さ ま	かも	パン	真珠や 宝石	饑 饉
4.28	6.19	3.42	3.79	3.81	4.28	4.33	5.12	4.19	2.81
5.05	3.49	4.30	4.28	4.86	4.53	4.14	3.70	4.79	3.49
3.51	5.02	3.98	1.98	2.88	3.70	4.77	5.47	3.58	2.26
3.44	3.23	3.84	4.58	4.02	2.60	3.09	3.26	3.07	5.77
5.33	3.56	3.28	5.26	4.74	4.02	4.26	3.40	4.67	4.74
3.21	5.53	2.14	3.28	2.70	3.63	3.23	3.21	6.21	3.30
3.16	5.33	1.88	2.47	2.49	3.56	4.09	3.56	4.88	3.09
5.02	4.35	4.53	4.21	4.58	5.28	5.21	5.26	4.84	3.70
5.58	4.63	4.49	4.02	5.79	5.49	5.02	4.65	4.16	3.86
4.74	4.07	3.72	3.07	3.19	4.93	5.74	4.28	4.19	1.79
3.28	2.26	3.93	3.98	4.09	4.42	4.09	4.56	3.35	2.23
4.47	5.14	3.09	2.21	3.86	4.37	5.47	4.02	2.23	2.98
5.40	4.09	3.93	3.56	3.84	4.91	5.53	4.49	4.65	2.12
3.35	2.93	3.81	4.02	2.67	2.88	4.37	4.47	3.65	3.14
4.14	3.95	4.53	4.12	4.91	4.49	3.67	4.51	4.02	4.70
3.42	2.37	5.19	4.70	5.70	2.58	3.14	3.88	2.44	6.19
5.42	3.79	3.70	3.79	3.91	4.70	5.47	4.37	4.26	3.07
3.91	4.02	4.30	2.53	5.09	4.59	3.56	4.07	4.81	4.93
2.88	4.14	4.19	4.42	4.37	3.79	3.67	3.81	3.81	5.02
5.14	5.86	3.05	3.30	4.33	5.91	5.49	4.28	6.14	1.95
3.95	4.00	4.28	4.09	4.58	4.72	3.91	4.21	4.14	4.16
4.26	3.33	4.09	4.28	4.23	3.12	3.60	3.88	3.26	4.19
4.81	4.47	3.00	3.56	4.26	5.98	5.42	4.51	4.72	3.14
2.58	4.60	5.26	2.49	2.14	3.56	4.26	5.28	4.58	2.51
2.77	4.00	4.28	3.95	3.79	3.35	3.21	3.93	3.86	4.42

このように、15の登場者に対する印象をさらに相互に比較していくと、図2では、ヘンゼルとグレーテルの印象は神さまに近く、婆さんとは対称的になっているということがわかるし、また表1の数字からだけでも、たとえば木こりと木こりの家、婆さんと飢饉などは、それぞれ比較的似通った印象を与えているということがわかる。また、この印象は、ある登場者はよい、正しいという位置をとり、またある登場者はわるい、正しいという位置をとり、他の登場者は以上2つの位置の間にくるというような構造をもっているように思われる。

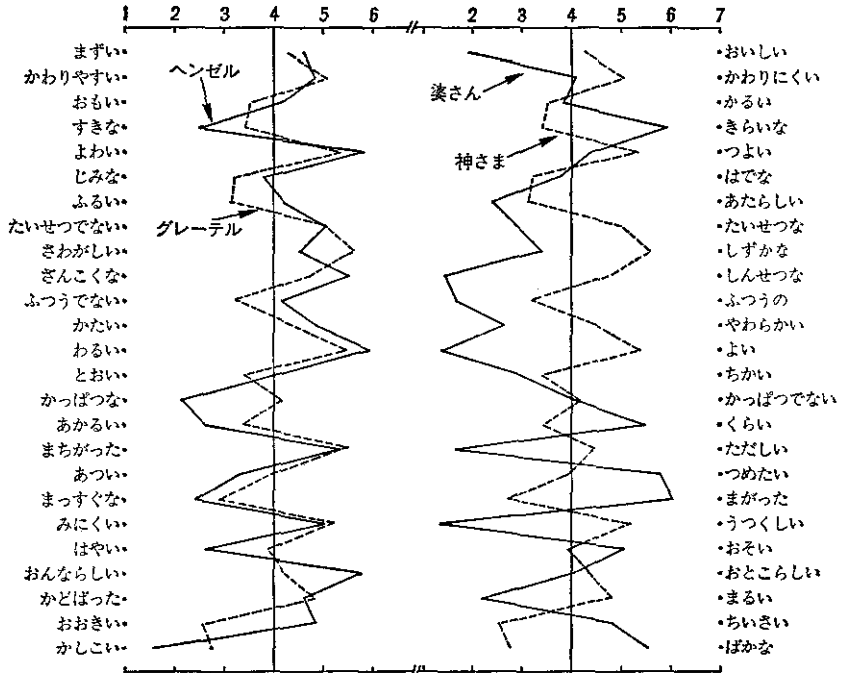


図2 登場者の意味プロフィール (ヘンゼル, グレーテル, 婆さん, 神さま)

したがって、この構造的性を明かにするために、15の登場者の間の相互の意味距離点と、それら登場者の意味プロフィールの間の相関値を求めてみた。

b) 15の登場者の印象の相互の類似性

表2には、左上から右下へかけての対角線の上部に意味距離点を、下部に相関値を示している。意味距離点は、たとえばAとBという2人の登場者の意味プロフィール(平均意味得点に基づく)がある場合、その25の尺度の上でのプロフィールの値の差の絶対値を2乗して、25尺度分加え合わせた数値をルートで開いた値のことで、この値が大きくなるほどA、B2つのプロフィールが離れているということ、つまり2人の登場者の印象は離れていることを示している。

表2をみると、この意味距離点は、ヘンゼルとグレーテルでは4.8となつているのに対して、ヘンゼルと婆さんでは13.0となっている。この13.0という値は、15の登場者の間で最も大きな値であることから、この民話の世界の中で

表 2 登場者の評定値間の意味距離および相関

	1 へ	2 グ	3 か	4 バ	5 神	6 月	7 葉・家	8 真・宝	9 木	10 木・家	11 バ・が	12 森	13 お	14 婆	15 饑
1. ヘンゼル		4.8	4.4	6.1	4.7	6.0	7.0	6.6	9.2	8.2	8.3	8.3	12.0	13.0	11.2
2. グレーテル	.64		2.6	3.7	4.8	4.0	5.3	5.6	7.2	6.7	8.0	7.5	11.7	11.8	10.4
3. か も	.71	.85		3.9	3.7	3.4	5.3	5.7	6.9	6.8	7.6	6.8	11.7	12.0	10.1
4. パ ン	.22	.63	.48		5.2	4.5	5.1	5.6	4.7	4.4	6.5	6.0	10.1	9.7	8.5
5. 神 さ ま	.64	.46	.68	.11		3.6	6.3	5.6	6.7	6.4	5.9	4.8	10.7	11.1	8.6
6. お月さま	.39	.63	.72	.36	.70		5.3	4.7	6.4	6.7	7.1	5.6	11.4	11.4	9.5
7. お菓子の家	.18	.38	.33	.22	.11	.37		4.7	7.2	7.8	8.3	7.8	10.0	10.7	9.6
8. 真珠や宝石	.27	.28	.18	.03	.24	.47	.51		7.3	7.3	7.0	7.1	9.5	10.4	9.1
9. 木 こ り	-.63	-.31	-.28	.24	-.20	-.06	-.29	-.43		3.3	5.2	4.7	8.7	7.2	5.7
10. 木こりの家	-.26	-.09	-.19	.40	.09	-.13	-.51	-.40	.65		4.9	4.8	8.4	6.9	6.0
11. パンがま	-.16	-.46	-.34	-.34	.19	-.15	-.56	-.14	.19	.28		4.5	7.5	7.7	4.9
12. 森	-.18	-.24	-.10	-.14	.47	.30	-.33	-.17	.43	.41	.56		8.7	8.2	5.5
13. おかみさん	-.48	-.72	-.79	-.62	-.48	-.63	-.19	-.07	-.06	.00	.24	.10		4.6	4.9
14. 婆 さ ん	-.69	-.66	-.78	-.34	-.52	-.56	-.31	-.26	.41	.36	.26	.25	.81		4.5
15. 饑 饉	-.62	-.75	-.72	-.49	-.22	-.47	-.44	-.35	.43	.35	.58	.57	.74	.89	

対角線より上に意味距離点を，下に相関値を示す。

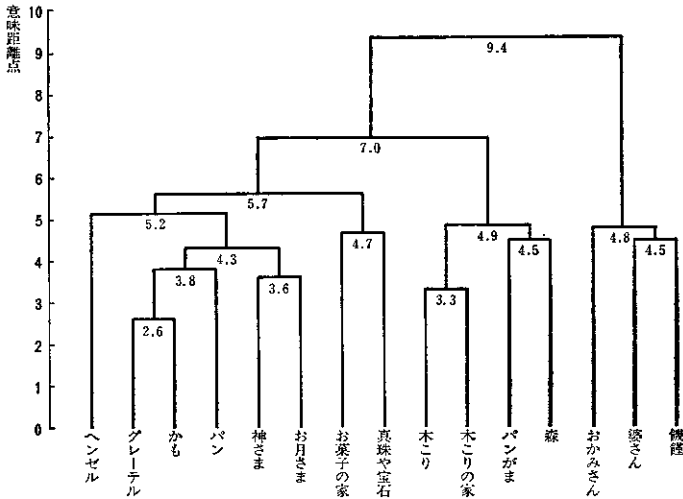


図3 登場者のクラスター分析(平均距離法による)

はヘンゼルと婆さんが両極の位置を占めているということがわかる。逆に最も小さい値は、グレーテルとかもの2.6で、グレーテルの印象あるいはイメージというものはむしろかもに近いということがわかる。

以上の関係を相関値でみるとどうなるか。相関値はプロフィールのパターンの類似性を示す指標であるが、ヘンゼルとグレーテルでは.64となっているのに対し、ヘンゼルと婆さんでは-.69となっている。このことは、意味距離点だけでなく、プロフィールのパターンも逆になっていることを示している。また、グレーテルとかもでは、この相関値は.85となり、他と比較して大きな値になっていることがわかる。

c) 15の登場者の相対的位置

「ヘンゼルとグレーテル」の民話の中で、15の登場者がどのような相対的位置をとっているかを明かにするために、表2の数値に基づいてクラスター分析とバリマック因子分析を行った。図3は、そのクラスター分析の結果である。この図は、表2の意味距離点に基づいて算出したものであるが、まず15の登場者の中で最も距離点が小さい登場者の対を順に結び合わせ、順にグルーピングしてクラスター(群)にまとめあげて階層的な群構造としてまとめたものであ

る。また、このようにしてまとめた場合の意味距離点は、ある登場者対ある登場者の場合（たとえばグレーテルとかも、神さまとお月さま、など）には、表2と同じ値になっているが、グルーピングした群と群との意味距離点の場合には、一方の群に所属するすべての登場者に対する他方の群に所属するすべての登場者の意味距離の総和の平均値になっている。たとえば一方の群に2人の登場者がいて、他方の群に3人の登場者がいる場合、 $2 \times 3 = 6$ の意味距離点が得られるが、それらを加え合わせ、6で割った平均値が2つの登場者群間の意味距離点である。したがって、前項b)で、表2によってヘンゼルと婆さんの意味距離点は13.0だということを指摘したが、クラスター分析の結果では、図3のヘンゼルから森までの上位の群全体が、婆さんを含むおかみさんから飢餓までのもう1つの上位の群全体に対する平均意味距離点を示されているので、その値は図3に示したように9.4となっている。この9.4は表2の対応する位置にある個々の意味距離点に基づいて算出したものである。

ところで、図3が示していることは、被験者による印象に基づく、15の登場者の位置は二重三重の階層的構造（クラスター）として示すことができるということである。たとえば、b)の分析で、ヘンゼルはこの民話の世界で婆さんに対置され、その他の登場者はこの両者の中間に位置を占めるということがわかったが、クラスター分析によるともっときめ細い関係構造がわかる。すなわち、まず、おかみさん、婆さんそして飢餓の3者が1つの群になっている。そして、この群に対して、ヘンゼルから森までの登場者を含む大きな群が対置するのであるが、後者はさらにヘンゼルから月まで、お菓子の家と真珠や宝石、そして、木こりから森までの3群に細分化されていることもわかる。であるから、ヘンゼルと婆さんの中間には、大まかに見て木こりから森までの群と真珠や宝石という群が介在していることがわかる。また、ヘンゼルからお月さままでの群は、さらに細分化され、ヘンゼルに対してそれ以外の登場者が対置されていることから、たとえばよくヘンゼルとグレーテルと並べて呼ばれることが多いのだが、この2人のうちで特にヘンゼルの方が民話の中で主要な登場者としての役割を果たしているということが推察される。また、注目すべきことは、木こりとおかみさんは夫婦であるが、木こりや森はこの民話の世界では中間の位置にある人物で、おかみさんは妻ではあるがむしろ魔女である婆さんや、おかみさんに子どもを捨てに行こうと言わせる条件を用意した飢餓という登場者と同種の役割を果たしているということもわかる。神さまに近い登場者は、この民話の中では、まずお月さまで、次にパン、そしてかもやグレーテル

で、その次に近いのはヘンゼルである。ヘンゼルは、これらの登場者と結びつくことによって、お菓子の家や真珠や宝石を手に入れ、さらに木こりや木こりの家、パンがまや森のある場所で、魔女である婆さんに象徴される苦難に対処するという関係が示されているように思われる。

次に、表3は、15の登場者のプロフィールの相互相関値に基づくヴァリマックス因子分析の結果を示したものである。4つの因子が抽出された。これらの因子は、15の登場者たちに程度を異にして含まれているもので、その程度が数値で示されているが、それぞれの因子は、被験者が感じた印象のどのような部分を示しているのだろうか。この印象の部分すなわち因子にはその特性に応じて名称を与えなくてはならないが、第I因子は、ヘンゼルから木こりまではプラスの値をとりしかもヘンゼルから神さまあたりまでの値が大きく、マイナスの値をとるものではおかみさんから飢饉までの値が大きい。また、表1の15の登場者の平均意味得点も同時に参照すると、たとえば、ヘンゼルやグレーテルは「よい」という評価を受けているのに対して、婆さん、飢饉では「わるい」という値がでている。以上のようなことを考え合わせて判断を下すと、第I因子は「善意対悪意」の印象を表わす因子であるということが推論できるので、そのように命名した。

表3 登場者の因子構造 (バリマックス因子による)

登場者 \ 因子	I	II	III	IV
ヘンゼル	0.70367	-0.51753	0.07491	-0.01669
グレーテル	0.84739	-0.03032	-0.13855	0.25077
かも	0.90459	-0.12382	0.07182	0.20211
パン	0.64496	0.51033	-0.24963	0.05295
神さま	0.59986	-0.22754	0.69509	0.14607
お月さま	0.63471	0.08098	0.42205	0.59016
お菓子の家	0.18299	-0.12850	-0.27415	0.76682
真珠や宝石	0.12195	-0.31788	0.03515	0.57590
木こり	0.16951	0.85390	0.14936	-0.15845
木こりの家	-0.00137	0.69394	0.17832	-0.43368
パンがま	-0.27717	-0.00930	0.60109	-0.38404
森	-0.11598	0.32709	0.87502	-0.05835
おかみさん	-0.89232	-0.15125	0.02076	-0.06718
婆さん	-0.80045	0.34378	0.05115	-0.16261
飢饉	-0.78129	0.23141	0.43760	-0.24800

第Ⅱ因子以下についても同様な推論を行うと、第Ⅱ因子は「欠乏感対充足感」、第Ⅲ因子は「神性対世俗」、そして第Ⅳ因子は「幸福対不安」と命名することができる。たとえば、第Ⅱ因子でプラスの値が大きな登場者は木こりや木こりの家で、マイナスの値が大きいのはヘンゼルであるが、それは欠乏感と充足感に一応対応しているように思われる。第Ⅲ因子では、神さまや森などのプラスの値が大で、お菓子の家やパンがマイナスの値がやや大であることは、神性対世俗に対応しているといえよう。第Ⅳ因子では、真珠や宝石、お月さまなどのプラスの値が大で、木こりの家、パンがま、饑饉などのマイナスの値が大である。このことから、第Ⅳ因子は、「幸福対不安」の対比を示す因子であると推論した。

ところで、以上のように、ここで得られたバリマックス因子を以上のように命名すると、表2から次のようなことがわかる。たとえば、ヘンゼルの場合、特に第Ⅰ因子のプラスの値と第Ⅱ因子のマイナスの値が大きい。ということは、ヘンゼルに対する印象は、少くとも何らかの善意と欠乏感の組み合わせからなりたっているのではないかということである。同様な方法で他の登場者の因子の含まれ具合をみると、グレーテルの方は第Ⅰ因子の値はヘンゼルに似ているが、第Ⅱ因子は少く、第Ⅲ因子と第Ⅳ因子を少し含んでいる（世俗性と幸福感が少し含まれている）ことがわかる。同様に、神さまの印象の場合は、ほとんど第Ⅰ因子の善意と第Ⅲ因子の神性からなりたち、婆さんでは、第Ⅰ因子の悪意と第Ⅱ因子の充足感が大であることがわかる。パンがまにはやや悪意が感じられるとともに神性があり、いくらか不安を含むという特徴があることもわかる。おかみさんは第Ⅰ因子のみが大であることから単純な悪意として受けとられているとみてよいだろう。クラスター分析の結果は、意味プロフィール間の距離に基づいて登場者を分類しているのだが、因子分析法によると、同じ程度の距離であっても、そのような距離を感じる印象の中にさらに細かい印象の差が含まれているということがわかる。

4. 結論と要約

スミス (Smith, 1967) は、児童文学の研究を取り扱った著書の中で、児童文学の研究方法にはいくつかのアプローチがあるということを指摘し、歴史的研究 (historical study)、話題中心的研究 (subject-matter emphasis)、類型研究 (types approach)、心理学的研究 (psychological approach)、応用中心的研究 (application emphasis)、純文学的研究 (literature as literature) を

あげ、さらに、これらのアプローチの方法の組み合わせもあると述べている。

スミスの研究の方法は児童文学論の中で述べられたものである。しかと、同じようなことが民話の研究についてもなりたつとすれば、われわれが試みたこの研究は、民話という類型をとる物語の中に現われる登場者が、その物語の世界の中でどのような位置に置かれているかについて、心理学的な測定法で測定し、分析したものであるということが出来る。測定の方法としては、意味微分法が用いられ、分析の方法としては、平均意味得点、意味プロフィール、そしてプロフィール間の意味距離点と相関値が算出され、これらの値を基礎にしてさらに15の登場者のクラスター(群)とヴァリマックス因子が求められた。この手続きを通して得られた結論は、次のようにまとめることができるだろう。

まず第1に、民話の分析に何らかの数量化する測定手段を使用し、その結果を統計的に分析することは、民話あるいは児童文学の作品研究に役立つと思われる。特にクラスター分析や因子分析法は、今回の実験のように多くの登場者の相互関係を同時に比較するというような場合には有効な手段であるということがわかる。

次に、ここで述べておくべきことは、本研究で使用した意味微分法の限界についてである。意味微分法の特徴については、本論文の1.問題の項で説明してあるが、この方法で測定する内包的意味、印象というものは、具体的には評定尺度として用いられている25の尺度の種類によって限定され、かつ規定されている。したがって、この尺度として何をどれだけ使用するかによって、その後の分析の結果が異なってくる可能性が当然生じうるわけである。したがって、測定される対象の特性に応じて、それに適合したと考えられる尺度を適当な数まで集めて使用する必要がある。

本実験では、以前の研究で用いた尺度を用いているが、われわれが民話の登場者の印象をチェックする場合に、その印象のかなりの部分をとらえることができるだろうと予想したからであるが、尺度の種類や数については改善の余地は残されている。

〔記〕 本研究は計量国語学会第二十八回大会(1984年9月22日)の口頭発表「民話の登場者の理解構造」の結果と討論に基づいてまとめている。

〔文 献〕

- Bühler, C. u. Bilz, J. *Das Märchen und Fantasie des Kindes*. Johann Ambrosius Barth, 1958.
- 久本智子・芳賀純「児童文学における童話の原話と再話の児童による鑑賞態度の比較研究」*読書科学*, 第12巻第2号, pp. 15-22, 1969.
- 河合隼雄『昔話と日本人の心』岩波書店, 1982.
- Leech, G. *Introduction to Semantics*. Penguin, 1974.
- Lyons, J. *Semantics 1*. Cambridge University Press, 1977.
- 中作恭子・芳賀純「*Semantic Differential* 法による童話中の主要人物の意味把握の變化の分析」*計量国語学*, 第25号, pp. 1-12, 1963.
- Osgood, C.E., Suci, G.J., & Tannenbaum, P.H., *The Measurement of Meaning*. Univ. of Illinois Press, 1957.
- Osgood, C.E., May, W.H., & Miron, M.S., *Cross-cultural Universals of Affective Meaning*. Univ. of Illinois Press, 1975.
- Smith, J.S., *A Critical Approach to Children's Literature*. McGraw-Hill, 1967.