

ディズニー映画

～なぜディズニーアニメーションが世界中でヒットしたのか～
メンバー

1. はじめに

～芸術とは～

特定の材料・様式などによって美を表現し、よびする人間の活動。およびその所産。
(コペルニクス)

例) 美術・映画・音楽



2. 探究動機

芸術分野の映画という点で秀でているディズニーだが、どうして人々を魅了しているのか、なぜ人気なのかを気になったから。



3. 研究手法・調査方法

インターネット

引用文献・参考文献

サイト名 【公式】ウォルト・ディズニーの見た夢
URL tokyodisneyresort.jp/tldr/resort/walt.html

仮説

ディズニーアニメが斬新でキャラクターが魅力的だから。



4 結果

ウォルト・ディズニーがキャラクターを生み出す上で大切にしていることは、「一人一人に個性を持たせること。それぞれの個性の上、私は〇〇が好き、〇〇派などにより派手な人に愛されるキャラが生まれる。ヴィランズ(悪役)にも、隠しめられない彼らの悩みや欲望(日常生活で私たちが抱くものの究極形)という魅力がある。

4. 結果2



ウォルト・ディズニーが貫き通してきたことは「積極的に未知の世界をたずね、自然自覚で学ぶことの楽しさを若い世代に伝えること」なのではないか。キラキラしたお話しやミュージカルを楽しめる作品。見る人に夢や希望を与える作品が多い。

5. ディズニー興業収入

順位	年	作品名
1	2019	アナと雪の女王2
2	2013	アナと雪の女王
3	2016	ズートピア
4	1994	ライオン・キング
5	2014	パイマックス

※2024年 2月22日時点
1位の「アナと雪の女王2」は興業収入14億5000万5000円(日本円にして約2000億円以上)

6. 考察

- ❖ 映画の技術が常に最先端にいた。
 - ❖ ディズニーキャラクターが人々の共感を集めた。
 - ❖ 学ぶことの楽しさをウォルト・ディズニーが大切にしてきた。
- この3点が理由でヒットしたと考察した



7 まとめ

ディズニーがヒットした理由は、ウォルトが人々に「キャラクターへの共感を持たせ」「自然的に学ぶことの楽しさをアニメを通して若い世代に伝える」ことができたから、ということがわかった。

世界から見たディズニーアニメーション

～ ディズニーの実際の評価は？～

メンバー：

1. はじめに！

映画という点で秀でているディズニーだが、どうして人々を魅了しているのか、なぜ人気なのかが気になったから。



2 引用文献・参考文献

東洋経済

仮説

ちょっと批判的な意見があるのではないだろうか。



3 結果1

ディズニーの
良い評価

老若男女が楽しめる工夫がされている



たぐいさんのキャラクターに
様々な個性をもたせている。

＜色んなキャラクターがいることで興味がわく＞



結果2

ディズニーへの
悪い評価

女性やマイリネ、ホリコレなどの問題は直にはいりきれず
まっている。



性別や肌の色

＜実写版アリエルなど＞

4 ディズニー世界興行収入

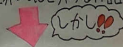
ランキング

順位	公開年	作品名
1	2024	インサイド・ヘッド2
2	2019	アナと雪の女王2
3	2013	アナと雪の女王
4	2018	イソルデ・アム・ファミリー
5	2019	トイ・ストーリー4

1位の「インサイド・ヘッド2」は興行収入なんと
23973億円！
世界収入歴代3位
となる結果 99

5 考察1

ディズニーは世界的にヒットする作品を目標に
作っている



それが裏目に出てしまい配慮しすぎて
批判的意見もでている。



考察2



過去作をアレンジするのではなく、新しくキャラクターを生み出していった方がいいと感じた。

ディズニーの昔ながらの歴史を大切にしつつ、現代的問題と向き合っていく必要がある。

6 まとめ



今後は、昔の良さを残しつつ、世界的には配慮していく必要がある。また、過去作に依存しすぎない方がいい。

結果的には、ディズニーには賛否があるが、キャラクターへの共感を持たせたりして作品がヒットしている。