

ディズニーランドの夢と希望はどこにあるのか

2007 年度プロゼミ 資料集

跡見学園女子大学

マネジメント学部

山澤成康

目次

第1部 プロゼミで習得するテクニック

1. 自己紹介について
2. 要約とレジュメ
3. 研究計画書の書き方
4. プレゼンテーションの方法
5. 論文の書き方
6. プロゼミ原稿マニュアル

第2部 ディズニーランドの研究

- 第1章 東京ディズニーランドについて
- 第2章 ウォルトディズニーについて
- 第3章 キャラクターについて
- 第4章 世界のディズニーランド
- 第5章 ほかのテーマパークとの比較
- 第6章 ほかのテーマパークとの比較
- 第7章 ミッキーマウス
- 第8章 くまのプーさん
- 第9章 著作権にこだわるディズニー

第一部 プロゼミで習得するテクニック

< プレゼンに関する目標 >

第一段階（全員習得してほしいレベル）

おしゃべりではなく、「発表」ができる。

教室の後ろの人にも聞こえる声で、前を向いて話す。

「原稿の棒読み」ではなく、自分の考えを述べることができる。

第二段階

発言時間を守ることが出来る。

指定された時間で臨機応変に話を終えることができる。

第三段階（多くの学生にマスターしてほしいレベル）

「結論を先に述べる」など話の構成がしっかりしている。

主張とその根拠が論理的、具体例などが豊富である、など。

第四段階

パワーポイントの使い方をマスターしている。

パワーポイントのスライドの構成がしっかりしている。（あまり細かいことを書き込まないなど）

第五段階

聞いている人が思わず興味をそそるような話題を持っている。

< 論文に関する目標 >

第一段階（全員習得して欲しいレベル）

論文と作文の違いを理解できる。

引用と自分の考え方の違いをはっきりさせる。

第二段階

構成がしっかりしている。与えられた書式や制約を満たしている。

第三段階

独自性のある論文が書ける。

必要な資料は網羅してある。

1. 自己紹介について

- ・なぜ自己紹介をするのか？自分のためではなく、他人のため。
- ・相手は何を聞きたいのか？
- ・興味のある話題か？ 特徴がない話では、たいくつする。
好きなもの、好きなこと。
- ・客観的か？
- ・具体的か？

「ピアノが弾ける」「英語が好き」だけではわからない。「ベートーベンの『悲愴』が弾ける」「英検2級を持っている」など具体的に話す。

- ・時間を守る（今回は3分間：短すぎても長すぎてもだめ）

TV広告は15秒だけで商品の説明をする。下記項目を埋めたあと、どういう順番で話すか考える。すべての項目について話す必要はない。最も自分らしいと思う話題に重点を置く。

名前

名前を覚えてもらえるように工夫する。

名前	名字、名前の由来、読み方

現在の自分

住所、出身地	部活、サークル
アルバイト	好きな授業（大学で）

性格

長所と短所は裏表の関係にある。

やさしい 引っ込み思案 思慮深い 臆病

長所	短所

そのほか、性格を表すもの

好きな異性のタイプ	
好きな同性のタイプ	
好きな芸能人	
好きな音楽・映画	
今悩んでいること	
今、熱中しているもの、関心があること	

これまでやってきたこと

部活、趣味などで他の人に自慢できること。

特技、資格など(具体的に)	
小学校	
中学校	
高校	

将来について

どんな職業につきたいか	25歳頃何をやっているか
40歳頃何をやっているか	80歳頃何をやっているか

2. 要約とレジюме

レジюмеとは

演習科目では、課題図書などの要約をすることが多い。その際に作成するのがレジюмеである。

レジюмеは、要約に限らず、論文の発表やセミナーなどにも使われる。

レジюмеの作成法

レジюмеは、話す人のいいたいことをわかりやすくするものなので、長い文章にしない。

矢印（ ）や下線を使ったり、フォントの大きさを**変えたり**して、視覚的にもわかりやすくする。

新聞のレイアウトを作るイメージ。

第6章フロリダ・東京・パリ - ディズニーランドの世界戦略

(1) フロリダのディズニーワールド

南カリフォルニアのディズニーランドへの不満 周辺の土地利用に関する権限を持たない
フロリダへ第二の王国 広さ 3300 万坪 山手線の内側の 1.5 倍

1971 年 10 月 1 日開園

「マジックキングダム」(ロスと同様のもの) 面積 1.4 倍、投資額 3 倍以上

「エプコットセンター」 未来都市 科学博覧会

「ディズニーMGMスタジオ」 映画撮影所とハリウッド名所の再現

「タイフーン・ラグーン」(人工の大波) 「リバー・カントリー」(アスレチック)

- ・遊び心からの逸脱 「大統領の殿堂」「リバティ・スクエア」 愛国主義
- ・電力、ガス、上下水道、消防、建築基準、道路建設を独自に運営(警察、司法は別)

(2) 東京ディズニーランド

1983 年 4 月 15 日開園

オリエンタルランド(京成電鉄、三井不動産が出資)が誘致

なぜヒットしたか 日本の文化的状況と 1955 年のアメリカの状況が似ていたため

- ・若者の好み市場を動かす
- ・中産階級が台頭
- ・価値観の多様化

文化的脅威ではなく、「すばらしい買い物」 精神性をともなわない巨大な娯楽消費空間

(3) パリのディズニーランド

1992 年開園

フランス人の賛否両論

「シンデレラや白雪姫の原作はディズニー」 「フランス人の個人主義に合わない」

フランス政府は歓迎 優遇措置(企業誘致、雇用拡大が期待できるため)

(注) レジュメ(レジメとも)とはフランス語で要約、概略のこと。

3 . 研究計画書の書き方

A 4 用紙 1 枚にまとめる。

次の項目に分けて書くこと。

研究題目 (タイトルのこと。どのような研究かわかるタイトルにする)

研究する動機

仮説

仮説の検討 (どのような方法を用いるのか)

参考文献 ホームページでなく、書籍を最低一冊は読むこと。

の各項目に分ける。

すでに研究されたテーマは選ばない (これまで先輩の書いた論文とかぶらないようにする)

どうしても選びたい場合は、どこが過去の論文と違うのかを明らかにすること。

(参考) 2006 年度研究計画表コメント

研究テーマは狭いほどよい。ただし、研究してもわからないものはテーマにしない。

物語・キャラクター

ライオン・キングのジャングル大帝に対する盗作疑惑(黒尾)

なぜ「家族愛」をテーマにした映画が増えたのか(澤田)

ミッキーマウスの声は変ではないか?(竹内)

キャラクターの顔の変化(土志田)(一つに絞る)

白雪姫に関するディズニーとグリム童話の違い

パイレーツオブカリビ안의映画とアトラクションの比較(松浦)

参考文献も多く、比較的書きやすい。参考文献を読んで、いかに自分自身だけの発見をして、まとめるかが勝負。

歴史

ウォルトディズニーの苦勞(野中)

歴史も調べる内容が多く、調べるだけでも力がつく。

比較

P I X A 映画とディズニーの比較(石野)

他のテーマパークとの違い(未益)(テーマパークを絞る)

ディズニーランドとUSJの比較(那須) サービスに限定しない方がよい。入場者数などから調べる

ウォルト・ディズニーと宮崎駿(木代)

比較すると書きやすい。共通点と相違点を表にまとめる。他の人では思いつかない共通点や相違点が見つかれば成功。

経営

ディズニーの経営理念(蛭川)

多少範囲が広いが、調べて、経営理念の中の何がディズニーの特徴なのかを探す。いろいろあるかもしれないが、一つに絞ることが望ましい。

接客・人材教育

ディズニーランドの接客サービス(望月)

人材管理の研究(宇田川)

サービスの徹底化（梶山）

- ・最低一冊は本を読む
- ・本をまとめるだけでなく、自分のディズニーランドなどの体験をもとに自分の考えを述べる
- ・さまざまな要因の中で何が最も大切なのか（大切だと思うのか）を書く。

もう少しテーマを絞る必要があるもの

東京ディズニーランドの歴史（木村）

ディズニーランド開園のいきさつなど、期間を絞る。

ミッキーとミニーの人気の秘密（岡田）

多分、答えがでない。アンケートなどで処理する。

ディズニーランドは何度いっても飽きないのか？（星野）

飽きない理由をしぼる（接客とか施設とか、理念とか）

ディズニー映画、音楽の研究（岩間）

調べるテーマを一つにする。

答えがすぐわかるもの、調べてもわからないもの 調べやすいテーマに変える

会員制クラブを作ったのか？（高尾）

パレードに使われている車は地下に収納されているのか（山口）

シンデレラのキャラクター（佐藤）

ショーやパレードの企画を調べる（中台）

アンケートをとる

自分の意見だけでは自信がないときには、アンケートをとる。

本来は、大量にさまざまなタイプ（男女、年齢など）の人の意見を聞くのがよい。

- ・ミッキーマウスの声は変だと思いませんか。
- ・クラシックプーとディズニーのプーではどちらが好きですか。

4. プレゼンテーションの方法

<最重要項目>

- ・大きな声で（意外と訓練されていないが、非常に重要。おしゃべりとは違う発声法、心構えが要求される）
- ・前を向いて話す。
- ・結論を先に話す
- ・原稿を棒読みしない。もって来ていいのはメモだけ。
- ・スライドの枚数は、1分1枚+

（1）プレゼンテーションとは？

伝えたいことをわかりやすく伝える技術

「伝えたいこと」がないとプレゼンテーションできない。

言いたいことが一言でいえるか？

（2）プレゼンテーションの方法

OHP・パワーポイント

メリット 聴衆が正面を向く、図表の説明がしやすい。

デメリット 機械の故障、室内が暗くなる。

資料配布

レジメを用意する。

(3) プレゼンテーションに際して注意すること

最初と最後が肝心

- ・ 最初に概要を話す。

「これから、～について調べたことを話します。

内容は大きくわけて3点あります。…」

最も言いたいのは～ということです。」

- ・ 最後にまとめを話す。

「以上の理由から～だと思えます。ご清聴ありがとうございました。」

時間を守る

決められた時間より早く終わったり遅く終わったりしない

図や表、グラフを使う

- ・ 視覚にうったえるものは印象に残る

話し方の注意

- ・ 原稿を棒読みしない。
- ・ 顔を上げて話す（アイコンタクト）。少なくとも1分に1回は顔を上げる。
- ・ （自信がなくても）自身を持って話す

質問は最初から想定しておく

- ・ 質問によって、報告内容の補足ができる。
- ・ 新たな視点が得られる。

5 . 論文の書き方

レポート作成の手順

- 1 テーマの選択
- 2 事前調査 専門用語の概念、用語を調べる
- 3 仮アウトラインの作成 序論、本論、結論
- 4 関連文献の調査 書誌事項のチェック
- 5 文献の入手
- 6 文献の読解と整理 取材
- 7 最終アウトライン作成 章、節、項の内容
- 8 執筆と校正
- 9 出展の表示
- 10 仕上げ

論文とは、何かを調べてまとめたものではなく、新たな発見や考え方を述べたものである。これまでの本に載っていなかった事実がないと論文とは言えない。大まかなテーマで調べていては、論文にはならない。

(1) まず、どの分野で研究するのかを決める。

- | | |
|--------|--------------|
| カテゴリーA | アトラクションの研究 |
| カテゴリーB | 物語・キャラクター |
| カテゴリーC | 映画、音楽の研究 |
| カテゴリーD | サービス・人材管理の研究 |
| カテゴリーE | 財務分析(儲かる工夫) |
| カテゴリーF | 他テーマパークとの比較 |
| カテゴリーG | ウォルトディズニーの研究 |
| カテゴリーH | 米ディズニー社の国際戦略 |
| カテゴリーI | ディズニーランドの歴史 |

(2) テーマの決め方

なぜ～か？を考える

- ・なぜディズニーランドは楽しいのだろう？
- ・なぜ千葉にあるのに東京ディズニーランドというのだろう？
- ・なぜディズニーランドなのに運営しているのはオリエンタルランドなのだろう？
- ・舞浜という地名は昔からあったのか？
- ・なぜミッキーマウスのは人気があるのだろう？（私はそれほど好きじゃないのに）
- ・どうやってあの土地を手に入れたのか？

それに対する仮説を立てる

- ・ディズニーランドが楽しいのは、日本人のキャラクターにあっているからではないか？

- ・仮説を細かく検討する。

日本人のキャラクターとは何か？日本人が外国人と違うところはどこか？

集団行動が好きなのが日本人だろう。それは、どうやって証明できるのか？

- ・「定義」を考える

「テーマパークとは何か？」

テーマパークの定義（岡田（1998）より）

ライドパーク	としまえん、後樂園
アミューズメントパーク	ナムコワンダーエッグ、ジョイポリス
テーマパーク	ディズニーランド
テーマリゾート	ハウステンボス ディズニーリゾート

「ディズニーランドが成功しているという証拠は？」

ほかと比較する必要がある。

シーガイア（宮崎） 2001年2月会社更生法を適用 約1200億円の累積赤字

レオマワールド（香川）2000年8月末休園

ハウステンボス（長崎）

テーマパーク30社のうち16社が債務超過（帝国データバンク）山田（2002年）

(3) タイトルを考える

「～について」大まか過ぎてではタイトルとして成立しない。

「～について調べたら、～がわかった」場合、「～がわかった」の方をタイトルとする。

(例) リトルマーメイドと人形姫について調べたら、リトルマーメイドのキャラクターはアンデルセンの人魚姫とは違って、前向きで明るいことがわかった。

×リトルマーメイドについて

リトルマーメイドと人魚姫の違い

リトルマーメイドはなぜ陽気に見えるのか

×ディズニー成功の秘密

成功とはどう定義するのか？もっと細かい定義が必要。

集客数なのか、利益なのか、株価なのか、文化的影響力か？

東京ディズニーランドとユニバーサルスタジオジャパンの比較研究

比較的書きやすいが、さらにどこに注目するか絞る。アトラクションとか、サービスとか

×ディズニーランドが不景気に負けない理由

「不景気に負けない」というのは具体性に欠ける。

ディズニーランドの集客力はなぜ落ちないか

×ディズニーシーの誕生から現在まで

ディズニーシーの失敗 失敗を定義する必要がある。

×オリエンタルランドについて

オリエンタルランドのディズニーからの自立策

×ホーンテッドマンションについて

ホーンテッドマンション - 映画との比較

×ディズニーアトラクションの研究

アトラクションの事故後の対処の仕方について

6 . プロゼミ原稿マニュアル

原則

・ 原稿は、他人が読むものである。自分の研究経過をそのまま羅列しても読者に真意は伝わらない。人に見せるための工夫をすること。

・ 数字、固有名詞の誤りは致命的。何度も確認すること。

参考文献は必ず明記してください。参考文献の記載のないものは再提出を求めます。

他人のホームページから文章をコピーすることは著作権違反です。レポートを提出しても、単位は認められません。

・ むやみに英語を使わない。かっこ悪い。

・ 図や表をインターネットからコピーする場合は、必ず出所を明らかにすること。(本来は、やってはいけない)

見出し(タイトル)

・ 見出しを考えてから文章を書くくせをつける。見出しだけで予測のアウトラインが把握できるように工夫する。

・ 見出しの長さは9字以上 12字以内が基本。長過ぎたり短か過ぎたりしないように。

本文

・ 必ず「だ、である」調で書くこと。

・ 最も重要なことから書き始める。各章、節の中でもこの原則を守る。まず結論を述べて、理由を説明する。

・ 一節の長さは20行以内。それ以上になる場合は見出しを増やす。

・ 一文はできるだけ短く。目安としては60字以内。

・ 主語と述語の対応を明確にする。

自分の主張したいことがある場合、そちらの記述を中心に書く。それに対する反論は付け足す程度にする。

「受動態」を使わないくせをつけると、文章がわかりやすくなる。

接続詞はなるべく使わない。使わなくても意味が通じるのがよい文章である。

・ 分量は、プロゼミは3枚以上、実践ゼミは5枚以上とする。

・ 図かグラフを必ず一つ以上入れること。それぞれに出所を書くこと。

原稿執筆の細かい注意

1 . 提出法

原稿はワードとエクセルで作成して、締め切りまでにメールで送ってください (yamasawa@atomi.ac.jp)。

図表類はエクセルで作成したものをワードに貼り付けて、もともになるエクセルのデータを原稿送付の際、一緒に送ってください。編集過程が必要です。

2. プロゼミ、実践ゼミ共通

ページ設定を以下のようにしてください。

用紙 A 4 縦

文字数と行数を指定する 文字数 = 40、行数 = 35

行送り 20pt

余白 上下はともに 25mm、左右はともに 30mm

フォントは以下のようにしてください。(3 ページの実例を参照してください)

全体のタイトル MS 明朝、18 ポイント

本文中の章立て、小見出し MSゴシック、10.5 ポイント

章立ては以下のスタイルにしてください。

について(本文中では第1節と書いてください)

1 についての (数字1の後、1字分あけてください)

1 についての の (同上)

小見出しの前は1行あけてください。

本文 MS 明朝、10.5 ポイント

数字 算用数字。カンマは打たない。大きな単位は1兆 987 億 6543 万 2100 円というように「万」、「億」、「兆」を使ってください。

図表の番号などについて以下のようにしてください。

図と表は分けて、それぞれに図1、図2、表1、表2のように番号を付け、タイトルの前に記してください。本文中も同じ番号で示してください。

図表には単位、出所または資料元、必要な場合は注をつけてください。

出所 もとの資料そのままを利用した場合

資料 データを利用してオリジナルの図表を作成した場合

図表も含めモノクロ印刷するので、色で識別する凡例を使わないでください。

注釈は以下のようにつけてください。

本文中の通し番号(算用数字)は右肩上付きにしてください。説明は各ページではなく、各章の最後に記述します。(「挿入」「脚注」「文末脚注」「任意の脚注記号」にチェックして「オプション」番号書式の「1,2,3」を選択)

年号は西暦に統一してください。

ページ番号を挿入してください。横位置は「中央」にしてください。

英語の略号は初出の場合のみ、矢印の右側の日本語を明記し、2回目からは左側の略称を使ってください。

GDP 国内総生産 (GDP)

IT 情報技術 (IT)

ASEAN 東南アジア諸国連合 (ASEAN)

基本的なチェック

- ・参考文献を表記しているか？
- ・段落の最初は一字開けているか？
- ・タイトルと文章を続けて書いていないか？
- ・アンケート調査の場合は、調査の概要（人数、年齢、性別など）を表記しているか？
- ・URLを表記するときは、日本語での説明もつけているか？

A社とB社の比較研究（18ポイント）

（タイトルの下、1行あけます）

山澤 成康（12ポイント）

マネジメント学部2年（9ポイント）

（タイトルの下、1行あけます）

はじめに（以降は10.5ポイント）

この章で何を書こうとしているのか、そのことの意味、この章の構成の説明などは「はじめに」としてまとめてください。ここには小見出しの番号を付さないでください。

（小見出しの前は1行あける）

ここから本文に入ります

1（1字あき）第1節が枝分かれする時は、1.1、1.2...のようにしてください。

いよいよ本文です。図表がある場合は、図1によると、表1によると、といった具合に図と表を分け、通し番号に間違いのないようにしてください。本文の中で（図1参照）といった表記も結構です。数字は算用数字で、大きなものは9兆8765億4321万円のように単位を入れてください。

東南アジア諸国連合（ASEAN）、情報技術（IT）などの初出の表現をお忘れなく。注釈はページごとではなく、最後にまとめて記載します。その後が参考文献です。

2 見出しをつけます

3 見出しをつけます

おわりに

参考文献

山澤成康（2004）『実戦計量経済学入門』日本評論社

：

参考文献は以下のようにしてください。

邦文の文献は五十音順に、英文の文献はアルファベット順に著者名を並べます。著者名、出版年、論文名、掲載誌名、発行元等を明記します。

（重要！、著者、出版年、タイトル、出版社の順にを守ること）

(例) 犯罪は不況の影響を受けているか

天木 聡江

マネジメント学部 2年

はじめに

ニュースを観ていると、悲惨な犯罪が増えている気がする。一方で、日本経済はなかなか景気が良くなりません。もしかすると、景気と犯罪は関係があるのかもしれないと考え、統計を調べてみることにした。

1. 現在の犯罪状況

犯罪白書によると、平成 13 年の警察による刑法犯の認知件数は 戦後最高の 358 万 1,521 件（前年より 32 万 5,412 件増）となった。交通関係業過（道路上の交通事故に係る業務上過失致死傷及び重過失致死傷）を除く刑法犯認知件数についても、13 年は、273 万 5,612 件（同 29 万 2,142 件増）と、戦後最高の値を示している。

平成 13 年の刑法犯認知件数を罪名別に見ると、窃盗が最も多く、次いで交通関係業過となっており、両方で全体の約 90% を占めているが、この傾向は過去 10 年間に大きな変化はない。

2. 失業は犯罪を誘発する

犯罪を起こしてしまったら、処罰を受けると言う事だけでなく、職を失うといったマイナス面もある。賃金の高い仕事を持っている人にとって、罪を犯す事はその仕事を失ってしまう危険性があるため、犯罪を起こした時のマイナス面は大きい。逆に、失業者で就職の可能性が低い人にとっては、犯罪を起こした時に受けるマイナス面は小さくてすむ。この不況時には特に、犯罪を起こして刑務所に入った方が衣食住の心配をしなくてよいと思う人もいます。

また、近年では少年犯罪も多くみられる。その理由としては、不況による就職難や、家族・両親の賃金の低下があげられる。就職になかなかつけない結果的に犯罪を起こしてしまうといったものや、両親の賃金低下によって、こずかい稼ぎで犯罪を起こしてしまうものである。また、少年犯罪は周りの友達や後輩にまで影響するもので、グループ化してしまう特徴がある。

3. 犯罪増加と失業率の関係

文章の推敲の仕方

一度書いたら、時間を置いてもう一度読み直す。わかりにくいところはどんどん直していく。3回以上修正するのが普通。

<例1>

私たちのゼミの授業内容は 為替レートの予測や「跡見経済新聞」作成に向け、マネジメント学部の先生方を訪ね、「自分の生まれた頃(1983年)に何をし、何を考えていたか」を質問し、文章にまとめています。4月25日には『第一生命経済研究所』にてお話を伺い、5月9日には『読売新聞社』の記者の方が大学まで、5月16日には『日本経済団体連合会』の方が短大まで来てくださり、それぞれの会社(仕事内容)の事や日本経済の事、円レートの予測などのお話を聞き、わからない事に限らず入社きっかけや今後の就職率など様々な質問に応じて頂きました。実際に会社を訪問し、働いている人のお話を伺える機会はなかなか無い事です。また名刺の渡し方や入室の仕方といったマナーも実践してみないとなかなか慣れないものですが、インターンシップに向けて慣れておく必要もあると思いました。社会人になる前にこのような体験ができるのは本当に素晴らしい事 だと思えます。

(修正前)

私たちのゼミの授業内容は¹為替レートの予測や「跡見経済新聞」作成に向け²、マネジメント学部の先生方を訪ね、「自分の生まれた頃(1983年)に何をし、何を考えていたか」を質問し、文章にまとめています。4月25日には『第一生命経済研究所』にてお話を伺い、5月9日には『読売新聞社』の記者の方が大学まで、5月16日には『日本経済団体連合会』の方が短大まで来てくださり、それぞれの会社(仕事内容)の事や日本経済の事、円レートの予測などのお話を聞き、わからない事に限らず入社きっかけや今後の就職率など様々な質問に応じて頂きました。³実際に会社を訪問し、働いている人のお話を伺える機会はなかなか無い事です。また名刺の渡し方や入室の仕方といったマナーも実践してみないとなかなか慣れないものですが、⁴インターンシップに向けて慣れておく必要もあると思いました。社会人になる前にこのような体験ができるのは本当に素晴らしい事⁵だと思えます。

(修正後)

私たちのゼミでは、大きく分けて2つのことをやっています。1つ目は「跡見経済新聞」の作成です。マネジメント学部の先生方に個別に会い、「自分の生まれた頃(1983、84年)に何をし、何を考えていたか」について記事にする作業を進めています。2つ目は、実際に会社を訪問して社会人の方と議論することです。4月25日には有楽町の『第一生命経済研究所』に行き、5月16日には『日本経済団体連合会』の方が短大まで来て下さりました。それぞれの会社の説明や日本経済についての解説、為替相場の見通しなどについて話していただきました。入社きっかけや今後の就職状況など様々な質問にも快く答えて頂きました。『電力中央研究所』、『三井住友銀行』(それぞれ大手町)にも行く予定です。実際に働いている人のお話を伺うことは貴重な体験だと思いました。また、名刺の渡し方や入室の仕方といったマナーも、実際にやってみて初めて難しさがわかりました。基本的には良く書けている。

1 「は」の、述語は？

2 一つの文章には一つのテーマ。為替予測か新聞どちらかにする。

3 文章が長すぎる。80字以内を目指す。

4 「が」という接続詞は、「しかし」「そして」など複数の意味があってわかりにくいのでなるべく使わない。文章が長すぎる。

5 「素晴らしい」という言葉は、意味が広すぎて印象が薄くなる。「ためになる」「おもしろい」などのほうが良い。さらに具体的な言葉の方が望ましい。

例2

<修正前>

自己PR(500字)

私は、「志高く、腰低く」をモットーにしています。そのためには物事に対して集中して全力で取り組みます。すると色々なことに気がつき、新しい発見ができます。

たとえば、飲食店でのアルバイトの時はお店で営業をするのに必要な物である、割り箸や伝票などが不足してしまっている時には、その状態にいち早く気がつくように気を配り、すぐに補給をします。一緒に働く従業員やもちろんお客さまにも気持ちよく過ごせると思うからです。

また、私はお客様を自分の働いているお店のメンバーズカードに加入することを積極的に勧めました。勧め方については私はマニュアルではなくオリジナルに考え、人によって使い分けました。例えば、サラリーマンの方には、短時間でカードがある利便性についてインパクトが残るように説明しました。また、お年寄りの方の場合には丁寧にわかりやすい言葉でゆっくりと説明をしました。あと、従業員にこのメンバーズカードをお客様に積極的に加入することを勧めてもらったことをお願いし、皆で力を合わせた結果メンバーズカード持参のお客さまが少しずつ増え始めたので、私の行動が良い結果に結びついたことに大きな喜びを実感しました。

過去を振り返って最も誇れる取組・行動または成果(50文字)

現在しているアルバイトが赤字だったので、私を中心となりメンバーズカードの加入者を増やしました。

学生時代に取り組んだこと(500文字)

私は大学2年生の時に2週間「日本経済研究センター」のインターンシップに参加しました。そこで私は単純作業の大切さを学ぶことができました。

エピソードとして返却された本を本棚に戻す作業の時は、単純作業の繰り返しで想像していたインターンシップとは違い初めの頃は複雑な気持ちになりました。しかし3日後には、どこにどんな種類の本が置いてあるのか把握できるようになり、本を探しにきた人にはスムーズに場所を教えることができるようになりました。その時私は1つ1つの作業には意味があるということを知りました。そして仕事を任された時はこの仕事はどうつながっているのかということを考えて作業をすることが大事なことだと学びました。

あと、私は「経済と産業」というゼミに所属しています。そしてゼミでは実際に今、株を買っています。買う株を皆で話し合いその結果「通信販売」という業種に絞ることに決めました。通信販売の会社にはどんな会社があるのか。というゼロからのスタートでありましたが、皆で情報収集や意見を言い出し合い3つの銘柄を決めました。そのとき私は皆で1つのことについて、とことん話し合う事が好きだということを発見しました。

インターンシップを希望する理由（500文字）

私が御社のインターンシップに参加したいと思う理由は全部で3つあります。まず1つ目はインターンシップセミナーに参加をした時、御社の熱い社員の方の説明に心惹かれたからです。また、学生と同じ目線で説明をしていただいたときには、私は企業とは学生を上からの目線で見ていたと思っていましたので驚きました。すごく御社を気に入りました。

2つ目はゼミの先輩に御社のインターンシップに参加をした時のお話を伺った時、インターンシップ中は、生の営業を見ることができることや、参加者同士でも刺激を受けられることなどを教えてもらいました。そして私は自分の成長のためにも参加したいと思いました。

3つ目は、損害保険とは品物ではないので目で見ることは出来ませんが、「もしも」の時を支える命綱のようなものなので、人に安心して生活をしていただける。というところに魅力を感じました。

以上の3つの理由により、私は御社のインターンシップに参加したいと思いました。社会に出る前に企業で働くことは、とても貴重な経験であると思うので、自分の1番参加したい御社でのインターンシップに参加できることを望んでいます。

<修正後>

自己PR(500字)

私は、「志高く、腰低く」をモットーにしています。私はアルバイトをしています、それは単なるお金儲けのためではありません。将来社会人になって働くための基本的な事柄を学ぶためにやっています。どのような小さな仕事でも手を抜かずに謙虚に取り組み、将来に役立てようとしています。

たとえば、飲食店でのアルバイトでは、割り箸や伝票などが不足しているのに最初に気づくのは私の場合が多いです。足りないものはすぐに補給をして、従業員やお客様が気持ちよくすごせるように常に気を配っています。

また、私はメンバーズカードをお客様に勧めることで、集客数を増やすことに成功しました。勧め方については、お店のマニュアルに載っている以上のきめ細かい対応を心がけました。例えば、サラリーマンの方には、メンバーズカードの利便性について短くても印象が残るような説明しました。反対に、お年寄りの方の場合には丁寧にわかりやすい言葉でゆっくりと説明をしました。従業員にこのメンバーズカードをお客様に積極的に加入することを勧めてもらうことをお願いして皆で力を合わせた。その結果、メンバーズカードを持っているお客様が少しずつ増え始め、私の行動が良い結果に結びつきました。

過去を振り返って最も誇れる取組・行動または成果(50文字)

赤字だった飲食店の業績が、私が中心となってメンバーズカードの加入者を増やしたことにより、黒字になった。

学生時代に取り組んだこと(500文字)

学生時代に取り組んだことについて、インターンシップとゼミでの活動を挙げたいと思います。

私は大学2年生の時に2週間「日本経済研究センター」のインターンシップに参加しました。そこでは、私は単純作業の大切さを学ぶことができました。研究所内の資料室での仕事でしたが、返却された本を本棚に戻す作業は、単純作業の繰り返しで、想像していたインターンシップとは違い最初は落胆しました。しかし3日後には、どこにどんな種類の本が置いてあるのか把握できるようになり、本を探しにきた人には的確に本の場所を教えることができるようになりました。その時私は1つ1つの作業には意味があり、基本的な作業の延長線上に、やりがいのある仕事があるのだということ学びました。

大学のゼミでは経済を中心に学んでいます。授業の一環として、ゼミの仲間と話し合って株を買ったのが非常にためになりました。私のグループでは「通信販売」という業種に絞って株を買うことに決めました。通信販売の会社にはどんな会社があるのかわからない、というゼロからのスタートでしたが、皆で情報収集や意見を言い出し合い3つの銘柄を決めました。そのとき私は皆で1つのことについて、とことん話し合う事が好きだということを見ました。

インターンシップを希望する理由（500文字）

私が御社のインターンシップに参加したいと思う理由は全部で3つあります。まず1つ目はインターンシップセミナーに参加をした時、御社の社員の方の熱い説明に心惹かれたからです。私は企業とは学生を上からの目線で見ていると思っていたので学生と同じ目線で説明をしていただいたときには感激しました。

2つ目は御社のインターンシップに参加したゼミの先輩が、インターンシップの内容を高く評価していたことです。インターンシップ中は、生の営業を見ることができることや、参加した学生同士でも刺激を受けられることなどを教えてもらいました。私も自分の成長のために参加したいと思いました。

3つ目は、損害保険という業界の魅力です。保険は目で見ることが出来ませんが、「もしも」の時を支える命綱のようなものです。日々暮らしている人々が安心して生活をしていくために、役立つ企業だということに魅力を感じます。

以上の3つの理由により、私は御社のインターンシップに参加したいです。社会に出る前に企業で働くことは、とても貴重な経験であると思うので、最も参加したい御社でのインターンシップに参加できることを望んでいます。

発表会

タイトル、をメモする。

最後に、よかったと思う学生3人に丸をして提出。プレゼン、レポートの総合評価。

あらかじめメモを作っておく。

発表時間は5分。

原稿を棒読みしない。すべて読むと、5分ではおさまらない。

どこか重要かを考えて発表する。

パワーポイントを使っても可。

第2部 ディズニーランドの研究

第1章 東京ディズニーランドについて

<調べるべきポイント>

誰がディズニーランドを誘致したのか？

どうやって、埋立地を入手したのか？

2つの候補地（浦安と富士山麓）からディズニー社が浦安に決めた理由。（馬場康夫『エンタメに夜明け』に詳しい） 営業とはなにか、企画はどうやって成功させるのか？

ディズニーランドとは？

- ・1983年開業。入場者数は不況の中でも増加傾向が続く。
- ・ほかにはどこにあるか？
- ・テーマパークがすべて成功しているわけではない。

ディズニーの「魔法」

- ・映画の技術を取り入れる 入り口は一つ、強化遠近法
縮尺（1階 7/8、2階 5/8、3階 4/8）エイジング（新しい建物を古く見せる）
- ・色彩の心理学（お城は青と白）
- ・音の心理学（違うテーマの音楽は聞こえない）

コンセプトの勝利

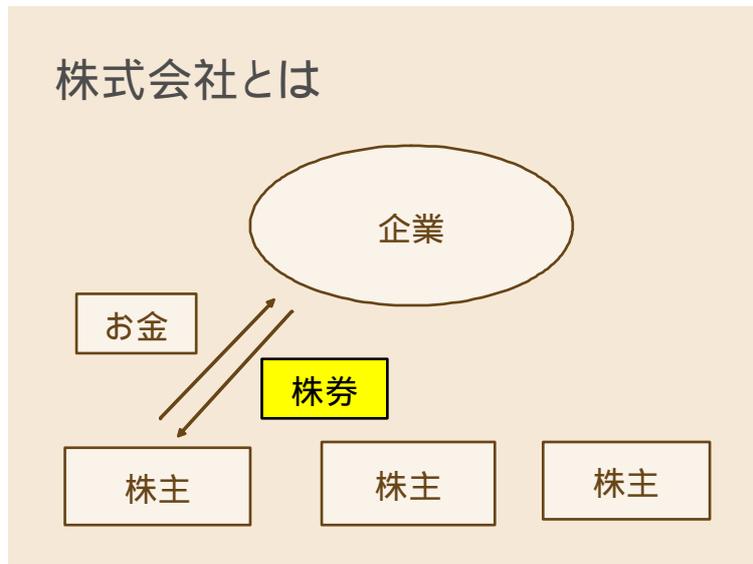
- ・「現在」はない。過去か未来か空想。（大人にも人気）
- ・完璧主義 人が見ていないところにもしかけ。
隠すものは徹底的に隠す（レストランのゴミ）、従業員は地下で移動
- ・待ち時間の工夫 バンドの演奏、ファストパス

儲かる工夫

- ・ディズニーランドは企業（慈善事業や公的企業ではない）
- ・入場者数を減少させないための工夫
- ・最初と最後にショッピングモール
- ・入場料だけで儲けているわけではない

株式会社オリエンタルランド

・株式会社とは？



株主のメリット

株価の値上がり（キャピタルゲイン）

配当（インカムゲイン）

株主優待

議決権

（参考文献）

能登路雅子(1990)『ディズニーランドという聖地』岩波新書

栗田房穂、高成田亨(1987)『ディズニーランドの経済学』朝日文庫

有馬哲夫(2001)『ディズニーとは何か』NTT出版

馬場康夫(2007)『「エンタメ」の夜明け』講談社

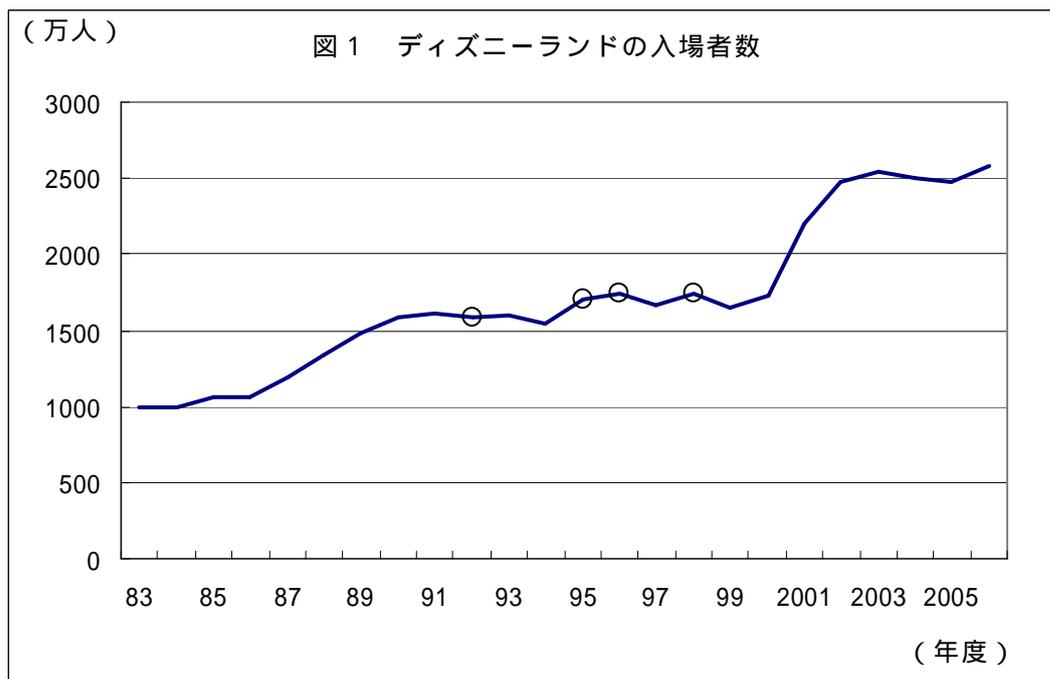
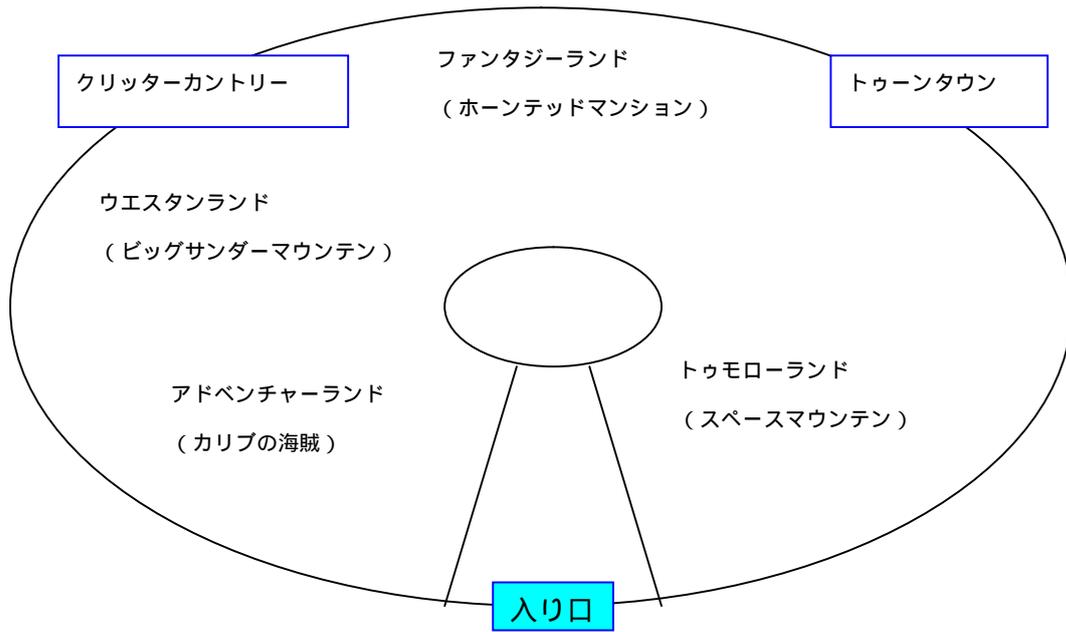


表1 ディズニーランドの収支

		合計 (億円)	入園者1人当たり (円)
販売計		2811	12749
テーマパーク	合計	2516	11414
	アトラクション・ショー収入	1145	5192
	商品販売収入	839	3808
	飲食販売収入	449	2035
	ホテル収入 その他の収入	81 2	369 10
複合型商業施設	合計	233	1055
	ホテル収入	141	638
	不動産賃貸収入	42	190
	直営店舗収入 その他の収入	36 14	164 63
その他の事業	合計	62	280
	モノレール	23	106
	グループ内従業員食堂運営事業 その他の収入	19 20	84 91
売上原価		2280	10344
販売費および一般管理費		194	879
営業利益		337	1527
営業外収益		89	402
営業外費用		187	850
経常利益		238	1079

入園者数2204万7000人

(出所) 2001年度オリエンタルランド有価証券報告書



オリエンタルランドの株価



運も味方したディズニーランドの成功

小林未来

文学部人文学科1年(2003)

1 はじめに

ディズニーランドについて調べていると、ある個人サイトに「東京ディズニーランドは本場・カリフォルニアのディズニーランドよりもすごい」と書いてあった。それが事実かどうか疑問に思ったので調べてみることにした。

2 東京ディズニーランドの強さ

東京ディズニーランドは開園以降、米国ディズニーランドの持っていた数々の記録を塗り替えた。まずは入園者数である。東京ディズニーランドの入園者数が1億人を突破したのは1991年5月29日で、1983年4月15日にオープンしてから8年目の出来事である。一方、米国ディズニーランドが1億人を突破したのは1971年6月17日。これは1955年7月17日にオープンしてから実に17年後の事だ。つまり東京ディズニーランドは米国のそれより2倍の速さで1億人のゲストを迎え入れたのだ。因みに8年間で1億人というのを単純計算すると、連日3万4000人、毎月100万人以上のゲストが訪れたことになる。

1日当たりの入場者数が最も多かったのは、1987年の大晦日だ。夜を徹して“ニュー・イヤーズ・イブ・パーティー”が行われ、参加したゲストは14万6000人にとどまった。

また、1990年度の入園者数は1587万6000人。これは米国ディズニーランドの入園者数を2%程度上回り、こちらも始まって以来過去最高の記録となった。その他、1990年にはリピーター率が85%まで上がった。米国のディズニーランドでは、これ程高い数字が出ていない。

当時、日本で年間1000万人以上の集客があったのは官民協力して行われた大規模なもの、『東京オリンピック』『大阪万国博覧会』『ポートピア(神戸博)』だけだった。民間企業が単独で1000万人以上を集客したのは東京ディズニーランドが初めてである。

3 4つの成功の理由

時の利 - 生活水準が向上した時期に完成

ディズニーランドが成功した理由の一つは、時代の流れに一致していたことである。オリエンタルランドの元社長・故川崎千春氏が”日本にディズニーランドを”と考え

たのは、1960年代だった。米国ディズニーランドを見学した川崎氏は、その素晴らしさに感動して日本に誘致しようと決意した。しかし、その時期にディズニーランドを作っていたとしても成功したかどうかはわからない。日本は高度経済成長がスタートしたばかりで多くの人は余暇を楽しむ生活の余裕がなかった。そんな時代・人々をみて川崎氏はこう考えた。やがて日本に経済力がつき、日本人の生活水準が向上して豊かになれば日本人は必ずそれに見合った余暇を楽しみ、快適なレジャー施設を欲しがるようになる、と。東京ディズニーランドは川崎氏の最初に夢を抱いてから約20年後に完成した。

ディズニーランドがオープンした1983年は「レジャー元年」と呼ばれ、この頃から多くの日本人は仕事よりも余暇を活用して生活を楽しむライフスタイルを大切にするようになった。その年に行われた世論調査ではこれからの生活でどこに力点をおくかという質問に、それまでの“住生活”という回答を抜いて“レジャー”“余暇生活”という回答がトップになった。正に東京ディズニーランドという場所は、その時の日本人が求めていたものだったのだ。

地の利 - 都心に近い

また立地条件にも恵まれた。1973年、オリエンタルランド社はウォルト・ディズニー・プロダクションにディズニーランド誘致の申し入れをした。誘致候補地としてはオリエンタルランド(三井不動産)が千葉県浦安町を、三菱グループが富士山麓があった。浦安は昭和30年代中頃からオリエンタルランド社が進めた土地である。一方富士山麓は、三菱地所所有の300万坪以上に及ぶ広大な土地であった。2カ所を比較した時、そこには環境と立地条件での決定的な違いがあった。

環境面では富士山がポイントになる。富士山麓からは当然富士山が見える。一方アメリカのディズニーランドは自然を徹底的に否定した人工の楽園として創られた。広大なアメリカ大陸の真ん中の生活環境に暮らす人間たちが、自然の脅威の存在しない安全で清潔で快適な世界に憧れを抱いていたためだ。日本の象徴の富士山や自然に囲まれた立地はディズニーランドにはふさわしくなかった。その点、浦安の埋立地は人工空間そのものである。また、富士山麓は東京から遠く、不便だった。浦安は地下鉄を利用すれば都心から20分足らず、車でも都心圏からなら1時間で行ける距離にある。

ディズニー自身の魅力 - デザインとこだわり

東京ディズニーランドそのものの魅力もある。日常の生活を忘れられる夢と魔法の国。外界と園内が完全にシャットアウトされていることが最大の魅力ではないだろうか。

ディズニー王国に受け継がれている最も大切な伝統的精神は“デザインありき”と“ディテールへの徹底したこだわり精神”であった。各地のディズニーランドで園内全ての施設やシステムがそのテーマに基づいて、統一かつ排他的に設計され運営さ

れているのはディズニーランドが『テーマ・パーク』だからである。ある特定のテーマを基調として構成された大規模娯楽施設のことをテーマ・パークと呼ぶ。少しでも妥協してテーマに相応しくないものを取り入れれば、入園者はたちまち現実の世界へと引き戻される。また、ありきたりなデザインでは入園者は納得しない。だからディズニーはユニークで、オリジナリティに富んだデザインで園内を埋め尽くすことを重要だと考えているのだ。そしてそれはゲストの目に見える部分だけでなく、ワールドバザールなどに仕掛けられている「縮尺の魔術」からも分かる。目に見えない裏方仕事にもディズニーのこだわりが行き届いているのである。ディズニーランドがディズニーランドである最大の理由はそこなのだと思う。日々の生活を忘れ、大人も子どもも同じように楽しめる場所。正に夢の国なのだ。

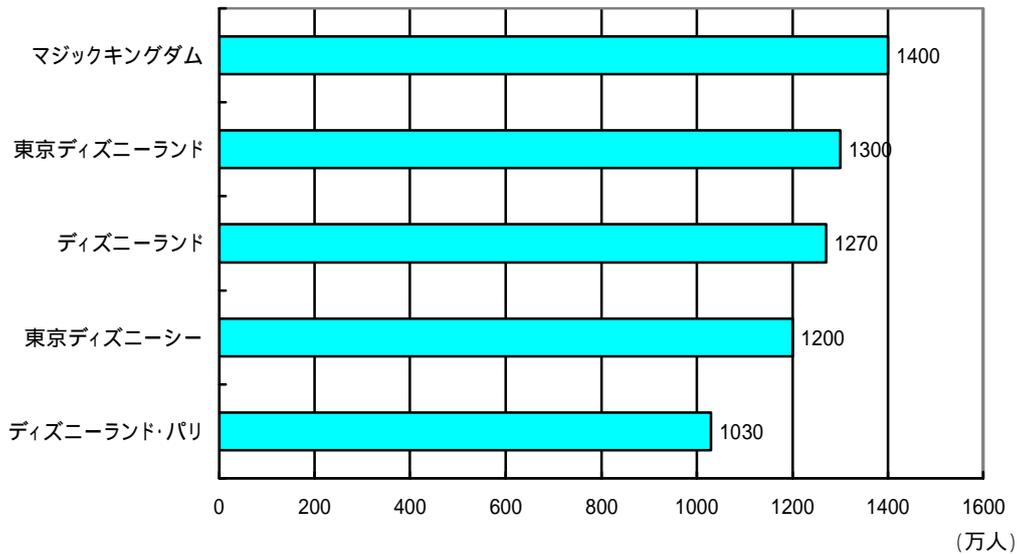
夜の演出 - 幻想的な世界の演出

また光と音のテーマ・パークというのも成功の理由であった。日本人は遊園地において、夜のレジャーライフを楽しむということに馴染みがなかった。そこに突如として現れたのが「エレクトリカル・パレード」である。その光と音の洪水はゲストを幻想的でファンタスティックな夢の世界へと誘った。余暇を楽しみたいと思っていた日本人たち。昼間はどこでも遊ぶことが出来るが、夜をどう楽しく過ごせばいいのか。そう思っていた人々に「エレクトリカル・パレード」は格好のアトラクションだったのだ。ウォルト・ディズニーの「大衆の望む以上のものを与える」というビジネス哲学は大成功を収めた。

4 近年の東京ディズニーランド

下のグラフは毎年世界各地のテーマパークの入場者数を調査している「アミューズメント・ビジネス」誌による2002年テーマパーク入場者数ランキングの上位5位をまとめたものである。東京ディズニーランドはマジックキングダムに次ぐ第2位。実は過去14年間で東京ディズニーランドが1位を譲るのは初めてのこと。しかしオリエンタルランド社は2001年以降、東京ディズニーランド単独での入場者数は発表していない為にこれは正確に記録されているものではない。因みに2000年度の入場者数は1730万人。この結果だけを見ると実に400万人も減っていることになる。大きな理由は勿論第4位にいる東京ディズニーシーの存在である。同じ場所にあるテーマパーク。なかなか今迄通りの集客を望むのは難しいだろう。しかしどちらも経営母体は同じところである。ライバルというよりも、互いに協力しあって成長できるパートナーである。また、上位5位全てがディズニーであるということにやはり世界中で愛されているんだと感じられる。

2002年テーマパーク入場者数



5 情熱がなければできない

今回調べて実感したことは本当の強さの根源は、ディズニーランドを創る人間たちの情熱にあると思った。調べていくうちに色々なことが分かって、それはディズニーランドに有利なことばかりでは決してなかったけれど、その時、その時のディズニーに携わった全ての人の情熱がディズニーランドを良い方向に変えていった。

東京ディズニーランドが打ち立てた色々な数字。それは3で挙げた成功の理由に他ならない。高度経済成長の最中、夢中になって働いた日本人が求めていたものがディズニーランドにはあったのだ。そしてそこには求めていたもの以上のものが存在した。これがこの時期の、この時代の日本でなかったなら、ここまで絶大なものにはなっていないのかもしれないと思う。人々に余暇を楽しむような余裕が出来ていた時代だからこそ、東京ディズニーランドは大成功を収めたのである。小さな子どものように、初めて見るものを貪欲に吸収していった日本人はディズニー社も予想しなかった大金を産み落とした。日本は旅行先で必ずといっていい程にお土産を買う。その習慣はディズニーランドにおいても同じ事で、その利益の大きさには東京ディズニーランドに対する所有権を持たなかったディズニー社はひどく後悔することになった。

そう、凄かったのは創り手たちだけでなく消費者、ゲストである私たちもである。日本人はよくコレクターばい性質を持っていると言われることがある。正に東京ディズニーランドはその日本人のコレクター魂を揺さぶったわけである。次から次へと出るキャラクター商品、季節限定のショーや飾りつけ、記念日には入場者限定のピンバッジ。それだけを買って行くゲストも少なくない筈である。東京ディズニーランドは日本に来るべくして来たもの、日本人にぴったりのテーマ・パークなのである。日本だからこそ、ディズニーランドは成功したともいえる。

参考文献

能登路雅子『聖地としてのディズニーランド』岩波新書、1990年

野口恒『「夢の王国」の光と影 東京ディズニーランドを創った男たち』TBS ブリタニカ、1991年

マイケル・アイズナー著・布施由紀子訳『ディズニー・ドリームの発想(下)』徳間書店、2000年

第2章 ウォルトディズニーについて

<調べるべきポイント>

どんな人物か

18歳の時、ウォルトが最初に勤めたのは、「ペスメン・ルビン商業アートスタジオ」。そこで出会ったアブ・アイワークスというアーティストと、「アイワークス・ディズニー商業アーティスト」という会社を起業。

...それからどのようにして、ディズニーランドを建設するまでに至ったのか？

パットウィリアムズ(2006)などを参照。

何度も失敗して立ち上がっているが、具体的な事例の研究

ディズニーランド建設のいきさつ

ディズニーアニメのどこが革新的だったのか？現在にたとえると？

<参考文献>

ボブトマス

能登路雅子『ディズニーランドという聖地』岩波新書

パット・ウィリアムズ(2006)著寺尾まち子訳『ウォルト・ディズニーに学ぶ七転び八起き経営』

ウォルト・ディズニーの少年時代

野中由美

マネジメント学部1年(2006)

はじめに

私知っている限り、「今までにディズニーランドに行ったことがない」、あるいは「ディズニー映画を一作も見ることがない」、「ミッキーマウスを知らない」と言っている人を聞いたことがない。なぜ、このように世界の何十億という人間の心を虜にすることができたのか。そこで、ディズニーの世界を世界中の人々に広めたウォルト・ディズニーについて研究してみることにした。この論文では、ウォルト・ディズニーの少年時代の一部に絞って研究をしていく。ウォルト・ディズニーの少年時代がどのようなものであったのか。そして、少年時代に苦労したことはなんであったのかを研究していくことで、ウォルト・ディズニーという人間に迫りたいと思う。

1 ディズニー家の3人の兄

ウォルト・ディズニーの父、アランデル・イライアス・ディズニーと母フローラ・コールは1888年元旦、フロリダ州アクロンにあるフローラの両親の家で結婚式を挙げた。イライアスは29歳、フローラは19歳であった。ウォルト・ディズニーは四男である。上には3人の兄がいる。

1888年12月8日、ディズニー家の長男ババートが生まれる。その頃父イライアスは田舎の郵便配達をするかたわら、小さなオレンジ農園を経営していた。しかし、イライアスはマラリア¹にとりつかれ、他の土地に移り人生を切り開こうと決意し新天地をシカゴに選んだ。1890年12月30日に次男レイモンド・アーノルド・ディズニーが、1893年6月24日には三男ロイ・オリバー・ディズニーが誕生した。この三男ロイは、ウォルトにとって、もっとも身近な存在であり、やがて彼の事業における共同経営者となって活躍する。ロイの協力がなければ、ウォルトは無名の漫画家のままであったといえるだろう。

1.1 「ウォルト」は牧師の名前だった

ディズニー一家は聖パウロ会衆派教会に属しており、イライアスはその牧師ウォルター・パーと親交を結んでいた。1901年、イライアスとパー牧師に子供ができた時、イライアスは次のような提案をした。「わたしの赤ん坊が男だったら、牧師さん、あなたの名前をつける。あなたの赤ん坊が男だったら、私の名を付けるっていうのはどうでしょうか」というものだ。パー牧師はこの案に賛成した。そして1901年12月5日、ディズニー家に四男が生まれた。約束どおりイライアスは、牧師の名をとり、ウォルター・イライアス・ディズニーと名付けたのである。ウォルターは気だてが良く、兄たちよりも器量よしだった。

8歳年上の三男ロイは不平ひとつ言わずに弟の子守をし、ウォルターを乳母車に乗せて街を行ったり来たりした。その上、ロイは自分で稼いだお金でおもちゃを買ってあげたりしていた。その姿は二人のその後の関係を暗示しているかのようでもあった。ウォルターの誕生後2年経って、ディズニー家にはじめての女の子、ルース・フローラが生まれた。1906年、イライアスは都会暮らしよりは田舎の雰囲気の中で家族を育てたいと思い、ミズリー州マーセリーに移住することを決意した。

2 少年ウォルトの世界

2.1 芸術に対するはじめての試みは落書きであった

農場で過ごした少年時代のことである。ある日、家族みんなが街へ出かけてしまい妹のルースとウォルトが留守番をしていた。二人はコールター⁵の入った大きな樽を見つけて家の白壁に絵を描き始めたのである。この頃からウォルトは絵を描くことに大変興味があったようだ。ウォルト・ディズニーがマーセリンで暮らしたのは、わずか4年足らずであったが、マーセリンでの日々は彼の生涯のどの時期よりも強烈な印象を残した。およそ50年後、ウォルトがディズニーランドに「メインストリート」を作ったとき、そのイメージのもとになったのは、マーセリンの街並であった。

カンザスシティーにいたころ、ウォルトは三男ロイと父の新聞配達の仕事を手伝っていた。配達ミスがあると、父からこっぴどく叱られるがウォルトは決して弱音を吐かずに、仕事をやり続けたのである。この新聞配達の仕事で、努力家ウォルト・ディズニーが形勢されていづたのではないだろうか。辛い日々の中、ウォルトは自分なりの楽しみを発見していた。それは、街にやってくるサーカスのパレードを見物することだ。そして、自分でもサーカスのパレードをやろうと思いつくのである。また、妹ルースがはしかで寝込むと紙をバラバラめくると中の人物が動いて見えるような、仕掛け絵本を描いてあげたのである。ウォルト・ディズニーがはじめてアニメーションらしきものを試みたこのとき、9歳であった。

2.2 ウォルト・ディズニー成功の鍵は人一倍の努力であった

ウォルトの少年時代は、できの良い少年だったとは言えないようだ。授業中も空想に耽ってばかりいたのだ。だが、絵を描くことは本当に好きであったようだ。図画の時間に、花を写生したときのことだった。ウォルトの絵は、人間の顔のついた花が描いてあったり葉っぱの代わりに腕が生えている絵を描いたのである。このようなことから、独創的で豊かな発想力は幼い頃からあったと言える。(表1参照)。

表1 ウォルトの人物像

性格は短気(父親譲りのようだ)
鋭い想像力がある
徹底的な楽観主義者である

人一倍努力を惜しまない
独創的で豊かな発想力とすさまじい創作意欲を持つ
目標を成し遂げるまでは絶対に妥協をしない
完璧を要求する執念があり、粘り強い
優れた才能(人間の心をとらえる一種神秘的な力を備え、人を説得することにたぐいまれな才能)を持っている

1918年、ウォルトは年齢を偽りフランス赤十字救急隊に入隊する。そこでも暇つぶしに漫画を描いていた。入隊後、ウォルトは漫画を描くアーティストになると決心し、1919年アート・スタジオで見習いをするのである。そして、1920年ウォルトと友人のアブ・アイワークスは、アイワークスディズニー社を設立した。しかし、一ヵ月後閉店休業となってしまうのである。1920年、ウォルトはカンザスシティー・スライド社(後にカンザスシティー・フィルム・アド社と社名を変更)へ入社しアニメーションの世界に入り込む。その中でも、動く漫画作りに興味を持っていたようだ。ギャグの才能があったウォルトは、フィルム・アド社で彼の作品を水際立ったものにしただけでなく、時にはデッサンの未熟さを補ってくれた。

一日中フィルム・アド社で働いた後は、毎晩自宅のスタジオで満足のいく原画の写真が撮れるまで、夜中を過ぎても実験を繰り返していた。やまない努力は、本格的なアニメーションに挑むに十分な知識を身につけたのである。

3 ウォルトの登場以前と登場後の漫画の比較

ウォルトが漫画家として活躍しだした頃、ウォルトの登場以前の漫画と登場後の漫画に、どのような変化があったのか、表でまとめてみた。

表2 ウォルトの登場による漫画の変化

	登場以前の漫画	登場後の漫画
役割	お粗末。	観客に楽しさを提供した。
表現	原始的。	登場人物にユーモアを表現させた。
キャラクター	稚拙な背景の前でぎこちない動きをする。	漫画映画に音と色を加え、漫画に登場する人物の動作をはっきりさせた。
技術		登場人物に、滑らかで人間らしい動きをさせた。
演出		人間の五感のすべてを訴える1つの世界を演出させた。

おわりに

今回の研究では、ウォルト・ディズニーの歴史を研究するということであったが、少年時代だけでも多くの歴史があることがわかった。また、三男ロイの協力がウォルト・ディズニーの漫画世界を大きく左右させた人物であるといえるだろう。そして、ウォルトの人生に多大な影響を与えたものとして、父の存在が大きかっただろう。幼い頃から人一倍努力を惜しまなかったウォルト・ディズニーは、後にアニメーション映画を芸術にまで高め、私たちに夢と希望を与えてくれることになるのだ。

¹ハマダラカの媒介する、マラリア原虫の血球内寄生による伝染病。赤血球内で増殖・分裂して血球を破壊する時期に発熱。

²『ウォルト・ディズニー』の参考文献から引用。

³アートスタジオに応募する者はたいてい自分の名をデザインするものであった。そのとき自分の名をウォルト・ディズニーとデザインした。

⁴その地位、役目にふさわしい才能・人柄。才能・力量にすぐれていること。

⁵石炭を乾留して石炭ガスまたはコークスを製造する際に生ずる黒色・粘ちゅうの油状物質。

参考文献

エイドリアン・ベイリー(1985)『ウォルト・ディズニーファンタジーの世界』株式会社講談社

グリーン夫妻(1994)『魔法の仕掛け人ウォルト・ディズニー』株式会社ほるぷ出版

ボブ・トマス(1995)『ウォルト・ディズニー』株式会社講談社

ウォルト・ディズニーの生涯

上條しのぶ

マネジメント学部1年(2004)

はじめに

ディズニーがどのように成長してきたのか、ミッキーマウスが生まれる前からウォルトが亡くなるまでを調べた。

1 創業期

1.1 アリス・コメディ

1923年、ディズニー・ブラザーズ・スタジオの最初のシリーズ「アリス・コメディ」が始まった。これは子役の女優が演じるアリスをアニメーションの世界においた作品である。7年間で56作品も作られた。

1.2 しあわせウサギのオズワルド

1927年、完全なアニメーションの「しあわせウサギのオズワルド」が作られた。これは28年間で26本製作された。オズワルドは大変人気があったが、ウォルトが予算の削減を断ったために、キャラクターの権利を売却してしまった。

2 ミッキー登場

2.1 ミッキーマウス

ウォルトがオズワルドの権利を手放し、多くのアニメーターが他のスタジオに引き抜かれてしまい、どうしても新しいキャラクターを作り出す必要があった。絶望のなか生まれたのが「ミッキーマウス」である。

2.2 ミッキーの映画

3本目のミッキー映画「蒸気船ウィリー」には特別なサウンドトラックが加えられた。当時としては画期的な音楽の使用法は、映画の面白さを強めた。1964年まではウォルトがミッキーの声を演じていた。

3 第二次世界大戦

3.1 戦時中

1940年代初頭、ウォルトは親善大使として、南アメリカ諸国を訪問した。その結果生まれた2本の映画は素晴らしい成功を収め、第二次世界大戦が暗い影を落としていた時代に、米国と南アメリカ諸国との友好的な関係を固めるのに成功した。1

3.2 大戦後

比較的安価で短時間で製作できる短編映画をセットにした作品を何本か制作した。ウォルトはまた、実写とアニメを組み合わせた作品も製作し始めた。しかし、これらの映画はあまり人気が出なかったため、もう一度長編アニメーションを製作するという賭けに出るか、永久に商売をやめるかという選択を迫られた。

4 ディズニーランド

4.1 ディズニーランド

ディズニーランドは1955年7月17日にオープンした。この建設はディズニー史上最大規模であった。ウォルトが作りたかったのは「世界中の人の、想像力と喜びの源になる世界」である。そして、ディズニーランドが最初にゲストを迎え入れたとき、そこは「世界で1番ハッピーな場所になった。ディズニーランドは、「メインストリートUSA」、「アドベンチャーランド」、「フロンティアランド」、「トゥモローランド」、「ファンタジーランド」など8つのテーマランドで構成されている。

4.2 映画から動く人形へ

ウォルトは、ディズニーランドを訪れた人が、キャラクターと実際に触れ合っただけの品でもらいたいと考えた。1960年代に開発された、オーディオ・アニマトロニクスという技術により、キャラクターに命が吹き込むことができるようになった。この技術を駆使して作られたのが、1967年にオープンしたアトラクション「カリブの海賊」である。

5 伝統を受けついで

1923年にたった数人の社員で設立された会社は、1960年代には何千人もの社員を抱える国際的な企業に成長した。しかし、ウォルトとロイは相次いで亡くなってしまったのである。二人の死後、映画とテレビの製作事業をウォルトの義理の息子ロン・ミラーが、会社の経営をドン・テイタムとE・カード・ウォーカーが引き継いだ。

おわりに

ウォルトが亡くなった後もディズニーの人気は衰えることはなかった。むしろ、最先端技術を駆使し、今も素晴らしい作品を作り出している。これからもディズニーの人気は成長していくだろう。

参考文献

ラッセル・シュローダー(2002)『Disney夢と魔法の100年』世界文化社

第3章 キャラクターについて

<調べるべきポイント>

キャラクターの人気の秘密

- ・白雪姫からリトルマーメイドへ
- ・第1のグループ 白雪姫(1938)、眠れる森の美女、シンデレラ
- ・第2のグループ リトルマーメイド、美女と野獣、ポカホンタス

若桑みどり「お姫様とジェンダー - アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門」ちくま新書
ジェンダーとは？

- ・生物学的な性差 女性は子供を生むことができる。
- ・文化的、社会的、政治的かつ心理学的な性差(ジェンダー)
 - 家庭にいるのが女の義務、母性愛は女性の存在理由、育児は女性の仕事
 - お嫁さんになること、すてきな結婚をすることが幸福

童話もジェンダーを助長している？ - 「眠れる森の美女」をめぐって

1. 素直な学生たちの感想

「永遠の愛」「待っているのが女の幸福...でも」「この夢に賛成」

2. やや批判的な学生の感想

「妖精の贈り物のおかげで没個性な美人にさせられてしまった」「この国の人種、国名を銘記せよ」

3. 紡錘で刺されることについて

「失敗した性体験とその反省」「紡錘にさされないように教育したら？」「もう傷つけられることはない」

4. プリンセス・コンプレックスにかかっているのは男性のほうである

「男のプリンセス像」「身分違い」

5. プリンセスとプリンスの非対称

「遠くに行ってはダメ」という女の子への教育」「お姫様自分で目覚めなさい」「家父長制」「夢をみさせすぎだ！！！！」

<参考文献>

有馬哲夫『ディズニーとは何か』

若桑みどり「お姫様とジェンダー - アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門」ちくま新書

表 ディズニー映画年表

日付	出来事	
1901/12/5	ウォルト・ディズニー生誕	
1923/1/1	不思議の国のアリス	実写とアニメの合成
1928/11/18	ミッキー&ミニーマウ生誕(蒸気船ウィリー)	初めてのアニメのトーキー
1929/1/1	スケルトンダンス	
1930/09/05	ブルート生誕(ミッキーの陽気な囚人)	
1932/05/25	グーフィー生誕(ミッキー一座)	
1932/07/30	花と木	初めてのカラーアニメ
1934/06/09	ドナルド・ダック生誕(かしいメンドリ)	
1937/01/09	デイジー・ダック生誕(ドン・ドナルド)	
1937/12/21	白雪姫	初めての長編アニメ
1938/04/15	ヒューイ・デューイ・ルーイ生誕(ドナルドの腕白教育)	
1940/11/13	ファンタジア	
1940/02/07	ピノキオ	
1941/10/23	ダンボ	
1942/08/13	バンビ	
1943/02/06	ラテン・アメリカの旅	
1943/04/02	チップ&デール生誕(ブルートの二等兵)	
1945/02/03	三人の騎士	
1946/11/12	南部の唄	
1946/04/20	メイク・マイン・ミュージック	
1947/09/27	こぐまのボンゴ/ミッキーと豆の木	
1948/05/27	メロディー・タイム	
1949/10/05	イカボードとトード氏	
1950/02/15	シンデレラ	
1951/07/28	不思議の国のアリス	
1953/02/05	ピーター・パン	
1955/06/16	わんわん物語	
1955/07/17	ディズニーランド開園	
1959/01/29	眠れる森の美女	
1961/01/25	101匹わんちゃん	
1963/12/25	王様の剣	
1964/08/29	メリー・ポピンズ	
1966/12/15	ウォルト・ディズニー逝去	
1967/10/18	ジャングル・ブック	
1967/05/23	スクルージ・マクダック生誕(スクルージ・マクダックとマネー)	
1970/12/24	おしゃれキャット	
1971/10/01	ウォルト・ディズニー・ワールド(マジック・キングダム)開園	
1971/10/07	ベッドかざりとほうき	
1973/11/08	ロビン・フッド	
1977/03/11	くまのプーさん	
1977/06/22	ピアンカの大冒険	
1981/07/10	きつねと猟犬	
1983/04/15	東京ディズニーランド開園	
1985/07/24	ブラック・コルドロン	
1986/07/02	オリビアちゃんの大冒険	
1988/11/18	オリバー・ニューヨーク仔猫ものがたり	
1989/11/17	リトル・マーメイド	
1990/11/16	ピアンカの大冒険 - ゴールデン・イーグルを救え	
1990/08/03	ダックテイル・ザ・ムービー	
1991/11/22	美女と野獣	
1992/11/25	アラジン	
1993/10/22	ナイトメア・ピフォア・クリスマス	
1994/06/24	ライオン・キング	
1995/11/22	トイ・ストーリー	
1995/04/07	グーフィーとマックス - ホリデーは最高!	
1995/06/23	ボカホンタス	
1996/04/12	ジャイアント・ピーチ	
1996/06/21	ノートルダムの鐘	
1997/06/27	ヘラクレス	
1998/11/20	バグズ・ライフ	
1998/06/19	ムーラン	
1999/11/24	トイ・ストーリー2	
1999/06/11	ターザン	
2000/01/01	ファンタジア/2000	
2000/12/15	ラマになった王様	
2000/05/19	ダイナソー	
2001/06/??	アトランティス 失われた帝国	
2001/09/04	東京ディズニーシー開園	
2002/01/01	美女と野獣 ラージスクリーンフォーマット	
2002/06/21	リロ&スティッチ	

(出所) Disney Ato Z

Disney Princess の魅力

～ 何故お姫様が今人気なのか～

田村有美

文学部人文学科（2003）

はじめに

ディズニープリンセスは今日、主に女性の間で圧倒的な人気を誇っている。この論文では、その魅力を明らかにし、且つ、ディズニーが各物語の原作にかけた魔法を探っていこうと思う。

1 各プリンセスのデータ比較

まず、[Disney Princess]といわれている5人のプリンセスは以下のとおりである。白雪姫<Snow white> 『白雪姫』、シンデレラ<Cinderella> 『シンデレラ』、オーロラ姫<Aurora> 『眠れる森の美女』、アリエル<Ariel>、『リトル・マーメイド』、ベル<Bell>、『美女と野獣』、ジャスミン<Jasmine> 『アラジン』である。

このプリンセスたちは、白雪姫・シンデレラ・オーロラ姫の第一グループとアリエル・ベル・ジャスミンの第二グループに分けることが出来る。この二つのグループを4つの項目で比較してみた。

まず、性格的な部分を比較してみると、第一グループ：どちらかというとな女性的な要素が強く、自ら行動はあまり起こさない。第二グループ：少女的な要素が強く目的こそ違いが自分の意思で行動している。

次に、全ての物語に共通している恋愛に関してもはっきりと違いが見える。第一グループ：王子様と結ばれるのを夢見ている、幸せがもたらされるのを待っている。第二グループ：好きな人と結ばれるために自分から幸せを求めて行動している。

また、生い立ちについても比較が出来る。第一グループ：継母や魔女などに酷い扱いを受けたり、呪いをかけられたりする。客観的に見ても不幸な生活を送る。第二グループ：全て片親だが、それなりに幸せな生活を送っている。

最後に、映画内での行動についても、第一グループ：掃除や洗濯、料理といった家事をしている。第二グループ：家事は一切せずに歌や読書など自分の好きなことをしている。

上記から従来のお姫様の代名詞といえるのが第一グループで、現代の女性像に近く描かれているのが第二グループということがわかる。

これは、各物語が映画化された年代にもよると思う。『白雪姫』が一番古くて、1937年公開。1950年に『シンデレラ』が公開され、1959年に『眠れる森の美女』が公開された。その後、30年後の1989年『リトル・マーメイド』公開、1991年『美女と野獣』続いて翌年の1992年『アラジン』が公開された。『眠れる森の美女』から『リトル・マーメイド』公開までの30年の間に、女性の社会での立場

が変わったのだと思う。この後詳しく論じるが、『美女と野獣』のベルについては原作では、家族のために一生懸命働く描写がされているが、ディズニーでは、そのような描写は一つも出てこない。やはり、ディズニーが物語にかける魔法も時代の風潮に左右されるのかもしれない。

	第一グループ 白雪姫・シンデレラ・オーロラ姫	第二グループ アリエル・ベル・ジャスミン
性格	女性的	少女的
恋愛	王子様を待つ	自ら行動する
生い立ち	不幸な生活	片親だが幸せ
行動	家事が主	歌や読書など

2 原作との比較

ここでは、『白雪姫』・『シンデレラ』・『美女と野獣』のプリンセスのキャラクター像やストーリー等を各原作と対比して見ようと思う。

作品名	原作	ディズニー作品
白雪姫	<ul style="list-style-type: none"> ・妃は白雪姫の実の母親。 ・妃が証拠としているのは肺と肝臓。 ・妃は白雪姫を殺すために3度森にやってくる。 ・グリム童話初版では王子のキスで生き返るのではなく、王子の召使いが怒って背中を叩いた事で目覚める。 ・ラストシーン。妃が死に絶えるまで鉄の上履きを履いて踊らされる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・妃は白雪姫の継母。 ・妃が証拠としているのは心臓。 ・白雪姫が目覚めるのは王子様のキス。 ・ラストシーンは妃が小人に追い詰められ、崖から落ちる。
シンデレラ	<ul style="list-style-type: none"> ・シンデレラを助けるのは亡くなったシンデレラの実母から依頼され、財産を管理している老婆。 ・王子がシンデレラを探す際に使うガラスの靴を姉たちは足を削ってまで履いた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・シンデレラを助けるのは魔法使いのおばあさん。 ・姉たちはガラスの靴ははけなかった。
美女と野獣	<ul style="list-style-type: none"> ・裕福な商人の末娘。兄3人、姉3人いる。 ・父親の商人は、不幸にも突然全財産をなくしてしまい、一家は田舎に映り住み貧しい生活を送る。ベルは家族の為、一生懸命家事をする。 ・ベルがいなくなった悲しみのため病気になった父親。 ・庭園でベルは死にかけている野獣に駆け寄り野獣を愛していることを告げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発明家の父親と2人暮らし。 ・家事もしていると思うが、描写はされていない。読書好きな少女として描かれている。 ・ガストンの仕業で仮病を使っている。 ・ガストンとの決闘で死に掛けている野獣に駆け寄り、愛していることを告げる。

このように、少なからず、ディズニーは原作に夢と希望の魔法をかけ、より、親しみやすくして映画化していることがわかる。特に、白雪姫に関しては多くの事柄を省いてある。原作の残虐さを脇役のキャラクターの性格を上手く変えることによって夢と希望にあふれた物語として作り上げていると思う。しかし、このように原作と比較してみると、どれだけ、現実に起こりえないストーリーかと言うことが鮮明に見えてくる。

3 魅力

1 節、2 節でプリンセスについて、調べてきたが、どうして今日の女性に絶大な人気を誇っているのか、その魅力について論じていきたいと思う。

まず、いえるのは女の子なら誰でも一度はプリンセスに憧れを抱くと言うことだ。生まれながらに

して容姿端麗で多少の不幸はあっても最後には必ず王子様と幸せに暮らす…といったようなプリンセスストーリーを小さいころ夢見ている人は少なくないだろう。しかも、それが現実には起こりえないことだと本能的に知ってしまったから余計に夢を抱いてしまう。そして、ディズニーが文章から作り上げた各プリンセスのキャラクター像。ディズニー独特の感性で描かれるプリンセスたちは可愛くてとても魅力的だ。もし、ディズニーではなく日本のアニメ界の大御所、「スタジオジブリ」がこの『白雪姫』・『美女と野獣』といった作品を映像化し世に出してもこれほどまで人気は出なかったと思う。特に人気のある、ベル・アリエルについては可愛さはさることながら、キャラクターの性格描写や恋に対するひたむきさを現代の女の子たちが自分自身と重ね合わせられるといった親近感から人気が出ているのではないだろうか。また、ディズニーから次々と出されるグッズの数々。ステーショナリーから、化粧品さらにはチェストやベッドといった家具にまで進出してきている。このグッズも人気と言われる一つの要因なのではないだろうか。化粧品の Princess Selection にしても、デザインが可愛く、各プリンセスのイメージに合った色(アリエルならブルー系、ベルならブラウン系等)をきちんと把握して販売している。女性の心を上手くつかんだ商品販売もプリンセスの魅力をより強めていると思う。

「Disney Princess」がなぜ、白雪姫・シンデレラ・オーロラ姫・アリエル・ベル・ジャスミンの6人なのかと言うのは考えて見れば簡単なことだった。この6人は生まれたときはプリンセスではなかったにしろ、結局物語の最後で王子様と結ばれ、お姫様となっているのだ。『アラジン』以降の『ポカホンタス』や『ムーラン』も一見、プリンセスかも、と思うところもあるが、最後までお姫様にはならない。今出ているディズニー作品の中でプリンセスと呼べるのは今回調べている6人だけなのだ。

おわりに

この論文ではディズニープリンセスの魅力について論じてきた。女性は自分自身の理想をプリンセスに重ね合わせ憧れを抱いていると言うことがわかった。

そして、それ自体がプリンセスの魅力に繋がっている。今回、はプリンセスに絞って考えてきたが、今度はそのプリンセスを苦しめる悪役や、取り巻く魅力的な脇役たちにスポットを当ててディズニーの作り出す魔法について調べて生きたい。

参考文献

若桑みどり(2003)『お姫様とジェンダー』ちくま新書

有馬哲夫(2001)『ディズニーとは何か』NTT出版

ディズニー映画の王子様の役柄の変化について

川島真理子

文学部人文学科1年(2003)

はじめに

今やディズニーランドはリピーターも多く、子供から大人まで年齢・性別を超えて日本中の人々に夢を与えている。最近ではミッキーマウスの他にくまのプーさん、おしゃれキャット、プリンセスといった幅広いキャラクターも支持されている。私が注目したのは、お姫様の相手役の「王子様」である。王子様の役割はどのように変化しているのか、入手できる映画をみて検討していきたい。

1 王子様の登場時間を表にする

まず、各映画をみて、どのくらい王子様が出演しているかを調べた。徐々に王子様の出演比率が高くなっていることがわかる。出演時間が長くなっているのはどうしてなのか、各作品の王子様の役割を考察した。

王子様の出演時間

作品公開年月日	タイトル	収録時間	王子様の出演時間	王子様出演時間の比率(/)
1937年12月21日	白雪姫	約91分	約6分	0.07
1950年2月15日	シンデレラ	約81分	約13分	0.16
1959年1月29日	眠れる森の美女	約75分	約27分	0.36
1989年11月17日	リトル・マーメイド	約84分	約57分	0.68
1991年11月27日	美女と野獣	約84分	約65分	0.77
1992年11月25日	アラジン	約91分	約84分	0.92
1995年6月23日	ポカホンタス	約81分	約69分	0.85
1999年6月11日	ターザン	約88分	約76分	0.86

2 各映画での王子様の役割

白雪姫 存在感が薄い

お城で唄う白雪姫を見て、そのあまりの美しさに見とれてしまう王子様。そしてあるとき馬で森を通りかかった王子様は、お棺で眠る白雪姫を見つけた。白雪姫は王子様のキ

スによって目覚め、二人は幸せに暮らした。

出演時間を見てもわかるように出番はほんとうに少ないし、お妃様と戦うシーンがあるわけでもなく、最初と最後にほんの少しだけでているだけの「チョイ役」といった印象で存在感は薄い。

シンデレラ - - 目だった活躍なし

お城の舞踏会で一人ひとときわ輝くシンデレラに王子様は一目ぼれ。一緒にダンスをしていたら、12時の鐘が鳴ると同時にシンデレラは王子様の手を振り切って、逃げ帰ってしまった。王子様はシンデレラが落としていったガラスの靴にぴったり合う女性を見つけるようにと家来達に命令し、無事見つけることができシンデレラと幸せに暮らした。

白雪姫と同様、王子様には特に目立った活躍もなく、ガラスの靴を探すときでさえ王子様は出演していない。セリフも少なく、「もの静かな王子様」という印象だ。

眠れる森の美女

子供のときに婚約していた仲とは知らず、16歳になったオーロラ姫とフィリップ王子は違う場所で偶然出会い、お互いに好きになってしまいました。二人で逢う約束をしたのですが、悪い魔女によってオーロラ姫は深い眠りに落ちてしまい、フィリップ王子も捕まってしまうますが妖精たちに助けられ、魔女との壮絶な戦いに勝つことができました。そしてフィリップ王子の口づけで目を覚ましたオーロラ姫と幸せに暮らしました。

出番もセリフも白雪姫やシンデレラに比べて多く、明るい印象を受けました。魔女との決戦では凄まじい戦いで、最後にフィリップ王子が投げた剣が竜に刺さった時はとても感動しましたし、格好良かったです。個人的にとっても好きな王子様です。

リトル・マーメイド

エリック王子が乗った船が嵐で沈んでしまい、そのときに助けてくれたのが人魚アリエルでした。エリック王子は声しか覚えていないアリエルが忘れられずに、探し続けていました。そんなとき悪のアースラと声と引き換えに一時だけ人間にしてもらったアリエルと再会することができたのですがエリック王子は気づきません。声を聞いてようやくアリエルと気づいたエリック王子はアリエルを襲っていたアースラを命がけで倒しました。そして本当に人間にしてもらったアリエルと結婚して幸せになりました。

主役である人魚アリエルに負けないぐらいのセリフと出演時間の量で、常に大活躍でした。とても個性があり、エネルギッシュな性格でありながらも、いつかきっと運命の女性と出会えると信じ、夢抱く青年であります。

美女と野獣

魔女の魔法で野獣にされてしまったしまった王子様は、一輪のバラが散ってしまうまでに一人の女性に愛されなければ一生この姿のままです。父親を探しに城に来た町娘のべ

ルと出会い、最初は互いにぶつかり合っただけで二人ですが、時間を共にすると同時に惹かれ合っていく。城を侵略しようと来たガストンとベルをめぐって激しく戦いました。勝ったものの深く刺された野獣は静かに目を閉じました。それに涙を流し悲しむベルによって奇跡が起き、野獣は生き返りそして王子様に戻れたのです。

とても純粋で繊細な心を持つ野獣にとっても好感持ちました。タイトルにもなっていることもあるし、主役の相手というよりもほとんど主役と言えるのではないのでしょうか。ベルと出会ったことで野獣が徐々に心を開いていくシーンは、見る側にとってとても心暖かくさせてくれるものでした。

アラジン

主人公のアラジンは貧乏でお金持ちにあこがれる青年。ある日宮殿から逃げ出してきた

ジャスミンと出会い恋に落ちます。魔法のランプの魔人ジニーによってジャスミンと仲良くなれますが、悪党ジャファーはランプ欲しさにアラジンの命を狙いますが、アラジンの持ち前の賢さでジャファーをランプに閉じ込めることができました。親友であるジニーも念願の自由を手に入れ、アラジンとジャスミンは仲良く幸せになりました。

堂々王子様主役の映画です。とてもすばしっこく頭の切れる男で、非常に現代の女性から見ても魅力ある格好良い青年だと思いました。ジャスミンに見栄を張ってつい嘘をついてしまう場面などで若々しい印象を強く感じました。

3 増える王子様の登場回数

このことからわかるように、お姫様に対して引き立て役であった王子様がどんどん活躍してきているという事がわかります。基本的に最初の映画は全てお姫様からの視点で、王子様といったら一見聞こえはいいけれど、実際は最後にほんの少しだけ出てきて、ラストを盛り上げるといった役にすぎませんでした。それがセリフや出演時間が増えたこともそうですが、役柄も映画それぞれに個性があり、王子様の活躍シーンをはじめ、「素敵、格好良い。」といった印象から「おもしろい、明るい、」などといった内面の部分でも評価されるようになったことから、王子様は本当にディズニーアニメで出世したと言えます。実際に王子様が主役である「アラジン」はディズニービデオランキングで堂々の第一位の222万本を売り上げました。王子様が活躍したら人気が出るといったらオーバーですが、これはすばらしい成果ではないでしょうか。今まであまり注目されなかった王子様も引き立て役から、作品の鍵握るキーパーソンへと変わったのです。

おわりに

今回ディズニーアニメ映画の「王子様」をテーマにレポートを作成しましたが、やりながら発見する部分はもちろんのこと、いろいろな面で学ぶことが出来たと思う。私自身このテーマにして良かったと思うし、楽しかった。これからも、たくさんディズニー映画

を見たりして、研究していきたい。

参考文献

若桑みどり(2003)「お姫様とジェンダー」 ちくま新書

有馬哲夫(2001)『ディズニーとは何か』NTT出版

第4章 世界のディズニーランド

<調べるべきポイント>

香港ディズニーランドの現状

ユーロディズニーランドの現状

ディズニーランドがある場所

カリフォルニア

フロリダ

東京

パリ

香港

<参考文献>

ぴあ編（2005）「世界のディズニー・テーマパークへ」ぴあ

世界のディズニーランド

東京ディズニーランドは世界のディズニーランドとどうちがうか

木村由美

文学部人文学科1年(2003)

はじめに

東京ディズニーランドは、誰もが最低1回は行く日本の代表的なテーマパークだと思う。しかし、アメリカとフランスにあるディズニーランドにはそう簡単に行けるような場所ではないのが、東京ディズニーランドとどのように違うのが興味があったので調べてみた。

1 世界のディズニーランドの概要

【東京ディズニーリゾート 日本】

東京ディズニーリゾートには、ディズニーランド、ディズニーシー、イクスピアリ、6つのホテルがある。ディズニーランドには、知っての通り「アドベンチャーランド」「ウエスタンランド」「クリッターカントリー」「ファンタジーランド」「トゥーンタウン」「トゥモローランド」6つのエリアがある。他の国にないエリアは「ウエスタンランド」で、19世紀、開拓時代の西部をモチーフにしている。

1983年オープン。ここは、1981年14万坪という土地に、京葉電鉄、三井不動産などの出資により設立された“オリエンタルランド社”が総工費1500億円かけて、作った。日本以外のパークの所有・経営はディズニー社が行っていて、ここは、オリエンタルランド社が所有・経営しているのでディズニー社に対して一定額の特許使用料を支払っている。

【ウォルト・ディズニー・ワールド フロリダ】

フロリダ州オーランドに広がる世界最大級のマジカルリゾートには、4つのテーマパーク、2つのウォーターパーク、それぞれユニークなテーマにあふれる20以上ものリゾートホテルがある。絵本から飛び出したおとぎの国、キャラクターにも会える「マジックキングダム・パーク」が東京ディズニーランドのような感じである。パーク内には、「アドベンチャーランド」「フロンティアランド」「リバティースクエア」「ファンタジーランド」「ミッキーのトゥーンタウン・フェア」「トゥモローランド」と6つのエリアがあり、ほかにないエリアは「リバティースクエア」だ。アメリカ独立当時の伝統が息づく街の住人は、歴代大統領からゴーストまでちょっと不思議な組み合わせ。このエリアは、名前が違ってもアトラクションは(ホーンテッドマンションなど)日本とさほど変わらない。他3つのテーマパークには、野生動物たちとの出会いが楽しい「ディズニー・アニマルキングダム」ショービジネスの華やかな世界。普段は見られない人気アニメ、映画

の舞台裏が覗ける「ディズニーMGM スタジオ」世界の文化と近未来のテクノロジーに触れることのできる「エプコット」がある。2つのウォーターパークには、世界一高くて速いスライダー、ユニークでスリリングなアトラクションがある「ディズニー・ブリザード・ビーチ」本物のサメとシュノーケリングができる珊瑚礁の海「ディズニー・タイフーン・ラグーン」がある。

1971年オープン。フロリダの地上の楽園は、3,300万坪という広大な土地で東京の山手線内側の1.5倍にあたる。ディズニーランドにあたる『マジックキングダム』は13万坪であり、敷地全体の0.4パーセントに過ぎないそうだ。

【ディズニーランド・リゾート カルフォルニア】

カルフォルニア州にある、ディズニーランド・リゾートにはディズニーランドパーク、ディズニー・カルフォルニア・アドベンチャーと3つのホテルがある。

ディズニーランドパークには、「フロンティアランド」「ニューオーリンズ・スクエア」「アドベンチャーランド」「クリッターカントリー」「ファンタジーランド」「ミッキーのトゥーンタウン」「トゥモローランド」7つのエリアがある。ほかにないエリアは、「ニューオーリンズ・スクエア」で、陽気なデキシーランド・ジャズにスパイシーなケイジャン料理と華麗なコスチュームが魅力だ。隣接するディズニー・カルフォルニア・アドベンチャーの中の4つのパークには、映画の都ハリウッドの裏舞台を実体験できる「ハリウッド・ピクチャー・バックロット」カルフォルニアの“ビーチカルチャー”を体験できるノスタルジックなテーマランド「パラダイス・ピア」カルフォルニアの大自然を体験できるスリリングなアトラクションと、今日のカルフォルニアを築いた人物、場所、アイデアなどを集めた「ゴールデン・ステート」昆虫達の目線で見た不思議な世界を楽しく体験できるキッズ向けエリア「バグズランド」がある。

1995年オープン。ここは、最初からリゾートを作る計画ではなかったのがフロリダとパリのように土地の余裕があまりないようで、いっぱいいっぱいだそうだ。

【ディズニーランド・リゾート・パリ フランス】

ユーロ・ディズニーには、ディズニーランドパーク、ウォルトディズニースタジオ、ショッピングモール、7つのホテル、マルヌ・ラ・ヴァレ/シェッシー駅がある。

ディズニーランドパークには、「ファンタジーランド」「アドベンチャーランド」「フロンティアランド」「メインストリートUSA」「ディスカバリーランド」があります。ほかにないエリアは、「ディスカバリーランド」で、全体的に近未来を意識した作りになっていて、アトラクションも発明や実験などを中心としたものになっている。お城は、眠れる森の美女のお城で、東京のシンデレラ城のホワイト&ブルーの清楚な感じに対して、眠れる森の美女城は“コーラルピンク&コーラルブルー”の中世をイメージした作りになっている。

1992年オープン。かつては砂糖大根の畑であった約611万坪の土地の一角に2

6億ドルかけて作られた。この土地に地上の楽園をかまえた理由は、車で2時間圏内には1700万人、飛行機で2時間圏内では3億1千万人という人口密度の高さであり、ヨーロッパ人は1ヶ月などと長期休暇をとる習慣があり、コペンハーゲンのチボリ公園を除けばディズニーランドに匹敵するようなパークはないからだ。

2 4つのディズニーランドの比較

4つのディズニーランドにあるアトラクションを比較してみたいと思う。

どの国にもある共通アトラクション

イツ・ア・スモールワールド、ピーターパン空の旅、ピノキオの冒険旅行、空飛ぶダンボ、カリブの海賊、ビッグサンダーマウンテン、スペースマウンテン

どの国にもある名称が違うアトラクション

メリーゴーランド(シンデレラのゴールデンカルーセル、キングアーサーカルーセル、キャッスルカルーセル、ランスロットのカルーセル)

ティーカップ(ハッドハッターのティーカップ、アリスのティーカップ、マッドティーパーティー)

鉄道(ウエスタンリバー鉄道、ディズニーランド鉄道、ディズニーランドモノレール)

蒸気船(蒸気船マーケットウェイン号、サンダーメサリバーボートランディング、リバティーベル・リバーボート)

3 各国特有のアトラクション

- ・ファントム・マナー(パリ) ライド式のお化け屋敷。もうすぐお嫁に行く花嫁が、死神に見初められしまい死の世界へ落ちていく、というストーリー。屋敷の中では、悲しい花嫁の歌声が響き渡る。ホーンテッド・マンションのような感じだ。
- ・ホール・オブ・プレジデント(フロリダ) 建国からのアメリカの歴史を、分かりやすく学べる知的なアトラクション。
- ・エイリアンとの遭遇(フロリダ) 真っ暗な部屋に、エイリアンの足音が近づいてくるスリルと恐怖のアトラクション。
- ・マッターホーン・ボブスレー(カリフォルニア) ボブスレーに乗り込み雪山を大滑走。雪男と遭遇したり、谷川に突っ込んだり、スリルとアクションの連続の世界でディズニーパークだけにしかないアトラクション。
- ・インディアナジョーンズ&ザ・テンプルオブペリル:バックワード!!(パリ)『インディアナ・ジョーンズ』に登場する寺院を無人トロッコが逆向きに暴走するアトラクションです。体の弱い方にはオススメできない。

そのほかには

パリ...ランド・オブ・フェアリーテイル アリスの迷路 古風車のピルエット アドベンチャーアイル パイレーツビーチ クリッターコーラル ポカホンタス・インディアンビレッジ ノーチラス号のミステリー

東京...シンデレラ城ミステリーツアー ミッキーマウスレビュー プーさんのハニーハント グランドサーキットレースウェイ スタージェット

カリフォルニア...おとぎの国のカナルポート トード氏のワイルドライド 白雪姫の恐ろしい冒険 ミクロ・オーディエンス イノベーションズ オートピア

フロリダ...アラジンの魔法のカーペット プーさんの冒険 ザ・タイムキーパー

アトラクションの比較

	屋外	屋内	ショー	ゲーム	ギャラリー	合計
東京	18	17	2	2	1	40
パリ	20	11	4	2	2	39
カリフォルニア	15	24	1	2	3	45
フロリダ	16	17	3	1	1	38

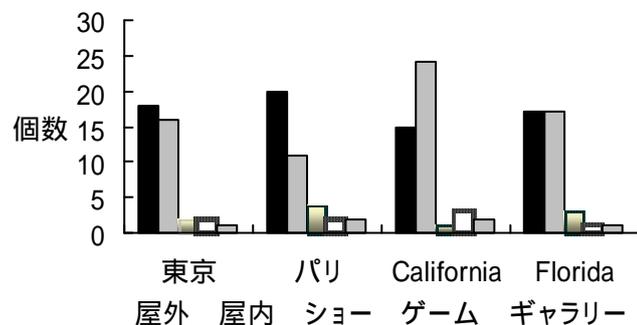
屋外は、外から内容がわかるもので、屋内は、外から内容がわからないもの。

パリには、全てのエリアでショーをすることがありました。東京は、他の国に比べて、歴史を知ったりする知的なアトラクションが以前は“ミート・ザ・ワールド”という日本の歴史を知るものがあったのですが、今はほとんどなくなってしまった。

カリフォルニアは、屋外アトラクションよりはるかに屋内が多かった。暑かったり、日差しが強かったりと気候にも左右されるのかなと思った。ウォルト・ディズニーがはじめて作ったアニメ“蒸気船ウィリー”のように、4つの国で蒸気船があり、鉄道が走っているのはディズニーが描いていた夢の国のイメージとしてもっともらしいと感じた。ティーカップとメリーゴーランドも、どこの遊園地でも昔から馴染みの夢のある乗り物なので必需品だと思う。ディズニー社が所有しているにもかかわらず競争しているような感じで、どこの国も、さまざまなアトラクションが魅力で、東京と異なるから日本からもアメリカやパリのディズニーランドへ行く人が多く、内容が同じ感じだったらわざわざ行かないと思った。

ディズニーというのは、世界の誰もが好きなんだなあ...と感じた。今回調べていて、世界のディズニーランドに行きたくなった。

アトラクションの比較



参考文献

岩波新書「ディズニーランドという聖地」 能登路雅子

東京ディズニーリゾート <http://www.tokyodisneyresort.co.jp/>

ディズニーランド・リゾート・パリ <http://www.disneylandparis.com/index2.jsp>

ディズニーランド・リゾート <http://www.disney.co.jp/usparks/dl/>

ウォルト・ディズニー・ワールド <http://www.disney.co.jp/usparks/wdw/index.html>

第5章 ディズニーのサービス

人材管理の工夫

- ・お客さんを「***」、従業員を「****」、清掃者を「***** (管理人の意味)」と呼ぶ。
- ・アルバイトを活用、高度な研修 従業員の礼儀正しさ

ディズニー流社員教育

山下香織

マネジメント学部1年(2005)

はじめに

東京ディズニーランド(以下TDL)のサービスが行き届いていることは有名である。様々な職種のキャストと呼ばれる従業員がいるが、どのキャストもゲストと呼ばれるお客様に対して、的確な対応ができていているように感じる。」吟私は、TDLの徹底した接客術に興味を持ち、調べてみた。TDLで働くキャストの半分以上はアルバイトである。そこで、ここではアルバイトのキャストに対する社員教育を中心に調べた。

1.特別な呼び方の由来始まりはウォルト・ディズニーの「ここでは全てのゲストがVIP」という言葉からである。TDLという空間では、観るもの全てがショーになるという考えがある。そのため、お客様はそのショーの「主役」と考えている。そのため、ゲストを迎える従業員もショーの製作者、出演者となり、キャストとしてゲストを迎えたと考えられている。2.キャスト育成法'アルバイトの人がキャストとして働くまでに、研修を受けなければならない。導入研修と実地研修である。導入研修は、ディズニーの哲学やショービジネスについてオリエンテーションを行い、TDLの概念を理解させる。この研修で、TDLに合う者と合わない者が選抜される。実地研修はO・J・Tとも呼ばれ、配属先でトレーナーから研修を受ける。これは、大体3~4日ほど行われる。研修の方法は、2人1組でキャストとゲストの役を交互に行い、キャストの対応についてお互いの良い点、悪い点を教えあうものだ。この方法は、頭で覚えず感情から入るので理解が早いようである。キャストデビュー後は「正しい言葉遣い、かしこまり過ぎない、明るく元気な態度」という3点を忘れずに、ゲストに接することが重視される。また、ゲストの夢を壊さないためのディズニー룩というキャストの外見を規定するものがあり、「アピアランスコーディネーター」に任命されたキャストが抜き打ちでチェックを行う。また、キャストにはグレードアップ制度というキャリアアップの制度がある。これは、M、A、G、1、Cの5段階に分かれておりこの5つの文字を並べるとMAGICとなる。これは、魔法を使うことができるのはキャラクターだけでなく、キャストにも使うことができ、ゲストを楽しませることができるという意味を持っている。グレードアップをするためには、パフォーマンステーマとスキルテーマを満たさなければならない。パフォーマンステーマは、言葉遣い、笑顔、チームワークなど15項目からなる。スキルテーマは、ゲストに対してその場に合った的確な対応ができるかを判断するものである。3.こだわりとは「徹底する」ことTDLはウォルトの「お客様に楽しんでいただく」というこだわりを実現したもので、キャスト達はウォルトの意志を受け継ぎ、独自のアミューズメントを実現することができた。その独自のスタイルを守り続けるため、TDLのこだわりを貴き改良を重ねることが重要である。おわりに時代や

流行に流されず「お客様に楽しんでいただく、喜んでいただく」ことを常に考え、ゲストをTDLという「非日常」の。へ迎える。とが、キャストが行うべき最大のサービスである。

参考文献

河野英俊(2003)『ディズニーランドの接客サービス』株式会社ぱる出版

山田貢(2002)『ディズニーランド流心理学「人とお金が集まる」からくり』三笠書房

参考ホームページ

東京ディズニーリゾートCASTINGCENTER<http://www.castingline.net/2>

ディズニーランドと「SCSE」

中台実穂

マネジメント学部1年(2006)

はじめに

どんなテーマパークや施設でもサービスには最善を尽くしているはずだ。しかし、なぜディズニーランドのサービスと差がついてしまうのだろうか。その答えが「ディズニーのキーワードである「SCSE」にあるのかもしれないと考え、調べてみることにした。

1 4つのキーワードと「SCSE」

「SCSE」とは簡単に言うとディズニーの「キーワード」である。キーワードとはテーマを実現するためのヒントのようなものだ。ディズニーの世界では、この4つの頭文字をヒントにお客様にサービスをしている。4つの頭文字とはSCSE (Safety Courtesy Show Efficiency) 安全性、礼儀正しさ、ショー、効率(図1)である。

図1 SCSEとは

S	C	S	E
Safety	Courtesy	Show	Efficiency
安全性	礼儀正しさ	ショー	効率
お客様の安全は確保できているか	礼儀正しく対処できているか	ショーの楽しさを壊していないか	効率よく迅速に対処できているか

では、なぜこれらのキーワードを中心にディズニーランドのサービスは行われているのだろうか。

2 マニュアルと「SCSE」

マニュアル通りの対応がどんな状況に陥ってもとれるのか、と聞かれたら「はい」と答えられる自信が私にはない。むしろ慌ててしまって、思った通りの対応が出来ないのではないだろうか。私が参考にした本に、「このようなアクシデントに対しても、従業員はたった4つのキーワードを基本にして対処すればいいのです。」と記されていた。たった4つのキーワードに気を付けるだけで、お客様への対処はできるのだろうかとは私は少し疑いの気持ちを抱いた。しかしその疑いはすぐに晴れ、確信へと変わっていったのだ。

なぜなら、図1の最後の行の部分のようにお客様への対処法を考えれば良いと書いてあったからだ。対処法とは以下のようなことである。これら四点を頭に入れておくだけで、お客様にあまり不快な思いをさせずに、アクシデントの対処ができるのである。難しいマニ

マニュアルを覚えると言われるより、同じ言葉をその時々言葉に変えて対応した方が従業員にとっても、気が楽なのだと思う。また、細かなマニュアルを頭に入れなくて良い分、他の仕事に手が回るので効率もとても良くなるのだ。以上のことから「SCSE」を中心にディズニーランドがサービスを行っている理由が分かった。また同時に「SCSE」の重要性も見えてきた気がする。

3 「SCSE」が表すもの

安全性と入場制限

長期休みや大きなイベントになると、ディズニーランドは決まって入場制限になってしまう。なぜなのだろうか。私はいつも「人がいっぱい入ったって良いじゃないか」と思っていた。

しかし、入場制限をすることはお客様に対するサービスの一環だったのだ。入場制限をする理由は二つある。

一つ目は「ゲストに満足していただけるサービスを提供するため」である。そう言われてみると、確かにいくらパーク内に入っても乗り物に並び、レストランにも並びとなり、思った以上に遊べないと満足はしないかもしれない。

二つ目は「SCSEの『SAFETY』、安全面から入場制限を行っている」これらは、「万が一、天候が急変して雷注意報や警報に見舞われたりしたときに、屋根のついている施設内にゲストを非難させられず、ゲストの安全が100%確保できない」のでは困ることから入場制限の理由になっている。ディズニーランドの運営にも「SCSEJが関わってくると思うとこの言葉がどれだけ重要なのが分かった。お客様の安全を常に気にすることも、サービスに含まれるのだ。

サービスの集大成

ディズニーランドはサービスの集大成と言えるだろう。「SCSE」を中心に細かなところまで気を使っている。新入社員の研修も「ここは最高だ!」とやる気を引き立てるような研修をしている。従業員が楽しそうに働いていれば、遊びに来ている私達も同じく楽しい気持ちになれる。サービスはお客様の役に立つことをする。だと思っていたが、それは少し違っていたようだ。本当のサービスとは、お客様と直接関わっていない時でも、常にお客様の事を頭に入れて行動することであると考え。また、ディズニーランドのようなテーマパークの場合、従業員もお客様と一緒に一日一日を楽しむことも、サービスの一環なのであろう。

おわりに

ディズニーランドのサービスはディズニーのみならず、色々な企業のサービスに適應できると思った。難しいマニュアルを覚えるのではなく、基本のキーワードである「SCSE」を徹底していだけで満足のいくサービスができるのだ。満足のいくサービスとは、従業

員が満足するのではなく、お客様が「今日は満足だった」と思えることがなによりも大切なのだ。将来、社会に出たときの為にも「SCSE」はしっかり覚えておきたいキーワードになった。

参考文献

芳中晃(2004)『ディズニーランドはなぜお客様の心をつかんで離さないのか』(株)中経出版

第6章 ほかのテーマパークとの比較

ほかのテーマパーク

U S J (ユニバーサル・スタジオ・ジャパン)

ハウステンボス

富士急ハイランド

花やしき

テーマパーク売上高(2001年度)

位	社名	本社	2001年度 売上高 (100万 円)	前年度比伸 び率	34社計に 占める比 率	決算月
1	オリエンタルランド(東京ディズニーランド、東京ディズニーシー)	千葉	243,510	39.8	49.5	3
	ユー・エス・ジェイ(USJ)	大阪	118,100		24.0	
2	ハウステンボス	長崎	32,006	10.4	6.5	3
3	阪急電鉄(宝塚ファミリーランド)	大阪	13,293	9	2.7	3
4	摩テック)	三重	10,112	5.4	2.1	3
5	ファーム	愛媛G	9,746	14.4	2.0	4
6	富士急行(富士急ハイランド、日本ランド)	山梨	9,432	3.5	1.9	3
7	東武鉄道(東武ワールドスクウェア、東武動物公園)	東京	5,487	13.3	1.1	3
8	アワーズ(アドベンチャーワールド)	大阪	5,369	1.1	1.1	11
9	チボリ・ジャパン(倉敷チボリ公園)	岡山	4,446	31.5	0.9	3
10	時代村(日光江戸村など4施設)	東京	3,745	25.2	0.8	3
11	京阪電気鉄道(ひらかたパーク)	大阪	3,684	7.6	0.7	3
12	三井グリーンランド	熊本	3,527	3.6	0.7	12
13	三井観光開発(鴨川シーワールド)	東京	3,129	1.2	0.6	3
14	東京サマーランド	東京	3,046	11.6	0.6	12
15	東映京都スタジオ(東映太秦映画村)	京都	2,787	15.1	0.6	3
16	ネッサン)	東京	2,696	432.8	0.5	12
17	名古屋鉄道(日本モンキーパーク)	愛知	2,557	0.7	0.5	3
18	東京ドーム(後楽園ゆうえんち)	東京	2,454	14.9	0.5	1
19	よみうりランド	東京	1,972	1.6	0.4	3
20	近鉄興業(あやめ池遊園地、スカイランドいこま)	大阪	1,725	3.1	0.4	5
21	阪神電気鉄道(阪神パーク甲子園住宅遊園)	大阪	1,638	8.1	0.3	3
22	むさしの村(緑の中のファミリーランドむさしの村)	埼玉	1,100	7.8	0.2	3
23	氷川丸マリンタワー	神奈川	977	2.6	0.2	12
24	南海電気鉄道(みさき公園)	大阪	973	9.6	0.2	3
25	北海道マリンパーク(マリンパークニクス)	北海道	720	2	0.1	3
26	修善寺町振興公社(修善寺虹の郷)	静岡	663	9.1	0.1	3
27	宮崎交通(こどものくに)	宮崎	654	11.4	0.1	3
28	ヨコオ(どんぐり村三瀬ルベール牧場)	佐賀	543	6.7	0.1	3
29	西日本鉄道(香椎花園)	福岡	488	40.6	0.1	3
30	日立市公園協会(日立市かみね公園)	茨城	390	8.3	0.1	3
31	桃山城(伏見桃山城キャッスルランド)	京都	369	7.3	0.1	3
32	佐渡西三川ゴールドパーク	新潟	187	13.0	0.0	12
33	須磨浦遊園(須磨浦山上遊園)	兵庫	148	6.5	0.0	3
34	三島市立公園楽寿園	静岡	92	8.2	0.0	3
	合計		491,765		100.0	

<表の注> 東日本遊園地協会・西日本遊園地協会の各会員企業を中心とした有力企業が対象。売上高は入園料、施設使用料、飲食・売店などの売上高を合計した。飲食・売店がテナントの場合はロイヤルティ収入を売上高に含めた。オリエンタルランドはパーク外物販売り上げ等を含む。決算期変更などのため掲載を見合わせた企業=相模湖ピクニックランド、長崎西海楽園(出所)日本経済新聞社「第20回サービス業総合調査」2002年11月

ディズニーランド年表

		ディズニーランド	国内	国内(破たん)	海外
1983	58	東京ディズニーランド開業(4月)			
1984	59	1周年			
1985	60	エレクトリカルパレード始まる			
1986	61	シンデレラ城ミステリーツアーオープン			
1987	62	ビッグサンダーマウンテンオープン			
1988	63	年間パスポート販売開始			
1989	1	スターツアーズオープン			MGMスタジオ(ディズニーワールド内)(5月)
1990	2	京葉線舞浜駅オープン	スペースワールド(4月)		
1991	3				
1992	4	クリッターカントリー新設(10月)	ハウステンボス(3月)		ユーロ・ディズニー開業(4月)
1993	5	10thアニバーサリー			
1994	6	アラジンの大冒険開催	志摩スペイン村(4月)		
1995	7	エレクトリカルパレードからファンティリュージョン始まる			
1996	8	トゥーンタウン新設(4月)、東証一部上場(13月)			
1997	9	マイクロアドベンチャーオープン	倉敷チボリ公園(7月)		
1998	10	15thアニバーサリー		鎌倉シネマワールド閉園(12月)	
1999	11	ドナルドのワッキーキングダム開催			
2000	12	イクスピアリ、ディズニーアンバサダーホテル開業(7月)、プーさんのハニーハントオープン			
2001	13	ディズニーシー、ホテルミラコスタ開業(9月)、エレクトリカルパレード再開	USJ(3月)	シーガイア破たん(2月)、長崎オランダ村閉園(10月)	
2002	14				ディズニースタジオ(ユーロディズニー内)
2003	15			ハウステンボス破たん(2月)	
2004	16	バス・ライトイヤーのアストロブラスター(TDL)			
2005	17	ローラーコースター(TDS)			香港ディズニーランド開業
2006	18	タワー・オブ・テラー(TDS)			
2007	19				

東京ディズニーランドとユニバーサルスタジオジャパンの比較研究

片桐あや

マネジメント学部1年(2004)

はじめに

世界的に注目を浴びているディズニーランド(TDL)、一方2001年にオープンし、TDLに匹敵する規模を持つユニバーサル・スタジオ・ジャパン(USJ)の2つのテーマパークについて比較し、研究したいと考え調べることにした。

TDL、USJとは

TDLもUSJももとのテーマパークは米国にある。TDLのテーマ「作られたアメリカ」に対し、USJのテーマは「気さくなアメリカ」であり、「未完成のテーマパーク」という点で共通している。両テーマパークも『夢』があり。

規模の違い - TDLが強い

まず、規模の違いを見てみよう。数字の上からは、TDLの方が大きいことがわかる(表1)。TDLとUSJとでは各数値に大きな差があり、規模の差は明らかである。ただ、規模が大きいだけでは入場者数は増えないだろう。アトラクションの数だけでなく、運営システムや、多方面に渡る演出方法などにも工夫を凝らす必要がある。それらについて以下で検討する。

表1 TDLとUSJの規模の比較

	TDL	USJ
面積(万㎡)	48.3	39.0
遊戯施設数	47	18
飲食点数	53	21
物販店数	59	24
建設投資額(億円)	3600	1700

(出所)?

キャラクターの違いについて - ディズニーが強い

キャラクターは、そのテーマパークを印象づけるため、とても大事な役割を果たしている。世界中から愛されるキャラクターを生み出すことによって、ファンも増えるからであ

る。ディズニーキャラクターは、ミッキー・ミニーを始め、物語に出てくるヒーロー、ヒロインといった数多くのキャラクターがいてトゥーンタウンとファンタジーランドでは、ディズニーキャラクターで溢れている。そして何よりディズニーキャラクターの強みは、男女問わず人気だということだ。子供の頃から何らかの形で触れる機会が多いからだと感じた。

それに対し、USJでは共通キャラクターというものが存在しない。キティもいればエルモもいる。ディズニー以外のキャラクター全てといってもよい。ただ、キャラクターにはアトラクションでしか会うことが出来ない。ポパイやスヌーピー、セサミストリートといった可愛いキャラクターはいるもののTDLと比べ、どこにでもキャラクターが現れるというワクワク感がないので面白みに欠けるのではないかと感じた。

テーマランドについて - TDLは子供向けが多い

表2 TDLとUSJのテーマランドの比較

	TDL		USJ	
エントランス	ワールドバザール	20世紀初頭の古き良き時代の米国。	ハリウッドエリア	映画の都、ハリウッドそのままの活気溢れるエリア
西部	ウエスタンランド	開拓時代の米国西部、19世紀の大西部の世界。	ウエスタンエリア	西部開拓時代がここに蘇る。
キャラクター	トゥーンタウン	ミッキーとその仲間たちが住む、とびっきりハッピーな街。	スヌーピースタジオ	スヌーピーと愉快な仲間たちに会えるスタジオ。
冒険	アドベンチャーランド	スリリングな出会いが待っている冒険とロマンの国。	アミティ・ビレッジ	映画「ジョーズ」の舞台となった漁村アミティ。
			ジュラシックパーク	熱帯の植物が生い茂るここは、まるで本当のジャングルのような。
			ウォーターワールド	アクション満載の水上スタントショーが楽しめる。
ファンタジー	クリッターカントリー	アメリカ河のほとりに広がるクリッター(小動物)たちの郷。		
	ファンタジーランド	おなじみのヒーロー、ヒロインたちが楽しい魔法の冒険に連れていってくれる。		
その他	トゥモロランド	一足先に人類の夢を実現した未来都市。	ニューヨークエリア	1930年代のニューヨークそのもの。
			サンフランシスコエリア	主にグルメやショッピング。
			ラグーン	美しい景色の宝庫、夜には華麗なラグーンショー。

TDLもUSJもテーマによって幾つかのエリアに分かれており、そのテーマによってアトラクションも楽しむことが出来る。TDLは7つのテーマランド、USJは9つのテーマランドで構成されている。それをまとめたのが次の表である。

両者ともアメリカが本拠地なので、アメリカの歴史と関連のあるものが多い。ウエスタンランド、ウエスタンエリアという西部劇の時代が両方に共通してある。

TDLのトゥーンタウンはミッキーマウスを中心としたキャラクターのエリアで、それに対応するのはUSJではスヌーピースタジオだろう。スヌーピースタジオはほぼ屋内施設からできていて、雨が降っても大丈夫なように作られている。

ファンタジーに近いエリアはU S Jではみつからない。一方、ショッピングやラグーンなど主に大人をターゲットしたエリアはT D Lでは見つからない。大人向けのエリアは、ディズニーシーにあり、T D Lは子供部分を担当しているが、U S Jでは両方の部分が含まれていると考えることができる。

リピーターはT D Lでは9割を超えるらしい(未確認)。この数値を見ると、どれだけリピーターの存在が大きいか分かる。では、どうすればリピーターを多く持つことが出来るのだろうか。ここでT D LとU S Jの年齢層を考えてみると、T D Lは低年齢層に強く、しかも幅広い年齢層にも支持されている。一方、U S Jは映画の視聴層から考えてみても20代から40代にかけては強さを発揮するが、低・高年齢層に弱さがある。映画を媒体としていることもあり、U S Jは顧客の対象が限られてしまうと感じた。

アトラクション - アトラクションの少ないU S J

アトラクションでは、T D LとU S Jの違いが大きく出る。T D Lと比べU S Jは、目で楽しむものが多いということだ。ほとんどが室内アトラクションのためT D Lのように天候のためパレードが中止になるようなことはない。映画の一場面を切り取ったショーや、擬似体験が目玉だ。見学ものが多いということは、一度に多くの人が見られるため、その分待ち時間が少ないというメリットがある。しかしU S Jは映画にのっかって実際に再現しているため、映画を見ていないと理解しづらいという問題が生じてくる。どうしても大人向けになってしまうのではないかと感じた。

一方、T D Lではスプラッシュ・マウンテン、ビッグサンダー・マウンテンといったジェットコースター系、又はゴンドラ、ボートに乗る体験・冒険するタイプのアトラクションに人気集中していると感じる。アトラクションの中身も充実していて、決して絶叫マシーンではないが満足感を得られると感じた。

運含システムについて - 両者とも工夫が見られる

運営システムにおいてT D LとU S Jはよく似ている点が見られる。T D Lではスタッフのことを「キャスト」と呼んでいるのに対し、U S Jでは「クルー」。お客は両テーマパーク同じで『ゲスト』と呼んでいる。

アトラクションの予約チケットで、時間短縮して乗り物の乗れるのがT D Lでは「ファストパス」。それに対しU S Jでは「UNIVERSAL・EXPRESS・PASS」(Eパス)がある。U S JのEパスはファストパスのように一度パスを発行するためにそのアトラクションまで行く必要がない代わりに、有料だ。また、U S J独自の時間を有効に使うためのシステムとして「シングルライダー」、というものがある。一人でアトラクションに乗る場合は優先的に空いている席に乗れるというシステムだ。一つでも多くのアトラクションに乗りたい、という人には嬉しいサービスだと感じた。

他にも色々なサービスは両テーマパークともあるが、お客により楽しい時間を過ごしてもらえよう時間短縮に繋がる効率的なサービスを増やしてもらいたい。"いつ来ても、何

回来ても楽しめるね"と喜ばれる期待以上のサービスを提供して欲しい。

おわりに

TDLもUSJも「永遠に完成しないテーマパーク」という考えを持ち、そのテーマを経営理念とし、それに基つく戦略を展開し、常に成長していくことは実に困難であることが分かった。今後も人々に感動を与える最高のテーマパークとして存続・成長していくためには、戦略展開していく際、実に細かく顧客の欲求の変化を察知することが最も重要だと思われた。そして、もちろん幅広い客層の獲得に向けて、設備・接客など全てにおけるサービスの徹底と改善、工夫が大切であるが、そのためには経営者の柔軟な考えと体制が必要ではないかと感じた。

参考文献

テーマパーク研究会(2002)『ユニバーサル・スタジオ・ジャパン得口コミ情報[』メイツ出版社

富田隆(2004)『ディズニーランド深層心理研究』こう書房

USJ DE GO情報局(2002)『ユニバーサル・スタジオ・ジャパン裏ワザBOOK』双葉社

TDL公式ホームページ

USJ公式ホームページ

第7章 ミッキーマウス

ミッキーマウスの誕生

- 『蒸気船ウイリー』 (Steamboat Willie, 1928)
- 11月18日 (ニューヨークブロードウェイ劇場)

著作権問題

米国では著作権は 75 年まで

ミッキーマウスの誕生は 1928 年なので、本来 2003 年で著作権は切れる
1998 年に 75 年から 90 年に延長する法案が通る・

ミッキーマウスの変化

『ディズニーランド 101 の謎』新潮OH!文庫より

ズボンのみ、歯むき出し

『蒸気船ウイリー』 (1928)

ズボンと靴着用

『ギャロッピング・ガウチョ』 (1928)

白い手袋

『猫の居ぬ間のタップダンス』 (1929)

パイカットの目

1930 年～ アニメーターがアブ・アイワークスからフレッド・ムーアになで肩になり、顔も丸みを帯びる。新聞の連載漫画用にパイカットの目

白目

『ミッキーの大演奏会』 (1935) カラー作品に

『ミッキーの狩は 楽し』 (1939) ミッキーの目が白目ができる

肌の色、耳が立体的

『ファンタジア』 (1940) 顔が肌色に

『プルトの悩み』 (1941)

『ミッキーのオーケストラ』 (1942) ミッキーの耳が立体的に

眉毛

『ミッキーの魚釣り』 (1953) 眉毛が生える

『ミッキーのクリスマスキャロル』 (1983) 眉毛が消える

ミッキーマウスの誕生

村越紀子

文学部人文学科1年(2003)

はじめに

ディズニーのアニメはいつまでも人々に忘れられることもなく、子供や大人にも支持され続けている。なぜこんなにも人々に親しまれるのだろうか。ディズニー・アニメの魅力について、明らかにしてみようと思う。

1 ディズニー・アニメを製作したウォルトの成功

ウォルト・ディズニーは1901年、12月5日、シカゴで生まれ、農場の動物たちをスケッチすることで絵を描く才能へと発達した。物語や童話が大好きだった彼の描く絵は花には人の顔、葉っぱには手のように変わって踊っている絵だった。カンザス・シティに引っ越してからは兄とともに懸命に働き、一時は絵の世界から離れたが、絵を描くことが忘れられない彼は、マンガを描くアーティストになりたいと宣言した。夢を持っていた彼にとってはその後、アニメーションにも興味を持ち始めたのは自然のことだったのかもしれない。自分自身のスタイルをつくり、それを表現するのは実に見事で、特におとぎ話やギャグの場면을説明するのはかなりの腕前だった。ウォルトの夢はふくらんでいき、彼自身も自信と希望があふれてきたのである。ハリウッドで始めた映画づくりはアリスコメディからオズワールドへと、どんどん賞賛を得ていき、さらに生み出したのはミッキー・マウスというキャラである。このキャラはカンザス・シティ時代に飼っていたペットのネズミがモデルになったといわれているが、実際はミッキーの声を提供したウォルトと、形や動きを与えたアイワークスの作業によって生まれたのだ。また、ウォルトが好んで生やした口ひげのチャーリー・チャップリンもミッキーの原点だったのである。

2 生まれ変わったミッキー・マウス

「蒸気船ウィリー」からミッキーはミニーとともにデビューし、「猫の居ぬ間のタップダンス」、「ミッキーの大演奏会」、「ミッキーのつむじ風」など数々の作品に登場しているが、だんだんと容姿や形が変わりつつある。デビュー当時は裸足だったのに、大きな靴を履き始めたり、いつしか白い手袋もつけるようになった。コスチュームも現代風になってきている。カラー作品になってから、顔はアニメっぽく変形していた。だが、製作を重ねていく度にミッキーはウォルト自身に近づいていった。それはウォルトが担当したミッキーの声によく表れている。恥ずかしがりやで、お人好みなミッキーは彼の分身と思えるほどよく似てきたと思う。このような共通点に気づいたスタッフたちもミッキーを描くときは彼の性格を思い描くようになったのである。

ミッキー・マウスの歴史

年代	タイトル	説明
1928年	「蒸気船ウィリー」	ミニーとともにデビュー。
〃	「ギャロップン・ガウチョ」	大きな靴をはく
1929年	「ネコの居ぬ間のタップダンス」	白い手袋をつける
1935年	「ミッキーのカンガルー」	最後のモノクロ作品
〃	「ミッキーの大演奏会」	初のカラー作品
1940年	「ファンタジア」	初の長編映画
1941年	「ミッキーのつむじ風」	コスチュームが現代的になる
1947年	「ミッキーのダンスパーティー」	しっぽがズボンのなかに入る
1953年	「ミッキーの魚釣り」	シリーズ最終作品

おわりに

こうして、キャラクターや映画を改めて調べてみると、ディズニー・アニメは少しずつ進化していることがわかった。ミッキーは変わっているし、プーさんの人気も高まり、映画も最近はアクションものが多くなっている気がする。いつまでも変わらないままでなく、新しいシリーズが次々とわき出てくるのがディズニー・アニメの魅力なのである。

夢や希望を残してくれたウォルトがあきらめない人間だったからこそ、これほど多くの作品が今でも愛され続けているのではないかと思う。

参考文献

- ボブ・トマス著(1983)「ウォルト・ディズニー ～創造と冒険の生涯」講談社
安達まみ(2002)「くまのプーさん 英国文学の想像力」光文社新書
「ディズニー・ファン」2002年4月号、講談社

第8章 くまのプーさん

WINNIE THE POOH

～ 絵本とアニメ・映画の世界 ～

尾島由香里

マネジメント学部 1 年 (2003)

はじめに

私はプーさんが大好きで、もっとプーさんについて詳しく知りたいと思ったため、様々な角度からプーさんについて調べた。

原作のプーはロンドン生まれ

まず第一に、私が調べたことは、原作の「くまのプーさん」についてである。原作の「くまのプーさん」の生みの親は、A・A・ミルン(アラン・アレクサンダー・ミルン)は、1882年にイギリスのロンドンで、私立の男子校の校長 J・V・ミルンの末息子として、生まれた。「くまのプーさん」が書かれたのは1926年で、ついで「プー横町たった家」を1928年に、その間に詩集「クマのプーさんとぼく」を1927年に書いた。いずれも大成功で、ミルンの全盛期であった。

「くまのプーさん」のプーは、もともとおもちゃのくまで、子ども部屋の住人だった。しかし、クリストファー・ロビンと片時も離れずに暮らしているうちに、彼はいつしか人格を獲得して、子供の身分になった。おもちゃに命を与え、人間の自分には不可能な夢や空想を実現しようとしたり、悲喜こもごもの感情を分け合ったり、ときには秘密を打ち明けもし、そのことによって絶対に信じられる友達を獲得することが出来るのは、子どもだけがもっている特権である。子どもたちがプーの物語を愛するのはそのためだし、そのためにこの物語はいつまでも色あせないのである。

諸説ある「プー」の由来

第二に調べたのは「プーさん」の名前の由来である。そもそも「WINNIE THE POOH」のWINNIEというのは、ロンドン動物園で人気だったカナダ産の黒くまの名前である。下の写真は、クリストファーとウィニーである。1914年にカナダに来て、1934年に死ぬまで人々に愛されたという。

また、「POOH」の名前の由来についてはいろんな説がある。作者のミルンが、原作の「くまのプーさん」の中で、ハエが飛んできて、鼻の先にとまるとプーと口で吹き飛ばさなければならなかったから、そこで、プーという名前がついたのだという説。

その他に、動物園のウィニーにあったとき、一緒にいた女の子が、くまが臭いというので、プーといって嫌悪感を示した。クリストファーロビンもまねしてプーといった、その声に親しみがこもっていたからプーと名付けたという説。

クリストファーロビンが可愛がっていた白鳥の名前からつけたという説。どうやら最後の説が一番

有力のようである。

ディズニー版プーの誕生

第三にディズニーのプーさんの誕生の秘密についてです。

ウォルト・ディズニーがプーさんに初めて出会ったのは、ある日、娘のダイアンの部屋から聞こえてくる笑い声からだった。ふと足を止め見たものは、夢中になって本を読んでいる娘の姿だった。彼女が読んでいた本こそ「クマのプーさん」だった。

こんなに子供を喜ばせる本をいつか自分の手で映画化したい、そんな彼の夢が永い年月を経てやっと実現した。映画化にあたり彼がスタッフに注文したことは、原作の持つ独特の雰囲気を決して壊さないということだった。

森の仲間たち

第四に調べたのは、プーさんと森の仲間達についてである。

プーさん

まずは、物語の主人公(?)であるプーさんである。赤い上着がトレードマークで、作者ミルンの息子、クリストファー・ロビンが持っていた、くまのぬいぐるみが原作のモデルである。英語名をWINNIE THE POOH(ウィニー・ザ・プー)という。原作での誕生日は10月14日で、住んでいるところは六本松のそばで、好きな物はチーズ、日課は朝、鏡の前で「やせる体操をする」ことと、11時になると、何かちょっと一口つまむことで、特技は、詩を作ることである。

クリストファーロビン

次にクリストファー・ロビンである。作者のミルンの息子、クリストファー・ロビンがそのまま名前で物語に登場しています。森の仲間たちから頼りにされている、やさしくて勇気のある少年で、プーさんとは特に仲良しである。住んでいるところは、森のはしの高台にある、緑の戸のある家で、特技は、字を間違えずに書けることで、日課は、午前中には学校に通っているということである。

イーヨー

つぎにイーヨーである。思わず抱きしめたくなるほどかわいい、とぼけた表情のイーヨー。年老いた口バ。しっぽにピンクのリボンを飾るという、おちゃめなところがある。息子のクリストファーが、クリスマスにプレゼントされたぬいぐるみがモデルだ。住んでいるところは、しめっ地でその後、マツ林のわきのプー横町に引っ越してきた。好きなものはアザミで、日課は、前足を広げ、頭をかしげながら考えにふけることで、性格は暗く、特技は「プーの棒投げ」である。

ピグレット

次はピグレット(コブタ)別名:ヘンリー・プーテルである。プーさんの家によく遊びにいらしているのが、コブタのピグレットだ。小さい身体に、大きな耳がかわいく、ちょっと気が弱いけれど、心が優しくプーさんとも気が合い、森のみんなからも愛されている。住んでいるところは、森のまんなかのブ

ナの木のままなかにある立派な家で、目印は家の脇にある「トオルヌケ・キ」というおじいさんの名前が書かれた看板である。好きなものはどんぐりで、嫌いなものはお風呂で、趣味はタンポポ占い。日課は、毎週火曜日、クリストファー・ロビンと過ごすことである。

ティガー

次にティガーである。「くまのプーさん」の物語の中でいちばん元気がいいキャラクターといえ、やっぱりティガーである。森の中を飛んだりねたり、じっとしてられないお調子者である。ラビットのおなかにのったり、イーヨーを川へ突き飛ばしたりということもあるが、なぜか憎めない存在である。住んでいるところは、カンガの家で、好きなものは麦芽エキスで、嫌いなものはハチミツ・どんぐり・アザミである。好きなことは、はねることで、特技はけっして迷子にはならないことである。

カンガとルー

次は、カンガとルーである。カンガとルーはカンガルーの仲良し親子で、世話好きのお母さんがカンガで、その子供がルーである。ンガはおなかのふくろにルーをいれ、ちゃんとボタンを付けてお出かけをするという。ルーは青かい上着がトレンドマークで、ときどき一人で遊びに行くこともあるという。住んでいるところは森の砂地のそばで、好きなものはセリのサンドイッチ・ビスケットである。カンガの性質はいつもは愛情深い、冬の期間だけ気が荒く、特技は森のだれよりも駆けるのが速いということである。

オウル

次はふくろう(Owl)である。森一番のものしり博士(自称)のふくろうである。インテリぶって、むずかしい言葉を使ってみても、いつもどこかぬけてしまうが、彼のそんなところが森のみんなから好かれているという。住んでいるところは100 エーカーの森の古風な邸宅(クリの木荘)で、特技は読み書きが出来るので、代筆を頼まれることで、性格は、落ち着いていて威厳があるということである。

次は、ラビット(うさぎ)である。自分の畑を持っていて、大好きなニンジンを生懸命つくる働き者である。家にあったはちみつをプーさんに食べられた上、穴にプーさんがつまって入り口をふさがれたこともあり、少々心配性である。住んでいるところは土手の穴で、性格は用心深く、趣味は、えらくなった気持ちのする日に、何かを組織したり、ハンコを押した回覧板を書いたり、みんなの意見を聞いて歩くことで、特技はいつでも名案を思いつくことだという。

ゴーフアー

地リスのゴーフアーは、ウォルト・ディズニーの強い希望で生まれたオリジナルキャラクターである。ゴーフアー自身も、原作に出ていないことを承知していて、「僕は本には載ってないからね。」と、自らアピールしているという。

このように、さまざまなキャラクターが存在するからこそ「くまのプーさん」がよりいっそう面白く、たくさんの人たちに愛されるのだと思う。

どんなDVDを出せばよいか

第五に調べた事は、今まで発売されたプーさんのビデオやDVDを調べ、それをもとに特徴や傾向を調べ、次に出すとしたらどんなビデオやDVDがいいかということである。今まで発売されたプーさんのビデオやDVDの発売日を調べると、プーさん人気が出てきたと思われる2002年、2003年がとても多いのである。発売のペースも1ヶ月おきなどという時期もあり、ほかのディズニービデオやDVDに比べると発売本数が多いと思う。

特徴としては、子供向けの教育用のビデオやDVDが多いことである。プーさんと一緒に日常のさまざまなことを学んでいこうということなのだと思う。このような特徴や傾向から見ていくと、次に出すビデオやDVDも子供向けのものが多いと思う。

例えば、資料の中にはクリスマスやバレンタインなどのイベント事のビデオやDVDが出ていることから、イベント事のものが多いと思う。

最後に、このプーさんを絵本やアニメ・映画で調べてみて、今まで知らなかった原作の誕生秘話や、物語の内容などを知ることができたので、とてもいい勉強になった。また、プーさんの仲間のキャラクターの性格などを知ることができ、いろいろな面を発見できたので良かったと思う。

これをきっかけに、今までよりもプーさんが好きになり、まだまだ知りたい事が増えたので、これからも調べていこうと思った。

参考文献

「ディズニー公式ホームページ」

安達まみ(2002)「くまのプーさん英国文学の想像力」光文社新書

猪熊葉子(1993)「クマのプーさんと魔法の森へ」求龍堂

第9章 著作権にこだわるディズニー

知的所有権の種類

- 著作権
- 特許権
- 意匠権

他人の論文をそのまま使うと犯罪になる

- ✓ 盗用 学生が退学した例
- ✓ データの捏造

なぜ知的所有権があるのか

- ✓ 人間の知的創作物のうち、経済的価値のあるものは保護される。
- ✓ 保護しないと、他人の創作物を使用したほうが得なので、だれも最初に創作活動をしなくなってしまう。
- ✓ その結果、文化の発展が停滞してしまうので保護する必要がある。

なぜ引用はいいのか

- ✓ 先人の創作物を利用できないと、すべてを自分で作り出さなければならないが、それは不可能
- ✓ 新しい創作物も先人の文化的遺産に追うところが多いため、引用は認められる。
- ✓ 引用は、知的所有権に例外的に認められているものなので、引用の条件は厳しい。

正しい引用のしかた

- ✓ 著作権法第32 法
- ✓ 「... 引用は、公正な慣習に合致するものであり、かつ報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲で行わなければならない」
- ✓ 引用する必然性
- ✓ 引用自体が論文の中心になっていないこと
- ✓ 引用されていることが明確であること
- ✓ 出所が明示されていること

注意

- ✓ 著作権侵害があった場合はレポートとして認めない。単位もとれない。
- ✓ インターネットからそのままコピーして使用すると、盗作になる。

『ライオン・キング』に対する盗作疑惑

黒尾桂子

マネジメント学部1年(2006)

はじめに

ディズニー作品の中でも大成功を収めた『ライオン・キング』。しかし、この作品には日本を代表する漫画家・手塚治虫の『ジャングル大帝』への盗作疑惑が浮上した。どちらの作品も好きな私はもう一度両作品を私なりに見直し、類似点・相違点などを考えていきたいと思う。

1 『ライオン・キング』の成立・あらすじ

1994年に公開されたディズニー映画『ライオン・キング』は当時7億8000万ドルというアニメ映画で過去最多の興行成績をあげた。1998年には日本版製作が発表された。そして、ディズニー自らブロードウェイでミュージカル化し、日本でも劇団四季によって公演された。連続8年というロングランを記録している。簡単なあらすじは、動物たちの暮らすプライド・ランドを統治していた王ムファサは息子に跡を継がせようと思っていた。しかし、王の座を狙うムファサの弟スカーに罠を仕掛けられ、ムファサは殺され、シンバはプライド・ランドを追放される。絶望したシンバは王になることなど忘れ、気ままに暮らす。後に王としての自分の責任を果たすことを決意する。そして、スカーを倒してプライド・ランドの平和をとりもどし、父のように王国を統治する。

2 『ジャングル大帝』の成立・あらすじ

単行本の描き下ろし中心だった手塚治虫が、本格的なデビューを飾ったのがこの作品で嘗ある。学童社の月刊漫画誌「漫画少年」に1950年11月号から1954年4月号にかけて連載された。1965年から4度にわたりアニメ化され、人気を集めた。

簡単なあらすじは、ジャングルの王の白いライオン、パンジャは人間に殺されその王女は動物園に向かう船の中でパンジャの子供レオを生む。王女はレオに父のような王になるようにと言って、レオをアフリカへ帰す。しかしレオは、ある港に流れ着き人間に助けられ育つ。そして、1年後アフリカに行く機会がありそこで野蛮な殺し合いのあるジャングルに嫌悪感を抱く。しかし、自信をとりもどしていくレオは弱い動物たちを守り王国を築き、立派な王となっていく。

3 『ライオン・キング』に対する『ジャングル大帝』の盗作疑惑

1994年に公開のディズニーアニメ映画『ライオン・キング』と手塚治虫の『ジャングル大帝』が類似していると、ディズニーへの盗作疑惑が浮上し日米で問題となった。これ

に対してディズニー側は1966年から70年代にかけて、『キンバ・ザ・ホワイトライオン』のタイトルでアメリカでも放映されている『ジャングル大帝』を見ていないと盗作を否定した。日本の漫画家の里中満智子が署名を集め、ディズニーへ質問状を送るなどの活動を行った。

手塚治虫の死後、著作権の管理をしている手塚プロダクション、遺族はたとえ盗作疑惑があったとしてもディズニーを起訴することはしなかった。その理由は、『ジャングル大帝』のアイデアもディズニーの作品『バンド』に学んだところがあるためだ。それに、盗作だったとしても、ディズニーのファンだった手塚治虫自身は、むしろ光栄なのではないかと手塚治虫の息子で映像作家の手塚眞が問題にしなかったため騒動は自然と消えていった。

4 『ライオン・キング』と『ジャングル大帝』の比較、類似点・相違点

ここで盗作疑惑が起こるほど似ていると言われる『ライオン・キング』と『ジャングル大帝』を比較してみたいと思う。まずは、『ライオン・キング』の主人公シンパと『ジャングル大帝』の主人公レオを比較する。シンパは父親が王国の王であり、父親を尊敬している。メスのライオン、ナラと幼馴染でとても仲が良い。そしてある日、父親を失い王国を一度去ってしまう。しかし、父の言葉を思い出したシンパは王国の危機を救うために父のように王国の王になることを決意し、幼馴染のナラと結婚し王国は再び平和をとりもどす。

レオはどうだろう。レオも父親は王であり、父親を失う。父親には会ったことがないがレオもシンパのように父親のような王になろうとする。そして、レオは王になりレオと同じくらいの年のライヤに会い将来結婚する。このようにストーリーの展開やキャラクターの設定など類似点は多く見られる。

他にも主人公以外のキャラクターの設定が似ている部分が多い。例えば、シンパの教育係として王家につかえているサイチョウのザズーとレオがジャングルにもどり、レオと行動を共にするオウムのココなどキャラクターの設定など良く似ている。この他のキャラクターの設定、容姿も似ているとの反響は多くある。

しかし、この二つの作品には大きな違いがある。それは人間との関わり合いだ。『ライオン・キング』には一切人間は登場せず、自然界だけのストーリーだ。それに対し『ジャングル大帝』は自然と人間の関わりが重要となっている。これらの事をふまえ、次の章で私の考えを述べていきたいと思う。

5 ディズニーとしての『ライオン・キング』

ディズニー・アニメーションの本質は「夢と魔法と感動」と言われているという。また、ディズニー映画の特徴として、「残酷さや性的な要素の徹底的な排除」があげられることがある。確かに、この要素は『ライオン・キング』の中にも見られる。例えば、人間を一切登場させないことで、現実の世界との距離がより遠くなり、ファンタジー性が強くなっ

ているように思える。残酷さについても、動物と動物の争いであるため、視聴者が受ける感じ方の度合いが弱くなっていると考えられる。一方、手塚治虫・アニメーションはヒューマニズムを基調として、残酷さも性的な要素も含まれている。『ライオン・キング』が動物と動物の争いならば、『ジャングル大帝』は人間と動物の争いでもあると言える。そのぶん重いテーマに私には感じられる。『ライオン・キング』と『ジャングル大帝』を見終えたときの気持ちの差はこのようなところにあるように思う。つまり、『ライオン・キング』は「楽しかった・良かった」という感動を与え、『ジャングル大帝』は「良かった」という感動と共にメッセージ性を感じさせるのである。こうして考えてみると『ライオン・キング』は他のディズニー映画と同様に、小さい子が安心して見られる娯楽性の強い作品であると思われる。

おわりに

『ライオン・キング』、『ジャングル大帝』共に愛情という大きなテーマが描かれている作品だということを改めて感じた。盗作問題で騒がれた両作品だが、それぞれがディズニー・アニメーション、手塚治虫・アニメーションとしての個性を持った作品であると考えられる。確かに盗作と言われても仕方がないと思う点もあるが、それぞれのアニメーションのもつ、違うすばらしさはそれを超えるものではないだろうか。だからこそ、『ライオン・キング』は今でも多くの人に愛され、支持され続けているのだと思う。

参考文献

Disney(2003) 『ライオン・キングースペシャル・エディションー』DVDブエナビスタホームエンターテイメント

手塚治虫(2004) 『ジャングル大帝』1～3巻講談社

森川嘉一郎(2003) 『趣都の誕生』幻冬舎

有馬哲夫(2003) 『ディズニーの魔法』新潮社

ディズニー関連 参考文献一覧

< 推薦図書 >

- 有馬哲夫(2001) 『ディズニーとは何か』 NTT 出版株式会社
加賀見俊夫(2003) 『海を超える想像力 東京ディズニーリゾート誕生の物語』 講談社
若桑みどり(2002) 『お姫様とジェンダー アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門』 ちくま新書
能登路雅子(1990) 『ディズニーランドという聖地』 岩波新書
TDR 研究会議(2003) 『ディズニーリゾート 150 の秘密』 新潮社
松岡圭介(2005) 『ミッキーマウスの憂鬱』 新潮社
粟田房穂、高成田享(1987) 『ディズニーランドの経済学』 朝日文庫

歴史・資料

- 有馬哲夫(2003) 『ディズニー「夢の工場」物語』 日経ビジネス人文庫
有馬哲夫(2003) 『ディズニーの魔法』 新潮社
有馬哲夫(2001) 『ディズニーランド物語 LA フロリダ東京 パリ』 日経ビジネス人文庫
岡田斗司夫(1998) 『東大オタキングゼミ』 株式会社自由国民社
本所次郎(1999) 『夢を喰らう 大テーマパーク騒動記』 徳間書店
ロバート・タイマン(2003) 『ディズニーの宝石箱』 株式会社アーティストハウスパブリッシャーズ
フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン(2002) 『^{いのち}生命を吹き込む魔法』 徳間書店
クリストファー・フィンチ(2001) 『ディズニーの芸術』 講談社
ディヴ・スミス、スティーブン・クラーク(2001) 『ディズニークロニクル 1901-2001』 講談社
坂本健(2003) 『DiSNEY'S DVD VIDEO DREAMS』 ぴあ株式会社
TDL 研究会議(2000) 『ディズニーランド 101 の謎』 新潮社
デザイン：コンセプト(2002) 『Disney Entertainment Diary 2003』 ぴあ株式会社

ビジネス書

- 西野武彦(2002)¹ 『それで、儲かるの? 「東京ディズニーシー」の建設費から、「^{ワールドカップ}W杯」の費用まで』 三笠書房
トム・コネラン(1997) 『ディズニー7つの法則』 日経BP社
小松田勝(2003) 『東京ディズニーランド「継続」成長の秘密』 株式会社商業界
志澤秀一(2000) 『改訂版 ディズニーランドの人材教育』 有限会社ウイズダムブック社
西村秀幸(2002) 『東京ディズニーリゾートの謎』 エール出版社
西村秀幸(2002) 『ディズニーランドとマクドナルドの育成教育術』 エール出版社

栗田房穂(2001)『ディズニーリゾート経済学』東洋経済新報社
河野英俊(2003)『ディズニーランドの接客サービス』株式会社ぱる出版
芳中晃(2004)『ディズニーランドはなぜお客様の心をつかんで離さないのか』(株)中経出版
香取貴信(2002)『社会人として大切なことはみんなディズニーランドで教わった』こう書房
山田眞(2002)『ディズニーランド流心理学「人と金が集まる」からくり』三笠書房
藤井剛彦(1999)『東京ディズニーランドの魔術商法 2000 年度版』エール出版社

ガイドブック

中博(2001)『東京ディズニーシー裏技ガイド』廣済堂出版
TDL DE GO 情報局(2001)『東京ディズニーランド裏ワザ BOOK PART4 秘リゾート攻略編』株式会社双葉社
浦安調査隊(2002)『東京ディズニーランド裏マニュアル 2002』株式会社データハウス
TDL DE GO 情報局(2002)『東京ディズニーシー裏ワザハンドブック』株式会社双葉社
梅沢眞己枝(2001)『東京インポケット{17}東京ディズニーシーハンディガイド』講談社
The Walt Disney Company(2002)『DISNEYLAND REZORT PARIS』
今西勇夫(2002)『Adventure of TOKYO Disney SEA パーフェクトガイド』コナミ株式会社
浦安調査隊(2002)『東京ディズニーランド裏マニュアル 2002』株式会社データハウス
TDL DE GO 情報局『東京ディズニーランド裏ワザ BOOK PART4 秘リゾート攻略編』双葉社
野間佐和子(2001)『東京ディズニーシーのすべて！ミッキーとだいぼうけん』講談社

くまのプーさん・絵本など

清水一人(2004)『ユリイカ 1月号』青土社
A.A・ミルン(2002)『くまのプーさんとしょんぼりイーヨー』PHP 研究所
A.A・ミルン(2004)『くまのプーさんピクニックブック』BL 出版株式会社
A.A・ミルン(2003)『くまのプーさんクッキーブック』BL 出版株式会社
ドミニク・チータム(2003)『『くまのプーさん』を英語で読み直す』日本放送出版協会
安達まみ(2002)『くまのプーさん英国文学の想像力』光文社新書
A.A.Milne(2003)『プーさんのポケットえほん』フレーベル館
W.H.Smith『Alice in Wonderland』Twin Books
Michael John Brown(2001)『プーさんのたんじょうび』フレーベル館