

C r e a t e

N e W a v e

K o c c a !

대한민국
영토,
콘텐츠로
넓힌다!

Create NeWave **KoCCA**

Content Industry Trend of JAPAN

일본 콘텐츠 산업동향

2017. 5호

일본 콘텐츠산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF JAPAN

2017년 5호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	<p>▶ 「일본 애니메이션 산업 전망」</p> <p>⇒ TV애니메이션에는 만화 원작, 인기 시리즈의 최신작부터 오리지널 작품에 이르기까지 높은 평가를 받고 있는 작품이 다수 존재하며, 어린이층 만이 아닌 폭넓은 층으로부터 소비되고 있음</p> <p>⇒ 한편 <너의 이름은(君の名は)>이 일본영화 역대 흥행수입 2위를 기록하는 등, ‘극장용 애니메이션’이 엔터테인먼트업계의 중심적 콘텐츠로 다시 등장함</p> <p>⇒ 2017년 일본 애니메이션 산업 전망, 2017년 애니메이션 공개 스케줄, <너의 이름은>의 차기 히트작을 노리는 도호의 전략 등 일본 내 애니메이션 동향을 이해하는 자료로 활용하고자 함</p> <p>※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2016.12호, 닛케이엔터테인먼트 2017.3호 등</p>	일본콘텐츠산업동향

2017. 3. 10

한국콘텐츠진흥원

일본 비즈니스센터

KoCCA
한국콘텐츠진흥원

주간 심층이슈

『일본 애니메이션 산업 전망』

◎ 작성취지

- TV애니메이션에는 만화 원작, 인기 시리즈의 최신작부터 오리지널 작품에 이르기까지 높은 평가를 받고 있는 작품이 다수 존재하며, 어린이층 만이 아닌 폭넓은 층으로부터 소비되고 있음
- 한편 <너의 이름은(君の名は)>이 일본영화 역대 흥행수입 2위를 기록하는 등, ‘극장용 애니메이션’ 이 일본 엔터테인먼트업계의 중심적 콘텐츠로 다시 등장함
- 2017년 일본 애니메이션 산업 전망, 2017년 애니메이션 공개 스케줄, <너의 이름은>의 차기 히트작을 노리는 도호의 전략 등 일본 내 애니메이션 동향을 이해하는 자료로 활용하고자 함

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2016.12호, 닛케이엔터테인먼트 2017.3호 등

◎ 작성순서

- 1. 2017년 일본 애니메이션 산업 전망
- 2. 2017년 애니메이션 공개 스케줄
- 3. <너의 이름은>의 차기 히트작을 노리는 도호의 전략

1. 2017년 일본 애니메이션 산업 전망

■ <너의 이름은>의 뒤를 이을 히트 애니메이션 포인트

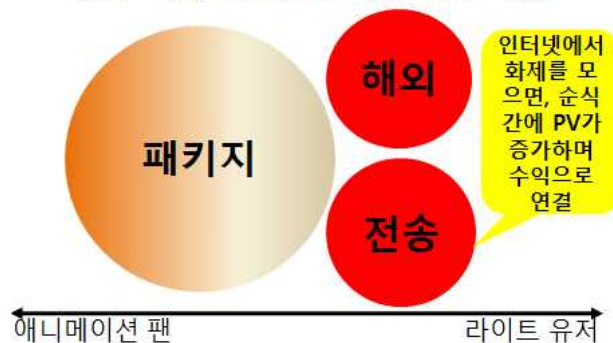
○ 2017년 히트 애니메이션 포인트

- 2016년 10월부터 시작된 TV애니메이션에는 만화 원작, 인기 시리즈의 최신작부터 오리지널 작품에 이르기까지 높은 평가를 받고 있는 작품이 많음
- 2016년 가을부터 공개된 영화도 역작들이 많았고 특히 <너의 이름은(君の名は)>의 메가 히트로 시장 전체가 활기를 띄고 있음
- ‘애니메이션이 어린이의 전유물에서 한 발 아니 두 발 더 나아가, 보다 폭 넓은

- 은 연령층에게 인지되게 되었다’ 고 NHK 요네무라 유코(米村 裕子)씨는 언급함
- NHK에서는 2016년 가을, NHK종합 채널에서 토요일 23시부터 애니메이션 시간대를 신설하고 <3월의 라이온(3月のライオン)>을 방송하고 있음. 이에 기존의 시청자층 뿐만 아니라 20대·30대의 새로운 시청자 확보에도 성공한 것으로 보임
- 영화관 ‘신주쿠 바루토 9 (新宿バルト 9)’ 의 시마다 다카유키(島田 貴行)씨는 극장판 애니메이션도 ‘폭 넓은 타겟의 작품이 늘어나고 있다’ 며, ‘수년 전에는 코어 타겟을 위한 작품이 많았고 리피터 관객의 지지를 받았지만, 지금은 리피터 관객에게 스튜디오 지브리(STUDIO GHIBLI INC.)의 작품과 호소다 마모루(細田 守) 감독의 작품 등이 인기를 얻으면서 확대된 소비자층을 위한 영화가 늘어나고 있고, <너의 이름은>은 이러한 흐름의 연장선에서 나온 작품이다’ 라고 최근 경향을 분석함
- 올해 20주년을 맞이한 <극장판 명탐정 코난(名探偵コナン)>의 경우에는 어렸을 때부터 이 영화를 보고 자란 사람들이 계속해서 작품을 찾는 사례에 해당됨

|| 그림 1 || 일본 애니메이션 비즈니스 모델

종래 패키지 판매와 영화화에 인터넷 사이트와 해외 프로그램 판매가 애니메이션의 수익원으로 확립. 인터넷에서 인기를 얻으면 스마트폰에서 보는 라이트 유저로 확산될 가능성도 있어, 도입부·테마·완성도가 중요시되고 있음



※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2016.12호

○ 새로운 장르와 도전적 테마

- 이러한 가운데 신작을 보면, TV애니메이션에서는 먼저 <3월의 라이언(3月のライオン)> 신보 아키유키(新房 昭之) 감독, <클래시컬로이드(クラシカロイド)> 후지타 요이치(藤田 陽一) 감독을 필두로 한 히트 감독들의 신작이 두드러지고 있음
- 인기 시리즈의 속편도 다수 등장. <노래하는 왕자님(うたの☆プリンスさまっ♪)>의 시리즈로 대표되는 음악 장르 작품이 특히 많음
- 남녀 불문하고 좋아하는 장르로, 이번에 특히 집중되어 있는 것이 ‘스포츠’ 장르 애니메이션임
- <럭비(ALL OUT!!)> 등 새로운 장르도 나오고 있고, 또한 출판사의 사전 편집부를 무대로 사전의 편집 현장을 그린 <배를 엮다(舟を編む)>처럼 도전적인 기획도 두드러짐
- 이렇게 ‘소재가 다양화’ 되고 있는 것은 비즈니스 모델이 변하고 있기 때문임
지금까지 애니메이션 비즈니스에서 제작비 회수는 주로 DVD 등의 패키지 판매에 의존해왔지만, DVD시장의 매출이 축소되는 반면, 극장판 영화화로 인한 ‘인터넷서비스’ 나 ‘해외 판매’ 가 증가하며 존재감을 나타내기 시작하고 있음
- TV시청, 패키지 구입, 인터넷서비스의 소비자층이 각각 전혀 다른 소비 형태를 나타내고 있음. 인터넷서비스의 경우, 인터넷에 게재된 작품에 대한 소문을 보고 흥미를 갖게 된 라이트층을 확보해서 PV수를 늘려 확실히 수익을 올릴 수 있음. 때문에 패키지로 확실히 판매될 타이틀과 함께 화제성이 높고 도전적인 기획의 작품도 제작이 가능하게 됨
- 2016년 10월에 방송된 <드립터즈(ドリフターズ)>는 공중파 방송과 동시에 무료 AbemaTV에서도 서비스되어 화제를 모았음. 해외전개에서도 인터넷서비스는 이후 중요도가 더욱 높아질 것으로 보임
- 극장용 애니메이션 영화도 제2차 세계대전 당시의 생활을 그린 명작 만화를 영화로 만든 <이 세상의 한 구석에(この世界の片隅に)>, 게임&심야애니메이션에서 인기를 얻은 <극장판 함대컬렉션(艦隊これくしょん -艦これ-)> 외, TV총편집, OVA(Original Video Animation) 극장 상영 등 다각적인 형태로 전개되고 있음

- 응원 상연 등의 이벤트도 관객 동원 수를 증가시키는 데 도움이 되고 있지만, 2017년은 예년에 비해 공개 편수 자체가 대단히 많은 것도 특징임

표 1 신작 애니메이션 5대 포인트

1	2대 히트 감독의 의욕작
	<마법소녀 마도카★마기카>, <‘이야기’ 시리즈>의 신보 아키유키(新房 昭之) 감독, <은혼>, <오소마츠상(おそ松さん)>의 후지타 요이치(藤田 陽一) 감독의 최신작
2	새로운 장르에 이은 스포츠계
	<쿠로코의 농구>와 <하이큐!!>, <겍쟁이 페달(弱虫ペダル)> 등 히트작이 연이어 나오고 있는 스포츠 애니메이션에서 새롭게 인기가 높아지고 있는 ‘럭비’ 를 소재로 한 애니메이션 등장
3	명작의 애니메이션화
	만화가 코우노 후미요(こうの 史代) 원작의 전쟁을 테마로 한 <이세상의 한 구석에>가 극장용 애니메이션으로 제작됨. 베스트셀러 소설 <배를 엮다(舟を編む)>는 심야애니메이션으로 제작됨
4	여성용 아이돌&음악
	아이돌 장르의 선구인 <노래하는☆왕자님♪진심 LOVE 레전드 스타>의 4번째 시리즈 방송.
5	일대 붐을 일으킨 작품들의 극장판
	게임에서 TV애니메이션으로, 그리고 이번 시즌에는 극장판 애니메이션으로 영역을 넓힌 <함대 컬렉션>의 매력을 출연 성우들이 말하는 토크쇼도 진행

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2016.12호

2. 2017년 애니메이션 공개 스케줄

■ 일본 엔터테인먼트산업의 중심 콘텐츠 애니메이션

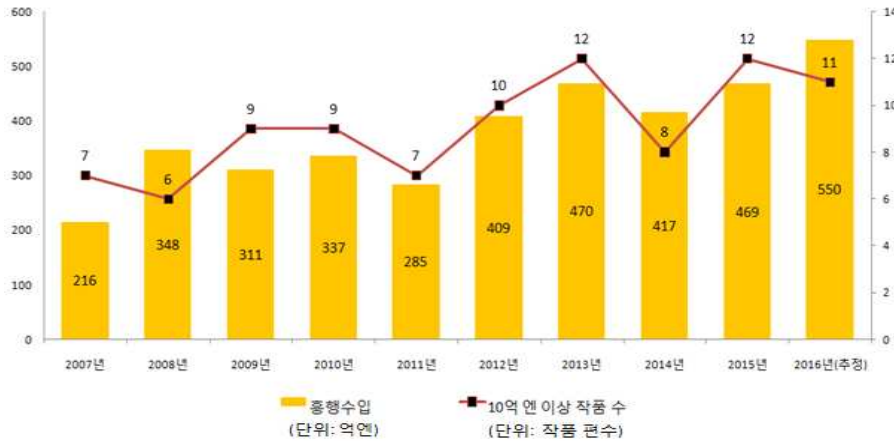
○ <너의 이름은>을 이을 차기 히트 기대작

- <너의 이름은(君の名は)>이 일본영화 역대 흥행수입 2위를 기록하는 등, 일본 내 ‘극장용 애니메이션’ 이 엔터테인먼트업계의 중심적 콘텐츠로 다시 등장하고 있음
- ‘인기 시리즈 & 여름 공개 대작’, ‘TV시리즈의 극장판’, 그리고 ‘오

- 리지널 작품’ 등 주목 작품 라인업을 고찰해 향후 시장을 전망하고자 함
- 신카이 마코토(新海 誠) 감독의 오리지널 애니메이션 <너의 이름은>은 2016년 8월 공개된 이후, 흥행수입 235억 엔 이상(2017년 1월 22일 현재, , 2017년 3월 5일 현재 흥행수입 245억 엔 이상)으로 메가 히트를 기록하며 사회적 현상으로까지 번짐
 - 2016년은 <너의 이름은> 외에도 <극장판 명탐정 코난(名探偵コナン)>의 20번째 작품 <순흑의 악몽(純黒の悪夢)>(시즈노 코우분(静野 孔文)감독)은 시리즈 최고의 63억 엔의 흥행수입을 올렸고, <극장판 걸즈 앤 판처(ガールズ&パンツァー)>(미즈시마 츠토무(水島 努) 감독)는 1년 이상 장기 흥행으로 심야 애니메이션에서 나온 극장판 애니메이션 중 가장 높은 24억 엔의 흥행 수익을 올림
 - 한편, 스크린 63개로 시작한 <이 세상의 한구석에(この世界の片隅に)>(카타부치 스나오(片瀧 須直) 감독)는 입소문을 타고 평판이 나면서 15.7억 엔(2017년 1월 22일), 20억 엔(2017년 2월 13일)의 흥행 수익을 올렸고, 누계 200 스크린 이상으로 그 공개가 확대되고 있음
 - 일본의 애니메이션은 ‘국민적 시리즈’, ‘심야 애니메이션’, ‘미니시어터 계열’, 그리고 ‘오리지널’ 로 히트 방식이 다양해지면서 큰 약진을 하고 있음
 - 2016년 영화계, 넓게는 엔터테인먼트 업계 전체를 활성화시킨 애니메이션 영화는 2017년에도 의욕적인 작품이 다수 공개될 예정임
 - 그 중에서도 가장 큰 이슈는 ‘여름 공개 예정의 도호(東宝株式会社)의 오리지널’ 작품이라고 할 수 있음
 - 일본 극장가의 최고 성수기 중의 하나인 여름 방학 동안, 스튜디오 지브리(STUDIO GHIBLI INC.)를 필두로 호소다 마모루(細田 守) 감독과 신카이 마코토(新海 誠) 감독의 오리지널 작품을 배급해 온 도호는 올 여름 두 작품을 공개할 예정임
 - 미야자키 하야오(宮崎 駿) 감독과 오랫동안 함께 작업을 했고, 90억 엔의 대히트를 기록한 <마루 밑 아리에티(借りぐらしのアリエッティ)>의 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독 최신작 <메리와 마녀의 꽃(メアリと魔

- 女の花)>을 개봉함. 애니메이션은 판타지 소설 <더 리틀 브룸스틱(The Little Broomstick)>를 원작으로 한 <메리와 마녀의 꽃>은 지브리 애니메이션 작품다운 비주얼을 보여줄 예정임
- 뒤를 이어, 8월 18일에는 <마법소녀 마도카☆마기카(魔法少女まどか☆マギカ)>의 신보 아키유키(新房 昭之) 감독이 이와이 순지(岩井 俊二) 감독의 전설적인 TV드라마(1993년)를 원작으로 한 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?(打ち上げ花火, 下から見るか? 横から見るか?)>를 공개할 예정임
 - 이 외에 대규모의 오리지널 기획도 다수 준비하고 있음. 할리우드 대작을 생각나게 하는 <학살기관(虐殺器官)>(무라세 슈코(村瀬 修功) 감독), <공각기동대 S.A.C.(攻殻機動隊 S.A.C.)> 시리즈로 알려진 가미야마 켄지(神山 健治) 감독의 <낮잠 공주 ~모르는 나의 이야기~(ひるね姫~知らないワタシの話~)>(2017년 3월 18일 공개) 등이 해당함
 - 또한, <다다미 녀 장 반 세계일주(四畳半神話大系)>(2010년) 등으로 일본 국내외 애니메이션 상을 휩쓴 유아사 마사아키(湯浅 政明) 감독이 <밤은 짧아 걸어 아가씨야(夜は短し歩けよ乙女)>의 작가 모리미 도미히코(森美 登美彦)의 베스트셀러 소설을 애니메이션으로 선보일 예정임
 - 작품 수가 급증하고 있는 ‘심야 애니메이션 발(発)’에서는 전 세계 누계 발행부수 1,900만 부를 자랑하는 원작 파워를 가진 <소드아트 온라인 오디널 스케일(ソードアート・オンライン~オーディナル・スケール~)>(이토 토모히코(伊藤 知彦)>이 2017년 2월 18일 공개됨. 또한, 최근 트렌드 중 하나인 왕년의 히트 애니메이션의 리부트(Reboot) 작품으로 <우주전함 야마토(宇宙戦艦ヤマト)>, <루팡 3세(ルパン三世)>등의 최신작이 공개될 예정임

【그림 2】 일본 애니메이션 공개 편수 & 누계 흥행수입



※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

○ 애니메이션 영화 히트 원인

- 애니메이션 영화가 이처럼 많이 제작되고 있는 이유에 대하여, 다수의 실사영화와 <너의 이름은>에 이어 올 여름 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?(打ち上げ花火, 下から見るか? 横から見るか?)>를 기획한 도호(東宝株式会社)의 카와무라 겐키(河村 元気) 프로듀서는 “저 자신은 애니메이션과 실사라는 구별 없이 영화감독으로서 현재 애니메이션 업계에 재능많은 사람들이 가장 많이 있고, 그들과 함께 만들고 싶다는 마음으로 제작하고 있다. 한편, 일본영화의 흥행 톱10의 대부분이 미야자키 하야오(宮崎 駿) 감독의 작품이다. 여기에 다카하타 이사오(高畑 勲) 감독, 오시이 마모루(押井 守) 감독, 곤 사토시(今 敏) 감독, 안노 히데아키(庵野 秀明) 감독 등이 그 뒤를 이어 활발히 활동한 것이 기반이 되어 지금 한꺼번에 분출되고 있는 것이다” 라고 분석함
- 또한, “애니메이션 영화는 실사에 비해서 야심적인 도전을 할 수 있는 것” 도 애니메이션 시장이 활성화되는 이유로 꼽고 있음
- <학살기관(虐殺器官)>과 <밤은 짧아 걸어 아가씨야(夜は短し歩けよ乙女)>의 야마모토 고우지(山本 幸治) 프로듀서는 관객층의 변화를 이유로 꼽고 있음

- “TV애니메이션을 무료로 보는 소비자, 애니메이션 패키지를 900엔 지불하고 구입하는 소비자, 영화관에서 1,500엔을 지불하고 관람하는 소비자 등 각 애니메이션에 대한 열의에는 차이가 있으나, 이를 불문하고 지금 유행하는 것을 소비하고자 하는 것이 전체적인 트렌드이다. 이같은 추세 속에서 향후 ‘드라마보다 애니메이션이 좋다’ 는 층이 늘어날 것으로 예상될 정도로 애니메이션이 일반화” 되었다고 분석함
- 영화관의 입장에서도 애니메이션 영화의 중요성이 매년 증가하고 있음. ‘이른바 대형 작품은 전국 방방곡곡에 배급하기 때문에 다른 영화관과의 차별화를 도모할 수 없지만, 소/중규모(공개 10~100관 정도)의 작품은 라이벌 영화관과 경쟁할 무기가 될 수 있음
- 예를 들면, <상처이야기(傷物語)> 등 TV애니메이션의 극장판 애니메이션을 다수 제작해 온 애니플렉스(Aniplex Inc.)의 작품은 확실히 고정 관객을 확보하고 있기 때문에 안정적인 수익을 확보할 수 있는 작품(흥행관계자)인 것처럼, 타깃·공개 규모·장르가 제각각인 애니메이션 영화가 존재하는 현재 상황은 흥행 전체의 활성화로 이어지고 있음
- 2017년은 일본 애니메이션 영화 탄생 100주년으로, 작년에 이어 현재에 이르기까지 <너의 이름은>은 확실히 일본 애니메이션 역사의 한 획을 그었음. <너의 이름은>의 히트는 등신대의 현실적인 작품, 스튜디오 지브리(STUDIO GHIBLI INC.)의 판타지 작품 이외에는 ‘성공하기 어렵다’ 는 저항감을 완전히 불식시키는데 일조함

【 표 2 】 2017년 극장용 애니메이션 공개 스케줄

구분	공개일	타이틀	
	2월 3일	학살기관	Topic 1. 오리지널 & 독자 기획 <학살기관>
	2월 4일	루팡 3세 혈연의 이시고에이몬	
	2월 18일	극장판 소드 아트 온라인~오디널 스케일~	
	2월 25일	우주전함 야마토 2202 사랑의 전사들 제1장	Topic 2. 인기가 높은 전설적인 시리즈 애니메이션 속속 개봉
	2월 25일	극장판 총집편 오버로드 불사자의 왕(전편)	
	2월 25일	디지털 어드벤처 프라이 제4장 ‘상실’	

구분	공개일	타이틀	
만화	3월 4일	영화 도라에몽 친구의 남극 공공 대모험	<루팡 3세>와 <우전전함 야마토 2202>
	3월 4일	극장판 프리파라 모두 빛나라 반짝☆스타라이브	
	3월 10일	모아나	Topic 3. 인기 TV시리즈 신작 영화 <디지몬 어드벤처 tri. 제4장 ‘상실’> :주인공들이 고등학생으로, 전장까지 대성공, 3주간 한정 공개. <극장판 쿠로코의 농구 LAST GAME> : 원작자가 영화를 위해 새롭게 쓴 완전 오리지널 에피소드를 넣어, 주인공이 있는 ‘기적의 세대’와 미국 팀의 게임을 그림
	3월 17일	싱	
	3월 18일	극장판 구로코의 농구 LAST GAME	
	3월 18일	영화 프리큐어 드림스타즈	
	3월 18일	낮잠 공주 ~모르는 나의 이야기~	
	3월 18일	유우키 유우나는 용자다 -와시오 스미의 장- 제1장 [친구]	
	4월 7일	밤은 짧아 걸어 아가씨야	
	GW	4월 15일	
4월 15일		극장판 명탐정 코난 -진홍의 연가(러브레터)-	
봄		극장판 주문은 토끼입니까? 신작에피소드	
	5월 19일	새벽을 알리는 루의 노래	Topic 4. 포스트 미야자키 하야오와 명장 신보 데루유키 등장 <추억의 마니>의 오네바야시 히로 마사 감독의 <메리와 마녀의 꽃>과 <마법소녀 마도카마기> 신보 데루유키 감독의 신작
	5월 27일	바이오하자드 벤데타	
	6월 10일	KING OF PRISM -PRIDE the HERO-	
	초여름	극장판 마법과교교의 열등생 별을 부르는 소녀	
여름방학	7월 15일	극장판 포켓몬스터 너로 정했다!	Topic 5. 전작의 대히트로 주목 받는 신작 속편 <극장판 걸즈&판처 최종장 제1장> 2015년 공개된 극장판은 룡린&폭음상영 등 새로운 활로 개척, 24억 엔의 히트. 속편은 총6장으로 이벤트 상영, TV, 극장판, OVA극장 상영으로 형태를 바꾸어, 애니메이션 영화의 새로운 도전의 상징이 되고 있음
	7월 22일	극장판 마법소녀 리리컬 나노하 Reflection 전편	
	8월 18일	쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?	
	여름	메리와 마법의 꽃	
	여름	카 3	
	여름	슈퍼배드 3	
	가을	기동전사 건담 THE ORIGIN 격돌 루움 회전	
정월	12월	극장판 요괴워치 제4탄	
	12월	걸즈 앤 판처 최종장 제1장	
2017년 공개 예정		극장총집편 코드기어 반역의 루루슈 제1장	
		토이 스토리 4	

구분	공개일	타이틀
		블레임
		극장판 하이카리씨가 간다 전편 - 홍저, 꽃의 17세
		고질라
		극장판 페이트/스태이 나이트 Heaven's Feel 제1장

- ※ [적] 오리지널 기획(원작이 있는 영화 단독 기획 포함), [청] 과거 명작 리메이크와 리부트 등, [녹] TV시리즈 총편집이나 신작 극장판 [오렌지] 매년 공개되는 작품의 최신작 [회색] 외국 애니메이션 영화
- ※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3월호

3. <너의 이름은>의 차기 히트작을 노리는 도호의 전략

■ 요네바야시 감독의 <메리와 마녀의 꽃>

○ 거장의 대히트 작품으로 도전 <메리와 마녀의 꽃>

- 다양한 테마의 대작 애니메이션 영화는 <너의 이름은> 이후에도 연이어 개봉될 예정
- 올 여름에는 스튜디오 지브리(STUDIO GHIBLI INC.)의 정통 후계자로 불리는 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독의 신작과 열렬한 애니메이션 팬을 보유하고 있는 신보 아키유키(新房 昭之) 감독의 첫 도호(東宝株式会社) 작품이 공개될 예정임
- 스튜디오 지브리에서 <마루 밑 아리에티(借りぐらしのアリエッティ)>(2010년), <추억의 마니(思い出のマーニー)>(2014년) 등을 제작한 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독과 <가구야 공주 이야기(かぐや姫の物語)>(2013년), <추억의 마니>(2014년)등을 담당한 니시무라 요시아키(西村 義明) 프로듀서 등 지브리의 정통 후계자라고 할 수 있는 이들이 함께 스튜디오 포녹(STUDIO PONOC CO.,LTD.)을 설립하였음. 이들이 함께 제작한 첫 번째 장편 애니메이션 <메리와 마녀의 꽃(メアリと魔女の花)>은 올 여름 공개 예정임
- 본 애니메이션은 거장 미야자키 하야오(宮崎 駿) 감독의 대히트 작품 <마녀 배달부 키키(魔女の宅急便)>(1989년)를 상기시키는 ‘마녀, 다시’

- 의 캐치카피를 내걸고 요네바야시 히로마사(米林宏昌) 감독이 스스로 ‘지브리 시대를 뛰어넘는 것’ 을 목표로 할 정도로 승부를 건 작품
- 무엇보다 ‘어린이들이 마음 속 깊은 곳부터 즐길 수 있는 영화로 만들고 싶다’ 고 니시무라 요시아키(西村 義明) 프로듀서는 작품의 포부를 밝히고 있음
 - <추억의 마니>(2014년)의 상영회에서 “어린이들이 영화를 이해하지 못하고 영화관을 배외하는 것을 보고, 이러한 작품 제작이 지속된다면 지브리에게 더 이상 기대할 것이 없다” 는 말을 듣게 됨. 자신의 딸조차도 “왜 아빠가 만드는 영화는 언제나 슬퍼?” 라는 질문을 받은 것이 계기가 되어 ‘어린이들이 진심으로 즐길 수 있는 작품’ 을 제작할 결심을 하게 됨
 - 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독도 ‘아이들이 즐길 수 있는 영화를 만들고 있나?’ 라는 불안이 있었기 때문에, 첫 기획회의에서 ‘<추억의 마니>와는 전혀 다른 엔터테인먼트 작품에 도전하자’ 라는 제안을 같이 하게 됨

Ⅰ 그림 3 Ⅱ 요네바야시 감독의 <페리와 마법의 꽃>

<p>지브리의 뒤를 이은 다이내믹한 마녀이야기</p>		<p>제작 스태프의 8할 이상이 스튜디오 지브리 출신. <에반게리온 신극장판> 의 스태프도 참가</p>
	<p>건강하고 활기 넘치는 소녀가 마녀의 세계에서 펼치는 대모험. 21세기의 새로운 판타지</p>	

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

○ 스스로의 힘으로 영화 제작

- <추억의 마니(思い出のマーニー)>(2014년)와 180도 다른 포인트는 크게 3가지를

- 꼽을 수 있음. ‘활발한 주인공’, ‘확대될 여지가 있는 세계관’, 그리고 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독의 개성을 100% 발휘할 수 있는 ‘약동감’이었음
- <추억의 마니>는 내향적인 주인공의 슬픔을 섬세하게 묘사하여 관객들의 공감을 불러일으킬 수 있었음
 - 하지만 영화를 관람할 때만큼은 혹독한 현실을 잊고 어린이들이 진심으로 즐길 수 있기 위해서는 현 시대에 맞는 활발하고 외향적인 주인공이 적합할 것으로 판단함
 - 무대 설정의 경우, <추억의 마니>처럼 한정하지 않고, 확장될 여지가 많은 판타지 세계를 여행하는 설정으로 무엇보다 요네바야시 히로마사(米林 宏昌) 감독의 강점인 다이내믹한 움직임을 드러낼 수 있도록 함
 - 이 세 가지 포인트를 실현하기 위해서 애니메이션 원작으로 영국 작가 메리 스투어트(Mary Stewart)의 소설 <더 리틀 브룸스틱(The Little Broomstick)>(1971년)을 선택함

■ 신보 아키유키 감독 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?>


○ 이와이 순지 명작의 애니메이션화

- <마법소녀 마도카☆마기카(魔法少女まどか☆マギカ)>의 신보 아키유키(新房 昭之) 감독이 이와이 순지(岩井 俊二) 감독의 전설적인 명작 TV드라마(1993년)를 애니메이션으로 제작해 올 여름 도호(東宝株式会社)에서 공개할 예정
- ‘애니메이션 영화를 바꾸었다’는 평가를 받을 정도로 큰 히트를 기록한 <너의 이름은(君の名は)>의 성공을 이끈 주역 중 한명인 도호의 카와무라 겐키(河村 元気) 프로듀서의 최신작 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?(打ち上げ花火, 下から見るか? 横から見るか?)>는 작년 여름 개봉됐던 <너의 이름은>과 비슷한 시기인 2017년 8월 18일 공개될 예정임
- <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?>는 <마법소녀 마도카☆마기카> 등으로 애니메이션계를 이끌고 있는 크리에이터 신보 아키유키 총감독과 제작 스튜디오 샤프트(SHAFT INC.)의 합작. 이 작품은 1993년 후지TV 드라마 <if 만약(if もしも)>에서 방송되어, 1995년 단편영화로 제작

되었던 이와이 순지(岩井 俊二) 감독의 전설적인 명작을 장편 애니메이션 영화로 제작된 것임

- 여름 방학, 불꽃축제를 앞둔 어느 날 ‘불꽃은 옆에서 보면 동그랄까? 평평할까?’ 라는 토론이 벌어진 가운데 노리미치와 유스케가 마음에 두고 있던 같은 반의 인기 여학생 나즈나와의 관계에 변화가 일어나면서 스토리가 전개됨. 나즈나는 부모의 이혼으로 전학을 가게 되고, 노리미치와 유스케에게 수영 승부에서 이기는 쪽과 함께 사랑의 야반도주를 하겠다고 선언하고, 노리미치와 조우한 시간으로 되돌아가는 불가사의한 체험을 하게 됨
- ‘한 번 더, 시간을 돌린다면...’, 누구나 한번쯤은 바라봤을 그 소원이 이루어졌을 때 찾아오는 사랑의 기적을 그린 희대의 러브스토리라고 할 수 있음. 드라마는 ‘만약..’이란 주제로 노리미치 편과 유스케 편으로 나뉘어 스토리가 진행됨

그림 4 신보 감독의 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?>

	이와이 순지, 신보 데루유키, 오오네 히토시, 히로세 스즈, 스다 마사키 등 이 시대 최고의 재능이 결집
	이와이 순지, 신보 데루유키, 오오네 히토시와 카와무라 겐키가 각본을 씀. 음악에는 <바케모노 가타리>의 카미마에 아키라가 담당.
	<괴물의 아이>의 프로듀서를 담당한 카와무라가 다시 히로세 스즈와 스다 마사키를 성우로 기용

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

○ 실사 명작을 애니메이션으로 제작하는 이유

- 실사 명작을 영화가 아닌 애니메이션으로 제작하는 이유에 대해서 카와무라 겐키(河村 元氣) 프로듀서는 “처음에는 여주인공 나즈나를 연기한 오키나 메구미(奥菜 恵) 씨를 실사로 재현하는 것이 어렵다고 생각했다.



게다가 모든 것이 영구 보존되어 있어서 손을 댈 수 없다고 생각했었다. 그런데 5년 전 부터 애니메이션 관련 업무를 하기 시작하면서 신보 아키유키(新房 昭之) 감독의 <바케모노가타리(化物語)>(2009)나 <마법소녀 마도카☆마기카(魔法少女まどか☆マギカ)>(2011)를 보고 미술적인 아름다움, 컷 분할과 음악 등에 충격을 받았다. 그 뒤 <쏘아올린 불꽃놀이 밑에서 볼까? 옆에서 볼까?>의 기획을 가지고 신보 아키유키(新房 昭之) 감독을 만나게 되었다” 고 밝힘

■ 전세계 히트작의 오리지널 극장판 <소드아트 온라인>

○ 이토 토모히코 감독 <극장판 소드아트온라인 오디널 스케일>

- 전 세계 누계 발행부수 1,900만 부가 넘는 카와하라 레키(川原 礫)의 대히트 소설 <소드아트 온라인(Sword Art Online, 약칭 SAO)>은 온라인게임 상의 죽음이 현실의 죽음으로 이어진다는 ‘데스게임’ 을 소재로 하고 있음
- <소드아트 온라인>은 지금까지 2012년, 2014년 두 번 TV애니메이션으로 제작되어 일본뿐만 아니라 해외에서도 많은 팬을 획득하고 있음
- 시리즈 첫 영화인 <극장판 소드아트 온라인 오디널 스케일>은 2017년 2월 18일 공개됨

! 그림 5! (오리지널 극장판) 소드아트온라인 오디널 스케일

	<p>Point 1. 가상현실에서의 액션 AR을 이용해 지금까지와 다른 액션을 가능하게 함</p>
	<p>Point 2. 명배우들이 모인 영화 오리지널 캐스팅 AR 아이돌, 유나 역을 맡은 간다 사야키는 뮤지컬 등에서도 활약하는 실력과 배우들 캐스팅. 수수께끼에 쌓인 청년 에이지 역에는 가장 인기가 높은 뮤지컬 배우 중 하나인 이노우에 요시오가 담당</p> <div style="text-align: center;">  </div>

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

○ AR을 미래로

- VR세계의 무한한 가능성을 가져온 풀다이브(Full-Dive, 헤드기어형 머신 등을 장착함으로써 게임의 세계에 있는 듯한 체험을 가능하게 하는 것) 전용 디바이스 ‘너브기어’ 로 4,000명 이상이 죽은 <소드아트 온라인(Sword Art Online, 약칭 SAO)>의 첫 번째 이야기로부터 2년 후, AR기능을 탑재한 최첨단 머신 ‘어그마’가 발매되어, 전용 게임 <오디널스케일(OS)>이 폭발적으로 인기를 얻음. <오디널스케일(OS)>에 참전한 키리토의 앞에 AR아이돌 유나와 수수께끼에 쌓인 청년 에이지가 나타나자 결코 잊을 수 없는 기억과 현재가 이어지는 슬프고 치열한 스토리가 펼쳐지기 시작함
- TV시리즈를 포함해, 원작자 카와하라 레키(川原 礫)가 의식한 것은 모든 작품을 모르는 사람도 즐길 수 있는 새로운 실마리를 제공하는 것이었음
- 새로운 실마리가 된 것은 이번 게임의 무대가 된 AR기술이었음
- AR은 기획 초기에는 일반화되지 않았지만, 지금은 뉴스에서도 취급하는 등, 카와하라 레키(川原 礫)의 예상과 같이 화제를 모으고 있음

■ 판타지 로드 무비 <낮잠 공주 ~모르는 나의 이야기~>

○ 꿈과 현실이 복잡하게 교차하는 판타지 로드 영화

- 여고생의 모험담을 그린 <낮잠 공주 ~모르는 나의 이야기(ひるね姫~知らないワタシの物語り~)>는 오시이 마모루(押井 守) 감독의 뒤를 이어 <공각기동대 STAND ALONE COMPLEX(攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX)> 시리즈(2002년), 후지 노이타미나(후지 텔레비전계의 방송국에서 방송되고 있는 TV 애니메이션 방송시간대의 이름)의 대표작으로 영화도 크게 히트한 <에덴의 동쪽(東のエデン)>(2009년) 등, 중후하고 강직한 작품으로 일본 애니메이션 업계를 견인해 온 카미야마 겐치(神山 健治) 감독의 7년만의 오리지널 애니메이션 영화임
- 이야기의 무대는 도쿄올림픽이 개최될 2020년 여름. 유일한 특기가 ‘낮잠자기’인 평범한 여고생 모리카와 코코네는 갑자기 아빠가 체포되면서 떠오르기 시작한 여러 수수께끼들을 풀기 위해 오카야마현(岡山県) 구라

시키시(倉敷市)에서 도쿄까지 여행을 하게 됨. 여행 중 코코네가 어렸을 때부터 반복해서 본 ‘꿈’ 이 현실과 겹쳐지면서 코코네는 그동안 ‘몰랐던 자기 자신’ 의 존재를 찾게 된다는 애니메이션 내용임

!그림 6! 꿈과 현실의 크로스 <낮잠 공주 ~모르는 나의 이야기~>

	<p>Point 1. 현실의 거리가 모델 로드무비의 특성을 살려, 실존하는 거리를 수시로 재현. 코코네가 아빠와 사는 곳은 오카야마현(岡山県) 구라시키시(倉敷市)의 고지마(幸島) (그림: 세토오오하시(瀬戸大橋))</p>	
		
<p>Point 2. 판타지&액션 작품 속에서는 말하는 동물 로봇과 거대 로봇, 그리고 마법도 등장. 꿈속이기 때문에 화려한 액션 장면도 필수.</p> <p>꿈의 세계의 디자인은 예를 들면 인형이나 코코네 주변에 있는 것이 변함</p>		
		

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

○ 판타지 영화의 새로운 축 제시

- 이야기의 구성은 아빠와 딸의 일상적인 대화를 만드는 것에서 시작함. 아빠와 딸의 일상적인 대화에서 판타지로 바뀌었을 때, 팀 버튼(Tim Burton, Timothy Walter Burton) 감독의 <빅 피쉬(Big Fish)>(2003년)처럼

현실과 꿈이 교차하며 현실과 꿈을 구별할 수 없는 이미지를 형상화함. 이 이미지에 최근 화제가 되고 있는 자동운전이나 VR 등 기술적 요소가 추가되면서 리얼감을 동반한 판타지가 구현되는 등 카미야마 겐치(神山健治) 감독다운 작품이 탄생됨

■ 모리미 월드와 호시노 겐이 함께 태그

○ <밤은 짧아 걸어 아가씨야>

- ‘이것은 내 이야기가 아니라 그녀의 이야기다’ 라는 문장으로 시작되는 <밤은 짧아 걸어 아가씨야(夜は短し歩けよ乙女)>(카도카와문고(角川文庫))는 검은 머리의 귀여운 ‘후배’를 짝사랑하는 어수룩한 순정과 ‘선배’ 남학생의 분투기를 판타지적 상상력으로 그려낸 판타지 러브스토리임
- 작가 모리미 토미히코(森見 登美彦)의 베스트셀러 청춘연애소설로 출간 이후 많은 사랑을 받은 이 작품은 2007년 제20회 야마모토슈고로상(山本周五郎賞)을 수상하기도 하였고, 나오키상(直木賞) 후보에 오르기도 함
- 동명 타이틀의 애니메이션으로 제작되는 <밤은 짧아 걸어 아가씨야(夜は短し歩けよ乙女)>에서 선배 역은 인기 절정인 호시노 겐(星野 源)이 성우 단독 첫 주연을 맡아 화제를 모으기도 함
- 또한, <밤은 짧아 걸어 아가씨야>의 감독으로는 작가 모리미 토미히코(森見 登美彦)의 원작으로 2010년 TV애니메이션으로 제작된 <다다미 녀 장반 세계일주(四畳半神話大系)>(카도카와문고(角川文庫))를 감독해 TV애니메이션으로는 처음으로 ‘문화청미디어예술제’ 애니메이션 부문 대상을 수상하는 등 참신한 영상표현으로 국내외에서 높은 평가를 받고 있는 유아사 마사아키(湯浅 政明) 감독이 맡음

그림 7 | <밤은 짧아 걸어 아가씨야>

	<p>Point 1. 유일무이한 영상</p> <p>등장인물의 마음과 풍경뿐만 아니라, 스토리의 무대인 교토의 거리와 건물도 유아사 마사아키 감독 특유의 감성으로 그려냄.</p> <p><다다미 너 장 반 세계일주>에서 만들어낸 모리미 토미히코 작품의 스타일을 답습</p>
	
	


※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

■ 역경을 딛고 완성된 이토 프로젝트 최종작장 <학살기관>

○ <학살기관> 작가 이토프로젝트의 세계관 완성

- 2017년 2월 3일 공개된 <학살기관(虐殺器官)>은 ‘프로젝트 이토(Project Itoh)’의 제3탄임. 2009년 불과 34세로 요절한 작가 이토 케이카쿠(伊藤 計画)가 남긴 소설 3편의 극장판 애니메이션화 프로젝트 ‘프로젝트 이토(Project Itoh)’의 마지막 작품임
- 소설 <학살기관>은 2007년 발표된 이토 케이카쿠(伊藤 計画)의 데뷔 작품임. 사라예보가 핵폭발로 사라지고, 혼란에 빠진 가공의 근 미래를 무대로 하고 있음

【그림 8】 이토 케이카쿠 세계를 완전 애니메이션 영화화

	<p style="text-align: center;"><학살기관></p> <p>제작 중단의 어려움을 딛고 작가 이토 케이카쿠의 세계관을 완전 애니메이션 영화화.</p> <p>2009년 34세로 요절한 작가 이토 케이카쿠가 남긴 소설을 애니메이션 영화화하는 'Project Itoh'의 마지막</p>
	<p>캐릭터 원안은 인기 일러스트레이터 redjuice.</p> <p>주제가는 젊은 층의 지지를 받고 있는 EGOIST를 기용.</p> <p>극중 음악에는 애니메이션 <쿠로코의 농구> 외, 많은 실사 작품을 담당해 일본 아카데미상에서 우수 음악상을 수상한 이케세 히로시 등, 굴지의 크리에이터들이 집합.</p> <p style="text-align: center;">도호 영상사업부 배급</p>

※ 출처 : 닛케이엔터테인먼트 2017.3호

● 일본 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 이경은 센터장 : +81-3-5363-4511 / lke0801@kocca.kr
 - 황수진 주임 : +81-3-5363-4512 / hwang_sujin@kocca.kr
-