**=============================**

**교과명: 일본문화**

**담당교수: 최장근 교수님**

**학 과 : 일본어일본학과**

**학 번 : 21901763**

**이 름 : 문경림**

**==============================**

주제: (8) 일본의 문화산업(컴퓨터, 게임, 애니메이션, 만화, 영화 등)의 발전과정과 특징은 어떠한가 ?

키워드: 문화산업, 전후, 상품성, 상호작용, 발전

목차

1. 서론
2. 문화산업의 발전과정과 특징

(1) 게임, 애니메이션, 영화의 각 발전과정

(2) 게임, 애니메이션, 영화의 각 특징

1. 결론
2. 서론

문화산업은 1940년대 후반 프랑크푸르트학파의 아도르노와 호르크하이머에 의해 처음으로 사용된 용어로, [[1]](#footnote-1)자본주의적으로 대량생산된 대중문화 또는 문화를 생산하는 산업을 의미합니다. 문화 산업 개념은 일반적으로 직물, 음악, TV, 영화, 출판, 공예, 디자인, 비디오 게임을 포함한다. 건축과 시각 예술, 공연 예술, 스포츠, 광고, 문화 관광이 포함된 경우도 있습니다. 이러한 지식을 바탕으로 또한 노동 집약적이며, 고용과 부를 창출합니다. 창의력을 기르고, 혁신을 촉진함으로써 사회는 문화 다양성을 유지하면서 경제적 성과를 높일 수 있습니다. 저는 일본의 문화산업을 살펴볼 예정이며 일본에서는 문화산업을 콘텐츠산업이라고 부르기도 합니다. 이 레포트에서는 게임, 애니메이션, 영화를 다룰 예정입니다.

1. 문화산업의 발전과정과 특징
2. 게임, 애니메이션, 영화의 각 발전과정

**게임**

일본의 게임을 이야기하면 일본의 대표적인 게임회사인 소니, 닌텐도가 빠질 수 없습니다. 소니와 닌텐도는 일본의 게임산업이 발전하는데 큰 역할을 하였고 2020년대 초반인 현재 일본의 주요 하드 업체라고 할 수 있습니다. 먼저, [[2]](#footnote-2)일본의 최초의 가정용TV게임기, 디지털 게임은 「テレビテニス」로 1975년 EPOCH회사에서 발매되었습니다. 일본은 닌텐도 소니 마이크로소프트 세가 NEC홈 일렉트로닉스 EPOCH등 치열한 게임회사들의 경쟁으로 인해 일본의 게임산업의 발달이 활발해졌습니다. 타 회사의 기존의 인기제품보다 편리한 기능을 위해서 개발하는 과정에서 닌텐도 회사가 게임기와 게임을 분리하고 다양한 종류의 게임을 만들어 내면서 사용자가 게임을 즐길 수 있는 폭을 늘리는 계기가 되었습니다. 또한 게임기의 휴대성을 높여 사용자의 편의성을 고려하여 다른 인터넷기기와 마찬가지로 게임기를 작고 얇게 만들어 가볍게 만들어 현재 2020년에는 닌텐도 스위치와 같이 휴대성을 높이고 다양한 게임을 즐길 수 있는 형태를 띈 게임기가 개발되게 되었습니다.

**애니메이션**

일본의 애니메이션 산업은 미국의 애니메이션과 함께 애니메이션시장의 높은 점유율과 가장 많은 인기를 가진 산업입니다. 일본의 애니메이션은 ‘문지기 이모카와 무쿠조 이야기’, ‘원숭이와 게의 전투’, ‘하나와 헤코나이 명검 이야기’로 1917년 최초로 등장했습니다.

관동대지진(1923년) 직후 일본 애니메이션은 약간의 공백기를 가지고 다시 발전을 해갔습니다. 애니메이션 회사들이 많이 설립되고 정부의 도움으로 교육 홍보 애니메이션을 제작하며 애니메이션이 많이 활용되었습니다. 전 후에는 다른 산업들과 마찬가지로 애니메이션 산업 또한 좋은 성적을 거두지못했지만 1950년대부터 일본의 고도경제성장기와 함께 애니메이션 산업도 함께 성장되기 시작했습니다. 1953년 일본 최초로 텔레비전 방송이 시작되고 프레임을 전부 그리지 않고 공통적인 프레임을 같이 그리는 리미티드 애니메이션 방식으로 자리를 잡으면서 제작비와 제작시간을 줄여 일본의 애니메이션 방식 자리를 잡게 되고 1990년대에서부터 드래곤 볼, 세일러문과 같은 애니메이션으로 애니메이션 시장에서 많은 지지를 얻게 되었습니다. 한국에서 또한, ‘도라에몽’, ‘명탐정 코난’, ‘짱구는 못 말려’와 같이 아이들에게 많은 인기를 얻기도 하면서 일본의 애니메이션을 알리기도 했습니다.

**영화**

일본의 영화는 1898년 최초로 서양의 기술을 사용하여 촬영되었고 신파극과 가부키와 같은 일본의 전통예술의 특징을 가지고있었습니다. 1920년대 日活와 松竹 회사의 영화들로 인해 일본영화는 신파극, 가부키의 연장선이 아닌 하나의 대중문화로써 자리 잡히기 시작했습니다. 또한 1937년 東宝 영화사가 등장하면서 일본의 3대 영화사로 일본영화산업이 활발해졌습니다. 또한 전 후 일본영화는 짧은 침체기를 지나 1950년대 일본영화, 라쇼몽, 지옥문이 해외영화제에서 입상하고 사무라이 영화들 또한 해외에서 좋은 평가를 받으며 일본의 청춘영화와 함께 일본의 영화산업이 성장하게 되었습니다. [[3]](#footnote-3)이 시기부터 일본영화가 세계적으로 주목받게 된 이유는 주로 근대화 이전의 일본을 무대로 하여 기모노와 사무라이의 등장이 서양인들의 오리엔탈리즘을 부추겼고 당시 유럽의 국제영화제의 비평가 사이에서는 작가주의를 중시하였기 때문에 독자적이고 세련된 스타일을 추구한 미조구치 감독의 평가가 좋았기 때문입니다. 또한 일부 감독과 나가타 마사이치처럼 국제영화제 수상을 목표로 서양인들의 흥미를 저격한 작품이 많았기 때문이라고 합니다.

1. 게임, 애니메이션, 영화의 각 특징

**게임**

일본게임산업의 특징은 게임의 퀄리티가 좋다는 것입니다. 세계 최초로 3d 게임을 구현해낸 국가이며, 애니메이션으로도 큰 성과를 냈기 때문에 게임 내에서도 캐릭터의 퀄리티, 게임 스토리의 퀄리티가 다른 나라들에 비해 높다고 평가할 수 있습니다. 또한 일본의 게임산업은 게임만으로 수익을 내는 것이 아니라 게임 속 인기캐릭터를 통해 게임 관련 상품들을 만들어내어 수익을 내는 것입니다. 이것이 팔리는 이유는 위의 이유와 동일하게 타국가보다 캐릭터의 퀄리티가 높기 때문이라 할 수 있습니다. 또한 단순히 손 만을 사용하는 것이 아니라 온 몸을 사용하여 플레이하는 게임이나 목소리를 사용하여 플레이하는 게임 등 다양한 방면으로 유저들이 게임을 즐길 수 있는 컨텐츠가 있다는 것 또한 게임의 특징이라 할 수 있습니다.

**애니메이션**

일본의 애니메이션은 대부분 일본의 만화를 애니메이션화 하는 것이 대부분입니다. 대부분의 애니메이션은 25분정도의 분량으로 이루어져 있는 반면에, 원작인 일본의 만화는 많은 분량이 있기 때문에 애니메이션은 만화책에 있는 내용이 포함되지 않는 이야기가 많습니다. 그렇기 때문에 애니메이션만 보는 시청자는 이해하기 힘들다는 단점을 가지고 있지만 동시에 빠른 시간에 만화책의 내용을 볼 수 있다는 장점을 가지고 있습니다. 애니메이션도 게임과 마찬가지로 캐릭터의 퀄리티가 높은 특징으로 인해 캐릭터를 이용한 상품을 이용하여 수익을 내기도 합니다.

**영화**

일본의 영화는 스크린독점이 없다는 것입니다. 한 작품이 스크린을 독점하지 못하도록 모든 영화가 배분되어 상영됩니다. 하지만 스크린독점이 없는 대신, 인기가 있는 작품과 없는 작품을 나누어 장기상영을 할지 하지 않을지를 나누어 상영하게 됩니다. 일본의 영화는 만화 원작 애니메이션 영화와 애니메이션 영화의 비중이 너무 많이 차지하여 일본 영화 시장의 문제점이라고도 제기가 될 정도로 애니메이션 영화가 다른 나라에 비해 비교적 많은 부분을 차지하는 특징 또한 가지고 있습니다.

1. 결론

이 레포트에서 다루었던 일본의 문화산업(게임, 애니메이션, 영화)을 살펴보면 문화산업들은 서로 연결되어 있는 것을 알 수 있습니다. 레포트에서 다루지 않았던 만화를 원작으로 애니메이션을 제작하거나 소설을 게임으로 제작하거나 또는 콜라보를 진행하면서 다양한 방법으로 문화산업들이 상호작용하면서 발전해나가는 모습을 볼 수 있었습니다. 예시로 흔히 알고있는 일본의 애니메이션 명탐정 코난, 달빛천사 등은 원래 만화책에서 인기로 인해 애니메이션화가 된 것 입니다. 또한 한국극장에서도 상영된 ‘너의 췌장을 먹고싶어’ 와 같은 영화는 소설이 원작으로 인기있는 소설이 영화화된 것입니다. 이처럼 일본의 문화산업이 성장될 수 있었던 이유는 각 컨텐츠들이 성공을 하여 다른 컨텐츠와 상호작용하고 그것으로 인해 일본의 문화산업이 성장할 수 있었다는 것을 알 수 있습니다.

**참고문헌**

한국민족문화대백과사전, 문화산업

<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0068886#self>

위키백과, 일본의 애니메이션 산업

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9D%BC%EB%B3%B8%EC%9D%98_%EC%95%A0%EB%8B%88%EB%A9%94%EC%9D%B4%EC%85%98_%EC%82%B0%EC%97%85>

위키백과, 日本におけるゲーム機戦争

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AB%E3%81%8A%E3%81%91%E3%82%8B%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E6%A9%9F%E6%88%A6%E4%BA%89>

위키백과, アニメの歴史

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2>

코토뱅크, 日本映画

<https://kotobank.jp/word/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E6%98%A0%E7%94%BB-110076>

강짱의 블로그, 일본 게임산업

<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kangyang0625&logNo=50074953152&parentCategoryNo=&categoryNo=72&viewDate=&isShowPopularPosts=true&from=search>

미드나잇 블루의 블로그, 일본 애니메이션사

<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=violetdust31&logNo=60134752007&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F>

복환모. (2001). 일본영화산업연구. 영화연구

박동렬, 이대의. (2016). 한국과 일본의 애니메이션 기업의 사례 연구로 본 경영전략과 비즈니스 모델. 한국국제경영관리학회 학술발표대회 논문집

양이문. (2007). 한·일 양국의 게임문화에 대한 비교연구. 전남대학교 세계한상문화연구단 국제학술회의

1. <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0068886> 문화산업(文化産業) [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AB%E3%81%8A%E3%81%91%E3%82%8B%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0%E6%A9%9F%E6%88%A6%E4%BA%89> 日本におけるゲーム機戦争 [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://namu.wiki/w/%EC%9D%BC%EB%B3%B8%20%EC%98%81%ED%99%94/%EC%97%AD%EC%82%AC#s-4> 일본영화/역사 [↑](#footnote-ref-3)