

일본 TV 심야 애니메이션의 스토리 경향: 전일 애니메이션과의 비교

Trends Found in Japanese Late Night Animations : -Comparative to Pre-Late Night Animations-

나고마리

경희대학교 호텔관광대 문화관광콘텐츠학과

Nago Mari(kouta3625@khu.ac.kr)

요약

일본에서 2000년대부터 증가하기 시작한 심야 애니메이션은 2010년대에 이르러서 작품 수에 있어서 전일 애니메이션을 능가하였다. 주된 시청자가 청소년층 이상인 심야 애니메이션은 다양한 소재를 다루고 있지만, 종래의 전일 작품들의 스케일과는 적지 않는 차이가 있다. 본고에서는 그 원인을 전일 애니메이션과 비교해 보았다. 분석을 위해 전일, 심야의 각 시청율이 높은 상위 작품들을 대상으로 하여, 1)주인공의 목적과 목적을 이루는 방법, 2)주인공의 행동 무대와 경로, 3)주인공의 교류의 폭을 비교했다. 그 결과, 심야 애니메이션은 주인공의 목적관이 상당히 일상적이고 현실적인 방법으로 그 목적을 이루려고 하는 것으로 파악되었다. 또, 주인공은 작고 친숙한 커뮤니티를 중심으로 행동하며 그들의 교류 범위는 전일 작품보다 편협하고, 주로 커뮤니티 안의 공감을 통해서 이뤄지고 있었다. 즉, 심야 애니메이션과 종래 전일 애니메이션의 스케일 차이는 심야 작품의 '현실', '커뮤니티', '커뮤니티 속의 동지'를 주된 요소로 하는 것에 기인하고 있는 것으로 파악되었다.

■ 중심어 : | 심야 애니메이션 | 스토리 | 주인공의 목적관 | 행동무대 | 교류의 폭 |

Abstract

In Japan, the number of late night animations has increased from the 2000s. In 2010, it exceeded the number of other Japanese animations playing between 6:00 to 23:00 (pre-late night). People watching these late night animations were mostly adolescents or older. Late night animations involve various niche themes, however, the ranges of the main characters' actions of these stories were narrower and more limited compared to the pre-late night animations. The causes for these differences in the scales of the settings were found by comparing the late night and pre-late night animations. The most popular animations from these two time slots were used in the analysis. Firstly, the main characters' ways of approaching their goals were analyzed. Secondly, the settings and directions that the main characters used were analyzed. Lastly, the main characters' degree of interactions with other people was analyzed. As a result of the analysis, the main characters' goals from the late night animations were often found to be commonplace and they tended to achieve their goals by very realistic means. In addition to that, the stories of these main characters revolved around small and familiar communities. Thus, their connections with people were comparatively smaller than those of pre-late night animations and were based upon shared interests. In other words, the differences in the scales of the settings between the two types of animations resulted from the stories of the late night animations revolving mainly around reality, communities, and relationships within the communities.

■ keyword : | Late Night Animations | Stories | Main Characters' Goals | Settings of the Main Characters |
The Degree of Interactions |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

일본 TV 애니메이션은 1963년에 첫 시리즈인 “철완 아톰”이 아이들의 큰 인기를 모은 이래 SF, 동물세계, 마법 소녀, 코메디, 스포츠 등 다양한 장르로 확대되어 70년대에는 아이들의 주요 오락으로서의 자리를 확고히 했다. 70년대 후반이 되면 “안녕 우주 전함 야마토(さらば宇宙戦艦ヤマト)”, “기동전사 건담(機動戦士ガンダム)” 등 세계관이나 인물의 심리묘사를 보다 복잡하게 설정한 작품들이 폭발적인 인기를 끌어 TV 애니메이션에 청소년 시청자를 끌어 들이기 시작했다. 나아가 95년에는 “신세기에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)”의 대성공으로 TV 애니메이션은 어린이들만의 오락에서 청소년들도 즐길 수 있는 오락으로 확장되었다. “신세기에반게리온”은 선악이 복잡하게 교차되는 세계관을 주제로 하여 초등학교생이 이해하기 어려운 작품이었다.

이러한 애니메이션 자체의 변화와 더불어 아이들을 둘러싼 환경도 변화되었다. 일본에서는 90년대 후반부터 출생률 저하로 인해 유소년(14세 이하) 인구가 줄어드는 현상이 본격화됐다. 또, 미디어의 다양화·발전에 따라 90년대 중반부터는 가정용 게임기나 트레이딩 카드 게임(TCG)에, 2000년대에는 PC, 휴대전화, 게임 기기를 통한 인터넷 콘텐츠에 아이들의 관심이 분산되어 갔다. 이러한 복합적인 변수로 인해 애니메이션의 시청률이 저하되어 골든타임(19:00~22:00)에서 광고주들이 즐기 시작했다. 일본 TV 애니메이션은 현재 전일(全日) 대 애니메이션과 심야 대 애니메이션으로 구분되어 있다. 심야 대 애니메이션이 일반화되기 전에는 전일 대 애니메이션이라는 개념 자체가 없었지만, 심야 애니메이션 등 다양한 방영 형태가 급증함에 따라, 종래의 방영 형태의 작품을 구별할 목적으로 자연 발생적으로 이 개념을 채용하게 되었다. ‘전일 대’는 원래 6시부터 24시까지를 가리키지만, 심야 애니메이션이 23시 이후의 작품을 가리키게 된 것에서 그 이외의 시간대를 ‘전일 대 애니메이션’이라고 칭하게 되었다. 본고에서는 ‘전일 애니메이션(6:00~23:00)’과 ‘심야 애니메이션(23:00~05:00)’이라는 용어로 대신한다. 줄어드는 전일

애니메이션 대신 서서히 증가한 것이 심야 애니메이션이다. 심야 애니메이션은 DVD 패키지를 판매하기 위한 선전효과를 노리는 것이 우선적인 목적이어서 시청률에 그다지 좌우되지 않기 때문이다. 제작자는 상대적으로 값싼 심야 시간대의 방영권을 구입하여 채산이 맞는 만큼의 DVD가 판매되면 비즈니스로서는 성공하게 된다. 따라서 고가인 DVD를 구매해줄 열혈 시청자의 취향에 맞게 작품을 제작하는 경향이 있다. 이와 같이 새로운 비즈니스 모델로 시작된 심야 애니메이션은 “신세기에반게리온”이래 기존에 형성되어 있던 청소년 연령대 이상의 시청자를 끌어들여서 성장했고, 현재 작품 수로는 전일 애니메이션을 능가한다.

심야 애니메이션이 보여주는 다양한 소재와 참신한 스토리 구성에서 애니메이션이 새로운 가능성을 가진다고 보여진다. 하지만, 심야 애니메이션은 원래 애니메이션이 가졌던 스케일에는 미치지 못한다. 즉, “안녕 우주 전함 야마토”, “기동전사 건담”, “신세기에반게리온” 등 폭발적인 인기를 끌어 애니메이션 붐을 조성한 작품들의 넓고 방대한 무대와 목적의식, 주인공의 행동 등이 심야 작품에서는 잘 보이지 않는다는 것이다.

본고는 심야 애니메이션과 전일 애니메이션의 차이는 어떤 원인에 기인하는 것인지 관련 자료 분석을 통해 구체적으로 검토하고자 한다.

2. 선행연구

전일 애니메이션 내용을 분석한 연구에는 츠루시마(鶴島, 2012)의 연구가 있다. 츠루시마(2012)는 현대 애니메이션의 특징을 알아내기 위해 2011년에 방영된 42개 작품을 무대, 캐릭터, 스토리의 기초, 메인 테마에 관한 30개 구성 요소로 분류하였다. 분류 결과, ‘일상적인 애니메이션’과 ‘시대의 영향을 받은 애니메이션’이라는 2가지 경향을 제시하였다. ‘일상적인 애니메이션’으로는 현대도시를 무대로 밝고 익살스러운 주인공을 따듯한 시각으로 그린 “마루코는 아홉 살(ちびまる子ちゃん)”, “사자애상(さげえさん)”, “도라에몽(ドラえもん)” 등을 들고, 시대의 영향을 받은 애니메이션’으로는 투쟁적이고 익살스러운 주인공이 가공의 시대나 장소에서 투쟁·모험을 해나가면서 우정을 기르는 “포켓몬 스매

쉬!(ポケモンスマッシュ!)”, “원피스(ONEPEICE)” 등을 거론하였다[1]. 츠루시마(2012)는 1985년부터 5년마다 계속 실시해 온 동종의 연구 결과와 비교해서 현재 전일 애니메이션의 특징을 파악하려는 연구였지만, 분석 대상에 포함된 작품들은 방송 역사가 대단히 긴 것들이 많다. 약43년 간(2012년10월 현재) 계속되는“사자예상”을 비롯하여 33년 이상인 “도라에몽”, 20년 이상인 “마루코는 아홉 살”, 약 13년간인 “원피스”등 장수 애니메이션들을 고찰하는 것이 과연 현재의 작품 특징을 나타내는 좋은 방법인지는 고려의 여지가 있다. 마찬가지로 분석 대상 자체가 몇 십 년의 역사를 가지고 있어서 ‘시대의 영향을 받은 애니메이션’의 ‘시대’란 어느 시대를 뜻하는지도 애매하다.

한편 심야 애니메이션 내용에 관한 선행연구는 아직 활발하게는 이뤄지지 않고 있다. 나고(奈呉, 2012)는 1990~2010년까지 방영된 애니메이션을 통사적으로 살펴보았다. 심야 애니메이션이 시작하기 전(1990~92년), 서서히 증가하는 시기(2001년), 정착한 시기(2010년)의 주인공의 성별, 연령, 행동을 분류하였다. 특히, 주목할 만한 것은 1990~1992년 작품에는 지구나 나라를 위한다는 대의를 세워서 싸운 주인공들이 많았다. 반면, 2001년과 2010년 작품에는 전투테마 작품에 있어도 대의가 아닌 지역, 친구, 자신을 위해 싸우는 작품이 주류를 이루고 있는 것으로 파악된다[2]. 나고(2012)는 통사적인 작품의 변화를 제시했지만, 전일 애니메이션과 심야 애니메이션이 나뉘져 있지 않아서 2010년 작품의 변화에 심야 애니메이션이 어느 정도 영향을 미쳤는지는 정확히 알기 어렵다.

본고는 츠루시마(2012)나 나고(2012) 같은 통사적인 변용을 검토하는 것이 아니라, 전일 애니메이션과는 다른 시청자 층을 가지는 심야 애니메이션이 그로 인해 어떤 경향을 가지게 됐는지를 알아보려는 것이다.

II. 전일 · 심야 애니메이션의 비교

전일, 심야 애니메이션을 비교 분석하는 데 있어 2010년에 방영된 애니메이션 중에서 [표 1][표 2]에 제시한

시청율이 높은 상위 10개 작품을 각각 검토 대상으로 선택했다. 2010년에는 심야 애니메이션이 완전히 정착되어 [표 3]에서 나타나듯이 TV 애니메이션 전체 작품수의 70%를 차지했었다. 분석 항목은 주인공을 둘러싼 세계의 규모가 나타날 수 있도록 1. 주인공의 목적과 목적을 이루는 방법, 2. 주인공의 행동무대와 경로, 3. 주인공의 교류의 폭이 라는 3가지로 구성했다.

표 1. 2010년 전일 애니메이션 시청율 상위 작품

	작품 명	평균 시청율(%)
1	사자예상(サザエさん)	28.4
2	마루코는 아홉 살 (ちびまる子ちゃん) (이하 "마루코")	18.6
3	원피스(ONE PEICE)	11.9
4	드래곤 볼 카이(ドラゴンボール改) (이하 "드래곤 볼")	10.2
5	짱구는 못 말려 (クレヨンしんちゃん) (이하 "짱구")	9.2
6	도라에몽(ドラえもん)	8.9
7	명탐정 코난(名探偵コナン)(이하 "코난")	8.0
8	하트캐치 프리큐어(ハートキャッチプリキュア)(이하 "프리큐어")	7.2
9	포켓몬 다이아몬드 펄 (ポケットモンスターダイヤモンドパール)(이하 "포켓몬")	5.8
10	NARUTO-나루토-질풍전(NARUTO-ナルト疾風伝)(이하 "나루토")	4.5

*비디오리서치(video research)를 참조함[3].

표 2. 2010년 심야 애니메이션 시청율 상위 작품

	작품 명	평균 시청율(%)
1	노다메 칸타빌레 피날레 (のだめカンタービレ フィナーレ) (이하 "노다메")	3.3
2	시귀(屍鬼)	2.5
3	해파리 공주(海月姫)(이하 "해파리")	2.3
4	너에게 달기를(君に届け)(이하 "너에게")	2.3
5	다다미 녀장반 세계 일주 (四畳半神話大系)(이하 "다다미")	2.1
6	케이온(けいおん!!)	2.1
7	아마가미 SS (アマガミ SS) (이하 "아마가미")	2.0
8	크게 휘두르며(大きく振りかぶって) (이하 "크게")	1.9
9	레인보우 -2사 6방의 7인- (RAINBOW-二舎六房の七人-) (이하 "레인보우")	1.9
10	회장님은 메이드사마! (会長はメイド様!) (이하 "회장님")	1.6

*지오시티즈(Geocities)를 참조함[4].

표 3. 2010년 전일·심야 애니메이션의 작품 점유율(%)

연도	전일 작품	심야 작품
2001	67.9	32
2010	29	71

*나고(2012)를 참조함.

1. 주인공의 목적과 목적을 이루는 방법

주인공의 목적에 따라 스토리의 범위가 결정된다. 일상생활을 즐겁게 사는 것이 목적이라면 주인공의 행동 범위는 일상생활에 한정된다. 스포츠를 통해서 세계 정상에 이르고 싶은 주인공이라면 스토리도 세계를 지향한다. 그래서 주인공이 어떤 목적의식을 가지는가에 주목하면 스토리의 규모를 확인할 수 있다. 또 목적을 달성하는 방법에 주목하면 스토리의 주된 요소가 파악된다. [표 4][표 5]는 전일·심야 애니메이션의 주인공의 목적과 목적을 성취하는 방법을 정리한 것이다.

1.1 전일 애니메이션 주인공의 목적과 방법

먼저 [표4]를 보면 전일 애니메이션은 츠루시마(2012)가 제시한 2가지 양상을 보여준다. 하나는 일상생활을 하는 주인공들이고 1. 사자예상, 2. 마루코, 5.창구, 6.도라에몽과 같이 대부분 특별한 목적의식은 보이지 않는다. 또 하나는 츠루시마(2012)에서는 ‘시대의 영향을 받은 애니메이션’이라고 했지만 ‘비현실적이고 방대한 목적의식을 가진 주인공들’이라고 할 수가 있다. 3.해적 왕이 되거나 4.지구를 지키거나 9.포켓몬 트레이너로 정상에 달하거나 10. নিজ 마을을 지키는 것은 모두 비현실적이고 방대한 목적이다. 그리고, 그 목적을 투쟁을 통해서 달성하려는 것이 공통된 특징이다. 전일 애니메이션의 시청자 연령층은 비교적 넓지만 주 대상은 초등학교를 중심한 아이들이다. 그들은 비현실적이지만 스케일이 큰 목적을 가진 주인공이 투쟁으로 통쾌하게 목적을 달성하는 모습에 몰두한다. 이 경향은 20년 전이나 지금이나 큰 차이는 없다. 92년에 큰 인기를 얻은 “미소녀전사 세일러 문”도 2010년에 어린 시청자들을 끌어들이 [표 4] 8. “프리큐어”도 미소녀 전사가 변신하여 정의의 투쟁을 반복하는 모습은 지속되고 있다.

표 4. 전일 애니메이션 주인공의 목적과 방법

작품	목적	방법
1. 사자예상	일상생활	-
2. 마루코	일상생활	-
3. 원피스	해적 왕이 되다	적과 싸우다
4. 도래곤 불	드래곤 불을 모아 지구를 지키다	적과 싸우다
5. 창구	일상생활	-
6. 도라에몽	일상생활	4차원 포켓 안의 미래의 도구사용
7. 코난	조직의 정체를 밝혀내다	뛰어난 추리 능력 발휘
8. 프리큐어	악의 세력으로부터 사람들의 마음을 지키다	적과 싸우다
9. 포켓몬	최고의 포켓몬 트레이너가 되다	포켓몬 배틀을 통해서 실력을 양성하다
10. 나루토	강한 নিজ가 되어 마을을 지키다. 사스케를 탈환하다	싸움을 통해서 실력을 양성하다

1.2 심야 애니메이션 주인공의 목적과 방법

한편 [표 5]의 심야 애니메이션은 다른 양상을 보여준다. 비현실적인 목적을 가진 주인공은 2. “시귀” 뿐이다. 1. “노다메”와 8. “크게”는 큰 목표를 가진 주인공이지만 비현실적이지는 않다. 나머지 대부분의 주인공들의 목적은 상당히 일상생활과 밀착되어 있다. 일상생활 중에서도 4.우정과 애정 5. 대학의 캠퍼스 라이프 6. 클럽활동 7. 여자 친구 10. 학교와 아르바이트와 같이 학교생활에 목적의식을 둔 작품이 대부분이다. 그리고 목적을 이루기 위해 전일 애니메이션처럼 투쟁이라는 방법을 취하는 작품은 2. “시귀” 뿐이다. 1. “노다메”, 3. “해파리”, 4. “너에게”, 5. “다다미”, 6. “케이온”, 7. “아마가미”. 8. “크게”, 10. “회장님”의 주인공은 노력과 성실한 자세로 목표를 성취하려 한다. 청소년층 이상 시청자를 대상으로 하는 심야 작품은 전일 작품과는 대조적으로 현실이 중요시되고 있다. 일상적인 목적과 현실감 있는 노력과 성실한 자세로 시청자의 공감을 얻는다. 또, 이러한 작품 중에서도 극도로 일상적인 느낌이 나는 것을 ‘공기 계’ 라고 부른다. ‘공기 계’는 2000년대 이후 인터넷에서 사용되기 시작한 용어이다. ‘일상 계’ 라고도 하며 캐릭터의 일상적인 대화나 생활을 표현하는 작품군을 말한다. 6. “케이온”은 ‘공기 계’ 애니메이션의 대표적인 작품이다. 스토리의 기복이 적지만 시청자가 등장인물의 감정을 공유하기 쉽다는 특징을 가진다.

표 5. 심야 애니메이션 주인공의 목적과 방법

작품	목적	방법
1. 노다메	피아노로 극에 달하다	기술의 향상과 내적인 깨달음
2. 시귀	시귀를 박멸하다	적과 싸우다
3. 해파리	일러스트레이터가 되다	-
4. 너에게	학교에서 우정·애정을 키우다	용기를 내서 자신의 마음을 표현하다
5. 다다미	장미빛 캠퍼스 라이프를 보내다	서클 활동을 모색하다
6. 케이온	클럽 활동에 몰두하다	악기 연습을 하다
7. 아마가미	크리스마스를 여자 친구와 보내다	-
8. 크게	전국 고등학교 야구 대회에서 우승하다	기술의 향상과 인간적인 성장
9. 레인보우	형기를 마치고 재출발하다	성실하게 살다
10. 회장님	학생회장과 아르바이트에 책임을 가지다	성실하게 일하다

2. 주인공의 행동 무대와 경로

다음은 주인공의 목적에 따라서 설정된 행동 무대와 경로를 알아본다. [그림 1-그림 5]에 유사한 행동 범위와 행동 양상을 가지는 작품을 타입 별로 제시했다. 행동 범위가 지역 내로 닫혀 있는지 지역 외로 열려 있는지, 또 한 곳을 중심으로 하는지 여러 곳을 거쳐서 행동하는지를 파악했다.

2.1 전일 애니메이션 주인공의 행동 무대와 경로

먼저 전일 애니메이션 중 1. “사자예상”, 2. “마루코”, 5. “창구”, 6. “도라에몽”의 일상생활을 하는 주인공은 그림1와 같이 늘 지역 내에 머물면서 순환형 행동을 한다. 순환의 기점인 집을 중심으로 학교, 유치원, 직장 등을 왕래한다. 그리고 저녁이 되면 가족이 모여 있는 집으로 돌아와서 이야기가 완결 되는 경우가 많다. 비교적 넓은 연령층을 대상으로 하는 전일 일상 애니메이션은 1회 완결편이어서 아이 혼자 시청하거나, 때로는 어른이 함께 시청하거나 늘 스토리가 쉽게 이해되고 안정감을 줄 수 있게 만들어져 있다.

전일 애니메이션 중 비현실적이고 방대한 목적을 가진 주인공들은 지역을 넘어서서 행동한다. 지역 밖으로 전진하는 경로는 다음 2가지가 있다. 하나는 3. “원피스”, 9. “포켓몬” 같이 지역 밖에서 새로운 무대를 접하여 잠시 머물렀다가 때가 되면 거기를 떠나 또 새로운

무대로 향하는 [그림 2]의 전진형이다. 자신이 소속된 지역에서 출발해서 다른 지역, 다른 세계를 통과하여 목적을 달성하기까지 계속 전진한다. 다양한 무대를 겪으면서 내외 양면으로 성장해가는 주인공의 모습을 계속해서 묘사하고 있다.

비현실적이고 방대한 목적을 가진 주인공들의 또 하나의 타입은 4. “드래곤 볼”, 7. “코난”, 10. “나루토”에서 나타나는 [그림 3] 현장 집결형이다. 이것은 순환형 같이 지역 내에 늘 머무는 것도, 전진형과 같이 계속 미지의 세계를 향해 전진하는 것도 아니다. 사건이나 전투 현장은 지역 밖일 때도 많고, 행동 무대는 늘 지역 밖으로 열려 있지만 사건이 해결 되면 다시 지역으로 돌아와 잠시 일상적인 안전을 되찾는다. [그림 3]에서 점선으로 표시했듯이 자신의 지역에서 사건, 전투 현장에 이르는 가정은 생략될 때도 많고, 다른 현장에서 집결할 때도 있다. 또, 투쟁이 상당히 장기간일 경우도 있고, 일상생활 작품처럼 빈번히 복귀하지는 않는다.

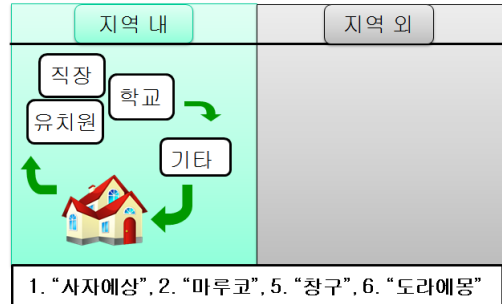


그림 1. 순환 형

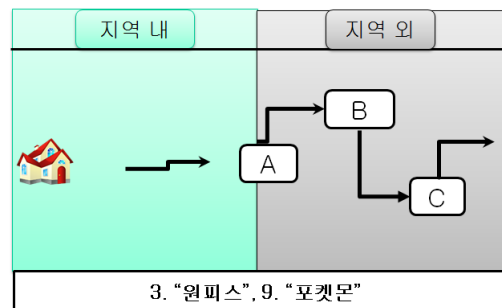


그림 2. 전진 형

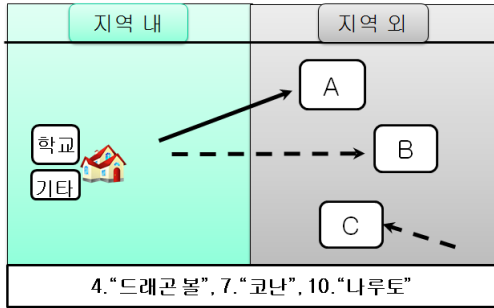


그림 3. 현장 집결 형

이상과 같이 전일 애니메이션에서는 3가지 경향을 볼 수가 있다. 첫째는, 주인공이 지역 내에서 순환하는 일상생활 작품, 둘째, 지역을 넘어서 행동하고 늘 새로운 무대를 향해 계속 진전하는 비현실·방대한 목적을 가진 작품, 셋째, 지역 밖에서 행동하다가 다시 지역으로 돌아오는 비현실적·방대한 목적을 가진 작품이다.

2.2 심야 애니메이션 주인공의 행동무대와 경로

그런데 심야 애니메이션을 보면 일상적인 목적을 가진 3. “해파리”, 4. “너에게”, 5. “다다미”, 6. “케이온”, 7. “아마가미”, 10. “회장님”의 주인공들은 [그림 4]와 같이 폐쇄형 커뮤니티를 보여준다. 폐쇄형 커뮤니티와 [그림 1]의 순환형은 닫혀 있는 지역 내에서 왕래한다는 공통점을 가진다. 하지만, 기점이 되는 장소와 몰입 상태에 있어서 차이가 난다. 전일의 일상생활 작품에서는 모두 집을 기점으로 하지만 심야 일상생활 작품의 주인공은 학교, 공동생활 장소, 아르바이트 등 집 이외의 곳, 같은 세대가 모이는 커뮤니티에서 많은 시간을 보낸다. 주인공은 커뮤니티 안에서 일어나는 사건이나 인간관계에 몰입해서, 집이나 다른 곳에 머무는 시간은 상대적으로 적다.

심야 애니메이션 10개 작품 중 2. “시귀”는 유일하게 비현실적인 목적을 가진 주인공이다. 전일의 비현실·방대한 목적을 가진 작품들과는 달리 주인공을 비롯하여 모든 등장인물의 행동은 마을 안에서만 이뤄지고 행동무대·경로는 [그림 1]의 순환형을 보여준다. 하지만 마을 안에서 연속해서 살인이 일어나 많은 사람들이 죽어 가는데도 마을 밖으로 아무도 나가지 않고 밖에서도 그

누구도 들어오지 않다는 것은 상당히 부자연스러운 스토리라고 할 수도 있다.

나머지 1. “노다메”, 8. “크게”, 9. “레인보우”의 중심적인 활동무대도 지역보다 작은 커뮤니티이다. 하지만 1.음악 공연이나 8. 스포츠 시합에 출장하기 위해 적지 않은 빈도로 지역 밖으로 왕래하는 [그림 5]의 개방형 커뮤니티를 나타낸다.

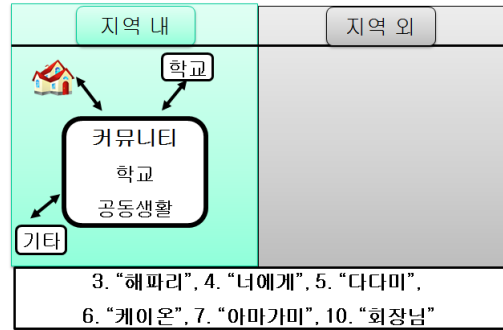


그림 4. 폐쇄 형 커뮤니티

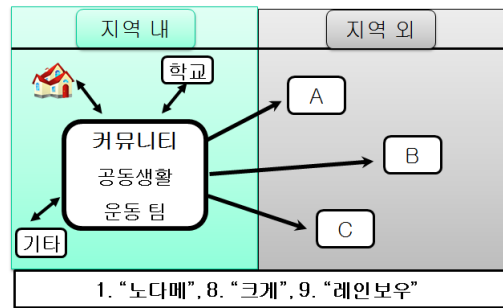


그림 5. 개방 형 커뮤니티

이와 같이, 심야 애니메이션 주인공들의 행동무대는 전체적으로 전일 애니메이션보다 좁아졌다고 할 수가 있다. 이런 경향은 심야 애니메이션을 주로 시청하는 젊은이들의 성향과 연관되는 것으로 사료된다. 일본에서는 90년대 초반에 시작된 경제 위축이 2000년대 중반까지 이어져 지금도 좀처럼 벗어나지 못하고 있는 상황이다. 대 불황기 속에서 초등, 중등, 고등, 대학시절을 겪어 온 세대가 현재 20대이며, 특히, 1993년에서 2005년까지는 취업빙하기라고 불릴 정도로 취업이 어렵고 젊은이들이 큰 희망을 가지기에는 현실의 벽이 너무 높

았다. 큰 희망을 품을 수 없는 상황에서 젊은이들은 각기 커뮤니티에 소속되어 소박한 만족감을 추구하는 경향이 있다.

3. 주인공의 교류의 폭

다음은 주인공이 교류하는 사람들의 입장·연령을 살펴봐서 애니메이션에 그려져 있는 인간관계의 폭을 알아본다. 주인공과 교류하는 등장인물들이 주인공과 입장·연령이 유사한지 아닌지로 [표 6-표 10]과 같은 5가지 타입으로 분류했다. 각 애니메이션 공식 홈페이지에 제시되는 등장인물을 10명 씩 선정했고, 인원이 부족한 경우에는 해당 위키피디아(Wikipedia)를 참조했다. 표에는 등장인물들의 입장·연령이 집중되는 영역을 음영 처리하여 차이점을 강조했다, 표 아래에는 각 타입에 해당하는 작품명을 전일·심야 별로 표기했다.

전일 애니메이션에서 가장 많은 타입은 [표 6] ‘비슷한 입장·연령 + 다른 입장·연대’이고 다음은 [표 7] ‘비슷한 연령 + 다른 입장·연대’이다. 전일의 일상생활 작품은 1.“사자에상” 외는 모두 [표 6] 타입에 해당한다. 초등학생이나 유치원생인 주인공이 학교(유치원) 친구들과 교류함과 동시에 가족·이웃의 어른들과도 교류한다. “사자에상”의 교류는 [표 9] 타입에 해당하여 비슷한 입장·연령의 인물이 한 명밖에 없었다. 이것은 주인공 사자가 전일 주부이고 다른 가족들도 번갈아 화제의 중심이 되는 작품의 성격과 관련되어 있다. 행동 무대와 경로에서 현장 집결형을 보여준 4. “드래곤 볼”, 7. “코난”, 10. “나루토”는 모두 [표 7] 타입에 해당한다. [표 7]은 같은 연령이라도 [표 6]보다 다양한 입장의 인물들이 포함되어 있다.

한편, 심야 애니메이션의 경우는 다른 경향을 보여준다. [표 8] ‘비슷한 입장·연령’이 가장 많고, 이어서 [표 6] ‘비슷한 입장·연령 + 다른 입장·연대’의 순으로 되어 있다. 특히, 행동 무대와 경로에서 폐쇄형 커뮤니티에 해당하는 작품들은 [표 8] 타입이 많다. 주인공을 둘러싼 커뮤니티에 몰입하면서 비슷한 입장·연령의 인물들과 집중적으로 교류하는 작품은 전일 작품에는 드문 타입이다. 후루이치(古市, 2011)는 ‘동료나 친구가 있는 작은 사회에서 일상을 보내는 것이 현대 일본 젊은이들의

행복의 본질’ 이라고 한다. 이에 따르면 ‘국민생활선호도조사’에서도 ‘행복도를 판단하는데 중시하는 사항’으로서 15~29세 젊은이의 60.4%가 ‘친구 관계’라고 답변하고 있다[5]. 그리고 전일 작품 중 3. “원피스”는 이 타입으로 분류되어 있지만 그 성격은 약간 다르다. 이 주인공에게는 비슷한 입장·연령인 다양한 동지들이 많아 그들이 우선적으로 주요 인물로 취급되어 있다. 따라서, 행선지에서 접촉하는 입장·연대를 달리하는 많은 인물들이 전혀 인원수에 포함되어 있지 않기 때문이다.

표 6. 비슷한 입장·연령 + 다른 입장·연대

	비슷한 연령	다른 연대
비슷한 입장		
다른 입장		

(전일) 2.마루코, 5.창구, 6.도라에몽, 8.프리큐어, 9.포켓몬
(심야) 1.노다메, 3.해파리, 4.너에게, 9.레인보우

표 7. 비슷한 연령 + 다른 입장·연대

	비슷한 연령	다른 연대
비슷한 입장		
다른 입장		

(전일) 4.드래곤 볼, 7.코난, 10.나루토

표 8. 비슷한 입장·연령

	비슷한 연령	다른 연대
비슷한 입장		
다른 입장		

(전일) 3.원피스
(심야) 5.다다미, 6.케이온, 7.아미가미, 8.크게, 10.회장님

표 9. 다른 입장·연대

	비슷한 연령	다른 연대
비슷한 입장		
다른 입장		

(전일) 1.사자에상

표 10. 모든 영역

	비슷한 연령	다른 연대
비슷한 입장		
다른 입장		

(심야) 2.시귀

4. 정리

이상 전일애니메이션과 심야 애니메이션을 비교한 결과를 [표 11]에 정리했다. 청소년 이상인 시청자를 가진 심야 애니메이션은 전일 작품과는 주인공의 목적, 목적을 성취하는 방법, 행동무대와 경로, 교류의 폭에 있어서 많은 차이가 있다. 심야 애니메이션의 주인공은 일상에 밀착된 소박한 목적을 가진 경우가 많고, 목적을 이루는데 현실적인 접근 방법을 취하는 경향이 있다. 전일 작품에 보이는 비현실적이고 방대한 목적을 투쟁으로 이루려는 스토리는 심야 작품의 주류가 아니다. 또, 심야 작품의 주인공의 행동무대는 전일 애니메이션 보다 상대적으로 협소해지고 있다. 전일의 일상생활을 다룬 작품은 집, 학교를 포함한 지역 자체가 행동무대이지만 심야의 일상생활 작품은 주인공을 둘러싼 보다 좁은 커뮤니티가 중심 무대로 되어 있고 주변 지역과의 접촉은 비교적 희박하다. 이와 같이 주로 작은 커뮤니티 안에서 이뤄지는 스토리에 따라서 주인공의 인간관계의 폭도 협소해지고 있다. 전일 작품에 비해 주인공과 비슷한 입장·연령의 인물들끼리 교류하는 특징을 가지고 있기 때문이다.

- 1) 주인공의 목적관은 상당히 일상적이고 현실적인 방법으로 목적에 다가간다.
- 2) 행동 무대의 중심은 학교(때로는 학급),동아리, 취미, 공동주택, 고생을 함께한 친구 등, 주인공에게 가장 가깝고 친숙해진 커뮤니티이다. 이런 커뮤니티는 규모는 작지만 다양하게 존재한다.
- 3) 주인공의 교류 상대는 커뮤니티 안의 공감함을 통해서 유지되는 비슷한 사람들이 많고, 입장이나 연령을 달리하는 사람들과의 교류는 상대적으로 적다.

이와 같이 심야 애니메이션은 ‘현실적인 목적’, ‘현실적인 방법’, ‘친숙해진 커뮤니티’, ‘커뮤니티 속의 동지’를 주된 요소로 삼고 있다. 이러한 요소들이 주류이기 때문에 넓은 무대 속에서 비현실적이고 방대한 목적을 가지는 작품과 주인공들이 감소되고 있다. 그리고, 그러한 요소는 시청자인 현대 일본 젊은이가 ‘커뮤니티’와 ‘커뮤니티 속의 동지’를 중요시하는 경향과 연관되어 있다고 사료된다. 향후에 젊은이들의 성향 및 가치관과 애니메이션 시청행동에 관한 연구가 이뤄질 필요가 있을 것이다.

표 11. 전일·심야 애니메이션의 스토리 규모

	목적	방법	행동 무대	행동 경로	교류의 폭
전일	일상적 목적	-	지역 내	순환 형	다른입장·연령과도 교류
	비현실 방대한 목적	주요 투쟁	지역을 벗어남	진진 형 현장 집결 형	
심야	일상적 목적	현실적 노력	학교 등 커뮤니티	폐쇄 형 커뮤니티	주로 같은 입장·연령
	기타		커뮤니티를 벗어남	개방 형 커뮤니티	다른입장·연령과도 교류

참고 문헌

- [1] 鶴島瑞穂, “現代のアニメを特徴づける「日常性」と「時代の影響」～アニメ番組の内容分析研究から～”, 放送研究と調査(NHK放送文化研究所), 5월호, pp.62-71, 2012.
- [2] 奈吳眞理, “深夜アニメ台頭によるテレビアニメの変容～主人公をとりまく世界の規模について～”, 동아시아일본학회지, 제44호, pp.197-208, 2012.
- [3] <http://www.videor.co.jp/>
- [4] <http://www.geocities.jp/animesityouritu/2010b.html>
- [5] 古市憲壽, 絶望の國の幸福な若者たち, 講談社, 2011.

III. 결론

심야 애니메이션은 소재가 다양하고 스토리 구성이 참신한 작품이 많지만, 종래의 스케일과는 적지 않은 차이가 있다. 그에 대한 구체적인 원인을 본문에서 알아본 결과 다음 1)~3)과 같은 경향을 알 수가 있었다.

저 자 소 개

나고마리(Nago Mari)

정회원



- 1989년 3월 : Keio University 법학부 졸업
 - 1999년 2월 : 한양대학교 일어일문학과 (문학 석사)
 - 2006년 2월 : 한양대학교 일어일문학과 (문학 박사)
 - 2005년 4월 ~ 현재 : 경희대학교 호텔관광대 문화콘텐츠학과 부교수
- <관심분야> : 애니메이션, 일본대중문화