**<일본의 애니메이션 박물관에 대해서>**

22101520 일본어 일본학과 김가영

(1) 서론

어렸을 때부터 현재까지도 우리는 많은 애니메이션들을 접하고 있다. 그것은 우리에게 기쁨을 주기도, 감동을 주기도 했다. 지금까지도 셀 수 없는 애니메이션이 제작되고 있고, 세계가 놀랄 만한 수많은 명작들을 제작했다. 그것은 그들의 자랑이고, 자존심이며 누군가에게는 역사일수도, 또 누군가에게는 인생일수도 있다. 그것을 기념하고 보존하기 위해 일본은 나라 곳곳에 애니메이션 박물관을 세웠다. 그래서 애니메이션 강국인 일본에 대해 더 알아보기 위해 이러한 박물관들을 주제로 선정하게 되었다.

(2) [[1]](#endnote-1)일본 애니메이션의 역사

애니메이션 박물관에 대해서 알기 위해서는 일본 애니메이션과 역사에 대해서 알 필요가 있다. 일본에 처음으로 애니메이션 영화의 기술이 외국에서 건너온 것은 지금으로부터 약 115년 전인 1896년 (메이지 29년)이었다.
 1900년에 일본인은 외국의 기술을 사용해 국산 애니메이션 영화 '닛빠루의 변형'을 제작했지만 실제로 상영된 것은 그 9년 후인 1909년이 되었다. 그 후 외국 애니메이션 영화에 자극을 받아 일본의 영화사는 모두 일제히 애니메이션 영화의 제작에 힘을 부어 시작했다.
 일본 최대의 영화사로 알려진 토에이 주식회사는 1956년에 토에이 애니메이션을 일본 독자인 애니메이션 제작에 주력해 원래는 홍콩 회사에서 반입하려던 '백사전'이라는 애니메이션 영화의 제작을 시작했다.
 1960년대에는 만화가이자 애니메이터인 테즈카 오사무가 무시 프로덕션을 설립하고 일본에서 최초로 연속 TV 애니메이션 시리즈인 철완 아톰을 비롯한 일본 애니메이션의 역사에 이름을 남기는 명작을 다수 제작했다.
 같은 시기에 당시 고교생이었던 미야자키 하야오는 토에이 애니메이션 제작의 '백사전'에 감동받아 애니메이터의 꿈을 가지고, 1963년에 토에이 애니메이션의 애니메이터로 입사한다. 하야오는 수많은 애니메이션을 다룬 후 다른 회사를 전전해 '알프스 소녀 하이디', '미래 소년 코난', '바람 계곡의 나우시카'등 일본 사람이라면 반드시 들어 본 적이 있을 만한 대히트 애니메이션을 제작했다. 하야오가 세계적으로 유명한 애니메이션 회사 '스튜디오 지브리'를 창립해 일본 애니메이션을 더욱 강력하게 만들게 되는 것은 그 후인 1985년의 일이다.
 과거의 애니메이션이 아이들을 위한 콘텐츠였다면, 현재의 애니메이션은 남녀 노소 다양한 사람들이 가지는 다양한 수요에 맞는 콘텐츠를 제공하고 있다. 즉, 일본은 다른 나라보다 더 애니메이션 영상 기술을 고집해, 지금은 세계 유수의 애니메이션 대국이 되었다고 볼 수 있다.

(3) 애니메이션 박물관에 대해서

그렇다면 본격적으로 일본에 있는 애니메이션 박물관을 알아보도록 한다. 일본의 애니메이션 박물관은 전국 곳곳에 많이 위치해 있지만 그 중에서도 제작된 지 시간이 오래 지났고, 그만큼 오래 인기를 끌었던 작품의 박물관을 조사해 보고자 한다.

첫번째 박물관은 가나가와현에 있는 [[2]](#endnote-2)도라에몽 박물관이다. 작가인 후지코 · F · 후지오(후지모토 히로시)는 읽는 사람의 마음까지 웃게 해주는 만화를 그리고 싶어했다. 꿈, 희망, 우정, 용기, 위대한 호기심, 사람을 사랑하는 마음을 중요하게 여긴 후지코의 의도에 따라 박물관도 그러한 이미지로 7가지 컨셉으로 구성되었다. 컨셉은 순서대로 어른과 아이의 구별없이 만화 세계의 즐거움을 느낄 수 있는 박물관, 어른도 아이도 웃는 박물관, 후지코F후지오만의 SF(조금 이상한;すこしふしぎ)를 체험할 수 있는 박물관, 부모, 가족, 친구, 마을 사람들 모두와 함께 키워가는 박물관, 방문한 사람의 호기심을 만족시키고 여러 번 오고 싶게 만드는 박물관, 자연과 공존하고 계절을 느끼는 박물관, 방문한 사람이 기분 좋게 지낼 수 있는 편한 박물관이다.

박물관의 구성은 전시실, 체험관, 카페, 뮤지엄 숍, F극장, 동영상갤러리, 선물점으로 되어있다. 후지코가 그린 원화를 중심으로 만화 만들기의 즐거움을 소개하고 후지코의 작품에 담긴 좋은 생각, 따뜻한 시선을 느낄 수 있는 공간을 창조하고 있다. 그래서 전시실에서는 도라에몽 50년의 역사를 원화와 함께 소개하고, 도라에몽뿐만 아니라 후지코가 그렸던 다른 작품들도 매번 기획전들 통해 색다른 만화를 감상할 수 있다. 전시실에는 후지코가 애용하던 작업 책상과 도라에몽 모양의 구름으로 만들어진 벽도 구경할 수 있다.

 체험관에는 후지코의 잘라 그림을 바탕으로 제작된 동물들의 모형을 전시한 곳, 작가가 아닌 아버지, 남편으로서의 후지코의 추억을 전시한 곳과 아이들이 즐길 수 있을 만한 놀이체험 코너와 만화 코너가 있다. F극장에서는 박물관에서만 볼 수 있는 오리지널 단편 영상을 상영하고 현재는 박물관 개관 10주년을 기념하는 한정 영상을 상영하고 있다.

박물관 카페에서는 후지코의 캐릭터를 바탕으로 각종 음식과 디저트, 음료를 만들어 관람객들에게 즐거운 휴식시간을 가질 수 있고, 뮤지엄 숍과 선물점에서는 각종 기념품들과 박물관 한정 판매의 오리지널 상품을 판매하고 있다.

두번째 박물관은 도쿄 미타카시에 있는 [[3]](#endnote-3)지브리 박물관이다. 앞서 애니메이션의 역사에서 언급되었던 미야자키 하야오의 지브리 스튜디오 작품을 전시한 박물관이다. 지브리 박물관은 관람하고 나올 때 조금 더 마음이 풍요로워지는 박물관, 건물 자체가 한 편의 영화인 곳인 박물관을 만드는 것을 목표로 하고 있다.

 구성은 기획전, 영상 전시실, 도서 열람실, 카페, 쇼핑코너로 되어있다. 지브리 박물관은 도라에몽 박물관에 비해서 기획전을 많이 개최하는데, 특이한 점이 있다면 여러 개의 기획전을 함께 개최한다는 것이다. 지브리 박물관 기획전과 갤러리 전시는 2층에 있는 갤러리에서, 1층 북쪽 복도의 벽면을 통해서는 다른 기획전을 동시에 개최한다. 그래서 현재까지 많은 기획전이 열렸고, 한 번에 관람객에서 쉬지 않고 즐거움을 선사할 수 있게 되었다.

 지브리 박물관의 또 다른 독특한 점은 각 전시, 체험 구간의 이름을 박물관에서 새로 지었다는 점이다. 영상 전시실도 그 중 하나이고, 토성자리(土星座)불리고 있다. 80명 정도가 들어갈 정도의 작은 영화관인데, 박물관에서만 볼 수 있는 지브리 오리지널 단편 애니메이션이나 추천하는 애니메이션 작품을 상영하고 있다. 상영하는 애니메이션은 평균 15분 정도의 짧은 애니메이션이고, 일정 기간마다 바뀌고 있다.

 도서 열람실인 트라이 호크스(세 마리의 매)는 미야자키 하야오와 지브리 박물관에서 추천하는 그림책과 아동서적을 가져다 놓은 곳이다. 아이들이 호기심을 가지는 책을 보고, 만지고, 느끼게 하고 싶어서 만들어진 곳이다. 그리고 계간 트라이 호크스라는 이름으로 무료로 관람객들에게 나눠주고 있다.

 카페인 밀짚 모자는 매장과 테라스로 나누어져 음식과 디저트, 음료를 판매하고 있다. 아쉽게도 도라에몽 박물관과 같이 캐릭터를 테마로 한 음식은 없다. 선물 코너인 만마유토인데, 지브리 애니메이션인 붉은 돼지에 등장하는 하늘 도적들을 테마로 하고 있다. 지브리 오리지널 상품과 지브리 박물관과 다른 작가들의 콜라보를 통해 만들어진 상품을 판매하고 있다.

 그리고 박물관 안과 밖에서 고양이 버스, 로봇 병사 등의 지브리 캐릭터들을 통해 각종 전시와 체험을 할 있는 곳들이 만들어져 있다.

 세번째 박물관은 요코하마에 있는 [[4]](#endnote-4)호빵맨 박물관이다. 호빵맨은 야나세 타카시 작가가 만든 그림책의 주인공이며, 얼굴이 호빵으로 만들어져 있는 강하고 사랑과 정의를 위해 동분서주하는 슈퍼 히어로이다. 그리고 그런 호빵맨의 설정을 살려 박물관을 운영하고 있다. 앞서 말한 박물관들과 다르게 호빵맨 박물관은 온전히 어린이들을 위해 만들어졌다. 그래서 아이들이 직접 만지고 느끼는 것에 중점을 두고 있기에 전시회는 존재하지 않는다.

 아이들이 체험을 할 수 있는 구간은 빵 만들기, 호빵맨 마을, 장난꾸러기 아일랜드, 학교, 볼 파크 라는 이름을 가지고 있는 곳들이 있고, 설치되어 있는 각종 장난감과 놀이기구들을 타거나 가지고 놀 수 있다. 호빵맨 박물관은 광장에서 뮤지컬을, 와글와글 파크라는 이름의 워크샵을 통해 아이들과 함께 웃고 즐기는 시간을 만들어주고 있다.

 1층에는 쇼핑점과 푸드 레스토랑이 위치하고 있는데, 개성 넘치는 14가지의 점포가 자리잡고 있다. 각 쇼핑점과 레스토랑은 모두 호빵맨에 나오는 캐릭터들의 컨셉으로 만들어져 있다. 쇼핑의 경우 여자 아이들이 좋아할만한 아기자기한 드레스, 헤어 액세서리 등을 파는 곳과 남녀 모두 입을 수 있는 옷과 모자, 가방 등을 파는 곳이 있다. 레스토랑의 경우 도라에몽 박물관과 같이 호빵맨 캐릭터들의 얼굴로 만들어진 음식들이 많다.

 호빵맨 박물관만의 특이한 점은 어린이들을 위한 곳이기 때문에 어린이들을 위한 이벤트가 많이 있다는 것이다. 앞서 말한 체험, 뮤지컬뿐만 아니라 생일이벤트를 할 수가 있는데, 생일 메달을 선물해주고, 직접 케이크를 만드는 체험을 할 수도 있다. 이곳은 정말 어린이들의 왕국이라고 불러도 될 정도로 어린이들을 위해 힘껏 노력하고 있다는 것을 볼 수 있는 박물관이다.

네번째 박물관은 다카라즈카시에 있는 [[5]](#endnote-5)테즈카 오사무 박물관이다. 테즈카 오사무는 지금까지의 일본의 만화의 개념을 바꾸고 수많은 새로운 표현 방법으로 스토리 만화를 확리하고 만화를 매력적인 예술로써 확립했다. 그리고 그의 작품은 문학과 영화를 비롯한 모든 장르에 영향을 주었다.

 지금까지 봤던 애니메이션 박물관은 작가의 이름을 가지고 있어도 그 작가의 유명 작품을 메인으로 한 박물관이었다면, 테즈카 오사무 박물관은 거의 동일한 비율로 그의 작품을 여러 곳에서 전시하고 있다. 박물관은 1층, 2층, g층(그랜드 플로어)으로 구성되어 있는데, 1층에는 ‘리본의 기사’의 왕궁을 표현한 현관, ‘불새(미래편)’에 등장하는 생명 유지 장치를 모티브로 한 전시 캡슐 전시, 테즈카 오사무 본인의 동영상, 월별로 작품을 상영하는 아톰비전이라는 이름의 기념관 오리지널 작품 상영관이 있고,

2층에는 연 3회 교체하는 기획 전시실과 기념관 한정 상품 등을 판매하는 뮤지엄 숍, 테즈카 오사무 작가에 대한 설명과 작품에 대한 설명을 볼 수 있는 검색기, 테즈카 오사무의 작품이 보관된 도서관, 테마에 따라 달라지는 전시품 선반, ‘정글 대제’를 모티브로 한 휴식 코너가 있고,

G층에서는 테즈카 오사무의 어린시절을 디오라마로 제작한 전시관과 애니메이션 제작의 기초를 체험할 수 있는 애니메이션 공방이 있다.

(4) 애니메이션 박물관의 공통점과 차이점, 특징

여러 종류의 애니메이션 박물관을 보았는데, 이 박물관들의 공통점과 차이점을 살펴보도록 한다. 질문은 총 5가지를 통해 공통점이 차이점을 본다.

첫번째는 하나의 애니메이션이 중심으로 박물관이 만들어져 있는가? 이다. 이 질문에 도라에몽 박물관과 호빵맨 박물관은 맞고, 지브리 박물관은 지브리의 모든 작품을, 테즈카 오사무 박물관은 테즈카의 모든 작품을 중심으로 잡고 운영하고 있기에 아니다.

두번째는 어린이를 위한 곳이 따로 마련되어 있는가? 이다. 도라에몽 박물관과 지브리 박물관은 어린이체험관이 별도로 존재하고 호빵맨 박물관은 운영자체가 어린이를 위한 곳이다. 하지만 테즈카 오사무 박물관은 별도로 존재하지는 않는다.

세번째는 상영관에서 새로운 영상이 제작되는가? 이다. 이것 또한 도라에몽과 지브리 박물관에서는 매번 새로운 영상이 제작되어 박물관 한정으로 상영되고 있지만, 호빵맨 박물관은 상영관이 존재하지 않고 테즈카 오사무 박물관은 한정 영상은 있으나 새로 제작되지 않고 세 종류의 영상을 번갈아 가며 상영하고 있다.

네번째는 캐릭터를 컨셉으로 한 음식을 판매하고 있는가? 이다. 도라에몽 박물관은 도라에몽의 얼굴, 후지코의 다른 캐릭터를 모티브로 한 음식을 판매하고 있고, 이것은 호빵맨 박물관도 마찬가지이다. 그러나 지브리 박물관과 테즈카 오사무 박물관에서는 일반 음식을 판매하고 있다.

다섯번째는 박물관 한정 굿즈를 판매하고 있는가? 이다. 앞서 질문과 다르게 이 질문에는 모든 박물관에서 한정 굿즈를 판매하고 있었다.

박물관의 공통점과 차이점을 알아봤으니 각 박물관의 특징도 알아볼 필요가 있다. 먼저 도라에몽 박물관은 박물관 주변에 도라에몽의 도구와 마을을 설치해 놓았다는 점이고, 지브리 박물관은 도라에몽 박물관과 같이 주변에 지브리 관련 동상이 설치되어 있다는 점과 체험관, 전시관의 이름이 지브리 캐릭터의 이름이라는 점이다. 호빵맨 박물관은 모든 것이 어린이들을 위한 어린이 박물관이라는 것과 매일, 매달 어린이들을 위한 이벤트를 개최하고 있지만 어린이들의 체험을 중시해 다른 박물관에 있는 전시회가 없다는 점이다. 테즈카 오사무 박물관은 작가의 애니메이션과 작가의 인생을 동일 비중으로 전시관과 체험관을 만들었다는 점이 특징이다.

(5) 결론

필자는 네 가지의 애니메이션 박물관만 조사를 했지만, 실제로 일본에는 굉장히 많은 애니메이션 박물관이 있다. 그리고 애니메이션 박물관뿐만 아니라 애니메이션의 배경이나 애니메이션 작가의 출생지에 그 애니메이션을 컨셉으로 꾸며져 있는 곳이 있다. 예를 들어 짱구의 배경이 되는 카스카베에는 실제로 짱구 마을이라고 불릴 정도로 짱구 컨셉으로 잘 꾸며져 있다고 한다. 이처럼 일본의 넓은 영토에는 애니메이션 강국을 나타내고 있는 많은 박물관과 애니메이션 마을이 살아 숨쉬고 있기에 이번 주제를 통해 알게 된 여러가지 특징들과 정보를 습득한 채로 직접 가보거나, 또 다른 애니메이션을 더 조사해보고 싶다고 느꼈다.

1. <The world animation>, (2021.09.15)<http://contest.japias.jp/tqj14/140351/history.html>

<suginamigaku.org>, (2021.09.05)<https://www.suginamigaku.org/2016/09/suginami-anime-2.html>

<위키피디아>, (2021.09.15)<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2> [↑](#endnote-ref-1)
2. <후지코F후지오 박물관>, (2021.09.15)<http://fujiko-museum.com>

<구루타비>, (2021.09.15)<https://gurutabi.gnavi.co.jp/a/a_1559/> [↑](#endnote-ref-2)
3. <지브리뮤지엄>, (2021.09.16)<https://www.ghibli-museum.jp>

<위키피디아>, (2021.09.16)https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%AE%E5%B4%8E%E9%A7%BF#%E4%BD%9C%E5%93%81 [↑](#endnote-ref-3)
4. <호빵맨 어린이 박물관>, (2021.09.16)<https://www.yokohama-anpanman.jp>

http://osakamonaurail.com/nakata/2018/10/post-175.html [↑](#endnote-ref-4)
5. <위키피디아>, (2021.09.17)<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%89%8B%E5%A1%9A%E6%B2%BB%E8%99%AB>

<테즈카 오사무 박물관>,(2021.09.17) https://www.city.takarazuka.hyogo.jp/tezuka/index.html [↑](#endnote-ref-5)