일본과 한국 : 애니메이션 〈KING OF PRISM〉의 응원 상영에 나타나는 한일의 차이*,**

코아라이 료(小新井涼)***, 정수희(번역 및 편집주)****

국문초록

이 글은 일본 애니메이션 <KING OF PRISM>의 응원상영을 대상으로 일본의 각 도시와 한국의 서울・경기권 일부 상영관의 응원문화를 비교・관찰한 내용을 정리한 글이다. 응원상영은 평상시에는 금지되어 있는 영화관에서의 음성응원과 애프터레코딩, 야광봉 사용과 코스프레 등 적극적인 행위가 허용되는 특별한 상영 형태이다.

필자는 해당 연구를 위해 그동안 일본의 여러 도시에서 상영된 <KING OF PRISM>을 수차례 관람하며 도시간 응원문화의 특징들을 살펴보며 일본 내 조사를 진행해왔다. 본 현장보고는 연구의 확장을 위해 필자가 직접 한국을 방문하여 (2019. 05. 03.- 05. 06., 4일간) 서울과 경기도 일부에 위치한 상영관을 중심으로 해당 애니메이션의 응원상영 현장을 10회 이상 방문하여 참여관찰을 진행한 내용을 토대로 작성됐다.

이번 조사는 기존 일본 지역 내 연구에서와 마찬가지로 팬들이 갖고 있는 사회문

---

* 이 글은 필자가 야후 재팬 뉴스(Yahoo Japan news)에 기고한 글을 야후재팬의 허가를 받아 번역하여 옮긴 글이다. 필자는 현장 조사를 바탕으로 애니메이션의 응원상영 문화에 대해 연구하고 있으며, 이 글은 필자의 한국 현장조사 기간 동안 참여관찰을 통해 작성됐다. 원 기사는은 다음에서 확인할 수 있다. 小新井涼,「日本と韓国：アニメ〈KING OF PRISM〉の応援上映にみる日韓の違い」『Yahoo Japan News』, 2019. 7. 18.기사, https://news.yahoo.co.jp/byline/koarairyo/20190718-00134278

** 본 내용은 필자 개인의 조사에 근거한 팬 문화에 대한 분석이며, 여기에서 다루는 각 작품 및 제작위원회, 배급사, 극장과 어떤 직접적인 관계도 맺고 있지 않음을 밝히는 바이다.

*** 애니메이션 전문가, 일본 홋카이도대학 국제 홍보 미디어·관광학원(北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院) 박사과정

**** 글로컬문화전략연구소 SSK연구교수

접수일(2019년 7월 30일), 수정일(2019년 8월 23일), 게재 확정일(2019년 8월 25일)

화적 배경에 따라 그들이 만들어낸 응원문화에서 다소 차이점을 발견할 수 있었다. 이는 동일한 작품을 좋아하는 팬들이 그들간의 공통점을 갖고 작품의 팬문화를 만들기도 하지만, 그들의 환경과 배경이 팬문화의 차이를 만들어낸다는 점을 발견하는 의미있는 조사 성과라고 할 수 있다.

주제어: 응원상영, <KING OF PRISM>, 일본 애니메이션, 팬덤, 팬문화

I. 일본에서 응원 상영 문화

〈그림 1〉 한국의 서울 메가박스 동대문 로비에 설치된 작품 POP(필자촬영)

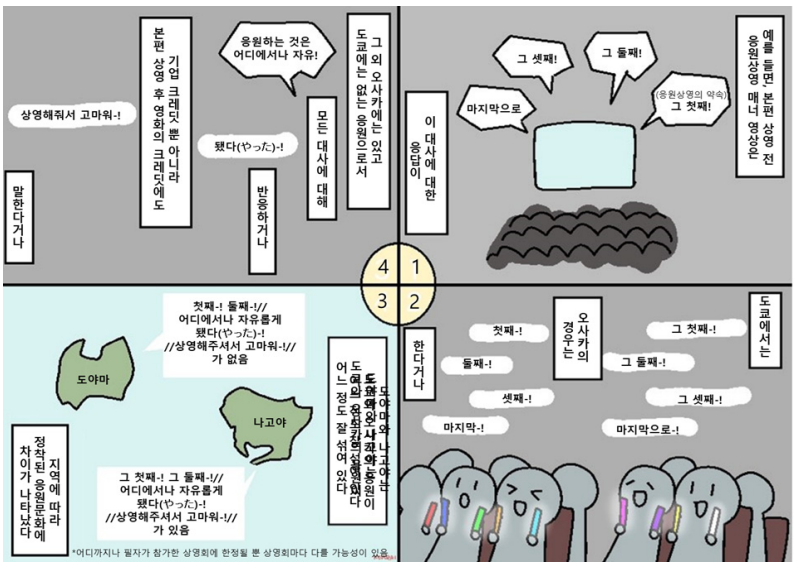
응원 상영은 평상시에는 금지되어 있는 영화관에서의 음성 응원과 애프터 레코딩(after recording) 또는 야광봉 사용과 코스프레가 허용되는 특별한 영화 상영의 형태이다. 최근 상영된 작품 중에서는 〈명탐정 피카츄(名探偵ピカチュウ)〉나 〈프로메아〉, 극장판 〈명탐정 코난〉 등에서 진행되었으며, 일본의 엔터테인먼트계에서는 매우 익숙한 단어가 됐다.

이와 유사한 상영 형태는 애니메이션 〈프리큐어(プリキュア)〉 시리즈의 응원과 〈겨울왕국〉(2014)의 싱어롱(sing-along) 등과 같이 이전부터 진행되어왔다. 그러나 일본에서 현재와 같은 형태의 응원상영이 정착하게 된 계기는 2016년에 공개된 극장판 애니메이션 〈KING OF PRISM by Pretty Rhythm〉의 성공에서 비롯된 것으로 볼 수 있다. 〈KING OF PRISM〉은 그 후, 〈KING OF PRISM-PRIDE the HERO-〉(2017), 〈KING OF PRISM-Shiny Seven Stars-〉(2019)의 속편이 제작되었고, 이들 작품이 극장에 공개될 때는 일반 상영과 응원상영 두 가지 방식으로 상영됐다.

II. 지역별 응원 문화

〈KING OF PRISM〉 시리즈의 응원 상영에서 주목할 만한 특징은 “지역별 응원 문화가 만들어진다”는 것이다. 즉, 일본 전역의 영화관에서 상영되는 영화의 내용은 동일하지만, 각각의 지역에서 열리는 응원의 방식은 영화관에 모이는 각 지역의 사람들에 의해 서서히 만들어져가기 때문에, 각 지역별로 다른 응원의 포맷이 나타난다.

예를 들어, 필자가 직접 응원 상영에 참여한 몇몇 지역에서는 다음과 같은 차이를 발견할 수 있었다.



〈그림 2〉 지역에 따라 다르게 나타나는 응원문화(필자작성)

일본에서도 지역에 따라 이러한 차이가 있다는 것은 해외에서의 응원 상영의 경우, 더욱 일본에서는 볼 수 없는 응원 문화를 볼 수 있지 않겠는가.

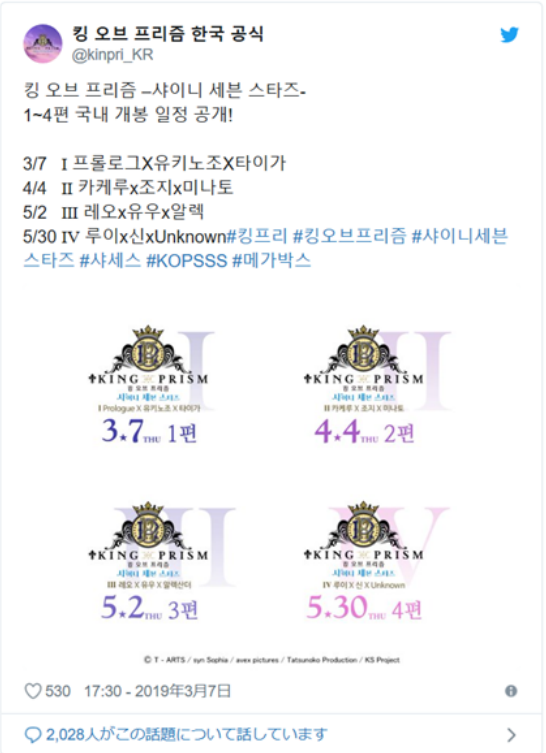
이에 필자는 일본과 마찬가지로 〈KING OF PRISM〉 시리즈의 응원 상영이 진행되어 온 한국에서의 현지 조사를 통해 한국오 일본의 응원 상영에 대해 비교해 보고자 했다.

III. 한국에서 응원 상영

한국의 경우, 〈KING OF PRISM〉 시리즈 중 〈KING OF PRISM by Pretty Rhythm〉부터 극장상영이 이루어졌고, 일본과 동일하게 응원상영도 진행됐다.

이러한 사실은 일본의 〈KING OF PRISM〉의 팬, 통칭 '엘리트(エリート)'들 사이에서도 유명하다. 일본의 팬들 사이에서는 〈KING OF PRISM〉의 감상을 하러 한국에 방문하는 것을 나타내는 해시 태그가 만들어졌으며, 실제로 적지 않은 수의 일본인이 한국에서 이루어지는 응원상영에 참가하고 있는 것을 확인할 수 있기도 하다.

필자가 이번 한국 조사(2019.05.03.-05.06.)에서 〈KING OF PRISM〉 시리즈의 최신작 〈KING OF PRISM-Shiny Seven Stars-〉의 응원상영에 참가했다. 이 작품의 본 작은 일본에서 올해 3월 2일부터 텔레비전 방송에 앞서 전체 4부의 극장상영이 실시됐으며, 개봉 날짜에는 다소 차이가 있지만 한국에서도 비슷한 시기에 극장상영이 진행됐다.



〈그림 3〉 〈KING OF PRISM〉의 개봉 일정 공개 트위터

한국에서 〈KING OF PRISM〉이 상영된 곳은 'MEGABOX' 라는 시네마 콤플렉스 계열이다. 필자는 이번 한국 방문 기간 중 4일 간 서울과 경기도에 소재한 9개의 극장(MEGABOX 동대문, 신촌, 창동, 강남, COEX, 목동, 백석, 영통, 안산중앙)에서 총 17회의 응원 상영에 참가했다.

이 시기에 한국에서 상영된 〈KING OF PRISM-Shiny Seven Stars〉 제 3장에 대한 응원상영이 진행됐다. 필자는 이를 대상으로 한국에서의 응원상영의 모습을 참여관찰하고, 한국의 응원상영 문화의 특징과 일본의 응원상영 문화의 차이를 확인할 수 있었다.

IV. 한국의 응원상영의 특징

한국의 응원상영에서 특히 인상적이었던 것은 다음의 3가지 항목이었다.

1. 응원상영으로만 전체 상영회를 구성
2. 한국어로 이루어지는 리액션
3. 관객이 함께 하는 대사와 노래

각각에 대해 자세히 살펴보도록 하자.

1. 응원상영으로만 전체 상영회를 구성

이전 작품까지는 일본과 마찬가지로 일반상영과 응원상영이 모두 실시되었지만, 이번 작품 〈KING OF PRISM-Shiny Seven Stars-〉의 경우 일반상영은 동대문·신촌·부산의 3개 상영관에서 며칠 동안 제한적으로 이루어졌을 뿐, 기본적으로 모든 상영을 응원상영으로 진행됐다.

언뜻 보면 평범하게 영화를 감상하고 싶은 사람에게는 불편한 흥행 방식으로 보인다. 그러나 이러한 상영 방식은 목적별로 감상할 극장을 선택할 수 있도록, 예를 들어 응원을 하고 싶은 사람은 이 극장에서, 조용히 보고 싶은 사람은 저 극장에서 하는 식으로 적절히 '차별화'하고 있다고 생각됐다.

필자가 참여관찰한 9개의 극장들 중 특히 응원상영이 활발히 이루어진 곳은 '메가박스 동대문' 상영관이다. 이곳은 한국 팬들 사이에서 가장 응원이 활성화된 극장으로 인식되고 있다고 했다. 극장 측도 극장 내부의 장식(사진 1.2)과 뒤에 설명할 자체 이벤트 등을 실시하는 등 팬들의 열성에 부응하는 모습을 보였다.

〈그림 4〉 메가박스 동대문 내에 설치된 벽화와 POP(필자촬영)

서울시내 극장 중에는 동대문 외에 강남과 COEX, 신촌에서의 응원이 활발히 이루어지고 있었다, 반면, 목동과 창동 상영관의 경우 소리 내서 응원을 하거나 야광봉을 사용하는 사람들이 없었기 때문에, 응원상영이었음에도 일반상영과 같은 형태로 감상하게 됐다.

이처럼 응원상영이 이루어지는 극장 중에는 야광봉이나 소리를 내는 응원(聲援)이 잘 이루어지는 분위기의 극장도 있지만, 야광봉도 소리를 내는 응원과 박수 등의 리액션이 없이 완전히 일반상영과 같은 상태에서 감상 할 수 있는 극장도 있다. 때문에 적극적으로 응원을 하기 원하는 사람들은 동대문과 강남, COEX, 신촌의 상영관에서 감상을 하고, 조용히 보고 싶은 사람은 기타 극장이나 이른 아침, 심야시간대(가장 빠른 상영시간은 6시 55분, 늦은 상영시간은 24시 10분이었다)를 선택하여 감상하고 있는 것 같았다.

그러나 이처럼 지역에 따라 변하는 분위기를 반영하는 부분도 있어, 관객이 너무 적은 시간이라고 “혹시 여기에 조용히 감상하고 싶은 사람이 와 있는 것은 아닐까” 라는 불안한 마음에 소리 내 응원을 보내거나 야광봉을 흔들지 못한 경우도 있었다. 나중에 다른 관객들과 이야기를 해보니 사실 자신들도 응원을 하고 싶었지만 필자와 같이 눈치를 보느라 아무것도 할 수 없었던 것임을 알게 된 상영회도 있었다.

지역별 응원 문화의 차이와 관련해서는 서울과 경기도에 국한된 조사로는 앞서 소개 한 도쿄·오사카에서와 같은 뚜렷한 차이는 관찰할 수 없었다. 하지만 현지에서 만난 한국 팬에 의하면, 부산과 대구와 같이 수도권에서 멀리 떨어진 지역에서는 그 차이가 나타난다고 했다.

2. 한국어로 이루어지는 리액션

〈KING OF PRISM-Shiny Seven Stars-〉 상영은 원작의 일본어 음성에 한국어 자막이 나왔다. 이에 대한 관객의 응원은 기본적으로 한국어로 진행되는데 그 의미와 타이밍은 일본에서의 응원과 같은 부분들이 많았다.

예를 들면, 일본에서의 응원상영은 본편 직전에 흐르는 기업 로고를 향해 "(회사명) 고마워!"라고 리액션을 보낸다. 한국의 경우도 이 부분에서 "(회사명) 감사합니다!" 라고 감사의 인사를 보낸다. 다만, 일본의 에이벡스 픽쳐스(エイベックス・ピクチャーズ)와 다카라 토미 아트(タカラトミーアーツ), 타츠 노코 프로덕션(タツノコプロ) 등의 기업뿐만 아니라, 한국의 배급사인 Dongwoo A&E와 상영 극장인 메가박스 측에도 "(회사명) 감사합니다!" 라고 감사인사를 전한다.

이외에도 캐릭터가 말하는 대사에 대해 "맞아" 라고 동의를 하는 것뿐만 아니라, "그렇지 않아", "아니야" 라고 대답을 더하거나, "뭔데" 라고 질문을 하기도 했다. 또는 "네!" 라고 대답하거나 "괜찮아?" 라고 걱정을 하기도 했다. 일본에 거주하는 한국인 팬이 SNS를 통해 소개하거나 일본에서 진행된 응원상영에 참여한 한국인 팬이 알려준 응원 방법도 있다고 한다, 그렇다 하더라도 언어가 다르지만 일본의 응원과 같은 타이밍, 같은 뜻을 표현하는 리액션이 생각 이상으로 많았던 것은 인상적이었다. 또, 한국에서만의 고유 리액션으로 한국어는 아니지만, 감정씬에서 "아(Ah)~" 나 "오(Oh)…" 등의 감탄사가 섞인 한숨을 내뱉는 반응이 있었다. 이러한 리액션은 심각한 장면에서도 감상에 방해가 되지 않고, 오히

려 등장인물의 슬픔과 당혹감에 감정을 이입하기 쉬워진다는 면에서 일본에는 없는 재미있는 응원 문화 중 하나라고 생각했다.

3. 관객이 함께 하는 대사와 노래

한국의 응원상영에 있어서, 일본의 응원고 가장 다른 점은 일본어로 함께 대사를 말하고 노래를 부르는 부분이다.

〈그림 5〉 응원상영시 주의사항을 피드한 〈KING OF PRISM〉의 공식 트위터

일본에서는 응원상영의 약속으로 지정장소 이외에서 생아프레코(生アフレコ, live after recording)는 금지되어있고, 노래를 따라 부르는 것

도 허가되지 않는다. 한국에서도 〈그림 5〉와 같이, 응원 상영의 약속으로서 “무턱대고 외치는 것은 NG, 등장인물의 목소리도 잘 들어 주세요”라는 주의사항이 있다.

그러나 한편으로 응원상영의 안내문에는 ‘노래를 하거나 캐릭터를 응원하는 관객 참여형 상영’이라고 소개되어 있기 때문에, 노래를 따라 부르는 것에 대해 일본에 비해 다소 관대한 것일지도 모른다. 일본어로 함께 대사를 하는 부분에 있어서도 막무가내로 외치며 등장인물의 목소리를 덮어버리는 것이 아니라, “모두가 함께 정해진 대사를 말한다”라는 느낌이 강하다. 때문에 이러한 응원의 방식은 영화의 상영에 방해가 되는 행위라기보다는 어디까지나 작품을 북 돋우는 응원 방법의 하나로 행해지고 있는 것 같았다.

이러한 방식은 일본에서는 바로 비난을 받는 행위가 되기도 하지만, 한국의 이러한 응원 문화는 아직 응원 상영 매너에 대한 영상이 나오지 않았던 초기의 응원상영과 〈KING OF PRISM〉의 스핀 오프 원작의 극장판인 〈프리티 리듬 올스타 셀렉션 프리즘 쇼 ☆ 베스트텐(プリティーリズム・オールスターセレクション プリズムショー☆ベストテン)〉(2014) 당시의, 좋은 의미에서, 아직 응원상영이 정착하지 않았을 당시를 생각나게 해 그리운 부분도 있었다.

V. 앞으로의 응원 상영의 해외 전개

기타 인상적이었던 한국의 응원 상영 문화의 특징은 작품 중의 라이브 장면에서 오리지날 콜[1)]을 하거나 “Hooooo!” 라는 함성이 많았다는 것이다. 현지 팬에 의하면, 이러한 라이브 현장에서 응원, 특히 오리지날 콜에

1) 필자는 오리지날 콜을 K-Pop 곡의 간주 등에서 팬들이 외치는 구호를 의미하는 단어로 사용했다. 최근 K-pop의 팬 문화와 관련해 이와 같이 공연 중 팬들이 떼창으로 참여하는 응원문화를 팬챈트(Fanchant)라는 용어로 사용하기도 한다.(편집자 주)

대해서는 K-POP 팬 문화의 영향도 있다고 한다. 일본과 한국의 응원의 차이는 이러한 팬 문화의 배경 차이라는 것도 관련되어 있는지도 모른다.

이번 조사는 〈KING OF PRISM〉에 관한 한국과 일본의 응원상영에 대한 비교였지만, 최근에는 〈노래하는☆왕자님♪진심LOVE킹덤(うたの☆プリンスさまっ♪ マジLOVEキングダム)〉(2019)의 응원상영(진심 LOVE 라이브 상영)이 대만에서 실시되는 등, 아시아권을 중심으로 일본의 극장판 애니메이션에 대한 응원상영 문화가 확산되고 있는 것 같다.

일본은 미국과 같이 큰 리액션이 가능하거나, 〈록키호러쇼〉(1975)나 〈The Room〉(2003)과 같은 상영회 문화가 있는 것도 아니다. '영화는 조용히 보는 것'이라는 분위기가 퍼져있는 일본에서 유래된 이 문화가 향후 해외에 어떻게 전파되고, 받아들여지는지 앞으로도 주목하고자 한다.

VI. 비고. 응원 이외의 독자적인 문화

필자는 한국을 방문한 5월 3일은 한국에서 제 3장이 개봉했고, 그 다음 날인 4일과 5일에는 작품 속 등장인물의 생일인 동시에 주말이었다. 이 날은 현지 배급사에 의한 게릴라 이벤트 및 배포회가 개최되어 응원 이외의 면에서도 한국 고유의 극장문화를 체험 할 수 있었다. 5월 4일에는 등장인물의 생일이벤트로 게릴라 특전으로 생일을 맞이한 캐릭터의 브로마이드가 동대문 극장에서 배포됐다. 또한 동대문에서는 상기 일정으로 팬이 만든 엽서와 스티커 등 창작물을 무료로 배부하는 '배포 이벤트'도 열렸다.

일본에서는 그 시기 영화 상영 전에 생일을 기념 한 사전영상이 기간 한정으로 상영됐으나, 한국에서는 상영되지 않았기 때문에 그 차이를 보완하기 위해 이렇게 일본에는 없는 혜택이나 독자적인 이벤트를 개최하고 있는 것 같았다.(여담이지만, 사전영상은 아니지만, 동대문 상영관에서는 등장인물의 생일 당일 본편의 상영 전에 관객들이 생일축하(해피버

스데이) 합창이 진행됐다.)

한국에서는 보통의 입장 특전도 일본에서는 구할 수 없는 한국 한정 상품인 경우가 많다. 그런 면에서 현지 배급사가 팜플렛과 야광봉 등 일본의 공식상품(굿즈)이 한국에서는 판매되지 않는 것에 대한 균형을 잘 조율하고 있다고 볼 수 있었다. 하지만 구할 수 없는 것 일수록 욕심 버리는 것은 팬의 마음이므로, 그러한 상품을 찾아 한국에 가는 일본인 팬들과 일본에 오는 한국인의 팬들도 많아, 그러한 팬들 간의 왕래도 각 나라의 응원 상영 문화의 수입과 역수입을 촉진하는 요인이 되고 있는 것은 아닐까 생각했다.

〈그림 6〉 배포 이벤트 관련 공지가 피드된 공식 트위터

VII. 정리하며

이번 한국에서의 응원상영 참여를 통해 일본의 여러 지역에서의 응원문화에 차이가 만들어진 것처럼 한국에서도 한국만의 독특한 응원문화가 만들어졌다는 것을 알 수 있었다. 이러한 차이가 만들어지는 가장 큰 원인은 지역 별로 극장에 모이는 팬들이 그 특유의 문화를 서서히 만들어 간다는 응원상영의 속성에서 비롯된다고 생각한다. 즉, 〈KING OF PRISM〉의 팬임과 〈KING OF PRISM〉을 좋아한다는 공통점을 가진 각국, 각지의 팬들이각각 자신들의 문화와 신념을 반영한 응원을 각자 만들어가는 것으로, 이들 간의 공통점을 잇는 동시에 각국, 각지의 특색 있는 응원 문화가 완성되어간다.

마지막에 언급 한대로, 아시아권을 중심으로 일본의 극장판 애니메이션의 응원 상영 문화는 앞으로 더욱 확산 될 것으로 생각된다. "같은 애니메이션을 좋아한다"는 공통점을 가지고 있으면서도 문화와 언어의 차이를 가진 각국, 각지의 애니메이션 팬들이 앞으로 어떤 독특한 응원 문화를 만들어 나갈 것인가에 대해 앞으로도 주목하려 한다.

〈ABSTRACT〉

Japan and Korea: The Difference Between Korea and Japan in the Cheering Screening of Animation 〈KING OF PRISM〉

Koarai, Ryo · Chung, SuHee

This paper aims to compare and observe the cheering culture of each city in Japan and some theaters in Seoul and Gyeonggi-do for the ‘Cheering Screening’ of the Japanese animation <KING OF PRISM>. Cheering screening is a special form of screening where active actions such as voice support, after-recording, the use of Luminous sticks and costume- play are allowed in movie theaters, which are normally prohibited.

I have been watching <KING OF PRISM> screened in various cities in Japan, and conducted research in Japan, examining the characteristics of intercity cheering culture. This paper is based on the more than 10 participation observations of animation cheering screenings in Korea(2019. 05. 03.- 05. 06., 4days.) for expand research.

As with previous studies in Japan, the research found some differences in the cheering culture based on fansdom’s sociocultural background. This is a meaningful research achievement, because similarities are found in the culture of fandoms that have something in common that they like the same content, but the fact that each fandom's environment and background makes a difference.

Key Words : Cheering Screening, <KING OF PRISM>, japan animation, fandom, fan culture