

일본의 경제 발전



2조

혜균, 유진, 지윤, 화수

INDEX





1

애니메이션

일본의 애니메이션

경제 발전 과정

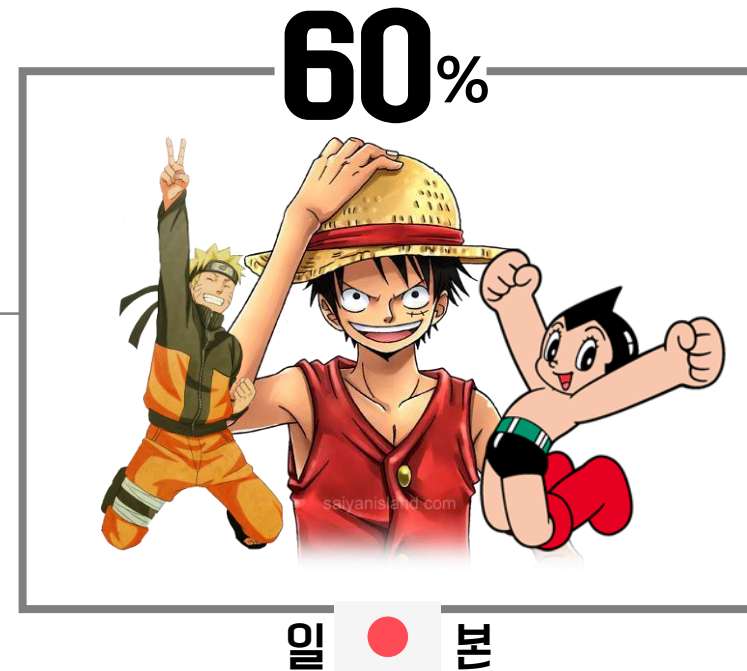
1

애니메이션 경제발전

일본 TV 애니메이션 세계 점유율



전 세계 TV 방영되는 애니메이션



1

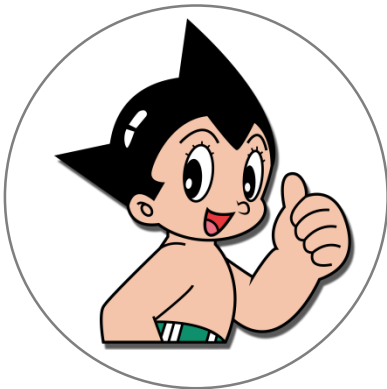
애니메이션 경제발전

일본 TV 애니메이션 국가별 최고 시청률

USA



65%



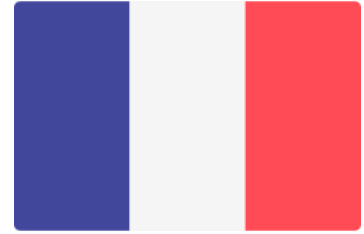
SPAIN



42%



FRANCE



67%



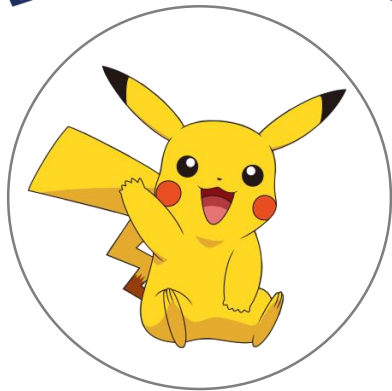
1

애니메이션 경제발전

포켓몬스터 경제효과



POKÉMON



1997년

70여 개국



수출

4조엔
경제효과



2013년

1

애니메이션 경제발전

일본 애니메이션의 시작



“영화의 한 장르”
일본내의 큰 인기



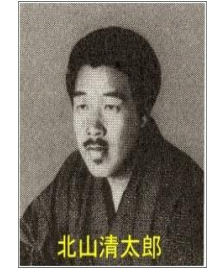
일본 영화사



시모키와 오텐



고우치 준이치



기타야마 세이타로

SINCE 1917
“일본 애니메이션 탄생”

1

애니메이션 경제발전

TOEI 설립



최초 장편 애니메이션제작



'백사전'

단편 애니메이션제작



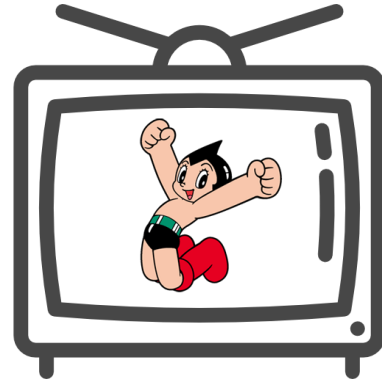
1

애니메이션 경제발전

일본 최초 TV애니메이션 'Astro boy'



테즈카 오사무



1963년 1월
철완 아톰 (Astro boy)
TV 애니메이션의 시작



	9월
	시청률 27.4%

최초 주 마다 만화 연재



만화



애니메이션

다양한 스토리를 접목

머천다이징 도입

수요 내용에 적합한 상품 또는 서비스를 알맞은 시기와 장소에서 적정가격으로 유통시키기 위한 일련의 시책

1

애니메이션 경제발전

미국 애니메이션 vs 일본 애니메이션



미국



장편 애니메이션

장기간



분업화 된 시스템



우정, 사랑, 권선징악

VS



일본



단편 애니메이션

매 주



감독이 철학



다양한 나라의 풍속 습관, 신, 위인

1

애니메이션 경제발전

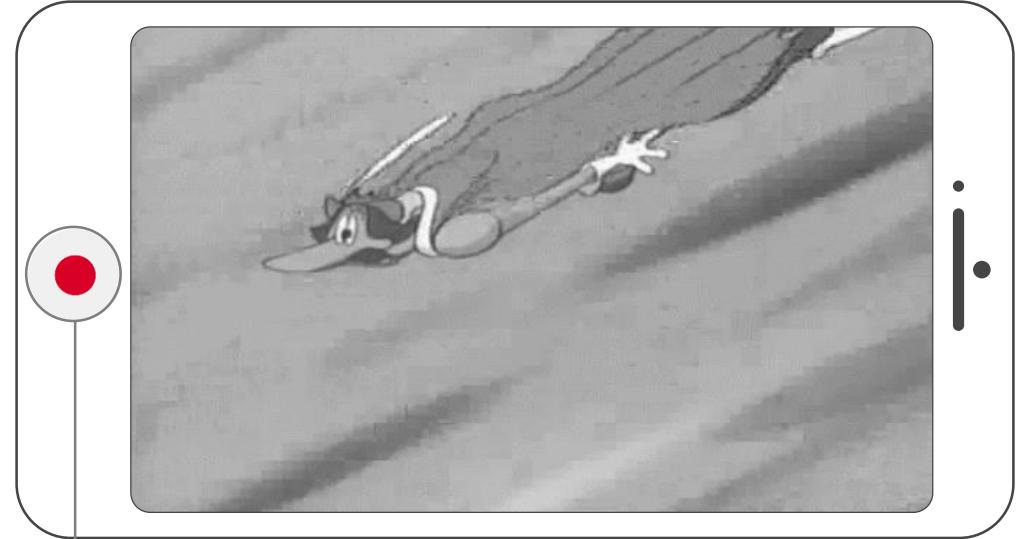
미국 애니메이션 vs 일본 애니메이션



미국의 애니메이션사의 많은 자금력

1초에 24장의 프레임

멀티플레인 카메라를 이용해 입체감 상승



일본의 애니메이션사의 적은 자금력

1초에 16장의 프레임

움직임이 없어 캐릭터가 자유로움 스토리를 만들

1

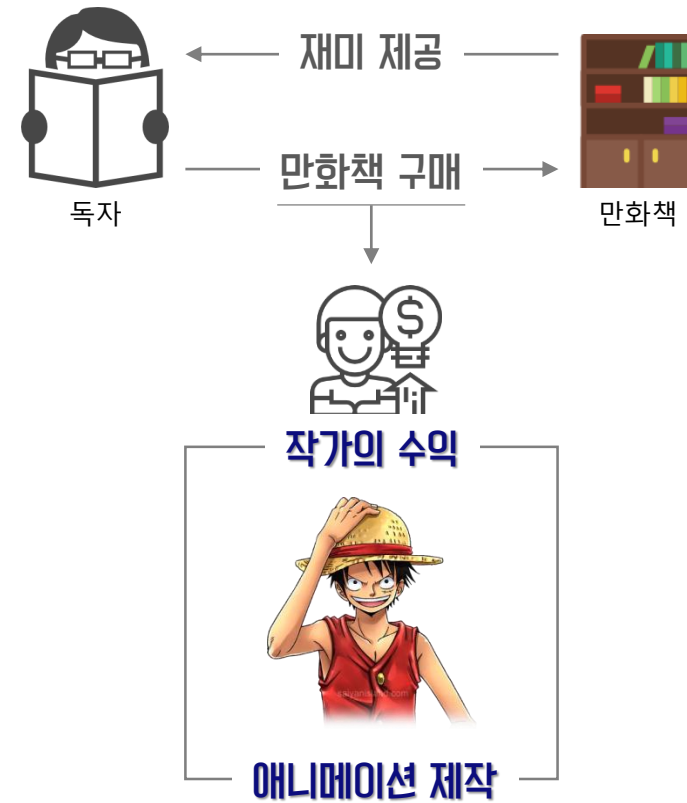
애니메이션 경제발전

일본의 애니메이션이 성장한 이유

애니메이션 성장의 원동력



만 화



1

애니메이션 경제발전

다양한 애니메이션의 발전

애니메이션의 상업화



애니메이션을 장난감으로 생산 판매

애니메이션의 연령대 증가



아이들이 아닌 어른들을 위한 애니메이션 제작

“다양한 수익구조 발굴”

1

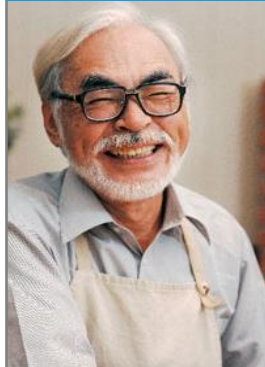
애니메이션 경제발전

지브리 탄생



Since 1985
スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI

미야자키



하야오

다카하다



이사오

스즈키



토시오

1

애니메이션 경제발전

지브리 탄생



인간의 문명

자연세계의 갈등

세상의 숨은 비밀 이야기

일본 내에서 디즈니 넘은 인기 작품



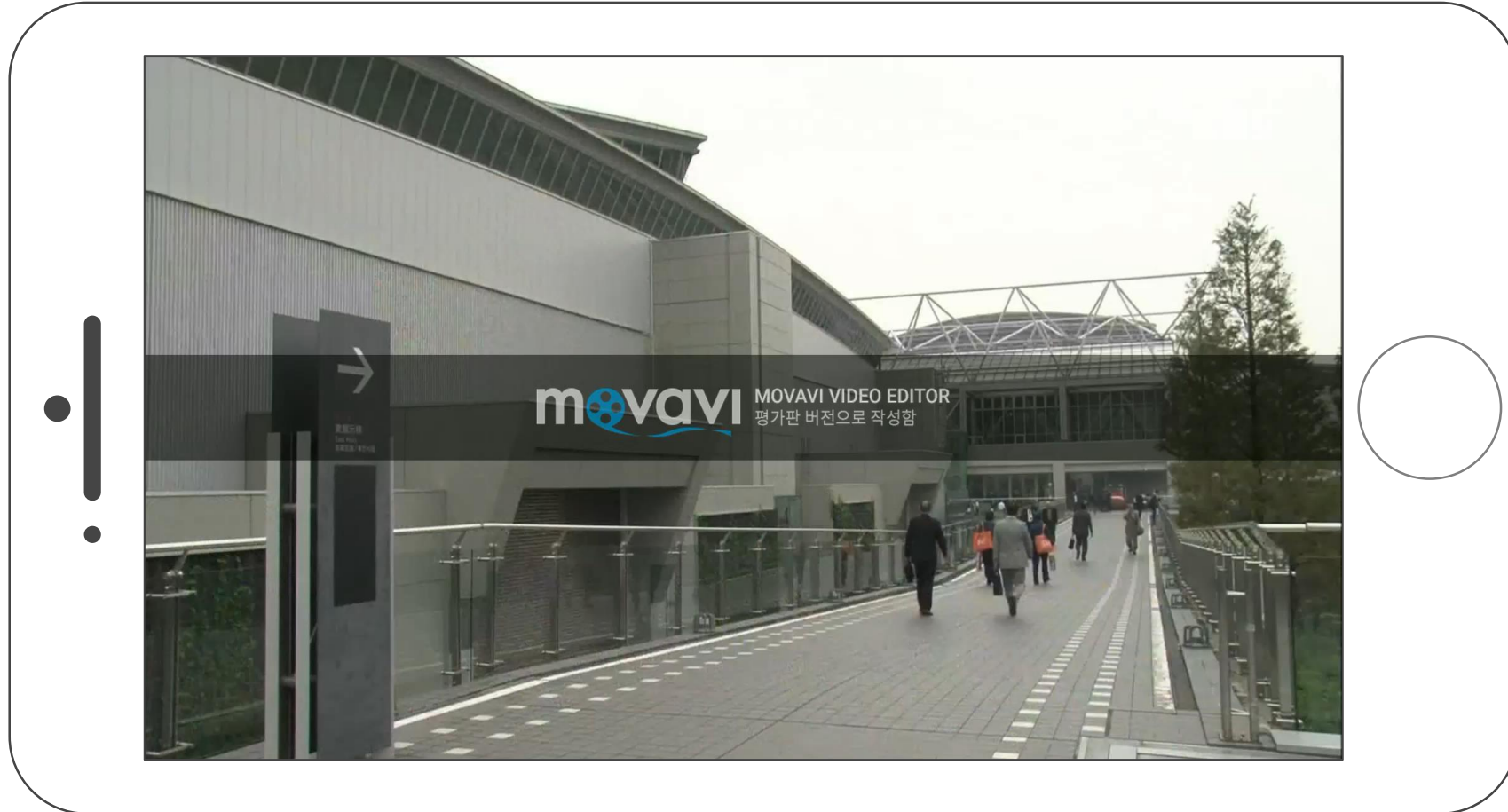
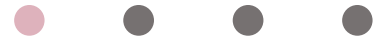
전 세계에서 흥행을 이룬 작품



1

애니메이션 경제발전

애니메이션이 끼친 다른 경제의 영향



1

애니메이션 경제발전

디지털 시대의 일본 애니메이션

인터넷을 통해 세계에 빠른 애니메이션 제공



“1주일 이내에 파급”

디지털 시대의 애니메이션의 단점



“불법 사이트”
인터넷을 통해 작품 유출

해외 수출 확장의 장애물



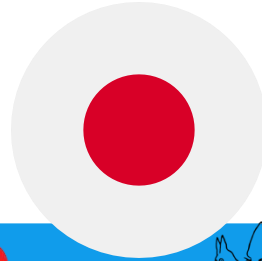
“일본 경제 생산성 시산”
2013년 까지
약 2조 5600억 엔 손실



1

애니메이션 경제발전

결론



출처 : 2013년 일본 정보통신 정책 연구

일본 방송 콘텐츠 해외 수출
62.2%

북미
85.1%

유럽
86.7%



애니메이션

다양한 장르 및 스토리
다양한 상품화
풍부한 상상력

일본 애니메이션의 경쟁우위

세계가 인정하는 경제의 한 부분!!



2

자연재해

관동 대지진

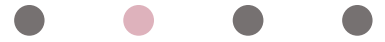
도호쿠 대지진

후쿠시마 원전 사고

2

자연재해로 인한 경제

관동 대지진



1923년 9월 1일 11시 58분 발생

최초 지진 M7.8

여진

첫번째 M7.3

두번째 M7.2

총세번의 지진 발생

2

자연재해로 인한 경제

관동 대지진

피해 보고

10만 9천여 채의 건물이 전부 파괴
10만 2천여 채는 반파

사망자 142,000명, 실종자 37,000명

아직 내진 설계가 부족할때 피해 막대

2

자연재해로 인한 경제

관동 대지진



복구 발전

복구 과정에서 현대 도쿄의 기틀을
구성하는 도로와 철도 그리고 공원 등이 계획

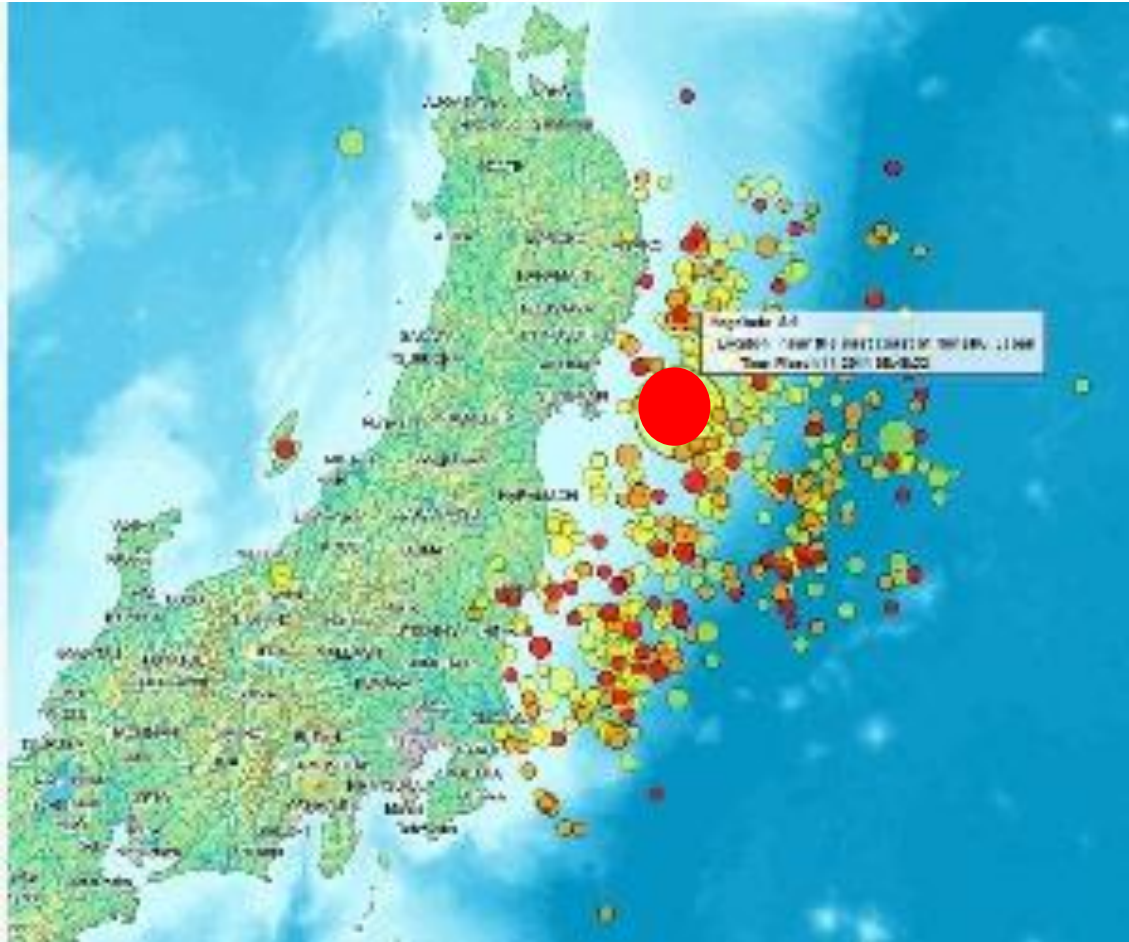
관동 대지진으로 경제불안을 야기하는 원인됨

2

자연재해로 인한 경제

도호쿠 대지진

2011년 3월 11일 오후 2시 46분 발생



미야기 현 동쪽
100여km해상
9.0 규모의 지진 발생

지진 발생 후 1분도
지나지 않아 방송

2

자연재해로 인한 경제

도호쿠 대지진

피해 보고

연령별 사망자	
00-09세	466명 (2.95%)
10-19세	419명 (2.65%)
20-29세	515명 (3.26%)
30-39세	847명 (5.37%)
40-49세	1,116명 (7.07%)
50-59세	1,883명 (11.93%)
60-69세	2,945명 (18.66%)
70-79세	3,759명 (23.81%)
80세 이상	3,381명 (21.42%)
연령 미상	392명 (2.48%)

사망자, 행방불명자, 부상자를
모두 포함 22,999명

피해 복구 금액 2038억엔 규모
턱없이 부족

2

자연재해로 인한 경제

도호쿠 대지진

쓰나미 전후 위성 사진



2

자연재해로 인한 경제

도호쿠 대지진

피해 보고

2011년 3월 11일
일본에서 발생한 도호쿠
대지진과 쓰나미로 인하여 발생

태평양을 포함한
일대를 방사능으로 오염
약 500년 지속



2

자연재해로 인한 경제

도호쿠 대지진



지진 당시 영상 보기



3

스포츠

일본의 프로야구

일본의 프로축구

일본의 스모와 올림픽

3

스포츠 경제발전

전래



고사키 일본서기에 의해 전래

일본스모연맹창설

3

스포츠 경제발전

발전

제2차 세계대전 이전

- 행사로 정착 (나라시대)
무사들에 의한 장려 (가마쿠라)
- 대중 스포츠 (에도시대)

스모클럽 (일본스모협회)

경제화의 시작 단계

1940년대~1990년대

- 일본스모연맹

프로 진학

- 스모의 국제화

- 스모의 전당 건설

아키바쇼

경제화의 진척과 성장 단계

3

스포츠 경제발전

매출



현재 일본스모 선수들의 월별금액

요코즈나 - 280만엔

오제키 - 250만엔

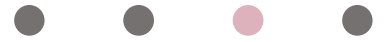
세키와케 - 200만엔



3

스포츠 경제발전

전래



영국인 선원들에 의해 전래

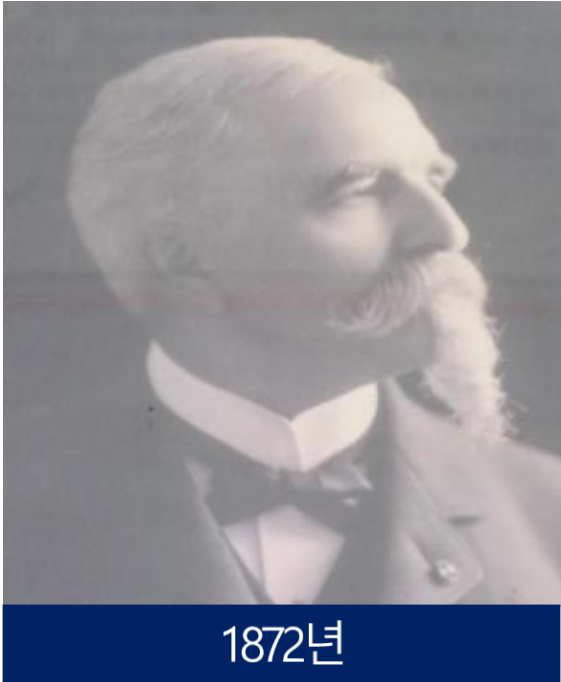


대일본축구협회 창설

3

스포츠 경제발전

전래



1872년

호레이스 윌슨에 의해 전래

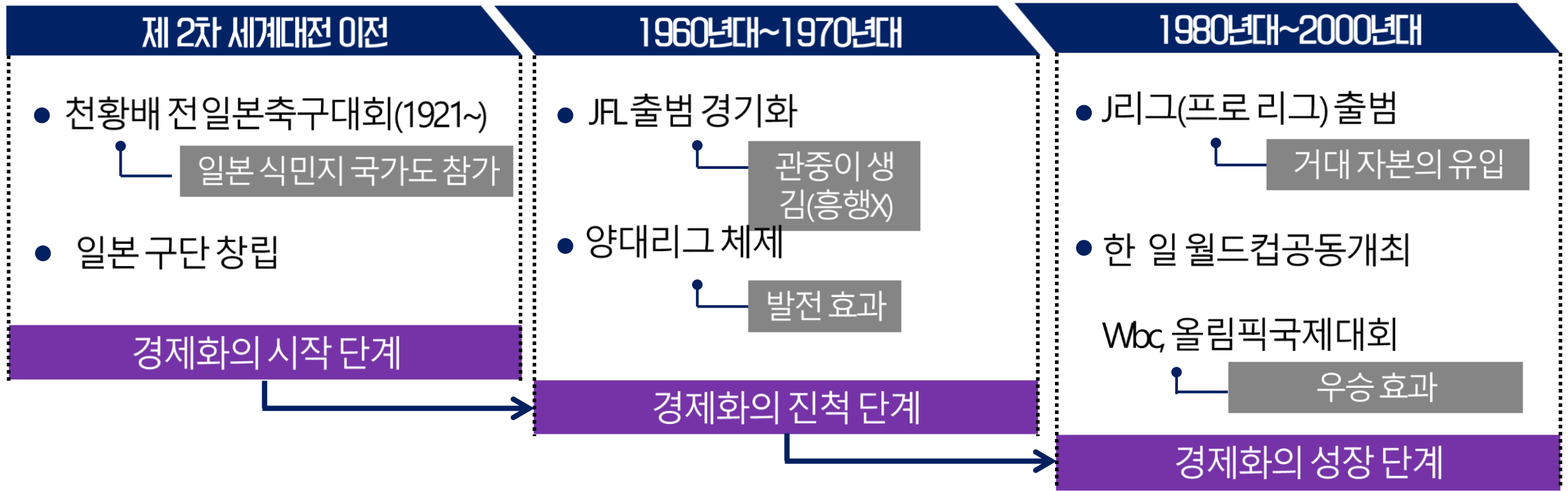


1946년

대일본야구협회 창설

3

스포츠 경제발전



3

스포츠 경제발전

상업적 경제 효과

현재

과거



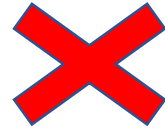
남성위주

현재



연령별로 다양함

과거



마케팅 기술 효과활성화

3

스포츠 경제발전

구성원

과거

단순함



선수



지도자



해설자



경기장 관리용역

3

스포츠 경제발전

구성원



현재

세분화되고 전문화됨



프런트



통역



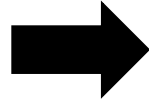
이벤트

3

스포츠 경제발전

매출

일본 최고 인기구단 요미우리 자이언츠 240억엔(2423억)



팀	매출	손익
요미우리	240억엔 (약: 2423억)	19억엔 (약: 195억)
한신	179억엔 (약: 1807억)	13억엔 (약: 133억)
주니치	103억엔 (약: 1040억)	공개x



4

건축

근세시대

근대시대

현대 ~ 현재

4

경제발전에 따른 건축의 발전

근세시대



<근대화 이전의 일본의 건축양식>



4

경제발전에 따른 건축의 발전

근세시대

<최초의 건축 기업의 등장>

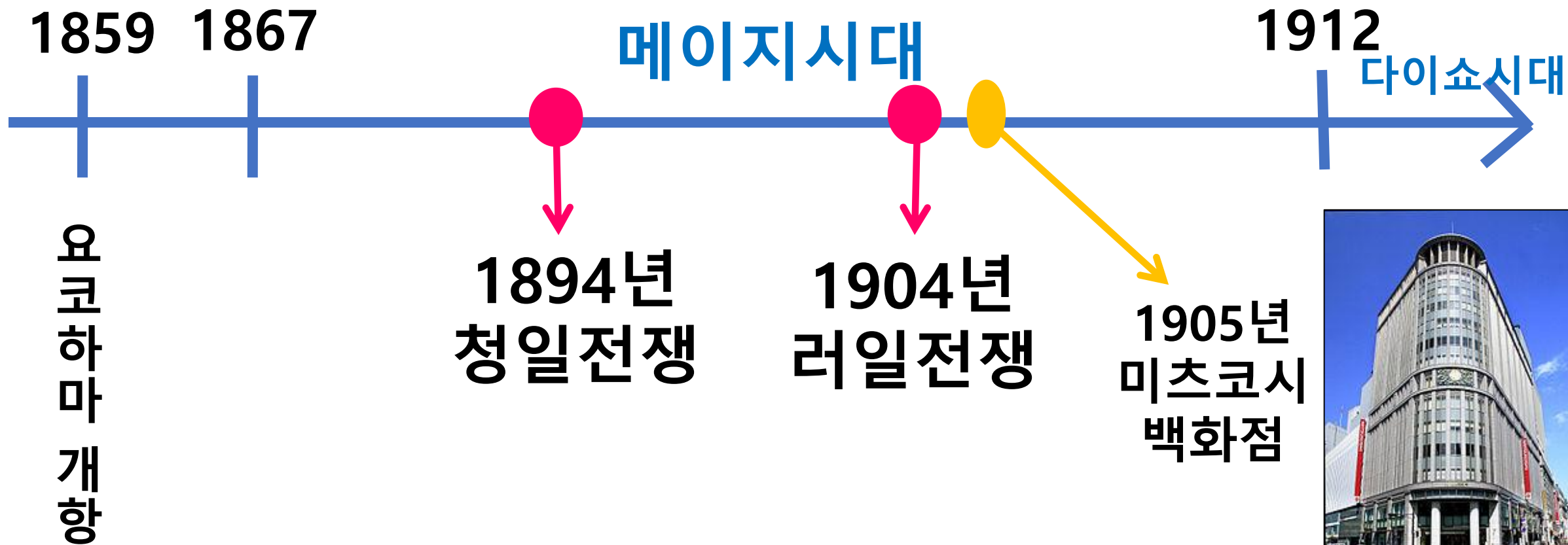


4

경제발전에 따른 건축의 발전

근대시대

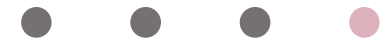
<건축에도 영향을 끼친 유럽화의 시작>



4

경제발전에 따른 건축의 발전

근대시대



1912

다이쇼시대

1926

쇼와시대



1914년
도쿄역 완공

1914년
1차세계대전
발발

1924년
마츠자카
백화점

1929년
미쓰이
본관 완공



미쓰이

미쓰비시

스미모토



4

경제발전에 따른 건축의 발전

근대시대

<쇼와시대>

제1시기

제2시기

제3시기

1926

1986

현대

1939년
제2차
세계대전
발발

1945년
히로시마
원자폭탄

1959년
도쿄타워
완공

1964년
도쿄올림픽

1964년
신칸센 개통

4

경제발전에 따른 건축의 발전

근대시대

<근대시대 유럽화된 건축 양식>



4

경제발전에 따른 건축의 발전

현대~현재



<제4의 시기인 현대시대>

1986

헤이세이



단계

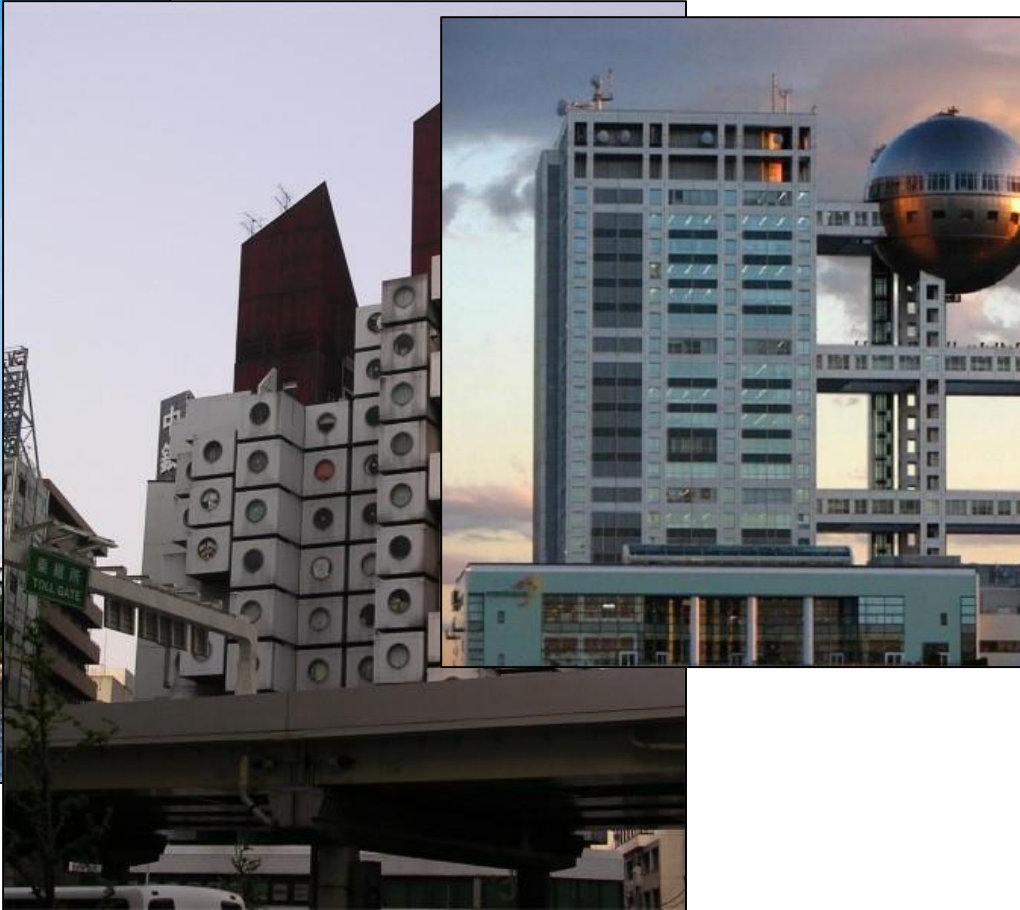


4

경제발전에 따른 건축의 발전

현대~현재

<예술작품으로 승화된 현재 건축물>



4

경제발전에 따른 건축의 발전

현대~현재



<친환경 건축>



솔라아크 빌딩

감사합니다。

ありがとうございます



2조

혜균, 유진, 지윤, 화수