

라이트 노벨을 기반으로 형성되는 오타쿠의 공유 공간

박 전열 · 전 태호

目次

서론

제1장 라이트 노벨과 오타쿠에 대해서

제2장 라이트 노벨에 나타난 오타쿠의 ‘모에’ 문화

결론

서론

‘만화·애니메이션·게임 등 서브컬처에 탐독하는 사람’이라는 의미의 오타쿠(オタク)가 처음 명명(命名)된 것은 나카모리 아키오(中森明夫)가 1983년 잡지 『만화 부릿코(漫画ブリッコ)』 6월호부터 ‘오타쿠 연구(オタクの研究)’라는 제목의 칼럼 연재를 연재 하면서 부터다. 이후 1989년에 연속엽기유아살인사건(連続猟奇幼児殺人事件)¹⁾의 범인인 미야자키 쓰토무(宮崎勤)가 오타쿠임이 밝혀지면서 일본 사회 전역에서 오타쿠 문제가 공론화되기 시작하였다.

그러나 ‘오타쿠’는 일시적인 현상을 포착하기 위한 차별적 용어로만 사용되지는 않았다. 1990년대 후반, 오타쿠 문화가 담긴 『신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)』의 인기와 함께, 오카다 도시오(岡田斗司夫)²⁾의 오타쿠 긍정론은 오타쿠에 관한 보다 진지한 관심을 불러일으켰다. 2004년에는 베니스 비엔날레 제9회 건축전에서 건축학자인 모리카와 가이치로(森川嘉一郎)의 주도로 『오타쿠: 인격=공간=도시(おたく: 人

1) 1988년에서 1989년에 걸쳐 도쿄와 사이타마에서 발생한 여유아(女幼児)를 대상으로 한 연속 살인 사건.
2) 스스로를 오타킹(オタクキング: ‘오타쿠의 왕’이라는 의미)라 칭하며 『오타쿠학 입문(オタク学入門, 1996)』 등의 책을 쓰고, 1994년부터 1997년까지 도쿄대학(東京大学)에서 오타쿠학 교양 강좌를 여는 등 일 본사회에 오타쿠에 대한 긍정적인 이미지를 심고자 노력한 인물이다.

格 = 空間 = 都市』가 전시되었다. 2005년에는 오타쿠들간에 사용되던 ‘모에(萌え)’³⁾라는 용어가 유티칸 유행어 순위에 들기도 하였다.

그 동안 국내에서의 오타쿠 연구가 활발하였다고는 하기 어렵다. 주로 석사 학위 논문에 한정되어 있었으며, 초창기에는 오타쿠에 대한 심층적인 이해보다는 기존에 있었던 오타쿠 담론들을 정리하는 수준에서 그쳤다(임소영 2002; 조흥미 2004). 이어 건축 디자인과 연결시킨 연구(김은영 2006)와 2000년대 오타쿠를 이해하는 중요한 코드인 ‘모에’에 주목하여 이를 분석한 연구(은수진 2007), 오타쿠 문화를 팝아트에 접목시킨 무라카미 다카시(村上隆)의 작품을 분석한 연구(김수영 2008)가 이어진다. 최근에는 사회학적인 관점에서 오타쿠가 일본사회에 나타난 사회적 함의와 재현체계, 그리고 오타쿠의 세대별 갈등과 변형과정과 그들의 재영토화에 대한 연구도 나왔다(김태용 2009). 이상의 연구는 상당부분 ‘오타쿠’라고 명명된 사회현상에 대한 거시적 관점의 연구에 한정된다. 그러나 오타쿠들이 향유하는 작품의 독특성에 관한 연구는 본격적으로 진행되지 않고 있다.

오타쿠를 연구하기 위해서 여러 가지 방법이 강구될 수 있겠으나 그들이 향유하는 매체가 어떤 식으로 존재하는가에 대한 고찰이 먼저 필요할 것이라 생각한다. 본고에서는 그 가운데 ‘라이트 노벨(ライトノベル)’이라는 우리나라에서는 다소 생소한 매체에 주목하여 그들의 정서 분석의 베이스라인을 정리해보려 한다. 본고의 구성은 기존의 사실을 정리한 부분과 작품을 분석한 두 부분으로 크게 나눌 수 있다. 먼저는 ‘라이트 노벨’이라는 용어 자체가 낯설기 때문에 이에 관련하여 라이트 노벨의 여러 특징들을 살펴본다. 그리고 지금까지의 오타쿠의 연구를 바탕으로 오타쿠가 어떤 존재인지를 고찰한다. 두 번째로는 대표적인 작품 셋을 선정하여 해당 작품들의 공통적인 구조를 분석하여, 앞서 논했던 오타쿠들이 이를 어떤 방식으로 향유하는지에 대해 보다 심층적으로 논하도록 하겠다.

제 1장 라이트 노벨과 오타쿠에 대해서

1. 라이트 노벨의 정의와 특징

3) 모에(萌え)는 미소녀에게 느끼는 ‘귀엽다’라는 감정과 유사한 단어이다. 자세한 것은 후술하도록 하겠다.

각종 대중매체가 발전하면서 엔터테인먼트 산업은 서로간의 영역을 붕괴시키고 있다. 이른바 ‘원소스 멀티유즈(One Source Multi-Use, OSMU)’시대가 된 것이다. OSMU란 하나의 문화상품이 하나의 영역에 국한되지 않고 다양한 영역으로 확장되어 사용되고 있다는 뜻이다(인문콘텐츠학회 2006:86). 즉 하나의 이야기가 영화나 만화, 게임 등으로 다양한 매체를 통해 재생산되는 시대가 되었다. 종래에는 출판만화를 원작으로 하여 애니메이션과 게임을 만들어가는 경우가 전형적이었다. 그러나 현재는 이 규범을 벗어나는 경우가 많다. 게임이 원작이 되거나 애니메이션을 원작으로 출판 만화가 나온다. 또 원작의 출판 후 그 인기의 여파로 타매체로 전이되는 것이 일반적이었으나 현재는 제작단계부터 OSMU를 염두에 두는 경우가 있다.

그런데 2000년대 이후, 일본의 애니메이션 시장에는 원작, 즉 One Source로서 출판 만화나 게임이 아닌 소설의 비율이 높아지기 시작한다. 이 소설류는 표지가 만화나 애니메이션 풍의 그림으로 장식되어 있고, 내용은 일본의 만화나 애니메이션의 정서가 반영되어 있다.

이런 소설류를 통틀어 최근에 ‘라이트 노벨’이라고 부른다. 줄여서 ‘라노베(ラノベ)’라고도 한다. 라이트 노벨은 2007년 현재 일본 전체 출판 시장의 1할을 차지하고 있으며(メディアクリエイト編集部 2007:42), 게임과 만화, 애니메이션과 비슷한 정서를 담고 있다는 점에서 오타쿠들에게 큰 인기를 얻고 있다.

라이트 노벨은 ‘이것이 라이트 노벨’이라 할 수 있을 만한 외형적 특징이 있다. 가장 눈에 띄는 특징으로서 일본의 만화나 애니메이션풍의 일러스트가 표지와 삽화로 쓰이고 있는 점을 들 수 있다. 책의 표지는 독자의 구매의욕을 자극시키는 기폭제가 될 수 있다. 또한 표지는 책의 내용과 분위기를 드러내야 하는 지면이기도 하다. 소설 표지라면 반드시 작품의 분위기나 인상을 표현해 주면 된다. 영화 포스터처럼 주인공이 표지에 노골적으로 나올 필요는 없다. 오히려 명확하게 주인공의 생김새를 표기하면 독자의 상상력을 해칠 수 있기 때문에 지양되어야 마땅할지도 모른다. 그러나 라이트 노벨의 표지는 마치 약속이라도 한 듯이 항상 캐릭터가 가운데 서있는 형상을 하고 있다(<그림 1>). 이는 라이트 노벨이 ‘캐릭터 중심의 소설’이라는 반증이기도 하다.

그러나 ‘라이트 노벨은 무엇이다.’라고 정의하는 건 쉽지 않다. 애니메이션 『이웃집 토로토(となりのトトロ)』의 소설판도 만화나 애니메이션 풍의 삽화가 수록되어 있다. 만약 라이트 노벨을 ‘만화나 애니메이션 풍의 그림이 표지와 삽화로 쓰이고 있는 소설’이

라 정의 한다면 『이웃집 토도로』의 소설판도 라이트 노벨이라고 해야 할 것이다. 그러나 라이트 노벨 업계에서는 대개 그런 종류의 소설을 라이트 노벨이라 분류하지는 않는다. 그리고 문고판(15cm X 11cm)사이즈로 출판되는 것이 일반적이나, 고단샤(講談社)에서 나오는 일련의 라이트 노벨들은 다른 판형으로 나오는 경우도 있어 예외라 할 수 있다. ‘캐릭터 중심의 소설’, ‘판타지 적인 요소’가 들어가 있는 소설 등의 정의도 가능하지만 그것은 일부의 특징일 뿐, 전체를 만족하는 정의는 아니다. 개별적으로는 항상 예외가 있기 때문이다.

〈그림3〉 라이트 노벨의 표지



에노모토 아키(榎元秋)는 라이트 노벨의 여러 특징과 역사까지 포함하여 라이트 노벨

을 다음과 같이 정의 하였다.

1980년대 말부터 90년대 초두에 등장한 가도카와 스니커문고(角川スニーカー文庫)·후지미 판타지아문고(富士見ファンタジア文庫)이후 중학생과 고등학생을 포함한 남성을 주 타깃으로 하는 읽기 쉽게 쓰인 오락소설(榎元秋 2008:3)⁴⁾

이 정의는 라이트 노벨의 역사까지 포함하고 있는데, ‘라이트 노벨’이라는 용어의 유래를 간단히 정리하면 다음과 같다. 1990년, 일본의 PC통신 ‘NIFTY’에는 ‘SF판타지 포럼(SFファンタジー・フォーラム)’이라는 장르 소설 동호회가 있었다. 장르소설이란 특정한 규칙 안에서 쓰인 대중적인 소설을 말한다. 하위 장르로 추리, 로맨스, 역사, 밀리터리, SF, 무협, 공포 등으로 나눌 수 있다(이지원 2006). 운영자 ‘카미키타(神北恵太)’는 ‘가도카와 스니커 문고’와 ‘후지미 판타지아문고’풍의 소설을 다루는 감상 게시판을 만들려고 하였다. 하지만 당시에는 이런 종류의 소설을 따로 지칭하는 말이 없었다. 카미키타는 라이트(light/lite), 니트(neat), 파스트(fast/first) 등의 단어를 놓고 고심한다. 결국 ‘가볍다’라는 뜻의 ‘라이트’를 선택하여 처음으로 ‘라이트 노벨’이라는 단어가 생겼다고 한다(新城カズマ 2006:24-29).

그러나 이 단어가 라이트 노벨 업계에서 바로 일반화되어 쓰인 것은 아니다. 라이트 노벨은 만화풍의 일러스트가 붙는 문고본이라는 외형을 유지하며 2003, 2004년 이후 일대 붐이 일기 시작한다. 이 당시에 이르러서야 비로소 인터넷을 통해 ‘라이트 노벨’이라는 단어가 일반화되었다. 수많은 라이트 노벨 전문 레이블(レーベル)⁵⁾도 탄생한다. 주요 라이트 노벨 레이블 현황은 <표1>에 정리해 두었다.

특히 전격문고(電撃文庫)는 이 분야에 2007년 현재 한해 가장 많은 책을 간행하는 인기 레이블로 자리 잡고 있다(榎元秋 2008:174). 『라이트 노벨 완전독본(ライトノベル完全読本)』을 시작으로 라이트 노벨에 관련한 참고 서적들도 출판된다. 중고등학생 뿐 아니라 성인들 가운데서도 라이트 노벨을 읽는 사람이 늘어난다. 시장이 커지면서 고단샤는 ‘가벼운 오락소설’의 이미지를 탈피하고자 2003년에 「파우스트(ファウスト)」라는 문예지 형식의 라이트 노벨 잡지를 간행하기도 한다.

4) 1980年代末から90年代初頭に登場した角川スニーカー文庫・富士見ファンタジア文庫以降の、中学生～高校生でかつ男性という主なターゲットにとって読みやすく書かれた娯楽小説

5) 본래 레이블(label)은 상품의 표면에 붙이는 ‘표지’를 말하나, 라이트 노벨과 관련해서는 ‘브랜드’ 또는 ‘상표’를 의미한다.

『Gosick』이라는 라이트 노벨을 썼던 사쿠라바 가즈키(桜庭一樹)는 『내남자(私の男)』라는 작품으로 2008년 138회 나오키상을 수상하였다. 이는 일본에서 일반 문학과 엔터테인먼트 소설의 경계가 점점 불분명해지고 있다는 작은 단서가 될 수 있을 것이다. 그리고 수많은 인기작들이 애니메이션화, 게임화 되어 성공했으며, 2009년에는 『메이드형사(メイド刑事)』라는 작품이 TV용 실사 드라마로도 제작되는 등 애니메이션 뿐 아니라 실사화 OSMU작업의 가능성도 비추고 있다.

〈표1〉 일본의 주요 라이트 노벨 레이블

출판사	레이블명	출판사	레이블명
아스키 미디어 워크스	전격 문고(電撃文庫)	카도가와 서점	스니커 문고 (角川スニーカー文庫)
	전격 게임 문고 (電撃ゲーム文庫)		루비 문고(角川ルビー文庫)
미디어 팩토리	MF 문고(MF文庫)		빈스 문고(角川ビーンズ文庫)
			미니 문고(角川mini文庫)
도쿠마 서점	도구마 듀얼 문고 (徳間デュアル文庫)	후지미	패미통 문고(ファミ通文庫)
하비 재팬	HJ 문고(HJ文庫)		판타지아 문고 (富士見ファンタジア文庫)
하세카와 서방	하세카와 문고(ハヤカワ文庫)		드래곤북 (富士見ドラゴンブック)
슈에이사	SUPER DASH 문고 (集英社スーパーダッシュ文庫)		미스터리 문고 (富士見ミステリー文庫)
	코발트 문고(コバルト文庫)	코단샤 X 문고(講談社X文庫)	
소프트뱅크 크리에이티브	GA 문고(GA文庫)	코단샤	코단샤 X 문고(講談社X文庫)
		쇼가쿠칸	가가가 문고(ガガガ文庫)
엔터브레인	비즈로그 문고 (ビズログ文庫)	쇼가쿠칸	루루루 문고(ルルル文庫)
		이치진사	이치진사 문고(一迅社文庫)
		아사히 신문 출판	아사히 노벨즈(朝日ノベルズ)

라이트 노벨은 잡지와 고믹스(출판만화)시장이 줄어들어 가는 가운데서도 지속적으로 성장하고 있는 분야이다. 2007년에는 시장규모가 110.1억 엔에 달해 133.5억 엔인 출판만화 시장에는 못 미치지만 무시할 수 없는 수준까지 성장한 오타쿠 문화 중 하나라 할 수 있을 것이다(メディアクリエイト編集部 2007:39).

2. 라이트 노벨과 오타쿠와의 관계성

1) 오타쿠의 섹슈얼리티

오타쿠는 서론에 밝힌 바와 같이 1983년 나카모리 아키오에 의해 명명되었다.⁶⁾ 그러나 나카모리의 글은 학자적 관심에서 쓴 진지한 글이 아니라 처음부터 끝까지 조롱으로 점철된 글에 지나지 않았다. 당시 너무 지나쳤다고 생각했던 편집자 오쓰카 에이지(大塚英志)에 의해 연재 3회만에 중단되었다. 당시 나카모리가 쓴 글 중에서 2회분에 해당 하는 글에는 다음과 같은 부분이 나온다.

그리고 그 녀석들도 일단은 남자니까, 사춘기가 되면 섹폴스런 마음 하나쯤은 품게 되지. 근데 그런 스타일로, 그런 말투로, 그런 성격으로 여자 따위 생길 리가 없잖아. 게다가 “오타쿠”란 말이지, 이미 결정적으로 남성적 능력이 결여되어 있다고. 대개 멍키 모모⁷⁾나 나나코⁸⁾ 같은 애니메이션 캐릭터를 오려낸 그림을 정기권 케이스에 넣고 히죽거리고 있지만, 뭐 2차원 콤플렉스라고나 할까, 현실세계 여자와는 대화도 할 수 없어 (<http://www.burikko.net/people/otaku02.html> 검색일:2010.2.28).⁹⁾

여기서 오타쿠의 중요한 특징 중 하나로 거론되는 것이 ‘남성적 능력의 결여’이다. 다르게 말하면 애니메이션 속의 여성 캐릭터는 좋아하지만 현실 속의 여성과는 접촉하기 힘들다는 뜻이다. 나카모리의 글이 조롱으로 가득하지만, 오타쿠의 섹슈얼리티는 이미 많은 주목을 받고 있는 오타쿠의 중요한 측면 중 하나이다.

6) 해당 글은 다음 사이트에서 원문을 확인할 수 있다. <http://www.burikko.net/people/otaku.html>(검색일:2010.2.28)

7) 1980년대 인기를 끌었던 마법소녀 애니메이션. 국내에서는 <요술공주 멍키>로 알려져 있다

8) 1983년 방영된 미소녀가 나오는 아즈마 히데오 원작의 SF풍의 개그 만화

9) そいでまあきやつらも男なんだから、思春期ともなればスケベ心のひとつも出てくるだろう。けどあのスタイルでしょ、あの喋りでしょ、あのセーカクでしょ、女なんか出来るわきゃないんだよね。それに『おたく』ってさあ、もう決定的に男性的能力が欠除してんのよね。でたいがいミンキーモモとかナナコとかアニメキャラの切り抜きなんか定期入れに入れてニタニタしてるんだけど、まあ二次元コンプレックスというのか、実物の女とは話しも出来ないわけ。

정신과 의사인 사이토 다마키(齋藤環)는 마니아적 대상물(우표수집, 서적, 오디오, 카메라, 천체관측 등)과 오타쿠적 대상물(애니메이션, TV게임, 성우아이돌, 특수 촬영 영화 등)을 구분한다. 오타쿠적 대상물의 특징은 그것이 허구적 콘텍스트를 함의하고 있다는 점이다(齋藤環 2006:35-36). 사이토는 오타쿠가 이러한 허구적 대상에 친숙함을 느낄 뿐 아니라 대상에 섹슈얼리티를 느낀다고 한다(齋藤環 2006:57-64). 이는 오카다 도시오가 말하는 오타쿠. 즉 백과사전식의 지식을 가진 전문가적인 연구가 타입의 사람과는 상당한 차이가 난다.

이와 같은 차이는 오타쿠의 세대 간 차이와도 관련이 있다. 아즈마 히로키(東浩紀)는 오타쿠를 크게 세 가지 세대로 구분한다. 1세대는 1960년대 전후 출생을 중심으로, 2세대는 1970년대 전후 출생, 3세대는 1980년대를 전후하여 출생했다(東浩紀 2001:13-14). 여기서 1세대와 2세대를 가르는 기준이 되는 것이 남성 취향의 미소녀만화에 대한 기호이다. 1세대는 전공투 세대를 직접 겪지는 못하였지만 관심이 주로 SF나 B급영화에 향해 있었다. 반면 2세대가 표면에 드러난 시기라 할 수 있는 1980년대는 눈망울이 크고 입과 코가 작은 미소녀 캐릭터가 본격적으로 나타나던 시기였다. 그만큼 이 둘은 겪은 환경이 다른 만큼이나 차이가 난다고 할 수 있다. 하지만 1세대와 2세대는 작품을 즐기는 방식에 차이가 있더라도 많은 부분을 공유하고 있었기에 쉽게 구분은 불가능했다(김태용 2009). 나카모리가 꼬집었던 오타쿠는 이 같은 세대구분으로 따지면 2세대에 해당된다고 할 수 있을 것이다. 그러나 1, 2세대가 취향의 대상이 다소차이가 난다 하더라도 1세대와 3세대만큼 차이가 나지는 않는다. 3세대는 『신세기 에반게리온』 이후 급증하여 미스터리나 컴퓨터 게임에 대한 관심이 많으며, 2세대에서 나타나기 시작한 미소녀 문화를 2000년대에 이르러 ‘모에’문화로 꽃피운 세대이다. 오카다 도시오는 1958년 생으로 전형적인 1세대에 속하는 오타쿠이다. 따라서 그는 3세대가 말하는 “모에를 모른다”고 하며, 자기가 알던 오타쿠는 이미 죽었다는 극단적인 발언을 하기도 하였다(岡田斗司夫 2008:25).

본고의 분석대상은 오타쿠 세대론에서 3세대에 해당하는 오타쿠이다. 따라서 앞으로 언급하는 오타쿠는 모두 3세대오타쿠를 의미한다. 다음으로 3세대를 특징짓는 가장 큰 특징인 모에에 대해서 더욱 깊이 알아보기로 하자.

2) 오타쿠 문화 속의 ‘모에(萌え)’

2000년대 이후 눈에 띄게 나타난 ‘모에’문화는 갑자기 등장한 문화라기보다는 1980년대 이후 일본 애니메이션에서 꾸준히 보이는 미소녀 애니메이션의 연장선상에 놓고 볼 수 있다. ‘모에’란 주로 애니메이션·만화·게임 등의 여성 캐릭터에게 향하는 애정 표현으로써의 일종의 감탄사와 유사한 것이며, 2005년 유투브 유행어 대상에 노미네이트되기도 하였음은 이미 밝힌바 있다(オタク文化研究会 2006:175). ‘모에’를 정확히 정의하는 것은 ‘라이트 노벨’을 정의하는 것 이상으로 어렵다. 여기서는 ‘현실에서 접할 수 없는 캐릭터에 대한 애정 및 사랑’을 뜻하는 ‘모에’라는 감정에서 오타쿠들이 ‘치유’나 ‘위안’을 얻는다(은수진 2007)는 측면에서 모에를 살펴보기로 하겠다.

앞에서 라이트 노벨은 ‘캐릭터 중심의 소설’의 특징을 갖는다고 서술했었다. 그 ‘캐릭터’는 상당 부분 ‘모에’에 기초해있다. 모에는 여성 캐릭터를 대한 ‘속성(屬性)’으로 분류해 소비한다. ‘속성’은 외모나 머리 스타일, 옷이나 신체 특성, 성격 등에 적용되어 오타쿠 문화에 익숙한 사람이라면 캐릭터의 외모만 보아도 어떤 성격이며 작품 속에서 어떤 역할을 하는지 독자가 인식할 수 있도록 오타쿠 간의 정해진 약속을 말한다. 예를 들어 안경을 쓴 반장 캐릭터는 아주 착실한 소녀라는 일종의 약속이 내재하고 있어, 독자들은 바로 그 캐릭터에 적용을 할 수 있는 것이다.

신조 가즈마(新城カズマ)는 라이트 노벨에 나타나는 캐릭터 유형(속성)을 25가지로 구분하여 소개한다(新城カズマ 2006:139-155). 안경소녀(メガネっ娘)¹⁰⁾, 여동생(妹) 계열, 반장(委員長) 계열¹¹⁾, 고양이 귀(猫耳)¹²⁾, 즌데레(ツンデレ)¹³⁾를 비롯한 다양한 속성이 존재한다. <표2>는 신조가 소개한 유형을 바탕으로 캐릭터의 외관과 작품에서의 역할, 성격적 특성이라는 세 가지 기준을 중심으로 분류시켜 본 것이다.

10) 안경을 쓴 캐릭터. 안경을 쓰면 예쁘고 벗으면 못생긴 캐릭터를 뜻하지만 그 반대도 가능하다.

11) ‘여동생’과 ‘반장’같은 경우 일반적으로는 속성이라 할 수 없을지도 모르나, 오타쿠문화에서는 일종의 속성으로 받아들여지고 있다. 여동생은 실제로 여동생인 경우도 있지만, 여동생같이 작고 귀여운 타입을 지칭할 때도 사용되며 오빠를 좋아한다는 설정인 경우가 많다. 반장은 작품 속에서 반장일 뿐 아니라 매우 착실한 성격이라는 ‘약속’이 오타쿠 사이에서 존재한다.

12) 미소녀에게 ‘고양이 귀’모양의 머리띠를 착용한 것을 말한다. 실제 동물이 인간으로 둔갑했을 경우도 있으며 보통 꼬리도 달려있다.

13) 술직하지 못한 성격을 말한다. 자세한 것은 ‘제2장’에서 서술.

〈표2〉 여성 캐릭터의 속성 분류

외 관	역 할	성 격
안경소녀 거유 빈유 포니테일 트윈테일 메이드 고양이 귀 엘프 로리 고스로리 숏컷 외눈 소녀 혈채어 소녀	여동생 반장 전투미소녀 인조소녀 누나	츄데레 도짓코 아가씨 보쿠온나 오레온나 전파계

아즈마 히로키는 이와 같이 오타쿠가 캐릭터의 속성을 유형화시키는 것을 두고 ‘데이터베이스 소비’라 불렀다(東浩紀 2001:78). 별다른 고민이 없어도 여러 속성을 조합하기만 하면 그럴듯한 캐릭터가 되어 인기를 얻고 있다는 것이다. 다르게 쓰면 어떤 캐릭터 유형이든 상관없이 오타쿠들은 그들 사이의 약속에 적합한 캐릭터만 만들면 오타쿠들은 해당 캐릭터에 스스로 감동하고 애정을 품을 준비가 언제든지 되어 있다는 뜻이기도 하다. 그는 오타쿠를 포스트 모던한 사회의 인간형으로 보며, 포스트 모던화된 사회에선 인간이 ‘동물화’, 즉 인간이 동물처럼 감각만을 소비하게 된다고 주장하였다.

여기서 잠시 정리를 해보자. 오타쿠들은 현실세계의 이성(異性)과의 관계에 서투른 면이 있어 실체가 아닌 허구 속에서 자신의 성적 결여를 채우려고 한다. ‘모에’로 대표되는 미소녀 문화는 그런 오타쿠의 자기 결여를 채우는 문화 중 하나이며, 미소녀 캐릭터를 내세우는 라이트 노벨은 일정부분 ‘모에’ 문화를 반영하고 있으리라는 추측이 가능하다. 그러면 앞으로는 구체적인 작품을 통해서 라이트 노벨의 주 독자층 중 하나인 오타쿠들이 라이트 노벨을 통하여 어떤 메커니즘으로 자신의 결여를 충족시켜 나가는지를 살펴보려 한다.

제2장 라이트 노벨에 나타난 오타쿠의 ‘모에’ 문화

1. 작품 선정 기준과 내용의 구성

라이트 노벨은 2007년 기준으로 한해 약 760종의 책이 출판되고 있다(榎元秋 2008:174). 본고에서는 2000년 이후에 출판된 작품 중 3회 이상 애니메이션화가 되었고, 공칭 누계 부수가 300만부 넘으며, 특히 OSMU 작업이 활발했던 대표적인 작품을 골라서 분석한다. 이와 같은 기준에 부합하는 작품은 『제로의 사역마』, 『작안의 사나』, 『스즈미야 하루히』 시리즈 이상 세 작품이며, 모두 미소녀가 중심인 된 내용이며, 애니메이션으로도 인기를 끌었다. 그만큼 대중성을 확보했다고 볼 수 있기 때문에 오타쿠의 ‘모에’ 문화를 충분히 반영하고 있다고 할 수 있을 것이다. 물론 이 작품들의 특성들이 라이트 노벨 전체를 대표한다고는 보기 힘들다. 또한 개별 작품들의 인기 요인은 본고에서 밝히는 요인과 무관하게 작용할 수 있음을 밝혀둔다.

<작품 정보>

- 『제로의 사역마(ゼロの使い魔)』(2004년 6월-발행중)
 ○원작 : 야마구치 노보루(ヤマグチノボル), 그림 : 우사즈카 에이지(兎塚エイジ),
 레이블 : MF문고J
 ○2006년부터 2008년까지 세 차례 TV애니메이션화 되었고, 두 종류의 코믹스, 세 종류의 게임도 발매되었다.
 ○줄거리 : 평범한 고등학생 ‘히라가 사이토(平賀才人)’는 어느 날 갑자기, 이세계(異世界) ‘하루케기니아’에 소환당해 버린다. 그를 이 세계에 소환한 것은 트리스틴 마법학원의 학생이며 마법 재능이 전혀 없는 ‘제로의 루이즈’라고 불리는 ‘루이즈 프랑소와즈 르 블랑 드 라 발리에르’다. 실패라고는 하지만, 소환 의식에 따라 소환된 사이토는 ‘사역마(使い魔)’ 즉 ‘노예’로서 루이즈와 계약의 키스를 나눈다. 그러자 사이토의 왼손에 사역마의 증거인 계약의 문장이 나타난다. 그리하여 루이즈와 그녀에게 ‘개’처럼 취급받는 사이토와의 기묘한 동거생활과 모험이 시작된다.
- 『작안의 사나(灼眼のシャナ)』(2002년 11월-발행중)
 ○원작 : 타카하시 야시치로(高橋弥七郎), 그림 : 이토노이지(いとうのいぢ),
 레이블 : 전격문고
 ○2005년과 2007년 두 차례에 걸쳐 TV애니메이션화 되었고, 2006년에는 비디오용 애니메이션도 제작되었다. 두 종류의 코믹스가 있으며, PS2와 DS용 게임도 만들어졌다.
 ○줄거리 : ‘사카이 유지(坂井悠二)’는 미사키시(御崎市)에서 평범한 일상을 보내고 있던 고등학생이다. 그는 ‘린네(燐子)’라고 불리는 괴물의 출현과 함께 비일상 세계에 휘말려 이름

도 없는 소녀와 만난다. 이름 없는 소녀는 아무도 모르게 사람을 먹는 이세계인(異世界人)인 '홍세의 무리(紅世の徒)'를 찾아 사멸하는 '플레임헤이즈(여전사)'의 한명. 그녀는 유지가 지각하지 못하는 사이에 이미 죽은 것을 알리고, '홍세의 무리'로부터 표적이 되어버린 유지를 보호하는 양상이 된다. 유지는 그녀의 검 '니에토노노야나(贄殿遮那)'에서 이름을 따 '샤나'라는 이름을 붙인다. 두 사람은 반목하면서도 조금씩 서로에게 마음이 끌린다.

『스즈미야 하루히(涼宮ハルヒ)』 시리즈(2003년 6월-발행중)

○원작 : 다니가와 나가루(谷川流), 그림 : 이토노이지(いとうのいぢ), 레이블 :가도가와 스니커 문고

○2006년과 2009년, 두 차례에 걸쳐 TV애니메이션화 되었고, Web전용 애니메이션도 제작됨. 고믹스도 두 종류로 발매되었으며, 라디오 드라마, 게임(PS2, Wii, PSP, DS)도 제작되고 관련 공연도 열렸다.

○줄거리 : '히가시 중학 출신 스즈미야 하루히. 평범한 인간에겐 관심 없습니다. 이 중에 우 주인, 미래에서 온 사람, 이세계인, 초능력자가 있으면 제게 오십시오. 이상.' 고등학교 입학 첫날, 당돌한 자기소개를 한 '스즈미야 하루히(涼宮ハルヒ)'. 미소녀이지만 그 성격·언동은 별종 그 자체였고, 때문에 그녀는 반에서 고립된다. 하지만 그런 하루히에게 호기심을 가지고 말을 건 평범한 인간 '곤(キョン)'과는 대화를 나누는 사이가 된다. 골든위크가 지난 어느 날, 교내에 자신이 즐길만한 동아리가 없는 것을 한탄하던 하루히는 곤의 제안을 계기로 스스로 새로운 동아리를 만들려 한다. 곤을 끌고 가 문예부실을 점령하여, 유일한 문예부원이었던 '나가토 유키(長門有希)'를 동아리에 끌어들인다. 또 메이드 겸 마스크 트로서 상급생인 '아사히나 미쿠루(朝比奈みくる)'를 '임의 동행'이라는 명목으로 납치한다. 거기다 5월이라는 이미 학기의 반이 지난 시기에 전학을 온 '고이즈미 이츠키(古泉一樹)'(하루히 말로는 '수수계끼의 전학생')가 가입하여, '우주인과 미래에서 온 사람과 초능력자를 찾는 것'을 목적으로 하는 새 동아리 'SOS단'이 발족된다.¹⁴⁾

2. 작품들에 나타난 특징

1) 학교라는 일상

세 작품은 모두 '고등학교'를 배경으로 하고 있다. 『제로의 사역마』는 비록 이세계(異世界)로 떨어지기는 하였으나, 주인공인 사이토와 루이즈가 모두 고등학생 정도의 나이임에는 차이가 없다. 그리고 이세계이긴 하지만 학교라는 배경이 이야기의 큰 축을 차지하고 있는 점은 분명하다. 라이트 노벨에서 중고등학교를 배경으로 하는 이유는 단순히 독자층에 중고등학생이 많다는 점을 뜻할 수 있다. 하지만 본고에서는 단순한 중고등학생 독자층보다 현실에서 괴리감을 느끼는 오타쿠 독자를 다루고 있기 때문에 조

14) 각각의 작품 설명에 위키피디아(<http://www.wikipedia.org/> 검색일:2009.10.30)의 자료를 일부 참조 인용하였음.

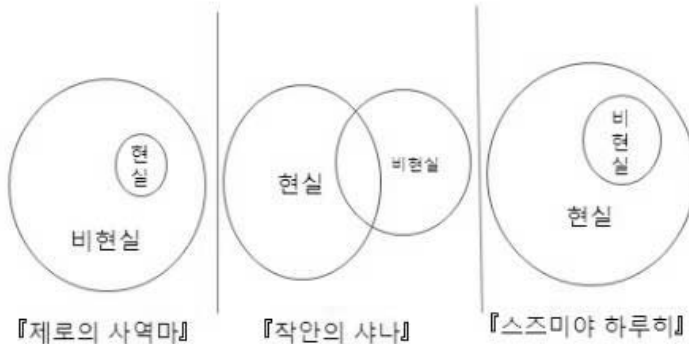
금 다른 각도에서 보고자 한다.

학교는 단순히 라이트 노벨뿐 아니라 오타쿠 문화 전반에 걸쳐서 나타나는 배경이 되고 있다.¹⁵⁾ ‘학교’라는 ‘일상’은 대다수의 일본 사람들이 경험하는 공간이다. 일본 국민들은 중학교까지 의무 교육을 받는다. 또 특별한 사유가 없는 한 고등학교로 진학을 한다. 매일 아침 자전거를 타고 등교하는 풍경, 수업 사이의 쉬는 시간, 문화제, 동아리 활동 등의 묘사는 일본인에게는 매우 친숙한 소재이며 거리감이 별로 없다. 이것은 불특정 다수가 읽는 소설이라는 매체에서 보다 많은 사람들이 감정이입을 가능하게 하는 장치가 될 수 있는 것이다. 즉 학교라는 공간은 세 작품에서 ‘현실 세계’를 반영하는 장치가 된다.

세 작품은 이 ‘일상’에 기반을 둔 현실에 ‘비일상적’인 판타지가 첨가되는 형태를 띤다. 『제로의 사역마』는 아예 이세계의 마법 학교가 배경이다. 따라서 마치 『해리포터(Harry Potter)』 시리즈에 나올 법한 마법의 세계가 펼쳐진다. 이 경우는 현실세계의 반영이 극히 미약하다고 할 수 있다. 『작안의 사나』의 주인공인 ‘유지’는 이미 죽은 상태에서 목숨을 유지하고 있는 사람으로 이미 ‘비일상’을 살고 있다. 그럼에도 불구하고 그 상태로 일상적인 학교생활을 계속하여, ‘홍세의 무리’와의 싸움과 병렬식으로 전개되는 양상을 보인다. 일상과 비일상의 세계가 각각 나타나며, 두 세계가 겹치는 부분이 소설의 무대가 되는 것이다. 『스즈미야 하루히』 시리즈에는 학교 축제나 동아리 활동, 반에서 일어나는 일들을 묘사하고 있기에 가장 ‘현실’적이고 ‘일상’적인 요소가 많다. 단지 SOS단 안에는 우주인, 미래인, 초능력자 등이 등장하여 그로 인해 생기는 작은 소동이 끊이지 않는다.(〈그림2〉)

15) 그 이유 중 하나로 여성 캐릭터의 교복에 대한 제복 페티시즘의 영향을 들고 싶다. 『제로의 사역마』의 ‘사이토’는 교복을 입지 않는데, 이는 그가 남성이기 때문이다. 만약 이세계로 가는 이가 여성이었다면 교복을 입고 있었으리라 생각한다(실제로 일본 애니메이션이나 만화에서 이세계로 떠나는 상당수의 여성 캐릭터는 교복을 입고 있다. 예를 들어 애니메이션으로 제작된 『천공의 에스카플로네(天空のエスカフローネ)』, 『십이국기(十二国記)』, 『이누야샤(犬夜叉)』 등은 이세계에 떨어지는 여주인공이 등장하는 작품인데 그녀들은 모두 교복을 입고 있다.) 비록 일본식 세일러복은 아닐지 몰라도 『제로의 사역마』에 나오는 다른 학생들은 해당 마법 학교의 교복을 입고 있다.

〈그림4〉 각 작품들의 현실과 비현실의 관계



이 같은 양상은 세 작품 모두 다르게 나타나지만 ‘현실’에 기반을 두면서도 일상에서 있을 수 없는 ‘비현실’ 세계가 펼쳐지고 있는 것은 공통적

으로 드러나고 있음을 알 수 있다. 학교라는 배경은 오타쿠가 공감할 수 있는 실제의 ‘현실’을 직접 반영한 것이고, ‘비현실’적 부분은 각박한 현실과 다른 새롭고 신나는 세계를 반영하고 있다고 볼 수 있다.

2) 주인공의 전형적인 성격

(1) 남성 캐릭터의 경우

세 작품의 남자 주인공을 한 명씩 살펴보자. 『제로의 사역마』의 ‘사이토’는 모든 일에 무사태평이며, 느긋하지만 남한테는 지기 싫어하고 어떠한 환경에든 쉽게 적응하는 모습을 보인다. 언제나 자기가 있었던 현세로 돌아가고 싶어하지만, 이세계의 환경에서도 잘 적응하며 어느 순간엔 돌아갈 생각조차 없는 듯한 인상도 준다. 『스즈미야 하루히』의 ‘쿤’은 어린 시절에는 초능력 같은 초현실적인 일에 관심을 가졌지만, 고등학생 쯤 되어서는 그런 환상을 모두 잊고 평범하게 살기를 바라는 인물이다. ‘하루히’의 소동에 휘말려 바쁜 일상을 보내고 있지만, 언제나 사건에서 한 발짝 물러나 적당히 관찰하며 하루히의 행동들에 핀잔을 주거나 한다. 『작안의 사나』의 ‘유지’는 ‘홍세의 무리’에게 습격을 받아 원래는 죽어야 할 몸이지만, ‘영시미아(零時迷子)’라는 보구를 몸 안에 지니게 되어 죽은 자도 아닌 산자도 아닌 상태로 일상생활을 영위하고 있다. 사건이 일어나기 전에는 어디서나 볼 수 있는 평범하고 느긋한 일상을 보내기를 원한다.

세 작품에서 나오는 남자 주인공들은 공통적으로 ‘평범하게 살기를 원하는 무기력한 주인공상’을 나타내고 있다. 이들은 어떤 구체적인 목표가 없다. 있더라도 그것이 절박함으로 묘사되지는 않는다. 평범한 ‘현실’을 살아가길 원하는 이들에게 여주인공을 만나게 되고, 그로 인해 그들 스스로는 원하지 않는 ‘비일상’에 휘말리는 구성을 하고 있다.

이것은 전통적인 소년대상의 만화와 애니메이션의 주인공상과 상당히 다른 부분이다. 일반적으로 남자 주인공이라면 모험심 강하고, 잘생기고, 여성을 지켜주는 �직한 남성상을 떠올리기 마련이다. 그러나 『작안의 사나』의 경우는 오히려 여성에게 보호받는 남성상을 그리고 있다. 사람에 따라서는 과연 이런 이들이 주인공이라 할 수 있을까라고 비판할지도 모른다. 그러나 독자들 중에는 “적극적인 주인공에 감정이입하다가는 읽는 것만으로도 지쳐버린다(榎元秋 2008:108).”는 의견도 있다고 한다. 다시 말하면 남자 주인공이 너무 강하거나 적극적이면 ‘현실의 나(독자)’와 비교했을 때 실제 자신과 너무 차이가 나버린다는 것이다. 반면 주인공 남성 캐릭터가 평범하다면 자신과 동일시하여 작품에 몰입할 수 있다. 최근 라이트 노벨의 남자 주인공들 중에 평범한 인물이 많은 것은 ‘독자의 감정이입을 편하게 하기 위함’으로 해석할 수 있을 것이다. 즉 독자의 ‘현실’을 반영한 부분이라 할 수 있다.

그러나 남자 주인공들이 끝까지 평범한 삶만 사는 것은 아니다. 『제로의 사역마』의 ‘사이토’는 특별한 검만 들면 우수한 전사가 된다. 『작안의 사나』의 ‘유지’도 당장 능력은 없더라도 그의 입장에서 최선을 다하여 여주인공 ‘사나’의 마음을 끈다. 『스즈미야 하루히』 시리즈에서의 ‘훈’은 4권인 『스즈미야 하루히의 소설』 편에서 과거를 넘나들며 뒤틀린 세상을 구하기도 한다. 비록 평범하긴 하지만 여주인공을 위해선 진심을 다하여 자기 역할을 하는 모습을 보여주고 있다.

평범한 주인공은 오타쿠 독자층의 ‘현실’을 반영하고 있다. 특별히 뛰어난 것도 없고, 보잘 것 없다는 자존감 낮은 자아상이 담겨져 있는 것이다. 그러나 자신의 맡은 역할에는 충실하여, 그 능력을 드러내 보이는 부분은 ‘현실’을 넘어선 ‘희망사항’, 즉 ‘판타지’를 그리고 있다. 남자 주인공에게 감정이입을 하고 있던 독자들에게 클라이맥스에서의 활약은 카타르시스와 만족감을 전해 줄 것이다. 또한 작품 속에서 여성 캐릭터의 관심을 끄는 동력으로 작용한다.

(2) 여성 캐릭터의 경우

세 작품에는 다양한 형태의 여성 캐릭터가 등장한다. 메인 히로인이라 할 수 있는 이외에도 성격이 제각기 다른 여성 캐릭터가 나온다. 예를 들어 『제로의 사역마』에서 메인 히로인인 ‘루이즈’는 마법 능력은 부족하지만 자존심 강하고 주인공에게 쌀쌀맞게 대한다. ‘퀴르케’라는 캐릭터는 가슴이 풍만하며 남자를 사랑하기 시작하면 견잡을 수 없이 빠져드는 성격을 가졌다. 반면 ‘타바사’는 안경을 쓰고 조용히 책을 읽는 것을 즐긴다. ‘시에스타’는 메이드 옷을 입고 있다. 이것은 앞에서 서술했던 유형화된 ‘속성’으로 손쉽게 분류할 수 있다. ‘루이즈’는 ‘도짓코(どじっ子)¹⁶⁾ 속성이고, ‘퀴르케’는 ‘거유(巨乳)¹⁷⁾ 캐릭터다. 타바사는 ‘안경소녀’에 ‘쿨데레(クルデレ)¹⁸⁾ 속성으로 분류할 수 있으며, ‘시에스타’는 메이드 캐릭터다. 이 같이 주요 남성캐릭터가 그리 많지 않음에 비해서 여성캐릭터는 다양한 캐릭터가 등장하며, 유형화된 성격을 가지고 있는데 이는 ‘미소녀 게임’¹⁹⁾과도 닮은꼴이라 할 수 있다.

여기서는 세 작품의 여주인공이 모두 ‘즌데레(ツンデレ)²⁰⁾ 속성을 가지고 있다는 점에 주목하고 싶다. ‘즌데레’란 ‘즌즌데레데레(ツンツンデレデレ)’의 약자다. ‘ツン’이란 사전에는 나오지 않는 의성어로 여자가 남자에게 빠치거나 화가 났을 때 툭툭거리는 것을 나타낸다. ‘데레’는 ‘照れる(테레루)’라는 동사에서 나온 것으로 얼굴을 붉히는 것을 의미하며 주인공에게 상냥하게 대하는 캐릭터의 모습을 나타낸다. ‘즌데레’는 크게 두 가지 의미가 있다. 하나는 연인사이가 되기 전 사람들 앞에서는 쌀쌀맞게 대하지만(ツン), 둘만 있을 때는 부끄럼을 타는 경우(데레), 또 다른 하나는 표면적으로는 쌀쌀맞은 것 같지만(ツン), 속으로는 부끄럼을 타는(데레) 캐릭터를 말한다. 최근에는 후자의 의미로 쓰이는 경우가 많다. 즉 실제론 주인공을 좋아하면서도 자기감정 표현이 서툴러

16) 실수를 많이 하거나, 잘 넘어지거나, 음식 솜씨가 엉망이거나 같이 조금 덜떨어진 면이 있는 성격을 말한다.

17) 가슴이 큰 캐릭터를 의미한다. 많은 경우 이런 캐릭터는 성숙하다는 의미에서 누님(おねえさん) 캐릭터와 겹치는 경우가 많다.

18) 조용하고 표정 변화가 없으며 과묵한 성격을 가진 캐릭터를 의미한다.

19) ‘미소녀게임(美少女ゲーム)’이란 미소녀 캐릭터가 등장하며 게임 유저가 선택지를 선택하여 스토리를 진행시키는 소설 형식의 게임이다. 성인용인 경우가 많아 ‘어덜트 게임(アダルトゲーム)’, ‘에로게(エロゲー)’라고 부르기도 한다. 대개 주인공은 남자이며 다양한 성격과 유형의 상대 여성 캐릭터가 등장한다. 한 회당 한명의 여성 캐릭터를 선택하여 성관계까지 관계를 발전시키는 것이 목표가 된다.

20) 외래어 표기법에 따르면 ‘즌데레’가 맞겠지만, 한국의 인터넷 문화에서 이를 ‘즌데레’라 표기하며 사용되고 있기 때문에 본고에서 예외적으로 ‘즌데레’로 표기한다.

신경질을 부리거나 강한 척 하는 성격을 나타낸 것이라 할 수 있다.

『제로의 사역마』의 ‘루이즈’는 사이토를 개라고 부른다. 『스즈미야 하루히』 시리즈의 ‘하루히’는 쿤을 노예처럼 부리고, 『작안의 사나』의 ‘사나’는 유지에게 눈길조차 주지 않다가 이에 물건 취급을 하기도 한다. 그러나 어느 순간에 이르면 여주인공들은 남주인공에게 은근한 애정표현을 한다. 루이즈는 1권 마지막 부분에서 사이토에게 같이 춤을 추자고 한다. 하루히는 쿤이 ‘포니테일’²¹⁾머리를 좋아한다고 하자 다음 날 머리 스타일을 바꿔서 오고, 사나는 2권 이후부터 적극적인 애정 공세를 펼친다.

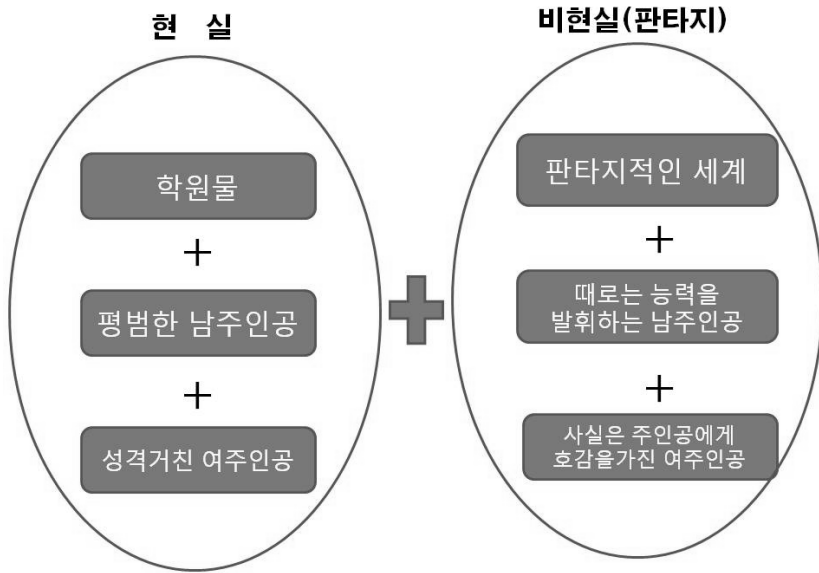
이런 성격을 가진 인물자체가 새로운 것은 아니다. 오타쿠 문화 이외에서도 이중적인 캐릭터는 있었다. 그러나 오타쿠들은 이를 ‘속성’이라는 이름으로 유형화시켜 소비하고 있다. ‘ツン’과 ‘デレ’의 비율은 작품마다 다르다. 『제로의 사역마』나 『작안의 사나』는 실제로 두 사람이 사이의 변화에 초점을 맞추는 반면 『스즈미야 하루히』 시리즈에서는 두 주인공의 연애라인이 직접적으로 드러나는 장면은 전혀 없다. 단지 포니테일 머리 모양 같은 상징이나 대사 속에 숨겨둔 암시를 통해 추측하도록 하고 있을 뿐이다. 그러나 아무리 여주인공이 남주인공을 심하게 대하더라도, 잠깐 나타나는 호감어린 모습은 어김없이 독자층을 사로잡는 요소가 된다.

평범하고 일반적인 주인공에 감정이입을 하고 있던 독자들은 아주 잠깐 동안 나타나는 여주인공의 호감어린 말 한마디에도 상상의 나래를 펼칠 수 있다. 비록 99%의 비율로 짹짹 소리를 듣더라도 마지막 1%의 ‘데레’에 ‘치유’를 얻을 수 있다. ‘츄데레’는 그런 심리적 기반위에 세워진 캐릭터 속성이다.

미소녀들은 남성 오타쿠의 환상을 자극한다. 짹짹 소리를 가진 여성상에는 오타쿠들이 ‘현실’ 세계에서 여성들에서 겪는 불편함이 반영되어 있다. 사회생활에서 상처를 받아 자기 세계의 영역으로 들어간 오타쿠들이 두려워하는 여성상이다. 반대로 “사실 그 여자는 나를 좋아한다.”는 공상은 오타쿠의 ‘판타지’에 해당한다. 여기서 오타쿠들은 여성 캐릭터를 보고 ‘귀여움’, 즉 ‘모에’를 느끼며 츄데레 속성은 해당 캐릭터의 ‘모에 포인트’가 되는 것이다. 이것은 일상에 환상을 섞은 배경과 마찬가지로 일상적 인간관계에서 현실적인 여성에 개인적 욕망을 투여함으로써 또 다른 ‘판타지’를 그려낸 것이라고도 할 수 있을 것이다.

21) 머리카락을 하나만 묶어 벗을 뉘 것을 말한다.

〈그림5〉 모에게 라이트 노벨의 특징



3. 2차 창작으로 이어지는 오타쿠의 공유 공간

이상의 논의를 정리하면 오타쿠는 ‘학교’라는 보편적 공간에서, 오타쿠 자신의 ‘약한 모습이 반영된 남성 캐릭터’에 감정 이입을 하며, 그 남성 캐릭터에게 ‘쌀쌀맞게 대하는 여성 캐릭터’에서 ‘현실성’을 느낀다. 하지만 현실에 없는 ‘판타지적인 요소’에, ‘때로는 능력을 발휘하는 남자 주인공’과, ‘속마음으로는 남성 캐릭터를 좋아했던 여성 캐릭터’라는 판타지를 통해서 현실 속에서의 자신을 잊고 ‘치유’를 얻는다.(〈그림3〉)

단순한 감정이입을 즐기는 것이라면 어떤 문화에서도 보편적으로 있을 수 있는 일이다. 그러나 오타쿠는 혼자서 보고 즐기며 공상하는 것으로만 끝나지 않는다. 그들은 원작을 패러디(parody) 하여 새로운 창작물(2차 창작)²²⁾을 만든다.

22) 2차 창작이 나타나는 방식은 네 가지 유형으로 나눌 수 있다. 하나는 동인지를 통해 실제 작품에는 나오지 않지만 외전(外典) 격으로 패러디하는 경우다. 이 경우는 원작과의 충돌이 없는 일종의 팬픽션으로 볼 수 있고, 부담 없이 읽을 수 있다. 둘째는 성인용으로 패러디하는 경우다. 이런 유형은 대부분 원작의 설정을 상당 부분 파괴한다. 작성자와 소비층의 욕망이 가장 극단적으로 나타나는 경우로 캐릭터의 외양만 뽑아내어 캐릭터 본래의 인격이 거세될 때도 있다. 18급 성인용은 동인지 혹은 동인게임이라는 형식으로 유통된다. 셋째로 두 개 이상의 작품을 뒤섞는 경우가 있다. 매드비디오(madvideo)가 대표적

대형 동인지 판매전시회인 ‘고미쿠 마케토(コミックマーケット)’은 매년 오다이바에 위치한 도쿄 국제 전시장을 전관 대절하여 3일동안 개최된다. 하루당 약 1,200개의 서클이 출입하며, 합계 35,000개의 서클이 참가한다. 입장자 수는 대략 50만 명을 넘는다(國際交流基金 2004:13).뿐만 아니라 ‘니코니코동화(<http://www.nicovideo.jp/>)’나 ‘YouTube(<http://www.youtube.com/>)’등 인터넷을 통하여 패러디 동영상을 업데이트하기도 한다. 라이트 노벨의 경우는 라이트 노벨 자체만으로도 동인지 시장을 차지할 수 있을 정도이지만 아직까지는 애니메이션화가 된 경우에 한정되는 면이 많다.

『스즈미야 하루히』시리즈를 패러디한 『스즈미야 하루히의 복종(涼宮ハルヒの服従)』이라는 성인용, 즉 18금(禁) 동인지가 있다. 여기서는 종래의 하루히의 캐릭터들이 그대로 등장하지만 그들의 행동은 현실 속에서의 허용범위를 넘어 극단적으로 나타난다. ‘하루히’가 ‘아시히나’선배를 괴롭히는 장면은 본래 작품에서도 나오지만, 동인지에서는 SM 포르노그래피 형태를 띠고 있다. 뿐만 아니라 이 동인지에서는 남자 주인공 ‘훈’이 ‘하루히’의 주인행세를 하며 강간하기도 한다. 이와 같이 2차 창작은 허구에 기초한 오타쿠 독자층의 욕망을 가시화(可視化)한다. 캐릭터와 이야기를 자신들의 취향에 맞추어 분해하고 재조립하여 변형시킨다.

여기서 라이트 노벨 원작에서 나타나던 현실은 배제된다. 오로지 욕망이 형상화 된 판타지가 주류를 이루고 있는 것이다. 2차 창작은 시중에 공식출판물로 유통되지 않는다. 때문에 그 패러디되는 양상이 아무리 극단적인 표현으로 나타난다고 해도 특별한 사회적 제약을 받는 일이 없다. 다시 말해 라이트 노벨에 숨겨진 ‘비현실’적인 ‘판타지’가 2차 창작으로 표현될 때는 일반적인 미디어와 같은 차원의 제약을 받지 않는다. 그 덕에 소설을 읽으면서 순애보적인 사랑에 ‘치유’를 얻었던 오타쿠들도 2차 창작에서는 보다 적극적으로 개개인의 구체적인 욕망을 개성 있게 표현하고 즐기는 것이다.

여기서 볼 수 있는 것은 오타쿠가 자신의 희망사항을 장소를 가려서 소비하고 있다는 점이다. 코믹마켓을 위시한 동인지 시장은 오타쿠의 공유공간이다. 오타쿠는 그 공간 안에서만 숨겨둔 욕망을 분출한다.

인 사례라 할 수 있다. 유사한 두 작품의 주제를 뒤섞거나, 영상을 절묘하게 편집하여 그 차이를 즐긴다. 마지막으로 코스튬 플레이(costume play)가 있다. 줄여서 코스프레(コスプレ)라고도 하는데 ‘옷(costume)’과 ‘놀이(play)’의 합성어다. 자신이 좋아하는 만화, 애니메이션, 게임 등에 등장하는 캐릭터의 의상과 행동을 그대로 따라하는 행위를 통칭하며 만화, 연극, 춤, 패션이 어우러지는 종합문화이기도 하다.

결론

라이트 노벨은 오타쿠들 중에서도 3세대 오타쿠들의 ‘모에’ 문화를 살펴볼 수 있는 좋은 자료이다. 라이트 노벨에서 드러나는 ‘모에’는 일상생활, 그 중에서도 중·고등학교를 배경으로 하되 환상적인 공간으로 배경을 재구성한다. 평범한 남자를 주인공으로 삼아 감정을 이입한다. 자신을 좋아해주는 여성 캐릭터를 통하여 ‘치유’를 얻는다. 즉, ‘현실’에 ‘비현실’ 즉, ‘판타지’가 뒤섞인 상태로 존재하는 라이트 노벨을 통해 현실 속의 결여를 대치하는 것이다. 또한 2차 창작을 통해서 자신의 감추어진 욕망을 분출한다. 이 모두를 오타쿠들은 ‘모에’ 문화의 약속 위에서 정서적 공간을 공유하고 있음을 알게 되었다.

사회 일반에서는 오타쿠란 ‘현실’과 ‘허구’를 구분하지 못하는 사람이라 인식되고 있다. 미야자키 쓰토무의 예와 같이 오타쿠가 예비범죄자처럼 여겨지던 때도 있었다. 그러나 오타쿠들은 자신이 즐기는 미디어의 세계가 현실을 보지만 그 속에서 발견하는 비현실적인 요소들은 철저히 별개의 공유 공간에서 소비된다.

물론 이 같은 시각은 많은 약점이 있다. 코믹마켓의 18금 패러디 동인지를 단순하게 욕망 가시화의 도구로만 바라보는 것은 무리다. 다만 여기서 말하고자 하는 것은 주요 라이트 노벨에서 드러난 내러티브가 오타쿠들의 유희 메커니즘과 이와 같은 방식으로 연계되어 무의식화 되어 있을 것이라는 추측을 하는 것이다. 예로 든 라이트 노벨과는 다른 구조를 가진 라이트 노벨도 많기 때문에 이를 전부 일반화시킬 수는 없겠지만 모에 문화의 한 측면을 설명하기에는 충분하리라는 생각이 든다.

■ 참고문헌

- 김태용(2009) 『일본 오타쿠 문화의 재현, 실천, 상품화』, 중앙대학교 석사학위논문
 김수영(2008) 『무라카미 타카시의 예술전략-오타쿠 문화의 주류화』, 영남대학교 석사학위논문
 은수진(2007) 『오타쿠(オタク)의 문화경제적 잠재력에 관한 연구:모에(萌え)시장을 중심으로』, 전북대학교 석사학위논문
 김은영(2006) 『오타쿠(OTAKU)를 위한 복합 엔터테인먼트 쇼케이스 공간디자인』, 경기대학교 석사학위논문
 이지원(2006) 『문화콘텐츠 제작 소스로서의 인터넷 소셜에 관한 연구』, 한국외국어대학교 석사학위논문
 인문콘텐츠학회(2006) 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아

- 조흥미(2004) 『오타쿠에 관한 연구』, 경성대학교 석사학위논문
- 임소영(2002) 『오타쿠 문화에 관한 고찰』, 중앙대학교 교육대학원
- 榎元秋(2008) 『ライトノベル文学論』, NTT出版
- 岡田斗司夫(2008) 『オタクはすでに死んでいる』, 新潮新書
- メディアクリエイト編集部(2007) 『オタク産業白書』, 미디어クリエイト
- 新城カズマ(2006) 『ライトノベル「超」入門』, ソフトバンク新書
- 오타쿠文化研究会(2006) 『오타쿠用語의基礎知識』, 마가진·파이브
- 斎藤環(2006) 『戦闘美少女の精神分析』, ちくま文庫
- 国際交流基金(2004) 『おたく：人格 = 空間 = 都市』, 幻冬舎
- 東浩紀(2001) 『動物化するポストモダン-오타쿠から見た日本社会』, 講談社
- <http://www.wikipedia.org>(검색일:2009.10.30)
- <http://www.burikko.net/people/otaku.html>(검색일:2010.2.28)

■ 논문초록

키워드	라이트노벨, 오타쿠,萌え, 二次創作, 現実, ファンタジー,癒し light novel, otaku, moe, parody, reality, fantasy, healing
<p style="text-align: center;">ライトノベルに基盤として形成されるオタクの共有空間</p> <p style="text-align: right;">朴 銓烈・田 泰昊</p> <p>「ライトノベル」、略して「ラノベ」とも言われるこの小説の形は、今の日本の大衆文化産業の中で無視出来ない部分になっていった。ライトノベルの主な読者は、日本で「オタク」と呼ばれる者たちである。本稿では、日本の新たな小説形式で注目されている、ライトノベルを分析して、そのなかに観察されるオタク文化を考察する。</p> <p>一般的にオタク達は、現実世界から疎外されている人、というように認識されている。実際の人との社交性が低く、人を恐れる傾向がある、と考えられることも少なくない。そんな彼らにライトノベルは自分の寂しさを避ける、避難所にもなれるかもしれない。なぜなら現実と全く違ったファンタジー物より、中学生や高校生なら誰でも経験する普遍的な背景があるライトノベルの方が感情移入しやすいからである。</p> <p>そこで行われる事象に対して、自分を通じて代理的な満足を感じる。その中で、定型化した多様なキャラクターは、オタク個々における好みの対象となるのではないか。その感情移入の結果として二次創作が行われるのかもしれない。つまり、ライトノベル、そしてそれと関連があるゲームやアニメを楽しむオタク達は、現実では築き上げることのできなかった人間関係を架空の空間で構築しそれを共有する。そこで、それぞれの課題を自分が好きなキャラクターを用いて意思疎通をはかり、問題の解決をはかる新しいコミュニティが生まれつつあると思われる。特に、オタクの世界におけるライトノベルの享受のメカニズムに注目したい。</p>	
필자 인적 사항	성명(한글): 박 전열 (한자): 朴 銓烈 (영문): Park, Jeon Yull 영문제목: A Study of the Otaku : Through the Observation of the Interactions around "light novels" 소속: 중앙대학교 일어일문학과 교수 주소: 서울특별시 동작구 흑석동 221번지 중앙대학교 교수연구동 412호 전화: 02-820-5121 E-mail: ipark@cau.ac.kr
논문 작성 일시	투고마감일 : 2010.6.4 심사일 : 2010.6.18 심사완료일 : 2010.6.30