

# 오타쿠의 사회적 대응관계와 변화에 관한 연구

박 전 열\* · 전 태 호\*\*

## <目次>

- |                    |               |
|--------------------|---------------|
| 1. 서론              | 4. 오타쿠문화의 대중화 |
| 2. 오타쿠의 탄생         | 5. 결론         |
| 3. 사회적 차별에 노출된 오타쿠 |               |

Key Words : 오타쿠, 세대, 日本社会, アニメ

## 1. 서론

‘오타쿠(オタク)’는 1983년 나카모리 아키오(中森明夫)를 통해 세상에 알려진 단어로, 지난 30여 년간 그 의미가 계속해서 변화해왔다.

한국에서의 오타쿠 연구는 주로 학위논문에서 한정되어 발표되어 왔으나 최근 들어 오타쿠 자체를 연구하거나 그들이 향유하는 대중문화를 연구한 소논문이 늘고 있다. 2009년 이후 한국 학회지에 실린 오타쿠 관련 소논문 중에서 오타쿠들이 향유하는 작품 분석이나 특정 집단을 다룬 것이 아닌 오타쿠 전체를 포괄적으로 다룬 논문은 두 편 있다. 그 중 하나로 조홍미·안병곤의 연구<sup>1)</sup>는 일본 사회에서 오타쿠에 관련한 인식변화를 생산자, 소비자, 문화 창조자의 입장으로 나누어 고찰하였다. 오타쿠를 하나의 평면적인 실체로 접근하지 않고 사회적 차원의 인식변화를 살펴본 것에 의의가 있지만, 깊은 고민 없이 오타쿠를 긍정적인 관점에서 바라보고 있는 점 그리고 오타쿠라는 단어의 개념 등에 있어서 기존의 인식을 비판적인 성찰 없이 그대로 인용하고만 있는 문제점이 있다<sup>2)</sup>.

\* 중앙대학교 일어일문학과 교수, 일본문화론 전공

\*\* 중앙대학교 일어일문학과 석사, 일본문화론 전공

1) 조홍미·안병곤(2010) 「오타쿠」에 관한 인식 변화 연구, 『일본어교육』52, 한국일본어교육학회

임찬수·서경원의 연구<sup>3)</sup>는 오타쿠론(論)을 ‘실체론’과 ‘언설론’으로 구분하여 1990년대까지의 오타쿠에 관한 언설의 변화를 추적하여 갔다 풍부한 자료를 통하여 그 변화상을 상당히 설득력 있게 제시하고 있다 하지만 오타쿠를 가능하게 한 사회적 환경에 관한 언급은 전혀 없다.

본 연구는 오타쿠의 세대별 변화를 이끌어가는 주체가 오타쿠라고 불리는 사람들에게 우선적으로 주어진 것이 아님에 주목한다. 오타쿠의 탄생은 오타쿠를 타자(他者)로 보는 시선에서 비롯된 것으로 본다. 결국 오타쿠에 대한 총체적인 논의는 필연적으로 이를 가능하도록 만든 사회적인 것으로 연결될 수밖에 없다.

그러나 폄박 받는 주체인 오타쿠가 항상 사회의 시선에 휩쓸리기만 한 것은 아닌 것으로 보인다. 오타쿠라 규정지어진 세계 안에서 그들 스스로 어떠한 이미지를 만들기도 했을 것이라 볼 수도 있다 다시 말하면 주체로서의 오타쿠와 사회적 시선으로서의 오타쿠론은 따로 놓고 생각할 수 없는 관계성을 지니고 있다고 할 수 있겠다

본고는 사회적인 환경과 그 환경 속에 있던 오타쿠들의 실천이 어떠한 방식으로 나타났는지 검토하며 사회적 시선에 대응하면서 변화해가는 오타쿠상을 고찰한다. 크게 세 가지 부분에 초점을 맞춘다. 첫째는 오타쿠 각세대가 공유했던 일본의 사회적인 상황, 둘째는 세대별로 오타쿠를 외부에서 바라보는 세대별 시선에 관한 것, 셋째는 이로 인한 오타쿠 스스로의 반응과 실천이다.

- 2) 예를 들어 마니아와 오타쿠의 차이를 ‘대상과 자신과의 관계를 대체할 수 있는가 없는가’(p.185)에서 찾고 있는데 그 근거로 김지룡의 책의 내용을 들고 있다 하지만 김지룡의 해당 저작은 오카다 도시오(岡田斗司夫)의 『오타쿠학 입문(オタク学入門)』(1996)의 입장을 그대로 가져온 것이다. 오카다의 책은 본인이 2008년에 『오타쿠는 이미 죽어있다(オタクはすでに死んでいる)』(2008)에서 스스로 밝혔듯이 어디까지나 사회적 박해에 직면한 오타쿠를 변호하기 위해 전략적으로 쓴 책이지 연구 결과로서 논문에 인용할 수 있는 성질의 것이 아니다
- 3) 林瓊洙·徐慶元(2011)「『オタク』の定義をめぐる言説の變化 -言説の成立から90年代後半までのイメージ變化を中心に-」『일어일문학연구』77-2, 한국일어일문학회

## 2. 오타쿠의 탄생

아즈마 히로키(東浩紀)는 오타쿠를 크게 3세대로 나누었다. 1세대 오타쿠는 1960년을 전후하여 태어난 세대, 2세대는 1970년, 3세대는 1980년을 전후로 하여 태어난 세대를 뜻한다.<sup>4)</sup>

<표 1>은 세대별 분류와 간단한 특징을 기존의 연구를 바탕으로 정리해 본 것이다.

<표 1> 오타쿠의 세대별 특징

구분	1세대(1960년대생)	2세대(1970년대생)	3세대(1980년대생)
주활동 시기	· 1980년대	· 1990년대	· 2000년대
내부적 실천	· 코믹마켓	· 코믹마켓 · 코스프레 · 성우팬덤	· 코믹마켓 · 코스프레 · 성우팬덤 · 모에문화
특징	전문가, 프라이드, 행동가, 창조적	엘리트의식, 자기보호 의식, 이야기 소비	자기중심주의, 자기연민, 데이터베이스 소비

먼저 1세대 오타쿠가 10대와 20대를 보낸 1970년대와 80년대는 일본현대사에 있어서도 매우 중요한 의미를 지니고 있다. 일본은 올림픽 이듬해인 1965년에 불황을 극복하고, 경제적 고도성장을 실현해간다.<sup>5)</sup> 1970년 일본정부는 안보문제를 무난히 해결하고, 격렬하던 좌파 학생운동을 잠재우기 위해 '대학운영에 관한 임시조치법'을 참의원 본회의에서 불과 2분 만에 심의 없이 통과시키려 하기도 하였다.<sup>6)</sup>

4) 東浩紀(2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社現代新書, p.13-14, 사실 이렇게 3세대로 나누는 것이 타당하지 않을 수도 있으나 이미 기존의 연구에서 일반적으로 이 세대구분을 받아들여 왔고, 본고의 목적이 세대론을 새로 쓰고자 하는 것이 아닌 이상, 본고에서도 이에 따르는 것으로 한다.

5) 후지와라 아키라 외(노길호 역)(1991) 『우리가 알아야 할 일본의 현대역사』명진출판, p.226.

동년에는 오사카에서 만국박람회(萬國博覽會)가 성황리에 개최되었다. 요시미 슌야(吉見俊哉)에 따르면 20세기에 들어서 구미열강의 만국박람회의 중심지가 프랑스에서 미국으로 옮겨졌는데, 이 과정에서 박람회는 근대의 발전된 나라상과 식민지 '전시'를 통해 서구열강의 국력을 과시하는 것에서 서서히 벗어나 대량 소비사회를 배경으로 한 미래도시를 보여주는 행사로 바뀌어갔다. 이 경향은 오사카 만국박람회에도 그대로 이어졌다. "1970년대 오사카 만박의 축제 기본은 확실히 그때까지의 고도성장에 가져다 준 잔치 기분을 이어간 것이기도 하다. 박람회는 혁명하는 군중을 소비하는 대중으로 변모시킨다."<sup>7)</sup>

특히 1970년대를 기점으로 칼라TV가 본격적으로 가정에 보급되기 시작하고, 다수의 애니메이션<sup>8)</sup>이 TV를 통해 방송된다.<sup>9)</sup> 당시의 대표적인 작품으로는 <마징가 Z(マジンガーZ)>(1972), <그레이트 마징가(グレートマジンガー)>(1974), <UFO로봇 그렌다이저(UFOロボ グレンダイザー)>(1975), <우주전함 야마토(宇宙戦艦ヤマト)>(1977), <베르사유의 장미(ベルサイユのばら)>(1979), <은하철도999(銀河鉄道999)>(1979) 등의 작품이 있다.<sup>10)</sup> 또한 <고질라(ゴジラ)>로부터 본격화된 일본의 괴수 특수촬영 영화가 <울트라맨(ウルトラマン)>(1966)이나 <가면라이더(仮面ライダー)>(1971), <비밀전대 고렌자(秘密戦隊ゴレンジャー)>(1975)와 같이 TV용 드라마로 시리즈화 되어 인기를 얻은 것도 이 시기에 해당하는다. 오타쿠들이 주로 소비하는 애니메이션 특수촬영 TV드라마의 원형이 1970년대에 방송이 되었다는 것이다.

경제적 풍요로 인한 생활의 안정화와 대중문화 수준의 급격한 발달은 1960년을 전후하여 태어난 1세대 오타쿠 탄생의 사회적 배경이 된다. 1980년대에는 석유위기와 엔고불황을 극복하여 사회 분위기도 밝아지기 시작하였다. 일본은 소비중심적인 사회가 되어갔다. 초기 오타쿠들은 상당히 다양한 분야에 분포되어 있었고, 사실 이것은 경제 환경이 안정적인 사회라면 어디에나 있음직한 마니아들에 더욱 가까운 모습을 보인다.

6) 藤原彰 외(1991), 앞의 책, p.241.

7) 요시미 슌야(이태문 역)(2004) 『박람회-근대의 시선』 논형, p.297.

8) 일본을 비롯한 동양의 만화와 애니메이션은 그림체나 연출 등 미국의 그것과는 다른 특징을 지닌다. 여기서는 일본의 만화·애니메이션을 의미하기 때문에 하나의 고유 용어로서 '망가·아니메'로 각각 표기하도록 한다.

9) 송락현(1997) 『송락현의 애니스쿨』 서울문화사, p.111.

10) 구건서(2008) 「도약기의 일본애니메이션과 사상」 『일본학보』 75, 한국일본학회, p.242.

이 오타쿠가 처음으로 ‘오타쿠(おたく)’라는 이름을 획득하고 세상에 알려지기 시작한 계기는 나카모리 아키오가 1983년 망가 잡지 『망가 부릿코(漫画ブリッコ)』에서 명명하면서부터였다. 그가 오타쿠라는 단어 자체를 처음 만든 것이라고 보기에는 무리가 있다. ‘오타쿠’라는 호칭의 근거는 코믹마켓에 모인 사람들이 서로를 오타쿠(お宅)라고 부르는 것에서 기인한다. 본래 2인칭 대명사인 이 표현은 오타쿠들이 타인과의 직접적인 접촉을 꺼리기 때문에 간접적인 2인칭 대명사를 사용한 것이라는 설이 있다. 또 한편으로 아니메 <초시공요새 마크로스(超時空要塞マクロス)>(1982)의 남녀 주인공이 처음 만났을 때 서로를 ‘오타쿠’라고 부른 데서 온 것이라는 설도 있다.<sup>11)</sup> 하지만 이 당시까지만 해도 이것은 어디까지나 오타쿠 스스로를 언급한 것으로서 어떠한 차별적 의미를 함의하고 있다고 하기는 힘들었다.

다음은 최초로 오타쿠를 언급한 글 중 일부를 옮겨본 것이다.

뭐라고 할까? 뭐, 어떤 반에든 있자? 운동은 전혀 못하고, 쉬는 시간에도 교실에 틀어박혀서, 컴컴한 곳에서 굶지력굶지력 장기나 두고 있는 녀석들이

(중략)아니메 영화가 개봉되기 전날 밤에 줄서서 기다리는 녀석, 블루 트레인<sup>12)</sup>을 자신이 자랑하는 카메라에 담는다면 선로에 뛰어들어 치어 죽을 뻔한 녀석하며, 책장에 SF매거진의 백넘버와 하야카와(早川)문고의 SF시리즈가 꽂 차 있는 녀석이라든가, 마이컴숍(MyComShop)에 모여든 우유병 밀동같이 동그란 안경을 쓴 과학 소년들 아이돌 토탈트 사인회에 아침 일찍 일어나 자리 확보 하는 녀석 유명 진학 학원을 다니면서도 공부 빼면 단순한 멀치 눈의 바보가 돼 버리는 쭈뼛쭈뼛한 태도의 남학생 오디오에 있어선 좀 까다롭게 구는 형아들 같은 것 말야.

なんて言うんだらうねえ、ほら、どこのクラスにもいるでしょ、運動が全くだめで、休み時間なんか教室の中に閉じ込もって、日陰でウジウジと将棋なんかかに打ち興じてたりする奴らが、

(中略)アニメ映画の公開前日に並んで待つ奴、ブルートレインを御自慢のカメラに収めようと線路で轢き殺されそうになる奴、本棚にビシーッとSFマガジンのバックナンバーと早川の金背銀背のSFシリーズが並んでる奴とか、マイコンショップでたむろってる牛乳ビン底メガネの理系少年、アイドルタレントのサイン会に朝早くから行って場所を確保してる奴、有名進学塾に通って勉強取っちゃっ

11) 오키다 도시오(김승현 역)(2000) 『오타쿠—애니메이션 게임 영화에 미친 놈들』 현실과 미래, p.11.

12) 청색으로 도장한 고정편성객차에서 나온 JR의 야행침대특급·급행열차

たら単にイワシ目の愚者になっちゃうオドオドした態度のボクちゃん、オーディオ  
 にかげちゃちょっとうるさいお兄さんとかね。13)

그가 ‘오타쿠’라 명명한 특정부류의 사람들은 좁게는 코믹 마켓(4)에 오는  
 중등학생들을 지칭하지만 아이돌 가수의 열렬한 팬이나 SF마니아 등을 포  
 함하고 있다. 중요한 점은 애호하는 대상이 다양하게 존재한다는 것이다 즉  
 이전까지 관련이 없었던 영역에 속하던 팬이나 마니아들이 오타쿠라는 이름의  
 새로운 장(field)<sup>15)</sup>안에 편입된 것이다. 각자의 속한 영역은 다르지만 취미생활  
 에 몰두하여 사교성이 떨어지는 사람들을 통칭하여 차별적 언어로 표현한 것이  
 라 할 수 있다.

오타쿠라는 단어가 표면에 드러난 것이 1983년이었으니 그 이전에 오타쿠라  
 고 불릴만한 층은 이미 형성되어 있었다고 보는 것이 타당하다 1980년대 이미  
 20대가 되어 있었으므로 1960년대를 전후하여 태어난 층, 즉 1세대 오타쿠가  
 바로 나카모리가 명명한 층에 해당한다.

이에 대하여 오타쿠들은 독자 항의란을 통해 반발하였고, 나카모리의 글은  
 그 지나친 표현 등이 문제가 되어 연재 3회만에 중단된다. 나름대로 적극적인인

13) 『漫画ブリッコ』セルフ出版, 1983년 6월호

14) 1975년부터 시작한 아이추어 망가 축제로 2009년 현재 약 50만 명이 참석하는 대규모  
 행사로 발전하였다. 본래 좌익 성향의 정치적 색채가 강했으나, 그러한 요소는 점점  
 사라지고, 아니메나 게임의 패러디를 담은 동인지가 판매되고 있다 또한 코스프레  
 (コスプレ)도 이 행사를 통해 발전해왔다. 오타쿠의 상징과도 같은 행사이다

15) 여기서 말하는 ‘장’이란 프랑스의 사회학자 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)의 개념  
 을 참조하였다. 부르디외는 사회적 공간(social space)에서 벌어지는 행위자의 ‘실천’  
 과, 또한 그것의 사회적 조건을 이해하기 위해 ‘아비투스(habitus)’와 ‘장’개념을 도입  
 한다. 장의 범위를 어떻게 설정할지에 대해서는 많은 논란이 있지만 본고에서는 장  
 이 가지는 속성 중에서 투쟁공간으로서 장에 한정짓고자 한다. “각각의 장은 특수한  
 내기물과 게임의 규칙을 가지는데 이는 다른 장들의 그것으로 환원될 수 없다 이  
 공간은 다양한 위치를 점유하는 여러 행위자들 사이의 투쟁의 공간이다 투쟁의 목  
 표는 장에 고유한 자본의 전유와 정당한 독점, 혹은 자본의 재정의이다. 행위자와  
 기관들은 내기물이 되는 특수한 자본을 전유하기 위해 장을 구성하는 규칙과 규칙  
 성에 따라서, 또 때로는 그 규칙성에 대하여 상이한 힘을 가지고 투쟁한다 서로 대립  
 하고 투쟁한다 할지라도 장 안의 행위자들은 장의 존속에 공통의 이해를 가지며 일  
 종의 객관적 공모관계를 맺고 있다.”(이상갑 2000) 『문화생산과 지배. 피에르 부르디  
 외의 ‘장’이론에 대한 비판적 고찰』 『언론과 사회』 30, 성곡언론문화재단 언론포사회  
 사, p.11.) 아비투스는 그 게임을 정당화하는 틀을 내면화 한 것을 뜻한다.

방어를 하였다고도 볼 수 있지만 이 사건 자체가 해프닝같은 것이라 당시 오타쿠들의 생활에 실질적인 영향을 끼쳤는지는 분명하지 않다

대신 당시 오타쿠들에게 나타난 특징을 정리해본다면 다음과 같다. 일반화할 수는 없지만 1세대 오타쿠들에게는 그 무언가를 창작하는 움직임이 있었다 예를 들어 당시 SF마니아들이 중심이 되어 결성된 ‘다이콘 필름(DAICON FILM)’은 아마추어 창작 동호회로 1981년부터 1985년까지 짙막한 애니메이션을 만들어 SF관련 대회에 공개하여 사람들을 놀라게 하였다. 이들은 이 외에도 전대물 등의 아동용 특수촬영드라마를 패러디하는 형식의 작품을 만드는 등, 자신이 좋아하는 분야를 재창조하는 적극적인 움직임을 보여 주었다.<sup>16)</sup>

프랑스의 사회학자 부르디외는 “행위자들 특히 지배자들이 지배의 정당성(legitimacy)을 획득하고 유지하기 위해 투쟁에 동원하고 활용하는 모든 ‘수단’이자 ‘소유물’이 바로 자본이다. 자본의 유형을 도식적으로 분류하자면 문화자본(지식, 지적 기술), 사회자본, 경제자본(물질적 기술, 부), 그리고 상징자본(축적된 위세와 명예감)으로 구분할 수 있다.”<sup>17)</sup>고 하였다.

이러한 1세대 오타쿠의 장 내에서 부르디외적인 맥락의 문화 자본이라 할 만한 것이 있는가. 예를 들어 SF마니아들 사이에선 선대의 권위에 반항하며 SF 소설 뿐 아니라 애니메이션을 SF마니아 문화에 끌어들이려는 등 세대 간 투쟁의 모습도 있었다.<sup>18)</sup> 이것은 SF마니아라는 하나의 장안에서 정당한 게임을 가능하게 하는 일루시오(illusio)<sup>19)</sup>가 작용하여 내면화 시킨 것이라 볼 수 있다. 즉 SF 소설의 지식을 쌓는 것으로 다른 이와 나를 구분시키는 상징 자본과 문화 자본이 있었던 것이다 또한 1세대 오타쿠들은 자신이 지금까지 보아왔던 작품들의 숫자나 혹은 얼마나 희귀한 것을 가지고 있는냐 아니면 얼마나 많은 지식을 가지고 있는냐 서로의 수준차이를 만드는 경향이 강하다 오타카 도시오의 말에 따르면 오타쿠들은 질리지 않은 향상심과 자기 과시 욕구를 가지고 있

16) 다이콘 필름은 이후에 가이낙스(GAINAX)라는 애니메 제작사로 성장하여 <신비한 바다의 나디아>(不思議な海のナディア)(1989), <신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)>(1995)과 같은 애니메나 <프린세스 메이커(Princess Maker)>(1991)와 같은 게임 시리즈를 제작했다.

17) 김현준(2010) 「한국 개신교에 대한 사회학적 이해피에르 부르디외의(Bourdieu, P) 사회이론의 종교사회학적 함의」 서강대학교 대학원 석사학위논문. p.6.

18) 岡田斗司夫(2008) 「オタクはすでに死んでいる」新潮社, pp.123-124.

19) ‘장’을 경쟁관계를 이루는 행위자의 집합체로 볼 때, 게임의 정당성에 대한 집단적인 신념을 말한다.

다.<sup>20)</sup> 이것이 오타쿠의 수준차이를 만들어내기도 한다

이를 부르디외의 개념을 따와서 ‘문화자본’ 혹은 ‘상징자본’으로 분류할 수도 있을 것이다. 그러나 조금 논란이 있을 수 있는데 보통 ‘문화자본’이라 할 수 있는 것은 ‘간접적인 배제를 통한 계급 계층의 재생산 즉 자본의 재생산을 전제하고 있기 때문이다.’<sup>21)</sup> 따라서 오타쿠들의 이 같은 계급 구분은 부르디외가 말하는 자본 개념과는 조금 다를 수 있다. 하지만 본고에서는 오타쿠들의 향상심을 오타쿠라는 장내에서 게임의 정당성을 획득하는 하나의 아비투스로서 보기로 한다. 적어도 1세대 오타쿠들에게 있어서 앞에서 언급했던 SF마니아들처럼 자신들이 의욕적으로 만드는 일련의 무리들이 분명히 존재하고 있었고 그것이 가시적인 효과로 나타나기도 했음을 알 수 있다

### 3. 사회적 차별에 노출된 오타쿠

이어서 2세대 오타쿠를 살펴보도록 한다. 2세대가 20대를 보내는 시기인 1990년대 조금 이전에 오타쿠들에게 아주 중요한 사건이 발생한다

1988년 여름부터 4살에서 7살에 이르는 4명의 여자 어린이들이 죽임을 당하는 사건이 일어났다. 범인은 미야자키 쓰토무(宮崎勤)라는 청년이었는데, 미야자키의 방이 언론에 공개되면서부터 문제가 발생했다. 미야자키의 방에는 무려 6,000개에 이르는 비디오테이프가 쌓여있었고, 망가 잡지들이 어지럽게 흩어져 있었다. 언론에서는 미야자키를 ‘오타쿠’라고 소개했고, 그 이전까지 일반에게는 그다지 알려져 있지 않던 오타쿠의 문화가 공개되었다<sup>22)</sup> 앞에서 나카모리의 글에서 보았듯이 본래 오타쿠는 그리 긍정적인 이미지의 단어가 아니었으며 어디까지나 상대적 차별을 위해 창조된 단어였다. 그러나 미야자키 사건을 통해서 오타쿠가 일반에 알려지면서 이 단어는 ‘잠재적인 살인마’이자 ‘현실과 허구를 구분하지 못하는 사람’이라는 이미지를 갖게 된다. 이것은 1994년의 음진리교의 사린가스 사건으로 인해 더욱 확대된다. 왜냐하면 음진리교가 가상현실을 실제 현실이라 착각한데서 비롯된 사건으로 비춰졌었고, 이것이 일본 사회

20) 오카다 도시오(2000), 앞의 책, p.41.

21) 최셋별·최 흡(2009) 『만화! 문화사회학적 읽기』 이화여자대학교출판부, p.263.

22) 에티엔 바탈(송지수 역)(2002) 『오타쿠-가상 세계의 아이들』, 문학과 지성사, p.269.



내의 오타쿠문화와 일정정도 연계되었기 때문이다.

1980년대 후반부터 1990년대는 오타쿠가 극렬한 폄박과 오해를 받던 시기였다고 할 수 있다. 김태용은 이러한 차별에 대하여 다음과 같이 분석했다

이는 소비자본주의와 밀접한 관련이 있다. 버블경기의 붕괴로 그때까지 승승장구하던 일본 경제가 큰 타격을 입었고, 그러한 호황을 배경으로 나타났던 80년대 소비자본주의 사회에 대한 반성이 일어났다(중략) 그 결과 그런 포스트모던적인 자기인식 아래에서 용인되던 80년대 특유의 가벼움이 사라지고 돌연히 가볍다거나 밝다거나, 폄이나, 포스트모더니나, 하위문화를 입에 담은 것이 부끄러운 시대가 와버렸다.<sup>23)</sup>

다시 말하면 돌연 찾아온 경제적 불황속에서 일본인들은 '오타쿠'라는 실체도 불분명한 층을 사회적 차별대상으로 삼아 그 스트레스를 해소하려고 하였고, 라고 할 수도 있다. 이와 같은 사회환경 속에서 오타쿠를 바라보는 외재적 시선은 차별의 성격을 띤다.

이것은 나카모리의 때와 다르게 전국적으로 화제가 된 사건이었다. 이 시기의 오타쿠들이 가만히 있었던 것은 아니었다. 가장 적극적으로 오타쿠를 옹호했던 것은 그 자신이 1세대 오타쿠인 오키다 도시오였다. 그는 도쿄대학에서 오타쿠가 되는 방법을 강의하는 강좌를 개설했고, 『오타쿠학입문』을 비롯한 서적을 출판하기 시작했다. 우선 기존에 히라가나로 쓰이던 おたく를 가타가나 オタク로 바꾸고, 오타쿠가 일반인들보다 우월한 존재임을 증명하려 하였다. 이를 위해 일반인들을 남들이 좋아하는 유행을 따라가는 주체성이 없는 사람들로 만들고, 오히려 오타쿠를 주체성이 높은 사람들로 격상시켰다. 뿐만 아니라 오타쿠를 일본문화의 직계 계승자이자 장인정신을 가진 존재로 묘사하였다. 오타쿠는 아무나 되는 것이 아니라 공부를 통해 일정 수준이 되어 오타쿠들 세계에서 인정을 받아야 할 수 있는 것이라는 주장도 하였다. 또한 해외의 일본 애니매팬들이 스스로를 OTAKU라 불렀던 사실에 주목했다. 이 같은 이색적인 주장은 언론에서도 주목을 받았다. 그러나 이것은 오타쿠를 객관적인 실체로서 보여주는 것이 아닌, 각종 차별에 대한 변명에 더 가깝다.

정리하면 미야자키의 연속유아살인사건이 일어난 1989년부터 1990년대 중후반까지는 오타쿠가 사회적으로 주목을 받긴 하였으나 그 이미지가 극도로

23) 김태용(2009)「일본 오타쿠 문화의 재현, 실천, 상품화」중앙대학교 대학원 석사학위논문, p.21.

나빠진 시기에 속한다. 원래 오타쿠들이 주로 몰두하던 대상들이 아동용 작품들이 많았고, 자신의 세계에 지나치게 몰두함으로 인해 인식이 나뉘었으나 실제 이상의 오해와 차별을 받자, 오타쿠들은 스스로를 돌아보고 옷을 단정하게 입는 등의 변화를 주기도 하고<sup>24)</sup> 적극적으로 변명을 하기도 하였다.

오카다 도시오의 회상에 따르면 1세대는 귀족주의, 2세대는 엘리트주의가 있었다고 하는데, 그 의미는 다음과 같다.

제 1세대는 본래부터 오타쿠주의라는 것을 스스로 분명히 선택하여 그것에 관하여 사람들에게 어떠한 말을 듣더라도, 그다지 신경 쓰지 않고 살아왔습니다. 이래라저래라 말을 들어도 빈둥거리기만 하는 도련님이나 부잣집 아가씨 같은 사람들이 중심이었습니다.

그에 비하여 제2세대는 미야자키 쓰토무부터 음진리교소동에 이르기까지 항상 오타쿠적인 취미, 자신의 취미가 박해당하고, 비판받으면서 어린 시절부터 학생시절을 지나 어떻게 해서든 자신을 지키지 않으면 안 된다는 그런 절박감을 갖고 살아왔던 사람들이었습니다. 그래서 어떻게 해서든 아카데미즘이나 권위에서 구원을 바라야 했던 것입니다.

第一世代は、もともとオタク主義というのを自分ではつきり選んで、それに関して人から何を言われても、あまり気にせずやっていった、なんだかんだ言っても、のほほんとしたお坊ちゃん、お嬢ちゃんみたいな人たちが中心だった。

それに対して第二世代は、宮崎勤からオウム騒動にいたるまで、つねにオタク的な趣味、自分の趣味が迫害され、批判されているなかで子供時代から学生時代をすごし、なんとかして自分を守らなきゃいけない、そんな切迫感を持って生きてきた人たちです。だから、どうしてもアカデミズムや權威に救いを求めるわけです。<sup>25)</sup>

즉 귀족은 원래부터 구별되어 있기 때문에 누군가에게 어떤 말을 듣더라도 별다른 신경을 쓰지 않지만, 엘리트는 스스로 노력하여 훌륭한 사람이 된 것이기 때문에 자기를 보호하려 애쓰며 그것이 1세대와 2세대가 다른 점이라는 것이다.

이것은 사회로부터 받는 차별에 대처해서 자기를 보호하려 했던 정신적 방어 기제가 가까워 보인다. 따라서 이 시기의 오타쿠들은 심한 사회적 차별에 대처하여 자기를 보호하려 하는 피해자 의식을 어느 정도 내면화하고 있다고 볼 수 있다. 또한 이것은 같은 오타쿠 장 안에서도 외부에 돌출적인 행동을 하는

24) 『영챔프』(12), 대원씨아이, 2002년 6월호, 미야다이 신지(宮台真司) 인터뷰 중

25) 岡田斗司夫(2008), 앞의 책, p.146.

자들을 비판하는 자기 비판적인 태도로도 이어진다

#### 4. 오타쿠문화의 대중화

아니메 감독 안노 히데아키(庵野秀明)는 <신세기 에반게리온(新世紀エヴァンゲリオン)>(1995)이라는 TV시리즈 작품을 제작한다. 안노는 오카다와 동일한 1세대 오타쿠였지만 오타쿠에 관련한 태도에서는 상당히 다른 입장을 취하였다.

이른바 오타쿠의 포괄적 특징을 열거하면 내성적이고 커뮤니케이션 부족 쉽게 말해 다른 사람과의 거리를 적절히 잡지 못한다든지 자신의 정보량과 지식량이 주체성을 떠받치고 있다든지 집착이 엄청나다든지, 독선적이고 자기 보전을 위해 배타적이라든지, 대화가 일방적이어서 자신의 이야기만 한다든지 자의식이 지나쳐서 자신의 척도 로밖에 사물을 판단하지 못 한다든지 자아도취를 좋아한다든지, 동경하는 대상과 동일화되고 싶어 한다든지, 공격받으면 약해진다든지 등이 있습니다(중략) <에바> 이후로 한 때 탈 오타쿠를 의식한 적이 있었습니다. 아니메 팬과 업계의 지나친 폐쇄성에 염증을 느꼈을 때입니다. 당시엔 굉장한 자기혐오를 느꼈지요. 자포자기 상태였습니다.

いわゆるオタクの内包的特徴を挙げると、内向的でコミュニケーション不全、つまり他者との距離感が適切につかめないとか、自己の情報量や知識量がアイデンティティを支えているとか、執着心がすごいとか、独善的で自己保全のため排他的だとか、会話が一方的で自分の話かできないとか、自意識過剰で自分の尺度でしか物事をはかれないとか、ナルシスト好きだとか、肥大した自己からなりきり好きであこがれの対象と同一化したがるとか、攻撃されると脆い等々、(中略)『エヴァ』以降の一時期、脱オタクを意識したことがあります。アニメマンガファンや業界のあまりの閉塞感に嫌気が差してた時です。当時はものすごい自己嫌悪にも包まれましたね。自暴自棄でした。<sup>26)</sup>

그러나 안노는 스스로도 부정할 수 없는 오타쿠였고 <신세기 에반게리온>안에서도 수많은 오타쿠적인 패러디가 등장한다 즉 수많은 작품들을 감상한 오타쿠만이 알아볼 수 있는 수많은 암시와 코드가 작품 속에 가득했다 뿐만 아니라 세기말 적인 독특한 분위기와 미소녀가 등장하였고, 로봇과 괴수들이 등장한다. 단, 주인공의 성격이 폐쇄적이며 나약했는데 이 같은 주인공상은 기존의 로봇

26) 安野モヨコ(2005)『監督不行届』祥伝社, pp.141-142.

아니메와는 다른 모습이라 할 수 있었고, 그의 자폐적인 독백은 당시의 청소년들에게 신선한 공감대를 형성하게 된다.

<신세기 에반게리온>은 일본에서 사회적 현상까지 불러일으킬 정도의 큰 성공을 하였다. 그러나 이 작품이 기존의 오타쿠의 지지를 받았지만 다른 한편으로 안노의 오타쿠에 관한 강한 비판이 들어가 있었던 작품이었다. 그는 극장판 <The End of Evangelion>(1997)에서 직접적으로 오타쿠들에게 ‘현실세계로 돌아가라’는 메시지를 전하기도 하였다. 하지만 <신세기 에반게리온>의 충격 이후 안노의 바람과는 달리 새로운 오타쿠들이 이 작품 이후로 급증하는데 이들이 바로 3세대 오타쿠에 해당하는 계층이었다. 2000년대에 20대를 보내는 3세대 오타쿠들은 대부분 이 <신세기 에반게리온>의 직접적 영향을 받거나 영향을 받은 작품들을 보고 있다.

<신세기 에반게리온> 이후는 이전의 세대와는 다른 사회 환경적인 차이가 있다. 첫째로 심야 방송의 일반화이다. 원래 TV아니메는 주로 아침(오전 6-9시)과 오후 골든타임(5-7시)에 집중적으로 편성되지만 <신세기 에반게리온>의 종영 이후 아니메의 방영시간대가 다각화되기 시작했다. 특히 1998년에는 TV도쿄에서만 주 10편 이상의 작품이 심야시간대에 방영되었다고 한다.<sup>27)</sup> 반면 그만큼 개별 아니메의 시청률은 오히려 감소하여 2000년에 6.5%를 정점으로 2001년에는 6.2%, 2002년에 5.8%, 2003년에는 5.2%의 시청률을 나타내었다.<sup>28)</sup> 이와 같은 시청 형식의 변화와 다각화는 시청자들의 취향을 보다 세분화시킬 수 있도록 하였다. 다시 말하면 1990년대까지는 오타쿠들이 주로 보는 아니메와 망가를 따로 구분하기가 쉽지는 않았다. 비록 소비형태가 오타쿠와 일반인의 차이를 갈라놓았지만, 한정된 시간 안에 불특정 다수를 대상으로 하는 TV아니메의 특성상 어느 특정 계층을 위한 아니메는 생산되기 힘들었다.<sup>29)</sup> 그러나 심야 아니메 방송이 일반화 되면서 특정 층을 노린 TV용 아니메가 생산되고, 자신의 취향에 맞는 아니메를 볼 수 있는 환경이 조성되었다.

27) 김태웅(2009), 앞의 논문, p.53.

28) 선정우(2007)「2000년대 일본 서브컬처의 흐름과 전망」『계간 파우스트』4, 학산문화사, p.911.

29) 오시이 마모루(押井守) 감독의 <달로스(ダロス)>(1983)를 시작으로 OVA(Original Video Animation)시장이 형성되었고, 오타쿠의 취향이 반영된 아니메가 많이 생산된 적이 있었다. 그러나 OVA는 일정 이상의 구매력을 지닌 이를 대상으로 하기 때문에 영향력의 범위에서 한계가 있다.

둘째, 애니메이션 작품의 경향 변화이다. 이것은 앞의 환경변화와 연결되는 부분이다. 심야에서 방송되는 특정 층을 방영한 애니메이션의 경향과도 연결된다. <신세기 에반게리온>은 표면적으로는 로봇이 나오는 SF애니메이션에 속하지만 실제 내용을 이끌고 있는 것은 캐릭터의 내면세계다 특히 소통이 없는 일본 사회가 반영된 폐쇄적인 캐릭터들에 청소년 시청자들은 강한 감정이입을 한다 실제로 이 작품 내부에서는 폐쇄적인 성격을 가진 오타쿠들에게 현실세계로 돌아가라는 메시지를 담고 있다. 그러나 정작 이 작품에 빠져들었던 청소년들은 작품 속 독백에 공감하고 그 세계 안에서 안주하려는 경향이 일어난다. <신세기 에반게리온>의 종영 이후 얼마 지나지 않아 등장한 작품 일부는 이러한 정서가 강하게 스며들어 있는 경우가 있었다. <레인(lain)>(1998), <부기팝은 웃지 않는다(ブギーポップ笑わない)>(2000) 등.

그러나 <신세기 에반게리온>에 열광했던 세대는 단지 그것만을 즐기지는 않았다. 이 작품 안에는 다양한 '취향'을 즐길만한 코드가 담겨 있었다. 캐릭터들의 강한 개성은 2000년대 유행화 된 캐릭터의 데이터베이스의 시초처럼 보인다. <신세기 에반게리온>에서 폭발적인 인기를 모았던 '아야나미 레이'라는 여성 캐릭터는 그 비슷한 유형의 캐릭터 계보로 이어진다. <기동전함 나데시코(起動戦艦ナデシコ)>(1996)의 루리, <스즈미야 하루히의 우울(涼宮ハルヒの憂鬱)>(2006)의 나가토 유키 등. 또 어떤 이는 에반게리온의 독특한 세계관이나 메카닉에 빠지기도 하였다. 이 같은 현상이 <신세기 에반게리온> 이전에 전혀 없었던 것은 아니다. 그러나 <신세기 에반게리온>만큼 다양한 취향이 공존하는 작품은 드물었다. 이것은 똑같은 작품을 감상하면서도 기존의 담론이나 흐름에 빠지기보다, 자신의 '취향'을 찾을 수 있는 작품 독해방식을 내재화하도록 하였다.

셋째로 오타쿠를 학문적 담론의 대상으로 삼기 시작했다. 이전까지의 오타쿠들은 세상 속에서 일방적으로 차별을 받고 있었다. 그러나 2000년 이후 오타쿠들은 일본 대중문화 산업의 한 영역에서 분명히 자신의 색깔을 드러내고 있다. 무엇보다 오타쿠들을 진지하게 바라보는 시각이 늘어났다. 먼저 정신분석학자 사이토 다마키는 『전투미소녀의 정신분석(戦闘美少女の精神分析)』<sup>30)</sup>을 통해 오타쿠가 단순히 현실과 허구를 구분 못하는 존재가 아님을 입증하려 했다. 그는 오타쿠의 섹슈얼리티에 주목하여, 현실과 허구를 혼동하는 것이 아니라 오히려 허구이기 때문에 섹슈얼리티를 느끼는 현 세대를 지적했다. 이어서 아즈마

30) 斎藤環(2006) 『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫

히로키가 쓴 『동물화하는 포스트모던-오타쿠를 통해 본 일본사회』는 오타쿠를 통하여 포스트모던한 사회로 이행하고 있는 일본 사회를 들여다본다. 아즈마는 근 10년 동안 오타쿠와 관련한 저서를 지속적으로 출판하고 있고 현재 오타쿠와 관련한 담론의 상당수에 아즈마가 관여되어 있을 정도로 그 영향력이 상당하다. 2003년에는 건축학자인 모리카와 가이치로(森川嘉一郎)가 오타쿠의 성지가 된 아키하바라를 연구하여 『취도의 탄생-모에루도시 아키하바라(趣都の誕生-萌える都市アキハバラ)』<sup>31)</sup>를 펴냈다. 이어서 일본국제교류기금 주최로 이탈리아에서 ‘오타쿠: 인격=공간=도시’라는 건축박람회<sup>32)</sup>가 개최되기도 하였다.

넷째, 이 같은 담론의 흐름은 이전 학계에서 오타쿠를 사회 부적응자 혹은 잠재적인 살인자라고 낙인찍는 편견적인 이미지를 벗겨내고 보다 긍정적인 여론을 형성하도록 하는데 영향을 주었다. 오타쿠를 둘러싼 대중매체의 재현도 변하기 시작하였다. 특히 인터넷 게시판을 원작으로 영화와 드라마로도 제작된 <전차남(電車男)>(2005)은 오타쿠를 주인공으로 한 이색적인 이야기를 담고 있는데 일본에서 최종화 시청률이 25%에 달하는 등 큰 인기를 끌었다. 이 드라마에서 다루고 있는 오타쿠상은 일반인들이 생각하는 전형적인 모습을 크게 벗어나지 않지만 오타쿠의 취미를 유지하면서도 예쁜 여성과 사랑을 이룬다는 이야기를 담고 있다는 점에서 고무적이기까지 하다. 뿐만 아니라 <현시연(げんしけん)>(2002)과 같은 망가에서도 오타쿠의 실제적인 모습이 담담하게 그려져 있다. 무엇보다 2005년 ‘유우칸 유행어 대상(ユウカン流行語代償)’에서 3세대 오타쿠들의 코드를 담고 있는 단어 모에가 순위권에 들어가는 등 오타쿠는 사회의 차별적 타자로부터 벗어나는 모습을 보이고 있다. 실제로 1998년에는 오타쿠에 대해서 부정적인 시선을 가졌던 경우가 62%에 달하고 긍정적인 평가는 17%에 그쳤던 반면, 2007년에는 42%가 부정적, 35%가 긍정적인 대답을 하는 등 사회 전반적으로 인식이 변화하였다.<sup>33)</sup>

그러나 이 같은 사회적 흐름에도 불구하고 3세대 오타쿠들이 자신의 취미를 자랑스럽게 드러내는 모습은 쉽게 나타나지 않는다. <전차남>이나 <현시연>같이 오타쿠를 비교적 긍정적으로 재현하는 대중문화 제작물에서도 오타쿠를 사교적이지 못하고, 사회적으로 동떨어진 모습으로 묘사되는 것은 여전하다. 무엇보다

31) 森川嘉一郎(2003) 『趣都の誕生-萌える都市アキハバラ』, 幻冬舎

32) 国際交流基金(2004) 『おたく: 人格 = 空間 = 都市』, 幻冬舎文庫

33) 菊地聡(2008) 『「おたく」ステレオタイプの変遷と秋葉原ブランド』, 地域ブランド研究 4, p.66.

보다 이들은 세상에 자신을 오타쿠라고 자신 있게 드러내기 보다는 오히려 '2채널'(http://www.2ch.net)을 비롯한 인터넷 사이트에서 자기들끼리의 공간을 만들고 만족하는 모습을 보인다.

오타카는 본인이 1세대 오타쿠임에도 불구하고 3세대 오타쿠를 그리 긍정하지 않는다. 그는 3세대 오타쿠들이 1, 2세대들에 비해 자신들의 욕망에 솔직하며 1, 2세대와 대비하여 이들을 '나 중심주의'라 불렀다.

이러한 경향을 가장 극명하게 드러내는 것이 '모에' 문화라 한다. '모에'는 주로 망가·아니메·게임에 나오는 여성 캐릭터에게 갖는 귀여움을 표현하는 의미로 쓰인다. 유행어가 될 정도로 대중화된 단어이지만 실제로 정확하게 정의하는 것이 거의 불가능에 가깝다. 자신의 감정에 기반을 두어 있기 때문에 실제로 '모에를 느낀다'라는 것은 지극히 '주관적'일 수밖에 없다.

'모에'라는 것은 대상 그 자체에 특성이 아니라 그것을 볼 때의 자신의 반응을 포함합니다. 즉 그들이 관심을 가지는 것은 SF도 아니메도 아니라 '그것에 반응하고 있는 자신'입니다.

「萌え」というのは対象そのものの特性ではなく、それを見たときの自分自身の反応を含んでいます。つまり彼らの関心の中心は、SFでもアニメでもなく、「それに反応している自分」なのです。34)

이것은 1, 2세대가 작품을 공부하며 탐구했던 그래서 이로 인해 오타쿠 세계 안에서 경쟁했던 것과는 크게 차이가 난다. 1, 2세대 오타쿠들이 더 많은 지식을 모으는 것에 집중했다면 3세대 오타쿠들은 지식보다 감각이 우선한다. 아즈마가 3세대 오타쿠들이 데이터베이스를 소비하고 있다는 것으로 지적한 것보다도 이 같은 맥락에서 이해가능하다. 기존의 오타쿠들이 커다란 이야기를 가진 작품을 분석하고 재구성하였다면, 3세대 오타쿠들은 거대한 서사는 약해진 대신 캐릭터의 특징을 이어붙이기만 해도 인기가 있다고 하였다. 이러한 점에서 오타카는 자신의 오타쿠 세대와는 이질감을 느낀 것이다. 또 한편으로 오타쿠의 폐쇄성은 계속 이어져 오는데 기존의 오타쿠가 지식으로 자신과 타인을 구분 짓기 하였다면 3세대 오타쿠는 캐릭터 데이터베이스를 이해하느냐 못하느냐로 구분 짓는 점이 다르다.

1, 2세대 오타쿠가 오타쿠 세계에서 인정받기 위해 필요한 것은 지식이었다

34) 岡田斗司夫(2008), 앞의 책, p.152.

지식은 공부할 필요가 있었고 공부를 한다는 것은 그만큼의 시간과 노력을 투자해야 하는 것이었다. 따라서 자신의 취향이 아니더라도 오타쿠라는 장에서 살아남기 위해서는 보기 싫은 작품도 갖추어야 하는 필수 교양이라 할 만한 것이 있었다. 그러나 개인의 취향만 남은 3세대 오타쿠는 오타쿠 장내에서 경쟁할 필요성을 느끼지 못한다. 3세대 오타쿠가 일반인과 구분되는 점은 ‘지식’보다는 ‘감성’을 느낄 수 있도록 하는 ‘데이터베이스’를 기반으로 했다는 점이다. 이 캐릭터 데이터베이스가 오타쿠들 내에서 강한 친밀감을 느끼게 하지만 오히려 일반인과는 더욱 거리를 떨어뜨린 결과를 낳았고, 오타쿠들은 폐쇄성이 더욱 짙어진다.

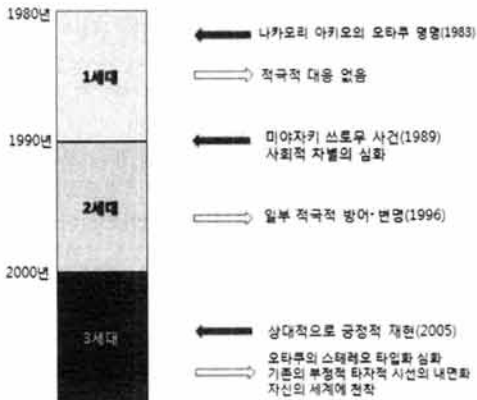
이 같은 현상의 배경으로는 앞에서 살펴보았던 첫째와 둘째 이유와 이어진다. 인터넷이 발달하여 점점 개인생활 공간이 확대된 상황에서 타인과 접촉하지 않고도 취미생활을 유지할 수 있는 환경이 탄생했다 즉, 특정 계층을 대상으로 하는 애니메가 제작되어 방송되고 있다. 자신의 취향에 맞는 애니메를 보는 동안 굳이 다른 세계에 접촉해야 할 이유가 사라진다.

오타쿠의 시장이 확대되고 사회적인 시선은 변화하였지만 오히려 오타쿠 스스로는 내향적이고 자기 세계 빠져드는 모순적인 사태에 빠졌다. 이것은 위와 같은 사회 구조적 요인 외에도 90년대 오타쿠에게 가해졌던 강한 차별이 2000년대의 오타쿠의 장 속에서도 남아서 스스로를 그러한 한계 속에 두고 있는 것으로 보인다.

대신 ‘모에’문화를 중심으로 하는 미소녀 문화가 대외적인 오타쿠의 아이덴티티로 작용하면서 1983년 나카모리의 명명 당시의 불명확한 경계는 오히려 2000년대 들어서 일반인과 오타쿠의 경계를 더욱 굳게 만들었다.



## 5. 결론



<그림 3> 세대별 오타쿠의 사회적 관계대응표

<그림 1>은 지금까지의 논의를 바탕으로 재구성해 본 오타쿠와 사회적 시선과의 관계표이다. 오타쿠는 본래 소수의 마니아층이 상대에게 쓰던 말에 불과했으나 타자에 의해 차별적 용어로 나타나기 시작했다. 1세대 오타쿠라 할 수 있는 계층은 그러한 차별에 대응하는 모습보다는 자신들의 장 내부에서 얼마나 많은 지식을 갖고 있는가하는 것으로 경쟁을 하거나 작품을 생산하는 방향으로 나아가는 경향이 있었다.

1980년대 후반이후에 오타쿠들은 사회적 박해를 경험하였고 3세대 오타쿠들은 이 시기에 형성된 오타쿠의 부정적 이미지를 내면화하였다 이것은 오타쿠 스스로 서로를 부정적으로 그리거나 하며 '돌출적 행동을 하는 오타쿠'들을 비판하는 행위로 이어진다. 3세대 오타쿠는 자기 연민이 강한 만큼 혐오 또한 강하다.

그리고 동시에 인터넷이 발달하고 개인이 자신의 세계에서 살기에 더욱 편리한 세상이 된다. 또한 일본 사회 전반적인 로리콘 풍의 아이들의 열풍이 오타쿠 문화계에서 유행하여 급기야 어느 정도 패턴화 된 모에문화가 탄생한다. 이 모에라는 것 자체가 대개의 인터넷 유행어가 그렇듯이 정확한 의미 없이 주관적

으로 소비되는 용어다. 그들은 이전세대에 비해서 '자기 취향에 맞는 작품만' 보려 하고, 사회적인 거대 서사보다는 보다 개인적이고 호흡이 짧은 것을 선호하게 된다.

2000년대 이후 이 두 가지 요인이 합해져 오타쿠의 결정적인 어떤 이미지를 재창출해내고, 오타쿠계 문화가 수면위로 떠오르자 이것은 또 다른 형태의 스테레오 타입이 되어 이미지화된다. 이들은 SF마니아 계열, 고전 특수촬영 영화 계열의 1, 2세대 오타쿠들과는 이질적으로 보인다.

포스트모던한 사회를 반영하는 3세대 오타쿠에게 일루지오는 성립하기 힘들다. 각각의 개인이 하나의 룰이 되어버렸기 때문에 특별한 중재자나 대표가 없어도 취미생활을 즐기는 것에는 아무런 문제가 없어졌다. 따라서 장으로서의 오타쿠는 3세대 들어서면서 상당부분 붕괴되는 것으로 보이지만 이 과정에서 오타쿠는 이전과는 다른 의미의 스테레오 타입형의 인간으로 자리 잡아 존재하고 있다.

#### <참고문헌>

- 구건서(2008) 「도약기의 일본애니메이션과 사상」 『일본학보』75, 한국일본학회, p.242.
- 김태용(2009) 「일본 오타쿠 문화의 재현, 실천, 상품화」 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p.21, p.53.
- 김현준(2010) 「한국 개신교에 대한 사회학적 이해피에르 부르디외(Bourdieu, P) 사회이론의 종교사회학적 함의」 서강대학교 대학원 석사학위논문 p.6.
- 선정우(2007) 「2000년대 일본 서브컬처의 흐름과 전망」 『계간 파우스트』4, 학산문화사, p.911.
- 송락현(1997) 「송락현의 애니스쿨」 서울문화사, p.111.
- 에티엔 바랄(송지수 역)(2002) 「오타쿠—가상 세계의 아이들」, 문학과 지성사, p.269.
- 오카다 도시오(김승현 역)(2000) 「오타쿠—애니메이션 게임 영화에 미친 놈들」 현실과 미래, p.11, p.41.
- 요시미 슌야(이태문 역)(2004) 「박람회—근대의 시선」, 논형, p.297.
- 이상갈(2000) 「문화생산과 지배피에르 부르디외의 '장이론'에 대한 비판적 고찰」 『언론과 사회』30, 성곡언론문화재단 언론과사회사, p.11.
- 조흥미·안병곤(2010) 「『오타쿠』에 관한 인식 변화 연구」 『일본어교육』52, 한국일본어교육학회
- 최선했·최 흡(2009) 「만화! 문화사회학적 읽기」 『이화여자대학교출판부』, p.263.

- 후지와라 아키라 외(노길호 역)(1991) 『우리가 알아야할 일본의 현대역사』명진출판, p.226, p.241.
- 東浩紀(2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社現代新書, p.13-14.
- 安野モヨコ(2005) 『監督不行届』祥伝社, pp.141-142.
- 林瓊洙·徐慶元(2011) 「「オタク」の定義をめぐる言説の變化 -言説の成立から90年代後半までのイメージ變化を中心に-」 『일어일문학연구』 77-2, 한국일어일문학회
- 岡田斗司夫(2008) 『オタクはすでに死んでいる』新潮社, pp.123-124, p.146, p.152.
- 菊地聡(2008) 「「おたく」ステレオタイプの変遷と秋葉原ブランド」 『地域ブランド研究』 4, p.66.
- 国際交流基金(2004) 『おたく：人格 = 空間 = 都市』幻冬舎文庫
- 斎藤環(2006) 『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫
- 森川嘉一郎(2003) 『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』, 幻冬舎
- 『영챔프』(12), 대원씨아이, 2002년 6월호
- 『漫画ブリッコ』セルフ出版, 1983년 6월호

저자명 : 박전열(Park Jeon-Yull) · 전태호(Jeon Tae-Ho)  
이메일 : ipark@cau.ac.kr · taepo@naver.com

접수일 : 2011. 08. 10.  
심사개시 : 2011. 09. 05.  
심사완료 : 2011. 10. 05.

<要旨>

オタクの社会的対応関係と変化に関する研究

朴銓烈・田泰昊

本稿はオタクを誕生させた社会的環境と、迫害される主体としてのオタクとの対応の関係を中心に、オタクの歴史を考察したものである。

本来オタクはSFマニア層などが、相手に対して使った尊敬語みたいなものに過ぎなかった。それが1983年から他者による差別的な用語として現れた。1世代オタクという階層はそういう差別に反発するより、自分達のフィールドの中で、持っている知識の競争をしたり、作品を製作する傾向があった。

1980年代後半以降に、オタクは社会的迫害を経験した。これに対して、抵抗するオタクもあったが、以降登場した3世代オタクはこの時期に形成されたオタクのネガティブ的イメージを内面化した。

2000年代にはインターネットが発達し、個人が自分の世界で閉じ込めることがより安くなった。また、パタン化する萌え文化が流行した。萌えという言葉は正確な意味を付くことが難しく、主観的に消費される。

この二つの要因が合わされてオタクの決定的なイメージが再創出し、オタク系の文化が水面の上に浮かべたのである。これが以前とは異なるステレオタイプになった。これは1・2世代とは異質的に見える。