

5/ 오타쿠 문화와 일본미술의 연합

금기를 넘어선 전쟁 기억의 복원*

김일림



아이다 마코토의 만화 『뮤턴트 하나코』 표지.
© 1997/2012 AIDA Makoto

김일림(金日林) 국제일본문화연구센터 외국인연구원, 도쿄예술대학 미술연구과에서 미학 전공으로 박사학위를 취득하고, 동아시아 애니메이션을 연구하고 있다. 논문으로 「‘사상’으로서의 애니메이션: 한일 애니메이션 명칭으로 보는 예술의 정치학」, 「20세기 한국 애니메이션업계 종사자의 구술사 연구: 한국 애니메이션업계의 형성 경위 및 교양학의 ‘방법’으로서의 대중문화 탐색」 등이 있으며, 오타베 다네히사의 『예술의 역설: 근대 미학의 성립』과 『서양미술사』를 우리말로 옮겼다.

* 이 논문은 2019년도 서울대학교 일본연구소 일본학연구지원사업의 지원을 받아 수행되었음.

<https://doi.org/10.29154/ILBI.2019.20.144>

1. 들어가는 말

1990년대 중반부터 2000년대 초반은 일본 문화가 세계적으로 주목받은 시기였다. 만화, 애니메이션, 게임으로 대표되는 오타쿠 문화가 글로벌한 문화로 자리 잡았고, 무라카미 다카시(村上隆)의 《리틀 보이》(Little Boy)가 패전 후 봉인되었던 미국과 일본의 정치적 관계를 환기했다. 무라카미 하루키(村上春樹)가 세계적인 소설가로 자리 잡은 것도 이 무렵이다. 쇼와(昭和)시대가 막을 내리고 거품 경제가 종식했으며, 일본이 제조업과 전자 산업, 자동차 산업에서 세계 정상의 자리에서 내려온 시점이다. 이른바 ‘잃어버린 20년’(失われた20年)이 시작될 즈음 역설적으로 전후 일본 문화는 세계적으로 각광받았다.¹

이 시기에 나타난 일본 문화에 관한 국제 사회의 관심은 이전의 시선과 몇 가지 점에서 구별된다. 첫째, 일본 문화에 관한 관심이 아시아를 포함한 전 세계에 동시다발적으로 일어났다. 이는 미디어 환경의 변화와 냉전기 종식, 미국의 영향력 약화로 인하여 시간과 공간의 제약 없이 문화가 공유될 수 있었던 현실에 기인한다. 둘째, 일본 문화는 특이한 이국 취미, 혹은 빼어난 몇몇 성과로서 주목받은 것이 아닌 진지하고 지속적인 향유 대상으로서 수용되었다. 셋째, 일본 국내에서만 통용되던 고유명사와 은어, 유머, 이모티콘, 의성어, 의태어 등이 일본어 그대로 세계에 공유되었다. 일본에서만 사용되던 용어와 개념, 약속 체계가 일본어 그대로 해외로 수출된 것이다. 넷째, 일련의 문화는 일본의 고유한 내셔널 아이덴티티이자 문화 자본으로 인식되었다. 내셔널리즘과 글로벌리즘의 사이에서 일본 문화가 해석되었다고 볼 수 있다. 다섯째, 문화연구, 역사학, 사회학을 비롯한 인문학이 일제히 동시대의 일본 문화를 연구 대상으로 삼았다. 특히 일본 문화는 포

1 거품 경제 종식 후인 1990년대부터 2010년대까지 저조한 일본의 경제 상황을 가리키는 용어이다. 『아사히 신문』(朝日新聞)에서 처음 사용한 후 시사 용어로 굳어졌다. 朝日新聞, 「変転経済」取材班, 『失われた20年』, 岩波書店, 2009. 전후 일본에서 오타쿠 문화가 형성된 방식에 관해서는 다음을 참조하라. 김일립, 「세운상가와 아키하바라의 공간학」, 『인문콘텐츠』 (39), 2015년 12월, 125~160쪽.

스트 모더니즘을 상징하는 연구 주제로 자주 언급되었다. 흥미로운 사실은 20세기 후반에 각광받은 일본 문화가 어떤 방식으로든 대중문화와 결합되었다는 점이다.² 특히 무라카미 다카시와 아이다 마코토(会田誠)를 위시한 현대 미술 작가들은 오타쿠 문화를 모방한 표현 양식을 구사하면서 국제 사회의 관심을 끌었다. 오타쿠 문화를 작품에 접목한 작가들의 활동이 일본의 현대 미술을 대표하는 특징으로서 세계적인 주목을 받았다는 사실에 이 연구는 주목한다. 이러한 현상은 언뜻 1960년대의 팝 아트를 떠오르게 하지만, 일본 현대미술과 오타쿠 문화의 융합은 미국의 팝 아트와 다른 문맥에서 접근할 필요가 있다. 이 연구는 ‘제2의 자포니즘(Japonisme)’으로 일컬어지던 현상이 오타쿠 문화와 밀접한 관련을 맺고 있던 사실에 주목하고, 일본 현대미술과 오타쿠 문화의 관계에 초점을 맞추어 논의를 전개하고자 한다. 이 연구가 주목하는 일본미술의 대상은 무라카미 다카시와 아이다 마코토의 작품 및 그들의 작품을 둘러싼 담론이다. 두 사람은 오타쿠 문화의 요소를 도입한 작가들로서, 일본 현대미술의 특징을 보여주는 대표적인 사례로 담론화되었기 때문이다. 따라서 문맥 전후에 특별한 언급이 없는 한 이 글에 일본미술로서 언급하는 대상은 무라카미 다카시와 아이다 마코토로 대표되는 1990년대 이후의 일본 현대미술이다.

근대 일본이 미술을 둘러싼 용어와 개념, 학문, 제도를 서구로부터 이식하고 개조하여 발명한 사실은 잘 알려져 있다. 미술은 교양이자 학문, 예술로서 근대 국가 일본과 행보를 같이 했다. 문화적 위계질서의 최상위층에서 내부적으로는 공동체를 결속하고 대외적으로는 근대국가로서 서구와 소통하는 매개로서 기능해온 것이다. 전통적인 계급에서 해방되어 ‘시민’이 된

2 잘 알려져 있듯 ‘대중문화’는 ‘매스컬처’(mass culture), ‘서브컬처’(subculture), ‘파퓰러컬처’(popular culture)의 총칭이 있다. 이 글이 연구대상으로 하는 일본의 만화, 애니메이션, 게임은 일본에서 ‘서브컬처’로 불리지만 하위문화라는 위상에 변화가 생겼다고 판단하기에, ‘서브컬처’라는 표현을 지양하고 ‘대중문화’ 혹은 ‘오타쿠 문화’로 지칭한다. 문맥상 구분이 필요할 경우에는 각각 매스컬처, 서브컬처, 파퓰러컬처로 분리하여 표현하고자 한다. 이 글에서 ‘오타쿠’는 일본의 만화, 애니메이션, 게임의 팬을 지칭하며, 수용자의 복수성을 강조할 때 ‘오타쿠 공동체’ 혹은 ‘오타쿠 커뮤니티’라는 표현을 사용한다. ‘오타쿠 문화’는 일본에서 제작된 만화, 애니메이션, 게임으로부터 파생되는 문화 전반을 지칭한다.

사람들이 교양과 문화를 향유하고 논해온 대표적인 장이 미술이었다. 일본 사회에서 미술은 이른바 공공권에서 탄생하여 공공권 그 자체로 기능해왔다고 볼 수 있다.

한나 아렌트(Hannah Arendt)는 시민들이 대등한 위치에서 공통의 관심사를 논하는 합리적이고 자율적인 장을 공공권(public sphere)으로 간주했다.³ 아렌트의 관점을 이어받은 위르겐 하버마스(Jürgen Habermas) 역시 시민들이 대등하게 토론하는 의사 결정의 장을 공공권으로 보았다. 공공권은 권력에서 독립하여 누구나 참여 가능한 자율적인 여론 형성의 장으로서 지금도 중요한 쟁점이 되고 있다. 그러나 아렌트와 하버마스는 공과 사의 구별이 애매해진 산업 사회에서 공공권이 순기능을 잃었다는 사실 또한 간과하지 않았다. 공공성(Öffentlichkeit)은 개인과 사회에 질서를 부여하는 형식 중에서 가장 강력하게 작동해온 개념이지만,⁴ 사람들을 획일적으로 규범화시키는 명분이 되는 역기능도 내포하고 있기 때문이다. 따라서 공공성은 고정적이고 실체적인 의미로 볼 것이 아니라 그 말을 사용하는 주체와 문맥, 시대에 의해 편의적으로 변모해왔다고 해석해야 한다.

공공성이 언급되는 문맥은 대략 세 가지로 요약할 수 있다. 먼저 개인과 구별되는 개념으로서 여러 사람이 ‘더불어’ 살아갈 때 발생하는 조건, 상황에 관한 것이다. 둘째, 공동체를 구성하는 이들에 ‘공통’되는 사안에 관한 것이다. 셋째, 모두에게 ‘열려있는 것’에 관한 것이다. 일본미술은 이러한 문맥 사이에서 긴장을 유지하면서 명실공히 ‘문예적 공공권’으로서 사회적 역할을 수행해왔다.

한편 오타쿠 문화는 지극히 사적인 영역에서 먼저 뿌리를 내렸다. 오타쿠 문화는 불온함과 금기, 정제되지 않은 요소를 내포하고 사적인 취향을 은밀하게 공유하는 이들의 문화로 출발했다. 오타쿠 문화는 가정(domesticity)이나 사생활(privacy)과 구분되어, 사적인 취미를 매개로 친밀성

3 Hannah Arendt, *The human condition*, Chicago: University of Chicago Press, 1958; 1998.

4 윤해동 외, 『식민지 공공성』, 책과 함께, 2010, 6쪽. 아울러 하버마스의 문맥이 그러했듯 이 글에서 Öffentlichkeit는 ‘공공권’과 ‘공공성’ 모두를 의미한다.

(intimacy)을 나누는 커뮤니티로 출발했다. 뿐만 아니라 오타쿠 문화는 제도권과 독립된 생산과 소비, 유통 시스템을 구축하면서 독자적인 커뮤니티를 형성했다.⁵ 이러한 측면에 주목하면 1980년대 당시의 오타쿠 문화는 친밀권(intimate sphere)의 일환으로 해석할 수 있을 것이다. 공공권에 비하여 친밀권을 둘러싼 연구는 아직 시작 단계로서, 그동안 주로 가족과 섹슈얼리티, 난민 등을 논의 대상으로 해왔다. 친밀권은 ‘구체적인 타자의 삶에 관한 배려와 관심을 매개체로 하는 일정한 정도의 지속적인 관계성’⁶으로 정의되는가 하면, ‘공적 공간에서는 발화될 수 없는 새로운 인식을 각성하는 장’⁷으로서 언급되어 왔다. 타자에 대한 배려와 관심을 중시하는 친밀권은 공공권을 보완하는 긍정적인 개념으로 인식되고 있지만, 지역 이기주의나 가정 폭력이 보여주듯 어두운 측면 또한 지니고 있다. 즉 친밀권은 공공권에 나설 용기가 없는 타자에게 연대감과 자신감을 북돋아 주는 장으로서 긍정적인 역할을 하는 반면에 외부가 개입할 수 없는 배타적이고 폭력적인 가능성도 내포하고 있는 것이다. 오타쿠 문화는 20세기 일본의 토양에서 형성된 특수한 친밀권이었다. 1980년대 사회에 모습을 드러낸 오타쿠 문화는 사회 부적응자 집단 문화로 간주되다가 일본을 대표하는 문화적 상징으로서 그 위상을 서서히 바꾸어 왔다. 오늘날 오타쿠 문화는 일본을 대표하는 국가 정책의 일환이자 문화산업의 근간이며, 은밀한 소규모의 공동체 군집에서 벗어나 전지구적인 문예적 공공권의 가능성을 타진하고 있는 상황이다. 21세기의 오타쿠 문화는 사적인 공동체의 문화인 동시에 공공의 문제를 논하는 장으로서 복합적인 성격을 지닌 존재라고 할 수 있다.

이 연구는 20세기 후반부터 압축적으로 위상을 바꾸어온 오타쿠 문화의 중층성에 주목하면서, 1980년대 당시에 오타쿠 문화가 친밀권이었다는 사실에서 논의를 출발한다. 즉 이 연구는 20세기 후반에 오타쿠 문화와 일본 현대미술이 밀접한 관계를 맺은 상황에 주목하고, 두 문화가 관계를 맺은

5 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 講談社, 2004.

6 斎藤純一 編, 『親密圏のポリティックス』, ナカニシヤ出版, 2003, vi~vii쪽.

7 竹村和子, 「対談 親密圏と公共圏の〈あいだ〉: 孤独と正義をめぐって」, 『思想』(925), 2001년 6월호, 19쪽.

상황을 친밀권과 공공권의 관점으로 고찰함으로써 그동안 드러나지 않았던
 전후 일본의 모습을 발견하는 것을 목적으로 한다. 이와 같은 연구 목적에
 입각하여 이 글은 공공권과 친밀권이 지닌 중층적인 측면을 살피고, 두 문
 화가 20세기 후반에 맺은 관계를 조명할 것이다. 친밀권과 공공권의 관점으
 로 접근하면, 두 문화가 20세기 후반에 연합함으로써 가시화된 영역이 명확
 해지기 때문이다. 1990년대에 드러난 오타쿠 문화와 일본미술의 유착 관계
 를 통해서 공공권과 친밀권이 동떨어져서 존재하는 것이 아니라 서로 밀접
 한 관계를 맺으면서 사회를 형성한다는 사실을 알 수 있다.

이와 같은 관점에서 이 연구가 먼저 주목하는 것은 언어이다. 공공권이
 자유롭고 합리적인 여론이 형성되는 장이며, 친밀권은 공공권과 구별되는
 언어 체계를 형성하기도 하는 점을 감안하면, 언어는 본질적인 쟁점이 되기
 때문이다. 특정 문화를 둘러싼 언어가 누구에 의해 어떻게 발화되고 확산되
 는지를 살피는 것은 공공권은 물론 친밀권에서도 본질적인 문제이다. 언어
 에 주목해서 본다면 일본미술과 오타쿠 문화는 상반된 방향성을 보인다. 일
 본미술을 둘러싼 용어와 개념이 국가의 주도로 엘리트에 의해 발명되었다
 면, 오타쿠 문화의 언어는 익명의 공동체 안에서 어떻게 생겨났는지 모르게
 서서히 모습을 드러내고 영역을 확장하기 때문이다. 오타쿠 문화의 언어는
 몇몇 엘리트가 아니라 익명의 대중에 의해 만들어질 뿐 아니라 기존의 언어
 체계와 어긋나는 독자적인 체계를 구축한다. 오타쿠 공동체가 종래의 언어
 체계를 바꾼 대표적인 사례는 바로 ‘오타쿠’라는 표현이다. 일본어로 ‘집’이
 나 ‘2인칭’을 지칭하는 높임말이었던 ‘오타쿠’는 같은 문화를 향유하는 공
 동체 내부에서 상대방을 지칭하는 표현으로 자리잡았다. ‘오타쿠’는 특정
 공동체 내부에서 암묵적으로 주고받던 은어가 기존의 언어 체계를 뛰어넘
 어서 본래의 의미를 바꾼 대표적인 사례이다.⁸ 친밀권에서 통용되던 은어가

8 오타쿠라는 용어 정착에 관해서는 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 27~28쪽. ‘오타쿠’라는 표현의 기원은 불명확하나, 코미케 등에서 만난 이름을 모르는 이들이 상대를 부르는 호칭으로 정착했다는 것이 정설이다. 간사이(関西) 지방의 언어 습관이 간토(関東) 지방으로 확산된 것으로 보는 관점이 있다. 아울러 속설로는 애니메이션 〈초시공요새 마크로스〉(超時空要塞マクロス)의 캐릭터 린 민메이가 상대를 지칭하는 표현으로 ‘오타쿠’라는 말을 사용한 것을 팬들이 흉내 내면서 확산되었다는 설도 있다.

야유의 뉘앙스로 매체에 언급되었고, 논쟁을 거치면서 특정 친밀권을 가리키는 고유명사가 된 것이다.⁹

오타쿠 문화는 지극히 사적인 친밀권에서 출발했지만, 오늘날에는 공공권으로 이행 중인 중층적인 연구 대상이며 마이너리티 문화로 먼저 담론화되었다. 오타쿠의 언어 발명과 확산이 이를 잘 보여준다. 이 지점에 주목하면 오쓰카 에이지(大塚英志)를 대표적인 논의 대상으로 꼽을 수 있다. 잘 알려진 듯 ‘오타쿠’라는 용어는 그가 일하던 로리콘(ロリコン) 만화 잡지 『만화 브릿코』(漫画ブリッコ)에서 처음 활자화되었다. 나카모리 아키오(中森明夫)는 1983년 6월호부터 3회에 걸쳐 「오타쿠의 연구」(「おたく」の研究)라는 글을 게재하고, 코미케(コミケ)에 모여드는 만화, 애니메이션 마니아 집단을 ‘오타쿠’라고 부르면서 조소했다.¹⁰ 차별과 야유의 뜻으로 ‘오타쿠’라는 말을 사용한 나카모리 아키오를 오쓰카 에이지가 비판하면서 ‘오타쿠’라는 용어는 사회적으로 확산되었다. 당시만 해도 잡지 이름을 앞에 넣은 ‘다카라지마 소녀’(宝島少女), ‘펄프 펜팔 소년소녀’(ポンプ文通少年少女), 혹은 ‘오타쿠족’(オタク族) 등 다양한 명칭으로 불리던 오늘날의 오타쿠는 오쓰카 에이지가 선두에 선 담론 운동에 의해 사회적 용어로 정착한다. 뿐만 아니라 그는 오타쿠가 사회적인 비난을 받게 된 원인이었던 유아 연쇄 살인범 미야자키 쓰토무(宮崎勉)를 변호하면서 사회적 사건과 문화 주체를 연결했다.¹¹ 요컨대 오

- 9 大塚英志, 『「おたく」の精神史』.
- 10 中森明夫, 『「おたく」の研究 ①: 街には「おたく」がいっぱい』, 『漫画ブリッコ』, 1983년 6月号, 200~201쪽; 中森明夫, 『「おたく」の研究 ②: 「おたく」も人並みに恋をする?』, 『漫画ブリッコ』, 1983년 7月号, 172~173쪽; 中森明夫, 『「おたく」の研究 ③: おたく地帯に迷い込んだで』, 『漫画ブリッコ』, 1983년 8月号, 174~175쪽. 단 마지막 연재글에는 필자인 나카모리 아키오의 이름이 빠져있다. 한편 오타쿠를 옹호하던 오쓰카 에이지와 오타쿠를 경멸하던 나카모리 아키오는 1989년에 미야자키 쓰토무 사건을 계기로 책을 함께 펴낸 바 있다. 大塚英志·中森明夫, 『Mの世代: ぼくらとミヤザキ君』, 太田出版, 1989.
- 11 당시 『아니메주』(アニメージュ)에서 아르바이트를 하고 있던 오쓰카 에이지는 미야자키 쓰토무 변호인으로 사회적인 주목을 받자 도쿠마 쇼텐(徳間書店)의 일부 편집자에게 “출세했네”(偉くなったね)와 같은 소리를 들었고, 곧 그곳을 그만두었다(2019년 1월 29일 필자와의 인터뷰). 이후 그는 특별 변호인으로서는 변호사와 함께 미야자키 쓰토무를 변호했으며, 이후 출판 활동을 통해서도 소년의 범죄에 대한 변호를 이어갔다. 大塚英志, 『「私」の中のM君, M君の中の「私」』, 『中央公論』 104(10), 1989. 10, 438~444쪽. 미야자키 쓰토무의 자서전에 오쓰카 에이지의 글 또한 게재되었다. 大塚英志, 『「宮崎勉」は誰にもわからない』, 『夢のなか: 連続幼女殺害事件被告の告白』, 創出版, 1998, 168~188쪽. 미야자키 쓰토무 사건을 모티브로 하여 지은 작품이 소설과 만화로 발표된 『다중인격탐정 사이』

쓰카 에이지는 오타쿠가 사회적으로 꺾박 받을 당시에 공식적으로 자신을 드러내놓고 사회와 맞섰던 몇 안 되는 인물이었으며, 오타쿠에 대한 인식 변화와 함께 재야 인사에서 국립연구기관의 교수로서 위상을 바꾸어 온 이력을 지니고 있다.

그러나 이 연구가 그에게 주목하는 이유가 오타쿠를 대표하여 투쟁했던 개인사에 국한되지는 않는다. 그가 왕성하게 발표하는 담론이 일본뿐 아니라 해외에서도 영향력이 큰 사실에 이 글은 주목한다. 실제로 오쓰카 에이지가 집필한 수많은 책이 해외에 번역되고 있으며 해외 연구자들은 원전의 개념으로 그가 일본어로 쓴 책을 독해한다. 그는 언어를 둘러싼 서구와 일본의 역학관계를 전복했을 뿐 아니라 특수한 언어 체계를 지닌 오타쿠 문화를 일반 독자가 이해하는 비평의 언어로 번역해냈다. 기호학과 페미니즘 등을 매개로 오타쿠 문화를 제도권과 연결해낸 그는 현재 민속학과 역사학, 미술 이론과 연계하여 오타쿠의 영역을 확장하고 있다.¹² 이와 같은 점을 감안하면 오쓰카 에이지의 활동은 오타쿠 문화가 내포하고 있는 중층적이고 다원적인 측면을 분석하기에 유효한 연구대상이라는 사실을 알 수 있다. 실제로 1990년대부터 오타쿠 문화를 논하는 이들이 대거 등장했지만 기본적인 논의의 틀과 범위는 오쓰카 에이지를 넘어서지 못하고 있다. 따라서 이 글은 일본미술을 살피기 위해 무라카미 다카시와 아이다 마코토의 작품 및 관련 담론을 주요 분석 대상으로 삼는 한편, 오타쿠 문화를 검토하기 위해 오쓰카 에이지의 논고를 주로 고찰할 것이다.

코』(多重人格探偵サイコ)이다. 범죄를 저지른 소년을 변호하는 글을 한국에서도 발표한 바 있다. 오쓰카 에이, 최재혁 옮김, 『범죄소년 문학론』, 『문화과학』(88), 2016년 겨울호, 266~290쪽. 오쓰카 에이지는 유아 연쇄 살인 사건의 범죄자를 변호한 사회적 책임을 지기 위해 자녀를 갖지 않기로 했고 이를 지켰다.

- 12 에컨대 아즈마 히로키(東浩紀)의 대표적인 저서 『ゲーム的リアリズムの誕生: 動物化するポストモダン2』, 講談社, 2007는 오쓰카 에이지의 『物語消費論: 「ビックリマン」の神話学』, 新曜社, 1989; 『定本 物語消費論』, 角川書店, 2001를 확장 및 재해석한 것이다. 아울러 1978년생 우노 쓰네히로(宇野常寛)의 『ゼロ年代の想像力』, 早川書房, 2011는 그의 앞 세대를 설득력 있게 비판하고 있지만, 기본적인 논의의 주제와 틀은 오쓰카 에이지에서 크게 벗어나지 않는다. 1975~2016년까지 일본에서 발표된 비평집을 정리한 저서로 다음 시리즈가 있다. 東浩紀・市川真人・大澤聡・福嶋亮大, 『現代日本の批評 1975~2001』, 講談社, 2017; 東浩紀・市川真人・大澤聡・佐々木敦・さやわか, 『現代日本の批評 2001~2016』, 講談社, 2018.

그렇다면 오타쿠 문화와 일본미술의 관계를 어떻게 볼 것인가? 1990년대 초반까지 오타쿠 문화는 비공식적이고 통제되지 않는 영역으로 사회의 관심 밖에 있었으며, 공공권과 가장 먼 대상으로 간주되었다. 그런데 ‘쿨 재팬’이 국가 정책으로 시행된 오늘날, 오타쿠 문화는 국가에 자발적으로 순치되었으며, 오타쿠 문화가 동아시아의 공공성으로 기능할 수 있다는 주장도 나오고 있다.¹³ 오타쿠 문화를 제도적으로 공식화한 것이 국가 정책과 산업이었다면, 오타쿠 문화에 생소했던 이들에게 오타쿠 문화를 보편적인 문화로 연결하는 역할을 수행한 것은 미술이었다. 일본미술이 구축한 공공의 장을 오타쿠 문화가 공유하면서, 오타쿠 문화는 보편적인 문화로 인식될 수 있었다.

이러한 관점에서 보자면 20세기 후반에 이루어진 일본미술과 오타쿠 문화의 교차하는 단지 두 장르의 만남이 아니라 상위 문화와 하위 문화를 뒷받침하고 있는 사회적 단위의 만남으로 접근할 필요가 있다. 흥미로운 사실은 오타쿠 문화와 일본미술이 연합하면서 전후 일본에서 가시화된 영역은 물론 가려진 부분이 발생했다는 점이다. 따라서 두 분야의 연합을 논하는 작업은 일본이 세계와 관계하는 방식을 압축적으로 살피는 일이 된다. 이와 같은 관점에서 이 연구는 친밀권과 공공권이라는 관점에 입각하여 오타쿠 문화와 일본미술에 접근할 것이다.

오타쿠 문화와 일본미술의 관계를 논한 선행연구는 그동안 국내외에서 많이 발표되었다. 특히 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 일본의 현대

13 “내가 사용하는 ‘일본’이라는 표현을 오해하지 말아 주었으면 한다. 동아시아에서 일본 만화가 수용된 것은 일본 만화가 홀출해서가 아니라 과거에 식민지였기 때문이다. 식민지 안에 있던 기반이 일본 만화 수용으로 이어졌다는 것이 전체다. 결국 동아시아에서 일본 만화 시장이 생겼고, 그 영향으로 일본 만화 수용자들이 생긴 것이다. 다만 중요한 것은 지역마다 여러 형식이 있고, 현재 일어나고 있는 것은 중국의 여러 만화 형식, 중국에도 근대 이후의 만화사가 있고, 중국의 독특한 연환(連環) 형식이 있고, 중국의 여러 회화 기술이 있고, 그것을 통합한 것이 일본 만화의 형식성과 결부되어 다음 무대로 가는 것이다. 중국은 그것을 신만화라고 부른다. 한국에서도 여러 변화가 일어나고 있다. 그런 식으로 동아시아의 형식성이 생겨나리라고 나는 생각한다. 그것은 대동아공영권이 아니라 동아시아에서 공구성으로서의 만화 형식성이 가능하다고 보는 것이다.” 김일립, 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와의 대담」, 『씨네21』 1082호, 2016. 8쪽.

미술을 논하는 대부분의 담론은 오타쿠 문화를 매개로 했다고 해도 과언이 아니다. 일련의 선행연구는 주로 오타쿠 문화의 표현 양식이 일본미술에 접합된 방식을 사회적이고 미학적인 문맥에서 논해왔다. 그런데 두 분야의 관계를 논한 선행연구가 대부분 미술계에서 발표된 점은 미술계가 오타쿠 문화에 비대칭적인 관심을 가졌다는 사실을 보여준다. 일본미술을 둘러싼 담론의 역사가 오타쿠 문화에 비해 길었던 점을 감안해도, 일본미술이 오타쿠 문화에 보인 관심은 오타쿠 문화가 일본미술에 보인 관심에 비해 압도적으로 높았다. 20세기 후반에 발표된 두 분야의 작품 스타일을 비교해 보면 일본미술이 오타쿠 문화에 일방적으로 관심을 기울였던 사실이 더욱 명확히 드러난다. 이는 20세기 후반 일본미술이 오타쿠 문화를 필요로 했다는 사실을 말해준다.

이와 같은 관점에서 이 연구는 구체적으로 다음과 같은 연구문제를 설정한다. 첫째, 오타쿠 문화는 무엇이었으며, 일본 현대미술과 오타쿠 문화는 어떠한 관계를 맺었는가? 둘째, 일본 현대미술과 오타쿠 문화가 융합함으로써 무엇이 가능해졌으며, 무엇이 가려졌는가? 셋째, 오타쿠 문화와 일본미술의 공통점과 차이점은 무엇인가? 이상의 연구문제를 해명하기 위해 이 논문은 친밀권과 공공권의 개념을 도입하고자 한다. 일본미술이 처음부터 공공권으로서 사회에 모습을 드러냈다면, 오타쿠 문화는 사적인 친밀권으로 형성된 후 사회적 인식의 변화와 함께 공공권으로 이행하고 있는 과도기적 상황에 놓여 있다. 오타쿠는 대항문화로 출발하여 글로벌 시대에 국경을 넘어서는 취미 공동체로 상상되고 있음에도 일본이라는 국가의 위상 강화에 기여하고 있는 모순적인 대상이기도 하다. 공공권과 친밀권의 중층적이고 모순적인 특성이 오타쿠 문화 안에 있는 것이다. 일본미술은 오타쿠 문화에 비해 역사가 훨씬 길지만, 사회와 갈등하면서 압축적으로 위상을 바꾸는 과정에서 형성된 중층성은 오타쿠 문화에서 찾아볼 수 있다.

오타쿠 문화가 내포하고 있는 중층성에도 불구하고 분명한 것은 1980년대 시점에서 오타쿠 문화는 친밀권으로 출발했다는 점이다. 1980년대의 오타쿠 문화를 논의의 출발점으로 삼아서 이 연구는 오타쿠 문화와 일본미

술과의 관계를 살피고, 이 과정에서 그동안 드러나지 않았던 전후 일본의 일면을 살필 것이다. 특히 일본미술과의 관계에서 그동안 조명되지 않은 오타쿠 문화의 특징을 논함으로써 일본미술을 바라보는 새로운 시각을 발견하고자 한다. 구체적으로는 오타쿠 문화에서 말과 개념과 담론이 형성되는 방식을 조명할 것이다. 아울러 오타쿠 문화와 근대적인 예술이 구분되는 특징으로서 수용자의 역할에 주목하고 이에 관해 논하고자 한다. 20세기 후반의 일본 현대미술은 왜 그토록 오타쿠 문화와 밀착되었는가라는 문제 의식에서, 그동안 조명되지 않았던 오타쿠 문화를 논하고자 하는 것이다. 두 영역의 관계를 보여주는 연구방법으로 공공권과 친밀권의 관점을 도입한다. 이러한 연구방법을 통해 오타쿠 문화와 일본미술이 맺은 관계는 물론이요, 두 분야의 공통점과 차이점이 드러날 것이다. 이 과정에서 일본미술 내부에서 보이지 않는 풍경을 오타쿠 문화와의 관계를 통해 바라보고자 한다. 이 연구는 친밀권과 공공권의 관점에서 오타쿠 문화와 일본미술이 관계 맺는 방식을 고찰하는 점에서 기존의 선행연구와 구별된다.

2. 친밀권과 공공권의 연합

오타쿠 문화는 전후 일본에서 성장하여 20세기 후반부터 21세기 초반까지 세계적으로 주목을 받았으며, 오늘날에도 세계적인 영향력을 발휘하고 있다. 한편 20세기 후반에 무라카미 다카시와 아이다 마코토의 작품을 위시로 하는 일본 현대미술은 오타쿠 문화를 모방하면서 국제적인 위상을 획득했다. 일본미술과 오타쿠 문화는 서로 다른 시기에 탄생했으나 20세기 후반부터 21세기 초까지 몇 년 동안 밀접하게 교섭했다. 전후 일본의 역동적인 궤적을 따라서 형상화된 ‘음지의 잡초’가 오타쿠 문화라면, 일본미술은 근대 국가 성립 당시부터 사회의 관심 속에서 재배된 ‘양지의 화초’라고 할 수 있다. 두 분야는 서로 다른 시기에 저마다 다른 방식으로 형성되었으나 20세기 후반에 교차했으며 이후에는 같은 지점을 바라보면서 전후 일본을 재구

성했다. 이하에서는 일본미술과 오타쿠 문화가 적어도 성립 당시에는 공공권과 친밀권으로 명확하게 구분되어 있었다는 사실에서 출발하여 두 문화가 만났던 지점을 논한다.

1) 친밀권에서 출발한 오타쿠 문화

어느 나라에나 취미 공동체는 있기 마련이지만, 일본의 오타쿠 문화가 세계적으로 주목받은 이유는 풍부하고 개성적인 작품군 때문만은 아니었다. 오타쿠가 일본에서 사회적 관심을 받은 것은 1988년부터 1989년까지 벌어진 도쿄·사이타마(東京·埼玉) 연쇄 유아 납치 살해사건의 범인 미야자키 쓰토무가 오타쿠로서 지탄받으면서였다. 이 사건을 계기로 오타쿠는 비로소 일본 사회에서 명확한 인식 대상이 되었다. 유동적인 경계를 유지하고 있던 오타쿠 공동체는 이 사건을 계기로 결집하고 연대감을 형성했으며, 비로소 명확한 인식 대상이 된 것이다.¹⁴ 사회와의 갈등을 빚는 과정에서 오타쿠는 정치적인 문맥을 획득할 수 있었다. 오타쿠가 확보한 정치적인 위상은 다른 아닌 ‘마이너리티’였다.¹⁵ 오타쿠가 사회와 대치한 방식은 전공투 세대의 투쟁과 같은 전투적인 태세가 아니라 ‘버티기’였다. 사회적인 비난이 있건 없건 자신을 드러내지 않으면서 취향을 나누고 향유했던 것이다.¹⁶ 동시에 소수의 오타쿠 대변자가 미야자키 쓰토무를 변호하는 한편, 집필 활동을 통해 범죄자가 될 수밖에 없었던 미야자키 쓰토무의 성장환경을 조명했다. 미야자키 쓰토무의 범죄는 그가 향유했던 감수성과 분리해서 인식되어야 한다는 논지로 오쓰카 에이지는 사회에 대항했다.¹⁷ 이와 같이 사회적인 사건

14 연대할 계기없이 지내던 이들이 ‘오타쿠’라는 이름 아래 모이게 된 당시의 상황은 다음에서 확인할 수 있다. 大塚英志·中森明夫, 『Mの世代: ぼくらとミヤザキ君』, 14쪽. 오늘날에는 사라진 ‘오타쿠족’(おたく族)이라는 표현이 등장한다.

15 마이너리티로서 오타쿠를 해석하는 시선은 여전히 남아있다. 森川喜一郎, 「趣都の誕生: 萌える都市アキハバラ」, 『オタク的想像力のリミット: 〈歴史・空間・交流〉から問う』, 筑摩書房, 2014, 216~217쪽.

16 오타쿠라는 이유로 이지메를 당한 이들 또한 적지 않았다. 大泉実成, 『オタクとは何か?』, 草思社, 2017, 311~312쪽. 1961년생인 저자의 아들은 오타쿠라는 이유로 이지메를 당하고 결국 죽었다.

17 오쓰카 에이지의 이러한 투쟁은 이후 일본 자위대의 이라크 파병이 위헌이라는 위법성을 가리는 법적 투쟁으로 이어진다. 川口創, 大塚英志, 『今, 改めて「自衛隊のイラク派兵差止訴訟」判決文を読む』, 講談社, 2015. 또한 그는 다수의 단행본을 통해 헌법 관련 발언을 해왔는데, 이 때에도 미야자키 쓰

을 극복하는 과정에서 오타쿠 문화는 특수성을 형성했다.

잘 알려졌듯 오타쿠는 일본의 만화, 애니메이션, 게임 등을 향유하는 취미의 공동체이자 수용자, 팬덤을 지칭하는 일본 용어로 1980년대에 등장했다. ‘집’, ‘당신’을 존칭하는 말이었던 ‘오타쿠’(お宅)는 1980년대에 만화, 애니메이션, 게임의 열성적인 팬을 가리키는 히라가나 ‘오타쿠’(おたく)로 이행했으며, 1990년대에는 가타카나 ‘오타쿠’(オタク)로 변모하여 원래의 의미를 능가하는 고유명사가 되었다.¹⁸ 뿐만 아니라 영문 ‘오타쿠’(otaku) 역시 서구세계에서 고유명사가 되었으며, 각국에서 일본어 오타쿠에서 파생된 말이 등장했다.¹⁹ 오늘날 오타쿠는 단일한 대상이 아니라 향유하는 작품과 국적, 세대별로 분화되고 있다. 오타쿠를 문화적 주체로 볼 수 있는가, 오타쿠는 실존하는가에 대한 논의 또한 존재한다. 오타쿠임을 공개적으로 자처하는 이들이 많지 않기 때문이다. 그러나 공식적으로 오타쿠임을 자인하는 이들이 많지 않더라도, 사회에서 오타쿠라고 불리는 대상이 존재하는 것은 사실이다. ‘오타쿠’라는 용어가 생겨나고 정착한 과정에서 알 수 있듯, 오타쿠 문화를 향유하는 커뮤니티는 기존의 의미 체계와 구별되는 언어를 발명하고 이를 공유함으로써 유대감을 형성한다. 특수한 용어를 이해하는 능력은 오타쿠의 자격을 판별하는 암묵적인 자격시험이 되는 것이다. 나아가 오늘날 오타쿠는 국경을 넘어서는 글로벌한 문화 주체로서 상상되고 있다는 현실 자체에 주목할 필요가 있다.

토무 사건 때 같이 행동했던 이들이 함께 했다. 大塚英志, 『香山リカと大塚英志が子供たちが書いた憲法前文を読んで考えたことと憲法について考えてほしいこと』, 角川書店, 2005.

- 18 이와 관련 오타쿠도 세대별로 차이를 드러내어 5세대로 오타쿠를 나누는 관점이 등장한다. 오타쿠 1세대는 1960년대 전후에 태어난 이들로 <우주전함 야마토>(宇宙戦艦ヤマト)와 <기동전사 건담>(機動戦士ガンダム)등을 10대에 보고 자란 세대, 오타쿠 2세대는 1970년대 전후에 태어난 이들로 앞 세대가 구축한 오타쿠 문화를 10대에 보고 자란 세대, 오타쿠 3세대는 1980년대 전후에 태어난 이들로 <신세기 에반게리온>(新世紀エヴァンゲリオン) 붐이 일어났을 당시에 중고생이었던 세대, 오타쿠 4세대는 1990년대 전후에 태어난 이들을 중심으로 <스즈미야 하루히의 우울>(涼宮ハルヒの憂鬱) 붐 당시 종교교 시절을 보낸 세대로 일컬어진다. 아울러 오타쿠 5세대는 니코니코 동화(ニコニコ動画)와 스마트폰 게임을 하면서 성장하는 세대를 지칭한다. 寺尾幸紘, 『オタクの心をつかめ 最強の購買欲をもつ顧客たち』, SBクリエイティブ, 2013, 102~103쪽. 다만 이는 저자의 독자적인 분류 기준이 아니라 이미 오타쿠 내부에서 논의된 내용을 정리한 것이다.
- 19 예컨대 한국에서는 1990년대에 일본어 발음 그대로 ‘오타쿠’라는 말이 유입되어 ‘오덕’, ‘덕후’와 같은 파생어가 정착했다.

이 글은 오타쿠의 중층성을 염두에 두는 한편 1980년대 당시에 가시화된 오타쿠의 특징이 지금도 여전히 이어지고 있는 점에 근거하여 논의를 시작한다. 오타쿠를 둘러싼 사회적 인식이 변화하고 있음에도 불구하고 오타쿠라고 불리는 대상은 언어 체계와 표현 양식, 서사 구조, 패러디 패턴 등을 공유하면서 친밀감을 유지한다는 사실에 주목한다. 특히 특수한 언어 체계를 이해하는지 여부에 의해 오타쿠의 자격이 결정된다는 점은 매우 중요하다.

‘2차 창작’, ‘코스프레’, ‘2.5차원’, ‘백합 문화’, ‘BL’, ‘후조시’, ‘모에’, ‘부릿코’, ‘세카이게’, ‘라이트 노벨’, ‘야오이’, ‘가와이이’ 등의 용어에서 알 수 있듯, 오타쿠 문화는 언어를 발명하고 개조하면서 영역을 확장한다. 일련의 가치는 특정한 개인이 아니라 익명의 집단에서 만들어지고 실행된다는 점에서 공공권과 구별된다.

이러한 은밀한 독자성이야말로 패전 이후 일본 사회에서 금기가 되었던 아시아 태평양 전쟁의 이념과 용어, 주제가 오타쿠 문화에서 계속 보존되고 발전할 수 있었던 원인이다.²⁰ 이는 오타쿠 문화가 공공권의 외부에서 사적

20 <애국전대 대일본>(愛国戦隊大日本), <진 갯타로봇: 세계 최후의 날>(真ゲッターロボ: 世界最後の日), <우주전함 야마토>, <용자왕 가오가이>(勇者王ガオガイガー), <사쿠라 대전>(サクラ大戦) 등 일일이 제목을 열거할 필요가 없을 정도로, 대부분의 전후 일본 로봇 애니메이션과 전투 특촬물에 아시아 태평양 전쟁 당시의 이념과 용어가 보존되었다. 가령 <신세기 에반게리온>의 안노 히데아키(庵野秀明)가 1982년 촬영을 담당한 특촬물 <애국전대 대일본>의 1절 가사는 다음과 같다. “만약 일본이 약해진다면/러시아가 곧바로 쳐들어 올 거야/집은 불타고 논밭은 러시아의 집단 농장/너는 시베리아 수용소로 갈테지/일본은 우리나라/붉은 적에게서 지켜낼 테다/가미카제 스키야키 게이샤/하라키리 덴푸라 후지야마/우리의 히노마루가 불타고 있다/GLOW THE SUN/ RISING SUN/애국전대 대일본”(もしも日本が弱ければ/ロシアがたちまち攻めてくる/家は焼け 畑はコルホーズ/君はシベリア送りだろう/日本は オオ 僕らの国だ/赤い敵から守り抜くんだ/カミカゼ スキヤキ ゲイシャ ハラキリ テンブラ フジヤマ/俺達の日の丸が燃えている/GLOW THE SUN/RISING SUN/愛国戦隊大日本). 이 주제는 1982년 8월 1일 발표되었으며, 4절까지 주제를 살펴보면 아시아 태평양 전쟁 당시의 용어와 냉전시대의 이데올로기가 복합적으로 반영되어 있다는 것을 알 수 있다. 애니메이션과 특촬물에서 이러한 가사는 위화감없이 입에서 입으로 공유되고 전해졌다. 일본의 군가와 국민가에 관해서는 다음을 참조하라. 長田暁二, 『歌が明かす戦争の背景: 戦争が遺した歌』, 全音楽譜出版社, 2015; 辻田真佐憲, 『愛国とレコード: 幻の大名古屋軍歌とアサヒ蓄音器商会』, えにし書房, 2014; 辻田真佐憲, 『日本の軍歌 国民的音楽の歴史』, 幻冬舎, 2014; 戸ノ下達也, 『「国民歌」を唱和した時代: 昭和の大衆歌謡』, 吉川弘文館, 2010; 渡辺裕, 『歌う国民: 唱歌, 校歌, うたごえ』, 中央公論新社, 2010. 이들 책에 수록된 악보와 가사에서 애니메이션과 특촬물 주제곡과 흡사한 가사를 쉽게 발견할 수 있다.

인 취미 공동체로서 형성되었기에 가능했다. 유동적이고 암묵적인 방식으로 유지되어온 친밀권이었기에 사회의 관심 밖에서 시대의 금기 또한 보존될 수 있었던 것이다. 이를 확인할 수 있는 것은 로봇 애니메이션 및 특촬물의 제목과 주제가, 대사, 서사 구조이다. 등장인물은 실제 일본을 배경으로 전투를 할 수 없었으나, 판타지 공간에서 로봇을 매개로 전쟁을 계속할 수 있었다. 물론 아시아 태평양 전쟁의 용어와 공명하는 전투 애니메이션 주제를 함창하는 행위가 제국의 이데올로기에 동의하는 행위인 것은 아니다. 중요한 사실은 이데올로기의 효력과 별개로 패전 후에도 전쟁 용어가 재생산되는 장으로서 오타쿠 문화가 기능해왔다는 점이다.

흥미로운 사실은 오타쿠는 제도권에서 통용되지 않는 어휘와 정보를 생산하고 있으나, 일련의 지식이 체계화되는 방식은 기성의 체계를 철저히 계모방하고 있다는 점이다. 오타쿠 문화에서는 제도권의 분류체계 그대로 오타쿠적 교양과 역사, 정보가 체계화된다. 엉뚱한 주제를 지나치게 진지하게 분석하고 다루는 모습은 기괴하고 유머러스하게 비춰지기도 한다. 공공권에서는 진지하게 수용되지 않는 주제를 고도로 세분화하여 전문적으로 다루는 양상이 에너지 낭비로 보이기 때문이다. 그러나 이러한 행위는 자기만족인 동시에 지적인 유희이며 공동체에서 인정받고 자리 잡기 위한 활동이다. 오타쿠 문화는 이와 같이 공공권과 구별되는 언어와 교양, 지식, 정보 체계를 재생산하면서 유지되었다.²¹

공공권이 구성원 간의 자율적이고 합리적인 토론의 장을 전제로 한다는 사실을 떠올리면 은밀하고 폐쇄적인 언어 체계로 움직이는 오타쿠 커뮤니티는 친밀권에 가깝다. 기존의 언어 체계와 어긋나는 독자적인 의미망을 구축하는 것 자체가 목적이기 때문이다. 오타쿠 문화는 아동 포르노부터 폭력물까지 보편적이거나 윤리적인 영역에서 벗어난 주제도 다루어왔다. 사회적 금기는 공공권에서는 감히 발화되거나 공유될 수 없다. 이러한 취향

21 예컨대 최근에는 다음과 같은 안내서가 출판되었다. 라이브, 『二次元世界に強くなる 現代オタクの基礎知識』,カンゼン, 2017. 이 책은 도표와 그림을 넣어 오타쿠 세계의 용어와 지식을 친절하게 안내한다. 역으로 말하면 오타쿠 문화는 이방인이 안내서 없이는 이해할 수 없는 세계인 것이다.

을 공유하는 은밀한 약속 체계로서 오타쿠 문화는 언어를 발명하고 재생산했다. 1980년대의 오타쿠 문화는 공공권에 수렴되지 못한 부정적이고 기분 나쁜 요소도 있었지만, 동시에 사회적인 약자가 교류하는 장이었다. 독립된 언어 체계를 구축함으로써 오타쿠 문화는 국가와 권력에 흡수되지 않은 대항문화로서 기능했다.

오타쿠 문화가 다른 팬덤 문화와 구별되는 점은 공공권과 차별되는 독립적인 언어 체계를 보유하고 그 언어 체계를 공유하는 이들이 많다는 사실이다.²² 오타쿠 공동체의 특수한 언어 체계를 구사하고 이해하는 능력은 오타쿠의 자격을 가늠하는 기준이자 오타쿠적인 교양을 측정하는 척도가 된다.²³ 가령 미술에서는 공식적인 학문과 제도, 교육을 통해서 언어가 공유되고, 창작자와 향유자의 자격도 결정되었다. 그에 비하여 오타쿠 문화에서는 비공식적인 오타쿠적 교양이 친밀권의 일원이 되는 자격을 판정한다. 오타쿠적인 교양을 판정하는 첫 번째 요소는 오타쿠 문화의 언어 체계를 이해하는지 여부이다. 오타쿠 공동체는 비공식적이고 암묵적인 약속 체계에 의존하는 것이다. 그중에서도 특수한 언어 체계를 공유하고 이해하는지 여부는 오타쿠 문화의 향유자임을 판정하는데 핵심적인 요소가 된다.

중요한 사실은 이른바 ‘내수용’이었던 오타쿠 문화의 언어가 20세기 후반에 일본어 문자와 발음 그대로 세계로 전파되었다는 사실이다. 이는 일본 국내에서만 통용되던 코드가 글로벌한 코드로서 세계로 확장된 기점이자 상징이라고 할 수 있다. 오타쿠 언어의 세계적인 확산은 오타쿠 문화의 정치적인 힘이 되었다. 실제로 일본의 식민지였던 한국은 오타쿠 문화를 통로로 반일 감정을 뛰어넘었을 뿐 아니라 일본 문화와 일본어를 실시간으로

22 오타쿠 용어에 관해서는 다음과 같은 책이 발행되어 있다. 金田一「乙」彦, 『オタク語事典』, 美術出版社, 2009; 金田一「乙」彦, 『オタク語事典 2』, 美術出版社, 2009. 오타쿠 용어를 설명하는 책이 미술 전문 출판사에서 발행된 것도 눈여겨보아야 한다. 최근에는 라이브, 『二次元世界に強くなる 現代オタクの基礎知識』, 칸젠, 2017 등이 출판되어 버전업된 오타쿠적 교양을 체계적으로 안내하고 있다.

23 Illim Kim, 「The invention of Japanese dimension by the avant-garde(前衛) and the arrière-garde(後衛): From the Super flat to the 2.5 Dimensional」, Transmedial Asia -4th International Workshop of Leipzig + RitsumeikanPaJaKo Project “Japanese Videogames Between the Local and the Global”, 2018. 9. 25, Ritsumeikan University.



〈그림 1〉『대만일일신보』 1942년 9월 9일 수요일 3면. 니코니코 포스터 배포 기사(일부)(왼쪽)
 〈그림 2〉『대만일일신보』 1942년 9월 9일 수요일 3면. '웃어라 웃어라' 코너에 소개된 대만의 사이트(齋藤) 총무장관(중앙)
 〈그림 3〉『대만일일신보』 1942년 9월 13일 일요일 2면에 소개된 타이피스트 다하타 사다코(田畑貞子)(오른쪽)

유입했다. 승전국 미국에서도 오타쿠 문화를 매개로 일본 문화와 일본어 문자, 일본어 발음이 그대로 수용되었고, 미국의 원폭 공격을 비판하는 《리틀 보이》와 같은 전시도 주목받을 수 있었다.

물론 오타쿠 문화가 공공권과 완벽히 독립된 상태에서 자발적이고 우연히 탄생한 것은 아니다. 대중의 감정을 동원하고 자발성을 조작하는 것은 과시즘의 대표적인 수법이며, 제국 일본이 문화를 매개로 대중의 사적인 영역에 개입했던 사실은 잘 알려져 있다. 오타쿠 문화는 아시아 태평양 전쟁 당시에 제국 일본이 대중을 동원하기 위해 발전한 오락 문화와 밀접한 관련을 맺고 있다.²⁴

예컨대 제국 일본이 1942년 8월 21일부터 대만에서 시행한 '니코니코 운동'(ニコニコ運動)은 권력이 사적인 감정에 개입한 대표적인 사례이다.²⁵

24 이에 관해서는 大塚英志, 『大政翼賛会のメディアミックス: 「翼賛一家」と参加するファシズム』, 平凡社, 2018; 大塚英志, 『動員のメディアミックス: 〈創作する大衆〉の戦時下・戦後』, 思文閣出版, 2017.
 25 「みんな揃ってニコニコ運動: 陸海航空部隊に感謝捧げませう: 九月常會申事項決まる」, 『台湾日日新報』, 1942년 8월 21일 금요일, 2면. '니코니코 운동'은 가장 큰 제목으로 소개되었다. 이후 『대만일일신보』는 약 1년간 관련 코너를 신설하고 부제에도 한층 신경 썼다. 그러나 1942년 한창 게재된 '니코니코 운동' 관련 코너는 1943년부터 거의 찾아볼 수 없었다. 지면 구성과 기사로 판단하건대 전세

‘싱글벙글’을 의미하는 일본어 ‘니코니코’라는 표현이 알려주듯, ‘니코니코 운동’은 전사자가 매일 속출하는 상황에서 찡그린 얼굴을 ‘격멸’하고 웃음을 강제하는 운동이었다.²⁶ 대만총독부의 정책을 충실히 이행하던 일본어 신문 『대만일일신보』(臺灣日日新報)는 1942년 8월 21일 대만 총독부의 정책이 발표된 후 고정 코너를 만들어서 ‘니코니코 운동’, ‘웃어라 웃어라’(笑え笑え), ‘니코니코 공영권’(ニコニコ公榮圈) 등의 이름으로 웃음을 장려하는 코너를 만들었다(〈그림 1〉, 〈그림 2〉, 〈그림 3〉).²⁷ 이 코너에는 활짝 웃는 인물의 사진과 기사가 실렸다. 소개된 인물은 주로 군인들이 많았으며 소년과 여성도 등장했다. ‘니코니코 운동’과 자연스럽게 함께 등장한 키워드는 ‘친절’이었다. ‘싱글벙글 친절’(ニコニコ, 親切)이라는 부제가 1942년 9월 13일 『대만일일신보』 기사에 등장한 이후 ‘친절’은 일본을 소개하는 키워드가 되었다.²⁸ 1942년 9월 23일 『대만일일신보』에는 ‘친절하고 순정한 일본 여성’(日本娘は親切純情)이라는 제목이 달린 기사가,²⁹ 같은 해 10월 2일에는 ‘친절한 일본의 군대’(親切な日本の兵隊)라는 부제의 기사가 소개되었다.³⁰ ‘친절한 일본인’ 표상은 니코니코 운동과 함께 모습을 드러냈다.

전사자가 속출하는 비극적인 상황에서 웃음을 장려하다 보니 역설적인 지면도 등장했다. 예컨대 『대만일일신보』 1942년 9월 24일 목요일 3면에는 니코니코 운동의 일환으로 ‘밝은 흥정’(明るい取引)이라는 코너가 게재되었는데, 그 옆에는 전사자들의 사진과 인적 사항이 지면의 절반을 차지했다.³¹ 사람이 죽어 나가는 상황에서도 부정적인 감정을 억누르고 밝게 웃어

가 극복하게 돌아갔던 것이 그 이유로 보인다.

26 「澁面撃滅—側面協力: ニコニコ映画會開く」, 『台湾日日新報』, 1942년 9월 10일 목요일 2면.

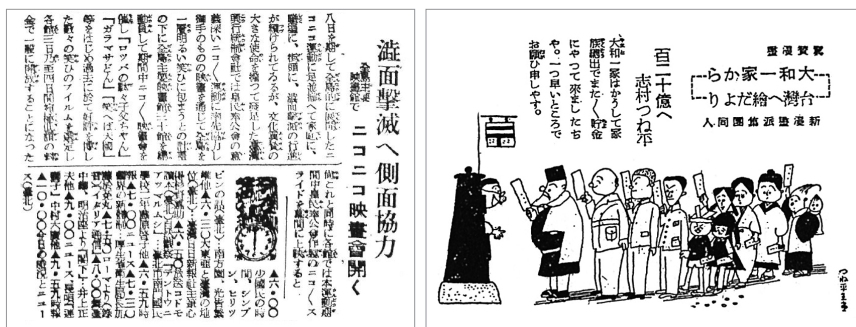
27 ‘니코니코 운동’은 단지 대만에만 해당되는 사안이라고 볼 수 없었으며 ‘대동아공영권’ 전체에 해당하는 운동이었다고 볼 수 있다. 당시 조선과 대만은 독립 국가가 아니라 ‘대동아공영권’의 일부로 간주되고 있었기 때문이다. 실제로 대만총독부의 시선을 충실히 반영했던 『대만일일신보』는 1942년 8월 9일 ‘대동아공영권 확립’ 기사를 게재했다. ‘니코니코 운동’ 시행은 그로부터 약 열흘 뒤 기사로 발표되었다. 「承詔必謹: 大東亜共榮圈確立へ」, 『台湾日日新報』, 1942년 8월 9일 일요일 2면.

28 「ニコニコ, 親切運動」, 『台湾日日新報』, 1942년 9월 13일 일요일 4면.

29 「日本娘は親切純情: 香港で結んだ日泰親善」, 『台湾日日新報』, 1942년 9월 23일 수요일 4면.

30 「日緬看護婦座談會: 親切な日本の兵隊」, 『台湾日日新報』, 1942년 10월 2일 금요일 2면.

31 하세가와(長谷川) 당시 대만 총독이 ‘웃어라 웃어라’ 코너에 소개되었고, 바로 옆에는 전사자들의 사진이 게재되었다. 면 구성을 보면 전사자들을 용사로 추대하면서 총독이 웃는 구도가 연출된다. 『臺



〈그림 4〉『대만일일신보』 1942년 9월 10일 목요일 2면 기사(왼쪽)

〈그림 5〉요코야마 류이치, 『아마토 일가가 대만으로 보내는 그림 소식』, 『아사히 신문 대만판』, 1940년 12월 18일 수요일 6면(오른쪽)

야 하는 시대에 대중문화는 감정을 제어하는 역할을 담당했다. ‘웃어라 웃어라’ 코너에 만화는 적극적으로 활용되지 않았지만 만화적인 그래픽이 캐릭터와 문자를 장식하고 있다. 영화 또한 싱글병글한 일상을 장려하는 도구로 ‘측면 협력’을 했다(〈그림 4〉).³² 오늘날 애니메이션 팬들에게 ‘니코니코’는 매우 친숙한 단어이다. 이용자들이 애니메이션을 비롯한 동화를 편집해서 올리는 유명 사이트인 ‘니코니코 동화’ 때문이다. 제국 일본이 시행한 ‘니코니코 운동’을 환기하는 ‘니코니코 동화’의 이용자들은 거의 없을 것이다. 그러나 오타쿠 문화의 장에서 ‘니코니코’라는 언어가 이어지고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 제국의 언어가 반드시 이데올로기를 동원하고 등장하는 것은 아니다. 파편화된 방식으로 현재까지 이어지고 있는 것이다. 이러한 언어에 의해 제국의 이데올로기도 생명력을 유지해왔다.

제국 일본은 아시아 태평양 전쟁기에 수많은 만화가들을 프로파간다에 동원했다. 대표적인 사례가 다이세이 요쿠산카이(大政翼賛会)³³에 협력하

灣日日新報』 1942년 9월 8일 화요일 3면.

32 예컨대 『대만일일신보』 1942년 9월 10일자에는 ‘니코니코 운동’의 일환으로 영화가 동원되어 ‘정그린 얼굴 격멸-니코니코 영화회 개회’에 관한 기사가 실렸다. 『澁面撃滅一側面協力: ニコニコ映画會開く』, 『台湾日日新報』, 1942년 9월 10일 목요일 2면.

33 다이세이 요쿠산카이는 1940년 10월 12일부터 1945년 6월 13일까지 존재했던 일본의 좌우합작 결사조직이다. 국민 정신 총동원을 위해 영화와 인형극, 만화를 비롯한 문화운동에 개입했다. 짧은 기

기 위해 결성된 관변 단체 신일본만화가협회(新日本漫畫家協會)의 활동이다. 1940년 결성된 이 조직은 수많은 만화가들을 동원하여 ‘아마토 일가’(大和一家)라는 만화 시리즈를 그리도록 했다. 다양한 매체에 여러 명의 작가가 동일한 그림체로 만화를 연재함으로써 규범적인 아마토의 가족상을 만화로 전파했다(〈그림 5〉).³⁴ 그림체와 세계관, 가족 구성원이 모두 다이세이 요쿠산카이의 매뉴얼대로 이루어졌다. 예컨대 1909년생 요코야마 류이치(横山隆一)는 ‘요쿠산 일가’(翼賛一家) 즉, ‘아마토 일가’를 그린 인물 중 하나로, 2001년에 92세로 세상을 떠나기까지 명랑 만화체를 구사했다. 부정적인 감정을 배제하고 밝은 표정을 장려하기 위해 만화의 개그적인 측면이 더욱 강조되었고 그에 따라서 명랑 만화도 확산되었다. 명랑 만화의 사례가 보여주듯 전쟁이 끝나도 표현 양식은 남는다. 명랑 만화체는 한국에도 정착된 그림체이다.³⁵ 다이세이 요쿠산카이가 구축한 문화 운동이 패전과 함께 단절된 것은 아니었다. 이념은 공공권에서 사라져도 언어와 서사 구조, 그림체는 남는다. 만화와 애니메이션과 같은 대중문화는 패전 후 금기가 되었던 전쟁의 산물을 보존하고 발전시켜온 장이었다. 실제로 하세가와 마치코(長谷川町子)의 만화 『사자에상』(サザエさん)은 패전 후인 1946년 4월 22일부터 발표되었지만, ‘요쿠산 일가’의 세계관인 자치 단위 ‘조나이’(町内)와 ‘도나리구미’(隣組)를 그대로 재현했다. 아울러 그림체와 가족 구성원이 ‘요쿠산 일가’와 유사한 점에서 아시아 태평양 전쟁기 요쿠산 일가 시리즈와 연속 선상에 있다고 볼 수 있다.³⁶

간에도 불구하고 다이세이 요쿠산카이는 ‘미디어 믹스’를 비롯해 오늘날 일본 오타쿠 문화의 체질을 구축했다. 赤木須留喜(解説), 『大政翼賛運動資料集成』 1~10, 柏書房, 1988; 須崎慎一(編集解説), 『大政翼賛運動資料集成』 第2集 1~6, 柏書房, 1989.

34 만화 ‘요쿠산 일가’ 시리즈에 관해서는 다음을 참조하라. 大塚英志, 『大政翼賛会のメディアミックス: 「翼賛一家」と参加するファシズム』, 平凡社, 2018.

35 이와 관련해 기타 고지(北宏二)라는 이름으로 일본에서 활동했던 김용환을 비롯해 제국 일본은 물론 해방 이후 한국에서 활동했던 만화가들의 영향력에 주목해야 한다.

36 ‘조나이’, ‘조나이카이’(町内会)는 제국 일본뿐 아니라 식민지 조선에서도 ‘정회’로 불리면서 주민의 자치 단위이자 지배 단위로 기능했으며 해방 이후에도 이어졌다. 김영미, 「해방직후 정회(町會)를 통해 본 도시 기층사회의 변화」, 『역사와 현실』(35), 2000년 3월호, 37~75쪽. 김영미, 『동원과 저항: 해방 전후 서울의 주민사회사』, 푸른역사, 2009. ‘조나이’에 관해서는 다음을 참조하라. 中川剛, 『町内会: 日本人の自治感覚』, 中央公論社, 1980; 鳥越皓之, 『「サザエさん」的コミュニケーションの法則』,

패전 이후 아시아 태평양 전쟁의 이념과 구호는 공공권에서 사라졌지만, 당시 활동하던 창작자들은 여전히 업계에 종사했다. 아시아 태평양 전쟁의 구호와 이념은 패전과 동시에 단절된 것이 아니라 당시 활동했던 인프라에 의해 오타쿠 문화 안에 그대로 보존되었다.

오타쿠 문화는 문화적 위화감과 정치적 거부감은 물론이요, 언어와 국경의 장벽을 훌쩍 뛰어넘어 ‘일본’이 그대로 수용될 수 있던 영역이었다. 바로 이 지점이 전후 오타쿠 문화가 개척한 정치성이자 국제성이었다. 이러한 현상은 근대 이후 일본이 서구와 맺어온 문화적 역학관계를 거스르는 것이었다. 일본이 서구에 코드를 맞추는 것이 아니라 서구가 일본의 코드를 따랐기 때문이다. 반일감정이 강했던 구 식민지 국가에서도 오타쿠 문화를 매개로 일본어 문자와 발음이 공식적으로 수용되었다. 전후 일본 사회에 오타쿠 문화가 기여한 공로는 이 지점이다. 정치와 역사, 국경을 뛰어넘어 일본을 그대로 수용하게 만드는 힘이야말로 오타쿠 문화의 저력인 것이다. 오타쿠 문화의 정치성은 마이너리티로서의 문맥뿐 아니라 전범국가 일본이 직면한 역사적 불편함을 뛰어넘는 위력에도 있었다. 20세기 후반에 일본 현대 미술이 오타쿠 문화에 주목한 것은 이러한 불편함을 뛰어넘는 정치적인 역량과 국제적인 영향력이었다.

지금까지 살펴본 오타쿠 문화의 특징을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 오타쿠 문화는 암묵적이고 유동적인 경계를 유지하면서 전후 일본 사회에 형성된 친밀권이다. 둘째, 오타쿠 문화는 사회와의 갈등을 통해 ‘마이너리티’라는 정치적인 위상을 획득했다. 셋째, 오타쿠 문화는 독자적인 언어 체계를 구축하면서 사회에 등장했고, 이 언어 체계를 일본어 그대로 세계에 확산시켰다. 특수한 체계를 뒷받침하는 것은 오타쿠적 교양이다. 즉 오타쿠 문화는 공공권과 별개의 언어 체계와 지식 체계를 구축했고, 이러한 체계를 공유하고 이해하는지 여부가 친밀권의 일원이 되는 자격을 결정했다. 넷째,

日本放送出版協会, 2008. ‘요쿠산화’에 대해서는 기타자와 노리아키가 요코야마 다이칸과 결부지어 논한 글이 있다. 北澤憲昭, 『『日本画』の転位』, ブリュッケ, 2003; 2011, 51~68쪽.

오타쿠 문화는 전후 일본 사회에서 금기시되었던 전쟁과 세계 정복을 둘러싼 상상력을 발전시켰다. 오타쿠 문화가 시대의 금기를 보존하고 발전시킬 수 있었던 이유는 공공권의 외부에서 성장한 친밀권이었기 때문이다. 다섯째, 오타쿠 문화는 서구와 일본의 문화적 역학관계를 역전시켰을 뿐 아니라 정치적이고 역사적인 긴장관계를 맺고 있던 구 식민지 국가에서도 거부감 없이 수용되었다.

1990년대 후반 일본미술이 오타쿠 문화에서 빌려온 것은 오타쿠 문화가 구축한 정치적이고 사회적인 문맥이었으며, 세계적인 영향력이었다. 일본미술은 오타쿠 문화적 표현 양식을 모방함으로써 마이너리티의 위상과 글로벌 코드로서의 위상을 공유할 수 있었다. 국민국가의 탄생과 함께 공공권에서 발전한 일본미술은 공공권의 외부에서 형성된 오타쿠 문화와 20세기 후반에 긴밀하게 연합했다. 공공권으로서의 일본미술과 친밀권으로서의 오타쿠 문화는 유착 관계를 맺으면서 전후 일본의 이미지를 재구성했고 세계와의 관계에서 주도권을 확보했다.

흥미로운 사실은 오타쿠 문화를 작품에 도입하면서 유명해진 무라카미 다카시가 오타쿠 집단에서 ‘오타쿠의 착취자’라는 비판을 받고 있는 사실이다. 이는 오타쿠 공동체에 어떤 규칙이 작동하고 있음을 보여준다. 다음에서는 오타쿠 문화의 작동 원리라고 할 수 있는 수용자 문화의 특징을 살펴보고자 한다.

2) 수용자에 의한 가치 생산 시스템

오타쿠 문화가 국제적인 영향력을 획득하고 제도권에 자리를 확보하면서, 친밀권으로 존재했던 오타쿠 문화는 공공성의 시험대에 오르게 된다. 사회적인 금기가 용인되었던 오타쿠적 상상력이 문제시되고 친밀권의 부작용도 부각되었다. 아동 포르노와 민족 차별, 성차별 등이 적나라하게 드러난 것이다. 그렇다면 문예적 공공권의 일환으로 오타쿠 문화적 공공권을 사유하는 것은 불가능한가? 이 문제는 이 논문이 설정한 논의 범위에서 벗어난다. 분명한 것은 오타쿠 문화는 그 위상이 단기간에 압축적으로 변해온 만큼 서

로 모순되는 성격을 지니고 있다는 사실이다. 동시에 오타쿠 문화는 더 이상 친밀권으로 머물 수 없으며, 공공성과의 관계가 중대하고 시급한 과제가 되고 있다. 은밀하고 수상한 금기를 공유하고 사적인 취향을 공유하던 오타쿠 공동체는 그렇다면 어떠한 방식으로 움직이고 있는가?

오타쿠 문화의 저력은 뛰어난 작가들과 풍부한 작품군에 의해서만 만들어지는 것이 아니다. 오타쿠 문화에서 공유되는 가치를 생산하고 통제하는 것은 유명 작가와 제작사가 아니라 오히려 익명의 수용자 집단이다.³⁷ 오타쿠 문화의 구성원들은 작품을 향유하고 소비하는 데 그치는 것이 아니라 자신들이 향유하는 문화에 관한 가치를 결정하고 담론을 생산했다. 오타쿠 공동체에서 공유하는 가치는 구성원들의 입소문과 동인지, PC통신, 인터넷 등을 통해서 공유되고 재생산되어 왔다. 요컨대 오타쿠 공동체는 공공권과 구별되는 교양과 지식, 정보, 언어 체계를 바탕으로 자신들이 향유하는 가치를 창조하는 것이다. 작품 수준이 아쉽고 흥행에 실패했다라도 수용자들의 호기심을 자극한 작품은 팬덤과 시장을 형성하게 된다.

흔히 오타쿠는 일본 만화, 애니메이션, 게임 등의 문화를 향유하는 수용자로서 정보와 물건에 관한 수집벽을 지닌 집단으로 인식된다.³⁸ 오타쿠는 희귀하고 특수한 코드에 집착하는 한편, 현실과 허구를 동등한 법칙으로 사유하는 진지함을 수반한다. 실제로 오타쿠의 자격을 판정하는 공식적인 제도는 없으나 위에서 언급한 오타쿠적 교양과 열정, 참여도로 공동체 내부에서 자격과 위치가 부여된다.³⁹ 유동적이고 느슨한 경계를 형성하고 있지만 공공권보다 한층 엄격하고 폐쇄적인 조건으로 내부자로서의 자격과 위상이

37 익명의 수용자들이 가치를 발굴하고 향유하는 것은 팬덤 문화에서 공통적으로 발견되는 특징이다. 김형식·윤정민, 「탈신화하는 그들만의 놀이: 엑소(Exo) 사생팬에 대한 현장관찰 기록」, 『문화과학』 (78), 2014년 6월호, 201~221쪽. 김환표, 「팬덤의 역사: '인정투쟁'을 위한 치열한 몸부림인가(4)」, 『인물과 사상』 2013년 3월호, 153~187쪽.

38 大塚英志, 『「おたく」の精神史』.

39 수용자 집단이 관계를 맺으면서 가치를 만들어 내고 위계화 되는 방식에 관해서는 다음을 참조하라. 宮本直美, 『宝塚ファンの社会学: スターは劇場の外で作られる』, 青弓社, 2011; 和田充夫, 『関係性マーケティングと演劇消費: 熱烈ファンの創造と維持の構図』, ダイアモンド社, 1999; 和田充夫, 『宝塚ファンから読み解く 超高関与消費者へのマーケティング』, 有斐閣, 2015.

결정되는 셈이다.

중요한 사실은 오타쿠 커뮤니티는 익명의 집단으로 움직인다는 점이다. 오타쿠는 이름을 내건 개인으로 활동하는 것이 아니라 집단에 소속되어 익명으로 참여한다. 오타쿠를 대변하거나 자처하면서 사회적인 발언을 해온 이들은 몇몇 있지만, 그들은 주로 오타쿠 1세대를 대표하는 몇몇 리더들이었다.⁴⁰ 오타쿠는 구체적인 개인으로 존재하는 것이 아니라 익명의 집단 속에서 동일성을 유지해왔다. 실제로 오타쿠는 신체를 지닌 구체적인 개인으로 표상되지 않고 동일한 ‘정신’을 지닌 집단으로서 상상되었다.⁴¹ 이러한 관점에서 보면 오타쿠는 신체성과 개체성, 당사자성을 결여하고 익명의 아마추어 집단이자 수용자 공동체로서 사회와 관계를 맺고 있다고 볼 수 있다.⁴² 오타쿠 문화에 관한 담론을 왕성하게 발표하는 이들 중에도 의외로 오타쿠임을 공식적으로 자처하는 이들이 거의 없다는 사실이 이를 뒷받침한다.⁴³ 사회에서 오타쿠라고 부르는 대상은 존재하지만, 정작 오타쿠임을 자처하는 특정 개인을 만나기는 그리 쉽지 않다. 오타쿠 공동체는 1980년대에 친밀권으로서 사회에 등장하여 점차 공공권으로 이행하고 있으나, 글

40 大塚英志, 『「おたく」の精神史』; 岡田斗司夫, 『東大オタク学講座』, 講談社, 1997. 오쓰카 에이지가 간토를 중심으로 활동한 오타쿠 리더였다면, 오카다 도시오는 간사이를 중심으로 활동한 오타쿠 리더였다. 오카다 도시오는 스스로를 ‘오타쿠 킹’(オタキング)이라 명명하면서 다음과 같은 책도 펴냈다. 岡田斗司夫, 『東大オタキングゼミ』, 自由國民社, 1998. 오카다 도시오가 가이낙스에서 작품을 제작하는데 열중했다면, 오쓰카 에이지는 집필 활동을 통해 오타쿠의 사회적 자리를 만들었다.

41 1980년대의 오타쿠 성립사를 논한 오쓰카 에이지의 저서 『「오타쿠」의 정신』에는 ‘정신’을 강조하는 오타쿠의 지향성을 보여준다. 오쓰카 에이지가 과도한 허구의 종착역을 움 진리교로 간주하면서, 오타쿠 문화에서 ‘현실의 나’와 ‘현실의 신체’가 은폐되는 상황을 지적한다. 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 148쪽. ‘정신사’라는 표현은 일종의 유행어처럼 여러 단행본 제목에 등장하지만, 가상세계에 기반한 오타쿠 문화가 ‘내면’과 ‘정신’에 천착한 점에는 주목해야 한다.

42 사이타마 유아 연쇄 살인범인 미야자키 쓰토무는 부정적일지언정 오타쿠에 대한 사회적인 인식을 명확히 한 장본인이다. 그의 자서전은 상대성이 없이 자폐적인 방식으로 서술되어 비평가들의 눈길을 끌었다. 宮崎勉, 『夢のなか: 連続幼女殺害事件被告の告白』, 創出版, 1998; 宮崎勉, 『夢のなか, いまも』, 創出版, 2006.

43 2006~2017년까지 10년 동안 오타쿠의 정체에 의문을 품고 오타쿠의 현장을 답사한 책으로 다음이 있다. 大泉実成, 『オタクとは何か?』, 草思社, 2017. 오타쿠라 불리지만 본인은 오타쿠임을 부정하는 프로 작가 오이즈미 미쓰노리는 ‘모에’(萌え)라는 단어에 의문을 품거나 아야나미 레이(綾波レイ)라는 캐릭터에 빠지는 순간을 일종의 전환기로 기록하면서 오타쿠에 대한 현장 답사를 충실히 수행했다. 저자의 결론은 다음과 같다. ‘오타쿠는 존재하지 않으며 다만 오타쿠라 불리는 것이 존재할 뿐이다’. 실제 당사자성의 부재는 오타쿠의 특징이다.

로벌 시대인 오늘날에는 국경을 넘어서는 자유로운 문화적 주체로 상상된다.⁴⁴ 21세기의 오타쿠 공동체는 친밀권이자 공공권이며, 글로벌 시대 상상의 공동체의 면모를 모두 지니고 있는 것이다.

오타쿠는 국경과 민족을 뛰어넘는 공동체로 상상되곤 하지만, 실제로는 구성원 모두가 평등하게 존중받는 이상적인 코뮌이라고는 할 수 없다. 오히려 오타쿠 공동체는 정보와 지식, 능력이 많은 이가 상부에 군림하는 위계화된 사회이다. 공동체의 질서는 친밀권 내부의 독자적인 기준으로 결정된다. 오타쿠 공동체에서는 풍부한 오타쿠적 교양과 정보, 네트워크 그리고 희귀한 물품을 소유한 이가 꾸준한 커뮤니티 활동을 하면서 자연스럽게 상부에 위치하게 된다. 정보와 물건에 대한 소유욕은 오타쿠를 규정하고 통제하는 동력이다. 소유욕이 계급을 형성한다는 점에서 오타쿠 공동체는 자본주의적인 친밀권이라고 할 수 있다. 오타쿠는 만화, 애니메이션, 게임 등에서 파생되는 지식을 통하여 정보 세계를 구축하고 재생산하면서 정보의 가치를 스스로 생산하고 계급을 만들어간다. 인터넷이 없던 시절에는 소수가 희귀한 물품과 정보를 소유함으로써 구성원 간 계급의 격차는 크게 벌어졌었다. 인터넷 보급은 오타쿠 내부의 계급을 한순간 평준화했던 혁명이었다.

오타쿠를 대표하여 사회적 발언을 하는 대표자는 천재적인 예술가처럼 어느 날 갑자기 등장하는 존재가 아니다. 이들은 오타쿠 공동체에서 오랫동안 활동하면서 구성원들에게 암묵적으로 인정받은 것이다. 그들은 오타쿠의 대표자로서 발언할 자격을 내부에서 인정받았다. 이러한 관점에서 보면 무라카미 다카시는 오타쿠 공동체에서 이방인이었다. 외부인이 자신들

44 오타쿠를 대변해온 오쓰카 에이지는 본인이 오타쿠인가라는 질문에 다음과 같이 대답한다. “나를 그렇게 부르는 사람도 있다. 그렇게 부르고 싶으면 부르면 된다. 그런 논의 자체가 바보 같다.”, 김일림, 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와의 대담」, 84쪽.

오쓰카는 오타쿠라는 말 대신 ‘우리’(我々)라는 표현으로 자기가 속한 공동체를 표현한다. ‘우리’는 결국 오타쿠를 지칭한다고 2018년 10월 14일 국제일본문화연구센터 공동 연구 프로젝트 「운동」으로서의 대중문화」 세미나에서 그는 밝혔다. 오쓰카 에이지는 의식적으로 국가를 입에 담지 않지만 그가 일관되게 지니고 있는 반미 의식의 대척점에 일본에 대한 소속감이 자리잡고 있다. 사회적 약자에 대한 배려와 연대감과 일본 중심의 네트워크 구축과 같은 중층성이 오쓰카 에이지의 글에서 드러난다.

이 구축한 정치적 위상과 담론, 가치를 오타쿠의 대표자인 양 발신하는 것을 오타쿠들은 인정하지 않았다. 오타쿠 공동체가 오타쿠 문화를 모방한 일본미술 작가들에게 우호적이지 않았던 이유는 오타쿠 공동체에서 어떤 활동도 하지 않고 개인의 이름을 내세웠기 때문이다. 자격을 인정받지 못한 자가 오타쿠를 대표하여 오타쿠적 언어와 메시지를 발신하는 행위는 공동체의 규칙에 위배되는 행동이다. 엘리트 코스를 밟고 오타쿠 문화를 통해서 세계적인 주목을 받은 무라카미 다카시는 오타쿠 공동체의 인정 욕구와 콤플렉스를 건드렸다. 엘리트와는 다른 정체성을 지닌 구성원들이 취미 공동체를 형성하고 사회와 갈등하다가 마침내 세간의 인정받은 시점에서, 공동체의 외부에 있던 개인이 마치 오타쿠의 대변인인 듯 스포트라이트를 받았기 때문이다.

오타쿠 커뮤니티에서 영향력을 갖기 위해서는 희귀한 물품과 풍부한 정보를 소유한 것만으로는 충분하지 않다. 지속적인 활동을 하면서 구성원들과 커뮤니케이션을 하고 관계를 구축해야 한다. 일정 기간 공동체 활동에 참여하고 역량을 인정받아야 내부에서 위상이 높아진다. 일련의 과정은 모두 암묵적인 방식으로 이루어진다는 점에서 폐쇄적이다. 오타쿠는 외부인에게 지극히 폐쇄적인 집단이며, 개인이 돋보이는 활동보다 집단 속에서 움직이는 경향을 보인다. 이러한 폐쇄적인 성격은 문예적 공공권을 형성하는데 장애가 된다. 공공권은 타자를 의식하는 동시에 타자에게 개방적이어야 하기 때문이다.

중요한 점은 몇몇 리더들이 오타쿠적인 가치를 전적으로 좌우하는 것은 아니라는 사실이다. 오히려 구성원들이 관계를 구축하는 과정에서 공동체가 공유하는 가치가 생산된다. 저마다의 위상은 커뮤니티가 주최하는 각종 행사와 소모임에 대한 참여도에 의해 결정된다. 새로운 용어와 개념, 유행어, 은어와 같은 가치가 세상에 나오는 방식 또한 마찬가지다. 능력 있는 오타쿠 리더가 가치를 발견하고 부각할 수 있지만, 불특정 다수가 이를 공유해야 비로소 집단이 향유하는 가치는 완성된다.

그럼에도 위계화된 공동체의 질서는 엄연히 존재한다. 공동체의 질서는

정보 공유와 통제에 의해 유지된다. 오타쿠 커뮤니티의 리더는 친밀한 구성원들과 희귀한 정보를 공유하는 동시에 통제하면서 내부에서 지배력을 유지한다. 오타쿠 커뮤니티의 리더들이 아마추어들을 동원하는 힘은 친밀한 유대감뿐 아니라 이러한 권력 관계도 작용한다.⁴⁵ 오타쿠 집단의 리더는 희귀한 정보와 물건을 공유하는 동시에 독점하면서 자신이 속한 그룹에서 향유하는 가치를 생산하고 확산하고 통제한다. 이러한 관점에서 보자면 오타쿠 문화는 무명의 아마추어를 ‘발굴해서 양육하는’ 시스템을 본질로 한다고 볼 수 있다. 오타쿠 커뮤니티는 은밀하고 사적인 욕망을 매개로 형성되어 제도권과는 다른 판단 기준으로 아마추어의 능력을 발견하고 그들이 성장하도록 서로 돕는다. 아직 두각을 나타내지 않는 가치를 발굴하여 함께 성장한다는 마음은 특정 작품이나 장르에 대해서도 마찬가지다.⁴⁶ 물론 이 과정에서 치열한 경쟁과 논쟁도 벌어진다.

이 연구가 주목하는 것은 사적인 커뮤니티로 구성된 오타쿠 문화에서 통용되는 질서는 공공권의 기준과 다르다는 점이다. 핵심적인 오타쿠 커뮤니티에 들어가기 위해서는 대부분 내부자의 추천이나 소개가 필요하다. 구성원들에게 요구되는 것은 꾸준한 참여도와 오타쿠적 교양이다.

한편 의식(performance)은 몰입도와 참여도를 유도하는 장치로서 오타쿠 문화의 중요한 특징이다. 예컨대 동인지와 코스프레, 애니메 송 콘서트, 최근 2.5차원으로 불리는 만화 원작 뮤지컬은 자신들이 발견한 가치를 재현하고 몰입도를 강화하는 장치로 기능한다. 일련의 의식은 2차 창작이라고 불

45 1980년대의 일본 기업은 오타쿠 커뮤니티의 리더들을 아르바이트로 고용하여 오타쿠를 마케팅 수단으로 동원했다. 오타쿠가 마케팅에 동원된 방식에 관해서는 다음을 참조하라. 大塚英志, 『『ロードス島戦記』とその時代 黎明期角川メディアミックス証言集』, 角川書店, 2018. 애니메이션 전문지 『아니메주』 편집부 역시 값싼 노동력과 정보원으로서의 효용가치 때문에 오타쿠들을 아르바이트로 대량 고용했다. 오타쿠들의 애니메이터에 대한 평가 및 가치관이 미디어에 반영되기 시작한 것이다. 大塚英志, 『『おたく』の精神史』, 106쪽. 이 과정을 거치면서 오타쿠들은 미디어의 속성을 이해하고 미디어를 통해 자신들의 메시지를 발신하는 능력을 익히게 된다.

46 “나는 애니메라면 가리지 않고 보는 부류가 아니다. 특별히 선호하는 소녀 캐릭터 디자인에 따라서 작품을 골라 보는 것도 아니다. 영화, 소설, 만화 등 여러 작품을 보듯 그 중 하나로 애니메를 봤다. 그러나 애니메에 관해서는 다른 장르와 다른 특별한 애착이 있던 것도 확실하다. 애니메만큼은 작품 표현의 성장이 그야말로 나 자신의 성장과 동일시되어 전개되는 듯 느껴졌던 것이다.” 北野太乙, 『はじめに』, 『日本アニメ史学研究序説』, 八幡出版, 1998, 3쪽.

리는 창조적 모방이자 오타쿠 고유의 자기 실현 방식으로 자리잡았다. 다양한 참여를 통해서 자신들이 발견한 오타쿠적 가치의 외연을 확대하는 것이다. 오타쿠 문화는 이와 같이 수용자가 만들어내는 가치 생산 시스템에 의존해 있다. 실제로 코스프레는 대표적인 오타쿠적 의식으로, 가상 세계의 캐릭터를 현실에서 재현하는 장이다. 코스프레는 한 두명의 아이돌이 아니라 집단이 만들어내는 문화다. 작품을 구성하는 서사 구조는 또 어떨까. 오타쿠 문화 안에서는 아시아 태평양 전쟁의 기억과 언어, 이념이 가상 세계에서 그대로 전개되었다. 오타쿠 문화는 인문학적 지식과 역사적 지식을 대입하여 집단이 공유하는 가치와 정보, 지식을 체계적으로 가상 세계 안에 구축했다. 가상 세계를 현실에서 재현하고, 현실 또한 가상 세계에서 구현하는 과정에서 수용자들이 적극적인 역할을 했다는 점에서, 오타쿠 문화는 일본 현대미술과 구별된다.

오타쿠 공동체에서 가치를 만들어내는 것은 뛰어난 몇몇 창작자들이 아니라 수용자들이라는 사실은 중요하다. 근대적인 예술과 오타쿠 문화의 차별점은 바로 이 지점이기 때문이다. 수용자들이 가치를 결정한다는 것은 세계적인 만화와 애니메이션, 게임이 더 이상 나오지 않아도 과거의 작품만으로도 충분히 오타쿠 문화가 영향력을 지속할 수 있다는 사실을 말한다. 오타쿠 공동체에서 주목받는 작품이 시장성이나 오락성, 작품성을 반드시 담보하지 않는 사실이 이를 잘 보여준다.

무명의 아마추어 집단으로 구성된 오타쿠는 공공권과 별개의 가치를 생산하고 유통하고 소비해왔다. 오타쿠 문화의 특징은 이러한 수용자에 의한 가치 생산 시스템이다. 그렇다면 일본미술은 오타쿠 문화에서 무엇을 가져왔으며, 오타쿠 문화는 일본미술과 어떤 관계를 맺었을까? 지금부터 이 문제를 검토하고자 한다.

3) 오타쿠 문화의 정치성과 일본미술의 공공성

오타쿠 문화적 표현 양식을 도입함으로써 세계적인 주목을 받은 20세기 후

반의 일본미술은 종종 1960년대의 팝 아트와 비슷한 문맥으로 해석되곤 한다. 그러나 일본미술이 오타쿠 문화에서 접합한 것은 단지 표현 양식이 아니라 정치적인 위상과 국제적인 영향력, 그리고 아시아 태평양 전쟁기와의 연속성이었다. 패전 후 창고에 들어가야 했던 전쟁화와 달리 오타쿠 문화는 공공권의 외부에서 아시아 태평양 전쟁 당시에 사용되었던 언어와 세계관, 표현 양식을 그대로 보존하고 발전시킬 수 있었기 때문이다. 일본미술은 오타쿠 문화적 표현 양식을 도입함으로써 미국에 의해 강제로 멈춰야 했던 제국의 비전을 위화감 없이 표현할 수 있었다. 오타쿠 문화의 표현 양식은 일본의 구 식민지 국가조차 우호적으로 바라보는 전후 일본 문화의 산물이었기 때문이다.

예컨대 아이다 마코토의 『뮤턴트 하나코』(ミュータント花子)⁴⁷는 오타쿠적 만화 형식과 표현 양식, 서사 구조를 빌려서 전후 일본이 발화하지 못했던 정치적인 메시지를 발신한 작품이다. 이 작품은 다케우치 나오키(武内直子) 원작의 만화이자 애니메이션인 『미소녀전사 세일러 문』(美少女戦士セーラームーン)을 마치 아마추어가 2차 창작한 것처럼 연필로 그려서 소규모로 출판했다. 흥미로운 사실은 1997년 당시 이미 작가로 활동하고 있던 아이다 마코토가 작품 형식과 창작 방식, 출판 형태, 배포 방식을 오타쿠 문화 그대로 답습한 점이다. 『뮤턴트 하나코』는 1997년에 소규모로 제작되어 동인지와 똑같은 형태로 배포되었으며, 2012년의 복각판도 정식 만화 단행본이 아니라 아마추어가 자비로 출판한 것과 같은 형태의 인쇄물로 출판되었다. 작품은 세일러 문을 연상케 하는 소녀 전사가 전투 도중 포로가 되어 맥아더를 비롯한 미군들에게 강간당하면서도 천황을 위해 성전을 완수한다는 내용을 담고 있다.⁴⁸

47 会田誠, 『ミュータント花子』, ミヅマアートギャラリー, 2012. 이 만화책은 1997년 아이다 마코토가 자비 출판한 것으로, 『미소녀 전사 세일러 문』을 2차 창작한 작품이다. 오타쿠 문화의 생산 방식을 답습하여 복사지에 책을 출판했다. 복각판 역시 2012년에 같은 방식으로 발행되어 아마존 재팬 등에서 비교적 높은 가격인 1,080엔에 판매되고 있다.

48 악마 형상을 한 미군에게 강간당하면서 소녀는 끊임없이 외친다. “일본은 천황폐하가 지켜주고 있습니다. 칠생보국! 불신멸주! 성전관철! 천양무궁! 팔굉일우! 국제명철! 거국일치!”(日本は天皇陛下に



〈그림 6〉 아이다 마코토의 『뮤턴트 하나코』
 마지막 장면, 60쪽.
 © 1997/2012 AIDA Makoto

『뮤턴트 하나코』에는 미성년자 강간과 잔인한 폭력 등 공식적으로 허용되지 않는 금기로 가득하다. 무엇보다 이 작품이 침범한 정치적인 금기는 아시아 태평양 전쟁을 성전으로 언급한 동시에 쇼와 천황을 신성하게 묘사한 점이다. 작가는 오타쿠적인 유머 코드를 능숙하게 구사하면서 시대의 금기에 도전하는 것이다. 20세기 일본사가 이 작품에는 짜임새 있게 반영되는데, 가령 미군들에게 능욕당하면서도 쾌락을 느끼던 하나코가 원폭으로 인해 초능력을 지닌 ‘돌연변이’로 변한다는 설정이 그러하다. 이후 하나코는 천황과 신도(神道)가 보호해주는 신성한 공간에서 미군들에게 성적 학대를 당하던 일본인 소년 준이치와 섹스를 시도하지만 성 불구인 소년과의 관계에 실패한다. 마침내 미국 대통령 관저에 들어간 하나코는 자신을 구하러 온 일본인 소년과 인위적으로 결합한 뒤 그 힘으로 미국을 무찌른다. 만화는 포르노의 경계를 넘나들면서 일본이 미국을 극복하는 과정을 묘사한다.

守られているのです… 七生報国! 不神滅州! 聖戦貫徹! 天壤無窮! 八紘一宇! 国体明徹! 挙国一致!), 会田誠, 『ミュータント花子』, 8쪽. 이 만화는 현재는 통용되지 않는 아시아 태평양 전쟁 당시의 슬로건과 어휘로 구성되어 있다. 오타쿠 문화를 매개로 아이다 마코토는 전후 금기된 언어를 현재로 되살렸다. 불쾌한 과거의 구호가 유머이자 패러디로 재인용되는 것이다. 그러나 중요한 것은 이들 용어가 현재에 다시 생명력을 갖게 되었다는 사실에 있다.

『뮤턴트 하나코』에서 섹스는 금기에 대한 도전이자 아시아 태평양 전쟁의 메타포이다. 미군에게 강간당하면서도 “성전 관철!”을 외치는 소녀는 미국을 증오하면서도 미국이 주는 쾌락과 이익을 거부하지 못하는 전후 일본의 모습을 보여준다. 미군들에게 강간당하는 소녀가 일본군 위안부 피해자를 환기할 수 있다는 의식은 작가에게 발견되지 않는다. 작가가 의도하지 않은 타자를 떠올리게 하는 점에서 『뮤턴트 하나코』는 해결되지 않은 아시아 태평양 전쟁의 문제와 충돌하고 있다.

결말에서 가미카제(神風) 소년 준이치는 죽고 돌연변이 초능력 소녀 하나코도 적진을 폭파한 후 쇼와 천황의 품에 안겨서 죽어간다.⁴⁹ “이걸로 일본은 … 세계는 평화인 거죠?”라고 묻는 하나코에게 한점 흐트러짐 없는 양복에 나비 넥타이를 맨 히로히토(裕仁)는 대답한다. “물론이고말고. 하나코를 위해서라도 반드시 평화롭게 하겠어!” 쇼와 천황의 계시로 시작하는 작품은 역시 쇼와 천황으로 마무리된다. 소녀 전사는 세상의 주도권을 쇼와 천황에게 넘기고 죽었다. 유머와 성, 폭력 코드가 자극적으로 눈에 들어오는 탓에 부차적으로 인식될 수 있지만 『뮤턴트 하나코』가 도전한 것은 전후 일본 사회의 금기를 깨트리는 작업이었다. 실제로 아이다 마코토는 오타쿠 문화의 기법을 차용함으로써 전쟁화라는 전후의 금기를 넘는 시도를 꾸준히 해왔다.⁵⁰

『뮤턴트 하나코』는 아마추어의 장난처럼 연출되었지만 치밀하게 계획된 금기에 대한 도전이다. 아이다 마코토는 아시아 태평양 전쟁의 이념 재현과 패러디의 경계를 넘나들면서 불쾌함을 소거한다. 쇼와 시대의 전쟁 이념을 재현했다는 이유로 아이다 마코토가 우익적이라거나 전쟁 이념을 추종한다고는 볼 수 없다. 그러나 중요한 것은 작가의 이념이나 수용자의 해

49 이 작품에 나오는 천황이 히로히토라는 사실은 안경과 옷차림, 상황에서 알 수 있다. 비현실적인 공간을 넘나들지만, 아시아 태평양 전쟁의 구호가 가득하며 최근 만화에서 히로히토가 재현되는 방식과 매우 흡사하다. 최근 히로히토를 재현하는 만화로는 다음이 발행되고 있다. 能條純一(그림)·半藤一利(원작)·永福一成(각색), 『昭和天皇物語』 1~3, 小学館, 2017~2018.

50 아이다 마코토는 사와라기 노이와 함께 전쟁화에 관한 다음 단행본을 출간한 바 있다. 会田誠·榎木野衣, 『戦争画とニッポン』, 講談社, 2015. 아울러 전쟁화를 다룬 전시회를 수 차례 개최해왔다.

석과 관계없이 이미 사어(死語)가 되었던 전쟁 구호와 이념, 그리고 쇼와 천황의 표상이 이 작품에서 재생되었다는 사실이다. 이데올로기와 관계없이 언어가 되살아나는 장을 아이다 마코토는 오타쿠 문화를 매개로 구축한 것이다. 독자들은 금기 되었던 전쟁 구호와 이념, 표상을 위화감 없이 받아들일게 된다. 아이다 마코토가 금기를 부수는 작가로서의 소명의식을 달성하는 순간, 아시아 태평양 전쟁 이념은 부활하게 된다.

최근 전쟁화는 ‘공백’을 되찾는다는 문맥에서 다시 모습을 드러낸다. 타자에 대한 시선과 성찰이 누락되어 있는 것이다. 실제로 대중문화 부문에서는 아시아 태평양 전쟁 당시에 만화와 애니메이션이 전쟁에 동원된 양상을 증명하는 연구가 나오고 있는 반면,⁵¹ 일본미술계에서 전쟁화가 다시 등장하는 양상은 다르다.사와라기 노이(榎木野衣)는 전쟁화가 어떻게 전쟁에 협력했는가는 논외로 하고 금기가 되어버린 장르의 표현 양식에 관심을 둔다.⁵² 기타자와 노리아키(北澤憲昭)가 부분적으로나마 전쟁화와 요쿠산화(翼賛画)를 언급하면서 근대 일본화의 전쟁 협력 문제를 규명해야 한다고 주장했지만,⁵³ 일본미술의 전쟁 협력 문제는 일본미술계에서 적극적으로 주제로 삼지 않고 있다.

도전으로 가득한 『뮤턴트 하나코』가 넘어서지 못한 또 다른 금기가 이 상황을 잘 보여준다. 아이다 마코토가 넘지 못한 금기는 바로 쇼와 천황이다. 쇼와 천황은 한 번도 희화화되거나 패러디되지 않은 채 단정하고 엄숙한 모습으로 등장한다. 영망진창인 주변과 대비되는 존재로서 숭고하게 묘사되는 천황은 간접적인 비판으로 해석할 수도 있을 것이다. 그러나 아이다 마코토의 전쟁화 시리즈에서 쇼와 천황과 전쟁 구호가 부정되지 않은 것은 우연만은 아닐 것이다. 오히려 과잉과 과장을 통해서 금기된 언어의 위화감을 없앴다. 일본미술계가 전쟁화라는 금기와 마주하는 방식은 아이다 마코토가 쇼와 천황을 재현하는 방식과 무관하지 않다.

51 大塚英志, 『大政翼賛会のメディアミックス: 「翼賛一家」と参加するファシズム』.

52 会田誠・榎木野衣, 『戦争画とニッポン』.

53 北澤憲昭, 『『日本画』の転位』,ブリュッケ, 2003; 2011, 51~68쪽.

주목할 것은 전후 금기가 된 정치적 이념을 재생하기 위해 작가가 선택한 도구가 오타쿠 문화라는 사실이다.⁵⁴ 이 작품에서 아시아 태평양 전쟁의 이념은 폭력과 섹스, 유머로 인해 언뜻 눈에 들어오지 않는다. 그러나 『뮤턴트 하나코』는 패전과 함께 전후 일본에서 금기가 되었던 가미카제 정신을 동시대 일본에 접합시키고 있다. 공식적으로 발표되었다면 사회적으로 논쟁의 대상이 되었을 작품은 동인지 만화의 형식으로 은밀하고 비공식적으로 발표됨으로써 비판의 과녁에서 벗어날 수 있었다. 단절되었던 정치적인 이념이 재생될 수 있던 것은 오타쿠 문화가 보존하고 발전시켜온 아시아 태평양 전쟁 당시의 언어 체계와 표현 양식, 서사 구조 덕택이다. 『미소녀전사 세일러 문』에는 아시아 태평양 전쟁 당시의 용어와 이념, 상황이 모두 살아있었기 때문이다. 수많은 전투 만화와 애니메이션이 대동아공영권을 실제로는 외치지는 않았더라도, 당시에 사용되던 이념과 어휘가 그대로 작품 안에 적용되었다. 이러한 관점에서 보면 오타쿠 문화는 한 번도 단절된 적이 아시아 태평양 전쟁의 어휘와 이념을 가상세계에 보존하고 발전시켜왔다고 볼 수 있다.

가상세계를 무대로 전개되던 전쟁은 1980년대부터 현실에 가까운 배경

54 1990년대 중후반부터 일본의 만화와 애니메이션은 아시아 태평양 전쟁의 이념과 용어, 실존 인물을 긍정적으로 재현하고 있다. 예컨대 만화에 갑자기 주인공처럼 등장하여 긍정적으로 재해석되는 전범이 당시 독자들에게 얼마나 충격을 주었는지는 문화인류학자 야마구치 마사오(山口昌男)가 쓴 다음 문장에서 알 수 있다. “『무지갯빛 트로츠키』 연재가 시작되고, 처음부터 대뜸 이시와라 간지가 등장하는 걸 보고 가슴이 철렁할 정도로 놀랐다.”(『虹色のトロツキー』の連載がはじまって、始めから石原莞爾が登場するのには度肝を抜かれた) 山口昌男, 『解説』, 『虹色のトロツキー』1, 中央公論新社, 1992, 252~253쪽. 『무지갯빛 트로츠키』는 팩션(faction)의 방식을 통해 1990년대 당시만해도 공공연하게 언급될 수 없었던 만주사변의 주동자 이시와라 간지(石原莞爾)를 긍정적으로 재해석한 작품이다. 安彦良和, 『虹色のトロツキー』1~8, 中央公論新社, 1992~1997. 『월간 코믹툼』(月刊コミックトム)에서 1990년 11월호부터 1996년 11월호까지 연재되었다. 작가인 야스히코 요시카즈(安彦良和)가 『기동전사 건담 더 오리진』(機動戦士ガンダム THE ORIGIN)의 만화가이자 캐릭터 디자이너, 전공투 세대였다는 점에서 이 작품은 지식인 사회에도 큰 영향을 미쳤다. 『세계』編集部, 「漫画家 安彦良和氏にインタビュー: 少数者へのシンパシーから大国の織りなす歴史に迫りたい」, 『世界』, 1997년 12월호, 244~248쪽.

실제 만화 『무지갯빛 트로츠키』가 2013년 한국에서 출판된 후 만주사변의 주동자 이시와라 간지의 저서가 만화 전문 출판사에서 오타쿠 문화 전문가의 번역으로 발행되었다. 이시와라 간지, 선정우 옮김, 『세계최종전쟁론』(世界最終戦論) 이미지프레임, 2015. 한편 오쓰카 에이지는 야스히코 요시카즈가 보수주의자로 전향했다고 해석했다. 김일림, 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와의 대답」, 83쪽.

에서 벌어진다. 예컨대 오토모 가쓰히로(大友克洋)가 그리고 이야기 도시히코(矢作俊彦)가 써서 1982년 단행본으로 출간된 만화 『기분은 이미 전쟁』(気分はもう戦争)은 일본과 아프가니스탄, 중국, 소련 등의 현실을 무대로 일본의 용병이 등장한다.⁵⁵ 이데올로기와 관계없이 전쟁 용어는 점차 현실로 무대를 이동하면서 오타쿠 문화에서 전개되었다. 하위 문화이자 친밀권이었기에 가능했던 이러한 현상은 20세기 후반에 일본미술을 통해 공공권으로 확대되었다. 일본미술은 오타쿠 문화의 언어 체계와 문법, 서사 구조, 그리고 표현 양식을 도입함으로써 오타쿠 문화가 보존해온 정치성과 영향력을 계승했다. 오타쿠 문화는 일본미술에 동시대성과 정치적 메시지를 불어넣은 셈이다.

왜 20세기 후반에 일군의 일본 현대미술작가들은 오타쿠 문화에 주목했을까? 그 원인에 관해서는 여러 해석이 가능하지만, 다음과 같은 관점으로 개괄할 수 있을 것이다. 첫째, 전후에 배태된 오타쿠 문화가 1980년대를 거쳐 1990년대에 완성을 이루었으며, 오타쿠 문화가 사회적인 갈등을 통해 정치적 위상을 획득한 시점이기 때문이다. 둘째, 유년기에 오타쿠 문화를 접하면서 자란 미술 작가들이 등장한 시점이기 때문이다. 셋째, 냉전기와 거품경제가 종식된 후 정치적 발언과 문화산업에 대한 전략이 적극적으로 나올 수 있었다. 사회적 금기였던 전쟁 기억의 부활도 그에 해당한다. 이러한 배경에서 오타쿠 문화로부터 정치성을 수혈받은 일본미술은 이제 전통의 발명과 확산⁵⁶을 통해서 일본을 구축하는 데 전념하고 있다.

오타쿠 문화 역시 일본미술이 구축해온 공공적인 장치를 빌림으로써 영역을 확장했다. 대표적인 사례가 2004년 베니스 비엔날레 제9회 국제건축전 일본관 전시에서 소개된다. 《오타쿠: 인격=공간=도시》(おたく: 人格=空間=都市)전이다. 이 전시를 통해서 오타쿠 문화는 일본을 대표하는 공식적인

55 矢作俊彦·大友克洋, 『気分はもう戦争』, 双葉社, 1982; 1989.

56 오타쿠 문화가 특정 콘텐츠를 확산하는 방식은 일본에서 미디어 믹스와 불리는 이른바 ‘원소스멀티유즈’(one-source multi-use)이다. 일본미술 작품은 오타쿠적 문화적인 상품으로도 출시되고 있다. 예컨대 오키모토 다로(岡本太郎)의 〈태양의 탑〉(太陽の塔)은 피겨 전문 회사 가이요도(海洋堂)에서 완구로 제작 및 판매되고 있다. 완구를 통한 확산 방식은 전형적인 오타쿠 문화 방식이다.



〈그림 7〉 오토모 가쓰히로의 1982년작 『기분은 이미 전쟁』 표지. © 矢作俊彦・大友克洋

문화로서 널리 소개되었다. 미술의 장치를 통해서 오타쿠 문화를 모르는 이들에게도 오타쿠 문화가 보편적으로 확산될 수 있었다. 만화가 미술관으로 이행하면서 흥미로운 현상도 드러났다. 예컨대 『슬램덩크』(スラムダンク)의 작가 이노우에 다케히코(井上雄彦)는 이미 만화책으로 출판된 『베가본드』(バガボンド)의 장면이나 캐릭터를 거대한 화선지에 옮겨 그린 후 이를 미술관에서 전시했다.⁵⁷ 인쇄물을 정체성으로 하는 만화가 미술의 원본성에 맞추어 자신을 변모시킨 것이다. 『베가본드』가 검객 미야모토 무사시(宮本武蔵)의 일대기를 그린 시대극이라는 사실도 눈여겨봐야 한다. 20세기 후반에 세계적인 주목을 받은 이후 오타쿠 문화가 전통적인 주제로 회귀하는 경향을 강하게 보이는 사례이기 때문이다. 오토모 가쓰히로는 2013년 애니메이션 〈쇼트 피스〉(ショートピース)에 수록된 〈화요진〉(火要鎮)에서 에도(江戸) 시대의 에마키가 현대의 일본 애니메이션으로 이어지고 있다는 가설을 기정사실로 만들었다. 다카하타 이사오(高畑勲)가 에마키를 매개로 12세기에 이미

57 《井上雄彦 最後のマンガ展》, 上野の森美術館, 2008년 5월 24일~7월 7일; 《井上雄彦 最後のマンガ展》(熊本版), 熊本市現代美術館, 2009년 4월 11일~6월 14일; 《井上雄彦 最後のマンガ展》(大阪版), サントリーミュージアム天保山, 2010년 1월 2일~3월 14일; 《井上雄彦 最後のマンガ展》(仙台版), センダイメディアテーク, 2010년 5월 2일~6월 13일.

일본의 애니메이션적인 발상이 성립했다는 설을 발표하고 약 10년 후 오토모 가쓰히로가 실제 표현 양식을 개발하여 연속성을 구축한 것이다.⁵⁸ 그러나 일본 애니메이션은 20세기에 디즈니의 영향으로 발전한 장르이다. 일본 애니메이션이 에마키와 결부됨으로써 역사성과 정통성을 확보한 경위를 이 사례에서 잘 알 수 있다.

지브리 전이나 건담 전을 비롯해 2000년대 이후 일본의 미술관에서 각종 만화와 애니메이션 원화전을 보는 것은 더 이상 드문 일이 아니다. 물론 대중문화의 콘텐츠를 미술관에서 전시하는 것은 일본이 처음 시도한 것은 아니다. 디즈니 전과 픽사 전, 비틀즈 전 등을 비롯하여 성공적인 대중문화의 성과물이 미술관에 전시되는 기획은 하나의 패턴이 된 지 오래다. 그럼에도 오타쿠 문화를 매개로 한 일련의 전시는 ‘일본’이라는 가치를 지향하고 있는 점에서 눈에 띈다. 디즈니가 천천히 시간을 들여서 해온 작업을 오타쿠 문화는 단시간 내에 성취하려는 조급함을 보이고 있다.⁵⁹

오타쿠 문화를 도입함으로써 일본미술계는 외연을 확대했을 뿐 아니라 신선한 기획력으로 주목받을 수 있었다. 오타쿠 문화의 수용자들을 미술관의 관객으로 끌어들여 흥행에 성공도 했다. 동시에 오타쿠 문화는 미술의 장치를 통해서 오타쿠가 아닌 이들에게도 공식적인 문화로 인정받을 수 있었다. 일본 만화와 애니메이션의 역사성과 정통성을 주장하기 위해서 일본 미술과의 관계가 강조되기도 했다.

물론 오타쿠 문화가 미술의 힘만으로 공공권에서 위상을 확립한 것은 아니다. 오타쿠 문화의 문맥이 확장될 수 있었던 배경에는 오타쿠들이 성장하여 공공의 어휘와 지식을 습득했다는 사실이 있다. 공공권과 별개의 문법과 어휘, 규칙으로 움직이고 있던 오타쿠 문화를 보편적으로 번역하는 능력이 수용자들에게 생긴 것이다.

정도의 차이는 있을지언정 일본 현대미술과 오타쿠 문화는 서로에게 필

58 高畑勲, 『十二世紀のアニメーション: 国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの』, 徳間書店, 1999.

59 《ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム Manga*Anime*Games from Japan》, 国立新美術館, 2015년 6월 24일~8월 31일.

요한 부분을 주고 받으면서 전후 일본의 이미지를 재구성했다. 그렇다면 어떤 ‘일본’을 구성했는가? 이 질문에 대한 답은 오타쿠 문화와 일본미술이 연합함으로써 가시화된 부분과 비가시화된 영역에 주목하면 드러난다. 친밀권으로서의 오타쿠 문화와 공공권으로서의 일본미술이 연합함으로써 부각된 것은 전쟁 피해국으로서의 일본이다. 전후 일본의 친밀권과 공공권은 적극적으로 연합함으로써 세계사 속에서 일본을 마이너리티로서 재인식시킬 수 있었다. 두 분야가 연합함으로써 가려진 부분 또한 주목해야 한다. 다름 아닌 전범국가이자 가해자로서의 일본의 역사가 그것이다. 20세기 후반에 일본미술과 오타쿠 문화가 결합함으로써 제국 일본과의 연속성이 재생되었을 뿐만 아니라 전쟁 피해국으로서의 일본의 이미지가 강조되었다.

전후 일본의 모순과 균열을 그대로 보존하고 있던 오타쿠 문화는 20세기 후반을 기점으로 공공권으로 이행하고 있다. 공공권에 흡수되지 못한 요소들이 머물던 대항문화로서의 역할을 오타쿠 문화는 더 이상 수행하지 못하는 실정이다. 오타쿠 문화는 이제 마이너리티가 아니기 때문이다. 일본 현대미술 역시 더 이상 오타쿠 문화를 매개로 마이너리티로서의 위상을 주장하지 못한다. 오타쿠 문화와 일본미술이 유착하면서 만들어낸 신기루는 사라진 것이다. 그럼에도 크나큰 성과가 남았다. 일본미술은 위화감 없이 아시아 태평양 전쟁 당시의 어휘와 표현 양식을 묘사할 수 있게 된 것이다. 금기였던 전쟁화 역시 복원될 수 있었다. 일본미술이 오타쿠 문화와 연합함으로써 얻은 성과는 바로 이 지점이다.

일본미술은 20세기 후반에 오타쿠 문화가 간직하고 있던 전쟁 기억⁶⁰과 세계정복 의지, 그리고 마이너리티로서의 위상을 접합했다. 오타쿠 문화는 일본미술을 통해서 공공권으로 나왔을 뿐 아니라 보편적인 문화로 인식될

60 오타쿠 문화가 아시아 태평양 전쟁을 보존하고 발전시킨 방식은 SF 등의 판타지, 사실과 허구를 혼합한 팩션, 그리고 전쟁 체험담 등으로 이루어진다. 미즈키 시게루는 전후 바로 전쟁 만화를 그렸으나 당시 전쟁 만화는 기억하고 싶지 않은 과거였던 까닭에 외면받았다. 그의 전쟁 만화가 세간의 주목을 받기 시작한 것은 1990년대부터다. 대표적으로 다음을 꼽을 수 있다. 水木しげる, 『総員玉碎せよ!』, 講談社, 1995; 水木しげる, 『姑娘』, 講談社, 2010 외. 일련의 작품은 일본군 역시 전쟁 피해자였다는 사실을 생생하게 묘사한다.

수 있었다. 마이너리티라는 위상에서 벗어난 오타쿠 문화와 일본미술은 동일한 가치를 추구하고 있다. 바로 ‘전통’과 ‘미학’, 그리고 ‘일본’이다. ‘전통’과 ‘미학’, ‘일본’은 삼위일체가 되어 근대 이래 일본이 추구해온 과제를 향해 달려가고 있다. 바로 서구와 대비되는 오리지널리티의 발명과 확산이다. 오타쿠 문화와 일본미술이 바라보는 일본은 미국에 의해 역사의 흐름이 뒤틀리기 이전의 일본이다. 두 분야는 세계와 어깨를 나란히 하던 일본에 대한 향수를 공유하고 있는 것이다. 다음에서 일본미술과 오타쿠 문화가 오리지널리티를 발명하는 방식을 살펴보고자 한다.

3. 일본적 오리지널리티가 발명되는 방식

1980년대에 일본 사회에 모습을 드러낸 오타쿠 문화는 공공권에 수렴되지 못한 요소들, 즉 수상하고 통제되지 않은 것들이 모여있는 친밀권이었다. 오타쿠 문화는 공공권의 외부에서 독자적인 언어 체계와 표현 양식, 서사 구조를 구축할 수 있었다. 그 안에는 전후 일본에서 금기되었던 아시아 태평양 전쟁 당시의 어휘와 이념, 사고가 포함되어 있었다. 1990년대 일본미술은 오타쿠 문화와 결합함으로써 패전 이후 공공권에서 사라졌던 역사를 공공의 장으로 되살릴 수 있었다.

이 과정에서 오타쿠 문화 역시 변했다. 친밀권으로서 기능하던 오타쿠 문화는 현재 자발적으로 국가에 순치된 상태이다. 국가에 대항하거나 주류를 비판하는 작품은 더 이상 오타쿠 문화에 나타나지 않는다. 오히려 현재의 오타쿠 문화는 만화, 애니메이션, 게임을 매개로 동아시아 역사의 공통성을 구축하려는 문화 제국주의의 면모를 보이고 있다. 서구를 향해서는 차이를 주장하지만, 동아시아에서는 오타쿠 문화를 매개로 한 공통성을 주장하는 것이다. 대항문화로서의 성격을 잃어버린 오타쿠 문화는 내부에 품고 있던 금기와 폭력성, 폐쇄성을 공공권에 그대로 표출하고 있다. 마이너리티이자 대항문화로서의 정체성이 사라진 뒤에도 오타쿠 문화는 친밀권으로

움직이던 관성대로 작동하고 있기 때문이다.

한편 2000년대 중반부터 오타쿠 문화에서 새로운 시도가 이루어지고 있는데, 바로 오타쿠의 자기 정체성을 모색하는 작업이다. 구체적인 방법으로는 오타쿠 문화의 교양화, 역사화, 미학화를 꼽을 수 있다. 일련의 시도는 세계사와 예술사에 오타쿠 문화를 접합하는 방식으로 실현되고 있다. 예컨대 오쓰카 에이지는 일본에서 만화는 오락이 아니라 아방가르드 운동의 일종으로 도입되었다는 관점을 제시했다.⁶¹ 전위(前衛)와 후위(後衛)의 관점에서 일본미술과 오타쿠 문화를 논하는 관점도 제기되었다. 일본미술이 엘리트에 의한 전위 운동이었다면, 오타쿠 문화는 익명의 대중에 의한 후위 운동이라는 것이다.⁶² 그뿐 아니라 20세기 전성기를 구가한 일군의 만화가들도 자신이 걸어온 길을 역사화하고 있다.⁶³ 오타쿠 문화를 중국의 현대사에 빗댄 시각도 나타난다. 1980년대의 오타쿠는 일본의 상위 문화를 닮아 있는 대로 파괴한 문화적 파시스트였다는 지적이다. 이 논조는 오타쿠의 활약을 문화대혁명과 홍위병에 비유함으로써 세계사 속에서 오타쿠의 자리를 만들었다.⁶⁴ 오타쿠 문화의 정체성은 이러한 방식으로 주류 학문과 예술, 역사에 오타쿠 문화를 접목하면서 구축되고 있다.

세계사뿐 아니라 일본사와 오타쿠 문화를 연결하는 시도도 활발히 이루어지고 있다. 예컨대 다이세이 요쿠산카이 및 아시아 태평양 전쟁, 적군과 등을 오타쿠 문화와 연결해서 논하는 관점이 그러한 예이다.⁶⁵ 민속학과 문

61 大塚英志, 『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』, 角川学芸出版, 2013.

62 Illim Kim, 「The invention of Japanese dimension by the avant-garde(前衛) and the arrière-garde(後衛): From the Super flat to the 2.5 Dimensional」, Transmedial Asia - 4th International Workshop of Leipzig + Ritsumeikan PaJaKo Project "Japanese Videogames Between the Local and the Global", 2018년 9월 25일, Ritsumeikan University. '전위'에 대비되는 '후위'는 일본의 영화사학자 마키노 마모루(牧野守)의 표현이다. 이 표현은 2018년 6월 7일 도쿄에서 열린 '마키노 마모루 연구회'에서 처음 발화되었다.

63 萩尾望都, 『一瞬と永遠と』, 朝日新聞出版, 2016; 萩尾望都, 『私の少女マンガ講義』, 新潮社, 2018; 竹宮恵子, 『少年の名はジルベール』, 小学館, 2016.

64 김일림, 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지와의 대담」, 83쪽. 2016년판 大塚英志, 『「おたく」の精神史』 서문.

65 大塚英志, 『戦後まんがの表現空間: 記号の身体の呪縛』, 法蔵館, 1994; 大塚英志, 『大政翼賛会のメディアミックス: 「翼賛一家」と参加するファシズム』; 大塚英志, 『彼女たちの連合赤軍 サブカルチャーと戦後民主主義』, 角川書店, 2001; 大塚英志, 『殺生と戦争の民俗学 柳田國男と千葉徳爾』, 角川書

학, 미술의 역사를 오타쿠 문화와 접목하는 작업도 활발하게 이루어지고 있다.⁶⁶ 사료 발굴과 자기 회고, 비유법을 통해 오타쿠 문화는 일본사와 세계사 속에서 자기 자리를 확고하게 정립하는 중이다.⁶⁷ 일련의 움직임은 요약하면 오타쿠 문화의 교양화, 역사화, 미학화로 표현할 수 있다.⁶⁸ 오타쿠 문화는 친밀권에서 나와서 공공권의 중심부에 자기 자리를 만들고 있는 것이다. 그 저변에는 일본적인 오리지널리티를 세계로 전파하고 있다는 자신감이 있다.

서로 다른 배경에서 태동한 일본미술과 오타쿠 문화는 21세기에 동일한 지점으로 향하고 있다. 오타쿠 문화와 일본미술이 공유하고 있는 것은 미국에 의해 역사의 흐름이 일그러졌다는 역사 인식이다. 새로운 세계를 향해서 앞으로 나아가야 했던 일본의 비전은 미국에 의해서 저지당했다. 역사의 수레바퀴를 다시 움직이고자 하는 의식을 오타쿠 문화와 일본미술은 공유하고 있는 것이다. 한편 전범국가로서의 과거에는 두 분야 모두 적극적인 관심을 보이지 않는다. 미국에 대한 피해 의식과 동아시아를 향한 우월감이 일본적 오리지널리티를 구축하는 원동력이 되고 있는 것이다. 이하에서 일본미술과 오타쿠 문화에서 일본적 오리지널리티가 발명되는 방식을 세 가지 관점에서 살펴보고자 한다.

店, 2017 외.

- 66 大塚英志, 『サブカルチャー文学論』, 朝日新聞社, 2004; 大塚英志, 『偽史としての民俗学: 柳田國男と異端の思想』, 角川書店, 2007; 大塚英志, 『物語論で読む村上春樹と宮崎駿: 構造しかない日本』, 角川書店, 2009; 大塚英志, 『殺生と戦争の民俗学 柳田國男と千葉徳爾』, 오타쿠 문화가 공공권에서 자리 잡은 방식은 역사와 문학, 민속학 등과의 접목을 통해서다.
- 67 大塚英志, 『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』, 角川学芸出版, 2013; 大塚英志, 『動員のメディアミックス: 〈創作する大衆〉の戦時下・戦後』, 思文閣出版, 2017; 大塚英志, 『「ロードス島戦記」とその時代 黎明期角川メディアミックス証言集』, 角川書店, 2018.
- 68 岡田斗司夫, 『大人の教養として知りたい すぐすぎる日本のアニメ』, 角川書店, 2017; 大塚英志・ササキバラ ゴウ, 『教養としての〈まんが・アニメ〉』, 講談社, 2001; 大塚英志, 『日本がバカだから戦争に負けた 角川書店と教養の運命』, 講談社, 2017. 한편 일본의 국립연구기관인 국제일본문화연구센터에서 오타쿠 문화를 교과서로 만드는 프로젝트도 진행 중이다. 教科書製作プロジェクト 報告書 Vol. 1 『国際シンポジウム 海外が求める日本大衆文化研究のための教科書とはなにか』(2018. 3. 26). 人間文化研究機構季刊拠点型基幹研究プロジェクト, 「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」. 한편 근대 일본에서 교양의 위상과 역할을 논한 연구로 다음을 참조하라. 筒井清忠, 『日本型「教養」の運命: 歴史社会学的考察』, 岩波書店, 1995.

1) 역진성

오타쿠 문화는 독자적인 언어 체계와 지식 체계를 구축함으로써 공공권과 구별되는 세계를 만들었다. 오타쿠 문화는 고유한 어휘를 창조하는 한편, 기존의 어휘를 다른 의미로 바꾸어서 사용하기도 한다. 그런데 일련의 어휘와 개념이 만들어지는 방식은 서구와 정반대로 향하는 역진적(regressive)인 성향을 보인다. 이 글에서 역진성은 퇴행성과 구별되는 문맥으로, 진취적으로 전개되지만 그 방향이 과거로 회귀하는 경향을 가리키는 표현으로 도입한다. 이와 같은 역진성을 압축적으로 보여주는 사례로 이 절에서는 평면성을 둘러싼 용어와 개념에 주목하여 논의를 전개하고자 한다.

잘 알려져 있듯 평면성은 일본미술의 특징 중 하나로 담론화되었다.⁶⁹ 특히 21세기 초에 평면성에 관한 어휘와 담론이 오타쿠 문화계와 일본 현대미술계에 빈번하게 등장했다. 오타쿠 문화는 ‘2차원’이라는 표현으로 만화와 2D 애니메이션, 선으로 그려진 게임 영상 등을 지칭했다. 2000년대 중반에는 2차원의 장르를 공연으로 만든 장르를 가리키는 ‘2.5차원’이라는 표현도 등장했다.⁷⁰ 2차원이 기존의 표현을 확장한 사례라면, 2.5차원은 익명의 오타쿠 공동체가 창조한 용어다. 흥미롭게 오타쿠 문화뿐만 아니라 일본미술에서도 같은 무렵 평면성을 다시 개념화하는 시도가 등장했다. 무라카미 다카시는 서구와 대비되는 일본적 오리지널리티를 ‘슈퍼플랫’이라는 말로 담론화하고, 2000년에 이를 서구에 대비되는 일본의 정신으로 선언했

69 후지와라 시대의 요세기즈쿠리(寄木造り)에 드러나는 평면적 회화성은 사실 묘사에 능숙하지 않았던 일본 불사(仏師)가 완성한 형식으로 해석되었다. 林良一, 『日本の美』(1), 『駒沢大学文化』(10) 73, 駒沢大学部文化学教室, 1987. 3, 79쪽.

70 ‘2.5차원’은 익명의 공동체 안에서 서서히 자리잡은 대표적인 사례이다. 2008년 무렵부터 일본의 만화를 원작으로 하는 뮤지컬을 가리키는 용어로 모습을 드러내었고, 2014년에는 이 용어를 이어받은 ‘일반사단법인 일본 2.5차원 뮤지컬협회’(一般社団法人 日本2.5次元ミュージカル協会)가 설립되었다. <https://www.j25musical.jp/>. 한편 익명의 대중들이 만들어낸 용어에 지식인들이 뒤늦게 가세하는 모습을 2.5차원에서도 확인할 수 있다. 2.5차원에 관해서는 다음을 참조하라. 須川亜紀子, 「ファンタジーに遊ぶ」, 『ユリイカ: 総特集 ②・5次元-2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』, 2015년 4월臨時増刊号, 41~47쪽; 星野太, 「キャラクターの召喚」, 『ユリイカ: 総特集 ②・5次元-2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』, 2015년 4월臨時増刊号, 60~67쪽; おーちようこ, 『2.5次元舞台へようこそ ミュージカル「テニスの王子様」から「刀剣乱舞」へ』, 講談社, 2017; 『美術手帖: 2.5次元文化: キャラクターのいる場所』, 2016년 7月号.

다.⁷¹ 무라카미 다카시가 슈퍼플랫 선언에서도 언급했듯 일본미술의 평면성은 오타쿠 문화와 밀접한 관계를 맺으면서 개념화되었다. 무라카미 다카시는 슈퍼플랫을 ‘서양화된 일본인의 오리지널 콘셉트’로 명명하는 동시에 슈퍼플랫을 ‘미래의 무대’로 규정했다.⁷² 오타쿠 문화와 결합한 일본미술은 상위 예술도, 권위도, 계급도 없는 일본 문화를 보여주고 있으며, 슈퍼 플랫은 모두가 평등한 ‘예술’이자 미래로 향하는 맹아로서 개념화되었다.⁷³

일본미술의 평면성은 진작부터 언급되었지만, 20세기 후반에서 21세기 초반에 평면성을 둘러싼 담론은 극대로 부각되었다. 그런데 오타쿠 문화와 일본미술이 평면성을 일본의 오리지널리티로서 다시 담론화한 시점에 주목할 필요가 있다. 그 시기는 미국이 3차원 컴퓨터 애니메이션을 기술적이고 미학적으로 완성하고 배타적인 권리를 확보한 무렵과 일치한다. 일본은 컴퓨터로 3차원을 구현하게 된 미국과 선을 긋고 평면성을 일본의 오리지널리티로서 강조한 것이다.⁷⁴ 3차원을 구현하는 기술에서 일본은 미국을 능가할 수 없었기 때문이다. 무라카미 다카시의 슈퍼플랫은 일본이 입체 표현에 능하지 못해서가 아니라 본래부터 일본의 오리지널리티로서 평면성이 있었다는 관점을 견지한다.

사실 일본미술이 오직 평면성을 추구했는가 하면 그렇지 않다. 제도 교육을 받은 모든 작가들은 평면에서 입체를 연출하기 위해 노력했다고 해도 과언이 아니며, 일본의 미대 입시에서 입체 표현은 여전히 중요하다. 일본 만화와 애니메이션, 게임에서도 입체적인 연출은 핵심적이다. 게다가 2차원을 구현하는 것은 일본만의 특징이라고 할 수 없다. 그럼에도 평면성을 일본적인 오리지널리티로 간주하는 담론이 확산되는 것은 서구를 의식한 결과라고 할 수 있다.

평면성이 서구와 구별되는 일본의 오리지널리티를 표현하기 위해 개념

71 村上隆, 「Super Flat宣言」, 『SUPERFLAT』, マドラ, 2000, 4쪽.

72 村上隆, 「Super Flat宣言」, 4쪽.

73 村上隆, 「Super Flat宣言」, 24쪽.

74 서양적인 표현을 3D로 규정하고 일본적인 표현을 2D로 규정하는 관점은 예컨대 다음에서 확인할 수 있다. 村上隆 他, 『SUPERFLAT』, マドラ, 2000.

화되었다는 사실은 2000년대 중반에 등장한 신조어 ‘2.5차원’을 살펴보면 더욱 확실해진다. 2.5차원은 3차원의 무대에서 재현되는 만화 원작 공연을 지칭한다. 그런데 2차원의 만화를 무대로 재현하는 2.5차원은 물리적으로는 3차원이다. 오타쿠 공동체는 그럼에도 3차원이라는 표현을 사용하지 않고 2.5차원이라는 용어를 발명했다. 3차원의 세계를 굳이 2.5차원으로 명명하여 서구와 구분되는 언어를 구사하는 것이다. 오타쿠 문화와 일본미술은 3차원을 지나서 더 앞으로 나가는 것이 아니라, 3차원을 서구의 산물로 규정하고 방향을 틀어서 다시 2.5차원, 2차원으로 역진하고 있다.

일본의 독창성이 발명되는 방식은 서구의 논리를 능가하고 뛰어넘는 게 아니라 방향을 거꾸로 틀어서 서구에 없는 것을 과거에서 발견하고 이를 전통으로 만든다. 오타쿠 문화가 구축한 세계적인 영향력을 토대로 그동안 일본 국내에서만 통용되었던 전통을 세계로 확산하기는 더 용이해졌다. 실제로 서구를 배경으로 서구인을 그리던 일본의 만화와 애니메이션, 게임은 이제 일본을 무대로 한다. 현대물이 아니라 전통물이 늘어나고 있는 점도 주목해야 한다.

2) 자폐성

오쓰카 에이지는 유아 연속 살인범인 미야자키 쓰토무에게 ‘상대성이 없는 세계’(相手性のなさ)⁷⁵를 읽어냈으며, ‘오타쿠적인 상대성 없는 세계’(「おたく」的な「相手性なき世界」)라는 표현으로 오타쿠적 세계가 자폐적인 특징이 있다는 것을 인정했다.⁷⁶ 이러한 자폐성을 20세기 후반부터 전개되고 있는 일본 미술의 경향에서도 읽을 수 있다.

오타쿠 문화와 일본미술이 현실과 관계를 맺고 있는 방식을 가늠하는 척도는 ‘과거가 어떻게 재현되는가’를 살펴보면 된다. 오늘날 오타쿠 문화

75 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 307쪽.

76 오쓰카 에이지는 미야자키 쓰토무의 수기에서도 이러한 ‘상대성 없는 상태’를 읽어낸다. 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 307쪽. 미야자키 쓰토무의 수기는 다음과 같다. 宮崎勉, 『夢のなか: 連続幼女殺害事件被告の告白』, 創出版, 1998. 한편 오쓰카 에이지는 자폐성과 폐쇄성을 1980년대 서브컬처의 특징이자 가능성으로 해석했다. 大塚英志, 『「おたく」の精神史』, 145쪽.

와 일본미술이 과거를 기억하고 전통을 발명하는 방식은 타자와의 소통이 전제된 쌍방향성을 결여하고 있다. 이러한 방식으로 만들어지는 전통은 일본적 오리지널리티로 담론화되고 있다. 오리지널리티를 추구하는 것은 근대적 예술의 정체성이지만,⁷⁷ 동시대 오타쿠 문화와 일본 현대미술은 일본이라는 가치에 지나치게 속박되어 있다.

선택적으로 전쟁 기억을 재생하게 되면 나아갈 방향과 시선이 제한될 수밖에 없다. 미국이 버티고 있는 지점으로부터 방향을 틀어서 역진하게 되면 전통으로 귀결되는 것과 마찬가지다. 오타쿠 문화와 일본미술이 전통으로 회귀하고 있는 현상을 자폐적으로 간주하는 것도 이러한 배경이다.⁷⁸ 일본적인 오리지널리티는 박제된 전통에서 모색되고 있다는 점에서 밀폐된 시간에 갇혀있다.

주목할 점은 이 과정에서 오타쿠 문화가 ‘공공성’을 언급하기 시작했다는 사실이다. 오타쿠 문화는 동아시아의 공공성이 될 수 있다는 의견이 나오고 있다.⁷⁹ 오타쿠 문화가 구축한 표현 양식과 서사 구조는 미학적으로 이론화되고, 미적 형식은 오타쿠 문화의 공적인 정체성을 구축하기 위한 근거로 작동한다.⁸⁰ 그런데 동아시아에서 오타쿠 문화의 형식이 공공성이 될

77 근대적 예술관의 근간이 되는 오리지널리티에 관해서는 다음을 참조하라. 오타베 다네히사, 김일림 옮김, 『예술의 역설: 근대 미학의 성립』.

78 예컨대 다음 대사에서 오타쿠 공동체의 폐쇄성을 알 수 있다. “『테니스의 왕자』 뮤지컬이 낳은 토양은 배우뿐만 아니라 관객도 낳았다. 게다가 관객과 배우의 유대감이 거의 유실된 토양을 다시 가꾸었다. 그걸 모른다는 것은 친구들과 인생을 보내는 멋진 경험을 모르는 것과 마찬가지다. 『테니스의 왕자』 뮤지컬 이전에는 그런 근본적인 것이 연극에서 사라졌던 매우 불행한 시대였다.”, 編集部, 『西田シャトナーインタビュー: コロスの響くロードレース: 舞台『弱虫ペダル』に吹く風』, 『ユリイカ: 総特集 ②・5次元-2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント』, 2015년 4월臨時増刊号, 50쪽. 꽃미남들에게 열광한다고만 간주하는 사람은 아마 따라오지 못할 거고, 눈앞에서 보는 연기가 왜 좋은지 모르는 사람에게는 아무리 말해줘도 모른다.

79 김일림, 「오타쿠 담론의 아버지 한국에 오다: 만화 원작자이자 일본 대중문화 비평가인 오쓰카 에이지의 대답」, 84쪽.

80 이와 관련하여 모더니즘 예술가들이 파시스트와 공명한 방식을 실증적으로 규명해낸 저서로 다음을 참조하라. 石田圭子, 『美学から政治へ: モダニズムの詩人とファシズム』, 慶應義塾大学出版会, 2013. 이시다 게이코, 최재혁 옮김, 「미학에서 정치로-모더니즘 시인과 파시즘」, 『문화과학』(88), 2016. 12. 292~300쪽. 오타쿠 문화의 표현 양식을 아방가르드 이론과 접목하여 논한 시도로는 다음이 있다. 大塚英志, 『ミッキーの書式 戦後まんがの戦時下起源』, 角川学芸出版, 2013; 大塚英志, 『世界まんが塾』, 角川書店, 2017.

수 있다는 주장은 전범국으로서의 과거와 타자에 대한 시선을 결여하고 있다는 점에서 한계가 있다. 서구와는 ‘차이’를 강조하는 반면에 동아시아에 대해서는 ‘공통성’을 강조하는 것이다. 이러한 시각은 문화 제국주의이자 전체주의의 위험을 내포한다. 타자에 대한 시선과 자기 성찰을 동반하지 않는 한, 역사화 작업은 자칫 현재와 미래를 과거에 종속시키게 된다.

실제로 예술의 전당 한가람미술관에서 2016년 12월 3일부터 2017년 3월 5일까지 개최되었던 《모던 그래픽 디자인의 선구자 전: 알폰소 무하》를 보면 문화 제국주의적인 도식이 명확하게 드러난다. 오쓰카 에이지가 알폰소 무하 재단과 함께 기획한 이 전시는 당초 알폰소 무하와 일본의 소녀 만화를 비교하려는 취지로 시도되었다. 프랑스와 일본 전시의 스핀오프(spin-off)로서 한국에서도 순정 만화를 함께 넣어서 전시하게 된 것이다. 이 전시가 보여주는 계보는 다음과 같다. 알폰소 무하에 의해 아르누보가 꽃을 피웠고, 일본의 소녀 만화가 아르누보의 영향을 받았으나 모방 속에서 독창성을 구축했다. 그런데 이러한 일본 만화의 영향을 받은 한국의 순정 만화는 일본 소녀 만화의 영향을 받은 수동적인 산물로만 해석되었다. 한국 만화의 역동성과 저항성은 시야에 넣지 않은 것이다. 한국의 순정 만화가 일본의 소녀 만화에 커다란 영향을 받은 것은 사실이지만, 오늘날에도 오로지 그러한 도식만이 이어지고 있다고 보는 시선은 타자와의 관계에서 일방향성만을 추구하고 있다는 사실을 잘 보여준다. 나아가 이 전시에서 기묘한 이중성을 읽어낼 수 있다. 알폰소 무하는 일본 소녀 만화의 오리지널리티를 주장하는 한편, 한국의 순정 만화에 대해서는 일본 만화와의 공통성과 연속성을 확인하는 구도로 제시된 것이다. 타자의 무능을 전제로 한 관점을 취하면 동아시아의 창작물이 모두 제국 일본의 산물로 귀결될 뿐이다.

1980년대 오타쿠 문화가 공공권 외부에서 마이너리티의 목소리도 대변했다면, 오늘날 오타쿠 문화는 국가에 거스르는 행동은 하지 않는다. 소수자를 품는 친밀권의 순기능이 사라져가는 자리에서, 일본적 오리지널리티는 관성적으로 재생산되고 있다. 동아시아와 서구에 대해서 이중 잣대가 적용되는 사실은 대항문화로서의 성격을 잃은 21세기 오타쿠 문화가 문화 제

국주의로 변하고 있다는 사실을 보여준다. 일본적 오리지널리티가 주장되는 방식은 쌍방향성을 결여하고 있는 점에서 자폐적이다.

3) 혼종성

모방을 통한 독창성 구축을 이 절에서는 혼종성(hybridity)으로 명명하고자 한다. 모방을 통해 독창성을 구축한다는 문맥은 1990년대 등장한 일본의 기술입국 신화의 근간을 이루는 논지다.⁸¹ 기술입국 신화에 도입되었던 논리가 오타쿠 문화에도 반복되고 있다는 사실에 이 연구는 주목한다.⁸² 일본의 오타쿠 문화는 미국의 디즈니를 비롯하여 서구 문화에서 영향을 받았지만, 모방을 통해 오리지널리티에 도달했다는 관점이다. 이러한 오리지널리티가 여타 동아시아 국가와 일본을 구별하게 만드는 지점으로 언급된다.

혼종성과 관련하여 미디어 믹스를 오타쿠 문화의 특징으로 간주하고, 이 방식의 기원을 따라 오타쿠 문화를 일본사와 연결하는 진지한 실험도 등장한다.⁸³ 최근에는 오타쿠 문화, 미술, 그리고 종교를 접목하는 시도도 보이는데, 예컨대 교토에 위치한 사찰 다이토쿠지 신주암(大徳寺 真珠庵)은 《현대 작가가 그리는 후스마에》(現代作家が描く襖絵)전을 2018년 9월 1일부터 12월 16일까지 개최했다. 제목은 미술 작가 전시회처럼 보이지만 참여 작가를 보면 오타쿠 문화와 사찰 문화를 접목한 기획이라는 것을 알 수 있다. 애니메이션 제작사 가이낙스의 대표이사 야마가 히로유키(山賀博之), 만화가

81 吉見俊哉, 「家電イメージの政治学: 戦後日本における電子立国神話の起源」, 『情報の空間学: メディアの受容と変容』, NTT出版, 1999, 44쪽.

82 모리카와 가이치로는 현실이 가상세계를 모방하는 듯한 역전된 방향성을 아카하마라에서 찾는다. 森川喜一郎, 「趣都の誕生: 萌える都市アキハバラ」, 『オタク的想像力のリミット: 〈歴史・空間・交流〉から問う』, 筑摩書房, 2014, 214쪽. 모방 속에서 독창성이 탄생한다는 주장은 일본의 기술입국 신화를 반복적으로 재생하고 있다.

83 예컨대 일본의 국립연구소인 국제일본문화연구센터가 2016년부터 6년간을 예정으로 수행 중인 기간(基幹) 연구 프로젝트가 대표적이다. 「大衆文化の通時的・国際的研究による新しい日本像の創出」(<http://taishu-bunka2.rspace.nichibun.ac.jp/>). '미디어 믹스'를 일본의 고유한 특징으로 보는 관점은 다음과 같다. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minnesota: University of Minnesota Press, 2012; 大塚英志, 『動員のメディアミックス: 〈創作する大衆〉の戦時下・戦後』; 大塚英志, 『大政翼賛会のメディアミックス: 「翼賛一家」と参加するファシズム』.



〈그림 8〉《현대 작가가 그리는 후스마에》 사진은 만화가 기타미 겐이치가 그린 〈낙원〉. © 北見けんいち/大徳寺 真珠庵(왼쪽)

〈그림 9〉야마가 히로유키, 〈가까스로 살고 있다〉. © 山賀博之/大徳寺 真珠庵(오른쪽)

기타미 겐이치(北見けんいち) 등 여섯 명의 작가들이 절에 기거하면서 절의 문과 벽에 그림을 그린 전시이다.⁸⁴ 미술관의 레지던시 개념과 전통적인 일본 사찰, 그리고 오타쿠 문화가 혼종된 프로젝트인 셈이다.

21세기의 일본미술과 오타쿠 문화에서 혼종성은 ‘변태’로 등장하기도 하고, 요괴나 기괴함과 같이 ‘기이한 것’으로 나타나기도 한다. 일련의 시도는 최근 새로운 전통의 개발로 이어지고 있다. 현대 일본은 미디어 믹스와 같은 방식을 통해서 서구에는 없는 새로운 오리지널리티를 창조하고 있다. 이 과정에서 가려지는 것은 문화란 본디 혼종적이라는 사실이다. 문화의 혼종적인 성격은 어느 나라에서나 발견되지만, 최근 일본의 오타쿠 문화와 미술의 연합에서 드러나는 혼종성은 몇 가지 점에서 다르다. 첫째, 혼종성이 압축적이고 급격하게 이루어지고 있는 점이다. 둘째, 혼종성이 일본적 오리지널리티로 담론화되고 있는 점이다. 혼종성은 모방을 통한 독창성 구축, 혹은 미디어 믹스와 같은 일본식 영어를 통해 일본 고유의 문화로 담론화되고 있다.

84 전시 정보는 다음과 같다. https://kyotoshunju.com/?page_id=813.

4. 나오는 말

오타쿠 문화는 유동적이고 중층적인 성격을 지니고 있으며, 지금도 계속 변화하고 있다. 일본 현대미술 또한 이 글에서 논의 대상으로 삼은 무라카미 다카시와 아이다 마코토의 작품만으로 설명될 수 없다. 그럼에도 20세기 후반에 세계적으로 주목받은 일본 현대미술의 특징이 두 작가의 작품 및 담론과 밀접한 연관을 맺고 있는 사실에 이 연구는 주목한다. 나아가 이 연구가 친밀권과 공공권의 연합이라는 시각으로 오타쿠 문화와 일본 현대미술의 관계를 논한 배경은 두 영역이 유착했던 시기가 명백히 존재했으며, 두 영역의 만남이 전후 일본이 세계와 관계하는 방식에 결정적인 변화를 주었다는 사실에 근거한다. 이 연구는 두 문화의 연합이 서구는 물론이요, 일본과 과거에 특수한 관계를 맺고 있던 아시아에서도 커다란 반향을 불러 일으켰다는 사실에 주목했다.

저마다 형성된 시기와 방식이 다를지언정, 오타쿠 문화와 일본미술은 일본이 근대화되는 과정과 밀접하게 연관되어 있다. 이 연구는 오타쿠 문화와 일본 현대미술의 유착 관계가 비대칭적이었다는 사실에 주목하여, 오타쿠 문화에 무게 중심을 두고 논의를 전개했다. 오타쿠 문화와 일본미술의 공통점과 차이점을 논하기 위하여 이 연구가 도입한 것은 친밀권과 공공권의 관점이다. 친밀권과 공공권의 관점으로 오타쿠 문화와 일본미술에 접근하면, 두 문화를 뒷받침하고 있는 전위와 후위라는 서로 다른 사회적 단위가 시야에 들어온다. 뿐만 아니라 친밀권과 공공권의 연합을 통해서 전후 사회가 가시화한 영역과 비가시화한 영역이 명확해진다.

이와 같은 관점에서 이 연구는 세 가지 연구문제를 설정했다. 첫째, 오타쿠 문화는 무엇이었으며, 일본 현대미술과 오타쿠 문화는 어떠한 관계를 맺었는가? 둘째, 일본 현대미술과 오타쿠 문화가 융합함으로써 무엇이 가능해졌으며, 무엇이 가려졌는가? 셋째, 오타쿠 문화와 일본미술의 공통점과 차이점은 무엇인가? 이 문제를 해명하기 위해 이 연구는 그동안 논해진 적 없는 오타쿠 문화의 특징을 중심으로 논의를 전개했다. 일본 현대미술이 오

타쿠 문화로부터 비대칭적으로 수혈을 받았다면 그 내부가 어떻게 이루어져 있는지를 명확히 할 필요가 있기 때문이다.

이 논문은 패전 후 금기가 되었던 아시아 태평양 전쟁의 이념과 용어가 오타쿠 문화 속에 보존되고 발전되었다는 사실을 밝혀냈다. 특히 부정적인 감정을 통제하던 니코니코 운동과 친절 운동, 그리고 다이세이 요쿠산카이의 주도로 만화「아마토 일가」시리즈가 식민지에 프로파간다로서 전파되었던 사실을 실증적으로 논했다. 이 논문에서 처음 공개되는 자료를 포함한다.

아울러 이 연구는 오타쿠 문화가 시대의 금기를 보존할 수 있었던 경위와 정치적 위상을 확보하게 된 배경을 논했다. 수용자가 공유하는 가치를 창조하는 점에서, 오타쿠 문화는 미술과 구별된다. 그렇다면 20세기 후반에 오타쿠 문화와 일본 현대미술이 결합함으로써 전후 일본이 세계와 관계하는 방식에 어떤 변화가 생겼는가? 이 글이 주목한 것은 두 영역의 연합으로 가려진 부분과 가시화된 부분이 생겼다는 사실이다. 먼저 오타쿠 문화와 일본 현대미술은 서로 연합하여 전쟁 피해국으로서의 일본을 세계에 알렸다. 이는 오타쿠 문화가 구축한 마이너리티로서의 위상을 일본 현대미술이 공유함으로써 가능해졌다. 한편 두 영역이 연합함으로써 가려진 부분도 생겼는데, 다름 아닌 전범국가 일본의 얼굴이다.

20세기 후반부터 21세기 초반까지 긴밀하게 연합한 오타쿠 문화와 일본미술은 이후 공통적인 경향을 보이고 있다. 바로 ‘일본’과 ‘전통’, ‘미학’을 통해서 일본의 오리지널리티를 추구하는 것이다. 이 글은 이와 같은 성격을 역진성, 자폐성, 혼종성의 측면에서 논했다.

이 연구는 공공권과 친밀권의 연합으로 아시아 태평양 전쟁의 이념과 용어, 기억이 어떻게 재생되는지를 살폈다는 점에서 의의가 있다. 한정된 지면으로 인해 충분히 논의하지 못한 쟁점도 있다. 예컨대 오타쿠 문화가 지금도 역동적으로 변하고 있는 까닭에 오타쿠 문화 내부에 얹혀 있는 친밀권과 공공권의 연합 관계를 충분하게 논하지 못했다. 그럼에도 이 연구에서 부각한 오타쿠 문화의 중층적인 특징에 입각하여 앞으로 다양한 논의가 가능하리라고 본다.

지금까지 서술한 바와 같이 이 연구는 친밀권과 공공권의 관점에서 오타쿠 문화와 일본 현대미술의 연합을 논함으로써 전후 일본에서 금기였던 전쟁 기억이 어떻게 복원되었는가를 살폈다는 점에서 의의가 있다.