

오타쿠 문화의 부정적 인식과 음악산업 흥행에 미친 영향

김동진, 조태선*

청운대학교 대학원, *청운대학교 실용음악과

e-mail: skskschlrkd@naver.com

*entheos@chungwoon.ac.kr

The Influence of Otaku Culture on the Music Industry-

Kim Dong Jin, Tae-Seon Cho*

Graduate School of Chungwoon University

*Dept of Applied Music Chungwoon University

요 약

과거 오타쿠라는 하위문화에 심취한 사람들에 대한 인식이 굉장히 폐쇄적이고 부정적이었다. 거기에 사회적 비난까지 받게 되었던 “미야자키 츠토무 사건”으로 모든 오타쿠들이 사회적으로 없어져야 한다는 이미지를 가지고 있었다. 하지만 현재 오타쿠와 오타쿠 문화는 그 인식을 바꾼 것 뿐만 아니라 여러 산업에도 영향을 끼치고 있다. 또한, 지속적인 소비를 하는 확보된 고객들로 자리를 매김하고 있다. 오타쿠들은 본인이 관심 있어하는 분야에 적극적으로 소비하는 성향을 가지고 있다. 또한 미디어 기술의 발전으로 자신이 좋아하는 콘텐츠를 이용하여 2차 콘텐츠를 생산하면서 이를 커뮤니티에 공유를 하며 확장시키고 있다. 본 연구에서는 오타쿠 문화가 사회적으로 비난을 받게 되었던 사건과 음악 산업 흥행을 이루게끔 만들었던 역할에 대해 살펴본다. 오타쿠들이 가장 많은 관심을 가지는 애니메이션과 안에 수록되어진 애니메이션 주제곡이 음악산업에 큰 영향을 끼쳤던 점을 중점적으로 고찰해본다.

1. 서 론

오타쿠는 한 분야에 열중하는 사람을 이르는 말이다. 초창기에는 부정적인 뜻으로 특정 취미,사물에는 관심을 가지고 있지만, 다른 분야의 지식이 부족하고 사고성이 결여된 인물로 쓰였었다. “미야자키 츠토무 사건” 이 사건은 오타쿠 살인마가 아동 4명을 살해한 내용의 사건이다. 이 사건으로 인해 원래도 부정적인 이미지가 더욱 짙어져 사회적으로 비난까지 받게 되었다 그러나 1990년대 이후부터 점차 의미가 확대되면서 특정 취미에 강한 사람, 단순 팬, 마니아 수준을 넘어선 특정 분야의 전문가라는 긍정적인 뜻으로 변화되어 갔다. 이 점이 음악 산업에까지 영향을 끼쳤는데, 어린 아이들에게 초점을 맞췄던 애니메이션 산업이 오타쿠들로 인해 큰 수입을 얻게 되면서 대중화 되기 시작한다.

애니메이션 산업이 흥행을 이루면서 애니메이션 안에 있는 곡들까지 흥행을 이룬다. 유명 애니메이션 주제곡들을 분석한다. 미야자키 츠토무 사건은 다음과 같다.

미야자키 츠토무는 1962년 8월 21일 일본 도쿄도 아키루노 시에서 태어났다. 이 사건은 미야자키 츠토무가 1988년(쇼와 63년) 8월 22일부터 이듬해 1989년(헤이세이 원년) 6월 11일 까지 걸쳐 도쿄도 특별구(고토구)및 북서부~사이타마현 남서

부에서 26세 인쇄공이 일면식도 없던 연약한 어린 소녀 4명을 잇따라 연속적으로 납치하여 살해한 뒤 옷을 벗겨 시체에 성폭행을 한 후 인근 지역에 유기를 한 사건이다. 이때 미야자키 츠토무는 히키코모리이자 오타쿠였다. 일본 전역을 흔든 이 사건으로 인해 일본에서는 오타쿠는 잠재적 가해자란 등식을 사용하였다. 이는 우리 나라에게까지 영향을 끼쳐 오타쿠는 한심한 사람, 쓸모없는 사람으로 인식을 갖게 만들었다.



[그림1] 미야자키 츠토무

하지만 현재 오타쿠들은 확보된 고객들로써 소비뿐만 아니라 콘텐츠를 창작하고 큰 영향력을 가지고 있다. 또한, 그 영향이 어떤 결과를 가져왔다. 우선 애니메이션 산업이 크게 확장되어 일반 사람들도 쉽게 애니메이션들을 접할 수 있는 매체들이 생겨나기 시작했다. 이러한 긍정적인 결과들로 인해 애니메이션들이 크게 흥행을 하게 되면서 그 안에 있는 수많은 주제곡들 역시 사랑을 받기 시작한다.

2. 본 론

오타쿠 문화의 3가지 특징이 음악산업 흥행과 직접적인 연관이 있는데, ‘소비’에 미치는 영향을 중심으로 사례를 들어 살펴보았다.

오타쿠는 이미 확보된 고객이며, 자신이 애정을 가지는 대상이 생기면 소비를 하는 소비패턴을 가지고 있다.



[그림2]에반게리온

사례로는 에반게리온 “잔혹한 천사의 테제”는 20년 가까이 오리콘 가라오케 차트에서 5위 이하로 떨어진 적이 없으며, 악수회와 충전기 이벤트로 인해 AKB 48의 음반은 압도적으로 소비가 됐다. 보컬로이드 경우 2차 창작으로 만들어진 곡들중 100만 조회수가 넘는 곡들을 위주로 매해 콘서트를 개최하였고 전 세계적인 인기를 끌었다.



[그림3]전전전세

다음 사례로는 너의 이름은 “前前前世전전전세”는 영화 개봉 한 달 전인 7월 25일에 선행공개가 되었음에도 불구하고 아이튠즈에서 나온지 2시간 만에 1위를 차지하였다. 레코초쿠에서도 당일 1위 차지. 그 뒤에 아이튠즈에서 13일 연속 1위를 차지하였다. 그러다 잠시 쟁쟁한 곡들로 인해 1위에서 내려갔지만, 영화 개봉날인 8월 26일에 다시 1위로 올라서면서 그 후 23일 동안 1위를 독점했다.

통산 56일 1위라는 엄청난 기록을 가지게 되었다. 우리나라에서는 이 애니메이션에 수록이 되어있는 “아무것도 아니야”라는 곡을 GIFT라는 밴드가 커버를 했다. 조회수가 무려 430만회라는 큰 기록을 냈는데, 이 밴드는 그 전까진 그렇게 유명한 밴드가 아니었다.



[그림4]너의 이름은

세 번째 사례로는 우리 나라에서도 유명한 애니메이션인 궤결 근육맨 2세의 “질풍가도”이다. 이 곡 역시 우리 나라 여러 뮤지션들이 커버와 재편곡을 해 유튜브에 업로드를 하면서 많은 조회수를 기록하는 것을 보여주었다. 금영, TJ 노래방에서도 인기곡으로 다수 선곡이 되어 지금 현재에도 사랑을 받고 있다.



[그림5]질풍가도

오타쿠는 프로슈머이다. 여기서 말하는 프로슈머는 생산자와 소비자를 동시에 하는 사람을 뜻한다. 오타쿠는 소비자이

기도 하면서 동시에 콘텐츠를 생산해 낼 수 있다. 동인지와 굿즈 등의 2차 콘텐츠 생산으로 코미케(코믹마켓)에서 수익을 창출했다. 에반게리온의 흥행 이후로 많은 일본의 가수들과 뮤지션들이 ‘잔혹한 천사의 테제’를 커버했고 유튜브에서도 다양한 장르로 재편곡이 되어 업로드가 되었다. 뮤지션들에 의한 커버 활동, 즉 생산과 소비를 같이 할 수 있는 지속적인 소비 요소인 것이다.

오타쿠는 전문가적이며, 비평가적인 시각을 겸비하고 있다. 대상의 세세한 것까지 분석하는 심리를 가졌고, AKB48의 총선거 시즌에는 선거 캠프로까지 설치하여 전략적인 운영을 한다. 보컬로이드(일본의 기업 야마하에서 개발한 음성 합성 엔진과 이 엔진을 사용한 소프트웨어 및 이미지 캐릭터)는 호흡과 가사의 제약이 없다는 것을 분석하여 곡을 만들어 냈으며, 보다 사람과 가까운 자연스러움을 위해 계속해서 연구하는 ‘調教조교’에 대한 지식을 커뮤니티에 공유를 하고 있다. 여기서 에반게리온(잔혹한 천사의 테제)같은 경우 그 곡의 중독성에 대한 연구가 진행이 되어 실제 책으로도 발간이 되었다. 오타쿠는 편곡에 있어서도, 전문가 혹은 그 이상의 기량을 가지고 있다.

3. 결 론

부정적인 이미지와 사회적인 비판을 받았던 오타쿠는 현재 여러 다양한 산업들에서 두각을 나타내고 사랑을 받고 있다. 아직 모든 사람들에게 긍정적인 이미지를 가지고 있는 것은 아니지만, 시간이 더욱 지나면서 나아질 것으로 나는 판단하고 있다. 오타쿠에 대해 연구를 하면서도 저자 역시도 오타쿠를 부정적인 시선을 가지고 바라보고 있었다.

어린 시절부터 나는 세계에 간혀 외부 활동은 하지 않고 집 안에만 있는 사람을 패배자라고 생각을 했었다. 애니메이션에 빠져서 사회활동을 하지 못하는 사람은 구제불능의 사람이라고 생각을 했다. 주변에서도 가족들까지도 그런 오타쿠는 부정적이다 라고 정의를 하였기에 그러한 이유가 큰 것 같다. 그런데 본 연구를 하면서 수많은 뮤지션들, 유명 래퍼(키드밀리, 디핵)들의 사례만 봐도 오타쿠를 나쁘게 생각을 하면 안된다는 것을 느낄 수 있었다.

부정적이다 라고 생각을 했던 오타쿠라는 소재를 통해 많은 콘텐츠들 생산하는 유튜버들과 영감을 얻는 뮤지션들을 통해 사적인 고정관념에 얽매이지 말아야겠다는 생각을 할 수 있게 되었다. 일반 사람들이 가질 수 없는 생각들을 그들은 가지고 있으며, 실행에 옮겨 성공을 하는 사례들을 보고 느끼고 난 후, 부정적인 시선으로 나 스스로 벽을 쌓는게 아니라 나도 그들처럼 행동을 해 봐야겠다는 생각을 가지게 되었다.

현재 음악산업에서 빠지면 안되는 소비적인 부분을 차지하는 것이 오타쿠들이라는 결론을 논문을 연구하면서 내리게 되었다. 현재에도 여러 참고 문헌들을 통해서 오타쿠 문화의 대해 연구를 하는 중이다. 나아가 이 생각이 일반 사람들에게까지 전해졌으면 한다.

참고문헌

- [1] 미야자키 츠토무 사건 [경향신문 기사] 1989년
- [2] 에반게리온 천사의 테제 [나무위키]
- [3] 전전전세 前前前世 [나무위키]
- [4] 전아현, 오타쿠 문화의 특징이 음악산업 흥행에 미치는 영향에 대한 연구. 일본음악시장의 성공 사례를 중심으로 [경희대학교 아트-퓨전 디자인 대학원], 2019년 [국내석사]