



## 한국 오타쿠에 관한 용어와 의미 고찰

Consideration about Terms and Meaning of Korean Otaku

---

저자 (Authors)	임찬수, 이윤지
출처 (Source)	<a href="#">일본연구 34</a> , 2013.2, 325-342(18 pages) <a href="#">Center for Japanese Studies Chung-ang University 34</a> , 2013.2, 325-342(18 pages)
발행처 (Publisher)	<a href="#">중앙대학교 일본연구소</a> The Center for Japanese Studies
URL	<a href="http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06564308">http://www.dbpia.co.kr/journal/articleDetail?nodeId=NODE06564308</a>
APA Style	임찬수, 이윤지 (2013). 한국 오타쿠에 관한 용어와 의미 고찰. <a href="#">일본연구</a> , 34, 325-342
이용정보 (Accessed)	이화여자대학교 211.48.46.*** 2020/04/29 15:35 (KST)

---

### 저작권 안내

DBpia에서 제공되는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 누리미디어는 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다. 그리고 DBpia에서 제공되는 저작물은 DBpia와 구독계약을 체결한 기관소속 이용자 혹은 해당 저작물의 개별 구매자가 비영리적으로만 이용할 수 있습니다. 그러므로 이에 위반하여 DBpia에서 제공되는 저작물을 복제, 전송 등의 방법으로 무단 이용하는 경우 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

### Copyright Information

Copyright of all literary works provided by DBpia belongs to the copyright holder(s) and Nurimedia does not guarantee contents of the literary work or assume responsibility for the same. In addition, the literary works provided by DBpia may only be used by the users affiliated to the institutions which executed a subscription agreement with DBpia or the individual purchasers of the literary work(s) for non-commercial purposes. Therefore, any person who illegally uses the literary works provided by DBpia by means of reproduction or transmission shall assume civil and criminal responsibility according to applicable laws and regulations.

## 한국 오타쿠에 관한 용어와 의미 고찰

임찬수\*

chan@cau.ac.kr

이윤지\*\*

plunfriends@naver.com

### 〈 目 次 〉

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1. 들어가며             | 2.1 오타쿠와 유사하게 사용되는 용어 |
| 1.1 오타쿠의 정의         | 2.2 한국의 오타쿠=오덕후의 특징   |
| 1.2 한국에서의 오타쿠       |                       |
| 1.3 연구 목적           | 3. 나오며                |
| 2. ‘오타쿠’의 의미와 용어 변화 |                       |

Key word : 오타쿠(OTAKU), 한국형 오타쿠(Korean OTAKU), 오덕후(ODEOKHOO),  
폐인(Teh Disabled Person)

## 1. 들어가며

### 1.1 오타쿠의 정의

‘오타쿠(オタク)’란, 일본의 학자 아즈마 히로키(東浩紀)의 정의에 의하면 만화, 애니메이션, 게임, PC, SF, 특수촬영(이하 특촬물이라고 표기)1), 피규어, 그 밖에 서로 깊이 연관된 일군의 서브컬처에 탐닉하는 사람들을 총칭하는 말이다.2) 사전에서는 어떠한 취미·사물에 관해서는 깊은 관심을 가지나 그

\* 중앙대학교 교수 일본문학 전공

\*\* 중앙대 대학원생 일본문화전공

1) 특촬물(特撮物)은 특수촬영물(特殊撮影物)의 준말로서 특수 촬영한 매체를 통칭하며, 일본어 특撮(とくさつ)에서 온 말이다. 주로 거대 로봇, 거대 괴수물 등이 등장.

2) 東浩紀(2007)이은미 역 『동물화하는 포스트모던』문학동네 p.17

외의 광대한 지식, 또는 사회성·사교성이 부족한 인물이라고 설명하고 있다.<sup>3)4)</sup> 한국에서는 컴퓨터나 애니메(アニメ), 만화, 게임 등과 관련된 분야에 과도할 정도로 몰입하여 일반인들의 상식을 넘는 수준의 지식과 실력을 겸비하고 있으면서도 긍정적 시선의 전문가라기보다는 폐쇄적이고 편협한 속성을 지닌 모순된 지식인이라는 인식 속에서 살아온 사람들이라는 다소 부정적 견해의 정의가 있으며, 단순히 대상을 좋아하는 것에 머물지 않고 그 대상을 나름대로의 역사관에 의해 재해석 하는 집단, 그리고 자신이 선호하는 애니메나 게임에 관련된 지식을 수집하는 데에 그치지 않고 재해석 하여 의미를 찾는 집단이라고 정의하고 있는 논문도 있다.<sup>5)</sup> 한국에서는, 오타쿠를 설명하는 서적에서 이를 일본에 나타나는 일본만의 독특한 사회 현상이라고 설명하기도 한다. 물론, 오타쿠는 일본에서 생겨난 것이며, 그렇기 때문에 ‘오타쿠’라고 하면 다른 수식어를 붙이지 않는 이상 자연스레 ‘일본의 오타쿠’를 가리키는 말이 된다. 하지만 오타쿠라는 집단이 일본에 처음 나타나기 시작한 70년대로부터 약 40년이 지난 지금, 오타쿠를 일본만의 문화라고 보기는 힘들 것이다. 구글(Google)에 ‘オタク’ 혹은 ‘OTAKU’라는 검색어를 입력하였을 때 영어로 된 홈페이지, 설명글, 동영상 등이 일본의 웹페이지 못지않게 다양하게 뜨는 것만 보아도, 적어도 온라인에서만큼은 오타쿠가 일본에만 나타나는 현상이 아님을 알 수 있다.<sup>6)</sup> 마찬가지로 한국에서도 네이버(Naver)<sup>7)</sup>나 다음(Daum)<sup>8)</sup> 등 포털사이트 어디에서나 ‘오타쿠’로 검색하면 다양한 한국 웹페이지로의 링크가 가능하다.

국가마다 오타쿠가 언제, 어떻게 들어오게 되었는가는 각각 다르겠지만, 그것이 이미 세계화 된 개념이라는 것은 의심할 여지가 없을 것이다.

3) ある趣味・事物には深い関心を持つ(拘る)が、それ以外の広汎な知識、また社会性・社交性は欠けている人物として説明される。『広辞苑(第6版)』岩波書店

4) 이는 언뜻 한 가지 분야에 정통해 있는 사람을 가리키는 ○○통(通)과 연관성이 있어 보이나 오타쿠와는 별개의 개념으로 두 단어 사이의 연관성을 찾기는 힘들다.

5) 조흥미외(2011) 『사회적 관점에서 본 「오타쿠」의 발생요인에 관한 연구』 『일본근대학연구』 Vol.32 p.131

6) <http://www.google.co.kr/>

7) <http://www.naver.com/>

8) <http://www.daum.net/>

## 1.2 한국에서의 오타쿠

한국의 경우, 오타쿠라고 불리는 집단이 생겨나기 시작한 것은 최근의 일이 아니다. 일본 오타쿠들의 대표적인 활동 장소 중 하나인 코믹 마켓(コミケ)의 한국판인 코믹 월드가 시작된 것이 1995년 5월 1일로<sup>9)</sup>, 이를 통해 이 때 한국에도 오타쿠와 같은 집단이 활동하고 있었다는 사실을 알 수 있다. 1990년대 중후반은 지금보다 공중파에서의 애니메이션 편성 비율이 높았던 시기로, 황금 시간대에도 곧잘 애니메이션을 방영하곤 하였는데, 코믹 월드 개최와의 관련성도 생각해 볼 수 있을 것이다.<sup>10)</sup> 당시 코믹월드에서 활동하였던 사람들은, 지금과 비교하여 지금히 소수이기는 하였으나 이때부터 한국에도 오타쿠가 생겨나기 시작한 것이라 볼 수 있다. 이렇게 소수로 시작한 한국의 오타쿠는 최근 인터넷과 각종 SNS의 발전과 함께 점점 다수의 사람들에게도 알려지게 되어 10대에서 30대에 이르는 세대에게는 그리 낯설지 않은 개념이 되었다.

특히, 어느 정도 대중에게 알려지게 되었다고는 하나 온라인 세상에서 그치는 정도였던 오타쿠가 최근 대중 매체와 사회적 이슈를 통해 오프라인 세계에도 알려지기 시작한 것은 주목할 만한 점이다. 그 예로 케이블 방송인 tvN에서 방영중인 <화성인 바이러스>라는 프로그램에서 두 차례에 걸쳐 오타쿠를 주인공으로 방송을 진행하였던 것을 들 수 있다.<sup>11)</sup> 이 방송은 각각 두 명의 남성이 등장하여 일본의 애니메이션에 등장하는 여성 캐릭터에 대한 애정을 과시하는 내용을 담고 있다. 특히, 오덕 페이트라고 소개된 남성의 경우에는 자신이 좋아하는 캐릭터의 상품을 모으는 데에 그치지 않고, 그 캐릭터와 결혼하고자 캐릭터가 그려진 다키마쿠라<sup>12)</sup>와 웨딩 촬영을 하는 내용을 다루고 있어 각종 신문사에서 기사화 되었고, 해외의 관련 사이트들에 소개되는 등 일각에서 이슈가 된 사건이었다. 또한, 신촌 살인사건이라 불리는 2012년

9) 일본 기업인 주식회사 SE에서 개최하고 있는 동인 행사. 한국에서는 한 달에 한 번씩 서울과 부산을 번갈아가며 개최되고 있다.

10) 한 예로 한국의 공중파 SBS에서는 당시 ‘만화 왕국, SBS’라는 캐치프레이즈를 내걸었을 정도로 애니메이션 방영에 관심이 많았다. 애니메이션 전문 케이블의 성장에 따라 현재는 공중파 애니메이션 시장은 상당히 축소되었다.

11) 2010년 1월 27일과 2012년 4월 24일에 방송되었다. 특히, 2010년에 방송되었던 내용이 파장이 컸다.

12) 다키마쿠라(抱き枕)란 머리 아래로 끼는 것이 아니라, 품고 잘 수 있도록 만들어진 대형 베개를 말한다. 캐릭터가 그려진 경우가 많다.



그림1) 오덕 페이트로 소개된 남성 (방송 화면)

4월 30일의 살인 사건 또한 오타쿠 라는 개념 이 세간에 미약하게나마 드러난 사건이라 볼 수 있다. 신촌 살인 사건은 오컬트 카페에서 알고 지내던 이들의 치정 관계가 살인까지 이어진 사건이었는데, 살인을 일으킨 가해자가 치정 관계의 당사자가 아니라 당사자로부터 의뢰를 받은 지인이었다는 점, 그리고 아직 미성년인 10대였다는 점만으로도 세간에 큰 파장을 일으킨 일이었다. 그리고 이 사건의 가해자인 10대 청소년들이 일본 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 코스프레를 하는 등 평소 오타쿠와 같은 활동을 하였던 것이 밝혀져 당시 일각에서 오타쿠 문화의 폐해라는 비난의 목소리가 일기도 하였다. 이 밖에도, 최근 각종 신문 기사에서 ‘오타쿠’라는 말이 쓰이는 것은 드문 일이 아니게 되었다. 이를 통하여 아직 정확한 정의는 내려지지 않았지만, 한국에도 오타쿠라는 개념 자체는 대중에게 널리 알려져 있음을 알 수 있다.

하지만 오타쿠라는 개념이 대중에게 알려진 것에 비하여 정확한 개념 정리는 미약하다. 그 증거로 일본의 오타쿠를 주제로 한 서적이나 논문은 그 수가 다양하나, 한국의 오타쿠 문화에 관해 언급하고 있는 것은 거의 전무한 점을 들 수 있다. 서적의 경우, 번역서가 아니라 한국인이 저술한 경우에도 오타쿠가 언급되는 것은 일본의 오타쿠를 소개할 때로, 한국에도 오타쿠의 문화가 나타나고 있다고 언급한 내용은 찾아보기 힘들다. 한국의 오타쿠는 일본의 오타쿠와 시작된 배경이나 성장해온 과정과 환경이 다르기 때문에 똑같이 정의할 수 없을 것이다. 그럼에도 불구하고 오타쿠 인터넷 웹페이지나 잡지 등에서는 오타쿠가 무엇인지 궁금해 하는 이들에게 일본의 오타쿠만을 설명하고 있는 실정이다.<sup>13)</sup> 예를 들면, 국내 문화 콘텐츠 월간지인 『ICON』에서는 2007년 1월에서 4월에 걸쳐 총 4부작으로 오타쿠의 역사에 대해 기술하고

13) 본고에서 서론 제일 앞 부분에 서술한 오타쿠의 정의 역시 일본의 오타쿠에 관한 정의에 해당한다.

있는데, 처음부터 끝까지 일본의 오타쿠의 역사만 서술하고 있다.<sup>14)</sup>

### 1.3 연구 목적

한국의 오타쿠는 일본에 비하여 역사가 짧으나 온라인 활동을 기반으로 하고 있는 만큼 IT강국이라 불리는 한국에서 보다 빠르게 자리 잡고 있다.<sup>15)</sup> 오타쿠라는 개념이 사람들에게 알려지기 시작한 시점에서, 그리고 신촌 살인 사건과 같은 사회 문제가 일어난 시점에서, ‘한국의 오타쿠란 무엇인가’라는 자기성찰이 필요할 때라고 생각한다. 이를 통해 한국에서 오타쿠와 관련된 사회 현상이 일어났을 때, 일본의 오타쿠와 관련된 현상을 그대로 대입하는 것이 아니라, 한국의 실정과 문화에 맞추어서 해석하고 정의하는 것이 가능해질 것이다.

본고에서는 우선 한국에서 어떠한 집단을 가리켜 오타쿠라고 하고 있는지, 또한 오타쿠라는 용어가 어떻게 쓰이고 있는지를 생각해보고자 한다. 한국의 경우, 아직 오타쿠가 사회 문제로서 전면적으로 이슈화 되는 단계는 아니다. 이제 막 사회 표면으로 모습을 드러내기 시작한 단계라고 본다. 인터넷이 보급되고 오타쿠가 나타나기 시작하였을 무렵, 온라인을 중심으로 활동을 펼쳐가고 있다. 따라서 한국 오타쿠의 뿌리가 되는 온라인 활동들을 중심으로 고찰해보고자 한다.

## 2. ‘오타쿠’의 의미와 용어 변화

앞에서 밝혔듯이 한국에 오타쿠가 나타나기 시작된 것은 1990년대 중반쯤이라고 볼 수 있다. 그러나 이때는 아직 ‘오타쿠’라는 용어가 빈번하게 사용되기 시작한 것은 아니었다. 코믹 월드를 즐겨 찾는 이들도 오타쿠가 무엇인지

14) 편집부 저(2007) 『ICON 아이콘 2007.1』(주)노브커뮤니케이션 p.58

편집부 저(2007) 『ICON 아이콘 2007.2』(주)노브커뮤니케이션 p.75

편집부 저(2007) 『ICON 아이콘 2007.3』(주)노브커뮤니케이션 p.94

편집부 저(2007) 『ICON 아이콘 2007.4』(주)노브커뮤니케이션 p.94

15) 일본의 오타쿠 문화도 인터넷의 등장 이후로 온라인 활동을 중심으로 이루어지고 있다.

알고는 있어도 스스로를 오타쿠라 칭하는 일은 적었다. 특히 오타쿠와 관련된 문화와 접점이 없는 이들에게 오타쿠는 일본을 설명하는 책에서 볼 수 있는 용어에 불과하였다. 당시에는 오타쿠는 한국에서 널리 쓰이는 용어가 아니었으며 ‘일본 특유의 사회 현상’이라고만 여겨지고 있었던 때였다. 이때의 오타쿠도 지금처럼 한 가지 분야에 몰입하여 심취하는 대상을 가리키는 말이기는 하였으나, 과도한 몰입으로 인하여 편협하고 폐쇄적인 속성을 지니게 되었다는 이미지 보다는 한 분야에 통달한 전문가라는 이미지에 더 가깝게 한국에 전해졌다. 그 예로 2000년 당시 베스트셀러로 많은 사람들에게 읽혔던 『새 먼나라 이웃나라 일본』에서는 다음과 같이 언급하고 있다.

오타쿠란 원래 ‘집’이라는 뜻인데, 가령 비디오게임 오타쿠는 이 세상의 관심사는 오로지 비디오 게임 뿐으로 집안에 틀어박혀 오로지 한 가지 관심사에만 몰두하는 사람이라 해서 이런 호칭이 붙었다.

비디오 게임 오타쿠는 마니아의 차원을 넘어서 비디오 게임의 모든 것에 대해 완전히 꿰뚫고 있음은 물론 게임을 만든 사람보다 더 정확하게 그 게임을 소화해 버리지. (중략)

누구보다 먼저 그 게임을 사서는 며칠이고 집안에 들어앉아 그 게임을 완전히 터득해 버리지. 그리고는 그 게임의 문제가 무엇인지, 만든 사람이 미처 생각하지 못했던 점까지 끄집어내어 자신들 동아리에서 만든 전문잡지에 실어. 오타쿠들은 전문가 중에서도 최고 전문가들이지만 집안에 틀어박혀 있는 보이지 않는 ‘무서운 눈’인 셈이지. 상품에 눈곱만한 오류나 문제점이 있으면 어김없이 칼날 같은 오타쿠들의 질책이 쏟아지게 되니 상품을 만드는 사람은 최선을 다해 오타쿠에게 책을 잡히지 않으려 들고 이는 완벽한 최고의 상품을 만드는 데 큰 도움이 되기도 해.<sup>16)</sup>

인용문을 보면, 오타쿠가 집에 틀어박혀 나오지 않는다고 언급하기는 하였으나 그로 인한 폐쇄성을 강조하기 보다는 상품의 질을 높이는 데 도움을 주는 아마추어 전문가라는 쪽에 힘을 실어 설명하고 있는 것을 알 수 있다.<sup>17)</sup>

16) 이원복(2000) 『새 먼나라 이웃나라 일본① 일본·일본인 편』김영사 pp.74-75

17) 사실 엄밀히 따지자면 이는 오타쿠에 관한 설명으로는 적절하지 않을 수 있다. 집에 틀어박혀 나오지 않는 것은 오타쿠의 특징이 아니라 히키코모리, 즉 은둔형 외톨이의 특징에 해당하기 때문이다.

사실 한국에 출간된 서적 중 오타쿠에 관해 자세히 설명한 것은 『새 먼나라 이웃나라 일본』이 거의 처음으로, 이를 통해 한국에 오타쿠라는 말이 알려졌을 때는 ‘집에 틀어박혀 있는 전문가 이상의 전문가’라는 의미였다는 것을 알 수 있다.

이 후 2000년대 초반까지 ‘폐인’이라는 말이 오타쿠와 혼용 되었다. 원래 폐인의 사전적 의미는 ‘병 따위로 몸을 망친 사람, 쓸모없이 된 사람’<sup>18)</sup>이다. 의미가 변형되어 오늘날에는 ‘컴퓨터와 인터넷과 관련된 취미, 커뮤니티, 온라인 게임, 일, 기타 등등에 대해 극단적으로 심취한 사람을 이르는 말’<sup>19)</sup>이라는 의미를 지니게 되었다. 이는 일본의 오타쿠에 관한 설명과 매우 유사하다. 사전적 정의의 차이점은, 폐인의 설명에는 애니메이션이나 콘솔 게임이 관심 대상에서 제외된다는 점이다. 한국에서의 폐인이 일본의 오타쿠와 비슷하게 쓰인 예는 2003년 MBC에서 방영되었던 드라마 <조선 여형사 다모>에 심취해 있는 열성팬들을 지칭했던 ‘다모 폐인’이라는 말이다. 드라마 홈페이지에 상주하며 서로 대화를 주고받던 열성팬들을 가리켜 사람들이 ‘다모 폐인’이라 불렀던 것이다. 이 폐인에 대해 민경배는 다음과 같이 정의하기도 하였다.

다만 인터넷을 통해 특정 분야에 대하여 일반인들에 비해 보다 더 전문적 지식을 갖고 있거나 매니아적인 성향을 보이는 사람들이 스스로를 지칭하는 말이 요즘 이야기되고 있는 ‘폐인’들이라 하겠다.<sup>20)</sup>

또한 『은둔형 외톨이』의 『인터넷 폐인』이라는 장에서 다음과 같이 설명하기도 하였다.

이런 와중에 자신들을 ‘폐인’이라 자처하고 당당히 나서는 일이 일어나고 있다. 하지만 이들이 말하는 ‘폐인’은 앞서 언급한 ‘인터넷 폐인’과 다른 의미이다. 폐할 폐(廢)자가 아닌 사랑할 폐(嬖)자의 폐인으로 특정한 취미를 가진 사람들끼리 인터

18) 국립국어원 표준국어대사전, <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>

19) 위키피디아코리아, <http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8F%90%EC%9D%B8>, 2012년 12월 27일 검색.

20) 민경배(2004) 『사이버 공간의 논객과 폐인에 대한 사회학적 고찰』 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 p.65



넷 사이트에서 열광적으로 활동하는 사람들을 지칭한다.

이들은 정말로 실생활에서 완전히 망가진 폐인은 아니다. 대부분 평범한 직장인이거나 학생들이다. 주로 유머·엽기 사이트를 중심으로 한 인터넷 활동에 자신의 모든 정력을 투여하느라 다른 일을 돌볼 겨를이 없다는 뜻에서 스스로를 그렇게 부르는 것이다. 하지만 이들은 마니아(mania)의 수준을 넘어설 뿐 아니라, 자기들의 관심 분야에서는 사이버 세계의 오피니언 리더들이다. 성격은 다르지만, ‘노사모’나 ‘붉은악마’를 연상하면 이해가 빠를 것이다.<sup>21)</sup>

이러한 의미의 연장선에서 폐인이라는 말은 일본의 오타쿠와 비슷하게 『특정 분야 + 폐인』의 합성어로 게임 폐인, 인터넷 폐인 등 다방면에 적용 되었다. 이 폐인이라는 말은 후에 ‘디시인사이드’<sup>22)</sup>라는 인터넷 웹페이지에서 활동하는 이들을 지칭하는 말로 널리 퍼지게 되었다. 디시인사이드에서 활동하는 네티즌들이 스스로를 폐인이라 지칭하며 활동하였는데, 이 웹사이트가 인터넷 은어의 시발점이 되는 등 온라인 유행의 중심지와 같은 역할을 하였기 때문이다. 이때부터 폐인이라는 말은 오타쿠를 대체하는 의미보다는 인터넷 폐인, 디씨 폐인 쪽으로 의미가 기울었다. 후에 디시인사이드에서 폐인 활동을 중심으로 한 유행이 시들고, 폐인이라는 말도 잘 쓰이지 않게 되었다.

이후 오타쿠라는 개념이 떠오르기 시작한 것은 2005년경으로, 위에서 언급 하였던 디시인사이드의 애니메이션 갤러리<sup>23)</sup>에서 ‘오덕후’라는 말이 사용되기 시작하면서이다. 오덕후는 일본의 오타쿠라는 말을 한국식 발음으로 바꾸어 부른 것이다. 사람 이름과 같은 정감도 있고 친숙하게 느껴진다는 이유로

21) 여인중(2005) 『은둔형 외톨이』 지혜문화 p.42

22) 디시인사이드(DC Inside)는 인터넷팩토리, 주식회사 디시인사이드에서 운영하는 대한민국의 전자 게시판 커뮤니티 사이트이다. 처음에는 디지털카메라 관련 정보를 주고받던 전자 게시판 형태의 웹사이트였으나, 현재는 디지털 카메라에 대한 정보보다 갤러리라는 각 분야의 커뮤니티 자체 기능이 더 확대되어, 디지털 카메라에 대한 부분은 축소되고 커뮤니티 사이트의 모습을 보여 주고 있다.(<http://www.dcinside.com/>)

23) 디시인사이드는 다양한 카테고리의 게시판이 모여 있는 사이트이다. 처음 취지가 디지털 카메라 관련 정보를 주고받는 데 있었기 때문에, 그에 기인하여 각각의 게시판은 ○○게시판이라는 말 대신 ○○갤러리라는 용어를 사용하고 있다. 이러한 성격은 아직 완전히 사라진 것이 아닌지라 게시판에 글을 쓰기 위해서는 한 장 이상의 그림을 첨부하여야 한다는 규칙이 남아있다. 여기서 애니메이션 갤러리란 디시인사이드 내부에 있는 애니메이션 카테고리의 게시판을 가리킨다.

오타쿠보다 빠르게 퍼져 나간 말이다. 이 오덕후는 현재까지 계속 사용되고 있으며 오타쿠보다 오히려 오덕후가 온라인에서 더 보편적으로 쓰이고 있다. 처음 한국에 소개되었던 전문가로서의 오타쿠나, 일본 애니메이션과 콘솔 게임을 범주에 넣지 않았던 인터넷 폐인과 같은 용어들과 달리, 오덕후는 일본의 오타쿠와 그 의미가 가장 비슷하다. 어찌 보면 오덕후는 일본의 오타쿠를 한국식으로 발음만 바꾼 것이기에, 2005년이 되어서야 원래의 의미를 가지고 한국식으로 정착되었다고도 볼 수 있다. 현재는 오타쿠=오덕후라고 인식하고 있는 사람들이 많으며, 오덕후라는 말이 보다 일반적으로 쓰이고 있다.

## 2.1 오타쿠와 유사하게 사용되는 용어

언뜻 보면 일본의 오타쿠와 그 뜻이 비슷하지만, 세부적으로 들어가 보면 조금씩 그 범주가 다른 말들이 있다. 일본의 오타쿠와 비슷한 활동을 해오던 이들이 한국에서 오타쿠라는 말을 듣지 않았던 이유나, 오타쿠라는 용어 이외에 다른 말이 사용된 이유는 이러한 대체어가 많았기 때문일 지도 모른다. 오타쿠와 유사하게 쓰이는 용어로는 폐인, 접미어로 쓰이는 ‘빠’, 그리고 마찬가지로 접미어인 ‘덕’이 있다. 오덕후의 경우는 오타쿠를 한국식으로 말한 것이기 때문에 비슷한 의미의 ‘다른 말’로 분류하지 않고 오타쿠=오덕후로 해석하도록 하겠다. 오덕후가 어느 정도 온라인에서 정착이 된 지금도 오덕후와 ‘빠’, 폐인의 차이점은 애매한 문제이다. 하지만 각 용어의 특징과 차이점을 짚어보면, 무엇이 오덕후이고 무엇이 폐인인지 어느 정도 윤곽을 잡는 것이 가능할 것이다. 그리고 이러한 과정을 통해 한국에서의 오타쿠, 오덕후란 무엇인가라는 질문에 대한 대답도 보일 것이다.

먼저 폐인은 앞서 설명하였듯이 2000년대 초반 오타쿠와 비슷한 의미로 쓰였었다. 사실 지금까지도 그 의미가 완전히 퇴색된 것은 아니다. 위키피디아 코리아에 나와 있는 ‘컴퓨터와 인터넷과 관련된 취미, 커뮤니티, 온라인 게임, 일, 기타 등등에 대해 극단적으로 심취한 사람을 이르는 말’은 2012년 4월에 편집된 것으로 그 의미가 사람들 사이에서 아직 유효함을 알려준다. 하지만 이 폐인이라는 말은 엄밀히 따지고 들어가 보면 ‘무언가에 심취한 모습’보다는 ‘한 자리를 떠나지 않고 오랫동안 무언가에 몰두하는 모습’을 나타내기 위한 말이다. 다모 폐인의 경우에도 폐인이라는 말이 붙었던 이유는, 사전적

원뜻의 폐인이 될 지경으로 인터넷 게시판을 떠나지 않고 상주해있었던 데에 원인이 있었다. 폐인이라는 말이 붙는 대표적인 세 가지는 다모 폐인과 디시 폐인, 그리고 게임 폐인이다. 세 가지 모두 한 자리에서 오랫동안 해당 대상에 몰두해있다는 점을 특징으로 하고 있다. 디시 폐인의 경우에도, 디시인사이드의 게시판에서 떠나지 않고 컴퓨터 앞에서 생활하며 먹고, 자고, 디시를 하는 모습에 폐인이라는 말이 붙게 된 것이다. 마찬가지로 게임 폐인도 장시간동안 잠도 자지 않고, 식사도 게임을 하면서 해결하는 사람들을 가리켜 폐인이라 말하곤 한다. 하지만 오타쿠와의 결정적 차이점은, 폐인에는 전문가라는 이미지가 그다지 없다. 폐인은 대상에 대해 몰두하고 있기 때문에 전문가 수준의 지식은 가지고 있을지 모르나, 전문가적인 견해는 부족하다. 그리고 본인들이 가지고 있는 정보로 실제 시장에 유효한 영향을 준다는 이미지는 적다. 이러한 점은 민경배가 논객과 폐인의 차이를 서술하며 밝힌 폐인의 특징에서도 알 수 있다.

하지만 폐인들의 참여와 저항의 문화는 그동안 젊은 세대들이 보여주었던 정서와는 사뭇 다르다. 대의명분을 중시하고 엄숙주의가 팽배했던 과거의 그것과 달리 폐인들에게는 놀이와 참여, 유희와 저항의 구분이 존재하지 않는다. 그들은 ‘이미지의 시대’라는 새로운 패러다임에 걸맞게 이미지로 즐기고 이미지로 말하는 새로운 방식의 소통과 표현을 보여주고 있다. (중략)

반편 폐인들은 독자들을 설득하지도 않으며, 그들에게 어떠한 요구도 하지 않는다. 메시지의 생산자는 그저 느끼는 대로 표현하고, 독자는 표현된 대로 느끼면 그뿐인 것이다. 독자들은 폐인들이 올린 이미지에 자신의 생각을 한 줄 답변으로 올리기도 하지만 이러한 답변을 놓고 서로 “맞네, 틀리네”하는 공방전은 일어나지 않는다.<sup>24)</sup>

두 번째 유사어로 ‘빠’라는 말이 있다. 이는 아이돌 팬덤을 낮춰 부르며 여자 팬의 경우 ‘빠순이’, 남자 팬의 경우 ‘빠돌이’라 부르던 것이 어원이다. 이 빠순이, 빠돌이의 앞글자만을 따와 접미어로서 사용하는 것이다. 이 ‘○○빠’ 또한 오타쿠 못지않게 대상에 몰두하고 심취하는 집단이다. 오타쿠들처럼

24) 민경배(2004) 『사이버 공간의 논객과 폐인에 대한 사회학적 고찰』 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 pp.67-68

대상에 대한 제품을 수집하며 새로운 정보가 나오면 누구보다도 빨리 그 정보를 얻고자 노력하며, 대상이 실제 인물일 경우 그 인물을 만나기 위해 어느 정도 일상생활을 포기하는 것도 감수한다. 원래는 연예인 팬덤을 가리켜 ‘연예인 이름+빠’로 많이 사용하였다. 최근에는 그 적용 범위가 넓어졌는데, 대표적인 예로 미국의 컴퓨터 전자제품 제조 회사인 애플에 이 접미어를 붙여 ‘애플빠’라고 부르는 것이 있다. 일본 애니메이션 빠도 있는데, 대표적으로 ‘리본빠’<sup>25)</sup>라 불리는 집단이 이에 해당한다. 언뜻 보면 이들 또한 오타쿠와 활동이 비슷하다. 대상에 심취하여 누구보다도 빨리 정보를 얻고, 해당 대상에 대하여 전문가다운 지식도 가지고 있으며, 관련 상품들도 수집한다. 하지만 이들에게는 비판 의식이 없다. 애초에 ‘○○빠’라는 말은 열성 팬들, 나아가 추종자라는 의미를 담고 있다. 추종자는 대상에 대해 아무리 전문적인 지식을 가지고 있어도, 대상이 좋지 못한 모습을 보여도 그에 대해 비판하거나 비난하지 않는다. 이러한 점에서 역시 일본의 오타쿠와는 거리가 있는 용어라고 볼 수 있다.

마지막으로 ‘덕’이라는 접미어가 있다. 이는 오타쿠를 한국식으로 말한 오덕후가 어원이다. 이 오덕후에서 ‘덕’ 부분만 잘라내어 접미어로 사용한 것이 ‘덕’이라는 접미어인데, 특이하게도 ‘오덕후’와 ‘○○덕’이 가지는 이미지는 다소 차이가 있다. 이는 일본의 오타쿠와 마니아의 차이와 비슷하다. 오덕후라고 하였을 때는 오타쿠의 이미지이지만, ‘덕’이라는 접미어만 사용하는 경우 훨씬 소프트한 의미의, 한 가지 취미 생활에 열심인 사람을 지칭하는 의미로 쓰이는 경우가 많다. 그 예가 전쟁이나 무기 등에 관심이 많은 사람을 밀리터리(military)에 ‘덕’을 붙여서 ‘밀덕’이라고 부르거나, 음악에 관심이 많은 사람을 ‘음덕’, 건담 프라모델에 관심이 많은 사람을 ‘건덕’이라고 부르는 것이다. 오덕후에 비하여 심취해있는 대상의 범위가 넓은 것 또한 차이점이다. 다만 ‘○○덕’은 오덕후와 확실히 경계를 두는 것이 어렵다. 뉘앙스의 차이가 있을 뿐, 비슷한 의미를 지니고 있어서 사실 사람들 사이에서 오덕후와 혼용되고 있는 실정이다. 또한 오덕후나 페인, ‘○○빠’ 등이 기사나 매체에 등장하는 반면, ‘○○덕’은 아직 인터넷 은어로만 사용되고 있다는 것도 차이

25) 일본의 주간 소년 점프에서 연재중인 만화. 원제 <家庭教師ヒットマンREBORN!>

점 중의 하나라고 볼 수 있다.<sup>26)</sup>

요약하면, 페인은 그저 한 가지에 심취해 있는 것뿐만 아니라 한 자리에 틀어박혀 활동하는 히키코모리의 특징을 더욱 많이 가지고 있다. 오타쿠들이 자신들의 취미를 위해서라면 바깥으로 뛰어나가는 것을 마다하지 않는 반면 페인들은 어디까지나 온라인으로 그 활동 범위가 제한되어있는 것이다. 또한, 전문적인 지식은 가지고 있으나 전문가로서 대상에 대해 분석하고 단점을 지적하는 등의 특징은 보이지 않는다. ‘○○빠’의 경우에도 대상에 대한 비판 의식이 떨어진다. 대상을 찬양하고 그에 열광하지만, 단점은 보지 않는 것이다. ‘○○덕’은 아직 오덕후와의 경계가 확실치 않지만 마니아와 오타쿠처럼 미묘한 차이가 있다.

## 2.2 한국의 오타쿠=오덕후의 특징

현재 한국에서 일본의 오타쿠와 같은 개념을 찾는다면 오덕후가 여기에 해당된다고 볼 수 있다. 특히, 오덕후는 발음만 한국식으로 바꾼 것이 아니라, 의미도 한국 실정에 맞게 변화를 준 것이 특징이다. 네티즌들이 오덕후에 五德厚라고 한자를 붙여 ‘다섯 가지 덕이 두터운 사람’이라는 새로운 의미를 더한 것이 그 예이다. 이 다섯 가지 덕이란 다음과 같다.

### <오덕후(五德厚)의 다섯 가지 덕목>

- 내선일체(內鮮一體)  
일본과 나를 한 몸처럼 생각한다. 평소 생활할 때도 일본 단어를 섞어서 사용한다.
- 적반하장(賊反荷杖)  
애니메이션이나 여타 분야를 광적으로 좋아하지만 나 자신은 오타쿠는 아니라고 생각한다.
- 망상주의(妄想主義)  
현실에 안주치 않고 공상과 망상에 안주한다. 즉, 현실과 가상을 구분치 않는다. 애니메이션에 등장하는 캐릭터와 실제로 사랑에 빠질 수 있다고 믿는다.

26) 오덕후는 서론에서 언급한 프로그램을 기점으로 각종 신문 기사에 등장하고 있으며, 페인 또한 게임 페인 등으로 기사화 되곤 한다. ‘○○빠’는 오래전부터 사회 문제로 기사화 되거나 드라마나 예능 프로그램 등에서 쉽게 접할 수 있는 말이다.

- 피녀일체(彼女一體)

코스튬 플레이를 통해 애니메이션 속의 캐릭터와 하나가 된다.

- 당동벌이(黨同伐異)

옳고 그름에 관계없이 관심사가 같은 옳후 켜리 뭉치고 그렇지 아니한 사람은 철저히 배척한다. 27)

위의 다섯 가지 덕목은 옳후에 대한 정식 정의가 아니다. 어디까지나 네티즌들이 유머스럽게, 한 편으로는 비아냥거림의 의미를 담아 옳후를 표현한 것에 지나지 않는다. 하지만 이 다섯 가지 항목은 한국에서 옳후가 가지는 이미지를 잘 표현하고 있기도 하다. 일본에서는 단순히 게임, 컴퓨터, 그 밖에도 특촬물, 애니메이션에 심취한 사람을 옳후라 칭하였으나, 한국에서는 이 모든 것 앞에 ‘일본의’라는 수식어가 붙어야 비로소 옳후라는 이미지를 가지게 된다는 느낌이 있다. 이는 아무래도 옳후라는 말과 문화 자체가 일본으로부터 온 것에 기인하기도 하지만, 한국에서는 애니메이션, 특히 일본 애니메이션 외에 게임이나 특촬물에 대한 옳후적 관심이 드물기 때문에 생긴 현상이기도 하다. 우선 특촬물 경우에는 한국에서 남자 아이들이 한 번쯤 어렸을 때 꼭 빠지는 대상이기는 하지만 한국에서 잘 제작되지도 않고, 성인 팬덤이 일본에 비해 미약한 편이다.<sup>28)</sup>

게임의 경우, 일본과 한국의 게임 시장이 근본적으로 다른 것이 게임과 옳후를 연결 짓기 힘든 원인 중 하나이다. 한국은 게임 시장에서 플랫폼 내 온라인 게임이 차지하는 비중이 90%를 육박한다. 시장 점유율 또한 2012년을 기준으로 88%에 해당한다.<sup>29)</sup> 일본의 경우, 온라인 게임을 하는 사람의 수가 증가하고 있다고는 해도 여전히 ‘게이머’라고 하면 온라인 보다는 콘솔 게임 쪽의 이미지가 강하다. 반면 한국에서는 ‘게이머’라는 단어로부터 콘솔 보다는 당연히 온라인 게임의 이미지를 떠올리게 된다. 따라서 일본에서 게임에 심취해있는 사람이라고 할 때는 콘솔 게임에 빠져있는 사람을 지칭하는

27) 엔하위키 미러, <http://mirror.enha.kr/wiki/FrontPage>

28) 1998년 KBS에서 방영되었던 <지구용사 백터맨>은 한국의 특수촬영물로 인기를 끌기도 하였으나 그 후로 그렇다할 특촬물이 제작되지 않고 있다.

29) 한국콘텐츠진흥원(2012) 『2012 대한민국 게임백서 요약문』  
[http://www.kocca.kr/knowledge/publication/indu/1776730\\_4461.html](http://www.kocca.kr/knowledge/publication/indu/1776730_4461.html)

것이 된다. 하지만 한국에서는 콘솔 게임을 하는 사람이 아니다. 한국 특유의 게임 문화가 만들어낸 차이점인 것이다. 이러한 차이로 인하여, 한국에는 일본의 ‘게임 오타쿠’에 해당하는 ‘게임 오덕후’가 드문 것이다.

또 다른 원인으로는, 한국에서는 온라인 게임에 지나치게 심취하고 몰두해 있는 사람에 대해 이미 폐인이라는 말이 정착되어 있다는 점을 들 수 있다. 때문에 폐인이란 용어를 밀어내고 게임 오덕후라고 불리기가 힘든 것이다.

폐인과 오덕후는, 한국에서 미묘하게도 게임과 일본 애니메이션으로 몰두 대상이 나뉘어 있다. 그 증거로 국내 유명 포털들에 폐인을 입력할 경우, 연관 검색어로 영화 폐인, 인터넷 폐인, 다모 폐인 등등 각종 폐인이 나타나지만 애니메이션 혹은 애니메 폐인은 보이지 않는다. 마찬가지로 오덕후나 오타쿠를 검색하였을 때도, ‘밀덕’, ‘카라 덕’ 등은 연관 검색어로 나타나지만 게임과 관련된 항목은 찾아보기 힘들다.<sup>30)</sup> 이는 오타쿠라는 말이 2005년이 되어서야 원래 뜻에 가깝게 한국 사람들 사이에서 쓰이기 시작했는데, 그 때 이미 ‘게임에 몰두해 있는 사람’=‘폐인’이라는 인식이 자리 잡고 있었기 때문이라고 생각된다. 다만, 한국에서도 일본의 콘솔 게임에 몰두하여 패키지를 사 모으고 장시간 플레이를 하는 사람은 마찬가지로 오덕후라고 한다. 특이한 점은, 미국이나 유럽의 콘솔 게임을 하는 사람들에게는 오덕후라는 말을 잘 사용하지 않는다는 점이다. 단지 접미어 ‘○○덕’을 사용하는 정도이다. 이는 오덕후의 다섯 가지 항목 중 1번과 관련이 있다고 볼 수도 있을 것이다. 국내 콘솔 게임 시장의 경우 2000년대 초반까지는 일본 콘솔 게임이 국내에서 성공하는 경우가 많았지만, 최근 일본의 영향력이 약화되고 미국이나 유럽쪽 게임이 콘솔 게임 시장을 많이 차지하면서 게이머를 오덕후라고 보는 경향이 점점 사라지고 있다.

결과적으로, 한국에서는 일본 애니메이션과 일본 콘솔 게임에 심취해 있는 사람을 오덕후라고 보는 경향이 강하다고 할 수 있다. 사실 이는 언론 매체에서 오덕후를 소개할 때 일본 애니메이션에 한정하여 다루고 있었기 때문이기도 하다. 케이블 프로그램 중 <화성인 바이러스>에 나온 두 오덕후의 경우도 애니메이션 미소녀 캐릭터에 심취해 있었다.<sup>31)</sup> 또한 신촌 살인사건의 두 가해자가

30) 네이버(Naver)와 다음(Daum), 네이트(Nate)의 검색 결과이다.

31) 각각 <마법소녀 리리컬 나노하(魔法少女リリカルなのは)>와 <마법소녀 마도카☆마기

코스프레 했던 캐릭터도 일본 애니메이션 <이누야샤(犬夜叉)>라는 작품에 등장인물이었다. 또한 오덕후라는 단어가 널리 사용되기 시작하면서 각종 포탈에서 연재되는 웹툰<sup>32)</sup>에 등장하는 캐릭터 중에서도 이 오덕후의 속성을 가진 캐릭터가 등장하기 시작하였는데, 모두 일본 번역체의 말투, 일본 애니메이션으로 연상되는 미소녀 캐릭터에 몰두하고 있다는 등의 특징을 가지고 있다.<sup>33)</sup> 오덕후에 대해 사전 지식이 없는 사람들이 방송이나 웹툰 등의 매체를 통해 오덕후를 접하게 되었고, 이러한 것들이 곧 오덕후가 일본의 애니메이션과 일본의 게임을 즐기는 사람을 지칭하는 말이라고 인식하게 된 요인일 것이다.

한국에서 이 오덕후들이 주로 활동하는 장소는 디시인사이드의 애니메이션 갤러리, 루리웹<sup>34)</sup>을 대표적으로 볼 수 있으며 그 외에도 각종 애니메이션 관련 카페나 블로그 등에서 활동하고 있다. 오덕후의 기본적인 특징은 일본의 오타쿠와 크게 다르지 않다. 서론 가장 앞부분에 밝혔던 대상에 대해 과도할 정도로 몰입하여 일반인들의 상식을 넘는 수준의 지식과 실력을 겸비하고 있으면서도 긍정적 시선의 전문가라기보다는 폐쇄적이고 편협한 속성을 지닌 모순된 지식인이라는 인식 속에서 살아온 사람들이라는 정의와 크게 다르지 않다. 이러한 오덕후들이 가지는 특징은 심취해 있는 대상이 일본의 콘텐츠에 한정되어 있는 경향이 있고, 전문가적인 견해를 가지고 토론 하거나 비판을 하여도 그 영향력이 지극히 미미하다는 점이다.

---

카(魔法少女まどか☆マギカ)에 등장하는 페이트(フェイト)와 아케미 호무라(曉美ほむら)라는 캐릭터에 심취해 있었다.

32) 인터넷에서 연재되는 만화를 가리킨다. 왼쪽에서 오른쪽으로 읽는 것이 아닌 위에서 아래로 읽어 내려가는 횡스크롤 방식이 특징이다.

33) 캐러멜(2007) <미스문방구매니저> 다음(Daum)에 등장하는 캐릭터 ‘오덕후’  
판다독(2009) <판다독> 네이버(Naver)에 등장하는 캐릭터 ‘도치독’  
하일권(2012) <방과 후 전쟁활동> 네이버(Naver)에 등장하는 ‘김덕중’ 등

34) 대한민국의 비디오게임 전문 사이트로 출발한 사이트. 현재는 디시인사이드처럼 루리웹 안에 많은 게시판을 가지고 있다. (<http://ruliweb.daum.net/>)



3. 나오며

한국에 오타쿠라는 말이 처음 들어왔을 때는 전문가로서의 의미가 강하였다. 이후 이것이 한국의 폐인과 혼용되었던 시기를 지나 지금의 오덕후라는 말에 이르게 되었다. 오덕후는 비슷한 의미의 폐인이나 ‘○○빠’ ‘○○덕’ 등과 는 조금씩 다른 의미를 가진다. 오덕후는 일본의 오타쿠와 마찬가지로 대상에 심취하고 몰두하여 전문가 수준의 지식과 태도를 보이지만, 긍정적이기보다는 폐쇄적이고 편협한 속성을 가지고 있다고 받아들여지고 있는 경향이 강하다. 관심사 면에서도 일본과 다소 차이점을 보이는데, 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

분야 \ 항목	한국	일본
	오타쿠, 오덕후 관심사	오타쿠 관심사
특촬물	X	O
게임	△(일본비디오 게임에 한정)	O
애니메이션, 만화	O	O
기타	O	O

표1) 한국과 일본의 차이점(오타쿠의 관심사)

여기에 덧붙여, 같은 관심사라도 일본의 콘텐츠, 그 중에서도 일본의 애니메이션과 일본의 콘솔 게임에 심취한 집단을 가리키는 말로 해석되기도 하여 일본에 거부감을 가지고 있는 사람들로부터 비판의 대상이 되기도 한다.

하지만 한국에 오타쿠라는 집단이 나타나기 시작하고 아직 20년이 채 지나지 않았다. 95년경부터 오타쿠 활동을 하던 이들은 현재 30대이다. 이들이 사회의 주역이 되었을 때는 오타쿠가 지닌 특성과 현상들이 사회전반에 나타나는 것도 무리는 아닐 것이다. 역사는 짧지만, 한국의 오타쿠는 IT강국이라는 이름하에 빠르게 활동 반경을 넓혀 왔고, 이는 앞으로 당분간 계속 될 문화 현상으로 예상 된다. 이러한 점들에 기인하여, 한국의 오타쿠란 어떤 집단을 가리키는지, 다른 집단과는 어떠한 차이가 있는지에 관한 연구는 앞으로 있을 한국 오타쿠와 그 문화와 관련된 연구에 발판이 될 것이다.

# <参考文献>

- 민경배(2004) 『사이버 공간의 논객과 폐인에 대한 사회학적 고찰』 『한국사회학 사회학 대회 논문집』 p.65
- 여인중(2005) 『은둔형 외톨이』 지혜문학 p.42
- 이원복(2000) 『새 먼나라 이웃나라 일본① 일본·일본인 편』 김영사 p.74-75
- 임찬수외(2012) 『보컬로이드(VOCALOID)에 나타난 오타쿠 문화의 변화—프로슈머로서의 활동을 중심으로』 『일어일문학연구』 82집 2권 p.227
- 조흥미외(2011) 『사회적 관점에서 본 『오타쿠』의 발생요인에 관한 연구』 『일본근대학 연구』 Vol.32 p.131
- 편집부 저(2007) 『ICON 아이콘 2007.1, 2007.2, 2007.3, 2007.4』 (주)노브커뮤니케이션
- 한국콘텐츠진흥원(2012) 『2012 대한민국 게임백서 요약문』
- 東浩紀(2007) 이은미역 『동물화하는 포스트모던』 문학동네 p.17
- 국립국어원 ‘표준국어대사전에서 폐인 검색’  
<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp> (2012년 12월 27일)
- 네이버 ‘검색창에 오타쿠 검색’  
[http://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&query=%EC%98%A4%ED%83%80%EC%BF%A0&sm=top\\_hy&fbm=0&ie=utf8](http://search.naver.com/search.naver?where=nexearch&query=%EC%98%A4%ED%83%80%EC%BF%A0&sm=top_hy&fbm=0&ie=utf8) (2012년 12월 27일)
- 다음 ‘검색창에 오타쿠 검색’  
[http://search.daum.net/search?w=tot&DA=YZRR&t\\_\\_nil\\_searchbox=btn&sug=&q=%EC%98%A4%ED%83%80%EC%BF%A0](http://search.daum.net/search?w=tot&DA=YZRR&t__nil_searchbox=btn&sug=&q=%EC%98%A4%ED%83%80%EC%BF%A0) (2012년 12월 27일)
- 엔하위키 미러 ‘검색창에 오덕후 검색’  
<http://mirror.enha.kr/wiki/%EC%98%A4%EB%8D%95%ED%9B%84> (2012년 12월 27일)
- 위키피디아코리아 ‘검색창에 폐인 검색’  
<http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8F%90%EC%9D%B8> (2012년 12월 27일)

접 수 일: 12월 30일

심사완료: 1월 25일

게재결정: 1월 29일

## &lt;Abstract&gt;

**Consideration about Terms and Meaning of Korean Otaku**

In Japan, Otaku means those who have enthusiasm for subculture like manga, anime, game, pc, sf, and etc. In Korea, it has same meaning but has negative nuance. Usually, in Korea, Otaku is explained as a specific culture of Japan. However, as 40 years passes by since Japanese Otaku culture starts, we can't be sure it's only Japanese's.

In Korea, we can confirm Korea also has Otaku through 1995's comic market. That time, many people don't know about Otaku but now, people know who they are.

However, compare to its exposure, study about them is short. There are many studies about Japanese Otaku, but not about Korean's.

Korean Otaku culture has short history but it spreads quickly through online community. So now, we need to consider Otaku's meaning in Korea.

When Otaku was used in Korea first time, it was used as a expert. However, now it means those who have enthusiasm for japanese culture, especially anime. In Korea, Pye-In, ~Ppa, ~Deok, O-Deok-Hoo have same meaning with Otaku. Pye-In means those who are obsessed by their interest and stay home at all time. Also, they don't criticize their interest. At this aspects, Pye-In and ~Ppa have something in common. ~Deok, similar with Japanese mania, means those who have more attention for their hobby more than usual people. At last, O-Deok-Hoo is which pronounce Otaku as Korean and has same meaning. However, O-Deok-Hoo has narrower interest than Japanese Otaku. Korean Otaku means not just having enthusiasm for subculture but having enthusiasm for Japanese contents.

This research considers what is Korean Otaku approximately but it would contribute other researches about Korean Otaku in future.