대구대학교 일본어일본학과 21901776 박성현 일본문화과제

주제:일본의 근대국가의 성립과 일본 대중문화의 형성

- 일본의 근대국가의 성립과 과정 -

2018년 기준 세계 GDP순위 3위, 1인당 국내총생산 39,287달러.... 일본하면은 전세계에서 영향력있는 경제대국으로, 많은 수식어가 달린다. 하지만 현대 뿐만이 아니라 과거 일본은 전 세계 열강들과 비교해도 지지않을만큼 강한 국력을 가진 것으로 유명한데, 이런 일본의 과거를 설명하기 위해서는 메이지정부의 수립, 즉 왕정복고가 일어난 시대로 거슬러 올라가야한다. 일본은 헤이안 시대까지 천황이 정치를 주도하는 세력으로 등장하였으나 이후 무사계급의 세력이 성장하여 중앙정권이 실력자로 등장하는 등 무사계급의 권력이 강해지기 시작했다. 이후 미나모토노 요리토모라는 무사가 등장하는데 그는 가마쿠라에 본거지를 두고 거병을 하여 여러 세력을 평정하고 막부라는 정치체재를 확립하게 되는데 이것이 일본 최초의 사무라이 정치의 시작, 가마쿠라 막부이다. 이후 일본은 에도시대 까지 약 700여 년간 사무라이의 정치가 이루어지고, 19세기 제국주의적 확장을 시작한 서양 세력이 등장한다. 이때 미국의 페리 제독이 일본에 나타나 무장시위를 하는데 이에 굴복한 에도 막부는 미일 화친 조약 등을 체결하게 되고, 이후 다른 서양 열강들과도 통상조약을 체결하며 일본내의 불만 세력들이 등장하게 되었다. 사실 에도막부의 무능과 여러 조약을 조인할 당시 천황의 칙허 없이 이루어진 독단적 처사였기에 막부 내에 반막부세력이 등장하는 불씨가 되었다. 이후 막부와 반막부 세력이 대립하여 격동하게 되고, 이후 반막부 세력에 의해 700여 년간 내려오던 막부는 1866년을 끝으로 막을 내리게 되고, 대정봉환-왕정복고가 이루어졌다. 이후 메이지천황을 중심으로 다시 천황이 정치주도 세력으로 등장하여 학제, 징병령, 지조개정 등 일련의 개혁들을 추진하고, 부국강병을 국가적 목표로 내세우며 근대국가를 모델로 국민의 실정을 고려하지 않은 관주도의 일방적 자본주의 육성과 군사적 강화에 노력하게 되는데, 이를 한국에서는 명치유신이라고 부르는, 이른바 메이지 유신이다. 일본은 근대적 제도 정비와 군사적 발전, 선진문물의 수용, 경제적 자본주의의 성립, 입헌정치의 개시 등 급격하게 근대화가 추진되었고, 또 국제적으로는 제국주의 국가가 되어 미국의 페리제독이 했던 것처럼 일본도 똑같이 조선이나 그 외의 아시아 여러국가에 대해서 강압적-침략적인 의도로 접근하게 된다. 그 중 대표적인 사건으로 운요호사건을 통한 조선의 개국, 청일 전쟁을 일으켜 청나라에게 승리하여 타이완 섬과 관동주를 손에넣게되고, 청일전쟁을 통해 조선 내에서의 청나라의 영향력 약화 등을 이루게된다. 이후 같은 제국주의적 국가인 러시아와 러일전쟁을 치르고 이에 승리함으로써 일본은 제국주의국가로서 전 세계로부터 인정받게 되는 계기가 되었다. 이런 일련의 전쟁과 과정을 거치고 나서, 일본은 을사늑약의 강제체결을 통해 대한제국의 외교권을 박탈하여, 식민지로 만들었고, 이후 사할린, 타이완까지 식민지로 삼으며 일본은 빠르게 근대 국가로서 성장해 나갔다. 일본은 근대화에 대한 노력과 제국주의적 성장을 목표로 매우 몰두하였는데 제 1차세계대전에 참전하여 연합국 측에 가담하게 된다. 1차 세계대전을 통해 일본은 큰 이득을 얻게 되고, 이 사건을 통해 세계 열광과 어깨를 나란히 겨루는 국가가 되었지만, 이후 1920년대에 이르러 미국발 세계 경제 대공황으로 인해 경제위기에 빠지게 되었다. 일본은 이를 극복하기 위한 돌파구로 적극적인 침략정책을 펼치게 되고, 대륙의 중국과 충돌하여 중일 전쟁을 일으켰다. 그리고 독일-이탈리아와 삼국 동맹을 맺은 후 대동아공영권(제 2차세계대전 당시 아시아 대륙 침략을 합리화하기 위해 일본이 내세운 슬로건)이라는 명목으로 동부아시아 일대를 지배하려 하였다. 일본의 급격한 팽창정책에 위협을 느낀 미국과 영국을 주축으로 한 연합국은 일본에게 석유수출을 중단하는 등의 제재를 가하게 되고, 이에 불만을 가진 일본은 미국을 상대로 태평양전쟁을 일으키게 되었다. 전쟁 직후 초반에는 우위를 가졌던 일본이었으나, 전쟁 후반으로 갈수록 풍부한 자원과 많은 수의 군인을 바탕으로 한 미국에게 밀리게 되었으며 미드웨이 해전을 계기로 일본은 패망의 길을 걷게 되었다. 이후 미국에 의해서 나가사키와 히로시마에 원자폭탄 투하 공격으로 인해 막대한 피해를 입은 일본 천황은 1945년 8월 15일 연합국에게 항복하였으며, 이후 일본 정치의 원수였던 천황은 그저 상징적 존재로 남게 되었다. 이후 전쟁패배의 후유증으로 인해 일본은 암흑기가 지속되었다. 하지만 한국의 6.25전쟁으로 인해 급격한 경제성장과 전쟁수혜덕분에 고속성장을 이루게 되고, 이후 전 세계 경제대국2위에 위치하는 등 많은 발전을 이루었다. 이후 버블경제 시대를 지나서 현재의 일본으로 이어지게 된 것이다.

- 일본 대중문화의 종류와 특징 -

일본의 대중 문화에는 많은 종류가 있다. 그중에서도 버블경제 시대 이후인 1990년대 일본에서 애니메이션붐이 일어난 것이 현재의 일본 대중 문화의 원점으로 보고있다. 다양한 스토리와 제작기술이 진화함에 따라 더욱 존재감이 커진 일본의 애니메이션은 지금 일본을 대표하는 현대 문화라고 볼 수 있다. 세계 곳곳에는 일본 애니메이션의 팬이 다수 존재하는데, 이러한 팬들이 존재할 수 있는 이유는 다양한 스토리와 탄탄한 구성, 그리고 높은 퀄리티의 그림과 영상들이 집결되어 이루어진 결정체이기 때문이라고 생각한다. 일본의 애니메이션은 어린이부터 성인에 이르기 까지 폭넓은 연령층을 대상으로 하여 사람들을 연결하는 매체로서의 역할도 수행하고 있는데, 이는 단순히 일본의 문화의 한 종류에 그치지 않고 연령대 별로 서로 공유하는 대중적 의사소통으로서 이루어진다고 볼 수있다. 또한 해외에서 일본 내의 대중문화 등을 가장 쉽게 이해 할 수 있는 요소이기도 하다. 한편, 애니메이션 문화와 함께 만화도 지속적으로진화 중인데, 현재 유행 중인 만화 작품은 물론이거니와 몇 십년도 더 된 이제는 잘 팔리지도 않는 작품에도 열성적인 팬이 존재할 만큼 일본의 만화 문화도 매우 유명하다. 이러한 요인에는 만화를 읽는 문화, 만화를 쉽게 접할 수 있는 환경이 있다. 1화씩 많은 작품을 수록한 두꺼운 문화 잡지는 누구나 집 근처의 편의점에서 살 수 있으며, 그 두꺼운 만화책이 한화로 3000원 이하라는 것도 장점으로 분류된다. 또한 일본의 인기있는 만화 작품은 영화나 TV드라마, 애니메이션 등으로 만들어 지는 등 다른 문화분야와도 매우 유동적으로 연결되어 있다. 이러한 유동적인 연결고리 덕분에 만화는 일본의 수 많은 대중의 기억속에 오랫동안 간직되어 있을 수 있고, 더 다양하고, 많은 양의 만화 작품이 탄생할 수 있게 하는 요인으로서 작용한다. 일본의 대중문화에는 애니메이션이나 만화만 존재하는 것이 아니다. 닌텐도는 일본의 대표 게임기 회사인데, 현재는 '모여봐요 동물의 숲' 이라는 타이틀이 흥행하고 있다. 일본에서는 예전부터 게임의 종류와 영역이 매우 다양했는데, 이는 일본의 높은 기술력이 한 몫 하였다. 어릴적 SEGA로고를 보며 100원짜리만 있으면 할 수 있었던 게임들도 모두 일본의 게임이었다. 현재에 이르러서도 가정용 게임기는 많은 대중의 사랑과 인기를 받고 있으며, 스마트폰 보급이 늘어남에 따라 스마트폰게임까지 폭넓은 연령층의 사람들로부터 일본의 게임은 사랑 받고 있다. 일본의 게임종류는 매우 다양한데, 가공의 세계를 모험하는 롤플레잉 게임, 리듬에 맞춰서 진행하는 리듬게임, 가상 연애를 하거나 동물을 키우는 등의 가상 현실 세계를 즐기는 시뮬레이션 게임 등이 있다. 또한 일본의 게임 중 많은 인기를 받아 흥행에 성공한 게임은 주로 게임 내의 세계관과 스토리가 매우 잘 짜여 진 케이스가 많기 때문에 게임의 애니메이션화도 이루어진 경우가 많다. 이러한 애니메이션, 만화, 게임 등 외에도 최근 각광받고 있는 일본의 대중문화가 하나 있는데, 바로 소설의 장르 중 하나인 라이트노벨이다. 라이트 노벨은 판타지적 요소가 강한 스토리가 특징인데, 표지나 삽화 등은 애니메이션 풍의 일러스트로 구성되어 있어, 일러스트를 보고 읽는 독자도 적지 않은 편이다. 라이트노벨의 경우 애초부터 스토리와 세계관을 중요시하기 때문에 만약 흥행에 성공한 라이트노벨의 경우 애니메이션이나 게임 작품으로 만들어지기도 하며 이러한 라이트노벨의 특징으로 인해 특정 팬층, 즉 오타쿠 문화가 많이 형성되어진 분야이기도 하다. 또 우리나라에서도 하나의 대중 문화로서 각광받는 아이돌문화는 당연히 일본에서도 매우 큰 인기를 누리고 있다. 특히 일본에서는 우리나라보다 그 역사가 더 깊은데, 1980년대에도 아이돌이 존재하여왔고, 2000년대로 넘어온 현재까지도 존재하며 이러한 아이돌 문화는 일본의 가장 사랑받는 대중 문화 중 하나이다. 일본의 아이돌 문화는 시대에 따라 의상과 안무가 조금씩의 차이가 있지만 어디를 가나 아이돌 문화는 여러 세대가 공유하는 대중적 커뮤니티의 하나로 자리 잡아 왔다. 현재 일본의 아이돌 문화는 귀여운 안무나 호화로운 의상을 통해 눈길을 끄는 것이 특징이다. 이러한 아이돌 특유의 많은 사랑을 받는 특징 때문에 아이돌이라 불리는 사람들이나 아이돌이 되고 싶어 하는 사람들이 많이 존재한다. 또 그 중에서는 노래실력이나 작곡능력 등이 뛰어나 국내 뿐만이 아니라 해외에도 많은 팬들을 거누리고 있는 사람들도 있으며, 해외 투어를 적극적으로 개최하는 등 세계적으로도 많은 주목을 받고 있다. 이외에도 일본의 아이돌이라 하면은 현실 세계의 사람만 있는 것은 아니다. 애니메이션의 캐릭터도 하나의 아이돌로서 생각되기도 하는데 10~20대 사람들이라면 한번씩은 들어보았다는 '러브라이브' 나 '뱅드림' 등의 2D아이돌도 존재한다. 이렇듯 일본의 많은 대중 문화는 서로 각 분야끼리 매우 유동적으로 연결되어 있기에 현재의 일본 대중 문화가 자리잡고 현재까지도 유지되어 왔으며 또 앞으로 많은 대중 문화 작품이 탄생 하는 원동력이 아닐까 생각해본다. 마지막으로 소개할 일본의 대중문화 분야는 영화이다. 사실 현재 일본 대중문화 하면 애니메이션이나 만화가 대표적이지만 그 이전에는 세계적인 영화대국으로 여겨졌다. 연간 영화 제작 편수로 치면은 미국과 인도에 이어 3위를 차지하여 세계 3대 영화 대국 이었던 시절도 있었다. 바로 작년인 2019년을 기준으로도 미국 영화, 중국 영화 시장에 이어 세계 영화 시장 3위가 바로 일본 시장이다. 일본의 영화 종류는 애니메이션의 극장판화를 진행한 경우도 있고, 실사화 영화나, 드라마틱한 전개 분위기를 가진 영화도 있다. 하지만 현재는 텔레비전과 스마트폰 등의 보급으로 인해 과거 전성기에 비해 많이 위축된 상태이지만 가끔씩 '너의 이름은'이나 '시간을 달리는 소녀' 등의 흥행작이 전 세계 사람들의 마음을 울리는 경우가 있다.

- 일본 대중문화의 형성과 발전 -

일본 애니메이션은 초기에 만화영화(망가에이가)라는 용어를 사용하였지만, 애니메이션 산업이 커지며 외래어인 Animation 의 앞글자인 Ani를 일본어인 가타카나로 불러 현재는 아니메라는 말로 애니메이션을 통칭한다. 이러한 아니메라는 용어를 해외 팬들이 그대로 가져가 Anime로 일본 애니메이션을 부르는 경우가 많다. 다시 돌아와서 일본 에 처음으로 애니메이션 영화가 소개 된 것은 1914년인데, 영국 애니메이션 <Isn't it Wonderful>이 '개구장이 신화첩'으로 소개 되었다. 이후 1916년경에 당대 인기 만화가 시모가와 헤코텐이 영화사 덴카츠의 의뢰를 받아 애니메이션을 만들기 시작했다. 그는 당시 관련 지식이 전무한 상태로 시행착오 끝에 칠판 애니메이션 <문지기 이모가와게이조>를 만들었고, 1917년 1월, 도쿄 아사쿠사 키네마클럽에 공개하였다. 안타깝게도 현재 필름은 전해지지않았지만 당시 증언에 따르면 움직임은 부자연스럽고 캐릭터가 걷는 속도도 안정이 되지 않았지만 최초의 일본 애니메이션이라는 것에 의의를 두고있다. 이렇게 일본 최초의 애니메이션의 탄생 이후에도 서양화가인 기타야마 세이타로의 컷 아웃 애니메이션 <원숭이와 게의 싸움>, 고우치 준이치가 영화사 고바야시상회의 발주를 받아 제작한 <무딘 검 : 하나와 헤코나이 명검 이야기>등의 여러 작품이 출시 되었고, 당시의 평판은 상당히 좋았던 편이다. 한편 제 2차세계대전 이전까지는 미국 애니메이션이나 <시오바라 다스케>나 <노인을 버리는 산> 처럼 일본의 옛날 이야기나 우화에서 소재를 따오거나 계몽적이고 교육적인 내용들의 주를 이루었고, 이러한 내용들은 미국 애니메이션의 영향을 크게 받은 것으로 분석된다. 이러한 애니메이션들의 평판이 좋았던 것은 사실 일본 애니의 탄생 초기에는 너무 신기한 나머지 관객이 많았고, 제작자에게도 막대한 개런티가 주어졌으나, 1930년대 이후 애니메이션에서 소리가 나오는 발성영화시대가 개막되고, 디즈니 등 해외 애니메이션들의 무차별 상륙으로인해 점차 극장에서 퇴출 되어갔다. 이미 분업방식 제작시스템을 도입한 디즈니와 달리 일본의 애니메이션계는 전근대적 가내수공업이 주로 이루어졌고, 비싼 녹음설비나 기술혁신 등에 신경 쓸 틈이 없었다. 떄문에 컬러화도 이루어지지 못하였고, 이 때문에 행정기관 홍보나 교육용 애니메이션을 수주하거나 영화사로부터 실사영화 타이틀 등을 하청 제작해야만 하였다. 이후 일본의 애니메이션과 영화 등은 2차세계대전 당시 일본 정부의 선전과 교육의 목적으로 주로 제작되었다. 하지만 이러한 애니메이션과 영화들 조차도 전쟁 중에는 강제피난을 간 사람들로 인해 그렇게 관심받지 못하였다. 이후 전쟁이 끝나고 '신닛폰동화사'가 설립되고, 마사오카 겐조는 <벚꽃>등의 서정적 작품을 만들었으나 상업적 가치가 없다는 이유로 공개되지 않았다. 결국 이듬해에 제대로 된 활동을 하지 못한 채 '신닛폰동화사'는 해산되고, 주력 멤버들이 '일본만화영화사'를 세워 <임금님의 꼬리>등의 작품을 제작하였으나 배급사 토호가 내용에 불만을 가져 미공개되었다. 이후 '일본만화영화사'도 역시 파산하고, 이러한 혼란한 애니메이션계 속에서 전전시대의 애니메이션 제작자들은 패전으로 인한 충격과 격변하는 사회에 적응하지 못하고 퇴장하였다. 한편 전전파가 물로간 빈자리를 이후 전후파가 채우게 되고, 이후 영미문화를 악으로 규정하여 금지되었던 서양 영화와 디즈니의 만화영화가 극장에서 상영되기 시작하며 큰 인기를 얻었다. 이러한 서양 영화의 인기는 토에이 애니메이터들에게 영향을 주었고, 그때 당시 싸움영화, 에로 영화 노선으로 성인 대상의 대중 오락 영화를 주로 만들던 토에이 실사영화 회사는 텔레비전의 방송이 시작됨으로 인해 집에서 가족과 함께 볼 수있는 가족 대상 드라마와 오락물이 인기를 얻자 극장으로 오는 손님은 점점 줄어드는 상황에 처하였다. 하지만 반면에 서양의 애니메이션 영화는 남녀노소 가족 단위로 극장에 사람들이 몰리는 것을 보고 만화영화의 인기를 파악한 당시 토에이 그룹의 CEO인 오카와 히로시는 매년 1편씩 만들어서 극장 개봉을 할 수 있는 애니메이션 영화 제작사를 설립하기로 결심하는데, 여기에다가 디즈니 처럼 현지 언어로 더빙하여 해외로 수출하는 것까지 생각하였다. 이에 토에이는 니치도 영화라는 회사를 인수해 '토에이 동화'를 새로 출범시키게 되고, 여러 준비를 갖춘뒤 최초의 장편 극장용 컬러 애니메이션인 <백사전>과 <새끼 고양이의 낙서> 등의 많은 작품을 제작하게 된다. 이후 토에이 동화는 꾸준하게 극장판 애니메이션을 제작, 개봉함과 동시에 경쟁 영화사인 토호의 고지라 시리즈와 특촬물 등과 경쟁하며 성장하였다. 하지만 토에이동화의 경영상황은 심각한 재정난에 시달렸고, 당시까지도 애니메이션 영화의 지위는 실사영화의 들러리로 취급받는 상황이 지속되었다. 그렇게 애니메이션의 TV시리즈가 방영되기 시작하였고, 만화영화 작업의 중심이 시나리오와 연출 콘티로 이동하여, 애니메이터는 그저 지시받은 것을 그려, 그림을 움직이게만 하는 직업이 되어갔다. 훗날 일본 애니메이션 영화의 거장인 미야자키 하야오는 이 시기를 거치며 '만화영화'라는 단어가 빛을 잃고 '애니메이션'이 되어 '아니메'가 되었다고 말하였다. 한편 일본에서는 애니메이션 영화가 빛을 발하지 못하고 있을때, 최고 인기만화가인 데즈카 오사무가 등장한다. 그는 '무시 프로덕션' 이라는 회사를 설립하고, 자신의 인기만화를 원작으로한 일본 최초의 20분짜리 매주 주간 연속 TV애니메이션<철완 아톰>을 선보였다. <철완 아톰>은 1963년 1월1일 부터 1966년까지 후지 테레비에서 방영되어 최고 시청률이 40%이상이 나오는 인기프로가 되었고, 이로 인해 <철완 아톰>을 이용한 캐릭터 상품이 다양하게 만들어지게 되었는데, 이러한 흥행 덕분에 캐릭터 사용료만으로도 막대한 이윤을 벌어들일 수 있게 되었다.한편 일본의 각 방송국은 아톰의 성공으로 인해 수요가 폭발하는 '테레비 망가'를 제공해 줄 애니메이션 제작사를 찾았고, 많은 방송국이 신생 애니메이션 제작 회사와 전속 관계를 맺고 애니메이션을 방영하기 시작했다. 한 일본의 애니메이션 평론가는 이 시기 1963년부터 1968년까지를 제 1차 아니메 붐으로 분류하기도 하였을 정도로 그때 당시 일본에서는 애니메이션 문화가 성장하기 시작하였다. 이후 60년대 중반부터 <울트라맨>을 시작으로 <가면라이더>시리즈로까지 이어지는 특촬 드라마붐으로 인해 제1차 아니메 붐은 한 풀 꺾이게 되었다. 다시 애니메이션 영화로 돌아와서 토에이 동화도 1963년부터 TV애니메이션을 만들기 시작하였다. 하지만 본래 극장용 장편 애니메이션을 만들기 위해 설립된 회사였기 때문에 인기만화를 원작으로한 애니메이션에 어린이 손님을 빼앗기고 있었다. 이후 어린 연령층은 자신들이 즐겨읽는 만화 원작의 영화를 더 좋아한다는 것을 알게 되었다. 하지만 이런 어린관객의 특징을 알아내었음에도 불구하고, 극장용 애니메이션의 가능성을 믿고 극장용 애니메이션의 제작진을 밀어주던 토에이 동화 1대사장인 오카와 히로시가 지병으로 사망하게 되고, 이후에 취임한 제2대 사장 토이시 슌이치는 대대적인 인력 정리를 감행하며 토에이 동화에는 위기가 닥쳤으나 제 3대 사장인 이마다 치아키가 등장하며 상황이 반전되었다. <마징가Z> 등이 해외권 에서도 선풍적인 인기를 끌며 결과, 토에이 동화는 약 3억엔의 누적적자를 해소하였다. 다시 TV애니메이션으로 돌아와서 무시 프로덕션은 <철완 아톰>으로 흥행했지만 이후 다른 회사와의 경쟁과 데즈카의 인기 원작이라는 밑천이 떨어지자 하락세로 접어들었다. 게다가 1966년부터 일본 만화게는 극화 붐이 일어나며 기존의 동글동글한 작화는 시대에 뒤 떨어지는 스타일로 인식 되어 데즈카 오사무의 만화는 인기가 폭망한 것이다. 이후 1968년에 데즈카가 독립 프로덕션을 설립해 사장직을 떠나고, 무시 프로덕션은 데즈카와 무관한 작품만을 만들었으나 1973년 방송사 발주마저 끊겨 그해 11월 도산했다. 이후의 애니메이션 업계는 일본색을 지운 무국적성 작품을 해외에 수출하는 것을 염두에 두고 작품제작을 진행하였는데, <철완 아톰>을 시작으로 많은 무국적성 작품이 해외에서 각광받았다. 대표적으로 <얏타맨>,<은하철도999>,<미래소년 코난>등이 있다. 한편 애니메이션 영화 제작사인 토에이의 인력정리와 무시 프로덕션의 도산, 또 1970년도 중반부터 타츠노코 프로덕션이라는 회사의 인력 유출을 기점으로 토에이와 무시 프로덕션 등의 많은 인력이 다른 애니메이션회사로 들어가게 되며 일본 애니메이션 연출의 주류가 되았다. 대표적으로 <매드하우스>와 <스튜디오 피에로>가 있는데 이 둘은 현재까지도 유지되고 있는 일본의 애니메이션 제작의 명문회사이다. 그렇게 일본에서는 다시 애니메이션 붐이 일어날 기세가 보이기 시작했는데, 이는 오일쇼크로 인한 일본경기의 위축이 시발점이 되었다. 제 1차 아니메 붐의 기세를 꺾어놓았던 특촬드라마, 영화시리즈는 제작비가 많이 드는 탓에 스폰서의 투자가 줄어들었고, 이에 대한 반동으로 상대적으로 저렴한 TV애니메이션과 에니메이션 영화가 대체하게 되며 아니매 붐이 다시 재래한 것이다. 이후 <우주전함 야마토>가 TV에서 첫 방송을 시작하고, <철완 아톰>에서 10년의 세월이 흘러 어린이였던 시청자도 중고생으로 자라 애니메이션을 즐기는 팬층이 형성되었다. 중고생으로 자란 시청자가 보아도 <우주전함 야마토>는 유치하지 않은 그럴싸한 작품으로서 여겨졌고, 그 전까지 어린이 시청자와 관객을 대상으로한 일본의 TV애니메이션과 영화에서 벗어나 중학생 이상의 연령층을 겨냥한 유일한 작품이었다. 야마토는 저시청률로 고전하며 방송기간이 단축되어 조기종영 하고 말았지만 재방송을 거듭하며 열렬한 야마토 특정 팬층이 생겨났다. 이것이 제 1세대 오타쿠의 출현이다. 이후 야마토 오타쿠들은 모임을 조직하고, 여러 활동을 진행하며 야마토 극장판 편집본이 개봉되는 쾌거를 이루었으며 일본 최초로 TV애니메이션이 극장판으로 개봉된 케이스라고 할 수있다. 이때 야마토 팬들의 활동의 영향으로 TV애니메이션과 애니메이션 영화로 따로 분류하여 부르던 것이 '아니메'라는 단어 하나로 불리게 되었다. 그리고 야먀토의 흥행 성공의 여파로 TV에서 방영한 아니메를 극장판으로 편집하여 개봉하는 추세가 생겼는데 이후 VCR이 보급된 후에 이르러 극장판은 오리지널로 따로 기획되고, OVA처럼 오리지널 작품을 새로 만들기 시작했다. 또한 젊은이의 잡지를 만들려고 했던 월간OUT이라는 잡지회사는 우주전함 야마토 팬클럽을 운영하며 야마토 특집호를 발간하였는데 이후로 잡지에서도 아니매가 등장하며 사실상 아니메는 더 이상 실사영화의 들러리나 어린이들의 여흥거리가 아닌 젊은 층이 서로 공유하며 즐기는 하나의 문화로 자리잡은 것이다. 이후 <기동전사 건담>의 SF물, <마법의 프린세스 밍키모모>등 의 마법소녀물 등의 여러 장르에서의 아니메가 제작되고, 이러한 다양한 장르의 아니매의 특정 팬층의 형성에 힘입어 일본의 아니매는 상업적으로도 눈부시게 발전하였다. 하지만 1985년 이후 일본의 애니메이션 산업은 침체기를 격게 되는데, 이유는 일본의 버블경제로 인한 인건비 상승으로 꼽을 수 있다. 해외와의 합작은 일본 애니 제작사의 수입의 적지않은 비중을 차지하고 있었는데, 버블경제로 인한 호황을 누리게 된 일본은 인건비가 매우 크게 상승하였고, 이러한 인건비 상승은 해외와의 합작도 줄어든 역풍을 맞게 된 것이다. 게다가 1983년도에는 닌텐도가 발매한 가정용게임기가 보급되어 선풍적인 인기를 얻어 애니메이션을 보는 시간보다 게임을 하는 시간이 더 늘어난 것도 한 몫하였다.반면에 애니메이션의 작화의 질은 매우 큭 상승한 시기이기도 한데, 그동안 해외 합작 작품에 참여하였던 여러 애니메이터가 한 순간 일을 잃고 대량 방출되어 어쩔 수 없이 일본 애니메이션의 작화를 그렸기 때문이다. 또한 <우주전함 야마토>의 팬층인 1세대 오타쿠가 본격적으로 애니메이션 업계에 진출한 시기이기도 하며 현재까지도 이 1세대 오타쿠들의 애니메이션 제작에 참여할 정도로 매우 작화면으로는 최전성기라고 해도 무방할 정도이다. 이러한 일본 애니메이션의 침체기와 작화의 최전성기를 지나고, 지금도 유명한 스튜디오 지브리가 설립되며 이후 <J.C.STAFF>나<교토애니메이션>등의 여러 애니메이션 스튜디오가 차례대로 설립되어 일본의 현재 애니메이션의 시작이 되었다. 하지만 미야자키 츠토무라는 기자에 의하여 오타쿠라는 대중문화에 편견이 생기게 되었는데 사실 이것은 기자의 조작이고 오타쿠라는 것은 특정 팬층 또는 서로 공유하는 것에 대한 유기적인 사회적인 커뮤니티의 하나, 즉 대중문화의 하나로 볼 수 있는 것이다. 애니메이션의 발전은 여러 캐릭터상품의 수요와 영화, TV프로그램, 그리고 새로 각광 받고 있는 하나의 소설 장르, 라이트노벨 등 까지 전 영역을 아우르는 거대한 하나의 대중문화이자 사회-유기적 공유체로 여겨지며 현재의 일본 대중문화로서 자리 잡은 것이다. 이러한 거대한 공유체는 연령층 집단의 단결력을 강화하고, 또 그들만의 독자적인 새로운 문화를 또 만들어 낼 것이며, 누군가에게는 추억, 누군가에게는 희망이 되어 새로운 일본과 그리고 그 속의 새로운 대중문화를 만들고, 이끌어 갈 것이다.

- 일본 대중문화 종류 간단 정리 -

1. 애니메이션 - 오리지널 스토리를 바탕으로 제작이 이루어져왔으나, 최근 라이트노벨, 게임, 만화 등의 작품을 원작으로 제작한 애니메이션이 다수 존재함.

2. 영화 - 일반적으로는 실사영화로 시작하여 애니메이션이나 소설 등의 극장판화까지 다양한 영역을 아우르며 제작이 이루어짐.

3. 아이돌 - 시대에 따라 다르지만 현재는 귀엽고 특색있는 것이 특징임. 최근에는 애니메이션 캐릭터도 아이돌의 범주에 들어갈 만큼 발달함.

4. 만화 - 오래전부터 성장해 온 산업으로, 애니메이션과 매우 밀접하게 관계되어 있어 현재까지도 많은 사랑을 받으며 다양한 영역과 관계 되어 있는 작품임.

5. 라이트노벨 - 원래는 판타지적 소설을 칭하는 경우가 대다수였으나, 현재는 판타지 뿐만이 아니라 일상, 로맨스 등의 장르도 포함하며 일러스트가 매우 애니메틱한 것이 특징임.