

코스튬플레이 패션에 대한 연구(2)

이 의 정 · 백 천 의**

서일대학 의상과 부교수 · 서일대학 의상과 강사**

A Study on the Costumeplay Fashion(2)

Eui-Jung Lee · Cheon-Eui Baik**

Associate Prof., Dept. of Fashion Design & Textile, Seoil College

Lecturer, Dept. of Fashion Design & Textile, Seoil College**

(2007. 10. 10. 접수; 2007. 11. 20. 채택)

Abstract

This study aims to conduct research into the property of costumeplay that has been established with our unique characteristics despite the critics from the existing generation, and the cospre style preferred by costumeplayers. The research methods include literature study, existing research, and a survey targeting costumeplayers who make costumes upon order or borrow costumes on websites. The findings are as follows.

1. From the results of the survey, 77% of the participants in the costumeplay were secondary school students, 16% were college students, and 5% were primary school students.

2. The distribution of the residences of the costumeplayers was found to be mostly centered in two areas including Seoul/Gyeonggi and Gyeongsang/Busan, which were 39% and 37% each. This is probably because Seoul Comic and Busan Comic were regularly taking place, and these are relatively economically affluent areas and locations where the rapid exchange of Japanese culture occurs.

3. For the cospre style preferred by costumeplayers, 57% of respondents preferred costumes for reviving characters, 18% of them for fan-cospre and 14% of them for reviving a character and creating new characters. Costumeplayers preferred cospre costumes for reviving characters rather than for creating new characters.

4. Most respondents preferred a character-oriented design, posting 31.9%. Next, 17.5% of them selected the Lolita look. This is probably because the Lolita look which is much favored in the latest fashion trends affects them, and the rest of the respondents preferred a fantasy/SF group, visual, uniform, and maid look, in order.

5. For costs required for costumeplay for 1 time, 39% of respondents spent about KRW 100,000~150,000, and 24% of them about KRW 150,000~200,000. However, for buying accessories or small items, over 50% of them spent KRW 30,000~40,000.

Key Words: Costumeplay(코스튬플레이), Lolita look(로리타 룩), Maid look(메이드 룩), Order tailor-made costumes(주문제작), Comic(코믹), Existing research(설문조사)

Corresponding author ; Cheon-Eui Baik

Tel. +82-43-286-3041, Fax. +82-43-294-2005

E-mail: cebaik@hanmail.net

※ 본 논문은 2006년도 서일대학학술연구비에 의해 연구되었음.

I. 서론

현대사회에서 대중매체는 청소년에게 많은 영향을 끼치는 대중스타라는 우상을 만들어 내었다. 그리하여 청소년들은 대중매체를 통해 보여지는 연예인 우상들이 착용한 독특한 스타일의 의상, 액세서리, 부분적인 디테일까지 모방하여 일시적인 유행으로 확산시키며, 대중스타들은 패션리더로서 큰 영향력을 발휘하기도 한다. 이 보다 더 강한 모방을 가리키는 청소년 문화가 코스튬플레이이다. 유명한 아티스트의 패션을 흉내내거나 만화나 게임의 캐릭터의상을 모방하여 그들의 행동이나 모습을 따라하는 취미를 말한다¹⁾. 90년대 중반이후 국내에 상륙한 코스튬플레이 문화는 애니메이션, 영화, 연예인, 컴퓨터게임 캐릭터 등과 똑같은 복장을 하고 그들의 행동이나 모습을 흉내내는 것을 특징으로 한다. 코스튬플레이는 만화와 게임캐릭터를 친구 삼아 자란 ‘캐릭터 세대’의 대표적인 매니아 문화이며, 청소년 문화의 한 축으로 자리잡고 있다. 특히 인터넷의 발달은 코스튬플레이가 사이버 동호회의 활성화로 10대들 사이에 각광받는 신중 매니아 문화로 자리매김을 하는데 큰 기여를 했다.

이와 같이 청소년 문화로 활성화되고 있는 코스튬플레이는 각종 경연대회가 개최되는 것은 물론 ‘코스튬플레이 프리렌서’라는 신중 직업까지 등장하여 색다른 문화의 단면을 보여주고 있다²⁾. 조³⁾는 이러한 현상을 작품화된 만화를 읽고 만화 속의 주인공에 도취하여 직접 가상의 주인공이 되고자 하는 다원화 관계를 의미하며, 단순히 만화를 보고 즐기는데 그치지 않고 직접 만화 속 주인공이 되고자 하는 성향이라고 지적하고 있다. 또한 국내에서도 코스튬플레이의 유희성, 즉흥성, 공연성 따위가 최근 유행한 엽기 문화와 맞물려 그 가속을 더하였으며, 언제 어디서나 휴대전화나 인터넷으로 정보를 공유하는 유비쿼터스 세대(U 세대) 사이에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 문화의 한 단면이기도 하다. 코스튬플레이족들은 그 순간만큼은 현실세계 속의 자신을 잊어 버리고 더 힘세고 정의롭고 사랑스러운 3차원적인 세계의 주인공이 될 수 있기 때문에 만화 속 주인공들과의 감정이입을

통한 카타르시스가 가능한 것이다⁴⁾. 코스튬플레이는 신델렐라 콤플렉스에 민감한 중·고등학생과 젊은 여성들을 중심으로 두터운 매니아층을 형성하고 있으며⁵⁾, 이러한 현상은 ‘장르퓨전, 해체와 재구성’의 미학이라는 21세기 아트흐름과 맞물려 만화 속 이미지를 해체하고 변형시킨 미술작품, 즉 새로운 예술 장르로 주목을 받고 있는 것이다.

청소년들은 자신들이 원하는 것은 표현해야 한다고 생각하며, 그렇기 때문에 개개인의 취향과 개성대로 자신의 인생을 꾸려나가는 것이 자기 표현방식이라고 생각한다. 코스튬플레이가 기성세대에게는 이질감과 거부감을 야기시킬 수는 있지만 문화의 ‘다양성’이라는 관점에서 그들을 보아야 할 것이며, 이것은 곧 미래 문화의 생산주체를 살려내는 일⁶⁾이기도 하다. 그러나 다양성이라는 측면에서 우리 젊은이들은 현실적으로 매우 열악한 환경에 놓여있다. 현대인들은 대부분 놀이시간을 TV나 컴퓨터 앞에서 보내고 있으며, 이는 판에 박힌 지루함 내지는 중독성의 위험을 안고 있다. 즉 놀이에 대한 상상력을 마비시키며 수동성을 초래하기도 한다⁸⁾. 이러한 환경에 노출되고 있는 적절한 놀이문화가 없는 청소년들에게 코스튬플레이 문화는 입시위주의 교육환경 속에서 받은 스트레스를 해소하는데 큰 돌파구로 작용하고 있는 듯하다.

지금까지 진행된 구체적인 코스튬플레이에 대한 연구는 외모적 특성과 그 상징적 의미를 분석한 연구⁹⁾, 코스플레이어의 라이프 스타일과 행동 특성을 양적 분석 방법으로 접근한 연구¹⁰⁾ 등이 있으며 최근에는 청소년들의 매니아 문화의 시각에서 왜색과 관련지어 부정적으로만 생각하던 시각에서 입시부담 때문에 짊어지고 있는 스트레스를 풀 수 있는 하나의 돌파구로 긍정적인 시각도 볼 수 있다.¹¹⁾ 백¹²⁾은 코스튬플레이 패션에 대한 연구에서 우리나라와 일본 코스튬플레이어의 차이에 대하여 조사하였으며, 이¹³⁾는 우리나라 청소년의 대중매체 수용과 코스튬플레이에 관한 연구를 하였다. 또 한¹⁴⁾은 대중가수 이미지의 청소년 수용에 관한 연구에서 연예인 팬코스프레에 대하여 조사하였다. 그러나 코스튬플레이어에 대한 연구는 청소년들에게 확산되어지는 속도와 양에 비해 아직은 미비한 상

태로서 많은 학문적 관심이 필요한 분야이다. 따라서 본 연구는 일본 문화를 선호하는 신세대들이 어떤 여과장치 없이 받아들여지고 있다는 기성세대의 비판에도 불구하고 시간이 경과되면서 우리만의 특성을 가지고 정착되어 가고 있는 코스튬플레이에 대한 특성을 알아보고, 연구자가 운영하고 있는 코스프레포유 닷컴을 이용하여 코스튬을 주문을 하거나 대여했던 코스튬플레이어들의 태도를 조사하는 것이다. 그 연구 방법으로는 문헌자료, 선행연구 논문 및 코스프레포유 닷컴을 이용하고 있는 250명에게 설문지를 보내어 회수된 97명의 자료를 분석하였다.

II. 코스튬플레이의 특성

‘코스튬플레이(costumeplay)’란 만화나 게임, 영화 등의 등장인물로 분장하고 그 말투나 제스처를 모방하는 행동을 의미하는 말이다. 의상을 뜻하는 코스튬(costume)과 놀이를 뜻하는 플레이(play)의 합성어인데, 일본인들이 편하게 줄여서 ‘코스프레’라고 바꾸어 부르면서 우리나라에서도 그대로 사용되고 있다.

코스튬플레이의 사전적인 의미는 자신이 관심을 가지는 만화나 애니메이션, 게임의 캐릭터 또는 가수, 영화배우, 역사적인 인물 등 현존하거나 현존하지 않은 가상의 존재를 의상 및 소품, 동작 및 상황묘사를 통하여 재현하고 즐기며 공연하는 일련의 행위 또는 캐릭터의 패러디화를 말한다. 최근에는 일본의 비주얼 락이라 불리는 진한 화장과 화려한 무대매너로 어필하는 가수집단을 모방하는 캐릭터의 다양화 현상이 일어나고 있다¹⁵⁾. Kellner¹⁶⁾는 21세기는 대중문화의 영향력과 과급효과가 점차 커지고 있으며 이러한 경향은 대중매체에 나타난 이미지와 유명인들의 취향과 가치관의 권위자이자 새로운 동일시의 모델로 만들고 있다고 지적하였다.

대중문화의 가시적인 영역으로서 대중 가수 외모의 기호적 의미는 수용자들이 처한 입장과 능동적인 해석에 따라 상이한 해석과 다양한 양상으로 나타날 수 있다. 이러한 관점에서 대중 음악에 적극성을 띄고 심지어 매니아적 성향마저 나타내는 청소년 팬집단 가운데 특히 대중가

수 외모에 가장 큰 영향을 받고 이를 적극 수용하는 팬코스¹⁷⁾도 코스튬플레이어 집단중 큰 비중을 차지하게 이르렀다.

코스튬플레이의 원형은 서양의 가면문화에서 출발점을 찾을 수 있는데 미국 대중문화의 부흥과 함께 상업적으로 결합하여 월트 디즈니의 미키마우스, 백설공주 등이 맨 처음 현실에 등장하게 되는 디즈니랜드의 건설과 함께 가면문화가 활성화 되었다. 사람들은 월트디즈니가 개발한 만화의 각종 캐릭터들의 분장 또는 가면을 쓰고 거리를 활보하기 시작하였고 이 시기에 미국은 고도성장과 물질문명의 풍요속에 젊은이들의 축제장으로 변화되었다. 또한 산다클로스의 대량생산과 할로윈파티, 히피들의 패션과 사이키델릭사운드, 뉴 에이지 운동 등 젊은 문화와 상업주의는 가면을 이용한 익명성을 가지고 더욱 확산되었다¹⁸⁾. 그러나 원시 사회로 부터 세계 각국에서 행해졌던 자연신에 대한 숭배를 위한 가장행렬등에서 코스튬플레이의 근원적 형태를 찾을 수 있을 것이다.

코스튬플레이는 크게 2가지 형태로 구분된다. 하나는 스스로 좋아하는 캐릭터가 되어 ‘포즈’를 취하는 부류 다른 하나는 ‘무대’에 올라 자신들이 좋아하는 캐릭터의 옷을 입고, 그 캐릭터가 등장하는 애니메이션이나 게임의 한 장면을 재가공해서 공연하는 부류이다. 또한 이들이 재현해 내는 캐릭터의 장르에 따라서도 구분이 되는데 만화나 애니메이션 캐릭터를 코스프레하는 ‘애니 코스프레’, 캐릭터 게임을 코스프레하는 ‘게임 코스프레’. 일본 비주얼락 그룹을 코스하는 ‘j-lock’ 코스프레, 한국 연예인 팬클럽을 중심으로 움직이는 ‘아이돌 코스프레’로 나누어 진다. 그리고 미소녀 만화 캐릭터를 코스프레하는 ‘미소녀 코스프레’와 매니아적인 성격을 갖고 있지는 않고 단순히 코스튬을 입는 즐거움만을 위해 코스프레 하는 ‘애교’집단도 있다¹⁹⁾. 이와 같이 코스튬플레이를 즐기는 형태, 장르 등에 따라 다양한 성격의 집단으로 나타나지만 항상 독립된 것은 아니다. 즉 게임 코스프레로 무대에 오르기 전에 포즈를 취하며 놀기도 한다²⁰⁾.

코스튬플레이어들이 의상을 선택할 때는 자신의 외모와 잘 어울리는 캐릭터 선택하는 것이 중요하다. 그렇기 때문에 반드시 주인공만을 고

집하지는 않는다. 주인공이 아니어도 자신에게 어울리면 그 캐릭터를 수용해서 코스튬플레이를 한다. 팀코스프레를 할 경우는 다양한 캐릭터들이 서로 조화를 이루어야 하기 때문에 더욱 더 신중한 선택을 하여야 한다.

이와 같이 코스튬플레이에 참가하는 코스튬플레이어들은 서로 좋아하는 캐릭터에 대한 카페나 동호회를 형성하면서 또 다른 사회성을 키워나가면서 자신감을 갖게된다고 한다. 현재 우리나라에서 개최되고 있는 코스튬플레이 행사는 매달 개최되는 코믹월드 서울, 2개월에 한번씩 개최되는 코믹월드 부산외에 중부권 만화 & 코스프레 DICU 등이 있으며, ACA, SICAF 혹은 게임 엑스포 등에서 하나의 행사로 진행되고 있으며, 소단위의 동호회 사진촬영대회가 많이 개최되고 있다. 뿐 아니라 코스튬플레이의 유행은 이벤트 행사에서도 주위의 시선을 끌어 홍보하기 위한 단골 메뉴로 등장하고 있어서 청소년 문화로만 머무는 것이 아니라 문화산업으로 인식되어 번창되고 있다.

코스튬플레이는 불과 몇 년 전까지만 해도 만화, 애니메이션 오타쿠들만의 행위로 일반 사람들에게는 비정상적이고 이상한 행위로 생각되었다. 아직도 코스튬플레이를 하는 사람들을 곱지 않은 시선으로 보는 사람들이 적지 않지만 지금의 코스튬플레이는 예전의 코스튬플레이와는 다르다. 아마추어 만화 전시회(ACA와 COMIC WORLD)에서는 물론이며 SICAF(Seoul International Cartoon and Animation Festival:국제만화축제)에서도 당당히 제몫을 하고 있다. 또한 코스튬플레이는 코믹행사 뿐 만아니라 코스튬플레이어의 주요 구성원인 초·중·고등학생들이 다니고 있는 학교 축제나 동아리 축제에서도 다양하게 행사가 이루어지고 있다.

코스튬플레이를 즐기는 청소년들은 일상적인 자신의 모습에서 벗어나 새로운 나로 변신한다는 쾌감을 맛보며 코스튬플레이를 지속하는 하고 있다. 코스튬플레이를 통해서 일상의 무료함을 벗어나고자 하며 캐릭터에 기대어 자신에게 감추어진 다른 성향을 발현하고자 한다. 놀이문화에 가장 관심과 반응을 보이는 청소년은 미래 우리사회의 중심으로 기성세대들의 관심이 필요한 상태이다. 청소년의 놀이문화에 귀를 기울

이고 청소년의 놀이문화를 이끄는 기본적인 요소들인 방송, 연예인, 영화, 게임산업 등 엔터테인먼트 부분의 중요성을 인식하고 청소년의 놀이문화를 바르게 정착시킬 수 있는 움직임이 필요하다고 할 수 있다.

III. 연구방법 및 절차

본 연구는 현재 인터넷 코스샵을 이용하여 코스프레의상을 주문하고 있는 코스튬플레이어의 특성을 파악하고자 연구자가 직접 운영하고 있는 코스프레포유 닷컴에서 1년 동안 방문했던 회원중 250명을 대상으로 온라인 설문방법을 실시한 후, 회수된 97명의 설문자료를 분석하였다. 본 조사에서는 오프라인 샵을 이용하거나 직접 만들어 입는 코스튬플레이어의 조사는 이루어지지 않았다.

본 연구에서는 코스튬플레이어의 지역적 특성, 코스튬플레이어의 연령, 성별 등 인구통계학적 특성과 선호하는 코스프레 스타일, 코스프레 참여 형태와 1회 비용을 조사하였으며, 코스튬플레이에 대한 시각을 조사하였다.

연구절차는 예비조사 및 본조사로 연구대상으로 코스포유 닷컴을 방문한 50명을 랜덤 추출하여 설문지를 메일로 보낸 후, 회수된 30명의 설문지로 예비조사를 하였으며, 그 결과를 토대로 본 조사에서는 조사대상을 250명으로 확대한 후 회수된 97명을 대상으로 실시하였다.

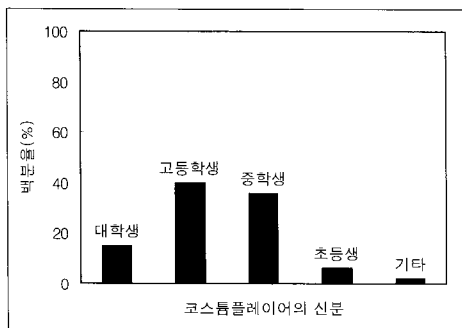
IV. 연구결과 및 분석

1. 인구통계학적 특성

본 조사에 참여하고 있는 코스튬플레이어들은 자기가 입을 코스프레의상을 만들 수 있는 시간적 여유나 제작실력의 부족으로 코스프레 샵을 이용하여 맞춤형이나 대여를 하는 경우이다. 특히 코스튬플레이를 즐기고 있는 대부분은 중·고등학생이기 때문에 직접 만들기 보다는 주문제작이나 대여를 통해서 구입하는 방법을 선호하는 것을 알 수 있었다. 코스튬플레이에 참여하

고 있는 코스플레이어의 성비는 여자 71%, 남자 29%로 여자가 많았다. 이것은 여자가 남자보다 자기가 좋아하는 것에 훨씬 능동적으로 대처하는 습성을 가지고 있으며 코스튬플레이도 패션의 한 영역이라는 점에서 패션에 대한 관심이 남자보다는 여자가 많기 때문이라고 생각한다.

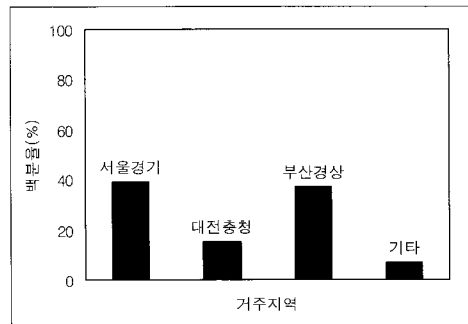
<그림1>은 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 신분 분포도를 나타낸 것으로 초등생, 중등생, 고등학생, 기타로 구분하여 조사를 하였다. 그 결과 고등학생 41%, 중학생 36%로 대부분 중고등학생이 코스튬플레이 행사에 참여하고 있었다. 조사를 하기전에는 대학 입시라는 현실적인 부담감 때문에 고등학생보다는 중학생이 많을 것으로 예상되었지만 주로 고1까지 코스튬플레이에 참여하고 그 이후 부터는 잠정 중단한 후, 입시에 열중하는 경우가 대부분이었다. 그리고 코스튬플레이 연령대가 낮아지면서 초등학생도 코스튬플레이에 참여하기 시작하였는데 이는 참여연령대가 점점 낮아짐을 알 수 있었다. 이들은 언제까지 코스를 할것이나는 질문에 초·중학생들은 고등학교 입학하기 전까지라고 답했으며, 고등학생들은 가능한 오랫동안 하고 싶다고 의사를 밝혔다. 실제로 일본은 우리보다 코스튬플레이가 앞섰기 때문에 1세대 코스튬플레이어들은 40대가 되었지만 우리나라는 1세대가 20대 후반이기 때문에 아직은 어떠한 예측이 힘들다고 하겠다.



<그림1> 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 신분 분포도

<그림2>는 현재 코스튬플레이를 즐기고 있는 코스튬플레이어의 거주지역 분포도를 나타낸 그림이다. 그림에 나타난 것처럼 서울·경기

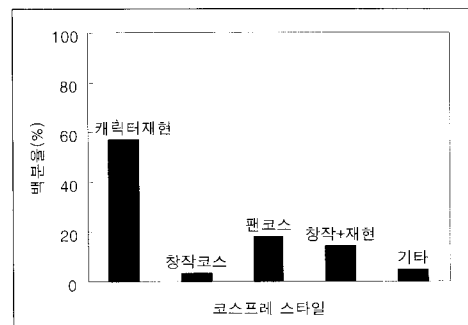
39%, 부산·경상 37%로 거의 비슷한 비율로 나타났다. 서울과 부산이 비슷한 비율을 나타내고 있지만 실제로 지역인구밀도로 비교해 보면 경상도와 부산의 매니아층이 두텁다는 것을 추측할 수 있다. 이와 같이 두 지역이 높은 것은 타 지역보다 서울코믹과 부산코믹이 정기적으로 개최되기 때문이며, 또한 코스튬플레이는 기본적으로 경제적인 여유가 있어야 하기 때문에 그 지역의 생활수준과도 관계가 있는 것을 알 수 있다. 특히 전체비율을 보았을 때도 서울, 경기, 부산, 경상도에서 압도적으로 실시되고 있는 것을 알 수 있다. 그리고 부산지역이 많은 것은 코스튬플레이가 일본문화의 영향이라고 볼 때 부산은 일본과의 접근성이 용이하여 문화교류가 빠르게 이루어지기 때문이라고 할 수 있다.



<그림2> 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 거주지역 분포도

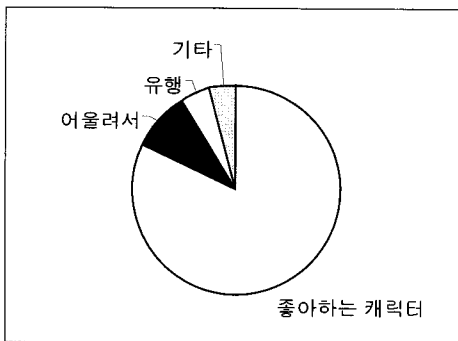
2. 선호하는 코스프레 스타일과 참여형태

1) 선호하는 코스프레 스타일



<그림3> 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어에게 선호되는 코스프레 스타일

김21)은 일반적으로 코스플레이를 즐기는 이들은 의상에 더 관심을 보이며 평소에 입기에 용이하고 약간의 변형으로 코스프레에서도 착용될 수 있는 의상을 선택하였다고 하였다. <그림3>은 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어에게 선호되는 코스프레 스타일에 대한 결과로 캐릭터의 재현 57%, 팬코스 18%, 캐릭터재현+창작 14%로 나타났다. 이 자료에서 보인 것처럼 코스튬플레이어들이 원하는 코스프레 의상은 창작보다는 캐릭터의 재현의상 쪽이었다. 특히 사이트에 주문하는 경우 그들은 봉제나 원단품질보다도 추구하는 캐릭터와 똑같이 재현해주는 것을 더 바라고 있었다. <그림4>는 코스튬플레이어를 할 때 본인의 의상선정에 영향을 주는 요인들에 대한 조사를 나타낸 것으로 80% 이상이 자기가 좋아하는 캐릭터를 선택하는 것을 알 수 있었다.



<그림4> 코스샵을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 의상선정의 선택 요인

2) 코스프레 의상 선호도

본 연구자가 사이트를 운영하면서 개개인의 코스튬플레이어들과 상담해 보면, 스스로 창작한 ‘나만의 의상’을 고집하는 부류와 ‘추구하는 캐릭터와 똑같은 의상’을 고집하는 부류로 크게 나누어 진다. 전자의 경우에는 절대적으로 디자인 이미지를 다른 사람들에게 공개할 수 없다고 단호하게 거절한다. 그리고 후자의 경우는 창작 활동을 하는 디자이너로서 캐릭터의 디자인에 대해 약간의 수정을 권하면 디자인 수정 절대불가라고 단호하게 거절하는 특징이 있다. 그만큼 그들은 자기들만의 추구하는 세계에 대하여 확

신을 가지고 활동하는 것을 볼 수 있다.

<표1>은 코스튬플레이어들이 좋아하는 코스프레 의상의 선호도를 나타낸 것이다. 표에 나타난 바와 같이 캐릭터 중심의 의상이 31.9 %로 가장 많았으며, 17.5 %의 로리타계를 많이 선정하였는데 이것은 최근 패션계에서도 많이 선호되고 있는 로리타룩이 영향을 미친 것으로 사료된다. 그밖에 판타지/SF계 15.4%, 비주얼 9.2%, 제복 6.2%, 메이드계 3.0%가 다음을 이었다.

<표1> 코스프레 의상 선호도

코스튬의 종류	백분율(%)	인원(명)
로리타계	17.5	12
제복	6.2	6
메이드계	3.0	3
교복	5.1	5
드레스류	3.0	3
전통복식	4.1	4
비주얼	9.2	9
판타지/SF	15.4	15
IDOL/FAN코스	4.1	4
캐릭터중심	31.9	31
창작코스튬	4.1	4
기타	1.1	1

<표2>는 코스튬플레이어들에게 선호되고 있는 의상들의 예로 코스프레포유 샵을 통해 제작된 디자인들이다. <그림5>는 요즘 일반 패션매니아들에게도 인기 있는 로리타계, <그림6>은 강철의 연금술사와 같은 제복, <그림6>은 일본 만화와 애니메이션에 자주 등장하는 세일러복, <그림8>은 최근에 동호회나 학교축제등에서 여장남자 캐릭터에서 많이 선호되는 메이드계, <그림9>는 여학생들한테 언제나 선호되는 드레스류, <그림10>은 우리나라 전통복, <그림11>은 캐릭터 재현에 많이 선호되는 블라디카의상, <그림12>는 전통복을 모티브로 한 창작의상이다. 이러한 종류의 의상들이 최근 코스튬플레이어들에게 선호되고 있는 의상들이다.

<표2> 코스튬플레이어에게 선호되고 있는 코스프레 의상

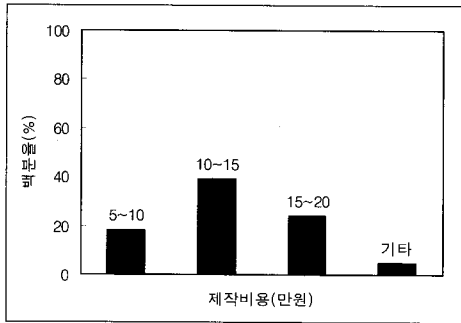


3) 참여 형태와 비용

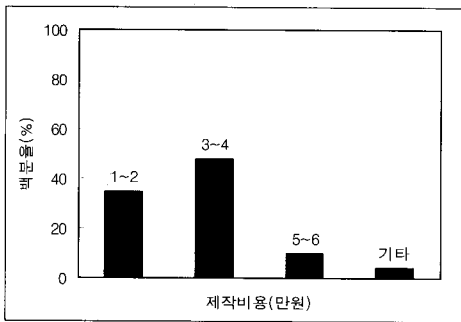
우리나라는 일본 코스튬플레이어들이 개인적인 코스튬플레이를 즐기는 것에 비해 동아리나 어떤 그룹에 속해서 역할이 주어진 캐릭터를 재현하는 것을 더 좋아하는 것으로 나타났다. 그래서 소그룹의 팀을 이루면서 코스튬플레이에 참가하는 경우가 많기 때문에 서코나 부코와 같은 정기적인 대형행사가 아니라도 주말을 이용하여 사진촬영을 하거나 포퍼먼스를 하는 장면을 볼 수 있다. 특히 이러한 참여형태는 학교나 동아리 축제의 참여율을 높여주고 있다.

<그림13>은 대부분이 학생층으로 이루어진 코스튬플레이어들이 1회의 코스튬플레이를 할 때 의 비용이다. 39%이상이 코스튬제작이나 대여비용으로 10~15만원정도 들어갔으며, 24%는 15~20만원정도의 비용이 들었다고 대답하였다. 코스튬플레이어의 대부분이 학생신분인 것을 감안했을 때 비용이 많이 들어가는 것을 알 수

있었다. 그들도 1회 참가비용이 많이 들어간다고 생각하고 있었으며 그들이 희망하는 코스프레의 적정가격은 8~10만원 정도였으면 하는 바램이었다. 그들의 참여비용은 대부분 부모님께서 지불해 주었으며 몇몇은 참가비용을 위해 용돈을 절약한다든지 가정내 아르바이트를 하는 경우가 많았다. <그림14>는 1회 코스튬플레이를 하기 위해서 필요한 악세사리나 소품을 제작하거나 구입할 때 들어가는 비용으로 50%이상이 3~4만원의 비용이 드는 것으로 나타났다. 특히 판타지/SF코스를 하는 경우는 소품비용이 10만원 이상이 들어 가는 경우가 많았다. 그렇기 때문에 코스튬플레이어들은 소품을 직접 만드는 경우가 많았으며, 악세사리나 기타 소품을 제작하는 기술이 수준급인 사람도 많았다. 그들은 경비 절감을 위해 인터넷상에서 동호회를 결성하여 서로 제작 방법에 대한 정보를 주고받는 등 구성원간의 친목을 도모하면서 사회성을 키워나가고 있었다.



<그림13> 코스튬을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 1회 이상 제작대여 비용



<그림14> 코스튬을 이용하고 있는 코스튬플레이어의 1회 소품제작 비용

3. 코스튬플레이어에 대한 시각

사회 일각에서 일고 있는 코스튬플레이어에 대한 기성세대의 비판에 대해 실제로 코스튬플레이어 행사에 참여하고 있는 코스튬플레이어들에게 이러한 기성세대의 생각에 대하여 어떻게 생각하느냐는 질문하였을 때, 그들은 코스튬플레이어는 단지 자신들이 좋아하기 때문에 하는 것이지 애국이라든지 매국이라는 관점과는 아무런 관계가 없다고 단호하게 답변했다. 동일한 캐릭터를 좋아하는 친구들끼리의 모임이며 그 캐릭터로 인하여 하나가 되고, 국적에 관계없이 서로 마음이 통한다고 답변하였다.

코스튬플레이어 참여가 학교 성적에는 어떤 영향을 미치느냐고 질문에 대해서는 80% 이상이 코스튬플레이어에 참여하고자 할 때는 시험이 끝나는 시기의 행사에 참여하기 때문에 오히려 시험 후 스트레스를 푸는 방법으로 이용하여 성적에 영향을 미치지 않는다고 답변하였다. 그래서

그들은 시간을 많이 투자하여야 하는 직접제작은 피하고 경비부담은 있지만 코스튬을 이용해서 주문한다든지 대여를 한다고 하였다. 돈보다는 시간을 더 소중히 여기고 있음을 알 수 있었다. 그들은 코스튬플레이 행사에 참여하는 것을 과중한 학교생활에 대한 스트레스 해소의 장으로 생각한다거나 또는 단지 음악회에 가서 연주회를 감상하는 것과 같이 하나의 문화를 즐기는 주말시간의 활용으로 생각하기 때문이라고 사료된다.

V. 결론

본 연구의 목적은 기성세대의 비판에도 불구하고 시간이 경과되면서 우리만의 특성을 가지고 정착되고 있는 코스튬플레이어에 대한 특성, 코스튬플레이어들이 선호하는 코스프레 스타일에 대하여 조사하였다. 그 연구방법으로는 문헌자료, 선행연구 논문, 인터넷 사이트를 이용하여 주문제작하거나 대여하고 있는 코스튬플레이어를 대상으로 설문조사 하였다. 그 결과는 다음과 같다.

1. 설문조사 결과 코스튬플레이어에 참여하는 연령층은 77%가 중·고등학생이었으며, 대학생 16% 초등생 5% 정도가 참여하고 있었다.

2. 코스튬플레이어들의 거주지역 분포도는 서울·경기가 39%, 경상·부산가 37%로 두 지역에 편중된 것을 알 수 있었으며, 이것은 서울코믹과 부산코믹이 정기적으로 개최되고, 경제적인 여유와 일본문화의 교류가 빠르게 이루어지기 때문이라고 할 수 있다.

3. 코스튬플레이어에게 선호되는 코스프레 스타일은 캐릭터의 재현 57%, 팬코스 18%, 캐릭터 재현+창작 14%로 나타났다. 코스튬플레이어들이 원하는 코스프레 의상은 창작보다는 캐릭터의 재현의상 쪽이었다.

4. 선호하는 코스프레 디자인은 캐릭터 중심의 의상이 31.9%로 가장 많았으며, 다음은 17.5%의 로리타계를 많이 선정하였는데 이것은 최근 패션계에서도 많이 선호되고 있는 로리타 룩이 영향을 미친 것으로 사료되며, 판타지/SF계, 비주얼, 제복, 메이드류 등이 다음을 이었다.

5. 1회 코스튬플레이를 할 때 들어가는 비용은 39%가 10~15만원정도 들어갔으며, 24%는 15~20만원정도의 비용이 들었다. 그리고 약세사리나 소품비용은 50%이상인 3~4만원의 비용이 드는 것으로 나타났다.

본 연구는 중고생들의 매니아 문화로 형성되어 있는 코스튬플레이어들이 선호하는 스타일, 참여형태 및 선호되고 있는 코스튬 디자인 제작, 코스프레에 참여하고 있는 플레이어들의 가치관 등을 조사한 것은 후속연구에 이 본 연구의 의의라 하겠다. 그러나 본 연구는 코스프레 포유닷컴을 이용하고 있는 코스튬플레이어들만을 대상으로 하였기 때문에 연구에서 얻어진 자료가 모든 코스튬플레이어들에게 적용된다고 할 수 없으며, 조사과정에서 인터넷상으로 설문지가 전달되었기 때문에 설문내용에 대한 답변의 회수가 잘 이루어지지 않은 것이 연구의 한계점이라고 할 수 있다. 따라서 후속연구에서는 오프라인 상에서의 조사를 함께 병행하고자 한다.

참 고 문 헌

- 1) 이희승 (2001). 한국신세대 패션연구 -일본대 중문화의 영향을 중심으로-. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 2) OhmyNews (2005). 코스튬플레이. 그 생생한 현장속으로(12).
- 3) 조용호 (1998). *일본 신인류문화가 물려온다*. 서울: 예술시대, pp.34-42.
- 4) 백천의 (2006). 코스튬플레이 패션에 대한 연구(1) -인터넷쇼핑몰을 이용하는 코스튬플레이어 중심으로-. *한국의상디자인학회지* 8(1), pp.137-144.
- 5) 문화일보 (2000). <1318세대 그들만의문화> '코스튬플레이'란 2000년 5월 21일.
- 6) 서정희 편저 (1999). *원령공주와 스타크래프트*. 서울: 서조, p.271.
- 7) 이혜성 (1998). 청소년의 놀이문화. 청소년대화의 광장, p.76.
- 8) 박진규 (2003). *청소년문화*. 서울: 학지사, p.76.
- 9) 남궁윤선, 황선진 (2001). "우리나라 코스프레 하위 문화의 외모특성과 상징적 의미. *의류학회지* 25(1), pp.132-143.
- 10) 정혜영외 4명 (2004). 코스튬플레이어들의 라이프스타일과 행동 특성에 관한 연구. *한국의류산업학회지* 6(1), pp.85-92.
- 11) 테마기획 (2004). '21세기 가면무도회' 코스프레 아시나요?. *경향신문*, 2004.6.6.
- 12) 백천의 (2006). Op. cit.
- 13) 이효진 (2002). Proceedings of the Korean Society of Clothing and Textiles Conference. *한국의류학회 학술대회지* 26회, pp. 66-66.
- 14) 안선경 (2001). 한국적 복식문화의 현대성에 나타난 미국화와 규율권력. *숙명여자대학교 대학원 박사학위논문*.
- 15) 백천의, 이은영 (2001). 코스튬플레이 패션에 대한 연구. *한국의상디자인학회* 3(2).
- 16) Keller, H (1997). media Culture: Cuitural Studies, identity and politics between the modern and postmodernism.
- 17) 한자영, 유송옥(2004), 대중가수 이미지의 청소년 수용에 관한 연구. *한국의류학회지* 28(5), pp.570-581.
- 18) <http://cc.kangwon.ac.kr>, 2003년 5월 2일
- 19) 고애란, 신미란 (2005). 한국 코스프레 집단의 문화기술지적 연구 I -한국의 코스프레 집단의 분석-. *복식문화연구* 13(6), pp.919-933.
- 20) 고애란, 신미란 (2006). 한국 코스프레 집단의 문화기술지적 연구 II -한국과 일본의 코스프레문화에 대한 비교 분석-. *복식문화연구* 14(1), pp.1-15
- 21) 김정혜 (2004). 현대 코스튬플레이(costumeplay) 의상에 관한 연구-국내 엔터테인먼트 문화 중심으로-. *홍익대학교 대학원 석사논문*.