

코스튬플레이 패션에 대한 연구

* 배재대학교 의류패션학부
** 배재대학교 의류패션학부

이 은 영 · 백 천 의**

목 차

1. 서론
 2. 본론
 - 2-1. 코스튬플레이의 개념과 특징
 - 2-2. 코스튬플레이의 원형
 - 가. 가면문화
 - 나. 카니발(사육제)
 - 다. 할로윈
 - 2-3. 매니아 문화로서의 코스튬 플레이 패션
 3. 결론
- abstract
참고문헌

1. 서론

최근 일본에서는 신인류를 이끄는 매니아 문화를 담당하고 있는 코스프레점이 10, 20대의 젊은층으로부터 폭발적인 인기를 얻고 있다.

이러한 현상은 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 조¹⁾는 지적하고 있다. 또한 국내에서도 코스튬 플레이의 유희성은 최근 유행하는 엽기문화와 맞물려 그 가속을 더하고 있다.

코스튬플레이어는 자신이 좋아하는 캐릭터가 되기 위하여 주인공과 동일한 디자인의 복장이나 소품을 갖추려 한다. 그들은 시장에서 직접 옷감을 사서 재단하고 바느질하며 결코 쉬운 일이 아니라는 것을 알면서도 단지 자기가 “좋아하는” 대상이 되기 위해 노력한다. 그래서 완성된 옷을 입고 거리 속으로 또는 무대 위로 나설 때 최고의 “재미”를 맛본다. 그들의 차림새는 지나가는 사람들의 웃음거리가 될 수도 있지만 코스튬

1) 조용호, 일본 신인류문화가 물려온다, 예술시대, 1998.

플레이어에게는 만화 속 주인공과 똑같은 차림을 하는 것만이 그들의 최대 관심사이기 때문에 전혀 타인의 시선을 개의치 않는다. 코스튬플레이족들은 그 순간만큼은 현실세계 속의 자신을 잊어버리고 더 힘세고 정의롭고 자랑스러운 3차원적인 세계의 주인공이 될 수 있기 때문에 만화 속 주인공들과의 감정이입을 통한 카타르시스가 가능한 것이다.

이와 같이 신세대 매니아 집단인 코스튬플레이는 미국의 할로윈 축제나 영국의 죽은 영웅 추모예식 등에서 비롯되었다고 할 수 있는데²⁾ 일본에 와서 새로운 양태로 발전된 것이다. 일본의 만화나 애니메이션 산업이 고도성장 하면서 아마츄어 만화운동이 하나의 하위 문화로 자리잡게 되었고, 이 속에서 의상 연출을 중심으로 한 코스튬플레이 문화가 활성화되었던 것이다.³⁾

국내에서는 약 7-8년 전부터 이같은 현상이 나타나기 시작하여 이제는 만화뿐만 아니라 영화, 좋아하는 연예인, 컴퓨터 게임의 캐릭터 등을 재현하는 등 상당히 확산되었으며 또하나의 자생적 문화로 자리잡고 있다. 이러한 10대들의 코스튬플레이 마니아현상에 대하여 황⁴⁾은 현실세계에서 경험하는 이상과의 괴리를 문화활동을 통해 주체적으로 해결하는 가운데 만화나 게임 캐릭터의 속에 있는 이상적 자아의 실현이라는 의미를 지니며, 완벽하지는 않지만 이상적인 자아가 실현되어 가는 과정으로서의 가치라고 하는 상징적인 의미를 부여하였다.

특히 사이버 동호회의 활성화로 코스튬플레이는 10대들 사이에서 가장 각광 받는 신종 매니아 문화 중의 하나가 되었으며,⁵⁾ 이러한 현상은 '장르퓨전, 해체와 재구성'의 미학이라는 21세기 아트흐름과 맞물려 만화 속 이미지를 해체하고 변형시킨 미술작품, 즉 새로운 예술장르로 주목을 받고 있는 것이다.

따라서 본 연구에서는 일본 문화를 선호하는 신세대들이 아무 여과장치 없이 받아들인 코스튬플레이가 시간이 경과되면서 우리만의 특성을 가지게 된 데 주목하여 코스튬플레이의 개념과 성격, 코스튬플레이의 원형을 찾아보고, 매니아들이 즐겨 착용하고 있는 현재의 코스튬플레이 패션의 특징에 대하여 알아보고자 한다.

2. 본론

2-1. 코스튬플레이의 개념과 특징

만화나 게임 캐릭터와 똑같은 복장을 하고 그들의 행동이나 모습을 흉내내는 '코스튬플레이'는 만화와 게임 캐릭터를 친구삼아 자란 '캐릭터 세대'의 대표적인 매니아 문화이다. 이는 서구의 할로윈 축제나 사육제 등의 가장행렬이 일본으로 건너가 캐릭터 축제로 변형된 것으로, 인기 만화 '세일러문'의 미전사(그림 1), '포켓몬스터'의 피카츄, 디지캐럿(그림 2), '스타워즈'의 아미달라 여왕 등 '만화나 게임 속의 주인공이 바로 나'라는 코스튬플레이현상은 신세대의 매니아 집단을 형성하게 되었다.

'코스튬플레이(costumeplay)'란 만화나 게임, 영화 등의 등장인물로 분장하고 그 말투나 제스처를 모방하는 행동을 의미하는 말이다. 의상을 뜻하는 코스튬

2) 박 순엽, [신문화탐험] ④ '코스튬플레이' 새 문화로 자리매김, 스포츠투데이, 2000/4/19.

3) Kinsella, S., Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateure Manga Movement, The Journal of Japanese Studies, 24(2): 289~324, 1998

4) 황선진, 남궁 윤선, 우리나라 코스플레 하위문화의 의미 특성상 상징적 의미, 한국 의류학회지, Vol. 25, No. 1, 2000.

5) 김 상우, 1318세대 그들의 문화, 문화일보, 2000.

6) 박 순업, '코스튬플레이' 새문화로 자리매김, 동아일보, 2001

(costume)과 놀이를 뜻하는 플레이(play)의 합성어인데, 일본인들이 편하게 줄여서 '코스프레(cospla)'⁶⁾라고 바꾸어 부르면서 우리나라에서도 그대로 사용되고 있다.

코스튬플레이의 범주는 매우 넓다. 예를 들면, 롯데월드 퍼레이드 쇼에서의 여러 인형들, 경찰의 마스크인 포돌이와 포순이, 판촉 행사를 벌이기 위해 특이한 옷을 입은 도우미들, 자신을 어필하기 위해 특별한 복장을 입는 가수들도 이에 해당한다고 할 수 있다.

이는 일본뿐 아니라 대만, 홍콩 등 아시아권 국가와 구미에서도 빈번하게 존재하며, 재현해 내는 캐릭터도 단순히 일본 만화나 애니메이션만이 아니라 게임, 영화, 가수, 그리고 홍길동과 같은 역사적 인물에 이르기까지 다양해지고 있다.

코스튬플레이의 특징은 다음의 세 가지로 요약할 수 있다.

첫째는 캐릭터의 현실화이다. 애니메이션 또는 영화 주인공의 앨범, 악세사리 등을 이용하여 자신을 직접 캐릭터화 시키는 방법으로, 작품의 감상을 위한 가장 어렵고, 가장 매니아적이며, 그 만족도가 높다. (그림 3)

둘째는 캐릭터와 자신과의 일체화이다. 코스튬플레이 매니아들은 캐릭터를 통하여 위안을 얻으며, 자기실현을 이루는데, 캐릭터와 자신을 동일시하여 슈퍼맨(그림 4)과 같이 전능한 형태로 만들거나 피터팬, 후크선장과 같은 전설속의 영웅 또는 악인으로 분장한다.

마지막으로 캐릭터의 표정과 행동, 복장 분석, 특징을 연구하는 과정을 수반함으로써 그 완성도에 대한 만족감을 통해 카타르시스를 느끼는 진정한 스페셜리스트가 될 수 있다는 것이다.

2-2. 코스튬플레이의 기원

코스튬플레이의 기원은 미국의 할로윈 축제, 영국의 죽은 영웅에 추모예식, 그리고 가까이는 영국 글램락(gramrock)의 스타홍내내기에서 시작되었다는 설 등 다양하다. 그러나 여러 가지 자료를 통해 조사해 본 결과, 코스튬플레이는 표 1의 형태로 변형되었다고 할 수 있다. 즉, 코스튬플레이는 원시 사회 부터 많이 행해졌던 자연신에 대한 숭배를 위한 가장행렬 등에서 근원적 형태를 찾을 수 있다.

가. 가면문화

가면은 얼굴을 가리며 변장하거나 얼굴을 보호하기 위하여 착용하는 조형물로 변장, 화신을 목적으로 한다. 구석기 시대부터 자기를 변화시키고 싶다는 인류의 욕구에서 시작하여 수렵생활을 하는 원시인들이 동물에게 접근하기 위해 위장수단 또는 신비한 힘과 주술을 위해 사용했던 것인데, 후에 가면은 연극, 축제(카니발, 할로윈)에 사용됨으로써 예술적인 장르로 발달되었다.

가면문화는 자연신에 대한 숭배와 자신들이 잡아 먹을 동물들에 대한 혼을 기리는 원초적인 의식에서 태동한 것으로 이러한 가면문화가 코스튬플레이의 시발점이라고 할 수 있다. 즉, 가면문화는 종교적인 의미로 출발했지만 축제, 공연등의 예술형태로 발전하면서 하나의 유희문화 형태로 변화되었다. 상상속의 인물을 현실화하고 자신과

캐릭터를 동일시한다는 것은 현재의 코스튬플레이와 아주 유사한 면이다.

그러던 것이 미국 대중문화의 부흥과 함께 디즈니랜드가 건설되면서 월트디즈니의 초기 캐릭터인 미키마우스나 백설공주 등이 분장을 하거나 가면을 쓰고 거리를 활보하기 시작한 것이다. 이 시기와 맞물려 미국은 고도성장과 물질문명의 풍요 속에 소비문화가 크게 활성화되었고, 할로윈을 비롯한 크리스마스 등 각종 명절이 젊은이들의 축제장으로 변화되었다. 산타클로스, 광적인 할로윈 파티복, 거기에 더해진 히피들의 패션과 사이키델릭 사운드, 뉴에이지 운동 등 젊은 문화와 상업주의는 가면을 이용한 익명성을 가지고 한없이 증폭되었다⁷⁾

7) 버기, 코스튬플레이의 발전과정, 코스튬플레이 닷컴 콘텐츠팀

	내 용
가면문화	· 자연신에 대한 숭배와 자신들이 잡아먹는 동물들에 대한 혼을 기리는 원초적인 의식에서 동물이나 신의 옷차림을 대신하여 사용함.
할로윈 풍습	· 코스튬플레이에 근접한 문화형태 · 악령을 물리치기 위한 풍습에서 상업적이고 유희적인 행사로 바뀜
코스튬 플레이의 태동	· 디즈니랜드의 건설에 의한 발전 · 만화의 고도성장과 소비문화의 활성화, 문화의 상업주의는 가면을 이용한 익명성을 증폭시킴
현재 코스튬플레이의 모습	· 일본으로 유입되면서 현재의 모습을 갖추음. · 만화와 애니메이션에 대한 열광을 대변하는 문화현상. · 국내에도 코스프레 전문모델, 코스프레메이커, 코스프레샵 등장.

표1. 코스튬플레이의 변천과정

나. 카니발(사육제, Carnibal)

카니발은 부활 전 40일간 광야에서 고난을 받고 기도한 그리스도를 위하여 40일간 금육, 단식, 참회, 희생 등을 해야 하므로 사순절 전에 고기도 먹고, 술도 마시며 놀던 것에서 유래한다.

카니발에서는 가장행렬과 대규모 가면무도회, 풍자적인 역설, 연극 등이 열리며, 카니발기간에는 노예에게도 자유를 허락하고 풍요를 기원하기 위해 인간을 제물로 바치기도 하였다. 현재는 대학가 등에서 연례적인 축제로 지내고 있으며, 유럽에서는 가장 행렬도하고 소란을 피우면서 누더기같은 것을 시가지에 걸어놓고 즐기는 풍습이 있다. 이러한 카니발의 가면무도회는 자연스럽게 현재의 코스튬플레이로 발전해가는 양상을 보여준다.

다. 할로윈

미국에서 흔히 볼수 있으며, 가장 직접적인 코스튬플레이의 원천이라 할 수 있다. 마녀의 복장이나 귀신의 복장을 하고 밤을 누비며 거행하는 할로윈 파티는 일반인이 코스플레이어가 되는 아주 오래전부터의 풍습이었다.(그림5)

호박 속을 파서 만든 호박등이나 횃불을 들고 마녀와 귀신 분장을 한 위장행렬, 가장 무도회가 벌어지는 할로윈 데이의 기원은 정확하지 않다.

오늘날 할로윈 데이에 어린이들이 즐겨 입는 의상은 마녀, 유령, 해적, 요정, 야수 또는 잘 알려진 만화 캐릭터 등이며, 미국 대통령의 얼굴을 본떠 만든 가면까지 등장하는데 이러한 가장무도회는 현재의 코스튬플레이 형태로 바뀌었다고 할 수 있다.

이와 같이 할로윈은 현재 코스튬플레이와 가장 근접한 서양풍습으로 과거의 악령이나 괴물의 가면을 쓰고 마녀의 복장을 착용하던 것에서 현재에는 매스미디어의 발달로 다양한 코스튬플레이 형식의 축제가 진행되고 있다.⁸⁾

8) ibid

2-3. 매니아 문화로서의 코스튬플레이 패션

일본의 신세대는 기성세대와 다르다. 기성세대가 물려준 풍요로움 속에서 자신들만의 세계에 몰두하는 경향이 짙다. 그들은 획일화나 집단화를 거부하고 개인화와 전문화를 추구한다. 20세기 후반 신신인류로 불리는 겁없는 아이들 혹은 자신의 취미와 관심사에만 몰입하고 심취하는 아이들이 바로 매니아다. 자동차 매니아, 전쟁 매니아, 코스프레 매니아 등 헤아릴 수 없는 수많은 매니아들은 90년대 일본을 대표하는 문화적 현상이다. 이러한 일본의 신신인류의 문화는 우리나라 10~20대에게 급속하게 확산되어 인터넷상에는 전에 볼 수 없었던 많은 동호회들이 늘어가고 있다. 그중에서 빠른 속도로 매니아 그룹을 형성하고 있는 코스튬플레이는 패션을 전공하는 사람으로서 관심사가 아닐 수 없다.

코스튬플레이어들은 단지 “재미있다”라는 극히 단순한 즐거움에 시간과 육체적 고통을 감수하면서 복잡한 기성세대들이 이해하기 어려운 유희를 즐긴다. 분명 ‘재미’라는 것은 플레이어들이 코스튬플레이를 하는 가장 근본적인 이유이다. 바로 ‘재미’는 플레이어들의 원천인 것이다. 그러나 술을 마시고, 춤을 추며 노는 다른 유희문화와는 차별화된다. 그것은 바로 현실세계에서 경험하는 이상과의 괴리를 만화나 게임 캐릭터의 속에 있는 이상적 자아를 주체적으로 찾아가고, 실현하면서 성취감을 맛보기 때문에 결코 ‘즐기기 위한’ 단순한 소비적인 유희문화와는 차이가 있다는 것이다.

코스튬플레이는 크게 두가지로 나눌 수 있다. “사서 입는” 코스튬플레이와 직접 “만들어 입는” 코스튬플레이로 나뉘어진다.⁹⁾

전자는 이미 만들어진 코스튬을 전문 코스프레샵에서 사입는 “즐기기 위한” 코스튬플레이이며(그림 6), 후자는 힘들지만 며칠밤을 새워 디자인하고 옷감을 시장에서 사다가 재단하고 바느질해서 직접 만들어입는 과정을 중요시하는 코스튬플레이이다. 그들은 원단시장의 바이어이자, 디자이너이며 재단사이며, 미싱사가 되며, 패션연출자가 되는 것이다.(그림 7)

코스튬플레이가 가지는 매력은 누구라도 스타가 될 수 있다는 것이다. 연예인이나

9) 문화일보, <1318세대 그들만의문화> ‘코스튬플레이’란, 2000/04/03.

유명 인기인만이 받을 수 있는 관중의 환호와 플래쉬가 자신에게 향한다는 신기함과 뿌듯함으로 코스튬플레이에 빠져드는 것이다. 특히 일본의 코스튬플레이가 극히 개인주의적이고 파티성향이 있는 반면 국내나라에서는 함께 참여하는 무대공연형태로 진행되기 때문에 관중들의 환호와 갈채는 더욱 플레이어를 흥분되게 하는 것이다.(그림 8) 환호와 그에 어우러진 박수소리는 코스튬플레이어들의 맘에 대한 최고의 보상이며 코스튬플레이가 발하는 매력의 하이라이트라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 코스튬플레이어들은 캐릭터 대상에 더욱 가깝게 접근하고자 최선을 다해 자신의 복장, 소품 등 완전한 토탈패션을 연출하는 것이다.

청소년 놀이문화의 틈바구니 속에서 새롭게 자리잡은 코스튬플레이는 단지 '즐기는 유희'의 범주에서 벗어나 창조적이고 생산적인 '문화'의 범주로써 자리잡으려고 하고 있는 것이다. 코스튬플레이는 하나의 건전한 '놀이문화'로 자리잡고 있는 것이다.

10) 안선경, 숙명여자대학교 박사학위 논문, 2001.

예전과 달리 매스컴에서도 서서히 코스튬플레이 문화에 관심을 갖기 시작했으며, 코스튬플레이에 관심을 느끼는 사람들 역시 늘어나고 있다¹⁰⁾. 특히 스타패션의 신드롬이 스타마케팅으로 연결되면서 이미지의 생산·복제, 광고·소비로 이어지는 과정이 조직적인 산업화 양상을 띠고 있다. 하지만 아직은 코스튬플레이 문화가 제대로 된 청소년문화로서 대중들에게 인정받고 있지는 않다. 그들을 비판하는 이유는 '코스튬플레이'가 일본 만화 주인공들을 흉내내는 경우가 많기 때문에 왜색문화가 아니냐 하는 민족주의적 견해이고, 또 하나는 이 청소년들이 현실과 허구, 실제와 환상을 혼동하고 있는 것은 아닌가 하는 계몽주의적 견해이다.

기성세대의 관점에서는 아직 코스튬플레이를 하나의 문화로 받아들인다는 것이 왠지 낯설고 그들의 정서와는 너무나 큰 이질감을 느끼는 것은 자연스런 반응이라고 생각한다. 그러나 10, 20대 젊은이들에게는 거부감없이 받아들여 진다는 것이다. 그렇기 때문에 코스튬플레이가 초기 단계에 있는 국내에서는 건전한 청소년 놀이문화가 되도록 인정해 주어야 할 것이다. 불건전한 매니아 집단이 향유하는 유희문화가 아니라 맘과 노력의 댓가가 주어지는 건전한 유희문화로 발전하도록 이끌어주어야 한다. 코스튬패션은 이미 코스프레 매니아들만의 패션이 아니라 신세대의 패션이 될 수 있다는 것이다. 몇년전 국내에서 유행한 공주패션과 중·고등학생들의 루즈삭스 패션이 바로 그런 예라 할 수 있다. 특히 공주패션의 경우는 10대들이 지니고 있는 신벨렐라 콤플렉스를 자극시킨 패션이었기 때문에 더욱 확산되었다고 할 수 있다. 실제로 여성코스튬플레이어중 가장 선호하는 코스튬플레이 패션은 공주패션인 것을 알 수 있다.

최근의 빈티지 룩이나 복고풍의 패션트렌드는 코스튬플레이어들의 노스탈지를 자극하면서 매니아 집단을 더욱 확산시키고 있다.

이와 같이 기성세대에게는 아직은 생소한 코스튬플레이는 이미 10와 20대 젊은이들에게는 전혀 낯설지 않은 신세대 대표문화 중의 하나로 정착되고 있다. 더구나 코스튬플레이는 복장이나 분장, 소품 등을 이용하는 것이기 때문에 결국 토탈패션의 한 영역을 차지하고 있으며, 공연문화의 특징을 띠는 국내의 코스튬플레이는 무대의상의

확장영역으로 진행되고 있다. 코스튬플레이는 패션산업에 새로운 인프라 효과를 구축할 것이다.

따라서 코스튬플레이어의 역할 역시 현재의 아마추어 수준보다는 전문성을 키워 캐릭터를 충분히 코스튬에서 살릴 수 있도록 해야할 것이다. 인터넷에 등장하고 있는 많은 코스튬플레이 샵, 코스튬 메이커, 코스튬 전문모델 등은 패션을 담당하는 우리에게 분명한 인프라 효과가 있을 것으로 보인다.

3. 결론

본 연구의 목적은 최근 매니아층을 형성하면서 “재미”를 즐기고 있는 코스튬플레이의 원형과 특성 그리고 코스튬 패션에 대한 관심을 알아보는 것이었다. 코스튬플레이는 현실세계에서 경험하는 이상과의 괴리를 문화활동을 통해 주체적으로 해결하는 가운데 만화나 게임 캐릭터의 속에 있는 이상적 자아의 실현이라는 상징적인 의미를 지니고 있다. 디즈니랜드의 상업성과 일본의 애니메이션의 영향으로 신세대 중심문화중의 하나로 정착되고 있는 코스튬플레이가 아직은 초기 단계에 있는 영역이기 때문에 자료가 미비하였지만, 코스튬플레이는 다양한 디자인과 실험정신을 보여준다. 코스튬플레이의 원형과 코스튬패션의 특징에 대하여 조사한 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

1. 악령을 물리치기 위해 착용한 원시사회의 가면, 할로윈 축제의 가장행렬, 디즈니랜드의 상업주의적인 광고, 일본의 만화와 애니메이션 게임은 현재의 코스튬플레이의 원형이 되었다.
2. 코스튬플레이어들은 만화나 게임 캐릭터의 주인공과의 일체화를 통하여 자신의 이상적인 자아를 실현시켜가는 상징적인 의미를 부여하고 있다.
3. 국내의 코스튬플레이는 일본과는 달리 집단적 성격을 띠며, 일본의 개인주의적 표현위주의 코스튬플레이와 차별화된다. 이는 동호인 문화의 단면이며, 패션을 통해 자신들만의 “끼”를 발산할 수 있는 건전한 유희문화로서 정착되고 있다.
4. 코스튬플레이의 붐은 코스프레 샵, 코스프레 전문모델, 코스프레 메이커 등 새로운 패션디자인에 대한 관심을 부르며 새로운 패션인프라 효과를 줄 것으로 기대한다.



그림 1. 세일러문의 교복과 루즈삭스



그림 2. 디지 캐럿으로 분장한 플레이어



그림 3. 캐릭터의 현실화
(영화 "스크림"중에서)



그림 4. 캐릭터의 일체화
(절대적인 영웅인 슈퍼맨으로의 분장)



그림 5. 할로윈 축제의
가장무도회 참가자들



그림 6. 전문 코스프레샵의 의상



그림 7. 직접 연출한코스트 플레이어



그림 8. 공연문화로서의 코스튬플레이



그림 9. 토탈패션으로의 연출



그림 10. 여성 코스튬 플레이어에게 가장 인기 있는 “공주패션”

참고문헌

1. 조용호, 일본신인류가 한국신세대와 확실하게 틀린 51가지, 예술시대, 1998.
2. 박 순엽, [신문화탐험] ④ '코스튠플레이' 새 문화로 자리매김, 스포츠투데이, 2000/4/19. 코스프레 매니어 한국 문화 보여줘, 중앙일보, 2001/06/01.
3. Kinsella, S., Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateure Manga Movement, The Journal of Japanese Studies, 24(2): 289~324,1998
- 4) 황선진, 남궁 윤선, 우리나라 코스프레 하위문화의 외모 특성과 상징적 의미, 한국 의류학회지, Vol. 25, No. 1, 2000.
- 5) 김 상우, 1318세대 그들만의 문화, 문화일보, 2000.
- 6) 박 순엽, '코스튠플레이' 새문화로 자리매김, 동아일보, 2001
- 7) 버기, 코스튠플레이의 발전과정, 코스튠플레이 닷컴 콘텐츠팀
- 8) ibid
- 9) 문화일보, <1318세대 그들만의문화>' 코스튠플레이' 란, 2000/04/03.
- 10) 안선경, 숙명여자대학교 박사학위 논문, 2001.

Abstract

A Study on the Costume Play Fashion

Eun-Young, Lee^{*} · Chun-Eui, Baik^{**}

*Dept. of Clothing and
Textiles, Paichai
University
^{**}Dept. of Clothing and
Textiles, Paichai
University

The article is aims to investigate the characteristics, the originality, and the interest of fashion design of costume play, which is recently specifically popularized among young fashion mania. The influence of commercialization power of the Disneyland and the animation characters of Japanese caricatures makes the costume play to be one of the main new generation culture. Since the costume play just begins at this moment, the full understanding of the costume play is hard because of the small amount of the materials and happenings of the phenomena. However it reveals the design trends and creativity of the new generation.

As the investigation of costume play fashion and the types of costume play, the following results are obtained.

1. The originality of the costume play is thought to be induced from the mask which is used against the ghost in primitive ages, the fancy parade of halloween festival, commercial advertisements of Disneyland, the Japanese caricatures, and the animation games.

2. The distinctive characteristics of Korean costume play shows the massive behaviour, which is different from the individualized costume play in Japan. This facts show the parts of the interest culture of the persons who has the equal interest. The costume play is applied as the sound showing culture, in which the young generation express and enjoy themselves by "kki" - the passion of young energy.

3. The boom of costume play introduce the increased number of costume play shop, pro model, and designer. It also introduce the interest of the new fashion design for the young generations. Thus it is expected the new fashion infra structure in near future.

key word:

costume play, young fashion mania, new generation culture, costume play fashions, mask, halloween festival, commercial advertisements, massive behaviour, individualized costume play, "kki" - the passion, costume play shop, pro model, and designer.