

코스프레 코스튬의 특성

조현진⁺ · 조우현^{*}
성균관대학교 의상학과 박사과정⁺
성균관대학교 의상학과 교수^{*}

Characteristics of Cosplay Costume

Hyun-Jin Cho⁺ · Woo-Hyun Cho^{*}
Ph. D. Course, Dept. of Fashion Design, Sungkyunkwan University⁺
Prof., Dept. of Fashion Design Sungkyunkwan University^{*}
(2006. 7. 13. 접수; 8. 11 채택)

Abstract

Cosplay is compound of 'costume' and 'play' and teenagers disguise equally with populace star or cartoon master who like and it is typical culture of character generation as play that imitate to dress and hair style, gestures.

Type of cosplay costume get divided as following according to cosplay object.

Animation cosplay costume represent person who appear in cartoon and animation equally. Fan cosplay costume imitates entertainer or celebrity. Game cosplay costume represent character of internet on-line game. Movie cosplay costume is more realistic than animation or game Character as that imitate moviestar. Character cosplay costume is used by commerce purpose brand or event. Characteristics that appeared commonly in types of cosplay costume are as following.

First, cosplay costume is consisted of peculiar mechanism that cosplayer perform series progress such as work selection, design development, manufacture, production, acting alone in aspect of performance costume. Second, according to cosplay object, degree of representation became different.

Character is stronger, because the characteristic is emphasized, tendency that degree of reproduction becomes low showed.

Third, cosplayer's distinction appeared according to material selection, design development method and analysis.

Key Words: Cosplay(코스프레), Cosplay costume(코스프레 코스튬)

I. 서론

21세기는 인터넷과 네트워크가 지배하는 정

보화의 시대로 규정되고 있다. 인터넷과 네트워크의 급속한 확산으로 우리 생활의 다양한 영역에서 온라인화가 진행되고 있지만, 이러한 온라

⁺Corresponding author ; Hyun-Jin Cho

Tel. +82-18-259-7252, Fax. +82-2-411-4305

E-mail : happydoc@hanmail.net

인을 매개로하여 오프라인을 통해 다양한 여가 활동이 이루어지고 있다. 이러한 활동 중에 의상 분야에서 특이한 형태로 부각되고 있는 것이 코스프레 문화이다. 코스프레는 청소년들만의 전유물로 생각될 수 있겠지만 직장인들도 상당수에 이를 정도로 폭넓은 층을 이루고 있다.

코스프레(cosplay)는 ‘복장’을 뜻하는 ‘코스튬(costume)’과 ‘놀이’를 뜻하는 ‘플레이(play)’의 합성어이다. 줄여서 ‘코스프레’라고 하며, 청소년들이 좋아하는 대중스타나 만화주인공과 똑같이 분장하여 복장과 헤어스타일, 제스처까지 흉내내는 놀이로 대표적인 청소년 문화이다. 그러나 이러한 코스프레가 청소년 문화 속에 점차 자리를 잡아가고 있지만 코스프레에 대한 연구는 현재 6편의 논문¹⁾이 발표될 정도로 학문적인 연구는 미흡한 실정이다.

본 연구는 코스프레 코스튬을 통해 새로운 놀이문화로서의 공연의상으로 이해하여 문화콘텐츠 산업의 한 분야로서 코스프레 코스튬의 발전 가능성을 모색하고자 한다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 국내의 코스프레 현황을 파악하고, 코스프레의 원형을 이해하기 위해 코스프레의 기원을 고찰한다.

둘째, 코스프레 코스튬에 대한 개념과 구성 및 유형을 분석한다.

셋째, 코스프레 코스튬의 특성은 공연의상으로서 무대미술적인 측면과 코스튬의 전개과정에서 나타나는 특성을 고찰해 보고자 한다.

본 연구는 코스프레 코스튬의 유형과 구성, 특성을 고찰함으로써 단순한 문화현상이 아닌 탈중심·탈절대 시대의 복식 현상으로 파악하여 코스프레 코스튬의 표현 영역을 확대시킴으로써, 코스프레와 관련된 여러 문화와 관련 산업의 활성화와 창의적인 디자인 개발 창출에 기여하고자 한다.

연구방법으로는 문헌연구와 코스프레 행사²⁾에 참여 및 인터넷³⁾을 활용한 조사방법을 병행하였고, 한국의 코스프레 코스튬으로 범위를 한정하였다.

II. 이론적 배경

1. 우리나라의 코스프레 현황

우리나라의 코스프레 문화는 1990년대 중·후반 이후 10대 중반에서 20대 초반의 학생들을 중심으로, 특징적인 만화 캐릭터의 재현을 통해 일상과는 다른 성격과 외모 연출을 시도하는 문화적 활동이 중심이 된 하위문화이다. 우리나라에서는 코믹 마켓의 형식을 그대로 따온 아마추어 만화 움직임이 A.C.A(아마추어 만화 동아리 연합)를 중심으로 1989년이래 형성되었다. 그러나 코스프레 문화의 탄생은 이때부터 비롯된 것은 아니었으며, 1997년 이후 개인적 차원에서 일본 코스프레의 존재를 알게된 만화 매니아들이 직접 재현함으로써 이루어졌다. 이후 1998년 들어서 코스프레는 만화잡지와 다양한 행사를 통해 인식하는 층이 크게 확대되었고 대중매체를 통해 그 존재가 더욱 폭 넓게 인식되면서 코스플레이어의 수의 확대와 함께 하나의 문화형태로서 부각되고 있다.

현재 한국의 코스프레 인구는 10대에서부터 30대 초반까지의 남녀로 구성되어 있고, 보통 남녀의 비율은 1:3이다. 20대 중반 이상의 코스플레이어들이 경우 자신들이 처음 코스프레를 시작했고, 이것을 한국에서 개척했다는 강한 자부심이 있으며, 코스프레 문화를 한국적으로 뿌리 내리기 위해 무엇인가를 해야 한다는 소명의식을 가지고 있다. 그리고 이들은 현재 자신은 다른 일로 생계를 꾸리고 있을 지라도, 중국에는 코스프레와 관련된 일을 하고자하는 강한 의지를 보이고 있다. 전문적인 코스프레 의상제작자로 자신을 변화시키고자 하며, 캐릭터 컨설턴트 혹은 이벤트 기획자를 꿈꾸고, 심지어 전문 코스플레이어로서 당당히 일본에 진출하고자 준비하는 사람들도 있다. 반면, 10대들이 경우 애니메이션이나 게임의 캐릭터가 좋아 그 대상을 적극적으로 즐기기 위해 코스프레에 참여하기도 하지만, 단순히 자신의 외모를 뽐내거나 한 순간이라도 스타와 같은 느낌을 갖기 위해 즐기는 사람들도 있다. 우리나라에서도 매년 30여회의 크

고 작은 행사와 촬영회가 개최되고 있는데, 그 중에서 가장 규모가 큰 행사로는 ‘코믹월드’와 ‘A.C.A’를 들 수 있는데, 코믹월드는 1999년부터 1개월, 혹은 2개월을 간격으로 개최되는데, 1년에 2번의 대규모 이벤트와 작은 이벤트를 동시에 진행하고 있으며, 아마추어 만화동아리 연합회인 A.C.A(Amateur Comics Association)는 자체 행사를 개최하기도 하고, 또한 다른 행사를 위탁 받아 운영하기도 한다. 그리고 아마추어 만화 동인지 판매를 목적으로 열리는 순수 아마추어 대상의 이벤트로, 내부 행사로는 일러스트 콘테스트, 코스프레 콘테스트, 프라모델 콘테스트, 만화가 사인회, 성우 토크쇼 등으로 구성된다⁴⁾.

2. 코스프레의 개념과 기원

코스프레는 ‘옷을 입고 노는 문화’, ‘복장, 의상, 풍속의상, 시대의상 등을 입히다’는 의미의 코스튬(costume)과 ‘놀다. 장난치다. 게임을 즐긴다. 경기에 참가하다’ 등의 뜻을 가진 플레이(play)의 합성어로서 연극적인 요소 및 가장행위를 지칭할 수 있는 용어로서 코스튬플레이의 일본식 발음이다. 험프의 의미로는 일본에서 처음 시작되어 청소년이나 매니아들 사이에서 크게 유행되고 있는 또 하나의 문화로서 좋아하는 연예인이나 게임이나 만화 속 캐릭터 등의 복장을 입고 말투나 행동을 따라하는 것을 일컫는다.

코스프레는 월트 디즈니의 캐릭터들이 현실화되는 디즈니랜드의 건설과 더불어 캐릭터 분장, 가면의 거리 행진 등의 행사와 미국의 고도 성장과 물질문명의 풍요 속에 소비문화가 활성화되면서 증폭, 발전되었다. 코스프레의 대상은 마귀, 마녀, 유령, 해적에서 미국 대통령, 만화 캐릭터에 이르기까지 다양하다.

코스프레는 원류가 인류의 시초에서부터 나타나고 있는데, 코스프레의 성격이 어느 존재의 현실화와 그와 자신의 동일시라고 할 때, 이것은 원시시대 수렵문화와 함께 발전한 제례양식에서부터 볼 수 있다. 원시시대의 제례문화는 자연신에 대한 숭배와 자신들이 잡아먹는 동물들에 대한 혼을 기리는 원초적인 예술형식이었다고 하는데, 이러한 의식에서 동물이나 신의 옷차림을

대신하여 사용되던 가면문화가 바로 코스프레의 시발점이다.

<그림1>은 1985년에 프랑스의 불프강 지역의 선사시대 동굴그림을 아베 H.브릴이 다시 그린 것으로 코스프레의 원형을 잘 보여주고 있다.

가면문화는 이러한 종교적인 의미에서 시작되어 축제나 각종 공연 등을 통해 예술의 형태와 유희의 형태로 발전되었는데 서구의 가면무도회나 카니발의 가장행렬, 동양의 경극, 노 등의 가면극들은 이러한 상상의 캐릭터의 현실화와, 캐릭터와 자신간의 동일시라는 측면에서 코스프레와 직접적으로 관련된다⁵⁾.

가면은 인간의 욕망이 구체화된 실제적 대상이다. 비가시적이며 추상적이고 모호한 욕망은 꿈과 이미지처럼 손

에 잡히지 않으면서도 결코 사라지지 않고 인간의 내면에 도사리고 있다. 이러한 욕망이 유형화를 통해 실체를 얻은 형태가 바로 가면이다. 따라서 가면이라는 매체를 통해 인간의 다양한 욕망과 더불어 욕망이 구조화되고 분류되는 과정을 추적할 수 있다. 말하자면 탈주의 욕망, 초월의 욕망, 정화의 욕망 등이 대상화, 유형화, 고정화, 특성화 등을 표출되고 순화되는 것이다⁶⁾.

원시의 가면과 의상은 영혼이 자신과 닮은 형상에 매력을 느끼고 그 안으로 들어온다는 믿음으로 초자연적 힘을 나타내기 위해 종종 사용된다. 가면이나 몸에 색칠하기(body paint)도 살육할 동물을 재연하거나 바라는 결과를 가져오는데 필요한 보조물로 이용될 수 있다⁷⁾.

가면에 대해 알려져 있는 가장 보편적인 사실은 가면이 변신과 화신의 도구였다는 점이다. 신의 가면을 써서 신이 되고, 동물 가면을 통해 동물이 되어 인간에게 불가능한 길로 나아갈 수 있었다는 것인데⁸⁾, 이러한 점이 현대의 코스프레와 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.



<그림1> 뿔 달린 동물로 가장한 사람. History of the theatre, p.5



<그림2> 나무껍질로 만든 아마존 재규어족의 의상과 가면. History of the theatre, p.4

가면은 인류문화의 가장 오래된 유산 중 하나이다. 구석기 시대의 그림에서 이미 동물 가면을 쓴 인간의 모습이 등장하며, 신석기 시대에는 사슴의 전두골과 뿔로 이루어진 가면이 제식용<그림2>으로, 사냥용으로 사용되었다⁹⁾.

가면문화는 중세에 이르러 카니발이라는 형태로 서양에서 일반

적인 문화행사가 된다. 이에 반해 동양 특히 한국에서는 대표적인 가면문화로 중국에서 유래한 나례를 들 수 있다.

연구에서는 한국의 나례와 서양의 카니발과 할로윈의 예를 통해 코스프레의 원형을 알아보고자 한다.

1) 나례 (儼禮)

나례는 고대 중국 장강(長江)유역의 신농씨족(神農氏族)의 원시신앙에서 비롯되어 우리나라에는 고려 초 관부(官府)에서 당대(唐代)의 궁중 나례의식을 그대로 수용하여 국가적인 의식으로 나례를 부각시킴으로써 시작되었다¹⁰⁾.

나례에서 보여지는 코스프레 코스튬적인 요소는 극의 중요한 역할을 하는 방상씨에서 찾을 수 있다.

방상씨는 나례에서 악귀를 쫓는 역할을 하며 그

가면은 높이 72cm의 대형 가면으로 송판(松板)에 얼굴모양을 파고 4개의 눈과 코, 입, 눈썹을 새겨져 있고 옷은 얼굴에 깊게 패인 주름, 커다란 두 귀가 인상적이다. 눈썹에는 녹색과 붉은색을 칠한 흔적



<그림3> 방상씨 가면. 중요민속자료 16호. 국립중앙박물관

이 있으나 현재는 거의 나무색에 가까운 갈색이다¹¹⁾.

나례에서는 4명의 방상씨가 황금사목(黃金四目)의 가면을 하고 곰의 가죽을 쓰고 창을 잡고 딱따개를 처서¹²⁾ 악귀를 몰아내는 역할을 한다.

이처럼 한국 가면극에서의 가면의 기능은 표현의 양식화에 기여하여 등장인물의 성격, 계급, 인격을 표현할 뿐만 아니라 벽사의 역할을 한다. 가면의 의의는 전형성에 창조에 있다 할 수 있고 가면극에 등장하는 각 인물의 전형성에서 확인할 수 있고, 전형화는 선택, 변형을 통해 이루어진다. 가면극에 등장하는 인물이 해당계급의 선택된 전형이며, 변형은 과장과 왜곡을 통해서 일상적 비례관계를 파괴하여 부조적 형태를 따라서 가면의 조형미는 사실주의의 거부로 획득된 현실성이 중요한 것이 된다¹³⁾.

2) 카니발(carnival)과 할로윈(halloween)

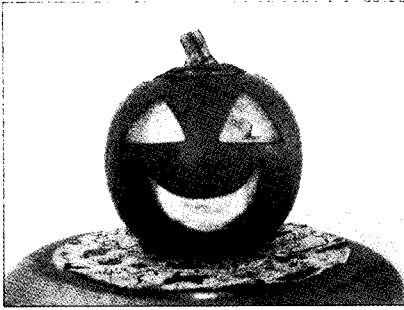
로마 카톨릭 국가에서 사순절 직전 수일에 걸쳐 펼쳐지는 카니발은 전유럽 및 구미에서 행해지는 대표적인 축제이며, 여기에서는 가장행렬과 가장 무도회가 큰 중심을 차지하고 있다. 카니발이라는 단어의 유래에 대해서는 확실하지 않지만 금육(禁肉)이라는 의미의 라틴어 카르네발라레(carnevalare)에서 유래되었다¹⁴⁾.

뮌헨과 바이에른에서는 공연축일인 1월 6일에 카니발이 시작되어 라인지방에서는 11월 11일 11시 11분에 시작된다. 카니발 기간 중에는 요란한 가장 행렬과 대규모 가면무도회, 풍자적인 연설, 연극 등이 열린다. 종교개혁 이후 유럽의 프로테스탄트 지역에서는 사육제의 무절제한 축제를 금지함으로써 축제의식이 사라지기도 했었다. 카니발은 흔히 저항의 축제로 불린다.

권력집단에 늘려온 대중의 저항, 기존세력에 대한 신세대의 저항 등 저항



<그림4> 카니발 의상. 세계의 대축제, p.17



<그림5> Jach-O-Lantern.
Halloween Handbook, p.25

문화를 표현한 것이 카니발이다. 더불어 봄이 시작되는 시점에 겨울이라는 ‘악’을 물리치고 새 봄을 맞이한다는 의미도 담고 있다.

카니발의 정확한 역사적 기원은 불분명하지만 13세기 초로 추측되며, 켈른에서는 1234년에 정착된 것으로 여겨진다. 이 축제는 고대 로마의 농신제에서 기원한다. 로마인들은 12월 17일부터 23일까지 농경의 신(Saturn)을 기리기 위한 축제를 열었는데, 이 축제기간은 옥정과 죄로 가득 찬 인간의 부정적인 본성이 그대로 드러나는 기간이었다. 이 기간만큼은 어떤 방종이나 환락의 추구도 허락이 되었을 만큼 광란의 축제였다. 이 축제의 주목할만한 점은 노예에게조차도 방종할 자유를 허락했다는 것이다. 자유인과 노예의 구별은 이 기간동안 일시적으로 철폐되고 주인이 노예의 식사시중을 들었다. 뿐만 아니라 노예들은 재판관이나 집행관의 권력을 장악 할 수도 있었다. 역사적 기록에 의하면 농신제를 위한 가짜 왕이 뽑혀지고 신의 대리인 그 가짜 왕을 죽이는 관습이 있었다고 한다. 축제를 거행하기 30일전에 그들은 제비뽑기로 로마병사들 중에서 젊고 잘생긴 남자를 뽑아서 농신처럼 가장하기 위해 왕의 옷을 입혔다. 그런 다음 그 가짜 왕은 병사들의 호위를 받으며 대중 앞으로 나갔으며 어떤 환락도 즐길 수 있는 특권이 주어졌다. 그러나 그의 통치는 30일이 지나 농신제가 시작되면 신의 제단에서 목이 잘림으로서 비극적으로 끝났다. 풍요를 기원하기 위해 인간(신의 대리인)을 제물로 바쳤던 것은 세월이 흐르면서 인형으로 대체되었다(15).

카니발의 형태로 전통문화행사로 이어져 온 가면문화는 할로윈이라는 서양명절에 지금의 코스프레와 가장 유사한 형태의 축제가 벌어지게 되는데, 할로윈은 바로 현재의 코스프레의 가장 근접한 형제라고 할 수 있다.

구미에서 볼수 있는 가장 결정적인 코스프레의 원형은 바로 할로윈 파티이다. 마녀의 복장이거나 귀신의 복장을 하고 밤을 누비며 거행하는 할로윈 파티와 할로윈 행렬은 일반인이 코스프레레이어가 되는 아주 오래 전부터의 풍습이었다.

호박 속을 파서 만든 호박등(Jach-O-Lantern)이나 햇불을 들고 마녀와 귀신 분장을 한 의상행렬, 가장무도회가 벌어지는 할로윈의 기원은 일반적으로 아일랜드 원주민인 고대 켈트인이 가지고 있던 풍습을 기독교가 전파되면서 전도사들이 기독교적으로 해석하여 정착시킨 것이라고 믿어지고 있다. 19세기 이후부터는 서서히 가장무도회와 가장행렬 즉, 코스프레 형태로 바뀌었으며 오늘날 할로윈 축제에 어린이들이 즐겨 입는 의상은 보통 마귀, 마녀, 유령, 해적, 요정, 야수에서부터 이젠 잘 알려진 만화 캐릭터. 심지어는 미국 대통령의 얼굴을 본떠 만든 가면까지 다양하다(16).

할로윈은 현대 코스프레와 가장 근접한 서양의 풍습이다. 과거에 악령이나 괴물의 가면을 쓰고 마녀의 복장을 하던 데서 출발하여 매스미디어의 발달로 여러 가지 유형의 상상의 인물들이 등장하였고, 이들의 복장을 그대로 따라하는 코스프레 형식이 자연스럽게 유래한 것이다.

III. 코스프레 코스튬의 구성과 유형

본 연구에서의 코스프레 코스튬은 앞서 언급했던 일반명사 코스프레(cosplay)와 코스튬(costume)의 합성어이다. 코스튬의 사전적 의미를 보면 “헤어스타일에서 액세서리까지 포함한 드레스, 슈트, 코트 등의 전체적인 옷차림을 말한다. 또 가장무도회를 위한 팬시드레스, 시대의상, 무대의상, 민족의상 등 코스튬이라고 한다”이다(17).



<그림6> 엘프 가발
<http://www.cosplay.com/>



<그림7> 유희왕 코스프레
 제50회 코믹월드서울



<그림8> 가오가이거 파이날
 제49회 코믹월드서울



<그림9> 동급생
 제29회 ACA



<그림10> 짱구
 2006 SICAF



<그림11> 여형사
 제48회 코믹월드서울

무대의상 관련 서적에서는 코스튬을 공연을 전제로 착용되는 의상을 말하며, 속옷, 악세서리, 미용과 화장을 포함한 전반적인 의상으로 정의한다. 이것은 인종, 계급, 지역, 시대를 구분하는 스타일을 말한다¹⁸⁾.

본 연구에서는 코스프레 코스튬을 사전적 의미와 무대의상관련 서적에서 알 수 있듯이 무대의상 즉 공연의상적인 측면에서 고찰하고자 한다.

1. 코스프레 코스튬의 구성

코스프레 코스튬은 코스플레이어가 착용하는 일습(一襲)을 말하며, 두식(頭飾), 의상, 신발, 장신구로 구성된다.

두식은 가발, 모자, 가면 등 머리 부분에 착용하는 것<그림6>으로써, 캐릭터 코스프레의 경우

에는 캐릭터의 헤드(head)가 사용되기도 한다. 두식으로 가장 많이 사용되는 것은 가발로서, 코스프레하는 대상에 따라 다양한 색상과 형태로 나타난다. 직접 자신의 머리를 염색하여 헤어스타일을 만드는 경우도 있으며, <그림7>의 유희왕 코스프레처럼 코스프레하는 대상의 특징을 표현하는데 있어서 의상보다 중요한 역할을 하기도 한다.

의상은 로봇이나 갑옷 같은 하드(hard)한 것 <그림8>과 일반적인 원단을 사용한 소프트(soft)한 것<그림9>, 패딩이나 다양한 보철물을 사용하여 과장(exaggeration)시킨 형태의 의복<그림10>으로 나뉜다. 하드한 의상의 경우 로봇이나 갑옷 종류가 대부분을 차지하였고, 조형적인 면에서는 우수하였지만 활동 및 기능성은 낮게 나

타났다. 소프트한 의상의 경우에는 일반 어패럴의 특성과 코스프레의 특성을 혼합한 리폼(reform) 방식이 많이 활용되었고, 거대한 드레스류처럼 아마추어 코스플레이어가 소화하기 어려운 의상의 경우는 전문 제작소에 의뢰하는 경우도 있었다. 패딩이나 보철물은 캐릭터 코스프레에서 주로 사용되는데, 캐릭터의 실루엣과 이미지 형성에 이용된다.

신발은 맨발 형태에서 로봇의 부츠 형태까지 다양하며, 캐릭터 코스프레의 경우 이미지에 맞게 신발 사이즈가 350-400mm 정도로 매우 커서 기능적인 면보다 조형적인 면을 우선시하고 있다.

장신구는 칼, 도끼, 손거울, 부채 등 코스플레이어의 특성을 살려주는 보조적인 수단<그림 11>으로 사용된다.

2. 코스프레 코스튬의 유형

코스프레 코스튬의 유형은 코스프레 대상에 따라 애니메이션, 팬, 게임, 영화, 캐릭터 코스프레 코스튬으로 분류하였다.

박성현¹⁹⁾의 논문에서는 앞의 5가지 유형에 비주얼, 인형, 밀리터리, 창작&하드 코스프레 코스튬이 추가되어 있지만 본 연구에서는 이 유형들 중에서 비주얼과 인형은 팬에, 밀리터리는 영화에, 창작&하드 코스프레 코스튬은 캐릭터 코스프레 코스튬에 포함하였다.

1) 애니메이션 코스프레 코스튬

애니메이션 코스프레 코스튬은 코스프레 코스튬 중에서 가장 큰 비중을 차지하는 만화와 애니메이션에 등장하는 인물을 동일하게 재현한 것이다.

애니메이션(animation)은 생명을 부여한다는 뜻의 라틴어 ‘애니아(animare)’에서 유래되었다. 특히 애니메이션의 개념은 일반적으로 생명이 없는 윤곽이나 형태에 인위적으로 움직임의 환상을 창조하는 작업, 그 자체를 의미한다²⁰⁾.

이처럼 애니메이션은 이미지 창조 기법을 통해 상상할 수 있는 거의 모든 것을 표현할 수 있



<그림12> 이누야샤
www.naver.com.

어서 애니메이션화할 대상과 종류가 동식물을 비롯하여 무생물까지 다양하다.

해리슨²¹⁾에 의하면 애니메이션의 캐릭터는 ‘평탄화(leveling)’, ‘첨예화(sharpening)’, ‘동화(assimilation)’의 과정을 거쳐 창조된다. 애니메이션 캐릭터는 단순화되는 경향이 있는데 이것은 시각적으로 볼 수

있는 것을 ‘평탄화’ 시키는 것이다. 여기서는 불필요한 세부사항이 삭제되어 형태의 구조, 음영, 모양이 단순화된다. 이런 평탄화를 거친 요소는 다시 ‘첨예화’ 된다. 인물들은 배경에 의해 뚜렷이 드러난다. 불필요한 것과 중요치 않은 인물들이 탈락될수록 인물들의 눈, 입 그리고 눈썹 등은 더욱 뚜렷하게 표현된다. 이러한 과정을 거친 캐릭터는 마지막으로 과장과 써넣기(interpolation)를 통해 대상을 ‘동화’ 시킨다.

이러한 과정은 애니메이션 코스프레 코스튬에도 그대로 적용되고 있다.

그 예로 이누야샤의 코스튬을 적용하면 다음과 같다<그림 12,13>.

이누야샤의 코스튬의 전체적인 느낌은 고양이 연상시키는 백색의 두발과 일본 남자의상인 단순한 하카마 의상과 소품으로 칼이 사용되고 있다. 이처럼 이누야샤는 단순화에서 출발하



<그림13> 이누야샤 코스프레
제49회 코믹월드서울

여 활동하기에 불편할 정도의 긴 붉은 하카마를 부풀림으로써, 과장시키고 소품과 극중 성격을 통해 참여화를 거쳐 코스플레이어들에게 동화되어 인기있는 코스프레 대상이 되고 있다. 지금까지 애니메이션 캐릭터의 기본 특성은 ‘예쁘고 착하고 멋있고 강한 것’이었다. 그러나 최근의 추세로는 기본 특성 이외에도 ‘특색 있다, 개성 있다’ 등의 새로운 요소가 추가되고 있다²²⁾.

2) 게임 코스프레 코스튬

게임 코스프레 코스튬은 인터넷 온라인 게임 속 가상 세계의 캐릭터를 재현한 코스튬이다.

게임공간의 배경은 대부분 고대 전설이나 신화, 종말 또는 만화 속의 모티브를 잡아 설정한다. 따라서 게임 상에서는 인간, 요정, 난장이, 마법사, 전투사, 상인 등 다양한 종족과 직업이 등장하며 각기 다른 특성을 띠고 있는데 이것은 신체적인 특징뿐만 아니라 복식적인 특징으로도 구분한다. 각 종족은 게임에서는 주인공을 중심으로 본다면 적대적인 관계 또는 우호적인 관계 등 일정한 역할을 수행하게 되는데 이 역할은 주인공의 성장과 활동에 영향을 미치기도 한다²³⁾.

게임 캐릭터(Game Character)는 온라인게임에서 자신의 분신이 되는 캐릭터를 가리킨다. 게이머들은 이 캐릭터를 통해 자신에게 새로운 역할을 부여한다. 이 세계는 또 다른 나의 역할이 또 다른 방식으로 나를 표현하고 나의 삶을 만들어가는 무대이다. 가상세계에서 공연이 진행되는 것이다.



<그림14> 라그나로크 제49회 코믹월드서울
www.ragnarok.com

비록 가상 세계지만 자신이 주인공이 되어 공연의 한 장면에 참가하여 새로운 역할을 맡는다.

코스프레



<그림15> 라그나로크 코스프레

래에서도 이러한 심리적 요소와 형식적인 요소들이 적용되고 있다. 게임 코스프레 코스튬을 착용한 코스플레이어의 경우 자신이 게임 캐릭터가 되어 게임 속 전투장면을 연출하는 퍼포먼스를 펼치며, 코스튬뿐만 아니라 소품이 중요하게 사용된다. 그리고 게임에 그래픽적인 기술이 보장되고 게임회사의 홍보용으로 제작된 코스튬의 경우 완성도가 높게 나타나고 있다<그림14,15>.

3) 팬 코스프레 코스튬

팬 코스프레 코스튬은 주로 연예인이나 유명한 인물을 사실적으로 모방한 것이다.

팬 코스프레의 중요한 특징은 자신들의 취향과 선택을 다른 사람들과 차별화하는 동시에 좋아하는 대상과 자신들을 동일시하는 심리와 연결하여 많은 팬들은 자신이 좋아하는 스타의 스타일을 흉내 내고 또 팬덤²⁵⁾을 공유하는 사람들끼리 스타일을 공유함으로써 팬으로서 자신들의 정체성을 드러내고 싶어 한다.

팬 코스프레에서는 코스프레 대상이 가수들이 대부분인데, 이처럼 우리나라 청소년들이 연예인들 중에서 가수를 선택하는 이유는 직업의 특성상 청소년들의 공감을 얻을 수 있기 때문이라고 보고 있다. 말은 배역이나 상품에 따라 이미지를 변



<그림16> 동방신기
www.naver.com



<그림17> 동방산기 코스프레
www.cosnara.com/

화시시켜야하는 배우나 모델들과는 달리 가수들은 추구하는 음악에 따라 일관된 메시지를 전달하기 때문에 청소년들이 공감하고 참여할 수 있는 그들만의 하위문화를 꾸준히 유지하고 대변해낼 수 있기 때문이다²⁶⁾.

팬 코스프레는 실제 인물을 대상으로

하기 때문에 코스튬보다는 분장에 큰 비중을 두고 있다 것을 알 수 있다<그림16,17>.

현재 팬 코스프레의 팬 코스프레는 유명 연예인에 국한된 것이 아니라 유명인사나 국제적인 범죄자 오사마 빈 라덴에 이르기까지 그 범위는 제한이 없다²⁷⁾.

4)영화 코스프레 코스튬

영화 코스프레 코스튬은 영화배우를 코스프레한 것으로 과장적인 요소가 많은 애니메이션이나 게임 속 캐릭터보다 실사촬영으로 인해 코스프레한 이미지와 실제 영화배우와 똑같은 이미지 연출이 가능하다.

영화 속의 의상은 환상을 위한 추가된 장식이나 인물의 주제와 특징을 나타낸다. 영화의 상은 신분, 자아의 이미지, 나아가서는 심리적인 상태를 나타낸다. 의상은 하나의 매체이고, 클로

즈업 했을 때 그 의상을 입는 사람과는 관계없는 정보조차 나타낼 수 있다²⁸⁾.

그리고 영화의상을 통해 주인공의 외부구조를 형성하는 효과적인 표현수단으로 이용되고, 그 표현력에 의해 영화의 이미지를 전달하여 등장인물의 성격을 창조한다²⁹⁾.

영화 코스프레에서는 장르에 따라 코스프레의 테크닉 레벨이 달라진다. 현 시대를 배경으로 하는 멜로나 코메디 영화는 거의 코디 방식으로 의상이 준비되기 때문에 코스프레할 때 배우의 이미지를 잘 살릴 수 있도록 분장에 큰 비중을 두고 있으며, 대형블럭버스터SF 영화의 경우에는 다양한 특수의상이 등장하기 때문에 전문 코스플레이어들이 주로 시도하고 있다. 이러한 특수의상은 거의 전문제작소를 통해 제작되고 있다.

5) 캐릭터 코스프레 코스튬

캐릭터 코스프레 코스튬은 브랜드나 이벤트 등 상업적인 목적으로 사용되는 캐릭터를 코스프레한 코스튬이다. 캐릭터에 대한 올바른 이해를 위해서 먼저 캐릭터의 용어에 대해 살펴보면 다음과 같다.

먼저 캐릭터의 사전적 정의는 ①(물건, 물질의) 특성, 특질,(사람의)성격, 품성, 인격 ②평판, 명성 ③신분, 자격 ④유명한 사람, 인물 ⑤(소설 따위의)인물, (극중에서의)역 ⑥인물중명서, 추천장 ⑦문자, 알파벳 ⑧기호, 부호 ⑨세례, 견진(堅振) 이다³⁰⁾.



<그림18> 다스베이다
www.starwars.com



<그림19> 다스베이다
코스프레
http://www.aca2000.com



<그림20> 뽀로로
www.naver.com



<그림21> 뽀로로
2006 SICAF

디자인 용어사전에서는 캐릭터를 “기업, 상품을 소구하는 목적으로서 인물이나 동식물의 일러스트레이션이 서브심벌(sub symbol)과 같은 형태로 연속적으로 사용되어 아이캐처(eye catcher)로서의 역할을 함과 동시에 기업이나 브랜드의 아이덴티티를 표현한 요소”라고 정의한다³¹⁾.

이상에서 언급했듯이 캐릭터 코스프레 코스튬은 상업적인 목적의 팬시 캐릭터가 주된 코스프레 대상이 된다. 이러한 캐릭터는 캐릭터에 있어서 비례는 캐릭터 자체가 가지는 정체성을 알리는 중요한 요소로, 비례의 변화만으로도 독창적인 이미지 창출이 가능하다. 과장과 축소의 형태는 인간의 기본적인 규격을 벗어나 다양한 비례 표현으로 비정상적인 비례가 캐릭터 안에서는 독특한 개성으로 인정이 되는 것이다. 팬시 캐릭터의 형태 특징으로는 2등신 중심<그림 20,21>이며, 상품에 적용되어야 하는 캐릭터의 특성상 등신비율이 낮은 캐릭터 개발을 선호하는 것으로 나타난다³²⁾.

IV. 코스프레 코스튬의 특성

코스프레 코스튬은 그 연구범위가 매우 넓고 종류 또한 다양하기 때문에 본 연구에서는 공연의상으로서 코스프레 코스튬의 특성을 무대미술적인 측면과 코스튬의 전개과정에서 나타나는 특성을 고찰하고자 한다.

1. 무대미술적인 특성

무대미술은 극의 효과를 높이기 위한 무대, 조명, 의상을 통틀어 이르는 말로서, 본 논문에서는 공연의상으로서의 코스프레 코스튬과 조명과 무대의 관계 속에서 나타나는 특성을 고찰하고자 한다.

1) 조명과 코스프레 코스튬

공연의상과 무대조명은 무대장면을 변화시킬 수 있는 것 중에 가장 큰 변인들이다. 그중에서도 조명은 무대의 분위기를 창조하는 무대미술 중의

하나이다.

조명은 시각적, 사실적, 심미적, 표현적 기능을 갖는다. 시각적 기능은 무대 위의 사물들을 관객에게 잘 보이기 위한 수단으로 무대에 빛을 줌으로써 관객들의 시각에 잘 전달



<그림22> 사면킹 코스프레 제2회 호수만화축제

하게 하는 일차적 기능이다. 사실적 기능은 시간 및 공간의 상태와 변화, 사물의 형태를 전달하는 것이다. 심미적 기능은 무대조명이 비취짐으로써 사물을 보다 아름답게 보이게 하는 것으로 조명의 음영으로 인해 관객에게 미적 쾌감을 일으키는 작용을 한다. 표현적 기능은 조명의 종류와 놓이는 상태, 색채에 의한 변화에 따라 관객의 심리에 영향을 주게 되어 다양한 심리적 작용을 일으키게 함으로써 극의 내용과 배우의 심리상태를 강조해 주는 것이다³³⁾.

코스프레 코스튬과 조명의 경우 실외에서는 자연광을 그대로 이용하기 때문에 코스튬의 색을 원본과 같게 하고<그림22>, 실내인 행사장에서는 코스프레 코스튬의 색을 고려하지 않은 다양한 조명색이 사용되기 때문에 코스튬 연출, 특히 사진촬영에 있어서 주의가 요구된다.

2) 무대와 코스프레 코스튬

무대란 극의 분위기를 표현하고 장소를 설명하여 배우를 도와 연기의 장소를 제공하는 것으로, 공연의 환경이라 할 수 있다. 즉, 무대란 한 작품의 장소와 상황을 나타내 주는 것으로 무대상에 회화, 조각, 건축 등의 수법을 이용하여 각본의 목적을 파악, 그 분위기를 표현한다.

공연의상은 무대와 밀접한 연관작용을 이루고 있어서 무대의 형식과 재료에 따라 의상의 형태, 색, 재료의 선택에 있어서 중요변수가 된다.

무대는 공연의상의 배경으로 작용하기 때문에 공연의상의 양식은 무대의 양식과 일치해야



<그림23> 코스프레의 무대
2006 SICAF

하며 색에 있어서도 조화를 이루어야 한다. 따라서 무대와 의상의 색은 상호 협조적 입장에서 신중히 계획하여 디자인을 전개해야 한다³⁴⁾.

코스프레 코스튬과 무대의 경우 조명처럼 실외와 실내로 구분된다. 실외의 경우 거리나 공원이 무대가 되기 때문에 코스프레 코스튬의 특징을 살릴 수 있는 배경을 코스플레이어가 직접 선택하고, 혼자보다 비슷한 종류의 코스플레이어와 어울려 서로가 배경 즉 무대가 되기도 한다. 실내 행사장의 경우 퍼포먼스를 목적으로 사용되는 무대가 있지만 코스튬을 고려하지 않았기 때문에 코스플레이어가 직접 퍼포먼스를 위한 벽보나 소도구를 배치하여 즉석 무대를 꾸미기도 한다.

2. 코스튬의 전개과정에서 나타나는 특성

코스프레 코스튬의 유형에서 공통적으로 나타나는 특성은 공연의상적인 측면에서 볼 때 독특한 메카니즘으로 전개되고 있었다. 이러한 특성은 1인 다역의 메카니즘, 캐릭터성에 따른 재현성, 코스프레 접근 방법에 따른 차별성으로 나타났다.

1) 1인 다(多)역의 메카니즘

공연의상적인 측면에서 볼 때 코스프레 코스튬은 작품선택, 디자인 전개, 제작, 연출, 연기 등 일련의 과정을 혼자서 수행하는 독특한 메카니즘으로 구성되어 있다.

공연의상에서는 프로듀서나 연출가는 작품을

선택하고 이것으로부터 작품 해석의 주요한 포커스를 맞추어간다. 배우와 디자이너는 이러한 컨셉을 정하는데 도움을 준다. 디자이너는 확고한 컨셉 안에서 특정한



<그림24> 세일러문
www.naver.com

부분만을 과도하게 과장하지 않고 특별한 드라마틱한 결과를 도출할 수 있어야 한다. 공연예술은 상호협력적인 것이다. 모두가 단합하여 목표를 이루기 위해서는 서로에 대한 지식과 이해와 원활한 커뮤니케이션을 통해서만이 가능하다. 의상에 대한 해석은 연출가적인 접근과 대본에서 유추한다³⁵⁾. 그러나 코스프레 코스튬은 온라인을 통해 코스프레 동호회의 자문을 받거나 지인의 조언을 구하기도 하지만 이러한 일련의 작업과정을 독자적으로 수행한다. 작품선택에 있어서는 주로 코스플레이어의 기호와 제작 능력과 비용 등이 고려되며, 디자인은 이미 정해져 있기 때문에 코스프레 대상에 대한 코스플레이어 디자인 해석이 다양하게 전개되어 동일한 디자인이더라도 전혀 다르게 나타난다. 작품제작에 있어서는 전문제작소보다는 온라인상에서 필요한 정보를 교환하여 코스플레이어가 직접 제작하는 경우가 대부분이었다. 퍼포먼스의 경우 본인이 직접 하는 경우가 많았고, 타인으로 하여금 연출하는 경우도 있다. 퍼포먼스는 다수의 관중 앞에서 연기를 해야 하기 때문에 단독 퍼포먼스보다 단체 퍼포먼스가 주로 많다. 단체 퍼포먼스의 경우에는 공연의상 측면에서 본 작품선택과 디자인 전개, 제작, 연출, 연기 등 일련의 과정을 서로 분담하여 전개한다.

<그림24>는 <그림25>의 애니메이션 세일러문을 코스프레한 것으로 작품선택에서 퍼포먼스까지의 전 과정을 코스플레이어가 직접 수행한 예이다.



<그림25> 세일러문 코스프레 퍼포먼스 제50회 코믹월드서울

2) 캐릭터성에 따른 재현성

공연의상에서 디자이너는 작품에 대한 디자인 과정에서 의상을 착용하게 될 캐릭터에 대하여 명확하게 이해하여야 한다. 캐릭터는 대본에 그대로 드러나진 않지만 작가는 기본토대를 제공하고, 디자이너들과 연출가는 이것을 토대로 토의하고 해석하고 캐릭터를 잡아간다. 이러한 해석은 배우가 연기할 때까지 계속된다. 연출가와 배우들과 디자이너들 모두는 리허설 동안 그 캐릭터에 몰입한다. 캐릭터에 대한 명확한 표시(나이, 신장, 직업, 사회적 지위 등)는 캐릭터에 대한 정확하고 인상적인 묘사를 가능케 한다. 디자이너는 대본에 나타난 것을 관객에게 캐릭터에 대한 정보를 시각적으로 제공하여야 한다(36).

이처럼 공연의상에서의 캐릭터성은 작품해석에 대한 관객의 이해와 연결되어 있다. 코스프레 코스튬에서는 캐릭터성이 코스플레이어가 실제 코스튬으로 표현하는 재현성과 밀접한 관련이

있다.

코스프레 코스튬은 코스프레 대상에 따라 재현성의 정도가 달라졌다. 이러한 재현성의 정도는 캐릭터성의 정도와 연결되어 코스프레 대상의 캐릭터성이 강할수록 그 특수성이 강조됨으로써 재현성의 정도가 낮아지는 경향이 나타났다.

이러한 예는 <그림26,27>를 통해 알 수 있다. <그림26>의 햄토리는 얼굴 부위에 주황색 반점과 몸 전체가 백색이라는 강한 캐릭터성을 가지고 있다. 이 햄토리를 코스프레한 <그림27>의 햄토리는 단순한 평면의 형태로 재현하였지만 원형의 이미지를 그대로 재현하고 있다.

3) 코스프레 접근 방법에 따른 차별성

공연의상 디자이너는 먼저 대본을 읽은 후 작업에 착수할 때 발생할 수 있는 문제점을 분석하고 작품에 대한 과제를 정한다. 처음 대본을 읽을 때 그 작품에 대한 감성적 느낌이 어떤 것인지 파악한다. 디자이너는 심미적인 요구나 색상, 소재, 질감, 실루엣, 디테일을 통한 전체적인 분위기를 이해하여 전체적인 느낌 안에서 몇몇 장면은 특정한 캐릭터뿐만 아니라 그 자체의 감성적 요구도 함께 취한다. 처음 대본을 읽는 동안에 가지는 생각들을 메모하여야 한다. 두 번, 세 번째 읽는 동안에는 구체적인 질문, 간단한 의견들을 메모한다. 이러한 생각들을 연출가에게 전달하고 작품 전체에 대한 이해를 명확히 하기위해 토의해야 한다(37).

공연의상은 연출가의 작품견해와 극의 연출 방향에 따라 극적 이미지와 분위기에 적합한 의



<그림26> 햄토리
www.naver.com



<그림27> 햄토리 코스프레 제49회 코믹월드서울



<그림28> 건담 코스프레 제2회 호수만화축제



<그림29> 재할용 건담코스프레 <http://www.cosplay.com/>

상 스타일을 결정하게 되는 것으로 의상 디자인의 전개방법은 연출의도에 의해 실제적인 접근 방법과 추상적인 접근방법으로 진행된다.

실제적인 접근방법은 작품의 배경을 중심으로 의상을 계획하는 것으로, 작품에 표현된 역사적인 시기에 맞추어 복식사적인 고증에 의해 의상을 그대로 재현하거나, 과거 의상의 특징적인 형태를 변형과 수정에 의해 의상을 구성하는 것이다. 이 접근방법은 무대의상을 입고 있는 배경의 정확한 시대를 표현하고, 지리적 특성이나 사회적 특성을 나타내는 사실적인 의상을 연출한다.

추상적인 접근방법은 작품의 배경과 관계없이 새롭게 설정한 극의 환경에 맞추어 의상을 구성하는 것으로, 연극이 공연되는 시대의 미학적 분위기에 맞춘 특정 시대의 해석이라 할 수 있다.

예를 들어 셰익스피어극은 오늘날까지 수많은 연출가와 의상 디자이너에 의해 다양하게 제시되어 왔다. 극에서 제시된 대로 시대성을 살린 의상을 비롯하여 셰익스피어 시대의 의상, 중세기의 의상, 현대적인 의상이나 전혀 새로운 의상 스타일로 변형되기도 하였다.

이렇게 연출가의 작품분석 방향에 따라 시대성을 초월하거나 공간적 배경을 변형하는 경우 정확하게 시대적 의상을 개현하는 경우보다 더 좋은 효과를 가져 올 수 있다³⁸⁾.

코스프레에서는 동일한 코스프레 대상이더라도 소재선택, 디자인 접근방법 및 해석, 제작방법에 따라 코스플레이어의 차별성이 나타났다. 대부분의 코스플레이어의 경우 의상에 대한 기본적인 지식이 부족하기 때문에 디자인에 보여지는 대로 색과 형태 중심으로 디자인에 접근하는 경우가 대부분이었다.

소재를 달리한 예로 <그림28>은 건담을 실제적인 접근방법을 사용하여 코스프레한 것으로 활동성은 거의 고려하지 않았지만, 원형을 그대로 살린 작품이다. 그러나 <그림29>은 동일한 건담이지만 박스를 재활용하여 소재를 달리한 추상적인 접근방법을 사용하여 코스프레한 것으로 전혀 다른 느낌을 준다.

IV. 결론

본 연구에서는 공연의상의 측면에서 코스프레 코스튬에 대한 개괄적인 고찰을 통해 그 특성을 고찰해 보았다.

코스프레 코스튬은 코스플레이어가 착용하는 일습(一襲)을 말하며, 두식(頭飾), 의상, 신발, 장신구로 구성된다. 두식은 가발, 모자, 가면 등 머리 부분에 착용하는 것으로써, 캐릭터 코스프레의 경우에는 동물 캐릭터의 헤드(head)가 사용되기도 한다. 의상은 로봇이나 갑옷 같은 하드(hard)한 것과 일반적인 원단을 사용한 소프트(soft)한 것, 패딩이나 다양한 보철물을 사용하여 과장(exaggeration)시킨 형태의 의복으로 나뉜다. 신발은 맨발 형태에서 로봇의 부츠 형태까지 다양하며, 장신구는 칼, 도끼, 손거울, 부채 등 코스플레이어의 특성을 살려주는 보조적인 수단으로 사용된다.

코스프레 코스튬의 유형은 코스프레 대상에 따라 가장 큰 비중을 차지하는 만화와 애니메이션에 등장하는 인물을 동일하게 재현한 ‘애니메이션 코스프레 코스튬’, 주로 연예인이나 유명한 인물을 사실적으로 모방한 ‘팬 코스프레 코스튬’, 인터넷 온라인 게임 속 가상 세계의 캐릭터를 재현한 ‘게임 코스프레 코스튬’, 영화배우를 코스프레한 것으로 과장적인 요소가 많은 애니메이션이나 게임 속 캐릭터보다 사실에 가까운 ‘영화 코스프레 코스튬’, 브랜드나 이벤트 등 상업적인 목적으로 사용되는 캐릭터를 코스프레한 ‘캐릭터 코스프레 코스튬’으로 나뉜다.

코스프레 코스튬의 특성은 공연의상으로서 무대미술적인 측면과 코스튬의 전개과정에서 나타나는 특성을 고찰하였다.

무대미술적인 측면에서 볼 때의 특성은 다음과 같다.

첫째, 코스프레 코스튬과 조명의 경우 실외에서는 자연광을 그대로 이용하기 때문에 코스튬의 색을 원본과 같게 하고, 실내인 행사장에서는 코스프레 코스튬의 색을 고려하지 않은 다양한 조명색이 사용되기 때문에 코스튬 연출, 특히 사진촬영에 있어서 주의가 요구된다.

둘째, 코스프레 코스튬과 무대의 경우 조명처럼 실외와 실내로 구분된다. 실외의 경우 거리나 공원이 무대가 되기 때문에 코스프레 코스튬의 특징을 살릴 수 있는 배경을 코스플레이어가 직접 선택하고, 혼자보다 비슷한 종류의 코스플레이어와 어울려 서로가 배경 즉 무대가 되기도 한다. 실내 행사장의 경우 퍼포먼스를 목적으로 사용되는 무대가 있지만 코스튬을 고려하지 않았기 때문에 코스플레이어가 직접 퍼포먼스를 위한 벽보나 소도구를 배치하여 즉석 무대를 꾸미기도 한다.

코스프레 코스튬의 유형에서 공통적으로 나타나는 특성은 다음과 같다.

첫째, 공연의상 측면에서 보면 작품선택, 디자인 전개, 제작, 연출, 연기 등 일련의 과정을 혼자서 수행하는 독특한 메카니즘으로 구성되어 있다.

둘째, 코스프레 대상에 따라 재현성의 정도가 달라졌다. 이러한 재현성의 정도는 캐릭터성의 정도와 연결되어 코스프레 대상의 캐릭터성이 강할수록 그 특수성이 강조됨으로써 재현성의 정도가 낮아지는 경향이 나타났다.

셋째, 동일한 코스프레 대상이더라도 소재선택, 디자인 접근방법 및 해석, 제작방법에 따라 코스플레이어의 차별성이 나타났다.

본 연구를 통하여 청소년들이 자신의 공간에서 하나의 하위문화로서 코스프레를 형성하고 수용하는 모습은 수동적이라기보다는 적극적인 문화적 실천의 양상을 보이고 있고, 그들은 자신의 취향과 선호도에 맞는 문화양식을 선택 수용하고 있으며 문화에 대한 긍정적 반응과 태도를 취하고 있다는 사실을 알 수 있었다.

코스프레가 하나의 문화코드로 자리 잡기 위해서는 코스튬 플레이어들의 무조건 일본 따라하기의 인식전환과 다양한 국산캐릭터 개발이 시급하다는 것과 정부가 코스튬 플레이를 하나의 문화로 인식하여 개최했던 하이 서울 행사처럼 적극적으로 지속적인 지원을 하면서 코스튬 플레이 관련행사들을 장려해야 한다는 필요성이 대두된다.

참 고 문 헌

- 1) 정경자 (2000). 코스프레인과 비코스프레인의 라이프스타일과 의복행동 비교연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문; 김용옥 (2001). 코스프레를 통한 수용자의 문화적 실천에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문; 신미란 (2002). 한국 코스프레 집단의 문화기술지적 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문; 한자영 (2002). 우리나라 팬코스프레 문화에 나타난 대중가수 이미지 수용에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문; 박성현 (2004). 우리나라 청소년 문화로서의 코스프레 의상디자인. 경희대학교 대학원 석사학위논문; 김혜정 (2004). 현대 코스튬플레이 의상에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 2) 제49회 코믹월드서울 2005. 6. 11; 제2회 호수만화축제 2005. 8. 30; 제50회 코믹 월드서울 2005. 10. 2; 제29회 ACA만화축제 2005. 10. 3; 2006 SICAF 2006. 5. 28.
- 3) <http://www.comicw.co.kr>;
<http://www.aca2000.com>;
<http://www.cosplay.com/>
<http://www.cosphoto.com>;
<http://www.cospreworld.com/>
<http://www.cospre.com/>;
<http://www.cosnara.com/>
- 4) <http://www.aca2000.com>
- 5) <http://www.cospre.com/>
- 6) 김형기 외 4인 (2005). *지구지역 시대의 가면과 욕망*. 연극과 인간, p.13.
- 7) Oscar, G., Brockett (1995). *History of the theatre*. Boston: Allyn and Bacon, p.5.
- 8) 김형기 외 4인 (2005). Op. cit., p.42.
- 9) Ibid., pp.27-28.
- 10) 황경숙 (2000). 한국의 고대벽사의례와 나례 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문, pp.52-53.

- 11) 심우성 (2000). *탈*. 대원사, p.51.
- 12) 황경숙 (2000). *Op. cit.*, p.71.
- 13) 명인서 (2002). *탈춤, 동양의 전통극, 서양의 실험극*. 연극과 인간, p.65.
- 14) Cozart-Riggio, M. (2004). *Carnival*. New York: Routledge, p.13.
- 15) <http://www.cospre.com/>
- 16) Clark, B., Dodd, A. (2004). *Halloween Handbook*. New York: Workman Publishing Company. Inc., pp.8-9.
- 17) Fashion 전문자료사전 (1997). KDR한국사전 연구사, p.1169.
- 18) Barbara, Anderson, C. (1999). *Costume Design*, p.18.
- 19) 박성현 (2004). 우리나라 청소년 문화로서의 코스프레 의상디자인. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- 20) 폴 웰스, 한창완, 김세훈 공역 (2001). *애니 마톨로지 @ 애니메이션이론의 이해와 적용*. 한울, p.28.
- 21) Randall P., Harrison, 하중현 역 (1989). *만화의 커뮤니케이션*. 이론과 실천. pp.58-59.
- 22) 이영아 (1999). Animation Character의 특성이 소비자의 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문, pp.11-12.
- 23) 김창배 (2004). *게임 기획론*. 진한도서, p.203.
- 24) 홍윤신 (2002). *달레마에 빠진 인터넷*. 굿인포메이션, p.178.
- 25) fandom은 열광적으로 추종한다는 뜻의 'fanatic' 과 집단적 증후군의 'dom'이 결합된 말로 '스타를 쫓는 팬들의 무리나 그 사람들의 폐쇄적이고 독특한 습성' 또는 '팬들이 스타나 특정 텍스트에 대해 갖고 있는 팬 의식' 이라고 한다.
- 26) 한자영 (2002). 우리나라 팬 코스프레 문화에 나타난 대중가수 이미지 수용에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문, pp.21-22.
- 27) 박성현 (2004). *Op. cit.*, p.30.
- 28) 루이스 자네티, 김진해 역 (2001). *영화의 이해*. 현암사, p.323.
- 29) 이정자 (1985). 영화의상의 의미와 역할에 관한 연구. 홍익대학교대학원 석사학위논문, p.31.
- 30) Webster's English-Korean Dictionary (1985). *Webster's English-Korean Dictionary*. 대영서림, p.181.
- 31) 박태순 (1988). *디자인용어사전*, p.263.
- 32) 박성은 (2005). 한국 캐릭터 일러스트 정체성 연구. 서울산업대학교 대학원 석사학위논문, p.54.
- 33) 장한기 (1973). *현대 연극학 입문*. 동서문화사, p.430.
- 34) Barbara, Anderson, C. (1999). *Op. cit.*, p.47.
- 35) *Ibid.*, p.33.
- 36) *Ibid.*, p.35.
- 37) Oscar G., Brockett (1979). *The Theatre*. New York: Holt, Rinehart and Winston, p.606.
- 38) Barbara, Anderson, C. (1999). *Op. cit.*, p.80.