

코스튬플레이 패션에 대한 연구(1) -인터넷쇼핑몰을 이용하는 코스튬플레이어 중심으로-

백 천 의

서원대학교 의류패션학과 겸임교수

A study on costume play fashion-mainly on the costume players who use internet shopping malls

Cheon-Eui Baik

Concurrent Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Seowon University

(2006. 1. 17. 접수; 2. 28. 채택)

Abstract

Though old generation criticizes on costume play that it is accepted by young generation without any criticism, it is gaining popularity and is settled with unique Korean characteristics. The study is to understand the characteristics of costume play and investigate on the attitude of costume players enjoying it.

For this study, a survey was conducted on costume players who order tailor-made costumes or rent them by using references, existing papers and internet sites. The results are as follows.

1. 37% of costume players live in Seoul and Gyeonggi area, 37% in Gyeongsang-do and Busan with 21% in other areas. Two areas shows higher rate than any other regions, as Seoul Comic and Busan Comic are held regularly and there are faster exchange with Japanese culture in these areas with enough money

2. Among costume players, female accounts for 73.7% with 26.3% male. It shows that female likes costume play more than male. It is because woman responds actively to what she likes than man does. The number of male is steadily increasing. By age, high school student is 40%, middle school student is 36%, older than 20 is 16% with 3% of elementary school student.

3. 61% of them like the reproduction of character costumes, 14.7% like Pancos and another 14.7% likethe reproduction of character costumes and creation. 69.5% participates in costume play both in groups and individuals, 26.3% in groups and 4.2% in individuals. 45.3% participates in comic more than 8 times in a year, 43.2%, 1-2 times and 11.6%, 3-4 times. Mostly they want 50,000~80,000 won costume.

4. on the criticism of old generation that costume play is nothing but the imitation of Japanese culture, 87.4% of the respondents answered 'absolutely not'. They think costume play is one of their favorite cultures.

5. on the parents response to costumeplay, 87% of the respondents answered 'Æthey understand', 13% said 'they cannot understand and dissent'. The respondents said costume play didn't affect their school records with 25% respondents who said they got better grades.

Key Words: costumeplay(코스튬플레이), order tailor-made costumes(주문제작), comic(코믹), existing papers(설문지)

I. 서론

90년대 이후 애니메이션, 영화, 연예인, 컴퓨터 게임 캐릭터 등과 똑같은 복장을 하고 그들의 행동이나 모습을 흉내내는 '코스튬플레이'는 만화와 게임캐릭터를 친구삼아 자란 '캐릭터 세대'의 대표적인 매니아 문화이며, 청소년 문화의 한 축으로 자리잡았다. 특히 코스튬플레이는 사이버 동호회의 활성화로 10대들 사이에 각광받는 신종 매니아 문화 중의 하나가 되었으며, 각종 경연대회가 개최되는 것은 물론 '코스튬플레이 프리랜서'라는 신종 직업까지 등장하여 색다른 문화의 단면을 보여주고 있다¹⁾

조²⁾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 유행하는 엽기문화와 맞물려 그 가속을 더하고 있으며, 언제 어디서나 휴대전화나 인터넷으로 정보를 공유하는 유비쿼터스 세대(U세대) 사이에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 문화의 한 단면이기도 하다. 코스튬플레이족들은 그 순간만큼은 현실세계 속의 자신을 잊어버리고 더 힘세고 정의롭고 사랑스러운 3차원적인 세계의 주인공이 될 수 있기 때문에 만화 속 주인공들과의 감정이입을 통한 카타르시스³⁾가 가능한 것이다. 이와 같은 코스튬플레이는 신델렐라 콤플렉스에 민감한 중·고등학생과 젊은 여성들을 중심으로 두터운 매니아층을 형성하고 있다³⁾. 한 온라인 코스튬플레이 카페의 경우 회원수만 10만여명에 이를 정도로 최근 젊은층에서 폭발적 인기를 모으고 있다⁴⁾.

이러한 현상은 '장르퓨전, 해체와 재구성'의 미학이라는 21세기 아트흐름과 맞물려 만화 속 이미지를 해체하고 변형시킨 미술작품, 즉 새로운 예술 장르로 주목을 받고 있는 것이다.

백⁵⁾은 코스튬플레이 패션에 대한 연구에서 우리

나라와 일본 코스튬플레이어의 차이에 대하여, 이는⁶⁾ 우리나라 청소년의 대중매체 수용과 코스튬플레이에 관한 연구를 하였다. 또 한은⁷⁾ 대중가수 이미지의 청소년 수용에 관한 연구에서 연예인 팬코스프레에 대하여 조사하였다. 그러나 코스튬플레이어에 대한 연구는 청소년들에게 확산되어지는 속도와 양에 비해 아직은 미비한 상태로서 많은 학문적 관심이 필요한 분야이다. 따라서 본 연구의 목적은 일본 문화를 선호하는 신세대들이 어떤 여과장치 없이 받아들여지고 있다는 기성세대의 비판에도 불구하고 시간이 경과되면서 우리만의 특성을 가지고 정착되어가고 있는 청소년매니아 문화로서의 코스튬플레이의 특성을 알아보고, 현재 코스튬플레이를 즐기고 있는 코스튬플레이어들의 특징과 태도를 조사하는 것이다. 그 연구방법으로는 문헌자료, 선행연구 논문 및 실제로 인터넷 코스프레샵⁸⁾을 운영하면서 인터넷 사이트를 이용하여 주문제작하거나 대여하고 있는 코스튬플레이어 95명에게 설문조사하였다.

II. 청소년 매니아 문화로서의 코스튬플레이

'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'⁹⁾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 있다¹⁰⁾. 이러한 현상을 Kellner¹¹⁾는 21세기는 대중문화의 영향력과 파급효과가 점차 커지고 있으며 이러한 경향은 대

Corresponding author ; Cheon-Eui Baik

Tel. +82-19-262-3041, Fax. +82-43-294-2005

E-mail : cebaik@hanmail.net

중매체에 나타난 이미지와 유명인들의 취향과 가치관의 권위자이자 새로운 동일시의 모델로 만들고 있다¹²⁾고 지적하였다. 대중문화의 가시적인 영역으로서 대중가수외모의 기호적 의미는 수용자들이 처한 입장과 능동적인 해석에 따라 상이한 해석과 다양한 양상으로 나타날 수 있다. 이러한 관점에서 대중음악에 적극성을 띄고 심지어 매니아적 성향마저 나타내는 청소년 팬집단 가운데 특히 대중가수 외모에 가장 큰 영향을 받고 이를 적극 수용하는 팬코스¹³⁾도 코스튬플레이어 집단중 큰 비중을 차지하게 이르렀다.

코스튬플레이의 원형은 미국에서의 할로윈 축제, 영국에서의 죽은 영웅에 모예식, 그리고 가까운 영국 글램락(gramrock)의 스타홍내내기에서 시작했다는 설 등 다양하다. 그러나 여러 가지 자료를 조사해 보면 코스튬플레이는 <표1>의 형태로 변형되었다고 할 수 있다. 즉, 코스튬플레이는 원시 사회부터 많이 행해졌던 자연신에 대한 숭배를 위한 가장행렬등에서 근원적 형태를 찾을 수 있다.

현재 우리나라에서 개최되고 있는 코스튬플레이 행사는 코믹월드 서울, 코믹월드 부산, 중부권 만화 & 코스프레 DICU 등이 있으며, ACA, SICAF 혹은 게임 엑스포 등에서도 하나의 행사로 진행되고 있다. 뿐 아니라 코스튬플레이의 유형은 이벤트 행사에서도 주위의 시선을 끌여 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. 아

직도 코스튬플레이를 하는 사람들을 곱지 않은 시선으로 보는 사람들이 적지 않지만 지금의 코스튬플레이는 예전의 코스튬플레이와는 다르다. 아마 추어 만화전시회(ACA와 COMIC WORLD)에서는 물론이며 SICAF(Seoul International Cartoon and Animation Festival:국제만화축제)에서도 당당히 제 몫을 하고 있다. 또한 코스튬플레이는 코믹

행사 뿐 만아니라 코스튬플레이어의 주요 구성원인 초·중·고등학생들이 다니고 있는 학교축제나 동아리 축제에서도 다양하게 행사가 이루어지고 있다.

현재 진행되고 있는 주요 코믹행사는 표 2와 같다. 행사일정은 주로 토요일과 일요일에 이루어지기 때문에 해마다 달라질 수 있다. 표 2에서 나타난 바와 같이 코믹월드 서울(서코), 코믹월드 부산(부코)는 매달 정기적으로 행사를 개최하고 있어 점차적으로 확산되고 있는 추세이다. 참가하는 코스튬플레이어들은 서로 좋아하는 캐릭터에 대한 카페나 동호회를 형성하면서 또 다른 사회성을 키워나 가면서 자신감을 갖게된다고 한다.

Ⅲ. 연구방법 및 절차

현재 인터넷사이트를 이용하여 코스튬의상을 주문하고 있는 코스튬플레이어의 특성을 파악하고자 한 본 연구는 현재 운영하고 있는 코스튬플레이 포유 닷컴사이트에서 1년동안 방문했던 코스튬플레이어를 대상으로 95명을 선정하여 설문조사를 하였다. 본 조사는 오프라인사를 이용하거나 직접 만들어 입는 코스튬플레이어의 조사는 이루어지

<표1> 코스튬플레이의 변천과정(백천의, 한국의상디자인학회지 3권 2호)

발전 단계	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
코스튬플레이의 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, 코스프레 샵 등장.

〈표2〉 코스프레 페스티벌 주요일정(5005년 기준)

행사일정	행사명	장소	사이트
1.1-1.2	제 43회 코믹월드 서울	학여울 전시장	http://www.setec.or.kr
2.12-2.13	제 44회 코믹월드	서울학여울 전시장	http://www.setec.or.kr
2.19-2.20	제 26회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
4.2-4.3	제 45회 코믹월드	서울양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
4.3	제 2회 부산 WOA	부산 민중 공원	
5.7-5.8	제 46회 코믹월드	서울양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
5.14-5.15	제 27회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
5.21-5.22	제 1회 코믹스퍼핏츠		
5.21-5.28	제 5회 청강코스튬플레이페스티벌	청강문화산업대학	
6.11-6.12	제 47회 코믹월드	서울양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
6.18-6.19	2005 에버랜드코스프레 파티일정	에버랜드 파크 장미원 그랜드 스테이지	
7.2-7.3	제 28회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
7.3	일본-Chara Fes 2005	도쿄 빅사이트 홀	
7.16-7.17	제 48회 코믹월드	서울양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
7.17	제 4회 라그나로크 페스티벌	코엑스	
7.24	제1회 부산 국제코스프레페스티벌(BICF)	해운대 올림픽 공원 옆 시네파크 광장	
7.30-7.31	제 29회 ACA 만화축제	양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
8.6-8.7	제 4회 중부권 만화 & 코스프레 DICU	남선공원	
8.12-8.14	일본-코미케 68	도쿄 빅사이트 홀	
8.13-8.15	제49회 코믹월드 서울	양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
8.20-8.21	제 29회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
8.20-8.21	제 2회 호수만화축제고양시	일산 꽃전시장	
9.10-10.30	서울랜드 코스프레 대축제	서울랜드	
9.24-9.25	제 30회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
10.2	제 50회 코믹월드 서울	양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
10.2-10.3	제 7차 세계만화가대회 기념 제 29회 아카만화축제	부천 시청 잔디 광장	
11.12-11.13	제 51회 코믹월드 서울	양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr
12.10-12.11	제 31회 코믹월드 부산	부산 전시 컨벤션 센터	
12.24-12.25	제 52회 코믹월드 서울	양재aT센터	http://www.atcenter.co.kr

지 못했다는 한계가 있다.

본 연구에서는 코스튬플레이어의 지역적 특성, 코스튬플레이어의 연령, 성별등 인구통계학적인 특성, 코스튬플레이어가 일본문화의 추종이라는 기성 비판에 대한 태도, 코스튬플레이 행위에 대한 부모의 반응은 어떠한가, 코스튬플레이 참가가 학교 성적에 미치는 영향 등에 관하여 조사하였다.

연구절차는 예비조사 및 본조사로 연구대상으로 코스튬플레이포유 닷컴을 방문한 20명을 랜덤 추출하여 설문지를 메일로 보내서 작성된 설문지를 회수하여 예비조사를 하였으며, 그 결과를 토대로 본 조사에서는 조사대상을 95명으로 확대하여 설문지를 인터넷메일을 통하여 회수하였다. 자료 통계는 SPSS 프로그램을 이용하였다.

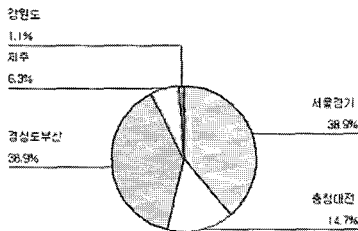
IV. 연구결과 및 분석

우리나라 청소년들은 점차 관심과 욕구가 다원화 되면서 기성세대에 비해 대중문화에 적극성을 띄었고 이는 일부 청소년층에게 매니아적 성향마저 가져오게 하였다. 이러한 매니아적 성향은 문화적 다양성을 확산시키는데 기여했으며 다양한 분야의 문화상품들이 재생산의 기반을 확보하게 되었다. 이러한 상황에서 등장한 코스튬플레이어는 언제 어디서나 휴대전화나 인터넷으로 정보를 공유하는 유비쿼터스 세대사이에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 문화로 정착되고 있다.

1. 지역적 특성

<그림1>은 현재 코스튬플레이어를 즐기고 있는 코

스튬플레이어가 거주하고 있는 곳으로그림에서 보는 바와 같이 지역적이 특성을 나타나고 있었다. 서울·경기 37%, 경상·부산 37%로 거의 비슷한 비율로 나타났다. 서울과 부산이 비슷한 비율을 나타내고 있지만 실제로 지역인구밀도로 비교해 보면 경상도와 부산의 매니아층이 두텁다는 것을 알 수 있다. 이와 같이 두 지역이 높은 것은 타지역보다 서울코믹과 부산코믹이 정기적으로 개최되기 때문이며, 또한 코스튬플레이는 기본적으로 경제적인 여유가 있어야 하기 때문에 그 지역의 생활수준과도 관계가 있는 것을 알 수 있다. 특히 부산지역이 많은 것은 코스튬플레이가 일본문화의 영향이라고 볼 때 부산은 일본과의 근접성이 가까워 문화교류가 빠르게 이루어지기 때문이라고 할 수 있다.



〈그림1〉 코스튬플레이어의 거주지 분포도

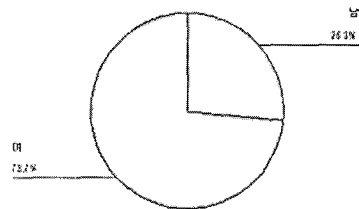
2. 코스튬플레이어의 연령과 성별

본 조사에 의하면 자기가 입는 코스 의상은 학생 신분이기 때문에 시간적 여유가 없어 직접만드는 경우보다는 주문제작이나 대어를 통해서 구입하는 것을 선호하는 것을 있었다.

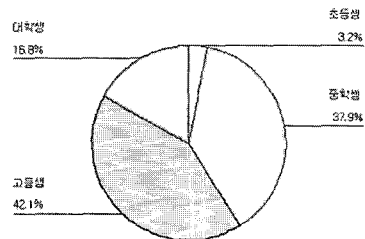
〈그림2〉는 코스튬플레이어의 성별을 나타낸 것으로 여자 73.7%, 남자 26.3%로 여자쪽이 많았다. 이것은 여자가 남자보다 좋아하는 것에 훨씬 능동적으로 대처하는 습성에서 온 결과라 할 수 있으며, 남자도 점점 많아지고 있는 추세이다.

〈그림3〉은 연령분포도를 나타낸 것으로 초등생, 중등생, 고등학생, 20세 이상으로 구분하여 조사를 하였다. 그 결과 고등학생 40%, 중학생 36%, 20세 이상 16%, 초등생 3%를 나타냈다. 조사를 하기 전

에는 대학 입시라는 현실적인 부담감 때문에 고등학생보다는 중학생이 많을 것으로 생각되었으나 아직은 고등학생이 더 많았다. 그리고 점점 코스튬플레이 연령대가 낮아지면서 초등학생도 코스튬플레이에 참여하기 시작하였다. 이들은 언제까지 코스를 할 것이냐는 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 아직 1세대라 할 수 있기 때문에 아직은 미지수라 할 수 있다.



〈그림2〉 코스튬플레이어의 성별 분포도



〈그림3〉 코스튬플레이어의 신분 분포도

3. 선호 스타일과 참여방법

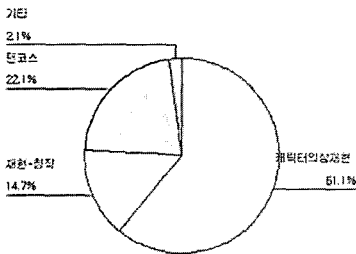
어떤 종류의 코스를 선호하느냐는 질문에 대하여 캐릭터의상의 재현 61%, 팬코스 14.7%, 캐릭터 재현+창작 14.7%로 나타났다. 이것으로 보아 코스튬플레이어들이 원하는 코스의의상은 창작보다는 캐릭터의상의 재현쪽이 었다. 코스튬플레이어들은 크게 일본에서 많이 행하고 있는 개인적 참여방

식과 한국에서 많이 행해지고 있는 그룹참여방식 중에서 후자를 더 많이 선택하였다.

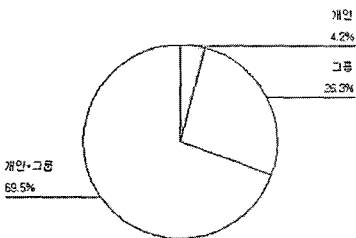
<그림5>는 참여방식에 대한 결과이다. 개인+그룹으로 참여 69.5%, 그룹 26.3%, 개인 4.2%를 나타냄으로써 우리나라는 일본 코스튠플레이어들이 개인적인 코스튠플레이를 즐기는 것에 비해 동아리나 어떤 그룹에 속해서 역할이 주어진 캐릭터를 재현하는 것을 더 좋아하는 것으로 나타났다.

<그림6>은 1년에 참가하는 코믹횟수에 대한 질문에 대한 답변으로 8회이상의 참여가 45.3%, 1-2회 43.2%, 3-4회가 11.6%를 나타내었다. 이 조사를 하기전에 추측했던 것보다는 훨씬 많은 코스 행사에 참여한다는 것을 알 수 있었다. <그림7>은 코스튠플레이를 하기 위해 참여하는 행사에 대한 답변으로 각종코믹 52.6%, 학교나 동아리축제 36.8%, 기타 10.5%로 나타났다. 학교나 동아리축제의 참여율이 36.8%로 높은것은 요즘에 학교에서는 축제 기간에 코스튠플레이행사를 많이 하고 있다는 것을 나타냈고 기타 10.5%에는 사진 촬영만을 목적으로 하는 경우도 다수 있었다.

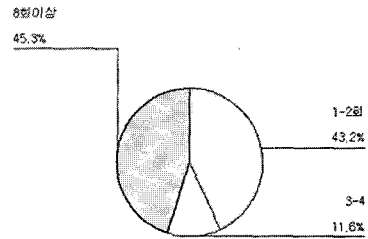
<그림8>은 대부분이 학생층으로 이루어진 코스튠플레이어들이 요구하는 코스 의상의 적정가격을 나타낸것으로 5-8만원사이가 66.5%, 5만원 이하



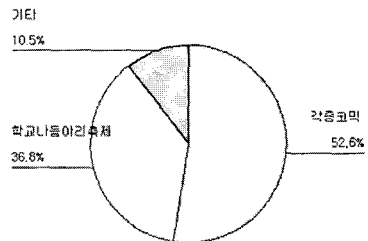
<그림4> 선호하는 코스 의상



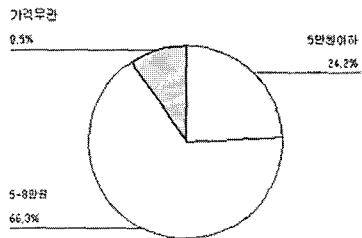
<그림5> 코스튠플레이어의 참여형태



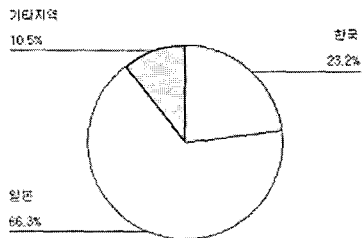
<그림6> 1년동안의 참여횟수



<그림7> 코스튠플레이어가 참여하는 코스 행사

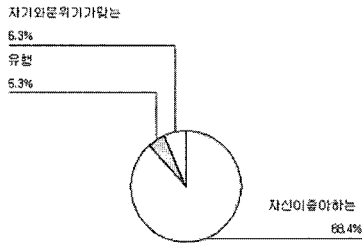


<그림8> 코스 의상의 기대하는 적정가격



<그림9> 선호하는 캐릭터의 국적

24.2%, 가격에 상관없이 원하는 캐릭터의사의 품질을 우선으로 하는 경우도 9.5%가 있었다. 그리고 이들은 자기가 입은 코스 의상은 1회성 행사용이 아니라 소중하게 보관하여 추억으로 간직하고자



〈그림10〉 캐릭터를 선정하는 요인

하였으며 그밖에 이들이 선호하는 캐릭터는 일본>한국>미국의 기타 순으로 나타났다.

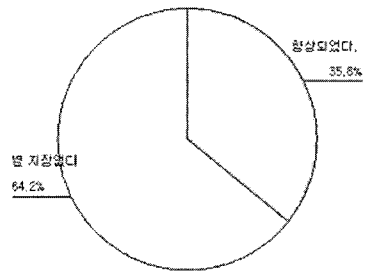
4. 코스튬플레이에 대한 비판적 태도

우리나라에서 기성세대가 바라본 코스튬플레이는 왜색문화의 추종이기 때문에 비애국적이라고 비판하는 경우가 많다. 그래서 코스튬플레이어들에게 이러한 기성세대의 생각에 대하여 어떻게 생각하느냐는 질문하였다. 그들은 단지 코스튬플레이는 자신이 좋아하는 하나의 문화이지 그이상의 것은 없다고 생각하면서 답변자중 몇몇은 그러한 생각은 기성세대의 열등식의 표현이라고 질문에 대해 강하게 부정하였다. 그러나 일부는 광복절과 같은 특수한 날에 기모노와 같은 왜색이 짙은 의상은 피하는 것이 좋겠다고 답하는 경우도 있었다.

5. 코스튬플레이 참가와 학교 성적

〈그림11〉은 코스튬플레이 참여와 학교 성적과의 관계를 나타낸 것이다. 설문조사에 앞서 코스튬플레이를 한다는 것은 시간적, 정신적인 투자가 필요하기 때문에 학교 성적에 영향을 줄것이다라고 생각했었다. 그러나 그림에 나타난 바와 같이 학교 성적에 영향을 끼치지 않았으며 오히려 코스튬플레이에 빠앗기는 시간을 보충해야하단든지 코스튬플레이를 하더라도 성적에는 절대 영향을 주지 않겠다는 부모님과의 약속을 지키기 위해 더욱 열심히 했기 때문에 성적이 올랐다는 답변도 25%정도 되었다. 이와 같이 코스튬플레이가 학교 성적에 영향을 주지 않는 것은 시간을 많이 필요로 하는

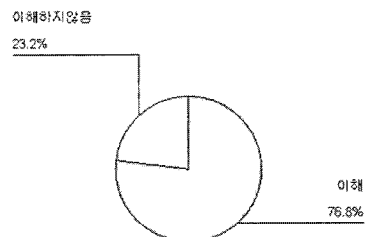
코스프레의상제작을 주문한다든지 대여함으로써 시간적인 낭비없이 학생들이 코스튬플레이 행사에 참여하는 것을 과중한 학교생활에 대한 스트레스 해소의 장으로 생각한다거나 또는 단지 음악회에 가서 연주회를 감상하는 것과 같이 하나의 문화를 즐기는 주말시간의 활용으로 생각하기 때문이라고 사료된다. 그러나 직접 만들어 입는 경우는 또 다른 결과가 있을 것이라고 사료된다.



〈그림11〉 코스튬플레이와 학교성적과의 관계

6. 코스튬플레이에 대한 부모의 반응

코스튬플레이어의 약 80% 정도가 공부를 집중적으로 해야하는 학생이기 때문에 ‘부모님이 코스튬플레이를 하는 것에 대해 어떻게 반응을 하는가’ 하는 질문을 했다. 〈그림10〉은 질문에 대한 답변으로 기대이상으로 부모님들이 이해하는 쪽으로 나타났다. ‘이해한다’가 87%, ‘이해하지 못하고 반대하신다’라고 답변한 경우가 13%로 나타났다. 자녀들의 코스튬플레이를 이해한다고 답변한 경우 중에서 적극적으로 의상설정을 도와 주는 경우도 많았다. 실제로 사이트에 주문의뢰 하는 경우 초·중학생의 경우는 부모님이 대신 주문하는 경우도 많이 있다. 이



〈그림12〉 코스튬플레이에 대한 부모반응

와 같이 코스튬플레이가 우리나라에 처음 들어왔던 7-8년전보다 부모세대의 생각이 많은 변화를 가져왔음을 알 수 있었다.

V. 결 론

본 연구의 목적은 일본 문화를 선호하는 신세대들이 어떤 여과장치 없이 받아들여지고 있다는 기성세대의 비판에도 불구하고 시간이 경과되면서 우리만의 특성을 가지고 정착되고 있는 코스튬플레이의 특성을 알아보고, 현재 코스튬플레이를 즐기고 있는 코스튬플레이어들의 태도를 조사하는 것이다. 그 연구방법으로는 문헌자료, 선행연구 논문, 인터넷 사이트를 이용하여 주문제작하거나 대여하고 있는 코스튬플레이어에게 설문조사하였다. 그 결과는 다음과 같다.

1. 설문조사 서울·경기 37%, 경상·부산 37%로 거의 비슷한 비율로 나타났다. 이와 같이 두 지역이 타지역과 비교하여 높은 것은 서울코믹과 부산코믹이 정기적으로 개최되고, 경제적인 여유와 일본문화의 교류가 빠르게 이루어지기 때문이라고 할 수 있다.

2. 코스튬플레이어의 성별은 여자 73.7%, 남자 26.3%로 여자쪽이 많았다. 이것은 여자가 남자보다 좋아하는 것에 훨씬 능동적으로 대처하는 습성에서 온 결과라 할 수 있으며, 남자도 점점 많아지고 있는 추세이다. 연령층은 고등학생 40%, 중학생 36%, 20세이상 16%, 초등생 3%를 나타냈다.

3. 선호하는 코스튬 캐릭터의상의 재현 61%, 팬 코스 14.7%, 캐릭터재현+창작 14.7%로 나타났으며, 코스튬플레이 참여형태는 개인+그룹형태 69.5%, 그룹형태 26.3%, 개인형태 4.2%로 나타났다. 1년에 참가하는 코믹횟수는 8회이상의 참여가 45.3%, 1-2회 43.2%, 3-4회가 11.6%를 나타났으며, 적정가격은 5-8원대를 원했다.

4. 코스튬플레이가 일본문화의 추종이라는 기성비판에 대한 태도에 대해 87.4%가 '전혀 그렇지 않다' 라고 대답하였으며, 그들은 단지 코스튬플레이는 자신이 좋아하는 하나의 문화라고 생각하였다.

5. 코스튬플레이에 대한 부모의 반응은 '이해한다' 87%, '이해하지 못하고 반대하신다' 라고 답변

한 경우가 13%로 나타났으며, 학교 성적 영향을 끼치지 않았으며 오히려 올랐다는 답변도 25%정도 되었다.

참고문헌

- 1) Oh my News. 코스튬플레이. 그 생생한 현장 속으로. 2005. 12. 24
- 2) 조용호 (1998). 일본 신인류문화가 몰려온다. 예술시대.
- 3) 백천의외 1명 (2001). 코스튬플레이 패션에 대한 연구. *한국의상디자인학회지* 3(2).
- 4) 광복절 '일본풍' 코스튬플레이 대회 논란. 중앙일보. 2005. 08. 12.
- 5) 백천의외 1명 (2001). Op. cit.
- 6) 이효진 (2002. 4). 한국의류학회: 학술대회지 *Proceedings of the Korean Society of Clothing and Textiles Conference 2002. *한국의류학회 02 제26회 정기총회 및 춘계학술대회*, pp.66.
- 7) 한자영외 1명 (2004). 대중가수 이미지의 청소년 수용에 관한 연구-팬코스프레 집단을 중심으로-. *한국의류학회* 28(5), pp.570-581.
- 8) <http://www.cospre4u.com>
- 9) 박순엽 (2001). '코스튬플레이' 새문화로 자리매김. 동아일보.
- 10) 백천의 외 1명 (2001). Op. cit.
- 11) Keller, H. (1997). media Culture: Cultural Studies, identity and politics between the modern and postmodernism. Kellner.....
- 12) Keller, H. (1997). Op. cit.
- 13) 한자영외 1명 (2004). Op. cit., pp.570-581. .