

우리나라 코스프레 하위문화의 외모 특성과 상징적 의미

남궁 윤 선 · 황 선 진

성균관대학교 생활과학부 의상학과

The Characteristics and Symbolic Meaning of the Appearance of Cospla Subculture in Korea

Yoon Seon, Nam Koong · Sun Jin, Hwang

Dept. of Fashion Design, Sung Kyun Kwan University

(2000. 6. 28 접수)

Abstract

The purpose of this study was to observe cospla subculture in 1990's new generation of Korean youth, focused on activity that was reproducing the appearance of individual characters in animation, comic books and computer games, and to understand the representing process and meaning of appearance. The ethnographic methods including in-depth interviews and observation were used to approach such cultural form more closely from the youth generation's perspective and their language.

The results were as follows:

1. Although the cospla is originated from Japan, the local experience of Koreans make it the special youth subculture of Korea.
2. There are homological features and hierachical structure among group members of cospla subculture. The core values of Korean cospla are that they are realizing their ideal and elevating their own self-esteem.
3. Their appearance has connotation as symbolic resistance. The cultural activity of cospla is non-realistic, non-productive, but cosplayers conform to the social norm, too.

Key words: cospla, youth subculture, ethnography: 코스프레, 청소년 하위문화, 민속지학

I. 서 론

1990년대 들어 '신세대' 문화에 대한 관심과 담론의 증가와 함께 사회학, 교육학, 신문방송학 등의 분야에서는 그들 문화 내의 다양성에 대해 연구해오고 있다. 그러한 다양성은 학교문화에서의 지역차이(민무숙, 1993), 저항적 의미의 대중음악 실천(김창

남, 1995), 학교문화 밖의 반학교 문화(이혜정, 1989; 이창진, 1992), 근로청소년내 계층별 소비문화(강명구, 1992), 신세대 집단의 경제적 기준에 의한 분파(박재홍, 1995)등 사회적 범주에 따른 구분을 통해 주로 파악되고 있다. 그러나 이 외에도 청소년 문화 내에는 구체적인 문화활동을 중심으로 집단 고유의 문화적 특성을 구성하는 문화형태들이 존재하는데, 이러한 문화형태들에 대한 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 문화활동을 통해 집단적인 스타일을 적극적으로 표현하는 이들의 언어를 이해함으로써 청소년 하위문화를 경험적으로 파악해야 할 시점에 있다.

청소년 문화 내의 다양한 문화 구성원들이 표현하는 스타일은 집단간 '구별짓기'의 가장 가시적이고도 직접적인 매개체로서 이 가운데서도 외모가 갖는 사회적 의미는 큰 중요성을 갖는다. 의류학에서 하위문화와 외모에 관한 연구의 시작은 영국의 청소년 하위문화 스타일을 분석한 김민자(1987)로부터 비롯되었다고 볼 수 있다. 이후 청소년 하위문화의 스타일에 대한 연구는 주로 영국과 미국(간문자, 1995; 이영재·구인숙, 1997), 독일(홍기현, 1997) 등의 서구 하위문화 스타일을 대상으로한 문헌연구가 주를 이루고 있다. 그런 가운데 내용분석 방법을 통해 우리나라 청소년 하위문화 패션에 대한 연구가 이루어지고 있다(엄소희, 1995; 김정연, 1998). 그러나 우리나라 청소년 세대 내에서도 집단 간에 스타일적인 구별성이 인지되고 있는 1990년 후반기부터는 민족지학적 방법을 통해 경험적인 접근을 하려는 연구가 행해지고 있다(황선진·남궁윤선·이종남, 1998; 남궁윤선, 1999). 따라서 우리나라 청소년 문화 내에 존재하는 다양한 문화형태와 그들 하위문화 구성원들의 외모가 전달하는 사회적 의미를 그들의 시각에서 파악함으로써 그들의 문화를 심층적으로 기술하고 분석하는 것이 필요하다고 본다.

본 연구의 목적은 민족지학적 방법을 통해 우리나라 청소년 하위문화 중 만화 캐릭터의 외모를 재현해내는 코스프레 하위문화가 외모로써 표상되는 과정 및 상징적 의미를 그들의 관점과 언어로 이해하고자 하는데 있다.

우리나라 청소년 하위문화에 대한 탐색적 연구가 되는 본 연구는 다음과 같은 의의를 갖는다. 첫째, 연구대상에 있어 기존의 의류학 분야에서 주로 다루어졌던 서구의 청소년 하위문화가 아닌 우리나라의 청소년 하위문화를 대상으로 연구하면서 한국적 특수성을 발견했다는 점이다. 둘째, 외모 특성을 중심으로한 특정 문화형태의 청소년 하위문화를 연구했다는 점이다.

II. 이론적 배경

1. 청소년 하위문화

문화 내에는 삶의 구성과정을 달리하는 하위문화들이 존재하는데, 특히 현대사회의 다원화는 다양한 하위문화의 공존을 가능케 한다. 일반적으로 하위문화는 지배문화의 주체들과 대비시켜 위치지움으로써 범주화시키고 있다. 그러나 하위문화의 범주화는 절대적인 것은 아니며 역사적인 과정이나 관점의 차이에 따라 각기 다른 방식으로 존재할 수 있다. 일반적으로 하위문화 주체들은 문화산업을 주도하는 지배문화가 생산해내는 문화 요소들을 공유하기도 하지만, 지배문화와는 다른 정서구조를 지니기 때문에 그들만의 독특한 집단적 정체성을 반영하는 문화형태들을 구성한다. 문화형태란 그 문화 내에 각인되어 있는 다소 추상적인 관념을 표상하는 문화의 가시적인 측면, 즉 특정 외모나 인공물, 특정 행위 등에의 공감적인 물체에 기반해서 존재케 되는 것으로, 사람들을 구체적으로 '범주화' 하는 것을 가능케 한다. 따라서 1990년대 이후 전세계적인 문화 현상으로 떠오른 힙합문화, 테크노 문화 등은 문화형태로서의 대표적인 청소년 하위문화라고 볼 수 있다.

청소년 하위문화는 1950년대 들어 현장분석을 토대로 하는 문화 연구의 주요 분야로 떠오르기 시작했다. 초기의 연구들은, 청소년들의 하위문화적 정체성과 행위들을 결정하는 요소로서 연령과 민족성, 계급이라는 요소를 복합적으로 살펴봄으로써 청소년 문화를 모든 청소년들에 공통적으로 적용되는 획일화된 문화로 간주하는 기존의 관념을 바꾸는데 기여했다(Cohen, 1955). 이후 1970년대와 80년대 동안에는 청소년 하위문화의 스타일과 저항성에 대한 관심으로 집중되었고(Cohen, 1972; Hebdige, 1979), 1980년대와 90년대로 오면서는 점차 일상성(Cohen, 1980), 소비주의 야망(Stratton, 1985), 하위문화 자본(Thornton, 1995) 등의 개념을 통한 접근이 이루어지고 있다. 이러한 접근을 통해 이전의 하위문화 연구들에서 보여졌던 스타일에 대한 지나친 강조와 저항성이라는 단정적인 의미부여는 크게 희석되고,

스타일을 독자적 정체성에의 투자로서 해석하는 방향으로 흐르고 있다.

2. 1990년대 우리나라의 청소년 코스프레 하위문화

1990년대의 우리나라 청소년들은 신세대로서, 1980년대를 전후하여 태어나서 자본주의의 풍요로움을 경험함으로써 이전 세대와는 구별되는 다원화된 문화적 욕구를 지닌 영상세대로서의 문화적 특징을 보이고 있다. 그러나 이러한 청소년 세대의 독특한 문화를 형성시키는 맥락의 공통 경험 속에서, 우리나라 청소년 하위문화의 스타일은 서구문화에의 종속성을 공고히 하는 문화산업의 생산 매커니즘과 연결되어 있다(강명구, 1992). 따라서 궁극적으로 우리나라의 청소년 하위문화는 외국 문화에 종속적인 특징을 띠며, 따라서 그들이 드러내는 자발성과 저항성은 상징적 차원에 머무름을 볼 수 있다.

이런 속에서 외모를 통해 드러나는 청소년 세대의 독특성은 1990년대 들어 전반적인 문화적 변화와 소비능력의 증가로 인해 세대간 뿐만 아니라 세대내의 차이로까지 확대되고 있다. 청소년 세대내에서 외모 특성이 두드러지는 하위문화 가운데 하나가 코스프레 문화이다. 우리나라의 코스프레 문화는 일본으로부터 유입된 문화형태로서, 1997년 이후 특징적인 만화 캐릭터의 재현을 통해 일상과는 다른 성격과 외모의 연출을 시도하는 문화활동이 중심이 되고 있다. 일본에서는 1975년에 주류 만화문화에 반하는 코믹 마켓(Comic Market) 행사가 생겨났는데, 그것이 일본의 아마츄어 만화 운동을 하나의 하위문화로서 가능케 하였고, 의상 연출을 중심으로 한 코스프레 문화를 활성화시켰다(Kinsella, 1998).

우리나라에서는 코믹 마켓의 형식을 그대로 따온 아마츄어 만화 움직임이 A.C.A.(Amateur Comics Associations, 전국 아마츄어 만화 동아리 연합)를 중심으로 1989년 이래 형성되었다. 그러나 코스프레 하위문화는 우리나라 청소년 가운데 일본 만화 매니아들이 일본 코스프레의 존재를 알게되고 나서 개인적 차원에서 직접 체현하면서 이루어졌다. 이후 1998년 들어서 코스프레는 만화잡지와 다양한 행사, 대중매체를 통해 그 존재가 더욱 폭넓게 인식되면

서 코스플레이어 수의 확대와 함께 하나의 문화형태로서 부각되고 있다.

III. 연구방법 및 절차

1. 연구문제

- 1) 우리나라 코스프레 하위문화의 형성 기반에는 어떠한 것이 있는가?
- 2) 코스프레 하위문화의 구성원들의 특징과 그들의 중심가치는 무엇인가?
- 3) 코스프레 하위문화 구성원들이 연출해내는 외모의 외형적 특성은 어떠한가?
- 4) 외형적 요소들은 어떠한 상징적 의미를 함의하는가?

2. 연구방법

본 연구는 1998년 9월~1999년 4월까지 7개월동안 민속지학의 연구방법인 현장관찰과 심층면접을 이용하여, 외모를 통해 드러나는 코스프레 하위문화가 사회적 맥락 속에서 어떻게 형성되며 어떤 의미가 부여되는지를 보고자 하였다. 본 연구가 민속지학적 방법을 택한 이유는 문화현상에 대한 접근에 있어 그 문화현상 내에서 문화적 실천을 하고 있는 행위주체에의 직접적 관심과 조사가 그 문화를 가장 잘 이해할 수 있게 해 주는 방식이기 때문이었다.

3. 연구절차

1) 코스프레 하위문화의 연구대상으로의 선정

본 연구가 특정 문화형태로서의 청소년 하위문화에 접근하여 조사하고자 하는 과정에서 문화활동을 통해 드러나는 집단들을 단순히 소집단으로 볼 것인지 아니면 하위문화로 볼 것인지에 대한 준거를 설정하였다. 한준상(1989), 이창진(1992), 전병재(1997), 쏘튼(Thornton, 1995) 등이 제시한 여러 기준들을 본 연구에서 재구성하여 다음과 같은 준거를 세웠다.

첫째, 세대를 기준으로, 1980년대 이후의 출생집단으로서 신세대로서의 정체감을 갖는 청소년 세대인가?

둘째, 문화활동을 기준으로, 문화활동에 일정수의

구성원이 독점적인 공간을 점유하면서 일정기간동안 활동을 지속적으로 하고 있고, 집단 내·외간의 상호작용시에 그들의 활동을 지지해주는 대상으로서의 관심이 존재하는가?

셋째, 인지를 기준으로, 그들 집단 내의 에토스, 즉 신념이나 가치관, 상호간의 태도와 공감의 형성되어 있고 이러한 그들의 내적·외적 특성들이 외부적으로 인지되고 있는가?

넷째, 본 연구에서 외모 특성이 두드러지는 하위문화에의 접근을 하고자 하였기 때문에 외모 기준을 부가하였는데, 외모를 기준으로 집단 내 공유되는 그들의 스타일적인 언어에서의 독특성이 있는가?

본 연구에서는 이러한 준거들을 만족시키면서 외모에 있어서 두드러진, 코스플레 하위문화를 연구대상으로 선정하였고, 이 과정에서 실질적인 하위집단의 파악은 1차적으로 신세대의 문화적 현상으로서 코스플레를 다룬 TV 자료를 근거로 해서 이루어졌다. TV자료는 분석시에 직접 이용한 것은 아니며, 코스플레 집단의 존재를 확인하는 근거로서 그리고 문화를 이해하기 위한 도구로서 이용되었다.

2) 참여관찰 및 정보제공자 선정

코스플레 하위문화의 참여관찰은 1999년 3월 7일, A.C.A. 주최의 만화축제에서 열린 코스플레 행사를 현장 관찰하면서부터 이루어졌다. 이후 외부에 공시되는 공식적 만화축제 행사, 컴퓨터 동호회원들간의 번개모임을 통해 즉흥적으로 이루어지는 비공식적인 거리행사 등에서 지속적인 현장 참여관찰을 진행하였다. 이 과정에서, 목적표집(purposive sampling) 방법에 의해 코스플레 하위문화의 문화활동에 깊이 관여하고 있고 그들 집단 구성원들 사이

에서 경력이나 실력을 인정받고 있는 구성원들로서 여성 3명, 남성 1명, 총 4명을 주된 정보제공자로 선정하였다. <표 1>은 정보제공자들의 특징을 보여주고 있다.

정보제공자への 접근방식은 우선 그들이 활동하는 현장에 직접 찾아가고 후 사전에 TV를 통해 알려진 구성원에게 접근하거나, 알려지진 않았지만 현장에서 활동하고 있는 하위문화 구성원들 또는 주변인에게 직접 면접을 요청하고 조사에 들어갔다.

3) 정보제공자와의 면접

면접방식은 개별심층면접 또는 소규모 초점 집단 면접 방식으로 이루어졌으며, 연구조사시 별다른 통제없이 정보제공자가 그들의 문화와 외모에 대해 마음대로 답변할 수 있게 하는 비구조적인 면접방법을 이용하였다. 면접은 코스플레이어들의 활동장소 또는 그들이 일반적으로 이용하는 패스트푸드점이나 레스토랑에서 이루어졌으며 2회 이상 매회 1시간 30분에서 2시간 가량이 소요되었다.

4) 자료정리 및 분석

현장 참여관찰 과정 속에서, 코스플레이어들의 문화적 활동과 정보제공자로서 선정된 연구대상자들의 모습을 사진에 담아 자료로 정리하였고, 정보제공자와의 면접내용은 그들의 동의하에 녹음기를 통한 녹취와 함께 간단한 현지노트에 기록하였다. 녹음기를 통한 녹취에만 의존할 경우 면접시에 긴장감이나 주의를 잃을 우려가 있어 2가지 방법을 병행하였는데, 이후 녹취 내용은 그대로 필사노트에 옮겨 적었다. 이와같은 자료는 시간적 추이에 따라 총체적 자료로 정리되었으며, 이러한 내용기록과 사진 기록을 분석에 이용하였다. 결과제시를 위한 분석은

<표 1> 정보제공자들의 일반적 특징

하위문화 유형	자료제공자	연령	학력 및 직업	문화활동년수
코스플레 하위문화	코스플레이어 CF1	18세	고등학생	3년
	코스플레이어 CF2	18세	고등학생	3년
	코스플레이어 CM1	20세	대학생	1년
	코스플레이어 CF3	20세		1년

C-코스플레이어/ F-여성, M-남성/ 1, 2, 3-자료제공자 고유번호

정보제공자들의 총체적인 면접내용 가운데 연구문제에 따라 그에 해당되는 면접 내용을 분류하였고, 각 연구문제를 다루면서 그 안에서 세분화된 개념적 틀을 고안해냈다. 연구자의 분석은 추후에 다른 연구자의 관여를 통해 재검토되었고, 일치되지 않는 부분은 삭제되거나 수정되었다.

4. 연구방법의 제한점

본 연구과정을 통해 드러난 민속지학적 방법이 갖는 제한점들은 다음과 같다.

첫째, 코스프레 하위문화의 문화활동에 적극적으로 참여하고 있는 핵심구성원들과의 접촉 속에서 문화의 본질을 파악하려고 했지만, 궁극적으로 이들이 코스프레 하위문화의 모든 것을 말해준다고는 할 수 없다.

둘째, 양적 연구에서 밝혀낼 수 없는 문화적 의미와 그들의 관점을 심층적으로 분석할 수는 있지만, '일반화 가능성'에의 한계를 들 수 있다.

셋째, 다양한 경로의 접근과 정보 수집, 성원체크(member check)를 통해 분석의 신뢰성을 높이려고 하였으나, 조사내용 분석에 있어서 연구자의 주관성 개입으로 인해 해석이 편향적으로 될 가능성이 있다.

IV. 연구결과 및 분석

본 연구의 결과는 연구문제에 따라 서술하였다.

연구문제 1: 우리나라 코스프레 하위문화의 형성기반

코스프레 하위문화의 형성기반으로는 외모의 재현 대상인 만화 캐릭터, 재현한 의상을 관중에게 연출하여 보여주는 표현공간, 일본 문화적인 요소들, 문화적 기반의 확산 매개체로서의 컴퓨터와 대중매체가 있다.

1) 만화캐릭터

코스프레는 기본적으로 만화에 기반하고 있다. 따라서 본 연구에 참여한 코스플레이어들은 만화, 컴퓨터 게임, TV 애니메이션 등에 등장하는 캐릭터들

가운데, 인지도가 높고, 개성적이며, 자신의 외모와 유사하거나 또는 모방하고 싶은 대상을 선정하여, 완벽하게 재현하고자 한다.

“수연이가 코스프레하고 있는 세미라는 캐릭터는 SNK라고 하는 제작사가 만든 ‘The King of Fighters’라는 게임에 97년도부터 내놓은 캐릭터인데, 취미도 밴드고 현재 디자이너이고 패션센스도 있고, 특히 몸매도 좋고” (CF2)

이러한 재현과정을 위해 그들은 만화 캐릭터에 대해 깊이있는 분석과 이해를 하며 이는 그들 내부의 문화적 지식으로 작용한다.

2) 문화활동 공간

코스프레의 표현공간으로서는 [그림 1]에서와 같은 공식적인 행사, 즉 A.C.A. 만화축제나 국제만화 페스티벌 등의 대규모 행사장과, 그 외 [그림 2]에서와 같이 비공식적으로 컴퓨터 동호회원들간의 ‘번개모



[그림 1] A.C.A. 만화축제 행사장



[그림 2] 대학로 길거리 행사

임'을 통해 이루어지는 일시적이면서 즉흥적인 거리 행사장 등이 있다.

코스플레에 있어 또하나의 중요한 점 가운데 하나는 현장성이다. 즉 코스플레이어들은 코스플레 의상을 위해 구상에서 제작까지의 준비기간은 길지만, 그것을 무대나 거리에서 연출하기 위한 과정은 현장에서 단시간에 이루어진다.

3) 일본 문화적 요소

코스플레 문화는 일본에서 유입된 외래문화로서, 우리나라 코스플레의 캐릭터들은 대부분 일본 만화의 캐릭터들로 구성되어 있다. 그것은 일본 문화에의 무조건적인 선호차원에서가 아니며, 한국 만화의 캐릭터에 비해 통일감과 개성이 부각되고 그럼으로써 외모 재현시 캐릭터와의 동일시가 더 쉽게 유발되기 때문이다.

“한국의 만화 캐릭터를 보면 변화가 너무 많고 개성이 없어요 일본의 것은 처음부터 끝까지 한가지 종류의 옷을 계속 입고 또 특징이 뚜렷하고 개성도 확실해요. 일본 캐릭터를 의도적으로 선호하는 건 아니지만 ...”(CF1)

“.. 우리나라의 만화는 거리가 줄거리 중심이기 때문에 눈에 띄는 화려한 캐릭터 중심인 일본에 비해서 캐릭터가 약하기 때문에 ...”(CM1)

즉 코스플레이어들은 캐릭터의 정확한 재현이 일차적인 목표이기 때문에 그러한 목표를 좀더 완성도있게 달성하고자 일본 만화의 캐릭터를 주로 사용한다. 이러한 일본 문화적 요소에 대해 기성세대는 직접적인 반감을 드러내고 있는데, 코스플레이어들은 그 해결방안 모색의 일환으로 일본적 요소의 배제를 시도하기도 한다.

“A.C.A.에서는 일본 옷, 도검같은 것 등은 제재를 하고 ...”(CM1)

그러나 이들 문화에 대해 갖는 외부인들의 무조건적인 반감이나 배타성에 대해서는 저항감을 드러내고 있다.

“코스플레가 대중매체에서 일본문화 개방을 다루면서 코스플레를 자주 다루고 있고 일부 매체에선 왜곡된 보도를 해서 우리들에 대해 부정적 시각을 심겨줬다고 봐요. 기성세대들은 거의 다 부정적이예요.... 그리고 그럴 수도 있다고 생각해요. 그렇지만 우리가 일본 문화를 모방하는

것이 아니고, 그들은 그들 식의 표현이고, 우리는 우리 식의 표현이라고 생각해요....”(CF1)

그러나 이러한 저항감은 문화활동에 대한 부모로부터의 동의, 기성가치에 대한 존중 및 공교육 제도에서의 적극적 참여를 통한 사회적 규범의 준수, 여가 시간을 통한 문화 활동에의 참여 등으로써 상징적 차원에 머무름을 볼 수 있다.

“그러니까 공부에 방해되지 않게 틈틈이 만화책 읽고 컴퓨터 게임하고 ...옷을 사러 갈까 생각은 하고 있는데 어머니께 죄송해서 ...”(CF2)

우리나라 코스플레이어들은 일본문화로부터의 유입 자체를 부정하는 것은 아니지만, 코스플레 문화가 생겨날 수 있는 기반이 형성됨으로써 생겨난 자생적인 특징을 지니며 이것은 만화산업이 발전해가는 하나의 과정이라고 보고 있다.

“만화문화가 발전하게 되면 한부분으로 발전하게 되는데 그러다보면 남이 그린 것을 보는 데서 만족하지 않고 만드는 쪽으로 가게 되고, 그러다보면 자신이 만화 주인공이 되고 심어지기 때문에 자신이 직접 분장을 하고 나오는 것이 바로 코스플레죠. 만화산업이 발전한 일본이나 미국에서는 예전부터 이런 코스플레 행사가 많이 열려왔어요. 그렇게 되다보니 일부 시각에서는 외국의 문화가 들어온 게 아니냐고 하시는데, 그게 아니라 만화 산업이 발전해나가기 위한 하나의 과정이라고 생각합니다.”(CM1)

따라서 우리나라 코스플레 문화는 표현형태는 일본 문화로부터 차용하고 있지만 일본의 코스플레 문화에서 보여지는 오타쿠(おたく)¹⁾적인 특성과는 달리 현실과 괴리되지 않는 가운데 한국적인 특수성을 보여주고 있다.

4) 문화적 기반의 확산 매개체; 컴퓨터와 대중매체

코스플레 문화의 사회문화적 맥락에서 가장 크게 부각되는 커뮤니케이션 매개체는 컴퓨터이다. 컴퓨터는 코스플레에 대한 문화적 지식의 획득과 구성원간의 정보 교환 및 친목 도모의 매개체로서, 코스플레를 하나의 문화로서 형성할 수 있게 해 준 직접

1) 오타쿠: 사전적 의미로는 '태'으로서 상대방의 집을 가리키며, 속어적인 의미로는 주로 젊은 층에서 발견되는 사회적 현상으로 어떤 분야에 지나치게 집착하는 사람들을 일컫는다.

적인 요소이다.

“... 지금 저희들도 성준이 오빠는 천리안 동호회, 천코 동아구요, 이 언니는 컴퓨터를 통해서 코스플레에 관심 갖고 채팅을 하다가 알게 된 사이구요.”(CF2)

“... PC 통신을 통해서 정기 모임이나 파티 등을 마련해요. 모임에는 번개모임과 ‘정기모임’, 일명 ‘정모’가 있는데, 번개모임은 그때그때 필요한 정보나 자료를 모으기 위해서 또는 친목을 위해서 갖는 것인데 ‘재료번개’, ‘술번개’, ‘게임번개’ 등이 있어요. 특히 ‘재료번개’는 옷감이나 부자재 등을 사러 갈 때, 번개쳐서 뜻맞는 사람이나 정보를 갖고 있는 사람하고 동대문 시장에 동행해서 ...” (CM1)

“저희는 네츠고라는 통신에 코스플레 동호회를 가지고 있는데 ...” (CF3)

또한 TV 매체를 통해 전달된 코스플레이어들의 활동내용은 외부인들로 하여금 일본 문화의 모방, 비생산성이라는 비판적 인식과 낙인 찍히기를 유발하였다. 그러나 이러한 경험은 코스플레 구성원들의 내부적인 결속력을 강화시켜 주고 있다. 한편, 코스플레이어들 또래의 청소년 집단에게는 낯선 문화 체험 및 코스플레 활동에의 직접적 참여의 계기가 되어주기도 한다.

연구문제 2: 집단내 구조 및 중심가치

코스플레 하위문화의 집단 구성원들은 내적·외적인 동질적 특성 및 집단 내 위계구조, 중심가치를 공유하고 있다.

1) 집단 구성원의 동질적 특성

일반적으로 청소년 하위문화는 남성주도적이고 여성들을 주변적인 부속물로서 통제하는 경향이 있으며, 하위문화 연구 또한 남성 청소년들에 대해 주로 관심을 기울여 왔다(McRobbie & Garber, 1976; Brake, 1985). 그러나 우리나라 코스플레 문화는 여성주도적이며 10대 후반의 연령대가 대다수를 차지한다는 인구통계학적인 특징을 지니고 있다. 그러므로 이처럼 코스플레가 여성주도적이라는 점은 남성 지향적이었던 현재까지의 청소년 하위문화들과는 크게 다른 특징이라 할 수 있다.

이러한 외적인 동질성 외에 코스플레 집단 구성

원들은 스스로 성격이나 만화에 대한 태도와 행동에 있어서도 상호간에 유사점이 있음을 인정한다. 개성적인 성격, 일상 행동 속에서 만화에 나오는 의성어나 포즈의 사용, 오락실의 선호, 노래방에서의 만화 주제가나 일본 노래의 치중 등은 외부 집단과의 차별성을 제공해주며 집단 내부의 동질성을 강화시켜주고 있다.

2) 집단 내 위계구조

코스플레 집단 내에는 나이나 활동년수 등에 따른 위계는 존재하지 않지만, 집단 특유의 인지에 의해 핵심구성원, 준핵심구성원, 주변인 및 관중으로 이루어진 암묵적인 위계가 존재한다.

핵심구성원은 만화와 코스플레에 깊이 몰입되어 있고, 생활의 중심이 문화활동에 있기 때문에 위계구조상 상위집단으로서 고유의 특성이 쉽게 형성된다. 이들은 문화주도자로서, 코스플레를 실현하려는 사람들에게 역할 모델이 되어준다.

준핵심구성원은 코스플레 문화에의 접근이 최근에 이루어지거나 문화의 본질보다는 타인들의 시선에 치중하거나 이성교제의 기회를 만들려는 사람들을 일컫는다. 이들은 집단 내부에서 인지되며 핵심구성원들로부터 진정한 코스플레이어로 수용되지 않는다.

“... 걸멋만 들어서, 그러니까 남들 앞에서 주목받고, 또 예쁜 이성 친구를 사귀고 싶어서 코스플레를 하는 사람도 있어요. 그런데 결국 그렇게 걸멋만 들어서 하는 사람은 코스플레 내에서 매장되죠.” (CF1)

주변인 및 관중은 코스플레이어들의 활동을 지지하고 또 활동에의 동참을 열망하는 사람들로 분류된다. 이들 가운데 10대 후반의 많은 또래들은 코스플레 문화의 확고한 지지기반이 되는데, 특정 코스플레이어의 팬으로서 정서적 교감과 물질적 지지를 보내기도 하고, 코스플레 행사에서 필수적인 관중으로서의 역할을 한다.

3) 중심가치

코스플레 문화 구성원들이 공유하는 중심가치로는 동일시되기를 바라는 비현실적이고도 이상적인 인물을 현실에서 표현해냄으로써 희열과 만족감을

경험하는 자기 완성의 과정과 이러한 문화활동을 통해 얻어지는 외부로부터의 문화주도자로서의 승인과 내부로부터의 자아 존중감의 고양을 들 수 있다.

이와 같이 코스프레 집단 내부에서 구성원들 사이에 공유되는 위계구조의 존재와 중심가치들은 그들 문화의 지속성을 지니게 해주고 있음을 알 수 있다.

연구문제 3: 외모의 외형적 특성

코스프레는 그 용어에서 보듯이 '의상(costume)'을 통해 즐기는 '놀이(play)'이다.

코스프레어들은 무대 위의 의상과 무대 밖 일상의 옷이 이원화되어 있으면서 스타일의 차이를 확연히 드러내지만, 궁극적으로 코스프레 의상에 더 큰 비중을 두면서 일상복을 코스프레에 어떻게 접목시킬 것인가도 항상 고려하고 있다.

"... 코스프레 옷에 더 관심을 갖겠조... 평소에 입기도 좋고, 코스프레에도 약간 쓸 수 있는 옷을 ..."(CF2)

특히 코스프레어들에게 중요한 외모 아이템으로는 무대나 거리에서 즉석 연출을 위한 현장성에 필수적인 가방을 들 수 있다.

"겉으로 보기에 딱 표시가 나는 것은 뭐냐하면, 가방이 준비해요. 어떤 애가 코스프레다 해서 만화에 관심있는 사람이 딱 보면 가방에 덕덕덕 붙였어요. 사진, 뱃지, 열쇠고리 ... 다른 사람들은 연예인이나 상표들을 붙여 놓잖아요. 그런데 우리는 만화 캐릭터, 게임 캐릭터, 게임 상품에서 나왔던 부록같은 거 ..."(CF2)

그러므로, 코스프레 의상의 운반도구이자 만화관련 장신구들이 장식되는 가방에서 코스프레와 관련한 요소가 두드러진다.

코스프레어들은 만화 캐릭터를 완벽하게 재현해 내고자 하는데, 그러한 과정에 있어 필수적인 3가지 조건으로서, 캐릭터와 코스프레어와의 적합성, 옷의 완성도, 연출방법의 조화를 들고 있다.

"우선 옷의 완성도가 중요하구요, 어떻게 스스로 연출하느냐도 중요하구요, 무엇보다도 가장 중요한 것은 캐릭터가 그 사람과 어울리는게예요. 자신과 어울리지 않는 캐릭터를 모방했을 때, 우리를 사이에서 가장 비난의 대상이 돼요. 귀엽지도 않은 댕댕이 귀여운 캐릭터를 하면 다들

한마디씩 하죠."(CM1)

우선, 캐릭터와 코스프레어와의 외모가 얼마나 근접한가, 얼마나 동질적으로 인지되는가 하는 외모 조건은 가장 중요한 조건이다. 두번째 조건인 옷의 완성도는 의상의 아이템 구성, 디테일, 전면·측면·후면의 모양새 등이 얼마나 세심하게 재현되어 있는가로 평가되어진다. 그러나 코스프레어들은 의상 제작의 기초와 원리를 습득한 후에 재현해내는 것이 아니기 때문에 그 완성도에서 부족한 점이 많지만 이러한 과정 모두를 가치있게 여기며 즐기는 요소들이기도 하다. 또한 행사의 횟수가 늘어남에 따라 매번 새롭게 제작하기보다는 기존의 의상을 재연출하거나, 구성원간에 상호교환을 하기도 한다. 세번째, 연출방법은 만화 캐릭터의 동작에 유사하게 순간 정지 동작을 연출적인 포즈로 재현해내는 것으로, 공식적인 행사에서는 만화분장포즈대회를 열어 코스프레에 있어 포즈에도 큰 비중을 두게 하면서 연출적 특징을 부각시킨다.

따라서, 코스프레어들의 신체적 조건, 의상, 포즈 연출 등의 외형적 요소들은 그들이 추구하는 완성성에 다가설 수 있게 하는 기능을 한다.

또한 코스프레어들이 재현해내는 만화 캐릭터들의 외모는 집단적으로 제작되고 연출됨으로써 그 특징들이 사실적으로 더욱 부각되며 서로의 개성을 강화시켜주기 때문에, 집단적 행동의 가치를 높여주는 기능을 한다. 따라서 코스프레어들은 한 작품에 등장하는 다양한 캐릭터를 소집단별로 표현하는 경우가 많으며, [그림 3]과 [그림 4]는 '킹 오브 파이터'의 캐릭터들과 이를 집단적으로 재현한 모습이다. 외부로부터의 시선 끌기와 완성도 높은 재현으로서 인정받고자 하는 그들의 목표는 집단적인 캐릭터 표현을 통해 더욱 강화되며, 그러한 과정은 집단적 행동 가치를 높여주는 기능을 한다.

연구문제 4: 외모의 상징적 의미

코스프레어들이 재현해내는 외모 요소들은 이상적 자아의 실현, 실현되어가는 과정의 중시와 같은 함의를 지니며, 이러한 외모의 요소와 상징적 의미를 통해 코스프레 하위문화 고유의 외모 약호(code)가 형성된다.



[그림 3] 킹 오브 파이터



[그림 4] '킹 오브 파이터' 캐릭터들의 의상재현

1) 이상적 자아의 실현

코스플레어들은 의상제작에서 사진 포즈에 이르기까지의 문화활동을 통해 현실과는 다른 나를 표출하며 그 속에서 자신이 원하는 이상을 실현해 본다. 특히 우리나라 코스프레 문화의 주요 구성층이 고등학생이라는 점은 억압적이고 제한된 교육현실 속에서 이상과 현실과의 괴리를 경험하게 한다. 따라서 코스플레어들은 자신들이 이상적으로 바라는 만화 속의 인물을 표현해냄으로써 현실적으로는 불가능한 이상적 자아로의 접근을 시도한다.

“자신이 좋아하는 캐릭터에 동화되어서 또다른 나를 표출하는 것이라고 생각해요. 내가 좋아하는 성격이나 특성

을 지닌 만화 속의 인물을 직접 나 자신을 통해 그대로 실물로 표현하는 거죠... 그러니까 만화 속의 인물이 실제의 인물이 되는 거예요. 그 캐릭터를 표현할 땐 스스로 그 인물에 몰입되고, 옷은 물론이고 태도나 행동 자체도 그 캐릭터와 동화돼요...”(CF1)

이렇듯 코스플레어들은 만화 캐릭터와의 동일시를 표현하기 때문에 외부로부터 비현실적, 비생산적이라는 냉소적인 반응을 얻기도 하지만 이들은 이를 통해 현실로부터의 간접적인 해방을 시도하고 있다.

2) 실현되어가고 있는 과정의 중시

코스프레 의상의 제작은 캐릭터 선정, 의상 구상, 재료 준비 및 제작의 과정으로 이루어지며 이 가운데 캐릭터 선정과정은 이들에게 가장 중요하고도 어려운 과정이다. 기존에 이미 제작된 캐릭터라면 컴퓨터나 직접적인 구성원간의 접촉을 통해 정보나 의상 교환이 이루어지기도 한다.

옷감과 부자재 구입은 재래시장에서 이루어지며, 이후 제작에 들어가는데, 자가 제작이 가능할 경우에는 단체로 모여서 함께 제작하는 경우가 대부분이다. 그러나 자가 제작이 불가능할 경우는 수선집이나 의상실에 주문을 의뢰하거나 기존의 옷을 수정하여 코스프레 의상으로 변환시키기도 한다.

그들이 연출해내는 코스프레 의상은 비현실적 인물의 의상이기 때문에 그것이 현실로 제작되었을 땐 만화에서 보여지는 이미지와 사뭇 다를 수도 있지만, 그 이미지에 가깝게 다다르기 위해 노력하는 그것 자체로도 가치를 가지며, 그것은 곧 집단내 문화적 지식으로 작용한다.

“... 옷 만드는 과정 그 자체에 희열을 두고 목적을 두기도 하지요.”(CM1)

“... 그리고 코스프레 내에서는 서로간에 그 아이템을 제작하기 위해서 얼마나 노력과 공을 들였는지를 알기 때문에 조금 그것이 미숙하더라도 그것을 높이 사고”(CF1)

“코스프레의 진정한 의미가 남이 만들어준 의상을 입고 나오는 것이 아니라 본인이 직접 만들어서 입고 참가하는 것이기 때문에 직접 제작하였습니다.”(CF3)

특히 코스프레라는 문화활동에의 참여가 구성원

의 자발적 선택에 의해 이뤄지고 있는 점은 자신이 선택한 문화활동의 가치를 알고 실천하려는 의지의 발현임을 보여준다. 또한 그들에게서 중심이 되는 것은 코스프레라는 문화활동이기 때문에 코스프레에 들이는 시간, 물질, 노력 등은 과정 자체로 가치가 있으며, 그들이 재현해내는 외모 속에 내재되어 있는 상징적 의미인 것이다.

앞서 살펴본 연구문제의 분석결과를 종합하여 [그림 5]에서는 우리나라 코스프레 하위문화 고유의 외모 약호가 형성되는 과정을 보여주고 있다. 그 과정은 하위문화의 실천적 의미가 상징적 차원에서의 저항의 의미로 형성되는 과정, 그것이 외형적 특징을 낳는 과정, 그러한 외형적 특징과 그 의미의 수용이 하위집단 내·외에서 구별짓기와 문화화의 매개체가 되고 그럼으로써 하위문화 고유의 외모 약호로 형성되는 과정으로 이루어진다.

코스프레 하위문화는 그들이 실천하고자 하는 문화활동 속에 저항성을 내포하고 있다. 즉, 그들의 문화활동은 비현실적이고 비생산적이라는 측면으로 인해 기성세대가 부여하는 사회적 규범과 외모 규범으로부터 이탈되는 측면을 지니고 있다.

그러나 그들은 주체적이고 지속적인 문화활동을 통해 저항은 하위 부모로부터의 동의 및 공교육 제도에서의 적극적 참여라고 하는 규범에서의 동조 속에서 여가시간만을 통해 문화활동에 참여함으로써 상징적 차원에서의 저항으로 시도되고 있다. 이러한 특징은 역사적으로 존재했던 서구의 청소년 하위문

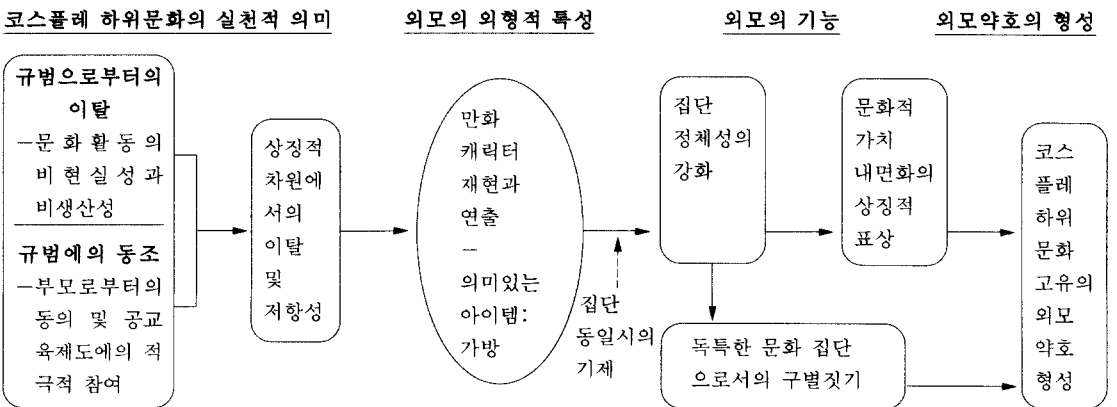
화, 그리고 일본의 코스프레 문화의 실천적 저항성과는 다른 점이며, 우리나라 하위문화로서의 특수성으로 작용하고 있음을 본다.

코스프레 하위문화 외모의 외형적 특성은 만화 캐릭터의 재현과 연출을 완성도 있게 추구하는 가운데 형성되며, 가장 두드러진 특성으로서 그들의 만화지향적인 태도를 단면적으로 드러내면서 현장에서의 연출을 위한 의상 운반도구로서 필수적인 가방을 들 수 있다. 이러한 특성은 집단 동일시의 기제가 되어주면서 동시에 집단 정체성을 강화시켜주며, 집단 내·외적으로 구별짓기를 가능케 해준다. 또한 이러한 과정을 통해 외모는 그들이 추구하는 문화적 가치가 내면화되었음을 상징적으로 표상해주며, 이는 곧 고유의 외모 약호를 지닌 코스프레 하위문화를 형성시켜준다.

V. 결 론

본 연구는 민속지학적 방법을 통해, 1990년대 이후 우리나라 청소년 세대 내에 문화활동과 외모 특성이 중심이 된 하위문화로서 만화 캐릭터의 외모를 재현해내는 코스프레 하위문화를 연구대상으로 선정하여 그 하위문화가 외모로서 표상되는 과정 및 의미를 살펴보고자 하였다.

이에 따른 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 코스프레 하위문화의 형성기반에는 외모 재현의 원천이 되어주는 만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임 등에 등장



[그림 5] 코스프레 하위문화 외모 약호의 형성과정

하는 만화캐릭터, 공식적·비공식적 문화활동 공간, 준거대상으로서의 일본 문화적 요소, 코스프레 문화 기반의 확산 매개체이자 커뮤니케이션 매개체로서의 컴퓨터와 대중매체 등이 있다.

둘째, 코스프레 집단은 집단 구성원들간에 인구통계학적인 특성 뿐만 아니라 외모나 만화에 대한 태도에 있어 공유하는 동질적 특성이 존재하며, 문화활동에의 몰입 정도에 따라 핵심구성원·준핵심구성원·주변인 및 관중의 위계구조가 존재한다. 이들 구성원들은 코스프레의 구상에서 제작, 연출의 전 과정이 직접 참여를 통해 이루어지기 때문에 이러한 완성되어가는 과정 자체에 가치를 두며 또한 문화활동을 통해 얻어지는 자아 존중감의 고양에도 그 가치를 두고 있다.

셋째, 코스프레 하위문화 구성원들의 외모는 무대 위의 의상과 무대 밖 일상의 옷이 스타일적인 면에 있어서 이원화되어 있지만, 코스프레 의상에 더 큰 비중을 두며, 그들의 의상 운반 도구이자 만화관련 장신구들이 장식되는 가방을 통해 두드러진 외형적 특성을 보여준다. 그들이 재현해내는 외모의 외형적 특성들은 그들이 추구하는 완성성에 다가설 수 있게 하고 코스프레 특유의 집단적 행동가치를 강화시켜주는 기능을 한다.

넷째, 코스프레 하위문화 구성원들이 재현해내는 외모는 현실 세계에서 경험하는 이상과의 괴리를 문화활동을 통해 주체적으로 해결하는 가운데 만화캐릭터 속에 있는 이상적 자아의 실현이라는 의미를 지닌다. 또한 그러한 외모는 완벽하진 않지만 이상적인 자아가 실현되어가는 과정으로서의 가치라고 하는 상징적 의미를 지니며 이러한 모든 과정을 통해 코스프레 하위문화 고유의 외모약호는 형성된다.

따라서, 우리나라의 코스프레 하위문화는 자주적으로 선택한 코스튬 플레이어라는 문화 활동에 지속적으로 몰두하면서 집단 내 위계구조를 생성시키고 커뮤니케이션 매개체를 공유하며, 동질적인 외모 특성에의 동일시를 통해 집단 정체감의 형성과 함께 집단 구별짓기를 강화하면서, 기성세대의 외모 규범에 상징적 저항을 실현하고 있는 청소년 세대 내의 독특한 하위집단의 문화라고 할 수 있다.

본 연구의 결과는 질적 연구방법이 갖는 한계점 때문에 코스프레 하위문화 전체를 대표한다고 볼 수는 없으나 앞으로 우리나라 청소년 하위문화에 대한 개념과 가설의 도출을 위한 양적 연구의 이론적 근거가 될 수 있을 것이다.

참고 문헌

- 간문자(1995). 저항패션이 모패션으로 전이된 현상에 관한 연구 -히피풍을 중심으로-. 건국대학교 박사학위논문.
- 강명구(1992). 대중 소비문화와 청소년 문화 -자발성과 저항성의 역압-. 방송문화 연구, '92: 25-47.
- 김민자(1987). 2차대전 후 영국 청소년 하위문화 스타일 -Teddy Boys, Mods, Hippies, Skinheads와 Punks 스타일의 상징성에 대하여-. 한국의류학회지, 11(2): 69-89.
- 김정연(1998). 한국 청소년 하위문화에 나타난 스트리트 패션 연구 -1990년대 스트리트패션과 작품제작을 중심으로-. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 김창남(1995). 대중문화와 문화실천. 한울 아카데미.
- 남궁윤선(1999). 주거지역에 따른 청소년 내 하위집단들의 복식문화 연구. 한국의류학회지, 23(5): 623-634.
- 민무숙(1993). 고교생 또래문화의 지역간 차이에 관한 연구. 한국청소년연구, 13(여름): 31-47.
- 박재홍(1995). 신세대의 일상적 의식과 하위문화에 관한 질적 연구. 한국사회학, 29(가을호): 651-683.
- 엄소희(1995). 청소년 하위문화에 나타난 대중음악과 복식에 대한 연구 -1970년대 이후를 중심으로-. 복식, 26: 101-121.
- 이영재·구인숙(1997). 흑인 스트리트 스타일이 현대 패션에 미친 영향. 한국의류학회지, 21(3): 544-558.
- 이창진(1992). 고교생의 반학교 문화에 관한 문화기술적 연구 -인문계 여자고등학교를 대상으로-. 성균관대학교 석사학위논문.
- 이혜정(1989). '노는 애들'의 세계 -중학생 또래 집단의 학교 밖 생활에 관한 문화 기술적 분석-. 서울대학교 석사학위논문.
- 전병재(1997). 인간과 사회 -비판사회심리학적 이해. 경문사.

- 한준상(1989). 청소년 문제와 학교교육. 연세대학교 출판부.
- 홍기현(1997). 청소년 의상에 나타난 포스트모더니즘 현상. *한국의류학회지*, 21(3): 581-588.
- 황선진·남궁윤선·이종남(1998). 청소년이 지각하는 또래집단의 유형과 의복행동. *생활과학*, 1: 289-324. 성균관대학교 생활과학연구소.
- Brake, M.,(1985). *Comparative youth culture*. London: Routedledge & Kegan Paul Ltd..
- Cohen, A. K.(1955). *Delinquent boys: The culture of the gang*. New York: Free Press. 강명구(1992) 재인용.
- Cohen, P.(1972). *Subcultural conflict and working class community*. Working Papers in Cultural Studies, 2, Spring. 강명구(1992) 재인용.
- Hebdige, D.(1979). *Subculture —The Meaning of Style*. Methuen: London and New York.
- Kinsella, S.(1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *The Journal of Japanese Studies*, 24(2): 289-316.
- McRobbie, A., & Garber, J.,(1976). Girls and subcultures. *Resistance through rituals*(eds. pp.209-222). by Hall, S. & Jefferson, T.. London: Hutchinson, Richards, L.(1988) 재인용.
- Thornton, S.(1995). *Club Cultures —Music, Media and Subcultural Capital*. Polity Press.