

УДК

791.65:792.024:379.82

АРТЕМЕНКО М.П.

Херсонський національний технічний університет

DOI:10.30857/2617-

0272.2019.2.3.

**КОСТЮМОВАНА ГРА ЯК РЕКРЕАЦІЙНО-ТУРИСТИЧНИЙ ЗАХІД
В УКРАЇНІ**

Мета. Мета дослідження полягає у виявленні особливостей розвитку костюмованої гри в Україні як рекреаційно-туристичного заходу, концепція якого базується на створенні учасниками образів популярних героїв за допомогою костюма.

Методика. Методологія дослідження ґрунтується на критичному аналізі публікацій, кількісній та якісній обробці виявлених автором фактів про проведені заходи з костюмованою грою в Україні, статистично-графічних методах обробки даних.

Результати. В статті наводяться результати дослідження розвитку костюмованої гри в Україні, які виявляють тенденцію зростання її популярності, що має хвилеподібний характер з піками активності в парні роки. Даний факт пояснюється проведенням частини заходів в форматі бієнале. В роботі зазначається, що в більшості регіонів України вже зафіксовано факти проведення конкурсів або парадів костюма, які є відтвореними образами популярних героїв мультиплікації, кіно, коміксів, комп'ютерних ігор чи літератури. Відповідно в Україні є достатня кількість прихильників костюмованої гри, щоб розглядати її як засіб рекреації та туристичний ресурс, концепція яких базується на використанні костюму при створенні учасниками образу популярного героя. Організацію таких заходів пропонується вважати фактором стимуляції внутрішніх та зовнішніх туристичних потоків, а також перспективою для формування нового для модної індустрії України напрямку в проектуванні та виготовленні одягу для тематичних культурних заходів.

Наукова новизна. В роботі вперше виявлено особливості розвитку костюмованої гри в Україні, визначено тенденцію зростання популярності даного культурного феномену й локалізацію найбільших фестивалів, що стає підґрунтям для подальшої розробки рекомендацій щодо проектування художніх образів та костюмів учасникам тематичних рекреаційно-туристичних заходів.

Практична значущість. Отримані результати зумовляють можливості більш глибокого осмислення ролі костюмування в сучасному переліку рекреаційно-туристичних заходів, а також можуть бути використані при підготовці фахівців з дизайну та мистецтвознавства як база для аналізу історії розвитку субкультурних течій, а також в практичній діяльності дизайнерів, художників з костюму, менеджерів з туризму тощо.

Ключові слова: дизайн костюма, костюмована гра, рекреація, інновації в туризмі, атракція, субкультура.

Вступ. Постановка завдання. На сучасному етапі економічного та політичного розвитку нашої держави туризм, як глобальний світовий феномен, може не тільки стати значною статтею наповнення бюджету, а й сприяти підвищенню авторитету України на міжнародній арені та популяризації її культурної спадщини. Тому на державному рівні встановлено пріоритетність туризму як напрямку економічного й культурного

розвитку країни (Ст.6. Закон України «Про туризм» [2]), що вказує на доцільність проведення комплексних досліджень вченими, які працюють в різних галузях науки. Впровадження результатів наукової діяльності із всебічного вивчення засобів досягнення рекреаційно-туристичної атракції дозволять підвищити якість та привабливість туристичних послуг України в межах країни та в світі.

В даному контексті необхідно досліджувати не тільки традиційні форми рекреаційно-туристичної діяльності, зокрема в соціально-культурній стратегії розвитку країни, а й формування інноваційних і концептуальних туристичних заходів, що будуть мотивувати українців та закордонних гостей до подорожей Україною. Одним з таких заходів, що ґрунтується на штучній атракції [5], тобто є концептуальним туристичним ресурсом, який включає об'єкти показу, спеціально створені для формування туристичного інтересу та не обов'язково прив'язані до існуючих культурних, природних та інших ресурсів, можна вважати костюмовану гру. Костюмована гра (або як прийнято називати це явище в англійській літературі та в середовищі прихильників – *cosplay*) ґрунтується на відтворенні в реальному житті художніх образів відомих персонажів за допомогою костюма. Виникла вона в середині ХХ століття із захоплення героями мультиплікації, коміксів, наукової фантастики, комп'ютерних ігор, тощо.

Офіційна світова статистика проведення сучасних фестивалів поп-культури з костюмованою грою в різних країнах та заявлена на їх офіційних сайтах кількість учасників показує, що популярність подібних заходів серед туристів продовжує зростати з кожним роком. Україна також поступово долучається до практики створення таких атракцій. Однак сьогодні особливості розвитку костюмованої гри в Україні потребують вивчення. Зокрема, представляє інтерес виявлення можливих алгоритмів використання костюмованої гри як рекреаційно-туристичних ресурсів в регіонах, небагатих на історичні та культурні артефакти. Зміст костюмованої гри в перспективі може бути використаний для популяризації за допомогою костюма героїв не тільки закордонної, а й вітчизняної літератури, фольклору, кінематографу, мультиплікації тощо. Отже, проблематика

дослідження полягає в необхідності збільшення туристичної привабливості України, пропаганді її культурної спадщини різними засобами, зокрема використовуючи костюм у підвищенні якості існуючих та створенні нових перспективних рекреаційно-туристичних заходів, одним із яких є костюмована гра. Вище зазначені твердження обумовлюють актуальність даного дослідження.

Метою дослідження є визначення особливостей розвитку костюмованої гри на території сучасної України як рекреаційно-туристичного заходу, концепція якого базується на відтворенні учасниками художнього образу популярного героя за допомогою костюма.

Аналіз попередніх досліджень. Аналіз попередніх досліджень виявив, що історії становлення та розвитку костюмованої гри приділена значна увага в роботах закордонних дослідників, проте в контексті загальносвітових ретроспектив. Зокрема, можна виділити наукові праці Хелен МакКарті [12], Кріс Кінсайд [11], Інуї Тацумі [6], Міхаеля Бруно [9], Джейсона Байнбриджа та Крейга Норриса [10], Осмуда Рамена [13]. Сьогодні питання розвитку костюмованої гри в Україні залишається малодослідженим. Окремі випадки розгляду даного культурного явища у вітчизняній науковій літературі висвітлюють його з інших аспектів. Наприклад, О. Улітіна та Є. Якуш [7] в своїй роботі розкривають питання авторського права при відтворенні учасниками костюмованої гри відомих образів відповідно до особливостей Українського законодавства.

Результати дослідження. У зв'язку із дефіцитом інформації щодо піднятого питання в спеціалізованій науковій літературі весь матеріал, що наведений в даному дослідженні, збирався автором з різних тематичних видань для українського співтовариства прихильників коміксів, мультиплікації, комп'ютерних ігор тощо. В

переважній більшості в Україні в костюмованій грі користуються популярністю герої аніме – японської анімації, яка має характерні стилістичні ознаки та орієнтована здебільшого на підліткову та дорослу аудиторію. Так, на першому етапі вдалося з'ясувати наступне, що в Україні костюмована гра з'явилась в кінці 90-х років минулого століття. Перший масовий захід відбувся в 2003 році – на святкуванні 6-річчя аніме-клубу Crystal Power [8]. Щорічно в Україні проходить кілька десятків великих і малих фестивалів та вечірок, що включають показ або конкурс костюмів для костюмованої гри.

На офіційному сайті фестивалю інтерактивних розваг WEGAME (масштабний конкурс косплею), який проводиться в м. Києві, зауважено, що до цих пір у країнах СНД костюмована гра відбувалася в рамках дрібних регіональних фестивалів. Також на даному ресурсі зазначається, що вона не є поширеним явищем в Україні, Росії та Білорусі, тому найкращі приклади відтворення популярних героїв за допомогою костюма є можливість побачити лише в Інтернеті. Тобто, можна зробити висновок, що реальні масштаби популярності костюмованої гри в Україні потрібно уточнювати.

На думку В. Мельничук [4] костюмована гра часто стає засобом самоствердження, проте оточення учасника-початківця костюмованої гри в більшості випадків налаштоване скептично, і це характерно не лише для України, де таке хобі лише набуває популярності, а й для Європи чи Америки. Проте, автор вважає, що за участю перевдягнених «диваків» відбуваються в Україні досить багато подій, і три з них – у Києві. Це «KyivComicCon», «Wegame», та найстарший в Україні – «ОТОБЕ», якому вже більше 10 років. Великою повагою серед учасників костюмованої гри користується львівський «ANICON». З порівняно нових центрів проведення фестивалів даного

напряму слід відмітити Одесу, де проходить тематичний конвент для любителів фантастики, коміксів та костюмованої гри «Fan Expo Odessa» та аніме-фестиваль «Natsu Nami». Також для даного дослідження представляють інтерес фестивалі у Дніпрі – «Акіхабара» та в Житомирі – «Akari Fest».

Заклецький О. [1] розглядає костюмовану гру як одну з сучасних субкультур в Україні та зазначає, що вперше хвиля даної субкультури сколихнула Київ в 2008 році, коли в кінотеатрі «Жовтень» пройшов київський фестиваль японської культури та анімації «ОТОБЕ». Також автор пише, що незважаючи на те, що займатися костюмованою грою прихильники японської анімації почали ще в кінці 90-х років, тільки через 10 років це явище набрало критичну масу і перетворилося в досить масовий феномен. На початку жовтня 2008 року на вулицях Подолу у Києві вперше відбулася фестивальна хода з 200 одягнених в костюми мультиплікаційних персонажів учасників. Наступного року їх кількість збільшилась до 250, а через два роки – до понад п'ятсот. Також в Києві крім двох фестивалів з костюмованою грою регулярно проводяться тематичні вечірки і зібрання. О. Заклецький розкриває локалізацію в Києві найпопулярніших серед прихильників костюмованої гри місць: «Ареалом проживання косплеєрів є клуб "Crystal-Power" в КПІ, японський та корейський культурні центри, кінотеатр "Жовтень", кінотеатр "Кінопанорама", дом культури при Києво-Могилянській академії, клуби "Бінго", "Барви", "Київський палац дітей та юнацтва", арка Дружби народів, Володимирська гірка, Маріїнський парк і Контрактова площа».

З метою виявлення тенденцій розвитку костюмованої гри в Україні, автором даної статті було проведено власні дослідження цього соціально-культурного явища, а саме зібрано та сформовано інформаційну базу

фестивалів та заходів, які організовано на території нашої країни за період з 2008 по 2017 роки. База налічує 132 культурні заходи, в рамках яких проведено паради або конкурси костюмів.

Таку кількість заходів з костюмованою грою вдалося встановити в результаті опрацювання понад ста інтернет-ресурсів з афішами, анонсами, прес-релізами, пост-релізами, блогами прихильників, спеціалізованими тематичними форумами, офіційними сторінками аніме-спільнот за кожною областю України тощо. Результати проведеного аналізу наведено на рис. 1, де зображено стабільну тенденцію зростання популярності костюмованої гри в Україні за роками.

На гістограмі зростання кількості проведених фестивалів в Україні з костюмованою грою можна побачити, що з 2008 до 2012 року спостерігається

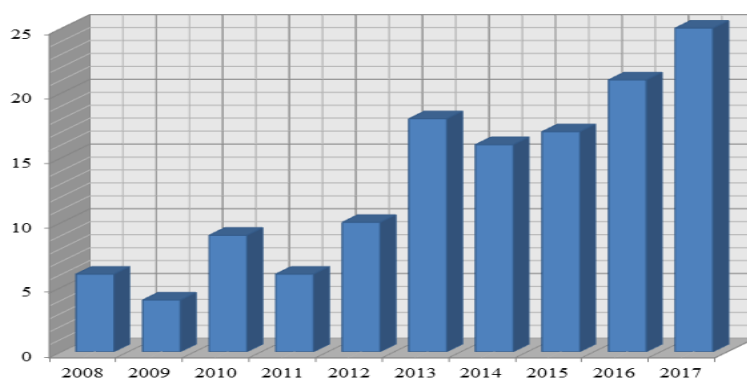


Рис.1. Графік зростання кількості зафіксованих автором заходів з костюмованою грою в Україні за роками

Крім фестивалів, що стали за десятиліття розвитку костюмованої гри для нашої країни звичним явищем, в 2017 році, який був об'явлений Президентом роком Японії в Україні, відбулася також перша виставка костюмів для костюмованої гри [8]. Виставку «J-COS-ехро: сучасний японський косплей», представлену в Українсько-Японському центрі, зібрала творча команда Nice Guys. Її відвідувачі мали можливість ознайомитися як з костюмами учасників команди, так і костюмами інших представників спільноти прихильників костюмованої гри в Україні,

хвилеподібна тенденція збільшення популярності подібних заходів з піками активності в парні роки (2008, 2010, 2012). Даний факт пояснюється тим, що частина фестивалів проводилась в форматі бієнале, як, наприклад, харківська «Yorokonde».

В 2013 році відбувся різкий стрибок, коли кількість проведених фестивалів сягнула 18. В період 2014-2015 рр. спостерігається зниження стовпчиків гістограми, а відповідно і кількості заходів з костюмованою грою. Цей факт можна пояснити нестабільною політичною та економічною ситуацією в країні.

Проте вже з 2016 року тенденція розвитку костюмованої гри стабілізувалась та пішла на зростання. В 2017 році була проведена найбільша кількість заходів даного напрямку за весь досліджуваний період – показник досяг 25 масштабних заходів на рік.

зазначає автор. Експозиція налічувала близько 40 костюмів, половина з яких – наряди для дітей від 4 місяців до 8 років. Також на виставці було представлено понад 200 професійних фотографій із зображенням відтворених за допомогою костюма популярних героїв японської анімації. Всі костюми були виготовлені українськими майстрами. На наступному етапі досліджень проаналізовано регіональну локалізацію заходів з костюмованою грою в Україні, результати якого наведено на рис. 2.

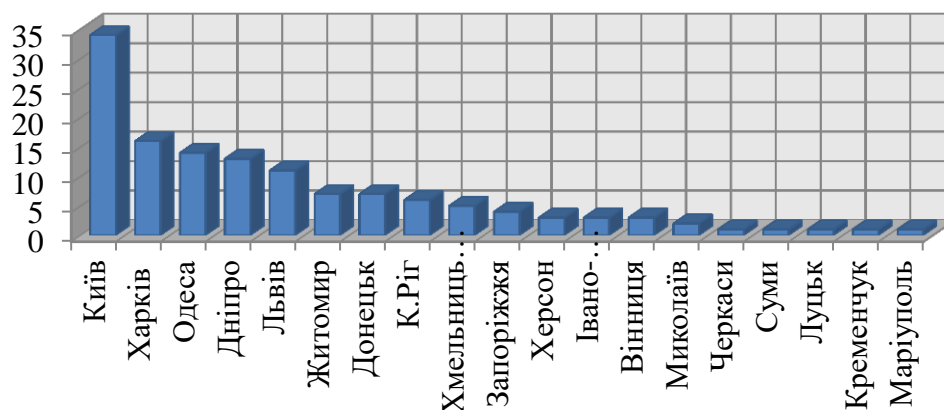


Рис. 2. Статистика популярності костюмованої гри в містах України за період 2008-2017 рр.

Лідером щодо кількості проведених заходів за досліджуваний період є Київ (34 фестивалі), за ним слідує Харків, Одеса, Дніпро та Львів з відповідною кількістю заходів – 16, 14, 13, 11. Дещо відстають Донецьк та Житомир, за ними Кривий Ріг, Хмельницький та Запоріжжя. Інші міста, що зазначені на графіку, можна вважати як такі, в яких захоплення костюмованою грою тільки набирає обертів. Дана інформація може бути корисна в подальших поглиблених мистецтвознавчих дослідженнях розвитку субкультурних течій в Україні, а також відкриває дизайнерам, що практикують розробку та виготовлення видовищних та театральних костюмів, міста концентрації цільової аудиторії.

Таким чином, в підсумку на основі зафіксованих та систематизованих автором фактів проведення заходів з костюмованою грою можна стверджувати наявність тенденції зростання популярності їх в Україні. На сьогодні більш ніж 50% обласних центрів мають досвід проведення заходів, які включають в себе конкурси або паради костюмів, що є відтвореними образами популярних героїв. Відповідно, костюмована гра в Україні має всі перспективи при належній організації та стимуляції з боку представників соціально-культурної сфери стати потужним

рекреаційно-туристичним заходом, й при грамотному підході, зокрема в проектуванні костюма, в подальшому популяризувати художні образи героїв не тільки закордонної, а й вітчизняної літератури, фольклору, кінематографу, мультиплікації тощо. Останнє може надати костюмованій грі України додаткову для туристичного інтересу культурну особливість та привабливість.

Висновки. Костюмована гра або cosplay активно поширюється світом з 60-х років ХХ століття та збирає на свої фестивалі тисячі прихильників анімації, коміксів, комп'ютерних ігор та наукової фантастики з усіх країн. Тому її можна вважати перспективним засобом досягнення рекреаційно-туристичної атракції. Концепція таких заходів ґрунтується на використанні учасниками костюму при відтворенні популярних образів. В Україну костюмована гра проникає наприкінці 90-х років минулого століття, проте перші більш-менш масштабні акції фіксуються лише з 2008 року. Проведене дослідження розвитку костюмованої гри на території нашої держави з 2008 по 2017 роки виявило, що її популярність має тенденцію зростання з піками активності у парні роки, що пояснюється проведенням частини заходів в форматі бієнале. Загалом за зазначений період проведено 132 конкурси або паради

з cosplay. Лідером щодо кількості проведених заходів даного спрямування є Київ (34 фестивалі), за ним слідує міста Харків, Одеса, Дніпро та Львів. Загалом, до cosplay-руху долучилось в даний період 19 обласних центрів України, що складає понад 50% адміністративних одиниць. Найбільша кількість заходів з костюмованої грою в рамках часових меж дослідження відбулася в 2017 році (понад 25). Таким чином, можна стверджувати, що в Україні є достатня кількість прихильників костюмованої гри, щоб розглядати її як засіб рекреації та додатковий туристичний ресурс, концепція яких базується на відтворенні популярних

художніх образів за допомогою костюма. Організацію таких заходів можна вважати фактором стимуляції внутрішніх та зовнішніх туристичних потоків, а також відкриває перспективи налагодження нового для модної індустрії України напрямку в проектуванні та виготовленні одягу для тематичних культурних заходів. Перспективи подальших досліджень полягають в поглибленому аналізі художньо-композиційних особливостей та принципів формоутворення костюмів для костюмованої гри, які чинять вплив на атрактивність даного виду рекреаційно-туристичних заходів.

Література

1. Заклецкий А. Обзор новой субкультуры в Киве – аниме-фэндом. URL: <http://gloss.ua/story/ipeople/article/67337>. (дата звернення: 12.05.2018).

2. Закон України «Про туризм»: прийнятий 9 вер. 1995 року № 324/95-ВР зі змінами. Ст.6.

3. Масштабный конкурс косплея. URL: <https://wegame.com.ua/ru/massive-cosplay-contest>. (дата звернення: 12.05.2018).

4. Мельничук В. Гра, що стає життям: хто такі українські косплеєри. Українська правда. Життя. 2017. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2017/01/20/222189>. (дата звернення: 12.05.2018).

5. Платонова Н. А., Артемьева О. А., Вапнярская О. И. Зарубежный и Российский опыт создания туристских продуктов, основанных на искусственной аттракции: методические особенности. Современные проблемы сервиса и туризма. 2010. №1. С. 90-96.

6. Тацумі Інуї. Бушующая культура косплея. Современный взгляд на Японию. 2015. URL: <https://www.nippon.com/ru/column/g00255/>. (дата звернення: 12.05.2018).

7. Улітіна О. Косплей і авторське право. Теорія і практика інтелектуальної власності. 2016. № 6 (92). С. 25-30. URL: <http://www.inprojournal.org/uk/6-92-2016>. (дата звернення: 12.05.2018).

8. Японский косплей в выставочном зале УЯЦ. 2017. URL: <http://kpi.ua/ru/node/14175>. (дата звернення: 12.05.2018).

9. Bruno Michael. Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades. Glitz and Glitter Newsletter,

Millenium Costume Guild. 2002. URL: <http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>. [Last accessed 12.05.2018].

10. Bainbridge J. Norris C. Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. Intersections: Gender & Sexuality In Asia & The Pacific. 2013. Issue (32). URL: http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm. [Last accessed 12.05.2018].

11. Kincaid Chris. The History of Cosplay. Japan Powered. Otaku Culture. 2016. URL: <https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay>. [Last accessed 12.05.2018].

12. McCarthy Helen. A Brief History of Cosplay. The Phoenix Papers. 2017. Vol. 3. №1. P. 130-139. URL: <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/15-A-Brief-History-of-Cosplay.pdf>. [Last accessed 12.05.2018].

13. Rahman Osmud, Wing-sun Liu and Brittany Hei-man Cheung. "Cosplay": Imaginative Self and Performing Identity. Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture. 2015. Vol. 16. Issue 3. P. 317-342. DOI: 10.2752/175174112X13340749707204

References

1. Zakletskiy, A. (2012). Obzor novoy subkulturyi v Kieve – anime-fendom [Review of the new subculture in Kiev – anime-fandom] URL: <https://gloss.ua/story/ipeople/article/67337> (Last accessed:12.05.2018) [in Russian].

2. Zakon Ukrainy «Pro tourism»: pryiniaty 9 veresnia 1995 roku № 324/95-BP zi zminamy [Law of Ukraine on tourism from September 9 1995, № 324/95-BP with changes] [in Ukrainian].

3. Masshtabnyiy konkurs kospleya [Large-scale cosplay competition] URL: <https://wegame.com.ua/ru/massive-cosplay-contest> (Last accessed:12.05.2018) [in Russian].
4. Melnichuk, V. (2017) Gra, shho staye zhy'ttyam: xto taki ukrayins`ki kospleyery` [The game that becomes life: who is the Ukrainian playwright]. Ukrainian Pravda – Ukrainian truth. URL: <https://life.pravda.com.ua/culture/2017/01/20/222189/> (Last accessed:12.05.2018) [in Ukraine].
5. Platonova, N., Artemeva, O., Vapniarskaia, O. (2010) Zarubezhnyiy i Rossiyskiy opyt sozdaniya turistskih produktov, osnovannyih na iskusstvennoy atraktsii: metodicheskie osobennosti [Foreign and Russian experience in creating tourist products based on artificial attraction: methodical features]. Sovremennye problemy servisa i turizma – Modern problems of service and tourism, 1, 90-96. [in Russian].
6. Tatsumi, I. (2015). The raging culture of cosplay. Modern view of Japan URL: <https://www.nippon.com/ru/column/g00255/> (Last accessed:12.05.2018).
7. Ulitina, O. and Yakush, E. (2016). Kosplej i avtors'ke parvo [Cosplay and copyright law]. *Teoriia i praktyka intelektualnoi vlasnosti – Theory and practice of intellectual property*, 92, 25-30. [in Ukrainian].
8. Yaponskiy kospley v vystavochnom zale UYaTs [Japanese cosplay in the exhibition hall UJC] URL: <http://kpi.ua/ru/node/14175> (Last accessed:12.05.2018) [in Russian].
9. Bruno, M. (2002). Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades. *Glitz and Glitter Newsletter, Millenium Costume Guild* URL: http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002article_s.html (Last accessed:12.05.2018) [in English].
10. Bainbridge, J. and Norris, C. (2013). Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. *Intersections: Gender & Sexuality In Asia & The Pacific*, 32. URL:http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm (Last accessed:12.05.2018) [in English].
11. Kincaid, C. (2016). The History of Cosplay. *Japan Powered. Otaku Culture* URL: <https://www.japanpowered.com/otaku-culture/the-history-of-cosplay> (Last accessed:12.05.2018) [in English].
12. McCarthy, H. (2017). A Brief History of Cosplay. *The Phoenix Papers*, issue 1, vol. 3, 130-139. URL: <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/15-A-Brief-History-of-Cosplay.pdf> (Last accessed:12.05.2018) [in English].
13. Rahman, O., Wing-sun, L. and Hei-man Cheung, B. (2015). Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture*, 16, 3, 317 – 342. DOI: 10.2752/175174112X13340749707204 [in English].

COSPLAY AS RECREATIONAL AND TOURIST EVENT IN UKRAINE

ARTEMENKO M. P.

Kherson National Technical University

Purpose. The purpose of the study is to identify the characteristics of the development of the cosplay in Ukraine as a recreational and tourist event, the concept of which is based on the creation by participants of images of popular heroes using a costume.

Methodology. The research methodology is based on a critical analysis of publications, quantitative and qualitative processing of the facts of conducting events with a cosplay in Ukraine revealed by the author, statistical and graphic methods of data processing.

Results. The article presents the results of a study of the development of cosplay in Ukraine, which reveal the trend of growth of its popularity, which has a wave-like nature with peaks of activity in even years. This fact is explained by the holding of some events in the biennial format. It is noted that in most

КОСТЮМИРОВАННАЯ ИГРА КАК РЕКРЕАЦИОННО-ТУРИСТИЧЕСКОЕ МЕРОПРИЯТИЕ В УКРАИНЕ

АРТЕМЕНКО М.П.

Херсонский национальный технический университет

Цель. Цель исследования заключается в выявлении особенностей развития костюмированной игры в Украине как рекреационно-туристического мероприятия, концепция которого основана на создании участниками образов популярных героев с помощью костюма.

Методика. Методология исследования основана на критическом анализе публикаций, количественной и качественной обработке выявленных автором фактов проведения мероприятий с костюмированной игрой в Украине, статистическо-графических методах обработки данных.

Результаты. В статье приводятся результаты исследования развития костюмированной игры в Украине, которые раскрывают тенденцию роста ее популярности, имеющую волнообразный характер с пиками активности в четные годы. Данный факт объясняется проведением части мероприятий в

regions of Ukraine the facts of conducting competitions or parades of costumes, which are reproduced images of popular cartoon characters, cinema, comic books, computer games or literature, have already been recorded. Accordingly, Ukraine has a sufficient number of supporters of the cosplay to consider it as a means of recreation and a tourist resource, the concept of which is based on the use of the costume when participants create an image of a popular hero.

The organization of such events is proposed to be considered a factor in stimulating internal and external tourist flows, as well as a prospect for the formation of a new direction for the fashion industry in Ukraine in designing and manufacturing clothing for thematic cultural events.

Scientific novelty. For the first time, the features of the development of a cosplay in Ukraine were identified, trends in the popularity of this cultural phenomenon and the localization of major festivals were identified, which is the basis for the further development of recommendations for designing artistic images and costumes for participants in thematic recreational and tourist activities.

Practical significance. The results reveal opportunities for a deeper understanding of the role of costume in the modern list of recreational and tourist activities, and can also be used in the training of design and art historians as a basis for analyzing the history of the development of subcultures, as well as in the practice of designers, costume artists, managers on tourism and others.

Keywords: *costume design, cosplay, recreation, tourism innovation, attraction, subculture.*

формате биеннале. В работе отмечается, что в большинстве регионов Украины уже зафиксированы факты проведения конкурсов или парадов костюмов, которые являются воспроизведенными образами популярных героев мультипликации, кино, комиксов, компьютерных игр или литературы. Соответственно в Украине есть достаточное количество сторонников костюмированной игры, чтобы рассматривать ее как средство рекреации и туристический ресурс, концепция которого базируется на использовании костюма при создании участниками образа популярного героя. Организацию таких мероприятий предлагается считать фактором стимуляции внутренних и внешних туристических потоков, а также перспективой для формирования нового для модной индустрии Украины направления в проектировании и изготовлении одежды для тематических культурных мероприятий.

Научная новизна. В работе впервые выявлены особенности развития костюмированной игры в Украине, определены тенденции роста популярности данного культурного феномена и локализацию крупнейших фестивалей, что является основой для дальнейшей разработки рекомендаций по проектированию художественных образов и костюмов участникам тематических рекреационно-туристических мероприятий.

Практическая значимость. Полученные результаты выявляют возможности более глубокого осмысления роли костюмирования в современном перечне рекреационно-туристических мероприятий, а также могут быть использованы при подготовке специалистов по дизайну и искусствоведению как база для анализа истории развития субкультурных течений, а также в практической деятельности дизайнеров, художников по костюму, менеджеров по туризму и других.

Ключевые слова: *дизайн костюма, костюмированная игра, рекреация, инновации в туризме, аттракция, субкультура.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРА:

Артеменко Марія Павлівна, канд. техн. наук, доцент, доцент кафедри дизайну, Херсонський національний технічний університет, ORCID 0000-0002-8957-5403, SCOPUS 57202603385, **e-mail:** marikomash@gmail.com

Цитування за ДСТУ: Артеменко М.П. Костюмова гра як рекреаційно-туристичний захід в Україні. *Art and design*. 2019. №2. С. 34-41.

[https://doi.org/
10.30857/2617-
0272.2019.2.3](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2019.2.3)

Citation APA: Artemenko, M.P. (2019) Cosplay as recreational and tourist event in Ukraine. *Art and design*. 2. 34-41.