

가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성

서 정 립* · 진 경 옥**

동명정보대학교 패션·뷰티 디자인 석사과정* · 동명정보대학교 패션디자인학과 부교수**

On the Formative Feature Characteristics of Cyber Character's Fashion in the Cyber-space Game

Jung-Lip Seo* · Kyoung-Ok Jin**

Master's Course, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology*
Associate Professor, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology**
(2003. 12. 3 투고)

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the relation between the cyber environment and the contemporary fashion design by studying the formative feature characteristics of cyber character's fashion in the on-line game from the point of the contemporary fashion design.

The research method is to understand the general concept of the cyber-space and characters and then is to contemplate characteristics and formative features of game character's fashion of the cyber-space mainly with cyber characters that were closely linked with features of the contemporary fashion design.

As a result, the formative feature of game character's fashion of the cyber-space was to be classified into four categories: reactionism, mechanism, futurism, sensualism. First, reactionism takes traditional elements with symbolical and compromising form. Second, mechanism has a tendency of deconstruction due to its vitality and sense of velocity for objects through employing geometrical forms and new materials. Third, futurism deviates from the established framework. It makes use of high-tech materials and has surrealistic and futuristic features. Fourth, sensualism does emphasize sensual parts of the body and intends to convey aesthetic atmosphere through association of ideas.

Character's fashion of the cyber on-line game is unnatural and artificial in its forms and wear for the lack of knowledge for costume's structure, and it shows just simplified design that accept extremely partial fragment of features in the contemporary fashion design.

Key words : cyber character(사이버 캐릭터), reactionism(복고주의), mechanism(기계주의),
futurism(미래주의), sensualism(관능주의)

I. 서론

컴퓨터 문화, 사이버 문화라는 새로운 시대 환경은 정보사회와 필연적인 관계를 맺으면서 하위문화와 가상현실에 의한 새로운 미적 가치전환을 제시하고 있다. 이러한 새로운 미적 가치변화와 함께 인터넷의 폭넓은 사용, 인터넷 게임 시장이 성장함에 따라 캐릭터 또는 아바타에 관한 관심이 급증하고 있다. 인터넷의 급속한 발전은 인터넷 사용자들의 다양한 요구를 수용하기 위한 기술 개발을 매우 빠른 속도로 진행시켜왔다. 이러한 기술 발전의 하나로 기존의 2차원 정적 정보가 3차원의 동적 정보로 변화하고 있다. 즉, 현실 세계와 유사한 가상현실을 인터넷 상에서 서비스하기 위한 노력이 진행되고 있다.

인터넷의 급속한 보급은 온라인 게임 시장의 성장으로 연결되고 있으며 이에 따라 가상공간과 게임 캐릭터에 대한 말들을 자주 사용하게 되었다.

국내게임시장은 일반전자오락 게임시장의 침체에도 불구하고 온라인게임의 성장에 힘입어 급속히 성장하고 있다.

뮤(MU)¹⁾를 기점으로 시작된 풀(full) 3D 그래픽 기반의 온라인 게임들과 더불어 최근에는 3D의 입체감과 2D의 따뜻하고 편안한 느낌을 결합시킨 2.5D 온라인 게임들이 많이 선보이고 있다. 3D 그래픽의 게임을 개발한 후 카툰 렌더링 등의 기법을 이용하여 마치 디즈니 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 주는 이런 그래픽들은 몬스터와의 전투 일개이 대부분의 기존 온라인 게임보다는 귀엽고 감쪽한 캐릭터들이 등장하는 온라인 게임에 많이 사용되어 저연령층 게이머들과 여성 게이머들에게 어필하고 있다.²⁾

게임의 사이버 캐릭터에 관한 선행연구로는 사이버 캐릭터에 대한 그래픽적인 3D 표현 방법론, 사이버 캐릭터의 활용과 이미지에 대한 연구는 많이 이루어졌지만, 게임에 나타난 캐릭터 의상에 대한 연구는 아직 이루어진 것이 없다.

본 연구는 온라인 게임에서 사이버 캐릭터 의상의 조형성을 현대 패션 디자인적인 측면에서 고찰하여 사이버 환경과 현대 패션 디자인과의 관계를 알아보는데 그 의의를 두고 있다.

이를 위해 먼저 인기 온라인 게임 순위³⁾를 알아

보고 이에 대한 온라인 게임 10개를 대상으로 하여 가상공간과 캐릭터의 일반적 개념을 알아보고, 현대 패션 디자인의 특성과 연계된 사이버 캐릭터를 중심으로 가상공간에서의 게임 캐릭터들의 의상 특성과 조형성을 고찰하였다.

연구방법은 사회, 문화, 패션, 온라인 게임 관련 문헌, 그리고 게임 사이트를 중심으로 한 인터넷 검색 자료를 토대로 전개하였으며, 사진 자료는 온라인 게임 사이트의 갤러리, net power, on player, vogue, elle 등의 잡지를 활용하여 제시하였다.

II. 가상공간의 사이버(Cyber) 캐릭터

1. 가상공간과 캐릭터

가상공간은 인터넷 열풍이 몰고 온 특정한 환경과 상황을 컴퓨터를 이용하여 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 주변 상황, 환경과 상호작용을 하고 있는 것처럼 그래픽 처리 하여 실제 환경과 유사하게 만들어진 컴퓨터 모델링 속에 들어가 경험하는 세계로서⁴⁾ 윌리엄 깁슨은 전자오락에 몰입해 있는 소년을 보고 <뉴로맨서(New Romance)>를 썼으며 이를 통해 가상공간이란 조어를 처음 만들었다.

캐릭터(character)란 조형적인 형태와 이름, 성격, 행동 등을 통해 부여한 특징을 상품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 자연스러운 친밀감을 형성해주는 것을 말하며 만화영화나 게임의 주인공, CF 모델, 특정 브랜드를 대표하는 상징물등을 말한다.⁵⁾

캐릭터란 말이 처음 사용 된 것은 1920년대 미국에서 “뽀빠이”, “미키마우스” 등의 애니메이션이 폭발적으로 인기를 누리면서, 이에 대한 상품화 과정에서 이들을 가리키는 말을 계약서 상에 “팬시플 캐릭터(fanciful character)”라는 말로 명명하면서부터이다.⁶⁾

캐릭터의 사전적 정의를 살펴보면 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물 또는, 작품내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재라고⁷⁾ 정의하고 있

다. 디자인 용어사전에서는 「캐릭터」를 기업, 상품을 소구하는 목적으로서 인물이나 동식물의 일러스트레이션이 서브심플과 같은 형태로 연속적으로 사용되어 아이캐처로서의 역할을 다함과 동시에 기업이나 브랜드의 아이덴티티를 표현한요소라고⁸⁾ 정의하였다.

캐릭터는 기업이 자사의 제품이나 브랜드를 소개하고 이미지를 형성하는 상징적 요소로서 널리 활용되고 있으며 나아가서는 캐릭터 자체가 상품화되어 독자적인 산업을 형성하는 등 급속도로 캐릭터 사용이 확산되어 가는 가운데, 명료하게 정의 내리기 어려운 분야가 되었다. 최근 들어 캐릭터는 비즈니스 측면에서 '외형상의 특징 뿐 아니라 이름, 성격, 행동 목소리 등에 가한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 친근감을 형성할 수 있는 것'으로 외형상의 특징보다는 캐릭터의 개성이 제품의 개성에 이전되는 상징적 역할을 중시한다.⁹⁾

본 논문에서의 캐릭터는 사이버 캐릭터를 지칭하는 것으로 사이버 캐릭터란 가상 공간에 등장한 사람 형태를 닮은 모델을 말한다. 보통 2D 캐릭터는 정적인 미를 추구하는 데 반해, 사이버 캐릭터는 가상 공간에서 사람의 형태를 닮은 모델로 사람의 행동을 정확하게 또는 비슷하게 흉내내는 캐릭터로서, 동적인 미를 추구한다.

2. 가상공간 게임의 유형

게임의 사전적 의미는 놀이·유희(遊戱)·오락의 뜻이며, 기술·능력을 겨루는 시합을 의미하는 것으로 게임에는 트럼프와 같은 정적(靜的)인 게임과 육체적 운동이 따르는 동적(動的)인 게임이 있다. 게임의 성격을 띤 놀이, 야구·테니스·탁구·경마 등 실내·옥외를 불문하고 기량을 겨루는 모든 것을 포함한다.¹⁰⁾

컴퓨터의 등장과 인터넷의 사용으로 우리 라이프스타일의 많은 부분이 수정되었다. 가상공간 게임 역시 이러한 변화의 한 일부분으로 볼 수 있다. 가상공간 게임이란 아케이드(arcade)¹¹⁾와 가정용 홈 게임기로 나누어지며 가정용 홈 게임은 다시 비디오 게임(video game)과 PC를 비롯한 모든 컴퓨터를 이용한 가상공간에서 이루어지는 게임으로 나누어진다.

즉, 게임은 컴퓨터를 이용한 가상공간에서의 모든 놀이라 할 수 있다. 사람들의 정신적 육체적 스트레스를 합법적이고 긍정적으로 해소하게 해주는 이러한 게임의 긍정적인 요소와 컴퓨터의 가상공간이 접목된 것을 가상공간 게임이라고 한다.

게임의 유형은 다양하다. 다양한 퍼즐을 풀어나가는 어드벤처 게임(adventure game), 적의 공세를 피해서 전진해 나가는 슈팅게임(shooting game), CPU¹²⁾, 혹은 다른 게이머(gamer)와 격투를 벌이는 대전 액션게임(action game), 무수한 고난을 겪으며 영웅으로 성장해서 세계를 구하는 롤 플레이 게임(role playing game)¹³⁾ 등 여러 유형이 있다.

박상우¹⁴⁾는 아케이드 게임기, 컨슈머(consumer) 게임기, PC게임의 3종류로 게임 하드웨어적인 측면에서 분류하였고, 윤정호¹⁵⁾는 PC게임, 온라인게임(on-line game), 모바일게임(mobile game), 콘솔게임(console game), 웹 보드게임(web-board game)으로 게임 시장의 주기를 토대로 게임을 나누어 정리하였다. 본 논문에서는 게임의 유형을 내용에 따른 분류와 하드웨어 인터페이스(hardware interface)에 따른 분류를 토대로 다음과 같이 정리하였다.

1) 게임내용에 따른 분류

① 아케이드(arcade) 게임 : 동네 오락실에 있는 게임기를 말한다. 모니터, 돈 넣는곳, 레버, 버튼, 본체로 이루어져 있다. 「갤러그」, 「너구리」, 「테트리스」 게임 등이 이에 속한다. 최근들어 스노우보드, 래프팅, 낚시와 같이 실감나게 즐길 수 있는 가상 체험 게임기가 등장하고 있다.

② 시뮬레이션(simulation) 게임 : 가상 공간에서 현실세계와 유사하게 경험하고 실험 할 수 있는 게임으로서 현실세계에서 위험성이 많거나 실제적인 경험을 하기 어려운 상황을 게임으로 만든 것이다. 최근에는 인공지능 기법을 적용하여 네트워크 기반으로 제작되어 인터넷을 통해 다수의 사용자가 동일한 게임에 참가하여 실시간으로 즐길 수 있게 하고 있다.

③ 롤 플레이(role playing) 게임 : 게임을 수행하는 사용자가 자신에게 맡겨진 역할을 수행하는 과정으로 이루어진 게임이다. 실제 생활과 같이 게임이

진행되면서 등장한 캐릭터는 나이를 먹거나 경험과 능력이 축적되어지는 게임이다.

④ 어드벤처(adventure) 게임 : PC게임에서 인기를 끌고 있는 장르로서 게임 스토리에 따라 여러 가지 문제를 해결하면서 감추어진 수수께끼를 풀어나가는 방식의 게임이다.

2) 하드웨어 인터페이스에 따른 분류

① 온라인(on-line) 게임 / PC 게임 : 컴퓨터를 상대로하는 게임을 발전시킨 것이 온라인 게임이다. 인터넷과 네트워크를 이용하여 지역적으로 멀리 떨어져 있는 사용자들과 실시간으로 게임을 즐길 수 있는 방식이다. 초고속 정보통신망 구축과 고속 모뎀의 발전으로 고도화된 정보환경에 적합한 게임이라 할 수 있다.

② 컨슈머(consumer)게임 : 가정에서 TV에 연결해서 하는 게임기를 말한다. 흔히 비디오 게임기라고도 한다. 「패미컴(famicom)」, 「슈퍼 패미컴」그 대표적인 예이다. CD롬이나 롬팩으로 사용자의 요구에 맞게 게임을 즐길 수 있다.

③ 모바일(mobile) 게임 : 모바일 게임은 크게 임베디드, 싱글 플레이어 - 로컬 · 네트워크 멀티 플레이어 - 로컬 · 네트워크 기반으로 하는 게임이다.

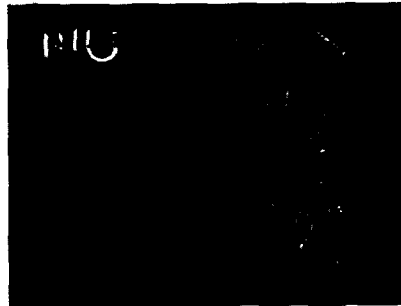
3) 가상공간 게임에 표현된 캐릭터 유형

가상공간은 가상현실에 의해 사람이 커뮤니케이션을 할 수 있도록 만들어진 공간으로서 인간의 오감에 의한 경험이 가능하다. 이러한 가상공간이 제공하는 가상현실에서 현실성을 대변할 수 있도록 만든 것 중의 하나가 캐릭터이다.

일반적인 캐릭터의 유형은 캐릭터의 사용목적과 표현소재에 따른 분류를 할 수 있다. 사용 목적에 따라 트레이드 캐릭터, 브랜드 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 상품 주체로서의 캐릭터로 분류된다. 캐릭터에 표현소재에 따라서는 인물을 이용한 캐릭터, 동물을 이용한 캐릭터, 상품을 의인화한 캐릭터, 신체의 일부분을 의인화한 캐릭터, 연상을 유도하는 캐릭터로 분류할 수 있다.¹⁶⁾ 또한 커뮤니케이션으로서의 캐릭터로 사용 목적에 따른 일방향성 커뮤니케이션 캐릭터와 쌍방향성 커뮤니케이션 캐릭터로 분류될 수 있다. 사

용 목적에 따른 일방향성 커뮤니케이션 캐릭터는 기업 캐릭터, 브랜드 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 광고 · 프로모션 캐릭터, 캠페인 캐릭터, 팬시 캐릭터, 애니메이션(만화) 캐릭터, 시터 캐릭터, 인물 캐릭터로 분류될 수 있으며, 사용 목적에 따른 쌍방향성 커뮤니케이션 캐릭터는 사이버 캐릭터, 게임 캐릭터로 나눈다.¹⁷⁾

게임 캐릭터란 일종의 프로그램 캐릭터로서 게임 속에서 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하는 캐릭터이다. 게임 캐릭터는 일반적으로 선하게 그리고 시각적으로 예쁘고, 감쪽하며 아름답게 표현한다. 이런 게임 캐릭터는 인물을 이용한 캐릭터, 동물을 이용한 캐릭터, SD(super deformation) 캐릭터, 사물 의인화 캐릭터로 유형을 분류할 수 있다. 인물을 이용한 캐릭터는 유명 인사나 신화의 인물들을 캐릭터화 한 것이다. 동물을 이용한 캐릭터는 강아지



<그림 1> 인물을 이용한 캐릭터 게임 - 뮤
출처: www.muonline.co.kr



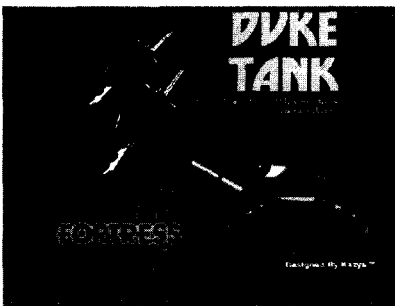
<그림 2> 동물을 이용한
캐릭터 게임
- 하얀마음백구
출처: www.kidnkid.com/baekgu

와 같은 사람들이 좋아하는 동물을 의인화 또는 그 자체로서 캐릭터화한 것이다. SD 캐릭터는 흔히 팬 시용품등에서 볼 수 있는, 몸보다 머리가 큰 형태로 디자인된 캐릭터를 말한다. 머리를 크게 그리고 큰 얼굴에 다양한 표정을 집어넣는 데 중점을 둠으로서 게임머들에게 친근감을 불러일으키는 캐릭터이다. 사물을 의인화 한 캐릭터는 일반적인 사물을 사람과 같이 의인화하여 캐릭터로 만든 것이다 <그림 1, 2, 3, 4>.



<그림 3> SD 캐릭터 게임 - 리니지 II, 파이널판타지 IX

출처: www.lineage2.co.kr/
www.finalfantasy.new21.net



<그림 4> 사물을 의인화 한 캐릭터 게임 - 포트리스

출처: <http://fortress2.x2game.com/>

Ⅲ. 가상공간 게임의 사이버 캐릭터 의상

1. 현대 패션디자인과 사이버 캐릭터 의상의 관계

1) 현대 패션디자인의 특성

현대 패션 디자인은 포스트모더니즘의 다원주의, 절충주의, 탈 중심주의 그리고 해체주의 등과 같은 현상과 맥락을 같이하고 있다. 포스트모더니즘은 1960년대에 일어난 문화운동이며 정치·경제·사회의 모든 영역에 관련되는 한 시대의 이념이다. 포스트모더니즘 예술은 장르를 붕괴·혼합하는 양상을 보이며 여러시대의 양식을 절충, 해체, 과장, 도치, 중첩 등의 기법을 사용하고 있다. 특히 현대 패션 디자인에 있어서 포스트모더니즘은 중요한 시대적 이념일 것이다.

포스트모더니즘 안에서 나타나는 패션 디자인의 특징으로서는 첫째, 기존의 질서가 무시되어 가치와 무가치가 쉽게 바뀌고, 역사적인 것, 민속적인 것 등 여러 의미의 가치들이 무질서하게 나타나고 있다. 둘째, 고급문화와 대중문화 사이의 경계를 해체하며, 남녀의 차이를 두지 않는 혼성모방 현상이 나타나고 있다. 셋째, 패션의 정신사적 측면이 중요시되고 인체를 여러각도에서 파악하려는 경향이 나타나고 있다. 넷째, 소비주의 사회에서 개인의 개성, 욕망, 아이디어에 대한 미적표현, 개인의 자율성을 성취하려는 의미로 나타나고 있다. 넷째, 기발한 것들의 나열과 왜곡을 통해 기존의 관념들을 재음미하여 절충하는 방법을 취하고 있다.¹⁸⁾

포스트모더니즘적 문화안에서 나타나는 붕괴, 혼합, 왜곡, 다원주의적 특성을 공유하고 있는 현대 패션디자인의 특징은 다음과 같다.

(1) 절충주의

과거 상류문화와 하위문화의 뚜렷한 양분의 시대는 포스트모던의 새로운 양식을 계기로 고급 예술과 대중문화와의 경계가 와해되고 결합되는 대중예술의 시대로 전환되었다. 이런 대중 예술은 매스미디어의

발달과 테크놀리지의 진보로 인해 더욱 확대되었고 이런 대중적 포스트모더니즘은 다양성과 절충성으로 표현되었다.¹⁹⁾

대중성을 표현하는 패션 디자이너들은 하위문화와 고급문화의 경계를 해체하고 이들의 요소를 혼성·도치하고 있다. 이러한 혼성과 도치는 풍부한 표현과 애매성의 강조로 나타났으며 패션 디자인 표현의 중요한 요소가 되는 개성적 표현의 한 방법이 되었다. 여러 요소가 혼성됨으로써 평범하고 통속적인 대상에 파격성과 새로움이 가미된 패션은 대상의 본질을 변화시키고 독창적인 이미지를 표현하게 되었다.

다양한 양식의 혼합을 의미하는 절충성은 패션 디자인에 있어서 다양한 스타일을 융화시켜 남성과 여성, 부와 빈, 동양과 서양, 과거와 미래의 이분법적 사고를 결합한다. 또한 절충성은 스타일의 혼합뿐 아니라 의복 구성 요소들의 결합을 통해 제시되기도 한다.²⁰⁾

패션 디자인은 장식, 소재, 색상, 액세서리, 자수 등에서 새로운 절충적 변화를 추구하면서 내면적인 안정보다는 과장되고 혼성·절충되면서 대중들에게 충격을 가져다 주고 있다. 이런 충격은 복고풍의 열풍을 가져왔으며 역사의 단순한 회고나 재현에 거치지 않고 모든 역사적 요소들을 조합·혼성·절충하는 경향으로 나타나고 있다. 복고풍 모드는 물 역사적인 경향에 대한 반발과 70년대 말의 빅룩(big look), 스트리트패션(street fashion), 인체를 무시하



<그림 5> Christian Dior 02~03 F/W 출처: L'OFFICIEL Korea

는 안티패션(anti-fashion) 등의 전위적인 형태와 에콜로지(ecology), 팝(pop), 펑크(punk) 등의 다양한 패션 스타일로 나타나고 있다.

<그림 5>는 모하마드족의 화려한 머리 장식을 떠올리게 되는 원색의 벨러그라바²¹⁾, 페루와 티벳 의상이 혼용된 디자인으로 소재, 색상, 액세서리, 자수 등 동양과 서양의 문화가 절충적 구조로 이루어져 있다.

(2) 해체주의

후기 구조주의 사상 중의 하나로서 전개된 해체는 구조주의의 한계 극복과 형이상학적 개념이나 원리에 의존하지 않고 새로운 사고 가능성을 모색하려는 것으로서 혼란스러웠던 1960년대 말 프랑스의 실천주의적 사회주의 학자들이 사회개혁의 한 방법으로 활용하였다.

패션에 있어 해체론은 1989년 빌 커닝햄(Bill Cunningham)에 의해 처음으로 언급되었고 실제적 패션에 있어서는 1980년대 초반 레이 카와쿠보(Rei Kawakubo)로부터 해체 패션이 태동되었다고 주장되고 있다.²²⁾

해체는 존재하는 가치체계의 새로운 도전이며 주체성과 창조성의 개념을 변화시키는 것이라 할 수 있다. 해체론자들에게 중요한 것은 사소해 보이는 것들이 논리의 그물을 빠져나오게 되는 과정이다. 사소한 것들은 강력한 해석의 일관성을 유지하는 데 방해가 되는 불순물이다. 이 불순물은 해체 기법을 이용한 디자이너에 의해서 다시 끌어들여져 기존의 해석이 성립 될 수 없음을 보여준다.²³⁾ 성(性)의 대립적 구조의 붕괴, 글로벌리즘(globalism), 거리 패션(street fashion)과 하위문화를 고급문화와 하이패션(high fashion)으로의 접목, 복식의 물리적 형태를 파괴한 디자인, 속옷과 겉옷의 개념 붕괴와 아이템간의 혼재와 생략, 이러한 모든 경향들은 절대적 진리란 존재하지 않는 것이며 새로운 사고방식과 창조성의 가치를 재형성시키고 또한, 정형화된 원리와 요소에 의해 억압된 것들을 해방시키고 있음을 알 수 있다.

<그림 6>은 괴기한 화장과 헤어스타일, 슬릿의 원피스, 그로테스크한 분위기로 일반적인 디자인의 원리와 요소의 파괴를 통해 해체적 기법이 보여지고 있다.



<그림 6> ALEXANDER Mc QUEEN 01~02 F/W 출처: www.firstview.com

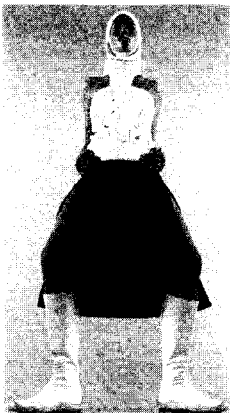
(3) 미래주의

과학의 발전과 기계화로 과거의 인습과 전통을 부정하고 기계문명을 예찬하며 새로운 기술 시대에 어울리는 속도감 넘치는 기계미는 현대 패션 디자인에서 중요한 조형성으로 인정받게 되었다. 미래주의는 속도와 기계미를 모티브로 정적인 대상을 제거하고 동적인 모습, 속도감과 운동감등을 통해 다이내믹(dynamic)한 대상들을 도입시켰다.

복식에 도입된 미래주의는 다이내믹한 운동감과 우주적인 이미지가 표현되었다. 회화의 역동적 표현 방법을 복식에 도입하였다. 강렬한 원색과 보색대비 효과로 색채의 역동감을 추구하였으며 감각형, 원형, 타원형 등과 같은 기하학적 패턴을 이용하여 위험과 속도에 대한 다이내믹함을 표현하였다.

빛과 움직임으로 표현되는 키네틱 아트로부터 직물을 소재로 몸에 맞게 재단되어야한다는 개념에서 탈피하여 새롭고 다양한 소재를 사용하였고, 인체에 입혀져 표현되는 움직임을 중요시하였다. 비닐과 같은 투명소재, 은모 테이프, 금속 재료등의 소재를 패션에 적용시키기도 하였다. 그리고 옵 아트를 이용하여 왜곡된 인체를 표현하기도 하였는데, 이는 운동감에 의해 형성되는 율동적인 문양으로 인체가 왜곡된 듯한 착시현상을 일으키게 하는 것이다.

우주룩(space look)은 현대인의 형이상학적 정신작용의 산물인 동시에 나날이 발전하고 있는 첨단 과학의 반영물로서 양면적인 의의를 지니면서, 궁극적으로 인간과 우주의 조화로 온 교류속에서 현대인이 살고있는 지구에 대한 애착과 휴머니즘의 귀착을 의미하는 매우 중요한 의의를 가진다.²⁴⁾



<그림 7> 작자 미상
출처: A History of Fashion in the 20th century

<그림 7>은 피에르가르맹(Pierre Cardin)과 앙드레 콜레쥬(Andre Correges)의 미래적 디자인을 적용한 은회색의 스페이스 슈즈와 우주복의 후드 형태로 미래주의 패션의 대표적인 우주룩을

표현하고 있다.

2) 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 특성

게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상은 과거의 역사적 요소들을 절충, 해체, 과장이라는 과정을 통해 새로운 창조적 이미지와 시대미를 표현하고 있는 레트로의 특성이 다양한 양식과 스타일의 혼합·융화를 지향하는 절충의 한 부분으로서 표현되고 있다. 그리고 복식의 물리적 형태 파괴와 미적 가치 변화, 고급 문화와 하위문화의 접목, 성의 대립적 구조 변화에 따른 양성성을 표현하는 아방가르드의 특징은 새로운 가치체계에 대한 도전과 창조성의 개념을 변화시키는 해체의 특징으로 게임 캐릭터 의상에서 나타나며, 사이버의 단순함과 명료한 감각은 기하학적 구성, 새로운 재료의 도입, 미래지향적이고 초현실적인 특징에 속도와 기계미의 모티브를 가미하여 정적인 대상을 속도감과 운동감 넘치는 다이내믹함과 우주적인 이미지로 나타내고 있다.

(1) 레트로(Retro)

오늘날의 사회가 다양화, 전문화 산업화되는 시대의 추세에 따라 가장 첨단 의 모험성이 강조되는 경향과 도시생활에 싫증을 느끼고 향수를 느껴 복고주의로 흐르는 경향이 문화예술 분야에 두드러지게 나타나고 있다. 특히 패션에서는 이와 같은 회귀적 경향을 '레트로 스타일(Reto Style)'이라 칭하며, 복고풍, 노스텔직 패션(Nostalgic Fashion), 패션 리바이벌(Fashion Revival)등으로 그 용어가 일반화되어 쓰이고 있다.²⁵⁾

새로움과 자율성에 의존하는 시대미를 하나의 표현 방법으로 보고 있는 복식에서 레트로는 과거 스타일이나 디자인 양식의 재활용이 아니라 추억과 회상이라는 감성의 전달로서 과거의 역사적 요소들을 절충, 해체, 과장, 확대, 축소 등을 통하여 새롭게 창조하고 있다. 이러한 레트로는 게임 속 캐릭터 의상에 하나의 중요한 요소로서 각 시대 또는 민속 복식의 장식이나 스타일을 재해석하거나 새롭게 창조하고 있다.

리니지Ⅱ의 게임 캐릭터 의상 <그림 8>에서는 바로크·로코코 시대의 화려하고 장식적인 면과 버



<그림 8> 리니지II

출처: www.lineage2.co.kr



<그림 9> A3

출처: www.a3.co.kr

슬의 특징적인 부분만을 단

순화 시켜 의상에 도입하고 있다. 형태의 과장, 화려한 소재의 사용, 과다한 장식으로 특징 지워지는 바로크·로코코 스타일의 복식이 게임 캐릭터 의상에서 재현될 때의 특징은 이 시대의 디테일을 사용한 형태의 과장, 표현성이 다양한 하이테크 소재를 사용하여 자유롭게 위치 전환된 장식에 의해 장엄함과 희극적인 요소를 표현하고 있다.

게임 캐릭터 의상에서는 하이테크 소재를 사용하여 에로틱함과 전위적인 느낌을 동시에 표현하고 폭넓은 칼라전개로 자연주의를 표방함과 동시에 에로틱함과 전위적인 느낌을 동반하기도 한다.

A3 게임 캐릭터 의상 <그림 9>는 인체의 우아하고 아름다운 실루엣을 구현하고 있다. 또한 얇고 비치는 소재나 자연적인 질감의 천연 소재를 이용하며 천연 염료를

사용한 자연 색상으로 표현하는 신고전주의 스타일의 특징을 그대로 보여주고 있다.

라그나로크 게임 캐릭터 의상 <그림 10>은 하이웨이스트로 피트(fit) 된 바디와 미니스커트는 캐주얼한 느낌과 귀엽고 익살스러움을 표현하고 있다. 이는 50·60년대의 고급스럽고 여성스러움을 강조한 스타일이 게임 캐릭터 의상에서 엘레강스(elegance) 스타일로부터 섹시함을 강조한 글래머러스(glamorous) 스타일, 소녀같은 분위기를 강조한 베이비 돌(baby doll) 스타일로 반영되고 있음을 보여 주고 있다. 또한 다양한 칼라, 첨단소재의 사용에 의해 기능성이

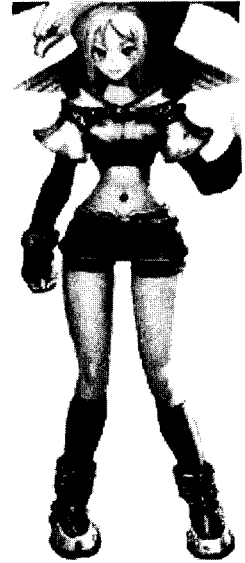
부가되거나 다양한 표현이 이루어지고 있다.

(2) 아방가르드(Avant-garde)

최근 어느때 보다 널리 쓰여지고 있는 아방가르드(avant-garde)라는 용어는 '줍게는 20세기초의 미래파, 다다이즘, 초현실주의 등의 역사적 아방가르드를 가리키는 한정적 용어이다. 넓은 의미로는 문학 및 예술분야의 정신적인 영역에서 선구자적 위치에 있는 사람이거나 전위적인 투쟁의 입장을 이념으로 표방하는 진보적 조류 또는 현상'이라 정의할 수 있다.²⁶⁾

아방가르드의 특성은 실용적인 것 보다 보여지기 위한 것으로서 객관적인 성향보다는 주관적이거나 상대적 성향을 띤다. 파격과 모방의 전위적 패션 경향은 추의 형식적 원리인 무형식성, 부정확성, 기형의 원리를 적용하여 현대복식에 파격적이고 애매모호한 미를 보여주고 있다.²⁷⁾

프리스트 게임의 캐릭터 의상 <그림 11>은 쇠갈퀴와 같은 소품을 손톱으로 사용하고 철족쇠와 같은 액세서리를 목에 착용함으로써 흉악하고 폭력적인 이미지를 나타내고 있다. 이는 게임 캐릭터 의상에서 일상적인 효용이나 역할을 박탈하여 단순한 오브제 그 자체가 의상의 재료로 등장 할 수 있음을 보여주고 있다. 복식에서 미의 가치 기준이 변화하고 있는 것처럼 캐릭터 의상에서도 아름답고 승고한 것의 뒷면인 일종의 부정적인 본모기를 보여주고



<그림 10> 라그나로크

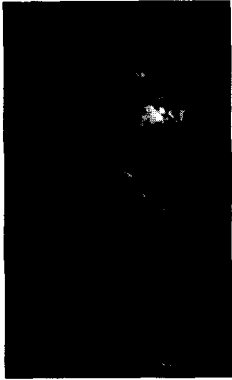
출처: www.ragnarok-online.com



<그림 11> 프리스트

출처: www.gamepriest.com

있다. 아름답고 숭고한 것에 대한 표현 영역의 한계를 극복하고 회극적인 것, 무시무시한 것, 추한 것 등이 갖는 무한한 다양성을 강조하고 있다.



<그림 12> 칸
출처: www.khan.mirinae.com



<그림 13> 리니지 II
출처: www.lineage2.co.kr

칸 게임의 캐릭터 의상 <그림 12>에서는 액세서리인 망토와 투구가 확대 해석되어 표현되어져 있고, 팔과 신발에 여러 가지 문양을 사용하여 과잉장식의 표현을 보여 주고 있다. 여백이 없는 장식과 색채, 패턴의 부조화 그리고 산만한 장식 효과를 가진 요란하고 산만한 의상으로서 여러 가지 텍스타일과 다양한 스타일을 복합하는 키치의 요소를 보여 주고 있다. 이는 고상한 취미를 부정하고 대중과 결합하려는 아방가르드의 해체된 사교체계의 변화와 의지를 표현하는 것이다.

리니지 II 게임의 캐릭터 의상 <그림 13>은 짧은 가죽 재킷과 바지로 남성적인면을 강조하였고 동시에 타이트한 실루엣으로 여성의 곡선미를 통해 양성적인 이미지를 잘 나타내고 있다. 자신의 성을 부정하지 않고 남녀 성이 가지는 각각의 아름다움을 서로 교차시켜 새로운 감각으로 나타난 앤드로지너스 스타일이다. 이는 1980년대 포스트모던 페미니즘의

영향으로 성에 대한 시각 자체의 해체와 남성성과 여성성을 모방하는 교차 의복의 양면성을 보여주고 있다.

(3) 사이버(Cyber)

사이버(cyber)란 로버트 워너(Robert Warner)가

사이버네틱스(cybernetics)란 용어에서 앞부분만을 따온 것이다. 사이버네틱스는 그리스어인 쿠베르네트(kubernetes)에서 나온 말로 인공두뇌학이라고한다. 이것은 기계와 기계, 동물에 행해지는 통제와 소통 이론의 모든 영역을 말한다.²⁸⁾ 사이버 패션은 규칙적이며 단순·명료한 감각을 표현할 뿐만 아니라 합리성까지 표현하는 기하학적 구성을 나타내고 있다. 기계적인 운동감과 속도감을 통해 움직임의 조형성을 표현하고 기계생산에 의한 새로운 재료로 복식소재의 한계를 벗어났으며 소재의 첨단기술을 감지하게 하였다. 사이버 패션에서는 디지털 미디어의 그래픽 색채를 도입하여 원색적이고 다채로운 색상들을 나타낸다.²⁹⁾

게임 캐릭터 의상은 기계 특성의 간결함, 단순함, 역동적 형태를 지니고 있으며 빛의 효과를 도입하여 강렬한 시각 효과를 보여주는 하이테크놀로지가 다양한 첨단소재를 도입하여 기능적인 면을 강조한다. 또한 미래지향적이고 초현실적이며 반문화적 특성을 가지고 있다.

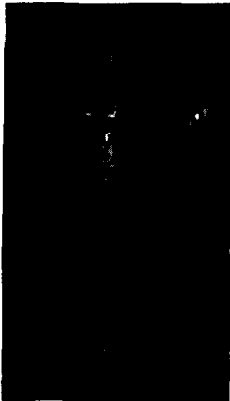
뮤(MU)의 게임 캐릭터 의상 <그림 14>에서는 은은한 광택 소재, 테크노 소재가 사용되고 있는 것 같다. 게임 캐릭터 의상의 소재를 현재 사용되고 있는 소재로서 명명하는 것은 어려운 일이다. 게임속에서 설정한 재료로서 의상을 제작한 경우가 많기 때문이다. 그러나 몇몇 게임 캐릭터 의상에 사용되는 소재를 추정하면 광택 소재, 비닐 소재, 금속 소재, 코팅 소재, 홀로그래메틱 소재, 울, 모헤어, 본팅,



<그림 14> 뮤
출처: www.muonline.co.kr

은은한 광택을 가진 소재를 다양한 테크노 소재들이 사용되고 있는 것 같다. 이러한 소재들은 미래 지향적이며 차가운 느낌을 준다.

A3 게임 캐릭터 의상 <그림 15>에서는 은색의 메탈 소재를 이용하여 인위적인 테크노 사이버터치를 표현하였다. 광택에 의한 밝은 색채로 첨단 매체의



<그림 15> A3

출처: www.a3.co.kr

인공적인 컬러감을 형성하고 있다. 게임 캐릭터 의상에서 대표적인 컬러는 사이버 패션의 표현적 요소인 빛을 발산하는 메탈의 금, 은색을 들 수 있다. 실버와 골드 칼라는 소재의 표현감과 재질감에 따라 빛의 강도를 달리하여 광택의 정도를 나타내고 있다. 메탈릭 터치로 인한 시각적 착시를 일으키는 색조에서부터 화이트에 이르는 색조뿐만 아니라 신비스러우면서도 풍부한 색감의 브라이트 그룹과 실버, 골드, 네온 컬러 등의 고풍택 컬러들을 사용하고 있으며 우주에서 느껴지는 영롱한 빛의 효과와 보석의 광채와 같은 빛나는 반짝거림, 환상적인 분위기를 만들어 내기도 한다.



<그림 16> 뮤

출처: www.muonline.co.kr

뮤의 게임 캐릭터 의상 <그림 16>은 우주인들이 착용하는 후드와 유선형의 어깨선 형태로 우주적인 이미지를 만들어내고 있다. 게임 캐릭터 의상은 미래적인 감각의 단순함을 표현하기 위하여 가늘게 피트되는 스타일로 몸에 맞는 듯한 실루엣이 바디라인을 강조하는 고풍택의 소재로 모던한 세련미를 연출하고 있다. 미니멀리즘의 영향으로 단순하고 직선적인 라인을 기본으로 하는 스타일들이 주류를 이루고 있으며 매끈한 소재에 터프한 감각을 투입시킴에 따른 새로운 소재의 조화, 포스트 모던 감각과 듀얼리즘(dualism)적인 착장과 현대의 이미지를 나타내고 있다.

3) 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성

게임 캐릭터 의상에서의 조형적 특성은 첫째, 전통적인 요소들을 다원적 절충적인 시각에서 선택하

여 새로운 형태의 표현 방식으로 도입하고 있다. 둘째, 새로운 가치체계와 창조적인 개념으로 변화하는 해체주의적 입장에서 단순화되고 기능성을 강조한 기하학적 형태, 기존의 소재의 틀에서 벗어난 신소재를 사용하고 있다. 셋째, 미래지향적이고 초현실적인 미래주의의 특성을 기하학적 형태, 메탈릭소재의 사용, 원색적인 칼라 등으로 표현하고 있다. 넷째, 인체의 선을 직·간접적으로 강조함으로써 감성적이고 매혹적인 분위기를 연출하여 은밀한 충격과 충동을 불러일으키고 있다.

여 새로운 형태의 표현 방식으로 도입하고 있다. 둘째, 새로운 가치체계와 창조적인 개념으로 변화하는 해체주의적 입장에서 단순화되고 기능성을 강조한 기하학적 형태, 기존의 소재의 틀에서 벗어난 신소재를 사용하고 있다. 셋째, 미래지향적이고 초현실적인 미래주의의 특성을 기하학적 형태, 메탈릭소재의 사용, 원색적인 칼라 등으로 표현하고 있다. 넷째, 인체의 선을 직·간접적으로 강조함으로써 감성적이고 매혹적인 분위기를 연출하여 은밀한 충격과 충동을 불러일으키고 있다.

(1) 복고주의(Reactionism)

복고주의는 과거의 양식과 취향에 대해서 향수를 느껴 과거의 것을 재현하는 것을 말한다. 복고주의적 경향은 모더니즘이 전통과 미래를 파괴해 버릴 것이라는 강박관념 때문에 디자인에 있어서 심리적이고 상징적인 의미를 부활시키려는 욕구로부터 비롯된 것이다.³⁰⁾ 또한, 대중들에게 쉽게 이해되기 위하여 과거의 것을 수용하여 새로움을 표현하고, 자율적인 미적 가치를 실천하려는 대중의 욕망을 익숙한 것을 차용함에 의해 충족시키려 하고 있다.³¹⁾

게임 캐릭터 의상의 복고적 현상은 내용과 메시지의 상호소통을 위하여 반응에 의한 재현적 형식을 도입하게 되는데, 특히 의상의 역사적 요소가 의미의 매체로 활용되어 상징적이며 절충적인 형식을 취하여 나타난다. 과거의 것들을 인용, 재사용, 은유, 혼합, 절충 등의 방법으로 캐릭터 의상에 새롭고 열린 형식의 표현방식으로 적용되고 있다.

<그림 17> 리니지 II 게임 캐릭터 의상은 르네상스 시대와 관련된 의상으로 십자군 전쟁(1096~1291)때 군사들이 적군과 아군을 구별하기 위해 사용했었던 문장(紋章)을 가슴 부분과 신발에 사용하였으며, 허리선 아래로 스커트를 달거나 짧은 페플럼을



<그림 17> 리니지 II

출처: www.lineage2

co.kr



<그림 18> 바스티안
출처: www.vastian.co.kr

달았던 16세기 초 남성복의 대표적인 상의인 낮은 칼라의 더블릿과 같은 형태의 상의를 착용하고 있다.

<그림 18> 바스티안 게임 캐릭터 의상은 중국의 우쓰비에 커족³²⁾의 여성들이 입었던 것과 같은 꼭맞는 조끼를 착용하였으며, 사선으로 여민 짧은 상의는 여성육체의 아름다움을 강조한 스타일로 청아한 아름다움을 표현하고 있다. 귀걸이, 팔찌, 목걸이에 중국풍의 자수와 기하학적 무늬를 수놓았고, 소매와 바지에 다양한 도안으로 된 자수 장식을 하고 있다.

게임 캐릭터 의상에서의 복고적 경향은 전통적인 요소들을 다원적 절충적인 시각에서 선택·이용할 수 있는 열린 형식의 새로운 표현 방식이다.

(2) 기계주의(Mechanism)

기계는 그 특성상 간결함, 단순함, 역동적 형태를 지니고 있었고 예술가들은 새로움이 주는 그 형태에 매력을 느껴 기계적 형태를 모방하려는 시도를 하게 되었다.³³⁾ 기계주의는 장식적인 것보다 필수불가결하고 필연적인 것만으로 표현하여 기계에 나타나는ダイ나믹함과 속도감을 하나의 새로운 미의 감각세계로서 추구하는 것을 말한다.

게임 캐릭터 의상에서 기계미의 조형적 특성은 모든 장식적인 요소들을 배제하고 기하학적 공간으로 구성하고 있으며 사물의 대상을 기하학적인 형태로 단순화, 기능화 시키고 있다. 그리고 신소재들을 이용하여 새로운 미의식을 형성하고 있으며 활력과 속도감으로 미적 조형성을 표현하고 있다.

아크셰이드 게임 캐릭터 의상 <그림 19>에서는 기하학적인 실루엣과 기하학적인 형태의 구성선을 분할하고 있으며 장식성이 배제된 역학적 구성을 이루고 있다. 또한 붉은색, 은색 등으로 색채를 단순화하였고 기계적 소재, 고무, 알루미늄, 철, 플라스틱과

같은 신소재를 사용하였다.

프리스톤 테일 게임 캐릭터 의상 <그림 20>은 기하학적인 면분할과 단순한 기계적인 광택의 색채와 다각형의 기하학적 형태로서 단순하면서도 기능적인 면을 보여주고 있다.

게임 캐릭터 의상에서 단순화되고 기능성을 강조한 기하학적 형태, 기존의 소재의 틀을 벗어난 신소재를 사용하는 기계주의적 경향은 새로운 가치체계의 도전이며 주체성과 창조성의 개념을 변화시키려는 해체주의의 특성을 내포하고 있다.



<그림 19> 아크셰이드
출처: www.arch-shade.com

(3) 미래주의(Futurism)

미래주의는 1910년대 이탈리아에서 등장한 미술사조인 미래파를 의미한다.³⁴⁾ 미래주의는 여성의 아름다움과 우아한 관념을 버리고 활동성, 쾌활함, 건강미, 젊음 등을 강조하고 있다. 직선·기하학적인 선이나 점의 배치, 메탈릭한 신소재와 망사, 철사, 플라스틱 등의 비관례적인 소재들 도입하여 획기적인 형태를 만들어 내고 있으며 흰색, 은색 등의 밝은 색채를 우주 이미지



<그림 20> 프리스톤테일
출처: www.pristontale.com

로 나타내거나 색채대비가 큰 원색을 사용한다.

게임 캐릭터 의상에 나타난 미래주의의 조형적 특성은 강한 움직임과 반복이나 리듬의 패턴을 만들어 시지각적으로 운동감을 느끼게 하는 사선을 통한 운동감 표현, 단일성으로 집합된 이상적이고 합리적인 기하학적 형태, 강렬한 색채와 원색 대비로 역학적이면서 활동적인 동적 감각을 느낄 수 있는 역동적 색채,



<그림 21> 칸
출처: www.khan.mirinae.com



<그림 22> 뮤
출처: www.muonline.co.kr

기존 재료의 틀에서 벗어나 유리, 플라스틱, 비닐과 같은 하이테크 소재로 새로운 미를 추구하는 표현수단으로 하고 있다.

칸 게임 캐릭터 의상 <그림 21>은 글리터(glitter) 룩³⁵⁾으로서 신소재와 메탈릭 소재 같은 하이테크 소재를 사용하여 표현의 다양성을 추구하고 있으며, 전체적으로 유선형의 기하학적 실루엣을 가지고 있다. 부분적인 에메랄드 빛의 사용은 다이나믹한 운동감과 우주적인 이미지를 함께 표현하고 있다.

뮤 게임 캐릭터 의상 <그림 22>는 기하학적 형태의 실루엣을 가지고 있으며 원색적인 밝은 붉은 색상과 반사되는 색상, 인광 표면, 하이테크 소재의 사용은 미래적이며 활동적인 감각을 표현함으로써 새로운 미적 가치 기준을 보여 주고 있다.

게임 캐릭터 의상에서 기하학적 형태, 메탈릭소재의 사용, 원색적인 칼라 등의 사용은 미래지향적이고 초현실적인 미래주의특성을 표현하고 있다.

(4) 관능주의(Sensualism)

관능은 정신적인 사랑과 육체적인 사랑을 포괄하는 개념으로 육체적인 사랑과 성욕을 포함하고 있다. 성적인 만족을 위한 양식으로서 호색적인 성격을 가진 육체적인 사랑을 묘사하기도 한다.

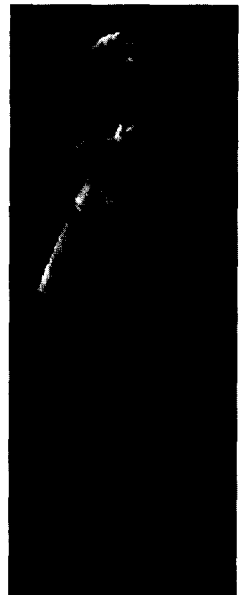
관능의 조형적 특성은 직접적인 표현방법과 간접적인 표현방법으로 나누어 볼 수 있다. 직접적인 표현 방법은 노출, 슬래쉬(slash) 등으로 신체의 관능적 부위를 강조하고 인체미를 표현하게 되는데 이는

단시간에 시각적인 효과를 줌으로써 강한 에너지를 전달할 수 있고 주위 집중의 효과를 가져오며 기억을 강화시킬 수 있다. 간접적인 표현 방법은 슬릿 slit), 밀착과 시-스루(see-through)등과 같은 움직임에 따라 인체선이 드러나는 형태로서 은유나 암시, 연상을 통해 시각적인 인지에 그치지 않고 관능적인 신체부위를 감지하여 형태를 연상하는 심리작용을 일으켜 결국 성적 연상에 이르게 됨으로써 관능적인 느낌을 주게 된다. 따라서 형태적인 면에서 신비적이며 감성적이고 매혹적인 분위기를 전해줌과 동시에 은밀한 충격과 섬세한 충동을 불러일으키는 것이다.

게임 캐릭터 의상에서는 이러한 직·간접적인 방법을 통하여 관능미를 하나의 표현 방법으로서 활용하고 있다.

리니지 II 게임 캐릭터 의상 <그림 23>은 상의의 가슴 부분을 강조하고 있으며 짧은 스커트의 벨트는 허리선을 강조하고, 타이트한 장갑과 부츠는 여성의 곡선미를 강조하고 있다. 이러한 디자인은 직접적인 표현 방법으로서 여성의 인체를 밀착시켜 남성에게서는 볼 수 없는 여성의 특징을 강조하고, 인체의 정확한 형태를 드러내어 인체의 유연한 곡선을 뚜렷하게 표현하고 있다.

A3 게임 캐릭터 의상 <그림 24>는 전체적으로 망사



<그림 23>리니지 II
출처: www.lineage2.co.kr

소재를 사용하여 여성의 곡선미를 표현하고 가슴부분과 다리부분을 비쳐보이게 함으로서 성적인 자극을 유발하고 있다. 이러한 디자인은 신체를 가리면서 동시에 인체의 굴곡을 드러내는 비쳐보이는 디자인이다. 상상력을 유발시킴과 동시에 감춤과 드러남의 선정적인 분위기를 만들어내고, 슬래쉬와 슬릿으로 인한 틈을 만들어 미지의 것에 대한 호기심을 유발하며 일종의 훑쳐보기의 양태로서 관능적인 이미지를 표현하고 있다.



<그림 24> A3

출처: www.a3.co.kr

게임 캐릭터에서 다양한 조형적 특징을 반영하고 있는 의상은 실제의복과는 달리 착장 불가능한 형태적인 면을 가지고 있다. 이러한 면들은 착장이라는 의상의 기본적인 목적보다는 흥미 유발을 위한 수단으로 사용된 것으로 사료된다. 그리고 관능주의의 특징에서 성적인 부분의 자극과 과다 노출은 게임 캐릭터 의상 자체의 미적 가치를 표현하였다기 보다는 상업성을 고려한 기업들의 상술에서 비롯된 것으로 판단된다.

IV. 결 론

인터넷이라는 새로운 문화 매체가 발달함에 따라 컴퓨터 문화, 사이버 문화라는 새로운 환경은 가상공간에 의한 새로운 미적 가치 변화를 제시하고 있다. 이러한 변화는 가상공간이라는 새로운 삶의 공간 창출과 게임문화의 변화, 캐릭터의 기본적인 의미를 새롭게 변화시키고 있다. 실제 환경과 유사한 컴퓨터 모델링 속에서 사람들이 캐릭터라는 매개체를 활용하여 상호작용하는 가상공간에서 캐릭터는 조형적인 형태와 이름, 성격, 행동 등을 표현하는 수단이 된다.

컴퓨터의 등장과 인터넷의 사용으로 게임문화의 변화에서 나타난 가상공간 게임에서의 캐릭터 의상은 현대 패션 디자인의 특징과 연관하여 어떠한 특징과 조형성을 가지고 있는지 살펴본 결과는 다음과 같다.

현대 패션 디자인의 특성들은 절충주의, 해체주의, 미래주의로 나뉘 볼 수 있다. 이러한 특성들은 사이버 캐릭터 의상에서 레트로(Retro), 아방가르드(Avant-garde), 사이버(Cyber)로 표현된다. 사이버 게임 캐릭터 의상에서 나타난 레트로는 과거의 역사적 요소들을 절충, 과장이라는 과정을 통해 새로운 창조적

이미지와 시대미를 표현하고 다양한 양식과 스타일의 융합·혼합을 지향하는 절충적 경향을 지니고 있다. 아방가르드는 사이버 게임 캐릭터 의상에서 물리적인 형태의 파괴와 미적 가치 기준의 변화, 고급 문화와 하위문화의 접촉, 성의 대립적 구조의 변화에 따른 양성성을 표현하고 새로운 가치체계에 대한 도전과 창조성의 개념을 변화시키는 해체적 경향을 가지고 있다. 사이버 게임 캐릭터 의상에서의 사이버는 기계 특성의 간결함, 단순함, 역동적 형태와 빛의 효과를 도입하고 있다. 이러한 특성들은 강렬한 시각적 효과를 보여주는 하이테크놀로지의 다양한 첨단소재와 접목되어 기능적이고 미래 지향적이며 초현실적인 특성을 가지는 미래주의적 경향을 보여주고 있다.

사이버 게임 캐릭터 의상의 조형적 특성은 복고주의(reactionism), 기계주의(mechanism), 미래주의(futurism), 관능주의(sensualism)로 나누어 살펴 보았다. 사이버 게임 캐릭터 의상에서 나타난 복고주의는 전통적인 요소들을 다원적 절충적인 시각에서 선택·이용 할 수 있는 열린 형식의 새로운 표현 방식으로 내용과 메시지의 상호 소통을 위하여 반응에 의한 재현적 형식을 도입하는 과정에서 역사적 요소들을 의미의 매체로 활용하여 상징적이며 절충적인 형식을 취한다. 기계주의는 기계의 단순함, 간결함, 역동적 형태를 단순화 되고 기능성을 강조한 기하학적 형태와 신소재의 사용으로 사물의 대상에 활력과 속도감을 미적 조형성으로 표현하고 있다. 미래주의는 강한 움직임과 시지각적인 운동감, 단일성으로 집합된 이상적이고 합리적인 기하학적 형태, 강렬한 색채와 원색적인 대비, 기존의 틀에서 벗어난 하이테크 소재 등의 사용으로 초현실적이고 미래주의적 특성을 가지고 있다. 관능주의는 직·간접적인 신체의 표현으로 신체의 관능적인 부위를 강조하고 연상을 통한 시지각적인 인지로 심리적 작용을 일으켜 낭만적·신비적·감성적인 분위기를 전달한다.

게임 캐릭터 의상은 20세기 현대 패션 디자인의 주류인 포스트모더니즘의 영향을 받은 조형적 특성을 가지고 있지만 가상이 아닌 실제 의상과 비교해 볼 때 형태적인 면이나 착용적인 면에서 부자연스러움이 많이 나타나고 있다. 또한 착장이라는 의상의 기본적인 목적보다는 흥미 유발을 위한 수단으로 사

용되어 다양하게 제시되지 못하고 현대 패션 디자인 특성의 극히 일부에만 수용한 디자인을 제시하고 있다. 의상 형태와 구조의 보충, 다양한 의상 디자인에 대한 연구가 이루어진다면 가상 공간 게임에 나타난 캐릭터 의상은 현실의 패션 디자인 분야와 상호작용하여 공동 발전을 가져오므로써 복식 문화에 있어 새로운 분야를 개척하는 토대가 될 것으로 사료된다.

참고문헌

- 1) 웹젠(주)에서 개발한 폴 3D 롤플레이 게임
- 2) 변재호, 정성영, 정충영, 장승자 (2001). 최근 우리나라의 인터넷 이용 실태 분석. 전자통신동향분석, 16(6), p. 27.
- 3) games (2003). 온라인 게임 순위. 경향 게임스, p. 41.
- 4) 여명숙 (2000). 가상현실의 정의. 이화여자대학교 철학과 논문.
- 5) 김창현, 방기천 (1999). 사이버 캐릭터 모델링. 한국멀티미디어학회, 3(1), p. 30.
- 6) 강현웅 (2000). 커뮤니케이션 요소로서 캐릭터 활용에 관한 연구-컴퓨터를 활용한 멀티미디어 캐릭터를 중심으로-. 한국디자인과학학회, p. 12.
- 7) 네이버사전. 자료출처 <http://krdic.naver.com>
- 8) 박태순 (1998). 디자인 용어사전.
- 9) 하봉준 (1995). 광고정보. 한국방송광고공사, p. 37.
- 10) 야후 백과사전, <http://kr.encycl.yahoo.com>
- 11) 아케이드(arcade): 전자 오락실 게임.
- 12) Central Processing Unit, 명령어의 해석과 자료의 연산, 비교 등의 처리를 제어하는 컴퓨터 시스템의 핵심적인 장치.
- 13) RPG(role playing game): 40시간 이상의 플레이 타임이 요구되며, 개인의 데이터를 저장한다.
- 14) 박상우 (2000). 게임, 세계를 혁명하는 힘. 씨앤씨 미디어.
- 15) 윤정호 (2002). KGDC2002 지방 게임 개발 업체의 게임 마케팅. (주)민커뮤니케이션 마케팅 사업부.
- 16) 오영신 (1999). 캐릭터 이미지 분석에 관한 연구. 한국일러스트학회.
- 17) 강현웅 (2000). 커뮤니케이션 요소로서 캐릭터 활용에 관한 연구(컴퓨터를 활용한 멀티미디어 캐릭터를 중심으로). 동아방송대학.
- 18) 양리나, 최나영 (1998). 국내 디자이너들의 작품에 표현된 한국적 패션디자인에 관한 연구. 배재논총, 제2권.
- 19) John A. Walker, 정진국 역 (1997). *Art in the age of mass media*. 서울: 열화당, p. 23.
- 20) 진경옥 (2001). 패러디를 응용한 현대 패션디자인의 조형성. 경희대학교 가정학과 박사학위논문, p. 155.
- 21) 귀까지 덮는 털모자.
- 22) Richard Martin & Haroid Koda (1993). *Infra apparel*. New York: The Metropolitan Museum of Art, p. 64.
- 23) 이윤성 (1998). 폴드만의 알레고리 론 연구. 경희대학교 대학원 박사학위논문, p. 63.
- 24) 채금석 (1995). 복식미학. 서울: 경춘사, p. 241.
- 25) 백승희 (1991). 신 회귀(neo retro)경향에 의한 식물이미지 패턴 개발 연구: 발염기법을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 5.
- 26) 엄소희 (1998). 현대복식에 표출된 아방가르드 의미의 패러다임적 특성에 대한 연구. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 14.
- 27) 엄소희, 김문숙 (2000). 현대복식에 표현된 아방가르드의 유형별 특성연구. 복식, 8(2), p. 167.
- 28) Novert W. (1954) *The humam use of human beings: Cybernetics and society*. Douleday Anchor Books, Australia, p. 57.
- 29) 김정애 (1995). 20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, pp. 89~90.
- 30) 정시화 (1997). 산업디자인 150년. 미진사, pp. 245~246.
- 31) 정승숙 (1994). Post-modern 복식의 복고성에 관한 연구 - Baroque 복식의 loop와 tassel을 중심으로-. 중앙대학교 교내학술지, p. 75.
- 32) 우즈비에커족: 우즈베크족이라고 알려짐.
- 33) 이효진 (1998). 패션디자인에 나타난 기계미학의 표현 특성에 관한 연구. 복식, 6(2), p. 110.
- 34) 김창규 (1993). 20세기의 미술. 도서출판 예경, pp. 26~31.
- 35) 반짝이다, 반짝반짝 빛난다는 의미에서 비롯된 반짝이는 소재를 사용한 옷차림.