

## 사이버 사회와 남성 패션

이 민 선<sup>†</sup>

상명대학교 의류학과

### Cyber Society and Men's Fashion

Min-Sun Lee<sup>†</sup>

Dept. of Clothing & Textile, Sangmyung University

(2004. 6. 12. 접수 : 2004. 9. 18. 채택)

#### Abstract

The purpose of this study is to explain innovative changes of men's fashion in 'a cyber society', which has come with the advent of internet revolution and where we have witnessed social changes in view of sex, race and class.

As for the research methodology, literary research was under taken to study characteristics of cyber society. And demonstrative studies on men's fashion were undertaken through the analysis of photos. 'Cyber space' is defined as 'a communication network of informations and opinions' or 'pseudo world created by computer technology'. Our current world, which has continuous interaction with cyber space, can be understand as cyber society. In a cyber society, transcendental structure is not accepted, feminine characteristics appear more frequently, and western-biased territorial features lose its ground. These characteristics are rooted in ideological characteristics of cyber society, such as opposition and composition. Considering the characteristics of cyber society, the aesthetic images of men's fashion in cyber society can be explained with de-authoritarianism, metrosexualism and multi-culturalism.

*Key words:* cyber society(사이버 사회), de-authoritarianism(탈권위성), men's fashion(남성 패션), metrosexualism(다중성정채성), multi-culturalism(다문화성).

#### I. 서 론

최근 남성 패션 시장에는 권위를 과시하던 전통적인 남성성에서 벗어난 스타일들이 소개되고 있다. 이는 이성화 합리성을 강조한 산업 사회의 기본 구조가 와해되는 단면을 가시적으로 드러내는 것이다. 따라서 최근 격변하고 있는 남성 패션의 변화는 정

보화 사회의 인간적·사회적 변화를 연구함으로써 설명될 수 있다.

인류 문명의 진화에 있어서 인터넷을 통한 정보화는 사이버 사회라는 새로운 장을 여는 중대한 역사적 기록이다.<sup>1)</sup> 이제 '정보화'는 단순한 기술적 변화를 가리키는 것이 아니라, 훨씬 더 커다란 문화적 변화를 함의하는 것으로 이미 널리 인식되고 있다. 그리고 언제부터인가 '사이버'라는 용어는 이러한 변

<sup>†</sup> 교신저자 E-mail : minsun@smu.ac.kr

1) 이재현, *인터넷과 사이버 사회* (서울: 커뮤니케이션북스, 2000), p. 20.

화를 지칭하는 일종의 상징어가 되어 버렸다.<sup>2)</sup>

사이버 공간에서의 변화는 곧 현실 사회의 변화를 유도한다. 즉 컴퓨터라는 매체는 도구적으로 이용되는데 그치는 것이 아니라 '인간의 확장'으로서 인간의 감각과 지각을 변화시키고, 사회 관계를 재구성한다. 따라서 인터넷 시대에는 그에 상응하는 인간적 및 사회적 변화가 발생하게 된다.<sup>3)</sup>

사이버 사회의 새로운 자본가들은 19세기 산업 혁명 이래 20세기 전반까지 절대 권력을 형성해 왔던 남성, 서양, 엘리트와는 다른 새로운 유형의 자본가이다. 따라서 그들은 산업 혁명 시대의 이데올로기에 의해 가장 치명적인 억압을 받아왔던 여성일 수도, 비서양인일 수도, 비엘리트 계층일 수도 있다. 20세기 후반 사이버 사회의 문화적 현상들에는 여성, 비서양, 비엘리트 계층을 비롯한 다양한 계층의 힘이 표현되고 있으며, 이는 문화가 다양화되는 데 기여하고 있다. 그러므로 인터넷이라는 새로운 매체를 매개로 하는 사이버 문화를 이해하기 위해서는 그것들을 성, 인종, 그리고 계급의 시각으로 바라볼 필요가 있다.<sup>4)</sup>

본 연구에서는 인터넷 혁명과 함께 도래한 사이버 사회에서 겪게 된 인간적·사회적 변화를 성, 인종, 그리고 계급적 차원, 즉 전통적인 남성성에서 탈피하고 있는 양상, 서구 중심적 문화에서 벗어나 다양한 인종의 아름다움이 표현되고 있는 현상, 그리고 수직적 위계 질서에서 벗어남으로써 창조되는 여러 가지 특징들의 차원에서 고찰함으로써 사이버 사회에서 급변하고 있는 남성 패션을 설명하고자 한다.

이와 같은 연구목적들을 수행하기 위해서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 사이버란 무엇인가?
2. 사이버 세계와 현실 세계는 어떠한 관련을 맺고 있는가?
3. 사이버 사회의 이념적 특징은 무엇인가?
4. 사이버 사회의 이미지적 특징은 무엇인가?

2) 홍성태, *사이버 사회의 문화와 정치* (서울: 문화과학사, 2000), p. 43.

3) *Ibid.*, p. 203.

4) Douglas Kellner, 김수경, 정중희 역, *미디어 문화* (서울: 새물결, 1997), p. 183.

5) 박창호, *사이버 공간의 사회학* (서울: 정림사, 2001), p. 58.

6) 홍성태, *Op. cit.*, p. 21.

7) *Ibid.*, p. 57.

8) 장경인, *세계화 정보화 그리고 민주주의* (서울: 문학과 지성사, 1998), pp. 117-118.

5. 사이버 사회의 이념적·이미지적 특징이 남성 패션에 어떠한 형태로 표현되고 있는가?

사이버 사회에 대한 이론적 연구로 사회학, 철학 등 문헌 연구를 위주로 하고, 남성 패션의 분석은 콜렉션 자료나 각종 패션 잡지의 화보 등을 분석하는 실증적 연구를 행한다.

## II. 사이버 사회의 개념

본 장에서는 사이버의 정의를 고찰하고, 사이버라는 개념이 인간이 생활하고 있는 현실 세계에 영향을 미쳐 형성한 사이버 사회에 관해 논의하고자 한다.

### 1. 사이버의 정의

사이버의 정의를 '정보와 의견의 소통환경' 혹은 '컴퓨터 테크놀로지가 형성하는 감각적 환영의 세계' 이라는<sup>5)</sup> 두 가지 측면에서 고찰하고자 한다.

#### 1) 정보와 의견 소통

사이버란 사이버네스틱의 약어이다. 오늘날 사이버네스틱은 첨단 과학 기술의 발전과 그를 통한 사회적·문화적 혁신을 시사한다.<sup>6)</sup> 어원상으로 볼 때 사이버네스틱이라는 용어는 조종과 동체의 두 가지 의미를 지니는데 사이버 공간이 바다에 비유되는 것도 이러한 이유에서이다. 조타수가 주위의 정보를 해석하여 배를 조종하는 것과 같은 자기조종체계를 가리키기 위해 사이버네스틱이라는 말이 되살려 사용된 것이다.<sup>7)</sup> 그러므로 사이버 사회에서는 정보의 생산, 저장, 분배에 관련된 산업이나 활동이 경제의 가장 중요한 활동으로 등장하고 그 결과 컴퓨터나 통신 기술 등을 비롯한 정보 기술이 경제, 정치, 사회, 문화 등의 모든 생활 영역을 지배하게 된다.<sup>8)</sup>

#### 2) 감각적 환영의 세계

원래 사이버 공간의 사이버는 가짜(virtual)란 의미를 담고 있다. 현실에 존재하지 않고 다만 컴퓨터와 마주하고 있을 때 우리가 경험하는 공간이다. 현실이나 아니냐를 놓고 본다면 분명히 사이버 공간은 허구의 영역이다. 그래서 사이버공간을 가상공간이라고 하기도 한다. 과거의 기술을 인간의 외적 능력의 확장이었지만, 오늘날 미디어 기술은 인간의 내적 능력의 확장이다. 즉 인간이 경험하지 못한 세계를 체험하도록 한다.<sup>9)</sup>

그러나 문제는 사이버 공간 내의 문화 즉 사이버 문화가 사이버 공간에만 머무르지 않는다는 사실이다. 즉 현 사회를 이해하기 위해서는 사이버 공간을 형성한 기술이 본체가 아니라 기술이 낳는 사회적 결과에 주목해야 한다. 컴퓨터라는 미디어를 통해 사이버 공간과 현실 공간의 구분이 이제 없어지고, 나아가 사이버가 현실을 지배해 나간다는 사실이다.<sup>10)</sup>

## 2. 사이버 세계와 현실 세계

정보 기술의 핵심인 가상현실 기술은 문화적인 측면에서도 중요한 의미를 지닌다. 완벽한 가상현실은 무엇보다도 인간의 정신과 생각하는 방식까지도 바꾸어 놓을 수 있기 때문이다. 다시 말해서 사이버 세상이 현실 세계에 지대한 영향을 미치기 때문이다. 사이버펑크 등 정보 사회의 새로운 문화적 현상들이 모두 이 가상현실 기술과 밀접한 관련을 맺고 있다.<sup>11)</sup>

가상현실은 인식론적으로 그리고 실천적으로도 심각한 문제를 제기할 수 있다. 인간의 인식은 현실의 투명한 반영이 아니라 기호를 매개로 하는 현실의 해석이다. 따라서 인식론은 결국 기호학이고 해석학이라고 할 수 있다. 그런데 컴퓨터가 생산하는 가상현실이란 기호로서 현실이며 전통적인 의미에서 현실의 기호는 아니다. 따라서 가상현실의 활용이 늘어갈수록 보드리야르(Baudrillard)가 말하는 서

물라크르의 자전이 강화되고 이것은 전통적인 현실감의 악화 나아가 현실 자체의 내파를 가져오게 된다.<sup>12)</sup> 일단 가상현실에 초점을 두고는 있지만 현실 자체의 내파란 정보 사회에서 진행되는 현실 구성의 변화를 보여주는 중요한 실마리가 될 수 있다. 현실 자체의 내파는 결국 현실 구성의 다층화로 귀결된다. 크게 보자면 현실은 이제 가상현실과 실제현실로 구분된다. 즉 가상현실은 단순한 환상이 아니라 그 자체가 하나의 새로운 인지적 현실로서, 현실=가상현실+실제현실이라는 등식을 낳는다. 물론 이 등식은 현실의 인지적 측면에 초점을 맞추고 있다. 마투라나와 바렐라(Maturana and Varela)는 '우리는 우리가 모르는 것에 대해서는 모른다는 사실조차 모른다'고 말한다.<sup>13)</sup> 이러한 구성주의 인식론에 따르면, 현실은 존재하기 때문에 인식되는 것이지만, 또한 인식되기 때문에 존재하는 것이다. 그리고 실제로 더 중요한 것은 후자의 측면이다. 바로 이러한 인식론적 차원에서 가상현실은 현실을 재구성하는 것으로 나타나게 된다. 이 점에서 가상현실은 실제 현실의 삶을 위해 대단히 유용한 도구가 되는 것이다.<sup>14)</sup>

## Ⅲ. 사이버 사회의 문화적 특징

본 장에서는 사이버 사회의 문화적 특징들을 이념적인 부분과 이미지적인 부분으로 나누어 고찰하였다. 사이버 문화의 이미지는 선험적인 구조를 탈피하고, 여성적 특징을 수반하며, 서구를 중심으로 하는 지역성에서 벗어난다. 이러한 이미지들은 저항적이며 복합적이라는 이념적 부분들을 공통적인 기반으로 하여 형성되었다.

### 1. 사이버 사회의 이념적 특징

#### 1) 저항성

20세기 후반에 컴퓨터가 확산되면서 미래에 대한

9) 박광호, *Op. cit.*, p. 54.

10) *Ibid.*, p. 60.

11) 김영현, *사이버 트랜드* (서울: 고려원미디어, 1997), p. 51.

12) J. Baudrillard, 하태환 역, *시뮬라시옹: 포스트모던 사회문화론* (서울: 민음사, 1992) 참고.

13) H. Maturana and F. Varela, 최호영 역, *인식의 나무-인식활동의 생물학적 뿌리* (서울: 자작야카데미, 1995) 참고.

14) 홍성태, *Op. cit.*, p. 204.

유토피아적인 예견이 나오고 있다. 컴퓨터의 인간 능력이 논, 권력, 지위, 성의 차별에 의한 사회의 위계를 파괴하는 '위대한 평등자'라는 담론은 이러한 낙관론을 대표한다.<sup>15)</sup>

사이버 사회는 예전에 상대적으로 소외되고 억압 받았던 집단들이 정보를 획득함으로써 갖게 되는 힘을 발휘하여 형성되는 새로운 대항 문화라는 문화적 특징을 갖는다.<sup>16)</sup>

히피는 1966년 미국 서해안의 샌프란시스코에서 시작된 탈사회, 반문화의 집단이다. 장발과 수염두성이에 펜던트, 굵은 벨트에 부츠를 신은 히피라는 집단의 청년들은 진부한 물질문명에서 분노를 터뜨리고 자신의 행복에 가장 큰 관심을 쏟으며 제재에 황홀해 하고 과격한 시위를 불사했다. 그들의 삶의 방식은 곧 뉴욕, 로스앤젤레스, 워싱턴, 파리, 런던으로 퍼져 나갔다. 그들은 인간성을 회귀하며 발가벗고 시위를 벌였다. 무엇보다도 사랑을 갈구하고 평화를 주창하며 가식적인 것에 만족하지 않고 무엇이든 자기 손으로 만들고 위지 않으면 불안해 하는 성향을 가졌다. 또 인간성을 압살하는 일체의 표피적 물질문명이나 국가 권력으로부터 개인의 해방을 추구하면서 징병 기피와 반전 운동, 인종주의의 청산을 부르짖었다. 인터넷에 처음 들어오는 초보자들은 가상 공간이 테크노메니아들의 메마른 세계라기보다는 이러한 60년대의 분위기와 너무나 유사하다는 의외의 느낌을 갖게 된다. 오늘날 사이버 혁명의 뿌리는 그 시대 히피의 공동체적 문화와 자유주의적 정치이념에 뿌리를 두고 있다. 그 당시에는 이러한 풍조들이 무정부주의적인 위험한 요소를 비쳤지만 중앙집권적 권위를 경멸하는 반문화적 태도는 특정 주도세력을 거부하는 인터넷과 PC 혁명에 정신적인 기초를 제공했다. 다만 90년대의 히피들에게는 '사이버'라는 접두사가 하나가 더 붙을 뿐이다.<sup>17)</sup>

이와 같이 사이버 사회는 60년대의 반문화적인 정신적 풍토를 토양으로 하여 싹튼 것이다.

## 2) 복합성

물리적 세계에서는 자아에 대한 본질적인 단일성(unity)이 존재하는데, 이는 신체가 정체성에 대한 분명하고도 편리한 정의를 제공하기 때문이다. 하나의 신체에는 하나의 정체성이라는 것이 규범으로 되어 있다. 시간이나 상황에 따라 자아는 복잡적이고 가변적이 될 수 있지만 신체가 안정적인 토대를 제공한다. 가상세계는 이와는 다르다. 가상세계는 물질이 아닌 정보로 구성된다. 정보보존의 법칙이란 존재하지 않는다. 감지 불가능한 공간의 거주자들도 분산적이어서 통합적인 토대인 신체로부터 자유롭다. 자판을 두드리고 있는 신체로서 정체성의 동의어라고 할 수 있다. 이러한 두 세계가 실제로 단절된 것은 아니다. 단일한 개인은 본체에 연결된 다수의 전자적 정체성을 만들어낼 수 있다.<sup>18)</sup> 사이버 사회의 자아는 다원적 정체성을 갖게 된다. 정체성을 육체와 결부시키는 것은 사람의 외관을 그 사람의 존재와 동일시하는 잘못을 저지르게 된다. 물리적 외관이 정체성의 한 요소인 것은 사실이지만, 그것이 정체성에 일관된 통일성을 부여하지는 않는다.<sup>19)</sup>

사이버 사회에서 인간은 개방적인 커뮤니케이션을 통해 우리 또는 타자 내부의 다양성을 존중하는 것, 즉 모순적인 것들의 병존이라는 아이러니 속에서도 통일체를 구성해 나가고 있다.<sup>20)</sup>

요컨대 네트워크 사회의 형성과 더불어 개개인은 이전에는 경험하지 못했던 정체성의 혼란을 겪고 있으며, 이러한 가운데 새로운 정체성이 형성되고 있다. 세상이 연결되어 있다는 것은 다양한 방식으로, 종종 모순되는 형태로 개개인의 정체성에 영향을 미친다. 이에 따라 사이버 문화는 복합적 특성을 지니게 되는 것이다.

## 2. 사이버 사회의 이미지적 특징

### 1) 선형적 질서의 부재

15) 홍성욱, *네트워크 혁명. 그 열림과 닫힘* (서울: 들녘, 2002), p. 43.

16) 홍성태, *Op. cit.*, p. 63.

17) 김영한, *Op. cit.*, pp. 157-158.

18) Marc Smith & Peter Kollock, 조동기 역, *사이버 공간과 공동체* (서울:나남출판, 2001), p. 89.

19) 박장호, *Op. cit.*, p. 100.

20) Mark Poster, *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere* (New York: Routledge, 1997), pp. 201-218.

19세기 유럽에서는 산업 혁명에 의해 새로운 생산 수단을 소유한 부르조아 계급이 권력층으로 부상하였다. 이들은 경제력을 극대화하기 위해서 가부장 체도를 강화하여, 남성을 생산 영역에, 여성을 가정에 머무르게 함으로써 남녀의 차별적인 구조를 이루었다. 이와 같이 남성, 서양, 엘리트라는 절대 권력이 형성한 이성이 강조된 남성성은 19세기 산업 혁명과 이에 따른 사회 경제 구조를 유지하기 위해 고안되었고, 정보 혁명으로 기인한 사이버 사회가 도달하기 전까지 중심 세력으로서 권력의 상부 구조에 자리매김하였다.

그러나 현실과 구분되는 또 다른 세계, 사이버 공간은 '탈구조화'라는 점에서 주목할 만하다. 현실 공간의 모든 것은 이미 존재 이전의 선형적인 질서에 의해 구조화되어 있다. 인간은 국가, 민족, 성, 계급 등에 매여 있고, 거기서 정체성을 갖는다. 그러나 사이버 공간에서는 선형적인 질서가 없다. 사이버 공간은 구조와 질서와 체계로부터 벗어난 탈구조화된 세계이다. 사이버 공간의 탈구조화는 현실의 양식과 규범마저도 변화하게 만들어 오래된 근대의 문명을 위협하고 있다.<sup>21)</sup> 네트워크 사회에서는 이성과 같은 중심적 권위가 더 이상 존재하지 않으며 개개인의 삶의 질, 선택, 자기표현 같은 가치관이 중심적인 가치관으로 부상한다.

권위적인 구조와 질서가 부재하는 사이버 공간에서는 공직 영역과 사적 영역의 경계도 새롭게 그려나간다. 사생활 보여주는 이제 일상적인 것이 되었다. 사적인 표현이 공적인 이슈가 되는 일도 있다. 산업 혁명시대의 권위적인 생산자의 위상도 변화하여 생산자와 소비자 사이의 경계가 흐려지고 이들의 간중인 생산소비자가 탄생한다. 이와 같이 사이버 사회에서 그려지는 이미지들에는 중심과 주변의 경계가 붕괴된다.<sup>22)</sup>

## 2) 여성 정체성의 부각

여성은 우먼(woman)에 우선하는 말인 맨(man)에 대한 보완의 의미로 작용한다. 맨은 우먼이라는 어휘의 어원으로 가정하는 세계관과 이에 따른 성차에 기초를 둔 제도는 여성이 남성과는 다른 본질적 특성을 지닌 존재임을 인정하지 못한다. 이러한 상황에서 여성은 완전한 남성이 되지 못한 어딘가 부족한 존재로 인식될 뿐이었다.<sup>23)</sup>

다윈에 따르면 남자의 일은 용기와 인내, 결단력, 창조, 상상력, 이성을 요구했다. 이리하여 자연도태와 적자생존의 원칙에 따라 남성은 종국적으로 여성보다 우수하게 되었다.<sup>24)</sup>

그러나 1960년대 이후 여성 해방과 남녀평등은 기침없이 성장하여 범세계적 현상이 되었다. 포스트모던 페미니즘이 상징한 새로운 남성상은 초기에는 비록 대중 매체에서 만들어낸 패드 현상이라고 생각되었으나 예상보다 오래 동안 존속되고 점점 더 많은 수의 남성들이 참여함으로써 배스패션을 이루어가고 있다. 새로운 남성상이란 이분법적 위계적 대립에서 벗어나 다양한 현상에 가치를 인정하는 사이버 문화의 이념적 특징과 맥을 같이 한다. 즉 여성의 신체적 혹은 정신적 특성들이라고 여겨졌던 부드러움, 수동적임, 유순함 등을 남성의 표상으로 직렬화하고, 적응하는 것이 인간의 문명화 이전의 상태의 이미지에 기초한 아름다움의 재발견임을 보여주었다.<sup>25)</sup>

포스트모던 사회에서 여성 해방 운동이 성과를 얻은 것은 기술 발전에 따른 자동화 입무로 대체될 수 없는 업무들에 여성적 가치가 더 부각되기 때문에 일어난 결과이다.<sup>26)</sup> 여성들은 의사결정을 내릴 때 더 많은 변수들을 저울질하고, 선택 가능한 것들과 결과들을 더 많이 고려하고, 더 많은 관점들을 떠올리고, 처리 가능한 방법들을 더 많이 살핀다. 여성들은 통합하고, 총괄하고, 마무리 짓는다. 요약하자면 여성들은 일직선이 아니라 거미집 식으로, 서로 관련 있는 요소들을 통합적으로 생각하는 경향을 보인다.

21) 박장호, *Op. cit.*, p. 69.

22) 홍성욱, *Op. cit.*, pp. 168-169.

23) Sara Kent & Jacqueline Morreau, 정소영 역, *여성이 갖고 있는 남성 이미지* (서울: 삼신각, 1996), p. 72.

24) Helen Fisher, 정명진 역, *책 1의 성* (서울: 생각하는 나무, 2000), p. 322.

25) Juliet Ash and Elizabeth Wilson, *Chic Thrills* (London: Pandora Press, 1992), p. 26.

26) Geert Hofstede, 차재호, 나은영 역, *세계의 문화와 조직* (서울: 학지사, 1995), p. 149.

다.<sup>27)</sup> 이러한 여성들의 거미집적 사고는 상충되는 요구가 많고, 불확실하고 우연적 요소가 많은 사이버 사회에서는 모순되는 것처럼 보이는 정보를 처리하는 능력으로서 중요<sup>28)</sup>하게 부각되고 있다.

또한 기업체들이 상하 계급적인 관리 구조를 해체하고 평등주의적인 팀 플레이를 강조하고 나선에 따라 네트워크와 의견 일치를 잘 이끌어내는 여성들의 능력은 앞으로 더욱 중요하게 부각되고 있으며<sup>29)</sup> 이에 따라 여성의 정체성의 가치가 재평가되고 있다.

### 3) 지리적 종말

오늘날 세계는 지구화라는 슬로건 아래 변하고 있다. 매스미디어, 신문, 라디오, 텔레비전의 보급에 이은 광케이블의 발전과 인공위성에 의한 통신 혁명 및 컴퓨터를 통한 네트워크의 보급과 확산은 정보화 시대를 열었다. 이러한 이유로 세계는 더 많은 정보를 공유하고 보다 손쉽고 빠른 교류가 가능해졌다. 이 결과로 세계의 문화가 공유되는 현상이 나타난다. 이제 경제 시장은 그 범위가 세계로 확대되었고, 각 국가는 하나의 집단이 되고 사람들은 국가의 소속에 상관없이 소비자가 된 것이다.<sup>30)</sup>

이러한 변화는 컴퓨터화된 지식이 지난 수십년 동안 가장 중요한 '생산력'이 되어왔다는 사실과 밀접한 관련이 있다. 컴퓨터 시대에서 지식의 문체는 이제 정부의 문제 이상의 것이 되었다. 규제와 재생산의 기능이 관료의 손을 떠나 기계로 넘어가고 있다. 따라서 점차 중심 문체는 올바른 판단을 내리도록 해줄 정보를 지니고 있는 기계에 누가 접근할 것인가가 될 것이다.<sup>31)</sup>

따라서 새로운 컴퓨터 지식이 권력을 위한 전면적인 투쟁에서 가장 중요한 요소가 될 것이며, 과거에는 민족-국가가 영토를 차지하기 위하여 싸웠지만

이제 정보의 차지를 위하여 싸우게 된다. 이미 새로운 자본 순환의 형태인 다국적 기업에서 투자결정은 민족-국가의 지배 형태를 벗어나 있다.<sup>32)</sup> 지리의 종말은 국가 권력에 대한 심각한 도전이다. 근대 민족 국가의 핵심이 영토에 바탕을 둔 통치 권력이기 때문이다.<sup>33)</sup> 국민에서 소비자로의 전환은 국가가 단체로서 대상화되는 현 현상의 역력한 결과<sup>34)</sup>로 볼 수 있다.

이러한 시대에 문명 간의 공통 영역을 넓히기 위해서는 그들 사이에 존재하는 긴장을 무시하고 사라지게 해야 하며, 그러기 위해서는 문화적 복수성, 즉 다문화성을 추구해야 한다.

## IV. 사이버 사회의 남성 패션 분석

사이버 사회의 문화는 위계적 구조가 와해되고, 여성적 특질을 수반하며, 다문화적인 이미지적 특성을 지닌다. 저항성과 복합성은 이러한 이미지적 특성들을 출현시킨 공통적인 이념적 기반이다. 본 장에서는 이러한 이념적·이미지적 특성들로 최근 급변하는 남성 패션을 설명하고자 탈권위성, 다중성 정체성, 다문화성라는 미적 범주를 추출하였다.

### 1. 탈권위성

사이버 사회에서는 정보화에 관한 전문적 지식과 기술을 소유한 새로운 엘리트들이 등장하여 사회의 지배적인 계층이 되고 있다. 정치적으로는 텔레커뮤니케이션 혁명에 의한 채널 용량의 확대, 내용의 다양화, 커뮤니케이션 혁명에 의한 채널 용량의 확대, 내용의 다양화, 커뮤니케이션 비용의 감소와 같은 장점 때문에, 사회가 새로운 기술을 이용하는 방향에 따라서 직접 민주주의가 확대되고 권력의 분산화가 가능하게 되었다.<sup>35)</sup>

27) Helen Fisher, *Op. cit.*, p. 25.

28) 홍성욱, *Op. cit.*, pp. 145-146.

29) Helen Fisher, *Op. cit.*, p. 18.

30) 최수아, "패션에 나타난 퓨전 형상에 관한 연구" (서울대학교 대학원 석사학위논문, 2003), p. 49.

31) Madan Sarup & Chung-ying Cheng, 임규현 역, *태러다와 푸코 그리고 포스트모더니즘: 일본적 안내* (서울: 이튼과 실천, 1993), pp. 135-136.

32) Harald Muller, 이영희 역, *문명의 공존* (서울: 푸른숲, 1999), p. 25.

33) 홍성욱, *Op. cit.*, p. 166.

34) Harvey Penelope, *Hybrids of Modernity, Anthropology* (London & N.Y.:Routledge, 1996), p. 6.

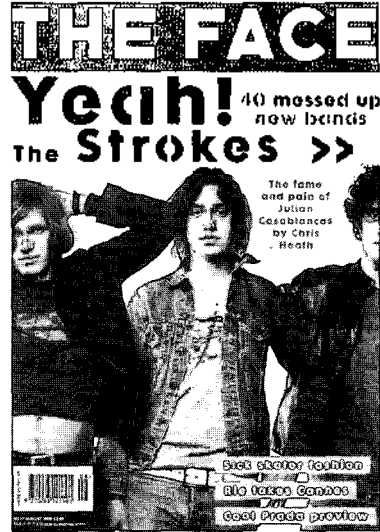
35) Daniel Bell, 이동만 역, *정보 사회의 사회적 구조* (서울: 한울, 1984) 참고.

산업 혁명기의 엘리트들이 상정한 권위의 시대가 막을 내림에 따라, 어두운 수트 역시 사라져가고 있으며, 의복을 통해 개인의 다양한 기호와 가치가 표현되기 시작하였다. 한 예로 남성들에게 의복을 통해 자신의 계급을 표시하기보다는 자신을 어떻게 성적으로 매력적으로 만들어야 하는가가 주요 관심사로 떠올랐다.<sup>36)</sup>

80년대 남성복에서의 가장 큰 움직임은 실직한 경제적 하류 계층에서 일어났다. 싸고 실용적이며, 잘 헤치지 않는 면과 같은 소재는 록커(rocky)의 남성성을 영웅화하였다. 이러한 현상은 디자이너 상표에 대한 집착, 즉 디자이너의 권위성에 대한 반작용으로서 해석될 수 있다. *The Face*는 잡지의 표지 모델에게 찢어진 청바지를 입혀 선보임으로써 신분을 과시하지 않는 옷차림(non-status dressing)을 전세계적인 유행으로 전파시켰다.<sup>37)</sup>

이제 패션 디자이너가 그 순간의 패션 트렌드를 독재하던 시대는 지났다. 거리는 진정한 창조적인 비전을 발견할 수 있는 곳이기 때문에, 오피 꾸뛰르 디자이너에서 음반 기획자에 이르기까지 모든 사람들이 거리를 주목하고 있으며 젊은 거리문화가 트렌드를 지배하며 그들의 스타일과 태도와 취향이 패션, 음식, 음료, 음악과 영화의 기획자에게 상향전파되고 있다.<sup>38)</sup> *The Face*(그림 1)를 비롯하여, *Dazed & Confused*, *View*, *iD*, *Wall Paper*, *Nylon*, *Dutch*, *Common Sense* 등 다양한 패션 잡지들은 하위 문화스타일과 개인들의 스타일을 찬양하고 있다.

국내에서도 20대 벤처 사장들은 힙합 스타일 옷을 입고 출근하고 있으며,<sup>39)</sup> 재벌 옹호론자에서 벤처 찬양자로 변신한 인터넷 공병호 사장은 저녁 6시까지 정장차림으로 평상시처럼 일하고, 저녁 6시부터 캐주얼로 옷을 갈아입고 야근을 준비한다.<sup>40)</sup> 또한 SK 그룹은 넥타이 추방을 선언하면서, 개성과 창의력을 존중하는 기업 문화 정착을 위해 자율 복장제를 도입하고 있다.<sup>41)</sup> 현재 국내 남녀 대학생들 불문하고



〈그림 1〉 신분을 표시하지 않는 스타일(2002).  
(*The Face* No.67 August 2002, 표지)

천연의 검은 머리카락은 찾기 힘들며, 귀를 1개 혹은 2~3개씩 뚫는 건 기본이고, 간혹 코나 눈썹 아래를 피어싱한 학생들도 있다. 캠퍼스 내에는 20대 벤처 사장이 쏟아진다는 소식도 들려온다. 전문적인 힙합 매니지먼트를 위해 경영학부론 선택했다는 학생도 있다.<sup>42)</sup> 이와 같이 정보가 새로운 생산수단으로 등장하면서, 기존의 지식과 사고 방법으로는 사회 변화의 속도에 적응할 수 없게 되었다. 이에 따라 산업혁명에 의해 형성되어 지속되어온 절대 권력이 해체되고, 그 동안 소외되어 왔던 계층들이 부상할 수 있는 가능성이 제기되었다. 또한 노는 듯 일하고, 일하듯 노는 정보 사회 노동자들의 모토는 일터에서의 옷차림에 변화를 가져왔다. 즉 기존의 권위적 이미지에서 탈피하고, 유희성과 일상성이 표면화되는 것을 긍정적으로 평가받게 하고 있다.

또한 권위에 대한 도전은 사회 계층의 구조에 관한 것뿐만 아니라 우주의 선형적인 질서에 대해서도 이루어지고 있다. 컴퓨터에 의해 인간의 의식 작용

36) Prudence Glynn, *In Fashion* (London:George Allen Unwin, 1987), pp. 136-137.

37) Shari Benstock & Suzanne Ferris, *On Fashion* (New Brunswick & New Jersey: Rutgers Uni. Press, 1994) p. 161.

38) 임은혁, "1990년대 패션에 나타난 하위문화 스타일" (서울대학교 대학원 석사학위논문, 2002), p. 57.

39) "노는 듯 일하고 일하듯 노다", *조선일보* (2000. 3. 13).

40) "벤처행 1년전 준비... 변질 아니다", *조선일보* (2000. 4. 7).

41) "넥타이는 가라", *조선일보* (2000. 6. 22).

을 시뮬레이션할 수 있게 됨에 따라, 우리의 사고와 상상력의 새로운 유희 공간이 열리고 있다. 즉 사이버 공간에서는 주어진 육체를 적극적으로 변화시키는 시도가 이루어지고 있다. 인간의 눈, 코, 입, 얼굴의 윤곽 등을 눈보이게 하던 이전의 화장술에서 벗어나 전혀 의외의 위치에 원, 사각형 등의 기하학적 문양을 그려 넣는다(그림 2). 머리 염색이 매우 다양한 색으로 전개되고 있을 뿐 아니라 패션 화보에서는 컴퓨터를 시뮬레이션으로 피부색까지 변화시키는 등 신인류의 출현을 제시하고 있다. 또한 패션 화보들은 자연이 질서 지워준 인간과, 식물, 인간과 동물, 인간과 사물, 인간과 기계, 인간과 신의 경계를 붕괴하고 있다(그림 3). 또한 인간을 중력으로부터 자유롭게 표현하거나(그림 4) 물 속에서 편안히 누워 있는 자세로 연출함으로써 자연의 법칙에 도전하고자 한다.

2. 다중 성 정체성

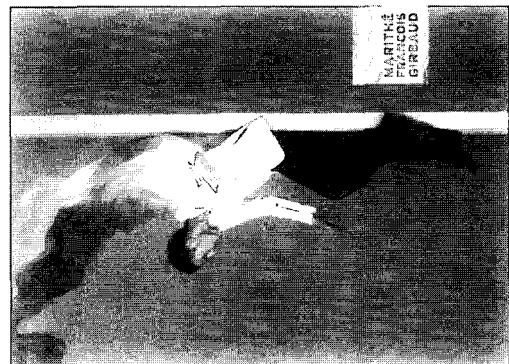
남성성과 여성성은 보는 자와 보여지는 자의 관계 속에서 형성된다. 즉 고전적 의미에서 남성성은 보는 자의 것이며, 여성성은 보여지는 자의 것이다.



〈그림 2〉 화장법의 변화 (2002).  
("Nokia 광고", *The Face* No. 72 January 2003, p. 102)



〈그림 3〉 인간과 동물의 결합 (2002).  
(*View* No. 60 Winter 2002, p. 60)



〈그림 4〉 부중력 (2002).  
("Marithé François Girbaud 광고", *Numéro* No. 30 Février 2002, p. 141)

따라서 미디어는 남성의 특질인 관음증과 여성의 특질인 과시욕을 이용한다.<sup>43)</sup> 그러나 1980년대 이후 매체와 대중문화 속에 남성들은 보여지는 자로서 등장하였다(그림 5). 그들은 자신의 몸을 성적인 대상으로 인식하고, 옷의 선택과 입는 방식에 따라 그 매력을 증대시키고 있다. 즉 남성은 그들의 몸을 시선의, 전시의, 장식의 대상으로 바꾸었다.<sup>44)</sup>

이러한 보여지는 남성성을 표현하기 위해 최근에

42) "캠퍼스에 활짝 핀 봄", *조선일보* (2000. 3. 13).

43) Tim Edward, *Men in the Mirror: Men's Fashion, Masculinity and Consumer Society* (London:Cassell, 1997), p. 44.

44) Jennifer Craik, *The Face of Fashion* (London:Routledge, 1994), p. 203.





〈그림 5〉 보여지는 남성성(2000).  
(*Arena March 2000*, p. 119)

는 메트로섹슈얼(metrosexual)이라는 용어가 등장하였다. 여성 호르몬과 남성 호르몬을 두루두루 갖추고 있는 메트로섹슈얼이라 지칭되는 신인종은 문화와 패션 분야의 새로운 주도층으로 자리 잡고 있다. 소년스러운 얼굴과 근육질의 탄탄한 몸매를 가진 다중 성 정체성을 보이는 남성들이 게이와 여자들의 호감을 동시에 사고 있다. 이러한 현상은 평가 질하되었던 여성적 특성들이 사이버 사회가 도래하면서 그 가치를 인정받고 있다는 사실을 대변한다. 메트로섹슈얼은 1994년 영국의 게이 작가인 마크 심슨(Mark Simpson)이 인디펜던트지(independent)에 처음 소개한 신조어로, 도심에 살며 피트니스센터, 클럽, 레스토랑 등을 찾는, 남성성과 여성성이 한 사람 안에 공존하는 남자들의 새로운 변화를 가리키기 위해 사용한 말이다.

혼자서 묵묵히 남성복의 새로운 형태 미학에 심취해 메트로섹슈얼 이미지 전파에 선도적인 역할을 해온 크리스찬 디올 옴므(Christian Dior Homme)(그림 6)는 그만의 엄숙한 테일러링은 유지하면서 켄트와 진, 스웨터, 롱스커트 등의 미스매치(miss match)로 새로운 실루엣을 만들어내 호평을 받았다. 디자

이너 칼 라거펠트(Karl Lagerfeld) 역시 크리스찬 디올 옴므의 스타일을 극찬하며, 자신의 몸을 맹렬한 다이어트를 통해 변화시켰다(그림 7). 2004년 컬렉

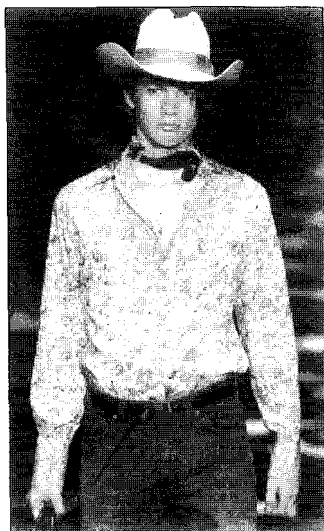


〈그림 6〉 메트로섹슈얼룩(2003).  
("2004 SS Dior Homme collections", *Nippon Vogue No. 40 December 2002*, p. 47)



〈그림 7〉 칼 라거펠트(2003).  
(*Numéro No. 39 Janvier 2003*, p. 88)

43) Tim Edward, *Men in the Mirror: Men's Fashion, Masculinity and Consumer Society* (London:Cassell, 1997), p. 44.  
44) Jennifer Craik, *The Face of Fashion* (London:Routledge, 1994), p. 203.



〈그림 8〉 꽃문양 셔츠(2003).  
 ("2004 SS Gucci collections", View No. 63  
 Autumn 2003, p. 200)

선에서는 하피룩을 재해석하는 룩들로 가득 찼는데, 내추럴한 소재의 페치워크를 이용한 의상들을 입은 남녀 모델들은 마치 또 다른 하나의 성을 가진 시적인 이미지로 비춰졌다.<sup>45)</sup> 또한 꽃 등의 식물 문양 셔츠는 이미 대중의 것이 되었다(그림 8).

### 3. 다문화성

서양 식민 정책의 진행에 따른 원주민 토착 문화와 의상의 소멸과 서양의 무제한적 카피나 차용은 그에 따른 의복의 전통적 공동체의 소멸을 낳았다. 서양 남성복에는 인체의 사실적 재현으로 대표되는 근대성이 우세한 모드로 자리 잡았다. 그러나 20세기 후반 포스트콜로니얼한 세계의 패션은 더 이상 근대성에만 치우쳐 있지 않으며, 그것을 대신할 룩을 찾기 위해 세계를 뒤지고 있다.<sup>46)</sup> 이러한 서구 세

계에서 움직임은 히피 저항 운동으로부터 시작되었다.<sup>47)</sup> 히피족들은 기존의 가치에 대한 반항으로 제 3세계에 흥미를 갖게 되었고 특히 동양의 문화와 종교에 관심을 가졌다.<sup>48)</sup> 1980년대 이후에는 포스트모더니즘의 영향으로 복수주의와 복수 문화주의가 각 나라들 자체 안에서 뿐 아니라 국제적인 관계의 차원에서도 나타나고 있다. 이제 시구가 강요한 절대미에 대한 수 백년에 걸친 무의식적 추종에서 벗어남으로써 미의 상대성이 대두되었고, 남성 패션에서도 서구 남성이 만든 남성의 이미지가 아닌, 제 3국이 만든 남성미가 표현되고 있다.

고정관념을 뒤엎는 광고사진으로 유명한 이탈리아의 의류업체 베네통은 흑·백·황인종 아이들이 얼굴을 나란히 한 사진을 비롯해 흑백 소녀의 악마와 천사, 고미종인 검은 발과 흰발 등 베네통 광고 사진은 물건을 직접 선전하지 않는 강렬한 이념성 광고로서 찬사와 비난을 동시에 받아왔다.<sup>49)</sup> 베네통 광고는 권력에 대한 집근의 기회가 박탈당한 이들의 투쟁의 장을 마련해 주는 것이라 할 수 있다.<sup>50)</sup>

이러한 투쟁은 특정 문화의 정통성에 없애이지 않는 젊은 세대가 대중문화 소비층으로 자리잡으면서 영향력을 발휘하게 된다. 우리나라에서도 김치 버거같은 장르 사이 퓨전현상은 하드코어스릴러 사어드림합 변종의 문화 상품을 낳고, 이는 다시 공동적인 정서적 기반을 지닌 다른 나라 10대에게도 매력적으로 다가간다.<sup>51)</sup> 1980년대 중반부터 패션 경향에서 누드러진 민속풍과 원시적 특성은 비서양 지역을 농경하는 이국취향으로 설명될 수 있으며, 이것은 이질적인 문화들이 접촉했을 때 동질화되거나 융합되는 문화 변용과 연관된다.<sup>52)</sup>

1980년대 초반에 경제 대국으로 성장한 일본은 패션 선도국으로서 자리를 확보하기 시작했다. 일본의 디자이너들은 옷에 대한 서구인의 고정관념을 깨고 아시아의 문화와 패션으로 세계 패션의 흐름에

45) *The Style* No. 51 (2004. 5), pp. 84-85.

46) Shari Benstock & Suzanne Ferriss, *Op. cit.*, p. 7.

47) 간문자, "1960년대 저항 패션에 민속풍 패션에 미친 영향," *복식* 30권 (1996), p. 158.

48) 박은주, 은영자, "1990년대 패션에 나타난 오리엔탈리즘에 관한 연구," *복식* 43권 (1999), p. 265.

49) "영원한 새로움이란 없다," *조선일보* (2000. 5. 1).

50) Shari Benstock & Suzanne Ferriss, *Op. cit.*, p. 14.

51) *조선일보* (2000. 4. 4)

52) 양희영, 양숙희, "20세기 후반 패션에 나타난 절충주의적 경향," *복식* 24권 4호 (2000), p. 541.

새로운 방향을 제시하였다.<sup>53)</sup> 그들은 입체적인 구성으로 인체를 감싸듯이 이루어진 수트의 형태와는 달리 평면적인 재단의 옷으로 인체와 의복 간의 공간을 구성하는 패션을 발표하여, 인체와 의복 간의 개념적 차이를 확실하게 보여주었다. 이러한 개념은 서양 디자이너들에 의해 도입되어 남성복 형태의 다양성에 기여하고 있다(그림 9).

또한 흑인들의 힙합 스타일, 레게 스타일 등은 서구 전통적 남성성에 대한 극명한 도전으로서 전세계적인 대중적 유행으로 확산되었다(그림 10).

중국인들에게는 드물지만 그 외의 동양 대부분 지역에서 보편화되어왔던 문신 행위는 20세기 전반까지만 해도 엘리트 계층의 반감으로 범죄, 도덕성 결여 등의 의미로 간주되었다. 그러나 1960년대 말에서 1970년대 초에 걸쳐 하피 등과 같은 반사회적 하위문화 집단들이 문신을 통해 전통적인 가치관과 사회에 대한 반항심을 표현하고 동료들과의 결속력을 강화시켰다. 그 결과 문신은 안티 패션적 특성을 지닌 요소로 스트리트 스타일에 도입되었고, 하이



〈그림 9〉 인체와 의복 간의 공간 형성(2002)  
(View No. 59 Autumn 2002, p. 191)



〈그림 10〉 흑인 패션(2003)  
(iD No. 238 December 2003, p. 153)

패션에도 유입되었다<sup>54)</sup>(그림 11).

인도네시아나 말레이시아, 아프리카 등에서 특히 많이 나타났던 피어싱 장식<sup>55)</sup> 역시 일반적인 패션 아이템이 되었으며, 스타일이 점점 더 과감해지고 있다(그림 12).

위에 소개된 스타일의 공통점은 모두 그들 문화의 고전적인 스타일이 아니라는 것이다. 그러한 패션의 주체는 확실히 흑인과 일본인을 비롯한 제 3세



〈그림 11〉 문신(2002)  
(View No. 64 Winter 2003, p. 258)

53) 김희정, 이경희, "동양적 복식 디자인의 특성과 이미지 연구(제2보) 한국, 중국, 일본을 중심으로," 복식 44권 3호(2000), p. 314.

54) 윤정해, 유영선, "복식에 나타난 타투 룩 패션의 표현 특성," 복식 제 51권 3호(2001), p. 90.

55) 이정해, "현대 패션에 나타난 신체 장식 표현의 미적 가치에 관한 연구" (상명대학교 예술 디자인 대학원 석사학위논문, 2004), p. 19.



〈그림 12〉 피어싱 (2003)

(View No. 59 Autumn 2002, p. 45)

계인들이었지만, 그들이 제안한 스타일은 그들의 고유한 문화에 정통한 스타일은 아니었으며, 이것이 스타일 성공의 열쇠이다.

## V. 결 론

본 연구의 목적은 최근 급변하고 있는 남성성에 관한 개념과 이러한 개념의 가시적 표현인 남성 패션의 변화를 사이버 공간에서 형성되고 있는 새로운 문화와 관련지어 설명하는 것이다. 또한 보다 포괄적인 설명을 하기 위해 사이버 사회에서 겪게 된 인간적·사회적 변화를 계급, 성 그리고 인종적 차원에서 고찰하였다.

먼저 본 연구에서는 사이버라는 용어의 정의를 고찰하고, 환영의 세계인 사이버 공간이 실제적 현실 세계에 영향을 미쳐 새로운 문화가 형성되고 있는 현 사회를 사이버 사회로서 이해하고자 하였다.

또한 사이버 사회의 문화적 특징들을 이념적인 부분과 이미지적인 부분으로 나누어 고찰하였다. 사이버 문화의 이미지는 선형적인 구조를 탈피하고, 여성적 특징을 수반하며, 서구를 중심으로 하는 지역성에서 벗어난다. 이러한 이미지들은 저항적이며 복합적이라는 이념적 부분들을 공동적인 기반으로 하여 형성되었다.

이러한 이념적, 이미지적 특성들을 기반으로 살펴볼 때 사이버 사회의 남성 패션의 비적 이미지는 크게 탈 권위성, 다중 성 정체성, 다문화성으로 설명될 수 있었다.

사이버 사회에서는 정보화에 관한 전문적 지식과 기술을 소유한 새로운 엘리트들이 등장하여 사회의 지배적인 계층이 되면서 산업 혁명기의 엘리트들이 상정한 권위의 시대가 막을 내림에 따라 남성들은 의복을 통해 자신의 계급을 표시하기보다는 개인의 다양한 기호와 가치를 표현하기 시작하였다.

상충되는 요구가 많고, 불확실하고 유연적 요소가 많은 사이버 사회에서는 거미집적 사고를 하고, 네트워킹과 의견 일치를 잘 이끌어내는 여성들의 능력이 인정되면서 여성의 정체성의 가치가 재평가되고 있다. 남성 패션에도 남성성과 여성성이 공존하는 메트로섹슈얼룩이 트렌드를 선도하고 있다.

정보화는 지리의 종말을 가져왔고, 국가를 하나의 단체로 국민을 소비자로 전환시켰다. 이러한 시대에 문명 간의 공동 영역을 넓히기 위해서는 국가간 긴장을 사라지게 해야 하며, 그러기 위해서는 문화적 복수성, 즉 다문화성을 추구해야 한다. 남성 패션에서도 여러 문화가 한데 공존하는 이미지가 표현되고 있다.

경제적 풍요와 권리가 보장되어 있는 현대 사회에서 공동체의 추구는 문화적 목적에서 나온다. 사이버 공간은 이러한 현대 사회의 공동체적 특성이 극명하게 드러나는 공간이다. 그런데 이러한 공간은 단순한 물리적 개념을 넘어 인지에 영향을 미치고 새로운 사회적 관계를 형성하고 이에 따라 새로운 방식의 문화가 창출되고 있다. 기계라는 생산 수단이 도입으로 인해 산업 사회가 도래했고, 이 사회를 주도해온 남성 공동체들에 의해 남성성에 대한 개념과 패션이 형성, 유포, 계승되었다. 이와 같은 맥락으로 사이버 사회는 새로운 생산 수단이 개발되기 전까지는 지속될 것이다. 따라서 사이버 사회의 문화에 대한 이해는 현 사회의 남성 패션 현상을 이해하고 앞으로의 방향을 예측하는데 기여할 것이다.

## 참고문헌

- Ash, Juliet and Wilson, Elizabeth (1992), *Chic Thrills*. London: Pandora Press.

- Baudrillard, J., 하태항 역 (1992). *시뮬라시옹: 포스트 모던 사회분화론*. 서울: 민음사.
- Bell, Daniel, 이동만 역 (1984). *정보 사회의 사회적 구조*. 서울: 한울.
- Benstock, Shari and Ferriss, Suzanne (1994). *On Fashion*. New Brunswick & New Jersey: Rutgers Univ. Press.
- Craik, Jennifer (1994). *The Face of Fashion*. London: Routledge. Jersey: Rutgers Uni. Press.
- Edward, Tim (1997). *Men in the Mirror: Men's Fashion, Masculinity and Consumer Society*. London: Cassell.
- Fisher, Helen, 장명진 역 (2000). *제1의 성*. 서울: 생각하는 나무.
- Hofstad, Geert, 차채호, 나은영 역 (1995). *세계의 문화와 조식*. 서울: 학지사.
- Glynn, Prudence (1987). *In Fashion*. London: George Allen Unwin.
- Kellner, Douglas, 김수정, 정중희 역 (1997). *미디어 문화*. 서울: 새물결.
- Kent, Sara and Morreau, Jacqueline, 정소영 역 (1996). *여성이 갖고 있는 남성 이미지*. 서울: 삼산각.
- Maturana, H. and Varela, F., 최호영 역 (1995). *인식의 나무: 인식활동의 생물학적 뿌리*. 서울: 자작아카데미.
- Muller, Harald, 이영희 역 (1999). *문명의 공존*. 서울: 푸른숲.
- Penelope, Harvey (1996). *Hybrids of Modernity. Anthropology*. London & N.Y.: Routledge.
- Poster, Mark (1997). *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*. New York: Routledge.
- Sarup, Madan & Cheng, Chung-ying, 임규현 역 (1993). *데리다와 푸코 그리고 포스트모더니즘: 입문적 안내*. 서울: 이론편 실천.
- Smith, Marc & Kollock, Peter, 조동기 역 (2001). *사이버 공간과 공동체*. 서울: 나남출판.
- 간문자 (1996). "1960년대 저항 패션에 민속풍 패션에 미친 영향." 복식 30권.
- 강정인 (1998). *세계화 정보화 그리고 민주주의*. 서울: 문학과 지성사.
- 김영한 (1997). *사이버 트렌드*. 서울: 고려원미디어.
- 김희정, 이경희 (2000). "동양적 복식 디자인의 특성과 이미지 연구(제 2보) 한국, 중국, 일본을 중심으로." 복식 44권 3호.
- 박은주, 은영자 (1999). "1990년대 패션에 나타난 오리엔탈리즘에 관한 연구." 복식 43권.
- 박창호 (2001). *사이버 공간의 사회학*. 서울: 정림사.
- 양희영, 양숙희 (2000). "20세기 후반 패션에 나타난 절충주의적 경향." 복식 24권 4호.
- 윤정혜, 유영선 (2001). "복식에 나타난 타부 룩 패션의 표현 특성." 복식 51권 3호.
- 이재현 (2000). *인터넷과 사이버 사회*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이정혜 (2004). "현대 패션에 나타난 신체 장식 표현의 미적 가치에 관한 연구." 상명대학교 예술디자인 대학원 석사학위논문.
- 임은혁 (2002). "1990년대 패션에 나타난 하위문화 스타일." 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 최수아 (2003). "패션에 나타난 퓨전 형상에 관한 연구." 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 홍성욱 (2002). *네트워크 혁명, 그 열림과 닫힘*. 서울: 들녘.
- 홍성태 (2000). *사이버 사회의 문화와 정치*. 서울: 문화과학사.