

온라인 게임 리니지II 캐릭터 패션에 나타난 바디 이미지 分析

眞慶玉 · 徐正立*

東明情報大學校 패션디자인學科 副教授, 東明情報大學校 패션뷰티大學院 碩士課程*

The Analysis of Body-Image on the On-Line Game Lineage II Character Fashion

Jin, Kyung-Ok · Seo, Jung-Lip*

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology
Master's Course, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology*

Abstract

The purpose of this study is to consider the characteristics of character's body-image throughout the on-line games and with this study we researched the symbolic meaning reflected by the character's body-images throughout the fashion.

The characteristics of the body-images presented in modern fashion is expressed in 4 features on Lineage II game.

First, it adopts the ways in which modern fashion expresses the erotic image and represents various sexual stimulation, which can not be represented in the real world, in cyberspace.

Second, it expresses the beauty and taste in sensitivity by exchanging the items, which are the features of body-image, each other as the neutral body-image and pursuits for the double side feature between males and females by dismantling the point of view to sex.

Third, it shows the new value system different from the existing one by using extraordinary items and materials that you've never seen in real fashion as the abnormal body-image expressed in informal and inaccurate principal of deformation.

Fourth, it show the body with the items which induces more interest and curiosity than the real world do as the humorous body-image accompanying with childish amusement and pleasure.

Key words: Erotic body-image(관능적 바디이미지), Neutral body-image(중성적 바디이미지), Abnormal body-image(기이적 바디이미지), Humorous body-image(유희적 바디이미지)

I. 서론

현대 사회는 급속도로 변화 발전한 철학사상이나 사조들, 특히 과학기술 등에 의해서 인간이 상상만 하던 것들을 현실화시킬 뿐만 아니라 인간이 짐작할 수 있는 한계를 벗어나 무한대로 변화하고 있다. 이렇게 급속하게 변화하는 철학과 과학 기술의 발전 속에서 인

간 본질의 문제에 대한 의문이 제기되면서 인간의 신체에 관한 사회, 문화적인 관심이 고조되고 있다.

신체는 외형적으로 느끼고 만질 수 있는 실체가 있어야 가능한 것이며 기술문명, 사회제도, 미술, 정치, 종교, 철학 등 모든 것의 바탕이 되는 것으로 매우 중요한 의미를 가지고 있다. 신체는 의상을 통하여 시대가 요구하는 이상적 이미지에 따라 인체자체가 구조적

으로 갖고 있는 물리적 성질의 인체에 머무르지 않고 복식을 통해서 확장 또는 왜곡의 과정을 거치며 재구성된 것이기에 역사적으로 사고체계의 변화에 따라 변화한다.¹⁾

현대사회의 다원화되고 중첩된 가치관들을 반영하는 여러 가지 양상은 최근 성의 혼란, 기존 가치관의 붕괴, 새로운 관념들의 정립과 같은 과도기적 상태에서 인간사회에 지대한 영향을 미치고 있다.²⁾ 급속한 산업화와 컴퓨터의 발달로 인해 네트워크를 통한 접촉에 익숙해진 젊은 세대들은 가상공간이라는 새로운 공간에서 아바타와 캐릭터를 통하여 자신의 정체성뿐만 아니라 개성과 이념을 표현하고 있다. 자신을 대변하는 이러한 것들은 다른 생물을 의인화 하거나 무생물을 생물화한 것도 있으나 대부분 사람의 신체에 차용하여 표현되어지고 있다. 현실세계에서 신체가 인간 본연의 속성을 표현하고 있듯이 가상세계에서도 인간을 대신해 캐릭터 나름대로의 이미지를 형성하고 있다고 할 수 있다.

인간의 신체에 관한 선행 연구들을 살펴보면 미술 분야에는 서양미술사에서의 신체미의 변화를 다룬 것이 있으며 문학에서는 옷과 관련한 상징연구가 있다. 복식분야에서는 각 시대별 인체미, 인체의 미의식을 복식에 관련시킨 연구, 일러스트레이션의 변화를 이상적 인체와 비교하여 연구한 논문, 패션디자인에 표현된 신체이미지의 상징적 의미와 신체의 미에 관한 연구 등이 있다. 또한, 마케팅 분야에서는 신체이미지와 라이프스타일의 상관관계에 관한연구, 신체이미지와 의복추구 효용에 관한 연구, 신체이미지와 신체만족도를 통한 소비자의 소비성향 등 여러 가지 연구가 이루어지고 있다. 이러한 연구들은 시각적으로 보여지는 포괄적이고 통념적인 신체의 상징성에 대하여 제시하였다. 그러나 가상공간 속에서 캐릭터의 바디이미지에 관한 연구는 아직 이루어지고 있지 않다.

본 연구의 목적은 현대 패션에서 나타나는 바디이미지의 특성을 고찰해보고 이러한 특성들이 가상공간 속의 온라인 게임 캐릭터 패션에서 표현되어지고 있는 상징적 의미를 가지고 있는지 연구하는데 있다.

연구방법은 먼저 바디이미지와 관련된 문헌을 통하여 바디이미지의 정의와 의미를 고찰하고 현대 패션을

통하여 표현되어 지고 있는 바디 이미지를 분석하여 2004년 게임 메카에서 3월 1일부터 31일까지 실시한 온라인 게임 투표에서 총 투표수 12,541명중 2279표 전체 18%³⁾로 1위를 차지한 리니지II 게임 캐릭터를 통하여 가상공간에서 의상으로 표현되어지는 게임 캐릭터 바디이미지를 분석하였다. 본 연구에서 사용된 게임 캐릭터 바디 이미지는 패션을 통하여 게임 캐릭터의 신체가 나타내는 외적 분위기나 느낌으로 분류하고 분석하였으며, 현대 패션에서 보여지는 바디이미지는 선행 연구를 바탕으로 2000년 이후 발간된 패션잡지 Collection, Vogue Korea에 나오는 디자이너 작품을 시각 자료로 제시하였다.

II. 이론적 배경

1. 온라인 게임 캐릭터(On-Line Game Character)

최근 컴퓨터 산업의 발전과 인터넷 사용의 급증으로 인하여 온라인 게임을 즐기고 있는 사용자들이 증가하고 있다. 온라인 게임은 컴퓨터를 상대로 하는 게임을 발전시킨 것으로서 인터넷과 네트워크를 이용하여 지역적으로 멀리 떨어져 있는 사용자들과 실시간으로 게임을 즐길 수 있는 방식의 게임이다. 이는 초고속 정보통신망 구축과 고속 모뎀의 발전으로 고도화된 정보 환경에 등장한 게임이라 할 수 있다.

온라인 게임에서 사용자를 대변하고 표현하는 것이 온라인 게임 캐릭터이다. 캐릭터의 사전적 의미는 소설·만화·극 따위에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것이다.⁴⁾ 미국에서는 성격·인격이란 의미의 퍼스낼리티(personality)란 단어를 많이 사용하며, 캐릭터라고 할 때는 소설이나 영화의 등장인물을 가리키는 경우가 대부분이다. 반면 일본에서는 의류나 문구, 잡화, 식품 등 모든 상품에 붙이는 만화나 일러스트를 통틀어 캐릭터라 부르는 경향이 있다.⁵⁾ 포괄적인 의미에서 캐릭터란 자기만의 고유한 성격과 특징을 통해 의인화된 생명력을 가진 형상을 그린 그림이나 사진 등으로 표현된 모든 것을 총칭한다.⁶⁾

온라인 게임 캐릭터는 온라인 게임과 캐릭터의 정의를 포함하고 있으며 일종의 프로그램 캐릭터로서 게임 속에서 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하고 지역적으로 멀리 떨어진 사용자들과 실시간으로 즐길 수 있는 온라인 게임에서 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 캐릭터를 의미하는 것이다.

게임 속에서 일반적으로 선하게 표현되거나 시각적으로 예쁘고 깜찍하며 아름답게 표현⁷⁾되거나 캐릭터 자체의 강인함, 잔인함 또는 지저분함을 표현하기 위해 그런지(grunge)⁸⁾ 스타일로 표현되기도 한다. 온라인 게임에서 표현되어 지는 캐릭터는 인물을 이용한 온라인 게임 캐릭터, 동물을 이용한 온라인 게임 캐릭터, SD(super deformation) 온라인 게임 캐릭터, 사물 의인화한 온라인 게임 캐릭터로 분류할 수 있다. <그림 1>은 인물을 이용한 캐릭터로서 유명 인사나 신화의 인물들을 온라인 게임 캐릭터화 한 것이다. <그림 2>는 동물을 이용한 온라인 게임 캐릭터로서 강아지와 같이 사람들이 좋아하는 동물을 의인화 또는 그 자체로서 온라인 게임 캐릭터화한 것이다. <그림 3>은 SD 온라인 게임 캐릭터로서 흔히 팬시용품 등에서 볼 수 있는 것으로서 몸보다 머리가 큰 형태로 디자인된 온라인 게임 캐릭터를 말한다. 머리를 크게 그리고 큰 얼굴에 다양한 표정을 집어넣는 데 중점을 둠으로서 게임을 즐기는 사용자들에게 친근감을 불러일으키는



<그림 1> 인물을 이용한 온라인 게임 캐릭터 - 뮤
「www.muonline.co.kr」

온라인 게임 캐릭터이다. <그림 4>는 사물을 의인화한 온라인 게임 캐릭터로서 일반적인 사물을 사람과 같이 의인화하여 온라인 게임 캐릭터로 만든 것이다.

2. 온라인 게임 리니지 II(On-Line Game Lineage II)

2004년 게임 메카에서 3월 1일부터 31일까지 실시한 온라인 게임 투표에서 리니지II가 총 투표수



<그림 2> 동물을 이용한 온라인 게임 캐릭터 - 하얀마음 백구
「www.kidnkid.com/baekgu」



<그림 3> SD 온라인 게임 캐릭터 - 창세기전
「www.imagesearch.naver.com」



<그림 4> 사물을 의인화 한 온라인 게임 캐릭터 - 포트리스
「www.fotress2.x2game.com」

12,541명중 2279표 전체 18%⁹⁾로 1위를 차지하였다.

2003년 7월 9일 오픈베타테스트를 실시하여 2003년 10월 1일 상용화에 성공한 게임인 리니지II는 엔씨소프트사(NC Software)에서 개발한 게임이다.¹⁰⁾ 이 게임은 롤플레잉(role playing) 게임으로서 사용자가 자신에게 맡겨진 역할을 수행하는 과정으로 이루어져 있으며, 실제 생활과 같이 게임을 진행하면서 등장한 캐릭터는 경험과 능력이 축적된다.

리니지II는 마우스를 자유롭게 사용하여 화려하고 실제와 같은 사실적인 그래픽으로서 플레이어의 감동을 더해줄 뿐만 아니라 게임 속의 가상공간 전체가 살아 움직이는 듯한 생생한 현실감과 개성있고 아름다운 캐릭터들의 정교한 움직임이 특징이다.

리니지II에 등장하는 기본 종족은 휴먼, 엘프, 다크엘프, 오크, 드워프의 5가지 종족으로 구성되어 있으며 이러한 종족들은 레벨 업에 따라 여러 가지 직업을 가짐으로서 다양한 특성을 지니고 있다(그림 5). 게임 스토리는 아인하사드와 그랑카인 신화 뿐만아니라 고대 그리스 신화, 톨킨 이래부터의 판타지 신화의 전통 등 신화와 역사를 바탕으로 전개되고 있다. 리니지II에 배경으로 등장하는 여러 가지 마을과 나무 등은 실제의 것들과 거의 흡사할 만큼 정교하고 사실적이다.

특히 리니지II 월드의 성들은 유럽 여러 각지에 있는 성들을 모티브로 하여 게임 상황에 맞게 제작하여 실제로 캐릭터가 성 앞에 섰을 때 압도감과 위압감을 느낄 정도로 사실적이다(그림 6).

III. 현대 패션에 표현된 바디 이미지 (Body Image)

바디이미지의 사전적 의미는 체험적으로 지니고 있



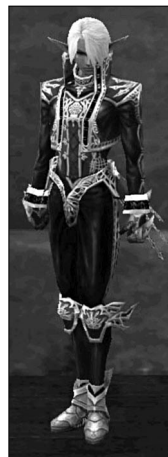
<그림 6> 실제와 같은 게임 속의 성
「www.lineage2.co.kr」



휴먼
(전사중 남)



엘프
(전사중 여)



다크엘프
(법사중 남)



오크
(법사중 남)



드워프
(전사중 여)

<그림 5> 리니지II 등장캐릭터 「www.lineage2plyforum.net」

는 자신의 신체에 대한 의식이나 심상이다.¹¹⁾ 바디이미지는 신체적 자아의 지각으로서 자아개념의 평가적 구성요소로 작용한다. 또한 바디이미지는 육체적 외모와 신체적 경험의 주관적인 묘사로 형성되고 환경으로부터 새로운 자극에 대하여 반응함으로써 끊임없이 변화되며 자아존중감과 밀접하게 관련되어 있다.¹²⁾

바디이미지는 크게 신체의 지각적인 면을 다루는 지각적 바디이미지와 신체의 태도적인 면을 다루는 태도적 바디이미지라는 두개의 범주로 구분될 수 있다. 지각적 바디이미지는 개인이 자신의 신체 크기를 얼마나 정확하게 또는 왜곡하여 지각하는가에 대한 것으로서 태도적 바디이미지, 자기 우울감, 섭식장애 등에 영향을 미치며, 태도적 바디이미지란 개인이 자신의 신체에 대하여 갖고 있는 느낌, 평가, 행위 등을 말하며 자아존중감, 자아개념, 의복행동 등에 영향을 미치는 것으로 보여진다.¹³⁾

바디이미지의 특성은 4가지로 분류될 수 있다. 첫째, 바디이미지는 다차원적이다. 그 개념구조에 있어서 주관적이고 태도적인 부분은 감정적, 인지적, 행동적 측면으로 구성되어 있으며, 바디이미지 변화 또한 감정적인 신체변화와 자기 수용적이고 인지적, 행동적인 측면의 바디이미지 변화가 있을 수 있다. 둘째, 바디이미지는 신체적 매력에 대한 사회적 기준에 의해 결정된다. 신체적 매력에 대한 사회 문화적 영향력은 성에 따라 다르게 작용하며 여성이 좀더 신체적 느낌 및 변화에 민감하다. 셋째, 바디이미지는 고정되어 있지 않고 항상 변화한다. 신체를 꾸며주는 의복이나 보석, 화장, 향수 등을 통해 자신의 외모변화행동을 함으로써 신체에 대한 감정을 향상시킬 수 있다. 넷째, 바디이미지는 행동에 영향을 준다. 이는 불만족스런 신체부분이나 체형을 가리고 보충하려는 노력을 동기화 시키고, 사람들과의 상호관계에 있어서도 사회적인 자기확신과 기술에 영향을 미치기도 한다는 것이다.¹⁴⁾

패션디자인에 표현된 신체이미지의 상징적 의미와 신체의 미에 관한 연구를 바탕으로 현대 패션을 통하여 바디이미지가 내포하고 있는 상징적 의미를 외형적인 측면에서 바디 이미지의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 현대사회에서 신체가 욕망과 해방의 언어로 재발견되고 몸은 더 이상 구속과 억압의 대상이 아닌

쾌락의 상징으로 제시된다. 성은 인간의 정체성을 결정하는데 중요한 역할을 담당하는 환상과 상징의 복합물일 뿐만 아니라 만족과 상실의 새로운 해석으로서 생식적 유용성으로부터의 일탈 현상으로 표현되어지고 있다. <그림 7>은 Olivier Theyskens의 2001년 F/W 컬렉션에서 발표된 작품으로서 우부같은 이미지의 새틴 드레스이다. 누드룩이나 란제리룩등에서 현시대의 사회상을 반영하는 약호가 사용되고 있다고 할 수 있는데 이는 여성의 유방을 강조하여 신체의 일부분을 파편적으로 분리하고 재조합함으로써 해체된 자아의 분열된 조각을 표현하고 있는 것이다.

둘째, 남성과 여성을 구분하는 것이 아니라 두 성을 혼성하여 하나로 표현하고 있다. 현대의 주류를 이루고 있는 포스트모더니즘, 해체주의와 페미니즘 등의 사상은 성의 구분을 모호하게 하고 있으며 남녀 성의 경계를 붕괴하고 재구성하는 탈경계성으로 나타나고 있다. 남성도 아니고 여성도 아닌 이러한 애매모호한 중성적 이미지는 성에 대한 정체성의 혼란과 불안정으로 불확실성을 더해주고 있다. <그림 8>은 Cacharel의 2001년 F/W 컬렉션에서 발표된 작품으로서 여성의 인체에 걸친 남성성을 나타내는 넥타이와 남성적 팬츠는 남녀의 성의 경계에 대한 불확실성과 탈경계성을 보여주고 있는 것이다.

셋째, 여러 가지 문화와 역사적 요소를 다원적으로 수용하고 있다. 현대사회의 다원화 경향 속에서 가치관의 혼란과 역사적으로 소외 되어왔던 요소들을 해방과 새로운 정체성 확립으로서 새로움과 자율성을 중심으로 시대미를 표현하고 있다. 인종과 민족에 대한 자각은 독특한 개성을 통해 기존 가치체계의 변화와 다양화를 추구하고 있으며 하위문화와 고급문화의 접목은 미의 기준의 다양화를 통한 개성화된 개개인의 특질과 독특한 이미지를 구현하고 있다. <그림 9>는 John Galiano의 2001년 S/S 컬렉션에서 발표된 작품으로서 인도의 사리와 가죽 재킷의 서로 다른 아이템간의 접목을 보여주고 있는데 이는 색다른 문화간의 모티브를 가지고 문화간의 경계에 대한 초월을 보여주고 있는 것이다.

넷째, 탈 중심, 탈 구성, 위치전환을 통하여 해체적으로 표현되고 있다. 기존의 복식 개념을 해체시켜 형



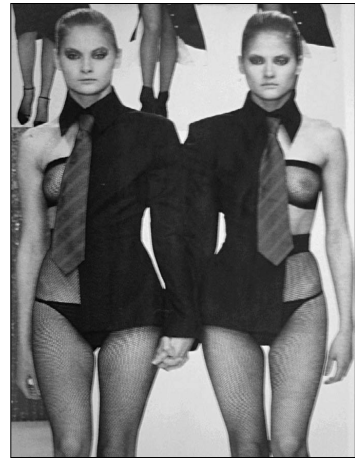
〈그림 7〉 관능적 바디 이미지 2001 F/W 『Vogue Korea 2001. 4』



〈그림 8〉 중성적 바디 이미지 2001 F/W 『Vogue Korea 2001. 4』



〈그림 9〉 다원적 바디 이미지 2001 S/S Paris & Milano 『Collection』



〈그림 10〉 해체적 바디 이미지 2001 F/W 『Vogue Korea 2001. 4』

태의 왜곡과 과장의 기존 구성방식의 탈피하여 새로운 시각을 제시하고 있다. 〈그림 10〉은 Arkadius의 2001년 F/W 컬렉션에서 발표된 작품으로서 형식적 구성의 중첩에서 탈피하고 있다. 비즈니스 슈트의 나머지 한 부분이 삭제 되어버린 상태에서 넥타이를 착용하고 망사소재로 가슴부분과 하의를 착용함으로써 기존의 비즈니스 슈트가 가지고 있는 정형화 되고 딱딱해 보이는 고정관념을 콜걸과 같은 이미지와 함께 표현함으로써 기존의 가치를 해체하고 있는 것이다.

IV. 리니지II 게임 캐릭터 패션에 나타난 바디 이미지

리니지II 게임 캐릭터 패션은 현실 패션에서 표현되어지는 방법뿐만 아니라 현실 패션에서 표현하지 못하는 여러 가지 측면을 가상공간이라는 장점을 이용하여 다양하게 표현하고 있다. 게임 내에서 캐릭터 패션은 캐릭터 자체 고유의 성격을 표현할 뿐만 아니라 다양한 바디이미지를 보여주고 있다.

현대 패션에서 나타나고 있는 바디이미지를 근거로 하여 리니지II 게임 내에서 캐릭터 패션의 바디이미지

를 관능적 바디이미지, 중성적 바디이미지, 기이적¹⁵⁾ 바디이미지, 혼성적 바디이미지로 분류하여 이들이 가지는 내외적 의미를 살펴보면 다음과 같다.

1. 관능적 바디이미지

고대 그리스부터 현대의 수많은 이즘(ism)에 이르기까지 인간은 성을 주제로 택하여 복식에 무의식적 욕망을 표현해 왔으며, 의복의 착용동기가 단순히 기능적이라는 개념이 바뀌면서 자기표현으로서 성적 매력을 강조하기 위해 장식하는 등 다양한 기호를 통해 관능성을 표현하고 있다.¹⁶⁾

관능성, 즉 에로티시즘에 관한 사전적 해석은 “성적인 만족을 위한 양식으로서 호색적 성격을 가진 것으로 육체적인 사랑을 묘사하고 그것을 고양시키는 것이다”라고 되어 있다. 즉 성행위의 이미지를 환기시키거나 암시하거나 또는 표현하는 것이 에로틱한 것이라고 주장했다.¹⁷⁾

현대 패션에서 관능적인 미를 강조하기 위해 신체를 교묘히 드러내거나 감싸는 은밀한 방법, 신체를 직접적으로 노출하거나 가슴을 강조하는 방법, 신체라인을 강조하기 위해 비치는 천을 사용하는 방법, 속옷을 노

출시되거나 속옷을 겹옷화 하는 등 다양한 방법이 이용되고 있다.¹⁸⁾

게임 캐릭터 패션의 바디이미지 중에서 관능성은 현대 패션에서 표현되어지는 관능적 방법을 수용하여 단 시간에 강한 에너지를 전달하여 주위의 집중의 효과로 강한 자극의 메시지를 전달한다. 그리고 단순한 시각적인 인지에 그치지 않고 신체부위를 감지하여 형태를 연상하는 심리적 작용으로 성적 연상에 이르게 됨으로써 성적 자극을 느끼게 된다. 즉, 형태면에서 신비적이며 감상적이고 매혹적인 분위기를 전해준과 동시에 은밀한 충격과 섬세한 충동으로서 강한 인상을 남기는 것이다. 또한, 게임 캐릭터 패션에서 보여지는 관능적 바디이미지는 현대 패션에서 표현되어지는 선정적인 표현 방법을 수용할 뿐만아니라 현실 패션에서는 표현하지 못하는 여러 가지 성적인 부분들을 현란하고 과감하게 표현하고 있다. 이러한 과도한 노출과 부적절한 형태는 전투에 적합하도록 제작되었다기보다 극단적인 시각적인 자극과 게임 사용자들의 흥미 유발을 위한 상업적인 가치관이 표현되어 있는 것으로 보인다.

〈그림 11〉은 타이트한 상하의의 속옷형태로 신체라인을 강조하여 속옷의 겹옷화 경향을 보여주고 있으며 끈 소재를 이용하여 색정적인 맥락에서 눈에 두드러지게 보이는 다리를 강조하여 강한 성적 상징의 노출을 통한 성적 자극을 유발하고 있다.

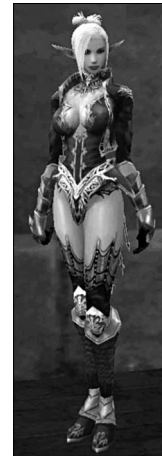
〈그림 12〉는 코르셋 형태로 된 속옷 느낌의 의상으로서 가슴 부분을 강조하고 있으며, 타이트한 장갑과 부츠는 여성의 곡선미를 표현하고 있다. 인체를 밀착시켜 남성에게서는 볼 수 없는 여성의 특징을 강조하고 있고, 인체의 정확한 곡선을 뚜렷하게 보여줌으로써 신체부위를 감지하여 연상하게 하는 성적인 자극을 일으킨다.

2 중성적 바디이미지

현대 포스트모더니즘 사회에서는 성적 특성을 구별하지 않고, 양쪽성의 성적인 카리스마를 동시에 추구하는 중성적인 미가 받아들여지고 있다. 인간의 성에서 생물학적인 면을 말살함으로써 의복과 외모에서 성적인 항목을 제거하거나 성의 강도를 줄여서 중성미를



〈그림 11〉 관능적 바디이미지
「www.lineage2plyfo
rum.net」



〈그림 12〉 관능적 바디이미지
「www.lineage2plyfo
rum.net」

표현하기도 한다.¹⁹⁾

중성성의 또 다른 의미는 육체적, 성적이기보다는 사회 문화적 의미에서 사용되며 남녀의 심리적 속성에 초점을 두는 것이다.²⁰⁾ 자신의 성을 부정하지 않고 남녀 성이 가지는 각각의 아름다움을 서로 교차시켜 새로운 감각으로 표현하고, 이성간에 명확한 차이를 보이는 아이템을 자유롭게 교차 착용함으로써 기존의 성 고정 관념을 없애고자 시도하고 있다. 남성과 여성이 가진 특성을 부정하지 않고 각각의 순수한 아름다움이나 멋을 자유로운 감성으로 교차시켜 전체성을 추구하고 있는 것이다.²¹⁾ 또한, 중성성은 반대 성 이미지의 요소를 일부 도입한 경우로 복식 자체에 남성적 이미지와 여성적 이미지를 모두 느낄 수 있는 경우와 이성의 복식요소를 전체에 도입한 경우에도 착용자의 성을 완벽하게 위장하는 것이 불가능하게 되어 착용자의 성이 남게 되어 자신의 신체적 성과 복식을 통해 상대방 성을 공유함으로써 양성적 이미지를 소유하게 되는 경우 양성이 둘 다 포함되는 것이다.²²⁾ 즉, 하나의 스타일속에 양성의 이미지를 표현하여 창조적인 개성을 표출하는 것이라 볼 수 있다.

게임 캐릭터 의상에서 형태, 소재와 질감, 문양, 액세서리는 중성적 이미지를 전달하는 중요한 요소로 작용하고 있다. 의상디자인의 요소인 형태는 의상의 실루엣

이나 형을 이루고 있다는 점에서 중성적 이미지를 표현하기에 적합하다. 소재와 질감은 사물의 표면적 특징을 말하는 것으로 촉감을 연상케 하면서 우리의 시각에 와 닿기에 중성적 이미지의 표현이 가능하게 된다. 문양은 꽃문양, 식물문양과 같은 여성적 문양과 기하학적 문양인 남성적 문양들은 중성성을 표현하기에 적합하다. 액세서리는 직접적인 이성의 단품이나 소품을 사용함으로써 중성적 이미지를 강하게 표현할 수 있다.

〈그림 13〉은 이성간의 아이템을 교차 착용하여 이성의 이미지를 일부 혹은 전체적으로 도입함으로써 중성적 바디이미지를 보여주고 있다. 남성 의상에서 상의는 어깨를 강조한 남성적 이미지와 하의는 스커트를 착용하여 여성적 이미지를 보여주고 있다. 여성 패션에서는 짧은 가죽 재킷과 바지로 남성적인면을 강조하고 동시에 타이탄한 실루엣으로 여성의 곡선미를 강조하고 있다. 이는 남녀 성이 가지는 각각의 아름다움을 서로 교차시켜 새로운 감각으로 나타내고 있으며 1980년대 포스트모던 페미니즘의 영향을 받은 성에 대한 시각 자체의 해체와 남성성과 여성성을 모방하는 교차 의복의 양면성을 보여주고 있다.

〈그림 14〉는 여성스러운 헤어스타일과 피트된 실루엣, 짧은 스커트를 통하여 여성만이 표현할 수 있는 아름다움을 표현하고 있으며, 이와 동시에 잘 발달된 근육과 강조된 어깨, 금속성 소재는 남성에게서 느낄 수 있는 강인함을 표현하여 여성성과 남성성을 동시에 표현하고 있다.

3. 기이적 바디이미지

기이성은 실용적인 것 보다는 보여지기 위한 것으로서 객관적인 성향보다는 주관적이고 상대적 성향을 나타낸다. 또한 파격과 모방의 전위적 경향으로서 추의 형식적 원리인 무형식성, 부정확성, 기형의 원리를 적용하여 파격적이고 애매모호하게 만든다.

이러한 기이성은 이질적인 소재를 의상에 도입함으로써 재료의 적절성에 대한 기존의 관념에 도전하고 재료의 한계성을 개방하고 있다. 또한 소재의 일상적인 효용성이나 역할을 중요시하기 보다는 단순한 오브제 그 자체가 작품의 재료로 사용되기도한다.



〈그림 13〉 중성적 바디이미지 「www. lineage2.co.kr」



〈그림 14〉 중성적 바디이미지 「www. lineage2polyforum.net」

기이성의 해체적인 면은 의상의 모든 요소에서 존재하는 가치체계의 새로운 변화를 주도하며 주체성과 창조성의 개념을 변형시키고 있다.

게임 캐릭터 패션에 나타나는 기이성은 기존 복식 개념에 있어서의 전통성을 거부하고 비문명 세계에 대한 원시적, 근원적 감성을 추구하며 불확정성으로서의 복합성, 애매성, 불규칙성²³⁾을 보여주고 있다. 또한 혼합, 중첩, 반복을 통한 불연속적 구성을 보여준다.

〈그림 15〉는 스커트와 상의에서 열대 우림 지역의 원시적이고 토속적인 복식 요소를 사용하여 기존 복식에서는 찾아볼 수 없는 특이하고 괴기스러운 이미지를 표현하고 있다. 상의는 터틀 넥(turtle neck)스타일로서 몸 전체를 가리는 것이 아니라 입 부분과 목부분을 감싸고 장식된 띠 형태로 팔 부분을 감싸고 있으며 하의는 스커트 형태로 두 겹 이상을 겹쳐 입은 듯하며 밑단 부분을 기존복식에서처럼 깔끔하게 정리 하는 것이 아니라 찢어진듯한 느낌을 그대로 표현하고 있다. 전체적인 실루엣과 토속적인 세부적인 디테일은 존재하는 복식과는 상이해 보이며 온라인 게임 캐릭터 의상만의 새로움을 추구하고 있다.

〈그림 16〉은 한손에 채찍을 들고 다른 손에는 칼날 같은 소재로 손톱 모양을 표현하고 있으며, 하의에서



〈그림 15〉 기이적 바디 이미지. www.lineage2plyforum.net



〈그림 16〉 기이적 바디 이미지. www.lineage2.co.kr

는 한쪽은 가죽과 같은 소재를 이용하여 니트와 같이 가죽으로 된 줄을 서로 얽어매었고, 다른 한쪽은 민무늬로 가트벨트형태의 줄로 고정하고 있다. 어깨에 살짝 걸친 어깨선, 가슴부분과 음부를 가리고 허리를 강조한 상의는 속옷과 같은 느낌을 주기도 한다. 이러한 표현들은 기존의 가치 체계에 대해 새로운 도전이며 복합성과 애매성을 표현함으로써 새로운 가치 체계를 재창조하고 있다.

4. 유머적 바디이미지

유머는 어원적으로 라틴어 ‘후모르(humor)’에서 유래된 것으로서²⁴⁾ 사전적 정의는 익사, 패사, 해학, 웃음의 소지 또는 본질적으로 건강과 여유에서 발생하는 호의와 친절의 발로로서 인간의 메마른 감정을 부드럽게 해줘 생활의 정서를 복돋아 주는 것²⁵⁾이다. 즉, 유머는 관점에 따라 다양하게 정의 될 수 있으나 모든 정의에서 반드시 가지고 있어야 할 요소는 웃음이며, 여러 가지 변화 중에서 반사적인 웃음을 자아내게 만드는 일종의 자극²⁶⁾이라고 할 수 있다.

유머는 과학적으로 정의 내리기 어려운 관념으로 웃음을 유발하는 형태로서 정신적 여유에서 발생 한 것

이며 그 저변에는 우월자의 입장이 내재되어 있다. 미적으로 유머는 주관적이며, 낭만적인 미를 추구함으로써 기존의 미의 원리인 질서, 비례, 균형, 조화로 형성되는 것이 아니라 변형, 왜곡, 과장, 착시되어 이질적인 요소가 도입되거나 모순된 것이 공존 할 때 형성된다.²⁷⁾

게임 캐릭터 패션에서 유머성은 의외성, 놀라움, 흥미와 호기심을 유발 시키는 아이템들을 사용하여 예상치 못한 새로운 표현으로 나타나고 있는데, 리니지II 게임 캐릭터 패션에서 유머는 현실 도피적인 유아적 유희나 쾌감을 동반하는 놀이적 익살로 표현되고 있다.

〈그림 17〉은 전체적인 분위기와 색상, 작은 키와 짧은 하반신, 세 갈래로 고정 시킨 헤어스타일, 유아스러운 단추 장식에서 점잖고 딱딱한 일반적인 개념과 반대되는 웃음 자아내는 요소들이 표현되어있다.

〈그림 18〉은 사회적 연령에서 해방되고자하는 감정의 표현으로 전체적으로 유아적인 이미지를 통하여 유아적 쾌감과 유희를 표현하고 있다. 3등신의 작은 키와 유아적 외모, 아기자기한 단추장식과 헤어스타일을 통하여 일반적인 온라인 게임 캐릭터 패션에서 볼 수 있는 것 보다 좀더 귀엽고 깜찍하게 표현되어 있다.

리니지II 게임 내에서 나타나고 있는 캐릭터 패션의 바디이미지를 정리하면 〈표 1〉과 같다.



〈그림 17〉 유머적 바디이미지. www.lineage2plyforum.net



〈그림 18〉 유머적 바디이미지. www.lineage2plyforum.net

〈표 1〉 리니지II 게임 캐릭터 패션 바디이미지

유형	구분	패션 스타일	의미
관능적 바디이미지		· 성징을 나타내는 신체부위를 조형화하여 디자인의 일부분으로 도입 · 성징을 상징하는 도구나 매개체를 이용	성적 강한 에너지 전달
중성적 바디이미지		· 양쪽 성의 소재와 질감을 표면적 특성을 부분적으로 도입 · 양쪽 성의 아이템 일부 혹은 전체적으로 도입	양성의 이미지 표현으로 창조적인 개성 표출
기이적 바디이미지		· 이질적 소재 도입 · 원시적이고 토속적인 복식 요소 사용	기존 가치체계의 새로운 도전이며 복합성과 애매성 표현
유머적 바디이미지		· 호기심과 웃음을 유발 하는 아이템 사용 · 기존의 미의식을 변형, 왜곡, 과장	현실 도피적 유아적 유희와 쾌감 전달

V. 결론

인간의 신체는 변화해가는 시대 속에서 요구되어지는 심리적, 사회적 의미를 내포하며 패션을 통하여 그 시대가 요구하는 이상적 이미지를 역사적 사고체계의 변화에 따라 다양하게 표현되어지고 있다.

컴퓨터의 사용과 인터넷의 보급은 게임의 긍정적인 요소와 컴퓨터의 가상공간이 접목되어 놀이 문화에 대한 새로운 변화를 가져왔으며, 다원화되고 중첩된 가치관을 반영하는 현대 사회는 인간의 신체를 가상공간이라는 새로운 공간 속에서 아바타와 게임 캐릭터로 비슷하거나 전혀 다른 이미지와 특성을 형성하고 있다.

현대 패션에서 제시되고 있는 주된 바디 이미지의 특성은 욕망과 해방의 언어로서 사용되어 쾌락의 상징으로서 제시되고 있으며, 두 성을 혼성하여 하나로 표현하는 성에 대한 불확실성을 보여주고 있고, 다양한 문화와 역사적 요소가 결합되어 새로운 정체성의 확립과 자율성을 대변하며, 탈 중심적이며 탈구조적인 해체적 특성을 보여주고 있다.

현대 패션에서 제시되고 있는 바디이미지의 이러한 특성들을 리니지II 게임의 캐릭터 패션에서는 네 가지의 특성으로 표현되고 있다. 첫째, 관능적 바디이미지로서 현대 패션에서 표현되어지고 있는 방법들을 채택할 뿐만 아니라 현실에서는 표현되지 못하는 여러 가지 성적인 자극들을 가상공간이라는 또 다른 공간 속에서 현란하고 과감하게 표현하고 있다. 둘째, 중성적 바디이미지의 특성으로서 이성간의 아이템을 서로 교차시켜 각각의 아름다움과 멋을 자유로운 감성으로 표

현하고 성에 대한 시각 자체를 해체시켜 이성간의 양면성을 추구하고 있다. 셋째, 무형식적이고 부정확한 기형의 원리로 표현되어지는 기이적 바디이미지로서 현실 패션에서 보지 못하는 기이한 소재와 아이템을 사용하여 기존의 가치체계와 상이한 복합적이고 애매한 새로운 가치체계를 보여주고 있다. 넷째, 현실도피적인 유아적 유희나 쾌감을 동반하는 유머적 바디이미지로서 현실에서보다 더 유아적이고 흥미와 호기심을 유발시키는 아이템을 사용하여 새로운 유머적 감각으로 신체를 표현하고 있다.

리니지II 게임 캐릭터 패션에서는 부분적으로 게임 진행과 전투에 적합하도록 제작되었다기보다 상업적인 목적으로 극단적인 과다한 노출과 부적절한 형태를 보여주기도 한다.

본 연구는 특정 게임을 통하여 게임 캐릭터 패션에서 나타나는 바디이미지의 특성을 분석하였다. 본 논문에서 사용되지 않은 국내·외에 등장하고 있는 다양한 게임에서 캐릭터 패션의 바디이미지를 연구한다면 다양한 게임 캐릭터 패션의 바디 이미지를 분석할 수 있을 것으로 생각되며 게임 캐릭터 패션의 새로운 부분들을 연구할 수 있을 것으로 사료된다.

참고문헌

- 1) 김수경, 서양복식에 표현된 여성인체의 해석에 관한 고찰, 복식, 37, 1998, p.163.
- 2) 권기영 · 조필교, 현대 패션디자인에 표현된 신체

- 이미지의 상징성. 복식, 8(5), 2000, p.55.
- 3) 게임메카, 3월 온라인게임 인기투표, retrieved July, 30, 2004, from www.gamemeca.com
 - 4) 네이버 국어사전 retrieved July, 30, 2004, from www.krdic.naver.com
 - 5) 미야시타 마코토, 정성택 옮김, 캐릭터비즈니스. 감성체험을 팔아라, 빅서스 book, 서울 2002, p.59.
 - 6) 배우미, 잘 팔리는 캐릭터 만드는법. 키출판사, 서울, 2003, p.11.
 - 7) 진경옥 · 서정립 가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성. 복식, 54(3), 2004 p.102.
 - 8) 그런지(grunge): “보잘 것 없는”, “지저분한”, “지글지글 거리는 것”이라는 사전적 의미를 가졌으며, 사회적으로는 1980년대 엘리트주의에 반동하여 80년대 말 미국 청소년층의 신조어 ‘뉘든 더럽고, 혐오감을 주는 지저분한 것(anything dirty, distasteful, squalid)’의 미를 지니고 있다. 김진호 · 정원준 그런지스타일의 사조적 특성에 관한연구. 시각디자인학연구, 12, 2003, p.28.
 - 9) 게임메카, 위의 사이트.
 - 10) 리니지2, 리니지2공식홈페이지, retrieved August, 20, 2004, from www.bbs.lineage2.co.kr/list/lin2notice
 - 11) 네이버 국어사전 retrieved August, 30, 2004, from www.krdic.naver.com
 - 12) Cash T. F. · Winstead, B. · Janda, L. Thegreat American shape-up: Body image survey report, Psychology Today, 20(4), 1986, pp.30~37. 김선희, 신체이미지와 라이프스타일에 대한연구. 의류학회지, 53(1), 2003, p.88에서 재인용.
 - 13) Ketton, W. P., Cash, T. F. · Brown T. A, Body image or body image comparative, multidimensional assesment among college students. Journal of Personality Assesment, 54(2), 1990, pp. 213~320. 김선희, 신체이미지와 라이프스타일에 대한연구. 의류학회지, 53(1), 2003, pp.88~89에서 재인용.
 - 14) Cash T. F. · Pruzinsky, T, Boy images: development, deviance, and change. Guilford press, New york, 1990, pp.198~201. 김선희 신체이미지와 라이프스타일에 대한연구. 의류학회지, 53(1), 2003, p.89에서 재인용.
 - 15) 보통과 달리 이상 야릇함. 네이버 국어 사전, retrieved July, 30, 2004, www.naver.com
 - 16) 김명주 · 김문숙, 현대복식과 에로티시즘적 표현에 관한 연구. 한국외국어학회지, 8(4). 1994, pp.20 ~21.
 - 17) 장애란, 초현실적 복식디자인의 기호적 해석. 제주대학교 의류학과 논문집, 1996, p.91.
 - 18) 김소영 · 양숙희, 패션커뮤니케이션 매체와 이상적 신체미(제2보) -신체미를 중심으로-. 복식, 52(8). 2002, p.45~46.
 - 19) 김현수 · 양숙희, 디지털시대 패션에 나타난 사이버페미니즘 연구(제2보) -미적가치를 중심으로-. 한국외국어학회지, 28(2). 2004, p.208.
 - 20) 강혜원, 의상사회심리학. 교문사, 서울, 1984, p.186.
 - 21) 김이은 · 조규화, 복식의 Bisexuality에 관한 연구. 한국외국어학회지, 20, 1996, p.806.
 - 22) 채수진 · 김혜연, 페미니즘적 시각에서 본 현대복식의 앤드로지너스 현상에 관한 연구. 복식, 45. 1999, pp.214~215.
 - 23) 엄소희, 김문숙, 현대복식에 표현된 아방가르드의 유형별 특성연구. 복식, 8(2), 2000, p. 184.
 - 24) 이병수, 유머 논사설. 신동아. 71, 1970, p.82.
 - 25) 철학대사전, 유머. 1964, p.849.
 - 26) Encyclopedia Britannica, Knowledge in depth. 9, 1974, p.5. 이윤진 · 박명희, 현대 의상에 나타난 유머성. 복식, 53(5). 2003, p.35에서 재인용.
 - 27) 이윤진 · 박명희, 현대 의상에 나타난 유머성. 복식, 53(5). 2003, p.46.

(2004년 10월 4일 접수, 2004년 11월 9일 채택)