

온라인 게임 캐릭터에 나타난 신체와 복식의 표현 유형과 미적 특성

김 미 영[†]

서경대학교 패션디자인학과

Types of Expression and Aesthetic Characteristics of On-line Game Characters' Body and Costume

Mi-Young Kim[†]

Dept. of Fashion Design, Seokyeong University
(2005. 2. 25. 접수 : 2005. 5. 14. 채택)

Abstract

This study is to examine the types of expression and aesthetic characteristics of on-line game characters by analyzing those game characters' body and their costume that appear in various domestic on-line game sites. It is shown in this study that types of the human bodies and costume expressed through the game characters are grouped into five categories such as exposure and tightness, enlargement and exaggeration, curtailment and simplification, gender stereotype and unification. Furthermore, there are four typical aesthetic characteristics resulting from those types of expressions; First, 'grotesque' is expressed in the form of extreme enlargement and exaggeration, extreme exposure and concealment, combined images among human, animal or machine, or monstrous devilish images. Second, in an effort to express 'eroticism', bodies are directly exposed, see-through costumes are used in order to emphasize the body lines or very tight designs are used. Third, 'futuristic' characteristics are shown through geometrical shape and silhouette, machine-like details, strong artificial colors or glossy hi-tech material. Lastly, 'pastiche' is expressed with reconciliation of variety of costumes of game characters. Various opposite or heterogeneous styles are combined or harmonized each other to show pastiche, of which examples are male and female, superior culture and inferior one, rich and poor, oriental and western, human and machine, human and nature or past and future, etc.

Key words: eroticism(관능미), futuristic(미래지향), grotesque(그로테스크), pastiche(혼성모방).

I. 서 론

21세기로 접어들면서 우리는 사이버 공간을 통하여 현실에서는 불가능한 것을 가능하게 만드는 새로운 현실 창조 시대로 넘어가고 있다. 멀티미디어, 컴퓨터, 네트워크 등 첨단 정보 통신의 발달은 현대

인의 생활 시스템을 혁신적인 양상으로 재구축하고 있으며 미래에 대한 상상을 현실화하고 있는 것이다. 이러한 가능성은 컴퓨터 게임에서 시작되었으며, 게임은 인간의 창의성을 표현할 수 있는 진보된 수단 중의 하나이다.¹⁾ 인간은 자신의 창의력을 표현할 수 있는 수단으로 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등을 사용하였는데 컴퓨터 게임은 이 모든 것을 통합시킨 멀티미

[†] 교신저자 E-mail : kmyfreesia@yahoo.co.kr

1) 정근원, "21세기 종합예술로서의 컴퓨터 게임," 민족예술 통권 57 (2000), p. 21.

디어 콘텐츠라 할 수 있으며, 이미지와 사운드를 표현할 수 있는 것은 물론 냄새와 촉감까지 전달할 수 있는 가상 현실(virtual reality) 게임으로 진화하고 있다.

이제 우리에게 놀이 문화로만 인식되었던 게임문화는 인터넷과 컴퓨터 하드웨어의 발전과 더불어 사이버 예술이라는 한 단계 높은 미디어 수단으로 발전해 가고 있다. 뿐만 아니라 현재의 컴퓨터 게임은 전 세계를 대상으로 한다는 것과 게임 인구의 수를 고려해 볼 때 지금까지의 어떤 전달 매체보다도 더 빠르고 다양한 계층에 전파 능력을 가진 자연스러운 전달 매체로서 문화, 예술, 경제 등 사회진반에 미치는 영향이 클 것으로 본다.

게임에서 그래픽은 보여지는 모든 시각적 이미지를 디자인하는 것으로 가장 중요하게 생각되어야 될 게임 디자인의 요소이며, 캐릭터 아트(character art), 백그라운드 아트(back ground art), 애니메이션 아트(animation art)로 나누어진다. 캐릭터 아트는 가장 창의적인 작업 중 하나로 그 게임의 전체적인 분위기를 결정하는 것이 바로 게임의 캐릭터이므로 게임 산업에서 캐릭터가 가지고 있는 가치는 그만큼 크다고 할 수 있다.²⁾ 더구나 게임 캐릭터의 신체 표현과 입고 있는 복식은 각 게임의 배경을 바탕으로 새로운 문화와 가치관을 투영하고 있어 현대에 등장한 또 하나의 중요한 사이버 문화의 한 요소로 볼 수 있다.

인간의 신체는 개인의 정체성과 가치를 표현하는 수단으로 자아 정체성과 사회적 정체성의 관계를 매개하는 중요한 역할을 한다. 이 사회가 공유하고 있는 신체적 기준을 각 개인은 개인의 이상적 신체 이미지로 내재화하고 이를 위해 끊임없이 신체를 관리한다. 현대 패션에서는 신체를 표현하는 다양한 디자인들이 폭넓게 보여지고 있으며, 미래 패션으로 신체 자체를 표현하는 다양한 방법들이 모색되고 있다. 또한 컴퓨터 게임에서 보여지는 캐릭터의 신체 표현은 현대 사회에서의 이상적 신체미와 무관하지 않을 것

이며, 현대 패션에서 신체를 표현하는 다양한 방법들이 동원될 것이라고 본다. 그 동안에 이루어진 게임 캐릭터와 관련된 복식연구를 살펴보면 캐릭터 의상의 조형적 특성과 패션 이미지에 대한 연구가^{3,4)} 있을 뿐 신체 표현과 관련된 연구는 이루어지지 않고 있다.

그러므로 본 연구는 온라인 게임 캐릭터를 대상으로 신체와 복식의 표현 유형을 분류하고 그에 따른 미적 특성을 분석하는 것을 연구의 목적으로 하며, 사이버 문화의 중요한 부분으로서 대중에 대한 영향력을 점차 확대해 가는 컴퓨터 게임의 캐릭터를 통하여 현대 사회가 규정하는 신체미와 이상, 미적 가치와 기준, 미래 인간 신체의 나아갈 방향과 양상을 파악하는데 그 의의를 두고자 한다. 이를 위하여 먼저 현재 우리나라에서 사용하고 있는 온라인 게임의 순위를 알아보고, 2004년 1년 동안 인터넷상의 게임 순위⁵⁾와 게임 월간 잡지⁶⁾의 인기 게임 차트를 토대로 볼 플레이(role playing) 게임 장르에 속하는 30개의 다사용자 온라인 게임을 연구대상으로 선정하였다. 연구방법은 이론 연구를 위하여 신체, 예술, 패션과 컴퓨터 게임 관련 문헌들을 중심으로 고찰하였고, 분석을 위한 시각적 자료는 온라인 게임사이트들의 자료실과 갤러리를 활용하였다.

II. 이론적 배경

1. 온라인 게임과 게임 캐릭터

1) 게임의 분류

게임산업은 영화, 음반, 애니메이션 등과 더불어 문화콘텐츠 산업이며, 정보통신기술이 결합되어 다양한 부가가치 창출 및 경제적 파급효과를 가지는 첨단 종합산업으로 급성장하고 있다. 국내 게임산업은 1980년대부터 시장을 형성하기 시작하였고, 1995년부터 인터넷 보급과 더불어 급격히 성장해 왔는데,

2) 오유석, "PC 게임상에 나타난 캐릭터 디자인에 대한 변천과정 분석," (영남대학교 대학원 석사학위논문, 2001), pp. 2-4.

3) 이지영, "컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구," (홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2000).

4) 서정림, 진경옥, "가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성," 복식 54권 3호 (2004), pp. 99-112.

5) http://www.gametime.co.kr/chart/gamechart_list.asp

http://www.rankey.com/rank/category_main.php

6) "차트-존," *On Player*, (2004년 1월~12월호).

그 규모가 2003년에 4조를 넘어서고 2004년에는 4조 5000억원, 2005년에는 5조원대로 성장할 전망이다.⁷⁾

2002년 한국게임산업협회에서는 게임을 하드웨어적 기반에 따라 일반적으로 아케이드(arcade) 게임, 비디오 게임, PC 게임, 모바일(mobile) 게임으로 분류하고 있다.⁸⁾ 아케이드 게임은 업소용 게임이라고도 하는데 사용자들이 업소를 찾아가 동전을 투입하고 이용하는 방식의 게임이며, 비디오 게임은 가정에서 TV모니터에 게임기를 연결해 즐기는 것으로 1980년대에 널리 유행한 닌텐도, 세가 등의 게임이 대표적인 예이다. 여기에서 발달한 PC 게임은 개인용 컴퓨터를 통해 구현되는 게임이고, 최근에는 핸드폰이나 PDA로 즐기는 모바일 게임이 출현했다.

PC 게임은 다시 패키지(package) 게임, 온라인(online) 게임으로 구분할 수 있다. 패키지 게임은 완결된 스토리로 만들어져 디스켓이나 CD 롬으로 출시되는 게임으로 게임 사용자들은 구입한 게임을 자신의 컴퓨터에 설치한 후 컴퓨터를 상대로 혼자서 게임을 한다. 그리고 온라인 게임은 처음부터 네트워크로 연결하여 지역적으로 멀리 떨어져 있는 사용자들과 온라인상에서 실시간으로 플레이될 것을 전제로 만들어지는 게임으로 사용자의 모든 정보를 서버 컴퓨터가 가지고 있다. 초고속 정보 통신망과 고속 모뎀의 발전으로 고도화된 정보 환경에 적합한 게임으로 현재 가장 활성화되고 있다.⁹⁾

또한 게임은 장르에 따라 아케이드 게임, 어드벤처 게임(adventure), 시뮬레이션(simulation) 게임, 롤 플레이 게임으로 분류된다. 아케이드 게임은 오락실 게임의 특징을 장르화한 것으로 간단한 키 조작을 통해 게임을 진행하며 슈팅 게임, 보드 게임, 퍼즐 게임, 스포츠 게임 등이 있다. 어드벤처 게임은 사용자가 캐릭터에게 명령을 내림으로 미리 프로그램에 설정된 스토리를 완성해 가는 게임이며, 시뮬레이션 게임은 컴퓨터에서 실제 또는 가상의 상황을 만들어서 그 속에서 사용자가 현실 세계와 유사하게 경험하고 실험

할 수 있는 게임으로 비행 시뮬레이션, 전략 시뮬레이션, 육성 시뮬레이션, 경영 시뮬레이션 등의 종류가 있다. 현재 국내 온라인 게임의 중요한 장르를 이루고 있는 롤 플레이 게임은 게임을 시작하기 전 게임을 수행하는 사용자가 캐릭터를 선택해서 캐릭터에게 맡겨진 역할을 사용자가 수행하는 과정으로 이루어지는데 이 과정에서 캐릭터는 나이를 먹거나 경험과 능력이 축적되는 게임이다.¹⁰⁾

2) 온라인 게임

국내 온라인 게임산업은 2년 연속 65% 이상의 성장을 이루어서 국내 전체 게임 수출액의 80%를 차지하며 게임산업의 중심으로 자리 잡았다. 국내 온라인 게임의 급격한 성장은 2000년대부터 늘어난 초고속 인터넷 가입자 수와 밀접한 관계가 있으며, 2004년 들어 디지털 문화의 발전과 더불어 홈 네트워크, 즉 유비쿼터스 환경이 조성되기 시작하면서 국내 온라인 게임은 세계 온라인 게임 점유율 1위를 차지하며 세계 정상급의 기술력과 인프라를 가지고 있는 문화산업으로 자리매김하기에 이르렀다.¹¹⁾

온라인 게임은 혼자서 게임을 즐길 수도 있지만 네트워크로 연결하여 적게는 2명에서 많게는 16명 정도까지 다른 사용자들과 같은 게임을 즐길 수 있도록 구성된 네트워크 게임(network game)과 수천 명의 사용자가 동일한 게임에 동시에 참여할 수 있으며 지속적인 게임 세계를 가지는 게임을 다사용자 온라인 게임(MPOG), 그리고 인터넷 상에서 shockwave 등을 이용해서 게임을 즐기는 인터넷 게임으로 분류한다. 특히 기존의 PC 게임이 사람과 컴퓨터 간의 게임이라면 다사용자 온라인 게임은 PC를 매개로한 사람과 사람간의 게임이라고 할 수 있다.¹²⁾ 온라인 게임 내의 불특정 다수의 사용자가 동시에 게임에 참여함으로써 인하여 다양한 선택이 이루어지고 이 선택은 같은 온라인 게임을 즐기는 다른 사용자에게 영향을 미치게 된다. 또한 다사용자 온라인 게임은 규칙은 있으

7) 염동철, “국내 온라인 게임 산업의 시장분석 및 발전방안 연구,” 기초조형학 연구 5권 1호 (2004), p. 562, 564.

8) 권상희, “다사용자 온라인 롤플레이 게임의 인터페이스의 의미작용 연구,” 게임산업저널 4호 (2004 여름), p. 135.

9) 오유석, *Op cit.*, p. 2.

10) 권상희, *Op cit.*, pp. 136-137.

11) 조용탁, “온라인 게임 천국 ‘아, 대한민국,’” 뉴스위크 한국판 14권 40호 (2004), p. 33.

12) 박동숙, “커뮤니케이션 현상으로서의 온라인 게임연구를 위한 소고,” 사회과학연구논집 4권 (2000), p. 88.

나 특별히 정해진 시나리오가 존재하지 않으므로 부수히 많은 결과가 도출된다. 사용자 다수가 한꺼번에 접속을 하여 서로가 상호작용을 하며, 게임 개발자가 만들어 놓은 기본적인 게임의 골격에 이들의 상호작용을 통해 완성되어 가는 가상의 세계 속에서 일어나는 일들이 게임의 내용을 이루게 된다.¹³⁾ 따라서 온라인 게임 내에서 사용자는 다양한 변수에 대처할 수 있도록 더 많은 사고력이 요구되고, 인간 사회에서 느끼는 다양한 경우에 대한 대처 방안을 고민해야 하기 때문에 게임의 가상 세계는 사용자들에게 훨씬 더 현실감 있게 다가오게 된다.

이러한 상황에서 온라인 게임에서는 가상의 세계와 현실의 세계가 무관할 수 없다. 게임 속의 이미지에 접한 사용자들에게 가공의 세계를 통한 간접 경험이 현실세계에서 영향을 미칠 수 있는 반면 현실세계의 여러 상황들이 가상공간의 형성에 관여할 수도 있다. 가상 세계는 닫혀진 가상공간에서 홀로 존재하는 것이 아니라 인간의 문화, 지식 그리고 가치들 속에서 존재하기 때문이다.¹⁴⁾ 다시 말해서 가상공간에서 일어나고 있는 일들은 현실 사회 속에서의 우리의 모습이라고 할 수 있다. 게임의 역사는 비교적 짧지만 급속도로 발전해온 것을 보면 그것이 사용자에게 향유되는 동안 상호작용을 통해서 문화적으로 영향력을 미치고 있다는 것은 의심할 여지가 없다.

3) 게임 캐릭터

캐릭터(character)란 흥미를 끌 수 있도록 이름, 성격, 행동 등에 강한 개성이 담겨져 있는 상징물을 그림이나 사진 등으로 표현한 모든 것을 총칭하며 상품화 가치가 있는 것이다. 그 가치는 기본적으로 캐릭터의 디자인에서 창출되어야 하고, 그 외에 부가되는 가치는 캐릭터의 이미지 관리나 마케팅을 통해 나타난다. 즉 사업적인 측면에서 캐릭터는 상품을 전제조건인 형상물이며 상품이고 브랜드라고 정의할 수 있다. 캐릭터는 어떤 대상을 특정화하려는 강력한 힘을 가

지고 있기 때문에 대중에게 전달하고자 하는 커뮤니케이션의 목적을 적절히 수행할 수 있다.¹⁵⁾

일반적인 캐릭터의 유형은 사용 목적에 따라 캠페인 캐릭터, 브랜드 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 기업 캐릭터, 광고 프로모션 캐릭터, 팬시 캐릭터, 상품 주제로서의 캐릭터로 분류된다.¹⁶⁾ 이러한 캐릭터들은 우리가 일반적으로 바라보는 시점에서 보여지는 일방향성 커뮤니케이션 캐릭터라고 할 수 있으며, 쌍방향성 커뮤니케이션 캐릭터로는 게임 캐릭터가 있다. 게임 캐릭터는 게임 속에서 사용자를 대신하여 감성이나 행동을 표현하는 캐릭터인데 다른 캐릭터와는 달리 수동적인 캐릭터가 아닌 능동적인 것으로, 게임을 운영하는 사용자와 캐릭터가 일치되어야만 살아서 움직일 수가 있다. 따라서 게임 속의 캐릭터는 게임을 진행시키는 단순한 주인공이 아니라 사용자들과 함께 호흡하고 생각하는 '휴먼 커뮤니케이션(human communication)'의 매신저로서 가상현실 속에 자리 잡고 있는 것이다.¹⁷⁾

4) 온라인 게임에 나타난 게임 캐릭터의 구성

게임 캐릭터는 프로그램 캐릭터로서 최근 게임 사용자들이 급속도로 증가하면서 발달하고 있는 신종 캐릭터라고 할 수 있으며, 온라인 게임 상에서 게임 캐릭터는 대략 네 가지로 구성되어 있다. 게임 속에서 사용자의 조종이 가능한 컨트롤 캐릭터(playable character), 컨트롤 캐릭터가 게임상의 과제와 목표를 해결하기 위해서 도움이 필요한 주변 인물(none playable character), 컨트롤 캐릭터의 목표를 방해하는 임무를 가지고 있는 괴물(monster), 그리고 컨트롤 캐릭터가 사용하는 도구가 되는 아이템(item)으로 구성된다.¹⁸⁾ 게임이라는 것이 사용자가 주인공이라는 인식을 강조하는 상호작용에 기반을 두는 미디어 방식인 까닭에 상호작용이라는 게임의 특성이 게임 캐릭터의 형태, 움직임, 성격, 역할 등의 중요한 부분에 영향을 미친다. 더구나 온라인 게임에서 사용자를 대리

13) *Ibid.*, p. 89.

14) *Ibid.*, p. 95.

15) 오유석, *Op cit.*, p. 6.

16) 김일석, "기호론적 관점에서의 Character Illustration 연구," (서울산업대학교 석사학위논문, 2000), pp. 8-11.

17) 오유석, *Op cit.*, pp. 3-4.

18) *Ibid.*, p. 14.

하는 컨트롤 캐릭터의 경우 사용자가 조작할 수 있는 대상이자 동일시하는 인물로 자신이 원하는 정체성을 그를 통해 만들어 가며 실제로 자신과 연결되어 있는 다른 사용자와는 서로의 캐릭터를 통해 연결된다.¹⁹⁾ 현재 게임산업이 세계적으로 미래형 고부가가치의 산업으로 각광을 받고 있는 시점에서 게임과 함께 그에 따른 캐릭터 시장도 무시할 수 없다. 그리고 성공한 캐릭터들이 대중문화로서의 문화적 아이콘으로 발전해 온 사실을 감안할 때, 인기 게임의 캐릭터들은 그 자체가 상품성을 매우 강하게 가지고 있을 뿐 아니라 그 문화적 파급력과 확산성은 어느 매체도 따를 수 없는 강력한 영향력을 가지게 될 것이다.

따라서 본 연구에서는 수천 명 이상의 사용자를 대상으로 상호작용이 이루어지는 다사용자 온라인 게임과 게임 캐릭터의 문화적 영향력을 인식하고, 다사용자 온라인 게임의 게임 캐릭터를 연구 대상으로 본 연구의 목적을 수행하고자 하며, 여기서 온라인 게임은 장르로는 롤 플레이 게임에 속하는 다사용자 온라인 게임인 MMORPG(Massively Multiplayer On-line Role Playing Game)을 말한다.

2. 현대 예술과 패션에서의 신체 표현

인간의 신체는 역사 속에서 가장 지속적이고 구체적인 관심의 대상이었다. 어느 시대든지 자신의 신체를 아름답게 꾸미거나 건강하게 유지하고 싶은 욕망으로 신체를 관리해왔다. 인간은 본능적으로 자신의 신체를 사랑함과 동시에 자신의 신체가 불완전하다는 의구심이 신체에 대한 영구적인 관심으로 표출되어 왔다.²⁰⁾ 특히 오늘날 자기 신체에의 탐닉은 일종의 나르시시즘이다. 과거의 나르시시가 자신의 한계를 알고 그 한계의 수용이 비극이라면 현대인의 나르시시즘은 신체의 인위적 개선을 추구한다.²¹⁾ 보드리야르(Baudrillard)는 소비 사회에서 신체가 소비의 가

장 아름다운 대상이라고 하면서 신체는 의도적으로 경제적 의미에서 투자되고 동시에 심리적 의미에서 몰신증배된다고 하였다.²²⁾ 이는 현대인에게 과거의 노동의 도구, 생산의 수단이던 신체가 자산으로서 돌보고 가꾸어서 개선해야 할 대상으로 그 지위가 상승한 것을 의미한다.

20세기 후반부터 포스트모더니즘의 발흥과 함께 신체는 여러 분야에서 중요한 담론으로 대두되었으며 여러 가지 다양한 접근과 해석을 가능하게 하였다.²³⁾ 또한 사진 영상기술의 발달과 컴퓨터의 발전은 사회적으로 신체에 대한 새로운 시각을 갖게 하였다. 신체의 단면들이나 부분 부분을 분해하고 해체한 사진과 영상들은 몸에 대한 충격적 경험을 하게 해주었으며, 컴퓨터 그래픽 기술로 해체된 단면들을 예술가의 의지대로 합체하고 통합할 수 있는 새로운 시각의 장을 열어 주었다.

예술에서 신체는 언제나 중심 테마가 되어 왔지만 신체가 문화와 사회 속에서 특정한 메시지를 전달하는 도구라는 새로운 견해는 신체 이미지와 신체를 이용한 모든 예술에 새로운 의미를 부여하였다. 이러한 견해는 인간을 합리적인 주체로 인식하던 기존의 시각을 철저히 거부함과 동시에 인간의 신체는 독립적으로 존재하는 것이 아닌 사회 속에서의 부단한 관계 및 영향을 통해 왜곡되고 변형된다고 인식하게 되었다.²⁴⁾ 그 결과 현대 예술에서 보여지는 신체 표현상의 특징을 살펴보면 분절, 과장, 변형, 해체된 모습으로 나타나 신체가 대상화, 도구화된 것을 볼 수 있다. 이러한 가공된 이미지는 인간의 신체를 하나의 오브제로서 분리 합성 가능한 것으로 취급함으로써 이상적 인간상에 대한 일탈을 보여주었다.²⁵⁾ 역사적으로 몸의 왜곡과 변형현상은 신체를 좀더 이상적으로 표현하기 위한 시도였다. 그러나 오늘날의 현상들은 부정적인 경향을 보이고 있으며 대상을 드러내기 위해

19) 백철호, "게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성," *게임산업저널* 6호 (2004, 가을), p. 44.

20) E. Benson and J. Esten, *Unmentionables: A Brief History of Underwear* (New York: Simon & Schuster, 1996), pp. 39-41.

21) 정호근, "몸의 해방의 변증법," *사회비평* 17호 (1997), pp. 4-7.

22) J. Baudrillard, *소비의 사회*, 이상률 역 (서울: 문예출판사, 1999), pp. 189-191.

23) 한국현상학회편, *몸의 현상학* (서울: 철학과 현실사, 2000), pp. 108-109.

24) 허정선, 금기숙, "패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구," *복식* 54권 3호 (2004), p. 149.

25) 권기영, 조현주, "현대 예술에 나타난 신체의 표현과 복식의 조형성," *대한가정학회지* 40권 6호 (2002), pp. 3-8.

서가 아니라 규범적인 것을 부정하고 일상적인 맥락에서 이탈되어 변형되거나 분열 혹은 분절되는 경향으로 나타나고 있다.

인간의 신체는 복식을 통해서 의미를 갖게 되는데 생물학적인 신체를 의사소통이 가능한 기호로서의 신체로 전환시켜주는 것이 바로 복식이며, 복식을 통해서 우리의 신체가 투사하는 내적 의미를 하나의 기호로 삼아 다른 사람에게 드러내게 된다. 따라서 복식은 인간의 신체위에 입혀지는 대상으로서 각 시대를 지배하는 철학, 예술, 가치관 등에서 규정하는 이상적 신체 이미지에 맞게 신체를 변형하도록 제작되어 왔다.

복식의 변화에 있어 가장 중요하게 여겨지는 것은 체형을 어떻게 형성해 내는 가이다. 현대 패션은 신체 조형에 주력하고 있으며, 이 외양은 실루엣의 결정과 신체가 미의 표준으로서 적절하게 결정될 때 만족된다.²⁶⁾ 현대 여성의 신체 이미지는 두 가지의 양상을 띠고 있다. 하나는 아름답고 여성적인 신체 곡선미를 강조하는 전통적인 신체 이미지로 관능적인 이미지이다. 패션에서는 이러한 이미지를 상품화하고 있는데 여성을 특징짓는 가장 중요한 신체 부분 가운데 하나인 가슴 부분을 강조하고, 길고 가는 팔다리와 균형 잡힌 인체의 여성미를 드러내는 디자인을 사용하고 있다. 그리고 또 다른 현대 여성의 신체 이미지는 포스트모던 페미니즘의 성담론에 의한 탈고정적 성표현으로 인하여, 기존의 아름다운 신체에서 벗어난 탈고정적 신체 이미지로 나아가고 있다. 아름다운 여성 신체를 의상을 통해 변형, 왜곡하는 작업을 통하여 여성에 대한 기존의 환상을 부정하고 남성 중심의 지배 체계에서 구조화된 여성 이미지를 벗어남으로서 여성의 신체 이미지를 탈고정화하는 것이다. 과거의 패션이 인체의 형태를 가장 아름답게 표현하고자 했던 것과는 달리 인체의 각 부분을 패션을 통하여 집합하고 변형함으로써 비분리적, 비정형적 신체 표현의 형상으로 새로운 몸에 대한 이미지를 제시하고 있다.²⁷⁾

한편 남성의 신체 이미지도 변화를 갖게 되었는데

19세기 절대 권력에 의해 형성된 남성의 신체이미지가 20세기 정보화 시대에는 남성의 절대 권력이 해체되고 권력이 분산됨으로써 다양한 미적 이미지로 표현되었다. 산업 사회에서 성립된 남성의 미적 이미지가 남성적, 직선적, 단순함으로 권위성, 강건성, 근대성을 표현했다면, 현대 정보 사회에서 남성의 신체와 패션 위에 표상된 미적 이미지는 신체 노출과 여성적, 곡선적, 장식적 이미지의 도입으로 개방성, 관능성, 다문화성의 이미지가 공조하거나 융합된 형태로 표출되고 있다.²⁸⁾

패션은 가공의 신체미를 만들어내는 것으로 이상적인 신체미의 변화는 곧 패션의 변화를 수반한다. 현대 패션에서 신체의 미적 특성은 사회성을 반영하여 상징화로 표현되기도 하고 왜곡, 과장된 신체로 표현되거나 파괴, 변화하는 신체로 표현되기도 하며 아름답고 관능적인 신체미로도 표현된다.²⁹⁾ 현대의 신체는 더 이상 고전적인 아름다움을 표현하는 상징화된 매체가 아니라 사회와 문화적 의미를 표상하는 수단이며, 현대 패션의 현상을 가장 잘 설명할 수 있는 매개체이다.

Ⅲ. 온라인 게임에 나타난 신체와 복식의 표현 유형

1. 노출과 밀착

신체 노출은 노출 방법이나 노출하는 신체 부위, 노출된 면적에 따라 다른 이미지를 갖는다. 신체 노출은 신체 부위 중 일부를 복식 밖으로 직접 노출시켜서 특정한 성적 부위를 강조하는 노출형과 간접 노출로서 복식이 신체에 밀착되게 표현되어 신체의 곡선을 그대로 드러내는 밀착형태로 나타난다. 복식에서의 직접적인 노출은 신체의 여러 부위에 선정성을 수용하는데 대담하게 가슴, 등, 허리, 어깨, 팔, 다리 등을 노출하거나 몸을 부분적으로 은폐시키고 슬래쉬(slash), 슬릿 slit), 커팅(cutting), 구멍뚫기의 기법을 통해 복식의 틈 사이로 신체의 일부를 드러낼 수 있다.

26) R. Martin & H. Koda, *인프라 의상*, 이선재 역 (서울: 경춘사, 1996), p. 44.

27) 이신영, 김혜영, "포스트모던 페미니즘과 '몸' 양식의 탈고정적 표현에 관한 연구," *복식* 53권 1호 (2003), p. 59.

28) 이민선, "권력과 남성 패션에 표현된 미적 이미지," *복식문화연구* 11권 2호 (2003), pp. 11-13.

29) 김소영, 이병화, "현대 패션에 나타난 신체의 미의식에 관한 연구," *복식* 54권 3호 (2004), pp. 135-141.

부분적인 노출은 복식 속에 감추어져 있는 것에 대한 상상을 불러일으킴으로서 대단한 노출 이상으로 더욱 시선을 집중할 수 있다. 또한 신체에 밀착되어 신체의 윤곽을 뚜렷이 드러내는 형태는 복식을 착용치 않은 나체를 연상하게 하며 성적 특성을 강조하여 관능미를 유발하게 한다.

복식과 중요한 미식 관계가 있는 인체 부위를 요한센(Johansen)은 허리, 어깨, 목이 흥미의 초점이 되며, 글린(Glynn)은 시대마다 신체에 대한 이상미는 변하지만 여성의 허리가 가장 관능미를 표출하는 인체의 부위라고 하였고,³⁰⁾ 오늘날에는 여성의 다리가 성적 매력을 강조하는 인체 부위로 부각되고 있다. 그러한 관점에서 볼 때 게임 캐릭터의 복식에서 표현되는 노출의 형태는 대단히 관능적이다. 온라인 게임 실크로드의 캐릭터의상 <그림 1>은 여성의 가장 두드러진 신체 특징인 가슴을 유두만 가린 채 거의 드러내놓고, 관능적인 허리 곡선과 복부, 그리고 다리를 허벅지부터 그대로 노출시켜 도발적인 관능미를 느끼게 한다.

신체에 밀착하는 상의를 입게 되면 가슴사이의 골이 드러나 도발적으로 보이며 두명하거나 얇은 소재의 경우는 유두가 비치거나 선명하게 상의 위로 표시되면서 자극적으로 보인다. 이러한 형태는 옷을 입지 않은 여성의 관능적 신체를 연상하게 되어 매우 유혹적이다. <그림 2>는 시아의 게임 캐릭터 모습인데, 옆으로 허리까지 깊게 슬릿이 있고 소매가 없는 원피스 드레스를 입고 있다. 직접적인 노출은 팔다리와

둔부 일부분에서 보여지지만 가슴부분과 허리부분이 타이트하게 밀착된 형태로서 여성의 신체적 특징과 유연한 곡선을 강조하면서 퇴폐적인 분위기를 내어 선정성을 더해준다. 이와 같이 온라인 게임의 게임 캐릭터의 신체는 노출하고 밀착시키는 형태의 의복을 통해서 관능미를 표출하고 있다.

2. 확대와 과장

형태의 확장은 인간의 표현적 욕구에 따라 신체 고유의 형태는 관계없이 나타나는 형태감의 특별한 강조현상이며 표현 양식이다. 신체 확대와 과장은 신체 위에 인허진 복식을 통해서 이루어지며, 형태와 무피가 팽창하게 되고 길이가 신장된 양적 의미의 확장을 의미한다. 즉 복식의 선과 실루엣이 실제의 인체보다 눈에 띄게 양적으로 과장되어 신체를 확대되고 과장되어 보이게 하는 것을 말한다.

복식 형태미의 표현 방법 중의 하나로 확대는 수직적 확대, 수평적 확대, 원형적 확대, 부분적 확대로 나눌 수 있다. 수직적 확대는 사람의 신장의 길이 방향으로 양적 과장을 하는 것이고, 수평적 확대는 신체의 앞, 뒤, 좌, 우측으로 양적 확대가 일어나는 것이며, 원형적 확대는 원형적 특징을 가지고 있는 신체 각 부분이 원형의 형태로 양적 확대가 되는 것을 말한다. 또 부분적 확대는 신체의 특정한 부위를 확대하여 그 방향에 시선이 집중되어 강조하게 되는 것이다.³¹⁾

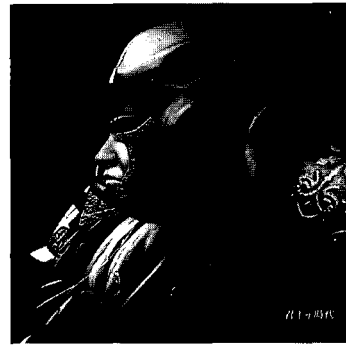
<그림 3>은 A3 온라인 게임의 캐릭터 의상으로 등



<그림 1> 실크로드.



<그림 2> 시아.



<그림 3> A3.

30) 김민자, *복식미학강의 2* (서울: 교문사, 2004), p. 24.

31) 김영자, *복식미학의 이해* (서울: 경춘사, 1998), pp. 155-157.

물 뿐 모양의 장식이 붙은 투구와 갑옷을 착용하고 있는데, 신체 각 부분이 원형의 형태로 양적 확대가 되어 있고 경정과 어두운 메탈릭 색채가 의상의 소재감과 부피감을 더해지면서 절제적인 힘과 권위를 과시하는 그로테스크한 군주의 모습을 조형한다. <그림 4>의 게임캐릭터 의상은 형태면에서 가슴과 양어깨, 엉덩이의 좌우를 장식하여 강조 및 과장하였는데, 마치 하이테크 광택 소재로 만들어진 듯 더욱 기계적이고 첨단적인 미래성을 보이고 있다.

이처럼 게임 캐릭터 의상에서는 복식을 통한 형태과장과 과잉장식으로 신체를 확대하고 과장한다. 특히 남성 캐릭터에서는 남성적인 권위와 위엄성을 바탕으로 강력한 영웅상을 반영해 남성의 우월성을 가시적으로 표현하고자 신체를 확대, 과장할 수 있는 의상을 사용한다. 더구나 게임 캐릭터들은 주로 무사나 전사의 역할을 수행하므로 금속이나 표면 가공된 피혁, 플라스틱 등의 견고하고 양적 확대를 가능하게 하는 소재를 사용한 갑옷이나 전투복 형태의 의상으로 신체를 확대, 과장시켜 그로테스크한 이미지와 미래지향적인 조형미를 느끼게 한다.

3. 축소와 단순화

신체 변형에 있어서의 단순화는 주로 신체의 특정 부분에서보다는 구조적 형태 자체에서 이루어지며, 그를 통해 신체는 간결성과 명료성을 갖게 되어 작가의 의도를 보다 쉽게 집약시켜 놓게 된다. 단순화된 인체는 원이나 삼각형, 사각형 등에 의해 표현되는 기하학적 형태와 불규칙적 형태, 그리고 혼합된 형태

라는 세 가지로 나뉠 수 있는데, 각각의 형태는 서로 다른 시각적 효과를 갖고 있다.³²⁾ 단순화된 형태는 신체의 구조적인 형태에서보다 오히려 더 완벽한 이미지를 나타내고 있으며, 단순화 시키는데서 오는 간결성은 강한 힘을 발산하여 완결성의 효과를 더 높여주고 있다. 축소는 최소한의 감각, 본질을 추구하면서 조형적 요소를 최소한으로 줄여서 기본적인 형태로의 환원을 시도한다.

패션에서 신체 표현의 축소와 단순화는 미니멀리즘 패션에서 추구되었는데, 어떠한 장식적인 요소들도 배제함으로써 절제의 미학을 완성하였다. 복식은 길이의 과감한 생략과 축소된 형태를 표현하는 미니멀적 요소를 부각시켰으며, 단순한 실루엣과 디테일의 최소화 뿐 아니라 액세서리까지도 생략하는 특징을 보였다. 실루엣은 형태상으로 단순한 기하학적 도형을 이루기도 하는데, 이러한 형태상의 특징은 크기, 길이, 면적, 패턴 등을 축소화시키는 경향으로 나타났다.

게임 캐릭터에서 신체 표현의 축소와 단순화는 SD(small design) 캐릭터를 사용하는 게임에서 보여지는데, 단순한 실루엣과 디테일의 최소화로 이루어진다. SD 캐릭터는 단순히 크기를 축소 모형처럼 캐릭터 크기를 작게 한다는 의미만 있는 것이 아니라 과감한 생략과 단순화를 같이 포함하고 있다. 일반적으로 머리가 몸에 비해 크게 그려지고 큰 얼굴에 다양한 표정을 집어넣어 게임 사용자들에게 친근감을 불러 일으킨다. 밝고 화려한 색상을 사용하여 선하게 그리고 시각적으로 예쁘고 짹짹하며 아름답게 표현한다(그림 5). <그림 6>은 온라인 게임 메이플 스토



<그림 4> 칸.



<그림 5> 셀온라인.



<그림 6> 메이플스토리.

32) 김정신, “인체의 조형미를 응용한 의상디자인 연구,” 복식 51권 3호 (2001), p. 5.

리의 캐릭터이다. 2D게임임에도 불구하고 무심한 표정의 3등신으로 속소 변형된 불균형적 신체를 가지고 있는 캐릭터를 사용하여 국내에서 동시접속자 17만 명을 자랑하는 성공한 온라인 게임으로 평가받고 있다.

4. 성(性) 고정성

성의 의미는 남녀간의 생물학적 차이에 의한 것과 사회적으로 만들어지고 문화적으로 정의되는 남녀간의 사회적 의미의 차이에 의한 것으로 이루어진다. 일반적으로 생물학적 차이에 의한 성을 상대적으로 단순하고 변하지 않는 속성으로 믿지만 그것은 사회적 학습에 의해 영향을 받기도 한다.³³⁾ 19세기 이후 여성의 사회 진출과 페미니즘, 포스트모더니즘, 해체주의 등의 사조들은 오늘날 성 정체성에 영향을 미쳤는데, 남성과 여성의 이분법적인 성 구분 이외에도 중성이라는 제 3의 성을 인정하고자 하는 추세가 대중화되고 있다. 즉 남성과 여성의 성 구분보다는 통합적 이미지로서 양성적인 성향을 선호하여 인간 자체에 의미를 더 부여하고 있다.

복식을 통해서 표현되는 게임 캐릭터의 신체표현은 전통적인 성 고정 관념을 나타낸다. 남성 캐릭터는 남성의 신체적 특성을 강조한 Y자형 실루엣으로 넓은 어깨와 가슴을 강조하여 남성의 권위와 위엄을 표출하였으며 남성 우월주의에 기초한 영웅주의를 가시적으로 표현하고 있다. 반면 여성 캐릭터는 여성의 신체적 특징을 그대로 드러내어 가는 허리와 팔다리에 풍만한 가슴과 둔부를 가지고 있는 필등신의 이상적인 신체미를 가지고 있다. 그리고 그러한 신체적 조건이 잘 드러나도록 성적 특성을 나타내는 신체 부위가 의복을 통해 직간접적으로 노출되어 있다. 게임 속에서 행해지는 무사, 검투사, 도사, 주술사 등의 캐릭터 역할은 남녀의 구분 없이 행해지고, 액션이 가미된 장르에서 여성 캐릭터가 영웅으로써 훌륭히 그 역할을 수행하고 있음에도 그의 신체 표현은 관능적인 여성의 신체로 표현되어 있다. A3의 게임 캐릭터 의상 <그림 7>에서 남성은 역동적인 힘과 건장미를 느낄 수 있는 신체와 의상으로 표현되어 있는 반면

여성은 같은 전사임에도 나체에 가깝도록 거의 신체를 드러내는 형태의 의상을 입고 '보이는 대상'으로서의 여성의 전통적 성 고정 관념을 드러내고 있다. 따라서 게임 캐릭터에서 보여지는 신체 표현은 남성과 여성의 전통적인 성 정체성을 기반으로 관능적인 여성미와 그로테스크한 남성미를 표상하고 있다.

5. 이종 병합

현대 과학기술과 의학의 발전은 인간 신체에 대한 변형을 가능하게 하였고 이는 신체가 변형, 왜곡, 창조가 가능한 대상으로서 인식되도록 하는 계기가 되었다. 특히 사진 영상 기술의 발달과 컴퓨터의 발전은 사회적으로 신체에 대한 새로운 시각을 갖게 하며 미래 인간의 모습을 예측해서 보여주기도 한다. 미래에 대한 상상력을 바탕으로 한 공상 과학 영화에서 인간과 기계를 결합한 인조인간인 사이보그(cyborg)나 인간 복제, 유전자 변형 등 영화에서 소개되는 첨단 기술은 인간의 신체를 가변적이고 유동적인 주체 대상으로 만들며,³⁴⁾ 미래 사회의 인간의 모습과 생활을 시각적으로 구현하는데, 이것은 인간과 기계의 이종 병합을 보여준다.

또한 인간의 신체를 자연의 동식물과 결합된 존재로서 인간의 신체를 표현하는 경우, 기존의 신체 외형



<그림 7> A3.

33) 유송옥, 이은영, 황선진, *복식문화* (서울: 교문사, 1999), p. 252.

34) S. Kohmoto, *Vision of The Body: Fashion or Invisible Corset* (Kyoto Costume Institute, 1999), p. 195, 채인용, 권기영, “대중문화에서 보여지는 신체표현과 복식디자인 연구,” *복식문화연구* 12권 4호 (2004), p. 186.

을 부정하고 새롭게 재구성에서 비롯된 변종이 된다. 즉 동식물과 인간 신체와의 결합 그리고 인간에서 동물로, 동물에서 또 다시 인간으로 바뀌는 신체 변이 혹은 신체의 파괴나 해체로 나타난다. 이러한 변신은 기존의 모든 형태를 와해하고 기존의 도식화된 사고를 부인하며, 신체에 대한 새로운 인식의 틀을 제시함과 동시에 인간의 정체성 문제를 야기한다.

자연의 동식물과 인체를 결합하거나 기계와 인체를 결합하여 이종병합의 신체를 창조해내는 신체의 통합성은 게임 캐릭터에서 빈번히 나타난다. <그림 8>은 인간, 동물, 기계가 결합된 형태로 인공적이며 가상적인 미래 지향적 특성을 표현하고, <그림 9>는 인간과 동물의 통합체로 기괴하고 그로테스크한 이미지를 느끼게 한다.

IV. 온라인 게임에 나타난 신체와 복식 표현의 미적 특성

1. 그로테스크

그로테스크(grotesque)는 고대 장식의 어떤 특정한 형식을 일컫는 용어로 식물, 동물, 인간의 신체부위가 정교하게 얽힌 환상적이고 장식적인 패턴을 말한다. 이 용어는 16세기경 문학과 비 미술 분야로까지 확대되기 시작하여 신체 부위를 묘사하는데 사용되었고, 그로테스크 신체라는 개념이 등장하였다. 현대적 정의에 보다 가깝게 접근한 톰슨(Thomson)의 정의를 보면, 그로테스크는 쾌와 불쾌, 웃음과 공포와 같은 양

립 불가능한 이질적인 요소들이 혼재해 있는 이미지, 양식 또는 사건을 지칭하며, 동시에 그것이 불러 일으키는 호기심과 혐오감이라는 양극의 엇갈리는 감흥을 가리킨다. 그로테스크 미학은 이질성, 양면성, 복수성의 공존과 충돌로부터 수립되는데, 그것은 과대, 과장, 과도, 과잉과 같이 정도가 지나친 것과 밀접한 관계가 있으며 정상의 형태를 빚어내는 과장과 극단은 그로테스크의 전형적인 속성이라고 할 수 있다.³⁵⁾

그로테스크는 90년대 이후의 포스트 휴먼 신체 개념에 입각한 새로운 신체담론과 신체미술의 이론적 근거를 제시하면서 오늘날 현대의 대표적 신체담론으로 대두되고 있다. 그로테스크는 문학적 개념으로 자리 잡아 오다가 미술, 영화, 뮤직 비디오 등 각 방면으로 파급되면서³⁶⁾ 현대의 모순을 표현하는 수단으로서 그리고 본능적인 인간의 두려움을 표현해 주는 기능을 인정받게 되었다.

온라인 게임에는 그로테스크한 형태의 의상을 착용하고 그로테스크한 이미지를 가지고 있는 캐릭터들이 많이 등장한다. 의복 크기의 극단적인 과장, 의복 구성 원리의 왜곡으로 인한 확대, 비상식적인 디자인, 극단적인 노출 및 은폐, 인간과 기계 또는 동물이 결합된 이미지, 괴기스러운 악마적 이미지 등의 방법으로 그로테스크의 미학을 표현하고 있다. 왜곡 및 과장의 그로테스크는 상식을 벗어나 의도적으로 의복을 왜곡 과장하거나 인체 일부분의 비정상적 과장 그리고 의복의 구성을 무시하여 인체를 기괴하게 형상화한 것으로 나타난다(그림 10).



<그림 8> 뮤.



<그림 9> 워드.



<그림 10> 나이트.

35) P. Thomson, *그로테스크*, 김영무 역 (서울: 서울대학교 출판부, 1986), pp. 27-37.

36) 김홍희, *페미니즘, 비디오, 미술* (서울: 도서출판 재원, 1998), pp. 277-279.

2. 관능미

현대로 오면서 성(sexuality)은 성의 개방화, 신체의 성적 개발권, 대중매체의 성 이미지의 양산 현상, 각종 향락산업의 발달 등에 의해서 그 개념이 확대되었으며, 인간에게 잠재되어 있는 성 본능의 표현은 왜곡되거나 남용되어 육체주의의 한 방편으로 전략해 버렸다. 프로이트는 성적 욕구의 가장 근본적인 요소는 ‘보고자 하는 욕망’으로서, 서로의 성에 관한 신체의 부위를 보려는 욕망은 남녀 모두에게 능동적이면서도 수동적인 형태로 내재되어 있다고 하였다. 특히 의복으로 신체를 가리는 경향이 강해지면서 이것이 성적인 호기심을 갖게 하였으며, 이 호기심은 성적 대상의 옷을 벗기고 감추어진 몸에 대하여 보고 싶은 욕망을 더욱 자극시키는 것이 되었다.³⁷⁾

온라인 게임에서 보여지는 이상적인 여성의 신체는 여성적인 신체 곡선은 강조하는 관능적인 스타일이다. 남성과 여성의 신체를 특징짓는 가장 큰 요소가 여성의 가슴이고 관능적으로 표현하기에 가장 좋은 방법이므로 유두를 살짝 가린 상태에서 풍만한 가슴을 강조한다거나 가슴의 윤곽을 돋보이도록 함으로써 더욱 관능적인 느낌을 주고 있다(그림 11). 또한 풍만한 가슴에서 가는 허리로 모아졌다가 둔부로 확장되어 내려가는 신체의 곡선은 성적인 연상을 가능하게 한다. 따라서 여성 캐릭터에게 사용되는 의상은 속옷의 형태, 즉 브라지어나 팬티 형태를 겹옷으로 표현하는 경향이 두드러진다. 이렇게 되면 속옷에 부여된 개인적이고 은밀한 에로티한 연상 때문에 매우 선정적인 느낌을 주며 심지어 옷을 입지 않은 나체의 상태를 상상하게 된다.

게임 캐릭터의 복식에서는 관능미를 표출하기 위해서 신체의 곡선을 강조하기 위해 비치는 소재의 효과를 내는 방법, 신체를 직접적으로 노출하여 특정 부위를 강조하는 방법, 바디컨서스의 신체미를 표출하기 위해 밀착된 형태의 디자인이나 페티시적 환상을 불러일으키는 디자인을 사용하는 방법 등이 이용되고 있다. 게임에서의 관능적 신체 표현은 여성의 육체적인 아름다움을 강조함으로써 게임 사용자들의 시선을 유도하여 관심을 집중시킨다는 측면과 함께 관

능적인 신체 부위를 감지하여 형태를 연상하는 심리 작용을 일으켜 결국 성적 연상에 이르게 된다. 게임 캐릭터의 신체 표현에 나타난 관능미는 복식 자체의 미적 특징의 표현이라기보다는 사용자들의 흥미를 유발하기 위한 수단으로 상업적 목적에서 비롯된 것으로 볼 수 있다.

3. 미래 지향

테크놀로지의 발달은 문화 예술 분야에서 지대한 영향을 끼쳐 테크놀로지 미술을 출현시켰으며, 이것은 테크노-사이버 패션으로 나타나 인간 신체와 기계와의 결합을 도모한 복식 스타일을 보여주었다. 이러한 스타일은 규칙적이며 단순명료한 감각을 표현할 뿐 아니라 기하학적 구성으로 합리성까지 나타낸다. 기계적인 운동감과 속도감을 통해 움직임의 조형성을 표현하고 복식 소재의 한계를 벗어나서 새로운 소재의 첨단적인 기술을 감지하게 하며, 디지털 미디어의 그래픽 색채를 도입하여 원색적이고 다채로운 색상들을 나타낸다.³⁸⁾

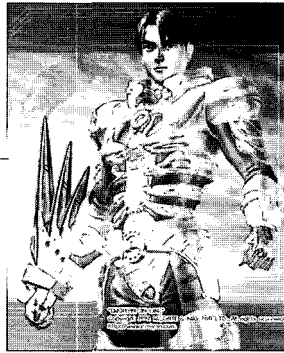
온라인 게임에 나타난 게임 캐릭터는 과학기술과 신체의 결합을 통해 인간 신체의 한계를 극복한 미래의 가상적인 인간상을 제시해 준다. 이것은 인간과 기계의 이종병합을 상징적으로 보여 주는데 인공미와 비밀상적인 구조적 기계 이미지를 강조하고 있다. 조형적 특성을 보면 단일성으로 집합된 기하학적 형태와 실루엣, 기계적인 느낌의 도식적인 디테일, 강렬한 인공적 색채와 원색 대비, 뾰뚱하고 광택이 있는 금속, 유리, 플라스틱, 비닐과 같은 하이테크 감각의 첨단소재, 역동감을 주는 공간 구성으로, 인공성과 과학 기술적 미래성, 나아가 전위적 아방가르드를 표상하면서 미래의 이상을 보여준다. 드로이안의 게임 캐릭터 <그림 12>는 하이테크의 금속 소재와 신소재로 이루어진 듯한 의상을 착용하고 인조인간의 기계 이미지를 전달한다. 빛과 우주를 상징하는 흰색에 은빛 메탈릭 기운이 감도는 의상은 미래의 가상세계에 대한 신비로움과 경외감을 불러일으킨다. 이것은 전자문명시대의 사이버 인간의 형태를 갖추고 인간과 과학이 융합된 신체 이미지를 표출하면서 미래

37) 김민자, *Op. cit.*, p. 83.

38) 김정애, “20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구,” (홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1995), pp. 89-90.



〈그림 11〉 라니지2



〈그림 12〉 드로이안



〈그림 13〉 칸

지향적인 조형미를 완성한다.

4. 혼성모방

혼성모방(pastiche)은 후기 산업사회를 살고 있는 우리에게 문학, 미술, 영화, 인극, 디자인, 패션에 이르기까지 모든 예술에 나타나는 사회의 한 현상으로 포스트모더니즘의 대표적인 특징 중의 하나라고 할 수 있다.³⁹⁾ 혼성모방은 친숙한 이미지의 재배열, 재구성, 그리고 재합의 표현기법으로, 우리 주변에 범람하고 있는 과거의 이미지들을 예술적 대상으로 삼음으로써 친숙하지만 무엇인지 모르게 새롭고 다른 예술적 생산물로 재창조된다. 혼성모방은 모든 중요한 경계들이 와해되는 것으로 모든 스타일의 해체와 역사감각이 상실되며 맥락이 박탈되는 시간과 공간의 압축이라고 할 수 있다.⁴⁰⁾

온라인 게임 속의 가상의 세계는 실체가 아닌 환상을 다루므로 게임 속의 시각적 이미지 또한 다양한 시간대와 지역이 혼재된 폴라쥬 형태를 보인다. 의상도 과거시대와 타 문화의 복식에서 디자인의 모티브를 가져오거나 혼성 복합 이미지로 혁신적인 디자인을 사용함으로써 고정 관념에서 탈피한 새롭고 독창적인 스타일의 조합을 보이는 것이 많다. 게임 캐릭터 의상의 역사적 요소는 게임의 내용에 따른 시대적 배경과 메시지의 상호 소통을 위해서 사용되는 시각적 매체의 역할을 하게 되는데, 단순한 재현이 아니라 상

징적이며 질층적인 형식을 취하여 나타난다. 과거의 역사적 요소를 참조하고 이들을 해체, 과장, 축소, 재해석, 혼합, 절충을 통하여 새롭게 창조하려는 경향으로 나타난다. 또한 민속적 요소의 혼성 차용은 원래의 의미로부터 이탈된 채 다른 스타일의 혼성뿐 아니라 다국적 민속풍이 서로 혼성모방되는데 이런 공간 개념의 확대는 역사적으로 체계화, 관습화, 정형화된 단서들을 파괴함으로써 새로움을 창조하고 있다. 〈그림 13〉의 여성 캐릭터의 의상에는 과거 일본에서 남성이 사용했던 갑옷과 투구가 현대 서양 패션의 란제리복과 혼성모방되어 나타난 것이다. 즉 남성과 여성의 복식이, 동양과 서양의 복식이, 과거와 현대의 복식이 서로 혼합되어 새로운 스타일을 창조하고 있다.

따라서 다양한 양식의 혼합을 의미하는 혼성모방은 게임 캐릭터의 의상 속에서 다양한 스타일을 융화시켜 남성과 여성, 고급문화와 저급문화, 부와 빈, 동양과 서양, 인간과 기계, 인간과 자연, 과거와 미래의 이분법적 사고를 와해시키고 아무 원칙 없이 모든 이질적인 스타일을 조립하고 결합시킴으로써 독창적이고 환상적인 이미지를 표현하고 있다.

V. 결론

본 연구는 온라인 게임 캐릭터에 나타난 신체와 복식의 표현유형을 분류하였고 그에 따른 미적 특성을

39) F. Jameson, "포스트모더니즘과 사회," 김옥동 편, *포스트모더니즘의 이해* (서울: 문학과 지성사, 1999), p. 244.

40) 손향미, 박길순, "현대 패션에 표현된 신체장식의 혼성모방 분석," *한국의류학회지* 27권 8호 (2003), pp. 110-112.

확인하였는데 그 결과는 다음과 같다.

온라인 게임캐릭터를 통해 표현된 신체와 복식은 노출과 밀착, 확대와 과장, 축소와 단순화, 성 고정성, 이종병합의 다섯 가지 유형으로 분류할 수 있다. 신체 노출은 신체 부위 중 일부를 복식 밖으로 직접 노출시켜서 특정한 성적 부위를 강조하는 노출형과 간접노출로서 복식이 신체에 밀착되게 표현되어 신체의 곡선을 그대로 드러내는 밀착형태로 나타났다. 게임 캐릭터는 복식을 통해 형태과장과 과잉장식으로 신체를 확대하고 과장하였다. 특히 남성 캐릭터에서는 남성적인 권위와 위엄성을 바탕으로 강력한 영웅상을 반영해 남성의 우월성을 가시적으로 표현하고자 신체를 확대, 과장할 수 있는 복식을 사용하였다. 신체 표현의 축소와 단순화는 SD 캐릭터를 사용하는 게임에서 보여지는데, 단순히 크기를 작게 하는 것이 아니라 과감한 생략과 단순화를 포함하고 있으며 실루엣과 디테일의 최소화로 이루어졌다. 또한 온라인 게임 캐릭터의 신체 표현은 전통적인 성 고정 관념을 나타냈다. 즉, 캐릭터들은 각각 전통적인 남성과 여성의 이상적인 신체적 매력을 가지고 있는 것으로 그려졌으며, 그러한 신체적 조건이 잘 드러나도록 성적 특성을 나타내는 신체부위가 복식을 통해 표현되어 있다. 신체의 이종병합은 동식물과 인간신체의 결합, 기계와 인체의 결합으로 이종병합의 신체를 창조해냈는데 기존의 신체 외형을 부정하고 새롭게 재구성에서 비롯된 변종으로 표현되었다.

이상의 신체와 복식의 표현 분석에 따른 미적 특성을 알아본 결과 그로테스크, 관능미, 미래지향, 혼성모방의 양상으로 표현되고 있다. 그로테스크는 의복 크기의 극단적인 과장, 의복구성 원리의 왜곡으로 인한 확대, 비상식적인 디자인, 극단적인 노출 및 은폐, 인간과 기계 또는 동물이 결합된 이미지, 괴기스러운 악마적 이미지 등의 방법으로 그로테스크의 미학을 표현하고 있다. 관능미를 표출하기 위해서는 신체의 곡선을 강조하기 위해 비치는 소재의 효과를 내는 방법, 신체를 직접적으로 노출해서 특정 부위를 강조하는 방법, 바디컨셔스의 신체미를 표출하기 위해 밀착된 형태의 디자인이나 페티시적 환상을 불러일으키는 디자인을 사용하는 방법이 이용되고 있다. 미래지향적 특성은 의상의 기하학적 형태와 실루엣, 기계적인 느낌의 디테일, 인공적 색채와 원색대비, 뾰뾰하고

광택이 있는 금속, 유리, 플라스틱, 비닐과 같은 하이테크 감각의 첨단 소재, 역동감을 주는 공간 구성으로 나타났다. 혼성모방은 게임 캐릭터의 복식 속에서 다양한 스타일을 융화시켜 남성과 여성, 고급 문화와 저급 문화, 부와 빈, 동양과 서양, 인간과 기계, 인간과 자연, 과거와 미래의 이분법적 사고를 와해시키고 아무 원칙 없이 모든 이질적인 스타일을 조립하고 결합 시킴으로서 독창적이고 환상적인 이미지를 표현하고 있다.

앞으로 새로운 매체현실에서 컴퓨터 게임이 21세기의 새로운 종합예술과 문화로서 조금씩 이해되고, 학문적 역할과 바탕이 되어 단순한 오락이라는 고정관념에서 벗어날 수 있는 기반이 되어야 할 것이다. 지금까지의 기술적, 사회적, 지역적, 문화적 영향이 게임 캐릭터를 변화시켜 왔다면 이제는 게임 캐릭터를 통해서 이 시대의 문화적 코드를 읽을 수 있다고 본다.

참고문헌

권기영 (2004). “대중문화에서 보여지는 신체표현과 복식디자인 연구.” *복식문화연구* 12권 4호.

권기영, 조현주 (2002). “현대 예술에 나타난 신체의 표현과 복식의 조형성.” *대한가정학회지* 40권 6호.

권상희 (2004). “다사용자 온라인 롤플레이 게임의 인터페이스의 의미작용 연구.” *게임산업저널* 4호.

김민자 (2004). *복식미학강의 2*. 서울: 교문사.

김소영, 이병화 (2004). “현대 패션에 나타난 신체의 미의식에 관한 연구.” *복식* 54권 3호.

김영자 (1998). *복식미학의 이해*. 서울: 경춘사.

김일석 (2000). “기호론적 관점에서의 Character Illustration 연구.” *서울산업대학교 석사학위논문*.

김정신 (2001). “인체의 조형미를 응용한 의상디자인 연구.” *복식* 51권 3호.

김정애 (1995). “20세기 후반에 나타난 테크노-사이버 패션에 관한 연구.” *홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문*.

김홍희 (1998). *패미니즘, 비디오, 미술*. 서울: 도서출판 재원.

박동숙 (2000). “커뮤니케이션 현상으로서의 온라인

- 게임연구를 위한 소고.” *사회과학연구* 4권 4권. 백철호 (2004). “게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성.” *게임산업저널* 6호.
- 서정림, 진경옥 (2004). “가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성.” *복식* 54권 3호.
- 손향미, 박길순 (2003). “현대 패션에 표현된 신체장식의 혼성모방 분석.” *한국의류학회지* 27권 8호.
- 엄동철 (2004). “국내 온라인 게임 산업의 시장분석 및 발전방안 연구.” *기초조형학연구* 5권 1호.
- 오유석 (2001). “PC게임 상에 나타난 캐릭터 디자인에 대한 변천과정 분석.” 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 유송옥, 이은영, 황선진 (1999). *복식문화*. 서울: 교문사.
- 이민선 (2003). “권력과 남성 패션에 표현된 미적 이미지.” *복식문화연구* 11권 2호.
- 이신영, 김혜영 (2003). “포스트모던 페미니즘과 ‘몸’ 양식의 탈고정적 표현에 관한 연구.” *복식* 53권 1호.
- 이지영 (2000). “컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구.” 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 정근원 (2000). “21세기 종합예술로서의 컴퓨터 게임.” *민족예술* 통권 57.
- 정호근 (1997). “몸의 해방의 변증법.” *사회비평* 17호.
- 조용탁 (2004). “온라인 게임 천국 ‘아, 대한민국.’” *뉴스위크 한국판* 14권 40호.
- “차드-존” (2004). *On player* 1월-12월호.
- 한국현상학회편 (2000). *몸의 현상학*. 서울: 철학과 현실사.
- 허정선, 금기숙 (2004). “패션아트에 나타난 몸의 왜곡과 변형에 관한 연구.” *복식* 54권 3호.
- Baudrillard, Jean (1999). *소비의 사회*. 이상률 역. 서울: 문예출판사.
- Benson, Elaine and John Esten (1996). *Unmentionables: A Brief History of Underwear*. New York: Simon & Schuster.
- Cunningham, Patricia A. and Susan Voso Lab (1991). *Dress and Popular Culture*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
- Davis, Fred (1992). *Fashion, Culture, and Identity*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Jameson, Fredric (1999). “포스트모더니즘과 사회.” 김옥동 편. *포스트모더니즘의 이해*. 서울: 문학과 지성사.
- Martin, Richard and Harold Koda. (1996). *인프라 의상*. 이선재 역. 서울: 경춘사.
- Thomson, Philip (1986). *그로테스크*. 김영무 역. 서울: 서울대학교 출판부.
- <http://www.droiyan.com>
- <http://www.gametime.co.kr>
- <http://www.khan.mirinae.com>
- <http://www.lincage2.co.kr>
- <http://www.maplcstory.com>
- <http://www.mgame.com/game/knight>
- <http://www.muonline.co.kr>
- <http://www.projecta3.com>
- <http://www.rankey.com>
- <http://www.scalonline.co.kr>
- <http://www.silkroadonline.co.kr>
- <http://www.vastian.co.kr>
- <http://www.wydonline.co.kr>
- <http://www.xiah.co.kr>