

가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추(醜)

서 정 립* · 진 경 옥**

동명정보대학교 패션·뷰티디자인 석사* · 동명정보대학교 패션디자인학과 부교수**

The Ugliness Expressed in On-line Game Character's Fashion on Cyber-Space

Jung-Lip Seo* · Kyung-Ok Jin**

Master, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology*

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, TongMyong University of Information Technology**

(2005. 9. 21 투고)

ABSTRACT

Using aesthetics of Rosencranz as the basis, this study contains the peculiarities of "ugliness" and the obscured conceptual meaning of "avant-garde", "grotesque", and "decadence" that are being utilized under ambiguous significance are defined through modern fashion and fashion of online game characters.

Forms of "ugliness" expressed in modern fashion and in games characters display distortion of form through incongruity, unbalance, disproportion and disharmony, and with this lack of form and expressional imprecision, both contain the elements of comical characteristics of vulgarity and repugnance.

The difference in "ugliness" between modern fashion and game character fashion is, the significance of "ugliness" being expressed in modern fashion challenges new concepts by refusing tradition and recovering the human nature that has become turbid. On the other hand, "ugliness" in game character fashion complements the story of the game that uses legends, fantasies or novels as its basis. Opposed to the significance of recovering human nature that is displayed in modern fashion, in order to terminate the opposing game character, the fashion of game characters exaggerates the form of modern fashion with added brutality.

In addition, with the advantage of virtual reality that allows a more flexible expression than in the real word, images created are more sensational and excessive use of grotesque images are being expressed.

Key words: on-line game character fashion(온라인 게임 캐릭터 패션), ugliness(추),
avant-garde(아방가르드), grotesque(그로테스크), decadence(데카당스)

I. 서론

예술은 즐거운 형식을 만드는 시도라 할 수 있지만 반드시 미(美)를 의미하지는 않는다. 예술에 표현되어 있는 모든 이상에 '미'를 억지로 종속시키고자 하는 것은 적절하지 않다. 우수한 미(美) 가운데 비례 안에 약간의 기이함을 내포하지 않는 미는 존재하지 않는다는 사실이 이를 입증하고 있다.¹⁾ 미에 포함된 기이한 요소들은 미적 인상에 새로운 인상을 불러 넣어주고 전체의 생동감을 높여주는 자극제로서의 역할을 담당하고 있는 것이다.

추의 개념은 미학 뿐 아니라 예술 양식 전반에서도 꾸준히 그 영역이 확대되고 있으며 복식을 조형 예술의 한 부분으로서 인정하여 어떤 개념으로 표현되는지 연구되어지고 있다.

컴퓨터 산업의 발전과 인터넷의 보급은 사이버 문화라는 새로운 시대 환경을 형성하고 있으며 이러한 새로운 환경은 정보사회와 필연적인 관계를 맺으면서 하위문화와 가상공간에 새로운 가치전환을 제시하고 있다. 사이버 문화는 보편적 현상으로서 하이테크놀로지, 인터넷 문화 등이 다양성을 말해주는 것과 함께 모호성 또한 더해가고 있다.²⁾

추에 관하여 미학에서는 Karl. Rosenkranz에 의해 요약된 추의 미학³⁾과 칸트 미학의 수용과 발전에서 추의 카테고리 측면⁴⁾에서 연구가 이루어지고 있다. 한편, 복식에서는 특징적인 룩(look)을 중심으로 로젠크란츠의 추의 미학 이론에 근거하여 20세기말의 복식에서 나타나는 추의 의미와 특징에 대하여 연구하였으며⁵⁾, 미적 소외의 특징을 규명하고 표현양상의 목적으로 추의 미학과 복식을 연관지어 연구⁶⁾ 되어지고 있다. 사이버 문화에서는 디자인 대한 현상학적인 특성과 문제점, 활용방안⁷⁾에 관한 연구들은 이루어지고 있으나 사이버 문화에서 보이는 미학적인 특성을 다루고 있는 연구는 거의 미미하다. 또한 가상공간에서 캐릭터 패션에 대한 연구는 캐릭터 패션의 조형적 특성과 패션 이미지⁸⁾⁹⁾, 신체와 연관된 미적 특성¹⁰⁾¹¹⁾으로 이루어지고 있으나, 가상공간에서 추의 미학을 파악하고 캐릭터 패션에서 어떠한 의미로 표현되어지고 있는지에 관한 연구는 이루어지고 있지 않으므로 추의 미적 개념이 모든 문화에서 확대되고 정착되어 가는 상황에서 가상공간에서 게임 캐릭터 패션에 표현된 추의 개념을 살펴보는 것은 의의 있는 일이라 하겠다.

본 연구는 현대 패션에서 새로운 개념으로 등장하고 있는 추의 표현방법과 의미를 파악하고 이러한 추의 미가 가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에서 표현되고 있는 의미를 알아보는데 그 의의를 두고 있다. 우선적으로 문헌 연구를 통하여 온라인 게임의 정의와 온라인 게임에 등장하는 캐릭터를 분류하고 추(醜)의 일반적 의미와 시대별로 정의되어진 의미를 파악하였으며, 근대에 추를 미(美)와 관련된 대상으로서 새롭게 의미를 부여한 로젠크란츠의 추의 시각을 정리하였다. 로젠크란츠의 추의 시각을 기반으로 각종 잡지와 인터넷 사이트에 제시된 2000년 이후의 컬렉션에서의 디자인과 온라인 게임 중 의상의 시각적 판별이 가능한 Full 3D RPG¹²⁾ 게임 캐릭터 패션을 연구대상으로 하여 현대 패션과 온라인 게임 캐릭터의 패션에서 표현되어지고 있는 추의 의미를 비교하고 분석하였다. 특히, 게임 캐릭터 패션의 선정 기준은 첫째, 2000년 뮤(mu)를 기점으로 시작된 풀(full) 3D 그래픽 기반의 온라인 게임들을 우선으로 하였고 최근에 인기를 끌고 있는 카툰 레터링 등의 기법을 이용한 입체감 있는 3D의 온라인 게임을 중심으로 하였다. 둘째, 검색 포털 사이트 네이버(NAVER)¹³⁾와 다음(DAUM)¹⁴⁾에서 10위이내의 인기순위 MMRPG(Massive Multiplayer Role Play Game) 게임을 중심으로 연구하였다.

II. 패션에 표현된 추(醜)의 의미

1. 추(醜)의 의미

현대 독일의 미학자 그로스(Karl Gross)가 “모든 아름다운 것은 미학에 속하지만 미학적인 모든 것이 필연코 아름답지만은 않다”고 설명한 것은 예술이 미(美)만을 표현하는 것이 아니라 추(醜)를 포함하고 있다는 것을 의미하는 것으로 이는 미의 개념이 확장되어 예술은 미(美), 숭고(崇高), 우아(優雅)만을 다루는 것이 아니라 추(醜), 골계(滑稽),

비속(卑俗)과 같은 부정적인 측면의 가치까지도 취급하게 된다는 것을 간접적으로 표현하고 있는 것이라 생각 할 수 있을 것이다.

예술에서 추의 의미를 살펴보면 추(醜)는 미(美)에 대립하는 미적 범주의 한 부분으로 추하거나 추한 예술을 포함하고 있다는 것을 의미하고 있다. 추는 일반적으로 미적 범주의 체계에서 그 자체가 순수미와 반대되는 반미적(反美的)인 것으로 여겨지고 불쾌와 부조화의 요소를 지닌 것으로 생각되어지고 있다. 그러나 추의 긍정적인 측면은 불쾌와 부조화를 통하여 대상에 활기와 다른 것과의 상이(相異)함을 부여하여 생명력을 지니게 하는 자극제 역할과 함께 고통을 통한 특유의 쾌감을 유발한다고 할 수 있다.

추는 시대에 따라 서로 다른 입장에서 각각 다른 의미를 부여하고 있다. 고대 희랍시대에서는 추를 미의 영역으로서가 아니라 종교적인 악(Böse)과 같은 것으로 취급하여 추를 배척하였고, 아리스토텔레스(Aristoteles)에 의한 모방적 개념 이후 중세 기독교적인 사상에 영향 받아 근대에 이르러서는 헤겔적 미학의 확정이 나타나면서 추(醜)개념의 절대적 의의가 다져지게 된다.¹⁵⁾ 플라톤(Platon)은 추를 경멸적인 것과 사소한 것으로 생각하여 궁극적으로 존재하지 않은 모든 것을 추로 보았으며, 아리스토텔레스(Aristoteles)는 쾌(快)와 미의 결핍이라는 관점으로 받아들였다.¹⁶⁾ 아우구스티누스(Augustinus)는 추가 하나의 절대적인 가치가 아닌 미를 더욱 돋보이게 하는 하위 요소의 개념이라 하였다. 토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)는 추가 형태의 결함

과 질서의 결핍에서 온다고 주장하였으며, 헤겔(Hegel)과 피셔(Fischer)의 미학에서는 추가 악 또는 부정적인 것을 현상에 가져와 이념의 순수한 현현을 저해하는 것이라고 한 것을 불쾌에 이 시기까지의 추 개념은 비체계적인 것이라 할 수 있다. 추가 미적 의의를 갖고, 예술의 대상으로 논의되기 시작한 것은 문예부흥기 이후로 20세기 해석학을 대표하는 가다머(Gadamer)에 의해 자연의 세계에서 미와 추가 상대적인 개념으로 서열화 될 수 없으며, 추를 완성의 개념이 아닌 가변적인 것으로 이해하였다. 립스(Lipps)는 추가 소극적인 감정이입의 대상으로 미를 더욱 돋보이게 하는 역할을 담당한다는 점에서 추의 적극적 의의를 인정하였다.¹⁷⁾

이처럼 추는 시대별로 학자들 마다 다른 입장을 보여주고 있으며 이를 정리하여 보면 다음과 같다. <표 1>

2. 로젠크란츠(K.Rosenkranz) 추의 미학

추에 대한 이론의 첫 시도는 슐레겔(Schlegel)에 의해 이루어졌다. 그는 미와 추를 어느 하나가 다른 것에 의해 그 본질이 인식되고 올바르게 이해되며 파악될 수 있는 불가분의 대립적 상관관계로 보고 있으며 추를 단지 보다 완전한 미를 위한 수단이 아닌 독자적 의미를 갖는 본질적인 심미적 카테고리 로 파악하였다.¹⁸⁾

헤겔학파로서 서양 미학사상 최초로 추의 미학을 체계화한 로젠크란츠(K.Rosenkranz)에 의한 추의 개념은 정당하고 필수 불가결한 것과 함께 미학적 제목을 부정적인 미로서 다룬다. 악마적(satanis-

<표 1> 시기별 학자들의 추에 대한 태도

시 기	학 자	추에 대한 태도
고 대 (11C 이전)	플라톤(Platon)	종교적인 악
	아리스토텔레스(Aristoteles)	경멸적, 사소함, 존재하지 않는 모든 것
	아리스토텔레스(Aristoteles)	쾌(快)와 미의 결핍
중 세 (12C~16C)	아우구스티누스(Augustinus)	미의 하위 요소
	토마스 아퀴나스(Thomas Aquinas)	형태의 결함, 질서의 결핍
	헤겔(Hegel)과 피셔(Fischer)	악 또는 부정적인 것, 이념의 순수함 저해
근 대 (17C~19C)	슐레겔(Schlegel)	대립적 상관관계, 독자적 의미의 본질적 심미적 카테고리
	립스(Lipps)	미(美)를 위한 소극적 감정이입
20 세기	가다머(Gadamer)	자연세계에서 미와 추는 상대적 개념이 아님, 가변적인 개념

chen)인 형식 속에서 현실적이고 완전한 것이 될 때 까지 희극적인 것과 미적인 것 사이의 중개로서 추의 개념을 긍정하고 이것을 자신의 작품내용과 요소들로서 그 특징을 받아들이고 있다.¹⁹⁾ 그에게 있어 추는 불완전한 미가 아니라 미의 부정이며, 추와 미는 동격의 대립으로 인정하는 관련적 관념이다. 로젠크란츠는 추를 미적 대상의 형식과 내용에 따라 불일치성(Die Amorphie), 불균형(Die Asymmetrie), 부조화(Die Disharmaphie)의 몰형식성(Die Formlosigkeit)과 표현의 부정확성(Die Inkorrektur), 비속(Das Gemeine)과 혐오(Das Widrige), 회화(Das Gemeine)를 포함하는 왜곡(Die Defiguration)의 3가지로 나누고 있다.

불일치성은 형식 내에서 구별되고, 몰형식성은 형식의 적극적 반대 속에서 진행되며, 형태의 난잡성은 추한 것이 된다. 불균형은 확실한 비형식으로 균형적인 부재에 난잡성이 있고, 이는 다른 것을 억압을 소멸케 한다. 부조화는 추한 것이라도 동일한 구별이 있을 때는 미가 되므로 부조화가 되기 위해서는 종속적인 대칭과 규칙성이 배제되어야 한다. 표현의 부정확성은 예술적 법칙성의 위배로 예술적 불완전을 의미한다. 왜곡이란 규칙적인 조화에서 벗어난 상태 또는 비례의 무시를 뜻하며, 이 중 비속은 적대적인 특질이 과도하게 구현되었을 경우이고, 혐오는 무섭거나 소름끼치는 것에 대한 것이며, 회화는 예술 작품의 결합을 조롱하거나 경멸하기 위해 현실을 왜곡되는 방식으로 묘사하는 것이다.²⁰⁾

<표 2>

본 연구는 현대복식에 표현된 추(醜)의 개념²¹⁾에서 분류된 것을 바탕으로 가상공간의 게임 캐릭터 패션을 고려하여 아방가르드, 그로테스크, 데카당스로 재분류하였으며 그 특징을 현대 패션과 게임 캐릭터 패션으로 시각적 자료와 함께 고찰하였다.

3. 현대 패션에 표현된 추

1) 아방가르드(Avant-garde)

아방가르드의 좁은 의미는 20세기 초의 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 현상이라 정의 할 수 있다.²²⁾

새로운 세계관과 인간관을 철저히 파괴하기 위하여 예술 소재와 예술 형식에 있어서 새로운 변화를 갈구하며, 변화가 거듭되면 극단적인 새로움으로 정화되기 마련이다. 그러므로 아방가르드의 성격은 새로움과 극단화로 규정된다.²³⁾

아방가르드의 심리적 미학적 특성은 미래주의의 역동성과 반전통주의와 반대중주의에 나타나는 적대성, 실험주의와 과학주의의 실험성, 기계주의의 비인간성, 유머주의의 해학성으로 나누어 질 수 있다.

현대 복식에 표현된 아방가르드는 새로운 디자인 원리 및 지식 체계의 전개로서 모더니즘 복식의 재해석 경향, 미적 의미의 객관주의와 상대주의로 나

<표 2> 로젠크란츠(K.Rosenkranz)의 추의 미학

		구분	특징	
추(醜) : 미의 부정, 추와 미는 동격의 대립 개념	형식	몰형식성 (Die Formlosigkeit)	불일치성 = 형식내에서의 구별 → 몰형식 = 형식의 적극적 반대 → 형태의 난잡성 = 추	
		불균형 (Die Asymmetrie)	균형의 부재 → 난잡성 → 억압 소멸	
		부조화 (Die Disharmaphie)	종속적인 대칭과 규칙성 배제	
	내용	표현의 부정확성 (Die Inkorrektur)	예술적 법칙성 위배 = 예술적 불완전	
		왜곡 (Die Defiguration)	비속(Das Gemeine)	적대적 특질 과도한 구현
			혐오(Das Widrige)	무섭거나 소름 끼치는 것
회화(Das Gemeine)	예술 작품의 결합 → 조롱, 경멸			

타나고 있다. 모더니즘 복식 이후의 아방가르드는 근대적 합리성 개념과의 단절로서 탈피의 경향, 해체의 경향으로 나타나고 있으며, 방법적 사고의 탈피 및 해체적 경향, 열린 개념으로서의 미로 표현되고 있다. 복식에 의하여 표출된 아방가르드의 의미는 미래적 역동주의, 소외적 적대주의, 초현실적 실험주의로 나타나고 있다. 미래주의적 과학 이미지와 카테고리의 확장, 유토피아를 향한 이상향의 추구로 표현되고 있으며, 반 부르주아적 저항성과 반대증주의적 추상성, 반권위주의적 해학성으로 나타나며 환상적 신비주의와 우연성의 추구, 알레고리적 양면성으로 나타나고 있다. 즉, 아방가르드는 실용적인 것보다 보여지기 위한 것으로서 객관적인 성향보다는 주관적이거나 상대적 성향을 띠고 있다. 파격과 모방의 전위적 패션 경향에 추의 형식적 원리인 무형식성, 부정확성, 기형의 원리를 적용한 현대 복식은 파격적이고 애매모호한 미를 보여주고 있다.²⁴⁾



〈그림 1〉 아방가르드 Pitti Immagine Uomo 2004
F/W(Boss Hugo Boss)
출처 : www.samsungdesign.net

〈그림 1〉 보스 휴고 보스(Boss Hugo Boss)의 2004 오렌지 오디세이(orange odyssey)는 주요 스포츠웨어 라인이며, 스페이스 오디세이(a space odyssey)는 휴고보스 오렌지 라인의 키(key) 인플루언스(influence)로서 에르고노믹(ergonomic)²⁵⁾하고 미래적인 컨셉(concept)으로 진행되었다.²⁶⁾ 나일론과 합성고무, 가죽이나 모피(fur) 소재 등으로 이질적인 소재의 혼용을 이룸으로서 소재의 기존 관념의 탈피를 보여주고 있으며 어깨의 고무 패드와

테크니컬 보플(terry) 소재로 과장과 인공미로 전통을 거부하는 오브제적인 요소를 보여주고 있다.

2) 그로테스크(Grotesque)

그로테스크는 고유한 형태의 의미가 없는 개념이며, 고정되기 보다는 부단한 진행의 과정에 있는 개념이다.²⁷⁾ 그로테스크의 사전적 정의는 식물, 동물, 인간, 공상속의 동물 등이 환상적인 방식으로 서로 결합되는 고대 장식의 어떤 특정한 형식을 말하거나²⁸⁾ 괴기한 것, 극도로 부자연한 것, 흉측하고 우스꽝스러운 것 등을 형용하는 말로 사용되고 있다.²⁹⁾

그로테스크의 현대적 정의는 첫째, 갈등·충돌·이질적인 것의 결합, 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합으로 인한 부조화를 의미한다. 둘째, 아이러니(irony)와 패러독스(paradox)와 같은 갈등이나 대립을 수반한 희극적인 것 그리고 동시에 끔찍한 것 셋째, 정상적인 것을 벗어난 과장과 극단, 그리고 공상적이지만 여전히 현실적인 우리의 당면현실이라는 사실을 말한다. 넷째, 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함을 동시에 체험하는 비정상성이라고 규정된다.³⁰⁾

그로테스크의 특성은 부조화, 희극적인 것과 혐오스러운 것, 극단과 과장 그리고 비정상성의 개념으로 분석된다.³¹⁾ 그로테스크는 상호 모순되고 이질적인 요소들의 결합으로 사회적 혼돈과 무질서의 상실된 상황을 균형이 파괴된 이중적 모순으로 제시되고 있다. 익숙한 세계관을 혼동시키고 극단과 과장으로 재구성한 충격 효과로 현실의 규범적 질서에서 해방하려는 가학적 쾌감을 부여할 뿐만 아니라 역겹거나 무서운 비정상적인 웃음으로 경멸적이고 조롱으로서 악마적인 웃음을 갖게 한다. 이러한 것은 비정상적인 형태의 표출로서 이성과 권위, 질서의 규제에서 벗어나려는 현대인들의 양면성을 충격적인 시각으로 전도 시키고 있는 것이다.

현대 패션에 표현된 그로테스크는 신체를 매개로 한 경계의 모호성과 신체에 가해진 폭력으로 구분할 수 있다. 인간과 비인간의 경계, 성적 경계, 복식과 신체의 경계를 모호하게하고 신체를 왜곡, 훼손함으로써 인간 소외로 인한 현대 사회의 부정적 측면

면을 고발하고 극복하려는 의지를 표방하고 있는 것이며, 이탈된 신체의 주변에서 중심으로 복귀하려는 자유의지를 나타내고 자유와 해방, 유희, 미의식의 확장을 의미하는 것이라 할 수 있다.³²⁾ 또한 상반된 다지인 요소들의 결합, 초현실적인 요소의 도입, 혐오스러운 성적 과시, 괴기스럽고 악마적인 스타일과 모티브의 도입을 통하여 인간 존재의 근원적이고 본질적인 의문을 제기하고 사회적 풍자와 조소가 섞인 해학성을 표출하고 있는 것이다.³³⁾



<그림 2> 그로테스크 Alexander McQueen:
2001 S/S Collection
출처 : www.firstview.com

<그림 2> 알렉산드 맥퀸(Alexander McQueen)의 2001 S/S 컬렉션에서 유리속에 인간을 가둬두는 디스플레이를 보여주고 있다. 헤어스타일에서 파충류의 피부와 같은 장신구를 사실적으로 재현하고 괴기스러우며 악마적인 모티브를 표현함으로써 현실적이면서 공상적인 이미지를 보여주고 있다. 극단적인 은폐와 노출로 근원적이고 본질적인 인간의 존재를 왜곡과 과장으로 극대화 하고 있으며, 칙칙하고 어두운 소재와 순수미와 정반대되는 인체를 이용하여 죽음을 의미하는 모티브로 희극적이면서 동시에 끔찍한 이미지를 자아내고 있다.

3) 데카당스(Décadence)

데카당스의 개념은 문화의 몰락과 위기의 특징과 흥망성쇠라는 한 생명과정의 종말에서 있으며 한 문명의 해체에 직면해 있다는 의식을 포함하고 있다.³⁴⁾ 데카당스는 사전적미로 쇠미(衰微)·퇴폐(頹廢)·조락(凋落)³⁵⁾을 의미한다. 즉, 데카당스는 문화의 쇠퇴와 몰락, 생명의 전진의 종말이라는 문

명 붕괴의 위기를 뜻하며 이전의 모든 예술에 권태와 피로를 느끼고 일대 전환으로서 불건전한 양상을 표방하는 퇴폐적 경향이라 할 수 있다.

현대 패션에 표현되고 있는 데카당스는 현실적인 이미지와 공상적인 이미지를 도입하거나 혐오스러운 동물껍질의 리얼한 묘사 등으로 인간 존재 가치의 상실과 동물의 인격화라는 상반된 표현으로 옷을 유발시키는 카타르시스적 효과와 인간존재의 근원적인 물음을 제기하고 있다. 또한 악마, 해골, 피, 십자가, 죽음과 같은 극도의 공포감을 자아내는 이미지들로 파격적이고 괴기스러움을 표현하여 부자연스럽고 비인간적인 세기말적 현상을 고발하고 있으며 자연스러운 인체에 자극적인 장식을 하거나 성적인 노출로 인공적이고 불건전한 양상으로 극도의 선정적인 에로틱한 이미지를 자아내고 있다.³⁶⁾ 그러나 데카당스에도 긍정적인 측면이 있으며 최대한의 기교와 화려함과 복잡함³⁷⁾으로 현대 패션을 표현한다는 것이다.



<그림 3> 데카당스 John Galliano: 2000 F/W Collection
출처 : www.firstview.com

<그림 3> 존 갈리아노(John Galliano)의 2000 F/W 컬렉션에서는 해골과 동물의 뼈를 통하여 공포적인 이미지를 만들어내고 있는 동시에 우스꽝스러운 해골 가면과 이어링(earring)으로 유머를 발생시킨다. 원피스의 문양은 죽음을 의미하는 해골과

빠로 이루어진 비정형화된 인체로 표현되어 공포감을 자아내고 있으며 파괴적이고 기괴스러운 느낌을 표현한다. 가슴을 감싸고 있는 뼈는 자연스러운 인체를 통한 노출을 의도하기보다는 불건전하고 부자연스러운 선정적인 이미지를 보여주고 있다. 또한 토속적인 색채의 머리 장신구들은 원시적이고 이국적 정취를 느끼게 한다.

현대 패션에서 표현된 추를 분류하여 정리하면 <표 3>과 같이 정리 할 수 있다.

으로 알려져 있는 오락실용 게임이 온라인 게임으로 만들어진 것을 말하며, 시뮬레이션 게임은 현실 세계와 유사하게 경험하고 실험 할 수 있게 만들어 놓은 온라인 게임이다. 롤플레이 게임은 게임을 수행하는 사용자가 자신에게 맡겨진 역할을 수행하는 과정으로 이루어진 게임이며, 이 게임에 있어서 게임이 진행되면서 등장한 캐릭터는 나이를 먹거나 경험과 능력이 축적되어지는 게임이다. 어드벤처 게임은 게임 스토리에 따라 여러 가지 문제를 해결하

<표 3> 현대 패션에 표현된 추

분류	추(醜)		공통점
	형식	내용	
아방가르드	무형식성, 부정확성, 기형의 원리 적용	복식의 재해석, 방법적 사고의 탈피 및 해체적 경향, 열린 개념으로서의 미 표현	전통성 거부, 충격적인 표현, 인간성회복
그로테스크	부조화, 왜곡, 비속, 혐오, 회화	이질적인 요소들의 결합, 현대인의 양면성 충격적 시각 제시, 신체 경계의 모호성과 가학적 폭력	
데카당스	부조화, 혐오, 회화	불건전한 퇴폐적인 세기말적 경향, 상반된 표현을 통한 카타르시스적 표현, 자극적 성적노출	

Ⅲ. 가상공간의 온라인 게임 캐릭터 패션에 표현된 추

1. 가상공간의 온라인 게임 캐릭터

가상공간은 컴퓨터를 사용하는 사람이 특정한 환경과 상황에 대하여 마치 실제 상호작용을 하고 있는 것처럼 그래픽 처리하여 실제 환경과 유사하게 만들어진 컴퓨터 모델링 속에서 경험하는 세계를 일컫는다. 가상공간의 온라인 게임은 이러한 컴퓨터 리모델링(remodeling)된 공간에서 사용자들이 지역적으로 멀리 떨어져 있는 사용자들과 실시간으로 네트워크(net-work)를 통하여 게임을 즐길 수 있는 방식의 게임이라 할 수 있다.



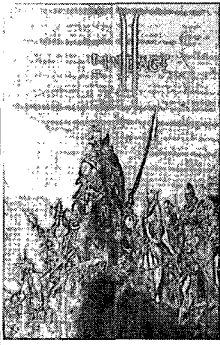


가상공간에서 온라인 게임은 게임의 긍정적인 요소와 컴퓨터의 가상공간이 접목된 것으로서 게임의 내용에 따라 분류하면, 즉 아케이드(arcade) 게임, 시뮬레이션(simulation) 게임, 롤플레이(role playing) 게임, 어드벤처(adventure) 게임, 슈팅(shooting) 게임으로 나누어 볼 수 있다. 아케이드 게임은 일반적

면서 감추어진 수수께끼와 같은 문제들을 풀어나가는 것이다. 슈팅 게임은 총이나 무기를 사용하여 적 또는 장애물을 제거해 나가는 것이다.³⁸⁾<그림 4>

온라인 게임에 등장하는 캐릭터는 게임 내에서 사용자를 대변하고 표현하는 것이라 할 수 있다. 캐릭터의 사전적 의미는 소설·만화·극 따위에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인에 도입한 것이다.³⁹⁾

온라인 게임 캐릭터는 온라인 게임과 캐릭터의 정의를 포함하고 있다. 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 의미한다.⁴⁰⁾

온라인 게임에서 표현되어지는 캐릭터를 대상에 따라 분류하여 보면 인물을 이용한 캐릭터, 무생물을 이용한 캐릭터, 동·식물을 이용한 캐릭터로 분류할 수 있으며 인물을 이용한 캐릭터는 유명인사나 신화의 인물들을 캐릭터화 하고 있으며 9·10등

아케이드 게임	시뮬레이션 게임	롤플레이팅 게임	어드벤처 게임	슈팅 게임
				
갤러그	포르자모터 스포츠	리니지 II	소닉 어드벤처 DX	스페셜 포스

<그림 4> 온라인 게임의 종류
출처 : imagesearch.naver.com

신으로 표현된 실비율(實比率) 인물 캐릭터와 2·3 등신으로 표현된 S·D(super deformation)⁴¹⁾ 캐릭터로 나누어 볼 수 있다. 무생물을 이용한 캐릭터는 사물을 의인화하거나 생명을 부여하여 캐릭터화 하고 있다. 그리고 동·식물을 이용한 캐릭터는 강아지 또는 꽃 등과 같은 사람들이 좋아하는 동·식물을 의인화 하여 캐릭터화 하고 있다.<그림 5>

2. 온라인 게임 캐릭터 패션에 나타난 추

1) 아방가르드(Avant-garde)

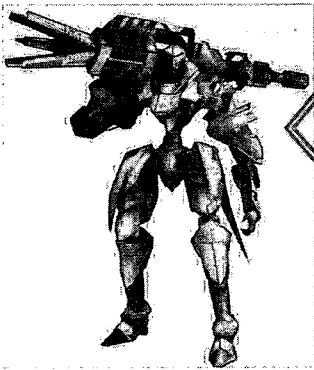
게임 캐릭터 패션은 아방가르드의 미적 특성 중에서 미래주의의 역동성과 기계주의의 비인간성을 잘 나타내주고 있다. 즉, 미래적 역동성을 가지고 복식의 형태를 파괴하거나 인체를 노출하는 것으로

인물을 이용한 캐릭터	무생물을 이용한 캐릭터	동·식물을 이용한 캐릭터
		
		
실비율 인물 캐릭터 (길드워-엘리멘탈리스트) 출처: www.guildwar.co.kr	S·D 캐릭터 (리니지 II-드워프) 출처: www.lineage2.co.kr	무생물 캐릭터 (RF온라인-아크레시아) 출처: www.rfonline.co.kr
동물 캐릭터 (하얀마음백구-백구) 출처: www.100-9.com	식물 캐릭터 (리니지 II-포비) 출처: www.lineage2.co.kr	

<그림 5> 온라인 게임 캐릭터 종류

표현되고 있다.

여기에 나타나는 미래적 역동성은 강한 움직임과 단일성으로 집합된 이상적이고 합리적이며 활동적인 동적 감각을 보여준다. 이와 함께 유리, 플라스틱, 비닐과 같은 소재와 광택소재로 하이테크(hi-tech)한 새로움을 소재의 적절성에 대한 기존 관념의 탈피를 시도하고 있으며 또한 구조적주의적 형태를 띠고 있는 기계이미지를 보여준다.



〈그림 6〉 아방가르드
rf-온라인(rf-online)
출처: www.rfonline.co.kr



〈그림 7〉 아방가르드
뮤(mu)
출처: www.muonline.co.kr

〈그림 6〉 RF온라인 게임 캐릭터는 기계라는 무생물을 생물화하여 생명을 부여한 캐릭터로서 기하학적인 직선과 면으로 구조적 기계이미지를 보여주며 가상공간에서 자유롭게 표현할 수 있는 메탈릭

(metallic) 소재를 사용하여 기존 재료에서 탈피한 다양한 미래적인 소재를 보여준다.

〈그림 7〉은 뮤 게임 캐릭터 중에서 요정(elf) 캐릭터로서 유선형과 직선의 기하학적 형태의 실루엣으로 이루어져 있다. 우주인들이 착용하는 후드와 유선형의 어깨선 형태로 우주적인 이미지와 미래적인 이미지를 동시에 표현하고 있다. 은백색의 고풍택 소재는 기계적 이미지와 나비의 날개와 같은 천연 소재의 혼합으로 영역간의 경계를 모호하게 하고 소재의 적절성에 대한 기존 관념의 탈피를 보여주고 있다.



〈그림 8〉 아방가르드
칸(khan)
출처:
www.khan.mirinea.com



〈그림 9〉 아방가르드
리니지 II (lineage II)
출처:
www.lineage2.co.kr

〈그림 8〉은 칸(khan) 게임 캐릭터의 마도사 여자 캐릭터로서 여기에서 보여지는 강렬한 색채와 형태는 복식의 사용목적과 달리하여 과장적으로 표현되어 있다. 투구와 등 뒤에 달린 날개 모양의 망토는 과장 확대 해석되어 있으며 캐릭터에 전체적으로 표현된 물결무늬의 문양과 곡선, 색채는 미래적이고 역동적 움직임을 느끼게 한다.

게임 캐릭터 패션은 강렬한 색채의 사용이나 형태의 변형을 통하여 신체부위를 장식하고 노출하는 등의 성적 매력을 강조하고 있으며 신체부위의 복

식 품목을 이동하거나 전위시켜 기존의 복식의 개념과 다른 이미지를 표현하고 있다.

〈그림 9〉는 리니지Ⅱ 게임의 다크엘프(dark-elf) 여자 캐릭터이다. 변용과 전위에 의한 복식을 표현하고 있다. 가슴 부분을 기이한 손으로 감싸고 있는 듯한 표현은 인체의 눈속임에 의해 충격과 환상적인 분위기를 만들어내고 있다. 허리부분과 다리부분은 얇은 망사와 같은 소재로 타이트하게 감싸고 있으며 다리부분의 타이트한 스타킹 형태의 부분은 손톱과 같은 형태로 인체에 고정함으로써 전위적인 성적 이미지를 표현하고 있다.

2) 그로테스크(Grotesque)

게임 캐릭터 패션은 의외성의 놀라움과 충격적인 새로움을 추구하고 있다. 규칙적인 조화에서 벗어나 비례에 대한 부조화를 추구하고 미지의 것에 대한 공포의 이미지를 표현하고 있다.

게임 캐릭터 패션은 인간의 신체를 식물, 동물, 기계와 결합하여 인간의 주체성보다는 캐릭터 자체의 성적 본성을 과도하게 강조하고 있으며 인간과 비인간과의 경계를 모호하게 하고 있다. 또한, 캐릭터의 신체에 과장, 변형이나 파괴를 통하여 잔인함과, 비정상성을 통하여 공포 이미지와 파괴 이미지로 충격적인 효과를 보여주고 있다.

〈그림 10〉은 데카론(dekaron) 게임의 세그날레(segna) 캐릭터로서 창백한 얼굴색과 매섭게 보이는 눈, 찢어질 듯한 헤어칼라와 강인하면서 날카롭게 보이는 투구, 기하학적 형태의 패션은 공포스러우며 강한 공격적 이미지를 자아내고 있다. 즉, 전체적인 의상 및 헤어스타일, 헤어장식은 어둡고 암울한 분위기를 형성하여 공포감과 두려움을 표현하고 있다.

〈그림 11〉 월드오브 워 크래프트(world of war craft)의 오크 종족의 도적 캐릭터로서 괴물과 같은 이목구비의 얼굴에 이빨을 길게 확대한 귀를 통해 신체의 변형을 보이고 이교도 색이라 할 수 있는 녹색을 피부색으로 채색함으로써 기이함과 공포를 느끼게 하고 있다. 굵은 허리, 길게 발달한 발톱, 얼굴을 감싸고 있는 도적의 두건은 비정상적인 음산함을 느끼게 된다.



〈그림 10〉 그로테스크
데카론(DEKARON)
출처 : www.dekaron.co.kr



〈그림 11〉 그로테스크
월드오브워크래프트
(world of war craft)
출처 : www.worldofwarcraft.co.kr

게임 캐릭터 패션에서는 사람이 운용하는 주 캐릭터의 패션에서 보다 몬스터의 캐릭터에서 그로테스크한 이미지들이 많이 등장하고 있다. 게임에 등장하는 몬스터들은 게임을 운용하는 주 캐릭터와 상반된 개념의 적대적인 관계를 가지고 있으며 주 캐릭터는 몬스터 캐릭터와 싸워 이겨야하는 이분법

적 사고에 충실하게 되어 있다.



〈그림 12〉 그로테스크 리니지 II (lineage II)
출처: www.lineage2.co.kr



〈그림 13〉 그로테스크 리니지 II (lineage II)
출처: www.lineage2.co.kr

〈그림 12〉는 리니지 II 게임 몬스터의 만다고라 완전체 캐릭터로서 식물을 의인화한 것이다. 팔을 기이하게 확대하고 손가락 수를 축소하였으며, 헤어스타일은 꽃잎모양으로 표현하여 공격성과 가학성을 보여주고 있다. 오른쪽 손은 식물의 껍질과 같은 소재로 장갑과 같은 형태로 착용하고 있다. 딱딱한 나무껍질과 같은 소재의 느낌을 주는 원피스 스타일은 어깨를 드러내고 가슴부분의 일부분만을 감싸고 복부 부분을 보일정도로 깊게 파여져 신체부위의 노출을 통하여 기이하면서도 특이한 선정적인 느낌을 주고 있다.

〈그림 13〉은 리니지 II 게임에서 고대 성자의 은둔자 몬스터 캐릭터로서 매혹적이고 성적 능력을 가진 신화적 이미지의 매두사를 바탕으로 한 캐릭터이다. 헤어스타일을 독사의 머리로 장식하고 손의 수를 축소하였으며 손톱의 형태를 과장하고 있다. 목과 가슴을 감싸고 있는 넓은 칼라 모양과 목걸이인 파시움(passium)이 변형된 목장식이 브래지어(brassiere)와 슬릿 slit)으로 된 스커트의 과도한 노출은 신화에서 보여지는 매두사의 선정적 이미지를 보여주고 있다. 배 부분의 해골 장식과 독사를 이용한 헤어스타일, 날카로운 손톱, 고대의 문양을 문신

한 팔은 혐오감을 통한 위협감으로서 공격적인 이미지를 표현하고 있다.

3) 데카당스(Décadence)

게임 캐릭터 패션은 공상적인 이미지와 악마적인 이미지로 괴이하고 혐오스러움을 전달하고 있다. 파충류와 같은 여러 혐오스러운 동물의 형상을 오브제 형식으로 도입하고 해골, 피, 죽음 등이 주는 극도의 공포감으로서 파괴적이고 괴기스러움을 표현하고 있다.

패션에서 나타나는 데카당스가 공포를 통하여 파괴적이고 비인간적인 세기말적인 현상을 나타내고 있는 반면 게임 캐릭터의 패션에서의 데카당스는 현실의 몰락과 퇴폐를 의미하는 것이 아닌 몬스터와 싸워서 이겨야하는 당위성을 내포하고 있다. 이런 공포감을 조성한 패션을 통하여 적을 제압하려는 의도를 보여준다.



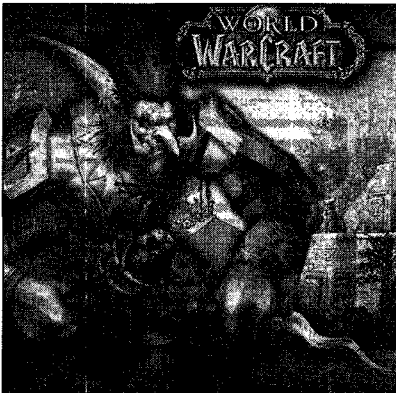
〈그림 14〉 데카당스, A3
출처: www.3projecta3.com

〈그림 14〉 A3 게임 캐릭터 패션은 오브제 형식으로서 동물의 껍질과 형상으로 전체적인 실루엣을 구성하고 있다. 동물 형태의 투구에 뿔을 이용하여 투구의 양 옆을 장식했을 뿐 아니라 송곳 모양의 단단한 소재를 어깨에 장식하고 허리부분을 동물 형식으로 장식한 찢어진 팬츠는 혐오감을 유발하며

상대를 제압하는 강인함을 보여주고 있다.



〈그림 15〉 데카당스, A3
출처: www3.projecta3.com



〈그림 16〉 데카당스
월드오브워크래프트(world of war craft)
출처: www.worldofwarcraft.co.kr

〈그림 15〉는 A3 게임 캐릭터로서 헤어스타일은 붉은색으로 악마의 뿔을 형상화하였고 팔뚝은 철사를 나선형으로 휘감고 끝부분을 칼날 모양으로 날카롭게 표현하여 공격적인 이미지를 보여주며 어깨와 가슴에는 기이한 식물 문양으로 악마적인 이미지를 표현하고 가슴부분은 비정상적인 노출로서 퇴

폐적인 성적 이미지를 보여주고 있다.

〈그림 16〉은 월드 오브 워 크래프트 게임 캐릭터로서 붉은 색의 뺨뺨한 짐승 털로 헤어스타일을 표현하고 동물의 송곳니와 귀를 과장되게 보여주고 있다. 또한 뼈를 피부에 관통시킨 팔과 해골지팡이는 혐오스럽고 괴기한 분위기를 자아내고 있다.

게임 캐릭터 패션에 표현된 추를 정리하면 〈표 4〉와 같이 정리 할 수 있다.

3. 현대 패션과 온라인 게임 캐릭터 패션에 나타난 추의 공통점과 차이점

오늘날 포스트모더니즘의 다원화 현상으로 가치관의 변화와 새로운 것에 대한 호기심은 추를 미의 대립적 개념이 아닌 동등한 입장에서 받아들여 미의식에 대한 변화를 제시하고 있다.

개방적이고 공개적인 사이버 공간은 현실공간에서는 구현하기 불가능한 상상의 세계를 펼칠 수 있게 해줄 뿐만 아니라 이미지나 상상 속에서 구현되는 새로운 세계의 모습을 보여주고 현실적 제약을 뛰어넘어 새로운 세계를 가능하게 해줌으로써 미에 대한 다양한 가치를 내재하게 되는 사이버 문화를 형성하고 있다.

이러한 문화적 흐름은 현대 패션과 새로운 사이버 문화 환경인 가상공간에서 온라인 게임 캐릭터 패션의 추를 하나의 표현방법으로 도입하여 현대복식문화의 미적 다양성을 제시하고 있다.

현대 패션과 새로운 미적 가치의 변화를 제시하고 있는 온라인 게임 캐릭터 패션에서 나타나고 있는 추는 다양한 측면에서 비슷한 점과 차이점을 보여주고 있다. 현대 패션과 온라인 게임 캐릭터 패션에서 추의 형식은 불일치성, 불균형, 부조화를 통한 몰형식성을 바탕으로 형태를 왜곡하거나 표현의 부정확성을 통하여 비속하고 혐오스러우며 웃음을 자아내는 회화를 담고 있다는 공통점을 가지고 있다.

〈표 4〉 게임 캐릭터 패션에 표현된 추

분류	특징	공통점
아방가르드	미래적 역동성, 구조주의적 형태, 이질적 요소 도입	과도한 성적 이미지 표현, 인체의 왜곡, 인간과 비인간의 모호한 경계
그로테스크	공포 이미지, 비정상적인 신체의 과장 또는 기형화	
데카당스	악마 이미지, 혐오스러움, 공포감	

이 두 분야에서 차이점은 현대 패션에서 표현되고 있는 추의 의미가 불투명해지는 인간성을 회복하고 전통을 거부하며 새로운 것에 대한 도전적 의미를 갖고 있는 것에 반하여 게임 캐릭터 패션에서 나타나는 추는 신화나 판타지 소설을 바탕으로 한 게임 스토리에 맞추어서 현대 패션에서 나타나는 인간성 회복의 철학적 의미보다는 적대적인 관계에 놓여 있는 캐릭터를 제압하거나 소멸시키기 위하여 형태적인 면에서 게임 캐릭터 패션이 현대 패션에서 보다 더 과장되고 잔혹한 이미지를 표현하고 있다. 또한 실생활에서 표현 할 수 있는 것보다 표현이 자유롭다는 가상공간의 장점을 이용하여 현대 패션에서 보이는 이미지보다 선정적이고 괴이한 모습을 퇴폐적이고 과도하게 표현하고 있을 뿐만 아니라, 소재적인 면에서 게임 캐릭터 패션이 현대 패션에서 사용되어지는 소재보다 기존 관념의 탈피를 시도하여 현존하지 않는 가상의 소재로 게임 상에서의 조형적 이미지를 구현하고 있다.<표 5>

해서 사람들이 서로의 감정과 의견을 표현 할 수 있는 새로운 매개체로서 자리 잡아가고 있다.

이러한 변화 속에서 개념 정의가 불명확하고 혼재되어 한계성이 모호한 의미로 사용되고 있는 추의 개념을 아방가르드, 그로테스크, 데카당스로 분류하여 현대 패션과 가상공간 게임 캐릭터 패션에서 표현되어지고 있는 특징을 비교·분석하였다.

현대패션에서 추는 전통성을 거부하고 지금까지 볼 수 없었던 충격적인 표현 방법으로 쇠퇴해가는 인간성 회복을 위한 미로서 나타나고 있다. 무형식성, 부정확성, 기형의 원리를 적용하여 복식을 재해석 하고 기존의 방법적 사고의 탈피 및 해체적 경향은 현대 패션에서 아방가르드의 새로운 미적 표현으로 등장하고 있다. 부조화와 왜곡을 통하여 나타나는 그로테스크한 패션은 비속하고 혐오스러우며 동시에 회화하고 있다. 이질적인 요소의 결합, 신체 경계의 모호성과 가학적 폭력은 현대인의 양면성을 충격적인 시각으로 제시하고 있는 것이다.

<표 5> 현대 패션과 게임 캐릭터 패션에서 표현된 추의 공통점과 차이점

구분	차이점	공통점
현대 패션	인간성 회복, 새로운 것에 대한 도전	형식적인 면 : 추의 형식을 바탕으로 형태의 왜곡, 표현의 부정확성
게임 캐릭터 패션	게임 스토리에 맞춘 형태의 과장과 잔혹성 괴이하며 과도하게 표현된 선정성	

IV. 결론

20세기말 포스터모더니즘의 새로운 흐름 속에서 다원화의 현상으로 과거 미적 범주의 일부분에 지나지 않았던 추의 개념이 순수미와 동등한 위치에서 보다 광범위하게 다루어지고 여러 예술 분야에서 다루어지고 있다.

인터넷과 컴퓨터라는 새로운 문화적 매체가 발달함에 따라 탄생한 새로운 사이버 문화 환경은 가상공간에서 새로운 미적 가치의 변화를 제시하고 있다. 가상공간이라는 또 다른 공간 창출에 의해서 아바타와 캐릭터의 기본적인 의미가 새롭게 변화되고 있으며, 특히 실제 상황과 유사한 가상공간의 캐릭터는 조형적인 형태와 이름, 성격, 행동 등으로 인

불건전한 퇴폐적인 세기말적 경향과 상반된 표현을 통하여 카타르시스를 유발하며 인간 존재에 근원적인 불움을 제기하고 있는 데카당스한 패션은 인체에 자극적인 장식과 성적 노출로 선정적인 에로틱 이미지를 자아내고 있다.

게임 캐릭터 패션에서 추는 인체의 왜곡과 과장, 인간과 비인간의 경계성 모호, 현실 세계에서 표현되어 지는 것 보다 더 비정상적이고 퇴폐적인 이미지로 과도한 성적인 표현을 보여주고 있다. 게임 캐릭터 패션에서 소재의 적절성에서 벗어난 이질적인 요소를 도입하고 있는 아방가르드 패션은 기하학적이고 구조주의적 형태로 미래적이고 역동적인 형태를 보여주며 주관적인 관점에서 사용목적과 달리하여 과장되게 표현된다. 의외성의 놀라움과 충격의

새로움을 추구하고 있는 그로테스크한 패션은 비정상적인 인체의 과장과 왜곡으로 공포적 이미지를 표현하고 있다. 공상적이고 악마적인 이미지로 공포감을 자아내고 있는 데카당스 패션은 파괴적이고 기괴적인 표현으로 나타나난다.

현대 패션과 게임 캐릭터 패션은 형식적인 면에서 추의 공통점을 보이지만 전달하고자 하는 의미에서는 차이점을 가지고 있다. 현대 패션은 사회현상을 비판하고 표현하는 방법으로서 새로운 것에 대한 도전적인 의미를 가지고 있는 반면 게임 캐릭터 패션에서는 스토리 전개와 캐릭터 패션을 표현하는 도구로서 추의 미를 보여주고 있다.

본 연구는 게임 캐릭터 패션에 표현되어 있는 추의 미를 연구하기 위하여 게임의 일부분인 패션만을 대상으로 연구하였다. 따라서 게임에 반영된 문화적 영향과 게임에 등장하고 있는 캐릭터 자체 및 배경 등의 연구가 이루어지다면 가상공간의 사이버 문화에서 전반적인 추의 의미와 위치, 내포하고 있는 가치를 명확하게 연구할 수 있을 것으로 사료된다.

참고문헌

- Herbert Read, 박용숙 (1991). *예술의 의미*. 서울: 문예출판사, pp. 46-51.
- 이대훈 (2000). 대학생과 사이버문화. *충주대학교 학생생활연구소*, 7(1), p. 30.
- 윤순향 (1985). Karl. Rosenkranz에 있어서서의 「추의 미학」 연구. *홍익대학교 대학원 석사학위논문*.
- 송인량 (2002). 미를 통한 자연과 인간의 화해-아도르노와 칸트의 미학에서 자연미와 예술미-. *홍익대학교 대학원 석사학위논문*.
- 안선경 (1994). *현대복식에 표현된 추(醜)의 개념 - 1980년대 중반부터 1994년까지-*. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 이건희 (2001). 현대복식에 나타난 미적 소외에 관한 연구: Rei Kawakubo의 작품을 중심으로. *성신여자대학교 석사학위논문*.
- 이승환 (2001). 사이버 문화가 디자인 전반에 미치는 영향에 관한 연구. *한국디자인학회*, 4(1).
- 이지영 (2002). 컴퓨터 게임에 나타난 의상에 관한 연구. *홍익대학교 대학원 석사학위논문*.
- 서정림, 진경옥 (2004). 가상공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성. *복식*, 54(3).
- 서정림, 진경옥 (2004). 온라인 게임 리니지Ⅱ 캐릭터 패션에 나타난 바디 이미지 분석. *한국패션비즈니스*, 8(5), p. 146.
- 김미영 (2005). 온라인 게임 캐릭터에 나타난 신체와 복식의 표현 유형과 미적특성. *복식*, 13(3).
- RPG : Role Play Game
- www.naver.com
- www.daum.net
- 윤순향 (1985). 위의 논문. *홍익대학교 대학원 석사학위논문*, p. 1.
- Aristotle, S. H. Butcher (1961). *Poetics*. New York: Hill and Wang, pp. 7~8.
- 논장 편집부 (1998). *미학사전*. 서울: 논장, p. 405
- 김은정 (2005). 주의 현대적 이해 - 슐레겔의 「그리스 문학연구에 대하여」. pp. 1~3. retrieved May. 20. 2005. from www.buechner.german.or.kr
- M. Shasler, Kri. Geschi, der Aesthetik, 2, pp. 1026~1027. 안선경 (1994). 위의 논문. *숙명여자대학교 대학원 석사학위논문*, p. 23에서 재인용.
- 변영희, 채금석 (2004). 현대 메이크업에 표현된 추(醜) 이미지에 관한 연구 -색채 표현을 중심으로-. *복식*, 54(5), p. 24.
- 현대복식을 조형의 차원에서 관찰하기 위해 추의 특성을 내포하고 있으면서 모더니즘 이후 아직까지 그 개념 정의가 불명확하게, 혹은 혼재되어 각각의 한계성이 모호한 의미로 사용되고 있는 아방가르드, 표현주의에서의 원시성, 그로테스크, 세기말적 현상인 데카당스, 표현주의에서의 원시성, 대중문화로 자리잡고 있는 키치, 상징과 풍자를 위한 혼성모방 페스티쉬·패로디를 현대복식과 연관지어 실증적 사료와 함께 고찰해 보고자 한다. - 안선경 (1994). 위의 논문. *숙명여자대학교 대학원 석사학위논문*, p. 33.
- 임소희 (1998). *현대복식에 표현된 아방가르드 의미의 패러다임적 특성에 대한 연구*. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 14.
- 천재욱 (1992). *현대 예술 사조가 조경에 미친 영향에 관한 연구 -모더니즘, 포스트모더니즘, 해체주의를 중심으로 -*. 서울대학교 대학원 석사학위논문, pp. 83~84.
- 임소희, 김문숙 (2000). *현대복식에 표현된 아방가르드의 유형별 특성연구*. *복식*, 8(2), p. 167.
- 에르고노믹스(ergonomic): 인간 환경 공학의
retrieved May. 21. 2005. from www.naver.com
- 삼성디자인넷. Pitti Immagine Uomo 2004 F/W. Fair Report. retrieved May. 21. 2005. from www.samsungdesign.net
- Harpham, G. G. (1982). *On the grotesque*. Princeton University, p. 14.
- 논장편집부 (1998). *미학사전*. 서울: 논장.
- 두산 세계 대백과 사전. retrieved May. 21. 2005. from www.naver.com
- Phillip Thomas, 김영무 역 (1996). *Grotesque*. 서울대학교 출판부, pp. 27~36.

- 31) 김영무 (1986). *The grotesque*. 서울대학교 출판부, pp. 13~14.
- 32) 박은경 (2003). 패션에 표현된 그로테스크 이미지의 미적 특성에 관한 연구 - 포스트모던 그로테스크를 중심으로-. 대한가정학회, pp. 95~99.
- 33) 최정화, 유영선 (1998). 현대 패션에 나타난 그로테스크. 복식, 40, pp. 159~167.
- 34) Arnord Hauser, 백낙청, 염무웅 역 (1974). *문학과 예술의 사회사*. 서울 : 창작과 비평, p. 187.
- 35) 두산세계백과사전. retrieved May. 21. 2005. from www.naver.com
- 36) 선정희, 유태순 (2001). 현대 패션 및 메이크업에 표현된 데카당스적 특성에 관한 연구. 복식, 51(7), pp. 66~71.
- 37) 김양희, 박선경 (2002). 오프뚜띠르 컬렉션에 나타난 데카당스적 특성연구-1997년 S/S에서 2002 S/S를 중심으로-. 복식, 52(8), p. 82.
- 38) 서정립, 진경옥 (2004). 위의 논문. 복식, 54(3), pp. 101~102.
- 39) 네이버 국어사전 retrieved May. 17. 2005. from www.krdic.naver.com
- 40) 서정립, 진경옥 (2004). 위의 논문. 한국패션비즈니스, 8(5), p.146.
- 41) S·D(Super Deformation): 일본에서 주로 발달된 형태로써 몸의 일정한 비율을 무시하고 머리가 2분의 1 정도를 차지해서 인물의 표정을 강조하고, 몸을 상대적으로 작게 만드는 변형 구조를 말하는 것이다. 머리가 큰 것을 이용하여 귀엽고 앙증스러운 분위기의 캐릭터를 구사하고 있다. 출처: 배우미 (2003). *잘 팔리는 캐릭터 만드는 법*. 서울: 키출판사, p. 32.