

모바일폰 게임 캐릭터 의상 디자인을 위한 패션 디자인 활용연구

이 민 선
상명대학교 의류학과 부교수

Application of Fashion Design to Mobile-Phone Game Character's Dress Design

Min-Sun Lee

Assistant Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Sangmyung University
(2006. 11. 9 투고)

ABSTRACT

The purpose of this study is to apply fashion design to developing dress design of mobile-phone game characters.

As for the research methodology, first, market research has been carried out to extract main images from dress designs of game characters and to understand their socio-cultural meanings. Second, the fashion design, which can be compared to the extracted images of game characters were selected. Third, analyses were done to find out the gap between the game character's dress designs and the fashion designs.

The main images of game characters are revealed as erotic, romantic, heroic, grotesque. These images have been formed by psychological and socio-cultural effects such as stimulation, empathy, compensation, increase of female game player.

The differences between the game character's dresses and the fashion designs are as follows;

With regard to style, game dresses have silhouette distinguished from background, but fashion collection have blurred silhouette.

In the aspect of color, while strong colors are mainly used in game dress, neutral colors are preferred in fashion collection.

As for texture, the expression of textures in game character's dress is so far limited due to the insufficient level of the concerned technology. However, the fashion design applying drape of fabrics are well-developed.

Mobile-phone game players want reality in game design. Therefore, the effort to overcome the gaps between game dress and fashion design can contribute to the growth of game character design.

Key words: game character image(게임 캐릭터 이미지), analysis of game character's dresses(게임 캐릭터 의상 분석), analysis of fashion collection(패션 컬렉션 분석), erotic(에로틱), heroic(영웅적), romantic(로맨틱), grotesque(그로테스크)

I. 서론

게임 산업은 21세기 고부가가치 산업으로 높은 성장률을 보이고 있으며, 무공해 산업이라는 점에서 유망한 지식산업으로 각광받고 있다. 특히 유비쿼터스 시대가 열리면서 2002년 60억원 규모에 불과했던 모바일 게임은 2004년 상반기 약 800억 원의 규모를 기록하며 평균 90.2%의 매출 성장을 보여 왔다. 그러나 급격한 규모의 팽창으로 내수 시장의 확대가 한계에 부딪히고 있으며 중국, 일본 등 아시아 시장으로 한정된 진출로 수출 증가도 둔화되고 있다. 해외 게임 업체들도 모바일 게임에 눈을 돌리면서 2005년 이후 수출 확대가 쉽게 이루어지지 않고 있다.¹⁾

이러한 상황에서 캐릭터가 게임 산업 성패의 열쇠를 쥐고 있는 예들이 입증되어왔다. 현재 게임 산업계에서 가장 크게 성공을 거둔 캐릭터는 '라라 크로프트'라는 여성 캐릭터로 남성 캐릭터 위주의 게임 산업계에서 매우 이례적인 캐릭터이다. 팬클럽까지 다수 보유하고 있는 이 캐릭터는 영화의 주인공으로도 등장하였다. 게임 캐릭터가 하나의 문화 콘텐츠가 된 것이다. 이는 내부 시장의 포화상태로 해외 시장의 개척에 적극적으로 나서야 하는 한국 게임 업계의 현실상 캐릭터에 대한 인식 방향 전환과 디자인 개발이 매우 중요함을 시사한다. 따라서 캐릭터 디자인에서 큰 비중을 차지하고 있는 캐릭터 의상 디자인의 개발은 게임 산업계가 주목할 만한 것이다.

본 연구의 목적은 캐릭터 의상 디자인을 함에 있어서 패션 콜렉션을 활용하도록 하여 국제적 감각을 지닌 게임 디자인을 개발하는데 기여하고자 함이다.

연구의 방법으로 첫째, 문헌 연구로 게임 캐릭터와 콜렉션의 이미지를 분류하고 사회문화적 의미를 해석한다. 둘째, 실증 연구로 유사한 이미지로 분류된 게임 캐릭터와 콜렉션의 의상을 비교 분석함으로써 게임 캐릭터 의상 디자인 개발 자료로써 제시한다.

연구의 대상 중 게임 캐릭터는 2000여명의 회원

투표로 선정된 2006년 상반기 엠포탈 게임 어워드 선정작으로 한다. SKT, LGT, KTF 각 이동통신사 별로 20위까지 순위에 오른 게임 중 각 통신사에 동시에 오른 7개를 제외한 53개의 게임을 분석하였다. 이중 캐릭터가 착장 여성인 경우를 선택하였다.

실제 모바일 게임에서의 캐릭터 의상은 매우 크기가 작아 의상에 관한 세부적 표현이 생략되어 있다. 그러나 소비자는 실제 제품 보다는 제품의 이미지를 소비하는 경향을 보인다. 게임의 포스터 등 홍보 자료는 소비자가 게임 제품에 대해 갖는 이미지를 형성하고 구매를 결정하는 중요한 역할을 한다. 게임사들은 실제 모바일 상의 스크린에 다 표현되지 못하는 의상의 디테일을 담고 있는 포스터 등 홍보 자료의 이미지 개발에 많은 노력을 기울이고 있다. 본 연구에서는 게임의 포스터 등 홍보 자료에 사용되는 이미지에 표현된 의상에 대한 자세한 정보를 접할 수 있으므로 이를 대상으로 하였다.

젊은층을 주요 대상으로 하는 게임의 사이클은 매우 빠르게 진행되고 있다. 각종 인기 게임 차트에서 매년 상반기 하반기로 나누어 선정되는 이유도 거기에 있다. 새로움을 추구하는 소비자의 감각을 충족시키기 위해서는 최신 패션 트렌드를 반영하는 것이 필요하다. 게임 의상 디자인 개발 자료로서 최신 콜렉션 의상을 참고로 하는 것이 적합하다고 판단되어 콜렉션 분석 대상은 2006 S/S 및 2007 F/W 파리, 런던, 밀라노, 뉴욕 여성 콜렉션으로 하였다.

II. 게임 캐릭터 이미지

본 장에서는 게임 캐릭터에 관한 문헌적 연구를 행하였다. 우선 게임 캐릭터의 정의 및 유형에 대해 살펴보고, 게임 캐릭터의 역할에 대해 고찰하였다. 또한 캐릭터 이미지를 형성해 온 심리적 요소와 사회·문화적 요소에 대해 분석하였다. 캐릭터의 역할과 캐릭터 형성에 기여해 온 심리적, 사회·문화적 요소에 관한 분석을 토대로 게임에 주로 등장하는 이미지의 유형을 추출하였다.

1. 게임 캐릭터

1) 게임 캐릭터의 정의

캐릭터의 사전적 정의를 살펴보면 소설이나 연극 따위에 등장하는 인물 또는 작품 내용에 의하여 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재라고 정의하고 있다.²⁾ 디자인 용어사전에서는 캐릭터를 기업이나 상품을 소구하는 목적으로서 인물이나 동식물의 일러스트레이션이 서브 심볼과 같은 형태로 연속적으로 사용되어 아이캐처(eye-catcher)로서의 역할을 다함과 동시에 기업이나 브랜드의 아이덴티티를 표현한 요소라고 정의하고 있다.³⁾

일반적으로 캐릭터란 조형적인 형태와 이름, 성격, 행동 등을 통해 부여한 특징을 상품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 자연스러운 친밀감을 형성해주는 것을 말하며 만화 영화나 게임의 주인공, CF 모델, 특정 브랜드를 대표하는 상징물 등을 말한다.⁴⁾

2) 캐릭터의 유형

캐릭터의 유형을 사용 목적에 따라, 표현 대상의 신체 비율에 따라 분류하면 다음과 같다.

우선 사용 목적에 따라 캐릭터는 캠페인 캐릭터, 브랜드 캐릭터, 이벤트 캐릭터, 기업 캐릭터, 광고 프로모션 캐릭터, 팬시 캐릭터, 상품 주체로서의 캐릭터로 분류된다.⁵⁾ 이러한 캐릭터들은 우리가 일반적으로 바라보는 시점에서 보여 지는 일방향성 커뮤니케이션 캐릭터라고 할 수 있으며, 쌍방향성 커뮤니케이션 캐릭터로는 게임 캐릭터가 있다.⁶⁾ 게임 캐릭터란 일종의 프로그램 캐릭터로서 게임 속에서 사용자를 대신하여 감정이나 행동을 표현하는 캐릭터이다. 이런 게임 캐릭터는 인물을 이용한 캐릭터, 동물을 이용한 캐릭터, 사물 의인화 캐릭터로 유형을 분류할 수 있다. 인물을 이용한 게임 캐릭터는 유명 인사나 신화의 인물들을 캐릭터화한다. 동물을 이용한 게임 캐릭터는 강아지와 같은 애완동물을 의인화 또는 그 자체를 캐릭터화한다. 사물을 이용한 게임 캐릭터는 일반적 사물을 의인화한 캐릭터이다.⁷⁾

표현 대상의 신체 비율에 따라서 캐릭터는 SD캐릭터와 실비율 캐릭터로 구분된다. SD게임 캐릭터는 몸보다 머리가 큰 형태로 디자인된 캐릭터이다. SD캐릭터는 흔히 팬시용품 등에서 볼 수 있는 몸보다 머리가 큰 형태로 디자인된 캐릭터를 말한다. 머리를 크게 그리고 큰 얼굴에 다양한 표정을 집어넣는데 중점을 두므로서 게임머들에게 친근감을 불러 일으키는 캐릭터이다.⁸⁾ 실비율 캐릭터는 7-8등신의 캐릭터가 정상적인 실비율 캐릭터라할 수 있다. 하지만 최근의 여러 게임의 동향으로 볼 때 가장 많은 비중을 차지하는 캐릭터의 비율은 8~9등신이다. 실비율이라고 하지만 실제 인체보다는 작은 얼굴과 긴 다리가 특징인 8~9등신 캐릭터는 상당히 젊은 연령층에 편중되어 있고 일본식 만화 캐릭터의 영향을 많이 받거나 일부 흥행했던 게임의 캐릭터를 모방하여 독창적이기 보다 유사품으로 획일화된 느낌도 강하게 나타나고 있다.⁹⁾

2. 캐릭터의 역할

최근들어 캐릭터는 비즈니스 측면에서 '외형상의 특징 뿐 아니라 이름, 성격, 행동, 목소리 등에 가한 개성을 갖고 이를 제품 또는 서비스에 이전시켜 소비자에게 친근감을 형성할 수 있는 것으로 외형상의 특징보다는 캐릭터의 개성이 제품의 개성에 이전되는 상징적 역할을 중시한다.¹⁰⁾

게임 속의 모든 상호작용은 캐릭터를 통하지 않고는 이루어질 수 없다. 플레이어가 게임 또는 다른 플레이어와 접하게 되는 창구는 바로 캐릭터이기 때문이다. 캐릭터는 게임에 있어서 지대한 영향을 미치는 존재인데 플레이어들은 게임을 선택할 때 게임 외적 요소인 다른 사람의 추천이나 장르 이외에 게임의 내용적 측면 다음으로 캐릭터를 꼽고 있다. 플레이어들은 자신이 직접 상호 작용하고 자신을 대신할 캐릭터에 많은 관심을 보인다.

Markus Friedle은 플레이어와 캐릭터의 관계는 '감성적 상관관계'라고 말한다. 이것은 플레이어와 캐릭터가 감성적으로 연결되어 있고 플레이어는 게임의 시작에서부터 자신과 항상 함께 하게 되는 캐릭터에게 단순한 게임 캐릭터 이상의 감정을 가지

게 된다는 것이며, 그것을 게임 세계 속에서 자신을 대하는 존재에 대한 '감성적 연결'이라고 한다.¹¹⁾

그러나 단순히 항상 이용하게 되는 인터페이스라는 이유만으로 플레이어와 게임 캐릭터가 감성적으로 연결되는 것은 아니다. 그렇게 되는 가장 큰 요소는 캐릭터의 아바타적 요소가 있기 때문이다. 아바타란 가상 현실 속의 자신의 분신을 말하는 것이다. 자신의 취향대로 캐릭터를 생성하고, 성격을 부여하고, 옷을 입히고, 무기를 쥐어주며 그것은 또 하나의 자신이라 인식하게 되는 것이다.¹²⁾

3. 게임 캐릭터 이미지 형성 요인

게임 캐릭터의 변화 중 가장 큰 영향은 테크놀로지의 발전이다. 그러나 그 외에도 장르의 요구에 따른 변화와 게임에 대한 인식의 변화도 게임 캐릭터의 새로운 트렌드를 만들어 온 중요한 요소들이다. 문화적으로는 브랜딩을 위해 캐릭터를 영웅화해 온 것도 현재의 캐릭터의 성격에 커다란 영향을 미쳤으며, 게임 시장의 가장 큰 골리앗인 일본 캐릭터들은 이제 게임 전체 캐릭터의 외형을 대표하고 있다고 해도 과언이 아니다. 이렇듯 게임 캐릭터는 기술적, 심리적, 사회·문화적 영향 속에서 의도적으로 그리고 스스로 진화해왔다고 할 수 있다.¹³⁾

본 연구에서는 게임 캐릭터를 형성해온 여러 가지 요인들 중 심리적 요소와 문화적 요소를 중심으로 고찰하였으며 이로부터 캐릭터 이미지 유형을 도출하였다.

1) 심리적 요소

(1) 자극

게임의 어원은 '흥겹게 뛰다'라는 인도 유러피안 계통의 'gehem'이라는 단어에서 파생된 말로 게임은 재미를 느끼는 '놀이' 또는 '오락'을 표현하고 있다. 또한 전자오락게임은 전자적 기술과 오락이라는 놀이적 재미성을 결합한 게임 콘텐츠와 컴퓨터기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계이다.¹⁴⁾

그런데, 자극의 양적 질적 증가로 게임의 싫증을

방지하며, 게임을 플레이하고 싶도록 유도 하는 것이 중요하다. 또한 매번 같은 결과가 나오는 게임은 더 이상 흥미를 얻을 수 없다. 그렇기 때문에 게임에서는 불확정 요소가 등장한다. 극적인 클라이맥스 역시 게임에 지속적인 흥미를 갖게하기 위해 필수적인 요소들이다. 게임 규칙의 변화와 함께 멀티플레이어 게임에서의 새로운 전략과 플레이어간의 교류는 새로운 재미를 부여하며 싫증을 없애준다.¹⁵⁾

(2) 감정 이입

게임은 '멀리서 또는 앉아서' 구경만 해야 하는 즉 정보와 감정의 단방향적 전달의 다른 미디어와는 달리 내가 주인공이라는 인식을 강조하는 상호작용(interactivity)에 기반을 두고 있는 미디어 방식이다. 이러한 '상호작용'이라는 단어는 게임의 가장 핵심 키워드라고 할 수 있다. 상호작용이라는 게임의 특화된 부분이 게임 캐릭터의 특성, 형태, 움직임, 성격, 역할 등의 중요한 부분들에 영향을 미치고 있다. 이것은 게임 캐릭터가 다른 미디어의 캐릭터와 차별되는 장점이다. 상호작용은 유저와 주인공 캐릭터와의 관계 속에서 발생하고 있는데 게임 장르에 따라 유저와 캐릭터와의 관계가 동일시되는 인물이 될 수도, 또는 가이드의 역할이 될 수도 있다. 게임에 나오는 주인공 캐릭터가 유저의 이상을 충족시키기 위한 대리만족의 대상이며, 그 이상적인 캐릭터가 게임의 흥행성을 크게 좌우함을 알 수 있다. 게이머는 자신의 대리만족의 욕구를 위해 게임 속에 감정이입을 하게되며, 감정이입은 게이머가 게임에 일체감을 느끼게 함으로써 게임에 대한 애착과 몰입을 유도시킨다. 게이머가 게임 속 캐릭터에 감정이입이 되어 게임 안에서 일어나는 일을 마치 자신의 문제로 느끼게 될 때 비로서 게임은 감동적인 체험이 될 수 있다. 또한 가상 체험에 의한 욕구 충족의 즐거움도 커지는 것이다. 즉 감정이입은 게이머가 대리만족의 욕구를 위해서 자신을 게임속 주인공으로 생각하게 되는 것이다.¹⁶⁾

(3) 보상·성취감

몰입은 욕구충족을 위한 보상심리로, 게임에서

제공되는 보상이 클수록 게이머는 더욱 게임에 몰입하게 된다. 실감나는 분위기의 연출은 몰입의 강도를 높여주며 재미를 부가시킨다. 또한 창조적 성취감을 주었을 때 게이머는 만족감을 느낀다.

이러한 성취감을 주기 위해 게이머가 캐릭터를 성장시키는 게임이 개발되고 있다. 캐릭터를 성장시키기 위해 게이머는 캐릭터에 많은 시간과 노력을 기울이게 되며 애착을 갖게 된다. 성취감을 주기 위해 캐릭터를 키운다는 육성의 개념이 포함되어야 하며, 캐릭터는 친근감이 있어야 하고, 게이머의 취향에 맞게 각색될 수 있어야 한다. 또한 캐릭터는 게이머의 조작에 적절한 피드백을 보여야 한다.¹⁷⁾ 즉 성공적인 게임 캐릭터를 만들기 위한 외형적인 요소는 게이머의 관심을 끌기 위한 외형적 표현 방법으로 초기 나약한 캐릭터에서 부가적인 아이템을 얻을수록 화려하고 완벽한 외모와 강인한 능력을 가진 영웅으로 변화시키는 것이다.¹⁸⁾

이와 같이 자극과 감정 이입 그리고 보상 및 성취감 등과 같은 심리적 요소들을 만족시키기 위해 캐릭터의 이미지가 형성되어 온 것이다.

2) 문화적 요소

(1) 남성 중심

남성적 캐릭터가 게임 시장에서 차지하는 부분이 매우 컸다. 근육질의 강한 남성성을 보이는 파이팅 게임의 주인공들은 게임을 통해 단순히 캐릭터만으로 대리만족을 충족시켜 주고 있는 것이다. 남성들이 선호하는 게임의 다수는 이렇게 강한 남성이 주인공으로 등장하거나 완벽한 외모 또는 전형적 남성성을 가진 '이상형의 여성'을 동반하거나, 로봇과 전쟁을 배경으로 한 '전략 시뮬레이션 게임'과 '슈팅 게임'이다. 그 외에 레이싱, 호로 게임 등이 남성적 게임이라고 할 수 있다. 남성 게이머들이 주로 즐기는 슈팅게임에서는 전반적으로 그로테스크한 형태의 캐릭터가 많이 등장한다. 남성들이 좋아하는 게임 속의 캐릭터들은 크게 2가지로 분리된다. 에로틱한 몸매를 보여주는 팔동신의 여성 캐릭터들과 그로테스크한 몬스터들이다. 이러한 게임 캐릭터들의

대부분은 남성 위주의 취향을 말하고 있다.¹⁹⁾

(2) 여성 참여 증가

여성 게이머가 급증하면서 국내 게임업체들 사이에서 여성 게이머의 유인 여부가 게임 성공의 필수 조건으로 꼽히기 시작했다. 아기자기한 캐릭터와 간단한 조작으로 즐길 수 있는 모바일, 플레시 웹보드 게임 시장은 특히 여성 게이머의 비중이 큰 분야다. 실제로 모바일 게임의 경우 여성 게이머의 비율이 49%를 차지, 45.9%에 그친 남성(무응답 4.1%)보다 더 높은 것으로 나타났다.²⁰⁾ 이에 따라 게임업체들은 여성 이용자의 눈길을 위해 격렬하지 않으면서도 지속적인 흥미를 유발할 수 있는 다양한 게임을 속속 개발하고 있다.

남성과 여성들은 그들이 화면에서 바라보고 있는 캐릭터 또는 아바타에 대해 느끼는 방식에 있어서도 차이를 보인다. 여성에게 있어서 여성이면서 성을 초월하지 않은 캐릭터나 아바타를 갖는 것은 매우 중요하다. 즉 여성들은 여성성이 과도하게 과장된 캐릭터나 아바타를 꺼려한다. 남성들은 여성 아바타를 가지고 플레이하는 데 거리낌이 없는 것과는 대조를 이룬다.²¹⁾

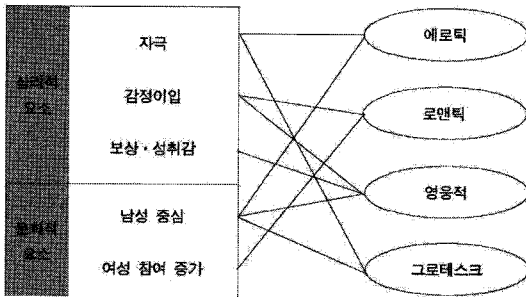
이와 같이 게임을 하는 주체가 누구냐에 따라 캐릭터 이미지에 대한 선호도가 달라질 수 있다. 즉 남성은 에로틱한 이미지에 대한 선호도가 높으나 여성은 로맨틱한 이미지를 선호한다.

4. 게임 캐릭터 주요 이미지

앞서 살펴본 바와 같이 심리적, 사회·문화적 요인에 의해 게임 캐릭터의 이미지가 형성되어 왔다. 게임은 지속적으로 흥미를 갖도록 하기 위한 자극, 감정이입, 보상 등을 사용한다. 자극을 주기 위해 게임 캐릭터는 에로틱하거나 그로테스크한 이미지를 띠게 되었으며 대리만족감을 주기 위한 감정 이입은 로맨틱한 이미지 혹은 우상화된 이미지를 만드는데 기여하였다. 성취감을 맛보게 하기 위한 보상은 캐릭터를 보잘 것 없는 것에서부터 영웅적인 모습으로 변화시켜왔다.

남성이 게임 시장의 주 고객이었던 시기에 게임의 주요 캐릭터는 '이상형의 여성'을 동반한 강한 남성과 강한 남성을 입증시키기 위해 물리쳐야 할 몬스터들이었다. 따라서 우상화, 에로틱, 그로테스크한 이미지들이 형성 전개되어 왔다. 그러나 남성 위주의 게임 시장에서 여성이 점차 게임의 소비자로서의 비중을 더해가면서 게임의 내용도 변화하였다. 즉 격렬하지 않으면서도 지속적인 흥미를 유발할 수 있도록 다양한 게임이 개발되기 시작하였다. 게임 캐릭터도 그로테스크하거나 에로틱한 이미지보다는 로맨틱한 이미지가 강조되면서 매우 복합적인 이미지를 띠게 되었다.

〈표 1〉 모바일폰 게임 캐릭터 주요 이미지 형성 배경
 캐릭터 이미지 형성 배경 캐릭터 이미지



Ⅲ. 게임 캐릭터 이미지에 따른 게임 의상 및 패션 콜렉션 분석

본 장에서는 심리적 사회문화적 요인으로 형성되어 온 게임의 주요 이미지 즉 에로틱, 로맨틱, 영웅적, 그로테스크한 이미지에 해당하는 게임 의상과 콜렉션을 분석하였다.

1. 게임 캐릭터 이미지에 따른 게임 의상 분석

1) 에로틱

게임 캐릭터의 성별간의 구분은 실제보다 과장되는 경향이 있다. 이러한 차이는 여성 아바타가 초성별화되면서 성별간의 구분이 더욱 두드러진다. 초남성화 또는 초여성화가 의미하는 바는 캐릭터를 남

성 또는 여성으로 보이게 만드는 물리적인 특성을 넘어서는 것을 말한다. 즉 초성별화는 과장된 성적 특성을 가지고 있는 것을 의미하는데 남성보다는 여성 아바타에서 볼 수 있다. 그들은 거대한 가슴과 얇은 허리, 탕탕한 엉덩이를 가지고 있고, 이런 과장된 특징들을 강화시켜 주는 도발적인 의상들을 입고 있다. 이는 게임 소비자의 절대 다수를 차지하고 있는 남성들의 취향에 따른 것이다.²²⁾

〈그림 1〉의 마그나카르타 진의 여주인공 에오니스는 가슴과 힙을 강조하고 허리를 노출시킨 바디컨서스 라인의 붉은 의상을 착용하여 에로틱한 이미지를 띠고 있다. 나뭇잎 혹은 깃털에서 영감을 얻은 듯한 조각을 이어 만든 미니스커트와 허리를 드러낸 짧은 상의에는 철제 장식이 달려 있다. 빨강과 검정의 비교적 단순한 색채로 이루어져 있으며 디테일이나 장식도 매우 단순화되어 있다. 그녀는 귀여운 얼굴을 하고 있어서 신체적으로는 로맨틱한 이미지가 표현되고 있다. 또한 손에 들고 있는 봉, 필러이는 소매 등은 이미지를 영웅화하여 에로틱을 중심이미지로 하면서도 복합적인 이미지를 표현하고 있다.



〈그림 1〉 에오니스, 마그나카르타 진



〈그림 2〉 마르케, 에픽크로니클

〈그림 2〉에 제시된 에픽크로니클의 마르케는 16세의 마법사로 커다란 눈망울의 슬픈 눈을 가진 소녀로 묘사되고 있다. 마법사이지만 실력이 부족하고 자신감 없어하는 성격으로 설정되어 있다. 마르케 역시 가슴과 힙, 가는 허리를 강조한 의상을 착용하고 있다. 방울 등으로 장식한 분홍색 씨쓰루 소재의

인도풍 의상으로 에로틱하면서도 동시에 신비감을 표현하여 이상화하고 있다.

2) 로맨틱

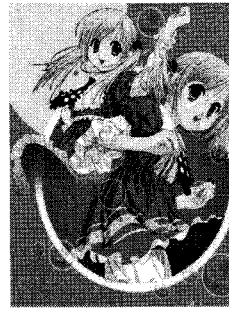
로맨틱 이미지는 화려하고 장식적인 의상에서 기인하기도 하지만 현재 게임 캐릭터가 공통적으로 갖고 있는 인형과 같은 캐릭터의 몸 이미지에서 비롯된다. 이러한 이미지가 각광 받게 된 데에는 여성 게이머가 급증하게 된 데서 기인한다. 국내 게임 업체들 사이에서 여성 게이머의 유인 여부가 게임 성공의 필수 조건으로 꼽히기 시작했다. 아가자기한 캐릭터와 간단한 조작으로 즐길 수 있는 모바일 게임 시장은 특히 여성 게이머의 비중이 큰 분야이다.

게임 캐릭터는 실물캐릭터가 대부분이었으며 일본풍 만화의 영향으로 남녀 주인공 캐릭터는 커다란 눈과 작은 코와 입을 지닌 인형같은 얼굴에 슬림한 몸을 지니고 있다. 이러한 캐릭터의 몸으로 인해 다양한 의상에도 불구하고, 귀엽고 예쁜 이미지가 근간을 이루고 있다. 또한 귀족풍의 과장된 라인, 호화로운 의상으로 대변되는 로맨틱한 스타일 연출은 현실도피적인 낙천적 희망을 표현하며 대리만족감을 느끼게 해준다. 가상 현실을 구현하고 있는 게임 속의 의상이 현실도피적인 감성을 표현하고 있는 것은 자연스러운 결과이다. 게임 속 주인공들은 앳된 모습으로 유아적 유희를 표현하고 있다.

〈그림 3〉의 에픽크로니클은 전반적인 색감이 밝은 톤의 분홍, 보라, 노랑, 연두 등의 색감으로 매우 로맨틱한 분위기를 표현하고 있다. 17세 플로라는 아르디안 왕국의 공주로 아르디안 왕국에서 가장 아름다운 외모로 묘사되고 있다. 그녀는 자신의 사치스러운 삶을 벗어나 약자의 편에서 그들을 이해하고 행동한다. 리본 장식, 프릴, 레이스 등으로 장식된 상의와 페티코트로 부풀려진 스커트로 이루어진 로맨틱한 원피스를 착용하고 있는데, 공주의 신분을 표현하기 위해 색상은 왕족의 색인 자주색을 띠어 로맨틱 이미지에서 벗어나 있다.

〈그림 4〉에 제시된 프린세스 메이커는 육성 시뮬레이션 게임으로 캐릭터는 어린아이에서 소녀를 거쳐 숙녀로 커간다. 레이스 프릴 등으로 장식된 로맨

틱한 스타일의 원피스를 착용하고 있다. 그러나 색상은 에픽크로니클의 프로라와 마찬가지로 로맨틱한 브라이드 톤에서 벗어나 스트롱 톤의 레드오렌지로 이루어져 있다.



〈그림 3〉 프로라,
에픽크로니클



〈그림 4〉 게임 주인공의 딸,
프린세스메이커

3) 영웅화

‘영웅의 이야기’는 시간과 공간을 초월하여 인류의 삶과 역사 속에 도처에 편재한다. 개인적인 이익에 앞서 어려운 제약과 싸워서 위험에 빠진 자기가 속해 있는 집단을 용감하게 구한다는 영웅들의 이야기는 장소가 어디건, 관심이 어디에 있건 간에 진정한 창조 행위는 죽어가는 것으로부터 세상에 무언가를 가져오는 행위로 표현된다.²³⁾

따라서 게임은 이상화된 캐릭터가 존재한다. 이상화된 캐릭터는 플레이어와 감성적으로 연결되어 있다. 캐릭터의 아바타적 요소는 캐릭터를 또 하나의 자신이라 인식하게 하면서 이상화된 캐릭터를 통해 대리만족의 욕구를 충족시키기 때문이다. 펠릭스는 망토, 여신풍의 드레스, 무사복, 어깨 견장 등이 중요 아이템이다.

〈그림 5〉의 드래곤 나이트의 여주인공 아리는 견장, 망토를 착용하고 있다. 판타지 영화에 출연하는 초인적인 힘을 가지고 있는 인물들은 몸을 날렵하게 움직여 싸움을 해야 하는 장면에서도 거추장스러운 망토를 입는다. 고대인의 걸옷이었던 망토는 보호, 비호, 다산을 의미한다.²⁴⁾ 아리는 또한 붉은 머리를 하고 있으며, 뿔이 달린 머리띠를 착용하고 있다. 공주 신분을 상징적으로 표현한 흰색 다음으

로 선택한 색은 자주색과 빨간색이다. 고대로부터 빨간색을 '피의 색'이라 하고, 자주색을 응고된 피의 색, '자주색 피'²⁵⁾이라고 했듯이 자주색과 빨간색은 거의 같은 의미를 갖는 색으로 단지 염색을 좀 더 진하고 약하게 하는 정도의 차이로 구별되었다. 자주색은 동서양에서 모두 오래전부터 고귀한 신분을 상징하는 의상 색으로 사용되었다. 자주색은 최고의 영광의 색, 활동적인 것과 남성 원리를 상징하는 것이다. 빨은 신의 힘과 위엄, 영의 현현, 왕위, 강함, 승리, 보호, 남자다움 가족의 다산이나 농경의 풍작을 상징한다.²⁶⁾

<그림 6>에서 제시된 아이모의 여주인공들은 갑옷에서 영감을 얻은 장신구가 부착된 원피스를 착용하거나 무사복에서 영감을 얻은 듯한 산형상의 커다란 실루엣을 지닌 황색의 드레스를 착용하고 있다. 그리고 검고 긴 머리카락을 휘날리고 있다. 황금이나 황금색은 태양, 광명을 상징²⁷⁾을 한다. 삼각형은 신의 상소를 상징하는 의미를 갖기도 하며, 산의 모습을 형상화한 것, 산은 신이 거하고 있는 성스러운 곳을 의미한다. ²⁸⁾ 검고 긴 머리카락은 생명력, 힘, 활력, 머리에서 생기는 생명 물질, 사고력, 남성적 활력을 나타낸다.²⁹⁾



<그림 5> 아리, 드레곤 나이트



<그림 6> 아이모

4) 그로테스크

그로테스크 이미지가 미술 분야에서 본격적으로 논의되기 시작한 것은 90년대 이후이다.³⁰⁾ 20세기말에는 AIDS문제, 지구 온난화, 오존층 파괴, 과학의 발전 등으로 인한 환경 파괴와 같은 주로 인간의 행위의 결과로 인한 물리적인 원인으로 죽음에 대한 공포라는 문제가 야기되었다.³¹⁾

또한 그로테스크는 현 시대의 문화적 불안을 표현하고 있다. 문화적 불안이 가장 잘 표명되는 것은 악마가 등장하는 대중문화의 공포물 장르로 볼 수 있다. 공포물 영역에서 인간은 선으로 괴물은 악으로 묘사되고 있으며, 악마를 통해 시대적 사회적 부조리와 자본주의의 모순을 부각시키고 인간 삶의 본질을 역설적으로 표현하고자 한 것이다.³²⁾

선과 악의 대결 구도로 이루어진 스토리 상 악마 캐릭터의 그로테스크 이미지는 전형적인 것이 되었다. 그것은 반항적이고, 위반적인 모든 것을 대변하는 정치적 신체로서 고급문화의 전 지대를 섭취, 그것을 재합성, 전복, 조롱, 격하하는 방법으로 다시 표현해 내는 것이다.

또한 게임에서 그로테스크한 이미지들은 남성들 선호에 의한 것이다. 긴장감을 주어 게임에 지속적으로 몰입할 수 있게 하는 도구이기도 하다.

<그림 7>의 드레곤 아이즈의 주인공 로제는 끝이 뾰족한 날카로운 실루엣, 딱딱한 재질감 등으로 긴장감을 유발하고 있으며, 강렬한 보라 색상으로 불안정한 느낌을 전달하고 있다.



<그림 7> 로제, 드레곤 아이즈

2. 게임 캐릭터 이미지에 따른 패션 콜렉션의 상 분석

‘여성스러운’, ‘소녀적 감성’, ‘큐트’, ‘귀여운’, ‘낭만적인’ 등의 단어는 로맨틱 스타일을 대변한다. 20세기말 AIDS문제, 지구 온난화, 오존층 파괴, 과학의 발전 등으로 인한 환경 파괴와 같은 주로 인간의 행위 결과로 인한 물리적인 원인으로 죽음이라는 문제가 야기되었다. 그러나 새로운 밀레니엄을 맞이 하면서 미래에 대한 낙천적인 희망을 표시하기 시작하였다. 로맨틱이 2000년대 이후 대세가 되었다. 그러나 포스트모던 문화의 특성으로 문화의 이질적인 복합적인 표현이 패션에도 주류를 이루었다. 로맨틱과 그로테스크, 로맨틱과 우상화, 로맨틱과 에로틱 등의 이미지들이 2006 S/S F/W 콜렉션에서도 살펴볼 수 있었다.

1) 에로틱

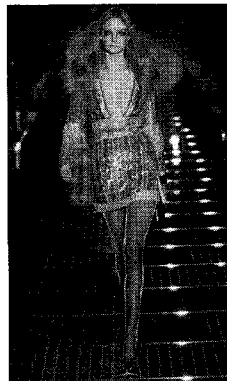
에로틱한 이미지란 관능성 강한 성적 에너지 전달함으로써 보는이에게 은밀한 충격과 섬세한 충동³³⁾을 불러일으키는 것을 일컫는다. 패션에서 에로틱한 이미지는 주로 노출과 장식에 의해서 형성된다. 어깨, 등, 배, 팔 등 벗은 인체를 드러내거나, 몸매를 강조하는 바디 컨셔스 실루엣 드레스를 입을 것으로 관능성을 강조한다. 또한 타자의 시선을 끌고자 장식적이고 눈에 두드러지는 디테일, 가볍고, 부드럽고, 얇고, 바삭거리면서, 표현에 광택이 있거나 재질이 도드라져 장식적인 소재들이 사용한다.

2007 F/W 콜렉션에서는 80년대의 마돈나를 연상케하는 글래머러스한 스타일이 선보였다. 밀라노 콜렉션에서 주 아이템은 퀴스티에와 브라톱, 바디라인을 타이트하게 죄어 허리를 강조한 관능적인 드레스로 파워풀한 여성미를 보여주었다. 또한 저지드 레이스의 미니 원피스는 바디 라인을 드러내며, 검정 레이스, 크리스탈과 금색 비즈 등의 장식이 사용되었다. 헤어스타일에 있어서도 이전과는 달리 걸친 머리를 길게 풀어놓았다.³⁴⁾

Gucci 콜렉션에서는 역동적이고 과장된 글램룩 스타일을 제안하여 에로틱한 여성미를 표현하였다.

골드, 팬츠 수트, 초 미니 스커트 등이 이를 효과적으로 표현하였다. 특히 메탈릭 저지 드레스는 컬렉션의 하이라이트로 꼽혔다.

Versace는 글램룩과 80년대의 화려함을 살려 에로틱한 여성 이미지를 선보여 호평을 받았다. 네이비, 퍼플, 그린의 사이니한 퍼 코트, 글래머러스한 친칠라 코트, V형태의 스트라이프 니트 등이 선보였다. 네이비 계열 시스루 소재의 짧은 A라인 시프트 드레스는 에로틱한 여성미를 잘 표현하였다.



〈그림 8〉 Gucci, 2007 F/W



〈그림 9〉 Versace, 2007 F/W

2) 로맨틱

감동적인 것, 상상적인 것, 감각을 초월한 것, 초현실적인 것을 강조하는 낭만주의는 그 안에 자연에 대한 깊은 존경, 형식에 대한 경멸, 초라한 사람에 대한 감상적 사랑, 동양적인 것에 대한 동경 중세를 재건하겠다는 강한 욕망 등을 함축하고 있다. 로맨틱한 이미지를 띠는 패션은 중세 귀족 복식의 영향을 받았다. 대체로 넓은 어깨폭을 보이고, 스커트들도 균형을 맞추기 위해 넓어졌다. 또한 상대적으로 가는 허리선에 의해 과장된 수평적 차원이 강조되었으며, 어깨에서 허리까지 V자형태의 구성선을 갖는다. 패션에서 로맨틱리즘은 귀족풍의 과장된 라인, 호화로운 의상의 재출연으로 감성적, 외면적, 환상적, 여성적, 감각적 등으로 표출되는 미³⁵⁾로 요약될 수 있다.

2000년대 패션에서 보여지는 로맨틱 스타일의 실

루엣의 특징은 신체를 따라 부드럽게 흐르는 슬림한 실루엣과 전형적인 아워글래스 실루엣이 혼재되어 나타나고 있다. 소재에서는 여성스럽고 가벼워 보이는 쉬폰과 실크 소재가 많이 보이고, 벨벳과 브로케이드 소재 등으로 럭셔리한 느낌도 주고 있다. 쉬폰은 투명함의 이미지로 여성의 아름다움을 표현하기에 충분한 소재로, 제작방법이나 두께, 유연성이 유사한 천을 통틀어 의미하는 만큼 어떤 종류의 실로 직조했는가에 따라 달라진다. 로맨틱한 이미지를 주는 색상으로는 주로 파스텔조, 연한 색, 가벼운 색 등이 쓰인다. 이러한 색상들은 여성적이고 부드러운 느낌을 주며 섬세한 느낌을 준다. 새로운 밀레니엄을 맞이하면서 미래에 대한 낙천적인 희망을 한층 더 밝고 경쾌한 컬러로 표현하면서 아이보리나 화이트, 경쾌한 느낌의 파스텔 컬러가 사용되었다. 로맨틱 스타일을 구성하는 가장 큰 요소로는 장식적 디자인을 들 수 있는데 봉제과정에서 제작되는 디테일과 이미 만들어져 있는 장식품이나 혹은 그 외의 다른 재질로 만들어 붙이는 트리밍으로 나뉜다. 2000년대에 나타난 로맨틱스타일에는 수공예적 기법을 살린 장식들이 다양하게 선보이고 있는데 비즈와 시퀸, 어플리케, 자수 등이다.³⁶⁾



〈그림 10〉 D & G, 2006 S/S
〈그림 11〉 YSL, 2006 S/S

2006 S/S 컬렉션에서는 네크라인에 풍성한 러플, 프릴 장식, 리본 타이 화려해진 블라우스가 중요 아

이템으로 부각되었다. 풍성한 소매, 레이스와 시폰 소재, 엠파이어 실루엣 드레스, 개더와 주름 블류스커트, 가슴선 아래 셔링, 리본과 같은 디테일이 특징적이다. D&G는 짧은 폭이 좁은 실크 스커트, 엠파이어 원피스 등에 리본, 러플, 프릴, 유아적 아름다움을 표현하였다. 화이트, 베이지, 뉴트럴 컬러가 주로 사용되었다. YSL은 풍풍, 러플, 프릴 등의 디테일들을 스커트, 블라우스, 드레스 등에 장식하여 로맨틱하면서 우아한 여성미를 표현하였다. 색상은 톤 다운된 리치 컬러군을 사용하였으며, 풍성한 러플과 플리츠로 뒤덮인 시폰 드레스로 우아하고 환상적인 분위기를 연출하였다.

3) 영웅

신화는 인간의 상상력에 의하여 발생하였다. 최초의 인류가 집단사회를 형성하면서부터 인간을 둘러싼 알 수 없는 자연의 존재에 대하여 설명하기 위해 신화가 만들어졌다.³⁷⁾ 이러한 신화적 이미지는 패션에서 끊임없이 재현되어 왔다.

서양 패션의 고전이라고 할 수 있는 그리스 풍이 2006년 봄, 여름 밀라노 컬렉션에서 트렌드로 자리 잡았다. 드레이프와 플리츠를 한껏 살린 고대 그리스 여신들을 연상케 하는 드레스는 지극히 우아하고 여성적인 스타일로 시폰과 같이 하늘거리는 소재를 사용하여 자연스럽게 흘러내리는 주름과 엠파이어 라인으로 풍요로움을 강조하였다. 로베르토 카발리는 이번 시즌 강렬한 프린트 소재로 성숙하고 우아한 그리스 풍의 여신을 그린 컬렉션을 발표했다.

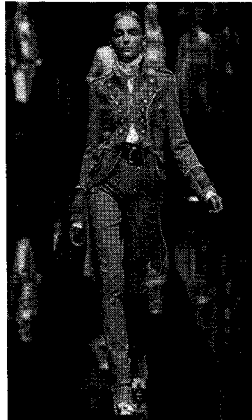
60년대 이전까지 갖고 있었던 단순하고도 건강한 역사관은 현대 이전의 역사는 소수의 영웅들에 의해 바뀌고 만들어져 왔다는 것이었다. 소수의 영웅들이 세계사의 흐름을 바꾸어놓는 일도 불가능하게 되었다. 시대가 변하면서 이제 더 이상 영웅이 존재하지 않게 되었다.³⁸⁾ 이렇듯 사라진 영웅에 대한 향수를 반영하듯 영웅의 스토리는 항상 베스트셀러가 된다.³⁹⁾ 유럽의 패션에서는 나폴레옹 시대의 밀리터리룩은 끊임없는 주제로 등장한다.

2007F/W 밀라노 컬렉션에서는 중세 나폴레옹 밀리터리 스타일에서 영감을 얻은 파워풀한 여성상

이 스타일 트렌드의 추축을 이루었다. 딱딱한 군인 제복을 연상케하는 밀리터리 스타일은 브라스 버튼, 견장 등의 디테일로 밀리터리 스타일의 특징을 효과적으로 드러내었다. 돌체 앤 가바나는 나폴레옹 풍의 밀리터리 스타일로 롱 령스의 벨티드 코트와 오피서 재킷 등에는 등근 브라스 버튼과 견장, 아웃 포켓 등이 디테일로 적극 활용되어 마치 중세와 근세 군인 유니폼을 그대로 가져온 듯한 느낌이었다. 그러나 소재 등을 양피, 광택있는 저지 등을 사용하여 글래머러스한 이미지를 함께 보여주고 있으며 색상도 톤을 다운시켜 쉬크한 느낌을 표현하고 있어 역사적 복식과 차별화하고 있다.



〈그림 12〉 Roberto Cavalli, 2006 S/S



〈그림 13〉 Dolce & Gabbana, 2007 F/W

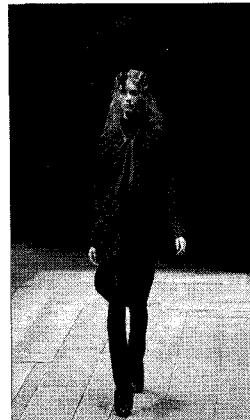
4) 그로테스크

복식에서 그로테스크는 섬뜩한 오브제나 문신, 죽음을 상징하는 모티프를 사용하여 인간 내면의 파괴적이고 공격적인 본능인 죽음의 본능을 표현하는 것이었다. 창백한 화장, 뾰족한 머리형, 검은 혹은 어두운 색의 드레스, 은색 악세사리, 드라큘라, 마녀, 해골, 악의 전사 등 죽음이나 질병 또는 어둠을 나타내는 악마적인 모티프로 공포스러운 기괴미를 나타낸다. 색채에서는 피를 나타내는 붉은 색과 검정 색으로 표현되는데 이것은 부정적 표현으로 어둠과 관련된 검은 색을 사용하여 마귀나 요술사 또는 사탄의 섬뜩하고 괴이한 모습을 시각적으로

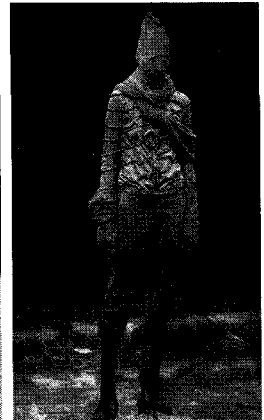
효과 있게 표현하고, 슬픔, 음울, 비참함, 죽음, 죄악, 타락, 애도 등을 상징하는 것이다. 악마성은 사회적 위기의식, 좌절감 등 허무주의 의식과 행동으로 맞물려 병적인 마음이 일그러지게 나타나는 현상이라 할 수 있으며 부자연스럽고 비인간적인 세기말적인 현상을 고발하고 인간 내면에 대한 참뜻을 찾고자 하는 의미로 분석된다.⁴⁰⁾

2007 F/W 콜렉션에서는 유럽풍의 고딕풍이 중세 시대의 엄숙함을 표현하였다. 블랙 색상이 유행하고 긴털의 소재가 선보였다. 풀어헤친 머리, 어두운 색상의 메이크업, 그러나 로망티시즘의 영향으로 수공예적인 정교한 장식들이 더해져 미묘한 신비감을 표현하였다. 밍크 털 코트는 빅 사이즈로 제작되어 야생동물을 연상시켰다. 가면 등의 아이템은 그로테스크를 표현하는 중요 아이템이었다.

알렉산더 맥퀸은 ‘스코틀랜드 전투’로부터 영감을 받아 콜렉션을 진행하였다. 괴기한 새 모티프 모자는 쇼의 그로테스크한 이미지를 연출하는 중요한 역할을 했다. 언더커버는 중세 시대 갑옷을 연상케 하는 구멍 뚫린 스킨트와 체인 장식의 얼굴 덮개로 모델들의 얼굴을 가려 그로테스크한 분위기를 연출했다.



〈그림 14〉 Alexander McQueen, 2007F/W



〈그림 15〉 Under Cover, 2007 F/W

IV. 게임 의상 개발을 위한 패션 콜렉션 활용

본 장에서는 게임 의상과 패션 콜렉션 의상 간의 차이점을 주요 게임 이미지에 따라 비교 분석함으로써 게임 캐릭터 의상 디자인 개발하기 위한 자료로서 제시하고자 하였다.

1. 게임 의상과 패션 콜렉션 의상 비교 분석

에로틱, 로맨틱, 우상화, 그로테스크 이미지들에 공통적으로 나타나는 게임 의상과 콜렉션 의상의 차이를 디자인 요소별로 살펴보면 다음과 같다.

에로틱한 이미지의 캐릭터 의상은 어깨, 허리, 다리 등이 노출되어 있다. 스타일 면에서 브라톱, 미니스커트 등의 아이템이 주를 이루며 색채는 빨강, 노랑 등 스트롱 컬러가 대부분이다. 최근에는 분홍, 연두 등 브라이트 컬러의 사용이 확대되고 있다. 재질은 씨쓰루 소재의 표현이 간혹 이루어지고 있다. 패션에서 에로틱한 이미지는 스타일 면에서 뷔스티에, 브라톱, 허리를 조이는 드레스 혹은 저지 등의 재질로 몸의 윤곽선이 드러나는 A라인 드레스, 초미니 스커트 등이다. 색채는 블랙, 골드, 네이비 블루 등이 사용되었다. 재질은 저지, 크리스탈, 비즈, 레이스, 씨쓰루 등 다양한 소재로 이루어져 있다.

로맨틱한 이미지의 캐릭터 의상은 스타일 면에서 러플, 프릴, 리본 장식, 과장된 풍성한 치마 라인의 원피스 등이 특징적이다. 색채 면에서는 주황, 자주, 분홍, 흰색 등의 스트롱 컬러가 주를 이루나 브라이트 컬러의 사용이 확대되고 있다. 재질 면에서는 주로 불투명한 재질로 로맨틱 특성과 관련된 부분은 드러나지 않았다. 전반적으로 사용된 레이스나 프릴 등은 매우 단순화되어 있으며 개더 등도 축약된 묘사로 인해 크기가 크게 포현되어 재질이 두껍게 느껴지는 경향이 있다. 패션에서 로맨틱 이미지를 표현하는 스타일은 장식이 화려한 브라우스, 엠파이어 드레스, 볼륨 스커트, 뽀피 스커트 등이며 색채는 주로 화이트, 베이지 등 뉴트럴 컬러 등이다. 재질은 레이스, 시폰 등이 주를 이루었다.

영웅적 이미지의 캐릭터 의상들은 일본 무사복 스타일어간 중세 갑옷 스타일의 의복 및 전사들의 장신구들로 이루어져 있다. 색채 면에서 베이지, 브라운, 노랑 등으로 무사복이나 갑옷의 색채를 그대로 따르고 있다. 재질 등은 갑옷과 같은 딱딱한 재질 표현이 주를 이룬다. 패션에서 영웅적 이미지는 드레이퍼리 등으로 여신을 상징하거나, 군사복 등으로 전쟁 영웅을 표현하고 있다. 색채는 브라이트 톤, 페일톤, 흰색 등이 사용되었다. 재질은 시폰과 같은 하늘 거리는 소재, 광택성있는 신축성 소재, 양피 등 다양하다.

그로테스크 의상의 스타일은 뾰족한 실루엣, 칼라, 어깨, 소매, 밑단 등에서 날카로운 내부선을 갖고 있다. 색채는 붉은색, 보라, 브라운 등 저명도의 색채이다. 재질은 딱딱하면서 번들거려거나 나무껍질같이 거친 재질로 긴장감을 주고 있다. 패션에서 그로테스크한 이미지는 풀어헤친 머리, 어두운 화장, 가면 등의 의복 외의 요소들이 활용되었으며 색채는 블랙, 회색 등의 무채색이 주로 사용되었다. 재질은 긴털 소재, 무광택의 거친 소재 등이 주를 이루었다.

2. 게임 캐릭터 의상 디자인 개발에 관한 시사점

게임 캐릭터 의상과 패션 콜렉션 의상을 스타일, 색채, 재질 면에서 비교 분석한 결과 및 게임 캐릭터 의상 개발에 관한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 스타일면에서 살펴보면 게임의 경우 실루엣이 명료하여 배경과 분리된 폐쇄형을 보이고 있다. 콜렉션 의상은 실루엣이 선명하지 않는 개방형이 대세를 이루며 디테일이 단순하다. 게임 의상이 그리스, 중세 등 몇몇 특정 시대에 국한하여 디자인 영감을 찾은 반면, 콜렉션 의상은 다양한 시대의 복고적 표현을 통해 스타일의 다양성이 실현되고 있으며, 디테일이 섬세하다. 게임 의상은 팔찌, 붕, 칼, 어깨 장식, 망토 등 전사의 복식에서 영향을 받은 다양한 악세서리의 활용으로 스타일의 다양성을 모색하고 있다. 게임의 의상이 악세서리에 의존하는 경향은 의상의 섬세한 움직임의 인식과 이에 대한 기술적 개발의 중요성을 시사한다.

<표 2> 게임의상과 패션컬렉션 비교 분석

	에로틱		로맨틱		영웅화		그로테스크		공동	
	게임	패션	게임	패션	게임	패션	게임	패션	게임	패션
스타일	미니스커트, 브라톱, 어깨, 허리 노출	뷔스티에, 브라톱, 허리를 조이는 관능적 드레스, A라인 시프트 드레스, 초미니, 풀어헤친 머리, 털코트	러플, 프릴, 리본, 장식, 과장된 풍성한 치마라인의 원피스	퐁퐁, 러플, 프릴, 리본, 타이, 장식의 화려한 블라우스, 엠파이어 드레스, 볼륨 스커트, 뽀뽀 스커트	전사들의 장신구, 무사복 스타일의 드레스, 중세 갑옷 스타일의 원피스	드레이퍼리, 폴리츠, 나폴레옹 시대 군사복	뽀족한 실루엣, 선이 날카로운 칼라, 어깨, 소매, 밑단 등	풀어헤친 머리, , 다크한 메이컵, 수공예적 가면 등의 활용	장신구, 실루엣이 명료하여 배경과 분리된 폐쇄형, 특정 시대로부터 영감을 받은 한정적 스타일	실루엣이 선명하지 않는 개방형, 스타일 다양
색채	빨강, 노랑 등 스트롱 컬러, 분홍, 연두 등 브라이트 컬러	블랙, 골드, 네이비-블루	주황, 자주, 분홍, 흰색 등의 스트롱 또는 브라이트 컬러	화이트, 베이지 등의 뉴트럴 컬러	베이지, 브라운, 노랑	브라이트 톤, 페일 톤의 색상, 흰색	붉은색, 보라, 브라운	블랙, 회색	스트롱 또는 브라이트, 다크 컬러	다양한 명도의 무채색 또는 뉴트럴 컬러, 톤 다운된 리치 컬러군
재질	불투명한 소재, 씨쓰루	저지, 크리스탈, 비즈, 레이스, 씨쓰루	불투명한 소재, 재질 표현 모호	레이스, 시폰	딱딱한 느낌의 재질	시폰과 같은 하늘거리는 소재, 광택 있는 신축성 소재, 양피 등 다양	금속성, 플라스틱 등의 빈들거리는 재질, 나무 재질	긴털 소재, 무광택의 거친 소재	재질의 표현이 다양하지 않음, 선의 축약으로 드레이프성 표현이 미약함	재질이 다양하며, 특히 드레이프성을 살린 디자인이 많음.

둘째, 색채면에서 보면 게임의 경우는 빨강, 노랑, 보라 등의 자극적이고 불안정한 느낌을 주는 스트롱 컬러를 많이 사용하고 있다. 이는 컬러가 게임이 지속적으로 플레이어의 몰입을 이끌어내기 위한 수단으로 사용되기 위함이다. 컬렉션에서는 다양한 색상과 톤이 활용되고 있으며, 블랙에서 화이트에 이르는 무채색과 골드 등의 금속성 컬러가 사용되는 것이 게임 의상과 차별되는 점이다. 그러나 최근 리니지 II의 성공으로 게임의 컬러 감각이 변화하고 있다. 즉 스트롱 컬러를 주조색으로 사용해 자극적

이고 일차적인 흥분을 유발하는 기존의 방법보다는 중간 색이나 중·저채도의 색감을 활용하여 고급스러운 감각을 보이는 디자인 역시 소비자들에게 만족감을 주는 것이 확인된 것이다. 따라서 스트롱 컬러 이외에 분홍, 연두 등의 브라이트 컬러나 베이지, 브라운 등의 저채도 컬러 등의 사용이 확대되고 있는 추세이다.

셋째, 재질면에서 보면 게임 의상의 경우 재질 묘사는 거의 이루어지지 않고 있다. 불투명하고 매트하며 어느 정도의 두께를 지닌 소재가 대부분이

며, 씨쓰루 소재, 딱딱한 느낌을 주는 광택성 소재의 표현 등이 주를 이룬다. 그러나 주름 등 옷감의 드레이프성에 대한 표현이 섬세하게 이루어지지 않아 소재의 느낌이 뻣뻣하다. 콜렉션에서 사용되는 옷감은 원사의 질이나 직조 방법에 따라 무궁무진한 재질을 만들어 낸다. 재질의 다양성은 패션 디자인이 갖는 독자 영역이며, 의상 디자인의 관건이 재질의 배합과 드레이프성을 활용하는 데에 있다. 그러나 이러한 차이에 대한 인식은 기술의 개발을 이끌게 되며, 게임 의상과 콜렉션 의상 간의 차이를 줄여 게이머들에게 보다 만족스러운 가상 현실을 제공하게 될 것이다.

V. 결론

캐릭터는 게임의 독특한 상호적인 요인의 영향으로 특성화된 발전을 하게 되었으며 성공된 캐릭터들이 대중적 문화 아이콘으로 부각되고 있다. 본 연구의 목적은 게임 산업에서 캐릭터의 디자인의 경쟁력이 관건이 되는 현 시점에서 패션 콜렉션에 표현되는 디자인 감각을 활용하여 국제적인 경쟁력을 지닌 모바일 게임 콘텐츠의 하나로써 캐릭터 의상 디자인을 개발함에 있다.

게임 디자인은 현실을 재현하는 쪽으로 진화하고 있다. 현재 3D로 만들어지는 캐릭터들은 주로 몸에 딱 맞는 타이즈를 입는 경우가 많다. 그만큼 기술적인 면이나 시간을 투자하기 어렵기 때문이다. 그러나 선진 시장 일부의 애니메이션 캐릭터의 의상은 자연스럽게 펄렁거리는 의상의 움직임과 섬세하며 세련된 의상 디자인이 돋보인다. 섬세한 캐릭터 디자인과 기술력은 그 후 3D 디자인의 큰 파장을 일으키고 있다.⁴¹⁾

이러한 상황에서 게임 의상에서 주로 표현되는 이미지들을 추출하고, 그러한 이미지들에 해당되는 패션 콜렉션과의 차이를 비교 분석하는 과정은 게임 캐릭터 디자인을 선진화시키는 첫걸음이 될 수 있다. 물론 게임이 지니는 제반 특성과 패션이 갖는 특수성에는 엄연한 차이가 존재하며, 고유성이 유지될 때 가치를 지닐 수 있다. 그러나, 게임이나 패션

이라는 영역에 한계를 두고 디자인한다면 자칫 매너리즘에 빠질 위험성이 있다. 기존의 자극적 색채에서 벗어나 다양한 명도의 브라운 컬러를 사용하고 잘 보이지 않는 디테일 부분까지 디자인된 리니지 II의 성공 사례는 창의성이란 각 영역에 대해 갖고 있는 고정 관념에서 벗어나 새로운 분야와 접목할 때 얻어질 수 있음을 증명하는 것이다.

본 연구의 학문 발전 공헌도는 두 가지 측면에서 고려될 수 있는데, 첫째는 다양한 학제간 연구를 통한 모바일 게임 디자인의 전문성 확보라는 측면이고, 둘째는 디지털 시대의 패션 디자인의 활용 가능성의 확대라는 두 가지 측면이다.

현재 사회에서는 정보 접근 능력을 가진 소비자가 사회의 주역이 되었다. 따라서 소비자를 매혹할 수 있는 패션 상품을 개발하기 위해서는 소비자가 흥미를 갖고 있는 다양한 분야의 정보를 통합하여 최신 유행의 흐름이 반영되도록 디자인되어야 한다. 특히 모바일 게임을 비롯한 온라인 게임은 시나리오, 그래픽, 애니메이션, 동영상, 사운드 등 여러 개의 파일들로 구성되어 있다. 따라서 온라인 게임 개발은 학계의 다양한 분야가 도입되어 전문성을 높이고, 시대의 문화를 공유할 때 경쟁력을 가질 수 있다. 본 연구는 우선적으로 패션 디자인학을 게임 개발이라는 영역에 도입함으로써 보다 다양한 학계 및 기존 산업들 간의 연계 가능성을 시사하고, 이를 통한 창의적이고 진보적인 게임 콘텐츠 개발 방안을 모색하고자 진행될 것이다.

한편, 현재 패션 디자인은 디지털이라고 하는 디자인 수단의 등장으로 인하여 새로운 전기를 맞이하게 되었다. 따라서 디지털이라는 디자인 수단은 이제 그 자체가 목적이 되기도 한다. 즉 디지털 상에서 보여 지는 캐릭터 이미지들 자체의 디자인의 중요성이 부각되기 시작한 것이다. 우리나라의 양장의 역사는 서양에 비해서 매우 짧기 때문에 실물 제작을 위한 기술이나, 기술 개발과 디자인 아이디어 전개에 필수 자료가 되는 유품 등의 1차 자료들이 현저하게 부족한 실정이다. 그러나 디지털이라는 새로운 수단과 목적은 우리나라의 잠재력을 발휘할 수 있는 새로운 전기를 마련해 주고 있다. 실

제 의상을 제작하기 위한 패션 디자인은 서양에 비해서 경쟁력을 갖추고 있다고 볼 수 없지만, 디지털에 의한 디지털을 위한 패션 디자인은 정보력과 기술면에서 결코 선진국에 뒤지지 않기 때문이다. 따라서 디지털의 효과적 활용은 패션 디자인 산업의 새로운 돌파구 즉 “디지털 시대 웹상의 패션 문화 산업”을 형성하는데 중요한 의미를 지닐 수 있다.

참고문헌

- 1) 게임산업 TREND 2004-1, p.12.
- 2) 네이버 사전. <http://kr.yahoo.com>
- 3) 박태순 (1998). 디자인용어사전.
- 4) 김창현, 방기천 (1999). 사이버 캐릭터 모델링. 한국멀티미디어학회, 3(1), p. 30.
- 5) 김일석 (2000). 기호론적 관점에서의 Character Illustration 연구. 서울산업대학교 대학원 석사학위논문, pp. 8-11.
- 6) 김미영 (2005). 온라인 게임 캐릭터에 나타난 신체와 복식의 표현 유형과 미적 특성. 복식문화연구, 13(3), p. 428.
- 7) 서정립 (2005). 가상공간 캐릭터 의상에 나타난 미적 특성. 동명정보대학교 정보대학원 석사학위논문, p. 24.
- 8) 서정립, 진경옥 (2004). 가상 공간 게임에 나타난 사이버 캐릭터 의상의 조형성. 복식, 54(3), p. 103.
- 9) 오현주 (2004). 게임 캐릭터 디자인의 조형성에 관한 연구. 홍익대학교 공고홍보대학원 석사학위논문, p. 42.
- 10) 하봉준 (1995). 광고정보. 서울: 한국방송광고공사, p. 37.
- 11) 조윤희 (2005). 상호작용 채널로서의 온라인 게임 캐릭터에 대한 연구. 상명대학교 예술 디자인 대학원 석사학위논문, p. 71.
- 12) *ibid.*, p. 75.
- 13) 백철호 (2004). 게임 캐릭터 변천의 문화적 연관성. 게임산업저널, 2004년 가을호 통권 6호, p. 45.
- 14) 용대순 (2001). 게임 디자인 기법에 관한 연구 -재미요소를 중심으로. 상명대학교 정보통신대학원 석사학위논문, p. 18.
- 15) *ibid.*, p. 45.
- 16) 백철호 (2004). *op. cit.*, p. 44.
- 17) 용대순 (2001). *op. cit.*, p. 55.
- 18) 백철호 (2004). *op. cit.*, p. 52.
- 19) *ibid.*, p. 53.
- 20) 2003년 게임백서 (2003). 서울: 한국게임산업개발원.
- 21) Fredel, Markus, 염태선 역 (2003). 온라인 게임기획 & 인터랙티비티. 서울: 정보문화사, p. 404.
- 22) *ibid.*
- 23) 서명자 (2005). 의상 디자인에 나타난 신화적 상징체계 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위논문, p. 13.
- 24) *ibid.*, p. 116.
- 25) Cooper, J.C. 이윤기 역 (1994). 그림으로 보는 세계 문화 상징 사전. 서울: 까치, p. 77.
- 26) *ibid.*, p. 168.
- 27) *ibid.*, p. 150.
- 28) 서명자 (2005). *op. cit.*, p. 104.
- 29) *ibid.*, p. 108.
- 30) 유수미, 이재정 (2001). 디자인 매너리즘 극복으로서 그로테스크 과잉의 엮기 현상에 관한 연구. 한국패션디자인학회지, 1(1), p. 178.
- 31) 서영철 (2000). 포스트모던 세기말: 죽음(의 공포). 새한영어영문학, 42(2), pp. 455-487.
- 32) 남미현, 박명희 (2004). 현대패션의 그로테스크적 특성에 관한 연구. 한국의류학회지, 54(8), pp. 153~154.
- 33) 서정립 (2005). *op. cit.*, pp. 55-56.
- 34) 서명자 (2005). *op. cit.*, p. 123.
- 35) 유은옥 (2003). 2000년대 초반 로맨틱 스타일의 장식적 디자인 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p. 11.
- 36) *ibid.*, p. 41.
- 37) 서명자 (2005). *op. cit.*, p. 12.
- 38) 김성곤 (1997). 김성곤 교수의 헐리웃 20세기 문화의 거울. 서울: 웅진출판, p. 43.
- 39) *ibid.*, p. 47.
- 40) 남미현, 박명희 (2004). *op. cit.*, p. 154.
- 41) 백철호 (2004). *op. cit.*, p. 47.