

우리나라 놀이 문화가 대학생 패션에 미친 영향

양아랑·이효진[†]
전북대학교 의류학과

Effect of Korea's Entertainment Culture on the Fashion of the College Students

A-Rang Yang and Hyo-Jin Lee[†]

Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University
(2007. 7. 2. 접수: 2008. 2. 28. 채택)

Abstract

The purpose of this study is to examine how the entertainment culture has influenced the fashion of the college students since the year 2000, and to analyze the fashion trends of those who enjoy their entertainment culture. The entertainment culture is, therefore, perceived in the most sensitive way by the college students, who belong to the latter period of their adolescence, while influencing them. Especially recently, the entertainment culture of the college students has emerged as a new symbol of the overall fashion. And its effect on the fashion has become conspicuous. The 21st entertainment culture is comprised of "club culture", which is an off-line fad, and "on-line game culture". The result of this study is as follows: Firstly, the formative way that the so-called "club culture" influenced the fashion of the college students shows that their overall fashion trends are characterized by a 'sports image' and a 'childlike-amusing image'. Secondly, the formative fashion style, influenced by the so-called "on-line game culture", presents a 'post- structural image' by using heterogeneous material in order to introduce a new point of view, and by transforming the creation style and design. And it also presents a 'homosexual image' by crossing the attractiveness of both genders. This study is based on the documents study.

Key words: entertainment culture(놀이 문화), club culture(클럽 문화), on-line game culture(게임 문화).

I. 서론

놀이는 신체적·정신적 활동 중에서 직접 생존에

관계되는 활동을 제외하고 '일'과 대립하는 개념을 가진 활동이다¹⁾. 활동 자체가 즐거움과 만족을 주고 어떠한 강제성이 없이 자발적으로 행해지므로²⁾ 반적인 어떤 목적이나 목표와 독립되는 것이다. 놀이는

[†] 교신저자 E-mail : curiosity@naver.com

1) 네이버 지식 검색 "네이버 백과사전: 놀이" [2006년 1월 29일 검색]; available from World Wide Web @<http://100.naver.com/100.nhn?docid=39503>

2) 김민수, 고영규, 임홍빈, 이승재, *국어대사전*, (서울: 금성출판사, 1991), p. 601.

1990년대 이후부터 자신의 기호에 맞춰 주체적으로 즐기는 인간 생활 영역으로 부상하였고, 휴식과 놀이는 인간다운 삶의 영위를 위해 빼놓을 수 없는 수단으로 인식되었다.

사회문화 현상으로서 놀이는 당시 문화와 유구에 대한 심판적이고 사회적인 반응이다. 따라서 놀이가 행해지는 시기의 사회 관습과 제도 사이에는 친화적인 관계가 존재하고, 사회변동에 따라 변화하기 때문에 놀이는 이런 측면에서 놀이 문화로 불린다¹⁾.

21세기 우리나라 청소년들은 놀이 문화와 함께 성장해가면서 생활 곳곳에 놀이가 스며들어 놀이를 통해 인간관계까지도 맺어질 정도로 놀이 문화가 차지하는 비중이 키졌다. 그러나 그냥 마구잡이로 노는 것이 아니라 때와 장소에 맞게 종류를 알고 맞지 않게 놀이 문화를 즐기는 것이다. 그러한 이유로 청소년들의 놀이 문화는 그들이 무엇을 생각하고 무엇을 느끼는지, 나아가 무엇을 갈망하는지를 미루어 짐작할 수 있게 한다.

너욕이 현대 사회가 풍요로워지면서 사람들은 여유 시간을 다양한 여가 활동이나 삶을 즐기기 위한 놀이를 통해서 채우고 있다. 이렇게 다양하게 발달되고 있는 놀이 문화는 특히 대학생들에게는 학교생활 이외의 여유시간을 어떻게 활용하는가가 중요한 관심이 되고 있다. 즉, 단순히 시간을 보내는 것이 아니라 정신적인 풍요로움도 만족할 수 있는 놀이 문화가 대학문화로 자리 잡아가고 있으며, 놀이를 즐기기 위한 의상 또한 상황에 따라 멋스러움을 더해가고 있다.

따라서 놀이 문화는 청소년 후기에 해당하는 대학생들에게 가장 민감하게 수용되고 영향을 미치고 있다. 특히 최근에는 대학생들의 놀이 문화는 새로운 패션의 아이콘으로 등장하면서 놀이 문화가 패션에 미친 영향이 두드러지게 나타나고 있음을 알 수 있다.

그리하여 본 연구에서는 2000년 이후 놀이 문화

에 나타난 패션이 대학생들의 패션에 어떤 영향을 미쳤으며, 놀이 문화를 즐기는 대학생들이 선호하는 패션 경향을 알아보는데 연구 목적이 있다. 또한, 이를 바탕으로 다양해지고 있는 놀이 문화를 대학생들이 패션에서 어떠한 측면으로 수용하고, 그들의 의식에 영향을 미치는가를 연구하는 것은 미래 패션시장의 발전 가능성과 방향을 예측할 수 있는 자료를 제공할 수 있다는 점에 그 의의가 있다.

연구 방법으로는 분천 연구 방법으로 논문 자료, 간행물, 인터넷 자료, 패션 잡지 등을 통해서 연구를 진행하고자 한다. 놀이 문화의 연구 범위로는 대학생들의 문화에 뿌리 깊게 자리 잡고 있는 오프라인의 놀이 문화로 클럽 문화, 온라인의 놀이 문화로 게임의 선점하여 이들 놀이 문화가 대학생 패션에 미친 영향을 분석하였다.

II. 놀이 문화의 개념 및 발전

1. 놀이 문화의 개념

‘놀이’는 ‘놀다’의 어근 ‘놀’에 접사 ‘이’가 붙어서 이루어진 말이다. ‘놀다’는 동사는 여러 가지 뜻을 가지고 있다. 소극적으로 일을 하지 않고 한다는 휴식의 뜻이 있는가 하면, 적극적으로 재미를 즐기기 위해 일정한 놀이 활동을 한다는 뜻이 있다⁴⁾.

일반적으로 놀이란 ‘일’과 대조되는 개념으로서 자유롭고 즐거운 행위를 의미한다. 어원적으로 놀이(play)란 단어는 앵글로색슨의 ‘Plcga’라는 단어에서 유래되었는데, ‘Plcga’는 ‘게임이나 운동, 전투, 싸움’ 등을 의미하였다⁵⁾.

호모 루덴스(Homo ludens)는 J. 이징가(Johan Huizinga)가 그의 저서에서 제시한 개념으로 현 인류를 ‘생각하는 인간(Homo Sapiens)’이기 전에 ‘유희의 인간(Homo Ludens)’이라 규정하고, 놀이가 인류의 미래 모습을 바꿀 것이라 예견한 이론이었다⁶⁾. 그는 놀이가 문화의 한 부분이라는 일반적인 개념을 역신시

3) 방희정, 한국 사회에서의 청소년 놀이문화 분석, [2006년 1월 20일 검색]; available from World Wide Web @<http://blog.naver.com/move1800/130004465202>, p. 3.

4) 대학생들의 놀이문화 실태와 나아가야 할 방향에 대한 고찰 [2006년 12월 26일 검색] available from World Wide Web @<http://www.naver.com/>, p. 1.

5) *Ibid.*, p. 2.

6) Johan Huizinga, *Homo ludens* (놀이와 문화에 관한 한 연구), 김윤수 역, (서울: 까치글방(까치), 1998), p. 7.

켜 놀이에서 문화가 탄생되었으며, 사람들은 점점 여가의 즐거움을 생활에서 더욱 중요하게 받아들일 것이라는 이론을 완성시켰다.

놀이란 모든 참여자에 의해 인정받는 방향과 규범에 따라 진행되는 활동이며, 그렇기 때문에 이러한 놀이의 행위에는 성취와 실패, 이기는 것과 지는 것이 있다⁷⁾. 이는 문화적 관점에서 더 나아가 놀이가 갖는 사회적, 정치적 관점에서 이해한 것이라고 볼 수 있다. 다시 말해서 사회의 질서를 잡아주는 제도들이나 그 제도들을 뒷받침하는 여러 분야의 학문들의 근원은 놀이 정신에서 비롯되었다.

이러한 놀이에 대한 관점과 해석은 시대적 상황에 따라 변화하여 왔다. 고대 희랍시대에서는 주로 놀이의 비합리성에 초점이 맞추어졌고, 중세에 들어와서는 유용한 놀이와 쓸모없는 놀이의 분류작업으로, 또 근세에는 놀이를 유치하고 하찮은 것, 일에서 회복하는 것으로 생각하였다. 그 뒤 현대에는 놀이를 삶에서 본질적이고 필수적인 활동으로 인정해 가고 있다⁸⁾.

놀이 문화는 이를 공유하는 집단의 형태로 나타났으며, 특정 연령이나 특정 지위 등을 반영하지 않고 같은 취미나 여가생활을 즐기는 것에서부터 시작되었다. 따라서 다양한 종류의 놀이 문화가 생겨났으며, 같이 즐기는 사람들의 모임으로 새로운 집단이 탄생하였다.

현재 우리나라에서 받아들여지고 있는 놀이 문화는 재미를 즐기기 위해 놀이 활동을 하는 것이 늘어나고 있으며, 특히 대학생들의 놀이 문화는 그 형태도 다양해지고 있으며, 소비되는 시간도 많아지고 있다.

2. 우리나라 놀이 문화의 발전

우리나라는 1970년대에 '잘 살아 보자'는 일념 하나로 논다는 것이 곧 퇴보를 의미하여 놀이 문화는 나타나지 않았다. 그러나 1990년대를 지나면서 놀이는 서서히 개인이 자신의 기호에 맞춰 주체적으로 즐기는 인간적인 영역으로 부상하였고, 휴식과 놀이는 인간다운 삶의 영위를 위해 빼놓을 수 없는 영역

으로 인식되었다⁹⁾.

그렇기 때문에 놀이 문화는 이를 즐기는 사람들이 개성을 표현하는 수단이 되면서, 놀이 문화의 패선은 더욱 부각되었으며 다양해지고 화려해졌다.

우리나라의 놀이 문화는 여자들이 주를 이루던 것이 점점 가족화 되었으며, 여러 명이 함께 할 수 놀이가 많았다. 그런데 20세기 말 이후 개인이 즐기는 놀이 문화로 탈바꿈하게 되었다.

그 대표적인 놀이 문화가 게임 문화이다. 우리나라의 게임 문화는 컴퓨터의 보급 이전부터 오락실이라는 공간을 이용해서 게임을 즐기는 청소년들이 많았다. 그 후 컴퓨터의 보급과 함께 인터넷 공간을 자유롭게 누비고, 현실 세계만큼 사이버 공간을 삶의 중요한 무대로 인식하며 윈지나 전화대신 전자 메일을 사용한다. 그들에게 컴퓨터 앞은 문화공간이 되는 것이다. 그러다가 1998년 온라인 게임이 인기를 얻으면서 게임방 생기고 새로운 방향의 게임 문화가 형성되게 되었다. 게임 문화가 온라인의 대표적인 놀이 문화라고 한다면 오프라인의 대표적인 놀이 문화는 클럽 문화이다. 우리나라에서 1994년 홍대 앞 클럽 문화가 생기면서 대학생들의 놀이 문화는 새로운 형태로 나타나게 되었는데, 소수의 대학생들만이 클럽을 즐기던 것이 시간이 지나면서 대부분의 대학가에 클럽이 존재할 만큼 증가하였다. 클럽을 주로 이용하는 대상은 음악과 춤을 공유하는 젊은이들로 대학생들이 많고, 그들은 음악과 춤 이외에 공통된 관심사를 통해 긴밀한 관계를 유지하였다. 그리하여 새로운 사교 모임의 형태를 보이며 클럽 문화가 형성되었다. 21세기 클럽 문화는 색다른 언더그라운드 공간으로 다양한 공연을 만나는 공간을 발전해 나갔다. 21세기에 들어 클럽 문화와 게임 문화는 대학생들의 문화에서는 빼놓을 수 없을 만큼 성장하였다.

III. 놀이 문화와 패선

1. 클럽 문화

1) 클럽 문화의 형성과 발전

7) 방희정, *Op. cit.*, p. 11.

8) 대학생들의 놀이문화 실태와 나아가야 할 방향에 대한 고찰, *Op. cit.*, p. 1.

9) 방희정, *Op. cit.*, p. 1.

‘클럽 문화(Club Culture)’는 댄스 클럽이 자신들의 상징적인 축과 사교 클럽의 역할을 하는 청년 문화에 붙여진 구어체적 표현이며, 이러한 영역적 연계성을 공유하지만 각자의 옷차림, 댄스 스타일, 음악 장르와 불법적인 의식을 공유하는 하위 문화들의 집합체이다¹⁰⁾. 클럽은 역사적으로 사람들이 정기적으로 만나서 공통된 관심사를 추구하는 장소로 등장해 특히 음악과 밀접한 관련을 맺으면서 발달해 왔다. 클럽 문화에 참가하는 구성원들은 긴밀한 관계를 형성하며, 그 문화적 의미, 가치, 취향에 대한 인식을 같이 하게 된다. 특정한 하위 문화에 지속적인 소속감을 표현하는 집단과 달리 클럽을 즐기려는 사람들은 의복이나 음악의 모든 스타일에 향식에 구애받지 않고 자유롭게 표현하고 수용한다.

비슷한 취향을 가진 집단들은 비슷한 선택을 하는 집단이며, 이러한 선택은 일반적으로 계급이나 교육 수준과 같은 비슷한 사회적 배경과 관련을 맺는다¹¹⁾.

클럽 문화는 고유의 음악과 춤, 그리고 사람과 대화가 공존하는 복합 문화 공간인 클럽 공간을 매개로 생성, 공유, 변화되는 독특한 스타일의 청년 하위 문화라고 할 수 있다¹²⁾.

따라서 청년 하위 문화적 성격을 띠는 클럽 문화는 기성 세내 문화와는 상이한 취향과 스타일을 통해 형성되고, 기존 문화에 대한 대안 정치를 표현하고 있다. 또한, 언더그라운드 음악을 중심으로 형성되는 언더그라운드 문화적 성격을 띠기도 하는데, 언더그라운드 음악은 비 제도권에서 생산, 유통되는 음악이며, 라이브 콘서트를 통해 소수의 대중에 의해 수용되는 실험적인 음악이다. 특히 클럽에서 언더그라운드 음악이 행해지며 음악과 함께 발전하였다¹³⁾.

즉, 비슷한 음악적 취향과 라이프스타일을 지닌 사람들이 모여 친밀감을 나누고, 관심사를 공유하는 파티 문화적인 성격을 띠고 있으며, 클럽을 통해 발

전하면서 파티 문화의 성격이 더욱 강해졌다. 또한, 음악과 함께 다양한 형태의 문화가 공존하면서 여러 스타일과 이미지가 공존하면서 각자가 정체성을 갖게 되었다.

서구에서의 클럽 문화는 음악과 춤이 긴밀한 관계를 맺으면서 형성되어 왔다. 반면 한국의 경우는 록 음악 공연을 중심으로 한 ‘라이브 클럽’과 테크노 음악을 중심으로 한 ‘댄스 클럽’이 1990년대 이후 공존하는 양상을 보이면서 발전해왔다. 즉, 한국의 클럽 문화는 록 음악으로 형성된 라이브 클럽과 댄스 클럽으로 구분된다고 할 수 있다¹⁴⁾.

댄스 클럽은 말 그대로 댄스 위주로 운영되는 클럽이다. 반면 라이브 클럽은 재즈와 록 등의 공연을 보면서 즐길 수 있는 곳이다. 자신이 선호하는 음악을 들으면서 동시에 그곳의 분위기에 젖어들 수 있다는 특색을 지니고 있다. 그렇다고 라이브 클럽에서 음악만 듣는 것은 아니다. 이곳에서도 리듬에 맞춰 춤을 추기도 한다.

따라서 댄스 클럽과 라이브 클럽의 차이점은 음악의 종류로 구분이 되기도 하지만, 또 다른 한편으로는 춤과 음악, 둘 중 어느 것에 더 초점을 맞추어 운영되는냐에 따라 달라진다고 할 수 있다. 좀 더 세부적으로 보면 댄스 클럽도 음악의 종류에 따라서 크게 두 가지로 나뉘는데, ‘힙합(hiphop)’과 ‘하우스(house)’가 그것이다. 힙합은 요즘 젊은이들의 문화를 완전히 장악했다고 해도 과언이 아닌 새로운 문화 코드이다. 반면 하우스는 힙합 이외의 음악, 주로 하우스 뮤직을 틀어주는 클럽을 의미한다¹⁵⁾. 여기에서 하우스 뮤직이란 서구에서 발달한 파티 문화에서 사용된 음악으로 집에 모여서 자유분방하게 맥주를 마시며 가볍게 춤을 추며 즐기는 것이다.

21세기의 클럽 문화는 색다르게 즐길 수 있는 언더그라운드 공간으로 재즈, 테크노 등 다양한 음악

10) 임은혁, “1990년대에 나타난 하위문화 스타일” (서울대학교 대학원 석사학위논문, 2002), p. 35.

11) 로이셔커(Roy Shuker), *대중음악 사전*. (서울: 한나래, 1995), p. 295.

12) 이무용, “강소 마케팅 전략에 관한 문화정치론적 연구 -서울홍대지역클럽문화를 사례로.” (서울대학교 대학원 박사학위논문, 2003), p. 116.

13) 배정민, 김영삼, 정홍숙, “대학기 클럽웨어(Club Wear)에 관한 연구,” *한국복식학회지* 55권 2호 (2004), p. 149.

14) 네이버 지식 검색 “네이버 지식 in: 클럽문화,” [우리인게시판] [2006년 8월 18일 검색] available from World Wide Web @<http://kin.naver.com/>

15) 구성모, “신종 ‘작업명수’ 플러버 밀착댄스로 여성유혹” 일요서운 (2006년 2월 2일 [2006년 8월 18일 검색]; available from World Wide Web @<http://blog.naver.com/jhsong46?Redirect=Log&logNo=70001468562>

이 공연되고, 젊은이들은 문화를 즐긴다. 또한, ‘클럽 데이(Club Day)’라는 축제를 만들어 피포먼스, 마임, 현대무용뿐만 아니라, 한국 고유의 사물놀이 등도 공연하여 다양한 문화를 접할 수 있는 공간으로 발전하고 있다.

2) 클럽 문화에 나타난 패션

클럽 문화에서 가장 비중있게 나타나고 있는 스타일로 힙합 스타일(Hiphop style), 섹시 캐주얼 스타일(Sexy Casual style), 믹스 앤 매치 스타일(Mix and Match style)로 들 수 있다.

(1) 힙합 스타일(Hiphop Style)

클럽 문화에서 가장 많이 나타나는 스타일은 힙합 스타일로 최근 청년 하위 문화에서 클럽을 찾는 사람들의 복장에서 흔히 볼 수 있을 뿐만 아니라 일상복으로도 애용되고 있다.

힙합 스타일은 음악과 랩, 춤 등을 통해 자유롭고 개성적이며 반항적인 이미지를 창출해 내며, 대표적인 힙합 스타일은 드럼 스타일(drum style)과 배기 스타일(baggy style)이다.

드럼 스타일은 전체적으로 통이 넓고 긴 스타일이고, 배기 스타일은 전체적으로 통이 넓으나 위는 통이 더 넓고 아래로 통이 좁아지는 스타일이다. 원래 정통 아메리카 힙합 스타일은 배기 스타일이었으나, 농양인의 체형에 맞게 드럼 스타일로 변형되어 유행하였다. 상의는 박스 스타일과 슬림하고 타이트한 스타일 두 종류가 있으며, 폴리에스테르와 나일론의 소재가 주류분 이룬다. 컬러는 밝은 청색이나 네이비, 베이지를 주로 선호하며, 부드럽고 가벼운 소재를 선호한다¹⁶⁾.

그러나 점점 힙합 스타일은 초기 스타일만을 고집하지 않고 실용적인 힙합 스타일을 추구하여 스포츠웨어와 힙합을 섞어 기능성 있는 옷이 인기를 얻고 있으며, 힙합 음악을 듣고 힙합 가수를 좋아하는 여성들이 힙합 스타일 선호가 증가하면서 세미 힙합 스타일이 인기를 얻고 있다. 힙합 스타일의 가장 큰 매력은 옷을 많이 구입하지 않고도 다양한 코디와

액세서리로 세련된 연출을 할 수 있으며, 여기에다 실용성과 기능성을 가미해 누구든지 변화해 입을 수 있다는 것이다.

우리나라에는 1990년대 가수 ‘서태지와 아이들’의 의상을 통하여 유행하기 시작했다. 서태지와 아이들의 의상은 춤동작과 직함하게 움직이기 위해 헐렁한 운동복과 트레이닝복 스타일로 나타났다. 서태지와 아이들에 열광하는 학생들은 힙합 스타일을 따라 입기 시작했고, 클럽에서 흘러나오는 힙합 음악에 맞춰 춤을 추면서 클럽 웨어로 나타났다.

21세기가 되면서 우리나라의 힙합 스타일은 1990년대의 연예인을 따라서 헐렁한 바지를 입는 것을 벗어나서 빅사이즈의 점퍼나 티셔츠를 입고 병거지 스타일의 모자와 수건을 두르고 통이 큰 청바지를 입고 형광의 자극적인 로고가 들어가거나 화려한 액세서리를 하는 등 멋스러운 힙합 스타일을 표현하였다.

이러한 힙합 스타일의 이미지가 클럽 문화가 형성되면서 우리나라의 라이브 클럽, 댄스 클럽의 특성에 맞게 춤추기 편하게, 그리고 조명에 더 화려하게 보이기 위해 변화되었다.

〈그림 1〉은 노출이 많은 민소매 셔츠와 바지 옆에 주머니가 달린 통이 큰 카고 바지를 입고 있다. 〈그림 2〉는 힙합의 대표적인 이미지이며, 그림을 보면 남자는 힙합 스타일은 로고가 들어간 빅 사이즈의 티셔츠, 통이 큰 청바지를 아이템으로 등장하는 것을 볼 수 있다. 힙합 클럽에서 남성들의 힙합 스타일 중에서 가장 많이 나타나는 형태로 편안한 통이 큰 바지를 입고 상의는 편안한 스포츠웨어나 가죽 재킷 혹은 캐주얼 티셔츠 등을 함께 입고 병거지 모자나 두건 등으로 마무리한 패션이다.

이러한 형태는 본래의 힙합 스타일에서 많은 변화가 있는 것으로 우리나라 클럽에서 대학생들이 즐겨 입는 형태이며, 개인의 개성을 표현하는 것으로 발전했다.

(2) 섹시 캐주얼 스타일(Sexy Casual Style)

섹시 캐주얼 스타일은 클럽 문화에서 여성의 성

16) 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 힙합스타일” [2006년 8월 19일 검색]; available from World Wide Web @<http://100.naver.com/100.nhn?docid=711556>



〈그림 1〉 홍대클럽 ‘CATCH LIGHT’ M.net 프로그램 “VIBE NITE” (2006년 8월 2일), 출처: <http://www.mnet.com/party>

〈그림 2〉 한겨레신문 “1세대 자신감 걸 벗 버린 스타일” (2005년 5월 25일).

적 매력을 강조하면서도 편안하여 일상복에서도 많이 찾아볼 수 있다. 일반적으로 섹시 캐주얼 스타일은 심플한 실루엣과 꼭 끼는 라인, 남성적인 단순하고, 힘이 있는 분위기에서 여성다움을 표현하여 섹시한 분위기를 나타내는 것이다. 섹시복 중에는 퇴폐적인 분위기의 페미닌 스타일도 있으나, 섹시 캐주얼은 이것에 대해서 건강하고 현대적인 여성다움을 강조한 스타일을 말한다.

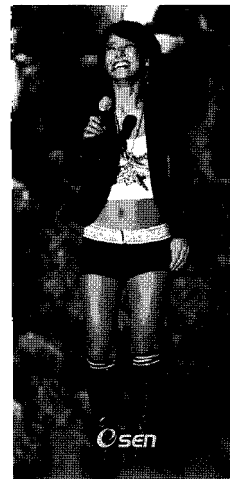
예를 들면 스웨터 드레斯拉든가 탱크 톱 스타일 등이 있다. 내담하게 노출하는 디자인이나 부드러운 소재로 체형의 라인을 강조하거나, 속옷을 겉옷으로 활용하는 것 등이다.

섹시 캐주얼 스타일의 대표적인 스타일이라 할 수 있는 마돈나 룩(Madonna Look)은 미국의 록 가수 마돈나에게 자극받아 생겨난 룩으로서, 미니스커트에 레이스 달린 재킷처럼 섹시한 여성다움을 전면으로 드러낸 것이 많다. 1990년대에는 섹시하면서도 가느다란 라인이 대두되어 신체에 꼭 맞는 실루엣으로 육체의 아름다움을 최대한 표현하면서도 활동적인 디자인이 주를 이루었다¹⁷⁾.

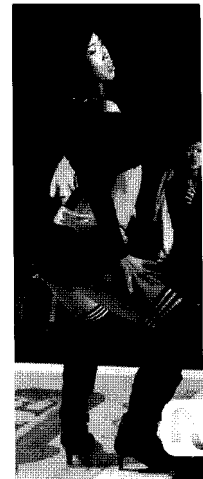
우리나라에서 1990년대 클럽 패션은 일본 패션의 영향을 많이 받았다. 1990년대 일본의 가장 인기 있었던 ‘아무로 나미에’에 의해 일본에서는 그다지 인기가 없었던 미니스커트와 부츠를 인기 아이템으로 만들었다. 아무로 나미에는 일본에서 ‘아부라 현상’이라는 사회 현상을 일으키면서 신드롬을 일으켰는데, 많은 인기 패션 아이템들을 낳았다. 우리나라의 클럽 문화를 즐기던 대학생들은 아무로 나미에의 섹시 캐주얼 스타일을 따라 하며 클럽 문화를 즐겼다.

1990년대에 아무로 나미에와 같은 일본 여가수의 패션이 클럽 문화를 즐기는 특정 집단에 진척으로 영향을 주었다면, 21세기에 와서는 우리나라의 여가수인 이효리의 패션에서 아무로 나미에의 패션을 볼 수 있다. 1990년대 아무로 나미에의 패션이 그대로 나타나며, 우리나라 청소년에게 많은 영향을 주었다. 그리고 2003년부터 2006년을 이효리 스타일이라 불릴 만큼 섹시 캐주얼 스타일이 많이 나타났다.

그 대표적인 의상으로 〈그림 3〉의 의상은 2006년 활동 당시의 사진인데, 〈그림 4〉의 2007년 클럽에서



〈그림 3〉 이효리(2006년 7월 22일), 출처: <http://www.osen.com>

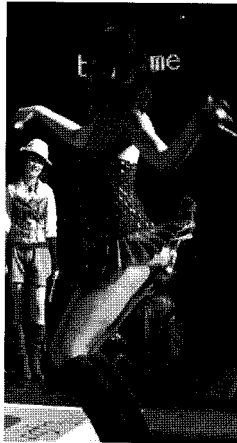


〈그림 4〉 홍대 클럽 ‘CATCH LIGHT’ M.net 프로그램 “VIBE NITE” (2007년 1월), 출처: <http://www.mnet.com/party>

17) 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 섹시 캐주얼 룩” [2006년 8월 19일 검색]: available from World Wide Web@: <http://100.naver.com/100.nhn?docid=702204>



〈그림 5〉 흥대 클럽 'CATCH LIGHT' Mnet 프로그램 "VIBE NITE" (2006년 4월 11일), 출처: <http://www.mnet.com/party>



〈그림 6〉 흥대 클럽 'CATCH LIGHT' Mnet 프로그램 "VIBE NITE" (2007년 1월), 출처: <http://www.mnet.com/party>

유사한 패션을 찾아볼 수 있었다. 탱크톱과 짧은 바지, 부츠와 양말의 패션까지도 그대로 따라 한 것을 볼 수 있다.

또한, 그에 머무른 것이 아니라 현대적인 감각을 더해서 21세기 젊은 대학생들의 감각에 맞는 아이템들을 선보였다.

즉, 초미니스커트나 짧은 바지 어깨 끈이 없는 셔츠, 딱 달라 붙는 셔츠 등으로 간결한 실루엣과 여성의 아름다움을 자연스럽게 살릴 수 있는 부드러운 소재로 캐주얼하면서도 섹시하게 나타났다. 클럽에 가는 여성들은 비슷하지만 액세서리 등으로 변화를 주며 섹시 캐주얼 스타일을 연출했다.

〈그림 5〉는 2006년 클럽에서 나타난 섹시 캐주얼 스타일로 소매가 없고 가슴과 등이 깊이 파여서 노출이 많은 상의를 입었으며, 하의는 초미니스커트로 섹시함을 보여주고 있으며, 평소에도 입을 수 있는 색상이나 패턴, 그리고 모자와 손수건 등은 캐주얼한 느낌을 준다.

〈그림 6〉은 2007년 흥대 클럽에서 나타난 섹시 캐주얼 룩이다. 원피스 드레스인데, 어깨 끈이 없는 딱 달라 붙는 옷으로 간결한 실루엣을 보여준다. 또한, 클럽에서 조명에 효과를 얻을 수 있는 스펅글이 화려하게 달려있는 옷이다.

(3) 믹스 앤 매치 스타일(Mix and Match Style)

믹스 앤 매치 스타일은 소재를 섞고 다양한 아이템들을 조화시킨 것을 의미한다. 대표적인 스타일로는 장식과 패턴이 과감한 디자인의 상의와 함께 리플한 청바지와 스포츠 룩의 영향인 트레이닝 바지 밀리터리 패턴의 바지가 공존한다. 여성들의 스타일은 로맨틱 스타일의 요소가 키치 스타일과 함께 한다.

클럽 문화의 코디네이션 방법으로는 파격적인 부조화를 통하여 색다른 아름다움을 만들어낸다. 조화의 기술이 필요한 옷차림으로 디자인의 한 요소는 변화를 주고, 한 요소는 통일시키는 형식을 사용한다. 예를 들면 재킷과 슬랙스를 한 벌로 입을 경우 색으로 믹스하고! 무늬로 매치, 무늬로 믹스하고! 색이나 소재로 매치, 소재로 믹스하고 무늬로 매치하는 등의 방법을 들 수 있다.

믹스 앤 매치의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 것은 과감한 색상과 패턴을 사용한다는 것이며, 가장 대표적인 것은 스웨터에 드레스를 겹쳐 입는 것과 롱 코트 속에 미니스커트나 핫팬츠를 입는 것이다.

할리우드의 유명 젊은 배우들의 의상을 보면 믹스 앤 매치 스타일이 많이 나타난다. 올슨 자매(Olsen twins)와 커스틴 던스트(Kirsten Caroline Dunst)의 패션의 경우, 할리우드의 대표적 믹스 앤 매치 스타일이며 유행을 일으킨다. 올슨 자매와 커스틴 던스트의 패션은 미국의 많은 청소년들과 대학생들에게 영향을 주어 그들의 패션만을 추종하며 따라 하는 집단이 생겼으며, 인터넷으로 급속도로 퍼졌다.

우리나라에서 믹스 앤 매치 스타일이 나타난 것은 할리우드 스타들의 스타일을 따라 하는 대학생들이 늘어나고, 일본 스타일이라고도 많이 하며, 21세기에 들어 레이어드 스타일과 함께 나타나면서 부터이다. 대학생들은 흔히 '니쁜 스타일'이라 불리는 일본의 레이어드 스타일과 '노숙자 패션(homeless fashion)'이라 불리는 올슨 자매의 패션을 따라 입었다. 그러면서 자연스럽게 클럽에 다니는 집단에서도 수용하여 여러 다양한 형태로 나타나고 있다.

〈그림 7〉은 믹스 앤 매치의 대표적인 스타일의 사진이다. 케이블 TV M.net 프로그램 "VIBE NITE" 방송된 자료로 로맨틱한 스타일의 탱크톱을 입고 그 위에 재킷을 입어서 색상으로 믹스 하고 리플한 바지는 믹스 앤 매치 스타일을 완성시켰다.



〈그림 7〉 홍대 클럽 'CATCH LIGHT' M.net 프로그램 "VIBE NITE", 출처: <http://www.mnet.com/party>



〈그림 8〉 홍대 클럽 'CATCH LIGHT' M.net 프로그램 "VIBE NITE" (2006년 8월), 출처: <http://www.mnet.com/party>

〈그림 8〉은 주름과 레이스가 들어가 있는 로맨틱 스타일의 셔츠와 청바지를 입고, 옷과 신혜 다른 과감한 색상의 모자를 비스 매치하여 입은 패션이다.

2. 게임 문화

1) 게임의 형성과 발전

컴퓨터 게임은 1960년대 등장한 이후 1970년대 게임의 산업화 시기, 1980년대 가정용 비디오 게임의 시기, 그리고 1990년대 그래픽과 온라인 게임의 시기에 이르는 동안 컴퓨터 및 영상 기술과 불가분의 관계를 맺으면서 비약적인 발전을 거듭해 왔다¹⁸⁾.

인터넷은 정보 도구로서 뿐만 아니라 여가 및 오락 도구로서도 그 비중이 커지고 있는데, 그 대표적인 예가 온라인 게임이다. 인터넷과는 별도로 1960년대부터 발전해온 컴퓨터 게임이 1980년대 이후 인터넷과 만나면서 탄생한 인터넷 게임은 그 이후 비약적인 발전을 거듭해 오고 있다¹⁹⁾.

전자 오락 게임은 전자적이라는 기술적 측면과 오락적이라는 놀이적 재미를 내포한 문화적 측면 그리

고 게임이라는 상품적 측면을 포함한다²⁰⁾. 즉, 게임 콘텐츠와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상의 세계라고 정의할 수 있다.

컴퓨터 게임이 위와 같이 포괄적으로 정의될 수 있다면 온라인 게임이란, 유선과 무선으로 연결된 네트워크상에 다수의 사용자가 접속하여 진행되는 게임이다²¹⁾.

온라인 게임은 단지 게임을 원하는 사용자들을 연결해주는 역할만을 담당하는 패키지 게임과 달리 게임 서버에 직접 사용자가 계정을 등록하여 즐길 수 있도록 되어 있다. 현재 온라인 게임의 서비스 형태는 게임은 공식 사이트에서 무료로 다운로드하거나 신청을 통해 CD를 제공받고 온라인 서비스는 유료로 이용하는 형태가 가장 보편적이다. 그 외 게임 패키지를 구매하면 무료로 게임을 즐길 수 있는 서버를 제공해 주는 경우와, 게임 패키지와 온라인 서비스까지 모두 무료인 경우, 게임과 온라인 서비스가 모두 무료인 경우가 있다. 마지막 경우는 게임의버그 발견과 선호도 조사를 위한 한시적 테스트인 경우가 대부분이다.

우리나라에서 온라인 게임이 본격적으로 시작된 때는 1994년이다. 엄청난 사회적 이슈를 만들어 내면서 온라인 게임 서비스가 늘어났고, 게임은 우리나라에서 1994년 이후 급속도로 퍼지기 시작했다. 2006년 온라인 게임 사이트인 웹젠의 설문조사 결과에 따르면 자사의 게임을 사용하는 60%가 20~30대 사이의 연령대로 나타나고, 직업 역시 대학생과 직장인이 가장 많은 것으로 나타났다. 또한, 게임의 주 사용자는 과거에는 10대의 청소년기의 학생들이 많았지만, 최근에는 대학생의 비중이 커지고 있다는 것을 알 수 있었다.

사이버 스페이스는 은유적으로 공간 개념과 연결된다면, 게임의 세계는 어떤 배경을 전제한다는 점에서 그 자체로 공간적이다. 청소년들은 각자의 공간을 게임에서 가지면서 이것으로 인해 개성을 표현하였다.

18) 이새린, *인터넷과 온라인 게임*. (서울: 커뮤니케이션북스, 2001), p. 15.

19) *Ibid.*, p. 17.

20) 한국문화정책개발원, *전자 오락게임의 문화 정책적 접근 방안*. (서울: 한국문화정책개발원, 1996).

21) 김미진, 김재준, "3D온라인 게임을 위한 효율적인 3D 게임캐릭터 제작기법," *한국산업정보학회논문지* 8권 4호 (2003), p. 56.

전자오락실이 1980년대 중반 전자오락의 인기에 힘입어 컴퓨터 게임의 장을 대표하는 공간이었다면, 게임방 또는 인터넷 방은 1997년 이후 [Starcraft]의 열풍으로 탄생한 새로운 게임 공간이다²²⁾.

1997년 게임방 문화가 생기면서 때 다짐 급성장하던 게임은 더 많은 인기를 얻게 되었다. 청소년들은 게임을 즐기기 위해 게임방을 찾았고, 우리나라에서 게임방은 새로운 문화가 되었다. 그 후 새로운 게임이 등장하면 청소년들은 게임방에 모여 서로의 정보를 공유하고 그로 인해 특색 있는 집단의 형태를 보이게 되었다. 게임방은 자신들과 같은 관심을 가진 다른 게이머들과의 접촉 기회를 제공하며, 게이머들은 게임방이라는 공간에서 현실 세계의 인간관계를 바탕으로 한 즐거움을 누리고 있다는 것이다²³⁾.

게임방은 컴퓨터 게임에 대한 기성세대의 시선을 피해 자신들만의 공간을 만들고자 하는 의도 때문에 활성화되기 시작했지만, 현재는 대중적인 공간으로 자리 잡고 있다. 최근 가장 각광을 받고 있는 게임 산업은 이미 매년 300억 달러 이상의 시장규모를 보이는 산업으로 성장하였다²⁴⁾.

〈표 1〉은 2004년부터 2006년 2월까지의 온라인

〈표 1〉 2004~2006 온라인 게임 순위²⁵⁾

	2004년	2005년	2006년
1	라그나로크	리니지	리니지2
2	리니지	리니지2	리니지
3	뮤 온라인	WOW	WOW
4	리니지2	뮤 온라인	로한
5	셀온라인	영웅온라인	그라나도 에스파다
6	메이플스토리	실크로드	던전 앤 파이터
7	WOW	RF온라인	뮤
8	RF온라인	바람의 나라	테카론
9	영웅온라인	라그나로크	제라
10	연혈강호	거상	영웅온라인

22) 이재현, *Op. cit.*, p. 148.

23) 이재현, *Op. cit.*, p. 150.

24) 엄상원, 이준호, 김태용, 최동수, "온라인 게임에 관한 고찰," *한국해양정보통신학회지* 5권 1호 (2004), p. 82.

25) 게임 트릭스, 온라인 게임 순위 [2006년 2월 18일 검색]; available from World Wide Web@ <http://www.gameetrics.com>

26) 정홍숙, *서양복식 문화사*, 개정판 (서울: 교문사, 2003), p. 300.

게임 상위 10순위까지를 나타낸 것이다.

순위 안에 든 게임과 최근 화제가 되고 있는 게임의 캐릭터 의상을 살펴본 결과, 게임 의상은 시대적 배경과 스토리를 중심으로 역사적 요소들을 추출하여 표현한 하나의 도구로서 작용하고 있다. 이렇게 절충된 역사적 요소들과 의상의 결합이 이루어지면서 공상과 현실이 공존하고 과거와 미래의 구분이 모호하며, 성별이 뒤 바뀐 듯한 형태의 게임 캐릭터 의상을 많이 볼 수 있다.

어떤 문화가 어떤 시기에 일정 사람들에게 수용되면 모든 분야에 영향을 주게 되는데, 그 중에서도 패션에서 가장 눈에 띈 변화를 볼 수 있다. 즉, 게임을 즐기는 대학생들이 게임에 등장하는 캐릭터 패션에 코스프레(costume play) 등을 통한 직·간접적으로 영향을 받아 그들의 의상이나 액세서리로 표현하고 있음을 알 수 있다.

2) 게임에 나타난 패션

게임 문화에서 가장 비중 있게 나타나고 있는 스타일로 네오 로맨틱 스타일(neo-romantic style), 공상적 스타일(fanciful style), 크로스섹슈얼 스타일(cross-sexual style)로 들 수 있다.

(1) 네오 로맨틱 스타일(Neo-Romantic Style)

19세기의 르네상스 스타일은 네크라인을 옆으로 퍼지게 하여 어깨를 많이 드러내 놓고 소매의 윗부분을 부풀리고 허리는 가늘게 조였으며, 여기에 16세기의 러프(ruff)와 비슷한 콜레트 칼라(collerette collar)를 달고 형질 주름이나 레이스 장식을 허리와 소매 그리고 스커트 단 등에 장식함으로써, 귀족적인 화려함과 환상적이고 로맨틱한 분위기를 표현한 것이었다²⁶⁾.

이러한 로맨틱 스타일이 현대에 와서 게임 안에서 시대적 배경과 스토리에 맞게 재발견된 것이다. 네오 로맨틱 스타일은 사실적이고 현대적으로 디자

인원 낭만적인 분위기의 스타일을 나타낸다. 로맨틱 스타일에서 칼라, 소매 등의 특징과 주름이나 레이스 장식은 그대로 가져오고, 스커트의 길이나 허리를 조이는 등의 특징은 게임의 특징상 간편하고 활동성이 있는 기능적인 면을 강화시켰다. 또한, 대부분의 게임 속 여자 캐릭터들의 의상은 신 보네타크 스타일의 경향이 강한데, 곡선과 부드러운 주름으로 장식되어 환상적인 분위기를 표출하였다.

〈그림 9〉는 lineage의 게임 캐릭터 의상으로 네크라인과 소매, 치마 끝을 레이스로 장식한 낭만적인 느낌이다. 그러면서도 깊게 파인 네크라인과 짧은 치마 등으로 활동적인 기능성을 살려주었으며, 시각적 자극을 주는 것으로 관능적인 경향도 보여준다. 색채 또한 회색과 노란색 등 파스텔 톤의 부드러운 느낌의 색상을 사용하고 있다.

〈그림 10〉은 라그나로크의 게임 캐릭터의 의상으로 하늘거리는 소재와 보네타크한 색상, 레이스, 부드러운 주름과 곡선이 아름다운 환상적인 의상이다.

Lineage, 라그나로크의 캐릭터는 코스프레를 하는 경우가 많은데 게임의상은 코스프레라는 행사를 통해서 더 가까이 다가오고 있고, 이러한 사진 등은 인터넷으로 많은 사람들의 공유가 이뤄지고 있다.

(2) 공상적 스타일(Fanciful Style)

공상의 사전적인 의미는 현실에서 동떨어진 것,



〈그림 9〉 Lineage, 출처: [www. blog.naver.com](http://www.blog.naver.com)



〈그림 10〉 라그나로크, 출처: www.ragnarok.co.kr

실현될 가망이 없는 것 등이다²⁷⁾.

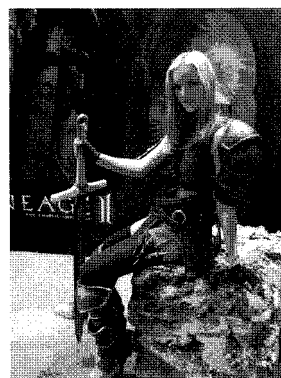
대부분의 온라인 게임은 현실세계의 모습을 그대로 표현하지 않고, 미래 지향적인, 또는 현실과는 많이 동떨어진 판타지 세계를 기반으로 제작이 이루어지고 있다.

온라인 게임의 판타지 세계의 표현은 게임의 세계관을 직접적으로 표현하며, 게임이 갖고 있는 흥미의 요소들을 직·간접적으로 표출하기도 한다. 이렇게 게임 그 자체가 게이머들에게 직접적으로 표현할 수 있는 요소들 중 공상주의적인 경향이 강하고, 게임의 세계관을 가장 잘 나타내는 것이 바로 게임 캐릭터의 의상이다.

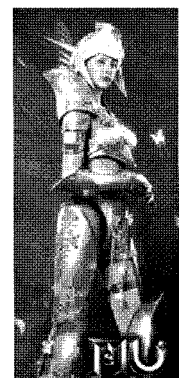
공상적 스타일의 게임 캐릭터 의상의 경우, 기계적 요소와 우주적 요소를 많이 포함하고 있다. 기계에서 찾아볼 수 있는 역동성과 단순함, 기하학적인 구조로 이루어진 의상은 단순한 색채와 기능적인 기하학적 구조로 이루어져 있다.

〈그림 11〉 lineage II의 게임 캐릭터 의상은 과거 전사의 갑옷의 이미지를 토대로 하여 최나 가족을 주소재로 하였고, 붉은색 계열과 무채색, 은색 등의 색상을 사용하여 단순화 하였고, 몸을 최대한으로 감싸서 보호하는 역할보다는 꾸미고 장식하는 경향이 더 크다.

〈그림 12〉는 MU Online의 게임 캐릭터 의상으로



〈그림 11〉 Lineage II, 출처: [www. lineage2.co.kr](http://www.lineage2.co.kr)



〈그림 12〉 MU Online, 출처: www.muonline.co.kr

27) 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 공상” [2006년 12월 26일 검색]; available from World Wide Web(<http://100.naver.com/100.nhn?docid=16303>)

고광택의 메탈 소재를 기본으로 모던하게 디자인하여 우주적인 이미지를 보여준다. 미래적이면서 단순한 디자인은 소재의 특성을 최대한 부각시키면서 자연스러운 실루엣을 보인다.

(3) 크로스 섹슈얼 스타일(Cross-Sexual Style)

크로스섹슈얼 스타일은 남성과 여성이 서로 의상, 액세서리 머리스타일 등을 혼용되어 착용해서 나타나는 스타일이다.

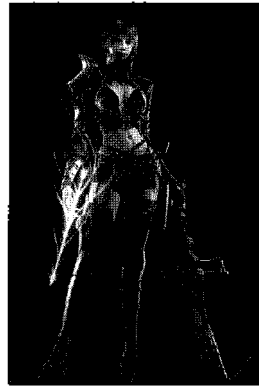
최근 들어 남성들은 여성들의 의상이나 머리스타일, 액세서리 등을 하나의 패션 코드로 생각해 칭찬을 즐기는 것이 나타나고 있다. 또한, 여성들은 오래전부터 남성들의 강인함과 건강미를 표현하기 위해 남성들의 패션 아이템으로 넥타이, 바지 등을 많이 착용해왔다.

전통적인 남성과 여성의 복장 체계를 보호하게 만들어 극적인 외관을 창출하는데 그 목적이 있으며, 자신이 아닌 상대방의 성에 대한 강한 호기심을 즐긴다. 이는 여성보다는 남성의 경우 훨씬 일반화되어 나타났다. 남성들의 메이크업은 기본이며, 스커트 착용은 통상적인 아이템이 되었다.

성적 양면성(cross sexual)은 게임에서는 여성보다는 남성 패션에서 더욱 두드러지고 있다. 이러한 남자 등장인물의 대부분이 메이크업을 하고 있으며, 심지어 스커트까지 착용하는 경우가 나타났다. 이는 전통적인 남성복과 여성복이 갖는 틀을 모호하게 만들어 극적인 외관을 창출하는 효과를 지니며, 자신과 다른 이성에 대한 호기심을 즐기는 경향으로 풀이된다. 즉, 이러한 현상이 게임에서는 오래전부터 나타나고 있음을 볼 수 있었다.

모든 중요한 경계들이 와해되는 것으로 모든 스타일의 해체와 역사 감각이 상실되며, 맥락이 박탈되는 시간과 공간의 압축이라고 할 수 있다²⁸⁾. 게임 캐릭터 의상에 나타난 크로스 섹슈얼은 성(性)의 혼합과 역사복식의 혼합이 주를 이룬다.

〈그림 13〉 SUN Online의 캐릭터는 마치 남자 캐릭터를 보는 듯 어깨를 과장한 갑옷을 착용하고 있으며, 짧은 헤어스타일과 남성의 부기를 들고 있음으로 강인해 보이는 캐릭터이다.



〈그림 13〉 SUN Online, 출처 : www.sunonline.co.kr
 〈그림 14〉 로한, 출처 : www.rohan.co.kr

〈그림 14〉 로한의 캐릭터는 남자 캐릭터가 여성적인 이미지를 나타내는 것이다. 소매와 밑단에 레이스가 많이 들어간 블라우스를 입고 있으며, 소재 또한 하늘거리며 안이 비치는 소재를 사용하여 여성스러운 느낌을 더하고 있다.

크로스섹슈얼 스타일은 남성과 여성이 서로 의상, 액세서리 머리스타일 등을 바꾸거나 혼용해서 착용함으로써 게임 캐릭터가 가지는 특성을 더욱 두드러지게 하도록 하는 스타일이다.

〈표 2〉는 클럽과 게임 문화에 나타난 패션 스타일을 요약 정리한 것이다.

IV. 대학생 패션에 나타난 놀이 문화 패션 특징

II, III장의 이론적 내용을 토대로 대학생들이 즐기는 클럽 문화의 영향으로 나타난 패션의 조형성은 캐포츠 이미지와 유희적 이미지로 나누어 분석하였고, 게임 문화의 영향으로 나타난 패션의 조형성은 탈구조적 이미지와 호보섹슈얼 이미지로 분석하였다.

1. 클럽 문화의 영향

1) 캐포츠(Caports) 이미지

28) 손향미, 박길순, “현대 헤어스타일에 나타난 포스트모더니즘의 표현방법,” *한국복식학회지* (2003), p. 19.

<표 2> 클럽과 게임 문화에 나타난 패션 스타일

놀이 문화	패션 스타일	특징
클럽 문화	힙합 스타일	자유롭고 개성적인 스타일로 현명한 바지, 빅 사이즈 슈퍼·티셔츠, 빙거지 모자, 부션, 통 큰 청바지, 운동복, 스니커즈 등이 대표적으로 나타나고 있다.
	섹시 캐주얼 스타일	여성적인 매력을 강조하면서도 일상부 같은 스타일로 스웨티 드레스, 탱크 톱, 미니스커트, 짧은 바지, 어깨 끈이 없는 셔츠, 딱 달라붙는 셔츠, 부츠가 대표적으로 나타나고 있다.
	믹스 앤 매치 스타일	색으로 믹스하고 무늬로 매치, 무늬로 믹스하고 색이나 소재로 매치, 소재로 믹스하고 무늬로 매치하여 나타나고 있다.
게임 문화	배오 로맨틱 스타일	로맨틱한 분위기의 주름, 레이스 장식에 현대적인 느낌으로 스커트의 길이가 짧게 나타난다. 게임의 특징상 간편하고 활동성이 있는 기능적인 면을 강조되고 있다.
	공상적 스타일	현실에는 실현 가능성이 없는 기계적 요소와 우주적 요소를 단순한 색채, 기하학적이고 기능적인 구조로 되어 있다. 초나 가늠으로 광택이 있는 소재로 나타나고 있다.
	크로스 섹슈얼 스타일	남성과 여성이 의상 액세서리 등이 혼용되어 나타나는 스타일로 넥타이, 바지, 스커트, 메이크업 등이 나타나고 있다.

스포츠 웨어의 현대적 개념은 19세기 말 미국에서 시작되었다. 이후 골프, 수영, 테니스 등 스포츠 활동을 위한 ‘액티브 스포츠웨어(active sportswear)’와 스포츠 관람을 위한 ‘스펙테이터 스포츠웨어(spectator sportswear)’로 나뉘어 발전해왔다. 그러나 21세기를 전후하여 패션 전반에 걸쳐 스포티즘의 영향이 커짐에 따라 캐주얼웨어와 스포츠웨어간의 경계가 모호해지고 있다. 이를 배경으로 새로이 등장한 것이 캐포츠룩이다²⁹⁾.

캐포츠의 사전적 의미는 ‘캐주얼(casual)’과 ‘스포츠(sports)’를 합쳐 운동복처럼 보이는 평상복을 의미한다³⁰⁾.

캐포츠룩은 스포츠의 활동성과 기능성, 캐주얼의 편안함과 자유로움을 동시에 추구하는 패션이다. 기존의 캐주얼 의류에 편안한 기능성을 갖춘 스포츠 의류들 접목해, 평상복으로 입을 수도 있고 골프나 각종 운동을 할 때도 입을 수 있는 것이 특징이다.

지금까지 변함없는 인기를 얻고 있는 ‘아디다스

라인(adidas line)’을 비롯해, 번이나 테넬 등에 위상 등의 기공이 더해지기도 하고, 기능적으로 사용했던 아웃보켓과 지퍼를 좀 더 스포티하고 개성 있게 적용해 캐주얼과 믹스한 디자인이 많이 나오고 있다. 여기에 웰빙(well-bing)의 영향으로 고기능성 소재는 물론 디테일한 부분까지 방풍, 방습 등의 기능이 강조되고 있다. 트레이닝복처럼 허리 부분과 바짓단을 밴드 처리한 바지나 스트링 전퍼, 다양한 디자인의 스니커즈, 빙거지모자 등이 대표적이다. 특히 세련된 스타일의 트레이닝복은 직장인들의 주말 근무복으로 이용될 만큼 인기를 끌고 있다³¹⁾.

우리나라에 캐포츠룩은 2002년 월드컵이 몰고 온 스포츠 열기를 타고 급속히 번지기 시작했고, 새로운 스타일로 자리 잡았다. 또한, 건강에 대한 관심이 높아짐에 따라 여행과 스포츠를 즐기는 사람들이 늘어나면서, 일시적인 유행이 아닌 오랜 기간에 걸쳐 꾸준히 인기를 얻고 있다.

특히 캐포츠룩이 대학생들에게 인기를 끌고 있는

29) 다음 신지식 “디자인-캐포츠룩” [2006년 12월 26일 검색]; available from World Wide Web@: <http://k.daum.net/qna/view>

30) 네이버 지식 검색 “오픈 사진: 캐포츠” [2007년 3월 6일 검색]; available from World Wide Web@: http://news.naver.com/news/read.php?mode=LSD&office_id=020&article_id=0000326223&ion_id=103&menu_id=103

31) 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 캐포츠룩” [2006년 12월 26일 검색]; available from World Wide Web@: <http://100.naver.com/100.nhn?docid=772111>

이유는 스포츠복의 형식이나 그와 같은 감각을 살린 캐주얼의 형태로 평상복으로도 착용할 수 있기 때문이다. 실루엣은 단순함을 추구하면서, 이를 보완하기 위해 장식적인 요소들을 단추나 포켓으로 표현하기도 하였다. 또한 캐주얼에 스포츠의 아이템 등을 이용하여 믹스매치해서 입는 것 또한, 캐포츠룩이라고 할 수 있다. 이러한 것들이 대학생들의 놀이 문화에도 그대로 이어져 클럽 문화를 즐기는 대학생들의 패션에서 캐포츠 이미지를 많이 찾아볼 수 있다. 클럽 문화는 음악과 춤으로 대표될 수 있는데, 음악을 들으면서 춤을 출 수 있는 가장 편안하고 활동성이 있는 캐포츠룩은 안성맞춤이었다.

이러한 클럽에서의 캐포츠 이미지가 평상시의 패션과 상호작용을 하면서 가장 두드러지게 나타나는 형태를 살펴보면, 남학생들의 경우 클럽 문화의 패션 특징에서 힙합 스타일의 영향을 가장 많이 받은 것으로 나타나고 있다. 대표적인 아이템들을 살펴보면, 트레이닝 바지와 통이 큰 힙합바지, 민소매 셔츠를 입거나 면이나 방수 소재에서 더 나아가 반짝이는 새틴과 같은 고급스럽고 세련된 소재의 셔츠를 입어서 감각적으로 연출하고 있다.

여학생들의 경우, 통 큰 청바지, 트레이닝 바지 등의 위에 몸에 달라붙는 탑이나 소매 없는 티셔츠를 입고 가벼운 재킷을 걸치기도 한다. 그리고 약간 굽이 있는 스니커즈, 날렵한 하이힐이나 샌들 등을 신었다. 트레이닝 점퍼나 줄무늬가 들어간 스포티한 셔츠에 짧은 스커트로 멋을 낸다.

대표적인 캐포츠인 <그림 15>는 줄무늬의 아디다스 트레이닝 점퍼와 모자, 운동화와 같은 스포츠 이미지의 아이템과 청바지를 입고, 머플러를 두른 것처럼 캐주얼 이미지의 아이템을 사용하여 캐포츠 룩을 보여주고 있다. 또한, <그림 16>은 트레이닝 점퍼와 캐주얼한 미니스커트, 운동화와 선글라스로 일상복의 모습을 하고 있다. <그림 17>은 면 티셔츠에 스포티한 느낌의 미니스커트를 입고, 반 앞말에 플랫폼 슈즈를 신었다. 클럽 문화의 패션 특징에서 나타난 섹시 캐주얼의 영향으로 볼 수 있다. 이는 모두 스포츠웨어와 캐주얼웨어를 적절하게 혼용한 대표적인 캐포츠 이미지이다.



<그림 15> 캐포츠 이미지, 출처: Cindy the perky (2002년 8월).



<그림 16> 캐포츠 이미지, 출처: www.daum.net(2004).



<그림 17> 캐포츠 이미지, 출처: www.naver.com(2006).

2) 유희적 이미지

유희는 우선 인간의 삶에 있어서 주변 현상으로 나타난다. 유희는 심각한 삶의 모습이라고 할 근심, 노동, 염려 등과는 대조적으로 나타나며, 삶의 긴장 완화로서 심각하지 않은 것, 구속력이 없는 것으로 나타난다³²⁾.

유희적 이미지는 즐겁게 놀며 장난하는, 반 놀이 삼아 일을 하는 것이라는 사전적 의미로 풀이된다. 웃음을 유발하는 것으로 웃음은 일종의 사회적 몸짓이라 하여, 인간이 생존경쟁의 긴장 속에 살면서 미

32) 하지수, “현대 패션에 표현되는 유희성,” 한국복식학회지 22권 (2004), p. 72.

묘한 균형의 유지를 위하여 빛나간 것을 교정할 상처가 필요하고 그것이 곧 웃음이라고 Henri Bergson 은 정의 내렸다³³⁾.

즉, 기성세대의 고정된 시각으로 볼 때 놀람과 웃음을 자아내게 하는 패션의 경향을 들 수 있다. 어린 아이의 놀이와 같은 의상이 섞인 이러한 패션의 흐름을 복식에 나타난 유희적 이미지라고 볼 수 있다.

이러한 유희적 이미지는 유아복의 느낌이 나는 의복을 착용하거나 시대가 다른 아이티들은 혼용하여 보여주는 것과 화려한 프린트, 변장과 과장의 느낌이 나는 의복을 착용하는 것으로 표현되기도 하고, 기본원리의 파괴적인 형태로 착장의 미완성이나 전통적인 착상 순서, 방법 등 탈피하여 표현하기도 한다. 본래 이러한 형태는 연극이나 영화 등에서 넘지 도입이 되었으나, 현대에 오면서 젊은 세대들이 받아들여지면서 일상생활에서도 나타나게 되었다.

우리나라에서 유희적 이미지가 대학생들의 패션에 나타나게 된 것은 어린 아이의 동심으로 돌아가고 싶은 혹은 그 때를 그리워하는 어른들의 사이에서 키덜트(kidadult)라고 하는 어른과 아이의 혼용어로 사용되는 용어가 나타나면서부터 두드러졌다³⁴⁾. 패션 아이템에 캐릭터가 들어 있거나 혹은 케릭터의 의상을 따라시 하는 것이다. 특히 대학생들의 놀이 문화인 클럽에서 자신의 개성을 돋보이기 위해 이러한 아이템을 선택하는 경우가 많이 나타나는데, 이는 대학생들의 일상복으로 자인스럽게 나타난다.

<그림 18>은 대표적인 유희적 이미지의 사진으로 유아스럽게 보이는 이미지를 화려한 원피스와 가방, 머리카락으로 표현한 것이다. 또한, <그림 19>는 일상의 캐주얼한 의상에 셔츠를 갈라서 스트랩을 늘어뜨린 형태의 독특한 셔츠를 배치하여 유희적 느낌을 주고 있다. <그림 20>은 클럽 문화의 패션 특징에서 믹스 매치 스타일에서 색상과 소재 등을 믹스한 영향으로 볼 수 있는데, 빨간 셔츠 위에 검정색 속옷 느낌의 옷을 위에 입고, 화려한 프린트의 스타킹을 신어서 유희적 느낌을 주고 있다. 또한, 귀고리도 의상의 이미지와 맞게 플라스틱 구슬로 된 장난감 같



<그림 18> 대학생 스트리트 패션 출처: blog.naver.com(2003).



<그림 19> 이화여대 스트리트 패션 출처: blog.naver.com(2005).



<그림 20> 출처: www.daum.net(2007).

은 장신구에서 유희적 이미지를 볼 수 있다.

2. 게임 문화의 영향

1) 탈구조적 이미지

탈구조주의는 Derrida의 문화적 해체이론과 상통하며, 해체주의는 사물을 분리하고, 절단하며, 부수고, 조각내지만 그 과정을 통해 얻어지는 부분들과 조각들을 섬득력 있는 원칙하에 재구성하는 예술과 건축에 관한 개념으로 구성주의 이론을 통해 해체주의적 성향의 아이디어를 엿볼 수 있다. 구조주의와 탈구조주의, 모더니즘과 포스트모더니즘의 연결선

33) 한국문화교류연구회, *해학과 우리*, (서울: 시공사, 1998), p. 86.

34) 이철숙, 김용숙, 이효진, 임혜정, *현대인의 패션*, 개정판 (서울: 교문사, 2003), p. 124.

김정은, 이정은, "위대패션에 표현된 키덜트적 유희성에 관한 연구," *한국패션디자인학회지* 4권 1호 (2004), p. 86.

상에 있는 해체주의는 단지 사상적인 측면뿐 아니라 다양한 분야에서 나타나고 있다³⁵⁾.

탈구조주의(Poststructuralism)에서 탈은 구조 해체, 재구조화, 재생, 변형의 의미이며, 구조주의와 시간적으로 단절 등을 의미한다³⁶⁾. 탈구조주의의 가장 큰 특징은 불확정성으로 세계의 분열함을 거부하지 않고 그대로 받아들이고, 탈구조주의적 세계관에서는 절대성이란 없으며, 삶의 다양성과 우연성이 있다. 세상의 모든 것이 영원불멸한 것이라기보다는 오히려 일시적이고 가변적인 것으로 본다.

해체의 유형을 살펴본다면, 의미와 재료, 그리고 표현방식에 대한 해체 등으로 나누어 볼 수 있다. 이들 여러 유형의 해체는 그 표현 방법이나 디자인 요소에서도 해체와 변질, 치환, 탈피, 키치, 재해석 등의 다중적인 요소와 방법이 나타난다. 현대패션에 나타난 하위 문화 스타일의 해체주의적 특성은 형태의 중첩과 왜곡, 스케일의 변환 등으로 표현되고 있다³⁷⁾.

즉, 텍스트의 혼합 사용, 소외된 타자의 부가 등의 경향이 나타나면서 그 외적 형식은 고정관념에서 벗어난 이질적 소재를 통한 새로운 시각의 제시와 창작 방식 및 디자인의 변형을 통한 스타일을 들 수 있다. 기존의 스타일에서 신선한 충격과 자극적인 스타일로도 나타난다.

게임의 패션 특징 중에서 공상적 스타일의 게임 캐릭터 의상의 경우에 탈구조적 이미지가 나타나 있다. 공상적 스타일에는 기계적 요소와 우주적 요소를 많이 포함하고 있는데, 기계에서 찾아볼 수 있는 역동성과 단순함, 기하학적인 구조로 이루어진 의상은 단순한 색채와 기능적인 기하학적 구조로 이루어져 있다.

대표적인 탈구조적 이미지의 <그림 21>은 고풍택의 소재와 청바지의 이질적인 소재의 사용이 있었고, 게임 문화의 패션 특징에서 미려적이면서 단순한 디자인과 소재의 특성을 부각시키는 공상적 스타일의 영향을 받아 나타났다. 그리고 스커트의 길이나 신체에 달라붙는 등의 모습은 활동성 있게 하기 위해 변화한 것이지만, 여성스러운 곡선과 부드러운 주름



<그림 21> 'CATCH LIGHT' M.net 프로그램 "VIBE NITE", 출처: 흥대클럽 (2005).



<그림 22> 'CATCH LIGHT' M.net 프로그램 "VIBE NITE", 출처: 흥대클럽 (2006).

의 형태가 게임의 신 로맨틱 스타일의 요소를 가져온 것으로 고찰할 수 있다.

<그림 22>의 경우에도 단순한 색상의 소재와 평상시의 의상이라고는 볼 수 없을 정도로 과도한 노출을 볼 수 있다. 또한, 신체에 완전히 달라붙는 신축성 있는 소재의 짧은 탑과 팬츠로 순간적으로 강한 자극을 주는 직접적 표현을 하였으며, 색상 역시 빨강색을 사용하여 더 화려하게 보일 수 있도록 하였다.

이와 같이 대학생들의 놀이 문화인 게임에서 영향을 받아 과감하게 자신을 표현할 수 있는 개성 있는 흔히 볼 수 없는 독특한 패션들이 나타나고 있다.

2) 호모섹슈얼 이미지(Homosexual Image)

호모 섹슈얼 이미지는 동성애적 이미지로 남성과 여성의 구분이 명확하지 않은 것을 말한다. 즉, 여성이지만 남성처럼 강인한 느낌이 나고, 남성이지만 강한 것만은 아니라 중성적인 이미지를 나타낸다. 남녀 성이 가지는 각각의 아름다움을 서로 교차시켜 새로운 감각을 나타내는 스타일로 이러한 호모 섹슈얼 이미지는 이성간의 명확한 차이를 보이는 아이টে임을 자유롭게 교차 착용함으로써 성 고정 관념을 없애는 역할을 한다³⁸⁾.

35) 신재룡, "현대 패션에 반영된 Dualism에 관한 연구" (세종대학교 대학원 석사학위논문, 2001), p. 24.

36) *Ibid.*, pp. 24-25.

37) *Ibid.*, pp. 27-29.

특히 대학생들의 놀이 문화인 게임에서는 이러한 형태가 두드러지게 나타나는데, 이는 세인 속 주인공 공들의 캐릭터가 여전사, 남자 요정 등 전통적인 남녀 성의 특성과는 다른 캐릭터를 만들고 있기 때문이다.

게임에서는 이미 오래전에 나타나는 현상이었지만 21세기에 들어서면서 대학생들의 패션에서도 이러한 현상이 나타나기 시작했다. 특히 남성들의 경우, 외모에 관심을 가지면서 메이크업을 하고, 여성들의 옷으로만 여겨졌던 블라우스, 꽃무늬와 레이스가 들어가 있는 의상들을 입기 시작했다.

호모 섹슈얼 이미지의 대표적인 형태인 <그림 23>은 마치 게임 속의 여전사의 모습을 보는 듯하다. 21세기에 들어 흔하게 볼 수 있는 형태가 되었지만, 강인한 느낌을 주는 밀리터리 모자와 치마, 그리고 군화처럼 묶어 끈 운동화는 게임의 패션에서 영향을 받아 나타났다. <그림 24> 역시 화려한 핑크색의 니트와 짧은 바지는 여성스러운 아이템을 사용한 것으로 보인다. 이는 게임에 나타난 패션에서 상상적 이미지에서 미래적이면서도 모던한 디자인에서 영향을 받은 것으로 보인다.

이러한 특징으로 나타나는 호모섹슈얼 이미지는 독특한 이미지가 아닌 흔히 볼 수 있는 남녀의 각자의 영역이라고 생각했던 부분이 자연스럽게 넘나들면서 대학생들의 패션에 나타난 것이다. 앞으로는 더욱 더 남녀 성을 구분 짓는 아이템은 점점 사라질 것으로 보이며, 그 대표적인 형태가 호모 섹슈얼 이미지이다.



<그림 23> 출처 :blog.naver.com(2003).



<그림 24> 출처 :blog.naver.com(2005).

<표 3>은 대학생 패션에 나타난 놀이 문화 패션 특징을 요약 정리한 것이다.

V. 결 론

본 연구에서는 놀이 문화에 나타난 패션이 대학생들의 패션에 어떤 영향을 끼쳤으며, 놀이 문화를 즐기는 대학생들이 선호하는 패션 경향을 알아보는 데 목적을 두고 21세기 놀이 문화와 패션을 알아본 것이다.

놀이는 신체적·정신적 활동 중에서 직접 생존에 관계되는 활동을 제외하고 ‘일’과 대립하는 개념을 가진 활동이다. 활동 자체가 즐거움과 만족을 주고 어떠한 강제성이 없이 자발적으로 행해지므로 일반적인 어떤 목적이나 목표와 독립되는 것이다.

<표 3> 대학생 패션에 나타난 놀이 문화 패션 특징

놀이 문화	이미지	패션 특징
유희 문화	캐포츠 이미지	캐주얼에 스포츠의 아디다스 라인이나 트레이닝복, 스트링 점퍼, 다양한 스니커즈 등의 아이템을 이용하여 믹스 매치시켜서 나타나고 있다.
	유희적 이미지	화려한 프린트, 번잡과 과장의 느낌이 나는 의복과 캐릭터 의상, 장난감 같은 아이템 등으로 나타나고 있다.
게임 문화	탈구조적 이미지	우주적 요소의 역동성과 단순함, 기하학적인 구조의 의상에 이질적인 소재와 단순한 색채로 나타나고 있다.
	호모섹슈얼 이미지	블라우스와 꽃무늬, 레이스와 메이크업, 넥타이, 군화, 밀리터리 아이템 등이 나타나고 있다.

38) 네이버 지식 검색 “네이버 오픈 사진: 바이호모섹슈얼” [2007년 6월 9일 검색]; available from World Wide Web@ <http://kin.naver.com/openkt/entry.php?docid=22085>

놀이는 90년대 이후부터 자신의 기호에 맞춰 주체적으로 즐기는 인간 생활 영역으로 부상하였고, 휴식과 놀이는 인간다운 삶의 영위를 위해 빼놓을 수 없는 수단으로 인식되었다.

사회문화 현상으로서 놀이는 당시 문화와 욕구에 대한 집단적이고 사회적인 반응이다. 놀이는 행해지는 시기의 사회 관습과 제도 사이에는 친화적인 관계가 존재하고, 사회변동에 따라 변화하기 때문에 놀이는 이런 측면에서 놀이 문화로 불린다.

21세기 우리나라 청소년들은 놀이 문화와 함께 성장해가면서 생활 곳곳에 놀이가 스며들어 놀이를 통해 인간관계까지도 맺어질 정도로 놀이 문화가 차지하는 비중이 커졌다. 그러나 그냥 마구잡이로 노는 것이 아니라 때와 장소에 맞게 풍류를 알고 멋지게 놀이 문화를 즐기는 것이다. 청소년 집단의 놀이 문화는 그들이 무엇을 생각하고 무엇을 느끼는지, 나아가 무엇을 갈망하는지를 미루어 짐작할 수 있게 한다.

따라서 놀이 문화는 청소년 후기에 해당하는 대학생들에게 가장 민감하게 수용되고 영향을 미치고 있다. 특히 최근에는 대학생들의 놀이 문화는 새로운 패션의 아이콘으로 등장하면서 놀이 문화가 패션에 미친 영향이 두드러지게 나타나고 있음을 알 수 있다.

21세기 놀이 문화는 오프라인의 대표적인 클럽 문화와 온라인의 대표적인 게임 문화로 볼 수 있다.

‘클럽 문화(Club Culture)’는 댄스 클럽이 자신들의 상징적인 축과 사교 클럽의 역할을 하는 청년 문화에 붙여진 구어체적 표현이며, 이러한 영역적 연계성을 공유하지만 각자의 옷차림, 댄스 스타일, 음악 장르와 불법적인 의식을 공유하는 하위 문화들의 집합체이다.

음악과 랩, 춤 등을 통해 자유롭고 개성적이며 반항적인 이미지를 창출해 내는 Hiphop Style, 편안하고 무난한 보편적인 Casual Style, 과감한 디자인의 상의와 함께 리플한 청바지와 트레이닝 바지, 밀리터리 바지가 공존하는 Mix and Match Style이 나타난다.

온라인 게임이란, 유선과 무선으로 연결된 네트워크상에 다수의 사용자가 접속하여 진행되는 게임이다.

감각에 강한 자극을 주는 관능적 경향, 인간 본능을 그대로 나타내는 자연적 경향, 비현실적인 공상적 경향, 남성이 여성들의 외상, 머리스타일, 액세서리까지 같이 하는 크로스 섹슈얼 등이 나타난다.

클럽 문화의 영향으로 나타난 패션의 조형성은 운동복처럼 보이는 평상복으로 활동성과 기능성에 편안함을 동시에 갖춘 캐포츠 이미지와 어린 아이의 놀이와 같은 익살스러운 느낌의 아이템들을 혼용하여 보여주는 유희적 이미지로 나눌 수 있다. 게임 문화의 영향으로 나타난 패션의 조형성은 고정관념에서 벗어난 이질적 소재를 통한 새로운 시각의 제시와 창작 방식 및 디자인의 변형 등의 스타일인 탈구조적 이미지와 남녀 성이 가지는 각각의 아름다움을 교차시켜 새로운 감각을 나타내는 호모섹슈얼 이미지로 분석하였다.

현재 대학생들의 패션은 클럽 문화와 다른 것이 아니라 일상생활의 모습이다. 평상복들이 편안하면서도 화려한 옷들이 많아졌다. 게임 문화의 영향으로 현재 대학생들의 패션은 여성들은 노출과 과감한 디자인이 많아지고 남성들은 화려한 패턴의 의상이 늘어나고 예쁘게 꾸미는 현상이 나타났다.

이상으로 살펴본 놀이 문화와 패션은 21세기 대학생들에게 새롭고 다양하게 추구될 것으로 예측할 수 있으며, 이러한 놀이 문화와 패션에 대한 분석을 통해 대학생들의 놀이 문화가 패션에 어떠한 영향을 끼쳤는지 알아봄으로써 새로워지는 대학생들의 문화를 깊이 있게 이해할 수 있음에 의의를 가진다.

참고문헌

- 김미진, 김재준 (2003). “3D온라인 게임을 위한 효율적인 3D게임캐릭터 제작기법.” *한국산업정보학회논문지* 8권 4호.
- 김민수, 고영근, 임홍빈, 이승재 (1991). *국어대사전*. 서울: 금성출판사.
- 김정은, 이정은 (2004). “현대패션에 표현된 키덜트적 유희성에 관한 연구.” *한국패션디자인학회지* 4권 1호.
- 배정민, 김영삼, 정홍숙 (2004). “대화가 클럽웨어(Club Wear)에 관한 연구.” *한국복식학회지* 55권 2호.
- 손향미, 박길순 (2003). “현대 헤어스타일에 나타난

- 포스트모더니즘의 표현방법.” *한국복식학회지*.
 임은혁 (2002). “1990년대에 나타난 하위 문화 스타일.” 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 이부용 (2003). “장소 마케팅 전략에 관한 문화 정치론적 연구 -서울홍대지역클럽 문화를 사례로-.” 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 이전숙, 김용숙, 이호진, 연혜성 (2003). *현대인의 패션*. 개정판. 서울: 교문사.
- 이재현 (2001). *인터넷과 온라인 게임*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 한국문화정책개발원 (1996). *전자 오락게임의 문화정책적 접근 방안*.
- 로이셔커 (Roy Shuker) (1995). *대중음악 사전*. 서울: 한나래.
- Johan Huizinga (1938). 김윤수 역 (1981). *Homo ludens (놀이와 문화에 관한 한 연구)*. 서울: 까치글방 (까지).
- 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 놀이” [2006년 1월 29일 검색]; available from World Wide Web @ <http://100.naver.com/100.nhn?docid=39503>
- 방희정. 한국 사회에서의 청소년 놀이 문화 분석. [2006년 1월 20일 검색]; available from World Wide Web @ <http://blog.naver.com/move1800/130004465202>
- 대학생들의 놀이 문화 실태와 나아가야 할 방향에 대한 고찰 [2006년 12월 26일 검색]; available from World Wide Web @ <http://www.naver.com/>
 네이버 지식 검색 “네이버 지식 in: 클럽 문화” [온라인게시판][2006년 8월 18일 검색]; available from World Wide Web @ <http://kin.naver.com/>
- 구성모. “신종 ‘작업명수’ 클러버 밀착댄스로 여성유혹” *일요서울* (2006년 2월 2일 [2006년 8월 18일 검색]); available from World Wide Web @ <http://blog.naver.com/jhsong46?Redirect=Log&logNo=70001468562>
- 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 합함 스타일” [2006년 8월 19일 검색]; available from World Wide Web @ <http://100.naver.com/100.nhn?docid=711556>
- 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 색시 캐주얼 룩” [2006년 8월 19일 검색]; available from World Wide Web @ <http://100.naver.com/100.nhn?docid=702204>
- 게임 트릭스. “온라인 게임 순위” [2006년 2월 18일 검색]; available from World Wide Web @ <http://www.gametrics.com>
- 네이버 지식 검색 “네이버 백과사전: 공상” [2006년 12월 26일 검색] available from World Wide Web @ <http://100.naver.com/100.nhn?docid=16303>
- 다음 신지식 “디자인-케포츠룩” [2006년 12월 26일 검색] available from World Wide Web @ <http://k.daum.net/qna/view>