

현대패션에 표현된 게임 캐릭터 의상의 조형성

이 호 진* · 양 아 랑⁺

전북대학교 생활과학대학 의류학전공 교수* · 전북대학교 대학원 생활과학과 석사과정⁺

The Ways in which Clothes worn by Game Characters as Expressed in Contemporary Fashion

Hyo-Jin Lee* · A-Rang Yang⁺

Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University*
Master⁺ Course, Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University⁺
(2008. 2. 11 투고)

ABSTRACT

This study is purposed to determine the correlation between contemporary fashion and game characters' clothes and to analyze the formative property of the game characters' clothes expressed in the contemporary fashion. The temporal scope of this study is from 2004 to 2007 based on general online game ranks, while the game type is limited to 3D-online role playing game.

The most popular clothes of game characters are analyzed and found to have imaginary, sensualistic, and cross-sexual features. These are also expressed as Cyber resistance image, Femme fatal image and Asexual image in the contemporary fashion.

Firstly, the Cyber resistance image in the recent fashion is shown as belligerent, destructive and surrealistic image in contemporary fashion.

Secondly, the Femme fatal image represents bewitching, brutal and narcissistic image with sleek materials and glowing colors in contemporary fashion.

Thirdly, the Asexual image means the concept of sex as the neuter gender. Especially, this image has been introduced by simple and straight silhouette, black, silver, khaki colors in fashion.

Accordingly, the clothes of game characters with the popularity and formative property have close correlation with contemporary fashion even if they do not pursue for practical creativity. In this respect, they can consolidate the position as a new fashion trend if they are developed with various design ideas.

Key words: game industry(게임 산업), game characters' clothes(게임 캐릭터 의상), cyber resistance image(사이버 레지스탕스 이미지), femme fatal image(팜므 파탈 이미지), asexual image(에이섹슈얼 이미지)

I. 서론

경제가 성장함에 따라 현대인들의 자기발전을 위한 관심은 증가하는 여가시간을 단순한 휴식시간이 아닌 재미와 휴식을 동시에 만족할 수 있는 여가로 추구하게 되면서, 스포츠, 영화, 여행 등 많은 놀이문화들이 생성되고 발전하였다. 그 중 지식을 기반으로 한 문화산업이 급속하게 발전하였는데, 가장 대표적인 산업이 컴퓨터 인터넷 산업이다.

2004년 말 기준 우리나라의 초고속 인터넷 보급률은 24.9%로 4년 연속 세계 초고속 인터넷 보급률 1위¹⁾의 자리를 지키고 있을 만큼 어느 나라보다 빠르고 높다.

이러한 인터넷 서비스의 보급으로 수많은 정보교류가 가능해진 현대인들은 자신을 대중들에게 표출할 수 있는 방법을 찾아 인터넷 상의 아바타(Avatar) 꾸미기 등, 계속적으로 다양한 요구를 제시하여 2차원 정적 정보로만 이루어진 인터넷 서비스의 형태를 3차원 동적 정보로 발전시켰다.

그 중 디지털 경제를 이끌어갈 대표적인 산업으로 꼽을 수 있는 게임 산업은 과거 청소년 유해문화라는 좋지 못한 이미지를 벗고 여가생활의 한 분야로 자리 잡아 대중성과 오락성을 지닌 하나의 문화로서 성장하고 있다.

이와 더불어 게임 안의 캐릭터 또한 시간이 지남에 따라 더욱 현대적이고 독창적으로 변화하고 있는데, 그것이 가장 잘 나타나는 부분이 게임 캐릭터의 의상이다. 과거 오프라인 게임과 같이 여러 종류의 캐릭터 중 하나의 캐릭터를 선택하여 처음 선택한 모습으로 게임 종료까지 플레이를 계속하던 것과는 달리 요즘은 플레이어들의 기호와 욕구를 충족시키기 위하여 의상은 물론, 헤어스타일과 외모까지 선택하여 플레이 할 수 있도록 개발되고 있다. 가상현실에서의 캐릭터 의상은 자신이 현실에서 표현하지 못하는 개성을 표현하기 쉽고 독특한 창의성과 조형성을 지니고 있어 현대인들의 개성표출의 욕구를 충족시키기 위한 좋은 매개체가 되고 있다.

따라서 현대 인터넷 보급율의 증가에 따른 온라인 게임 산업의 발전과 그로 인해 부각된 게임 캐릭터

의상이 현대 패션에 어떻게 영향을 미치고 있는지 연구해 볼 필요성이 부각되었다.

본 연구의 시대적 범위로 2004년에서 2007년 현재까지의 통합 온라인 게임 순위를 바탕으로 하여 3D온라인롤플레이게임으로 그 연구범위를 제한하였다. 그리고 대중적으로 가장 많은 영향을 미칠 수 있는 1위부터 10위까지의 온라인게임 10개를 선정하여 게임 캐릭터의 특성을 알아보고 조형성에 나타난 내적 의미를 분석하고자 하였다.

연구방법은 문헌연구로서 이미지 자료는 각 게임의 공식사이트의 원화자료와 스크린샷, 갤러리를 활용하였으며, 현대 패션 자료로는 Vogue, bazaar 등의 패션잡지와 인터넷 의류 사이트를 활용하여 연구를 진행하였다.

그럼으로써 현대 패션과 게임 캐릭터 의상이 서로 영향을 주며 발전하는 상호 연관성을 파악하여, 현대 패션에 표현된 게임 캐릭터 의상의 조형성을 고찰, 분석하고자 하는데 연구 목적을 두었다. 더 나아가 나날이 개성을 더해가며 발전하고 있는 게임 캐릭터 의상의 위상을 이해하고, 그와 더불어 현대 패션에서의 중요성을 재인식하고자 한다. 그리하여 현대인들의 개성과 요구에 부합하는 패션 창출에 참고자료를 제공하고자 한다.

II. 게임 산업

1. 온라인 게임과 게임 캐릭터

최근 가장 각광을 받고 있는 게임 산업은 이미 매년 300억 달러 이상의 시장규모를 보이는 산업으로 성장하였다.²⁾ 이러한 게임 산업의 성장에 따라 대규모의 자본이나 인력을 필요로 하지 않는 온라인 게임시장은 1998~2000년에 리니지(lineage)의 보급으로 25만 동시접속자³⁾의 온라인 게임시장의 문을 열었다. 온라인 게임은 혼자 게임을 즐길 수 있음과 동시에 다른 동시 사용자들과 커뮤니케이션이 가능하다는 장점을 가지고 있다. 일정한 패턴을 갖기 힘들고, 예측 불가능이라는 변수에 따라 다양한 상황을 제공하기 때문에 스틸과 함께 재미를 더해준다. 즉,

온라인 게임은 사회적이고 교육적이며, 예측 불가능의 결과를 도출하는 특징을 가지고 있다. 그러한 이유로 사용자들은 게임 안에서 간접적으로 사회활동을 하며, 교육을 받고 예측불가의 결과를 간접 경험한다.

게임 캐릭터는 이러한 온라인상의 경험을 대신해주는 대행자로서 제 2의 자신으로 표현할 수 있다. 독특한 개성과 이미지가 부여된 존재라고 정의하고 있는 사전적 의미의 캐릭터와 같은 의미로 해석할 수 있다.

본 연구는 위와 같이 캐릭터와 자신을 동일시하면서 발생할 수 있는 게임 캐릭터의 영향력에 따라 현대인들의 패션에 어떻게 표현되고 있는지 고찰하였다.

1) 온라인 게임의 정의 및 발전

온라인 게임이란, 유선과 무선으로 연결된 네트워크상에 다수의 사용자들이 접속하여 진행하는 게임이다.⁴⁾ 즉 인터넷을 이용한 실시간 게임을 의미한다. 온라인 게임은 단지 게임을 원하는 사용자들을 연결해주는 역할만을 담당하는 패키지 게임과 달리 게임 서버에 직접 사용자가 계정을 등록하여 즐길 수 있도록 되어있다. 현재 온라인 게임의 서비스 형태는 게임을 공식 사이트에서 무료로 다운로드하거나 신청을 통해 CD를 제공받고 온라인 서비스를 유료로 이용하는 형태가 가장 보편적이다. 그 외 서비스를 받기위한 또 다른 방법으로는 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. 게임과 온라인 서비스가 모두 무료인 경우는 게임의 버그 발견과 선호도 조사를 위한 한시적 테스트인 경우가 대부분이다. 본 연구에서는 가장 보편적인 서비스 형태를 유지하고 있는 온라인 게임과 온라인 서비스와 게임을 모두 무료로 제공하고 있는 온라인 게임을 분석하였다.

우리나라에서는 1994년 마릴레콤에 의해 <단군의 땅>이 출시된 이후 매년 많은 게임이 개발되고 있다. 세계 최고 수준에 이르는 초고속인터넷 및 휴대폰 보급에 힘입어 온라인게임과 모바일게임을 포

함한 게임 산업의 규모는 영화 및 음악시장을 합친 것보다 2배 이상 크며, 그 규모는 갈수록 더 커지는 추세이다. 온라인 게임리그가 인기를 끌고, 온라인게임을 전문적으로 중계하는 유선방송도 있으며, 넷마블·배틀넷·엠게임·피망·한게임·넥슨 등의 사이트에서 온라인게임을 제공하기도 한다. 해외진출도 활발하여 중국과 대만, 일본, 동남아시아를 비롯하여 미국·유럽 등으로 게임을 수출하는 등 온라인게임의 세계 최강국으로 평가된다.⁵⁾

2) 온라인 게임의 유형

인터넷의 발달로 온라인 게임은 급속도로 성장해왔다. 하드 디스크 드라이브에 프로그램을 설치해 두고 인터넷 서버에 접속해 즐길 수 있는 흔히 머드(MUD : Multiple User Dialogue 혹은 Multiple User Dungeon)게임, 머그(MUG : Multiple User Graphic)게임, 브라우저만으로 게임을 할 수 있는 웹 기반의 게임, 휴대폰을 이용하는 모바일 게임 등이 이에 속한다.⁶⁾

온라인 게임은 아직까지는 롤플레이링⁷⁾(MMORPG -Massively Multi-player Online Role Playing Game)이 주류를 이루고 있으나 온라인만이 가진 특성으로 새로운 장르들이 발생되고 있는 추세이다.

롤플레이링 게임은 게임에서 주어진 임무를 완수해가면서 운영되는 게임으로 임무완수에 따라 보상이 주어지는 시스템으로 구성되어있다. 대표적으로 엔씨소프트의 '리니지', 넥슨의 '바람의 나라', 웹젠의 '뮤' 등이 있다. 이러한 롤플레이링의 전형적인 형태는 게임을 지속함에 있어 반복적인 수행과정과 보상으로 사용자들이 게임에 익숙해지면 새로운 느낌을 받을 수 없다는 것이 단점이다. 그와 같은 이유로 기획과 개발과정에서 사용자가 반복적으로 게임을 진행하더라도 지루하지 않는 게임 개발을 위해 많은 노력이 이루어지고 있다. 그 중 캐릭터의 성숙도에 따라 의상과 외모를 변경 할 수 있도록 시스템을 구성하는 것도 개발 노력 중 하나라고 할 수 있다.

Ⅲ. 온라인게임 캐릭터 의상

1. 게임 캐릭터 의상의 특성

게임 캐릭터 의상은 게임의 시대적 배경과 스토리를 중심으로 역사적 요소들을 추출하여 표현한 하나의 조형물로서 작용한다. 이렇게 절충된 역사적 요소들과 의상의 결합이 이루어지면서 공상과 현실이 공존하고 과거와 미래의 구분이 모호하며, 성별이 뒤바뀐 듯한 게임 캐릭터 의상을 많이 볼 수 있다.

〈표 1〉의 2004년부터 2007년 11월까지의 온라인 게임 상위 10순위까지를 나타낸 것이다. 순위 안에 포함된 게임과 최근 가장 각광받고 있는 게임캐릭터의 의상을 고찰해본 결과 일반적인 게임 캐릭터 의상의 특성은 공상주의적 경향, 관능주의적 경향, 크로스섹슈얼 경향으로 나누어 볼 수 있다.

1) 공상주의적 경향

최근에 발표되는 대부분의 온라인 게임은 현실세계의 모습을 그대로 표현하지 않고, 미래 지향적인, 또는 현실과는 많이 동떨어진 판타지 세계를 기반으로 제작이 이루어져 있다. 이러한 판타지 세계는 공상적인 것들을 나타내는 것으로, 이것을 이해한다는 것은 [현실에서 동떨어진 (것)], [실현될 가망이 없는 (것)] 등의 공상의 사전적 의미를 이해하는 것과 같다.⁸⁾

이러한 이해를 바탕으로 만들어진 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.

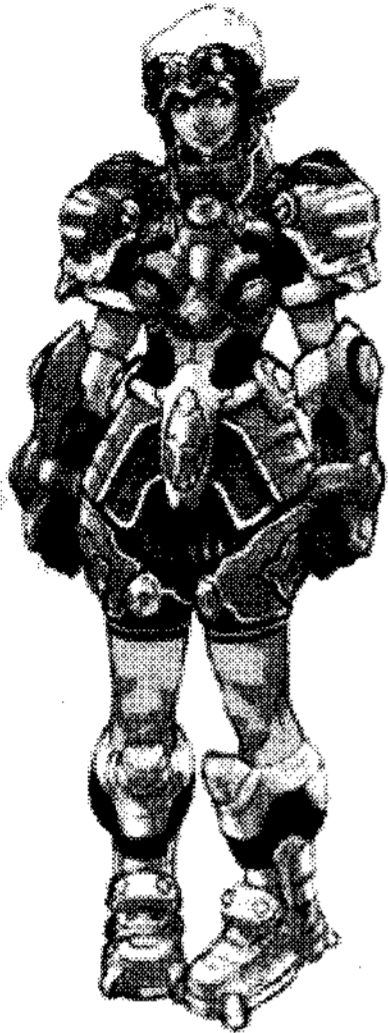
공상주의적 성향을 띠고 있는 게임 캐릭터 의상의 경우 기계적 요소와 우주적 요소를 많이 포함하고 있다. 기계에서 찾아볼 수 있는 역동성과 단순함, 기하학적인 구조로 이루어진 의상은 단순한 색채와 기능적인 기하학적 구조로 이루어져 있다.

〈그림 1〉 RF Online의 게임 캐릭터 의상은 공상주의적 경향의 대표적인 것으로 기하학적인 실루엣과 기하학적 구성선 분할로 장식성을 배제한 구성을 이루고 있다. 색채 또한 붉은색 계열과 무채색, 은색 등을 사용하여 단순화 하였고, 갑옷과 유사한 형태이나 플라스틱 소재나 고무와 같은 질감의 기계적 소재를 사용함으로써 과거 전사의 갑옷의 이미지에서 탈피하였다.

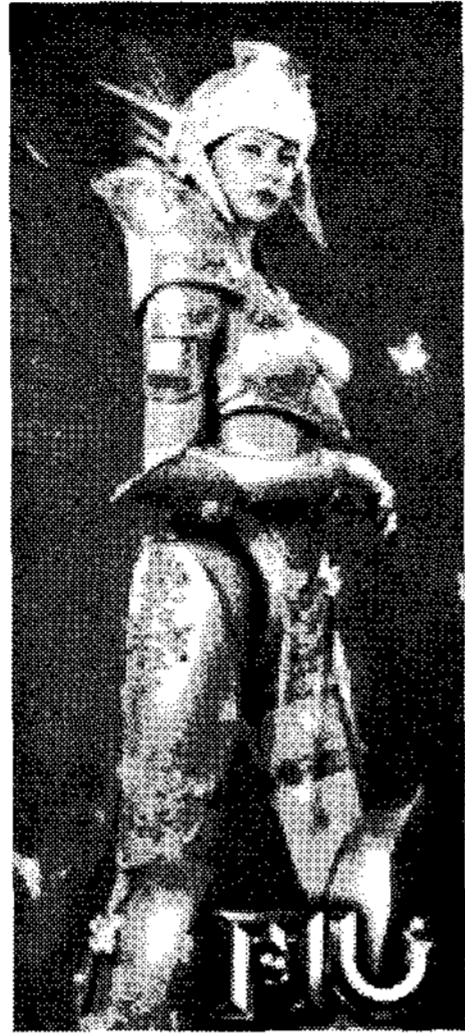
〈그림 2〉는 MU Onlile의 게임 캐릭터 의상으로 고광택의 메탈소재를 기본으로 모던하게 디자인하여 우주적인 이미지를 보여준다. 미래적이면서 단순한 디자인은 소재의 특성을 최대한 부각시키면서 자연스러운 실루엣을 보인다. 게임 캐릭터 의상은 착장을 목적으로 디자인 되지 않기 때문에 실용성이 배제된 경우가 많다. 특히 공상주의적 경향을 보이는 게임캐릭터 의상에서 실용성이 배제된 부분을 가장 많이 찾아 볼 수 있다.

〈표 1〉 2004-2007 온라인 게임 순위⁹⁾

	2004년	2005년	2006년	2007년
1	라그나로크	리니지	리니지2	서든어택
2	리니지	리니지2	리니지	월드 오브 워크래프트
3	뮤 온라인	WOW	WOW	스타크래프트
4	리니지2	뮤 온라인	로한	리니지2
5	셀온라인	영웅온라인	그라나도 에스파다	리니지
6	메이플스토리	실크로드	던전 앤 파이터	스페셜포스
7	WOW	RF온라인	뮤	워크래프트3
8	RF온라인	바람의나라	데카론	던전 앤 파이터
9	영웅온라인	라그나로크	제라	오디션
10	열혈강호	거상	영웅온라인	카트라이더



〈그림 1〉 RF Online²¹⁾



〈그림 2〉 MU Online²²⁾

2) 관능주의적 경향

관능주의는 일반적으로 감각성을 불가결의 요소로 삼으며, 예술의 종류에 따라 즉 미술이나 음악에서 보는 바와 같이 감각이 주도적인 입장에 서는 것도 있다. 그럼에도 불구하고, 예술은 감각만으로 성립되는 것이 아니라 동시에 정신적인 여러 요소를 포함한다. 그러나 작품 중에는 특별히 감각면에 강한 자극을 의도적으로 풍기려 하는 것이 있다. 소재의 질감과 색채효과의 강도, 화려함을 지향한 것 등이다.

감각을 생성하는 감각 기관의 기능이 미와 깊은 관계가 있다고 보고, 관능 중에서 미를 추구하려는 입장¹⁰⁾으로 관능은 사람으로 하여금 육체적으로나 정신적으로 쾌감을 느끼게 하는 작용으로 자연스럽게 인간이 추구하는 가장 원초적인 자극이기도 하다. 이러한 원초적인 욕구는 내면에서 간접적으로 표출되거나 과감한 직접적 표현으로 드러나게 된다.

간접적 표현은 인체의 곡선이 직접 드러나지 않고 비치는 시스루와 같은 형태로 표현된다. 움직임에 따라 인체의 곡선이 드러나기 때문에 자극을 받으며, 자극이 전달되기까지 소요되는 시간에서 자연스럽게 드러난 인체의 곡선의 관능적인 요소를 연상하게 되면서 시각적인 자극에서만 그치는 것이 아니라 정신적 자극도 함께 받게 된다.

직접적인 표현은 직접 노출과 바디 피트 된 스타일로 표현되며, 강렬한 색상은 자극적인 분위기로 나타나며 소재 뿐 아니라 금속, 주얼리 액세서리 등으로 관능적 표현을 나타낸다. 속옷을 겹옷처럼 입은 모습으로 짧은 상·하의가 두드러지게 보인다.

〈그림 3〉의 ROHAN의 게임 의상은 관능주의적 경향에서 간접적 표현으로 속이 비침으로써 인체의 곡선이 드러나 보이는 형태로 나타나고 있다. 언뜻 보기에 전체적으로 몸을 감싸고 있어 노출이 많이 없는 듯하지만, 비치는 소재의 사용으로 더욱 시각적인 자극을 주고 있다.

〈그림 4〉는 lineage II 게임 캐릭터의 의상은 몸에 딱 달라붙는 실루엣으로 자연스러운 인체의 곡선을 나타내주고 있으며, 이와 더불어 스타킹과 함께 점정색을 선택하여 간접적인 표현으로 관능주의적 경향을 나타내고 있다.

〈그림 5〉는 lineage 게임 캐릭터의 의상으로 관능주의적 경향의 직접적인 표현법이다. 마치 속옷을 입은 듯 한 상의와 함께 옆트임이 있는 치마를 입어서 직접적이 노출로 관능주의적 경향을 보여준다.

〈그림 6〉은 SUN Online 게임 캐릭터의 의상으로 신체의 주요부위만을 가리고 노출을 했으며, 많은 색상을 사용하지 않고 붉은색과 파란색을 자극적인 색상으로 사용하고, 화려한 보석 장식으로 직접표현인 관능주의적 경향을 나타내고 있다.

3) 크로스섹슈얼 경향

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

최근 들어 남성들은 여성들의 의상이나 머리 스타일, 액세서리 등을 하나의 패션 코드로 생각해 치장을 즐기는 것이 나타나고 있다. 또한 여성들은 오래전부터 남성들의 강인함과 건강미를 표출하기 위해 남성들의 패션아이템으로 넥타이, 바지 등을 많이 착용했었다.

크로스섹슈얼 경향은 고정관념의 전통적인 남성과 여성의 복장체계를 모호하게 만들어 극적 분위기의 외관을 창출하는데 그 목적이 있으며, 자신이 아닌



<그림 3> ROHAN²³⁾



<그림 4> lineage II²⁴⁾



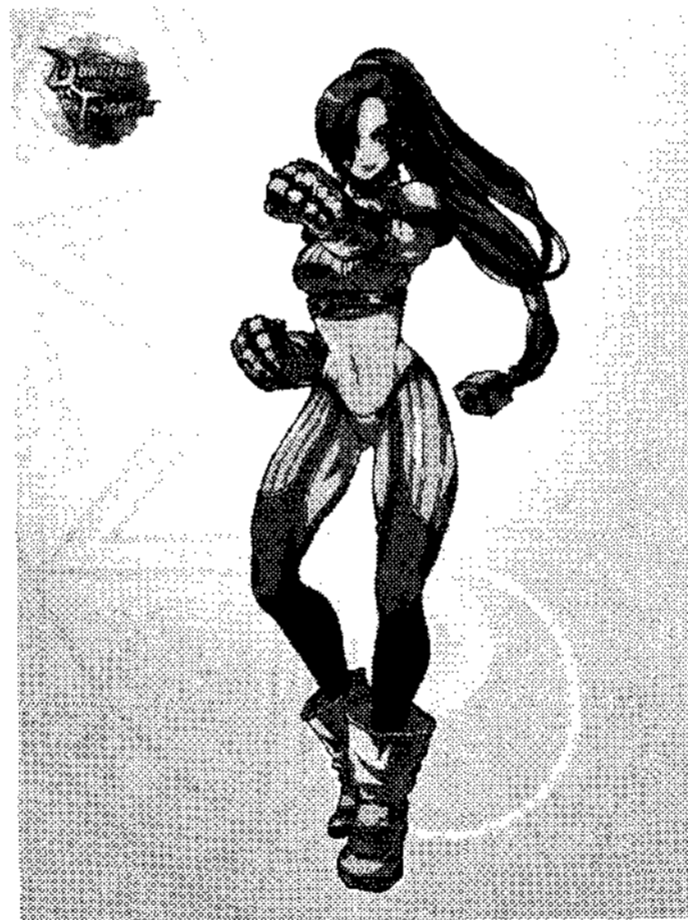
<그림 5> lineage²⁵⁾



<그림 6> SUN Online²⁶⁾



<그림 7> SUN Online²⁷⁾



<그림 8> 던전 앤 파이터²⁸⁾



<그림 9> 그라나도 에스파다²⁹⁾

이성에 대한 강한 호기심을 가지고 이성의 패션아이템을 마음에 들어 하며 사용한다. 이는 여성보다는 남성의 경우 훨씬 일반화되어 나타났으며 남성들의 메이크업은 기본이며, 스커트 착용은 통상적인 아이템이 되었다.

성적 양면성(Cross sexual)은 게임에서 여성보다는 남성 패션에서 더욱 두드러지고 있다. 남자 등장인물의 대부분 메이크업을 하고 있으며, 심지어 스커트까지 착용하는 경우가 나타났다. 이는 전통적인 남성복과 여성복이 갖는 틀을 모호하게 만들어 극적 분위

기의 외관을 창출하는 효과를 지니며, 자신과 다른 이성에 대한 호기심을 즐기는 경향으로 풀이된다. 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 있다.¹¹⁾ 게임 캐릭터 의상에 나타난 크로스 섹슈얼은 성(性)의 혼합과 역사복식의 혼합이 주를 이룬다.

<그림 7>의 SUN Online의 캐릭터는 마치 남자 캐

〈표 2〉 온라인 게임 캐릭터 의상

	경향	특징
온라인 게임 캐릭터 의상	공상주의적 경향	현실세계의 모습을 그대로 표현하지 않고, 미래 지향적인, 또는 현실과는 많이 동떨어진 판타지 세계를 기반으로 제작되며, 의상에 기계적 요소와 우주적 요소가 들어가서 나타나고 있다.
	관능주의적 경향	육체적으로나 정신적으로 쾌감을 느끼게 하는 것으로 시스루와 같은 형태의 간접 표현, 직접 노출을 하는 것으로 자극을 주는 직접표현으로 나타나고 있다.
	크로스섹슈얼 경향	남성과 여성이 의상, 액세서리 등이 혼용되어 나타나는 것으로 남성에게는 여성의 화려함과 부드러움이 여성에게는 남성의 강인함과 건강미가 나타나고 있다.

릭터를 보는 듯 어깨를 과장한 갑옷을 착용하고 있으며, 짧은 헤어스타일과 남성의 무기를 들고 있음으로 강인해 보이는 전사의 캐릭터이다.

〈그림 8〉의 던전 앤 파이터의 캐릭터의 의상은 신체에 완전히 달라붙는 신축성 있는 소재의 짧은 탑과 팬츠로 강한 이미지를 느낄 수 있으며, 옅은 계열의 색채 사용으로 자극을 감소시키고 무기에 시선을 집중시켜 강인한 전투적 이미지의 시각적 효과를 유도한다. 투박한 장갑과 신발은 남성의 것을 착용한 것 같은 이미지로 전투에 나가는 강인한 느낌을 준다.

〈그림 9〉의 그라나도 에스파냐의 남자 캐릭터 의상은 여성적인 이미지를 나타내는 것이다. 부드럽고 드레이프성이 강한 블라우스를 입고 있으며, 소매 또한 레이스를 이용해서 여성스러운 느낌을 더하고 있다.

IV. 현대 패션과 게임 캐릭터 의상

1. 현대 패션에 나타난 게임 캐릭터 의상의 조형성

21세기 현대패션은 실용성보다는 새로운 스타일에 대한 열망 때문에 끊임없이 변화를 거듭하며 지속적인 가치를 가지지 못한다.

게임 캐릭터 의상의 특성을 고찰한 것을 토대로 현대 패션이 나타난 게임 캐릭터 의상의 조형성을 사이버 레지스탕스 이미지, 팜프 파탈 이미지, 에이섹슈얼 이미지로 분류하여, 패션의 실루엣, 소재, 색상, 소품을 중심으로 고찰 분석하였다.

1) 사이버 레지스탕스(Cyber Resistance) 이미지

‘사이버 레지스탕스’라는 용어는 인공두뇌를 뜻하는 사이버네틱스(cybernetics)와 저항을 의미하는 레지스탕스(resistance)의 합성어로서, 양자의 의미를 복합적으로 수용하고 있는 새로운 미학을 지칭하는 것이다.¹²⁾

사전적인 의미로 ‘컴퓨터, 컴퓨터 네트워크’의 뜻을 가진 사이버와 저항과 반항, 그리고 지하 저항운동의 뜻의 레지스탕스의 용어로 결합된 새로운 조형성이다. 사이버 레지스탕스의 개념은 사이버스페이스 혹은 가상현실상에서 이루어지는 저항의 이미지를 담고 있다. 이와 같은 유형의 저항은 사이버 문화의 양면성에서 비롯된다. 사이버 문화는 기술의 발달로 이루어진 풍요로운 삶을 제공하기도 하지만, 그 이상을 넘어 인간 능력의 지나친 확대에 때로는 의구심을 불러일으키기도 한다.

게임의상에서 사이버 레지스탕스 이미지에서는 군대가 조직적으로 무장하고 싸우는 전투를 하는 것 같은 전투적 이미지, 어떤 힘에 굽히지 않고 거역하는 저항적 이미지, 싸우는 것을 좋아하는 호전적인 이미지, 때려 부수거나 깨뜨리는 파괴적 이미지, 여성의 지배를 받지 않고 공상, 환상의 세계를 중요시하는 초현실주의 이미지가 포함되어 나타나고 있다.

게임에 나타난 캐릭터들은 우주복에서와 같이 미래를 이미지로 한 디자인으로 스페이스 룩(Space Look), 코스모콜 룩(Cosmocorps Look)을 가리키며 미래주의 패션의 형태로 나타난다. 또한 힘을 가진 주류에 대한 저항을 담고 있으면서 게임에서의 폭력적인 반항을 표현한 데몰리션 룩(Demolition Look)¹³⁾, 펑크 룩(Punk Look)으로 나타나고 있다.



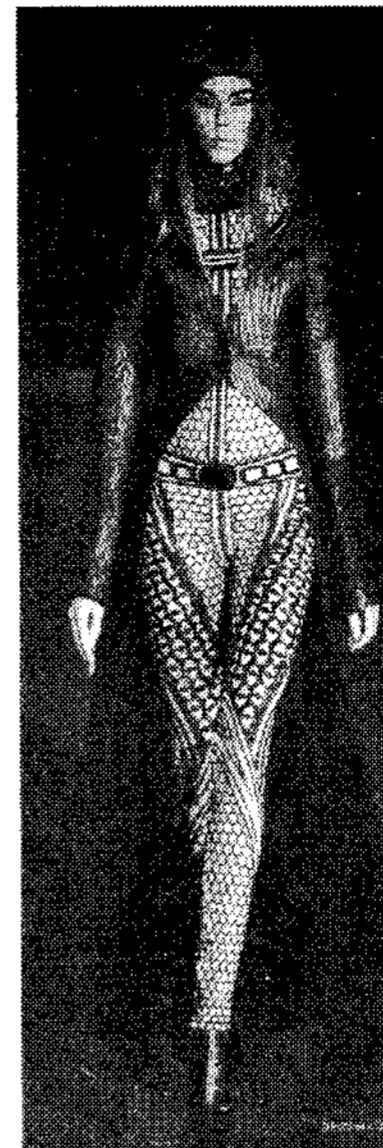
〈그림 10〉 Alexandre Matthieu 03-04f/w³⁰⁾



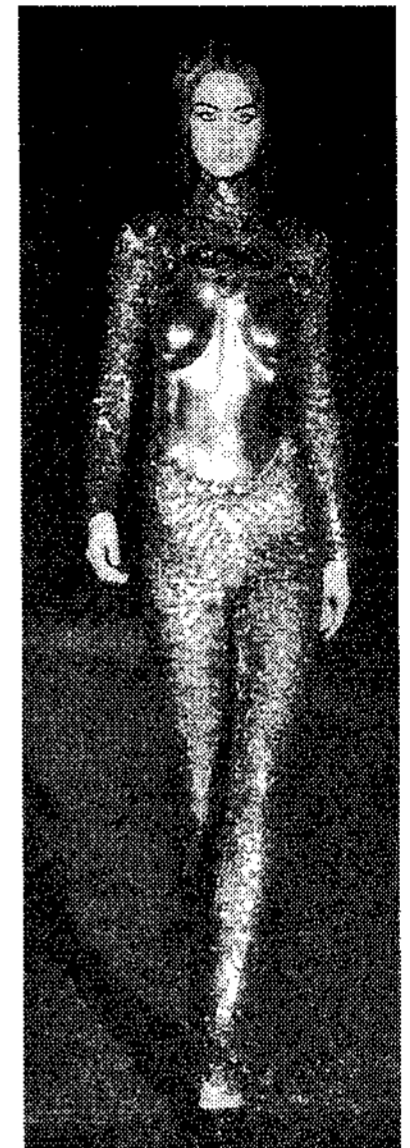
〈그림 11〉 Fendi 03-04 f/w³¹⁾



〈그림 12〉 Dolce & Gabbana 07 s/s³²⁾



〈그림 13〉 Alexander Mcqueen 07-08 f/w³³⁾



〈그림 14〉 Alexander Mcqueen 07-08 f/w³⁴⁾

실루엣은 전투복의 종류인 갑옷과 같이 몸의 실루엣보다 과장된 각진 어깨와 몸을 보호하기 위해 전체적으로 감싸고 있는 피트 앤 타이트 실루엣과 사이버 전사이미지의 패딩소재의 의상들은 스트레이트 실루엣을 나타내고 있다.

색상은 주로 무채색으로 회색 및 검정에 속하는 색이 쓰이는 것을 볼 수 있으며, 이는 저항적인 이미지를 나타내기 위한 것이다. 또한 사이버 이미지로 광택이 나는 금속과 은색과 그 외의 색상에도 광택이 나는 것을 볼 수 있다.

소재는 섬유이면서 알루미늄이나 금속과 같은 광택이 있는 소재와 매끄러우면서 광택이 나는 에나멜 소재, 금속, 알루미늄 플라스틱, 그리고 가죽 등이 사용되었다. 금속과 광택이 나는 소재의 경우 1990년대 이후부터 정보화 테크놀로지가 세기말 분위기와 맞물려 사이버 레지스탕스 이미지가 나타났으며, 이러한 소재들의 움직임에 따른 빛의 효과는 하이테크 비전과 미래세계의 디자인의 요소로 사용되었다. 또한 밀리터리 이미지 소재와 가죽은 저항의 의미를 담고, 전투적인 강인한 전사의 이미지를 나타내는 것에 사용되었다.

소품으로는 전사이미지의 무릎 위까지 올라오는 부츠, 금속 장식을 이용한 소품들을 활용하고 있다. 색상과 소재, 소품에서 사이버 느낌을 많이 나타내고 있음을 알 수 있다.

〈그림 10〉는 대표적인 사이버 레지스탕스 이미지로 에나멜 소재로 단순한 실루엣의 원피스로 검정색과 기하학적인 절개와 디자인으로 나타남으로서 게임 캐릭터의 관능주의적 경향과 공상주의적 경향이 표현되어 있다.

〈그림 11〉은 사이버 전사 이미지를 광택이 나는 패딩 소재와 목을 모두 감싸고 있는 하이칼라와 메탈 지퍼, 그리고 부츠를 통해서 표현하고 있다.

〈그림 12〉은 여전사의 이미지로 가슴과 엉덩이를 과장하고 곡선과 직선을 혼합한 이중 스티치와 금속 소재로 미래적인 사이버 이미지를 더욱 잘 느낄 수 있다.

〈그림 13〉는 몸에 타이트하게 입은 바디 슈트를 이용하여 마치 몸에 문신을 한 것 같은 초현실주의 이미지를 볼 수 있는 대표적인 사이버 레지스탕스 이미지이다.

〈그림 14〉은 금속 몸을 본뜬 형태로 신체를 감추

는 듯하면서도 마치 몸의 실루엣을 보는 듯하여 강조 효과를 나타내고 있다. 그리고 중세 기사 복식의 착장형태로 쇠사슬 갑옷을 보여주고 있으며 색상과 소재가 사이버 이미지를 더하고 있다.

2) 팜프 파탈(Femme Fatale) 이미지

팜프 파탈은 치명적이고 필연적이라는 의미의 여인을 의미한다. 저항할 수 없는 관능적인 매력과 신비하고 이국적인 아름다움을 통해 남성들을 성적으로 종속 시킬 뿐 아니라 치명적 불행을 야기시키는 여성들에 대한 명칭으로 요부, 또는 악녀들을 통칭하는 말이다.¹⁴⁾

이러한 의미에서 뱀프(Vamp) 이미지 또한 이에 해당하는 것으로 볼 수 있는데, 뱀프는 매혹적이면서도 부도덕한 여인상을 의미한다. 이 용어는 키플링의 시 '뱀파이어'를 영화화한 '광대의 천국(A Fool There Was)'(1914)에서 바라(Thea Bara)가 연기했던 여인 역할에서 유래된 이래 미국은 물론 전 세계적으로 남성을 유혹하여 파멸에까지 이르게 하는 여인상을 가리키게 되었다.¹⁵⁾

팜프 파탈은 냉혹하고 적극적이며 잔인하고 사악한 속성을 가진 여성으로, 위협적이며 지배적인 존재, 매력적이며 자아도취적인 신비한 존재 등으로 인식되어, 팜프파탈 이미지는 악마적, 관능적, 지배적, 이중적, 나르시즘적 이미지로 묘사되고 있다.¹⁶⁾

게임 의상에서 팜프 파탈은 대부분이 여성성을 최대로 과장해서 부각시킨 의상을 통해 남성의 전형적인 판타지인 섹슈얼리티를 표현해 왔다. 밀착되는 의상과 노출, 자연스러운 바디라인이 드러나는 바디 슈트를 통한 에로틱한 이미지로 게임 캐릭터 의상이 나타난 관능적인 이미지를 보여주고 있다.

실루엣은 인체를 보다 잘 드러낼 수 있는 것이며 실루엣과 인체 노출에 의해 이루어지며, 이러한 의상들은 여성다움의 극치를 보이며 성적으로 자극하도록 되어있다. 또한 가슴이 파이고 소매가 없는 단순하고 관능적인 코르셋, 원피스, 바디 컨셔스 실루엣으로 장식 없이 심플하게도 표현된다. 전체적으로는 인체선을 따라 피트되면서도 복잡하지 않은 미니멀한 형태이다.

색상은 검정색, 붉은색, 검정색과 붉은색을 조화시킨 의상으로 사악한 분위기를 자아내서 악녀적 성격을 표현하는 데 대표적으로 사용되고 있다. 또한 강렬한 원색을 사용하여 선정적이고 매혹적이며 쾌락적인 이미지를 나타내고 있다. 메탈릭 광택 소재의 신비로움을 느끼게 하는 색상으로 미래적인 감각을 더한 것도 있다.

소재는 매끄러운 질감이나 비치는 직물을 사용한 것을 볼 수 있으며, 광택이 없는 직물이나 광택이 많은 실크 소재, 또는 레이스나 투명한 소재로 나타나고 있다.

소품은 거의 나타나지 않으나, 금색과 은색의 보석을 이용한 심플한 장신구로 표현되고 있다.

<그림 15>는 현대패션에 나타난 대표적인 팜프 파탈 이미지로 어깨와 가슴이 드러나도록 흘러내려 걸쳐진 신축성이 있는 상의에 몸을 타이트하게 조여 풍만한 가슴선과 잘록한 허리선이 강조되어 육감적으로 보이며, 몸에 꼭 끼는 바지에 다리를 노출시키면서도 끈으로 묶어 맨 모습에서 섹시한 팜프 파탈의 이미지를 느낄 수 있다. 또한 신비로운 느낌의 보라색으로 매혹적인 분위기를 자아낸다.

<그림 16>는 몸에 타이트하게 꼭 맞는 검정색의 바디컨셔스로 허리에 곡선을 넣어 잘록하게 보이는 효과를 주고, 어깨에서 가슴 쪽으로 향하는 절개를 넣어 관능적으로 보인다. <그림 17>은 악녀 같은 이미지의 가슴이 다 드러나는 검정 의상으로 인체를 드러낸 란제리룩과 다리를 드러낸 미니스커트를 착용했으며, 검정 선글라스와 팔찌, 스틸레토 하이힐로 관능적인 욕망을 불러일으키게 함과 동시에 사악한 이미지를 나타내고 있다. <그림 18>의 의상은 붉은 색상의 S라인 실루엣의 원피스에 절개를 넣어줌으로써 섹슈얼리티를 반영하고 있다.

3) 에이섹슈얼(Asexual) 이미지

에이섹슈얼은 '성별이 없는, 무성의' 라는 의미로 남녀의 성구별이 명확하지 않은 복장을 말한다.¹⁷⁾ 1966년경부터 등장한 경향으로 여성의 남성화, 남성의 여성화라고도 할 수 있으며, 남성은 모즈 룩이 여성은 판탈롱 슈트 등이 사용되었다.



<그림 15> Christian Dior
03-04 f/w³⁵⁾



<그림 16> Alexander
Mcqueen 03-04 f/w³⁶⁾



<그림 17> Valentino
04-05 f/w³⁷⁾



<그림 18> Gianni Versace
04-05 f/w³⁸⁾

이러한 의미에서 앤드로지너스 룩(Androgynous Look), 유니섹스 룩(Unisex Look), 바이섹슈얼 룩(Bisexual Look), 트랜스섹슈얼 룩(Transsexual Look)은 그 근본적인 개념이 에이섹슈얼 개념의 이미지와는 차별화된다. 앤드로지너스는 '남녀 양성의 자용동체의 양성규유란 의미로 남성과 여성이 가진 특성을 부정하지 않고 각각의 순수한 아름다움이나 가진 맛을 자유로운 감성으로 크로스 오버 시킨 룩이다.

1980년대에 등장한 이 룩은 여성이 남성의 복식을 착용하고 반대로 남성이 여성 복식을 착용함으로써 여성적인 것과 남성적인 것을 크로스 오버시켜서 아름다움을 연출한다.¹⁸⁾ 1980년대 중반에 유행하였던 여성들의 짧은 보이시 보브 헤어스타일, 테일러 슈트, 테일러 트라우저, 트렌치코트, 넥타이, 버튼다운 칼라 등과 남성들의 긴 머리, 화장, 화사한 색채의 드레이퍼리 형태의 의복 등이 이에 속한다.¹⁹⁾

유니섹스 룩은 종래의 성을 의식해서 입었던 방식을 초월하여 남녀의 60년대 말에서 70년대 초반에 등장한 복장을 말한다. 1960년대 후반에 히피족의 영향을 기점으로 하고 있지만 여권신장을 바탕으로 한 패션 발전에 연유한 것으로 볼 때 여성의 남성 지향의 의미를 지니고 있다.²⁰⁾ 특히 70년대에는 남녀가

똑같이 입는 진의 유행으로 유니섹스 룩에 박차를 가했다. 판탈롱 슈트, 청바지, 티셔츠 등으로 남녀가 똑같이 입는 것들이 대표적이다.

바이섹슈얼은 양성애라는 의미의 용어로 바이섹슈얼 룩은 성적 경계가 모호하고 불확정적이라고 규정되는 복장을 의미하며, 남성들의 패션에 대한 관심이 증가함에 따라 의복에서의 성의 구분이 모호해지고 여성들의 사회진출로 확대되고 발전되면서 나타났다.

트랜스섹슈얼은 남성이 여성으로 여성이 남성으로의 성적 혼란을 일으키는 것으로 육체적 성과 정신적인 성이 일치하지 않는 사람을 지칭하는 것이다. 복장으로는 앤드로지너스 룩과 같이 남성과 여성의 의복이 크로스 오버되어 나타난다.

게임의상의 경우 성의 감정이 뚜렷하지 않은 무성주의적 성향을 포함하고 있으며, 중성적인 패션으로 나타나는 이러한 현상은 여성과 남성이라는 성의 이중성을 해체하고 양성의 성적코드를 배제시킨 에이섹슈얼 이미지로 인간내면에 숨겨져 있는 여성성과 남성성이 하나의 개체 안에 공존하며, 그것은 분리될 수 없는 하나의 본질을 이룬다는 개념으로 나타난다.

즉, 성이 혼용되어 나타나는 앤드로지너스와는 달리 남성이 여성의 아이템을 여성이 남성의 아이템을 착용함으로써 젠더리스(Genderless)현상이 나타나 남



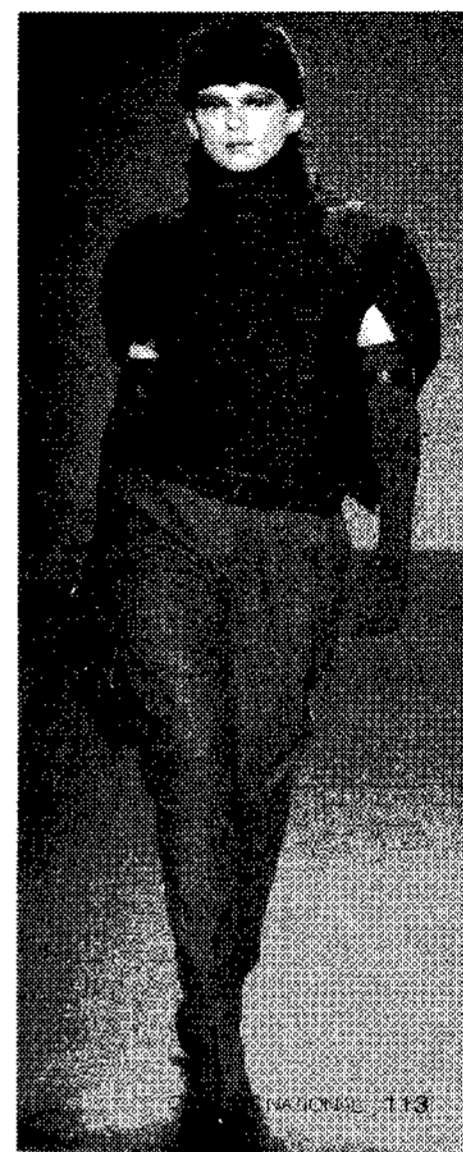
<그림 19> Byblos
03-04 f/w³⁹⁾



<그림 20> Alexander
Mcqueen 03~04 f/w⁴⁰⁾



<그림 21> Christian Dior
06-07 f/w⁴¹⁾



<그림 22> Costume National
07-08 f/w⁴²⁾

<표 3> 현대 패션에 나타난 게임 캐릭터 의상의 조형성

	이미지	조형적 특징	패션 요소에 나타난 특징	게임 의상과 공통적조형성
현대 패션 에 나타 난 게임 캐릭터 의상	사이버 레지스탕스 이미지	미래주의 패션의 형태와 폭력적인 반항을 표현함으로써 전투적, 저항적, 호전적, 파괴적, 초현실주의의 이미지이다.	*실루엣- 피트 앤 타이트, 스트레이트 실루엣. *소재- 에나멜 소재, 금속, 알루미늄 플라스틱, 가죽. *색상- 무채색(회색, 검정색), 금색, 은색. *소품- 부츠, 금속 장식.	*공상주의적 경향 *관능주의적 경향
	팜프 파탈 이미지	냉혹하고 적극적이며 잔인하고 사악한 속성을 가진 여성으로, 위협적이며 지배적이고, 매력적이며 자아도취적인 신비한 이미지이다.	*실루엣- 피트 앤 타이트, 바디컨셔스 실루엣. *소재- 실크, 레이스, 투명한 소재. *색상- 원색(검정색, 붉은색). *소품- 보석을 이용한 심플한 장신구.	*관능주의적 경향
	에이섹슈얼 이미지	남녀의 성구별이 명확하지 않은 복장을 말한다. 서로가 반대 성의 아이템을 착용함으로써 무성, 중성의 이미지가 나타나는 것이다.	*실루엣- 스트레이트 실루엣 *소재- 무지. *색상- 단색(검정색, 은색, 카키색). *소품- 헤어밴드, 선글라스, 벨트, 부츠.	*크로스 섹슈얼 경향

성과 여성의 성을 느낄 수 없도록 되었다. 그래서 현대 패션에서는 남성복을 입음으로서 남자인지 여자인지 알 수 없는 중성적인 에이섹슈얼 이미지를 나타낸다.

실루엣은 단순하면서도 직선적인 실루엣이며, 색상은 검정과 은색, 카키색 등의 단색으로 나타나며,

소재는 무지이다.

소품은 헤어밴드, 선글라스, 벨트, 부츠 등이 있으며, 때로는 넥타이까지 맨 형태로 대표적인 아이템들이 나타나고 있다.

현대패션에 나타난 대표적인 에이섹슈얼의 디자인인 <그림 19>는 검정 수트 형태의 재킷과 바지, 검정

선글라스 등으로 강한 이미지로 남자인지 여자인지 알 수 없도록 표현되어 있다.

〈그림 20〉는 높은 스탠딩 칼라에 단순한 실루엣의 재킷과 통이 큰 바지로 표현된다. 목을 감싸는 높은 깃과 딱딱한 각진 어깨 등으로 인해 매우 경직되어 있으면서도 위엄 있는 제복과도 같은 모습이다. 이것은 마치 목깃이 높은 만다린 칼라가 달린 남성용 중국의 전통 복식과도 유사하며 통이 넓은 바지는 치마처럼 보여 에이섹슈얼 이미지를 보여주고 있다.

〈그림 21〉은 남성용 재킷과 스키니 진을 입고, 선글라스에 헤어밴드까지 함으로서 헤어스타일을 길게 하였지만 전혀 여성스러움을 찾아볼 수 없고, 중성의 이미지로 나타난다. 〈그림 22〉은 여성의 의상이지만 남성과 같이 넓고 과장된 어깨와 굵은 목을 감싸고 있는 듯한 높은 네크라인, 엉덩이와 허벅지는 넓고 밑으로 갈수록 좁아지는 배기팬츠(Baggy Pants)를 보여주고 있다. 또한 손 전체를 감싼 장갑과 단순한 디자인의 넓은 벨트를 하고 있음으로써 성을 알 수 없도록 표현되어 있다.

V. 결론

본 연구에서는 현대 패션과 게임 캐릭터 의상의 상호 연관성을 파악하여, 게임 캐릭터 의상의 경향과 현대 패션에 표현된 게임 캐릭터 의상의 조형성을 고찰, 분석하였다. 그 내용은 다음과 같다.

일반적인 게임 캐릭터 의상의 특성은 공상주의적 경향, 관능주의적 경향, 크로스섹슈얼 경향으로 나누어 볼 수 있다. 공상주의적 경향은 현실세계의 모습을 그대로 표현하지 않고, 미래 지향적인, 또는 현실과는 많이 동떨어진 판타지 세계를 기반으로 제작되며, 의상에 기계적 요소와 우주적 요소로 표현되고 있다. 관능주의적 경향은 육체적으로나 정신적으로 쾌감을 느끼게 하는 것으로 시스루와 같은 형태의 간접 표현, 직접 노출을 하는 것으로 자극을 주는 직접표현으로 나타나고 있다. 크로스섹슈얼 경향은 남성과 여성이 의상 액세서리 등이 혼용되어 나타나는 경향으로 머리 스타일, 액세서리, 넥타이, 바지, 메이크업 등이 나타나고 있다.

게임 캐릭터 의상의 특성을 고찰한 것을 토대로 현대 패션이 나타난 게임 캐릭터 의상의 조형성을 사이버 레지스탕스 이미지, 팜프 파탈 이미지, 에이섹슈얼 이미지로 분류하여, 패션의 실루엣, 소재, 색상, 소품을 중심으로 고찰 분석하였다.

사이버 레지스탕스 이미지는 가상현실에서 전투적 이미지, 저항적 이미지, 호전적 이미지, 파괴적 이미지, 초현실주의 이미지를 의미하는 것으로 실루엣은 과장된 각진 어깨와 몸을 보호하기 위해 전체적으로 감싸고 있는 피트 앤 타이트 실루엣과 스트레이트 실루엣으로 나타나고 있다. 소재는 섬유이면서 알루미늄이나 금속과 같은 광택감이 있는 소재와 매끄러우면서 광택이 나는 에나멜 소재, 금속, 알루미늄 플라스틱, 그리고 가죽 등이 사용되었다. 색상은 무채색으로 회색 및 검정에 속하는 색감이 없는 계열의 색, 사이버 이미지로 광택이 나는 금색과 은색으로 표현되어 있다. 소품으로는 무릎 위까지 올라오는 부츠, 금속 장식을 이용한 소품들을 활용하고 있다.

팜프 파탈 이미지는 냉혹하고 적극적이며 잔인하고 사악한 속성을 가진 여성으로, 위협적이며 지배적이고, 매력적이며 자아도취적인 신비한 이미지로 실루엣은 코르셋, 원피스, 바디 컨셔스 실루엣으로 장식 없이 심플하게도 표현되면서 전체적으로는 인체 선을 따라 피트되면서도 복잡하지 않은 미니멀한 형태이다. 색상은 검정색, 붉은색, 강렬한 색상의 원색을 사용하였으며, 소재는 매끄러운 질감의 소재와 비치는 직물, 광택이 없는 직물이나 광택이 많은 실크 소재, 또는 레이스나 투명한 소재로 나타나고 있다. 소품은 은색의 보석을 이용한 심플한 장신구로 표현되고 있다.

에이섹슈얼 이미지는 남녀의 성구별이 명확하지 않은 복장을 말하는 것으로 실루엣은 단순하면서도 직선적인 실루엣이며, 색상은 검정과 은색, 카키색 등의 단색으로 나타나며, 소재는 무지이다. 소품은 헤어밴드, 선글라스, 벨트, 부츠 등이 나타나고 있으며, 때로는 넥타이까지 맨 형태로 대표적인 아이템들이 나타나고 있다.

가상현실의 게임 캐릭터 의상은 자신이 현실에서 표현하지 못하는 개성을 표현하기 쉽고 독특한 창의

성과 조형성을 지니고 있어 현대인들의 개성표출의 욕구를 충족시키기 위한 좋은 매개체가 되고 있다. 나날이 개성을 더해가며 발전하고 있는 게임 캐릭터 의상의 위상을 이해하고, 그와 더불어 현대 패션에서의 중요성을 재인식하였으며 현재까지 시대적으로 현대패션에 표현된 게임의상의 연구가 지속적으로 이루어지기를 바란다.

참고문헌

- 1) OECD(2005. 5. 30). OECD 주요국 초고속인터넷 보급률(2004. 12월 기준), 데이터뉴스, 자료검색일 2005. 9. 24, 자료출처 <http://www.datanews.co.kr>
- 2) 엄상원, 이춘호, 김태용, 최종수 (2004). 온라인 게임에 관한 고찰. 한국해양정보통신학회지, 5(1), p. 82.
- 3) 주재선 (2004). 한국 게임 산업 발전을 위한 제언. 한국산학기술학회: 학술대회지, 한국산학기술학회 04년 추계학술대회, p. 8.
- 4) 김미진, 김재준 (2003). 3D온라인 게임을 위한 효율적인 3D게임캐릭터 제작기법. 한국산업정보학회논문지, 8(4), p. 56.
- 5) 엄상원, 이춘호, 김태용, 최종수. 앞의 책, p. 82.
- 6) 온라인 게임, 네이버 백과사전, 자료검색일 2005. 9. 30, 자료출처 <http://100.naver.com/100>
- 7) MMORPG-Massively Multi-player Online Role Playing Game
- 8) 공상, 네이버 국어사전, 자료검색일 2005. 9. 30, 자료출처 www.naver.co.kr
- 9) 2004-2007 온라인 게임 순위, 게임 트릭스, 자료검색일 2007. 12. 2, 자료출처 www.gametrics.com
- 10) 관능주의, 네이버 백과사전, 자료검색일 2005. 10. 14, 자료출처 <http://100.naver.com/100>
- 11) 손향미, 박길순 (2004). 현대 헤어스타일에 나타난 포스트모더니즘의 표현방법. 복식, 춘계 학술대회 단행본, p. 19.
- 12) 김지선, 염혜정 (2004). SF 영화에 나타난 가죽 의상의 사이버 레지스탕스 미학 연구. 복식, 54(2), pp. 69-71.
- 13) 데몰리션 룩(Demolition Look)-기존의 패션미학을 송두리째 부정하고 파괴를 통해서 새로운 패션을 창조하려는 일련의 시도, 이른바 파괴패션이다. 이미 만들어진 옷을 찢거나 구멍을 내기도 하고 완성된 옷을 여기저기 뜯어내어 입기도 한다.
- 14) 이화진 (1998). 사이버 커뮤니케이션. 한국정보통신연구진흥원.
- 15) 뱀프, 네이버 용어 사전, 자료검색일 2007. 12. 14, 자료출처 www.naver.co.kr
- 16) 김복희, 남윤숙 (2006). 영화 <사랑보다 아름다운 유혹>에 나타난 팜프파탈 의상의 미적 특성, 복식, 56(9), p. 16.
- 17) 조규화, 구인숙, 금기숙 (1995). 복식사전, 경춘사, p. 382.
- 18) 패션큰사전 편찬위원회 (1999). 패션큰사전, 교문사, p. 411.
- 19) 조규화, 구인숙, 금기숙. 앞의 책, pp. 363-364.
- 20) 패션큰사전 편찬위원회. 앞의 책, p. 472.
- 21) rfonline, 자료검색일 2006. 6. 10, 자료출처 www.rfonline.co.kr
- 22) muonline, 자료검색일 2006. 6. 10, 자료출처 www.muonline.co.kr
- 23) rohon, 자료검색일 2006. 6. 10, 자료출처 www.rohon.co.kr
- 24) lineage2, 자료검색일 2006. 9. 12, 자료출처 www.lineage2.co.kr
- 25) lineage, 자료검색일 2006. 9. 12, 자료출처 www.lineage.co.kr
- 26) sunonline, 자료검색일 2006. 8. 20, 자료출처 www.sunonline.co.kr
- 27) sunonline, 자료검색일 2006. 8. 20, 자료출처 www.sunonline.co.kr
- 28) d-fighter, 자료검색일 2007. 9. 16, 자료출처 www.d-fighter.com
- 29) granadoespada, 자료검색일 2008. 5. 6, 자료출처 www.granadoespada.com
- 30) 이태형 (2003. 4. 7). 2003-2004 F/W 파리 & 밀라노 프레타 포르테 컬렉션. (주)동아TV, p. 33.
- 31) 위의 책, p. 299.
- 32) 이태형 (2006. 11. 21). 2007 S/S 파리, 밀라노 & 뉴욕 컬렉션. (주)동아TV, 253.
- 33) 이태형 (2007. 4. 9). '07-'08 A/W 파리, 밀라노 & 뉴욕 컬렉션. (주)동아TV, p. 39.
- 34) 위의 책, p. 36.
- 35) 이태형 (2003. 4. 7). 앞의 책, p. 64.
- 36) 위의 책, p. 27.
- 37) 이태형 (2004. 4. 3). 2004-2005 F/W 파리 & 밀라노 프레타 포르테 컬렉션. (주)동아TV, p. 209.
- 38) 위의 책, p. 349.
- 39) 이태형 (2003. 4. 7). 앞의 책, p. 264.
- 40) 위의 책, p. 23.
- 41) 이태형 (2006. 4. 8). '06-'07 A/W 파리, 밀라노 & 뉴욕 컬렉션. (주)동아TV, p. 105.
- 42) 이태형 (2007. 4. 9). 앞의 책, p. 113.