

디지털 한복 디자인 연구: 온라인게임을 중심으로

조두나
궁중복식연구원

A Study of Digital Hanbok Design: focus on Online Games

Cho, Du Na
Korea Royal Costume Research Institute

Abstract

Online game digital hanbok has an aesthetic value in a digital culture and is useful for developing a digital hanbok design for online games as well as other industries. This thesis analyzes its attire and design composition elements to design a 3D digital hanbok by utilizing its formative characteristics. The literature review defines them as transmutability, virtuality, fictionality, reality and playfulness based on the characteristics of digital media, late digital generation and online games. We analyzed 471 images from 50 online games. Sonmaep was used for making 3D digital hanboks. Its attire was grouped into jogori-pants, jogori-chima, po and armor. Its design composition elements were classified as pleat, layering mu or hemline, mu:sub-gyeopmagi-mitbadae, vent, git-dongjung and decoration elements. The results feature 8 digital hanbok designs. Reality designs are replicas of jogori-daegugo for men and po for women in the period of the Three States. Virtuality designs are slightly changed shapes of yoseoncheolrik for men and white jogori-yellow chima for women in the Koryo Dynasty. Fictionality designs are casual fusion armors for men and women as a hyperbolic form. Playfulness designs are doll costumes for men and jogori-chima for women as a kitsch and childish style. The concept of online game digital hanbok escapes from conceptual limitations of traditional hanboks. This result can be used for designing digital hanbok contents in various industrial parts.

Keywords

hanbok, costume, online game, digital clothing

서론

디지털 한복은 대중문화의 콘텐츠로서 2000년대 디지털 미디어의 보급으로 시작되었으며 현대 대중문화의 영향을 받아 제작되고 있다. 특히 온라인게임은 상업적으로 디지털 한복을 가장 많이 제작 유통하는 분야이다. 온라인게임 사용자는 3D 의상을 착장한 게임 캐릭터를 조작하기 때문에 사용자 특성은 디지털 한복 형태에 반영된다. 따라서 앞으로 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성을 다양한 디지털 한복 디자인에 활용할 필요가 있다. 또한 온라인게임 디지털한복은 계속 개발될 분야이기 때문에 디자인 연구를 위해 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성에 대한 논의가 필요하며, 온라인게임 디지털 한복은 복식사에서 가장 최근에 형성된 한복의 여러 형태를 보여주기에 전통복식 측면에서의 분석이 필요하다. 본 연구는 온라인게임 캐릭터의 3D 디지털 한복을 착장 이미지를 통해서 디지털 한복의 형태 특성을 분석하고 이를 바탕으로 한 디지털 한복 디자인 개발을 제안하고자 한다. 이러한 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성을 활용한 디자인 연구는 앞으로 디지털 미디어 문화에서 활용할 한복 디자인 개발의 이론적 배경이 된다. 연구 방법으로 문헌연구에서는 온라인

Received: February 6, 2018

Revised: March 24, 2018

Accepted: April 5, 2018

This article is a part of Cho, Du Na's doctoral dissertation submitted in 2017. It was presented as a poster session at the 70th Conference of the Korean Home Economics Association in 2017.

Corresponding Author:

Cho, Du Na

Korea Royal Costume Research Institute,
453, Samil-daero, Jongno-gu, Seoul,
Republic of Korea

Tel: +82-2-3675-0027

Fax: +82-2-3675-0028

E-mail: isitgrace@naver.com

게임 특성과 온라인게임 디지털 한복 개념을 고찰하고 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성을 도출하였으며 전통한복의 착장형태와 한복 구성 요소를 분류하였다. 온라인게임 디지털 한복 이미지는 2015년 9월까지 국내에 서비스된 모든 온라인게임을 대상으로 하여 2014년 9월부터 2015년 9월에 인터넷에 공개된 자료를 수집하였으며, 최종적으로 50개 온라인게임의 총 471개를 분석에 사용하였다. 온라인게임 디지털 한복의 분석은 전통한복의 착장형태인 저고리·바지, 저고리·치마, 포, 갑옷을 기준으로 하여 분류 후 유형 및 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성을 분석하였다. 다음으로 전통한복 구성 요소를 기준으로 온라인게임 디지털 한복의 구성 요소별 사용 빈도를 살펴보았다. 디지털 한복 제작 방법은 온라인게임 업계의 실무 제작 방법인 3ds Max을 사용한 손맵 방식을 사용하였다.

온라인게임 디지털 한복 분석

1. 온라인게임 디지털한복의 형태 특성

온라인게임 디지털 한복의 형태는 디지털 미디어, 디지털 영상 세대, 온라인게임의 특성과 연관된다. 디지털 미디어 특성은 다방향성, 다차원성, 가상세계이이며, 디지털 영상세대 중 디지털 내이티브 특성은 즉시성(speed), 새로움(creative), 재미(fun) 등이다.(Park, 2010) 온라인게임 특성은 상호작용성, 현실성, 가상성, 허구성, 놀이성으로,(Lee & Hong, 2002; Song, 2011) 상호작용성은 온라인게임에서 이루어지는 다방향적, 다차원적 정보 교류를 의미하며, 현실성은 가상세계에서 구현되는 현실에 존재하는 사물, 생각, 이미지, 가치관 등을 뜻하며, 가상성은 현실에 존재하지 않는 사물, 형태, 이미지를 마치 현실에 존재하듯이 표현하는 것이며, 허구성은 사실에서 벗어나 만들어진 모양이나 요소를 가지는 성질을 의미하며, 놀이성은 재미와 즐거움을 추구하는 개념이다.

이러한 특성들은 온라인게임 디지털 한복에서 상호작용적 형태 변형성으로 표현된다. 상호작용적 형태 변형성이란 디지털 한복을 원래의 제작자 외에 여러 사용자들이 자유롭게 다시 재생산, 재창조하면서 이루어지는 변형으로 다수의 사람들과 공유하기도 한다. 이는 현실성, 가상성, 허구성, 놀이성 등으로 세분화하여 구분할 수 있다. 현실성이란 실존 한복 형태를 그대로 디지털 한복으로 모방하여 차용하는 성격이다. 이는 현실 한복과의 상호작용성을 바탕으로 하기 때문에 한복 종류, 착장형태, 시대적 한복 개념 등을 모두 차용한다. 가상성은 현실에 존재하는 한복 형태를 차용하지

만 실제 한복과 유사할 뿐 현실에 존재하지 않는 형태이다. 허구성은 사용자의 재미와 소비 등과 관련된 감수성과 정서를 중요시하여 비현실적, 과장된 형태를 표현하는 성격이다. 놀이성은 재미와 즐거움을 표현하는 성격이다. 이는 재미있는 착장방식과 코디네이션, 한복과 이질적 목적의 아이템 혼합 등으로 표현된다.

온라인게임에서 디지털 한복은 하나의 주제로 복식을 디자인하여 제작하는 것과 달리 컨셉에 대한 제한 없이 다양한 복식 종류가 규정된 착장방식이나 이미지와 상관하지 않고 사용자의 취향에 따라 조합되고 공유되고 있다. 온라인게임 디지털 한복의 형태는 실제 형태를 표현한 것에서부터 컴퓨터 그래픽적 요소를 그대로 노출한 형태 등이 있으며 이는 기계적, 초현실적, 미래적 이미지로 나타나기도 한다. 온라인게임 디지털 한복은 실제 사람이 착용하기 위한 것이 아니기 때문에 복식의 착장 방법이 표현되지 않는 등 형태 표현이 단순화되거나 반대로 복잡한 형태로 과장되기도 한다.

2. 온라인게임 디지털 한복 형태 분석

1) 온라인게임 디지털 한복 제작 현황

온라인게임 디지털 한복은 액션·전투·전략·대전 게임에서 78%를 제작하고 있는 것으로 나타났다. 퓨전형태를 전통형태보다 남성 온라인게임 디지털 한복에서는 2배, 여성 온라인게임 디지털 한복에서는 4배 많이 제작한 것으로 나타났으며, 이는 게임 내용이 시나리오를 바탕으로 하며 디지털한복 착장 공간이 가상세계이기 때문에 퓨전형태를 전통형태보다 많이 제작한 것으로 해석된다.

2) 남성 캐릭터의 디지털 한복 유형 및 특성 분석

(1) 저고리·바지

저고리·바지는 6개 유형으로 삼국·통일신라형태로 유형 1-1~6의 긴 소매·긴 바지(8점), 토시 착장(3점), 7부 소매·좁은 바지(2점), 민소매·긴 바지(3점), 각반 착용(7점), 짧은 바지 착용형(2점)이 있다. 유형2~5는 조선시대 형태로 유형2의 저고리·긴 바지형(31점), 유형3의 곧은 바짓부리의 짧은 바지형(4점), 유형4의 오프린 바짓부리의 짧은 바지형(7점), 유형5의 배자형(31점) 등이 있다. 개화기 형태로 유형6의 마고자형(2점)이 있다. 이 중 유형2(31%)의 저고리에 바지 혹은 유형5(31%)의 배자를 착용하는 형태가 가장 많으며 이 유형의 경우 전통형태 비중(53%)도 높게 나타났다. 하지만 삼국·통일신라시대의 나머지 저



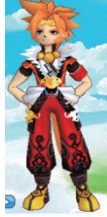









Type	Reality	Virtuality	Fictionality	Playfulness
Jeogori-Baji	 (1) Cyphers	 (2) Aion	 (3) Tales runner	 (4) Free style
Po	 (5) Mabinogi heroes	 (6) Aion	 (7) C9	 (8) Lostsaga
Armor	 (9) Latale	 (10) Astar	 (11) Astar	 (12) Dungeon striker

Figure 1-1. Reprinted from <http://thvk610.blog.me/>
 Figure 1-2, 6. Reprinted from Plaync
 Figure 1-3. Reprinted from <http://tr.nopp.co.kr>
 Figure 1-4. Reprinted from Gametree
 Figure 1-5, 8. Reprinted from Nexon
 Figure 1-7. Reprinted from Gamechosun
 Figure 1-9. Reprinted from Gameshot
 Figure 1-10, 11. Reprinted from Naver blogs
 Figure 1-12. Reprinted from Gamemeca

Figure 1. Characteristics of Men's Digital Hanbok.

고리와 바지 착장형태 유형들은 낮은 빈도(13%)에 변형 디자인(89%)이 많아 이를 보완한 디자인 개발이 필요한 것으로 나타났다. 저고리·바지의 형태 특성을 보면, 현실성(Figure 1-1)은 실제 저고리·바지를 동일하게 구현함으로써 표현되었으며, 가상성(Figure 1-2)은 저고리의 쉘, 무와 같은 구성 요소와 고풍 여미를 생략한 형태로 나타났고, 허구성(Figure 1-3)은 과한 문양, 장식적인 깃털, 대(帶)를 과장하는 형태로 표현하였으며 놀이성(Figure 1-4)은 농구 게임에서 유니폼으로 저고리·바지·마고자를 제시하여 현실과 다른 한복 착용 용도에서 느낄 수 있는 상

황적 즐거움으로 표현하였다. 저고리·바지의 형태 과장은 오픈 부풀린 바짓부리, 각반·행전, 봉대·장화·레깅스 등을 재미와 즐거움을 주는 요소로 활용하여 표현하고 있는 것으로 나타났으며, 3D 폴리곤(polygon) 형태를 그대로 드러낸 직선의 그래픽 형태를 강조하여 표현하기도 하였다.

(2) 포

포는 16개 유형으로 유형1~3은 삼국시대 선장식과 직령 구성형으로 유형1의 단순형(2점), 유형2의 갑옷형(4점), 유형3의 서

양복형(2점) 등이 있다. 유형4~6은 통일신라시대 형태로 유형4의 갑옷 구성형(7점), 유형5의 대 과장형(3점), 유형6의 긴 포의 서양복 구성형(5점) 등이 있다. 유형7~16은 조선시대 형태로 유형7-1의 단순 색상의 전복(9점), 유형7-2의 금은박과 자수 장식 및 색동저고리 전복(6점), 유형8-1의 무소매 답호(12점), 유형8-2의 반소매 답호(14점), 유형9의 도포(1점), 유형10의 심의(1점), 유형11의 유생복(1점), 유형12의 용포(4점), 유형13의 면복(1점), 유형14의 금관조복(2점), 유형15의 구군복(6점), 유형16의 두루마기(9점) 등이 있다. 유형별 빈도를 보면 현실에서 실제 판매되는 유형8 답호(29%)와 유형7 전복(17%)의 빈도가 가장 높아 온라인게임에서 현재 사용하고 있는 포류를 주로 제작하였다. 삼국시대 형태는 유형2, 통일신라형태는 유형4의 빈도가 가장 높게 나타났다. 조선시대 형태는 비교적 정확한 형태로 표현하였다. 하지만 삼국시대 곡령 구성 포류가 없고 통일신라시대 형태는 대중매체에서 표현하고 있는 형태를 모방하였다. 따라서 삼국·통일신라시대의 곡령 포의 디자인 개발과 함께 답호와 전복을 제외한 빈도가 낮은 포류 디자인이 필요한 것으로 나타났다. 포의 형태 특성을 보면 현실성(Figure 1-5)은 실제 착장하는 답호, 전복, 두루마기 등을 재현하였으며 면복과 구장복 등의 복잡한 착장형태는 단순화하여 생략한 형태로 표현되었다. 가상성(Figure 1-6)은 포의 전통적인 구성과 상관없이 전통문양을 사용한 형태로 표현하였으며, 허구성(Figure 1-7)은 포에 갑옷 구성을 복합한 형태로 구성하였고, 놀이성(Figure 1-8)은 '홍길동 의상' 같이 복식에 특정 전통 이야기를 활용한 형태로 나타났다. 포의 종류는 슈트(suite), 퓨전한복, 캐주얼, 운동복 등으로 변형하였으며 전통 포류는 온라인게임에서 본래의 착용목적에서 벗어난 현대인의 생활 방식을 표현하는 복식 종류를 차용한 착장형태로 제안하고 있는 것으로 나타났다. 포의 형태 과장은 비갑(臂甲), 경갑(脛甲), 광대(廣帶), 포 길이, 대, 광수의 비현실적 부피 확장 구성 과장으로 표현하였다. 이는 캐릭터의 신체를 돋보이게 하거나 사용자의 게임 능력을 과시하도록 하였다.

(3) 갑옷

갑옷은 8개 유형으로 유형1의 삼국시대 형태 선 장식 긴 포형 갑옷형(2점), 유형2의 피박(披膊)·엄심(掩心) 구성형(3점), 유형3의 갑상(甲裳)·견갑·광갑·엄심 구성형(1점), 유형4의 두정갑형(5점), 유형5의 짧은 포와 바지에 부분 갑옷 구성형(7점), 유형6의 엄심이 있는 정장형(6점), 유형7의 조선시대 복식에 견갑과 피박 구성(5점), 유형8의 기계적 이미지의 판갑형(4점) 등이 있다. 유형별 빈도를 보면 부분 갑옷을 구성한 유형5의 빈도(21%)

가 가장 높고 전통형태 1점을 제외하고 모두 온라인게임 특유의 느낌으로 변형한 퓨전형태이다. 이에 전통형태 갑옷의 재현 개발과 활용되지 않고 있는 쇄자갑, 경번갑, 조끼형, 상하 찰갑 한별형, 분령과 방령 깃 구성 등을 개발해야 하는 것으로 나타났다. 갑옷의 형태 특성을 보면, 현실성(Figure 1-9)은 실제 갑옷 구성과 종류를 모방하였으며 가상성(Figure 1-10)은 일반 한복에 갑옷을 혼합한 형태로 구성하였으며 허구성(Figure 1-11)은 존재하지 않는 문양 사용과 장식 과장을 통한 비현실적 외형으로 표현하였으며 놀이성(Figure 1-12)은 전투에서 신체 보호라는 갑옷의 원래 목적과 상관없는 장식 구성으로 나타났으며 갑옷에 전통탈을 착용하는 해학적 구성으로 즐거움과 재미를 표현하였다. 다른 종류와 다르게 갑옷은 허구성을 강조하는 경향이 강하며 이를 위해 부피와 장식 과장을 사용하였다. 갑옷은 바이킹복, 여러 국가 민속복, 재킷, 티셔츠·바지의 캐주얼 등으로 해석되었으며 다양한 복식 종류의 차용으로 의복의 규정된 쓰임새 경계가 사라지는 경향을 보여주고 있는 것으로 나타났다. 갑옷의 형태 과장은 판금갑옷 형태에서 주로 나타나는 기계적 형태의 입체적인 구조물 과장과 대, 요갑 바늘을 활용한 허리 강조, 어깨를 과장하기 위한 견갑 사용, 단순한 형태부터 화려하게 장식한 엄심 등으로 표현하였다.

3) 여성 캐릭터의 디지털 한복 유형 및 특성 분석

(1) 저고리·바지

저고리·바지는 9개 유형으로 유형1~3은 삼국시대 형태로 유형1의 선 장식 저고리와 오므린 바짓부리 바지형(1점), 유형2의 선 장식 저고리와 핫팬츠형(1점), 유형3의 운동복형(4점) 등이 있다. 유형4~9는 조선시대 형태로 유형4의 남자 저고리·바지형(1점), 유형5의 7부 오므린 바짓부리형(1점), 유형6의 속바지를 부풀린 바지형(2점), 유형7의 속바지형(6점), 유형8의 서양 고전복식형(1점), 유형9의 짧은 저고리와 짧은 바지 착장형태(5점) 등이 있다. 치마에 속바지를 착용한 유형7의 빈도(27%)가 가장 높으며 다음으로 유형9(23%)와 유형3(18%)으로 조선시대 여성의 바지 착장형태를 주로 활용하는 것으로 나타났다. 여성 캐릭터의 디지털 한복으로 저고리·바지의 빈도(8%)가 가장 낮고 이는 조선시대 바지 착장형태(73%)에 치중되어 있어 삼국·통일신라시대 바지 착장형태를 비롯한 다양한 디자인 개발이 필요한 것으로 나타났다.

저고리·바지의 형태 특성을 보면 현실성(Figure 2-1)은 조선시대 속바지 형태와 현대의 바지 레깅스 구성을 표현함으로 나타








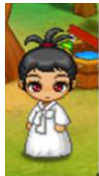


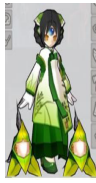




Type	Reality	Virtuality	Fictionality	Playfulness
Jeogori-Baji	 (1) Dungeon striker	 (2) Age of storm	 (3) C9	 (4) Elsword
Jeogori-Chima	 (5) Aion	 (6) Dungeon&Fighter	 (7) Sealonline	 (8) Everplanet
Po	 (9) Mabinogi	 (10) Audition	 (11) Elsword	 (12) Dungeon&Fighter
Armor	-	 (13) Black desert	 (14) Atlantica	 (15) Astar

Figure 2-1. Reprinted from Thisisgame
 Figure 2-2, 4, 9, 11, 12, 13, 15. Reprinted from Naver blogs
 Figure 2-3. Reprinted from Gamechosun
 Figure 2-5. Reprinted from Plaync
 Figure 2-6. Reprinted from <http://chlo159.blog.me/>
 Figure 2-7. Reprinted from Qmud
 Figure 2-8, 14. Reprinted from Nexon
 Figure 2-10. Reprinted from Hanbiton

Figure 2. Characteristics of Women's Digital Hanbok.

났으며 가상성(Figure 2-2)은 바지 품을 넓게 하거나 바짓부리를 둥글게 부풀린 형태로 표현되었으며 허구성(Figure 2-3)은 신체에 밀착된 바지로 체형을 강조하거나 짧은 바지로 신체 노출을 표현하였으며 놀이성(Figure 2-4)은 키치(kitsch)한 란제리 룩으로 현실의 속옷을 가상세계에서 일상복으로 사용하게 함으로서 재미와 즐거움을 주도록 하였다. 저고리·바지는 와이드바지·탑구성, 미니 치마·레깅스 구성 등의 캐주얼, 운동복 등을 차용하였

으며 실제 온라인 쇼핑몰에서 판매되는 코디네이션 형태와 현대복식 차림을 해석한 형태로 표현되었다. 저고리·바지의 형태 과장은 속바지의 풍성함으로 하체를 강조하거나 반대로 밀착된 레깅스로 여성 신체를 강조하였다. 특히 치마 레깅스 등과 같은 현대 스트리트 패션 착장형태를 반영하고 있는 것으로 나타났다.

(2) 저고리·치마

저고리·치마는 13개 유형으로 유형1은 삼국시대 형태로 유형1-1의 선 장식 긴 저고리와 주름치마형(1점), 유형1-2의 짧은 치마형(5점), 유형1-3의 짧은 원피스형(3점) 등이 있다. 유형2~5는 통일신라시대 형태로 유형2의 반비형(12점), 유형3의 저고리와 선장식 포형(3점), 유형4의 선 장식 상의와 짧은 치마형(6점), 유형5의 선장식의 신체 밀착형(3점) 등이 있으며 이 중 유형2와 유형5는 여성의 데콜테를 강조한 유형이다. 유형6~13은 조선시대 형태로 유형6은 치마 말기가 보이지 않는 짧은 저고리·긴치마형인 유형6-1의 민무늬형(8점), 유형6-2의 금은박 문양형(5점), 유형6-3의 꽃문양형(5점), 유형6-4의 색동형(5점) 등과 유형6-5의 치마 말기가 보이는 저고리형(5점), 유형6-6의 거들치마형(18점) 등으로 나뉜다. 유형7은 조선시대 복식 구성의 짧은 치마 형태로 유형7-1의 긴소매 저고리(36점), 유형7-2의 7부소매 저고리(3점), 유형7-3의 짧은 소매 저고리(6점), 유형7-4의 캡 소매 저고리(2점), 유형7-5의 민소매 저고리(2점) 등으로 나뉜다. 그리고 유형8의 치마만 착용하는 치마 드레스형(12점), 유형9의 벌룬 치마형(12점), 유형10의 배자 착장형(14점), 유형11의 볼레로 착장형(9점) 등이 있다. 개화기 복식으로는 유형12의 통치마형(1점)과 유형13의 조끼허리 치마형(3점) 등이 있다. 이 중 조선시대 유형7(29%)과 유형6(21%)의 빈도가 높으며 유형7-1(20%)이 가장 많이 제작되었다. 통일신라시대 전통형태 개발과 함께 유형은 다양하나 낮은 빈도의 삼국시대의 복식(5%)을 삼국시대의 H형 주름치마, 색동치마, 무용복 등을 사용하여 개발할 필요가 있는 것으로 나타났다.

저고리·치마의 형태 특성을 보면 현실성(Figure 2-5)은 실제 저고리와 치마 착장형태를 재현하였으며 가상성(Figure 2-6)은 저고리·치마의 A형 실루엣을 X형, S형으로 표현하였으며 허구성(Figure 2-7)은 디지털 그래픽, 사이버 이미지로 표현된 과장 형태로 나타났으며 놀이성(Figure 2-8)은 상복을 일상복으로 제시한 경우처럼 특정 문화적 내용을 상징하는 복식을 활용하여 표현하였다. 저고리·치마는 선장식의 캐주얼, 드레스, 서양고전복식, 파티복, 정장, 학생복 종류로 표현되었다. 저고리·치마의 형태 과장은 공상적·유아적 구성, 밀착된 원피스로 S형 강조, 노출 강조, 벌룬 치마를 활용한 O형 과장, 비대칭 구성, 노리개·복주머니의 장식 과장, 대·끈의 허리선 강조, 기계적 형태 강조 등의 미적 특성을 보여주고 있다.

(3) 포

포는 12개 유형으로 유형1~3은 통일신라시대 형태로 유형1의 어깨 패치·폐슬·앞치마 구성의 긴 포 형태(4점), 유형2의 비

현실적 선장식 반비 형태(2점), 유형3의 폐슬 장식의 짧은 소매 포 형태(4점) 등이 있다. 유형4~11은 조선시대 형태로 유형4의 당의(34점), 유형5의 적의(1점), 유형6의 활옷(1점), 유형7의 원삼(2점), 유형8의 장옷(1점), 유형9의 두루마기(1점), 유형10의 무관복(1점), 유형11의 도복(1점), 유형12의 창의(3점) 등이 있다. 포는 조선시대 당의(62%)를 가장 많이 활용하고 있으며 현실에서 착용이 미미한 적의, 원삼, 장옷 등은 빈도가 매우 낮게 나타났다. 이에 여성 포로 활용하지 않고 있는 삼국시대 여성 포 개발이 필요하며 이를 위해 고구려 고분 벽화를 활용할 수 있으며 조선시대에는 빈도가 높은 당의 외의 다른 포류의 디자인 개발이 필요한 것으로 나타났다. 포의 형태 특성은 현실성(Figure 2-9)은 전통형태를 그대로 표현함으로써 나타났으며, 가상성(Figure 2-10)은 전통 포에는 없는 문양과 색상을 구성하여 표현하였으며 허구성(Figure 2-11)은 미래주의 형태를 가미하여 표현하였으며 놀이성(Figure 2-12)은 전통한복의 우아미가 아닌 키치한 이미지로 해석하여 표현하였다. 이는 고전 서양복, 퓨전한복, 생활한복, 유니폼으로 해석되었으며 하위패션문화로서의 포 형태들을 보여주고 있는 것으로 나타났다. 포의 형태 과장은 어깨 구조물, 선의 비현실적 장식, 이중 광수, 폐슬형 사각 구조물 등으로 이루어졌다.

(4) 갑옷

갑옷은 8개 유형으로 유형1~3은 삼국시대 형태로 유형1의 선장식 조끼형 갑옷(2점), 유형2의 화려한 장식의 원피스형(2점), 유형3의 갑옷만 착용한 형태(1점) 등이 있다. 유형4~5는 통일신라시대 형태로 유형4의 데콜테의 긴 드레스형태(4점), 유형5의 S형 선장식 짧은 원피스형(2점) 등이 있다. 유형6~8은 조선시대 형태로 유형6의 저고리·치마·포에 견갑, 배갑, 비갑, 요갑 등의 부분 갑옷을 착용한 형태(4점), 유형7의 탑·짧은 치마·비갑 구성형(2점), 유형8의 엄심 구성 S형(4점) 등이 있다. 여성의 갑옷은 모두 퓨전형태로 유형4(19%), 유형6(19%), 유형8(19%)의 빈도가 높고 신체 노출, 신체 밀착성, 짧은 길이 형태인 유형3(5%), 유형5(10%), 유형7(10%)의 빈도는 낮다. 따라서 여성 갑옷은 노출과 체형 강조 보다는 포형과 한복에 부분적으로 갑옷을 구성한 형태, 엄심 구성 형태를 주로 제작하고 있는 것으로 나타났다. 하지만 노출과 S형은 한복의 전통미를 잘 표현하지 못하고 키치한 이미지를 강조함으로 전통한복의 복식미를 강조한 갑옷 개발이 필요한 것으로 나타났다. 갑옷의 형태 특성을 보면 현실성으로 실제 갑옷 구성을 그대로 재현한 형태는 없었으며 가상성(Figure 2-13)은 단품 갑옷을 부분적으로 구성한 퓨전형태로 표현하였으며 허구성(Figure 2-14)은 갑옷 특유의 비현실적 형태를 강조한

Figure 3. Digital Hanbok Designs.



판타지적 이미지로 표현하였으며 놀이성(Figure 2-15)은 여러 복식 정류와 갑옷 구성을 혼합하여 일상적 느낌으로부터 벗어나게 하여 전달하였다. 갑옷의 형태 과장은 원피스, 미니 치마, 드레스 종류를 활용한 신체 노출과 S형 강조로 이루어졌으며 갑옷의 장식 형태는 비현실적이어서 가상적이고 공상적인 한복 창작 경험을 제공하여 게임의 즐거움과 재미를 더하는 요소로 사용되고 있는 것으로 나타났다.

4) 디지털 한복 구성 요소 분석

온라인게임 디지털 한복에 활용된 한복 구성 요소의 종류와 빈도를 살펴본 결과, 주름은 표현이 부정확하여 종류를 구분하기 힘들며 조선시대 치마와 퓨전형태에서 활용하였다. 따라서 잣주름, 액주름, 색동주름, 중간집은단주름 등을 정확히 표현한 형태를 개발할 필요가 있는 것으로 나타났다. 트임은 주로 조선시대 형태에서 나타났으며 긴 옆트임(16점), 짧은 옆트임(5점), 전체 옆트임(14점)이 표현되었다. 이에 주름을 사용한 삼국시대 복식 형태와 다양한 주름 활용이 필요한 것으로 나타났다. 그리고 무와 썸(3점)·겹마기(1점), 여밈, 솔기선 등은 표현을 생략하고 있는 경향이 있어 이를 정확히 표현할 필요가 있는 것으로 나타났다. 깃은 대부분 직령으로 표현하였으며 둥그레깃(1점), 목판깃(1점), 맞깃(2점), 단령(6점)을 사용하였다. 이에 당코깃, 칼깃 표현이 필요

한 것으로 나타났다. 대(129점)는 한복 구성 요소 중 가장 잘 표현된 요소이며 앞치마·페슬(26점)은 주로 통일신라시대 형태에서 활용하였으며 세조대(15점)에 비해 전대(1점)와 광다회(0점)의 활용도가 낮은 것으로 나타났다. 색동(27점)은 주로 조선시대 형태에서 표현하고 있어 다른 시대 복식에 활용할 필요가 있는 것으로 나타났다. 보(15점)·홍배(1점)는 통일신라시대와 조선시대 형태에서 나타났으며 홍배를 좀 더 활용할 필요가 있는 것으로 나타났다. 이는 온라인게임에서 작은 크기의 패치 형태로 주로 활용되었다. 호선 형태의 어깨 장식(1점), 매듭(22점), 술(13점), 노리개(64점), 털(16점) 등이 활용되었고 레이스, 방울, 브로치, 구슬, 징, 술, 해골, 가죽벨트, 탄창벨트, 깃털 등으로 놀이성을 표현하였다.

디지털 한복 디자인 제작

디지털 한복 제작은 온라인게임 디지털 한복 형태 분석 결과 빈도가 낮거나 활용되지 않은 한복 종류 및 한복 구성 요소를 사용하여 손맵으로 제작하였다. 손맵이란 3ds Max로 한복의 3D 형태를 제작하고 photoshop, body painter 등을 사용하여 색상, 문양을 입힌 후 이를 3ds Max로 다시 가져와 맵핑(mapping)과 수

정을 하여 완성하는 방법이다.

1. 현실성

현실성은 삼국시대 형태를 재현하였으며 남성 디지털 한복(Figure 3-1)으로 선 장식 저고리와 긴 바지에 과대를 구성하였으며, 여성 디지털 한복(Figure 3-2)으로 무용복인 주름치마·저고리·긴 포를 구성하였다. 한복 구성 중 온라인게임 디지털 한복에서 활용도가 낮은 색동을 남성 디지털 한복의 저고리에 적용하였으며 부정확한 주름 표현은 여성 디지털 한복의 긴 치마에서 수정하여 표현하였다.

2. 가상성

가상성은 고려시대 형태를 사용하여 남성 디지털 한복(Figure 3-3)으로 철릭을 표현하였으며, 여성 디지털 한복(Figure 3-4)으로 활용되지 않고 있는 백의황상(白衣黃裳)을 표현하였다. 철릭은 활용되지 않고 있던 칼깃을 구성하고 잔주름과 기계적 직선 형태의 주름을 표현하였다. 여성 디지털 한복은 퓨전 배자와 함께 구성하고 입체 꽃, 영문, 모자 등의 키치한 요소들로 퓨전형태를 표현하였다. 이처럼 가상성은 실제 형태와 개연성이 있도록 하였다.

3. 허구성

허구성은 활용되지 않은 조선시대 갑옷을 사용하였다. 남성 디지털 한복(Figure 3-5)은 경번갑·배자·바지 구성 갑옷을 표현하였으며, 여성 디지털 한복(Figure 3-6)은 조끼형 쇠자갑·저고리·바지로 구성하였다. 경번갑은 철판을 입체 별모양의 고리로 엮은 조끼형으로 표현하였다. 그리고 한복 구성 요소 중 활용되지 않은 방령과 빈도가 낮은 보를 구성하였으며 현대 문화적 요소로 한글 자음 ‘ㅎ’을 활용하였다. 쇠자갑은 오므린 바짓부리 강조, 소매와 길이에서 보여주는 비대칭 구성을 사용하였으며 한복 구성 요소로 실제 갑옷 깃으로 활용되지 않은 방령과 활용도가 낮은 보를 사용하였다. 이는 허구성을 현대와 과거의 복식 요소를 혼합한 것으로 초현실적이고 기계적 형태로 표현하였다.

4. 놀이성

놀이성은 조선시대 형태를 퓨전형태로 제시하였으며 남성 디지털 한복(Figure 3-7)으로 저고리·배자·바지를 인형 옷으로 구성하였으며 여성 디지털 한복(Figure 3-8)으로 삼회장저고리와 짧은 주름치마로 구성된 생활한복을 디자인하였다. 남성 디지털 한복은 O형과 인형 형태를 활용하여 재미와 즐거움을 주는 형태로 표현하였으며 한복 구성 요소로는 활용되지 않은 둥그레깃과 표현

이 생략되는 경향이 있는 동정, 활용도가 낮은 흥배와 색동을 사용하였으며 유아적 공상적 느낌으로 표현하였다. 여성 디지털 한복은 온라인게임 디지털 한복에서 겹마기, 싯 등의 구성요소가 생략되는 경향을 보완하기 위하여 삼회장 구성을 활용하였으며 과장된 공상적 느낌의 빨강 모자, 영문 A, 입체 꽃 장식, 레몬 문양 등으로 키치하게 표현하였다. 치마는 불규칙한 주름 형태를 넣어 주름 표현이 부정확한 부분을 보완하였다. 이처럼 놀이성은 비현실적, 초현실적 이미지의 공상적 유아적 느낌으로 표현하였다.

결론

본 연구는 온라인게임 디지털 한복의 형태를 분석하고 특징을 제시하였으며 착장형태와 한복 구성 요소를 적용한 3D 디지털 한복 디자인을 온라인게임 디지털 한복의 특성이 현실성, 가상성, 허구성, 놀이성 등에 따라 제시하였다. 이러한 연구 결과는 온라인게임 디지털 한복의 형태 특성 활용한 한복 디자인 개발의 이론적 근거로 활용할 수 있으며 미래의 디지털 한복 디자인 흐름을 예측하고 디지털 문화의 다양한 감성을 표현하는 디지털 복식 개발을 위해 사용할 수 있다. 디지털 한복을 제작하는 그래픽 프로그램은 여러 가지가 있지만 본 연구에서는 온라인게임에서 디지털 복식을 제작하는 방법을 사용하였기에 실제 복식 패턴을 반영하기 보다는 시각적 형태를 표현한 제작 방법이었다는 한계가 있다. 하지만 3ds Max는 다양한 산업 분야에서 활용되며 영상, 영화, 만화, 3D 설계, 제품 모델링, 3D 프린팅을 할 수 있는 프로그램이기 때문에 디지털 한복 디자인 연구 결과는 패션 일러스트레이션, 패션 콘텐츠 제작 및 복식 콘텐츠를 기반으로 한 상품 개발에 활용할 수 있다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declared that they had no conflicts of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

Reference

- Cyphers. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://thvkvf610.blog.me/220126312129>
 Dungeon&Fighter. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://chlo159.blog.me/>
 Gamechosun. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://c9.gamechosun.co.kr/>

- Gamemeca. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://www.gamemeca.com/>
- Gameshot. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://www.gameshot.net/>
- Gametree. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://fs.gametree.co.kr/>
- Hanbiton. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://audition.hanbiton.com/>
- Lee, C. Y., Hong, J. M. (2002). A multiattribute attitude analysis of on-line game attributes and user's perceptions, *Korean Society of Basic Design and Art*, 3(2), 193-201.
- Main Task of Anetwicks. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://www.qmud.com/>
- Naver. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://blog.naver.com/>
- Nexon. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://at.nexon.com/>
- Nexon. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://df.nexon.com/>
- Nexon. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://everplanet.nexon.com/>
- Nexon. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://heroes.nexon.com/>
- Nopp. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://tr.nopp.co.kr>
- Park, W. G. (2010). A study on illustration reflecting digital-generation lifestyle and its use: Focusing on cases applied to TV ads at home (Unpublished master's thesis). Kyunghee University, Seoul, Korea.
- Plaync. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://aion.power.plaync.com/>
- Smilegate Megaport. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://tr.nopp.co.kr/>
- Song, E. Y. (2011). Ego identity of type of online game users (Unpublished master's thesis). Dankook University, Seoul, Korea.
- thisisgame. (2015). Retrieved April 21, 2015, <http://www.thisisgame.com/>