

# 아바타 시스템과 한국의 복식문화 접목을 통한 “디지털 복식 아바타”개발에 관한 연구

김영삼

중앙대학교 의류학과 강사

세계적으로 인터넷 이용 인구는 2002년 2월 현재 5억 4천 4백만여명에 이르고 있으며, 우리나라의 인터넷 이용 인구는 2001년 12월말 자료에 의하면 2천4백3십8만여명에 달하는 것으로 보고되고 있다(한국 인터넷정보센터통계보고서, 2002). 또한, 네오위즈는 작년 한 해 아바타 매출 100억원을 돌파, 다모임은 지난해 12월 한달간의 아바타 매출이 3억 6000만원에 달하였으며, 다음(Daum)의 경우 서비스 개시 15일 만에 일일 발생 매출이 1천만원 돌파, 현재 1일 3천500만원의 수익을 올리는 등, 아바타 선두 업체 뿐 아니라 후발 주자들도 큰 수익 창출하고 있다(Economy21- 2002.04.25). 올 한해 아바타 시장규모는 800억원-1000억원으로 예상되고 있으며, 이러한 시장 증대에 따라 기존 캐릭터 업체들이 구축계약 위주에서 서비스 제휴사업으로 아바타모델 제안 및 시장영업이 증대되고 있다. 즉, 아바타 시장은 구축되어 있는 것이 아니라 계속적으로 확대되어 가고 있음. 또한 아바타산업은 인터넷 인프라의 확산과 더불어 아바타의 호응 또한 급격히 상승하고 있으며, 단순히 사이버 세계에서의 분신으로서의 역할에서 벗어나 다양한 부가가치를 구현하는 아바타의 등장으로 아바타의 확산은 지속적인 추세이다. 또한 아바타는 게임, 채팅, 일정관리 등 인터넷 전 분야에 걸쳐 Cyber Agent활용도가 확산되고 있으며, 아바타 시장은 초기 일본형 애니메이션 아바타에서 벗어나 아바타와 패션, 아바타와 문화의 접목에 대한 관심이 상승되고 있으며 이로 인한 신규시장이 창출되고 있다. 이러한 디지털 시대로의 급격한 발전은 복식문화를 디지털 문화콘텐츠 사업화로의 그 발전방향을 제시하고 있다.

문화관광부에서 선정한 "한국의 문화상징 best 10(한복, 한글, 김치, 불고기, 불국사, 석굴암, 태권도, 고려인삼, 탈춤, 종료제례악, 설악산, 세계적인

예술인)"중 한복이 그 하나인 것은 복식문화가 우리의 문화를 이해하는데 대표적 위치임을 나타낸다.

이에 본 연구의 목적은 아바타 시스템과 한국의 복식문화의 접목을 통한 디지털 콘텐츠화를 통한 문화콘텐츠 산업화의 기초를 구축하는데 있다. 문화콘텐츠사업의 경쟁력을 강화하기 위하여 본 연구는 전통문화를 단순히 재생, 복원하는데 그치지 않고 인터넷 및 모바일 환경에서 동작 가능하고 시장창출이 가능한 문화 콘텐츠로서의 사업화에 기초 자료 제공을 목표로 한다. 문화원형의 복원이라는 정적인 개념에서 디지털 복식아바타의 개념으로 발전, 변형/ 사업화함으로써 고유의 문화원형을 활용한 부가가치를 창출해 낼수 있을 것이다. 또한 아바타 시스템과 전통복식의 접목을 통해 국제적으로 이용가능한 콘텐츠로서의 변형을 꾀하고 이를 통한 우리 문화의 홍보 및 민족의 자긍심 고취/ 세계 문화상품 시장개척에 큰 역할을 할것으로 전망된다.

본 연구의 의의는 다음과 같다.

1. 한복은 우리나라 대표적인 문화상징으로 그 원형을 디지털화함으로써 세계복식문화유산과의 비교, 연구가 가능해짐으로써 문화연구 기여에 그 의의가 있다.
2. 한복의 기원에서부터 현재까지의 복식 변천과정과 그에 따른 장신구등을 복원, 재생하는데 기초적 자료구축과 디지털 콘텐츠화의 제시를 통하여 보존가치 및 문화콘텐츠 산업의 소재로 활용하여 그 경쟁력을 높일 수 있는데 그 의의가 있다.

