

사이버 사회와 남성 패션

이 민 선

상명대학교 자연과학대학 생활환경학부 의류학과

1. 서론

본 연구의 목적은 19세기 이후 이성 중심의 인간주의적 운동의 전개로 갖게 되었던 신체에 대한 고정 관념이 20세기 중반 이후 사이버 사회가 도래하면서 어떠한 변화를 겪었으며, 이러한 변화가 남성 패션에 어떠한 형식으로 표출되었는가를 고찰하는 것이다.

이를 위해 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

첫째, '사이버'라는 용어의 개념은 무엇인가?

둘째, 사이버 사회 도래 이후 남성의 신체에 대한 관념이 어떠한 변화를 겪게 되었는가?

셋째, 이러한 변화의 사회 심리적 배경은 무엇인가?

넷째, 사이버 사회의 신체 개념은 남성 패션에 어떻게 표현되었는가?

연구방법으로는 신체 관념에 대한 변화와 이에 관한 사회 심리적 배경은 문헌 연구를 위주로, 남성 패션에 대한 조형 양식에 대한 고찰은 사진 자료를 분석하여 행함으로써 선행된 문헌 연구를 실증적으로 뒷받침하도록 한다.

2. 결과

1. 사이버의 정의

사이버는 사이버네틱스라는 단어의 줄임말로 조타수를 뜻하는 그리스어 *kubernetes*에서¹⁾ 유래되었으며, 후에 '조종하다'라는 의미가 파생되었고, 뒤에 '통치하다'라는 의미로 확장되었다. 1948년 미국의 수학자 *Nobert Wiener*는 기계도 유기체와 마찬가지로 사고할 수 있다고 주장하였고,²⁾ 이후 컴퓨터가 인공 두뇌의 가능성을 현실화시킴으로써 사이버라는 용어는 컴퓨터의 개발 및 이용과 관련된 현실의 변화를 함축하게 되었다.³⁾

2. 사이버 사회와 남성 신체에 대한 관념

19세기 이후 질서가 지배하는 표상의 시대⁴⁾가 열리면서부터, 미술 작품에 표현되는 완벽한

1) 홍성태 엮음, *사이버 공간 사이버 문화*, (서울: 문화과학사), 1996, p. 196.

2) 홍성태 엮음, *사이보그 사이버컬처*, (서울: 문화과학사), 1997, 서문.

3) *Ibid.* 서문.

4) 서울대학교 인문학 연구소, *휴머니즘 연구*, (서울: 서울대학교 출판부, 1996), p. 76.

신체는 강박관념을 형성하게 하였다. 그러나 이러한 이상적인 신체는 이제 위기에 처해 있다. 컴퓨터의 가상 공간에서 실행되는 신체 이미지에 대한 여러 가지 실험들은 기술의 발달로 현실로 이루어지기도 한다. 주목할 만한 점은 신체 변형이 불가능한 경우, 패션이 대리 만족의 유용한 도구로 사용되고 있다는 것이다.

따라서 사이버 사회 이전의 아리안 민족의 특성을 지닌 유기적으로 단일체인 신체⁵⁾, 자연의 법칙에 순응하는 신체⁶⁾는 변화를 겪게 된 것이다.

컴퓨터 상에서 인간의 몸은 무한히 변형 가능한 존재이며, 이에 따른 육체의 변형이 적극적으로 시도되고 있다.

3. 사회 심리적 배경

포스트모던 사회에서 이상적 자아에 대한 개념은 절대적인 것에서 상대적인 것으로 변화하였고, 1990년대 후반 인터넷의 폭발적인 확산에 따라 형성된 사이버 문화 내에서 사람들은 본능적으로 갖고 있는 “이상적 자아”⁷⁾에 대한 끝없는 실험을 하게 되었다. 이러한 조작된 가상적 신체 이미지들은 가상공간을 매개로 반복적으로 노출되고, 변형되고, 급속하게 확산됨으로써 사회적 영향력을 행사하게 되었으며, 패션이라는 매개체를 통해 가상공간에서 벗어나 현실 속에 등장하고 있다.

4. 남성 패션 분석

첫째, 아리안 족의 특성을 지닌 단일체적인 신체 개념에 대한 저항을 표현한다.

기존의 문화에서 관습처럼 굳어져왔던 다양한 경계들, 즉, 성, 인종, 계급, 그리고 인간과 식물, 인간과 동물, 인간과, 사물, 인간과 기계가 붕괴되어 가고 있다⁸⁾ 다양한 색으로 염색함은 물론, 화장으로 피부 전체의 색을 변화시킨다. 또한 눈, 코, 입, 얼굴의 윤곽을 돋보이게 하던 예전의 화장술에서 벗어나 전혀 의외의 위치에 다양한 무늬를 그려 넣기도 한다.

둘째, 자연의 법칙에 대한 순응을 거부한다.

물속에서 안식하거나 무중력 상태로 떠다니는 패션 연출이 이루어짐으로써 자연 세계의 법칙에 대한 순응을 거부함을 표현한다.

3. 결 론

사이버 공간의 여러 가지 실험들은 오늘날 직접적인 세상에 지각은 존재하지 않는다는 사실에 기인한다. 직접적인 지각을 대신해서 커뮤니케이션 미디어에 의해 매개된 지각이 등장한다. 따라서 사이버 공간 내에서 신체를 포함한 현존하는 사물에 대한 다양한 조작이 행해지고, 반복된 노출과 확산은 사람들로 하여금 현실화시키려는 욕구를 갖게 한다. 최근 남성 패션에서 보여지는 급격한 변화는 사이버 문화와 관련되어 논의될 수 있으며, 이러한 논의는

5) Toby Clark, *Art and propaganda in the twentieth century: the Political image in the age of mass culture* (London: Calm & King Ltd), 이순령 (역), 20세기 정치 선전 예술 (서울: 예경, 2000).

6) 한림 미술관 · 이대 기호학 연구소 엮음, *몸과 미술: 새로운 미술사의 시각* (서울: 이화여자대학교 출판부, 1999), p. 10.

7) Francette Pacteau, *The Symptoms of Beauty* (London: Reaktion Books, 1994), p. 25-26.

8) 이재현, *인터넷과 사이버 사회* (서울: 커뮤니케이션북스, 2000), p. 252.

앞으로 남성 패션 디자인 방향에 대한 지침이 될 수 있다.

참고문헌

- 이제현 (2000). *인터넷과 사이버 사회*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 서울대학교 인문학 연구소 (1996). *휴머니즘 연구*. 서울: 서울대학교 출판부.
- 한림 미술관 · 이대 기호학 연구소 엮음 (1999). *몸과 미술: 새로운 미술사의 시각*. 서울: 이화 여자대학교 출판부.
- 홍성태 엮음 (1996). *사이버 공간, 사이버 문화*. 서울: 문화과학사.
- 홍성태 엮음 (1997). *사이보그, 사이버컬처*. 서울: 문화과학사.
- Francette Pacteau (1994). *The Symptoms of Beauty*. London: Reaktion Books.
- Toby Clark (2000). *Art and propaganda in the twentieth century: the Political image in the age of mass culture*. London: Calm & King Ltd. 이순령 (역) (2000). *20세기 정치 선전 예술*. 서울: 예경.