

# 현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화 현상에 관한 연구

## A Study of the Cultural Convergence Phenomenon in Contemporary Fashion

중앙대학교 의류학과  
전임강사 김 미 현

Department of Clothing & Textiles, Chung-Ang University  
Full-Time Instructor : Mi Hyun Kim

### ◀ 목 차 ▶

- |                                     |                                   |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| I. 서론                               | IV. 현대 패션에서 보여지는<br>컨버전스 문화현상의 특성 |
| II. 컨버전스 현상의 일반적 개요                 | V. 결론                             |
| III. 현대 패션에 나타나는<br>컨버전스 문화현상의 유형분석 | 참고문헌                              |

### <Abstract>

The definition of convergence employed in this study is a sociocultural phenomenon where different patterns, genres or fields coexist along with the existence of a knowledge based society. The focus of this study was centered on identifying the characteristics of contemporary fashion paradigm in association with changing cultural convergence according to the theories of Mark Weiser and other futurologists. The purpose of this study was to delve into the features of this paradigm in conjunction with changing cultural convergence in 21st century's knowledge-based society, and the influence of convergence paradigm on fashion. After identifying the features of knowledge-based society paradigm in association with changing cultural convergence, the characteristics of the fashion paradigm in order to ascertain and analyze fashion trends. Conclusions based on analyzed data indicate that in a knowledge-based society, paradigm change resulting from convergence phenomena contributes to facilitating the dissolution of fashion from other fields and its fusion with other areas.

주제어(Key Words) : 컨버전스(Convergence), 문화현상(Cultural Phenomenon), 현대 패션(Contemporary Fashion)

## I. 서론

21세기 지식기반 시대는 물이나 공기처럼 시공을 초월해 언제 어디에나 존재하는 유비쿼터스(Ubiquitous) 기술을 바탕으로 진화하고 있으며, 다양한 개념이나 영역들을 초월하는 경향을 보이고 있다. 이러한 현상을 많은 학자들은 복합화, 집합화, 융합화, 통합화, 컨버전스(convergence), 퓨전(fusion), 크로스오버(crossover) 등의 용어를 사용하여 설명하고 있다.

본 연구에서는 여러 양식과 장르 그리고 서로 다른 영역이 혼재하는 사회·문화 현상을 컨버전스와 설명하고, 현대 패션에 나타나는 이러한 컨버전스 문화현상을 효과적으로 해석할 수 있는 틀을 사례 고찰을 통해 규명하고자 한다. 본 연구의 목적은 컨버전스 현상이 나타나는 기술·사회·문화적 배경을 고찰하고, 현대 패션에서 나타나는 컨버전스 현상을 규명하며 컨버전스 문화변화에 따른 유형분석을 통하여 그 특성을 도출하고자 하는데 있다. 그리하여, 현대 패션의 흐름과 앞으로의 디자인 방향을 논의할 수 있는 근거를 마련하고자 하는데 있다. 따라서 본 연구에서는 현대 패션에 나타나는 컨버전스 현상의 실증 고찰을 통하여 현대 패션의 새로운 가치 영역을 살피고, 사회·문화 변화를 반영하는 패션의 위치와 역할을 살피는데 그 목적이 있다. 컨버전스 현상에 대한 선행연구로 한운숙(2000)은 21세기 디지털 유목민 문화에 나타나는 패션의 하이브리드 현상에 대해서 연구하였다. 이민정(2003)은 '현대 패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구'에서 디지털 문화의 특징으로 상호작용성과 이동성 그리고 가상성을 도출하고 디지털 패러다임을 패션과 연관시켜 미래 패션을 예측하였다. 임창영(2004)은 '디지털 산업디자인의 새로운 패러다임 변화에 관한 연구'에서 디지털 기술의 보편화와 유비쿼터스 기술의 도래에 따른 패러다임의 특성을 설명하였다. 상기 선행연구들은 정보사회의 디지털 기술에 관점을 두고 있으므로 현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화현상에 관한 선행연구는 미흡한 상태이다. 또다른 선행연구로써 고현진(2006)은 패션디자인에 나타나는 컨버전스의 조형적 특성과 내적 의미를 분석함으로써 사회 내에서의 문화적 상징성에 대한 의미를 파악하였다. 그러나 기술간의 융합, 기술·디자인·마케팅과의 융합을 아우르는 포괄적 개념으로 고찰되어지지 못하고 컨버전스 개념에 의해 형성된 패션 제품 디자인에 관한 연구로 제한되어 있다. 이에 본 논문은 상기 선행연구를 바탕으로 지식기반 사회에 나타나는 컨버전스 문화현상에 따른 패션 패러다임의 유형의 분석하고 그 특성을 연구하여 규명하고자 한다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 21C 지식기반 사회의 컨버전스에 관한 일반적 개념 고찰에서 컨버전스의 용어적 정의를 살펴본다. 둘째, 컨버전스 현상을 효과적으로 설명할 지식기반 사회의 전반적인 패러다임의 배경을 고찰한다. 이를 바탕으로 현대 패션에 나타나는 컨버전스 현상의 유형을 분류하고 분석하여 패션의 관점에서 그 가치와 가능성을 살펴본다. 셋째, 패션에 나타나는 컨버전스 문화현상의 특성을 테크놀로지의 가능성, 새로운 장르의 창출 그리고 인간 중심의 디자인으로 분류하고 사례고찰을 통하여 패러다임 전환기의 패션에 표현된 트렌드를 사적으로 예견하여 미래 패션의 방향을 도출한다.

본 연구는 인류사의 대변혁이라 일컫는 정보 사회에서 지식기반 사회로의 전환점(1990-2007)에 나타나는 컨버전스 문화 변화를 1983년 마크 와이저(Mark Weiser)와 미래학자들이 주창한 유비쿼터스 기술의 이론을 근거로 살펴보고자 한다. 연구 방법으로는 문헌 연구와 사례 연구를 병행하였으며, 이론과 사례 고찰을 바탕으로 현대 패션에 나타나는 컨버전스 문화현상을 연구하였다. 패션에 나타나는 패러다임의 특성을 테크놀로지적 관점에서 살펴보기 위해서 2000년 이후 모바일, 컴퓨터 제품의 컨셉 모델과 미래 예측에 대해서 디자인 서적과 잡지를 통해 정보를 수집하고, 구체적 자료 수집을 위해 인터넷 검색을 이용하였다. 인간중심적 관점에서 컨버전스 문화현상에 따라 새롭게 창출된 장르의 패션 디자인을 살펴보기 위해 최신 제품 동향과 전문 연구기관에서 발표한 패션 전문 매장에 대한 자료를 참고로 하여 특성을 밝혔다.

## II. 컨버전스 현상의 일반적 개요

### 1. 이론적 고찰

21세기 지식기반 사회는 유비쿼터스<sup>1)</sup> 기술을 바탕으로 급격한 변화를 겪고 있다. 이는 그동안 근간이 되었던 세계관과 다른 새로운 패러다임의 전환을 예고하고 있으며, 이 같은 세계관의 변화는 20세기 후반의 이데올로기 대립시대의 종식과 글로벌화, 디지털 혁명이라 불리는 디지털 기술의 발달, 인터넷의 등장, 유비쿼터스 환경의 도래로 사회전반에 걸쳐 실질적인 변화의 양상을 나타내고 있다.

1) 1988년 미국의 사무용 복사기 제조회사인 제록스의 마크 와이저(Mark Weiser)가 '유니쿼터스 컴퓨팅'이라는 용어를 사용하면서 처음으로 등장하였다. 컴퓨터에 어떠한 기능을 추가하는 것이 아니라 자동차·냉장고·안경·시계·스테레오장비 등과 같이 어떤 기기나 사물에 컴퓨터를 집어넣어 커뮤니케이션이 가능하도록 해 주는 정보기술(IT) 환경 또는 정보기술 패러다임을 뜻한다.

유비쿼터스 시대의 컨버전스는 사회에 통용되어 서로 다른 영역 간의 융합으로 새로운 영역을 창출하고 있다. 이러한 문화 현상은 패션 영역에서의 변화도 가져왔으며 패션 영역 내에서의 크로스 오버나 다른 영역 간의 융합을 가져오기도 했다(김자민, 2005). 유비쿼터스 환경에서의 패션은 독자적인 형식을 갖기보다는 서로 물리적·기능적·심미적 기능들이 조화를 이루어 발전하게 되고, 세계화와 글로벌화의 시대성은 다양화, 보편화, 고급화 등의 모습으로 표현되고 있다. 이러한 시대적, 사회적, 경제적, 문화적, 기술적 배경, 그리고 유비쿼터스 시대의 패션과 테크놀로지가 여러 가지 방식으로 융합되는 바탕 속에서 21세기 패션 디자인은 각자의 고유한 영역과 융합되고 새로운 영역이 창출되어 발전하고 있다(조동성, 2003, p. 35). 또한 이전 시대의 제품에 있어왔던 단순 기능간의 융합이 아닌 제품을 둘러싼 분야간, 문화간의 개념적 컨버전스가 이루어지고 있는 것이다.

컨버전스의 국어사전적 의미는 '여럿이 녹아서 하나로 합침'이라는 뜻이다. 비슷한 말로는 '결합(結合)'이 있는데, 이것은 둘 이상의 것이 서로 관계를 맺고 합쳐서 하나로 된다는 뜻이고, '복합(複合)'은 두 가지 이상의 것이 합하여 하나가 된다는 뜻이며, '통합(統合)'은 모두 합쳐 하나로 만든다는 뜻을 가지고 있다. 하나가 되거나 하나로 합친다는 뜻에서 융합, 복합, 결합, 통합이 혼용해서 사용할 수 있으나 '화학적 결합'의 의미가 포함된 것을 융합으로 풀이 할 수 있다. 크로스오버(crossover)는 음악용어에서 비롯된 것으로 일반적으로 고전 음악과 대중음악의 교류를 지칭하며(김기호, 1995, p. 17), 어느 하나의 스타일로 규정하기 어려운 음악을 일컫는 퓨전 음악과도 혼용되어 쓰이기도 한다. 주로 장르간의 벽을 넘나드는 의미의 크로스오버는 사전적 의미로 '이중 교배, 융해, 섞다'라는 뜻을 가진 퓨전이라는 말과 비슷한 의미를 가지고 있다. 다시 말해 컨버전스는 '서로 상충되는 두 가지 또는 그 이상의 요소들이 만나 함께하는 것을 의미하며 전혀 어울릴 것 같지 않은 것들의 조화나 조합'이라고도 설명할 수 있다. 본 연구에서 거론된 컨버전스는 기존의 선행 연구에서 제시한 개념적 의미를 포함한다. 그리고 일반적 개념에 더하여 패션과 다양한 분야간의 융합, 패션과 문화간의 융합을 의미하는 것이다.

컨버전스 문화현상에 따라 클래식과 랩, 오페라와 팝이 접목된 크로 음악이 인기를 끌고 있으며 문학에서는 순수소설에 SF기법을 동원하거나 시에 그림 등을 결합시킨 판화시나 그림시 등이 새로운 출판양식으로 부상하고 있다. 또한 TV방송은 교양과 오락, 드라마와 코미디가 융합된 탈 장르화가 심화되고 있고, 미술에서도 백남준의 비디오 아트처럼 평면과 입체를 결합하거나 미술적 요소와 비 미술적 요소를 결합하는 시도가 이뤄지고 있다. 영화에서 역시 내용과 형식

을 파괴한 컨버전스 작품이 제작되고 있으며, 음식에서도 동서양의 음식을 뒤섞은 퓨전 푸드가 인기를 얻고 있다.

21세기 지식기반 시대의 컨버전스는 사회·문화·경제·정치가 서로 연결되는 네트워크를 구성하며, 이는 과학기술 혁명의 패러다임으로 연결되어 21세기 변혁 전환점에 촉매 역할을 한 정보 혁명과 지식혁명으로 진행과정에서 나타나는 문화 변화 특징으로 볼 수 있다. 기술과 제품의 융합화는 즐거움, 개성, 가치, 디지털, 안전과 융합하여 감성을 창출하는 경향을 보인다. 또한, 제품의 융합형은 단순히 디자인과 제품간의 형태적인 결합을 의미하는 것이 아니라 가구가 가지고 있는 성질과 제품의 기능과 디지털 테크놀로지가 복잡한 연결고리를 가지고 사용자와 서로 상호작용을 하게 된다는 것을 의미한다.

## 2. 컨버전스 현상의 배경

본 장에서는 21세기 지식기반 사회에 나타나는 컨버전스 환경의 배경을 기술 경제적 측면, 사회 문화적 측면으로 나누어 주진형, 황지연(2006)의 선행연구와 팝콘과 한트(Popcorn & Hanft, 2003)의 저서를 바탕으로 공통적으로 거론되는 글로벌·네트워크·유비쿼터스·감성화라는 키워드로 분류하여 고찰하였다. 글로벌은 교통과 통신의 발달로 인하여 거리의 제약에서 벗어나 세계 간의 교류를 통하여 발전해왔다. 20세기의 인터넷과 같은 기술의 발전은 특별한 중심점이 없는 그물형 네트워크의 발전으로 원거리 커뮤니케이션이 가능해지면서 개인은 물론, 기업과 기업, 국가와 국가 사이의 지역적 경계가 모호해졌다. 맥루한과 파워(McLuhan & Power, 1998, pp. 13-14)는 'The Global Village'에서 과거와 오늘날의 글로벌을 비교하면서 과거의 글로벌화가 국경 개념이 허물어지는 아날로그적 세계 현상을 지칭하는 말이라면, 오늘날 글로벌은 언제 어디서나, 어떤 장치로든, 어떤 네트워크를 통해서라도 이루어지는 21세기의 글로벌이라고 하면서, 오늘날의 글로벌이 유비쿼터스 기술을 바탕으로 하고 있음을 밝혔다. 즉, 21세기의 글로벌 현상으로 문화의 다양화가 진행됨에 따라 문화란 더 이상 그 지역의 생활양식이 아니라 정신적 또는 문화적 연대감을 느끼게 하는 라이프 스타일을 창조하는 것이라고 할 수 있다.

디지털 기술과 유비쿼터스 기술이 가져온 사회전반의 정보화와 지식화는 네트워크 기반의 사회로의 전환을 가져왔다. 즉 네트워크는 정보혁명에 따른 다양한 사회적 격변의 양상을 요약하는 개념으로 그 특징은 전략적 경제 행위의 세계화, 일의 유연성과 불안정성의 증가, 인터넷을 중심으로 한 가상적 문화 형성, 시간과 공간의 재편 등으로 요약해 볼 수 있다(Horax, 2002, p. 74). 네트워크를 이용하는 정보서비스가 통합됨에 따라 산업이 통합되고 그 영향은 현재 유비

쿼터스를 바탕으로 하는 지식기반 사회·문화 각각의 영역과 개인 라이프 스타일 전반에까지 미치고 있다.

유비쿼터스란 물이나 공기처럼 시공을 초월해 ‘언제 어디에나 존재한다’는 뜻의 라틴어로, 사용자가 컴퓨터나 네트워크를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 환경을 말한다(이순인, 2002, p. 28). 유비쿼터스가 컴퓨터 연구 분야에 사용되기 시작한 것은 1988년 미국 제록스 팔로알토 연구소(XEROX, Palo Alto Research Center)의 마크 와이저가 최초로 ‘유비쿼터스 컴퓨팅’ 개념을 제시한 이후 1999년 일본 노무라 종합연구소(NRI, 2003)에서 유비쿼터스 네트워크 개념을 제시하였다. 유비쿼터스 사회의 실현에서 미래의 핵심기술은 네트워크·모바일 기술, 센서, 데이터 관리·처리 기술로 전망하며, 특히 물류, 교통, 의료분야에 가장 큰 파급효과를 가져 올 것으로 많은 미래 학자들은 예견하였다.

과학기술의 놀라운 발전은 인간생활에 편리함과 신속성이라는 이점을 제공하였지만, 공해와 환경오염 등의 문제점을 야기 시켜, 과학기술에 의한 기계적 패러다임에 대한 두려움과 의구심을 가속화시켰다(Popcorn & Hanft, 2003, p. 78). 따라서 탈 기계, 인간성회복, 파괴된 환경의 복귀인 감성화는 이 시대에 당면한 최대의 이슈가 되고 있다. 물질 중심의 산업 사회에서 인간성 회복과 감성 등의 하이테크적인 요소가 중요시되며 다양성이 추구하고 감성적으로 성숙한 소비자들을 위해 감성화 디자인이 등장했다. 이러한 감성화는 사회가 다양화, 복잡화되면서 그것을 획일적인 잣대로 인정하기 보다는 복합적이고 탄력적인 잣대를 선호하며 그로 인해 창의적이고 자율적이며 독창적인 문화가 성립되었다.

### Ⅲ. 현대 패션에 나타나는 컨버전스 문화현상의 유형 분석

#### 1. 기술중심적 관점

컨버전스는 테크놀로지의 발달과 더불어 시대의 통합적 사고를 요구하는 새로운 패러다임으로 이에 따른 문화현상의 가치 변화를 연구하기 위하여 먼저 기술중심적 관점에서 고찰하였다. 21세기 지식기반 사회를 움직이는 테크놀로지의 발달은 새로운 패러다임을 창조하며 기존의 사회·문화를 구성하는 모든 분야의 관점을 유비쿼터스 기술의 관점에서 새롭게 해석되고 있다. 유비쿼터스 기술은 옷, 시계, 자동차, 책상 등 모든 사물에 컴퓨터 칩을 심어 시간과 장소에 구애받지 않고 네트워크를 형성하는 환경을 뜻한다. 테크놀로지의 발전은 기능적 차원에서 제품의 차별성을 최소화하고 있다. 오늘날 대부분의 의류 제품은 피부의 보호라는 기능적

차원에서 거의 완벽하다. 따라서 인간은 기능성 이상의 어떤 것을 추구한다. 이처럼 새롭게 대두되는 환경적 패러다임 하에서 디자인 대상의 변화, 디자인 도구나 방법의 변화, 역할과 조직의 변화를 인식하고 디자인 범위와 그 대상을 넓혀가야 할 것이다. 이것은 패션에서 컴퓨터나 전자 기기의 패션 유입화 현상이 물리적 결합에 그치지 않고 패션과 테크놀로지의 발달에 따른 컨버전스 현상으로 나아가고 있음을 보여준다(그림 1은 테크놀로지적 관점에서 살펴본 아동복 디자인으로 미아방지 시스템이 아이의 장남감 모양으로 부착할 수 있어 디자인 상의 친근감을 더한다).

‘웨어러블 컴퓨터(wearable computer)’는 일반적으로 ‘입는 컴퓨터’로 해석을 하는데, 이렇게 해석을 함으로써 ‘wearable’이라는 단어가 가지는 의미를 상당히 좁혀 버리게 되었다. 따라서 ‘입는 컴퓨터’라기 보다 ‘착용 컴퓨터’ 정도로 이해하는 게 바람직할 것이다. 착용이라는 단어로부터 ‘입고, 신다, 쓰다, 끼다, 휴대하다’의 뜻을 유추할 수 있다(박은경, 2001). ‘웨어러블 디자인’이란 사용자의 몸에 컴퓨터 등을 부착시키고 다니면서 언제 어디서든지 사용할 수 있는 물건을 디자인하는 것으로서 점점 일상생활은 물론, 패션에까지 그 영역을 넓히고 있다(그림 2). 과학적이고 공학적 발상에서 시작된 웨어러블 디자인은 현재 패션 분야에서 컴퓨터와 접목시켜 활발히 연구, 이용되고 있다(Lev Manovich, 2001, p. 67).

패션과 테크놀로지의 융합 현상으로 웨어러블 컴퓨터와 전자 기기 및 제품의 패션 유입화 경향인 모바일 제품의 패션화 액세서리화 현상을 보인다(Quinn, 2003, p. 54). 그 중심에 노키아(Nokia)사가 역할을 하고 있다. 안나수이(Anna Sui)와 비비안 웨스트 우드(Vivienne Westwood), 베르사체(Versace)와 함께 패션코드로 전개되는 모바일 컨버전스는 고가의 액세서리같은 느낌으로 명품과 명품이 컨버전스되어 창출해 내는 시너지 효과 역시 엄청난 것으로 예상된다(그림 3). 패션과 디지털 미디어의 컨버전스는 웨어러블 뿐만 아니라 액세서리 코드에서도 더 진행의 속도가 빨라지고 그 범위가 한층 넓어지고 있다. 이러한 이종 산업 간의 컨버전스는 새로운 문화를 양산하고 있다. 아이팟 셔플(iPod Shuffle) 디자인에 이어 PSP의 디자인도 명품과 명품이 만나 단순한 케이스가 아닌 고가의 명품과 같은 느낌으로 차별화 다양화가 진행되고 있다. 또한 휴대문화와 휴대성을 강조한 삼성의 새로운 노트북 가방이 디자인됨에 따라 디지털 제품에 부족했던 감성을 채울 수 있게 되었다. 루이 까포즈(Louis Quatorze)의 노트북(Notebag)은 전자파 차단기능과 특수 PVC 소재를 사용해 가죽보다 가벼운 것이 특징이고, 기존의 범용 노트북 백과 달리 2가지 스타일의 트렌디한 디자인으로 노트북을 담지 않으면 패션용 핸드백으로 쓸 수 있도록

패션에 나타난 컨버전스 문화현상

테크놀로지적  
관점



<그림 1> Dog@Watch



<그림 2> '05 CTIA Wireless 패션쇼 (Fashion in Motion)



<그림 3> Nokia 7200을 디자인한 Anna Sui와 Vivienne Westwood



<그림 4> 삼성과 Louis Quatorze의 Note bag

인간중심적  
관점



<그림 5> 10 CORSO COMO - Milano



<그림 6> Jil Sander와 협업한 PUMA

제작했다(그림 4). 또한 공동 마케팅을 전개함으로써 패션 마인드가 높은 소비자를 함께 공략하여 두 회사의 강점을 활용해 효과를 극대화하고 있다. 노트북 백 뿐만 아니라 mp3 Player의 케이스를 루이 까뜨즈에서 디자인함으로써 삼성의 디자인에 명품의 느낌을 선보였다. 디지털 기기와 같은 그린 부터 와인, 블루, 블랙의 컬러를 선보임으로써 컨버전스 현상뿐만 아니라 감성화된 디지털을 만나볼 수 있다.

2. 인간 중심적 관점

본 연구는 컨버전스 현상의 유형의 사회 내에서의 문화적 의미파악을 위하여 기술 발달에 따른 문화변화의 관점 역시 고찰하였다. 현대 사회의 컨버전스 문화 환경은 기술 중심이 아닌 인간 중심의 환경을 말한다. 즉, 컨버전스 문화 현상의

궁극적인 이상은 언제 어디서나 인간을 위한 테크놀로지의 발달에 있다.

패션에 나타나고 있는 컨버전스 문화현상의 영향은 인간과 주변 환경과의 네트워크를 강조하는 것으로 새로운 영역을 창출하여 의미를 교류한다. 컨버전스 가치 변화에 따른 라이프 스타일과 감성 지향적 소비 형태의 변화로 소비자들이 패션에 대한 태도와 트렌드의 수용도가 달라지고 있다. 또한 여가시간 증가, 삶의 질을 중시하는 가치기준의 변화에 의해 오프타임과 온타임 모두를 고려하여 자연스럽게 다양성이 강조된 스타일이 선호되는 경향을 보인다. 개인의 가치와 즐거움의 추구는 패션에 있어서 개성의 표현이라는 특성으로 진전된다. 이러한 내면적 가치 지향과 다양화는 건강중시와 실용성, 서구적 가치 지향, 스포츠와 문화생활의 관심증가로

이어진다. 컨버전스 문화현상은 디자인과 타 분야간 연계가 자유롭고 변화된 패러다임에 맞는 방법적인 해결책을 제시함으로써 패션 디자인 환경의 과정, 표현과 방법의 수단을 윤택히 진화시켰다. 영역간의 융합화는 최근 일어나고 있는 다양한 변화의 모습 중 하나이다. 본 연구를 통해 알 수 있듯이 패션과 서로 다른 영역과의 컨버전스 현상으로 패션디자이너와 모바일, 전자 제품, 자동차, 건축 등 다 방면에서 이루어지고 있다. 이탈리아 밀라노의 '만조니(Via Manzoni)'는 의류뿐만 아니라 카페, 꽃집, 문구류 및 식당까지 갖추고 있다. SONY의 상품을 전시하고 판매하는 디지털관을 갖추고 있음으로 해서 패션의 영감을 주는 5감의 요소를 모두 느끼고 직접 체험하도록 구성하였고 패션을 엔터테인먼트로 느끼도록 유도하고 있다. 또한 패션 디자이너들이 호텔 디자인에 관여함으로써 새로운 마케팅 전략을 구사하고 있다. 대표적인 예로 이탈리아 보그 편집장인 까를라 소짜니(Carla Sozzani)가 오픈한 호텔인 '10 코르소 코모(10 CORSO COMO)'를 들 수 있다. 소짜니는 세 개의 방에 트렌드를 설정하여 쇼핑과 서비스의 차원을 변화시켰으며 먹고, 쇼핑하고 문화를 즐기던 것에서 숙박까지 가능한 공간으로 구성되었다.

디자이너 브랜드 역시 다양한 컨버전스 디자인을 선보이고 있다. 전통적인 이미지인 루이비통(Louis Vuitton)은 새로운 상품으로의 전환 시기에 피카츄를 그린 일본 아티스트인 무라카미(Murakami)의 일러스트를 첨가함으로써 마크 제이콥스(Marc Jacobs)와 함께 기존 모노그램 캔버스에 '혁명'을 주제로 디자인 하였다. 디자이너뿐만 아니라 스포츠 브랜드 역시 디자이너와 협력해왔다. 패션에 있어서의 컨버전스 문화 변화는 일정한 규정이 있다기보다 특정 패션 스타일에 대한 태도변화라고 할 수 있으며 디자이너들은 소비자로 하여금 상반되는 스타일을 믹싱할 수 있는 옵션을 제공함으로써 dress up이나 dress down을 자유롭게 연출할 수 있는 개성과 아이덴티티를 스스로 창조한다는 의미가 있다. 이러한 예로 아디다스(Adidas)는 요지 야마모토(Yohji Yamamoto)와 결합하고 퓨마(Puma)는 질 샌더(Jil Sander)와 제휴관계를 맺은 바가 있다(그림 6). 이러한 스포츠 브랜드와의 결합은 기능성과 디자이너의 미를 추구한다. 소비자들이 원하는 명품은 기능적으로도 뛰어나며 스타일과 문화의 멋진 결합을 자랑하는 만큼 소장 가치가 있는 것이다. 아디다스와 요지 야마모토의 협업은 스포츠가 영역을 초월하여 패션에 어떻게 희석, 융화, 발전 할 수 있는지를 보여주며 스포츠가 모드로서의 발전 가능성을 보여주었다.

이러한 공동 프로젝트를 통하여 각각의 장점을 발휘하여 막대한 시너지 효과를 기대할 수 있을 것이다. 그리고 자신의 영역에서 벗어나 다른 영역과 융합화되는 컨버전스 문화 현상은 기존의 가치뿐만 아니라 새로운 창조를 낳는다. 이렇

듯 디자인의 영역은 더욱 컨버전스화되고 글로벌화 되어갈 것이다.

#### IV. 현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화현상의 특성

미래 학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler, 1989, p. 44)는 「미래의 충격(Future Shock)」에서 미래 사회를 새로운 테크놀로지와 그것의 막대한 영향력에 의해 지배되는 사회로 내다보았다. 디지털 시대의 도래와 보편화 그리고 유비쿼터스 환경은 우리에게 하이테크 시대를 가져다주었고, 이러한 테크놀로지의 발달은 밝은 미래를 보장해줄 진보의 바탕이 되었다. 그리고 테크놀로지는 기존 전문 영역에 침투하여 새로운 것처럼 그 영역을 넓히며 진화하고 있다(Kostas Terzidis, 2003).

현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화현상의 특성은 첫째 테크놀로지의 가능성을 들 수 있다. 테크놀로지의 발달에 따른 기술 혁신과 관련하여 새로운 모습이 나타나고 있다. 과학의 발전이 전문적 분화를 거듭하고 있는 반면, 또 다른 한편으로는 다양한 영역 간의 이론적 연관성이 계속 증가하고 있는 것이다. 기술영역에서 살펴보면 새로운 나노 테크놀로지의 발달과 그로인한 사이버 스페이스의 출현, 전자 제품의 소형화는 종래의 사물이 지닌 기계적 구성 방식을 비 물질화 시켰다.

20세기 이후 중요한 기술 혁신은 모든 경우에 두 영역 이상의 과학 이론적 기반 위에서 만들어졌다. 이러한 양상은 자연과학이나 사회과학 등의 영역에서 뿐만 아니라 문화·예술 영역에서도 마찬가지로 관찰되고 있다. 새로운 모습의 과학과 그에 따른 테크놀로지의 변화는 이전에는 상상도 하지 못했던 인공 지능이 제품에 부여됨에 따라서 같이 디자이너들은 과거와 단순히 기계류를 포장하기보다는 제품을 어떻게 사용자와 소통시킬 것인가 하는 인식론의 문제에 직면하게 되었다(Eamonn & Leyden, 2005, p. 71).

다양한 웨어러블 컴퓨터는 보이지 않는 테크놀로지로서 자리잡으면서 네트워크를 통한 단순한 정보의 교환뿐만 아니라 감정이나 느낌을 전하는 센서를 부착하여 새로운 방향을 개척하고 있다. 컴퓨터 그래픽에 대한 정기 컨퍼런스인 SIGGRAPH(시그리프) 컨퍼런스에 소개된 Cute Circuit 사(www.cutecircuit.com)의 "TrensferMe collection"은 움직임이나 감정에 따른 패턴과 컬러 형태의 변화를 보여주는 컬렉션이다. 일례로 목과 팔, 옆구리 등에 부착된 센서를 통해 느낄 수 있는 따뜻한 포옹의 느낌을 모바일 네트워크를 통해 실시간으로 상대에게 전달되는 컨셉의 셔츠는 모바일 폰을

기반으로 블루투스 시스템을 이용하는 셔츠로 개인의 신뢰와 애정을 독특하게 하기 위한 테크놀로지 패션이라고 할 수 있다. 또한 메시지뿐만 아니라 기분의 흥분 정도에 따라 감지 장치를 패션에 첨가하거나 위험요소를 감지하는 웨어러블 셔츠의 개발 역시 진행되고 있다.

앞으로의 정보기기들은 단순한 단말기의 성격을 지향하여 인간의 몸을 통한 바디 넷을 만들어 갈 것이며, 기존의 모든 패션 소품을 통해서 다양한 접목을 시도해 나갈 것이다. 또한 착용자를 둘러싼 물리적 인터페이스로서 패션에 대해 인체공학적 측면과 인간 중심의 디자인에 대한 연구가 다각적으로 진행되면서 진보할 것이다.

패션에서 테크놀로지의 발달에 따른 인터넷 즉 네트워크의 활용은 빠르게 변화하는 패션의 흐름을 수용하고 인간의 요구를 반영할 수 있는 장점이 있다. 현대인에게 있어 패션은 입고 소유하는 단계를 넘어 즐기고 보여주며 개인을 표현하는 수단으로써 상호작용을 촉진시키며 생각이나 감정을 이해하는 공동의 언어이기도 하다.

둘째, 컨버전스 문화현상에서 새로운 장르의 창출은 과거나 미래의 모든 담론들과 상호 의존하며, 그것들은 변형된 과거의 장르들을 흡수하고, 또한 미래의 영향으로 흡수되고 변형되는 것이라고 할 수 있다. 테크놀로지의 발달은 인간과 사물과 환경을 언제 어디서나 연결시켜주는 네트워크 환경을 조성한다. 이러한 새로운 환경은 패션에서 다른 장르와의 협업이라는 사례로 보여진다. 또한 기술의 발달에 따른 컨버전스 문화 환경의 변화는 서로 다른 패션 스타일의 융합이라는 새로운 장르를 창출하고 있다.

21세기 지식기반 사회에서 패션 영역에서도 패션 그 자체만으로써가 아니라 다양한 장르와 영역의 상호교류를 통한 융합 또는 통합된 형태를 보이고 있다. 즉 예술과 음악, 과학 등의 다른 장르와의 상호작용을 통한 새로운 형태의 패션을 창조하고 있다. 또한 인터넷과 같은 테크놀로지의 발전에 의한 지식기반 사회로의 발전은 현대인에게 심리적, 지적인 욕구를 상승시키는 작용을 일으키며 과거의 궁극적인 가치 체계 대신에 다양성을 향유하고자 하는 기호를 갖게 하였다. 패션에서도 이러한 경향을 민감하게 반영하여 다양한 양식들의 혼재를 통한 다감각화를 이루고 사물이나 현상에 관한 다양한 개념들이 하나의 통합된 대상에 나타나며 과거와 미래, 동양과 서양, 남성과 여성, 연령이나 인종 그리고 현실과 가상세계에 이르기까지 각 특성들이 그 경계를 넘나들면서 표현되고 있다. 이것은 패션 내에서 뿐만 아니라 다른 영역과의 경계를 허물고 새로운 영역의 창출로 이어지는 각 영역간의 네트워크를 바탕으로 이루어진 관계성으로 설명할 수 있다.

셋째, 개인은 컨버전스 문화환경에 접속하는 최소의 단위

이며, 개인마다 다양한 개성과 특성을 가지고 독립적인 활동을 전개한다. 이러한 문화 환경에서 개인의 활동은 양방향적인 성격을 가지므로 단순한 정보 수용자의 위치에서 벗어나 정보 사용자로 변화하게 되었다. 기존에 있어서 개인의 성격이 수많은 군중 속에 파묻힌 익명의 개인 즉 누구든지(anybody)였다면 컨버전스 문화환경 속의 개인은 남과 다르며 자기에 충실하고 자신의 감정 발산을 익숙하게 표출해내는 개인 즉 어떤 사람(somebody)이라는 특징이 있다(황상민 외, 1999. p. 78).

니콜라스 니그로폰테(Nicolas Negroponte)는 그의 저서 'Being Digital'에서 'Daily Me'를 언급하며 개인 맞춤 디자인을 개인성이라는 특성으로 설명하고 있다. 컨버전스 문화 환경 변화 아래에서 인간화된 환경 구성은 개인의 중요성을 각인시키고 전자공간에서의 가상현실이 아닌 인간화된 물리적 공간에서 구현된 가상성의 주체로서 개인성의 중요성이 강조되고 있다. 이러한 테크놀로지의 발달이 몰고 온 컨버전스 문화환경으로 인해 과거보다 개인화 성향의 강화와 개인 차원에서 생활환경의 양극화가 심화됨을 의미한다. 현대인은 자신이 중요하다고 하는 제품, 예를 들어서 자신의 가치관이나 사회적 지위를 드러내 준다고 생각하는 제품에 대해서는 아낌없이 높은 가격을 지불한다. 이는 앞으로 대량 맞춤 서비스의 적용 분야가 전 제품 분야로 확대될 것을 의미한다. 이러한 컨버전스 문화 환경에서 보여지는 개인성은 이전의 경험 및 가치관에 잘 맞는지에 대한 기존의 적합성과 이용하기 어렵지 않아야 하는 복잡성의 배제를 조건으로 한다. 그리고 직접 만져보거나 이용해 보고자 하는 성향의 욕구를 충족 시켜주는 사용 가능성은 가상현실 즉 전자공간에서 물리공간으로의 실제화를 강조하고, 단계별로 시도되어질 수 있는가에 대한 분리 가능성은 맞춤 디자인에서 시스템의 모듈화를 나타낸다.

리바이스(Levi's)의 인터넷을 이용한 대량 맞춤 판매 방식을 리바이스 본사가 지난 1998년 12월에 처음 소개하였으며, 이를 통해 고객들에게 높은 만족을 주고 있다. 웹 사이트에서 'Fitting Room' 코너의 가상모델을 통해 체형, 가슴사이즈, 허리사이즈, 키, 몸무게, 얼굴생김새, 피부색, 헤어스타일 등을 입력한다. 리바이스는 이 시스템 도입으로 인터넷을 통해 고객으로부터 직접 사이즈와 디자인, 색상 등을 주문 받아 실시간으로 생산하고 있다. 이를 통해 소비자들은 자신이 선택한 옷을 입어본 듯한 간접 체험을 할 수 있는 효과를 거둘 수 있다.

컨버전스 문화환경에서 인간중심의 디자인은 보다 쉽고 효과적으로 확산 될 수 있는 의사소통 가능성에서는 네트워크 연결을 통한 디자인 과정에 개인이 참여하여 독창적인 디

자인 가능성을 설명한다. 이러한 융합화 문화 변화에 나타나는 공간 개념의 실제화는 인간 중심의 디자인을 의미하고 개인성이라는 특성을 나타낸다.

## V. 결론

본 연구는 사회 전반에 나타나고 있는 컨버전스 문화현상을 패션의 관점에서 접근하여 고찰하고, 21세기 지식기반 사회에 나타나는 패러다임의 사례를 통하여 현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화현상과 앞으로의 디자인 방향을 논의할 수 있는 근거를 마련하고자 하는데 있다. 그리하여 본 연구에서는 현대 패션에서 보여지는 컨버전스 문화현상의 유형을 분석하고 그 특성을 도출하여 미래 패션의 가치와 가능성을 사적으로 예견하였다.

문헌 고찰을 통하여 지식기반 사회에 나타나는 컨버전스 문화 현상에 따른 패러다임의 특성을 분류하기 위한 이론적 배경을 마련하였고, 각 분류의 사례 고찰을 통해서 특성을 도출하여 패션에 나타난 컨버전스 문화현상을 규명하기 위한 근거 자료로 사용하였다. 또한 지식기반 사회에 나타나는 컨버전스 문화현상에 따른 패러다임의 변화를 사례 고찰을 통하여 분석하고, 각 특성의 의미는 패션의 속성과 관련하여 구체화하고 디자인의 특징과 표현 형식에 따라 분류, 분석하였다. 이에 따라 본 연구의 의의는 앞서 도출한 패션에 나타나는 컨버전스 문화현상을 규명하고 패션의 흐름을 밝히는데 있다.

본 연구에서 도출한 결과는 다음과 같다.

첫째, 컨버전스 문화현상의 유형은 테크놀로지적 관점과 문화적 관점으로 분류하여 분석하였다. 테크놀로지의 발달에 따른 기술과 패션의 컨버전스 문화현상은 웨어러블 컴퓨터와 전자기기의 패션화 액세서리화를 살펴볼 수 있었다. 둘째, 인간중심적 관점에서 컨버전스 문화현상은 서로 다른 영역간의 경계가 허물어져 가는 것을 의미하기도 하지만 새로운 영역 창출에 그 의미가 크다 하겠다. 그리하여 패션은 기능적 차원이 아니라 그것이 지닌 의미적 차원으로 이동하였다는데 그 의의가 있다 하겠다.

상기 고찰한 현대 패션의 컨버전스 문화현상의 특성과 미래 패션의 가치와 가능성은 다음과 같이 예견할 수 있겠다.

첫째, 테크놀로지의 발달은 점점 더 인간화되어 진화하고 있다. 테크놀로지는 기존 전문 영역에 침투하여 새로운 것처럼 그 영역을 넓히며 진화하고 있다. 둘째, 다양한 양식들의 혼재를 통한 각 특성들이 그 경계를 넘나들면서 패션 내에서 뿐만 아니라 다른 영역과의 경계를 허물고 새로운 장르의 창출로 이어진다. 셋째, 패션은 인간의 문화를 나타낸다. 사회

의 패러다임이 변화하면서 인간은 변화에 재빠르게 대응할 필요가 있으며 그 변화는 인간이 추구하는 가치에 대한 욕구가 세분화되고 기본적인 기대감이 상승한 인간 중심의 디자인을 의미한다.

본 연구를 진행함에 있어서 컨버전스 문화현상에 따른 장르 구분의 기준을 세우는데 어려움이 있었다. 이는 컨버전스 현상 자체의 장르가 정확히 구분되지 않기 때문이다. 변화하는 시대의 문화적 특징과 가치의 영향에 무엇보다도 빨리 반응하는 패션에 있어서도 컨버전스 문화현상이 뚜렷하게 나타나고 있다. 본 연구의 결과를 통하여 현대 패션에 나타나는 컨버전스 문화현상에 따른 변화 양상을 바라보는 관점을 정립한 것에 의의를 갖고, 그 이해를 바탕으로 발전의 방향을 제시할 수 있도록 지식이 공유되기를 바란다.

## ■ 참고문헌

- 고현진(2006). 컨버전스 트렌드에 의한 패션 디자인. **복식 56**(7).
- 김기호(1995). **파플러음악사전**. 서울: 아름출판사.
- 김자민(2005). 현대 패션에 나타난 장르간 하이브리드에 관한 연구. 서울대학교 석사학위 청구논문.
- 노무라 종합연구소(2003). **유비쿼터스 네트워크와 신사회 시스템**. 서울: 전자신문사.
- 박은경(2001). 20세기 테크놀로지 패션 이미지에 관한 연구. 서울대학교 박사학위 청구논문.
- 이민정(2003). 현대 패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구. 연세대학교 박사학위 청구논문.
- 이봉덕(2002). 21C 전환기 패션의 미학적 특성. 숙명여자대학교 박사학위 청구논문.
- 이순인(2002). **디지털 환경의 변화**. 서울: DESIGNnet.
- 임창영(2004). 디지털시대 산업디자인의 새로운 패러다임 변화에 관한 연구-정보화와 기술발전에 따른 산업디자인의 변화와 전망. 국민대학교 테크노디자인전문대학원 박사학위 청구논문.
- 조동성(2003). **디자인 혁명, 디자인 경영**. 서울: 디자인네트.
- 주진형, 황지연(2006). 컨버전스와 문화산업 트렌드. **정보통신정책 18**(6).
- 하지수(2001). 20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구. 서울여자대학교 박사학위 청구논문.
- 한운숙(2000). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션디자인 연구. 세종대학교 박사학위 청구논문.
- 홍경민(2003). 디지털 문화변화에 따른 제품 디자인 경향 연구-Digital Convergence Design-. 중앙대학교 석사



학위 청구논문.

항상민, 한규석(1999). **사이버 공간의 심리**. 서울: 박영사.

Eamonn, K., & Leyden, P.(2005). *What's next 2015*. Chicago: Perseus Books.

Horax, C.(2002). **마셜 맥루언과 가상성**. 김영주, 이원태(공역) 서울: 이제이북스. (2001년 원저 발간)

John A. Walker(1995). **디자인의 역사**. 정진국(역) 서울: 까치. (1989년 원저 발간)

Kostas Terzidis(2003). *Hybrid Form, Design Issues, Vol.19*, Winter.

Lev Manovich(2001). *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press.

McLuhan, M., & Power, B. R.(1998). *The global village*. London: Oxford University.

Negroponste, N.(2000). **디지털이다(being digital)**. 백옥인(역). 서울: 커뮤니케이션. (1995년 원저 발간)

Popcorn, F., & Hanft, A.(2003). **미래생활사전**. 인트랜드 번역원(역) 서울: 을유문화사. (2001년 원저 발간)

Quinn, B.(2003). *Techno fashion*. New York: Berg.

Shedroff, N.(2004). **경험 디자인**. 이병주(역) 서울: 안그라픽스. (2001년 원저 발간)

Toffler, A.(1989). *Future Shock*. New York: Bantam.

---

접 수 일 : 2008년 3월 11일  
 1차 심사시작일 : 2008년 3월 11일  
 1차 심사완료일 : 2008년 3월 24일  
 게재 확정 일 : 2008년 4월 8일