



# 트랜스미디어에 나타난 패션 문화 콘텐츠의 매개특성 연구

- 20세기 이후 현대 패션사를 중심으로 -

김 향 자  
부산대학교 의류학과

## A Study on the Characteristics of Mediation in Fashion Culture Contents Found in Transmedia

- Focusing on Modern Fashion since the 20th Century -

Hyangja, Kim

Pusan National University/Clothing & Textiles

(received date: 2017. 5. 19, revised date: 2017. 6. 14, accepted date: 2017. 6. 19)

### ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze modern fashion culture in the 20th century through changes in transmedia in order to better understand characteristics of fashion contents. The study also strived to identify the characteristics of remediation in modern fashion and media by exploring the cultural code, and use it to establish an integrated view. The subjects and the method of the study are as follows. First, the study analyzed the development of transmedia and fashion culture since the 20th century. Second, it identified the transitional characteristics of transmedia. Third, the study analyzed the characteristics of remediation in modern fashion culture by using the characteristics of mediation, which appeared with the transitional characteristics of transmedia.

The study results are as follows. First, the types of remediation are 'borrowing,' 'Representation,' 'Expansion,' 'Refashion,' and 'Absorb.' In old and new media, each type can be aesthetically experienced in 'transparency,' 'opaqueness,' '*Hypermediacy*,' and '*Immediacy*.' Second, fashion culture can undergo a transformation from its original form to a second and a third iteration, and this process allows for possibility of an expansion of multiple plots and well-rounded character settings. This opens up the possibility for fashion consumer participation, and signifies a transition into an environment where expansion of time and space is possible. The third finding is the non-mediation of fashion objects. The mediating relationship between clothes and media is directly connected to the development of new media. The immersion of new media by fashion consumers has the characteristics of 'transparency/' '*Non-mediation*,' and the reinterpretation and reproduction of original fashion styles have

---

이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.(NRF-2014S1A5B5A07041428). This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2014S1A5B5A07041428).

Corresponding author: Hyangja, Kim, E-mail: [aesthetics88@naver.com](mailto:aesthetics88@naver.com)

the characteristics of 'opaqueness'/'Hyper-mediation.' Fourth, fashion culture has data variability. Through 'Borrowing,' 'Representation,' 'Expansion,' 'Remodeling,' and 'Absorption,' the cultural hierarchy of reproduced fashion forms a multi-layered integrated network. Mediation code, which repurposes fashion culture contents, also creates new media fashion through transmedia.

Key words: fashion culture contents(패션문화 콘텐츠), fashion history(패션사), hypermediacy(하이퍼 매개), immediacy(비매개), remediation(재 매개), Trans Media(트랜스미디어)

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 연구목적

21세기 문화콘텐츠의 주요 특징 중 하나는 OSMU(One Source Multi Use)에 이어 트랜스미디어(Transmedia)가 떠오르고 있다(Shin, 2010). 헨리 젠킨스(Henry Jenkins, 2008)가 제안한 개념인 트랜스미디어(Trans Media)는 미디어간의 결합, 대체, 융합 등이 복합적으로 발생하는 디지털 컨버전스 과정에서 나타나며 트랜스미디어 스토리텔링은 디지털 테크놀로지의 발전에 따라 심화되는 컨버전스(convergence)의 현상적 트렌드로 간주한다.

매체 이론가 McLuhan(1964/2011)은 전자 매체 특성에 대해 감각의 확장이지만 서로 다른 미디어가 만나면서 여러 감각간의 불균형을 초래하며 트랜스미디어 매개가 발생하며 시공간의 변화가 재구조화 된다고 정의한다. 맥루언의 이론에 기초하여 Bolter & Grusin(1999/2006)은 올드미디어에서 뉴미디어로 전이되면서 미디어의 성격이 변화하고 소비자나 매체, 매개물과의 관계가 변화하며 유기적 상호작용이 발생하게 되는 '재매개' 이론으로 미디어 컨버전스 환경을 설명한다. 미디어 텍스트의 재매개는 새로운 미디어가 등장할 때마다 이전의 미디어를 개조, 변형하여 새로운 미디어에 적합하게 담아낸다. 대표적인 영상매체인 영화와 TV는 발명 초기부터 소설이나 만화 등 기존 미디어 텍스트를 지속적으로 변형시켜왔으며 이들의 사회문화적 영향력은 각 시대별 패션문화를 정립

하는 매개도구로 자리잡아왔다.

패션 문화콘텐츠는 '인간의 감성을 근간으로 '옷과 인체'라는 텍스트에 디지털 기술과 복식사적 스토리가 접목되어 트랜스미디어 콘텐츠를 형성하게 되는 문화적 컨버전스 현상'으로 설명할 수 있다(Kim, 2017). 동시대의 복식문화가 각각의 미디어에서 동일한 표현이 아닌 다른 스토리와 표현으로 전개되는 양상을 살펴보는 것은 시대적 트렌드인 미디어 매체의 발달 및 컨버전스 현상과도 연결되는 것이다. 특히 현대 패션의 글로벌 트렌드인 한류패션은 세계적인 문화권력으로서 미디어 컨버전스인 다각적인 융합을 통해 전 세계로 전파되고 있다. 이에 한류 패션 문화 콘텐츠의 확산과 수용에 대한 접근법으로써 트랜스 미디어의 매개방식을 이해하고, 글로벌 패션 문화 콘텐츠의 마케팅 전략 수립에 기여할 수 있을 것으로 여겨진다.

트랜스미디어에 대한 선행 연구는 미디어학, 커뮤니케이션학, 광고학 등에서 주로 이루어지고 있으며 디지털 스토리텔링에 대한 정의와 분류, 게임과 TV 드라마의 스토리텔링을 사례를 통해 분석한 연구 등이 있다. 그러나 패션 분야는 개별 콘텐츠에 대한 패션분석은 다소 연구되어 왔으나 미디어의 컨버전스 개념으로 20세기 패션사 흐름을 통해 패션문화를 분석한 연구는 매우 미미한 실정으로 이에 연구의 필요성이 제기된다. 연구 목적은 트랜스 미디어 변천사를 통해 각 시대별 미디어 매체를 수용하는 패션소비자의 시각을 이해하고 문화코드의 탐색적 과정을 통해 동시대 복

식문화의 전방식을 고찰함으로써 패션문화와 트랜스미디어간의 매개특성을 파악하며 21세기 디지털 미디어와 패션문화의 매개 논의한다. 연구내용은 첫째, 미디어 매체가 복합적으로 등장하는 20세기 이후 각 시대별 미디어 트랜스 현상과 패션 문화사 고찰을 통해 트랜스미디어와 패션문화와의 전개양상을 분석한다. 둘째, 트랜스미디어의 유형별 전환특성을 파악한다. 셋째, 패션문화와 트랜스미디어의 전환방식에 따른 매개특성을 통해 사회문화적 의미와 패션산업에 미친 영향을 고찰한다.

## 2. 연구방법

본 연구에서 적용한 Eisenhardt(2007)의 중다 사례 방법론은 사례 연구에서 데이터 수집 및 증거에 대해 여러 사회문화적 현상을 탐구하는 데 사용할 수 있으며, 다각적 연구전략 중의 하나이다. 이 방법은 연구자가 다양한 연구를 사용할 수 있도록 촉진 방법 및 다른 유형의 데이터 원본을 다각적으로 사용가능하며, 데이터는 양적, 질적 연구에도 사용할 수 있다. 분석 자료인 인터넷자료, 보관 기록, 구두 보고서, 관찰, 설문 등의 사례를 임의로 조합할 수 있다는 장점이 있으며, 최신이론 산출 가능성, 잠재적 이론추정 가능성, 결과의 실증적 유효성을 밝히는 장점이 있다(Jin, 2011). 그리고 사례선택의 목적을 모사와 일반화로 제시한다는 점과 기존 문헌과 연계하여 유사성, 차이점에 대한 고찰이 가능하다는 점에서 패션분야의 질적 연구에 타당성이 있을 것으로 여겨진다.

연구방법은 문헌연구와 사례연구로 진행하였다. 문헌연구는 기존문헌과 연계하여 이론적 근거를 고찰, 확립하고, 사례연구는 내적 타당성을 높이기 위해 중다사례 방법론인 Eisenhardt(1989)의 방법을 적용하여 분석하였다. 사례 연구의 분석범위는 1900년대 이후부터 현재의 미디어에 나타난 콘텐츠(영화, 게임, 애니메이션, TV물, 웹 콘텐츠)를 국내외의 주요 미디어관련 의상상 수상 및 후보작, 학계 패션 전문가, 주요 문헌들이 검증한 작품에

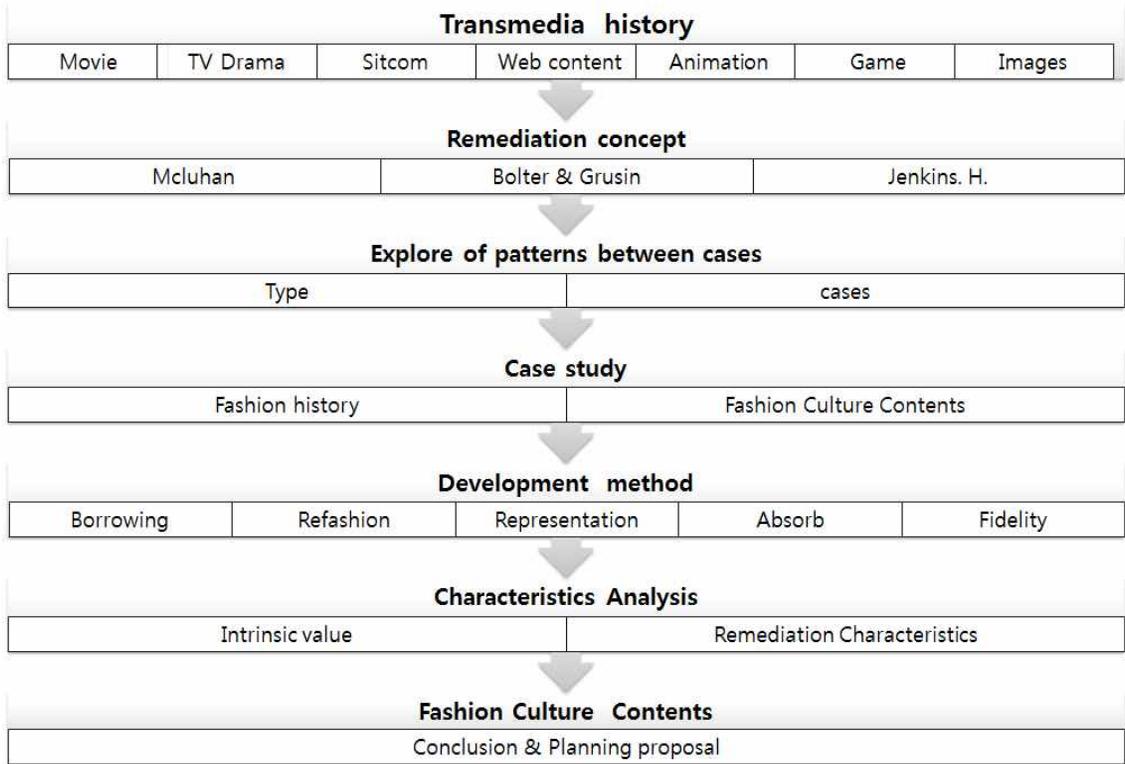
서 유의미한 패션스토리를 분석하고, 패션문화사적으로 분석, 분류하였다.

각 특성을 파악하기 위한 패턴 탐색은 사례 자료 수집> 사례 선택> 도구 정교화> 데이터 수집분석> 사례 분석> 사례 간 패턴 탐색> 이론의 정교화> 기존문헌의 연계 과정으로 진행하였다. 도구 정교화는 디지털 미학/ 인문학/ 패션문화(패션사)이론을 단계별로 접목하여 연구 내용 및 결과를 도출하였다. 사례 간 패턴 탐색과정은 분류된 미디어 간 매개사례 특성을 유형화하여 일정한 흐름을 지닌 패턴을 탐색하였다. 이론의 정교화 과정은 연구 분석틀로써 Jenkins(2008)의 'Convergence culture'의 트랜스미디어 스토리텔링을 콘텐츠의 패션문화 표현양상을 파악하는 관점으로 적용하였으며, 맥루언의 미디어 이론과 볼터와 그루신(Bolter & Grusin)의 재매개론은 미디어와 패션문화와의 매개특성을 논하는 이론적 근거로 연구에 적용하였다. 기존 문헌의 연계과정을 통해 각 시기별, 미디어별, 패션문화별 세분화, 유형화하여 분류 및 분석, 특성정리 순으로 연구결과를 도출하였다(Fig.1).

## II. 이론적 배경

### 1. Jenkins의 트랜스 미디어 개념

트랜스 미디어는 트랜스(Trans)와 미디어(media)의 합성어로 미디어간의 경계를 넘어 서로 결합 융합되는 현상을 일컫는 용어로 미디어를 유기적으로 연결한 콘텐츠를 트랜스미디어 콘텐츠를 의미한다(Transmedia, 2015). MIT의 Jenkins(2008)는 트랜스 미디어에 대해 'across media'를 뜻하며 각 채널에 독특한 조각의 콘텐츠를 이동하기 위해 멀티 플랫폼을 가로지르는 것'으로 정의한다. 한 가지 스토리에서 다양한 콘텐츠로 전개된다는 점에서 'One Source Multi Use, Traditional Cross Platform, Media Franchises, Media Mix'와는 다른 개념으로 정의한다(Transmediastorytelling, 2015).



<Fig. 1> Research process

즉, 한 가지 주제에 다른 작가, 다른 내용을 가지므로 traditional cross -plafom, media franchises, media mix와는 다른 개념임을 주장한다(Transmedia storytelling, n.d). 그리고 트랜스미디어 콘텐츠는 공유된 판타지, 유머, 패러디 및 인용, 미완성 콘텐츠, 미스터리, 시기적절한 논쟁, 루머등이 필요하다고 역설하며 이를 미디어의 확장성이라고 규정한다.

Shin & Kim(2010)은 트랜스미디어의 구성요소를 핵심스토리(core story), 배경스토리(Back story), 부차적 플롯(subplot), 서브캐릭터(sub character), 세계관(World view)로 분류하였으며, 기획 단계부터 원형콘텐츠로서 중심스토리를 전개하여 시공간이 다른 배경에서 전개되는 부가적인 플롯으로 전체적인 상승효과 추구가 목표로 정의한다. Aarseth

(2006)는 미디어 종류에 따라 구성요소들이 크로스 미디어 간 전환이 가능하며 문학작품에서 영화로 전환된 경우는 스토리라인과 이벤트, 세계관 캐릭터의 변화가 가능한 반면, 영화원작에서 게임으로 전환된 경우는 세계관의 변화와 캐릭터의 변화가 일부가능하며, 게임에서 영화로 전환되는 경우는 스토리 라인을 제외한 이벤트, 세계관, 캐릭터의 변화가 가능하다는 점에서 문학작품에서 변형된 미디어는 구성요소들의 전환이 자유로운 것이라 하였다. 이처럼 미디어의 유기적인 혼용성에 대해 Back(2010)은 트랜스미디어의 핵심은 새로운 선택과 배열이 이루어지는 편집과정이자 창의적인 내용이 첨가되는 창조 과정으로 주제가 개입하는 뒤섞기(Mix)라고 주장한다. 따라서 트랜스미디어 콘텐츠는 퍼즐이나 콜라주와 같이 각기 다른

모양(미디어)들이 결합하여 완성된 스토리(콘텐츠)를 갖는 것으로 콘텐츠의 독립성을 갖되 시너지 효과 목적으로 매체 전이 네트워크를 이루는 재목적화로 정의할 수 있다.

## 2. 트랜스미디어 이론

미디어의 매개연구에서 가장 대표적인 이론가는 미디어 매체이론을 주장한 맥루언과 뉴미디어 매개이론을 주창한 볼터와 그루신이다. Jenkins (2008)는 예술작품은 ‘문화적 유전자(cultural attractor)’로서 커뮤니티를 모으고 공통기반을 만들며, 텍스트의 해독, 숙고, 정교화를 유도하는 ‘문화적 활성화(cultural activator)’로 명명한다. <Table 1>은 각 이론가별 트랜스미디어에 대한 관점과 이론을 정리한 도표이며, <Table 2>는 매개 유형과 개념을 정리한 도표이다.

### 1) McLuhan의 미디어론

맥루언은 미디어의 확장에 대해 나르시시즘의 개념을 차용한다. 미디어 스스로 확장된 이미지나 반복된 이미지의 자동제어 시스템 전까지 그 지각이 마비된 상태를 ‘나르시시’ 상태로 묘사하였으며 이 마비 상태에서 프로이드의 ‘억압’ 매커니즘을 경험하게 된다고 주장한다. 또한 매체(media)는 인간관계를 매개(mediate)하지만, 인간과 매체 자신은 비매개적으로 즉각적(im-mediate) 밀착을 의미하며 매체와 인간은 불가분의 매개방식을 취하며 모든 매체는 그 다음 매체의 내용이라고 하였다. 그 예로 컴퓨터의 내용은 영화, 영화의 내용은 소설, 소설의 내용은 글이라고 트랜스미디어의 개념을 제시한다. 원작스토리를 그대로 재현하는 OSMU (One source multimidia)와 달리 각 미디어의 콘텐츠와 스토리텔링이 다음 매체의 내용을 결정하는 트랜스미디어는 퍼즐처럼 다른 스토리들이 통합적 스토리로 전개된다. 맥루언은 사용자의 참여 정도로 뜨거운 미디어와 차가운 미디어로 분류한

다. 뜨거운 미디어는 단일감각이 고밀도(데이터) 확장된 미디어로 사용자의 개입여지가 부족하고 참여도가 낮은 사진, 신문, 라디오, 영화 등이며, 차가운 미디어는 정보량이 적어서 사용자가 보충해야 하는 저밀도의 전화, 만화, 텔레비전으로 분류한다. 즉, 사용자의 적극적인 개입과 상상력을 요구하는 콘텐츠를 의미한다.

맥루언은 미디어 특성을 다음과 같이 정의한다. 영화는 많은 정보를 저장하고 전달하는 힘을 가진 매체로 여러 페이지의 산문을 압축하여 인물과 장면을 묘사하고 한순간에 제시한다. 1910년대 이후 영화는 인쇄매체에서 전자매체로 이행하면서 나타나는 문화의 변화를 투명하게 매개한 미디어이다. 또한 영화는 책(인쇄매체)의 장점인 환상성과 초현실주의적 가치관을 테크놀로지를 적극적으로 수용하여 반영함으로써 미국의 이상적인 삶에 대한 가치와 환상을 제공하는 역할을 한다고 정의한다. 텔레비전은 조각과 아이콘의 성질을 가지며 촉각의 확장매체이며 감각적 삶을 분속하고 파편화하는 문자 문화과정을 역전시킨다. 그리고 정보 분산이 목적이므로 새로운 문화코드로 적합하며 차가운 미디어의 전기적인 특성은 사용자가 정보를 보충해야 하므로 시공간을 초월하여 다른 매체와의 소통이 가능하며 시각이나 청각 이미지 등에 구속되지 않는 것이라고 하였다. 게임은 전체구성원들의 행위와 반응을 하나의 역동적인 이미지로 통합하는 대응자극이며 사회적 정치적 결사체들의 확장이다. 한 세대 사회적 실천방식이 다음 세대의 게임 속에 기호화되어 있으므로 문화가 변하면 게임도 한 사회의 주류를 이루던 규칙이 변하여 게임의 독특한 형식과 패턴을 갖게 되므로 심리적 삶의 극적인 모델이다. 만화는 정지된 이미지로 대상의 특정 순간, 공간상 한 지점에 대해 극소수의 데이터(정보)만으로 힌트를 완성 해석에 참여하며 정지된 이미지에 독자의 상상력을 발휘하여 스토리를 완결시켜야 하는 차가운 미디어이다.

이처럼 맥루언은 미디어의 매개 특성에 대해

산업이 전문화됨에 따라 강렬함이나 고밀도는 생활에서 전문화, 세분화를 요구하게 되었으며 검열도 필수요소라고 주장한다. 그의 이론은 1960년대 컬러 텔레비전이 등장하기 이전 미디어에 적용된 것으로 인터넷의 보급으로 급성장한 뉴미디어와 연계된 매개 관점은 볼터와 그루신의 이론에서 확립된다.

2) Bolter & Grusin의 재매개론

Bolter & Grusin(1999/2006)은 새로운 미디어와 오래된 미디어간의 매개방식을 비매개(Immediacy), 하이퍼 매개(Hyper-mediacy)로 분류하며, 재매개 이중논리의 대표 미디어를 영화와 텔레비

전을 들고 있다. 그들은 시각공간이 입체적 가상 현실로 변형과정에서 기술적 매커니즘의 접근 방식과 사용자의 인식여부에 따라 미디어의 투명성과 매개 방식이 결정되며, 투명성과 불투명성의 매개라고 설명한다.

투명성은 미디어 매체에 대한 몰입감의 상승으로 사용자가 미디어의 존재를 지각하지 못하는 것을 의미하며 비매개 방식으로 매체의 현재성을 드러내지 않고 감추는 것을 의미한다. 특수효과를 적용한 가상현실 영화나 인터랙티브 예술 작품 등은 미디어를 체험 후 미디어를 인식하게 되므로 즉시성의 비매개 특성을 지닌다고 정의한다. 하이퍼미디어와 투명한 미디어는 동일한 욕망, 즉 표

<Table 1> Remediation Theory of Transmedia

		Mcluhan	Bolter & Grusin	
<b>View of the media mediation</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- The expansion of the media narcissism concept borrowed</li> <li>- Apply the 'repression' concepts of Freud</li> <li>- All media content of the following medium: The contents of the movie are fictional. Trans-media concepts presented</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediation of the mediation</li> <li>- Parameters are separated impossibility of existence: Reproduce, borrowing</li> <li>- Media reform, the reality itself, expansion</li> <li>- Renovated, attack, absorption</li> <li>- Re-purposing</li> </ul>	
<b>Trans-media</b>	<b>Movie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hot media: Mediated changes in the culture media transparently</li> <li>- Modifications to the aura through other media reform</li> </ul>	<b>1950-60's</b>	<b>Since the 1960's</b>
	<b>Television</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cool Media</li> <li>- Expansion and reversing the letters of the tactile media culture process cadence and fragmented sensory life</li> </ul>	<b>1950's-1960's</b>	<b>Since the 1960's</b>
	<b>Comic books/ Animation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cool Media</li> <li>- Involved in completing the tip only a few of the data (information) and analysis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hyper-mediated</li> <li>- Regressive re-mediated by the new media, old media absorption imitation</li> </ul>	
	<b>Computer game</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cool Media</li> <li>- Expansion of human social and political associations</li> <li>- Rules and patterns change in the culture of the game turns</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hyper-mediated / non-mediated</li> <li>- Provides heterogeneous space</li> <li>- Re-purposing</li> <li>- Expansion of individual or collective</li> </ul>	

〈Table 2〉 Transmedia Remediation type and concept

Remediation characteristics	Concept	Remediation method
Borrowing	To re-use a property derived from one of the media in the other medium	Hyper-Remediation
Representation	the digital media reflects the characteristics of old media appears in the form of old media is restored	Hyper-Remediation
Expansion	In an advanced form, rather than hide the properties of the old media in the extension of reproducible highlight the difference between the old media and the borrower to the interface of the digital media	Hyper-Remediation
Absorb	The digital media hiding the relation between the old media to provide an experience that seems to be mediated to the user	Non-Remediation
Refashion	Using the old media type in one media genre looks identical	Hyper-Remediation

상의 한계를 넘어 실제적인 것(현실) 추구의 공통 목표를 가진다. 하이퍼 매개의 대표 콘텐츠인 월드 와이드웹은 가장 영향력 있는 문화 표현형식이다. 컴퓨터 그래픽과 멀티미디어 프로그램, 비디오 게임 등 윈도양식이 발전하면서 중첩과 레이어의 병합, 대체 등 시각적 물리적 의미에 또 다른 층위를 제공함으로써 인터페이스를 투명하게, 끊임없는 매개로 만든다. Bolter & Grusin(1999/2006)은 미디어 매체간의 재매개 특성이 차용(Borrowing), 재현(Representation), 확장(Expansion), 흡수(Absorb), 개조(Refashion)로 변화된다고 하였다.

차용(Borrowing)은 하나의 미디어에서 나온 속성(스토리)을 다른 미디어에서 재사용하는 것이며, 대표적인 사례는 소설이 영화로 제작된 경우이다. 재현(Representation)은 뉴미디어에서 올드 미디어의 특성을 그대로 변형하는 것이며, 드라마에서 영화나 소설 원작대로 제작된 경우이다. 확장(Expansion)은 재현의 확장 개념으로 올드 미디어가 진보된 형태로 전개되어 차별성을 강조한 경우이며 문학작품이나 기사, 소설이 영화, 뮤지컬, TV드라마로 제작된 사례이다. 흡수(Absorb)는 뉴미디어가 올드미디어의 특성을 감추고 매개되지 않은 듯한 경험을 제공하는 것으로 게임이나 가상현실 콘텐츠가 해당된다. 개조(Refashion)는 하나의 미디어에서 올드 미디어의 형식을 차용하

여 개조한 경우로 영화나 뮤지컬, 음악, 게임에서 성공한 콘텐츠(스토리)가 소설이나 문학작품으로 제작된 사례이다.

### Ⅲ. 패턴 탐색을 통한 20th 패션문화의 미디어 전개방식과 매개특성

본 장에서는 사례 수집과 패턴 탐색 도구의 정교화 및 대표 데이터 분석을 통해 파악한 20세기 패션문화의 미디어 전개방식과 매개특성을 연구하였다.

매개 특성 파악을 위한 패턴 탐색의 자료는 1900년대 이후부터 현재의 미디어에 나타난 콘텐츠(영화, 게임, 애니메이션, TV물, 웹 콘텐츠) 주요 작품 500점 이상 1차 수집하고, 이 중 패션문화와 관련성이 높거나 유의미한 자료(선택기준: 선행연구 및 문헌자료, 국내외 주요 미디어관련 의상상 수상 및 후보작, 학계 패션 전문가, 주요 문헌들이 검증한 작품)를 중심으로 패션 전공 연구자 5인 이상이 2차 선택(300여점)하여 유의미한 패션스토리를 분석하였다. 〈Table 3〉에서 패턴 탐색 및 매개유형화로 선택된 대표적인 사례는 100여점 이상이며, 20<sup>th</sup> 주요 패션문화 변화에 따른 트랜스미디어의 전개와 매개 유형을 정리한 도표이다. 〈Table 4〉는 도구 정교화 과정을 거쳐 패턴

탐색을 하여 이론을 접목한 매개 유형별 패션문화 대표사례를 정리한 도표이다. 사례 간 패턴 탐색 과정은 분류된 미디어 간 매개사례 특성을 유형화 하여 일정한 흐름을 지닌 패턴을 탐색하는 것으로 분석 결과를 <Fig. 2>에서 제시하였다.

1940년대까지 트랜스미디어는 2차원 문학 소설과 희곡 원작 영화들이 대부분이며 1950년대 텔레비전 드라마와 시트콤의 제작, 1980년대 컴퓨터 게임과 애니메이션, 기타 콘텐츠의 발전으로 3차원 트랜스미디어의 본격적 확산이 이루어졌다. 그리고 1960년대 후반 컬러 TV의 등장으로 미디어에 등장하는 배우들의 시각적 요소인 패션 뷰티는 섬세하고 화려하게 표현되어야 할 당위성을 갖게 되었다. 각 시대의 패션문화와 미디어와의 관련성은 올드미디어와 뉴미디어의 매개방식에 따라 전개양상이 다르게 형성되었으며 그 결과는 다음과 같다. 1차 텍스트에서 2차 텍스트미디어로 전개되는 방식에 따라 차용, 재현, 확장, 개조, 흡수의 매개 유형으로 분류된다.

### 1. 스토리텔링의 확장된 ‘차용(Borrowing)’

20세기 초·중기는 문학텍스트의 영상화가 주를 이루었던 시기로 올드미디어인 소설이나 문학 장르의 스토리를 차용하여 표현하였다. 이 시기는 올드미디어의 속성을 다른 매체에서 재사용하는 ‘차용’의 매개로 서사구조의 유사성을 유지하되 재창조된 캐릭터의 설정은 시대성을 반영하고 플롯의 연계로 스토리의 확장이 이루어졌다. 1861년 Charles Dickens의 소설 ‘위대한 유산’은 1917년 무성영화로 제작, 1949년 David Lean 감독 제작, 1998년 Alfonso Cuarón 감독 제작 등 10여 편이 제작되었다. 1946년 작은 1948년 아카데미 작품상 후보, 촬영상, 미술상 수상하였고 19세기 낭만주의 시대 남성복과 크리놀린스타일을 표현한다. 반면, 쿠아론 감독 영화(1998년)는 기본 스토리는 유지하되 복잡한 인물관계와 플롯 확장에 따른 캐릭터의 이미지와 역할이 변화한다. 플로리다의 해안과

뉴욕을 배경으로 남녀 주인공의 직업에 따른 의상, 헤어스타일, 주변 캐릭터의 확장 등 시각적 요소를 현대적인 감각으로 재해석하였다.

1920년대 소설과 영화는 ‘빅토리아 여성’상을 재즈시대의 신여성인 ‘플래퍼 현상, The flapper phenomenon’으로 변화시키는데 큰 영향을 준 미디어 매체이다. 1920년대 대표적인 소설가 Fitzgerald (1931)는 동유럽의 중상류층 배경인 ‘플래퍼와 철학자들’이라는 세편의 단편집에서 플래퍼 이미지를 고착하였으며 원작소설 영화인 (The great Gatsby, 1925)에서 사회적 의미의 플래퍼 이미지를 투영하였다. 1974년 로버트 레드포드 주연의 (The great Gatsby)는 1975년 아카데미 의상상 수상작으로 랄프로렌이 디자인을 담당하였으며 주인공이 착용한 5cm 깃 높이가 그대로 표현되었다. 바즈 루어만 감독이 리메이크한 (The great Gatsby, 2013)과 2001년 미국드라마 동명작품에서는 플래퍼 이미지를 화려하고 향락적 퇴폐적인 1920년대 미국의 상류사회의 아이콘으로 묘사되었다.

1940년대 패션을 재현한 영화 (Bugsy, 1991)는 원작 소설 (We only kill each other, 1967)을 각색하여 장편 TV 영화 (Virginia Hills, 1974)로 제작되었다. 아카데미 의상상과 미술상을 수상하였으며 갱스터 워렌 비티의 40년대 스타일과 아네트 베닝의 팜프 과탈 뉴욕은 영화 속 헐리웃 미디어의 유명인 이미지 아이콘으로 표상 되었다. 영화 (Evita, 1996)는 40년대 에비타루키 재해석되어 유행하였다. 영부인이자 서민을 대변하는 여성으로서 마돈나가 착용한 탱고 드레스와 이브닝 드레스, 메이크업 등이 당시 여성들에게 인기를 끌었다.

### 2. 올드 미디어와 뉴 미디어의 ‘재현 (Representation), 확장(Expansion), 개조 (Refashion)’

올드미디어인 소설, 만화, 신문기사 등의 문화 콘텐츠가 영화, 뮤지컬, TV드라마 등의 뉴미디어로 전환되는 매개방식은 ‘재현’과 확장, 개조를 들

<Table 3> 20<sup>th</sup> Transmedia conversion characteristics of fashion culture

Year	Major fashion culture	Transmedia conversion case				Remediation characteristics	
		Original media	Title	Switching genres	Title		
1910'S	Modern era costume	Novel	Les Miserables, 1913	Musical Movie	Les Miserables., 1934,1998, 1995, 2012	Representation /Refashion	
	Animation			Les Miserables,	Absorb		
	19'th Newyorker style	Novel	Great Expectations, 1860	Movie	Great Expectations, 1917,1946, 1998	Representation /Expansion	
1920'S	Flapper phenomenon	Novel	Flappers and philosophers	Movie	The great Gatsby. 1974, 2013	Representation	
				Drama	The great Gatsby, 2001	Expansion	
				Theatre	The great Gatsby, 2014	Representation	
				Novel	The great Gatsby,1925	Representation	
	Garçonne style	Novel	La Garçonne, 1922.	Movie	Garçonne,1923,1936,1957	Representation /Refashion	
				Magazine	Garçonne, 1930-1932		
	TV Movie	Garçonne,1988	Expansion				
	Lost generation	Novel	A Farewell to Arms, 1929	Movie	A Farewell to Arms, 1952	Representation	
1930'S	Super hero and fashion character	DC comics	Superhero series, 1938	Movie	Superman,1978 /Superman2,1980 /Superman3,1983 /Superman4,1987 /Superman returns, 2006 /Man of stile, 2003	Representation /Refashion	
					Animation	Superman-doomsday,2007 /Superman-Batman public enemies /Superman-Batman Apocalypse, 2010 /Superman-Aallstar Superman, 2011 /Superman-The Elite, 2012	Representation /Refashion /Expansion /Absorb
						Game	Supermam returns,2006
			Batman series	Movie	Batman, 1966,1989,2005-2012 /Batman, 1989 /Batman2, 1992 /Batman3, 1995 /Batman4,1997 /Batman Begins, 2005 /Dark night, 2008	Representation /Refashion /Expansion	
					TV	Gotham, 2014 /The Batman, 2004-2008 /The Batman: the brave and the bold, 2008-2011	Refashion /Expansion

		<b>Fairytales</b>	Snow White, 1857		/Beware the Batman, 2013	
				<b>Video</b>	배트맨, 2008,2010,2012	<b>Refashion</b>
				<b>Animation</b>	Snow White And The Seven Dwarfs, 1937 /Snow White, 2012 /Snow White and huntsman, 2012	<b>Representation /Expansion /Refashion</b>
				<b>Fashion business</b>	Snow White character fashion item	<b>Expansion</b>
<b>Comic Movie</b>	<b>Representation /Refashion</b>					
1940'S	<b>Dissocial culture</b>	<b>Novel</b>	The Grapes Of Wrath, 1939	<b>Movie</b>	The Grapes Of Wrath, 1940	<b>Representation</b>
	<b>Military look</b>	<b>Sinario</b>	Everybody comes to Rick's, 1938	<b>Movie</b>	Casablanca, 1942	<b>Representation</b>
	<b>Subculture</b>	<b>Music</b>	Zoot/ Swing jazz	<b>Movie</b>	Zoot Suit, 1981 1941 /Belushi, 1979 /Malcome X, 1993	<b>Absorb</b>
				<b>Cartoons</b>	The Zoot Ca,1946	<b>Absorb</b>
1950'S	<b>Bit generation</b>	<b>Newyork times</b>	Bit generation	<b>Movie</b>	Rebel without a Caus, 1955	<b>Absorb</b>
		<b>Short story</b>	The Cyclists' Raid, 1951	<b>Movie</b>	The wild one, 1956	<b>Expansion</b>
	<b>Audrey Hepburn style</b>	<b>Scenario</b>	Roman Holiday, 1953	<b>Movie</b>	Roman Holiday, 1953	<b>Representation</b>
		<b>Musical</b>	Funny face, 1927	<b>Movie</b>	Funny face, 1958	<b>Refashion /Expansion</b>
	<b>Lucy style</b>	<b>TV Sitcom</b>	I love lucy, 1951	<b>Quiz show</b>	I love lucy	<b>Refashion</b>
				<b>Comics</b>	I love lucy	<b>Representation</b>
				<b>Character item</b>	I love lucy	<b>Absorb</b>
				<b>Honor's museum</b>	Lucy honors ball center	<b>Absorb</b>
	<b>Cinderella character</b>	<b>Fairy tale</b>	Cinderella 1697	<b>Movie</b>	Cinderella, 1899, 1914, 1950,1998,2004,2015	<b>Borrowing /Expansion</b>
				<b>Ballet</b>	Cinderella, 1948	<b>Borrowing /Expansion</b>
<b>Animation</b>				Cinderella 2, 2002,2007	<b>Borrowing /Expansion</b>	
1960'S	<b>Beatles mods look</b>	<b>regular album</b>	Magic mistery tour, 1969	<b>Movie</b>	Magic mistery tour, 1969	<b>Representation /Expansion /Absorb</b>
		<b>Music</b>	Beatles	<b>TV Program</b>	A Tale of two streets, 1966	<b>Expansion /Absorb</b>
	<b>Animation</b>			Yellow submarine, 1968	<b>Absorb</b>	

	Hippy culture	Music	Truck in my blues away	Comic	keep on trucking's white man	Expansion /Absorb
				Fashion item	white man character item	Expansion /Absorb
				Poster	white man character	Expansion /Absorb
		Autobiographic Novel	Taking wood stock	Movie	Taking woodstock, 2009	Representation /Expansion
	Dissocial culture and Rock styler	Musical	Hair, 1967	Musical Movie	Hair, 1979	Expansion /Refashion
	Sci-fi style	TV Series	Star Trek series, 1966-2005	Movies	Star Trek, 1979,1982, 1984, 1986,1989, 1991, 1994, 1996, 1998, 2002, Reboots,2009, 2013,2016	Representation /Refashion
				Animation	Star Trek, TAS, 1973-1974	Expansion
				Artwork	Star Trek's 50th anniversary artwork	
1970'S	Disco fashion	Magazine articles	Tribal Rites of the New Saturday Night, 1976	Musical Movie	Saturday night fever, 1977	Expansion /Absorb
				Musical	Saturday night fever, 1998	Absorb
	1950'S retro fashion	Movie	Grease, 1971	Musical Movie	Grease, 1978-current Grease, 1978	Representation /Absorb
	1930's retro fashion	Caper film	The sting, 1973	Movie	The Sting,1973 The Sting2, 1983	Representation /Expansion
1980'S	Yuppies	Politic society phenomenon	Democrat	TV Drama (Soap opera)	Dallas, 1978-1991 Dynasty, 1981-1989	Expansion /Absorb Expansion /Absorb
	Department store	Movie	Manequin, 1987	Movie	Manequin2, 1991	Borrowing
	Cyberpunk	SF Novel	Do Androids Dream Of Electric Sheep?, 1968	Movie	Blade runner, 1982	Representation
				TV	Blade runner, 1982	Expansion
				Adventure Game	Blade runner, 1997	Refashion /Absorb
1990'S	1940's retro fashion	Novel	We only kill each other, 1967	Movie	Bugsy, 1991	Absorb /Refashion
				TV Movie	The Virginia Hill, 1974	Absorb
		Musical	Evita, 1978	Musical Movie	Evita, 1997	Representation /Expansion
	Sci-fi style	Movie	Matrix, 1999	Movie	Matrix,2 Reroaded, 2003 /Matrix, 3, Revolution, 2003	Borrowing /Refashion /Expansion
				Game	Matrix, 1999	Absorb

		<b>Science Novel short stories</b>	We Can Remember It For You Wholesale, 1966	<b>Movie</b>	Total recall, 1990,2012	<b>Representation</b>
				<b>Game</b>	Total recall game, 2012	<b>Absorb</b>
	<b>Madonna style</b>	<b>Music</b>	Blonde ambition tour, 1990	<b>Performance</b>	Blonde ambition tour, 1990	<b>Borrowing /Expansion /Absorb</b>

수 있다. Bolter & Grusin(1999/2006)이 정의한 바에 의하면 '재현'은 올드미디어의 특성을 그대로 반영하여 복원된 형태로 나타나는 방식이고, '확장'은 보다 진보된 형태의 뉴미디어 인터페이스에 차용된 방식이며, '개조'는 하나의 미디어 내에서 동일하게 차용된 방식을 뜻한다. 이러한 하이퍼매개는 패션 콘텐츠와 문화에 대한 소비 패러다임이 진화하는 결과를 가져왔다. 이 매개방식의 패션스타일은 시대 가치와 트렌드에 부합되는 스타일로 재해석되어 전개되는 점이 특징이다.

1950년대 와이드 스크린개발과 미국에서 TV드라마와 시트콤 방송이 시작되어 침체에 접어든 할리웃의 영화산업과 텔레비전, 패션과의 미디어 매개가 이루어진 시대이다. 왈가닥 루시(I Love Lucy)는 1950년대 미국에서 68% 시청률의 흑백 시트콤이다. 1954년부터 1962년까지 35편의 루시 만화책, 퀴즈쇼 제작, 연재만화 에피소드가 통합되어 1990년대 재출판, 1952년부터 3년간 신문 만화에 연재되었고 1953년 뉴욕 제임스 타운에 루시 볼테시 아너즈 센터라는 기념박물관 설립되었다. 이처럼 1950년대의 루시 스타일은 패션, 인테리어 제품 등 다양한 캐릭터 상품을 판매하여 패션 산업분야에서 경제적 부가가치를 생산하였다.

1970년대 디스코 패션을 전 세계로 확산시킨 영화 (Saturday night fever, 1977)은 닉 콘이 쓴 '새로운 토요일 밤의 부족의식'이라는 잡지 기사를 바탕으로 제작된 것이다(Saturdaynight fever, n.d). 1977년 작품이 전쟁과 오일 쇼크로 인한 불경기와 히피, 인종차별, 세대갈등을 드러낸 반면, 1998년 제작된 동명뮤지컬은 70년대 뉴욕 브루클

린 뒷골목의 모래투성이 거리와 '2001 오디세이'의 디스코 클럽의 무대 세트와 조명, 모던하고 세련된 디스코풍 무대 의상으로 주인공 토니의 열정을 현대적인 감각을 세련되게 표현하였다.

주류권에 저항하는 규제 대상으로 인식된 1940년대 Zoot 스타일은 재즈음악 취향을 가진 흑인 패션 문화를 대변하는 상징이며, 영화 (Malcolm X, 1993)에서 묘사된 것처럼 'Zoot Suit Riots'의 반사회적 폭동으로 백인 기득권층에 대한 저항성과 대항정신을 내포한 표상이다. 이상과 같이 '재현', '확장', '개조'의 매개방식은 시대상을 반영한 패션문화로 재해석되면서 미디어에 등장하는 캐릭터의 지배적인 이미지는 보존하여 미디어 의상의 영향력이 강화되어 변형된 것을 알 수 있다.

### 3. 올드 미디어와 차별화된 뉴미디어로 '흡수 (Absorb)'

Bolter & Grusin(1999/2006)은 미디어의 매개방식이 투명하게 전환되어 사용자가 미디어의 존재를 망각하고 콘텐츠에 몰입하는 형태를 '흡수'로 정의한다. 맥루언은 미디어 스스로 확장된 이미지나 반복된 이미지의 자동제어 시스템 전까지 그 지각이 마비된 상태를 '나르시스' 상태로 묘사하였으며 이 마비 상태에서 프로이드의 '억압' 매커니즘을 경험하게 된다고 주장한다. 뉴미디어(디지털 미디어)가 올드미디어와의 관계를 감추고 사용자에게 새로운 경험을 제공함을 의미하는 '흡수'는 소설이나 문학 텍스트 등이 어드벤처 게임이나 디지털 기술이 적용된 영화, 뮤지컬 등으로 전환된

경우이다. 3차원 디지털 콘텐츠에서 제시하는 스토리에 몰입하여 지각이 마비되고 억압된 감각의 매커니즘이 작동함을 뜻하며 비매개 속성을 지닌다.

패션 캐릭터 문화를 대표하는 1939년 DC코믹스의 슈퍼맨과 배트맨 시리즈는 올드미디어와 뉴미디어를 넘나드는 ‘흡수’의 매개특성이다. 리메이킹된 영화, TV시리즈, 애니메이션, 그래픽 노블에서 표현된 캐릭터는 강력한 서사구조를 바탕으로 상상력을 시청각적 효과에 적용하여 극대화된다. 서술적 구조인 만화의 스토리는 영상으로 전환되면 에피소드의 시리즈 형식으로 단순화되거나 내러티브 없이 특수효과만으로 스토리와 시공간의 영역을 가상세계로 확장하는 장점이 있다. Kim & Kim (2012, p.249)은 “만화의 카타르시스가 영화로 표현되는 과정에서 캐릭터의 디자인, 배우의 캐스팅과 분장, 배경 디자인과 세트 등을 통해 시

각적으로 적절히 표현되고 있다”고 하여 재매개 과정에서의 디자인상 변화를 논한다.

게임으로 전환된 경우는 사용자가 다양한 플랫폼으로 확장된 세계관을 완성하도록 제작되므로 캐릭터간의 관계설정이 자유로운 편이다. 다중 플롯의 전개에 따른 캐릭터의 패션스타일도 몰입과 긴장관계를 극대화하는 장치로서 확장된 이미지나 반복된 이미지로 재생산되어 나르시시즘을 경험하게 된다. 원작만화의 트랜스미디어는 만화 속 스토리가 올드미디어(만화)의 존재를 망각하고 지각이 마비되어 다매체의 플랫폼(영화, 게임)으로 전환 변형된다. 그 과정에서 패션캐릭터를 진화시키고 패션 사용자의 적극적인 참여를 유도하고 패션 문화를 소비하는 방식을 다차원의 관점으로 재생산되는 시너지를 창출하는 효과가 있다.

성공한 트랜스미디어의 대표작 (Matrix, 1999)

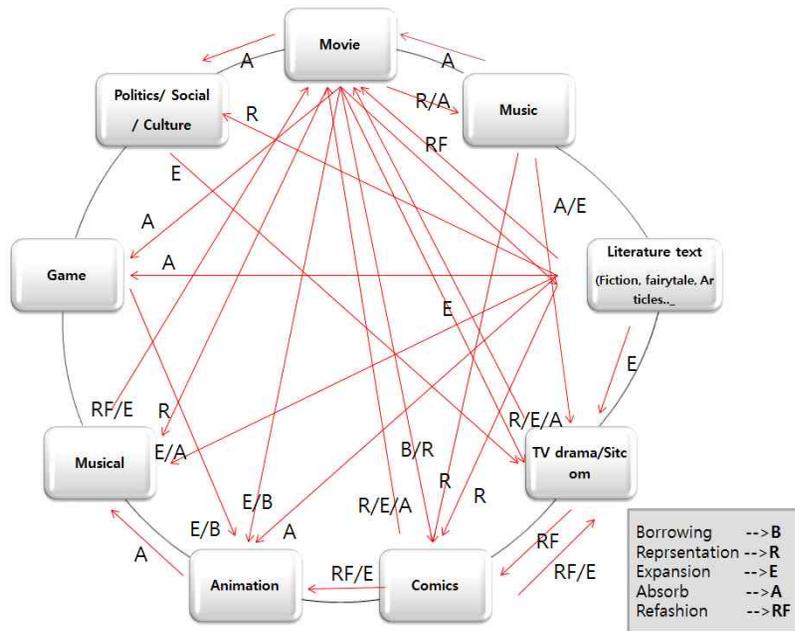
<Table 5> A case of fashion culture expressing the way of Transmedia

Remediation type	Examples of fashion culture based on trans-media					Media Conversion Features
Borrowing	 <Fig. 3> Manequin2, 1991 (imdb.com, n.d.-a)	 <Fig. 4> Grease, 1978 (imdb.com, n.d.-b)	 <Fig. 5> Blonde ambition tour, 1990 (en.wikipedia.org, n.d.-a)	 <Fig. 6> Garçonne Magazine, 1930-1933 (quizlet.com, n.d.)	 <Fig. 7> Matrix, 2003 (imdb.com, n.d.-c)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Novel &gt; Novel</li> <li>- Movie &gt; Movie</li> <li>- Comic &gt; Comic</li> <li>- Music &gt; Performance</li> </ul>
Representation	 <Fig. 7> Great Expectations, 1917 (en.wikipedia.org, n.d.-b)	 <Fig. 8> Man of stile, 2003 (en.wikipedia.org, n.d.-c)	 <Fig. 9> I love lucy (cbsstore.com, n.d.)	 <Fig. 10> Total recall game, 2012 (en.wikipedia.org, n.d.-d)	 <Fig. 11> Taking woodstock, 2009 (imdb.com, n.d.-d)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Novel &gt; Movie</li> <li>- Comics &gt; Movie</li> <li>- Sitcom &gt; Comic</li> <li>- Sci-Fi film &gt; Film</li> </ul>

<p>Expansion</p>	     <p>&lt;Fig.12&gt; The Batman: the brave and the bold, 2008-2011 (en.wikipedia.org.n.d.-e)</p> <p>&lt;Fig. 13&gt; Snow White and the Huntsman, 2012 (movie.naver.com.n.d.-a)</p> <p>&lt;Fig. 14&gt; Zoot Suit, 1981 (en.wikipedia.org.n.d.-f)</p> <p>&lt;Fig.15&gt; Cinderella 2, 2002 (en.wikipedia.org.n.d.-g)</p> <p>&lt;Fig. 16&gt; Cinderella, 2015 (movie.daum.net.n.d.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Novel &gt; Drama, TVMovie</li> <li>- Comics &gt; Animation, Movie, TV Series</li> <li>- Fairy tale &gt; Fashion character</li> <li>- Movie &gt; Drama</li> <li>- Music &gt; Movie, TV programs, cartoon</li> <li>- TV &gt; Animation</li> <li>- Magazine Articles &gt; Musical Movie</li> </ul>
<p>Absorb</p>	     <p>&lt;Fig. 17&gt; Rebel without a Caus.1955 (imdb.com.n.d.-e)</p> <p>&lt;Fig. 18&gt; Marlon Brando (en.wikipedia.org.n.d.-h)</p> <p>&lt;Fig. 19&gt; Magical Mystery Tour, 1967 (movie.naver.com.n.d.-b)</p> <p>&lt;Fig. 20&gt; Yellow Submarine, 1968 (naver.com.n.d.-b)</p> <p>&lt;Fig. 21&gt; Total recall game, 2012 (smart.game shot.ne.n.d.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Music &gt; Movie, Animation</li> <li>- Sitcom &gt; Fashion Character</li> <li>- Movie &gt; Game</li> <li>- Novel &gt; Game</li> <li>- Socio-cultural phenomenon &gt; Movie</li> </ul>
<p>Refashion</p>	     <p>&lt;Fig. 22&gt; Lucille Ball (shop.lucy-desi.com.n.d.-a)</p> <p>&lt;Fig. 23&gt; I love Lucy (shop.lucy-desi.com.n.d-b)</p> <p>&lt;Fig. 24&gt; I Love Lucy Displays &amp; Exhibits (lucy-desi.com.n.d.)</p> <p>&lt;Fig. 25&gt; Hair, 1979 (imdb.com.n.d.-e)</p> <p>&lt;Fig. 26&gt; Star Trek fashion analysis (thesnipenews.com.n.d.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitcom &gt; Quiz Show, Museum</li> <li>- Musical &gt; Musical Movie</li> </ul>

는 철학, 예술, 첨단과학의 결합으로 장르간의 혼합을 실현한 영화로 퓨처리즘과 1990년대 패션이 주로 등장한다. 원작에서 주인공은 무기를 장착한 모습에서 오픈한 플랫폼칼라의 모직코트를 주로 착용한 반면, (Matrix 2, 2003)와 (Matrix 3, 2003)에서는 인류 구원을 상징하고자 사제복(Soutane)을 연상시키는 입체적인 광택감이 두드러지는 만다린 칼라의 긴 코트를 착용한다. 이는 가상현실

게임 등으로 미디어가 '흡수'되면서 주인공이 착용한 의상이 선과 악을 상징하고 인류를 구원하는 복장으로 가상현실 속에 표상되었다. 가상현실을 다룬 작품 (Total recall, 1990)은 Philip K. Dick의 원작 소설(We Can Remember it For You Wholesale, 1966) 스토리를 차용하였으며, 확장 재현된 리메이크 작품(2012)과 흡수 미디어인 게임(2012)도 제작되었다.



<Fig. 2> Explore patterns between cases  
(Mediated method according to the media conversion characteristics)

영국의 비틀즈의 음악(Magic mystery tour, 1967)은 그 자체로 하나의 콘텐츠를 형성하였으며 모즈 록의 선풍적 인기는 영화 (Magic mystery tour, 1969)와 TV 프로그램 (A Tale of two street, 1966), 애니메이션 (Yellow submarine, 1968) 등 뉴미디어로 하이퍼 매개되면서 새로운 콘텐츠로 '흡수'되었다. 비틀즈의 모즈록 트렌드는 젊은 층이 주도하는 카나비 스트리트와 보수의 상징인 새빌로 거리에서 남성 패션의 새로운 현상을 확산하는데 기여하였다(Bellery, 1999/2003).

원작 소설에서 게임으로 전환된 '흡수'의 매개방식은 패션사용자가 참여와 몰입을 통해 콘텐츠의 패션 스타일을 선택하고 변형 응용 활용할 수 있는 문화 권력의 주체로 볼 수 있다. 즉, 단순히 스토리의 확장이나 게임 캐릭터의 변화에서 나아가 콘텐츠의 스토리텔링에 패션사용자의 취향과 과학기술, 내재된 심리를 투영하여 패션 가치를 확장하고 새로운 세계관을 구축하는 문화 권력에 영향력을 갖게 된다.

이상과 같이 미디어의 발전은 뉴미디어와 올드 미디어의 관계를 재설정하여 패션 문화를 진화시켰으며 콘텐츠의 스토리와 시공간의 표현확장에 큰 영향을 주었다. 첫째, 패션문화는 소설에서 영화, 영화에서 뮤지컬, 영화에서 게임, 영화에서 기타 콘텐츠산업, 음악에서 기타 콘텐츠 등 다각화된 방식으로 재현, 확장, 개조, 흡수된 매개방식을 통해 소비양상을 변화시켰으며 패션문화를 사회문화적으로 전파하는 인지적 관점을 전환하였다. 둘째, 올드미디어인 문학텍스트에서 3차원 텍스트로 전환된 경우, 다중플롯의 확장으로 입체적인 캐릭터로 설정한 패션 표현은 상상력이 개입되어 제작자나 패션사용자의 참여가 가능하다. 따라서 가상 현실(증강현실)이나 공간이동 등 시공간을 넘나드는 의복을 통해 스토리를 확장시키고 새로운 스토리를 만드는 첨단기술을 적용한 구체적인 패션스타일을 재현하였다. 셋째, 영화에서 어드벤처 게임이나 컴퓨터 게임으로 전환된 미디어에서 패션은

캐릭터의 특정 이미지만 차용하고 강력한 무기나 오브제에 치중한 가상성을 강조하여 표현된 다. 게임의 승부와 직결되는 기능(전투력)을 중심으로 캐릭터의 성격을 의상을 통해 묘사하고게임의 스토리텔링 몰입을 증시한 기획에 충실하게 재현되었음을 알 수 있다.

#### IV. 트랜스미디어에 나타난 패션문화의 매개특성

패턴 탐색을 통한 매개 유형별 패션 문화 사례와 같이 20<sup>th</sup> 현대패션문화의 트랜스미디어 변천사는 사회 문화 경제 정치 예술의 변화에 직간접적인 영향을 받고 전개되었다. 트랜스미디어의 패턴 탐색 특성에서 유형화된 패션문화의 매개 특성

은 다음과 같다(Table 5).

##### 1. 패션객체의 가변적 비매개(Variable Immediacy of fashion object)

Bolter & Grusin(1999/2006)에 의하면 뉴미디어는 기술적 매커니즘이 올드미디어에 적용되면서 투명성의 미학적 가치가 변환한 것으로 정의하면서 올드미디어의 시각적 물리적 의미에 또 다른 층위를 제공함으로써 인터페이스를 비매개로 만든다고 정의한다. Jenkins(2008)는 올드미디어와 뉴미디어의 충돌을 긍정적으로 해석하며 사용자의 적극적인 참여와 상호작용으로 문화의 횡단(Trans, Cross)과 변형이 자유롭게 이루어지므로 요소와 구성이 자유롭게 변형되는 가변성을 중요시하였다. 즉, 미디어의 서사원본이 일정 프레임

<Table 5> The characteristics of Remediation in 20<sup>th</sup> Fashion culture

<p><b>Variable Immediacy of Fashion object</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Expansion of self-identity of fashion user / Symbolic symbol to realize surreal ideal value</li> <li>•Material and design with cutting edge technology</li> <li>•Signifiers that reveal the power and identity of the hero with psychic powers</li> <li>•Representing variability with dual logic of non-parametric and hyper-parametric</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 28&gt; Matrix Reloaded 2003 (mmb.com.n.d.-f)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 29&gt; Total Recall game 2012 (an.wikipedia.org.n.d.-h)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 30&gt; Blade Runner, 1982 (an.wikipedia.org.n.d.-g)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 31&gt; Dark Knight 2008 (mmb.com.n.d.-g)</p> </div> </div>
<p><b>Contextual hypermedia of fashion culture</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Borrowing and moving between media media is a contextualized culture</li> <li>•The hypermedia of time and space through socio-cultural signifiers reflects the values of each age</li> <li>•Fashion prisoners are recalling the story of the former media and actively participating in new media</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 32&gt; The Great Gatsby, 1974 (an.wikipedia.org.n.d.-i)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 33&gt; Snow White 2012 (mmb.com.n.d.-k)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 34&gt; Great Expectations, 1998 (mmb.com.n.d.-l)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 35&gt; Hair, 1979 (name.wikipedia.d.)</p> </div> </div>
<p><b>Repurposing of fashion business</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Change of car model and change of absorption method</li> <li>• To spread socio-cultural values and reproduce new meaning</li> <li>• Spatio-temporal network deployment consists of a hyper-</li> <li>• Re-targeting depends on the role of representations in the media</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 36&gt; Zoot Suit, 1940 (spreadsing.com.n.d.)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 37&gt; Saturday Night Fever, 1977 (TheMusicals.org.yonline.com.n.d.)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 38&gt; Yellow Submarine, 1968 (naver.com.n.d.-n)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt; Fig. 39&gt; Beverly Hills Cop, 1986 (lucydeal.com.n.d.)</p> </div> </div>

유지하면서 사용자나 과학기술적 조건의 변화, 사회문화의 변화 흐름을 반영하는 미디어간의 가변적 교환 작용(Kim, 2015)은 비매개성과 하이퍼매개성을 동시에 지닌다. <Fig. 28>의 (Matrix, 2 Reroaded, 2003), <Fig. 29>의 (Total-recall game, 2012), <Fig. 30>의 (Bladerunner, 1982), (Fig. 31)의 (Darknight, 2008)의 사례는 원작인 만화에서부터 가상현실 콘텐츠로 변화되면서 패션객체인 슈퍼히어로에 대한 패션소비자의 수용성을 알 수 있다. 원작만화에서 이들의 패션스타일은 신체를 감추는 어두운 검정계열의 가죽의상이 주를 이루어 단순히 캐릭터의 강인한 성격을 부각하는 것이 목적이다. 패션수용자는 시공간을 초월하는 가상현실 영화/게임/콘텐츠 등 뉴미디어에 대해 몰입 체험을 함으로써 올드미디어의 존재를 망각하는 투명성의 즉시성을 경험하게 된다. 그리고 미디어 콘텐츠와 스토리, 사용자의 상호작용으로 완성된 이들의 패션스타일은 선한 자의 강인함과 초월적 존재로서의 기표로 무기를 장착한 표상으로 나타나며, 이는 히어로의 능력과 정체성을 드러내는 기표이자 영화적 장치이다. 맥루언의 이론처럼 문화가 변하면 게임도 한 사회의 주류를 이루던 규칙이 변하여 게임의 독특한 형식과 패턴을 갖게 되므로 슈퍼 히어로의 패션스타일은 사용자의 심리적 문화적 층위 모델이다. McLuhan(1964/2011)이 주장한 미디어의 확장에 따른 나르시시즘의 매커니즘이 작용된 애니메이션과 영화, 가상현실 게임 등 트랜스미디어로 전환된 텍스트(영상)에서 슈퍼히어로의 패션은 미디어가 확장, 흡수됨으로써 구체적인 패션 스타일에 포커스를 두기보다는 장면의 특징을 부각하기 위한 부차적인 구성요소로 전개됨으로써 스토리 자체에 몰입하도록 유도한다. 즉, 최첨단 기술이 적용된 소재와 디자인으로 무장하고 초능력을 가진 슈퍼히어로 패션은 가상현실 영화에서 정체성과 수용자들의 감정이입을 투명하게 매개함으로써 미디어를 인식하는 상징적 기호로 전환되었다.

## 2. 패션문화의 맥락화된 매개(Situated mediacy of fashion culture)

Bolter & Grusin(1999/2006)은 맥락화된 바라보기(situated viewing)를 표상하는 것은 하나의 공간을 이동하는 것에서 문화적 의미를 부여받으며 미디어 매체간의 차용과 이동은 맥락화된 문화를 보는 것이라고 하였다. 또한 McLuhan(1964/2011)은 모든 매체는 그 다음 매체의 내용이라고 한 점에서 소설이나 문학작품 등 2차원 텍스트에서 추상적으로 묘사된 패션스타일은 영화와 뮤지컬, 공연 등의 3차원 텍스트로 전개되는 과정에서 시대상을 반영한 맥락으로 패션문화를 재현, 확장, 개조하였다. 그 예로 <Fig. 32>의 (The Great Gatsby, 1974)는 여성상이 시대적으로 변화된 양상을 드러내는 사례이다. 1920년대 플래퍼는 전통적 가치관에 정면으로 거부한 반사회적 성향을 대변하고 정치적 타자 집단으로서(Son, 2009) 미국 사회의 변화를 알려주는 상징적 기표였다. 바즈 루어만 감독의 영화(2013)에서 플래퍼는 미국 상류사회의 아이콘 스타일 기표로 나타난다. <Fig. 33>의 (SnowWhite, 2001)에서 백설 공주를 원작으로 리메이크된 영화 역시 성역할이나 위상이 시대상을 반영함을 알 수 있으며 재현, 확장, 개조된 매개방식을 표현한다. <Fig. 34>의 (Great Expectations, 1998)은 원작인 20세기 초중반 제작 소설 영화와 달리 플롯의 확장과 캐릭터 설정이 현대적으로 변함에 따라 시크하고 도회적인 스타일로 변형된다. <Fig. 35>의 (Hair, 1979)는 60년대 베트남전과 반항적인 히피의 사회문화적 기표를 반영한 사이키델릭 음악과 연계한 뮤지컬이다. 1970년대는 헤비메탈, 록, 펑크, 뉴웨이브 음악 등의 하위문화가 상위문화로 진입하는 포스트모던의 다원화현상과 고급예술장르와 융합하여 고급문화로 인정받았으며 젊은이들의 자기중심적 가치관과 음악, 예술, 사회 등 전반적으로 빠른 트렌드로 이행하는 과도기적 패션문화를 창출하는 매개체로 작용하였다.

### 3. 패션산업의 재목적화(Repurposing of fashion business)

Bolter & Grusin(1999/2006)은 재목적화를 ‘친근한 내용을 다른 미디어 형식 속에 부여하는 것’으로 정의하며 컴퓨터 게임은 텔레비전과 컴퓨터, 영화를 재매개하고 경제적 차원에서 재목적화한 것이다. 패션산업은 패션 생산물이 소설에서 영화로 전환되면서 스토리가 변형 확장되고 그 영화를 다시 리메이크하는 과정에서 캐릭터의 관계설정이 변화되며 뉴미디어 특성을 반영한 플롯의 확장으로 패션스타일 전개가 입체적으로 이루어진다. <Fig. 36>의 (Zootsuit, 1940), <Fig. 37>의 (Saturday Night Fever, 1977), <Fig. 38>의 (Yellow Submarine, 1969)는 시대갈등을 음악이 매개가 되어 사회문화적 이슈에 대해 시기적절한 논쟁으로 이끌었다. 비주류에 속한 흑인 재즈음악의 상징인 슈티 패션과 1960년대 영패션의 혁신인 비틀즈의 모즈룩, 1970년대 피포크 레볼루션을 미디어의 하이퍼매개로 확장, 개조, 흡수하여 새로운 패션문화 가치를 생산하였으며 현재까지 지속되는 패션문화 콘텐츠이다. <Fig. 39>의 (I love lucy, 1965)는 중산층 가정의 라이프 스타일을 시트콤으로 제작한 것으로 만화책, 영화, 퀴즈쇼, 신문연재, 박물관, 인터리어 제품 등 기본 플롯에서 파생된 트랜스미디어의 특성이 전형적으로 반영된 사례이다. 주인공 루시의 패션캐릭터는 시즌을 더해 갈수록 미디어의 매개를 다각화하여 선풍적인 인기로 다양한 패션스타일을 선보이며 패션문화를 주도하였다.

미디어에 등장한 표상의 역할에 따라 트랜스미디어의 재목적화가 달라진다. 재매개된 TV드라마와 영화는 원작텍스트에 없던 인물과 에피소드를 추가하고, 대등한 위상을 지닌 로맨스와 역모 사건 수사가 얽힌 복잡한 플롯 전개가 이뤄지는 스토리로 확장된다. 각 에피소드별 캐릭터에 부합하는 패션스타일이 PPL협찬으로 제공되며 미디어 콘텐츠의 흥행여부에 따라 패션 마케팅 차원의 경제적 가치를 생산하고 이를 다시 개조된 3차원 미

디어와 책, 영화스토리로 전환되어 캐릭터의 패션스타일을 전파 확산 재생산하는 경제적 재목적화를 이룬다. 또한 영캐주얼 패션분야에서 차용되는 디즈니사의 애니메이션 캐릭터 미키마우스와 도널드 덕, 겨울공주, 백설공주 등과 워너 브라더스사의 배트맨 등은 전 세계에 미디어 판권과 상품 라이선싱 계약을 체결하여 트랜스미디어로 차용, 개조, 흡수, 확장되어 콘텐츠의 패러디 인용, 미완성, 미스터리의 특징이 개성으로 작용하여 패션마켓을 확보하였다.

이상의 연구 분석 결과 20세기 트랜스 미디어는 비교적 소극적이며 콘텐츠간의 스토리를 교환하고 부가하는 방식으로 매개되는 경향을 보였다. 즉, 21세기는 다양한 패션 콘텐츠의 네트워크식 확산으로 소비자 참여형의 트랜스 미디어 간 스토리텔링이 활발하게 이루어진 반면, 20세기 초 중반까지는 1차 문학에서 파생된 콘텐츠를 중심으로 소극적인 변화로 전개되었으며 텔레비전과 라디오 영화 인터넷 등 미디어의 발달사와 연계되어 패션문화의 매개 현상(차용, 재현, 개조, 흡수, 확산)이 발생하였다. 따라서 20세기의 패션문화에 나타난 트랜스미디어 개념은 ‘미디어를 매개하는 미디어 (Remediated media)’로 정의할 수 있으며, 21세기 트랜스미디어는 ‘미디어를 초월하는 미디어: (Hyper-connected media)’로 정의하고자 한다. 이러한 개념 정의를 통해 20세기 패션문화를 이해하는 하나의 시각으로써 21세기만의 차별화된 패션문화 콘텐츠의 매개현상을 심도있게 다각도로 논의 할 수 있는 계기를 마련할 수 있을 것으로 사료된다.

## V. 결론

본 연구는 20세기 이후의 현대패션이 유의미하게 표현된 트랜스미디어(영화, 게임, 애니메이션, TV물, 기타콘텐츠) 콘텐츠에서 동시대 패션문화의 표현양상을 통해 문화와 트랜스미디어의 매개 특성을 파악하고자 하였다. 트랜스미디어는 미디

어간의 컨버전스 현상으로 20세기 전반은 2차원 문학작품(소설, 만화, 희곡)의 영상화(영화, 애니메이션)가 주로 이루어졌으며 20세기 중후반은 디지털 테크놀로지의 발전으로 3차원의 가상현실과 매체간의 복합적으로 전환되었다.

Mcluhan(1964/2011)과 Bolter & Grusin(2006), Manovich(2014)의 뉴미디어 이론에서 사용자 미디어 인지여부에 따라 투명성의 즉시성인 비매개와 하이퍼 매개의 이중논리로 재매개되며 차용, 재현, 확장, 개조, 흡수하여 매개하는 것으로 나타났다. 트랜스미디어에 나타난 20세기 패션문화의 매개특성은 다음과 같다. 첫째, '패션객체의 가변적 비매개(Variable Immediacy of fashion object)'에서 패션객체는 비매개와 하이퍼 매개 속성을 지닌 이중논리의 매개 가변성은 콘텐츠의 특성에 부합하는 스타일로 변형되어 표현되었다. 현대까지 수차례 영화, 게임, 애니메이션, 드라마, 캐릭터상품의 트랜스미디어로 전환된 패션객체는 스토리의 흡수, 캐릭터의 확장, 영화의 재현, 결론의 개조를 통해 새로운 문화적 층위가 '테이터로서의 가변성'을 지닌다. 또한 패션수용자는 영화, 만화를 접하는 동안 몰입감을 접하며 미디어 존재를 망각하는 투명성의 즉시성을 경험한다. 둘째, '패션문화의 맥락화된 하이퍼 매개(Situated Hypermediacy of fashion culture)'는 미디어기술 특성이 패션문화와 수렴되는 것은 시공간의 맥락적 흐름을 살펴야 하며, 미디어의 존재를 인식함으로써 새로운 문화코드를 형성할 수 있다. 맥락화된 바라보기(situated viewing)는 미디어에 의해 확산되는 패션의 시공간 이동이 문화적 의미를 지니므로 매체간의 차용과 재현과정을 맥락화된 문화로 보고 그 흐름을 탐색하는 것을 의미한다. 패션문화에서 여성상은 시대에 따라 변화하였으며 사회 문화 예술 정치 경제의 총체적인 필요성에서 발생된 것이고 그 이데올로기를 전달, 인지하기 위한 커뮤니케이션 수단이 트랜스미디어이다. 시공간이 하이퍼매개된 네트워크성은 패션문화와 디자인의 재해석에 필요

한 매개방식이다. 셋째, '패션 산업의 재목적화(Repurposing of fashion business)'는 패션문화사에서 새로운 미디어는 올드미디어를 차용, 개조, 재현, 은폐, 확장, 흡수 등 매개방식의 변화 수용하면서 이전시대의 패션스타일과 산업, 문화를 재목적화 하였다. 패션은 젠더, 이데올로기, 정체성 등 사회문화적 내재가치를 수용한 당대의 문화를 확산하고 패션 생산물은 미디어간 교류를 통해 재목적화를 실현하며 다른 차원의 문화로 이행하는 매개체로 작용한다. 또한 트랜스미디어에서 표상의 역할에 따라 패션 비즈니스 차원의 물질적 재목적화를 실현한다. 콘텐츠의 특성에 따라 패션사용자의 참여와 몰입의 개입정도가 다르며 뉴미디어일수록 참여도가 높은 경향이 있다. 이는 패션산업화에도 직접 영향을 주어 현실을 확장하는 가상현실 또한 의복의 확장이 됨을 알 수 있다. 이에 패션은 공감각과 가상현실이 접목된 패션사회를 조속히 구현할 필요성이 증대되며 미래 사회에 공헌도가 클 것으로 예측된다.

이상과 같이 패션문화를 재형성하는 커뮤니케이션 도구로서 트랜스미디어는 패션 콘텐츠의 매개 특성에 따라 사회문화적 의미를 생산하고 재목적화 함을 알 수 있다. 그러므로 패션콘텐츠는 단탄한 스토리를 가진 패션객체(캐릭터)를 개발하여 디지털 기술로 시공간의 원활한 이동이 자유로운 가상현실콘텐츠로 재생산되어야 할 것이다. 또한 미디어의 존재감을 잊고 패션객체에 몰입하는 증강(가상)현실 환경을 제공하여 패션 사용자와 패션매개와 상호작용하는 스토리완성이 필수요소이다. 세계적인 문화 권력으로 자리매김하고 있는 한류 패션문화 콘텐츠의 확산과 수용에 대한 접근법으로써 트랜스미디어의 매개방식을 이해하고, 비매개의 몰입을 적용한 가상현실 콘텐츠로 개발하여야 한다. 네트워크의 확산성과 상호작용의 미적 체험을 공유함으로써 패션소비자가 생산하는 한류 콘텐츠가 질적, 양적으로 무한한 성장가능성이 있음에 주목해야 할 것이다.

인문학관점의 디지털미학, 패션문화사학, 미학 등 복합이론으로 진행된 본 연구는 외적 표현성과 내재적 가치를 파악하는 것이 대부분인 실정에서 트랜스미디어에 대한 ‘스토리텔링’이라는 문학적 요소를 ‘복식문화언어’로 규정하였다. 이를 통해 트랜스미디어 발달사에서 패션문화사의 역사적 가치를 재정립하고 특성을 유형화하는 모델화 작업을 통해 통합적인 트랜스 미디어에 대한 관점을 독창적으로 정립하는 학술적 가치를 지닐 것으로 여겨진다. 그간 패션디자인관련 문화콘텐츠는 다소 있으나 패션, 영상, 예술의 복합적 콘텐츠는 개발 비용이 많이 들어 실현가능성이 크지 않다. 그러나 트랜스미디어라는 결합적 특성을 반영한 한류 패션 문화를 참여형 스토리텔링 콘텐츠로 제작하고, 웹 콘텐츠와 SNS, 미디어 매체 등을 활용하여 다각화된 미래지향적 한류 패션 콘텐츠를 기획 생산할 수 있는 사회적 제도적 뒷받침이 되어야 한다. 후속 연구는 21세기에 변화된 매개현상의 전개 양상에 따른 패션 콘텐츠의 수용과 확산에 대해 심도깊은 논의와 디자인 융합연구를 하고자 한다.

## Referances

- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions, *Popular Communication*, 4(3), 210.
- Back, W. I. (2010). Transmedia : Crossing the Boundaries between Media. *Humanities beyond borders*, 3(1), 197
- Bellery, M. (2003). *20th fashion*. (Kim, J.E. Trans.). Seoul, Republic of Korea: Sigongsa. (Original work published 1999).190.
- Blonde ambition tour. (1990). (n.d.-a). Blonde ambition tour. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Blond\\_Ambition\\_World\\_Tour](https://en.wikipedia.org/wiki/Blond_Ambition_World_Tour)
- Bolter & Grusin. (2006). *Remediation*. (Lee, J. H. Trans.). Seoul: Communicationbooks. (Original work published 1999).
- Cinderella 2. (2002). (n.d.-g). *Cinderella 2*. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella\\_II:\\_Dreams\\_Come\\_True](https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella_II:_Dreams_Come_True)
- Cinderella. (2015). (n.d.). *Cinderella*. *Movie.daum.net*. Retrieved from <http://movie.daum.net/moviedb/main?movieId=86539>
- Code of credits: new media. Code of credits. *Producersguild.org*. Retrieved from [http://www.producersguild.org/?page=coc\\_nm#transmedia](http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia)
- Dark night. (2008). *Dark night*. *Imdb.com*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0468569/>
- Eisenhardt, Kathleen M. (2007). Building Theories from Case Study Research. [The Academy of Management Review]. *Building Theories from Case Study Research*, 14(3), 532-550. Retrieved from <http://web.a.ebscohost.com.eproxy.pusan.ac.kr/bsi/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=e94ea9a1-6bd9-45ec-99b3-b492a4985d76%40sessionmgr4008>
- Elizabeth, L.(1976). *Costume Design in the movies*(1st ed), Newyork, United States: Dover.
- Fitzgerald, F.(1931). Echoes of the jazz Age[PDF document]. *Pdcrodas.webs ull.es*. Retrieved from <https://pdcrodas.webs ull.es/anglo/ScottFitzgeraldEchoesOfTheJazzAge.pdf>
- Garçonne Magazine.1930-1933.(n.d.).Garçonne Magazine. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Gar%C3%A7onne\\_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gar%C3%A7onne_(magazine))
- Grease. (1978).(n.d.-d). *Grease*. *Imdb.com*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0077631/mediaviewer/rm1658689792>
- Great Expectations. (1917). (n.d.-b). *Great Expectations*. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Great\\_Expectations](https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Expectations)
- Great Expectations. (1998).(n.d.-y). *Great Expectations*. *Imdb.com*. Retrieved from [http://www.imdb.com/title/tt0119223/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0119223/?ref_=fn_al_tt_2)
- Hair.(1979). (n.d.). *Hair*. *Namu.wiki*. Retrieved from <https://namu.wiki/w/%ED%97%A4%EC%96%B4>
- Ham, J. H. (2012). Underground Comics and Hippie Culture. *Cartoon & Animation Studies*, 28, 55-78.
- I Love Lucy Displays & Exhibits. (2016, April 15). *I Love Lucy Displays & Exhibits*. *Lucy-desi.com*. Retrieved from <http://www.lucy-desi.com/attractions/desilustudios/>
- I love lucy. (n.d.). *I love lucy*. *Shop.lucy-desi.com*. *ko.wikipedia.org*. Retrieved from [http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%99%88%EA%B0%80%EB%8B%A5\\_%EB%A3%A8%EC%8B%9C](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%99%88%EA%B0%80%EB%8B%A5_%EB%A3%A8%EC%8B%9C)
- I love lucy. (2016, April 15). *I love lucy*. *Shop.lucy-desi.com*. Retrieved from <http://shop.lucy-desi.com/storefront/productdetail.aspx?idproduct=21482>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. (Kim, J. H. Trans.). Seoul: Biz and biz. 422.(Original work published 2001).
- Jeong, T. W. (2003). A Case of The Snows of Kilimanjaro (the Movie and Novel) :An Overturn of the Plot of an Original Work and the Public's Taste. *Journal of modernenglish*, 47, 165-180.
- Jin, D. S. (2011). Failed Internet Company Case Analysis. *Journal of Korea Information and Communications Society*, 12, 161-174.

- Jo, S. B.(2011). Phenomenological study of the interface design remediation. *Journal of digitaldesign*, 30, 201-210
- Kang, H. S. (2012). Clothing as a medium and the interrelationship. *Journal of Korean society of designtrend*, 34, 357-270.
- Kim, E. Y. & Kim, H.S.(2012). A study of media re-mediation on comics, HDTV drama and movie. *Journal of Research on Korean Journalism*, 12(2), 240-273.
- Kim, H. J. (2015).Aeathetic characteristics of performance costumes in the Nouvelle dance works. *Journal of the Korean Society of Costume*, 65(5), 126-141. doi i:10.7233/jksc.2015.65.5.126
- Kim, H. J. (2017).Costume code analysis placed Mise-en-abyme in the movie. *Journal of the Korean Society of Costume*, 67(1), 130-146. doi 10.7233/jksc.2017.67.1.130
- Kim, J. H. (2008). The New York Intellectuals and Mass Culture in the 1930-40s. *Journal of American studies*, 40(3), 5-38.
- Kim, J. H. (2012). The Sheik and a Love: Romance, Gender and Sexuality in the American Culture 1920s. *History and culture*, 23, 341-367.
- Kim, M. Y. (2014). Exploratory Study on Global Marketing Strategy for the Dongdaemun Fashion District. *Journal of the Korean Society of Costume*, 3, 47-66. doi:10.7233/jksc.2014.64.3.047
- Lee, J. J. & Park, S. M.(2011). *Fashion culture*(1st ed.). Seoul, Republic of Korea: Yekyong, 114-115.
- Lucille Ball. (2016, April 15). I love lucy. Cbsstore.com. Retrieved from <http://www.cbsstore.com/i-love-lucy/index.php?v=cbs-ilovelucy>
- Magical Mystery Tour.(1967).(n.d.-b). Magical Mystery Tour. *Movie.naver.com*. Retrieved from <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=74464>
- Man of stile.(2003). (n.d.-c). Man of stile. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Man\\_of\\_Steel\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Man_of_Steel_(film))
- Manequin 2.(1991).(n.d.). Manequin 2. *Imdb.com*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0102395/>
- Manovich, L. (2014). *The Language of New Media*.(Seo, J.S. Trans.). Seoul. Republic of Korea: Communicationbooks. (Original work published 2001)
- Matrix.2 Reroaded. (2003).(n.d.-c). *Matrix.2 Reroaded*. I *mdb.com*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0234215/mediaviewer/rm2544013824>
- Mcluhan, H. M.(2011). *Understanding media*.(S. H. Kim, Trans.). Seoul, Republic of Korea: Communicationbooks.(Original work published 1964). 60-80.
- Pierre Levy. (2002). *Collective intelligence; Mankind's Emerging world in cyberspace*. Seoul, Republic of Korea: Munhakkwajungsa. (Original work published 1997)
- Rebel without a Caus. (1955).(n.d.-o). Rebel without a Caus. *Imdb.com*. Retrieved from <http://www.imdb.com/title/tt0048545/mediaviewer/rm3901169408>
- Saturday Night Fever The Musical.(n.d.). Saturday Night Fever The Musical. *Todayonline.com*. Retrieved from <http://www.todayonline.com/entertainment/art>
- Saturdaynight fever.(1977). *Saturdaynight fever*. *Terms.naver.com*. Retrieved from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=972473&cid=42619&categoryId=42619>.
- Shin, D. H., & Kim, H. K.(2010). A Study of Trans-media Contents: Storytelling and Conceptualization. *The Korea Contents Society*, 10(10),180-187.
- Snow White and the Huntsman.(2012). (n.d.-a). Snow White and the Huntsman. *Movie.naver.com*. Retrieved from [http://movie.naver.com/movie/bi/mi/mediaView.nhn?code=79566&mid=17795\\_12|2h7min|Action,Adventure,Drama|31May2012\(SouthKorea\)](http://movie.naver.com/movie/bi/mi/mediaView.nhn?code=79566&mid=17795_12|2h7min|Action,Adventure,Drama|31May2012(SouthKorea))
- Snow White. (2001).(n.d.-h). Snow White. *Imdb.com*. Retrieved from [http://www.imdb.com/title/tt0255605/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_3\\_1h33min|Adventure,Family,Fantasy|TVMovie17March2002](http://www.imdb.com/title/tt0255605/?ref_=fn_al_tt_3_1h33min|Adventure,Family,Fantasy|TVMovie17March2002)
- Son, J. H. (2009). The Flapper as a Cultural Icon of American Women of the 1920s in Fitzgerald's Works. *Journal of American studies*, 41(2), 133-159.
- Star Trek fashion analysis. (2016, April 15). Star Trek fashion analysis. *Thesnipenews.com*. Retrieved from <http://www.thesnipenews.com/movies/star-trek-fashion/>
- The Batman:the brave and the bold. (2008-2011).(n.d.-e). The Batman: the brave and the bold. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:\\_The\\_Brave\\_and\\_the\\_Bold](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_The_Brave_and_the_Bold)
- The great Gatsby. (1974). (n.d.-k). The great Gatsby. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Great\\_Gatsby\\_\(1974\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Great_Gatsby_(1974_film))
- Total recall game. (2012). (n.d.).Total recall game. *Smart.gameshot.net*. Retrieved from [http://smart.gameshot.net/?fn=9&no=4294938893&bbs=ip\\_news](http://smart.gameshot.net/?fn=9&no=4294938893&bbs=ip_news)
- Total recall game. (2012). (n.d.-d). Total recall. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Total\\_Recall\\_\(2012\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Total_Recall_(2012_film))
- Transformative Works and Cultures. (2015 April 1). *Journal.transformativeworks.org*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2013.0525>. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/525/410>
- Transmedia storytelling. (2016, April 15). Transmedia storytelling.Naver. Retrieved from [http://en.wikipedia.org/wiki/Trans-media\\_storytelling](http://en.wikipedia.org/wiki/Trans-media_storytelling).
- Yellow Submarine.(1968). (n.d.-b).Yellow Submarine. *Movie.naver.com*. Retrieved from <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/photoView.nhn?code=18565&imageNid=6458132#tab>
- Zoot suit. (1981). (n.d.-f). Zoot suit. *En.wikipedia.org*. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Zoot\\_suit](https://en.wikipedia.org/wiki/Zoot_suit)

Zoot suit.(1941). Zoot suit. *Streetswing.com*. Retrieved from  
<http://www.streetswing.com/histmai2/d2zoot1.htm>