

# 메타버스 아바타 신한복 패션디자인 개발

- 메타버스 플랫폼 ‘제페토’를 중심으로 -

신 하 램 · 염 미 선\*

성신여자대학교 의류학과 박사과정  
성신여자대학교 의류산업학과 부교수\*

## 요 약

본 연구는 최근 패션산업의 새로운 비즈니스 공간이자 마케팅 채널로 주목받고 있는 메타버스 플랫폼과 한국의 복식 문화를 배경으로 우리나라의 문화적 가치를 지닌 메타버스 아바타 패션디자인을 개발하는 것에 목적이 있다. 이와 같은 한국 복식 문화와 디지털의 융합을 바탕으로 전 세계의 제페토 사용자들이 아바타를 통해 직접 한복을 체험하고, 이를 활용한 다양한 부가 콘텐츠를 생산함으로써 우리나라의 전통문화를 알리는 메타버스 플랫폼의 활용방안을 제시하고자 한다. 이에 따라 미래형 융합 공간인 메타버스와 메타버스 플랫폼 제페토, 그리고 한류 열풍으로 전 세계의 주목을 받은 신한복에 대한 이론적 고찰 및 신한복 디자인의 조형적 특성에 대하여 살펴보고, 현재 제페토 아이템 스토어에서 판매 중인 한복 아이템의 유형에 대하여 분석하였으며, 이를 바탕으로 메타버스에서 활용이 가능한 아바타 신한복 패션디자인을 개발하였다. 본 연구의 결과는 다음과 같다. 현대패션에 나타난 신한복 디자인은 전통한복이 갖는 조형적 특징을 강조한 스타일과 한복을 원형으로 일상복의 기능을 강조한 스타일, 그리고 실험적이고 독창적인 디자인 또는 현대 트렌드의 양상을 접목하여 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일로 나타났으며, 제페토 한복 아이템은 전통한복 스타일, 한복의 외형을 단순화한 일상복 스타일, 그리고 일상복에 한복 요소를 활용한 독창적인 스타일로 나타났다. 디자인 개발은 제페토의 강점인 AR 아바타 서비스를 바탕으로 다양한 K-콘텐츠의 활용이 가능하고, 주 사용자들인 국내·외의 MZ세대들에게 많은 인기를 얻고 있는 ‘K-POP’을 콘셉트로 디자인을 진행하였으며, 앞서 분석을 위해 수집한 자료 및 분석 결과를 반영한 디지털 패션 아이템 총 8점을 개발하였다. 본 연구는 가상패션을 통하여 현재 차세대 마케팅 채널로 큰 주목을 받는 메타버스 플랫폼, 그중에서도 아바타 기능에 특화된 제페토를 통해 다양한 분야의 활용 가능성을 제시할 수 있다는 점에서 연구의 의의가 있다.

주제어 : 메타버스, 신한복, 아바타 패션디자인, 제페토, 한복

\*교신저자: 염미선, [msy0027@gmail.com](mailto:msy0027@gmail.com)

접수일: 2022년 8월 12일, 수정논문접수일: 2022년 8월 29일, 게재확정일: 2022년 9월 13일

## I. 서론

가상공간에서 현실과 비슷한 실재감을 경험할 수 있는 ‘메타버스(metaverse)’는 기술의 발전과 코로나19 팬데믹으로 인해 급성장하며 패션산업의 새로운 비즈니스 공간이자 마케팅 채널로 주목받고 있다. 대표적인 국내 메타버스 플랫폼 ‘제페토(ZEPETO)’는 ‘크리스찬 루부탱(Christian Louboutin)’, ‘구찌(Gucci)’, ‘자라(ZARA)’ 등을 비롯한 다양한 패션 브랜드와의 협업을 통해 가상공간에서의 런웨이와 아카이브를 구현한 월드 맵을 선보이고 있으며, 사용자들이 직접 이들의 패션 아이템을 구매 및 착용할 수 있어 메타버스가 익숙한 MZ세대들에게 많은 인기를 얻고 있다. 또한 AR 기술을 통해 자신의 얼굴을 바탕으로 제작한 아바타를 다양하게 커스터마이징 할 수 있고, 일상복은 물론 현실에서는 착용이 힘든 실험적이고 창의적인 패션 아이템을 직접 제작 및 판매, 착용할 수 있다는 점에서 제페토를 활용한 디지털 패션 시장의 규모는 현재보다 더 커질 것으로 예상된다. 그중 우리나라의 전통 복식인 한복은 한국 전통 복식 문화의 미적 특성과 가치를 지니고 있으며, 과거 착용이 어려웠던 전통한복과는 달리 일상복처럼 개량되거나 현대의 트렌드에 맞게 재해석한 신한복(New Hanbok)을 통해 점차 트렌디한 스타일 중 하나로 자리 잡게 되었다. 또한 K-POP과 K-Drama 등을 통해 한복이 전 세계적으로도 많은 관심을 받고 있지만 이와 관련한 아바타 패션디자인은 아직 많은 개발이 이루어지지 않아 이를 위한 노력이 필요하다. 이에 본 연구는 우리나라의 문화적 가치를 지닌 메타버스 아바타 패션디자인을 개발하는 것에 목적이 있으며, 이와 같은 한국 복식 문화와 디지털의 융합을 바탕으로 전 세계의 제페토 사용자들이 아바타를 통해 직접 한복을 체험하고, 이를 활용한 다양한 부가 콘텐츠를 생산함으로써 우리나라의 전통문화를 알리는 메타버스 플랫폼의

활용방안을 제시하고자 한다.

연구의 방법은 문헌 연구와 사례분석을 통한 디자인 개발로 이루어졌으며, 내용은 다음과 같다. 먼저 전문 서적과 학회지, 인터넷 자료 등을 활용한 문헌 연구를 통해 메타버스와 메타버스 플랫폼 제페토, 그리고 신한복의 개념 및 특징에 대하여 고찰하고, 현대패션에 나타난 신한복 디자인의 조형적 특성에 대하여 분석하였다. 분석을 위한 자료수집 범위는 K-POP 스타들을 통해 신한복이 세계적으로 알려지기 시작한 2018년부터 2022년 현재까지로 하며(Yoon, 2020), 국내의 한복 브랜드 중 ‘신한복’을 포함한 ‘디자인 한복(Design Hanbok)’, ‘패션 한복(Fashion Hanbok)’, ‘퓨전한복(Fusion Hanbok)’, ‘데일리 한복(Daily Hanbok)’ 등을 키워드로 하여 판매하는 업체들과 문화체육관광부 주관의 한류 협업 콘텐츠 기획 개발 프로젝트인 ‘한복 웨이브(Hanbok Wave)’에서 판매하고 있는 13개 한복 브랜드의 온라인 사이트 상품 이미지를 활용하였다. 또한 제페토 아이템 스토어에서 판매되고 있는 한복 아이템의 유형에 대하여 분석하고, 앞서 문헌 연구와 사례분석을 통해 수집한 자료 및 분석 결과를 바탕으로 아바타 신한복 디자인 8점을 개발 및 제작하여 제페토 아이템 스토어에 등록하였다. 이때, 가상의상 제작은 3D 컴퓨터 그래픽 제작 소프트웨어 Blender(ver. 2.93.4)와 3D 게임엔진 소프트웨어 Unity(ver. 2.16f1)를 활용하여 제작하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 메타버스와 제페토

#### 1) 메타버스의 개념 및 특징

‘메타버스’는 초월·가상을 의미하는 메타(meta)와 세계·우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어로 현실을 초월한 가상의 세계를 의미한다(Kim, 2020b).

이는 미국의 소설가 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 1992년작 ‘스노 크래시(Snow Crash)’에서 처음 등장하였으며, 그는 작품에서 메타버스를 ‘가상세계와 현실 세계의 상호작용으로 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어지게 하며, 가치를 창출하는 세상’이라고 정의하였는데(Choi et al., 2022), 이후 기술 연구 단체ASF(Acceleration Studies Foundation)가 2007년 ‘메타버스 로드 맵(road map)’을 발표하면서 학문적인 개념으로 발전하게 되었다. ASF에 따르면, 메타버스는 <Figure 1>과 같이 기술과 현실 간 관계의 스펙트럼을 의미하는 세로축의 ‘증강과 시뮬레이션’, 기술과 이용자 간 관계의 스펙트럼을 의미하는 가로축의 ‘사적인 것과 외적인 것’이라는 두 축을 기준으로 분류한 네 가지 유형으로 구분되며(Oh, 2021), 이는 ‘증강현실(Augmented Reality)’, ‘라이프 로깅(Life Logging)’, ‘거울 세계(Mirror Worlds)’, ‘가상세계(Virtual Worlds)’로, 각각의 유형은 다음과 같다. 먼저 ‘AR 기술’로도 불리는 증강현실은 현실 세계에 3차원으로 이루어진 가상의 이미지를 융합시켜 보여주며, 라이프 로깅은 일상에서 접하는 다양한 감정이나 경험, 정보를 가상의 디지털 공간에 공유하고 기록하는 활동을 말한다. 거울 세계는 우리가 살아가는 실제 세계를 그래픽을 통해 온라인 공간에 재현한 디지털 세계로(So, 2022), 현실과 완벽하게 똑같은 않지만 다양한 정보를 반영하여 가능한 사실적으로 표현되어 나타나며, 가상세계는 현실과 상관없이 만들어진 3차원의 가상세계로 현실에서 있을 법한

세계 또는 판타지, SF와 같은 상상 속의 세계 등 다양한 설정의 수많은 세계를 만들 수 있다(So, 2022). ASF는 이러한 유형들이 서로 구분되기보다는 융복합된 형태로 발전할 것으로 전망하면서 메타버스를 ‘가상적으로 확장된 물리적 현실’과 ‘물리적으로 영구화된 가상공간’의 융합으로 정의하였다(Han, 2021). 이와 같은 메타버스의 개념은 최초 등장 이후부터 현재까지도 발전과 진화를 거듭하고 있어 하나의 고정된 개념으로 단정하기 어렵지만, 최근에는 <Figure 2>처럼 ‘가상세계’와 ‘현실세계’를 아우르는 ‘보다 확장된 공간’으로서 물리적 실재와 가상의 공간이 실감 기술을 통해 매개·결합 되어 만들어진 융합된 세계로 나타나고 있으며(Oh, 2021), 메타버스를 활용한 게임과 엔터테인먼트 및 기술, 교육, 의료, 건축 등의 연구와 다양한 콘텐츠 개발 연구가 활발히 이루어지고 있다.

앞서 살펴본 바와 같이 메타버스는 기본적으로 현실 세계를 반영하지만, 가상세계에서 표현되기 때문에 물리적 제약이나 한계가 없다(Yoo, 2021a). 특히 메타버스의 네 가지 유형 중 가상세계는 현실을 대체할 수 있는 공간으로, 아바타를 통한 사회·경제적 활동이 가능하며 게임이나 여가 활동의 의미를 넘어 실제 수익이 창출 가능한 세계로 진화하고 있다(Lee & Um, 2021). 따라서 메타버스는 비즈니스가 구체적이고 실질적으로 이루어지는 공간이자 고객과 깊은 상호작용이 일어나는 마케팅 채널이다(Yoo, 2021b).

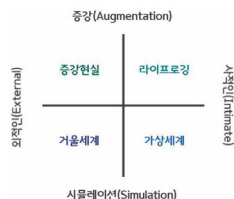


Figure 1. 메타버스의 4가지 유형.

From Oh, (2021).  
<https://www.nia.or.kr>



Figure 2. 메타버스의 개념적 범위.

From Oh, (2021).  
<https://www.nia.or.kr>

## 2) 메타버스 플랫폼 제페토의 특징

최근 메타버스는 ASF의 전망과 같이 증강현실, 라이프 로깅, 거울 세계, 가상세계 등 기존 유형들의 융복합을 바탕으로 다양하게 진화하고 있다(Han, 2021). 또한 빅데이터(big data), 인공지능(artificial intelligence), 블록체인(block chain), 전자상거래(e-commerce), IoT(Internet of Things) 등 다양한 기술을 포함하며(Kim, 2022), 이와 같은 메타버스의 대표적 플랫폼으로는 제페토와 로블록스(Roblox), 마인크래프트(Minecraft), 동물의 숲(Animal Crossing), 포트나이트(Fortnite) 등이 있다. 그중 국내 기업 네이버Z가 운영하는 제페토는 사용자를 대상으로 하는 아바타(avatar) 제작 기능이 특화되어 있어 아바타의 의상은 물론 얼굴, 눈·코·입 및 메이크업 서비스까지 제공하며(Lee, 2021), 채팅을 통한 의사소통과 더불어 AR 기술을 이용해 실제 인간의 세밀한 표정을 아바타에 구현하고(Choi & Lee, 2021), 움직임 또한 현실감 있게 제공한다. 이와 같은 제페토의 아바타는 다른 메타버스 플랫폼과 비교했을 때 확연한 차이를 보이는데, 로블록스와 마인크래프트는 레고 모양으로 이루어진 아바타를, 포트나이트는 이미 만들어진 아바타 중에 하나를 선택할 수 있지만, 제페토는 안면인식과 AR 기술을 바탕으로 자신을 닮은 아바타를 구현하고, 이를 다양하게 커스터마이징 할 수 있다는 점에서 차별점을 갖는다. 이와 같은 제페토의 사용자들은 전 세계의 MZ세대로, 전체의 80%가 10대이고 90%가 글로벌 이용자로 이루어져 있으며, 이는 제페토의

현실감 있는 아바타 기능과 함께 <Figure 3>과 같은 K-콘텐츠를 앞세워 경쟁력을 강화하였다(Roh et al., 2021).

제페토의 기능은 크게 네 가지로 구분할 수 있으며, 그 내용은 다음과 같다. 첫째, 제페토는 3D 기술과 증강현실을 접목한 아바타 서비스를 제공하며 이는 <Figure 4>처럼 자신이 만든 아바타를 통해 다른 사용자들과 소통하는 것을 말한다(Kim, 2022). 또한 제페토의 사용자들은 기업과의 콜라보레이션(collaboration) 또는 개인 크리에이터(creator)를 통해 제작된 가상공간과 가상패션 등을 직접 체험할 수 있고, 이를 다른 사람들과 공유함으로써 메타버스의 다양한 사용자들과의 소통이 가능하다. 둘째, 경제적 활동이 가능한 아이템 스토어(item store)를 제공한다. 이는 ‘제페토 스튜디오(Zepeto Studio)’를 통해 사용자가 직접 다양한 의상 및 아이템을 제작하고, 제작한 아이템을 <Figure 5>와 같이 아이템 스토어에 등록하여 직접 착용하거나 판매하여 수익을 창출하는 기능을 말한다. 셋째, SNS와 같은 소셜 미디어(social media) 기능을 제공한다(Lim & Kim, 2022). 사용자는 직접 커스터마이징한 아바타를 통해 공식 월드 맵의 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있으며, 다양한 포즈로 사진을 찍고, 이를 틱톡, 인스타그램과 같은 SNS에 업로드하여 다른 사람들과의 공유가 가능하다. 최근에는 라이브 방송 기능인 ‘제페토 라이브(Zepeto Live)’가 추가되었는데, 이는 실제 유튜브와 같은 ‘라이브 스트리밍 플랫폼(live streaming platform)’과 비슷한 방식으로 운영되며, 스트리머(streamer)들은 <Figure 6>처럼 자신들의 아바타로 라이브 방송을 진행하고, 시청자들의 후원을 통해 수익 창출이 가능하다. 넷째, 아바타들이 활동하는 가상공간의 직접 제작이 가능하다. 사용자들은 제페토에서 제공하는 공식 맵 외에도 <Figure 7>과 같이 새로운 가상공간을 제작할 수 있다. 이와 같은 가상공간은 사용자가 원하는 주제로 자유롭게 제작

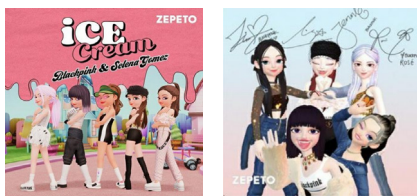


Figure 3. 제페토 아바타를 활용한 블랙핑크의 Ice Cream 퍼포먼스와 가상 팬미팅.  
From Roh et al. (2021).  
<https://www.eugenefn.com>



Figure 4. 제페토 월드의 아바타 소통 기능.  
Captured by author from Zepeto. (July 5, 2022)

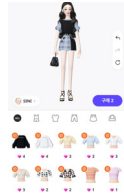


Figure 5. 제페토 아이템 스토어.  
Captured by author from Zepeto. (July 5, 2022)

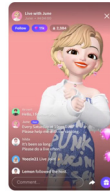


Figure 6. 제페토 라이브.  
From "Real-Time Communication". (n.d.).  
<https://studio.zepeto.me>

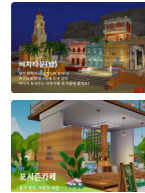


Figure 7. 제페토 월드.  
From "Become a World Creator". (n.d.).  
<https://studio.zepeto.me>

할 수 있으며, 공간 안에서의 활동은 모두 아바타로 가능하다. 이를 통해 알 수 있듯이 제페토는 아바타의 사회적 상호작용과 경제 활동에 집중된 메타버스 플랫폼으로, 다른 의미로는 아이템 개발과 상업화에 특화된 서비스로 볼 수 있다(Choi & Lee, 2021).

## 2. 신한복의 개념 및 특징

신한복이라는 용어는 지난 2014년 한복진흥센터에서 주최한 ‘신(新)한복 개발 프로젝트’를 통해 처음 사용되었다(Lee & Kim, 2017). 여기서 말하는 신한복이란 ‘한복의 불편함을 개선하고 일상 속에서도 입을 수 있는 한복’으로(Choi, 2014), 현재는 인터넷 등 여러 매체를 통해 다양한 스타일로 소개되고 있으나, 그 분류가 명확하지 않다(Lee, 2016). 신한복과 관련한 선행연구를 살펴보면, Yim(2019)은 신한복을 한복 형태를 유지한 유형과 한복 요소만을 응용한 유형을 포함한 개념으로 사용하였으며, Lee(2016)는 신한복을 전통 복식에 대한 문화적 주체성을 이해하고, 동시대의 소비자들이 추구하는 유행 경향 및 소비문화를 반영하여 자생적 토속성, 일상적 생활성, 하위문화성이 잘 나타나도록 디자인한 복식으로 정의하였다. 또한 Choi et al.(2020)은 신한복을 한복에 패션 트렌드를 반영하여 전통과 현대패션의 경계를 넘나드는 새로운 개념의 한복으로 정의하였으며, Lee and Kim(2017)은 신한복을 한복의 대중화, 일상화를 지향하고 패션

트렌드를 반영하여 전통과 현대패션의 경계를 넘나드는 한복으로 정의하였다. 이를 바탕으로, 본 연구에서는 신한복을 ‘전통한복 요소의 활용을 통해 한복의 아름다움과 문화적 가치를 지니며, 동시대의 패션 트렌드를 반영한 현대화된 스타일의 한복’으로 정의하였다.

한복은 한국인이 대대로 입어온 민족복인 동시에 전통복으로, 한국문화의 상징적 역할과 함께 한국적인 미를 나타낸다. 이는 저고리, 치마, 바지, 포를 기본으로 하며(Lee, 2019), 전통 소재로는 면직물인 무명(목면), 견직물인 명주와 각종 주(紬·사(紗)·라(羅)·능(綾)·금(錦)·단(緞) 등이 있다(Min, 2021). 또한 색채는 음양오행설을 바탕으로 한 오정색(황색·청색·적색·백색·흑색)과 오정색들의 혼색을 통한 2차색인 오간색(홍색·유황색·녹색·벽색·자색)을 기본으로 하고(Bae et al., 2016), 문양은 국화, 목단 등의 꽃과 같은 자연적인 문양과 인위적인 만(卍), 아(亞) 문양, 길상의 의미를 지닌 수(壽), 복(福), 희(囍) 등의 길상 문양 등을 바탕으로 변화 및 발전해왔다(Lee, 2019). 신한복은 이와 같은 한복의 형태, 색채, 소재, 문양, 또는 한국적 정서가 담긴 디자인 요소를 바탕으로 디자이너의 독창성과 상업성, 현대 트렌드를 반영한 디자인으로 나타나며, 전통적 형태의 저고리와 치마부터 다양한 색채, 소재 및 문양을 활용한 재킷(jacket), 쇼츠(shorts), 원피스(one-piece)와 젠더리스(genderless)한 아이템까지 폭넓게 나타나고 있다. 이와 함께 K-POP 스타들과 K-drama 등의 영향으로 주 소비

층인 밀레니얼 세대가 한복을 예복이 아닌 자신의 개성을 드러내기 위한 수단으로 착용하기 시작하였으며(Kim & Yim, 2021), 이는 SNS와 같은 하위 문화를 통해 빠르게 확산하면서 일상생활에서도 쉽게 접할 수 있는 패션 트렌드로 정착하였다(Kim & Yim, 2021). 이와 같은 스타일의 한복은 전통한복을 현대에 맞게 변형한 것으로 신한복, 퓨전한복, 패션 한복 등으로 다양하게 불리며 젊은 세대들에게 긍정적인 반응을 얻고 있다(Kim, 2020a).

### III. 현대패션에 나타난 신한복 디자인의 조형적 특성 분석

본 장에서는 메타버스 아바타 패션디자인 개발을 위해 현대패션에 나타난 신한복 디자인의 조형적 특성에 대하여 형태, 색채, 소재, 문양으로 분류하여 분석하였다. 이때 연구의 범위는 2018년부터 2022년 현재까지의 자료를 수집하였으며, 국내의 한복 브랜드 중 ‘신한복’을 포함한 ‘디자인 한복’, ‘패션 한복’, ‘퓨전한복’, ‘데일리 한복’ 등을 키워드로 하는 한복 업체 ‘복나비(Bogg nabi)’, ‘아랑한복(Arang Hanbok)’, ‘더 고은(The Goeun)’, ‘차이김영진(Tchai\_kim youngjin)’, ‘천의무봉’의 홈페이지 상품 이미지와 ‘문화체육관광부’, ‘한국공예·디자인문화진흥원’이 추진하고 있는 한류 협업 콘텐츠 기획 개발 프로젝트인 ‘한복 웨이브’에서 판매하고 있는 ‘김혜순 한복(Kim Hyesoon Hanbok)’, ‘꼬마크 by 돌실나이(CCOMAQUE by DOLSILNAI)’, ‘단하주단(Danha)’, ‘리브 담연(Live Damyeon)’, ‘리슬(Leesle)’, ‘모리노리(Morinori)’, ‘기로에(GUIROE)’, ‘시지엔이(C-ZANN E)’, ‘차이김(Tchai Kim)’, ‘한복린(Hanbok Lynn)’, ‘혜온(Hyeon)’, ‘다시곰(Darcygom)’, ‘여미다(YEOMIDA)’ 13개 업체의 상품 이미지 총 289점을 분석하였다.

#### 1. 형태

신한복의 형태는 크게 변형을 최소화하여 전통한복이 갖는 조형적 특징을 강조한 스타일과 한복을 원형으로 일상복의 기능을 강조한 스타일, 그리고 실험적이고 독창적인 디자인 또는 현대 트렌드의 양장을 접목하여 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일로 나타났다. 먼저 변형을 최소화하여 전통한복이 갖는 조형적 특징을 강조한 스타일의 형태에 대해 살펴보면, <Figure 8>은 일반적인 전통한복으로 알고 있는 위는 좁고 아래는 풍성한 ‘상박하후(上薄下厚)’의 형태로, 저고리와 치마, 깃과 고름과 같은 전통 요소들의 변형을 최소화하여 한복 특유의 우아한 곡선미와 전통미를 보이며, <Figure 9>는 <Figure 8>과 같이 한복의 요소를 포함하고 전체적인 실루엣 또한 전통한복과 비슷하지만, 저고리의 고름을 짧게 변형하고 목 부분에 동정 대신 러플을 달아 장식성을 더하였다. 이와 같은 스타일은 어깨선의 위치를 변형하거나 소매와 허리선, 깃에 러플, 플라운스와 같은 장식적 요소를 더하기도 하고, 치마의 폭을 다양하게 하여 한복의 전통적 미와 현대의 미가 자연스럽게 어우러져 나타났다. 다음으로 한복을 원형으로 일상복의 기능을 강조한 스타일의 형태에 대해 살펴보면, 대표적인 예로 <Figure 10>은 일상에서도 착용이 간편하도록 기장을 짧게 변형한 허리 치마와 고름을 가슴이 아닌 허리에 돌려 입도록 변형한 저고리로 구성되었으며, <Figure 11>은 본래 조선 시대의 남성복이었던 칠립을 여성복으로 변형한 원피스로, 상의와 주름치마를 따로 구성하여 허리에서 이어붙인 형태는 유지하되 소매의 길이와 통을 줄여 일상복으로서의 기능을 강조하였다. 이와 같은 스타일은 일상생활에도 불편함이 없도록 소매 또는 기장을 짧게 변형하거나 착용이 간편하도록 매듭 대신 단추를 활용하기도 하고, 고름과 동정 등의 한복 요소들이 변형되거나



Figure 8. 복나비1.  
From "Bogg nabi".  
(n.d.).  
<https://www.boggnabi.com>



Figure 9. 한복린1.  
From "Greenery". (n.d.).  
<http://www.hanboklynn.co.kr>

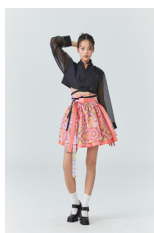


Figure 10. 단하주단.  
From "Danha". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 11. 더 고은1.  
From "Cheollik dress". (n.d.).  
<https://theGoeun.co.kr>

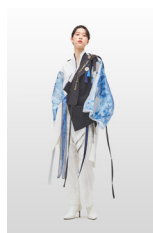


Figure 12. 시지엔1.  
From "2020 C-ZANN E". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>

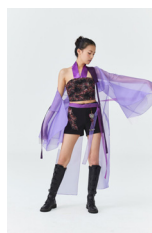


Figure 13. 김혜순 한복.  
From "Kim Hyesoon Hanbok". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>

삭제된 형태로 나타났다. 마지막으로 실험적이고 독창적인 디자인 또는 현대 트렌드의 양장을 접목하여 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일의 형태에 대해 살펴보면 대표적으로 <Figure 12>는 한복의 깃과 동정을 해체주의적 감각으로 재해석하여 변형한 저고리와 한복의 고름을 사이드 스트랩(side strap)으로 변형한 바지로, 이는 비대칭적인 실루엣과 움직임에 따라 자연스럽게 흘날리는 소매 및 고름 등을 통해 전통과 현대의 미가 공존하는 아름다움을 보여주고 있다. <Figure 13>은 한복의 말기름을 변형한 브라 톱(bra top)에 동정을 더한 상의와 짧은 반바지, 그리고 활옷을 변형한 겹옷으로 다양한 연출이 가능하며, 이와 같은 스타일은 주로 깃과 고름, 동정과 같은 한복 요소들을 활용한 변형이 많이 사용되었으며, 현대적이고 예술적인 형태의 디자인으로 나타났다.

## 2. 색채

신한복에 나타난 전체적인 색채 특성은 과거

음양오행설의 오방색을 바탕으로 했던 전통한복과는 달리 밝고 화사한 톤의 다양한 색상을 활용한 유형과 배색을 통해 강한 색채대비가 나타난 유형, 그리고 검은색, 회색, 흰색과 같은 무채색을 활용한 유형으로 나타났다. 먼저 밝고 화사한 톤의 색상을 활용한 대표 유형으로 <Figure 14>를 살펴보면, p 톤의 연녹색 치마와 흰색의 저고리를 통해 밝고 우아한 이미지를 표현하고 있으며, <Figure 15>는 b 톤의 노란색 깃이 달린 흰색 저고리에 lt 톤의 분홍색 허리 치마를 매치하여 밝고 사랑스러운 이미지로 나타났고, <Figure 16>은 b 톤의 화사한 분홍색 저고리와 치마로, 치마의 경우 위에서 아래로 내려갈수록 밝은 톤의 그라데이션(gradation)을 통해 풍성하고 입체적으로 표현되었다. 이와 같은 유형은 lt, ltg, b, sf, p 톤의 사용과 동일 배색 및 그라데이션 등의 활용으로 부드러운 이미지가 특징적으로 나타났다.

다음으로 배색을 통해 강한 색채대비가 나타난 대표 유형 <Figure 17>은 v 톤의 다채로운 색상과



Figure 14. 복나비2.  
From "Bogg nabi". (n.d.).  
<https://www.boggnabi.com>

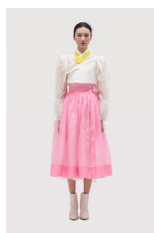


Figure 15. 혜은1.  
From "2020 Hyeon". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 16. 아랑한복.  
From "Narcissus, campsis, graniflora". (n.d.).  
<http://aranghanbok.com>





Figure 17. 차이 김영진1.  
From "Tchai\_kim youngjin 2020". (n.d.).  
<https://tchaikim.co.kr>

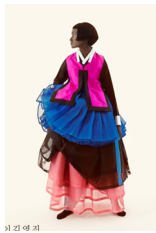


Figure 18. 차이 김영진2.  
From "Tchai\_kim youngjin 2018". (n.d.).  
<https://tchaikim.co.kr>



Figure 19. 시지엔이2.  
From "2020 C-ZANN E". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>

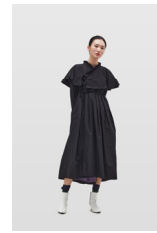


Figure 20. 한복 린2.  
From "2020 HANBOK LYNN". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>

문양 사용 및 배색을 통해 화려한 이미지를 표현하고 있으며 특히 화려한 분홍색 저고리와 노란색 치마의 강한 대비를 통해 경쾌하면서도 리드미컬함을 표현하였다. <Figure 18>은 v 톤의 분홍색 바탕에 소매 및 가장자리는 검은색으로 마무리한 사구삼 형태의 저고리와 각기 다른 색상의 무지기 치마를 매치하여 강렬하고 화려한 이미지를 보여준다. 이와 같은 유형은 v 톤과 s 톤의 강한 색조와 전통 오방색을 활용한 배색 등이 특징적이며, 강한 색조의 다양한 색상 대비를 통해 강렬하고 선명한 이미지로 나타났다. 마지막으로 흰색, 회색, 검은색과 같은 무채색을 활용한 대표 유형으로 <Figure 19>는 흰색의 저고리와 바지 위에 검은색 바탕에 금박이 들어간 어깨띠를 둘러 전통미와 현대미가 어우러져 나타났으며, <Figure 20>은 검은색의 케이프 형태의 저고리 드레스로, 검은색을 단독 사용하여 도시적이면서 세련된 이미지를 표현하였고, 이와 같은 유형들은 앞서 살펴본 바와

같이 무채색이 단독으로 사용되거나 안감 또는 고름, 매듭 부분 등에 유채색으로 포인트를 주어 장식성을 더하였다.

### 3. 소재

신한복의 소재는 크게 전통한복에 사용되었던 전통 소재가 단독으로 사용된 유형과 전통 소재와 함께 일상복의 소재가 혼합 사용된 유형, 그리고 일상복 소재가 단독으로 사용된 유형과 친환경·기능성 소재와 같은 신소재가 사용된 유형으로 나타났다. 먼저 전통 소재가 단독으로 사용된 유형에 대하여 살펴보면, 대표 유형으로 <Figure 21>은 제주의 전통 해녀복인 물소중이를 전통 옷감인 양단으로 제작하고, 겉옷인 장옷은 전통 실크 소재를 활용하여 전통의 멋을 표현하였으며, <Figure 22>는 전통 생고사로 제작한 액주름 원피스로, 생고사 특유의 은은한 무늬와 투명감을 통해 우아한



Figure 21. 리브 담연.  
From "Live Damyeon". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>

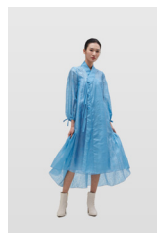


Figure 22. 헤온2.  
From "2020 Hyeon". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 23. 기로에1.  
From "GUIROE". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 24. 꼬마크 by 돌실나이.  
From "CCOMAU by DOLSILNAI". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



이미지를 보여주고 있다. 이와 같은 유형은 양단, 모시, 명주, 노방 등의 다양한 전통 소재가 사용되어 나타났으며, 전통 소재가 혼합 사용된 유형의 <Figure 23>은 검은색의 공단으로 단 처리한 노방 소재의 시스루(see through) 바지와 스팅글(spangle)을 색동처럼 배치한 재킷, 그리고 비즈(beads)로 전통 문양을 표현한 허리 장식을 매치하여 전통미와 함께 화려함을 더하였다. 또한 <Figure 24>는 레이스(lace)와 에코 레더(eco leather), 노방 등의 다양한 소재를 사용하여 현대적으로 재해석한 첼릭 형태의 원피스로, 이와 같은 유형은 전통 소재들이 스팅글, 레이스, 가죽, 니트(knit) 등과 같은 다양한 일상복 소재들과 함께 사용되어 나타났다.

다음으로 일상복의 소재가 단독으로 쓰인 유형에 대하여 살펴보면, 대표적인 예로 <Figure 25>는 트위드(tweed) 소재로 제작한 첼릭 코트로 보온성과 활동성을 더하였으며, <Figure 26>은 시폰(chiffon) 소재로 제작한 저고리와 허리 치마로, 시폰 소재 특유의 여성스럽고 부드러운 이미지가 나타났고, 이와 같은 유형은 면과 리넨(linen), 니트, 합성섬유 등과 같이 착용감과 활동성이 편리한 소재가 많았다. 친환경·기능성 소재와 같은 신소재가 사용된 대표 유형에 대하여 살펴보면, <Figure 27>은 신축성이 좋고 보온에 탁월한 기능성 원단인 히트텍(heat-tech) 소재를 활용하여 원피스와 배지를 제작하였고, <Figure 28>은 ‘리젠(regen)’이라는 페트병을 활용한 친환경 소재의 첼릭 원피스와 전통 문

양이 프린트된 겉옷을 매치하여 기능성 원단 및 친환경 소재 또한 화려한 패턴 및 색감, 그리고 다양한 질감의 표현이 가능하다는 것을 보여준다. 이러한 유형은 히트텍과 리젠 외에도 대전방지가 공 기술의 제로-스태틱(zero-static), 시원한 냉감 소재인 에어로쿨(aerocool) 등의 기능성 소재와 다양한 친환경 소재가 사용되어 나타났다.

#### 4. 문양

신한복의 문양은 금박, 단청, 색동, 모란, 호랑이 등을 활용한 전통 문양과 다양한 형태 및 크기의 꽃, 도트(dot), 체크(check), 페이즐리(paisley) 등의 현대적인 문양, 그리고 이들이 혼합 사용되어 나타났다. 전통 문양이 활용된 대표 유형에 대하여 살펴보면 <Figure 29>는 깃 부분에 전통 자수의 소재로 사용되었던 노루귀꽃을 수놓은 저고리와 전통 단청 문양을 프린트한 치마를 통해 화려하고 발랄한 느낌을 주고 있으며, <Figure 30>은 대례복에 속하는 대란 치마를 재해석한 치마에 봉황문, 구름문, 식물문과 브랜드의 로고를 결합하여 제작한 스란단을 금박으로 프린팅하고, 저고리에는 금사로 수놓은 목련 문양을 통해 화려하면서도 고급스러운 전통의 멋을 표현하였다. 이처럼 전통 문양이 사용된 디자인들은 단청, 색동, 금박 등을 활용한 동물문과 문자문, 식물문, 기하문 등으로 다양하게 나타났다. 다음으로 현대적인 문양을 활용

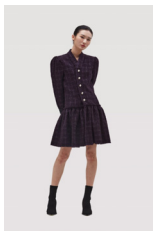


Figure 25. 헤운3.  
From "2020 Hyeon". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 26. 더 고은2.  
From "Rose vine white". (n.d.).  
<https://theGoeun.co.kr>



Figure 27. 다시꿈.  
From "2020 Darcygom". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 28. 리슬1.  
From "2021 UPCYCLING HANBOK"  
(2021).  
<https://leesle.com>



Figure 29. 리슬2.  
From Leesle. (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 30. 리슬3.  
From "LEESLE X KARD".  
(2020).  
<https://www.leesle.com>



Figure 31. 차이  
김영진3.  
From "Tchai\_\_ kim  
youngjin 2021". (n.d.).  
<https://tchaikim.co.kr>

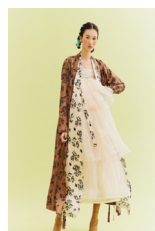


Figure 32. 한복 린3.  
From W website.  
(2020).  
<https://www.wkorea.com>



Figure 33. 기로에2.  
From "GUIROE". (n.d.).  
<http://hanbokwave.com>



Figure 34. 차이  
김영진4.  
From "Tchai\_\_ kim  
youngjin 2021". (n.d.).  
<https://tchaikim.co.kr>

한 대표 유형을 살펴보면, <Figure 31>은 체크무늬의 저고리와 치마를 매치하여 현대적이면서도 캐주얼한 이미지로 나타났고, <Figure 32>의 장옷을 모티브로 한 원피스 겸 겹옷은 꽃무늬 안에 한국의 전래 동화를 판화와 같은 이미지로 프린팅하여 현대적이고 우아한 아름다움을 표현하였다. 이와 같은 유형은 다양한 형태 및 크기의 꽃, 도트, 체크, 페이즐리 등이 나타났으며, 마지막으로 전통 문양과 현대적인 문양이 함께 사용된 유형을 살펴보면, 대표적인 예로 <Figure 33>은 전통 궁중복식인 당의에 용보와 문자 문양을 비즈로 장식하고, 소매는 도트무늬의 시스루 소재로 제작하여 화려하고 발랄한 이미지로 나타났으며, <Figure 34>는 포도덩굴문이 들어간 저고리에 레이스 소재를 안감으로 다채로운 꽃무늬가 프린팅된 치마를 매치하여 동·서양의 미가 조합된 아름다움을 화려하게 표현하였다.

#### IV. 제페토 한복 아이템 유형 분석

현재 제페토 아이템 스토어에서 ‘한복’과 ‘한국 전통’을 키워드로 판매 중인 아이템의 유형에 대하여 분석을 진행한 결과, 전통한복 스타일과 한복의 외형을 단순화한 일상복 스타일, 그리고 일상복에 한복 요소를 활용한 독창적인 스타일로 나

타났으며, 이를 정리한 결과는 다음과 같다.

먼저 전통한복 스타일은 <Figure 35>와 같이 전통 혼례복인 활옷과 당의 및 스란치마 등으로 이루어진 궁중 복식 또는 저고리와 치마, 철릭 등의 아이템으로 나타났다. 이는 제페토에서 공식적인 전통의상으로 분류하여 제작한 공식 한복 아이템과 개인 크리에이터들에 의한 제작 비율이 높게 나타났는데, 이때 크리에이터들에 의해 제작된 아이템은 제페토에서 기본으로 제공되는 저고리와 치마, 철릭 등 전통한복 형태의 템플릿(template)에 소재 또는 패턴만 바꾸어 제작한 아이템이 대부분을 차지하고 있어 화려한 색채 및 문양의 사용이 특징적으로 나타났다. 색채의 경우, 전통색과 더불어 다양한 톤과 색상이 폭넓게 사용되었으며, 문양은 금박과 은박, 자개, 자수 등을 활용한 전통 문양부터 현대적인 감성의 체크, 도트, 꽃무늬들과 추상적인 형태의 문양까지 다양하게 나타났다.

한복의 외형을 단순화한 일상복 스타일은 <Figure 36>과 같이 다양한 형태 및 기장의 저고리와 치마, 그리고 철릭을 활용한 원피스로 이루어져 있었으며, 대체로 짧은 기장의 허리 치마와 다양한 기장의 저고리 형태로 나타났다. 특히 저고리의 경우 깃과 고름의 변형 등을 활용한 디자인이 많았으며, 치마는 여러 겹으로 풍성하게 이루어진 디자인부터 다양한 폭과 주름을 활용한 디자인이 많이 나타났다. 색채는 이전의 스타일과 마찬가지로 전통



Figure 35. 전통한복 스타일.



Figure 36. 한복의 외형을 단순화한 일상복 스타일.



Figure 37. 일상복에 한복 요소를 활용한 독창적인 스타일.

색과 더불어 다양한 톤과 색상이 폭넓게 사용되었으며, 문양은 전통 문양을 비롯한 다양한 문양이 사용되었으나 귀엽고 사랑스러운 이미지의 꽃문양이 가장 많이 사용된 것을 알 수 있었다.

마지막으로, 일상복에 한복 요소를 활용한 독창적인 스타일은 <Figure 37>과 같이 크롭 기장의 저고리와 짧은 바지로 이루어진 아이템부터 한복을 다양하게 변형한 원피스, 상의, 하의, 겹옷 등으로 나타났다. 이와 같은 스타일은 앞서 분석한 한복을 원형으로 하는 두 가지 스타일과 형태적인 측면에서 큰 차이를 가지며, 전통 문양 또는 주름, 깃, 고름과 같은 한복 전통 요소의 다양한 활용 및 변형을 통해 아이템을 제작한 크리에이터들의 디자인적 관점이 가장 잘 드러나는 스타일이라고 할 수 있다. 색채 또한 다양한 톤과 색상이 폭넓게 사용되었으며, 금박과 자수, 색동 등을 통해 전통 문양이 그대로 사용되거나, 단청 또는 흥배 문양과 같은 전통 문양들이 현대적인 색채와 배열 방법을 통해 트렌디한 감성으로 재해석되어 나타났다.

## V. 메타버스 아바타 신한복 패션디자인 개발

### 1. 디자인 의도 및 제작 방법

본 연구는 메타버스 플랫폼 제페토를 통해 우

리나라의 전통문화를 알릴 수 있는 아바타 신한복 패션디자인을 개발하고자 하였다. 이에 제페토의 강점인 AR 아바타 서비스를 바탕으로 다양한 K-콘텐츠의 활용이 가능하고, 주 사용자들인 국내·외의 MZ세대들에게 많은 인기를 얻고 있는 ‘K-POP’을 컨셉트로 디자인을 진행하였으며, K-POP 스타들의 무대의상과 같이 한복의 전통 요소를 다양하게 변형 및 활용하여 화려하고 트렌디한 감성의 신한복 아이템을 제작하고자 하였다. 이때, 제페토의 아이템 제작 규정에 따라 아이템 제작 시 사용 가능한 폴리곤(polygon)과 머티리얼(material) 개수 및 텍스처(texture)의 크기 등에 제한이 있어 표현할 수 있는 형태와 색채, 문양 등에 한계가 있으므로, 적은 수의 색상으로도 화려한 표현이 가능한 은박과 금박을 통한 전통 문양을 활용하였으며, 앞서 분석한 신한복 디자인의 조형적 특성과 제페토의 한복 아이템 유형 중 일상복에 한복 요소를 활용한 독창적인 스타일을 반영한 디지털 패션 아이템 총 8점을 개발하였다. 아이템의 제작 방법은 3D 컴퓨터 그래픽 제작 소프트웨어인 ‘Blender’를 통해 3D 모델링(modelling)과 맵핑(mapping), 리깅(rigging)과 마스크(masking) 등의 과정을 마친 후, 3D 게임엔진 소프트웨어인 ‘Unity’를 통한 렌더링(rendering) 과정을 거쳐 제작하였다(Figure 38-45). 작품 제작에 사용된 패턴 이미지는 드로잉 소프트웨어인 ‘Clip Studio Paint’를 활용하였으며, 조선 시대 여성의 의복과 땡기, 장신구 등에 사용되었

던 전통 금박문양을 활용하여 <Figure 46-53>과 같이 제작하였고, 이에 따른 디자인 전개 과정 및 스타일링 사진은 <Table 1>과 같이 정리하였다.



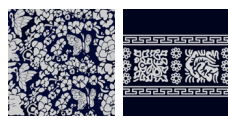









## 2. 디자인 전개

디자인 I은 조선 시대 남아아가 평상복 또는 예복으로 착용하였던 사규삼을 모티프로 제작한 원피스로(Figure 54), 사규삼과 같이 앞 중심과 양 옆선에 절개를 넣어 네 쪽으로 제작하였으며, 형태 특성 중 일상복의 기능을 강조한 스타일을 반영하여 길이는 엉덩이를 덮는 짧은 기장으로 변형하고, 하의는 바지 대신 2단으로 이루어진 치마를 매치하여 귀엽고 발랄한 이미지를 더하였다. 색상은 밝고 화사한 톤의 파란색을 통해 시원한 이미

지를 더하고, 가장자리에는 짙은 남색 바탕에 모란 및 나비를 조합한 문양과 문자문인 아(亞)자 문양, 길상 문양, 식물문에 속하는 국화 문양 등을 조합하여 은박으로 화려하게 표현하였으며(Figure 46), 그 위에는 짙은 색상의 허리 장식을 이용하여 허리선을 강조하였다. 또한 함께 매치한 짧은 기장의 치마는 대란 치마의 실루엣을 반영해 2단의 스란을 넣고 이를 은박으로 화려하게 장식하였다.

디자인 II는 장옷과 넓은 치마허리 또는 말기의 띠허리 치마를 모티프로 제작한 재킷과 원피스로(Figure 55), 장옷의 넓은 소매와 목판깃, 소매 끝의 거들지는 그대로 사용하되 일상복의 기능을 강조한 스타일의 형태 특성을 반영하여 기장은 허리선에 맞추어 짧게 변형하고, 고름을 생략하여 자유롭고 활동적인 이미지를 더하였다. 색상 및 문양

Table 1. 디자인 전개 과정 및 스타일링 사진.

	디자인 전개 과정	색채	문양	디자인 및 스타일링 사진
디자인 I	 <p>Figure 38. 디자인 I의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 46. 디자인 I의 은박문양.</p>	 <p>Figure 54. 디자인 I 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 II	 <p>Figure 39. 디자인 II의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 47. 디자인 II의 은박문양.</p>	 <p>Figure 55. 디자인 II 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 III	 <p>Figure 40. 디자인 III의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 48. 디자인 III의 은박문양.</p>	 <p>Figure 56. 디자인 III 완성 사진 및 스타일링.</p>

	디자인 전개 과정	색채	문양	디자인 및 스타일링 사진
디자인 IV	 <p>Figure 41. 디자인 IV의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 49. 디자인 IV의 은박문양.</p>	 <p>Figure 57. 디자인 IV 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 V	 <p>Figure 42. 디자인 V의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 50. 디자인 V의 금박문양.</p>	 <p>Figure 58. 디자인 V 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 VI	 <p>Figure 43. 디자인 VI의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 51. 디자인 VI의 은박문양.</p>	 <p>Figure 59. 디자인 VI 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 VII	 <p>Figure 44. 디자인 VII의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 52. 디자인 VII의 은박문양.</p>	 <p>Figure 60. 디자인 VII 완성 사진 및 스타일링.</p>
디자인 VIII	 <p>Figure 45. 디자인 VIII의 모델링 및 렌더링 과정.</p>		 <p>Figure 53. 디자인 VIII의 은박문양.</p>	 <p>Figure 61. 디자인 VIII 완성 사진 및 스타일링.</p>

Figure 38-61 photographed by the author. (July 29, 2022)

은 짙은 남색 바탕에 은박으로 장식한 화문(花紋)을 배열하고, 소매의 끝동과 동정, 도련 부분은 모란과 나비 문양의 은박으로 장식하여 화려하게 표

현하였다(Figure 47). 또한 띠허리 치마를 짧은 기장의 레이어드 스타일의 원피스로 변형하고, 재킷에 사용한 문양과 문자문, 길상문 등으로 이루어

진 문양을 은박으로 표현하여 장식성을 더하였다 (Figure 47).

디자인III은 민소매의 저고리에 레이어드 스타일로 변형한 말기 치마를 결합하여 원피스로 제작하였다(Figure 56). 이는 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일의 형태 특성을 반영하여 원피스의 저고리 부분은 섹과 고름, 동정과 목판깃을 활용하고 소매는 삭제하였으며, 치마는 3겹의 레이어드 스타일로 변형하여 귀엽고 활동적인 이미지를 주고자 하였다. 원피스의 바탕색은 색채 특성을 반영한 밝고 화사한 톤의 분홍색을 사용하여 발랄한 이미지를 더하고, 동정과 깃, 섹, 고름, 그리고 치마의 끝단 부분에는 남색 바탕에 화문과 아(亞)자 문양 및 박귀문, 수(壽)자문 등의 길상 문양을 조합한 은박(Figure 48)으로 화려하게 표현하였다. 그 위에 덧입은 형태의 겹치마 부분 또한 남색 바탕에 은박으로 장식한 화문을 일정한 간격으로 배열하고, 여러 겹의 주름을 잡아 밝고 경쾌한 이미지를 줄 수 있도록 제작하였다.

디자인IV는 저고리와 무지기 치마를 모티프로 제작하였으며(Figure 57), 형태 특성 중 일상복의 기능을 강조한 스타일을 반영하여 짧은 캡소매로 변형한 저고리는 밝고 화사한 노란색 바탕에 짧은 기장으로 제작하여 발랄한 이미지를 더하고, 동정과 고름, 소매, 도련 부분에는 남색 바탕에 은박으로 표현한 화문(Figure 49)을 장식하여 화려함을 나타냈다. 또한 세 개의 층으로 제작한 무지기 치마의 첫 번째 층은 남색 바탕에 저고리에 사용된 것과 같은 문양의 은박을 활용하였으며, 가운데 층은 더 짙은 남색 바탕에 아(亞)자 문양, 길상 문양, 국화 문양 등을 조합한 은박(Figure 49) 스란으로 장식하고, 마지막 층은 흑색에 가까운 남색으로 제작하여 화려하면서도 정돈된 이미지를 표현하고자 하였다.

디자인V는 배자와 무지기 치마를 모티프로 제작한 재킷과 미니 원피스로(Figure 58), 이는 형태

특성 중 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일을 반영하여 본래 방한용 조끼인 배자에 소매를 더해 반팔 형태의 재킷으로 변형하고, 밝은 톤의 연두색을 활용하여 귀엽고 발랄한 이미지를 표현하였다. 이와 함께 동정과 깃, 소매 부분은 검은색 바탕에 아(亞)자 문양과 화문을 금박(Figure 50)으로 장식하여 색채의 대비를 통한 화려함을 더하였다. 또한 무지기 치마를 변형한 원피스의 가슴 부분은 밝고 화사한 톤의 노란색으로 제작하고, 치마의 각 층과 허리 부분에는 재킷에 사용된 것과 같은 문양의 금박(Figure 50)을 활용하여 전통적이면서도 화려한 이미지를 표현하고자 하였다.

디자인VI은 저고리와 가슴가리개를 모티프로 제작한 크롭 탑과 바지로 구성하였다(Figure 59). 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일의 형태 특성을 반영하였으며 저고리는 속곳의 한 종류인 속적삼처럼 가슴계의 짧은 기장에 소매통은 팔에 붙을 정도로 좁게 변형하여 몸매가 드러나도록 하였다. 색상 및 문양은 밝은 노란색 바탕 위에 깃과 도련은 검은색으로, 고름과 동정, 소매의 끝동 및 저고리 안에 매치한 크롭 탑은 검은색 바탕에 은박으로 장식한 화문(Figure 51)을 더하여 한 국적이면서도 트렌디한 이미지를 표현하고자 하였다. 바지 또한 검은색 바탕에 아(亞)자 문양과 길상 문양, 국화 문양 등을 조합한 은박(Figure 51)을 얇은 세로줄로 여러 겹 배치하여 색동과 같이 화려하게 표현하였다.

디자인VII은 장옷과 물소중이를 모티프로 제작한 재킷과 투피스(two-piece)로(Figure 60), 형태 특성 중 일상복의 기능을 강조한 스타일을 반영하여 장옷의 목판깃과 소매 끝의 거들지는 그대로 활용하되, 기장은 허리선에 맞추어 짧게 변형하고, 소매는 통이 좁은 직선 형태에 고름을 생략하여 현대적인 이미지를 더하였다. 색상 및 문양은 검은색 바탕에 화문과 아(亞)자 문양, 길상 문양, 국화 문양 등을 조합한 은박을 활용하여 화려하게 표현





Figure 62. LALI  
SA 댄스 영상.  
Captured by author  
from Zepeto.  
(July 29, 2022)



Figure 63. Gucci  
광고 영상.  
Captured by author  
from Zepeto.  
(July 29, 2022)



Figure 64. Christian  
Louboutin 포토 부스.  
Captured by author  
from Zepeto.  
(July 29, 2022)



Figure 65. 댄스  
챌린지 영상.  
Captured by author  
from Zepeto.  
(July 29, 2022)

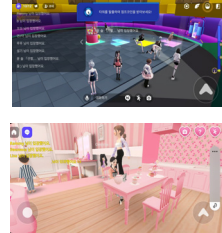


Figure 66. 게임 플레이 및  
월드 맵.  
Captured by author  
from Zepeto.  
(July 29, 2022)

하였다(Figure 52). 또한 본래 한 벌 옷이었던 물소 중이를 크롭 탑과 짧은 쇼츠의 투피스로 변형하였으며, 귀여운 이미지의 밝은 분홍색을 바탕색으로 활용하고, 바지의 밑단과 어깨끈 부분에는 검은색을 배색하여 장식성을 더하였다.

디자인Ⅷ은 철릭에 거들치마를 결합한 형태의 원피스로(Figure 61), 형태 특성 중 일상복의 기능을 강조한 스타일을 반영하였으며 본래 조선 시대 남성들의 무관복이자 외출복이었던 철릭을 좁은 소매에 몸에 붙는 실루엣으로 변형하여 여성스러운 이미지의 원피스로 제작하였다. 이와 함께 원피스의 바탕색은 밝고 화사한 톤의 분홍색을 활용하여 부드럽고 우아한 이미지를 더하였으며, 여기에 소매의 끝과 동정, 밑단, 그리고 거들치마는 검은색 바탕에 모란과 나비 문양 등으로 이루어진 은박(Figure 53)으로 장식하여 화려함을 더하였다. 또한 치마를 접어 올려 띠를 맨 형태의 거들치마를 원피스와 함께 매치하여 풍성함을 더하고, 치마허리 부분은 현대의 뷔스티에처럼 변형하여 검은색 바탕에 아(亞)자 문양, 길상 문양, 국화 문양 등이 들어간 은박(Figure 53)을 더하였으며, 원피스의 동정 부분과 거들치마의 중간 부분에 검은색으로 포인트를 주어 장식성을 더하였다.

위와 같이 제작한 아바타 신한복 디자인은 제페토에 적용 가능한 파일로 변환 후 제페토 스튜디오에 제출하였으며, 제출한 아이템은 심사과정

을 거쳐 ‘한복’, ‘신한복’, ‘패션 한복’, ‘한국 전통 의상’, ‘Hanbok’을 키워드로 아이템 스토어에 등록되었다. 등록된 아이템은 아이돌 뮤직비디오와 댄스 영상을 제작하거나(Figure 62), 특정 브랜드의 광고 영상(Figure 63) 또는 브랜드를 배경으로 다양한 포즈의 사진을(Figure 64) 찍을 수도 있고, 틱톡과 인스타그램 같은 SNS 형식의 댄스 챌린지 영상을(Figure 65) 제작하여 본인이 원하는 해시태그와 함께 게시하는 등 다양한 활용이 가능하다. 또한 자신의 아바타를 통해 제페토의 다양한 월드 맵과 게임 플레이를 즐길 수 있으며(Figure 66), 가상공간에서 만난 사용자의 의상은 아바타를 클릭하여 바로 확인 및 구매할 수 있고, 제작한 아이템과 콘텐츠들은 전 세계 사용자들과의 공유가 가능하다.

## VI. 결 론

본 연구는 디지털 패션디자인 개발을 통해 우리나라의 전통문화를 알리는 메타버스 플랫폼의 활용방안을 제시하고자 하였다. 이에 따라 미래형 융합 공간인 메타버스와 메타버스 플랫폼 제페토, 그리고 K-fashion으로 전 세계의 주목을 받은 신한복에 대한 이론적 고찰 및 신한복의 조형적 특성에 대하여 살펴보고, 이를 바탕으로 메타버스에서



활용이 가능한 아바타 신한복 패션디자인을 개발하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 메타버스는 가상세계와 현실의 융합을 통해 인간의 활동 반경을 확장시켜주고, 경제 활동의 공간으로도 활용할 수 있어 새로운 비즈니스 공간 및 기존에 있던 산업의 패러다임을 바꾸는 마케팅 채널이다. 둘째, 메타버스 사용자들은 자신을 투영한 아바타를 통해 가상세계를 보다 현실감 있게 경험할 수 있으며, 제페토는 게임을 중심으로 하는 다른 메타버스 플랫폼들과는 달리 아바타 중심의 현실감이라는 장점이 강조된 플랫폼이다. 셋째, 신한복은 전통한복의 형태, 색채, 소재, 문양, 또는 한국적 정서가 담긴 디자인 요소를 바탕으로 디자이너의 독창성과 상업성, 현대 트렌트를 반영한 디자인으로 나타나며, 한류 문화의 글로벌 영향력이 확대되고 MZ세대들에게 새로운 패션 트렌드로 정착하면서 전 세계적으로도 많은 관심을 받고 있다. 넷째, 신한복의 조형적 특성 분석 결과, 형태는 크게 변형을 최소화하여 전통한복이 갖는 조형적 특징을 강조한 스타일의 형태와 한복을 원형으로 일상복의 기능을 강조한 스타일의 형태, 그리고 실험적이고 독창적인 디자인 또는 현대 트렌드의 양상을 접목하여 외형적으로 전통한복과 확연히 구별되는 스타일의 형태로 나타났다. 색채는 밝고 화사한 톤의 다양한 색상을 활용한 유형과 배색을 통해 강한 색채대비가 나타난 유형, 그리고 검은색, 회색, 흰색과 같은 무채색을 활용한 유형으로 나타났다. 또한 신한복의 소재는 전통한복에 사용되었던 전통 소재가 단독으로 사용된 유형과 전통 소재와 함께 일상복의 소재가 혼합 사용된 유형, 그리고 일상복 소재가 단독으로 사용된 유형과 친환경·기능성 소재와 같은 신소재가 사용된 유형으로 나타났다. 문양은 단청, 색동, 금박 등을 활용한 동물문과 문자문, 식물문, 기하문 등의 다양한 전통 문양과 다양한 형태 및 크기의 꽃, 도트, 체크, 페이지즐리 등의 현대적인 문양, 그

리고 이들이 혼합 사용되어 나타났다. 다섯째, 현재 제페토 아이템 스토어에서 ‘한복’과 ‘한국 전통’을 키워드로 판매 중인 아이템에 대하여 살펴본 결과, 전통 혼례복과 궁중복식, 치마와 저고리로 이루어진 전통한복 스타일의 아이템부터 다양한 길이의 저고리와 치마, 원피스로 이루어진 일상복 스타일의 한복 아이템, 그리고 일상복에 한복 요소를 활용한 트렌디하고 독창적인 스타일의 아이템까지 다양하게 나타났다. 마지막으로 제페토의 주요 사용자들인 MZ세대들과 해외 이용자들에게 큰 인기를 끌고 있는 ‘K-POP’을 콘셉트로, 수집한 자료 및 분석 결과를 반영한 디지털 패션 아이템 총 8점을 개발하였다. 이를 통해 신한복의 조형적 특성을 활용한 다양한 메타버스 아바타 패션디자인의 개발 가능성과 이를 바탕으로 한 다양한 콘텐츠 활용방안을 제시하였다.

본 연구는 차세대 마케팅 채널로 주목받는 아바타 기능에 특화된 메타버스 플랫폼 제페토를 통해 우리나라의 전통문화를 알리고 다양한 부가 콘텐츠를 생산함으로써 다양한 분야의 활용 가능성을 제시하였다는 점에 연구의 의의를 두고자 한다.

## References

- Bae, Y. J., Kim, N. I., & Chang, S. R. (2016). *컬러리스트* [Colorlist](3rd ed.). Paju: Jigu Publishing.
- Become a World Creator. (n.d.). *Zepeto Studio*. Retrieved July 9, 2022, from <https://studio.zepeto.me/products/world>
- Bogg nabi collection. (n.d.). *Boggnabi*. Retrieved July 9, 2022, from <https://www.boggnabi.com/designhanbok>
- CCOMAU by DOLLSILN. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/%EA%B C%AC%EB%A7%88%ED%81%AC -by-%EB%8F%8C% EC%8B%A4%EB%82%98%EC%9D%B4/58/>
- Choi, E., & Lee, Y.-S. (2021). A study on the planning of Minhwa museum utilizing the metaverse platform: Focusing on Zepeto case. *Journal of Korea Game Society*, 21(6), 63-74. doi:10.7583/JKGS.2021.21.6.63
- Choi, J. M. (2014, October 27). *한복 꽃피다... 문채부, '2014 한복의 날' 행사 개최* [The Ministry of Culture, Sports

- and Tourism holds the 2014 Hanbok Day event]. *Newdaily*. Retrieved April 14, 2022, from <https://www.newdaily.co.kr/site/data/html/2014/10/27/2014102700167.html>
- Choi, W. H., Song, C. W., & Kim, J. H. (2022). 돈이 되는 메타버스[Money moves to-Metaverse]. Seoul: Forest Books.
- Choi, Y.-H., Chen, T., & Lee, K.-H. (2020). The global response to K-POP idol group's New Hanbok: The case of Black Pink fashion. *Journal of Digital Convergence*, 18(12), 533-541. doi:10.14400/JDC.2020.18.12.533
- Danha. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/%EB%8B%A8%ED%95%98%EC%A3%BC%EB%8B%A8/53/>
- GUIROE. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/%EA%B8%B0%EB%A1%9C%EC%97%90/60/>
- Han, S. Y. (2021). 메타버스 플랫폼 현황과 전망[Current Status and Prospects of Metaverse Platform]. *Future Horizon*, 49(-), 19-24.
- Kim, E. Y. (2020a, July 29). 신(新)한복 열풍,BTS의 곤룡포 한복이 찬사받는 이유[New-Hanbok fever, BTS의 곤룡포 한복이 찬사받는 이유]. *Economychosun*. Retrieved April 14, 2022, from [http://economy.chosun.com/client/news/view.php?boardName=C05&page=1&t\\_num=13609297](http://economy.chosun.com/client/news/view.php?boardName=C05&page=1&t_num=13609297)
- Kim, N. K., & Yim, E. H. (2021). Developing designs of New-Hanbok with Gonryongpo motif through upcycling of wedding gowns. *Journal of Fashion Design*, 21(3), 87-104. doi:10.18652/2021.21.3.6
- Kim, S. K. (2020b). 메타버스[Metaverse]. Paju: PlanB Design.
- Kim, S. K. (2022). 메타버스 II[Metaverse II]. Paju: PlanB Design.
- Kim Hyesoon Hanbok. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://www.hanbokwave.com/category/%E%A%B9%80%ED%98%9C%EC%88%9C%ED%95%9C%E%B3%B5/59/>
- Lee, B.-K. (2021). Metaverse world and our future. *Journal of the Korea Contents Association*, 19(1), 13-17.
- Lee, E. S., & Um, G. J. (2021). A case study using metaverse according to marketing changes in fashion luxury brands. *Design Research*, 6(4), 375-386. doi:10.46248/kids.2021.4.375
- Lee, H. R., & Kim, E. J. (2017). A study on the design of New Hanbok using Danchung's flower pattern. *Journal of Korean Traditional Costume*, 20(3), 5-22. doi:10.1688/5/jktc.2017.9.20.3.5
- Lee, J.-H. (2016). A study on the New-Hanbok style from the perspective of vernacular design. *Journal of the Korean Society of Costume*, 66(7), 69-88. doi:10.7233/jksc.2016.66.7.069
- Lee, S. R. (2019). Changes in Korean women's traditional clothes appeared in the modernization process: Around the 1960s and 1970s. *Asian Comparative Folklore*, 69(-), 203-229. doi:10.38078/ACF.2019.08.69.203
- Leesle. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022 from <http://hanbokwave.com/category/%EB%A6%AC%EC%8A%AC/56/>
- LEESLE X KARD. (2020, October 19). Leesle. Retrieved July 9, 2022 from <https://www.leesle.com/article/%EC%BD%9C%EB%9D%BC%EB%B3%B4/8/33736/>
- Lim, E. B., & Kim, J. Y. (2022). Analysis of generation Z's use perception in ZEPETO for idol marketing of the entertainment industry. *Journal of Basic Design & Art*, 23(2), 519-537. doi:10.47294/KSBDA.23.2.36
- Live Damyeon. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/%EB%A6%AC%EB%B8%8C-%EB%8B%B4%EC%97%B0/54/>
- Min, G. J. (2021). 전통 옷감[Traditional Cloth](5th ed.). Seoul: Daewonsa.
- Oh, Y. J. (2021, March 8). 메타버스가 다시 오고 있다 [Metaverse is coming back]. *NIA*. Retrieved March 20, 2022, from [https://www.nia.or.kr/site/nia\\_kor/ex/bbs/View.do?cblIdx=82618&bcIdx=23084&parentSeq=23084](https://www.nia.or.kr/site/nia_kor/ex/bbs/View.do?cblIdx=82618&bcIdx=23084&parentSeq=23084)
- Real-Time Communication via Live. (n.d.). *Zepeto Studio*. Retrieved July 9, 2022, from <https://studio.zepeto.me/products/live>
- Roh, K. T., Joo, Y. H., & Lee, H. J. (2021, March 10). 메타버스 (Metaverse), 어디까지 해봤니? [Metaverse, How far have you been?]. *Eugene Investment & Securities*. Retrieved March 20, 2022, from [https://www.eugenefn.com/common/files/ama-il/20210310\\_B45\\_kyoungkt\\_609.pdf](https://www.eugenefn.com/common/files/ama-il/20210310_B45_kyoungkt_609.pdf)
- So, Y. E. (2022). 타고 갈래? 메타버스[Do you want to ride it? Metaverse]. Seoul: Woorischool.
- Tchai\_Kimyounjin 2018 collection. (n.d.). *Tchai Kim*. Retrieved July 9, 2022, from [https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate\\_no=80](https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate_no=80)
- Tchai\_Kimyounjin 2020 collection. (n.d.). *Tchai Kim*. Retrieved July 9, 2022, from [https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate\\_no=122](https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate_no=122)
- Tchai\_Kimyounjin 2021 collection. (n.d.). *Tchai Kim*. Retrieved July 9, 2022, from [https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate\\_no=136](https://tchaikim.co.kr/product/TCHAIcollectionlist.html?cate_no=136)
- W website. (2021, January 13). *Wkorea*. Retrieved July 9, 2022, from <https://www.wkorea.com/2021/01/13/%ed%95%9c%eb%b3%b5%ec%9d%98-%eb%ac%b4%ed%95%9c%ed%95%9c-%ea%b0%80%eb%8a%a5%ec%84%b1-%ed%95%9c%eb%b3%b5-%ec%9b%a8%ec%9d%b4%eb%b8%8c%ec%9d%98-%eb%94%94%ec%a7%80%ed%84%b8-%ed%8c%a8%ec%85%98%ec%87%bc/>
- Yim, L. (2019). A study on New-Hanbok styling of online shopping mall. *Journal of Fashion Business*, 23(4), 68-85. doi:10.12940/jfb.2019.23.4.68
- Yoo, J. H. (2021a, June 9). 메타버스(Metaverse), ‘비즈니스의 확장’과 ‘혁신’을 여는 공간[Metaverse, Space for ‘Business expansion’ and ‘Innovation’]. *KCTI*. Retrieved March 29, 2022, from [http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue\\_count=121&menu\\_seq=3&board\\_seq=1](http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=121&menu_seq=3&board_seq=1)
- Yoo, J. H. (2021b, November 11). [플랫폼 전략 탐구생활] 메타버스 시대, 실감기술을 활용한 패션산업 흐름과 전망(1편)[Trends and prospects of fashion industry using

- realistic technology in the metavers era(No.1)]. *Mobiinside*. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.mobiinside.co.kr/2021/11/11/metaverse-fashion/>
- Yoon, H. (2020, October 19). A centuries-old Korean style gets an update. *The New York Times*. Retrieved May 29, 2022, from <https://www.nytimes.com/2020/10/19/style/hanbok-k-pop-fashion.html?searchResultPosition=1>
- 2020 C-ZANN E. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/2020-%EC%8B%9C%EC%A7%80%EC%97%94-%EC%9D%B4/46/>
- 2020 Dacygom. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/2020-%EB%8B%A4%EC%8B%9C%EA%B3%B0/43/>
- 2020 HANBOK LYNN. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from <http://hanbokwave.com/category/2020-%ED%95%9C%EB%B3%B5%EB%A6%B0/30/>
- 2020 Hyeon. (n.d.). *Hanbokwave*. Retrieved July 9, 2022, from [http://hanbokwave.com/product/list.html?cate\\_no=48](http://hanbokwave.com/product/list.html?cate_no=48)
- 2021 UPCYCLING HANBOK COLLECTION. (2021, August 13). *Leesle*. Retrieved July 9, 2022, from <https://www.leesle.com/article/%EB%A3%A9%EB%B6%81/15/36267/>
- 그리너리 [Greenery]. (n.d.). *Hanbok Lynn*. Retrieved July 9, 2022, from [http://www.hanboklynn.co.kr/shop\\_goods/goods\\_view.htm?category=01010000&goods\\_idx=564261&goods\\_bu\\_id=](http://www.hanboklynn.co.kr/shop_goods/goods_view.htm?category=01010000&goods_idx=564261&goods_bu_id=)
- 수선화, 능소화, 겹벚꽃, 백합 [Narcissus, Campsis grandiflora, Double cherry blossoms, Lily]. (n.d.). *Aranghanbok*. Retrieved July 9, 2022, from <http://aranghanbok.com/?idx=263>
- 장미넝쿨 화이트 투피스 [Rose vine white two-piece]. (n.d.). *The Goeun*. Retrieved July 9, 2022, from <https://thegoeun.co.kr/product/%EC%9E%A5%EB%AF%B8%EB%84%9D%EC%BF%A8-%ED%99%94%EC%9D%B4%ED%8A%B8-%ED%88%AC%ED%94%BC%EC%8A%A4/1411/category/89/display/1/>
- 하늘빛 은박 철릭원피스 [Sky blue silver-gilt Cheollik dress]. (n.d.). *The Goeun*. Retrieved July 9, 2022, from <http://www.thegoeun.co.kr/product/%ED%95%98%EB%8A%98%EB%B9%9B-%EC%9D%80%EB%B0%95-%EC%B2%A0%EB%A6%AD%EC%9B%90%ED%94%BC%EC%8A%A4/1636/category/89/display/1/>

# Development of New Hanbok Fashion Design for Metaverse Avatars

## - Focused on the Metaverse Platform 'ZEPETO' -

Shin, Ha Ram · Yum, Mi Sun<sup>+</sup>

Doctoral course, Dept. of Clothing, Sungshin Women's University  
Associate Professor, Dept. of Fashion Industry, Sungshin Women's University<sup>+</sup>

### Abstract

This research aims to develop a metaverse avatar fashion design having Korean cultural values with a background of Korean clothes culture and metaverse technology. which has recently emerged as a new business platform and marketing channel of the fashion industry. Based on such convergence of Korean clothes culture and digital technology, this study intended to suggest a plan for using a metaverse platform that informs Korean traditional culture by allowing global ZEPETO users to experience Hanbok directly through avatars and produce various additional contents using them. Accordingly, a theoretical study was conducted on futuristic fusion space Metaverse, the metaverse platform ZEPETO, and the New Hanbok which received worldwide attention as K-fashion. In addition, the study examined the formative characteristics of the New Hanbok design and analyzed the types of Hanbok items currently sold in the ZEPETO item store. Based on the results, this study developed an avatar New Hanbok fashion design. The results of this study are as follows. The New Hanbok design that appeared in modern fashion was manifest in a style that emphasized the formative features of traditional Hanbok, a style that emphasized the function of everyday clothing based on Hanbok, and a style that was distinct from traditional Hanbok in appearance, combining experimental and original designs. And it classified the types of ZEPETO Hanbok items into traditional Hanbok styles, everyday wear styles that simplify the original Hanbok look, and unique styles that apply Hanbok elements in daily wears. Various K-contents may be used for design development based on AR avatar services and design was conducted with a concept of 'K-POP' popular with domestic-foreign MZ generations. In addition, the study developed a total of 8 digital fashion items reflecting the data collected for analysis and the analytic findings. This study is meaningful in that it suggested the applicability of virtual fashion in various fields through the metaverse platform that is currently drawing huge attention as a next-generation marketing channel, especially ZEPETO, which is specialized for avatar functions.

Key words : avatar fashion design, Hanbok, metaverse, New Hanbok, ZEPETO

