



현대 하위문화 패션의 조형 특성과 그레마스 기호사각형을 통한 의미 해석

백 효연 · 이지현⁺

연세대학교 대학원 생활디자인학과 석사과정 · 연세대학교 생활디자인학과 부교수⁺

A Study of the Formative Characteristics and Meaning in Contemporary Fashion Subculture Using the Greimas Semiotic Square

Hyo Yon, Paik · Jee Hyun, Lee⁺

Master's Course, Graduate School, Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University

Associate Professor, Dept. of Human Environment & Design, Yonsei University⁺

(received date: 2017. 10. 7, revised date: 2017. 11. 13, accepted date: 2017. 11. 28)

ABSTRACT

When a specific fashion style is collectively adopted, it creates a cultural group—a subculture. The act of creating a specific fashion style in the subculture is the act of stylization, the building of its own symbols and rules through fashion. Therefore, studying fashion subculture means studying fashion behaviors and the styles that have been established as a cultural identity, and not as temporal trends. The purpose of this study is to interpret the meaning of the formative characteristics of contemporary fashion subculture, based on the cultural phenomenon of fashion. *Seapunk*, *Lolita fashion*, and *Cyber-Goth* were selected as research subjects, since they have collective cultural activities, and thus a strong identity as a culture, rather than just as a style. The analysis used the *Greimas semiotic square* based on the binary opposition of meaning and isotopy. The results of the study are as follows. First, *Seapunk* has formative characteristics of openness, flatness, and indeterminateness, associated with how members build their identities and characteristics of their visual motifs. The mixed visual representation of "Internet" and "Sea" shows images of space where dynamic artificial life forms and serene nature life forms coexist. The adoption of "Internet" and "90s" as visual motifs represents future-oriented attitudes and nostalgia for the past at the same time. Second, *Lolita fashion* has the formative characteristics of wholeness and flatness. *Lolita fashion* establishes subcultural identity through the uniformity in composition and silhouette they should have, but also diversifies their culture by leaving choices of the details of color, theme, and style to the individual. The woman image of *Lolita fashion*, derived from the form of a skirt, is a new one, placed between a mature woman and a cheerful girl. Finally, *Cyber-Goth*'s formative characteristics are wholeness and planar separation. The movements of *Cyber-Goth* dance show a collision between passive and dependent movements on one hand, and active and independent movements on the other. *Cyber-Goth* represents the cyborg of a degraded future by its body image, which is a combination of an exaggerated non-liv

ing mechanical body and an actual living biological body. The results of this study will expand the perspective on subculture interpretation, and contribute to the expansion of methodology for fashion-style interpretation, by interpreting fashion style based on cultural characteristics of the subculture.

Key words: binary opposition(이항대립), fashion(패션),
Greimas semiotic square(그레마스 기호사각형), subculture(하위문화),
subculture fashion style(하위문화 패션스타일)

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

패션은 자신을 표현하는 매체이자 집단의 동질감을 구성하는 매개체이다. 개인이 패션을 통해 본인을 표현하는 과정에서 특정한 패션 스타일이 집단적으로 활용될 때 패션은 특정 패션스타일을 중심으로 문화 집단을 만든다(Muggleton, 2000). 그렇게 형성된 특정 문화 집단은 성, 세대 등의 커다란 범주와 차별되는 속성을 가진 집단으로 하위문화라는 용어로 설명된다. Yang(2004)에 의하면 하위문화에서 특정 패션 스타일을 추구하는 행위는 그들만의 상징과 규칙을 패션을 통해서 양식화하는 행위이다. 따라서 현대 하위문화의 패션을 연구하는 것은 일시적인 유행으로서의 패션이 아닌 양식화되어 문화로 정착된 패션과 하위문화 구성원들의 패션 문화 행위를 연구하는 것을 의미한다.

하위문화의 패션스타일은 주류문화에 대한 저항을 표현하는 상징체계로 해석되어 왔으나(Yang, 2004) 현대 하위문화는 다른 맥락에서 해석되어야 한다. Chea(2008)의 연구에 따르면 현대 하위문화는 개인의 가치관과 라이프스타일 그리고 다양한 문화 창조와 개성추구가 부각되고 있다. 따라서 현대 하위문화의 패션은 주류문화에 대한 저항을 패션으로 양식화한 행위가 아니라, 현대의 젊은이들이 자기표현으로써 패션을 활용하는 과정에서 집단적으로 특정 스타일을 양식화한 행위로 해석할 수 있다.

펑크, 히피 등 다양한 하위문화 패션의 특성 분석 및 재해석 연구(Choi & Han, 2011; Kim & Choi, 2012; Kwon, 2015)가 진행되어 왔으나 문화행위의 관점에서 하위문화 패션의 의미체계를 해석한 연구는 부족한 시점이다. 따라서 본 연구는 자기표현 수단으로서의 패션을 활용하는 패션의 문화적 현상을 중심으로 현대 하위문화 패션의 조형적 특성과 문화 행위 속에 내포된 의미를 해석하고자 한다.

이를 위해 2017년 4월 한 달 동안 Trendhunter, Wikipedia, Google에서 'Subcultures', 'Subculture fashion style' 등의 키워드로 검색하여 1) 특정 패션 스타일을 추구하고 2) 저항이 아닌 자아표현 수단으로 패션의 양식화 행위를 하며 3) 2000년대 이후 현재까지 존속되고 있는 총 11개의 하위문화를 도출하였다. 그 중 트렌디한 패션 스타일이 아니라, 커뮤니티 활동 같은 집단적 문화 활동을 병행하는 시펑크(Seapunk), 로리타 패션(Lolita fashion), 사이버 고스(Cyber-Goth)를 최종적으로 연구대상으로 선정하였다.

본 연구는 하위문화 패션의 조형특성에 내포한 의미를 논리적으로 해석하기 위해 기호학의 분석 방법을 활용하였다. 기호학의 분석방법 중 그레마스의 의미생성모형은 객관적 형상으로서 기호를 분석하는 것이 아니라, 의미 생성의 과정을 분석하기 때문에 언어 및 텍스트 분석에만 국한되지 않고 활용될 수 있으며(Kim, 2002; Kim, 2008; Lee, Kim, & Ryu, 2013), 의미를 생성해가는 과정을 통해 확장된 해석을 가능하게 한다는 강점을

가진다(Lee 2003). 이에 그레마스 기호학은 애니메이션(Lim, 2009; Shin & Baek, 2014), 공간(Ham & Lee, 2009; Park, Lee, & Cho, 1998), 패션디자인(Kim & Lee, 2015; Lee et al., 2013) 등 다양한 문화의 의미 해석 연구에 활용되고 있다.

본 연구는 패션의 문화적 현상에 주목한다는 점과 문화와의 연관성을 기반으로 패션 스타일의 의미의 해석을 시도한다는 점에서 기존의 패션분석 연구와 차별성을 가진다. 본 연구의 결과는 패션스타일을 하위문화의 문화적 특성을 기반으로 해석함으로써 하위문화 해석의 관점을 확장하고 패션 스타일 해석의 방법론 확장에 기여할 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 하위문화와 패션

Hartley, Saunders, Montgomery, & Fiske(1994)에 의하면 하위문화는 계급, 성, 세대 등으로 구분되는 커다란 범주 내에서 차별되는 속성을 가지는 문화이다. 문화적 차별성은 하위문화의 핵심 속성으로(Kim, Jeon, & Kim, 2005) 그들만의 지역적, 사회적, 관습적 경계를 지정함으로써 대중문화와 구별되는 독립성을 가진다(Haye & Dingwall, 1996).

Muggleton(2000)에 의하면, 하위문화 구성원들에게 패션을 통해 개인을 표현하는 동시에 집단의 정체성을 대표하는 특정 패션스타일을 추구함으로써 개인을 특정 집단의 소속으로 인식하게 한다. 이는 개인이 다수의 익명으로 인식되는 것을 거부하여 패션을 활용하는 원래의 목적과는 모순된 결과를 가져오는 것이나 이에 대해 Muggleton(2000)의 연구는 “우리는 다른 사람들에게는 똑같아 보일 순 있지만, 그러나 우리들 사이에는 큰 차이가 있어요.”라고 말한다(p.68). 즉, 그들이 집단으로 보일지라도 그 안에는 개개인별로의 표현이 존재하며, 따라서 하위문화에서 패션은 집단을 나타내지만 이를 활용하는 행위는 개인을 표현하는 과정

에서 발현된다.

하위문화에서 패션은 그들의 정체성을 드러내는 일종의 메시지 체계이다(Hebdige, 1998). 하위문화 구성원들은 사물의 특별한 선택과 조합으로 기존의 의미와 용도를 변형시킨 새로운 스타일 혹은 재해석된 스타일을 탄생시킨다. 단순히 사물의 선택만으로 스타일이 만들어지는 것은 아니며, 스타일을 만드는 것은 양식화(Stylization)된 행위, 즉 조합을 만들고 이 조합을 지속적으로 상징적 의미 하에 활용하는 체계적인 행동을 통해 만들어진다. 따라서 하위문화의 패션스타일은 단순히 그들의 사용하는 상품 조합을 분석하는 것이 아니라, 그것을 통하여 집단이 표현하고자 하는 의미를 분석하는 것이 중요하다.

2. 현대 하위문화와 패션 스타일

현대의 하위문화는 청년들의 자유로운 문화형성 행위로 설명되고 있다. Kim(2015)은 하위문화를 “자기들만의 새로운 정체성을 추구하며, 언어·복장·외모·음악·행동방식 등에서 독자적인 스타일을 만들어냄으로서 자신들의 소속감과 연대감을 갖는 문화”로 정의하였으며(p.16), Yoon(2010)은 인터넷에 의해 문화 형성 방식이 달라진 현대 하위문화를 공유된 취향 문화로 설명하였다. 따라서 현대 하위문화는 주류에 대한 저항을 표현하기 위해서가 아니라, 자신을 표현하는 과정에서 그들만의 공통된 지역성, 사회적, 관습적 특징으로 독립성을 갖춘 문화로 정의할 수 있다. 현대 하위문화의 대표적 스타일을 살펴보면 다음과 같다.

1) 시펑크(Seapunk)

시펑크(Seapunk)는 인터넷 기반 관계 형성 행위가 두드러지는 문화로 2011년에 SNS 메시지에서 시작되었다(Detrick, 2012). 시펑크라는 용어는 Lil Internet이 SNS 트위터에 “스터드 대신 따개 비류를 사용한 시펑크의 자켓(Seapunk leather

jacket with barnacles where the studs used to be)”라는 글을 올린 것에서 기인한다. 이를 본 사람들은 펑크(Punk)에 바다의 상징을 입히면서 해시태그를 만들었고, 여기에 각자 바다와 펑크가 결합된 음악, 시각, 패션을 공유하면서 하나의 시각, 음악 장르이자 문화로 정착하게 되었다.

시펑크는 바다, 90년대 유행했던 문화에 대한 향수와 인터넷 이미지가 결합된 스타일로 표현된다(Detrick, 2012; Stephens, 2011). <Fig. 1>은 대표적인 시펑크 디지털 아티스트 Kevin Heckart의 작품으로 돌고래가 사이버 공간을 떠다니고 있으며, <Fig. 2>는 뮤직비디오의 한 장면으로 바다와 인터넷창이 결합되어 있다. 시펑크의 시각 작업물들은 바다를 표현하는 돌고래, 해변, 야자수와 90년대의 컴퓨터 그래픽 이미지, 90년대 클럽문화의 스마일 이모티콘과 음양 심볼, 그리고 그들만의 아틀란티스를 구현하는 로마 조각상이나 피라미드

등의 시각적 모티브들이 풀라주되어 있다.

시펑크 패션스타일은 초록색이나 파란색으로 염색한 헤어스타일, 시펑크 그레픽이 들어간 티셔츠, 물고기의 비늘을 표현하는 광택 있는 재질감이 특징적이다(Detrick, 2012; Emilywickendesign, 2016). <Fig. 3>, <Fig. 4>는 시펑크 아티스트들의 패션 사진들로 색상과 재질감으로 바다의 느낌을 표현하고 있으며 <Fig. 5>는 시펑크 그레픽이 프린팅된 티셔츠로 시펑크 패션을 전개하고 있다.

2) 로리타 패션(Lolita fashion)

로리타 패션(Lolita fashion)은 영국의 빅토리아 시대와 프랑스의 로코코 시대의 복식을 재해석한 1990년대에 일본에서 시작된 스트리트 패션 중 하나로, 현재는 유럽, 미국, 아시아 등 전 세계에서 향유되고 있는 패션 하위문화이다(Gagné, 2008; Hinton, 2013; Jimenez, 2008). Misako(2011)에 의



<Fig. 1> Artwork by Kevin Heckart (Heckart, n.d.)



<Fig. 2> Boys of Paradise Music Video (Unicorn Kid, 2011)



<Fig. 3> Azealia Banks (Pinterest, n.d.-a)



<Fig. 4> Zombelle and Ultrademon (Li, n.d.)



<Fig. 5> Seapunk Fashion (Pinterest, n.d.-d)



〈Fig. 6〉 Misako Aoki's Tea party in Sydney
(Deerstalker Pictures, 2013)



〈Fig. 7〉
Classic Lolita
(Mary Magdalene,
n.d.)



〈Fig. 8〉
Sweet Lolita
(Angelic Pretty, 2014)



〈Fig. 9〉
Gothic Lolita
(Raven snow,
n.d.)

하면 로리타 패션은 단지 로코코 시대의 의복만을 따온 것이 아니라, 귀족의 여성들이 아름다움을 향유하고 친구들과 모여서 즐거운 시간을 보내는 로코코 시대의 생활상과 정신에 대한 동경을 내포하는 것으로 〈Fig. 6〉과 같이 티파티의 형식으로 공식모임을 갖고 모두가 로리타 패션을 갖춰 입고 모여 차를 마시며 이야기를 나눈다.

‘로리타’라는 용어는 어린 소녀에 대한 성적 집착을 뜻하는 ‘로리타 콤플렉스’를 다룬 블라디미르 나보코프(Vladimir Nabokov)의 소설 ‘로리타(1958)’에서 처음 사용되었으나, 로리타 패션은 이와 어떠한 연관도 없다(Fusion, 2015; Jimenez, 2008; Younker, 2012). Lee(2016)는 로리타 패션을 어린 아이처럼 보이고 싶어서 입는 패션이 아니라, 21세기의 생활환경과 복식의 형태와 불화할 지라도 본인만의 ‘완전한 여성적 세계’에 들어가기 위해 입는 옷임을 밝히고 있다. 즉, 로리타 패션은

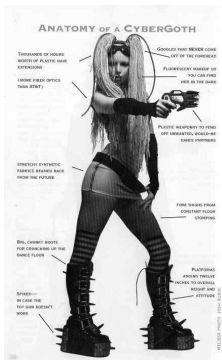
일반적인 현대 복식과 다를 지라도 본인만의 미학을 추구하며 본인이 좋아하는 옷을 입을 자유에 대해 말하는 문화이다.

Misako(2011)에 의하면 로리타 패션은 기본적으로 블라우스, 점퍼스커트, 파니에, 드로즈, 양말, 신발, 헤드드레스, 가방으로 구성되며 정해진 형식 안에서 스타일들이 세분화되어 있다. 가장 주를 이루는 스타일은 고전적인 분위기의 클래식(Fig. 7), 귀엽고 달콤한 모티브의 스위트(Fig. 8), 어둡고 성숙한 느낌의 고딕 양식을 차용한 고딕(Fig. 9)으로 분류되며 이외에 올드 스쿨 로리타(90년대의 로리타 스타일), 히메 로리타(공주같은 고풍스러운 로리타)등 많은 세부 스타일들이 존재한다(The Lolita Guide Book, n.d.).

로리타 패션 문화 구성원들은 로리타 패션은 코스프레가 아닌 일상복임을 강조한다. 〈Fig. 10〉은 로리타 패션모델이자 카와이이(Kawaii)대사로



<Fig. 10> Lolita Fashion Coordination for Every Occasion
left to right - for tea party, travel, graduation or entry ceremonies, library, shopping
(KAWAII PATEEN, 2015)



<Fig. 11>
Anatomy of Cyber-Goth
(Voltaire, 2004)



<Fig. 12>
Cyber-Goth
(Tumblr, n.d.)



<Fig. 13>
Industrial Dance 2013 México Acid Trauma
(Diego Pichardo, 2013)

세계에 로리타 패션을 알리고 있는 미사코 아오키의 상황에 맞춘 로리타 패션 듀토리얼 동영상의 장면들이다. 즉 로리타 패션은 티파티 같은 특별한 상황에만 입는 옷이 아니라 T.P.O에 맞추어 활용될 수 있는 일상복으로 그들은 일상과 현실 속에서 그들만의 미학을 접목시키며 향유한다.

3) 사이버 고스(Cyber-Goth)

사이버 고스(Cyber-Goth)는 1990년대 죽음, 낭만, 외로움과 고립 같은 인간의 어두운 면을 표현하는 고스에서 파생된 문화로 고스와 거친 전자음의 댄스를 중심으로 한 인더스트리얼 뮤직(Industrial music)의 이미지가 합쳐져서 발생한 하위

문화이다(Voltaire, 2004; Yim, 2013). Ewens(2016)에 의하면 인더스트리얼 뮤직이 고스 클럽에 등장하면서 인더스트리얼 뮤직과 인더스트리얼 댄스에 관심을 갖는 고스족들이 생겨남에 따라 기존의 고스와는 다른 산업적, 기계적 감성을 표현한 사이버 고스 패션이 나타나게 되었다. 사이버 고스는 기존의 고스처럼 빅토리안 시대나 중세로의 회기로 고딕을 표현하기 보단 고딕화된 암울한 미래에 대한 환상을 표현하며(van Elferen & Weinstock, 2015) 특히 영화 매트릭스(Matrix), 다이버전트(Divergent), 매드 맥스(Mad Max)처럼 산업화와 기계화에 의한 어두운 미래에 집중한다(Black, 2015).

사이버 고스의 패션은 <Fig. 11>, <Fig. 12>와 같이 인조 헤어피스와 플랫폼 부츠, PVC 재질의 인체에 밀착된 옷, 검은색과 흰색의 색상대비로 구성되는 미래적인 스타일이다(Schwöbel, 2006; Voltaire, 2004). 그들은 기계적이고 산업적인 이미지를 표현하기 위해 가죽, 튜브, PVC같은 산업의 인공 소재를 Cyberlox라고 불리는 인조 헤어피스와 벨트 등의 액세서리 등에 활용하며 보다 황폐화된 미래의 감성을 더하기 위해 고글, 가스 마스크 등의 아이템을 착용한다.

사이버 고스가 고딕 클럽에서 시작된 것처럼 사이버 고스의 문화 행위는 다 같이 모여서 춤을 추는 페스티벌이나 클럽의 장면에서 전개된다. Black(2015)은 고딕 문화의 장면들이 일렉트로닉 음악을 들으면서 춤을 추는 파티문화인 레이브(Rave)의 장면들과 합쳐지면서 사이버 고스가 등장했다고 밝히고 있다. 사이버 고스는 모여서 댄스 배틀을 열고, 다 같이 인더스트리얼 댄스를 추고 이를 영상으로 찍어 인터넷에 올리기도 한다 <Fig. 13>. 모든 사이버 고스가 인더스트리얼 댄스를 추는 사람은 아니지만, 인더스트리얼 댄스와 사이버 고스 사이에는 큰 공통점이 있어, 사이버 고스의 정체성 중 하나로 해석할 수 있다(Black, 2015).

3. 그레마스의 의미생성 모형

기호는 상황에 따라 새로운 의미를 갖으며 기호와 의미의 관계는 고정되지 않고 지속적으로 새로운 관계를 만든다(Kim, 2012). 따라서 기호의 의미는 직관적으로 해석하는 것이 아니라, 기호 사이의 관계 구조 하에 해석되어야 한다.

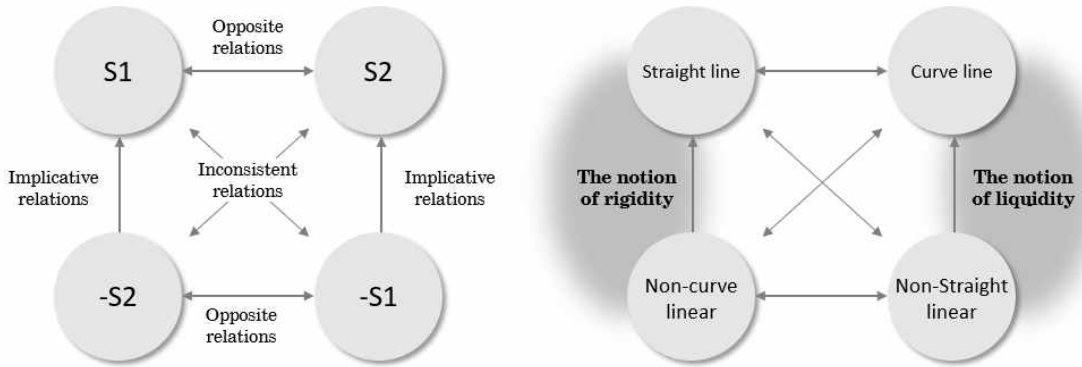
그레마스가 창립한 파리기호학파는 기존 기호학 연구와 달리 기호 그 자체보다 기호를 소멸시키고 통합시키는 의미들 간의 관계에 초점을 맞추고(Kim 2002), 의미작용이 일어나는 생성경로를 따라 파악하고 담론의 구조와 의미를 캐는 방향으로 기호학을 전환시켰다(Lee 2003). 즉 그레마스

는 의미가 의미들 간에 관계에 의해 구조적으로 파악할 수 있다는 것을 넘어서, 의미들이 구조적으로 생성되는 과정을 이론화한 것이다.

그레마스는 이를 위하여 기호사각형이라 불리는 의미생성 모형을 제시하고, 의미의 이항대립적 관계를 기반으로 서로 상응하고 대립하는 의미들 간의 관계를 논리적으로 파악하도록 하였다(Lee et al., 2013). 이항대립은 대립적 요소가 짝을 이루며 반대적 차이를 통해 의미가 만들어 진다는 것으로 의미 생성에 있어서 필수적인 기본 요소이다. 예를 들어 '밝다'는 혼자서 의미를 가질 수 없고, '어둡다'와의 상대적인 비교 하에 밝다는 의미를 가진다. 이러한 이항대립구조가 연관성 있게 반복될 때 연관성 있는 요소들의 관계는 동의적 관계에 있다고 정의한다.

그레마스 의미생성 모형은 관계의 요소들을 사각형안에 배열하여 보다 확장된 의미를 도출하게 한다. 이항대립적 관계를 통해 의미 구조를 구체화하였을 때, S1와 S2, -S1과 -S2는 반대의 관계를 가지며, -S2는 S1을 내포하는 것으로, S1의 의미를 -S2까지 확장시켜 보완시킬 수 있으며, -S1 또한 S2의 의미를 내포하기 때문에 S2의 의미를 -S1을 통해 확장 및 보완시킬 수 있다. 확장 및 보완된 의미구조는 <Fig. 14>에서 경직의 개념과 유동성의 개념으로 묶이는 것처럼 보다 확장된 이항대립의 의미를 생성한다. 따라서 그레마스의 의미생성 모형은 대상의 고유한 속성 그 자체의 단독적인 의미를 파악하는 것이 아닌, 대상의 의미를 논리적 구조 하에 확장시킴으로써 대상에 대한 폭넓은 해석을 가능하게 하는 특징을 가진다.

패션디자인에서는 시각적으로 인지되는 색채, 실루엣, 의복구성 등의 요소의 동위적 의미와 이항대립적 의미를 그레마스 의미생성모형에 대응함으로써 패션디자인의 조형적 의미를 해석할 수 있다(Lee et al., 2013). 이에 본 연구는 그레마스 의미생성모형에 시각적인 패션 디자인 요소 뿐 아니라 문화적 특성의 이항대립적 요소를 포함하여 패



<Fig. 14> Case of Semantic Analysis through Greimas Semiotic Square
(Redrawn by researcher based on the references (Kim & Lee, 2015, p. 23; Lee et al., 2013, p. 137))

선 조형과 문화적 특성의 의미 확장을 통해서 패션 문화 전체를 해석하고자 하였다.

Ⅲ. 현대 하위문화 패션의 조형 특성에 따른 의미 비교분석

1. 분석 방법

본 연구는 선정된 3개의 하위문화 패션의 조형적 특성을 도출하고 조형적 특성을 문화를 기반으로 해석하는 1차 분석과 문화적 및 조형적 특성에서 나타나는 이항대립적 특성을 그레마스 의미생성 모형으로 의미를 도출하고 확장하는 2차 분석으로 진행되었다<Fig. 15>. 1차 분석은 하위문화별 대표적인 패션 스타일들 2~3개를 선정, 이들 사이의 공통된 조형 특성들을 도출하였고, 도출된 조형 특성을 문화현상을 기반으로 해석하였다. 2

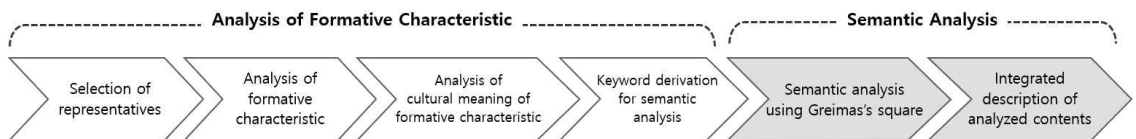
차 의미 해석은 문화 간 상호 비교를 통해 다른 문화와 대비 두드러지는 특징 및 의미의 추가적 해석이 필요하다고 생각되는 이항대립적 특성을 그레마스 의미생성 모형을 활용하여 의미를 확장하고 해석하는 방식으로 진행하였다.

2. 하위 패션문화의 조형적 특성 분석

1) 시펑크

분석대상은 시펑크 대표 아티스트인 Zombelle와 Ultrademon이 만든 시펑크 패션 브랜드 MAINFRAME<Fig. 16>과 사이키델릭 아트작업과 미래와 기계에 영감을 받은 패션을 결합시키는 Nixi Killick의 2016년 컬렉션 LOGIC LATTICE<Fig. 17>로 선정했다.

사례 분석하여 도출된 시펑크 패션의 공통적인 조형 특성은 개방성, 평면성, 불명료성이다. 시펑



<Fig. 15> Process of Analysis



〈Fig. 16〉
MAINFRAME
(Pinterest,
n.d.-c)



〈Fig. 17〉
LOGIC LATTICE
(Nine To Noon, 2016)

크의 패션은 티셔츠, 액세서리, 헤어스타일 등의 요소들이 상호작용하면서 이미지를 형성하는 개방적인 구성을 보인다. 이는 돌고래, 야자수, 인터넷 등의 시각적 상징들을 자유롭게 구성하여 시핑크를 표현하고 이를 해시태그를 달아 공유하는 시핑크의 문화 행위와 닮아있다. 개개인이 자유롭게 표현하고 공유하는 행동 방식에 따라 패션의 구성 또한 폐쇄적이지 않고 개방적인 구조를 갖게 되었다고 해석할 수 있다.

두 번째로 시핑크의 패션은 대상을 평면화시킨다. 시핑크는 문화의 정체성을 만들어가는 과정에서 SNS로 공유되는 디지털 아트가 큰 역할을 하였다. 따라서 시각문화가 주를 이루는 만큼 그래픽을 통해서 시핑크의 미학을 전달하기 위해 시핑크의 패션 또한 대상을 평면화하고 표면의 그래픽에 시선을 집중시키는 구조를 갖고 있다.

마지막으로 시핑크는 프린팅의 그래픽에서 많은 불규칙한 형들이 조합된 불명료한 구성을 보인다. 이는 개방적 구조를 갖게 된 맥락과 함께하는 것이기도 하며 동시에 시핑크가 표현하는 모티브의 성격이 반영된 것이다. 시핑크의 인터넷과 바다가 결합된 공간은 무한하고 열린 구조로 많은 요소들(돌고래, 야자수, 컴퓨터, 90년대 이미지 등)이 제한 없이 들락날락 거리며 한눈에 파악될 수 없는 불명료한 성질을 보인다. 이러한 시핑크의

무한성과 열린 구조의 시각적 특징이 패션에서의 불명료한 구성으로 발현되었다고 해석할 수 있다.

2) 로리타 패션

로리타 패션의 대표 사례는 클래식, 스위트, 고딕 스타일에서 각각 가장 대표적이고 유명한 컬렉션으로 선정하였다. 〈Fig. 18〉은 빅토리안 메이든(Victorian Maiden)의 Classical Doll 2016년도 컬렉션으로, 2008년에 처음 소개되어 2009년, 2012년, 2014년 등 수차례에 걸쳐 재판매되는 대표적인 클래식 스타일의 컬렉션이다. 〈Fig. 19〉는 엔젤릭 프리티(Angelic Pretty)의 Sugary Carnival로 2015년도 패션쇼에서 메모리얼 컬렉션으로 선보인 대표적인 스위트 로리타 스타일이며 〈Fig. 20〉은 고스로리 브랜드 모아멤므 모아띠에(Moi-meme-Moitié)의 Cathedral Print로 지속적인 많은 사랑을 받는 인기 프린트의 점퍼스커트의 코드사진이다.

로리타 패션은 통일된 디자인 요소의 활용으로 전체성이 돋보이는 구성을 가진다. 이는 로리타 패션이 헤드아이템을 착용할 것, 파니에를 입을 것 등과 같은 전체적인 룩을 완성하기 위한 관습적인 규칙을 가지고 있는 것과 맥락을 같이한다. 통일된 코드로 룩을 완성하는 토털 코디네이션의 패션방식은 로리타 패션의 특수한 문화적 속성으로 편리성과 기능성을 중심으로 한 복식과 달리



<Fig. 18>
Classical Doll
(2016)
(Pinterest, n.d.-b)



<Fig. 19> Sugary
Carnival(2009)
from 2015
Memorial
Collection
(Angelic Pretty,
2015)



<Fig. 20>
Cathedral Print
(2007)
(Gothic lolita
bible, n.d.)



<Fig. 21> Direct Representation of Motifs
Left to Right - Crown, Strawberry, Donut
(Organized by researcher, original images from
Angelic Pretty(2016), Lolibrary(n.d.),
Sucre-dolls(2013))

여성들의 드레스업(Dress up)에 대한 로망을 충족 시킨다.

로리타 패션은 대상을 평면화하는 구성을 보이는데, 이는 다양한 주제의 프린팅이 직접적으로 인지되게 하기 위해 옷의 표면을 강조하는 평면적인 구조를 갖게 된 것으로 해석할 수 있다. <Fig. 21>과 같이 로리타 패션의 프린팅은 직접적이고 직관적으로 주제를 전달한다. 개인은 다양한 주제의 프린팅과 색상을 가지고 선택하는 재미를 느끼며 다양한 주제와 스타일 속에서 본인이 좋아하는 것을 구축할 기회를 가진다. 또한 특정 모티브가 직접적으로 표현된 옷을 입을으로써 ‘나는 오늘 딸기야.’, ‘나는 오늘 클래식한 무드야.’ 등과 같은 특정 주제를 활용하여 표현한 자신을 당당하게 전달한다.

3) 사이버 고스

사이버고스는 사이버고스 밴드인 Elsenfunk의 Pong이라는 곡의 뮤직비디오에 등장한 여성과 남성의 패션스타일을 사례로 선정하였다(Fig. 23), <Fig. 24>. Pong은 사이버고스의 미학이 들어난 대표적인 뮤직비디오로 장면들은 <Fig. 22>와 같다.

사이버 고스의 패션은 통일된 복잡한 형태감과

단순한 색상구성으로 전체성이 두드러지는 구성을 보이는데, 이는 주제 표현을 위한 가스 마스크, 고글, 인조 헤어피스 등의 대표적인 아이템들의 조합에 기인한다. 또한, 머리를 부풀리는 헤어피스, 발을 크게 표현하는 털 부츠처럼 특징적인 실루엣을 만드는 아이템들이 머리와 발을 중심으로 구성되어 전체적으로 완성된 구성 같은 이미지를 전달하고 있다.

또한 사이버 고스의 패션스타일은 파편화된 복잡한 형태와 후퇴색과 진출색의 대비로 요소들 간의 공간감이 연결되지 않고 분리되는 구성을 보인다. 공간분리형의 구성은 춤을 출 때 더욱 형태와 공간을 파편화시키면서 초점을 분산시키는데, 이러한 표현을 하는 이유는 그들이 전달하고자 하는 인체의 모습이 생물학적 인체에 기계 인체가 덧붙여진 인체이기 때문이다(van Elferen, 2009). 덧붙여짐을 표현하기 위해 패션 스타일에서 공간들을 연결되지 않고 시각적으로 분리되어 있으며, 움직임 통해서 더욱 파편화된다.

1차 분석의 내용을 정리하면 <Table 1>과 같으며, 문화들 간의 상호비교를 통해 2차 분석을 진행할 주제를 도출하였다. 시핑크의 경우 개방적인 패션 구성을 가져 문화에 있어서 패션의 구성보다



〈Fig. 22〉 Elsenfunk - Pong
(Elsenfunk, 2009)



〈Fig. 23〉 Male Cyber-Goth Fashion on Pong MV
(Elsenfunk, 2009)



〈Fig. 24〉 Female Cyber-Goth Fashion on Pong MV
(Elsenfunk, 2009)

〈Table 1〉 Summarize of Primary Analysis

Subculture	Feature	Meaning associated with the subculture	Factors which need further analyzation
Seapunk	Open	Letting everyone express freely what they think seapunk is. Reflecting the way of making digital artworks of Seapunk which are mainly done by collage.	Meaning of Seapunk's visual style which is made of collage of dolphins, internet, ocean, etc.
	Flat	Having a flat structure to represent Seapunk by visual graphics on printings.	
	Indeterminate	Having a indeterminate structure not to limit the personal representation of the idea about Seapunk. Having a similar feature of 'internet' and 'sea' which is open and unlimited.	
Lolita fashion	Whole	Satisfying the fantasy for dressing up in one style from head to toe.	Constructed fashion system
	Flat	Having a flat structure to directly visualize themes such as strawberry, crown, cherry, etc. Helping people easily recognize/express the personal preference by directly representing various concepts.	
Cyber-Goth	Whole	Using representative items such as a gas mask, goggles, and a cyberlox to express images of the industrial and degraded future of Cyber-Goth. Silhouette of Cyber-Goth gives the image of complete composition by having items on feet and head.	Body image and Relationships between movements in dancing
	Planar separation	Decentralizing the point of view and the forms of clothes while people dancing with it.	

시각적으로 표현되는 주제(Theme)의 의미를 해석하는 것이 중요함을 도출했다. 로리타 패션의 경우 구성화된 패션 시스템과 그들의 정체성의 중심이 되는 실루엣이 특징적임을 도출하였고, 사이버 고스는 댄스라는 행위를 통해 나타나는 움직임과 적극적으로 왜곡된 인체를 표현한다는 점이 특징적임으로 춤을 통해 드러나는 움직임의 양상과 인체의 표현을 추가 해석 키워드로 도출하였다.

3. 하위 패션문화의 조형특성에 따른 이항대립적 의미분석

1) 시펑크

시펑크의 시각적 모티브의 의미를 파악하기 위해 이항대립적 요소로 인터넷과 바다, 인터넷과 90년대로 의미 확장을 진행하였다.

인터넷과 바다의 동위성을 분석하면 <Table 2>과 같다. 인터넷은 비물질, 가상, 인위적인 것, 생명이 없는 것, 인공적인 동력으로 작동하는 것, 고속과 역동성을 지니는 것으로 동위적 개념이 확장되었고, 바다는 물리적 장소이자 실존하는 것이며 자연의 한 부분으로 생명력을 가지는 것, 내재된 자연의 힘으로 움직이는 것, 고요한 성질을 가지는 것으로 개념이 확장되었다. 즉, 인터넷과 바다의 의미관계는 무생명의 역동성과 생명의 고요함

이라는 대립적 의미관계를 형성하는 것을 알 수 있다.

인터넷과 90년대의 동위성 분석은 <Table 3>와 같다. 인터넷은 미래, 역동성, 진보적인 태도, 연속성, 앞을 향하는 변화를 상징하고, 새로운 가능성을 추구하는 것으로 동위적 개념이 확장되었다. 반면에 90년대는 과거이기에 고정적인 것으로, 과거를 그리워하는 향수적 태도, 한정성과 불변성, 정해진 선택지를 추구하는 것으로 동위적 개념이 확장되었다. 따라서 인터넷과 90년대의 이항대립적 의미관계는 새로운 가능성의 추구하고 한정된 선택지의 추구라는 대립적 의미관계를 형성한다.

동위성 분석을 기반으로 그레마스 기호사각형을 이용하여 시펑크에서 인터넷과 바다의 의미생성 구조를 분석하면 <Fig. 25>와 같다. 시펑크의 시각적 상징의 두 축인 인터넷과 바다는 '무한성(unlimited)'이라는 부분에서 유사성을 가져 두 개의 주제가 비유적 의미구조에서 선택되었으나, 둘은 가상과 현실, 인공과 자연 등의 이항대립적 의미를 가진다. 따라서 시펑크가 표현하는 시각적 공간은 인터넷의 '역동적인 인위적 생명력'과 바다의 '고요한 자연적 생명력'이 혼합되어 역동적이면서도 멈춰있고, 낯설면서도 익숙하다.

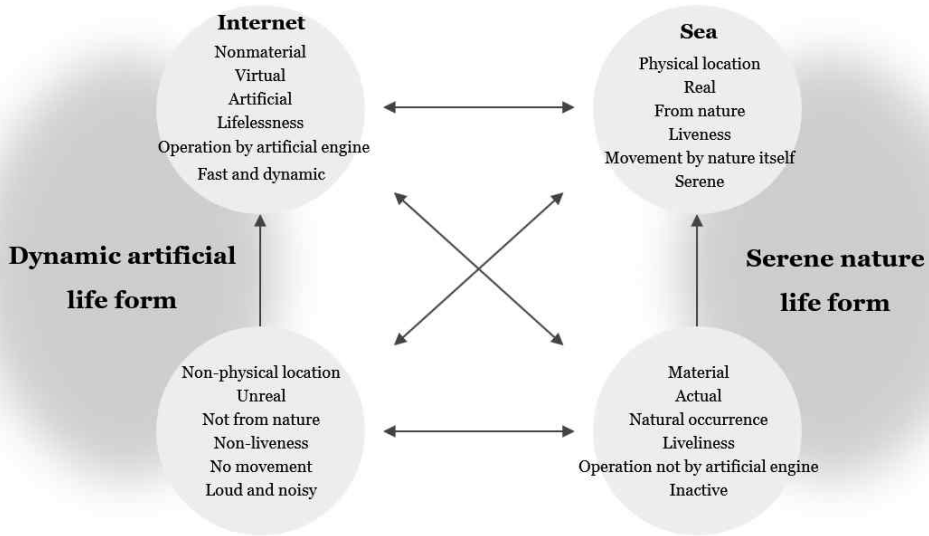
동위성 분석을 기반으로 그레마스 기호사각형을 이용하여 분석된 인터넷과 90년대의 의미생성

<Table 2> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of Seapunk's Visual Elements

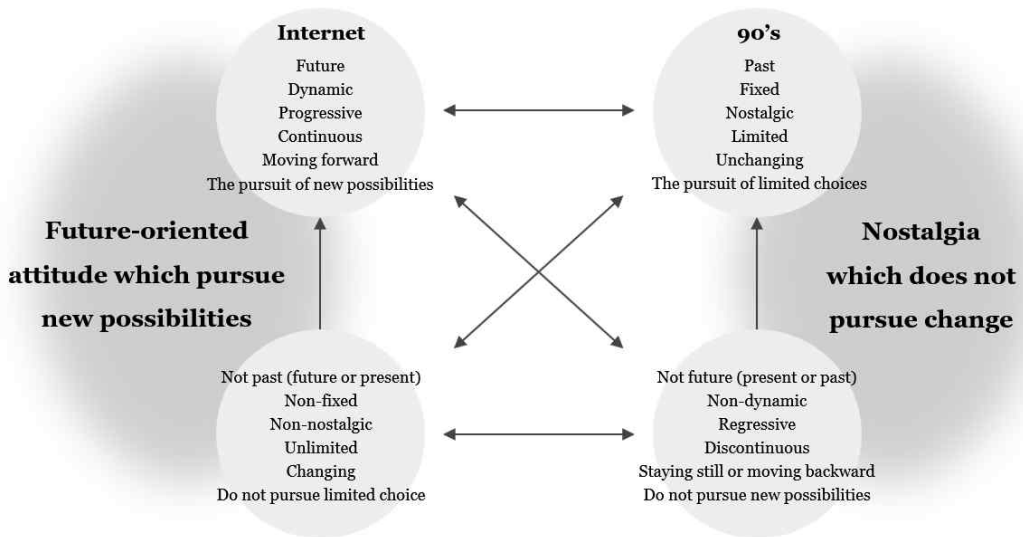
Internet	Nonmaterial	Virtual	Artificial	Lifelessness	Operation by artificial power	Fast and dynamic
Sea	Physical location	Real	From nature	Liveness	Movements by nature itself	Serene

<Table 3> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of Seapunk's Visual Elements

Internet	Future	Dynamic	Progressive	Continuous	Moving forward	The pursuit of new possibilities
90's	Past	Fixed	Nostalgic	limited	Unchanging	The pursuit of limited choices



<Fig. 25> Greimas Semiotic Square of Seapunk's Visual Motifs: "Internet" and "Sea"



<Fig. 26> Greimas Semiotic Square of Seapunk's Visual Motifs: "Internet" and "90's"

구조는 <Fig. 26>와 같다. 시펑크는 인터넷을 통해 새로운 연결에 대한 기대감, 역동적으로 성장하는

듯한 이미지, 미래를 향한 기대감 등을 표현하는 동시에 90년대의 향수로 변화를 갈망하지 않는 과

거적인 태도를 보이고 있다. 미래지향적이면서 동시에 과거지향적인 태도를 통해서 그들의 인터넷 모티브의 반복적 활용은 인터넷이 현실의 중요한 요소가 된 현재 상황에 대한 인지일 뿐 성장하고 변화하고자 하는 목적성을 띤 의도가 아님을 해석할 수 있다.

2) 로리타 패션

로리타 패션은 패션 시스템에서의 이항대립 요소로 모든 스타일에서 공통적으로 등장하는 것과 달라지는 것으로 동위적 분석을 진행했다(Table 4). 또한 로리타 패션의 핵심 아이덴티티를 구성하는 스커트 형태에서의 이항대립 요소간의 동위성 분석도 진행하였으며 그 내용은 <Table 5>와 같다.

첫째, 공통된 특징인 치마를 띄운 실루엣과 헤드 아이템, 점퍼스커트, 파니에, 구두 등으로 구성된 패션 구성은 변하지 않는 것으로 고정적이며 핵심 정체성으로 통제되는 요소이다. 즉 이는 집단화로 동위적 개념이 확장되었다. 반면에 색상, 주제, 디테일은 변화하는 것으로 가변적인 정체성으로 통제되기보다 자유롭게 열어두는 것이다. 이는 개인이 본인의 취향을 자유롭게 추구하는 개인화의 요소로 해석되었다.

둘째, 스커트 형태에서 파니에로 부풀리는 것은 엉덩이를 과장하는 것으로 여성성을 표현하는 '성숙한 여성미'이라는 동위적 개념으로 연결되었다. 반면에 무릎 부근에서 끝나는 길이는 과장을 단절시키고 활동성을 확보하는 것으로 활동적인 이미지를 표현하는 '소녀의 천진난만함'의 동위적 개념으로 연결되었다.

동위성 분석을 기반으로 그레마스 기호사각형을 이용하여 의미생성을 구조를 분석하면 다음과 같다. 공통적으로 나타나는 실루엣과 패션 구성은 문화 안에서 관습적으로 통제되는 요소로 하위문화 구성원들을 집단화하며 명확하게 인지되는 핵심 정체성의 역할을 한다. 반면에 색상과, 주제, 디테일은 개인이 자유롭게 활용할 수 있는 요소로 문화에 다양성과 확장성을 구축한다. 이를 통해서 로리타 패션문화는 집단화와 개인화라는 코드 안에서 개인은 집단이자 개인임을 즐기는 문화임을 확인할 수 있다(Fig. 27).

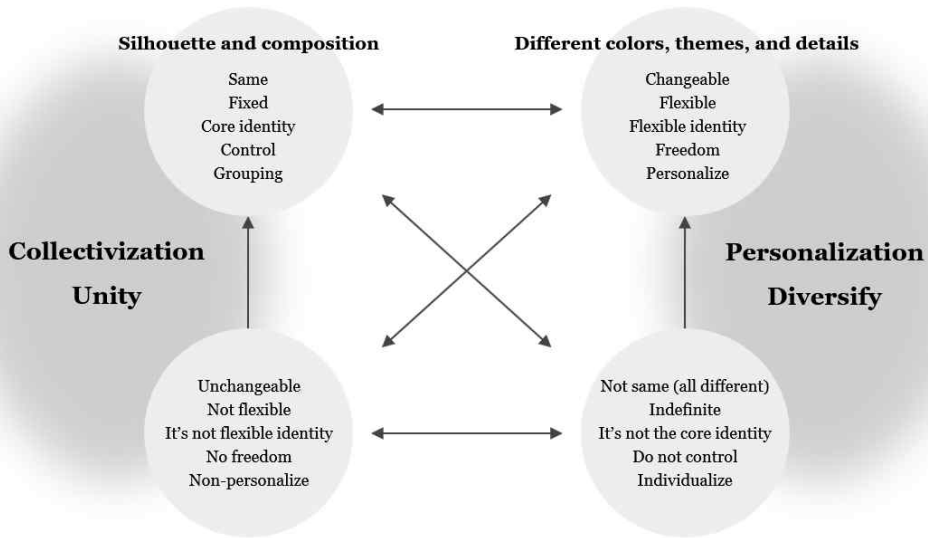
스커트의 부풀려진 형태는 서양 복식에서 따왔지만, 무릎 부근에서 끝나는 길이는 로리타 패션만의 실루엣을 만들었다. 스커트의 과장과 단절의 조형적 특성은 '수동적이고 성숙한 여성'과 '활동적이고 활기찬 소녀'라는 이항대립적 의미군을 형성한다(Fig. 28). 따라서 로리타 패션의 스커트 형태에서 나타나는 여성의 이미지는 수동적인 듯하

<Table 4> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of Lolita Fashion System

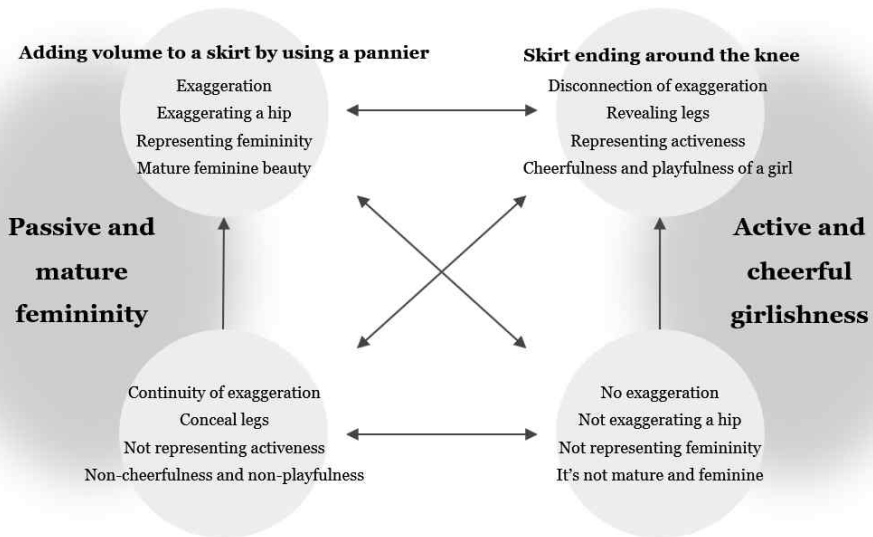
Common elements (Silhouette and composition)	Same	Fixed	Core identity	Control	Grouping
Different colors, themes, and details	Changeable	Flexible	Flexible identity	Freedom	Personalize

<Table 5> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of the Skirt Form of Lolita Fashion

Adding volume to a skirt using a pannier	Exaggeration	Exaggerating a hip	Representing femininity	Mature feminine beauty
Skirt ending around the knee	Disconnection of exaggeration	Revealing legs	Representing activeness	Cheerfulness and playfulness of a girl



<Fig. 27> Greimas Semiotic Square of Lolita Fashion System



<Fig. 28> Greimas Semiotic Square of the Skirt Form of Lolita Fashion

면서도 활동적이며, 성숙하면서도 천진난만한 모습
을 지닌다.

3) 사이버 고스

사이버 고스는 움직임의 특성과 인체 표현의

특성을 기준으로 이항대립적 특성을 분석하고 이를 기반으로 동위성 분석을 실시하였으며 그 내용은 <Table 6>, <Table 7>과 같다.

첫째, 움직임에 있어서 몸에 밀착된 옷은 인체에 붙어서 고정된 것으로 인체의 움직임을 직접적으로 표현한다. 이는 1차적 움직임의 표현으로 능동성을 의미한다. 반면에 헤어, 벨트나 버클, 신발의 털은 인체에 붙어있지만 고정되지 않은 것으로 인체의 움직임을 따라가는 것이다. 따라서 1차 이후에 따라 붙는 2차적 움직임을 형성하며 이는 수동적인 움직임의 형성으로 해석할 수 있다.

둘째, 인체의 표현방식에 있어서 인체를 과장하는 머리, 신발, 마스크는 인체의 주변부에 위치하여 인체에 붙여지거나 더해진 것으로 표현된다. 인체를 과장하는 붙여진 인체는 기계적 인체로, 인공적인 생명체로 동위적 개념이 확장되었다. 반면에 딱 달라붙은 옷은 인체를 드러내고 있다. 이는 실재를 드러내는 것이며 생물학적 인체의 표현을 의미하여 자연적인 생명체의 표현이라는 동위적 개념이 도출되었다.

동위성 분석을 기반으로 그레마스 기호사각형을 이용하여 의미생성을 구조를 분석하면 다음과 같다.

춤을 추면서 만들어지는 움직임은 대립적인 움

직임이 충돌하는 구조로 나타난다. 밀착된 옷을 입은 인체에서 드러나는 주체적이고 독립적인 움직임과 헤어, 벨트와 버클, 신발에 의해 나타나는 부차적이며 수동적이고 의존적인 움직임은 서로를 단절시키면서 충돌한다(Fig. 29). 또한 이러한 대립적인 움직임은 동시에 나타나는 것이 아니라 순차적으로 나타나기 때문에 보다 단절되고 파편화된 이미지를 전달하며, 서로에 의해 단절되는 움직임은 서로를 충돌시키면서 더욱 강조된다.

사이버 고스의 인체에 밀착된 옷은 있는 그대로의 생물학적 인체의 표현으로 헤어, 신발, 마스크는 과장된 덧붙여진 기계 인체로 의미를 도출할 수 있었다(Fig. 30). 따라서 사이버 고스의 인체는 자연적인 것과 인공적인 것들이 공존하는 인체로 황폐화된 미래의 상상 속에 등장하는 살아있으면서 살아 있지 않은 존재로 본인을 대상화한다.

IV. 결론

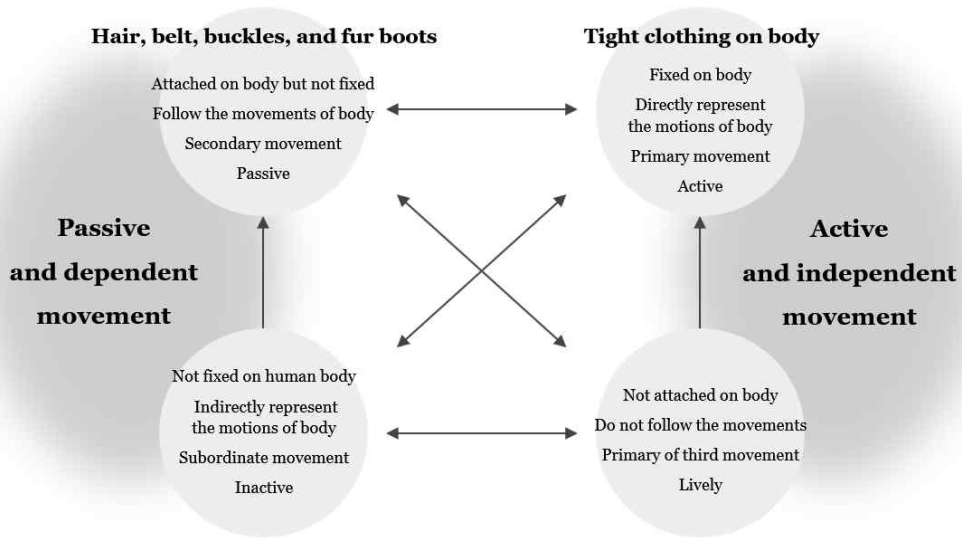
본 연구는 이론적 고찰을 통하여 하위문화와 패션의 관계, 현대 하위문화로 시펑크, 로리타 패션, 사이버 고스의 전개양상을 살펴보았으며, 각 문화의 패션의 조형적 특성과 의미를 각 문화의 문화적 성격과 그레마스 의미생성모형을 통하여

<Table 6> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of Feature of Movement in Cyber-Goth

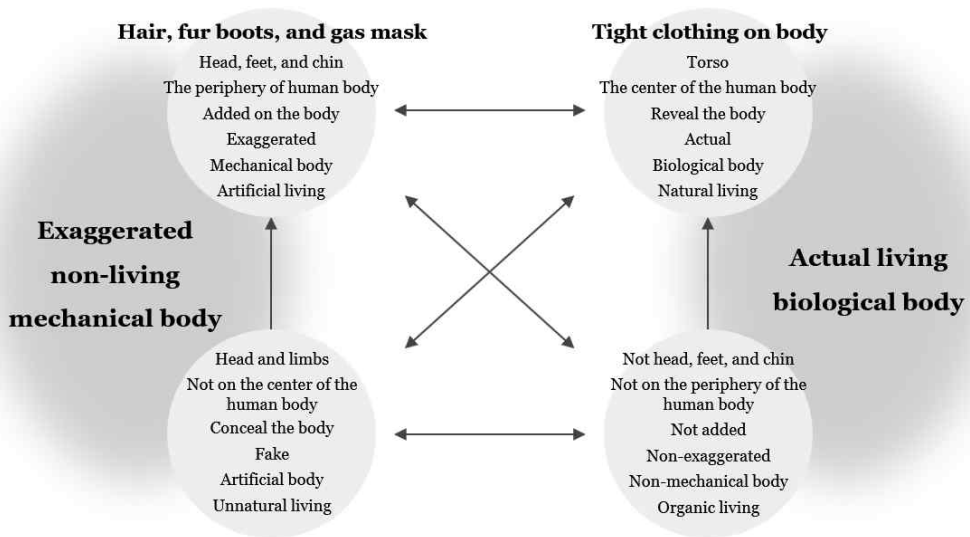
Hair, belt, buckles, and fur boots	Attached on body but not fixed	Follow the movements of body	Secondary movement	Passive
Tight clothing on body	Fixed on body	Directly represent the motions of body	Primary movement	Active

<Table 7> Binary Opposition of Meaning & Isotopy of Body Representation in Cyber-Goth

Hair, fur boots and gas mask	Head, feet, and chin	The periphery of human body	Added on the body	Exaggerated	Mechanical body	Artificial living
Tight clothing on body	Torso	The center of the human body	Reveal the body	Actual	Biological body	Natural living



<Fig. 29> Greimas Semiotic Square of Movement in Cyber-Goth



<Fig. 30> Greimas Semiotic Square of Body Representation in Cyber-Goth

도출하였다. 분석을 통해 도출된 내용은 다음과 같다.

시펑크의 패션스타일은 개방성, 평면성, 불명료성의 조형적 특성을 가지는데, 이는 시펑크의 문

화형성방식과 시각적으로 표현하는 모티브와 연관됨을 해석할 수 있었다. 시핑크의 인터넷과 바다가 결합된 모습은 '역동적인 인위적 생명력'과 '고요한 자연의 생명력'이 공존하는 것으로 자연적이면서도 인위적이고 역동적이면서도 멈춰있는 공간을 표현하고 있었으며, 인터넷과 90년대 모티브의 사용은 미래지향적 태도와 과거적 향수가 함께 표현되는 것을 알 수 있었다.

로리타 패션스타일은 전체성, 평면성의 조형적 특성을 가진다. 로리타 패션은 실루엣과 패션 구성을 관습적 규칙에 의해서 통제하여 문화의 명확한 정체성을 이루는 동시에 개인의 선택과 활용 여지를 남겨두어 문화의 확장성과 다양성을 만들어간다. 집단화의 상징인 스커트 형태는 수동적이고 관능적인 여성상과 활동적이고 천진난만한 여성상의 표현이 공존하는 것으로, 로리타 패션이 표현하는 여성의 모습은 성숙한 여성과 천진난만한 소녀의 모습도 아닌 그 사이의 새로운 존재임을 해석할 수 있었다.

사이버 고스의 패션스타일은 전체성, 공간분리형의 조형적 특성을 가지는데, 이는 패션스타일의 정해진 구성과 사이버 고스의 주제 표현과 연관됨을 해석할 수 있었다. 춤을 통해서 나타나는 사이버 고스의 움직임은 수동적이고 의존적인 움직임과 주체적이고 독립적 움직임들이 서로 충돌하는 것으로 해석할 수 있었으며, 살아있는 것의 의미를 갖는 부분과 살아있지 않은 것의 의미를 가진 것들이 결합되어 황폐화된 미래의 사이보그를 표현함을 해석할 수 있었다.

본 연구는 현대 하위문화 패션 속에 내포된 의미를 그들의 문화와 함께 해석하고자 하였다. 비록 현대 하위문화 중 시핑크, 로리타 패션, 사이버 고스를 중심으로 한정된 제한점을 갖지만, 현대 하위문화를 이해하고 패션 문화의 내재적 의미를 도출, 체계화함으로써 현대 하위 패션 문화의 기초 자료를 제공하였다는 데에 의의가 있다.

References

- Angelic Pretty (2014). Starry night's princess dreamy carnival 2014 fashion show. Retrieved from <http://www.angelicpretty.com/news/2014teaparty/show.html>
- Angelic Pretty (2015). Angelic Pretty 15th anniversary - Starry luminous night festival fashion show. Retrieved from <http://www.angelicpretty.com/news/2015teaparty/report2.html>
- Angelic Pretty (2016, December 23). Spoon february. Retrieved from <http://www.angelicpretty.com/news/index2.htm>
- Black, C. (2015, November 11). What is cybergothic. Retrieved from <https://ciwana-black.jimdo.com/2015/11/19/what-is-cybergothic/>
- Chea, J. Y. (2008). *A study on the fashion styles and trend culture of Youth* (Master's thesis, Tong-Myong University, Republic of Korea). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T11506360>
- Choi, W. S., & Han, K. C. (2011). The study of Lady GAGA's fashion image and style in visual media -Focusing on establishing on sub culture-. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 17(4), 644-659. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Journal/ArticleDetail/NODE06542550>
- Deerstalker Pictures (2013, December 19). Misako Aoki's tea party in Sydney [Video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=6a4jHhL9MxM&t=93s>
- Detrick, B. (2012, March 2). Little mermaid goes punk: Seapunk, a web joke with music, has its moment. *The New York Times*. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2012/03/04/fashion/Seapunk-a-Web-Joke-With-Music-Has-Its-Moment.html?mcubz=0>
- Diego Pichardo (2013, April 30). 8 industrial dance 2013 México acid trauma __ I wanna l.e whit you [video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=I8UKha5WrSs>
- Eisenfunk (2009, November 19). Eisenfunk - Pong [Video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://youtu.be/cNAdtkSjSps>
- Emilywickensdesign (2016, December 22). Subculture - seapunk 22.12.16. *Emily Wickens Design*. Retrieved from <https://emilywickensdesign.wordpress.com/2016/12/22/subculture-seapunk-22-12-16/>
- Ewens, H. (2016, March 16). Why cybergoth refuses to die. *Vice*. Retrieved from https://www.vice.com/en_ca/article/the-past-and-future-of-cybergoth-the-most-maligned-uk-subculture
- Fusion (2015, June 3). Cuteness, escapism, and lace monstrosities: My first lolita tea party [Video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=FwnmGod0OqM>
- Gagné, I. (2008). Urban princesses: Performance and

- "women's language" in japan's Gothic/Lolita subculture. *Journal of Linguistic Anthropology*, 18(1), 130-150. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1548-1395.2008.00006.x/full>
- Gothic lolita bible (n.d.). Retrieved from <http://monologue-sanctuary.blog132.fc2.com/blog-date-201208.html>
- Hackart, K. (n.d.). Seapunk digital artworks. *Kevinhackart.com*. Retrieved from <http://www.kevinhackart.com/>
- Ham, B. A., & Lee, C. (2009). The study on spatial analysis using the expressional characteristics of surrealism and semiotic approach - Focusing on Greimas' semiotic square. *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, 18(6), 44 - 51. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE02175908>
- Hartley, J., Saunders, D., Montgomery, M., & Fiske, J. (1994). *Key concepts in communication and cultural studies* (2nd ed.). London, England: Routledge.
- Haye, A. D. L., & Dingwall, C. (1996) *Surfers, soulies, skinheads, & skaters: subcultural style from the forties to the nineties* (1st ed.). London, England: V&A Publications.
- Hebdige, D. (1998). *Subculture: The meaning of style*. (D. Lee, Trans). Seoul, Korea: Hyunsil culture studies. (Original work published 1979)
- Hinton, P. R. (2013). Returning in a different fashion: Culture, communication and changing representations of 'Lolita' in Japan and the West. *International Journal of Communication*, 7, 21. Retrieved from <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1333>
- Jimenez, D. (2008, September 26). A new generation of lolitas makes a fashion statement. *The New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/2008/09/28/nyregion/thecity/28trib.html?_r=2&oref=slogin
- KAWAII PATEEN (2015, September 7). 8 Lolita fashions for every occasion reference tutorial by Misako Aoki [video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=c6tj73FjMDs&t=301s>
- Kim, E. J. (2012). *A semiotic study of korean sarangbang furniture of the late Joseon dynasty* (Doctorial dissertation, Yonsei university, Republic of Korea). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T12749290>
- Kim, J. E., & Lee, J. H. (2015). A study on the semantic analysis of the type of biomorphic fashion design. *Journal of the Korean Society of Costume*, 65(4), 19 - 30. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06676150>
- Kim, J. L., & Choi, H. S. (2012). Characteristics of subculture style makeup in fashion collections. *Journal of The Korean Society of Fashion Design*, 12(1), 39 - 53. Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=A60049973>
- Kim, N. Y. (2015). *Research on the concept of Korean indie fashion*. (Master's thesis, Seoul National University, Republic of Korea). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T13926057>
- Kim, S. D. (2002). *From structure to emotion*. Seoul, South Korea: Korea University Press.
- Kim, S. W., Jeon, J. C., & Kim, Y. I. (2005). A semio-logical analysis on the relationship between popular music and fashion style exposed in subculture. *Journal of Korean Society of design science*, 18(1), 233 - 244. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE00902733>
- Kim, Y. D. (2008). *A study on the generative structure of the meaning for convergence contents : Focused on the concept of binary opposition* (Doctorial dissertation, Kookmin university, Republic of Korea). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T11475299>
- Kincaid, C. (2012, May 15). Lolita. *Japan Powered*. Retrieved from <https://www.japanpowered.com/japan-culture/lolita>
- Kwon, H. J. (2015). Aesthetic observation of Punk-fashion revealed after 2000. *Journal of The Korean Society of Fashion Design*, 15(1), 69 - 89. Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=A100446892>
- Lee, D. H. (2003). A study on the main stream and new trend of modem semiotics. *The Journal of Korean Studies*, 19, 7 - 41. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01351368>
- Lee, J. H., Kim, J. E., & Ryu, L. J. (2013). A study on the generative structure of the meaning and the binary-opposition in the convergence of fashion design and technology as a emotional method. *Journal of the Korean Society of Costume*, 63(7), 134 - 147. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE06676003>
- Lee, S. Y. (2016, November 25). Lolita fashion is not like that. *Huffingtonpost*. Retrieved from http://www.huffingtonpost.kr/seoyoung-rhee/story_b_12176572.html
- Li, L. (n.d.). Seapunk: Deep diving the URL. *Swoon magazine*. Retrieved from <http://www.swoonmagazine.com/?p=896>
- Lim, W. J. (2009). A study of "Greimas" semiological approach in animation character. *Journal of the Korea Contents Association*, 9(5), 99 - 106. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01193600>
- Lolibrary (n.d.). Strawberry whip OP by Angelic Pretty. Retrieved from <https://lolibrary.org/items/ap-strawberry-whip-op>
- Mary Magdalene (n.d.) Classic lolita Elmelia OP. Retrieved from <http://www.marymagdalene.jp/contents/dress/223/0103/>
- Misako, A. (2011, November 21). Lolita fashion basics. *Asianbeat*. Retrieved from http://asianbeat.com/en/feature/issue_lolita/knowledge.html
- Muggleton, D. (2000). *Inside subculture: The post-modern meaning of style* (1st ed.). Oxford,

- England: Bloomsbury Academic.
- Nine To Noon (2016, November 16). Is this the fashion of the future?. *RNZ*. Retrieved from <http://www.radionz.co.nz/national/programmes/ninetoon/audio/201824068/is-this-the-fashion-of-the-future>
- Park, J. B., Lee, S. Y., & Cho, J. H. (1998). A study on the analysis method of interior space by semiotic approach - Focus on Gramas's square of the semiotic -. *Journal of the Korean Institute of Interior Design*, (16), 29 - 35. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE02200785>
- Pinterest (n.d.-a). Azelia Banks. Retrieved from <https://www.pinterest.co.kr/pin/424042121135620201/>
- Pinterest (n.d.-b). Classical doll 2016 victorian maiden. Retrieved from <https://www.pinterest.co.kr/pin/466967055093884016/>
- Pinterest (n.d.-c). Original design by Heckart exclusively for MAINFRAME. Retrieved from <https://www.pinterest.co.kr/pin/541346817684952133/>
- Pinterest (n.d.-d). Seapunk fashion. Retrieved from <https://www.pinterest.co.kr/pin/154670568424359391/>
- Raven snow (n.d.). Lolita blog carnival: Favorite lolita hairstyles. Retrieved from <https://ravensnow.wordpress.com/2015/03/06/lbc-favorite-lolita-hairstyles/>
- Schwöbel, L. (2006). *Finnish Gothic subculture* (Master's thesis, University of Jyväskylä, Finland). Retrieved from https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/8045/URN_NBN_fi_jyu-2007106.pdf?sequence=1
- Shin, H. W., & Baek, S. G. (2014). Gender representations in Disney's animations and their ideological meanings : A semiotic study on an animation picture titled as Rapunzel with Greimas' concepts and models. *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, 28(2), 98 - 136. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE02383569>
- Stephens, A. (2011, December 5). The abyss: #seapunk #splishsplash #oceangang". *Cluster Mag*. Retrieved <https://web.archive.org/web/20150909201415/http://theclustermag.com/2011/12/the-abyss-seapunk-splishsplash-oceangang/>
- Sucre-dolls (2013, November 8). Melty cream donut of Angelic Pretty. Retrieved from <https://sucre-dolls.tumblr.com/post/66362754139/melty-cream-donut-angelic-pretty>
- The Lolita Guide Book (n.d.). Volume 2: Styles, sub-styles, and themes. Retrieved from <http://thelolitaguidebook.tumblr.com/styles>
- Tumblr (n.d.). Cyber goth - pong dance queen. samuel nox & nox misery. Retrieved from <http://fuckyeahcyberlox.tumblr.com/post/30490698031/pong-dance-queen-samuel-nox-nox-misery>
- Unicorn Kid [UnicornKidAV] (September 19, 2011). Unicorn kid ~ Boys of paradise official [Video file]. *Youtube*. Retrieved from <https://youtu.be/bUPUklZa-6U>
- van Elferen, I., & Weinstock, J. A. (2015). *Goth music: from sound to subculture* (1st ed.). London, England: Routledge.
- van Elferen, I. (2009). Dances with spectres: Theorising the cybergothic. *Gothic Studies*, 11(1), 99-112. doi: 10.7227/GS.11.1.10
- Voltaire (2004). *What is goth?* (1st ed.). Boston, Canada: Weiser Books.
- Yang, M. K. (2002). *Study on the style of subcultural clothing : from 1930s to 1990s*. (Doctoral dissertation, Sungshin Women University, Republic of Korea). Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=T9973846>
- Yang, M. K. (2004). A study on the patterns of subcultural fashion style. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 6(1), 46-54. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NODE01578348>
- Yim, E. H. (2013). Theses : Aesthetics of Goth as a subculture style. *Fashion Business*, 17(2), 1 - 16. Retrieved from <http://www.riss.kr/link?id=A99659743>
- Yoon, M. H. (2010). Ambiguous boundaries and flows of subcultures in the network age. *Journal of Cyber communication Academic Society*, 27(4), 125 - 162. Retrieved from <http://www.dbpia.co.kr/Article/NO01573965>
- Yunker, T. (2011). Lolita: Dreaming, despairing, defying. *Stanford Journal of East Asian Affairs*, 11(1), 97-110. Retrieved from https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33840753/Japan5.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1505472176&Signature=5zVrG3GjN1VPvfEvVp04vpNa5ZE%3D&response-content-disposition=inlin e%3B%20filename%3DLolita__Dreaming__Despairing__Defying.pdf