

한국 전통복식 상의(上衣)류의 구조적인 특징을 활용한 셔츠디자인개발

- 패션문화상품을 중심으로 -

최은주

와이즈유 영산대학교 패션디자인학과

The Development of Shirt Design Utilizing the Structural Characteristics of Traditional Korean upper Garments

- Focusing on Fashion Cultural Products -

Eunjoo Choi

Dept. of Fashion design, Y's U(Youngsan University); Busan, Korea.

Abstract: Korea's original traditional costume designs have a great potential to be re-imagined from a global perspective and developed into high-value-added fashion culture products that can enter the international market. This study applied the structural features of traditional clothing to the design of fashion cultural products. This study developed designs using Beja, Sagyusam, Aekjuem-po, Danlyeong, Cheolrik, Jang-jegori of Korea. To the best of our knowledge, this study is the first to conduct a literature survey of traditional Korean clothing. We designed shirts using Adobe Illustrator and created a pattern with the Yuka program. This design was applied to a three dimensional virtual dressing system called CLO. A survey of individual interest in developed fashion cultural products was also conducted. The shirt designs were obtained by applying the details and structural characteristics of traditional Korean clothing. Among the six shirt designs, when asked which design would be suitable for wearing, gifting, or uniform, the shirts with the design of Danlyeong, Beja, and Sagyusam were generally highly preferred. This study can be used as basic data for the global market for fashion cultural products, and can contribute to the inheritance and development of culture and tradition by maintaining Korea's uniqueness in the modern global era and increasing tourism revenue.

Key words: Korean traditional clothing (한국전통복식), fashion cultural products (패션문화상품), 3D virtual clothing (3D 가상 의상)

1. 서 론

현대사회는 지구촌 시대라는 세계화 시대를 맞이하여 전 세계가 동일 문화를 향유하고 있는 시대로 한국의 K-pop과 아이돌에 대한 글로벌한 인기와 관심은 한류 열풍을 타고 세계적으로 한국문화, 예술 등에 대한 관심으로 증가되고 있다. 이러한 예로 세계일보(“K-pop stage costume”, 2021)의 “K팝 무대의상 한복, 전통미를 살려라” 기사에서 처럼 전 세계적으로 아이돌 그룹의 K-pop문화가 알려져 새로운 문화 형태를 만들어 가는 것들에서 볼 수 있으며, 이러한 사회 문화적 현상들은 자국의 국제적 위치를 높이는 홍보 역할 뿐만 아니라 정치 및 경

제 부분의 국가 경제력을 확보하는 중요한 수단으로 부각되고 있다(Kim, 2006).

전통을 바탕으로 한 차별화된 디자인 이미지와 세계인이 공감할 수 있는 미적 감각과 신뢰성을 겸비한 디자인의 제시는 국제무대에서 경쟁력 확보를 위한 필요한 요소라 할 수 있으며(Kim, 2006), 복식은 그 시대의 사회와 문화를 표현하는 가장 적절한 수단으로(Chae, 1995) 전통복식은 그들의 생활의식, 지혜와 미적 감각까지도 체험하고 느낄 수 있는 소중한 문화유산이라고 할 수 있다.

그러므로 본 연구에서는 한국적인 전통 요소가 들어간 고부가가치 패션문화상품을 개발하여 세계시장을 공략할 수 있도록 한국의 전통복식 중 차별화된 디자인을 세계인의 시각에 맞게 현대적 해석과 적용으로 한국전통문화의 글로벌화 및 국제화 시대의 트렌드에 동참하고자 하였다.

본 연구는 한국 전통복식의 정체성을 유지하고 글로벌한 디자인의 방향으로 패션문화상품의 개발을 모색하는 의미에서 조선시대 남녀 복식 중 각 복식의 구조적 디자인 디테일이 다른 독자적인 형태를 나타내는 복식들을 이용하여 전통복식의 이미

†Corresponding author: Eunjoo Choi

Tel. +82-051-540-7344

E-mail: cej1214@ysu.ac.kr

©2023 Fashion and Textile Research Journal (FTRJ). This is an open access journal. Articles are distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

지와 구성형식의 구조적인 특성을 표현하고자 남녀 누구나 쉽게 다른 의상과 조합하여 착용하기 쉬운 셔츠디자인으로 글로벌 패션문화상품 디자인 개발을 하는 것에 목적을 두었으며, 3D 가상의상 제작으로 다양한 새로운 패션문화상품을 제안하고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1 전통을 반영한 패션문화상품

‘문화상품’이란 한 국가나 사회의 독특한 문화적 가치와 경제적 효용가치가 결합되어 생산되는 모든 상품을 의미하며 문화적 요소를 표현하거나 접목시킨 상품을 말하고, 문화 관광부에서는 전통 문화를 활용하거나 한국적인 문화나 이미지를 활용한 제품을 패션문화상품으로 정의하기도 하였으며(Hyun, 2006), 국가 또는 지역의 문화적 요소나 이미지를 활용한 패션 상품을 패션문화상품으로 정의 할 수 있을 것이다(Hong, 2001). 따라서 패션문화상품은 자국의 문화적 요소를 상당수의 사람들에게 가장 많이 받아들여지고 채택될 수 있도록 만들어진 상품으로 문화, 기술 및 창조가 함께 어우러져 재탄생되는 문화적 부가가치이며 기술 집약적 상품이다(Yeo & Lee, 2012).

패션문화상품 시장의 동향을 살펴보면 세기 말로부터 국제 패션계는 동양을 주목하고 있는 경향을 보이고 동양적 아름다움에 매료되어가고 있으며(Bae et al., 1998), 한류 열풍으로 우리나라의 국가적 브랜드 가치가 상승하고 많은 패션문화상품들의 수요를 창출할 여건이 이루어지고 있으므로 자연스럽게 한국적 정서를 담은 디자인적 가치가 부여된 패션문화상품 디자인의 관심으로 이어질 수 있다.

본 연구에서 패션문화상품으로 셔츠디자인을 선택한 이유는 APEC과 같은 세계 각국 정상회담 등을 통해 드러나는 각국의 문화홍보용으로 행사 주최국의 전통복식들을 입고 단체 기념촬영을 하는 모습들을 접해볼 수 있다. 우리나라의 경우는 두루마기를 착용하고 촬영하였으나 다른 여러 국가에서 간편한 소재의 셔츠류를 착용하고 있는 자료를 접할 수 있다. 또한 하와이의 알로하셔츠, 인도네시아의 바티셔츠 같은 패션문화상품도 접할 수 있으므로 본 연구에서는 세계 여러 나라의 일반인들을 대상으로 한국 전통의 멋이 있으면서 쉽게 착용할 수 있는 아이템으로 셔츠를 선정하였다.

2.2 전통복식의 개념 및 선행연구

사전적 의미로 전통복식은 ‘예로부터 이어져 내려오는 고유한 복식’이라고 한다(Naver Korean dictionary, n. d.). 전통의상은 ‘나라별로 다른 특색을 가지고 있으며 누대로 내려오는 의복의 예’ 라고 한다(Britannica visual dictionary, n. d.).

전통복식은 오랜 기간 형성된 양식이 지속적으로 계승되는 특성을 가지고, 현대 패션 유행 현상의 하나로 끊임없이 반복되어 나타나고 있으며, 한 민족의 정서를 포함한 상징물로 각각의 독특한 조형미를 가지고 있어 새로운 창작과정의 패션디

자인 발상의 영감으로 활용 가치가 높으므로 전통복식을 활용하는 디자인 연구는 패션디자인의 다양한 창의성을 높여주는 큰 역할도 할 수 있을 것이다.

세계화 시대를 맞이한 지구촌 시대는 민족정체성이 끊임없이 변화되면서, 소멸이 아니라 강화되고, 각각의 문화양식이 민족정체성에 근간을 이루어 패션문화상품으로 대중화 될 수 있는 기능성의 면에서 전통복식의 활용에 대한 연구는 관심이 높아질 것으로 생각된다.

지금까지 이루어진 한국 전통복식을 응용한 디자인 및 패션 문화상품 관련 선행연구들을 살펴보면 Kim(2010)의 ‘방한용 전통배자의 재현과 현대적 활용을 위한 디자인 연구’, Lee et al. (2016)의 ‘생활한복의 문화관광 상품화를 위한 패션디자인개발 연구’, Kim(2017)의 ‘오래된 한복을 활용한 지속가능한 패션문화상품디자인 개발’ Jang(2016)의 ‘전통 꽃문양을 응용한 패션 문화상품 디자인개발-모란꽃문양을 중심으로, Choi(2019)의 ‘한국적 디자인을 기본으로 한 패션문화상품 조끼디자인 개발-전통 창살문양 응용’ 등이 있으며, K-pop 관련 아이돌과 관련된 연구로는 Ju(2021)는 ‘신한복 이미지와 선호도에 관한 연구-K-pop스타 사례를 중심으로’에서 블랙핑크의 무대의상을 중심으로 분석하였으며, Choi(2021)의 ‘조선시대 남성복식 포를 활용한 아이돌 무대의상 디자인’ 등이 있다. 그리고 Lee(2022)의 ‘조선시대 궁중정재복식을 아카이브로 한 한류연계 패션상품 개발’ 연구와, Yeo and Lee(2012)는 ‘전통을 반영한 패션 문화상품에 관한 의식 분석’을 디자인 관련학과 학생들을 중심으로 의식을 조사하였다.

2.3 전통복식 종류

선행연구에서는 한 종류의 전통의상을 응용하여 디자인을 개발하는 연구가 많은 편으로 본 연구에는 한국의 전통복식 중 조선시대의 복식에서 각각의 디자인 디테일 및 구조적인 특성이 다른 형태를 나타내는 것들을 대상으로 셔츠디자인을 개발해 보기 위해 Table 1과 같이 자료로 선택하였다.

2.3.1. 배자

소매가 없는 상의로 소매, 설, 고름이 없으며 좌우 모양이 같은 것이 마주 닿게 입는 옷이었다. 보통 겨드랑이 아래에서 긴 끈을 달아 여미거나 매듭단추 등으로 여미를 하였다. 대부분 어깨가 연결되어 있으나 겨드랑이 아래는 트는 것이 많은데 겨드랑이 아래를 웃고름을 길 수 있는 고리로 연결하거나 겨드랑이에는 연결이 되어있지만 그 아래가 트인 것이 많았다(Kim, 2015). 《사례편람》에 “배자는 색이 있는 명주와 견을 사용하여 만들며 깃을 맞대고 옆을 터놓으며 소매는 둥글게 하는데 반팔로 하거나 소매가 없는 것이다.”라고 하였다(Kim, 1998). 저고리 위에 덧입는 소매 없는 옷으로, 저고리 다음으로 떠오를 정도로 알려진 옷으로 최근에는 결혼식 때 입는 옷으로도 인기가 있다. ‘전통 배자’와 현대의 ‘개량 배자’로 구분된다. (namuwiki, n.d.) 소매가 없거나 짧으며 저고리 길이의 앞이 여

Table 1. Traditional costumes

Beja	Sagyusam	Aekjuem-po	Danyeong	Cheolrik	Jang-jeogori
					
Encyclopedia of Korean folk culture https://folkency.nfm.go.kr	Encyclopedia of Korean folk culture https://folkency.nfm.go.kr	Seokjuseon Memorial Museum https://museum.dankook.ac.kr	Encyclopedia of Korean Culture https://encykorea.aks.ac.kr	Encyclopedia of Korean folk culture https://folkency.nfm.go.kr	National Folk Museum of Korea https://www.nfm.go.kr/home/index.do

머지 않는 형태의 복식이라 볼 수 있으며 시대에 따라 조금씩 다르게 변화하였고 성별에 따라 형태에 차이가 있었다(Kim, 2010).

2.3.2. 사규삼

어린이들이 상복으로 착용하는 사규삼도 난삼의 일종이라고 볼 수 있다. 난삼은 《삼재도회》 도설에 등장하는데 이것은 심의 제도에서 나왔다. 사규삼이라는 명칭은 옷자락이 4쪽으로 갈라져 있다는 데서 나왔다. 《사례편람》 <관례조>를 보면 “남색의 견(絹) 또는 주(紬)로 만든다. 옷깃을 여미게 되어있고 소매는 둥글며 깃을 트고 뒤를 쪼개었다. 금(錦)으로써 깃 및 소매끝과, 옷자락 양 곁과 밑에 연(緣)을 둘렀다”라는 내용이 나온다. 연에는 주로 길상어문과 편복문(蝙蝠文)을 금박하였다(Kim, 2015).

남자아이의 관례 때에는 이 사규삼을 입고, 늑백(勳帛)을 치고, 채극(彩履)을 신은 옷차림으로 관례에 임하였다. 또한 남자아이의 상복으로 입을 때는 머리에 복건내지 입건을 썼다 (“Sakyusam”, n. d.).

《사례편람》에는 “깃을 맞대고 소매는 둥글게 하며 앞깃을 열어놓고 뒤를 트고, 비단으로 깃과 소매끝을 둘러 도련 양쪽과 끝을 가지런히 하는데 동자의 상복이지만 중치막 종류와 같아 애용할 만하다.”고 하여 사규삼의 형태를 자세히 설명하고, 관례 때 사용하는 옷이라 하였다(Kim, 1998).

2.3.3. 액주음포

양쪽 겨드랑이 밑에 주름이 잡혀 있는 곧은 깃의 직령교입식 포로, 액(腋 겨드랑이)과 주름(注音)을 합하여 겨드랑이 주름이 되는 것으로 양 겨드랑이 밑에 주름이 잡혀있는 옷이라는 의미이다. 길과 섶이 의와 상으로 분리되지 않고 옆에 달린 무만 따로 주름잡아 겨드랑이 밑에서 연결하였다. 소매 형태나 트임 유무와 길이, 고름의 색상과 크기도 다채롭다. 솜을 두거나 누비로 구성된 사례가 많으나 계절에 따라 홑, 겹, 솜, 누비의 구성방법을 달리하여 착용했던 평상복임을 알 수 있으며 소매 길이와 총길이가 다른 포들에 비해 짧고, 형태와 구성이 일정하지 않으며 다양한 양식이 나타나는 점 등으로 보아 방한 등 실용적인 목적으로 속에 입었을 것으로 추측된다(Kim, 2015).

남자 포의 하나, 조선시대 초·중기에 착용했다. 깃 형태는 곧은깃이고 칼깃이다. 소매는 좁고 겨드랑이 아래 무가 시작되는 곳에 주름을 잡았으며, 누빈 것이 많다(Kim, 1998).

2.3.4. 단령

깃을 둥글게 만든 포로 4-5세기에 몽고·서역 지방에서 발생하여 수나라, 당나라를 거쳐 우리나라에는 신라 때 김춘추에 의하여 전래되었다. 648년(진덕여왕2) 공복으로 채택되어 관직에 있는 사람이나 귀족층이 공칭으로 나갈 때 입는 옷이 되었다. 조선시대는 공복, 상복, 시복에 착용하여 관복 중 가장 중요한 자리를 차지하게 되었다. 품계에 따라 홍·청·녹·조·토황·초록 등으로 구별하였으며, 품계가 없는 사람도 부서에 따른 색의 구별이 있었다. 그러나 1884년(고종 21)의 의제개혁 이후 흑단령 위주가 되었다. 지금도 혼인 때 신랑이 관대로 입고 있다 (“Danlyeong”, n. d.).

조선시대 백관들이 입던 상복으로 위아래가 붙은 포, 깃이 곧은 직령에 비하여 깃이 둥근 데서 유래된 명칭으로 소매가 넓고 길이는 발뒤꿈치까지 내려올 정도로 길다. 겨울에는 주로 명주, 여름에는 마포로 만들며, 당상관은 사라능단을 사용하기도 하였다. 조선시대에는 품관들의 관복을 포라 하여 녹사이하의 단령과 구별하였으나 고종21년 관복개정시 모든 관원들은 흑단령으로 보편화되었으며 행사 때는 흉배를 달아서 문무 품계의 구별을 삼고 단령제도를 깃이 둥글고 소매가 좁은 반령착수로 간소화를 꾀하였다(Kim, 1998).

2.3.5. 철릭

허리에 주름을 잡아 상의하상식으로 연결한 직령교입식의 포로 의복의 색에 규제가 있었다고는 하나 조선 후기에는 잡색이 나타나며 일정하지 않았다. 기본형에는 변함이 없지만 시대에 따라 상·하의 길이나 깃, 소매, 옷고름, 주름 등이 변하였다. 소매는 통으로 된 것과 한쪽 또는 양쪽 소매에 단추로 떼었다 붙였다 할 수 있게 한 것이 있다. 의와 상의 비율은 조선 전기에는 1:1이었고 후기에는 1:3으로 의가 짧아지고 상이 길어졌다. 깃은 이중깃에서 일반 둥근깃으로 변하였으며, 소매는 착수에서 광수로 변하였고, 고름은 2개의 짧고 좁은 것에서 1개의 길고 넓은 고름으로 변하였다. 주름너비는 잔주름에서 넓게 변

하였다. 광다회는 품위에 따라 색을 달리하여 신분이나 품계를 구분하는 역할을 하기도 하였다. 품위가 높을수록 홍색을 사용하고 낮은 직급에서는 청색을 사용하였다고 하지만 정확한 구분이 있었던 것은 아니다(Kim, 2015).

조선시대 왕을 비롯한 문무관이 착용하던 곧은깃의 상의인 유와 하의인 상이 연결된 포의 형태인데 상에 잔주름이 잡혀있는 것이 특징이다. 조선시대 말기까지 무관, 문신이 융복으로 착용하였다. 다양한 계층에서 착용한 옷이었다. 시대에 따라 의와 상의 길이와 폭, 주름처리 방법, 깃, 소매 등에서 많은 변화가 있었다(Kim, 1998).

2.3.6. 장저고리

현재 사용되는 ‘저고리’는 <세종실록>에 ‘적고리’라는 명칭으로 등장한다. 이는 짧은 상의류를 지칭하는 가장 대표적인 어휘로 조선시대 전기·중기·후기 저고리의 시대별 변화는 다양하다. 초기의 저고리는 옆이 아래로 퍼져 지금의 두루마기 무와 같이 걸마기가 달리고 걸·안깃이 모두 지금의 안깃형태처럼 걸설도 안설처럼 달려있으며 옆 아래가 위에 비해 상당히 넓어서 많이 여며지게 되어있다(Kim, 2015).

목판깃으로 이루어진 저고리로 조선 중기까지 남녀 모두에게 유행했다. 깃을 제외한 길·길이·무·트임의 구성요소에 의해 다양한 유형으로 분류할 수 있다. 제1유형은 목판깃·길·소매·옆·곡선 무와 트임이 있는 저고리로 남녀 모두 착용하였으며, 두 겹으로 구성되고 주로 문양단이 사용된다. 색상은 갈색 계통이다. 제2유형은 제1유형과 유사하나 옆트임이 없고 재질이 평직이나 솜 등으로 다양하며, 주로 남자가 착용한 저고리로 추정된다(Kim, 1998).

3. 연구방법

연구방법으로는 한국의 전통복식 중 조선시대 남녀의복에서 각 디자인의 디테일이 다른 부분들을 활용할 수 있는 복식에 관해 문헌을 통하여 이론적으로 고찰하고, 이를 바탕으로 그 동

안 선행연구에서 발표하였던 한국 전통복식 이미지를 응용한 작품들을 근간으로 셔츠디자인을 새로운 패션문화상품으로 디자인하고자 하였다. 이러한 디자인 작업을 위해 전통복식 중 상의류의 형태에서 나타나는 외형적인 구성선과 디테일한 디자인 선을 중심으로 현대적 이미지 디자인의 모티브를 정하고, 디자인 시도를 위해 Adobe Illustrator 2023으로 도식화 작업을 먼저 하고, Yuka 프로그램으로 패턴을 제작한 후, 3D 가상의를 (쥬클로 버추얼 패션의 CLO 7.0을 사용하여 작업하였다. 그리고 개발한 패션문화상품 셔츠디자인에 대한 일반인들의 관심도를 구글 설문지로 조사 하였다

4. 결과 및 논의

4.1. 디자인 선행사례

연구 앞서 본 연구자는 그동안 여러 번의 국제의상전시회에 참가하면서 한국의 전통복식을 응용한 창작의상 디자인을 발표하였으며 이들은 먼저 시제품으로 제작되어 해외전시 참가 및 외국인들의 평가를 받았다. 그리고 직접 착용 및 세탁 등의 경험을 거친 결과들을 토대로 새로운 디자인을 전개하였다.






Table 2는 그동안 전시 발표하였던 의상 작품들이다. 본 연구에서는 선행 발표하였던 다양한 셔츠디자인을 근간으로 한국 전통복식의 디자인 디테일을 활용한 패션문화상품 셔츠디자인을 3D 가상의상으로 다양한 셔츠디자인을 제안하여 더 많은 디자인을 시제품으로 만들고 소비자들의 반응을 조사한 후 생산 가능한 패션문화상품으로 셔츠디자인을 제안하고자 하였다

4.2. 디자인 의도

본 연구에서는 조선시대 남녀 복식 중 패션문화상품 응용에 적합해 보이는 디자인 영감을 주는 복식들을 선정하였으며 대부분의 선정된 복식들은 겉옷의 상의류가 주를 이루었다.

디자인은 국제화, 세계화와 함께 K-문화에 대한 관심을 이용하여 선정한 복식들이 가지고 있는 한국 전통복식의 이미지와 구성형식의 구조적 디자인 특성을 근간으로 차별화한 다양한

Table 2. Presented works (Picture by Author)

Danlyeong	Dangeui	Sagyusam	Aegjueum-po	Beja
				
Reprinted from The 24th International invited Fashion Exhibition (2019).	Reprinted from International costume Exhibition (2019).	Reprinted from KOSCO (2021).	Reprinted from The 26th International invited Fashion Exhibition (2021).	Reprinted from KOSCO (2022).

세계인들이 공감할 수 있는 디자인의 제시에 중점을 두어 패션 문화상품으로 경쟁력을 가지기 위한 것에 디자인 의도를 두었다.

본 연구에서는 직·간접적으로 접해볼 수 있는 한국 전통복식 중 셔츠디자인으로 응용하기에 적합하다고 생각되는 배자, 사규삼, 액주음포, 단령, 철릭, 장저고리 등의 상의를 중심으로 Table 3~8과 같이 디자인을 개발하고자 하였다.

패션문화상품으로 남녀 누구나 쉽게 선택할 수 있는 셔츠디자인을 개발하고자 하였으며 셔츠디자인은 디자인 디테일의 변화 부분 외에 일정한 부분은 시제품으로 제작 될 경우 공정의 간편성과 쉽게 다양한 디자인으로 응용할 수 있도록 공통적인 부분은 통일하였다.

(1) 칼라는 밴드칼라로 선정하였으며 이는 한국 전통복식의 경우 상의류는 겹쳐 입는 착의 형태로 대부분 착용되어지므로 셔츠디자인에 응용하려는 겹치는 디자인 특성을 위해 받침옷 역할을 하는 의상으로 밴드칼라 셔츠를 기본으로 계획하였다.

(2) 앞여밈은 앞단추 여밈으로 남녀의 성별에 따라 쉽게 좌우 여밈 방향을 조정할 수 있도록 하였으며, 옆트임을 주었다.

(3) 소매는 팔꿈치 길이의 반소매(half sleeve)로 앞중심에 트임이 있는 커프스를 달아 6~7부 정도의 소매길이를 소매의 기본 형태로 디자인하였는데 이는 다양한 계절을 가지는 세계 여러나라의 사람들이 계절, 환경의 영향을 덜 받고 쉽게 선택하여 착용하도록 디자인 하였다.

(4) 뒤길은 뒤중심이 연결된 기본형을 유지하고 대부분의 디자인 디테일은 앞길에서 변화를 주고자 하였다.

(5) 전통복식의 끝동, 깃, 고름, 색동, 곁마기, 무 등의 회장 장식 또는 홀옷의 이색 선단과 같은 ‘선’장식 디테일을 활용하여 소매의 커프스, 깃 등의 디테일 장식에 다른 소재를 활용한 ‘선’ 장식을 사용하였으며 셔츠 밑단에도 전통복식의 선단 처리같이 제물단으로 넓게 처리하였다.

(6) 색상은 누구나 색상의 영향을 덜 받고 선택할 수 있도록 흰색을 기본으로 하고 전통복식이 가지는 독특한 포인트 부분을 셔츠의 디테일로 추가하고 다른 색변화를 추가하는 형태로 디자인을 응용해보고자 하였다.

(7) 소재는 일반인들이 쉽게 사용할 수 있는 소재로 계절 영향도 적게 받는 소재이면서 소재에 따른 제작 또는 판매 가격

차이 등을 고려하면서 전통적인 아름다움을 나타내는 패션문화 상품으로 세계의 소비자들이 무난하게 사용할 수 있는 천연 소재 면으로 선택 하였으며, 장식으로 사용되는 디테일 부분들의 옷감은 한국의 전통복식 소재 중 물세탁이 가능한 숙고사 직물을 사용하여 사직(紗織)의 조직으로 만들어진 직물조직의 문양 아래로 흰색 셔츠 바탕이 올라와 숙고사 직물의 전통문양이 선명하게 보일 수 있도록 효과를 주고자 하였다.

(8) 장식부분의 원단 색상은 남녀 모두에게 사용하기 무난한 그린계열의 키키색 숙고사 원단을 시도하였는데 3D가상의상 시뮬레이션에서 다양한 셔츠디자인과 조화로웠으며 청바지와 같은 캐주얼한 의상에도 쉽게 어울릴 수 있는 무난한 색상으로 실험 하였다. 한편 이러한 장식용으로 사용한 옷감은 패션문화상품으로써 디자인의 다양한 전개를 위해 색상, 문양의 변화를 줄 수 있는 부분이므로 시제품에서 다양하게 변화할 수 있을 것이다.

4.3. 디자인 제작

4.3.1. 디자인1 : 배자 응용

한국 전통복식 중에서 남녀 상의 저고리 위에 덧입는 옷으로 입혀졌던 길이가 긴 배자에서 디자인의 디테일을 부분적으로 찾아내어 응용한 형태를 기본 셔츠 디자인 위에 겹쳐입은 것처럼 추가하였다.

배자의 맞깃 부분의 디자인을 응용하여 셔츠 위에 덧달린 배자 형태로 깃 부분은 숙고사로 장식 ‘선’ 효과도 가미하였으며, 옆트임은 실제 배자보다는 짧게 주고 셔츠위에 감싸는 느낌을 나타내기 위해 무를 달아주는 디자인으로 깃과 무에 숙고사 원단으로 장식 효과를 주었다.

앞길의 한쪽 면에만 배자 디테일을 디자인을 추가 하였으나 무는 좌우 모두 달아 대칭 형태로 디자인하였다.

착용의 편리함과 디자인의 간결함을 위해 덧달린 배자 장식 부분은 3D가상의상에서는 스냅으로 앞중심 부분만 고정하도록 하였으며, 여밈 처리는 시제품에서 단추나 매듭단추 등으로 조정이 가능하도록 하고자 하였다.

마치 짧은 길이의 배자를 착용의 번거로움 없이 하나의 간편한 셔츠 착용으로 덧 착용하고 있는 것과 같이 나타나는 배자풍의 의상 느낌을 Table 3과 같이 표현하고자 하였다.

Table 3. Design 1 model



4.3.2. 디자인2 : 사규삼 응용

어린이 상복으로 착용하던 사규삼의 옷자락에 두른 금(錦)으로 연(緣)을 두른 디테일을 찾아서 독특한 디테일로 기본 셔츠 디자인 위에 추가하였다.

사규삼의 맞깃 부분의 디자인을 응용하고 셔츠 위에 덧달린 사규삼 형태로 깃 부분과 앞중심단과 밑단, 옆트임 부분에 숙고사로 장식 '선' 효과도 가미하여 숙고사 원단으로 장식 효과를 주었다. 사규삼과 같은 긴 옆트임을 주기위해 짧은 길이만 셔츠의 옆길과 함께 박아지고 나머지 부분은 사규삼의 연(緣)과 같은 효과를 위해 트임으로 처리하였다.

착용의 편리함과 디자인의 간결함을 위해 앞길에 덧달린 사규삼 장식 부분은 3D가상의상에서는 스냅으로 앞중심 부분만 고정하도록 하였으며, 여밈 처리는 시제품에서 단추나 매듭단추 등으로 조정이 가능하도록 하고자 하였다.

착용의 번거로움 없이 마치 짧은 길이의 사규삼을 착용하고 있는 것과 같은 느낌이 나타나도록 간편한 셔츠 디자인을 Table 4와 같이 표현하고자 하였다.

4.3.3. 디자인3 : 액주음포 응용

액주음포의 특징인 거드랑이 아래부분의 무와 주름장식, 등근 깃의 디테일을 가지고 셔츠디자인에 응용하였으며, 무부분의 결무와 주름부분은 좌우대칭 효과를 주기위해 좌우 모두 덧디는 장식을 하였다. 무에서 결무 부위는 착용 시 쉽게 눈에

띄지는 않지만 활동 시 드러나는 부위로 숙고사 천으로 장식효과를 주었으며 아래의 주름 부분은 셔츠와 같은 원단을 사용하여 앞길이 연장되는 느낌을 Table 5와 같이 표현하고자 하였다.

4.3.4. 디자인4 : 단령 응용

조선시대 백관들이 입던 상복으로 깃이 등근 데서 유래된 명칭인 단령은 아직까지 결혼식에서 신랑 예복으로 착용되어지고 있으므로 일반인들에게 다소 친숙한 전통복식 중의 하나이다. 단령의 형태에서 등근 깃과 앞단처리 부분을 디자인의 디테일로 Table 6과 같이 응용하였다. 중단과 같은 받침옷 위에 단령을 착용한 것처럼 밴드칼라의 셔츠를 단령의 등근 깃이 감싸면서 돌아가도 자연스러웠으며, 어깨술기선에 여머지는 특징을 살려 앞쪽둘레를 감싸고 여머질 수 있도록 앞길의 덧장식을 디자인하였다. 다른 셔츠디자인보다 덧달리는 부분의 면적이 넓으므로 걸썬선 위치를 핀턱 박음질로 박아 넓은 앞면에 면 분할 효과를 추가하였다.

4.3.5. 디자인5 : 첼릭 응용

첼릭은 끈은깃의 포로 상의 유와 하의 상이 연결된 형태로 상에 주름이 잡혀있는 것이 특징으로 최근 생활한복, 신한복 등에서 여성들의 원피스 디자인으로 활용되어지고 있는 옷이다. 다양한 계층에서 착용한 옷으로 시대에 따라 변화가 많았던 의복으로 본 연구에서는 직령의 특징과 상하가 분리되어 연결된

Table 4. Design 2 model



Table 5. Design 3 model



Table 6. Design 4 model



디자인의 특징, 주름 잡힌 상 부분의 특징들을 디자인의 디테일로 정하여 먼저 직령부분에 숙고사 장식을 하고 아래에 달리는 상부분을 얇은 숙고사 소재로 주름잡아 무게감도 줄이고 규칙적인 주름으로 동작에 따른 셔츠의 움직임 효과도 나타내곤 Table 7과 같이 표현하였다.

4.3.6. 디자인6 : 장저고리 응용

조선시대 저고리의 시대별 변화는 다양한데 그 중 남녀모두 착용하나 주로 남자가 착용한 것으로 추정되는 장저고리의 형

태에서 목관깃의 디테일과 두 겹으로 구성되고, 주로 문양단이 사용되었던 부분의 특징들을 디자인의 활용 디테일로 선택하여 겹설편부분에 숙고사 천을 덧대어 넓은 면적에 흰색 셔츠 바탕 위로 올라오는 문양의 특성을 나타내곤 Table 8과 같이 표현하였다.

착용의 편리함과 디자인의 간결함을 위해 앞길에 넓게 감싸진 설편부분은 3D가상의상에서는 스냅으로 앞중심 부분만 고정하도록 하였으며, 여밈 처리는 시제품에 서 단추나 매듭단추 등으로 조정이 가능하도록 하고자 하였다.

Table 7. Design 5 model



Table 8. Design 6 model



4.4. 설문조사

개발된 디자인으로 3D 가상의상을 제작한 후 패션문화상품인 시제품에 대한 일반인 소비자들의 의견을 받기 위해 국문과 영문의 구글 설문지를 이용하여 국내·외의 일반인을 대상으로 2023년 4월 1일~4월 5일 동안 조사하였다.

(1) 조사에 응답한 사람은 한국어설문 응답자 34명과 영어설문 응답자 25명 중 응답이 완전하지 않은 2명을 제외한 57명의 데이터를 사용하였다.

한국인은 32명이며 나머지 외국인 응답자들은 미국, 필리핀, 중국, 인도네시아, 우즈베키스탄, 네팔, 베트남, 말레이시아, 모로코 등으로 여러 다른 국가의 일반인 응답자들이 답을 주었다. 이들은 국내거주, 외국거주 등 다양한 일반인으로 구성되었다. 짧은 기간으로 응답자 수는 다소 적으나 연구의 방향을 위한 응답들을 얻을 수 있었다.

(2) 응답자의 성별은 남성 16명(한국인 8명, 외국인 8명), 여성 41명(한국인 25명, 외국인 16명)이 응답을 하였으며, 응답자의 연령은 10대 1명, 20대 18명, 30대 5명, 40대 8명, 50대 11명, 60대 14명으로 나타났다.

(3) 응답자 중 한국 거주자는 39명, 외국 거주자는 18명이며 외국거주자 중 한국을 방문한 경험이 없는 사람은 2명이며 나머지 89%의 응답자들은 한국을 방문해 본 경험이 있는 사람들이었다.

(4) 연구의 기초자료인 한국의 전통복식을 직접 경험한 자는 33명으로 58%이고, 직접경험이 없는 사람 24명 중 영화나 드라마 등을 통한 한국 전통복식의 간접경험자는 96%로 한복에 대한 이해도가 있는 응답자로 생각되었다.

(5) 외국방문 경험자들 중 84%는 기념품을 구입한 경험이 있었다. 이전에 구입한 기념품들은 다양하며 주로 마그네틱, 열쇠고리, 음식, 엽서, 음식, 스푼, 옷, 액세서리, 인형, 북마크, 스카프, 머그컵, 화장품, 모자, 컵받침, 그릇, 종, 배지 등을 구입하였다고 응답하였다.

(6) 한국 기념품을 사거나 외국 친구에게 한국 기념품을 선

물로 준 경험이 있는 사람은 65% 정도였으며, 구입해 본 기념품으로는 열쇠고리, 마그네틱, 자개 보석함, 부채, 수저세트, 음식, 옷, 컵, 북마크, 한복 입은 인형, 노리개, 손거울, 북주머니, 화장품, 액세서리 등을 구입하였다고 응답하였다.

(7) 한복 또는 전통복식 디자인의 의상을 착용한 경험이 있는 사람은 88%로 나타났으며, 편안하게 입을 수 있는 일상복으로 한국 전통복식 디자인의 의상을 제안한다면 착용해 보고 싶다고 응답한 사람은 81%를 나타내었다.

(8) 6가지의 3D 가상의상 디자인을 보고 떠오르는 전통복식을 복수선택도 가능하다고 질문하였는데 Table 9와 같이 디자인1은 사규삼17>배자14>단령10>장저고리8>액주음포7>철릭4를 응답하여 깃 모양으로 사규삼과 배자를 구분하기가 어려운 듯하였다. 디자인2는 사규삼30>액주음포7>배자6=단령6>장저고리5>철릭2로 응답하여 디자인의 의도대로 사규삼을 가장 많은 사람들이 떠올렸다. 디자인3은 장저고리15>배자11>사규삼10>액주음포9>철릭7>단령4로 응답하여 앞중심의 걸설피니비를 보고 일반인들은 장저고리와 액주음포를 구분하기가 어려운 듯 하였다. 또한 디자인3에서는 배자, 사규삼도 비슷한 결과값으로 대담하여 디자인 3의 디테일의 전달력이 다소 약함을 알 수 있었다. 디자인4는 단령17>배자10>액주음포9>사규삼 7=철릭7>장저고리5로 응답해 단령 디자인의 디테일을 연구자의 디자인 의도대로 잘 파악하는 것을 알 수 있었다. 디자인5는 철릭23>배자9>사규삼7=장저고리7=단령7>액주음포4 로 응답하여 철릭의 주름치마 디테일을 보고 쉽게 특징을 찾아 디자인의 의도를 파악한 것 같았다. 디자인 6은 장저고리23>사규삼9>단령8>배자7>액주음포5>철릭 2 로 대부분 장저고리의 특징을 잘 파악하고 응답했음을 알 수 있었다.

(9) 상황별 디자인에 대한 선호도는 Table 10과 같이 일상복으로 착용할 수 있는 디자인으로는 단령24>배자16>사규삼15>장저고리11>철릭9>액주음포4 순으로 응답이 나왔으며 선물로 구매하고 싶은 디자인으로는 사규삼15=단령15>장저

Table 9. Mark the costume

	Design1	Design2	Design3	Design4	Design5	Design6
Beja	14	6	11	10	9	7
Sagyusam	17	30	10	7	7	9
Aekjuem-po	7	7	9	9	4	5
Danlyeong	10	6	4	17	7	8
Cheolrik	4	2	7	7	23	2
Jang-jeogori	8	5	15	5	7	23

Table 10. Design preferences

	Beja	Sagyusam	Aekjuem-po	Danlyeong	Cheolrik	Jang-jeogori
Everyday wea	16	15	4	24	9	11
Present	9	15	9	15	11	14
Uniform	15	15	11	16	9	11

고리14 > 철릭11 > 배자9 = 액주음포9 순으로 응답하였다. 관공서나 서비스 직무의 유니폼 디자인으로는 단령16 > 배자15 = 시규삼15 > 액주음포11 = 장저고리11 > 철릭9 순으로 선택하였으며 액주음포는 선택하지 않았다. 액주음포가 겨드랑이 아래부분의 주름분량이 무와 같은 장식이 달려있어 유니폼 분위기에 다소 어울리지 않는다고 응답자들은 생각하는 듯하였다. 질문한 모든 상황에서 응답자들은 단령 디자인 셔츠를 가장 선호하는 결과로 나타났다.

(10) 제안한 디자인과 같은 패션문화상품을 구입할 의사를 가진 사람은 전체 70%이며 한국인 응답자의 58%, 외국인 응답자의 88%가 구입할 의사를 나타내어 외국인의 선호도가 조금 더 높았으며 한국인의 경우도 조사대상의 절반 이상 응답자들이 한국적인 디자인의 패션문화상품에 대한 구입 의사를 표시하였으므로 본 연구와 같은 패션문화상품 디자인 개발이 필요함을 알 수 있었다.

구입금액으로 3~5만원 46%, 1~3만원 28%, 5~8만원 19%, 8~10만원 7%로 응답을 해 패션문화상품으로 셔츠 디자인이 소비자들에게 다가가기에 가장 적절한 가격대는 3~5만원 정도로 실제 시제품을 제안할 때 가격대를 고려한 디자인 전개가 필요함을 알 수 있었다.

5. 결 론

현대사회는 다양한 정보전달 매체의 급속한 변화로 정보화, 세계화가 더욱 가속화되고, 특히 인터넷 사용의 확대로 국가 간 문화교류가 활발하게 이루어지고 있다. 또한 한류문화의 급속한 전파와 함께 글로벌 시장을 공략할 수 있는 한국적인 고부가가치 패션문화상품을 개발하기 위하여 한국 전통복식의 차별화된 디자인을 세계인의 시각에 맞는 현대적 해석으로 적용하여 한국전통문화의 글로벌화 및 국제화 시대의 트렌드에 동참하고자 하였다. 본 연구의 목적은 한국 전통복식의 정체성을 유지하고 글로벌 디자인의 방향으로 패션문화상품의 개발을 모색하는 의미에서 한국의 전통복식의 구조적 디자인 디테일이 다른 독창적인 형태를 나타내는 복식들을 이용하여 전통복식의 이미지와 구성형식의 구조적인 특성을 남녀 모두가 쉽게 착용할 수 있는 셔츠디자인으로 글로벌 패션문화상품 디자인을 개발해 보고자 하였다. 연구방법은 문헌자료를 통한 이론적 고찰과 Adobe Illustrator 2023을 사용한 셔츠디자인 도식화 작업, Yuka 프로그램을 사용한 패턴 제작, (주)클로 버츄얼패션의 CLO 7.0 프로그램을 통한 3D 가상의상 제작으로 진행하였으며 개발된 패션문화상품에 대한 일반인들의 관심도를 구글 설문지로 조사 하였다.

한국 전통복식 상의류의 구조적 디자인 조형성을 패션문화상품에 응용하였으며 다양한 조선시대 남녀복식 중 본 연구의 셔츠디자인에 활용하기에 적합하다고 생각되는 배자, 사규삼, 액주음포, 단령, 철릭, 장저고리를 중심으로 디자인을 개발하였다. 디자인 방법은 전통복식들의 이미지와 구성형식의 구조적

디자인 특성 및 포인트 디테일 부분을 셔츠디자인에 추가하여 응용하는 방식으로 다양한 디자인을 얻을 수 있었다. 디자인 개발에서 전통복식 상의류의 구조적인 특성들은 모던한 스타일로 패션문화상품에 적용하기 좋았으며 전통복식에서 나타나는 회장과 선단 부분을 다른 색으로 '선'을 표현하는 장식 방법들을 디자인의 포인트 효과로 사용하였다.

한국의 전통복식을 활용한 패션문화상품 셔츠디자인에 대한 관심은 패션문화상품을 구입할 의사를 가진 사람은 전체 70%이며 한국인 응답자의 58%, 외국인 응답자의 88%가 구입할 의사를 나타내어 외국인의 선호도가 조금 더 높았으며, 셔츠 패션문화상품 구매 가격대는 3~5만원이 가장 선호도가 높았다.

일상복 선호 디자인은 단령, 배자, 사규삼이 높았으며, 선물로 구매하고 싶은 디자인은 사규삼 = 단령, 장저고리 순으로, 관공서나 서비스 직무의 유니폼 디자인은 단령, 배자 = 사규삼 순으로 응답하여 일반적으로 단령, 배자, 사규삼 디자인 셔츠가 공통적으로 선호도가 높았다.

한국 전통복식의 특징을 찾아 세계인들이 좋아하고 선택할 수 있는 패션문화상품을 디자인한다는 것이 다소 개인적인 감각이 많을 수 있다는 한계점도 있지만, 3D 가상의상 제작으로 다양한 연령층과 다양한 세계인들을 대상으로 의견을 조사하고 수정 및 개발해 나간다면 더 많은 패션문화상품의 디자인개발을 시도해 볼 수 있을 것으로 생각하였다.

본 연구에서는 한국 전통복식이 가지고 있는 미적 가치를 활용하여 보다 참신하고 경쟁력 있는 패션문화상품을 만들고자 조선시대 남녀 상의류의 조형적인 특징과 구조적인 특성을 활용하여 현대적으로 셔츠디자인으로 재조명해 보았으며, 글로벌 시대에 전통적인 독창성을 유지하면서 한국의 전통과 문화를 계승 발전시키는데 기여할 것으로 생각되며, 글로벌 패션문화상품 시장의 활용 가능한 기초 데이터로 사용되기를 기대한다.

감사의 글

논문은 2022학년도 와이즈유(영산대학교) 교내연구비지원 사업에 의해 연구되었음.

References

- 'Aekjureumpo(Man's coat with side pleats)'. (2001, November 10). Dankook University, SeokJuseon Memorial Museum. Retrieved March 2, 2023, from https://museum.dankook.ac.kr/web/museum/-/15?p_p_id=Relic_WAR_museumportlet&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-2&p_p_col_count=1&Relic_WAR_museumportlet_RELIC_NB=B009253&Relic_WAR_museumportlet_orderBy=name&Relic_WAR_museumportlet_curPage=68&Relic_WAR_museumportlet_action=view_message
- Bae, C. B., Park, M. Y., Geum, G. S., & Ministry of Culture and Tourism. (1998). *A study on improvements and boost of fashion merchandise based upon the Korean culture*, Ministry of Culture

- and Tourism. Seoul: Ministry of Culture and Tourism
- 'Beja'. (2021, August 7). *Namuwiki*. Retrieved March 2, 2023, from <https://namu.wiki/w/%EB%B0%B0%EC%9E%90>
- 'Beja'. (n. d.). *Encyclopedia of Korean Folk Culture*. Retrieved March 2, 2023, from <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/7027?pageType=search&keyword=%EB%B0%B0%EC%9E%90>
- Chae, K. S. (1995). *현대복식미학* [Contemporary fashion aesthetics]. Seoul: Kyungchunsa.
- 'Cheolrik'. (n. d.). *Encyclopedia of Korean Folk Culture*. Retrieved March 2, 2023, from <https://folkency.nfm.go.kr/topic/detail/7203?pageType=search&keyword=%EC%B2%A0%EB%A6%AD>
- Choi, E. J. (2019). Vest design development of fashion culture products based on Korean style-Application of traditional lattice pattern of doors. *Fashion & Textile Research Journal*, 21(4), 412-419. doi:10.5805/SFTI.2019.21.4.412
- Choi, Y. (2021). *A study of idol stage costume design using men's Po in the Joseon period*. Unpublished master's thesis, Konkuk University, Seoul.
- 'Danlyeong'. (n. d.). *Encyclopedia of Korean Culture*. Retrieved March 2, 2023, from <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0013569>
- Hong, H. S. (2001). The effect of benefit thought and fashion image on purchase intention of Gal-ot. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 39(2), 73-84
- Hyun, S. H. (2006). *Design development of fashion culture products using traditional Korean patterns*. Unpublished doctoral dissertation. Chonnam National University, Gwangju.
- 'Jang-jeogori'. (2007). *National Folk Museum of Korea*. Retrieved March 2, 2023, from https://nfm.go.kr/site/home/upload/bbs/13/13_20180119105940_00ec53c4682d36f5c4359f4ae7bd7ba1.pdf p.42
- Jang, S. Y. (2016). Design development for fashion cultural product using traditional flower patterns - Focused on peony pattern. *Journal of the Korean Society of Fashion Design*, 16(2), 159-171. doi:10.18652/2016.16.2.10
- Ju, H. S. (2021). *A study on Shinhanbok image and preference - Focused on K-pop star cases*. Unpublished master's thesis, Yonsei University, Seoul.
- Kim, E. J. (2017). Development of design for sustainable fashion culture products using old Hanbok. *Journal of Korean Traditional Costume*, 20(4), 123-136. doi:10.16885/jktc.2017.12.20.4.123
- Kim, H. J. (2006). *A study on the fashion design development as application of the traditional pattern in Northeast Asia - Focusing on Korea, China, Japan's costume forms in 16-19th*. Unpublished master's thesis, Dongduk Women's University, Seoul
- Kim, M. J. (2015). *한국복식사 개론* [Introduction to Korean Costume]. Seoul: Gyomoonsa.
- Kim, W. K. (2010). A study on reproduction of the traditional Baeja and design methods for modern application. *Journal of the Korean Society of Fashion Design*, 10(3), 21-34.
- Kim, Y. S. (1998). *한국복식문화사전* [Korean Costume Culture Dictionary]. Seoul: Art culture.
- 'K-pop stage costume Hanbok, blending traditional beauty'. (2021, January 18). *Segye-ilbo(segve.com)*. Retrieved March 2, 2023, from <https://m.segve.com/view/20210118513635>
- Lee, J. Y. (2022). Creation of fashion products related to Korean wave using court dance costume during Joseon period as archive. *The Journal of the Korea Contents Association*, 22(5), 261-275. doi:10.5392/JKCA.2022.22.05.261
- Lee, M. R., Kim, H. K., & Song, H. R. (2016). Design development research in purpose of merchandising modernized Hanbok as cultural tourist commercialization. *Journal of the Korean Society of Fashion Design*, 16(3), 15-27. doi:10.18652/2016.16.3.2
- 'Sagyusam'. (n. d.a). *Encyclopedia of Korean Folk Culture*. Retrieved March 2, 2023, from <https://folkency.nfm.go.kr/kr/topic/detail/7048>
- 'Sakyusam'. (n. d.b). *Encyclopedia of Korean Culture*. Retrieved March 2, 2023, from <https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0025405>
- 'Traditional clothing' (n. d.). *Naver Korean dictionary*. Retrieved March 2, 2023, from <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/493e957fed704ba5a332e9843e83f4bb>
- Yeo, S. W., & Lee, S. E. (2012). Awareness analysis about fashion cultural products with tradition - Focused on the design majors. *Journal of Korean Traditional Costume*, 15(2), 19-29.

(Received June 5, 2023; 1st Revised June 12, 2023;
2nd Revised June 21, 2023; Accepted June 28, 2023)