

논문접수일 : 2014.10.05

심사일 : 2014.10.14

게재확정일 : 2014.10.28

컨버터블 리조트 웨어 개발

Development of Convertible Resort Wear

주저자 : **윤주연**

상명대학교 대학원 생활환경학과

Yun Ju-Yeon

Clothing & Textiles, Dept. of Human Environmental Sciences, Sangmyung University

교신저자 : **하희정**

상명대학교 의류학과 부교수

Ha Hee-Jung

Dept. of Clothing & Textiles, Sangmyung University

* 본 연구는 2014학년도 상명대학교 대학원 석사학위논문에 근거하고 있음

1. 서 론

2. 이론적 배경

- 2.1. 리조트 웨어 개념 고찰
- 2.2. 컨버터블 웨어 개념 고찰

3. 연구 방법 및 절차

- 3.1. 연구 대상
- 3.2. 설문 구성 및 자료 수집
 - 3.2.1. 설문지 내용
 - 3.2.2. 자료수집 및 분석

4. 연구 결과

- 4.1. 리조트 웨어 구입시 고려사항 및 불·만족도
 - 4.1.1. 여행지에서 실제로 착용하는 의복 아이템 및 활용도가 높은 의복 아이템
 - 4.1.2. 리조트 웨어 구매 시 고려사항
 - 4.1.3. 리조트 웨어 착용 시 불·만족도
- 4.2. 컨버터블 리조트 웨어 개발
 - 4.2.1. 장식적·소재적·색채적 요소
 - 4.2.2. 디자인 및 도식화
 - 4.2.3. 패턴 설계 및 봉제 방법

5. 결론 및 제언

참고문헌

논문요약

여가시간이 증가하고 경제적인 여유가 생기게 됨에 따라 삶의 만족도를 높이기 위하여 국내외 여가 활동이 확대되었다. 이에 자연과 함께 휴양, 힐링, 웰빙으로의 여가시간 활용을 추구하는 가치관이 변화함에 따라 여가활동에 맞게 자신의 개성을 살리면서 실용적인 패션상품을 구매하고자 하는 소비자들의 구매욕구가 상승되었다.

본 연구에서는 다양한 여가 생활에 대한 욕구가 커지면서 리조트 방문으로 이어지고 있는 젊은 수요계층이 지속적으로 증가하고 있다. 이에 따라 리조트용 뿐만 아니라 일상생활에서도 활용 가능한, 기능적이고 미적인 요소를 갖춘 컨버터블 의상 디자인을 설계·제작하여 제시하는데 그 목적을 두었다. 결과는 다음과 같다. 설문지를 통하여 실제 휴대한 아이템과 활용도 높은 아이템의 1순위로 나타난 원피스를 기본으로 디자인 및 패턴을 설계하였다. 컨버터블 의복 설계를 위하여 사용된 장식적 요소는 유행에 뒤지지 않으면서도 기능적으로 편안한 요소를 갖춘 개더를

사용하였다. 소재는 부피가 작아 휴대가 편리하고, 생활 방수 기능 및 형상 기억 소재로써 다림질이 필요 없는 요소를 갖춘 메모리 소재를 사용하였다. 색상은 가공되지 않은 친환경 색채로써 여성스럽고, 고급스러우면서도 현대적 이미지를 나타낼 수 있는 베이지를 선택하였다. 이를 바탕으로 컨버터블 리조트 웨어 디자인 3점을 개발하였다.

주제어

컨버터블, 리조트 웨어

Abstract

Leisure activities pursued at home and abroad have grown in line with increased spare time and financial affordability, as well as a desire to improve one's quality of life. Against this background, the changes in values with regard to spending leisure time to pursue rest, healing and well-being in nature, have left consumers eager to purchase practical fashion items which fit their leisure interests and highlight their personality.

The various needs for leisure activities are leading to a growing number of young consumers visiting resorts. This study aimed to design and produce aesthetic convertible wear which can be used not only at resorts but also in everyday life. The research findings are below. Designs and patterns were created for a one-piece dress which was selected as the number one clothing item which the subjects would carry and find useful. we designed convertible wear using trendy and functional gathers as decorative items. In terms of materials, an iron-free, small-volume memory fabric was used to facilitate easy packing, water-resistance and shape memory. As for color, beige was selected as a raw, eco-friendly color to express a feminine, high-end and modern image. So three designs for convertible resort wear were produced.

Keyword

Convertible, Resort Wear

1. 서론

1970년대 이전까지 우리나라에서 여가란 부유한 상류층이 즐기는 활동 정도로 인식되었으나, 1980년대 중반이후 급속한 경제성장과 함께 1986년 아시안게임, 1988년 서울올림픽의 성공적 개최에 힘입어 각종 스포츠 및 여가활동의 대중화가 시작되었다. 특히 1989년 우리나라 국민의 해외여행이 전면 자유화되기 시작하면서, 여가 활동을 위하여 국외로도 자유롭게 나갈 수 있게 되었다. 2004년부터 주 5일제 근무의 단계별 시행에 이어 2011년 이후 전면 주 5일제 수업과 주 40시간 근무제 정착으로 인하여 노동시간이 단축됨에 따라 여가시간이 증가되었다고 볼 수 있다.

또한 2010년 1인당 국민 소득이 2만 달러에서 2013년 2만 6천 달러로 지속적인 상승으로 인하여 경제적인 여유가 생겼고, 핵가족화·소자녀화가 지속됨에 따라 국내외 여가 활동이 더 확대되었다(한국 신용평가, 2010). 여가 활동은 노동을 포함하여 사회적 활동에서 오는 스트레스나 긴장을 풀어주고, 삶의 만족도를 높여주는 긍정적 효과를 지니고 있다고 할 수 있으며, 여가 활동에 따른 여가 시간 활용을 추구하는 현대인들의 가치관도 변화하게 되었다. 도심을 떠나 일상생활에서의 탈출, 직업에 대한 고민, 삶의 재충전, 근심 해소, 새로운 변화 등 자연과 함께 휴양을 즐기는 것을 원하게 되었다(김유하, 2008).

여가 활동을 즐기는 레저 수요 인구가 증가함에 따라, 각각의 여가 활동에 맞게 자신의 개성을 살리면서 실용적인 패션상품을 구매하고자 하는 소비자들의 구매욕구도 상승하게 되었고 패션업계에서도 리조트와 관련한 상품들이 다양하게 출시되고 있다. 매년 여름 시즌이 다가오면 리조트룩과 관련하여 원피스, 카디건, 팬츠, 스웨트 웨어에서 슈즈, 백 등 액세서리에 이르기까지 화려한 패턴과 색상으로 포인트를 준 아이템들이 출시되어 소비자들의 구매 욕구를 자극하고 있다.

경제적 여유와 시간적 여유가 생긴 소비자들은 빠르게 변화하는 트렌드에 식상해졌으며, 일반적인 형태를 거부하고, 남들과는 다르게 자신만의 개성을 돋보이게 할 수 있는 새로운 형태의 유니크(unique)한 요소를 원하고 있다. 그러나 자신만의 취향에 적합한 상품을 선호하면서도 그에 상응하는 많은 비용과 시간을 지불하는 데는 인색한 편이다. 이에 다양한 소비자의 사적이고 세분화된 취향을 만족시키면서 비용과 시간을 절약해주는 상품이 주목받고 있다(양희영, 2012). 이렇게 니즈(needs)와 원츠(wants)에 대한

욕구를 바탕으로 친환경적인 소비를 원하는 소비자들에게는 자원절약 및 패션상품의 처리 측면에서의 제품 수명 연장이 가능한 친환경적 제품이 적합하다. 착용자의 조작에 의해 변형이 가능하고, 다양한 코디네이션으로 한 벌로 여러 벌의 효과를 줄 수 있는 컨버터블 웨어가 가장 적합하다고 볼 수 있다.

컨버터블 웨어는 새로운 형태로의 변형이 가능한데, 현대 디자이너들에 의해서 더욱 두드러지게 나타난다. 이세이 미야케(Issey Miyake), 마틴 마르지엘라(Martin Margiela), 후세인 샬라얀(Hussein Chalayan) 등이 대표적인 디자이너들로서 여러 용도로 전환이 가능한 컨버터블 웨어를 선보였다. 이는 급변하는 사회적 문제, 환경적 문제 등을 의복에 반영한 예라고 할 수 있다. 컨버터블 웨어와 관련된 선행연구로 남윤진(2001), 김선태(2002), 김민주(2003), 나영원(2006), 박일선(2007), 이나경(2007), 박상숙(2008), 윤정아(2010), 송희진(2011) 등의 연구가 있다. 대부분 컨버터블의 의미를 갖고 있는 가변성·다기능성 디자인에 대한 이론 및 해외 컬렉션 자료 분석을 통한 유형 분류로 진행되어진 연구가 주를 이루고 있다. 이는 컨버터블 복식에 대한 관심도가 점점 증가하고 있음을 말한다. 그러나 기능성과 다양성을 모두 충족시키기 위한 기술적 측면과 미적 측면에서의 컨버터블 웨어 개발에 관한 연구는 아직 미미한 실정이라고 할 수 있다. 컨버터블 웨어는 착용자의 취향에 따라 조작 및 연출로 인해 하나의 의복에서 다양한 디자인으로 변화될 수 있다는 장점을 갖고 있다. 또 조작이 용이하다는 편리성 때문에 개인의 만족도도 높일 수 있으며, 자원낭비 및 폐기물 증가 등의 환경문제에도 일조를 할 수 있다는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 20대 여성 소비자의 휴양, 힐링, 웰빙 등의 여가활동을 위하여 리조트 방문 시 입을 수 있는 효율적이고 편리성을 갖춘 미적인 컨버터블 리조트 웨어를 개발하여 제시하는데 그 목적이 있다. 특히 부피가 작아 패킹하기 쉽고, 구김으로 인한 다림질이 필요 없어 휴대가 편리한 제품 개발에 중점을 두고자 한다. 또한 제품 수명 연장이 가능하여 친환경적이고, 리조트뿐만 아니라 일상생활에서도 사용 가능한 실용적이고 효율적인 측면에 초점을 두고 연구하고자 한다.

자연 속에 체류하며 레저·문화 등을 복합적으로 즐기기를 원하는 복합리조트시설의 수요계층이 지속적으로 증가하고 있는 시점에서, 복합리조트 시설에서 입을 수 있으면서도 일상으로 복귀가 가능한 실용성 높은 컨버터블 리조트 웨어를 제시하는 것은, 향후 친환경 제품으로써의 컨버터블 리조트 웨어

개발의 기초적 자료로 제공될 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1. 리조트 웨어 개념 고찰

리조트웨어(resort wear)는 ‘행락지, 휴양지’의 뜻을 가진 리조트(resort)와 ‘의복’을 가리키는 웨어(wear)의 합성어로 바다, 산, 피서지나 휴양지에서 입는 옷을 말하거나, 또는 그런 곳에 갈 때나 올 때 입는 의복의 총칭(패션전문자료사전, 1997)이다. 문화체육관광부(2010)에 따르면 20대의 주 2회 이상 스포츠 활동 참여율 비중이 2008년에는 30.2%, 2010년은 36.4%로 계속 증가하고 있다고 하였다. 삼성디자인넷(2013.06.27)에 의하면 2011년 스포츠웨어에서 기능적 역할을 수행하면서도 일상생활에서도 캐주얼하게 착용할 수 있는 토털룩을 젊은 여성 고객에게 주력 상품으로 제안하고 있다고 하였다. 박옥련, 박주현(2009)은 현대사회는 여성들의 사회적 진출이 많아지고, 대중매체의 발달로 외모에 대한 관심을 급증하게 되면서 외모관련 산업이 급속하게 발전하고 있다고 하였다. 제은숙(2011)은 여가활동 소비자 집단의 패션관여와 의복선택기준에 대하여 여가 무관심 집단, 여행활동 집단, 취미·스포츠 활동 집단, 사교활동 집단의 4집단으로 분류하여 연구한 결과, 패션관여는 여행활동 집단이 다른 집단 보다 패션에 대한 유행이나 착용감, 스타일에 대한 관여가 높게 나왔고, 의복선택기준 또한 디자인, 색상, 소재, 품질 등의 내재적 기준을 중요시 하는 것으로 나타났다고 하였다.

리조트 웨어에 대한 관심이 증가하면서 글로벌 SPA 브랜드에서도 소비자의 다양한 니즈를 파악하고 이를 충족시키는 상품기획을 구상하여 출시하고 있다. 유명인사 혹은 유명 브랜드와의 콜라보레이션을 통하여 리조트웨어 관련 제품들이 많은 호응을 얻었고, 다양하게 변형이 가능한 실용성 있는 디자인을 선보여 이목을 집중시켰다.

H&M에서는 리조트룩을 연출할 수 있도록, 매년 S/S 시즌마다 시원한 느낌을 주는 이국적인 패턴 및 프린트의 아이템들이 다양하게 출시하고 있다. 지난해 S/S시즌에서는 비욘세와의 콜라보레이션으로 이슈가 되었는데, ‘Beyonce in H&M Summer Collection 2013’이라는 주제로 2013년 5월 7일부터 5월 13일까지 스페셜 온라인 팝업스토어를 통해 일주일간 리조트웨어를 한정판매하였다. [그림 1]과 같이 비욘세 컬렉션에는 비치가운, 수영복의 스웱웨어 및 점프수트, 스커트, 블라우스, 바디 컨서스 드레스 등의 리

조트웨어를 판매하였다.



[그림 1] Beyonce in H&M Summer Collection 2013
(<http://www.hm.com/kr/>)



[그림 2] O' 2nd x UNIQLO 2013 S/S
(<http://www.uniqlo.kr>)

유니클로에서도 콜라보레이션을 진행하였는데, 한국을 대표하는 브랜드 중 하나인 오즈세컨과 함께 ‘O’ 2nd x UNIQLO’를 진행하였다. 2013년 4월 22일, 5월 6일 두 번에 걸쳐 S/S컬렉션 1, 2차 한정판으로 판매하였다. ‘LITTLE BAND DRESS’라는 주제로 한 LBD는 [그림 2]와 같이 유니클로의 베이직 하면서도 캐주얼한 컨셉과 오즈세컨만의 독창적인

믹스&매치 레이어드 스타일이 합쳐진 스타일로 밴드(BAND)를 활용한 총 12벌의 드레스를 출시하였다.

삼성디자인넷(2013.06.29.)에 따르면 니만 마커스의 패션 디렉터인 Ken Downing은 ‘계절이 변화할 때마다 소비자들이 자신의 옷장을 전부 바꾼다는 사고방식은 이미 구식이 된지 오래다’ 라고 하였다. 이제는 단순히 리조트나 휴양지에서만 입을 수 있는 디자인이 아닌 어떠한 날씨·기후에서도 적용이 가능한 컨버터블 기능을 갖춘 리조트 웨어들이 필요하다고 할 수 있다.

2.2. 컨버터블 웨어 개념 고찰

컨버터블 웨어는 다기능적인 요소들을 갖추으로써, 이 요소들을 통해 착용자의 상황이나 환경에 따라 변형이 가능하도록 하여 적절하게 대처할 수 있게 하는 탁월한 기능성 의복이라 할 수 있다(나영원 외, 2006). 사용자의 간단한 조작을 통해서 자유롭고 다양한 연출이 가능하기 때문에, 지속 가능하고 활용도가 높다는 장점으로 제품의 수명을 길게 연장시킬 수 있다(배지영, 2008). 이에 컨버터블 웨어의 개념을 정의해 보면 컨버터블 웨어는 고정불변의 의복이 아닌 착용자의 조작에 의해 외형적으로 한 가지 이상의 다른 형태로 변화를 줄 수 있는 의복이며, 다시 원래의 상태로 복구가 가능한 의복이라 할 수 있다. 이렇게 실용가능성 높은 컨버터블 웨어는 많은 컬렉션을 통해서 보이고 있고, 판매되는 상품들을 찾아볼 수 있다.

요지 야마모토(Yohji Yamamoto)는 1999 S/S 컬렉션에서 겹쳐 입는 레이어드 요소를 넣어 화려한 A-Line의 드레스에서 심플한 H-Line의 원피스로의 실루엣 변형을 나타내는 드레스를 보여주었다. 이 드레스는 [그림 3]과 같이 모델이 풍성하고 화려한 드레스를 입고 등장하면서 겹쳐 입은 옷을 하나씩 분리하자 사랑스러운 레이스 드레스로 변형되었다. 다시 레이스를 분리하면 몸매가 밀착된 세련된 드레스로 변화되면서 한 벌의 의상에서 다양한 이미지를 연출할 수 있도록 하였다.

카라얀(Hussein Chalayan)은 컨버터블 드레스를 많이 선보인 대표적인 디자이너라고 할 수 있다. 2007년 S/S 컬렉션에서는 하나의 형태가 다른 형태로 서서히 모양을 바꾸는 모핑(morphing) 요소를 넣은 디자인을 선보였다. [그림 4]와 같이 롱 원피스를 입고 등장한 모델들이 가만히 서있자 자동으로 스커트가 올라가면서 짧은 기장으로 변형되는 디자인을 보여주었다. 2013년 S/S 컬렉션에서는 무릎길이가 오는 H라인의 화려한 원피스를 모델이 입고 등장하였는

데, [그림5]와 같이 모델이 네크라인 부분에 연결되어 있는 패스너를 분리하자 상의부터 흘러내리면서 시크한 이브닝 블랙 롱 원피스로 변형되었다.



[그림 3] Yohji Yamamoto 1999 S/S
(<http://www.style.com>)



[그림 4] Hussein Chalayan 2007 S/S
(<http://www.style.com>)



[그림 5] Hussein Chalayan 2013 S/S
(<http://www.style.com>)

[그림 6]은 지퍼와 스트링이 부착된 것으로써, 착용자의 조작에 따라 후드가 달린 긴 소매의 원피스에서 가슴라인의 지퍼를 분리하게 되면 튜브 탑(tube top) 원피스로 변형이 되었다. 가운데 달려있는 스트링을 당기면 자신이 원하는 기장으로 연출이 가능하도록 하였으며, 분리한 후드 탑은 상의로 분류하여 입을 수 있거나 가방으로 변형하여 딸 수 있도록 하

였다. 또한 튜브 탑 원피스를 반으로 접어 넘겨 미니 스커트로 변형하여 입을 수 있도록 하였다.



[그림 6] 컨버터블 원피스
(<http://www.dailymail.co.uk>)



[그림 7] 컨버터블 원피스
(<http://lemuria.bigcartel.com>)

[그림 7]은 튜브 탑 팬츠, 원피스, 탑, 스커트로 변형 가능한 의복인데, 실루엣 변형이 용이한 저지 소재를 사용하였다. 튜브탑 팬츠를 연출했을 때에는 신축성 있는 밴드가 넣어진 부분을 상의로 착용하고, 소매부분으로 트임을 주었던 곳으로 발을 빼내어 팬츠처럼 착용할 수 있도록 하였다. 스커트는 튜브탑 형태에서 가슴에 있던 밴드부분을 허리로 내려 스커트로 착용할 수 있도록 하였다. 원피스로 착용할 때는 밴드부분으로는 두 발이 빠져 나오도록 하고 트임 부분으로 소매와 얼굴이 나오도록 하였으며, 상의로 착용할 때는 원피스의 밴드부분을 허리로 올려 연출하도록 하였다. 이와 같이 컨버터블 웨어는 변형이 가능하여 착용자의 상황에 따라 다양하게 연출할 수 있는 컨버터블 개념이 적용되었다고 할 수 있다.

3. 연구 방법 및 절차

3.1. 연구대상

본 연구에서는 다변화되고 있는 사회에서 다양한 여가 생활에 대한 욕구가 리조트 방문으로 이어지는 젊은 수요자 층이 많아지게 되면서, 자신을 위해 합리적으로 소비하고, 본인이 추구하고자 하는 뚜렷한 컨셉을 갖고 있으며, 다른 연령대에 비하여 새로움과 다양성을 추구한다고 볼 수 있는(정성호, 2006) 20대 성인여성을 연구 대상으로 선정하였다. 20세~29세 여성 123명을 대상으로 설문조사를 통해 휴가지에서 입을 리조트용 웨어 구입 시 고려사항 및 리조트용 웨어 착용 후 불만족도를 파악하고자 하였다. 연구대상자의 연령별 분포는 [표 1]과 같다. 20대를 대상으로 설문한 총 123명 중 20~24세에 해당되는 20대 초반 여성은 100명으로 81.3%, 25~29세에 해당되는 20대 후반 여성은 23명으로 18.7%로, 20대 초반여성이 더 많은 분포를 차지하고 있다. 20대 여성 123명을 대상으로 최근 2-3년 이내에 여행 및 휴가 이용 경험이 있는지에 대해 질문하였으며, 그 결과는 [표 2]와 같다. 4회 이상의 이용 경험자가 45명으로 전체의 36.6%, 3회 이용자는 20.3%, 2회 이용자는 28.5%로 최근 2~3년 이내에 여행이나 휴가를 이용한 경우가 누계 집계 85.4%에 이르고 있음을 알 수 있다.

연령	빈도	인원수(명)	백분율(%)
20세~24세		100	81.3
25세~29세		23	18.7
합계		123	100

[표 1] 연구대상자의 연령별 분포

횟수	빈도	빈도(명)	백분율(%)
1회		18	14.6
2회		35	28.5
3회		25	20.3
4회 이상		45	36.6
Total		123	100

[표 2] 최근 2-3년 이내 여행 및 휴가 이용 경험횟수

3.2. 설문 구성 및 자료 수집

3.2.1 설문지 내용

컨버터블 리조트 웨어 개발을 위해서, 우선 20대 여성을 대상으로 휴가지에서 입을 리조트용 웨어 구입 시 고려사항과 리조트용 웨어 착용 후 불·만족도를 파악하기 위하여 설문조사를 실시하였으며, 구

체적인 내용들은 다음과 같다.

첫째, 연구에 대한 타당성을 검증하기 위하여 1차 전문가 집단 20명을 대상으로 진행하였다. 설문지 구성은 여행이나 휴가지를 방문할 때 주로 어떠한 아이템을 가지고 여행하는지, 여행하면서 활용도가 높은 아이템은 어떠한 것이라고 생각하는지에 대한 문항으로 구성하였다. 설문지 문항에 대한 항목에서는 의복뿐만 아니라 의복 외의 아이템들을 포함한 총 8가지 품목을 나열하여 우선순위를 기입할 수 있도록 하였다.

둘째, 20대 여성들이 휴가 시 실제 구매한 품목은 어떠한 것이 있는지, 실제 리조트웨어의 아이템을 구매하는 데에 있어서의 고려사항을 파악하고자 설문을 진행하였다. 설문지에 사용된 문항은 8가지 아이템 품목을 포함하여, 리조트웨어 구입 시 고려사항에 대한 문항 14항목을 자체 개발한 후, 1차 전문가 집단의 검증을 거쳐 설문에 사용하였다. 각 항목마다 ‘전혀 중요하지 않다, 중요하지 않다, 보통이다, 중요하다, 매우 중요하다’ 5점 척도로 구성하였으며, 선택한 항목에 대한 이유를 자유응답 방식으로 기술하도록 하였다.

셋째, 리조트웨어 구입 시 고려사항에 대해 개발한 문항 14항목에 대하여, 20대 여성들이 리조트웨어 구입 후 착용했을 때의 불·만족도 사항을 파악하고자 하였다. 각 항목마다 ‘매우 불만족하다, 불만족하다, 보통이다, 만족한다, 매우 만족하다’의 5점 척도로 구성하여 선택하게 하였으며, 선택한 항목들에 대한 이유에 있어서는 자유응답 방식으로 기술하도록 하였다.

3.2.2. 자료 수집 및 분석

1차 설문조사는 2013년 10월에 진행되었고, 설문 대상은 의류학 전공 석사학위 이상의 소지자이거나 5년 이상 경력의 의류업계 종사자인 의류전문가 20명을 대상으로 설문조사를 실시하여 연구목적의 타당성을 검증하였다. 2차 설문조사는 2013년 9월 23일부터 10월 1일까지 서울·경기 거주자 20대 여성을 대상으로 편의표본추출방법을 사용하여 실시하였다. 회수된 160개의 설문지 중 불성실한 응답의 37부를 제외한 총 123부를 자료 분석에 사용하였다. 자료의 분석은 SPSS 18.0을 사용하여 각 항목에 대해 평균, 표준편차 등의 기술통계 분석을 실시하였다.

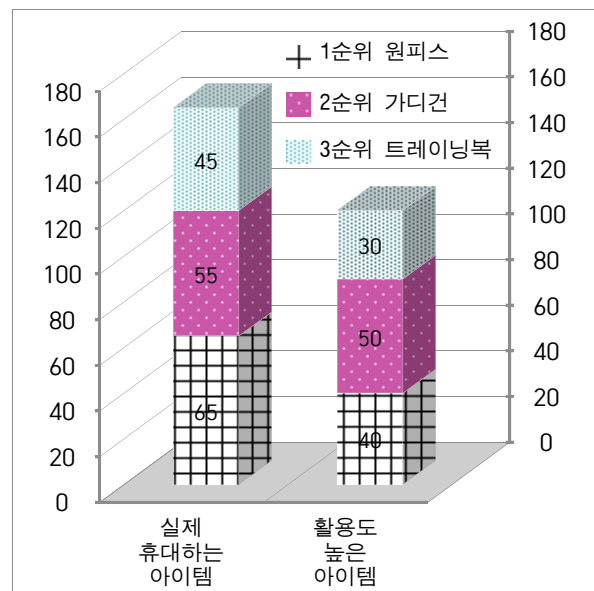
4. 연구 결과

4.1. 리조트 웨어 구입시 고려사항 및 불·만족도

4.1.1. 여행지에서 실제로 착용하는 의복 아이템 및 활용도가 높은 의복 아이템

전문가 집단 20명을 대상으로 여행이나 휴가를 떠날 때 실제 착용하는 아이템은 무엇인지, 활용도가 높은 아이템은 무엇이라 생각하는지 우선순위로 응답하게 하였으며, 각 우선순위에 따른 결과는 [그림 8]과 같다.

실제 착용하는 아이템에서는 1순위로 원피스를 선택한 응답자가 65%(13명)에 해당하였으며, 2순위로 가디건을 선택한 응답자는 55%(11명), 3순위로 트레이닝복을 선택한 응답자는 45%(11명)로 나타났다. 활용도가 높은 아이템으로는 1순위로 원피스를 선택한 응답자가 40%(8명)였으며, 2순위로 가디건을 선택한 응답자는 50%(10명), 3순위로 트레이닝복을 선택한 응답자는 30%(6명)로 나타났다.

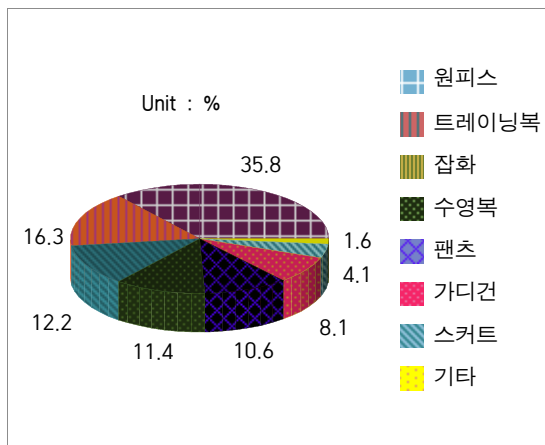


[그림 8] 실제 휴대한 아이템과 활용도 높은 아이템 순위

전문가 20명을 대상으로 설문한 결과, 여행지에서 실제로 착용하는 의복 아이템과 활용도 높은 의복 아이템의 우선순위 결과가 똑같이 나타났다. 이는 휴가를 떠날 때 착용하는 아이템들이 실제 여행지에서도 편리하고 적절하게 잘 활용되었기 때문에 이와 같은 결과가 나타난 것으로 분석된다.

다음은 20대 여성 123명에게 의복 외 아이템들을 포함한 총 8가지 품목을 나열한 후, 여행이나 휴가 시 입기 위하여 구매한 품목은 어떠한 것들이 있는지 조사하였으며, 그 결과는 [그림 9]와 같다. 원피스를 선택한 응답자가 35.8%(44명)로 가장 많았고, 트레이닝복을 선택한 응답자는 16.3%(20명), 잠화를 선택한 응답자는 12.2%(15명), 수영복은 11.4%(14명), 팬

츠는 10.6%(14명), 가디건은 8.1%(10명), 스커트는 4.1%(5명), 기타는 1.6%(2명)로 나타났다. 전문가 집단 20명을 대상으로 여행이나 휴가를 떠날 때 실제 착용하는 아이템과 활용도가 높은 아이템으로 원피스를 1순위로 응답한 결과와 같게 나타났다. 20대 여성들도 휴가지에서 입기 위한 의복선택으로 여성의 이미지를 가장 잘 드러낼 수 있고, 간편하면서도, 활용가능성이 높은 실용적인 아이템으로 원피스가 적합하다고 판단하였기 때문인 것으로 분석된다. 따라서 전문가 20명의 응답결과와 20대 여성 소비자 123명의 응답결과를 바탕으로, 다른 아이템으로의 변형이 비교적 용이한 원피스드레스를 컨버터블 리조트 웨어 개발을 위한 기본 아이템으로 활용하였다.



[그림 9] 여행이나 휴가지에서 입기 위하여 구입한 품목

4.1.2. 리조트 웨어 구매 시 고려사항

20대 여성들이 리조트용 웨어로 착용하기 위하여 의복을 구매할 때 어떠한 항목들을 고려하여 구입하는지를 파악하고자 하였으며, 그 결과는 [표 3]과 같다.

의복 구매 시 고려사항으로 11개의 항목 중에서 ‘중요하다’와 ‘매우 중요하다’고 나타난 항목을 순위별로 나열하면, 디자인 94.3%(116명), 색상 88.7%(109명), 맞춤새 87.8%(108명), 가격 76.4%(94명), 착용감 74.8%(92명)순으로 나타났다. 이는 가장 자신을 돋보이게 할 수 있게 하면서 자신의 개성을 뚜렷하게 드러낼 수 있는 부분이 디자인이고, 날씬하고 예뻐 보이기 위해서는 맞춤새(핏) 부분이 잘 맞아야 되기 때문에 다른 항목에 비하여 중요하게 고려되는 것으로 분석된다. 소재 71.5%(88명), 품질 65%(80명), 활용도 64.2%(79명)도 매우 중요한 항목으로 인식하고 있는 것을 알 수 있다. 중요하게 고려하는 항목들에 대하여 자유 기술한 의견은 다음과 같다.

디자인에 대한 항목에서는 ‘가장 먼저 디자인을 보고 옷을 고른다, 오래도록 입을 것이기 때문이다,

내 맘에 들고 예뻐야 한다, 디자인이 예뻐야 자주입는다’ 등의 의견이 나타났다. 색상에 대한 항목에서는 ‘분위기를 연출하기 위해서, 얼굴 톤과 잘 맞는 옷이어야 한다, 장소와 잘 어울려야 한다, 눈에 직접적으로 보이기 때문에’ 등의 의견이 있었다. 맞춤새에 대한 항목에서는 ‘여름옷이기 때문에 몸매가 돋보여야 한다, 예뻐보이기 위해서, 주로 원피스 하나만 착용하기 때문에 핏이 중요하다, 편안함과 나에게 어울리는 핏을 고려한다’ 등의 의견이 나타났다. 가격에 대한 항목에서는 ‘휴가지에서만 입을 것이므로 가격이 저렴해야 한다, 가격대비 옷의 가치가 얼마나 있는지를 고려한다’ 등의 의견들이 나타났으며, 착용감에 대한 항목에서는 ‘착용감이 좋아야 자주 입게 된다, 활동하기 편해야 한다’ 등의 의견이 많았다.

척도 항목	전혀 중요 하지 않다	중요 하지 않다	보통 이다	중요 하다	매우 중요하 다
디자인	0	0	7 (5.7%)	29 (23.6%)	87 (70.7%)
색상	0	2 (1.6%)	12 (9.8%)	58 (47.2%)	51 (41.5%)
가격	0	3 (2.4%)	26 (21.1%)	64 (52.0%)	30 (24.4%)
소재	0	6 (4.9%)	29 (23.6%)	63 (51.2%)	25 (20.3%)
용도	2 (1.6%)	6 (4.9%)	59 (48.0%)	41 (33.3%)	15 (12.2%)
품질	0	6 (4.9%)	37 (30.1%)	63 (51.2%)	17 (13.8%)
착용감	0	2 (1.6%)	29 (23.6%)	52 (42.3%)	40 (32.5%)
기능성	4 (3.3%)	30 (24.4%)	53 (43.1%)	21 (17.1%)	15 (12.2%)
유행	6 (4.9%)	20 (16.3%)	45 (36.6%)	39 (31.7%)	13 (10.6%)
맞음새 (핏)	0	2 (1.6%)	12 (9.7%)	45 (36.6%)	63 (51.2%)
활용도	1 (0.8%)	12 (9.8%)	31 (25.2%)	57 (46.3%)	22 (17.9%)

[표 3] 휴가지에서 입을 리조트웨어 구매 시 고려사항 명(%)

소재에 대한 항목에서는 ‘세탁이 쉬워야 한다, 휴가지 기온에 맞게 선택한다, 소재에 따라 느낌이 다르기 때문이다’ 등의 의견이 나타났고, 품질에 대한 항목에서는 ‘한 번 세탁하면 품질이 떨어지는 옷들이 많기 때문이다, 일상생활에서도 입을 수 있도록 품질이 좋아야 한다’ 등의 의견이 나타났다. 용도 항목에서는 ‘어디에서 입을 것인지, 어떠한 용도로 입을 것인지 생각한다, 휴가지 외에서도 입을 옷을 구입한다’ 등의 의견이 나타났다. 활용도에 대한 항목으로는 ‘내가 갖고 있는 옷들과 조화가 되어야 한다,

자주 입어야 한다, 활동하기 편하고, 여러 가지로 활용 가능한 옷이 있으면 또 다른 것을 구매할 필요가 없기 때문이다, 휴가지 뿐만 아니라 일상생활에서도 입을 수 있어야 되기 때문이다’ 등의 의견들이 많이 나타났다.

위와 같은 결과를 종합해 보면, 리조트웨어는 휴가지에서만 입을 수 있는 옷을 고려하여 구매하기보다 자신이 갖고 있는 의복과 활용도가 높아야 하고 여러 옷에 매치가 잘 되는 의복이어야 하며, 휴가지 뿐만 아니라 일상생활에서도 입을 수 있는 실용성 있는 디자인을 많이 고려한다는 것을 알 수 있었다. 따라서 이러한 활용도 높은 아이템 개발을 통하여, 리조트와 같은 일정 장소에서만 입을 수 있는 옷이 아닌, 상황에 따라 변환 가능하여 일상생활에서도 지속적으로 착용 가능한 기능성 의복이 필요하다고 사료된다.

4.1.3. 리조트 웨어 착용 시 불·만족도

20대 여성들이 리조트 웨어를 구매하고, 그 의복을 착용했을 때 어떠한 항목에 불·만족한 부분들이 있었는지를 파악하였으며, 그 결과는 [표 4]와 같다.

문항	척도	매우 불만족하다	불만족하다	보통이다	만족하다	매우 만족하다
디자인		3 (2.44%)	7 (5.69%)	44 (35.77%)	42 (34.15%)	27 (21.95%)
색상		3 (2.44%)	3 (2.44%)	50 (40.65%)	52 (42.28%)	15 (12.20%)
가격		4 (3.25%)	17 (13.82%)	49 (39.84%)	43 (34.96%)	10 (8.13%)
소재		3 (2.44%)	9 (7.32%)	50 (40.65%)	52 (42.28%)	9 (7.32%)
용도		4 (3.25%)	14 (11.38%)	56 (45.53%)	41 (33.33%)	8 (6.50%)
품질		5 (4.07%)	16 (13.01%)	52 (42.28%)	42 (34.15%)	8 (6.50%)
착용감		5 (4.07%)	7 (5.69%)	39 (31.71%)	57 (46.34%)	15 (12.20%)
기능성		4 (3.25%)	14 (11.38%)	73 (59.35%)	20 (16.26%)	12 (9.76%)
유행		6 (4.88%)	12 (9.76%)	58 (47.15%)	35 (28.46%)	12 (9.76%)
맞음새 (핏)		5 (4.07%)	9 (7.32%)	31 (25.20%)	52 (42.28%)	26 (21.14%)
활용도		3 (2.44%)	10 (8.13%)	56 (45.53%)	35 (28.46%)	19 (15.45%)

[표 4] 리조트웨어 착용 시 불·만족 사항 명(%)

리조트웨어 착용 시 만족 사항으로 11개의 항목 중에서 ‘만족하다’와 ‘매우 만족하다’로 선택한 항목을 순위별로 나열하면, 맞음새 63.42%(88명), 착용감 58.54%(72명), 디자인 56.1%(69명), 색상 54.48%(67

명) 순으로 나타났다. 이와 같은 결과는 [표 4]의 리조트웨어 구매 시 고려사항과 부분적으로 일치하는 결과이며, 착용자 자신이 고려하여 구매한 옷이기 때문에 긍정적인 답변이 선택되어진 것으로 분석된다. 리조트웨어 착용 시 불만족 사항으로 11개의 항목 중에서 ‘보통이다’, ‘불만족하다’, ‘매우 불만족하다’ 등 보통이하로 선택한 항목을 순위별로 나열하면, 기능성 73.98%(91명), 유행 61.79%(76명), 용도 60.16%(74명), 품질 59.36%(73명), 활용도 56.1%(69명) 순으로 나타났다. 대부분의 리조트웨어들이 한 시즌에 국한되어 입을 수 있을 뿐 일상생활로 복귀했을 때, 평상시 의복들과 잘 활용되지 못한다는 점에서 실용성이 부족하기 때문에 불만족 부분들이 나타나는 것으로 분석된다.

불·만족한 사항들에 대하여 자유 기술한 의견은 다음과 같다. 만족도에 해당되는 사항에서는 맞춤새에 대한 항목에서 ‘내 몸에 잘 맞아서 만족했다, 잘 맞으니 자신감이 상승했다, 몸매가 예뻐 보였다’ 등의 의견들이 있었다. 착용감에 대한 항목에서는 ‘활동하기 편했다, 허리가 꼭 끼지 않아 편안했다’ 등의 의견들이 있었고, 디자인에 대한 항목에서는 ‘내가 마음에 들어서 샀기 때문에, 장소와 잘 어울렸다’ 등의 의견들이 있었다. 색상에 대한 항목에서는 ‘내 피부와 잘 맞았다, 계절에 맞아서 만족했다’ 등의 의견들이 나타났다. 불만족에 해당되는 사항에서 기능성에 대한 항목에서 ‘기능성이 아무것도 없다, 조금 덜 예뻐도 기능성이 있는 것이 좋다’에 대한 의견들이 있었다. 유행에 대한 항목에서는 ‘내년에는 못 입는다, 너도나도 다 똑같은 옷이다’가 다수의 의견을 보였다. 용도 부분에서는 ‘한 번 딱 입고 다른 용도로 활용하는데 제약이 컸다, 휴가지에서 입는 옷이라 일회성이 강하다, 휴가지에서만 입으니 활용도가 없다’의 의견들이 대부분이었다. 품질에 대한 항목에서는 ‘착용했더니 질이 너무 떨어져 아쉽다, 한 번 세탁하면 옷이 망가진다, 가격대비 품질이 너무 좋지 않다’ 등의 의견이 보였다. 활용도에 대한 항목에서는 ‘다른 옷에 활용하지 못한다, 일회성이다, 내년엔 잘 안 입게 된다, 휴가철에 입는 옷은 대부분 평상시에 활용하지 못한다’ 등의 의견들이 나타났다.

이에 본 연구에서는 리조트웨어 착용 시 불·만족 사항에 대한 결과를 바탕으로, 만족도에 높은 비율이 나왔던 맞춤새, 착용감, 디자인, 색상에 대해서 고려하고, 불만족도에 높은 비율이 나왔던 기능성, 유행, 용도, 품질, 활용도를 고려하여, 컨버터블 리조트 웨어를 개발하고자 하였다. 한 번 사용되고 버려지는 일회성의 의복이 아닌, 자원절약 및 패션상품의 처리

측면에서의 제품 수명 연장이 가능한 친환경적 제품의 의복으로써, 리조트뿐만 아니라 일상으로 복귀가 가능하여 일상에서도 다양하게 변형되어 착용할 수 있도록 활용도 높은 설계에 기반을 두었다.

4.2. 컨버터블 리조트 웨어 개발

4.2.1. 장식적·소재적·색채적 요소

전문가 집단 20명과 편의표집된 20대 여성 123명을 대상으로 설문한 결과, 실제 휴대한 아이템과 활용도 높은 아이템 순위로 원피스가 1위를 차지하였다. 여행지에서는 여성의 이미지를 가장 잘 드러낼 수 있고, 간편하면서도, 어느 장소에서나 잘 어울릴 수 있고 활용가능성이 높은 실용적인 아이템에 원피스가 가장 높은 비율을 차지한 것으로 분석되었으므로 원피스드레스를 컨버터블 리조트 웨어 개발을 위한 기본 아이템으로 선정하였다.

선정된 아이템을 기본으로 디자인 개발에 필요한 장식적 요소는 유행에 뒤지지 않으면서 효과적으로 활용되고, 새로운 라이프 스타일 안에서 미적요소를 갖추면서 기능적으로 편안해야 하는데, 이를 대표하는 장식적 요소 중의 하나가 개더라고 할 수 있다. 개더 장식은 그 독창성과 다양함에 있어서 가장 특징적인 것으로(윤진아, 2006), 기능과 심미를 동시에 갖춘 구조적 특성으로 복식디자인에 있어서 그 중요성이 부각된다(신윤미, 1997)고 할 수 있다. 개더 장식은 여성스럽고 섬세한 표현이 가능하며, 시선을 사로잡고 개성을 추구하는 현대인에게 심리적 자극을 준다고 할 수 있다(윤진아, 2006). 특히 입체적인 표현은 그 위치나 방법에 따라 다양한 효과를 나타내며 시각적으로도 강한 자극을 연출하여 그 자체만으로도 훌륭한 디자인이 될 수 있다고 하였다. 따라서 의복의 장식적 요소는 의복의 전체적인 실루엣 및 이미지와의 조화가 매우 중요한데, 개더가 그 역할을 충분히 할 수 있으리라 판단된다.

개더를 잘 표현해낼 수 있는 소재는 리조트웨어 특성상 가볍고 부피가 작아 휴대가 편리해야 하며, 방수 가공에 의한 생활 방수 기능을 갖고 있어야 한다. 또한 디자인 변형을 통하여 실루엣 변화를 일으키고 이를 유지할 수 있어야 하며, 자연스러운 구김 효과를 발현하면서, 한 번 형성된 구김은 다림질이 필요 없이 손으로 퍼주게 될 때 원래의 형태로 복원되는 성질을 갖고 있어야 한다. 이와 같은 특징을 갖고 있는 소재로 다른 어떤 소재보다도 패션 소재의 새로운 변화를 주도하고 있는 ‘메모리 소재’가 컨버터블 리조트 웨어 소재로서 적당하다고 할 수 있다. 특히 메모리(Memory) 소재는 형상기억 성능

을 제공하는 최첨단 원사로서 자연스러운 구김효과를 나타내며, 또 쉽게 원래 형태로 복원되는 특성이 있다. 특히 어떤 아이템에도 적용 가능할 수 있는 범용성과 투톤 효과, 다양한 감도를 나타낼 수 있는 질감 등 패션성이 뛰어나다는 것이 장점이다(패션인사이트, 2014.05.02.). 메모리 소재의 장점은 기능성이 뛰어나며, 패션 소재로서 복중에 관계없이 활용할 수 있는 범용성이다. 캐주얼 점퍼와 티셔츠에서부터 여성 정장에 이르기까지 모든 아이템에 적용 가능하며, 여름과 겨울 등 시즌에 관계없이 사계절 소재로서 활용 가능하다는 것이다. 컨버터블 리조트 웨어 개발에 사용된 메모리 소재의 물리적 특성은 [표 5]와 같다

혼용률(%)	폴리에스터 100%	
질량(g/m ²)	128.5	
두께(mm)	0.19	
발수도(급) *스프레이벌	3,3,3 *등급표시 : 5급(100), 4급(90), 3급(80), 2급(70), 1급(50)	
번수(D) *비섬유질 제거하지 않고 측정	경사	84.8
	위사	81.4
밀도(올/5.0cm)	경사	401.6
	위사	208.6










[표 5] 메모리 소재의 물리적 특성

개더의 장식적 요소와 메모리 소재를 바탕으로 한 컨버터블 웨어에 적당한 색상으로 가공되지 않은 느낌을 주는 베이지가 적합하다고 할 수 있다. 디자인의 감성적 요소인 색채의 중요성이 부각되고, 에코트렌드 등의 확산으로 가공되지 않은 친환경 색채로서 베이지(beige)는 여러 분야에서 사용의 빈도가 늘어나고 있는 추세이다. 원경미, 김영인(2001)은 국내 패션업계 활용색 조사에서 베이지와 카키(khaki)는 기본색명보다 높은 활용 빈도수를 나타내고 있다고 하였고, 베이지는 편안함과 안락함을 지니고 있어서 과거부터 일상생활에서 많이 사용되는 색의 하나라고 하였다. 서인경, 김영인(2012)은 현대 패션에 나타난 베이지의 색채 특성을 분석한 결과, 베이지로 표현된 현대패션의 이미지는 ‘현대적인’, ‘여성스러운’, ‘부드러운’, ‘고급스러운’, ‘지적인’의 다섯 가지로 나타났다고 하였다. 본 연구에 사용된 원단의 색상은 우아하면서도 내추럴한 여성적 이미지를 나타내는 베이지그레이를 사용하였다. 한국 표준색명은 베이지그레이이며, KS A 0062색의 3속성에 의한 표시방법(박연선, 2007)에 의한 색상 기호(H V/C)는

2.5Y 7/1이다.

4.2.2. 디자인 및 도식화

편리함과 실용성을 바탕으로 상황에 맞게 변화를 줄 수 있는 실용가능성이 높은 아이템을 제작하고자, 하나의 아이টে으로 두 가지 이상의 변화를 줄 수 있도록 총 3점의 디자인을 개발하였으며 이에 따른 도식화를 [표 6]에 나타내었다.

	Design	Convertible i	Convertible ii
디자인 1			
디자인 2			
디자인 3			

[표 6] 컨버터블 리조트 웨어 디자인 도식화

각각의 디자인을 세부적으로 설명하면 다음과 같다.

디자인 1은 리조트 같은 휴가지에서 간편하고 멋스럽게 연출할 수 있는 디자인으로, 튜브 탑 원피스를 기본으로 튜브 탑의 러플이 달린 홀터넥에 앞중심선의 지퍼를 통해 개폐가 가능하도록 하였으며, 카디건 혹은 재킷이 될 수 있는 아우터로 변형 가능하도록 하였다. 원피스로 착용할 때에는 스트링으로 소비자의 가슴둘레 사이즈에 맞게 잡아당기면서 조절하여 그 상태에서 묶어주거나, 스트링을 목 뒤로 묶어주어 다양하게 연출할 수 있도록 하였다. 원피스의 옆선에 트임을 넣어 아우터로 변형했을 때 팔이 빠져 나올 수 있는 진동을 만들었다. 팔위로 자연스럽게 케이프가 드리워지도록 튜브 탑 상단에 장식적 요소인 러플을 달았으며, 스트링을 넣어 아우터로 입었을 때 케이프 효과를 가져 올 수 있게 하였다. 러플이 달려진 곳에는 스트링 조작을 통하여, 사용자가 원하는 실루엣과 아이টে 변형이 가능하도록 하였는데, 스커트로 변형 시 허리에 맞춰 착용할 수 있도록 하였다. 밑단에는 턱을 잡아주어 긴 타원형 형태를

만들어서 체형에 구애받지 않고, 동시에 심플한 라인의 디자인이 될 수 있도록 하였다.

디자인 2는 스트링만을 사용하여 변형할 수 있도록 제작한 컨버터블 원피스로, 진동 부분과 앞중심선에 스트링을 넣어 길이 조절이 가능하도록 한 디자인이다. 앞중심선에 장식적 요소인 개더를 충분히 넣었고, 앞중심선과 진동둘레에 스트링을 넣어 사용자 조작을 통하여 원하는 스타일링을 연출할 수 있도록 하였다. 진동 부분은 오픈 형으로 스트링이 나오게 제작하여 어깨끈 길이 조절을 통해 노출의 정도를 조절할 수 있도록 하였고, 진동둘레의 스트링을 통하여 가슴부분에 자연스럽게 입체적인 조형성이 부여되도록 하였다. 밑단선의 길이를 뒤보다 앞을 길게 하여, 앞중심선의 스트링 조절에 따라 롱스커트 또는 미니스커트로 변형이 가능하도록 하였으며, 바이어스 방향으로 재단함으로써, 드레이프성을 강하게 하고 노드의 형성이 보다 유연하게 이루어질 수 있도록 하였다. 스트링을 잡아당김으로써 자연스럽게 잡히는 주름을 통해 입체적인 느낌이 들 수 있도록 하였으며, 스커트로 착용 시에는 소비자의 허리에 맞게 사이즈 조절이 가능하도록 하였다. 사이드 패널을 통해 슬림해 보이는 효과를 주고, 좀 더 여성스럽고 심플한 실루엣을 나타낼 수 있는 디자인이 될 수 있게 하였다.

디자인 3은 사이즈의 제한을 받지 않는 프리 사이즈 형태에 기모노 소매를 기본으로 한 디자인으로, 의복으로 신체 결점을 보완할 수 있다는 장점이 있다. 앞중심선에 단 지퍼의 개폐를 통해 원피스에서 아우터로 변형이 가능하도록 하였고, 소매 부분에 스트링 요소를 추가하여 스트링 조절을 통해 소매의 기장을 조절할 수 있도록 제작하였다. 소매 길이는 스트링의 주름을 잡아당기거나, 스커트로 변형했을 때, 소매를 뒤로 묶어 착용할 수 있도록, 기본 소매 기장의 54cm에서 20~30cm의 여유분을 더 주었다. 스커트로 변환하여 착용할 때에는 소매의 스트링 조절을 통해 주름을 풍성하게 만들어 준 다음, 자신의 허리에 맞게 뒤쪽으로 소매를 묶어 조절하여 착용할 수 있도록 하였다.

4.2.3. 패턴 설계 및 봉제 방법

인체에 의복 사이의 일정 공간을 유지하고, 착용 방법에 따라 다양한 아이টে으로의 변형이 가능하며, 착용자가 만지고 움직이는 정도에 따라 나타나는 유연적인 조형성과 착용의 자율성을 제공하기 위해서는, 선정된 아이টে을 기본으로 장식적 요소인 개더와 메모리 소재에 알맞은 의복 설계 방법 및 봉제 방법이 연구되어야 한다.

의복설계에 있어서 기본 부위는 패턴 제작 시 필요로 하는 부위로, 제 6차 한국인 인체치수 조사 자료의 직접측정 통계 자료 중에서 20대 여성의 평균 신체 치수를 사용하였다. 20~29세에 해당되는 20대 여성의 평균 신체 치수인 신장 160.3cm, 가슴둘레 83cm, 허리둘레 70cm, 엉덩이둘레 91.4cm, 등길이 39.3cm, 소매길이 54.4cm를 기준으로 토루소 원형을 설계하였다. 패턴 설계는 유희숙(2006)의 여성복 패턴메이킹을 참조하였으며, 재킷, 카디건, 스커트, 원피스 등과의 아이템 변형이 가능하도록 가슴둘레/2+여유량(5cm), 허리둘레/2+여유량(3cm), 엉덩이둘레/2+여유량(2cm)의 토루소 원형을 제작하여 활용하였다. 아우터, 스커트 등 다른 디자인으로의 변형이 용이하도록 토루소 원형에 20대 여성의 평균 신체 치수 무릎길이 55cm를 스커트 길이로 추가하여 원피스 원형을 설계하였다.

봉제 방법에 있어서 개더링은 의복구성을 위한 천의 입체화 기법으로서, 흠질이나 재봉들의 가장 큰 땀수로 박음질한 후, 양 쪽의 실을 잡아당겨 천에 주름을 잡음으로써 입체적인 조형성을 부여하는 봉제 기법이다. 디자인과 소재의 특성에 따라 주름의 배수 및 재단 각도를 고려한 땀수 조절이 개더 형성에 유효함을 보여준다. 이명희, 정희경(2004)은 소재 두께에 따라 얇을수록 개더의 땀을 작게 하고, 두꺼울수록 개더의 땀을 크게 설정하는 것이 적정하며, 주름배수가 적을 경우에는 개더의 땀 크기를 작게 하는 것이 노드의 형성을 도와주고, 주름배수가 많을 경우에는 개더의 땀 크기를 크게 하는 것이 개더효과를 높인다고 하였다. 또한 재단 각도별 개더효과를 분석한 결과, 개더의 땀을 크게 해주면 보다 안정된 노드를 형성하게 되는 반면, 바이어스 방향으로 재단한 개더포는 드레이프성이 강하여 노드의 형성이 보다 유연하게 이루어지므로 개더땀의 크기를 작게 하는 것이 포의 드레이프 성능을 향상시킨다고 하였다.

이는 개더를 장식적 요소로 활용하는 디자인 개발 시 유의해야 할 점으로, 기본 원형을 중심으로 벌리거나 높이고 또는 전·후·좌·우를 조절하여 다양하게 디자인 할 수 있음을 말한다. 또한 외관에서 노드의 형성이 보다 안정되게 하기 위해서는 패턴의 식서방향을 바이어스방향으로 위치시켜야 하며, 경사 방향으로 재단할 경우에는 개더 땀의 크기를 크게 하는 것이 드레이프의 성능을 향상시킨다는 것을 의미한다.

따라서 본 연구에서는 디자인과 소재의 특성에 따라 주름의 배수 및 재단 각도를 고려하고, 재단 각도별 개더 효과를 고려한 패턴을 설계하였다. 또한 개

더의 땀수를 조절하여 노드의 형성이 효과적으로 이루어질 수 있는 봉제 방법을 통해 컨버터블 리조트 웨어를 제작하였다. 이를 바탕으로 각각의 디자인을 위한 패턴을 설계하고 전개하였다. 디자인 1의 패턴 설계도 및 전개도는 [표 7]과 같다.

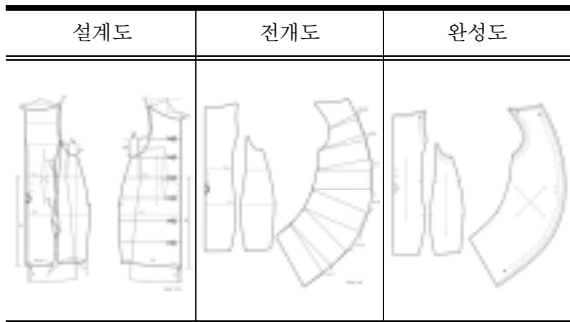
설계도	전개도
	
설계도 및 전개도(케이프)	완성도
	

[표 7] 디자인 1의 설계도, 전개도 및 완성도

디자인 1의 패턴 설계는 사이즈의 제한을 받지 않고 편안하게 착용 가능하여야하므로, 원피스 원형을 기준으로, 옆선은 암홀 아래 점과 밑단에서 4~5cm 나간 점을 자연스럽게 연결하였다. 가슴라인에는 스트링을 넣어 개더를 잡을 수 있도록 허리다트 부분과 가까운 곳을 절개하여 3~5cm 벌려 주었다. 길이는 언밸런스 디자인으로 앞의 기장보다 뒤의 기장을 7cm 늘려주었다. 케이프로 전환을 해야 하는 러플은 좀 더 많은 양의 플레어를 넣기 위하여 밑단의 넓이를 옆선에서 절개하여 8~15cm 정도 벌려 주었다. 봉제를 할 때에는 1cm의 스트링이 들어갈 수 있도록 +0.2cm의 여유를 주어 1.2cm의 간격을 두고 봉제를 하도록 표시하였다. 봉제 시 주의할 점은 몸판과 케이프는 따로 봉제하지 않고, 스트링의 주름이 똑같이 잡힐 수 있도록 몸판과 같이 봉제하였다. 디자인 2의 패턴 설계도 및 전개도는 [표 8]과 같다.

디자인 2 패턴은 원피스로도 입고, 변환하여 스커트로도 입을 수 있는 디자인이다. 네크라인이 허리라인에 자연스럽게 맞춰질 수 있도록 하기 위하여

넥라인을 보트넥으로 하였고, 어깨 부분으로 스트링이 빠져 나올 수 있도록 어깨 점에서 1.2cm의 길이를 남겨 두고 넓게 파주었다. 암홀라인에 스트링을 넣어 개더를 잡기 위하여 암홀은 5~7cm 파주고, 품은 3~5cm 넓혀주어 사이즈의 제한을 받지 않도록 하였다. 뒤편에서는 여성의 상징인 곡선라인 실루엣을 나타내기 위하여 프린세스 라인을 넣었다. 암홀아래 점에서 수직으로 내린 점에서 4~6cm 나간 점으로부터 자연스러운 오벌(Oval)형의 곡선을 형성되도록 라인을 그렸고, 뒤의 엉덩이 곡선이 좀 더 풍성하게 보이도록 힙 라인은 2~3cm 겹쳐지도록 여유분을 주었다.

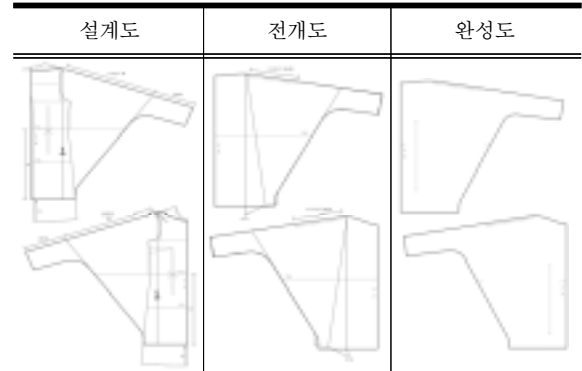


[표 8] 디자인 2의 설계도, 전개도 및 완성도

앞판은 뒷판과 같은 오벌형의 실루엣으로 만들기 위하여, 옆선의 품과 길이를 조절하였다. 개더의 양을 좀 더 많이 넣기 위하여 일정 간격으로 절개선을 넣어 벌려주었고, 벌림 양은 적게는 2~3cm, 많게는 11~15cm의 양을 벌려주어 자연스러운 실루엣을 연출할 수 있도록 하였다. 디자인 2의 여성스럽고 자연스러운 입체적인 곡선을 만들기 위하여, 뒤편의 원단 방향은 식서방향으로 하였고, 앞판 원단 방향은 바이어스 방향으로 하였다. 얇고 가벼운 원단일수록 좀 더 자연스럽게 개더를 잡을 수 있고, 노드의 형성이 유연해져 드레이프 성능이 향상될 수 있도록 바이어스 방향으로 커팅하여 제작하였다. 봉제는 앞중심과 암홀라인에 1cm의 스트링이 들어갈 수 있도록 +0.2의 여유를 주어 1.2cm의 간격을 두고 봉제를 하였다.

디자인 3의 패턴 설계도 및 전개도는 [표 9]에 나타내었다. 디자인 3은 20대 성인 여성의 평균 소매치수를 참고하여 소매길이를 54cm 로 하였고, 케이프 형태로 밑단과 연결하였다. 원피스에서 스커트로 변형을 해야 하기 때문에, 넥라인이 허리부분에서도 자연스럽게 맞춰질 수 있도록 보트넥 라인으로 어깨점까지 넓게 파주었다. 스커트로 변형하여 착용할 때 자연스럽게 묶을 수 있도록 소매의 길이를 20~30cm 연장하였다. 또한 착용자가 자유롭게 활동할 수 있

고, 편안하게 착용할 수 있도록 어깨점에서 수직선으로 내린 곳을 잘라주어 9~13cm 정도 벌려주었다. 원피스, 아우터, 스커트로 변형하기 위하여 스트링 및 지퍼를 사용하였으며, 지퍼는 앞중심선에 달았고, 소매 부분에 트임을 넣고, 이 부분에 스트링을 장착하였다. 스트링이 들어가야 할 부분에 1cm의 스트링이 들어갈 수 있도록 +0.2cm의 여유를 주어 1.2cm의 간격을 두고 스티치를 넣어 봉제하였다.



[표 9] 디자인 3의 설계도, 전개도 및 완성도



[표 10] 완성된 컨버터블 웨어 디자인

위와 같은 방법으로 한 의복 내에서 원피스를 기본으로 아우터, 이너, 스커트 등 여러 가지의 아이템으로 전환 및 변형이 가능하도록 컨버터블 웨어 3벌

을 제작하였으며, 완성된 컨버터블 웨어는 [표 10]에 나타내었다. 제작된 컨버터블 웨어의 디자인은 3개이나 여러 아이템으로 전환 및 변환이 가능하여 8가지 이상으로 연출할 수 있다. 이 3개의 컨버터블 의상 디자인을 가지고 서로 조합하여 연출할 경우, 9가지 이상의 매칭을 할 수 있어 총 17개 이상의 변환이 가능하다. 이는 다변화된 기후 및 일교차가 큰 날씨에도 대응할 수 있어 매우 실용적인 디자인이라고 할 수 있다. 본 연구의 컨버터블 웨어 디자인 3점이 서로 조합되어 어떻게 전환되고 변환되어 연출할 수 있는지는 [표 11]에 나타내었다.

	Convertible i	Convertible ii	Convertible iii	Convertible IV
디자인 1 + 2				
디자인 1 + 3				
디자인 2 + 3				

[표 11] 컨버터블 웨어 디자인의 Mix & Match

5. 결론 및 제언

본 연구는 자연 속에 체류하며 레저, 문화 등을 복합적으로 즐기기를 원하는 20대 여성 소비자의 휴양, 힐링, 웰빙 등의 여가활동을 위하여, 리조트용으로 입을 수 있으면서도 일상생활에서도 활용 가능한, 기능적이고 미적인 컨버터블 리조트 웨어를 설계·제작하여 제시하는데 그 목적을 두었다. 이에 대한 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 전문가 집단 20명을 대상으로 여행이나 휴가를 떠날 때 실제 착용하는 아이템과 활용도가 높은 아이템은 무엇인지 우선순위로 응답하게 한 결과, 원피스, 카디건, 트레이닝복 순으로 우선순위가 나타났

다. 20대 여성 123명을 대상으로 여행이나 휴가 시 입기 위하여 구매한 품목은 어떠한 것들이 있는지 설문한 결과도 원피스, 트레이닝복, 잡화, 수영복, 팬츠, 가디건, 스커트 순으로 나타났다. 두 집단 모두 여행에 필요한 아이템으로 원피스를 가장 많이 선택하였다. 이는 여성적인 이미지를 드러낼 수 있고, 간편하면서도, 활용가능성이 높은 실용적인 아이템으로 원피스가 가장 적합하다고 판단한 것으로 분석된다.

둘째, 20대 여성 123명을 대상으로 리조트용 웨어로 착용하기 위하여 의복을 구매할 때 어떠한 항목들을 고려하여 구입하는지 응답하게 한 결과, 디자인, 색상, 맞춤새, 가격, 착용감 순으로 중요하다고 나타났다. 구매한 의복에 대해 불·만족도를 응답하게 한 결과 맞춤새, 착용감, 디자인, 색상 순으로 만족한다고 나타났다. 보통이하로 불만족한 항목으로 기능성, 유행, 용도, 품질, 활용도 순으로 나타났다. 이는 대부분의 리조트용 웨어들이 한 시즌에 국한되어 입을 수 있을 뿐 일상생활로 복귀했을 때 평상시 의복들과 잘 활용되지 못한다는 점에서 실용성이 부족하기 때문에 불만족한 부분들이 나타난 것으로 분석된다. 이에 리조트웨어 착용 시 불·만족사항에 대한 결과를 바탕으로, 컨버터블 리조트 웨어를 설계하였다.

셋째, 컨버터블 의복 설계를 위한 장식적인 요소로 미적 요소와 기능적으로 편안한 요소를 갖춘 개더를 사용하였다. 소재는 휴대가 편리하고, 다림질할 필요 없이 원래의 형태로 복원될 수 있는 형상 기억 소재인 메모리를 사용하였다. 색상은 가공되지 않은 친환경 색채로써 편안하면서도 여성스럽고 고급스러우면서 현대적인 이미지를 나타낼 수 있는 베이지 색상을 선택하였다.

넷째, 실제 휴대한 아이템과 활용도 높은 아이템의 1순위로 나타난 원피스를 기본으로 베이지 색상의 메모리 소재에 장식적 요소인 개더를 사용하여 컨버터블 리조트 웨어 디자인 3점을 개발하였다. 디자인 1은 기본 원피스를 바탕으로 튜브탑 원피스를 설계하였다. 튜브탑에 연결되어있는 러플이 아우터로 착용하였을 때 케이프로 변형이 가능하도록 하였고, 스커트로 변형되었을 때에는 러플이 요크플레이어로 전환이 가능하도록 하였다. 디자인 2는 민소매 원피스 드레스로써 스커트로도 전환이 가능하도록 하였다. 스트링 조작을 통하여 분위기에 따라 스커트의 길이를 짧게 혹은 길게 변형할 수 있도록 하였다. 디자인 3은 활동이 많은 곳에서 편하게 착용할 수 있는 기모노 원피스를 디자인하였다. 소매의 스트링 조작으로 길이를 조절할 수 있도록 하였고, 스커트로도 전

환이 가능하도록 하였다. 특히 여행을 위해서 패킹이 편리하고, 가볍고 다림질이 필요 없으며, 주름이나 구김이 멋스러워 어느 장소에서나 잘 어울릴 수 있으며, 다변화된 기후 및 일교차가 큰 날씨를 반영하여, 한 벌로 여러 벌의 효과를 누릴 수 있는 실용적인 아이템이 될 수 있는데 중점을 두었다

다섯째, 개발된 컨버터블 리조트 웨어 3점의 아이템으로 전환 및 변환을 통해 8가지를 연출하였다. 3점의 아이템을 서로 믹스 매치시키고 크로스 코디를 하여 9가지를 연출하여 총 17가지의 연출 효과를 나타낼 수 있는 작품을 제시하였다.

이상의 결과를 통해 결론을 도출하면 다음과 같다.

첫째, 컨버터블 리조트 웨어는 한 벌의 복식에서 여러 벌의 효과를 줄 수 있기 때문에, 소비자들에게 실용적이고 편리하며 기능성 및 다양성을 제공해 줄 뿐만 아니라 제품 수명 연장이 가능하여 친환경적 요인으로도 일조할 수 있다는 긍정적인 가능성을 확인할 수 있었다. 둘째, 다양한 여가생활로 국내외의 여행을 원하는 소비자가 증가하면서, 컨버터블 웨어가 리조트뿐만 아니라 일상으로 복귀가 가능한 실용적인 아이템으로서 활용될 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 셋째, 컨버터블 리조트 웨어는 라이프 패턴이 점점 다양화 되는 시점과 다변화 되는 환경에 적절하게 대응하는 데 적합한 웨어라고 할 수 있다.

따라서 의복의 영역은 컨버터블 리조트 웨어처럼 인간의 감성 및 욕구를 충족시킬 뿐만 아니라 앞으로 다가올 환경오염 및 다변화 되는 환경 속에 적절히 대응할 수 있고 예방할 수 있는 새로운 형식으로 개발될 수 있도록 끈임 없이 노력하고 넓혀가야 하는 것이라고 판단된다.

연구의 제한점은 서울과 경기지역의 20대 여성을 대상으로 국한되어 조사하였고, 조사된 20대 여성 중 20대 초반 여성의 비율이 후반 여성의 비율보다 높아 20대 초반 여성들의 의견이 중점적으로 반영되었다는 점이다. 또한 의복의 장식적 요소로 개더, 색채는 베이지, 소재는 메모리로 한정하여 컨버터블 리조트 웨어가 개발되었으므로, 일반화하는 데는 신중을 기해야 한다는 것이다. 후속 연구에서는 20대와 30대 직장인들을 대상으로 폭넓게 연구되어야 하며, 기능성, 장식성, 미적 요소 등의 다양한 측면을 충족시킬 수 있는 다양한 컨버터블 리조트 웨어 연구가 필요할 것으로 사료된다.

참고문헌

- 김민주 (2003). 「현대패션에 나타난 다변화 의상 디자인 연구」, 성신여자대학교 석사학위논문.
- 김선태 (2002). 「가변형 디자인에 관한 연구-의자 디자인을 중심으로-」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 김유하 (2008). 「리조트 입지유형에 따른 관광객의 리조트 선택속성 비교 연구 : 국내 산악형, 해안형 리조트를 중심으로」, 세종대학교 석사학위논문.
- 나영원 (2006). 「복식에 표현된 트랜스포메이션에 관한 연구」, 건국대학교 박사학위논문.
- 나영원, 박명희 (2006). 『복식에 표현된 트랜스포메이션에 관한 연구』. 한국의류학회, 30(1). 173.
- 남윤진 (2001). 「변화를 수반하는 가변적 복식 디자인 연구」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 문화체육관광부 (2010). 연령별 주 2-3회 이상 규칙적 체육활동 참여율 연도별 비교. <http://vstat.culturestat.mcst.go.kr/SpotfireWeb/resource/resource.html?path=STBL-1020797>
- 박일선 (2007). 「아이덴티티 디자인의 가변성 연구」, 서울산업대학교 석사학위논문.
- 배지영 (2008). 「친환경적 패션디자인 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 박상숙 (2008). 「현대패션에 나타난 가변성 디자인 연구」, 홍익대학교 석사학위논문.
- 박연선 (2007). 『색채용어사전』, 예림.
- 박옥련, 박주현 (2009). 여성의 라이프스타일 집단에 따른 외모관심도에 관한 연구. 『한국생활과학회지』, 18(6), 1257-1258.
- 삼성디자인넷(2013.06.27) <http://www.samsungdesign.net>
- 서인경, 김영인 (2012). 현대 패션에서 나타난 베이지의 색채 특성과 배색 이미지. 『한국복식학회』, 62(6), 19-37.
- 송희진 (2011). 「가변성 의복디자인 사례를 통한 연구 및 개발-컨버터블 드레스 중심으로」, 경희대학교 석사학위논문.
- 신윤미 (1997). 「복식디자인에 표현된 주름에 관한 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 양희영 (2012). 21세기 소비자 문화트렌드 특성 연구. 『한국의상디자인학회지』 14(2), 199-214.
- 원경미, 김영인 (2001). 국내 패션업계에서 활용하는 색명과 색채특성. 『한국색채학회지』, 15(1), 37-48.
- 유희숙 (2006). 『여성복 패턴 메이킹』, 수학사.
- 윤진아 (2006). 현대패션에 표현된 개더장식의 미적 특성 연구-2001년 이후 컬렉션을 중심으로-.

- 『한국의상디자인학회지』, 8(1), 155-168.
- 이나경 (2007). 「디지털시대의 가변형 패션디자인에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문.
 - 이명희, 정희경 (2004). 개더 조건에 따른 개더 효과에 관한 연구. 『한국의류학회지』, 28(6), 776-783.
 - 정성호 (2006). 20대의 정체성, 『살림지식총서』 235, 56.
 - 정희경, 이명희 (2004). 현대 패션에 나타난 개더에 관한 연구. 『한국의상디자인학회지』 6(3), 1-8.
 - 제은숙 (2011). 여가활동 소비자의 패션관여와 의복선택기준, 패션정보원에 관한 연구. 『한국복식학회지』, 61(7), 51-66.
 - 패션전문자료사전 (1997). 『패션전문자료사전 편찬위원회』. 한국사전연구사.
 - 한국신용평가 (2010). 최근의 여가환경 변화와 국내 리조트산업 전망.
 - 한국인 인체치수조사 2010 (2014.04.15.), <http://sizekorea.kats.go.kr/>
 - ‘메모리 소재’ 패션 신소재 부각. 패션인사이트. (2014.05.02.). <http://www.fi.co.kr/main/view.asp?NewsDate=2007-01-22&SectionStr=Human&idx=13874>