한국의류산업학회지
제16권 제4호, 2014
<연구논문>

pISSN 1229-2060
eISSN 2287-5743
Fashion & Text. Res. J.
Vol. 16, No. 4, pp.532-542(2014)
http://dx.doi.org/10.5805/SFTI.2014.16.4.532

영왕비의 진주낭자 도안을 응용한 니트웨어 디자인 연구

최 정†
원광대학교 패션디자인산업학과

A Study on Knitwear Design Using the Pattern of Queen Yeong's Pearl Pouch

Jeong Choi†
Dept. of Fashion Design & Apparel Industry, Wonkwang University: Iksan, Korea

Abstract : This study developed a practical knitwear design with applying the pattern of Queen Yeong's pearl pouch. The ume flower pattern of pearl pouch was simplified to be one repeat pattern, and four simulated knit pattern samples of G-A, G-B, R-A, and R-Bwere made with cable, cross, and two background colors of gray and red using Texpro V.11.0. The items of design application were selected after an interview with a panel of university students in their twenties and knit samples were produced by hand knitting. The small sized G-A for the partial ornament of hat, sweater, skirt, kitchenware case and accessories; the long sized G-B for the tuck of sleeves, hem of skirt and one-piece dress, partial ornament of sweater, scarf, and curtain decoration: the small sized R-A was preferred for point ornament of pouch, boots, hat, partial ornament of children's fashion products and accessories: the long sized R-B for table runner, leg warmer, tuck of sleeves, skirt hem, necktie, and scarf. The knit samples were formulated with partial ornaments attached on dress and props or connected each other. Colors of pastel and navy were also presented to meet the demands of panels. The study placed a limit on the slight difference between the simulation samples and knit samples due to the characteristics of threads and hand tension. The color variation for multiple coordination and activation to reduce the piece rate for young customers remains to be discussed in the near future.

Key words : knitwear design(니트웨어 디자인), practical ornament(부분장식), pattern(도안), pearl pouch(진주낭자), simulation(시뮬레이션)

1. 서 론

조선의 궁중유물인 진주낭자(眞珠囊子)는 문양이 선명하고 사용된 색상 수가 적어 효율적인 디자인이 가능하며, 심미성과 상징성 및 문화역사적 가치를 겸비한 디자인 소스(design source)이다. 순화궁첩초(順和宮帖草)와 임오가례일기(壬午嘉禮日記) 등의 기록에 의거하면, 진주낭자는 조선 왕실의 신년 예물, 문안시의 복식소품, 비 간택 시의 예물이었고(Lee, 2005) 궁중여성이 주요 행사에 착용하는 예장용 복식소품 유물이었다. 그러나 비교적 자유로운 도안구성이 가능한 니트(Knit) 문화상품 연구 분야에 진주낭자가 디자인 소스로 활용된 예는 드물다. 규칙적인 입자의 기하학적인 아름다움, 편성물 특유의 입체미, 비교적 자유로운 도안 구성법은 니트의 장점인 동시에 진주낭자에 포함된 선명한 도안을 활용하는 데 적합한 특성이다. 아울러 현대패션의 중요한 요소인 니트와 전통복식유물의 융합 및 응용 디자인은 현대패션문화상품 디자인 분야의 연구에서 주의깊게 다루어져야 할 주제 중 하나이다.

†Corresponding author; Jeong Choi
Tel. +82-63-850-6648, Fax. +82-63-850-7301
E-mail: jeongch@wku.ac.kr

비교적 최근의 관련 선행연구로는 컴퓨터 프로그램과 기하문, 한국화, 전통 당초문 등의 특정문양을 연결한 니트 및 직물 디자인 제작에 관한 연구(Kim, 2014; Kim & Lee, 2009; Park & Jeong, 2012), 오가닉 원사와 관련된 편성물의 물성 연구(Kim & Kim, 2013), 미학적인 관점으로 현대 니트 디자인의 특성을 해석한 연구(Kim, 2013; Park & Lee, 2011), 니트제품의 품질요인과 개선속성 연구(Park & Ahn, 2011), 니트제품과 관련된 소비자의 선호도와 구매행동에 대한 연구(Kim & Suh, 2010; Lee et al., 2010; Shin & Lee, 2008) 등이 있다. 선행연구로 다양한 방면의 니트 디자인 제작 및 니트웨어의 특성과 니트제품 소비자 구매행동을 주제로 한 연구가 제시되었으나, 아직 20대 소비자를 타겟으로 하여 전통유물인 진주낭자의 시각적 특성을 주제로 진행된 니트 디자인 연구는 찾기 어렵다.

본 연구에서는 패션문화상품 관련 연구의 일환으로서 궁중 진주낭자의 문양을 디자인 소스로 응용한 실용적인 니트 디자인을 연구하고자 한다. 본 연구의 연구방법과 과정은 다음과 같다.

첫째, 니트 및 패션문화상품 관련 선행연구와 진주낭자 관련 문헌을 관찰하여, 진주낭자의 시각적 특성과 상징적인 의미를 강조할 수 있는 도안을 추출한다. 니트 디자인의 특성 중 전통

도안을 이용한 문화상품의 특성과 가장 관련이 깊다고 여겨지는 심미성, 상징성, 실용성에 중점을 두는 동시에, 전통문양 관련 패션문화상품의 활용도를 높이기 위해 젊은 소비자층의 특성과 반응을 참고하려고 한다.

둘째, 선택된 진주낭자의 문양을 변형하여 효율적인 니트 도안으로 재구성한다. 이 과정에서는 니트 디자인을 상품화하는 데 중요한 문제인 경제성을 고려하여 세부를 단순화하고 색의 도수를 가급적 줄이되, 패션문화상품 디자인의 주요 특성인 상징성을 강하게 드러낼 수 있는 도안을 제작할 필요가 있다.

셋째, 니트 디자인 관련 시뮬레이션 프로그램을 이용하여 해당 프로그램의 가장 보편적인 형태로 구성된 원 리핏(one repeat) 샘플을 시뮬레이션(Simulation) 상태로 제작한다. 이는 완성된 니트와 문양의 모습을 미리 관찰할 수 있도록 하여, 각 샘플에 가장 적합한 디자인 적용 아이템을 선정하는 동시에 디자인 전개과정에서의 시행착오를 가급적 줄이기 위한 것이다.

넷째, 잠재 소비자가 될 수 있는 패널(Panel)에게 시뮬레이션 샘플을 제시하고 자유 인터뷰를 행하여 디자인 적용 아이템을 선별한다. 이 과정에서는 패널들의 의견과 실제로 제작하기 용이한 디자인 간의 상호절충이 필요하다. 전통 디자인 소스를 이용한 패션문화상품의 소비범위는 전통문화에 관심을 가진 일부 특수계층 또는 중년 이상의 소비자로 한정될 가능성이 높다. 이러한 한계를 극복하기 위해, 본 연구의 패널은 패션디자인 전공자이거나 의류 판매경험이 있는 20대 초중반의 남녀 대학생으로 구성되었다. 일반 소비자를 대상으로 한 설문지보다 다양하고 구체적인 아이디어와 의견을 얻기 위해, 위에서 밝힌 일정조건을 갖춘 패널 25명을 대상으로 2013년 4월에 인터뷰를 실시하여 연구에 참고하였다.

마지막으로, 앞의 과정에서 얻어진 결과를 토대로 제작된 패션문화상품 디자인 실물샘플과 적용예를 제시하고 개선점을 고찰하도록 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 진주낭자의 상징성과 의미

진주낭자는 비단에 금실로 수를 놓고 진주를 꿰매어 붙인 주머니를 일컫는 용어로, 아름다운 외관과 물질적인 가치를 겸비한 궁중 복식소품이다. 조선 후기의 역사서에서 진주를 부착한 장신구는 사치품으로 취급되었다. 현종실록(顯宗實錄)에 의하면 현종 13년인 1672년에 명선공주(明善公主)의 가례(嘉禮) 준비를 왕이 검소하게 하도록 하여 "....채선(彩扇)에 장식할 진주의 값도 삼분의 일이나 감했다(National Institute of Korean History ([NIKH], 2005a))."고 하며, 정조실록(正祖實錄)에 의하면 정조 12년인 1788년에는 다리를 금지시키는 동시에 이를 대신할 사치가 성행하지 못하도록 "....머리장식에 관계된 금옥, 주패(珠貝) 및 진주당개(眞珠唐), 진주투심(眞珠套心) 따위를 일체 금지한다(NIKH, 2005b)."라는 명이 내려졌다.

그러나 이처럼 진주를 부착한 장신구가 사치품으로 경계대상이었던 것에 비하여, 진주낭자에 대한 기록은 조선의 가례(嘉禮) 관련 문헌에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. Fig. 1은 The Academy of Korean Studies([TAKS], 2002a)의 자료로, 한국정신문화연구원에 소장된 연대 미상의 동궁마마가례시침패물발기(東宮嘉禮時枕佩物發記)의 일부분이다. 빈궁(嬪宮)을 위한 예물은 "적의흉배 1점, 원삼흉배 2점, 당고의흉배 2점, 진주선 1점....진주낭자 1점....(翟衣胸背 一次, 圓衫胸背 二次, 唐古衣胸背 二次, 眞珠扇 一次 ....眞珠琅子 一次....)"으로 기록되었고 이 진주낭자는 다홍한단 당금사 2통(多紅漢緞 唐金絲 二筒)로 만드는 것이었는데, 여기의 낭자(琅子)는 낭자(囊子)의 동의어로 쓰였다. 이 진주낭자는 빈의 예복차림을 위한 소품에 적합한 고급재료를 이용하여 짙은 다홍색 수입비단 위에 금사를 다량으로 수놓아 만든 것으로 보이며, 현존하는 진주낭자와 유사한 구성이다. 또한 TAKS(2002b)에 의하면 임오가례일기(壬午嘉禮日記)에는 빈의 입궁간택 과정 중 3차 간택일의 의대(衣)가 "칠보족두리, 가체, 초록직금 원삼, 자주 스란 웃치마, 남스란 웃치마, 진주낭자....(七寶簇頭里. 加, 草綠織金元衫, 紫的膝上裳, 藍膝上裳, 眞珠琅子....)"라는 기록이 남아 있다. Lee(2005)는 조선 헌종 재위기(1834-1849)의 순화궁첩초(順和宮帖草)에 기록된 궁중의 새해 정조(正朝) 문안 복식은 초록 직금(織金) 당의, 남스란치마, 자주스란 웃치마, 삼작(三作) 노리개, 진주낭자(眞珠囊子), 큰머리 칠보(七寶)로 이루어진 소례복이었으며 진주낭자가 포함된 이 차림새는 소례복 중 가장 격이 높은 정장이었음을 밝혔다.

이상을 참고하면 진주낭자가 조선의 왕실 가례의식 과정에서 궁중여성의 정장에 관례로 착용하던 최고위급 소품이었음을 짐작할 수 있다. 진주낭자는 시각적 아름다움과 더불어 향을 소지하던 실용품으로서의 의미도 지니고 있었다.

현존유물로 남아있는 진주낭자는 드물지만, 영왕비(英王妃) 이방자 여사가 소유했던 유물로 보존상태가 양호한 Fig. 2의 진주낭자는 궁중유물 복원품 제작연구에서 중요한 참고자료로 활용되고 있다. National Palace Museum of Korea([NPMK], 2010)에 의하면 이 유물은 진주협낭(眞珠夾囊)이라고도 불리우며 높이 12.5 cm, 너비 14 cm에 홍색 무문단(無紋緞)으로 제작된 두루주머니 형태이고, 매화 3송이, 잎새, 줄기, 나비 한 쌍을 금사로 수놓고 문양 안쪽과 주머니의 가장자리에 다량의 천

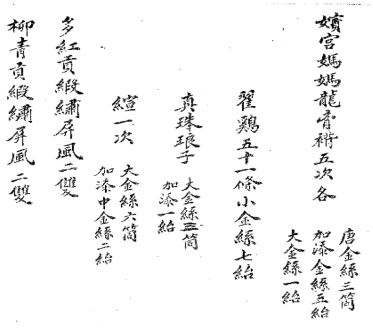


Fig. 1. Donggungmama-garaesi chipaemul-balgi. *http://archive.kostma.net*

Fig. 2. Pearl pouch of queen Yeong. The Costume of Imperial Prince Yeong Family*(2010), p. 314.*

연진주를 붙여 장식한 향주머니였다. 군자의 기상에 비유되는 사군자(四君子) 중 하나인 매화는 용기와 고결을 상징하며(Park & Jeong, 2012), 나비는 일반적으로 부부와 연인의 금슬을 뜻하는 문양으로 알려져 있다. 이 진주낭자는 영왕비가 순종황제를 알현할 때 적의(翟衣) 대례복에 갖췄던 것으로(Lee, 2007) 조선 황실 여성의 최상위급 궁중예복을 꾸미기 위한 소품으로서 역사적인 의미를 지닌다. 진주낭자는 일반적인 사치성 소품이 아니라 비빈이 예복차림을 할 때 의례적으로 몸에 지녔던 예복용 소품으로, 유물 자체의 품격과 희소성, 문양의 상징성과 심미성, 궁중예물로서의 관광문화적 가치로 인해 복원품 외에 다양한 디자인 소스로 활용할 가치가 있는 유물이기도 하다.

2. 니트 디자인의 특성과 진주낭자 도안과의 관계

편성물은 루프로서 다른 루프를 고정시키는 방법으로 포를 형성한 것으로, 루프 형성방법에 따라 상대적으로 부드러운 태를 가진 위편성(Weft Knit)과 신축성이 적은 경편성(Warp Knit)으로 나뉜다(Yoon, 2012). 편성물인 니트 디자인의 대표적인 특성은 보온성과 신축성 및 일정한 규칙을 따라 반복되는 코에 의한 기하학적 아름다움과 실의 꼬임이 주는 입체미라고 할 수 있다.

진주낭자의 역사적 의미와 디자인적 요소를 니트 디자인과 연계하고 디자인 전개 방향을 결정하려면, 진주낭자의 전통적인 이미지와 관련된 니트 패션의 특성, 니트 디자인의 기본적인 특성, 본 연구의 패널의 연령층과 관련된 20대 소비자의 니트웨어 구매행동 등을 고찰할 필요가 있다.

본 연구의 도안 참고자료인 영왕비 진주낭자의 문양은 6잎의 매화 세 송이를 중심으로 매화줄기와 잎, 나비 한 쌍을 좌우대칭형으로 배열한 형태이다. 문양의 선이 선명해 도안으로 단순화하기 쉽고 붉은 공단, 금실, 백색 진주의 색채대조 효과가 뛰어나며 사군자인 매화와 금슬을 상징하는 나비로 구성된 문양의 형태미와 상징성이 강해, 문화상품으로서의 다양한 응용 가능성을 지닌 디자인 소스이다. 아울러 '가례의 필수품목'이자 '궁중여성의 예복용 소품'이라는 유물 자체의 의미 역시 문화상품으로의 응용에 적합한 요소이다. 그러나 복원품 외의 디자인에 활용된 예는 아직 많지 않으므로, 활용범위를 더욱 넓히기 위해 실용적이며 일상적인 캐주얼 디자인에 중점을 두도록 한다.

Kang and Kwen(2013)은 현대 니트웨어에 표현된 앤틱 이미지의 미적특성 중 역사성은 앤틱 물품의 문화흔적이 니트웨어에 투영된 것, 복합성은 세월의 흔적을 동시에 포괄하는 표현기법들이 공존하는 것, 향수성은 오랜 세월의 흔적에 깃든 정취를 니트웨어의 수공예적 감성으로 표현한 것으로 과거 스타일의 현대적인 해석을 통한 감성의 재발견으로 정의하였다. 이를 전통유물인 진주낭자와 연관하여 해석하면, 진주낭자의 의미를 최대한 표현할 수 있는 방법, 진주낭자의 상징적인 문양을 현대 니트패션에서 효과적으로 표현하는 방법, 더 나아가 도출된 도안과 디자인 적용방식에 대한 재해석이 필요할 것이다.

Park and Ahn(2011)는 니트 의류제품의 품질구성 차원을 물리적 기능, 맞음새, 상징성, 원사 및 소재 특성, 심미성, 실용성의 6개 차원으로 나누고, 디자인 및 색상 등의 심미성, 형태안정성과 필링성을 포함한 물리적 기능 항목, 재질감을 포함한 소재 특성 항목이 소비자가 니트 의류제품 구매시 중요시하는 속성임을 밝혔다. 본 연구에서 설정한 소비자의 연령층은 20대 전후이므로, 위의 속성을 고려하는 동시에 해당 연령대의 소비자들이 니트웨어 구매시 실질적으로 중요시하는 요소들을 살펴볼 필요가 있다.

Shin and Lee(2008)는 조사대상자의 76.9%가 20대 여성으로 이루어진 서울지역 여대생과 직장여성을 대상으로 한 연구에서 이들이 전체적으로 심플한 이미지의 검정, 베이지, 흰색, 회색, 남색 등의 무채색이나 저채도의 니트웨어를 선호하며, 지적인 이미지의 니트웨어 선호에는 검정, 흰색, 남색 선호가 유의한 영향을, 화려한 이미지 선호에는 노랑, 빨강, 꽃무늬가 영향을 주었으나 심플한 이미지의 선호에는 빨강색이 부정적인 영향을 준다는 결과를 제시하였다. 이를 참고하면 일반적인 20대 여성의 니트웨어는 저채도와 무채색 계열이 다수일 가능성이 높아, 전통문양을 이용한 니트 디자인 연구에서도 이러한 색상과 조화를 이룰 수 있는 디자인을 전제로 할 필요가 있다.

참고로 Kim and Suh(2010)의 대전지역 여고생을 대상으로 한 연구에 의하면, 여고생들이 니트웨어를 구입하는 가장 중요한 목적은 일상적인 캐주얼 웨어로서이며 가장 많이 구입하는 색상은 무채색(흰색, 검정, 회색), 파스텔 계열(핑크, 하늘색), 원색계열(빨강, 파랑, 노랑) 순인 것으로 나타났다. 역시 Kim and Suh(2010)에 의하면 여고생들이 가장 많이 구입하는 니트웨어의 무늬는 무늬가 없는 것과 간단한 줄무늬였으며, 2002년에 20-30대를 대상으로 했던 Hong et al.(as cited in Kim & Suh., 2010)의 연구에서도 이와 일치하는 결과가 나온 바 있다.

Lee et al.(2010)은 남자 대학생들이 가장 선호하는 니트웨어의 색상은 패션선도집단, 외모관심집단, 개성추구집단 모두 흰

색, 검정, 회색 등의 무채색으로, Choi(2005)의 20-30대 여성 니트웨어 구매행동 연구에서 연구대상이 파스텔 계열을 가장 선호했던 것과는 다소 다른 결과가 나타났음을 밝혔다. 그러나 Lee et al.(2010)은 위의 세 집단 모두 디자인, 색상, 무늬, 품질을 중시하며 소유하고 있는 다른 의복과의 조화도 고려한다는 점을 밝혔는데, 젊은 소비자들을 대상으로 한 니트 디자인에서는 이러한 특성이 반드시 반영될 필요가 있다.

진주낭자 유물은 본래 전통의상소품이어서 선명한 색상과 상징성이 강한 문양을 가지고 있다. 현대의 20대 소비자들이 선호하는 무채색과 파스텔 계열 의복과의 조화를 고려하면, 진주낭자의 색상과 문양의 특성을 살린 니트 디자인은 의복 전체보다는 작은 면적의 포인트 장식에 적합하다고 볼 수 있다.

본 연구의 시뮬레이션 샘플은 어도비 포토샵(Adobe Photoshop) CS6과 영우씨엔아이의 텍스프로(TexPro) V.11.0의 니트(Knit) 프로그램에 내장된 시뮬레이션 기능을 중심으로 제작되었다. 후자는 직조와 관련된 CAD 프로그램으로, 단시간에 실의 색상과 종류 등 많은 요소를 변화시켜 다양한 직물을 시뮬레이션할 수 있다는 장점을 지니고 있다(Kim, 2014). 시마세이키(Shimaseiki) 사의 SDS-ONE처럼 시뮬레이션을 거쳐 니트 제품기획과 생산까지 전 과정에 활용할 수 있는 프로그램도 존재하지만(Yoo et al., 2011), 기기를 갖추고 샘플을 생산하는 데에 상당한 비용과 시간이 필요하기 때문에 소규모 연구에는 적합하지 않다. 본 연구의 목적은 문양을 재구성하여 소량의 샘플 디자인을 제작하는 것이므로, 적은 용량과 비용으로 운용할 수 있는 프로그램을 이용하였다.

편물의 기본적인 특성을 고려하면 위편성은 신축성이 뛰어나고 직물에 비해 부드러우나 형태안정성은 부족한 반면, 경편성은 상대적으로 신축성이 적으며 의류 뿐 아니라 인테리어 제품과 산업용 소재로도 사용된다(Yoon, 2012). 본 연구에서는 복합문양의 형태구현을 위해 부드러운 태보다는 경편성물과 같은 형태안정성 및 코 한 단위의 조밀하고 정확한 형태가 중요시되므로, 안정성이 강한 실을 사용한 겉뜨기 기법을 기본으로 하고 부분적으로 리듬감을 부여하기 위해 좌우 또는 상단에 부분적으로 간단한 형태의 케이블(cable)을 삽입하는 형식을 선택하였다.

진주낭자의 문양은 매화 한 단위가 여러 번 반복되는 형태여서, 이를 원 리핏 도안에 모두 포함하여 단순화하기는 어렵다. 그러나 Han et al.(2012)에 의하면 전통문양 장신구 상품을 구매할 때 소비자들이 문양의 의미를 중요하게 고려한다는 결과가 제시되었다. Park and Jeong(2012)은 전통문양인 당초문을 집약하고 재구성한 후 단독문양을 가슴과 바지에 삽입하거나 비대칭 형태로 C자형의 강한 곡선을 살리고 소맷단과 네크라인, 상의의 아랫단에 리브(rib) 조직을 부분적으로 활용해 캐주얼한 이미지를 강조할 수 있음을 밝혔다. 이를 참고하여 본 연구에서는 매화 한 송이를 중심에, 줄기와 잎을 양 옆에, 나비 한 쌍을 상단에 배치하여, 문양 한 단위의 반복횟수는 한정하되 핵심문양은 모두 디자인 도안에 포함하는 방식을 선택하였다. 또한 문양 양 옆과 상단 등에 1×1 또는 2×2 크로스(cross)로 이루어진 케이블(cable) 또는 리브 조직을 추가하여 일상 패션소품에 적합한 간단한 형태의 리듬감과 입체미를 부여하도록 한다.

시뮬레이션과 기기가 바로 연동되지 않아 따로 니트 샘플을 제작해야 하는 경우 생산현장에서의 문제점은 크게 다음의 두 가지로, 2013년에 실시한 영우씨엔아이(Youngwoo CNI Co., Ltd.) 최경미 팀장과의 인터뷰 결과를 참고하였다. 첫째, 대량생산으로 니트를 제작하는 경우에는 최소생산단위가 커서 생산단가가 매우 높아지며 업체가 보유한 기기의 종류에 따라 제직하기 어려운 문양도 존재하므로, 소량생산이 필요한 경우에는 시뮬레이션 결과물을 업체에 제시하여 수편기 또는 핸드니팅(hand kniting)으로 작업하는 것이 효율적이다. 둘째, 소량의 제품을 수편기로 제작하면 대량생산 시 발생하는 고비용 및 문양 재현과 관련된 문제를 상당부분 해결할 수 있으나, 문양이 정교하여 전문가의 수공이 필요한 경우에는 상당한 비용이 소요될 수 있다.

위의 문제를 해결하기 위해 먼저 시뮬레이션을 거쳐 완성될 디자인의 대략적인 형태를 패널에게 제시하여 가장 효율적인 디자인 적용 아이템과 적용방식을 추출하는 한편, 소량생산이 가능한 핸드니팅 기법으로 시뮬레이션 샘플의 형태를 가능한 한 정확하게 재현하여 소량의 초기 실물샘플을 제작하는 데에 중점을 두었다. 대량생산 여부는 결과물 분석을 통해 한계점과 개선점을 고찰한 후에 진행될 수 있다.

3. 궁중 진주낭자 도안을 이용한 니트 디자인

3.1. 도안 응용과 니트 디자인 시뮬레이션

패션문화상품에서 중시되는 경제성과 문화적 의미를 고려하면, 도안화 과정에서 문양의 상징성과 형태를 가급적 뚜렷하게 드러내는 동시에 색도 수를 줄일 필요가 있다. 본 연구의 1차 작업과정에서는 도안을 단순화하고 색도 수를 줄이기 위해 어

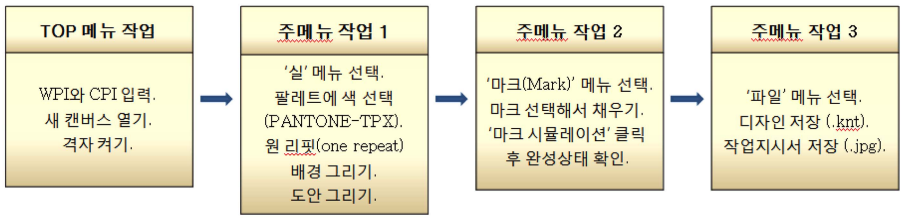


Fig. 3. The steps of knit design simulation with Texpro V.11.0.

Table 1. Process of knit simulation design

Making simplificated Pattern (Adobe photoshop CS6)	Top menu & Main menu work 1~2(Texpro V.11)

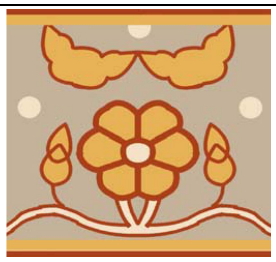
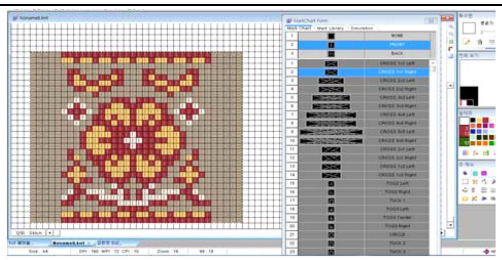

	

Image 1.One repeat pattern.	Image 2. One repeat knit pattern and work of 'Mark'.
Main menu work 2~3(Texpro V.11)	

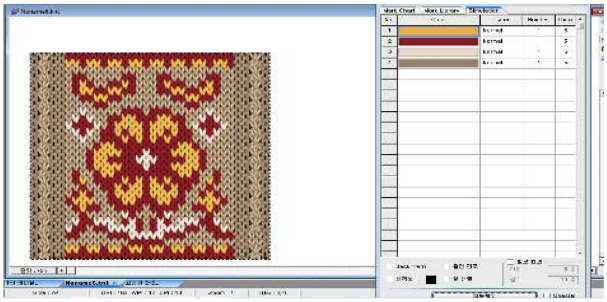
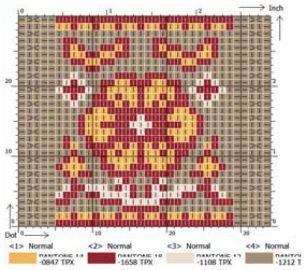

	

Image 3. One-repeat knit simulation sample.	Image 4. Work order.

도비 포토샵을, 2차 작업과정에서는 니트 상태로 변형된 디자인을 제시하기 위해 텍스프로 V.11.0의 니트(Knit) 프로그램에 내장된 시뮬레이션 기능을 사용하였다. 사용된 프로그램들은 2D 프로그램으로, 적은 용량과 시간을 들여 실물에 가까운 시뮬레이션 샘플을 얻을 수 있다는 장점을 지니고 있다.

먼저 어도비 포토샵에서 진주낭자 문양의 주요특징인 매화, 잎과 줄기, 나비 한 쌍을 원 리핏 대칭도안으로 재구성한 후, 색도를 4도로 한정하였다. 이를 텍스프로 V.11.0의 니트 프로그램을 이용하여 원 리핏 니트 도안 디자인으로 제작하고, 시뮬레이션 기능을 적용하여 패널들에게 제시할 샘플 디자인을 도출하였다.

시뮬레이션 샘플 작업순서는 Fig. 3과 같이 정리된다. 먼저 탑(Top) 메뉴에서 WPI와 CPI를 설정하여 원 리핏 도안을 완성하였다. 다음으로 마크(Mark)를 설계하고 시뮬레이션(Simulation) 기능으로 니트가 완성된 상태를 확인한 후, 완성된 원 리핏 도안 디자인에 따른 작업지시서를 제작하였다(Younwoo CNI Co., Ltd.[YCCL], 2012). Table 1의 Image 1, 2, 3, 4는 시뮬레이션 샘플의 실제 제작과정을 간략하게 제시한 것이다.

Table 2. Simulated knit design samples

Sorts	G-A	G-B	R-A	R-B
Simulated design samples				
	Image 5. G-A.	Image 6. G-B.	Image 7. R-A.	Image 8. R-B.
Cross types	1×1 (right and left)	2×2 (upper)	1×1 (right and left)	2×2 (upper)
Colors	Pantone TPX 16-1212(gray) Pantone TPX 14-0847(yellow) Pantone TPX 18-1658(dark red) Pantone TPX 12-1108(ivory)		Pantone TPX 18-1660(red) Pantone TPX 14-0847(yellow) Pantone TPX 18-1658(dark red) Pantone TPX 12-1108(ivory)	

Table 2는 4종의 시뮬레이션 샘플의 형태와 조직 및 색상을 정리한 것이다. 배경색상은 팬톤(Pantone) TPX 컬러 중에서 도안의 형태를 잘 드러내는 그레이(G:16-1212 TPX)와 본래 진주낭자의 바탕색상인 레드(R:18-1660 TPX)로 설정했으며, 도안을 돋보이게 하기 위해 테두리에 음영을 추가하였다. 전체적인 형태는 도안 양 옆에 1×1 크로스(cross)의 케이블(cable)을 첨가한 A형식과, 도안 위쪽에 세로방향의 2×2 크로스의 케이블이 반복되는 리브(rib) 조직을 넣은 B형식으로 구상되었다. 이를 2종의 배경색상과 조합하여, Image 5, 6, 7, 8과 같이 4종의 시뮬레이션 샘플(G-A, G-B, R-A, R-B)이 도출되었다. B계열의 실물샘플은 도안이 길어 공간에 여유가 있었기 때문에, 가로와 세로 사이즈가 유사한 A계열에서 공간 부족으로 가늘게 표현한 나비 부분의 도안을 B계열에서는 세로방향으로 다소 확대하여 더욱 정확한 형태로 표현하였다.

3.2. 시뮬레이션 결과를 이용한 디자인 아이템 선정

위의 4종 시뮬레이션 샘플을 2013년 4월에 패널에게 제시한 후, 심층 인터뷰 방식을 통해 각 시뮬레이션 샘플 디자인과 관련된 선호 아이템을 분석하였다. 선정된 패널은 패션디자인 전공자이거나 동대문시장을 포함한 의류시장에서 실질적인 판매경험이 있는 20대 초중반의 일반 남녀 대학생 25명으로, 전통과 관련된 패션문화상품의 잠재적 소비자인 동시에 개발자가 될 수 있는 대상이다. 연구결과물의 소비대상이 중·노년층 또는 전통문화 종사자를 포함한 특수계층으로 한정되지 않도록 패널의 연령층을 20대 초중반으로 설정했으며, 다양하고 구체적인 의견을 수렴하기 위해 패션디자인 관련자를 대상으로 한 인터뷰 방식을 선택하였다. Table 3은 그 결과를 재구성한 것이다.

패널들의 의견은 배경색상 및 샘플 한 단위의 전체적인 형태와 관련된 것이 많았다. 배경색상이 밝고 사이즈가 작은 G-A는 모자, 쿠션, 스웨터, 스커트, 주방용품 케이스, 렉 워머(leg warmer), 토시 등의 포인트 장식 및 액세서리, 배경색상이 밝고 길이가 긴 G-B는 소매와 스커트의 단, 원피스, 스웨터, 머플러, 레깅스, 렉 워머와 토시의 단 장식 및 커튼의 단 장식, 배경색상의 채도가 높고 사이즈가 작은 R-A는 긴 의류보다는 모자, 파우치, 머플러, 렉 워머와 토시 등의 포인트 장식, 부츠 장식, 액세서리, 어린이용 가방과 도시락케이스 등의 패션소품 장식, 배경색상의 채도가 높고 길이가 긴 R-B는 테이블 러너(table runner)와 렉 워머 및 양말의 단, 소매와 스커트의 단,

Table 3. Preferred item types from 4 simulation samples

Sorts	Background colors	Preferred item types	Note from interview
G-A	GRAY (Pantone TPX 16-1212)	1. breast part of sweater, skirt, hat, gloves, vest, neck warmer, leg warmer & arm warmer, hem of boots, knit bracelet & accessory 2. pouch, cushion cover, kitchenwear case 3. clothing & hat for puppies * in case of using pearl: 1. muffler 2. sewing box case, pouch	"G-A is becomes to middle-aged woman's clothing due to delicate background color." "I, as a woman in twenties, don't want pearl which looks old on G-A with gray background color." "The pattern looks clear because of gray background color." "It seems good to put G-A in whole clothing over again."
G-B	GRAY (Pantone TPX 16-1212)	1. cardigan, sweater, socks, knit t-shirts, tuck of sleeves, muffler, one-piece dress, leg warmer & arm warmer, gloves, hem of skirts, leggings 2. various hemline decoration, upper part of curtain * in case of using pearl: 1. neckline of sweater	"I, as a panel in twenties, don't want pearl which looks old on G-B with gray background color." "This type is suitable to long one-piece dress." "I want another reverse pattern into horizontal, ume flower pattern at upper part and cable at under part."
R-A	RED (Pantone TPX 18-1660)	1. cardigan, sweater, hat, short muffler, knit bracelet & accessory, point of boots, breast point of sweater, sleeves of sweater, point of skirt, neck warmer, point of leg warmer & arm warmer 2. pouch, pencil case, coin purse, point decoration of blanket, cushion cover, briefcase for children, passport case, lunch case(for warm-keeping) *in case of using pearl: 1. cardigan, muffler 2. pouch, pencil case, briefcase	"I want another contrast background color in R-A, for example, navy." "I prefer a little lower chroma backgrond color in warmer to match with another clothing." "This single royal flower pattern in center with vivid background color becomes a case keeping important goods.."
R-B	RED (Pantone TPX 18-1660)	1. tuck of sleeves, hem of skirt, muffler, necktie, point decoration of bag, leg warmer & socks, vest, gloves 2. carpet decoration, table runner * in case of using pearl: 1. tuck of sleeves 2. hem of table runner	"I'd like to use R-B a cultural fashion product for young customers without pearl because the color itself is so vivid." "If there is another pastel background color version, for example, light violet, it seems to be much better. "

Preferred item types are divided as follows: 1. clothing, 2. accessories and interior piece, 3. the others.

넥타이, 머플러 등의 단 장식 등으로 선호되는 경향을 보였다.

R계열은 색상 채도가 높아서 눈에 잘 띄어야 하는 포인트 소품에, 도안이 잘 보이고 색상이 차분한 G계열은 넓은 면적의 패션상품에 적합하다는 의견이 공통적으로 제시되었다. 정사각형에 가까운 A계열은 각종 패션소품의 포인트 장식, 길이가 길어 세로 방향의 운동감이 강조되며 옆으로 반복될 때 리듬감이 강하게 나타나는 B계열은 원통형이거나 너비가 넓거나 긴 패션소품 디자인으로의 응용을 원한다는 반응이 많았다.

G-A의 경우 도안이 뚜렷하고 선명하게 보이므로 애견의상에 어울린다는 의견도 나타났으나, 왕실에서 사용되던 유물의 도안을 애견의상에 적용하는 것에 거부감을 보이는 소비자도 있을 수 있으므로 신중한 접근이 필요할 것으로 판단된다. 특히 상당수의 패널에 의해 R-A는 배경색상이 강렬하고 단독 도안 특유의 시선집중 효과가 높아 어린이용 패션소품과 여권 케이스를 비롯하여 중요한 일상용품을 넣는 케이스로서 효율적이라는 의견이 제시되었다.

4종의 시뮬레이션 샘플에 나타난 도안의 형태와 상징성에 대한 이견은 적었으며, 색상에 관한 의견이 다수 나타났다. 그레이와 레드 계열을 기본 배경색상으로 선정한 이유에 대해서는 대부분의 패널들이 동의했으나 이 두 가지의 색상 자체를 선호하지 않는 패널도 존재했으며, 이 경우의 대체 선호색상으로는 네이비(navy), 연보라 등의 보색 또는 파스텔 계열 색상이 제시되었다. Shin and Lee(2008)는 조사대상자의 대부분이 20대 여대생과 직장여성으로 이루어진 니트웨어 선호도 연구에서 무채색과 저채도의 색상은 지적인 이미지, 무늬없는 단색과 회색은 심플한 이미지와 연결되어 전체적으로 선호되었으나 강렬한 색상은 선호되지 않았으므로, 화려한 배색과 무늬를 사용할 때는 신중을 기해야 한다는 분석을 제시하였다. 이를 고려하면 선명한 색상과 문양을 지닌 본 연구의 결과물은 큰 면적보다는 작은 면적의 부분장식으로서 무채색 또는 저채도의 의복과 조화를 이루는 제품으로 구상되어야 하며, 패널들이 원하는 파스텔 색상과 저채도의 색상을 가진 디자인 샘플도 추가될 필요가 있다.

이외에 일반적인 니트제품에서 가장 불만족스러운 점은 보풀과 껄끄러운 감촉이라는 의견도 제시되었다. Roh and Kim(2010)의 연구에서는 니트 소재에서 양모 선호집단이 유연한 부피감과 클래식한 감성, 아크릴 선호집단이 요철감을 더 지각한다는 결과를 얻었으며, Kim and Kim(2013)은 형태안정성과 친환경을 고려하여 모방적에 이용하던 방식으로 오가닉 코튼 원사를 유아용 의류 편성물에 사용하였다. 이를 고려하면 니트제품의 종류에 따라 원사 선택에도 신중을 기할 필요가 있다. 그러나 본 연구의 시뮬레이션 샘플은 인터뷰 결과를 고려하면 몸에 닿는 의복 자체보다 패치(patch) 형식의 부분장식 디자인에 더 적합한 것으로 판단되어, 촉감을 포함한 생리적인 사항은 부분적인 참고사항으로 분류하기로 한다.

위에서 제시된 니트 시뮬레이션 디자인은 실물제작될 경우 의류와 소품의 리폼(Reform)을 위한 문화상품 반제품(DIY)으로서 사용될 수 있다. 또한 비교적 조직이 성글지만 두터운 안정감이 있는 니트 머플러와 스웨터 등의 표면에 손쉽게 담수진주를 더하여 빛의 효과와 입체감을 부여할 수 있다. 그러나 20대 패널을 대상으로 한 인터뷰에서는 '나이들어 보이는 것이 싫어 진주장식을 크게 선호하지 않는다.'는 답변도 자주 제시되었으므로, 진주는 본래의 유물과 유사한 용도와 색상 및 시각적 효과를 가진 아이템, 또는 연령층에 크게 구애받지 않는 아이템에 신중하게 적용할 필요가 있다.

3.3. 실물샘플 제작과 응용방법

비교적 정교한 도안을 소량의 니트샘플로 구현하는 데 가장 효과적인 방법 중 하나는 수편기를 이용하는 것이다. 그러나 패션 아이템의 전체를 수편기 니트기법으로 제작하면 캐주얼 제품의 경우 생산비용이 지나치게 높아질 수 있으며, 인터뷰 결과를 고려하면 연구결과물은 캐주얼 패션제품의 부분장식에 적합한 것으로 판단된다. 따라서 연구결과물은 '캐주얼 계열의 패션문화상품' 및 '리폼용 부분장식'을 컨셉으로 하여 시판의상과 소품에 쉽게 조합하여 새로운 디자인을 만들 수 있는 제품으로 구상되었으며, 초기 실물샘플 단계의 생산비용을 절감할 수 있도록 소량생산 핸드니팅(hand knitting) 수주 방식으로 제작되었다.

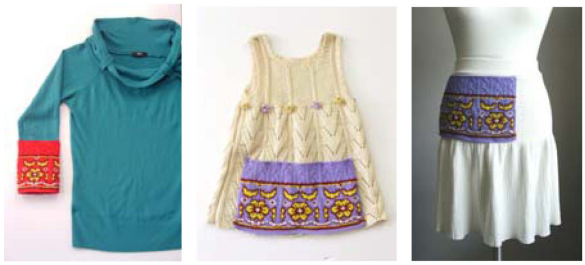
실물샘플은 의복과 패션소품의 일부분에 패치 형식으로 재봉하여 장식하거나 서로 연결할 수 있는 문화상품 반제품 형식으로 제작되었다. 소비자의 기호에 따라 니트 도안 위에 진주를 비딩하면 더욱 강한 입체감과 빛의 효과를 부여할 수 있어, 반제품으로서의 효용을 높일 수 있다. 실물샘플은 가능한 한 시뮬레이션 샘플을 변형없이 재현했으나, 핸드니팅의 특성에 따른 제작자의 장력의 방향, 마무리를 할 때 스팀효과를 넣는 방향, 작업장에서 입수할 수 있는 실의 종류에 의하여 실물샘플의 색상과 도안의 너비 등을 비롯한 세부가 다소 변화하였다.

Table 4는 니트 실물샘플인 G-A, G-B, R-A, R-B 및 색상 바리에이션(variation)을 적용시킨 G-A-2, R-A-2, R-B-2의 실물샘플과, 이를 리폼용 부분장식으로서 시판되는 의복과 소품에 적용시킨 예를 제시한 것이다. G-A-2는 저채도 색상의 의복 및 소품과 조화시킬 수 있도록 배경색상의 채도, 명도를 낮춘 예이며, R-A-2, R-B-2는 패널들이 제시한 의견을 따라 보색과 파스텔의 배경색상을 적용한 예이다. 배경색상과의 조화를 위해 G-A, G-A-2, G-B, R-A-2의 도안의 테두리에는 시뮬레이션 샘플보다 밝은 색상이 선택되었고, 도안을 더욱 명확하게 표현하기 위해 R-A, R-B, R-B-2의 도안의 테두리에는 시뮬레이션 샘플보다 어두운 색상이 사용되었다.

Image 9, 11, 13, 15의 실물샘플에 사용된 실은 카르토푸(Kartopu)의 100% 메리노 울(Merino wool) 5 ply이다. 소맷단과 위머의 단 장식에 사용되었을 경우에는 피부에 닿을 수 있기 때문에 정전기 방지와 흡습성을 고려했으며, 형태안정성과 도안의 정확한 구현을 중시하여 보풀이 적고 두께가 비교적 가늘며 꼬임이 조밀한 실을 선택하였다.

단독 도안이 강조된 A 계열은 시뮬레이션 샘플처럼 원 리핏

Table 4. Knit design samples & design application

Sort	Knit samples & color variation	Examples of design application
G-A/G-A-2		
	Image 9. Knit sample; (a) G-A, (b) G-A-2.	Image 10. Examples of application; (a) G-A with hat, (b) G-A-2 with pouch bag.
G-B		
	Image 11. Knit samples; G-B.	Image 12. Examples of application; (a) G-B with one-piece dress, (b) G-B with sweater.
R-A/R-A-2		
	Image 13. Knit samples;; (a) R-A, (b) R-A-2.	Image 14. Examples of application; (a) R-A with hat, (b) R-A with traveler's case, (c) R-A to necklace, (d) R-A-2 with table runner, (e) R-A-2 with skirt.
R-B/R-B-2		
	Image 15. Knit sample; (a) R-B, (b) R-B-2.	Image 16. Example of application; (a) R-B with sweater, (b) R-B-2 with one-piece dress, (c) R-B-2 with skirt.

Original products by Haewon(hat), Jetoy(pouch bag), Backyang-mosa (one-piece dress), Marks & Spencer(sweater), By full design(traveler's case), U2home(table runner), ZARA(skirt)

단위로 제작했으며, 길이가 긴 B 계열은 소맷단 및 렉 워머(leg warmer) 등의 원통형 소품과 단 장식에 선호되는 경향을 보였기 때문에 가로로 3번을 반복하여 넓게 제작하였다. A 계열은 시뮬레이션 샘플에서는 Fig. 4처럼 정확하게 구현되었으나 실물샘플 제작 과정에서 테두리가 말려들어가는 현상이 발생하여, 형태를 고정시키기 위해 제작자와 상의하여 Fig. 5처럼 테두리를 변경해 1 cm 전후의 여유분을 넣어 제작하였다.

Image 10, 12, 14, 16의 적용예 연출에 사용된 시판제품은 개인소장품인 막스 앤 스펜서(Marks & Spencer)의 스웨터를 제외하면 모두 2014년에 구입한 것으로, 모자는 해원, 파우치 백은 제토이(Jetoy), 원피스는 백양모사, 여행용 케이스는 바이 풀 디자인(By full design), 테이블 러너는 유투홈(U2home), 스커트는

Fig. 4. Simulation sample of R-A.

Fig. 5. Knit sample of R-A.

자라(ZARA)의 제품이다. 대부분 20대 전후 성인 사이즈의 시판제품이지만, 다양한 적용예를 제시하기 위해 원피스는 아동 사이즈의 제품을 이용하였다.

A 계열은 테이블 러너와 스커트의 적용예에 제시된 것과 같이 상단을 봉제하지 않고 패치 포켓(patch pocket)으로도 활용할 수 있다. G-A의 적용예 중 네크리스(necklace)는 시판제품이 아닌 연구자가 제작한 제품으로, 실물샘플을 말아서 변형하고 표면에 진주를 꿰매어 액세서리에서 중시되는 입체감을 강조한 예이다. B계열은 테이블 러너 장식으로도 선호되었으나 실물샘플과 시판제품의 너비가 서로 맞지 않아, 테이블 러너의 적용예에는 R-A-2를 이용하였다.

5. 한계점과 개선점

본 연구는 도안의 구현도, 심미성, 상징성, 실용성을 중심으로 하고 직접 몸에 닿는 의복 디자인보다는 여러 의복에 적용될 수 있는 부분장식 디자인의 응용성에 중점을 두었다. 따라서 결과물은 비교적 목적에 맞게 도출되었다고 판단되나, 몸에 닿는 니트의 촉감을 포함한 생리적 물성 연구는 상대적으로 부족하다.

시뮬레이션 샘플에 이용된 프로그램이 다양한 소량 디자인을 추출하는 데에는 편리하나 니트 제작 기기와 바로 연동되는 것이 아니어서 실물샘플을 핸드니팅으로 다시 의뢰한 점, 제작자와 의논하여 업체에 구비된 실을 신중하게 선택했으나 시뮬레이션 샘플과 실물샘플의 색상과 채도가 일부 달라진 점, 도안을 가급적 정확하게 재현하기 위해 꼬임이 조밀한 실을 이용하여 두께감이 더해진 점, 마무리 과정에서 손의 장력과 스팀 방향에 의해 실물샘플 도안의 너비가 가로방향으로 다소 확대된 점도 연구의 한계점이다. B계열은 더욱 넓은 인테리어용 패션제품의 단 장식에 활용되려면 가로방향의 반복회수를 늘릴 필요가 있다.

디자인의 원본이 전통유물인 진주낭자인 반면 인터뷰 패널이 20대 초중반의 패션 전공 대학생이어서, 시뮬레이션 샘플로 조사한 선호 아이템이 젊은 소비자의 취향에 맞는 아이템으로 제한되는 경향을 보였다. 이를 고려하면, 진주낭자 특유의 선명한 색상과 뚜렷한 문양을 강하게 표현한 니트 도안 디자인은 20대 소비자들이 소유한 의복 중에서 저채도이거나 어두운 색상의 의복들과 조화시킬 때 다소 위화감을 줄 가능성이 있다고 판단된다.

이러한 한계를 극복하기 위해서 전체적으로 색상의 채도를 더 낮추고 도안의 외곽선을 생략하는 등, 전통유물 특유의 강한 시각적 효과를 현재의 결과물보다 더 완화시킨 디자인 바리에이션(design variation)도 고려할 수 있다. 이로 인하여 전통유물의 특성과 상징성은 다소 약화될 수 있으나, 문화상품에 대한 젊은 소비자의 관심을 고취시키고 디자인의 실용성을 높일 수 있다고 판단된다. 더 나아가 20대 소비자의 구매력을 고려한다면, 결과물을 더욱 저렴하게 대량생산할 수 있는 시스템에 대한 연구도 필요할 것으로 보인다.

5. 결 론

본 연구는 문화상품의 소비범위를 넓히고 궁중 진주낭자 유물의 아름다움과 의미를 포함한 니트웨어 장식 디자인을 제시하기 위한 것이다. 디자인은 총 4가지로, 유물의 색상과 도안의 길상적 의미 및 니트직물의 장점인 입체미를 고려한 것이다. 20대 패션 디자인 전공자로 구성된 패널들에게 미리 완성된 상태를 볼 수 있는 구체적인 시뮬레이션 샘플을 제시하고 이를 이용한 선호 아이템을 선별하여, 연구의 시간과 비용을 절약할 수 있도록 구상하였다.

1. 디자인 참고자료는 보존상태가 양호하고 문양과 유물 자체의 상징성이 뛰어난 영왕비의 진주낭자이다. 작업 툴로는 시뮬레이션 기능과 작업지시서 기능이 내장되어 완성된 상태를 미리 육안으로 확인할 수 있으며 소량의 샘플을 제작하는 데 적합한 텍스프로 V. 11. 0의 니트 프로그램을 선택하였다.

2. 1차로 어도비 포토샵 CS6을 이용해 진주낭자의 문양을 니트 작업에 적합하도록 도안으로 단순화하여 변형하였다. 이를 바탕으로 텍스프로 V.11.0을 이용한 2차 작업을 거쳐 도안의 상징성 및 니트제품 특유의 입체적인 심미성과 실용성을 중시한 G-A, G-B, R-A, R-B의 총 4종 시뮬레이션 샘플이 제작되었다. 경제성을 고려하여 각 시뮬레이션 샘플의 색도를 4가지로 제한했으며, 배경색상은 유물 자체의 색상을 고려한 레드(R)와 문양이 선명하게 보이는 그레이(G) 계열로 설정하였다.

3. 위의 시뮬레이션 샘플을 토대로 하여 20대 초반의 패션디자인 전공자인 남녀 대학생 패널 25명을 대상으로 심층 인터뷰 조사를 거쳐 디자인 적용 대상을 선정하였다. 배경색상과 도

안의 사이즈 및 리듬감을 중시한 의견이 중점적으로 제시되었으며, 개인적인 취향 및 소유한 의복과의 조화를 위해 보색과 파스텔 계열의 추가색상에 대한 제안이 나타났다. G-A는 모자, 쿠션, 스웨터, 스커트, 주방용품 케이스, 렉 워머와 토시의 포인트 장식, G-B는 소매와 스커트의 단, 스웨터, 머플러, 레깅스, 원피스, 렉 워머와 토시의 단 장식 및 커튼의 장식, R-A는 모자, 파우치, 머플러, 렉 워머와 토시의 포인트 장식, 부츠 장식과 액세서리 및 어린이용 패션소품 장식, R-B는 테이블 러너와 렉 워머 및 토시의 단, 소매와 스커트의 단, 넥타이, 머플러 등의 단 장식으로 선호되었으며, 캐주얼 의복의 부분장식과 패션소품 및 인테리어 소품용 장식으로서의 활용에 대한 의견이 많았다. 특히 R-A는 선명한 색상과 단독 도안에 의한 시선집중도가 높아 어린이용 패션소품과 중요한 물건을 소지하는 소품에 적합하다는 의견이 다수 제시되었다.

4. 시뮬레이션 샘플을 토대로 제작된 핸드니팅 샘플 및 색상 바리에이션을 적용한 핸드니팅 샘플, 이를 리폼용 반제품 부분장식으로서 시판제품에 응용한 연출 예가 최종 결과물로 제시되었다. A계열은 실물샘플 제작과정에서 테두리가 말려들어가는 현상이 발생하여, 제작자와 상의하여 사방에 여유분을 넣어 제작하였다. 실물샘플 4종의 특성에 따라 모자 장식, 파우치 장식, 원피스와 스커트의 단 장식 및 포켓, 스웨터의 소맷단, 여행자용 케이스 장식, 진주를 꿰맨 네크리스, 테이블 러너의 포켓형 장식으로 응용된 예를 제시하였다. 제작된 결과물의 한계점으로는 제작과정에서 시뮬레이션 샘플과 핸드니팅 샘플 간의 색상과 형태가 업체에서 구할 수 있는 실의 종류, 제작자의 장력, 스팀을 넣는 방향에 따라 미세하게 달라진 점을 들 수 있다.

5. 본 연구의 디자인 소스는 전통유물인 진주낭자이지만 인터뷰 패널이 20대 초중반의 패션 전공 대학생이어서, 시뮬레이션 샘플로 조사한 결과에서 젊은 소비자의 취향에 맞는 선호 아이템이 다수 제시되었다. 이처럼 20대 소비자들을 타겟으로 한 연구에서는 이들이 소유한 의복과 연구결과물과의 조화도 중시되어야 하므로, 유뮬 자체의 특성을 살리는 것도 중요하나 실용성을 더욱 높이기 위해 저채도 계열의 의상과 쉽게 조화를 이룰 수 있도록 실물유물의 선명한 색상과 도안을 완화하거나 더욱 단순화하는 대안도 제시될 필요가 있다고 판단된다. 또한 대량생산 시스템 연구를 통해 생산단가를 낮추어 소비자 접근성을 더욱 높이기 위한 노력도 요구된다.

본 연구는 전통유물을 응용한 현대적인 패션문화상품에 대한 젊은 소비자의 관심을 고취시키고 디자인의 실용성을 높이기 위한 연구로, 전통유물과 관련된 문화상품 연구의 대상이 전통문화 종사자를 비롯한 특정 소비자로 제한되는 경향을 극복하기 위한 연구이기도 하다. 이와 같은 목적의 패션문화상품에 대한 연구는 추후에도 계속될 예정이다.

감사의 글

본 논문은 2014년도 원광대학교 국내우수논문 장려연구비 지원에 의하여 수행된 연구임.

References

Choi, S. R. (2005). *The life style and purchase behavior of knit wear consumer.* Unpublished master's thesis, Kounkuk University, Seoul.

'Donggungmama-garaesichipaemul-balgi'. (2002a, August 25). *The academy of Korean studies.* Retrieved October 10, 2013, from http://archive. kostma.net/Inspection/insDirView.aspx?dataUCI=G002+AKS+KSM-XG.0000. 1100–20101008.B009a_012_00271_XXX

Han, W. R.. Kim, H. J.. & Son, J. A. (2012). Consumers` attitude and consumption about Korean traditional-patterned ornament. *Journal of the Korean Society of Costume, 62*(1), 104-119. doi:10.7233.jksc.2012.62.1.104

'Heonjong-silrok'. (2005a, December 12). *National Institute of Korean History.* Retrieved April 25, 2013, from http://sillok.history.go.kr/inspection/ins pection.jsp?mState=2&mTree=0&clsName=&searchType=a&keyword =%EC%B1%84%EC%84%A0

'Imo-garae-ilgi'. (2002b, August 25). *The Academy of Korean Studies,* October 10,, 2013, from http://archive.kostma.net/Inspection/nsDirView.aspx?dataUCI= iG002+AKS+KSM- XG.0000.0000-20101008. B009a_011_00576_XXX

'Jungjo-silrok'. (2005b, December 12). *National Institute of Korean History.* Retrieved April 25, 2013, from http://sillok.history.go.kr/inspection/inspection.jsp?mState=2&mTree=0&clsName=&searchType=a&keyword=%EC%B1%84%EC%84%A0

Kang, S. N., & Kwen, J. (2013). A study on the antique image reflected in the modern knitwear. *Journal of the Korean Society of Design Culture, 19*(2), 1-16.

Kim, H. A., & Kim, H. C. (2013). The physical property of knitted fabrics for high sensible garment according to the spinning method using organic cotton. *Fashion & Textile Research Journal, 15*(4), 606-612. doi:10.5815.SFTI.2013.15.4.606

Kim, M. O., & Lee, Y. M. (2009). Knit-wear design development for middle-aged women using Korean paintings as the motif-Using knit CAD SDS-ONE-. *Journal of the Korean Society of Fashion Design, 9*(2), 47-57.

Kim, S. A., & Suh, M. Y. (2010). Analysis on the knitwear purchase behavior and the sensation seeking tendency of high school girls. *The Research Journal of the Costume Culture, 18*(2), 304-321.

Kim, S. H. (2013). A study on the postmodernism characteristics-Expressed through knit design in collections since 2010-. *Journal of the Korean Society of Fashion Design, 13*(2), 39-52.

Kim, S. M. (2014). Weave draft designs influenced by geometric patterns using a CAD program. *Fashion & Textile Research Journal, 16*(1), 43-54. doi:10.5805.SFTI.2014.16.1.43

Lee, J. K., Han, S. B., Kwon, M. J., Kim, J. H., & Lee, J. Y. (2010). The buying behavior of knitwear according to appearance management attitude of the male college students. *The Research Journal of the Costume Culture, 18*(2), 322-336.

Lee, K. J. (2005). *전통한복의 멋-노리개* [The taste of traditional Korean costume-*Norigae*], Seoul: Ehwa Women's University Press.

Lee. M. H. (2007). *궁중유물 하나* [Relic of palace: one]. Seoul:

Daewonsa.

National Palace Museum of Korea (2010). *영친왕 일가 복식* [The costume of imperial prince Yeong family], Seoul: Author.

Park, J. O., & Ahn, M. Y. (2011). Quality factor and quality improvement attributes on knitted apparel. *The Research Journal of the Costume Culture, 19*(1), 163-175.

Park, M. H., & Jeong, M. A. (2012). Computer knit design applying traditional vines pattern -Using the SDS ONE-. *Journal of the Korean Society of Design Culture, 18*(4), 141-156.

Park, M. H., & Lee, Y. H. (2011). Phenomena of mixture in high · low class culture in contemporary knit fashion. *Journal of the Korean Society of Costume, 61*(4), 38-51.

Roh, E. K., & Kim, S. H. (2010). Subjective hand and sensibility of knit fabrics according to preference segmentation. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles, 34*(10), 1611-1620.

Shin, Y. K., & Lee, M. H. (2008). Preference and wearing frequency of knit-wears related to self-image. *The Research Journal of the Costume Culture, 16*(3), 518-532.

Yoo, J. H., Lee, Y. H., & Lee, Y. M. (2011). Knitwear design utilizing african body painting pattern -Development of ethiopia school uniform using SDS-ONE-. *Journal of the Korean Society of Costume, 61*(4), 1-13.

Yoon, H. J. (2012). Production methods and sewing of knitted apparel products. *Fashion Information and Technology, 9(0)*, 23-33.

Youngwoo CNI Co., Ltd. (2012). *컴퓨터 패션디자인 운용마스터* [Computer Fashion Design Control Master]. Seoul: Kyohak yeongusa.

(Received 18 May 2014; 1st Revised 9 June 2014;
2nd Revised 30 June 2014; Accepted 30 July 2014)

Copyright © 2014 (by) the authors. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.