

동북아시아 지역 전통복식 디자인을 응용한 셔츠디자인 개발 -글로벌 패션문화상품-

최은주[†]

영산대학교 패션디자인학과

Development of Shirt Design Applying Traditional Clothing Design in Northeast Asia Region - Global Fashion Cultural Products -

Eunjoon Choi[†]

Dept. of Fashion Design, Youngsan University, Busan, Korea

Abstract: In order to develop high value fashion culture products capable of reaching the global market, this study developed the original traditional clothing design of Northeast Asian countries according to a global perspective. This study applied the structural formality of traditional clothing to fashion cultural products. This study developed designs using Deel of Mongolia, Makap of China Korean Dang-ui / Dan-ryung, and Haori of Japan. The research methods are theoretically examined using literature on traditional clothing in Northeast Asia. First, it designed a shirt design using Adobe Illustrator CS6 and created a pattern with the Yuka program as well as applied CLO 5.0 (a 3D virtual dressing system from CLO Virtual Fashion Co.). A survey was also conducted on individual interest for the developed fashion cultural products. The design method obtained various design effects by applying the method of adding point detail parts of the clothes to the shirt that represented each country among their traditional clothes. This research can be used as basic data for the global fashion cultural products market that can contribute to maintaining the originality of each country in the global era, expanding tourism income to succeed and develop culture and tradition.

Key words: traditional clothing (전통복식), 3D virtual clothing (3D가상의상), fashion cultural products (패션문화상품)

1. 서 론

현대사회는 다양한 정보전달 매체의 급속한 변화로 정보화, 세계화가 더욱 가속화되고, 특히 인터넷 사용의 확대로 인하여 '인류는 하나'라는 지구촌 세계관이 형성되었으며, 지구촌 시대의 가속화는 지구 어느 곳에서 발생하는 사건이나 변화의 영향이 빠른 속도로 전 세계에 미치게 되었다.

지금과 같이 국가 간 문화교류가 활발하게 이루어지고 있는 현대사회는 문화 및 라이프 스타일까지 일원화되고 있어, 문화 전반에 걸쳐 어떠한 양식도 전 세계적으로 퍼져나갈 수 있는 문화양식의 유사성과 동질성이 증가한다고 할 수 있다(Yu et al., 1998).

이러한 예는 한류 열풍을 타고 한국문화에 대한 외국인들의

관심이 나날이 증가되어 가고 있는 것과 K-pop, K-드라마, 영화 등, BTS와 같은 아이돌 그룹의 K-pop문화가 전 세계적으로 알려져 새로운 문화 형태를 만들어 가고 있는 것들에서 볼 수 있다. 이러한 사회 문화적 현상들은 자국의 국제적 위치를 높이는 홍보 역할을 할 뿐만 아니라 정치 및 경제 부분의 국가 경쟁력에도 큰 역할을 수행하여 고부가가치와 고용을 창출하고 국가 이미지를 높이는데 큰 영향력을 줄 수 있다. 그러므로 각국의 정체성을 근간으로 한 새로운 이미지 창출은 국가 경쟁력을 확보하는 중요한 수단으로 부각되고 있다(Kim, 2006).

20세기 후반 민족주의의 등장을 시작으로 서양문화 중심의 세계관에 실증을 느낀 현대인들은 타 문화를 긍정적으로 수용을 하게 되었고, 동양적 세계관이 주목받게 되었다. 또 민족 정체성에 대한 관심이 상승하여 문화적 전통을 계승하고 발전시키려는 노력이 시도되어 각국의 디자이너들은 국제무대에 자국의 아름다움을 알리고자 하는 움직임을 적극적으로 드러내었다. 이처럼 전통을 바탕으로 한 차별화된 이미지와 세계인이 공감할 수 있는 신뢰성과 미적 감각을 겸비한 디자인 제시는 국제무대에서 경쟁력 확보를 위한 필요한 요소라 할 수 있다(Kim, 2006).

특히 복식은 그 시대의 사회와 문화를 표현하는 가장 적절

[†]Corresponding author; Eunjoon Choi

Tel. +82-51-540-7344

E-mail: cej1214@ysu.ac.kr

© 2020 (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.

한 수단으로(Chae, 1995) 각 나라의 전통복식은 그들의 생활의 식과 지혜, 미적 감각까지도 체험하고 느낄 수 있는 소중한 문화유산이다.

Hong(2001)은 '국가 또는 지역의 문화적 요소나 이미지를 활용한 패션상품을 패션문화상품이다'라고 하였으며, Yeo and Lee(2012)는 '패션문화상품은 자국의 문화적 요소를 상당수의 사람들에게 가장 많이 받아들여지고 채택될 수 있도록 만들어진 상품이어야 한다. 즉, 패션문화상품은 문화, 기술 및 창조가 함께 어우러져 재탄생되는 문화적 부가가치이며 기술 집약적 상품이다'라고 하였다. Cultural Industry Policy Division(2000)의 보고에서는 '패션문화상품은 1995년 이후 외국 관광객에 의해 가장 선호되는 1위의 쇼핑품목으로 등장하였으며, 유행성이 강하기 때문에 소비회전율이 높아 지속적인 판매가 이루어 질 수 있는 고부가가치 품목이다'라고 하고 있다(Cultural Industry Policy Division, 2000 as cited in Kim & Do, 2009).

그러므로 본 연구에서는 세계시장을 공략할 수 있는 고부가가치 패션문화상품을 개발하기 위하여 우선 동북아시아 국가들의 전통복식의 차별화된 디자인을 현대적 해석과 적용으로 세계인의 시각에 맞게 발전시켜 전통문화의 글로벌화를 이루고 국제화 시대의 세계 트렌드에 동참하고자 하였다.

본 연구는 동북아시아 각국의 전통복식의 정체성을 유지하고 세계적 디자인의 방향을 패션문화상품을 개발로 모색하는 의미에서 동북아시아 지역의 전통복식 디자인의 디테일 등을 이용하여 전통복식의 이미지와 구성형식의 일부를 셔츠디자인에 응용하여 글로벌 이미지를 나타낼 수 있는 패션문화상품 디자인 개발에 목적을 두었으며, 그 연구방법으로 동북아시아 국가들의 전통복식 중 현대에도 이용되어지고 있는 의상을 중심으로 각 의상의 특징을 디자인 요소로 찾아 어도비 일러스트로 디자인 작업을 하고, 3D 가상 의상을 제작하여 새로운 패션문화상품을 제안하고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 전통복식의 개념

세계 각국의 의상은 전통복식, 전통의상, 민속의상, 민족복식 등 다양한 이름으로 불리고 있는데 이들의 사전적 의미 및 선행연구자들에 의해 정의된 내용은 다음과 같다.

전통복식은 사전적 의미로 '예로부터 이어져 내려오는 고유한 복식'(Korean dictionary, n. d.)이라 하고, 전통의상은 '나라별로 다른 특색을 가지고 있으며 누대로 내려오는 의복의 예'라고 말하고 있다(Britannica visual dictionary, n. d.).

Seo(2014)는 '전통복식이란 특정 국가나 민족에서 대대로 전해 내려오는 고유의 복식을 말하며, 계급이 소멸된 현대 사회에서 누구나 전통복식을 착용할 수 있다는 점에서 전통복식과 민속 복식을 혼용하여 사용하기도 한다'고 하였다.

Hwang(1995)은 '전통복식이란 범국가, 범민족, 범지역적으로 사용되지 않고 있어 한눈에 그것이 어느 나라의 것인지, 어떤

문화를 대표하고 있는지 알게 해주는 복식으로 국적이 명확하며, 각기 특정지역에서 오랜 세월을 두고 전승 발전되어 온 것들이기 때문에 그 지역의 고유한 전통을 담고 있으며, 전통복식에는 그 지역 고유의 생활풍속, 풍습, 가치관, 기호, 소재, 기술 등의 사회적 배경과 자연환경이 반영되어 있다'고 하였다.

민속복식은 넓은 의미로는 서구화된 국제적인 패션이 아닌 각 민족의 전통문화를 반영하여 시대의 흐름에 영향을 비교적 받지 않는 복식이란 의미로 전통복식, 민족복식이라고도 불리며, 사회계층이나 계급, 일상복을 구분하지 않고 포괄적으로 사용하고 있다(Hong et al., 2004). 전통복식은 오랜 기간을 두고 형성된 양식이 지속적으로 계승되는 특성을 가지며, '한 국가나 민족이 오랫동안 착용해 온 전통복식은 패션디자인 분야에서 에스닉(Ethnic), 포클로어(Folklore), 오리엔탈리즘(Orientalism) 등의 용어로 중요한 패션 트렌드의 한 부분으로 부각되고 있으며, 패션디자인의 테마로도 애용되고 있다'고 하였다(Geum, 1999).

이처럼 현대 패션에서 전통복식은 끊임없이 반복되는 유행현상의 하나로 자리 잡고 있으며, 한 민족의 정서를 내포하는 상징물로 독특한 조형미를 갖고 있어 새로운 패션디자인의 창작과정에서 이미지 발상의 영감으로 활용할 가치가 높으므로 전통복식 연구는 디자인의 다양성을 높여주는 큰 역할도 할 수 있을 것이다.

지구촌 시대라는 세계화 시대를 맞이하여 민족정체성이 끊임없이 변화되지만, 이는 소멸이 아니라 오히려 강화되며, 문화양식이 민족정체성에 근간을 이룬다는 것을 고려할 때, 대중화될 수 있는 패션문화상품으로서의 전통복식의 가능성에 대한 연구는 더욱 관심이 높아질 것으로 생각된다.

2.2. 전통복식에 관한 선행연구

지금까지 이루어진 전통복식 관련 선행연구들을 살펴보면 아시아 지역을 연구한 Seo(2014)의 '아시아 전통복식의 조형적 특성과 미적 가치 비교 연구 - 불교권, 힌두권, 이슬람권 복식을 중심으로-', Kim et al.(1980)의 '동양 여러 나라의 민속의상 연구' 등이 있으며, 동남아시아 지역 연구로는 Yu et al.(1989)의 '아시아 전통문화양식의 전개과정에 관한 비교 문화 연구(제1보) -근대 동남아시아 민속복식을 중심으로-', Hong et al.(1999)의 '아시아 전통문화양식의 전개과정에 관한 비교 문화 연구 2보-아시아 민속복식을 중심으로-' 연구 등이 있으며, Hong et al.(1999)은 현대 패션에서 민속풍의 의상은 지속적으로 반복되는 유행현상의 하나로 자리 잡고 있으며, 민속복식 연구는 디자인의 다양성을 높여주는 큰 역할도 할 수 있다고 하고 있다.

동북아시아 지역연구로는 Kim(2006)의 '동북아시아 지역의 전통문양을 응용한 패션디자인 개발 연구-한국, 중국, 일본의 16~19세기 복식을 중심으로-', Choi and Lee(2007)의 '현대패션에 표현된 한국과 일본 전통복식 디자인의 조형적 특성에 관한 연구' 등이 선행 연구되어졌으며, Kim(2006)은 현대패션에서 나

타난 동북아시아 지역의 전통문양을 이용한 디자인을 각 특성에 맞추어 분석하였다.

그리고 전통복식에 관한 선행연구로 Geum(1999)의 ‘패션디자인을 위한 전통복식의 활용현황에 관한 연구’, Lee and Kim (2006)의 ‘동양 미학적 관점에 의한 한, 일 여성 전통복식의 미적 특성 고찰’과 Kwon(2014)의 ‘전통복식의 현대적 해석과 적용’ 연구 등이 있으며, Kwon(2014)은 전통복식 고유의 아름다움을 잃지 않으면서도 현대생활 양식을 반영할 수 있기 위해서는 올바른 전통미의 인식이 선행되어야만 한다고 하고 있다.

패션문화상품에 관한 선행연구로는 Yeo and Lee(2012)의 ‘전통을 반영한 패션문화상품에 관한 의식 분석- 디자인 관련 학과생들을 중심으로-’, Kim and Do(2010)의 ‘광주지역 패션문화상품의 전략적 방안에 관한 연구’, Choi(2019)의 ‘한국적 디자인을 기본으로 한 패션문화상품 디자인 개발-전통 창살문양 응용-’ 등이 있다.

본 연구에서는 그 국가의 대표적인 전통복식으로 알려진 복식의 양식을 디자인 개발의 대상으로 하였다.

2.3. 동북아시아 국가의 전통복식

아시아(Asia)란 말은 본래 그리스인들이 그들 나라의 동쪽에 있는 나라들을 가리킬 때 사용한 ‘아수(asu:동쪽)’이란 아시아어에서 유래되었다고 한다. 처음에는 고대의 동방, 즉 오리엔트를 가리켰으나 오늘날에는 유라시아 대륙의 중부와 동부의 전 대륙을 포괄하는 세계 최대의 지역을 지칭한다(“Asia”, n. d.). 거대한 아시아지역은 지리와 자연적 특성, 그리고 문화적 유사성에 의해 동북아시아, 동남아시아, 남부아시아, 서남아시아, 중앙아시아 지역으로 나눌 수 있다(Kim, 2006).

동북아시아(Northeast Asia)는 아시아의 동북부 지역을 말한다. 좁은 의미로는 한, 중, 일 3개국을 가리키는 말로 사용되며, 넓은 의미로는 몽골, 러시아의 극동 지역 및 시베리아도 포함한다. 일반적으로는 대한민국과 조선민주주의인민공화국, 중화인민공화국, 중화민국, 몽골, 일본, 러시아 극동 지역 및 시베리아를 가리킨다(“Northeast Asia”, n. d.).

동북아시아는 중국 본토의 서쪽을 지나 베트남 국경 근처에 이르는 지역으로 유교문화권 또는 것가락문화권으로도 불리는 곳이다(Kim & Kan, 2009). 중국문화의 영향아래에 있으나 독자적인 언어와 고유한 문화를 유지해온 지역으로 동북아시아 복식은 북방계와 남방계의 특성을 지닌 복식이 서로 만나 결합되는 과정에서 나름의 독자적 양식이 나타났다(Hong et al., 1999).

본 연구에서는 동북아시아 각 국가들의 많은 종류의 전통복식 중 지금까지 일상에서 또는 각국의 명절, 결혼식 등에서 예복으로 착용되고 있는, 세계의 일반인들이 각 나라에 여행 또는 출장 등으로 방문 시 직접적으로 또는 간접적으로나마 조금 더 쉽게 접근할 수 있는 경험이 다소 가능한 의상들을 먼저 도입하여 디자인을 응용하고자 하였다. 최근에는 국내뿐만 아

니라 세계 여러 나라의 관광지 등에 가면 전통복식을 체험하고 사진 등을 찍을 수 있는 곳들이 마련되어 있는 것을 볼 수가 있으며 이곳들을 통해서 전통복식을 체험해 볼 수 있다. 각국의 대표적 의상으로 이름 알려져 있는 다양한 전통복식들 중 본 연구에서 다루고자 하는 전통복식에 대해서만 우선 고찰하고자 한다.

그러므로 동북아시아 국가에서 몽골, 중국, 한국, 일본을 대상으로 현재까지 각국의 전통의상으로 직·간접적으로 접해볼 수 있는 복식 중 Table 1과 같이 연구자가 의도하는 셔츠디자인의 응용에 적합하다고 생각되는 몽골의 델, 중국의 마갑, 한국의 당의와 단령, 일본의 하오리 등을 응용하여 디자인을 전개하고자 한다.

2.3.1. 몽골 : 델

몽골의 민족복식은 남녀 공통형제(形制)의 복식구성에 남녀는 화변식(花邊飾), 복지(服地), 복색(服色)으로 구별하였고 부녀자의 수식상태 수식정도를 기초로 부족간의 구별을 하였으며, 전통적으로 착용되어오던 고유복이 민족복으로 정착되었다(Lim, 1992). 몽골인들은 한국의 두루마기와 닮은 겉옷인 델(Deel)과 모자 말가이(Malgai), 긴 장화 모양의 신발인 고탈(Gutal) 등 전통의상을 즐겨 착용한다(“Traditional clothes of Mogolia”, 2016).

델은 몽골의 전통의상으로 평상시와 특별한 날 모두 입으며, 이것은 위아래가 하나로 된 소매가 달린 헐렁한 가운데로 칼라가 있고 앞부분이 크게 겹쳐지며, 허리띠로 졸라맨다. 몽골에 살고 있는 각 민족은 재단, 색깔, 장식품으로 구분되는 자신만의 델을 가지고 있다. 몽골어에 몽골남자들을 부스테(허리띠가 있는), 몽골여자들은 부스구이(허리띠가 없는)라고 부르고 있다(“Deel”. 2009). 지위나 신분에 따라 구분하며, 계절에 따라 이름을 다르게 부르기도 한다. 색깔도 평상시에는 어두운 단색 델을 입고, 명절이나 특별한 날에는 화려한 원색 비단으로 만든 옷에 델과 대비되는 색깔의 비단 띠를 맨다. 장식 띠는 장식용으로만 쓰이는 것이 아니라 남자들이 칼집이 있는 칼을 꽂거나 담배 주머니·파이프 등 각종 기구를 넣는 실용적인 도구로도 이용된다. 남녀 간의 차이는 거의 없지만, 남자들이 좀 더 넓고 편안한 느낌을 준다(“Deel”, n. d.).

2.3.2. 중국 : 마갑

중국의 마갑은 무수단(無袖短衣)로 “배심(背心)”, “감견(坎肩)”이라고도 하였다. 남녀를 불문하고 입었고 처음에는 속에 입었지만 만청(晩淸) 때에는 겉에 착용하였다. 그 가운데 한 가지 뉴반(鈕釦)이 많은 배심은 오대(五代)의 양당(襦襦)과 비슷하였고 만인(滿人)은 “과도수토후견(巴圖士土肩)”이라고 하였던 그 뜻은 용사복이라는 뜻으로 뒤에는 속칭 “일자금(一子襟)”이라고 하였다. 관원 또한 예복으로 착용할 수 있었다(Hua, 1992/1992).

소매가 없는 조끼형의 짧은 겉옷으로 배심 Beixin(背心), 감견

Kanjian(坎肩), 반비Banbi(半臂)라고도 한다. 처음에는 궁중용으로 속에 입는 옷이었지만, 차츰 상하 모든 남녀들이 준예복으로 포 위에 착용하였다. 주(紉)·금(錦)·단(緞)·사(紗) 등의 견직물을 주로 사용하며, 파란색을 많이 쓴다(Hong et al., 2004). 마갑의 종류는 마괘와 마찬가지로 깃의 형태와 여밈에 따라 그 종류가 다양하여 맞깃형부터 사선으로 여밈는 대금(大襟), 비파금, 일자금(一子襟) 등이 있었다. 과거에는 겹옷을 벗지 않고도 입고 벗을 수 있어 군사들이 가죽으로 만든 것을 포나 외투 속에 받쳐 입었던 것이나, 민간에서는 비단으로 만들어 남녀 모두 착용하였다. 마갑은 단추로 여밈을 고정 하였다(Hong et al., 2011).

2.3.3. 한국: 당의

조선시대 여성예복의 하나로 간이에복 또는 소례복으로 평복 위에 입었으며 궁중에서는 평상복으로 입었다. 가장 많이 쓰인 것은 연두당의이며 겨울에는 주로 겹당의를 입고 여름에는 홀당의를 입었다. 당의 형태는 앞뒤 길이가 저고리 길이의 약 3배이며 겨드랑이 아래에서부터 양옆이 트이고 아랫도리가 아름다운 곡선을 이룬다(Kim, 1998). 조선시대 여성의 간이에복으로 저고리 위에 덧입었으나 궁중에서는 평상복으로 입었다. 보통 색깔은 초록색이나 연두색으로 하고 안감은 다홍색을 사용하며, 자주색 고름을 달고 소매끝에는 흰색 거들지를 단다(Hong et al., 2004). 왕비복에는 직금과 금박을 하였고 흥배를 달기도 하였으며, 반가에서는 소례복으로 착용하였으나 금박 무늬에 차이가 있었다(Kim, 2015).

당저고리·당적삼·당한삼이라고도 하며 저고리 위에 덧입었다. 저고리와 비슷한 형태이나 앞길과 뒷길이 저고리보다 길어 착용 시 무릎 근처까지 닿으며, 둥근 도련 곡선으로 되어 있다. 옆선은 진동선 아래가 트여 있어 앞길 좌우 두 자락, 뒷길 한 자락의 세 자락으로 되어있다(“Dang-ui”, n. d.).

2.3.4. 한국 : 단령

조선시대 백관들이 입던 상복으로 위아래가 붙은 포, 깃이

곧은 직령과 비교하여 깃이 둥근 데서 유래한 명칭이다. 소매가 넓고 포의 길이가 발뒤꿈치까지 내려와 길다. 진덕여왕 2년 김춘추가 당나라에서 받아오면서 전래되었다(Kim, 1998).

조선시대는 공복·상복·시복(時服)에 착용하여 관복 중 가장 중요한 자리를 차지하게 되었다. 품계에 따라 색상으로 구별하였으나 1884년(고종 21)의 의제개혁 이후 흑단령 위주가 되었다. 지금도 혼인 때 신랑의 사모관대로 입고 있다(“Dan-ryung”, n. d.). 의례용 단령에는 네모난 흥배를 가슴과 등 2곳에 가식하였으며, 관품에 따라 문양을 구별하였다(Kim, 2015). 한복의 고유복 형태가 직선형태의 곧은 깃(직령 : 直領)인 것에 반해 깃의 모양이 둥근 것에서 유래한 이름으로, 조선시대에는 문무백관의 대표적인 관복이었다. 혼례에 사용된 것은 상복의 단령으로 가슴에는 흥배를 단다(Hong et al., 2004).

2.3.5. 일본 : 하오리

하오리는 기모노 위에 입는 짧은 길이의 서양식 겹옷으로, 예를 갖추거나 방한 목적으로 입었다(“Haori”, n. d. a). <하오루(羽織る)>라는 일본어의 <걸쳐 입는다>는 의미로 그 명칭이 사용된 것이다(“Haori” n. d. b). 나가기 위에 덧입는 방한·방진을 목적으로 하는 기장이 짧은 옷으로, 실내나 실외를 막론하고 어디서나 입을 수 있으며, 남자의 경우는 예장용이고 여자의 경우는 비예장용이다. 품에 여유를 주기 위해 양 옆에 다른 천(우리나라 두루마기의 무와 같은 것)을 대고, 서양풍을 본뜬 깃이 앞길 겹쪽으로 접혔으며 가슴에 끈을 달았다(“Haori”, n. d. c).

하오리는 고소데 위에 오비 없이 덧입는 재킷형의 짧은 상의로 옷이 더러워지는 것을 방지하거나 한기를 막기 위해 덧입던 도우부쿠(胴服)에서 유래한 것이다. 초기에는 무사들이 평상복 위에 걸쳐 입는 간편한 덧옷으로 사용되었으나 도시 상인들이 즐겨 입으면서 일반화되었고 점차 시민계급 남자들의 예복으로 사용되었다. 원래는 평상시에 덧입는 간편한 복식이므로 손님을 맞이하면 하오리를 벗는 것이 예의였으나, 에도 중기 이후에는 하오리를 입는 차림이 오히려 정식으로 여겨져서, 하오

Table 1. Traditional costumes

Mongolia Deel	China Makap	Korea Dang-ui	Korea Dan-ryung	Japen Haori
				
https://blog.naver.com	Hong et al.(2011), p. 299. Kim(2015), p. 257, p. 262.	https://blog.naver.com	https://kin.naver.com	

리·하카마 차림은 점차 가미시모 다음 가는 통상에복으로 사용되었다(Hong et al., 2011).

3. 연구방법

연구방법으로는 동북아시아의 전통복식에 관해 문헌자료로 먼저 이론적 고찰을 하였다. 그리고 이러한 문헌자료의 근거를 바탕으로 본 연구자가 그 동안 국제학술대회 의상전시에서 디자인의 자료로 활용하였던 각국의 전통복식을 응용한 작품들과 작품 전시 시, 이후 본인이 착용하고 있을 때의 반응들을 근간으로 선행연구 및 전시 발표하였던 전통복식 이미지를 응용한 작품들 중 셔츠디자인을 중심으로 패션문화상품을 디자인하고자 하였다.

디자인작업을 위해 전통복식의 형태에서 드러나는 외형적인 옷의 구성선과 디테일한 디자인선을 중심으로 디자인의 모티브를 정하였으며, 디자인 시도를 위해 먼저 어도비 일러스트 CS6로 도식화 작업을 하고, Yuka 프로그램으로 패턴을 제작한 후(주)클로 버추얼패션의 3차원 가상착의 시스템인 CLO 5.0을 사용하여 3D 가상의상을 작업하고자 하였다. 그리고 개발한 패션문화상품에 대한 사람들의 관심도를 설문조사하였다.

4. 결과 및 논의

복식을 이루고 있는 다양한 조형요소는 전통복식에서도 복식의 미적특징을 이루는 동시에 특정 문화를 표현하는 기호나 특징집단을 암시하는 상징이 되기도 한다(Geum, 1999). 그러므로 전통복식을 이루는 조형요소들은 디자이너에 의하여 각국의 전통적인 이미지를 표현하는 효과적인 방법의 하나로 활용되고 있다.

세기 말로부터 국제 패션계는 동양을 주목하고 있는 경향을 보이고 동양적 아름다움에 매료되어가고 있으며(Yeo & Lee, 2012), 현대 패션에서 전통복식은 세계 패션의 한 장르로 부각되었고, 이국적인 느낌이 강렬한 동양의 전통복식이 가장 많이

나타나고 있다.

이와 같은 현상은 자연스럽게 동북아시아 각국들의 정서가 포함된 패션문화상품 디자인으로 관심 가져질 수 있으므로 본 연구에서는 전통복식의 구성적인 형태의 디테일 부분들을 응용하여 보다 디자인적 가치를 부여한 패션문화상품의 개발에 주력하고자 하였다.

전통복식의 원형에 충실한 디자인은 전통적인 아름다움에 대한 향수를 지닌 고객이나 새로운 양식에 신선함을 느끼는 외국 소비자들에게 호응을 얻을 수도 있을 것이다. 그러므로 전통복식의 구조적인 특징을 패션문화상품인 셔츠디자인에서 구조적인 선이나 디테일의 활용으로 새로운 양식의 디자인을 개발하고자 하였다.

4.1. 디자인 선행사례





연구자는 본 연구 앞서 그 동안 여러 번의 국제의상전시회 참가하면서 각 나라의 전통복식을 응용한 창작의상 디자인을 발표하였다. 이들 창작의상은 먼저 시제품을 제작하여 해외 전시 참가 및 외국인들의 평가를 받았으며, 착용 및 세탁 등의 과정을 거친 결과를 토대로 디자인을 전개하였다.

Table 2는 그 동안 전시 발표하였던 작품들이다. 본 연구에서는 선행 발표하였던 셔츠디자인을 근간으로 패션문화상품으로 셔츠디자인을 제안하고자 하였으며 실제 의상 보다 3D virtual costume으로 다양한 디자인을 제안하여 보다 더 많은 디자인을 시제품으로 만들어 소비자들의 반응을 파악한 후 생산 가능한 패션문화상품으로 제안하고자 하였다.

4.2. 디자인 의도

현대사회의 급변하는 국제화, 세계화와 함께 민족주의의 등장 및 동양에 대한 관심이 높아지고 있는 세계 패션계에서 경쟁력을 가지기 위해 동북아시아 지역 고유의 전통을 근간으로 한 차별화와 다양한 세계인들이 공감할 수 있는 신뢰성 있는 디자인의 제시에 중점을 두고 있다. 본 연구에서는 많은 종류의 동북아시아 전통복식 중 현재까지 각국의 의상으로 직·간

Table 2. Presented works

Mongolia	China	Korea
		
<p>Reprinted from The 22th International Fashion Exhibition of Professor (2017).</p>	<p>Reprinted from International Art & Design Exhibition (2016).</p>	<p>Reprinted from International costume Exhibition (2019).</p>
		
		<p>Reprinted from The 24th International invited Fashion Exhibition (2019).</p>

접적으로 접해볼 수 있는 복식 중 연구자가 의도하는 셔츠디자인의 응용에 적합하다고 생각되는 몽고의 텔, 중국의 마갑, 한국의 당의와 단령, 일본의 하오리 등을 중심으로 Table 3~7과 같이 디자인을 개발하고자 하였다.

다양한 패션문화상품들이 선행연구되고 있으나 본 연구에서는 남녀 모두 선택할 수 있는 셔츠디자인으로 패션문화상품을 개발하고자 하였다. 셔츠의 기본 디자인은 밴드칼라에 앞단추 여밈으로 옆트임이 있으며, 팔꿈치길이의 반소매에 장식 커프스가 달린 면소재 셔츠를 기본 형태로 디자인하였다. 밴드칼라를 기본으로 선정한 이유는 동북아시아 국가들의 전통복식의 형태들은 겹쳐 입는 착의 형태가 대부분 나타나며 겹쳐지는 상의의 디자인 및 구성적인 선을 활용하여 셔츠디자인으로 응용하기 위해 밴드칼라의 셔츠디자인을 받침옷 역할을 하는 의상으로 계획하였다. 반소매(Half sleeve)에 장식 커프스를 달아 소매길이를 6~7부 정도로 짧지 않게 디자인한 것은 계절이 다른 세계 각국의 사람들이 어느 계절이나, 어떤 환경에서도 쉽게 선택하여 착용할 수 있도록 소매길이를 디자인하였다. 셔츠의 뒤길은 뒤중심이 연결된 기본형을 유지하였다.

동북아시아 나라들의 전통복식은 대부분 옷에 '선'장식을 가장자리 또는 디테일 부분에 사용하고 있으며, 동북아시아 지역의 의복의 '선'장식은 비슷하면서도 국가별로 형식을 조금씩 달리하고 있으므로 셔츠디자인의 커프스장식이나, 깃장식 등의 디테일장식에 '선'장식의 효과를 사용하고자 하였고, 밑단역시 전통복식의 선단처리처럼 넓은 단을 주었다. 흰색의 셔츠를 기본으로 하고 전통복식의 포인트 부분을 셔츠의 디테일로 추가하는 형태로 디자인을 응용해보고자 하였다.

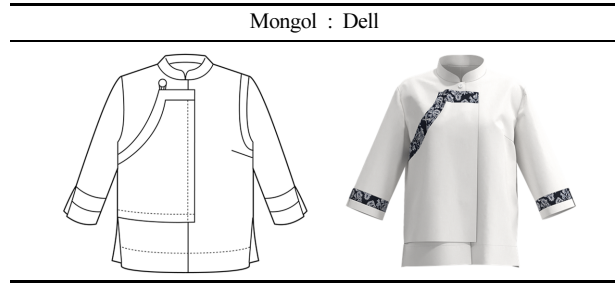
소재는 패션문화상품으로 소재에 따른 제작 또는 판매 가격 차이와 소비자들이 쉽게 사용할 수 있는 소재, 계절의 영향도 적게 받는 소재로 전통적인 아름다움을 나타내는 패션상품으로 세계인들이 무난하게 소화할 수 있는 천연 소재인 면으로 셔츠를 제작하는 것이 보다 효과적으로 생각되었다. 장식적으로 사용하는 옷감은 인디고 칼라의 면 프린트 직물을 사용하였는데, 이는 우선 흰색 셔츠에 가장 선명하고 산뜻한 효과를 주었으며 남녀 모두에게 셔츠의 장식색상으로 사용하기에 적당하여 시도하였다. 그리고 흰색바탕의 셔츠에 흰색의 식물문 등의 프린트가 들어간 원단이 3D가상의상 시뮬레이션에서 셔츠디자인과 훨씬 조화로웠으며 세계인들이 공통적으로 많이 착용하는 청바지와 같은 의상에도 쉽게 어울릴 수 있도록 가장 대중적인 장식색상으로 인디고 바탕의 흰색프린트 직물을 사용하였다. 한편 이러한 장식용 옷감은 패션문화상품으로써 디자인의 다양한 전개를 위해 색상이나 문양의 변화가 가능한 부분이므로 시제품에서 다양하게 변화할 수 있을 것이다.

4.3. 디자인 제작

4.3.1. 디자인 1 : 텔 응용

몽골 전통복식 텔의 앞여밈 부분의 독특한 형태를 기본 셔츠 디자인 위에 추가하였다. 텔의 가장자리 '선'장식을 응용하

Table 3. Design 1 model



고, 매듭 장식단추나 단추 등의 장식 여밈을 추가하여 앞길의 한쪽 면에 텔의 앞여밈 부분처럼 디자인을 하였다. 마치 짧은 길이의 텔을 착용하고 있는 것과 같은 느낌이 나타나면서 착용의 번거로움 없이 간편한 셔츠 착용으로 몽고풍의 의상 느낌을 Table 3과 같이 표현하고자 하였다. 3D 가상의상에서는 매듭단추 여밈 대신 스냅 여밈으로 표현하였다. 단추 장식 부분은 패션문화상품 제작과정이나 착용의 편리성에 따라 간단한 고리단추나 스냅단추로 조정이 가능하도록 하고자 한다.

4.3.2. 디자인 2 : 마갑 응용

중국 전통복식인 마갑의 다양한 여밈종류(일자금, 비파금, 대금) 중에서 비파금 마갑의 여밈 형태를 응용하였으며 형태나 크기 등은 단순화 시키고 진동돌레 부분은 셔츠와 분리되어 마치 셔츠 위에 마갑을 착용한 느낌이 나도록 Table 4와 같이 디자인을 하였다. 비파금 가장자리의 '선'장식을 응용하여 다른 색의 무늬가 있는 직물로 장식을 추가하였으며 셔츠의 여밈 위에 스냅을 활용하여 여밈이 중복되는 느낌이 나지 않도록 처리하였다.

4.3.3. 디자인 3 : 당의 응용

한국의 당의에서 디자인을 응용하였으며 장저고리의 형태에 가까운 17세기 광해군비의 당의 형태에서 디테일 가져와 Table 5와 같이 응용하였다. 셔츠와의 조화를 살리기 위해 당의 도련단 같은 심한 곡선은 사용하지 않았으며 겹선타는 핀턱 박음질로 중심선만 박아주었다. 좌우 무게감의 균형을 맞추고자 전통복식의 고름을 가져와 짧은 고름과 같은 끈 장식을 디자인에 추가하였으나, 소비자를 고려하여 끈 장식 대신 단추장식으로 바꿀 수도 있다.

Table 4. Design 2 model



Table 5. Design 3 model



4.3.4. 디자인 4 : 단령 응용

한국 전통복식인 단령의 형태에서 대표적인 옷을 형태를 나타내는 앞길의 등근 깃 형태와 앞단처리 부분을 디자인의 디테일로 Table 6과 같이 응용하였다. 마치 전통복식 착용에서 중단과 같은 받침옷 위에 포를 착용한 것처럼 밴드칼라의 셔츠 위에 단령의 등근 깃이 돌아가도 어색하지 않았으며, 어깨솔기선에 덧달린 단령형태의 앞길이 여겨질 수 있도록 매듭단추 또는 단추로 디자인하였다. 덧달리는 부분의 면적이 디자인에서 매우 넓으므로 단령의 겹선행 부분을 편턱 박음질로 중심선만 박아 면 분할의 느낌을 추가하였다.

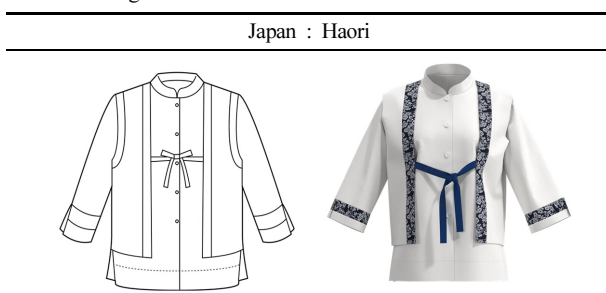
4.3.5. 디자인 5 : 하오리 응용

일본 전통복식 중 상의 위에 걸쳐 입는 하오리의 형태에서 디자인의 디테일을 가져오고자 하였다. 좌우 앞깃이 걸쳐 입음에 따라 대칭으로 떨어지고, 좌우가 벌어지거나 또는 끈으로 간단히 묶는 점을 디자인의 포인트로 잡아서 Table 7과 같이 깃부분에 '선'장식을 처리하고 마주 묶는 끈 장식을 추가하였다. 끈 장식 색상은 '선'장식의 색상과 유사한 색으로 통일시켰다.

Table 6. Design 4 model



Table 7. Design 5 model



4.4. 설문조사

3D 가상의상을 제작한 후 시제품에 대한 평가를 받기위해 구글 설문지를 이용하여 국문, 영문의 설문지로 국내·외의 일반인을 대상으로 응답을 2020년 8월 3일~8월 5일 동안 조사하였다.

(1) 조사에 응답한 사람은 한국인 60명과 외국인 22명 이었으며 외국인은 네팔, 대만, 미국, 베트남, 우즈베키스탄, 인도네시아, 일본, 중국, 케냐, 필리핀, 히스패닉 등으로 매우 다양한 국가의 일반인 응답자들이 답을 주었다. 한국인도 국내거주자, 외국거주자 등 다양한 일반인의 답을 얻을 수 있었다. 짧은 기간으로 응답자 수는 다소 적었으나 연구의 방향을 위한 응답들을 얻을 수 있었다.

(2) 응답자의 성별은 남성 28명(한국인 20명, 외국인 8명), 여성 54명(한국인 40명, 외국인 14명)이 응답을 하였다.

(3) 응답자의 연령은 20대 12명, 30대 14명, 40대 14명, 50대 30명, 60대 12명으로 나타났다.

(4) 이들 중 2명만 외국방문 또는 아시아지역을 방문한 경험이 없으며 나머지 98%의 응답자들은 외국을 여행하거나 방문한 경험을 가지고 있는 사람들이었으며, 연구의 기초자료인 각국의 전통복식을 직접 경험해본 사람은 70%이고, 영화나 드라마 등을 통한 전통복식의 간접 경험까지 해본 사람은 91%로 동북아시아 지역에 대한 이해도는 있는 응답자로 생각되었다.

(5) 외국방문 경험자들 중 91%는 기념품을 사본 경험이 있었다. 이전의 구입한 기념품들은 매우 다양하며 마그네틱, 열쇠고리, 스푼, 전통의상인형, 모형, 머그컵, 북마크, 엽서, 차, 비누, 그릇, 부채, 배지 등을 구입하였다고 응답했으며, 패션문화상품으로는 전통의상, 티셔츠, 가방, 스카프, 모자, 옷, 손수건 등을 구입하였으며 가장 많은 응답은 액세서리로 나왔다. 그리고 패션문화상품에 대한 관심아이템을 조사한 결과 액세서리 > T-shirts > 스카프 > 가방 > 셔츠 > 손수건 > 넥타이 > 벨트 순으로 관심을 보였다.

(6) 5가지의 3D 가상의상 디자인을 보고 떠오르는 국가를 복수선택도 가능하다고 질문하였는데 Table 8과 같이 벨을 응용한 디자인 1을 보고 몽골이라 응답한 사람은 52%, 마감을 응용한 디자인 2를 보고 중국이라고 응답한 사람은 63%, 당의를 응용한 디자인 3을 보고 한국이라고 응답한 사람은 44%, 단령을 응용한 디자인 4를 보고 한국이라고 응답한 사람은 22%, 하오리를 응용한 디자인 5를 보고 일본이라고 응답한 사람은 46%로 나타났다.

디자인 1, 2, 3, 5는 디자인의 근원을 두었던 국가에 응답이 많이 나왔으나, 디자인 4의 경우는 단령이 중국, 몽골, 일본의

Table 8. Mark the country (Multiple, %)

	Design 1	Design 2	Design 3	Design 4	Design 5
Mongolia	52	34	23	46	22
China	45	63	32	45	30
Korea	20	17	44	22	14
Japan	6	1	18	10	46

복식에서도 비슷한 의상들이 존재하고 역사적으로 전달되어 유입되었던 의상인 만큼 많은 사람들이 중국과 몽골을 동시에 떠올린다고 답을 하였다고 생각되었다.

그리고 복수응답의 결과에서 보면 몽골과 중국의 전통복식을 일반인들은 비슷하게 느끼고 있는 결과를 디자인 1, 3, 4, 5에서 볼 수 있었다. 이는 디자인을 전개함에 있어서 한 국가를 정하기보다는 디자인의 근원을 동북아시아 지역의 전통복식의 구성적인 형태와 디테일에서 나타나는 ‘선’장식에 관점을 맞추어 디자인을 전개하였으므로 일반인들의 관점에서 정확하게 국가를 구분하기는 어려웠을 것으로 생각되며 몽골, 중국, 한국, 일본의 복식에서처럼 비슷한 형태의 의상들이 각 국에 존재하고 있으므로 글로벌 패션문화상품을 디자인하고 전개하는 입장에서 각 국가를 정확하게 구분하기보다는 누구나 동양적 복식의 느낌을 받을 수 있는 패션문화상품으로 디자인하는 것이 더 바람직함을 알 수 있었다.

(7) 응답자들은 기념품 1개 구입비용으로 3~5만원에 48%로 가장 많이 응답하였으며, 본 연구에서 제안하는 패션문화상품 셔츠의 구입금액으로 1~3만원에 41%, 3~5만원에 40%, 5~8만원에 17%, 8~10만원에 2%의 응답을 하였다. 그리고 패션문화상품으로 셔츠를 구입할 의사가 있는가에 있어서 한국인 응답자들은 동양적인 특성에 대한 신선함이 없어서인지 구입의사가 40%로 외국인 55%로 보다 낮게 나타났으며, 외국인의 경우는 응답자수가 한국인에 비해 적었으므로 좀 더 많은 응답의 결과를 수집하였다면 더 많은 구입의사를 받을 수 있지 않았을까 하는 아쉬움이 남았다. 구입의사를 밝힌 사람들은 여성이 67%, 남성이 33%로 여성이 남성보다 패션문화상품에 대한 관심이 더 많음을 알 수 있었다.

(8) 디자인에 사용하고 있는 선의 색상에 대한 선호도를 자유롭게 기록하도록 조사한 결과 blue > red > black > violet > green > white = yellow > grey = pink > gold > pastel 색상 순으로 다양한 색상들이 나왔다. 이처럼 다양한 색상으로 패션문화상품인 셔츠를 선택할 수 있도록 충분히 디자인을 전개할 수 있으므로 다양한 디자인의 변화가 가능하다고 생각되었다.

5. 결 론

글로벌 시장을 공략할 수 있는 고부가가치 패션문화상품을 개발하기 위하여 우선 동북아시아 국가들의 전통복식의 독창적

인 디자인을 현대적 해석과 적용으로 세계인의 시각에 맞게 발전시켜 전통문화의 글로벌화를 이루고 국제화 시대의 세계 흐름에 동승하고자 하였다.

본 연구의 목적은 동북아시아 각국의 전통복식의 정체성을 유지하고 글로벌 디자인의 방향을 패션문화상품을 개발로 모색하는 의미에서 동북아시아 지역의 전통복식 디자인의 디테일 등을 이용하여 전통복식의 이미지와 구성형식의 일부를 셔츠디자인에 응용하여 동북아시아 국가들의 전통 이미지를 강조할 수 있는 패션문화상품을 개발해 보고자 하였다. 패션문화상품의 종류는 남녀 모두가 쉽게 착용할 수 있는 셔츠디자인으로 개발하였다.

연구방법은 문헌자료를 통한 이론적 고찰을 근간으로 동북아시아 전통복식의 이미지를 응용한 셔츠디자인을 어도비 일러스트 CS6을 사용한 도식화 작업과 Yuka 프로그램으로 패턴을 제작한 후 (주)클로 버츄얼패션의 CLO 5.0 프로그램을 통한 3D 가상의상 제작으로 진행하였다. 그리고 개발한 패션문화상품에 대한 사람들의 관심도를 설문조사하였다.

전통복식의 구조적 조형성을 패션문화상품에 응용하였으며 다양한 전통복식 중 본 연구에서는 셔츠디자인에 활용하기에 적합하다고 생각되는 몽고의 텔, 중국의 마갑, 한국의 당의와 단령, 일본의 하오리를 중심으로 디자인을 개발하였다.

디자인 방법으로는 각 국의 전통복식 중 각 나라를 대표하는 의상들의 구성형태 및 디자인의 포인트 디테일 부분을 셔츠에 추가하는 방법을 응용하였으며, 다양한 디자인 효과를 얻을 수 있었다. 디자인개발에서 전통복식의 디테일들은 모던한 스타일로 패션문화상품에 적용하기 좋았으며 동북아시아 지역들의 전통복식에서 공통적으로 나타나는 ‘선’장식 방법들을 디자인의 효과로 사용할 수 있었다.

동북아시아 전통복식을 활용한 패션문화상품에 대한 관심은 외국인들에게 더 많이 나타났으며 여성이 남성보다 구입에 대한 관심이 많았다. 패션문화상품으로 가격대는 일반적인 기념품 구입 지출비용과 고려해볼 때 3~5만원이 적당하였다.

각 국가들은 다양한 전통복식을 가지고 있으며 이들의 특징을 뽑아서 현대의 세계인들이 좋아할 수 있는 패션문화상품을 디자인한다는 것이 다소 개인적인 감각이 많을 수 있다는 한계점도 있지만, 가상의상 제작과 같은 방법으로 다양한 연령층과 국가의 일반인들을 대상으로 의견을 조사하여 수정해 나간다면 보다 새로운 패션문화상품의 디자인개발을 시도해 볼 수 있을 것으로 생각하였다.

본 연구에서는 동북아시아 지역의 전통복식이 가지고 있는

미적 가치를 활용하여 경쟁력 있는 패션문화상품을 만들고자 다양한 전통복식의 조형적인 특징을 활용하고 현대적 감각에 맞도록 재조명해 보았으며, 글로벌 시대에 각 국가의 전통적인 독창성을 유지하고 관광상품을 확대하여 각 국가의 전통과 문화를 계승 발전시키는데 기여할 것으로 생각되며, 글로벌 패션문화 상품 시장의 기초 데이터로 활용 가능할 것으로 기대한다.

감사의 글

이 논문은 2020학년도 와이즈유(영산대학교) 교내연구비지원 사업에 의하여 연구되었음.

References

- Asia. (n. d.). *Naver*. Retrieved February 6, 2020, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1121308&cid=40942&categoryId=33136>
- Britannica visual dictionary. (n. d.). 전통복식 [Traditional clothing]. *Naver*. Retrieved January 22, 2020, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1715000&cid=49009&categoryId=49009>
- Chae, K. S. (1995). *현대복식미학* [Contemporary fashion aesthetics]. Seoul: Kyungchunsa.
- 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, I. R., & Lee, S. H. (2007). Formative character of Korean and Japanese dress design in modern fashion. *The Research Journal of the Costume Culture*, 15(5), 749-759.
- Cultural Industry Policy Division. (2000). *공예문화산업제작 유통 실태 조사* [Research on the distribution status of craft culture industry production]. Seoul : Ministry of Culture, Sport and Tourism(MCST).
- Dan-ryung. (n. d.). *Encyclopedia of Korean Culture*. Retrieved April 12, 2019, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=534299&cid=46671&categoryId=46671>
- Dang-ui. (n. d.). 당의 [Dang-ui]. *Doopedia*. Retrieved April 12, 2019, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1080374&cid=40942&categoryId=32079>
- Deel. (2009, July 17). 델 [Deel]. Retrieved August 17, 2019, from <https://mongolro.tistory.com/312>
- Deel. (n. d.). 델 [Deel]. *Doopedia*. Retrieved August 17, 2019, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1222457&cid=40942&categoryId=32086>
- Geum, K. S. (1999). A study on the adaptation of the traditional costume for fashion design. *Journal of the Korean Society of Costume*, 43, 69-81.
- Haori. (n. d. a). 하오리 [haori]. *Korean dictionary*. Retrieved January 21, 2020, from <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/0a8e56bbe6e345009891bb90554dd0c2>
- Haori. (n. d. b). 하오리 [haori]. Retrieved January 21, 2020, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1927756&cid=62091&categoryId=62091>
- Haori. (n. d. c). 하오리 [haori]. Retrieved January 21, 2020, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1696732&cid=60542&categoryId=60542>
- Hong, H. S. (2001). The effect of benefit thought and fashion image on purchase intention of Gal-ot. *Family and Environment Research*, 39(2), 73-84.
- Hong, N. Y., Kim, C. J., Yu, H. K., & Lee, J. H. (1999). A study on comparative culture about the development process of the cultural heritage style in Asia. *Asian Comparative Folklore*, 17, 315-334.
- Hong, N. Y., Shin, H. S., & Lee, E. J. (2011). *동아시아 복식의 역사* [History of East Asian Costume]. Seoul: Gyomoon.
- Hong, N. Y., Shin, H. S., & Choi, J. H. (2004). *아시아 전통복식* [Traditional Costumes of Asia]. Seoul: Gyomoon.
- Hua, M. (1992). *중국복식사* [The history of Chinese Costumes] (S. S. Park & S. W. Lee, Trans.). Seoul: Kyungchunsa. (Original work published 1992)
- Hwang, C. S. (1995). *세계전통복식* [World Traditional Costume]. Seoul: Suhaksa.
- Japan Haori. (2017, August 26). *Naver*. Retrieved January 21, 2020, from https://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=9&dirId=9020101&docId=283343329&qb=7ZWY7Jik66as&enc=utf8§ion=kin&rank=1&search_sort=0&spq=0
- Kim, E. S., & Do, W. H. (2010). A study on the strategic methods of fadhion cultural products in Gwang-ju. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 16(2), 120-128.
- 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, J. H., & Kan, H. S. (2009). A study on the fashion design development as application of the traditional pattern in Northeastern Asia - Focusing on the costumes of Korea, China, Japan in the 16th~19th centuries-. *Journal of the Korean Society of Costume*, 59(9), 1-15.
- Kim, M. J. (2015). *한국복식사 개론* [Introduction to Korean Costume]. Seoul: Gyomoon.
- Kim, S. O., Kim, Y. I., Seo, D. S., Yang, S. O., Lim, J. S., & Cho, E. J. (1980). 동양 여러나라의 민속의상 연구 [A Study of Oriental Native Costumes]. Yonsei University College of Human Ecology *婦學*, 12, 15~18.
- Kim, Y. S. (1998). *한국복식문화사전* [Korean Costume Culture Dictionary]. Seoul: Art culture.
- Korea Dan-ryung. (2017, May 1). *Naver Blog*. Retrieved May 20, 2019, from <https://blog.naver.com/blisskim47/220995842427>
- Korean dictionary. (n. d.). 전통복식 [Traditional clothing]. *Naver*. Retrieved January 22, 2020, from <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/493e957fed704ba5a332e9843e83f4bb>
- Kwon, H. J. (2014). Modern interpretation and application of traditional costumes. *Proceedings of the Korean Society for Community Living Science, Fall Conference, Korea*, pp. 95-98.
- Lee, J. M., & Kim, M. J. (2006). Aesthetic characteristics of Korean and Japanese women's traditional costumes from the viewpoint of oriental aesthetics -Focusing on the late Joseon period of Korea and the Edo period of Japan-. *Journal of the Korean Society of Costume*, 56(5), 132-149.
- Lim, M. M. (1992). *An history of Mongolian costume*. Seoul: Kyungchunsa.
- Mongolia Deel. (2010, May 29). *Naver Blog*. Retrieved May 15, 2017,

- from <https://blog.naver.com/myoto1214/60108140401>
- Presented works. (2016). China. Reprinted from International Art & Design Exhibition. *The Korea Association of Art & Design*.
- Presented works. (2017). Mongolia. Reprinted from The 22th International Fashion Exhibition of Professor. *The Society of Fashion & Textile Industry*.
- Presented works. (2019). Korea. Reprinted from International costume Exhibition. *Society of Korean Traditional Costume*.
- Presented works. (2019). Korea. Reprinted from The 24th International Fashion Exhibition. *The Society of Fashion & Textile Industry*.
- Northeast Asia. (n. d.). *Wikipedia*. Retrieved May 20, 2019, from <https://ko.wikipedia.org/wiki/동북아시아>
- Seo, B. H. (2014). A comparative study on characteristics and aesthetic value of Asian traditional costumes - Emphasis on buddhist, hindu and islamic costumes -. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(6), 47-64. doi:10.7233/jksc.2014.64.6.047
- Traditional clothes of Mongolia. (2016). Ministry of Foreign Affairs / Overview of Mongolia. *Naver*. Retrieved May 10, 2019, from <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5803299&cid=43755&categoryId=43756>
- 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.
- Yu, H. K., Hong, N. Y., Lee, J. H., & Kim, C. J. (1998). Comparative study of Asian ethnic dresses(Part I). *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 22(8), 1043-1051.

(Received 26 June, 2020; 1st Revised 28 July, 2020;
2nd Revised 10 August, 2020; Accepted 14 August, 2020)