

의복 이미지 유형과 디자인 요소와의 관계

김 일 분 · 유 태 순*

대구 계명문화대학 패션디자인과 · 대구 효성가톨릭대학교 의류학과*

A Study of Relations Between Clothes Image Types and Design Factors

Il-Boon Kim · Tai-Soon Yoo*

Dept. of Fashion Design, Keimyung college, Taegu, Korea

Dept. of Textiles and Clothing, Catholic University of Taegu-Hyosung, Kyungsan, Korea

ABSTRACT

The purpose of the study is to show concretely the design features due to clothes image after classifying the clothes image, examining relations between clothes images and design factors. Samples of the study were 507 female university students. Materials of the study were 309 slide films using the spring and fall issues of magazines and catalogues in 1996 and 1997.

SAS PC was used to analyze materials, and finally principle component analysis, the analysis by quantification theory 1. The results of the study were as follows. The most important images of clothes were fashion, dignity, activation and simplicity. In the relationship between the main image and item factor, one-piece, jumper, half-coat, culotte skirt, pantaloons and slim pants had an important effect on the fashion image while two-piece, jacket, blouse, straight pants had an effect on the dignity image, and three-piece, T-shirt, shirt-vest, pantaloons, normal pants, culotte skirt and gather skirt strengthen active image. In the relationship between the main image and silhouette, X-silhouette fitting upper and lower clothes, upper clothes having waist line or hip bone length and mini-skirt were the factors that raised fashion image. And in the A-, X-, Y-silhouette having normal fit upper clothes, below the knee length skirt and the upper clothes below the hip line were main factors in dignity image. And H-silhouette, big size sleeves, mini-skirt, the upper clothes below hip line were the factors that strengthened the active image. In the relationship between fashion image and detailed factors, roll, stand and sports collar, set-in and shirt sleeves having 5-rate and long sleeves strengthened fashion image. And flat, tailored collar, boat and high neckline and bow detail, set-in sleeve had an important effect on the dignity image. And shirt collar, boat and V-neckline, shirt, dolman and 7-rate sleeves were the factors that raise active image.

Key word : design factors(디자인 요소), clothes images(의복이미지), fashion image(유행성이미지), dignity image(품위성이미지), active image(활동성이미지)

I. 서론

1. 연구문제

인간은 의복을 착용하고 생활하는 사회적인 존재로 의복은 개인이 처해있는 지각속에서 분리될 수 없는 친밀한 부분이며, 자기의 모든 측면(인지적, 정서적, 감정적, 신체적 요소)에 영향을 미치며, 사회생활에서 자기를 나타내 보이고 지각되도록 하는 강력한 매개체이다.

Compton(1964)은 의복은 물리적 신체의 한계에 대한 개인의 이미지를 확실하게 강화 또는 약화시킨다는 것을 시사하였다. 의복은 착용자의 개성을 표현하며 개인의 매력을 증진시키는 중요한 역할을 하는데 우리가 타인을 평가할 때는 그 사람이 입고 있는 의복에서 표현되는 시각적 이미지와 관련시켜 판단하게 된다. 의복에서 표현되는 시각적 이미지란 의복이 전달해주는 전반적인 느낌으로, 사람들이 어떤 형태의 의복을 접했을 때 나타내는 지각반응을 이른다. 의복의 형태, 색상, 재질 등에 따라서 전달되는 이미지가 달리 표현되며 의복으로 인한 이미지는 대인관계에서 얼굴, 체격과 함께 개인의 사회적 지위, 직업, 역할, 자신감, 지능, 개성, 기타 성격특징과 지각되는 상황을 규정하는 데 도움을 준다.

이러한 이미지는 현대에 와서 생활의 모든 영역에서 다양하게 사용되어 이미지의 시대라고 해도 과언이 아니다. 특히 다양한 정보매체를 통한 현대의 상품들은 소비자의 미의식에도 영향을 주어 기존 실용성이나 경제성을 바탕으로 감성이나 이미지 같은 부가가치적 요소들이 부각되고, 그중 의류상품인 경우 그 직접적인 표현요소로써 이미지 기능이 점차 중요해지고 있다.

이러한 의복의 이미지는 의복의 유형, 선, 재질, 색상, 디테일 등 디자인 요소들의 시각적 특징이 조합되어 형성되는 것으로, 다양한 디자인으로 개성을 나타내는 가운데, 수많은 이미지를 가지는 의복에서도 이미지의 대표적인 형태가 있을 것이라고 본다. 또한 이미지 유형은 개개인의 의복디자인 요소에 의해서 좌우될 것이라고 보는 가운데, 의복이미지와 디자인 요소와의 관련성을 유추하는 것은 달리 표현해서, 의복스타일의 차이를 보다 두드러지게 하기 위해서는 어떠한 디자인 요소를 넣으면 좋은가 하는 내용과 연결되는 것으로 생각할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 다양한 의복이미지를 체계적으로 분류하여 기본단서를 제공하는 의복디자인 요소와의 관련성을 파악하여, 의복이미지의 보다 객관적이고 정확한 의미를 얻어내는 것을 연구문제로 설정하였다.

연구의 제한점으로 자료는 1996년과 1997년의 잡지와 카탈로그에서 발췌된 의복스타일자료로 패션이 항상 변화한다는 특성의 전제하에서 해석할 경우 신중을 기해야 할 것이며, 피험자들이 대구, 경북지방에 위치한 의상·의류학전공 여대생으로 일반인 모두에게 적용시킬 경우 제한을 두어야 할 것이며, 의복의 디자인 요소 분석 특히 재료의 경우, 사진과 슬라이드를 통해서 시각적 인지만으로 판단된 것으로 재료의 특성을 일반화시킬 경우 신중을 기해야 할 것이다.

II. 선행연구의 고찰

1. 의복이미지의 개념 및 분류

김원수(1992)는 이미지란 개인이 어떤 대상에 대

해서 가지는 신념, 아이디어 및 인상의 집합으로 정의했으며, 小林重順(1984)에 의하면 모든 사물에는 기능외에 다른 이미지가 있게 마련이고 이미지란 사물에 대한 사람의 인식이며 다른 것과 비교해서 그 사물의 의미를 파악한 결과라고 하였다. 대상으로 부터 전달되는 모든 정보들을 통합하여 몇 개의 두드러진 특징을 단순화시켜 구조적으로 파악하려는 능동적인 시각적 활동의 산물이라고 하였다.

이러한 이미지는 의류학에서도 널리 사용되는 것으로, 의복이미지는 의복이 전달해주는 전반적인 느낌으로 이미지는 디자인 요소에 의해서 표출되며 각 요소를 조합시킴으로 새로운 이미지가 창출되기도 한다.

이미지는 대인지각에서 지각되는 단편적인 특성 뿐 아니라 인상형성에 의한 스테레오타입(stereotype)과 같이 여러가지 특성이 합하여 이루어지는 복합적인 특성도 포함된다. 따라서 김미영(1996)은 이미지를 나타내는 내용이 키가 큰, 직선적인 등과 같이 한가지 특성에 의한 이미지들로 표현되는 단일차원과, 품위있는, 현대적, 활동적, 세련된 등의 복합적이고 추상적인 복합차원의 개념으로 분류하였다. 또한 감각적으로 분류한 복합차원이미지로 이호정(1993), 이은영(1992)은 formal-casual과 soft-hard, 또는 romantic, classic, sporty, ethnic, 또는 ethnic-modern, romantic-mannish, elegance-active, sophisticate-country로 분류하였으며, 정삼호(1996)는 naturalism, romantic, mannish, modern, sophisticated, active, ethnic, elegance, country, classic 이미지로 구분하고 있으며, 일반적으로 널리 사용되는 것으로 fashionable, casual, elegance, classic, conservative, manish, feminine, simple, decorative, formal, romantic, sexy, ethnic, modern, active, country, sophisticate, ecological, avant-garde, post modern, fantastic, folklore 등이 있다.

일본과 국내선행연구로는 주로 복합차원의 이미지 형용사를 사용한 이미지 분류가 다양하다. 渡邊

澄子(1993)의 3인의 경우 인자분석 결과 캐주얼, 눈에 띄는, 세련성, 경제성, 친밀성 등 5인자 추출되었으며, 橋本令子和 加藤露技(1994)는 피복이미지는 여성스러움, 쿨(cool)인자, 현대성 등 3인자로 유형화되고, 좌장이미지에 따른 개성의 표현으로는 평가성인자, 여성스러움인자, 어른스러움, 현대성인자 등 4인자로 유형화되었다. 또한 藤原康晴(1987)은 5개 사진자극을 평가하도록 하여 용어간의 거리를 입력자료로 다차원 분석하여, 야단스러움과 겸소함, 포멀과 캐주얼, 고상함과 천함의 의복평가차원을 얻었으며, 川崎健太郎과 川勝敏郎(1976)의 연구에서는 각종 스타일의 일러스트레이션에서 의복형태이미지는 현대성인자, 페미닌인자, Young인자, Status인자로 구성된다고 하였으며, 西藤榮子와 中川早苗(1997)는 이미지 용어(63어)를 선택하여 남녀학생, 사회인을 대상으로 평정하여 인자분석을 한 결과 미-섬세, 눈에 띄는, 캐주얼, 세련성, 보수성 등 5개의 인자를 추출하고 의복이미지가 이들 5개의 인자에서 이루어지는 것을 분명히 하였다.

국내선행연구에서 나타난 복합적 의미의 이미지 형용사를 빈도순으로 보면, 현대적, 남성적, 여성적, 캐주얼, 포멀, 활동적, 품위성, 보편적 순으로 나타나 있으며, 또한 유행성, 화려한, 드레시한, 젊음, 독특성, 매력성, 장식적, 도회적, 고전적, 혁신적, 보수적, 스포티, 페미닌, 세련된, 로맨틱, 단정한, 소박한, 눈에 띄는 등이 주로 언급되고 있다(김일본, 1998).

이와 같이 의복에 대하여 지각하는 어휘들은 수없이 많은 가운데 보편적으로 통하는 핵심이 되는 의미는 몇 가지로 통합될 수 있다고 가정하고 객관적 방법으로 추출할 수 있는 의미분별척도법(S.D.)을 사용하여 요인분석으로 본 연구를 시도하려고 한다.

2. 의복디자인 요소의 개념과 특성

이은영(1994)은 디자인이란 모든 시각적 예술에서 일관된 전체적 효과를 위하여 각 부분이 상호 연

관을 가지고 미적으로 조직되어 구체적인 형태로 나타내는 행위라고 하였다.

神山 進(1987)에 의하면 피복은 선(line), 형태(shape and form), 공간(space), 재료(texture), 색(color)의 기본인 디자인 요소를 일정한 목적과 규칙에 따라서 조합되는 것으로 이런 각각의 디자인 요소는 단독으로는 별 의미를 이루지 못하고 그들은 유기적으로 결합되어 그들의 조합에서 피복미를 읽을 수 있다고 하였다.

Horn과 Gurel(1981)은 디자인 요소를 선, 형, 공간, 재질, 색채 5개로서 정의하였으며, 이 요소들 각각의 성질이 다양한 전체 디자인의 전반적인 효과에 도움을 준다고 하여 선은 곧은 정도, 방향과 힘에 따라서 다양해지며, 형은 인간의 형상 자체, 복식의 실루엣, 실루엣 안에 있는 명확한 디테일들의 복합체이다. 재질은 그것의 시각적 외모, 그것이 창출하는 촉감 그리고 그것의 손에 느껴지는 질로서 묘사될 수 있으며, 공간은 그것의 상대적인 크기와 형태에 따라서 다양하다. 색채는 아마 디자인 요소중에 가장 복잡하며 동시에 가장 자주적인데, 이것은 색상, 명도, 채도의 3차원에 의해서 매우 다양해지며, 복식에서는 어떤 디자인 요소도 고립되어 존재하지 않으며, 디자인 요소들의 결합시 각각의 요소들은 다른 4개의 요소에 의해 영향을 받으며, 이러한 요소들의 통합에 의해서 완전한 디자인이 성립된다고 하였다.

패션잡지에 게재되는 여러가지 디자인의 스타일 사진에는 스포티, 드레시, 어덜트 등의 이미지 용어에 의한 설명이 항상 나타나 있다. 스포티한 스타일과 드레시한 스타일의 것은 실루엣, 칼라, 소매의 형과 색, 무늬에 차이가 보여진다. 이처럼 松浦悠紀子の 2人(1993)은 의복의 형, 색, 무늬, 소재 등의 디자인 요소에 의해 의복전체 이미지가 좌우된다고 하였다. 이주현과 조금호(1995)는 의상디자인 요소가 의복착용자의 인상에 미치는 영향에서 수트의 스커트길이는 착용자의 인상전반에 걸쳐 가장 큰

영향을 미치는 디자인 요소가 되며 수트의 색채는 착용자의 인상에 부분적인 영향을 주며, 차미승(1992)의 의복형태와 색채와의 관계에서 의복의 편안하고 활동적인 이미지는 의복형태에 영향을 받고 딱딱하고 부드러운 이미지는 의복형태와 색채의 영향을 받는다고 하였다.

이와 같이 의복디자인 요소와 의복이미지와와의 관계에 대해서는 밀접한 관련이 있는 것으로 나타나고 의복형태 또는 선, 색채, 무늬가 미치는 영향 등 디자인의 부분적 요소와의 관계가 선행연구에서 진행되어 왔으나, 디자인 요소 전체의 종합적인 연구는 시도되지 않은 시점에서 이 연구는 의복디자인의 전반적인 요소들이 지니는 중요성과 의미를 실증적으로 분석하여 의복디자인 분야의 자료를 제공하려고 한다.

이상의 이론적 배경과 선행연구의 고찰을 통해서 도출된 본 연구의 가설은 첫째, 여대생이 주로 입는 의복의 형태는 다양한 종류로 분류될 것이다. 둘째, 의복이미지는 디자인 요소별 특징에 따라서 분류될 것이다. 셋째, 의복이미지를 형성하는데 있어서 디자인 요소 아이템, 실루엣, 디테일, 색과 무늬, 소재를 형성하는 세부요소들이 의복이미지에 미치는 영향은 서로 다를 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구대상

연구대상은 대구, 경북지방에 위치한 대학의 의상이나 의류학을 전공하는 여학생 2, 3학년을 대상으로 1996년 11월 5일에서 11월 28일까지 388명, 1997년 5월 12일에서 5월 22일까지 119명을 합한 507명을 본 연구의 연구대상으로 하였다.

2. 연구절차

1) 측정도구

(1) 의복이미지 측정도구(clothing image scale: CIS) : 의복이미지를 표현하는 형용사쌍을 선정하기 위해서 1996년 9월에 의상, 의류학을 전공하는 여대생 2, 3학년 118명(3집단)을 대상으로 의복을 표현하는 형용사를 자유기술식응답으로 응답한 자료를 빈도순으로 정리하여 선행연구(石塚純子, 1987: 加藤祥子의, 1988: 藤原康晴의, 1989: 이경희, 1991: 藤原康晴의, 1992)에서 사용한 형용사와 비교하여 선택 보완하였다.

<표 1>의 세로축 항목 연령, 성, 시대, 성격 등의 의복디자인을 생각하는데 기본이 되는 차원에 가로축 Osgood의 활동, 역량, 평가의 3인자 어디에 해당하는가를 확인하여 중복됨이 없이 20쌍을 선정하였다.

(2) 의복디자인 요소 측정도구 : 의복을 구성하고 있는 디자인 요소에 대해서는 선행연구와 문헌내용을 바탕으로(Davis, 1981: 奥田聡子, 1989: 渡辺澄子, 1991: 渡辺澄子, 1993: 유송옥, 1994) 아이템, 실루엣, 디테일과 트리밍, 색과 무늬, 소재별로 세세하게 분석하여 44항목 317카테고리의 분류기준을 작성하였다. 이 분류에 근거하여 309샘플 1매 1매의 디자인 특징을 분석하여 코드화했다.

(3) 의복스타일 측정도구 : 대구, 경북지방의 의

상, 의류학을 전공하는 여학생 2, 3학년 146명(4집단)을 대상으로 조사대상자들이 주로 보는 잡지와 카탈로그를 선정하였다.

1996년 3, 4, 5, 8, 9, 10월, 1997년 3, 4, 5월 발간된 패션잡지와 카탈로그를 중심으로 패션쇼우나 행사 등의 특별한 목적이 아닌 일반 여대생들이 착용한다고 생각되는 의복착장스타일을 선정하여 사진 작업하였다. 사진자료 450매 중 적당치 못하거나 중복된 스타일 141매를 제외한 309매의 의복형태를 연구자료로 사용하였다.

이들 의복형태는 모델의 정면정자세로서 있는 포즈를 선택하여 표정, 소지품, 액세서리, 신발 등 이미지에 영향을 줄 수 있는 배경, 환경요소를 제거하고 샘플의 크기를 일정하게 하여 정면의 의복착장형태만이 보이도록 슬라이드 촬영하였다.

2) 자료수집

조사대상자 한 명이 309스타일에 대해서 모두 응답한다는 것은 조사과정에서 불가능하므로 슬라이드자료를 1조당 40매를 기준으로 분류하여(1조~9조) 슬라이드는 암실효과와 공간에서 3m전방의 눈높이 위치에 제시하고 스타일마다 약 60명의 데이

<표 1> 의복이미지를 표현하는 형용사쌍

구 분	활 동	역 량	평 가
연 령			어려보이는-나이들어보이는
성		섹시한-섹시하지않은	여성적인-남성적인
신 체			
성 격			개성적인-평범한
경 제		실용적인-비실용적인	고급스런-고급스럽지못한
시 대	현대적인-고전적인		
prestage		단순한-복잡한	품위있는-품위없는 우아한-천박한
규 범		깔끔한-지저분한	
동 적	활동적인-비활동적인	경쾌한-장중한	편안한-불편한
세 련			세련된-촌스러운
눈에띄는	눈에띄는-눈에안띄는	유행하는-유행하지않는	화려한-수수한
지 성			지적인-우둔한
기 타		매력있는-매력없는	

타를 얻을 수 있도록 하였다.

3. 자료분석

자료의 통계처리는 SAS PC를 사용하여, 가설에 따라서 다음과 같은 통계분석방법을 적용하였다.

20쌍의 형용사로 측정된 의복이미지의 구조를 분명히 하기 위해 309샘플스타일 중 각각의 스타일에 대해서 20쌍의 형용사를 사용하여 5단계 평정치로 측정된 데이터를 득점화하여 평균치를 산출하고, 주성분분석법(principal component analysis)에 따른 인자분석을 행했다.

제1인자에서 제3인자까지의 각 인자에 대해서 그들에 영향을 주고 있는 디자인 요소를 분명히 하기 위해서, 인자분석에서 얻어진 주요인자에 대한 309샘플의 인자특점을 외적기준으로, 디자인 요소 36항목

을 5종류로 분류해서(아이템, 실루엣, 디테일, 색과 무늬, 소재) 그에 따른 세부요소를 설명변수로 해서 각 인자마다의 수량화 I 류에 따른 요인분석을 하였다.

의복이미지를 형성하는 세부요소 중에서 이미지에 좀더 영향력을 나타내는 순위를 알아보기 위해 편상관계수를 기준으로 디자인 요소를 파악하였다.

IV. 결과 및 고찰

1. 의복이미지의 구조

의복의 대표적인 이미지를 추출하기 위해 20형용사쌍의 평정평균치를 기준으로 상관행렬을 산출하고 인자분석(주인자법, Varimax회전)을 한 결과, 고유치 1이상으로 4인자가 추출되었다. 그들의 인자부하량을 <표 2>에 나타내고 있다.

<표 2> Varimax회전후의 인자부하량

항 목	제1인자	제2인자	제3인자	제4인자	공동성
어려보이는-나이든	0.37200	-0.57106	0.24568	0.28329	0.6051
여성적인-남성적인	0.27419	0.13180	-0.53375	0.48864	0.6162
현대적인-고전적인	0.66605	-0.03851	0.13530	0.25797	0.5300
개성적인-평범한	0.78851	-0.13977	0.14247	-0.01664	0.6619
고급스런-고급스럽잖은	0.24914	0.74764	-0.02696	0.09259	0.6303
단순한-복잡한	-0.12736	0.16630	0.17478	0.72385	0.5984
유행하는-유행하지않는	0.74660	-0.05441	0.11431	0.07707	0.5794
눈에 띄는-눈에안띄는	0.82398	-0.03671	-0.03889	0.13946	0.7013
활동적인-비활동적인	0.27456	-0.17540	0.77494	-0.01488	0.7069
화려한-수수한	0.67556	0.17895	-0.18114	-0.24067	0.5791
실용적인-비실용적인	-0.05220	0.07187	0.80958	0.13752	0.6822
경쾌한-장중한	0.49616	-0.35614	0.49781	0.11127	0.6332
세련된-촌스러운	0.57217	0.53163	0.18112	0.11841	0.6568
편안한-불편한	-0.03596	0.10446	0.75890	0.20135	0.6587
깔끔한-지저분한	0.11175	0.47495	0.31270	0.54475	0.6326
품위있는-품위없는	-0.04821	0.85509	-0.02255	0.11392	0.7470
지적인-우둔한	-0.02224	0.83424	0.03574	0.09969	0.7077
섹시한-섹시하지않은	0.66148	0.22068	-0.17950	-0.01687	0.5188
우아한-천박한	0.03941	0.77010	-0.09005	0.13231	0.6202
매력있는-매력없는	0.59619	0.44373	0.04940	0.14217	0.5750
EIGEN VALUE	4.5128	3.9351	2.7174	1.4454	12.6107
PTC OF VAR	35.79	31.20	21.55	11.46	100.00

각 인자에 인자부하량이 높은 형용사쌍을 단어로 인자의 의미를 고찰하면, 제1인자는 '눈에 띄는-눈에 안 띄는', '개성적인-평범한', '유행하는-유행하지 않는', '화려한-수수한', '현대적인-고전적인', '섹시한-섹시하지 않은', 등의 항목으로 유행성이미지로 해석하였다. 제2인자는 '품위있는-품위없는', '지적인-우둔한', '우아한-천박한', '고급스런-고급스럽지 못한' 등의 항목으로 구성되어 품위성이미지로 해석하였으며, 제3인자는 '실용적인-비실용적인', '활동적인-비활동적인', '편안한-불편한' 등의 항목으로 그 의미를 묶어서 활동성이미지로 해석하였다. 또한 제4인자로는 '단순한-복잡한', '깔끔한-지저분한' 등의 항목으로 단순성이미지로 해석하였다.

따라서 의복에서 받는 이미지는 유행성이 강한가 약한가, 품위성이 높은가 낮은가, 활동적인가 아닌가, 또는 단순한가 복잡한가 등으로 해석되는 유행성이미지, 품위성이미지, 활동성이미지, 단순성이미지 등 여대생 의복의 대표적 이미지로 가설 1이 지지되고 있다.

2. 의복이미지와 디자인 요소와의 관계

앞의 결과에서 나타난 이미지 인자중 네번째 인자 단순성이미지는 본 장에서 다루는 디자인 요소와의 관계중 시각적으로 비교적 용이하게 판단되는 이미지로 사료되기 때문에 디자인 요소와의 관련성에 관해서는 제외하고, 나머지 유행성, 품위성, 활동성(누적기여율 88.54%) 등 3 인자에 대해서 그들에 영향을 주는 디자인 요소간의 차이를 분석해 보려고 한다.

세분화된 디자인 요소 44항목 317카테고리(김일분, 1998) 중 아이템, 실루엣, 디테일, 색상과 무늬, 소재항목 등으로 분류하여, 디자인 세부요소들이 각각의 주요이미지에 대해서 어떻게 관여하고 있는가를 고찰하기 위해 각 이미지마다의 수량화 I류기법을 통한 결과를 분석하였다.

우선 편상관계수를 기준으로 관련이 강한 디자인 요소를 파악하고, 이어서 range의 크기 즉, 카테고리 스코어의 차이에서 요소별 디자인 특징을 검토하였다

1) 의복이미지와 아이템별 요소와의 관계

〈표 3〉은 의복이미지와 아이템별 세부요소와의 관계를 나타내고 있다.

편상관계수를 기준으로 의복이미지에 관여하는 아이템 요소의 영향력을 나타내고, 세부 요소에 따른 스코어의 \oplus \ominus 수치는 \oplus 측이 해당되는 이미지가 높고 \ominus 측이 해당되는 이미지가 낮다고 해석할 수 있다.

그 결과를 보면 첫째, 유행성이미지에서는 스커트 형태의 영향력이 가장 크고, 팬츠 형태, 상의 형태, 의복유형의 순으로 되어 있다.

따라서 스커트의 경우 턱스커트, 큐롯스커트가 \oplus 방향으로 작용하여 유행성이미지를 높이고 있으며, 플레어, 플리츠, 개더스커트는 \ominus 방향으로 작용하여 유행성이미지가 낮은 형태로 볼 수 있다. 팬츠 형태에서는 판탈롱, 노멀, 슬림팬츠가 유행성이미지를 높이는가 하면 스트레이트팬츠는 유행성이미지를 약화시키는 것으로 해석된다. 상의 형태에서는 T-셔츠와 점퍼, 하프코트 등이 양의 방향으로 유행성이미지를 높이는가 하면, 재킷과 블라우스는 그 반대 양상이다. 의복유형에서는 원피스, 상하의 콤비형이 유행형으로 나타났다.

둘째, 품위성이미지에서는 상의 형태, 상하의 스타일, 의복유형의 순으로 되어 있다.

상의 형태에서 보면, 재킷과 블라우스가 품위성을 드러내는가 하면, 티셔츠와 점퍼, 하프코트는 품위성이미지를 저하시키고, 상하의 싱글형이 품위성을 높이는 형이 되며, 콤비형은 품위성이 낮아지는 것으로 간주된다. 의복유형은 투피스 형태가 주로 품위성이미지 요소이다.

또한 스커트 형태는 주로 타이트스커트가 \oplus 방향으로 작용하고 있으며, 큐롯스커트와 개더스커트

<표 3> 주요이미지에 대한 아이템 요소의 수량화 1류의 분석결과

구분	분류	유행성			품위성			활동성		
		range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1
의복 유형	원피스	0.007	0.81		0.014	-0.65		0.005	0.01	
	두피스	(0.9)	-0.09		(0.95)	0.30		(0.30)	-0.20	
	쓰리피스		-0.09			-0.01			0.10	
상의 형태	재킷		-0.23			0.48			-0.30	
	블라우스		-0.28			0.11			-0.88	
	티셔츠	0.01	0.23		0.044	-0.60		0.024	0.51	
	점퍼	(1.01)	0.13		(1.08)	-0.57		(1.39)	0.06	
	스웨터		-0.03			-0.28			0.09	
	하프코트		0.73			0.24			0.15	
스커 트 형태	타이트		-0.15			0.07			-0.12	
	턱		1.00			0.05			0.34	
	큐롯	0.012	1.05		0.013	-0.39		0.040	1.18	
	플레이어	(1.32)	-0.02		(0.64)	0.05		(1.53)	-0.21	
	플리츠		-0.27			-0.11			-0.35	
	개터		0.56			-0.57			1.12	
팬츠 형태	스트레이트	0.01	-0.51		0.013	0.36		0.009	-0.02	
	관탈롱	(1.06)	0.55		(0.62)	-0.02		(0.62)	0.25	
	노멀		0.20			-0.26			0.27	
	슬림		0.28			-0.23			-0.35	
중의 착용	착용	0.004	0.19		0.002	-0.03		0.002	-0.02	
	비착용	(0.54)	0.35		(0.08)	0.05		(0.22)	-0.14	
상하의 스타일	싱글	0.001	-0.18		0.057	0.67		0.006	-0.22	
	콤비	(0.28)	0.10		(1.05)	-0.38		(0.35)	0.13	
중상관계수			0.1023			0.2601			0.2071	

등은 ⊖방향으로 작용하고, 팬츠 형태에서는 스트레이트형만 양의 방향으로 작용하고 있다.

셋째, 활동성이미지에서는 스커트 형태, 상의 형태, 팬츠 형태, 상하의 스타일 순으로 영향력을 드러내고 있다.

먼저 스커트 형태에서, 큐롯스커트와 개터, 턱스커트가 활동성이미지를 높이는가 하면 타이트스커트, 플레이어, 플리츠스커트는 활동성이미지가 낮은 형태가 되며, 상의 형태에서는 T-셔츠를 비롯하여 점퍼와 하프코트, 스웨터 등은 양의 방향, 팬츠 형태에서는 노멀형과 관탈롱이 활동성이미지를 높이

는 형이 된다.

2) 의복이미지와 실루엣 요소와의 관계

<표 4>는 의복이미지와 실루엣 요소와의 관계를 나타낸 결과이다.

첫째, 유행성이미지에서는 상의 길이, 실루엣과 하의 길이, 하의의 피드성 순으로 영향력을 나타내고 있다.

스코아값에 따른 결과를 보면 상의 길이가 웨이스트라인, 힙라인인 경우 ⊕ 방향, 힙라인이하는 ⊖방향으로 상의 길이가 짧은 형이 유행성이미지가

높다고 볼 수 있다. 실루엣에서는 주로 X-실루엣을 비롯해서 A-실루엣과 H-실루엣은 유행성이미지가 높으며, Y-실루엣은 유행성이 낮은 형이다. 이어서 스커트는 미니랭스가 ⊕방향값으로 짧은 길이가 유행의 특성을 나타내고 있다. 상의·하의 피트성의 결과에서는 피트한 형이 ⊕방향, 소매의 피트성에서도 피트한 형이 ⊕방향으로 상의·하의 전체가

신체에 피트한 것이 유행성이미지가 높은 형으로 간주된다.

두번째, 품위성이미지에서는 의복 디자인 요소와의 관계에서 상의의 착용방식이 영향력이 가장 높으며, 실루엣, 하의의 피트성, 상의의 피트성 순으로 나타나고 있다. 즉, 상의의 착용방식에서 노멀형이 품위성이미지를 높여주는가 하면, 실루엣 요소에서

<표 4> 주요이미지에 대한 실루엣 요소의 수량화 1류의 분석결과

구분	분류	유행성			품위성			활동성			
		range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1	
상의 착용 방식	오버 턱-인 레이어드	0.004 (0.35)	-0.05 0.30 0.16		0.024 (1.67)	0.15 -1.52 -0.22		0.014 (1.32)	-0.07 1.25 -0.05		
	얼림 달림	0.007 (0.59)	0.33 -0.26		0.004 (0.20)	-0.11 0.09		0.004 (0.26)	-0.14 0.12		
	실루엣	A H Y X	0.010 (1.06)	0.17 0.29 -0.77 1.06		0.044 (1.47)	0.24 -0.95 0.29 0.52		0.040 (0.86)	-1.15 0.70 0.71 -0.30	
상의 피트성	피트 노멀 빅	0.003 (0.58)	0.29 -0.29 -0.16		0.006 (0.78)	0.03 0.16 -0.62		0.004 (0.52)	-0.08 -0.05 0.44		
	상의 길이	웨이스트라인 협본 협라인이하	0.03 (1.92)	1.26 0.07 -0.66		0.012 (0.51)	-0.32 -0.04 0.19		0.013 (0.41)	0.31 -0.10 -0.07	
	하의 피트성	피트 노멀 빅	0.015 (0.96)	0.47 -0.49 -0.44		0.010 (0.80)	-0.24 0.20 0.56		0.014 (0.72)	0.02 0.08 -0.64	
하의 길이	미니 내추럴 미디 롱	0.012 (1.17)	0.32 -0.40 -0.85 -0.17		0.019 (0.72)	-0.32 0.40 0.03 0.24		0.021 (1.03)	0.16 0.00 -0.87 -0.07		
	소매 피트성	피트 노멀 빅	0.009 (0.92)	0.41 -0.51 -0.02		0.008 (0.62)	0.26 0.36 -0.13		0.009 (1.05)	0.03 -0.26 0.79	
	중상관계수		0.0642			0.1277			0.1282		

는 X, Y, A-실루엣 등은 품위성을 높이는가 하면, H-실루엣은 품위성을 감소시키는 실루엣이 되며, 하의의 피트성에서 빅 또는 노멀형이 품위성을 높여주고, 상의에서는 하의에서와 달리 피트할 때와 노멀형이 품위성을 높이고, 빅 형태는 품위성을 저하시키는 형태이다.

하의의 길이에서 내추럴, 미디, 롱인 경우는 ⊕값으로 스커트 길이가 길어질 때 품위성도 높아지는 결과로 이주현과 강혜원(1995)의 의복형태의 시각적 인지에서 가장 중요한 영향을 미치는 디자인 요소는 스커트길이로 긴 드레스 착용자는 짧은 드레스 착용자보다 더욱 품위있고 사무적이며 나이든 사람으로 지각되었다는 결과와 동일하다.

소매의 피트성에서는 노멀형이 품위성이미지를 나타내고, 상의의 길이는 헐라인이하에서 ⊕방향값이며, 웨이스트라인과 헐본길이는 품위성과 관련이 적다.

세번째, 활동성이미지와 실루엣 요소와의 관계에서 상의의 착용방식의 영향력이 가장 높으며, 소매의 피트성, 하의 길이, 실루엣의 형태 순으로 드러나고 있다.

먼저 상의의 착용방식에서 턱-인(tuck-in) 상태가 활동적이며, 소매의 피트성에서 빅인 경우가 활동성이미지를 준다. 하의의 길이는 미니일 때 활동성이미지를 높이는 것으로, 스커트의 길이는 착용자의 인상 전반에 걸쳐 큰 영향을 미치는 디자인 요소가 된다는 결과와 일치되고 있다(Gibbins & Coney, 1981; 이주현과 조궁호, 1995). 실루엣 형태에서는 H, Y-실루엣이 활동성이미지와 정적 관계를 유지하고 있다.

3) 의복이미지와 디테일 요소간의 관계

〈표 5〉는 의복이미지에 대한 디테일 요소의 관계에 대해서 나타난 결과이다.

첫째, 유행성이미지의 경우 편상관계수를 기준으로 관련이 강한 디자인 요소를 보면 상의의 디테일

형태가 영향력이 가장 크며, 상의의 칼라, 하의의 부분 디테일 순으로 나타나고 있다. 상의의 부분 디테일에서 부분스티치나 부분 장식, 장식 디테일이 없는 경우가 유행성이미지가 높은 형태가 되며, 보우나 포켓, 버튼 장식은 유행성이미지가 낮은 것으로 해석된다. 상의의 칼라의 경우 롤칼라와 스탠드, 스포츠칼라가 유행성 이미지가 높은 요소로 나타나며, 하의 디테일에서, 턱(tuck)과 부분cut, 포켓, 부분장식, 새틴과 셔츠슬리브는 양의 방향으로 작용하고 돌먼과 래글런슬리브는 음의 방향값이며, 주로 보우트, V, 하이네크라인이 유행성이미지가 강한 네크라인으로 나타났다.

둘째, 품위성이미지와 디테일의 관계에서 상의의 디테일 형태가 영향력이 가장 큰 요소가 되며, 소매의 형태, 상의 칼라형태, 하의의 디테일 순으로 되어 있다.

상의의 부분 디테일에서 보우, 포켓과 버튼 장식은 의복에 부착되어 있을 때 품위성이 높아지며, 새틴슬리브와 래글런슬리브는 ⊕측 방향, 셔츠슬리브와 돌먼슬리브는 ⊖측으로 작용하고 있으며, 칼라 형태에서는 플랫칼라와 테일러드칼라가 품위성을 높이는 형태이다.

또한 소매의 길이에서 긴소매만이 품위성을 보여주고, 스카프와 코르사주 장식은 품위성을 드러내고, 벨트와 넥타이는 품위성을 저하시키는가 하면, 라운드, 보우트, 하이네크라인은 품위성을 나타내는 디자인이 되며, V-네크라인과 U-네크라인은 상반되는 효과이다.

셋째, 활동성이미지와 디테일의 관계를 보면 소매 형태의 영향력이 가장 크고, 상의의 디테일, 장식요소, 하의의 디테일 순으로, 셔츠, 돌먼, 래글런슬리브가 활동성이미지를 나타내는가 하면, 부분 디테일에서 부분스티치, 부분장식이 활동성이미지를 높여 주며, 상의의 칼라에서는 셔츠와 롤칼라가 활동성이 강하고, 플랫칼라와 스탠드칼라는 반대방향이며, 보우트, V-네크라인, 긴소매를 제외한 3부,

5부, 7부 길이의 소매가 활동성이미지를 높이는 요소로 볼 수 있다.

<표 5> 주요이미지에 대한 디테일 요소의 수량화 1 류의 분석결과

구분	분 류	유행성			품위성			활동성		
		range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1 -0.5 0 0.5 1
칼라 형태	셔츠	0.027 (2.14)	0.00		0.038 (1.65)	-1.04		0.012 (0.82)	0.36	
	폴넛		-0.67			0.54			-0.39	
	롤		1.28			-1.11			0.28	
	스탠드		1.47			-0.78			-0.46	
	테일러드		-0.48			0.27			0.06	
스포츠	0.63	-0.27	-0.06							
넥크 라인 형태	라운드	0.005 (0.88)	-1.45		0.004 (0.60)	0.01		0.004 (0.82)	0.01	
	보우트		0.43			0.40			0.63	
	V		0.28			-0.10			0.12	
	U		-0.20			-0.20			-0.19	
하이	0.25	0.19	-0.12							
소매 형태	새틴	0.012 (1.93)	0.07		0.019 (1.74)	0.14		0.049 (5.23)	-1.17	
	셔츠		-0.15			-0.69			1.10	
	돌먼		-1.59			-1.43			4.06	
래글런	-1.86	0.03	0.46							
소매 길이	3부	0.004 (0.74)	-0.67		0.011 (1.40)	-0.49		0.003 (0.52)	-0.19	
	5부		0.05			-1.34			0.12	
	7부		-0.45			-0.23			0.33	
	긴소매		0.07			0.06			0.00	
상의 디테 일	보우	0.022 (2.31)	-1.29		0.033 (3.27)	1.35		0.019 (2.74)	-1.56	
	포켓		-0.52			0.18			-0.26	
	버튼		-0.62			0.48			0.03	
	부분스티치		0.56			-0.59			0.57	
	부분장식		0.47			-0.47			0.24	
없음	0.29	-0.18	-0.07							
하의 디테 일	프릴	0.016 (1.94)	-0.13		0.018 (1.45)	-0.04		0.055 (2.28)	-1.08	
	폴리츠		-0.49			0.17			-1.12	
	터, 부분컷		0.41			-0.01			0.00	
	포켓		0.82			-0.96			0.22	
	버튼		0.23			-0.42			-0.23	
	슬릿		-0.07			0.08			-0.76	
부분장식	1.45	0.49	-1.97							
없음	-0.14	0.07	0.31							
장식 요소	벨트	0.013 (1.59)	0.27		0.021 (1.16)	-0.05		0.034 (2.67)	0.36	
	스카프		0.08			0.93			-0.45	
	넥타이		-0.07			-0.20			-0.40	
	코르사주		0.38			0.14			-1.34	
기타	0.82	0.96	-2.31							
없음	-0.24	-0.15	0.04							
증상관계수			0.0803		0.1539		0.1531			

4) 의복이미지와 색·무늬 요소간의 관계

〈표 6〉은 의복이미지와 색상, 무늬와의 관련에 대해서 수량화 I류의 분석결과를 나타낸 것으로 첫째, 유행성이미지의 경우 관련이 강한 디자인 요소는 하의의 무늬, 상의의 무늬, 상의의 색상 순으로 나타나 있다.

하의의 무늬에서 민무늬, 점무늬가 ⊕측 방향, 상의의 무늬로는 기하학적무늬, 자연적인무늬가 ⊕측 방향으로, 무늬가 상의, 하의에 따라서 유행성이미지를 달리하고 있으며, 상의의 색에서는 red, gray가 유행성이미지가 강하며, 하의 색상은 red, orange, white, black이 유행성이미지가 강한 색이다. 상의의 톤(tone)에서는 vivid, dull, deep, dark톤이 유행성이미지가 높게 드러나며, 하의의 톤에서도 vivid, deep, dark톤이 ⊕방향으로 상의의 결과와 같다.

또한 상하의 배색은 보색배색이 유행성이 강한 요소가 되며, 동색배색, 인접배색은 유행성이 약한 것으로 이러한 결과는 加藤雪枝(1980)의 블라우스와 스커트의 착용에서 2색배색에 따른 이디지에서 스커트의 톤, 블라우스와 스커트의 색상차, 블라우스 색상 등이 주로 관여하는 것으로 나타난 결과와 부분적으로 일치됨을 보여 준다.

둘째, 품위성이미지에서 관련이 강한 디자인 요소를 보면 상의의 무늬의 영향이 가장 크고, 상의의 색상, 하의의 배색, 하의의 색상 순으로 되어 있다.

먼저 상의의 무늬에서 점무늬, 기하학적무늬, 자연적인무늬가 품위성을 높이는가 하면, red, orange, brown, yellow, green, purple, white는 품위성이미지를 높이고, blue, grey, black인 경우는 품위성이미지가 낮은 색이며, 하의의 배색에서 단색과 2색까지 양의 방향, 3색이상은 음의 값으로 품위성과는 부적 관계이다.

하의의 무늬에서 기하학적무늬, 자연적인무늬는 품위성을 높이고 있으며, 민무늬와 점무늬는 반대 방향이며, 점무늬가 상의일 경우는 품위성이 높게 되고 하의일 경우는 품위성이 저하되는 것을 볼 수

있다. 또한, 상하의 배색에서 동색배색이 품위성이미지를 드러내고, 인접배색과 보색배색은 품위성이미지가 낮은 형이 된다.

셋째, 활동성이미지에서 결과를 보면, 상의의 색상 영향력이 가장 크고, 상의의 무늬, 하의의 색상 순으로 이미지의 영향을 나타내고 있다.

먼저 상의의 색상에서는 brown, yellow, grey, black계통이 ⊕측 방향, red, orange, blue, write 색상은 ⊖측으로 작용하여 대체로 화려한 색상이 활동성이미지를 약화시키고 베이직한 색상이 활동성이미지의 대표색이 되고 있다. 상의의 무늬에서, 민무늬가 활동성을 나타내고 기하학적무늬, 자연적인무늬, 점무늬는 활동성이미지와 부적 관계에 있다. 또한 하의에서는 민무늬와 기하학적무늬가 활동성이미지를 높이는가 하면, 점무늬와 자연적인무늬는 활동성이미지와는 관련이 적은 요소가 된다. 하의의 색상에서 blue계통이 활동성 칼라로 나타나고, red, orange, green, grey 등은 활동성과 관련이 적은 색이 되며, light, bright, vivid톤과 보색배색이 활동성이 강한 이미지로 작용하는 결과는 川端澄子の 3人(1997)의 의복의 경쾌함에 미치는 색의 영향에서 명도가 높은 것일수록 경쾌함으로 판단되고 명도가 낮은 색상일수록 품위성이미지에서와 같이 중량감-안정감이 나타난다는 결과와 일치되는 것으로 볼 수 있다.

5) 의복이미지와 소재 요소와의 관계

〈표 7〉은 의복의 주요이미지와 소재 특성과의 관계에 대한 수량화 I류에 따른 분석결과이다.

제1인자 유행성인자에서 편상관계수를 기준으로 관련이 강한 디자인 요소를 보면, 상의의 재질감이 영향력이 가장 크고, 상의의 소재, 하의의 재질감, 하의의 소재 순으로 영향력을 나타내고 있다.

먼저 유행성이미지에서 상의의 재질감은 limp, bulky, see-through, stiff한 소재, 하의의 재질감에서는 crisp, silky, limp, see-through 등이 유행성 이미지를 나타낸다.

<표 6> 이미지에 대한 색상·무늬 요소의 수량화 I 류의 분석결과

구분	분 류	유행성			품위성			활동성		
		range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1
상의 배색	단색	0.003 (0.27)	0.05		0.006 (1.17)	0.12		0.009 (1.82)	-0.16	
	2색		-0.22			-0.28			0.26	
	다색		-0.18			-1.05			1.66	
하의 배색	단색	0.007 (0.96)	-0.11		0.006 (2.27)	0.36		0.005 (0.86)	0.05	
	2색		0.85			1.30			0.08	
	다색		0.17			-0.97			-0.78	
상의 무늬	민무늬	0.008 (2.19)	-0.07		0.014 (2.88)	-0.07		0.012 (2.36)	0.30	
	기하학무늬		0.03			0.16			-1.02	
	자연적무늬		1.05			0.55			-2.06	
	점무늬		-1.14			2.81			-0.12	
상의 비탕색	red	0.018 (2.08)	0.45		0.022 (2.36)	0.71		0.013 (2.75)	-0.38	
	orange		-0.21			1.05			-1.12	
	brown		0.03			0.14			0.19	
	yellow		-0.14			1.07			0.71	
	green		0.35			0.55			-0.16	
	blue		-0.43			-0.05			-0.42	
	purple		-0.50			0.47			-0.08	
	white		-0.39			0.41			-0.23	
	grey		1.58			-1.31			1.63	
	black		-0.07			-0.38			0.08	
하의 무늬	민무늬	0.014 (2.37)	0.14		0.009 (1.25)	-0.14		0.011 (2.04)	0.06	
	기하학무늬		-1.37			0.88			0.25	
	자연적무늬		-0.13			0.40			-0.77	
	점무늬		1.00			-0.37			-1.79	
하의 비탕색	red	0.023 (1.91)	1.28		0.021 (1.96)	-0.44		0.028 (1.90)	-0.36	
	orange		0.67			0.09			-0.67	
	brown		-0.55			0.42			-0.04	
	yellow		-0.63			0.04			0.57	
	green		-0.29			-0.19			-0.80	
	blue		-0.19			-0.59			0.80	
	purple		0.06			0.09			-0.06	
	white		0.42			0.26			-0.35	
	grey		-0.63			1.37			-1.10	
	black		0.40			-0.19			-0.16	
하의톤	pale	0.008 (0.84)	-0.05		0.007 (0.92)	0.10		0.008 (1.39)	-0.54	
	light		-0.26			-0.30			0.36	
	bright		-0.08			-0.17			0.34	
	vivid		0.58			-0.36			0.22	
	dull		-0.12			-0.11			-0.43	
	greyish		-0.04			0.56			-1.03	
	deep		0.35			-0.26			0.09	
	dark		0.03			0.16			0.07	
	lightgrey		-0.05			-0.21			-0.18	
상하의 배색	동색배색		-0.10			0.51			-0.49	
	인접배색		-0.33			-0.16			0.22	
	보색배색		0.35			-0.65			0.57	
증상관계수		0.1326			0.1844			0.1139		

<표 7> 이미지에 대한 소재요소의 수량화 I 류의 분석결과

구분	분 류	유행성			품위성			활동성			
		range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	range (편상관)	Score	Score Graph -1-0.5 0 0.5 1	
상의 소재	울,혼방 면, 마	0.017 (2.13)	-0.50		0.040 (2.79)	0.56		0.013 (0.88)	-0.45		
	실크,새틴		-0.09			-0.67			0.42		
	가죽,비닐		0.43			0.05			0.32		
	니트		1.27			0.40			0.43		
	레이스		0.57			-0.88			0.25		
하의 소재	울,혼방 면,마	0.011 (1.98)	-0.01		0.020 (1.33)	0.08		0.015 (1.75)	-0.16		
	실크,새틴		-0.21			-0.56			0.41		
	가죽,비닐		0.19			0.70			0.02		
	니트		1.08			-0.34			0.35		
	레이스		-0.90			0.78			-1.34		
상의 재질감	soft	0.018 (2.25)	-0.30		0.012 (1.05)	0.40		0.012 (1.61)	0.01		
	rough		-0.25			0.47			0.57		
	crisp		-0.65			0.08			-0.34		
	silky		-0.25			0.40			-0.15		
	bulky		0.30			-0.37			0.65		
	limp		1.08			0.17			-0.48		
	see-through		1.17			-0.58			-0.96		
	stiff		0.50			-0.07			0.02		
	soft & crisp		-0.06			0.22			0.05		
하의 재질감	soft	0.015 (2.07)	-0.24		0.014 (0.85)	0.36		0.028 (1.90)	-0.66		
	rough		-0.91			-0.47			-0.61		
	crisp		0.71			0.38			-0.58		
	silky		0.69			-0.25			-0.53		
	bulky		-0.43			0.38			-1.44		
	limp		0.60			-0.38			1.24		
	see-through		1.16			-0.04			-0.27		
	stiff		0.08			-0.12			0.36		
	soft & crisp		-0.24			0.14			0.32		
상의 소재 두께	얇은천	0.010 (1.07)	0.94		0.004 (0.29)	0.15		0.005 (0.37)	-0.29		
	중간천		-0.13			0.08			-0.02		
	두꺼운천		0.01			-0.14			0.08		
하의 소재 두께	얇은천	0.006 (1.07)	0.86		0.005 (0.26)	0.06		0.013 (1.38)	-0.89		
	중간천		0.00			0.08			-0.14		
	두꺼운천		0.21			-0.18			0.49		
중상관계수			0.1429			0.1921			0.1473		

상·하의 소재에서는 실크, 새틴, 가죽이나 비닐, 상의의 니트, 하의의 레이스 소재 등이 유행성이미지가 높은 소재로, 소재의 유행성은 60년대 미래패

션의 재현으로 매끈한 표면, 은색소재, 하이테크, 투명소재, 신축성 소재, 합성수지소재 등 세기말에 미니멀리즘의 연장선에 있는 결과로 볼 수 있다.

둘째, 품위성이미지에서는 상의의 소재에서 영향력이 가장 크고 하의의 소재, 상의의 재질감, 하의의 재질감 순으로 되어 있다.

상의의 소재에서 울과 혼방 소재, 실크와 새틴, 가죽과 비닐, 레이스 소재는 품위성이 높은 요소로 판단되며 면, 마 소재와 니트 소재는 품위성이 낮은 소재가 되고, 하의의 품위성은 울과 혼방, 실크, 새틴, 니트 소재 등이다.

상하의 소재두께에서 보면 얇은 천과 중간 두께의 천은 품위성이미지를 드러내는가 하면, 두꺼운 감일 경우는 품위성이미지를 약화시키는 요소가 되는 것이다.

셋째, 활동성이미지에서는 하의의 재질감의 영향력이 가장 높으며, 하의의 소재, 상의의 재질감 순으로 되어 있다. 하의의 재료에서는 하의에서 면·마와 가죽, 비닐 재료가 활동성이미지를 강화시키는 요소가 되며, 울과 혼방, 니트 재료는 활동성을 약화시키는 요소로 드러나고, 상의의 경우는 면, 마, 실크와 새틴, 가죽이나 비닐, 니트와 레이스 등이 활동적 이미지를 강하게 나타내는가 하면 울, 혼방 재료는 ⊖값으로 나타났다. 상하의 얇은 천과 중간 두께의 천은 활동성이미지를 약화시키고, 두꺼운 감이 활동적 이미지를 강화시키는 것으로 판단되고 있다.

이상의 논의에서 보는 바와 같이 이미지 유형에 따라서 의복 디자인 요소의 특징이 달라

나타날 것이라는 두번째 가설이 수용됨과 동시에 세번째 가설 이미지 유형에 영향을 미치는 디자인 세부요소들의 영향력이 다를 것이라는 가설을 지지해 주는 것을 볼 수 있다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 여대생들이 주로 착용하는 의복형태를 중심으로 의복이미지와 의복스타일을 유형화해서 의복디자인 요소와의 관계를 규명할 목적으로, 의

복형태슬라이드를 제시하고 설문응답을 실시한 결과 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

1. 의복의 대표적인 이미지는 유행성이미지, 품위성이미지, 활동성이미지, 단순성이미지 등으로 나타났다.

2. 주요이미지와 아이템 요소와의 관계에서 유행성이미지는 주로 원피스, 점퍼, 하프코트, 큐롯스커트와 텍스커트, 판탈롱과 슬림팬츠가 +방향값으로 유행성이미지를 높이는 요소가 되며, 투피스 형태, 재킷과 블라우스, 스트레이트팬츠 등이 품위성이미지를 높이고 있으며, 활동성이미지에서는 주로 쓰리피스 형태에 T-셔츠와 셔츠-베스트형, 판탈롱과 노멀팬츠, 큐롯스커트와 개더스커트등이 이미지 강화요소가 된다.

3. 주요이미지와 실루엣 요소와의 관계에서는 상하의가 피트한 상태의 X-실루엣에 웨이스트라인과 힙본길이의 상의, 미니 스커트 등이 유행성이미지를 높이는 요소가 되며, 노멀한 피트성의 A, X, Y-실루엣에 스커트길이는 내추럴팬츠이하, 상의의 길이는 힙라인이하 등이 품위성이미지의 주요소가 되며, 활동성이미지에서는 주로 H-실루엣과 빅사이즈의 소매, 스커트길이는 미니, 상의의 길이는 힙라인이하의 형태가 활동성이미지를 높이는 요소로 나타났다.

4. 유행성이미지와 디테일 요소와의 관계에서 칼라의 형태는 롤, 스탠드, 스포츠칼라에 새틴과 셔츠슬리브가 되고, 플랫칼라와 테일러드칼라, 보우트네크라인과 하이네크라인, 보우장식, 새틴슬리브 등이 품위성이미지를 강화시키고 있으며, 셔츠칼라, 보우트네크라인과 V-네크라인, 셔츠슬리브와 돌만슬리브, 7부의 소매길이 등이 활동성이미지 효과를 높이는 요소가 된다.

5. 주요이미지와 색, 무늬 요소와의 관계에서 유행성이미지에서 주로 민무늬에 vivid톤을 주로 하여 red, white, black 색상, 상하의 보색배색이 유행

성이미지를 높이고 있으며, 품위성이미지는 상의와 하의는 주로 단색, 2색배색에 beige를 주로 한 brown과 grey의 색상에 상하의 동색배색, pale, greyish와 dark톤이 주로 품위성을 높이는 요소가 된다.

6. 소재요소에서는 유행성이미지에서 실크나 새틴, 가죽과 비닐소재에 상의는 얇은 두께의 천 등이 나타나며, 품위성이미지에서는 울과 혼방, 실크소재를 주로 하여 가죽과 레이스 등의 소재, 상하의 모두 중간두께의 감이 이미지를 높이고 있으며, 면, 마, 가죽과 비닐등의 소재와 주로 두꺼운 감이 활동성이미지를 나타내고 있다.

위와 같은 논의와 결론을 바탕으로 후속연구를 위한 제언에서, 비전공여대생과 남자대학생, 대상 연령의 변화 등 확대연구가 이루어져야 할 것이며, 조사자료가 1996년에서 1997년의 봄과 가을에 한해서 선정된 것으로 해마다 변화되는 패션의 양상에서 여름과 겨울을 포함해서 시차를 두고 계속 비교연구되어야 할 것이다.

또한 의복이미지를 밝히는 측정적도에 대하여 보다 다차원적으로 접근하여 광범위한 이미지차원이 포함된 연구가 필요하며, 의복디자인 요소별로 내부선(line)등 또다른 특징을 부여한 이미지 연구가 계속되어야 할 것이다. 부가해서 세분화된 디자인 요소내에서 성격이 다른 요소끼리도 밀접한 관련이 있는 것을 가정하고 관련성 연구가 계속되어야 할 것이다.

참고문헌

- 김미영, 생활양식유형과 의복평가기준에 관한 연구, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 1989.
- _____, 의상연출학의 개념 정립, 한국의류학회지, 20(6), 1178~1183, 1996.
- 김원수, 마아케팅관리론, 경문사, 1992.
- 김일분, 의복이미지 유형과 디자인 요소와의 관계, 효성가톨릭대학교 박사학위논문, 12~13, 1998.
- 유경숙, 성역할 정체감과 의복디자인 선호에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 1996.
- 유송옥, 복식의장학, 수학사, 1994.
- 이은영, 복식의장학, 교문사, 1994.
- 이주현, 강혜원, 의상디자인 요소가 의복착용자의 인상에 미치는 영향(제2보) -Dress 및 Pants-Blouse의 형태와 색채를 중심으로-, 한국의류학회지, 19(6), 986~994, 1995.
- 이주현, 조금호, 의상디자인 요소가 의복착용자의 인상에 미치는 영향(제1보)-의복 형태와 색채의 영향을 중심으로-, 한국의류학회지, 19(5), 748~763, 1995.
- 이호정, 패션마케팅, 교학연구사, 1993.
- 정삼호, 현대패션 모드, 교문사, 1996.
- 정인희, 의복이미지 구성요인, 계층구조 및 평가 차원에 대한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1991.
- 차미승, 의복형태와 색채이미지의 시각적 평가와 분석, 부산대학교 대학원 석사학위논문, 1992.
- Compton, N. H., Body Image Boundaries in Relation to Clothing Fabric and Design Preferences of a group of Hospitalized Psychotic Women, Journal of Home Economics, 56, 40~45, 1964.
- Delong, M. R., Clothing and Aesthetics Perception of Form, Journal of Home Economic Research, 5(4), 214~234, 1977.
- _____, The Way We Look, Ames, Iowa State University Press, 1987.
- Gibbins, K. & Coney, J. R., Meaning of Physical Dimension of Women's Clothes, Perceptual and Motor Skills, 53, 720~722, 1981.
- Horn, M. J. & Gurel, L. M., The Second Skin, An interdisciplinary Study of Clothing(3rd ed.),

- Boston: Houghton Mifflin Co., 1981.
- ・McJimsey, H. T., Art and Fashion in Clothing Selection. Ames, Iowa: The Iowa State University Press. 1973.
 - ・加藤祥子, 後藤雅子, 着じ及の評價用語, 日本衣生活研究, 15(4), 28~31, 1988.
 - ・加藤雪枝, 梶山藤子, 被服における配色効果の研究(第1報) Blouseと Skirtの 配色の 感情効果, 日本家庭學會誌, 31(1), 29~35, 1980.
 - ・渡邊澄子, 川本榮子, 黒田喜久枝, 中川早苗, 服装におけるイメージとデザインの関連について(第2報)-イメージにある類型化とそのデザインの特徴, 日本家政學會誌, 44(2), 131~139, 1993.
 - ・藤原康晴, 女子大生の好きな被服のイメージと自己概念との關聯性, 日本家政學會誌, 38(7), 593~598, 1987.
 - ・藤原康晴, 川端澄子, 近藤信子, 女性の服装を評價する用語の分類(第3報), 服装評價次元の解釋の妥当性の検討, 日本家庭學會誌, 43(1), 45~51, 1992.
 - ・藤原康晴, 川端澄子, 女性の服装を評價する用語の分類(第1報), 日本家庭學會誌 40(4), 287~293, 1989.
 - ・西藤榮子, 中川早苗, 性役割意識とそれを表現する服装イメージとの關聯, 日本纖維機械學會誌, 50(10), 265~269, 1997.
 - ・石塚純子, 加藤雪枝, 梶山藤子, 各種デザインにおける着裝イメージ, 日本家政學會誌, 38(4), 321~332, 1987.
 - ・小林重順, イメージ 戦略, 東京: 鳳山社, 1984.
 - ・松浦悠紀子, 万江八重子, 中川早苗, 正準相關分析による服装イメージとそのデザイン要素のイメージの關連, 日本纖維機械學會誌, 46(4), 41~51, 1993.
 - ・川崎健太郎, 川勝敏郎, ファッショングイナミックス(第3報), 日本纖維製品消費科學誌, 17, 135~141, 1976.
 - ・川端澄子, 後藤紫穂子, 福井典代, 藤原康晴, 衣服の見かけの輕快感に及ぼす色の影響, 日本纖維機械學會誌, 50(3), 84~92, 1997.