

## 多技能形 旅行用 재킷의 디자인 開發

徐潤廷\* · 李株炫

延世大學校 生活科學研究所 研究員\*, 延世大學校 衣類環境學科

### A Development of Designs for the Multifunctional Traveler's Jacket

Suh, Yun-Jung\* and Lee, Joo-Hyeon

Research Institute of Human Ecology, Yonsei University\*  
Dept. of Clothing and Textiles, the Graduate School of Yonsei University

#### Abstract

The purpose of this study was to analyze critical needs and demands for the multifunctional traveler's jacket and to develop design prototypes based on the findings from the analysis.

A self-report questionnaire with the stimuli was applied. Total 163 travelers were purposively sampled for the survey and the data were analyzed quantitatively as well as qualitatively.

The results were as follows:

1. The respondents were divided into three groups - "digital-functionality-needs group", "non-digital-functionality-needs group", "no-need group", according to their preference and needs for the multifunctional traveler's jacket.
2. The three groups were analyzed ① to have meaningful differences in experiencing inconvenience in their traveling, ② to have statistically significant differences in their needs for the multifunctional traveler's jacket, ③ while some imperative consensus in their needs were found in part.
3. Based on the findings of the analysis mentioned above, three design prototypes were developed and visualized with conclusion.

Key words: back packer(배낭여행자), design prototype(디자인 프로토타입), digital multifunction(디지털 다기능), multifunction(다기능), non-digital multifunction(논-디지털 다기능)

#### I. 서론

20세기말에 들어와 과학기술 발전의 상호상승작용이 증가하고, 고기능 제품에 대한 소비자의 선호가 확산됨에 따라서 의류 분야에서도 이러한 이질적 분야 간의 결합은 증가되고 있다.<sup>1), 2)</sup>

의류 분야에서 최근 중요시되는 고기능성 제품은 크게 세 가지 종류로 구분되는데, 첫째로 고기능성 소재로 구성된 의류제품, 둘째로 제품의 설계에 의해 의

류 외의 기능을 갖춘 다기능 의류제품, 그리고 컴퓨터 기술과 네트워크 시스템의 발전에 따라 기존의 의류에 디지털 기계장치가 결합한 디지털 의류제품으로 구분된다.<sup>3)</sup> 고기능 지향소재로 구성된 의류제품은 위생 및 건강 지향형 소재와 감성 지향소재, 쾌적성 지향 소재를 중심으로 발달해왔고, 다기능 의류제품에는 제품의 설계에 의하여 형태의 변형을 가져와 전혀 새로운 기능을 갖는 일반적 다기능 의복제품과 각종 디지털 기계장치를 의복에 결합하여 컴퓨팅 기능과 커

뮤니케이션을 가능하게 하는 디지털 의복제품 등이 있다.

한편, 패션 상품의 변화는 라이프스타일 변화의 반영이라 할 수 있으며<sup>4)</sup>, 제품들에 대한 새로운 수요는 소비자의 라이프스타일의 변화에 기인한 것으로 분석된다. 1980년대 이후 우리 나라에서는 국민소득 수준의 향상과 경제적 성장의 결과로서 여가에 대한 가치를 중요하게 평가하는 경향이 나타나고 있으며, 여가를 단순한 유흥이나 오락으로 보기보다는 삶의 중요한 요소로서 인식하여, 여가를 통하여 휴식과 기분 전환뿐만 아니라 자기 개발과 자기 실현의 기회를 가지려는 경향이 나타나고 있다.<sup>5), 6)</sup> 한편, 우리 나라 국민의 해외 여행은 1980년대부터 단계적으로 허용되기 시작한 이래 1989년에 국민의 해외여행이 전면 자유화되면서 해외 여행자수는 급성장을 보였다. 해외여행 가운데 배낭여행은 1990년 여름 이후 대학생 층을 중심으로 해마다 여행자 수가 급증하고 있으며<sup>7)</sup>, 2000년 이후 회사직원연수 및 가족단위의 배낭 여행<sup>8)</sup> 범위로 크게 확산, 증가되고 있는 추세이다.

이와 같은 여가 지향형 라이프스타일의 증가, 해외 여행과 배낭여행 확산의 경향으로 인하여 의류시장에서도 여행복에 대한 수요가 있을 것으로 사료되나, 현재의 의류시장에서는 여행복이나 리조트웨어가 별도로 미분화 되지 않은 실정이며, 소비자들은 캐주얼 의류나 스포티브 캐주얼 의류, 또 등산복 같은 스포츠 의류를 여행복으로 대용하고 있다. 여행복은 확실한 의류 상품군으로써 전문적, 체계적으로 발전하지는 않았지만, 1925년 장 파투(Jean Patou)가 여행복(Travel wear)을 선보인 이래 2000년 샘소나이트사(Samsonite)의 독서등 램프가 착장된 디자인이 나오기까지 여행자의 라이프스타일과 수요를 반영하며 변모하여왔으며 이러한 점을 미루어 볼 때, 증가하는 여가생활로 인하여 여행용 의복에 대한 수요는 증가하고 있는 것으로 사료된다.

본 연구는 라이프스타일(life style)에 따른 여가생활 변화의 일환으로 여행인구가 증가하고 있음을 파악하고, 이에 따라 여행자들의 전문 여행복에 대한 수요와 선호기능을 분석하여 이를 토대로 다기능 여행용 재킷 디자인의 방향을 탐색하고자 한다. 일반적으로, 짧

은 기간의 여행을 위해 여행복에 대치되는 캐주얼 의류나 스포티브 캐주얼 의류와 차별되는 전문 여행복의 디자인 개발을 위하여 장기간 많은 짐을 가지고 자주 옮겨 다니는 해외 배낭 여행자들을 전문 여행복의 잠재적 수요자로 보고, 그들을 조사대상자로 선정하여 자극물이 포함된 설문조사를 실시하여 여행만족도, 여행불편도, 여행 전문복에 대한 선호도와 수요를 조사하고, 이를 분석한 결과를 기반으로 하여 다기능 여행용 재킷의 디자인 방향을 모색하였다.

본 연구는 여행 전문복 디자인의 발전에 기여하는데 의의가 있으며, 구체적인 목표는 다음과 같다.

첫째, 해외 배낭여행자 집단의 다기능 의류제품에 대한 선호도를 고찰한다.

둘째, 해외 배낭여행자 집단이 요구하고 선호하는 기능과 특성을 파악하고, 이를 반영한 다기능 여행용 재킷의 디자인 프로토타입을 개발한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 다기능 제품의 현황

‘기능’의 사전적 의미는 어느 기관이 그 기관으로서 작용할 수 있는 능력 또는 그 작용<sup>9)</sup>으로 ‘다기능’이란 하나의 기관이 여러 기관의 능력과 적용을 수행함을 의미하며 현재 다양한 분야에서 빠른 속도로 발전하고 있다.

#### 1) 다기능 의류제품

의류분야에서는 고기능성 소재로 구성된 의류제품이나 제품의 설계에 의하여 형태를 변형시킴으로써 전혀 새로운 기능을 갖는 다기능성 의류제품, 의복에 디지털 기계가 부착되어 의류의 기본적인 기능과 더불어 디지털 기능을 함께 수행하는 다기능 의복이 최근 출현하였다.

그 예로서, 2001년 여름상품으로 국내 캐주얼 브랜드 ‘스포트리플레이’ 사는 표면을 코팅 가공 한 고기능성 소재를 사용하여 빗방울이 흡수되지 않고 흘러내리도록 고안한 바지를 상품화하였고, ‘Levi’s Strauss



<그림 1> 방독마스크가 부착된 재킷  
(www.cpccompany.com)



<그림 2> 스쿠터를 내장한 재킷(www.cpccompany.com)



<그림 3> 'Philips'의 디지털 다기능 재킷 (www.philips.com)

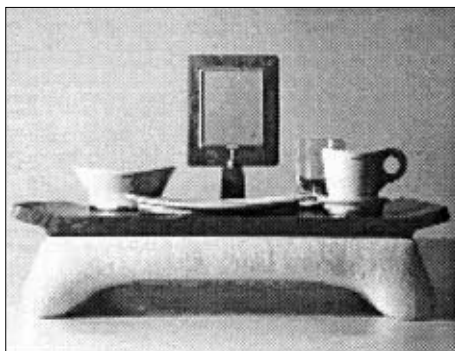
& Co.'는 접으면 색(sack)으로 활용할 수 있는 윈드점퍼(wind jumper)를 출시하였다.<sup>10)</sup>

또, 'CP Company'에서는 최근 들어 다기능형 의류 제품을 많이 출시하였는데, 1998년에는 털"부착 가능한 방독면이 부착된 재킷(그림 1), 소음을 막아주는 헤드폰이 장착된 재킷 등을 선보였고 1999년에는 접히는 알루미늄 스쿠터를 내장한 재킷(그림 2), 손전등을 장착한 재킷 등 의복에 기기를 부착하여 새로운 기능을 수행할 수 있는 제품들을 상품화하였으며<sup>11)</sup>, 계속하여 2000년에 텐트로 변형할 수 있는 긴 재킷, 연으로 변형할 수 있는 긴 재킷, 백 팩(back pack)이 되는 재킷 등을 디자인하였고, 2001에는 공기주입을 이용하여 쿠션으로 변형하는 재킷, 간이의자로 변형하는 긴 재킷, 매트리스(mattress)로 변형하는 긴 재킷 등 형태를 변화시킴으로써 완전히 새로운 기능을 가지는 다기능 의복 제품을 상품화하였다.<sup>12)</sup>

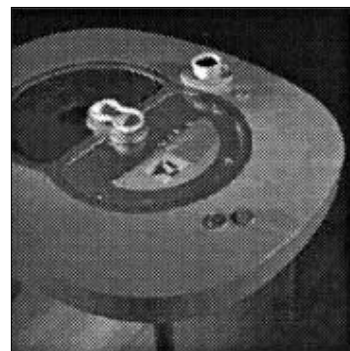
한편 2000년 8월 'Royal Philips Electronics'와 'Levi Strauss & Co'는 'wearable computers'라는 디지털 기기가 부착되어 디지털 기능을 가지는 디지털 다기능 재킷(그림 3)을 공동으로 개발하였는데<sup>13)</sup>, 이 재킷은 내부에는 와이어와 이어폰, 간단한 네트워크를 포함하고 있다. 이 재킷은 'Philips'의 New Xenium Mobile Phone 휴대전화 제품과 Rush Digital Audio MP3 Player 제품을 연결하여 사용할 수 있으며, 착용자는 이 재킷에 내장된 이어폰을 통하여 각종 소리를 들을 수 있도록 디자인되어 있다.

## 2) 의류 외 분야의 다기능 디자인 제품

가구 디자인 분야에서도 고정된 용도나 장식의 범위를 벗어나서 하나의 제품으로 두 가지, 또는 그 이상의 기능을 수행하는 다기능 제품이 증가되어 왔다. 그 예로서, Sophie Albert, Frederic Ruyant이 디자인한



<그림 4> 디지털 기능을 가진 개인 아침상  
(www.design.philips.com)



<그림 5> 디지털 기능을 가진 다기능 커피 테이블  
(www.design.philips.com)

침대기능을 가진 소파나 'Philips Co'의 디지털 기능을 가진 개인 아침상(그림 4)과 커피테이블(그림 5), 용도에 따라 디자인을 변형시키는 다기능 소파 등이 있다.<sup>14), 15)</sup>

또 장신구 디자인 분야 중 가장 고가의 이미지를 가지고 실용성보다는 심미성을 추구하는 보석 분야에서도 간단한 조작으로 다른 형태로 변형시켜 사용하거나 새로운 용도로 사용할 수 있는 다기능 보석이 등장하였고, 이러한 다기능 보석은 하나의 보석을 가지고 목걸이와 브로치(brooch), 반지와 목걸이의 펜던트(pendant) 등과 같이 모양과 용도를 바꾸어 사용할 수 있고, 용도에 따라 다른 보석으로 바꾸어 조립, 착용할 수 있고 조합하여 사용할 수 있다.<sup>16)</sup>

한편, 멀티미디어의 영향으로 인하여 가전제품도 고기능화·다기능화 되어 가고 있다.<sup>17)</sup> 그 중 특히, MP3 Player는 대용량화·다기능화의 추세에 있으며 그 예로 LG전자의 MP3제품 '뮤직아이'는 조그만 PC카메라의 부착으로 디지털카메라의 기능이 첨가되었고, 이것을 컴퓨터에 연결하면 PC카메라로 사용할 수 있다.<sup>18)</sup> 일반 PC제품군에서도 컴퓨터, TV, 녹화기의 기능을 함께 수행할 수 있는 상품들이 상용화되고 있다. 이 중 (주)유엠디지털의 데스크탑 PC '트라페지아'는 4개의 모니터를 사용하여 각각 독립된 컴퓨팅 작업을 수행할 수 있고 이밖에 DVD, A/V, CD, LCD-TV, AM/FM라디오의 멀티미디어 시스템 기능도 수행할 수 있도록 고안되었다.<sup>19)</sup> 그 외에, 'TOSHIBA'사의 신형 복사기는 프린터와 팩스, 고화질 스캐너의 기능을 함께 가지도록 설계되었고, 후지필름(FUJI FILM)의 사진기 '파인픽스 470 OZ'는 사진을 찍을 때 최대 80초까지 목소리를 녹음할 수 있는 기능을 가지며, 니콘(NICON)의 '쿨픽스 990' 사진기는 일반 사진촬영 뿐 아니라 최대 40초까지 동영상 촬영의 기능을 가진 다기능 제품으로 설계되었다.<sup>20)</sup> 현재, 가장 대중적이고 빠른 속도로 발전되고 있는 전자기기는 휴대폰이라 할 수 있는데, 단순 전화기능에서 무선통신 기능을 가진 것으로 발전되어왔고, 이제는 신용카드와 모바일 전자화폐의 기능에 이르기까지 다기능의 영역을 확대하고 있다.<sup>21)</sup>

## 2. 여가 지향적인 라이프스타일

라이프스타일(life style)이란 사회 전체 또는 사회의 한 부분의 구성원들이 공통적으로 갖고 있는 타인과 구별되는 특징적인 생활 양식을 의미하며<sup>22)</sup>, 단순히 생활 양식을 말하는 것이 아니라 행동과 의식을 연합한 생활 양식이며 총합적 상징으로서의 성격을 가진다.<sup>23)</sup>

오늘날의 경제발전예 의한 소득의 향상, 과시적 소비성향, 여가시간의 증가, 젊은 층의 영향력 증가, 여성의 지위 향상과 활동 영역의 확대, 대중 전달 매체의 발달, 칼라 TV의 보급, 유통구조의 다양화와 현대화 등은 소비자들의 의식과 가치관의 변화를 수반하면서 새로운 라이프스타일을 발생시키고 있다. 20세기 현대 자본주의 사회에서 일어난 가장 큰 라이프스타일의 변화 중의 하나는 노동 및 생산 중심의 생활 양식에서 여가 및 소비 중심의 생활 양식으로 변모한 것이다.<sup>24)</sup>

1980년대 우리나라의 경제 발전은 국민 개인에게 보다 나은 인간다운 삶을 영위하고자 하는 자각과 욕구를 일으켰고, 그로 인해 일만이 생의 전부가 아니라 자신에게 주어진 자유시간을 보람 있게 활용하는 것이 삶의 또 다른 중요한 부분임이 강조되었으며, 이에 따라 여가의 가치를 중요하게 평가하고<sup>25)</sup>, '즐거이는 인간'이 되고자 하는 욕구가 커지면서 여가 산업이 높은 성장세를 보이게 되었다. 이러한 여가의식의 변화는 여가의 가치를 이해하고 여가의 효율적인 활용을 전제로 한 여가활동의 형태로 나타나게 되는데, 그 한 예로서 여행에 관련된 여가활동에 참여하는 사람들의 비율이 증가하고 있는 추세<sup>26)</sup>를 들 수 있으며, 우리나라의 국민 1인 당 연평균 여행 횟수도 1993년의 4.8회에서 1995년에 6.85회로 늘어났다고 보고된 바 있다.<sup>27)</sup>

여행은 '인간이 일상 생활권을 이탈하여 즐거움을 목적으로 타 지역으로의 이동 및 체제 중에 발생하는 현상 및 행위'로 정의될 수 있으며, 다른 환경이나 문화 등을 접하면서 휴양과 위안을 얻으려는 인간의 기본적인 욕구 중의 하나라고 설명된다.<sup>28), 29)</sup> 향후 희망하는 여가활동을 묻는 제일기획 조사(1999년)에서 해외여행이 38.1%로 1위로 나타났고<sup>30)</sup>, 2000년 수험생을 대상으로 한 설문결과에서도 '수학능력 평가시험이 끝나고 제일 하고 싶은 일'에 전국여행이 17%, 해외 배낭

여행이 16%로 여행이 가장 높은 비율을 차지하였다.<sup>31)</sup> 해외 배낭여행자 수는 1990년의 3천 5백 여명에서 1996년에는 10만 여 명 정도로 증가하였으며<sup>32)</sup>, 과거에는 학생을 중심으로 전개되던 것이 이제는 가족 단위의 배낭여행이나 회사에서 사원들에게 실시하는 연수 목적의 해외 배낭여행까지 그 영역이 확대되었다.<sup>33)</sup>

한편 이러한 상황에서 여가 전용의복은 현재 의류 분야에서의 고유 영역을 가지고 전개되지 못하고 스포츠웨어 및 캐주얼웨어와 함께 혼용되어 왔으며 등산복, 낚시복 등 소수의 여가 전용복만이 상품화되고 있다. 미분화·체계화 되지않은 여행복·리조트웨어가 스포츠웨어, 스포티브 캐주얼웨어, 캐주얼웨어 등으로 대체되고 있는 우리나라의 의류시장상황에서 이러한 의류상품군의 시장규모가 확장되고 있음에 미루어 볼 때, 전문 여행복의 잠재적 수요가 확산되고 있음을 추측할 수 있다.

### III. 연구 방법

#### 1. 연구의 범위

본 연구에서는 해외 배낭여행자의 여행관련 변인 및 다기능 여행재킷으로 디자인 개발의 범위를 제한하였다. 본 연구에서의 재킷이란 넓은 의미의 재킷을 말하며, '재킷이란 상의의 총칭으로 허리부터 힉 사이의 길이로 된 겹옷으로 대개 앞 여밈으로 되어있으며 남성, 여성, 아동 모두 두루 입는 의복'이라는 패션큰사전의 정의<sup>34)</sup>에 근거하였다.

또, 본 연구결과에서 제시하는 디지털 다기능 의류 선호집단을 위한 디자인 프로토타입은 가격이나 내장된 디지털 기계에 대한 기술적인 문제, 소재와 그 세탁방법 등을 제외하고, 디자인의 제시만으로 그 범위를 제한하였다.

#### 2 용어정의

① 다기능 의류: 의류에 기구 또는 기계적 장치가 부착된 것으로 의류의 기본적 기능

외에 새로운 용도에도 사용될 수 있도록 디자인된 의복. 이는 디지털 기능과 난-디지털형 일반기능으로 세분된다.

② 난-디지털(non-digital) 다기능 의류: 의류 본연의 기능 이외에 비교적 단순한 기계적·기구적 용도에도 사용될 수 있도록 디자인된 의류.

③ 디지털(digital) 다기능 의류: 의류 제품에 디지털 기계가 부착될 수 있도록 설계되어 의류 본연의 기능 이외에 디지털 기기와 연결시켜 사용할 수 있는 의류.

④ 다기능 의류 수용 집단: 본 연구의 조사결과 다기능이 부과된 의류제품을 선호한 응답자 집단.

⑤ 다기능 의류 거부 집단: 본 연구의 조사결과 다기능이 부과된 의류제품을 거부한 응답자 집단.

⑥ 여행만족도: 본 연구의 응답자가 해외 배낭여행 시 느낀 만족스러운 정도.

⑦ 여행불편도: 본 연구의 응답자가 해외 배낭여행 시 느낀 여행의 불편사항과 그 불편함의 정도.

#### 3. 측정도구

본 연구는 자극물과 설문지를 함께 사용한 조사 연구를 수행하였다.

##### 1) 설문지

선행연구<sup>35), 36)</sup>의 설문 문항을 수정, 보완하여 총 4개의 일반적 해외 배낭여행의 현황에 관한 설문문항(라이커트형 5점 척도)을 개발하였으며, 여가만족에 대한 선행연구<sup>37), 38)</sup>를 참고로 총 7개의 여행 만족도에 대한 설문문항(라이커트형 5점 척도)을 개발하였다. 그 외에 총 9개의 여행 불편도에 대한 설문 문항(라이커트형 5점 척도)을 본 연구를 위해 자체 개발하였다. 또한 응답자의 인구 통계적 특성과 다기능 의류제품에 대한 수용여부, 선호하는 다기능 의류제품, 선호하는 기능의 의류 부착부위, 다기능 제품의 가격대 등을 묻는 내용을 설문에 포함시켰다.

##### 2) 자극물

본 조사를 위해 이미 제품화 된 다기능 의류 상품 또는 현재 개발 중으로 알려진 다기능 의류 상품을 관



〈그림 6〉 자극물의 구성 및 내용

런 인터넷 사이트로부터 총 26개를 수집하고 이중 20개를 1차 선정하였다. 전문가의 검토 및 보완을 거쳐 이 중 총 14개를 2차 선정 한 후, 다시 최종적으로 6개의 난-디지털 다기능 의복과 4개의 디지털 다기능형 의류를 선정 한 후 이를 사진 자극물로 제작하였다. 사진 자극물의 구성 및 내용은 〈그림 6〉과 같다. 사진 자극물의 크기는 7.0cm×5.2cm로, 이때 제시된 사진만으로 이해하기 어려울 것으로 예상된 기능들에 대해서는 간

단한 설명을 첨가하였다. 자극물은 가외변인의 개입을 최대한 통제하기 위하여 제품의 배경과 크기를 통일하고 모델이 있는 제품은 얼굴을 제외시켜 제시하였다.

### 3) 조사방법 및 조사대상

해외 배낭여행을 한 경험이 있는 20대와 30대 초반 남, 여를 임의로 표집하여 설문조사를 실시하였고, 예비조사를 거쳐 수정, 보완한 자극물과 설문지를 사용

하여 2001년 10월 19일부터 10월 28일까지 본 조사를 실시하였다. 본 조사대상자인 남·여 178명의 응답 중 불완전한 응답을 제외한 총 163부의 설문지를 분석에 사용하였다.

조사대상자의 성별은 여자 87명(53.4%), 남자 76명(46.6%)이었으며, 연령은 만 25세~만 29세가 108명으로 전체의 66.3%를 차지하였고, 직업은 학생이 72명으로 44.4%, 직장인이 74명(사무직 39명, 전문직 35명)으로 45.7%의 비교적 고른 분포를 보였고, 가정 내 월 평균수입은 100~300만원대가 전체의 39.6%로 가장 높았다(표 1)참조).

<표 1> 응답자의 인구 통계적 분포 n = 163

인구 통계적 특성		빈도(명)	백분율(%)
연령	만 19세~만 24세	38	23.3
	만 25세~만 29세	108	66.3
	만 30세 이상	17	10.4
	합	163명	100(%)
결혼여부	기혼	28	17.2
	미혼	135	82.8
	합	163명	100(%)
학력	고등학교 졸업	3	1.8
	대학교 재학/졸업	117	71.8
	대학원 이상	43	26.4
	합	163명	100(%)
직업	서비스직	2	1.2
	사무직	39	23.9
	전문직	35	21.5
	판매직	2	1.2
	주부	4	2.5
	학생	72	44.2
	기타	8	4.9
	무응답	1	0.6
	합	163명	100(%)
가정 내 월 평균 총수입	100만원 미만	30	18.4
	100~300만원 미만	63	38.7
	300~500만원 미만	22	13.5
	500만원 이상	44	27.0
	무응답	4	2.5
	합	163(명)	100(%)

#### 4. 자료분석 방법

본 연구에서는 SPSS 9.0 for Window 통계 프로그램을 이용하여 수집된 자료를 분석하였다.

집단별 여행 만족도와 여행 불편도, 구체적인 여행 불편사항을 알아보기 위해 일원분산분석(ANOVA) 및 단칸검정(Dunan)을 실시하였고, 그 외에 빈도분석, 교차분석, 백분율 산출 등을 사용하였다.

### IV. 결과 및 논의

#### 1. 해외 배낭여행의 횟수

해외 배낭여행의 횟수에 대한 빈도 분포는 해외 배낭여행 1회의 경험자가 전체의 55.8%(91명), 2회 이상의 해외 배낭여행 경험자가 44.2%(36명), 3회 이상은 19.6%(32명)를 차지하였다.

#### 2. 해외 배낭여행의 일정

해외 배낭여행 기간의 빈도는 15일 미만이 56.6%, 15일 이상의 일정이 42.8%로 나타났고, 이 중 4주 이상의 장기간 일정도 18.4%로 나타났다(표 2)참조).

#### 3. 해외 배낭 여행지

응답자가 여행한 해외 배낭 여행지는 <표 3>과 같이 아프리카 대륙과 남아메리카 대륙을 제외한 전 지

<표 2> 해외 배낭여행의 기간

해외 배낭여행 기간	빈도(명)	백분율(%)
1-7일	56	34.6
8-14일	36	22.0
15-21일	25	15.3
22-28일	15	9.1
28일 이상	30	18.4
무응답	1	0.6
계	163(명)	100(%)

〈표 3〉 해외 배낭여행 지역

해외 배낭여행지	빈도(명)	백분율(%)
아시아	46	28.2
유럽	72	44.2
북 아메리카	37	22.7
호주	5	3.1
무응답	3	1.8
계	163(명)	100(%)

역에 골고루 분포하여 있었다.

#### 4. 다기능 의류 수용태도 및 선호에 따른 집단의 분류

설문응답자들의 다기능 의류 제품의 수용여부에 따라 다기능 의류 거부집단과 다기능 의류 수용집단으로 1차 분류하였다. 다기능 의류제품을 수용하는 집단에 대하여 년-디지털 다기능 의류제품과 디지털 다기능 의류제품의 사진 자극물을 제시한 후, 그 중 선호하는 기능에 따라 다시 년-디지털 다기능 의류 선호집단과 디지털 다기능 의류 선호집단으로 2차 분류함으

로써 응답자는 최종적으로 세 집단으로 분류되었다(〈표 4〉참조). 이 중, 다기능 의류 거부 집단에 대해서는 거부의 이유를 자유롭게 기술하게 하였는데, 그 이유로서 디자인 측면, 실용성 측면, 가격 측면의 문제가 대다수를 차지하였다.

#### 5. 세 집단의 다기능 의류제품에 대한 선호 정도

자극물로 제시된 다기능 의류 제품에 대한 선호의향을 일원분산분석(ANOVA)으로 분석한 결과 세 집단은 다기능 의류제품 선호에 대하여 의미 있는 차이를 나타냈고, 세 집단 중 다기능 의류를 수용하는 두 집단은 비교적 높은 다기능 의류 선호의향(380점 이상)을 나타내었다(〈표 5〉참조). 또, Duncan 사후검정을 통하여 년-디지털 다기능 의류 선호집단과 디지털 다기능 의류 선호집단의 다기능 선호도가 다기능 의류 거부집단과 비교하여 의미 있게 높음을 알 수 있고, 이러한 결과를 바탕으로 다기능 의류를 수용하는 두 집단을 다기능 여행용 재킷의 잠재적 수요자 집단으로 간주할 수 있다.

〈표 4〉 다기능 의류제품의 수용 및 선호에 따라 분류된 집단

		빈도(명)	백분율(%)
다기능 의류 거부집단		54	33.1
다기능 의류 수용(선호) 집단	년-디지털 다기능 의류선호집단	109	66.9
	디지털 다기능 의류 선호집단	57	35.0
계		163(명)	100(%)

〈표 5〉 세 집단의 다기능 의류에 대한 선호 정도

	세 집단의 다기능 선호 정도		
	산술평균	표준편차	F 값
다기능 의류 거부집단 (A)	2.43	.98	51.35***
년-디지털 다기능 의류 선호집단 (B)	3.88	.73	
디지털 다기능 의류 선호집단 (B)	3.82	.80	
합	3.38	1.08	

\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001 A, B = Duncan 검정 결과



### 6. 년-디지털 다기능 의류 선호집단의 선호 기능

제시된 사진 자극물 중 년-디지털 다기능 의류 선호 집단으로 하여금 선호하는 기능에 대하여 3개까지 중복 선택할 수 있도록 하였고, 이 집단이 선택한 년-디지털 기능을 최종적으로 분석한 결과 상대적으로 쿠션기능, 배낭기능에 대한 수요가 높게 나타났다(표 6) 참조)

### 7. 디지털 다기능 의류 선호 집단의 선호기능

디지털 다기능 의류 선호 집단에 대해서도 제시된 사진 자극물 중 선호하는 기능에 대하여 3개까지 중복 선택하여 답할 수 있도록 하였는데, 이 집단이 선택한 디지털 기능을 최종적으로 분석한 결과 MP3

<표 6> 년-디지털 다기능 의류 집단의 선호 기능

(응답자수=52명)

년-디지털 다기능 의류 선호집단의 선호 기능	빈도a(명)	백분율(%)
쿠션 기능	18	28.1
배낭 기능	17	26.6
간이 의자 기능	10	15.6
슬리핑 백 기능	10	15.6
매트리스 기능	6	9.4
텐트 기능	3	4.7
계	64(명)	100(%)

빈도a: 중복선택한 빈도임(n=64)

Player 기능, 휴대전화·이-메일 기능에 대한 수요가 높게 나타났다(표 7)참조).

### 8. 디지털 다기능 의류 선호 집단의 선호기능 신체 부착위치

디지털 기능에 대해서는 선택 기능의 부착위치를 제시된 보기의 그림(그림 참조)에서 고르도록 하였는데, 그 결과 선택된 MP3 Player 기능, 휴대전화·이-메일 기능 등을 부착하기에 선호하는 위치는 앞가슴, 배·허리, 상박의 순으로 높은 빈도를 나타냈으며, 그 밖의 구체적인 내용은 <표 8>과 같다.

### 9. 여행 불편 사항

다기능 의류 수용에 따라 분류한 세 집단이 해외 배낭여행 시 느끼는 여행 불편 사항을 구체적으로 알아보기 위하여, 여행 중 느낀 불편사항을 묻는 9개의

<표 7> 디지털 다기능 의류 집단의 선호 기능

(응답자수=57명)

디지털 다기능 의류 선호집단의 선호 기능	빈도a(명)	백분율(%)
휴대전화/이-메일 기능	58	38.7
MP 3 Player 기능	52	34.7
신체 안정 센서 기능	22	14.6
독서등 기능	18	12.0
계	150(명)	100(%)

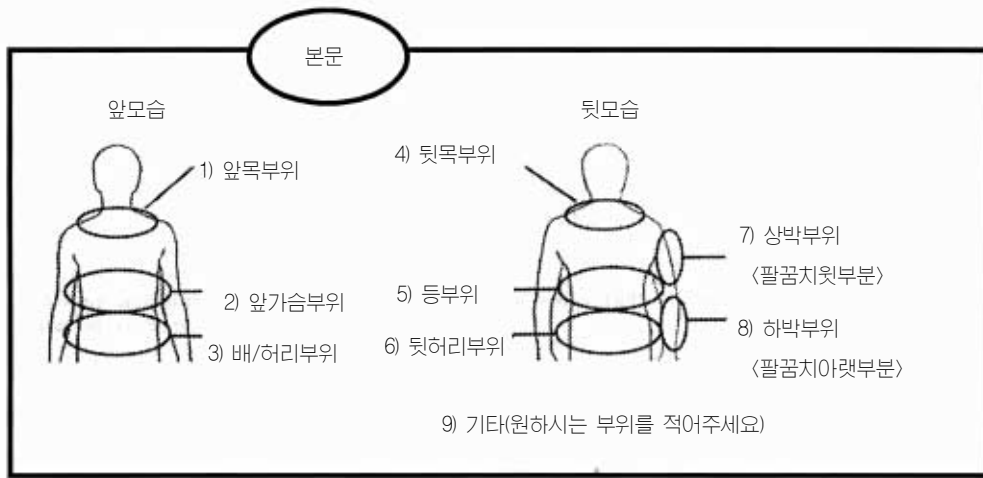
빈도a : 중복 선택한 빈도임(n = 150)

<표 8> 디지털 다기능 의류 선호 집단의 선호 기능 신체 부착부위

(응답자수=57명)

	앞목	앞가슴	배/허리	뒷목	등	허리	상박	하박	기타	계
독서등	8	2	2	1			2	2	1	18
신체안정센서		2		7	10	2		1		22
휴대전화/이-메일	1	18	14	4			13	7	1	58
MP 3	4	16	14	1			11	5	1	52
계	13	38	30	13	10	2	26	15	3	150(명)

중복 선택한 빈도임(n=150)



<그림 7> 응답자에게 제시된 기능부착 신체부위의 보기

문항 각각에 대하여 산술평균, 일원분산분석(ANOVA)과 던컨검정(Duncan)을 실시하였는데, 이는 응답자가 여행 시 느끼는 불편사항은 본 연구의 다기능 여행용 재킷을 디자인 할 때 해결해야 하는 기본 항목이므로, 디자인 개발을 하기위한 구체적인 참조사항을 얻기 위함이었다.

이 때, 산술평균 30점(1~5점 척도) 이상을 '불편하게 느낀다'로, 산술평균 30 미만을 '불편하게 느끼지 않는다'로 해석하였으며, 차이검정결과 세 집단의 불편도 차이가 발견된 항목 뿐 아니라, 세 집단이 모두 불편하게 느끼는 항목에도 주목하여 결과를 해석하였다.

분산분석결과 4번, 7번, 9번(표 9)참조)설문문항에 대한 응답에서 세 집단 간의 유의한 차이가 발견되었고, '무거운 짐에 대한 여행 불편(4번 문항)'은 넌-디지털 다기능 의류 선호집단에서, '음악청취에 대한 불편(9번 문항)'은 디지털 다기능 의류 선호집단에서 가장 불편한 사항으로 나타났다. 한편, '휴대전화를 포함한 전화 사용 불편(7번 문항)'은 넌-디지털 다기능 의류 선호 집단과 디지털 다기능 의류 선호 집단 모두 불편하다고 느끼는 것으로 나타나, '통화불편의 문제'는 다기능 의류 거부 집단을 제외한 두 다기능 의류 수용집단이 모두 불편하게 느껴지는 것을 알 수 있었다(표 9)참조).

또한, 일원분산분석의 결과에서 집단 간의 유의미한 차이가 발견되지는 않았으나 세 집단 모두 30점 이상의 산술평균 값을 보이고, 1-9번 질문 문항 중 가장 높은 산술평균 값을 가지는 8번 문항의 '이-메일 사용에 대한 불편(8번 문항)'은 주목할만한 항목이라고 사료되었다. 즉, 다기능 의류의 수용태도에 관계없이 세 집단 모두가 '이-메일 사용'에 대하여 여행 중 높은 불편을 여기는 것을 알 수 있었으므로, 이는 본 연구의 여행복 디자인 시 중요하게 고려되어야 할 기본 항목이라고 생각되었다.

이상의 세 집단별 해외 배낭여행 시 느낀 불편 사항을 <표 10>과 같이 재정리하였고, 이를 다기능 여행용 재킷의 디자인 프로토타입을 개발하기 위한 지침으로 제시하였다.

## V. 결론

### 1. 다기능 의류상품에 대한 수용 및 선호에 따른 해외 배낭 여행 집단의 분류

다기능 의류상품에 대한 수용 및 선호 여부에 따라 해외 배낭 여행경험자 집단은 본 연구에서 다음과 같

<표 9> 해외 배낭여행 시 세 집단이 느낀 여행 불편사항과 정도

해외 여행 불편에 대한 문항	집 단	평균	표준편차	F값
1. 해외 배낭여행을 할 때 잠자리(숙박시설 등)가 불편하였다.	다기능 거부 집단	2.69	1.18	0.60
	년-디지털 선호집단	2.92	1.10	
	디지털 선호 집단	2.79	1.08	
2. 해외 배낭여행을 할 때 식, 음료시설(식당, 레스토랑 등)이 불편하였다.	다기능 거부 집단	2.52	1.04	2.21
	년-디지털 선호집단	2.94	1.14	
	디지털 선호 집단	2.68	0.95	
3. 해외 배낭여행을 할 때 편의시설(화장실, 가게 등)이 불편하였다.	다기능 거부 집단	2.80	1.14	0.59
	년-디지털 선호집단	2.94	1.20	
	디지털 선호 집단	2.72	0.90	
4. 해외 배낭여행을 할 때 무거운 짐 때문에 불편하였다.	다기능 거부 집단(A)	3.11	1.28	4.39*
	년-디지털선호집단(B)	3.75	0.95	
	디지털 선호 집단(AB)	3.42	1.05	
5. 해외 배낭여행을 할 때 교통시설이 불편하였다.	다기능 거부 집단	2.55	0.97	1.47
	년-디지털 선호집단	2.87	1.03	
	디지털 선호 집단	2.73	0.86	
6. 해외 배낭여행을 할 때 안내시설(안내판, 안내소 등)이 불편하였다.	다기능 거부 집단	2.73	1.03	1.15
	년-디지털 선호집단	2.75	1.14	
	디지털 선호 집단	2.49	0.83	
7. 해외 배낭여행을 할 때 전화사용(휴대전화 포함)이 불편하였다.	다기능 거부 집단(A)	2.98	1.20	3.39*
	년-디지털 선호집단(B)	3.48	1.13	
	디지털 선호 집단(B)	3.46	1.04	
8. 해외 배낭여행을 할 때 이메일 사용이 불편하였다.	다기능 거부 집단	3.65	1.07	0.03n.s.
	년-디지털 선호집단	3.63	1.16	
	디지털 선호 집단	3.68	1.20	
9. 해외 배낭여행을 할 때 음악이 듣고 싶었다.	다기능 거부 집단(AB)	3.41	1.26	3.34*
	년-디지털 선호집단(A)	3.25	1.20	
	디지털 선호 집단(B)	3.79	0.88	

\*p<.05, \*\*p<.01, n.s.=not significant

<표 10> 다기능 여행용 재킷의 디자인 개발을 위한 고려사항

	통계적 유의차	다기능의류 거부 집단	년-디지털 다기능의류 선호 집단	디지털 다기능의류 선호 집단
무거운 짐에 대한 불편	있음		◎	
휴대전화를 포함한 전화사용에 대한 불편	있음		◎	◎
음악청취에 대한 불편	있음			◎
e-mail사용에 대한 불편	없음	◎	◎	◎

◎: 해외 배낭여행 시 불편을 느끼는 정도에 대한 ANOVA 및 Duncan의 검정결과 디자인 프로토타입 개발 시 집단별로 고려해야 할 불편사항으로, 불편도의 산술평균은 30점 이상을 의미함.

은 세 개의 집단으로 분류하였다.

첫째, '다기능 거부 집단'은 다기능이 부과된 의류 제품을 거부한 집단이며, 디자인 측면의 문제, 실용성 측면의 문제, 가격 측면의 문제 등이 다기능 의류제품을 거부하는 이유로 나타났다.

둘째, '년-디지털 다기능 의류 선호 집단'은 의류제품의 설계에 의해 의류 본연의 기능 이외에 비교적 단순한 기계적, 기구적 기능을 수행할 수 있는 의류제품을 선호하였다.

셋째, '디지털 다기능 의류 선호 집단'은 의류제품에 디지털 기계 장치가 부착되어 의류 본연의 기능 이외에 디지털 기능을 수행할 수 있는 의류 제품을 선호하였다.

## 2. 다기능 의류에 대한 집단별 선호와 수요

### 1) 년-디지털 다기능 의류 선호집단

년-디지털 다기능 의류 선호 집단은 제시된 사진 자극물 중 제품의 설계에 의해 형태의 변화를 함으로써 의류 본연의 기능 외에 다른 기능을 수행하는 사진 자극물들을 선호하였고, 이 집단이 선호하는 기능은 쿠션 기능, 배낭 기능, 간이의자 기능의 순으로 나타났다. 이 집단은 여행 불편 사항을 묻는 설문 문항 중 '무거운 짐에 대한 불편' 문항에 대한 응답에서 다른 두 집단에 비해 의미 있게 높은 점수를 나타내었다. 그러므로, 의류형태의 변화로 쿠션, 배낭 등의 기능을 함께 할 수 있는 년-디지털 다기능 의류제품의 개발이 이 집단이 느끼는 불편의 해결에 도움이 될 수 있을 것으로 사료되며 이는 이 집단이 선호하는 기능과도 일치하는 결과로 나타났다.

### 2) 디지털 다기능 의류 선호집단

디지털 다기능 의류 선호집단은 디지털 기기나 와이어, 센서(sensor) 등이 내장된 디지털 기능을 가지고 있는 의류제품을 선호한 집단으로, 이 집단이 선호하는 기능은 MP3 Player기능, 휴대전화·이-메일기능, 신체 안정 센서 기능 등의 순으로 나타났다. 이 집단은 여행 불편 사항에 대한 설문 내용 '휴대전화를 포함한 전화

사용의 불편'에 대한 문항과 '음악청취에 대한 불편' 문항에서 가장 높은 불편도를 나타냈으므로, MP3 Player, 휴대전화·이-메일기능 등은 디지털 다기능 의류 선호집단을 위한 다기능 여행용 재킷의 디자인에 반영되어 개발되어야 할 주요사항으로 사료되었다.

## 3. 다기능형 여행용 재킷을 위한 컨셉디자인 (concept design)의 방향

〈표 10〉에 요약된 바와 같이, 전반적으로 볼 때 해외 배낭 여행자들이 지닌 다기능 여행복에 대한 수요는 주로 디지털 기능 쪽으로 치중되어 있었다. 이러한 결과에 기초하여, 본 연구에서는 디지털 기능이 부여된 다기능형 여행용 재킷을 컨셉디자인하기로 방향을 설정하였다. 또한 이를 위해, 디지털 다기능 의류선호 집단이 응답한 선호 기능의 신체 부착 희망 부위(〈표 8〉 참조)를 디자인 전개에 지점으로 활용하였다.

본 연구 결과, 년-디지털 다기능 의류 선호 집단과 디지털 다기능 의류 선호 집단이 해외 여행 중 불편한 사항이라고 공통적으로 응답한 사항이 '휴대폰을 포함한 전화사용에 대한 불편'과 '이-메일 사용에 대한 불편'이었던 점과, 이 중 특히 '이-메일 사용에 대한 불편'은 본 연구의 3개 응답자 집단이 모두 해외 여행 중 불편한 사항이라고 응답한 점을 고려하여, 다음과 같은 세부 디자인 사양을 설정하였다. 즉 이-메일과 휴대전화 기능을 지닌 디지털 기기 중 가장 소형화 및 대중화된 기기인 휴대전화기와 PDA (palm-top형 mobile computer)를 각기 의류에 접목시킨 두 가지의 프로토타입을 컨셉디자인하기로 결정하였다.

그 외에 디지털 다기능 의류 선호 집단이 해외 배낭 여행 중 불편하다고 느낀 사항 중 하나였던 '음악청취에 대한 불편'을 고려하여, MP3 Player 기능을 의류에 접목시킨 프로토타입을 컨셉디자인하기로 결정하였다.

## 4. 개발된 디자인 프로토타입

### 1) 프로토타입 A의 디자인

프로토타입 A는 디지털 다기능의류 선호집단의 '음



<그림 8> 프로토타입 A

<표 11> 프로토타입 A 디자인의 구성

의류아이템	다기능 여행용 재킷
의류구성	내피 + 외피 + 이어폰 + MP3 Player
의복소재	전자파차단 소재
내장장치	이어폰 자동롤러장치
주요기능	MP3 Player

약정취에 대한 불편' 을 해결하기 위한 다기능 여행용 재킷으로 디자인되었다. 프로토타입 A는 재킷 몸판을 내피와 외피로 구성하였고, 내피와 외피는 각각 같은 위치에 부착된 버튼(button)을 사용하여 탈, 부착이 가능하게 디자인하였다. 또, MP3 Player를 재킷의 안쪽에 부착하고, 이어폰을 재킷의 내피와 외피사이를 통해 기기와 연결하여 음악을 청취할 수 있도록 구성하였다. 이어폰의 와이어(wire)를 자동 롤러장치(roller)에 부착하여 필요에 따라 선의 길이를 조절할 수 있고, 보관의 용이성을 갖도록 하였다. 즉, 프로토타입 A는 '이어폰(ear-phone)' 이 내장되어있고 'MP3 Player' 의

주요기능을 가지고 있다(<표 11>참조).

프로토타입 A는 기본적으로 기기가 의복의 외부에 드러나는 것을 피하여 일반 재킷의 외관을 갖도록 디자인되었으며, 고기능성 전자파 차단소재를 사용하여 인체에 해로운 전자파를 차단할 수 있도록 고안되었다.

2) 프로토타입 B의 디자인

프로토타입 B는 '휴대전화에 대한 불편' 을 해결하기 위한 다기능 여행용 재킷으로 디자인되었다. 프로토타입 B도 앞의 디자인과 같이 재킷 몸판을 내피와 외피로 구성하였고, 내피와 외피는 각각 같은 위치에 부착된 버튼(button)을 사용하여 탈, 부착이 가능하게 디자인하였다. 예를 들면, 버튼의 위치만 일치한다면 프로토타입 A의 내피를 프로토타입 B의 외피에 부착하여 호환착용할 수 있다. 이 디자인은 휴대전화를 재킷의 안쪽에 부착하고, 이어폰과 마이크를 재킷의 내피와 외피사이를 통해 휴대전화와 연결하여 사용할 수 있도록 구성하였고, 이어폰과 마이크의 와이어(wire)는 자동 롤러장치(roller)에 부착하여 필요에 따라 선의 길이를 조절할 수 있고, 보관의 용이성을 갖도록 하였다. <표 12>에 제시된 바와 같이 내장 장치는 '이



<그림 9> 프로토타입 B

〈표 12〉 프로토타입 B 디자인의 구성

의류아이템	다기능 여행용 재킷
의류구성	내피 + 외피 + 이어폰 + 마이크 + 휴대전화
의복소재	전자파차단 소재
내장장치	이어폰, 마이크 장동롤러장치
주요기능	휴대전화

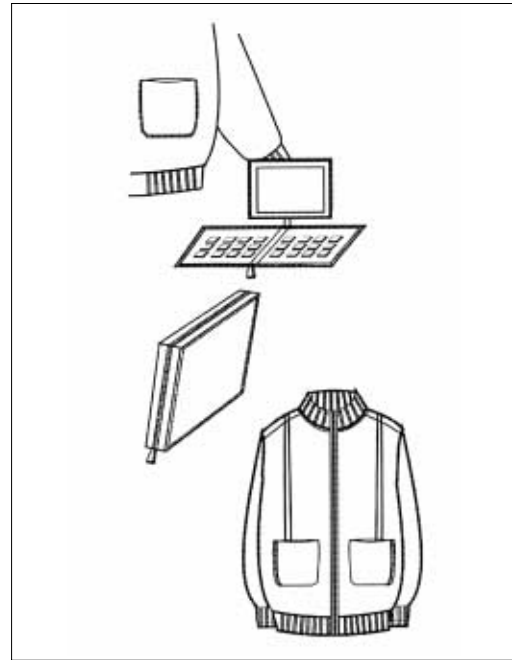
어폰(ear-phone)', '마이크(micro-phone)' 이며, 주요 기능은 '휴대전화' 의 기능이다.

프로토타입 B 역시 프로토타입 A와 같이 기본적으로 기기가 의복의 외부에 드러나는 것을 지양하며 일반 재킷의 외관을 갖도록 디자인하였으며, 고기능성 전자파 차단소재를 사용하여 인체에 해로운 전자파를 차단하고자 디자인하였다.

### 3) 프로토타입 C의 디자인

프로토타입 C는 세 개의 집단에서 공통적으로 가장 높은 여행 불편도가 보고된 '이메일 사용에 대한 불편'을 해결하기 위한 다기능 여행용 재킷으로 디자인 되었다. 이메일의 사용을 위한 키보드와 액정화면은 휴대의 편리를 위하여 접을 수 있는 키보드와 초박형·초경량 액정화면을 사용하였고, 이 장치들을 재킷의 몸판 주머니 위에 지퍼로 고정시킴으로써 필요에 따라 탈착한 후, 연결하여 사용할 수 있도록 디자인하였다. 또, 두 개의 주머니를 탈착시켜 서로 지퍼로 연결하여 휴대용 컴퓨팅 기기로 사용할 수도 있도록 고안되었다.

프로토타입 C는 '이메일' 전송을 그 주요기능으로 하며, 접을 수 있는 키보드와 초박형·초경량 액정화면을 몸판의 주머니 위에 지퍼로 고정시켜 디자인이 가미된 주머니로 보이도록 하였으며, 고기능성 전자파 차단소재를 사용하였고 그 내용은 〈표 13〉에 제시된 바와 같다.



〈그림 10〉 프로토타입 C

〈표 13〉 프로토타입 C 디자인의 구성

의류아이템	다기능 여행용 재킷
의류구성	재킷 + 접는 키보드 + 소형액정화면
의복소재	전자파차단 소재
내장장치	
주요기능	이메일전송

### 참고문헌

- 1) 정진오, 21세기 정보화 시대와 디자인, 월간디자인 243호, 1998, pp. 84-87.
- 2) 박선형, 웨어러블 컴퓨터 개념을 기반으로 한 의류상품 디자인의 가능성 탐색, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2000.

- 3) 박희주, 동작 인식형 디지털웨어의 상품화가능성 탐색과 디자인 프로토타입의 제안, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2002.
- 4) 박용근, 여대생의 라이프스타일과 의류구매행태에 관한 연구, 동국대학교 대학원 석사학위논문, 1992.
- 5) 김광득, 한국인의 놀이의식과 여가문화, 집문당, 1997.
- 6) 박용인, 한국인 라이프스타일 변화에 따른 RV에 관한 연구, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 2000.
- 7) 유연태, '배낭여행', <http://www.kukminilbo.co.kr>, 1999, 02, 10.
- 8) 최재혁, '가족 해외 배낭여행 붐...항공편 동나', <http://www.chosun.com>, 2001, 07, 10.
- 9) 이승녕, 김석주, 동아 국어 대사전, 동아출판사, 1977.
- 10) 배병우, '번덕날씨 척척 '박쥐상품' 인기', <http://www.kmil.co.kr>, 2001, 07, 10.
- 11) <http://www.cpccompany.com/flash.htm>
- 12) 상게서
- 13) <http://www.design.philips.com/pressroom/imagebank/popups/idc.html>
- 14) Textile View, Wearable furniture, Issue #54, 2001, pp. 60-61.
- 15) <http://www.design.philips.com/pressroom/imagebank/popups/lime/html>
- 16) 노석환, '시스템주얼리 '원플러스' 런칭', <http://www.koreajewelry.do.kr>, 2001, 09, 17.
- 17) 과학기술부, 차세대 감성지향적 가정용 멀티미디어 제품개발, 과학기술부 제3차년도 최종보고서, 1998.
- 18) 최유식, '컴텍스 읽기-인간을 위한 기술로 가는 이정표' <http://www.srch.chosun.com/cgi-bin>, 2000, 11, 23.
- 19) 나성률, 'PC에도 '퓨전바람' ..다가능 제품 잇달아 출시' <http://www.srch.chosun.com/cgi-bin>, 2001, 01, 07
- 20) 허인정, '고화질-다가능 디지털카메라 쏟아져' <http://www.srch.chosun.com/cgi-bin>, 2000, 04, 13
- 21) 조형래, '휴대전화로 원터치 결재' <http://www.srch.chosun.com/cgi-bin>, 2001, 07, 02
- 22) William Lazer, Life style Concepts and Marketing: Toward Scientific Marketing. Proceedings of the AMA, 1963, pp. 130-139.
- 23) 이종하, 한국인의 라이프스타일과 마케팅 전략, 광고연구 가을호 제5권, 1989.
- 24) 윤혜진, 후기 자본주의 사회의 여가특성과 패션, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- 25) 김석훈, 고등학생들의 여가활동관련 주요요인별 여가만족도비교, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 1997.
- 26) 심재승, 라이프스타일 유형에 따른 스포츠/레저 활동, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- 27) 한국관광연감, 한국관광개발연구원, 1997, pp. 58-59.
- 28) 정익준, (최신)관광학원론: 여가사회에서의 관광학, 형설출판사, 1998, pp. 19.
- 29) 신우철, 가족관광에서의 선호지역과 여가활동에 대한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- 30) 2000년도 전국소비자조사, 제일기획, 2000.
- 31) 이지현, '수능해방...기독교 문화 속으로' <http://www.kukminilbo.co.kr>, 2000, 11, 16.
- 32) 유연태, '러시/올 10만 명 예상...업계 고객 유치 각축전', <http://www.kukminilbo.co.kr>, 1996, 05, 21.
- 33) 임정식, '공짜 해외여행...선택 받은 샐러리 맨',

- <http://www.chosum.com>, 2000, 07, 23.
- 34) 패션큰사전편찬위원회, 패션큰사전, 교문사, 1999.
- 35) 박정웅, 대학생의 라이프스타일에 따른 관광지 선택행동에 관한 연구, 원광대학교 대학원 석사학위논문, 2000.
- 36) 김양태, 라이프스타일과 정보원천에 따른 해외 관광지 선택행동특성에 관한 연구 - 40, 50대를 중심으로-, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- 37) 김석훈, 고등학생들의 여가활동관련 주요요인별 여가만족도비교, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 1997.
- 38) 이병구, 중학생의 여가활동 실태에 관한 조사연구, 경상대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- 39) Gemperle, F., C. Kasabach, Stivoric, J., M. Bauer, and Martin, R.. Design for Wearability, Digest of Papers Second International Symposium of Wearable Computer, Los Alamitos, California: IEEE, 1988.