

# 잡노마드(Job Nomad)의 문화와 패션스타일에 관한 연구

최 지 영\* · 간 호 섭\*\*

동덕여자대학교 디자인대학원 석사 디자인전공\* · 동덕여자대학교 의상디자인학과 조교수\*\*

## A Study on Job Nomad's Culture and Fashion Style

Ji-Young Choi\* · Ho-Seob Kan\*\*

MA., Dept. of Fashion Design, Dongduk Women's University\*

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, Dongduk Women's University\*\*

(2002. 11. 15 투고)

### ABSTRACT

Much has been said in the 21st century about advanced information society following industrial society, so information appeared obviously.

Based on the development of digital network due to such highly developed information, foresee a new phenomenon in anthropology. The new phenomenon is urban nomad such jobnomad who may change the culture of settlement with a long history into the culture of nomad. This study was to analyze the culture and fashion style of job nomad who may be a trend of fashion in the future.

The results of this study are as follows:

Firstly, the features of job nomad are new communication technology and information technology called new media. And key words for job nomad are non-possession and professionalism and their feature in labor is one(1) person project.

Secondly, job nomad to be a trend of future fashion is seeking wearable electric machine - wearable computer fashion.

Thirdly, Zen style fashion reflecting Zen idea has such features as naturalism, indeterminism, equalitarianism, and moderation. Those features coincide with the tendency of job nomad who may lead the culture of fashion in the 21st century and do with human being's life style in the 21st century.

Expect that job nomad appears newly in social and cultural phenomenon through this study can be developed toward a new and sensible fashion.

Key Words: Information Society (정보사회), Nomad(유목민), Job Nomad(직업 유목민),  
Wearable Computer(입는 컴퓨터), Zen(선(禪))

## I. 서론

### 1. 연구의 의의와 목적

최근 급속한 기술혁신의 진전, 산업구조의 변화 등과 관련하여 '정보화'라는 말이 폭넓게 사용되고 있다. 또한 현대 사회를 산업사회(공업사회)에 이르는 정보사회 또는 고도 정보화 사회라고 말할 수 있을 정도로 정보화는 뚜렷하게 부각되고 있다.

이러한 고도 정보화 사회에 '유동성'과 '유연성'은 정보사회와 지식사회의 신조이며, 경제가 지향하는 최고의 신앙이고, 직업적인 성공은 물론 개인적으로도 성공할 수 있기 위한 전제 조건이 되었다. 또한 정보화의 고도 발달로 인한 디지털 네트워크의 발전은 새로운 인류학적 현상을 예견하고 있는데 유사 이래 상당히 오랜 역사를 축적해온 정착민 문화를 다시 유목민 문화로 바꾸어갈 것이라는 '디지털 노마드(Digital Nomad)나 잡 노마드(Job Nomad)와 같은 도시 유목민이 그것이다. 농경 사회의 형성 이래 인간은 땅에 묶인 채 살아왔고, 산업화 시기 이후에도 공장과 도시화의 영향 아래에서 집단주거문화를 이루어왔다. 하지만 이제 디지털과 컴퓨터 네트워크 기술의 고도화가 거시문화 자체의 패러다임마저 바꾸게 되었다.

이에 본 연구에서는 21세기 오딧세이로 떠오르고 있는 현대 정보사회의 잡노마드의 문화의 특성을 조사하여 현대 패션의 흐름과의 연관성 및 잡노마드 패션의 특성을 분석하는데 그 목적을 두었다.

### 2. 연구의 내용과 방법

본 연구의 내용은 이론적 배경으로 정보화 사회의 등장배경과 특성, 유목민의 문화에 대해 연구하였으며 잡노마드의 개념과 문화적 특징에 관하여 연구하였다. 그리고 이론적 배경을 토대로 잡노마드의 패션 스타일을 Wearable Computer Fashion 과 Zen Style Fashion 으로 특징짓고 각각의 스타일이 어떠한 방법으로 표현되었는지 사례를 분석하고 특징을 조사하였다.

연구 방법은 이론적 배경은 기존의 문헌과 논문을 중심으로 연구하였고 잡노마드의 패션 스타일을 알아보기 위해 패션 잡지와 정보지, 정기 간행물, 논문 및 인터넷 자료 등을 통해 자료들을 분석 정리하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 21세기와 정보화시대

#### 1) 정보화 사회와 등장배경

정보화는 다음과 같은 개념으로 정의할 수 있는데, 첫째, 데이터를 그 사용목적과 사용자의 수준에 맞도록 처리, 가공하고, 둘째, 기계와 기구 및 시스템이 물질과 에너지를 효율적으로 사용할 수 있도록 만들어주고, 셋째, 물질에 여러 의미를 부여해 그것의 유용가치를 높이는 것이라고 할 수 있다. 요컨대 정보화는 정보를 물질, 에너지에 이은 제3의 자원으로 인식하여 정보의 생성, 가공, 축적, 활용 등의 정보 행위를 의도적으로 행하여 유용가치를 높이는 활동이라고 할 수 있다. 따라서 정보화 사회(Information Society)는 이러한 정보화의 비중이 증대되는 사회라고 말할 수 있다.<sup>1)</sup>

이러한 정보사회 등장 배경을 살펴보면 첫째, 경제적 배경으로는 '대량생산, 대량소비'에 따른 자원과 에너지의 고갈, 중화학공업 중심의 산업구조에서 배태되는 환경오염 등의 산업 사회적 위기를 해결하기 위한 대책이 필요하게 되었으며, 과학기술의 급속한 혁신으로 인해 지식과 정보의 중요성이 커졌다.

둘째, 사회적 배경으로는 정보욕구의 다양화와 개인 욕구의 변화를 들 수 있다. 텔레비전과 라디오로 대표되는 매스미디어에 의해 일방적으로 전달되던 획일적이고 대량의 정보홍수로부터 벗어나 자신에게 더욱 절실히 요청되고 각자의 취향에 맞는 정보를 선택하는 경향이 나타났고, 이것은 '대량소비'를 위한 '대량생산'이라는 산업사회의 생산양식을 '다품종소량생산'으로 전환시키는 요인으

로 작용하였다.

셋째, 컴퓨터와 전기통신 기술의 발전과 이들의 융합으로 나타난 새로운 사회적 기술의 등장이 정보사회 등장의 기술적 배경이라고 할 수 있다. 또한 디지털 기술과 위성통신의 발달과 광섬유 개발 등은 보다 많은 양의 정보를 공간적 제약을 넘어서 신속하고 정확하게 전달할 수 있게 해 주었다. 이 두 분야의 기술이 융합되면서 음성, 문자, 화상 등 다양한 정보의 대량 송수신과 축적, 가공이 가능하게 되었고, 네트워크 사회의 출현을 자극하였다.<sup>2)</sup>



<그림 1> 정보화 사회의 등장

2) 정보화 사회의 특성

(1) 가정생활: 가정 내 정보 시스템을 실현하는 뉴미디어로서 주목받는 것이 홈버스(home bus)에 의한 가사 업무의 자동화 시스템이다. 정보를 운반하는 전송로를 각 방에 배선하여 그것에 정보 콘텐서를 설치하고, 전화, TV, 가정기기 등을 접속한다. 이로써 가사와 가사 안전이 큰 폭으로 컴퓨터화 되고, 더욱이 네트워크를 경유하여 여러 가지 사회 시스템과 연결되어서 홈쇼핑(home shopping), 홈뱅킹(home banking)과 가정 학습 등을 실현한다.

(2) 직장생활: 기업에서는 사무자동화(OA:Office Automation)와 공장자동화(FA:Factory Automation)가 실현되어 사무실에서의 사무 능률이 향상되고, 무인화 공장에서는 로봇에 의한 생산이 이루어지게 된다. 기업에서는 자유시간 근무제가 도입되고, 가정의 PC나 다기능 워크스테이션이 고도로 발달한 정보통신 네트워크를 통해서 회사의 컴퓨터와 연결되어 있으므로 사무처리, 연구활동, 개발설계

등을 집에서 하는 재택근무가 이루어진다.

(3) 사회생활: 단말기의 화면을 통해 상대방의 모습을 보면서 안부를 묻거나 필요한 용무를 묻고 도시에 모여 살지 않고도 전원 지역에서 자연을 즐기며 살아갈 수 있어 인구 분산과 도시와 농촌과의 균형적인 발전이 촉진되어 진정한 의미에서 복지 사회의 실현이 가능하게 될 것이다. 또한 잘 정비된 정보통신망에 의해 지금과 같은 대도시 중심의 생활이 아니라 지방별로 여건과 특성에 맞는 산업과 문화가 발전되면서 지방의 주거환경은 편리하면서도 쾌적하게 정비될 것이다.<sup>3)</sup>

2. 유목민(Nomad)의 개념과 문화

1) 개념과 특징



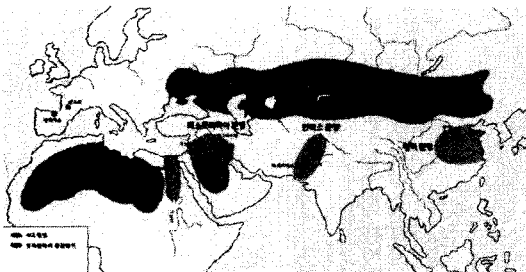
<그림 2> 레바논 유목민

정착생활을 영위하지 않는 수렵, 채집인에 대해 '유랑', 혹은 '반유랑', '반정주' 등의 표현으로 또는 광역적인 이동 목축민에 대하여 '유목'이라는 표현을 쓴다. 유목민은 BC 2000~1000여 년경에 나타난 것으로 추정되며, 역사상 가장 오래된 문헌에 등장하는 유목민은 호메로스의 작품에 보이는 키메라인과 기원전 8세기경의 스키타이인이다. 유목은 유목으로서의 전이를 가능케 하는 특수한 자극을 지닌 전파주의적 특징을 가지고 출현했다. 원시적 농경사회에 원시적인 농경 법으로는 경작지의 확대에 한계가 있었고 농경지의 소유에서 밀려난 잉여 인구는 가축과 함께 초원으로 나아가 가축을 따라가면서 생활하며 또한 기마의 기술을 익

혀 행동반경을 넓혀갔다. 즉, 유목민은 '삶의 기초인 경제 활동이 목축에 의해서 이동성을 띠는 경우'라고 정의 할 수 있다. 유목사회는 닫힌 사회가 아니다. 유목민에게는 그들의 지리적인 위치나 기동력, 또는 운송용 동물을 소유하는 것뿐만 아니라, 자신의 경계 너머에 있는 지역으로의 여행, 이동, 이주 등에 대한 그들의 독특한 심리적인 태도가 강점으로 작용하였다. 이 같은 상황은 다음과 같은 특징을 낳았다. 첫째, 구성원끼리 결속력이 강하다. 둘째, 구성원들은 서로 평등하며 광범위한 사회적 참여의 길이 열려 있다. 셋째, 구성원 내부의 분업이나 전문화를 기피한다. 넷째, 정치 관료 조직은 초보적이다. 다섯째, 방목지는 공동 소유, 가족은 가족 소유가 대부분이다.<sup>4)</sup>

2) 유목문명의 현재성

(1) 역참제(驛站制)-오늘날 새로운 역사의 대지를 묶고 있는 것은 인터넷이다. 그 인터넷의 모델이 일찍이 13세기 유라시아 대륙 초원의 유목 제국에서 이미 등장했다는 사실이다. 칭기스칸 제국이 광활한 유라시아 대륙의 유목제국을 하나의 네트워크 망으로 연결하면서 설치했던 통신 방식이었다. 새로운 정복지가 생겨날 때마다 칭기스칸은 파발마를 두어 정보를 유출시켰다. 몇 킬로미터에 하나씩 역을 만들고, 그 사이를 말들이 달리면, 달리는 말은 한 구간을 뛰지만 칸의 명령이나 보고 상황들은 역에서 역으로 연결되어 광활한 대지를 하나로 묶었다. 이 정보가 이동하는 시간은 매우 짧았다. 이 릴레이 전달방식은 인터넷과 더불어 인류 역사상 단 두 번에 걸쳐서 나타난 반(反)중앙집중



<그림 3> 4대 문명과 유목 문명

적 정보 전달 체제였다고 말할 수 있다. 역참제와 인터넷, 이 둘의 차이가 있다면, 하나는 말이 달리고 다른 하나는 전자가 달린다는 점 뿐이다.<sup>5)</sup>

(2) 속도 숭배와 물품의 휴대화-유목문명이 오늘날의 우리에게 남기고 있는 유산 중의 또 하나는 속도를 중시하고 모든 물품을 간소화, 경량화, 휴대화하는 이동적 마인드이다. 칭기스칸이 대제국을 건설한 배경에서 빼놓을 수 없는 것이 말이 가져다주는 속도의 경쟁력이었다. 유목민들은 사냥하고 전쟁하기 위해, 즉 살기 위해서 속도가 중요했다. 디지털 문명 시대에 국가의 경쟁력은 그 땅 덩어리에 달려있는 것이 아니라 그 속에서 움직이는 사람들의 다이나믹한 속도에 달려있다.

3. 잡 노마드(Job Nomad)의 개념과 문화

1) 잡노마드(Job Nomad)의 개념



<그림 4> 정보의 공유성

잡노마드는 '직업을 따라 유랑하는 유목민(nomad)'이란 뜻의 미래학자 군돌라 앵리슈(Gundula Englisch)의 신조어으로써 이전의 유목민의 개념에 정보, 지식 그리고 기술이 더해진, 즉 디지털 기술의 급속한 혁신에 따라 각종 휴대용 전자정보와 단말기 그리고 인터넷속의 사이버 공간이 등장하면서, 과거의 유목민과 같이 특정 시간이나 특정 지역에 제약받지 않고 어디든지 다니며 생활하는 새로운 생활방식의 현대인을 말한다.<sup>6)</sup>

부르주아적 보헤미안인 보보스(Bobos)와 구별되는 이들의 삶은 세계화와 디지털화, 개인주의의

격렬한 흐름 속에서 지금까지 정착시대 인간의 삶을 뿌리째 뒤흔들고 있다. 지극히 개인적이었던 보보스와는 다르게 이들은 세계인과의 커뮤니케이션을 중시하며 네트워크를 통해 끊임없이 정보를 교환한다. 노트북과 휴대전화, 헤드셋으로 무장한 잡노마드들은 언제든 연락이 가능하고 항상 어디든가 움직이는 "현대의 유목민"이라고 표현한다.

## 2) 잡노마드(Job Nomad) 문화의 특징

잡노마드는 평생 한 직장, 한 지역 그리고 한가지 업종에 얽매어 살지 않는다. 그들은 승진 경쟁에 뛰어들지도 않고, 회사를 위해 목숨 바쳐 일하지도 않는다. 이들에겐 물질의 풍성함이란 짐이다. 이들은 자신의 생각과 경험, 지식과 관계의 축적을 중요시하며 네트워크를 통해 필요와 공간을 해결한다. 직업 세계에 새로 등장한 이 신종 부류는 자신의 가치를 정확히 분석하고 자신을 위해 그것을 이용하는, 현대화를 실천하는 주인공이다. 또한 잡노마드는 과거 유목민의 기질을 자신의 것으로 만들었다. 결핍을 극복하는 능력, 본질에 집중하는 힘, 풍부한 경험을 적극적으로 활용하는 기술, 동적인 것과 정적인 것 사이에 균형을 유지하는 방법 등은 자신의 노동력을 자유롭게 사용할 수 있게 하는 능력이다.<sup>7)</sup> 잡노마드 사회는 이런 '유목민' 개념을 바탕으로 한다. 이들이 말하는 유목민이란 양치기 목동이 아니라, 집이라는 정착된 공간'이 의미없어져 버린, 그렇기 때문에 어느 공간이든 자신의 집일 수 있는 사람들, 혼자지만 또한 모든 사람과 애정을 나눌 수 있는 인간을 의미한다. 신경제의 리더 잡노마드는 한 명의 사장 밑에서 일하는 것이 아니라 여러 명의 사장을 고객으로 확보할 것이며 끊임없이 변화하는 직업의 세계에서는 자유만이 진정한 안정을 보장해주는 길임을 보여줄 것이다

(1) 노동력의 유동성-유목민적 노동에서 중요한 것은 어디에서 일하는가가 아니라, 무엇을 하는가이다. 이런 활동은 그 자체가 이미 자유롭기에, 내적인 거부감도 없고 외적인 자극도 필요하지 않다. 언제, 어디서, 어떻게 그리고 어느 정도 일을 하느냐는 중요하지 않다. 언제, 어디서든 원하는 대로 일하고 언제나 하이테크를 통해 서로 연락이 가능하다. 그리고 이러한 유동성은 빠른 속도를 강조하기 보다는 오히려 혁신과 상관성이 있다. 지식 경제에서 정보가 많고 신속하다고 해서 중요한 사안을 금방 결정 할 수 있는 것은 아니며, 시간과 여유가 있는 상황에서만 가능한 것이다.<sup>8)</sup>

나는 중요하지 않다. 언제, 어디서든 원하는 대로 일하고 언제나 하이테크를 통해 서로 연락이 가능하다. 그리고 이러한 유동성은 빠른 속도를 강조하기 보다는 오히려 혁신과 상관성이 있다. 지식 경제에서 정보가 많고 신속하다고 해서 중요한 사안을 금방 결정 할 수 있는 것은 아니며, 시간과 여유가 있는 상황에서만 가능한 것이다.<sup>8)</sup>

(2) 프리랜서, 1인 프로젝트-잡노마드는 평생 노동 세계를 떠돌아다니면서 자신을 정확하게 평가하는 것과 자신을 세련되게 상품화하는 방법, 자신의 잠재성을 발굴하고 불안정을 생산적으로 다루는 방법을 배운다. 빈번하게 직업을 바꾼 사실이나 실업의 경험이 경력에 흠집을 내는 시대는 지나갔다. 잡노마드는 경제적인 문제로 어쩔 수 없이 자립을 택한 것이 아니라 자유롭게 그 길을 택했다. 그들에게 1인 프로젝트라는 말은 지극히 잘 어울리는데 바로 자신을 프로젝트해 보기 때문이다. 지속적인 자아 개발, 다양한 능력과 숙련도의 발견과 연마, 다양한 관계의 연결-이것이야말로 이들이 항상 새롭게 출발할 수 있도록 해주는 힘이다. 그들은 자신에게 적당한 프로젝트가 없는 경우 계속해서 노동세계를 떠돌아다닌다.<sup>9)</sup> 앞으로 회사들은 더욱 적극적인 자세로 전세계에 있는 인재를 찾아 나설 것이다. 잡노마드는 그들의 상품의 다양화를 통해서 자신의 시장가치를 상승시키고, 멋진 비전을 개발하고, 자신이 상표가 됨으로써 혼자서 일하는 장점을 최대한 살리려고 노력한다.

## III. 잡노마드의 패션스타일

오늘 우리는 디지털 정보 기술이 예술의 형태를 바꾸어 가는 시대에 있다. 혹은 예술의 개념과 성격이 기술을 끌어가는 시대에 있다. 이러한 기술의 핵심은 "시스템"이라는 개념이 자리하고 있다. 입력과 출력 장치들이 인간의 감각기관을 대신하여 세계와 연결되며, 컴퓨터 메모리는 우리의 기억과 회상을 보조한다. 인터넷은 시간·공간의 장벽을

돌파하여 새로운 문화의 첨병이 되고 있다. 대중음악과 영화는 이제 컴퓨터, 디지털 기술의 도움을 받지 않는 예가 드물 정도이며, 패션 또한 시대의 흐름을 역행할 수는 없을 것이다. 디자인기획에서의 복구성, 그리고 상품 마케팅 단계까지 디지털 기술은 의류시장의 큰 축을 이루며, 공존 발전해 나갈 것이다. 패션의 미래를 예측할 때, 사무실에 갇혀 일해야만 했던 데스크 탑(desk top) 시대와 손으로 들 수 있는 노트북 컴퓨터 시대를 거쳐, Wearable Computer 시대, 즉 의복과 컴퓨터의 완벽한 결합을 지향하는 디지털 의복인 "컴퓨팅+통신+디자인+패션"이 통합된 Wearable Computer 시대가 도래하고 있다. 획기적인 반도체 집적 기술의 발전, 센서나 음성 및 제스처 인식을 기반으로 한 컴퓨터 입력방식의 변화, 극소화되어 가는 출력 장치의 출현, 그리고 이동 통신의 발전으로 컴퓨터를 옷처럼 입고 다니면서 언제 어디서든지 컴퓨터를 쉽게 이용할 수 있는 새로운 컴퓨팅 패러다임의 시대가 도래 할 것이라 믿는다.<sup>10)</sup>

또한, 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 60년대에 미디어에 대해서 "책은 눈의 확장이고 바퀴는 다리의 확장이고 전자회로는 중추신경의 확장이다. 즉 매체는 메시지이다. 즉 전자 미디어에 의해 신체가 확장된다."고 하였다. 이는 미디어의 형식이 그 전달내용을 결정짓는 것을 의미한다. 또한 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 "미디어는 마사지다(The Medium is the Massage)."라는 명제를 말했다. 이 명제는 정서적인 교감을 중시하는 미학적 차원에서 인간과 미디어의 관계를 새롭게 조명해 봐야 한다는 것을 의미하는 것이다.<sup>11)</sup> 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 명제는 현대 정보사회에서 차가운 논리보다는 꿈과 감성이 중시되는 Dream Society가 도래할 것이라고 언급하는 코펜하겐 미래학 연구소장인 롤프 옌센(Rolf Jensen)의 말과도 일치한다. 즉 정보사회의 기술적이고 합리적인 사고가 지배하는 기업 경영의 가치에서 상품과 서비스에 감성적 가치가 더욱 중요해지는 시대가 도래할 것을 의미한다고 하겠다. 이러한 경향은 산업화와 정보화 사회를 거치면서 배제되었던 인간 중심, 사용자 중심의 제품에 대한 중요성을 인식하면서

여러 나라에서 이미 중대한 프로젝트로 구체화시켜 나가는 현상으로 설명될 수 있다. 따라서 정보가 넘쳐 나는 디지털 시대에는 인간의 오감에 호소하는 감성적인 제품을 요구할 것이다. 감성(Sinnlichkeit(獨))이라는 용어는 '각각을 매개로 하여 받아들이는 능력(Faculty of Feeling)'으로 정의된다. 일본 히로시마 대학의 나카마지 미쥬오 교수는 감성 디자인을 '인간의 감성과 이미지를 물리적 디자인 요소로 전환하는 것'이라고 정의했다.<sup>12)</sup> 현대 정보 사회에서 새로운 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달로 융합된 뉴 미디어가 오감 멀티미디어 통신으로 형성될 수 있는 기반에 이러한 감성중심의 테크놀로지가 기초해 있기 때문이다. 근대 이후 무한한 미래를 향하여 앞만 보고 달려온 정보사회 현대인들은 21세기를 맞아 불투명한 미래의 상황 속에서 인간의 감성에 집중하고 있다. 동양의 선(禪, ZEN)사상은 감성을 중심으로 하는 사상으로 현대사회의 이러한 감성중심 문화와 일치한다고 할 수 있다. 또한 현각 스님에 의하면 20세기 최고의 역사학자인 영국의 토인비가 200년 후에 20세기 최고의 사건을 '서양에 불교의 가르침이 전파될 것'이라고 예측했다고 한다. 또 그는 지금 서양에서 정신을 중시하는 동양과 육체나 물질 가치를 우선하는 서양의 문화가 서로의 부족한 면을 찾아서 합일점을 찾고 있으며 이를 '지각혁명(Perceptual Revolution)'이라 부른다고 한다.<sup>13)</sup> 과거부터 오늘날에 이르기까지 이원화 되었던 서양 문화와 사상들이 21세기에 하나의 합일점을 찾아 동양의 문화에 심취하여 거대한 문명의 흐름으로 변화하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 잡 노마드의 특성인 디지털의 적극적인 이용과 한 곳에 정착하여 일하지 않는 유목민적 특성은 21세기 패션의 미래인 "컴퓨팅+통신+디자인+패션"이 통합된 Wearable Computer 시대와 일맥상통 한다고 볼 수 있다. 또한, 21세기는 동양의 문화에 심취하여 문명의 흐름이 바뀌고 있다. 잡 노마드는 21세기를 주도해 나가게 될 신인류이며 21세기의 이러한 문명의 흐름 속에 있다고 할 수 있다. 이러한 관점에서 본 연구에서는 잡 노마드의 특성에 적합한 패션을 의복과 컴퓨터의 완벽한 결합을 지향하는 디지털 의복인

Wearable Computer Fashion과 감성을 중심으로 하는 불교의 선(禪, ZEN)사상을 바탕으로 한 Zen Style Fashion으로 제시하고자 한다.

## 1. Wearable Computer Fashion

컴퓨터와 인터넷, 휴대전화는 상상도 못 할 정도로 노동을 유동적으로 만들고 있다. 모든 사람들은 언제 어디에 있던 세계와 연결할 수 있다. 사무실은 최소한으로 축소되었고 어디에 있던 연락이 가능하다. 이미 의상 디자이너와 커뮤니케이션 관련 기술자들은 노마드를 위한 옷을 만들어 내고 있다. 트렌드를 만들어 내는 주인공들은 '착용 가능한 전자기기' 또는 '스마트한 의상'이라는 구호를 외친다. 리바이스(Levis)의 경우 옷깃이나 두건에 마이크로폰을 부착한 외투를 생산해 내고 있다. 앞으로는 단추와 지퍼가 원격조정을 하게 되고, 반지를 이용해 전화가 왔다는 신호를 보낸다고 한다. 전자신호는 금속에서 추출한 매우 가는 실 같은 재료를 통해 전달될 수 있으며, 조그마한 비디오 카메라는 옷에 넣고 재봉을 하면 된다. 이런 식이면 인간의 신체는 그 자체가 '개인영역의 네트워크'가 되고 인간은 걸어다니는 사무실이 되는 것이다.<sup>14)</sup> 이런 첨단 기술적 진보와 상호 작용한 패션의 흐름은 21세기의 주된 트렌드로 자리 잡을 것이며 정보 기기의 디자인이 이제까지 상자 안에 넣는다는 발상과는 전혀 다른 측면에서 발전하여, 하나의 독립적인 패션으로서 자리 잡게 될 것이다. 신서사이즈가 내장된 자켓, 음악 센서를 직물에 짜 넣은 스커트 등 의복에서부터 컴퓨터 모니터처럼 3차원 이미지를 볼 수 있는 안경이나 컴퓨터 및 통신 기능을 갖춘 손목시계, 그리고 신체 에너지를 충전해 이를 의복에 내장된 컴퓨터에 전원으로 공급하는 구두에 이르기까지 다양한 형태의 입는 컴퓨터, 즉 웨어러블 컴퓨터(Wearable Computer)가 상용화되고 있다.

### 1) 웨어러블 컴퓨터(Wearable Computer)의 개념

웨어러블 컴퓨터(Wearable Computer)란 '입는

컴퓨터'란 뜻으로 사람이 옷을 입 듯이 몸에 착용할 수 있는 컴퓨터를 말하며 최대 장점은 휴대하면서 언제 어디서나 간편하게 사용할 수 있다는 점이다.<sup>15)</sup>

#### (1) 입는 컴퓨터의 구성

- ▶ 귀걸이 : 액세서리로 자연스럽게 착용하는 '입는 컴퓨터'이다. 심장 박동에 맞춰 반짝여서 혈압상태를 측정할 수 있다.
- ▶ 안경형 디스플레이 : 한쪽 렌즈에 액정화면을 내장했다.
- ▶ 스피커 부착 옷깃 : 옷깃에 스피커가 내장돼 있어 이동통신이나 MP3로 음악을 감상할 수 있다.
- ▶ 전도성 섬유옷 : 소매에 전도성 광섬유가 내장돼 있고, 휴대용 키보드로 작동할 수 있다.
- ▶ 휴대용 키보드 : 한 손으로 사용할 수 있게 설계했으며, 이미 상품화됐다.
- ▶ 신발 : 발을 내딛는 충격을 이용해 자동적으로 전류를 만드는 기능을 연구 중이다.

#### (2) 컴퓨터 소형화 추세

##### ① 1940년대

- 에니악(ENIAC) : 세계 최초의 전자식 컴퓨터이다. 덩치가 무려 30t. 전선 길이가 1백30km다. 1946년 펜실베니아대의 모클리와 에커트가 만들었으며, 무어학교의 전기공학파에서 가동된 이후 9년간 사용됐다.

##### ② 1970년대 ~80년대

- 데스크톱 PC : 1970년대 첫 모습을 드러낸 데스크톱 PC는 점차 소형화되고 있다. 개인용 컴퓨터의 시초를 어느 기종으로 잡느냐는 문제에 대해서는 사람마다 견해차가 있다.
- 노트북 PC : 랩톱(무릎위에 올려놓고 쓸 수 있을 정도의 크기)으로부터 발달된 휴대형 PC는 노트북, 팜톱, PDA로 이어지면서 휴대하기 쉽고, 사용하기 간편한 시스템으로 개발되었다.

③ 1990년대~2000년대

- **팜톱** : 손바닥만한 크기로 대형 컴퓨터에서 쓸 수 있었던 다양한 기능이 극소형 컴퓨터에서도 구현된다.
- **PDA** : PDA라는 용어는 1992년 5월 애플컴퓨터가 '뉴턴'이라는 제품을 발표하면서 처음 등장했다. 정보검색과 데이터 송수신이 가능한 PDA는 컴퓨터 회사와 가전 회사의 공동작품으로 불린다.<sup>16)</sup>

2) 웨어러블 컴퓨터 패션(Wearable Computer Fashion)의 특징

컴퓨터와 과학기술이 패션에 도입되어 기계와 인간이 새로운 관계를 형성하고 있는 Wearable, Pocketable의 편한 형태로 패션에 접목된 것을 웨어러블 컴퓨터 패션(Wearable Computer Fashion)이라 하며 이는 사람들이 언제 어디서나 정보를 입수, 발신 할 수 있는 기능을 지닌 소형화된 모바일로서 몸에 지닐 수 있는 컴퓨터들이 의상과 결합된 것을 말한다. 웨어러블 컴퓨터에 대한 연구가 가장 활발하게 진행되고 있는 미국 매사추세츠 공대(MIT)의 '바우하우스(Bauhaus)'로 불리는 '미디어랩(Media Lab)'에서는 현대 생활에서 중요한 의미를 갖는 컴퓨터를 패션에 도입시키고자 하는 발상을 새로운 시도로 전개시키고 있다.<sup>17)</sup> 미국 보잉사 병사용 전투조끼에서 시작된 입는 컴퓨터는 2001년 사이버패션쇼를 개최하기에 이르기까지 다양한 상업적 용도로 응용방법을 모색하고 있다. 또한 우리나라의 경우 Kaist 가상현실 연구센터 원광연 교수팀의 연구가 활발히 진행 중이다. 2001년 8월 21일 군사기술학회와 공동으로 기획하여 Military를 위한 Wearable Computer에 관한 토론회를 열었다. 미래의 군인이 착용하게 될 Wearable Computer시스템을 의상 디자인 측면에서 조명하는 전시회를 열고, 기술적인 측면에서 접근하는 착용형 컴퓨터 기술에 관한 주제 발표가 있었다. 그리고 현재 Wearable Guide System을 개발중이다. Wearable Guide System은 카메라와 컴퓨터 비전 기술을 이용하여 사용자 주변환경에 있는 Marker를 인식하고 이에 해당되는 정보를 보여주는 시스

템이다. 사용자의 방문 목적에 따라 서로 다른 정보를 보여주는 context-aware application 개발이 주목적이다. 그리고 연세대 웨어러블 커뮤니티는 최근 입는 컴퓨터 '패트롤 재킷(patrol jacket)'을 개발, '아태 시스템온칩 기술대전'에서 선보이고 세브란스병원과 상용화를 추진 중이라고 2002년 11월 25일 밝혔다. 연세대 측은 CPU와 메모리 등을 하나로 묶는 이른바 시스템온칩(SoC: System on a Chip)에 on/off line을 연결하는 응용소프트웨어인 컬러코드(color-code)와 의류환경·인지과학·물리학·기계공학 등을 집대성했다고 밝혔다.<sup>18)</sup>

(1) 웨어러블 테크놀로지(Wearable Technology) Fashion의 통합

웨어러블 컴퓨터라는 개념은 이제 MIT의 손에서 벗어나 패션의 세계로 들어서고 있다. 뉴욕에서 열린 Internet World Fall2000 사이버패션 제품전시회에서는 다양한 제품들이 선보였는데, 손목시계형 정보단말기는 손목에 액세서리적으로 착용되어 첨단기기와 인텔리적인 이미지를 보여주고 있으며, 핸드백형 Wearable PC는 일반 패션소품처럼 가지고 다니며 유니섹스 모드적인 기호를 발산하고 있다. 2001년 독일에서 열린 세빗(CeBIT)쇼에는 이러한 경향들이 더욱 많이 나타났다. 웨어릭스(Wearix)사는 마이크로폰과 웹 카메라가 달린 헤드셋을 선보였고 아스트리움(Astrium)사의 사이버컴패니언(Cybercompanion)은 가상현실과 멀티미디어기능이 추가되고 입체영상, 오디오, 비디오의 전송이 가능한 제품이다. 알카텔(Alcatel)사가 선보인 미래형 자켓은 모자 쪽에는 헤드셋이 장치돼 있고, 팔목에 부착하는 작은 컴퓨터와 키보드로 모든 기능을 작동시키며 지퍼의 단추가 마이크의 역할을 하도록 되어 있다.<sup>19)</sup> 이러한 정보기기 들의 변신은 이제 패션과의 만남을 통해서 그들의 존재가 커뮤니케이션이라기보다는 신선한 외양을 가진 존재로서 인식되게 만든다. 앞으로 정보기기 들은 단순한 단말기 성격을 지양하고 인간의 몸을 통한 바디넷(Bodynet)을 만들어 갈 것이며, 기존에 있는 인간의 모든 패션소품 들을 통해서 다양한 접목을 시도해 갈 것이다.

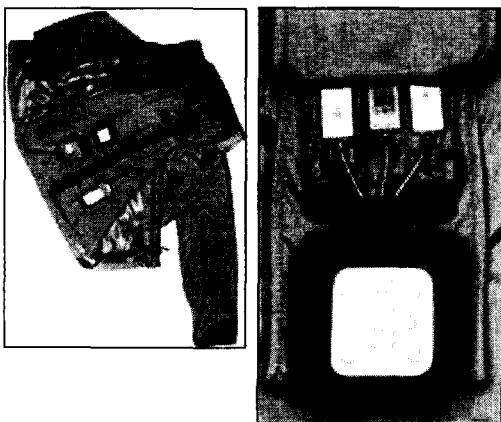




<그림5> Wearable Technology와 패션과의 만남

(2) 디지털 의복의 출현

리바이스(Levi's)와 필립스(Phillips)에서 공동 개발한 "ICD Plus 자켓"은 MP3플레이어, 개인네트워크(PAN Personal Area Network)을 내장, 착용시 간단한 신체 동작으로 전화 음악 청취가능, 음량은 소매단추를 작동하여 간단하게 조절할 수 있다. 또한, 컴퓨터 없이도 옷에 장착된 무선 장치를 통해 이메일을 송신 할 수 있다. 유럽시장을 타깃으로 제작된 재킷 제품은 '마시오 오스티' 라는 디자이너에 의해 디자인 되었으며 각기 'Beetle'과 'Producer', 'Gilet', 'Mooring'으로 이름 붙여졌다. 재킷 안에는 필립스사의 휴대폰 러쉬 MP3플레이어가 내장되어 있으며 리모콘으로 컨트롤한다. 리바이스의 브랜드 매니저인 Peter Ingwersen에 따르면 1850년대 광부들을 위해 청바지가 생겨났듯이 현대의 새로운 디지털 노동자를 위해 적합한 옷을 창출할 것이라고 한다.<sup>20)</sup>



<그림6> Levi's "ICD Plus"자켓

2. Zen Style Fashion

컴퓨터와 인간이 하나의 세상을 이루는 21세기에는 실용적이면서 편안한 캐주얼에 레저와 스포츠와 이지(easy)한 원마일 웨어(one mile wear)가 가미되는 패션이 각광받을 것으로 보인다. 무엇보다도 사이버 공간에서 정보를 탐색하고 교육을 받고 문화를 즐기며 시간과 공간의 제약이 없이 편리함을 추구하는 새로운 라이프스타일의 주역인 잡노마드의 등장을 간과할 수 없다. 선사상이 반영된 패션은 자연성, 비결정성, 평등성, 절제성 등으로 특징지어 지는데 이러한 특성은 21세기 패션문화를 선도할 잡노마드의 성향과 21세기 인간의 라이프스타일과 부합된다.

1) Zen Style 발생 및 배경

산업혁명 이후 인간사회는 물질의 풍요로움을 제공받았지만 그에 따르는 많은 폐해들이 나타났다. 더구나 20세기를 지나 21세기에 접어들면서 세기말적 불안과 함께 기계화, 정보화가 이룩한 표준화된 삶에 대한 회의력을 가진 현대인들은 새로운 안식처로써 정적이면서 자연에 동화된 동양에 관심을 가지게 되었다. 그리하여 삶과 물질문명에 속박되었던 정신세계를 자유롭게 해방시키고 정화시킬 수 있는 대안으로 불교의 선(禪)사상이 선택되어 현대인의 삶에 대한 정신적 위안과 심리적 안정을 주는 역할로 일상생활에 수용, 확산되었다. 또한, 디자인 분야에서도 인간존중의 시각에서 물질주의 사고의 복잡함, 화려함, 과장됨을 벗어나 자연스럽고 절제된 단아한 동양적인 모습이 나타나게 되었고 이러한 경향은 패션과 인테리어를 중심으로 동양의 선(禪)미학을 표현하는 젠 스타일이 나타나 서구의 생활문화 전반에 영향을 끼치게 되었다. 젠(Zen)'이라는 것은 선(禪)의 서양발음이며 서양의 시각에서 동양을 바라본 것으로써 개인의 자각과 명상을 강조하는 것으로 인간과 우주의 근본 실체를 파악하고 생과 사를 초월하여 우주의 원리를 터득하고神通의 경지인 깨달음에 이르는 무신론적 종교이며 철학이다. 본래 선은 인도에서 발생된 것으로 그 시기는 대체로 아리아인이 침입하기 전인

서기 130년경으로 추정되고 있다.<sup>21)</sup>

2) 패션디자인에 나타난 Zen Style의 특성

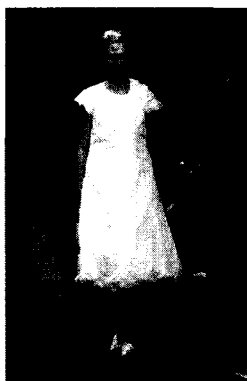
(1) 자연성

젠스타일에서 나타나는 자연미는 미래의 불확실성에 대한 두려움에서 이탈하여 자연 속으로 도피하려는 현대인의 의도가 숨겨져 있다고 볼 수 있다. 즉, 문명사회가 발달하고 초자연에 대한 경외심이 커지면서 인간이 기댈 수 있는 안식처는 자연밖에 없다는 겸허한 생각의 표현이라 하겠다. 자연성을 중시한 패션작업에서는 구겨지고 다소 불규칙한 질감의 직물이 사용되거나 정제되지 않은 이미지를 전달하기 위해 거즈, 크레이프, 양모, 편직물 등이 사용되었다. 특히 일본디자이너들은 소재를 통해 주로 빈곤과 간소함의 미학을 표현했다.<sup>22)</sup> 즉 울이 투박하고 표면이 거친 직물을 이용하거나 해진 느낌이 나도록 색을 여러개 해 오래 입은 것같은 효과를 주는 페이딩(fading), 직물의 씨실과 날실을 적당히 풀어 낚아 보이게 하는 프링징(fringing) 등에서 이런 느낌을 엿볼 수 있다. <그림7>는 중고 의류 착용과 같은 리사이클링을 활용하였다. <그림8>은 창호지 같은 소재를 만들어 자연성을 나타낸 예이다.

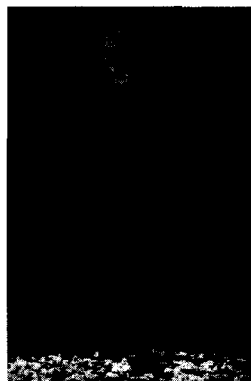
패션에서 나타나는 젠 스타일의 절제성의 표현 방법은 감각의 최소화와 획일적 반복성이다. 선과 색채에 의한 표현, 간결한 조형적 라인의 추구와 세부장식의 최소화, 액세서리의 배제에 의한 간결성 등에서 공통적으로 나타나는 특성은 장식이나 디테일을 배제하여 가장 단순한 스타일을 추구하는 것이다. 감각의 최소화는 젠 스타일에서 색상에 대한 절제로 표현되어 자연색과 모노크롬의 단색을 사용하거나 블랙, 그레이, 페일 칼라 등을 사용한다. 또한 다른 질감의 소재를 사용하는 데의 젠 스타일에서 사용되는 색은 일본의 전통적인 색이라고 할 수 있는, 흑(黑)색, 차(茶)색, 감(橄)색, 재(災)색 등의 가라앉은 느낌의 자연색 이미지의 영향으로 볼 수 있으며, 이렇게 감각의 최소화로 표현함으로써 선미학에 근거한 절제의 이미지를 전달하고 있다고 볼 수 있다. <그림9>은 험령한 실루엣과 봉제를 최소화시키고 색의 절제를 통해 서구의 미니멀리즘과는 다른 따뜻함이 가미된 선사상의 특성중의 하나인 절제성을 잘 보여주는 작품이다. 젠 스타일의 절제성이 표현된 패션에는 흑, 백색 같은 무채색, 솔리드한 단색 외에도 밤색, 카키색, 보라색 같은 차분하면서도 자연과 친화적인 색감의 색 배합을 사용하고 있다



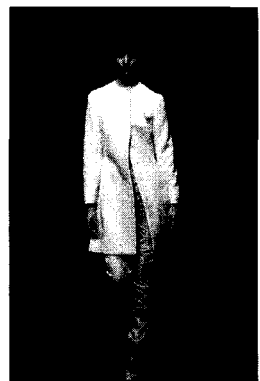
<그림7> Miguel Adover  
(Collections 01/S/S)



<그림8> Junya Watanabe  
(Collections 99/S/S)



<그림9> Martin Margiela  
(Collections 01/S/S)



<그림10> Prada  
(Collections 98/F/W)

(2) 절제성

젠스타일에서 나타나는 절제된 표현은 서구의 미니멀리즘적 성격을 보여주고 있다.

(3) 비결정성

젠 스타일의 패션을 복식 조형적 측면에서 본다면, 우선 전통적인 시각에서 벗어나 의복과 신체의

피트성에 대한 고정관념을 해체하는 작업이 그 특징이다. 특히 착장을 통해서만 의복의 실루엣이 완성되는 비구조적, 비구축적 실루엣은 착장자의 자유의지를 최대한 반영하는 것이라 하겠다.<sup>23)</sup> 비결정성이 반영된 의복은 전형적인 의복의 형태를 띠기보다는 인체의 움직임에 따라 라인이 형성될 수 있도록 비결정적인 여밈과 험라인이 만들어져 있고 어떤 형식에도 구애받지 않는 새로운 착용방식을 표현하게 된다. 서양 복식처럼 인체에 맞게 고정된 것이 아니라 인체와 무관하면서 인체를 나타낼 수 있는 방법을 연출할 수 있는 자율성, 완성되지 않고 미완성인 옷으로 착용자에게 능률적으로 부여되는 권한이다.



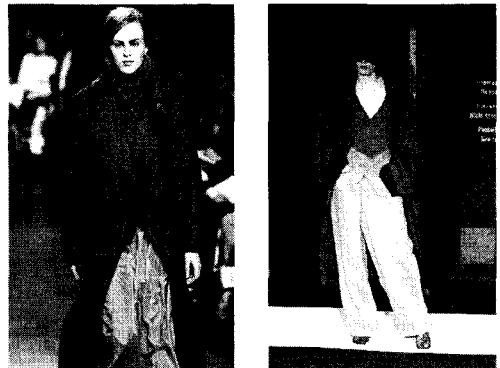
<그림11> Hussein Chalayan (Collections 00/F/W)    <그림12> Yohji Yamamoto (Collections 01/F/W)

(4)평등성

패션에서 자주 나타나는 양성적 또는 중성적 이미지는 선사상에서 말하는 모든 '범주'로부터 거의 완전한 자유를 의미한다 하겠다. 2001년 Ann Demeulemeester의 S/S collection에서 보여준 남성적 군복 스타일의 테일러드 자켓과 스커트를 조화시킨 디자인은 남, 여성의 의상을 융합함으로써 선사상의 평등성을 보여주는 사례다<그림13>. <그림14>는 상대의 성, 지위, 나이를 전혀 알 수 없는 서양의 이분법적 논리와는 상반된 평등성을 잘 보여준 작품이다.

젠 스타일의 이러한 평등성은 중성적 이미지뿐만 아니라 동·서양의 문화가 융합되고 서로의 문

화적 다양성과 상대성에 근본을 두고 문화의 차이를 존중하면서 그것을 인정하고 서로의 이질적인 면을 받아들이는 시대적 대안으로 나타난 새로운 문화적 정체성이라 볼 수 있다. 젠 스타일에서 보여지는 평등성은 이러한 다문화주의 현상의 성격을 그대로 반영하고 있다고 말할 수 있다. 오늘날 다문화주의 현상은 동시대에 새로운 문화코드로 현대의 첨단기술문화에 의한 사이버스페이스의 확장으로 물리적 공간의 여건에 관계없이 이질적 문화들간의 접촉을 통하여 다른 사람과 다른 문화에 대한 관심과 수용을 촉진하고 있다.<sup>24)</sup>



<그림13> Ann Demeulemeester (Collections 00/F/W)    <그림14> Martin Margiera (Collections 00/F/W)

이러한 현상은 동시대, 동공간적인 세계화 시대인 오늘날의 모습에서 자연스러운 현상으로 판단되며, 21세기에는 젠스타일과 같은 다문화주의적 현상을 보여주는 문화 또는 스타일이 더욱 확대되어 나갈 것으로 생각된다.

<표1> Wearable Computer Fashion과 Zen Style Fashion의 비교

특성	분류	Wearable Computer Fashion	Zen Style Fashion
발생배경		디지털시대, 컴퓨터의 소형화, 노동력의 유동성	기계화, 정보화, 물질 문명에 대한 회의
개념		하이 테크놀러지를 바탕으로 한 사이버 패션의 발전된 형태, 육체의 결핍을 테크놀로지에 충족하려는 욕구들이 실현	서양의 미니멀리즘과 동양의 선 사상의결합, 인위적·물질적인 것의 거부, 자연적·정신적인 것의 지향
패션의 특징		Wearable, pocketable형태, 'Levi's ICD+' (리바이스 스트라우스, 필립스의 공동으로 새로운 브랜드를 시작함)	자연성, 절제성, 비결정성, 평등성

#### IV. 결 론

정보화의 고도 발달로 인한 디지털 네트워크의 발전은 새로운 인류학적 현상을 예견하고 있는데 유사 이래 상당히 오랜 역사를 축적해온 정착민 문화를 다시 유목민 문화로 바꾸어갈 것이라는 잡노마드(Job Nomad)와 같은 도시 유목민이 그것이다. 본 연구에서는 미래 패션의 트렌드가 될 잡노마드(Job Nomad)의 문화와 패션 스타일의 특성에 관하여 연구하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 잡노마드의 특징은 쌍방향 커뮤니케이션의 실현이라고 할 수 있는 새로운 커뮤니케이션 테크놀로지-뉴미디어라는 정보 테크놀로지를 특징으로 하고 있다. 또한, 잡노마드는 무소유와 프로페셔널리즘의 공존이 키워드로써 경험과 지식, 인간관계 같은 비물질적인 가치들을 높이 평가하고 노동에 있어서는 언제, 어디서든 원하는 대로 일하고 언제나 하이테크를 통해 연락이 가능한 유동성과 자신이 상표가 됨으로써 지속적인 자아개발을 할 수 있는 1인프로젝트를 특징으로 하고 있다.

둘째, 미래 패션의 트렌드가 될 잡노마드는 '착용 가능한 전자기기', 즉, 입는 컴퓨터의 개념인 Wearable Computer Fashion을 추구한다. Wearable Computer는 몸에 착용할 수 있는 컴퓨터를 말하며 휴대하면서 언제 어디서나 간편하게 사용할 수 있다는 점이다. 첨단 기술적 진보와 상호 작용한

패션의 흐름은 21세기의 주된 트렌드로 자리잡을 것이며 정보 기기의 디자인이 이제까지 상자 안에 넣는다는 발상과는 전혀 다른 측면에서 발전하여, 하나의 독립적인 패션으로서 자리 잡게 될 것이다.

셋째, 잡노마드는 지극히 개인적이었던 보보스(Bobos)와는 다르게 세계인과의 커뮤니케이션을 중시하며 네트워크를 통해 끊임없이 정보를 교환하고 비물질적인 것을 추구하며 명상에 심취한다. 선사상이 반영된 Zen Style Fashion은 자연성, 비결정성, 평등성, 절제성 등으로 특징지어 지는데 이러한 특성은 21세기 패션문화를 선도할 잡노마드의 성향과 21세기 인간의 라이프스타일과 부합되며 세계인과의 커뮤니케이션을 중시하는 정보의 교환성은 다문화주의적 현상으로 나타난다. 21세기에는 Zen 스타일과 같은 다문화주의적 현상을 보여주는 문화 또는 스타일이 더욱 확대되어 나갈 것으로 생각된다.

이상에서 살펴본 바와 같이 잡노마드는 과거 유목민의 기질에 최신 정보기술을 바탕으로 새롭게 등장한 21세기 신인류이다. 잡노마드 문화는 탈 장르, 탈 중심화 된 열린사회를 지향하는 것으로 현대 패션에서도 경계를 초월하는 열린 개념의 미(美)로써 새로움을 추구하고 있다. 이와 같은 연구를 통해 새롭게 등장한 사회, 문화 현상인 잡노마드가 패션에 있어서도 새롭고 감각적인 패션의 한 방향으로 발전 될 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

- 1) 이문호 (1995). 정보 유목민 (제1판). 서울: 전자신문사, p. 34.
- 2) 한인숙 (2001). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션디자인 연구. 세종대학교 대학원 석사학위 논문, p. 22.
- 3) 이문호. 앞의 책, pp. 38-39
- 4) 김종래 (2002). 유목민 이야기 (제1판). 서울: 자우 출판사, p. 91
- 5) 위의 책. pp. 324-325
- 6) 한국경제신문(2002. 7. 19). 직업따라 세상 누비는 자유인, 잡노마드
- 7) <http://www.khan.co.kr-media> khan 경향신문 (2002. 8월)
- 8) 군돌라 엘리슈 지음, 이미옥 옮김(2002). 잡노마드 사회 (제1판). 서울: 문예출판사, p. 101
- 9) 위의 책. pp. 137-138
- 10) 김윤희(2002). 패션산업의 디지털화. 한국 과학 재단. 79호, p. 30
- 11) 한인숙. 앞의 책, p. 122
- 12) 나카야마 미츠히로 지음, 김연민 옮김(1994). 감성공학. 울산대학교 출판부, pp. 4
- 13) 한인숙. 앞의 책, pp. 123
- 14) 군돌라 엘리슈. 앞의 책, pp. 107
- 15) 김효경 (2000). 테크노 사이버 패션에 관한 연구. 국민대학교 대학원 석사학위 논문, p. 27
- 16) 과학동아 (2000.11). 입는 컴퓨터 시대가 열린다. 서울: 동아일보사
- 17) 김효경. 앞의 책, p. 26
- 18) 전자신문(2002. 11 26).
- 19) 월간 디자인넷 (2001.5). 스스로 닮아가며 인간과 진화하는 정보기기들. 서울: (주)디자인 넷
- 20) 김효경. 앞의 책, p. 26
- 21) 윤태선 (2001). 현대 패션에 나타난 젠 스타일에 관한 연구. 계명대학교 대학원 석사학위 논문, pp. 3-4
- 22) 유지선 (2001). 선 사상에 미의식을 표현한 의상 디자인 연구. 동덕여자 대학교 대학원 석사학위 논문, p. 30
- 23) 이정후, 양숙희 (1997). 현대 일본 복식에 나타나 선 미학적 경향에 관한 연구. 의류, 21(7), p. 82
- 24) 서은영 (2000). 20세기말 현대 패션 디자인에 나타나 젠 스타일에 관한 고찰. 국민대학교 대학원 석사학위 논문, pp. 55-56