

외貌에 있어서 假想 3D 패션 코디네이션에 對한 質的 研究⁺

慎孝貞 · 金孝淑 · 崔昌石*

徐羅伐 大學 뷰티 코디네이션學部 講師, 建國大學校 衣裳學科 教授, 明智大學校 電子情報通信工學部 教授*

A Qualitative Study about Coordination system of 3D Virtual Model[†]

Shin, Hyo-Jung, Kim, Hyo-Sook, and Choi, Chang-Seok*

Lect., Dept. of Beauty Coordination, Sorabol College

Prof., Dept. of Clothing and Textile, Konkuk University

Prof., Dept. of Information Engineering* Myongji University*

Abstract

The purpose of this study were to investigate

1) Values placed upon born hereditary appearance and a made up appearance, 2)examined for points of body and clothing and 3)discrepancy in opinions about Coordination system of 3D Virtual Model

This study chose qualitative research approach in-depth interviews were from December 12, 2002, to February 20, 2003. The subjects of the study were 12 women aged in twenties 12 women aged over forty.

The results of this study were as follows.

1. Women aged in their twenties defined appearance as follows. there are important a made up appearance, Appearance is looking at point of view from body shape to face, makeup, hair style, body image, cosmetic surgery, clothing and is looking at the whole point of view from hair to tiptoe. This seems to include attitude, personality, behavior, images, and feeling.
2. Regarding body image Women aged in their twenties prefer a slender figure. Women aged in their twenties exerts all possible efforts to have an attractive body through dress well.
3. Regarding body image Women aged in their twenties prefer coordinate to system of 3D virtual model

Key words: appearance(외모), coordination(코디네이션), 3D virtual system(가상 3D 시스템), mapping(맵핑), body image(바디이미지)

I. 서론

현대에는 "패션도 전략이다"라고 인식할 만큼 패션의 중요성이 부각되고 있다. 오늘날 21세기에는 복잡하고 다차원적이며 새로운 감각과 창의성을 요구하는 시대이다. 첨단산업과 더불어 컴퓨터, 인터넷을 통해

쉽고 빠른 시·공간의 정보교환과 잡지, T.V, 각종 영상매체 등을 통한 수많은 지식과 정보의 홍수 속에서 매우 급변하고 있으며 사람들에게 무한한 능력을 요구하고 있다. 이러한 시대적 상황이 단순히 자기 맡은 일에 충실하고 열심히 살아가는 차원을 넘어서 창의적이고 능동적이며 의복까지 조화롭게 입어 훌륭한

+ 본 연구는 한국과학재단 목적기초연구(R01-2000-000-00406-0)지원으로 수행되었음

외모를 겸비하는 다차원적인 능력자가 되어야하는 시대이다(신호정, 2003).

우리 사회는 자신이 원하든 원하지 않든 간에 자기 자신이나 타인에 의해 외모에 대해 평가하기도 하고 평가받기도 한다. 또한 매스미디어나 준거집단에 의해 특정 이미지를 강요받거나 다른 사람과의 비교를 강요당하기도 하며, 타인과의 비교결과에 따라 아름다움에 대한 평가의 차이가 드러나게 된다. 그러므로 사람들은 신체 외모를 보다 아름답게 보이기 위해 몸매를 가꾸고, 의복을 신체와 조화롭게 입고자 한다(Cash & Pruzinsky, 1990).

외모에 대한 국내나 국외의 전반적인 연구 경향은 주로 신체모습이나 인상에 대해 다루어져 왔다. 얼굴, 체형, 체중, 신체사이즈, 신체 만족, 불만족, 첫인상, 매력, 인상형성, 대인지각에 대한 연구가 많다(Schilder, 1950; Kleinke, 1975; Terry & Davis, 1976; Wright, 1983; Bull & Rumsey, 1988; Hansen & Hansen, 1998; 이소영, 1994; 이선경 · 고애란, 1995; 이훈구, 1995; 이인자, 1996; 문남원 · 김옥진, 1997). 그러나 최근에는 혁신적인 컴퓨터 관련 하드 및 소프트웨어 산업의 발전으로 2D를 비롯한 3D용 컴퓨터 그래픽이 개발되고 있으며, 초기에는 컴퓨터 그래픽이 기획 및 생산을 위한 디자인 단계에서 이제는 인터넷을 이용한 전자상거래나 가상 쇼핑몰에서 의류를 구매하고자 하는 추세가 나타나면서 의류판매 촉진 및 고객 서비스를 위하여 가상 패션 코디의 필요성이 증대되고 있다. 최우혁(최우형 외, 2001)도 고객의 체형과 감성에 알맞은 패션코디를 통해 고객의 만족을 극대화하기 위해서는 가상 공간에서의 3D 패션코디 시스템이 필요성이 대두되어야 한다고 하였다. 이처럼 외모를 아름답게 가꾸기 위해 자신에게 어울리고 자신의 이미지를 가장 잘 표현할 수 있는 의복을 선택하고자 하는 패션코디를 위한 컴퓨터 웹사이트 개발에 관한 연구가 활발해지고 있으며(김호숙 외 2인, 2001), 컴퓨터를 통해 가상적으로 의복을 입혀보고 자기에게 적합한 의복을 선택할 수 있는 가상 3D 패션 코디네이션 연구가 진행되고 있다(강인애 외 2인 2002).

따라서 이 연구의 목적은 가상 3D 인체모델에게 다양한 소재와 디자인, 다양한 문양의 텍스타일을 입혀

보고 자기에게 적합한 의복을 선택할 수 있는 가상 3D 패션 코디네이션에 대해 어떻게 인식하고 있는지를 파악하고자 한다.

대학생은 자아정체감이 형성되고 사회의 중요한 일원으로 성장해 가는 중요한 시기이며 아름답고자 하는 개인의 욕구만족뿐만 아니라 취직이나 사회생활에서 보다 나은 평가를 받기 위해 외모를 중요하게 여기는 시기이다. 그러므로 여대생들의 외모에 대한 개념을 정의해 보고, 외모를 아름답게 가꾸기 위해 외모 가꾸기에서 무엇을 중요시 여기는지를 살펴보고, 외모를 보다 아름답게 가꾸기 위해 컴퓨터 가상 3D 입체 시스템 활용에 대해 어떤 견해를 가지고 있는지 알아본다는 것은 매우 의의 있는 연구가 되리라고 본다. 또한 미래에 온라인을 통해 판매하고자 하는 기업에게도 가상 3D 입체 시스템에 대한 소비자의 선호 반응에 대한 정보를 제공한다면 기업에도 많은 도움을 줄 수 있으리라고 기대된다.

구체적으로 살펴보면 첫째, 여대생들은 외모 가꾸기에 대해 얼마나 중요하게 생각하는지에 대한 인식의 수준을 알아보고 둘째, 외모 가꾸기의 중요성에 대해서 파악하며 셋째, 3D 입체 가상시스템의 코디네이트를 통한 구매 반응에 대해 분석하고자 한다.

현재까지의 외모에 대한 많은 연구들이 양적 연구로 이루어짐으로써 성실하지 못한 응답자의 결과가 문제점으로 지적되어 왔다. 본 연구는 여대생들과 직접 면담을 통해 여대생들이 외모에 대해 어떤 견해를 가지고 있으며 3D 입체 시스템 모델에 대해서도 어떤 견해를 나타낼 것인지에 대해 양적 연구보다 질적 연구를 시행함으로써 성실하고 책임감 있는 응답을 도출할 뿐만 아니라 보다 구체적이고 자기 표현적인 소비자의 심리까지도 파악하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 외모

아름다움(美)의 개념은 고정되어 있는 것이 아니고 어느 시대의 문화, 사회, 경제, 관습 등 여러 가지 요인

에 의해서 변화하고 시대에 따라 영향을 받으며 여러 가지 차이점이 나타나게 된다. 특히 현대에는 컴퓨터, 인터넷, 영상매체의 발달로 외모를 가꾸는데 있어서 온라인의 영향이 매우 중요해져 가고 있다. 따라서 본 연구는 21세기의 현실점에서, 아름다운 외모에 대해 어떤 개념을 가지고 있으며, 현대를 사는 개개인은 어떤 매개체를 통해 아름답게 꾸미고자 하는 의복을 구입하고 있으며, 3D 입체 가상시스템은 앞으로 의복구매와 코디네이트에 어떤 반응을 일으키게 되는지에 대해 연구할 필요가 있다고 생각되었다.

우리의 외모는 사회생활의 상호 작용에서 매우 중요하게 영향을 미친다. 사회에서 아름답다고 평가하는 신체적 외모를 선천적으로 타고나는 사람도 있고, 아름답지 않은 모습으로 태어나기도 한다. '아름다움은 보는 사람의 눈에 달려있다' 라고 하지만 외모에 대한 사회적 기준은 확실히 존재한다. 사회에는 '아름다운 것은 행복이다(what is beautiful is good)'와 '못생긴 것은 불행이다(what is ugly is bad)'라는 고정관념이 있다. 아름다운 외모를 가지면 더 행복하고 더 성공하며, 더 현명하고 더 사교적이라고 평가한다. 그래서 사람들은 아름다운 외모를 가지려고 노력한다. 아름다운 외모를 가진 사람은 자기 스스로도 만족을 느끼고 능동적으로 살아가게 되고, 사회생활에서도 자신의 능력을 발휘하고 자신감도 가지게 된다. 반면에 아름답지 않은 외모는 사회적으로 위축되고 사회생활에서 타인들에게 좋은 대우를 받지 못하게 된다(Cash & Pruzinsky, 1990).

우리 사회는 자신이 원하든 원하지 않든 기간에 자기 자신이나 타인에 의해 외모에 대해 평가하기도 하고 평가받기도 한다. 또한 매스미디어나 준거집단에 의해 특정 이미지를 강요받거나 다른 사람과의 비교를 강요당하기도 하며, 타인과의 비교결과에 따라 아름다움에 대한 평가의 차이가 드러나게 된다. 그리하여 사람들은 신체 외모를 보다 아름답게 보이기 위해 화장을 하고, 헤어스타일을 정리하며, 몸매를 가꾸고, 의복을 입고, 심지어 성형수술까지도 한다.

외모는 태어나서 죽을 때까지 평생동안 사람과 관련된 문제이므로 성장·발달적 관점에서 이해하는 것이 중요하다. 그러나 본 연구에서는 20대 대학생에 대해

연구해 보고자 한다. 그 이유는 20대 청년기에는 신체적으로 성장과 더불어 자기의 주관적인 가치가 변화하는 단계를 가지게 된다. 자신의 신체특성이 또래집단에 의해 승인되는지 민감해지고, 자신의 신체와 문화적 기준과 비교하는 경향이 증가하면서도 다양한 개인적 특성과 외모는 내면화되고 성숙해지는 시기이다. 또한 외모를 관리하여 개성을 표현하고 자신의 스타일로 발전시키며, 모순되거나 부적절한 외모 모습은 개인의 특성과 사회적 상황, 타인을 고려한 조화로운 외모로 통합하고, 새로운 자기에 대한 눈을 뜨게 되며 자기를 사회와 연결시켜 객관적으로 비판하게 되며 타인의 인정과 호감을 얻고자 하는 조화로운 성인으로 성숙해지는 중요한 시기이기 때문이다(Leahy & Shirk, 1985).

2. 패션 코디네이션

패션 코디네이션(Coordination)이란 '조합하다, 조정하다'의 코디네이트에서 파생되어 '대등하게 함, 통합, 조정, 조합' 등의 뜻을 지닌 말로, 두 종류 이상의 것을 균형 있게 조화시키는 것을 말한다. 현대에는 의복의 코디네이트의 영역도 범위가 매우 확대되고 광범위해졌다. 현재는 개개인의 상황이나 직업, 활동 범위에 따라 창조적이고 독창적인 자기만의 코디네이트를 연출하는 시대이다.

우리사회는 옷차림을 통해 새로운 가치창조를 추구하고 보다 적극적이고 좋은 이미지를 가진 사람으로 부각된다면 사회생활을 하는데 더 좋은 기회와 발전이 보장되고 있다. 이러한 현실에서 보다 나은 삶을 살기 위해서는 자신의 차별화

된 이미지를 가지고 의복의 코디네이트에 대해 알아야 하며 자신의 외모와 의복이 전체적으로 조화된 코디네이트를 잘 한다면 사회생활에서 보다 많은 혜택과 번영을 누리게 되는 시대적 상황에 직면하고 있다(신효정 2000).

3. 가상 3D 패션 코디 프로그램

오늘날 인터넷을 통한 패션 쇼핑몰의 홍보와 판매

가 급속하게 증가함에 따라 보다 시각적이고 소비자의 편리를 도울 수 있는 가상공간에 대한 여러 가지 시스템의 개발이 요구되어지고 있다. 현대사회는 대중매체와 멀티미디어 확산으로 사회·문화적 환경이 급변하고 있으며 혁신적인 컴퓨터 관련 하드 및 소프트웨어 산업의 발전으로 2D를 비롯한 3D용 컴퓨터 그래픽이 대중화되고 있고 많은 분야에서 이를 도입하고 있다. 특히 게임, 오락, 애니메이션, 영화 등의 고부가가치 엔터테인먼트 산업을 비롯하여 의학 및 공학 분야에서도 프리젠테이션과 시뮬레이션용으로 널리 이용되고 있다.

컴퓨터 그래픽이란 컴퓨터를 사용하여 만들어졌거나 처리된 화상으로 컴퓨터를 도구로 사용하여 그림을 그리는 것이나 수치나 기호를 화상이나 영상으로 바꾸는 일을 총칭한다. 컴퓨터 그래픽은 2D, 3D, 4D로 구분할 수 있다. 컴퓨터 페인팅(Computer Generated Painting)으로 대표되는 2D는 평면으로 출력된 모든 이미지 및 2차원 상의 작업 프로세스를 총칭하는 말로써 좁은 의미의 컴퓨터 그래픽으로 총칭되기도 한다. 3D는 실제의 3차원 Data를 입력하여 이룩된 3차원 모델 및 그 프로세스를 뜻한다. CAD/CAM 분야의 렌더링이 대표적이며 현재는 컴퓨터 그래픽 분야의 주역이다. 4D는 3차원 공간에 시간의 축을 더한 것으로 즉 'Time Art' 로 지칭되기도 하며 컴퓨터 애니메이션(Computer Animation)을 뜻한다(신진식, 1999).

2차원 그래픽은 대부분 픽셀(pixel)단위로 그려지지만 3차원 그래픽은 애니메이션의 대상물이 하나의 독립된 프로그램 단위로 이루어지기 때문에 만드는 방법과 표현되는 형태가 다르다. 또한 3D 컴퓨터를 이용한 애니메이션은 3차원의 공간을 표현하며 화면에 입체적인 공간감과 보다 뛰어난 시각연출을 보여준다. 평면에서 이루어지던 디자인 작업 및 표현매체가 이제는 3차원의 가상공간에서 표현되어지고 있다.

의류학 분야에서는 컴퓨터 그래픽이 기획 및 생산을 위한 디자인 단계에서 이용되어 왔었으나 최근에는 전자 상거래나 인터넷 쇼핑몰에서의 의류구매가 본격화되고 개인들도 코드를 원하는 심리가 확산되고 있으므로 가상 공간에서 개인의 체형과 감성에 맞는 패션 코드 시스템의 개발이 요구되고 있다(최우혁 외 2001).

III. 연구방법 및 절차

1. 기초자료 조사

본 연구는 아름다운 외모와 아름답지 않은 외모에 대해 질적 분석 방법을 선택하였으므로 외모면접대상자 선정과 기초자료로 질문의 범위를 미리 파악하기 위해 기초조사를 하였다. 첫째, K대생 75명과 H대 40명의 여학생을 대상으로 아름다운 모습-아름답지 않은 모습에 대해 기록해 주기를 요청하고, 가상 3D 입체 모델의 코드에 대해 기록해 주기를 요청하여 다양한 표현 중에서 70%이상 많이 반복되는 내용을 선정하였다.

2. 연구진행과정

1) 면접대상자 선정

본 연구는 질적 연구 방법을 선택하였기 때문에 목적 표집에 의하여 표본을 추출하였다.

본 연구에서 다루고자 하는 외모 가꾸기에 대한 주제는 그 내용상 누구나 쉽게 응답할 수 있는 것이므로 특별히 표집에 대한 기준은 두지 않았으며 여성만 대상으로 하였다. 20대의 대학생 중 여대생만 집중적

<표 1> 면접대상자

응답자	학 교	학년	학 과	거주지	주거형태
a	K대학교	4	국문과	강북	주택
b	H대학교	4	의상학과	강남	아파트
c	H대학교	2	의상학과	강북	주택
d	Y대학교	1	철학과	강남	아파트
e	K대학교	4	의상학과	강남	아파트
f	H대학교	4	경영학과	강북	아파트
g	K대학교	1	의상학과	강북	주택
h	E대학교	2	의류직물학과	강남	아파트
i	K대학교	4	의상학과	강남	주택
j	S대학교	2	치의학과	강남	아파트
k	H대학교	2	시각디자인과	강북	아파트
l	D대학교	4	산업공학과	강북	아파트

으로 표집하였고, 가능한 한 연령별, 주거지별 등 분포를 골고루 배분하고자 하고자 하였다. <표 1> 또한 면접과정에서 이미 면접을 한 피험자와 차별되는 의생활을 하는 사람을 다음 면접자로 채택하는 눈덩이표집(snowball sampling) 혹은 연쇄표집(chain sampling)을 병행하여 피험자 응답의 다양성을 파악하고자 하였다.

면접방법은 면접지침법에 따라 진행하였고 면접지침법이란 응답자와 친밀감(rapport)이 형성된 후 자연스럽게 인터뷰가 진행되고, 주요 질문에 대한 응답의 확인을 위해 보충적으로 재 질문하거나 대조적인 질문들을 개별적으로 나중에 뒤이어 진행하는 방식이다.

면접 시기는 2002년 12월 12일부터 2003년 2월까지 20일까지 면접 대상은 총 12명이었다.

2) 면접도구

현재 개발된 몇몇 프로그램에서는 3D기반의 텍스타일 맵핑과 코디네이션이 가능하다. 의복의 패턴 개발에 쓰여지고 있는 Pattern CAD(PAD)에서는 제작한 패턴을 봉합하여 3D로 실현해 볼 수 있고 Poser와 같은 3D 인체 모델 생성 프로그램에서는 인체의 부분별 사이즈를 바꾸어 다양한 인체모형을 얻을 수 있으나 이는 서양인의 인체프로모션을 기반으로 제작된 단점이 있다. 따라서 본 연구에서 사용하고자 하는 3D 인체모델은 1997년도 국민표준체위측정 보고서에서 36개 항목에 해당되는 22-24세 여성의 평균치수를 참조하여 표준형 인체모델을 제작하였다(<표 2>).

표준형으로 제작된 인체모델은 높이(12항목), 넓이(6

항목), 두께(5항목), 둘레(13항목)으로 총 36개 항목의 치수에 해당되는 특징점을 이동하여 사이즈에 따라 자동변형을 시킴으로써 각 개인의 다양한 체형을 제시할 수 있게 제작하였다.

(1) 상의 자동생성

평면구성 패턴으로부터 2D 모델을 제작하여 봉합(Seaming)과정을 거쳐 3D모델로 자동 생성하였으며 봉합과정에서는 인체의 굴곡과 의복착용 후의 공극을 미리 고려하고 새로 제안한 거리 버퍼를 이용하여 2D 모델에 대응하는 3D 모델로 자동 구성하였다(그림 1).

(2) 하의 자동생성

스커트의 기본형을 타원형 원통으로 대략적으로 근사한 후 이를 세분화하여 3D 기본 모델을 구성하여 장단축을 변화시키면 다양한 디자인으로 표현된다. 플레어 스커트의 경우 재단방법에 따라서 90도, 180도, 360도 스커트로 나뉘며, 스커트의 길이와 둘레, 디자인, 원단의 재질에 따라 주름의 크기와 수가 달라져 다양한 드레핑이 형성된다(그림 2).

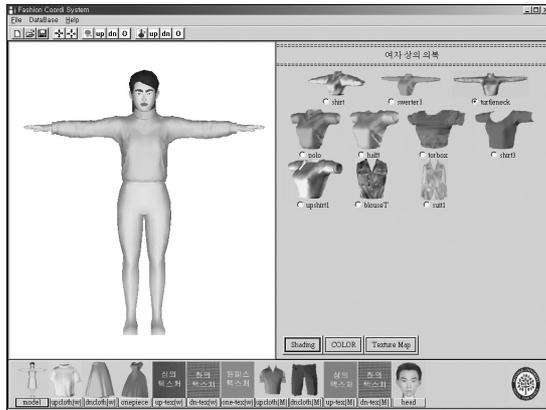
(3) 인체와 의복 아이템 모델의 정합

3D모델과 의복모델은 체형, 종류, 디자인에 따라 그 구조가 매우 다양하다. 본 연구에서는 모델 정합에 필요한 특징점을 정하고 이에 대응하는 의상모델의 대응되는 특징점을 길이, 넓이, 두께별로 조절하여 정합하였다. 또한 인체와 의복 모델의 부위가 대응되도록 그룹핑하는데, 굴곡이 심하고 용기가 발생하기 쉬운 가슴, 엉덩이, 배, 겨드랑이, 허벅지와 같은 부분들을

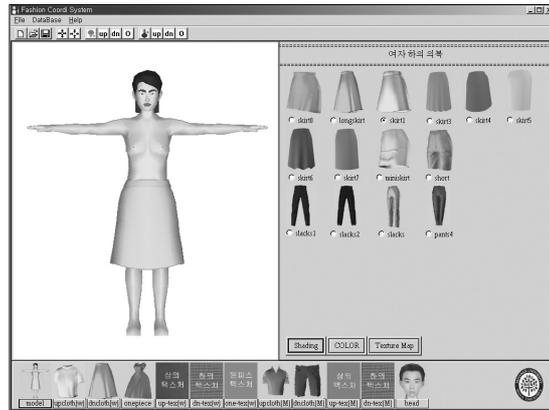
<표 2> 인체모델 참고 치수 단위(cm)

단위: cm

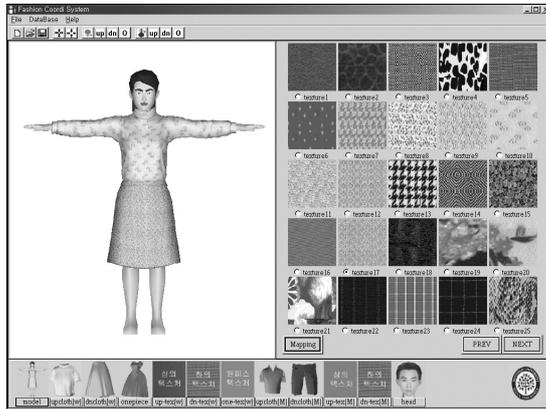
키	1602	무릎높이	416	진동두께	102	아래팔둘레	219
눈높이	1493	장딴지높이	316	가슴두께	209	손목둘레	146
어깨높이	1297	허리높이	974	허리두께	164	가슴둘레	81.4
목뒤높이	1360	목밑너비	121	배두께	188	허리둘레	65.1
겨드랑이높이	1209	어깨너비	35.1	엉덩이두께	204	배둘레	76.0
장굴곡높이	88.7	몸통너비	40.1	목둘레	302	엉덩이둘레	88.8
팔꿈치높이	98.5	윗가슴너비	28.1	진동둘레	35.8	넓적다리둘레	51.7
손끝높이	61.0	허리너비	23.4	윗팔둘레	262	무릎둘레	33.7
회음높이	726	엉덩이 너비	31.2	팔꿈치둘레	21.7	장딴지둘레	33.5



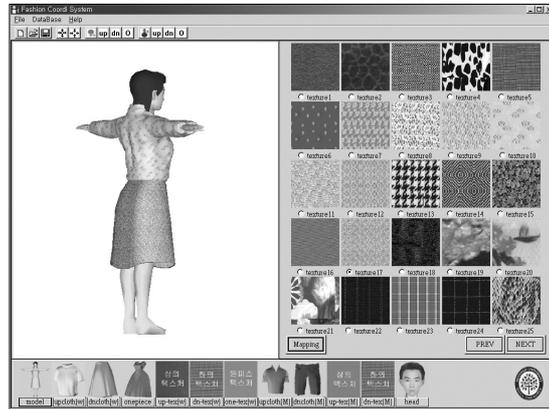
<그림 1> 상의 자동생성



<그림 2> 하의 자동생성



<그림 3> 드레핑된 텍스타일 앞모습



<그림 4> 드레핑된 텍스타일 옆모습

고려하여 의복모델의 해당부위에 대한 변형이 정확하게 이루어질 수 있도록 인체와 의복모델에 대하여 부위별로 그룹을 지어 주었다.

인체와 의복사이의 공간인 공극은 인체와 의복모델 간의 대응되는 특징점 사이의 거리로 착장 상태를 조절하였다. 공극은 의복의 재질, 종류, 디자인에 따라 달라지고 착용자가 입는 방법에 의해서도 달라질 수 있으므로 패션 코드에서는 같은 디자인의 의복이라도 공극을 달리하여 다양한 연출을 할 수 있게 제작되었다.

드레핑된 의복 아이템 모델에 텍스타일맵핑을 통하여 원단의 재질과 디자인에 맞는 텍스처를 제공할 수 있다(그림 3, 4).

3) 면접진행 방법

면접은 주로 20대 대학생은 학교 교실에서 진행하였으며, 면담에 사용되는 용어는 가능한 한 일상적인 용어를 사용하고, 면접대상자의 이야기를 많이 듣고자 하였다. 내용보존의 정확성을 위해 양해를 구한 후 모든 인터뷰 내용은 녹음기로 취록하고, 간단한 인적사항을 기록하였다(정인희 1997, 민동원, 1999). 실제 주제 면접에 소요한 시간은 보통 1시간 30분~2시간 사이로 하였으며, 질적 연구방법의 특성상 미비한 응답이나 연구자가 더 깊이 있는 응답이 필요한 경우, 개인에 따라 2차, 3차, 또는 그 이상의 면접이 수행되어야 한다는 선행연구의 사례에 따라 본 연구에서도 상

〈표 3〉 면접내용

면접주제	항목	질문 사항
1. 외모	외모 가꾸기	1. 외모 가꾸기의 개념에 대해 설명해 주시겠습니까? 2. 외모 가꾸기에 가장 중요한 것이 무엇이라고 생각합니까? 3. 본인의 외모 가꾸는 방법에 대해서 설명해 주시겠습니까?
2. 3D 가상 시스템	의복 코디 네이션	1. 아바타의 옷 입히기에 대해서 어떻게 생각합니까? 2. 아바타에서 코디네이션을 해 본 적이 있습니까? 3. 3D 가상 시스템에서 코디네이션은 어떻게 생각합니까? 4. 3D 가상 시스템은 어디에 활용하면 좋다고 생각합니까? 5. 3D 가상 시스템에서 입혀본 옷을 구매할 의향은 있습니까?

황에 따라 2차, 3차 재 면접이나 전화통화, e-mail로 수행하였다.

면접내용은 기초자료 조사에서 선정된 문항과 문헌 고찰, 전문가 의견들을 참고로 하여 면접내용의 개략적 틀을 정하고, 연구자의 판단에 따라 자연적인 흐름을 유도하기 위해 질문의 순서가 바뀌기도 하고, 면접 맥락에 따라 추가 질문하기도 하였다. 기본적인 면접 내용의 틀은 기초조사에서 파악된 내용을 중심으로 〈표 3〉과 같이 구성하였다.

면접 주제는 전반적으로 '외모란 무엇이라고 생각합니까?' 라는 질문을 하고, 외모와 3D 가상 시스템에 대한 2가지 주제에 대한 질문들이 주어졌고, 자기입장에서 대화하도록 하였다.

4) 자료정리

조사자료는 Spradly(1979)와 같이 요약자료, 전개자료, 작업기록, 분석 및 해석의 4가지로 구성하여 진행하였다. 요약자료는 면접상황에서 면접대상자가 사용하는 용어나 다음 질문을 위해 생각하는 점들을 기록한 요점들을 말한다. 이는 면접상황에서의 다음 질문에 반영되거나 작업기록 작성시 참고자료로 사용하였다(정인희 1997).

이 연구의 결과 해석은 Schouten(1991)의 방법과 유사하게, 면접자료를 모으고, 모아진 자료 안에서 분석하고, 공통점과 차이점으로 나누었다.

IV. 결과 및 논의

본 연구에서는 외모에 대한 자료를 분석하고 해석하면서 나타난 시각적으로 보는 외적 외모와 내면적인 심리현상이 잠재되어 나타나는 내적 외모에 대해 정리하였다.

1. 선천적 - 후천적 외모에 대한 개념

본 연구에서는 신체적 조건에 대해 어떤 관점으로 평가하며 어떤 지각을 하는지 파악하기 위해 “외모는 선천적으로 타고나는 것과 후천적으로 가꾸는 것 중 어느 것을 중요하게 생각하느냐?”고 질문하였다. 20대 여대생은 외모에서 선천적인 것과 후천적인 것 중에서 무엇을 중요시하는지 면담내용의 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서 신체적 조건의 선천적인 것과 후천적인 것 중에서 키나 마른 몸매, 체격에 대해 선천적인 것이 중요하다고 평가하였다.

「몸매는 타고나는 게 중요한 것 같아요. 살은 자기가 노력해서 뺄 수 있지만 원래 골격이 큰 사람이 살을 빼면 골격이 그대로 드러나서 어울리지 않거든요.(K)」

「아무래도 선천적인 건 쉽게 극복이 안 되는 거 같아요. 후천적인 노력은 좀 보완하는 거고... 완전히 바꿀 수는 없는 거 같아요.(I)」

둘째, 선천적으로 태어난 상태로 살아가기보다

후천적으로 가꾸는 것이 중요하다고 평가하였다. 신체가 뚱뚱하면 몸매 가꾸기를 할 수 있고, 신체의 부족한 부분은 옷이나 헤어스타일, 화장 등으로 가꾸어 줄 수 있다는 것을 강조하였다.

「둘 다 중요하다고 봐요. 타고난 사람은 좋겠죠. 고치지도 않고 얼마나 좋아요. 그래도 타고난 거를 아무렇게나 관리 안하고 이러면 무슨 소용이예요. 당연히 가꾸어야죠. 물론 신체적 외모를 타고나지 못한 사람이 더 많죠. 그런 사람들은 자기 나름대로 자기 스타일에 맞게 옷차림이나 헤어스타일, 화장으로 충분히 가꿀 수가 있잖아요. 연예인들도 보면 처음 나올 때 다 촌스러워도 얼마 지나고 나면 다 예뻐져 있고 세련되어져 있고... 가꾸는 것이 매우 중요하다고 봐요.(h)」

「후천적으로 가꾸는 외모가 중요할 것 같아요. 물론 선천적으로 타고나면 더 좋겠지만, 자라면서 자기가 만들어 가는 몸매가 있다고 생각하거든요. 특히 여자들 같은 경우는 몸매에 따라 옷 입는 것도 매우 많이 달라지고 그러니까, 자기관리는 자기가 해야한다고 생각해요. 뚱뚱하면 체중조절하고, 살을 빼야죠... 부지런 해야되는 것 같아요.(g)」

셋째, 외모를 통해서 심리적 요인인 성격, 배경, 표정, 호감 등의 내면세계 표현이 파악된다고 하였다.

「사람이 태어나는 건 어쩔 수 없지만 항상 외모를 가꾸어야 해요. 저는 외모를 보면 차분하게 생겼든지 성격 같은 것도 느낄 수 있어요.(m)」

「저 같은 경우는 생긴 것 보다... 사람을 보면 표정 같은 것 보구요. 옷 입는 스타일을 많이 보거든요. 옷차림을 보면 그 사람에 대해 어느 정도 추측이 되잖아요.(c)」

「생긴 것도 중요하지만요 처음 사람을 보면 화사해 보이는 사람이 있고 사납게 보이는 사람이 있잖아요. 화사하고 서글서글한 사람에게 호감이 가죠. 그리고 옷을 어떻게 입었나 매우 중시해요. 생김새에서 옷차림에 이르기까지 전체적인 모습이 중요하잖아요.(e)」

넷째, 후천적으로 가꾸는 것이 중요하다고 나타내고 있다.

「저는 후천적으로 가꾸는 것이 중요하다고 생각

해요. 타고나는 것 보다 노력해서 만들어지는 게 훨씬 더 아름답다고 생각해요. 제 친구 중에 얼굴도 예쁘고 날씬 했었어요. 그런데 지금은 너무 뚱뚱하니까 얼굴 예쁜 것도 소용없는 것 같아요. 얼굴이 안 예뻐도 스타일이 멋있는 사람 있잖아요. 키 작아도 너무 귀엽고 예쁜 모습이 있고...피부도 크림 하나 바르는 것에도 달라지잖아요. 옷을 자기 체형에 맞게 커버해서 잘 입는거랑 그 옷에 맞게 신발, 가방, 액세서리도 잘 어울리게 하는 것이 중요한 것 같아요.(j)」

이 연구 결과에서, 20대학생은 선천적으로 타고나는 것도 중요하지만 후천적으로 가꾸고 꾸미는 노력이 매우 중요하다고 평가(12명중 9명: 71%)하고 있다는 것을 알 수 있었다. 유전적으로 타고 난 신체도 가꾸지 않으면 아름답지 않을 수 있고, 부지런하고 자기 자신의 체형을 알고 다양한 외모 가꾸기 방법을 활용한다면 더욱 아름다운 모습이 될 수 있다고 평가하였다. 여대생들이 가꾸고 꾸미고자 하는 감정은 자기 자신이 매우 즐겁고 자기 자신을 위해서 가꾸고 꾸미는 것이 매우 필요하다는 전반적인 견해를 파악하게 되었다. Kaiser(1998)도 가장 직접적으로 외모에 영향을 미치는 것은 신체와 의복이라고 하였으며, 본 연구에서도 의복이 외모에 영향을 미친다는 것을 알 수 있었다. Cox와 Glick(1986)는 타고난 신체는 무엇보다 중요하지만, 이 신체를 더욱 더 아름답고, 매력적으로 보이기 위해서 대부분 사람들은 자신의 외모에 지대한 관심을 갖고 외모가 더 나아지도록 노력할 뿐만 아니라 심지어 성형수술까지도 한다.

본 연구에서도 유사하게 시각적으로 보이는 외적인 외모는 선천적으로 타고난 신체적 조건이 있고, 이 신체를 가꾸어 아름답게 보이기 위해 의복을 입고, 화장을 하고, 헤어스타일을 가꾸며, 몸매를 가꾸고, 성형수술까지도 한다는 것을 파악할 수 있었다. 사람들은 타고난 선천적인 신체와 그 사람의 태도나 행동을 통해 성격, 감성, 이미지, 호감도, 인상, 예의 등이 평가된다는 것을 파악할 수가 있었다.

2. 신체 이미지와 의복

20대 대학생의 신체외모와 의복과의 관계를 파악하

기 위해 신체 때문에 입는 의복 스타일에 면담한 결과 다음과 같다.

첫째, 신체가 뚱뚱 한 사람은 뚱뚱하게 보이지 않기 위해 약간 여유가 있으면서 붙는 의복을 선택한다고 하였다.

「제가 비만까진 아니지만 살이 찐 상태라서 아주 피트 된 옷을 못 입구요. 아주 헐렁한 것도 못 입겠어요. 더 찜 보이니까... 약간 여유가 있으면서 붙는 듯한 옷을 입어야 덜 찜 보이거든요. 그리고 될 수 있으면 브래지어 같은 거는 꼭 즐라서 안 입으려고 해요. 왜냐면 너무 꼭 즐라서 입으면 뒤에 살들이 눌러져 가지고 울퉁불퉁해 보이니까... 오히려 더 제일 끝에다가 헐렁하게 해서 티 별로 안 나게 속웃은 그렇게 입는 편이에요.(a)」

둘째, 키가 크고 체격도 커 보이므로 작고 귀엽게 보이는 의복을 구입하고 싶으나 의류업체에서 작고 귀여워 보이는 디자인은 사이즈가 작게 나와 입을 수 없다고 평가하였다.

「네. 저는...이상과는 확실히 틀린 거 같아요. 제가 좋아하는 거는 큐트하고, 피트되고, 좀 색감도 알록달록하고 귀엽고 그런 거를 되게 좋아하거든요. 브랜드를 들자면 요즘에 '에고이스트'가 새로 나왔는데 너무 보면 감쪽해요. 그런데 제가 감히 도전할 수 없는 그런 작은 사이즈들만 나오고 그래서 저는 의복을 살 때 굉장히 제약을 많이 받아요. 한국의 이미지 브랜드를 생각해서 작게 만드는데 그에 비해서 저는 너무 크니까 옷을 사러 다닐 때 그런 게 스트레스를 많이 받아요. 어떻게 하면 작게 보이게 할까 그런 거 신경 많이 쓰이고...(e)」

셋째, 신체의 체형이 어깨가 넓고 골반이 커서 허리가 틀러간 옷을 선택해서 착시현상으로 날씬하게 보이도록 의복을 입는다고 하였다. 체격이 작아 보이기 위해 색상도 어두운 것을 선택한다고 하였다.

「제 체형이 어깨가 넓고 골반이 커요 그러니까 사이즈가 그렇게 작은 편은 아닌데 상대적으로 이렇게 어깨랑 골반이 크다 보니까 허리가 얇아 보이거든요. 착시 현상인데 그래서 약간 어깨에서 떨어져 보이는 옷이 아니라 허리가 들어가 보이는 옷 그런 피트되는 옷 너무 피트되는 옷 말고 그렇

게 곡선을 살려줄 수 있는 옷 즐겨 입는 편이에요 저는 밝은 색깔을 좋아하는 편이지만 밝은 색은 그러니까 옷을 열 벌 중에 3-4벌 정도 사요. 그러면 어두운 거는 6-7벌 정도요. 그런 색상이 몸매가 작아 보이니까... (l)」

넷째, 어깨가 넓고 골반이 작아 어깨선에서 일직선인 의복을 선택하고 바지는 헐렁하게 입는다고 하였다.

「저희 집 식구들 유전인데요. 어깨 쪽이 넓구요. 골반이 좀 다 작아요. 저희 딸 셋이 다 그런데요. 여잔데 남자들 어깨 같고 이렇게 삼각형...그래서 커버하기 위해 바지 크게 입어요. 위에는 음. 어깨 선에서 딱 떨어지는 거 어깨 부풀려지는 디자인은 잘 안 입어요. 어깨에서 딱 떨어지는 옷만 입고, 저는 엉덩이가 없어서 청바지 딱 붙는 거 입고 싶은데 못 입어요. 그러니까 골반에 비해서 허리가 짧록하다 거나 그러면 상대적으로 좀 커버가 되는데 저는 허리도 없어서요. 그냥 큰 바지 입어요.(c)」

다섯째, 신체에 따른 의복 선택을 중요시하였으며, 다리의 결함을 가리기 위해 스커트를 안 입는다고 하였다.

「신체에 다른 의복 선택이 꼭 필요하다고 생각해요. 저는 다리 근육 때문에 치마는 절대 안 입거든요. 입어도 롱스커트 입기는 한데... 그것도 잘 안 입고 일년에 한두 번 이렇게 입구요. 반바지도 안 입고...(f)」

「치마같은 거 입으면 종아리까지 보이면 조금 다리가 길어 보이는 효과가 있잖아요. 그리고 또 밑에까지만 보이면은 위에는 안보이니까 거기로 연장을 시켜서 생각하게 되니까요. 키가 별로 큰 편이 아니라 너무 7부나 이런걸 입으면 더 작아보일 수 있으니까 웬만하면 안 입죠.(g)」

여섯째, 하체의 결점을 가리기 위해 짙은 색이나 헐렁한 바지를 입고 스커트는 입지 않으며, 엉덩이를 가리는 재킷을 선택하여 입는다고 하였다.

「하체가 좀 튼튼하다 보니까 하체를 커버하는 것이 중요하거든요. 그래서 그냥 어렸을 때는 면바지, 힙합바지를 많이 입었거든요. 치마는 다리가 굵어서 잘 못 입고, 엉덩이가 크니까 상체가 엉덩이를 가릴 수 있는 옷을 입어요. 그냥 편하게 입을

때는 면바지에 니트 같은 거 해서 입거나요. 정장으로 입을 때는 그냥 어두운 색 바지에 위에는 재킷이 엉덩이 선까지 내려오는 재킷을...」

일곱째, 키가 작은 사람은 키가 작아 보이는 옷을 피하는 경향이 있음을 알 수 있었다. 키가 커 보이게 하기 위해 높은 굽의 신발을 신고 약간 나팔바지나 정장을 선택하여 입으므로 키가 커 보이도록 한다고 하였다.

「캐주얼이... 캐주얼이 좋은데요. 헐렁하게 옷 입고 이런 거를 개인적으로 입고 싶다고 생각을 하는데요. 입지를 못해요. 키가 작아서요. 항상, 정장... 더 작아 보일까봐... 그래서 청바지를 사두요. 일자보다는 약간 나팔을 사구요. 신발 굽은 다 한 7cm정도인 거 같아요. 키가 155cm이거든요. 바지를 주로 많이 입어요. 약간 나팔바지 입었을 때 청바지...그런 거 입었을 때가 키 커 보여요. 그래서 항상 친구들이 키 얘기하면요 제 키보다 더 크게 봐요. 뭐 다들 거의 7~8cm정도 더 크게 보는 거 같아요.(h)」

여덟째, 자기 스스로 어떤 옷이 어울리는 지를 파악하고 굽은 허벅지를 가리기 위해 나팔세미종류를 입는다고 하였다.

「음... 저는 일단 진 종류를 많이 입어요. 가격도 별로 비싸지 않고, 개성 있게 보이고, 또 남들은 잘 시도하지 않는 아이템이잖아요. 또 작년에는 유행도 했고...그리고 진을 살 때 일자바지 종류는 내 굽은 허벅지를 부각시켜서 안 입구요. 나팔이나 세미 종류를 사요. 그리고 또 평범한 옷은 나랑 어울리지 않아 안 사구요. 다른 사람이 입어서 예쁜 옷은 가급적 안 사려고 해요.내가 입어서 이쁜 옷이 좋아요.(b)」

이 연구에서 20대 대학생의 의복 행동은 신체를 고려하여 의복을 입고 있다는 것을 알 수 있었다. 자기 자신의 신체 불만족 부분이 어디인지를 잘 알고 있었으며, 자신의 신체 불만족 부분에 대해 나름대로 적절한 패션 코디네이트를 하고 있음을 알 수 있었다. 신체 만족은 키(4명), 눈(3명), 코(2명), 귀(1명), 얼굴 작은 것(1명), 몸매(1명) 순서로 나타났다. 가장 불만인 부분은 배(11명: 92%), 뚱뚱한 것(9명: 87%), 하체(5명: 69%),

그 외에도 엉덩이, 종아리, 근육, 큰발 등이 불만인 것으로 나타났다. Hansen & Hansen(1988)은 외모에서 얼굴 생김새와 매력은 사회생활에 많은 영향을 미치고 사람들은 처음 사람 만날 때 얼굴, 키, 몸매, 심지어 손, 발까지도 타인에게 어떤 인상형성으로 전달된다고 하였다. 본 연구에서도 여대생들은 각자 자신의 결함을 어느 정도 인식하고 있었으며 신체결함을 보완하고 좋은 인상을 형성하는 의복차림을 원하는 것을 알 수 있었다. 즉 신체보다 의복을 통해 키가 더 커 보이고 날씬하게 보이고 굽은 팔뚝이나 굽은 종아리, 엉덩이를 가릴 수 있는 의복을 입고자 노력한다는 것을 알 수 있었다.

3. 3D 입체 가상 시스템과 의복 코디

다음은 가상 3D 입체 모델에 의복을 코디네이트 하는 방법에 대해 연구결과이다.

첫째, 개인의 체형에 따라 자신의 변화된 신체 사이즈에 맞는 의복코디네이트를 원하는 것을 알 수 있었으며 이러한 정보제공이 매우 좋다고 생각하고 있었다.

「저는 옛날에 말랐을 때는 시장 가다가 이쁜 거 있으면서 사서 입어두 사이즈 이런 거 신경 안 써도 되니까 좋았는데... 근데 살이 찌면서부터는 '어 이거 샀다가 작으면 어떡하냐'. 보기엔 이뻐도 자기가 입었을 때 어떨지 모르니까 구매에서도 좀 문제가 생기고...그런데 3D 코디네이션 시스템으로 자신의 신체 3D 영상에 옷을 입혀 본다면 나에게 어울리는 옷이 무엇인지 알 수 있으니까 참 좋을 것 같아요.(g)」

둘째, 평면적으로 옷 입히기보다 자신의 실제 가상 3D 모델을 통해 입혀 보는 것이 더 좋다는 견해를 나타내었다.

「저는 아바타에서 옷 입히기를 좋아하거든요. 재미있긴 한데 입체감이 없는 것이 아쉬웠어요. 그런데 3D 가상 입체 시스템은 너무 좋을 것 같아요. 내 자신의 얼굴에 나 자신의 신체 사이즈에 옷 입히기를 한다는 것은 현실감이 있잖아요. 아주 좋은 것 같아요. (c)」

「음...가끔 프레첼 아바타에서 옷을 구매하여 입

히기도 하고 싫증나면 팔기도 하고해요. 그런데 3D 가상 입체 시스템은 훨씬 재미있을 것 같아요. 상황에 따른 코디나 장소에 따른 코디방법 등을 제공해 주고 최신 유행하는 옷들을 제공해 주면 사고 싶어질 것 같아요. 컴퓨터에서는 디자인이 있는데 실제로 구매할 장소나 옷이 없으면 결국 너무 가상이니까 안되고 소량 다품종으로 주문까지 연결된다면 구매자가 많아질 것 같아요. 자신만의 개성적인 디자인이나 자기신체에 가장 어울리는 옷을 산다는 것은 굉장히 즐거운 일이잖아요.(f)

셋째, 심리적 만족감을 주는 것에 대해 선호하고 질감을 느낄 수 있는 옷 코디네이트가 좋다고 평가하였으며 가상 옷 입히기를 통해 실제 구매에도 연결될 것이라고 나타내었다.

「3D 가상 입체 시스템은 본인에게 입혀볼 수 있고 대리만족으로 키 크고 늘씬한 모습에 입혀 볼 수도 있어 좋을 것 같아요. 실질적인 텍스처로 다양한 디자인을 입혀 볼 수 있으니까 얼마나 좋아요. 자신에게 맞는 디자인이 어떤 것인지를 실제로 입혀 볼 수 있다는 것은 참 좋은 것 같아요. 키 작고 뚱뚱한 사람들은 옷을 사러가서 이것저것 입어 보기 창피한데 컴퓨터상에서는 마음대로 입혀 볼 수 있으니까 참 좋을 것 같아요. 그런데 키 작고 뚱뚱한 사람에게 어울리는 옷에 대한 정보를 제공해 주면 더 좋겠죠. 등이 굽었다든지, 팔이 너무 굵다든지 다리가 너무 굵다든지 하는 약점을 보완해주는 디자인에 대한 정보라든가...(d)」

「저는 3D 가상 입체 시스템이 자기 분신이라고 생각하면 옷입히기는 재미있을 것 같아요. 사람들은 자기도 모르게 실제 자기에게 어울리고 적합한 것을 입혀보기 보다 오히려 거꾸로 화려하거나 자신이 실제로 입어보지 않는 히피스타일을 입혀 본다든가... 과감하고 대담해질 것 같아요. 가상이니까... 자기 마음대로 해보는 거죠. 그러다가 막상 자신에게 적합한 옷을 직접 고르려고 하면 시시하니까 안사게 될 수가 있어요. 오히려 더 구매를 안하게 될 수도 있죠. 그러나 스트레스 풀기에는 좋을 것 같아요. 그러니까 아바타처럼 실제 옷은 구매 안해도 인터넷상으로 옷을 구매하여 입혀보기만 하는 그런

게임으로 팬장은 것 같아요. 그런데... 자꾸 입혀보 다 보면 사고 싶어질지도 모르죠 뭐(h)」

넷째, 현대인은 너무나 바쁘고 시간이 부족하므로 그 사람에게 적합한 코디네이트의 역할도 필요하다고 판단하였다.

「요즘에는 젊은 사람들도 옷은 잘 입고 싶은데 어디 가서 구입해야하는 지 무슨 디자인을 선택해야 하는지 고민하는 사람들 많거든요. 방송코디처럼 그런 코디가 자기한테 있으면 좋겠다고 하는 젊은이들도 많아요. 그러니까 3D 가상 입체 시스템은 그런 코디를 제공해 줄 수 있으니까 인기가 있을 것 같아요. 비슷한 가격에 자기에게 어울리고 세련되게 할 수 있는 옷을 입을 수 있다면 선호하는 것은 당연하죠.(h)」

다섯째, 개인뿐만 아니라 기업에서도 활용할 수 있는 다양한 기회로 매우 필요하다고 견해를 밝히었다.

「기업체에서 사용하면 참 좋을 것 같아요. 인터넷으로 그 회사에 방문할 때 3D 가상 입체 시스템을 제공하면 그 회사의 옷을 자기 신체나 이미지에 맞는지 입혀보면 선택해서 구매하기가 훨씬 좋잖아요. 흡수피이라든지 이런데서 제공하면 신체 사이즈를 입력해보고... 여러 가지 체험을 해 볼 수 있어서 회사측에서나 개인 측에서나 서로 도움되고 좋을 것 같아요. 판매도 훨씬 잘 될 것 같은데... (a)」

이 연구에서 20대 여대생들은 3D 가상 시스템에 대해 옷 입혀보기의 대리만족과 정보제공에 있어서 매우 의의 있게 생각하고 있음을 알 수 있었고, 개인적 측면에서나 기업적 측면에서 유용하게 활용할 수 있다고 나타내고 있었다.

IV. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 20대 여대생들이 아름다워지고자 하는 의복의 코디네이션에 대해 어떤 견해를 가지고 있는지에 대해 알아보려고 하였다.

첫째, 타고난 신체와 후천적으로 가꾸는 모습에 대해 면담한 결과, 선천적으로 타고나는 것도 중요하지

만 후천적으로 가꾸고 꾸미는 노력이 매우 중요하다고 평가(12명 중 9명: 71%)하고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 의복과 신체에 대한 견해를 면담 한 결과, 20대 여대생의 의복 행동은 신체를 고려하여 의복을 입고자 한다는 것을 알 수 있었다. 자기 자신의 신체 불만족 부분이 어디인지를 잘 알고 있었으며, 자신의 신체 불만족 부분에 대해 나름대로 적절한 패션코디네이트를 하고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 의복과 컴퓨터의 3D가상 입체 모델을 통해 의복을 입혀보는 코디네이션에 대해 면담한 결과, 개인의 체형에 따라 자신의 변화된 신체 사이즈에 맞는 의복 코디네이트를 원하는 것을 알 수 있었으며 이러한 정보 제공이 매우 좋다고 생각하고 있었으며, 평면적으로 옷 입히기보다 자신의 실제 가상 3D 모델을 통해 입혀보는 것이 더 좋다는 견해를 나타내었다. 또한 심리적 만족감을 주는 것에 대해 선호하고 질감을 느낄 수 있는 옷 코디네이트가 좋다고 평가하였으며 가상 옷 입히기를 통해 실제 구매에도 연결될 것이라고 나타내었으며, 현대인은 너무나 바쁘고 시간이 부족하므로 그 사람에게 적합한 코디네이트의 역할도 필요하다고 판단하였다. 개인뿐만 아니라 기업에서도 활용할 수 있는 다양한 기회로 매우 필요하다고 견해를 밝히었다. 이 연구에서 20대 여대생들은 3D가상 시스템에 대해 옷 입혀 보기의 대리 만족과 정보제공에 있어서 매우 의의있게 생각하고 있음을 알 수 있었고, 개인적 측면에서나 기업적 측면에서 유용하게 활용할 수 있다고 나타내었다.

이 연구의 확대해석에는 신중을 기하여야 한다. 첫째, 본 연구가 양적 연구의 기초자료에는 많은 도움을 주겠지만 연구의 대상을 20대 대학생으로 한정하고 피험자의 수를 12명으로 하였으므로 연구결과의 확대 해석에는 신중을 기하여야 한다. 둘째, 위에서 정리한 연구를 토대로 다음후속 연구에서는 먼저 남·여 초등학교 이상 노년기까지 연령대별로 연구를 한다면 좀더 확실한 외모 가꾸기에 대한 정의를 내릴 수 있으리라고 본다. 또한 성장과정에 따른 외모 가꾸기 방법 뿐만 아니라 나이 변화에 따른 심리현상으로 좀 더 확대해서 연구한다면 더 다양한 결과를 기대할 수 있으리라고 생각된다.

참고문헌

강인애·김효숙(2002). 가상 3D 패션코디네이션 연구, 대한 가정학회

김효숙·강인애·최창석(2001). 패션코디네이션을 위한 웹사이트 개발에 관한 연구, 한국복식학회 문남원·김옥진(1997). 얼굴 유형과 의복 네크라인과의 조화 연구, 복식 35, 305-323.

민동원(199). 의복의 상징적 소비에 관한 질적 연구, 서울대 박사학위논문.

이선경·고애란(1995). 남성 의복 착용자의 의복 유형과 얼굴의 매력성이 인상에 미치는 영향(II)-직업관련 특성 및 외모특성 추론을 중심으로-한국의류학회지 19(4), 565-579.

이소영(1994). 아동다운 신체특징이 성격특질추론에 미치는 영향, 연세대학교 박사학위논문.

이인자(1996). 남성의 매력성, 성공성 및 직업적 추론이 가능한 의복과 인물의 특징에 관한 연구, 복식, 29, 127-142.

이인자·이경희·신효정(2001). 의상심리, 교문사.

이훈구(1995). 사회심리학, 법문사.

신효정(2000). 패션 마케팅& 코디네이션, 시공사.

신효정(2003). 패션코디, 시공사

정인희(1997). 의복착용동기와 유행현상의 상호작용에 관한 질적연구, 서울대 박사학위 논문.

최우혁, 신승철, 최창석, 김효숙, 강인애(2001). 스킨 3D 모델의 자동 생성과 3D드레핑. 대한전자공학회 하계종합학술대회 논문집, 24(1)

Bull, R, & Rumsey, N.,(1988). the social psychology of facial appearance. New York: springier-verlag.

Cash, T, F. & Pruzinsky, T.,(1990). body image, development, deviance, and change, the Guilford Press.

Cooley, C. H.,(1902). Human nature and the social

- order. New York: Charles Scribners Sons.
- Hansen, C. H., & Hansen, R. D.,(1998). Finding in the Crowd: An Anger Superiority Effect. *Journal of personality and Social Psychology*, 54, 917- 924.
- Heilman, M., & Stopeck, M.,(1985), Attractiveness and corporate success: Differential causal attribution for males and females. *Journal of Applied Psychology*, 70, 379-388.
- Horowitz, M., J.,(1979). Image formation and cognition. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Kaiser,S. B.,(1998). The social psychology of clothing -symbolic appearances in context. New York. 145-157.
- Kaiser, S. B.,(1985). *Social psychology of clothing*: New York
- Kleinke, C. L.,(1975). *First impressions: the psychology of encountering others*. Englewood Cliffs NJ: prentice-Hall.
- Molly, J. T.,(1977). *The women's dress for success*. New York: Warner
- Pines, H. A.,(1983). The fashion self-concept: Structure and function. paper presented at the Eastern Psychological Association Meeting, Philadelphia.
- Pines H. A., & Kuczkowski, R.,(1987). A self schema for clothing. paper presented at the Eastern Psychological Association meeting, Philadelphia.
- Reis, H. T., Wheeler, L., Spiegel, N., Kernis, M., Nezelek, J., & Perri, M.,(1982). Physical attractiveness in social interaction, II: Why does appearance does affect social experience? *journal of personality and social psychology*, 43, 979-996.
- Schilder, P.,(1950). *The image and appearance of the human body*. New York : International Universities Press, pp. 11.
- Solomon, M. R.,(1985). *The psychology of fashion*. Lexington, MA: Lexington Books.
- Schouten, J. W.,(1991). *Selves in Transition: Symbolic Consumption in Personal Rites of Passage and Identity Reconstruction*, *America J. Consumer Research*, 17.
- Spicker, S. M.,(1970). *The philosophy of the body*. Chicago : Quadrangle Books.
- Terry, R. L., & Davis, A. R.,(1976). Components of Facial Attractiveness, *Perceptual and Motor Skills*, 42, 918.
- Wright, B. A.,(1983). *Physical disability-a psychosocial approach*(2nd ed.). New York : .Harper & Row.
-
- (2003년 4월 30일 접수, 2003년 5월 24일 채택)