

현대 패션디자인에 나타난 디지털 문화의 감성성에 관한 연구

김 지 희* · 유 태 순**

대구한의대학교 패션시각디자인학부 조교수* · 대구가톨릭대학교 의류산업학과 교수**

A Study on the Emotionality of Digital Culture in Modern Fashion Design

Ji-Heui Kim* · Tai-Soon Yoo**

Assistant Professor, Dept. of Fashion & Visual Communication Design, Daegu Haany University*

Professor, Dept. of Clothing & Textile Industry, Catholic University of Daegu**

(2006. 10. 19 투고)

ABSTRACT

The cold image of digital culture and its realistic limits force modern people to yearn for an emotional world characterized by a warm humanity. The kind of digital technology that appeals to such a human emotion is accepted as a new digital concept in the 21st century.

The purpose of this study was to examine the characteristics of emotionality, which was a new trend in digital culture, and to discuss its form and meaning in fashion sector. It's basically meant to figure out a major trend in the 21st century's digital culture, to delve into its relationship with fashion reflecting sociocultural phenomena, and ultimately to describe in which direction future fashion would be led. Emotionality was highlighted as a reaction against an absolute pursuit of speed and cold digital technology. Emotionality of digital culture in fashion design were inserting of funology, Zen-based design and development of a clothing mixture

The emphasis of emotionality in digital culture is a new sociocultural trend that stresses the recovery of human nature. As futurologists predict that a human-centered and humanistic culture will reappear in the 21st century, fashion also will be in pursuit of human-oriented design.

Key words: digital culture(디지털문화), emotionality(감성성), funology(퍼즐로지), zen(선사상), a clothing mixture(혼용의복)

I. 서론

21세기는 디지털 기술의 빠른 확산과 지속적 영향으로 인해 급격한 변화의 시대를 겪고 있으며 디지털 기술에 의한 정보통신기술 및 네트워크의 발전은 우리의 사고체계나 생활양식에 혁명적 변화를 가져오면서 과거와는 전혀 다른 사회문화적 현상을 초래하고 있다. 그러나 빠른 속도감, 기계적 이미지로 표상되고 있는 디지털 환경 속에서 사회적, 정신적, 지적인 면에서는 현실적 문제가 발생하고 있으며 이러한 문제들은 디지털 시대의 한계를 보여주는 문화적 단면이다. 디지털이 상징하는 차가운 시대와 기계화된 생활양식은 현대인에게 기계문명에 대한 거부감과 휴머니즘에 대한 반성을 야기시키면서 따뜻한 인간성에 호소하는 감성적 세계에 대한 동경을 불러일으키고, 물질적 측면보다는 비물질적·정신적 측면이 강조되는 사회분위기가 형성되고 있다.

본 연구는 감성적 측면이 강조되는 디지털 문화의 흐름을 디지털 문화의 감성성으로 정의하고 디지털 문화의 감성성이 패션에 반영되어 표현된 외적인 표현형식과 내적인 의미를 분석, 고찰한다. 디지털 문화의 새로운 패러다임 속에서 그 시대의 사회문화를 반추하여 발전하는 패션 디자인의 일련의 흐름을 분석하여 이를 바탕으로 미래의 패션 방향을 예측하고 모색할 수 있는 기초를 마련하고자 한다.

연구방법은 첫째 사회, 문화, 경제, 예술 및 디자인 분야의 문헌과 정기간행물 등을 이용한 고찰 중심의 이론적 연구로써 디지털에 의한 사회문화적 특성의 변화 현상을 감성성의 측면에서 유추하여 사회문화적 변화 현상과 패션디자인과의 관련성을 이해할 수 있는 이론적 배경을 성립한다. 둘째, 이론적 연구를 토대로 국내외의 디자인 및 패션 관련 서적과 잡지, 정기간행물, 인터넷 자료를 활용한 사진자료의 분석을 통해 패션에 나타난 디지털 문화의 감성적 특성을 그 표현형식과 의미에 근거하여 파악함으로써 현대 패션 디자인의 경향을 분석하는 실증적 연구를 병행한다.

디지털 문화의 감성성은 디지털 기술에 기인한 문화 현상인 만큼 본 연구의 범위는 디지털이 하나의

문화로 인식되기 시작한 2000년 이후의 패션디자인으로 한정하기로 한다.

II. 이론적 배경

1. 디지털 문화

인터넷으로 대표되는 디지털은 현 시대의 문화현상을 총칭하는 키워드로써 우리의 사고체계는 물론 정치, 경제, 사회, 문화 등 인간생활 전반을 급격히 변화시키고 있다.

현재 모든 분야의 관심사가 되고 있는 디지털 문화는 디지털 기술에 의해 파생되고 있는 사회 하부구조의 상호작용적인 변화현상들을 총괄하는 개념으로 디지털과 직접적으로 관련된 문화를 포함해서 디지털과 연계되거나 영향을 주고받는 이차적이고 간접적인 형태의 총체적인 현상¹⁾으로 정의될 수 있으며, 디지털 기술로 인해 발생된 사이버 공간이 새로운 커뮤니케이션 환경으로 자리 잡음으로써 디지털 문화는 사이버 공간을 떠나 생활 속의 문화로 인정받고 있다²⁾.

디지털 문화에 의한 시공간 개념의 변화는 관계의 증대와 커뮤니케이션의 쌍방향성을 실현하고 있으며, 구체적이고 개별적인 그물형 디지털 네트워크를 통해 새로운 사회구조나 인간관계를 형성하는 계기가 되고 있다. 또한 새로운 사고체계와 생활방식을 갖는 디지털 유목민의 등장은 지금까지와는 다른 라이프 스타일을 소유한 새로운 인류관을 제시함으로써 급속한 사회문화적 변화의 흐름을 주도하며 아날로그 시대와는 다른 사회현상을 낳고 있다.

그러나 산업혁명 이후 사회가 산업혁명으로 얻은 장점의 대가로 많은 부작용을 얻은 것처럼 이러한 부작용은 디지털 시대에도 발생되고 있다. 디지털 기술은 인간의 활동에 깊숙이 관여하면서 기능상의 편리성을 제공하고 있지만 정신적 면에서는 컴퓨터에 의존하는 디지털 환경으로 인해 인간의 직접 접촉에 의한 사회적 관계로부터의 고립화로 인간성의 상실 현상을 초래하고 있다. 독서나 명상 등 심도 있는 사색을 바탕으로 한 커뮤니케이션 대신 직관적 매체에

익숙한 편집적인 커뮤니케이션이 나타나고 있으며 지나치게 기계에 의존함으로써 발생하는 기본적인 자연스러운 능력의 감퇴는 인간의 지적인 면에서 문제점을 유발하고 있다. 또한 다양한 정보를 바탕으로 한 지능화된 불법행위가 증가함에 따라 개인 정보의 유출, 음란물의 범람, 사이버 범죄 등이 심각한 사회 문제로 대두되고 있다. 이와 같은 정신적, 지적, 사회적 문제는 디지털 시대에 있어서 현실적 한계를 보여주는 문화적 단면이다. 디지털 기술에 의해 야기되고 있는 문제에 대한 각성은 디지털 문화의 새로운 조류를 형성하는 배경이 되고 있다.

디지털 문화의 새로운 조류는 첫째, 인간의 감성에 호소하는 문화로 디지털 시대의 감성적인 문화는 디지털 기술에 의한 멀티미디어의 시각적인 정보의 한계를 벗어나 다양하게 인간의 오감(五感)을 자극하는 방향으로 발전하여 감성을 형성하는 것이다. 시각과 촉각에 향기를 더한 섬유제품이나 인간의 감성과 교감할 수 있는 지능형 로봇에완전 등의 등장은 디지털 기술을 통하여 인간의 개인적인 욕구의 충족과 기술, 기계와 인간과의 정서적인 교류를 시도하는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 속도가 가치를 창조한다는 21세기 디지털 시대의 속도경쟁에 대한 반작용은 저성장 운동이나 느린 도시 운동, 슬로우 푸드 운동 등의 느낌에 대한 향수로 나타나고 있다. 이러한 현상은 디지털 시대의 속도의 맹종에서 탈피하여 조용하며 여유 있는 인간 중심의 삶을 추구하자는 취지이다³⁾.

셋째, 자연친화적 삶에 대한 관심이다. 몸과 마음이 유기적으로 결합된 풍요롭고 아름다운 인생을 영위하려는 새로운 라이프 스타일인 '웰빙(well-being)'족의 등장으로 레저, 건강식품, 스포츠 시장은 비약적으로 확대되고 있으며, 좀 더 자연적이고 내면적인 것을 찾는 소비자들이 등장하면서 힐링(healing)산업, 웰빙(well being)산업이 급성장하고 있다. 이러한 현상은 자연중시, 자연회귀태마가 주요한 문화의 흐름을 형성하고 있는 것을 보여주는 것이다⁴⁾.

넷째, 즐거움의 문화이다. 여기서 즐거움이란 단순한 문화 및 오락 콘텐츠 뿐만 아니라 일반 상품들도 감동이나 재미를 선사하는 것을 의미한다. 즐거움을

추구하는 문화는 유희적인 인간(Homo Ludens)의 인류관을 부각시키고 있으며 이것은 결과적으로 문화산업의 증대를 의미하기도 한다.

디지털 시대의 새로운 문화는 물질적 측면보다는 정신적 측면을 강조하여 비물질적 보상체계가 더욱 중요한 의미를 지니게 한다.

정보와 지식이 우위를 점하는 정보화 시대에 뒤이어 인간중심, 자연중심의 문화가 사회의 전반에 위치하고 이러한 감성적 문화는 21세기의 새로운 디지털 문화로 받아들여지고 있다.

2. 디지털 문화와 감성성

1) 감성성의 개념

감성이라는 말은 '일반적으로 감각을 매개로 하여 받아들이는 능력'으로써 특정 감정 즉, 통증, 쾌감, 공포감 등의 감정을 느낄 수 있는 우리 마음의 능력을 뜻한다.

외부로부터의 감각자극에 대한 반응이 복수의 감각기관으로부터 정보 합성이 되었을 때 직관적(intuitive), 반사적(reflective)으로 발생하는 의식으로, 외부의 물리적 자극에 의해 인간의 내부에서 일어나는 고도의 심리적인 체험이라고 할 수 있다. 감성은 사물이나 대상을 지각하는 경우 또는 특정한 환경에 처해져 있을 때 즉각적이고 자동적으로 경험하게 되는 주관적인 느낌으로 사람에 따라 동일한 의미를 가지지 않으며 환경변화에 따라 다양하게 변화되는 개인적이고(personal) 역동적인(dynamic) 특성이 있다. 빛을 보고 단순히 '밝다'라고 느끼는 것보다는 쾌적함, 편리함 등을 생각하는 복합적이고 고차적인 감각형태인 것이다⁵⁾.

개인적 특성을 갖는 감성은 사람마다 모두 다르기 때문에 하나의 가치로 적용시킬 수는 없으나 각계각층, 다양한 분야에서 감성이라는 코드가 하나의 전략으로 자리매김한 것은 사실이다. 기계적 이미지와 속도의 맹종으로 단정지어지는 디지털 시대에서 인간적, 비물질적, 정신적 측면을 강조하는 특성을 디지털 문화의 감성성이라고 할 수 있다. 감성에 영향을 미치는 요인은 개인적 특성 뿐 아니라 환경의 변화

즉 사회문화적 요인이 중요한 비중을 차지하므로 디지털 시대의 감성성을 이해하고 이를 만족시키기 위해서는 디지털 시대의 개인적 생활방식이나 의식 뿐 아니라 디지털 사회의 변화현상과 문화에 대한 이해가 필수적이다.

2) 디지털 시대의 감성성

(1) 유희의 문화화

아날로그 시대와는 전혀 다른 사회적 특성을 지니고 있는 디지털 시대에 유희는 현대 사회에 등장한 새로운 문화현상이라고 할 수 있다.

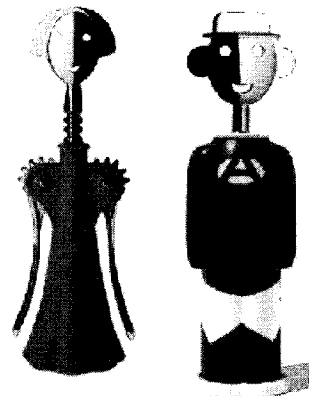
아날로그 사회에서는 이성적 사고와 논리 정연한 지식확보를 위한 인간의 능력이 요구되었다면 디지털 시대에 필요한 것은 디지털 사회 환경의 빠른 변화에 대응이 가능한 유연하고 감성적이며 혼합적인 사고와 창조력이 되었다. 존재하지 않는 무형의 지식을 창조하고 느끼는 일을 맡아야하는 디지털 시대는 지능이 뛰어난 인간보다는 감성이 뛰어난 인간의 존재가 부각되고 있다. 이정보다는 감성적으로 변화된 사람들은 생활의 모든 면에서 끊임없이 즐거움을 추구하게 되었으며 이전의 즐거움이 일하는 즐거움이나 배우는 즐거움 등으로 모호하게 포장된 개념이었다면 디지털 시대의 즐거움은 그냥 즐거움 자체로서, 현명한 인간(homo sapiens)대신에 유희적 인간(homo ludens)의 인류관이 부각되고 사람들은 유희에 보다는 많은 시간을 할애하고 있다⁶⁾.

네덜란드의 문화사회학자 Huizinga(2003)가 제창한 개념인 호모루덴스는 인간의 본질을 유희의 측면에서 파악하려는 인간관으로 종래에는 유희가 문화속에서 발생하는 것으로써 문화가 상위개념이라고 인식되었으나 Huizinga는 문화는 원초부터 유희되는 것이며 유희 속에서 발달한다고 주장하였다. 곧 유희는 다른 개념으로 환원되지 않는 자립적 범주로서 인간에게 존재하는 하나의 근원적인 활동형식이라고 보았다.⁷⁾ 생존에 직결되지 않고 목적을 갖지 않으며 자유롭고 비생산적인 행위이지만 단순한 본능적 행동과도 구별되며 행위 자체에 대한 즐거움에서 유래하는 유희는 생활기능, 사회기능 즉, 문화의 기능을 갖는 필수적인 것이다.

진지하지 않으며 오락과 카타르시스의 기능을 갖는 유희는 현실에서 도피할 수 있는 수단을 제공하며 유희의 이러한 현실이탈 방법은 일종의 경쾌함, 즉 현실세계가 지닌 무게를 벗어난 세계를 제공한다. 유희의 경쾌함은 단순히 현실로부터 유리되어 있기 때문에 나타나는 것이 아니라 현실의 중압감에서 벗어나서 흥분해지고 부상하는 방향으로 현실에서 이탈하는 것에 의해 초래되는 것이다⁸⁾. 이는 디지털 시대의 가상공간이나 가상현실의 개념과도 일맥상통한다. 또한 탈중심화와 개성화가 부각되고 자율성, 다양성, 대중성을 중시하며 상위문화와 하위문화를 구분 짓는 이분법적 논리를 해체, 거부하는 디지털 사회의 유희민적 사고는 유희를 예술과 대중문화의 중요한 한 부분으로 인정하도록 하고 있다.

디지털 기술에 의한 변화는 단순히 아날로그 제품을 디지털로 바꾸는 차원을 넘어 제품과 인간의 상호작용을 만들어내고 있으며 점차 고기능화, 다기능화 되어가는 복잡한 기기들은 사용의 가치와 함께 즐거움을 함께 줄 수 있어야 한다. 이러한 즐거움은 디지털 시대의 디자인을 결정짓는 중요한 요소가 되고 있다.

재미있는 디자인과 실용성을 함께 추구하는 Alessi를 위해 Alessandro Mendini가 디자인한 Anna와 Alessandro 시리즈는 원색적인 칼라와 단순화한 형태로 유아적 즐거움을 느끼게 하여 와인 오프너라는 제품 고유의 기능에 더불어 재미라는 요소를 추가하고 있으며<그림 1> 이러한 웃음을 자아내게 하는 유



<그림 1> Alessi, Anna & Alessandro⁹⁾

회는 일상이 되고 있는 것이다.

디지털 문화의 유희적 성향은 즐거움과 재미를 본질로 하여 감성적이고 직관적인 현대인의 본성에 다가가고 동시에 디지털 유목민이 가지고 있는 일탈의 욕구를 충족시켜주고 있다. 이는 현대인의 주된 가치관으로 유희가 논의되어지고 있으며 우리의 일상생활양식이나 문화현상에 즐거움의 가치가 증가할 것임을 시사하는 것이다.

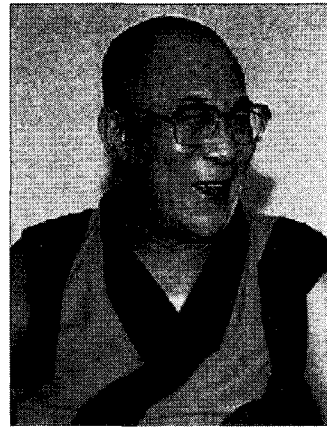
디지털 시대의 유희의 가치는 단순히 놀이나 재미의 수준을 넘어 문화로서 정착될 수 있어야 한다. 이 문화의 변화는 현대의 정보화 사회에서 이성이 아니라 감성에 직접 호소하는 디지털 문화를 기반으로 출발하는 드림 소사이어티(dream society)로의 변화를 의미한다.

(2) 동아시아 가치에 대한 관심

디지털 시대의 이분법적 가치관의 붕괴와 고급문화와 저급문화의 경계 허물기에 의한 대중문화 시대의 도래는 그간 지배문화로 인정받고 있던 서구문화에 대해 상대적으로 소외되었던 주변문화 즉 동양문화에 대한 재조명으로 나타나고 있다. 디지털 시대의 시간적·공간적 관점에서나 물리적·지역적 관점에서의 시공간 개념의 붕괴, 동양과 서양, 자연과 인공, 미와 추, 여성성과 남성성이라는 생물학적 조우나 서구문화의 이성중심적·합리적인 사고가 한계를 보이는 시점에서 동양사상이나 문화와의 융합을 통해 디지털 시대의 기술문명은 새로운 돌파구를 찾고 있는 것이다.

산업사회의 물질중시 가치가 정신가치로 이전하면서 삶의 질을 중시하는 동아시아 가치에 대한 관심이 국제적으로 높아지고 있다. 속도에 대한 맹종에서 벗어나 느리게 사는 삶을 통해 새로운 자아와 인간성을 회복하려는 욕구는 동아시아 가치에 대한 관심과 수용을 가져오면서 Dalai Lama와 같은 동양의 정신적 지도자는 이제 세계 인류의 정신적 지도자가 되고 있으며 동양적 정신세계에 심취하도록 하고 있다<그림 2>.

디지털 문화가 상징하는 속도에 대한 집착의 반향으로써 느리고 자연적인 것을 추구하고 동경하는 문



<그림 2> Dalai Lama¹⁰⁾

화가 형성되고 있으며 여성배낭에 요가담요를 묶고 다니는 것이 최첨단 유행으로 통하고 현대인의 삶에 정신적 위안과 심리적 안정을 주는 역할로 동양의 선사상이 일상생활에 수용, 확산되고 있는 것이다.

21세기 정보화 사회는 과거의 사회와는 다르게 정신적, 물리적 양 차원을 강조하는 동양적 삶의 양식을 요구하고 있는 것이다¹¹⁾.

(3) 자연회귀

디지털 시대 기술문명의 비약적인 발전은 현대인들을 인간중심적, 과거회귀적, 자연회귀적인 성향에 더욱 주목하도록 한다.

컴퓨터와 텔레커뮤니케이션 기술을 바탕으로 하는 디지털 시대의 환경은 시간과 거리의 장벽을 제거한 반면, 가상공간에서의 커뮤니케이션 현상은 감정이 담긴 신체적 언어 즉 비언어적 요소의 부재 현상을 낳고 있으며 이른바 대면의 부재현상에서 오는 사회적 실체감의 현상을 초래하기도 한다.¹²⁾ 이러한 현상은 자신의 존재가치에 대한 회의적 의문과 함께 자연인으로서의 인간에 대한 인식과 자연친화적 삶에 대한 관심으로 표현된다.

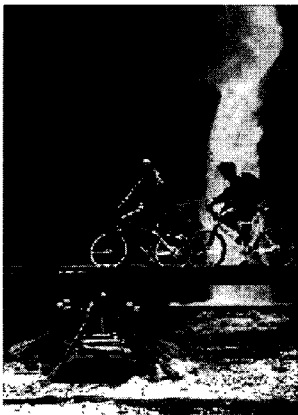
자연의 보존에 앞서 가시적 발전에 우선가치를 두었던 산업사회의 가치관은 21세기에 이르러 인간 역시 자연의 일부분으로 존재하며 자연의 파괴는 곧 인간 자신의 죽음임을 깨닫는 인식의 자각을 가져왔다. 이러한 자연인으로써의 인간성에 대한 성찰은 생태학적 이슈들을 증가시키고 자연친화적, 친환경적

삶을 추구하게 만든다.

자연적, 친환경적 사고는 건강이나 환경을 배려해 지속가능한 사회를 지향하는 라이프 스타일인 '로하스(lohas-Lifestyles of Health and Sustainability)'의 등장으로 나타난다. 친환경·유기농 상품이나 하이브리드 자동차, 재생에너지와 같은 친환경적인 것에 관심을 갖고, 뛰어난 정보탐색 능력으로 소비자 단체나 환경단체에서 제공하는 정보를 지속적으로 검색함으로써 자신들이 추구하는 자연적·친환경적 가치를 충족시키는 새로운 인류관을 탄생시킨 것이다.

자연적이고 내면적인 것을 추구하며 자연인으로써의 인간성을 회복하고자 하는 의식의 변화는 자연친화적 삶과 자연회귀의 본능적 욕구를 자극하면서 자연과 인간과의 조화, 인간이 자연을 새롭게 끌어안는 생명공동체, 인간을 포함한 모든 생물과 그를 둘러싼 환경과 인간과의 유기적 관계를 강조하고 있다. 자연을 적극적으로 즐기고 자연과 함께 존재하며 자연 안에서 함께 호흡하고 살아가는 자연의 일부분으로써의 인간성을 추구하는 것이다. 이러한 자연과 동화되고자 하는 의식의 변화는 자연을 즐기고 자연과 함께 하는 스포츠의 확산이나 윌더링(wildering:대자연 즐기기)과 같은 새로운 트렌드로 표출되기도 한다(그림 3).

디지털시대의 기계, 기술의 발전과 차가운 세대에 대한 반항은 자연친화적 삶과 환경에 대한 관심으로 나타나면서 인간이 가지고 있는 자연회귀의 본능을 일깨우고 있다.



<그림 3> Wildering(자연즐기기)¹³⁾

Ⅲ. 현대 패션디자인과 감성성

디지털 문화의 발전과 변화 과정에서 감성성의 문화가 문화의 전면에 나서는 것은 기술이 발달할수록, 사회가 기계화, 기술화, 디지털화 되어갈수록 인간의 본능 속에 잠재해 있는 과거회귀, 자연회귀, 인간성 회복의 욕구 역시 상대적으로 증가하고 있는 것을 의미한다.

디지털 기술의 발전과 그에 따른 속도의 맹종, 첨단기술의 맹신에서 벗어나 다시 인간과 자연, 감성에 집중하는 디지털 문화의 새로운 패러다임은 패션디자인 분야에서도 디지털 기술의 비약적인 발전이나 디지털 기술과 결합된 디자인의 기능성과 효율성의 가치 추구에 앞서 그 내적 표현이나 외적 의미에 있어서 인간과 자연, 감정에 그 가치를 두고 이를 통하여 디지털 기술문화의 폐해를 교정, 보완, 해결하려는 방향으로 그 의미를 두고 있다.

디지털 문화의 감성성 경향은 디지털 기술의 발전이 의미하는 첨단기술, 기계 문명으로 상징되는 디지털적 측면과 함께 디지털 문화의 아날로그적인 한 축을 형성하면서 새로운 디지털 문화를 이끄는 원동력이 되고 있으며 빠른 정보의 확산 및 공유라는 디지털의 특성으로 인해 감성적 가치의 추구는 더욱 가속화되고 있다.

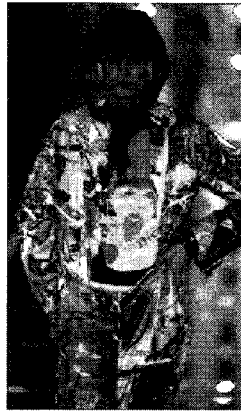
패션디자인 역시 디지털 기술과의 결합에 의한 측면이 아닌, 과거회귀적, 자연회귀적, 인간본성 회복의 경향을 추구하는 아날로그적 측면으로 변화양상의 한 조류를 형성하고 있으며 이를 반영하는 패션디자인의 표현형식과 의미의 분석을 통해 앞으로의 패션디자인의 방향성을 제시할 필요성이 있다.

1. 퍼놀로지 디자인

일과 놀이의 경계가 모호해지고, 상위문화와 하위문화의 경계를 구분 짓는 절대 이념이 붕괴된 디지털 시대에는 유희를 그 자체로써 하나의 중요한 문화적 가치로 받아들이는 사회 현상이 나타나면서 재미(fun)의 요소와 디지털 시대의 문명인 기술(technology)과의 결합을 통한 퍼놀로지(funology)라는 새



〈그림 4〉 Etro Fashion show, 2004¹⁴⁾



〈그림 5〉 Christian Dior¹⁵⁾



〈그림 6〉 Ice Berg¹⁶⁾

로운 트렌드를 탄생시켰다.

퍼놀로지 디자인은 유머러스한 그래픽이나 디자인으로 소비자들에게 즐거움을 주는 새로운 문화 트렌드로써 첨단 기술에 의한 효율성의 가치 추구 뿐 아니라 그 속에 즐거움도 함께 존재해야 한다는 것을 의미하는 것이다. 퍼놀로지 디자인은 어린시절의 향수에 의한 유아기적 표현이나 디지털 기기 또는 기술과의 결합을 통해 기능성을 충족시킴과 동시에 유희의 즐거움을 추구한다.

패션디자인에 나타난 유희성은 어린시절의 순진무구함을 나타내는 유아기적 요소와 오브제의 사용, 위치의 전환 등이 특징이다¹⁷⁾. 재미와 기능을 동시에 만족시키려는 퍼놀로지 패션디자인에 의한 유희성은 유아기에 대한 환상을 표현하는 유아적 패션 스타일이나 큐트한 컬러 또는 환상적인 컬러 레인지, 대담한 형태와 함께 우주적이고 만화적인 캐릭터의 등장, 팝 아트(pop art)적인 요소가 가미된 디자인이나 그래픽 아트가 주요한 패션의 도구가 되기도 하고 시각적 재미와 촉각적 즐거움, 사용상의 기능성을 동시에 만족시켜줄 수 있는 소재가 활용되기도 한다.

패션에서 즐거움을 추구하는 경향은 디자인 뿐 아니라 패션쇼의 무대에도 등장한다. Etro의 패션쇼에는 미끄럼틀이 등장하고 모델들은 미끄럼틀을 타고 등장한다. Etro는 미끄럼틀이라는 유아기의 요소를 사용하여 보는 사람으로 하여금 어린시절의 놀이를 떠올리게 하면서 즐거움과 함께 디지털 시대의 과거

회귀적 본능을 만족시킨다(그림 4).

Christian Dior의 셔츠는 원색적인 컬러와 대담한 무늬를 이용하여 즐거움을 주는 동시에 후드는 디자인 면에 있어서 편리한 기능성을, 디지털 기술에 힘입은 신축성 있는 신소재의 사용은 활동성의 증대라는 의미에서 기능성을 함께 부여하고 있다(그림 5).

퍼놀로지 패션디자인은 웃음을 유발하고 즐거움을 충족시키는 목적 뿐 아니라, 이를 통해서 보다 큰 기능 즉 인간과 사회의 잘못된고 획일화된 부분들을 통찰·비판하도록 하고, 나아가서 교정하게 하는 기능을 갖고 있다.

Ice Berg는 대중적 이미지와 원색의 조화, 점묘법으로 표현된 팝 아트의 대표적 이미지를 의복 전체에 도입하였다. 팝 아트의 대중적이면서도 예술적인 표현을 통해 상, 하위 문화의 구분이나 예술과 대중성을 구분하는 이분법적 사고의 종식이라는 디지털 시대의 열린 개념에 의한 메시지를 전달함으로써 패션에서의 퍼놀로지 디자인을 보여주고 있다(그림 6).

Sara Gillot의 inflatable bingo garments는 공기 주입방식의 투명한 pvc 링에 빙고 볼이 들어 있어 착용자의 움직임에 따라 볼이 움직이는 모습이 보여서 시각적인 재미를 부가시켜준다. 투명한 링 속에서 계속적으로 움직이는 빙고 볼은 시간의 흐름을 느끼게 하여 시각적 재미와 함께 시공간 개념의 붕괴로 인한 심리적, 신체적 혼란을 겪는 현대인에게 시간과 공간에 대한 의미 있는 메시지를 전달하고 있다(그림 7).



〈그림 7〉 Sara Gillot, inflatable bingo garments¹⁸⁾

창조적인 아이디어를 제공하는 패션 디자인의 퍼블로지 디자인은 사회와 자연스럽게 대화할 수 있는 통로를 마련하여 의복이 갖는 기본적인 기능과 함께 메시지 전달의 기능을 지닌 의복을 구현하고 있다. 이러한 의미있는 메시지의 전달을 통해 대면 접촉의 부재현상이 낳은 인간성의 상실과 가상의 공간 속에서 이루어지는 커뮤니케이션 환경의 증가로 인한 사회적 관계의 고립을 해결하고자 한다.

퍼블로지 패션디자인은 패션이 갖는 의복으로써의 기능적 효율성과 함께 유희를 통하여 감각적, 직관적으로 사회와 소통할 수 있는 새로운 돌파구를 만들고 있으며 이는 패션 디자인의 새로운 시도로 인정받으면서 패션 표현영역에서의 확대를 가져왔다.

‘아기자기하게 즐거운 기분이나 흥취’라는 재미의 사전적 의미처럼 재미는 유아적이고 특정한 목적을 지니지 않는 행위이며 그 자체로써 즐거움을 주는 것으로 퍼블로지 패션디자인은 의복 고유의 기능과 더불어 즐거움을 줄 수 있어야 하며 의복과 인간, 사회와의 상호작용을 통해 만들어지는 재미의 가치가 21세기 패션디자인을 결정짓는 중요한 요소가 될 것이다.

2. zen 디자인

디지털 시대의 정보통신 및 컴퓨터의 발달은 인간을 감당할 수 없는 속도 경쟁 속으로 내몰았고, 어디에도 정착할 수 없는 유목적 삶은 정신적 피로의 누

적으로 나타나기도 하면서 인간의 삶의 방식에 새로운 방안을 모색토록 한다.

이러한 현대인의 요구를 만족시켜 주면서 삶에 대한 정신적 위안과 심리적 안정을 주는 역할로 동양의 선(禪, zen)사상이 일상생활에 수용, 확산되고 있다.

서양의 과학기술 문명은 물질적인 풍요를 가져왔지만 인간이 자연을 지배한다는 인간 중심적인 태도로 인해 환경오염과 생태계의 파괴 현상이 나타났으며 이는 지구상 모든 생물의 존재에 대한 위협을 가하고 기계, 기술에 대한 지나친 의존은 인간까지 기술이나 기계의 부속물처럼 여기는 인간성 상실의 상황을 초래하였다. 이와 같은 위기의 대안으로 선택된 선사상은 인간의 내면세계와 삶의 본질을 성찰하는 동양적인 정신세계로써 서구의 물질주의적인 가치관 속으로 흡수되어 서양문화 전반에 영향을 미치면서 디지털 시대의 하나의 문화적 조류를 형성하고 있다.

과거의 오리엔탈리즘이 서양의 관점에서 동양을 대등하게 적용했던 경향이 아니라 상·하위 또는 종속의 개념으로 동양문화를 바라보던 시각이었던 것에 비해 최근의 동양사상은 서구문명의 한계를 타파해 줄 대안으로 떠오르고 있으며 과거로부터 오늘날에 이르기까지 이원화되었던 문화와 사상들이 디지털 시대에 접어들면서 하나의 합일점을 찾아 동양적 가치관에 심취하여 새로운 문화를 형성하고 있는 것이다.

zen 패션 디자인은 인간과 정신, 자연의 가치를 중시하는 사상을 기저로 하여 인체와 유기적 관계를 형성하는 디자인, 부드럽고 자연스러운 실루엣과 자연으로부터 차용된 컬러나 소재 등을 사용하여 착용자의 자아 표현과 개성을 나타내며, 착용자의 내면 상태를 표출하려는 경향이 두드러지고 있다. 특히 인체를 구속하지 않는 디자인을 통하여 인간과 자연, 정신과 물질과의 관계를 재점검하고 있는 것이다. 따라서 인간의 내면세계에 관심을 갖는 선사상의 패션 디자인은 초논리적이고 초현실적인 특성을 지닌다고 할 수 있다¹⁹⁾

단순한 디자인에 의한 간결성, 자연스러운 컬러와 실루엣에 의한 자연성, 형태가 결정되어져 있지 않은 비결정성의 특성을 갖는 zen 디자인은 의복과 신체



<그림 8> Egg, Kinnerton Street in Knights Bridge²⁰⁾



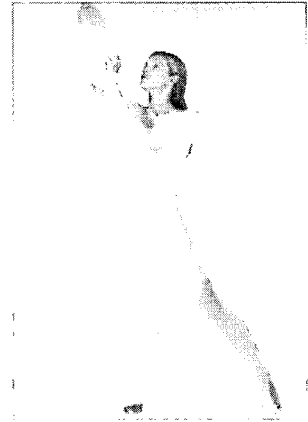
<그림 9> Martin Margiela²¹⁾



<그림 10> Hiroko Koshino²²⁾



<그림 11> Thorogood²³⁾



<그림 12> Donna Karan²⁴⁾

와의 자연스러운 결합 뿐 아니라 의복과 주변 환경과의 새로운 관계를 정립하면서 여유로운 공간미와 절제된 장식을 통해 신체와 의복 혹은 환경에 대한 관심을 나타낸다(그림 8).

Martin Margiela는 박테리아에 의해 의복이 부식되어가는 모습을 보여줌으로써 의복과 자연과의 관계, 인간과 자연과의 관계 설정에 새로운 시각을 제시하고 있으며 자연으로써의 인간, 자연으로써의 패션에 대한 관심을 표명하여 의복을 통한 자연으로의 회귀를 역설하고 있다(그림 9).

Hiroko Koshino의 동양적 느낌의 선이 굵고 여유 있는 드로잉과 일정한 패턴 없이 신체에 맞게 둘러 입혀질 수 있는 디자인이다. 인간의 신체를 중시하여

신체를 구속하지 않고 어떠한 형태로도 정형화되어 있지 않아 착용자의 의도에 따라 다양한 연출이 가능한 인간 중심의 열린 디자인으로, 기계중심, 기술 문명 중심의 사고에서 벗어나 디지털 문화의 새로운 조류인 동양적 사상을 반영한 것으로 볼 수 있다(그림 10).

Thorogood은 단순한 커팅과 색채, 실크를 사용하여 전통적인 소재와 방법에 의한 디자인을 추구함으로써 기술이나 문명의 혜택을 벗어난 간결하면서도 개인적인 공간을 확보하는 의복을 형성하고 있으며(그림 11), Donna Karan의 드레스는 캐시미어와 같이 편안하고 안락한 느낌을 주는 소재와 니트가 갖는 자연친화적인 이미지와 신축성의 특성을 바탕으로

로 한 인체를 구속하지 않는 디자인으로 따뜻한 인간성의 회복을 추구하고 있다(그림 12).

디지털 시대의 기술 발달과 이에 따른 속도의 경쟁, 시공간 개념의 변화와 가상공간의 등장 등으로 인한 인간의 삶의 폐해를 극복하고 정신적 위안과 심리적 안정을 주기 위한 대안으로 떠오른 동양사상은 정적인 디자인, 자연과 유기적 조화를 이루는 디자인을 통하여 인간 본성의 회복과 자연회귀를 역설하고 있으며, 신체를 구속하지 않으며 착용자의 내면 상태를 표현하는 디자인, 착용자의 의도에 의해 변형이 가능한 착용자중심의 열린 디자인을 통하여 인간성의 회복을 추구하고 있다.

3. 혼용의복

동양적인 가치추구와 자연으로의 회귀 욕구를 반영하면서 새로운 라이프 스타일로 떠오른 웰빙 열풍은 몸과 정신의 유기적 결합을 강조하면서 헬스와 요가를 비롯한 각종 스포츠의 확산으로 이어지고 있다.

디지털 기술의 급속한 발전에 의한 시공간 개념의 붕괴와 소형 디지털기기의 발달에 힘입은 유틸리티 스 환경으로 일과 여가, 직장과 가정의 경계가 모호해진 디지털 시대의 생활방식은 스포츠와 활동적인 레저에 대한 관심을 증폭시키고 있으며 스포츠와 레저는 현대인의 삶의 방식의 한 부분으로 부각되면서 동시에 반드시 필요한 하나의 문화행위로 인정받고 있다. 최근까지도 스포츠와 패션은 서로 정반대의 입장을 취한다고 여겨져 왔으나 스포츠는 이제 패션에서 하나의 트렌드로 강조되고 있으며 스포츠 웨어와 도시적 패션과의 결합은 시대적인 현상의 하나로 받아들여지고 있다²⁵⁾

스포츠 환경을 내포한 의복을 선호하는 배경에는 디지털 기술의 발달에 힘입은 재택근무 인구의 증가와 일반직장에서도 비정장의 편안한 스타일의 의복이 선호되는 라이프 스타일의 변화도 작용한다. 도시 직장인들은 직장, 체육관, 음식점, 클럽 등의 거의 모든 날씨와 장소에서 착용 가능한 다양한 기능을 지닌 융통성 있는 의복을 선호하게 되었다. 디지털 기술에 의한 혁신적인 신소재의 개발은 남성용과 여성용, 스포츠 웨어와 일상복 사이의 구분을 허물고 그

대신 다양한 라이프 스타일을 강조하는 형태로 변화되고 있다²⁶⁾.

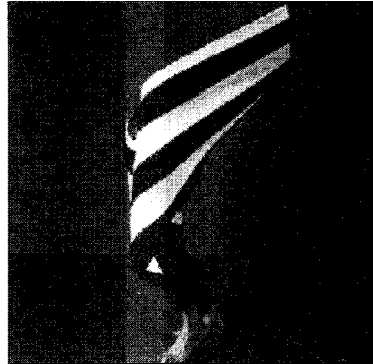
또한 롤러 블레이드나 사이클, 소형 스쿠터와 같은 디지털 유목민의 이동성을 돕는 다양한 소형 이동기구의 빈번한 사용으로 일상생활화 되어진 스포츠의 증가는 일상생활과 스포츠 환경과의 경계붕괴를 가져왔으며 서로 상반된 두 가지 환경에서의 욕구를 모두 만족시킬 수 있는 패션디자인을 요구하게 되었다. 착용자에게 활동하기에 편리함과 동시에 도시에서의 활동이나 업무에 적합한 일상복으로서의 가치 기준을 동시에 만족시켜 줄 수 있는 패션디자인의 요구에 의해 스포츠 웨어 형태의 패션 스타일은 스포츠 환경 뿐 아니라 일상생활에서도 나타나고 있으며 따라서 일상복과 스포츠 웨어의 경계는 더 이상 존재하지 않게 되었다. 이는 두 가지 이상의 환경에서 착용이 가능한 혼용의복의 형태로 표현된다.

혼용의복의 발전은 디자인의 면에서 후드나 지퍼 여밈의 셔츠, 방풍재킷, 파우치 포켓, 벨크로와 자석 잠금장치 등의 스포츠 웨어 디자인 디테일들의 일상화를 가져왔으며 이러한 것들은 이미 패션 디자인의 디테일로 차용되어지고 있다. 디지털 기술에 힘입은 섬유공학의 발달에 의해 항박테리아와 방취제 등의 가공이 되어있는 섬유의 개발은 쾌적한 스포츠 환경과 일상생활의 영위를 가능케 하고 있으며 자외선을 차단하고 혈압, 맥박, 체온 등을 체크하여 착용자의 현재 상태를 모니터 해 줄 수 있는 전자기기가 포함되어 있어 웨어러블 컴퓨터의 기능을 하는 차세대 스포츠 웨어의 발달은 실용적인 스타일과 기능적 디테일을 가진 다목적형 혼용의복의 발전을 가져왔다. GPS나 나침반이 내장되어 있는 스포츠 웨어는 광활한 자연환경 속에서 자신의 위치를 확인시켜주고 다른 사람에게 자신의 위치를 알릴 수 있으며 자신이 진행해야 할 방향을 지시해 준다. 또 자동체온조절장치가 내장되어 있어 자동으로 체온을 조절해 주기도 하며 이러한 다양한 기능을 수행하는 패션의 발전에 힘입어 스포츠에 대한 관심과 열풍은 더욱 심화되고 있다.

collection에서 화려한 스포츠 룩을 선보인 Chanel 은 몸과 건강에 대한 관심이 스포츠에 대한²⁷⁾ 필수



〈그림 13〉 Chanel²⁸⁾



〈그림 14〉 Maria Blaisse²⁹⁾



〈그림 15〉 Adidas³⁰⁾

품들을 패션의 일부분으로 받아들이는 형식을 보여 주고 있다. 이것은 스포츠에 대한 열풍이 길거리나 운동장을 벗어나서 오프뚜뜨르의 무대에 오르게 되었음을 의미하는 것이다. 등산복의 실리적인 미적 감각이 보호 기능성의 장갑과 헬멧으로 표현되고 있으며 신축성이 뛰어난 신소재의 직물을 이용하여 신체의 활동을 돕고 슬림한 실루엣을 만들도록 하여 스포츠 웨어와 일상복의 기능이 혼용된 혼용의복에서 활동복과 기능복, 오프뚜뜨르가 만나고 있는 것이다 〈그림 13〉.

일상에서의 일탈을 문화적 가치로 삼는 디지털 유목민적 사유는 스포츠 활동에 의한 신체변화를 통해 몸에 대한 관심을 증폭시키고 있다. 이제 현대인들은 자신의 신체를 코르셋이나 어깨의 심지와 같은 물리적 장치를 사용하여 일시적으로 변화시키는 것뿐만 아니라 신체 자체를 패션의 표현 도구로 여기면서 자신의 신체를 더 날씬하면서도 패셔너블한 근육질의 몸매로 만들기 위해 스포츠에 많은 시간을 할애하고 있는 것이다.

몸에 대한 관심이나, 성형술과 운동을 통한 신체 이미지 조작의 가능성은 신체의 굴곡을 드러내면서 스포츠 환경과 일상생활에서 동시에 착용 및 활동이 가능한 혼용의복을 탄생시키고 있으며, 이는 디지털 기술에 의한 신소재의 개발과 발전에 힘입어 더욱 가속화 될 것이다.

Maria Blaisse는 역동적 이미지의 줄무늬를 이용하

여 움직임과 속도를 강조하고 유연한 형태를 통해 부드러움을 표현하면서 스포츠에 의한 속도의 추구하고 함께 부드러운 신체 이미지를 표현하고 있다 〈그림 14〉.

Adidas의 직물기술의 발달로 만들어진 신체에 밀착되는 신소재는 신체의 굴곡을 여과없이 드러내면서 패셔너블한 신체 이미지를 형성하고 스포츠 환경에서의 부상으로부터 인체를 보호해 주는 기능과 수분을 효과적으로 제거하여 주는 첨단기능을 통하여 스포츠가 일상생활화 되어 있는 현대인에게 최적의 생활환경과 스포츠 환경을 동시에 만들어 준다 〈그림 15〉.

시간과 공간, 노동과 여가의 구분이 사라지고 스포츠와 여행이 일반화된 디지털 유목민의 라이프 스타일은 모든 환경에서 착용과 활동이 가능하고, 각각의 환경에 모두 적합한 편안하고 활동적이며 동시에 의복착용의 목적에 부합하고 예의를 갖춘 패션 스타일을 부각시키고 있으며 이에 부응하는 혼용의복은 일상적인 생활의 범주로 그 역할의 범위를 넓히고 있으며, 특히 스포츠 웨어 자체가 하나의 패션 스타일로 받아들여 지면서 스포츠 웨어와 하이패션의 경계는 허물어지고 있다.

일과 놀이, 사무실과 집, 스포츠 환경과 근무환경의 구분과 같은 시공간의 경계 나누기에서 벗어나 인간의 본성과 신체 자체에 관심을 갖는 디지털 시대의 유목민적 사고를 반영하면서 발전한 혼용의복은 스포츠 웨어와 일상복의 결합을 통하여 일반화가

〈표 1〉 패션디자인에 표현된 디지털 문화의 감성적 특성

패션 디자인	디지털 문화의 특성	표현형식	내적의미
퍼플로지 디자인	·상·하위 문화의 이분법적 논리 거부 ·유희적인류관(homo ludens) 부각 ·디지털 유목민의 일탈의 욕구 충족	·유아적 패션스타일 ·큐트한 컬러, 만화적 캐릭터 ·팝아트, 그래피티 아트 ·시각적, 촉각적 즐거움, 사용상의 기능성을 동시에 만족시키는 소재	·인간과 사회의 통찰, 비판, 교정의 기능 ·기존질서의 위선제거 ·메시지 전달의 기능으로 사회와의 의사소통 ·패션디자인의 표현영역 확대
zen 디자인	·동양가치에 대한 관심 ·속도에 대한 집착의 반향 ·정신적 위안, 심리적 안정의 추구	·간결성, 비결정형 열린 패션스타일 ·자연으로부터 차용된 컬러 ·착용자의 내면상태를 표출하는 디자인 ·자연친화적 소재	·의복, 신체, 환경과의 관계 재정립 ·의복을 통한 자연으로의 회귀 ·인간중심의 인간성 회복
혼용의복	·자연적, 친환경적 가치추구 ·스포츠의 확산 ·시공간개념의 붕괴 ·유비쿼터스 환경 조성	·두 가지 이상의 환경에서 착용 가능한 디자인 ·스포츠 웨어 디자인의 디테일 ·첨단가공의 신 섬유소재 ·웨어러블 컴퓨터의 다목적형 의복	·건강에 대한 관심의 표출 ·스포츠의 확산과 유목민적 이동성의 충족 ·신체자체를 패션의 표현 도구화 ·라이프 스타일의 강조

가속화되어지면서 디지털 시대의 새로운 패션 트렌드를 형성하고 있다.

〈표 1〉은 디지털 문화의 감성적 특성이 패션디자인에 반영되어 표현된 양상을 외적인 표현 형식과 내적인 의미로 구분하여 분류, 정리한 것이다. 문화속에서 형성되고 발전하며 시대를 반추하는 패션디자인은 디지털 문화의 새로운 흐름인 감성성을 반영하며 시도되고 발전하고 있다.

IV. 결론

디지털 기술에 의해 급변하고 있는 현대사회는 시공간 개념의 붕괴에 의한 생활리듬의 파괴와 기계에 의존하는 생활양식에 의한 인간능력의 감퇴, 속도의 맹종과 끊임없이 이동하는 유목적 삶의 피로로 나타나고 있으며, 이는 인간의 정신과 신체를 황폐화시키면서 사회적, 정신적, 지적인 문제들을 야기하고 있다. 디지털 문화의 이러한 문제점들은 21세기 디지털 문화를 정신적 가치 추구하고 인간본성에 대한 관심으로 시선을 돌리게 하면서 디자인을 비롯한 모든 분야에서 친환경적 사고와 인간중심, 감성중심의 가치가 부각되는 감성성의 문화로 변화시키고 있다.

디지털 시대의 감성성의 문화는 디지털 유목민의 이분법적 사고의 붕괴로 예술성과 대중성, 동양과 서양의 상하개념을 탈피하여 유희를 하나의 문화적 가치로 인정하고 서양문화와 동등하게 동양문화를 인정하며 이를 통하여 정신적 교류를 추구하는 동양의 사상에 심취하게 하고 있다. 또한 가상공간의 등장으로 인한 사회적 실체감의 부재현상은 자연인으로써의 인간에 대한 관심으로 나타나면서 인간성의 회복과 자연으로의 회귀를 역설하고 있다. 이러한 디지털 문화의 감성성은 패션디자인에 있어서 첫째, 재미와 기술이 결합된 퍼플로지를 새로운 트렌드로 패션에 편입시키면서 패션디자인의 표현 영역에서의 확대를 가져왔다. 퍼플로지 패션은 해학과 유머, 풍자를 패션의 표현도구로 사용하여 사회와 자연스럽게 대화할 수 있는 통로를 마련하여 대면접촉의 부재에 의한 사회적 관계의 고립화를 해결하고, 인간과 사회의 부당한 부분을 유희를 통하여 완곡하게 교정, 재정립함으로써 현대인들의 유희의 욕구 충족과 사회적 메시지 전달의 기능을 동시에 충족시킴으로써 사회와 소통할 수 있는 새로운 돌파구를 만들고 있다.

둘째, 디지털 기술이 긍정적, 미래지향적으로 받아들여짐과 동시에 인간성의 상실, 정체성의 붕괴에 대

한 두려움 역시 부각되고 있으며 인간성 회복과 정체성 확립의 문제는 인간의 정신적 가치를 중시하는 선사상이 표출된 디자인으로 나타나고 있다. zen 디자인은 착용자를 중심으로 신체와 정신, 자연과 환경과의 관계를 중시하는 인간중심의 열린 디자인을 통해 인간성 회복과 자연으로의 회귀를 실현하고 있다.

셋째, 자연과 인간, 환경에 대한 관심과 유목민적 라이프 스타일은 스포츠 웨어와 일상복의 기능을 동시에 수행할 수 있는 혼용의복의 발전을 가져왔다. 웨어러블 컴퓨터의 다목적형 의복과 신소재의 개발에 의한 혼용의복의 발전 가능성은 디지털 유목민의 신체에 대한 관심과 신체 이미지 변화의 욕구를 충족시키고, 자연으로의 회귀 뿐 아니라 패션의 표현도구로서의 신체에 대한 관심으로 표현되고 있다.

디지털 문화의 감성성은 인간 본성의 회복을 강조하는 새로운 사회문화적 흐름이다. 디지털 사회에서 미래의 패션이 채택할 수 있는 가장 주요한 사회문화적 특성의 하나는 사회 전반에 흐르는 문화 변화의 흐름과 같이 하여 감성중심, 인간중심의 디자인이 될 것이다. 21세기의 문화는 결국 인간중심, 인본중심의 문화로 돌아갈 것을 예견했던 미래학자들의 예견처럼 디지털 시대의 패션 디자인 역시 인간을 향하는 디자인으로 그 발전방향을 제시하고 있다.

참고문헌

- 1) 김인경 (2002). 디지털 디자인 연구. 조형연구, 10, pp. 5-23.
- 2) 손상희 (2003). 사이버 공간에서의 캐릭터의 정체성에 대한 연구. 한국디지털디자인학회지, 6, pp. 118-126.
- 3) 권오문 (2001). 디지털 문화읽기. 서울: 새미.
- 4) 조선일보 (2004. 1. 1). 미래트랜드. 조선일보사.
- 5) 남현우 (2001). 가상현실에서의 감각인터페이스 연구. 한국디지털디자인학회지, 2, pp. 14-22.
- 6) 김휴중 (2000). 디지털사회의 키워드. 삼성경제연구소 디지털 심포지엄, pp. 193-213.
- 7) Huizinga, J., 김윤수 역 (2003). 호모루덴스. 서울: 까치.
- 8) 와타나베 마모루, 이병용 역 (1994). 예술학. 서울: 현대미술사, 김정은 (2002). 현대 패션에 표현된 키덜트적 유희성에 관한 연구. 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위 논문, p. 7에서 재인용.
- 9) 자료검색일 2005. 10. 18. 자료출처 <http://alessi.com>
- 10) McDowell, C. (2000). *Fashion Today*. Phaidon, London, p. 549.
- 11) 송혜룡 (1995). 뉴미디어와 문화. 서울: 한울아카데미.
- 12) 손상희 (2003). *op. cit.*, pp. 118-126.
- 13) 자료검색일 2005. 11. 25. 자료출처 <http://www.valgerol.it>
- 14) 패션, 전자, 인테리어 '퍼블로지 바람'. 서울신문. 자료 검색일 2005. 10. 14. 자료출처 <http://www.image-search.naver.com>
- 15) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). 스포츠테크, 서울: 예경, p. 147.
- 16) *gap PRESS*, Paris, London, 31, p. 109.
- 17) 하지수 (1994). 현대패션에 표현되는 유희성. 복식, 22, pp. 71-83.
- 18) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). 테크노 텍스타일. 서울: 예경, p. 45.
- 19) 한윤숙 (2000). 21세기 디지털 유목민 문화에 나타난 현대 패션디자인 연구. 세종대학교 박사학위논문, p. 133.
- 20) Castle, H. (2000). *Fashion+Architectural*. Wiley-Academy, London, p. 92.
- 21) Muller, F. (2003). *Art & Fashion*. Thames & Hudson, London, p. 65.
- 22) *Fashion News*. Tokyo, 83, 2003.S/S, p. 94.
- 23) Quinn, B. (2002). *Techno Fashion*. Beerg, New York, p. 123.
- 24) Martin, R. (1999). *Millenium Mode*. Rizzoli, New York, p. 45.
- 25) Quinn, B. (2002). *Techno Fashion*, Berg, New York, pp. 185-200.
- 26) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). 스포츠테크. 서울: 예경, p. 136.
- 27) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). *op. cit.*
- 28) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). *op. cit.*, p. 130.
- 29) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). *op. cit.*, p. 47.
- 30) O'Mahony, M., Braddock, S., 차임선 역 (2004). *op. cit.*, p. 57.