

# 동화의 이미지를 모티브로 이용한 어린이생활한복 디자인 개발

김명옥·서미아\*·이연희\*\*\*

한양대학교 대학원 의류학과

한양대학교 의류학과 교수\*

한양대학교 의류학과 조교수\*\*\*

## Study on Children's Practical Korean Costume Design Applying Fairly Tales as Motif

Myoung-Ok Kim, Mi-A Suh\*, Youn-Hee Lee\*\*\*

Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University

Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University\*

Associate Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University\*\*\*

(2008. 5. 28. 접수; 2008. 6. 26. 수정; 2008. 7. 3. 채택)

### Abstract

The purpose of this study is to develop a plan that adopts a fairy tale motif, which is familiar to children, to traditional Korean costume design factors for the development of practical Korean costume enterprises, which lead the Korean costume industry in its existence. Literary research and previous research methods had been used in this study. After comparing traditional Korean costume factors with practical Korean costume factors through literary research, we examined children's Korean costumes and ordinary children costumes. The results of this study are the following:

First, the result of literary research, which used traditional Korean costume as motif of practical Korean costume and adopted model factors that the developed motif had used, shows that the design factors of practical Korean Costumes have changed from traditional to modern, seeking practicability and convenience over appearance.

Second, practical Korean costumes are suitable when fairy tale illustration is applied to children with curiosity and warm emotions, and towards children, who spend much time on activity during growth.

Third, making use of CAD system, which is different from practical Korean costume based on traditional patterns and single color, and using various print pattern with many stories for the design of practical Korean costumes, and applying diversity to the market of practical Korean costumes, this study provides new design motif from, which people can feel more familiar to practical Korean costumes.

**Key Words:** Children's Practical Korean Costume(어린이 생활한복), Fairly Tale(동화), CAD System  
(캐드시스템)

---

Corresponding author; Youn-Hee Lee

Tel. +82-2-2220-1195, Fax. +82-2-2297-1190

E-mail: yiyhee@hanyang.ac.kr

## I. 서론

개화기이후 유입된 신문물의 영향은 우리나라의 경제 사회 문화적으로 큰 영향을 미쳤으며, 전통한복과 구성법과 조형미가 뚜렷하게 구별되는 서양복식의 도입은 국민의 의생활에 많은 변화를 일으켰다. 일제점령기를 거치면서 수천년의 명맥을 이어오던 우리의 전통한복은 서양복식의 무비판적인 수용으로 전통복식으로 불리워지며 점점 명절이나 의례 등에 착용하는 예복으로서의 기능만을 담당하게 되어 일상복으로서의 입지는 서양복식에 밀려 점점 좁아지게 되었다.

한복을 일상복으로 착용하고자 하는 움직임이 1980년대 중반이후 우리의 주체성과 자주성을 확립하고자 하는 민족의식과 더불어 전통문화를 바탕으로 한 패션창작활동을 전개하여 세계화를 지향하는 현대사회에서 우리의 정체성을 구현하고자 하는 움직임이 일어났다. 이러한 움직임은 전통의 한복을 일상생활에서 편리하게 착용하면서도 전통복식의 조형미를 표현하여 전통복식과는 구별되는 생활한복으로 자리매김을 1996년 문화관광부가 매월 첫째 주 토요일을 ‘한복 입는날’로 제정과 함께 관공서를 중심으로 적극적인 지원을 함으로써<sup>1)</sup> 이전에 생활한복이 일부 운동권이나 전통에 대한 투철한 의지가 있는 의식 있는 사람들의 전유물로 여겨지던 것이 부모님이나 친지에게 선물하는 것이 낯설지 않게 인식되어 생활한복이 활성화되는 계기가 마련되었다.

이와 같이 성인 생활한복이 활성화 되는 단계에서 어린이 생활한복은 성인 생활한복과 같이 어느 정도 자리를 잡아가는 단계에 이르렀다. 즉 1994년경부터 한복관련 잡지에 어린이 생활한복이 등장하는 등장기에서 이후 외환위기에 민족의 정체성 찾기에 힘입어 생활한복의 일대 성장을 이룩한 1998~1999년을 전후하여 어린이 생활한복의 정착기<sup>2)</sup>라고 할 수 있다. 이 시기를 전후하여 유치원이나 초등학교에서 어린이 생활한복을 착용하는<sup>3)</sup> 사례가 나타나 전통문화의 현대적 계승이라는 바람직한 모습을 보였다.

한편 동화는 어린이에게 호기심을 불러일으키며, 상상력을 키우고, 지적능력을 발달시키며,

어린이의 감정과 정서를 풍요롭게 하는 등 어린이의 일상에 미치는 영향력이 매우 크다. 특히 과거로부터 전해 내려오는 전래동화는 인간 본연의 착한 심성을 추구하는 따뜻함과 사물을 의인화 하는 상상력 또한 갖추고 있어 어린이들에게 교육적 및 정서적으로 매우 유익하다.

생활한복이 활성화되면서 여러 분야에서 생활한복에 대한 연구가 진행되고 있다. 학령기 아동의 생활한복 디자인개발에 관한 연구<sup>4)</sup>, 어린이 생활한복 저고리 형태의 변화양상에 관한 연구<sup>5)</sup>, 생활한복에 대한 의식구조와 선호도에 따른 디자인 연구<sup>6)</sup>, 생활한복 이미지를 활용한 캐주얼웨어 디자인 개발<sup>7)</sup>, 생활한복채택요인에 관한 연구(최은영, 1999), 등의 여러 방면에서 다양한 연구가 진행되어오고 있으나, 어린이 생활한복 디자인 개발에 대한 연구는 부족한 실정이며 특히 어린이에게 친숙한 동화를 모티브로 활용하여 제안된 어린이 생활한복 디자인은 21세기 문화상품으로도 손색이 없을 것으로 사료된다.

따라서 본 연구에서는 해외 직수입브랜드와 시장개방으로 침체를 맞고 있는 생활한복산업의 발전을 위하여 전통한복의 디자인 요소를 어린이에게 친숙한 동화 모티브를 활용하여 한복의 생활화를 이끌어 낼 수 있는 어린이 생활한복 디자인을 기획, 개발하고자 한다.

생활한복시장의 대부분이 어른을 위주로 하는 시장구조에서 만화나 텔레비전의 캐릭터가 아닌 서정적인 동화 일러스트를 모티브로 한 어린이 생활한복을 디자인을 제공하여 어린이에게 한복에 대한 새로운 시각과 일상복으로의 가능성을 제시하였고, 이는 단순한 전통문화의 전승이 아닌 동화를 접목시킨 문화상품으로서 전통문화를 재조명하고 이를 활성화 시키는 시발점이 될 수 있다는데 본 연구의 의의를 두고자 한다.

## II. 문헌연구

### 1. 전통한복과 생활한복의 디자인 및 제품 특성에 관한 비교

전통한복은 5000여년의 유구한 역사와 함께 다양한 형태로 변화발전하면서 우리민족의 의

생활을 담당하여 왔다. 개화와 더불어 무비관적으로 유입된 서양복식으로 인해 한동안 한복은 진부한 구시대적 유물로 인식되어 서양복에 밀려났으나, 주체성 회복운동과 더불어 전통복식의 미를 계승하면서도 현대생활에 편리하도록 응용되어 생활복으로 명맥을 유지하고 있다.

따라서 전통한복의 미와 이를 계승발전 시킨 생활한복의 미적특성을 연구한 연구자(고정민·채금석<sup>8)</sup>, 박영선<sup>9)</sup>, 심화진·이지선<sup>10)</sup>)의 연구를 종합하여 볼 때 전통한복과 생활한복의 디자인 특성 즉 선의 특성, 색채특성, 소재특성 및 문양의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

### 1) 선

전통한복의 선의 특성은 구성방식에서 체형보다 여유를 두는 여유로움, 특유의 결속 양식, 트임의 활용, 그리고 평면재단에서 찾아 볼 수 있다. 조형적 측면에서는 향아리형 실루엣을 갖는 치마의 형태미, 저고리의 쉼, 고름등과 같은 구조상의 비대칭 균형, 저고리길이와 치마길이에서 나타나는 비례미로 인하여 체형을 보완시키는 안정된 구성을 이루고 있다<sup>11)</sup>. 생활한복에 나타난 선은 한복의 저고리 깃, 옷고름, 배래선을 활용한 디자인이 많으며, 직선의 저고리 깃과 옷고름 길이의 차이, 소매의 배래선, 저고리 도련선 등 직선과 곡선의 아름다움을 추구하였다<sup>12)</sup>. 전통한복과 생활한복의 선의 특성을 비교하면 생활한복에서는 삼국시대의 합입형식, 조선중기의 당코깃, 칼깃과 조선후기에 보이는 둥글래깃 등이 보이지만 전통한복에서는 깃 모양은 거의 둥글래깃이며 전통한복의 흰색의 동정 대신 동정이 없거나 배색을 사용하였으며, 전통한복의 고름이나 매듭의 여밈 방식 대신 매듭단추나 단추, 지퍼 등을 사용하고 있다. 또한 바지의 경우 대님을 고정하며 지퍼와 고무줄 조임허리로 변형하였으며 치마는 무릎길이에서 복숭아 뼈까지 다양한 길이와 치마폭을 줄여 편의성을 높였다<sup>13)</sup>.

### 2) 색채

전통한복 색채의 측면에서는 흰색과 회색, 흑색인 무채색과 음양오행 사상을 바탕으로 한

적, 청, 황을 위시한 오방색의 정색과 두 정색을 혼합한 간색 및 색동으로 나타나는 보색 등에서 독특한 색감에서 그 특성을 찾아볼 수 있다<sup>14)</sup>. 생활한복의 색채에서는 자주, 연두, 파랑, 노랑색 등이 자주 이용되었으며, 자연적인 색상, 원색보다는 파스텔톤을 많이 보이며, 전통한복이나 생활한복에서 아동한복은 색동을 많이 활용되고 있다. 이는 색동이 예전부터 화려함, 기쁨, 즐거움 등을 표현하고 또한 아이들의 꿈과 연결되며, 천진성과 솔직함, 순수성을 표현하기 때문이다.

### 3) 소재

전통한복에서 사용하여온 전통직물은 베, 모시, 무명, 견직물인 명주와 각종 주, 라, 능, 단 등이 있으며, 생활한복에서 사용되는 소재는 면섬유를 주로 사용하며 여름에는 마, 모시, 삼베, 마와 면을 혼방한 것을 사용하며 가을이나 겨울에는 면을 겹으로 사용하거나 울혼방, 폴리에스테르혼방, 혼방섬유의 누비, 레이온 등 주로 합성섬유를 많이 사용하여 전통한복 소재에서는 고급스럽고 곱다는 이미지를 주지만 생활한복에서는 자연스러움과 실용성에 강조를 두고 있다<sup>15)</sup>.

소재표현 효과는 누빔을 마고자, 배자, 저고리, 두루마기 등에 활용하여 실용성, 볼륨감, 입체감을 표현하였으며, 깨끼바느질 솔기처리로 평면적인 단조로움에 변화를 주었으며 우아하고 은근한 관능미를 표현 하고 있다. 또한 조각천을 배합하여 단순한 실루엣에 생기를 넣어주며 악센트효과를 주고 있다<sup>16)</sup>.

### 4) 문양

전통한복에 나타나는 문양은 의복에 따라 다양하지만 크게 6가지로 분류할 수 있다. 구름·해·달·무지개·물결·산수·별 등이 많이 활용된 자연문양과, 사군자·모란·연꽃·석류·천도·지자꽃 등이 많이 활용된 식물문양, 학·박쥐·나비·범·원앙·공작·사슴·거북·해태·산호·타조·꿩 등이 전통자수 문양으로 활용된 동물문양, 실재하지 않는 상상적 동물의 문양으로서 용·봉황·기린 등 상상동물문양,

불로초·당초 등의 상상식물문양, 부귀영화·수복다남(壽福多男) 등 길상한 용어를 문양으로 수놓은 길상어문양(吉祥語紋樣) 등이다<sup>17)</sup>. 일상복에는 주로 민 문양의 직물이 주로 사용되어 여백의미를 나타내었으며, 문양은 주로 우리민족의 염원이나 믿음과 연관이 가졌고 표현방법으로는 천연염색, 조각잇기, 손누비, 상침, 자수 등이 있다<sup>18)</sup>.

생활한복에 나타난 문양은 전통문양 중 연화문, 목단문, 창살문, 회문 등을 이용하였으며, 화려한 자수나 금박기법을 이용하여 입체감을 주었으며, 80년대 생활한복에는 꽃과 나무를 모티브로 한 자수기법이 많이 애용되었으며, 이밖에 고무려 고분벽화에 나타난 해신, 달신을 프린트하거나 민화를 복식에 그려 넣기도 하였다<sup>19)</sup>.

## 2. 어린이 한복과 아동복에 관한 선행연구

### 1) 어린이 한복의 종류

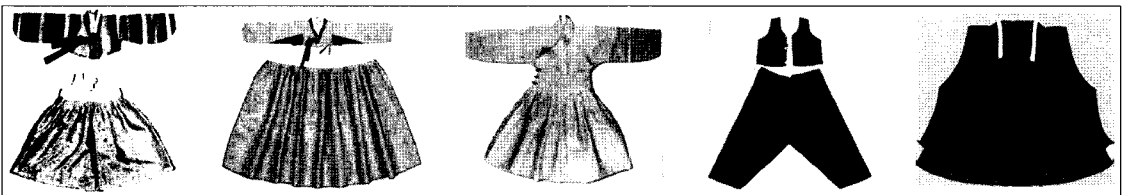
전통 어린이 한복의 종류는 출생 후 착용하는 배냇저고리부터 크게 저고리, 마고자, 바지, 배자, 조끼, 당의, 두루마기, 사규삼, 전복, 복건 등 착용용도와 착용부위에 따라 다양하다. 각각의 복종을 사용하는 재료와 표현기법에 따라 저고리에서도 색동저고리, 자수저고리, 꽃저고리, 삼회장저고리 등으로 세분화할 수 있다<sup>20)</sup>. 다음의

<그림 1>은 석주선기념박물관의 한국전통 어린이복식을 토대로 전통한복 중 여자어린이의 색동저고리와 허리치마, 여자어린이의 삼회장저고리와 치마, 여자어린이의 요의칠릭, 남자어린이의 저고리와 바지 조끼, 남자어린이의 배자모양 순으로 발췌한 것이다.

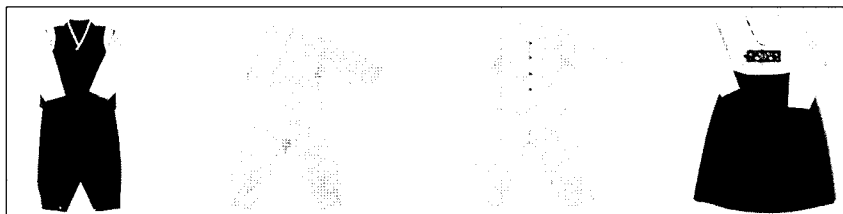
생활한복제조업체에서 출시되고 있는 어린이용 생활한복은 남아용으로 전통한복에서 소재와 깃 및 여밈을 변형한 저고리와 전통형태인 사폭바지와 편리하게 변형된 두폭바지, 두루마기 등이 있으며, 여아용으로는 저고리, 치마, 원피스형과, 남녀공용으로 잠옷, 반팔티셔츠, 고무줄바지 등이 있다<sup>21)</sup>. 다음의 <그림 2>는 생활한복 제조업체에서 생산하고 있는 돌실나이, 질경이 우리옷, 어바부바에서 어린이 생활한복으로 판매하고 있는 제품으로 남자어린이 저고리와 바지 조끼, 여자어린이 저고리와 바지, 남녀 어린이의 저고리와 바지, 여자어린이의 저고리와 치마 순이다.

### 2) 아동복의 디자인 요소 고찰

어린이 생활한복 디자인을 제안하기 위하여 생활한복에 관한 연구가 부족하고 현대아동복식의 선호 디자인 요소를 알아보기 위하여 어린이 생활한복과 서양 아동복 디자인 요소인 색상, 소재, 무늬, 스타일 등에 관한 연구를 고찰하였다.



<그림 1> 전통한복의 여러 가지 옷



<그림 2> 생활한복의 저고리, 바지, 치마, 조끼 등

색상을 살펴보면, 유아기나 취학 전 어린이의 선호색상은 연령과 성별에 따라 다소 변화하나 보통 여아는 난색계열을, 남아는 한색계열을 선호하는 것이 일반적이다. 취학 전 아동을 대상으로 한 색상선호도는 아동들은 노랑, 빨강을 선호하였고, 성별로 분류하였을 때 남아는 파랑 빨강계열을, 여아는 노랑과 파스텔계열을 선호하였다<sup>22)</sup>. 학령기 아동의 선호색상은 하늘색, 파랑색, 흰색의 순서이고, 남자는 하늘색, 파랑색, 녹색으로, 여아는 분홍색, 하늘색, 흰색의 순서로 나타나<sup>23)</sup> 취학 전과 후는 다소 차이가 있는 것으로 나타나 디자인 전개 시 이를 고려하여 할 것으로 사료된다.

소재를 살펴보면, 아동은 사물을 만지고 느끼는 방법으로 사물을 인지하기 때문에 의복소재의 질감은 아동에게 의복의 미적인면 뿐만 아니라 심리상태에도 영향을 미치므로 색상과 더불어 매우 중요한 요소이다. 어린이들은 부드러운 질감, 팽택 있는 질감 및 거친 질감 순으로 선호하는 것으로 나타났고<sup>24)</sup>, 비교적 부드러운 직물은 거친직물 보다 더 쉽게 오물에 스며드는 경향이 있으나 아동에게 적합하며 면(cotton)은 비교적 저렴한 가격과 실용성으로 인해 아동복 소재로 뛰어난 만족감을 줄 수 있다<sup>25)</sup>.

무늬를 살펴보면, 취학 전 아동을 대상으로 한 문양선호도 연구결과 아동은 꽃문양, 문자문양, 줄문양을 선호하였고, 성별에 따라 남아가 줄문양, 문자문양을, 여아가 꽃문양, 점문양을 선호하였다<sup>26)</sup>. 학령기 아동이 선호하는 무늬는 동물무늬, 줄무늬, 전통동물무늬를 선호하였고, 성별로 보면 남자는 전통동물무늬, 동물무늬, 줄무늬이고, 여자는 동물무늬, 줄무늬, 꽃무늬의 순으로 선호하며 무늬가 없는 것보다 있는 것을 선호하는 것으로 나타났다<sup>27)</sup>.

### 3. 동화와 일러스트레이션

동화는 어린이를 위하여 동심을 기조로 해서 지은 이야기로서 아동문학의 한 부문<sup>28)</sup>으로 ‘전해오는 이야기’, ‘옛이야기’라고 할 수 있는데, 인간이 언어로 소통하기 시작한 이래로 말로 존재하고, 말로 전달되고, 말로 전승되어온 것이다<sup>29)</sup>. 동화는 크게 신화·전설에서 발전하여 이

루어진 동심(童心)이 기조(基調)가 된 전래동화와 작가가 자신이 하고 싶은 말이나, 전하고 싶은 교훈, 재미와 감동을 담아내는 창작동화로 나눌 수 있다. 동화는 동서양을 막론하고 인간성의 반영이라는 세계 공통주제를 다루고 있다<sup>30)</sup>.

일러스트레이션이란 make light, explain의 의미로 도형, 도표, 삽화, 컷, 만화, 사진 등의 하나의 문장으로 기술되어 있는 내용전달에 도움을 줄 수 있는 보완적 설명기능이나 단순히 장식적 기능을 갖는 모든 것을 통틀어 일러스트레이션이라 한다. 일러스트레이션의 기원은 원시인의 동굴벽화나 그림 등은 종교적 의식이전에 커뮤니케이션의 수단으로 탄생되었다. 또한 일러스트레이션은 인간의 상상과 꿈, 풍자, 해학, 사차원의 정신세계를 묘사 등 한없이 펼쳐지는 다양한 미술세계로 휴머니즘을 근본으로 대중에게 전달 될 때 일러스트레이션의 사회적 속성을 극대화 할 수 있다<sup>31)</sup>.

이와 같은 맥락에서 동화 일러스트레이션은 전달을 위한 형식이기에 앞서 내용이며 그 자체가 교육으로 아동기는 문자나 언어습득이 완전하지 않은 시기로 유년기 아동도서는 글 보다는 일러스트위주로 이루어져 있기 때문이다. 동화 일러스트레이션의 역할은 지능개발, 정서개발, 상상력개발의 3가지로 설정할 수 있으며, 이로 인한 동화 일러스트레이션의 일반적인 특징은 다음과 같다. 첫째는 생략과 과장화로 아동의 기호에 맞게 적절히 변형된 형태는 호트러지기 쉬운 아동의 지적흥미를 지속적으로 유지시키는데 효과적이다. 둘째, 의인화로 동화일러스트레이션의 대표적인 표현특징이다. 무생물에 자신의 감정과 사고를 투사시켜 쉽게 동화하도록 호소하는데 가장 적합한 의사소통방식이기 때문이다. 마지막은 비현실화로 표현의 지평을 확장시키며 아동에게 고유한 인지특성을 자극하여 호기심과 친밀감을 불러일으킬 수 있는 원천이 된다<sup>32)</sup>.

### 4. CAD 시스템

21세기의 눈부신 과학기술의 발달은 CAD의 활용을 활성화 하였고, 섬유패션 분야에서도 CAD를 활용하여 디자인 작업 시 수작업으로 작



업할 때 소요되는 비용과 비교하였을 때, 경제적 및 시간적으로 많은 효과를 발휘하고 있는 섬유패션분야의 어패럴 CAD 시스템을 분류하면 다음과 같다. 봉제업체들의 패턴에서 생산까지를 일괄처리해주는 패턴, 그레이딩, 마커를 할 수 있는 pattern CAD 시스템과 일반패션 및 어패럴 업체들의 디자인실에서 사용하는 design CAD 시스템이 있으며, 그 외에 날염공장에서 쓰는 날염 전용시스템, 제직업체에서 사용하는 자카드 제직용 시스템 등이 있다<sup>33)</sup>. 여기에서 design CAD 시스템은 기종에 따라 textile program, weave program, knit program 등으로 나눌 수 있

으며<sup>34)</sup>, 본 연구에서 사용하는 컴퓨터 프로그램은 design CAD로 어패럴 디자인의 도식화와 복사, 색상변형 및 합성이 가능한 프로그램이다.

### III. 디자인 전개

본 연구는 어린이에게 친숙한 동화 속 주인공과 일러스트레이션을 모티브로 활용하여 일상 생활에서 어린이들이 편안하게 입을 수 있는 캐주얼한 어린이 생활한복 디자인을 개발하고자 디자인 작업 시 대중화되어 있는 CAD 프로그램인

<표 1> 동화를 모티브로 활용한 어린이 생활한복 디자인 기획

타겟	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 메인 타겟: 만 5-10세 남녀 어린이</li> <li>· 서브 타겟: 만 3-5세, 만 11-13세 남녀 어린이</li> </ul>
컨셉	따뜻한 감성과 자연을 사랑하는 엄마와 아이들의 마음을 담은 동화 속 스토리를 지향하며 현대적 감각에 맞는 봄·가을용 생활한복
이미지 맵	
Motive (동화책 선정)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 선정기준: 남녀 어린이가 한 벌로 착용하기에 적합한 캐릭터를 가지면서 일러스트의 표현이 한복에 적합한 서정성을 가지는 동화책으로 선정</li> <li>· 선정된 동화책: 견우와 직녀, 우렁각시, 선녀와 나무꾼, 바보온달과 평강공주, 인어공주</li> </ul>
색상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 천연염색 색상</li> <li>· 치자(노랑), 홍화(빨강), 칙(황), 국화(카키), 쪽(청), 포도(보라), 소목(홍)</li> </ul> 
소재	면, 폴리에스테르/나일론 혼방, 공단,
아이템	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여아: 저고리/치마-2벌, 원피스-2벌, 조끼-1벌</li> <li>· 남아: 저고리/바지-4벌, 조끼-1벌</li> </ul>
디자인 의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 캐주얼웨어의 편안함과 실용성을 바탕으로 활동량이 많은 성장기 어린이에게 신체구속력이 적은 디자인 지향</li> <li>· 단색과 전통문양 중심인 생활한복에 어린이에게 익숙한 동화 속 스토리 지향의 차별화된 디자인 전개</li> </ul>
디자인 특징	생활한복을 표현하는 여러 가지 디자인 요소 중에서 아이템과 조형적인 모티브를 바탕으로 실생활에 편리하도록 변형한 후 현대적인 프린트를 가미
표현기법	천연염색과 색동배색 및 단색배색, 지퍼, 매듭단추, 셔링, 핀턱, 고무줄, 디지털 프린팅 등등

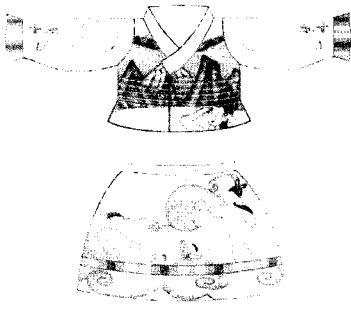


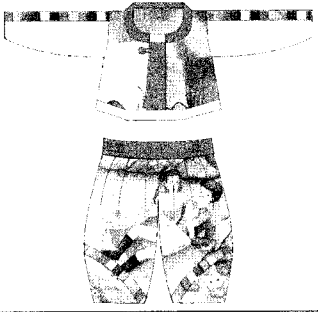
Adobe Illustrator CS2 version 9.0과 Adobe Photoshop CS2 version 9.0을 활용하여 진행하였다. 연구과정을 단계적으로 설명하면 다음과 같다.

첫째, 제 2장의 문헌연구를 통하여 전통한복과 생활한복의 디자인요소 즉 선, 색채, 소재, 문양 등에 관하여 비교한 후에 어린이 한복과

아동복에 관한 선행연구를 고찰하였고, 동화와 일러스트레이션에 대하여 살펴보았으며 마지막으로 현재 사용이 활성화 되어 있는 CAD시스템에 대하여 살펴보았다.

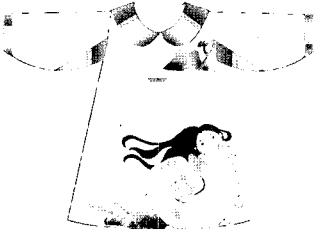
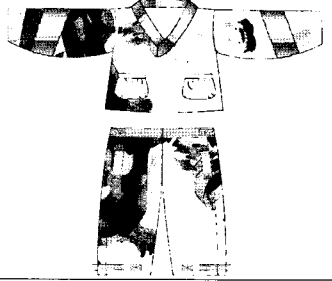
둘째, 생활한복과 전통한복의 디자인요소를 바탕으로 하여 현대의 어린이에게 어울리도록 활동

<표 2> 어린이 생활한복 디자인특성

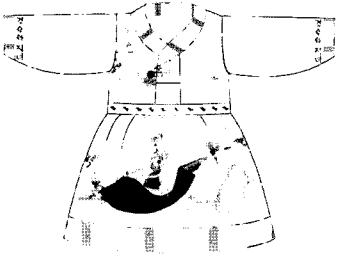
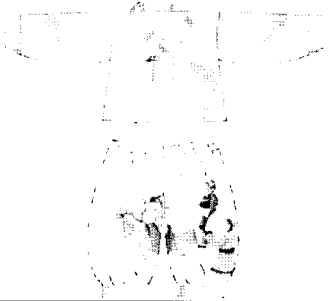
디자인 1. 선녀와 나무꾼		
디자인 요소	여자 어린이용	남자 어린이용
디자인		
소재 및 재질	면, 색동배색-공단, 고무줄	
해설	문헌연구에서 제시한 요의철리의 허리부분의 핀턱 처리한 느낌을 바탕으로 하여 저고리에 핀턱으로 처리하였다. 치마와 바지는 허리를 고무줄 처리하여 활동성을 주었고, 모티브는 선녀와 나무꾼에서 선녀가 목욕하는 장면, 이 이를 나무꾼에게 알려주는 장면, 아이 들을 데리고 하늘로 올라가는 장면 등을 변형, 합성, 복사 등의 기법을 통하여 프린트를 시도하였으며 전체적으로 색동배색으로 남녀의 통일감을 주었다.	
디자인 2. 인어공주		
디자인 요소	여자 어린이용	남자 어린이용
디자인		
소재 및 재질	면, 단색배색-면, 색동배색-공단	
해설	저고리의 색동 배색부분을 현대적으로 변형하여 소매중심으로 배색 처리하였으며, 깃부분은 배자의 둥근깃을 응용하여 귀여운 느낌으로 표현하였다. 치마와 바지의 허리부분은 고무줄을 양 옆에만 처리하여 정장느낌과 편안함을 동시에 추구하였다. 모티브는 하의는 인어공주가 왕자님을 구해주어서 왕자님이 깨어나는 장면, 왕자님을 사모하는 마음을 털어놓고 사람으로 만들어주는 요술에 대해서 이야기 해주는 장면 등으로 선정하였고, 상의는 단색느낌으로 깔끔하게 처리하였다.	

## &lt;표 2&gt; 계속

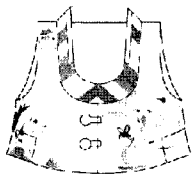

## 디자인 3. 우렁각시

디자인 요소	여자 어린이용	남자 어린이용
디자인		
소재 및 재질	면/레이온 혼방, 양단	
해설	여아는 원피스, 남아는 저고리와 바지이다. 원피스는 삼회장 저고리를 응용하여 소매끝과 배래선, 칼라부분을 색동으로 배색처리 하였으며, 남아는 소매아랫부분에 사선으로 색동배색 처리하여 활동감과 생기를 표현하였다. 모티브는 우렁이와 친구하며 살기 위해 우렁을 가져오는 장면, 용왕님이 도움을 주는 장면 등을 변형 편집하였다.	

## 디자인 4. 견우와 직녀

디자인 요소	여자 어린이용	남자 어린이용
디자인		
소재 및 재질	면/레이온 혼방, 양단	
해설	여아는 원피스, 남아는 저고리와 바지이다. 원피스와 저고리의 깃부분을 현대 폴로티셔츠의 반트임으로 변형하였고, 소매끝, 깃, 치마단과 바지단을 색동으로 배색처리 하였다. 남아는 바지허리부분을 고무줄 처리하여 편안함을, 바지단은 색동과 사링으로 귀여운 느낌을 생기를 표현하였다. 모티브는 직녀가 옷감을 짜는 장면, 견우가 열심히 일하는 장면 등을 변형 편집하였다.	

## 디자인 5. 바보온달과 평강공주

디자인 요소	여아용	남아용
디자인		
소재 및 재질	면, 레이온 혼방, 색동배색-공단	
해설	배자의 깃부분을 여아는 둥근깃으로 귀엽게 남아는 사선 깃으로 생동감 있게 색동으로 배색처리 하였다. 매듭단추로 트임을 여였으며, 여아는 깃부분에 동정을, 남아는 허리부분에 주머니 처리를 하였다. 모티브는 평강공주가 온달에게 인사하는 장면, 온달이 열심히 일하고, 말 타고 활 쏘는 장면 등을 변형 편집하였다.	



성과 심미성을 디자인 도식화를 Adobe Illustrator CS2 version 9.0을 사용하여 남아 여아 2벌씩 총 10벌의 도식화를 작성하였다.

셋째, 어린이에게 친숙한 전래동화 중 일러스트레이션의 표현기법이 디자인의도와 맞는 작품 5개를 선정하여 Adobe Photoshop CS2 version 9.0의 변환, 복사, 합성, 컬러웨이(Color Way) 등을 이용하여 다양한 프린팅 작업을 시도하였다.

### 1. 디자인 기획

본 연구에서는 따뜻한 감성과 자연을 사랑하는 엄마와 아이들의 현대적 감각에 맞는 봄·가을용 생활한복 디자인을 제안하기 위하여 동화책 일러스트의 표현이 한복에 적합한 서정성을 가지는 동화책 5권을 선정하여 디자인 전개에 모티브로 활용하였다. 디자인 의도는 활동량이 많은 성장기 어린이에게 신체구속력이 적은 디자인과, 단색과 전통문양 중심인 생활한복에 어린이에게 익숙한 동화 속 스토리 지향의 차별화된 디자인 전개하고자 함이다. 또한 본 연구에서 전개하고자 하는 디자인 특징은 생활한복을 표현하는 여러 가지 디자인 요소 중에서 저고리나 바지와 같은 아이템과 조형적인 모티브를 바탕으로 실생활에 편리하도록 변형한 후 현대적인 프린트를 가미한 것이고, 천연염색과 색동배색 및 단색배색, 지퍼, 매듭단추, 셔링, 핀터, 고무줄, 디지털 프린팅 등의 표현기법으로 디자인 효과를 추구하였다. 전개 아이템은 여아는 저고리, 치마, 원피스, 조끼이고, 남아는 저고리, 바지, 조끼로 구성하였으며, 본 연구의 디자인 기획을 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

### 2. 디자인 전개

동화 속 주인공과 이야기가 어린이 생활한복에 생생하게 표현되어 있어 어린이가 의복 착용 시 꿈, 희망, 따뜻함을 느끼도록 하기 위해 전개된 디자인은 여자 어린이용 5벌과 남자 어린이용 5벌로 총 10벌이며, 선녀와 나무꾼, 인어공주, 우렁각시, 견우와 직녀, 바보온달과 평강공주를 디자인 모티브로 활용하였으며, 디자인마

다의 구체적인 디자인 특성은 <표 2>와 같다.

## IV. 결론 및 제언

본 연구는 전반적으로 침체기를 맞고 있는 생활한복산업의 발전을 위하여 전통한복의 디자인 요소를 어린이에게 친숙한 동화 모티브를 활용하여 한복의 생활화를 이끌어 낼 수 있는 어린이 생활한복 디자인을 기획, 개발하고자 하였으며, 본 연구의 결과로 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 문헌연구를 토대로 하여 한 연구결과, 전통한복과 생활한복은 선, 색채, 소재, 문양과 같은 디자인 특성에서 차이가 있으며, 생활한복은 전통한복의 저고리, 바지, 마고자 등과 같은 아이템을 모티브로 하여 선, 색채, 소재 등과 같은 조형적 요소를 활용하여 디자인의 전개모티브로 사용함을 특징으로 함을 알 수 있었다. 어린이 생활한복 역시 전통한복에서 디자인 요소를 현대적으로 변형하여 실용성과 편리함을 추구하고 있는 것을 알 수 있었다.

둘째, 디자인 개발 결과, 동화 일러스트레이션은 호기심과 따뜻한 감성을 가진 어린이가 생활한복의 디자인 모티브로 응용하기에 적합하였으며, 활동량이 많은 성장기 어린이에게 신체사이즈보다 넉넉한 여유를 두는 생활한복은 신체구속력이 적어 캐주얼하며 편안한 디자인 제안이 가능하였다.

셋째, 전통문양과 단색 위주의 기존의 생활한복과 달리 CAD시스템을 활용하여 이야기가 있는 다양한 프린트 문양의 생활한복 디자인은 생활한복시장에 다양성을 부여와 함께, 어린이에게는 한복을 좀 더 친근하게 느끼게 하여 전통문화를 현대적으로 재조명에 있는 시도가 될 수 있었다.

본 연구를 바탕으로 하여 어린이 생활한복의 문양이 다양화되어 어린이에게 전통복식이 한 걸음 다가가는 계기가 되기를 희망하며, 이를 위해 생활한복에서 많이 사용하는 천연염색과 함께 사용하여도 염색건뢰도가 우수한 디지털 프린팅 기법에 관한 연구가 필요하다고 판단된다.

## 참 고 문 헌

- 1) 고정민, 채금석 (1999). 생활한복에 대한 의식 구조와 선호도에 따른 디자인 연구. *한국 의류학회지* 23(5), pp.654-655.
- 2) 정혜경, 이미정 (2003). 어린이 생활한복 저고리 형태의 변화양상에 관한 연구. *복식문화연구* 11(1), p.75-87.
- 3) 심화진, 이지선 (2003). 생활한복 제품에 관한 연구. *성신여자대학교 생활문화연구소 생활 문화연구* 17집, pp.137-140.
- 4) 나운신 (1999). 학령기 아동의 생활한복 디자인 개발에 관한 연구. 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 5) 정혜경, 이미정 (2003). Op. cit., pp.75-87.
- 6) 고정민, 채금석 (1999). Op. cit., pp.654-655.
- 7) 박영선 (2004). 생활한복 이미지를 활용한 캐주얼웨어 디자인 개발. 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 8) 고정민, 채금석 (1999). Op. cit., pp.34-46.
- 9) 박영선 (2004). Op. cit., pp.48-52.
- 10) 심화진, 이지선 (2003). Op. cit., pp.123-145.
- 11) 고정민, 채금석 (1999). Op. cit., pp.34-46.
- 12) 박영선 (2004). Op. cit., pp.48-52.
- 13) 심화진, 이지선 (2003). Op. cit., pp.123-145.
- 14) 고정민, 채금석 (1999). Op. cit., pp.34-46.
- 15) 심화진, 이지선 (2003). Op. cit., pp.123-145.
- 16) 박영선 (2004). Op. cit., pp.48-52.
- 17) 네이버 백과사전. 자료검색일. 2007.5.30. 자료출처 <http://100.naver.com/>
- 18) 조오순, 전정희 (2001). 여성 생활한복을 위한 디자인 개발. *한국의류학회지* 25(8), pp.1378-1385.
- 19) 박영선 (2004). Op. cit., pp.48-52.
- 20) 단국대학교 석주선기념박물관 (2000). *한국 전통 어린이복식*. 단국대학교출판부, pp.43, 56-57, 70, 89, 124.
- 21) 자료검색일. 2007. 05.28. 자료출처 돌실나이. <http://dolsilnai.co.kr/products/catalogue/06fall/index.html>  
질경이 우리옷 <http://www.jkeshop.co.kr/>
- 22) 신혜봉 (1987). 취학전 아동의 의복디자인 선 호성과 사려성-충동성 성향관의 상관연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.50.
- 23) 나운신 (1999). Op. cit., p.74.
- 24) 강은숙 (1980). 학령기 아동의 의복행위와 사회계층간의 상관 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문, p.56.
- 25) 송현옥, 박성경 (2002). 아동복 디자인 개발에 관한 연구-2002년도 유행경향의 데님소재 스타일을 중심으로-. *한국패션디자인학회지* 2(1), pp.80-81.
- 26) 신혜봉 (1987). Op. cit., p. 51.
- 27) 나운신 (1987). Op. cit., p.75.
- 28) 자료검색일. 2007. 06. 01. 자료출처 <http://100.naver.com/>
- 29) 최운식, 김기창 (1988). *전래동화교육론*. 서울: 집문당, p.22.
- 30) 박경희 (1994). 빼로의 동화 작은 빨간모자에 대한 사라 문의 일러스트레이션. *디자인학 연구* 9권, pp.401-418.
- 31) 광영권 (1985). 일러스트레이션이란 무엇인가? *미술세계* 6월호, pp 23-27.
- 32) 박성완,(1999). 동화책일러스트레이션의 표현 특징에 대한 연구. *디자인학연구* 12(4), pp.71-76.
- 33) 조영아 (1996). *어패럴 CAD*. 서울: 교학연구사, p.294.
- 34) 김영인, 문영애, 이영숙, 이운 (2001). *디지털 패션 디자인*. 서울: 교문사, pp.97-98.