

유아(幼兒)의 놀이복 디자인 개발 연구

이연희[†] · 박혜원

창원대학교 의류학과

Design Development for Toddler's Playwear

Youn-Hee Lee[†] · Hye-Won Park

Dept. of Clothing & Textiles, Changwon National University

접수일(2009년 3월 11일), 수정일(2009년 5월 6일), 게재확정일(2009년 5월 26일)

Abstract

This study examines the actual conditions of toddler playwear preference survey for design and function. The study develops proper indoor and outdoor playwear for toddlers based on the analysis. A survey of 200 parents with toddlers between 2 and 6 years old and 120 teachers was conducted to find the conditions and needs for playwear along with the necessary design elements. Second, 6 designs including 3 designs for indoor playwear and 3 designs for outdoor playwear were made. These designs emphasized on soil contamination part, color, pattern, form, material, detail, and fasteners. Art play and cooking play are considered for indoor playwear and ways to decrease contamination on sleeve hem, elbow, chest, and knee were determined through the use of yellow, green, and blue colors. Applying a character and separate top with sleeves were determined. Light with breathable and waterproof fabric was determined. The correct amount of Velcro fasteners or buttons was determined for front fastening in addition a pocket was considered necessary as a detail part. The common design for both boys and girls along with a proper design for diverse play were determined. For outdoor playwear, water play, sand play, movement play, and ecology experience are considered and ways to decrease contamination on hip, sleeve hem, and knee should be applied to the design as determined through the use of yellow, green, blue, and red colors. The demands for pattern, form, material, and details were similar to indoor playwear. Zipper and buttons for front fastening were determined. These final 6 playwear designs are presented using CAD WALK DESIGNWARE.

Key words: Toddler wear, Playwear, Playwear design; 유아복, 놀이복, 놀이복 디자인

I. 서 론

최근 몇 년간 유아복과 유아용품 시장의 화두로 ‘프리미엄’, ‘글로벌’, ‘오가닉’이 떠오르고 있다. 소자녀 가정 증가로 자녀에 대한 소비성향은 높아지면서 고급 브랜드에 대한 수요가 늘고 있다. ‘하나밖에 없는 자식에게 무언을 못해주겠냐’는 부모의 마음이 비차

더라도 좋은 것, 오가닉과 친환경 제품의 수요 붐을 이끌고 있다(심은연, 2008). 이렇듯 부모가 유아에 대한 관심이 늘어남에 따라 유아용품에 대한 관심이 높아지고 놀이가 유아발달에 중요한 역할을 한다는 인식에 의해 적합한 놀이복 개발이 필요하다.

놀이가 학습의 보조수단이 됐던 것과 달리 놀이 자체가 목적이 되는 것이 새로운 교육의 특징이다. 마음대로 그림을 그리면서 감정을 표현하고, 블록 쌓기나 음악 듣기 등을 통해 창의성을 키우며, 친구들과 어울려

[†]Corresponding author

E-mail: hiyiyi@hanmail.net

높면서 사회성을 키우는 활동이 많다. 생태교육 또한 자연현상에 대한 호기심과 관찰력을 키울 수 있다. 이렇듯 자유로운 놀이와 생태체험을 통해 창의성과 학습에 대한 흥미를 키우는 교육이 관심을 끌고 있다(최창봉, 2008). 즉 놀이는 유아를 둘러싸고 있는 세계와 접촉할 수 있는 매개체라고 말할 수 있다(박병기, 2007).

놀이는 크게 실내 놀이와 실외 놀이로 나눌 수 있다. 유아에게 있어서 실내 공간은 사회적 보호와 정신적 지원이 제공되는 장소인 반면에 실외 공간은 생물체나 문화와의 교류가 빈번하게 일어나 의욕적으로 학습할 수 있는 공공연한 장소이다(이숙재, 2006). 실외 놀이의 장점은 유아가 커다란 목소리로 이야기하고 활발하게 움직일 수 있으며 움직임이 많은 집단행동을 할 수 있다. 또한 교실에서 보기 힘든 모래와 물 등의 자연물을 갖고 놀 수 있으며 소리, 냄새, 촉감 등의 감각적인 자극들을 좀 더 광범위하게 접할 수 있는 기회를 제공한다(최석란, 2005). 이렇듯 실외 놀이는 실내 놀이에 비하여 활동이 많고 외부환경을 고려해야하므로 놀이북 개발 시 실내, 실외 놀이북으로 구분하여 개발해야 할 것이다.

유아기(幼兒期)는 일반적으로 약 1.5세~2세에서 6세 정도까지의 학령 전기(pre-school period), 또는 취학전기라고도 부르기도 하며(강경미 외, 2008), 유아기를 12개월부터 59개월로 구분하기도 한다(최유경, 이순원, 1995).

본 연구에서는 유아기를 일반적으로 구분하는 2세에서 6세로 정하였다.

의복은 착용했을 때 만족감을 느끼기 위해 형태와 치수가 적합해야하지만 유아의 경우는 의복착용에 있어 부모에 의해 수동적으로 착용되므로 유아의 정신적, 신체적 발달에 대한 특별한 배려가 요구된다.

2세까지 아동은 주로 가족에게 의존하지만 3~4세가 되면 유치원이나 이웃에서 다른 유아들과 접촉하기 시작한다. 이 시기의 유아들은 매우 자기중심적일 뿐 아니라 자신의 주위에 모든 관심을 집중시키며, 타인들이 자기 자신에게 관심을 끄는 가장 손쉬운 방법 중의 하나가 의복을 통해서 가능하다(홍연숙, 이명희, 1999)고 지적되었다. 특히 유아기는 기본적으로 인간행동의 형성시기이며 의학적으로나 심리학적으로 매우 중요한 시기로서 적절한 유아복은 유아의 심리적 안정감, 만족감, 자아 확장감 등에 긍정적 영향을 주어 바람직한 성격형성에 도움을 줄 수 있을 것이다.

유아복과 관련된 국내 선행연구에서는 토들러복 연구(주미영, 2000; 하승연, 이연희, 2004), 기능성 소

재 유아복에 관한 연구(홍경희, 이윤정, 2005, 2006)를 비롯하여 유아복의 치수규격에 관한 연구(김지연, 손희순, 2000; 김진, 손희순, 1999; 이지연, 천종숙, 2001), 유아복 구매행동 및 의복행동(이경화, 라수임, 1998; 홍연숙, 이명희, 1999)에 관한 연구 등이 다양하게 이루어지고 있으나 유아의 놀이북 디자인과 개발을 다룬 연구는 거의 전무한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 유아의 놀이북 실태를 파악하고 어떠한 디자인과 기능이 고려되어야할지 요구도 조사를 통해 놀이북의 디자인을 제시하고자 한다. 이는 유아교육현장과 의류업체 및 의류학 전공자들에게 도움을 줄 수 있을 것이다.

구체적인 연구내용은 다음과 같다.

첫째, 설문지를 통해 놀이북의 실태 및 요구도를 조사하고 놀이북 개발을 위한 디자인 요구항목을 도출한다.

둘째, 도출된 디자인 요구항목을 중심으로 실내 놀이북 3가지, 실외 놀이북 3가지 총 6가지 디자인을 제시한다.

셋째, 제시된 디자인은 전문가 평가단을 구성하여 놀이북 디자인의 적합성을 평가하고 평가내용에 따라 수정 및 보완을 수행하여 최종적으로 유아의 놀이북 디자인을 제안한다.

II. 놀이북 실태 및 요구도 조사

1. 조사방법 및 절차

1) 연구대상 및 자료수집

본 연구의 설문지 조사대상은 경남 창원시에 소재한 유아교육기관에 재원 중인 만 2세~6세의 유아부모 200명과 교사 120명을 대상으로 하였다. 놀이북 실태조사는 2008년 8월 11일~28일에 걸쳐 실시하였다. 배부된 부모용 설문지 200부와 교사용 120부 중 부모용은 164부, 교사용은 113부가 수거되었다. 그 중 불성실하게 답한 부모용 20부와 교사용 12부를 제외하고 최종적으로 부모용 144부와 교사용 101부를 분석하여 디자인 개발의 자료로 사용하였다. 조사에 참여한 표본의 인구통계적 특성을 살펴보면 <표 1>~<표 2>와 같다.

2) 측정도구 및 자료분석

놀이북 실태 및 요구도 조사는 설문지법을 사용하

<표 1> 조사대상자(교사)의 인구통계적 특성

담당유아연령	N(%)	교사연령	N(%)	경력연수	N(%)
만 2~4세 미만	63(62)	20~30세 미만	56(55)	3년 미만	30(30)
만 4~6세 이하	32(32)	30~40세 미만	26(26)	3~10년 미만	53(52)
기 타	3(3)	40~50세 미만	18(18)	10년 이상	16(16)
무응답	3(3)	무응답	1(1)	무응답	2(2)
합 계	101(100)	합 계	101(100)	합 계	101(100)

<표 2> 조사대상자(부모)의 인구통계적 특성

자녀연령	N(%)	자녀성별	N(%)	부모연령	N(%)
만 2~4세 미만	52(36)	남 아	81(56)	20~30세 미만	13(9)
만 4~6세 이하	91(63)			30~40세 미만	100(69)
무응답	1(1)	여 아	63(44)	40~50세 이하	14(10)
				무응답	17(12)
합 계	144(100)	합 계	144(100)	합 계	144(100)

였으며, 설문지는 교사용과 부모용으로 나누어 실시하였다. 교사용 설문지는 담당유아의 연령, 교사의 연령과 경력에 대한 정보를, 부모용 설문지는 자녀에 대한 기본 정보와 부모의 연령을 각각 측정하였고 공통 측정도구인 유아놀이와 실내·외 놀이북에 대한 측정 문항은 유아의 놀이와 놀이북 현황, 놀이북 구매실태, 유아의 의복행동, 놀이북에 대한 태도, 놀이북 요구도로 구성되었다. 유아의 놀이와 놀이북 현황, 놀이북 구매실태는 명명척도를 사용하였고 유아의 의복행동, 놀이북에 대한 태도는 5점 리커트 척도를 사용하였다. 놀이북의 요구도는 실내와 실외 놀이북을 구분하여 각각 놀이북의 오염 부분, 놀이북의 기능 요구, 색채, 형태, 소재특성, 문양, 여밈, 놀이북의 성별·놀이별 구분의 필요성 등으로 나누어 구성하였다. 실외 놀이북의 경우 식별 놀이북의 필요성을 묻는 항목이 추가되었다. 놀이북 요구도 항목은 명명척도와 5점 리커트 척도를 사용하였다. 본 연구의 측정도구 중 유아의 의복행동에 대한 문항은 홍연숙, 이명희(1999)의 연구를, 실태조사 관련 문항은 유아북 실태조사 및 소비자행동 관련 선행연구(김지연, 손희순, 2000; 김진, 손희순, 1999; 백경실, 유태순, 2002; 이경화, 라수임, 1998; 홍경희, 이윤정, 2005)를 참고하여 구성 개발하였다.

자료분석은 SPSS for windows 14.0 프로그램을 사용하여 통계 처리하였으며 평균, 빈도분석, 다중응답 분석을 사용하였다.

2. 조사결과 및 논의

1) 유아의 놀이 및 놀이북 현황

유아의 놀이 및 놀이북 현황에 관한 문항에 대하여 빈도분석을 한 결과, 유아가 가장 많이 하는 놀이는 교사응답에서 블록놀이>미술놀이, 역할놀이 순이었으며 부모응답에서는 블록놀이>미술놀이>운동놀이>물놀이, 역할놀이 순으로 블록놀이, 미술놀이, 역할놀이를 많이 하고 있음을 알 수 있었다(그림 1).

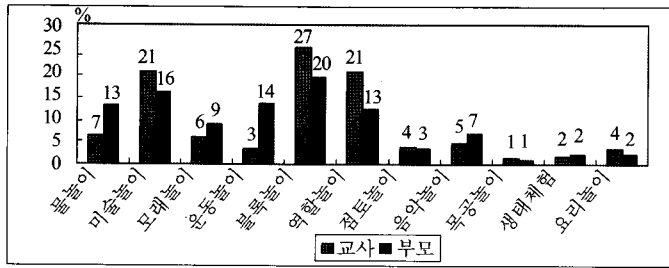
놀이북 착용유무에서 교사응답에서는 ‘착용한다’가 57%였고, 부모응답에서는 28%로, 유아교육기관에서 놀이북 착용을 많이 함을 알 수 있었다(그림 2).

놀이북의 형태는 교사응답에서는 트레이닝북>앞치마>가운 순이었으며, 부모응답에서는 트레이닝북>앞치마>가운 순으로 트레이닝북 형태가 압도적으로 많았으며, 우주복은 모두 0%로 착용하지 않는 형태임을 알 수 있었다(그림 3).

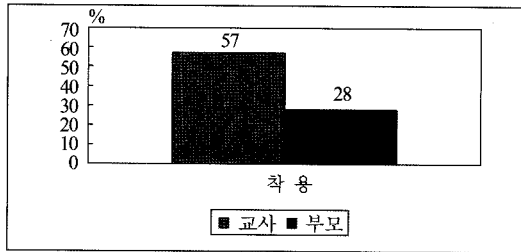
놀이북을 착용하는 놀이는 교사응답에서 물놀이>미술놀이>운동놀이>모래놀이>요리놀이 순이었으며, 부모응답에서는 미술놀이>물놀이>모래놀이>운동놀이, 요리놀이 순으로 나타났다(그림 4).

2) 놀이북 구매실태

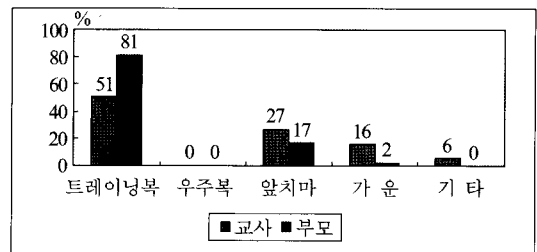
놀이북 구매실태에 대한 빈도분석 결과, 놀이북 구매유무에서 ‘구매한 적이 있다’가 교사응답 44%, 부모응답 39%로 나타나 유아교육기관에서 구매가 더 많았으나 전반적으로 구매율이 높지 않음을 알 수 있



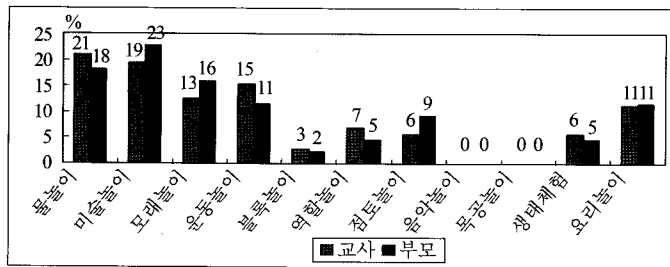
<그림 1> 놀이실태



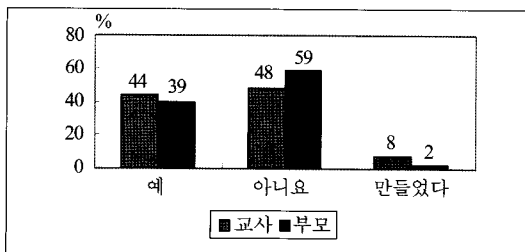
<그림 2> 놀이북 착용유무



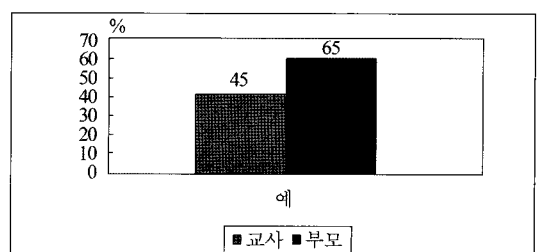
<그림 3> 착용놀이북 형태



<그림 4> 놀이북 착용놀이



<그림 5> 놀이북 구매유무



<그림 6> 놀이북 구매의사

었다(그림 5). 새로운 놀이북에 대한 구매의사는 교사 응답 45%, 부모응답 65%가 ‘예’라고 답하여 부모가 교사보다 새로운 놀이북에 대한 구매의사가 높음을 알 수 있었다(그림 6).

3) 유아의 의복행동

유아의 의복행동에 대한 5점 척도 결과, 유아의 옷

에 대한 흥미도 평균은 교사 4.12, 부모 4.07로 응답 하였으며 좋아하는 색상에 대한 응답 평균은 교사 4.18, 부모 4.01로 가장 높게 나타났다(표 3). 이러한 결과는 Hurlock(홍연숙, 이명희에서 재인용, 1999)의 연구에서 유아는 새 장난감을 좋아하듯 새 옷을 좋아 하며, 의복색에 특히 흥미를 갖고 있어서 좋아하는 색이면 자신에게 어울리든 안 어울리든 그 옷을 좋아

<표 3> 유아의 의복행동

(n=256)

항 목	평 균		
	교 사	부 모	전 체
1. 새로운 옷에 대해 흥미를 느낀다.	4.13	4.07	4.10
2. 입기 싫어하는 옷이 있다.	3.98	3.77	3.88
3. 좋아하는 옷만 입으려고 한다.	3.93	3.43	3.68
4. 옷이 더러워지면 바꿔입으려고 한다.	3.60	3.99	3.79
5. 좋아하는 색깔이 있다.	4.18	4.01	4.09
6. 친구와 같은 옷을 입는 것을 좋아한다.	3.59	3.02	3.31

하고 장식이 많은 옷과 부드러운 옷감을 좋아한다고 한 연구결과와도 일맥상통한다. 싫어하는 옷이 있는지에 대한 응답은 교사 3.98, 부모 3.77이었으며 좋아하는 옷에 대한 평균은 교사 3.93, 부모 3.43으로 의복흥미도와 연관된다. 옷이 더러워지면 바꿔 입으려고 한다면에 대한 응답 평균은 교사 3.60, 부모 3.99로 비교적 높은 점수가 나왔다(표 3). 이인자(1997)에 의하면 유아는 의복 관리성에는 비교적 관심이 낮아 의복에 흥미를 보이는 것만큼 옷을 깨끗하고 단정하게 입지 못하며, 의복의 청결에는 관심이 없는 편이라고 하였는데 본 조사결과에는 선행연구와 달리 의복관리성에서 비교적 높은 점수가 나왔다. 친구와 같은 옷을 입으려고 하는 동조성에 대한 평균은 교사 3.59, 부모 3.02로 중간 정도의 점수가 나왔다(표 3). 이는 Hurlock(홍연숙, 이명희에서 재인용, 1999)이 유아는 성장함에 따라서 집단의 일원이 되고자 하는 욕망으로 그들 동료와 비슷한 의복을 입기 원한다고 한 것과 연관 지을 수 있을 것이다.

4) 놀이복에 대한 태도

놀이복에 대한 태도에 대한 5점 척도 결과, 놀이복의 필요성은 교사 3.78과 부모 3.34로 비교적 높았다. 놀이복의 다용도에 관한 항목에서는 교사 3.92와 부모 3.86으로 가장 높았다. 놀이복의 색채나 디자인이 유아의 정서적 발달에 도움을 줄 것이라고 한 항목에서 교사 3.85와 부모 3.86, 놀이복 착용이 유아들의 놀이에 흥미

를 유도할 것이라는 항목에는 교사 3.76과 부모 3.46으로 비교적 높게 나타났다. 놀이복 착용이 유아의 신체적 발달에 도움을 줄 수 있다는 질문에 교사 3.61, 부모 3.51, 놀이복의 도구로써 활용될 수 있다는 질문에 교사 3.78, 부모 3.51로 교사와 부모 모두 놀이복에 대한 태도 점수가 높게 나타났다(표 4). 이에 놀이복 디자인 시 다양한 놀이에 활용이 가능한 다용도 놀이복 개발이 필요하며 유아의 정서발달과 신체발달에 도움을 주는 동시에 놀이의 도구가 될 수 있는 놀이복이 요구되고 있다.

5) 놀이복 요구도

놀이복 요구도에 대한 교사와 부모의 설문문항을 분석한 결과, 교사와 부모 모두 비슷한 요구도를 보였으며 실내와 실외 놀이복에 대한 요구도가 달라 디자인 개발을 위해 실내와 실외 놀이복으로 나누어 분석하였다.

놀이복의 오염 부위에 대한 빈도분석 결과, 실내 놀이 시 소매단>앞가슴>무릎>팔꿈치>영당이 순이었고, 실외 놀이 시 영당이>소매단, 무릎>바짓단 순으로 나타났다(그림 7).

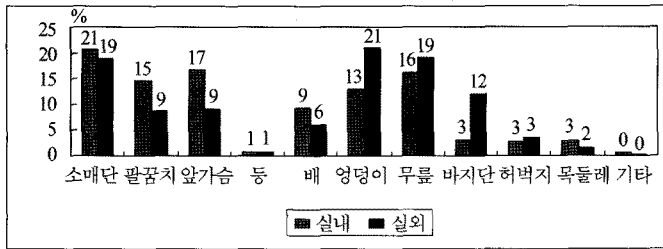
놀이복이 갖추어야 할 기능 요구항목에 대한 빈도분석 결과, 실내 놀이복은 활동편리성>세탁편리성>착탈의 편리성 순으로 나타났고, 실외 놀이복은 활동편리성>세탁편리성>착탈의 편리성>오염관리편리성 순이었다(그림 8).

놀이복의 색채이미지에 대한 5점 척도 결과, 실내 놀이

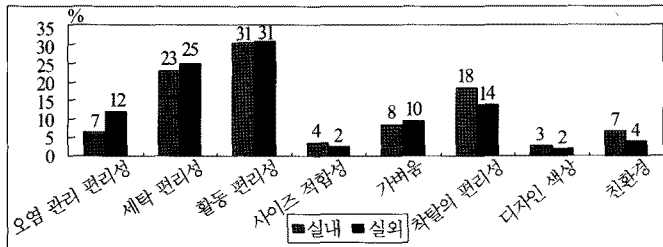
<표 4> 놀이복에 대한 태도

(n=256)

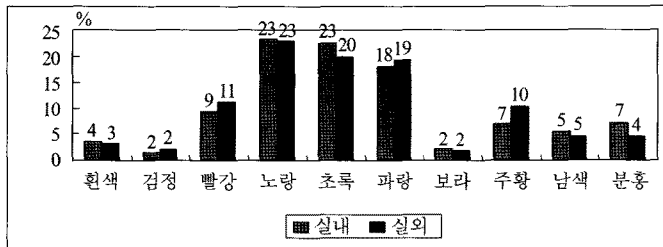
놀이복 태도항목	평 균		
	교 사	부 모	전 체
1. 유아의 놀이 시 놀이복이 필요하다.	3.78	3.34	3.56
2. 놀이복 착용이 유아들의 놀이에 흥미를 유도 할 것이다.	3.75	3.46	3.61
3. 놀이복 색채나 디자인은 유아의 정서적 발달에 도움을 줄 것이다.	3.85	3.86	3.86
4. 놀이복 착용은 유아의 신체적 발달에 도움을 줄 것이다.	3.61	3.51	3.56
5. 놀이복 자체가 놀이의 도구로 활용될 수 있다.	3.78	3.51	3.65
6. 놀이복은 다용도로 입을 수 있어야 한다.	3.92	3.86	3.89



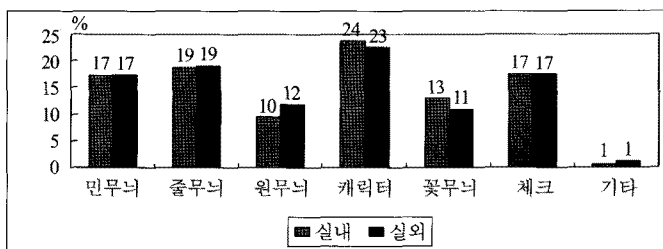
<그림 7> 실내·실외 놀이복 오염 부위



<그림 8> 실내·실외 놀이복의 기능 요구도



<그림 9> 실내·실외 놀이복 선호색채



<그림 10> 실내·실외 놀이복 선호문양

복은 튀는 색채, 차분한 색채 선호에 비슷한 경향을 보였으며, 실외 놀이복은 튀는 색채가 차분한 색채에 비하여 높은 선호도를 보였다(표 5). 선호색채에 대한 빈도분석 결과, 실내 놀이복은 노랑>초록>파랑 순이었으며, 실외 놀이복은 노랑>초록>파랑>빨강>주황 순이었다(그림 9).

놀이복에 문양이 필요한지에 대한 5점 척도 결과, 실내 놀이복 3.75, 실외 놀이복 3.73으로 문양이 필요

함을 알 수 있었다(표 5). 요구되는 문양은 실내 놀이복과 실외 놀이복 모두 캐릭터>줄무늬>체크무늬, 민무늬 순으로 나타났다(그림 10). 따라서 문양은 가장 선호도가 높은 캐릭터의 활용이 고려되어야 할 것이다.

캐릭터는 그 이미지 하나만으로도 소비자의 호기심을 자극하여 구매행동에까지 영향을 미치는데 독특한 시각적 효과와 표현방법에서 친근감과 유머를 주기

때문에 소비자에게 보다 호의적인 태도와 느낌을 형성하게 된다(백경실, 유태순, 2002). 이에 유아의 놀이복에 캐릭터 문양의 적용은 적절하다고 본다.

놀이복의 형태에 대한 5점 척도 결과를 살펴보면, 실내 놀이복과 실외 놀이복 모두 상하분리형>부분놀이복>가운>우주복 순으로 응답하여 상하분리형이 가장 선호됨을 알 수 있었다. 또한 소매가 있는 형태에 높은 선호도를 보임을 알 수 있었다(표 5).

놀이복의 여밈에 대한 5점 척도 결과, 실내 놀이복과 실외 놀이복 모두 앞여밈을 선호하였고 여밈방법은 교사와 부모의 결과가 다르게 나타났다. 즉, 실내 놀이복에서 교사는 벨크로>지퍼>단추>끈 순이었고 부모는 단추>지퍼>벨크로>끈 순으로 선호됨을 알 수 있었다. 실외 놀이복의 경우 교사와 부모 모두 앞여밈을 선호하였고 교사는 지퍼>벨크로>단추>끈 순이었고 부모는 단추>지퍼>벨크로>끈 순이었다(표 5). 교사의 경우 여밈이 간편한 벨크로와 지퍼에 대한 요구도가 높고 부모의 경우는 단추에 대한 요구도가 높음을 알 수 있었다.

놀이복의 소재특성 및 문양에 대한 5점 척도 결과, 실내 놀이복의 경우 위생적인 것>가벼운 것>친환경적인 것>방수되고 오염이 안타는 것 순이었으며, 실외놀이복의 경우 위생적인 것>가벼운 것>친환경적인 것>방수되고 오염이 안타는 것 순으로 선호되었으며 모두 높은 선호도를 보임을 알 수 있었다(표 5).

놀이복의 디테일에 대한 5점 척도 결과, 실내 놀이복과 실외 놀이복 모두 주머니의 필요성이 높게 나타났다. 실내 놀이복의 성별 구별의 필요성에 대한 결과는 보통이었고 놀이의 종류에 따라 디자인을 구분하는데 있어 보통보다 다소 높게 나타났다. 실외 놀이복의 성별 구별에 있어 보통 수준이었고 놀이의 종류에 따른 디자인 구분에서도 보통 수준임을 알 수 있었다. 따라서 놀이복 개발 시 남녀공용 디자인이 요구되고 놀이복을 다양한 놀이에 적합하도록 다목적으로 개발해야함을 알 수 있었다. 또한 실외 놀이복의 식별 디자인 필요성에 대한 결과, 이름표를 부착하고 눈에 띄 수 있는 디자인에 대해 모두 매우 높은 선호도를 보

<표 5> 실내·외 놀이복 디자인 선호도

(n=256)

구분	항목	실내 놀이복			실외 놀이복		
		평균			평균		
		교사	부모	전체	교사	부모	전체
색채	색채는 눈에 띄는 것이 좋다.	3.65	3.62	3.63	4.20	4.16	4.18
	색채는 차분한 것이 좋다.	3.76	3.51	3.63	3.33	3.17	3.25
형태	앞치마나 토시 형태의 부분놀이복이 좋다.	3.32	3.23	3.27	2.88	2.81	2.85
	상하분리형이 좋다.	3.72	4.09	3.90	3.77	4.11	3.94
	우주복 형태가 좋다.	2.25	1.79	2.02	2.19	1.88	2.04
	가운 형태가 좋다.	3.00	2.59	2.79	2.80	2.43	2.62
	소매가 있는 것이 좋다.	3.80	3.84	3.82	3.82	3.79	3.81
소재 문양	소재는 방수가 되고 오염이 잘 안타는 것이 좋다.	3.90	3.56	3.73	4.00	3.72	3.86
	소재는 친환경적인 것이 좋다.	4.14	4.13	4.13	4.19	4.22	4.21
	소재는 가벼워야한다.	4.42	4.43	4.42	4.39	4.42	4.41
	소재는 통기성 등 위생적인 것이 좋다.	4.46	4.41	4.43	4.45	4.45	4.45
	천에 무늬나 캐릭터가 있는 것이 좋다.	3.67	3.83	3.75	3.68	3.78	3.73
여밈 방법	앞여밈이 편리하다.	3.66	3.72	3.69	3.72	3.82	3.77
	여밈은 단추가 좋다.	2.84	3.14	2.99	2.82	3.23	3.02
	여밈은 벨크로(찍찍이)가 좋다.	3.48	2.91	3.19	3.12	2.86	2.99
	여밈은 지퍼가 좋다.	3.10	3.00	3.05	3.29	3.11	3.20
	여밈은 끈이 좋다.	2.16	2.29	2.23	2.37	2.30	2.34
디테일 및 기타	주머니가 필요하다.	3.67	3.83	3.75	3.79	3.90	3.85
	남, 녀 구분이 필요하다.	2.68	2.99	2.84	2.75	3.04	2.90
	놀이 종류에 따라 디자인이 달라야 한다.	3.07	3.04	3.06	3.03	2.85	2.94
	미아방지를 위한 이름표 부착을 해야한다.				4.38	4.17	4.28
	실외 놀이 시 식별이 용이하도록 반사띠 등의 기능이 추가되어야한다.				4.00	3.92	3.96

임을 알 수 있었다(표 5).

이상과 같이 설문 결과 유아는 옷에 대한 흥미도가 매우 높았으며 교사와 부모는 유아의 놀이복에 대한 선호도가 높게 나타나 놀이복 개발이 필요함을 알 수 있었다. 또한 필요 놀이복 선택 시 교사와 부모 모두 소재, 품질, 활동성, 착용감 등을 중요하게 보았다.

미술놀이와 요리놀이 중심의 실내 놀이복은 오염 부분이 소매단, 팔꿈치, 앞가슴, 무릎 부분이므로 이 부분에 오염을 줄일 수 있는 방향이 요구되었다. 색상은 노랑, 초록, 파랑을 사용하였고 문양은 캐릭터, 형태는 소매가 부착된 상하분리형으로 개발이 요구되었고 소재는 유아복에 적합한 가볍고 통기성이 좋으며 방수 기능이 있는 소재가 요구되었다. 여밈은 앞여밈에 벨크로나 단추의 사용이 적절히 요구되었다. 디테일로는 주머니가 필요하며 남녀공용 디자인과 다양한 놀이에 적합한 디자인이 요구되었다.

모래놀이, 운동놀이, 생태체험 중심의 실외 놀이복은 오염 부분이 엉덩이, 소매단, 무릎 부분이므로 이 부분에 오염을 줄일 수 있는 디자인이 요구되었다. 색상은 노랑, 초록, 파랑과 함께 빨강의 사용도 요구되었다. 문양, 형태, 소재, 디테일은 실내 놀이복과 비슷한 요구경향을 보였다. 여밈은 앞여밈에 지퍼와 단추

의 사용이 요구되었고 남녀공용 디자인과 다양한 놀이에 적합한 디자인이 요구되었다. 이름표 부착과 눈에 떨 수 있는 디자인 등의 요구도 높게 나타났다.

III. 디자인 개발 및 평가

1. 디자인 기획

설문조사의 결과를 토대로 유아의 놀이복 디자인 시 필요한 항목을 추출하여 이를 디자인 개발에 활용하였다. 추출항목은 놀이복이 필요한 놀이, 놀이복 오염 부분, 색상, 문양, 형태, 소재특성, 여밈, 디테일로 설문조사에서 요구도가 높았던 결과를 정리하였다(표 6).

2. 디자인 개발

디자인 요구내용 결과를 토대로 실내, 실외 놀이복을 각 3점씩 총 6점을 디자인하였다(표 7). 실내 놀이복은 형태에서 상하분리형이 요구되었지만 실내 놀이의 성격을 고려하여 상의를 기준으로 덧입는 형태의 남녀공용으로 개발하였다. 여밈은 유아 스스로 착탈이 가능하도록 편리성을 부가하였고 오염이 많이 되는

<표 6> 디자인 개발 요구내용

항 목	실내 놀이복		실외 놀이복		디자인 개발 요구내용
	교 사	부 모	교 사	부 모	
놀이	미술>요리놀이	미술>요리, 역할놀이	물>운동>모래놀이	물>모래>운동놀이	→ 실내, 실외 놀이복의 구분 필요
오염 부분	소매단> 팔꿈치>무릎	소매단> 앞가슴>무릎	엉덩이> 소매단>무릎	엉덩이> 무릎>소매단	→ 오염 부분의 오염방지가능 필요
색상	노랑>초록>파랑	초록>노랑>파랑	노랑>초록> 파랑>빨강	노랑>초록, 파랑> 주황, 빨강	→ 노랑, 초록, 파랑을 기본색으로 실외는 빨강 계열로 포인트 요구
문양	캐릭터 문양> 민무늬	캐릭터 문양> 줄무늬	캐릭터 문양> 체크무늬	캐릭터 문양> 줄무늬	→ 캐릭터 문양을 원포인트디자인으로 활용
형태	상하분리형>소매> 부분놀이복	소매>상하분리형> 부분놀이복	소매>상하분리형> 부분놀이복	상하분리형>소매> 부분놀이복	→ 소매가 있는 상하분리형에 부분놀이복 특성 절목
소재 특성	위생적>가벼운 것> 친환경적	가벼운 것>위생적> 친환경적	위생적>가벼운 것> 친환경적	위생적>가벼운 것> 친환경적	→ 위생적, 경량감, 친환경 소재 고려
여밈	앞여밈 벨크로>지퍼	앞여밈 단추>지퍼	앞여밈 지퍼>벨크로	앞여밈 단추>지퍼	→ 앞여밈에 실내는 벨크로, 단추 활용, 실외는 지퍼, 단추 활용 요구
	주머니	주머니	주머니	주머니	→ 주머니 필요
디테일	남녀공용, 다양한 놀이에 적합한 디자인	남녀공용, 다양한 놀이에 적합한 디자인	남녀공용, 다양한 놀이에 적합한 디자인	남녀공용, 다양한 놀이에 적합한 디자인	→ 남녀공용, 다목적 놀이복 고려
			이름표 부착, 식별이 용이한 디자인	이름표 부착, 식별이 용이한 디자인	→ 실외 놀이복 이름표, 식별디자인 요구

<표 7> 실내·외 놀이복 디자인

분류	실내 놀이복		실외 놀이복	
<p>디자인 1</p>				
<p>용도</p>	<p>사계절용, 남녀공용/미술, 요리, 점토놀이</p>		<p>겨울용, 남녀공용/모래놀이, 생태체험</p>	
<p>소재</p>	<p>A 폴리에스테르 100% (아스킨) B 폴리에스테르 100% (쿨론)</p>		<p>A, B 폴리에스테르 100% (아스킨) 재귀반사소재</p>	
<p>디자인 2</p>				
<p>용도</p>	<p>사계절용, 남녀공용/미술, 점토, 요리놀이</p>		<p>춘추복, 남녀공용/모래, 운동놀이, 생태체험</p>	
<p>소재</p>	<p>A 폴리에스테르 100% (쿨론) B 폴리에스테르 100% (아스킨)</p>		<p>A, B 폴리에스테르 100% (아스킨) 재귀반사소재</p>	
<p>디자인 3</p>				
<p>용도</p>	<p>여름용, 남녀공용/요리, 역할, 미술놀이</p>		<p>여름용, 남녀공용/운동놀이, 생태체험, 야외견학</p>	
<p>소재</p>	<p>A 폴리에스테르 100% (쿨론) B 폴리에스테르 100% (아스킨)</p>		<p>A, B 폴리에스테르 100% (쿨론) 재귀반사소재</p>	

부분에 소재를 달리하여 기능성을 높였다. 색채는 요구도가 높게 나타난 노랑, 초록, 파랑의 파스텔 계열을 사용하였다. 문양은 시중에 개발된 캐릭터를 예시적으로 적용하였다. 주머니를 크게 하여 유아들이 편하게 수납할 수 있도록 디자인하였다. 대부분 사계절 사용이 가능하고 오염이 많이 가는 미술놀이, 요리놀

이, 점토놀이 등 다양한 실내 놀이에 적합하다. 소재는 폴리에스테르 100%로 K사의 흡산 속건성의 기능성 소재인 쿨론(coolon)과 H사의 방수기능이 첨가된 아스킨(askin)을 사용하였다. 실외 놀이복 요구도에서 도출된 물놀이는 특수한 상황을 고려하여 본 디자인 개발에서 제외하였다. 실외

놀이복은 상하분리형으로 남녀공용의 점퍼와 바지를 기본 형태로 디자인 하였다. 여밈은 지퍼를 사용하였고, 오염이 많이 되는 부분에 소재를 달리하여 기능성을 높였다. 색채는 요구도가 높게 나타난 노랑, 초록, 파랑에 빨강 계열을 사용하였다. 문양은 실내 놀이복과 동일하게 적용하였고 주머니를 크게 하여 유아들이 편하게 수납할 수 있도록 디자인하였다. 실외에서 착용하므로 계절에 따라 디자인을 달리 하였고 활동성이 높아 움직임에 편리하도록 디자인하였다. 미아방지를 위해 이름표를 부착하였다. 소재는 실내 놀이복과 동일하며 겨울용과 춘추용 실외 놀이복에는 방수기능 및 자외선 차단, 방풍기능이 있는 아스킨을 사용하였고 여름용 실외 놀이복에는 흡한 속건성의 기능성 소재인 쿨론을 사용하였다. 특히 재귀반사소재를 사용하여 실외의 어두운 환경에 처했을 때 유아를 쉽게 식별할 수 있도록 하였다.

3. 디자인 평가 및 제시

1) 평가방법 및 절차

제안된 디자인에 대한 평가는 유아교육 관련 전문가(교수, 연구원, 현직교사) 3명과 의류학 전공자(교수 및 강사) 3명으로 구성된 전문가 평가집단을 대상으로 실시하였다. 개발된 놀이복 디자인 6가지는 점정 A3 사이즈 용지에 각각 도식화와 설명, 색상(PANTONE COLOR), 용도를 제시하고 평가할 수 있도록 하였다. 평가지의 내용은 각 놀이복 디자인의 형태, 색상, 문양, 여밈, 디테일, 기능이 놀이복으로 적합한지에 대한 것으로 5점 척도를 사용하였다. 또한 놀이복의 장, 단점 및 보완점은 서술방식으로 기술하도록 하였다. 전문가 평가단에게 개발된 놀이복 디자인 6가지를 제시하고 놀이복의 개발 과정을 설명하였으며 각각의 디자인의 특징을 알려주었다. 평가지를 나누어 주고 디자인을 보면서 평가하도록 하였으며, 평가된 자료는 수거하여 디자인별로 평균을 내어 분석하였고 기술된 장, 단점 및 보완점은 표로 정리하였다.

2) 평가결과

실내 놀이복 디자인1은 대체적으로 평가결과가 좋았으며 등 부분의 플리즈에서 4.5의 높은 점수를 받았으며 색상, 문양, 매쉬소재의 사용에서도 4.33의 높은 평가를 받았다. 그러나 소매길이에서 3.4, 여밈방법에서 3.5의 보통 점수를 받았다. 이러한 결과는 소매길이가 7부로 제시되어 긴소매 위에 덧입었을 때 소

매의 오염 문제가 발생할 것을 우려한 결과로 본다. 여밈방법으로 단추를 사용 할 경우 유아 스스로 착탈이 어려워 이에 대한 문제점이 보통 점수로 나타난 것으로 본다. 따라서 소매길이와 여밈방법은 개선이 요구되었다. 실내 놀이복 디자인2 또한 전반적으로 좋은 평가를 받았으며 특히 소매형태, 소매단, 매쉬소재의 사용에서 4.5의 높은 점수를 받았으나 소매길이에서 3.5의 보통 점수를 받았다. 소매길이에서 보통 점수를 받은 것은 실내 놀이복 디자인1과 같은 이유인 소매의 오염 문제가 고려되었기 때문이다. 실내 놀이복 디자인3은 전반적으로 보통과 보통 이상의 평가를 받았는데 이는 소매가 없는 디자인으로 유아의 팔에 대한 오염이 문제가 되었다고 본다. 따라서 오염에 대한 보호에 3.17의 보통 점수를 받았다. 그러나 여름용 실내 놀이복이므로 소매가 없는 놀이복이 요구될 수 있을 것으로 예상된다. 주머니의 형태와 위치(4.2), 상의길이(4.17), 목 뒤 셔링(4.17)에서는 높은 점수를 받았다(표 8).

실외 놀이복 디자인1은 전반적으로 좋은 평가를 받았다. 특히 겨울용으로 안감누비, 오염으로부터의 보호, 안전성 확보에서 4.5의 높은 점수를 받았다. 하지만 색상과 문양에서 3.5의 보통 점수를 받아서 색상과 문양의 개선이 요구되었다. 실외 놀이복 디자인2는 전반적으로 좋은 평가를 받았으며, 특히 소매단, 바짓단의 이중 처리에서 4.5, 가슴, 등, 엉덩이의 주름에서 4.33의 높은 점수를 받았다. 그러나 문양, 네크라인, 여밈방법에서 3.67의 보통 점수를 받아 이 부분의 적절한 개선이 요구되었다. 실외 놀이복 디자인3은 상의길이에서 4.33의 높은 점수를 받았으며 색상, 문양, 상의 형태, 상의 주름, 바지형태에서 4.17의 높은 평가를 받았다. 그러나 여밈에서 3.5, 주머니의 형태와 위치에서 3.67, 오염으로부터 보호에서 3.67로 보통 이상을 받았다. 이러한 결과는 실외 놀이복 디자인3이 여름용으로 소매가 없는 디자인으로 소매의 오염을 어떻게 처리할 것인가에 대한 우려가 있었으나 실내 놀이복 디자인3과 마찬가지로 여름용 실외 놀이복이므로 소매가 없는 놀이복이 요구될 것으로 예상된다(표 9).

기타 의견에 있어 자유기술의 평가결과, 실내 놀이복은 전반적으로 소매가 짧아 오염의 가능성이 높다고 하였고 좀 더 밝은 색상이 요구되었으며 여밈방법의 변화가 의견으로 제시되었다. 실외 놀이복은 전반적으로 색상이 어두워 밝고 눈에 띄는 색채가 요구되었다. 이름표와 캐릭터 문양의 위치 변화가 필요로 하였다(표 10).

<표 8> 실내 놀이복 디자인 평가

평가 문항	평 균		
	실내 놀이복 1	실내 놀이복 2	실내 놀이복 3
1. 색상이 적합한가?	4.33	4.00	4.00
2. 분양의 위치나 크기가 적합한가?	4.33	4.17	4.00
3. 네크라인이 적합한가?	4.00	4.17	4.00
4. 여밈방법이 적합한가?	3.50	4.33	3.83
5. 상의형태는 적합한가?	4.17	4.33	3.83
6. 상의길이는 적합한가?	3.83	4.17	4.17
7. 소매형태는 적합한가?	3.67	4.50	
8. 소매길이는 적합한가?	3.40	3.50	
9. 소매여밈방법이 적합한가?	4.06	4.50	
10. 소매단이 적합한가?			
11. 주머니 형태와 위치는 적합한가?	4.17	4.33	4.20
12. 등 부분의 플리츠가 적합한가?	4.50	4.17	4.17
13. 매쉬소재가 적합한가?	4.33	4.50	
14. 디자인이 실내 놀이 시 발생하는 오염으로부터 유아나 유아 착용의복을 보호할 수 있다고 생각하는가?	4.33	4.00	3.17
15. 전반적으로 실내 놀이복으로 적합한가?	4.17	4.17	3.50

<표 9> 실외 놀이복 디자인 평가

평가 문항	평 균		
	실외 놀이복 1	실외 놀이복 2	실외 놀이복 3
1. 색상이 적합한가?	3.50	4.00	4.17
2. 분양의 위치나 크기가 적합한가?	3.50	3.67	4.17
3. 네크라인이 적합한가?	3.83	3.67	3.83
4. 여밈방법이 적합한가?	4.00	3.67	3.50
5. 상의형태는 적합한가?	4.33	4.17	4.17
6. 상의길이는 적합한가?	4.17	4.17	4.33
7. 소매형태는 적합한가?	4.17	4.00	
8. 소매길이는 적합한가?	3.80	4.17	
9. 후드가 실외 놀이 시 적합한가?	4.00	4.17	
10. 주머니 형태와 위치는 적합한가?	4.33	3.83	
11. 안감의 누비가 적합한가?	4.50	4.33	
12. 가슴, 엉덩이 등의 주름이 적합한가?			
13. 상의주름이 적합한가?			4.17
14. 소매와 바짓단이 적합한가?	4.17	4.50	
15. 바지형태는 적합한가?	4.17	4.17	4.17
16. 바지길이가 적합한가?	3.83	4.17	4.00
17. 디자인이 실외 놀이 시 발생하는 오염으로부터 유아나 유아 착용의복을 보호할 수 있다고 생각하는가?	4.50	3.83	3.67
18. 본 디자인은 실외 놀이 활동 시 안전성 확보에 도움이 될 것 이라 생각하는가?	4.50	3.83	4.00
19. 전반적으로 실외 놀이복으로 적합하다고 생각하는가?	3.83	3.83	3.83

3) 디자인 수정 · 보완 제시

평가를 토대로 놀이복 디자인을 수정 · 보완하였다. 놀이복 디자인의 수정 · 보완 및 색채는 CAD WALK

DESIGNWARE를 사용하였다.

실내 놀이복의 색상은 전반적으로 노랑, 연두, 초록의 파스텔 계열의 색으로 수정하였다(표 11). 소재는 플리

<표 10> 실내·외 놀이복 장, 단점 및 보완점

	실내 놀이복 1	실내 놀이복 2	실내 놀이복 3	실외 놀이복 1	실외 놀이복 2	실외 놀이복 3
장 점	<ul style="list-style-type: none"> 오염방지가능 착탈의(여밈) 편리 색상 실내용으로 적당 매쉬소재 사용으로 통기성 부여 형태가 활동에 적합 	<ul style="list-style-type: none"> 고무줄 소매가 실용적임 팔꿈치의 오염 방지가능 여밈 편리 매쉬소재 사용으로 통기성 부여 주머니가 실용적 	<ul style="list-style-type: none"> 여름용으로 좋음 형태가 실용적 여밈이 단순함 네크라인, 진동 깊어 좋음 	<ul style="list-style-type: none"> 보온성 높음 바지 뒷주머니 적절 소매 고무줄 적절 방수소재 사용 재귀반사소재 사용 	<ul style="list-style-type: none"> 활동성 고려한 디자인 소매단, 바짓단의 이중 소매 방수소재 사용 	<ul style="list-style-type: none"> 간편한 디자인 바짓단 고무줄 사용
단 점	<ul style="list-style-type: none"> 소매가 짧음 3세 이하 유아 단추 사용이 어려움 소매여밈이 불편함 	<ul style="list-style-type: none"> 소매가 짧음 앞여밈이 겹쳐져 복잡함 색상이 어두움 	<ul style="list-style-type: none"> 소매가 없어 오염에 노출 	<ul style="list-style-type: none"> 색상이 어두움 이름표 후드에 가림 네크라인 좁음 	<ul style="list-style-type: none"> 색상이 어두움 춘추복에 후드는 불필요 	<ul style="list-style-type: none"> 목이 답답해 보임 소매의 오염 문제
보완점	<ul style="list-style-type: none"> 앞여밈의 단추와 벨크로 위치 교환 소매길이 연장 색상 더 밝은 색으로 적용 소매끝 고무줄로 처리 	<ul style="list-style-type: none"> 소매길이 연장 여밈이 없는 디자인 요구 단추, 벨크로를 연령에 따라 고려 색상 더 밝은 색으로 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 소매를 보완할 수 있는 토시 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 등 뒤의 이름표 앞으로 이동 바지에도 캐릭터 부착 	<ul style="list-style-type: none"> 등 뒤의 이름표 앞으로 이동 눈에 띄는 색상 재귀반사소재의 사용 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 주머니 위치를 중심쪽으로 이동 등 뒤의 이름표 앞으로 이동

<표 11> 개선된 실내 놀이복

분류	실내 놀이복	용도/소재/색채	수정 · 보완사항
I		사계절용, 남녀공용 미술, 요리, 점토 A, D : 아스킨 B, C : 콜론	<ul style="list-style-type: none"> 7부 소매→긴소매 여밈 : 단추와 벨크로 위치 교체
II		사계절용, 남녀공용 미술, 점토, 요리 A : 아스킨 B, C : 콜론	<ul style="list-style-type: none"> 앞여밈 없애고 풀 넓혀 폼조절이 되도록 벨크로 장착 7부 소매 긴소매 네크라인에 고무줄 주머니를 크게 함
III		여름용, 남녀공용 요리, 역할, 미술 A, D, E : 아스킨 B, C : 콜론	<ul style="list-style-type: none"> 소매가 없어 개선점이 요구되었지만 토시 등을 사용하여 소매 오염을 방지한다면 이러한 간편한 놀이복도 필요하다고 판단하여 수정하지 않음

<표 12> 개선된 실외 놀이복

분류	실외 놀이복	용도/소재/색채	수정·보완사항
I		겨울용, 남녀공용	<ul style="list-style-type: none"> · 색상 및 이름표 위치 수정
		모래, 운동놀이, 생태체험	
		<p>A, B : 아스킨 C : 재귀반사소재</p>	
II		춘추복, 남녀공용	<ul style="list-style-type: none"> · 후드를 칼라로 교체, 칼라 가장자리에 끈을 넣어 잡아당기면 목을 감싸 보온성을 줌 · 재귀반사소재를 소매와 바지 옆선에 추가 · 주머니: 크고 심플하게 함
		모래, 운동놀이, 생태체험	
		<p>A, B, C : 아스킨 D : 재귀반사소재</p>	
III		여름용, 남녀공용	<ul style="list-style-type: none"> · 조끼와 바지 옆쪽에 질개를 주어 질개선에 재귀반사소재를 넣음 · 주머니를 질개선 위치를 옮김 · 네크라인 넓힘
		운동놀이, 생태체험, 야외견학	
		<p>A, B, C : 쿨론 D : 재귀반사소재</p>	

에스테르 100%로 K사의 쿨론(coolon)과 H사의 아스킨(askin)을 그대로 사용하였으나 부분적 변경이 있었다.

실외 놀이복의 색상은 계절감과 외부에 노출된 환경을 고려하여 겨울용은 노랑+검정, 춘추용은 연두+보라, 여름용은 크림색+파스텔 블루를 위주로 하였고 포인트로 진분홍, 오렌지와 재귀반사소재를 부착하였다. 소재는 겨울용, 춘추용에 아스킨, 여름용에 쿨론을 사용하였다(표 12). 전체적으로 이름표와 캐릭터 문양은 왼쪽 가슴에 통일성 있게 부착하였다. 이름표는 유아의 범죄에 이용되는 경우를 감안하여 상의 안쪽에 부착하는 것도 고려해 볼 필요가 있을 것이다.

IV. 결 론

유아에게 놀이가 문제해결 및 창의적 사고를 위한

경험을 제공하면서 교육의 보조수단이 아닌 그 자체가 목적이 되면서 놀이의 중요성이 부각되고 있다. 이에 따라 유아의 놀이에 적합한 놀이복 개발이 요구되고 있어 본 연구에서는 놀이복에 대한 실태 및 요구도 조사를 실시하였다.

조사결과, 실내 놀이복은 소매단, 팔꿈치, 앞가슴, 무릎 부분의 오염을 줄일 수 있는 방향이 요구되었다. 색상은 노랑, 초록, 파랑을 선호하였고 문양은 캐릭터, 형태는 소매가 부착된 상하분리형으로 개발이 요구되었고 소재는 가볍고 통기성이 좋으며 방수기능이 있는 소재가 요구되었다. 여밈은 앞여밈에 벨크로나 단추의 사용이 적절히 요구되었다. 디테일로는 주머니가 필요하며 남녀공용 디자인과 다목적 놀이에 적합한 디자인이 요구되었다.

실외 놀이복은 엉덩이, 소매단, 무릎 부분의 오염을

줄일 수 있는 디자인이 요구되었다. 색상은 노랑, 초록, 파랑과 함께 빨강의 사용도 요구되었다. 문양, 형태, 소재, 디테일은 실내 놀이복과 비슷한 요구경향을 보였다. 여밈은 앞여밈에 지퍼와 단추의 사용이 요구되었고 남녀공용 디자인과 다목적 놀이에 적합한 디자인이 요구되었다. 이름표 부착과 눈에 떨어 수 있는 디자인 등의 요구도 높게 나타났다.

이상의 결과를 중심으로 실내 놀이복 3가지와 실외 놀이복 3가지의 총 6가지 디자인을 도식화와 패턴컬러로 제시하였다. 제시된 디자인은 전문가 평가단에 의해 평가되었다. 전반적으로 놀이복으로써의 적합성에 좋은 평가를 얻었다. 하지만 색상과 소매길이, 여밈방법 등의 수정·보완사항이 있었으며 이를 수정·보완하여 개선한 놀이복 6가지를 CAD WALK DESIGNWARE를 사용하여 제시하였다.

수정·보완된 실내 놀이복은 사계절용 2가지와 여름용 1가지였으며 모두 남녀공용이었다. 색상은 노랑, 연두, 초록의 파스텔 색상을 중심으로 핑크, 오렌지, 스키아블루 색상을 배색하였고 소재는 쿨론과 아스킨 소재에 메시를 활용하였다. 착탈 편리를 위해 앞여밈에 벨크로와 단추를 사용하고 일상복 위에 유아 스스로 덧 입을 수 있도록 하였고 캐릭터 및 주머니, 주름 등의 디테일에 조사결과와 요구조건과 평가의견이 수렴되도록 하였다.

수정, 보완된 실외 놀이복은 겨울용 1가지, 춘추용 1가지, 여름용 1가지로 남녀공용 놀이복으로 개발 제시하였다. 색상은 계절감과 외부에 노출된 환경을 고려하여 겨울용은 노랑+검정, 춘추복은 연두+보라, 여름용은 크림색+파스텔 블루를 위주로 하였고 포인트로 진분홍, 오렌지와 재귀반사소재를 부착하였다. 소재는 폴리에스테르 100%인 쿨론과 아스킨 소재를 사용하였다. 이름표와 캐릭터 문양은 왼쪽 가슴에 통일성 있게 부착하였다. 이름표는 유아의 범죄에 이용되는 경우를 감안하여 상의 안쪽에 부착하는 것도 고려해 볼 필요가 있을 것이다. 겨울용은 안감에 패딩처리를 하고 후드를 부착하였으며 오염이 우려되는 부분은 어두운색과 방수소재를 활용하였다. 춘추복은 간절기용으로 등 부분에 주름을 주고 주머니, 엉덩이, 소매 등의 디테일에 오염방지를 위해 어두운 색상처리를 하였다. 여름용은 간단한 조끼와 7부 바지 형태로 상의의 앞, 뒤에 주름을 주고 엉덩이와 무릎 부분에 어두운 색상처리로 오염을 방지하였다.

이상과 같이 실태조사와 요구도 조사를 통해 놀이복을 개발함으로써 유아복 업체와 유아교육기관, 부

모에게 유익한 자료를 제공하고 후속연구의 기초자료가 되리라 생각한다.

참고문헌

- 강경미, 구광현, 김경희, 김영옥, 백경숙, 신현기, 정재옥, 최미숙, 황윤세. (2003). *영유아발달과 교육*. 서울: 양지.
- 김지연, 손희순. (2000). 유아복 제품치수 인지도 및 맞춤새 조사. *복식문화연구*, 8(2), 272-281.
- 김진, 손희순. (1999). 유아복 브랜드 치수규격 실태조사 연구. *복식문화연구*, 7(6), 159-169.
- 박병기. (2007). *유아의 기질과 사회성 및 놀이행동과의 관계*. 전북대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 백경실, 유태순. (2002). 패션상품에 활용된 캐릭터에 대한 소비자의 선호도와 구매행동 분석. *한국의류학회지*, 26(5), 561-572.
- 심은연. (2008. 6. 23). 우리 아가! 엄마가 제일 좋은 것만 사 줄게. *세계일보*. 자료검색일 2008. 7. 22, 자료출처 <http://www.segye.com>
- 이경화, 라수임. (1998). 소비자 특성 및 관여도가 유아복 구매행동에 미치는 영향. *복식문화연구*, 6(4), 50-61.
- 이숙재. (2006). *유아를 위한 놀이의 이론과 실제* (제 3판). 서울: 창지사.
- 이인자. (1997). *복식사회심리학*. 서울: 수학사.
- 이지연, 천종숙. (2001). 유아복과 아동복의 치수규격에 관한 연구. *한국의류학회지*, 25(6), 1046-1056.
- 주미영. (2000). *토들러부의 이미지 분류와 선택특성*. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 최석란. (2005). *놀이와 유아발달*. 파주: 양서원.
- 최유경, 이순원. (1995). 유아아의 월령에 따른 신체발달 연구. *한국의류학회지*, 19(5), 790-800.
- 최창봉. (2008. 4. 1). 생애-놀이교육 통한 유아교육 인기 끌어. *동아일보*. 자료검색일 2008. 7. 22, 자료출처 <http://www.donga.com>
- 허승연, 이연희. (2004). 애니메이션 캐릭터를 이용한 토들러복 디자인 연구. 아기공룡 둘리를 중심으로-. *복식문화연구*, 12(1), 104-120.
- 홍경희, 이윤정. (2005). 기능성 섬유 유아복 구매자와 비구매자간의 구매행동 및 구매특성 비교. *복식문화연구*, 13(6), 1023-1036.
- 홍경희, 이윤정. (2006). 혁신제품으로서의 기능성 소재 유아복의 채택 단계에 미치는 영향요인-제품특성, 소비자 특성, 커뮤니케이션 특성을 중심으로-. *한국의류학회지*, 30(1), 146-156.
- 홍연숙, 이명희. (1999). 취학 전 아동의 성격특성과 부모의 양육태도가 아동의 의복행동에 미치는 영향. *복식*, 49, 155-171.
- Hurllock, E. B. (1978). *Child development*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha.