Print ISSN 1229-6880
Journal of the Korean Society of Costume Online ISSN 2287-7827
Vol. 64, No. 8 (Dec. 2014) pp. 97-110 http://dx.doi.org/10.7233/jksc.2014.64.8.097

아동의류에 나타난 동물표현 분석과 디자인 개발

김 찬 주 · 노 미 경+
인천대학교 패션산업학과 교수 · 인천대학교 패션산업학과 겸임교수+

Analysis and Design Development of Animal Expression Methods Applied in Kids' Wear

Chanju Kim · Mikyung Ro+
Professor, Dept.of Fashion Industry, Incheon National University
Concurrent Professor, Dept.of Fashion Industry, Incheon National University+
(투고일: 2014. 7. 25, 심사(수정)일: 2014. 9. 1, 게재확정일: 2014. 9. 29)

ABSTRACT

Animals, as a part of nature, have much influence on children's emotional development and are one of children's favorite subjects of design. This study analyzes the differences in animal expression methods and types of animals, in relation to gender and item based on a collection of children's clothing and accessories that use animal as their theme. The collection consists of 148 clothing and 75 accessories (total of 223 items), which were collected from on-line shopping sites for children's clothes. Analysis results showed the following observations. Animal expression was categorized into four methods: emblem, illustration, character, and pattern.(The most common method was character, followed by pattern, illustration, and emblem. In relation to gender and clothing item, animal expression methods varied widely:(character was the most popular for) boys' t-shirts and accessories, while girls' bottoms and dresses.

As for (animal) types, Mammalia was the most common, followed by birds and insects. Dogs and puppies were popular both genders.(However, differences in preferences existed as) boys liked big and wild animals such as bears, tigers, and foxes, while girls liked small and cute animals such as rabbits, cats, owls, and butterflies. Based on these results, six types of animals (rabbits, elephants, large-beaked bird Toco Toucans, fish, penguins, and bees) were selected as themes for kids' vest designs and, among them, three designs were made.

Key words: animal expression method(동물표현방식), character(캐릭터),
design development(디자인개발), kids' wear(아동의류), kinds of animal(동물종류)

본 연구는 2014년도 인천대학교 자체연구비 지원에 의해 수행되었습니다.
Corresponding author: Mikyung Ro, e-mail: sorriso@nate.com

Ⅰ. 서론

인간은 어려서부터 많은 동물을 보며 자라기 때문에 자연스럽게 동물은 아이들에게 가장 가까운 생명체로 인식되며 친숙한 느낌을 주고 친구 같은 존재가 되기도 한다. 그동안 디즈니 만화영화나 뽀로로와 같은 동물을 모티브로 한 캐릭터들이 미디어를 통해 자주 방영되어 그 대상이 된 동물들은 아이들에게 선망의 대상이 되기도 하고, 호감을 주는 매개체 역할을 하였다. 아이들에게 인기 있는 동물들은 옷이나 모자, 가방, 신발과 같은 의류는 물론 문구나 그릇 등 생활용품의 여러 영역에서 광범위하게 이용되고 있다.

동물은 아이들의 정서발달에 많은 영향을 미치며, 아동들이 가장 선호하는 디자인 요소가운데 하나이다. 아동들은 동물을 통해서 단지 친근감을 느끼는 것 뿐 아니라 자연의 일부로서 생명의 소중함을 느끼기도 하므로 동물은 아동들에게 좋은 교육적 효과를 제공한다. 이와 함께 의복에 표현된 동물캐릭터는 브랜드에 익숙함과 함께 개성과 재미, 이야기 거리를 제공하여 강력한 브랜드 아이덴티티와 충성심을 불러일으켜서[1] 상품 가치를 높인다고 생각된다.

최근에는 대자연이 패션트렌드의 한 주제로 부상함에 따라 식물과 동물을 응용한 의류와 액세서리 디자인들이 다수 개발되고 있다. 의류디자인에서 식물을 사용한 연구는 활발히 진행되고 있으나 동물을 주제로 한 연구는 많지 않았다.

아동복에서는 동물이 아이들에게 친근한 생명체로서 자연을 체험하고 상품에 호감을 갖게 하는 좋은 역할을 하므로 식물에 비해 더욱 사용빈도도 높고, 지속적으로 사용되고 있음을 고려할 때 동물을 여러 가지 방식으로 표현한 아동복 디자인 사례들에 대하여 연구할 필요가 크다고 생각된다.

지금까지 동물표현에 대한 선행연구 사례들을 살펴보면 주로 동물캐릭터에 관한 연구들이 주를 이룬다. 동물캐릭터에 대한 소비자 심리와 감성 분석[2][3], 캐릭터 활용 분석[4][5], 동물캐릭터에 대한 선호도 분석과 마케팅활용[6][7]에 집중 되어있다. 의복에서의 동물표현방식은 캐릭터 외에도 다양한 표현방식이 존재하고 사용되는 동물의 종류도 매우 다양하다. 그리고 동물표현방식과 동물종류에 대한 기호도 남녀에 따라 다르며, 의복아이템에 따라 다르게 적용될 수도 있다고 본다. 그러나 이러한 주제들에 대한 연구들은 매우 드물다.

따라서 이 연구의 목적은 동물을 디자인의 주제로 표현한 아동의류와 잡화를 조사하여 동물을 표현하는 방식들과 사용되는 동물종류를 유형으로 분류하고, 성별과 의복아이템에 따라 동물표현방식과 동물의 유형들이 어떤 차이를 보이는 지 알아보는데 있다. 그리고 부가적으로 분석결과를 적용하여 동물을 주제로 아동베스트를 디자인하고 이들 중 일부를 제작함으로서 아동복의 동물표현 방식과 동물종류 응용범위를 확대하는데 연구의 의의를 두었다.

Ⅱ. 이론적 고찰

1. 동물 표현방식의 종류

의복에서 동물은 주로 문양으로 사용되고 있다. 문양을 표현하는 기본적인 방식으로는 모티프의 형태적 특징과 묘사하는 방법에 따라 사실적, 약화, 추상적, 기하학적인 표현의 4가지가 주로 거론되어 왔다.[8] 사실적(realistic) 표현은 문양의 대상을 있는 그대로 묘사하는 방법으로 자연적 표현이라고도 불리며, 약화(stylized)는 사물의 특징을 축약하거나 특징을 표현하는 방식으로 특히 전통문양으로 많이 사용되어 왔고, 기하학(geometric) 표현은 줄무늬, 격자무늬와 같이 기하학적 규칙을 가지도록 표현하는 것을 의미한다. 추상(abstract)는 작가의 상상력에 의해 자유롭게 창조하는 표현방식을 의미한다.[9] 동물을 대상으로 하는 문양 표현방법은 식물과 마찬가지로 패턴으로 표현되는 약화방식도 일부분 존재하는 것을 제외하고는 사실적 표현이 대다수이며, 기하학 표현이나 추상 표현은 매우 드물다.[10]

의복에서 문양의 표현성은 모티프의 특징에 따른 분류 외에 사용된 장식 기법을 살펴보는 방법도 있다. 김지현과 간호섭[11]은 현대 패션에 나타난 동북아시아 지방의 전통문양을 조사하면서 형태미와 함께

직조, 자수, 금박, 염색, 패치워크, 프린트 등 문양을 표현하기 위해 사용한 장식기법을 살펴본 결과 의도하는 이미지에 따라

다양한 장식기법이 사용되었다는 사실을 발견하였다.

김정아 외[12]는 아동용 제품디자인에 사용된 문양 표현방법은 사실적 표현, 재현적 표현, 표현적 표현, 만화적 표현의 4가지 방법으로 분류할 수 있다고 제시하였다. 이 중 사실적 표현은 실제 대상을 있는 그대로 묘사한다는 차원에서 기존 사실적 표현기법들과 동일하다. 재현적 표현은 사실주의적 관점을 적용하나 대상의 특징을 인식할 수 있는 범위 내에서 형태나 색의 비례를 다소 다르게 표현할 수 있음을 의미한다. 표현적 표현은 디자이너의 주관이 강하게 들어가 실제 대상의 모습과는 다르게 표현되는 경우를 일컬으며 만화적 표현은 도안적 색채와 단순한 선, 의인화 표현 등을 이용하여 만화 같은 느낌을 주는 표현양식이라고 설명하였다[13]. 이 분류는 주로 아동용 일러스트레이션 표현 방법에 사용되는 예이긴 하지만 의류나 문구 등 아동용 제품의 여러 디자인 영역에서 문양의 용도에 따라, 또는 작가의 개인적 취향에 따라 다양하게 사용될 수 있다고 본다.

아동을 위한 상품디자인에서 가장 흔하게 사용되는 문양표현방법은 캐릭터이다. 문양의 캐릭터(character)는 만화적 표현의 일종이라 할 수 있으며 동물을 캐릭터로 개발하여 사용되는 경우를 가장 많이 볼 수 있다. 캐릭터의 사전적 의미는 작품 속의 대상일 뿐만 아니라 상징성을 가진 마스코트, 등장인물을 상품화한 제품 등도 포함하는 등의 포괄적인 의미를 담는다.[14] 아동들은 그들의 창의적인 사고나 욕구의 표현을 그림이나 놀이를 통해서 하기 때문에[15] 캐릭터는 언어를 대신해 그들의 자기표현 욕구와 공감을 충족할 수 있는 것이어야 한다. 공감을 얻는 캐릭터는 독특성, 간결성, 완성도의 요인을 가지며, 의인화를 통한 심리학적 접근을 통해 생동감을 갖게 되며[16], 행복감과 즐거움, 시선 집중, 놀라움 등의 요소를 필요로 한다.[17] 캐릭터를 문양으로 활용한 의류나 소품 등은 제품의 특성을 표현함은 물론 브랜드의 인지도와 긍정적인 연상 이미지를 형성하여 선호도를 높이며, 다른 제품과의 차별화를 유발하기도 한다.

동물을 이용한 아동용 제품을 구매한 후 올린 댓글을 조사한 결과 동물제품은 아동들에게 호감을 불러일으키고 나아가 해당 제품과 브랜드에 대한 만족감과 선호도를 높이며, 제품을 사용하는 아동들의 이미지도 변신시키는 것으로 나타났다. 다음은 구매후기에 올라온 표현가운데 일부를 발췌한 것이다.

> "미키마우스 캐릭터 중에 울 딸이 제일 좋아하는 토끼예요. 이 티를 보자마자 엄마 고맙습니다 엄마 최고예요를 외치는 4살 딸... ㅋㅋ 기분좋네요."[18]

> "왕눈이 개구리 장화 넘 귀엽고 예쁘고 아이가 너무너무 좋아해요."[19]

> "우리 딸이 좋아하는 부엉이 그리고 가방 본 사람들도 좋아하는 부엉이, 딸이 완전 센스장이가 되었어요."[20]

이처럼 아동용품에서는 동물을 주제로 하여 다양한 디자인을 개발하여 제품에 개성을 부여하고 아동들에게 흥미와 친밀감을 주는 디자인이 많고 형태는 동물을 친근하게 의인화시킨 캐릭터가 가장 일반적이다. 의류의 경우에는 캐릭터 외에도 브랜드 정체성을 표현하기 위해 동물을 로고화하여 사용하는 엠블럼(emblem)과 형태의 특징을 사실적으로 묘사하는 일러스트(illust) 기법[21], 작은 모티프들을 일정한 형태로 배열하는 패턴(pattern) 방식 등 의류제품의 특징을 살린 다양한 표현방법들이 가능하다. 그러나 아동복 디자인 연구에서 캐릭터와 일러스트 표현방식의 실증적 사례들은 다수 있으나 엠블럼과 패턴에 대한 연구사례는 매우 적고, 이들을 성별과 의복품목에 따라 어떤 차이를 보이는지 조사한 연구는 거의 없었다.

2. 동물캐릭터의 역할

동물을 캐릭터화하기 시작한 것은 1911년 윈저 맥케이(Winsor Zenis McCay)가 제작한 〈공룡 거티〉(Gertie the Dinosaur)에서 비롯되었으며, 1928년 월트디즈니(Walt Disney)에 의해 〈증기선 윌리〉(Steamboat Willie)를 제작하면서 쥐를 소재로 미키마우스라는 동물캐릭터를 창작하면서 본격적으로 동물이 캐릭터화 되어 등장하게 되었다.[22]

캐릭터화 되는 동물들은 주로 전설, 신화, 민화 등에 등장하거나, 인간과 친숙하며 온순한 귀여운 종류이며, 인간의 행동을 풍자적으로 의인화하여 표현하는 것이 대부분인데[23], 최근에는 만화나 영화 등을 통해 친숙해진 동물 문양들이 아동들의 전폭적인 지지를 얻고 있다. 김연섭과 윤창숙[24]은 동물 캐릭터의 활용은 사용된 상품에 대해 주목하고 이해 또는 기억하는 인식적 효과와 감정적으로 친근감을 불러일으키는 정서적 효과가 있으며, 또한 캐릭터의 개성을 통해 제품과 브랜드에 특정 이미지를 부각시키는 이미지 효과도 있어 브랜드와 소비자와의 소통을 돕는 측면도 있다고 보고하였다.

이학식 외[25]는 동물캐릭터가 브랜드에 주는 영향을 다음과 같이 설명하였다.

> "동물캐릭터에는 재미와 이야기가 함축되어 소비자와 상호관계를 주고받으며 브랜드 아이덴티티를 형성하여 강력한 브랜드 자산을 이루며, 이때 소비자들은 브랜드 캐릭터에 인간의 성격을 부여하고 의인화하게 되어 브랜드와의 관계를 편하게 한다."

이들의 주장을 종합하면 동물캐릭터는 브랜드 아이덴티티의 형성과 전달에 기여하는 바가 크다고 볼 수 있으며, 동물 캐릭터 의상은 나이, 성별, 세대, 국적에 상관없이 공감 할 수 있는 디자인 특성을 가장 잘 부각 시킨다.[26]

최근의 신문기사[27]에 따르면 "동물 캐릭터는 불황에 지친 마음을 자극하는 데 효과가 있다"며 "봄철 나들이나 신혼부부의 커플티, 가족 단위 단체의류 등에서도 활용가치가 높아 인기를 끌고 있다"고 말했다. 계속해서 발생하는 사건사고 등 불안한 사회와 불확실한 미래, 불황에 지친 마음을 달래기 위한 일종의 자기만족 소비행태로서 사자, 호랑이, 사슴, 오리, 말, 새, 곰 등의 맹수에서부터 귀여운 동물까지 동물 캐릭터 패션이 뜨고 있다는 것이다.[28] 또한 롯데백화점[29]에 따르면 백화점에 입점한 패션매장에서 동물 프린팅 상품의 판매율이 전년보다 30% 이상 증가한 것으로 나타났다. 현재 동물 캐릭터를 선보이고 있는 브랜드는 50여 개 이상으로 다양한 아이템을 계속 출시하고 있다.[30]

이처럼 캐릭터화 된 동물 이미지는 소비자에게 다양한 감각기관을 통해 제품에 대한 긍정적인 연상 이미지를 형성하고, 특별한 가치와 의미를 부여하며, 감정적인 반응을 일으켜 다른 제품과 차별화할 수 있기 때문에[31] 많이 사용되는 것이다.

3. 동물을 이용한 패션디자인 사례

패션디자인에서 동물을 모티브로 개발한 사례들은 대다수가 캐릭터화를 시도하였다. 동물캐릭터를 이용한 패션디자인 개발 사례들을 보면 공통적으로 동물의 특징이나 개성을 부가시키기 위해 상징성을 강조하고 있다. 캐릭터 구성 시 가장 중요한 요소의 하나는 각 신체부위의 상대적인 크기에 주의해야 한다는 점이다.[32]

캐릭터는 보통 의인화, 실물형, 변형형의 3가지 형태로 주로 이루어진다고 한다.[33] 의인화는 인간의 성격을 부여하는 것으로 〈그림 1〉[34]은 우리와 친숙한 12간지의 동물을 친구와 같은 모습으로 표현하였다.

〈그림 1〉 의인화
- http://m.beauty.hankooki.com

〈그림 2〉 사실형
- http://www.debenhams.com

〈그림 3〉 변형형
- http://item2.gmarket.co.kr

〈그림 4〉 브랜드 로고, 쟈뎅 드 슈에뜨
- http://www.google.co.kr

실물형은 동물의 실물 그대로를 옮기는 것이며〈그림 2〉[35], 변형형은 실제보다 1/2 크기로 줄여 얼굴은 크게, 몸은 작게 하여 전체적으로 어린모습을 하는 것을 말한다.[36] 어린 모습은 대개 동그란 몸체, 넓은 이마, 등 몸에 비해 머리가 큰 실제 아기의 비율을 기준으로 하여[37], 귀여움을 강조하는 경우가 많다. 〈그림 3〉[38]

캐릭터를 이용한 의상들은 아동복 뿐 아니라 성인 의류에서도 브랜드의 정체성을 대표하는 이미지로 지속적으로 활용되고 있다. 〈그림 4〉[39]는 쟈뎅 드 슈에뜨(jardin de chouette)의 브랜드를 상징하는 동물로서 올빼미의 다양한 모습을 통해 시각적인 홍보효과를 얻고 있다.

3. 연구방법

자료 수집을 위해 아동복을 판매하는 인터넷 쇼핑몰 사이트들을 검색하여 의류 148개, 잡화 76개 총 224개를 수집하였다. 분석 검색 시기는 2013년 6월 15일에서 7월 20일 사이에 진행하였고 그 중 일부가 시간이 지나면서 사이트에서 사라져 2014년 3월 3일에서 4월 5일 사이에 2차로 수집하였다.

자료 분석은 내용분석법을 적용하였고[40], 3단계로 나누어 진행하였다. 첫째, 대유목은 의복아이템, 성별, 동물표현방식, 동물의 종류로 나누었다, 둘째, 이들 대유목은 상호유사성에 근거해 소유목으로 분류하였다. 아동복에서 발견된 16개 의복 아이템들은 종류가 너무 많아 티셔츠(티셔츠, 셔츠), 니트(니트, 베스트, 가디건), 후디(hoodie, 후드달린 점퍼와 집업), 하의(바지, 스커트), 드레스, 잡화(모자, 신발, 머플러, 장갑, 양말)의 6가지 소유목으로 분류하였다. 성별은 남자, 여자, 남녀공용의 3개 유목으로 분류하였다. 동물의 표현양식과 사용된 동물종류의 유목 결정은 전체 아동의류와 잡화에 표현된 모습을 관찰하여 각각의 공통된 특징에 따라 소유목으로 분류하였다. 셋째, 각 소유목들의 빈도와 백분율을 구하여 이에 따라 분석 결과를 얻었다. 각 셀의 빈도가 적은 유목들은 백분율 비교가 의미가 없어서 빈도로만 비교하였다. 분석결과에 근거하여 남녀 아동이 함께 입을 수 있고, 선행연구에서 가장 디자인 개발사례가 적었던 아동베스트를 선정 동물을 다양한 방법으로 표현한 디자인을 개발하고 일부를 제작하였다.

Ⅲ. 결과분석

1. 아동복에 나타난 동물표현방식 유형 분류

아동의류에서 동물을 표현한 방식을 분류하기 위해 먼저 분석 대상 자료를 전체적으로 관찰한 결과, 동물이라는 모티프의 종류와 묘사방법이 제한적이므로 문양관련 선행연구에서 주로 사용되었던 사실, 약화, 기하학, 추상의 4가지 표현방법을 적용하여 분류하기는 어려웠다. 그리고 장식기법에 의한 분류 또한 대다수가 프린트였고 패치워크나 자수 등 일부가 있기는 하나 온라인상의 사진으로는 명확히 분별하기가 어려운 제한점이 있었다. 오히려 표현의 유사성과 동물의 크기, 동물을 배치한 방식의 차이가 뚜렷하게 발견되어 이들 3가지 점에 근거해 분류하는 것이 가

〈그림 5〉 엠블럼
- http://www.aliexpress.com

〈그림 6〉 일러스트
- http://studiobdiary.co.kr

〈그림 7〉 캐릭터
- http://www.debenhams.com

〈그림 8〉 패턴
- http://www.aliexpress.com

장 타당하다고 판단되었다. 분류 결과 아동의류에서 동물을 표현한 방식은 엠블럼(emblem), 일러스트(illust), 캐릭터(character), 패턴(pattern)의 4가지 유형으로 분류할 수 있었다. 엠블럼은 동물의 얼굴이나 전체적 모습을 작은 형태로 만들어 브랜드 로고나 상징역할을 하도록 옷의 한 부분에 사용한 경우를 의미한다.〈그림 5〉[41] 일러스트는 동물의 전체나 특징적인 부분을 그림으로 그린 것처럼 사실적으로 표현하는 것을 의미한다.〈그림 6〉[42] 캐릭터는 동물의 전체나 부분을 간결하게 표현하여 특징을 강조하며 모자나 안경을 씌우는 등 의인화하여 표현하며 크기가 비교적 크고〈그림 7〉[43], 패턴은 〈그림 8〉[44] 처럼 동물의 크기가 작고 일정하게 배열하여 동물 모양 자체가 강조되기보다 배열이 강조되는 형식이다.

2. 성별과 의류아이템에 따른 아동복의 동물표현방식 차이

동물표현방식은 성과 의류아이템에 따라 다소 차이를 보였다. 먼저 의류와 패션 잡화로 나누어 성별 차이를 보았는데, 남아 의류와 남녀공용 의류에는 캐릭터의 빈도가 가장 높았으나, 여아의류는 일러스트와 캐릭터, 패턴의 빈도가 유사하게 나타났다〈표 1〉. 특히 패턴의 비율이 가장 높은 것으로 미루어보아 여아의류의 경우는 동물을 작은 모티프로 삼아 옷 전체에 배열하는 방식을 선호하며 따라서 동물자체의 특징을 표현하기 보다는 귀여운 이미지를 추구하려는 것임을 알 수 있었다. 잡화에서는 남아와 여아 모두 캐릭터의 사용 비율이 매우 높았고 다른 표현방식은 찾아보기 힘들었다. 캐릭터 방식은 여아가 남아에 비해 좀 더 빈도가 높았으며, 남녀 공용의 잡화에서도 압도적으로 사용되었다〈표 2〉.

남아와 여아, 공용의 전체로 보면 의류는 캐릭터(44.0%), 일러스트레이션(23.0%), 패턴(21.0%), 엠블럼(10.5%)의 순서로 동물을 표현하였으며, 잡화는 캐릭터가 88.7%를 차지하여 잡화에서는 특히 동물표현을 위해 주로 캐릭터를 이용한다는 사실을 알 수 있었다. 이것은 잡화제품은 크기가 작아 일러스트나 패턴의 방식으로는 동물을 표현하기가 쉽지 않기 때문에 동물의 부분적 특징을 의인화하여 표현하는 방식인 캐릭터방식을 주로 이용하는 것으로 해석할 수 있다.

〈표 1〉 성별 동물표현방식의 차이 (의류)

단위: 빈도(%)

종류	남아	여아	공용	합
엠블럼	2	7	7	16 (10.5)
일러스트	13	22	0	35 (23.0)
캐릭터	27	23	17	67 (44.0)
패턴	4	28	2	32 (21.0)
합	46 (30.2)	80 (52.6)	26 (17.1)	152 (100.0)

〈표 2〉 성별 동물표현방식의 차이 (잡화)

단위: 빈도 (%)

종류	남아	여아	공용	합
엠블럼	3	0	1	4 (5.6)
일러스트	0	0	3	3 (4.3)
캐릭터	6	14	43	63 (88.7)
패턴	1	0	0	1 (1.4)
합	10 (13.7)	14 (19.2)	47 (67.1)	71 (100.0)

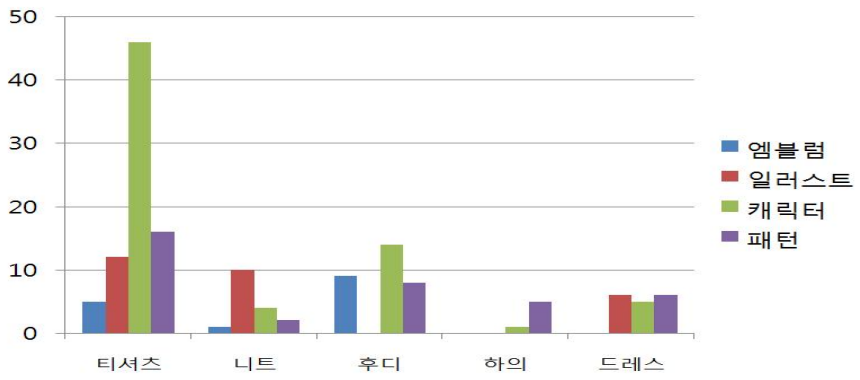
각 의복 아이템 군에서 동물이 이용되고 있는 정도를 비교한 결과 티셔츠(35.4%), 잡화(32.7%), 후디(13.9%), 니트(7.6%), 드레스(7.6%), 하의(2.7%)의 순서로 동물을 이용한 디자인의 분포를 보였다. 즉 하의와 드레스에 비해 상의에서 주로 동물을 이용하여 디자인이 개발되었고, 잡화는 동물이 디자인의 좋은 주제가 되고 있었다.

의복아이템에 따라 동물표현방식의 차이를 보면 잡화와 티셔츠, 후디에서는 캐릭터의 빈도가 높은데 비해, 니트에서는 일러스트의 빈도가 높고, 하의는

〈표 3〉 의류아이템별 사용된 동물표현방식 비교

단위: 빈도(%)

	티셔츠	니트	후디	하의	드레스	잡화	합
엠블럼	5	1	9			4	19 (8.5)
일러스트	12	10			6	2	30 (13.5)
캐릭터	46	4	14	1	5	65	135 (60.5)
패턴	16	2	8	5	6	2	39 (17.5)
합	79 (35.4)	17 (7.6)	31 (13.9)	6 (2.7)	17 (7.6)	73 (32.7)	223 (100.0)



단위:빈도(%)

〈그림 9〉 의류아이템별 동물표현방식 비교(막대그래프)

패턴이 많았고, 드레스는 엠블럼을 제외한 여러 동물표현방식이 고르게 나타나는 등 각 의복아이템에 따라 채택하는 표현방식이 다소 차이를 보였다.〈표 3〉, 〈그림 9〉 이러한 결과는 의류아이템에 따라 동물표현방식을 달리하여 디자인에 적용한다는 사실을 보여준다. 그리고 티셔츠와 후디, 잡화와 같이 아동들의 착용빈도가 높은 의복 아이템에 주로 캐릭터로 표현하는 사례가 많다는 점은 아동의류에서 동물캐릭터 개발의 중요성을 시사한다.

의류아이템 전체를 보았을 때도 동물표현방식은 역시 캐릭터(60.5%)가 가장 많고 패턴(17.5%)과 일러스트(13.5%), 엠블럼(8.5%)의 순서로 나타났다.

3. 아동복에 사용된 동물 유형 분류

아동복에 사용된 동물종류를 공통점에 따라 분류한 결과 포유류, 파충류, 양서류, 어류, 조류, 곤충의 6가지 동물 군으로 분류되었으며, 출현빈도는 포유류(71.6%), 조류(15.2%), 곤충(6.2%), 파충류(2.7%), 양서류(2.7%), 어류(1.6%) 순으로 나타나 동물표현이 주로 포유류에 집중된 것을 알 수 있다〈표 4〉. 표 4에서 보듯이 포유류는 빈도도 가장 높았지만 사용된 동물의 종류도 매우 다양하였다. 토끼(빈도 합 18), 강아지(17), 곰(16), 원숭이, 호랑이(11), 사슴, 말, 코끼리(8) 등 일상에서 접촉을 하거나 동화책의 소재가 되어 아동들에게 친숙한 동물들이 모티프로

주로 이용되었으며 특히 강아지와 사슴, 토끼 등은 여러 표현방식을 적용하여 골고루 디자인의 소재가 되었다. 조류에서는 부엉이(11), 펭귄(7), 큰부리새(5) 등이 동물모티프로 이용 빈도가 높았고, 곤충 군에서는 나비(6), 무당벌레(5)가 비교적 많이 이용되었으며, 이들 동물들 역시 한 가지 방식에 제한되지 않고 여러 가지 표현방식을 적용하여 다양한 모습으로 디자인되었다. 반면 자주 접할 수 없어 외형이 낯선 파충류, 양서류, 어류는 사용빈도도 낮고 종류도 매우 한정적이었다.

모든 표현방식에서 포유류가 현저하게 많았으나 캐릭터에서는 조류도 상당수 나타났다. 표현방식에 따라 많이 사용하는 동물 문양의 종류를 보면 캐릭터표현에서는 포유류가 가장 토끼와 곰, 원숭이 등이, 일러스트는 강아지, 엠블럼은 곰과 강아지, 패턴은 나비가 가장 많이 사용되었다.〈표 4〉

동물 전체를 놓고 보면 동물표현방식은 캐릭터(59.1%)가 차지하는 비중이 패턴(16.7%), 일러스트(15.6%), 엠블럼(8.8%)과는 많은 차이를 보여 동물종류에 관계없이 역시 캐릭터 표현이 월등하게 선호되고 있음을 알 수 있었다.

위의 결과로 볼 때 어린이들이 가장 선호하는 동물은 일상에서 가족처럼 함께 생활하거나, 동화책이나 만화 등에서 자주 접함으로써 동물에 대한 공포, 낯설음에서 벗어나 편안하게 느낄 수 있는 종류인 포유류이며, 표현방식에서는 동물의 특징을 귀엽고 재미있게 캐릭터화한 방식이 가장 우세하다. 이를 통해서 친근함을 느낄 수 있기 때문이라 생각된다.

4. 성별과 의류아이템에 따른 아동복에 사용된 동물종류의 차이

의류아이템별로 사용된 동물문양의 종류는 하의를 제외한 나머지 아이템에서 포유류가 가장 많이 사용

〈표 4〉 동물종류에 따른 표현방식의 차이

단위:빈도(%)

	포유류	파충류	양서류	어류	조류	곤충	Total
엠블럼	곰, 강아지(3), 팬더, 고양이(2), 말, 사슴, 원숭이, 양, 코끼리(1)	공룡(2)	개구리(2)		큰부리새	나비, 무당벌레, 벌	22 (8.6)
	14	2	2	0	1	3	
일러스트	강아지(6), 여우(3), 기린, 곰, 코끼리, 너구리, 돼지, 말, 사슴, 젖소, 토끼, 범, 호랑이(2)	뱀		붕어	부엉이(3), 오리, 펭귄, 학(1)	나비	40 (15.6)
	31	1	0	1	6	1	
캐릭터	토끼(14), 곰(11), 원숭이(10), 호랑이(7), 강아지, 팬더(6), 고양이, 여우, 기린, 고래, 너구리(5), 양(4), 다람쥐, 돼지, 박쥐, 코끼리, 사슴, 사자(3), 수달, 생쥐, 얼룩말, 치타, 코알라, 하마(2)	공룡(2), 카멜레온	개구리(5)	붕어	부엉이(8), 펭귄(5), 참새(3), 큰부리새, 병아리, 비둘기, 앵무새(2)	벌(4) 무당벌레(2)	152 (59.1)
	113	3	5	1	24	6	
패턴	말,표범(3), 강아지, 낙타, 다람쥐, 사슴, 여우, 얼룩말, 젖소, 코끼리, 토끼, 팬더(2)	공룡		열대어(2)	닭, 오리, 큰부리새(2), 펭귄, 학(1)	나비(4), 무당벌레(2)	43 (16.7)
	26	1	0	2	8	6	
Total	184 (71.6)	7 (2.7)	7 (2.7)	4 (1.6)	39 (15.2)	16 (6.2)	257* (100.0)

*한 개 의복에 동물이 복수로 사용된 경우를 포함하여 사례수(223)보다 많아짐.

되어 전체적으로 포유류의 비중(71.6%)이 다른 동물군, 즉 조류(15.%), 곤충(6.3%), 파충류와 양서류(각 2.7%), 어류(1.5%)에 비해 월등히 높았다〈표 5〉. 표 5에서 의류아이템별로 비교해보면 티셔츠에서는 곰, 여우, 강아지, 토끼, 부엉이, 나비 등의 동물문양을 많이 볼 수 있고, 잡화 역시 토끼, 원숭이, 곰, 강아지 등의 포유류와 함께 개구리와 펭귄 등 양서류, 조류에 속하는 다양한 동물 들이 이용되고 있었다. 티셔츠와 양말, 장갑 등 잡화는 구매빈도와 사용빈도가 높으므로 아동들에게 친밀하고 재미있는 이미지를 주기 위해 여러 동물을 다양하게 이용하여 디자인할 필요성이 컸다고 판단된다. 중의나 외의에 속하는 니트와 후디는 강아지와 여우, 원숭이 등의 빈도가 높게 나타나 상의에는 아이들이 좋아하는 이들 포유류 동물을 캐릭터나 일러스트로 개성 있게 표현한 디자인이 많음을 알 수 있으며 반면 하의는 토끼와 열대어, 큰부리새 등 특정 동물 군에 매이지 않고 여러 동물들이 이용되었다.

성별에 따라 주로 사용된 동물종류를 보면 남아와 여아 공통적으로 포유류가 가장 많았는데, 남아복(82.3%)이 여아복(62.3%)에 비해 포유류 비중이 더욱 높았다. 여아복에서는 포유류 외에도 조류(19.5%)와 곤충류(7.0%), 어류(3.5%) 등 다른 종류의 동물들도 문양으로 종종 사용되었음을 알 수 있다〈표 6, 7〉. 남아복은 곰, 호랑이, 여우 등 이미지가 강한 동물이 많았고〈그림 10〉[45], 여아복은 토끼, 강아지, 사슴, 고양이 등 주로 귀엽고 따뜻한 이미지의 동물이 많이 사용되었으며, 부엉이, 나비, 큰부리새, 개구리, 열대어 등 사용되는 동물의 종류가 남아보다 다양하였다. 특히 강아지는 남아, 여아, 공용 모두에서 공통적으로 빈도가 높게 나타나 성별에 관계없이 아동의류에서 가장 선호되는 동물 모티프임을 알 수 있었다.

그림 10에서 13은 남아복과 여아복, 잡화에서 동물문양을 사용한 예를 보여준다. 티셔츠와 니트, 후디 종류에서도 강아지, 원숭이, 고양이 등의 동물들이 가장 많았다.〈그림 11〉[46], 〈그림 12〉[47] 〈그림 13〉[48]의 판다곰을 캐릭터화하여 입체적으로 표현한 운동화처럼 아동잡화에서도 토끼, 곰, 원숭이 등의 포유류(78.2%)가 가장 많이 사용되었다.〈표 5〉

포유류 외의 동물로는 성과 아이템 구분 없이 모두 조류가 가장 많았으며, 특히 여아복에서는 조류에 속하는 부엉이가 문양으로 개발되어 사용되고 있었다. 부엉이 외에도 나비와 작은 새 등 곤충과 조류에 속하는 여러 다른 동물들이 조금씩 개발되고 있는 모습도 볼 수 있었으며 이들은 주로 옷 전체에 걸쳐 정형화된 패턴의 형태로 나타났다.

5. 동물을 주제로 한 아동복 디자인 개발

분석결과를 근거로 동물이 주제인 아동복 디자인 개발을 위해 몇 가지 주안점을 설정하였다. 아이들이 흥미를 일으킬 수 있도록 동물의 종류를 다양하게 하는 것과 동물의 전체 형태보다 그 동물을 상징하는 특정 부위를 표현함으로서 흥미와 상징성을 강조하였다. 특히 동물 고유의 색채가 기존 아동복 디자인에서는 무시된 사례가 많았던 점을 개선하기 위해

〈그림 10〉 남아 티셔츠 - 포유류, 곰
- http://www.debenhams.com

〈그림 11〉 여아 니트 - 포유류, 토끼 -
http://bebechou.co.kr

〈그림 12〉 남녀공용 후디스 - 포유류, 고양이
- http://www.boribori.co.kr

〈그림 13〉 남녀 공용 운동화 - 포유류
- http://www.nsmall.com

〈표 5〉 의류아이템별 사용된 동물종류 비교

단위: 빈도 (%)

	티셔츠	니트	후디	하의	드레스	잡화	합1
포유류	곰(8),여우,강아지(5) 고래,너구리,토끼(4), 기린,코끼리 호랑이, 낙타, 치타(3), 다람쥐, 말, 표범, 얼룩말, 사슴(2) 등	강아지, 여우(3), 너구리(2), 다람쥐, 말, 사슴(2), 코끼리, 박쥐, 토끼, 팬더, 표범(1)	강아지(4) 원숭이(3), 곰, 표범, 사슴(2), 너구리, 말, 박쥐, 팬더, 코알라, 소(1)	토끼(2), 표범, 말	여우(4) 기린(2), 사슴(2), 얼룩말, 코끼리, 호랑이, 하마	토끼(11), 원숭이(7), 곰(6) 양, 고양이, 강아지,호랑이(5), 팬더(4),코끼리(3) 얼룩말, 치타(2) 등	184 (71.6)
	67	16	19	4	13	65	
파충류	공룡(3), 카멜레온	뱀	공룡		공룡		7 (2.7)
	5	1	1	0	1	0	
양서류	개구리			개구리		개구리(5)	7 (2.7)
	1	0	0	1	0	5	
어류	붕어(2)			열대어 (2)			4 (1.5)
	2	0	0	1	0	0	
조류	부엉이(5), 큰부리새, 펭귄(2), 비둘기, 앵무새 등	부엉이(2), 오리, 학	큰부리새, 펭귄	큰부리새 (2) 부엉이, 오리,학	부엉이(2)	펭귄(4), 병아리(3), 닭, 새(2), 부엉이	39 (15.2)
	13	5	2	5	2	12	
곤충	나비(4), 벌(1)		무당벌레, 벌(2), 나비(1)		무당벌레, 나비(1)	무당벌레(2), 벌(2)	16 (6.3)
	5	0	5	0	2	4	
Total	93 (36.2%)	22 (8.6%)	27 (10.5%)	11 (4.3%)	18 (7.0%)	86 (33.5%)	257 (100.0)

특정 동물의 색채적 특징이 디자인에 반영되도록 하였다. 이러한 표현방식은 김정아 외[49]의 연구에서 분류되었던 재현적 표현에 가깝다고 할 수 있다

동물종류는 아동복에서 포유류가 가장 많이 사용되었던 분석결과를 볼 때 포유류를 좋아하는 것이 명확함으로 일차적으로 포유류를 선정하였다. 그러나 강아지, 곰처럼 가장 흔하게 사용되고 있는 동물 보다는 선호도가 높으면서도 동물의 부분적 특징이 뚜렷한 동물들 가운데 토끼와 펭귄, 코끼리를 선정하였다. 또한 새로운 캐릭터 개발을 위해 그동안 사용빈도가 비교적 낮았던 조류가운데 큰부리새와 어류인 물고기, 곤충류가운데 벌을 선정하였다. 표현방식은 가장 출현빈도가 높았던 캐릭터(44%) 방식과 일러스트(23.%)를 혼합하여 표현하였다. 아동복에서 주로 동물 전체를 표현하는 사례가 많았으므로 새로운 표현방식 개발을 위해 부분적 특징을 표현하는데 초점을 두었다 .

의복 아이템으로는 동물 캐릭터를 강조하기 위해서 디자인에 차이가 나지 않으면서 남녀아동이 함께 입을 수 있는 베스트를 선정해 6종을 디자인하였고, 그 중 3종을 직접 제작하였다. 종합적으로 색상은 각 동물의 색을 주 색상으로 하고 부 색상이나 액센트 색상을 추가하여 각 동물의 특성을 연상할 수 있도록 하였다. 소재는 편하게 입을 수 있도록 면이나 폴리에스테르를 주 소재로 하였고, 아동들이 활동이 많아 땀을 잘 흘리는 점을 고려하여 통기성을 높이기 위해 망사(메쉬, mesh) 소재를 사용하였다. 특히 아동들이 친근하면서도 실제의 동물처럼 느낄 수 있도

〈표 6〉 성별 사용된 동물종류 비교

단위: 빈도(%)

의류	남아	여아	공용	합1
포유류	곰(10), 강아지(7), 여우(6), 호랑이, 원숭이(5), 표범, 말(4), 코끼리(3)등	토끼(12), 강아지(7), 사슴(6), 고양이(5), 여우, 코끼리, 말, 곰(3), 다람쥐, 양(2) 등	원숭이, 토끼(6), 호랑이(5), 곰, 강아지, 코알라, 팬더, 양(3), 기린, 너구리, 코끼리, 원숭이(2) 등	184 (68.6)
	51(82.3)	76(67.3)	57	
파충류	공룡(3), 뱀(1)	공룡	공룡, 카멜레온	7 (2.7)
	4(6.5)	1(0.9)	2	
양서류	개구리(2)	개구리(2)	개구리(3)	7 (2.7)
	2(3.2)	2(1.8)	3	
어류		붕어(2), 열대어(2)		4 (1.5)
	0	4(3.5)	0	
조류	참새(2), 부엉이, 비둘기	부엉이(8), 큰부리새(4), 펭귄(3), 학(2), 병아리등	펭귄(4), 병아리(3), 부엉이(2), 앵무새, 큰부리새(1) 등	39 (15.2)
	5(8.1)	22(19.5)	12	
곤충		나비(5), 무당벌레(2), 벌	나비(1), 무당벌레(3), 벌(4)	16 (6.3)
	0(0.0)	8(7.0)	8	
Total	62 (100.0) (24.1)	113 (100.0) (44.0)	82 (100.0) (31.9)	257 (100.0)

록 가장 특징적인 요소를 디지털 프린팅으로 표현하였다.

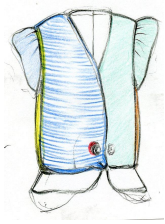
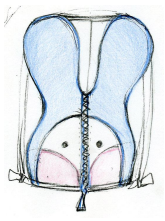
디자인 1은 벌을 형상화한 것으로 벌의 특징인 몸통의 줄무늬와 날개를 주머니로 차용하였다. 디자인 2는 코끼리를 모티브로 하였다. 코끼리를 상징하는 여러 부위의 형상을 디테일로 활용하여 큰 귀는 주머니로, 긴 코는 앞 지퍼로, 상아는 베스트 밑단의 장식으로 하였고, 뒤판의 중심 솔기는 꼬리모습을 장식하였다. 또한 베스트와 함께 아이들이 활동할 때 잘 더러워지는 다리모양으로 팔 토시를 같이 디자인하였는데, 손목 부분을 큰 발톱 모양으로 장식하여 재미를 배가시켰다. 디자인 3은 조류 중에서 다채로운 색상과 큰 부리로 유명한 열대지방의 새인 토코투칸을 형상화하였다. 이 새의 특징적인 모습을 디지털 프린트로 출력하여 사실적이면서도 상징적인 모습으로 표현하였다. 밑단은 새의 꼬리 형태를 단순화하였고, 색상은 실제 토코투칸의 색을 부분적으로 나누어서 사용하였다.

디자인 4는 펭귄을 상징하는 흰색과 검은색을 사용하였고, 귀여운 신사복의 이미지를 위해 포인트로 붉은색의 나비넥타이를 디테일로 사용하였다. 디자인 5는 앞선 조사결과 잘 활용되지 않는 물고기를 캐릭터화하여 포유류에 집중된 동물 캐릭터의 폭을 넓혀보고자 하였다. 지느러미는 진동과 밑단에 디테일로 활용하였고, 뒤판은 전체를 망사 소재로 제작하였다. 물고기 두 마리가 서로 마주 보고 있는 모습을 디지털 프린팅하여 사실적이면서 시원하고 깔끔한 느낌을 줄 수 있도록 하였다. 디자인 6은 앞 판 전체에 큰 귀를 강조한 토끼의 얼굴을 디지털 프린팅으로 하였고, 뒤판은 얼굴의 귀여움을 디테일로 더욱 강조하였으며, 나머지 부분은 활동이 많은 아동들이 답답하지 않도록 망사 소재를 사용하였다.

Ⅳ. 결론

최근 우리가 생활하고 있는 자연이 패션트렌드의 한 주제로 부상함에 따라 식물과 동물을 응용한 의류와 액세서리 디자인들이 다수 개발되고 있다. 아동

〈표 7〉 동물을 이용한 아동복 베스트 디자인 개발

디자인		디자인 특성	디자인 요소	실물제작
1		꿀벌의 특징을 캐릭터화 주머니를 꿀벌의 날개 형태로 함 줄무늬를 패턴으로 활용	소재: 면, 망사 색: 노랑, 보라 디테일: 지퍼, 주머니	
2		코끼리 특징을 캐릭터화. 주머니는 귀 형태, 지퍼는 코, 밑단은 상아모습으로 처리. 다리 형태를 본 딴 팔 토시	소재: 면, 망사 색: 노랑, 파랑 하양 디테일: 지퍼, 주머니	
3		큰부리새 토코투칸 의 특징을 일러스트로 표현. 가장 큰 특징인 부리를 베스트의 전면에 배치 밑단은 새의 꼬리 형태로 함	소재: PE, 망사 색: 하양, 검정 노랑, 주황, 파랑 디테일: 지퍼, 주머니	
4		펭귄의 특징인 흑백의 대조와 튀어나온 배부분을 상징적으로 표현하여 캐릭터화	소재: 면 색: 하양, 검정, 빨강 디테일: 지퍼, 주머니	
5		물고기 두 마리가 서로 마주보고 있는 모습을 머리부분만 일러스트로 표현. 지느러미를 진동과 밑단에 장식으로 사용	소재: PE, 망사 색: 파랑, 하양 노랑, 주황 디테일: 단추	
6		토끼의 캐릭터화. 앞: 토끼의 특징인 귀를 강조한 얼굴 뒤: 메시 소재사용	소재: PE, 망사 색: 파랑, 분홍 하양, 노랑 디테일: 지퍼	

- 저자 제작

복에서는 동물이 아이들에게 친근한 생명체로서 자연을 체험하고 상품에 호감을 갖게 하는 중요한 역할을 하므로 식물에 비해 더욱 사용빈도도 높고, 지속적으로 사용되고 있음을 고려할 때 동물을 여러 가지 방식으로 표현한 의류디자인 사례들에 대하여 연구할 필요가 있다고 본다.

동물이 표현된 아동의류는 동물을 표현하는 방식과 사용하는 동물의 종류가 다양하였고 남녀아동과 의복아이템에 따라 공통점과 차이점이 존재하였다. 표현방식은 남녀 모두 티셔츠 등을 비롯한 상의에 의인화시킨 캐릭터 표현이 가장 우세하였으나 여아는 드레스와 하의에 동물을 패턴화한 방식을 많이 사용하여 더욱 귀여운 이미지를 전달하였다.

동물종류는 남녀 모두, 아이템에 관계없이 강아지, 토끼, 곰 등의 포유류가 가장 많이 사용되었고 조류, 곤충이 그 뒤를 잇고 파충류와 양서류는 거의 사용되지 않았다. 이것은 포유류가 가까이서 직접 아이들과 생활하면서 친근하고 옷에 표현하기 좋은 따뜻한 이미지를 가진 동물이기 때문이며, 파충류는 독특한 외형과 낯설기 때문인 것으로 해석된다. 동물종류는 성별에 따라 비교적 뚜렷한 차이점을 나타내었다. 남아복에는 곰, 호랑이, 여우, 공룡 등 다소 크고 강한 이미지의 동물이 많았고, 여아복에는 토끼, 사슴, 고양이 등 순한 이미지의 포유류 외에도 열대어, 나비, 큰부리새 등 작고 귀여운 동물 등 사용된 동물의 종류가 더욱 다양하였다. 다만 강아지는 남녀 아동복 공통으로 많이 이용되어 성에 관계없이 선호도가 높음을 보여주었다.

디자인 분석에 이어 동물을 주제로 한 6가지의 베스트 디자인을 개발하였다. 디자인은 동물의 종류를 다양하게 하는 것과 동물의 전체 형태보다 부분적인 특징을 일러스트와 캐릭터의 방식을 혼합하여 표현하는데 주력하였다. 특히 동물 고유의 색채가 기존 아동복 디자인에서는 무시된 사례가 많았던 점을 개선하기 위해 특정 동물의 색채적 특징이 디자인에 반영되도록 하였다. 제작은 아이들의 선호도가 높은 토끼와 새로운 동물에 대한 호기심을 일으킬 수 있도록 조류인 토코투칸 새, 어류인 물고기를 캐릭터화한 3종을 선정하여 제작하였다.

이 연구에서 살펴본 결과 아동복에서의 동물 표현 방식과 동물의 종류가 아직까지 비교적 제한적이므로 앞으로 이제까지 사용되지 않았던 동물들도 포함시켜 새롭고 개성적인 표현방식을 적용하여 동물을 주제로 한 디자인들을 더욱 다양하게 개발할 필요성이 크다 하겠다.

참고문헌

1) 이경희, 손세영 (2007), 캐릭터 티셔츠에 대한 갬정과 소비감성 분석, *한국의류산업학회지, 9(2),* p. 203.
2) 권영아 (2004), 아동용 니트제품 개발 방안-아동 내의에 선호되는 캐릭터의 감성 특성에 관한 연구, *복식문화연구, 12(4),* pp. 628-637.
3) 성영신, 이일호, 정용기 (2004), 캐릭터에 대한 소비자 심리: 미키 마우스, 쥐인가 사람인가?, *광고학연구, 15(3),* pp. 39-69.
4) 최윤선 (2002), 국내외 캐릭터 디자인의 현황 및 발전 방안에 관한 연구, *시각디자인 연구, 10,* pp. 159-165.
5) 명희봉 (2008), 동물캐릭터를 이용한 문구용품 개발, 공주대학교 대학원 석사학위논문.
6) 김유란 (2002), 모바일 캐릭터의 지각된 성격 차원과 선호도, 연세대학교 대학원 석사학위논문.
7) 문상은 (2004), 팬시상품에 동물 캐릭터의 활용에 관한 연구, 영남대학교 대학원 석사학위논문.
8) 이은영 (1994). *복식의장학(제2개정판),* 서울: 교문사. pp. 287-289;
이호정, 정송향 (2010), *Fashion Design & Collection.* 서울: 교학연구사, pp. 172-175.
9) 간문자 (2007), *패션과 디자인,* 서울: 신정, pp. 117-128;
이호정, 정송향, *op. cit.,* pp. 173-175.
10) 김찬주, 노미경 (2013), 드리스 반 노텐의 컬렉션에 나타난 문양디자인 특성, *복식, 63(5),* pp. 121-125;
유현정 (2009), 20세기 서양패션에 나타난 문양이미지, *복식, 59(5),* pp. 71-82.
11) 김지현, 간호섭 (2009), 동북아시아 지역의 전통문양을 응용한 패션디자인 연구, *복식, 59(9),* pp. 7-9.
12) 김정아, 조동만, 홍찬석 (2013), 그림책 일러스트레이션 속 동물 캐릭터의 표현 양식이 유아의 선호도에 미치는 영향, *기초조형학 연구, 14(6),* p. 63.
13) *Ibid.,* p. 63-64.
14) 자료검색일 2014. 3. 24. http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%93%B1%EC%9E%A5%EC%9D%B8%EB%AC%BC
15) 김재은 (1998), *그림에 의한 어린이의 심리 진단,* 서울: 교육과학사, pp. 22-28.
16) 성영신, 이일호, 정용기 (2004), *op. cit.,* pp. 39-69.
17) 이경희, 손세영 (2007), 캐릭터 티셔츠에 대한 감정과 소비감성 분석, *한국의류산업학회지, 9(2),* pp. 203-210.

18) 자료검색일 2013. 7. 10, http://www.akmall.com/catalog/general/detail.jsp?goods=823902010730&flagsso=t
19) 자료검색일 2013. 7. 10, http://www.11st.co.kr/browsing/OpenContReviewAction.tmall?method=getMyprofessionalReviewDetail&contNo=20897019
20) 자료검색일 2013. 7. 10, http://www.11st.co.kr/browsing/OpenContReviewAction.tmall?method=getMyprofessionalReviewDetail&contNo=20897019
21) 원성진 (2003), 유아용 사이트에 나타난 캐릭터에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 8.
22) 이화자, 김세종 (2012), 비주얼 컬처로서 만화영상의 확장된 장(場, fest)에 대한 논의: 뉴 테크놀로지를 중심으로, *한국만화애니메이션, 28,* pp. 1-25.
23) 원성진, *op. cit.,* p. 13.
24) 김연섭, 윤창숙 (2008), *홍보만화론,* 서울: 만남, 2008, p. 151.
25) 이학식, 안광호, 하영원 (2001), *소비자행동론,* 서울: 법문사, p. 529.
26) 이승영 (2000), 동물 캐릭터의 광고 이용에 관한 연구, *동국대학교 기사집, 24,* pp. 132-133.
27) 한석희, "불황에 동물 캐릭터 패션이 잘 팔리는 이유는", 자료검색일 2014. 3. 10, http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20140219000071
28) *Ibid.,* 자료검색일 2014. 3. 10, http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20140219000071
29) 박지원, "사자·호랑이, 봄 패션에 빠지다…동물 캐릭터 의류 인기", 자료검색일 2014. 3. 10, http://www.metroseoul.co.kr/news/newsview?newscd=2014021800128
30) *Ibid.,* 자료검색일 2014. 3. 10, http://www.metroseoul.co.kr/news/newsview?newscd=2014021800128
31) Schmitt, d. Bern (1999), *Experiential Marketing,* Free Press, p. 131.
32) 원성진 (2003), *op. cit.,* p. 11.
33) 장원철, 박노석 (2006), 대학 홍보를 위한 캐릭터 상품화 연구: 울산대학교의 상징동물 기린을 중심으로, *디자인학 연구, 19(6),* p. 22.
34) "개성 넘치는 12지 동물 캐릭터를 모티브로 한 의류 브랜드 '피퀄' 론칭", 자료검색일 2013. 10. 2, http://m.beauty.hankooki.com/articleView.html?idxno=139411&menu=1
35) 자료검색일 2013.10. 02, http://www.debenhams.com/webapp/wcs/stores/servlet/prod__10701__10001__232020267934__-1
36) 장원철, 박노석, *op. cit.,* p. 22.
37) 원성진 (2003), *op. cit.,* p. 13.
38) "키드 레드 루루", 자료검색일 2013. 10. 2, http://item2.gmarket.co.kr/Item/detailview/Item.aspx?goodscode=383764828&GoodsSale=Y&jaehuid=200001169&NaPm=ct%3Dhk6u2ei8%7Cci%3D9386f6496cedadeed28b580fca7b6a81616a7ddf%7Ctr%3Dslsl%7Csn%3D24%7Chk%3Dbf0bd66c14a7a434c8ea8fe81e46449d8e6a692b
39) "쟈뎅 드 슈에뜨, 올빼미 사랑", 자료검색일 2013. 10. 2, http://www.google.co.kr/imgres?imgurl=http://image.elle.co.kr/upload/NEWS/2012/09/ncd__120907002/content/01AST01201209077695001745 9.jpg&imgrefurl=http://www.elle.co.kr/article/view.asp?MenuCode%3Den010103%26intSno%3D7200&h=498&w=630&sz=287&tbnid=UE3uxrTzxNDPqM:&tbnh=90&tbnw=114&zoom=1&usg=____XsxK86raNYw4ONhyckKRg7w8m5g=&docid=GIY2w72F70R9hM&sa=X&ei=aGdvUsDmGIXTkQWGtIHgCg&ved=0CGEQ9QEwCA
40) Denzin, N. & Lincoln, Y. (1998), *Collecting and Interpretating Qualitative Materials,* Cal: Sage Pub. pp. 42-43.
41) 자료검색일 2014. 3. 23, http://www.aliexpress.com/item/free-shipping-2014-spring-boys-shirt-animal-panda-print-children-s-clothing-sets-kids-suit-baby/1647021447.html
42) 자료검색일 2014. 3. 23, http://studiobdiary.co.kr/front/php/login/login__f.php?redirect__url=/front/php/product.php?product__no=87624
43) 자료검색일 2014. 3. 23, http://www.debenhams.com/webapp/wcs/stores/servlet/prod__10701__10001__232020257405__-1
44) 자료검색일 2014. 3. 25, http://www.aliexpress.com/item/1-pcs-Retail-2013-New-children-mini-dress-fashion-girls-Animal-print-long-style-tops-summer/996279765.html
45) 자료검색일 2014. 3. 25, http://www.debenhams.com/webapp/wcs/stores/servlet/prod__10701__10001__221010204003__-1
46) 자료검색일 2014. 3. 25, http://bebechou.co.kr/front/php/product.php?product__no=319&main__cate__no=61&display__group=1
47) 자료검색일 2014. 3. 25, http://www.boribori.co.kr/detail?PrStCd=ULCM211052-MGY__9ZS&ColorCd=ZZ9
48) 자료검색일 2014. 3. 25, http://www.nsmall.com/jsp/item/itemview.jsp?good__id=12431799&is__gate=true
49) 김정아, 조동만, 홍찬석 (2013), *op. cit.,* p. 63.