

[Original Article]

**The trend of women's wear design
by the SCAMPER method
- Focused on the 2010 S/S~2020 S/S fashion collection -**

Kyung-Lim Lee[†]

Assistant Professor, Dept. of Fashion Design & Merchandising,
Kyungsoong University, Korea

**스캠퍼 기법에 따른 여성복 디자인 경향
- 2010 S/S~2020 S/S 패션컬렉션을 중심으로 -**

이 경 림[†]

경성대학교 패션디자인학과 조교수

Abstract

The purpose of this study is to provide basic data to assist students and industrial designers in fashion by examining the trend of designing women's wear with the SCAMPER method. In the research, the seven types of SCAMPER methods for fashion design were classified based on the previous studies. From 2010 S/S to 2020 S/S, data from 5,149 photographs were collected through overlapping checks and classified by SCAMPER method type. Data analysis was performed using SPSS 25.0 for frequency analysis. As a result, in the SCAMPER "combine" method, more than two items were combined, or structural details were combined with items. In the most applied "adapt" method was involved imitating similar images, or natural forms, or other objects. The "modify" method was applied by changing the shape of some details in basic fashion items. The "magnify" method was applied by enlarging, elongating, or elevating some details of fashion items. The "minify" method was applied by minimizing, shortening, or lowering some details of basic fashion. The method of "put to other use" was expressed throughout the clothing by using non-fabric or trimmings such as metal, beads, and strings. The "rearrange" method was applied by repositioning the top and bottom, front and back, or outside and inside in fashion items and in details. The "reverse" method was applied by reversing the style of fashion, mix-and-match fabric, or switching the gender of the fashion items.

Received February 04, 2021

Revised February 21, 2021

Accepted February 23, 2021

[†]Corresponding author

(leekl@ks.ac.kr)

ORCID

Kyung-Lim Lee

https://orcid.org/0000-0003-2978-5334

Keywords: fashion design ideation(패션디자인 발상), SCAMPER method(스캠퍼 기법), fashion design tendency(패션디자인 경향)

I. Introduction

20세기말 포스트모더니즘의 영향으로 현대 사회는 다양성을 추구하게 되었고,

생활수준의 향상과 라이프스타일에 따른 생활의 변화로 패션에서도 디자인에 있어 다원화 경향이 확대되고 있다. 점차 개성적이고 유니크한 스타일을 추구하고 젊게 살기를 희망하는 여성 소비자의 증가 추세에 따라 21세기 패션 브랜드에서는 타 브랜드의 디자인을 모방하거나 유행 스타일의 창출만으로는 소비자들의 감성을 만족시킬 수 없게 되면서 감각적이고 새로운 디자인을 창출시킬 수 있도록 기획력을 갖춘 디자이너의 양성이 필요하다. 특히 패션 디자이너는 사람들의 시각적 이미지에 직접적인 영향을 주는 옷을 디자인하는 직업으로 무엇보다 창의적이고 감각적인 디자인 능력을 갖추어야 한다. 창의적인 디자인 능력을 갖추기 위해서는 최근 디자인의 경향을 파악하고, 즐겨 사용되는 아이디어 발상 기법이 무엇인지 살펴야 하며, 패션 아이템 별 아이디어 발상법의 특성을 파악하여 디자인에 적용시키는 활용력이 요구된다. 그러므로 최근의 여성복 디자인 경향을 살펴보고, 보편적으로 사용되는 아이디어 발상법의 특성을 파악해 보는 것은 새로운 창작 디자인을 위해 중요한 과정이다.

창의적인 디자인을 창출하기 위한 표준화된 아이디어 발상법에는 어떤 사물이나 현상에서 느껴지는 이미지를 유사하게 표현해내는 유사발상법, 어떤 사물이나 현상을 반대로 생각해보으로써 전혀 상반되는 형태나 성질의 새로운 아이디어를 발상하는 반대발상법, 어느 한 형태적 요소를 다른 종류의 형태적 요소와 결합하여 새로운 디자인을 발상하는 형태결합법, 어떤 문제에 관련된 항목들을 나열하고, 그 항목별로 검토(check)하면서 개선점을 찾음으로써 새로운 아이디어를 발상하는 체크리스트법(checklist method) 및 체크리스트법을 개선한 스캠퍼법(SCAMPER method) 등이 있다. 스캠퍼법이란 알렉스 오스본(Alex F. Osborn)의 체크리스트법을 보완하고 발전시킨 방법으로 밥 에버럴(Bob Eberle)에 의해 탄생되었다. 이 기법은 새로운 용도, 품질개선, 실용성을 높일 수 있는 보편적인 아이디어 발상법으로 대체하기(substitute)의 S, 결합하기(combine)의 C, 조절하기(adjust)의 A, 변경·확대·축소하기(modify, magnify, minify)의 M, 용도 바꾸기(put to other use)의 P, 제거하기(eliminate)의 E 및 역발상·재정리하기(reverse, rearrange)의 R과 같이 관점의 변형이나 수정과 관련된 알파벳 두문자 7개를 따서 만들었다(Eberle, 2008; Kim, 2011). 이러한

다양한 디자인 발상법 중 최근에는 여러 디자인 관련 분야에서 스캠퍼법을 많이 사용하고 있으며, 디자인 발상의 기법 중 스캠퍼법은 비교적 사용이 간단하고 다양한 아이디어를 유도시킬 수 있는 최적화된 방법으로 디자인 과정에서 스캠퍼법을 적용할 경우, 사고의 확산에 유용할 것이다(Kim & Lim, 2014).

디자인 발상법과 연관된 선행연구를 살펴보면 패션디자인 발상법에 관한 연구(Cho & Han, 2000; Jo & Lee, 2016; Kim, 2017), 형태분석법을 이용한 패션디자인 연구(Do, 1996), 체크리스트법과 패션디자인 관련 연구(Kim & Lim, 2012; Lee, 2006; Nam, Kim, & Lee, 2012) 및 스캠퍼법과 관련된 연구로 패턴 디자인 발상 능력 증진을 위한 스캠퍼법 활용 연구(Kim, 2010), 화장품 발명 디자인 교육에서 스캠퍼법이 창의력에 미치는 영향 연구(Kim, 2018), 스캠퍼를 활용한 패션디자인 발상 연구(Kim & Lim, 2014) 등이 있으나, 패션 분야에서는 아직 스캠퍼법이 최근의 패션디자인에 어떻게 활용되는지 뿐만 아니라, 그 특성에 대해 다년간의 경향을 살펴본 사례 연구는 부족한 실정이다.

따라서 본 연구의 목적은 디자인의 변화도가 많은 여성복을 대상으로 다양한 디자인 관련 분야에서 보편적으로 사용되고 있는 스캠퍼법이 최근 10년간 어떻게 적용되고 있는지 여성복의 디자인 경향을 살펴봄으로써 향후 여성복 디자인 방향을 설정하는데 질적·양적으로 의미 있는 기초 자료 제공에 있으며, 패션디자인 전공 학생들의 창의적 디자인 발상에 도움이 될 수 있는 데이터를 축적하는 데 있다. 본 연구의 결과가 산업체 패션 디자이너 및 패션디자인 전공 학생들의 창의적 디자인 발상에 바탕을 제공할 수 있는 자료가 되기를 기대한다.

II. Background

1. Checklist method

교육적 측면에서 활용도가 높은 디자인 발상법으로는 브레인스토밍, 브레인라이팅, 체크리스트법, 스캠퍼법 등이 있다. Lee(1996)에 의하면 산업디자이너를 대상으로 한 조사에서도 다양한 발상법 중 이들 발상법 외에는 인지도, 효용도 및 사용도가 낮은 것으로 나타났다. Kim(2016)은 디자인 발상법을 이론적으로

고찰하였는데, 기존의 발상법은 아이디어의 발산과 유추로 창의적인 발상을 유도하는 브레인스토밍법과 고든법, 강제연관에 의한 시넥틱스법, 구체적인 형태 변형법으로 스캠퍼법과 체크리스트법 그리고 수렴법에 해당하는 특성열거법이 있다고 하였다. 디자인 분야에서 연구되고 활용되어지고 있는 발상법은 유용성의 측면에서 몇 가지로 한정되어 있는데, 이 중 체크리스트법은 창의적인 디자인 개발을 목적으로 하는 곳에서 활용도가 높은 것으로 나타났으며(Nam et al., 2012), 체크리스트법은 산업 현장에서도 실용적으로 활용되는 발상법이다. Choi는 브레인스토밍, 마인드맵, 스캠퍼법, ASIT(Advanced Systematic Inventive Thinking)가 디자인 교육에서 활용성이 높다고 하였다(Choi, 2009). Choi에 의하면 패션디자인에 적합한 창조적 발상법으로 체크리스트법, 형태분석법, 고든법, 시넥틱스법 등이 있다고 하였으며, 체크리스트법과 형태분석법은 비교적 쉽고 단순한 과정을 거치므로 비슷한 결과물을 얻을 수 있는 향상성이 있다(Choi, 2001).

체크리스트법은 오스본이 개발한 디자인 발상법으로, 사물의 시각적 이미지나 단어를 리스트로 작성한 후, 그것을 변경, 전환 또는 결합 등의 과정을 거쳐서 새로운 디자인으로 전개하는 것이다(Oh, 2009). 주제를 통해 머릿속에 떠오르는 어떤 생각에 대한 질문을 체크리스트로 정리해가면서 새로운 아이디어를 생각해 내고 그 생각의 중요한 포인트에 따라 체크를 해간다면 새로운 아이디어 전개에 많은 도움이 될 수 있다(Lee, 2006). Kang에 의하면 현존하는 여러 종류의 발상법 중 패션디자인에 활용할 수 있는 가장 기술적인 발상법은 체크리스트법이다(Kang, 2003). 체크리스트법은 디자인 문제를 해결하기 위해 모든 질문에 체크하면서 아이디어를 내는 방법으로 다양한 결과물을 얻을 수 있을 뿐 아니라, 디자인 분석에도 많은 도움이 된다. 그러나 체크리스트법을 패션디자인 분야에 적용할 경우 다양한 유형 분류가 될 수 있다(Kim & Lim, 2012).

체크리스트법과 관련된 패션 관련 연구들로는 크리에이티브 패션디자인의 전개 방법에 관한 연구(Kong, 2003), 체크리스트법으로 분석한 패션디자인 발상에 관한 연구(Lee, 2006), 창조성 기법을 활용한 패션디자인 프로세스에 관한 연구(Oh, 2009), 전통 구

름문양을 활용한 현대 패션디자인 개발 연구(Kang, 2011), 트렌치코트 디자인에 나타난 체크리스트법 발표 경향 분석 연구(Kim & Lim, 2012) 및 체크리스트법에 의한 창의적인 패션디자인의 조형적 특성 연구(Nam et al., 2012) 등이 있다.

2. SCAMPER method

스캠퍼법은 아이디어 창출을 목적으로 만든 체크리스트법으로 처음에는 브레인스토밍 기법을 고안한 오스본의 체크리스트로 개발하였으나, 이후 밥 에버렛에 의해 체계적으로 재정립된 창의적 사고 기법으로(Moon et al., 2010), 특정 대상이나 특정 문제에서 출발하여 그것을 변형시키는 방법(Choi, 2007)을 의미한다. 스캠퍼는 7단어의 기억하기 좋도록 만든 약성어로 대체(substitute), 결합(combine), 응용(adapt), 수정(modify)·확대(magnify)·축소(minimize), 용도 변경(put to other use), 제거(eliminate), 뒤집기(reverse)·역발상(rearrange)의 첫 글자를 따서 SCAMPER라고 이름 붙여졌으며(Huh & Kim, 2013), 각 철자를 보면 창의적인 아이디어를 떠올릴 수 있는 아이디어 창출법이다. 스캠퍼법은 아이디어 창출을 위해 사고의 출발점 또는 문제 해결의 착안점을 미리 정해 놓고, 그에 따라 다각적인 사고를 전개함으로써 능률적인 아이디어를 얻는 방법이다. 즉, 문제만 놓고 바로 발상과정을 진행하는 것이 아니라, 생각할 수 있는 모든 사항을 미리 항목별로 써 놓고 하나씩 체크하면서 아이디어를 내고자 하는 체크리스트 방법이다. 스캠퍼법의 체크리스트는 해결해야 할 문제에 따라 창조적 사고를 위한 도구로써 융통성 있게 활용될 수 있다. 다시 말해 스캠퍼법 각각의 리스트는 아이디어 발상 단계에서 명확히 구분할 필요가 없고, 순서대로 진행할 필요도 없다. 따라서 실제로 디자인 활동의 여러 영역에서 많이 활용되고 있으며, 디자인 문제에 대해 좀 더 확장적이고 구체적인 접근이 가능하도록 도와준다(Jung, 2012).

스캠퍼법의 장점은 체크리스트를 활용함으로써 아이디어를 쉽게 발견한다는 점과 체계적이고 논리적으로 문제를 생각해 볼 수 있는 데 있다. 또한 무엇이 문제가 되는가를 확실히 알 수 있고, 단어로 연결되는 단순함을 가지고 있어 항상 문제의식을 가지고 쉽게 대입시켜 볼 수 있다는 것이다. 브레인스토밍이 사고

의 제한 없이 다양한 아이디어를 마음껏 도출해내는 것에 비해, 스캬퍼법은 사고의 영역을 제한함으로써 구체적인 아이디어가 나올 수 있도록 유도한다. 문제를 보고 바로 아이디어 발상을 하는 것이 아니라, 생각할 수 있는 여러 가지 사항을 미리 적어두고, 하나씩 체크하며 아이디어를 내는 체크리스트법으로, 다각적인 사고를 할 수 있도록 하기 때문에 스캬퍼법의 강제적 연상 단계는 독창적인 아이디어를 낼 수 있도록 도와준다(Row & Paik, 2005).

스캬퍼법의 7가지 유형을 정리하면 다음과 같다. 대체는 기존의 사물을 형태, 용도, 재료, 방법 등에 따라 다른 것으로 대체하는 기법이고, 결합은 한 가지 또는 그 이상의 것을 결합 또는 복합해서 새로운 것을 생각하는 기법이다(Choi, 2003). 적용은 어떤 형태나 원리, 방법을 다른 분야의 조건이나 목적에 맞도록 수정할 수 있는가를 생각하는 기법이다(Park & Kim, 2004). 변형은 기존의 상품이나 아이디어에 컬러, 형태, 의미 등을 수정해서 변화를 주는 기법(Choi, 2003), 확대는 기존의 아이디어를 크게, 길게 과장하고 확대하여 새로운 것으로 변화시키는 기법, 축소는 기존의 아이디어를 작게, 가볍게, 늦게, 가늘게 축소해서 새로운 것으로 변화시키는 기법이다(Kim & Lim, 2014). 용도변경은 어떤 사물이나 아이디어를 다른 방법으로 활용하는 것으로, 다른 용도, 다른 소재, 다른 재료, 다

른 접근법으로 대신할 수 없을까를 생각함으로써 새로운 아이디어를 창출하고, 제거는 사물의 어떤 부분을 제거해서 새로운 아이디어를 떠올리는 기법, 재배열은 형식, 순서, 구성을 바꾸어 새로운 상품이나 문제 해결의 아이디어를 얻는 기법(Choi, 2003), 반대는 어떤 사물을 반대로 생각하는 것으로 전혀 상반되는 형태 또는 성질의 것을 관련지어 생각함으로써 새로운 아이디어를 내는 기법이다(Cho, 2004).

III. Methods

1. Research methods

본 연구는 창의적 디자인 창출을 위해 다양한 디자인 분야에서 보편적으로 활용되고 있는 스캬퍼법에 따라 디자인의 변화도가 많은 여성복을 대상으로 최근 10년간 디자인 경향을 살펴보았다. 연구방법은 선행연구를 통해 스캬퍼법의 특성 및 사용 목적에 대해 살펴보고, 스캬퍼법의 7가지 유형을 패션디자인에 적용할 수 있도록 스캬퍼법 유형별 분류에 대해 정의하면 <Table 1>과 같다.

2. Data collection and analysis

정의된 스캬퍼법의 유형에 따라 스캬퍼법이 적용된 자극물(여성복 컬렉션 사진 자료)을 수집한다. 자

<Table 1> Classification by SCAMPER method types in fashion design

SCAMPER method types		Review items
S	Substitution	Design by change non-fabric with the same function Design by change similar design method
C	Combine	Design by combine two or more fashion items, details or trimmings
A	Adapt	Design by imitate similar images and forms from nature or objects
M	Modify	Design by change shape in some details of basic fashion items
	Magnify	Design by change some details of basic fashion items to large, long or high
	Minify	Design by change some details of basic fashion items to small, short, or low
P	Put to other use	Design by put to other use non-fabric or trimmings
E	Eliminate	Design by remove some details of basic fashion items
R	Rearrange	Design by rearrange the top and bottom, front and back, outside and inside in fashion items and details
	Reverse	Design by reverse the fashion style, mix-and-match of fabric, gender in fashion items

극물의 수집은 2010년 S/S부터 2020 S/S 시즌까지 10년간의 CODE collection book(밀라노, 파리, 뉴욕, 런던)에 발표된 여성복 사진 중 시각적으로 디자인을 평가하기 용이한 정면 또는 후면 사진으로 선정하여 5,149건의 사진을 수집하였다. 자극물 선정 시 패션디자인 전공 박사 10명의 전문가 평가를 거쳤으며, 선정된 사진은 스캠퍼법의 유형에 따라 분류하고, 그 특성이 겹치는 경우 중복체크가 가능하도록 하여 재분류하였다. 자료 분석은 SPSS 25.0 프로그램을 사용하여 빈도분석하였다.

IV. Results and Discussion

1. Trend analysis of SCAMPER method applied to fashion design

2010년부터 2020년의 패션디자인에 적용된 유형별 스캠퍼법의 경향을 분석한 결과는 <Table 2>와 같다. 2010년부터 2020년까지 스캠퍼법의 분석에 사용된 5,149건의 자극물은 한 사진에서 여러 가지 유형이 겹쳐 등장하는 경우 중복체크되었으며, 2016년 F/W 시즌에 394건으로 스캠퍼법이 가장 많이 활용되었고, 그 다음으로 2018년 S/S 시즌에 389건, 2020년 S/S 시즌에 371건인 것으로 조사되었다. 또한 대부분 S/S 시즌의 디자인에 발상법이 많이 활용된 것으로 나타났다. 스캠퍼법의 유형별 디자인 사례를 살펴보면 자연물이나 인공물의 형태에서 유사한 기능, 이미지, 형태 등을 모방하여 디자인을 창조하는 적용법(A)이 가장 많이 활용된 것을 볼 수 있는데, 이는 디자인 시 자연이나 사물에서 쉽게 확인할 수 있는 시각적인 이미지를 유사하게 모방하기 때문에 디자인 아이디어를 내기 쉽다는 장점으로 해석할 수 있다. 두 번째로 기존 기본형 디자인의 일부분을 제거 또는 삭제하는 제거법(E)이 많이 활용되었는데, 이는 포스트모더니즘 시대 섹시함을 추구하는 경향의 증가로 디자인에 많이 활용된 것으로 사료된다. 세 번째로 많이 활용된 유형은 기존 기본형 디자인의 부분 디테일 형태를 수정하여 변형 또는 변경하는 변경법(M1)이었으며, 순차적으로 기존 기본형 의복의 디테일 형태, 구성방법, 소재 또는 이미지를 반대로 표현하는 반대법(R2)과 기존 기본형 의복의 디테일을 아주 크게, 길게 또는 높게 변형하여 확대시켜 디자인하는 확대법(M2)이었다.

2. Cases analysis of SCAMPER method applied to fashion design by types

1) Cases of substitution

스캠퍼법 중 대체법(S)은 ‘Substitution’의 개념으로 ‘보완적 대체’를 의미한다. 대체법은 패션디자인 시 ‘동일한 기능을 가진 다른 형태, 방법 또는 재질 등으로 대체하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로 <Table 2>를 살펴보면 10년 동안 29건 적용되었다. 이는 패션디자인 시 대체법이 디자인에는 거의 활용되지 않는 발상법이라는 것을 의미한다. 왜냐하면 패션은 사람이 착용하기 때문에 미적 또는 기능적으로 만족할 수 있는 디자인이 되어야 한다. 그러나 패션에서는 소재의 측면에서 의복으로 활용될 대체 소재가 현재 많이 개발되어 있지 않고, <Fig. 1>의 이세이 미야케(Issey Miyake)의 종이 드레스와 같은 경우, 구겨지고 뻗뻗하거나 찢어지는 특성 때문에 의복의 소재로 대체하여 사용하기에 부족한 실정이다. 직물 이외에 의복으로 사용되는 대체 소재 중 <Fig. 2>와 같은 비닐(PVC) 소재는 다수 있었으나, 이미 의복의 소재로 일반화되어 있으므로 대체법의 사례에서 제외하였으며, 향후 새로운 의복 대체 소재가 많이 개발되어야 할 필요성이 있다. 기능의 측면에서 다른 디자인 분야에서는 대체법이 다소 적용되고 있으나, 패션의 측면에서는 의복이 천으로 제작되는 경우가 대부분이기 때문에 물리적 또는 기계적 측면의 대체법으로 그 기능을 유지하면서 다른 디자인 형태나 제작법을 적용한 기능적 측면의 대체법은 없었다.

대체법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 3> ~ <Fig. 8>과 같다. <Fig. 3> ~ <Fig. 8>의 사례는 모두 소재의 측면에서 디자인된 경우로 <Fig. 3>과 <Fig. 4>는 포일(foil)과 유사한 대체 의복 코팅 소재로 퓨처리즘(futurism) 디자인으로 표현되었다. <Fig. 5>와 <Fig. 6>은 돌체 앤 가바나(Dolce & Gabbana)의 에코 디자인으로 내추럴한 분위기의 짚아루와 같은 성근 직물의 포대 소재로 디자인되었다. <Fig. 7>과 <Fig. 8>의 사례는 의복의 소재로 잘 사용되지 않는 그물과 같은 소재로 디자인되어 대체 소재가 활용된 사례라 볼 수 있다.

<Table 2> Trend analysis of SCAMPER method in fashion design by types

N(%)

Year	SCAMPER method types										Total		
	S	C	A	M			P	E	R				
				M1	M2	M3			R1	R2			
2010	S/S	2 (.04)	57 (1.11)	10 (.19)	32 (.62)	5 (.10)	13 (.25)	30 (.58)	113 (2.19)	22 (.43)	56 (1.09)	340 (6.60)	576 (11.19)
	F/W	6 (.12)	17 (.33)	61 (1.18)	59 (1.15)	13 (.25)	16 (.31)	3 (.06)	36 (.70)	8 (.16)	17 (.33)	236 (4.58)	
2011	S/S	0 (.00)	17 (.33)	141 (2.74)	55 (1.07)	2 (.04)	2 (.04)	7 (.14)	63 (1.22)	23 (.45)	19 (.37)	329 (6.39)	496 (9.63)
	F/W	1 (.02)	9 (.17)	88 (1.71)	22 (.43)	7 (.14)	5 (.10)	8 (.16)	10 (.19)	5 (.10)	12 (.23)	167 (3.24)	
2012	S/S	9 (.17)	22 (.43)	138 (2.68)	33 (.64)	5 (.10)	7 (.14)	18 (.35)	60 (1.17)	20 (.39)	45 (.87)	357 (6.93)	491 (9.54)
	F/W	0 (.00)	22 (.43)	12 (.23)	30 (.58)	8 (.16)	6 (.12)	7 (.14)	20 (.39)	6 (.12)	23 (.45)	134 (2.60)	
2013	S/S	3 (.06)	28 (.54)	57 (1.11)	33 (.64)	13 (.25)	15 (.29)	5 (.10)	31 (.60)	14 (.27)	50 (.97)	249 (4.84)	328 (6.37)
	F/W	1 (.02)	9 (.17)	9 (.17)	6 (.12)	12 (.23)	9 (.17)	2 (.04)	14 (.27)	9 (.17)	8 (.16)	79 (1.53)	
2014	S/S	0 (.00)	6 (.12)	33 (.64)	19 (.37)	3 (.06)	12 (.23)	0 (.00)	35 (.68)	14 (.27)	22 (.43)	144 (2.80)	219 (4.25)
	F/W	5 (.10)	8 (.16)	25 (.49)	12 (.23)	6 (.12)	5 (.10)	6 (.12)	5 (.10)	2 (.04)	1 (.02)	75 (1.46)	
2015	S/S	2 (.04)	1 (.02)	17 (.33)	14 (.27)	16 (.31)	10 (.19)	5 (.10)	44 (.85)	20 (.39)	16 (.31)	145 (2.82)	297 (5.77)
	F/W	0 (.00)	7 (.14)	21 (.41)	13 (.25)	32 (.62)	0 (.00)	5 (.10)	41 (.80)	21 (.41)	12 (.23)	152 (2.95)	
2016	S/S	0 (.00)	9 (.17)	73 (1.42)	36 (.70)	14 (.27)	3 (.06)	0 (.00)	94 (1.83)	45 (.87)	72 (1.40)	346 (6.72)	740 (14.37)
	F/W	0 (.00)	40 (.78)	65 (1.26)	55 (1.07)	62 (1.20)	5 (.10)	10 (.19)	62 (1.20)	40 (.78)	55 (1.07)	394 (7.65)	
2017	S/S	0 (.00)	20 (.39)	49 (.95)	35 (.68)	60 (1.17)	10 (.19)	3 (.06)	60 (1.17)	21 (.41)	50 (.97)	308 (5.98)	529 (10.27)
	F/W	0 (.00)	13 (.25)	40 (.78)	22 (.43)	63 (1.22)	2 (.04)	14 (.27)	36 (.70)	5 (.10)	26 (.50)	221 (4.29)	
2018	S/S	0 (.00)	74 (1.44)	100 (1.94)	36 (.70)	40 (.78)	6 (.12)	2 (.04)	77 (1.50)	35 (.68)	19 (.37)	389 (7.55)	661 (12.84)
	F/W	0 (.00)	34 (.66)	41 (.80)	10 (.19)	68 (1.32)	10 (.19)	22 (.43)	43 (.84)	27 (.52)	17 (.33)	272 (5.28)	
2019	S/S	0 (.00)	19 (.37)	52 (1.01)	15 (.29)	19 (.37)	3 (.06)	25 (.49)	60 (1.17)	21 (.41)	19 (.37)	233 (4.53)	441 (8.56)
	F/W	0 (.00)	24 (.47)	48 (.93)	47 (.91)	22 (.43)	3 (.06)	4 (.08)	25 (.49)	20 (.39)	15 (.29)	208 (4.04)	
2020	S/S	0 (.00)	20 (.39)	95 (1.85)	43 (.84)	69 (1.34)	9 (.17)	8 (.16)	70 (1.36)	12 (.23)	45 (.87)	371 (7.21)	371 (7.21)
	F/W	16 (.31)	273 (5.30)	765 (14.86)	351 (6.82)	246 (4.78)	90 (1.75)	103 (2.00)	707 (13.73)	247 (4.80)	413 (8.02)	3,211 (62.36)	
Total	S/S	13 (.25)	183 (3.55)	410 (7.96)	276 (5.36)	293 (5.69)	61 (1.18)	81 (1.57)	292 (5.67)	143 (2.78)	186 (3.61)	1,938 (37.64)	5,149 (100.00)
	Total	29 (.56)	456 (8.86)	1,175 (22.82)	627 (12.18)	539 (10.47)	151 (2.93)	184 (3.57)	999 (19.40)	390 (7.57)	599 (11.63)		

S: Substitution, C: Combine, A: Adapt, M1: Modify, M2: Magnify, M3: Minify, P: Put to other use, E: Eliminate, R1: Rearrange, R2: Reverse / 5,149 pictures were double checked.



<Fig. 1>
Issey Miyake
2011-12 F/W
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2011c).
p.108.



<Fig. 2>
Dolce &
Gabbana
2012 S/S
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2012a).
p.76.



<Fig. 3>
Diesel
Black Gold
2014-15
F/W
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2014b).
p.293.



<Fig. 4>
Balmain
2018-19
F/W
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2018b).
p.50.



<Fig. 5>
Dolce &
Gabbana
2013 S/S
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2013a).
p.176.



<Fig. 6>
Dolce &
Gabbana
2013 S/S
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2013a).
p.179.



<Fig. 7>
Balenciaga
2011-12
F/W
Reprinted
from
Yelim
Publishing.
(2011c).
p.44.



<Fig. 8>
Yohji
Yamamoto
2010-11
F/W
Reprinted
from Yelim
Publishing.
(2010c).
p.229.

2) Cases of combine

스캐퍼법 중 결합법(C)은 ‘Combine’의 개념으로 ‘결합하다’라는 의미이다. 결합법은 패션디자인 시 ‘두 가지 또는 그 이상의 기능, 아이템, 디테일 또는 트리밍 등의 결합으로 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 패션디자인은 어떤 패션 아이템과 아이템을 결합, 아이템에 디테일을 결합 또는 아이템에 트리밍을 결합하는 디자인으로 대부분 새로운 결합 아이디어가 창출된다. 대부분의 패션디자인은 어떤 아이템에 다양한 장식 디테일이나 트리밍을 결합하여야만 창출되기 때문에 본 연구에서는 아이템과 아이템을 결합하는 사례와 아이템에 의복의 구조적인 디테일인 넥라인, 칼라, 소매, 커프스 및 포켓의 결합으로만 한정하여 결합법으로 체크하였다. <Table 2>를 살펴보면 결합법은 10년 동안 456건 적용되었고, 대부분의 디자이너가 결합법을 적용하였으며, 제레미 스캇(Jeremy Scott)과 조세프프(Joseph)는 결합법(C)을 즐겨 사용하였다.

결합법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 9> ~ <Fig. 16>과 같다. 어떤 아이템에 구조적인 의복의 디테일을 결합하는 사례로 <Fig. 9> ~ <Fig. 11>의 사례를 볼 수 있다. <Fig. 9>는 재킷의 경우, 칼라가 하나

결합되는 것이 기본 디자인인데, 칼라와 몸판 부분의 일부를 하나 더 결합하는 결합법이 적용되어 디자인 되었으며, <Fig. 10>은 드레스의 몸판에 칼라와 소매를 여러 장 결합한 디자인으로, <Fig. 11>은 몸판에 소매를 결합한 디자인으로 창출되었다. 아이템과 아이템을 결합하는 사례로 <Fig. 12>는 팬츠와 팬츠의 결합, <Fig. 13>은 재킷과 재킷의 결합, <Fig. 14>는 팬츠와 재킷 밑단의 결합으로 디자인되었다. <Fig. 15>는 디자인에 무늬를 즐겨 사용하는 드리스 반 노트(Dries Van Noten)의 디자인으로 상·하의에 액세서리인 스카프 아이템을 결합하였고, <Fig. 16>은 팝아트 또는 초현실적인 디자인을 즐겨하는 제레미 스캇의 디자인으로 2019년 S/S 시즌에 오버롤즈(overalls) 아이템에 슈즈(shoes)를 결합하는 획기적인 디자인을 선보였다. 결합법의 사례들은 대부분 기본형 의복의 구조에 또 다른 아이템이나 구조적인 디테일을 결합하면서 디자인의 변형도 함께 이루어지기 때문에 결합법은 대부분 변형법에도 포함된다고 볼 수 있다.

3) Cases of adapt

스캐퍼법 중 적용법(A)은 ‘Adapt’의 개념으로 ‘상황에 적응하다’라는 의미이다. 적용법은 패션디자인



<Fig. 9> Gianfranco Ferré 2011-12 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2011c). p.96.	<Fig. 10> Viktor & Rolf 2011 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2011a). p.218.	<Fig. 11> Joseph 2015-16 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2015b). p.410.	<Fig. 12> Vivienne Westwood 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.157.	<Fig. 13> Joseph 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.439.	<Fig. 14> Fendi 2013 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2013a). p.200.	<Fig. 15> Dries Van Noten 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.71.	<Fig. 16> Jeremy Scott 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.353.
---	--	---	---	---	--	--	--

시 ‘자연물이나 인공물의 형태에서 유사한 기능, 이미지, 형태 등을 모방하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 디자인에서 어떤 자연물이나 사물을 모방한다는 것은 우리가 즐겨 생활하는 삶에서 쉽게 확인할 수 있는 시각적 이미지를 활용하기 때문에 아이디어를 창출하기 용이하다. <Table 2>를 살펴보면 적용법은 10년 동안 1,175건 적용되어 발상의 유형 중 디자이너에게 가장 많이 선택된 유형이었고, 돌체 앤 가바나와 모스키노 (Moschino)는 특히 적용법을 즐겨 사용하는 디자이너였다.

적용법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 17> ~ <Fig. 24>와 같다. 자연물을 모방한 사례로 <Fig. 17> ~ <Fig. 20>을 보면, 꽃, 나비, 얼룩말, 새의 깃털 등의 형태나 무늬를 직접적으로 유사하게 모방하였다. 인공물을 모방한 사례로는 <Fig. 21> ~ <Fig. 24>이고, <Fig. 21>에서 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)은 드레스에 야구공의 형태적 이미지를 모방하여 드레스의 프린세스 라인을 따라 스트링을 이용하여 야구공의 매듭을 형성한 것을 볼 수 있고, <Fig. 22>에서 모스키노는 의복 제작에 필수인 줄자의 이미지를 이용하여

긴 머플러의 형태로 변형하였으며, <Fig. 23>에서 돌체 앤 가바나는 스커트를 피아노 건반의 형태, <Fig. 24>에서 존 갈리아노(John Galliano)는 신문의 이미지를 블라우스로 표현하였다. 이와 같이 적용법은 발상 후의 이미지를 쉽게 시각적으로 확인할 수 있고, 유니크하고 즐거운 감정을 유발하는 패션으로 표현되므로 패션에서 다소 기능미가 떨어지기 때문에 기성복보다는 작품으로 형성될 가능성이 높다고 볼 수 있다.

4) Cases of modify, magnify and minify

스캠퍼법 중 변형법(M1) 또는 변경법은 ‘Modify’의 개념으로 ‘수정하다, 바꾸다, 변경하다’의 의미이다. 변형법은 패션디자인 시 ‘기본형 디자인의 부분적인 디테일의 형태를 수정하여 변형 또는 변경하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 형태가 익숙한 기본형 디자인에서 디자이너의 감성이나 특성에 따라 변경되기 때문에 규칙이 없으며 개성이 강하고 아방가르드(avant-garde)하거나 해체적인 디자인에 용이한 발상 유형이다. <Table 2>를 살펴보면 변형법은 10년 동안 627건 적용되어 스캠퍼법 유형 중 세 번째로 많이 선택된 유



<Fig. 17> Dolce & Gabbana 2016-17 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2016b). p.207.	<Fig. 18> Moschino 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.263.	<Fig. 19> Dolce & Gabbana 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.204.	<Fig. 20> Ann Demeulemeester 2010-11 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2010c). p.43.	<Fig. 21> Alexander McQueen 2017-18 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2017b). p.18.	<Fig. 22> Moschino 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.256.	<Fig. 23> Dolce & Gabbana 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.202.	<Fig. 24> John Galiano 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.106.
--	---	--	--	--	---	--	---

형이었고, 장 폴 고티에(Jean Paul Gaultier) 또는 알렉산더 왕(Alexander Wang)과 같이 아방가르드 디자인을 주로 하는 디자이너들이 자주 선택하는 유형이었다.

변형법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 25> ~ <Fig. 32>와 같다. <Fig. 25> 마르니(Marni)의 디자인은 팬츠 위에 셔츠형 원피스를 착용하고, 그 위에 코트의 아랫단과 같은 디테일을 오버스커트 형태로 수정하여 레이어드할 수 있는 아이템으로 변형함으로써 재배열법과 변형법이 적용된 디자인이다. <Fig. 26> 도나 카란(Donna Karan)의 디자인을 살펴보면 가슴 앞 부분에 재킷의 밑단과 같은 디테일을 입체적으로 드레이핑하여 변형해 준 원피스 디자인으로 감각적인 입체미가 연출되었다. <Fig. 27> 장 폴 고티에의 디자인은 기본형 코트의 아랫단을 입체적으로 감아올려 스커트 허리 부분에서 착용하도록 한 유기적 입체미가 돋보이는 디자인으로 결합법과 변형법이 적용된 아방가르드 디자인이다. <Fig. 28> 발렌시아가(Balenciaga)의 디자인을 살펴보면 옆선이 앞 중심쪽으로 접힌 디테일을 준 팬츠로, 기본형 팬츠의 허리와 힙 부분에 여유를 많이 두고 옆선을 접음으로써 팬츠 위에 스커트가 레이어드 된 것 같은 재배열법과 변형법이 적

용된 디자인이다. <Fig. 29> 프로엔자 슐러(Proenza Schouler)의 디자인은 기본형 코트의 칼라를 확대하고 기본 라펠(lapel)에 감각적인 커팅을 주어 추상적이고 부정형의 라펠로 변형한 도시적이고 시크한 감성이 돋보인다. <Fig. 30> 발망(Balmain)의 디자인은 기본형 재킷의 어깨와 칼라 부분을 제거하고, 앞 중심에 라펠을 한 장 더 추가하고, 재킷의 소매를 길게 변형해 준 재킷형 드레스로 스캐퍼법의 제거법, 결합법, 확대법이 함께 나타난 변형 디자인이다. <Fig. 31> 알렉산더 왕의 디자인은 기본 칼라가 부착된 티셔츠의 한쪽 칼라와 소매를 제거하고, 네크라인에서 소매가 제거된 팔 부분으로 다소 셔링(shirring)이 적은 주름 디테일을 앞 목에서 뒤 등쪽으로 드레이핑시켜준 변형 티셔츠 디자인으로 제거법, 결합법이 적용된 변형 디자인이다. <Fig. 32> 엠포리오 아르마니(Emporio Armani)의 디자인은 기본형 재킷의 앞 여밈을 사선으로 수정하고 앞 여밈단을 길게 하여 플라운스 디테일이 들어간 칼라와 결합해 준 변형 디자인이다. 따라서 변형법은 기본형 패션에 다양한 발상법을 적용하였을 때 함께 동반되는 발상의 원리로 규칙이 없는 부정형의 형태로 변형될 가능성이 높은 발상 유형이라 사료된다.



<Fig. 25> Marni 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.250.	<Fig. 26> Donna Karan 2012-13 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2012c). p.237.	<Fig. 27> Jean Paul Gaultier 2012-13 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2012d). p.126.	<Fig. 28> Balenciaga 2014 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2014a). p.22.	<Fig. 29> Proenza Schouler 2015-16 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2015b). p.343.	<Fig. 30> Balmain 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.55.	<Fig. 31> Alexander Wang 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.337.	<Fig. 32> Emporio Armani 2010-11 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2010b). p.93.
--	---	---	--	--	---	--	---

스캠퍼법 중 확대법(M2)은 ‘Magnify’의 개념으로 ‘확대하다, 과장하다’의 의미이다. 확대법은 패션디자인 시 ‘기본형 디자인의 부분적 형태를 크게, 길게, 높게 변형함으로써 확대하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 형태가 익숙한 기본형에 디자이너의 표현 감각에 따라 부분 디테일을 확대함으로써 비실용적이고 실험적인 디자인이 가능한 발상의 유형이다. <Table 2>를 살펴보면 확대법은 10년 동안 539건 적용되었고, 메종 마틴 마르지엘라(Maison Martin Margiela)와 빅터 앤 롤프(Viktor & Rolf) 디자인에 자주 적용되었다.

확대법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 33> ~ <Fig. 40>과 같다. <Fig. 33> 클로에(Chloe)의 디자인은 유연하고 소프트한 형태로 칼라의 크기를 확대한 디자인이다. 또한 <Fig. 37> 빅터 앤 롤프의 디자인과 <Fig. 40> 알렉산더 맥퀸의 디자인은 매우 큰 확대형 주름 디테일이 적용되고 스커트의 볼륨이 풍성한 디자인으로 오트쿠튀르(Haute Couture)를 위한 아방가르드 이미지에 적합한 형태이다. <Fig. 34> ~ <Fig. 36>은 소매의 크기와 볼륨 그리고 길이를 확대한 디자인이며, <Fig. 36> 메종 마틴 마르지엘라의 디자인에서는 소매 끝부분에 있는 커프스의 확대도 볼 수 있다. <Fig. 38> 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)

의 디자인은 넥라인을 크게 확대한 형태로, <Fig. 39> 모스키노의 디자인은 기본적인 허리 벨트의 크기를 확대하고, 이를 가슴 위치로 이동하여 상의로 변형함으로써 유쾌하고 새로운 아이디어로 창출되었다.

스캠퍼법 중 축소법(M3)은 ‘Minify’의 개념으로 ‘작게 하다, 축소하다’의 의미이다. 축소법은 패션디자인 시 ‘기본형 디자인의 부분적 형태를 작게, 짧게, 낮게 변형함으로써 축소하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 형태가 익숙한 기본형 디자인에서 부분 디테일을 축소함으로써 확대형 디자인과 마찬가지로 비실용적이고 실험적인 디자인이 될 가능성이 높고, 특히 어떤 아이템 또는 디테일의 크기를 작게 하고, 길이를 짧게 함으로써 제거법이 적용되므로 세시한 디자인이 될 가능성이 높은 발상의 유형이다. <Table 2>를 살펴보면 스캠퍼법 적용 중 축소법은 10년 동안 151건으로 디자이너에게 많이 선택되지 않은 발상의 유형이었다.

축소법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 41> ~ <Fig. 48>과 같다. <Fig. 41>은 랑방(Lanvin)의 디자인으로 기본형 재킷의 길이를 아주 짧게 하여 변형하였고, <Fig. 42>는 준야 와타나베(Junya Watanabe)의 디자인으로 기본 점퍼의 몸판 길이를 짧게 변형하여 스캠퍼법 중 제거법과 축소법이 적용되었다고 볼 수



<Fig. 33> Chloe 2014-15 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2014b). p.42.	<Fig. 34> Givenchy 2019-20 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2019b). p.112.	<Fig. 35> Ann Demeulemeester 2013 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2013a). p.16.	<Fig. 36> Maison Martin Margiela 2013-14 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2013b). p.90.	<Fig. 37> Viktor & Rolf 2010 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2010a). p.207.	<Fig. 38> Vivienne Westwood 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.163.	<Fig. 39> Moschino 2015 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2015a). p.236.	<Fig. 40> Alexander McQueen 2019-20 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2019b). p.35.
--	---	---	--	--	---	---	---

있다. <Fig. 43>은 모스키노의 디자인으로 상의 재킷의 한쪽 몸판만 길이를 아주 짧게 제거하여 변형하고, 하의 팬츠의 한쪽 부분을 제거하고 플레이 디테일을 결합해 준 디자인으로 재킷을 변형한 부분에서 제거법과 축소법이 적용되었다. <Fig. 44> 로샤스(Rochas)의 디자인은 기본 셔츠의 몸판 길이를 제거하여 축소법을 적용한 디자인이고, <Fig. 45>는 펜디(Fendi)의 디자인으로 상의 셔츠의 몸판과 소매를 제거하고, 칼라와 어깨 부분만 활용하여 셔츠 아이템의 크기와 길이를 짧게 변형하여 <Fig. 41>과 같이 제거법과 축소법이 적용되었다. <Fig. 46>은 베로니크 리로이(Veronique Leroy)의 디자인으로 바디에 타이트하게 착용된 니트 상의의 길이가 기본형에 비해 매우 짧게 디자인되어 섹시한 이미지의 디자인으로 표현되었다. <Fig. 47> 마크 제이콥스(Marc Jacobsy)의 디자인은 기본 팬츠의 길이를 속옷과 같이 보이도록 아주 짧게, <Fig. 48> 크리스찬 디올(Christian Dior)의 디자인은 기본 소매의 어깨 부분과 소매단 부분을 제거하여 축소법을 적용한 디자인이다. 따라서 축소법이 적용된 디자인도 비교적 실험적 시도이고, 디테일이나 아이템의 일부분이 많이 축소되고 제거되므로 독특하고 관능적인 디자인 아이디어가 도출된다.

5) Cases of put to other use

스캠퍼법 중 대용법(P)은 ‘Put to other use’의 개념으로 ‘다른 용도로 사용하다’의 의미이다. 대용법은 패션디자인 시 ‘의복의 기본 소재가 아닌 다른 목적 또는 용도를 가진 소재나 재료를 대신 사용하여 새로운 디자인을 할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, 익숙한 의복의 소재인 천(fabric) 대신 금속, 비즈, 나무, 스트링, 리본, 플라스틱, 비닐 등을 디자인 목적이나 의도에 맞게 사용함으로써 이러한 재료를 의복의 몸판에 사용하게 되면 초현실, 팝아트, 아방가르드, 포스트모던 및 해체적 디자인에 유용한 발상법이라 할 수 있다. <Table 2>를 살펴보면 대용법은 10년 동안 184건 적용되었는데, 의복의 소재가 아닌 대체 소재로 디자인되므로 적용 빈도는 적다고 볼 수 있다. 가레스 퓨(Gareth Pugh), 파코 라반(Paco Rabanne)과 발망은 대용법을 즐겨 사용하는 디자이너이다.

대용법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 49> ~ <Fig. 56>과 같다. <Fig. 49> 가레스 퓨의 디자인과 <Fig. 50> 오스카 드 라 렌타(Oscar De La Renta)의 디자인은 스트링을 사용한 디자인으로 스트링은 끈의 역할로 어떤 의복을 여미거나 주름을 줄 때 사용하게



<Fig. 41> Lanvin 2016-17 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2016b). p.101.
 <Fig. 42> Junya Watanabe 2010-11 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2010c). p.144.
 <Fig. 43> Moschino 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.261.
 <Fig. 44> Rochas 2013 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2013a). p.123.
 <Fig. 45> Fendi 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.226.
 <Fig. 46> Veronique Leroy 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.163.
 <Fig. 47> Marc Jacobs 2013-14 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2013b). p.304.
 <Fig. 48> Christian Dior 2011-12 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2011b). p.73.



<Fig. 49> Gareth Pugh 2010 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2010a). p.97.
 <Fig. 50> Oscar De La Renta 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.383.
 <Fig. 51> Dolce & Gabbana 2013 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2013a). p.179.
 <Fig. 52> Balmain 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.45.
 <Fig. 53> Balmain 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.58.
 <Fig. 54> Paco Rabanne 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.126.
 <Fig. 55> Balmain 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.46.
 <Fig. 56> Marc Jacobs 2011-12 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2011b). p.263.

되는 목적이 있는 재료인데, 스트링을 엮어서 의복의 소재처럼 사용함으로써 끈이 가진 원래의 기능을 잃어버리고 스트링을 의복의 소재로 대신 사용하였다.

이와 같이 짜임이 있는 구성방법은 니트와 같은 이미지를 줄 수 있다. <Fig. 51>은 돌체 앤 가바나의 디자인으로 등나무 줄기처럼 보이는 소재를 활용하여 바

구니처럼 엮어주는 구성방법을 사용하여 입체감과 건축적 조형미를 주도록 형성되었다. <Fig. 52>와 <Fig. 53>은 발망의 디자인으로 자개 느낌이 나는 얇은 합성수지 조각과 비즈와 같은 분위기로 플라스틱 조각을 연결하여 의복의 소재처럼 활용하였고, <Fig. 56>은 마크 제이콥스(Marc Jacobs)의 디자인으로 플라스틱 유색 조각 장식을 연결하여 제작함으로써 우주적이고 테크노적인 이미지를 느끼게 한다. <Fig. 54>는 파코 라반의 디자인으로 금속 조각을 연결하고, <Fig. 56>은 발망의 디자인으로 비닐 조각을 태슬(tassel)과 같이 연결하여 사용함으로써 시각적으로 풍성한 퍼(fur)와 같이 보이는 미래적인 디자인이다. 따라서 미래 과학과 기계기술이 더욱 발전되는 시기에는 의복 소재를 대신할 수 있는 미래형 반응 소재를 개발하여 패션 디자인으로 접목할 수 있는 더 많은 시도가 필요할 것이다.

6) Cases of eliminate

스캐퍼법 중 제거법(P) 또는 삭제법은 ‘Eliminate’의 개념으로 ‘제거하다, 삭제하다’의 의미이다. 제거법은 패션디자인 시 ‘패션디자인의 일부분을 제거 또는 삭제함으로써 새로운 디자인을 할 수 있는가?’라는

질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, <Table 2>를 살펴보면 제거법은 10년 동안 999건 적용되어 적용법 다음으로 많이 활용된 발상의 유형이다. 디자인에서 제거법을 사용할 경우 의복의 일부분을 삭제하기 때문에 신체 노출이 많아지므로 섹시한 디자인의 필수 디자인 기법이라고 볼 수 있고, 제거법은 많은 디자인의 변형에 함께 동반되는 발상의 방법이다. 따라서 제거법은 특정 디자이너가 아닌 대부분의 디자이너가 활용하는 발상의 유형이라 볼 수 있다.

제거법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 57> ~ <Fig. 64>와 같다. 모든 디자인은 디테일의 일부분을 제거함으로써 디자인에서 섹시한 요소가 반영되었는데, 최근에는 독특하게 컷아웃(cutout)되거나 특징적인 신체 부분에 커팅을 주어 디자인의 일부분을 제거하는 경향이 있다. <Fig. 57>은 루이 비통(Louis Vuitton)의 디자인으로 네크라인과 암홀 아랫부분에 유기적인 커팅 라인을 연결하여 제거함으로써 감각적이고 새로운 디자인이 창출되었고, <Fig. 58>은 가레스 퓨의 디자인으로 성적 특징을 부각시키는 독특하고 관능적인 커팅 라인으로 제거한 디자인이며, <Fig. 59>는 이세이 미야케의 디자인으로 이너 팬츠의 무릎과 종아리 부분을 곡선적으로 커팅함으로써 개성적으



<Fig. 57> Louis Vuitton 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.106.	<Fig. 58> Gareth Pugh 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.442.	<Fig. 59> Issey Miyake 2012 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2012b). p.111.	<Fig. 60> Versace 2014 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2014a). p.267.	<Fig. 61> Maison Margiela 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.109.	<Fig. 62> Jacquemus 2016 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2016a). p.82.	<Fig. 63> Jacquemus 2016-17 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2016b). p.91.	<Fig. 64> Maison Martin Margiela 2012-13 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2012d). p.167.
--	--	---	--	--	---	--	--

로 표현하였다. <Fig. 60>은 베르사체(Versace)의 디자인으로 드레스의 칼라는 그대로 두고 어깨 부분과 허리 부분에 컷아웃함으로써 홀터네크라인 드레스와 같은 형태로 디자인하였고, <Fig. 61>은 점퍼의 여밈과 포켓, 소매의 컷프스 부분을 제외한 몸판과 소매를 모두 컷아웃하여 아래에 착용한 원피스가 노출되도록 빈티지하고 개성적인 디자인을 하였다. <Fig. 62> ~ <Fig. 64>의 디자인은 자크 뤼스(Jacquemus)와 메종 마틴 마르지엘라의 디자인으로 재킷, 블라우스, 스커트 아이템의 한 쪽 부분을 크게 제거하여 비대칭 불균형의 형태로 표현하여 아방가르드함을 강조하였다. 따라서 제거의 기법은 디자인에서 일부분을 제거할 경우 일상적이지 않으며, 해체적이고 독특하거나 관능적인 디자인으로 표현하기에 효과적인 발상의 유형이라 사료된다.

7) Cases of rearrange and reverse

스캠퍼법 중 재배열법(R1)은 ‘Rearrange’의 개념으로 ‘재배열하다, 재조정하다’의 의미이다. 재배열법은 패션디자인 시 ‘패션아이템 또는 장식적인 디테일의 위치, 순서 및 구성법을 재배치함으로써 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기

법으로, <Table 2>를 살펴보면 재배열법은 10년 동안 390건 적용되어 기발한 분위기가 필요할 때 적절히 활용되는 방법으로, 마르지엘라, 모스키노, 제레미 스캇과 같은 아방가르드하고 해체적인 디자인을 즐겨하는 디자이너들이 선택하는 발상의 유형이었다. 디자인에서 재배열법을 사용할 경우, 의복 상·하의 위치를 변경하거나 아이템의 순서를 바꾸어 재배치하거나 의복 겉과 안을 반대로 생각하는 등의 아이디어가 적용되므로 의복 구조가 해체되고 독특한 레이어링을 표현할 수 있는 발상법이다.

재배열법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 65> ~ <Fig. 72>와 같다. <Fig. 65> 드리스 반 노트의 디자인과 <Fig. 66> 버버리(Burberry)의 디자인은 속옷과 겉옷의 위치를 다시 배치하여 속옷을 겉옷처럼 디자인한 것으로 포스트모던 시대 성적 특징을 부각시키는 표현의 한 부분이라 생각된다. <Fig. 67> 제레미 스캇의 디자인과 <Fig. 68> 메종 마르지엘라의 디자인은 상의를 하의로 재배치하여 티셔츠가 스커트로 변형되고, 트렌치코트가 원피스로 변형된 디자인이다. 이와 같은 디자인은 평범함을 벗어나는 해체적 디자인의 한 부분으로 다양함을 요구하는 시대적 상황과 잘 맞는 부분이다. <Fig. 69>는 메종 마틴 마르지엘라의



<Fig. 65> Dries Van Noten 2016 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2016a). p.70.	<Fig. 66> Burberry 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.421.	<Fig. 67> Jeremy Scott 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.368.	<Fig. 68> Maison Margiela 2017 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2017a). p.115.	<Fig. 69> Maison Martin Margiela 2013 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2013a). p.101.	<Fig. 70> Antonio Marras 2018-19 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2018b). p.182.	<Fig. 71> Moschino 2015-16 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2015b). p.239.	<Fig. 72> Simone Rocha 2016-17 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2016b). p.453.
---	---	---	--	---	--	--	--

디자인으로 패션의 앞뒤를 반전시킴으로써 네크라인은 신체의 앞부분에 노출이 더 많이 되고, 힙의 사이드에서 약간 앞쪽으로 치우치는 사선 방향의 팬츠 포켓도 뒤쪽으로 배치할 수 있다는 고정관념을 해체한 디자인 사례가 될 수 있다. <Fig. 70> 재킷의 안감과 안단 부분을 겉으로 표현한 안토니오 마라스(Antonio Marras)의 디자인과 <Fig. 71> 팬츠의 안을 겉으로 뒤집어서 구성한 모스키노의 디자인은 의복의 겉과 안을 반대로 재배열한 디자인 사례로 의복의 구성법을 해체한 경우이다. <Fig. 72> 시몬 로샤(Simone Rocha)의 디자인은 슈트 위에 시스루(sec-through) 오버스카트를 배치하여 스타일링한 것으로 팬츠 위에 스커트를 배치함으로써 착용의 순서를 바꾸어 준 사례이다. 이와 같은 디자인적 경향은 최근 미스매치한 다양한 아이템을 레이어드하는 트렌드와 상통하는 결과이다.

스캐퍼법 중 반대법(R2)은 ‘Reverse’의 개념으로 ‘뒤집다, 반전시키다’의 의미이다. 재배열법은 패션디자인 시 ‘패션아이템의 형태, 구성법, 소재 또는 패션 이미지 등을 반대로 표현하여 디자인할 수 있는가?’라는 질문으로부터 아이디어를 창출하는 기법으로, <Table 2>를 살펴보면 스캐퍼법 적용 중 반대법은 10년 동안 599건 적용되어 재배열법에 비해서는 많이 활용되는 반대 표현 기법으로 많은 디자이너에 의해

최근에는 기성복에서도 자주 등장하는 디자인 발상 유형이다. 디자인에서 반대법을 적용할 경우, 기존 의복의 제작 구성법을 반대로 생각하거나 또는 상반되는 소재, 패션이미지, 성별 등을 한 아이템에 구성하는 반대적인 성향의 디자인을 하는 것을 의미한다. 따라서 반대법 역시 패션디자인의 해체적 경향으로 볼 수 있다.

반대법을 사용한 디자인 사례를 살펴보면 <Fig. 73> ~ <Fig. 80>과 같다. <Fig. 73>은 비블로스(Byblos)의 디자인으로 베이직한 기본 소재는 대부분 고른 염색과 표면이 매끈하고 깨끗한 평직물이지만, 이것을 반대로 생각하면 소재를 불규칙하게 염색하고 헤지고 바랜 듯한 빈티지 스타일로 표면처리하여 구성하는 것이다. 따라서 비블로스의 디자인은 데님을 빈티지하게 표면처리하여 구성한 반대법이 적용된 사례이다. <Fig. 74> 이자벨 마랑(Isabel Marant)의 디자인은 조각천을 이어서 봉제하고 시점을 겉으로 보이게 한 구성법이 적용되었고, <Fig. 75> 로에베(Loewe)의 디자인은 패턴(pattern)을 시접 없이 커팅하여 봉제한 구성법이 적용되어 시접이 의복의 안쪽에 배치되어야 한다는 기존의 통념을 넘어서 시점을 겉으로 노출시킴으로써 반대법을 활용한 해체적 아이디어이다. <Fig. 76> 샤넬(Chanel)과 <Fig. 77> 폴 스미스(Paul Smith)



<Fig. 73> Byblos 2019 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2019a). p.187.	<Fig. 74> Isabel Marant 2014 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2014a). p.63.	<Fig. 75> Loewe 2015 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2015a). p.90.	<Fig. 76> Chanel 2017-18 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2017b). p.41.	<Fig. 77> Paul Smith 2010-11 F/W Reprinted from Yelim Publishing. (2010c). p.309.	<Fig. 78> Alexander Wang 2018 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2018a). p.307.	<Fig. 79> Burberry 2020 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2020a). p.420.	<Fig. 80> Jean Paul Gaultier 2010 S/S Reprinted from Yelim Publishing. (2010a). p.127.
---	--	---	--	---	--	---	--

의 디자인은 반대적 성향의 소재를 믹스 매치한 경우로 내추럴하고 무광택인 클래식한 양털 소재와 기계적이고 광택이 많은 미래적인 분위기의 메탈릭 소재를 상반되게 믹스하거나 비닐(PVC)과 모직(wool) 소재를 상반되게 믹스시킨 포스트모던 디자인 사례이다. 이러한 디자인의 분위기는 부조화의 조화를 이루는 디자인 경향을 의미한다. <Fig. 78> 알렉산더 왕의 디자인과 <Fig. 79> 버버리의 디자인은 시각적 이미지가 반대되는 특성으로 알렉산더 왕의 디자인은 클래식한 샤넬 재킷에 빈티지하고 그린지 한 해집이 있는 데님 팬츠를 크로스 스타일링한 시각적 이미지의 반대 디자인 사례이다. 버버리의 디자인은 여성이 매니쉬 슈트를 착용함으로써 겉으로 시각적 이미지 표현 측면에서 성의 남성화 경향인 앤드로지너스 경향으로 볼 수 있다. <Fig. 80> 장 폴 고티에는 속옷을 겉옷화하여 상의 뷔스티에를 밖으로 노출시킨 디자인으로 속옷은 겉옷 안에 은폐된다는 사회적 통념을 깬 반대법이 적용된 사례이다. 최근에는 속옷을 겉옷 위에 착용하여 레이어링하는 재배열법이 적용된 디자인도 등장하고 있다. 이와 같이 기존의 스타일링을 재배열하거나 기존의 구성법을 반대로 표현하여 해체시키는 디자인 경향은 포스트모던 사회의 해체적 특성의 영향이라 볼 수 있다.

V. Conclusion

스캐퍼법에 따른 여성복 디자인 경향을 분석한 본 연구는 쉽고 간단하게 디자인 아이디어를 낼 수 있는 스캐퍼법을 7가지 유형으로 분류하여 패션디자인 차원에서는 어떻게 적용되었는지를 사례 중심으로 살펴 보았으며, 연구의 결과는 다음과 같다.

패션디자인에 적용된 스캐퍼법은 다양한 차원에서 디자인 발상을 하기 위한 발상법으로 7가지 유형 중 대체법은 패션디자인에 거의 적용되지 않는 기법이였다. 왜냐하면 대체법은 ‘재료의 특성이나 형태적 기능은 그대로 유지하면서 대체 재료나 형태적 특성, 기능 등으로 디자인할 수 있는가?’라는 개념이 접목되는 것으로 패션에 접목되기에는 무리가 많은 실정이다. 패션은 우리 삶의 한 부분으로 신체에 착용되어 미적인 측면의 만족도도 높아야 하고, 기능적 측면도 중요하기 때문에 패션을 제작하는 소재인 천을 대체해서

사용되는 소재로 비닐, 종이, 금속, 나무 소재 중 비닐은 이미 대체 소재로 사용되고 있으나, 일반적인 경향이라 새로운 아이디어로 접목하기에 무리가 있으며, 종이, 나무, 금속의 경우 패션에 접목되었을 때 기존의 기능이나 소재감을 그대로 유지하기에는 무리가 많기 때문이다. 따라서 대체법을 제외한 스캐퍼법의 유형별 패션디자인 경향을 분석한 결과는 다음과 같다.

패션디자인에서 스캐퍼법은 2016년 F/W 시즌에 가장 많이 활용되었고, 그 다음으로 2018년 S/S 시즌, 2020년 S/S 시즌에 적용된 것으로 나타났으며, 대체로 S/S 시즌의 디자인에 발상법이 많이 활용되었다. 유형별 디자인 사례를 살펴보면 적용법이 가장 많이 활용되었고, 제거법, 변경법, 반대법 및 확대법 순서로 적용된 것으로 분석되었다.

유형별 적용 사례를 살펴본 결과는 다음과 같다. 패션디자인 시 결합법은 두 가지 이상의 기능이 결합되는 경우는 거의 없었으며, 두 가지 이상의 아이템과 아이템이 결합되거나 아이템에 구조적 디테일이 결합되는 경우가 많았다. 따라서 상의와 상의, 상의와 하의, 하의와 하의가 결합되거나 패션아이템에 액세서리 아이템이 결합되는 경우로 의복에 모자, 스카프, 머플러 등의 결합이 대부분 많았으며, 상·하의에 의복의 구조적 디테일인 칼라, 넥라인, 소매, 커프스 및 포켓 등이 디자인 별 적절한 위치에 결합되어 유니크하고 감각적인 디자인을 창출하였다.

적용법은 발상의 유형 중 패션디자인에 가장 많이 활용된 기법으로 자연물이나 인공물에서 유사한 기능을 모방하는 사례는 패션디자인에서 거의 없었으며, 유사 이미지나 형태를 모방하는 경우가 대부분이었다. 따라서 자연물의 이미지 중 식물이나 동물의 형태적 특징을 유사하게 모방하거나 무늬의 형태로 적용, 자연의 풍경을 무늬로 적용, 동물의 털이나 가죽을 소재로 사용하여 그대로 적용하는 디자인이 많았고, 인공물의 이미지 중 생활속에서 일상적으로 보여지는 사물에서 운동경기를 위한 아이템, 국기, 악기, 생활용품, 신문이나 잡지 등의 형태나 이미지를 모방하여 디자인하는 경우가 대부분이었다.

변형, 확대, 축소법은 기존 의복 디자인의 형태를 변형하는 발상 유형으로 부분 디테일 형태를 수정 또는 변경하여 독특하고 개성적이며 아방가르드 한 디자인으로 재창조되었으며, 변형이나 확대의 방법은

즐거 사용되었으나, 축소 기법은 자주 사용하지 않은 발상법이였다. 따라서 형태를 변경하는 변형법은 어떤 발상의 기법을 사용하더라도 동반되어 나타나는 발상의 유형으로 패션디자인에서 규칙 없이 다양하게 아방가르드하고 구조적인 디자인이 될 수 있도록 디자이너의 개성이 반영되어 적용되었으며, 확대법은 주로 의복의 어깨, 칼라, 소매, 커프스, 포켓 등을 크게 변형하거나, 장식 디테일의 크기와 분량을 많이 주어 네크라인 부분이나 스커트 볼륨 등에 구조미를 형성하는 디자인으로 반영되었다. 축소법은 디자인에서 자주 사용되지 못했는데, 패션은 인체에 착용되는 아이템이어서 부분을 너무 적게 또는 짧게 축소하면 관능적이고 퇴폐적인 이미지를 줄 수 있으므로 자주 사용되는 발상의 유형은 될 수 없었다.

대용법은 기존의 의복 소재가 아닌 재료를 대신 사용하는 발상 유형으로 대체법이나 축소법과 마찬가지로 패션디자인에 자주 적용되는 유형은 아니었다. 그러나 의복의 기본 소재인 천을 대신하여 금속, 비즈, 스트링, 나무, 플라스틱, 비닐 등을 사용하여 초현실, 아방가르드, 해체적 디자인에 유용하게 적용되었다.

제거법은 적용법 다음으로 패션디자인에 많이 사용되는 발상 유형으로 기본형 패션디자인의 일부분을 제거함으로써 새로운 디자인으로 변형하는 발상 유형이다. 신체 노출이 많아진 현대에 일상적이지 않으면서 관능적인 이미지로 표현하는 데 적절한 발상의 유형으로 다양한 디자인의 변형에 함께 동반되는 기법이다. 특히 최근에는 재킷, 코트, 원피스, 스커트, 팬츠 등의 한쪽 부분을 과감하게 제거하는 디자인과 의복의 한 부분이라도 성적 특징을 부각시키는 부분을 제거하는 사례 또는 의복의 디테일 중 한 부분을 유기적인 커팅으로 제거한 디자인이 많았다.

재배열법과 반대법은 형태나 이미지적 특성을 반대로 조합해보는 발상의 기법으로 패션디자인 시 재배열법은 의복의 상·하의 위치를 변경, 아이템의 순서를 바꾸어 재배치, 의복의 겉과 안을 반대로 생각하는 등으로 디자인 발상을 하였고, 재배열법에 비해서는 많이 활용되는 반대법은 기존 의복의 형태를 반대로 바꾸어 구성, 의복의 패턴을 반대로하여 구성, 상반되는 소재, 패션이미지, 성별 등을 한 아이템에 구성하는 등의 방법으로 나타났다. 재배열법과 반대법의 이러한 특성은 평범함을 벗어나는 해체적 디자인

의 한 부분으로 다양함을 요구하는 시대적 경향과 부합되는 유형이다.

본 연구의 학문적 결과를 통해 최근 10년간의 여성복 아이템 별 디자인 경향을 알 수 있는 분석 자료가 도출되었다. 분석된 기초 자료를 통해 스캐퍼법의 특성을 검토할 수 있고, 스캐퍼 기법이 적용된 여성복 디자인에 대한 질적, 양적 자료를 통해 앞으로 여성복의 디자인 경향을 예측할 수 있으며, 여성복 디자인 시 어떻게 창의적 발상 기법을 적용할 것인지에 대해 의미 있는 고찰이 가능하다. 본 연구의 결과로 도출된 자료는 감각 있는 디자이너 양성에 도움을 줄 수 있으며, 패션 아이템 별 즐겨 사용되는 아이디어 발상법의 특성을 파악하여 디자인에 적용시키는 활용력을 높이는 데 기여할 수 있다. 그러므로 최근의 디자인 경향을 살펴보고 보편적으로 사용되는 아이디어 발상법의 하나인 스캐퍼법의 특성을 파악해 보는 것은 새로운 창작 디자인에 필요한 기초 자료를 확보한다는 것에서 의미 있는 연구가 될 것이고 패션디자인 전공 학생들의 창작 디자인에 도움을 줄 수 있는 유용한 자료가 되기를 기대한다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위해 제언하면 다음과 같다. 본 연구의 후속연구로 최근 10년간의 남성복 디자인 경향을 분석하고, 스캐퍼 기법이 어떻게 적용되었는지를 디자인 분석함으로써 남성복에 대한 디자인 아이디어 발상 데이터베이스를 확보할 수 있고, 여성복과 남성복의 디자인 발상의 차이 등을 검증하는 후속연구도 가능할 것이다. 또한 스캐퍼법의 각 유형별 적용력이 높은 디자이너를 특정하여 디자인 변화도를 살펴보는 의미있는 연구도 필요하다고 사료된다.

References

- Cho, J. S. (2004). A study on fashion design applied with the plastic arts: Focused on Mondrian's geometrical abstract painting shown in the twenty century's fashion design. *The Research Journal of the Costume Culture*, 12(4), 663-675.
- Cho, J. S., & Han, M. S. (2000). A study on fashion designing idea. *The Research Journal of the Costume Culture*, 8(4), 537-548.

- Choi, J. A. (2007). *A study on the educational method using TRIZ for improving design conception: Chiefly as viewed from vocational high schools*. Unpublished master's thesis, Mokpo National University, Jeonnam, Korea.
- Choi, M. J. (2003). *A study about making more creative idea in design education of elementary school*. Unpublished master's thesis, Busan National University of Education, Busan, Korea.
- Choi, Y. J. (2009). *A study on educational program of design association applied ASIT*. Unpublished master's thesis, Busan National University of Education, Busan, Korea.
- Choi, Y. M. (2001). *Generation creative idea and developing model in fashion design*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Do, K. H. (1996). A methodological study on the developing process of costume design applied to the method of morphological analysis. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 20(3), 401-413.
- Eberle, B. (2008). *Scamper: Creative games and activities for imagination development*. TX: Prufrock Press.
- Huh, Y. J., & Kim, M. S. (2013). The relationship between concept generation and related search team stimuli. *Bulletin of Japanese Society for the Science of Design*, 60(3), 55-62. doi:10.11247/jssdj.60.3_55
- Jo, J. E., & Lee, Y. Y. (2016). An analysis of fashion design inspiration sources for the creative advancement of fashion industry. *Journal of the Korean Society of Costume*, 66(2), 90-102. doi:10.7233/jksc.2016.66.2.090
- Jung, S. L. (2012). *A study of creative design teaching and learning using a SCAMPER technique*. Unpublished master's thesis, Kongju National University, Chungnam, Korea.
- Kang, M. J. (2011). *The development of a modern fashion design motivated form traditional cloud pattern*. Unpublished master's thesis, Gachon University, Gyeonggi-do, Korea.
- Kim, B. H. (2011). *기획의 내비게이션: 창의성을 키우는 통섭 광고학 4* [Planning navigation: Consilience advertising to develop creativity 4]. Seoul: Han Kyung Sa.
- Kim, H. J. (2018). *Study on effects of cosmetics invention design education using the SCAMPER technique on creative expression*. Unpublished master's thesis, Anyang University, Gyeonggi-do, Korea.
- Kim, M. C., & Lim, J. Y. (2012). Trend of checklist method type in trend coat design. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 36(8), 814-827. doi:10.5850/JKSCT.2012.36.8.814
- Kim, M. J. (2016). *A study on the fashion design development method by the heterotopia spacial concept*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul, Korea.
- Kim, M. J., & Lim, J. Y. (2014). A study on fashion design ideas using SCAMPER. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 20(3), 137-151.
- Kim, S. M. (2010). *A study about scamper method application for an ability of pattern design idea: Chiefly as viewed from vocational high schools*. Unpublished master's thesis, Kookmin University, Seoul, Korea.
- Kim, Y. K. (2017). Analysis on design inspiration and ideation in fashion collection: Focus on 2015 S/S~2017 F/W. *Korea Science & Art Forum*, 31, 35-46.
- Kong, M. S. (2003). *A study on the expansion methodology of creative fashion design*. Unpublished doctoral dissertation, Sookmyung Woman's University, Seoul, Korea.
- Lee, C. Y. (1996). *A study on group creativity management in the corporate industrial design organization*. Unpublished master's thesis, KAIST, Daejeon, Korea.
- Lee, Y. K. (2006). *A research on the conception of*

- the fashion design analyzed by checklist method.* Unpublished master's thesis, Kookmin University, Seoul, Korea.
- Moon, C., Kim, M. J., Shin, H. K., Lim, N. S., & Lee, S. H. (2010). *Basic modeling think.* Seoul: Ahn Graphics Publishers.
- Nam, M. Y., Kim, Y. K., & Lee, K. H. (2012). The formative characteristic of creative fashion design by the checklist. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 36(8), 849-859.
- Oh, N. R. (2009). *A study on fashion design process that utilized creativity technique.* Unpublished doctoral dissertation, Sungshin Woman's University, Seoul, Korea.
- Park, C. G., & Kim, K. B. (2004). A study on the utilization of SCAMPER in visual design process. *Journal of Korean Society of Design Science*, 17(1), 221-230.
- Row, Y., & Paik, Y. K. (2005). The effects of guidance on creating ideas utilizing SCAMPER method on learning motivation and artistic expressive power of middle-school students in design instruction. *The Journal of Yeolin Education*, 13(3), 47-74.
- Yelim Publishing. (2010a). *CODE collections 18: 2010 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2010b). *CODE collections 19: 2010-11 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2010c). *CODE collections 20: 2010-11 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2011a). *CODE collections 22: 2011 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2011b). *CODE collections 23: 2011-12 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2011c). *CODE collections 24: 2011-12 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2012a). *CODE collections 25: 2012 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2012b). *CODE collections 26: 2012 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2012c). *CODE collections 27: 2012-13 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2012d). *CODE collections 28: 2012-13 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2013a). *CODE collections 30: 2013 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2013b). *CODE collections 31: 2013-14 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2014a). *CODE collections 32: 2014 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2014b). *CODE collections 35: 2014-15 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2015a). *CODE collections 37: 2015 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2015b). *CODE collections 39: 2015-16 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2016a). *CODE collections 41: 2016 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2016b). *CODE collections 42: 2016-17 fall & winter prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2017a). *CODE collections 43: 2017 spring & summer prêt-à-porter.* Seoul: Yelim Publishing.
- Yelim Publishing. (2017b). *CODE collections 44:*

2017-18 fall & winter prêt-à-porter. Seoul: Yelim Publishing.
Yelim Publishing. (2018a). *CODE collections 45: 2018 spring & summer prêt-à-porter*. Seoul: Yelim Publishing.
Yelim Publishing. (2018b). *CODE collections 46: 2018-19 fall & winter prêt-à-porter*. Seoul: Yelim Publishing.
Yelim Publishing. (2019a). *CODE collections 47:*

2019 spring & summer prêt-à-porter. Seoul: Yelim Publishing.
Yelim Publishing. (2019b). *CODE collections 48: 2019-20 fall & winter prêt-à-porter*. Seoul: Yelim Publishing.
Yelim Publishing. (2020a). *CODE collections 49: 2020 spring & summer prêt-à-porter*. Seoul: Yelim Publishing.