포스트디지털 세대의 교복 디자인 개발

문지현 · 나현신[†]

서울여자대학교 의류학과

The Development of School Uniform Design for the Post-digital Generation

Jihyun Mun and Hyunshin Na[†]

Dept. of Clothing Science, Seoul Women's University, Seoul, Korea

Abstract : As the 21st century is the post-digital era, a mix of the hard digital and the soft analog realm, the school uniform designs for the post-digital generation need to be changed within this paradigm shift. Thus, this study is conducted with the purpose of developing the school uniform design that reflects aesthetic value and sensitivity of the post-digital generation. The definition and background of the post-digital generation is reviewed and the values of this generation are drawn based on the theoretical research. Also, through the survey of 205 high school girls in Seoul, the purchase, wear & fit, and suggestions for improvement of present school uniforms are investigated. Based on the studies above, the guidelines for designing school uniforms for the post-digital generation are established and the products are developed.

Key words: post-digital generation(포스트디지털 세대), school uniform(교복), efficiency(효율성), creativity(독창성), fun(유희성)

1. 서 론

디지털 기술의 발달은 생활수준의 비약적인 발전과 함께 대량의 정보 획득, 개인의 능력향상 등 많은 이점을 제공하였으나, 이기적 개인주의, 디지털 중독, 정보의 양극화와 같은 부작용 또한 초래하였다. 이러한 가운데, 인간본위, 인간을 위한 기술이 중시되는 포스트디지털 시대가 도래하였으며, 인간 중심적 사회를 복구하기 위해 아날로그적 인간 중심의 가치를 발전된 디지털 기술의 토대 위에 구축하고자 하는 포스트디지털 세대가 등장하게 되었다.

포스트디지털 세대는 인터넷이 급속히 대중화되던 90년대 중·후반 교육을 받기 시작하여 각종 디지털 기기에 익숙하며, 자신의 감정과 욕구를 표현하는 데에도 적극적으로 디지털 문화를 활용하는 세대로, 2011년 한국 통계청(Statistics Korea) 자료에 의하면 이들 가운데 10세에서 19세까지의 총 인구수는 2010년 기준 약 661만 명으로 우리나라 전체 인구의 14%를 차지하며, 이 가운데 교복 착용 대상인 13~18세의 중고등학생 수는 약 407만 명으로 과반수 이상이다.

복식은 시대의 정신, 사상, 감정과 미적가치를 반영하는 상징적이고 조형적인 표현 수단으로, 포스트디지털 세대를 위한 교복 역시 포스트디지털 시대를 지배하는 새로운 패러다임의

수용이 요구된다. 하지만 종래의 교복 대부분은 포스트디지털 세대의 변화된 라이프스타일과 특성을 반영하지 못한 채 과거의 획일적 스타일이 답습된 형태로서, 이로 인한 불만족은 수선에 의한 교복의 지나친 변형으로 교복 본래의 형태와 의미가 퇴색되는 문제점 등을 야기하고 있다. 또한 지금까지의 교복 관련 선행연구 대부분은 교복의 치수적합성 및 교복 제작을 위한 치수체계 설정, 교복 변형 및 행동 등으로 국한되어 왔다. 교복 디자인 선호도에 관한 연구가 진행된 바 있지만, 교복 디자인에 관한 연구는 미흡하며 특히 기존의 청소년들과 차별화된 특징을 나타내는 포스트디지털 세대의 요구가 반영된 교복 개발 연구는 부재한 실정이다.

기능적인 면에서의 효율성, 기발함에서 비롯된 독창성, 재미를 추구하는 유희성은 포스트디지털 세대를 위한 디자인에 있어서 중요한 요소로서, 오늘날 패션에는 재미를 추구하는 감성과 기능을 접목시킨다는 의미로 ‘편’과 ‘테크놀로지’를 합성한 ‘퍼놀로지’라는 신조어가 탄생하였으며, ‘편’과 ‘쇼핑’을 합성한 ‘편핑(funpping)’의 개념을 접목시킨 새로운 트렌드 체험형 브랜드도 등장하고 있다. 또한 이들은 유행을 따르되, 일반화된 트렌드나 제품도 자신의 취향에 맞게 리폼하거나 변형하며 자신만의 것으로 재창조해 표현하려는 경향이 강한 특성을 갖는다. 따라서 ‘나만의 브랜드’라는 회소성과 쇼핑의 개념을 확대함으로써 즐거움을 제공하는 편집숍은 포스트디지털 세대의 특성을 반영한 새로운 유통 채널로서, 꾸준한 매출 신장세를 나타내고 있으며, 이는 획일적인 교복 시장과 뚜렷한 차이를 보

[†]Corresponding author; Hyunshin Na
Tel. +82-10-6773-0602
E-mail: hsna@swu.ac.kr

이고 있다(“Ecstatic about”, 2012).

따라서 본 연구는 포스트디지털 세대의 차별화된 미의식과 감성이 반영된 교복 디자인의 개발을 통해 만족도가 높은 교복 개발을 목적으로, 이론적 고찰과 실증적 연구를 진행하였다. 먼저, 포스트디지털 세대의 개념 및 등장 배경을 살펴보고 선행 연구를 통해 포스트디지털 세대의 특성을 도출하였다. 또한 교복의 선행 연구를 고찰하고, 여자 고등학생을 대상으로 한 설문조사를 통해 교복 구매, 착용 및 맞춤새, 요구 및 개선 사항을 조사하였으며, 이상을 바탕으로 소비자 프로파일과 디자인 개발을 위한 가이드라인을 수립한 뒤, 교복 디자인을 전개, 제품을 개발하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 포스트디지털 세대의 개념 및 특성

포스트디지털 시대는 2000년대부터 우리가 살고 있는 디지털 시대를 포함한 그 이후까지를 의미하는 것으로, 기존의 가치체계나 문화에서 변화되어 그들 나름의 기호나 욕구를 표현하는데 디지털 문화를 적극적으로 활용하는 포스트디지털 세대를 탄생시켰다. 이들은 마크 프렌스키(Marc Prensky)에 의해 명명된 ‘디지털 네이티브(digital native)’ 즉, ‘디지털 원주민’이라는 의미로, 기성 세대를 의미하는 ‘디지털 이주민(digital immigrant)’과는 대조적인 개념이며 특정 언어의 원어민처럼 디지털 언어와 장비를 자유자재로 사용하는 디지털 세대이다.

디지털 네이티브, N세대와 같이 포스트디지털 세대를 표현하는 신조어들에 대한 보고서(Cheil Worldwide, 2005)와 단행본(Tapscott, 2008)을 바탕으로 도출된 포스트디지털 세대의 공통된 특성은 효율성, 독창성, 유희성으로 요약된다(Fig. 1). 효율성은 시공간의 경계를 초월한 디지털 노마드적인 포스트디지털 세대의 특성으로, 포스트 디지털 세대는 각종 디지털 기기의 사용으로 장소에 제한 받지 않고 자유롭게 이동하고, 다양한 일을 동시에 처리하는 새로운 라이프스타일을 추구한다. 독

창성은 유행이나 트렌드를 맹목적으로 수용하지 않고 주체적으로 수용하며, 기존의 가치 체계나 문화에서 변화되어 자신에게 가장 알맞고 적절한 새로운 형태로 재창조하는 포스트 디지털 세대의 특성으로, 이들은 독창적인 아이디어로 새로운 유행을 추구하며 적극적인 기능과 형태의 차별화 모색으로 흥미를 유도하고자 한다. 유희성은 ‘편’을 중시하는 포스트디지털 세대의 특성으로, Lim(2010)의 연구에서는 현재로부터 이탈하고자 하는 심리욕구와 즐거움과 재미, 웃음을 권하는 사회분위기의 형성에 따라 등장하게 되었다고 언급하고 있으며, 포스트디지털 세대의 생활양식이나 문화현상 속에 다양하게 적용되어 그들의 미적가치를 표현하는 창조적 수단이 되고 있다.

2.2. 교복 관련 선행연구

유니폼의 일환이자 학생들의 공식적인 의복인 교복 시장은 1991년 대기업의 교복시장 진입에 따라 그 규모가 확대되기 시작하였으며, 이에 따라 교복에 대한 연구도 활발히 진행되고 있다. 교복에 관한 선행연구는 치수적합성 및 치수체계 설정, 교복 변형 및 의복 행동, 교복 디자인 선호도 등 다양한 분야에서 이루어졌다.

교복의 치수적합성 및 치수체계 설정과 관련된 연구로 Jung & Kim(2011)는 여고생의 스커트 여유분과 주름분량, 길이에 따른 동작 기능성의 향상과 아름다운 실루엣을 만족시킬 수 있는 스커트 패턴을 제시하고자 체형의 변화가 많은 하반신의 특징을 알아보고, 교복 업체별 시판 교복 스커트 패턴을 착의 실험을 통해 분석하였다. Kim(2000)는 여중생의 교복 치수적합성을 향상시키고 체형 특성을 효과적으로 반영하면서 구입 시 치수 선택이 용이한 교복 치수체계를 설정하기 위해 여중생의 체형을 분류하고 체형별 특성에 맞는 치수체계를 전개하였다. Lee(2002)은 성장률이 급격한 남자 중학생을 대상으로 치수적합도가 높은 치수체계를 설정하기 위해 교복실태 조사와 교복 업체 조사를 통한 교복 치수체계의 문제점을 파악하였다.

교복 변형 및 의복 행동에 관한 연구는 교복 만족도에 따른

Fig. 1. Characteristics of Post-digital generation.

교복 변형 행동 및 외모관련 행동과 교복 변형으로 나타났으며, 이에 대한 선행 연구는 다음과 같다. Kwon(2008)은 여고생들의 교복변형행동이 신체이미지 왜곡 현상과 관련성이 있는지 규명하기 위해 지각적 신체 이미지, 신체 만족도, 교복 변형 행동의 문항으로 설문 조사를 실시하였으며, Jin(2006)은 고등학교생들이 교복 착용에 보다 올바른 인식을 갖고 유행, 활동성, 심미적 만족도가 높은 교복을 착용하도록 하며, 교복 업체에 학생들의 만족도가 높은 교복 제작의 기초 자료를 제공하기 위해 교복 변형 및 패션 액세서리 착용 행동을 연구하였다.

교복 디자인 선호도에 대한 연구는 착용실태 조사 및 선호 디자인 조사를 통한 디자인 제시의 내용으로 구성되어 있으며, 선행연구는 다음과 같다. Kim and Lee(2009)는 여중생들의 교복 디자인 선호도와 체형 유형별 특성을 반영한 교복 디자인 및 패턴을 개발하고자 교복 디자인 선호도 조사 및 여중생의 체형 유형화, 착의 평가를 실시하였으며, Cho(2003)는 여고생들의 특성과 패션의식을 반영한 감각적이고 세련된 디자인을 제시하기 위해 현재 착용되고 있는 교복의 실태를 파악하고, 설문을 통해 여고생들의 교복에 대한 태도와 선호하는 진(jean) 소재를 이용한 교복 스타일을 조사하였다. 또한 Yoon and Cho(2002)는 여고생의 요구가 수용된 바람직한 교복 디자인 개선 방향을 제시하고, 교복 디자인 창작 및 실물을 제시하기 위해 교복의 변천사를 통한 교복 디자인의 변화과정을 이해하며, 현재 착용하고 있는 교복 디자인의 사례분석과 여고생의 패션의식을 고찰하였다.

3. 교복 디자인 개발을 위한 실증적 연구

3.1. 설문조사

본 연구는 서울시 인문계 여자 고등학생으로 대상으로 2009년 7월 6일~7월 26일까지 설문조사를 실시하였다. 본 연구에 사용된 질문지는 교복 착용실태, 교복 동작 적합성, 교복에 대한 요구사항 및 개선점 관한 내용으로 구성되었으며, 총 28문항으로 이루어졌다. 질문지는 선행연구(Kim & Kwon 2002; Ha 2007)를 참고로 문항을 추출하였으며, 교복 착용실태에 관한 문항 15문항, 교복 동작 적합성에 관한 문항 2문항, 교복에 대한 요구사항 및 개선점 관한 문항 6문항으로 구성되었다. 2009년 6월 21일~7월 5일까지 개별 인터뷰 및 관찰조사를 이용한 예비조사를 실시한 뒤, 수정·보완된 문항을 본 조사에 사용하였다.

설문지는 230부를 회수하였으며, 이 중 기입이 미비한 25부를 제외한 총 205부의 설문지가 최종 통계 분석에 사용되었다. 지역과 성별, 학년의 편중을 막기 위해 서울시를 강동, 강남, 강북으로 나누고 각 지역 별로 학년을 균등하게 배포하였으나 회수에 있어 근소한 지역적 편차가 발생하였다.

3.2. 결과 및 고찰

설문 조사의 결과 및 고찰은 다음과 같다. 설문 조사에 따르

면, 대부분 교복 구매에 있어 유명 브랜드를 선호하였으며 인터넷을 통한 공동구매가 2000년 이후 포스트디지털 세대의 새로운 구매 패턴으로 점차 증가하고 있음을 알 수 있었다. 교복의 구매에 있어서 현재 착용하고 있는 브랜드를 구매한 이유는 디자인이 세련되기 때문(34.6%), 기타(32.7%), 유명 브랜드이기 때문(17.1%) 순으로 나타났으며, 기타로는 학교 공동 구매, 매장 접근의 용이성, 좋은 품질, 부모님의 권유 등으로 나타났다(Table 1). 또한 구매의 결정에 있어서는 디자인의 중요성이 강조되었고, 본인의 의사 결정이 중요(45.9%)하게 작용하였다(Table 2). 이처럼 교복 구매시에는 본인의 의사 결정이 중요하게 작용하고 디자인의 중요성이 강조되므로, 포스트디지털 세대의 교복 개발에 있어서는 감성과 미의식을 반영한 차별화된 디자인 개선이 더욱 중요하다.

교복 상의를 구입하는 경우 가슴둘레(42.4%), 어깨너비(28.3%), 재킷길이(19%) 순으로, 하의 구매 시에는 허리둘레(46.8%), 치마길이(34.1%), 엉덩이둘레(13.7%) 순으로 사이즈를 고려하였다(Table 3, Table 4).

교복의 착용 및 맞춤새에 관한 설문 결과는 다음과 같다. 우선, 착용에 있어서 과반수 이상(54.6%)이 하루 평균 12시간 이상 교복을 착용하였으며 학교 외의 장소에서도 대체로 교복을 착용(57.3%)하였다. 학교 외의 장소에서 교복을 착용하지 않는다면 그 이유는 활동이 불편하기 때문(66.3%)으로, 장시간의 착용에도 불편함이 없는 교복 개발이 절실히 요구됨을 시사하는 결과였다.

또한 포스트디지털 세대는 교복 착용 시 핸드폰이나 MP3 등의 디지털 기기의 휴대하는 학생 수가 과반수 이상으로, 디지털 기기의 휴대를 고려한 디자인 개발 또한 요구되었다. 현재 착용하는 교복의 사이즈에는 과반수 정도가 만족하였는데, 이는 구입 시에 이미 본인의 요구에 따른 사이즈 수선이 이루

Table 1. Reason selecting current school uniform

Purchase decision	Frequency	%
Advertisement	22	10.7
Brand	35	17.1
friends	10	4.9
Design	71	34.6
Others	67	32.7
Total	205	100.0

Table 2. Purchase decision

Purchase decision	Frequency	%
Myself	94	45.9
Mother	62	30.2
Friends	36	17.5
Salesman	11	5.4
Others	2	1.0
Total	205	100.0

Table 3. Considered part purchasing uniform top

Considered part	Frequency	%
Chest circumference	87	42.4
Shoulder width	58	28.3
Jacket length	39	19.0
Sleeve length	17	8.3
Sleeve opening length	4	2.0
Total	205	100.0

Table 4. Considered part purchasing uniform bottom

Considered part	Frequency	%
Waist circumference	96	46.8
Hip measurement	28	13.7
Skirt length	70	34.1
Skirt opening length	11	5.4
Total	205	100.0

Table 5. Uncomfortable item

Item	Frequency	%
Jacket	35	17.1
blouse	137	66.8
Pants	1	0.5
Skirt	29	14.1
Others	3	1.5
Total	205	100.0

어졌기 때문이라고 추측된다. 교복 착용시 가장 불편한 아이템은 블라우스(66.8%)로 디자인 뿐 아니라 소재에 있어서의 새로운 접목이 요구된다(Table 5). 교복 착용 시 불편한 부위는 가슴과 어깨로서, 극도로 타이트한 맞음새의 선호로 무리한 수선을 진행했기 때문이라고 사료된다.

교복에 대한 요구사항 및 개선점에 있어서는 외관의 아름다움(40.7%) 및 편리하고 다양한 기능(39.7%)에 대한 요구가 압도적이었으며, 이는 심미성과 기능성이 대등한 수준으로 포스트디지털 세대의 혁신적인 제품에 대한 요구가 교복 기능성의 요구를 증가시키는 것으로 추측된다. 교복 향상을 위한 제안점에 대한 자율 응답 조사를 통해 사이즈·디테일·소재·형태·관리 등에 대한 참신한 아이디어도 다양하게 수렴되었으며, 이상의 설문 결과는 포스트디지털 세대를 위한 교복 디자인 개발의 가이드라인으로 제품 디자인에 반영되었다.

4. 포스트디지털 세대를 위한 교복 디자인 개발

4.1. 디자인 전개

4.1.1. 소비자 프로파일

포스트디지털 세대는 인간관계를 유지·강화하기 위해 온라

인과 오프라인의 네트워크를 연결하고 디지털 기술을 활용한 다. 이들에게 디지털의 온라인 세계와 아날로그의 오프라인 세계 사이의 경계는 큰 의미가 없으며, 따라서 그들의 문화 가운데는 온라인과 오프라인의 문화가 자연스럽게 연결된다. 예컨대 싸이월드의 파도타기, 트위터의 팔로우 등은 현실보다 더욱 방대한 네트워크를 맺을 수 있고 공동체적인 관계를 강화시켜 주는 서비스를 제공한다(Fig. 2).

이들은 개인 블로그나 미니홈피, UCC 등을 통해 적극적으로 자기 자신을 표현할 뿐만 아니라 거리 응원이나 촛불 시위 등의 집단행동을 통해 공동의 목소리를 내는 것에도 적극적이다. 제품을 통한 가치 표현에도 적극적이어서, 최신 제품의 소유에 대한 강한 욕구를 가지고 고가의 제품일지라도 자신을 표현하기 위한 수단으로 중요하다면 반드시 구매한다. 또한 유사 제품의 소유는 타인으로부터의 인정과 승인의 수단으로 사용된다.

이미지와 비주얼에 익숙한 포스트디지털 세대들은 문자 위주의 커뮤니케이션보다는 비주얼 중심의 커뮤니케이션에 강하다. 친구들 사이에는 휴대폰 문자 또는 MSN 메시지를 통해 비주얼과 이미지를 혼합시킨 이모티콘, 이미지형 신조어를 통해 다양한 감정을 표현한다.

낙천적인 가치관과 라이프스타일을 추구하는 이들은 오락적이며 다소 유치한 ‘편’을 추구하며, 이러한 재미가 놀이나 게임에서 뿐 아니라 일에서도 연결되기를 원한다. 이들은 디지털을 발판으로 한 컬처리스트로서 여가시간을 영화관람, 고가의 뮤지컬이나 발레공연, 해외뮤지션의 콘서트, 유명 DJ의 파티 등 문화생활로 상당한 금액과 시간을 투자하며, 소득보다 삶의 질을 높일 수 있는 일을 선호한다.

또한 자신의 취향에 맞게 트렌드를 주체적으로 수용하고, 이미 일반화 된 트렌드나 제품도 DIY나 리폼을 통해 변형시키며, 문자의 즉각적인 답변과 메시지의 대화, 하이퍼링크 된 페이지 이동 등으로 빠른 속도의 실시간 반응을 요구한다.

Fig. 2. Post-digital generation consumer profile.

4.1.2. 디자인 가이드라인

포스트디지털 세대의 교복 디자인 개발 시 고려되어야 할 디자인 가이드라인은 포스트디지털 세대의 특성을 바탕으로 효율적 디자인, 독창적 디자인, 유희적 디자인으로 설정하였다.

효율적 디자인은 포스트디지털 세대의 시공간의 경계를 넘어선 이동성과 공간과 속도가 결합된 즉시성의 특성을 고려한 것으로, 이처럼 빠른 이동과 대처의 필요성 요구는 의상에 있어서도 기능적 효율의 극대화를 추구한다. 본 연구에서는 착용자가 의상을 분리하고 조합하는 등의 능동적인 조작으로 변형 가능한 형태, 편안하고 편리한 활동성을 강조하면서 착탈 시 소요되는 시간과 노력의 불편 요소를 절감시킨 형태, 의도된 목적 외에 다양한 역할을 수행하는 형태의 효율적 디자인을 표현하고자 한다.

독창적 디자인은 자신을 표현하기 위해 트렌드를 주체적으로 해석하고 수용하며 디자인의 중요성을 더욱 부각시킨 포스트디지털 세대의 특성을 고려한 것으로, 기존의 가치체계가 문화에서 변화되어 자신에게 가장 알맞고 적절한 새로운 형태로 재창조하며, 독창적인 아이디어로 새로운 유행을 추구하며 적극적인 기능과 형태의 차별화 모색으로 흥미를 유도하고자 한

다. 이러한 차별화는 장식요소를 고려한 형태, 착용자의 취향에 따라 능동적으로 선택 가능한 형태의 독창적 디자인을 표현하고자 한다.

유희적인 디자인은 낙천적인 라이프스타일을 가진 포스트디지털 세대의 특성을 고려한 것으로, 번거롭고 복잡하지 않으며 기발하고 재미있는 편은 포스트디지털 세대의 생활양식이나 문화현상 속에 다양하게 적용되어 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 특히 그들의 패션에서 미적가치를 표현하는 창조적 수단이 되고 있으며, 따라서 본 연구에서는 재미의 요소 뿐 아니라 포스트디지털 세대의 엔터테인먼트를 고려한 디자인을 적용함으로써 유희적 디자인을 표현하고자 한다.

4.2. 제품 개발

포스트디지털 세대의 교복 개발을 위한 소비자 프로파일과 디자인 개발을 위한 가이드라인을 수립하고, 여고생 동복을 기준으로 설문조사 시 가장 구매율이 높았던 S사의 85사이즈 제품을 다음과 같이 전개·개발하였다(Table 6).

재킷은 누빔 점퍼 형태로 기존 교복 재킷에서 나타나는 클래식함을 유지하되 모직 원단의 필링 현상과 이물질 오염의 문

Table 6. Jacket / Blouse / Skorts Design

Item	Design
Jacket
Blouse
Skorts

제점을 고려하여 화학 섬유 소재인 능조직의 100% 폴리에스테르를 사용하였으며, 사이드 패널과 목둘레, 손목에 신축성 있는 고무편을 사용함으로써 동작의 기능적 측면을 향상시켰다. 사이드 패널의 고무편 사용은 교복 상의 구매시 가슴둘레를 가장 중시하나 가슴둘레가 가장 불편하다는 설문조사의 결과를 반영한 것으로 신축성이 높아 움직임이 용이하도록 하였다.

앞여밈의 지퍼, 가슴 포켓의 벨크로, 손목의 고무편(rib) 사용을 통해 의복 착탈시 소요되는 시간과 노력의 불편 요소를 감소시키는 효율적 디자인을 제공하였다. 이러한 고무편은 스포티하면서도 여성스러운 라인으로 착용자의 신체미를 극대화하였으며, 일정 간격의 누빔 소재는 보온 효과와 동시에 미적 효과를 나타내었다. 또한 교복의 기능성 개선을 요구함에 따라 자석 스냅을 사용하여 간편한 파우치 형태로 변형이 가능한 포켓과 지퍼로 탈부착이 가능한 소매로 선택적 착용이 가능한 독창적인 디자인을 표현하였다. 캐릭터화된 학교 로고의 와펜은 유희적인 디자인으로 표현 되었으며, 디지털 기기의 이어폰을 위한 가슴 포켓의 오프닝은 교복 착용시 디지털 기기를 휴대하는 포스트디지털 세대의 엔터테인먼트 라이프를 고려한 것으로 유희적 디자인을 극대화하였다.

블라우스는 설문 조사에서 교복 아이템 가운데 가장 불편한 아이템으로 조사되었다. 따라서 인티록과 평직물을 혼합한 소재를 통해 착용감을 향상시키고자 하였으며 짧은 블라우스 길이에 대한 불편함을 해결하고자 블라우스 길이를 조절하였다. 새로운 교복 개발에 대한 편리한 기능의 요구는 의복 착탈에 소요되는 시간과 노력을 절감시키기 위한 지퍼와 스냅의 여밈, 탈부착이 가능한 칼라로 효율적 디자인을 완성하였으며, 특히 몸관과 분리되는 칼라는 부분적인 세탁이 가능한 세탁의 용이함과 마모 시 부분 교체가 가능하여, 공동 구매를 통해 교복을 구매하는 합리적인 구매자에게 경제적인 효과 또한 제공할 수 있다. 이색 원단과 장식 단추 등의 장식 디테일의 사용과 리본이나 타이로 선택 가능한 네크웨어는 자신에게 맞게 변형 가능한 독창적 디자인으로 제시되었으며, 캐릭터화된 학교 로고의 와펜은 유희적인 디자인을 표현하였다. 활동의 편리성을 고려한 치마 바지 형태의 스코츠는 교복의 하의 구매시 허리둘레를 가장 고려하는 점을 반영하여, 뒷중심에 신축성 e-밴드를 사용함으로써 착탈의 편이 뿐 아니라 허리 사이즈 조절이 용이한 효율적인 디자인을 완성하였다. 또한 평상시 포켓에 휴대하는 용품에 대한 조사를 통해 왼쪽 포켓에 다용도 고리를 부착하여 필요에 따라 안경달이, 버스 카드 등 평상시 교복에 휴대하는 것들을 선택 휴대할 수 있도록 디자인 하였으며, 교복의 기능성에 대한 요구는 옆솔기에 분리형 지퍼를 달고 허리 부분에 후크 앤 아이(hook & eye)를 달아 스코츠 앞자락을 분리하면 바지로 착용할 수 있도록 하여, 치마 혹은 바지를 선택 착용할 수 있는 효율적 디자인을 극대화 하였다. 기존의 교복보다 짧아진 스코츠의 길이는 트렌드를 반영한 심미적 디자인으로, 학교 교명의 캐릭터 와펜은 유희적 디자인으로 표현되었다.

이상에서 기획, 설계, 개발된 교복 제품을 포스트디지털 세

대를 위한 디자인 가이드라인의 요소별로 분석해보면 다음과 같다(Fig. 3). 먼저, 효율적 디자인은 스코츠 포켓에 사용된 다용도 고리, 지퍼, 스냅, 벨크로 등의 오프닝 디테일, 스코츠의 허리 e-밴드의 사용으로 기능적이며 착탈이 용이한 교복으로 완성하였으며, 치마의 바지 변형, 재킷 소매의 탈부착, 블라우스 칼라의 탈부착, 재킷 포켓의 변형 등 가변적 디자인으로 변형 가능한 교복을 표현하였다. 독창적 디자인은 모양 단추, 이색원단의 사용으로 장식 요소를 고려하고, 블라우스의 리본으로 선택 착용 가능한 교복을 표현하였으며, 유희적 디자인은 캐릭터화된 학교 로고와 디자인디지털 기기를 위한 오프닝 디테일로 포스트디지털 세대의 엔터테인먼트를 고려한 교복으로 표현하였다.

5. 결 론

21세기는 디지털의 차가움과 아날로그의 따뜻함이 융합된 포스트디지털 시대로, 포스트디지털 세대의 청소년들을 위한 교복 역시 이 시대를 지배하는 새로운 패러다임의 수용이 요구된다. 따라서 본 연구는 포스트디지털 세대의 차별화된 미의식과 감성이 반영된 교복 디자인의 개발을 통해 만족도가 높은 교복 개발을 목적으로 포스트디지털 세대의 개념 및 등장 배경을 살펴보고 선행연구를 통해 포스트디지털 세대의 특성을 도출하였다. 또한 교복의 변천과 교복에 요구되는 공통적인 특성을 도

Fig. 3. School uniform design analysis for post-digital generation.

출하고, 서울시 소재의 여자 고등학생을 대상으로 한 설문조사를 통해, 교복 구매, 착용 및 맞음새, 요구 및 개선 사항을 조사하였다. 이상을 바탕으로 소비자 프로파일과 디자인 개발을 위한 가이드라인을 수립한 뒤, 교복디자인을 전개, 제품을 개발하였다.

포스트디지털 시대는 2000년대부터 우리가 살고 있는 디지털 시대를 포함한 그 이후까지를 의미하는 것으로, 디지털 시대의 많은 부작용이 초래되는 가운데 인간을 위한 기술의 구현 및 아날로그적 인간 본성 및 가치를 재구축하고자 하는 움직임 가운데 등장하였다. 이러한 포스트디지털 시대는 기존의 가치 체계나 문화에서 변화되어 그들 나름의 기호나 욕구를 새로운 형태로 발산하는 포스트디지털 세대를 탄생시켰으며, 선행 연구를 통해 이들의 핵심 특성을 효율성, 독창성, 유희성으로 도출하였다. 효율성은 시공간의 경계를 초월한 디지털 노마드적인 특성이며, 독창성은 유행이나 트렌드를 맹목적으로 수용하지 않고 주체적으로 수용하며, 기존의 가치 체계나 문화에서 변화되어 자신에게 가장 알맞고 적절한 새로운 형태로 재창조하는 특성, 유희성은 ‘편’을 중시하는 특성을 의미한다.

교복은 학교에서 일정하게 재정해 학생들에게 착용하게 하는 학교 제복으로서 지속적으로 연구되고 있으나, 대부분은 교복의 치수적합성 및 교복 제작을 위한 치수체계 설정, 교복 변형 및 의복 행동 등으로 국한되어 왔다. 따라서 포스트디지털 세대의 요구가 반영된 교복 개발을 위해 서울시 소재의 여자 고등학생을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 그 결과 현재 교복의 착용 및 맞음새에 대한 불만족으로 기능적이며 심미적인 교복 개발을 요구하는 것으로 나타났다. 이상과 같이 진행된 이론적 고찰 및 실증적 연구의 결과를 바탕으로 포스트디지털 세대를 위한 교복 개발을 기획하였다. 소비자 프로파일을 설정하고 포스트디지털 세대의 교복 개발에서 고려되어야 할 디자인 가이드라인은 포스트디지털 세대의 디지털 노마드적 특성과 즉시성에서 도출된 효율적 디자인과 트렌드를 재창조하고 늘 새로움을 추구하는 특성에서 도출된 독창적 디자인, ‘편’을 중시하는 특성에서 도출된 유희적 디자인으로 수립하고 제품디자인을 전개하였다.

본 연구는 포스트디지털 세대의 특성이 반영된 교복을 개발하였다는데 그 의의가 있지만 개발된 제품에 대한 디자인 만족도 및 착의평가가 진행되지 않음이 연구의 제한점으로 나타난다. 따라서 보다 광범위한 지역을 대상으로 남녀 모두를 포함하는 추동용, 춘하용 교복 디자인 개발하고, 개발 제품에 대한 디자인 만족도 및 착의 평가를 향후 연구로 제안한다. 더불어 설문 조사를 바탕으로 한 실증적 연구에 있어서 자율 응답 조사를 통해 사이즈 · 디테일 · 소재 · 형태 · 관리 등에 대한 참신한 아이디어가 수렴되었지만, 교복 구매, 착용 및 맞음새, 요구 및 개선 사항에 국한되었으며 포스트디지털 세대의 특성인

효율성, 창의성, 유희성과 관련된 요구 조사는 진행되지 않았음을 본 연구의 또 다른 제한점으로 제시하는 바이다.

감사의 글

이 논문은 2012학년도 서울여자대학교 자연과학연구소 교내 학술연구비의 지원을 받았다.

References

- Cheil Worldwide. (2005). *Post-digital generation, leads warm digital world*. Seoul: Author.
- Cho, E. J. (2003). *Study on the school uniform design for the girls' high school with jean fabric*. Unpublished master's thesis, Chungang University, Seoul.
- ‘Ecstatic about the select shop’. (2012, August 15). *Chosun Biz*. Retrieved August 22, 2012, from <http://www.chosun.co.kr>
- Ha, S. J. (2007). *A study on development of working clothes for railroad workers-with a focus on electric technology division*. Unpublished master's thesis, Ewha University, Seoul.
- Jin, C. R. (2006). *Modification and fashion accessory wearing behavior according to school uniform attitudes*. Unpublished master's thesis, Chonbuk National University, Jeonju.
- Jung, Y. K., & Kim, K. H. (2011). Study on designing patten of skirt for high school girl student's. *Society of Korea Traditional Costume*, 14(1), 169-186.
- Kim, D. H. (2000). *Study on fitness of middle school girl's uniform in consideration of growth rate*. Unpublished master's thesis, Kyunghee University, Seoul.
- Kim, H. J., & Kwon, S. H. (2002). Study on the alternation and size, uniforms satisfaction of girls high school students' uniforms in Jeju. *Korean Journal of Human Ecology*, 11(4), 401-413.
- Kim, J. Y., & Lee, H. J. (2009). A study on the somatotype classification for middle-school girls' uniform. *The Costume Culture Association*, 17(4), 663-678.
- Kwon, Y. M. (2008). *The relations between the body image distortion and uniform alteration behaviors of female high school students*. Unpublished master's thesis, Chonnam National University, Gwangju.
- Lee, K. M. (2002). *Study on sizing system for the school uniforms of middle-school boys*. Unpublished master's thesis, Ewha University, Seoul.
- Lim, H. B. (2010). *Fun fashion design in the emotional consumption era*. Unpublished master's thesis, Konkuk University, Seoul.
- Tapscott, D. (2008). *Grown up digital-how the net generation is changing the world*. New York: McGraw-Hill. (Original work published 1999)
- Yoon, H. J., & Cho, K. H. (2002). Study on high school girls' uniform designs in korea. *Journal of Fashion Business*, 6(5), 27-40.

(Received 23 July 2012; 1st Revised 24 August 2012;

Accepted 17 September 2012)

Copyright © The Korean Society for Clothing Industry. 2012. This is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Non-Commercial license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.