

스포츠웨어가 대중 패션디자인 요소에 미친 영향

박경연 · 유태순

대구효성가톨릭대학교 의류학과

A Study on the Influence of Mass Fashion Design Factor in Sportswear

Kyung-yeon Park and Tai-Soon Yoo

Dept. of Textiles and Clothing, Catholic University of Taegu-Hyosung, Kyungsan, Koera

Abstract : The purpose of this study taken interest in recent, is a development of the sportswear style fashion design and provision of aid for making a marketing strategy and reasonable purchasing for customer's. Results of this study can be summarized as follows : As baseball boom is revived due to Park, Chan-ho's nice pitching, baseballcap and hood-shirt that printed each team's logo have an effect on mass fashion style. Clothes of mountain climbingwear style can personal free coordination, because they are little change of fashion, customers are constantly purchase them. As contemporary women are increase about interest on beauty, leggings and bra-top that aerobic clothes are scoordinated various type and included practice style. Snowboard style is coincide with Hip-hop look that loose fitting style pursues free style, it becomes more popular fashion with street fashion. Golfwear taking root in townwear of the 40, 50 women.

Key words : sportswear, baseballwear, mountain climbingwear, aerobicwear, snowboardwear, golfwear, mass fashion.

1. 서 론

오늘날 여가 활동의 확대와 스포츠의 대중참여로 레저와 스포츠의 개념을 구분 짓는다는 것은 매우 어려운 일이다. "남이 하는 것을 보고 즐기던 레저"에서 스스로 실행하는 레저로 바뀌고 경쟁보다는(월간 멋, 1985. 8) 자신의 건강이나 유희를 위한 스포츠가 활성화되고 있는 것이다.

20세기 과학문명의 발달과 사회변화에 따른 여가선용과 건강증진을 위한 스포츠는 유행을 선두하는 가장 두드러진 사회적 영향 중의 하나로 등장했으며 창조의 영역으로 큰 위력을 지니고 있다. 따라서 스포츠 웨어의 보급은 현대복식 변화에 영향을 미치는 요인이 되었다(Horn & Gruel, 1988). 이러한 스포츠 웨어는 고유의 기능성에 패션성까지 가미하여 경기를 위한 운동복 뿐만 아니라 스포티한 감각을 지닌 일상으로까지 널리 확산되고 있다. 오늘날 스포츠 웨어는 때, 장소, 나이에 상관없이 착용할 수 있는 생활속의 옷으로 자리매김하고 있다.

따라서 본 연구의 목적은 스포츠웨어 스타일의 의복을 스포츠 종목별로 분석하여 대중들에게 어떤 형태로 전달되어 활용되고 있는지 파악하여 오늘날 급속히 부각되고 있는 스포츠웨

어 스타일의 복식디자인 개발과 마케팅 전략 수립에 도움이 되고 소비자의 합리적인 구매를 돕고자 하는 것에 본 연구의 목적을 두고 있다.

본 연구의 방법과 범위는 첫째, 스포츠웨어의 역사와 대중들에게 영향을 미치게 된 원인과 배경에 대해 조사한다. 둘째, 스포츠웨어가 대중들의 패션생활에 미치는 영향을 스포츠 종목별로 분류하여 조사하였다. 자료수집에 있어서 분석대상은 목표집단이 비교적 명확하며 시각매체이고 색채 표현력, 보관성, 사진의 상태가 선명한 여성잡지를 선정하였다. 본 연구의 대상이 되는 잡지 선정은 대중패션생활에 영향을 미치고 일반 대중들을 위한 잡지 중 패션관련기사가 많은 종합지 중에서 선택하였다.

본 연구의 대상이 되는 여성잡지인 '엘르(ELLE)'는 국내 최초의 라이선스 잡지로 패션에 관심이 많은 독자들을 대상으로 한 잡지이므로 엘르를 선정하여 1998년 1월~12월까지 광고를 포함한 의류화보에 나타난 사진 자료를 분석하여 색, 실루엣, 디자인, 액세서리 등으로 분류하여 조사하였다.

대중 패션에 나타난 빈도가 미비한 것은 제외시키고 5가지 스포츠 종목을 선정하여(야구, 등산, 에어로빅 & 휘트니스, 스노보드, 골프) 스포츠웨어 디자인 요소가 대중 패션에 미친 영향에 대하여 조사하였다.

이 조사 연구를 위하여 국내의 스포츠 관련 문헌과 스포츠 잡지, 패션잡지, 서적, 신문, 논문 등을 중심으로 연구하였다.

2. 이론적 고찰

2.1. 스포츠웨어의 역사

19세기에 이르러 오늘날의 스포츠 형태를 갖추게 되었다. 스포츠에 대한 중요성이 부각되면서 그 활동에 알맞은 의복 형태가 생성되었으나 스포츠웨어의 고도화, 대중화, 다양화는 스포츠의 발달 뿐만 아니라 산업 기술의 발달, 여권신장 등 많은 사회적 요인과 결부되어 발달하여 왔다.

19세기 후반부터 여성의 교육과 스포츠 참여의 기회가 확대되고 여성의 권리와 사회적 참여도 크게 신장되기 시작하였다. 자전거를 비롯한 자동차의 등장과 전화의 개량과 비행기 발명 등이 이루어져 국제 교류의 기틀이 마련되기도 하였다. 이 시기부터 유행하기 시작한 스포츠웨어는 여성들의 신체를 노출하는 계기가 되었던 것으로 볼 수 있다(유송복과 이은영와 황선자, 1986).

1920, 30년대는 사회문화적 활동이 활성화 되어 20세기 현대사회의 가장 큰 특징으로 꼽을 수 있는 대중문화가 태동되게 되었다.

여성 의상은 기능성과 활동성이 부여된 남성화 경향, 스포츠화 현상 캐주얼화 경향으로 변화되었다. 자동차의 보급과 함께 여성이 스포츠에 대한 열의는 높아지고 바지는 스포츠 웨어로써 필수품이 되었다. 레저 생활의 증가로 일광욕을 위한 패션이 증가되어 비치웨어의 중요성도 그 만큼 커지기 시작하였다.

1960년대의 패션은 젊은 세대를 위한 영패션으로 기성복 산업과 더불어 티셔츠, 블루진, 스포츠웨어 등이 대량 생산되어 보급되었으며 티셔츠와 진은 청년혁명의 패션 유니폼이 되었고 블루진과 스포츠웨어를 대표하는 아메리카 패션이 큰 영향력을 미치게 되는 전환점이 되었다(정성혜, 1990).

1970년대 젊은 이들은 기성사회에 대한 집단적 저항을 가진 대신 개인적인 목적의 독자적인 라이프스타일을 지향하기 시작하여 생활 그 자체를 개성화하기 시작하였고 개인의 건강과 활동을 중시여기는 경향을 보이기 시작하였다.

1990년대에는 80년대의 여피족이 사라지고 베이비 붐 세대가 중년의 나이에 접어들게 되면서 이들의 관심사인 건강과 여가활동에 관련된 스포츠웨어와 레저 웨어의 개념이 더욱 확대되어 발전하였다.

이렇듯 건강과 생활의 여유를 가지려는 의지로 인하여 스포츠 웨어는 단순한 운동복의 수준을 넘어 우리 일상생활의 한 부분으로 점차 정착되고 발전되는 것이다.

2.2. 스포츠웨어가 대중 패션에 나타난 배경

미래학자 토폴러(Alvin Toffler)가 “1970년대 이후를 격동적 변화기로 보았듯이 현재 사회 변동의 속도는 더욱 빨라지고 있으며 시간성의 주기도 그만큼 짧아지고 있다.

따라서 생활리듬도 보다 짧아지며 시간의 희소성은 더욱 커지게 될 것이다”라고 예측하였듯이, 정보 통신의 발달은 공간적으로 떨어져 있는 개인들을 집합화 시키는 반면 일상생활에

서 노동의 개인화를 만들고 있으면 가족, 경제, 정치, 종교 등 제도의 기능을 약화 시키고 재편집시키고 있다. 즉 인간은 시간과 공간에서 해방되어 과거 어느때 보다 자신을 위한 여가를 갖게 되며 사회나 규율에 구속받지 않는 자유로움을 추구하게 된다(앨빈토폴러, 1993).

이러한 현상을 토폴러는 제2의 물결 즉 산업사회의 붕괴에 의한 것으로 보고 있다. 산업 사회는 생산 중심 사회로 임금 기준은 물론 복지, 점심시간, 휴일, 건의사항에 이르기까지도 규격화를 이루었다. 사람들은 보다 발전된 사회의 실현을 위해 산업화와 고도화를 촉진하여 소득, 생활양식, 국민복지 등을 변화 발전시켜 왔었다. 가정의 붕괴, 쇠약, 범죄, 비행, 신경질 등의 정신적 장애 노동 의욕상실 등의 사회 현상을 일으키며 이런 압박감에서 오는 독립감, 무력감을 겪지 않을 수 없었다(일본 관광협회, 1986).

따라서 고도로 산업화 물질 만능주의가 되어가는 현실에서 진정 필요한 것이 무엇인지를 생각하고 진정한 행복, 풍요함, 생활의 질적 향상, 인간성 회복 등을 추구하여 과거의 가치체계를 변화시키고 변화된 가치는 인간중심 즉, 감성중심의 사회로 변화한 것이다(정명희, 1991).

자연으로 돌아가려는 인간의 본능적 욕구에 의해 스포츠감성이 부각되고 있으며(정정미, 1996), 다양한 가치관과 감성이 존재하는 현대 사회에 스포츠 감각이 부각되어 지고 있는 것은 스포츠가 현대인의 본능적인 욕망을 해소할 수 있는 방법 중의 하나이기 때문이다.

현대사회는 정치, 경제, 사회, 문화 등 사회 전반적으로 ‘무경계의 시대’에 돌입하고 있다. 이러한 시대를 ‘Dualism’, ‘Boundless’, ‘Crossover’ 등으로 명하고 있다. 이것은 의복행동에서 중요시되었던 T.P.O의 개념을 허물고 품종으로 세분화 되어있던 의류산업구조를 감각적으로 재편집시켰다(김민정, 1995).

1995년 한국 남성 소비자 의복 실태분석에 의하면 방송, 광고, 패션 등 자유직종에 종사하는 남성들의 스포츠 캐주얼웨어에 대한 선호도가 높아지고 있으며 오프타임(off time), 온타임(on time) 구분없이 간편하고 스포티한 의복으로서 착용되어 지고 있다고 조사되었다. 자신들의 다양한 라이프스타일에 맞게 자유롭게 코디네이트 하여 이러한 성향을 보다 가속화시키고 있다(섬유저널, 1995. 4).

또 다른 현상으로는 역 문화 현상이다. 대중문화란 ‘표준화된 물질적 재화, 예술, 생활양식, 사상, 가치 체계, 유행 등이 포함된 것으로서 매스미디어 즉, 신문, 잡지와 같은 인쇄매체와 라디오, TV, 비디오 등 영상 전파 매체의 도움으로 급격히 확산된다. 따라서 그 영향력은 매우 증대되어 현대인은 상징적 조각이라는 새로운 형태의 압력을 받게 된다. 릴(Michael R. Real)은 이러한 현대의 대중문화를 매스컴 문화로 특징 지우면서 매스미디어 자체가 매스미디어화되어진 매스미디어이트컬처(massmediated culture)라고 하였다(강현두, 1980).

현대사회는 하위에서 상위로 전파되는 문화의 상향 전파(trickle-down)현상이 가속화되고 있다. 이러한 현상을 역 문화

현상이라고 하는 데 이 현상은 패션에 있어서도 현저하게 나타나고 있다. 편안함을 추구하는 영패션(young fashion)이 기성세대대의 의복행동에 까지 영향을 주며, 빈민가를 중심으로 하는 흑인 문화가 랩 음악과 함께 청소년 문화에 많은 영향을 주고 있는 등 그 현상은 보다 확산될 것으로 보여진다. 이상과 같이 현대사회는 특정 문화와 특정 연령의 지배없이 문화의 공존의 시대라고 말할 수 있으며 '위에서 아래'라는 오랫동안의 고정관념이 파괴되고 그것의 반대 현상이 확산되고 있다. 따라서 의복의 형식이나 미적 관념에 있어서도 많은 변화를 예측할 수 있다(정정미, 1996).

그중 최근 관심과 기대를 한 몸에 받고 있는 스포츠 캐주얼은 건강=아름다움이라는 품격 있는 생활의 여유를 즐기려는 마인드와 엘레강스한 감각이 어우러져서 스포츠웨어는 스포츠 캐주얼의 기능성만을 강조했던 것에 패션이라는 감도를 부여한 차별화 된 컨셉을 가미하여 스포츠 웨어의 개념을 차츰 변화시키고 있다(패션 마케팅, 1998. 7).

3. 스포츠웨어 디자인 요소가 대중패션에 미친 영향

우리는 일상생활 속에서 무료함과 지루함을 극복하기 위한 방법으로 스포츠 관람 혹은 스포츠에 직접 참여하는 방법 등을 이용하여 여가시간을 활용하고 있다. 최근에는 체력증진, 스트레스 해소, 여가시간 활용에 대한 욕구의 증대, 스포츠 감각의 증가로 생활 속에서 자연스럽게 스포츠를 즐기고 있다.

현재 가장 대중패션에 영향을 미치고 있는 스포츠 종목별 스포츠웨어 디자인 요소를 알아보기 위하여 잡지를 분석한 결과(Table 1)과 같은 결과를 얻었다.

또한 문화체육부의 조사에 의하면 스포츠 활동에 간접적으로 참여하는 방법인 운동 관람은 전체 2102건 중에 59.2%로 야구가 제일 높은 관람율을 나타내고 있으며 특히 20대 66.4%, 30대 69.5%로 나타나고 있다. 그리고 반복되는 일상의 탈피를 위하여 현대 도시인들은 자연에서 삶의 활력을 찾고 싶

어한다. 혼자 배낭 하나만으로 다른 기구나 특별히 숙지된 운동기술이 필요하지 않는 등산은 건강의식까지 부합되어 각각 50대와 60대 인구 중에서 13.8%와 16.0%로 가장 해보고 싶은 운동 종목으로 높은 지지도를 보이고 있다.

또 여성주부들의 건강과 미용에 대한 관심이 부각되면서 휘트니스와 에어로빅 운동이 증가 추세를 보이고 있다. 가정주부 559명을 대상으로 한 조사에서 15.0%가 에어로빅을 주로 하는 운동 종목으로 조사되었다. 체육진흥원의 조사에 따르면 전국에 126개의 클럽과 8,636명의 동호인으로 구성되어 있다고 하여 에어로빅 운동을 하는 인구가 주부를 대상으로 널리 분포하고 있는 것을 볼 수 있다.

골프 인구는 체육진흥원의 자료에 의하면 전국에 18개 클럽이 있으며 동호인 인구로는 643만명이고 3개의 직장인 클럽과 93만명의 정규 회원으로 구성되어 큰 분포를 나타내고 있는 것은 아니지만 점차 그 인구와 관심도가 증가 추세를 보이고 있으며 최근에는 박세리의 열풍에 힘입어 스포츠 인구의 전폭적인 관심의 증대로 점차 골프인구의 증가가 예상되고 있다. 그러므로 구체적인 대상 스포츠웨어에 대한 설명은 다음과 같다.

3.1. 야구

야구는 1839년 미국 뉴욕의 구퍼스타운시에서 미국의 웨스트 포인트 사관학교 출신인 애브너 더블데이에 의해 처음으로 고안 발명되었다. 더블데이가 야구 경기를 처음으로 고안 발명하였다는 것은 현재 야구 경기의 유래 규명에 있어 정설로 되어 있으나 스포츠 사학자들 사이에는 의의를 제기하는 학자들도 있다. 더블데이가 야구를 처음으로 고안하기 이전부터 미국 뉴 잉글랜드 지방에는 야구의 원형으로 간주되는 경기가 널리 유행되고 있었다는 주장이다(전원도시 편집실, 1991).

야구가 영국인들이 즐기는 크리켓 경기에서 파생되었다고 보는 견해도 있으며 18세기 이후 야구와 비슷한 타운볼 또는 라운드 볼이라는 경기를 영국 이민인이 즐겼으며 바로 이것이 야구의 원형이라는 설도 있다.

Table 1. Influence of mass fashion design factor in sportwear

	Color	Silhouette. Design Factor	Accessory
Influence of mass fashion in baseball wear design factor	Gray, Green, Red, Yellow, Blue,	Constrast Loose fitting style. Hood-shirt. V-neck line shirt, White Constras Stadium style jumper, Raglan sleeve style shirt	Cap, Sneakers
Influence of mass fashion in mountai climbing wear design factor	Green, Red, White, Deep blue	loose fitting style check shirt blouse Hood jumper, Safari style jumper, Cargo pants	Sport-sac mountain climbingshoes
Influence of mass fashion in aerobic wear design factor	Black, White	Body suit, Bra-top, leggings, Stretch shirt	Hair band
Influence of mass fashion snowboard wear design factor	Yellow, Khaki, Red	Hip-hop style loose pants, loose style padding parka, hip-line jumper, training pants style	Knit cap, Knit hair band
Influence of mass fashion golfwear design factor	Black, White	Vest and shirt coordination, Culottes pants	Sun-cap style, Golf shoes style

우리 나라는 1905년 미국인 선교사 질레트에 의해서 처음으로 소개되었다. 야구라는 명칭은 우리 나라보다 먼저 야구를 도입한 일본식 명칭을 그대로 원용한 것이다(유홍록과 이종남, 1997).

야구는 프로 스포츠의 가장 원조적인 스포츠이다(Fig. 1). 70년대 후반 고교야구의 폭발적인 인기에 편승하여 1982년 한국 프로야구가 출범하였다(오도광, 1997). 1980년대 프로야구 출범 시 프로야구의 폭발적인 인기에 힘입어 어린이들이 프로야구 회원으로 가입하여 야구 접퍼, 야구 모자를 착용하여 봄을 일으키기도 하였다. 특히 야구복과 모자에는 그 프로 야구팀의 고유의 로고가 인쇄되어 있어(Fig. 2), 특정 구단의 야구복과 모자를 선호하는 경향까지 보였다(Fig. 3).

최근에는 박찬호 열풍에 힘입어 야구모자와 로고 셔츠가 유행을 하고 있다. 90년 후반부터 착용하기 시작한 후드 셔츠 열풍은 실용성을 우선 시하는 것에서부터 출발하여 패션성까지 가미되어 하나의 문화를 형성하고 있다(섬유저널, 1997. 6). 각 대학이나 프로야구 팀의 로고가 새겨진 후드셔츠를 입고 압구정 거리를 활보하는 유학과 학생들의 착장은 국내 대학생으로 확산되었고(Fig. 4) 이제는 중고생 층에 이르기까지 널리 확산되어 유행하고 있다.

3.2. 등산

매일 반복되는 일상생활에서 탈피하여 잠시나마 자연의 일부이고자 하는 심정을 갖지 않는 현대인들은 없을 것이다. 자연과 함께 하는 녹색여행, 등산과 캠핑(Fig. 5), 낚시, 트레이킹 등을 도시인들에게 일종의 삶의 활력소이다. 여기에 건강의식이 고양되면서 등산은 중요한 요소가 되었다.

등산복 스타일 스타일이 주목을 받는 이유는 소득수준향상에 따른 여가, 레저, 스포츠에 대한 관심의 증가가 그 배경이다. 소득수준이 높아질수록 자기 자신을 중시하는 자기 중심의 전환 건강 지향과 레저, 자연에의 동경이 강렬해진다. 또 지난 80년대 말부터 하나의 조류가 되어온 에콜로지(Ecology)에 대한 관심을 배경으로 사회적 유행이 되면서 등산복 스타일의 의류가 표면화되었다.

현대인의 환경적 문제에 대한 의식, 자연과 가까이 하고 싶어하는 욕구, 가족 중심주의, 버블경제 붕괴 이후 사람들은 보다 비용이 적게 드는 놀이를 원하는 추세도 한 이유이다. 이런 레저 붐과 함께 패션분야에서도 패션의 흐름 자체에 이런 경향이 나타나기 시작했다. 패션업계 전반에 고조된 환경보호의 분위기로 내추럴 무드가 주도하고 있는 전세계를 휩쓸고 있는 유행에 일조하고 있다.

등산복 스타일의 웨어가 진정으로 추구하는 것은 스포츠웨어의 필수적인 기능성인 방한, 방수, 내구성등의 기능적인 면과 몇 패션성이 첨가되어야 한다는 것이다. 때문에 스포츠웨어와 캐주얼웨어와의 교집합 부분에서(Fig. 6, 7) 위치해 있다고 할 수 있다. 이 웨어의 큰 장점은 의류업체의 패션 제안보다는 개인의 자유로운 조합과 코디네이트에 매력을 느낀다(Fig. 8). 또

제품의 변치 않는 스타일은 아웃도어의 또 다른 매력이다. 변화가 적다는 것은 고객 재흡수를 가능하게 된다.

최근 젊은층 사이의 마이카 붐으로 인한 오토캠핑을 즐기는 인구가 증가되었고 뉴 스포츠에 대한 욕구증대는 또한 접근을 더욱 쉽게 한다. 여성들의 스포츠에 대한 흥미와 실력도 등산복 스타일 웨어의 확산에 긍정적으로 작용하고 있다

3.3. 에어로빅 및 휘트니스

에어로빅댄스는 1965년 캘리포니아 미군기지 병사들 사이에서 자연발생적으로 변진 운동이다(Fig. 9). 그러나 시간이 흐름에 따라 점차 이 운동은 여성의 미용과 관련되어 각광을 받기 시작했다.

우리 나라에서는 1976년 이영숙 교수가 YMCA에서 처음으로 이 운동을 선보인 것을 계기로 도입되었다(김중, 1995).

하루동안 직장생활과 레저생활을 함께 보내려고 하는 도시 여성들을 위해 탄생한 아이템 중 가장 히트한 것이 레깅스이다. 캐리어 여성들이 점심시간을 활용해서 에어로빅, 헬스, 조깅 등을 즐기기 위해선 간편한 복장이 필요하다. 슈트를 갈아 입고 스포츠 웨어를 입고 또 바꿔 입고 퇴근 이후에 이브닝 타임을 준비하기 위해서는 비즈니스 웨어, 스포츠웨어, 이브닝 웨어가 필요하다.

몇년 전 크게 붐을 일으킨 미국 디자이너 도나 카렌(Donna Karan)의 제안이 레깅스(Legging)와 랩 스커트(Lab skirt)의 코디네이션이다. 레깅스와 바디웨어 위에 재킷을 걸치고 출근, 출근시 운동화와 랩 스커트를 준비한다. 점심시간 재킷을 벗고 운동화를 신고 활동적인 레포츠를 즐기고 다시 저녁시간에 레깅스 위에 랩 스커트를 걸쳐 이브닝 웨어를 연출하는 캐리어우먼을 위한 도나카렌의 제안은 도시 직장 여성들에게 크게 어필되어 도나카렌이 패션 스포츠웨어를 대표하는 세계적인 디자이너로 평가받게 하였다.

이렇듯 휘트니스의 유행은 가치관이나 복장을 바꾸고 말았다. 휘트니스는 건강한 몸을 만들고 그 몸매를 돋보이게 하기 위해서 의복을 착용한다. 우리나라에서는 이미 많은 오피스레이디들이 출근 전이나 후에 남성들과 섞여 헬스클럽이나 수영장에 가고 있다.

이러한 감각으로 인하여 휘트니스, 에어로빅을 응용한 스포츠웨어로 널리 확산되기 시작하여 아웃웨어로 경계가 무너지고 뉴소비자를 등장시키고 있다(섬유저널, 1997. 6).

피트니스와 착용감에 디자인력이 가미된 인너패션을 선택 스텝없이 노출하고 이를 자신의 감각으로 이색 코디해 구매하는 세력, 바로 크로스 감각 세대(Cross Coordi Generation)가 출현한 것이다. 탑브라를 고를때 청바지와와의 코디를 고려하고 런닝대신 스트레치 티셔츠로 캐주얼 재킷안에도 받쳐 입을 것을 연상한다(Fig. 10).

이미 바디 슈트는 로우 웨이스트 슬렉스를 입었을때 허리 선이 깔끔하게 피트될 수 있게 하는 주요 코디단품으로 각광 받고 있다. 여성들은 인어웨어의 피트된 디자인을 스텝없이 아

옷 웨어로 받아들이고 이는 동조성을 일으키며 크로스 웨어 패션(Cross Wear Fashion)을 곳곳에 등장시키고 있다(Fig. 11, 12).

이미 여성들의 기호상품이 되어버린 레깅스를 비롯해 바디 수트 바디셔츠 크라프트 등이 바로 이러한 아이টে็ม으로 최근에는 바디 수트를 변형시킨 탑브라 등 다양한 아이টে็ม들이 과감하게 수용된다.

3.4. 스노보드

현재의 1960년대에 미국의 미시간 주에서 시작되어 1970년대 초기 서퍼들이 겨울 스포츠로 서핑보드를 가지고 눈위에서 활강한 것이 시초라고 볼 수 있다.

국내에 있어서, 스노우 보드가 처음으로 선보인 것은 1980년대 후반이고(Fig. 13), 당시는 인구도 적고 그 존재가 잘 알려지지 않았다. 현재 국내 스노보드 인구는 약 5만명으로 추산하고 있다(<http://www.sportline>).

1995년 10월 신세대들에게 우상적인 서태지와 아이들이 자신의 4집 앨범뮤직 비디오를 내면서 헐렁한 스노보드 의상을 입고 출연하여 스노보드 의상이 국내에 현저하게 보급되기 시작하였다(섬유저널, 1996. 3). 서태지는 4집 앨범에서 힙합 음악을 전개하면서 많은 사람들에게 힙합룩을 선보였다. 힙합룩은 힙합 뮤직에서 온 패션으로 랩 뮤직이나 스케이트보드, 스노보드 패션도 이 힙합계에 속한다(섬유저널, 1996. 5).

힙합은 1980년대 대표적인 문화 동향으로 뉴욕 브롱크스(Bronx) 지역에서 발생하여 순식간에 확산된 거리 문화이다. 브레이크 댄스, 스크래치, 랩뮤직, 그래피티 아트, 거리농구 등의 특징을 갖는다. 이러한 힙합은 음악이나 미술 뿐만 아니라 패션에 있어서도 많은 영향을 주었다. 1990년대 스트리트 패션계의 주인공인 뉴 제너레이션은 패션리더라고 할 수 있는데, 그들의 대표적인 패션으로 힙합 패션에서 한번 걸러진 네오 힙합 패션을 의미한다.

네오 힙합은 이를 추구하는 이들의 구속과 억압을 싫어하는 기호에 의해 넉넉함을 추구하며 T.P.O의 개념을 무시하는 의복 행동을 특징으로 한다. 따라서 액티브 스포츠웨어와 스포츠 유니폼 스타일을 추종하며 옷의 착용 방법이나 형태에 구속받지 않는 자유로운 착장형태를 보여준다.

네오 힙합 패션은 다음 세 가지로 크게 분류해 볼 수 있다.

첫째는 상하의 모두 헐렁한 스타일이다. 둘째는 전체적으로 약간 헐렁한 스타일이다. 셋째는 스포츠 스타일이다. 이는 후드 달린 트레이닝 웨어, 풍성한 점퍼, 배기팬츠 및 크기가 다른 색(Sac), 스포티한 운동화, 캡(Cap)류 등이 함께 코디되는 스포츠 스타일이다. 긴 티셔츠에 스노우 팬츠, 모자를 반대로 쓰고 블랙 플라이 선글라스(Black fly sunglass)를 낀다(주은희와 조규화, 1997).

스노보드 패션(Snow bord fashion)이 젊은이들에게 인기가 있는 이유는 자유롭게 즐길 수 있다는 것이 첫째다. 원래 스포츠웨어라면 기능을 추구하는 유니폼이라는 인식이 강하다. 그러나 스노보드 패션은 유행하는 스트리트 패션을 자유롭게

도입한 핑키한 스포츠 스트리트 겸용의 웨어다. 결국 스포츠 웨어의 틀을 초월한 스트리트 캐주얼이기 때문에 젊은 이들에게 사랑받고 있다(섬유저널, 1997. 7) (Fig. 14, 15, 16).

스포츠 패션의 '기능적인 디자인성'은 현재 젊은 이들에게 매력적으로 어필하고 있다. 스노보드 패션의 장점은 유행하는 스트리트 패션을 도입 자유롭게 구성할 수 있다는 것이다. 스포츠 패션의 기본이 자유를 추구하는 것이기 때문에 시티 캐주얼로 큰 인기를 모으는 것도 여기에 있다.

3.5. 골프

골프는 스코틀랜드 지방의 목동들에 의해서 유래되었다는 설이 있다. 넓은 초원에 굴러 다니는 돌맹이를 지팡이로 힘껏 후려친 것이 우연히도 초원에 뚫려있는 토끼굴 속에 들어가게 되었다. 이것이 목동들의 고유한 놀이가 되었고, 그것이 체계화되어 오늘날의 골프경기가 되었다고 한다. 우리나라에 골프가 처음으로 소개된 것은 1900년의 일로 구한말 정부의 고문으로 활동중이던 영국인에 의해서이다(김중, 1995). (Fig. 17)

골프는 주로 성공한 4, 50대의 성공한 남자들의 운동이었다. 그러나 골프 시장에 20대후반에서 30대의 신세대 젊은 골퍼들이 등장하기 시작하면서 기존의 골퍼웨어와는 차별되는 골퍼웨어가 등장하기 시작하였다(섬유저널, 1997. 7).


국내 골퍼웨어 시장에서 신세대를 대표하는 30대 소비자는 GNP수준이 1만달러를 넘어서면서 본격 출현한다. 또한 지금의 30대는 베이비붐 세대로서 총 인구대비 가장 많은 18.5%의 비중을 차지(통계청 발표)하고 있어 구매력 또한 인정받고 있다.

한편 한국생활체육학회 조사에 의하면 30대가 가장하고 싶어하는 레저 스포츠웨어로 13.5%가 골프라고 답해 골퍼에 대한 인식은 선망의 차원을 초월해서 직접적인 액션으로 나타나고 있다.

이런 30대의 골퍼에 대한 선호도를 증명하는 것이 바로 골퍼계의 신화로 일컬어지는 타이거우즈, 박세리이다. 이 두 젊은 골퍼들에 의해 더욱 확산되고 타이거우즈나 박세리가 착용하고 나오는 나이키 골퍼웨어, 삼성 아스트라 골퍼웨어는 스타패션 따라하기 물결에 편승되어 일반 타운 캐주얼로 구매하는 소비자층도 증가되고 있다(섬유저널, 1998).

경제적 시간적 여유를 즐길 수 있는 30대 후반에서 50대까지의 여성층 중 생활정도가 중, 상류층에 해당되는 주부층이 골퍼웨어의 주 타겟이다(섬유저널, 1996. 10). 경제권을 본인이 직접 가지고 있으며 자녀의 수가 보통 2인 기준으로 고교나 대학에 재학하고 있기에 개인의 여가 전용시간이 많으며 가정에 대한 보상 심리가 상대적으로 많이 작용하여 여행, 쇼핑, 운동 등으로 보상받으려는 의도가 큰 계층이다.

이들의 라이프 스타일은 생활의 권태감을 외부적으로 표현하려는 의욕이 강하므로 특히 고급 스포츠로 인식된 골프 및 수영 테니스에 대한 브랜드 선호도가 강할 수밖에 없다. 상류 계층의 사람만이 즐기 수 있는 운동이라는 의식으로 실제로 골프운동을 하지 않는 많은 수의 사람들도 골퍼웨어를 착용하고

			
<p>Fig. 1. Baseball.</p>	<p>Fig. 2. V-neckline baseball style.</p>	<p>Fig. 3. Baseball cap, Stadium jumper.</p>	<p>Fig. 4. Hood-shirt trimmed with team's symbol and logo.</p>
			
<p>Fig. 5. Mountain climbing.</p>	<p>Fig. 6. Cargo pants and mountain climbing style shoes.</p>	<p>Fig. 7. Cargo pants and mountain climbing style shoes.</p>	<p>Fig. 8. Short pants free style in sport-sac.</p>
			
<p>Fig. 9. Aerobic.</p>	<p>Fig. 10. Bra-top cordi style in jacket.</p>	<p>Fig. 11. Bra-top cordi style.</p>	<p>Fig. 12. Leggings cordi style.</p>
			
<p>Fig. 13. Snowboard.</p>	<p>Fig. 14. Loose fit style of Hip-hop style.</p>	<p>Fig. 15. Loose fit style of Hip-hop style.</p>	<p>Fig. 16. Loose fit style of Hip-hop style.</p>
			
<p>Fig. 17. Golf.</p>	<p>Fig. 18. V-neckline vest in culottes pants cordi style.</p>	<p>Fig. 19. V-neckline vest in culottes pants cordi style.</p>	<p>Fig. 20. V-neckline vest in culottes pants cordi style.</p>

Figs. 1~20. Influence of mass fashion design factor in sportswear.

있다. 과시하고 싶어하는 인간의 욕구가 골프웨어 브랜드를 선호하는 고객에게서 나타난다고 볼 수 있다. 또 운동복과 평상복을 따로 나누어서 입지 않고 하나의 옷으로 2가지 기능을 모두 충족될 수 있어서 골프웨어는 필드에서만 아니라 일상 생활에서도 착용되어지고 있다(Fig. 18, 19, 20).

4. 결 과

과거에는 스포츠웨어의 단순한 기능성만을 부각시켰으나 요즘 여러 가지 현상들에 의해 스포츠웨어의 편리함에 고감도의 패션성까지 가미하여 대중들의 패션 생활에 영향을 주고 있다.

이 연구를 통해 얻어진 결론은 다음과 같다.

1. 1970년대 말 고교 야구의 유행에서 시작되어 80년대 초 프로야구의 출범으로 본격적으로 대중들에게 인식되기 시작한 야구는 L.A 다저스의 박찬호의 맹활약으로 한동안 추축했던 야구열기가 다시 일어나면서 야구모자와 함께 각 구단의 로고가 프린트된 후드 셔츠가 대중들의 패션생활에 영향을 주고 있다.

2. 등산복 스타일 의복은 의류업체의 패션 제안보다는 개인의 자유로운 조합과 코디네이션이 가능하고 또 유행의 변화가 적다는 것 또한 고객의 재 흡수가 가능하여 대중들의 패션생활에 영향을 주고 있다.

3. 여성들의 미에 대한 관심의 증가로 부각되기 시작한 에어로빅 및 휘트니스 운동은 직장생활과 레저 생활을 동시에 만족시키기 위해 레깅스와 탑브라를 착용하여 에어로빅이나 헬스 같은 간단한 운동을 즐기기에 착용되고, 자켓안에 착용하여 여러 용도로 코디하여 사용되어 실용성의 의미까지 확대 이용되어 유용하게 애용되고 있다.

4. 스노보드 운동은 서태지의 뮤직 비디오 이후 본격적으로 소개되기 시작하여 대중들에게 영향을 주기 시작하였다. 험령한 활동이 편리한 스타일을 구사하여 스트리트 패션과의 접목이 용이하여 유행이 가속화되었다.

5. 골프가 대중에게 미치는 영향은 골프는 우선 고급스포츠라는 인식으로 인하여 골프를 하지 않는 사람도 착용하고 있으며 운동복과 평상복의 두 가지 기능을 모두 충족시킬 수 있으므로 40, 50대 여성의 타운 웨어(town wear)로 정착되고 있다. 또 최근에는 LPGA투어에서 승리한 박세리의 영향에 힘입어 유행의 넓고 빠른 전파를 예상하고 있다.

이렇게 스포츠 웨어는 대중들의 실생활에서 편리함과 패션성의 두 가지 기능을 만족시키면서 유행전파 되고 있는 것으로

분석되어졌으므로 마케팅 전략을 적절히 수립하여 소비자의 욕구에 더욱 가까이 다가설 수 있었으면 한다.

참고문헌

- 강현두 (1980) "대중문화 이론". 민음사, 서울, p.16.
 김경동 (1981) "현대사회와 인간의 미래". 평민사, 서울, p.45.
 김민정 (1995) 20세기말 패션에 나타난 crossover에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
 김종 (1995) "나에게 맞는 스포츠 제대로 즐기는 법". 일터와 사람, 서울, p.121-122.
 섬유저널 (1995. 4) 남성들의 소비문화. p.379.
 섬유저널 (1996. 3) JOY 패션시대가 열린다. p.120.
 섬유저널 (1996. 5) 소비자가 보인다. p.142.
 섬유저널 (1996. 9) 스포츠 캐주얼 파워. p.98.
 섬유저널 (1996. 10) 골든 마켓 2001 골프 웨어. p.117.
 섬유저널 (1997. 6) 인라인스케이트 룩. pp.276-277.
 섬유저널(1997. 7) 캐주얼 스포츠 인 도어 웨어로. pp.194-195.
 섬유저널(1997. 7) 코모디티 캐릭터 급부상 중. p.188.
 섬유저널(1998. 8) 삼성 seri pak 마케팅 전략. p.96.
 오도광 (1988) "프로야구를 100배나 재미있게 보는 법". 민음사, 서울, p.135.
 유승복·이은영·황선자 (1986) "복식문화". 교문사, 서울, pp.215-216.
 유희락·이종남 (1997) "이야기 한국 체육사 4". 올림피아기념 체육진흥공단, 서울, p.25.
 이호정 (1985. 8) "스포츠웨어". 월간 멋, p.92.
 일본 관광협회 (1986) 관광산업의 연관성 분석. p.1.
 전원도시 편집실 (1991) "관전을 위한 스포츠 룩 북". 전원문화사, 서울, p.147.
 정명희 (1991) 레저스포츠로서의 등산복 디자인 개발에 관한 연구. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
 정성혜 (1990) 미국 스포츠 디자인에 관한 연구. 복식학회지, 15, 217-228.
 정정미 (1996) 여성 하이 패션에 나타나는 스포츠 스타일 연구. 홍익대학교 대학원, 석사학위논문.
 정홍숙 (1997) "서양복식 문화사". 경춘사. 서울, p.369.
 주은희·조규화 (1998) 힙합 패션에 관한 연구. 한국비즈니스학회, 2(1), 86-99.
 패션 마케팅 (1998. 7) 부상하는 스포츠 캐주얼, p.60.
 http/www.sportline.co.kr
 Horn M. J. and Gruel L. M. (이화연의 2인 역) (1988) "의복 제2의 피부". 까치, 서울, p.141.
 Tofflor A. (1993) "제3의 물결". 해원출판사, 서울, p.61.

(1999년 7월 3일 접수)