

놀이공원 테마를 활용한 키덜트(Kidult) 패션디자인

적가·이연희*

한양대학교 의류학과 박사과정·한양대학교 의류학과 교수**

Kidult Fashion Design Inspired Amusement Park

Zhai Jia · Youn-Hee Lee**

Doctoral Course, Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University

Prof., Dept. of Clothing & Textiles, Hanyang University**

(2014. 4. 24. 접수; 2014. 7. 14. 수정; 2014. 7. 18. 채택)

Abstract

Kidult trend has continued to influence diverse areas such as fashion, advertisement, interior, cosmetics, and so on in the modern age. As combined word of kid and adult, a Kidult is an adult who participates in youth culture and activities traditionally intended for children. This study intends to check out how the phenomenon of Kidult trend is exhibited in fashion area as well as to develop fashion design for kidult inspired by the images shown in an amusement park. The method of study is two-fold. One is a critical review of previous literature and the other is a development of fashion design based on it. The literature study is referred to books of fashion, books of trend and data collected through internet, and design results are presented using mainly quilting and knitting techniques.

The results are as follows. Firstly, a kidult fashion was expressed playful and interesting by the sensibilities of kidults that hope to return to the innocence of childhood reminiscing about the good old days. Secondly, a characteristic of the fashion design for kidults is to display the innovative and diverse design with exaggerated expression and a broad spectrum of colors. One's own unique style can be developed through memories and fantasies from fairy tales in childhood. Thirdly, themes of amusement parks were an appropriate means to show the characteristics of the kidults. A variety of characters and buildings and shapes of the rides in the amusement parks were useful for the design motive targeting for the customers with the kidult characteristics and images of fashion and accessories design. Fourthly, inspired by the amusement parks, the work in this research has presented the new kidult styles designed as various forms combining inner feelings that seek distinctive and unique styles and amusement features.

Key Words: Amusement park(놀이공원), Accessories(액세서리), Kidult fashion(키덜트 패션), Youth culture(젊은이의 문화)

I. 서론

현대 사회가 복잡해지고 문화가 다원화 되면

서 여러 집단에 의해 다양한 스타일이 유행하고 새로운 유형의 소비자들이 잇따라 등장하고 있다. 이러한 대표적 스타일로 키덜트(Kidult)가 있

Corresponding author ; Youn-Hee Lee
Tel.82-2-2220-1195, Fax.82-2-2220-1856
E-mail : yiyhee@hanyang.ac.kr

다. 키덜트는 성인임에도 여전히 어린 시절의 심리상태를 유지하고 재미있는 장난감과 귀여운 캐릭터 프린트 옷을 착용하며 유머러스한 방식으로 자기를 드러낸다. 그들은 이런 행동을 통해서 스트레스를 풀고 인생을 즐겁게 지낸다.

키덜트(kidult) 이미지는 이 시대의 특수 현상으로 새로운 영감의 원천 역할을 하고 있으며 패션디자인에도 크게 영향을 미치고 있다. 키덜트 현상은 현재 유행하는 비주류 문화 중 하나로 이러한 현상은 어린 아이와 같은 순수한 마음을 의미하는 중국의 고대 ‘적자(赤子)’의 도덕과 감성이라고 할 수 있으며 사회, 경제, 문화 등 새롭게 전환하는 시기의 어린이들의 가치관을 표현한다. 이러한 키덜트 문화 현상 속에서 키덜트 패션도 중요한 트렌드로 자리잡고 있으며 어린아이 감정을 드러내는 단순함, 어린 시절을 그리워하는 추억 등에서 영감을 얻어 유머, 익살스러움, 키치와 같은 유희적인 이미지가 가미되어 개성을 부여하고 있다.

현대인들은 치열한 생존경쟁과 매일 반복되는 지루한 일상 속에서 스스로 위안을 삼기 위해 순수했던 어린 시절을 그리워하고 동경하는 현상이 나타났으며 이러한 어린 시절을 동경하는 인간의 욕구는 오래 전부터 인간 내면에 존재하고 있다. 복잡하고 다양한 사회에서 생활하는 현대인들은 일상 속에서 어린이와 같은 유패하고 재미있는 것을 추구하여 스스로 위안을 얻고 있는 것이다.

이와 같은 키덜트 문화 속 패션디자인에 관한 연구를 살펴보면, 키덜트 패션의 특성(송영경, 2007; 유주연, 2007), 키덜트 현상에 대한 분석(정혜정, 2009), 또는 장신구나 소품의 조형을 분석한 연구(최영은, 2009)가 대부분으로, 패션디자인의 실질적인 활용 및 디자인 전개에 대한 연구는 회화작품을 이용한 연구 외에 미비한 실정이다. 이에 본 연구는 현대 패션에서 나타나는 키덜트 현상을 조사 분석하고 현대인의 문화현상인 키덜트적 감성을 반영한 재미있고 즐거운 마음을 전달할 수 있는 여성복 디자인을 전개하고 실물 작품을 제작하여 패션디자인의 실질적인 활용 방안을 제시해보는데 그 목적이 있다.

연구의 방법으로 키덜트의 개념 및 특징을 살펴보기 위하여 키덜트 족의 출현 요인을 사회

문화적, 경제적, 심리적 측면에서 분석하고, 이러한 키덜트 성향이 현대패션에서는 어떠한 형태로 표현되고 있는 가에 대하여 사례조사를 통해 살펴보고자 한다. 키덜트 현상을 분석하기 위해 국내외의 단행본과 신문, 잡지, 인터넷 사이트의 자료 등을 참조하였다. 본 연구에서는 키덜트 패션 디자인의 테마로 어린 시절 향수를 불러일으키는 ‘놀이공원’으로 결정하였으며 흥미를 유발시키는 각종 어트랙션(attraction) 들을 강한 디자인 특성을 활용하여 표현하고자 하였다. 놀이공원은 사람을 즐겁게 하는 오락장소로 어린아이에서 성인에 이르기까지 모든 즐거움을 찾기 위해 현실에서의 스트레스를 잊고 어린 시절의 즐거웠던 추억을 찾는 장소이다.

이러한 놀이공원의 조형물 특성과 동화 캐릭터 특징을 따라서 다양한 형태와 선명한 색채를 활용한 키덜트 패션디자인의 여성복 4벌과 액세서리를 디자인 전개, 제작하였다.

II. 키덜트 패션

1. 키덜트의 개념 및 특징.

키덜트(kidult)란 키드(kid:아이)와 어덜트(adult: 어른)의 합성어로 어른이 되었음에도 여전히 아이의 분위기와 감성을 간직하고 추구하는 성인들을 말한다. 이들의 특징은 진지하고 무거운 것 대신 유치하고 재미있는 것을 추구하며, 귀엽고 깜찍한 어린아이와 같은 아이템 등을 즐긴다(송영경 2007). 사전적인 의미에서 살펴보면 동심을 지향한다는 맥락에서 키덜트 현상과 피터팬 증후군은 같은 의미인 듯 하지만 피터팬 증후군은 신체적으로는 성장했지만 그에 맞는 책임을 거부하며 심리적으로는 여전히 아이로 남아있는 성인을 의미하며 불쾌, 불안, 고독감, 성역할 갈등, 나르시시즘, 쇼비니즘으로 특징지어진다(백주영, 2013). 주로 1970년대 이후에 출생한 성인들은 현대 사회의 복잡한 일상과 불황에서 벗어나고 싶은 심리와 어린 시절에 대한 향수 때문에 어린 시절의 장난감이나 의복, 과

자 등을 찾는 한편 진지하고 무거운 것보다는 천진난만하고 재미있는 것을 추구하는 특성을 보이고 있다(송영경, 2007).

키덜트는 순수했던 때로의 회귀를 추구하며 자신들의 정체성을 찾고 자신만의 개성표현 수단으로 삼는 긍정적인 일탈로 볼 수 있다. 이러한 키덜트들은 일탈의 수단으로 과거에 가지고 놀던 장난감들의 캐릭터나, 놀이, 영화 등에 관심을 가지면서 또 하나의 새로운 문화 현상을 만들어 가고 있는 것이다. 진지하고 무거운 예술이 아닌 가볍고 유치할 수 있지만 우리의 일상을 이야기 하고, 대중과의 원활한 소통을 이루는 키덜트적 감성을 지닌 예술은 즐거운 일탈을 꿈꾸는 같은 시대를 살아가는 우리들의 모습이 잘 반영 되었다고 볼 수 있다.

2. 키덜트의 출현 요인

유행의 변화는 싫증이나 무료함과 같은 심리적인 원인과 타인과의 구별욕구와 같은 사회적 원인 때문에 일어난다고 한다. 만일 유행이 이러한 이유에서만 변화 한다면, 현재의 유행 스타일과 다른 것이 새로운 유행이 될 수 있으며, 그 스타일을 예측 할 수 없을 것이다. 그러나 실제 패션스타일은 그렇게 무분별하게 변화하지 않는다. 그 이유는 패션 스타일이 무작위로 결정되는 것이 아니라 무엇인가 근거를 가지고 있기 때문이다(유송옥 외, 1999).

이와 같이 패션의 변화에 영향을 주면서 패션을 특징짓는 사회문화적 요인, 경제적 요인, 심리적 요인 측면에서 키덜트의 출현 배경을 살펴보면 다음과 같다. 키덜트 특징은 누구나 추억으로 갖고 있는 동심의 세계를 성인이 된 후에도 현실 생활에서 유지하고 있다. 이들은 제품이 주는 심리적 만족에 매우 큰 가치를 부여하며, 디자인, 감성, 재미, 체험 등이 만족의 중요요소들이다. 최근 성인들이 어린 시절에 경험했던 갖가지 향수들을 여전히 잊지 못하고 그 경험들을 다시 소비하고자 하는 이러한 키덜트 트렌드는 이미 영화, 소설 패션, 애니메이션, 광고 등 소비문화 전 영역에서 새로운 문화 신드롬으로 확산되고 있다. 기업들은 앞 다투어 키덜트족을 타깃으로 하는 상품과 서비스를 만들어내

고 있으며, 엔터테인먼트 쇼핑몰과 온라인 쇼핑몰도 쇼핑과 놀이를 동시에 즐기려는 키덜트족의 욕구를 적극 반영하고 있는 추세이다(장점임, 2007).

경제적 요인의 경우에는 사회 전반적인 경제 발전에 따른 물질적 풍요의 정도, 부의 확산 정도, 이에 따른 여가 생활의 정도 등이 유행 변화에 영향을 미친다. 한 사회가 경제적으로 발전하고 개인의 소득이 증가하게 되면 유행의 변화 속도도 빨라진다. 경제가 발전된 사회에서는 교육이 증가하고, 교육의 증가는 변화에 대한 욕구를 증진 시킨다. 또한 새로운 상품의 생산도 증가하기 때문에 변화에 대한 욕구, 이를 충족시킬 수 있는 상품, 상품구매 수단인 소득 등이 모두 증가하여 결과적으로 유행의 확산이 빨라진다. 이러한 현상이 나타나는 것은 경제적 발전의 산업화를 의미하며 산업화는 생활양식의 변화를 가져오고 생활양식의 변화는 새로운 형태의 소비환경을 만든다. 경기 활성화나 산업 성장과 같은 환경변화 속에서 소비력이 증대되면서 소비자의 발언권이 높아져 시장의 권력이 기업에서 소비자로 넘어와 소비자 중심의 시장 구조로 변화 된 것도 사실이다. 특히 인터넷과 같이 소비자들이 의견을 공유하고 단체로 행동할 수 있는 여건이 활성화되면서, 권리 주장은 힘을 얻어갔다. 이렇듯 시장이 소비자 주도로 변화함으로써 소수의 비주류문화였던 키덜트 문화가 더욱 확산되게 된 배경이 마련되게 된 것이다.

심리적 요인의 경우에는 1997년 IMF 이후로도 지속적인 경제 불황과 청년실업은 경제뿐만 아니라 사회, 정치 등 여러 분야에 영향을 미쳤으며 이런 현상은 비단 한국 뿐 아니라 세계적인 문제이기도 했다. 이런 지속적인 경제 불황과 고용불안 등 현실의 암담함을 회피하고자 하는 수단으로 행복한 과거의 유년시절로 회귀하고 싶은 욕구에서 키덜트 현상은 전 세계적인 현상으로 나타났다. 어른이 되는 것에 대한 두려움과 각박한 현실에서 벗어나고 싶은 욕구가 발산되면서 현실에는 없는 어린 시절의 세계를 대변하는 상징들을 선택하여 대리 만족하려는 심리에서 비롯된 것일 수도 있다. 또 정치나 사회보다는 ‘나’에 대한 관심이 훨씬 많은 세대인

만큼 자신의 현재뿐 아니라 과거 역시 소중하게 간직하려는 잠재의식을 갖고 있다고 추론 한다(주용중 외, 2006). 그리하여 경제적으로 어려운 시기에는 심리적 불안감의 반작용으로 자연스럽고 유머러스한 디자인을 선호하는 등 사회 전체적으로 진지한 것보다 가볍고 재미있는 것을 추구하게 되는 것이다. 또한 순수에 대한 사회적 선호의 증대, 생존 경쟁이 치열한 현실, 그에 따른 두려움과 부담감, 공포증에서 탈출하고자 하는 심리에서 비롯되는 측면도 있다. 이렇듯 심리적인 측면에서 키덜트 문화의 중심은 아름다운 동심이 주체가 된다. 추억은 따뜻함을 태동시키며 동심을 감추고 살았던 어른들에게 키덜트라는 말은 추억을 되새김질하여 삶의 힘이 되고 있다(유주연, 2007).

3. 키덜트 패션 디자인의 특징

현대 패션에 나타나는 키덜트 패션의 특징을 선행연구를 통해서 살펴보면 다음과 같다. 송영경(2007)은 키덜트 패션의 미적 특성에 관한 연구에서 패션은 조형적 예술적 측면 뿐 만 아니라 인간을 이해하기 위한 학문으로 현대인들이 키덜트 패션에 열광하는 사회 문화적, 심리적이유를 살펴보았다. 키덜트 패션의 예술적 표현 경향과 특징, 표현기법을 바탕으로 키덜트 패션에 관한 올바른 이해와 인간의 근원적 의미가 실현된 미적 특징을 고찰하였으며 이를 통해 새로운 창의적인 현대 패션디자인 개발에 도움이 되고자 하였다. 유주연(2007)은 다양한 스타일로 표현되고 있는 키덜트 패션을 분석하였으며, 아이들의 문화하고 분류되어졌던 마니아적 현상을 보이고 있는 키덜트 족의 출현 요인을 사회 문화적, 경제적, 심리적 측면에서 분석하였다. 또는 행복한 삶을 지향하고자 하는 키덜트족의 라이프스타일과 키덜트 마케팅 등 급변하는 소비환경을 이해하고, 마지막으로 이러한 키덜트적 성향이 현대 패션에서는 어떠한 형태로 표현되고 있는 가를 걸리시 룩(Girlish Look), 영 룩(Young Look), 큐트 룩(Cute Look), 펀 룩(Fun Look)으로 분류하여 분석하였다. 정혜정(2009)은 2000년 컬렉션에 나타난 팝아트 패션을 어떤 아이디어나 특징이 아이러니 없이 인용되거나 모

방되는 혼성모방의 방식 또는 새로운 아이디어로 패션디자이너의 편의에 따라 무작위로 채택되는 이미지로 시도하는 영감의 원천으로 다루고 있는데 그 심리적인 저변 및 사회적 배경으로는 피터팬 신드롬과 키덜트 현상이 작용하는 것으로 분석하였다(정혜정, 2009). 박은경(2010)은 작품에서 나타나는 여러가지 표현을 통해 논문의 주제로 다루는 키덜트적 현상과 현대 미술에서 나타나는 키덜트 현상들을 비교해 봄으로써 연구자의 독창성과 정체성을 재정립하고자 하였다. 또한 김정은(2002)은 키덜트 패션의 속성인 유희의 개념과 특성을 고찰함으로써 키덜트적 유희성의 의미를 찾고 또 현대패션에 나타난 키덜트 패션의 유형을 국내외 패션자료를 분석함으로써 그 특성을 찾고 이러한 분석 결과를 통해 국내 패션의 창조적 발상의 하나의 계기를 모색해 보고자 하였다.

위의 선행연구들의 조사를 통해 나타난 키덜트 패션디자인의 특성을 정리하면 다음과 같다, 형태 및 디테일은 성인의 패션에 도입된 아동복의 형태의 스타일로 뿌피 싸이즈(petit size)의복이나 H 실루엣에 장식성이 배제되어 있는 간편한 착용성과 편안한 활동성을 살린 디자인이나 A라인 실루엣의 소녀풍 걸리쉬 스타일이 주로 나타난다. 디테일 특성은 나비 형태로 앞을 묶는 보우 칼라와 소매의 상단부분이나 소매부리에 많은 주름을 잡아서 부풀린 퍼프소매 등이 있으며 개터나 플리즈로 주름 잡은 폭이 프릴과 프릴보다 폭이 넓은 리플, 한줄 또는 여러 줄의 셔링이 많이 나타난다. 문양은 유아적으로 표현된 동물이나 식물 캐릭터와 애니메이션의 주인공 공의 캐릭터, 아동화적 기법의 그림과 그라피티 문양 등이 있으며 반복적 표현 겹이 사용되기도 하였다. 소재는 금속이나 합성수지의 의복 장식, 작은 금속편의 스펅글과 여러 가지 재료를 사용하여 제작된 다양한 형태의 직물을 의복에 덧붙여 장식하는 어플리케의 재료를 사용하고 있었다. 또한 인형, 퍼즐과 같은 오브제와 고무나 비닐과 같은 새로운 소재를 활용하기도 한다. 플라스틱이나 금속과 같은 장신구를 이용해서 어린 아이와 같은 발달한 개성을 표현하는 등 기존의 패션에서 사용되지 않았던 새로운 소재도 나타났다. 키덜트 패션에 나타나는 색채는 빨강,



<그림 1>
Jeremy Scott
2012 F/W



<그림 2>
John Galliano
2009 S/S



<그림 3>
Thom Brown
2012년 F/W



<그림 4>
Sonia Rykiel
2009 S/S

<출처: <http://fashion.china daily.com.cn> 2009-2012 Fashion collection (2013. 11. 5)>



<그림 5>
Marc by Marc Jacobs
2010 S/S



<그림 6>
Tsumori Chisato
2014 F/W



<그림 7>
Yohji Yamamoto
2014 F/W



<그림 8>
J. C. De Castelbajac
2008 F/W

<출처: <http://www.style.com>, 2014 F/W Pairs collection (2013. 12. 8)>

노랑, 초록, 파랑, 주황 등 밝고 화사한 색채를 들 수 있다. 명도와 채도가 높은 원색적인 색채를 사용하며 보색대비로 강한 주목성을 지닌다. 키덜트 패션의 액세서리는 화려하고 귀여운 목걸이와 귀걸이, 컬러플한 머리 가발 및 머리 장식, 인형, 재미있는 형태의 가방 등이 나타났다.

현대 패션 컬렉션에 나타난 키덜트적 패션 사례를 찾아보면 다음과 같다. 제레미 스캇(Jeremy Scott)은 인물화 표현기법과 반복적 표현 그리고 원색의 호피 소재를 사용하여 그래픽적 요소들을 만화로 표현하여 제시하였다(그림 1). 존

갈리아노(John Galliano)는 남성복에 보색으로 대립되는 색상을 사용함으로써 명쾌하고 발랄한 악동적인 느낌으로 디자인 하였다(그림 2). 톰 브라운(Thom Brown)은 과장된 실루엣에 반복적 표현기법으로 오리 프린트를 이용하였다(그림 3). 또한 소니아 리키엘(Sonia Rykiel)은 긴 원피스에 실제와 다르게 보여지는 눈속임 기법으로 빨간 메니큐어 손톱의 회색 손을 디자인하였다(그림 4). 마크 바이 마크 제이콥스(Marc by Marc Jacobs)는 머리 위에 커다란 리본을 귀여운 느낌으로 연출하여 헐렁한 꽃무늬 스커트와 함





게 리틀 걸 룩(little girl look)의 표현기법으로 디자인하였다(그림 5). 츠모리 치사토(Tsumori Chisato)는 선명한 메탈 소재로 어깨선이 과장된 연한 노랑색 재킷에 선명한 빨강색으로 무서운 얼굴표정을 연출하였다(그림 6). 요지 야마모토(Yohji Yamamoto)는 화려한 색감과 과장한 패턴을 결합하여 빅 사이즈의 패딩 코트를 연출하였다. 코트와 같은 계열의 색채를 활용한 모자는 독특한 디자인으로 강한 인상을 주었다(그림 7). 카스텔발작(J.C. De Castelbajac) 원색의 컬러풀한 색상과 과장된 털 소재의 장갑과 선글라스 등을 어울리게 조합하여 아동스러움을 밝고 경쾌하고 표현하였다(그림 8). 키덜트 패션 디자인의 특징을 정리하면 <표 1>과 같다.

Ⅲ. 놀이공원 테마를 활용한 키덜트 패션디자인 전개

1. 놀이공원의 특징 및 표현 요소

놀이공원이란 인간의 놀이 본성의 한 표출형태이며, 주제에 부합되는 통일성과 방향성을 의도적으로 적절히 표현하는 소재와 방법을 이용하여 방문객들에게 비일상적인 체험을 가능하게 하는 환경을 제공하는 공원이라 정의되고 있다(김유경, 2004). 놀이공원은 인간들이 소망하는 새로운 꿈과 희망이 있는 이상향의 세계를 현실세계에 구현하는 꿈의 공간으로 인간의 창의력과 현대문화 및 첨단과학기술과 결합하여

<표 1> 키덜트 패션 디자인의 특성

디자인 요소	특 징	사 례
형태 및 디테일	H라인의 아동복 스타일, A라인 실루엣의 걸리쉬 스타일, 퍼프 소매, 플리츠 주름. 장식 서링	
색채	빨강, 파랑, 노랑, 초록, 주황, 분홍 등 밝고 화사한 색채, 명도와 채도가 높은 원색.	
소재 및 문양	금속, 털실, 스펅클, 플라스틱 등의 새로운 소재, 반복적 도형 문양, 동물의 캐릭터, 아동화적 캐릭터 문양	
액세서리	화려하고 귀여운 목걸이, 귀걸이, 컬러풀한 가발과 머리 장식, 인형, 특수 조형 가방	

환상의 세계를 연출한다.

놀이공원의 가장 대표적인 특성은 첫째로 테마성을 살펴볼 수 있다. 테마성은 하나의 중심적 테마 또는 연속성을 가지는 몇 개 테마들이 연합으로 구성되는 것이므로 테마성은 놀이공원에 있어서 생명이라 할 수 있다. 둘째는 통일성이다. 놀이공원 안에 있는 모든 시설이나 운영은 주제에 어울리게 구성되었기 때문에 주제와 어울리지 않는 것은 인위적으로 배제하여 통일성을 이루게 된다. 놀이공원의 관람객에게 통일성이 느껴진다면 테마파크의 전체 기획은 성공적인 것으로 평가할 수 있다(김유경, 2004). 셋째는 비일상성으로 하나의 독립된 완전한 공상 체계로서 일상성을 차단한 비일상적인 행동을 일으킨다. 이벤트쇼 중심의 참여형 테마파크의 경우는 끊임없이 새로운 형태의 도입이 이루어지고 있다. 또한 거리풍경 관광 중심의 관람형의 놀이공원도 크게는 참여형 놀이공원이라 할 수 있다. 이와 같이 놀이공원은 획기적인 비일상적인 분위기를 창출하기 위해 다양한 프로그램이 개발 되고 있다(김문기, 1999). 자연환경과 인위적인 조형물들이 조화를 이루도록 구성된 놀이공원은 다양한 구성 및 색채를 통해서 놀이공원이 가지고 있는 각각의 테마 성을 뚜렷하게 표현한다. 본 연구에서는 이러한 놀이공원의 특징을 바탕으로 놀이공원 사용된 다양한 원색을 작품에 응용하여 환상적인 놀이공원의 이미지를 표현하고자 한다.

놀이공원에 나타나는 형태는 크게 자연물과 인공물로 크게 나누어진다. 자연의 형태는 인간의 의지와 요구에 관계없이 자연적으로 형성된 자연물을 의미하는데 놀이공원에서 자연물의 형태는 인위적인 놀이공원을 주제로 새롭게 재현한 특성을 가지고 있다. 이는 본래 자연물의 형태가 가지고 있는 특성을 더욱 부각시키기도 하고, 새로운 자연적인 특성이 부여되기도 한다. 놀이공원에서 테마 특성을 표현하는 수단으로 사용되는 인공물은 그 종류가 매우 다양하며 현실세계와 차별화된 테마를 각각의 주제관에 특징적인 요소를 부각시키며 계획된 건축물과 모든 시설물이 여기에 포함되는데 관람시설, 전시물, 놀이기구, 전경 등이 테마를 실현하도록 제공한다.

또한 색채는 시각적인 것 이외에도 심리적으로 다시 동심으로 돌아간 것처럼 성인에게 많은 영향을 주는 요인에 근거하여 밝고 다양한 색상을 응용한 귀여운 이미지로 키덜트를 표현하고 있다. <그림 9>는 홍콩 디즈니랜드의 야경으로 조형물에 다양한 원색의 조명을 사용해서 동화세계를 표현한 것이다. <그림 10>은 한국 롯데월드의 회전목마 놀이기구로 오색찬란한 색과 귀여운 이미지로 말을 표현하여 동화세계와 같은 효과를 주었다. <그림 11>은 미국 L. A 디즈니랜드로 대표적인 애니메이션 캐릭터들로 꾸며진 놀이공원의 모습이다. 이곳의 귀여운 캐릭터들은 놀이공원을 더 즐겁게 해준다.



<그림 9> 홍콩 디즈니랜드
(출처: <http://abc.2008php.com>)



<그림 10> 한국 롯데월드
(출처: <http://www.usaliuxue.com>)



<그림 11> 미국 L. A 디즈니랜드
(출처: <http://image.baidu.com>)

2. 디자인 전개 및 작품제작

키덜트 패션의 특징을 보이는 디자인은 디자이너의 주관적인 미적 해석을 바탕으로 내적 요인이 결합된 미적 추구와 시대의 예술과 상호 교감을 하며 새로운 조형적 구성을 이룬다. 형태의 특징은 편안함과 활동성을 위한 H라인의 실루엣과 과다한 장식성이 나타나는 아동복 스타일과 퍼프소매나 레이스, 리본 장식과 같은 소녀풍으로 A라인 실루엣의 걸리쉬 스타일을 들 수 있다. 문양의 특징으로는 주로 동화나 만화의 캐릭터나 동식물을 약화시킨 유아적인 일러스트와 그래피티가 활용되었다. 색채의 특징으로는 아동의 선호색인 원색과 밝고 화사한 파스텔 톤의 색상이 나타났으며 다양한 색상이 매치되어 주로 보색대비의 효과를 나타내거나 강한 주목성을 갖는다. 또한 인형이나 와펜과 같은 오브제의 혁신적인 사용과 비닐, 고무 등의 이질적인 재질이 혼재되어 나타나는 디자인 특징이 있다(송영경, 2008).

본 연구에서는 일상생활에서 볼 수 있는 키덜트 이미지를 가진 상품을 창의적인 시선으로 보아 패션디자인을 전개하였다. 동심으로 돌아가 다양한 시각으로 표현하기 위하여 어린이들이 가장 좋아하는 공간이라고 할 수 있는 ‘놀이공원’을 테마로 선정하였으며, 놀이공원에서 볼 수 있는 다양한 시설과 귀여운 캐릭터, 동물의 모습 등의 이미지들을 응용하여 디자인 하였다. 현실에서 동심은 대부분 행복한 추억을 나타낸다. 과장된 이미지, 밝은 색상의 사용을 통해 어린 시절의 평온한 추억을 표현해 보았으며, 또한 어린이다운 마음으로 아름답고 재미있는 스타일로 제작하고자 하였다(표 2).

미성숙한 성인의 상태로 보아 여성스러운 신체의 곡선을 배제하고 비교적 통이 넓게 표현하였다. 또한 직선보다는 곡선을 사용해 부드럽게 표현하였다. 의상의 일부분, 신발, 가방, 모자 등 액세서리에 키덜트적 감성을 응용하여 디자인 하였다. 이러한 액세서리는 의상디자인에 있어 그 효과가 좋으며 소재와 색채 선택의 폭을 다양하게 사용할 수 있어 키덜트 디자인의 효과를 부각시킬 수 있다.

본 연구에서는 선행연구 및 문헌 연구에서 조

사된 키덜트의 특성과 개념을 바탕으로 4벌의 여성복 및 액세서리를 디자인하였다. 키덜트 스타일의 특징으로 아동의상, 완구, 애니메이션 캐릭터, 만화 등 아동의 생활과 관련된 모든 것들을 어린 의상에 맞게 디자인 하였다. 성인의 신체는 아동의 신체보다 길기 때문에 성인이 아동의상을 입는다고 가정해보면 의상의 소매, 목판, 바지 길이 부분이 충분하지 않다. 그러므로 짧은 소매, 반바지, 짧은 상의, 미니스커트 등의 요소들이 키덜트 스타일에서 가장 흔히 볼 수 있다. 소재는 보통 부드럽고 편하고 소박한 면과 같은 자연 소재나 니트 소재를 사용하였다. 또한 소재의 다양성을 추구하여 새로운 감각을 창조하고자 한다.

키덜트 디자인은 아동 의상과 어른 의상의 경계를 타파하고 기존 아동 의상에서 사용하는 소재를 그대로 여성의복에 적용하는 것이다. 색채는 다양하게 사용하여 고평도와 고채도의 색상으로 활발하고 생기발랄한 느낌을 주로 표현했으며 이와 함께 저채도의 색을 이용하여 어린 시절의 다양한 정서를 표현하기도 하였다. 귀여운 만화나 유머러스한 그림을 혼용하여 표현력을 더 높였으며 인형이나 액세서리를 활용하여 의상을 더 부각시키고자 하였다.

IV. 결론

본 연구에서는 최근 지속적인 트렌드 경향을 보이고 있는 키덜트 이미지를 응용하여 패션디자인을 전개하였다. 디자인의 주제는 각박한 현실에서 벗어나고자 하는 일탈심리를 바탕으로 놀이공원의 테마를 활용하였으며 키덜트적 이미지를 활용한 동심의 시각으로 작품을 제작하였다. 놀이공원의 다양한 조형물과 캐릭터가 가지는 요소를 활용하여 환상적인 키덜트 이미지를 연출하였다. 본 연구의 작품제작 결과를 통한 결론은 다음과 같다.

첫째, 키덜트 패션은 현대 사회의 개성의 중시, 낙천주의와 유머, 즐거움 등의 코드를 반영하면서 어린 시절 행복했던 기억을 좇아 동심으로 돌아가길 원하는 키덜트족의 감성에 의해 유

<표 2> 키덜트 패션디자이너 전개 및 작품 제작

	디자인 I	디자인 II
<p>작품 사진</p>		
<p>참조 이미지</p>		
<p>작품 설명</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인포인트: 놀이공원에서 볼 수 있는 여러 캐릭터에서 영감의 이미지를 활용하였다. 팬츠의 포켓을 크게 부착하여 키덜트의 이미지의 유희성을 나타내는 몬스터 인형을 제작하여 넣었다. 몬스터 인형은 형광색을 사용하여 귀여운 모습으로 제작하였다. ■ 색채: 보라, 밝은파랑, 노랑 등 ■ 소재: 컬러풀한 프린트 니트와 패딩 ■ 액세서리: 두툼한 핑크입술이 어플িকে 자수된 마스크로 재미있게 표현 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인포인트: 놀이공원 동물원의 타조의 모습에서 영감을 얻은 타조형태의 반바지로 과장된 실루엣의 타조를 타는 모습처럼 재미있게 표현하였다. ■ 색채: 초록과 검정 ■ 소재: 니트와 패딩, 깃털, 스팅클 ■ 액세서리: 철 쇠고리의 모양을 따라서 패딩 목걸이를 제작하여 의상과 같이 코디네이션 하여 키덜트적이고 다양한 감성을 표현

	디자인 III	디자인 IV
<p>작품 사진</p>		
<p>참조 이미지</p>		
<p>작품 설명</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인포인트: 놀이공원에서 볼 수 있는 트럼프 카드 병사의 모양을 응용하였다. 병사의 손에 들고 있는 말머리는 놀이공원의 회전목마에서 영감을 얻어 그리운 어린 시절을 표현하였다. ■ 색채: 빨강, 파랑, 검정색의 체크문양 활용 ■ 소재: 화려한 원색 컬러의 스팅글 소재의 말머리 붕이 장식품으로 의상과 어울리게 스타일링 연출. ■ 액세서리: 미술 카드 모양의 체크무늬 가방, 검정과 빨강색의 왕관 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인포인트: 아동복과 같은 귀여운 느낌의 디자인으로 펜츠의 주머니는 눈속임 기법을 활용한 장갑 모양으로 부착하여 재미있게 디자인하였다. ■ 색채: 노랑, 파랑, 분홍 ■ 소재: 노랑 패딩 소재와 파란색 니트 소재를 이용하여 단순하게 디자인 ■ 액세서리: 건축의 조형물의 형태를 응용한 사각뿔 형태의 모자이크 가방, 인형의 얼굴이 달린 베레모 착용

회적이고 재미있는 패션으로 나타나고 있었다.

둘째, 키덜트 패션디자인의 특징은 과장된 표현과 다채로운 색감으로 새롭고 다양한 디자인을 표현하는 것이다. 타인의 눈을 의식하지 않는 자유로운 내면세계의 표현을 바탕으로 키덜트 패션은 어린 시절의 추억과 동화적인 환상을 통해서 자신만의 독특한 스타일을 개성적으로 개발할 수 있을 것이다.

셋째, 놀이 공원 테마는 키덜트 특성을 표현하기에 매우 적절하였으며 다양한 소재를 제공할 수 있었고 자유로운 표현가능성을 파악할 수 있었다. 놀이공원은 즐거운 오락장소로 귀엽고 아름답고 유머러스하며, 다양한 캐릭터와 건축물, 놀이기구의 형태는 패션디자인 이미지로서의 활용도와 액세서리 디자인 등 키덜트 감성의 소비자를 위한 디자인 모티프로 유용하였다.

넷째, 본 연구의 작품은 놀이공원 모티프로 차별화된 독특한 스타일을 원하는 내적 심리와 놀이적 요소를 융합하여 다양한 형태로 디자인된 새로운 키덜트 스타일로 표현하였다. 어린 시절을 동경하는 현대인의 동심의 세계를 선명한 단색으로 과장된 패턴과 인형을 더하여 귀여움을 극대화 하여 어린 아이의 자유로운 감성을 하나의 패션 트렌드로 승화시킬 수 있었다.

현대사회에서 키덜트 문화는 사회의 다방면에서 광범위한 영향을 끼치고 있다. 키덜트족의 증가에 따라 키덜트 제품에 대한 소비자 또한 증가될 것으로 예상되며 키덜트 마케팅도 다양해지고 있다. 이러한 상황에서 키덜트 패션디자인은 사람들의 눈과 마음을 즐겁게 할 것이며, 아동의 심리상태로 돌아가 그들의 놀이적 재미를 즐기려는 키덜트적 감성은 휴식, 기분전환, 오락, 장난 등 다양한 어린아이의 특성을 대변할 수 있을 것이다. 본 연구에서는 놀이공원 테마의 패션디자인 전개를 하였지만, 앞으로도 키덜트 감성이 표현될 수 있는 다양한 패션디자인이 더욱 개발되기를 기대한다.

참고문헌

강명숙. (2007) *키덜트 감성과 모기 이미지를 활용*

한 급속조형 연구. 숙명대학교 대학원 석사학위논문.

김문기. (1999). *테마파크 이용자 행태분석*. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

김유경. (2004). *오픈썬드 아동복 디자인 연구-테마파크 이미지 표현을 중심으로* 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

김정은. (2007). *현대 패션에 표현된 키덜트적 유희성에 관한 연구*. 동양대학교 대학원 석사학위논문.

박은경. (2002). *키덜트(kidult) 이미지의 회화적 표현: 본인 작품을 중심으로* 계명대학교 대학원 석사학위논문.

박주영. (2013). *피터 팬 증후군을 재해석한 도자 조형 연구* 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

송영경. (2008). *키덜트 패션의 미적 특성에 관한 연구*. 세종대학교 대학원 박사학위논문.

유주연. (2007). *현대패션에 나타난 키덜트(kidult) 의복 연구*. 동양대학교 대학원 석사학위논문.

유승욱, 이은영, 황선진. (1999). *복식문화*. 서울: 교문사.

이소영. (2010). *키덜트적 감성을 바탕으로 한 작품연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.

장정임. (2007). Jeffrey Fulvimari의 작품을 응용한 키덜트 패션 디자인: CAD 시스템을 이용하여. *복식문화연구*, 15(4), 647-660.

정혜정. (2009) 키덜트 영향에 나타난 팝아트 패션의 특성. *한복문화학회지*, 12(2), 17-30.

주용중, 탁상훈, 홍원상 외, (2006), *대한민국 뉴 리더 2029 트렌드* 서울: 해냄 미디어 출판사.

최영은. (2009). *키덜트 감성에 의한 유희표현 장식구 조형 연구*. 단국대학교 대학원 석사학위논문.

Alison Lurie. (1983). *The Language of Clothes*. New York: Random House. Roach.

M. E. & Eicher, J. B. (1973), *The Visible Self Perspectives on Dres*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc

Yohjiy A. (2014). Style.com. 자료검색일 2013, 12, 14, 자료출처 <http://www.style.co.kr/collection/>

Valetino (2014). Style.com. 자료검색일 2013, 12,

- 14, 자료출처 <http://www.style.co.kr/collection/>
- 09 SS 소니아 리키엘 컬렉션. 자료검색일 2013. 11. 1, 자료출처 <http://fashion.chinadaily.com.cn>
- 09 Spring Men's 존 갈리아노 컬렉션. 자료검색일 2013. 10. 9, 자료출처 <http://fashion.chinadaily.com.cn>
- 10 SS 마크바이마크제이콥스 컬렉션. 자료검색일 2013. 11. 1, 자료출처 <http://www.style.co.kr/collection/>
- 12 FW 제레미 스캇 컬렉션. 자료검색일 2013. 10. 9, 자료출처 <http://www.jeremyscott.com/>
- 12 FW 톰 브라운 컬렉션. 자료검색일 2013. 11. 1, 자료출처 <http://fashion.chinadaily.com.cn>
- 14 FW 치모리 치사토 컬렉션. 자료검색일 2013. 12. 6, 자료출처 <http://www.style.co.kr/collection/>