

현대 남성복에 표현된 기괴적(奇怪的) 디자인 분석

- 에도(江戸) 시대 남성복의 기괴적 문양을 중심으로 -

여승화·이상은^{*,*}

건국대학교 디자인조형학과 의상디자인전공 박사
건국대학교 패션디자인과 명예교수^{*,*}

The Analysis of Freaky Pattern Expressed on Modern Man's Wear

- Focusing on Freaky Pattern of Modern Man's Wear in Edo Period -

Seungwha Yeo · Sang-Eun Lee^{*,*}

Ph D., Dept. Clothes Design, The Graduate School of Konkuk University
Honorary Prof., Dept. of Fashion Design, Konkuk University^{*,*}
(2016. 10. 20 접수; 2016. 11. 26 수정; 2016. 11. 28 채택)

Abstract

This study considered about freaky design of men's wear in Edo period, and also compared and analyzed it to modern men's wear.

The purpose for this study is to contribute to the development of modern men's wear by this analysis.

Edo period was a male dominated period, so culture of showing off their powers appeared in their fashion as symbols of skulls, monsters or tattoos.

Kabuki culture used this kind of social background and it incited the actors roles and clothes to become more famous.

2016-17 F/W, 2017 S/S modern men's wear expressed more various freaky design, so it was able to be classed as shapes, pattern, materials and total coordination.

Edo period just expressed freaky design by symbols however, freaky design in modern men's wear is showing more various expressions.

This study can conclude that freaky design usually shows weird, peculiar, scary and dampish images. Also freaky design showed in the pursuit of various choices including parade of power in modern men's wear.

Key Words: Freaky design(기괴적 디자인), Edo period(에도 시대), Modern men's wear(남성복), Kabuki(카부키), Monster(요괴)

I. 서론

본문현대 사회에는 다양한 의복 디자인이 존재하고 있다. 이러한 다양함의 기저에는 다양한

문화의 복식이 투영되어 있기도 하고 새로운 의복 디자인 안에 무언의 메시지를 표출하고 있기도 한다.

특히 현대 사회는 급속도로 빠른 전파의 유키

Corresponding author ; Sang-Eun Lee
Tel. +82-2-544-2771, Fax. +82-2-523-1960
E-mail : clothyeo@nate.com

※ 이 논문은 주저의 학위논문의 일부내용을 요약한 것임.

적 네트워크 체계에 전 세계가 하나로 묶여져 있는 현상 속에 공존하고 있으므로 다른 민족의 복식 역사 중에서도 새로운 모티브를 찾아 현대 의상 디자인의 재료로 사용되는 일이 일반화되어 있다. 다른 민족의 복식을 이해하고 그와 연결하여 그 나라의 문화와 생활상을 이해하고 연관시켜 새로운 디자인 개발에 응용할 수 있다면 그 또한 다양한 현대 의상 개발에 절실히 필요한 일이라 생각된다.

특히 패션 시장에서도 남성복 디자인에 대한 조사는 여성복 디자인에 비하여 많이 미비한 실정인데 그럼에도 불구하고 남성 패션에 대한 관심 증가는 이에 관한 원활한 정보를 필요로 하는 사회 분위기를 만들어가고 있다.堀内雅子(2002)의 연구에서와 같이 남성 패션 잡지의 구매율이 여성 패션 잡지의 구매율에 육박하는 현 시대 분위기를 감안할 때 남성 패션에 대한 의식 변화는 이미 여성 패션과 비교하여 크게 차이를 느낄 수 없을 만큼 중요하게 인식되고 있다(間瀬清美 外 3人, 2003).

그러나 기존의 에도 시대 남성복에 관한 연구(森理恵, 2006), (伊原昭, 1980) 등은 당시의 지위와 역할에 따른 복식의 형태를 설명하는 연구로 진행된 연구들이 대부분이며 여성복에 비하여 그 비중도 매우 적은 실정이며 현대 의상의 남성복에 있어서는 광범위하고 다양한 연구로 진행되는 데에 한계를 가지고 있다.

그러므로 본 연구에서는 다양한 민족 복식 중 일본 에도시대의 남성복을 중심으로 고찰하였는데 본 연구는 남성복에 나타나는 기괴성(奇怪性)에 착안하여 살펴보았다. 이미 패션에는 기괴적(奇怪的) 디자인이 하나의 통합된 장르(김보민, 2015), (정삼호, 1996)처럼 등장하고 있는 것과 관련하여 이에 연관성을 가지는 타 민족 복식인 에도 시대 복식과 관련하여 분석하고자 하였다. 일본의 에도 시대 남성복의 특징으로 기괴성을 이미 정의(여승화, 2015)한 바 있으나 남성복에 나타난 특징 가운데 하나로 다루었기에, 본 연구를 통하여 기괴적 디자인에 대하여 보다 세밀하게 다루고자 하였다. 에도 시대에서 기괴적 디자인이 어떠한 역사적 배경 안에 어떠한 사회적 의도를 가지고 나타났으며 어떠한 형태의 디자인으로 유행하였는지에 대한 고찰을 통하여 현

대 의상의 남성복에 기괴적 디자인이 어떠한 양상으로 나타났는지를 분석하고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 에도시대 복식 탄생의 배경을 통하여 남성복식에 나타난 특성 중 기괴적 디자인 특성을 고찰하고 현대 남성복에서는 이러한 기괴적 디자인이 어떠한 양상으로 표현되었는지를 통하여 현대 남성복 디자인의 일부를 파악해보고자 한다.

본 연구의 방법으로는 에도 시대 이론적 고찰을 통하여 얻어진 남성복의 기괴적 표현을 토대로 현대 2016-17 F/W, 2017 S/S 의 가장 최근 소개된 현대 남성복에 나타난 기괴적 디자인 표현을 조사하고 상이점을 비교 분석하고자 한다.

II. 이론적 고찰

1. 기괴적(奇怪的) 디자인의 정의

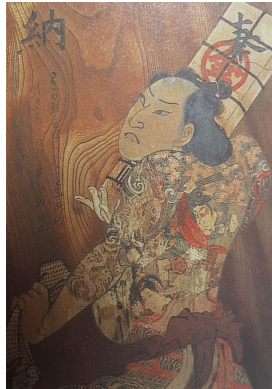
기괴(奇怪)란 용어적 의미에서는 ‘외관이나 분위기가 괴상하고 기이하다’로 정의내리고 있다.

패션에서는 이미 기괴적 표현을 하는 디자인이 하나의 유행처럼 인식되기도 하고 디자이너들의 주제에 자주 사용되고 등장하는 표현이기도 하다.

괴상하고 기이한 이미지와 관련하여서는 실험적 예술 운동의 초현실주의와 다다이즘과도 연관성을 가진다. 이성애에 의한 통제를 받지 않는 사고와 연상 작용으로 진행되는 현실감, 꿈의 전능과 타산적이지 않은 활동 등에 현실을 뛰어넘은 이미지(오지아, 2008)와 착시를 느끼게 하는 액세서리 디자인이나 세밀한 묘사로 실제의 것과 같은 착각을 주는 디자인이나 위치 전환 등의 방법(최해주, 2004)의 연구와 같이 일반적이지 않은 해체와 강조를 통하여도 기괴한 디자인을 만날 수 있기 때문이다. 현대 의상의 기괴적 이미지에는 쇠퇴와 퇴폐를 의미하는 데카당스(decadence) 이미지, 혐악과 증오를 의미하며 세련되고 우아한 것, 단정한 것에 반대되는 악취미 운동에서 전파된 테테스테(detester)이미지(정삼호, 1996), 자연을 대상으로 한 특정 부분의 비정상적인 강조와 변형 등을 의미하는 데포르마송(deformation) 이미지(서 승미, 2005)에서도 나타



〈그림 1〉 해골 문양
(출처: 服飾文化論 p.16)



〈그림 2〉 문신
(출처: 江戸時代館 p.402)



〈그림 3〉 요괴
(출처: 江戸時代館 p.497)

난다. 이것은 패션의 악마적 이미지를 표현하는 비정형성, 양성성, 관능성, 가학성 등의 이질적 요소들의 혼합을 통하여 구분되기도 한다(김보민, 2015).

패션의 용어의 정의에서는 패션 자체는 이미 객관적 집합적 현상으로 받아들여지고 있으며 이전 세대나 앞으로의 세대에 터무니없고 기괴한 것으로 인식할 내용을 모두 매력적으로 만드는 특성이 있다고 명시하고 있다(네이버 용어 사전).

이것은 일반적 현상과 다르게 보는 것을 이미 기괴한 것으로 설명하고 있는 것이며 패션에서는 이미 이러한 기괴성을 하나의 장르로 받아들이고 있음을 암시하고 있다.

2. 에도 시대 복식 배경

에도(江戸) 시대 남성복에 기괴적(奇怪的) 디자인이 보여진 복식 배경을 살펴보았다.

일본의 에도 시대는 문화가 가장 융성했던 시기로 복식의 역사상으로도 가장 화려하고 다양한 디자인들이 나타났던 시기였다.

정치적으로는 가장 두드러지게 계급 문화가 나타났으며 남성 위주의 권력과 힘이 지배한 사회였다(岩波, 1963). 당시 신분계급에서는 일반적으로 권력을 가진 계급이 무사(武士)계급으로 피지배계급인 일반 백성들과 초닌(町人)¹⁾들을

지배하는 위치에 있었다. 그러나 정치적 지배를 무사계급이 했다면 초닌들은 경제적인 면에서 월등한 부와 명예를 가질 수 있는 사회였다(元井熊, 1968). 이러한 정치, 사회적 배경은 단연 화려한 의복으로 표출되었으며 이들이 착용하는 의상이 유행을 만들었다(小池三枝, 1988).

또한 문화적 배경으로는 당시 시대상을 반영하여 정치, 사회를 풍자하는 카부키(歌舞伎)문화가 있었다. 카부키는 정치, 사회를 비판하고 당시 사회상을 반영하였으며 사회의 영웅적 인물을 만들어내기도 하는 등 대중들에게 미치는 영향이 매우 컸다. 이러한 문화적 배경은 배우들의 의상을 통하여 표출되어 대중들에게는 더욱 큰 유행을 일으키는 매개체가 되었다(橘右橋, 2007).

이러한 배경을 종합하여 당시 에도시대 남성복에서는 남성의 권력과 힘을 상징하기 위한 특징들이 나타났다. 이러한 특징에는 주로 기괴적(奇怪的) 표현이 사용되었다. 〈그림 1〉과 같이 노자라시(野ざらし)로 불리워지는 해골 문양 등이 나타나는 현상을 보였으며(小池三枝, 1988), 〈그림 2〉처럼 온 몸에 문신을 한 모습을 보이거나 〈그림 3〉처럼 무서운 요괴의 모습 등이 등장하여 카부키의 소재가 되기도 하였다.

西谷敬(1996)의 연구에서는 에도 시대 무사의

1) 초닌(町人)은 일본 에도 시대 상공업 계통에 종사하여 경제 사회를 담당하는 신분을 지칭하는 계급으로 정치를 담당한 무사(武士)계급의 권력에 버금가는 부를 축적하여 다른 형태의 권력과 명예를 얻을 수 있었기에 에도 시대 피지배계급 이면서도 지배 계급에 상응하는 위치를 누릴 수 있었던 상인 계급을 지칭한다.



〈그림 4〉 Shayne Oliver



〈그림 5〉 Rianna



〈그림 6〉 Keisuke Imazaki



〈그림 7〉 Raf Simons

(출처: Gap Press Men)

덕목으로 용기, 충성, 인내, 절약 등을 강조하는 무사도에 대하여 설명하였는데 이 외의 많은 연구들에서도 일본의 힘과 남성다움의 상징이 되었던 무사(武士) 사회의 계급에 대하여 다루고 있다. 무사 계급 중에서도 상급 무사의 사무라이에 대한 연구는 일본 에도 문화의 많은 부분을 대변해주는 역할을 하고 있다(中西祐樹, 2013), (竹村 英二, 2005). 그러므로 이들의 문화에서 이들이 착용한 의복 디자인의 이미지에 의미를 두고자 한다.

따라서 에도 시대의 기괴적 디자인은 남성적 힘과 권력을 드러내고 과시하며 때론 지나친 용맹함을 과장하여 보여주기도 하는 등의 형태로 나타났다. 의복에 무서운 문양을 사용하거나 온몸에 고통을 참아낸 용맹함을 죄인들의 흑색 문신과 구별되는 색깔 문신으로 보여주거나(ビジュアル・ワイド江戸時代館, 2013), 무서운 요괴의 실체를 드러냄으로 무서움을 현실화하는 등의 기괴성이 나타났으며 자연스럽게 남성 복식 디자인에 문양화시켜 활용하였다.

Ⅲ. 현대 남성복에 표현된 기괴적(奇怪的) 디자인 분석

2016-17 F/W, Gap press Paris, Milan Men's collections (Vol. 44), 2016-17 F/W, Gap press New York, Tokyo, London Men's collections (Vol. 45), 2017 S/S, Gap press Paris, Milan Men's collections (Vol. 46)에 소개된 최근 남성복 디자이너의 작품을 통하여 현대 남성복 디자인에서

기괴적 디자인이 어떠한 양상으로 나타나는지를 분석하고자 한다.

현대 의상 디자인에서도 일반적인 패션으로 이해하기 어렵거나 일반적인 느낌을 벗어나 기이하고 묘하게 느껴지는 의상의 표현들을 기괴한 디자인으로 이론적 고찰에서 정의하였고 이러한 디자인이 현대 남성복에 나타난 유형을 살펴보았다.

현대 남성복에 표현된 기괴적 표현은 다양한 방법으로 나타났으며 이것은 형태에서 나타난 기괴적 표현, 색을 포함한 문양에서 나타난 기괴적 표현, 독특한 소재를 통하여 나타난 기괴적 표현, 토탈 코디네이션을 통한 기괴적 표현 등으로 분류하여 나타난 것으로 분석할 수 있었다.

1. 형태에 나타난 기괴적 디자인

의복의 형태에 나타난 기괴적 디자인은 다음의 그림과 같다.

의복의 형태에 나타난 기괴적 디자인 (그림 4~그림 7)은 외형적인 실루엣이나 의복의 구성에 일반적이지 않은 형태를 보여주는 것으로 나타난다. 멸절한 모피 코트에 결박한 테이프를 두른 기묘한 형태(그림 4) 보이거나, 힙합이나 비보이들의 의상으로 젊은이들 사이에서 자주 등장하는 찢어진 청바지도 의상의 느낌에 따라 형태적인 기괴함을 주기도 한다(그림 5). 코트에 박쥐의 날개가 달린 것과 같은 기괴함을 보여주는 의상이 있는가하면(그림 6), 아방가르드 형식의 찢어지고 지나친 오버 사이즈의 붉은 스웨터도 기괴함을 보여준다(그림 7).

이와 같이 의복의 형태에서 나타난 기괴적 디자인들은 실루엣이나 구성적인 면에서 일반적인 의복의 느낌을 초월하여 미스터리한 느낌들을 가지는 것으로 분석할 수 있다.

2. 문양에 나타난 기괴적 디자인

의복의 문양에 나타난 기괴적 디자인은 다음의 그림과 같다.

의복의 문양에 나타난 기괴적 디자인은(그림 8~그림 11) 주로 커다란 캐릭터나 사진 등을 통하여 일반적이지 않은 기이하고 음침한 느낌을 표현하는 것으로 나타난다. 눈이 하나밖에 없는 얼굴 문양을 가슴 부분에 그려 넣은 티셔츠나(그림 8), ‘너를 먹어버리겠다’는 범상치 않은 문구와 괴물 문양을 표현한 요지 야마모토의 의상(그림 9)는 사실적이지 않아 재미와 웃음을 주는 면도 있지만 음침한 문양으로 기괴함을 준다. 혹은 양쪽 어깨에 코브라 문양을 그려 넣은 가죽 자켓(그림 10)에는 에도시대 남성의 힘을 과시하는 느낌과 크게 다르지 않은 기괴함을 보여준다. 사실적 사진 느낌의 음침하고 무서운 분위기의 문양을 통하여 기괴함 자체의 괴기스럽고 미스터리한 느낌을 주는 기괴적 디자인도 보여진다(그림 11).

문양으로 나타나는 기괴적 디자인은 문양이 주는 상징성이 크게 나타나므로 기괴적인 분위기에 있어서도 그대로 사실적인 표현이 가능한

것을 알 수 있다.

3. 소재에 나타난 기괴적 디자인

의복의 소재에 나타난 기괴적 디자인(그림 12~15)는 특이한 소재를 사용하고 서로 다른 느낌의 소재를 같이 사용하는 등, 소재에서 느껴지는 이미지가 일반적이지 않고 특이하고 기이한 느낌을 주는 것으로 나타난다.

메탈릭한 소재의 바지와 상의의 두 겹의 의상 느낌이 겹쳐져 하나의 의상인데도 문양의 느낌을 정확히 파악할 수 없는 독특한 이미지를 주는 의상이다(그림 12). 레이스로 장식된 반바지 형태가 기존의 바지에 둘러지면서 일반적이지 않은 이미지를 주는 디자인(그림 13)이나, 상의 좌우를 다른 소재를 사용하여 기괴한 느낌을 주는 디자인이다(그림 14). 패딩 소재를 사용하여 독특하고 아방가르드한 실루엣을 보여주는 디자인(그림 15) 등이 보여지는데 소재에 나타나는 기괴적 디자인은 독특한 소재의 사용을 제외하고 디자인을 바라보면 기괴적인 이미지가 느껴지지 않는 것을 알 수 있다.

의복의 소재에 나타난 기괴적 디자인은 다음의 그림과 같다.

4. 토탈 코디네이션에 나타난 기괴적 디자인

의복의 토탈 코디네이션에 나타난 기괴적 디



〈그림 8〉
Yoshikazu Yamagata



〈그림 9〉
Yohji Yamamoto

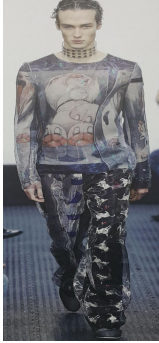


〈그림 10〉
Riccardo Tisci

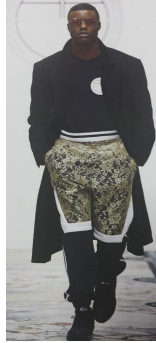


〈그림 11〉
Raf Simons

(출처: Gap Press Men)



〈그림 12〉
J.W.Anderson



〈그림 13〉
Astrid Anderson



〈그림 14〉
Maison Margiella



〈그림 15〉
Rick Owens

(출처: Gap Press Men)

〈표 4〉 토탈 코디네이션에 나타난 기괴적 디자인



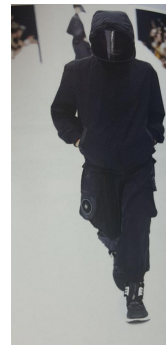
〈그림 16〉
Shayne Oliver



〈그림 17〉
Yoshikazu Yamagata



〈그림 18〉
Rick Owens



〈그림 19〉
Yohji Yamamoto

(출처: Gap Press Men)

자인 〈그림 16~그림 19〉는 의상 자체보다는 의상을 착용한 전체적 분위기가 일반적이지 않아 기이하고 괴기스러운 이미지를 나타내 의상이 이러한 기괴한 분위기를 보조적으로 도와주는 것처럼 보여진다.

그러나 실제로는 기괴한 이미지의 전체적인 코디네이션을 통해 일반적인 의상이 역으로 돋보이게 되는 효과가 보여지기도 한다.

얼굴을 흰색 천으로 감싸서 보이지 않게 하여 기괴적 분위기를 나타내는 코디네이션(그림 16)을 통해 정장스러운 코트와 운동화의 다소 이질적인 이미지를 집중시켜주는 효과를 보여준다. 노멀한 스웨터를 돋보이게 하기 위한 괴기적 분장(그림 17)을 보여주거나 괴기스러운 분장을 통

해 코트의 문양과 분위기를 연결시키는(그림 18) 토탈 코디네이션도 보여진다. 의상만을 돋보이게 하기 위해 의상을 착용한 사람이 보이지 않도록 분장한(그림 19) 토탈 코디네이션도 보여진다.

의복의 토탈 코디네이션에 나타난 기괴적 디자인의 예는 다음의 그림과 같다.

IV. 결론 및 제언

에도 시대 남성복에 표현된 기괴적 디자인이 주로 문양으로 표현된 것이었던 데 비하여 현대 남성복에서 표현된 기괴적 디자인은 형태, 문양, 소재, 토탈 코디네이션 등의 형태로 다양하게 표

현된 것을 확인할 수 있었다.

첫째, 형태에 의해 나타난 기괴적 디자인은 변형적인 전체 혹은, 부분적 실루엣 등을 보여주는 것으로 나타났다.

둘째, 문양에 의해 나타난 기괴적 디자인은 상징적 의미를 부각하고 기이한 메시지나 사진 등을 통하여 나타났다.

셋째, 소재에 의해 나타난 기괴적 디자인은 실질적인 소재를 사용하고 비대칭, 조합 등의 표현을 통해 나타났다.

넷째, 토탈 코디네이션에 의해 나타난 기괴적 디자인은 의복 이외의 액세서리나 분장 등의 장식을 통하여 나타났다.

위와 같이 현대 의상에서 다양한 기괴적 디자인의 의상 표현을 구분할 수 있었던 것은 과거 에도 시대 문양의 발달이 중점적으로 이루어졌던 시대와는 다르게 혁신적인 소재를 비롯한 의상 디자인 전체의 발달된 시대상이 반영된 것이라 할 수 있다.

이러한 현대 남성복의 다양한 기괴적 디자인에 대한 시도는 다양한 패션 스타일의 창작과 선택의 디자인 추구로 여겨진다. 이것은 에도 시대 남성의 힘과 권력을 과시하기 위한 의도로 시작되어 카부키 문화의 유행을 통해 당시 대중 남성들 사이에서 유행한 사회적 구조와 다르게 받아들일 수 있다. 그러나 우리 사회에도 기괴적 디자인만을 고수하고 편파적으로 받아들이고 착용하는 사람이 있고, 그 착용 의도가 타인에게 본인의 힘을 과시하기 위한 이유라 한다면 에도 시대의 착용 의도와 크게 다르지 않으리라 생각한다.

본 연구에서는 이러한 결과를 통하여 기괴적 디자인이 대체적으로 기이하고 괴상하고 다소 무섭거나 음습한 이미지를 보여주는 디자인이라 결론지을 수 있으며, 힘의 과시를 포함하여 현대 남성복에서는 다양한 선택의 추구로 나타나고 있음을 알 수 있었다.

이러한 연구를 통하여 다른 민족의 복식을 보다 더 구체적으로 이해할 수 있는 계기가 될 것이며 이를 응용하여 새로운 현대 남성복 디자인 개발에 보다 도움을 받을 수 있는 연구가 이어질 수 있기를 바란다.

참고 문헌

- 기괴성, 네이버 어학사전. 자료 검색일 2016. 10. 5, 자료출처 <http://dic.naver.com/search.nhn?query=%EA%B8%B0%EA%B4%B4%EC%84%B1&ie=utf8>
- 김보민. (2015). *악마 이미지를 활용한 패션 디자인 연구*. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 박윤희. (2012). *더페이스망 기법을 응용한 아트 웨어 개발*. 동덕 여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 서승미. (2005). 현대 예술 의상에 표현된 데포르마송 이미지. *한국복식학회지*, 55(7), 38-50.
- 여승화. (2015). *현대 의상에 나타난 에도(江戸) 복식 연구*. 건국대학교 대학원 박사학위논문.
- 오지아. (2010). 초현실주의 표현 기법을 응용한 텍스타일 제품 디자인 연구-더페이스망을 중심으로-. *한양대학교 대학원 석사학위논문*.
- 정삼호. (1996). *현대 패션 모드*. 경기도 ; 교문사.
- 최해주. (2004). 초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구-Elsa Schiaparellia의 작품을 중심으로-. *한국 기초 조형학회지*, 5(1), 143-153.
- 패션, 네이버 백과사전. 자료 검색일 2016. 10. 10, 자료출처 <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2098236&cid=44415&categoryId=44415>
- 北村哲郎シリーズ4. (1988). *日本服飾小辞典*. 東京: 源流社.
- 小池三枝. (1988). *服飾文化論*. 東京: 光生館.
- 元井 熊. (1968). *日本被服文化史*. 東京: 光生館.
- 岩波. (1963). *岩波講座日本歴史 近世(3)*. 東京: 岩波書店.
- 橘右橋. (2007). *江戸文字入門*. 東京: 河出書房新社.
- ビジュアル・ワイド江戸時代館.(편). (2013). 東京: 東京河出書房新社.
- 藤澤 茜. (2006). 江戸時代の義経像・浮世絵を中心に. *総合教育センター紀要*, 第26号, 25-36.
- 堀内雅子. (2002). 被服関連分野に関する若者の意識と影響-男性ファッションを中心として-. *君馬大学教育学部寄紀要, 芸術技術体育生活科学編*, 37, 221-239.
- 森 理恵. (2006). "〈男色大鑑〉にみる男性服飾の表現-若衆の振袖を中心にして-". *美学*, 55(4), 41-54.
- 伊原 昭. (1980). 枕草子の一性格: 男性の服色をと

- おして. *日本文学研究*, 16, 35-45.
- 間瀬 清, 原田 妙子, 小町谷 寿子, 石原 久代.
(2003). 男性の衣服着用の現状. *日本家政学会誌*,
54(3), 219-228.
- 西谷 .(1996). 日本の近代化と規律 — 近代化のエー
トスの問題. *奈良女子大学文学部教育文化情報学
講座年報*, 1, 1-19.
- 中西 祐樹. (2013). 京都の城にみる武士・侍の質的
変化 -サムライ文化論に関する一ノート-人間文
化研究: *京都学園大学人間文化学会紀要*, 30, 238(59)-
219(78).
- 竹村 英二. (2005). 武家社会と幕末武士/構造と行為
-武士的徳目と行為の理解への方法論策定にむけ
た試論. *日本研究*, 3, 47-68.
- 2016-17 F/W, Gap press Paris, Milan Men's collections
Vol. 44, (2016. 4. 1). Gap Japan. p. 11. p. 28.
p.51. p. 60. p. 67.
- 2016-17 F/W, Gap press New York, Tokyo, London
Men's collections Vol. 45. (2016. 6. 25). Gap
Japan. p. 35. p. 55. p. 68. p. 110. p.122.
- 2017 S/S, Gap press Paris, Milan Men's collections
Vol. 46, (2016. 9. 1). Gap Japan, p. 59. p. 111.