

국내외 온라인 아트 뮤지엄샵 분석을 통한 가방 디자인 개발

이 정 아 · 하 승 연⁺

한복마을 사회적협동조합 이사 · 국립공주대학교 의류상품학과 교수⁺

Development of Bag Design Through Analysis of Domestic and Global Online Art Museum Shops

JungA Lee · Seung-Yeon Ha⁺

Director, Hanbok Maoul Social Cooperative

Professor, Dept. of Fashion Design and Merchandising, Kongju National University⁺

(received date: 2026. 2. 25, revised date: 2026. 3. 22, accepted date: 2026. 4. 17)

ABSTRACT

This study aims to develop a bag design that reinterprets the Baekje Jeondol Sansumunjeon motif, highlighting its profound historical and artistic significance and combining it with modern design aesthetics. The Korea Chamber of Commerce and Industry surveyed 400 foreign tourists visiting the Republic of Korea in 2024 and found that bags were one of the most-purchased souvenirs. Therefore, bags are considered suitable for expanding an important sector in the modern fashion market, namely, cultural fashion products. The origin and structure of bags, the role of cultural fashion products, and the cultural heritage and artistic qualities of the Baekje Jeondol Sansumunjeon motif were investigated within a theoretical framework. A total of 204 bag listings from domestic and international online art museum shops were examined to analyze their shapes, materials, patterns, construction techniques, and prices. The design direction for the bags was established based on the results of the analysis. Consequently, six bag designs were developed using the Baekje Jeondol Sansumunjeon motif either in its entirety or by transforming elements into repeating patterns. The design shapes consist of three tote bags, two shoulder bags, and one pouch. The chosen materials are natural leather, Hanji leather which is an eco-friendly vegan leather made by coating traditional Korean mulberry paper, and cotton canvas. Green, blue, white, and orange were used as the main colors. Adobe Illustrator 2024 was used to transform Sansumunjeon motif into various surface pattern designs, and the Digital Textiles Printing(DTP) technique and laser-cutting were used in the manufacturing process. It is expected that this study will contribute to culturally inspired fashion products that people around the world can identify with by showcasing the rich historical and cultural depth of the Baekje Jeondol Sansumunjeon motif.

Key words: bag design(가방디자인), cultural product(문화상품), Baekje Jeondol(백제 전돌), Sansumunjeon(산수문전), art museum(아트뮤지엄), online shop(온라인샵)

본 논문은 석사학위 청구논문의 일부임.

Corresponding author: Seung-Yeon Ha, e-mail: hsywings@kongju.ac.kr

I. 서론

최근 한국 문화에 대한 인기와 함께, 한국의 전통적 디자인과 현대적 감각을 겸비한 상품에 대한 글로벌 수요가 눈에 띄게 증가하고 있다. 대한상공회의소가 방한 외국인 관광객 400명을 대상으로 외국인 관광객들이 선호하는 상품군을 조사한 결과, 의류와 피혁이 30.8%, 화장품과 향수가 30.0%, 식료품이 29.3%로 나타났다(Korea Chamber of Commerce and Industry, 2023 April 27). 여기에서 피혁류란 가방, 지갑, 벨트를 의미한다. 그리고 2024년에 국가유산 콘텐츠를 현대적으로 해석한 상품들의 총 매출액이 110억 8000만원을 달성했으며(Lee, 2025 March 04), 2025년에는 박물관 문화상품의 연 매출액이 413억 원을 달성했다. 또한 국립중앙박물관 관람객 수가 650만 명으로 역대 최고치를 기록했다(Shin, 2026 January 13). 이렇듯 전통문화와 현대적 감각을 겸비한 문화상품은 국가의 문화 산업의 확장에 기여하며, 각 지역의 역사와 문화자원을 중심으로 차별성 있는 개발이 필요하다(Lee, 2002).

우리나라 문화 중 백제 문화는 문헌이나 고고학적 자료가 부족하여 고구려나 신라의 문화에 비해 관심을 받지 못했으나, 문화적 가치가 높은 유물이 다량으로 출토되면서 백제 유물의 문화적 가치에 대한 재조명이 활발하게 진행되고 있다. 김부식이 삼국사기에서 ‘검소하지만 누추하지 않고 화려하지만 사치스럽지 않다(儉而不陋 華而不侈)’(Park, 2014)라고 표현한 백제 문화는 2015년 백제 역사유적지구의 유네스코 세계유산 등재를 통해 우수성이 입증되었다(Jeon, 2015). 특히 국내 문화재 중 해외 반출 횟수 순위가 가장 높은 유물이 바로 ‘부여 외리 전돌(보물 343호)’이라는 사실이 잘 알려져있지 않다. 문화재청과 국립중앙박물관에서 1960~2019년 사이 해외 전시를 다녀온 한국문화재 순위를 집계한 결과, ‘금관(국보 87호)’이 1895일 5회로 8위, ‘금동반가사유상(국보 83

호)’이 2255일 7회로 3위, ‘도기 기마인물형 명기(국보 91호)’가 2650일 8회로 2위에 머무른 반면에, ‘부여 외리 전돌’이 6408일 22회로 압도적인 1위로 밝혀졌다. 부여 외리 전돌은 문양이 새겨진 전돌로서 1993년에 출토된 백제 금동대향로(국보 287호)와 함께 백제 예술의 대표 유물로 꼽을 수 있다(Lee, 2020 December 27). 백제인들이 산수, 연꽃, 구름, 봉황, 용, 도깨비를 소재로 빼어난 감각과 고난도의 기술력으로 문양이 새겨진 전돌을 탄생시켰으며, 이 중에서도 산수문전은 산과 나무, 하늘과 물, 누각과 사람을 한 폭의 그림처럼 표현함으로써 한 폭의 산수화를 옮겨놓은 듯 정교하게 제작되었다(Whang, 2023 May 19).

가방은 현대인들의 패션 스타일을 완성하는 중요한 요소이자, 우리나라 문화와 정체성을 반영하는 패션문화상품으로 적용하기에 적절한 아이템이다(Lee, 2020). 국가유산진흥원에서도 발표했듯이, 2024년에 가장 많이 팔린 문화상품은 일상에서 사용할 수 있는 부채, 모자, 가방으로 나타났으며(Lee, 2025 March 04), 전통을 활용한 가방 디자인 개발에 관한 선행연구를 살펴보면, 조선시대의 민화, 단청문양, 조각보 등을 모티브로 활용한 연구가 있다(Kang, 2020; Lee, 2020; Nam, 2021; Seo, 2021). 이에 비하여 역사적, 문화적 가치가 높은 부여 외리 전돌을 디자인의 모티브로 활용한 연구가 많지 않으므로, 본 연구의 목적은 금동대향로와 함께 백제 산수회화를 대표하는 산수문전을 활용한 가방 디자인을 개발하고자 한다. 연구 방법으로 첫째, 가방의 기원과 구조 및 패션문화상품의 역할과 백제 전돌 산수문전의 역사적, 예술적 가치를 알아보았다. 둘째, 국내외 온라인 아트뮤지엄샵에 나타난 가방의 형태, 소재, 문양, 제작기법, 가격 등 디자인 요소를 분석하였다. 셋째, 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 디자인 분석 내용을 바탕으로, 문화상품의 가치를 지니는 가방 디자인 6점을 제작하였다. 본 연구에서 개발한 6점의 가방 디자인을 통해, 백제 전돌 산수문전이

지닌 역사적, 문화적 우수한 가치가 세계인과 공감할 수 있기를 기대한다.

II. 이론적 배경

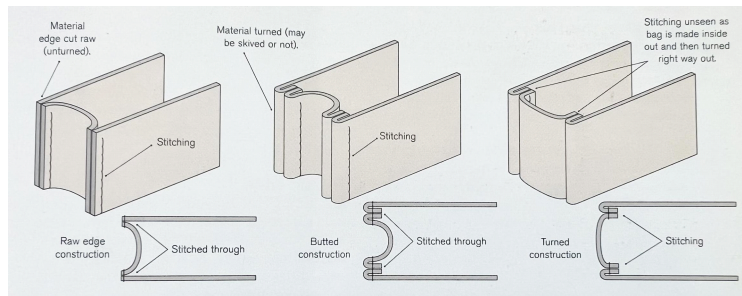
1. 가방디자인

1) 가방의 기원과 구조

가방의 기원은 1500년대로 거슬러 올라가며, 당시 옷에는 내부 주머니가 없었기 때문에 사람들은 개인 물품을 운반하기 위해 가방이나 지갑을 벨트나 허리띠에 매달고 다녔다. 남성의 경우 16세기 말과 17세기에 남성복에 주머니가 들어감에 따라 점차 가방의 사용이 중단되었고, 이후 몇 세기 동안 가방은 여성의 전유물이 되었다. 16세기부터 여성들은 열쇠, 칼집, 재봉 키트와 같이 액세서리를 걸 수 있는 체인이 달린 후크인 샤틀레인에 지갑을 가지고 다녔다. 비싼 재료 때문에 샤틀레인은 신분을 결정하는 실용적 장식품이었다. 1800년대 말 엠파이어 드레스가 유행하면서, 의상에 더 이상 주머니를 넣을 공간이 없게 되자, 여성들은 끈이나 체인을 이용하여 가방을 손에 들고 다니게 되었으며, 이것이 가방의 초기 모습이었다. 초기 가방의 형태인 레티쿨러는 다양한 종류의 직물로 만들어졌으며, 여행이 증가함에 따라 여행자들을 위한 가방이 등장하면서, 원단 외에 다양한 소재가 가방 제작에 사용되었다. 1900년대 이후 여성의 노동 참여가 증가하고 이동이 많아지면서 가방에 대한 수요가 증가했다. 여성들은 가죽과 플라스틱으로 만든 가방을 가지고 일하고 산책했으며, 저녁에는 이브닝 백과 클러치로 우아한 스타일을 연출했다(Sigrid, 2011). 2000년대 이후에는 가방의 디자인과 더불어 기능성이 중요해지고, 가방의 주요 소비층이 여성에서 남성으로 옮겨지고 남성 소비자가 증가했다(Lee, 2023). 현대인에게 가방은 수납을 위한 도구일 뿐만 아니라 자신을 과시하고 각자의 개성을 표현하는 중요한 수단으로 사

용되고 있으며(김현정, 2018), 지갑, 선글라스 케이스와 같은 전통적인 소형 가죽제품 뿐만 아니라 노트북, 휴대폰, 태블릿, 충전기와 같은 업무 관련 아이템과 일상 속에서 개인 소지품을 가지고 다닐 수 있는 다양한 가방이 제작(Gilroy, 2023)되고 있다.

가방의 구조는 크게 앞면(front)과 뒷면(back), 본체(body pieces), 바닥면(base), 옆면(side-inset gusset), 플랩(flap), 핸들(handle), 닫힘구조(closure), 잠금장치(lock), 어깨끈(shoulder strap), 체인(chain), 드로우스트링(drawstrings), 프레임(frame), 포켓(pocket), 지퍼(zipper), 버클(buckle), 안감(lining), 안감(Interfacing), 바닥 보호용 받침(feet) 등으로 구성된다. 이외에도 가방 본체와 어깨끈을 연결하기 위한 디링(D-ring), 스트랩 연결용 오링(O-ring), 탈부착형 고리(Hook), 스트랩의 길이 조절 장치(adjuster buckle), 스토티(stud), 플레이트(plate), 리벳(ribet) 등이 부속물이 필요하다(Schaffer & Saunders, 2011). 가방의 패턴은 원피스 구조, 투피스 구조, 멀티폴 구조로 분류할 수 있다. 원피스 구조는 가방의 몸체가 하나의 패턴으로 제작된 방식을 말하며, 바닥 면의 형태에 따라 티 베이스(T-base)와 더블유 베이스(W-base), 크로스 베이스(cross base)로 분류한다. 투피스 구조는 가방이 몸체와 바닥면 등 두 개의 패턴으로 구성된 방식이며, 멀티폴 구조는 가방의 패턴이 몸판과 옆면, 또는 앞면과 뒷면, 옆면과 바닥면 등 두 개 이상의 패턴으로 구성되는 방식이다. 이러한 가방 패턴의 봉제 방법은 로우 엣지(raw edge), 턴드(turned), 버티드(butted) 방식으로 분류할 수 있다(Fig. 1). 로우 엣지는 가방의 몸체를 봉제한 후에 가방을 안쪽으로 뒤집지 않기 때문에 가장자리가 그대로 남아있게 되는 방식이다. 가장자리는 왁스, 염색 또는 연마 등 다양한 방식으로 마감할 수 있으며, 주로 베지터블 가죽 제작 방식으로 사용된다. 턴드는 가방의 본체를 봉제한 다음 내부를 뒤집어 만드는 방식으로, 솔기를 만들 수 있다. 솔기는 열어 접은 후에 스티치로 재봉하거나 접착제로 붙일



〈Fig. 1〉 Construction and Sewing method of bag
(Schaffer & Saunders, 2011, p. 103)

수 있으며, 비교적 유연한 소재가 적합하다. 버트는 가죽이나 원단이 가장자리에서 뒤집어지는 구조로서 원단의 경우는 보강재를 붙여서 뒤집어 봉제하고, 가죽의 경우는 가장자리를 얇게 깎은 후에 모든 가장자리를 함께 봉제할 수 있다. 이 세 가지 방식은 가방의 디자인에 따라 개별적으로 또는 서로 결합하여 사용할 수 있다(Schaffer & Saunders, 2011).

2) 가방의 디자인 요소

가방의 형태는 기능과 실루엣에 따라 다양하며, 가방의 용도와 착용법, 크기 등으로 세분화할 수 있다. Song과 Min(2021)은 그의 연구에서 가방을 용도에 따라 ‘일상용’, ‘여행용’, ‘운동용’으로 분류했고, Fashionary(2016)은 가방을 착용법에 따라 ‘손으로 드는 형태’, ‘어깨에 메는 형태’, ‘몸에 둘러 착용하는 형태’로 분류하였다. 손으로 드는 가방의 종류는 토트백(tote bag), 새철백(satchel bag), 클러치(clutch), 파우치 등이 있으며, 핸들이라 불리는 짧은 손잡이가 있거나 핸들 없이 손으로 가방을 바로 쥐어서 사용한다. 어깨에 메는 형태의 가방은 숄더백(shoulder bag)과 크로스바디백(crossbody bag) 등이 있으며, 끈을 사용하여 어깨에 메거나 대각선으로 몸통을 가로질러 착용할 수 있고 캐주얼한 스타일 연출이 가능하다. 몸에 둘러 착용하는 형태의 가방의 종류는 백팩

(back pack)과 웨이스트백(waist bag) 등이 있으며, 손을 사용하지 않기 때문에 양손이 자유로워서 활동하기에 편리하다.

가방의 사용되는 소재는 크게 가죽과 원단으로 구분되며, 가죽은 다시 동물가죽과 인조가죽으로 분류할 수 있다. 동물가죽은 소, 돼지, 염소, 양, 악어 등의 가죽이 포함되며, 일반적으로 소가죽을 이용한다. 소가죽은 가방, 신발, 의류, 액세서리 등에 일반적으로 사용되며 양도 많고 부위별로 쓰임새가 달라 이용도가 높으며, 가공을 통해 악어나 뱀, 타조, 도마뱀 등 값비싼 가죽의 질감을 다양하게 표현할 수 있다. 인조가죽은 동물 가죽의 단점을 보완하기 위해 개발되었으며, 합성 PVC(Polyvinylchloride), PU(Polyurethane), 메쉬 소재 등이 포함된다. PVC는 인조가죽과 비닐을 접착하여 만든 것으로, 쿠션감이 좋고 가격이 저렴하나 신축성이 크며, 열에 약하고 내구성이 약하다. PU는 모직 위에 합성수지를 코팅한 것으로 합성피혁이라 부르기도 한다. 현대 기술에 의해 개발된 인조가죽은 최근 몇 년간 스텔라 매카트니 등 패션 디자이너들에 의해 윤리적 이유로 사용되었으며, 인조가죽으로 만든 가방은 표면 코팅으로 방수 및 내구성이 향상되므로, 기능적인 가방에 주로 이용된다(Lee, 2009; Schaffer & Saunders, 2011). 우리나라 한지가죽은 천연가죽처럼 분해되어 자연으로 돌아가는 재생가죽이라 할 수 있다. 가방의 소재로 사용되는 원단은 크게 천연원단과 합성원단

으로 분류할 수 있다. 천연원단은 면, 마, 모, 견이 포함되며, 가방에 주로 사용되는 천연원단으로는 면, 캔버스, 타프타, 옥스포드, 자카드 등이 있다(Kim, 2009). 합성원단은 다양한 색상의 염색이 가능하고, 특히 나일론은 강도와 실포 및 탄성 회복률이 우수하여 가벼우면서도 내구성이 우수하며, 최근 스포츠룩 유행의 영향으로 코팅을 한 고밀도 나일론 직물이 가방의 소재로 많이 사용된다(Schaffer & Saunfers, 2011).

가방의 문양은 일반적으로 원단의 특성을 살리는 민무늬가 대부분이나, 점차 가방의 디자인이 다양해지면서, 문양을 표현하는 방법이 다양해졌다. 예를 들어서 퀼팅(quilting) 기법에 의해 격자 문양을 생성하거나, 평면적인 가죽 표면에 엠보싱(embossing) 기법을 이용하여 인위적으로 악어나 뱀 가죽의 표면처럼 만들거나, 프린팅(printing) 기법을 이용하여 명화나 건물, 풍경 등을 표현하게 되었다. 프린팅 기법은 실크스크린(silk-screen printing), 날염(textile printing), 고주파 인쇄(Pressing printing), 디지털 텍스타일 프린팅(digital textile printing: DTP) 기법으로 세분화할 수 있다. 또한 자카드(jacquard) 기법으로 제작된 원단에 의한 문양이 만들어지거나, 자수(embroidery), 패치워크(patchwork), 주름(shirring), 슬릿(cutting), 레이저커팅(laser-cutting) 기법 등이 사용된다. 레이저커팅 기법은 레이저 광선의 에너지를 이용하여 행하는 절단 방법으로, 새김(engraving)과 절단(cutting) 기법으로 세분화할 수 있다(Park, 2013; Ha, 2023).

2. 문화상품 개발

1) 패션문화상품

문화상품이란 문화와 상품의 합성어로, 국가 및 지역이 지향하는 전통적 요소와 현대적 요소를 결합하여 문화적 정체성과 상징적 이미지가 상품으로 표현된 것이다(Jung, 2009). 문화상품의 역할

은 국가의 정체성과 독자적인 문화를 상품을 통해 전달하는 데에 있으며, 한 나라의 전통과 역사, 정서적인 문화적 요소를 담아 상품을 생산하므로 일반적인 공산품과는 차별된다(Jo, 2019). 문화상품의 가치는 소비자에게 지역 문화의 시간적, 공간적 기회를 제공하며, 한 나라의 문화콘텐츠로서 산업적 효과와 국가 외교적, 홍보적, 문화적 교류의 측면에서 의의가 있다(Yoon, 2022). 문화상품은 제품의 물질적 가치보다 정신적 가치를 담고 있으며, 일반상품과 비교할 때 대량생산보다 다품종 소량생산 방식을 선호한다(Park, 2017). 이러한 의미에서 문화상품은 단기적인 경제적 이익을 추구하는 것에 관점을 두는 것이 아닌, 문화의 기록 및 전파의 역할을 할 수 있는 장기적 효과를 고려하여 디자인되어야 한다(Ha, 2017).

패션문화상품은 전통 문양, 예술적 감성, 한국적인 요소를 의류나 스카프, 가방, 액세서리 등 패션 아이템에 접목하여 문화적 가치를 더한 고부가가치 상품을 의미한다. 패션문화상품의 범주는 넓은 의미에서 의류, 잡화, 액세서리, 생활소품 등으로 분류되며, 좁은 의미에서의 범주는 섬유소재를 활용한 의류와 패션 잡화로 볼 수 있다(Lee, 2021).

2) 백제 전돌과 산수문전

전돌이란 건축용 자재로 점토를 틀에 넣고 찍어서 건조시켜 가마에 구워내는 것을 의미한다. 백제 한성시대(기원전 18~475년)에는 주로 무늬가 없는 방향 전돌을 제작하였으나, 웅진시대(476~538년)에 무령왕릉이나 송산리 6호분과 같은 전실분의 축조용으로 연꽃무늬나 동전 무늬가 새겨지는 문양 전돌이 제작되기 시작했다. 부여로 천도한 사비시기(538~660년)에는 수막새에 새겨진 연꽃무늬와 함께 궁성이나 사원에 사용되는 부전돌과 외리 유적에서 출토된 문양 전돌이 제작되었다.

1937년 3월 9일 충남 부여 규암면 외리에서 농부에 의해 무늬가 새겨진 사각형의 전돌과 와당이



〈Fig. 2〉 Sansumujeon
(Kim, 2008, p. 143)



〈Fig. 3〉 Sansubongwhangjeon
(Kim, 2008, p. 143)

발견되었다. 발견된 무늬 전돌 42점 가운데 상태가 좋은 8점을 1963년 보물로 지정했다. 발견된 무늬 전돌 8종류는 산수문전 2종, 귀신문전, 귀면문전, 반룡문전, 봉황문전, 연화와운문전, 연화문전으로 각각 2종의 문양끼리 짝을 이루어 구성되었다(Park, 2008). 부여의 외리 전돌은 세련된 디자인과 함께 길상과 벽사의 의미를 담고 있어 백제의 문화를 이해하는 데 중요한 상징이 된다. 특히 종교, 건축, 회화, 사상 등 백제 문화를 연구하는데 좋은 자료로서, 7세기 전반부터 꽃피우기 시작한 백제 미술의 대표적인 사례이다(Kim, 2003). 첫 번째 산수문전은 세련된 도식화 형식으로 기암괴석과 중첩된 산들과 하늘에는 구름이 흘러가는 풍경의 구성은 산수화의 요소를 갖추고 있고(Fig. 2), 또 다른 산수문전은 산경 무늬를 작게 표현하고 가운데 봉황새 한 마리와 상서로운 구름무늬로 묘사하였다(Fig. 3). 백제의 산수문전은 좌우대칭의 안정적인 구조로 산과 구름의 표현이 곡선적으로 원만한 조화를 이루며 백제인의 특유한 원근법, 고원법이 사용된 점은 백제 회화의 발달된 면을 찾아볼 수 있는 중요한 자료로 주목된다(Kim, 2008).

III. 연구방법

1. 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 디자인 분석

본 연구는 백제 유물인 산수문전의 모티브를 활용한 문화상품을 개발하기 위해, 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 디자인을 분석하였다. 온라인 아트뮤지엄샵은 문화상품의 역사와 소재, 어원의 풀이, 크기 등 상품의 정보를 상세히 제공하고 있으며, 소비자 입장에서 전 세계 어느 지역에서나 구매가 용이하기 때문에 본 연구의 조사 대상으로 선정하였다. 국내 온라인 아트뮤지엄샵으로는 우리나라를 대표하는 2대 박물관인 국립중앙박물관의 뭇즈(MU:DS)와 국립고궁박물관의 고궁뜨락(K-Heritage Store)을 선정하였다. 국외 온라인 아트뮤지엄샵으로는, 8백만여 점의 방대한 전 세계의 유물을 소장하고 있는 영국 대영박물관의 더브리티쉬뮤지엄샵(The British Museum Shop)과 1870년에 미국 뉴욕시에 설립되어 성공적으로 민간 아트뮤지엄샵을 운영 중인 메트로폴리탄 미술관의 더메트스토어(The MET Store)을 선정하였다. 자료 수집 기간은 2025년 1월 8일부터 2월 28일까지 조사했으며, 국내외 4곳의 온라인 아트뮤지엄샵에서 수집한 204점의 가방 디자인을 형태, 소재, 문양, 기법, 가격으로 분류하여 빈도분석을

실시하였다. 가방의 디자인 요소 중 하나인 색상은 가방 이미지에 중요한 영향을 미치는 요소이나, 국내외 온라인 아트뮤지엄샵에 나타난 가방 색상이 주로 명화 작품이나 각국의 전통 문양을 프린팅한 경우가 많음으로 인해 색상에 대한 정보가 방대하여 본 연구의 자료 분석에서 제외하였다. 본 연구에서 각 온라인 아트뮤지엄샵의 명칭에 대해서, 뭇즈를 'MU:DS', 고궁뜨락을 'KH mall', 더브리티쉬뮤지엄샵을 'BM', 더메트스토어를 'The MET' 영문약자로 표기하였다.

2. 백제 전돌 산수문전을 이용한 가방 디자인 개발

본 연구는 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방 디자인의 분석을 바탕으로, 부여 외리에서 출토된 '백제 8가지 무늬 전돌' 중 산수문전(보물 제343호)을 모티브로 활용하여 총 6점의 가방 디자인을 개발하였다. 가방의 컨셉은 연령의 제한 없이 남녀 모두가 사용할 수 있는 기능성에 초점을 두었으며, 가방의 형태는 토트백과 파우치를 중심으로 숄더백을 추가하여, 토트백 3점, 숄더백 2점, 파우치 1점으로 구성하였다. 가방의 소재는 천연가죽인 소가죽을 주된 소재로 사용하고 재생가죽인 한지 가죽과 캔버스 원단을 부분적으로 사용하였다. 가방 문양의 모티브로서 백제 전돌 산수문전을 사용하였으며, Adobe Illustrator 2025 버전을 이용하여 백제 전돌 산수문전의 모티브 전체를 단독 문양으로 사용하거나 산수문전의 부분을 단순화하여 반복 문양 방식으로 변형하였다. 아울러 산수문전 문양을 각 제작기법에 적합하도록 변형하였다. 가방의 제작기법은 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 제작에 가장 많이 활용된 프린팅 기법을 사용하였으며, 다양한 프린팅 기법 중에서도 디지털 텍스타일프린팅(DTP) 기법을 활용하였다. 그리고 산수문전의 섬세한 조형미를 효과적으로 표현하기 위해, 레이저커팅의 새김 기법과 절삭 기법을 사용하였다. 아울러 가방 소재의 다양성을 추구하여

기능성을 높이고, 제작기법과 디자인의 차별화를 통해 판매 가격대의 다양화를 제안하였다.

VI. 연구결과

1. 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 디자인 분석

1) 가방의 형태

국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 형태는 대부분 토트백과 파우치로 나타났으며, 숄더백과 백팩이 일부 보여졌다. 토트백은 바닥 면이 없고 원단으로 만들어진 에코백 형태가 대부분이었으며, 파우치는 크기가 작은 지갑 형태가 많았다. 파우치가 98종(47%), 토트백이 96종(48%)으로 파우치와 토트백이 204종 중 194종(95%)로 가방의 대부분을 차지하였고, 숄더백은 6종(3%), 백팩이 4종(2%)으로 나타났다. 토트백은 약 33×40cm으로 A4보다 큰 사이즈이며 평면적 직사각형 형태의 에코백(Fig. 4)이 주를 이루었다. 바닥 면이 있는 토트백의 경우는 오픈형 직사각형 형태였으며, 파우치는 대부분 A4 사이즈보다 작은 형태였다(Fig. 5). 파우치보다 작은 크기의 지갑들도 보였는데, 지퍼 달린 동전 지갑이나 프레임을 사용한 손지갑이 대부분이었다. 지갑은 핸들 없이 손으로 드는 용도이므로 파우치로 분류하였다.

MU:DS는 총 66종 중 토트백이 31종, 지갑류를 포함한 파우치가 34종, 그리고 숄더백이 1종으로 나타났다. KH mall은 총 27종 중 토트백이 11종, 지갑류를 포함한 파우치 13종, 백팩 2종, 숄더백 1종으로 나타났다. BM은 세계 최대 규모의 뮤지엄인 만큼 다양한 종류의 가방을 볼 수 있었다. 총 85종 중에서 지갑류를 포함한 파우치가 45종, 토트백이 34종, 숄더백(Fig. 6)이 4종, 백팩(Fig. 7)이 2종으로 나타났다. BM에서 보여진 가방 입구에 철제 프레임을 달아 제작한 프레임백은 주로 작은 지갑 형태에서 나타났다. 프레임백은 프레임의 형태나 크기로 인해 가방 입구가 제한적이나

〈Table 1〉 Form of Bag Appeared in a Domestic and Global Online Art Museum Shop

From	Domestic N(%)			Global N(%)			Domestic and Global Total N(%)
	MU:DS	KHmall	Total	BM	The Met	Total	
Tote bag	31(47)	11(41)	42(45)	34(40)	20(77)	54(48)	96(47)
Pouch	34(52)	13(48)	47(51)	45(53)	6 (23)	51(46)	98(48)
Shoulder bag	1 (1)	1 (4)	2 (2)	4 (5)	-	4 (4)	6 (3)
Back pack	-	2 (7)	2 (2)	2 (2)	-	2 (2)	4 (2)
Total	66	27	93	85	26	111	204 (100)



〈Fig. 4〉 Tote Bag
(The MET store,
n.d.-a)



〈Fig. 5〉 Pouch
(K-Heritage Store,
n.d.-a)



〈Fig. 6〉 Shoulder Bag
(The British Museum
Shop, n.d.-b)



〈Fig. 7〉 Back Pack
(The British Museum
Shop, n.d.-b)

가방의 세로 길이를 깊게 디자인함으로써 수납이 편리하도록 제작되었다. The Met는 총 26종 중에서 토트백이 20종, 파우치가 6종으로 나타났다. The Met의 가방 형태는 다소 단조로웠으나, 가방 이외의 상품들과 연계하여 시리즈물로 판매하고 있어 상품의 디자인이 더욱 풍성하게 보여졌다. 예를 들면, Van Gogh Irises 정물화 작품의 시리즈와 같이 컵, 스카프, 앞치마, 토트백, 파우치, 타올, 쟁반 등 하나의 모티브를 다양한 상품으로 변형 제작하여 문화상품의 디자인과 종류가 풍성하고 다양한 점이 특징이었다. 〈Table 1〉은 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 형태를 분석한 결과이다.

2) 가방의 소재

온라인 아트뮤지엄샵의 가방 소재를 살펴보면, 국내의 경우는 천연섬유와 합성섬유의 사용 비율

에 큰 차이가 없었으나, 국외의 경우는 천연섬유의 사용이 합성섬유의 사용에 비해 월등히 높게 나타났다. 가죽을 사용한 빈도는 국내외가 유사하였으며, 국내의 재생가죽 사용 수량이 많은 이유는 한지가죽을 사용한 가방이 많았기 때문이다. 국외의 경우는 재생섬유 또는 재활용된 섬유를 사용한 가방이 나타난 점이 특이점이었다. 국내에서도 앞으로 재활용섬유를 활용한 가방 개발이 시도될 필요가 있을 것으로 사료된다.

온라인 아트뮤지엄샵은 국내외 모두 가방을 제작한 소재를 명시하고 있었으며, 연구자는 명시한 소재를 기준으로 분류하였으며, 소재가 표기되지 않은 가방은 분석에서 제외하였다. 즉 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 소재는 총 203종 중 천연섬유 104종(51%), 합성섬유 54종(27%), 재활용섬유 10종(9%), 동물가죽 10종(5%), 인조가죽 11

종(5%), 재생가죽 9종(4%) 기타 5종(3%)으로 나타났다. 천연섬유로는 주로 면(Fig. 8)이 사용되었으며, 양모, 실크로 제작된 가방도 일부 보여졌다. 합성섬유로는 나일론, 폴리에스터, 폴리우레탄(Fig. 9), 폴리트윌 등이 사용되었다. 천연원단과 합성섬유의 혼방도 보여졌는데, 면과 나일론, 면과 폴리 등이 해당되었으며, 본 연구에서 이러한 혼방 소재는 기타로 분류하였다. 재활용섬유로는 재생섬유인 비스코스(Fig. 10)와 재활용된 섬유로서 에코패브릭, 재활용 태피티(Fig. 11) 등이 나타났다. 가죽으로 표기된 제품은 동물가죽인 천연가죽(Fig. 12)으로 분류했으며, 가죽을 대체하기 위해 개발된 모직 위에 합성수지를 코팅한 PU와 비닐과 접착시킨 PVC는 인조가죽(Fig. 13)으로 분류하였다. 국내의 경우, 한지가죽으로 만들어진 가방

이 소수 보였는데, 한지가죽은 셀룰로오즈 섬유로 만들어지므로 재생가죽(Fig. 14)으로 분류하였다. 이 외에도 죽공예품 대나무로 만든 가방은 기타(Fig. 15)로 분류하였다.

MU:DS의 가방 소재는 66종 중에서 원단이 59종, 가죽이 7종으로 나타나 대부분 원단으로 제작된 가방이 많았다. 원단으로는 천연섬유 중 면이 35종, 합성섬유가 16종으로 나타났다. 합성섬유는 주로 폴리에스터, 나일론, 폴리트윌 등이 사용되었고 가죽으로 만들어진 가방은 천연가죽으로서 소가죽이 3종, 인조가죽으로 PVC가 4종 사용되었으며, 재생가죽인 한지가죽이 8종 사용되었다. KHmall은 총 27종 중 원단이 23종으로, 원단으로 제작된 가방이 주를 이루었다. 원단의 종류는 면과 실크의 천연섬유가 7종, 나일론, 폴리에스터 등의

〈Table 2〉 Material of Bag Appeared in a Domestic and Global Online Art Museum Shop

Material		Domestic N(%)			Global N(%)			Domestic and global total N(%)
		MU:DS	KHmall	Total	BM	The Met	Total	
Fabric	Natural	35(53)	7(26)	42(46)	37(45)	25(96)	62(56)	104(51)
	Synthetic	16(24)	16(59)	32(34)	23(27)	1 (4)	24(22)	54(27)
	Recycled	-	-	-	10(12)	-	10(9)	10(4)
Leather	Animal	3 (5)	-	3 (3)	7 (8)	-	7 (6)	10 (5)
	Symthetic	4 (6)	1 (4)	5 (5)	6 (7)	-	6 (6)	11 (6)
	Recylced	8 (12)	1 (4)	9 (10)	-	-	-	9 (4)
Other		-	2 (7)	2 (2)	1 (1)	-	1 (1)	3 (3)
Total (N)		66	27	93	84	26	110	203(100)



〈Fig. 8〉 Cotton
(The MET store, n.d.-b)



〈Fig. 9〉 Polyurethane
(The British Museum Shop, n.d.-c)



〈Fig. 10〉 Animal Leather
(MU:DS, n.d.-a)



〈Fig. 11〉 Synthetic Leather PU
(MU:DS, n.d.-b)

합성섬유가 15종으로 분석되었다. 가죽은 인조가죽으로 PU가 1종, 재생가죽으로 한지가죽 1종 사용되었다. 아울러 기타 소재로 면과 나일론 혼방 2종과 전승 공예품인 죽공예 대나무가 2종으로 분석되었다. BM의 가방 소재는 표기가 없는 1종을 제외하여 84종을 조사하였고, 원단 71종, 가죽이 13종으로 나타났다. 천연섬유 중 면이 30종, 양모가 4종, 실크가 1종으로 나타났으며, 합성섬유는 폴리에스터 11종, 플라스틱 9종, 아크릴 2종, 새틴, 나일론 등이 사용되었다. 재생섬유로 비스코스 3종과 재활용섬유로 친환경소재와 재활용 소재가 7종이 사용되었다. 가죽으로는 소가죽 7종, PVC 6종, 혼방 1종으로 나타났다. The Met는 총 26종 중 원단이 25종으로, 모두 면이 사용되었고, 1종은 비닐을 사용하여 제작되었다. 비닐은 합성섬유로 분류하였다. <Table 2>는 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방의 소재를 분석한 결과이다.

3) 가방의 문양

국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방에 가장 많이 나타난 문양은 전통 문양이다. 총 204종의 가방 중 전통문이 85종(42%), 명화문 50종(25%), 문자문 23종(11%), 기하문 23종(11%), 건축문 12종(6%), 자연문 10종(5%), 인물문 1종(1%)으로 나타났다. 국내외 온라인 아트뮤지엄은 모두 가방 제작에 이용한 문양에 대해 시대적 배경과 함께 자세한 설명을 제공하고 있었으며, 국내와 국외 가방의 문양적 측면에서 나타난 두드러진 차이점

을 발견하였다. 국내의 경우는 한국의 전통문화와 연관된 문양을 주로 이용한 반면에, 국외 가방의 경우는 세계인들이 잘 알고 있는 명화 작품을 주로 이용하고 있었다. 즉 국내는 전통문이 압도적이었으며, 국외의 경우는 명화문이 가장 많이 나타났다. 기하문과 문자문은 전통문과 명화문에 비해 현대적 이미지가 강하게 드러났다.

MU:DS의 가방 문양은 총 66종 중 전통문이 62종, 문자문이 2종, 기하문이 2종으로 조사되었다. 전통문은 경주 유물과 신사임당의 초충도, 고려청자, 외규장각, 정조의 궁중책가도, 반가사유상 등을 모티브로 하였고 문자문은 윤동주의 시, 한글, 훈민정음 등을 응용하였고, 기하문은 색칠로 곡선, 직선, 사선 등을 반복적으로 누벼서 기하문 <Fig. 16>을 표현하였다. KH mall의 가방 문양은 총 27종 중 전통문이 21종, 문자문이 3종, 기하문이 2종, 건축문이 1종으로 조사되었다. KH mall의 가방은 우리나라 궁궐의 건축물, 조선시대 청화백자와 민화, 김홍도의 풍속도, 일월오봉도가 전통문 <Fig. 17>으로 사용되었다. BM의 가방 문양은 박물관에 소장된 명화 작품을 이용한 명화문이 34종, 기하문 18종, 문자문 14종, 건축문 10종, 자연문 8종, 인물문 1종으로 나타났다. 명화문은 빈센트 반 고흐, 잔반 후이섬, 구스타프 클림프, 호쿠사이, 윌리엄 모리스 피카소 등의 명화를 이용하였고, 기하문은 헤리스 트위드와 유니언 잭, 길고가느다란 원단의 퀼트가 있고, 문자문으로는 로제



<Fig. 12> Biscos
(The British Museum Shop, n.d.-d)



<Fig. 13> Recycled TPT
(The British Museum Shop, n.d.-e)



<Fig. 14> Hanji Leather
(K-Heritage Store, n.d.-b)



<Fig. 15> Bamboo
(K-Heritage Store, n.d.-c)

〈Table 3〉 Pattern of Bag Appeared in a Domestic and Global Online Art Museum Shop

Pattern	Domestic N(%)			Global N(%)			Domestic and global total N(%)
	MU: DS	KH mall	Total	BM	The Met	Total	
Painting	-	-	-	34(40)	16(60)	50(45)	50(25)
Tradition	62(94)	21(78)	83(89)	-	2 (8)	2 (1)	85(42)
Text	2 (3)	3 (11)	5 (5)	14(17)	4 (16)	18(16)	23(11)
Geometric	2 (3)	2 (7)	4 (4)	18(21)	1 (4)	19(17)	23(11)
Architecture	-	1 (4)	1 (1)	10(12)	1 (4)	11(10)	12(6)
Character	-	-	-	1 (1)	-	1 (1)	1 (1)
Nature	-	-	-	8 (9)	2 (8)	10 (9)	10 (5)
Total (N)	66	27	93	85	26	111	204(100)



〈Fig. 16〉 Geometric Pattern (MU:DS, n.d.-c)



〈Fig. 17〉 Tradition Pattern (K-Heritage Store, n.d.-d)



〈Fig. 18〉 Art Printing Pattern (The MET store, n.d.-c)



〈Fig. 19〉 Text Pattern (The MET store, n.d.-d)

타 스톤 기반의 패턴 디자인과, 건축문으로는 런던의 명소를 이용하였고, 인물문은 엘리자베스Ⅱ 여왕이 사용되었다. The Met의 가방 문양은 명화문이 16종, 문자문 4종, 전통문 2종, 자연문 2종, 기하문 1종, 건축문 1종으로 조사되었다. 명화문은 뱃클로이스터스, 아돌프 뉘, 베라 노이만, 빈센트 반 고흐, 클로섬 모네 등의 명화문(Fig. 18)을 이용하였고, 문자문으로는 미술관 로고를 이용하였다(Fig. 19). 기하문은 19세기부터 실현된 퀴트 예술인 지밴드의 퀴트 문양을 이용했으며, 메트로폴리탄 미술관의 건축이 가방의 문양으로 사용되었다. 〈Table 3〉은 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방의 문양을 분석한 결과이다.

4) 가방의 제작기법

국외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방은 프린팅 기법이 압도적으로 많았으며, 자카드 기법이 다음 순위로 많이 나타났으며, 퀴팅, 자수, 패치워크 기법이 일부 보였다. 국내의 경우도 프린팅 기법이 대부분이었으며, 가죽으로 제작된 지갑의 경우에는 새김기법을 이용한 빈도가 많았다. 이 외에도 퀴팅과 자수 기법이 소수 보였다. 국내외 온라인 아트뮤지엄샵에 나타난 가방의 제작기법은 프린팅(printing) 기법이 149종(73%)으로 국내외 모두 가장 많이 활용한 기법으로 분석되었다. 총 204종 중 국내 60종, 국외 89점이 프린팅 기법으로 제작되어, 국내외 아트뮤지엄샵의 가방 제작에 압도적으로 많이 활용되고 있는 기법임을 확인하였다. 프린팅 기법(Fig. 20) 외에 자카드(jacquard) 기법

이 17종(8%), 새김(engraving) 기법이 14종(7%), 퀼팅(quilting) 기법이 12종(6%), 자수(embroidery) 기법이 9종(4%), 패치워크(patchwork) 기법이 2종(1%), 태닝(tanning) 기법이 1종(1%)으로 분석되었다. 새김 기법이란 레이저커팅 기법의 종류로 원단이나 가죽을 완전히 절단하지 않고, 가방 표면에 문양을 음각으로 새기는 기법으로, 국내의 가방 디자인에서만 보였다(Fig. 21). 한편 패치워크 기법(Fig. 22)은 국외의 가방 상품에서만 보였으며, 자카드 기법(Fig. 23)은 국내의 2종 외에 국외에서 더 많이 나타났다. 자수 기법과 퀼팅 기법(Fig. 24)은 국외보다 국내의 가방에서 더 많이 나타났다. 태닝 기법(Fig. 25)은 베지터블 가죽을 자외선으로 사람 피부처럼 어둡기를 조절하는 자외선 태닝 기법이다.

MU:DS는 66종 중 프린팅 기법이 45종, 새김

기법이 12종, 자수 기법이 5종, 퀼팅 기법이 3종, 태닝 기법이 1종으로 나타났다. KH mall은 27종 중 프린팅 기법이 15종, 자수 기법이 3종, 직조 기법이 2종, 새김 기법이 2종, 퀼팅 기법이 5종으로 조사되었다. MU:DS와 KH mall은 가방 제작에 프린팅 기법 외에도 새김 기법을 많이 사용하였고, 직조, 자수, 퀼팅, 태닝 기법을 다양하게 이용하였다. 반면 BM은 85종 중 프린팅 기법이 66종, 직조 기법이 12종, 퀼팅 기법이 4종, 패치워크 기법이 2종, 자수 기법이 1종으로 분석되었다. BM은 가방 제작에 프린팅 기법과 직조 기법을 많이 사용하였고, 이 외에도 패치워크, 자수, 퀼팅 기법을 다양하게 사용하였다. The MET는 26종 중 프린팅 기법이 23종, 직조 기법이 3종으로 조사되어 가방 제작에 대부분 프린팅 기법을 사용하였다. <Table 4>는 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방의

<Table 4> Technique of Bag Appeared in a Domestic and Global Online Art Museum Shop

기법	Domestic N(%)			Global N(%)			Domestic and global total N(%)
	MU: DS	KH mall	Total	BM	The Met	Total	
Printing	45(68)	15(56)	60(65)	66(78)	23(88)	89(80)	149(73)
Weaving	-	2 (7)	2 (2)	12(14)	3 (12)	15(14)	17(8)
Engraving	12(18)	2 (7)	14(15)	-	-	-	14(7)
Quilting	3 (5)	5(19)	8 (9)	4 (5)	-	4 (4)	12(6)
Embroidery	5 (8)	3(11)	8 (9)	1 (1)	-	1 (1)	9 (4)
Patchwork	-	-	-	2 (2)	-	2 (2)	2 (1)
Tanning	1 (2)	-	1 (1)	-	-	-	1 (1)
Total (N)	66	27	93	85	26	111	204(100)



<Fig. 20> Art Printing Technique
(The British Museum Shop, n.d.-f)



<Fig. 21> Engraving Technique
(MU:DS, n.d.-d)



<Fig. 22> Patchwork Technique
(The British Museum Shop, n.d.-g)

제작기법에 대한 분석 결과를 정리하였다.

5) 가방의 가격

국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방은 5만원 미만의 가격이 가장 대중적임을 알 수 있었고, 30만원 이상의 가방도 일부 존재하였다. 국내보다는 국외의 가방의 가격대가 다양하게 분포하였으며, 높은 가격대의 가방은 천연가죽과 같은 고급 소재로 만든 경우이거나 장인이 제작한 전승 공예품으로 재료가 독특하고 예술적인 상품이 이에 해당하였다. 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방 가격대는 총 204종 중 2~5만원 사이가 109종(53%), 2만원 미만이 59종(29%), 5~10만원 가격대가 22종(12%), 10~30만원 가격대가 8종(4%), 30~50만원 가격대가 2종(1%), 50~120만원 가격대가 2종(1%)으로 나타났다.

MU:DS는 66종 중 2~5만원 가격대가 49종, 2만원 미만이 17종으로 조사되었다. KH mall은 27종 중 2만원 미만이 16종, 2~5만원 가격대가 9종, 80~120만원 가격대가 2종으로 분석되었다. MU:DS와 KH mall 모두 5만원대 미만의 가방 상품이 거의 대부분을 차지하였고, 각기 높은 가격대가 책정된 2종의 경우는 전승공예품으로 장인이 제작하고 예술적으로 가치가 높은 가방이었다. BM의 가방은 £2.99부터 £180(6천원~35만원)로 가격대의 범위가 넓게 나타났으며, 가격의 차이는 소재

와 기법의 차이에서 비롯되었다. 총 85종 중 2~5만원 미만이 47종, 2~5만원이 25종, 5~10만원이 6종, 10~30만원이 5종, 30~50만원이 2종으로 분석되었다. £165~£185의 가격대는 천연가죽 소재의 영국 전통의 스포란 가방(3종)이었다. The MET는 총 26개 중 \$25~\$38(3만5천원~5만4천원)의 가격대가 17종으로 가장 많이 나타났으며, 5~10만원이 16종, 2~5만원이 6종, 10~30만원이 3종, 2만원 미만이 1종으로 조사되었다. 큰 사이즈의 가방인 먼 캠퍼스로 제작된 가방의 가격대가 \$95(3종)이며, 보통 \$25~\$40(20종)의 가격대가 가장 많이 나타났다. <Table 5>는 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방의 가격에 대해 분석하였다.

국내외 온라인 아트뮤지엄샵 4곳의 가방을 분석한 결과, 가방의 형태는 약 95%의 가방이 토트백과 파우치 형태로 분석되었으며, 그 외에 솔더백과 백팩이 극히 일부 보여졌다. 기존의 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 토트백은 원단으로 만들어진 평면형의 에코백이 대부분이었으나, 본 연구에서는 토트백을 바닥면을 갖춘 입체적 구조로 설계함으로써 수납공간을 확대한 기능적으로 디자인으로 제작하였다. 파우치는 기존의 온라인 아트뮤지엄샵에서 판매하는 크기보다 크게 제작함으로써 태블릿이나 사무용품의 수납이 가능하도록 제작하여 실용성을 강조하고자 하였다. 가방의 소재는 약 92%의 가방이 원단으로 제작되었다. 면을 포

<Table 5> Price of Bag Appeared in a Domestic and Global Online Art Museum Shop

Price (Won)	Domestic N(%)			Global N(%)			Domestic and global total N(%)
	MU: DS	KH mall	Total	BM	The Met	Total	
less than 20,000	17 (26)	16(60)	33(36)	25(30)	1 (4)	26(23)	59(29)
20,000 to 50,000	47(71)	9 (33)	56(60)	47(55)	6 (23)	53(48)	109(53)
50,000 to 100,000	2 (3)	-	2 (2)	6 (7)	16(62)	22(20)	24(12)
100,000 to 300,000	-	-	-	5 (6)	3 (11)	8 (7)	8 (4)
300,000 to 500,000	-	-	-	2 (2)	-	2 (2)	2 (1)
500,000 to 1,200,000	-	2 (7)	2 (2)	-	-	-	2 (1)
Total (N)	66	27	93	85	26	111	204(100)

함한 천연섬유가 약 50%였으며, 합성섬유가 약 42% 사용되었다. 원단으로 제작된 에코백과 파우치는 용도 면에서 기능성이 한정적이라고 판단하고, 수납의 기능성을 높이기 위해 원단 대신 가죽을 주 소재로 사용하였다. 가죽은 가방의 형태를 유지하고 수납의 기능성을 증대하기 위해서 좋은 소재이다. 하지만 천연 동물가죽의 높은 가격대의 단점을 보완하고 현대 패션의 흐름 중 하나인 윤리적 패션을 추구하기 위해 재생가죽으로서 한지가죽을 천연가죽의 대안으로 사용하고자 하였다. 문양 면에서는 국내 온라인 아트뮤지엄샵의 경우는 전통문이 많이 나타났으며, 국외의 경우는 명화문이 많이 나타났다. 또한 국외는 하나의 명화를 다양하게 변형하여 가방 외에도 다른 아이템으로 시리즈물이 되도록 구성하였다. 본 연구에서는

전통문양으로서 백제 전돌 중 산수문전을 디자인의 모티브로 선택하였다. 산수문전은 곡선적 대칭미와 입체적 조형미를 지녀 현대적 그래픽 요소로 전환하기에 용이하고, 문양을 다양한 방식으로 변형하여 문화상품의 시리즈물이 될 수 있도록 의도하였다. 제작기법으로는 약 73%의 가방에서 프린팅 기법이 사용되었으며, 이 외에도 자수, 퀼팅, 직조, 패치워크 기법이 다양하게 나타났다. 새김 기법은 국내에서만 보여졌다. 본 연구에서는 대량생산이 가능한 디지털 텍스타일 프린팅(DTP) 기법과 레이저커팅의 종류인 새김 기법과 절삭 기법을 이용하였다. 자수, 퀼팅, 패치워크, 직조 기법 등은 수공예적 특징이 많으므로 대량생산 제작에 적합하지 않다고 판단하였다. 마지막으로 가격 면에서는 5만원 미만의 판매 가격대가 82%를 차지

〈Table 6〉 The Development Direction of Bag Fashion Culture Products

	An Analysis of Bags at Domestic and Foreign Art Museum Shop	The Development Direction of Bag Fashion Culture Products
Form	• Predominance of tote bag and pouch forms (95%); scarcity of shoulder bags and backpacks.	• Functional enhancement through expanded size and storage space; three-dimensional, bottomed construction for tote bags and tablet-accommodating dimensions for pouches.
Material	• Fabric bags (92%); natural fiber including cotton 50% and synthetic fiber 42%.	• Spatial and functional limitations inherent in fabric bags; leather employed for three-dimensional shape production. • Korean paper leather adopted as an alternative, addressing the high cost and sustainability concerns of natural leather.
Pattern	• Rich tradition of Korean patterns; globally recognized fine art painting variously adapted into a diverse cultural product series	• Sansumunjeon selected as the motif for pattern design; the pattern variously modified into a series of bag design..
Technique	• Printing technique (73%); embroidery, quilting, weaving, and patchwork technique additional and engraving observed exclusively in Korea.	• Adoption of printing and laser-cutting techniques, enabling mass-production capability.
Price	• Domestic prices predominantly under 50,000 won (82%), with 53% in the 20,000 - 50,000 won range and 29% below 20,000 won. • Global prices, by contrast, ranging from 50,000 to 300,000 won.	• Increase the use of leather or faux leather and fabric and develop functional bag designs to create the effect of developing bags at different price range.

했으며, 2만원~5만원이 53%, 2만원 미만이 29%로 분석되었다. 국외의 경우는 5~30만원 가격대도 상당히 보이며 국내의 경우보다 다양한 가격대가 존재하였다. 국내의 높은 가격대 가방은 장인이 제작한 전승 공예품으로 재료가 독특하고 예술적인 상품이었다. 국내 온라인 아트뮤지엄샵보다 국외의 경우는 가방의 가격대가 다양하였는데, 가방의 형태와 소재가 다양하다는 것을 발견하였다. 따라서 본 연구에서는 가방 소재의 다양성을 추구하여 기능성을 높이고, 제작기법과 디자인의 차별화를 통해 판매 가격대의 다양화를 제안하였다.

따라서 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방을 분석한 결과를 바탕으로, 백제 전돌 산수문전을 활용한 가방 디자인의 개발 방향을 <Table 6>과 같이 설정하였다.

2. 백제 전돌 산수문전을 이용한 가방 디자인 개발

본 연구의 결과로서 가방의 형태는 토트백 3점, 숄더백 2점, 파우치 1점으로 개발하였다. 소재는 동물가죽을 주된 소재로 사용하고 재생가죽인 한지 가죽과 캔버스 원단을 부분적으로 사용하였다. 가방의 문양으로는 백제 전돌 산수문전을 활용하였다. 백제 전돌 산수문전은 전체적인 배열이 규칙적이며 좌우 대칭을 이루는 균형 잡힌 구도로서, 한 폭의 산수화와 같은 서정적인 분위기를 자아낸다. 이러한 산수문전의 곡선적 대칭미와 입체적 조형미를 현대적 그래픽 요소로 다양하게 변형하였다. 가방의 제작기법은 국내외 온라인 아트뮤지엄샵 가방 제작에 가장 많이 활용하고 있는 프린팅 기법을 사용하였으며, 특히 DTP 기법을 활용하였다. 아울러 산수문전의 섬세한 조형미를 효과적으로 표현하기 위해 레이저커팅의 새김 기법과 절삭 기법을 사용하였다. 가방의 가격 면에서는 소재와 제작기법을 통해 가격의 다양화를 의도하였다. 가방의 구조는 원피스 구조, 투피스 구조, 멀티피스 구조로 재단하고, 로우 엣지와 턴드, 버

터드 방식을 고르게 적용하여 봉제하였다. 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방은 대체로 평면적인 구조가 많았으나, 본 연구에서는 가방 제작을 위해 다양한 구조와 봉제방식을 활용하여 입체적으로 제작하였고, 가방과 장식을 위한 핸들과 스트랩, 금속 체인, 자석 잠금장치, 금속 프레임, D링, 포켓, 어깨끈 등 다양한 부속품과 디테일을 사용함으로써 가방의 기능성과 장식성을 높이도록 제작하였다.

작품 I은 남녀 모두 사용할 수 있는 오픈형 토트백으로 제작하였다. 천연 소가죽을 사용했으며, 코발트 블루에 화이트 색상을 배색하고 레이저 커팅의 새김 기법을 활용하여 세 봉우리, 나무, 구름 모티브를 도식 형태로 단순하게 표현하였다. 산수문전의 단순화된 모티브를 통해 현대적인 감각을 강조하고 시각적 대비를 통해 문양의 입체감을 부각시켰다. 가방의 크기는 28×34×11cm로 노트북을 휴대 가능하며, 핸들의 길이는 21cm로 설계하였다. 가방의 구조는 턴드 더블유베이스 구조기법을 이용하여 멀티 피스로 구성했다. 본체의 바닥에 동일 색상의 가죽을 한 겹 덧대어 봉제하고 양옆을 안쪽으로 박은 후 뒤집어서 직각 형태가 라운드가 생기면서 자연스러운 형태를 유지할 수 있도록 제작했다. 가방의 디테일로는 핸들을 검은색으로 배색하고, 가방에 디링을 달아 탈부착이 가능한 스트랩을 부착할 수 있도록 하였다. 가방의 뒷면에 화이트 색상으로 패치 포켓을 부착하여 스마트폰이나 자동차 열쇠 등 소지품을 수납할 수 있는 실용성을 강화하였다.

작품 II는 산수문전이 지닌 서정적인 분위기를 원만한 곡선의 중첩된 산과 흘러가는 구름, 산 아래 흐르는 물을 표현하였으며, 좌우 대칭의 구도로 안정적인 시각적 균형이 특징이다. 60×40×13.2cm의 크기로 실용성을 확보하고 가로로 넓은 오픈형 토트백을 제작하였다. 산수문전의 산봉우리, 나무, 하단 부분에 흐르는 물을 섬세함과 율동적인 풍경을 담아내고자 레이저 커팅의 새김 기법

과 절삭 기법을 병행하였고, 산등선의 곡선을 응용한 스티치를 표현하였다. 그린 색상의 소가죽에 옐로우 색상을 배색하여 절삭된 단면이 강조되도록 설계하였다. 가방의 구조와 디테일은 원피스 구조로 제작하고, 양쪽 옆선을 가죽 바이어스테이프로 봉제하였다. 가방의 바닥 면을 턴드 티베이스 구조를 제작하여 큰 가방의 안정감을 의도하였고, 핸들의 길이는 12cm로 제작하였으며, 가방 입구 양쪽을 황동 마감재로 장식하였다.

작품 III은 산수문전의 산봉우리와 구름 문양을 단순화하여 울동감 있게 재해석한 파우치로 제작하였다. 이 작품은 38×28cm 크기로, 노트북이나 태블릿 등의 스마트 기기를 수납하고 휴대하기에 적합하도록 설계하였다. 소재는 블루 계열의 천연 소가죽을 배색하여 사용하였다. 레이저 커팅의 절삭 기법을 활용하여 산봉우리와 나무, 구름 형태의 모티브를 가로 방향으로 4회 반복 배열하여 구성하였다. 가방의 구조는 원피스 구조를 사용했으며, 각 가장자리를 동일한 색상의 가죽으로 바이어스 처리함으로써 로우 엣지 재봉방식으로 제작하였다. 간편한 여밈 구조를 통해 실용성을 높였고, 성별과 연령에 제한 없이 사용할 수 있는 디자인으로 기능성과 심미성을 충족시키는 데에 초점을 두었다. 가방의 디테일로서 가장자리 4곳의 마감재로 황동 마감 금속제를 사용하였고, 안감으로 스웨이드 원단을 사용하여 노트북이나 태블릿 등 전자기기의 스크래치를 방지할 수 있도록 제작하였으며, 마그넷 방식의 잠금장치를 사용하였다. 잠금장치 위치에 구름 모양의 레이저커팅 모티브를 배치하여 장식성과 기능성을 결합하였다.

작품 IV는 프레임 솔더백으로 제작하였다. 작품은 28×34×11cm 크기이며, 핸들의 높이를 60cm로 설계하여 어깨에 편안하게 댈 수 있는 크로스바디백으로 구성하여 스마트폰, 자동차 열쇠, 핸드크림 등 간단한 소지품 수납에 용이한 실용적 형태로 제작하였다. 산수문전의 서정적 이미지를 강조하기 위해 올리브그린 계열의 색상을 사용하였고,

가방의 소재는 한지 가죽을 이용하였다. 한지 가죽의 자연스러운 구김과 질감이 산수화의 입체감을 강조하는 효과를 의도하였고, 산수문전의 기암괴석, 중첩된 산의 요소를 DTP 기법을 활용하여 가방 전면에 배치하였다. 가방의 구조는 턴드 티베이스 구조를 사용하여 제작했으며, 가방 입구에는 트위스트 롱 프레임을 사용하고 가죽공예용 실로 손바느질하여 마감하였다.

작품 V는 산수문전을 현대적 시각으로 단순화, 추상화한 디자인으로 해석함으로써, 전통적 조형미의 현대적 재해석을 시도하였다. 가방의 형태는 원통형 솔더백 형태로 제작하고, 30×29×27cm 크기로 넉넉한 수납이 가능한 구조로 구성하였다. 베이지와 오렌지 색상의 천연 소가죽을 사용하여 내추럴한 색상의 조화를 의도했으며, 레이저 커팅의 새김 기법을 적용하여 산수문전의 산과 나무, 구름의 실루엣을 섬세한 선으로 표현하였다. 가방의 구조는 투피스 구조로 제작하였고, 버티드 구조를 사용하였다. 내부 안감은 부드러운 스웨이드 원단을 사용하여 고급스러움과 실용성을 추구하였다. 디테일로는 가방의 입구에 디링과 도그 클립을 부착하여 여밈을 용이하게 하고, 가방 몸체에 아이렛을 이용하여 메탈 체인을 연결하여 어깨끈으로 사용할 수 있도록 의도하였다.

작품 VI는 기암괴석이 중첩된 산과 하늘을 흐르는 구름, 굽이굽이 흐르는 물의 움직임의 조화를 통해 산수문전이 지닌 서정성과 균형미를 시각적으로 재현하였다. 33×45×12cm의 토트백으로, 핸들 높이는 23cm로 설계하였다. 한지 가죽에 DTP 기법을 활용하여 산수문전 문양을 프린팅하고, 캔버스 원단으로 가방을 제작하여 내구성과 실용성을 높였다. 이 작품은 끈의 길이를 길게 하여 어깨에도 댈 수 있도록 제작했으며, 넉넉한 내부 공간과 안주머니에 스마트폰 등 소지품을 수납할 수 있도록 구성된 가방으로서 남녀 모두 사용이 가능하다. 가방의 아래 부분에 톤온톤 색상의 한지 가죽을 배색하였으며, 원피스 구조의 턴드 티베이스

구조로 제작하였다. 가방의 안쪽 면에 수납용 주머니를 추가하여 기능성을 고려하였으며, 핸들은 가죽끈을 사용하고 황동 메탈로 부착하였다.

이와 같이 백제 전돌 산수문전을 활용한 가방 디자인을 개발한 과정을 정리하면 <Table 7>과 같다.

<Table 7> Development Process of Bag Design using Baekje Jeondol Sansumunjeon

No.	Form	Size	Material	Color	Motif	Technique	Constuction and Sewing Method
Work I	Tote bag	28×34×11 handle 21cm	Animal leather	blue, white		engraving	Multi piece, Turned W-base
							
Work II	Tote bag	60×40×13.5 handle 12cm	Animal leather, Hanji leather	Green, Yellow, Grey		cutting	One piece, Turned T-base
							
Work III	Pouch	38.5×28cm	Animal leather,	Blue, Sky Blue		cutting	One piece, Raw edge
							

No.	Form	Size	Material	Color	Motif	Technique	Constuction and Sewing Method
Work IV	Shoulder bag	24×21×6cm handle 62cm	Hanji leather	Olive Green		DTP	Two piece, Turned T-base
							
Work V	Shoulder bag	30×29×25cm handle 58cm	Animal leather,	Beige, Orange		engraving	Two piece, Butted
							
Work VI	Tote bag	33×45×12cm handle 23cm	Hanji leather, Cotton canvas	Olive Green		DTP	One piece, Turned T-base
							

V. 결론

한국의 문화가 전 세계적으로 인기를 끌면서 K-콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있는 가운데, 실용성과 조형미를 함께 갖춘 패션문화상품은 전통문화의 현대적 아름다움을 경험할 수 있는 콘텐츠로 제안될 수 있다. 특히 지역 문화의 유산을 재해석하고 세계인들이 공감할 수 있는 디자인으로 차별화된 패션문화상품 개발이 필요하다. 본 연구는 다수의 해외 전시를 통해 해외에 많이 소개되고 역사적, 예술적 가치와 현대적 조형미가 뛰어난 백제 전돌 산수문전을 가방 디자인의 모티브로 사용하여 가방 디자인을 개발하였다.

연구방법으로는 먼저 국내외 4곳의 온라인 아트뮤지엄샵을 선정하여 문화상품으로 판매되고 있는 가방 디자인을 분석하였다. 영국 대영박물관의 The British Museum Shop과 미국 메트로폴리탄 미술관의 The MET, 그리고 국내 국립중앙박물관의 MU:DS와 국립고궁박물관의 K-Heritage Store를 선정하여 형태, 소재, 문양, 제작기법, 가격 순으로 분석하였다. 분석한 결과를 바탕으로 본 연구의 가방 디자인 개발 방향을 설정하고 6점의 문화상품을 제작하였다. 국내외 가방 디자인을 비교하고 기존의 가방 디자인의 단점을 보완하는 동시에 연령의 제한 없이 남녀가 모두 사용할 수 있는 기능적인 가방을 제작하고자 하였다. 이를 위해 형태는 밑면이 있는 입체적 형태로 기능성을 보장하고, 입체적 형태 제작이 가능한 가죽 또는 한지가죽을 이용하였으며, 문양은 백제 전돌 중 산수문전을 모티브로 활용하여 대량생산이 가능한 프린팅 기법과 레이저커팅 기법을 중심으로 제작하였다.

국내외 4개 온라인 아트뮤지엄샵에서 수집한 204점의 가방 디자인을 분석한 결과는 다음과 같았다. 가방의 형태는 토트백과 파우치가 전체의 95% 이상을 차지하였고, 소재는 원단이 82%, 가죽이 15%로 분석되어 원단 중심의 제작이 일반적

이었다. 특히 국내에서 동물가죽을 대체할 한지가죽을 사용한 가방 디자인이 보여졌다. 문양 측면에서는 국내의 경우 전통문양이 주를 이루었으며, 국외는 명화를 활용한 디자인이 주를 이루었으며, 명화 문양을 다양한 방식으로 변형하여 문화상품의 시리즈물이 될 수 있도록 구성한 것이 특징이었다. 가방의 제작기법은 국내의 공통적으로 프린팅이 73%로 가장 많이 사용되었으며, 직조, 패치워크, 자수 등 다양한 기법이 활용되었다. 새김기법은 국내에서만 활용되었다. 가격대는 국내외 모두 5만 원 이하가 82%를 차지하였으나, 국외는 고가 제품까지 포함한 폭넓은 가격대가 형성되었다. 이러한 연구 결과는 국내 박물관 뮤지엄샵 상품의 형태, 소재, 기법의 다양성 부족과 지역적 차별성 결여를 시사하며, 패션문화상품 개발의 폭을 넓힐 필요성이 있다고 사료된다.

국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방을 분석한 결과를 중심으로, 백제 전돌 산수문전을 모티브로 활용한 6점의 가방 패션문화상품을 개발한 결과는, 토트백 3점, 파우치 1점, 숄더백 2점으로 기능적인 가방의 형태로 구성했다. 소재는 천연 소가죽, 한지가죽, 캔버스를 병용하였다. 색상은 명도차를 활용한 그린, 블루, 화이트, 오렌지를 사용하였으며, 문양은 백제 전돌 중 하나인 산수문전을 이용하였다. 산수문전의 문양 전체를 사용하거나 부분적인 모티브로 클로즈업하여 단독 혹은 반복 배열로 변형하여 사용함으로써 산수문전 시리즈물이 되도록 기획하였다. 산수문전 모티브의 디자인 변형을 위해서 Adobe Illustrator 2025 프로그램을 사용하였고, DTP 프린팅 기법과 레이저 커팅의 절단 기법 및 새김 기법을 활용하였다. 가방의 구조는 one-piece, two-piece, multi-piece 등 다양한 재단 방식을 활용하였고, Raw edge와 Turned 봉제 방식을 이용하였다. 기능성과 장식을 위한 핸들과 스트랩, 금속 체인, 자석 잠금장치, 금속 프레임, D링, 포켓, 어깨끈 등 다양한 부속품과 디테일을 사용하였다.

본 연구는 백제 전돌 중 하나인 산수문전을 현대적인 패션문화상품에 접목한 첫 시도라는 점에서 의의가 있다. 기존에 탁본이나 전시물로만 소비되던 산수문전을 현대적 가방 디자인으로 해석한 패션문화상품으로서의 상징성을 지님과 동시에 실생활에서의 기능성을 고려한 가방 상품으로 제작하였다. 이는 백제 역사 지역의 차별화된 패션문화상품의 가능성을 제시할 수 있으며, 실용성과 심미성을 동시에 갖춘 전략 상품 모델로 활용될 수 있기를 기대한다. 또한 기존의 국내외 온라인 아트뮤지엄샵의 가방을 분석한 결과에서는 에코백이나 파우치 등 평면적인 형태가 대부분이었다. 본 연구에서는 가방의 기능적인 목적에 중점을 두고 밀면이 있는 입체 형태로 수납공간을 증대시키고 기능성을 높이고자 하였다. 이에 따라 가방의 재단 방법과 봉제 방식을 다양하게 적용하였다. 아울러 기존의 원단 중심의 단순한 소재에서 벗어나 가죽이나 한지가죽, 혹은 가죽과 원단을 함께 접목하여 제작함으로써 소재의 다양화를 제안하였다. 그리고 소재의 다양화는 가방의 형태뿐 아니라 가격의 다양화도 제안할 수 있었다. 가격의 대중화를 위해, 다양한 소재의 사용과 더불어 기능적인 가방 디자인 개발의 지속적인 노력이 필요하겠다.

본 연구 결과가 6점의 가방 디자인 개발에 초점을 맞추었으며, 실제 소비자 반응 및 상품화 과정에 대한 검증이 미비하다는 제한점이 있다. 향후 연구 방향으로는 소비자 선호도 조사, 상품 제작 후 실제 판매 반응 분석, 아울러 금동대향로와 산수문전 이외의 전돌 등 다른 백제 유물 모티브와의 선호도 비교 연구 등으로 확장할 수 있다. 더불어 지자체와 박물관, 그리고 디자이너 간 협업 모델에 대한 정책 연구가 병행되어야 할 필요가 있다.

References

- Fashionary. (2012). *Bag design*. Fashionary.
- Gilroy, D. J. (2023). *Fashion Bags & Accessories*. Laurence King Publishing.
- Ha, S. Y. (2017). Bag design development as a fashion cultural product: focused on historic and cultural contents of Baekje, *Journal of the Korean Society of Costume*, 67(6), 60-78.
- Ha, S. Y. (2023). Analysis of bag designs using online articles in fashion magazines, *Journal of The Korean Society of Fashion Design*, 23(3), 21-39.
- Hwang, M. Y. (2023, May 19). Meet Baekje's true cultural properties at Incheon airport... 'Baekje luxury goods, Baekje pattern exhibition' [인천공항에서 백제의 진품 문화재를 만나다... '백제 명품, 백제 문양전']. Munhwa Magazine. <https://www.munwhamagazine.co.kr/news/articleView.html?idxno=1720>
- Jeon, H. K. (2015). *A study on the design development of fashion cultural products applying Baekje relics and patterns* [Unpublished doctoral dissertation]. Wonkwang University.
- Jo, Y. J. (2019). A study on development of the cultural products using a traditional pattern: focused on bag design, *Journal of Cultural Product & Design*, 56, 177-185.
- Jung, H. K. (2009). *Design development of fashion cultural products for promoting the cultural tourism festival* [Unpublished doctoral dissertation]. Jeonnam National University.
- Kang, E. M. (2020). *Study on the design of bags using kojipggi technique in traditional Bojagi* [Unpublished master thesis]. Hannam University.
- K-Heritage store. (n.d.). *National Palace Museum of Korea*. Retrieved February 18, 2025, from <https://www.khmall.or.kr/>
- Kim, H. J. (2018). *A bag design to applied the graffiti of Jean Michel Basquiat*. [Unpublished master thesis]. Dongduk Womens University.
- Kim, H. K., & Jeon, H. K. (2012). Design development of cultural fashion products based on the Baekje local culture, *Fashion & Textile Research Journal*, 14(6), 898-905. <https://doi.org/10.5805/KSCI.2012.14.6.898>
- Kim, J. Y. (2009). Bag design appeared in fashion collections after 2000s. *The Korean Society Design Culture*, 15(3), 78-92.
- Kim, S. G. (2003). An old Jeondol [옛 전돌]. Daewonsa
- Kim, S. G. (2008). The art of Wajeon in Baekje [백제 와전의 예술]. Jooryusung.
- Kim, Y. N. (2026, January 13). Cultural Heritage Becomes an Industry" Museum product "Mews" last year's sales reached 41.3 billion [박물관 상품 '뮤즈' 작년 매출 413억... 밀라노 동계올림픽서 소개]. Yunhap

- News. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20260113023700005>
- Lee, J. M. (2002). *A study for the fashioned cultural goods development based on the local culture: with priority given to the cultural goods development applied by the butterfly character of Hampyung* [Unpublished master thesis]. Ewha Womans University.
- Lee, J. Y. (2020). Creation of fashion items using traditional Dancheong patterns: focused on bag designs, *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(2), 545-557. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2020.20.05.545>
- Lee, K. H. (2020, December 29). It is the first and best landscape painting among the eight patterned stone of Baekje [‘백제 8가지 무늬 전돌’ 중 최초, 최고의 산수인물화 있다]. *KyungHyang*. <https://www.khan.co.kr/article/202012290600001>
- Lee, M. S. (2021). A study on purchasing behaviors of domestic tourists towards Korean fashion cultural products: with a focus on the comparison by sex and age groups, *Korean Journal of Human Ecology*, 30(4), 645-657.
- Lee, M. S. (2023). A study on bag purchasing behaviors and design preferences: focusing on comparative analysis by sex and age group, *Journal of the Korean Fashion & Costume Design Association*, 25(3), 1-16. <https://doi.org/10.30751/kfcd.2023.25.3.1>
- Lee, N. K. (2009). *A study of men's bag design with a motive of Mondrian's paintings*. [Unpublished master thesis]. Hongik University.
- Min, B. M. (2022, January 27). Today, I'm going out with an eco-bag of 'MU:DS'... National Museum Cultural Foundation launched a product brand called 'MU:DS' [오늘은 ‘뭇즈’ 에코백 들고 나들이... 국립박물관문화재단 상품브랜드 'MU:DS' 론칭]. *Daily Korea*. <https://daily.hankooki.com/news/articleView.html?idxno=785616>
- MU:DS. (n.d.). *National Museum Foundation of Korea*. Retrieved February 18, 2025, from <https://www.museumshop.or.kr/kor/main.do>
- Nam, H. J. (2021). Fashion products design that reflects Korean formative beauty: handbag design using the aesthetic motif of the Hanok, *Journal of the Korean Society of Costume*, 71(1), 48-64.
- Park, D. N. (2008). Study of Baekje pattern plates at the Weori excavation site in Gyuam-myeon Buyeo, *Sillasahakpo*, 14(14), 199-242.
- Park, E. H. (2013). *A study on bags design applying the expressional characteristic in organic architecture design* [Unpublished master thesis]. Ewha Womans University.
- Park, N. P. (2014). *A study on the improvement of design of Baekje cultural products for tourists: focusing on the areas of Gongju and Buyeo* [Unpublished master thesis]. Kongju National University.
- Park, S. K. (2017). *Cultural commodity development using traditional Korean design of demon face image* [Unpublished master thesis]. Konkuk University.
- Schaffer, J. & Saunders, S. (2011). *Fashion design course: Accessories*. Barrons' Education.
- SendPoints. (2014). *Creative bags*. Gingko Press.
- Seo, E. A. (2021). *Developing the fashion bag goods based on the hybrid of folk paintings and Pieter Bruegel's genre picture* [Unpublished doctoral dissertation]. Sejong University.
- Sigrid, I. (2011). *Bags: a selection from the museum of bags and purses*. Tassen Museum.
- Soe, O. K. (2017). A study on bag design inspired by Jogakbo, *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 18(6), 297-308.
- Song, H. Y. & Min, J. H. (2021). Bag design for fine dust signal function using 3D printing technology: focused on the application of connectivity design in fabric structural design, *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 27(4), 247-261.
- The British Museum Shop. (n.d.). *The British Museum*. Retrieved February 18, 2025, from https://store.metmuseum.org/?utm_source=mainmuseum&utm_medium=metmuseum.org&utm_campaign=topnav-staticv
- The Korea Chamber of Commerce and Industry. (2023, April 27). A survey of the K-product groups favored by foreign tourists [외국인 관광객 선호 K-상품군 조사]. https://www.korcham.net/nCham/Service/Economy/appl/KcciReportDetail.asp?seq_no_c010=20120936314&cham_cd=B001
- The Met Store. (n.d.). *The Metropolitan museum of art*. Retrieved February 18, 2025, from https://store.metmuseum.org/?utm_source=mainmuseum&utm_medium=metmuseum.org&utm_campaign=topnav-staticv&__gl=1*1rqrmx9*_gcl__au*MTE2MTY1NTI3Ny4xNzgyNTE1NzE2
- Yoon, J. S. (2022). *Hansan mosi using Baekje patterns cultural product development plan* [Unpublished master's thesis]. Kongju National University.