

인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 개발에 관한 연구

권 상 희

전북대학교 의류학과 강사

요 약

본 연구는 인라인 스피드 스케이트 국가대표 선수들을 위한 경기 유니폼 디자인을 기획하고 향후 인라인 스케이트 유니폼 디자인을 위한 기초자료를 제시하는 것을 목적으로 한다. 과거 우리나라 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인을 분석한 결과, 색상은 태극기의 색상인 레드, 블루, 화이트, 블랙을 거의 벗어나지 않았고 무늬는 태극무늬의 활용이 가장 많았으며, 이 외에 용과 봉황, 수목화 붓터치 무늬가 사용되었다. 우리나라 국가대표 선수들이 우수하다고 선정한 해외 유니폼과 연구자가 우수하다고 판단한 해외 유니폼을 종합하여 콜롬비아, 미국, 스페인, 프랑스, 이탈리아, 독일 팀의 유니폼을 분석한 결과, 해외 인라인 스케이트 국가대표 유니폼에서는 국기의 색상과 무늬가 주로 사용되었으며, 몇 해 동안 동일한 디자인을 유지하는 경향이 나타났다. 2012년 우리나라 국가대표 선수 13명을 인터뷰한 결과, 선호하는 색상은 블루, 레드, 화이트, 블랙이었고, 태극무늬 사용에 대해 모두 긍정적이었으며, 태극무늬 이외의 전통무늬 사용에 대해서는 호불호가 나뉘었다. 선행조사와 2012년 국가대표 유니폼 디자인 작업을 바탕으로 2013년 유니폼 디자인을 최종 결과물로 제안하였다. 첫 번째 디자인 테마는 인라인 스케이트의 바퀴 자국에서 영감을 받았으며, 자유로운 곡선을 이용하여 바퀴 자국을 형상화하였다. 두 번째 테마는 도깨비무늬와 구름 무늬를 사용하여 한국적인 이미지를 부각시켰고 승리에 대한 기원을 표현하였다. 두 테마 모두 태극기의 화이트, 블랙, 레드, 블루 색상 위주로 전개했으며, 레드와 블루를 포인트 색상으로 사용하였다.

주제어: 인라인 스케이트, 인라인 스케이트 국가대표 유니폼, 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인

I. 서론

1. 연구의 목적 및 배경

국제 스포츠 경기에서 유니폼은 소속 국가의 문화와 디자인 수준, 스포츠에 대한 국가적 관심을 드러내는 요소이다. 2012년 런던 올림픽에서는 스텔라 매카트니(Stella McCartney)가 영국의 유니폼을 디자인했고, 프라다(Prada)가 이탈리아의 오토 유니폼을, 에르메스(Hermes)가 프랑스의 승마 유니폼을 디자인하여¹⁾, 자국 선수들과 국민들에게 자부심을 안겨주고 전 세계에 국가의 우수한 디자인 능력을 보여줬다. 반면 스페인은 비용절감을 위해서 러시아 업체에 무료로 디자인을 맡긴 결과 국가 이미지와 어울리지 않는 유니폼을 입게 되었고, 스페인 선수들이 트위터에 유니폼 디자인에 대한 불만을 토로했으며 전 세계 스포츠 팬들의 웃음을 샀다.²⁾ 이렇듯 국가대표 유니폼은 국가의 정체성을 상징하면서 선수들의 경기력에도 영향을 줄 수 있는 중요한 요소이다.

스포츠 선수를 위한 유니폼 디자인에 대한 선행연구는 축구에 집중되어 있고, 그 외에 야구, 농구, 테니스, 수영 등 인기 종목에 국한되어 있다. 인라인 스케이트는 비인기 종목이지만, 우리나라가 2009년 세계 롤러 스피드스케이팅 선수권대회에서 종합 1위를 차지했을 정도로 세계 최강국에 속한다. 인라인 스케이트는 2010년 광저우 아시안 게임에서 정식종목으로 채택되었고, 올림픽 정식 종목으로 채택이 유력시 되는 후보이지만³⁾, 축구나 야구에 비해 역사가 짧고 국제대회 정식 종목으로서 자리를 잡아가고 있는 단계이기 때문에 선수 유니폼에 대한 연구가 전무하다. 김상미(2004)⁴⁾, 김옥순(2004)⁵⁾이 인라인 스케이팅용 의복에 대해서 연구를 진행했지만, 이것은 여가생활로서 인라인 스케이트를 즐기는 사람들을 위한 옷이기 때문에 선수들의 경기 유니폼과는 차이가 있다. 축

구의 경우는 나이키, 아디다스 등 글로벌 브랜드가 국가대표 유니폼을 후원하며⁶⁾, 일반인들도 국가별 유니폼 디자인에 많은 관심을 보이는 반면, 우리나라가 두각을 나타내고 있는 인라인 스케이트 유니폼은 일반인뿐만 아니라 전문가들의 관심과 연구가 부족한 실정이다. 현재 인라인 스케이트 국가대표 유니폼은 대한롤러경기연맹과 계약을 하는 생산업체가 자주 변경됨에 따라 매년 디자인이 교체되기 때문에 일관성과 상징성이 부족하다. 본 연구자는 이러한 문제점이 제기됨에 따라 대한롤러경기연맹으로부터 인라인 스피드 스케이트 종목의 국가대표 유니폼 디자인 개발을 의뢰받았다.

본 연구의 목적은 2013년 인라인 스케이트 국가대표 선수들을 위한 유니폼 디자인을 개발하여 이를 통해 향후 인라인 스케이트 유니폼 디자인을 위한 기초자료를 제공하는 것이다. 이를 위해 인라인 스케이트의 역사 및 인라인 스케이트 유니폼이 갖춰야 할 특성을 파악하고, 국내외 인라인 스케이트 국가대표 유니폼의 디자인 분석과 한국 국가대표 선수 인터뷰를 실시하여 최종적으로 새로운 유니폼 디자인을 제안하였다. 이러한 유니폼 디자인 개발을 통해 선수들의 자부심과 심리적 안정감, 결속력을 높이고 효과적인 국가 홍보 수단을 제공하는 데에 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구의 방법 및 범위

인라인 스케이트 선수들의 유니폼에는 경기복, 단복, 트레이닝복, 시상식을 위한 옷 등 여러 가지가 있는데, 본 연구는 경기복을 연구 대상으로 하며, 인라인 스케이트 경기 종목 중에서 우리나라가 두각을 나타내고 있는 스피드 종목으로 범위를 제한하였다. 또한 인라인 스케이트 경기복의 디자인 구성요소 중 소재와 패턴은 통상 생산업체에서 결정하기 때문에, 연구의 범위를 디자인 분야로 제한했고, 상징성, 심미성에 주안점을 두고 연구를

진행하였다.

연구방법으로 이론적 연구는 인라인 스케이트 관련 논문과 전문서적, 국제롤러스케이팅연맹의 홈페이지 자료를 이용했고, 유니폼 디자인 분석을 위한 시각자료는 대한롤러경기연맹이 제공한 자료와 인터넷 자료를 이용하였다. 선수들이 선호하는 디자인 및 기존 유니폼의 문제점을 파악하기 위해서 2012년 국가대표 선수들을 대상으로 인터뷰를 실시했고, 이론적 연구와 인터뷰 내용을 토대로 인라인 스피드 스케이트 국가대표 유니폼을 디자인하였다.

II. 인라인 스케이트 및 인라인 스케이트 유니폼에 관한 고찰

1. 인라인 스케이트 고찰

1) 해외 인라인 스케이트 역사

롤러 스케이트(roller skate)가 바닥에 바퀴가 달려서 도로 위에서 탈 수 있는 스케이트를 아우르는 것이라면, 인라인 스케이트(inline skate)는 부츠에 바퀴가 일렬로 달린 스케이트이다.⁸⁾ 인라인 스케이트의 기원에는 여러 가지 설이 있으나, 바퀴가 일렬로 장착된 모양은 1760년대에 만들어진 것으로 전해진다. 1819년 파리에서 엠 뵘뵈블레(M. Petibled)가 3개의 바퀴가 일렬로 정렬된 스케이트로 특허를 취득했으며, 이후 40년 동안 스케이트는 바퀴의 개수나 디자인에 변화가 있었을 뿐 바퀴가 일렬로 정렬된 형태를 가졌다. 이후 1863년 근대 롤러 스케이트의 아버지라고 불리는 제임스 레너드 플림턴(James Leonard Plimpton)은 바퀴가 2개씩 옆으로 쌍을 이루어 4개 바퀴가 장착된 혁신적인 롤러 스케이트인 쿼드(quad) 스케이트를 발명했다.⁹⁾ 이것은 방향 전환이 쉬워서 빠르게 움직임을 점유했으며, 많은 생산업자들이 인라인 스케

이트보다 쿼드 스케이트 생산에 주력했다. 1980년 스콧 올슨(Scott Olson)과 브레넌 올슨(Brennan Olson)이 4개의 바퀴가 일렬로 장착되어 부츠 앞뒤로 바퀴가 약간 돌출된 디자인을 도입했고, 이것은 인라인 스케이트의 선풍적인 인기를 몰고 왔다. 그 결과 그들이 설립한 롤러 블레이드(Rollerblade)사가 인라인 스케이트를 지칭하는 말로 혼용되어 왔다.¹⁰⁾

롤러 스케이트 관련 국제기구는 1924년 처음 창설되었다. 당시 서유럽 국가들 사이에서 비공식적으로 롤러 하키 경기가 개최되고 있었으며, 1924년 스위스에서 국제롤러스케이팅연맹(FIPR; Fédération Internationale de Patinage a Roulettes)이 창단되어 롤러 하키 경기를 주관하기 시작했다. 1936년 최초로 국제롤러스케이팅연맹에 의해 세계 롤러 하키 선수권대회가 개최되었고, 1937년에는 세계 롤러 스피드 선수권대회가 열렸다. 제2차 세계대전 동안에는 모든 경기가 중단되었다가 1947년부터 롤러 하키, 스피드, 피겨 종목에서 매년 세계선수권대회가 열리게 되었다. 국제롤러스케이팅연맹은 1960년대에 FIRS(Fédération Internationale de Roller Skating)으로 명칭을 바꾸었고, 국제올림픽위원회로부터 모든 롤러 스케이트 종목에 관한 단체로 인정받았다. 롤러 하키는 1992년 바르셀로나 올림픽에서 시범종목이 되었으며, 1995년부터 인라인 하키가 세계선수권대회 종목으로 추가되었다. 2000년에는 국제롤러스케이팅연맹의 명칭이 Fédération Internationale de Roller Sporting으로 변경되었다.¹¹⁾ 롤러 스케이트가 올림픽 정식 종목이 아니기 때문에 세계선수권대회가 이 분야에서 가장 권위 있는 공인된 국제대회이다. 국제롤러스케이팅연맹의 주관 아래 매년 스피드, 피겨, 롤러 하키, 인라인 하키 종목에서 세계선수권대회가 개최되며, 4년 주기의 월드 게임이 개최된다. 이 외에 국제롤러스케이팅연맹에 속한 대륙별 연합, 국가연맹, 협회 및 이들 단체에 가입할 클럽이 공인된

국제 경기를 개최한다.¹²⁾

2) 국내 인라인 스케이트 역사

우리나라는 일제 때 파고다 공원 부근에 옥외 링크장이 만들어지면서 처음 롤러 스케이트가 소개되었으며 빙상 선수들의 연습 훈련용으로 사용되었다. 1961년 서울 시청 광장에서 처음으로 국내 경기가 개최되었으나 침체기를 겪다가, 1972년 동호인들이 경북로울러 스케이트협회를 조직했다. 이것이 우리나라 롤러스케이팅연맹의 시초이다.¹³⁾ 1973년 협회 명칭이 대한 로울러스케이팅협회로 바뀌면서 전국 규모의 단체가 구성되었다. 1977년 우리나라도 국제롤러스케이팅연맹에 가입하면서 국제무대 진출의 발판을 마련했고 1978년 일본, 인도와 아시아로울러스케이팅연합을 결성했다. 1981년에는 대한 로울러스케이팅협회가 대한체육회로부터 정식단체로 승인 받았고, 1985년 전국체육대회 때부터 롤러 스피드 스케이트가 정식 종목으로 채택되면서 국내에서 롤러 스케이트가 공인된 스포츠 종목으로 자리 잡았다.¹⁴⁾ 1986년에는 우리나라 선수들이 최초로 세계 스피드 선수권대회에 참가했으며 여자 선수들이 종합 6위를 차지했다. 이전까지는 바퀴가 2개씩 옆으로 쌍을 이루어 달린 쿼드 스케이트가 착용되다가 1995년 전국체육대회 때부터 바퀴가 일렬로 장착된 인라인 스케이트로 장비가 변화되었다.¹⁵⁾ 1997년 세계 스피드 선수권대회에서 권오순 선수가 최초로 동메달을 획득했고, 2001년에는 권채이 선수가 주니어부에서 첫 금메달을 획득했으며¹⁶⁾, 2003년 세계 스피드 선수권대회에서는 우효숙 선수가 시니어부에서 첫 금메달을 획득했다.¹⁷⁾ 2006년 세계 스피드 선수권대회에서는 우리나라가 종합 2위라는 역대 최고 성적을 기록했고 2007, 2008년 연속해서 종합 2위를 차지하여 그 동안 종합 1위를 유지하던 콜롬비아와 양강 구도를 형성하기 시작했으며, 2009년 세계 스피드 선수권대회에서는 콜롬비아를 제치고

종합 1위를 달성했다.¹⁸⁾ 대한 로울러스케이팅협회는 2001년 대한롤러경기연맹, 2004년 대한인라인롤러연맹으로 명칭을 교체했다가 2011년에 다시 대한롤러경기연맹으로 명칭을 변경했다.¹⁹⁾

2. 인라인 스케이트 유니폼 고찰

1) 국제 경기 유니폼 규정

국제스피드스케이팅위원회는 유니폼과 장비에 대해 다음과 같이 규정하고 있다. 국제 선수권대회와 국제 경기대회 동안 같은 나라 선수는 국가색을 갖춘 유니폼을 입어야 한다. 소매는 짧은 소매나 긴 소매 중 선택 가능하다. 유니폼에는 국가명이 명확히 새겨져야 하고, 광고에는 제한이 없지만 광고가 국가대표팀의 공식 국가색을 확인하는데 방해가 되어서는 안 된다. 규정에 위반되는 유니폼 착용 시 선수는 경기에 참여할 수 없다. 선수들은 양쪽 엉덩이와 등에 번호표를 부착해야 한다. 머리에는 헬멧을 착용해야 하는데, 여럿이 함께 출발하는 경기에서는 돌출부가 없는 헬멧을 착용해야 하고 경기 도중 헬멧을 벗으면 실격 처리된다. 세계선수권대회에서는 두 장의 번호표를 헬멧 양쪽에도 부착한다. 기타 장비로 심박측정을 위한 모니터와 시계는 허용되지만 무선장치와 이어폰은 착용할 수 없다.²⁰⁾

2) 인라인 스케이트 유니폼 디자인에 요구되는 특성

올림픽 유니폼을 분석하고 새로운 디자인을 제안한 권현정(1983)²¹⁾, 임지숙(2005)²²⁾은 유니폼 디자인에 요구되는 특성으로 상징성, 기능성, 심미성을 꼽았으며, 정채철 외(2012)²³⁾와 김상민, 김연희(2001)²⁴⁾ 역시 유니폼 디자인 시 이 세 가지 특성을 고려해야 한다고 했다. 따라서 인라인 스케이트 유니폼이 갖춰야 하는 요소를 이 세 가지 특성 별로 살펴보았다.

(1) 상징성

국가대표 유니폼은 그 나라의 역사, 종교, 정치, 자연, 문화 등이 반영되어 있으며 집단의 미를 표현하므로 국가 상징성을 내포한다. 통일된 형태, 색상은 우리나라 선수의 식별을 용이하게 하고 전세계에 국가 이미지를 홍보하는 수단이 된다.²⁵⁾ 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 역시 자국의 특징을 표현함으로써 보는 이로 하여금 선수의 소속 국가를 쉽게 인지할 수 있게 하고 선수들에게 자긍심과 소속감, 책임감을 부여할 수 있도록 해야 한다. 임지숙(2005)²⁶⁾의 연구에 의하면 2004년 아테네 올림픽 참가국의 선수단복과 종목별 경기 유니폼을 분석한 결과 82%의 유니폼이 국기의 색상이나 무늬를 이용하여 디자인되었다. 국기는 그 나라의 건국정신, 역사, 종교, 정치, 자연, 전통사상 등을 반영하므로 국가를 표상하는 가장 직접적이고 대표적인 상징물로서, 간결성과 높은 명시성을 갖기 때문이다. 따라서 국기를 유니폼에 활용하는 것은 상징성을 부여하고 보는 이가 짧은 시간 안에 선수의 소속 국가를 파악하도록 한다는 점에서 국가대표 선수 유니폼 디자인의 효과적인 방법인 된다.

(2) 기능성

유니폼은 작업 능률을 향상시키고 착용자의 업무 목적을 수행하기 위해서 작업내용, 활동량, 위생적인 측면 등을 고려하여 형태, 구조, 소재가 결정되어야 한다.²⁷⁾ 특히 선수 유니폼에서 기능성은 경기 승패에 결정적인 영향을 미칠 수 있다. 최혜선 외(2001)²⁸⁾는 여러 가지 종목별로 액티브 스포츠웨어 설계 시 고려해야 하는 요소들을 정리했는데, 그 중 사이클 경기복이 인라인 스피드 스케이트 경기복과 가장 유사한 형태와 기능을 갖는다. 그래서 인라인 스케이트 경기복을 생산하는 전문업체들은 사이클용 경기복도 함께 생산하는 경우가 많다.²⁹⁾ 사이클 트랙 경기는 체온 유지가 큰 문

제가 되지 않는 시간 내에서 승패가 결정되므로 경기복의 흡한-속건성은 크게 부각되는 요소가 아니며, 대신 공기저항이 승패 결정에 중요한 영향을 주기 때문에 공기저항을 줄이는 소재 및 디자인, 유선형 헬멧이 중요하다. 몸에 달라붙는 원피스 형태의 바디수트(bodysuit)는 공기저항을 감소시키기 위해 널리 사용되는 디자인으로, 주로 라이크라(Lycra) 소재로 제작되고 목 부분은 에어로칼라(aero collar)로 재단하여 공기저항을 줄인다.³⁰⁾ 인라인 스피드 스케이트 역시 사이클처럼 짧은 시간에 경기가 진행되므로, 유니폼이 몸에 밀착되어 공기저항을 최소화하면서도 신축성이 좋아서 경기에 불편을 주지 않도록 제작되어야 한다.

(3) 심미성

유니폼은 착용자의 기호에 맞아야 함은 물론이고, 보는 이에게 시각적 즐거움을 줄 수 있어야 한다.³¹⁾ 전 세계인들이 매스 미디어를 통해 스포츠 경기를 관람하게 됨에 따라 선수들의 유니폼은 스포츠웨어 트렌드를 제시하며 패션 마케팅의 수단이 되었고³²⁾, 유명 패션 디자이너와 브랜드들이 자국의 올림픽 유니폼 디자인에 참여할 만큼 국가대표 유니폼의 심미성에 대한 관심이 높아지고 있다. 심미성은 대중이 공감하는 공통의 미의식이며, 시대성, 국제성, 민족성, 사회성, 개인성 등이 관여된 복합적인 것이다. 이것은 전통이나 유행에 의해 좌우되기도 하며 대상자의 기호에 대한 조사를 통해 객관적인 타당성을 얻을 수도 있다.³³⁾ 유니폼의 색상은 눈에 띄고 다른 집단과의 차별성이 있으면서 동시에 주위와 조화를 이루어야 한다. 또한 유니폼은 색상이 단순히 시각적으로 아름답기만 하면 되는 것이 아니라 소속 집단의 이념과 상징 색상, 이미지에도 어울려야 한다.³⁴⁾ 따라서 국가대표 선수 유니폼은 선수와 관객의 미적 기준, 소속 국가의 상징적인 이미지, 타 국가의 유니폼 디자인 경향을 고려하여 디자인 되어야 한다. 시

대적인 감각을 벗어나지 않는 범위에서 선수들의 취향을 반영하고, 타 국가의 유니폼 디자인을 파악하여 국제적인 경향을 따르면서도 다른 국가와 구별될 수 있도록 해야 한다.

본 연구는 상징성, 기능성, 심미성을 모두 만족시키는 유니폼을 추구하지만, 유니폼의 형태와 소재는 바다수트와 라이크라로 이미 정해져 있고, 패턴과 맞음새는 본 연구의 범위를 벗어나기 때문에, 상징성과 심미성에 중점을 두어 연구를 진행하였다.

III. 인라인 스케이트 유니폼 디자인 및 선수 선호도 분석

1. 인라인 스케이트 국가대표 유니폼의 디자인 분석

1) 한국 인라인 스케이트 국가대표 유니폼의 디자인 분석

국가대표 유니폼을 디자인하기 위해서 우선 우리나라 선수들이 과거 국제대회에서 착용한 유니폼 디자인을 파악하였다. 유니폼 사진이 있는 서적이나 기사가 거의 없어서 대한롤러경기연맹에 사진 자료를 의뢰하였다. 2000년대 이전은 우리나라의 국제대회 메달 성과가 거의 없었기 때문에 사진 자료를 구하기 어려웠지만, 2000년 이후는 디지털 카메라의 보급과 국제대회에서의 성과로

인해 대한롤러경기연맹에서 자료를 다수 제공하였다. 여기에 인터넷에서 찾은 자료를 추가하여 2004년부터 2011년까지 스피드 종목 유니폼 디자인을 분석하였다. 디자인 분석 항목의 추출은 색상, 문양, 디테일(넥라인, 소매), 실루엣으로 항목을 나누어 올림픽 유니폼 디자인을 분석한 임지숙(2005)³⁵⁾의 연구와 스타일(넥라인, 엠블럼, 후원사 로고, 배번), 색채, 소재, 문양으로 나누어 축구 유니폼 디자인을 분석한 조영아, 손영미(2002)³⁶⁾의 연구를 바탕으로 했으며, 최종적으로 형태(실루엣, 소매, 칼라, 바지 길이), 색상, 무늬, 국가명, 엠블럼(emblem), 후원사 로고를 본 연구의 디자인 분석 항목으로 설정하였다.

2004년 유니폼은 <그림 1>, <그림 2>에 나타나듯이 상의는 블루, 하의는 블랙을 바탕으로 했다. 칼라에는 화이트를 배색하고 소매는 화이트 바탕에 레드, 블루 라인으로 레글런 라인을 강조했다. 면을 분할하여 상·하의 측면에는 블루를 배색하고, 화이트, 레드, 블루 색상의 세로 라인을 넣었다. 무늬는 상의 전체에 태극무늬가 하늘로 떠오르는 것 같은 그래픽을 사용했다. 허벅지 측면에 국가명이 있고, 오른쪽 가슴에 태극기가 있으며, 어깨와 가슴에 후원사 로고를 넣었다.

2005년 유니폼은 <그림 3>처럼 상의는 화이트, 하의는 블랙 바탕이고, 칼라에는 레드, 소매에는 블랙을 배색했다. 레드, 블랙, 블루 라인이 상·하의에 사선으로 들어가서 역동성을 더했다. 국가명



<그림 1> 2004 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)



<그림 2> 2004 세계선수권대회
(출처: [http://blog.joinsmsn.com/
media/folderlistslide.asp?uid=littlem&folder=14&list_id=3519447](http://blog.joinsmsn.com/media/folderlistslide.asp?uid=littlem&folder=14&list_id=3519447))



<그림 3> 2005 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)



<그림 4>
2006 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹
제공)



<그림 5>
2006 세계선수권대회
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/en/history.html>)



<그림 6>
2008 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹
제공)



<그림 7>
2009 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹
제공)

이 오른쪽 가슴에는 작게, 허벅지 측면에는 크게 들어갔으며, 어깨와 칼라에 후원사 로고가 있다.

2006년 유니폼은 <그림 4>, <그림 5>에 나타나듯이 상의는 화이트, 하의는 레드와 블루를 바탕으로 했으며, 소매와 칼라에 레드를 배색했다. 소매 끝과 허벅지에 화이트, 블랙, 블루, 레드, 옐로우, 그린 색상의 가는 라인이 있고, 상의 앞면에 태극무늬를 변형시킨 무늬를 크게 배열했다. 허벅지 측면에 국가명이 있고, 태극기가 오른쪽 가슴 윗부분에 있으며 왼쪽 가슴 윗부분에 처음으로 대한롤러경기연맹 엠블럼이 사용되었다. 어깨와 칼라에 후원사 로고가 있다.

2007, 2008년 유니폼은 유일하게 동일한 디자인이 사용되었다. <그림 6>에 나타나듯이 상의 상단은 레드, 상의 하단과 하의는 블루를 바탕으로 했으며, 상의의 레드와 블루 사이에 화이트 라인이 들어갔다. 상의 측면과 허벅지 측면에 화이트를 배색했으며, 왼쪽 허벅지 측면과 왼쪽 슬리브 안쪽에는 블루, 오른쪽 허벅지 측면과 오른쪽 슬리브 안쪽에는 레드를 배색했고, 어깨는 이와 반대로 왼쪽에 레드, 오른쪽에 블루 색상의 타원을 넣었다. 이때부터 국가명을 가슴에 크게 넣기 시작했으며, 허벅지 측면에도 국가명이 있다. 오른쪽 가슴에 태극기가 있고, 어깨와 왼쪽 가슴, 허벅지 끝, 칼라에 후원사 로고가 있다.

2009년 유니폼은 <그림 7>처럼 상의는 화이트,

하의는 블루를 바탕으로 했고, 상의에 태극무늬를 활용하여 레드, 블루 색상의 삼각형과 라인을 넣었다. 2008년과 마찬가지로 왼쪽 허벅지에는 화이트, 블루 라인이, 오른쪽 허벅지에는 화이트, 레드 라인이 있고, 왼쪽 어깨에는 레드, 오른쪽 어깨에는 블루 색상의 타원이 있다. 가슴과 허벅지 측면에 국가명이 크게 들어가고, 오른쪽 가슴에 태극기가 있으며, 어깨와 오른쪽 가슴에 후원사 로고가 있다.

2010년 유니폼은 <그림 8>, <그림 9>처럼 상의에는 화이트, 하의에는 블루가 바탕으로 사용되었다. 소매 안쪽과 상의 측면에 블루를 배색했으며, 가는 레드 라인이 소매 끝과 상·하의 세로 절개선을 따라서 들어갔다. 전통무늬가 사용된 것이 가장 큰 특징인데, 왼쪽 가슴과 등에 용 무늬가 사용되었고, 오른쪽 배 부분에는 봉황 무늬가 사용되었다. 가슴, 허벅지 측면, 등에 국가명이 크게 들어갔고, 오른쪽 가슴과 양쪽 소매에 태극기가 있으며, 어깨, 왼쪽 가슴, 허벅지 끝, 등, 엉덩이에 후원사 로고가 있다.

2011년 유니폼은 <그림 10>, <그림 11>처럼 블랙 바탕이며, 소매, 배, 허벅지 측면, 등, 엉덩이에 화이트가 배색되었다. 배, 등, 어깨, 허벅지 끝부분에 수목화 붓터치 무늬가 사용된 것이 특징이다. 가슴, 등, 허벅지 측면에 국가명이 들어갔는데, 가슴에 있는 국가명은 색동 매듭을 형상화하여 표현



<그림 8>
2010 세계선수권대회
(출처: <http://www.patincarrera.com>)



<그림 9>
2010 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)



<그림 10>
2011 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)



<그림 11>
2011 세계선수권대회
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)

하였다. 오른쪽 소매에 대한롤러경기연맹 엠블럼이 있으며, 왼쪽 가슴과 등 아랫부분에 처음으로 대한체육회 엠블럼이 사용되었다. 어깨, 소매 끝, 오른쪽 가슴, 허벅지 측면, 엉덩이에 후원사 로고가 있다.

2004년부터 2011년까지의 유니폼 디자인을 분석한 결과는 다음과 같다. 형태는 모두 상·하의가 붙어있고 몸에 밀착되는 바디수트이며 앞중심에 있는 지퍼로 여밈을 하고, 래글런 슬리브, 스탠드 칼라, 반바지 형태를 유지했다. 색상은 2011년을 제외하고 모든 해에 화이트, 레드, 블루가 사용되

었으며, 블랙도 4회 사용되었다. 이 네 가지 색상을 제외하고 옐로우와 그린은 1회 사용되었을 뿐 다른 색상은 사용되지 않았다. 레드, 블루, 화이트, 블랙은 태극기의 색상이기 때문에 국가를 표현하는 상징적인 색상이며 거의 매년 사용되고 있음을 확인할 수 있다. 태극기의 영향은 무늬에서도 나타났다. 태극무늬를 활용한 경우가 3회로 가장 많았으며, 이 외에 용과 봉황, 수목화 붓터치 무늬가 1회씩 사용되었다. 무늬를 넣을 경우에는 이렇게 전통적인 무늬를 사용했으며, 무늬가 없을 때에는 면 분할을 하여 대비되는 색상을 배색하거나 라인

<표 1> 한국 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 분석

연도	항목	형태	색상		무늬	국가명	엠블럼	후원사 로고
			바탕색	보조색				
2004			블루, 블랙	화이트, 레드, 블루	태극무늬 활용	허벅지 측면	태극기 (오른쪽 가슴)	어깨, 가슴
2005			화이트, 블랙	레드, 블루, 블랙	-	오른쪽 가슴, 허벅지 측면	-	어깨, 칼라
2006	밀착형 바디수트,		화이트, 레드, 블루	화이트, 블랙, 블루, 레드, 옐로우, 그린	태극무늬 활용	허벅지 측면	태극기 (오른쪽 가슴), 대한롤러경기연맹 (왼쪽 가슴)	어깨, 칼라
2007 2008	래글런 슬리브,		레드, 블루	화이트, 레드, 블루	-	가슴, 허벅지 측면	태극기 (오른쪽 가슴)	어깨, 왼쪽 가슴, 허벅지 끝, 칼라
2009	스탠드 칼라,		화이트, 블루	화이트, 레드, 블루	태극무늬 활용	가슴, 허벅지 측면	태극기 (오른쪽 가슴)	어깨, 오른쪽 가슴
2010	반바지		화이트, 블루	블루, 레드	용, 봉황	가슴, 등, 허벅지 측면	태극기 (오른쪽 가슴, 양쪽 소매)	어깨, 왼쪽 가슴, 허벅지 끝, 등, 엉덩이
2011			블랙	화이트	수목화 붓터치	가슴, 등, 허벅지 측면	대한롤러경기연맹 (오른쪽 소매), 대한체육회 (왼쪽 가슴, 등)	어깨, 소매 끝, 오른쪽 가슴, 허벅지 측면, 엉덩이



<그림 12>
콜롬비아 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/live/fotos/06/07.html>)



<그림 13>
콜롬비아 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/live/fotos/01/15.html>)



<그림 14>
미국 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/prer/13.html>)



<그림 15>
미국 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/live/fotos/02/19.html>)



<그림 16>
스페인 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/12/31.html>)



<그림 17>
스페인 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/live/fotos/06/07.html>)



<그림 18>
프랑스 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/10/14.html>)



<그림 19>
프랑스 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/12/37.html>)

을 넣어서 명도대비, 색상대비 효과를 주었다. 2007년부터는 양쪽 허벅지 측면 외에도 가슴 중앙에 국가명을 크게 넣기 시작했으며, 2010년 이전은 뒷모습 사진이 없지만 등에도 국가명이 있었을 것이라고 여겨진다. 엠블럼은 주로 태극기가 사용되었으며, 대한roller경기연맹과 대한체육회 엠블럼이 사용되기도 했다. 후원사 로고는 여러 위치에 들어갔으나 어깨에는 항상 사용되었다. 2004년에서 2011년까지 한국 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인을 분석하여 <표 1>에 정리하였다.

2) 해외 인라인 스케이트 국가대표 유니폼의 디자인 분석

본 장에서는 우수한 해외 인라인 국가대표 유니폼 디자인의 특징과 현황을 분석함으로써 우리나라 국가대표 유니폼 개발에 참고하고자 한다. 본 연구자가 경기 사진을 바탕으로 가시성이 높고

디자인이 우수하다고 판단한 유니폼은 콜롬비아, 이탈리아, 독일, 스페인 팀의 유니폼이었다. 반면, 한국 국가대표 선수 13명을 대상으로 인터뷰를 실시하여 두 명 이상이 우수하다고 언급한 유니폼은 콜롬비아, 미국, 프랑스, 스페인 팀의 유니폼이었다. 따라서 두 명 이상의 선수들이 선정한 콜롬비아, 미국, 프랑스, 스페인 팀의 유니폼과 이 외에 본 연구자가 전문가와 관중의 시각에서 우수하다고 판단한 이탈리아, 독일 팀의 유니폼을 분석하였다.

콜롬비아는 우리나라와 종합 1, 2위를 다투는 세계 최강국 중 하나이다. 다른 국가들이 밝은 색상을 바탕으로 하는 것과 달리 콜롬비아는 <그림 12>, <그림 13>처럼 블랙을 바탕으로 한다. 콜롬비아는 2007년 무렵까지는 레드 바탕의 유니폼이었다가 2009년 블랙 바탕으로 바꾸었으며, 이 디자인을 다듬어서 2010년부터 현재까지 거의 동



<그림 20>
이탈리아 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/09/14.html>)



<그림 21>
이탈리아 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/yeosu2011/live/fotos/01/16.html>)



<그림 22>
독일 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/10/06.html>)



<그림 23>
독일 유니폼
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/14/04.html>)

일한 디자인을 유지한 채 약간씩 변화를 주고 있다. 국기의 옐로우, 블루, 레드 삼색선을 활용하여 칼라, 소매, 배, 등, 허벅지에 반복적으로 라인을 넣었고, 배, 소매 안쪽, 허벅지에 국가명을 작은 크기로 무늬처럼 채워 넣고 옐로우와 블랙으로 그래픽 효과를 줬다. 국가명을 가슴, 등, 엉덩이, 상·하의 측면, 허벅지 끝 부분에 여러 번 넣어줬고, 양쪽 가슴에 콜롬비아롤러연맹, 콜롬비아올림픽위원회, 콜롬비아스포츠협회의 엠블럼이 있다. 후원사 로고는 가슴, 등, 소매에 사용되었다. 우리나라 선수들은 콜롬비아 대표팀의 유니폼이 선수들의 우수한 실력과 더불어 강한 블랙 색상이 주는 카리스마로 인해 멋있게 어필한다고 평가하였다.

미국은 1990년대부터 비슷한 디자인을 유지해왔다. 2000년대 디자인은 <그림 14>, <그림 15>처럼 블루를 바탕으로 화이트, 레드를 배색하고, 국기의 무늬를 활용하여 어깨에는 별 무늬를, 가슴과 배, 등, 허벅지에는 스트라이프를 넣는다. 국가명을 가슴, 등, 엉덩이, 하의 측면, 왼쪽 허벅지 끝, 소매에 여러 번 넣었으며, 엠블럼을 직접적으로 사용하지 않는 대신 미국롤러연맹의 엠블럼을 암시하는 두 줄의 사선방향 레드 스트라이프를 가슴과 허벅지 측면에 넣어줬다. 후원사 로고는 소매와 오른쪽 허벅지 끝에 들어갔다. 이렇듯, 미국은 국기의 색상과 무늬만을 이용하여 국가 이미지를 뚜렷하게 표현했으며, 후원사 로고도 최소화했다.

미국은 20여 년 동안 유사한 유니폼 디자인을 유지해오고 있기 때문에 다른 선수들과 관중들이 쉽게 미국 선수를 인식할 수 있다.

스페인인 디자인이 매년 동일하지는 않은데, 선수들이 우수하다고 평가한 디자인은 2011, 2012년 유니폼이었다. 이 유니폼은 <그림 16>, <그림 17>처럼 화이트와 블랙 바탕이며 칼라, 소매 끝, 허벅지 끝에 옐로우를 배색했다. 등에 사선 방향으로 국기의 레드, 옐로우 라인이 있으며, 국가명이 가슴과 등에만 있는 심플한 디자인이다. 오른쪽 가슴에 스페인롤러연맹 엠블럼이 있고, 어깨와 허벅지 측면에 후원사 로고가 있다.

프랑스는 매년 디자인을 바꿔왔는데, 선수들은 2012년 프랑스 유니폼 디자인이 우수하다고 언급했다. 이 유니폼은 <그림 18>, <그림 19>에 나타나듯이 블루와 블랙 바탕에 칼라, 소매 안쪽, 상·하의 측면, 허벅지에 화이트를 배색했다. 상의 왼쪽에 국기의 블루, 화이트, 레드 라인을 포인트로 넣었고, 유니폼에 전체적으로 육각형의 그물무늬를 연하게 넣어줬다. 어깨, 오른쪽 가슴, 상의 측면에 국가명이 있고 오른쪽 가슴에 프랑스롤러연맹 엠블럼이 있다. 후원사 로고는 칼라와 허벅지 끝에 작게 들어갔다.

이탈리아는 2008년 경 부터 현재의 디자인을 유지해오고 있다. <그림 20>, <그림 21>처럼 화이트와 블루를 바탕으로 하고 국기의 레드, 화이트,

〈표 2〉 해외 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 분석

항목 국가	국기	형태	색상		무늬	국가명	엠블럼	후원사 로고
			바탕색	보조색				
콜롬비아		밀착형 바디수트	블랙	옐로우, 블루, 레드	국기의 스트라이프, 국가명 활용한 레터링	가슴, 등, 엉덩이, 상·하의 측면, 허벅지 끝	양쪽 가슴	가슴, 등, 소매
미국			블루	화이트, 레드	국기의 별, 스트라이프	가슴, 등, 엉덩이, 하의 측면, 허벅지 끝, 소매	가슴, 허벅지 측면	소매, 허벅지 끝
스페인		래글런 슬리브	화이트, 블랙	레드, 옐로우	국기의 스트라이프	가슴, 등	오른쪽 가슴	어깨, 허벅지 측면
프랑스		스탠드 칼라	블루, 블랙	블루, 화이트, 레드	국기의 스트라이프, 그물무늬	어깨, 가슴, 상의 측면	오른쪽 가슴	칼라, 허벅지 끝
이탈리아		반바지	화이트, 블루	레드, 화이트, 그린	국기의 스트라이프	가슴, 등, 허벅지 측면	오른쪽 가슴	어깨, 엉덩이, 앞 래글런 라인 아래, 허벅지 끝
독일			레드, 블랙	옐로우	유연한 곡선, 타이어 자국 무늬	등, 허벅지 측면	오른쪽 가슴	왼쪽 가슴, 상의 측면, 소매 끝

그린 색상 스트라이프를 이용하여 상·하의 앞, 뒤와 소매 끝에 라인을 넣은 심플한 디자인이다. 국가명이 가슴과 등, 허벅지 측면에 있고, 오른쪽 가슴에 이탈리아올림픽 엠블럼이 있다. 후원사 로고가 어깨, 엉덩이, 앞 래글런 라인 아래, 허벅지 끝 등 다양한 위치에 들어갔다. 특이한 점은 같은 해에 참가한 선수라도 유니폼의 후원사 로고 위치가 약간씩 다른데, 후원사 로고를 제외한 유니폼 디자인이 매년 같은 관계로 선수들이 다른 대회 때 지급받은 유니폼을 착용한 것으로 여겨진다.

독일은 2009년 경부터 현재의 디자인을 유지해오고 있다. 독일 유니폼은 국기의 색상인 레드, 블랙, 옐로우를 대비시켜서 강렬하고 공격적인 느낌을 표현한다. <그림 22>, <그림 23>처럼 레드, 블랙을 바탕으로 하며 옐로우 곡선으로 포인트를 줬다. 또한 레드 바탕 위에 블랙 색상으로 타이어 자국 같은 무늬를 넣어서 거친 느낌을 표현했다.

국가명은 등과 허벅지 측면에 있고, 오른쪽 가슴에 독일 정부의 상징인 독수리 모양 엠블럼과 국가명이 있다. 후원사 로고는 왼쪽 가슴, 상의 측면, 소매 끝에 들어갔다.

우리나라 국가대표 선수들과 본 연구자가 우수하다고 판단한 해외 국가대표 유니폼 디자인을 분석한 결과는 다음과 같다. 형태는 모두 몸에 밀착하는 바디수트, 래글런 슬리브, 스탠드 칼라, 반바지였다. 색상은 국기색만을 사용하거나 국기색에 블랙, 화이트, 블루를 추가하여 사용했다. 무늬 역시 국기에 있는 무늬를 최대한 활용했다. 여섯 국가 모두 우리나라와는 달리 유니폼에 따로 국가마크를 넣지 않고, 국기의 색상과 무늬를 활용하여 유니폼 자체가 국기와 국가를 상징하도록 디자인했다. 또한 프랑스를 제외하고 나머지 국가는 동일한 유니폼 디자인을 유지하여 국가 이미지를 확실히 각인시키고 있었다. 이것은 제작업체가 바

필 때마다 디자인이 변하는 우리나라와의 큰 차이 점이었다. 김용운(2006)³⁷⁾ 역시 국내 프로농구단들의 후원사가 바뀔 때마다 유니폼 디자인이 완전히 바뀌는 것을 문제점으로 지적했는데, 유니폼의 잦은 교체는 관중들에게 소속팀에 대한 확고한 이미지를 형성해 주기 어렵기 때문에, 유니폼을 교체할 때 기존 디자인과의 연결고리를 만들어서 소속팀의 이미지가 이어지도록 할 필요가 있다고 했다. 지금까지 분석한 해외 국가대표 유니폼 디자인의 특징을 <표 2>에 정리하였다.

2. 인라인 스케이트 유니폼 착용 실태 및 선호도 분석

본 연구는 우수한 인라인 스케이트 유니폼을 디자인하기 위해 유니폼 착용실태 및 선호도 분석을 실시하였다. 이를 위해 필드에서 직접 경기에 참여하고 유니폼을 착용하는 2012년 인라인 스피드 스케이트 국가대표 선수들을 대상으로 인터뷰를 실시하여 선수들이 원하는 유니폼의 상징성, 기능성, 심미성을 알아보았다. 세계 롤러 스피드스케이팅 선수권대회 출전 대상자는 남녀 각 8명씩 총 16명이며, 이 중에서 13명(남자 8명, 여자 5명)이 인터뷰에 참여했다. 인터뷰는 2013년 1월 16일부터 23일까지 실시하였다.

인터뷰 문항은 국제대회 유니폼에 사용하기 원하는 색상과 무늬에 관한 문항, 국내외 기존 유니폼 디자인에 대한 평가 문항, 기존 유니폼 소재의 쾌적성과 맞춤새 관련 문항 및 기타 질문으로 구성되었다. 유니폼 전반에 관한 선수들의 생각을 파악하여 유니폼에 대한 이해도를 높이고 기능성을 저해하지 않는 디자인을 전개하기 위해 디자인 외에도 쾌적성과 맞춤새 문항을 추가하였다. 질문은 모두 주관식으로 질의응답이 이루어졌으며, 일대일 인터뷰로 진행하여 응답에 대한 연구자의 이해도를 높이고 선수들로부터 자유로운 의견을

이끌어냈다.

인터뷰 결과는 다음과 같다. 첫째, 선수들이 선호하는 색상은 블루, 레드, 화이트, 블랙이었고 네 색상 모두 비슷한 선호도를 보였다. 선수들은 선호 이유로 태극기의 색상이 사용되어야 대한민국을 상징할 수 있기 때문이라고 설명했다. 한편, 여자 선수들은 속옷이 비치지 않는 문제 때문에 하의에 어두운 색상을 선호했다.

둘째, 선호하는 무늬와 관련하여, 태극무늬의 활용은 상징성이 있고 자랑스러워서 좋다는 의견이 다수를 차지했다. 태극무늬 외에 용, 봉황, 호랑이, 도깨비, 수목화 붓터치 무늬 등 전통무늬의 사용에 대해서는 선수마다 호불호가 나뉘었다. 과거 우리나라 유니폼에 전통무늬를 사용했을 때 한국적인 이미지가 잘 전달되고 다른 나라 선수들이 관심을 보였다는 긍정적인 응답도 있었던 반면, 태극무늬에 비해 깔끔하지 않다는 이유로 전통무늬 사용 자체를 싫어하거나, 전통무늬가 심플하고 연하게 들어가서 다른 요소와 매치가 잘 되면 좋지만 크고 강하게 들어가는 것은 반대하는 의견도 있었다.

셋째, 과거 우리나라 유니폼 중 좋았던 디자인을 묻는 문항에서는 2011년 유니폼이 6표로 가장 높은 선호도를 보였다. 2011년 유니폼은 레드, 블루의 비중이 컸던 기존 유니폼과 달리 <그림 10>처럼 전체를 블랙 바탕으로 하는 변화를 시도했다. 선수들은 블랙 바탕이 주는 강한 느낌을 선호했으며, 강렬하고 모던한 블랙, 화이트 배합에 무늬를 이용해서 약간의 전통성을 가미하여 포인트를 준 것이 신선하게 느껴졌던 것으로 보인다. 두 번째로 높은 선호도를 보인 2006년 유니폼은 4표를 얻었으며, <그림 5>처럼 블루, 레드, 화이트 바탕에 태극무늬를 변형시킨 무늬를 상의에 크고 반복적으로 배열한 것이 특징이다. 이것은 특별한 무늬 없이 기하학적인 면 분할이나 라인만을 사용했던 이전 유니폼들과 차별화되며, 7년 전 디자인 임에

도 불구하고 선수들이 기억하고 있었고 당시 외국 선수들도 이 디자인을 좋아했다고 한다. 2표를 얻은 2012년 아시아비치대회 유니폼은 <그림 25>처럼 블랙 바탕이며 태극무늬를 변형하여 포인트를 준 심플한 디자인이라는 점에서 2011년 유니폼과 공통점이 있다고 할 수 있다. 마찬가지로 2표를 얻은 2010년 유니폼은 <그림 8>처럼 블루, 화이트 바탕에 최초로 용과 봉황 무늬를 사용하여 전통적인 이미지를 강조했다. 이를 통해, 선수들이 선호하는 디자인은 강렬한 블랙 바탕에 전통적인 디테일로 포인트를 준 디자인, 태극기의 색상과 전통 무늬로 상징성을 강조한 디자인, 이렇게 크게 두 가지로 나뉘는 것을 알 수 있다.

넷째, 유니폼 디자인이 경기성과에 영향을 미치는지를 묻는 문항에 대해서는 경기력에는 영향을 주지 않지만, 주변 시선이 의식된다고 응답했다. 선수들은 유니폼 디자인이 우수하고 강한 이미지를 가지면 사기가 높아지고 자부심이 생긴다고 했다. 따라서 유니폼 디자인은 직접적으로 경기성과를 좌우하지 않아도 국가를 홍보하고 이목을 집중시켜서 간접적으로 선수들의 심리와 기분에 영향을 준다.

다섯째, 유니폼 소재의 쾌적성을 묻는 문항에서

는 모두 땀 흡수가 잘 되면 더 좋기는 하겠지만 기존 유니폼 소재의 쾌적성에 별다른 문제를 느끼지 않았다고 응답했고, 땀에 의한 속옷 비침 문제를 언급했다.

여섯째, 유니폼의 맞춤새를 묻는 문항에서는 활동 시 허벅지 부분이 타이트하다는 응답이 가장 많았다. 인라인 스케이트 선수는 허벅지 근육의 사용이 많아서 이 부분의 신축성이 요구된다. 이외에 암홀 부분이 당기거나 바지 길이가 짧아서 불편할 때가 있다는 응답이 있었다. 또한 유니폼이 전체적으로 너무 타이트하다는 응답과 커서 흘러내린다는 상반되는 응답이 있었는데, 현행 유니폼은 남녀 구분 없이 선수의 키와 체중에 따라 엑스 라지(x-large), 라지(large), 미디엄(medium), 스몰(small)로 분류되어 지급되기 때문에 선수의 몸에 이상적으로 밀착되지 않아서 맞춤새 문제가 항상 발생한다. 또한 여자 선수는 남자보다 상체가 작아서 상의의 밀착도가 상대적으로 떨어지는 경향이 있으며, 선수에 따라서 타이트한 것과 여유 있는 것에 대한 선호도의 차이도 있었다.

우리나라 국가대표 선수 인터뷰를 바탕으로 유니폼 착용 실태 및 선호도를 분석하여 <표 3>에 정리하였다.

<표 3> 유니폼 착용 실태 및 선호도 분석

	질문 내용	응답 결과
디자인 관련 문항	우리나라 유니폼에 사용하기 원하는 색상	블루(9), 레드(8), 화이트(7), 블랙(7)
	태극무늬 사용에 대한 의견	좋음(13)
	용, 봉황, 호랑이, 도깨비, 수목화 붓터치 무늬 등 태극무늬 외의 전통무늬 사용에 대한 의견	보통(7), 좋음(2), 싫음(2), 매우 싫음(2)
	우리나라 유니폼 중 디자인이 좋았던 것	2011(6), 2006(4), 2010(2), 2012 아시아비치(2), 2012 세계선수권(1), 2009(1)
	해외 유니폼 중 디자인이 좋았던 것	2012 콜롬비아(4), 2012 미국(2), 2012 스페인(2), 2012 프랑스(2), 2012 뉴질랜드(1), 2012 오스트레일리아(1)
쾌적성 관련 문항	쾌적성 문제 (땀 흡수, 속건 등)	없음(13)
맞춤새 관련 문항	활동성과 맞춤새 문제 (타이트함, 당김, 흘러내림, 길거나 짧음 등)	허벅지가 타이트함(5) 겨드랑이 부분이 타이트함(1) 전체적으로 너무 타이트함(1) 전체적으로 커서 흘러내림(1) 바지 길이가 짧을 때가 있음(1)

IV. 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 개발

본 연구자는 인라인 스케이트의 역사와 인라인 스케이트 유니폼에 대한 고찰, 과거 유니폼 디자인 분석과 선수 인터뷰를 토대로 2012년, 2013년도 국가대표 유니폼을 디자인하였다. 인라인 스케이트 유니폼 국제규정에 위배되지 않으면서 상징성과 심미성을 갖춘 유니폼을 디자인 하는 것을 목적으로 했다. 타겟은 인라인 스피드 스케이트 국가대표 선수들이며 디자인 아이템은 바디수트 경기복이다. 디자인 개발 범위는 색상과 무늬, 국가명과 엠블럼의 위치 선정이다. 후원사 로고는 생산업체가 제작 직전에 파일을 받아서 넣기 때문에 디자인 개발에서는 고려하지 않았다.

1. 2012년 국가대표 유니폼 디자인 개발

1) 디자인 컨셉

2012년 국가대표 유니폼은 'Winner', 즉 승리자를 주제로 하여 승리자의 영광과 기쁨을 나타내며, 스포츠·아웃도어웨어 잡지 및 트렌드 북의 패션 트렌드 자료에 근거하여 디자인을 전개하였다. 대회 수상자들이 시상식 때 착용하거나 캠페인 참가자들이 자신의 모토를 표현하기 위해 착용하는 어깨띠를 무늬로 형상화하여 승리에 대한 의지를 표현했다.



<그림 24>
2012 유니폼 디자인 1



<그림 25>
유니폼 디자인 1 착장 모습
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)

2) 디자인 기획

2012년 국가대표 유니폼은 승리자의 모습을 테마로 하여 <그림 24>와 같이 디자인하였다. 색상은 태극기의 화이트, 블랙, 레드, 블루 네 가지로 제한했으며, 블랙의 비중을 크게 하여 강한 인상을 심어주고, 태극무늬의 레드와 블루를 포인트 색상으로 사용하여 상징성을 부여하였다. 무늬는 어깨띠의 모양을 응용하여 앞, 뒤에 사선 방향으로 라인을 넣었으며 태극무늬의 색상을 이용하여 소속국가를 표현하였다. 국가명은 가슴, 등, 허벅지 측면에 배치했으며, 연맹 측의 요구에 따라서 대한롤러경기연맹과 대한체육회 엠블럼을 넣어서 디자인 기획을 하였다. 바탕색을 모노톤으로 절제하여 레드와 블루가 부각되며, 무늬와 가슴의 국가명을 사선 방향으로 넣어서 역동적인 느낌을 표현하였다. 가슴에 태극기 마크를 넣어서 색상의 통일성을 유지하면서 상징성을 더욱 강조했다. 이



<그림 26>
2012 유니폼 디자인 2



<그림 27>
유니폼 디자인 2 착장 정면
(출처: <http://www.patincarrera.com/italia2012/album/08/27.html>)



<그림 28>
유니폼 디자인 2 착장 측면
(출처: 대한롤러경기연맹 제공)

디자인을 실물로 제작하여 <그림 25>와 같이 2012 아시아비치대회 때 착용하였다.

이후 대한롤러경기연맹과 제조업체의 의견을 반영하여 <그림 26>과 같이 디자인을 수정하였다. 블루와 화이트 그라데이션으로 바탕색을 변경했고, 제작 시 문제점으로 지적된 옆면 무늬 연결부위의 부자연스러움을 개선하기 위해 뒷면의 무늬를 없애고 대신 래글런 라인에 포인트 컬러 배색으로 수정하였다. 최종 완성한 디자인을 <그림 27>, <그림 28>과 같이 2012 세계선수권대회에서 착용하였다.

3) 결과

2012년 유니폼 디자인에 대한 선수들의 평가는 다음과 같다. 아시아비치대회 때 착용한 유니폼에 대해서는 블랙 색상과 드라마틱하고 강렬한 사선 무늬를 사용하여 강해 보여서 좋았다는 의견과 어둡고 심플했다는 상반된 반응이 있었다. 반면 디자인을 수정해서 제작한 세계선수권대회 유니폼은 너무 심플하고 밝은 색상 때문에 비친다는 의견이 있었다.

2. 2013년 국가대표 유니폼 디자인 개발

2013년 국가대표 유니폼 디자인 개발을 위해서 우선 2012년 유니폼 디자인 개발 시 제기된 문제점과 국가대표 선수 인터뷰 결과를 반영하여 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 시 고려해야 할 사항을 도출하였다. 인라인 스케이트 국가대표 유니폼 디자인 시 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

첫째, 색상은 국가 상징성이 있으면서 선수들이 선호하는 태극기의 색상인 레드, 블루, 화이트, 블랙을 위주로 사용한다. 하의와 가슴 부분은 안이 비칠 수 있으므로 되도록 어두운 색상을 사용한다.

둘째, 디자인 포인트와 국가명의 위치는 경기 동작과 번호표 부착 위치를 고려하여 정한다. 상체를 앞으로 숙이고 팔다리를 앞뒤로 움직이는 경

기 동작을 고려할 때, 어깨, 상·하의 측면, 등, 엉덩이에 디자인 포인트나 국가명을 배치하면 빠르게 움직이는 경기 중에도 우리나라 선수를 인지하기 쉬울 것으로 여겨진다. 그리고 유니폼 규정에 따르면 선수들은 양쪽 엉덩이와 등에 번호표를 부착해야 하는데, 경기 사진을 보면 실제로는 양쪽 허벅지 측면 하단과 등에 번호표를 부착한다. 따라서 실제 번호표를 부착하는 위치를 피해서 디자인 포인트와 국가명을 배치한다.

셋째, 무늬는 절개선의 위치를 고려하여 배열한다. 생산업체가 사용하는 패턴에 따라서 절개선의 위치가 조금씩 다르지만, 허리선 및 상의 옆선에는 절개선이 있을 확률이 높다. 이 부분을 경계로 무늬가 나뉘게 되면 제작 시에 무늬가 자연스럽게 연결되지 않을 수 있으므로 절개선을 피해서 무늬를 배열한다.

넷째, 디자인 컨셉은 선수들의 선호도를 최대한 반영하되, 국가 상징성과 심미성이 조화를 이루도록 한다.

이상의 사항들을 고려하여 다음과 같이 2013년 유니폼 디자인을 개발하였다.

1) 디자인 컨셉

디자인 테마는 두 가지 방향으로 전개한다. 첫 번째 테마는 ‘질주’이며, 트랙을 자유롭게 달리는 인라인 스케이트의 바퀴 자국에서 영감을 받은 것이다. 기하학적인 면 분할을 바탕으로 한 현대적인 디자인에 태극무늬의 색상을 사용하여 우리나라만의 상징적인 디테일을 가미한다. 두 번째 테마는 ‘도깨비’로서, 초인적인 능력과 힘을 가진 도깨비를 통해 승리에 대한 기원을 표현한다. 두 테마 모두 색상은 태극기의 화이트, 블랙, 레드, 블루 위주로 전개하며, 레드와 블루를 포인트 색상으로 사용한다. 속옷 비침 현상을 최소화하기 위해 하의는 블랙이나 블루를 사용하며 가슴 부분에는 가급적 화이트의 사용을 피한다.

2) 디자인 기획

2013년 국가대표 유니폼 디자인을 다음과 같이 일곱 가지로 제안하였다.

첫 번째 테마 ‘질주’는 가슴이나 등에 절제된 곡선을 사용하여 인라인 스케이트의 바퀴자국을 형상화하였다. 가슴과 등의 곡선, 소매 끝, 허벅지 하단, 엉덩이를 태극무늬의 레드, 블루 색상으로 강조해서 상징성을 더하였다. <그림 29>는 상의 앞면을 블랙으로 하여 강한 느낌을 표현했고, <그림 30>은 상의 앞면을 화이트로 무늬 없이 디자인 하여 심플하게 표현했으며 가슴에 회색을 사용하여 안이 비치지 않도록 했다. 허벅지 하단에 번호표를 부착하는 것을 고려하여 국가명을 약간 위에 배치하였다. <그림 31>은 화이트, 블루를 바탕으로 하고 레드로 포인트를 주어서 태극무늬의 색상을 부각시켰고, 팔다리를 빠르게 움직일 때 역동성을 더하기 위해 겨드랑이 아래에 레드를 배색하였다. 측면에서 봤을 때 태극무늬를 떠올릴 수 있도록 허벅지 측면을 레드, 블루로 강조했으며, 이 부분을 가리지 않기 위해 국가명을 상의 측면에 넣었다.

두 번째 테마 ‘도깨비’는 가슴에 도깨비무늬를 사용하여 강하고 위협적인 느낌을 표현하였다. 한국의 전통무늬 중에서 도깨비는 사악한 것을 막아주고 인간을 도와서 길상과 복을 가져다준다고 여겨졌던 존재이다.³⁸⁾ 도깨비무늬는 국립중앙박물관과 국립경주박물관이 소장하고 있는 도깨비무늬기와 사진들을 참고하여 디자인하였다. 태극무늬

이외의 전통무늬 사용이나 전통무늬가 강하게 들어가는 것을 싫어하는 선수들이 있기 때문에 도깨비무늬의 명도를 높여서 바탕색과 크게 대조되지 않도록 했다. <그림 32>는 화이트, 블랙을 바탕으로 하여 하의의 레드, 블루 색상이 블랙과 대조를 이루고, <그림 33>은 화이트, 블루를 바탕으로 하고 레드로 포인트를 주어서 태극무늬의 색상을 부각시켰다. <그림 34>는 허벅지에 구름무늬를 사용하였다. 전통무늬 중 구름무늬는 불로불사(不老不死), 초자연적인 힘, 하늘과 이어주는 사다리 등을 상징하여³⁹⁾ 신비롭고 좋은 기운을 가진 것으로 여겨졌으며, 힘찬 기상과 영원불변을 의미하기도 했다.⁴⁰⁾ 따라서 도깨비무늬와 더불어 구름무늬를 사용함으로써 승리를 향해 꾸준하고 힘차게 나아가려는 의지를 표현했다. 구름무늬는 국립중앙박물관이 소장한 고대벽화 모사 자료와 구름무늬 벽돌 사진을 참고하여 디자인했으며, 무늬가 번호표에 의해 가려지지 않도록 번호표 부착 위치보다 위에 넣어줬다. 또한 등의 도깨비무늬 아래에 태극무늬를 넣어서 도깨비가 태극을 물고 있는 것처럼 표현하였으며, 엉덩이에 국가명을 넣어서 단조로움을 없앴다. <그림 35>의 하의에는 도깨비의 이빨을 연상시키는 날카로운 형태로 면 분할을 해쳤고, 엉덩이 부분은 레드, 블루 라인으로 강조했다.

모든 디자인에서 국가명을 가슴, 등, 상의나 하의의 측면에 넣었으며, 우리나라 선수를 쉽게 알아볼 수 있도록 어깨에도 국가명을 넣었다. 특히



<그림 29> 2013 유니폼 디자인 1



<그림 30> 2013 유니폼 디자인 2



<그림 31> 2013 유니폼 디자인 3



<그림 32> 2013 유니폼 디자인 4



<그림 33> 2013 유니폼 디자인 5



<그림 34> 2013 유니폼 디자인 6



<그림 35> 2013 유니폼 디자인 7

가슴과 등의 국가명에 알파벳 ‘O’ 대신 태극무늬를 넣어서 상징성을 강조했고, 모든 디자인에 태극기, 대한롤러경기연맹과 대한체육회의 엠블럼을 넣었다.

V. 결론 및 제언

우리나라는 1986년에 세계 롤러 스피드선수권 대회에 참가한 후, 2009년 세계선수권대회에서 종합 1위를 달성한 세계 최강국이다. 그러나 인라인 스케이트가 인기종목이 아니기 때문에 상대적으로 유니폼에 대해 전문가들의 관심이 부족할 뿐만 아니라, 유니폼 제작업체의 잦은 변경에 따라 디자인의 일관성을 유지하고 상징성을 고양시키기가 어려운 실정이다. 국가대표 유니폼은 국가의 간접적인 홍보수단이자 선수들의 심리와 기분에 영향을 주는 중요한 요소이다. 이에 본 연구는 상징성, 심미성, 기능성을 고루 갖춘 인라인 스피드 스케이

이트 국가대표 유니폼을 새롭게 개발함으로써, 향후 인라인 스케이트 유니폼 디자인 기획 시 필요한 기초자료를 제시하고자 하였다.

2004년부터 2011년까지의 우리나라 인라인 스케이트 유니폼 디자인을 분석한 결과, 형태는 상·하의가 연결되어 몸에 밀착하는 바디수트, 래글런 슬리브, 스탠드 칼라, 반바지를 기본으로 했고, 색상은 태극기의 레드, 블루, 화이트, 블랙을 거의 벗어나지 않았다. 무늬는 태극무늬의 활용이 가장 많았으며, 그밖에 용과 봉황, 수목화 붓터치 무늬가 사용되었다.

우리나라 국가대표 선수들과 본 연구자가 디자인 면에서 우수하다고 생각하는 해외 유니폼을 분석한 결과, 콜롬비아, 미국, 스페인, 프랑스, 이탈리아, 독일의 유니폼은 국기색에 블랙, 화이트, 블루를 추가로 사용했고, 국기에 사용된 무늬만을 사용하는 등 국기의 색상과 무늬를 최대한 활용하였다. 그리고 콜롬비아, 미국, 이탈리아, 독일은 유니폼 디자인 교체가 잦은 우리나라와는 달리 동일한 유니폼 디자인을 약간의 변화만 주고 지속적으로 사용하여 일관성을 유지했다.

이상의 조사를 통해 국내외 인라인 스케이트 국가대표 유니폼은 국기색을 원칙적으로 활용해왔다는 것을 알 수 있었고, 우리나라 국가대표 선수 인터뷰 결과 선수들 역시 태극기의 레드, 블루, 블랙, 화이트를 가장 선호함을 확인할 수 있었다. 국내의 유니폼에서 무늬는 국기의 색상을 이용한 라

인이나 국기의 무늬가 사용되는 경우가 많았으나, 우리나라는 국기와 상관없는 전통무늬를 사용하기도 했다. 이러한 분석 결과를 반영하여 2013년 유니폼 디자인을 제안했으며, 색상은 태극기의 색상을 위주로 사용했고 레드와 블루를 포인트 색상으로 하였다. 무늬는 두 가지 방향으로 전개했는데, 첫 번째는 태극무늬 색상의 곡선으로 트랙을 자유롭게 달리는 인라인 스케이트의 바퀴 자국을 형상화했고, 두 번째는 전통 길상무늬 중 도깨비와 구름무늬를 사용해서 한국적인 이미지를 부각시키고 승리에 대한 기원을 표현하였다.

선행조사와 디자인 작업을 통해서, 인라인 스케이트 유니폼 디자인 시 상징성을 위해 국기의 색상과 무늬를 적극적으로 활용하는 것이 효과적이며, 선수에 따라서 전통무늬 사용을 싫어하는 경우도 있기 때문에 전통무늬를 직접적이고 강하게 부각시키는 것은 자제해야 한다는 결론을 얻었다. 또한 우리나라도 해외 유니폼처럼 디자인을 일관되게 유지하여 세계 최강국으로서 확고한 국가 이미지를 확립하는 것도 필요하다. 경기복을 디자인할 때에는 캐주얼웨어 디자인과는 달리 트렌드보다도 경기 동작 및 유니폼 규정에 대해 이해해야 하고, 선수 인터뷰나 직·간접적인 경기상황의 경험이 필연적으로 수반되어야 할 것이다.

본 연구는 사진자료 분석 외에도 국가대표 선수들을 인터뷰하여 관찰자로서는 파악할 수 없는 실질적인 사항들을 알아냈으며, 연구자의 주관에만 의존하지 않고 선수들의 선호 경향을 바탕으로 유니폼 디자인을 진행했다는 점에서 의미가 있다. 본 연구의 제한점은 국가대표 선수들을 모두 인터뷰하지 못했으며, 경기복은 앞면 뿐 만 아니라 뒷면 디자인도 중요한데 뒷모습 사진을 구하기 어려워 뒷면 디자인까지 자세히 살펴볼 수 없었다는 점이다. 앞으로는 유니폼 제작업체가 바뀌더라도 대한롤러경기연맹에서 기존의 유니폼 자료를 잘 축적하여 디자이너에게 기초 자료로 제시해야 할

것이며, 확고한 디자인 컨셉을 잡은 후 매해 약간만 변형시키면서 일관성을 유지하려는 노력이 필요하다. 앞으로 다양한 스포츠 종목의 유니폼에 대해 연구가 이루어지기 바라며, 국가대표 선수들이 맞춤새에 대한 개선을 원하고 있기 때문에 그 부분에 대한 후속 연구가 필요하다고 사료된다.

참고문헌

- 1) 강승민 (2012. 7. 28). 지상 최대의 패션쇼 런던 올림픽, 중앙일보, 자료검색일 2012. 11. 16. http://article.joinsmsn.com/news/article/article.asp?total_id=8893175&clink=olink|article|default
- 2) 김지섭 (2012. 7. 19). 경제난에 공짜도 좋지만 촌스러워 못 입겠다: 스페인 유니폼 불만 폭발, 한국일보, 자료검색일 2012. 11. 16. http://news.naver.com/sports/index.nhn?category=worldfootball&ctg=news&mod=read&office_id=038&article_id=0002279928
- 3) 김상훈, 용백수 (2010). 인라인스케이팅 가이드 북, 서울: 광림, 추천사.
- 4) 김상미 (2004). 인체의 운동 적합성을 고려한 스포츠웨어 디자인 개발에 관한 연구: 인라인 스케이트 복을 중심으로, 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-71.
- 5) 김옥순 (2004). 인라인 스케이트 활동에 적합한 캐주얼웨어 개발, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.1-125.
- 6) 김민자, 박주희 (2000). 한국적 이미지의 축구유니폼 디자인개발에 관한 연구, 복식, 52(4), pp.128-129.
- 7) 두산백과(검색어: 롤러 스케이트), 자료검색일 2013. 2. 23. <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1088713&categoryId=200000377>
- 8) 두산백과(검색어: 인라인 스케이트), 자료검색일 2013. 2. 23. <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1208672&categoryId=200000362>
- 9) 김옥순. 앞의 책, pp.4-6.
- 10) The history of inline skating. National Museum of Roller Skating Homepage, 자료검색일 2012. 12. 20. <http://www.rollerskatingmuseum.com/inline.html>
- 11) History of the organization of FIRS. Fédération Internationale de Roller Skating Homepage, 자료검색일 2012. 12. 20. <http://www.rollersports.org/RollerSports/content/about.html>
- 12) 대한롤러경기연맹 (2012). 2011/2012 스피드 경기 규정, 서울: 대한롤러경기연맹, pp.30-40.
- 13) 김상훈, 용백수. 앞의 책, pp.13-14.

- 14) 대한롤러경기연맹. 앞의 책, p.4.
- 15) 김상훈, 용백수. 앞의 책, pp.13-14.
- 16) 홍희정 (2010. 8. 20). 트랙 위의 전사들 금메달이 간절한 이유, 네이버 뉴스, 자료검색일 2012. 12. 23. <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=107&oid=064&aid=0000001799>
- 17) 권오상 (2003. 11. 5). 우효숙 한국롤러 시니어 사상 첫 금, 한겨레 신문, 자료검색일 2013. 12. 23. <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=107&oid=028&aid=0000030739>
- 18) 홍희정. 앞의 글.
- 19) 대한롤러경기연맹. 앞의 책, p.4.
- 20) 위의 책, pp.46-47.
- 21) 권현정 (1983). 우리나라 올림픽 유니폼에 대한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.5-6.
- 22) 임지숙 (2005). 국가 이미지가 표현된 올림픽 선수 유니폼 디자인 연구: 2004년 아테네 올림픽을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp.9-14.
- 23) 정재철, 박선경, 민소정 (2012). 한국적 이미지를 활용한 항공사 여승무원 유니폼 디자인 연구, 한국패션디자인학회지, 12(1), p.57.
- 24) 김상민, 김연희 (2001). 메사 유니폼에 관한 연구, 한국패션디자인학회지, 1(1), pp.131-132.
- 25) 임지숙. 앞의 책, p.9.
- 26) 위의 책, pp.67-69.
- 27) 김연희 (2003). 유니폼 유형별 디자인 상징표현 방식 및 준거에 관한 연구, 국민대학교 대학원 석사학위논문, pp.14-15.
- 28) 최혜선, 박진희, 이경미, 도월희, 김은경 (2001). 액티브 스포츠웨어 설계. 서울: 교학사, pp.1-455.
- 29) Speed skating skinsuit manufacturers. About.com, 자료 검색일 2013. 3. 25. http://inlineskating.about.com/od/speedmarathonskating/tp/skinsuit_manufacturers.htm
- 30) 최혜선, 박진희, 이경미, 도월희, 김은경. 앞의 책, pp. 354-360.
- 31) 김상민, 김연희. 앞의 책, p.132.
- 32) 임지숙. 앞의 책, p.13.
- 33) 이신영 (2002). 항공사 승무원 유니폼 디자인 연구: 아시아나 항공사를 중심으로, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.11.
- 34) 김학성 (1983). 디자인을 위한 색채, 서울: 창미, p.17 1. 위의 책, pp.11-12.에서 재인용.
- 35) 임지숙. 앞의 책, pp.9-14.
- 36) 조영아, 손영미 (2002). 한국 축구 유니폼 디자인 변천에 관한 연구: 국가대표 축구선수 유니폼을 중심으로, 복식, 52(7), pp.103-121.
- 37) 김용운 (2006). 국내 프로농구 유니폼 디자인에 관한 연구: 남자 프로농구 유니폼을 중심으로, 경남대학교 대학원 석사학위 논문, p.53.
- 38) 김덕겸 (2001). 한국길상문, 서울: 형설출판사, pp.278-279.
- 39) 안상수 (1988). 한국전통문양집 제4권 구름무늬편, p. p.8-16.
- 40) 김덕겸. 앞의 책, p.47.

Development of a Uniform Design for the National Inline Skating Team

Kwon, Sang Hee

Lecturer, Dept. of Clothing & Textiles, Chonbuk National University

Abstract

The purpose of this research is to develop new uniform designs for the national inline speed skating team and provide fundamental data for inline skating uniform design. Analysis of the Korean inline skating uniform showed that Korean uniforms mainly consisted of red, blue, white and black, which are the colors of the Korean flag. For patterns, the Taegeuk motif was used most frequently, and the dragon, phoenix and oriental painting brush motifs were also used. Based on an interview with Korean national inline skating athletes and the researcher's opinion, Colombia, United States, Spain, France, Italy and Germany were selected as examples of aesthetically appealing uniform design. Their uniforms made the most use of colors and motifs of their national flags, and they tended to maintain the same design for years. According to the interview with Korean national inline skating athletes, they preferred the colors of the Korean flag: red, blue, white and black. They all had a positive attitude toward the Taegeuk motif, but had different opinions on other traditional motifs. As a final result of this research, new uniform designs were suggested for the 2013 international games. The first design theme is inspired by wheel tracks of inline skates. The free curves of the front and back express the wheel tracks. The second theme maximizes national symbolism and shows hope for victory using traditional dokkaebi and cloud motifs. Both themes are based on white, black, red and blue, which are the colors of the Korean flag, and use red and blue as accent colors.

Key words: inline skate, national inline skating team uniform, uniform design of the national inline skating team