

주거문화의 변화에 따른 가전제품 디자인 컨셉 제안(1)

Design concept proposal of electric home appliances with the change of living culture(1)

김현정 오은하 이재석

김철수 인식일

국민대학교 테크노디자인전문대학원

Kim, Hyen-jung Oh, Eun-ha Yi, Jae-seok

Kim, Chul-su In, suk-il

Dept. of Industrial Design, TED KOOKMIN UNIV.

• Key words: living culture, design, home appliances

1. 연구 목적 및 방법

우리가 사용하는 제품은 주거 변화, 사회학적 변화, 인구학적 변화, 기술 환경 변화 등 사람과 사람이 사회 활동을 하면서 생성되는 여러 요소들에 의해 영향을 받는다.

이에 따라 디자인은 이런 요소들을 분석하고 이해하여 디자인에 반영하여야 그 시대에 맞는 소비자 요구를 만족시키는 것에 성공 할 수 있을 것이다.

본 연구는 인간의 사회 활동에서 생성되는 요소 중 향후 5~8년의 변화를 예측 한 문헌들을 조사 분석한 후 가전제품에 영향을 많이 끼친다고 판단한 문화환경, 기술적 환경, 주거환경의 변화요소를 정리하고 이를 반영하여 시대에 맞는 가전제품 디자인 컨셉을 제안해보고자 한다.

2. 배경 조사

향후 5~8년 변화되는 요소들을 예측한 문헌들을 수집, 정리한다.

2-1. 문화적 측면

(1)연결:①win-win-win 효과-홀로 존재하는 것이 아니라 각각은 뚜렷한 관계 속에 시너지 효과 얻는다.

②네트워크 문화

③다양한 인간관계

(2)감성:①추상적인 대상에 대한 소비가 늘어날 것이다

②남에게 보여 지는 자아-자기연출의 생활

③자연친화적

(3)과거 답습:①서구식 입식문화가 원칙과 질서 없이 잠식 부조화->새로운 고찰의 필요성 제시

②작식문화

③공간의 융통성

2-2. 기술적 측면

(1)산업전자

(2)컴퓨팅

(3)유비쿼터스

(4)바이오공학

(5)홈네트워크

(6)모바일

(7)휴먼인터페이스

2-3. 주거 환경적 측면

(1)미래 주거 공간의 예

①고령화 추세의 가속화-특수목적의 주거형태

②가구 구성 변화-개인 활동을 위한 주거 공간 분할

③수납공간 확보 요구-컴퍼넌트 기능

④경제활동의 광역화(단신부임자 증가)-혼자살기 편리한 시설 및 규모

⑤소비, 소득 수준의 향상-고급화, 여가중시, 개성 표출

⑥고밀 개발의 가속화-초고층 주택이 일반화, 고층 주택에서도 쾌적한 주거환경을 요구(자연친화적 기술)

(2) 미래사회 주거 문화에 대한 요구사항

①안전성-방법, 방재 면에서의 안전성확인 및 이상의 감지, 긴급시의 통보와 적절한 대응

②쾌적성-건강유지, 증진 위한 주거 공간 환경의 제어

③지적 - 문화적 요구, 새롭고 다양한 생활체험

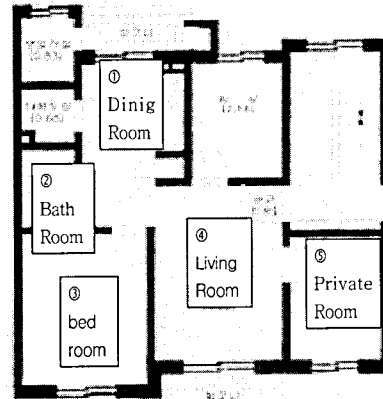
④편리성-집중제어, 원격제어, 자동제어

⑤개성화-확실적인 건축계획에 대한 반발

⑥대응성-개인 취향, 세대의 요구에 따른 가변성 요구

⑦환경친화

3. 공간의 의미 변화 정리



①Dining Room: nature, familism, harmony, health

②Bath Room: health, idea, mindcontrol

③Bed Room: sweet dream, idea, muse, diary, memo, ego, 자아성찰

④Living Room: control, communication, network, connect, entertainment

⑤Private Room: secret, hobby, charisma, avata ego 자아개발

4. 컨셉 제안

수집한 문헌들로 추출할 수 있었던 문화, 기술, 주거환경의 변화들을 고려하여 디자인 컨셉을 제안한다.

4-1. 주거공간의 변화된 의미부여에 따른 Light, Air conditioner, Sound control

(1)배경

현재 소비, 소득 수준의 향상으로 고급화된 주택, 개성적인 주택을 요구, 여가와 개성 표출이 중요시 되고 있다. 초고층 주택이 일반화됨에 따라 고층 주택에서도 쾌적한 주거환경의 요구, 취미실의 부설, 개성 있는 주택의 출현에 맞춰 각각의 주거 공간에 맞는 새로운 의미가 필요하다. 즉, 주거 공간 내에 보다 쾌적하고 자연 친화적인 기술의 도입이 필요한 시점이다.

(2)컨셉

주거공간에서 행동(생활)을 할 때 가장 영향을 많이 받는 것을 시각(보이는 것), 청각(듣는 것), 촉각(느끼는 것)으로 가정하고 시각을 나타내는 것을 빛, 청각을 나타내는 것을 소리, 촉각을 나타내는 것을 바람으로 정하였다. 본 연구는 빛, 바람, 소리의 표현으로 주거환경에서 행동(생활)하는 상황에 따라 새로운 분위기 연출로 인한 기존의 주거공간의 빛, 바람, 소리를 표현해주는 제품과의 차별화된 공간표현 방식에 대해 제시할 것이다.

4-2. Multi-Media Display

(1)배경

①자기연출을 중심으로 하는 생활

기능은 최소한으로 하고 주위환경과 조화를 중심으로 한다. 기존제품이나 환경을 이용한다.

②네트워크

너무 다양하고 많은 정보를 효율적으로 사용하기 위해 단 순기능의 유닛의 단순한 조합으로 다양한 기능

③과거 답습-좌식문화

우리의 생활문화에 전통적인 좌식문화와 서구식 입식문화의 혼재 물리적 심리적 무게중심을 낮춘 가구와 앉거나 누운 채로 작동가능 하게 조절

(2)컨셉-병풍을 모티브로 한 멀티미디어 디스플레이

①한국의 병풍

주로 집안에서 장식을 겸비하여 무엇을 가리거나 바람을 막거나 하기 위하여 둘러치는 물건으로 특정장소에 펼쳐 놓거나 특별한 행사가 있으면 그 기능에 맞는 병풍을 펼침으로써 그 공간에 대한 적절한 의미 부여했다. 병풍의 용도에 따라 글자 그림 자수 등으로 꾸며져 있다.

②병풍의 현대적 응용

놓이는 장소와 환경에 따라 달라지는 병풍의 의미적 기능을 현대인의 생활에 필요한 멀티미디어 디스플레이장치에 응용하여 개인, 가족, 공용공간에서 다양하게 의미를 부여할 수 있는 장치로 이용한다.

병풍이 가지는 특성을 각 제품의 통합화로 공간의 기능에 대한 경계가 희미해지고 있는 현대의 공간에 대입하여 새로운 공간문화를 만들 수 있을 것이다.

③Multi-Purpose Screen으로의 이용

현대의 주거가 아파트중심의 서구적인 문화로 바뀌었지만 사람들의 행동양식에는 좌식문화가 다분히 남아있다. 현재 입식중심으로 되어있는 디스플레이제품에 병풍의 독특한 기능성을 적용하여 좌식과 입식 혼재의 생활양식을 가진 현대인의 생활에 맞음과 동시에 새로운 생활스타일에 대한 현대인의 요구에 부응한다.

4-3. 이동 데이터 저장고

(1)배경

점점 복잡하게 연결된 가전제품의 네트워크로 정보의 효과적인 정보이동과 사용자가 쉽게 인지하고 컨트롤 할 수 있도록 도와주는 기능이 필요하게 되었다. 또한 위에서 정리한 공간의 변화된 의미들이 서로 유기적으로 영향을 주고 있으므로 제품도 그에 따라 능동적으로 대처하기를 요구받고 있다.

정해진 공간 안에서 공간의 의미 변화를 능동적으로 주었던 과거 우리의 주거공간에 대한 고찰을 해 볼 필요가 있다

(2)컨셉-포석정을 모티브로 한 정보이동 데이터

①한국의 포석정

돌을 포개어 놓은 정자라는 뜻의 포석정은 63개의 석재가 어우러져 구불구불한 물길을 만들고 있다.

술잔을 띄어 왕과 신하가 나누어 마셨다고 하는데 그 술잔이 움직일 때 수로의 벽면을 따라 작은 소용돌이가 생기는 와류현상을 관찰할 수 있었다고 한다.

②포석정의 현대적 응용

원하는 곳까지 흘러보내기, 사람들과 공유하기, 자연친화적인 점 등을 볼 때 포석정은 복잡화된 가전제품끼리의 네트워크를 사용자가 쉽게 컨트롤 할 수 있게 해줄 이동데이터 저장고에 모티브로 사용하기 적합한 면이 많다. 이 컨셉의 이동데이터 저장고는 주거환경을 자연 친화적 느낌이 나도록 가꾸어 주면서도 가전제품끼리의 복잡한 관계성을 눈으로 시각화하여 보여주어 소비자가 인식하기 쉽게 도우며 데이터 이동속도까지 표시해준다.

5. 결 론

문헌들을 조사하고 분석해 본 결과 연결, 감성, 과거답습이라는 이야기를 담고, 산업전자, 컴퓨팅, 유비쿼터스, 바이오공학, 홈네트워크, 모바일, 휴먼인터페이스의 기술을 주로 이용하여 변화된 주거공간의 각 의미에 따라 능동적으로 대처하는 가전제품이 필요하다.

이번 연구에서는 이에 따라 주거공간의 변화된 의미부여에 따른 Light, Air conditioner, sound 컨트롤러, Multi-Media Display, 이동 데이터 저장고라는 3가지 컨셉을 제안했다.

향후 연구에서는 제안된 컨셉들을 적용한 제품디자인을 해 볼 계획이다.

참고문헌

- Elaine N. Malntos, 미국의 음식 문화, 역민사
- 니콜라스 네그로폰테, being digita
- 로프옌센, 드림스사이어티
- 발터벤야민, 발터벤야민의 문예이론
- 윌리엄미첼, 비트의 도시
- 박춘란/효일, 식생활 문화
- 이어령, 보자기/ 탈근대학의 발상, 문풍지
- 지능형 미래주택 및 인터넷 정보대전 세미나