

감성, 주거공간에서의 가치

이성미(군산대학교 교수)

감성은 최근 철학, 마케팅, 디자인, 건축 등 다양한 분야에서 새로운 관심의 대상이 되고 있다. 감성은 감정과 유사한 개념으로 혼용되고 있는데 ‘감성적인’이란 의미를 영문으로 표현할 때 때로는 ‘emotional’로, 때로는 ‘sensible’로 번역되기도 한다. 객관성이나 일관성을 갖기 어려운 특성으로 인해 감성은 학문의 분야에서 연구대상으로는 다루기가 까다로운 대상이다. 그러나 그 응용에 있어서는 마케팅, 디자인 등의 분야에서 최근 들어 더욱 활발히 다루어지고 있다. 각 영역에서 다루는 감성의 의미들은 다양하고 모호하며 감성은 그 용어가 사용되어지는 맥락에 따라 각기 다른 의미로 해석되고 있다.

최근의 환경이론들의 경향을 살펴보면 인간을 중심으로(human-centered) 공간의 의미와 가치를 편성하고 있음을 알 수 있다. 공간디자인분야에서의 인간중심적 접근방법으로는 인간공학, 문화적 연구, 사용자 참여에 의한 디자인, 감성적 디자인 접근방법 등 네 가지로 요약해 볼 수 있다. 인간공학(human engineering)은 인간의 신체와 공간의 관계에 관심을 가지고 접근하는 관점이라 볼 수 있으며, 문화적 연구(ethnography)나 사용자 관찰(user Observation)을 통하여 인간의 특성을 이해하고자 하는 행태적 연구도 인간중심적 관점에 속한다고 볼 수 있다. 사용자 참여에 의한 디자인(user-participation design)은 사용자의 욕구와 필요를 좀 더 이해하고 개별성을 인정하기 위한 접근방법이다. 끝으로 감성적 디자인 접근방법이 있으며 이는 공간에 대한 인간의 인식이 공감각적이고 통합적임에서 근거를 두고 있다. 감성디자인은 앞서의 세 가지 속성들을 포괄하는 인식체계적 개념으로 감성 내에서는 오감뿐만 아니라, 기능, 의미들의 작용이 함께 이루어진다고 볼 수 있다. 따라서 감성은 21세기의 디자인방법에 있어서의 화두이며 사람을 중심으로 하는 공간디자인의 척도이다.

감성적 공간이란 사람이 정서적으로 반응하게 하는 공간으로서 사람으로 하여금 공간과 상호작용을 하게하고 나아가 상호관계를 형성하게 하는 공간이라 할 수 있다. 디자인 분야에서 행해지고 있는 감성에 대한 연구는 크게 디자인에 있어서 표현성을 높이기 위한 연구와 디자인의 감성적 요소가 인간에게 주는 영향을 측정하기 위한 감성공학분야의 연구로 구분해볼 수 있다. 그러나 많은 연구들이 기존의 디자인 선호도에 대한 연구나 미적 표현성에 관한 연구와 내용상 크게 다를 것이 없는 경향을 보이고 있으며, 그 결과에 있어서 감성연구로서의 차별성을 확보하지 못하고 있다. 이는 감성에 대한 정의가 모호한 상태에서 연구가 진행되었거나 그 정의가 감성의 부분적인 특성에 국한되고 있었기 때문인 것으로 보인다. 감성의 정의와 범위를 명확히 하고자 하는 개념적인 연구는 감성에 대한 많은 연구결과가 보다 유용한 것이 되도록 하는데 필수적인 조건이다.

이 글의 목적은 감성의 의미를 파악하고 공간에서의 감성이 어떠한 특성이 있는지를 알아보고자 하는데 있다. 이를 위해 감성에 대한 다양한 문헌에서 보여 지는 감성의 의미를 고찰하고, 현상적 특성을 파악하며, 공간디자인의 특수성에 대한 이해를 바탕으로 공간디자인의 감성은 어떠한 측면에서 이해될 수 있고 접근해야 할 것인가를 논하고자 한다.

1. 감성이란

사전적인 정의에 의하면 감성(sensibility)이란 자극이나 자극의 변화를 느끼는 성질이며 이성 또는 오성(悟性)과 함께 인간의 인식능력에 속한다.¹⁾ 감성의 초기적 정의는 이성에 대응되는 개념으로서 감정과 혼용되어 사용되어왔던 것이 사실이다. 그러나 사람의 인지활동에 대한 연구의 발전과 함께 감성은 복합적인 인식활동으로서 자극정보를 처리하는 직관적 메모리나 필터와 같은 것으로 여겨지고 있다. 감성을 유발하는 자극정보에는 다양한 것이 있을 수 있는데 오감을 통하여 전달되는 물리적 자극뿐만 아니라, 기능성, 사용성 등의 비물리적 자극에 의해서도 발생하는 것으로 알려져 있다. 또한 감성은 인지활동의 전반적인 과정에서 발생하는데 이러한 사실들은 감성디자인이 단지 일부감각을 유발하고자 하는 시도에 그쳐서는 안 되는, 디자인의 전반에 걸친 문제임을 말해주고 있다.

지금까지의 감성에 대한 연구문헌들을 살펴보면 감성에 대하여 크게 다음과 같은 세 가지의 입장을 취하고 있음을 알 수 있다.²⁾

첫째, 이성에 대한 대립으로서의 감성이다. 이는 데카르트의 합리주의에 입각한 전통적인 입장으로, 칸트는 분석 판단의 활동이나 선험적 종합 판단에 대한 것을 이성의 근본적 기능으로 보았고 질서가 주어지기 전 또는 지식의 단계에 오르기 전의 인간 경험은 감성의 역할로 인정하였다. 그러나 감성과 이성을 대립적으로 보는 입장은 감성과 이성이 영향을 주고받는 사실에 대하여는 충분한 설명을 해주지 못하고 있다. 정대현(1996)은 이에 대하여 이성은 분석적 판단, 감성은 종합적 판단에 속하며 인간 경험의 문맥적 이해에 대하여 감성의 이성화라는 개념으로 설명하고 있다.³⁾ 최근의 연구에서는 감성이 이성적 판단을 행동으로 옮기는데 있어서 필수요소임을 주장하고 있다. 이것은 우리가 여러 가능한 행동들 중 한 가지를 선택하는 이유는 그것이 올바른 것이어서라기 보다 특정 선택이 가져올 결과에 동반되는 감정 때문이라는 것이 그것이다.

둘째, 감각인식 능력으로서의 감성이다. 이러한 입장은 오감에 초점을 맞추고 있고, 각 감각이 인간의 정서에 어떠한 영향을 주는가 하는 점에 주목하게 되는데, 감성이 외적감각이나 물리적 자극에 의해서만 발생하는 것으로 간주함으로써 감성의 범위를 축소시키는 오류를 범하기가 쉽다. 감각에는 물리적 자극에 의해서 발생하는 외부감각 외에 내부감각이 있는데 고통과 같은 것이 이에 포함된다. 이외에도 물리적으로만은 설명되지 않는 감성을 일으킬 수 있는 자극들이 존재하는

1) www.EnCyber.com(두산백과사전, 2010)

2) 이성미, 공간디자인의 감성에 대한 개념적 연구, 한국실내디자인학회논문집, v.17 n.1, 2008.02

3) 정대현외, 감성의 철학, 민음사, 서울, 1996, pp. 9-17

데 사용자가 제품의 기능을 얼마나 잘 사용할 수 있느냐 하는 사용성(usability)이라든지, 명품이라는 이미지가 주는 기대나 욕망 자극의 예⁴⁾에서도 물리적이고 직접적인 자극 외에 기억이나 기대가 주는 이차적 자극도 감성을 일으킴을 알 수 있다.

셋째, 자극정보 인식체계로서의 감성이다. 감성은 자극정보를 처리하는 직관적 메모리 또는 필터와 같은 역할을 하는 것으로 이 필터는 생활 속의 경험들을 통해서 축적된 기억, 신체의 정보 등을 종합하여 생성되며 이것은 동일한 대상에 있어서도 개인과 상황, 환경에 따라 다양하게 변화한다. Brave and Nass(2003)에 의하면 감성은 인간다움의 기본요소로서 개인의 요구와 목적에 연관된 상황에 대한 반응이라고 정의하고 있다.⁵⁾ 이는 감성을 가장 포괄적이고 명확하게 정의한 것이나 이러한 측면에는 감성이 너무 광범위하고 애매모호하여 연구대상으로 다루기가 용이하지 않다는 어려움이 있다. 그러나 감성이 이성과 분리될 수 없으며 상호 영향을 주는 측면, 감정과 감성이 혼돈되는 문제, 감성의 발생과정에서 감성이 인지와 평가에 영향을 주는 과정에 대한 설명을 가능하게 한다는 점에서 설득력이 있다고 볼 수 있다.

세 번째의 입장과 같이 감성을 다양한 자극정보를 처리하는 직관적 메모리로 정의하였을 때 감성에는 다음과 같은 특성이 있다.

(1) 감성의 직관성/주관성

사람의 의식은 오직 자신만이 입력하고 호출할 수 있는 세계이며 사람을 특별하게 또 다른 사람과 구별되게 만들어 주는 일인칭의 개인적인 세계이다. 감성이 주관적인 특성을 갖게되는 것은 이러한 개인적 의식활동에 포함되어 있기 때문이며 개인의 생활경험에 의한 기억에 의존하기 때문이기도 하다.⁶⁾ 일부 감성 공학의 연구자들은 감성을 정의함에 있어서 ‘직관과 지적 활동의 상호 작용’이라고도 한다. 이것은 인간의 감성적 정보 처리를 함에 있어서 직관이 개입하고 있기 때문이다.

(2) 감성의 포괄성

감성은 그 자극정보의 범위가 포괄적이며 인지활동의 전반적인 과정에서 영향을 주고받는다. 감성을 유발하는 자극정보에는 물리적인 자극 외에도 내적자극과 같은 비물리적 자극과 기능성, 사용성 등과 같은 복합적인 자극이 있다. 다양한 자극정보는 개인의 생활경험 등으로부터 축적된 기억 등의 영향에 의해 각기 다른 감성을 유발하게 된다. 이구형(1998)은 이에 대해, 기능적 감성과 감각적 감성이라는 개념으로 설명하였으며, 제품과 관련된 감성을 제품의 외형이나 색상, 디자인에 대한 “감각적 감성”과 제품의 기능과 품질, 사용성 등에 대한 “기능적 감성”으로 분류할 수 있다고 보았다.⁷⁾

감성은 인지활동의 전반적인 과정에서 발생하는데 이러한 사실은 감성디자인이 단지 일부감각

4) 성영신의, 마음을 움직이는 뇌, 뇌를 움직이는 마음, 해나무, 2004 pp. 282-307

5) Brave, S. and Nass, C., Emotion in Human-Computer Interaction, 2003, 정상훈, 이진표, Op. Cit., 2006, p.346에서 재인용

6) 이구형, 감성과 감정의 이해를 통한 감성의 체계적 측정 평가, 감성과학, Vol. 8, No. 3, 2004, p. 117

7) 이구형, 감성공학의 개념과 연구 및 응용 방법, 대한인간공학회지, Vol. 17, No. 1, 1998, p. 98

을 유발하고자하는 시도에 그쳐서는 안되는, 디자인의 전반에 걸친 문제임을 시사한다. 이구형은 여러 연구에서 감성과 감정의 차이점을 강조하였는데 그 중 하나가 발생빈도에 관한 부분이었다. 감정은 일상생활에서 자주 발생하지 않는데 비하여 감성은 사물이나 환경을 보고 느끼는 모든 순간마다 발생된다고 하였다. 외부로부터의 감각정보를 받아들일 때마다 갖게 되는 감성은 순간의 행동에 큰 영향을 미치는 것 같이 보이지는 않으나 개인의 사고방식과 생활 전체에 영향을 미친다. 감성은 인간의 생활에서 논리적 사고와 의사결정, 감정의 발생, 행동 등 모든 부분에 깊숙이 영향을 미치고 있다.⁸⁾

(3) 감성의 변화성

감성은 시간적 경험과 개인성, 상황에 따라 변화한다. 감성의 변화하는 성질은 자극의 불안정성, 개인의 경험, 욕구, 상황의 차이와 변화 등의 이유 때문이다. 감성은 내적 외적 감각정보에 의존하는데 감각정보의 ‘느낌’ 자체는 직접적이고 확실한 것이지만, 느낌이라는 것이 매우 사적인 체험이며 상황에 따라 다르게 인식될 수 있다는 점에서는 불확실한 것으로 볼 수 있다.⁹⁾

개인의 시간적 경험에 따라 다른 감성이 유발되는 현상에 대한 연구들도 있는데, 휴대폰디자인의 선호도에 대한 조사¹⁰⁾에서 제품의 사용경험에 의한 경험적 기억 정보는 인지대상의 선호도 평정에 영향을 미친다는 사실이 그 것이다.

또한 사람에게 변화를 추구하는 속성이 내재되어있다는 사실도 감성의 변화성을 이해하는데 있어서 간과할 수 없는 부분이다. 끊임없이 변화를 추구하는 실내디자인의 성향의 심리학적 해석에 대한 연구에서 실내 공간 형태의 지속적 변화추구는 인간의 직관속에 융해된 이원적 요소의 상호대립성과 보완성의 끊임없는 주기적 부침과정이며, 이는 긴장 및 이완의 자극장 변화를 반복적으로 요구하는 인간 속성에 기인한다고 보았다.¹¹⁾

2. 공간에서의 감성

우리의 생활환경인 공간은 물리적 실체로서의 공간과 거주장소로서의 공간이라는 두 가지 관점에서 바라볼 수 있다. 물리적 실체로서의 공간은 인간의 오감으로서 체험되는 공간이다. 물리적 공간에는 가구 등의 물체가 차지하는 적극적 공간(positive space)과 물체와 물체사이의 빈 공간인 소극적 공간(negative space)이 있다.¹²⁾ 비어있는 공간, 즉 소극적 공간은 사용자의 행위공간으로서 각 개인이 자발적인 행위를 할 수 있는 가능성을 제공한다. 이러한 특성으로 인해 동일한 물리적 장치(setting)에서도 사용자의 체험내용은 달라질 수 있다.

8) 이구형, 인간감성특성과 감성의 측정평가, 한국감성과학회 학술대회논문집, 1997, p. 38

9) 나카노 하지무 공간과 인간, 최재석 옮김, 도서출판국제, 1999, p. 83

10) 허성철, 디자인 요소의 상대적 주목성과 제품 선호 반응의 상관관계, 감성과학, Vol. 8, No. 3, 2005

11) 함정도, 실내디자인의 주기적 변화 성향에 대한 심리학적 해석, 한국실내디자인학회논문집, No.21, 1999.12, pp. 26-33

12) 박영순·오혜경, 인테리어디자인, 1993, p. 23

물리적인 공간은 의식의 질서구조를 통해서 인간에게 지각되는 것으로 알려져 있는데 이에 대하여 린치(Kevin Lynch)는 결절점(node), 통로(path), 구역(district)의 개념으로 나타내었다. 그는 이러한 정위(orientation)의 체계(system)가 훌륭한 환경적 이미지를 구성하며 정서적인 안정감을 준다고 주장하였으며 이 체계가 약화된 곳에서는 이미지 형성이 어렵게 되고 사람들은 상실했다(lost)는 느낌을 받게 된다고 하였다.¹³⁾

오영근(2004)은 메를로 뽕띠의 ‘신체의 공간성’에 관한 언급에서 공간에 대한 지각이 신체를 통하여 이루어지며 이러한 과정에서 신체는 물리적 공간 즉, 건축공간과 인간의 정신이 만나는 매개체로 보았다. 그의 동일한 논문에서 인용한 블로우의 ‘감정이 이입된 공간’이라는 개념 또한 공간의 감성성이 양방향적인 문제임을 다루고 있다.¹⁴⁾

공간의 감성성은 앞서 말한 바와 같이 개인적이며 직관적이고 주관적인 성질의 것이며 물리적 실체와 그 속에서의 개인의 체험성이 일치된 결과이다.

거주장소로서의 공간은 현상학에 그 바탕을 두고 있다. 하나의 공간은 체험함으로써 장소가 되고 인간존재의 의미를 생성한다. 공간에 있을 때 사람은 공간에서의 자신의 존재의미를 마주하게 된다. 거주(dwelling)라는 단어는 사람과 장소의 총체적인 관계를 가리키는데 사용해왔다. 슐츠는 그의 저서에서 거주와 관련된 두 개의 심리적 기능들인 정위(orientation)와 정체성(identification)을 언급하고 있다. 거주(dwelling)는 공간과 인간이 관계하는 방식, 곧 인간이 세상에 존재하는 방식으로서 여행하는 인간(homo viator)이 될 수 있도록 하는 기능과 구체적인 장소에 대한 소속감(sense of belonging)의 기능을 담당하고 있음을 보여준다.¹⁵⁾ 이것은 인간존재의 근원이 일상과 탈일상의 균형있는 반복, 즉 역동성에 있음을 말해준다.

또한 공간에는 시간성이 있다. 공간은 그 속성상 동시적으로 파악되기 어려우며 계속적이고 연속적인 경험적 시간축 위에 존재하게 된다.¹⁶⁾ 공간에 오래 거주하게 되면 익숙해지게 되고 어두운 가운데도 공간의 대부분을 인지하고 움직일 수 있다. 즉, 경험과 시간의 반복성에 의해 공간은 예측될 수가 있다.

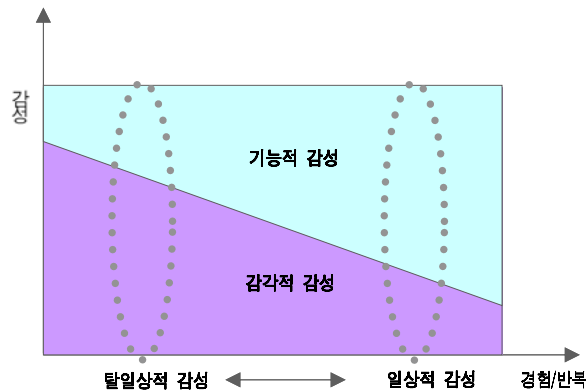
공간에는 질서가 있다. 이 질서는 본래 공간 속에 포함되어져 있는 것이 아니고 공간에서 살아 가는 사람들의 지식과 행동과의 관계에서 생겨난 것이다. 태초의 공간은 혼돈이었으며, 사람은 이러한 혼돈에 대항하여 질서적인 공간을 창조하였다. 따라서 생활하기위한 공간의 본질은 질서적인 것이며 무질서한 공간은 사람이 생활하는 공간밖에 존재한다. 이러한 공간질서는 사람들이 상식(common sense)이라고 말하는 범주에 속한다. [그림 1]은 물리적 공간에서 일어나는 사람의 감성이 시간의 흐름에 따라 감각적 감성에서 기능적 감성으로 옮겨감을 보여준다. 감각적 감성은 지각 즉, 오감을 통하여 일어나고 기능적 감성은 사용하면서 일어나는 감성으로서 공간경험이 반복될수록 감각적 감성보다는 기능적 감성에 더욱 좌우됨을 알 수 있다. 지금까지의 감성적 공간은 주로

13) Christian Norberg-Schulz, 장소의 혼-건축의 현상학을 위하여, 민경호, 배용규·임희지·최강림 역, 서울, 태림문화사, 1996 p. 28

14) 오영근, 공간디자인에서 감성적 경향에 관한연구, 한국실내디자인학회논문집, 제13권, 2호, 2004

15) Christian Norberg-Schulz, Op. Cit.

16) 박영순·오혜경, Op. Cit., p. 24



[그림 1] 경험/반복에 따른 감성의 변화

출처: 이성미(2008), 「공간디자인의 감성에 대한 개념적 연구」

감각적 감성에 치우쳐 왔거나 감각적 감성과 기능적 감성이 혼용되어있으면서도 물리적 자극의 중요성을 주로 강조한 측면이 있었다.

친숙함과 계속성은 장소에 의미를 주며 장소와 사람을 연결한다. 새로운 주택은 시간이 지나면서 우리의 관심을 끌지 않으며, 오래된 신발처럼 편안하고 눈에 거슬리지 않게 된다. 펠프의 내부에 관한 개념도 계속성과 기억의 축적이 주거의 중요한 특성임을 암시하고 있다. 또한 시간적인 질서 속에서 주거는 심미적인 매력에 의존하지는 않으며 오히려 과거 주거의 매력과 추함에 대한 우리의 지각에 기초된다고 하였다.¹⁷⁾ 물리적 공간을 경험하게 되면서 이것의 많은 부분이 의미적 공간화하는 것으로 볼 수 있으며, 의미적 공간에는 실용적 의미, 실존적 의미, 인식적 의미, 추상적 의미 등 다양한 의미 등이 있을 수 있다.

3. 감성적 디자인 사례

지금까지 감성의 의미를 파악하고 공간에서의 감성이 어떠한 특성이 있는지를 알아보기 위해 감성에 대한 다양한 문헌에서 보여 지는 감성의 의미를 고찰하였다. 그 결과로서 감성은 인간이 자극을 의미화하는 과정에서 무수한 자극정보들을 직관적이고 통합적으로 다루는 필터와 같은 기능으로 정의되었다. 이러한 정의를 바탕으로 감성의 현상적 특성을 파악하기위해 감성적 공간디자인의 사례에서 보여지는 감성적 속성을 살펴보고자 한다. 이를 위해 공공공간인 도시광장을 중심으로 고찰하였다.

감성적 도시 광장이란 공간 내에서 사람의 정서적 반응을 일으키는 공간으로서 사람들의 감각에 대한 적절한 자극물을 제공하며, 사람들의 다양한 활동이 활발하게 일어나도록 하는 공간이다. 또한 환경과 인간의 상호작용에 의해 의미나 흥미 등의 관계를 형성하는 공간이다. 이러한 도시 광장의 감성적 디자인 기준을 정리하면 <표 1>과 같다.

광장이 사람에게 가능한 적절한 자극을 제공하기 위하여, 공간에서 인간 감각이 어떻게 작용하고 어디에서 작용하는가 하는데 대한 지식이 필요하다. 보행 시 사람은 시속 약 5킬로미터의 속도

17) I. Altman & C.M. Werner, Op. Cit., p. 10

로 수평방향으로 이동하게 된다. 홀(Edward T. Hall)에 의하면 감각기관에는 원거리수용기관(눈, 귀, 코)과 근접 수용기관(피부, 막피, 근육)의 두 종류가 있으며 후각은 1m이내, 청각은 7미터이내, 시각(사회적 시야)은 100m이내에서 효력을 지닌다. 이러한 사실에서 의미 있는 자극은 사람의 감각적 수용거리를 고려하는 것이어야 함을 말해준다. 원거리자극은 주로 시각에 의해 이루어지며 지나치게 넓은 공간은 감성적 옥외공간을 형성하는데 있어 바람직하지 못함을 알려준다. 뿐만 아니라 작은 디테일, 질감, 촉감 등을 통한 근거리 자극이 함께 이루어져야 한다.¹⁸⁾

〈표 1〉 도시 광장의 감성적 디자인 기준 ¹⁹⁾

감성범주	근거	감성적 디자인 기준
자극의 제공	원거리자극 (눈, 귀, 코)	사람의 다양한 감각을 통하여 적절한 자극을 제공하는가 사람의 감각적 수용거리를 고려하는가
	근거리자극 (피부, 막피, 근육)	시각적 시야 100m이내를 고려하는가 전체분만 아니라 근거리에서의 작은 디테일을 만끽할 수 있는가
활동의 지원성	필수적 활동 선택적 활동 사회적 활동	필수적 활동에 불편함이 없도록 디자인되어있는가 양질의 물리적 조건으로 선택적 활동이 활발히 일어나도록 부추기는가 활발해진 필수적활동과 선택적 활동이 사회적 활동을 자연스럽게 이어지도록 하는가
관계 형성	정위 (탈일상성)	흥미를 불러 일으키는가 친숙함, 의미를 제공하는가
	정체성 (일상성)	장소성을 제공하는가 지속적인 관계를 형성하는가

얀 겔(Jan Gehl)은 그의 저서²⁰⁾에서 옥외의 공공장소에서 행해지는 활동들을 필수적 활동, 선택적 활동, 사회적 활동으로 분류하였다. 필수적 활동은 대개 꼭 해야만 하는 활동 즉, 학교나 직장에 가는 일, 쇼핑을 하는 일, 버스나 사람을 기다리는 일 등 크건 작건 간에 참여가 요구되는 모든 활동을 일컫는데, 일반적으로 ‘걷기’와 밀접한 관련이 있다. 선택적 활동은 사람들이 원하고 시간과 장소가 허락하는 조건에서만 발생하는 활동으로서 신선한 공기를 마시기 위해 걷는다거나, 그저 삶을 즐기면서 길거리를 서성이거나 잠시 앉거나 햇볕을 쬐는 등의 행동을 말한다. 옥외에서 즐거움을 찾는다는 것은 대부분 여기에 속하는 활동을 의미하므로 선택적 활동은 매우 중요하다. 특히 이 활동은 외부의 물리적 조건과 밀접한 관계를 갖는다. 사회적 활동은 공공장소에 사람들이 있음으로 해서 야기되는 모든 활동을 말하며 아이들의 놀이, 인사와 대화들, 여러 종류의 집단활동, 그리고 사회적 활동 중 가장 광범위한 행동인 수동적 접촉, 즉 단순히 다른 사람들을 보거나 그들의 소리에 귀를 기울이는 것을 포함한다. 양질의 옥외공간은 다양한 활동을 증가시키며 특히 선택적 활동을 증가시킴을 보고한 바 있다. 또한 옥외공간에서 필수적 활동과 선택적 활동이 증가하게 되면 사회적 활동을 부추기는 효과를 낳는다고 하였다.

사람의 의미작용을 일으키고 사람과 공간의 관계를 형성하는데 있어서 공간은 인간의 실존을 반영

18) Jan Gehl, Life between Buildings, 삶이 있는 도시디자인, 김진우 외 3인, 푸른솔, 서울, 2003 pp. 88-95

19) 이성미, 「도시광장의 감성적 디자인 특성에 관한 연구」 디자인지식논총 2009.12

20) Jan Gehl, Ibid pp. 17-22

하며 시간적 속성에 영향을 받는다. 광장에서의 하루의 때, 계절의 변화, 다양한 삶을 체험하게 되면 이를 통해 친숙함이나 흥미로움, 상징성, 추억 등의 다양한 의미작용이 생겨나고, 이러한 의미작용에서 비롯되는 기억, 추억, 장소성 등이 형성됨으로서 공간과 사람사이의 상호관계가 형성된다.

(1) 자극의 제공

자극의 제공의 측면에서 본 결과 감성적으로 디자인된 도시광장은 사람의 다양한 감각을 통해 자극을 제공하며 원거리와 근거리에서의 감각의 특성에 맞게 색채, 형태, 재료 등을 적절히 사용하고 있다. 특히 인공적인 환경과 자연환경이 적절히 대조를 이루며 즐길 수 있도록 배치되었는데 인공적인 시설물은 강한 기하학적 형태나 패턴, 자연과 대비되는 원색을 사용하고 있는 경우가 많다. 계절과 시간에 따라 다른 색상과 형태를 나타내는 자연은 비정형, 덧없음, 변화성의 체험적 요소로 도입되고 있으며 이를 위해 사용되는 것은 주로 식재와 물(분수)의 도입이다. 사람에게 적절한 자극을 제공하는 광장디자인의 주요특성은 다음과 같다.

- 강한색상과 그래픽요소, 눈에 띄이는 형태로 디자인 되어있어 공간자체가 조형미를 드러낸다.
- 잔디나 다양한 식물, 분수나 호수 같은 자연적인 요소가 제공되어있다.
- 오래 머무르는 곳에는 다양한 재료로 정교하게 마감한 디테일을 감상할 수 있게 한다.
- 콘크리트 같은 인공적인 소재와 자연이 어우러져 공존하고 있다.
- 시각적인 요소 뿐 만아니라 소리나 질감도 느낄 수 있게 한다.



[그림 2] 옥상정원으로서 곡선의 형태, 백색 조형물, 오렌지색 통로, 각기 다른 색을 내는 식물이 어우러져 그래픽적인 효과를 나타낸다.



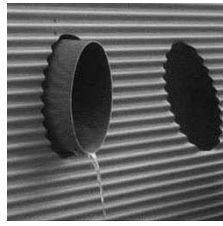
[그림 3] 하루에 일곱 번씩 솟아나는 분수에 의해 콘크리트 바닥에 물웅덩이가 생긴다.



[그림 4] 바닥이 황동으로 두른 얇은 띠와 현무암과 벽돌, 에나멜 등의 장식적인 재료로 마감되어서 화려한 바닥패턴의 디테일을 즐길 수 있다.



[그림 5] 콘크리트 블록의 기하학적 형태와 틈사이로 자라난 식물이 대비를 이룬다.



[그림 6] 물소리를 들음으로서 공감각적인 체험이 이루어진다.



[그림 7] 항만부근의 작은 친수공간으로서 어린이들의 놀이터, 주차장 부근의 통행로 등의 다양한 용도로 쓰인다.



[그림 8, 9] 강한 색상과 패턴
교통법규에 의해 정해진 일상의 재료와 색상이 새로운 컨텍스트 내에서 성형됨
그림출처 Eimitris Kottas, *Urban Spaces; Squares & Plazas*, Tokyo, 2007

(2) 활동의 지원성

활동의 지원성 측면에서 분석한 결과 각 사례들은 사람들이 광장에서 오래 머물도록 사람들의 활동에 대하여 유연한 지원을 할 수 있는 형태를 취하고 있다. 예를 들어 한 공간이 통행로, 휴식, 산책, 놀이터 등 다양한 기능을 할 수 있도록 한다든지, 활동에 따라 개방감과 폐쇄감의 영역을 선택할 수 있게 하거나, 넓어서 여러 가지 기능을 동시에 지원할 수 있는 앉을 거리 또는 다양한 형태나 종류의 앉을 거리를 제공하여 사람의 활동이 폭넓게 지원되도록 하고 있다. 사람의 활동을 적절하게 지원하는 광장디자인의 주요특성은 다음과 같다.

- 광장이 통행로, 휴식처, 산책로, 놀이터 등 다양한 기능을 한다.
- 개방적인 공간과 사적인 공간이 공존하고 있어 사적인 활동과 공적인 활동을 자유로이 오갈 수 있다.
- 사람들의 보행에 편리하도록 장애물이나 단차가 없고 동선이 편안하다.
- 혼자 걸터앉을 수 있는 벤치부터 여러 사람이 모일 수 있는 형태의 앉을 거리까지 다양하게 제공된다.
- 사람들이 오래 머물도록 하는 볼거리나 유희, 상거래, 모임, 공연 등을 위한 공간이 제공되어있다.



[그림 10] 개방적인 장소와 사적인 장소가 골고루 제공되어있어 필요에 따라 다양한 분위기를 선택할 수 있다.



[그림 11] 사람들의 보행에 편리하도록 장애물이나 단차가 없고 동선이 사람의 움직임에 따라 계획되어있다.



[그림 12] 사람들이 오래 머물도록하는 볼거리나 유희가 제공되어있다.



[그림 13] 혼자 걸터앉을 수 있는 벤치부터 여러 사람이 모일 수 있는 형태의 앉을 거리까지 다양하게 제공된다.

그림출처 Eimitris Kottas, *Urban Spaces; Squares & Plazas*, Tokyo, 2007

(3) 상호관계의 형성

사람과 공간의 관계형성의 측면에서는 사람으로 하여금 변화와 흥미요소를 통해 공간에 머무는 시간을 지연시키고 있으며 양질의 디자인으로 사람을 환영하며 개성 있는 디자인으로 장소성과 지역아이덴티티를 부여하고 있다. 변화와 흥미를 주기 위해 보행하는 위치에 따라 지속적으로 변화하는 조망과 공간경험을 느끼게 하거나 계절에 따라 변화하도록 3-4종류의 형태와 색상, 성장이 다른 식물들을 의도적으로 식재하였다. 양질의 환경을 위해서는 사람의 동선을 형태에 반영하거나 단차가 없는 유니버설 디자인을 통해 사용자와 친근감을 형성하고 있다. 개성 있는 디자인 방법으로는 향만, 강가에서의 친수공간 형성으로 장소성을 부여하거나, 옛것과 현대의 대조, 자연과 인공의 대조 등을 통해 흥미나 컨텍스트를 통한 의미작용을 일으키거나, 공공디자인향상으로 지역차별성 및 아이덴티티를 향상함으로써 지역민에게 주인의식과 자부심을 느끼게 하고 있다. 사람과 상호관계를 형성하는 광장디자인의 주요특성은 다음과 같다.

- 보행하는 위치에 따라 조망이나 공간경험이 지속적으로 변화한다.
- 같은 공간이라도 계절마다 시간마다 변화감을 준다.
- 지역고유의 특성이나 장소의 의미가 담겨있다.
- 옛것과 현대, 자연과 인공의 대조를 통해 흥미나 의미 등 다양한 해석을 가능하게 한다.
- 지역민이 주인 의식과 자부심을 느끼게 하는 프로그램이 지속적으로 제공된다.



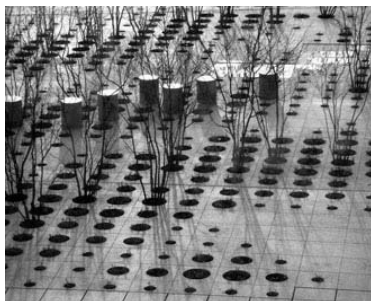
[그림 14] 보행하는 위치에 따라 조망이나 공간경험이 지속적으로 변화한다.



[그림 15] 화강석바닥위에 2cm두께의 물이 하루에도 다양한 사이클로 범람하여 여름에는 맨발로 물놀이를 즐기거나 거닐 수 있다.



[그림 16] 해안이나 강변에 있는 지역에 친수광장을 설치하여 지역의 명소의 역할을 한다.



[그림 17] 콘크리트바닥에 뚫린 원의 크기의 점진적인 변화와 그 틈으로 자라난 식물이 대조를 이루고 있다.



[그림 18] 정기적으로 공연이나 행사를 하기 위한 무대와 관람공간이 있어서 주민들을 위한 다양한 이벤트가 펼쳐진다.

그림출처 Eimitris Kottas, *Urban Spaces; Squares & Plazas*, Tokyo, 2007

4. 맺음말

감성적인 도시 광장에 나타난 디자인 요소 들은 범주 별로 다음과 같은 특성을 보이고 있다.

첫째, 자극의 제공 측면에서 보면 공간디자인은 사람들의 감각의 범위를 고려하고 있으며 지나치게 넓은 경우 그 기능에 따라 영역을 나누어서 계획하고 있다. 넓은 공간일 경우 원거리의 시각적 자극을 고려하여 역동성 있는 기하학적 형태나 강렬한 색상의 대비를 주고 있는 경우가 많다.

또한 재료나 물, 빛, 식물 등을 이용하여 촉감, 또는 질감, 소리의 자극 등을 제공하고 있으며 근거리에서 즐길 수 있는 디테일적인 요소도 적절히 제공하고 있다.

둘째, 활동의 지원성 측면에서는 필수적 활동과 선택적 활동, 사회적 활동을 수용할 수 있는 다양한 장치를 마련하여 상황에 맞게 선택할 수 있도록 하고 있다. 또한 여러 가지 행위가 중첩될 수 있는 모호한 기능적 형태를 취함으로써 연계된 활동들을 이끌어 내거나 사람들의 자발적 행위를 수용하는데 유리한 역할을 하고 있다.

셋째, 공간과 사람의 관계형성 측면에서는 상반되는 요소간의 대조와 변화를 통해 흥미를 일으키는 사례가 많다. 고전과 현대, 인공과 자연, 단조로움과 화려함 등이 공간 내에 공존함으로써 친숙하되 흥미로운 공간을 제공하고 있다. 또한 공간에서의 시간에 따른 변화들, 낮과 밤, 계절의 변화에서 보여 지는 다채로움은 사람과 공간의 지속적인 관계를 고무하고 있다.

도시의 거실이라 할 수 있는 광장은 그 어떤 공간보다도 일상성과 탈일상성이 역동적으로 공존하는 공간이라 할 수 있다. 도시 광장은 시민들에게 친숙하게 다가가는 주거공간이며 나아가 삶에 변화와 활력을 제공하는 문화공간이다. 이러한 공간은 사람을 중심으로 디자인되고 사람들에 의해 활발히 사용될 때 진정으로 완성된다고 할 수 있다.

참고문헌

1. 이성미. 「도시광장 디자인에 대한 감성반응 조사연구」 인포디자인이슈 2009.12
2. _____. 「도시광장의 감성적 디자인 특성에 관한 연구」 디자인지식논총 2009.12
3. _____. 「공간디자인의 감성에 대한 개념적 연구」 한국실내디자인학회논문집 2008.02
4. Eimitris Kottas, *Urban Spaces; Squares & Plazas, Tokyo*, 2007.
5. 나카노 하지무, *공간과 인간, 최재석 옮김, 도서출판국제*, 1999.
6. Christian Norberg-Schulz, *장소의 혼-건축의 현상학을 위하여*, 민경호, 배웅규·임희지·최강림 역, 태림문화사, 서울, 1996.
7. Susan Greenfield, *Brain Story*, 브레인스토리, 정병선역, 지호, 2004.
8. 김성도, *구조에서 감성으로*, 고려대학교 출판부, 서울, 2002.
9. 성영신 외, *마음을 움직이는 뇌, 뇌를 움직이는 마음*, 해나무, 2004.
10. 이연숙, *실내환경심리행태론*, 연세대학교 출판부, 서울, 1998.
11. 정대현 외, *감성의 철학*, 민음사, 서울, 1996.
12. 오영근, *공간디자인에서 감성적 경향에 관한연구*, 한국실내디자인학회논문집, 제13권, 2호, 2004.
13. 이구형, *감성과 감정의 이해를 통한 감성의 체계적 측정 평가*, 감성과학, Vol. 1, No. 1, 1998, pp. 113-122.
14. _____, *인간감성특성과 감성의 측정평가*, 한국감성과학회 학술대회논문집, 1997.

15. 이구형 · 김병주 · 정일석, 시청각 복합자극에 대한 인간감성의 변화, 한국감성과학회지, Vol. 4, No.1, 2001.
16. _____, 김영준, 감성요소를 포함하는 인지적 의사결정 모형, 한국감성과학회 학술대회논문집, 1997.
17. _____, 감성공학의 개념과 연구 및 응용 방법, 대한인간공학회지, Vol. 17, No. 1, 1998.
18. 전명훈 · 한광희, 악보읽기에서 나타나는 전문가와 초보자의 작업기억에서의 처리 유형의 차이, 한국감성과학회지, Vol.6, No. 3, pp. 21-28.
19. 정상훈 · 이건표, 제품 사용중 표출되는 사용자의 감성 측정 도구 개발에 관한 연구, 디자인학 연구, Vol. 19, No. 2, 2006, pp. 343-354.
20. 정상훈 · 이건표, 감성어휘 로깅 소프트웨어를 이용한 제품 사용중 사용자의 감성변화 연구, 감성과학, Vol. 9, No. 3, 2006, pp. 167-177.
21. 정상훈 · 이건표, 제품 사용성과 감성에 관한 개념적 연구, 감성과학, Vol. 9, No. 3, 2006, pp. 167-177.
22. 최은희 · 권영걸, 지각적-인지적 판단과 감정적 판단에 따른 복잡성과 선호도의 관계, 한국실내디자인학회논문집, 제15권, 3호, 2006.06.
23. 함정도, 실내디자인의 주기적 변화 성향에 대한 심리학적 해석, 한국실내디자인학회논문집, No. 21, 1999.12, pp. 26-33.
24. 허성철, 디자인 요소의 상대적 주목성과 제품 선호 반응의 상관관계, 감성과학, Vol. 8, No. 3, 2005.
25. _____, 경험적 감성 정보에 의한 직관적인 아이디어 발상 기법, 한국감성과학회지, Vol. 6, No. 1, 2003.