

# 디자인 과정 단계별 실내디자인 연구 경향

- 한국 실내디자인학회 논문집 분석을 중심으로 -

## A Research Trend on the Stages of Interior Design Process

- Focused on The Analysis of KIID Journal -

이민아\* / Lee, Min-Ah

### Abstract

The purpose of this paper was to study interior design research trend through categorizing the research in interior design process and investigating the research method used at each stage of the process. The ultimate aim was to evaluate the relationship of design process and interior design research and to indicate the guide line of future research. As results of the study, interior design research did not reflect recently increasing renovation and remodeling trend since evaluation research was less performed than data collection, program and design development research. Only educational/research space showed higher rate in evaluation research. In recent years, interior design research is interested in objective design problem solving since programming research increased, and in user-participation planning since questionnaire and interview research increased as data collection method. For the future research, it is expected researchers to show creative thinking process on the stage of design development and to develop various research method on the stage of evaluation.

키워드 : 실내디자인 과정, 실내디자인 연구방법, 프로그램 설정

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

대부분 실내디자인 교육에 있어서 디자인 과정(Design Process)은 창의적 문제해결이나 시각적 이미지 표현, 아이디어의 연출 정도에만 집중되어 있어서 '연구(Research)'라고 하는 것은 실내디자인 과정에서 창의적이지 않은 불필요한 것으로 인식되기 쉽다. 그러나 실내디자인에 있어서 연구는 그 응용 학문적인 특성으로 인해 디자인 목표 설정에서 평가에 이르는 전체 디자인 과정에 있어서 실내디자인의 기본지식과 이론의 틀을 정의하고 확장시키는 역할을 한다. 즉, 연구를 통해 중요한 디자인 문제를 설정하고, 필요한 모든 정보와 자료를 수집하여 체계화된 해결 방법을 이용하면서 그 문제를 해결한 뒤, 인간의 행동과 심리 물리적 반응을 예측하고, 일정한 유형을 분류하며 결정된 디자인사향을 검증하는 것이다.<sup>1)</sup>

이러한 연구를 통해 실내디자인에 영향을 주는 사회, 경제,

문화와 같은 외부적 요인들에 대한 파악이 가능하고, 다양한 요구를 가진 사람들이 일정한 공간에서 행동하는 방식과 그 이유에 대해 이해하게 되며, 작업 중인 디자인이 향후 사용자에게 미치는 심리 사회적 영향에 대한 평가가 이루어지게 된다.

실내디자인 연구는 디자인 과정의 일부분으로서 행해지며, 이러한 관계를 특별히 의식하지 않고 논리적인 접근을 배제한 채 연구를 진행시킬 경우 그 결과가 실제 디자인에 별다른 영향을 미치지 못하게 된다. 이에 본 연구에서는 실내디자인 연구와 디자인 과정과의 관계를 명확히 하기 위해 디자인 과정의 각 단계를 기본으로 실내디자인 연구를 분류하고 유형화 한 뒤, 각 단계의 연구방법과 그 내용을 조사하여 현 실내디자인 연구의 경향을 분석하였다. 본 연구는 기존의 실내디자인 연구와 디자인 과정과의 관계를 평가하여, 향후 실내디자인 연구의 지침을 제공하는데 궁극적인 목적이 있다.

\* 정회원, 군산대학교 주거·가족아동학전공 전임강사

1) J.A.A.Thompson, Design Research, ASID Professional Practice Manual, 1998, pp.47-50

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 디자인 과정의 각 단계에서 발생하는 실내디자인 연구를 분석하기 위해 “한국 실내디자인학회 논문집”의 창간호-36호까지의 관련논문을 대상으로 내용분석을 하였으며, 연구 논문의 선정기준은 다음과 같다.

첫째, 연구의 목적이 공간의 실내디자인 혹은 설계계획에 있거나, 그 기초 자료의 제공에 있는 경우이다. 비록 연구 목적에 명시되어 있지 않다 하더라도 논문 서두에 실내디자인 및 설계에 대한 제안의 의도를 나타내고 있을 경우 관련 논문으로 포함시켰다.

둘째, 실내디자인 혹은 설계의 대상 공간이 논문의 제목이나 본문의 내용에 확실하게 명시되어 있는 연구(예: 주거공간, 사무공간, 전시공간 등)를 포함시키고, 대상공간이 명확치 않은 일반적인 실내디자인 연구는 제외하였다. 한편, 실내디자인 구성요소(색채, 가구, 조명 등)에 관한 연구일 경우에는 특정 공간에서의 구성요소(예: 초등학교 교실의 색채계획, 은행의 가구 디자인)를 다룬 논문을 포함시켰다.

셋째, 특정 공간에 관한 연구라 할지라도 이론의 평가나 적용가능성 시험에 관한 연구, 또는 연구방법의 개발이 목적인 연구는 실제 디자인 과정과 연관성이 없다고 간주하여 관련 논문에서 제외시켰다.

위의 기준을 바탕으로 총 221편이 관련 논문으로 선정되었으며, 주요 연구내용은 다음과 같다.

첫째, 디자인 과정에 대한 기존 문헌고찰로, 디자인 과정의 역사적 변화와 단계별 특성을 정리하였다.

둘째, 실내디자인 연구의 전반적 특성을 분석하기 위해 디자인 과정 단계를 기본으로 한 실내디자인 연구의 유형을 분류하고, 이를 대상공간별로 분석하였다.

셋째, 실내디자인 과정 중 연구가 주로 행해지는 정보수집, 프로그램 설정, 디자인, 평가 단계의 연구경향을 분석하였다.

지칭하여, 디자이너가 해결안을 개발하는 과정에 대해 깊이 분석하지 않았었다. 그러나 디자인 과정에 프로그래밍(Programming)의 개념을 도입하면서 디자이너의 주관적인 경험과 미적인 성향이 다소 약화되었고, 대신 해결안 개발 과정의 분석에 초점을 두게 되었다. 프로그래밍은 설정된 디자인 목표와 사용자, 기타 외부 영향요인에 대한 정보를 수집하여 이를 행동에 대한 정보로 전환시키는 단계<sup>4)</sup>로, 과거 디자인 의사결정 3단계와 비교하여 디자이너가 객관적 자료를 근거로 실제로 계획하고 실행하는 데에 중점을 둔 보다 복잡한 작업이라 할 수 있다.

본 연구에서는 선행연구 및 참고문헌을 토대로 전체적인 디자인 과정을 “디자인 목표설정”, “정보수집”, “프로그램 설정”, “디자인”, 그리고 “평가”로 분류하였으며, 이는 <표 1>과 같다.

먼저, 디자인 목표설정 단계는 최종 디자인의 방향을 설정하여 디자이너가 해결방법을 모색하는데 도움을 주면서 고객의 요구대로 디자인 과정을 이끌어 가기 위한 것<sup>5)</sup>이다. 이는 학자에 따라 디자인 문제설정(Thompson<sup>6)</sup>), 문제의 지각 및 구성(이선민<sup>7)</sup>), 위탁 및 진술(Kilmer & Kilmer<sup>8)</sup>), 혹은 기획(구본덕<sup>9)</sup>)으로 표현되었다. 정보수집 단계는 위에서 밝힌 바와 같이 고객의 요구나 모든 관련 정보자료를 수집 분석하는 단계로, 데이비스(Davis<sup>10)</sup>)는 외부요인 분석, 톰슨(Thompson)은 문헌조사, 박의권은 정보단계로 표현하였다. 프로그램 설정 단계는 주어진 프로젝트의 건물이나 환경에 있어 일반적으로 충족되어야 하는 혹은 행해져서는 안 되는 사항을 열거해 놓은 것으로 기준설정(Davis), 혹은 디자인 개념(이선민)으로 언급되기도 하였다. 디자인 단계는 설정된 프로그램을 이용하여 디자인 기준과 목표에 맞는 디자인을 생산하는 단계로, 소위 창조적 사고과정(Creative Thinking Process)이 발생하게 된다. 학자에 따라 이미지화와 연출(Zeisel), 상상(디자인) 및 선택/실행(문기중<sup>11)</sup>, Kilmer & Kilmer), 계획 및 실행(Davis), 디자인 및 연출/시공(Thompson) 등으로 분류하였다. 한편, 박의권과 구본덕은 디자인 단계를 건축디자인 측면에서 계획/개요 및 설계/전개와

## 2. 디자인 과정 (Design Process)

과거에는 디자이너의 두뇌를 블랙박스(Black box)로 지칭하여, 디자인 작업은 디자이너 고유의 주관적 경험과 감성에 의해 일어나는 복잡한 활동<sup>2)</sup>만으로 간주하여왔다. 이로 인해 디자인에 대한 객관적, 논리적 접근은 이루어지지 않았으며 그 과정도 분석(Analysis), 종합(Synthesis), 평가(Evaluation) 라는 다소 모호한 디자인 의사결정 순서(Decision making sequence)로 인식되었다. 여기서 “분석”은 자료의 수집 및 분류활동, “종합”은 가능한 해결안 결정, “평가”는 해결안 선택의 활동<sup>3)</sup>을

3)박의권, 건축디자인 프로세스에 관한 연구, 총주대 논문집, Vol. 16, No.1, 1983, pp.271-284

4)John W. Wade, Architecture Problems and Purpose, New York, John Wiley and Sons, 1977, p.83, 박의권, 전계논문 재인용

5)강성현, 산업디자인을 위한 디자인 프로세스와 창의적인 디자인 방법론 연구, 신홍대학 논문집, Vol. 22, 1999, pp.489-514

6)J.A.A.Thompson, Op. Cit. pp.47-48

7)이선민, 창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정에 관한 연구, 한국 실내디자인학회지, 13호, 1997, pp.60-71

8)R.Kilmer & W.O.Kilmer, Designing Interiors, International Thomson Publishing, 1994

9)구본덕, 건축디자인 과정에 대한 사례연구, 산업기술연구지, Vol7, No.1, 1993, pp.5-13

10)M.L.Davis, Visual Design in Dress, 2nd ed. NJ:Prentice Hall, 1980, pp.1-9

11)문기중, 변화하는 가정에서의 실내디자인 프로세스, 덕성여대 논문집, Vol.19, 1983, pp.87-125

2)김진원, 행태지향적 환경디자인 모델 개발에 관한 연구, 경성대 논문집, 제11집 2권, 1990, pp.239-256

<표 1> 여러 학자들이 제시한 실내디자인 과정

디자인 과정	디자인목표	->	정보수집	->	프로그램 설정	->	디자인	->	평가				
Zeisel, 1984			자료 수집	->	프로그램 개발	->	이미지화	->	연출	->	평가		
Kilmer & Kilmer, 1994	위탁	->	진술	->	자료수집 / 분석	->	상상	->	선택	->	실행	->	평가
Davis, 1980	목표설정	->	외부요인분석	->	기준설정	->	계획	->	실행	->	평가		
Thompson, 1998	문제설정	->	문헌조사	->	프로그래밍	->	디자인	->	연출/시공	->	사용자 적응		
박의권, 1983					프로그래밍	->	계획/개요	->	설계/전개	->	평가/순환		
문기종, 1990			정보			->	디자인/해결대안	->	선택	->	실행	->	평가
구본덕, 1993	기획	->			기본계획	->	예비설계	->	설계안의 발전	->	본 설계		
이선민, 1997	문제의 지각/구성	->			디자인 개념	->	이미지수집->스케치->내부공간계획->디자인요소계획	->		->	검증		

설계안의 발전 및 본 설계 단계로, 이선민은 창조적 사고체계 측면에서 이미지수집, 스케치, 내부 공간 및 디자인 요소계획으로 분류하였다. 마지막으로, 평가단계는 최종 디자인 작업의 특성이 최초의 디자인 목표 및 설정기준과 일치하는지를 판단하는 단계로, 평가의 결과에 따라 미래의 디자인 이론으로 적용되거나 피드백(feed-back), 혹은 피드포워드(feed-forward)과정이 일어나게 된다. 본 연구에서는 실내디자인 연구가 주로 행해지는 단계인 정보수집, 프로그램 설정, 디자인, 평가의 4단계를 대상으로 분석하고자 한다.

강복지와 여가레저시설에 대한 최근의 관심을 알 수 있다.

<표 2> 실내디자인 연구의 연구대상공간

대상공간	공간세분	소계	1992-1999	2000-2003	총계(%)
주거	일반주거	13	34(30.0)	27(25.5)	61(27.6)
	아파트	24			
	특수주거	11			
	지역/지방주택	13			
보건복지	병원	12	12(10.4)	19(17.9)	31(14.0)
	복지시설	19			
업무	사무실일반	22	13(11.3)	12(11.3)	25(11.3)
	정보관련 사무실	3			
	기타	2			
전시	박물관	14	13(11.3)	9(8.5)	22(10.0)
	미술관	2			
	일반 전시공간	2			
	기타	4			
교육연구	유치원	3	11(9.6)	10(9.4)	21(9.5)
	초중등학교	7			
	대학교	7			
	일반	2			
유통판매	연수원	2	9(7.8)	9(8.5)	18(8.1)
	백화점	8			
	쇼핑몰	2			
	일반	1			
휴양문화	전문점	7	4(3.5)	10(9.4)	14(6.3)
	체육위락	3			
	관람집회	4			
근린생활	숙박	7	9(7.8)	3(2.8)	12(5.4)
	식음	4			
	미용	1			
운수	공공시설	7	5(4.4)	5(4.7)	10(4.5)
	유람선	5			
	지하철	2			
	철도	2			
종교/기타	자동차	1	5(4.4)	2(1.9)	7(3.2)
	교회	3			
	성당	1			
	기도원	1			
	남골당	1			
총계(%)	일반	1	115(100.0)	106(100.0)	221(100.0)

### 3. 실내디자인 연구의 전반적 특성

#### 3.1. 대상공간 분류

실내디자인 연구의 디자인/설계 계획 대상 공간을 분류하기 위해 '실내디자인 각론'<sup>12)</sup>과 건축법 시행령 제 3조의 '용도별 건축물의 종류'를 참조하여 <표 2>와 같이 주거, 보건/복지, 업무, 전시, 교육/연구, 유통판매, 휴양/문화<sup>13)</sup>, 근린생활, 운수, 종교/기타시설의 10개 공간으로 분류하였다. 주거 공간 연구가 전체 연구의 28% 정도로 가장 많았고(61편), 다음으로 보건/복지(14.0%), 업무(11.3%), 전시(10.0%), 교육/연구(9.5%)공간의 순으로 나타났다. 공간을 세분하여 살펴본 결과, 주거공간의 대다수를 차지하고 있는 아파트 연구가 24편으로 가장 많았고, 다음으로는 직장인들이 주거 다음으로 많은 시간을 보내고 있는 일반 사무실에 관한 연구가 22편, 노인, 보육<sup>14)</sup>, 장애인 시설을 포함하는 복지시설 연구가 19편으로 많이 나타났다.

2000년 이전과 이후의 실내디자인 연구 논문의 비율을 비교한 결과 최근 3년 간 연구 비율이 증가한 공간은 보건복지 및 휴양문화 공간으로, 각각의 비율이 2배(보건복지공간: 10.4%⇒17.9%), 혹은 3배정도(휴양문화공간: 3.5%⇒9.4%) 증가하여, 건

#### 3.2. 디자인 과정 단계별 실내디자인 연구의 분류

디자인 목표설정 단계를 제외한 실내디자인 과정의 단계인 정보수집, 프로그램 설정, 디자인, 평가를 기본으로 하여 실내디자인 연구를 다음과 같이 6유형으로 분류하였는데, 각 유형

12)한국 실내디자인학회, 실내디자인각론, 서울: 기문당, 2002

13)실내디자인 각론에서 분류된 체육/위락, 관람/집회, 숙박시설은 사례수가 작아, 모두 합쳐 휴양/문화시설로 분류하였다.

14)보육시설은 관할기관을 기준으로 하여 보건복지부 소속인 보육시설은 복지시설로, 교육부 관할인 유치원은 교육시설로 분류하였다.

은 한 단계 이상의 실내디자인 과정을 포함하고 있다.

① 정보수집 연구(정보수집단계): 디자인 방향이나 지침 등의 프로그램은 설정하지 않고, 최종 디자인 의사결정을 위해 필요한 정보만을 수집/분석한 연구

② 프로그래밍 연구(정보수집+프로그램 설정 단계): 정보 수집 정리 후 이를 토대로 특정 공간에서 반드시 충족되어야 하는 조건(프로그램)을 설정한 연구

③ 디자인 개발 연구(정보수집+프로그램 설정+디자인 단계): 정보 수집 후 설정된 프로그램을 기본 지침으로 하여 보다 더 세부적인 디자인 지침을 세우고, 창의적 과정을 통해 시각적, 언어적인 도구를 통해 설계 계획 하거나 디자인을 제시한 연구

④ 평가 연구(평가단계): 기존의 건물을 평가하여 문제점을 지적하거나 개선사항 및 향후 계획에 대한 방향을 제시한 연구

⑤ 평가 및 개선디자인 연구(평가+디자인 단계): 평가 후 개선된 디자인을 제시한 연구

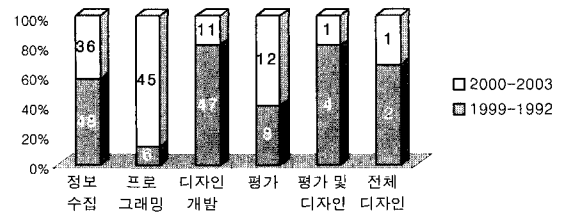
⑥ 전체 디자인 연구(정보수집+프로그램 설정+디자인+평가단계): 정보수집, 프로그램 설정, 디자인 및 평가 단계를 모두 포함한 연구

<표 3>은 대상공간별 실내디자인 연구유형을 나타낸 것이다. 전체적으로 정보수집 연구가 전체의 38.0%로 가장 높은 비율을 나타냈고, 다음으로 디자인 개발 연구(26.2%), 프로그래밍 연구(23.0%) 순 이었고, 평가 및 평가/개선디자인 연구는 전체의 11.3%(25편)에 불과해, 향후 기존 건물에 대한 평가연구의 활성화를 통해 실내디자인 연구의 편중을 없애는 것이 요구되었다. 연구대상 공간별로 여전히 정보수집 연구가 높은 비율을 나타내는 한편, 휴양/문화공간의 경우, 프로그래밍 연구에서 50.0%로 전체 23.1%의 두 배를 넘었다. 즉, 최근 휴양/문화공간에 대한 실내디자인 연구가 증가하고 있으나 아직까지는 세부적인 디자인 단계의 이전 단계인 프로그램 설정에 높은 비율이 집중되어 있음을 알 수 있다. 교육/연구공간의 경우, 프로그래밍 연구는 9.5%로 낮은 반면, 평가연구에서 38.1%(전체 평가연구 9.0%)를 나타내, 교육/연구 공간은 새로운 프로그램 및 디자인 개발보다는 기존 건물에 대한 기능적, 물리적 평가연구 및 개선에 대한 관심이 높음을 알 수 있다.

2000년 이전과 이후의 실내디자인 과정 단계별 연구를 비교한 결과<그림 1>, 프로그래밍 연구는 2000년 이후에, 디자인 개발 연구는 2000년 이전에 집중되어 있어, 최근 실내디자인 연구는 디자이너의 주관적 사고과정이 많이 포함되는 디자인 개발보다는 프로그램 설정 및 객관적인 디자인 문제의 해결 과정에 대한 관심을 가지고 있음을 엿볼 수 있다

<표 3> 대상공간별 실내디자인 연구 유형

연구 공간	정보 수집	프로그래밍	디자인 개발	평가	평가 및 개선디자인	전체 디자인	계
전체	84 (38.0)	51 (23.1)	58 (26.2)	20 (9.0)	5 (2.3)	3 (1.4)	221 (100.0)
주거	28 (45.9)	12 (19.7)	16 (26.2)	2 (3.3)	2 (3.3)	1 (1.6)	61 (100.0)
보건복지	9 (29.0)	10 (32.3)	10 (32.3)	2 (6.5)			31 (100.0)
업무	11 (44.0)	3 (12.0)	8 (32.0)	3 (12.0)			25 (100.0)
전시	5 (22.7)	8 (36.4)	6 (27.3)	2 (9.1)	1 (4.5)		22 (100.0)
교육연구	5 (23.8)	2 (9.5)	6 (28.6)	8 (38.1)			21 (100.0)
유통판매	9 (50.0)	4 (22.2)	4 (22.2)	1 (5.6)			18 (100.0)
휴양문화	4 (28.6)	7 (50.0)	1 (7.1)	1 (7.1)	1 (7.1)		14 (100.0)
근린생활	6 (50.0)	1 (8.3)	4 (33.3)			1 (8.3)	12 (100.0)
운수	3 (30.0)	4 (40.0)	2 (20.0)	1 (10.0)			10 (100.0)
종교/기타	4 (57.1)		1 (14.3)		1 (14.3)	1 (14.3)	7 (100.0)



<그림 1> 실내디자인 연구 유형의 연도별 추이

## 4. 디자인 과정 단계별 연구 분석

### 4.1. 정보 수집(Data Collection)

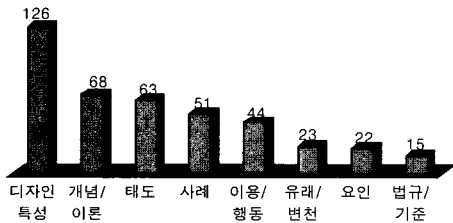
정보수집 단계에서 획득되는 정보는 경제, 사회, 문화, 심리적, 물리적, 미적 요인과 관련 법령 등의 정보에서 현재 거주자, 미래 거주자, 혹은 실제 거주자와 비슷한 공간에서 사는 사람들의 선호 및 요구사항과 의견, 태도, 가족구성원, 생활방식, 사용행동, 혹은 비슷한 디자인 문제를 가진 공간의 사례를 비교, 유형화하여 얻어진 모든 사항을 말한다. 본 단계에서는 <표 3>의 6가지의 실내디자인 연구유형 중 평가연구와 평가 및 개선디자인 연구를 제외한 정보수집, 프로그래밍, 디자인 개발, 전체 디자인 연구 196편에서 언급되고 있는 정보수집 단계를 분석하였다.

#### (1) 수집 정보의 내용

수집된 정보의 내용을 디자인특성, 개념/이론, 태도, 사례, 이용/행동, 유래/변천, 요인, 법규/기준으로 분류하였다<그림2>15). 이를 자세히 살펴보면, 대상 공간에 대한 디자인(혹은 설비, 시설, 디자인 구성요소)특성 정보가 126편으로 가장 많았는데, 이

15) 정보수집 연구 분석에 사용된 196편의 연구 중 대부분의 연구가 2가지 이상의 정보를 포함하고 있음을 밝힌다.

는 대부분 실내디자인 연구의 최종 목표가 공간설계 및 디자인 이므로 당연한 결과라 하겠다. 다음으로는 대상 공간에 대한 기본적 개념 및 관련 이론 정보가 68편, 사용자의 의식, 요구, 만족, 선호 등을 포함하는 태도 정보가 63편으로 나타났다. 디자인 특성 정보는 선행연구나 관련문헌을 통해서, 혹은 본 조



<그림 2> 수집정보 내용

<표 4> 주요 정보수집 방법

연구방법	연구방법세분	소계	1992-1999	2000-2003	계
설문/면접	설문	52	27	41	68
	면접	16			
실험	실험실	9	2	7	9
	현장	0	0	0	0
자료	일반문헌	64	46	53	99
	시각적자료	32			
	특수자료	21			
현장조사	공간관찰	56	40	28	68
	행태관찰	14			

사에 들어간 뒤 현장조사 및 도면분석 등을 통해 다양하게 수집된 반면, 개념 및 이론정보는 보통 관련 문헌 조사를 통해 논문의 서두에 제시되고, 태도정보는 본 조사로 들어가 사용자 설문/면접을 통해 수집되는 경우가 대부분 이었다.

한편, 관련 문헌연구 등을 통해 개념 및 디자인 특성을 파악한 뒤 이에 맞는 사례를 수집하거나, 실 사례 수집 후 미리 정리된 디자인 개념 및 특성에 따라 분석한 경우도 있었는데(사례: 51편), '치유환경 조성을 위한 생태적 의료시설 계획에 관한 연구'<sup>16)</sup>에서는 문헌조사를 통해 생태적 의료시설의 건축계획 기법을 정리한 뒤, 외국의 사례시설들을 설정하여 정리된 설계 기법의 개념을 반영하고 있는지 여부를 분석하였다. 이밖에 관찰조사나 설문조사 등을 통해 수집된 사용자의 행동 및 이용실태 정보(이용/행동: 44편), 대상 공간의 유래와 발생배경, 변화과정 등에 관한 정보(유래/변천: 23편), 공간과 관련된 경제, 사회, 문화, 심리적, 물리적 요인 등에 관한 정보(요인: 22편), 관련 법규 및 기준 정보(15편)가 있었다. 실내디자인 연구에 있어서 요인정보는 태도, 이용/행동 등의 정보와 달리 간접적/내재적으로 대상 공간에 영향을 미치기 때문에 연구 초기 단계에서 반드시 체계적/분석적인 고려가 필요하나, 많은 연구에서 경시되고 있었다. 요인에 관한 정보를 포함하고 있는 조사 중, '인

터넷 정보가전을 활용한 주거 공간 연구'<sup>17)</sup>에서는 주거 공간의 가변적 요인으로 사회여건, 생활양식, 주택 기술을 제시하고, 이러한 요인의 변화가 인테리어 홈에 대한 요구를 증가시키고 있다는 점을 도식화하여 설명하고 있다.

(2) 정보 수집 방법

주요 정보수집 방법<sup>18)</sup>을 조사하기 위해 연구방법을 설문/면접, 실험, 자료, 현장조사로 분류하였고, 설문/면접은 다시 설문과 면접, 자료조사는 일반문헌(참고도서, 선행연구), 특수자료(기관의 보고서, 공공기관의 서류, 법규, 인터넷 자료, 신문 등), 시각적 자료(도면, 사진)로, 현장조사는 공간관찰(실측, 공간관찰, 설비관찰, 시설관찰)과 행태관찰(사용자의 공간/설비 이용, 행동, 동선관찰)로 분류하여 <표 4><sup>19)</sup>와 같이 조사하였다.

전체적으로 자료조사를 통한 정보수집이 99편으로 가장 많았고, 대상공간의 사용자에 대한 설문/면접과 실제 현장조사를 통한 정보 수집은 각각 68편으로 나타났다. 한편, 실험은 9편에 불과했는데 모두 현장실험이 아닌 실험실 실험을 통해 정보를 수집한 연구였다. 세부적으로 자료조사 99편 중 64편은 일반문헌을 이용한 정보수집이 이루어졌고, 실내디자인 연구의 특성상 도면, 사진 등의 시각적 자료를 통한 정보수집도 32편이나 되었다. 특수 자료를 이용한 연구도 21편이 있었는데, 대표적으로 '초등학교 실내안전사고의 특성연구'<sup>20)</sup>에서 지역학교 공제회의 보상금 지급대장에 기록된 보상금 지급 신청서를 참조하여 초등학교 실내안전사고 실태 정보를 수집한 사례가 있다.

2000년을 기준으로 한 정보수집 방법의 변화를 보면, 설문/면접과 실험 조사는 2000년 이후 다소 증가하였으며, 반대로 현장조사는 감소하는 것으로 나타났다. 즉, 공간계획 및 설비구성에 있어서 사용자의 중요성이 증가하면서 연구자의 관점에서 바라보는 공간 및 사용자 관찰보다는 직접 이들을 대상으로 공간에 대한 태도, 요구, 이용실태, 공간반응 등에 대한 조사를 하여 실제 공간계획에 적용시키려는 경향을 알 수 있다.

설문/면접 조사의 대상자를 4가지 유형으로 분류하여 <그림 3>과 같이 분석하였는데, 각 유형은 연구의 주제 및 대상 공간과 관련이 있었다. 가장 높은 비율을 나타낸 비슷한 사용자(44.0%)는 현재 대상공간에 거주하거나 공간 내 시설/설비 등을 사용하고 있으며, 향후 한동안 그 공간을 사용 할 것이라 예측되는 자로서, 초중등학교 교사, 정보통신 관련 업무자, 종합병원 간호사 등 직업적으로 사용자 조건을 만족시키는 경우가 많았다. 다음으로 조사당시 사용자(26.0%)는 향후 사용자

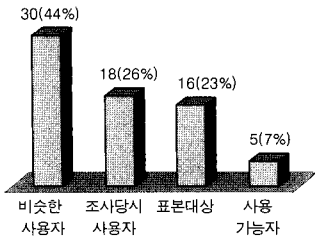
17)한국실내디자인학회 논문집 28호 pp.44-50

18)프로그램이 설정되기 전까지 수집된 많은 정보 중, 연구제목과 목표를 참조하여 연구의 주요내용 및 프로그램 설정에 직접적으로 영향을 미친 정보수집에 대한 연구방법을 분류하였다.

19)정보수집 연구 분석에 사용된 196편의 연구 중 46편의 연구가 2개 이상의 연구방법을 사용하였음을 밝힌다.

20)한국실내디자인학회 논문집 36호 pp.84-92

16)한국실내디자인학회 논문집 31호 pp.41-48



<그림 3> 설문/면접 대상자 특징

여부는 불투명 하지만 조사 당시 대상 공간을 사용하고 있던 자로 대표적인 예가 병원 입원 환자나 백화점 방문 고객을 대상으로 한 연구이다. 한편, 23%를 차지한 표본대상은 현재 사용할 것이라 예측되는 대단위의 사람들 중에서 표본을 추출하여 조사한 것으로, 일반인, 주부, 혹은 고령자를 모집단으로 하여 표본 조사한 경우가 많았다. 사용가능자(7.0%)는 연구대상 공간을 현재 사용하고 있지 않지만 미래사용 가능성이 있는 자로서, 재택 공간 연구에서 재택근무에 적합한 전문직 근로자나, 유료 노인 홈이 들어설 지역의 노인들을 대상으로 한 조사를 들 수 있다.

#### 4.2. 프로그램 설정(Program Development)

연구자는 정보수집 결과를 종합하여 특정 공간에서 반드시 충족되어야 할 프로그램을 설정하게 되는데, 여기서 디자인 세부사항은 명시되지 않으며, 사용자를 위한 공간면적, 공간형태, 특정 재료나 설비 등에 대한 최소한의 조건을 프로그램으로 제시하게 된다.<sup>21)</sup> 본 단계의 분석은 <표 3>의 6가지 실내디자인 연구유형 중 프로그래밍, 디자인 개발, 전체 디자인 연구 112편에서 언급되고 있는 프로그램 설정 단계를 분석하였다.

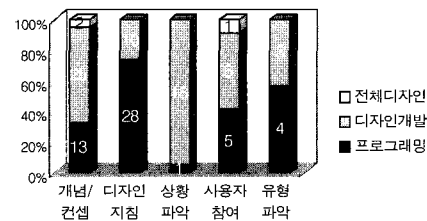
수집된 정보를 바탕으로 설정된 주요 프로그램의 내용을 크게 개념/컨셉, 디자인지침, 사용자참여, 상황파악, 유형파악으로 분류하여 분석하였다. 개념/컨셉은 대상공간의 특성에 적합한 디자인을 계획하기 위해 공간의 기본 개념을 명확히 정리하거나, 세부디자인 계획 이전에 간략한 디자인 원리 및 주제어를 추출하고 디자인 컨셉을 설정하여 전체적인 디자인의 방향을 잡는 경우로, '실내디자인의 창의적 공간구성 방법에 관한 연구'<sup>22)</sup>에서는 현대 사무공간이 갖추어야 할 조건으로 팀, 교환, 이동성이라는 세 가지 주제어를 추출하여 창의적 사무공간의 프로그램을 설정하고 있고, '실내공간에서의 그린 어메니티 스페이스' 디자인 기준에 관한 연구<sup>23)</sup>는 각종 사례분석을 통해 정보를 수집한 후, 자연요소의 도입, 식물의 적극적 도입, 풍부한 감각적 자극, 식물의 조소적 연출, 원예 체험 공간 설치, 컨텍스트 디자인이라는 6가지 디자인 기본원리를 설정한 뒤, 다음 단계인 세부디자인으로 넘어가고 있다. 디자인 지침은 정보수집을 통해 대상 공간이나 시설, 설비의 구성 및 디자인 구성요소 계획 시 특별히 고려해야 할 사항을 간략하게 제시한 경우이고, 상황파악은 대상 공간의 시장조건이나 트렌드, 사례,

관련 기준/법규 등을 수집한 뒤 공간의 면적, 공간구성 방식의 경향, 디자인 구성요소의 경향 등에 대한 내용요약을 하거나 표로 만들어 공간구성 및 디자인 방향을 제시한 것이다. 사용자참여는 주로 거주자나 사용자를 대상으로 한 정보를 기준으로 설정된 프로그램으로, '사용자 측면에서 본 노인병원 디자인'<sup>24)</sup>에서는 노인전문병원 환자와 간호사 대상 만족도 및 선호도를 조사하여 이들이 선호하는 공간구성 방식 및 디자인 요소를 기본으로 하는 계획방향을 설정하였다. 유형파악은 대상공간의 다양한 평면구성방식을 유형화하여 각 유형별 장단점을 제시 한 경우로, '판매 전략으로서의 승용차 전시매장 실내디자인에 관한 연구'<sup>25)</sup>에서는 승용차 전시매장의 사례조사를 통해 각 평면을 분석한 후 전시매장의 컨셉별, 지리적 환경별로 크게 6유형으로 분류한 뒤 각 유형별 계획을 시도하고 있다.

<표 5> 주요 프로그램 내용

주요 프로그램	소계	1992-1999	2000-2003	계	
개념/컨셉	40	21	19	40	
디자인지침	공간/시설구성	34	20	18	38
	디자인요소	18			
상황파악	19	9	10	19	
사용자참여	태도	10	4	8	12
	이용/행동	4			
유형파악	7	2	5	7	

위와 같이 분류된 주요 프로그램 내용은 <표 5><sup>26)</sup>에 분석 정리되었다. 전체 112편중에서, 공간의 개념 및 컨셉을 설정한 경우와 디자인 지침을 제시한 경우가 각각 40편, 38편으로 가장 많았는데, 특히 디자인 지침 중에서 재료, 조명, 색채 등을 다룬 디자인 요소(18편)보다는 기본적 공간구성에 대한 지침이 압도적(34편)으로 많았다. 연도별로는, 다른 프로그램과 비교하여 사용자 참여를 기본으로 한 프로그램 설정은 2000년 이전 4편에서 2000년 이후 8편으로 100% 증가하여 앞에서 밝힌바와 같이 최근 증가하고 있는 거주자 참여방식의 디자인/계획을 반영하고 있다.



<그림 4> 주요 프로그램 내용별 실내디자인 연구

<그림 4>는 주요 프로그램 내용 별 실내디자인 연구 유형을 나타낸 것으로, 개념 및 컨셉 설정과 상황파악 프로그램은 디자인 개발 연구에서 많이 나타났고(각각 25편과 18편), 디자인 지침의 설정은 프로그래밍

24) 한국실내디자인학회 논문집 29호 pp.137-144

25) 한국실내디자인학회 논문집 3호 pp.64-70

26) 프로그램 설정 단계 분석에 사용된 112편의 연구 중 4편이 2개의 프로그램 내용을 가지고 있었으며, 4편 모두 사용자 참여와 상황파악 프로그램을 동시에 설정하고 있었다.

21) Zeisel, Op. Cit, pp.36-38

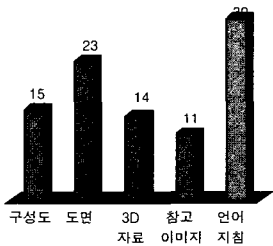
22) 한국실내디자인학회 논문집 30호 pp.42-50

23) 한국실내디자인학회 논문집 28호, pp.51-59

연구에서 많이 나타나(28편), 주로 개념/컨셉과 상황파악은 그 다음 단계인 디자인 단계로 넘어가는 반면, 디자인 지침에 관한 프로그램은 프로그램 설정 단계에서 그치는 경우가 많음을 알 수 있다.

### 4.3. 디자인(Design)

구본덕<sup>27)</sup>은 건축 디자인 과정 중에서 예비설계 및 디자인 단계는 행태에 대한 핵심적 이미지가 도출되는 지점으로서 모든 사람이 공유할 수 있는 이미지를 나타내는 것이 관건인데, 주로 친근한 환경의 사진이나, 그림, 혹은 아주 일반적인 언어적 설명, 다이어그램, 배치도, 스케치, 평면도, 입면도, 투시도, 모형과 같은 외형적으로 의사소통하기 위한 모든 방법이 사용된다고 하였다. 본 단계의 분석은 <표 3>의 6가지의 실내디자인 연구유형 중 디자인 개발, 평가 및 개선디자인, 전체 디자인 연구 66편에서 제시되고 있는 디자인 단계를 분석하였다.

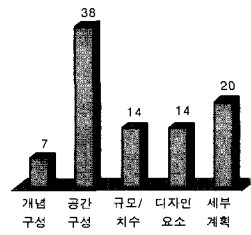


<그림 5> 디자인 도구

서는 사례조사를 통한 상황파악으로 프로그램을 설정한 뒤, 현대 한식당의 전통적 표현 방안으로 연속적, 역동적인 공간의 표현방법과 전통적 의장의 적용을 시각적 디자인 대신 언어적 설명을 통해서 상세히 제시하고 있다. 한편, 23편은 평면도 및 입면/단면/정면/배면도 등의 도면을 이용하여 시각적 디자인을 작성하였고, 그 밖에 배치도나 버블 다이어그램으로 전체적인 공간구성에 대한 대략적인 구성도를 그린 경우(15편)와 모형, 3D 이미지/스케치, 투상도, 투시도 등으로 공간 전체의 분위기를 전달한 경우(14편)도 있었다. 한편, 대상 공간의 전체적인 디자인 이미지를 한눈에 파악할 수 있는 참고사례 사진이나 이미지를 제시한 연구(11편)도 있었는데, 대부분 언어적 디자인 세부지침을 보조하기 위한 도구로서 사용되었다. 대표적인 예로서 '생태학적 관점에 의한 전통 주거의 실내디자인 특성과 적용에 관한 연구'<sup>30)</sup>에서는 전통 주거 실내 공간의 생태적 특성을 현대에 적용하기 위한 방법으로, 언어적 세부지침을 통한 설명과 함께 적용사례 사진 및 적용안 패턴을 제시하여 디자인

<그림 5><sup>28)</sup>는 디자인 단계에서 이용된 디자인 도구를 조사한 것이다. 디자인 단계를 다루고 있는 66편 중 30편이 언어적 설명 혹은 언어적 세부지침을 통해서 공간별 디자인 혹은 설계를 하고 있었다. 그 예로서, '실내디자인의 한국전통 표현에 관한 연구-한식당을 중심으로'<sup>29)</sup>에

단계의 효과를 한층 높이고 있다.



<그림 6> 주요 디자인 계획 내용

을 반영하고 있다. 한편, 공간구성 계획뿐 아니라 규모 및 치수 계획, 재료, 색채, 조명 등의 디자인 요소계획 등의 세부 계획을 언어적, 혹은 시각적인 도구를 통하여 제시한 경우도 20편이 있었다.

최근의 디자인 연구가 디자이너의 브레인스토밍(Brain Storming)보다는 아이디어 산출에 이르기까지의 체계/분석적인 과정을 중시하는 경향이지만, 디자인 단계를 포함하는 대부분의 연구에서 최종 디자인안 도출에 이르기까지의 과정<sup>32)</sup>을 명확하게 표현하지 않아 디자이너의 창의적 사고과정에 대한 분석이 불가능하였다. 향후 디자인 연구에서 디자인 개발 과정과 그 방법에 대한 간략하고 명확한 제시가 요구된다.

### 4.4. 평가(Evaluation)

평가단계에서 주로 설정되는 연구문제는 디자이너의 본래 의도와 거주자들의 공간사용방식의 일치정도에 관한 것, 의도되지 않은 공간 사용이 있을 경우에 영향을 준 디자인 사항 등이 평가되는데, 결과적으로 평가연구는 디자인 수정을 위해 피드백 되거나, 기본적인 환경-행동(Environment-Behavior) 지식과 미래의 디자인 프로그램 설정에 영향을 주게 된다. 본 단계의 분석은 <표 3>의 6가지의 실내디자인 연구유형 중 평가연구, 평가 및 개선디자인, 전체디자인 연구 28편에서 포함하고 있는 평가 단계를 분석하였다.

<그림 7><sup>33)</sup>은 평가 단계에서 이용된 연구방법을 조사한 것으로, 전체 논문 28편중 조사당시 사용자를 대상으로 공간 이용 실태 및 만족도 등을 설문/면접한 경우가 16편으로 가장 많았다. 다음으로는 현장조사를 통한 공간평가도 9편이 있었는데 모두 공간관찰을 통해 물리적, 기능적 평가를 실시한 경우였다. 도면과 사진을 통해, 혹은 설계시의 건축 보고서를 단계별로 심층 고찰하여 공간의 문제점을 추출해낸 자료조사(4편)와 현장의 설비조건에 대한 연구자통제를 통해 사용자의 사용행태의 변화를 조사하여 문제점을 파악한 실험(1편)조사, 기타 방법

27)구본덕, 전제논문, pp.5-13

28)2가지 이상의 디자인 도구를 사용한 연구가 전체 66편 중 27편이었다

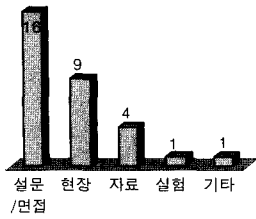
29)한국실내디자인학회 논문집 6호, pp.15-20

30)한국실내디자인학회 논문집 29호, pp.103-111

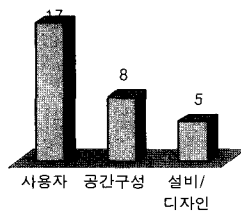
31)2가지 이상의 디자인 내용을 포함한 연구는 전체 66편중 27편이었다

32)창의적 사고과정에는 연상, 유추, 은유, 체계분석 등 다양한 방법이 있다(강성현, 전제논문, pp.504-512)

33)2개 이상의 연구방법을 포함한 연구는 전체 28편중 3편이 있었다



<그림 7> 평가 방법



<그림 8> 평가 형식

으로 '스틸하우스 실내 공간 계획 방향에 대한 연구'<sup>34)</sup>에서 모델 스틸하우스에 대한 현장 관찰 조사 후, 전문가 품평회를 통해 대상공간의 문제점을 파악하고 개선안을 작성한 연구가 있었다. 평가 형식<그림 8><sup>35)</sup>으로는 조사 당시 사용자를 대상으로 한 사용자 평가가 17편으로 가장 많았고, 현장관찰조사 혹은 자료조사 등을 통한 공간구성 평가 및 설비/디자인요소 평가가 있었다(각각 8편, 5편).

## 5. 요약 결론 및 제언

본 연구는 디자인 과정에서 나타나는 실내디자인 연구를 조사하고, 궁극적으로 향후 디자인 연구의 방향을 제시한다는 목적을 가지고 한국 실내디자인학회 논문집의 관련 연구논문 221편을 중심으로 각 디자인 과정 단계의 연구 내용과 방법을 분석하였다<표 6>참조.

1. 실내디자인 연구 221편 중 평가 및 평가/개선에 관한 연구는 정보수집, 프로그래밍, 디자인 개발 연구에 비해 월등히 적었고, 이는 2000년 이후 연구에 대한 분석에서도 마찬가지였다. 최근 증가하는 공간 리노베이션 및 리모델링의 추세를 볼 때 평가연구의 활성화가 요구된다. 대상 공간별로 교육/연구공간의 경우, 다른 공간의 연구에 비해 평가연구가 높은 경향인 반면, 휴양문화공간은 프로그래밍 연구가 많았다.

2. 2000년 이후 실내디자인 연구의 경향을 살펴보면, 첫째, 디자인 개발 연구는 감소한 반면, 프로그래밍 연구는 증가하여 선행연구에서 지적한 바와 같이, 디자인 문제의 객관적/체계적 분석 및 해결에 대한 최근의 관심을 반영하고 있으며, 둘째, 정보수집 방법에 있어서 설문/면접 및 사용자 참여를 기본으로 한 프로그램 설정의 증가는 최근 설계 초기단계부터 사용자를 참여시켜 설계/디자인하는 계획방식의 경향을 반영하고 있다.

3. 디자인 단계에서는 다양한 도구와 내용을 통해 디자인을 개발하고 있으나, 그 과정이 나타나지 않아 분석이 불가능하여 향후 디자인 단계에 있어서 창의적 사고과정의 명확한 제시가 요구되며, 평가 단계는 주로 조사당시 사용자를 대상으로 설문/면접을 통한 평가가 이루어져, 좀 더 다양한 평가연구방법 개

발에 대한 관심이 필요하였다.

본 연구는 한국 실내디자인학회 논문집에서 추출된 관련논문을 대상으로 실내디자인 연구의 경향을 분석하였기 때문에 본 연구의 결과가 우리나라 전체 실내디자인 연구의 일반적인 경향이라고 할 수는 없으며, 향후 기타 디자인 관련 학회지와 학위논문에까지 걸친 광범위한 분석을 해야 전체적으로 명확한 실내디자인 연구의 경향과약이 가능할 것이라 사료된다.

<표 6> 본 연구의 주요 결과 요약

		디자인 과정의 각 단계			
		정보수집	프로그램 설정	디자인	평가
단계별 주요결과 및 제언		2000년 이후 설문/면접조사 증가, 현장조사 감소	2000년 이후 사용자 참여 방식의 프로그램 설정 증가	창의적 사고과정에 대한 명확한 제시 요구	다양한 평가 방법의 개발 요구
연구 유형	정보수집	-높은 연구비율			
	프로그래밍	-휴양/문화공간에서 비율을 보임 -2000년 이후 증가	높은 연구비율		
	디자인 개발	-2000년 이후 연구 감소			
	평가				-교육연구 공간에서 비교적 높은 연구비율 보임
	평가 및 개선디자인 전체디자인			- 평가연구와 함께 낮은 연구비율 보임	

\* 회색영역은 각 실내디자인 연구 유형에 포함되어 있는 디자인 과정의 단계를 나타낸 것이다 (예: 디자인 개발연구: 정보수집+프로그램설정+디자인 단계).

## 참고문헌

1. 한국 실내디자인학회, 실내디자인 각론, 서울: 기문당, 2002
2. John Zeisel, Inquiry by Design, New York, NY: Cambridge University Press, pp.1-50, 1984
3. Marian L. Davis, Visual Design in Dress, 2nd ed, NJ: Prentice Hall, pp.1-9, 1980
4. Rosemary Kilmer & W.Otie Kilmer, Designing Interiors, International Thomson Publishing, 1994
5. 강성현, 산업디자인을 위한 디자인 프로세스와 창의적인 디자인 방법론 연구, 신홍대학 논문집, Vol.22, pp.489-514, 1999
6. 구본덕, 건축디자인 과정에 대한 사례연구, 산업기술연구지, Vol.7, No.1, pp.5-13, 1993
7. 김진원, 행태지향적 환경디자인 모델 개발에 관한 연구, 경성대 논문집, Vol.11 No.2, pp.239-256, 1990
8. 문기중, 변화하는 가정에서의 실내디자인 프로세스, 덕성여대논문집, Vol. 19, pp.87-125, 1990
9. 박익권, 건축디자인 프로세스에 관한 연구, 충주대 논문집, Vol. 16, No.1, pp.271-284, 1983
10. 이선민, 창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정에 관한 연구, 한국 실내디자인 학회지, 13호, pp.60-71, 1997
11. 정유나, 한국 실내디자인 석사학위 논문을 통해 나타난 제특성에 관한 연구, 한국 실내디자인 학회 논문집, 23호, pp.58-67, 2000
12. 오혜경, 한국 실내디자인 학회지에 게재된 논문의 연구경향, 한국 실내디자인학회 논문집, 22호, pp.30-38, 2000
13. J. A. A. Thompson, Design Research, ASID Professional Practice Manual, pp.47-50, 1998
14. 한국 실내디자인학회 논문집(KIID), 1-36호, 1992.10.-2003. 2.

34) 한국 실내디자인학회 논문집 13호 pp.89-95

35) 2개 이상의 평가형식을 포함한 연구는 전체 28편중 2편이 있었다