

이용자 상호간 감성교류를 위한 의자디자인 연구¹

- 의자의 구조와 기능을 중심으로 -

김경원²

A Study on Chair Design for User's Interpersonal Exchange of Emotion¹

- Focused on Chair Structure and Function -

Kyung won Kim²

ABSTRACT

Furniture in the modern living environment, inclusive the importance of its practical value, is a plastic element of indoor space, and its artistic value also holds an important position. Moreover, emotional design based on the emotional engineering in a structural change of modern society such as urbanization, small family, aging society is proposed as an important keyword in the modern design. Namely, furniture as an component of modern residential space has been advanced as a human-oriented environmental element considering people's emotional and mental value to the functional satisfaction and artistic and emotional satisfaction.

Furniture is a living tool that is much contacted to people, which affects highly on people's body and mind. This means that people's volition action can be naturally induced by furniture design, and that furniture can display a role as an active tool of means to make people's interpersonal communication and interchange. Namely, I think furniture design of emotional interchange that understands furniture user's pattern behavior and pattern, and observes furniture form and structure and functionality on users' relationship affecting on people's emotional stability and interpersonal interchange of emotion, as an indispensable element necessary for producing more human and prosperous environment of life.

Keywords: Furniture Design, Emotional Communication, Furniture Structure & Function.

1. 논문접수: 2009. 11. 26.; 심사: 2009. 12. 30.; 게재확정: 2010. 03. 15.

2. 홍익대학교 대학원 디자인·공예학과 박사과정 Dept. of Design and Crafts, Hongik University Graduate School, Seoul 121-791, Korea. E-mail: kimkyungwon72@gmail.com.

1. 서 론

1-1 연구배경 및 목적

현대 생활환경에서의 가구는 실용적 가치의 중요성은 물론이고 실내공간의 조형요소로서 예술적 가치 또한 중요한 위치를 차지하고 있다. 더불어 산업화에 따른 사회적 변화와 소비자의 다양한 요구에 따라 감성적 요소를 고려한 가구(제품)디자인이 많이 나타나고 있다. 즉, 현대 주거공간의 구성요소로서의 가구는 기능적 충족과 예술적 감성충족에 더하여 인간의 감성과 정신적 가치를 고려하며 인간친화적·인간중심적인 환경 요소로서 진화해 나가고 있는 것이다.

가구는 인간의 신체접촉이 많이 일어나는 생활도구인 만큼 이용자에게 육체적·정신적으로 많은 영향을 미친다. 가구의 소재, 형태와 구조, 고유의 기능 등에 따라 인간의 감성적 요구에도 많은 영향을 끼친다. 이는 가구디자인을 통해 인간의 행동을 보다 적극적으로 유도할 수 있음을 의미하며, 가구가 이용자 상호간의 소통과 교류를 위해 적극적인 매개역할을 할 수 있음을 의미한다. 따라서 가구디자인의 과정에 있어 이용자의 행동양식이나 습성, 감성적 요구 등 이용자 환경 분석에 보다 세심한 관찰과 분석이 반드시 선행되어야 하며, 인간중심적인 사고와 배려의 마음을 담아낸 가구, 이용자 간의 관계성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 가구디자인이야말로 진정한 의미의 감성디자인이라 할 수 있다.

인간 상호간의 대화와 소통은 개인주의·이기주의 등으로 비롯된 현대 사회의 어두운 단면을 극복하는데 있어 무엇보다도 선행되어야 할 사회적 행동지침이라 인식되며, 인간 상호간 감성교류의 중심에 일상의 도구로서 그들이 공유하고 함께 나눌 수 있는 가구가 그 역할을 담당 할 수 있을 것으로 기대한다. 이에 본 논문에서는 가구의 형태와 구조, 기능과 소재에 따라 이용자에게 신체적, 정서적으로 미치는 영향에 대해 조사하고, 가구가 이용자 간의 감성교류의 매개체로서의 역할과 기대효과에 대해 연구해 보고자 한다.

1-2 연구 방법 및 범위

본 논문의 주제는 디자인을 통하여 2인 이상의 이용자 사이에 감성적 교류를 적극적으로 유도하는 가구(의자)에 대한 연구이다. 감성디자인은 사물(제품, 가구)과 이용자 간의 관계를 통하여 그 가치평가가 가능하며, 제품의 소재나 형태, 기능에 있어 이용자의 감성을 자극하여 인간의 심리적 만족에 기여한다. 이러한 제품과 이용자의 상호교류를 도모하는 감성디자인의 정의와 제품디자인 사례를 감성디자인의 일반적 고찰을 통하여 제시한다.

본문 3장에서는 본 논문의 핵심 주제인 이용자 상호간의 감성교류를 위한 가구디자인에 대하여 살펴보는 데, 가구(의자)의 형태 및 구조 변화에 따른 이용자 사이의 감성교류 방식과, 앉는 의자 본래의 기능에 더하여 추가적인 기능적 요소가 미치는 이용자 간의 영향과 감정 전달을 통한 상호소통 방식에 대해 살펴본다. 더불어 본 논지를 뒷받침하는 근거 자료로 저자의 연구 작품을 제시하고, 전시회 발표를 통해 나타난 관람객의 반응을 통하여 가구를 통한 이용자의 감성교류에 대한 객관성을 얻고자 하였다. 아울러 감성교류를 위한 가구디자인이 이용자에게 미치는 영향과 기대효과, 그리고 이를 통한 사회적인 파급효과에 대해 언급하고자 한다.

2. 감성 제품(가구)디자인에 대한 일반적 고찰

2-1 감성디자인의 사회적 요구와 필요성

최근 21세기에 들어 디자인의 중요한 주제로 감성디자인이 대두되기 시작하였다. 20세기 초의 기능주의 디자인과 20세기 중반 이후 이성적·논리적 한계를 극복하려던 포스트모던 상황 하에서도 도외시되어 온 인간의 감성적 측면까지를 포함하는 종합적 디자인이 요구되었기 때문이다. 또한 현대 사회의 급격한 구조 변화는 인간의 가족 구성에 많은 변화를 가져오게 되었고, 이는 현대인의 생활패턴과 의식구조에도 많은 영향을 미치게 되었다. 즉 산업화와 도시화에 의한 현대인의 바쁜 일상은 가족은 물론이고 이웃 간의 소통과 인간적 교류의 단절을 가져오게 되었고, 이로 인한 개인주의·이기주의는 현대 사회의 어두운 단면으로 나타나고 있다. 이러한 변화하는 사회 구조와 환경 속에서 인간 본연의 상태로 접근하여 인간 친화적이며, 인간의 감성을 자극하며 보다 따뜻한 생활환경을 만들어 가려는 노력이 지속적으로 요구되고 있으며, 감성디자인의 문제는 디자인 의식 전반에 새로운 비전과 가능성을 제시하고 있으며 현대 사회가 안고 있는 핵심적인 문제의 해결방안으로 제시되고 있다.

2-2 감성디자인

감성이란 인간의 내부에서 일어나는 심리적 작용으로 외부의 물리적 자극에 의해 인간의 오감이 반응하는 정도나 강도를 말한다. 또한 인간의 감성을 과학적으로 접근하여 인간이 가지고 있는 이미지나 감성을 물리적 요소로 전환하여 공학적으로 연구 발달시킨 것이 감성공학인데(이 2006), 여기에 인간이 가진 정서적 측면에서의 가치 충족에 의한 만족도를 정량적으로 계산하는 공학적 방식에서 벗어나 인간중심의 생태학적 가치척도의 범주에서 해석하고(권 2001; 이 2006) 이용자의 오감과 정신적 감성을 만족시키는 디자인을 감성디자인이라 한다.

감성디자인은 제품과 이용자 상호간의 소통을 통하여 그 역할과 성격이 나타나게 되는데, 인간에 의해 기능을 하는 제품과 제품 환경이 인간의 감각 기관과 소통하며 인간의 심리적·정서적 감각에 영향을 미치는 것을 말한다. 최근 들어 감성디자인은 제품디자인 및 주거환경 디자인 등에 폭 넓게 적용되는데, 디지털 미디어 전자제품 외에 가구 및 실내 공간 연출과 외부 주거환경을 계획하는 데에도 인간의 감성을 고려하여 다양한 형식으로 확대되어 나타나고 있다.

2-3 현대 가구(제품)의 감성디자인 표현 양식

현대 가구에서의 감성 디자인적 요소는 주로 소재의 선택과 세부 표현양식 등에 의해 다양하게 나타난다. 우선 자연적인 소재를 그대로 사용함으로써 인간 본능의 환경요소인 자연에 대한 동경과 향수를 표현하는 양식<Fig. 1>이 있으며, 반면 소재 자체는 금속이나 플라스틱, 패브릭 등 현대적이고 인공적인 소재를 사용하지만 자연적인 형태(조약돌 모양의 휴대폰)의 표현을 통하여 시각적인 감성전달과, 손에 만져지는 촉감을 통해 감각적 자극을 유도하는 제품도 있다<Fig. 2>. 또한 조명등으로서의 기능적 요소를 담당하는 전선을 소재로 하여 어린 시절 어머니의 손뜨개질 방식을 재현한 조명등 Knot Light<Fig. 3>는 과거에 대한 향수를 자극하는 감성제품이라 할 수 있으며, 사랑을 상징하는 하트 모양으로 표현한 문손잡이와 남녀 사이의 성적표현을 묘사

한 열쇠 투입구<Fig. 4> 또한 인간에 내재된 본성을 자극하는 감성디자인의 사례라 할 수 있다. 이와 같은 감성디자인 제품은 인간의 오감 자극은 물론이고 심리적·정신적 영역에 까지 영향을 미치며, 다양한 양식과 표현으로 현대 소비자의 요구에 대응해 나가고 있다.



Fig. 1. zip
(kwangho Lee, 2007).

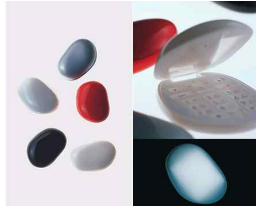


Fig. 2. ishicoro
(Naoto Fukasawa, 2002).



Fig. 3. knot light
(kwangho Lee, 2010).



Fig. 4. giant door handle with heart shape
(fabio novembre, 2009).

3. 이용자 상호간 감성교류를 위한 의자디자인 연구

가구는 인간의 생활환경에 필수적으로 요구되는 도구로서 실내 공간과 조형적·기능적 요소를 고려하여 디자인되며, 이용자의 기호와 선택에 의해 자리가 배치되어야 비로소 제 역할을 하게 된다. 현대의 가구는 그 기능적 가치 충족에만 머무르는 것이 아니라 조형적 요소의 강조를 통해 실내공간을 더욱 매력적으로 만드는 역할을 하기도 한다. 이러한 공간 구성요소로서의 기능적 가구에 예술적 감성이 묻어나는 가구는 이용자에게 육체적·시각적 충족뿐만 아니라 정신적 감성에도 영향을 미친다. 또한 가구는 그 공간을 공유하는 여러 사람이 함께 이용하고 경험하는 사물로서 다수의 이용자를 고려한 적절한 규격과 형태, 안정적인 구조를 이뤄야 하며, 이를 디자인함에 있어 이용자 상호간의 관계성에 대해서도 충분히 고려해야 한다. 즉, 가구는 공용공간의 구성요소이자 감성교류의 매개체로서 이용자의 행동 양식과 감성적 요구에도 상당한 영향을 미치기 때문에, 가구디자인 과정에 있어 형태와 구조에 대한 인간 중심적 사고와 배려는 중요한 개념으로 고려되어야 한다.

앞서 언급한대로 가구디자인은 인간의 신체와 감성적 요구를 수렴하여, 이용자적 편의와 정서에 긍정적 반응이 일어나도록 유도할 수 있으며, 이런 특징을 반영한 감성가구디자인은 앞으로 기대가치가 높다고 할 수 있다. 이에 이용자 상호간의 감성교류를 유도하는 가구(의자)디자인의 사례를 가구의 형태·구조적 특징에 따른 부분과 가구의 기능적 요소에 의한 부분으로 분류하여 소개하고, 저자의 연구 작품을 통해 나타난 결과를 제시함으로써 사회적으로 순기능을 담당하는 가구의 새로운 역할에 대해 언급하고자 한다.

3-1 의자의 형태·구조에 의한 감성교류 가구디자인

의자는 이용자의 선택과 공간에서의 배치에 따라 쓰임을 다하는 지극히 수동적인 사물이다. 그러나 대부분 이용자의 신체와 접촉이 이루어지며 사용되는 물건이라 그것이 가지고 있는 형태와 구조, 기능성에 따라 이용자의 행동을 제한하기도 한다. 인간과 상호 호흡하는 가구디자인으

로 유명한 프란체스코 빈파레(Francesco Binfaré, 1939 - , 이탈리아)는 이용자 간의 상호작용하는 움직임과 행동유형에 특히 관심이 많았고, 그러한 그의 관심을 종합하여 가구 제품으로 만들어내기 시작했다<Fig. 5,6,7>. 이러한 그의 관심과 노력은 대부분 2인 이상이 앉을 수 있는 소파 시스템으로 표현되었으며, 그의 가구에 나타나는 두드러진 특징으로는 의자 등받이의 위치와 각도, 넓은 좌판과 설치의 가변성 등으로 나타난다. 우선 등받이의 위치와 각도는 이용자가 등받이에 기대어 앉았을 때 두 사람(혹은 그 이상) 간에 자연스러운 시선의 교환이 이루어지도록 구성하였다. 시각을 통한 소통은 인간의 감각 중에 가장 먼저 작용하는 생물학적 반응으로 본능적인 행동을 의미한다(박 2008). 그리고 기대어 앉은 자세에서 두 다리를 뺀고 앉게 되면 두 사람의 다리는 자연스럽게 접촉을 하게 되는데, 이러한 촉각적 요소 또한 인간의 감성을 자극하는 요소이다. 아울러 정형화 되지 않는 자유로운 가구의 채배치를 통해 이용자 환경을 보다 유연하고 가변성을 갖게 하는 것도 감성적 변화를 유도할 수 있는 요소라 할 수 있다.



Fig. 5. H/F TANGERI LETTO (Francesco Binfaré, 1994).



Fig. 6. On The Rocks (Francesco Binfaré, 2004).



Fig. 7. SHERAZADE (Francesco Binfaré, 2008).

위의 소파시스템과 함께 <Fig. 8> <Fig. 9>의 의자 또한 적극적인 표현방식을 통해 2인 이상의 이용자 간에 소통과 감성교류를 목적으로 디자인하였다. <Fig. 8>은 1968년 Archizoom Associati에 의해 발표된 6인용 벤치로 당시만 해도 일반적 통념을 깨는 파격적인 형태와 구조, 소재로 이루어져 있는데, 네 개의 유리 섬유로 제작된 프레임 모듈로 구성되어 분해·조립하도록 되어 있으며 인조 표범 가죽으로 좌석과 등받이를 마감하였다. 이 의자에서도 시선의 교환을 통한 소통의 방식을 우선적으로 취하고 있는데, 더욱 주목 할 부분은 실내공간 안에서 또 다른 독립된 공간을 창조하여 좌석에 함께 앉은 사람들 간의 동질감이나 친밀감을 느낄 수 있도록 유도하고 있다는 점이다(Fiell 1997). <Fig. 9> 또한 단순한 형태의 소파 시스템으로 보이나 기존의 일자형 소파 시스템과는 다르게 서로 비스듬히 마주보도록 좌석과 등받이의 구조적 변화를 주어, 이용자 간의 시각적인 교류와 신체접촉을 유도하고 있다. 이와 같이 시각과 촉각 등 감각기관의 자극을 통한 교류는 이용자 상호간의 대화나 감성적 교류에 큰 영향을 미칠 수 있다.



Fig. 8. Safari (Archizoom Associati, 1968).



Fig. 9. Confluences (Philippe Nigro, 2009).

앞의 의자들이 적극적이며 과감한 형태와 구조적 변화를 통하여 이용자 상호간의 소통을 유도하였다면, 다음의 의자는 다소 소극적인 표현으로 보이나 이용자의 자연스러운 신체접촉을 유도하며 감성교류를 도모하는 형식이다. <Fig. 10>는 1인용 의자의 좌판을 한쪽 측면으로 약간 확장하여 2인이 앉을 수 있도록 하였다. 소위 한 자리에 [끼어 앉기]라는 특정 상황에서 나타나는 인간의 행동 패턴을 의식적으로 포착하여 위트 있게 표현한 의자이며, 반대로 <Fig. 11>는 2인용 의자로 제안하되 일반적인 의자의 규격보다 좌우 폭을 좁게 제작하여 좌석에 앉는 행동만으로도 두 사람간의 자연스러운 신체접촉이 일어나도록 디자인하였다. 이러한 의자에서도 이용자 상호간의 신체적 접촉을 통해 친밀감과 애정을 감정적으로 경험하도록 유도하는 감성교류를 위한 가구디자인의 사례라 할 수 있다.



Fig. 10. Chair with room for a friend
(Peter Andersson, 1998).



Fig. 11. One Squared (1x1=1)
(B.K.M, 2004).

<Fig. 12>은 평범한 등받이 의자, 스툴, 벤치 등의 다양한 의자 형태를 불규칙적으로 구성하여 앉는 사람과 보는 사람들 모두에게 특별한 경험을 제공하는 공공장소용 벤치이다. 일반적인 병렬형의 벤치에서 벗어나 좌석과 등받이에 다양한 각도 변화와 변칙적인 구성을 통하여 이용자에게 자리 선택과 이용의 기회를 제공하고 있다. <Fig. 13> 또한 일반적인 가구의 개념을 뒤집은 제품으로 이용자의 의지에 따라 퍼즐처럼 등판과 좌판을 다양하게 맞추어 배치가 가능하도록 하여 좌석에 앉거나 기대는 행동 또는 테이블을 중심으로 여러 사람이 모여 앉거나 서있는 비교적 자유로운 행동 패턴을 갖도록 제안하였다. 디자이너 makkin과 bey의 공동 작업으로 이들 또한 의자를 중심으로 나타나는 이용자의 행동양식을 주의 깊게 관찰·분석하였고, 팔걸이나 테이블 등의 가구 구성요소와 기능적 접목을 통해 새로운 구조의 시스템 의자를 제안하였다.

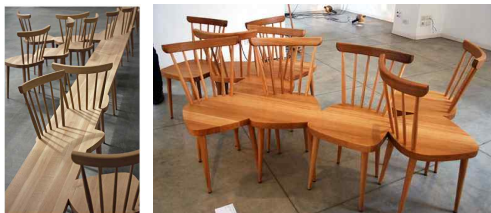


Fig. 12. Stuhlhocker bank (chair, stool, bench)
(Yvonne Fehling & Jennie Peiz , 2009).



Fig. 13. the work sofa
(studio makkin & bey, 2008).

3-2 의자의 기능에 의한 감성교류 가구디자인

앞서 언급한 감성교류를 위한 매개로서의 가구는 주로 의자의 형태와 구조의 변화를 통하여 이용자의 자연스러운 신체적 접촉이나 시선교환 등을 유도하여 이용자 상호간의 감성교류가 가능하도록 하였다. 다음의 가구들은 보다 신선한 아이디어와 의자의 기능적 특징을 통하여 이용자의 동작을 적극적으로 유도하며 상호간의 관계와 소통에 대해 이야기하고 있다.

<Fig. 14>는 반듯한 직사각의 스틸프레임에 유리구슬을 올려놓고 그 위에 쟁반형의 좌판을 여러 개 올려놓은 벤치로 이용자는 쟁반형 좌석에 앉아 상하·좌우로 자유롭게 이동이 가능하다. 둘 이상의 사람이 앉아 있는 경우 이용자 간에 서로 몸을 부딪치기도 하면서 신체접촉을 통한 재미와 상호간의 교감을 이끌어 낸다. <Fig. 15>는 벤치의 등받이가 테이블과 연결되어 다 기능적 시스템을 가지면서 이용자 간의 편의와 소통을 도모하는 벤치이다. 또한 아래의 2인용 의자 <Fig. 16>, <Fig. 17>는 두 명의 이용자에 의해서만 정상적인 이용이 가능한 것으로, 시소(seesaw)의 원리를 응용하여 상호간의 적극적인 교류와 소통을 통해서만 의자로서 제 기능을 수행할 뿐 아니라 이용자에게 재미와 즐거움을 주는 흔들의자이다.



Fig. 14. Come a little bit closer bench (Nina Farkache, 2001).



Fig. 15. Los Bancos Suizos (Alfredo Haerberli, 2005).



Fig. 16. see saw sofa (yean tung chiang, 2002).



Fig. 17. affirmative action (nissim porat, 2002).

<Fig. 18>의 Join Us는 본 저자의 연구 작품으로 제목에서도 의미하듯이 여러 명이 함께 앉아 즐길 수 있도록 의도한 의자 시스템이다. 의자(Chair), 팔걸이의자(Arm Chair), 안락의자(Easy Chair), 라운지의자(Lounge Chair), 낮은 스툴(Low Stool), 높은 스툴(High Stool)까지 의자의 기능적 차이에 따른 다양한 형식의 의자를 총망라하여 구성하였고, 재료에 있어서도 목재, 스틸, 플라스틱, 섬유, 가죽 등을 의자의 용도에 맞게 다양하게 사용하여 제작한 실험적인 작품이다. 의자는 용도와 기능에 따라, 또는 공간적 특성에 따라 규격과 형태가 다르게 나타나는데, 이러한 다양한 양식의 의자에 적합한 형태와 규격, 소재를 적용하여 각기 제작한 후에 서로 연결하여 하나의 설치작품과 같이 제안하였다. 이용자의 신체조건이나 육체적·심리적 상황에 따라 자리를 선택하

여 앉을 수 있으며, 옆 좌석에 앉는 다른 사람들과 함께 자연스럽게 대화를 나누며 서로 간에 소통을 하며 즐길 수 있도록 하였다.



Fig. 18. Join us
(kyungwon Kim, 2003).

<Fig. 19>의 For Him & Her 또한 본 저자의 연구 작품으로 복합적 기능과 이용자 사이의 소통에 대한 메시지를 담고 있는 가구이다. 가구의 다양한 아이템 중에서 의자와 테이블, 책꽂이, 조명 등 서로 다른 기능을 가진 가구를 복합적이며 콤팩트하게 구성한 다기능 가구이다. 또한 이 가구는 사람 사이의 소통에 대한 이야기를 담고 있다. 혼자 앉아있을 때는 책꽂이의 책을 꺼내 독서를 하거나 사색의 시간을 즐기기도 하지만, 둘이 함께 자리를 같이하였을 때는 서로 대화나 가벼운 스킨십 등의 감성적 소통을 나눌 수 있도록 하였다. 하나의 공간 안에서 독립된 또 하나의 공간을 창출하며 그들 간의 소통과 교감을 통하여 공감대를 만들 수 있도록 의도하였다.



Fig. 19. For Him & Her
(kyungwon Kim, 2009).

For Him & Her는 서울디자인올림픽(2008.10.10-30, 유효관람객 약 200만 명)과 신호탄전 (2009.10.20-12.06, 유효관람객 약 3만 1천 명) 등의 전시를 통해 많은 관람객에게 선 보인바 있으며, 가족이나 연인, 친구, 동료 등 이용자 대부분으로 부터 작품의 의도와 특징에 대해 충분히 공감대를 얻으며 호평을 받은 바 있다. 이와 관련된 설문이나 통계자료는 차후 진행되는 연구를 통해 보다 객관성 있는 근거자료로 제시하도록 하겠으며, 일부 관람객의 후기를 통해 작품에 대한 평가를 간단히 언급하고자 한다.

“가구디자이너 김경원은 사람 사이, 가구와 환경 사이의 커뮤니케이션과 한국적인 디자인에 대한 탐구를 가구로 풀어왔다. 종략.. 이번에 선보인 가구 ‘그와 그녀를 위한’은 본질로 돌아가 ‘소통’에 대해서 말하고 있다. 두 의자는 분리되어 있어 개인적인 공간을 확보하고 있지만, 원한다면 쉽게 공간을 허물고 대화할 수 있는 ‘ㄷ’자형 구조다. 착석감도 좋아 관람객의 호응이 높았다.” -디자인올림픽 취재기사 중에서-

“특히 인상 깊었던 것은... 김경원의 가구에 앉아 쉬다보면 마치 카페에 온 느낌을 받는다. 편하게 기대어 상대방의 얼굴을 보며 마주 앉을 수 있는 이 작품은 사람의 마음을 읽을 수 있을 거 같다.... 예술이 주는 여유를 만끽하면서도 작품을 즐겁게 감상 할 수 있는 그런 시간을 주는 작품이다.” -신호탄전 관람후기-

“작품명에서 의미하듯이 서로 마주 보고 앉아 있으면, 보통의 테이블과는 다르게 상대방과 더욱 밀착 할 수 있었다.” -신호탄전 관람후기-

3-3 감성교류를 위한 가구디자인의 기대효과

미래학자들은 후기산업사회에서는 이성보다 정서의 역할이 더 비중을 차지할 것으로 예견한 바 있다. 이는 인간을 판단하는 척도가 모던사회에서 중시했던 지능지수(IQ Intelligence Quotient)보다는 정서지수(EQ Emotion Quotient)가 중요해 짐을 간파한 입장이다(박 2008). 이러한 시대적 요구에 부응하여 인간의 감성적 요소를 고려한 가구(제품)가 많이 나타나고 있는데, 이는 단순히 기능적·예술적 측면의 만족을 뛰어넘어 인간의 정서에도 기쁨과 즐거움 등의 긍정적인 감정적 만족도를 높여준다. 아울러 본 논문에서 강조하고자 하는 이용자 상호간의 감성교류를 위한 의자디자인을 통해 얻을 수 있는 기대효과는 다음과 같이 열거 할 수 있다.

첫째, 이용자 상호간의 오감을 통한 감성적 교류를 통해 사회적 존재로서의 자아의 정체성에 대해 존재감을 확인한다.

둘째, 타인과의 감정적 교감이나 대화를 통해 상대방에 대한 이해와 배려의 마음을 갖는다.

셋째, 타인을 배려하는 보다 인간답고 따뜻한 감성을 나눔으로서 사회적으로도 긍정적인 변화를 기대할 수 있다.

이상의 기대효과는 다소 추상적이고 비약이 심한 이야기로 간주될 수 있으나, 인간의 생활환경과 제품에 따라 인간 삶의 방식과 자세에 미치는 영향을 생각해 볼 때, 감성교류를 위한 가구를 적극적으로 활용한다면 실제로 인간의 삶에 활력과 긍정의 자세를 갖게 할 수 있다고 판단하는데 무리가 없을 것이다. 이러한 이용자 상호간 감성 교류를 위한 가구디자인 연구는 향후 보다 인간답고 풍요로운 삶의 환경을 만드는 데 있어서 필수적으로 요구되는 부분이라 생각되며, 가구디자인의 영역과 미래를 발전시키는데 도움이 되리라 판단한다.

4. 결론 및 제언

현대사회에서의 디자인 활동은 보다 윤택한 생활환경 조성을 통해 삶의 질을 높이고 행복의 가치실현을 목표로 한다. 그리고 긍정적인 정서로서 기쁨과 행복, 기대감으로 이끄는 감성디자인의 기능과 역할은 그 어느 때보다 절실히 요구되고 있으며, 이용자 상호간에 감성적 교류를 위한 가구디자인은 현대인의 소통의 부재와 감성적 문제점을 극복하는 데에도 많은 도움이 될 것이다.

본문에서 살펴본 감성교류를 위한 의자디자인에서 공통적으로 나타나는 특징을 정리하면, 2인 이상의 이용자를 위한 의자 디자인에 있어 좌석(등받이)의 위치와 각도는 앉은 사람의 시선 방향을 결정하며, 상호간에 서로 마주보는 형식을 많이 취하고 있었다. 단 일대일로 일직선성에서 마주보는 형식이 아니라 약간 비스듬히 마주하고 있으며, 어느 정도 시선의 자유로움을 확보하고 있다. 시각적 교류는 인간의 오감에서 가장 많은 비중을 차지하며 빠른 반응 속도를 보여준다. 이러한 시각적 교류와 함께 촉각을 통한 감성자극을 유도하는 의자가 있는데, 앉은 동작만으로

자연스럽게 신체적 접촉을 유도하는 의자가 있는 반면, 이용자의 적극적인 의사표현에 의해 가능한 의자도 있었다. 이는 일반적인 의자(벤치)의 형식에서 형태·구조적 변화를 통해 가능하게 되었고, 그 밖의 특별한 기능적 조합이나 놀이 기능의 접목 등을 통해 이용자 간의 신체적·정신적 교감을 유도하는 의자디자인의 사례를 살펴보았다. 또한 저자의 연구 작품을 통한 이용자의 행동 분석에서도 이용자 사이의 감성적 만족도가 높게 나타나는 결과를 도출 할 수 있었다. 이러한 이용자의 감성교류를 위한 의자디자인 연구는 생활환경의 구성요소이며 인간의 긍정적인 사고와 행동을 유도하는 가구(의자)를 디자인함에 있어 보다 활발하게 연구되어야 할 것이며, 향후 행동 심리학적 연구와 사회과학적 연구 등의 다각적인 학문과 연계하여 디자인을 통한 인간 중심의 사회적 발전과 안정을 도모해야 할 것이다.

5. 참고문헌

- Charlotte& Peter Fiell. 1997. 1000 Chairs: 474.
- 권영걸. 2001. 공간디자인. 도서출판국제: 287.
- 박연실. 2008. 정서적 디자인의 분석 -도널드 A. 노먼의 디자인 심리학을 중심으로-. 홍익대학교 박사학위 논문: 9,58.
- 이현정. 2006. 현대 가구디자인에 나타난 감성디자인 연구. 한국가구학회: 32,33.
<http://blog.naver.com/faintb86/93960746>
- <http://www.alfredo-haerberli.com/products/banco-suizo/1.html>
- <http://www.bkm-format.com/flash.php>
- <http://www.designboom.com/rocking/affirmative.html>
- <http://www.designboom.com/rocking/see.html>
- http://www.designflux.co.kr/other_sub.html?code=88&page=1&board_value=showcase&cate1=&series_code=1633
- <http://www.droogdesign.nl>
- <http://www.edra.com/designer.php>
- <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%90%EC%84%B1>
- http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B0%90%EC%84%B1_%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8
- <http://www.kraud.de/en/stuhlhockerbank>
- <http://www.kwangholee.com>
- <http://www.ligne-roset.co.uk>
- <http://www.matalicrasset.com>
- <http://www.novembre.it>
- http://www.peterandersson.com/solidarity_1.htm
- http://www.subart.co.kr/today/course_01.php?__vm=view&__act=&q_r_pn=&q_r_ps=10&idx=63