

Journal of
Art & Design
Research
Vol. 25, No.2
2022.12.31

경희대학교 예술·디자인연구원

Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University

Journal of Art & Design Research

Journal of
Art & Design Research

ISSN 2465-7905

Vol. 25, No.2
2022.12.31

Vol. 25, No.2
2022.12.31

예술·디자인학연구

경희대학교
예술·디자인연구원

ISSN 2465-7905

Journal of
Art & Design
Research
Vol. 25, No.2
2022.12.31

Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University

December 31, 2022

CONTENTS

1. 시가화 유형과 PM10 미세먼지 관계에 대한 탐색적 분석
 - 경기도 14개 시 사례를 중심으로 -
 강상준, 김진오 / 01

2. 영감의 연기를 위한 미하일 체홉 테크닉의 고찰
 김규진, 이영석 / 09

3. 일본의 대표적 현대 그래픽디자이너의 표현 특성과 미의식의 재조명
 주혜영, 윤민희 / 17

4. MZ세대의 운동 동기부여에 UX 디자인이 미치는 영향에 대한 연구
 - 애플사의 'Fitness' 앱의 기능을 중심으로 -
 권사론규희, 김선철 / 29

5. 대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점 탐색
 유한철, 이영석 / 37

6. Architectural Element Symbols in Hotel Design in Song Dynasty of China
 - A Case Study of the Design Practice of Garden Hotel in Xingtai City -
 이종강 / 47

7. 중국 명·청 시대의 전통문양을 적용한 패키지디자인에 관한 연구
 - 산시성 핑야오 쇠고기 패키지디자인을 중심으로 -
 유태봉, 정병국 / 61

8. 모바일 기기 UI 디자인의 방향 연구

- 안드로이드의 미니멀 앱 아이콘 디자인을 중심으로 -

..... 박서령, 이동민 / 73

9. 변화하는 일의 형태에 따른 공유오피스 공간 디자인 연구

- 국내 공유오피스 사례지를 중심으로 -

..... 하시은, 이동민 / 85

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

시가화 유형과 PM10 미세먼지 관계에 대한 탐색적 분석
- 경기도 14개 시 사례를 중심으로 -

Exploratory Analysis of Relationship between Developed Area Types and
PM10 concentrations
- A Case Study of 14 Municipalities in Gyeonggi-do -

주 저자 강 상 준

국립강릉원주대학교 도시계획·부동산학과

Kang, Sang jun

Dept. of Urban Planning & Real Estate, Gangneung-Wonju National University

skang8@gwnu.ac.kr

교신 저자 김 진 오

경희대학교 환경조경디자인학과

Kim, Jin Oh

Dept. of Landscape Architecture, Kyung Hee University

jokim@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.14

심사완료일자 : 2022.12.08

게재확정일자 : 2022.12.18

시가화 유형과 PM10 미세먼지 관계에 대한 탐색적 분석

- 경기도 14개 시 사례를 중심으로 -

강 상 준 · 김 진 오

Exploratory Analysis of Relationship between Developed Area Types and PM10 concentrations

- A Case Study of 14 Municipalities in Gyeonggi-do -

Kang, Sangjun · Kim, Jin-Oh

목차

1. 서론
 2. 연구방법
 3. 분석 및 고찰
 4. 결론
- 참고문헌

초록

본 연구의 목적은 시가지 유형과 미세먼지 농도와의 순위 관계성을 살펴보는 것이다. 연구대상지는 경기도 14개 기초자치단체로 과천, 광명, 광주, 구리, 군포, 남양주, 성남, 수원, 안양, 오산, 용인, 의왕, 하남시를 선정하였다. 연구대상지 시가지 지역의 형태학적 공간패턴을 이해하기 위해 Morphological Spatial Pattern Analysis(MSPA) 분석을 수행하였다. 시가지지역 유형으로 도출된 각각의 요소들과 PM10 미세먼지농도와의 관계성 분석은 Spearman Correlation Analysis를 이용하여 수행하였다. 주요결과로는 수도권일대 미세먼지농도와 시가지의 형태학적 공간패턴 순위 상관관계는 매우 낮거나 거의 없다는 것이다. 본 연구가 시사하는 바는 도시화율이 높은 지역에서는 시가지 지역의 형태학적 패턴과 미세먼지 농도사이에는 순위 상관성이 관찰되기 어려울 수 있음을 함의한다. 이러한 시사점은 기존 많은 연구에서 제시하였던 특정 토지이용과 미세먼지 농도와의 보편적 관계성은 연구대상지의 도시화 정도에 따라 달라질 수 있다는 것을 보여주고 있다.

Abstract

The purpose of this study is to explore the ranking relationship between developed area types and PM10 concentration. The study site is 14 local governments in Gyeonggi-do, including Gwacheon, Gwangmyeong, Gwangju, Guri, Gunpo, Namyangju, Seongnam, Suwon, Anyang, Osan, Yongin, Uiwang, and Hanam. Morphological Spatial Pattern Analysis (MSPA) is performed to understand the morphological spatial pattern of the developed area. Each factor derived as a type of developed area is comparatively analyzed to PM10 concentration by using Spearman Correlation Analysis. The main result is that the rank correlation value between the PM10 concentration and the morphological spatial pattern of developed area is very low or almost non-existent in a highly urbanized area. It implies that it might be difficult to observe a particular relationship between the urbanization rate, morphological patterns, and PM10 concentration in highly urbanized areas. It shows that the universal relationship with PM10 concentration can vary depending on the degree of urbanization of the study site.

Keywords 시가지 유형(developed area type),
미세먼지(particulate matters),
스피어만상관분석(spearman correlation analysis),
토지이용(land use), 형태학적
공간패턴분석(morphological spatial pattern analysis)

1. 서론

협적 관점에서의 도시형태는 도시외형으로 관찰되지는 가시적 형태를 의미한다. 반면 광의적 의미에서는 도시형태란 도시의 물리적·비물리적 요소의 입지와 배치 및 이들의 상호작용으로 나타나는 도시의 패턴과 구조로 정의될 수 있다(Kang & Kim, 2015). 이러한 도시형태는 관찰이 이루어지는 특정시간과 공간에서 여러 사회경제적 요인들과 물리적 도시정책에 의해 많은 영향을 받는다. 예컨대 미세먼지의 경우, 도시 공간구조는 특정 시간과 공간의 대기질과 오염원의 속성에 영향을 주기도 하며 해당지역의 미세먼지 취약성에 영향을 미치게 된다. 도시의 공간적 특성은 도시의 밀집도, 불투수층, 녹지, 도로연결성, 대중교통 접근성 등으로 정의될 수 있으며, 이들은 다른 유형의 물리적·사회환경적 요인과 결합하여 미세먼지의 분포에 영향을 미친다.

도시공간 측면에서는 도시공간의 구조적 특성 즉 밀집성, 도시내 불투수층 면적의 확대가 PM2.5의 악화와 상관성이 있는 것으로 나타난다(Wang et al., 2017). Larkin et al. (2016)은 동아시아 830개 도시에 대한 10년간의 대기오염 분포 분석을 통해 도시의 공간구조적 특성과 도시내 대기오염 물질 특히 PM2.5와 NO2 분포와의 밀접한 연관성을 도출했으며 이를 통해 미세먼지 저감을 위한 도시디자인과 토지이용 정책의 중요성을 강조하였다. 지금까지 대기환경 분야에서는 미세먼지의 오염원과 확산 모델링, 그리고 발생량 저감에 대한 다양한 기술적 연구가 진행되고 있으며, 도시 분야에서도 토지이용과 대기오염에 관한 상관성에 대한 연구가 일부 진행되었다. 특히 토지이용 변화는 대기환경에 영향을 줄 수 있는 여러 중요 요소 중 하나로 인식되고 있다(Sun et al. 2016). 최근 들어 중국, 미국, 유럽 등 많은 국가들이 토지이용과 대기환경의 연계성과 그에 대한 대응방안에 관한 다양한 연구를 수행해오고 있다. 하지만 대기질의 지표가 대부분 NO2, SO2, CO 등에 집중되었으며 에너지 이용이나 도시개발 밀도 측면에서 일부 연구가 진행되었다(오규식 외 2005). 특히 도시공간 구성 요소와 형태학적 관점에서 도시형태 인자들이 미세먼지에 어떤 영향을 미치는가에 관련된 연구와 고민은 매우 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 시가지 유형과 미세먼지 농도와의 순위 관계성의 규명에 초점을 두고자 한다. 현재 공간환경정보서비스에서 제공하는 토지피복자료는 대기환경연보와 가급적 동일한 시간범위로 일치시키는 것이 바람직하나 토지피복자료가 매년 제작되지는 않기에 그 해석에 제한이 있다. 따라서 본 연구결과는 시가화 유형과 미세먼지와의 관계성에 대한 탐색적 분석으로 이해할 필요가 있다. 연구의 공간적 분석은 경기도 일부 지역을 대상으로 하며 내용적 범위는 (1) 경기도 주요 시들의 시가화된 공간의 형태학적 공간패턴 분석, (2) 연구대상지로 설정된 시들의 PM10 미세먼지 연평균농도와 시가화 유형 값과의 관계성 분석으로 진행된다. 연구의 시간적 범위는 2018년으로 설정하였는데 이는 미세먼지 자료시기와 토지피복도 제작시기가 동일 연도이기 때문이다.

2. 연구방법

연구대상지로는 경기도 일부 기초자치단체를 선정하여 연구를 진행하였는데, 선정 과정에서의 한계 및 고려사항은 다음과 같다: (1) 경기도 북부지역의 일부 기초자치단체의 토지피복도 자료는 현재 공간환경정보서비스 대분류토지피복지도로 일반에게 공개되어 있지 않다. (2) PM10 미세먼지 농도관점에서 서울시 내 각 자치구는 각각 차별화된 개별 미세먼지 농도값 자료를 가지고 있지 않으며 서울시 단위로 미세먼지 값이 제공되고 있다. 따라서 서울시 자치구를 경기도 다른 기초자치단체와 유사한 방식으로 각각의 미세먼지 값을 부여할 경우 25개 자치구가 모두 동일한 값을 가지게 되며, 만일 서울시를 하나의 공간단위로 경기도 다른 기초자치단체와 비교하게 되면 다른 지역과는 달리 서울시가 갖는 매우 이질적인 토지이용특성으로 인해 단순 비교가 어렵게 된다. (3) 경기도 서부지역 자치단체의 경우, 해당지역이 차지하는 면적이 상대적으로 크며 단순히 행정구역단위의 미세먼지값을 사용할 경우 내륙의 토지이용의 특징보다는 다른 지리적 특징이 미세먼지값에 크게 영향을 미칠 수 있다. 따라서, 서울·인천·경기 수도권의 서해지역과 인접한 자치단체의 경우 해당지역의 토지이용자료를 그대로 사용할 경우 육역 토지이용 중심의 분석자료로 적합하지 않아 해당 시군들을 제외하였다. (4) 유사한 이유로 시가지지역 토지이용의 형태학적 특징에 집중하기 위하여 자연 녹지 면적이 매우 넓은 경기도 북동부 자치단체들 또한 연구대상지에서 제외하였다.

위와 같은 기준을 바탕으로 선정된 연구대상지는 14개 자치단체로 과천, 오산, 용인, 의왕, 광명, 광주, 구리, 군포, 남양주, 성남, 수원, 안양, 하남시가 해당된다. 본 연구에서 사용된 토지피복도는 공간환경정보서비스에서 제공하는 대분류토지피복도로 2019년 제작되었다. 해당 자료의 원시영상정보에서 기술하는 촬영시기는 2018~2019년이며 해상도는 30m이다. 토지이용 분류는 시가화건조지역, 농업지역, 산림지역, 초지, 습지, 나지, 수역 등 7개 항목으로 제작되었다.

본 연구에서는 토지피복도와 미세먼지 자료의 시간적 범위의 정합성 마련을 위해 2018년 단일년도의 PM10 미세먼지 농도 자료를 분석에 사용하였다. PM10 미세먼지 농도데이터 값은 환경부 대기환경연보에서 공개하는 연 평균값을 사용하였다. 해당 데이터의 신뢰도는 ‘대기환경연보 부록 21. 통계처리 방법’에 설명되어 있으며 주요내용은 <표 1>과 같다. 측정단위의 경우 미세먼지는 $\mu\text{g}/\text{m}^3$ 로 표기된다. 2018년 경기도 연구대상지 14개 자치단체의 미세먼지 PM10 농도는 <표 2>와 같다.

<표 1> 대기환경연보 부록 21. 통계처리 방법에서 기술된 자료 신뢰도 주요 사항

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ 전국 측정소의 측정 자료에 관하여 관할기관인 수도권대기환경청, 지자체 보건환경연구원, 한국환경공단에서 1차로 확정한다. 그리고 국가대기오염정보관리시스템(NAMIS)으로 전송한다. ▪ 국가대기오염 정보관리시스템(NAMIS)에 수집·획득된 자료는 국립환경과학원 전산시스템으로 다시 전송되며 여기에서 최종적으로 확정 및 통계 처리된 후 데이터베이스 형태로 저장한다. 신뢰성 제고를 위하여, 국립환경과학원에서 통계자료의 통계처리 시 대상기간 중 75% 이상 통계 측정된 자료가 확보된 경우에만 통계자료를 생산한다(2001년 1월부터 적용). ▪ 1시간 일·월·년 평균값은 1시간 평균자료를 이용한다. 일평균, 월평균, 연평균 계산시 유효측정값의 처리비율은 75% 이상을 적용한다. ▪ 지역별 또는 도시별 평균값은 지역이나 도시내 도시대기 측정소 1시간 평균자료의 누적된 값을 누적자료 개수로나눈 값을 도시 일평균으로 산정. 월평균, 연평균도 1시간 평균자료로 계산 |
|--|

출처. 대기환경연보 부록 21. 통계처리 방법

연구대상지 시가화 건조지역의 형태학적 공간패턴을 이해하기 위한 분석을 수행하였다. 토지이용의 평면적 차원의 형태학적 분석은 Morphological Spatial Pattern Analysis(MSPA)를 통해 진행할 수 있다(Vogt et al, 2007; Vogt, 2010). MSPA는 Mathematical Morphology 개념을 바탕으로 한 연구방법으로 Background & Foreground의 이진법 패턴분석을 통해 이해하고자 하는 특정 토지이용만을 추출하여 계량화 하는 방식이다(Soille, 2003; Soille·Vogt, 2009). MSPA는 Graphical User Interface for the Description of image Objects & their Shapes(GUIDOS) 프로그램을 이용하여 분석하는데 해당 연구 방법은 도시·지역·공간정보 관련 많은 분야에서 활용된다(Vogt, 2010; Kang & Choi, 2014; Kang & Kim, 2015). MSPA 결과값들은 그 형태에 따라 군집형(Core), 섬형(Islet), 교량형(Bridge), 고리형(Loop), 가지형(Bbranch), 경계형(Edge), 그리고 천공형(Perforation)으로 구분된다(Soille & Vogt, 2009). 시가화지역 유형으로 분류된 각각의 공간요소들은 PM10 미세먼지 농도와 상호 비교분석하게 되는데 본 연구에서는 시가화 지역 변수, PM10 농도 두 가지 변수를 Spearman Correlation Analysis를 이용하여 비교 분석하였다. Spearman 상관관계수 값의 범위는 -1에서 +1사이로 절대값이 크면 클수록 두 변수 사이에 강한 관계성이 있는 것으로 이해할 수 있다. 계수값이 ±0.9 이상이면 매우 높은 관계, ±0.7-0.9 높은 관계, ±0.5-0.7 보통, ±0.3-0.5 낮은 관계, ±0.3 이하는 거의 관계 없음으로 해석된다(Rovai et al. 2013).

<표 2> 연도별 경기도 14개 도시 PM10 농도값(ug/mi)

| 시 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 2016 | 2017 | 2018 |
|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 과천 | 52 | 46 | 50 | 49 | 48 | 48 | 46 | 41 |
| 광명 | 54 | 46 | 53 | 50 | 49 | 52 | 50 | 45 |
| 광주 | 56 | 46 | 50 | 51 | 54 | 52 | 56 | 45 |
| 구리 | 50 | 44 | 50 | 52 | 53 | 59 | 58 | 43 |
| 군포 | 57 | 50 | 54 | 56 | 55 | 51 | 51 | 46 |
| 남양주 | 52 | 44 | 46 | 48 | 49 | 45 | 44 | 39 |
| 성남 | 50 | 44 | 48 | 52 | 51 | 46 | 46 | 42 |
| 수원 | 52 | 46 | 51 | 50 | 49 | 53 | 48 | 41 |
| 안양 | 55 | 46 | 50 | 51 | 50 | 51 | 49 | 47 |
| 오산 | 60 | 52 | 53 | 54 | 54 | 54 | 49 | 47 |
| 용인 | 55 | 51 | 56 | 57 | 55 | 49 | 52 | 43 |
| 의왕 | 56 | 50 | 54 | 56 | 52 | 50 | 49 | 43 |
| 하남 | 47 | 39 | 37 | 45 | 47 | 52 | 51 | 48 |
| 화성 | 56 | 50 | 57 | 54 | 55 | 56 | 56 | 46 |

출처. 환경부 대기환경연보

3. 분석 및 고찰

연구사례지역에 대한 형태학적 공간패턴분석은 각각의 도시들에 대해 개별적으로 수행하였으며, 총 14개 기초자치단체에 대한 개별적인 시가화지역 비율과 시가화지역의 형태학 분석 자료를 산출하였다. MSPA 결과값은 각각의 기초자치단체들에서 나타나는 시가화지역과 미세먼지 농도와의 관계성 이해를 위한 변수값을 도출하는 것으로 그 목적을 한정하였다 <표 3,4> <그림 1,2,3>.

7가지 유형으로 분류된 각각의 형태학적 특성값은 Spearman's Rank Analysis를 이용하여 PM10 농도와의 관계성 관찰을 하였다. 하지만 분석에 사용된 주요자료 값이 14개(14개 경기도 기초자치단체)이므로 순위분석 결과는 통계적 유의성보다는 미세먼지 농도와 시가화 지역 형태학적 특징 사이에 관찰되는 경향의 수준으로 이해할 필요가 있다.

〈표 3〉 시가화 형태(Core, Islet, Perforation, Edge)가 해당 도시의 시가화 지역에서 차지하는 비율 (%)

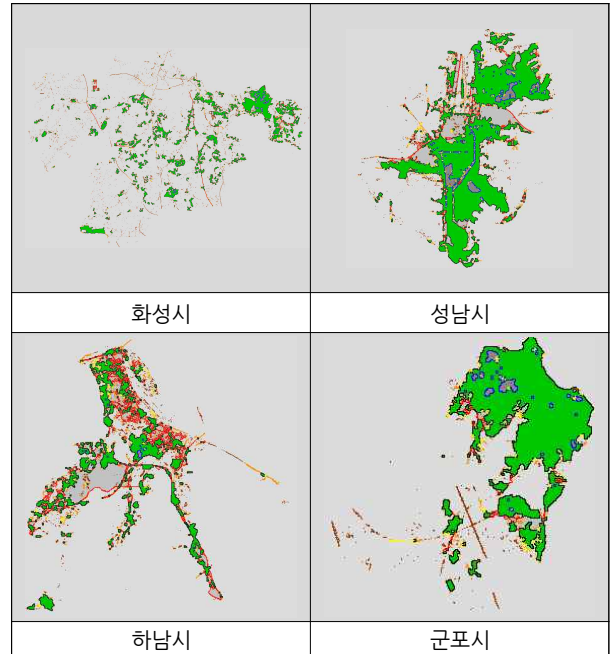
| City | CORE | ISLET | PERFORATION | EDGE |
|------|-------|-------|-------------|-------|
| 화성시 | 47.02 | 11.82 | 1.65 | 28.17 |
| 하남시 | 34.82 | 5.58 | 0.66 | 32.84 |
| 의왕시 | 48.61 | 10.35 | 2.27 | 24.31 |
| 오산시 | 59.62 | 3.9 | 0.57 | 24.66 |
| 안양시 | 78.74 | 0.89 | 4.69 | 11.63 |
| 성남시 | 69.36 | 2.36 | 4.05 | 15.5 |
| 군포시 | 70.42 | 3.72 | 3.06 | 16.71 |
| 광주시 | 45.75 | 8.68 | 0.72 | 29.54 |
| 광명시 | 56.16 | 6.17 | 2.17 | 24.98 |
| 과천시 | 32.63 | 16.96 | 0.45 | 31.56 |
| 용인시 | 57.39 | 5.83 | 1.85 | 25.68 |
| 남양주시 | 35.17 | 15.19 | 0.45 | 26.32 |
| 수원시 | 74.08 | 2.08 | 4.29 | 13.04 |
| 구리시 | 43.82 | 5.13 | 3.13 | 27.14 |

〈표 4〉 시가화 형태(Loop, Bridge, Branch)가 해당 도시의 시가화 지역에서 차지하는 비율 (%)

| City | LOOP | BRIDGE | BRANCH | TOTAL |
|------|------|--------|--------|-------|
| 화성시 | 1.02 | 2.77 | 7.56 | 100 |
| 하남시 | 1.51 | 12.64 | 11.96 | 100 |
| 의왕시 | 1.46 | 4.52 | 8.47 | 100 |
| 오산시 | 0.83 | 2.33 | 8.08 | 100 |
| 안양시 | 0.95 | 0.93 | 2.18 | 100 |
| 성남시 | 1.21 | 2.67 | 4.84 | 100 |
| 군포시 | 1.41 | 1.22 | 3.46 | 100 |
| 광주시 | 1.7 | 4.81 | 8.82 | 100 |
| 광명시 | 1.35 | 2.62 | 6.56 | 100 |
| 과천시 | 1.92 | 3.7 | 12.79 | 100 |
| 용인시 | 1.03 | 2.01 | 6.21 | 100 |
| 남양주시 | 2.33 | 7.61 | 12.93 | 100 |
| 수원시 | 0.99 | 1.85 | 3.66 | 100 |
| 구리시 | 1.84 | 8.48 | 10.47 | 100 |

먼저 토지이용에서 시가화 지역이 차지하는 비율과 PM10 농도의 순위관계는 낮은 것($R_s = 0.04$)으로 나타나고 있다. 시가화의 형태학적 공간패턴과 PM10 농도 각각의 순위관계는 다음과 같다: Islet($R_s = -0.30$), Perforation($R_s = 0.05$), Edge($R_s = 0.04$), Loop($R_s = -0.44$), Bridge($R_s = -0.17$), Branch($R_s = -0.26$), Core($R_s = 0.19$). 결과값들은 전반적으로 절대값 0.02~0.15 사이의 낮은 정도의 순위관계를 보인다. 즉 전반적으로 미세먼지 농도와 시가화의 형태학적 공간패

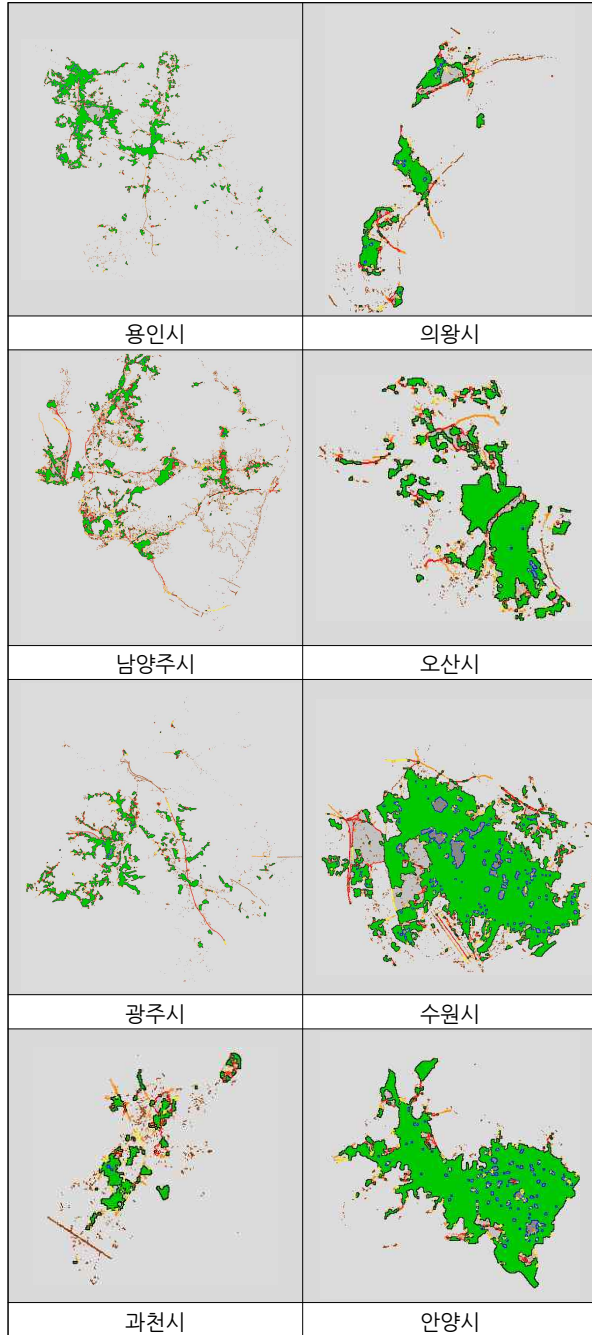
턴 순위 상관관계 결과 값은 거의 낮거나 매우 낮은 것으로 나타나고 있다.



〈그림 1〉 연구대상 자치단체별 시가화지역 MSPA 결과 (계속)

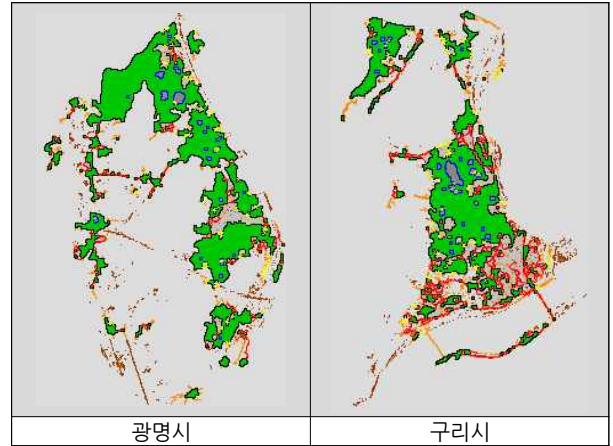
Note. 녹색으로 나타나는 지역은 형태학적 특징 중 군집형(Core)을 의미하며 다른 색들은 그 외 형태학적 특징을 나타낸다.

이때 주목할 부분은 어떤 특정한 도심 내 시가화의 형태학적 특성과 해당 도시의 미세먼지 농도와 상관성은 거의 없거나 매우 낮은 수준으로의 순위관계를 보이고 있다는 점이다. 즉 이는 어떤 특정 형태학적 패턴 또는 시가화의 비중이 높아진다고 해서 해당 지역의 미세먼지 농도가 함께 유사한 수준으로 순위가 높아지거나 또는 낮아지는 것은 아닌 것으로 이해될 수 있다. 더불어 이는 미세먼지 농도가 시가화의 비중 또는 형태학적 공간패턴과 관계가 없다는 것을 의미하지는 않는다.



〈그림 2〉 연구대상 자치단체별 시가지지역 MSPA 결과 (뒤에 계속)

Note. 녹색으로 나타나는 지역은 형태학적 특징 중 군집형(Core)을 의미하며 다른 색들은 그 외 형태학적 특징을 나타낸다.



〈그림 3〉 연구대상 자치단체별 시가지지역 MSPA 결과 (계속)

Note. 녹색으로 나타나는 지역은 형태학적 특징 중 군집형(Core)을 의미하며 다른 색들은 그 외 형태학적 특징을 나타낸다.

4. 결론

본 연구의 목적은 시가지 유형과 미세먼지 농도와의 순위 관계성을 살펴보는 것으로 경기도 일대를 사례지역으로 살펴본 탐색적 수준의 연구이다. 주요 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 시가지 토지이용 비율과 PM10 농도의 순위관계는 낮은 것($R_s = 0.04$)으로 나타나고 있다. 둘째, 시가지의 형태학적 공간패턴과 PM10 농도 각각의 순위관계는 Islet($R_s = -0.30$), Perforation($R_s = 0.05$), Edge($R_s = 0.04$), Loop($R_s = -0.44$), Bridge($R_s = -0.17$), Branch($R_s = -0.26$), Core($R_s = 0.19$)로 나타난다.

정리해 보면 결과값들은 모두 절대값 0.02~0.15 사이로 낮은 수준의 순위관계를 나타내고 있어 전반적으로 미세먼지 농도와 시가지의 형태학적 공간패턴과의 순위 상관관계 값은 매우 낮거나 거의 없는 것으로 나타나고 있다. 이는 어떤 특정한 도시 시가지의 형태학적 패턴 또는 시가지의 비중이 높아진다고 해서 해당 지역의 미세먼지 농도가 함께 유사한 수준으로 순위가 낮아지거나 높아지지는 않는다는 것을 의미한다. 다만 본 연구를 위한 사례지역이 서울 경기 수도권의 고밀화 지역으로 시가지의 형태적 패턴에 따른 미세먼지 농도영향을 논하기에는 이미 매우 높은 수준의 도시화가 이루어져 있다는 점은 연구의 한계로 지적될 수 있다.

따라서 본 연구결과가 시사하는 바는 도시화율이 높은 지역에서는 시가지 비율과 형태학적 패턴과 미세먼지 농도사이의 명확한 관계성을 관찰하기 어렵다는 것이다. 이러한 시사점은 기존 많은 연구에서 제시하였던 특정한 토지이용과 미세먼지 농도와의 보편적 관계성이 연구대상지의 도시화 정도에 따라 달라질 수 있음을 보여주고 있다. 본 연구결과는 분석자료가 갖는 한계로 인해 탐색적 수준에서의 논의를 위한 기초자료로서의 의미를 가진다. 향후 시가지의 형태적 특징 이외에도 산업 및 상업용지, 도로, 습지, 녹지, 수공간 등 토지이용 속성

및 시가화 형태의 구성요소와 미세먼지 농도의 시계열적 데이터 확보를 통해 통계적 상관성을 분석할 필요가 있다.

※ 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2019S1A5A2A03049104).

참고문헌

- Kang S, Kim J-O (2015). "Morphological Analysis of Green Infrastructure in Seoul Metropolitan Area, Korea". *Journal of Landscape & Ecological Engineering*, 11(2): 259-268..
- Kang S, Choi W (2014). "Forest Cover Changes in North Korea since the 1980s", *Regional Environmental Change*, 14(1): 347-354.
- Larkin, A., Donkelaar, A., Geddes, J., Martin, R., and Hystad, P. (2016) Relationships between changes in urban characteristics and air quality in east Asia from 2000 to 2010. *Environmental Science & Technology*
- Oh K, Jung H (2007) The Influence of Urban Development Density on Air Pollution. *Journal of Korea Planning Association*, 42(5): 197-210.
- Rovai AP, Baker JD, Ponton MK (2013). Social Science Research Design and Statistics: A Practitioner's Guide to Research Methods and IBM SPSS. Watertree Press LLC.
- Salvati L, Moretti V, Sabbi A, Ippolito A, Ferrara A (2015). A Multivariate Assessment of Fringe Landscape Dynamics in Rome, Italy, and Implications for Peri-Urban Forest Conservation. *Rend. Fis. Acc. Lincei*. 26. S587-S596. 10.1007/s12210-015-0401-x.
- Soille P (2003). Morphological Image Analysis: Principles and Applications (2nd eds.). Springer-Verlag, New York.
- Soille P, Vogt P (2009). "Morphological Segmentation of Binary Patterns", *Pattern Recogn Lett*, 30:456-459.
- Sun, L., Wei, J., Duan, D., Guo, Y., Yang, D., Jia, C., Mi, X. (2016) Impact of Land-Use and Land-Cover Change on urban air quality in representative cities of China. *Journal of Atmospheric and Solar-Terrestrial Physics* 142: 43-54
- Vogt P, Iwanowski M, Estreguil C, Kozak J, Soille P (2007). "Mapping Landscape Corridors". *Ecological Indicators*, 7(2):481-488.
- Vogt P (2010). User Guide of GUIDOS, Institute for Environment and Substantiality European Commission, *Joint Research Centre*, TP2611-21027 Ispra (VA), Italy.
- Wang, GL, Yang, K. and Yang, Y. (2017) The spatio-temporal variation of PM2.5 pollution and the its correlation with the impervious surface expansion, *Environmental Science*, 37(7): 2470-2481.
- Zambon I, Serra, Grigoriadis, Carlucci, Salvati (2017). "Emerging Urban Centrality: An Entropy-based Indicator of Polycentric Development and Economic Growth". *Land Use Policy*, 68:365-371.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

영감의 연기를 위한 미하일 체홉 테크닉의 고찰

A Study on the Michael Chekhov Technique for Inspired Acting

주 저자 김 규 진

성균관대학교 연기예술학과 겸임교수

Kim, Kyu Jin

Adjunct Professor, Sungkyunkwan University

rexsky@hanmail.net

교신 저자 이 영 석

경희대학교 연극영화학부 조교수

Lee, Young Seok

Assistant Professor, Kyunghee University

mptspace@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.03

심사완료일자 : 2022.12.20

게재확정일자 : 2022.12.20

영감의 연기를 위한 미하일 체홉 테크닉의 고찰

김 규 진 / 이 영 석

A Study on the Michael Chekhov Technique for Inspired Acting

Kim, Kyu Jin / Lee, Young Seok

목차

1. 서론
2. 영감의 연기를 위한 도표
3. 미하일 체홉 테크닉의 세부 요소
 - 3.1. 심리·신체적 훈련
 - 3.2. 성질
 - 3.3. 편안함, 미, 형태, 전체의 감각
 - 3.4. 진실함과 스타일
 - 3.5. 구성
 - 3.6. 심리제스처
 - 3.7. 가상의 중심과 신체
 - 3.8. 분위기
 - 3.9. 목표
 - 3.10. 초점
 - 3.11. 즉흥과 상상불
 - 3.12. 발산과 수용
 - 3.13. 상상력
4. 결론

참고문헌

초록

본 연구는 영감의 연기를 이루기 위한 구체적인 방법론을 모색하고자 미하일 체홉이 고안한 다양한 테크닉들과 그 속에 작동하는 영감의 요인들을 고찰하는 데 목적을 둔다. 영감은 인물의 내·외적 삶을 창조하도록 이끄는 창의적 자극이자 몸과 마음의 습관에서 벗어나 다채로운 역할을 살아내도록 이끄는 원동력이다. 하지만 영감은 잠재의식 속에서 작동하여 결코 인위적으로 통제할 수 없기에, 체홉은 간접적이면서도 유기적으로 영감을 불러일으킬 다양한 테크닉들을 고안한다. 본 연구는 '영감의

연기를 위한 도표'를 중심으로 미하일 체홉 테크닉의 원리와 세부 요소들을 조사한다. 이를 위해 본 연구자는 체홉의 모든 저서와 더불어 데이비드 진더, 레너드 페티, 리사 달튼, 말라 파위스, 프랑 체임벌린 등 여러 체홉 전문가들의 글을 참고하였고, 국립 미하일 체홉 협회의 교사 과정에 참여함으로써 테크닉에 대한 이해의 깊이를 더했다. 본 연구에서 조사한 '심리·신체적 훈련', '성질', '네 형제(편안함, 미, 형태, 전체의 감각)', '진실함과 스타일', '구성', '심리제스처', '가상의 중심과 신체', '분위기', '목표', '초점', '즉흥과 상상불', '발산과 수용', '상상력'은 모두 몸과 마음의 연결됨을 기반으로 제각기 다른 요소를 자극하여 어떠한 인위적 강요도 없이 효과적으로 영감의 연기에 이르게 한다. 또한, 이들은 서로 긴밀히 연결되어 있어서 하나의 테크닉을 사용하는 것만으로도 다른 모든 테크닉을 연쇄적으로 작동시킨다. 체홉은 위 테크닉들 이외에도 새로운 테크닉 및 훈련법들을 꾸준히 개발하였다. 이는 영감의 문을 여는 열쇠가 도표에 나와 있는 테크닉들로 제한되지 않음을 의미하며, 필요에 따라 새로운 테크닉이 추가될 수도, 세부 훈련법이 발전될 수도 있음을 암시한다.

Abstract

This study aims to investigate inspiring factors in the Michael Chekhov Technique to establish a concrete way to inspired acting. Inspiration is a creative stimulus that leads to the creation of a character's internal and external life and a driving force that leads him to live a diverse role away from the habits of his body and mind. But inspiration works in subconsciousness and can never be controlled artificially, so Chekhov comes up with a variety of techniques that will inspire indirectly and organically. This study examines the principles and detailed elements of the Michael Chekhov technique, focusing on the 'chart for acting inspiration'. This thesis

researches the Michael Chekhov Technique and his acting philosophy, focusing on the ‘Chart of Inspired Acting.’ To this end, the researcher referred to all Chekhov’s books as well as writings by several Chekhov experts, including David Zinder, Lenard Petit, Lisa Dalton, and Franc Chamberlain, and added depth to his understanding of the technique by participating in the teacher course of the National Michael Chekhov Association. On Chart of Inspired Acting, ‘Psychophysical Exercises,’ ‘Quality,’ ‘Four Brothers(Feelings of Ease, Beauty, Form, and Entirety),’ ‘Truth and Style,’ ‘Composition,’ ‘Psychological Gesture,’ ‘Imaginary Center and Body,’ ‘Atmosphere,’ ‘Objective,’ ‘Focal Point,’ ‘Ensemble,’ ‘Improvisation,’ ‘Radiating and Receiving,’ and ‘Imagination’ are all based on the mind-body connection and trigger the various factors of inspiration effectively. Also, all the techniques are deeply interconnected, so when one technique activates inspiration, all the others instantly function. After Chekhov proposed the Chart of Inspired Acting, he continued to develop new skills and exercises. This fact suggests that, if necessary, it is possible to add other inspiring factors to his technique and devise effective and systematic exercises.

Keywords: 영감(Inspiration), 영감의 연기(Inspired Acting), 미하일 체홉(Michael Chekhov), 미하일 체홉 테크닉(Michael Chekhov Technique)

1. 서론

1.1. 연구 목적

‘영감(inspiration)’이란, “무언가를 하거나 창조하도록 돕는 새로운 열정 또는 발상”을 의미한다(Macmillan Dictionary, 2022). 그렇다면 연기자에게 영감이란 무엇일까? 그것은 인물의 내·외적 삶을 창조하도록 이끄는 창의적 자극이자 습관적인 몸과 마음의 사용에서 벗어나 다채로운 역할을 살아내도록 이끄는 원동력이다. 그리고 이러한 영감으로 충만한 연기를 흔히 ‘영감의 연기(inspired acting)’라고 부른다. 수많은 배우들이 영감에 사로잡혀 연기하길 바라지만, 영감은 의도대로 통제하기 어려운 “잠재의식(subconscious)” 속에 존재하며, 우연히 영감을 경험했다 하더라도 이는 “지난날처럼, 어린 시절처럼, 첫사랑처럼 다시는 오지 않[기에 배우는] 오늘날의, 새롭고 신선한 영감을 창조”할 수 있어야 한다(스타니스랍스키, 2014). 이러한 이유로 배우이자 연기이론가 미하일 체홉(Michael Chekhov)은 영감에 대한 인위적이고 직접적인 태도에서 벗어나 다년간 유기적이고 전인적인 접근법을 모색했으며, 그가 고안한 연기술 및 훈련법들이 점차 체계적으로 연결되어 ‘미하일 체홉 테크닉(the Michael Chekhov Technique)’을

형성하였다. 미하일 체홉 테크닉 속엔 네 형제(Four Brothers), 성질(Qualities), 분위기(Atmosphere), 가상의 중심과 신체(Imaginary Center and Body), 심리제스처(Psychological Gesture) 등 다양한 세부 요소들이 존재하며, 그중 심리제스처는 현재 세계적으로 가장 주목받는 연기술 중 하나로 자리매김했다. 그러나 미하일 체홉 테크닉이 영감의 연기와 어떤 관계를 맺고 있는지 그리고 심리제스처 이외의 다른 테크닉들은 무엇이며 각기 어떤 영감의 요인을 가지는가에 대해선 대부분 제대로 인지하지 못하고 있다. 그 이유는 영감의 연기와 각 기술에 대한 체홉의 주장이 곳곳에 흩어져 있고, 진실함, 스타일, 초점 등의 테크닉은 그의 저서에서 제대로 설명된 바 없기 때문이다. 이에 따라 미하일 체홉이 추구한 영감의 연기는 종종 도달하기 어려운 심오하고 이상적인 상태로 여겨지곤 한다. 따라서 본 연구자는 영감의 연기를 중심축으로 미하일 체홉 테크닉의 모든 구성 요소들을 재고찰하고, 각각의 테크닉들이 어떻게 배우에게 영감을 불러일으키는지 연구하고자 한다. 이를 통해 영감의 연기의 이르는 길을 더욱 구체화하고 다양하게 확장하고자 한다.

1.2. 연구 방법

본 연구자는 미하일 체홉 테크닉과 영감의 연기의 상관관계에 관해 고찰하고자 체홉의 저서와 더불어 데이비드 진더(David Zinder), 레너드 페티(Lenard Petit), 리사 달튼(Lisa Dalton), 말라 파워스(Mala Powers), 프랑 체임벌린(Franc Chamberlain) 등 체홉 전문가들의 글을 다양하게 참고하였다. 또한, 미국의 국립 미하일 체홉 협회(the National Michael Chekhov Association)의 교사 과정에 직접 참여함으로써 테크닉에 대한 이해의 깊이를 더했다.

본 연구자는 체홉이 노년에 제시한 ‘영감의 연기를 위한 도표(the Chart of Inspired Action)’에 주목하고, 이를 바탕으로 미하일 체홉 테크닉과 영감의 연기 간의 관련성을 고찰했다. 그리고 도표에서 언급된 세부 기술, 즉 ‘심리·신체적 훈련’, ‘성질’, ‘편안함, 미, 형태, 전체의 감각’, ‘진실함과 스타일’, ‘구성’, ‘심리제스처’, ‘가상의 중심과 신체’, ‘분위기’, ‘목표’, ‘초점’, ‘즉흥과 상상력’, ‘발산과 수용’, ‘상상력’의 개념과 원리 그리고 그 속에 작동하는 영감의 요인이 무엇인지 조사하였다.

2. 영감의 연기를 위한 도표

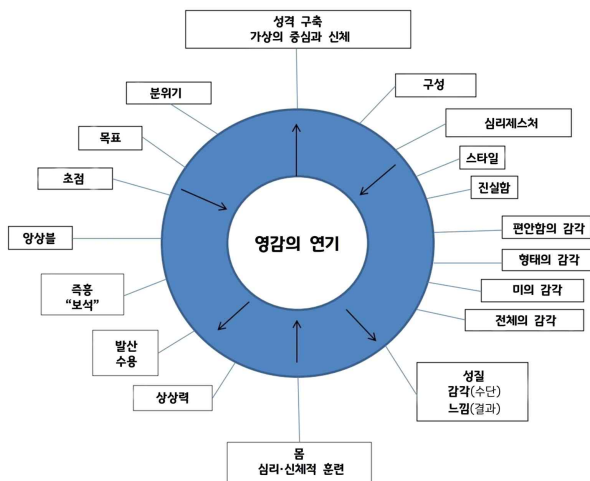
미하일 체홉은 1949년 영화배우 아킴 타미로프(Akim Tamiroff)의 자택에서 매주 배우들을 위한 강습을 열었다. 어느 날 체홉은 자신이 그린 ‘영감의 연기를 위한 도표’를 학생들에게 보여주며 자신의 테크닉과 영감의 연기 간의 관련성을 설명하였다.

먼저, 그는 ‘영감의 연기’를 도표 한가운데 두고 영감으로 충만한 연기가 바로 그의 연기론의 핵심 목표임을 부각했다. 그러나 영감이란 잠재의식 속에 존재하는 데다 일시적

이고 변덕스러워서 결코 배우의 통제 아래 둘 수 없음을 지적하고, 영감의 문을 열게 해줄 다양한 테크닉들을 주위에 배치하였다. 그리고 각각의 요소들을 “전구”에 비유하며, 영감의 연기라는 큰 전구를 밝게 비추기 위해선 테크닉이라는 작은 전구를 먼저 켜야 함을 강조했다(체홉, 2000). 예를 들어, 배우가 능숙하게 ‘분위기’를 사용할 수 있도록 훈련한다면, 분위기라는 전구에 불이 켜지고 이내 영감의 연기에 불이 들어온다는 것이다. 물론, 이미 영감으로 충만하다면, 그 배우는 그저 자신의 영감에 따라 연기하면 된다. 하지만 영감이 떠오르지 않을 경우, 배우는 의식적으로 영감의 불을 밝힐 강한 수단이 필요하며, 그중 하나가 바로 미하일 체홉 테크닉인 것이다.

흔히 테크닉이란 기술(skill)만을 의미하는 경우가 많은데, 체홉에게 테크닉은 영감을 불러일으키는 도구(tool)이자 이를 고취하는 훈련 모듈(training module)에 가깝다. 즉, 그저 사용하는 데 그치지 않고 지속해서 개발하고 단련해야 할 핵심 요소라 할 수 있다.

〈표1〉 영감의 연기를 위한 도표(Michael Chekhov, 1991)



도표에서 한 가지 주목할 점은 만약 배우가 모든 테크닉을 통합적으로 훈련할 경우, 한 테크닉으로 인해 밝아진 영감의 연기가 “연쇄반응”을 일으켜 다른 테크닉들도 동시에 작동된다는 것이다(체홉, 2000). 다시 말해 각 구성요소가 영감을 활성화할 수 있는 데다, 영감의 연기 또한 이내 다른 모든 테크닉을 촉진한다. 따라서 배우는 평소에 모든 테크닉을 꾸준히 수련하되, 연기 중엔 이 모두를 동시에 사용하려고 애쓸 필요가 없다. 그저 하나의 기술만 사용해도 다른 요소들이 유기적으로 연결되어 영감의 연기를 강화할 것이다. 체홉의 연기론은 이같이 비-계층적(non-hierarchical)이면서도 전체론적인 상호 연결성을 띠고 있다.

체홉은 영감의 연기를 위한 도표를 소개한 뒤로도 영감을 자극할 테크닉 및 훈련법들을 서거 전까지 지속해서 개발했다. 예를 들어, 그는 영화배우 잭 콜빈(Jack Colvin)에게 ‘세 자매(Three Sisters)’라 불리는 기술을 가르쳤는데, 이는 중력과 관련된 세 가지 원형적 감각, 상승(Floating), 하강(Falling), 균형

(Balancing)을 의미한다. 국립 미하일 체홉 협회에선 세 자매를 비롯해 ‘템포(Tempo)와 리듬(Rhythm)’을 영감의 연기를 위한 도표에 추가하고, 성격 구축(Characterization)의 영역엔 가상의 중심과 신체와 더불어 사고형, 감정형, 의지형 인간의 특성을 다룬 ‘심리의 세 요소(Trinity of the Psychology)’를 첨가하는 등 기존의 도표를 더욱 발전시켰다. 이처럼 영감의 연기를 위한 도표는 고정되어 있지 않으며, 새로운 테크닉이 추가될 수도, 세부 훈련법이 더욱 체계적으로 발전될 수도 있다.

3. 미하일 체홉 테크닉의 세부 요소

영감, 즉 인물의 내·외적 삶을 창조하도록 이끄는 창의적 자극이자 습관적인 몸과 마음에서 벗어나 다채로운 역할을 살아 내게 하는 원동력을 제공할 세부적인 테크닉들에 대해 도표 맨 아래에서부터 오른 방향으로 하나씩 살펴보겠다.

3.1. 심리-신체적 훈련

인간의 마음은 의도적으로 통제할 수 없다. 많은 연극자가 기쁨이나 슬픔, 분노나 행복, 사랑이나 미움 등의 감정을 스스로 강요하지만, 그럴수록 마음은 되려 동면 상태에 들어가기 마련이다. 하지만 “인간의 신체와 심리가 서로 영향을 미치며 끊임없이 상호작용”함을 믿은 체홉은 배우의 마음을 움직이는 열쇠가 몸에 있음을 강조하며, 몸과 마음의 “완전한 조화”를 회복할 수 있도록 도울 ‘심리-신체적 훈련(Psycho-physical Exercise)’을 제시한다(체홉, 2015). 심리-신체적 훈련의 초점은 몸이 지닌 심리적 가능성을 온전히 회복하고 개발하는 데 있다. 예를 들어, 전신을 확장하고 축소하는 단순한 과정에서도 움직임 그 자체보단 이에 따라 어떠한 심리적 충동이 일어나는지 민감하게 수용하는 것이 더 중요하다. 주변의 공기를 찰흙이나 물, 바람, 빛 등 다양한 대상으로 상상하는 작업도 공간적 상상 따라 신체가 어떻게 반응하는지 그리고 달라진 움직임의 질감이 어떤 심리적 변화를 일으키는지를 체험하는데 중점을 둔다. 심리-신체적 훈련은 잠들어 있는 신체적 의식을 일깨우고, 전신의 움직임이 일으키는 다채로운 심적 자극을 체험하도록 도우며, 상상에 따라 온몸이 민감하게 반응하도록 이끄는 총체적 훈련이다. 또한, 몸과 마음의 연결된뿐 아니라 신체적 움직임이 일으키는 충동과 함께 대사를 말해봄으로써 몸과 마음 그리고 소리를 통합하는 훈련으로 발전되기도 한다. 체홉이 “우리 연기훈련에서 순수한 신체 훈련이란 존재하지 않”으며 언제나 “신체적인 것인 동시에 심리적”이라고 명시한 만큼(체홉, 2000), 심리-신체적 훈련은 체홉의 모든 테크닉의 기초이자 기본 전제이기에 영감의 연기에 다가가기 위해 가장 먼저 수련해야 할 요소라 할 수 있다. 이러한 수련을 충분히 거치지 않으면 신체는 영감의 밑거름이 될 강력한 조력자가 아닌 도리어 가장 큰 걸림돌로 작용하게 될 것이라고 체홉은 강력히 경고한다.

3.2. 성질

앞서 언급했듯이, 마음은 역지로 강요될 수 있는 것이 아니기에 체홉은 신체를 통해 간접적이고 유기적으로 심리에 접근한다. 그는 ‘무슨 움직임을 행하는지(what to do)’만이 아니라 ‘그 움직임을 어떻게 수행하는지(how to do it)’ 또한 정서적 자극을 일으키는 중요한 요소로 보았다. 그리고 어떻게 행할지를 “성질(Quality)”이라 일컫고, 움직임의 성질을 신체적으로 “감각(Sensation)” 할 때 저절로 “느낌(Feeling)”이 우러나온다고 주장한다(체홉, 2015). 예를 들어, 팔을 들어 올리는 단순한 동작을 해도, 이를 ‘조심스럽게’ 행하는 순간 온몸이 이를 감각하고 조심스러운 느낌을 배우에게 유발한다는 것이다. 성질은 행위와 결합하여 언제나 수행하고 반복할 수 있으며 어떠한 정서적 강요 없이 효과적으로 심리적 체험을 일으키는 영감의 통로다. 또한, 성질은 심리-신체적 훈련을 더욱 풍성하게 확장하는 도구이자 뒤에 설명할 심리제스처 구축의 필수 조건으로도 작용한다. 체홉은 “어떤 명사나 추상적 개념, 이미지라도 이를 행위의 성질로 삼을 수 있다”고 말하며, 다양한 성질을 체득 및 적용하도록 가르친다(체홉, 2000). 다만, 그가 종종 예시로 든 ‘사랑스럽게’, ‘비통하게’, ‘성나게’, ‘유쾌하게’, ‘교활하게’, ‘고통스럽게’, ‘겁에 질려’, ‘의심스럽게’, ‘짜증스럽게’ 등의 정서적 성질(emotional quality)은 그의 의도와 달리 움직임의 성질로 작용하기에 앞서 배우에게 유사한 감정을 쥐어 짜내도록 유도할 수 있다. 따라서 페티와 진더는 이를 배제할 것을 거듭 당부하며, 가능하다면 신체적이고 객관적인 성질을 사용할 것을 권한다(Petit, 2010). 배우는 속도나 무게의 변화를 비롯해 색, 동물, 식물, 사물, 온도, 질감, 맛, 냄새, 태도 등 다채로운 성질을 수련하여 여러 가지 감각과 느낌을 체험하고, 일상의 자신을 넘어서 다양한 역할을 구축할 수 있는 창조적 영감을 획득해야 한다.

3.3. 편안함, 미, 형태, 전체의 감각

네 형제(Four Brothers)라고 불리는 ‘편안함(Ease)’, ‘아름다움(Beauty)’, ‘형태(Form)’, ‘전체(Entirety)’의 감각은 모든 위대한 예술작품에서 공통으로 발견되는 요소이자 체홉의 모든 테크닉에 적용되는 중추적 감각들이다. 편안함(또는 가벼움)의 감각은 “상황이나 주제가 아무리 무겁더라도 모든 행동을 가볍고 편하게 수행하는 것”을 의미한다(Chamberlain, 2019). 체홉은 무거움이 예술가로부터 영감을 앗아가는 비창조적 에너지를 야기한다고 간주하고, 연기의 전 과정을, 심지어 인물의 무거움조차도, 반드시 편안함을 가지고 표현해야 한다고 명시한다. 편안함의 감각은 신체와 정신의 불필요한 긴장을 해소하고, 적절한 정도의 이완을 유도하며, 역할과의 건강한 미적 거리 그리고 유머 감각을 야기한다(조한준, 2015). 미의 감각은 모든 것, 심지어 추한 인물과 상황, 사물 속에서도 아름다움을 인식하는 감수성을 뜻한다. 배우는 자신과 자신을 둘러싼 모든 것을 아름다운 “예술작품”으로 바라볼 수 있어야 한다(체홉, 2015). 이러한 미의 감각은 비판적 판단과 비예술적인 조야함을 여과하여 연기의 전 과정을 예술로 승화시킨다. 형태의 감각은 자기 몸과 외부 세계에 존재하는 모든 것의 모양을 미학적으로 인식하고 표현해내는 것이다. 체홉은 모호하고 불

분명한 형태는 예술에서 존립할 수 없다고 생각하며, 특히 연기 중엔 “항상 신체의 형태가 없어지는 것을 행위의 순간 허용하지 않는다”(체홉, 2000). 배우는 창조자이자 예술적 재료 이기에 안무가나 조각가처럼 자기의 신체를 조형해낼 수 있어야 하고, 이를 위해 지속해서 형태의 감각을 개발해 나가야 한다. 마지막으로 전체의 감각은 “각 부분 안의 세부적인 것들을 잘 통합된 전체로써 파악할 수 있는 능력”이다(체홉, 2015). 전체의 감각은 처음, 중간, 끝(또는 전후 관계)을 인식하기, 몸 전체를 통합적으로 의식하기, 상대방을 비롯해 자신을 둘러싼 모든 대상을 의식하기로도 확장된다. 이에 따라 배우는 연기의 세부적 요소들을 전체 안에서 조화롭게 연기할 수 있게 된다. 이 같은 네 가지 예술적 감각은 몸과 마음의 연결됨과 마찬가지로 모든 테크닉에 공통적으로 적용되는 핵심 요소이자 영감의 연기에 이르는 촉매제로 작용한다.

3.4. 진실함과 스타일

체홉은 그의 스승 콘스탄틴 스타니슬랍스키(Konstantin Stanislavsky)의 가르침대로 기계적이고 과장된 연기를 지양하고, 지금 여기에서 ‘진실하게(truthfully)’ 극적 삶을 체험하는 경험의 예술(the Art of Experience)을 추구한다. 진실감은 정말로 자신이 인물의 삶 속에 있을 수 있다는 가능성을 믿고 행동하려는 태도를 의미한다. 가식적인 태도로는 그 어떠한 영감의 불꽃도 밝힐 수가 없기에, 배우는 언제나 진실함을 가지고 작품 속 시대, 장소, 상황, 인물, 관계 등 다양한 요소들을 상상하고 체화해야 한다. 특히, 체홉은 배우가 단순히 인물의 외형만을 사실적으로 묘사하는 “사진사연기자나 기자연기자”가 되는 것을 엄중히 경고하고, 내면의 역동성과 생동감을 창조하여 극적 진실에 이르는 “마술사연기자”가 되어야 한다고 주장한다(체홉, 2000). 진실함은 더 나아가 극의 ‘스타일(Style)’이라는 요소로 확장된다. “진실함은 작품의 양식에 따라 달라지기 때문이다”(Dalton, 2018). 예를 들어, 셰익스피어의 작품에서의 진실한 연기가 TV 드라마에서는 진실하지 않은 연기로 인식될 수 있다. 스타일은 “연극예술에서 가장 강력한, 모든 것을 포괄하는 ‘어떻게(how)’”이자 작품 전체의 성질이다(체홉, 2000). 따라서 배우는 반드시 비극, 희극, 소극, 광대극 등 극의 스타일을 다양하게 경험한 뒤, 양식을 고려한 진실함을 체득할 수 있어야 한다. 만약, 스타일에 대한 감각을 충분히 습득하지 못하면, 영감의 연기는 특정 양식에만 발현되는 제한된 현상에 그치고 말 것이다.

3.5. 심리제스처

심리제스처(Psychological Gesture)는 ‘인물의 심리를 하나의 움직임으로 통합한 신체적 표현’으로, 겉으로 보이지 않는 인물의 마음을 온몸으로 체화하고 이를 반복 및 상상함으로써 역할의 내적 삶을 진실하게 살아내도록 돕는 기술이다. 심리제스처는 ‘원형제스처(Archetypal Gesture)’와 ‘성질’로 이루어진다. 원형제스처는 상대를 향해 행해지는 “모든 비슷한 제스처들의 본래 [혹은 원래의] 형태”이자 유아 때부터 습득해온 가장 원초적이고 강력한 제스처이며, 다양한 요소들이 점진적

으로 추가될 수 있는 심리제스처의 뼈대이다(체흠, 2015). 배우는 심리제스처를 구축할 때, 무엇보다 먼저 내면의 원형을 전신으로 탐구해야 한다. 다만, 체흠은 구체적인 원형제스처의 목록을 제시하지 않았기에, 전문가들은 저마다 핵심적인 원형제스처를 취합하여 각기 다른 목록을 제시한다. 달튼은 “밀기, 당기기, 울리기, 박살내기, 모으기, 찢기, 던지기, 파고들기, 끌기, 뺏기”를 제안하고(Dalton, 2018), 진더는 “열기, 닫기, 당기기, 밀기, 울리기, 던지기, 꺾이기, 박살내기, 비틀기, 파고들기, 찢기”를 가르친다(Zinder, 2009). 국내에선 김규진이 대상을 어떤 방향으로 움직이려 하는지를 중심으로 “밀기, 당기기, 울리기, 내리기, 모으기, 찢기”로 압축하여 정리하였다. 이처럼 배우는 다양한 원형제스처를 시도해본 뒤, 자신에게 맞는 원형제스처의 목록을 정립할 필요가 있다. 원형제스처를 선택하고 나면, 연기자는 이에 다채로운 성질을 부여해봄으로써 인물의 심리를 구체화한다. 하지만 심리제스처는 심리를 표현하는 것에 그치지 않으며, 반드시 겉으로 보이지 않는 “내적 제스처(inner gesture)”로 발전되어야 한다(Zinder, 2009). 이를 위해 체흠은 심리제스처를 반복하고 상상할 것을 강조한다. 반복과 상상은 심리제스처를 무형의 표현 수단으로 만들고, 실제로 제스처를 취할 때와 유사한 신체적 감각과 내적 충동을 배우 내에 강하게 일으킨다. 흔히 심리제스처를 인물의 목표를 체화하는 도구로 국한하곤 하지만 심리제스처는 인물의 지배적 갈망뿐 아니라 말과 움직임 속에 숨어있는 인물의 내적 행동, 심리적 전술, 의도 등 다양한 요소에 적용하여 예술적 영감을 일깨울 수 있으며, “역할의 어느 부분에만, 또는 개별적 장면이나 대사에도, 심지어 문장에도 적용해 볼 수 있다”(체흠, 2015).

3.6. 구성

체흠은 모든 자연과 인간의 삶 그리고 예술 속엔 조화와 리듬을 부여하는 특정한 법칙이 존재하며, 이것들이 한데 모여 ‘구성의 법칙(the Laws of Composition)’을 이룬다. 구성의 법칙 속엔 모든 것이 처음, 중간, 끝으로 나뉜다는 “세 부분의 법칙(the Law of Triplicity)”, 시작과 결말이 서로 극과 극으로 대비 되어야 한다는 “양극성의 법칙(the Law of Polarity)”, 극과 극의 변화를 만들어내는 지점이 반드시 도중에 발생해야 한다는 “변형의 법칙(the Law of Transformation)” 등이 있다(체흠, 2015). 구성의 법칙은 대본을 분석할 때 중점적으로 사용되긴 하나 실은 테크닉의 전 요소에 고르게 퍼져 있는 핵심 원리이다. 심리제스처의 경우만 해도 명확한 처음, 중간, 끝이 있고, 정반대 방향에서 준비 동작을 취해 극도의 양극성을 만들어내며, 대상을 향한 원형적 행동을 통해 분명한 변환점을 만들어낸다. 체흠에게 있어 영감의 연기는 이 같은 예술적 구성성이 수반될 때, 더욱 강력하게 활성화되는 것이다.

3.7. 가상의 중심과 신체

체흠에게 ‘중심(Center)’은 모든 움직임의 충동이 시작되는 에너지(energy)의 원천을 의미한다. 인물마다 제각기 보이지 않는 ‘가상의 중심(Imaginary Center)’이 있는데, 이는 머리, 눈,

코, 입술, 혀, 턱, 목, 어깨, 손가락, 가슴, 배, 등, 골반, 무릎, 발바닥 등 다양한 위치에 존재하며, 심지어 몸 앞이나 등 뒤에 있을 수도 있다. 이같이 중심의 위치(location)가 달라짐에 따라 성격이 구축되며, 역할을 강화하기 위해 성질이나 이동성(mobility)도 부여할 수 있다(체흠, 2000). 예를 들어, 가상의 중심이 머리에 있다고 가정하는 것을 넘어 ‘활활 불타는 머리’에서 모든 말과 움직임이 발생한다고 상상하거나 코끝에 있는 가상의 중심이 ‘이리저리 날아다니는 파리’가 되었다고 가정해보는 것이다. 가상의 중심이 인물의 전 존재를 한 지점으로부터 발산되는 에너지로 보는 작업이라면, ‘가상의 신체(Imaginary Body)’는 인물의 전신을 통합적으로 상상하고 체화하는 데 초점을 둔 테크닉이다. 체흠은 인물을 배우의 신체에 억지로 꿰맞추기보다, 역할의 몸을 적극적으로 상상한 뒤, 옷처럼 가상의 신체를 입고 이와 조화를 이루며 움직이고 말하도록 지도한다. 이 과정을 충분히 거치면 점차 가상의 신체를 떠올리려고 애쓸 필요 없이 어느새 “자신의 신체가 상상의 신체로 대체되는 새로운 경험을 하게 된다”(체흠, 2000). 그리고 이 같은 신체적 전환에 따라 심리적 변화도 자연스럽게 된다. 만약 가상의 신체를 단번에 체화하는 것이 어렵게 느껴진다면, 이에 부분적으로 접근할 수도 있다. 예를 들어, “한 손만 가상의 신체에 맞추어 5cm가 늘어나거나 날카로운 칼날이 되었다고 상상하고 움직여보는 것이다. 그리고 이에 익숙해지면, 점차 다른 팔, 몸통, 다리, 머리 등으로 적용을 확장해 나갈 수 있다.”(김규진, 2022). 체흠의 모든 테크닉이 인물의 삶을 능동적으로 창조하고 살아내도록 영감을 주지만, 그중 가상의 중심과 신체는 가장 직접적으로 캐릭터(character)를 창조하기에 체흠은 ‘성격 구축(characterization)’이라는 부제를 이 두 테크닉 위에 달았다.

3.8. 분위기

분위기(Atmosphere)는 공간을 지배하는 톤(tone)이나 무드(mood) 또는 “공기 속 에너지의 성질”을 의미한다(Dalton 2018). 각각의 분위기는 고유한 역동성과 생명 그리고 의지를 지니고 있기에, 분위기에 따라 말과 움직임의 방식도 자연스럽게 변화된다. 분위기는 어디서나 발견된다. 도시와 시골, 도서관과 놀이터, 결혼식장과 장례식장, 입학식과 졸업식, 그리고 봄, 여름, 가을 겨울과 아침, 점심, 저녁 등 장소, 사건, 시간마다 제각기 다른 분위기가 있듯이, 공연의 각 장면도 언제나 특정한 분위기로 가득 차 있어야 한다. 분위기는 배우와 배우 사이 그리고 배우와 관객 사이를 연결하는 “공연의 영혼”이며, 분위기가 없다면 관객들은 “머리로는 장면의 내용을 확실히 이해할 수는 있으나 그 장면이 가진 분위기의 도움 없이는 심리적인 측면을 깊이 있게 통찰하지는 못할 것이다”(체흠, 2015). 배우는 공간 전체를 아우르는 구체적인 분위기를 적극적으로 탐색 및 상상해야 하며, 자연(해변, 산, 폭풍우, 불, 지진, 봄, 겨울 등), 사건(생일, 장례식, 결혼식, 졸업식, 집회, 전쟁, 경주 등), 건축물(성당, 묘지, 병원, 도서관, 학교, 격투장 등), 장르(멜로, 사극, 코메디, 공포, 액션 등), 상태(파멸, 기대, 축하, 상실, 승리, 가난, 풍족, 조화, 갈등 등), 색채(빨강, 파랑,

감정, 분홍, 초록, 노랑, 주황 등)와 같은 요소들이 유용하게 사용될 수 있다. 분위기에 공간 전체를 아우르는 전체적 분위기(Overall Atmosphere)뿐 아니라 인물 개개인을 둘러싸고 있는 개인적 분위기(Personal Atmosphere)도 존재한다. 개인적 분위기는 한 사람을 둘러싼 공간의 에너지이며, “그 사람이 어딜 가든 따라다니고,” “단기간에 쉽사리 변하지 않으며” 대체로 인생 전반에 걸쳐 유지된다(Dalton, 2018:49). 이러한 이유로 개인적 분위기를 다른 말로 아우라(aura)나 천성이라 부르기도 한다. 개인적 분위기는 인물과 세상 사이의 여과 장치이자, 동일한 외적 자극에도 차별화된 반응을 촉발하는 역할 창조의 시발점으로 작용한다. 분위기는 체홉이 영감의 원천을 배우 내부에서만 아니라 외부에 두고 이를 적극적으로 사용한다는 것을 잘 보여준다.

3.9. 목표

사람들은 항상 무언가를 바라고 추구하고 있으며, 이러한 갈망을 스타니슬랍스키는 ‘목표(Objective)’라고 불렀다. 목표는 인간의 모든 행동을 이끄는 원동력이자 심리적 전체를 구성하기 체홉은 이를 두고 “스타니슬랍스키의 가장 기발한 발명”이라고 칭했다(체홉, 2015). 그러나 체홉은 스승과 달리 목표 작업 중에 쉽게 범하는 오류를 몇 가지 지적한다. 우선 그는 “배우들이 가장 흔히 저지르는 실수가 바로 목표를 사고의 영역에 적용하는 것”이라 꼬집고, 분석한 목표를 생각하는 것으로 결코 충분치 않으며 “반드시 의지 또는 갈망의 영역에 적용”해야 함을 강조한다(Chekhov, 1985). 또 다른 문제는 이성적이고 지적인 추론으로 파악한 목표는 인위적이고 빈약하여 배우의 의지를 자극할 수 없다는 데 있다. 따라서 그는 “목표를 확정하고, 이를 다듬고, 연습하는 최선의 방법은 심리체스 처를 이용하는 것”이며, 온몸으로 목표를 체화할 때 인물의 갈망이 배우의 전 존재를 점유하게 될 것이라고 가르친다(체홉, 2000). 이같이 전신으로 신체화된 목표를 반복하고 상상하는 과정에서 배우는 인물과 심적 일체를 체험하며 영감의 연기에 이를 수 있다. 따라서 목표라는 테크닉이 효과적으로 작동하려면 사전에 심리체스처가 충분히 수련되어 있어야 한다.

3.10. 초점

연기 중에 배우는 모든 것을 신경 쓸 수 없으며 언제나 집중할 대상을 스스로 선택해 나가야 한다. 체홉은 이같이 주의가 집중되는 지점을 바로 ‘초점(Focal Point)’이라 부른다. 연기가 초점을 둘 수 있는 곳은 크게 다섯 가지 영역으로 나뉘는데, 이는 바로 “자신(self), 상대방(partner), 감각 환경(sensory field), 여기에 없는 구체적인 대상(non-present specific objects), 에너지장(energy field)”이다(Dalton, 2018). 배우는 먼저 자기 자신을 직접 바라볼 수 있다. 단순히 고개를 숙인다고 기보단 자기의 신체 부위, 옷, 장신구, 신발, 머리카락 등 자신에게 속한 것에 관심을 두고 볼 수 있다. 다음 초점의 영역은 바로 상대방인데, 위와 마찬가지로 배우는 상대방에게 속한 그리고 상대가 행하는 모든 것에 집중할 수 있다. 또 다른 초점의 범위는 바로 자신과 상대방을 제외한 지금 여기에서 감

각할 수 있는 전부다. 배우는 전신을 둘러싼 환경에 주의를 기울여, 앞뒤, 좌우, 위아래에 있는 수많은 것들을 볼 수도, 만질 수도, 들을 수도, 맛볼 수도, 냄새 맡을 수도 있다. 이 밖에도 연기자는 부모님, 집, 자동차, 음식 등 지금 여기에 없지만 실제하는 대상을 구체적으로 떠올리는 데 초점을 둘 수 있다. 그리고 사랑, 우정, 신(God), 공기 등 육안으로 볼 수 없지만 마음의 눈으로 볼 수 있는 것에 온전히 몰두할 수도 있다. 초점을 어디에 두느냐에 따라 사고의 흐름과 행동의 방향성이 전적으로 달라지기에, 이는 배우에게 다차원적인 영감을 제공하는 강력한 도구로 작용한다.

3.11. 즉흥과 앙상블

체홉은 “연극적 예술이란 끊임없는 즉흥(Improvisation)”이며, “즉흥성을 가진 배우의 정신을 유지하는 동시에 주어진 모든 필요 요소를 충실히 완수”할 수 있어야 한다고 말한다(체홉, 2015) 만약 작가가 정한 대사와 연출이 지시한 행동에 간혀 즉흥성을 잃어버린다면, 그 배우는 노예나 다름없다. 그렇다고 새로운 대사를 만들거나 연출의 지시를 막무가내로 바꿔선 안 되며, 오히려 이를 확고한 기반으로 삼아 즉흥성을 일으킬 수 있어야 한다. 이때 배우에게 즉흥성을 일으키는 질문이 바로 ‘어떻게’다. 무엇을 할 것인지는 고정해야겠지만, 이를 어떻게 수행할 것인지는 매번 새롭게 달라지도록 허용하는 것이다. “어떻게 대사를 말하고 어떻게 행동을 수행하는지는 넓은 즉흥의 평야로 가는 열린 문과 같다”(체홉, 2015). 이러한 즉흥성으로 인해 재창조된 말과 움직임이 공연 중 보석 같은 순간을 만들어내기에, 체홉은 즉흥연기 밑에 ‘보석(Jewelry)’이라는 부채를 단다. 또한, 즉흥연기에서 절대로 빠져선 안 될 요소가 바로 ‘앙상블(Ensemble)’이다. 아무리 훌륭한 배우라도 상대방으로부터 자신을 고립시킨다면 결코 온전한 즉흥 능력을 발휘할 수 없다. 연극은 집단 예술이자 끊임없는 주고받음의 과정이기에, 상대의 “눈짓, 멈춤, 새로운 혹은 예상치 못한 억양, 움직임, 한숨, 혹은 미세한 템포의 변화 등 파트너가 주는 작은 힌트 하나라도 창의적인 충동”으로 받아들여 앙상블의 감각을 극대화해야 한다(체홉, 2015). 이처럼 배우들이 서로 긴밀하고 역동적으로 조화를 이룬다면 연기자의 즉흥성과 예술적 영감은 한층 더 고양된다.

3.12. 발산과 수용

사람들 사이엔 걸으로 보이진 않지만 특정한 에너지의 흐름(the flow of energy)이 끊임없이 존재하며, 흔히 이를 ‘방사선(Radiation)’이라고 부른다. 방사선의 흐름은 안에서 밖으로 내보내는 “발산(Radiating)”과 밖에서 안으로 끌어당기는 “수용(Receiving)”으로 나뉘며, “진실한 연기는 이 둘 사이의 끊임 없는 교류”라고 할 수 있다(체홉, 2015). 연기자는 목표, 내적 행동, 감정, 생각, 충동 등 “배우 안에 살고 있는 것은 무엇이든지 에너지의 파동으로 내보낼 수” 있으며, 마찬가지로 상대의 모든 것을 에너지적으로 수용할 수 있다(Petit, 2010). 수용은 단순히 상대를 보고 듣는 정도를 의미하지 않으며 큰 내면의 힘으로 자기에게 끌어당기는 능동적인 행위이다. 연기에는

결코 수동적인 순간이란 존재하지 않으며, 배우는 언제나 능동적으로 발산 또는 수용하고 있어야 한다. 만약 이러한 흐름이 끊기는 순간 무대는 죽은 공간이 된다. 반면, 발산과 수용이 왕성히 이루어질수록 역동적이고 긴밀한 교감이 일어나고 영감의 연기가 작동되어 공연 전체가 에너지적으로 고무된다. 물론, 관객에게 즉각적으로 전달되는 것은 외적인 말과 움직임이겠지만, 그들은 이내 다른 무언가가 그 이면에 작동하고 있다는 인상을 받게 될 것이고 이러한 발산과 수용을 통해 극을 통합적으로 이해하게 되는 것이다.

3.13. 상상력

미하일 체홉 테크닉은 “무형(intangible)의 요소가 강력한 유형(tangible)의 결과를 낳는다.”라는 원칙을 바탕으로 만들어졌다(Dalton, 2018). 체홉은 연기예술의 비가시적인 요소, 즉 대사의 ‘사이(between)’와 인물과 사건의 ‘이면(beyond)’을 능동적으로 창조하길 바랐고, 심리제스처, 분위기, 가상의 중심, 가상의 신체, 목표, 발산과 수용 등을 고안한 것이다. 그리고 이 같은 모든 무형의 수단은 결코 ‘상상력(Imagination)’ 없이 존재할 수 없다. 상상은 일상에서 벗어나 예술의 세계로 향하는 문지방을 넘게 해주며, 일상의 나(everyday self)가 가진 한계를 제거하고 배우의 가능성을 지속적으로 확장한다. 또한, 배우는 상상력을 훈련함으로써 인물의 “이미지와 함께 행복과 슬픔을 경험하고 이미지와 함께 웃고 울며 감정의 불꽃을 나”눌 수 있게 되고, 자신의 개인적인 삶이 아닌 역할의 삶을 무대 위에 올릴 수 있게 된다(체홉, 2000). 이처럼 영감의 연기를 위한 모든 가능성은 모두 상상하는 능력에 달려있기에, 배우는 이를 지속적으로 개발하고 사용해야 한다.

4. 결론

‘영감’은 인물의 내·외적 삶을 창조하도록 이끄는 창의적 자극이자 습관적인 몸과 마음의 사용에서 벗어나 다채로운 역할을 살아내도록 하는 원동력이다. 하지만 영감은 잠재의식 속에서 작동하여 결코 직접적으로 강요할 수 없기에, 미하일 체홉은 유기적이고 간접적으로 영감을 불러일으킬 다양한 테크닉을 고안한다. 본 연구는 미하일 체홉의 ‘영감의 연기를 위한 도표’를 중심으로 영감에 대한 그의 철학을 고찰하고, 미하일 체홉 테크닉의 세부 요소, 즉 ‘심리·신체적 훈련’, ‘성질’, ‘편안함, 미, 형태, 전체의 감각’, ‘진실함과 스타일’, ‘구성’, ‘심리제스처’, ‘가상의 중심과 신체’, ‘분위기’, ‘목표’, ‘초점’, ‘즉흥과 상상력’, ‘발산과 수용’, ‘상상력’의 개념과 원리 그리고 각 요소에 내재하는 영감의 요인들을 조사한다. 이들은 모두 몸과 마음의 연결됨을 기반으로 제각기 다른 요소를 자극하여 어떠한 인위적 강요 없이 유기적이고 효과적으로 영감의 연기에 이르게 한다. 또한, 모든 테크닉은 서로 긴밀히 연결되어 있어서 하나의 구성요소를 훈련 및 적용하는 것만으로도 다른 모든 테크닉까지 연쇄적으로 작동시킨다. 예를 들어, 심리제스처만 사용해도 심리·신체적 훈련, 성질, 네 형제, 진실함, 구

성, 목표, 초점, 즉흥, 발산, 상상력 등 타 테크닉들이 자동으로 가동하게 된다. 이는 또한 심리·신체적 훈련이 부족하거나 성질을 다채롭게 개발하지 못하거나 상상력이 빈약할 경우, 자연스럽게 심리제스처의 효과도 약해질 수 있음을 의미한다. 따라서 배우는 한 두 개의 테크닉만 사용한다고 해도, 이를 온전히 그리고 효율적으로 다루기 위해선 반드시 사전에 모든 테크닉을 통합적으로 훈련해야 한다.

체홉은 ‘영감의 연기를 위한 도표’에서 스무 개가량의 테크닉을 제시하지만, ‘세 자매’, ‘템포와 리듬’, ‘심리의 세 요소’ 등 새로운 테크닉을 서거 전까지 꾸준히 개발하고 발전시켜 나갔다. 이는 영감의 문을 여는 열쇠가 도표에 나와 있는 테크닉들로 제한되지 않음을 의미하며, 필요에 따라 새로운 테크닉이 추가될 수 있음을 암시한다. 그리고 각 테크닉을 보다 효과적으로 체득할 수 있도록 도울 체계적인 훈련법의 도입에 대한 여지도 함께 열어 놓는다. 향후 미하일 체홉 테크닉에 관한 연구와 실험이 왕성히 이루어져 영감에 이르는 길이 더욱 다양하고 탄탄해지길 기대한다.

참고문헌

- 김규진(2021). 배우를 위한 심리제스처 훈련의 실제적 한계와 대안, *연기예술연구*, 22(2).
- 김규진(2022). 역할 창조를 위한 미하일 체홉 테크닉의 활용, *문화와융합*, 44(1).
- 미하일 체홉. (2000). 『미하일 체홉의 테크닉 연기』. 윤광진 역. 서울: 예니.
- 미하일 체홉. (2015). 『미하일 체홉의 배우에게』. 김선·문혜인 역. 서울: 동인.
- 조한준. (2015). 미하일 체홉 연기 테크닉의 실제와 적용에 관한 연구, *한양대학교 대학원 박사학위논문*.
- 콘스탄틴 스타니슬랍스키. (2014). 『배우수업』. 신경수 역. 서울: 예니.
- Chamberlain, F. (2019). 『Michael Chekhov』, London: Routledge.
- Chekhov, M. (1985). 『Lessons for the Professional Actor』, New York: Performing Arts Journal Publications.
- Chekhov, M. (1991). 『On the Technique of Acting』, New York: Harper Perennial.
- Chekhov, M. (2002). 『To the Actor: On the Technique of Acting』, London: Routledge.
- Dalton, L. (2018). 『Michael Chekhov Technique Playbook』, Columbia: National Michael Chekhov Association.
- MacMillian Dictionary(2022) www.macmillandictionary.com
- Petit, L. (2010). 『The Michael Chekhov Handbook: For the Actor』, London: Routledge.
- Zinder, D. (2009). 『Body Voice Imagination: ImageWork Training and the Chekhov Technique』, London: Routledge.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

일본의 대표적 현대 그래픽디자이너의 표현 특성과 미의식의 재조명

Re-illumination of the Expressive Characteristics and
Aesthetic Consciousness of Japan's Representative Modern Graphic Designers

주 저자 주 혜 영

연세대학교 생활디자인학과 겸임교수

Chu, Hye Young

Dept. of Human Environment and Design, Yonsei University

minamalex@naver.com

교신 저자 윤 민 희

경희대학교 예술디자인대학

Yun, Min Hie

Dept. of College of Art&Design, Kyung Hee University

pryoona@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.24

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.09

일본의 대표적 현대 그래픽디자이너의 표현 특성과 미의식의 재조명

주혜영 / 윤민희

Re-illumination of the Expressive Characteristics and Aesthetic Consciousness of Japan's Representative Modern Graphic Designers

Chu, Hye Young / Yun, Min Hie

목차

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 일본의 미의식과 그래픽디자인

- 2.1. 일본의 미의식
- 2.2. 일본의 그래픽디자인과 근·현대 역사의 전개과정

3. 일본의 대표적 현대 그래픽디자이너

- 3.1. 카메쿠라 유사쿠
- 3.2. 다나카 잇코
- 3.3. 후쿠다 시게오
- 3.4. 요코 타다노리
- 3.5. 켄야 하라

4. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성 및 미의식

- 4.1. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성
- 4.2. 일본 현대 그래픽디자인의 미의식

5. 결론

참고문헌

초록

본 연구는 1960년대부터 오늘날까지 전 세계 디자인계의 주목을 받는 일본의 대표적 그래픽디자이너인 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리, 켄야 하라의 작품 표현특성 및 미의식을 현대적 시각에서 재조명하였다. 특히 2차 세계대전 이후의 1세대 디자이너인 카메쿠라 유사쿠는 1964년 도쿄올림픽포스터에서 일장기의 떠오르는 태양을 단순한 원형으로 표현하여 세계적 주목을 받았으며, 다나카 잇코는 니혼부요에서 전통적 주제를 단순하고 명료하게 표현하였다. 카메쿠라 유사

쿠, 다나카 잇코의 포스터는 전통 주제를 현대적 시각으로 단순명료하게 표현하였다면, 후쿠다 시게오의 포스터는 착시의 효과를 극대화한 현대적 표현 경향이 두드러지게 나타났다. 요코 타다노리는 포스터디자인에서 일본의 전통 소재를 사용하면서 동시에 서구 모더니즘 양식에서 일탈한 팝아트, 사이키델릭한 표현을 하였다. 마지막으 켄야 하라는 비움의 미학으로 여백의 디자인을 활발하게 실현하고 있다.

이러한 일본 현대 그래픽디자인의 원천은 사상적으로 불교(佛敎)의 공(空)과 선(禪)사상, 와비·사비(侘·寂), 슈타쿠(手澤), 축소주의를 꼽을 수 있으며 양식적 측면에서 우키요에, 린과 그리고 서양의 모더니즘의 영향을 받았다. 간략한 형태, 추상적 형상, 단순한 색채 등이 주류를 형성하는 일본 현대 그래픽디자인은 고유한 문화성 정체성과 세계적 보편성의 조화와 균형을 꾀하면서 디자이너들은 자신만의 조형언어를 작업에 반영하였다. 모더니즘 표현 경향 속에서 일본의 전통문화와 서구 모더니즘을 융합하려는 일본 디자이너들의 화혼양재 표현 경향이라 할 수 있다. 이러한 양상은 경제대국이자 동시에 문화대국으로서의 일본의 모던 이미지를 시각화하려는 디자인계의 인식이 반영된 것이라 볼 수 있다. 특히 5인의 포스터에서 문화적 전통과 미의식을 반영하면서 동시에 보편적 디자인을 지향하는 일본 현대 그래픽디자인의 글로컬(global)한 화혼양재를 재조명하였다. 특히 알파벳 문화권 디자인이 주류인 그래픽디자인 영역에서 일본 디자인은 한자, 히라카나, 가타카나를 사용하면서 세계적으로 인지도가 높은 고유한 일본 양식의 그래픽 디자인 토대를 형성하고 있다. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성과 미의식에 관한 연구를 통하여 한국·중국·일본의 철학과 미학에 내재한 보편성과 차이점을 고찰하는 계기와 함께 K-Design의 대외적 인지도 확산을 위하여 기여할 것으로 기대된다.

Abstract

This study re-examined the expression characteristics and

aesthetic consciousness of Yusaku Kamekura, Ikko Tanaka, Shigeo Fukuda, Tadanori Yokoo, and Hara Kenya, representative Japanese graphic designers who have attracted the attention of the world's design industry from the 1960s to the present. In particular, the first-generation designer after World War II, Yusaku Kamekura has received worldwide attention by expressing the sun of the Japanese flag in a simple circle for the 1964 Tokyo Olympics poster, and Ikko Tanaka expressed the traditional theme simply and clearly at Nihonbuyo. While the posters of Kamekura and Tanaka expressed traditional materials in a simple and clear way from a modern perspective, Shigeo Fukuda's posters showed a modern expression trend that maximized the effect of optical illusions. Tadanori Yokoo used traditional Japanese materials in poster design and simultaneously expressed pop art and psychedelic expressions that deviated from Western modernism. Finally, Hara Kenya is actively realizing the design of blank space with the aesthetics of emptiness.

The source of such modern graphic design in Japan can be ideologically pointed out as the Buddhist ideology of emptiness and Zen, Wabi & Sabi, Shutaku, Reductionism, and in terms of style, Ukiyoe, Linpa, Western modernism. Modern Japanese graphic design, which forms the mainstream with simple forms, abstract shapes, and simple colors, sought to harmonize and balance its unique cultural identity and global universality, and designers reflected their own formative language in their work. It can be said that it is a tendency of Japanese designers to express the harmony of Japanese traditional culture and Western modernism amid the trend of modernism. This aspect can be seen as a reflection of the perception of the design world to visualize Japan's modern image as an economic and a cultural power at the same time. In particular, the poster of 5 people reflected cultural traditions and aesthetic consciousness, while re-examining the glocal Hwahonyangjae of Japanese modern graphic design that aims for universal design at the same time. In particular, in the area of graphic design, where alphabetic culture design is the mainstream, Japanese design uses Chinese characters, hirakana, and katakana, forming a unique Japanese style graphic design foundation that is highly recognized worldwide. It is expected to contribute to the spread of K-Design's external awareness along with an opportunity to examine the universality and differences inherent in Korean, Chinese, and Japanese philosophies and aesthetics through a study on the expression characteristics and aesthetic consciousness of Japanese modern graphic design.

Keywords Modern Graphic Design(현대 그래픽디자인), Japan(일본), Expressive Characteristics(표현특성), Aesthetic Consciousness(미의식), Hwahonyangjae(화혼양재)

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

열대의 섬나라 일본은 지정학적으로 한국과 인접할 뿐만 아니라 사회 전반에 걸쳐 밀접한 관계를 맺고 있다. 한국과 일본의 시각예술은 역사적으로 정치·사회·경제·문화 전반에 걸쳐 밀접하게 교류하면서 아시아 문화권의 유사성과 차이점을 드러내고 있다. 전통적으로 한국, 중국, 일본의 사상과 미에는 유교(儒敎), 불교(佛敎), 도교(道敎)가 근간을 이루고 있다. 일본의 현대그래픽 디자인에 관한 연구는 아시아 문화권의 보편성과 동시에 각 국가의 고유한 디자인의 조형적 특성을 연구하는 양면적 연구이다. 일본은 2차 세계대전 후의 초토화된 상황에서 재건을 통하여 1964년 도쿄하계올림픽을 개최하면서 일본 그래픽디자이너가 세계적 주목을 받기 시작하였다. 특히 카메쿠라 유사쿠가 디자인 한 1964년 도쿄올림픽 포스터는 고유한 일본의 디자인 표현 양식으로 자리매김하였다.

본 연구는 1960-70년대부터 오늘날까지 전 세계 디자인계의 주목을 받고 있는 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리, 켄야 하라 등의 작품 표현특성 및 미의식을 현대적 시각에서 재조명하고자 한다. 특히 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 켄야 하라의 대표 작품분석을 통해 문화적 전통과 미의식의 반영과 함께 보편적 디자인을 지향하는 일본 현대 그래픽디자인의 글로컬(glocal)한 측면을 재조명하고자 한다. 이러한 일본 현대그래픽디자인의 표현 특성과 미의식에 관한 연구를 통하여 한국·중국·일본의 철학과 미학에 내재한 보편성과 차이점을 고찰하는 계기가 될 것으로 예상된다. 특히 알파벳 문화권이 주류를 형성하는 그래픽디자인 영역에서 일본은 고유한 그래픽 디자인 토대를 형성하고 있다. 일본 그래픽디자인에 관한 연구는 한자, 동양화의 표현 양식 등 공유하는 아시아 문화권인 K-Design의 대외적 인지도 확산을 위하여 기여할 것으로 예상된다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구는 일본의 대표적 현대그래픽디자이너의 표현 특성과 미의식의 재조명을 위한 연구이다. 대표적 그래픽디자이너 선정 기준은 세계적 그래픽디자인 출판사 그라피스(Graphis, Inc.)의 발행인이자 편집자인 마르틴 페테르센(B. Martin Pedersen)이 기획한 서적 『Graphis 12 일본 마스터즈(Graphis 12 Japanese Masters)』(2003)에 언급된 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리와 현재 일본의 가장 대표적인 그래픽디자이너 켄야 하라를 포함하여 총 5인의 대표적 그래픽디자이너를 선정하여 연구한다.¹⁾ 세부적 연구범위는 5인의 대표적 작품 사례를 중심으로 표현특성과 미의식을 연구한다. 이러한 연구를 바탕

1) 세계적 인지도가 높은 일본의 많은 디자이너들은 '이름, 성' 또는 '성, 이름'을 병행하여 사용되는 경우가 많지만 국내논문의 특성을 고려하여 본 논문에서는 '성, 이름' 순으로 표기하며 이러한 기준에 따라 영어도 '성, 이름'으로 표기한다.

으로 일본 현대그래픽디자인의 표현특성과 내재된 미의식 재조명하고자 한다.

2. 일본의 미의식과 그래픽디자인

2.1. 일본의 미의식

일본의 미의식은 불교의 공(空)사상, 선(禪)사상의 영향과 와비·사비(侘·寂), 슈타쿠(手澤), 축소주의 등에 그 근원을 두고 있다. 공(空 śūnyatā)은 대승불교의 핵심 사상으로 인도의 승려 나가르주나(Nāgārjuna, 150-250 년경)에 의해서 완성된 후 중국을 거쳐 한국과 일본으로 전파되었다.²⁾ '비다', '없다', '헛되다', '통(通)하게 하다' 등의 의미를 가진 공은 단순히 빈 공간의 "허공"(empty space)이 아니라, 모든 현상에 존재하는 모든 사물은 다른 것과 원인, 결과로 얽힌 상호의존적 관계의 무아(無我)이며, 고유의 속성과 본질이 없는 것을 의미한다. 공(空)을 이론화 한 공사상은 "인간을 포함한 일체만물에 고정 불변하는 실체가 없다는 사상을 가리키는 불교교리"³⁾이다. 일본 미의식에는 서양의 모던디자인에서의 '단순함'과는 다른 불교의 공(空)과 같은 '간소화'가 존재한다. 공사상을 일본의 무인양품(無印良品)의 군더더기 없는 디자인에서 찾아볼 수 있다. 일본어로 '상표가 없는 좋은 물건'이라는 뜻을 가진 무인양품은 공사상과 비움의 미학을 현대적으로 대변하고 있다.<그림1>

공을 깨달음의 경지로 도달하기 위한 실천적 방안인 선(禪)은 마음을 고요하고 편안한 상태로 가다듬고 정신을 집중하여 깨달음의 경지에 이르게 하는 수행을 의미한다.⁴⁾ 일본 불교의 선(禪)을 영어로 '젠(Zen)'으로 표기하면서 서양문화권에 젤은 일본 문화의 상징으로 알려졌다. 서양에 선을 전파한 스즈키(D. T. Suzuki, 1870-1966)는 『선과 일본 문화(Zen and Japanese Culture)』(1938)에서 일본의 유교, 사무라이, 검술(劍術), 수묵화, 노(能), 석정(石庭), 하이쿠(俳句), 다도(茶道) 등의 일본문화와 선을 결부⁵⁾하여 선의 정신이 선사부터 오늘날까지 계승되고 있음을 강조하였다. 그의 선 문화와 예술은 보편적인 동양의 불교와 전통적 유산으로서의 개념이라기보다는 근대일본불교와 문화의 틀 속에서 논의된 측면이 있다.⁶⁾ 디자인에서 젤 스타일은 인위적인 장식이 없이 단순·간결한 동양적인 여백을 표현한 디자인을 칭한다. 무인양품의 가구, 제품디자인 등에서 장식이 없이 단순·간결한 선사상을 엿볼 수 있다.

일본의 선불교 젤을 사상적 근거로 가진 와비·사비(侘·寂)는

일본의 미의식으로 다도(茶道)와 깊은 연관성을 가진다. 와비·사비에서 와비(侘, わび)는 덜 완벽하고 단순하며 본질적인 것을 의미하며, 사비(寂, さび)는 오래되고 낡은 것을 뜻한다. 와비와 사비가 합해진 와비·사비는 완벽하지 않지만, 그 내면의 충만함을 귀하게 여기는 소박한 일본의 미의식이다. 투박하고 단순하며 불완전한 것에서 아름다움을 발견하는 와비·사비의 미학은 과거부터 현재까지 계승된 일상의 미의식이다.⁷⁾ 와비·사비의 미학은 봄에 활짝 핀 꽃이 영원하지 않듯이 우주의 만물이 생성과 소멸되는 한시적인 자연현상 속에서 아름다움을 찾거나 하는 자연친화적인 성격을 띠고 있다. 디자인 영역에서 와비·사비 미학은 한시성(impermanent), 미완성(incomplete), 불완전성(imperfect)의 개념으로 표현되고 있다.⁸⁾ 슈타쿠는 '손으로 윤을 낸', '손때가 묻은' 이라는 뜻으로 우리가 흔히 오랜 동안 사용한 물건은 새것보다 더 아름답고 소중하다고 여긴다. 이것은 물건과 인간의 지속적 소통에 근거한 것으로 시간이 지나면서 관계가 깊어질수록 생활 속의 평범한 아름다움에 동화되는 것을 의미한다. 축소지향은 디자인 뿐 아니라, 일본의 정치, 역사, 문화, 사회, 종교 등의 다양한 분야에서 나타나는 근본적인 개념이다. 예로부터 작은 것을 아름다운 것이라고 여겨왔던 전통 속에서 일본 전래동화에는 유독 작은 것에서 유래한 주인공이 많이 등장한다. 대표적 사례로 복숭아 속에서 나온 남자아이 모모타로(桃太郎, 복숭아 동자)와 대나무 가지에서 발견한 여자아이 카구야히메(かぐや姫)것이다. 또한 교토의 류안지(龍安寺)와 같은 전통 정원은 바다와 섬 등을 형상화한 축소지향의 미학을 표현하였다. '주머니 속의 괴물'이란 뜻의 '포켓 몬스터(Pocket Monster)', 소니의 트랜지스터 라디오, TV, 워크맨 등의 가전제품, 미야케 이세이(Miyake Issey, 1938-2022)의 플리즈(Pleats) 패션은 축소지향적인 일본 미의식을 현대적으로 반영한 대표적 사례이다.⁹⁾<그림2><그림3><그림4>

7) 레너드 코렌(박정훈 역). (2019). 『와비사비: 그저 여기에』, 안그래픽스, pp.5-30.

8) 이길호·이경옥. (2011). "와비·사비의 일상미학적 해석을 통한 실내 디자인의 표현특성에 관한 연구", *한국실내디자인학회*, 20(3), pp.110-118.

9) 박암중. (2018). 『디자인 생각』, 안그래픽스, p.312.

2) 안점식. (2012). "대승불교의 공(空) 사상과 논리에 대한 선교변증론적 고찰", *복음과 선교*, 20(4), p.206.

3) <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0004215> (2022.08.09.)

4) 서중순. (2001). "2000년의 공(空)사상의 의미", *인문학 연구*, 제 6권, p.188.

5) 강지연. (2020). "율리우스 에볼라(Julius Evola)와 일본 선", *불교학보*, 제 90권, p.302.

6) 허은주. (2014). "'선문화·선예술' 구축에 있어서 스즈키 다이세쓰(鈴木大拙) 전사(前史)", *일본학연구*, 제 42권, p.50.



<그림 1> 다나카 잇코, <무지 로고>, 1980

출처 : <https://blog.naver.com/smeraldo07/221366035703>

<그림 2> 나쿠보 코사쿠, <포켓 몬스터>, 1996.

https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Pocket_Monsters_volume_7



<그림 3> 소니, <워크맨>, 1979

출처:

<https://namu.wiki/jump/QpD0zTPe3OB65gPEcwXHYGCBYaSkGbsVT1mWO%2F62yPZlHbsWQ1nvkgcu4ypiXOcd>

<그림 4> 미야케 이세이, <플리츠 플리츠>, 1994.

https://www.nact.jp/english/exhibitions/2016/miyake_issy/

일본의 디자인은 근대화 이후 전통문화의 기반 위에서 서구 문물의 유입에 따른 화혼양재(和魂洋材)에 바탕을 두고 있다. 즉 일본의 전통적 정신과 서양의 기술의 합체를 의미한다. 일본 디자인은 내부적으로는 고유한 전통문화를 강조하였고 외부적으로는 ‘근대성’에 근간을 두고 현대디자인의 개념을 형성하였다. 이러한 시각에서 전통과 현대의 조화를 이루고 있는 일본 현대디자인의 근간은 수공예미술이라 할 수 있다.

2.2. 일본의 그래픽디자인과 근현대 역사의 전개과정

일본의 근·현대와 역사와 그래픽디자인 표현 경향의 연관성은 메이지 유신이후의 근대화, 제2차 세계 대전 전후, 1960년대의 동경 올림픽, 1980년대 이후의 오늘날에 이르기까지의 기점을 중심으로 살펴보고자 한다. 일본 사회문화 전반의 근대화와 변혁의 시점은 1868년의 메이지 유신(明治維新)이다. 메이지 유신이후 서구화가 급속하게 진행되면서 서양의 원근법, 아르누보 등의 표현 양식과 석판인쇄술의 도입으로 현대식 광고 포스터가 제작되면서 그래픽디자인 영역에 새로운 변화가 시작되었다. 메이지 시대(1868-1912)에는 서양식 복식과 머리 스타일, 인쇄 기술과 신문, 잡지 등이 출현하였다. 특히 서양의 석판인쇄술의 도입에 따라 대중적 정보 전달이 용이한 신문과 잡지의 광고 활성화되었다. 메이지 시대는 일본 현대 광고의 시작점이자 디자인의 영역에서도 새로운 변화의 시점이라 할 수 있다. 당시에는 처방전 없이 구입할 수 있는 약

품, 담배광고가 소비자의 관심을 끌었다. 19세기말 20세기 초반 경에 일본식 문화와 취향인 자포니즘(Japonisme)이 유럽문화 전반에 확산되었으며, 다색목판화 우키요에(浮世絵)는 자포니즘의 기폭제 역할을 하였다.¹⁰⁾ 이 시기에는 문호개방과 서양 문화예술의 유입으로 디자인에 관한 체계적 연구가 시작되었다. 다이쇼 천황(大正天皇, 1879-1926)이 통치했던 짧은 기간의 다이쇼 시대(大正時代, 1912-1926)의 일본은 급격한 경제성장을 이루면서 도시화와 대량소비사회가 도래하였다. 제품 홍보를 위한 그래픽 디자인 분야도 부각되면서 전문 광고 부서에 의한 광고가 제작되었다. 다이쇼 시대의 문화현상인 ‘다이쇼 로망’, ‘다이쇼 모더니즘’이 부각되면서 낭만적·혁신적 광고가 등장하였다. 일본 근대 그래픽 디자인의 선구자인 스키우라 히스이(Sugiura Hisui, 1876-1965)는 <미즈코시 포목점 봄의 최신 무늬 진열전>(1914) 포스터에서 꽃과 새, 동물, 아름다운 여성의 모습, 활기찬 도시 풍경, 계절감 넘치는 경관 등 일본식의 모티브를 사용하여 디자인하였다. 전통적인 일본 양식과 서양의 아르누보, 아르데코, 표현주의 양식 등 절충된 디자인을 통하여 그는 그만의 ‘히스이 양식’이라는 신조어를 만들어 내기도 하였다. 1920년대는 일본 디자인에서 모더니즘디자인 운동이 활발하게 펼쳐진 시기이다.<그림5><그림6>



<그림 5> 스키우라 히스이, <미즈코시 포목점 포스터>, 1914.

출처:

<https://www.tokyoartbeat.com/en/articles/-/hisui-sugiuras-japanese-modernism>

<그림 6> 스키우라 히스이, <미즈코시 포목점 포스터>, 1914.

출처 : <https://posterhouse.org/blog/hisui-sugiura-and-the-new-woman-in-japan/>

서구 모더니즘의 영향으로 일본 모던 디자인 경향은 전쟁을 준비하면서 국가의 존엄성과 국민의 사기를 고양시키는 방향으로 전환되었다. 특히 선동적인 ‘프로파간다’ 그래픽디자인으로 제작되었는데 이러한 경향은 20세기 초반의 러시아 아방가르드의 영향을 반영하였다. 1939년 오카다 쿠와조(Okada Sozo, 1903-1983)를 중심으로 육군참모본부 직속출판사인 ‘도호샤(東方社)’가 만들어지고 1942년 대외 선전지 <FRONT>이 창간되어 1945년까지 지속되었다. 15개 언어로 출판된 <FRONT>에는 일본 제국주의를 선전하는 형상을 제시하였다.<그림7><그림8>

10) 강태웅. (2019). “우키요에 붓과 21세기 자포니즘”, *일본비평*, 11(1), p.80.



<그림 7> <FRONT> 해군호 표지.
<그림 8> <FRONT> 육군호 표지.
출처:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:FRONT_%28magazine%29

일본은 제2차 세계 대전 패전 후 국가의 경제적인 재건이 급선무였다. 미군의 주둔기간 동안 미국의 소비문화가 일반 대중들에게 영향을 끼쳤으며 전쟁 이후 일본은 급속한 고도 경제성장을 이루게 된다. 1964년 도쿄 올림픽 개최를 계기로 본격적인 산업의 활성화가 이루어지고 소득 중대가 이루어졌다. 1960년대 일본의 고도경제성장은 대량생산, 대량소비의 시장을 형성하면서 광고 사진과 일러스트레이션 등의 영역이 확산되었다. 1960년대 말부터는 대량생산에 의한 소비사회에 대한 비판이 일어나기 시작하면서 디자이너들은 서구 모던 디자인의 단순한 추종이 아닌 일본의 고유한 디자인 정체성을 찾고자 하는 변화가 일어났다. 이러한 일본의 고유한 미의식을 표현한 대표적 그래픽 디자이너 1세대는 가메쿠라 유사쿠이며, 2세대 디자이너는 다나카 잇코, 후쿠다 시게오를 꼽을 수 있으며 3세대 디자이너로는 켄야 하라를 들 수 있다.

3. 일본의 대표적 현대 그래픽디자이너

3.1. 가메쿠라 유사쿠

올림픽은 개최국의 디자인을 세계적으로 알리는 중요한 계기가 된다. 일본도 1964년 도쿄 올림픽을 통해 일본 그래픽 디자인을 국제 사회에 소개하는 중요한 기회를 갖게 되었다. 동경 올림픽 로고와 포스터를 디자인한 가메쿠라 유사쿠(Kamekura Yusaku, 1915-1997)는 일본의 간결한 전통적 구성에 일본을 상징하는 붉은 원을 절묘하게 절충한 디자인으로 세계적인 디자이너로 인정받게 되었다.<그림9> 러시아 건축주의와 독일 바우하우스의 영향을 받아 전통적인 일본의 문화와 접목시키고자 했던 그의 작품의 특징은 기하학적인 명료성과 전통의 현대화로 표현할 수 있다. 편집디자이너로 <그래피스(Graphis)>잡지의 표지디자인을 맡아 일본의 디자인을 유럽에 소개하였고, <크리에이션(Creation)>을 창간하여 많은 유럽의 디자인을 일본에 알리기도 하였다. 일본 디자인 센터(Nippon Design Center)와 일본 광고 예술 클럽(Japan Advertising Art Club)을 건립하였다.<그림10>

가메쿠라 유사쿠는 일본 그래픽의 원천은 형태를 간략화하고 색채를 단순하게 처리한 우키요에, 17세기 일본 회화 양식 린파(琳派)의 그림, 장식성이 강하고 비대칭적이며 추상적인 패턴을 보여주는 일본의 문장이라고 주장하였다. 그는 일본디

자인의 특징을 다음의 세 가지의 영향에 기인한다고 보았다. 첫째는 열대와 냉대가 공존하는 일본의 자연환경의 영향을 받아 다양한 디자인이 등장하게 되었다고 보았다. 둘째는 모방으로 시작해서 일본의 것으로 만드는 혼성교배의 특징을 들었다. 특히 19세기에 서양의 디자인이 일본의 전통성과 결합하면서 일본의 현대디자인이 구축되었다는 견해이다. 셋째는 큰 것을 작게 만들어 질서를 부여하는 일본인 특유의 축소관(microcosm)이다.¹¹⁾ 디자인을 통해 일본을 세계에 알리고 디자인을 통해 사회를 변화시키고자 노력하였던 그는 지금까지도 일본사회에서 존경받는 문화인이라고 할 수 있다.



<그림 9> 가메쿠라 유사쿠, 1964년 도쿄 올림픽 엠블럼, 1962.
<그림 10> 가메쿠라 유사쿠, <Peacefully Use Atomic Energy>, 1956.
출처 : <https://www.moma.org/artists/2974>

3.2. 다나카 잇코

전통적 아름다움을 현대적으로 재해석한 다나카 잇코(Tanaka Ikko, 1930-2002)는 일본 그래픽디자인의 정체성을 확립한 대표적 디자이너이다. 그는 1960년 일본 디자인 센터(Nippon Design Center) 창립에 참가하였고, 1963년 '다나카 잇코 디자인 사무소'를 설립하였다. 다나카는 1965년 전후 일본 그래픽 디자인계의 획기적인 <페르소나>展에 참가하여 일본 그래픽의 진수를 보여주는 포스터를 출품하였다.¹²⁾¹³⁾ 다나카는 1954년부터 산케이 신문의 후원으로 제작된 오사카 전통극 '노(能)' 공연 홍보를 위한 산케이간세노우(産經觀世能) 연작 포스터를 제작하여 일본 전통의 아름다움을 현대적 감각으로 표현했다. 그는 아시아 공연 연구소(Asian Performing Arts Institute)를 위한 <니혼부요무용(日本舞踊)> 포스터에서 단순한 형태와 평면적 색채로 표현한 인물의 대칭적 배치로 균형감과 동시에 변화감의 조화로운 표현으로 일본 디자인의 현대적 특징을 부각시켰다.¹⁴⁾<그림11><그림12>

11) 박효신. (2003). 『일본 디자인의 신화 가메쿠라 유사쿠』, 디자인하우스, pp.17-21.

12) 박암중, 앞의 책, p.230.

13) <페르소나>전은 1965년 11월 일본의 마츠야 긴자(松屋銀座)에서 당시에 일본을 대표하는 11명의 중견 그래픽디자이너 아와즈 기요시(Awazu Kiyoshi), 후쿠다 시게오, 호소야 이와오(Hosoya Iwao), 카타야마 토시히로(Katayama Toshihiro), 카츠미 미츠오(Katsui Mitsuo), 기무라 쓰네히사(Kimura Tsunehisa), 나가이 카즈마사(Nagai Kazumasa), 다나카 잇코, 우노 아키라(Uno Akira), 와다 마코토(Wada Makoto), 요코 타다노리와 대내외적으로 유명한 가메쿠라 유사쿠, 루 도르프스만(Lou Dorfsman), 얀 레니카(Jan Renica), 칼 게르스트너(Karl Gerstner), 폴 브룩스 데이비스(Paul Brooks Davis)가 초대되어 전시되었다.
[https://casabrutus.com/posts/4260\(2022.08.09.\)](https://casabrutus.com/posts/4260(2022.08.09.))

14) 이봉만·김현선. (2016). “다나카 이코의 포스터에 표현된 일본적 그래픽 디자인 고찰”, *기초조형학 연구*, 17(6), p.387.

다나키는 무인양품, 로프트의 로고나 세이부 백화점의 쇼핑백 등을 디자인하였으며, 1980년 무인양품 설립 초기부터 아트 디렉터였던 그는 일본 문화와 서구 모던디자인과의 결합을 통해 화혼양재(和魂洋才)¹⁵⁾정신을 디자인에 접목시킨 일본의 대표적 그래픽디자이너이다. 특히 그는 린파의 표현 양식을 자신의 작품에 차용하여 표현함으로 일본의 전통 미의식을 현대적으로 재해석한 디자이너라 할 수 있다. 그의 사후에 잇코에 대한 존경과 영감을 바탕으로 2016년 미야케 이세이의 플리즈 패션에 잇코의 작품을 모티브로 IKKO TANAKA ISSEY MIYAKE 컬렉션이 시작되었다. 잇코의 모티브가 재현된 플리즈 패션에서 그의 그래픽디자인이 패션으로 재탄생하는 계기가 되었다.¹⁶⁾<그림13><그림14>



<그림 11> 다나카 이코, 「제5회 산케이간세노우(産経観世能) 포스터」, 1958.
출처 : https://en.wikipedia.org/wiki/Ikko_Tanaka
<그림 12> 다나카 이코, <니혼 부요(日本舞踊)>, 1981.
출처 : <https://www.moma.org/collection/works/7848>



<그림 13> "이코 다나카 전: 그래픽 아트 식물원", c. 1990.
출처:<https://blog.naver.com/sjuinypp/220373326559><https://blog.naver.com/sjuinypp/220373326559>
<그림 14> IKKO TANAKA ISSEY MIYAKE 컬렉션, 2016.
출처:<https://plainmagazine.com/issey-miyake-celebrates-graphic-designer-ikko-tanaka/>

3.3. 후쿠다 시게오

“일본의 에셔”라 불리는 후쿠다 시게오(Fukuda Shigeo, 1932-2009)는 시각적 착시현상을 작품에 적극적으로 활용한 세계적인 그래픽디자이너이자 조각가이다. 그는 1972년 폴란드 바르샤바 국제 포스터 비엔날레에서 금상 수상한 뒤, 1975년 바르샤바 진흥 30주년 기념 국제 포스터 대회에서 대포의 총구를 향해 직진하는 포탄을 표현한 <Victory 45>로 최우수상을 수상하며 국제적으로 명성을 얻게 되었다.<그림15> 착시

를 이용하여 그는 반전포스터 <No More War>(1968), <Amnesty>(1980), 지구환경포스터 <HAPPY EARTHDAY>(1982), 1970년 오사카 세계 박람회 공식 포스터, 문화재 보호 포스터 등의 공익광고포스터뿐만 아니라 다양한 유형의 포스터를 제작하였다. 또는 그는 환영을 극대화한 3차원의 입체조각, 그림자 작품(shadow art)을 제작하였다.

1932년 도쿄의 장난감 제조업자 집안에서 태어난 후쿠다는 디자인에 ‘놀이’의 개념을 붙여넣은 디자이너이다. 체험과 놀이를 강조한 이탈리아의 천재 디자이너 부루노 무나리(Bruno Munari, 1907-1998)는 천성적으로 타고난 유머와 감성으로 순수회화에서부터 그림책, 장난감과 같은 제품 디자인, 어린이를 위한 공간구성 등을 제작하였다. 부루노 무나리처럼 후쿠다 시게오는 지속적으로 일본 디자인계에 ‘놀이’를 강조했다. 그는 ‘놀이는 문화’라 주장하며, 미디어를 활용한 다양한 영역의 작품에서 ‘놀이’를 강조하여 표현하였다. 후쿠다 시게오는 인간의 선천적 본성을 놀이라 간주하여 놀이 개념을 디자인에 활용하여 언어적 기호가 아닌 비언어적 기호인 시각적 언어로 국가와 민족의 경계를 넘어 소통하는 공감을 이끌어냈다.¹⁷⁾



<그림 15> 후쿠다 시게오, <Victory 45>, 1975.
출처 : <http://www.designishistory.com/1960/shigeo-fukuda/>
<그림 16> 후쿠다 시게오, <Fukuda's Illusionism>, 1975.
출처 : <https://www.itsthat.com/articles/shigeo-fukuda>

후쿠다 시게오는 네덜란드의 판화가 마우리츠 코르넬리스 에셔(Maurits Cornelis Escher, 1898-1972)의 영향을 받아 트릭아트(Trick Art)를 제작하였다.¹⁸⁾ 테셀레이션(tessellation, 쪽매맞춤)의 아버지로 불리는 에셔는 2차원의 화면에 3차원이 될 수 없는 ‘펜로즈 삼각형’, ‘피비우스의 띠’ 등의 <불가능한 도형>을 작품에 도입하여 전경(주제)과 배경 또는 배경과 전경의 착시 현상을 표현하였다. 인간은 눈을 통해 형태를 지각할 때 주제와 배경을 분리해서 보려는 형태심리적 특성을 에셔의 작품에서는 교란시킴으로 독특한 신기한 세계를 경험하게 한다. 이와 같이 후쿠다 시게오가 제작한 많은 포스터는 전경과 배경을 분리하려 보려는 인간 시지각의 특성을 색채와 명암의 차이 등의 표현으로 관점에 따라 전경과 배경의 혼재가 나타나는 시각적 착시를 표현하였다. 대표적으로 <Fukuda's Illusionism>(1975)에서 검정색의 남자 다리를 전경으로 1차적으로 인지하면 흰색부분이 배경이 되지만, 역으로

15) 근대화 시기 일본의 구호인 화혼양재에서 화혼은 일본의 전통적 정신을, 양재는 서양의 기술을 의미한다.

16) <https://www.isseymiyake.com/ikkotanaka/en/concept> (2022.08.08.)

17) 후쿠다 시게오(이지은, 모모세 히로유키 역). (2011).『후쿠다 시게오의 디자인 재유기』, 안그래픽스, pp.11-15.

18) 후쿠다 시게오(이지은, 모모세 히로유키 역), 앞의 책, pp.62-64.

흰색의 여자 다리부분을 보면 검정색부분은 배경으로 인식된다.<그림16> 또한 이러한 전경과 배경의 혼재를 통한 착시 효과는 그의 포스터에 대표적 표현 양식이다. JAGDA 평화와 환경의 포스터 <I'm here>(1993)에서도 흰색과 검정의 색채 대비를 통한 전경과 배경의 이중적 이미지가 혼재된 착시로 인식된다. 후쿠다 시게오는 일본뿐만 아니라 해외에서도 강연, 심사, 워크숍을 통해 활발한 활동을 하며 그의 창작의 개념을 알리는 것과 함께 일본 디자인을 해외에 홍보하고 해외의 디자인 경향을 일본에 소개하는 중간자 역할을 담당하였다. 그의 작품은 현대 일본 그래픽 디자인의 선구자인 타카시 고노(Takashi Kono, 1906-1999), 스위스 스타일의 그래픽 디자인, 에셔 등의 작품에서 큰 영감을 받았다.¹⁹⁾ 특히 후쿠다 시게오는 1987년 일본 디자이너로는 최초로 ADC(Art Directors Club) 명예의 전당에 이름을 올림으로 전 세계적으로 일본 최고의 디자이너로 알려졌다. 그의 작품이 전 세계적으로 알려지고 많은 사람들이 선호하는 이유는 유머와 착시를 통한 호기심을 유발하는 작품을 통하여 문화적, 언어적 장벽을 뛰어넘는 시각적 소통에 있다.

3.4. 요코 타다노리

요코 타다노리(Yokoo Tadanori, 1936-)는 현대의 문화·예술 현상을 광범위하게 반영하여 작업하는 일본의 현존하는 그래픽 디자이너이자 화가이다. 그는 1960년대에 전형적인 미니멀 스타일의 간결한 일본 그래픽디자인에 서양의 팝아트적 표현으로 신선한 문화적 충격을 던졌다. 1936년 일본 효고현의 니시와키에서 태어난 요코 타다노리는 초기에는 니시와키 상공회의소에서 그래픽 디자이너로 활동하였으며, 22세에 도쿄에서 개최된 일본 광고 아티스트 클럽(JAAC, Japanese Advertising Artists Club) 포스터 전시회에 입상함으로 JAAC 회원이 되었다. 그 후 도쿄로 이주한 요코 타다노리는 1965년 『페르소나』 전에 <메이드 인 재팬(Made in Japan)> 자화상 포스터를 전시하면서 본격적으로 주목받게 되었다.

<메이드 인 재팬>은 “29세에 절정에 이르렀기 때문에 나는 죽었다(Having reached a climax at the age of 29, I was dead)”라는 텍스트와 일본의 대표적인 상징인 떠오르는 태양, 목 매달린 남자, 신칸센, 후지산, 핵폭탄, 요코의 어린 시절 사진 등이 표현되었다. 포스터의 가장 눈에 띄는 부분은 중앙에 올라가며 매달려 있는 교수형 남자를 묘사했다. 장미를 들고 검정색을 양복을 입은 남자 위의 호(arc) 모양에 Tadanori Yokoo이 새겨진 것으로 보아 교수형 남자는 요코 타다노리 자신임을 알 수 있다. 포스터 상단에 떠오르는 태양을 배경으로 신칸센, 후지산이 일본의 상징이라면 하단 좌우의 사진 콜라주 이미지는 요코 타다노리의 어린 시절의 사진이다. 하단 좌측의 1층 사진 속의 작가의 나이를 표현했으며, 오른쪽의 사진은 자신의 학창시절 교복을 입은 학급사진 위에 외설적인 손짓을 묘사했다. 그의 포스터에 자주 등장하는 소재인 떠오르는 태양을 모티프로 한 빨간색 ‘일장기’는 파란색 배경과

대조를 이루며 공간 전체에 빛을 발하면서, 일본 제국주의 시대를 회고하는 시각적 메타포로 사용되었다.²⁰⁾<그림17>

<고시마키 오센(Koshimaki-Osen)>은 요코 타다노리가 Gekidan Kara-Kumi 극단의 공연을 홍보하기 위하여 제작한 포스터이다. Koshimaki-Osen(腰巻お仙)은 문자 그대로 ‘살바은둔자’ 또는 페티코트 은둔자로 번역된다.²¹⁾ 이 포스터는 수직적 대칭으로 구성되어 포스터의 상단에 공연의 제목을 영어 Koshimaki-Osen와 일본어 腰巻お仙로 동시에 기재하였으며 제목 바로 밑의 헬멧만 쓴 나체의 여성은 떠오르는 태양의 중심에서 3차원 세계로 튀어나온 것처럼 묘사되었다. 이러한 착시는 3차원 돌출된 블록 글자로 묘사된 Koshimaki-Osen에 의해 보다 강조되고 있다. 중앙에 극단의 일원으로 추정되는 마주보는 남녀의 사진 콜라주 관객에게 역동성과 흥미를 불러일으킨다. 포스터의 하단 중앙에 배치된 큰 복숭아는 일본의 전설 모모타로를 의미하고 있으며, 하단 가장자리에 대칭적으로 묘사된 높은 파도는 호쿠사이의 우키요에 <가나가와 해변의 높은 파도>를 연상시킨다. 포스터의 왼쪽 하단 모서리에 있는 열린 입의 혀에 있는 텍스트, Yokoo의 서명 개인 모티프, 신칸센 등이 묘사되었다. <고시마키 오센> 포스터는 서로 이치에 맞지 않는 요소들이 하나로 합쳐져 불협화음을 이루고 있는 것 같지만 관객의 관심과 감탄을 불러일으킨다. 이 포스터에는 일본의 전통적 시각적 요소인 복숭아, 높은 파도, 떠오르는 태양과 함께 누드, 신칸센 등의 현대적 이미지를 결합²²⁾하여 표현하였으며 각 모티프들은 상징적 의미를 가지고 있다. 요코 타다노리는 이 포스터에서 그의 트레이드마크인 떠오르는 태양의 이미지, 분홍색 음영, 사진 콜라주 등을 표현했다.<그림18> <야쿠자 영화(Yakuza Films)>(1968) 포스터에도 그의 유사한 표현 양식이 나타나며, 특히 배경 처리에서 원근감의 표현을 위하여 색의 경계 부분을 부드럽게 처리하는 일본식 그라데이션 ‘보카시(ぼかし)’가 사용되었다.<그림19> 1967년 요코는 실험 극단을 창단하여 무대 디자인과 공연 포스터를 제작하였고, 음반표지, 콘서트를 위한 디자인 작업을 하였다. 1970년대 그의 <Greeting>(1972), <Poster for Magazine>(1972) 등에서 낮은 분위기의 초현실주의적 표현을 하였다. 1970년-1990년대 이후에 그는 회화, 문학 등 폭넓은 분야로 디자인 작업을 확대하였다.

요코 타다노리는 예기치 않게 1980년 뉴욕현대 미술관에서 <피카소 회고전>을 관람한 후 상업적인 그래픽디자이너에서 「화가 선언」을 발표해 화가로 전향하게 된다. 그는 유명한 화가로 오늘날까지 작품을 전시함과 동시에 그래픽 디자이너로 활동하면서 다양한 작품을 제작하고 있다.

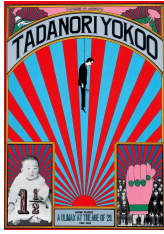
20) [https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=27992\(2022.08.10.\)](https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=27992(2022.08.10.))

21) [https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=28006\(2022.08.12.\)](https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=28006(2022.08.12.))

22) David Goodman, Angura. (1999).

Posters of the Japanese Avant-Garde, Prince Architectural Press, p.59.

19) [https://www.famousgraphicdesigners.org/shigeo-fukuda\(2022.08.08.\)](https://www.famousgraphicdesigners.org/shigeo-fukuda(2022.08.08.))



<그림 17> 타다노리 요코, <메이드 인 재팬>, 1965.

출처 : <https://maidennoir.co.kr/219>



<그림 18> 타다노리 요코, <고시마키 오센>, 1966.

출처 : <https://maidennoir.co.kr/219>



<그림 19> 타다노리 요코, <아쿠사 영화>, 1968.

출처 : <https://maidennoir.co.kr/219>

요코는 1960년대의 급속한 경제성장과 소비사회 속에서 일본 디자인계가 일방적으로 추구했던 바우하우스의 추상적 서구 모더니즘에 대한 도전으로 여겨졌다. 그는 팝아트 스타일을 선호하였지만 무조건적으로 서구미학을 따르는 것이 아니라, 일본의 고유한 디자인 미학을 제시했다는 측면에서 의미가 있다.²³⁾ 그의 사이키델릭 경향의 1960년대 포스터는 1960년대 후반 70년대의 미국의 사이키델릭의 유행에 영향을 주었으며 현대 포스터 디자인에 많은 영향을 주었다.

3.5. 켄야 하라

일본의 현존하는 세계적 디자이너인 켄야 하라(Kenya Hara, 1958-)는 비움의 미학으로 여백의 디자인을 실현하고 있다. 그의 핵심적인 디자인 철학인 ‘공(空, emptiness)’의 개념은 서양의 미니멀 디자인의 심플(simple)의 개념에서 최소한의 표현을 위한 기하학적 형태와 함축적 색채 표현 경향과 차이가 있다. 또한 켄야 하라의 공의 개념은 동양의 도가(道家) 또는 노장사상에서 무(無, nothing)는 인위적인 것을 배제한 무위자연(無爲自然), 무작위성이나, 인도의 불교사상의 공(空)은 ‘색즉시공공즉시색(色卽是空空卽是色)’과 같이 색의 물질적 현상과 공의 실체가 없음을 대립과 차별을 넘어 일의(一義)로 관조하는 사상과는 조금 다른 개념이라고 디자이너 자신이 언급하고 있다.²⁴⁾ 그래서 켄야 하라는 ‘공’을 ‘백’이란 말로 표현했는데, 그가 비움의 의미로 사용하는 백(白)은 무(無)나 ‘에너지의 부재’가 아니라 무언가를 가득 채울 수 있는 ‘가능성’ 또는 ‘잠재력’으로 인식하였다. 그는 백을 상징하는 하얀 종이

는 글씨를 쓰고 인쇄하는 단순한 재료 이상의 가치를 지닌 매체로 인간의 상상력을 자극하고 지식을 확산시키는 촉매제로 보았다.²⁵⁾

1958년 일본의 오카야마 현에서 태어난 켄야 하라는 현재 일본 디자인센터(NDC) 대표이자 2003년부터 무사시노 미술대학 기초디자인학과 교수로 재직 중이다. 또한 그는 1992년에 하라디자인연구소 설립하였으며 2001년부터 일본의 세계적인 브랜드 무인양품(Muji)의 아트 디렉터로 활동하고 있다. 켄야 하라는 ‘때로는 단순함이 화려함을 능가한다’는 그의 ‘공(空)’의 개념을 무인양품의 전시, 광고, 앱, 잡지 및 포장 등을 통해 실현하고 있다.<그림20><그림21> 그 외에도 그는 1998 나가노 동계 올림픽 개회식브로슈어 표지와 내지, 츠타야 서점(蔦屋書店) VI 시스템(2011), 2013 세토우치 트리엔날레포스터 등의 다수의 디자인을 하였으며, 최근에는 중국의 가전회사 샤오미(Xiaomi)의 새로운 로고를 디자인하였다.²⁶⁾

켄야 하라는 디자인뿐만 아니라 인간의 여러 가지 감각에 기초한 다양한 방법의 소통을 위한 전시를 기획하였다. 2000년 기획한 <리 디자인: 일상의 21세기>전에서는 여러 디자이너의 시각으로 ‘일용품’을 새롭게 해석하여 디자인함으로써 새로운 의미를 추구하고자 하였다. 2004년 <Haptic>전시는 시각과 청각 중심의 디자인 분야에 촉각을 강조한 새로운 접근을 보여주었다. 그 외에도 2012년 인간과 개의 공존을 새롭게 조명한 <Architecture for Dogs>, 일본의 대표적 주거관련 브랜드와 협업을 통하여 집에 대한 새로운 개념을 제시한 <HOUSE VISION 2 2016 TOKYO> 등이 있다. 또한 켄야 하라는 디자인 관련 작품집이나 디자인 철학에 관한 다수의 책을 출판하였으며, 그 중에서 대중적으로 알려진 대표적 저작 『디자인의 디자인(Designing Design)』(2007)과 『백(White)』(2008)은 중국어, 영어, 독일어, 한국어 및 대만어로 번역되어 있다. 그는 인터뷰에서 자신이 가장 존경하는 디자이너의 질문에 오히려 예술가이지만 이사무 노구치(Isamu Noguchi, 1904-1988)²⁷⁾를 언급하였다. 일본계 미국인인 이사무 노구치가 설계한 한 “기념비, 분수, 정원, 빛의 조각 Akari 등은 선종의 미학인 와비사비(투박하고 검소한 미)”²⁸⁾를 표현하였다. 이처럼 켄야 하라의 디자인 철학에는 일본의 전통적 미의식인 와비사비가 깊은 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

25) 하라 켄야. (2009). 『백』, 안그래픽스, p.67.

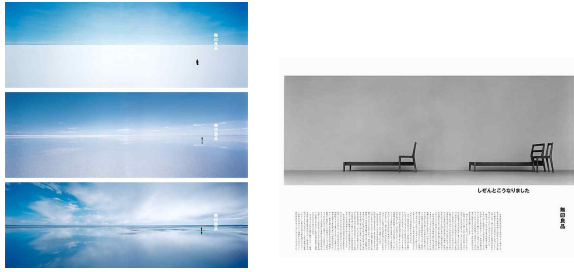
26) [https://www.ndc.co.jp/hara/en/\(2022.08.08.\)](https://www.ndc.co.jp/hara/en/(2022.08.08.))

27) [http://www.designculture.it/interview/kenya-hara.html#start\(2022.08.08.\)](http://www.designculture.it/interview/kenya-hara.html#start(2022.08.08.))

28) [https://www.indiepost.co.kr/post/8550\(2022.08.08.\)](https://www.indiepost.co.kr/post/8550(2022.08.08.))

23) [https://blog.naver.com/wannabint/220999239858\(2022.08.08.\)](https://blog.naver.com/wannabint/220999239858(2022.08.08.))

24) [http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/50769\(2022.08.08.\)](http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/50769(2022.08.08.))



〈그림 20〉 켄야 하라, 무인양품 광고 포스터 〈지평선〉, 2003.

출처 : <https://blog.naver.com/0426paul/90085086285>

〈그림 21〉 켄야 하라, 무인양품 신문 광고 캠페인, 2006.

출처 : <https://www.muji.com/us/flagship/huaihai755/archive/hara.html>

4. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성 및 미의식

4.1. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성

잘 알려진 사실과 같이 영화 『킬빌』은 쿠엔틴 타란티노(Quentin Tarantino) 감독에 의해 제작되었고, 처음 제작 당시부터 시리즈물로 기획되었다.

일본 현대 그래픽디자인의 표현특성에 관한 연구는 1960년대부터 2020년 현재까지 일본의 가장 대표적 그래픽디자이너를 알려진 카메라라 유사쿠, 다나카 잇코, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리, 켄야 하라의 대표적 그래픽디자인 사례를 중심으로 살펴보고자 한다. 카메라라 유사쿠의 가장 대표적 그래픽 디자인인 1964년 도쿄 올림픽 심벌과 포스터에서 중앙의 붉은 원은 일장기 히노마루의 일본의 문화적 이미지와 태양, 기하학적 원형 패턴 등과 같은 보편적 형상으로 인식될 수 있다. 즉 심벌과 엠블럼은 간략한 형태와 단순한 색채로 일본 미학을 상징적으로 표현함과 동시에 보편적인 형상으로 모던하게 표현했다²⁹⁾ 1964년 도쿄 올림픽 심벌과 포스터에서는 올림픽을 통한 일본의 새로운 국가 정체성을 표상하기 위하여 일본 전통이미지와 보편적 모더니즘과 융합을 시도한 경우라 할 수 있다.

다나카 잇코는 <니혼부요> 포스터에서 일본의 대표적인 전통무용인 니혼부요를 주제로, 중앙에 기모노를 입은 인물의 얼굴은 삼각형, 사각형, 원과 같은 기하학적 구성으로 형태가 단순화되어 표현되었다. 특히 그는 <산케이간세노우> 포스터에서 기하적인 색면의 배경 위에 가무극 노(能)의 가면을 묘사했다. 이와 같이 다나카 잇코는 전통적 주제인 니혼부요, 노(能)에서 형태를 단순화, 도식화함과 동시에 기하학적인 패턴과 조화를 표현하여 일본 디자인의 현대적 특징을 부각시켰다. 즉 그는 일본의 전통적 주제를 현대적으로 재해석하여 일본 그래픽디자인의 정체성을 제시한 디자이너이다.

후쿠다 시게오는 그래픽디자인에서 착시의 효과를 극대화하여 유머와 흥미를 유발한다. 그의 <후쿠다의 일루저니즘>에서

명암에 따라 전경과 배경의 부분이 다르게 인식된다. 그가 제작한 많은 포스터에서 인간 시지각의 특성을 색채와 명암의 차이로 전경과 배경의 혼재를 통한 착시효과를 나타낸다. 상대적으로 다른 그래픽디자이너에 비하여 후쿠다 시게오의 표현 주제와 양식은 에셔 등의 작품에서 많은 영감을 받았기 때문에 문화와 언어적 장벽을 넘어 그의 작품은 많은 사람들이 선호한다. 그럼에도 불구하고 형태의 철저한 단순화, 색채의 함축성 간략한 표현에서 전형적인 일본의 미니멀적인 표현 양식을 엿볼 수 있다.

요코 타다노리는 1960년대의 일본 그래픽디자인계에 신선한 문화적 충격을 던진 디자이너이다. 그의 <메이드 인 재팬>에는 작가 개인의 자전적 묘사, 일본의 대표적 이미지인 떠오르는 태양, 신칸센, 후지산, 핵폭탄 등이 상징적으로 묘사되었다. 특히 전체 배경에 소재인 떠오르는 태양을 모티프로 한 빨간색 '일장기', 일본 제국주의 시대를 회고하는 시각적 메타포로 사용되었다. 이러한 측면에서 표현 소재는 가장 일본적이지만 표현 양식은 서양의 콜라주 기법과 팝아트적 표현양식을 반영하고 있는 측면에서 그의 작품은 혼혈양재를 실현하고 있다. 마지막으로 켄야 하라는 비율의 미학으로 여백의 디자인을 활발하게 실현하고 있다. 대표적으로 그의 무인양품 광고 포스터 <지평선>에서 인물과 자연, 하늘과 땅이 자연스럽게 하나로 어우러진 표현을 하고 있다. 이 포스터에서는 최소한의 표현을 위한 기하학적 형태와 함축적 색채 표현 경향과 다소 차이가 있는 도교적인 유유자적한 풍경을 표현하고 있다.

〈표 1〉 5인 그래픽디자이너의 대표 작품의 표현 특성

| 디자이너 | 작품 | 표현 특성 |
|----------|------------------|--|
| 카메라라 유사쿠 | 1964년 도쿄 올림픽 포스터 | · 일장기, 오륜, 모던한 서체 · 일본의 새로운 국가 정체성을 표상 · 보편적 모더니즘과 일본 전통의 융합 |
| 다나카 잇코 | <니혼부요> | · 고전적·전통적 주제: 일본 무용 · 삼각형, 사각형, 원과 같은 기하학적 구성, 여인(형태의 단순화) · 가무극 노(能)의 가면, 다색목판화 우키요에 · 전통을 소환한 일본성 · 형태의 단순화, 도식화 · 우키요에, 린피의 경향 |
| 후쿠다 시게오 | <후쿠다의 일루저니즘> | · 시각적 착시, 형태의 철저한 단순화, 색채 표현의 함축성 · 색채대조로 명시성 극대화 · 주제와 배경의 강한 대비 |
| 요코 타다노리 | <메이드 인 재팬> | · 서양의 팝아트적 표현 · 일장기와 작가 개인의 사진 형상 · 일본의 상징 묘사: 떠오르는 태양을 배경으로 신칸센, 후지산 · 시각적 메타포 |
| 켄야 하라 | <지평선> | · 공, 비율의 의미 · 동양의 수묵화와 같은 서정성 |

“1950년대 후반부터 1960년대 초반의 그래픽디자인계는 전반적으로 보편성, 세계성으로서의 모더니즘 양식을 추구하는 양상을 보인다. 이는 국제사회의 복귀 및 선진국과 발걸음을 나란히 하고자 하는 열망이 디자인 분야에서도 발

29) 박세연. (2020). “이미지의 올림픽: 1964 도쿄 올림픽의 디자인 프로젝트 다시보기”, *일본비평*, 제 23호, p.136.

현된 것이라 할 수 있다.”³⁰⁾ 이러한 양상은 세계적인 모더니즘의 경향 속에서 문화적 보편성을 추구하려는 경향과 일본의 전통문화와 서구 모더니즘을 융합하려는 양상이 복합적으로 전개되었다. 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코의 그래픽디자인에서는 “일본적인 지역성 개념과 보편적인 국제성”의 표현 양상이 복합적으로 나타난다면 후쿠다 시게오의 포스터에서 서양의 모더니즘을 추구하는 경향이 강하게 나타났다. 또한 요코 타다노리는 일본의 표현 소재를 사용하면서도 기존의 모더니즘의 보편 양식에서 일탈한 팝아트적, 사이키델릭한 표현을 하고 있다. 전후의 일본 현대 그래픽 디자인 “일본적인 지역성 개념과 보편적인 국제성”의 조화와 균형을 꾀하면서 디자이너들은 자신만의 조형언어로 작업에 반영한 것이다. 이러한 양상은 2차 세계대전 이후 경제대국이자 동시에 문화대국으로서의 일본의 모던 이미지를 시각화하려는 디자인계의 인식이 반영된 것이라 볼 수 있다.

4.2. 일본 현대 그래픽디자인의 미의식

현대그래픽디자인에 내재된 미의식을 앞서 언급한 일본의 미의식의 연관성을 바탕으로 살펴보고자 한다. 논문의 일본의 미의식에서 불교의 공(空)사상, 선(禪)사상의 영향과 와비(侘)사비(寂)의 개념, 슈타쿠(手澤), 축소주의를 지향하는 문화적 상상력에 근원을 두고 있다고 언급한 것과 관련하여 살펴보고자 한다. 다나카 잇코는 선(禪)사상에 기반한 일본의 조형적 특성을 <단순성>이라 언급하며, 이러한 그의 단순성은 일본 예술의 근저에 흐르는 있는 군더더기를 제거한 간결함을 의미한다. 이러한 <단순성>의 개념에 바탕을 둔 그의 작품은 단순한 형상과 함께 색채의 사용도 대조되는 색상을 평면적으로 간결하게 사용하였다.

대표적으로 다나카 잇코의 작품에서 우키요에, 17세기 일본 회화 양식 린파의 표현 경향을 엿 볼 수 있다. 린파³¹⁾의 표현 경향은 대표적으로 잇코의 붓꽃 형상의 그래픽디자인에서 대표적으로 표현되었다. 특히 오카다 코오린(Ogata Korin)의 6폭으로 된 한 쌍의 <제비붓꽃>(18세기) 병풍은 금지 배경에 청색과 녹색의 제비붓꽃의 명쾌한 색채 효과와 제비붓꽃 무리를 반복하여 지그재그로 배치하여 표현하였다. 그는 붓꽃을 사실적으로 묘사하지 않고 꽃의 형상을 단순화하여 평면적인 색면으로 묘사했다.<그림22> 이러한 코오린의 전통을 계승하여 다나카 잇코도 다양한 색의 농담을 묘사하지 않고 “평면적으로 대립적 색을 조합함으로써, 평면적이며 명료화 색을 표현했다.”³²⁾ 잇코의 그래픽디자인에서 “일본 그래픽의 원천은 형태를 간략화하고 색채를 단순하게 처리한 우키요에, 17세기 일본 회화 양식

린파의 그림, 장식성이 강하고 비대칭적이며 추상적인 패턴을 보여주는 일본의 문장“이란 유사쿠 가메쿠라의 논지를 엿 볼 수 있다.”³³⁾



<그림 22> 오카다 코오린, <제비붓꽃> 병풍, 1701-1705년경
출처 : https://en.wikipedia.org/wiki/Ogata_K%C5%8Drin

이러한 단순성은 간략한 형태 표현과 평면적인 색면의 표현으로 나타나며 카메쿠라 유사쿠, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리, 켄야 하라의 그래픽디자인에서 엿 볼 수 있다. “우키요에의 선명한 윤곽선과 대담한 구도, 평면적 색면과 밝은 색채, 동식물·인물·풍경 등의 주제, 원근법을 무시한 원경과 근경의 동시적 표현 방식 등은 프랑스 화가들에게 신선한 문화적 충격을 경험하게 하였다.”³⁴⁾ 특히 우키요에의 “서예적인 선화(線畫), 자연의 외관에 대한 추상과 단순화, 담백한 색채와 실루엣 그림, 관습에서 벗어난 대담한 검정색의 형태들 그리고 장식적인 패턴”³⁵⁾ 등은 서양 작가들에게 재해석되어 서양 그래픽디자인에 촉매제 역할을 담당하였다. 우키요에는 외적인 단순한 형상과 함축적 색채표현뿐만 아니라, “대중의 문화의식에 기초한 새로운 형태의 그래픽 이미지의 소비를 창출”하고, “다색목판화 제작과정의 분업화와, 전문화를 통한 대량생산의 제작 구조”,나 “복제물로 새로운 정보나 유행을 전달시키는 소통으로 수단으로 일본 현대그래픽디자인의 고유한 특성으로 계승되었다.”³⁶⁾ 또한 단순화되고 절제된 표현은 불교(佛敎)의 공(空)사상, 선(禪)사상에 기반 한다고 할 수 있다. 켄야 하라의 『백』, 『디자인의 디자인』 등에서 언급되고 있다. 일본의 디자인은 특히 19세기 들어서는 서양의 디자인 운동이 일본의 전통성과 결합하면서 일본의 현대디자인이 구축되었다.³⁷⁾ 서양의 선진 그래픽디자인과 일본의 전통적인 표현 경향이 조화된 화혼양재의 측면을 엿 볼 수 있다. 필립 맥스(P. Meggs)의 『그래픽디자인의 역사(A History of Graphic Design)』에서 일본의 그래픽디자인을 동아시아 국가와의 디자인과 구별하여 ‘일본 물결(Japanese Wave)’, 또는 ‘일본 스타일(Japanese Style)’이란 용어를 사용하는 것처럼 일본은 중국, 한국과 함께 한자문화권을 형성하면서 동시에 독자적인 일본 그래픽디자인의 표현 양식을 형성하였다. 또한 그래픽디자이너의 활동이 가장 왕성한 국가라 할 수 있다. 시부터 시리즈물로 기획되었다.

30) 박세연, 앞의 논문, p.116.

31) 린(琳)파의 명칭은 오카다 코오린(Ogata Korin(尾形光琳), 1658-1716)의 이름에서 마지막 글자 琳을 사용한 것에서 유래했다.

32) 신희경. (2008). “일본 그래픽디자인에서의 일본적 조형성과 그 유래인 일본적 미의식 분석”, *디자인학연구, 통권 제79호*, 21(5), p.206.

33) 박효신, 앞의 책, p.21.

34) 윤민희. (2020). “프랑스 벨 에포크의 그래픽포스터 유형 및 의미 분석”, *한국디자인문화학회지*, 26(2), p.380.

35) 필립 B. 맥스(황인화 역). (2014). 『그래픽디자인의 역사』, 미진사, p.217.

36) 민병걸. (2010). “일본 그래픽디자인의 실천적 기점으로서의 에도 우키요에 고찰”, *디자인학연구, 통권 제90호*, 23(4), p.130.

37) 박효신, 앞의 책, p.21.

4. 결론

본 연구는 1960년대부터 오늘날까지 전 세계 디자인계의 주목을 받는 5인의 대표적 그래픽디자이너 작품 표현특성 및 미의식을 현대적 시각에서 재조명하였다. 본 연구내용은 일본의 미의식과 그래픽디자인, 일본의 대표적 현대 그래픽디자이너, 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성 및 미의식 등을 중심으로 연구분석하였다. 일본의 미의식과 그래픽디자인에서는 일본의 고유한 미의식, 근·현대 역사의 전개과정에서 일본 그래픽디자인의 표현경향을 개략적으로 연구하였다. 일본의 현대 그래픽디자이너에서는 카메쿠라 유사쿠, 다나카 잇코, 후쿠다 시게오, 요코 타다노리, 켄야 하라의 대표적 작품을 중심으로 디자이너의 작품세계를 고찰하였다. 일본 현대 그래픽디자인의 표현 특성 및 미의식에서는 5인의 그래픽디자이너의 표현 특성과 그 안에 내재된 조형관, 미의식을 일본의 고유한 미의식과의 관련하여 연구·분석하였다.

이러한 연구를 바탕으로 일본 현대 그래픽디자인은 사상적으로 불교의 공(空)과 선(禪)사상, 와비·사비(侘寂), 슈타쿠(手澤), 축소주의가 내재되어 있으며 양식적 측면에서 우키요에, 린파 그리고 서구 모더니즘의 영향을 받았다. 특히 5인 디자이너의 대표적 포스터에서 간략하고 추상화 된 형상, 단순한 색채의 표현 경향은 문화적 전통과 미의식의 반영하면서 동시에 세계적 보편성의 조화를 반영하였다. 5인의 디자이너들은 자신만의 조형언어를 작품에 반영하면서 동시에 문화성 정체성과 세계적 보편성의 조화를 꾀하면서 글로컬(global)한 화환양재의 정신을 반영하고 있다. 특히 서양의 알파벳 문화권 디자인이 주류를 형성하는 그래픽디자인 영역에서 일본 디자인은 세계적으로 인지도가 높은 고유한 일본 양식(Japanese Style)이란 그래픽 디자인 토대를 형성하고 있다.

일본은 중국, 한국과 함께 한자문화권을 공유하면서 동시에 독자적인 일본 그래픽디자인의 표현 양식을 형성하였다는 측면에서 한국 그래픽디자인의 세계적 확산에 시사하는 의미가 크다. 일본 현대그래픽디자인의 표현 특성과 미의식에 관한 연구를 통하여 한국·중국·일본의 철학과 미학에 내재된 보편성과 차이점을 고찰하는 계기와 함께 K-Design의 대외적 인지도 확산을 위하여 기여할 것으로 기대된다.

참고문헌

- 강지연. (2020). “율리우스 에볼라(Julius Evola)와 일본 선”, *불교학보*, 제 90집.
- 강태웅. (2019). “우키요에 붐과 21세기 자포니즘”, *일본비평*, 11(1).
- 레너드 코렌(박정훈 역). (2019). 『와비사비: 그저 여기에』, 안그래픽스.
- 민병걸. (2010). “일본 그래픽디자인의 실천적 기점으로서의 에도 우키요에 고찰”, *디자인학연구*, 통권 제90호, 23 (4).

- 박세연. (2020). “이미지의 올림픽: 1964 도쿄 올림픽의 디자인 프로젝트 다시보기”, *일본비평*, 제 23호.
- 박암중. (2008). 『디자인 생각, 안그래픽스.
- 박효신. (2003). 『일본 디자인의 신화 가메쿠라 유사쿠』, 디자인하우스.
- 서중순. (2001). “2000년의 공(空)사상의 의미”, *인문학 연구*, 제 6집.
- 신희경. (2008). “일본 그래픽디자인에서의 일본적 조형성과 그 유래인 일본적 미의식 분석”, *디자인학연구*, 통권 제79호, 21(5).
- 안점식. (2012). “대승불교의 공(空) 사상과 논리에 대한 선교변증론적 고찰”, *북음과 선교*, 20(4).
- 윤민희. (2020). “프랑스 벨 에포크의 그래픽포스터 유형 및 의미 분석”, *한국디자인문화학회지*, 26(2).
- 이길호·이정옥. (2011). “와비-사비의 일상미학적 해석을 통한 실내디자인의 표현특성에 관한 연구”, *한국실내디자인학회 논문집*, 20(3).
- 이봉만·김현선. (2016). “다나카 이코의 포스터에 표현된 일본적 그래픽 디자인 고찰”, *기초조형학 연구*, 17(6).
- 필립 B. 맥스(황인화 역). (2014). 『그래픽디자인의 역사』, 미진사.
- 하라 켄야. (2009). 『디자인의 디자인』, 안그래픽스.
- 하라 켄야. (2009). 『백』, 안그래픽스.
- 허은주. (2014). “‘선문화-선예술’ 구축에 있어서 스즈키 다이세쓰(鈴木大拙) 전사(前史)”, *日本學研究*, 제 42집.
- 후쿠다 시게오(이지은, 모모세 히로유키 역). (2011). 『후쿠다 시게오의 디자인 재유기』, 안그래픽스.
- Goodman David.(1999). *Angura: Posters of the Japanese Avant-Garde*, Prince Architectural Press.
- [http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0004215\(2022.08.09.\)](http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0004215(2022.08.09.))
- [http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/50769\(2022.08.08.\)](http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/50769(2022.08.08.))
- [http://www.designculture.it/interview/kenya-hara.html#start\(2022.08.08.\)](http://www.designculture.it/interview/kenya-hara.html#start(2022.08.08.))
- [https://blog.naver.com/wannabintl/220999239858\(2022.08.08.\)](https://blog.naver.com/wannabintl/220999239858(2022.08.08.))
- [https://blog.naver.com/wannabintl/220999239858\(2022.08.08.\)](https://blog.naver.com/wannabintl/220999239858(2022.08.08.))
- [https://casabrutus.com/posts/4260\(2022.08.09.\)](https://casabrutus.com/posts/4260(2022.08.09.))
- [https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=27992\(2022.08.10.\)](https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=27992(2022.08.10.))
- [https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=28006\(2022.08.12.\)](https://go.distance.ncsu.edu/gd203/?p=28006(2022.08.12.))
- [https://www.famousgraphicdesigners.org/shigeo-fukuda\(2022.08.08.\)](https://www.famousgraphicdesigners.org/shigeo-fukuda(2022.08.08.))
- [https://www.indiepost.co.kr/post/8550\(2022.08.08.\)](https://www.indiepost.co.kr/post/8550(2022.08.08.))
- [https://www.isseymiyake.com/ikkotanaka/en/concept\(2022.08.08.\)](https://www.isseymiyake.com/ikkotanaka/en/concept(2022.08.08.))
- [https://www.ndc.co.jp/hara/en/\(2022.08.08.\)](https://www.ndc.co.jp/hara/en/(2022.08.08.))

예술디자인학연구

The Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

MZ세대의 운동 동기부여에 UX 디자인이 미치는 영향에 대한 연구 - 애플사의 'Fitness' 앱의 기능을 중심으로 -

The Study on Effect of UX Design on Exercise Motivation of MZ
- Focusing on the function of Apple's 'Fitness' app -

주 저자 권 샤 룬 규 희
KT, 연구원

Kwon, SharonKyuhee
Associate Research Engineer, KT
sharonkouhee.kwon@kt.com

교신 저자 김 선 철
경희대학교 산업디자인학과, 교수

Kim, Sun Chul
Professor, Dept of Industrial Design, Kyung Hee University
sunchulkim@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.09

MZ세대의 운동 동기부여에 UX 디자인이 미치는 영향에 대한 연구

- 애플사의 'Fitness' 앱의 기능을 중심으로 -

권 샤 론 규 희 · 김 선 철

The Study on Effect of UX Design on Exercise Motivation of MZ

- Focusing on the function of Apple's 'Fitness' app -

Kwon, SharonKyuhee · Kim, Sun Chul

목차

1. 연구개요

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 현황

- 2.1. 애플워치와 'Fitness' 앱의 현황
- 2.2. 애플워치의 스펙 및 주요기능

3. 동기부여를 위한 디자인전략 및 해석

- 3.1. 디자인전략 요소
- 3.2. 디자인전략에 따른 'Fitness' 앱 해석

4. 심층인터뷰 분석

- 4.1. 대상 선정 및 진행 방법
- 4.2. 심층인터뷰 결과 분석

5. 결론

참고문헌

초록

본 연구는 웨어러블 디바이스에서 MZ세대를 대상으로 한 애플워치의 운동 어플 'Fitness'의 운동 동기부여 기능의 사용성을 연구하고자 한다. 코로나 19의 장기화로 인해 개인의 건강관리에 대한 관심이 증가하였고, 이는 간편하게 개인의 건강을 모니터링할 수 있는 웨어러블 디바이스의 수요 증가로 이어졌다. 운동을 기록하는 기능이 있는 웨어러블 디바이스는 다양한 방법으로 운동을 유도함으로써 사용자의 건강관리를 돕는다. 이에 따라 웨어러블 디바이스에서 MZ세대에게 효과적으로 운동 동기부여를 이끌어내는 기능을 분석하고, 하나의 방향성을 제시하고자 한다.

Abstract

This study aims to study the usability of the exercise motivation function of Apple Watch's exercise application 'Fitness' targeting MZ generation in wearable devices. The prolonged COVID-19 has increased individual interest in healthcare, which has led to an increase in demand for wearable device that can easily monitor individual health. Wearable devices with the function of recording exercise help users manage their health by inducing exercise in various ways. Accordingly, it is intended to analyze the function of effectively inducing exercise motivation to the MZ generation in wearable devices and present the direction one by one.

Keywords 웨어러블 디바이스 (Wearable device), MZ세대 (MZ generation), 애플 (Apple), UX 디자인 (User experience design)

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

코로나 19 팬데믹이 이어지면서 건강을 염려하는 소비자가 늘어나고 있다. 이에 따라 간편하게 건강을 모니터링할 수 있는 웨어러블 디바이스의 수요가 증가하였다. 이 중에서도 스마트워치가 비교적 다른 디바이스에 비해 높은 점유율을 보였다. 스마트워치는 2015년에서 2020년까지 20.1%의 연평균 성장률을 보이고 있으며, 앞으로의 전망이 기대되는 분야로 자리잡고 있다. 현재 애플사의 애플워치와 삼성의 갤럭시

럭시워치는 스마트워치 시장 보급점유율의 50% 이상을 차지하고 있으며, 애플사의 애플워치는 2015년부터 가장 높은 점유율을 유지하고 있다. 본 연구는 아이폰과 애플워치가 연동될 때 사용되는 'Fitness' 앱의 UX 디자인이 과연 각각의 기기에서 MZ세대의 사용자에게 지속적인 운동을 위한 동기부여를 제공하고 있는지 사용자감정을 기반으로한 영향에 대한 연구이다. 이를 통해 'Fitness' 앱의 UX 디자인의 개선방향을 제안하여 향후 활용되도록 하는 것이 연구의 목적이다.

1.2. 연구 목적 및 방법

본 연구의 연구방법은 다음과 같다. 첫번째로 현재 시중에 출시되어있는 애플워치와 'Fitness' 앱의 현황에 대하여 선행학습을 진행하고, 주요기능에 대해서 알아본다. 둘째로 아이폰과 애플워치에서 사용되는 'Fitness' 앱을 지속적인 운동 동기부여를 위한 디자인전략에 따라 분석하였다. 분석을 바탕으로 심층인터뷰 질문을 도출한 후 인터뷰를 진행한다. 심층인터뷰의 답변을 중심으로 사용자 평가 분석 및 감성분석을 통해 동기부여에 있어 문제점이 되는 디자인전략 요소를 도출하였다. 이를 기반으로 애플워치의 운동 동기부여 기능의 문제점을 UX디자인을 통해 개선점을 제안하였다.

2. 현황

2.1. 애플워치와 'Fitness' 앱의 현황

애플워치 시리즈는 2015년부터 2020년 9월까지 애플워치1부터 6, 보급형 모델인 애플워치se까지 총 7개의 모델이 출시되었다. 현재 구매 가능한 제품은 애플워치3, 애플워치6과 애플워치se, 세가지 제품이 있다. 세가지 제품의 스펙은 다음 단에서 자세히 확인하려고 한다. 'Fitness'은 애플워치를 통해 얻은 정보를 바탕으로 활동 및 운동을 기록해주는 앱으로, 애플에서 무료로 제공된다. 해당 앱은 ios 11.0 이상의 아이폰, 아이패드와 watchOS 2.2 이상의 애플워치에서 사용가능하다. 최근 2020년 9월 코로나19의 장기화로 인한 실내 운동 관심도 증가에 발 맞추어 비대면 운동관리 서비스 'Fitness +'를 공개하였다. 이는 웨어러블 기기 전용으로 만들어진 유료 구독서비스로 전문 트레이너가 제공하는 건강관리 프로그램으로 기존의 'Fitness' 앱보다 강력한 동기부여 효과를 이끌어 낼 것으로 예상된다. 하지만 현재는 북미 지역만을 중심으로 서비스가 제공되고 있다.

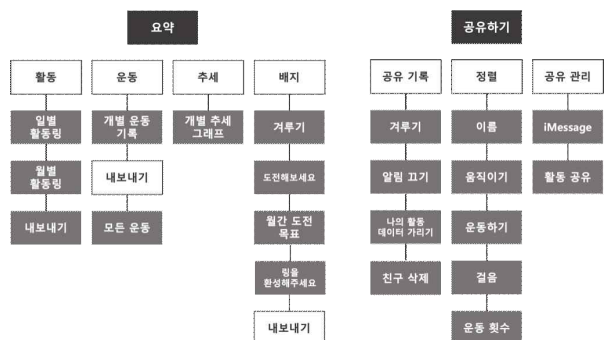
2.2. 애플워치의 스펙 및 주요기능

현재 판매 중인 모델인 애플워치3, 애플워치6, 애플워치se을 대상으로 스펙을 <표 1>에서 비교하였다. 해당 표는 애플 홈페이지의 제품군 설명을 통해 심미적 측면과, 기술적 측면을 중심으로 정리하였다. 비교 결과, 심미적 측면은 시리즈를 거듭할수록 소재와 색상에 대한 선택의 폭이 증가하였고, 기술

적 측면은 대부분의 기술은 고기능을 수행할 수 있도록 발전하다. 그리고 애플워치6의 경우에는 혈중 산소 농도를 측정할 수 있는 기능이 추가되었다. 혈중 산소 농도 측정 기능은 일반적인 체력 관리 및 건강 상태를 확인하는 용도로 사용되어 운동에 대한 기록과 건강 상태를 보다 정확하게 기록할 수 있도록 도와줄 수 있다.

<표1> 애플워치 시리즈 스펙 비교

| 항목 | 애플워치3 | 애플워치se | 애플워치6 | |
|--------|---------------|---------------|---------------------------|--|
| 심미적 측면 | 크기 종류 | 38mm, 40mm | 40mm, 44mm | 40mm, 44mm |
| | 소재 | 알루미늄 | 알루미늄 | 알루미늄, 스테인리스 스틸, 티타늄 |
| | 색상 | 실버, 스페이스 그레이 | 실버, 스페이스 그레이, 골드 | 실버, 스페이스 그레이, 골드, 블루, 레드 / 실버, 그래파이트, 골드 / 실버, 스페이스 블랙 |
| 기능적 측면 | 디스플레이 | Retina 디스플레이 | Retina 디스플레이 | 상시표시형 Retina 디스플레이 |
| | Digital Crown | Digital Crown | 햅틱 피드백을 탑재한 Digital Crown | 햅틱 피드백을 탑재한 Digital Crown |
| | GPS | O | O | O |
| | 혈중 산소 센서 | X | X | O |
| | 전기 심박 센서 | X | X | O |
| | 광학 심박 센서 | 1세대 | 2세대 | 3세대 |
| | 방수 | 50m 방수 등급 | 50m 방수 등급 | 50m 방수 등급 |
| | 긴급 구조 요청 | O | O | O |
| | 국제 긴급 구조 요청 | X | O | O |
| | 넘어짐 감지 | X | O | O |
| | 나침반 | X | O | O |
| 고도계 | 고도계 | 상시감지형 고도계 | 상시감지형 고도계 | |



<그림1>

3. 동기부여를 위한 디자인전략 및 해석

3.1. 디자인전략 요소

운동 지속 이론을 참조하여 제안한 모델을 개발한 선행연구들과 운동 지속 관련 디자인 선행 연구를 참조하여 개발한 이세립(2016)의 디자인 개발 요소를 사용하여 'Fitness' 앱을 분석하고자 한다. 다음 스마트 웨어러블 및 앱을 통한 지속적인 운동 동기 부여 디자인 전략에는 아래 8가지 요소가 필요하다.

1) 셀프 모니터링(Self monitoring)

사용자에게 개인화된 콘텐츠와 서비스를 보여줘야 한다. 즉, 개인의 달성률, 섭취량 및 칼로리 등을 알기 쉽게 보여줘야 하며, 자신이 설정한 목표치에 따른 현재 달성률을 일, 주, 월, 년 단위로 비교하여 볼 수 있어야 한다.

2) 제안(Suggestion)

목표를 위한 행동을 제안해야 한다. 사용자 자신이 운동하거나 섭취한 음식을 기록한 정보가 설정한 목표 달성과는 다른 방향성을 지니거나 문제가 있을시 해결책을 제시해야 한다. 차츰 심화되는 형태의 운동 제안을 해야 하며, 목표 달성 후의 유지를 위한 운동을 제안해야 한다.

3) 알림(Reminders)

목표 행동을 상기시켜주며, 목표를 달성 시 알려줘야 한다. 사용자가 지정해놓은 알림 및 운동의 유도를 위한 알림을 제공해야 하며, 특정 목표를 달성 시 알려줘야 한다.

4) 경쟁(Competition)

경쟁을 통해 즐거움을 배가시켜 운동 몰입을 유도한다. 가족, 친구, 동호회, 커뮤니티 등을 통하여 경쟁할 수 있고, 목표치를 달성할 수 있어야 한다. 미션이나 게임 등의 경쟁 시스템으로 즐거움을 배가시켜 운동 몰입을 유도한다. 등록된 사용자들의 평균치를 보여줌으로써 자신의 목표 달성 정도와 다른 사람들의 평균치를 비교해서 볼 수 있어야 한다.

5) 소셜(Social)

소셜 활동을 통한 필요한 정보를 습득하고 공유할 수 있어야 한다.

소셜 활동을 통해 운동이나 식이에 관련된 정보도 습득할 수 있고, 자신의 달성도를 공유함으로써 자랑하거나 문제점에 관한 피드백도 얻을 수 있어야 한다. 또한, 소셜 기능을 통해 다른 사용자들에게 지지 및 격려를 받을 수 있다.

6) 목표(Goal setting)

개인에 따른 목표를 설정할 수 있어야 한다. 운동 및 식습관 정보 개인이 입력한 기본 건강 정보에 따라 중장기 목표를 설정을 할 수 있어야 한다.

7) 교육(Education)

운동 및 식이에 관련된 정보와 가이드를 제공하여 교육해야 한다.

운동의 중요성, 운동을 하지 않을 시의 위험성을 알려주고 교육함으로써 운동의 필요성을 인지시켜야 한다. 운동방법, 식이 정보, 등을 알려주는 정보제공이 필요하며, 처음 사용하는 사용자를 위한 도움말 및 가이드가 필요하다.

8) 칭찬 및 보상(Praise & Rewards)

목표를 달성할 때에 칭찬이나 가상의 보상을 제공해야 한다.

3.2. 디자인전략에 따른 'Fitness' 앱 해석

본 연구의 분석 대상인 아이폰과 애플워치에서의 'Fitness' 앱을 디자인전략에 따라 해석하였다.

- 셀프모니터링



<그림2>

'요약' 화면에서 가장 상단에 목표에 따른 달성정도를 움직인 활동량, 운동한 시간, 일어선 시간을 숫자와 '활동링'을 통해 요약하여 보여준다. 각 정보마다 빨간색, 초록색, 파란색의 고유한 색을 지정하여 보여준다. 해당 요약 정보를 클릭하면 각 정보를 상세 그래프와 함께 보여준다.

- 제안

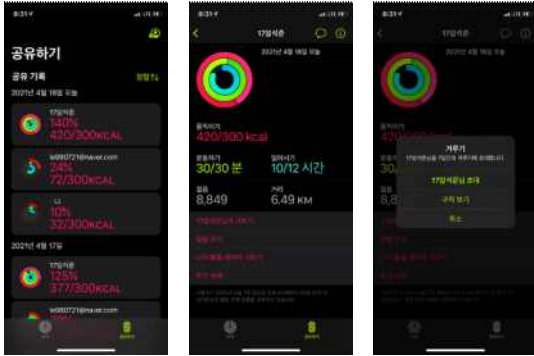
'일일 코칭'이나 '특별 도전 목표' 알림을 통해 사용자에게 설정한 목표를 달성할 수 있도록 유도하는 기능을 한다. 해당 알림을 켜놓았을 경우, 그 빈도가 잦아 사용자로 하여금 불편함을 느끼는 경우가 있다.

- 알림

한 시간 동안 처음 50분간 계속 앉아있는 경우 알려주는 '일어서기 알림', 사용자가 활동 목표와 월간 도전 목표를 달성 할 수 있도록 도와주는 '일일 코칭' 알림, 움직이기, 운동하기 및 일어서기 목표를 달성하거나 배지를 획득할 때 알려주는 '목표 완료' 알림, 특별 한정 도전 목표를 완료 하면 받을 수 있는 배지에 관한 '특별 도전 목표' 알림, 사용자와 활동을 공유하는 사람이 링 세 개를 모두 완성하게

나, 운동을 완료하거나, 배지를 획득할 때 알려주는 '활동 공유 알림'이 있으며, 해당 알림들은 개별적으로 키거나 끌 수 있다.

- 경쟁과 소셜



<그림3>

'공유' 화면을 통해 본인의 정보를 다른 사용자와 공유하고 '겨루기' 기능을 통해 경쟁을 할 수 있다. '공유' 화면은 현재 자신의 정보를 공유하고 있는 사용자들의 정보는 활동링과 목표 달성률을 퍼센트로 나타내주며, 움직인 활동량만을 간략하게 보여준다. 특정 사용자의 요약 정보를 클릭하면 움직이기와 더불어 운동한 시간, 일어난 시간, 걸음수와 이동거리를 확인할 수 있다. 다음 화면에서는 사용자와의 경쟁을 할 수 있는 '겨루기'를 설정할 수 있으며, 알림, 나의 활동 데이터 가리기, 친구 삭제와 같은 기능을 포함한다. 우측 상단의 메시지 아이콘을 통해 사용자와 메시지를 주고 받을 수 있다.

- 목표



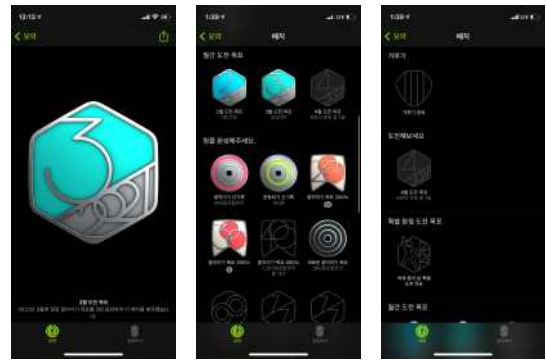
<그림4>

다른 요소들은 아이폰과 애플워치에서 모두 확인 가능한 반면, 목표 설정은 애플워치의 'Fitness' 앱으로 들어가 가장 간단에 위치한 목표설정 탭을 통해서만 가능하다. 움직이기, 운동하기, 일어서기에 대한 목표 설정이 가능하고, 움직이기는 10kcal, 운동하기는 5분, 일어서기는 1시간 단위로 설정할 수 있다. 화면의 왼쪽과 오른쪽에 위치한 -와 + 아이콘을 사용하여 원하는 값을 입력하는 방식으로 구성되어 있다.

- 교육

운동 및 식이에 관련된 정보와 가이드를 제공하지 않는다.

- 칭찬 및 보상



<그림5>

설정된 목표를 달성 시 알림을 통해 알려줌으로써 칭찬을 해준다. 또한 월별, 특별 한정 목표를 달성 시 배지를 주어 보상을 한다. 이는 어린 시절 칭찬스티커를 모으기 위해 행동을 변화시키고 습관으로 형성시키는 메커니즘을 사용함을 유추할 수 있다.

4. 심층인터뷰 분석

4.1. 대상 선정 및 진행 방법

본 연구에서는 애플워치를 사용 중인 MZ세대 중 20대를 대상으로 심층인터뷰를 진행하였다. MZ세대 중 20대를 평가의 대상으로 선정된 이유는 코로나로 인해 개인 여가 시간이 증가하고, 이는 자기 개발과 일상 케어에 대한 관심이 늘어나게 되면서, 신체 건강관리와 같은 일상 속 작은 성취를 이끌어내는 행동을 통해 일상 속의 무기력함을 이겨내려는 움직임이 두드러지게 드러나고 있는 상황 속에서, 이를 실질적으로 실천할 수 있는 여건이 되는 대상에 가장 부합하였기 때문이다. 심층인터뷰는 10명의 대상에게 비대면으로 진행하였다.

심층인터뷰의 질문은 <표 2>와 같이 'Fitness' 앱 분석을 토대로 앱의 기능에 따른 심층 인터뷰 문항을 도출하였다. 총 17개의 질문으로 이루어졌으며, 사용자의 정보와 같은 포괄적인 질문을 시작으로 하였다. 피터 모빌(Peter Morville)의 UX 허니콤 모델의 7가지 요소 중, 서비스의 기본 기능과 비실용적 기능을 포함하여 얼마나 유용한지를 말하는 유용성에 대한 5점 척도를 사용한 사용성 평가를 위한 질문 9문항을 포함하여 심층적으로 진행하였다.

<표2> 심층인터뷰 문항

| 항목 | 주요내용 |
|------------|--|
| 사용자 정보 | 1. 성별, 나이 1. 운동 빈도, 운동 시 애플워치의 사용 여부 2. 애플워치의 사용 빈도와 숙련도 3. 애플워치의 사용 이유 4. 과거 비슷한 제품의 사용 여부 |
| 사용자의 설정 정보 | 1. 평소 'Fitness' 앱의 알림 (일어서기 알림, 일일 코칭, 목표 완료, 특별 도전 목표(배지), 활동 공유 알림) 설정 여부 2. 'Fitness' 앱에서 주로 사용하는 기능 (활동기록, 운동기록, 추세 확인, 배지 수집, 공유, 겨루기) |
| 유용성 질문 | 1. 셀프모니터링에 있어 활동링은 명확하게 정보를 전달해준다고 생각하는가? 2. 활동링 기록이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? 3. 운동 제한 알림의 빈도에 대해 어떻게 생각하는가? 4. 운동 제한 알림이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? 5. 배지를 모으는 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? 6. 공유하기 기능을 사용해본 경험이 있는가? 7. 공유하기 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? 8. 겨루기 기능을 사용해본 경험이 있는가? 9. 겨루기 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? 10. 앱의 사용으로 인한 몸 관리에 대해 어떻게 생각하는가? |

4.2. 심층인터뷰 결과 분석

심층인터뷰의 내용은 다음과 같다.

1) 셀프 모니터링

활동링은 본인의 현재 운동상태를 어렵짐작해서 알 수 있을 뿐 숫자로 확인하지 않는 이상 직관적으로 한번에 해석하는 것은 어렵다. 명확한 정보를 주기보단 성취도를 자극하는 요소로 사용했다는 느낌을 받았다. 하지만 세 개의 링 중에 어떤 부분이 부족하다는 것을 한 눈에 알 수 있다는 점에서는 편리했다. 달력형태의 활동링은 한달 동안의 기록을 한번에 확인하여 본인의 운동 경향을 파악할 수 있어서 운동의 동기 부여가 되었다. 하지만 접근성이 낮아서 자주 확인하게되지 않게 되어 그 효과가 떨어진다.

2) 제안, 알림, 목표, 칭찬 및 보상

알림의 빈도 수가 높아 모든 알림 기능을 끄고 있는 사용자 2명을 제외하고 나머지 8명은 알림을 제어할 수 있는 기능을 인지 조차하고 있지 못했다. 일어서기, 일일 코칭, 목표 완료, 특별 도전 목표(배지), 활동 공유 알림 중, 한시간 마다 오는 일어서기 알림 때문에 알림과 의미를 알 수 없는 활동 공유 알림은 집중력을 흐트려 놓고 빈도를 설정할 수 없기 때문에 귀찮고, 다른 알림도 무시하게 되는 행동을 이끈다. 또한 정해져 있는 운동시간을 제외한 시간에 알림을 주어 신경을 쓰이게 한다. 하지만 일일 코칭은 지정해놓은 목표를 신경쓰지

않아도 달성했다고 알려주거나 조금 남았을 때 이를 채울 수 있도록 알려준다는 측면에서 편리하며, 특별 도전 목표(배지)는 새로운 운동에 대한 동기부여를 준다. 또한 매달 주는 배지 또는 특정 행사로 인해 주는 배지를 얻기 위해 운동을 하게 한다.

3) 경쟁, 소셜

겨루기 기능은 4명을 제외하고 나머지 6명의 사용자는 해당 기능을 인지 조차하고 있지 못했다. 기능을 알고 있던 4명의 사용자 중 2명의 사용자만 겨루기를 사용해보았으며, 이 중 1명의 사용자만 운동 동기부여를 목적으로 사용했다. 해당 기능은 남들과 비교가 경쟁심을 자극하여 운동 동기부여를 느끼기도 하지만, 남들과의 비교를 통해서 운동 동기부여가 되지 않는다고 느끼기도 한다. 겨루기 기능은 고정된 기간, 즉 일주일 동안씩 나누어 사용해야한다는 점에서 일시적이고 일회성의 이벤트적인 느낌을 주며, 지속적인 운동 동기부여를 제공하기에는 부족하다. 공유하기 기능은 3명을 제외한 6명의 사용자는 사용 중에 있다. 하지만 공유하기 기능에 대한 목적과 필요성을 이해할 수 없었으며, 공유하고 있는 상대방과 동일한 운동 목표를 가지고 있지 않다는 점에서 운동으로까지 이어지는 동기부여를 제공하지 못한다. 또한 접근성이 낮고 해당 기능에 대한 알림 또한 적기 때문에 인지를 하고 있는 경우가 드물다.

답변들을 긍정적인 단어와 부정적인 단어를 기준으로 감성분석을 진행한 결과, <표 3>과 같이 칭찬 및 보상을 제외한 디자인 전략들에서는 부정적인 반응이 주를 이루는 것을 확인할 수 있었다.

<표3> 답변 중 긍정적과 부정적 반응 횟수

| 디자인 전략 | 긍정적 반응 | 부정적 반응 |
|------------|--------|--------|
| 셀프 모니터링 | 15 | 19 |
| 제안, 알림, 목표 | 19 | 24 |
| 칭찬 및 보상 | 11 | 7 |
| 경쟁 | 8 | 12 |
| 소셜 | 7 | 11 |

1) 셀프 모니터링

'성취를 자극하는 요소', '뿌듯하다는 느낌', '알려주는 면에서 좋았다', '퍼센트를 이뤘는지 알 수 있어서 좋았다', '눈으로 보여서'와 같은 긍정적인 단어를, '대충 어렵짐작', '활동링을 보지만, '느낌을 줄 뿐', '정확한지 모르겠고', '민지 않는다'와 같은 부정적인 단어를 포함하였다.

2) 제안, 알림, 목표

'보상 받는 심리', '동기부여가 됨' '자극이 됨', '가능한 정도를 알고 채울 수 있기 때문에'와 같은 긍정적인 단어를, '방해가

됨', '동기부여 작용하지 않았음', '집중이 되지 못하게 됨', '귀찮음', '무시하게 됨', '딱히 도움이 되지 않음'과 같은 부정적인 단어를 포함하였다.

3) 칭찬 및 보상

'새로운 운동에 대한 동기부여', '적당량 운동을 했다는 기분', '싫은 날도 하게 해줌', '뿌듯함을 줌', '유용하다고 생각', '신경을 안써도 측정됨'과 같은 긍정적인 단어를, '상황이 안되는 경우가 많음', '무시하게 됨', '귀찮음', '기억에 잘 안 남음'과 같은 부정적인 단어를 포함하였다.

4) 경쟁, 소셜

'경쟁심리로써 자극이 됨', '동기부여로 작용', '친구의 활동을 보고 경쟁심리가 느껴짐', '헬스장에 갈 이유를 만들어줌', '도움이 됨', '재미요소로 작용', '몸을 만드는 상황에서 유용', '스스로 해야겠다는 생각이 들도록 함'과 같은 긍정적인 단어를, '기능을 인지하지 못했음', '아무런 영향을 주지 않음', '이끌어 내지 못함', '나의 페이스에 집중하는데 바쁨', '상황이 한정적임', '일회성', '일시적', '번거로움'과 같은 부정적인 단어를 포함하였다.

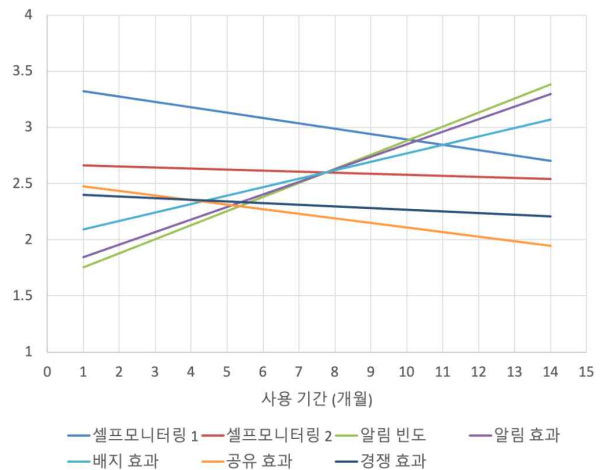
감성분석결과 '배지 기능'을 통한 칭찬 및 보상에서는 긍정적인 경향이 부정적인 경향보다 강했지만, 이를 제외한 나머지 분야에서는 부정적인 경향을 보였다. 이 중 '공유하기 기능'과 '겨루기 기능'은 유독 부정적인 답변이 주를 이루는 것을 볼 수 있다.

<표4> 사용성 평가 점수

| 질문 | Mean | SD | |
|----------|--|-----|------|
| 셀프모니터링 | 셀프모니터링에 있어 활동량은 명확하게 정보를 전달해준다고 생각하는가? | 3 | 1.05 |
| | 활동량 기록이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? | 2.6 | 0.97 |
| 제안 알림 목표 | 운동 제안 알림의 빈도에 대해 어떻게 생각하는가? | 2.6 | 1.17 |
| | 운동 제안 알림이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? | 2.6 | 1.07 |
| 칭찬 및 보상 | 배지를 모으는 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? | 2.6 | 1.26 |
| 경쟁 | 겨루기 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? | 2.3 | 1.25 |
| 소셜 | 공유하기 기능이 동기부여에 효과가 있다고 생각하는가? | 2.2 | 1.22 |
| 종합 | 앱의 사용으로 인해 운동 동기부여 효과가 있다고 생각하는가? | 2.7 | 1.05 |

<그림 6>와 같이, 사용 기간에 따른 사용자의 답변을 추세선을 통해 확인하였다. 그 결과, 대부분의 답변에서의 점수는 사용 기간이 길수록 낮아지는 경향을 보였지만, 알림의 적당성, 알림으로 인한 운동 동기부여 효과, 배지 기능의 동기부여 효과에서는 사용 기간이 긴 사용자일 수록 높은 점수를 부여한 것을 확인할 수 있다.

이러한 결과는 인터뷰의 답변에서 그 관계를 알아낼 수 있다. 알림의 경우, 지속적인 사용으로 인해 익숙해지며 사용자가 새로운 알림이 오는 것을 무시하는 습관이 형성되어 빈도수와 동기부여 효과의 점수를 주는 것에 있어 관대해진다는 것을 알 수 있었다. 더불어 배지의 경우, 사용 기간이 짧은 사용자는 짧은 시간 안에 받을 수 있는 배지의 수가 한정되어 있기 때문에 흥미를 효과적으로 유발하지 못하지만, 사용 기간이 길어질수록 쌓이는 데이터를 통해 사용자가 얻을 수 있는 배지의 수가 증가하면서 배지를 모으는 것에 있어서 관심과 흥미를 유발시키며 운동에 대한 동기부여 효과를 불러 일으키는 것으로 유추할 수 있다.



<그림6>

코로나 19는 장기화를 거쳐 '위드 코로나'로 일상으로 스며들 예정에 있으며, 헬스케어 산업은 의료정보 시스템과의 연계를 앞두고 있는 시점에 있다. 이에 개인의 건강관리에 대한 관심도가 증가하면서 편하게 건강 모니터링을 할 수 있는 웨어러블 디바이스의 수요가 증가하였다. MZ세대들은 웨어러블 디바이스의 사용을 통해 개인의 건강관리를 하는 것과, 이때 웨어러블 디바이스가 운동을 유도하는 과정을 사용하는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 점에서 애플워치 속 운동 어플 'Fitness'의 사용성 분석을 통해 MZ세대에게 효과적인 운동 동기부여 방법을 모색하고자 하였다.

본 논문에서는 운동 지속 이론을 참조하여 개발한 디자인 전략을 살펴보고, 이를 애플워치의 'Fitness' 어플에 적용한 후 MZ세대에게 각 항목들의 효과를 검증하였다.

심층인터뷰 분석 결과 전체적인 감성 분석에서는 칭찬과 보상을 제외한 디자인 전략에서는 부정적인 반응이 긍정적인 반응보다 높은 횟수를 보였으며, 사용성 평가 점수는 보통(3점) 이하의 값을 보이는 것으로 보아 운동 동기부여로서의 역할을 온전히 하고 있지 못한 것으로 보인다. 이는 흥미를 일으키는 요소가 아니면 관심을 주지 않는 MZ세대의 특징에서 파생된 문제점으로 해석할 수 있다. 반면 제안, 알림, 목표의 감성 분

석 결과 가장 부정적인 단어를 많이 보인 항목이지만 사용성 평가 점수는 다른 항목과 비슷한 점수를 보였다. 이는 빠르게 적응하고 익숙해지는 MZ세대의 특징에서 비롯된 결과로 보인다.

나아가 각각의 항목에 대한 점수의 추세를 사용자의 사용 기간에 따라서 확인한 결과, 알림의 빈도와 동기부여 효과, 배지의 효과는 사용 기간이 길어짐에 있어 점수가 높아졌지만 사용 기간이 비교적 짧은 사용자들에게는 효과가 보이지 않았다. 그 까닭은 각 기능에 대한 설명과 더불어 그 기능을 스스로 컨트롤 할 수 있는 설정이 어디에 존재하는지 무지한 경우가 다수를 이뤘다. 그러므로 사용자가 빠른 시간 안에 기능을 효과적으로 사용하고 조절할 수 있도록 더욱 편리하고 정확한 설명을 추가하여 사용자 경험을 이끌어내야할 것으로 보인다. 추가적으로 배지 기능의 경우, 초반에 사용자가 얻을 수 있는 배지의 수를 증가시키므로써 배지 기능이 사용자에게 노출되는 횟수를 증가시키면 그 기능이 효과적으로 전달되어 운동으로까지 연결될 것이라고 생각된다.

본 연구를 통해 애플워치의 'Fitness' 앱이 사용자 중 MZ 세대에게 효과적인 운동을 유도할 수 있는 동기부여 기능이 가져야할 디자인 전략을 선사할 수 있다. 향후 본 연구를 바탕으로 MZ세대를 타겟팅하는 개인의 건강관리를 위한 앱을 개발하는 과정의 전략을 세우는데 효과적으로 기여할 것으로 판단된다.

참고문헌

- 김가연, 김수민, 현은령. (2015). 웨어러블 디바이스로서의 애플워치 사용자 경험(User Experience)과 사용성 평가 연구, 한양대학교 대학원, *한국과학예술포럼*
- 유성호. (2017). 스마트워치의 UX디자인 개선을 위한 사례 연구 -주요기능과 메인화면을 중심으로, 동덕여대학교, 260-261
- 이세림. (2016). 액티브 시니어의 지속적인 운동 동기부여를 위한 디자인 전략 -웨어러블 디바이스 스마트밴드를 중심으로-, 홍익대학교 대학원, 47-48
- 서이슬. (2016). 지속적인 동기부여를 위한 스마트 모바일 헬스케어 UX 디자인 연구, 서울대학교 대학원, 42-47

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점 탐색

The Implications for the Development of Taekwondo Performance
Curriculum in University

주 저자 유 한 철

한양대학교 미래인재교육원, 교수

Prof, Yoo, han chul

Institute for Future Talents, Hanyang University

crusade617@naver.com

교신 저자 이 영 석

경희대학교, 연극영화학과 교수

Prof, Lee, young seok

Dept, of Theater & Film, Kyunghee University

mptspace@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.20

게재확정일자 : 2022.12.21

대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점 탐색

유한철 · 이영석

The Implications for the Development of Taekwondo Performance Curriculum in University

Yoo, Han Chul · Lee, Young Seok

목차

1. 서론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 이론적 고찰

- 2.1. 강령(platform)
- 2.2. 숙의(deliberation)
- 2.3. 설계(design)

3. 대학 태권도공연 교육과정 개발모형과 시사점

- 3.1. 대학 태권도공연 교육과정과 개발모형의 관련성
- 3.2. 대학 태권도공연 교육과정 개발모형의 타당성
- 3.3. 실제적 교육과정 개발모형이 주는 시사점

4. 결론

참고문헌

초록

본 연구는 태권도공연 교육과정 개발의 필요성에서 출발한다. 태권도공연 교육과정은 태권도와 공연예술 전공이 융합한 새로운 교육과정이다. 이미 일부 대학에서 개발하여 시행하고 있지만 지속적 발전과 보안을 위해 각계각층의 여러 전문가들이 교육과정 개발자로 참여해야 한다. 더불어 참여자들이 서로 의사소통하고 타협, 조정하는 과정이 필요하다. Walker의 실제적 교육과정 개발모형은 교육과정 개발자들이 숙의를 통해 서로의 강령에 반응하고 의견을 조율하는 과정을 강조한다. 이러한 모형은 태권도와 공연예술과 같이 전혀 다른 전공 분야와 배경지식을 가진 교육과정 개발자들의 참여에 적합하다. 이에 본 연구는 실제적 교육과정 개발모형이 대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점을 탐구하고자 하였다. 숙의 집단은 태권도와 공연예술 관련 전문가 및 관계자들로 다양하게 구성되

어야 하며 태권도공연과 관련과목이 가진 특수성을 고려하여 교육과정이 개발되어야 한다. 또한 태권도공연 교육과정 개발의 출발점은 관련 참여자들의 '강령'이어야 하며, 태권도공연이 추구하는 가치를 바탕으로 여러 대안 중 가장 적합한 방안을 검토하는 길고 성실한 숙의 과정이 필요하다. 설계 단계에서 의사결정을 진행할 경우에는 태권도 공연의 비전과 무도성 및 예술성을 염두에 두어야 한다.

Abstract

This study poses with the necessity of developing a Taekwondo performance curriculum. The Taekwondo performance curriculum is a new curriculum that combines Taekwondo and performing arts majors. The Taekwondo performance curriculum is developed and implemented by some universities, but for continuous development and supplementation, diverse professionals from all levels of society should participate as curriculum developers. The process of intent, reaching an agreement and coordinating with each other is essential. Walker's naturalistic model emphasizes the process in which curriculum developers establish each other's platforms and coordinate public opinion through deliberation.

This model is suitable for the participation of curriculum developers with absolutely different majors and background knowledge, such as Taekwondo and performing arts. Therefore, this study attempted to explore the implications of the naturalistic model for the development of the university Taekwondo performance curriculum.

The curriculum should be developed in consideration of the specificity of Taekwondo performances and related subjects, and the deliberation group should consist of diverse professionals related to Taekwondo and performing arts.

In addition, the poses point of the development of the

Taekwondo performance curriculum should be a platform, and a deliberation process is needed to review the appropriate methods among the various alternatives based on the value pursued by the Taekwondo performance.

When making decisions at the design, the vision of Taekwondo performance, martial arts, and aesthetics should be kept in mind.

Keywords 교육과정 개발모형 (Curriculum Development Model), 대학 교육과정(University Curriculum), 태권도공연(Taekwondo performance), 태권도(Taekwondo)

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

우리 대학 교육에서 융합 학문의 육성이 화두로 떠오른 지 꽤 오랜 시간이 지났고, 이제는 가시적 성과를 내야 한다는 목소리가 높다. 여러 대학이 융합전공과 융합과목 및 학제 간의 교류를 도입하였는데, 태권도학과에서는 태권도공연으로 나타났다. 태권도공연은 태권도를 기반으로 공연예술을 융합한 것이다.

국기인 태권도는 1980년대 초부터 태권도학과와 태권도전공을 통해 학제적 교육체계수립, 스포츠화, 문화 콘텐츠 개발 등 다양한 연구의 대상이 되어 왔다. 대학에서의 40여년의 교육은 하계 올림픽 정식 종목으로 ‘겨루기’, 아시안 게임 종목으로 ‘품새’가 채택 될 수 있는 밑거름이 되었다. 또한 대학에서의 태권도 교육은 무도성의 체계 정립과 선수 육성, 대회 행정, 기술 연구에 매진해 왔다. 태권도에 대한 관심과 위상이 높아지고 수련 인구가 증가함에 따라 각 대학 총장기 태권도 대회를 비롯한 각종 대회를 지역사회와 함께 시행하는 한편, 국제적으로는 세계평화봉사단으로 전 세계에 학생들을 파견하여 211개의 회원국을 보유 할 수 있게 되었다.

이러한 흐름을 거쳐 최근 태권도는 시범분야가 각광을 받으면서 공연과 융화되고 있다. 각 대학 태권도시범단원 중 엄정한 선발과정을 통과한 세계태권도연맹(WT) 시범단이 2021년 미국 방송 NBC의 인기 오디션 프로그램인 ‘아메리카 갓 탤런트(America's Got Talent)’에서 현지 시청자들의 압도적 투표로 결승에 올랐다. 이후 ‘태권도시범공연’이 세계적인 주목을 받는 가운데 시범공연과는 별도의 ‘태권도공연’이 태권도학과 내에서 개발, 성장하게 되었고 이와 함께 태권도공연에 대한 교육적 관심이 고조되고 있다. 여기에 ‘통합교육’, ‘융합교육’의 담론이 가세하여 태권도 공연 교육 및 제작에 대한 열기가 더해가고 있는 상

황이다.

2014년에 우석대학교 태권도학과는 교육부가 선정하는 지역 특성화 우수학과로 선정되어 태권도와 공연을 접목한 예술 콘텐츠를 개발하는 프로그램을 진행하였고, 그 과정에서 공연예술 관련 과목을 직접 교육하기에 이르렀다. 경희대학교 체육대학 태권도학과에서도 2016년에 ‘태권도공연의 이론과 실제’라는 과목을 개설하였다. 또한 태권도학과 졸업요건 중 하나인 졸업 시험이 변화하여, 태권도공연을 선택할 수 있는 학교들이 늘어나고 있다. 즉 현재의 태권도 교육은 태권도공연을 정규과목에 포함하여 교육하거나 간접적으로나마 포함하려는 다각적 시도를 추진하고 있는 단계인 것이다.

태권도학과에서 등장한 태권도공연과 관련된 융합교육은 대학 내 다른 교육과정보다 교육과정 운영이 유연하고 실용 지향적이라는 특징을 지니고 있다. 대학의 융합교육 유형은 융합의 수준, 방법, 주체에 따라 매우 다양하다(최혜미, 2020b). 이 중에서도 태권도공연은 다학제적 접근을 통한 교육과정의 결과물이다.

교육부는 대학 운영의 자율화 및 교육과정 유연성과 시대 변화에 따른 대학 혁신과 경쟁력 확보를 위한 규제 완화 등을 위해 「대학 학사제도 개선방안」(교육부, 2016)을 발표하였고, 고등교육법 시행령 개정을 통해 융합전공에 대한 법적 근거를 마련하였다(최혜미, 2020a). 태권도공연은 둘 이상의 학과 또는 학부가 연계·융합하여 교육한 결과물이다. 기존의 단일 학과나 전공의 학문적·이론적 지식이나 교육방법을 넘어 다양한 전공 분야를 실습하고, 교육하고, 학습해야 한다.

이처럼 근래에는 특정 영역 간 전공 연계에 국한되는 것이 아니라, 학문 간 융합의 범위와 영역을 좀 더 자유롭고 폭넓게 구성하는 특징이 있다(경중수, 2018). 이러한 결과로 태권도공연의 교육과정을 설계하기 위해서는 태권도공연이 추구하는 공통의 가치와 목적을 갖고 융합하고자 하는 대상 학과 또는 학부의 교육과정이 물리적, 화학적으로 결합하여 이전과 다른 새로운 교육과정을 창출해야 한다.

물론 태권도공연의 교육과정을 태권도 전공 분야의 전문가 또는 교육과정 개발자들이 기존의 학문 분야, 즉 무도(武道) 혹은 스포츠로서의 태권도 분야를 중심으로 삼아, 공연 분야를 접목하여 설계하는 것이 가능할 수도 있다. 그러나 그것은 매우 어려운 일이며 바람직하지도 않다. 그보다는 태권도학과 관계자와 공연예술 전문가들이 모여 교육과정을 새롭게 개발하는 ‘숙의 과정’이 필요하다. 개발과정에서 태권도공연이 추구하고자 하는 핵심가치를 다학제적으로 결정하고 이에 따라 교육목적 및 교육목표를 만들며 교육과정을 새롭게 설계해나가야 하는 것이다. 이러한 요청에 부응하여 본 연구는 태권도공연 교육과정 설계의 한 방식으로 Walker(1971)의 실제적 교육과정 개발모형을 제시하고, 이러한 모형이 대학 태권도학과 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점을 확인하고자 한다.

1.3. 연구범위 및 방법

본 연구의 범위는 Walker(1971)의 실제적 모형의 교육과정을 알아보고, 이러한 모형이 태권도공연 교육과정 개발의 방법임을 제시한다.

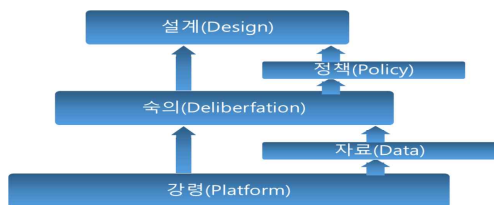
이를 위한 선행연구는 다음과 같다. 안미숙(1997), 김대현 외(2004), 김봉재(2011), 김주아 외(2014), 주수연과 유태명(2015)은 다양한 분야에서 Walker의 실제적 교육과정 개발모형을 통해 교육과정을 설계해 보거나 실제 교육과정 개발 과정을 모형에 근거하여 분석한 연구들이다.

Walker(1971)는 Tyler(1950)의 고전적 교육과정 개발 모형이 이론적 절차에 치중하고 있으며 교육과정 개발의 실제적 특성을 반영하지 않고 있다고 보면서 이를 벗어나고자 하였다(홍후조, 2016). 그는 교육과정이 실제로 어떻게 개발되는지 관찰한 경험을 바탕으로 3가지 구성요소를 강령으로 만든 교육과정 모형을 제안하였다. 그 모형이 '경험적 모형(empirical model) 또는 실제적 모형(naturalistic model)'이다. 그는 교육과정 개발 과정을 교과 전문가, 교사, 학습자, 이외 해당 교육과정 개발 관련 각계각층이 참여한 가운데 이루어지는 집단적·체계적 논의로 보았다(홍후조, 2016). 이러한 그의 모형은 '융합'을 지향하는 태권도학과 태권도공연 교육과정 개발에도 실제적 모형이 될 수 있음을 강하게 시사한다.

2. 이론적 고찰

Walker(1971)는 실제로 교육과정을 개발하고, 나아가 개발모형을 고안, 제시하였다. 그는 프로젝트를 진행할 때 토의와 제작을 두 축으로 삼아 진행 하였는데, 토의가 이루어지고 난 후에 제작에 들어가는 것이 아니라 토의와 제작이 동시에 일어나며 양방향으로 서로 영향을 미친다고 하였다.

Walker의 실제적 교육과정 개발모형은 크게 강령(platform), 숙의(deliberation), 설계(design) 단계로 구성된다(Walker, 1971). 실제적 교육과정 개발모형의 구성도는 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 실제적 교육과정 개발모형의 구성도(Walker, 1971)

2.1. 강령(platform)

'시작하는 합의(initial agreement)'는 강령(platform)으로 불리는데 이 합의는 실제적 모형의 출발점이 된다. 이 단계에서 개발자들은 3가지의 신념을 점검하게 된다. 그것은 무엇이 존재하고 무엇이 가능한가에 대한 신념, 존재하는 실체들 간의 관계에 대한 신념, 그리고 무엇이 바람직한가에 대한 신념이다. 다시 말해 강령은 교육과정 개발 참여자가 교육과정 속에 담아 전달하고자 하는 신념과 가치를 의미한다. 강령은 현 상태에 대한 이해와 교육과정이 지향하고자 하는 비전을 포함하고 있으며, 이들은 교육과정 개발 참여자가 자신의 비전을 실현하기 위해 해야 할 일이 무엇인지를 결정하게 해 준다(김봉재, 2011).

Walker의 모형은 교육과정 개발자들의 철학, 이념, 규범적인 진술이 합일되지 않는다는 전제에서 출발한다. 실제 교육과정 개발 상황에서는 체계적으로 교육과정이 개발되지 않으며, 비체계적으로 축적된다는 것이다. 강령은 그 자체로 갈등의 성향을 내포한다.

개발자들은 합의하에 필요한 대안적 해결방안을 선택하지만 각 교육과정 개발 참여자들이 가진 강령은 객관화된 자료로 보기 어렵다. 강령은 그들이 이미 가지고 있는 다양한 개념, 이론, 목표로 구성되는데 이는 그들의 삶과 교육관 및 교육 실천을 반영한 결과물이다.

Walker가 '강령(platform)'라는 용어를 사용한 이유는 이것이 다음 단계인 숙의 과정에서 기준 혹은 기초가 되거나, 합의를 이루기 위한 일종의 '발판'이 되기 때문이다(홍후조, 2016). 교육과정 개발 참여자는 자신의 신념을 실현하기 위해 어떤 결정을 내려야 할 것인지 고민할 때 강령의 도움을 받을 수 있다.

2.2. 숙의(deliberation)

숙의는 더 나은 교육과정 대안을 찾기 위한 단계이다. 집단적 사고와 논의의 과정을 거치면서 목적 달성과 문제 해결을 위한 최선의 대안을 선택하는 과정이다. Walker는 교육과정 개발 과정을 비체계적인 의사결정 과정이요 적절한 사실을 확인하여 대안을 선택하는 과정으로 생각했다.

교육과정 개발 과정은 절차적으로 해결될 수 없고 수단과 목적의 비규칙적이고 복잡한 상호작용에 의해서 해결된다. 왜냐하면 개발 참여자들이 나름의 가치체계를 가지고 상황에 대처하기 때문에 그 과정이 변화무쌍하고 주관적인 판단이 개입하고 상황의 논리가 도입되는 특징을 갖게 되기 때문이다. 이러한 특징 때문에 교육과정 개발 참여자들의 정보와 지식의 한계가 노출되며 참여자들 간의 입장과 이해관계를 절충하는 과정이 형성된다. 그것은 교육과정의 목적, 내용, 방법, 평가가 순서대로 논의되는 선형적 과정이 아니라 각 항목에 대한 수많은 의사결정이 동시적으로 이루어지는 순환적이고 역동적인 과정이다. 그러므로 교육과정 개발에서 합리적인 의사결정은 충분한 숙의를 거칠 경우에 가능하다고 할 수 있다(김대현 외, 2004).

교육과정 개발 참여자들은 복잡한 상호작용을 통해 교육과정 문제를 해결할 수 있는데 이러한 전 과정을 숙의로 볼 수 있다. 홍후조(2016)는 Walker의 숙의를 다음과 같이 정리한다.

- ① 주어진 교육과정 문제를 가장 설득력 있고 타당한 방법을 통해 논의하며,
- ② 가장 유망한 교육과정 실천 대안을 검토한 것이며,
- ③ 대안을 내세우면서 거론한 관련 지식들을 고려하고, 그 지식이 토대로 하는 바를 검토하기 위해 적절한 논쟁을 벌임으로써 각 대안들이 지닌 장점들을 낱낱이 따져 보며,
- ④ 의사결정과 관련된 집단의 입장과 가치를 탐색
- ⑤ 공정하고 균형 잡힌 판단에 이르도록 하는 것이다.

교육과정 개발 참여자들은 각자의 가치체계를 강령으로 각 상황에 대처하므로 이러한 상황은 가변적이고 주관적이다. 이 단계에서 개인 또는 집단 간 상호작용이 시작되면 각자 자신의 강령을 방어하거나 새로운 아이디어를 제시함으로써 의사결정의 사고를 명확히 한다. 숙의 단계에서는 교육과정을 결정하는 기초 작업이 이미 상당히 진행되어 의사결정자들의 상호작용이 주로 이루어진다. 강령은 교육과정 개발 초기에 공통 신념, 유효한 원칙 등의 역할을 담당하지만 불완전하고 분명하지 않다. 이를 정책으로 바꾸는 과정이 바로 숙의이다(김봉재, 2011).

2.3. 설계(design)

교육과정 설계는 교육 프로그램의 상세한 계획을 수립하는 단계로 앞의 숙의 과정을 거쳐 최선의 대안으로 선택된 결과를 문서화 하는 활동이다.

교육과정 설계는 교육과정 개발자 간의 논의와 조정을 통해 교육과정의 여러 구성요소에 관한 결정이 이루어진다. 다시 말해, 상세한 계획을 수립하여 결과물을 만드는 단계다. 교육과정의 여러 의사결정 결과로부터 나온 자연적인 결과물이다. 앞서 숙의 단계를 거쳐 최선의 대안으로 선택된 것을 교육과정 문서로 나타내 교과, 수업, 교수용 자료를 포함한 교육과정을 창조하는 것이다(김대현 외, 2004).

설계는 Walker의 실제적 교육과정 개발모형에서 마지막 단계지만 합리적으로 의사결정이 이루어지기보다는 이 단계에서도 숙의가 계속 이루어지며 여러 차례의 협의나 심의회를 거치면서도 계속 살아남은 개인적 선호와 집단의 정치적 측면이 설계에 반영된다. 또한 교육과정 내용과 지원체제에 대한 상세화도 계속되는데, 이 과정에서는 정보나 여러 자료, 행정적 여건을 고려한 교육 정책 등이 함께 고려된다(홍후조, 2016).

- ① 이 교육과정의 특징적 측면은 무엇인가?
- ② 이 교육과정이 초래할 사회적·개인적 영향은 무엇인가?
- ③ 이 교육과정의 특징에서 찾아볼 수 있는 지속적인 안정 측면과 새로운 변화 측면은 무엇인가?
- ④ 이 교육과정의 여러 특징에 대한 장점과 가치를 교육과정 관련자들은 어떻게 판단하는가?
- ⑤ 특정 상황에서 특정 목적을 노리는 교육과정의 특징은 무엇인가?

위와 같이 교육과정 개발자들은 개발된 교육과정에 대해 질문을 던져 보아야 한다(홍후조, 2016).

3. 대학 태권도공연 교육과정 개발모형과 시사점

3.1. 대학 태권도공연 교육과정과 개발모형의 관련성

이상에서 Walker(1971)의 실제적 교육과정 개발모형에 대해 고찰하였다. 이제 이를 바탕으로 한국의 대학 태권도공연 교육과정 개발모형의 관련성과 타당성을 제시한 후, 시사점을 탐구하고자 한다.

먼저 대학 태권도공연 교육 과정 개발과 Walker의 실제적 교육과정 개발모형의 관련성은 다음과 같다.

첫째, 대학 태권도공연 교육과정 개발에는 다양한 배경지식, 이론, 개념, 경험, 이해관계 등을 가진 교육과정 개발자들이 참여한다. 기존에 존재하던 ‘태권도’라는 학문 분야의 교육과정을 ‘공연’이라는 새로운 분야와 융합하여 개발하기 때문에 서로 이질적인 교육과정 개발자들이 참여하는 것이다. 이들은 이질성을 극복하고 보다 나은 교육과정을 개발하기 위해 집단적인 사고와 논의 과정을 필요로 한다.

태권도공연 교육과정을 개발할 때는 기존의 특정 교과 또는 학문 분야의 벽이 높기 때문에 합리적이고 절차적으로 교육과정 개발이 이루어지기보다는 교육과정 개발 참여자들 간에 여러 차례의 숙의를 거쳐 이루어진다. 이러한 과정은 태권도에 대한 각자의 강령 위에서 교육과정 설계시 최선의 의사결정을 내리기까지 복잡하고 불규칙적인 상호작용을 통해 이루어진다. 또한 무엇을, 어떻게 가르칠 것인가에 대한 갈등 과정으로 다분히 태권도 분야 교육과정 개발 결정자들의 정치적 작용에 의해 이루어진다.

둘째, 대학 태권도공연 교육과정 개발에는 비교적 대규모 숙의 집단 구성을 필요로 한다.

Walker의 실제적 교육과정 개발모형에서 숙의 집단을 구성할 경우 교육과정 전문가, 교과 전문가 및 교사, 행정가를 포함하여 12~20명 정도의 대집단이 필요하다고 하였다(김대현 외, 2004). Marsh와 Willis(1999) 또한 Walker의 실제적 교육과정 개발모형이 이해관계가 충돌하고 숙의를 위해 충분한 시간이 요구되는 만큼 여러 전문가와

자금, 시간 등이 필요하다고 말한다.

대학에서 태권도공연 교육과정을 개발하기 위해서는 융합하고자 하는 2가지 이상의 학문 분야별 전공 교수(태권도, 공연), 교육과정 전문가, 태권도공연 연출가 및 전문가, 음악, 안무, 드라마 관련 타 전공 융합 전문가, 태권도 시범단 감독, 대학 교육 정책결정자, 학생 등 여러 명의 숙의 집단이 필요하다. Walker가 말하는 대집단의 구성이 필수적인 것이다.

대규모의 집단이 참여하는 교육과정 개발이 어렵다고 하더라도, 최소 11명~12명이 참여하여 우선 단일 수업 내용 혹은 소규모 교육 과정 개발에 우선 착수해야 할 것이다. 그러나 태권도 '공연'의 특성상 점차 대규모 집단의 참여는 필수적으로 요청받게 된다.

3.2. 대학 태권도공연 교육과정 개발모형의 타당성

Walker(1971)의 교육과정 모델은 전통적 관점과 상반되는 관점으로 교육과정의 의사결정 측면에서 대안이다. 이는 탈실증주의와 인간주의적 시선에서 출발한다. 학문적 배경으로는 후설의 주체 이해를 중심으로 살펴 볼 필요가 있다.

현상학자들은 과학적이고 객관적인 현상에서 해방되어야 하며 객관성은 인간과 그의 행위를 이해하는데 방해가 된다고 말한다. 실존적, 현상학적 관점에서는 인간의 의식이 주관적이며 비합리적이며, 특이하고 상황적이어서 예측할 수 없기 때문에 인간의 자기 주관성이야말로 의미의 주체라는 점을 강조한다(김봉재, 2011).

후설은 자연주의적 과학에서 보는 객관적 실재를 비판한다. 그는 사회적 사건들이 매개되는 의식을 이해해야 사회적 사건들을 이해할 수 있다고 주장한다.

이러한 관점을 적용해 본다면 교육과정 개발 과정은 객관적인 과정이 아니라 주관적인 과정이라 할 수 있다. 다시 말해 의사결정 과정이나 숙의의 과정이란 인간의 상호작용 과정에서 구성된 참여자의 의미, 동기, 가치와 매개되는 것이다.

주관적인 인간의 의식은 교육과정 의사결정자가 가지고 있는 믿음과 가치 즉 강령으로 나타난다. 강령은 결코 객관적으로 자료화될 수 없는 요소로서 단지 의사결정 실천 중에 드러나며 실천적 지식으로 불린다.

Walker(1971)의 모형에서는 교육과정 의사결정과정의 믿음과 가정에 기초하여, 참여자들의 의견이 조정되거나 타협되는 과정을 강조한다. 왜냐하면 교육과정 개발 과정에는 참여자의 개별적인 경험이나 관심 그리고 현재 그들이 처해있는 상황이 다름으로 인하여 생기는 각기 다른 동기, 이해관계, 욕구 등과 같이 비본질적인 근원에서 나타나는 지각의 차이가 존재하기 때문이다(김봉재, 2011). 숙의의 과정을 강조하는 실제적 모형은 태권도공연 교육과정 개발의 방향을 제시한다. 체육 분야인 태권도와 예술 분야인 공연이 자신의 관점을 실현시키기 위해 생기는 이해관계와 가치관, 이념, 철학 등이 강령이 되어 설계를

결정하는 과정으로의 숙의가 필요하기 때문이다.

이렇듯 태권도공연 교육과정 개발모형은 의사결정과정의 주관성으로 인해 비합리적이며 예측이 쉽지 않기 때문에 총체적인 과정으로서의 '조정'과 '타협'을 강조하는 실제적 모형이 타당하다고 할 수 있다.

이처럼 Walker(1971)의 모형은 객관적인 실재가 아니라 해석적이고 주관적인 과정에서의 모형이기 때문에 배경과 환경, 경험, 가치관, 이념이 다른 전공을 융합하여 하나의 결과물로 도출하기에 타당하다.

3.3. 실제적 교육과정 개발모형이 주는 시사점

실제적 교육과정 개발모형이 대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점은 다음과 같다. 첫째, 대학 태권도공연 교육과정을 개발할 때는 해당 태권도공연이 가지는 특수한 상황을 염두에 두고 개발해야 한다. 즉, 태권도의 교육과정을 먼저 알고 태권도공연의 교육과정이 태권도 교육과정에서 해결하지 못하는 점을 통합하여 개발할 수 있음을 알아야 한다.

또한 교육 내용이 대학 교육과정을 통해 수학한 전공자들이 사회에 나가 일선에서 충분히 가르칠 수 있는 것이어야 한다. 이는 선정될 교육과정이 현실적 여건이나 맥락에 부합해야 한다는 것을 뜻한다. 공연 지도의 환경, 시설과 장비, 배정된 시간, 지도자의 전문성, 수련생의 특성을 고려해야 하는 특수성을 알고 개발해야 한다.

교육과정 개발 시 순차적으로 어떠한 교육내용이 학생들에게 제공되느냐에 따라서도 태권도공연 교육과정 개발에 방향성이 달라질 수 있다. 예를 들어 태권도 교육에 국한하여 보더라도 처음부터 9단까지 각 영역과 단계별로 어떤 내용을 먼저 배우고 익힐 것인지를 결정하는 것부터 입장이 다르다. 태권도의 기본동작을 품새, 겨루기, 격파 등과 연계하여 단계적으로 수련해야 한다는 주장이 있는가 하면, 기본동작, 품새, 겨루기, 격파를 별도의 계열성에 따라 수련하는 것이 바람직하다는 주장도 있다(손천택, 2013). 그런데 정작 문제는 태권도를 어떤 순서에 따라 수련해야 하는지에 대한 논의가 추상적이고 관련 주장을 현실적으로 뒷받침 하는 뚜렷한 근거가 제시되지 못하고 있다는 점이다. 왜냐하면 현장에서는 수준이 천차만별인 태권도 수련생들을 한꺼번에 가르치기 때문이다. 그 결과 태권도에 관한 자신의 지식을 수련상황에 맞게 재구성하여 가르친다면 된다는 논리가 동원된다.

기본동작을 품새의 발전과 연계하여 내용을 구성할 것인지, 겨루기는 품새의 기술 발전과 연계하여 수련할 것인지, 인성교육은 어떤 특성부터 교육할 것인지에 대한 체계화가 전혀 이루어지지 않고 있다.(손천택, 2013).

이런 특수성을 이해하고 통합적 교육으로서 태권도(겨루기, 품새, 시범, 격파, 태권체조, 호신술, 특수무술, 기본동작)와 공연예술(연기, 무용, 음악, 무대, 연출, 시나리오)을 연합하여 교육할 수 있는 교육개발이 이루어져야 한다. 또한 교육과정 개발자에게 충분한 정보가 제공되어야 한

다. 해당 태권도공연의 편성·운영 지침 중 교수·학습 방법, 교재 개발, 교육평가, 질 관리, 지원사항 등은 태권도공연을 설계 및 운영하는 대학의 전체적인 학사 운영에 관한 규정과 교육과정 관련 지침, 대학의 내부 조직 체계에 따라 달라지므로, 이러한 사전 정보를 습득한 후 교육과정이 개발되는 것과 그렇지 않은 것은 분명한 차이가 있다.

태권도공연의 특수성을 고려하여 교육과정을 개발하고자 하는 것이 실제적 교육과정 개발모형에서 추구하는 바이다.

둘째, 대학 태권도공연 교육과정 개발 참여자, 즉 속의 집단을 구성할 때는 태권도공연과 관련된 관계자들을 다양하고 폭넓게 구성해야 한다. 태권도학과 교수, 교과과정 개발자, 공연 및 연극영화 교수, 태권도 겨루기, 품새, 시범 감독 및 전문가, 태권도공연이 설치될 학과장, 연출, 음악, 안무, 드라마 관련 타 전공 융합 전문가, 대학 교육정책결정자, 학생으로 구성해야 한다.

Walker는 실제적 교육과정 개발모형에서 개발의 전 과정이 교육과정 산출물에 영향을 미치며, 순환적이고 변증법적인 과정이라고 하였다. 또한 교육과정 개발의 의사결정 과정에서 가장 중요한 요인은 바로 의사결정자라고 하였다.

기존의 학문 분야의 교육과정을 개발하는 것이 아닌 새로운 태권도공연을 창출하여 해당분야의 교육과정을 새롭게 개발하는 과정에서 무엇보다 중요한 것은 이를 만들어 나가는 교육과정 개발자들이다.

셋째, 태권도공연 교육과정 개발에서 출발점은 목표가 아니라 강령이 되어야 한다.

고전적인 Tyler(1950) 방식의 교육과정 개발모형의 경우 교육목표를 중요시한다. 태권도 교육목표도 세 가지 측면을 고려하였다. 학습자의 특성에 따른 요구, 사회적인 요구, 태권도 전문가의 요구다. 국가 사회가 요구하거나 기대하는 태권도인의 역할, 태권도 수련인의 특성, 태권도 지도자가 중요하게 생각하는 태권도 지도내용이 반영되어야 한다는 것이다. 그러나 이 세 가지 요인들이 태권도 교육과정에 영향을 미치고 있는 것은 자명하지만, 각각의 요소가 얼마나 중요하게 영향을 미치는지에 대해서는 아직 구체적으로 밝혀지지 않고 있다(손천택, 2013).

태권도 표준교육과정에 부합해야겠지만, 태권도공연의 실제적 교육과정 개발모형에서는 강령이 출발점이 된다. 특히 기존에 존재하던 학문 분야 또는 전공의 교육과정을 개발하는 것이 아닌 새롭게 태권도공연 교육과정을 개발하는 과정에서는 강령이 필수일 것이다. 강령을 통해 해당 교육이 추구하고자 하는 공동의 가치를 창출하고 교육과정 개발 참여자들이 가지고 있는 개념, 이론, 이미지, 과정에 대한 협의를 통한 공감대 형성이 필요하다(김대현 외, 2004). 특히 강령은 이후 단계인 속의와 설계 단계에서 일종의 기준이 되기 때문에 강령 단계에서의 합의가 필요하다.

태권도공연 교육과정 개발에서 강령 단계에서는 해당 태

권도공연이 무엇을 지향해야 할지에 대한 논의가 필요하다. 외부적으로는 시대적·사회적 변화의 흐름을 파악하고, 태권도공연을 통해 추구하는 가치는 무엇인지 숙고해야 한다. 또한 태권도공연 교육과정의 방향성과 당위성에 대한 토의가 필요하다. 합의에 이른 강령은 원론적일 것이지만 이후 속의 및 설계 단계에서 발판으로써 중요한 역할을 수행한다.

넷째, 태권도공연 교육과정이 추구하는 역량과 태권도와 공연의 융합 방식을 속의 할 수 있다.

먼저 교육을 통해 길러내고자 하는 인간상과 추구하는 사회상 및 교육상을 강령으로 어떠한 역량을 키우고자 하는지에 대한 속의가 필요하다(김주아의, 2014; 최혜미, 2020a). 속의 과정에서 ①태권도공연의 비전인 태권도공연의 인간상, 사회상, 교육상과 태권도공연 교육목표, ②태권도공연의 정의 및 접근 방법, ③교육과정의 구조와 편성에 대한 논의가 이루어진다.

다음으로 태권도공연을 정의하고 어떠한 방식으로 융합할 것인지에 대해 논의한다. 예를 들어 태권도공연을 분과학문을 넘어 통일된 지식체계를 구성하는 통섭(consilience)적 접근 방식(Wilson, 2007), 서로 다른 종류의 것이 녹아 구별 없이 하나로 합쳐지는 융합(convergence)적 접근 방식(신동희, 2012), 분과학문의 고유성과 독립성을 유지하면서 상호 소통과 협력 관계를 향상시키는 학제 간 통합적 접근(inter disciplinary approach) 방식 중 어느 것으로 할 것인지에 대해 속의한다. 또한 심화된 각 분야의 교육을 통해 학생들이 스스로 융합하게 하는 방식이나, 프로젝트 수행을 통한 자기 주도적 융합 방식, 별도의 태권도공연 교과를 제공하는 방안 등이 있을 수 있다.

다섯째, 교육과정 개발자들의 의사결정은 태권도공연 교육과정이 가진 상황과 특수성을 고려하여 비체계적으로 진행되며, 교육목표나 학습평가 요소 등의 내적 요인에 의해서보다는 여러 사회, 문화적 외적 맥락에 따라 이루어진다.

Walker의 실제적 교육과정 개발모형은 교육과정 의사결정에 있어서 가장 중요하고 핵심적인 요인을 교육과정의 구성요소 자체나 그것을 결정하는 어떤 방법적 원리가 아니라, 그것의 주체, 즉 의사결정자로 보고 있다(김봉재, 2011). 교육과정 개발 방식에 의해서가 아니라 의사결정자의 개인적 또는 정치적 작용에 의해 결정된다는 것은 결국 교육과정 개발 주체를 의사결정 요소로서 강조하는 것이다.

태권도공연 교육과정 개발 참여자인 의사결정자들은 모두 다른 전공과 배경을 갖고 있기 때문에 의사결정 과정에서의 서로가 가지는 가능성과 한계의 이중성을 충분히 감안해야 한다. 특히 태권도공연 개발로 인해 기존의 학문 분야의 벽을 허물고 새로운 교육과정과 교과목을 창출하는 작업은 담당 과목의 학점 수 변경과 이로 인한 교원 수급 변경 등 민감한 사항이 연결되어 있기 때문에 의사결정 진행이 어려울 수 있다. 그럼에도 불구하고 사회의 요구

와 학생들의 역량 강화를 위해 주요 쟁점들이 반영되는 교육과정 운영이 필요하다.

교육과정 개발 참여자들 모두가 아닌 의사결정자 중 대학의 교무 또는 학사 담당자나 태권도공연 결과물을 창출하고자 하는 소속 단과대학 학장 등 특정 개인에게 의사결정의 역할과 권한 등의 주도권이 쏠리는 현상이 발생하기 쉽기 때문에 의사결정자는 태권도와 공연 예술과의 융합 방식과 교육내용, 태권도현장에서 사용될 수 있는 교수·학습 방법을 최선의 교육목적과 목표에 맞게 숙의해야 한다. 의사결정자 각 개인의 교육적인 입장을 명확히 하는 과정으로서 다른 입장을 가진 개인 또는 집단을 설득, 회유하는 과정도 필요하다.

다음은 교육과정 개발자들이 의사결정을 보다 원활하게 하도록 돕는 태권도공연 교육과정 개발에 대한 주요 시사점을 표로 정리한 것이다.

<표 1> 태권도공연 교육과정 개발에 대한 주요 사항

| 구분 | 세부 내용 |
|--------------|---|
| 참여 구성원 | |
| 적정인원 | 12~20명 내외의 대집단 |
| 주요 참여자 | 다양한 분야의 의사결정자. 2가지 이상의 학문 분야별 전공 교수(태권도, 공연), 교육과정 전문가, 태권도공연 연출가 및 전문가, 태권도공연 관련 교수, 태권도공연이 설치될 학과장, 음악, 안무, 드라마 관련 전공 융합 전문가, 태권도 품새단, 시범단 감독 및 교수, 대학 교육 정책결정자, 학생 등 |
| 개발과정 및 세부 절차 | |
| 1. 강령 | ① 태권도공연이 추구하고자 하는 가치 및 지향점 도출 ② 태권도공연에 대해 교육과정 개발 참여자들이 가지고 있는 개념, 이론, 이미지, 과정의 협의를 통한 공감대 형성 |
| 2. 숙의 | ① 태권도공연의 비전인 태권도공연의 인간상, 사회상, 교육상과 태권도공연 교육목표 선정 ② 태권도공연의 정의, 태권도의 특수성 파악, 공연의 전문가와 접근 방식 논의 ③ 태권도공연 교육과정의 구조와 편성 방법 논의 |
| 3. 설계 | ① 주요 쟁점별 의사결정 진행. ② 사안에 따라 전문가 심층면담이나 델파이 조사를 추가로 진행할 수 있음 |
| 과정별 유의사항 | |
| 1. 강령 | ① 태권도공연이 무엇을 지향해야 할지에 대한 논의가 필요하다. 태권도의 표준교육과정을 이해해야 한다. 태권도공연이 공연되고 있고, 교육이 이미 진행되고 있다는 특수한 상황을 반영해야 한다. 강령 단계에서 일정 부분 합의하여 향후 원활한 진행을 도모할 필요가 있다. ② 강령의 부정확성을 보완할 수 있도록 심층면담을 진행한다. 전문가 델파이 조사, 교수자와 학습자의 면담, 태권도공연의 다양한 분야의 직무 및 역량에 관한 객관화된 자료 등을 교차 검토하여 참고 자료로 활용할 수 있다. |
| 2. 숙의 | ① 태권도공연을 통해 길러내고자 하는 인간상, 추구하는 사회상, 바람직한 교육상을 강령으로 어떠한 역량을 키우고자 하는지에 대한 숙의가 요구된다. |

| | |
|-------|--|
| | ② 태권도공연의 정의 및 접근 방법에 관한 논의가 필요하다. 태권도공연의 공연요소와 융합 방식, 태권도공연 교육과정의 편성 분야 및 교육 구성 내용의 계열화에 대한 토의가 필요하다. 기존 전공 및 교과 이기주의에 의한 제한이 있을 수 있어 이에 대한 충분한 의사소통이 필요하다. ③ 교육과정의 구조와 편성에 대한 세부사항으로 태권도공연의 전공필수 및 선택 과목과 최소 이수 학점, 구체적인 과목 구성에 대한 논의가 필요하다. |
| 3. 설계 | ① 의사결정 진행 시 주요 쟁점별로 태권도공연의 지향점과 무도성 및 예술성을 염두에 두어야 한다. 여러 대안 중 최선의 교육목적과 교육목표, 해당 태권도공연에 적절한 태권도와 공연예술과의 융합방식과 교육내용, 태권도 현장에서도 사용될 수 있는 교수·학습 방법에 대한 의사결정이 필요하다. ② 대학 내 교육과정 운영 및 편성방안을 참고한다. 각 대학의 특성에 맞게 의사결정을 하되 객관성과 합리성을 함께 부여해야 한다. |

4. 결론

태권도공연 융합교육은 사회적 요구와 급변하는 태권도 변화에 유연하고 빠르게 대응할 수 있는 대학 교육 중 하나로, 둘 이상의 학과 또는 학부가 협력하여 제공하는 새로운 교육과정이다.

다른 학사제도에 비해 교육과정 운영이 상대적으로 유연하고 실용 지향적이다. 학습자들은 태권도공연을 통해 기존에 존재하던 태권도학과 태권도 전공으로 겨루기, 품새, 격파, 기본동작, 시범, 인성교육의 지식이나 교육방법을 넘어 공연적 요소와 결합하거나 융합된 새로운 지식과 경험 및 가치를 확인할 수 있다.

태권도공연 교육과정을 개발하기 위해서는 먼저 해당 교육이 추구하고자 하는 공통의 가치와 교육목적을 설정해야 한다. 이후 태권도와 공연예술의 다양한 학문 즉, 겨루기, 품새, 격파, 기본연합, 시범, 특수기술, 인성, 정신 등 태권도와 연출, 연기, 음악, 안무, 영상, 무대, 시나리오 등 다양한 공연 분야를 물리적·화학적·융합하여 기존과 다른 새로운 교육과정을 개발해야 한다.

특정 전공 또는 학문 분야의 전문가나 교육과정 개발자가 단독으로 주도하여 태권도공연 교육과정을 개발할 수도 있지만 이는 바람직하지 않으며, 만약 그렇게 진행된다 하더라도 신중한 결정이 필요하다. 융합하고자 하는 학문 분야의 전문가와 태권도교육 및 공연 전문가, 대학 교수 및 관계자 등 여러 사람들이 교육과정 개발자로 참여하여 서로 의사소통하고 타협 및 조정하는 과정이 절실히 요청된다.

Walker(1971)는 교육과정이 실제로 개발되는 과정을 관찰하여 ‘강령-숙의-설계’ 단계로 구성된 실제적 교육과정 개발모형을 고안하였다. 실제적 교육과정 개발모형에서는 교육과정 개발자들이 의사소통을 통해 서로의 의견을 타협하고 조율하는 과정을 강조한다.

교육과정은 각계각층의 다양한 요구가 존재하기에 신중한 논의가 필요하다. 특히 속의를 통해 타인의 입장에 반응하고 의견을 조정하는데 상당시간을 할애할 필요가 있다. 태권도공연은 태권도와 공연 전문가들의 서로 다른 가치, 관념, 이론으로 이루어진 강령에서 출발한다. 서로를 이해하는 과정과 속의를 통해 주요 이슈에 대해 대안들을 만들어 이를 선택한다. 그런 점에서 실제적 교육과정 개발 모형은 전혀 다른 전공 분야와 배경을 가진 교육과정 개발자들이 참여하는 태권도공연 교육과정 개발에 적합하다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 대학 태권도공연 교육과정과 개발모형의 관련성을 알아보고 실제적 교육과정 개발모형이 태권도공연 교육과정 개발에 타당함을 제시하였다. 그리고 이러한 모형이 대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점을 확인 하였다.

연구 결과, 실제적 교육과정 개발모형이 대학 태권도공연 교육과정 개발에 주는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 대학 태권도공연 교육과정을 개발할 때는 해당 태권도공연이 가진 특수성을 염두에 두어야 한다.

태권도 표준교육과정의 과제와 시대적 요구, 수련생의 특성, 태권도 내용, 태권도 지식 등 융합이 이루어지는 학문 분야들의 특성과 같은 내재적 요인 이외에도 태권도공연 개발에 참여하는 교육과정 개발자들의 구성과 성향 및 경험을 고려해야 한다. 그리고 태권도공연의 제작을 교육과정으로 개발하게 된 문화적, 산업적 외적 요인도 고려되어야 한다.

둘째, 교육과정 개발의 의사결정 과정에서 가장 중요한 것은 의사결정자로 각 분야에서 전문성과 대표성을 지닌 인물들이 참여하여 주요 사항별로 결정해야 할 부분에 대해 속의가 이루어져야 한다.

셋째, 태권도공연 교육과정 개발의 출발점은 강령이 되어야 한다.

실제적 교육과정 개발모형의 '강령'은 대학 태권도공연 교육과정 개발 시 기준을 제공하거나 합의를 위한 발판의 역할을 수행할 수 있다. 강령을 통해 해당 태권도공연이 추구하는 공동의 가치를 창출하고 교육과정 개발 참여자들이 가지고 있는 경험, 이론, 개념, 과정, 이미지 등에 대한 협의 과정을 통해 공감대를 형성하는 것이 필요하다 (김대현 외, 2004).

넷째, 강령을 발판 삼아 여러 대안을 마련하고 해당 태권도공연이 추구하는 비전과 가치에 비추어 볼 때 가장 적합한 방안을 검토하는 속의 과정이 가장 중요하다.

주요 속의 내용으로는 태권도공연을 통해 추구하는 인간상, 사회상, 교육상과 태권도공연 교육목표, 태권도공연의 정의 및 접근 방법, 태권도공연 교육과정의 구조와 편성에 대한 논의가 이루어져야 한다.

다섯째, 태권도공연 교육과정 설계 단계에서 주요 쟁점별로 의사결정을 진행할 경우 태권도공연의 지향점과 무도성 및 예술성을 염두에 두어야 한다.

실제적 교육과정 개발모형에서 의사결정은 주관적인 의사

결정자의 경험, 가치 등을 근거로 이루어지며 태권도공연의 특수성과 각계각층의 여러 개발자들의 이해관계가 얽혀있어 의사결정이 쉽지 않다.

여러 대안들 중에서 태권도공연의 교육목적과 교육목표는 무엇인지, 해당 태권도공연에 적절한 태권도와 공연예술의 융합방식과 교육내용, 교수·학습 방법 등에 대한 의사결정이 요구된다.

이미 교육과정을 반영하고 있는 대학 학과와 전공이 존재하지만 태권도공연 교육과정 개발에 대한 인식을 새롭게 할 필요가 있다. 교육과정은 개발에서 그치는 것이 아니라 지속적인 모니터링을 거쳐 태권도공연 교육과정을 개선해 나가는 지속적인 질적 관리가 요구된다. 지속적 발전과 보안을 위해 강의 운영 및 운영 과정에서 발생하는 문제들을 개선하고 다시 교육과정 개발에 반영하는 과정이 필요하다.

이렇듯 본 연구에서는 실제적 교육과정 개발모형을 대학 태권도공연 교육과정 개발에 적용할 수 있는지 그 가능성을 이론적으로 탐색하고 구체적으로 어떠한 시사점이 있는지 탐구하였다. 그러나 본 연구는 실제 태권도공연 교육과정 개발 과정에서 대집단 모형을 적용하거나 해당 모형을 근거로 개발 과정을 관찰하지 않았다는 연구의 제한점이 있다.

향후 실제적 교육과정 개발모형을 적용하여 교육과정을 개발하거나, 이미 시행되고 있는 교육과정의 보완 발전 방안 모색 등의 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

또한 성과관리 영역에서 태권도공연 디지털 콘텐츠 개발과 등록, 2차 저작물을 활용한 특히, 경진대회나 산학연 프로그램 진행 등의 후속 연구를 제안할 수 있다.

참고문헌

- 경중수, 김중혜. (2018). 지역대학 간 특화영역을 연계한 대학연합-융합 전공 모형개발. 한국융합학회논문지, 9(12), 251-258.
- 교육부 대학지원실. (2013). 고등교육 종합발전 방안(시안). 2013.8.13. 보도자료.
- 교육부 대학학사제도과. (2016). 창의혁신인재 양성을 위한 대학 학사제도 개선방안. 2016.12.9. 보도자료.
- 김대현, 박경미, 정성아, 김아영. (2004). 교사주도 교육과정 개발에서 속의의 성격. 교육과정연구, 22(4), 83-112.
- 김봉재. (2011). 워커(Walker) 모형에 근거한 학교교육과정 개발 과정 분석, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 김주아, 김영민, 이미경. (2014). 융합교육과정 개발에 대한 속의: 과학 예술영재학교 교육과정 개발과정을 중심으로. 교육과정연구, 32(4), 47-75.
- 손천택. (2013). 태권도 표준교육과정의 개발과 과제. 국가원 태권도 연구, 4(2), 1-17.
- 신동희. (2012). 「스마트 융합과 통섭 3.0」. 서울: 성균관대학교 출판부.
- 안미숙. (1997). 워커 모형에 비추어 본 한국의 직업기술 교육과정 개발의 특징. 교육과정연구, 15(1), 267-297.
- 오찬숙. (2015). 중등학교에서 융합교육 실행의 쟁점과 과제. 교육학 연구, 53(3), 229-264.

- 주수연, 유태명. (2015). 속의를 통한 비판과학 관점의 통합 지향적 가정교과 교육과정 개발. *대한가정학회*, 53(4), 447-461.
- 최혜미. (2020a). 핵심역량 함양을 위한 대학융합전공기준 개발 연구. *홀리스틱융합교육연구*, 24(1), 55-73.
- 최혜미. (2020b). 워커의 자연주의 교육과정 개발모형이 대학 융합전공 교과과정 개발에 주는 시사점 탐구, *홀리스틱융합교육연구*, 24(4), 149-168.
- 허영주. (2013). 대학 융합교육의 문제점과 개선방안 탐색. *교육종합연구*, 11(1), 45-79.
- 홍병선. (2016). 현행 융합교육에 대한 진단과 융합역량 제고 방안. *교양교육연구*, 10(4), 13-35.
- 홍후조. (2016). 「알기 쉬운 교육과정」. 서울: 학지사.
- Tyler, R. W. (1950). *Basic principles of curriculum and instruction*. The University of Chicago Press.
- Walker, D. F. (1971). A naturalistic model for curriculum development. *The School View*, 80(1), 51-65.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

Architectural Element Symbols in Hotel Design in Song Dynasty of China

-A Case Study of the Design Practice of Garden Hotel in Xingtai City-

주 저자 이 종 강

남서울대학교 대학원 시각정보디자인학과 박사과정

Li Cong Gang

Doctor course, Dept. of Visual Information Design, Graduate School, Namseoul University

420951990@qq.com

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.19

Architectural Element Symbols in Hotel Design in Song Dynasty of China -A Case Study of the Design Practice of Garden Hotel in Xingtai City-

Li Cong Gang

Table of Contents

1. Introduction

- 1.1. Research background
- 1.2. Methodology and significance of research
- 1.3. Definition of architecture in the Song Dynasty
- 1.4. Status of domestic research

2. Analysis and Study on Symbols of Traditional Architectural Elements in Song Dynasty in China

- 2.1. Analysis of Traditional Symbols in Chinese Architecture in Song Dynasty
- 2.2. Analysis of Color Elements in Architecture of the Song Dynasty in China
- 2.3. Analysis of Morphological Elements in Architecture of Song Dynasty in China
- 2.4. Analysis of Cultural Elements in Architecture of Song Dynasty in China

3. Application of Architectural Element Symbols in New Chinese Hotel Design in Song Dynasty

- 3.1. Application of Traditional Symbolic Elements in New Chinese Hotel Design
- 3.2. Application of Color Element in New Chinese Hotel Design
- 3.3. Application of Form Elements in New Chinese Hotel Design
- 3.4. Application of Cultural Elements in New Chinese Hotel Design
- 3.5. Summary of this chapter

4. Practical Application of Xingtaiyuan Expo Garden Hotel Design Project

- 4.1. Application of project design concepts
- 4.2. Application of Traditional Element Symbols in the Design of Hotel Project Design

- 4.3. Application of Traditional Element Symbols in Interior Program Design of Hotel Projects
- 4.4. Summary of project results

5. Conclusions

References

Abstract

The Chinese nation has created countless material civilizations and spiritual civilizations in the course of its 5,000-year history. China is recognized as one of the four ancient civilizations. Its splendid history and culture not only have a profound influence on the history development and culture formation of the country and the whole world. The common human wealth has made important contribution to the development of China and the world, and provided abundant materials and resources for the development of architectural design. The Song Dynasty was the peak period of the development of ancient Chinese architecture, especially the birth of "Building French Style". World-leading achievements have been made in building standardization and structural mechanics. The new architectural environment art and architectural form beauty have been formed in architectural art. This paper mainly analyses and studies the characteristics of architecture and construction technology in Song Dynasty, and applies it to hotel design and interior design.

Keywords Song Dynasty Architecture, Traditional Elements, Architectural Symbols, Hotel Design, Interior Design

1. Introduction

1.1. Research background

The economy, culture and science and technology of the Song Dynasty all reached the highest level of feudal society development in China. Dr. Fei Zhengqing of the United States said, "The Song Dynasty was a great era of creation, which made the Chinese ahead of the rest of the world in technological innovation, material production, political philosophy, government and scholar culture." The evaluation of "extreme creation" and "great creation" by Chinese and foreign historians here is well deserved for the development of the construction industry at that time.¹⁾

So this article mainly combines the actual hotel design project, this hotel wants to design a garden-style hotel with Song Dynasty style. In order to express the essence and cultural connotation of Song architecture more accurately, the author has consulted a lot of historical books about Song architecture and previous works and papers. Combining with a large number of new Chinese hotel design and interior design classic cases, the hotel design style and cultural heritage were required by the client.

1.2. Methodology and significance of research

At present, there are few systematic theoretical studies on Song style architecture in northern China, which makes it urgent to sort out the types and characteristics of Song style architecture. At the same time, there are many examples of Song-style architecture practice in northern China, which provides a lot of practical cases for the exhibition of the subject. Based on the comprehensive analysis and combing of Song Dynasty architectural characteristics, this paper summarizes the regional characteristics of Song Dynasty architectural space in North China.²⁾

The research of this paper mainly uses the following three methods:

1) Literature research methods:

The literature research is based on the collection of books, periodicals, papers and ancient books related to Song Dynasty's economy, architecture and culture, and collection of Song Dynasty's poems, calligraphy and paintings.

2) On-the-spot research methods:

This paper investigates the architectural structures of the Song Dynasty, such as Longxing Temple in Zhengding, Hebei Province and Quzu Hermitage in Dengfeng, Henan Province. At the same time, through the investigation and analysis of the completed new Chinese hotel project, we can feel the differences and similarities of interior and exterior space in different geographical features. Experience the spatial characteristics and spirit of traditional architectural elements. The case analysis of the Song Dynasty architectural design cases in China, and its indoor and outdoor space shows the Song Dynasty traditional culture and spirit of the Song style design methods carded and summarized.³⁾

3) Practical demonstration:

Through the actual project, combined with the observation and comparison results of literature data, this paper puts forward problems, analyzes problems, solves problems and directs the design practice. Computer-aided design combined with modern science and technology helps the whole design process through drawing and modeling software, and makes the design result have an intuitive reflection.

1.3. Definition of architecture in the Song Dyna

With the rapid development of China's economy, the traditional Chinese culture is more and more recognized by the Chinese people. There are few architecture about Song Dynasty style, because of the age and the one-sided understanding of Song Dynasty, few architects study and imitate Song Dynasty architecture seriously.

The definition of architecture in Song Dynasty refers to buildings built during the historical development period from 960 to 1279, with certain Song style characteristics. The Song Dynasty was divided into two historical periods: Northern Song Dynasty and Southern Song Dynasty, in which Liao State and Jin State confronted each other continuously. During this period, the mature architectural style and advanced construction technology of Song Dynasty had a deep influence on Liao and Jin Dynasty. Therefore, in the elaboration of "Song Dynasty architecture", this article also includes the architecture of northern area under Liao and Jin regimes.

1) Application of Li Shuang's Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design, Anhui Architecture, No. 4 (Total 185) p16

2) Sun Suyi Song Style and Its Practice in Architectural Interior Design in Jiangnan Area Nanjing University of Technology Master Thesis 2014.6.5 p5

3) Sun Suyi's Song Style and Its Practice in Architectural Interior Design in Jiangnan Area, Nanjing University of Technology Master Thesis 2014.6.5 p10

1.4. Status of domestic research

In the Northern Song Dynasty, Li Jie's official publication "Building French Style", which will be edited and edited by Li Jie, not only stipulates and records the architectural practices and materials at that time, but also expounds the decoration system. At present, the research on architectural history and practices in the Song Dynasty in China has made great achievements. Among them, Liang Sicheng's Notes on Construction French Style and Pan Guxi and He Jianzhong's Interpretation of Construction French Style are not only analyzed and explained in detail.⁴⁾

In the application of traditional Chinese architecture in the Song Dynasty architectural elements of ancient buildings and modern architectural design to historical data, not only can provide creative inspiration and ideas, may also be in the construction in China will promote Chinese culture, architecture and modern architectural design.

2. Analysis and Research on Symbols of Traditional Architectural Elements in Song Dynasty in China

2.1. Analysis of Traditional Symbols in Chinese Architecture in Song Dynasty

The development and maturity of Sui and Tang architecture provided a good foundation for Song Dynasty architecture to form its own style. After years of baptism and precipitation of history, Chinese traditional culture has gradually formed graphics, patterns, such as plants, animals, clouds, waves, folktales, people, scenery, objects, ancient traditional totem patterns, etc. The elements of these traditional patterns have not only traditional symbolic connotation, but also good moral and good wishes. Most traditional elements have strong vitality. The following is an analysis of the traditional elements of the Song Dynasty in five aspects:

2.1.1. Plant element

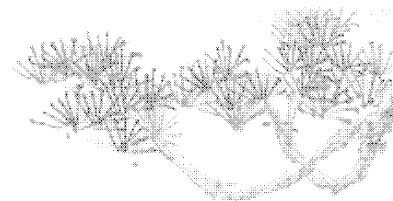
The first is the use of traditional plant element patterns. For example, we often see gourd, curl grass, plum, orchid, bamboo, chrysanthemum and lotus, these plants flowers and plants with the specific characteristics that ancient people liked very much. In order to emphasize the indomitable and

steadfast spirit of the Chinese people, ancient people took plants and plants with this spirit as cultural carrier and spiritual sustenance, and applied them to architectural design.

"For example, it is named for its curly pattern of leaves and stems. Compared with other plant patterns, it embodies the basic characteristics of curl, hovering, and twining. It symbolizes prosperity, prosperity, and auspiciousness." Often used in the construction of wood carving, not only has a strong decorative effect, but also can be brought to the spiritual needs of blessing and praying. In addition, there are green pine, also a common building wood carving plant, meaning the foundation of the evergreen, or praise people's character tenacity, Aolip pine snow know high clean.



〈Figure 2-1〉 Network of arch plant curls in Song Dynasty architecture



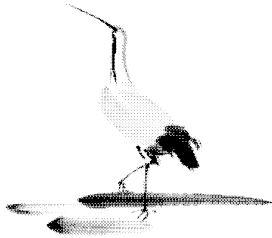
〈Figure 2-2〉 Common Qingpong Network in Calligraphy and Painting

2.1.2. Animal element

The sacred animal and the bird is also one of the traditional design elements with auspicious meaning in Chinese architecture design. According to the cultural tradition of Xiangrui, people give animals special connotation, inherit the humanistic spirit of traditional culture, and rely on people's expectation of life to meet the higher spiritual and psychological needs. For example, many peoples have their own totems, which are used in household goods and even in architectural design.

4) Sun Suyi Song Style and Its Practice in Architectural Interior Design in Jiangnan Area Nanjing University of Technology Master Thesis 2014.6.5 p5

For example, white cranes often appear in Song Dynasty paintings and architectural decorations. Fig. 2-3⁵⁾, with its graceful posture and high-pitched cry, the white crane often appears in various Song Dynasty scrolls as a mount of Taoist immortals. There are four seasons of evergreen pine and cypress, all have pine crane extension, longevity hundred years of good wishes and moral. In Fig. 2-4, bats often used in outdoor brick carvings, because of their "bat" and "fu" sound, the ancient people after the art processing of their shape on the brick wall to express the good wishes and blessings. Fig. 2-4, many animals are used to express blessing, such as magpie, crane, brocade carp, and even domestic cattle, sheep and chickens will be given various cultural spirit and blessing attributes, used in architectural decoration. The most common of these are the kissing beasts. Too many animals like this are not listed here.



<Figure 2-3> White Crane Network in Song Dynasty Calligraphy and Painting



<Figure 2-4> Patterns of bats in traditional Chinese brick carving elements



<Figure 2-5> Baidu Encyclopedia of Chinese Architectural Roof Kisses⁶⁾

5) Wang square symbol, architecture, medium—Imaging of contemporary architectural design[J] Urban architectural design and theory September 2020, vol. 17, No. 367 p16

2.1.3. Character element

Some popular folktales, myths and legends, such as people, scenery, objects and other design elements, as well as ancient traditional totem design elements. The elements of these traditional patterns have not only traditional symbolic connotation, but also good moral and good wishes. Most traditional elements have strong vitality. In Fig. 2-6, the owner of the house is carved on his newly built beams for future generations to see and remember as he receives the emperor's commendation. Educate future generations to study hard, appreciate the emperor's great kindness. It's also a kind of family tradition.



<Figure 2-6> Network of figures carved on the main beams of traditional Chinese architecture

2.1.4. Mythological element

As an indispensable spirit of the ancients, the gods formed a traditional pattern element with auspicious meaning in Chinese architectural design, and were incorporated into daily life. It attracts more people's attention, and will continue this traditional national culture in life. For example, Chinese civilization inherited dragon culture for more than 5,000 years, ancient Chinese emperors called themselves the Emperor, the incarnation of dragons, wearing dragon robes, sitting on dragon chairs and sleeping on dragon couches. Fig. 2-7 Ordinary people in China still claim to be descendants of dragons even today. The image of the dragon was a symbol of sovereignty in ancient times. It is still a mental totem of the Chinese people.

6) Baidu Encyclopedia of Kissing Animals https://baike.baidu.com/link?url=r9q30k0bwrNH5WsL_hpxXkPSQzP3cj0McxWV6Q3mq79Lb3Vm8qaGqufu5cLksiQSGDcOAUe7zfifa7c5LrT5_7w-N9zVddittauldO00P1G, 2022.10.12



〈Figure 2-7〉 Kowloon Wall Network of Beijing Palace Museum

In architectural decoration design, the cultural connotation of Chinese design elements is combined with national characteristics and regional characteristics, and traditional symbol patterns are applied in architectural design.

2.2. Analysis of Color Elements in Chinese Architecture in Song Dynasty

Color is a very wide-ranging expression of design ideas and meanings in architectural design, and plays an important and irreplaceable role in modern architectural design. With the change of dynasties and the advance of history, each nationality has formed its own unique national culture. Chinese traditional color is bound by the idea of hierarchy, different colors have different symbols. In ancient China, five colors were worshipped in special ways, namely, green, red, yellow, white and black, which were auspicious colors, and other colors were intercolors. Therefore, in ancient times, royal aristocratic buildings mostly used red, blue. As in picture 2-8, red glaze and yellow tiles are often used in palace buildings. The magnificent and verdant splendor of the royal family embodies its unique majesty and style. But the black, white, gray application of the folk architecture also has a different taste, revealing the simple and elegant. And every New Year's holiday, whether the court or folk, everywhere red, filled with a festive atmosphere. Therefore, Chinese red represents auspicious celebration and enthusiasm, is gradually being accepted and loved by the world. The Beijing Olympic Games and Shanghai World Expo are exactly the application of Chinese red, expressing the enthusiasm of the Chinese people and the expectations for this sports, exposition, has played a good role in conveying emotions. Correct use of traditional national color can arouse people's resonance, get stronger Chinese national characteristic meaning.

Emperor Wen of Sui six years (586) in the garden reconstruction temple, known as the Longzang Temple. The Tang Dynasty changed its name to Longxing Temple.



〈Figure 2-8〉 Beijing Forbidden City corner network

In 969, Emperor Taizu Zhao Kuangyin of the Northern Song Dynasty recast the golden body of the Great Mercy Bodhisattva in Longxing Temple, and built the Great Mercy Treasure Pavilion. Kai Bao four years (971) construction, to Kai Bao eight years (975) completed. With this as the main body, the central axis layout of the expansion, forming a north-south depth, large scale, momentum of the Song Dynasty building group. Xianfeng eight years (1858), the west of the palace was occupied by the Catholic Church, the central and eastern two roads buildings is also the palace can be tilted, the temple leaks. Monastery pilgrims few days, the door is deserted. The restoration and restoration work began in 1961 after the State Council announced it as a key cultural relic protection unit. Only then can we see the magnificence of architecture in the Song Dynasty.⁷⁾



〈Figure 2-9〉 Longxing Temple Photo Baidu Encyclopedia

2.3. Analysis of Morphological Elements in Architecture in Song Dynasty in China

Located in Taiyuan, Shanxi Province, Jin Ancestral Hall and Yumuma Feiliang are typical Song Dynasty buildings. Fish marsh flying beam (Fig. 2-10) is a delicate square lotus leaf fish marsh ancient bridge building. Built with Notre Dame in the Northern Song Dynasty, it has a history of more than 1500 years, and the entire frame is relics of the Song Dynasty. This cross-shaped bridge is also an isolated example of the existing ancient bridges in China, the first batch of

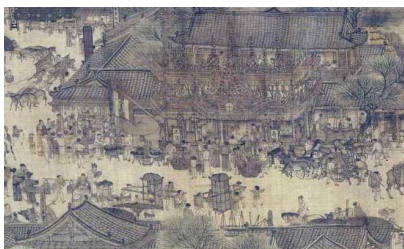
7) Longxing Temple, Zhengding, Hebei Province
<https://baike.baidu.com/item/隆兴寺/21192?fromtitle=河北正定隆兴寺&fromid=24031408&fr=aladdin> 2022.10

state-level cultural relics announced by the State Council. Surrounded by barricades to rely on. The ancients took the round as the pool, the square as the marsh. Because the marsh is the second largest source of water, the flow is very large, swimming fish are very many, so named fish marsh. Thirty-four small octagonal stone pillars, with bucket arches and pillow beams, supporting the cross-shaped deck, are flying beams. The front of the hall Huiquan square fish marsh, the bridge on the cross-shaped plane acts as the front of the hall platform, the concept is very unique. Architect Liang Sicheng exclaimed: "This type of stone pillar bridge, seen in ancient paintings accidentally, the physical object is only this one isolated example, is very valuable."



<Figure 2-10> Baidu Encyclopedia of Eumuma Feiliang and Main Hall⁸⁾

The second was the change of urban structure and layout. Before the Tang Dynasty, feudal capital cities were under curfew and inner-fang system, but the growing handicrafts and commerce necessarily required breaking through the fetters of feudal rule. By the Song Dynasty, Bianliang, the capital city, had become a commercial city. New developments have been made in urban firefighting, transportation, shops and bridges. Fig. 2-11 can be fully reflected in Zhang Zeduan's masterpiece, The Riverside Map of Qingming Dynasty.



<Figure 2-11> Local magnification of the Qingming River Map⁹⁾

8) The Encyclopedia of Baidu
<https://baike.baidu.com/item/鱼沼飞梁/2876545?fr=aladdin>
 2022.11

9) Zhang Zeduan, Qingming River Map Baidu Encyclopedia
https://baike.baidu.com/link?url=CLCLVqgKHLhPXA-WCufj72HW5RkKzC4X6HdUBsEqjFAhoFHHitG-4UxATpwiftp5vkoNjLofXNyN3FoIV3EXp373gF54Y35brofPCqln4esjBOhDlraltU_nfzX75ZD0CvmOnb7ChkqHE4JRA68jNa, 2022, 10.10

2.4. Analysis of Cultural Elements in Architecture of Song Dynasty in China

Although in the eyes of Song scholars, Liu Yong and Yan Shu's words carved Zhangliu were despised, they were after all a part of the culture created in that period. Because of the improvement of social productivity, the richness of material life and the change of social cultural psychology, people need not only magnificent works of art, but also poems with soft and beautiful artistic style. This kind of social and cultural psychological change, to plastic arts has a considerable impact. It not only made the "realistic" and "like real" styles of flower and bird painting in the Northern Song Dynasty, but also influenced the architectural style more directly, making it undergo an important transformation. A counter-Tang Dynasty simple pursuit of heroic spirit but lack of detail regret, and focus on the details of the building, so that the architecture to be skillful, delicate.¹⁰⁾

Fig. 2-12: some of the furniture restored in accordance with the Song Dynasty form can be seen. In the carving art, skillfully use a number of techniques, such as cutting the ground protruding, pressing hidden, reducing horizontal level, carved out clear layers, concave and convex architectural decorations. Together with sculptures and various plan and roof structures, these paintings create a new generation of gorgeous, soft architectural styles. With the brick and stone architecture to imitate the wood architecture as a fashion to pursue.

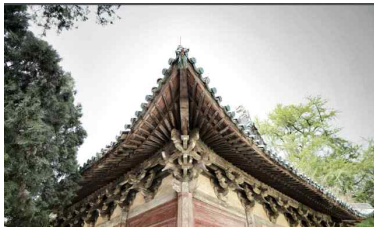


<Figure 2-12> Part of the furniture restored in the ink theatre in Song Dynasty

The Chuzuan complex was laid out according to the topography, but it remained intact after renovation. The central axis of the building is three buildings: Shanmen, Daecheong and Cheonbulgak. The main structure of the building conforms to the specifications of the construction, especially the technique of wood construction and stone carving. The width of the main hall is three, its beam structure, the proportion of the arch is more consistent with the "three halls" building code. The main hall of Quzu'an still has the characteristics of the initial construction structure, which is the only single

10) A Papers on Architectural History of Song Dynasty in Guo Daihan's Great Creation Age. 2002, 15(01) p42

example of following the code of Construction Law.



<Figure 2-13> Photo taken in the corner of Tougong, Chuzuan

3. Application of Architectural Element Symbols in New Chinese Hotel Design in Song Dynasty

3.1. Application of Traditional Symbols in New Chinese Hotel Design in Song Dynasty

3.1.1. Artistic Characteristics and Style of Architecture in Song Dynasty

The Song Dynasty was not the most splendid dynasty in ancient Chinese history. But the economy, agriculture, handicrafts and commerce, especially science and technology, have made great progress, producing great inventions such as compass, movable type printing and firearms. During the Southern Song Dynasty, the large population of the Central Plains moved southward also led to the development of handicraft industry and commerce in the South. Because of the development of handicraft industry and commerce in Song Dynasty, the construction level reached a new height. In Song Dynasty, the city formed a street-facing shop, the layout of the street, urban fire prevention, transportation, shops, bridges and other buildings have new development.

Modern times also have many new Chinese hotel design, absorbing and incorporating the artistic characteristics and traditional elements of Song Dynasty architecture. Xiangshan Hotel (Fig. 3-1) is a four-star hotel designed by Mr. I. M. Pei, an internationally renowned Chinese-American architect. The designer tries to "reflect the essence of Chinese national architectural art on a modern building" and expresses the architect's reflection on the national road of Chinese architecture. Architectural designers use simple exterior modeling, the western modern architectural principles and traditional Chinese construction techniques, cleverly blend into the architectural space with Chinese temperament. The appearance seems very ordinary, like an expert girl, at first

glance may not seem surprising, but the more you look at it, the more you will feel her light makeup natural beauty, which is the overall impression of architecture.



<Figure 3-1> Beijing Xiangshan Hotel Baidu Encyclopedia

The decoration of Xiangshan Hotel (Figure 3-2), from outdoor to indoor, is basically only three colors, white is the main tone, gray is second only to white, tan, used as a small area decoration.¹¹⁾



<Figure 3-2> Photograph of the interior decoration of Xiangshan Hotel Baidu Encyclopedia

3.2. Application of Color Element in Architecture of Song Dynasty in New Chinese Hotel Design

Traditional color is an important part of traditional culture. Modern hotels often use traditional color to decorate their walls. As shown in Figure 3-3, the walls of the lobby of the Summer Anman Hotel in Beijing are decorated with large pink walls on a soft scarlet background with green flowers and birds. The warm and intense kapok on the wall is reminiscent of the Red Wall Palace Museum, giving people a feeling of inclination. The walls and pillars of the Wangfu Peninsula Hotel in Beijing are decorated with white onyx marbles. Gold, brown, and light shades of gray and blue create a playful atmosphere. The Beijing Novotel's main color scheme uses blue and gray, the most common of the Song literati's costumes. Rock 'n' roll at the entrance to the lobby and orange and blue sofas create an intuitive image. Among them, there is a huge vase and five moon cave doors, adding

11) Beijing Xiangshan Hotel Baidu Encyclopedia
<https://baike.baidu.com/item/香山饭店/5911111?fr=aladdin>
 2022.10

a green gallery, giving the grandeur of the business hotel a sense of literature and vividness, and the ice-hot ceiling covering the entire glass. And furniture, adjust the ratio of lighting, carpet color, to modernize the simplicity and elegance of ancient Chinese aesthetics of the hotel.¹²⁾

| 호텔 사례 | 이미지 | 디자인 방법 |
|----------------------------|-----|--|
| 베이징 이화아만호텔 (北京頤和安縵酒店) | | 주조색 백색(C:72, M:89, Y:60, K:34) |
| | | 보조색 갈색(C:52, M:86, Y:100, K:31) |
| | | 장식색 자색(C:2, M:2, Y:6, K:0) |
| 베이징 발도르프호텔 (北京華爾道夫酒店) | | 주조색 백(C:72, M:89, Y:60, K:34) |
| | | 보조색 주홍색(朱紅色)(C:7, M:82, Y:87, K:0) |
| | | 장식색 밀황(蜜黃)(C:3, M:36, Y:70, K:0) 고량홍(高粱紅)(C:31, M:95, Y:80, K:80) |
| 베이징 로즈우드호텔 (北京瑰麗酒店) | | 주조색 백색(C:72, M:89, Y:60, K:34) |
| | | 보조색 베이지색(C:4, M:4, Y:12, K:0) |
| | | 장식색 금색(C:10, M:0, Y:83, K:0) |
| 베이징 노진호텔 (北京諾金酒店) | | 주조색 백색(C:72, M:89, Y:60, K:34) |
| | | 보조색 갈색(C:52, M:86, Y:100, K:31) |
| | | 장식색 금색(C:10, M:0, Y:83, K:0) 파란색(C:91, M:70, Y:17, K:0) |
| 베이징 왕푸반도호텔 (北京王府半島酒店) | | 주조색 백색(C:72, M:89, Y:60, K:34) |
| | | 보조색 회색(C:67, M:57, Y:49, K:49) |
| | | 장식색 금색(C:10, M:0, Y:83, K:0) 파란색(C:91, M:70, Y:17, K:0) |
| 베이징 VUE후해호텔 (北京VUE后海酒店) | | 주조색 백돌색(C:3, M:67, Y:60, K:0) |
| | | 보조색 금색(C:10, M:0, Y:83, K:0) |
| | | 장식색 파란색(C:91, M:70, Y:17, K:0) |

(Figure 3-3) Application Cases of New Chinese Hotels in Beijing¹³⁾

In many museums and art galleries, designers paint walls with white, bricks and tiles, and use navy blue to give people a simple feeling. Different color combinations can produce different visual experience effects and feel the visual beauty of architectural design.

3.3. Application of Morphological Elements in the Design of New Chinese Hotel

Modern architectural modeling is the external representation of architecture. In the process of cultural inheritance and innovation, we can not only break away from the influence of foreign design thoughts, but also explore our own modern architectural design. Therefore, we must understand how to interpret modern architecture and how to correctly apply the traditional Chinese symbol to modern architecture design. Beautiful modern architecture not only can consumers get comfortable feeling of use, but also can spread Chinese traditional culture to people. The

12) A Study on the Design Characteristics of Liu Wenhui's New Chinese Hotel in Beijing [D] Ph.D. thesis, Chungnam National University, Korea p117

13) A Study on the Design Characteristics of Liu Wenhui's New Chinese Hotel in Beijing [D] Ph.D. thesis, Chungnam National University, Korea p117

traditional cultural thought of our country has aesthetic principles on architectural modeling: the "elephant intangible" of Taoism; the "Confucianism" is different but harmonious. It is closely related to the green design, abstract idea, unified contrast, linguistics, metaphor and so on in the western design. In view of this, we should pay more attention to the traditional national element symbol, and the Western form design, and form the inheritance of the traditional Chinese modern design characteristics. However, not all of the applications of traditional ethnic elements in modern architectural forms are appropriate. When we apply traditional elements to modern architecture, we should avoid the following situations: ① understand the traditional aesthetic law, do not collage traditional ethnic elements; ② do not combine Chinese ethnic symbols with foreign architectural forms.¹⁴⁾

| 유형 | 비즈니스형 호텔 | | 컨벤션형 호텔 |
|----|--|---|---|
| 사례 | | | |
| | 베이징 발도르프호텔(北京華爾道夫酒店), 본관+별관, 동성구(東城區), 2014 베이징의 변화한 왕푸징(王府井)의 핵심 부지에 위치한 호텔로, 전체는 한 개의 동으로 이루어진 본관과 별관 두 동으로 이루어져 있다. 사진출처: https://www.ticati.com/zh_tw/hotel/waldorf-astoria-beijing-88361/ | | 안서호 국제컨벤션센터 호텔(雁棲湖國際會展中心酒店), 회유구(懷柔區), 2015 사진출처: https://j.17qq.com/article/ieeopopfz.html |
| 유형 | 리조트형 호텔 | | |
| 사례 | | | |
| | 베이징 이화아만호텔(北京頤和安縵酒店), 해정구(海澱區), 2008 호텔은 정원형식으로 전체 마당은 베이징의 사합원 형식을 채택하였다. 호텔 내부도 역시 소사합원(小四合院)이 있는 대사합원(大四合院)으로 마치 개인 정원처럼 꾸며져 있다. 사진출처: https://www.sohu.com/a/219974958_785982 | | |
| 유형 | 경제형 호텔 | 테마 호텔 | 레지던스형 호텔 |
| 사례 | | | |
| | 베이징 한원 호텔(北京漢源酒店), 봉태구(豐台區), 2008 사진출처: http://www.zhuhuhu.com/hotelinfo.asp?hotelid=6424 | 베이징 시찰해 피영 테마호텔(北京什刹海皮影主題酒店), 서성구(西城區), 2011 사진출처: http://baike.baidu.com/item/北京什刹海皮影文化酒店 | 베이징 자단만호 행정아파트(北京紫樞萬豪行政公寓), 조양구(朝陽區), 2009 사진출처: http://www.kuaijieair.com/judian/photo-5081516.html |

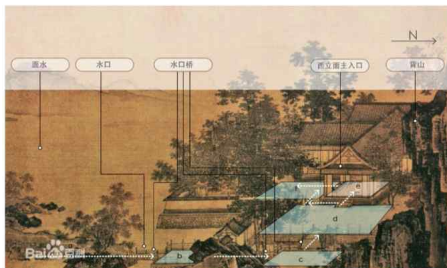
(Figure 3-4) Designs of Some New Chinese Hotels in Beijing, China¹⁵⁾

14) Application of Li Shuang's Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design, Anhui Architecture, No. 4 (Total 185) p17

15) A Study on the Design Characteristics of New Chinese Hotel in Beijing [D] Ph.D. thesis of Chungnam National University of Korea p39

3.4. Application of Cultural Elements to New Chinese Hotel Design

By studying a great deal of Song paintings and poems, we find that in the eyes of the Song people, one form is the most important. The simplest of buildings, a minimalist design allows the building to be hidden from nature, weak to nature, and lets the user not to focus too much on the magnificent and complex design of the building itself, it is a way of bringing people together. It is to the natural landscape and the spirit of the place that our attention is pushed to the maximum outdoors and nature. As Liu Songnian's analysis of the human habitation space (Fig. 3-5), the literati, as a strong force in society, chose the human habitation space simply and succinctly. This kind of spirit and aesthetic pursuit should also become the important basis of our design language.



〈Figure 3-5〉 "Four Scenic Landscapes" Analyses of Liu Song's Residence in the Song Dynasty^[16]

Located in the mountains west of Hangzhou West Lake, the Aman Fa Yun Hotel is adjacent to Lingyin Temple and Yongfu Temple. The hotel is surrounded by mountains and woods and streams (Fig. 3-6).



〈Figure. 3-6〉 Bird's-eye view of Aman Hotel ¹⁷⁾

After the design representation of the form, the form should be endowed with a deeper cultural meaning, so that the design emerged from this. Fayun Hotel has set up a library

called Fayunsha, where cultural lectures, tea tasting, guqin exchange and other traditional Chinese literati elegant activities. The hotel also offers special Buddhist morning classes at Yongfu Temple and Lingyin Temple to construct the overall cultural attributes of Falun Hotel. The entrance passes through a culvert and then through a bamboo forest, creating an isolated outdoor Taoyuan atmosphere in the Peach Blossom Land Records. (Fig. 3-7)



〈Figure 3-7〉 Entrance to the Aman Hotel¹⁸⁾

3.5. Summary of this chapter

With the development of society, traditional culture has been paid more and more attention to by the public. Traditional elements of traditional culture are incorporated into architectural design with the improvement of quality, the public's pursuit of the spiritual level. The combination of traditional Chinese symbol and Chinese architectural design can promote the inheritance and development of traditional culture.¹⁹⁾

From this, we summed up several control principles of design language: 1 Minimize the volume of individual buildings, not compete with the natural environment. Formal language simple and concise, reduce unnecessary additional decoration, color also use wood, white, gray and other natural colors, reduce the use of jumping colors. 3. The focus of space design is to direct people's sight and attention to the outside natural environment, and the architectural space and the outside environment form a whole.

4. Practical Application of Xingtaiyuan Boyuan Hotel Design Project

4.1. Design Concepts of Hotel Design Project in Garden Expo Garden

Xingtai City, Hebei Province, China, Xingtai City, or Xingtai City, is a prefecture-level city in Hebei Province. Xingtai is

16) Design of Tianquan Pavilion Hotel and its surrounding environment [D] Master thesis, Xi'an University of Architecture and Technology p82

17) Design of Tianquan Pavilion Hotel and its surrounding environment [D] Master thesis, Xi'an University of Architecture and Technology, p72-75

18) Design of Tianquan Pavilion Hotel and its surrounding environment [D] Master thesis, Xi'an University of Architecture and Technology, p72-75

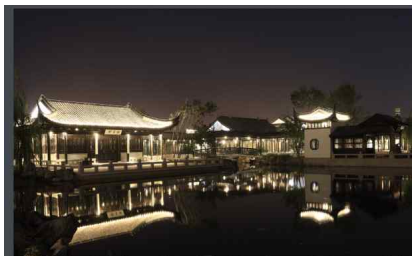
19) Application of Visual Communication in Architectural Design in China: A Case Study of Traditional Elements [J] Grand View 2020.6 p34

the first city in North China Guo Shoujing, Li Mu, and other sages emerged from a long history.

The project is located in the southeast corner of Xingzhou Avenue and Happiness Road, near Guo Shoujing Avenue, Xingtai City, the largest botanical park in Xingtai City, with a total investment of 6 billion RMB. Xingtai city government asked the project to be consistent with the style of the whole park and build a Song style garden hotel. Therefore, we did daring research and research in the early stages of design, referring to many Song style hotels and interior decoration, and looked up a lot about the Song Dynasty architectural design characteristics, into this project.



<Figure 4-1> Baidu Encyclopedia, North Gate of Xingtaiyuan Expo Garden



<Figure 4-2> Baidu Encyclopedia, North Gate of Xingtaiyuan Expo Garden

The total site of this project is 78,020 square meters (117 mu) and the design content is Garden Hotel in Xingdong New District. The total floor area of the hotel is 94,168.82 square meters, including 8,136.56 square meters above ground, 1,280.26 square meters underground, 107 rooms, five floors above ground, one floor above ground, 7.2 meters above ground. The design style adopts the new Chinese architectural style of Song Dynasty, the hotel design style extends the architectural style of Garden Expo Garden, echoing with Garden Expo Garden. Functionally, the ground floor of the hotel is the hotel equipment room (transmission room, fire pool, pump room, etc.) and staff room (changing room, dining room, etc.). On the second to fourth floors of the hotel, there are 32 rooms on each floor and 11 rooms on the fifth floor, including reception hall, a small conference room, tea room, chess and card room, etc. The hotel is equipped with rooms on top.

4.2. Application of Traditional Element Symbols in the Design of Exterior Facade of Hotel Project

The fusion of traditional ethnic symbol and modern architectural design is like the relationship between water and ice. Inheritance to traditional culture is the inheritance to history, not only inheritance but also development, history can progress, society can develop. The traditional culture is not to inherit its surface and rough things, but to express the inner spirit and essence of traditional culture, through the choice and use of space and materials. It is the inevitable direction and trend of modern architectural design to inherit traditional culture and traditional national elements and to break through the restriction of ancient thought. The famous architect, Mr. Wu Liangyong, also put forward the idea of "abstract inheritance" and advocated the development of the essence of traditional architectural design principles and basic theories. The most distinctive parts of the traditional architectural image can be extracted from the traditional symbolic creation by using traditional elements. In the creation of both the whole, part of the divine similarity, and also do not exclude a certain degree, a certain detail of similarity. Of course, even so, it has been re-created, not copied.

Therefore, this project will draw on the traditional national symbol, such as building components, space, artistic conception, materials and technology, and transform it into a symbol. The meaning and rhyme of traditional national element symbol are accurately and appropriately expressed through modern advanced science and technology, diversified building materials and creative design methods. It is the correct way for us to use and innovate the traditional national element symbols to continue the regional architectural context to adapt to the local history, culture and humanities.²⁰⁾

In the design of this project, the wall is made of three primary colors of brown and white ash, the curtain is inlaid with hieroglyphs, and the Chinese characters inlaid with thin gold. As in figures 4-3, 4-4, 4-5. Not only the color, but also the form are perfect to show the Song Dynasty architectural design characteristics and style.



<Figure 4-3> Layout of Xingtai Garden Hotel

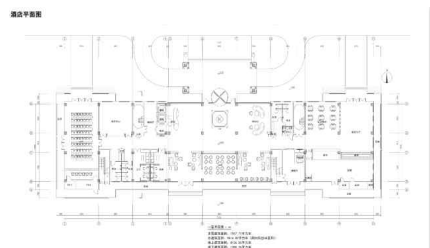
20) Sun Suyi's Song Style and Its Practice in Architectural Interior Design in Jiangnan Area, Nanjing University of Technology Master Thesis 2014.6.5 p35



<Figure 4-4> Park Park Hotel North Face
(Author's Computer 3D Production Effects)



<Figure 4-5> South facade of Park Park Hotel (Author's own
computer 3D production)
(Effect diagram) Author Team Design



<Figure 4-6> Floor plan of Xingtai Garden Hotel (Cad plan of
the author's own computer)

4.3. Application of Traditional Element

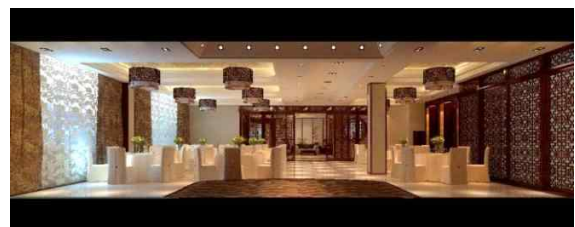
Symbols in Interior Design of Hotel Project

The architectural decoration in Song Dynasty developed greatly compared to Tang Dynasty, and a large number of documents and painting materials showed the high level of decoration skills at that time. Among them, the official publication "Building French Style", which Li Jie presided over and edited in Song Dynasty, recorded a lot of architectural decoration. In addition, Cheng Zhu's philosophy, the mainstream of the Song Dynasty, advocated harmonizing the spirit of Confucianism, Buddhism and Taoism to form a kind of spiritual philosophy. Influenced by this concept of analysis and speculation, the aesthetic taste of Song Dynasty also tends to be more rational and meticulous, which promotes the overall style of architecture at that time. The decorations in Song Dynasty were all produced by certain structural functions, which was quite different from the complicated and impractical decorative features of Ming and Qing Dynasties.

The use of wood is also more economical and practical, which coincides with the characteristics of Song-style architectural modularization. This not only makes Song Dynasty furniture and Song Dynasty architecture simple elegant, exquisite indoor style is very integrated, but also shows Song Dynasty lattice matter cause thought to social daily life impregnated. In the Song Dynasty interior decoration design, this mainstream of rational aesthetic thought has also been intuitively reflected. Along with the improvement of handicraft industry, interior decoration is not only of better quality and longer service life, but also of expressing the mainstream aesthetic concept of Song Dynasty. In use, the main function of indoor space is selected, and the artistic technique is used to reveal the elegant atmosphere of indoor space, which becomes an important part of indoor space. Song Dynasty architectural style pursues delicate and soft beauty, for example, can be 2 to 3 centimeters of material to make bucket arch, carve on it for decoration, so that the building decoration, decorative craft level leap to a new height. For this reason, we are in the newly designed decoration, no matter in color or shape, we design and choose materials according to Song Dynasty's unique soft and beautiful artistic style. The interior with mahogany color as the main color, to highlight the gentle soft beauty of the Song Dynasty, using a large number of hollow carvings, reflecting the Song Dynasty architectural interior decoration.



<Figure 4-7> Xingtai Garden Hotel Indoor
(Author's home-made 3D production effect diagram)



<Figure 4-8> Xingtai Garden Hotel Indoor
(Author's home-made 3D production effect diagram)



〈Figure 4-9〉 Xingtai Garden Hotel Indoor
(Author's home-made 3D production effect diagram)

5. Conclusion

This paper analyzes the interior and exterior environment, different types of interior space decoration and interior space decoration characteristics, and summarizes the existing ancient architectural spatial characteristics and artistic style. Based on this, this paper shows the inheritance and development of architecture and regional culture in the southern part of Song Dynasty in modern society through collecting and analyzing Song style hotel design cases.

The architecture of China in the Song and Sui Dynasties has its distinctive regional characteristics: the architecture of houses is not only more geographical, but also simple and practical. The interior decoration of the architecture of the two Song Dynasties shows certain regional characteristics while inheriting the architectural features of the Song Dynasties such as in the setting of windows and doors, according to the northern climate, environmental changes flexible choice. The interior of the building is different from the southern architecture in the use of colors and elegant and beautiful, showing practical, beautiful decorative style. In addition, in furniture, furnishings, but also to meet the practical function of the main, less colorful appearance and decoration, showing the Song Dynasty social philosophy of the use of material.²¹⁾ Song style architectural design in this project, not only conveyed the architecture and regional culture of the two Song Dynasty, but also showed a certain design method. The main types are as follows:

The definition of spatial intention and theme; the imitation, abstraction and simplification of spatial hook and local components; the use and reference of decoration, decorative forms and symbols; the use of materials; the design of colors; the reproduction of traditional techniques. Through the above-mentioned several or many methods of cooperative use, create the interior and exterior space with the Central Plains regional cultural characteristics and Song Dynasty architectural

characteristics. This paper puts forward some new ideas for inheriting and displaying Song Dynasty architectural culture under the regional characteristics of the Central Plains. In addition, the use of Song style is not only displayed in the interior and exterior design of buildings in the Central Plains, but also in other aspects such as landscape has been achieved a certain performance. In other words, although the interpretation of Song style is only one corner, I hope that through the above analysis and summary, we can put forward a new idea for the inheritance and development of Chinese traditional architecture and regional culture. The architectural style of Song Dynasty is a bright pearl in the architectural history of our country and even the world, and is a cornerstone of Chinese architectural design to the world. Deep study of it can not only help us to understand Chinese traditional architectural aesthetics, but also to create a new period of architectural style with Chinese characteristics. Only by understanding the past can tomorrow be better created.

References

- Ding Chunjuan, (2016), Application of Chinese traditional auspicious patterns in architectural decoration design[J]. *Art Education Research*, (4), 64-65.
- Dong Li, (1990), Visual Characteristics of Architectural Formal Beauty. *Journal of Wuhan University of Technology*, (1).
- Guo Daihan, (2002), 「Thesis on Architectural History of the Song Dynasty in the Great Creation Age」, *15(01)*, 42.
- Han Xiangyu, (2020), Aesthetic Form of Architectural Design in Visual Effects [A] Classification Number: TU-80 Document ID: A Article Number: 1009-1114, 03-0062-03.
- Li Shuang, 「Application of Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design」, *Anhui Architecture*, No. 4 (Total No. 185), 16.
- Li Shuang, 「Application of Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design, *Anhui Architecture*」, No. 4(185), 17.
- Liu Shufang, (2011), A Study on the Artistic Characteristics and Style of Song Dynasty Architecture [J] *Art and Design (theory)*, 150.
- Liu Wenhui, A Study on the Design Characteristics of New Chinese Hotels in Beijing[D] Ph.D. thesis of Chungnam National University, Korea, 117.
- Qiangrui, Poetry and Painting Design of Tianquan Pavilion Hotel [D] Master thesis, Xi'an University of Architecture and Technology, 72-75.
- Sun Suyi, (2014), Song Style and Its Practice in Interior Design of Architecture in Jiangnan Area, Nanjing University of Technology Master thesis, 5-35.

21) A Study on the Artistic Characteristics and Style of Liu Shufang's Architecture in Song Dynasty[J] *Art and Design (theory)* 2011-01-15 p150

in Visual Effects [A] Classification Number: TU-80 Document ID: A Article Number: 1009-1114, 03-0062-03.

Li Shuang, 「Application of Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design」, *Anhui Architecture*, No. 4 (Total No. 185), 16.

Li Shuang, 「Application of Traditional Ethnic Element Symbols in Modern Architectural Design, *Anhui Architecture*」, No. 4(185), 17.

Liu Shufang, (2011), A Study on the Artistic Characteristics and Style of Song Dynasty Architecture [J] *Art and Design (theory)*, 150.

Liu Wenhui, A Study on the Design Characteristics of New Chinese Hotels in Beijing[D] Ph.D. thesis of Chungnam National University, Korea, 117.

Qiangrui, Poetry and Painting Design of Tianquan Pavilion Hotel [D] Master thesis, Xi'an University of Architecture and Technology, 72-75.

Sun Suyi, (2014), Song Style and Its Practice in Interior Design of Architecture in Jiangnan Area, Nanjing University of Technology Master thesis, 5-35.

Wang Fang, Symbols, Architecture, Media-Imageization of Contemporary Architectural Design[A] *Architectural Design and Theory* Vol. 17, No. 367, No. 84-85.

Xu Shen, Shuowen Jiezi, Eastern Han Dynasty. It was the first book in China to systematically analyze the shape and source of Chinese characters.

Zheng Liwei, (2021), Application of Visual Communication in Architectural Space Design [J] *New Building Materials* , 174.

「Application of Visual Communication in Chinese Architectural Design」, *Grand View*, 2020.06, 32-34.

Baidu Encyclopedia, Longxing Temple, Zhengding, Hebei Province

<https://baike.baidu.com/item/隆兴寺/21192?fromtitle=河北正定隆兴寺&fromid=24031408&fr=aladdin>, 2022.10.

Baidu Encyclopedia of Xingtaiyuan Expo Garden
https://baike.baidu.com/item/园博园/23696521?fromModule=search-result_lemma, 2022.10.10.

Beijing Xiangshan Hotel Baidu Encyclopedia
<https://baike.baidu.com/item/香山饭店/5911111?fr=aladdin>
2022.10.

Fish marsh flying beam, Baidu encyclopedia
<https://baike.baidu.com/item/鱼沼飞梁/2876545?fr=aladdin>
2022.11.

Kissing Beast, Baidu Encyclopedia
https://baike.baidu.com/link?url=r9q30k0bwrNH5WsL_hpxXkPSQzP3cj0McxWV6Q3mq79Lb3Vm8qaGqfu5cLksiQSGDcOAUE7zflfa7c5LrT5_7w-N9zVddltauldO00P1G
2022.10.12.

Zhang Zeduan, Qingming River Map Baidu Encyclopedia
https://baike.baidu.com/link?url=CLCLVqgKHLhPXA-WCufj72HW5RKkzC4X6HdUBsEqjfAhoFHHitG-4UxATpwi5vkoNjLofXNyN3FolV3EXp373gF54Y35brofPCqln4esjBOhDlraltU_nfzX75ZD0CvmOnb7ChkqHE4JRA68jNa, 2022, 10.10.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

중국 명·청 시대의 전통문양을 적용한 패키지디자인에 관한 연구
– 산시성 핑야오 쇠고기 패키지디자인을 중심으로 –

A Study on the Package Design Applying Traditional Patterns
from the Ming and Qing Dynasties in China
– Focusing on the package design of Pingyao beef in Shanxi Province –

주 저자 유택봉

남서울대학교 대학원 시각정보디자인학과 석사과정

Liu, Zefeng

Dept. of Visual Information Design, Graduate School, Namseoul University

511185159@qq.com

교신 저자 정병국

남서울대학교 시각정보디자인학과 교수

Jeong, Byoung Guk

Dept. of Visual Information Design, Namseoul University

kukido@nsu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.19

중국 명·청 시대의 전통문양을 적용한 패키지디자인에 관한 연구 - 산시성 평야오 쇠고기 패키지디자인을 중심으로 -

유택봉 · 정병국

A Study on the Package Design Applying Traditional Patterns from the Ming and Qing Dynasties in China

- Focusing on the package design of Pingyao beef in Shanxi Province -

Liu Zefeng · Jeong, Byoung Guk

목차

1. 서론

- 1.1. 연구 배경과 목적
- 1.2. 연구방법과 범위

2. 이론적 고찰

- 2.1. 패키지디자인의 정의 및 역할
- 2.2. 패키지디자인의 구성 요소
- 2.3. 중국 전통문양의 개념
- 2.4. 중국 명·청 전통 문양의 시대별 특징

3. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 연구

- 3.1. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 조사
- 3.2. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 분석

4. 명·청 시대의 전통요소를 적용한 패키지디자인의 제안

- 4.1. 디자인 목적
- 4.2. 소고기 패키지디자인
- 4.3. 조사분석 방법과 평가척도
- 4.4. 조사결과 분석

5. 결론

참고문헌

초록

본 연구의 목적은 산시 평야오(山西平遙) 쇠고기의 패키지디자인을 사례로 선정하여, 현대적 시각과 디자인 방법을 통해 중국 전통문양을 패키지디자인에 융합함으로써 제품의 경쟁력을 향상하는 것이다. 기존의 쇠고기 패키지디자인과 연구자가 제시한 디자인 시안 5개를 분석하기 위하여, 연구의 평가기준에 맞게 조작

적 정의를 통하여 최종적인 평가기준을 제시하였다. 평가항목은 심미성, 주목성, 신뢰성, 독특성, 연관성을 중심으로 분석이 이루어졌으며, 쇠고기 패키지디자인에 대한 소비자의 선호도와 구매도를 평가, 분석하여 문제점을 파악하고 소비자는 어떤 디자인에 대하여 선호도 및 구매도가 높은지 그 결과를 논문에 제시하였다.

연구 결과, 연구자가 제시한 5개의 디자인의 대부분이 5개의 평가항목에서 상대적으로 기존의 시판제품 보다 높은 점수를 획득하였으며, 특히 전통문화기법을 적용한 작품은 4개의 평가 항목에서 시판제품의 패키지디자인에 비해 월등히 높은 점수를 획득하였다. 구매도 또한 전통 문화기법을 적용한 작품이 가장 높은 점수를 받았다. 각 연령별 조사 분석에서는 20세 미만의 소비자들은 중국 전통문양의 현대화를 적용한 작품에 대하여 선호도와 구매도 모두 가장 높은 점수를 획득하였다.

Abstract

The purpose of this study is to improve the competitiveness of products by selecting the package design of Shaanxi Pingyao beef as a case and integrating Chinese traditional patterns into the package design through a modern perspective and design method. In order to analyze the existing beef package design and the five design proposals presented by the researcher, the final evaluation criteria were presented through operational definition in accordance with the evaluation criteria of the study. The evaluation items were analyzed centering on aesthetics, attention, reliability, uniqueness, and relevance. Consumers' preference and purchasing

degree for beef package design were evaluated and analyzed to identify problems, and consumers preferred and The results were presented in the thesis to see if the purchase rate was high.

As a result of the study, most of the 5 designs presented by the researcher obtained relatively higher scores than existing commercial products in 5 evaluation items. Received a significantly higher score. In terms of purchase, works using traditional printmaking techniques received the highest score. In the survey analysis by age group, consumers under the age of 20 obtained the highest scores in both preference and purchase for works that applied the modernization of traditional Chinese patterns.

Keywords 패키지디자인 (Package Design), 중국 전통문양 (Chinese traditional patterns), 구매의도(Purchasing Intention), 시각적 표현(Visual Expression)

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

개혁개방(改革开放) 이후 중국은 지속적으로 전통문화를 중시하였다. 1982년에는 전통문화의 보호와 관련된 <중화인민공화국 문화보호법>을 처음으로 제정하였고, 오늘날까지 전통문화에 대한 관심은 지속적으로 높아지고 있다. 특히 2018년 중국 본토 브랜드 "LI-NING(李宁)"이 뉴욕패션위크에서 중국적 요소가 강한 패션을 도입한 후부터 많은 브랜드들이 중국적 요소를 자신들의 브랜드와 제품 속에 도입하기 시작하였다.(KONG Xiangfu-WANG Jingjing-LI Zhengjun, 2021) 조신(2014)의 연구에 따르면, 전통 문양과 융합된 로고는 대중들에게 인정을 받고, 현대 로고에 적합한 소재가 될 수 있다. 등몽청(2018)은, 포장에 중국 전통 요소를 사용하면 소비자의 구매 욕구가 증가할 수 있습니다. ZHANG YILING(2022)은, 차있 포장에 전통 문양을 섞으면 젊은이들의 미적 관념에 더욱 부합된다. 라고 하였다. 이렇듯 중국전통문양과 현대적인 디자인의 융합은 제품과 브랜드의 경쟁력 향상에 긍정적인 영향을 미친다. 본 연구의 목적은 산시 평야오(山西平遙) 쇠고기의 패키지디자인을 사례로 선정하여, 중국 전통문양을 현대적인 방법으로 재해석하여 패키지디자인에 융합함으로써 제품의 경쟁력을 향상하는 것에 목적이 있다.

1.2. 연구방법과 범위

연구방법을 정리하자면 다음과 같다. 첫째, 중국 전통적 요소에 대한 정의를 내리고, 중국 전통적 요소의 다양한,

광범위한 내용과 개념을 분류 및 분석한다. 개념의 분류 및 분석을 위해, 우선 선행연구 분석과 문헌자료를 통해 산시 평야오 쇠고기의 발전사와 현대 패키지디자인의 관련 이론을 수집 및 정리하였다. 둘째, 산시성 평야오 쇠고기 패키지디자인과 중국 내수시장에서 판매되고 있는 경쟁제품, 동일한 카테고리 내의 여러 제품의 패키지디자인에 대해 심미성, 관련성, 주목성, 신뢰성, 독특성의 5가지 평가항목으로 분석을 진행하였다. 셋째, 도출한 문제점을 분석하여, 새로운 디자인 시안 5개를 제시하였으며, 5개 시안에 대해서도 동일한 평가항목으로 분석 후 결과를 제시하였다. 또한, 어떤 디자인에 대해 호감도와 구매의도가 높은지 비교, 평가하였다. 넷째, 최종 결과를 바탕으로 중국 전통요소에서 어떤 요소를 적용했을 때 호감도와 구매의향이 가장 높은지를 확인하고, 향후 패키지디자인에서 중국 전통요소를 사용하는 방향에 대해 근거를 제공한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 패키지디자인의 정의 및 역할

패키지디자인은 제품을 담은 용기, 제품을 싸는 구조, 포장을 시각적으로 디자인하는 활동으로서 일련의 전략적 및 기술적인 활동이다(수민, 박상규, 2015). 미국 패키징 협회는 패키징을 제품 반출 및 판매를 위한 준비 행위로 정의하였다. 영국표준협회는 패키징을 상품 운송 및 판매를 위한 예술적 및 기술적 준비라고 정의하였다. 일본의 <패키징 용어사전>에서는 제품을 운송 및 보관하는 과정에서 내부 물품을 보호하고 제품의 가치를 유지할 수 있게 적절한 재료와 용기를 사용하여 제품을 목적지에 안전하게 도달하도록 하는 기술로 패키징을 정의하였다. 중국 국가표준에서 포장(패키지/패키징)은 유통과정에서 제품을 보호하고, 운송을 용이하게 하며, 판매를 촉진하기 위해 특정 기술적 방법에 따라 사용되는 용기, 재료와 보조물의 총칭으로 정의되었고, 이와 동시에 용기, 재료와 보조물을 통해 상기 목적을 달성하는 과정에서 특정 기술적 방법 등을 사용하는 작업활동을 가리킨다¹⁾. 결론적으로 패키지(Package)란 단어는 “물품을 포장 및 보호하고, 그를 아름답게 장식하는 것”이다. 다시 말하자면, 패키지의 본질은 “물품을 보호 및 보존하는 동시에 아름다운 그래픽 디자인을 통해 내용물의 의미를 효과적으로 전달하여 소비자의 시선을 이끌고, 판매를 돕기 위해 장식하는 것이다.”(최동신, 2006) 현대 사회의 패키지 디자인은 상품의 물질적, 감성적 기능을 향상하는 등 다양한 목적에 도달하기 위해 일정한 형태를 만들거나 상품의 시각화를 이루는 각종 활동을 가리킨다(박규원, 1994). 즉, 제품의 보호기능과 내용물의 의미를 효과적으로 전달하고, 시각적 디자인 부분과 친환경적인 면을 부각시켜 소비자에게 구매 욕망과 신뢰감, 만족감을 줄 수 있는 기능들을 말

1) 包装定义来源于中华人民共和国国家标准(GB 4122-1983).

하는 것이다(박규원, 2001). 현대 패키지디자인에 관한 Marianne Rosner Klimchuk의 주장에 따르면, 현대 패키지 디자인은 형상, 구조, 재료, 색채, 이미지, 레이아웃 스타일 등 보충적 디자인 요소들을 제품 정보와 연결하여 제품을 시장 판매에 더 적합하게 만드는 창조적인 작업인 것이다. 그러므로 패키지가 궁극적으로 서비스하는 대상은 사람, 즉 소비자이다. 패키지는 자신의 디자인을 통해 소비자에게 자신을 판매하고, 소비자의 구매 욕망을 불러일으킬 수 있어야 하며, 자신의 가치를 향상하여 소비자를 유도하거나 인도하는 작용을 일으켜야 한다(YANG ZIWEI, 2019). 양호한 패키지디자인은 아래와 같은 몇몇 요소를 고려해야 한다. 일반적 요소로는 상품의 보호성, 도매/소매업자의 요구에 대한 만족, 유통, 통관 규정의 법적 표기사항에 대한 준수 등이 있다. 소비자에 대한 요소에서는 개봉, 포장, 보관 등이 편리해야 한다는 기능적인 방법과 상품에 대한 만족도를 향상할 수 있어야 하는 방법, 그리고 다시 구매할 때 쉽게 구분할 수 있고 동일 브랜드 상품을 기억할 수 있게 하는 방법 등을 고려해야 한다(鄭秉國, 2001).

2.2. 패키지디자인의 구성 요소

패키지디자인은 제품의 부속품이지만, 소비자들이 제품을 구매할 때 가장 먼저 주목하는 것이 바로 제품 외부의 패키지디자인이다. 즉, 소비자의 구매 욕망을 자극하는데 있어서 패키지디자인은 제품 자체보다 강한 것이다. 패키지디자인의 주요 요소에는 일러스트레이션(illustration), 색채(color), 타이포그래피(typography), 레이아웃(layout), 브랜드 로고(logo), 형태(shape), 재질(material quality) 등이 포함되어 있으며, 그 내용을 정리하자면 아래와 같다.

〈표 1〉 패키지디자인의 구성 요소

| 요소 | 작용 |
|------------------------|---|
| 브랜드로고 (Logo) | 만약 이름이 언어의 결과라고 하면, 로고는 시각적 언어의 결과인 것이다. 그러므로 로고는 모든 사람들이 그를 보았을 때 제품 혹은 기업이 수립하고자 하는 이념을 연상할 수 있어야 한다. (정병국, 2011) |
| 색채(Color) | 패키지디자인에서 색채는 비언어적, 비형태적 요소로서 기타 회사와의 차별화 및 상품 이미지를 표현하는 아주 중요한 시각적 요소 중 하나인 것이다. |
| 일러스트레이션 (Illustration) | 일러스트레이션의 목적은 패키지에 상업적인 차별성과 느낌을 최대로 부여하여 소비자의 구매 행위를 자극하는 것이다. (윤혜림, 2006) |
| 사진(Image) | 사진이 제품 이미지를 시각적으로 전파하는 데는 진정성이 있고, 패키지에서 가장 흔히 사용하는 시각적 표현 방식 중 하나이다. (문수민, 박상규, 2015). |
| 타이포그래피 (Typography) | 훌륭한 타이포그래피는 제품에 대한 소비자들의 연상과 사고를 불러일으킬 수 있고, 제품에 대한 소비자의 인상을 깊게 할 수 있다. |
| 레이아웃 (Layout) | 레이아웃을 한마디로 정의한다면, 사진, 일러스트레이션, 타이포그래피, 색채, 여백 등 구성 요소들을 제한된 공간에 배열하는 것이다.(홍영일, 2010) |

| | |
|-----------------------|--|
| 형태(Shape) | 형태디자인은 제품의 특성, 이미지, 판매장소, 유통기한 등을 고려해 소비자의 만족도를 높이고, 다른 제품과 차별화되는 독특한 디자인 특징을 식별해야 한다. (노선영, 2021) |
| 재질 (Material quality) | 재료는 패키지를 구성하는 물질적 기초이고, 패키지의 스타일링과 구조는 재료를 통해 실현되는 것이다. (조원태, 2021) |

2.3. 중국 전통문양의 개념

문양에 대해 바이두 백과에서는 “문양(pattern design)은 일종 무늬 있는 도안이다. 주요 소재는 자연경물과 각종 기하학적 도형(변체문자 등 포함)으로 나뉘며, 사실, 의자, 변형 등의 표현수법이 있다.”라고 기재되어 있다. 과거 문양, 무늬 등 단어들은 모두 장식적 무늬를 총칭하는 용어이고, 현대에서는 무늬라는 단어를 자주 사용한다. “도안”이란 단어는 일본에서 유래된 것이고, 20세기 20년대에 중국으로 전래되었으며, 중국의 문양, 무늬 등 단어와 유사한 의미를 갖고 있다.

예나 지금이나 문양의 이면에는 늘 삶에 대한 선민들의 정서가 담겨져 있고, 모든 문양들이 각자의 상징적 의미를 갖고 있다. 역사의 긴 흐름 속에서 사람과 자연이 조화롭게 공존하면서 수많은 매력적인 문양을 창조하였다. 이러한 문양들은 생산력의 발전, 사회의 진보에 따라서 다양한 매개체와 예술적 형식을 통해 건축, 회화, 종교, 수공예 등 모든 방면에서 자신들의 흔적을 남겼고, 각자 작품 속에 담겨진 감정을 표현 및 전달하였다.



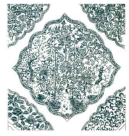


〈그림 1〉 신석기시대 채색도자기

2.4. 중국 명·청 전통 문양의 시대별 특징

명·청나라의 장식성 문양은 순박하고, 색채가 상대적으로 짙다. 또한 국화 장식이 점차적으로 유행되었고, 길상적인 문양이 널리 유행하였다. 명나라의 문양 디자인은 점차적으로 규칙화, 정형화 방향으로 발전되었다. 명·청나라의 문양은 전통문양 기반으로 보완 및 개선을 이루어 명·청나라만의 문양 양식화에 도달하였고, 짙은 장식의미를 갖고 있다. 명·청나라의 문양은 중국 고대 후기 공예문화 성과의 상징이라고 말할 수 있다(Yang Zhi, 2019).

이 시기의 장식 문양은 더욱 독특한 것이고, 궁전과 민간 두 가지 양식은 이러한 독특성이 더욱 선명한 것이다. 모조를 중히 여기는 것, 장황한 풍조, 길상적인 도안과 국화 장식의 성행, 모두 이 시대의 현저한 특징들이다.

<표 2> 명·청나라 문양의 특징

| 이름 | 문양 | 주석 |
|------------------|---|--|
| 각화식 (角花式) |  | 강한 장식성과 구조가 간단한 특징을 갖고 있다. 명·청나라의 각화식은 소박하고 세련된 것이라고 말할 수 있다. |
| 금지개광 (锦地开光) |  | 이러한 조합에서 내부와 외부의 장식 무늬는 강한 대비효과를 일으킬 수 있는 동시에 아주 조화로운 것이다. 따라서 주제 문양을 돋보이게 할 수 있다. |
| 길상적 도안 (吉祥图案) |  | 대다수 길상적 도안은 당시 노동인들이 행복하고 좋은 생활을 바라는 소원과 이상을 반영할 수 있고, 두터운 대중적 지지와 강대한 예술적 생명력을 갖고 있으며, 오랫동안 광범위하게 전해졌다. |

같은 5개 문항을 설계하였고, 리커트 5점 척도를 활용해 설문조사를 진행하였다. 설문조사를 진행할 때 피실험자들에게 평가기준의 의미에 대해 충분히 인지 시킨 후, 설문조사가 이루어졌다.

<표 4> 5가지 사례의 평가 기준

| 평가기준 | 상세내용 |
|------|--------------------------------|
| 심미성 | 패키지디자인의 외관이 너무 마음에 들어요. |
| 주목성 | 패키지디자인이 굉장히 눈에 띄는 것 같아요. |
| 신뢰성 | 패키지디자인의 브랜드가 굉장히 믿음직스럽다고 생각해요. |
| 독특성 | 패키지디자인이 되게 독특한 것 같아요. |
| 연관성 | 패키지디자인이 제품하고 연관성이 있다고 생각해요. |

중국 브랜드에는 장비 쇠고기(张飞牛肉), 우두 브랜드(牛头牌牛肉), 곤봉와(棒棒娃), 저우자커우 쇠고기(周家口牛肉), 관원평야오 쇠고기(冠云平遥牛肉) 등이 있다.

3. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 연구

3.1. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 조사

본 연구의 목적은 쇠고기 패키지디자인 요소의 시각적 특징을 비교 및 분석하여 이러한 요소들이 소비자의 선호도와 구매 의도에 미치는 영향을 파악하는 것이다. 2022년 10월 20일부터 2022년 10월 27일까지 OJUMP(问卷星) 사이트에서 온라인 설문조사를 통해, 중국소비자 총 92명을 대상으로 조사를 진행하였고, 응답자 분포는 <표 3>과 같다.

<표 3> 5가지 사례의 피험자 분포

| 연령 | 인수 | 성별 | | 직업 | | | |
|--------|-------|-------|-------|-------|--------|-----|-----|
| | | 여성 | 남성 | 학생 | 공무원 | 회사원 | 자영업 |
| 10-60대 | 92 | 53 | 40 | 50 | 11 | 14 | 2 |
| | | | | 가정주부 | 무직 | 기타 | |
| | | | | 6 | 2 | 7 | |
| 연령 | | | | | | | |
| 20세 이하 | 20-30 | 30-40 | 40-50 | 50-60 | 60세 이상 | | |
| 26 | 39 | 14 | 11 | 2 | 0 | | |

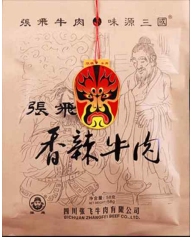

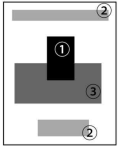
선정된 5가지 쇠고기 패키지디자인은 아래 표와 같다. 최종 선정된 쇠고기의 브랜드는 현재 중국에서 판매되고 있는 판매량 상위 10개사를 기준으로 선정하였다. 평가를 하기 위하여, 패키지디자인의 평가, 척도에 관한 선행연구를 조사하였다. 한승문(2009)은, 패키지디자인에 있어서 평가차원에 관한 용어의 개념을 심미성, 주목성, 신뢰성, 독특성, 연관성, 기능성 등 6개의 평가요인으로 정의를 내렸고, 조태형(2016)은, 심미성, 주목성, 신뢰성, 독특성, 연관성의 5개 평가척도를 제시하였다. 본 연구에서는 최종적으로 아래와

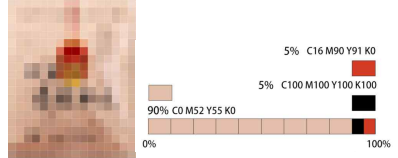
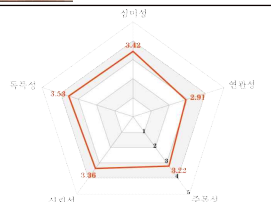
3.2. 경쟁사 브랜드의 패키지디자인 특성 분석

3.2.1. 장비 쇠고기(张飞牛肉)

장비 쇠고기의 패키지는 상대적으로 높은 점수를 획득하였다. 그중 독특성 방면은 3.53점으로 가장 높은 점수를 획득하였다. 패키지디자인의 요소 측면으로 봤을 때, 로고의 도안과 사용한 일러스트레이션은 각각 경극 속의 장비의 검보와 삼국지에서 장비가 쇠고기를 판매하는 스토리이다. 이 두 가지 요소 모두 브랜드명 ‘장비 쇠고기’와 밀접한 관계가 있는 것이고, 구매 과정에서 소비자의 경험을 크게 향상할 수 있다. 그러므로 독특성이 뛰어난 것이다. 그리고 패키지에서 제품의 구체적인 정보를 직접 표현하지 않았기에, 관련성은 2.91점 뿐이었다. 주목성은 3.22점을 획득하였다. 사용한 대부분 색채가 모두 소박한 노란색이기에 눈에 띄지 않는다. 하지만 로고는 눈에 띄는 밝은 붉은색을 사용하여 주목성을 어느정도 향상하게 된 것이다.

<표 5> 장비 쇠고기(张飞牛肉) 다속성 분석

| 패키지 디자인 | 브랜드 로고 |
|--|--|
|  |  C16 M32 Y33 K0 C13 M12 Y80 K0 C100 M100 Y100 K100 |
| 경극에서의 장비의 검보를 로고로 사용하였고, 중국 전통요소를 나타낸 동시에 브랜드명 장비 쇠고기와 연관성을 갖게 되었다. 로고는 주로 붉은색을 사용하였고, 사람들의 시선을 이끌 수 있다. | |
| 레이아웃 |  ① 브랜드로고 ② 제품정보 ③ 제품명 |

| | |
|-----------------------------|---|
| 일러스트레이션 | 일러스트레이션은 삼국지에서(三国演义2) 장비가 쇠고기를 파는 스토리를 적용하였고, 브랜드명과 연관성을 갖게 되었으며, 사람들이 한눈에 브랜드를 인지할 수 있다. |
| 타이포그래피 | 번체자와 서예 서체를 선택하여 전반적으로 사람에게 전통적인 느낌을 줄 수 있다. 글자체를 굵게 표현한 것이 효과적으로 시선을 끌 수 있다. |
| 형태 | 수직방향의 직사각형 패키지, 로고는 끈으로 패키지에 걸려져 있다. |
| 재질 | 비닐 |
| 색채 |  |
| Likert Scale Image Analysis |  |




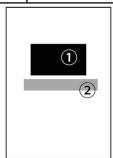
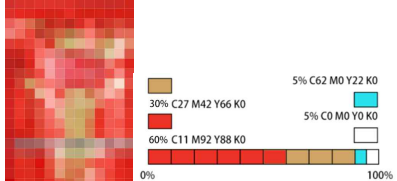
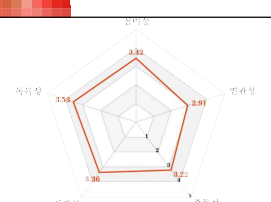
3.2.2. 우두 브랜드 (牛头牌牛肉)

우두 브랜드의 패키지는 전반적으로 낮은 평점을 획득하였다. 그중 관련성은 2.57점 뿐이다. 이는 비록 일러스트레이션에 소의 머리 부분을 조각한 도안을 적용하여 사람에게 패기와 사나운 느낌을 줄 수 있지만, 형상이 뚜렷하지 않아 집중해서 봐야 알아볼 수 있기 때문이다. 쇼핑 과정에서 소비자들이 의식적으로 패키지를 자세히 보는 것은 비현실적이기에 관련성의 점수가 낮은 것이다. 독특성은 간신히 합격한 것으로 3.16점을 획득하였고, 이 또한 일러스트레이션의 원인이다. 만약 패키지를 보았을 때 즉시 소의 이미지를 알아볼 수 있다면, 인상은 더욱 깊을 것이다

비록 우두 브랜드 패키지의 색채가 아주 강한 시각적 충격력을 갖고 있고, 채도와 명도가 상대적으로 높아 눈에 띄지만, 로고에 같은 색계열의 붉은색을 적용해 패키지의 상단에 배치하여 돋보일 수가 없는 것이다. 따라서 주목성 측면의 점수도 3.15점 뿐이다.

2) 罗贯中 (约1330年 - 约1400年), 《三国演义》 (全名为《三国志通俗演义》, 又称《三国志演义》)

<표 6> 우두 브랜드 (牛头牌牛肉) 패키지 디자인 분석

| 패키지 디자인 | 브랜드 로고 | |
|--|--|---|
|  |  |  |
| | 우두와 컬러리본으로 로고를 구성하여 사람에게 패기와 힘찬 느낌을 줄 수 있으며, 글자를 굵게 표현하여 시선을 끌 수 있다. | |
| 레이아웃 |  | ①브랜드로고 ②제품정보 |
| 일러스트레이션 | 일러스트레이션은 소의 머리 부분을 조각한 도안을 적용하였고, 금색 도안을 붉은색 배경에 그려 아주 강한 충격력을 나타내고 있으며, 효과적으로 사람들의 관심을 이끌 수 있다. | |
| 타이포그래피 | 글자들이 수평으로 패키지 중앙에 배열되었고, 로고의 글자체는 상대적으로크고 돋보인다. 하지만 제품 정보는 글자체 크기가 작아 눈에 띄지 않는다. | |
| 형태 | 수직방향의 직사각형 패키지, 상대적으로 좁은 형태를 나타내고 있다. | |
| 재질 | 비닐 | |
| 색채 |  | |
| Likert Scale Image Analysis |  | |

3.2.3. 곤봉와(棒棒娃)

곤봉와 아래의 ‘고원야커’ 제품의 패키지는 전반적으로 높은 점수를 획득하였다. 그중 심미성은 3.64점을 획득하였다. 이는 패키지의 배색 측면에서 회색과 어두운 색에 가까운 색채들을 사용하였지만, 중국 대부분의 패키지가 밝은 색채를 적용하는 상황에서 갑자기 회색에 가까운 패키지를 보았을 때 눈에 떨 수밖에 없기 때문이다.

관련성은 3.52점을 획득하였다. 이는 패키지 하단의 제품 이미지가 보충 설명의 역할을 하여 소비자들이 어떤 제품 인지를 알 수 있게 도움을 제공했기 때문이다.

배색 측면에서는 회색과 어두운 색에 가까운 색채를 선택하였다. 대부분 패키지가 밝은 색채를 선택하는 상황에서 돋보이게 된다. 상단의 식물들은 모두 쓰촨-티베트 지역의 특색 있는 식물들이고, 문자를 둘레 새겨 로고를 형성하였다. 이러한 요소들을 통해 소비자들은 해당 제품이 쓰촨-티베트 지역의 특산물이라는 것을 알 수 있다.

<표 7> 곤봉와(棒棒娃)패키지 디자인 분석

| 패키지 디자인 | 브랜드 로고 | |
|-----------------------------|---|-----------------------------------|
| | | C46 M32 Y50 K0 C68 M78 Y73 K43 |
| | 돌에 이름을 새겨 전반적으로 사람에게 쓰촨-티베트 지역의 느낌을 줄 수 있다. 노란색에 가까운 돌은 파란색 패키지에서 유난히 돋보인다 | |
| 레이아웃 | | ①브랜드로고 ②제품정보 ③제품명 |
| 일러스트레이션 | 상반부는 티베트의 일부 화웨이 장식성 문양을 구성하여 제품이 쓰촨-티베트 특산물이라는 것을 강조하였다. 하반부는 제품의 사진으로 소비자를 유치하였다. | |
| 타이포그래피 | 송체를 변형하여 사람에게 더욱 전통적인 느낌을 줄 수 있고, 제품정보를 수평으로 배열하였으며, 짙은 색과 연한 색의 대비효과로 소비자의 시선을 끌 수 있다. | |
| 형태 | 수직방향의 직사각형 패키지 | |
| 재질 | 비닐 | |
| 색채 | | |
| Likert Scale Image Analysis | | |

3.2.4. 저우자커우 쇠고기(周家口牛肉)

저우자커우 쇠고기의 패키지에서 특징이 가장 높은 방면이 바로 관련성이다. 이는 패키지에 요소가 상대적으로 적고, 시각적 중심이 패키지 중앙에 있는 소의 실루엣에 위치해 있으며, 실루엣 위에 “고급진 쇠고기 저우자커우, 더욱 쫄깃한 식감”이라고 적혀져 있기 때문이다. 그러므로 사람들은 해당 제품이 무엇인지를 한눈에 알아볼 수 있는 것이다. 기타 측면의 특징은 모두 합격 수준에 도달하였다. 비록 패키지에 요소가 많지 않지만, 나쁜 점도 없는 것이다. 이와 동시에 눈에 띄는 디자인도 없을 뿐이다.

<표 8> 저우자커우 쇠고기(周家口牛肉)패키지 디자인 분석



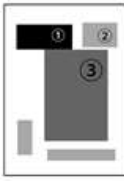
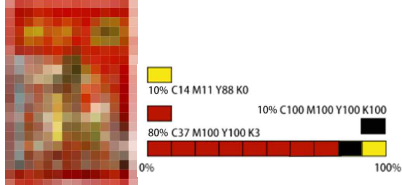
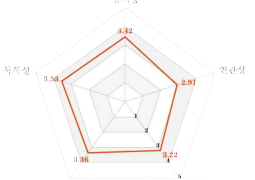
| 패키지 디자인 | 브랜드 로고 | |
|-----------------------------|---|-----------------|
| | | C22 M33 Y39 K0 |
| | 단순히 저우자커우 세 글자를 통해 직접적으로 로고를 형성하여 사람들이 한눈에 알아볼 수 있다. | |
| 레이아웃 | | ①브랜드로고 ②제품정보 |
| 일러스트레이션 | 일러스트레이션은 소의 실루엣 이미지를 사용하였고, 전체 화면이 매우 간단하고 고급스럽다. 붉은색의 실루엣은 노란색 패키지에서 유난히 돋보인다. | |
| 타이포그래피 | 고딕체를 굵게 나타내 수평방향으로 소의 실루엣 위에 배열되어 사람들이 한눈에 알아볼 수 있다. | |
| 형태 | 수직방향의 직사각형 패키지 | |
| 재질 | 비닐 | |
| 색채 | | |
| Likert Scale Image Analysis | | |

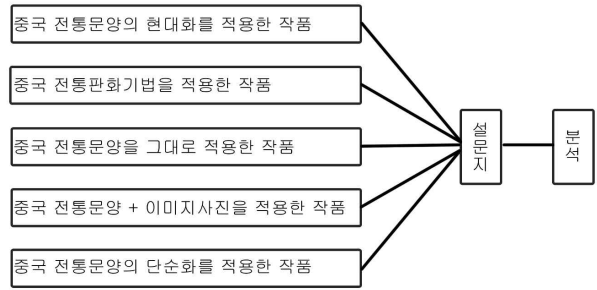
3.2.5. 관원핑야오 쇠고기(冠云平遥牛肉)

관원핑야오 쇠고기는 해당 패키지를 이미 10여 년 사용하였다. 전반적인 디자인이 상대적으로 낙후되어 심미성 측면에서 낮은 점수로 2.73점을 획득하였다.

해당 패키지는 대량의 붉은색을 사용하였고, 작은 길상적인 전통문양을 많이 사용하여 사람에게 경이스러운 느낌을 줄 수 있다. 패키지에 천연적으로 사람에게 안심을 주는 인장을 장식하여 사람들이 해당 제품을 신뢰하게 된다. 따라서 해당 패키지의 신뢰성은 높은 점수로 3.48점을 획득하였다.

〈표 9〉 관원핑야오 쇠고기(冠云平遙牛肉)패키지 디자인 분석

| 패키지 디자인 | 브랜드 로고 | |
|---|--|------------------------------------|
|  |  | C62 M74 Y100 K71 C20 M13 Y90 K0 |
| | 관원 두 글자로 로고를 형성하였고, 금색의 입체적 글씨를 통해 사람들은 해당 브랜드가 대단하다고 느끼고 안심을 느낀다. | |
| 레이아웃 |  | ①브랜드로고 ②제품정보 ③제품명 |
| 일러스트레이션 | 큰 사이즈의 일러스트레이션이 없고, 전부 장식 역할을 하는 작은 일러스트레이션들이다. 전통문양으로 세이딩을 이루었고, 대부분이 붉은색이어서 사람에게 경사스러운 느낌을 줄 수 있기에 선물을 고를 때 우선적으로 선택하게 된다. | |
| 타이포그래피 | 서예 서체와 인장을 사용하여 사람에게 오래된 브랜드의 느낌을 줄 수 있고, 믿음을 강화할 수 있다. | |
| 형태 | 수직방향의 직사각형 패키지 | |
| 재질 | 비닐 | |
| 색채 |  | |
| Likert Scale Image Analysis |  | |



〈그림 2〉 연구 설계

4.2. 소고기 패키지디자인의 제안

4.2.1. 디자인 배경

핑야오 쇠고기는 핑야오 고성(古城)의 특산물 중 하나이다. 핑야오 쇠고기는 서한시대에서 유래된 것이고, 당송시대 기반으로 명청시대에서 정상에 오르게 되었다. 그리고 1900년에 청나라 자회태후가 서부로 이동하면서 핑야오에 머물렀는데, 당시 핑야오 쇠고기를 “황실공물”로 지정하였다.

핑야오 쇠고기의 발전 과정에서는 많은 역사적 전고를 보류하였다. 예를 들어, “소를 죽이지 않고 살려주다”, “신우속좌”, “핑야오 쇠고기의 향은 경성까지 퍼진다”, “핑야오 쇠고기가 호두산에 세 번이나 오른다” 등.

독특한 색상, 향기, 맛을 통해 핑야오 고성을 위해 눈부신 광채를 더하였고, 두터운 전통 예술문화로 국가 비물질문화유산의 빛나는 별이 되었다.

4.2.2. 디자인 모티브 선정

디자인 주제는 핑야오 쇠고기의 패키지디자인이다. 소의 전통문양을 언급했을 때, 가장 먼저 생각나는 것이 페이퍼 컷 속의 소, 중국화 속의 소, 청동기 속의 소의 문양들이다. 그리고 핑야오 쇠고기는 핑야오 고성(古城)의 특산물로서 패키지에서 빠질 수 없는 요소이다. 또한 핑야오 고성(古城)은 산시의 관광 명소이다. 그러므로 동전, 식물 문양, 상운 문양 등 산시의 특색 있는 요소들을 장식하여 완전한 패키지 디자인을 구성해야 한다. 아래는 조회된 관련 요소들이다.



〈그림 3〉 핑야오 고성(古城)



〈그림 4〉 소의 여러 가지 스타일

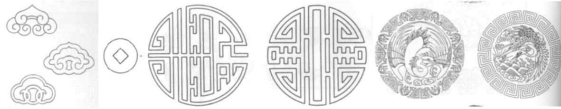
4. 명·청 시대의 전통요소를 적용한 패키지 디자인의 제안

4.1. 디자인 목적

본 연구의 최종 목적은 전통문양을 어떤 표현수법으로 쇠고기 패키지에 표현해야 더 많은 인기를 얻을 수 있는지를 분석하는 것이다. 따라서 디자인 작품 속에서 기타 부차적 요소들은 가능한 동일한 것으로 유지하고, 상이한 전통요소 스타일들을 교체하면서 비교를 진행한다. 본 연구는 동일 종류의 요소에 대한 비교방법을 사용하고, 설문조사를 진행하여 결과를 수집해 소비자들이 가장 선호하는 표현 방식을 정확히 분석한다.



<그림 5> 장식된 식물 문양



<그림 6> 동전 등 보조 문양

4.2.3. Color 선정

중국의 색채는 천 년 넘게 계승되었고, 시대의 변화에 따라서 하나뿐인 색채, 두 가지 색의 분리(음양, 흑백, 순수함과 잡다함), 삼색관, 사색관(검정색, 흰색, 노란색, 푸른색), 오색관(검정색, 흰색, 붉은색, 노란색, 푸른색) 등 과정을 겪었고, 최종적으로 중국 전통 오색체계의 개념이 형성되었다. 주로 명청시대 대중들이 선호하는 순도가 낮고 명도가 높은 색채를 사용하고, 가능한 원초적인 색채로 복원한다. 예를 들어 상아색, 민트 녹색 등. 또한 전체 화면과 통일을 이루어야 한다. 고대에서 유행한 색채조합 기반으로 색채의 명도 등에 따라서 색채를 대중들이 선호하는 방향으로 조정하여 패키지가 대중들의 인정을 받도록 추진해야 한다.



<그림 7> 오색관



<그림 8> 패키지디자인 색상선정

4.2.4. 소고기 패키지디자인

본 연구에서 연구자는 최종적으로 총 5개 타입의 패키지 디자인을 제안하였다. 앞에서 언급한 것처럼 디자인의 모티프는 소와 평야오의 고성을 주로 이용하였으며, 컬러는 중국 전통의 오색체계를 적용하였다. 기존제품의 패키지디자인과의 차별성을 주기 위하여 각각 다른 컨셉으로 디자인된 타입별 5가지는 아래와 같다.

<표 10> 총 5개 타입의 패키지디자인 제안

| 디자인 타입 | 디자인 시안 |
|--------------------------------|--------|
| Type A 중국 전통문양의 현대화를 적용한 작품 | |
| Type B 중국 전통판화기법을 적용한 작품 | |
| Type C 중국 전통문양을 그대로 적용한 작품 | |
| Type D 중국 전통문양 + 이미지사진을 적용한 작품 | |
| Type E 중국 전통문양의 단순화를 적용한 작품 | |

4.3. 조사분석 방법과 평가척도

본 조사의 목적은 소비자(피험자)를 대상으로 호감도와 구매도를 조사하고 어떤 디자인이 선호도와 구매도가 가장 높은지 조사 및 분석하는 것이다.

설문조사는 2022년 11월 1일부터 2022년 11월 8일까지 진행되었으며, 현재까지 중국과 한국은 총 92명의 응답자가 있었다. 설문 스타 사이트에서 온라인으로 조사하였으며, 응답자 분포는 <표 11>과 같다.

<표 11> 피험자 정보

| 연령 | 인수 | 성별 | | 직업 | | | |
|--------|-------|-------|-------|-------|--------|-----|-----|
| | | 여성 | 남성 | 학생 | 공무원 | 회사원 | 자영업 |
| 10-60대 | 92 | 53 | 40 | 50 | 11 | 14 | 2 |
| | | | | 가정주부 | 무직 | 기타 | |
| | | | | 6 | 2 | 7 | |
| 연령 | | | | | | | |
| 16-20 | 20-30 | 30-40 | 40-50 | 50-60 | 60세 이상 | | |
| 26 | 39 | 14 | 11 | 2 | 0 | | |

6개의 질문에 대하여 5단 리커트 척도를 사용하여 결과를 도출하였다.

〈표 12〉 평가기준

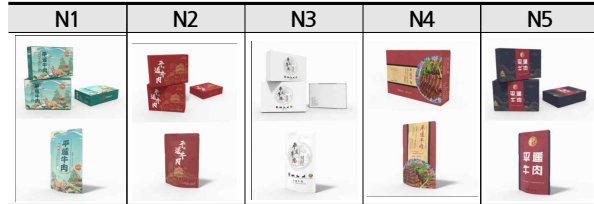
| 평가기준 | 상세내용 |
|---------|--------------------------------|
| 심미성 | 패키지디자인의 외관이 너무 마음에 들어요. |
| 주목성 | 패키지디자인이 굉장히 눈에 띄는 것 같아요. |
| 신뢰성 | 패키지디자인의 브랜드가 굉장히 믿음직스럽다고 생각해요. |
| 독특성 | 패키지디자인이 되게 독특한 것 같아요. |
| 연관성 | 패키지디자인이 제품하고 연관성이 있다고 생각해요. |
| 전통문양 사용 | 중국 전통 문양을 잘 이용한 디자인이라고 생각한다. |

4.4. 조사결과 분석

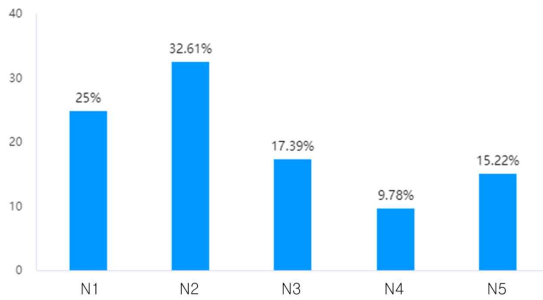
4.4.1. 선호도 분석

제시된 패키지디자인시안은 각각 N1, N2, N3, N4, N5로 명명하였다.

〈표 13〉 패키지디자인 시안



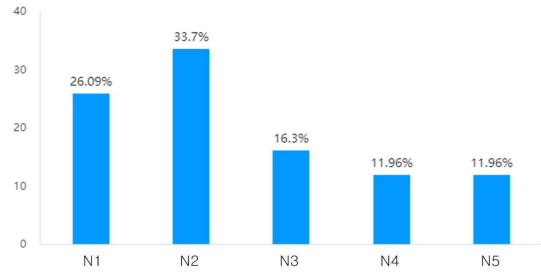
통계에 따르면 설문조사 결과 N2를 선호하는 사람이 32.6%로 가장 많았다. 그 다음으로는 N1을 좋아하는 사람이 25%를 차지하였다. 3위는 17.4%를 차지한 N3로 나타났다. 가장 선호도가 낮은 디자인은 N4로 나타났으며, 9.8%를 차지하였다.



〈그림 9〉 선호도분석 결과

4.4.2. 구매도 분석

분석 결과, 구매도가 가장 높은 것은 선호도의 결과와 마찬가지로 N2로 나타났으며 33.7%를 차지하였다. 두 번째 구매도가 높은 디자인은 N1이었으며, 26.1%로 나타났다. 3위는 N3(16.3%)의 순으로 나타났다. 가장 구매도가 낮은 디자인은 N4와 N5로 나타났으며, 두 디자인의 구매도는 11.96%로 동일한 결과로 나타났다.



〈그림 10〉 구매도분석 결과

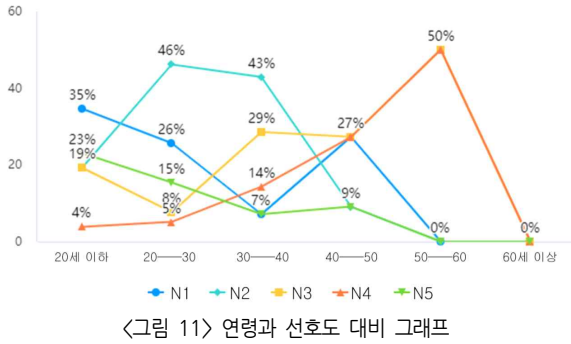
4.4.3. 선호도와 구매도에 미치는 연령의 영향

연령에 따른 선호도를 교차 분석한 결과, 16-20세의 사람들은 N1 패키지디자인을 선호하고 N4 패키지디자인에 가장 관심이 없는 것으로 나타났다. 20-30대는 N2 패키지디자인을 가장 선호하고 N4 패키지디자인에 대해서는 선호도에서 모두 낮은 것으로 나타났다. 30-40대도 N2 패키지디자인에 대한 선호도가 가장 높았다는 것을 알 수 있었다.

분석결과에서 상대적으로 젊은 사람들이 N1 패키지디자인을 선호한다는 것을 알 수 있었다. 그 이유는, 전통 문양을 현대적인 감각으로 개선하여 메인이미지와 ‘소’의 캐릭터를 일러스트화 시켜 더욱 세련된 느낌을 가미함으로써 호감도를 높였다는 이유와 컬러에 있어서 파스텔톤의 부드러운 색감을 사용하여 16-20세의 그들이 주로 많이 접하는 애니메이션이나 카툰 등 익숙한 컬러사용이 선호도를 끌어올리는데 많은 영향을 미쳤다는 것이다. 정리하자면, 16-20세는 N1, 20-30세와 30-40세는 N2를 선호하는 것으로 나타났다.

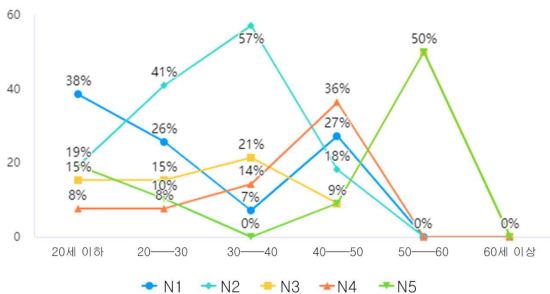
〈표 14〉 연령과 선호도 교차표

| | | 연령*선호도 교차표 | | | | | |
|----|-------|-------------|-------------|------------|------------|------------|----|
| | | 수량도 | | | | | |
| | | 선호도 | | | | | |
| | | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | 총계 |
| 연령 | 16-20 | 9 (35%) | 5 (19%) | 5 (19%) | 1 (4%) | 6 (23%) | 26 |
| | 20-30 | 10 (26%) | 18 (46%) | 3 (8%) | 2 (5%) | 6 (15%) | 39 |
| | 30-40 | 1 (7%) | 6 (43%) | 4 (14%) | 2 (7%) | 1 (7%) | 14 |
| | 40-50 | 3 (27%) | 1 (9%) | 3 (27%) | 3 (27%) | 1 (9%) | 11 |
| | 50-60 | 0 | 0 | 1 (50%) | 1 (50%) | 0 | 2 |
| 총계 | | 23 | 30 | 16 | 9 | 14 | 92 |



〈표 15〉 연령과 구매도 교차표

| | | 연령*구매도 교차표 | | | | | 총계 |
|----|-------|-------------|-------------|------------|------------|------------|----|
| | | 구매도 | | | | | |
| 연령 | | 선호도 | | | | | |
| | | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | |
| 연령 | 16-20 | 10 (38%) | 5 (19%) | 4 (15%) | 2 (8%) | 5 (19%) | 26 |
| | 20-30 | 10 (26%) | 16 (41%) | 6 (15%) | 3 (8%) | 4 (10%) | 39 |
| | 30-40 | 1 (7%) | 8 (57%) | 3 (21%) | 2 (14%) | 0 | 14 |
| | 40-50 | 3 (27%) | 2 (18%) | 1 (9%) | 4 (26%) | 1 (9%) | 11 |
| | 50-60 | 0 | 0 | 1 (50%) | 0 | 1 (50%) | 2 |
| 총계 | | 23 | 30 | 16 | 9 | 14 | 92 |



〈그림 12〉 연령과 구매율 대비 그래프

4.4.4. 연령에 따른 선호도

설문지를 분석하여 5개의 사례와 N1, N2, N3, N4, N5의 선호도, 구매도, 문양의 사용을 순위를 매깁니다.

〈표 16〉 시중 판매제품 및 5개 타입의 패키지디자인 시안에 대한 평균점수 비교

| | 심미성 | 독특성 | 신뢰성 | 주목성 | 연관성 | 전통문양 사용 |
|-----------|------|------|------|------|------|---------|
| 장비 쇠고기 | 3.42 | 3.58 | 3.36 | 3.22 | 2.91 | |
| 우두 쇠고기 | 2.84 | 3.16 | 2.95 | 3.15 | 2.57 | |
| 곤봉와 | 3.64 | 3.2 | 3.16 | 3.14 | 3.52 | |
| 저우자커우 쇠고기 | 3.09 | 3.03 | 3.27 | 3.09 | 3.43 | |
| 관원핑야오 쇠고기 | 2.73 | 3.12 | 3.48 | 3.2 | 2.97 | |
| N1 | 3.77 | 3.73 | 3.54 | 3.71 | 3.47 | 3.73 |
| N2 | 3.98 | 3.57 | 3.76 | 3.73 | 3.36 | 3.84 |
| N3 | 3.26 | 3.22 | 3.12 | 3.15 | 2.97 | 3.57 |
| N4 | 3.24 | 3.27 | 3.41 | 3.3 | 3.76 | 3.27 |
| N5 | 3.66 | 3.52 | 3.3 | 3.57 | 3.18 | 3.52 |

5. 결론

중국인들은 자신의 민족문화가 다른 문화와의 차이를 부각시키기 위해 노력해왔기 때문에 효율성을 극대화하기 위한 연구도 필요하다고 생각한다. 따라서 본 연구의 목적은 쇠고기 패키지디자인에 대표적인 명청시대의 중국 전통 문양을 어떻게 적용하였을 때, 소비자의 선호도와 구매도를 높일 수 있는지에 대한 응용 방법을 연구하는 것이다. 현재 중국에서 판매되고 있는 쇠고기 제품을 판매순위 기준으로 5개를 선정하고, 로고, 컬러, 일러스트, 타이포그래피, 이미지 및 재료에 대한 정보를 분석하고, 설문을 통하여 5개 평가항목에 대한 정량적인 데이터를 추출하였다. 연구의 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

먼저 중국에서 판매되는 쇠고기 패키지디자인에 대한 사례 분석을 수행한다. 중국 쇠고기 패키지디자인의 가장 큰 특징은 중국 전통 색상으로써 빨간색과 노란색을 사용하는 밝은 색상을 위주로 한다는 것이다. 이러한 특징은 중국의 문화와 관련이 있다고 볼 수 있는데, 중국은 예로부터 붉은 색과 노란색이 부귀와 길상의 상징이었기 때문이다. 서체를 선택할 때 전통적인 느낌이 강한 패키지디자인에 있어서 대부분 서예체를 선택하였다. 중국 역사에서 서예는 고귀한 것으로 여겨지며 독자의 전유물이라 할 수 있다. 그래서 캘리그래피를 사용하는 것은 자연스럽게 눈길을 끌고 이목을 집중시킬 수 있다. 이번 연구를 진행하며 몇 가지의 한계를 들 수 있다. 우선 조사자 수(피실험자)가 다소 적었으며, 특히 40대 이상의 피실험자는 타 연령대에 비해 그 숫자가 현저히 낮았다. 따라서 연령대가 높은 소비자들의 선호도 및 구매도를 보다 정확하게 분석할 수는 없었다는 것이 아

쉬운 결과로 남았다. 또한 제안된 5가지의 패키지디자인에 대하여 컬러, 타이포그래피, 일러스트, 레이아웃 등의 세부적인 항목을 통하여 좀 더 심도 있게 분석을 하지 못한 점도 본 연구의 한계로 남는다. 가능하면 인구통계학적 조사에서 연령별, 직업별, 학력별, 지역별로 세분화하여 다양한 피실험자들의 특성에 따라 전통 문양의 각기 다른 적용사례에 대한 분석까지 진행할 수 있는 연구는 후속연구로써 진행하고자 한다.

참고문헌

- 노선영, (2021), 헤리티지 콘셉트 브랜드에 따른 패키지디자인의 시각적 표현에 관한 연구, *브랜드디자인학연구*, 9(4), 104-105.
- 정병국, (2011), 국내아파트 브랜드심볼에 대한 소비자의 감성이미지 구조분석, *브랜드디자인학회*, 9(3), 226.
- 김수일, (2007), 『농식품포장기법』, 서울, (주)인테크CNS, 5.
- 문수민, (2015), 박상규, 『좋아 보이는 것들의 비밀, 패키지디자인』, 도서출판 길벗, 31.
- 박규원, (2001), 『현대포장디자인』, 미진사, 17-19.
- 박규원, (1994), 『현대포장디자인』, 조형사, 18.
- 신성철, (2005), 『현대 패키지디자인 소구유형 특성 고찰』, 한국포장협회, 133.
- 윤혜림, (2006), 『컬러리스트 종합이론』, 서울, 도서출판 국제.
- 최동신 외 6명, (2006), 『패키지 디자인』, 안그래픽스, 104.
- 한국타이포그래피학회, (2012), 『타이포그래피 사전』, 안그래픽스, 471.
- 홍영일, (2010), 『Layout & Grid』, 미진사, 14.
- 서민선, (2009), 패키지디자인과 고전적 조건화 현상에 관한 연구, *홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문*, 20-21.
- 서창희, (2005), 신제품 개발에 있어서 패키지디자인의 역할과 측정평가에 관한 연구, *한양대학교 디자인대학원 석사학위논문*, 4.
- 신효연, (2019), 의약품 패키지 디자인의 시각정보 전달 요소가 소비자 선호도에 미치는 영향에 관한 연구, *홍익대학교 디자인콘텐츠대학원 석사학위논문*, 21.
- 윤지은, (2009), 브랜드 고급화를 위한 어묵류 패키지디자인 리뉴얼에 관한 연구, *성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문*, 5.
- 이은정, (2000), 소비자 통찰에 의한 감성시대 포장디자인에 관한 연구, *이화여자대학교 대학원 석사학위논문*, 1.
- 정병국, (2001), 패키지 디자인의 리뉴얼 전략이 브랜드 이미지 재형성에 미치는 영향에 관한 연구, *한양대학교 산업경영디자인대학원 석사학위논문*, 15.
- 조원태, (2021), 국내 밀키트 시장의 현황과 소비자 인지, 구매행태에 대한 연구를 바탕으로 지속가능한 발전 방안제시, *고려대학교 대학원 석사학위논문*, 36.
- 조태형, (2016), 패키지디자인의 중요속성 및 비교평가에 관한 연구, *홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문*.
- 한승문, (2009), 패키지디자인 척도 개발과 진단 평가에 관한 연구, *세종대학교 대학원 박사학위논문*.
- 한지형, (2015), 화장품 패키지디자인의 브랜드 이미지 컬러에 관한 연구, *중앙대학교 예술대학원 석사학위논문*, 68.
- 홍성은, (2012), 유기농 식품 패키지디자인에 적용된 시각적 수사법이 소비자 태도에 미치는 영향에 관한 연구, *홍익대학교 산업 미술대학원 석사학위논문*, 33-34.
- YANG ZIWEI, (2019), 백주 패키지디자인이 소비자 구매에 미치는 영향에 관한 연구, *우송대학교 석사학위논문*, 23-24.
- 杨智, 『古风新韵：中国传统纹样与现代设计』, 中国纺织出版社, 197-201.
- KONG Xiangfu, WANG Jingjing, LI Zhengjun. (2021). Furniture & Interior Design. *Studying of "Guochao" Product Design*, (06), 78-83.

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

모바일 기기 UI 디자인의 방향 연구 – 안드로이드의 미니멀 앱 아이콘 디자인을 중심으로 –

A Study on the Direction of the UI Design of Mobile Devices
– Focusing on Android's Minimal App Icon Design –

주 저자 박 서 령
프로덕트 디자이너

Park, Seo Ryeong
Product Designer
srp0402@naver.com

교신 저자 이 동 민
경희대학교 산업디자인학과 교수

Lee, Dong Min
Professor, Department of Industrial Design, Kyung Hee University
mick@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.10

모바일 기기 UI 디자인의 방향 연구 - 안드로이드의 미니멀 앱 아이콘 디자인을 중심으로 -

박서령

A Study on the Direction of the UI Design of Mobile Devices - Focusing on Android's Minimal App Icon Design -

Park, Seo Ryeong

목차

1. 서론

- 1.1. 연구의 배경
- 1.2. 연구목적
- 1.3. 연구범위 및 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. UI 디자인 스타일 변천사
- 2.2. 미니멀 디자인으로의 변화

3. 미니멀 UI 디자인의 문제점

- 3.1. 선행연구 조사
- 3.2. 형태적 특징 분석
- 3.3. 페인 포인트 도출

4. 미니멀 UI 디자인의 방향 연구

- 4.1. 새롭게 나타나는 UI 디자인 양식
- 4.2. 차별성을 위한 조건 정립
- 4.3. 앞으로의 방향 연구

5. 결론

참고문헌

초록

최근 디스플레이의 발달로 인해 UI 디자인의 중요성에 많은 사람들의 관심이 집중되고 있으며 관련 연구도 활발하게 이뤄지고 있다. 그러나 여러 연구들이 진행되었음에도 불구하고, 현재 곳곳에서 나타나는 과도한 미니멀리즘에 대한 문제점과 관련한 연구는 찾아보기 어렵다. 이에 본 연구는 앱 GUI 요소 간의 디자인 차별성이 부족해지며 각각의 개성은 사라지고 요소 간의 경계도 모호해진 현시점에 대한 의문에서 출발하게 되었다. 미니멀리즘적 UI 디자인은 현대의 가장 중요

한 디자인 체계 중 하나로 자리 잡고 있다. 이전의 스퀘어모피즘 디자인은 제한된 디스플레이 크기에서 현실 메타포 표현을 위해 필요 이상의 많은 픽셀들을 소모했다. 이는 모바일 기기와 같은 작은 디스플레이에서 매우 치명적인 단점이 되었고 모바일 기기가 대중화되는 시기와 맞물리면서 더 픽셀을 적게 소비하는 단순한 디자인으로의 변화는 필연적이라고 볼 수 있다. 그러나 이러한 미니멀리즘적 디자인은 남용되고 오용되어 사용자의 사용성과 직관성을 떨어뜨리고 각 요소 간의 개성까지 사라지게 만들면서 극도로 단순해지는 모습을 보이고 있다. 이러한 시점에서 우리는 잠시 멈춰 미니멀리즘 디자인의 본질을 되찾고 앞으로 나아갈 새로운 방향을 모색해 봐야 할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 과거에서부터 지금까지의 UI의 디자인 흐름과 변화 이유들을 살펴보고 현재의 UI 디자인이 가진 문제점을 도출할 것이다. 그 후 과한 미니멀리즘에서 벗어나기 위해 UI 디자인이 갖춰야 할 요소들을 모색한다. 최종적으로는 각각의 요소들이 차별성을 가지며 다양한 디자인 방향으로 나아갈 수 있는 방향에 대해 연구하고자 한다.

Abstract

Despite the recent development of displays, people's attention is focused on the importance of UI design, and various studies have been conducted, it is difficult to find studies related to the problems of excessive minimalism that currently appear everywhere. Therefore, this study starts with the question of the present time when the design between the app GUI elements lacks differentiation, each individuality disappears, and the boundaries between the elements become ambiguous. Minimalist UI design has become one of the most

important design systems of modern times. Previous scuremorphism designs consumed more pixels than needed for real-life metaphor representation at limited display sizes. This has become a very fatal drawback in small displays such as mobile devices, and it can be seen that a change to a simple design that consumes fewer pixels is inevitable as mobile devices become popular. However, these minimalist designs are being abused and misused, reducing user usability and intuition, and making individuality between each element disappear. Therefore, in this study, we will look at the design trends and reasons for changes in the UI so far and derive problems with the current UI design, away from ambiguity in the future. After that, we seek the elements that UI design must have to escape from excessive minimalism. Finally, I would like to study the direction in which each element can have differentiation and move toward various design directions.

Keywords 미니멀리즘(Minimalism), 차별성(Differentiation), 획일화(Uniformity)

1. 서론

1.1. 연구의 배경

2010년대 초반까지는 최대한 실사에 가깝게 표현하는 스쿼어모피즘 디자인이 대세였다. 그러나 2010년 중후반부터는 미니멀리즘이 적용된 디자인들이 새로운 추세를 이끌기 시작했다. 이러한 디자인들은 플랫폼디자인, 머티리얼 디자인, 뉴모피즘 디자인, 글래스모피즘 등으로 불리며 시대별 새로운 트렌드로 주목받게 되었다. 미니멀리즘이 UI 디자인 속에서 발견되면 여백과 단순함을 가진 스타일로 적용된다. 즉, 미니멀리즘 UI 디자인이란 바라는 효과를 내기 위해 필요한 일련의 구성요소들을 최소한의 양으로 줄인 디자인이라고 할 수 있다. 이러한 디자인은 명료성에 중점을 두며 단순하면서도 절제된 스타일로 정보의 의미를 명확하게 시각화 할 수 있어 지금까지 꽤 오랜 시간 동안 적용되어 왔다. 그러나 오랜 시간 동안 굳건하게 트렌드로 자리매김해 오던 미니멀리즘 디자인도 과도하고 잘못된 사용들이 빈번하게 일어나게 되면서 여러 가지 문제점들이 제기되고 있다. 필요 이상의 의미 함축으로 인해 접근성이 떨어진다는 문제점이 발생하고 있으며 디자인 간의 개성 또한 사라지게 만들고 있다. 그래도 미니멀리즘 디자인은 이러한 단점보다 장점들을 더 많이 가지고 있기에 이전의 절대적인 스쿼어모피즘 디자인으로 돌아가기란 어려운 것이다. 그러나 이러한 시점에서 스쿼어모피즘과 미니멀리즘 디자인을 결합한 디자인인 ‘뉴모피즘’이 등장했다는 것은 과도한 미니

멀리즘에서의 탈피를 원하는 모습이라고 볼 수 있다. 따라서 우리는 과도한 미니멀리즘이 만연한 이 시점에서 잠시 멈춰 미니멀리즘 UI 디자인이 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 생각해야 할 필요가 있다.

1.2. 연구목적

본 연구에서는 GUI 디자인의 전체적인 흐름을 살펴본 뒤 그중에서도 안드로이드 GUI 디자인의 변천사를 바탕으로 미니멀리즘 디자인에서 나타나고 있는 문제점을 제기하고자 한다. 이를 통해 과도한 미니멀리즘에 빠지면서 간과했던 다른 포인트들에 다시 한번 주목할 것이며 획일화된 디자인 속 차별성을 만들어내기 위한 조건 또한 모색할 것이다. 이를 통해 최종적으로 미니멀리즘 디자인이 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 연구하고자 한다. 미니멀리즘이 전반적인 디자인 문화에 크게 자리 잡고 있고 사용자도 이러한 디자인에 익숙해진 지금 아예 다른 방향으로의 변화 시도는 큰 리스크가 생길 것이다. 그러나 미니멀 디자인에 대한 다양한 문제점이 제기되고 있는 이 시점에서 조금은 다른 방향으로 생각해 보는 것이 필요하다. 따라서 본 연구에서는 미니멀리즘의 맥락은 그대로 가져가더라도 이전의 디자인 특징들을 가져오거나 색다른 요소들의 도입을 시도해보며 현재와는 다른 양식으로 나아갈 방법들에 대해 연구하고자 한다.

1.3. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 현재의 미니멀리즘 GUI 디자인이 모호함에서 벗어나 차별성을 가지기 위해 갖춰야 할 요소들에 대해 탐구한다. 이러한 탐구를 통해 앞으로 나아가야 할 방향까지 모색하기 위한 연구이다. 본격적인 탐구에 앞서 그동안의 전체적인 UI 디자인 트렌드의 변화 흐름을 살펴보고자 한다. 그 후에는 각각의 트렌드 유형에 대하여 특징, 단점 등으로 정리할 것이다. 이처럼 전체적인 트렌드를 살펴본 후에는 다양한 디자인 작업물 중에서도 안드로이드 GUI 디자인의 변천사에 초점을 맞춰 현시점의 디자인 양식에 문제점을 제기할 것이다. 그 후 안드로이드의 GUI 디자인을 IOS, 윈도우, 구글의 GUI 디자인과 비교분석하며 현재 안드로이드의 GUI 디자인에서 나타나는 페인포인트를 분석하고자 한다. 분석 후에는 미니멀리즘 UI 디자인을 개선하기 위해 곳곳에서 나타나는 다양한 시도들과 비교해볼 예정이다. 이러한 연구를 통해 나온 결과들로 과도한 미니멀리즘에서 벗어나기 위해 UI 디자인이 갖춰야 할 이상적인 요소들을 도출하고자 한다. 최종적으로는 미니멀리즘의 홍수 속에서의 GUI 디자인이 모호함에서 벗어나 각각의 개성을 가지고 나아가기 위한 방향에 대해서 탐구하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. UI 디자인 스타일 변천사

2.1.1 스쿠어 모피즘의 정의



〈그림 1〉 스쿠어 모피즘 디자인

출처: <http://bizcomm.co.kr/blog/스쿠어모피즘이란/>

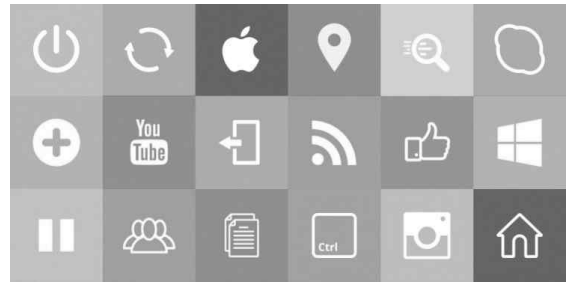
UI 디자인 트렌드는 스쿠어모피즘에서 미니멀리즘적 특성을 가진 플랫, 머티리얼 디자인으로 변화해왔다. 먼저 스쿠어모피즘이란 실재하는 사물이 가진 본연의 형태와 질감을 그대로 디자인으로 재현한 것이다.(박지혜, 오나예, 박진완, 2021)일명 리얼 라이프 메타포라 불리는 실생활 속 도구의 모양과 재질감을 상세히 묘사하는 방식을 활용하여 익숙하지 않은 것을 익숙하게 제공하면서 실재감을 느낄 수 있도록 하는 물질적 은유의 기능을 적용한 디자인 방식이다. 어떤 도구의 형태나 형식이라는 뜻을 가지고 있으며 '스쿠어모피즘'을 의역해 보면 '원래 도구의 형태를 그대로 따라가는 양식으로 풀이할 수 있다. 즉, 다시 말해 스쿠어모피즘이란 쓰임새 또는 사용하는 재료에 따라 자연스럽게 발전해온 어떠한 도구나 제품 등의 형태와 요소들이, 재료나 매체가 변화함에 따라 본래의 역할을 못 하게 되더라도 그 형태와 요소들의 의미가 유지되는 것을 가리킨다. 이러한 디자인은 아날로그적 사용감을 그대로 적용하여 제품에 대한 친밀감을 높일 뿐만 아니라 낯섦에 대한 배려가 이뤄져 익숙함을 제공한다. 또한 자세한 묘사를 통해 시각적으로 어필할 수 있다. 이러한 디자인은 사물의 형태 자체를 그대로 보여주어 사용법을 미리 짐작할 수 있게 해주기 때문에 높은 직관성을 지닌다.

2.1.2 스쿠어 모피즘의 한계

시간이 지나면서 재료가 변화하여 이것이 불필요한 요소가 되더라도 그것을 그대로 유지한다는 특징을 가지고 있다. 이러한 특징으로 인해 비효율적이라는 비난을 자연스럽게 받으며 스쿠어모피즘은 '잔재(殘滓)'의 이미지를 갖게 되었다. 또한 과도한 리얼리티적 표현은 화면을 많이 차지하게 되고 복잡하게 만들었으며 사용성을 무시한 과도한 장식예술로 변질하였다는 지적도 나오게 되었다. 이뿐만 아니라 새로운 고찰이 없는 사상의 저열함과 과도한 정보로 인한 불편함, 하나의 시스템 안에서 어플리케이션들이 각각의 대표적 기기의 형태를 나타내고 있어 전체 시스템의 아이콘들 사이의 통일성이 떨어진다는 문제가 발

생하며 일관성을 갖기 힘들게 되었다. 또한 디자이너가 새로운 매체와 디자인에 대해 덜 고민하게 되어 창의적 결과물을 기대하기 힘들다. 이는 실제 경험을 그대로 화면에 옮겨야 한다는 디자인 컨셉이 명확했기 때문에 미적 평가에서 비난을 피할 수 있다는 점을 디자이너들이 악용할 수 있었다. 이러한 문제점으로 인해 간단한 색상 및 텍스트로 구성하여 전체에 많은 이야기를 담기 보다는 시각적인 면을 강조하는 플랫디자인이 급부상하게 되었다.

2.1.3 플랫디자인 정의



〈그림 2〉 플랫디자인

출처: <https://wormwlrn.github.io/2020/03/10/Neumorphism-the-zombie-trend.html>

메트로(Metro)에서 모던(Modern) UI로 이름의 변화를 거치며 오늘날 플랫 디자인으로 불리기 시작했다. 외형적인 의미에서는 평면의 디자인이라고 할 수 있으며 마이크로소프트는 제조사 최초로 해당 디자인을 윈도우8에 적용하였고, 이어 구글을 시작으로 애플의 iOS 7까지 플랫 디자인을 적용하게 되었다. 이러한 디자인 변화는 디지털 환경에 익숙해진 사용자에게 보다 더 단순화된 디자인을 선보일 수 있게 만들었으며 하나의 트렌드가 되었다. 스쿠어모피즘 디자인과 달리 입체감과 개체의 세부적인 디테일 등 불필요한 요소들을 배제한 플랫 디자인은 기본적인 요소들에만 충실한 평면적인 2D 디자인으로 구성되어 있다. 이는 해당 디자인이 미니멀리즘을 기반으로 명료성에 큰 중점을 두었기 때문이다. 또한, 스쿠어모피즘처럼 배경이나 그림자 음영 등이 존재하지 않기 때문에 타이포 가독성도 높아졌다. 중요 요소만 사용한 그 결과 심플하면서도 절제된 스타일로 정보의 의미를 명확하게 시각화 할 수 있어 여러 매체에 많이 적용되었다. 그 결과 플랫 디자인은 소비자가 정보를 쉽게 받아들일 수 있는 방식이 될 가능성을 제시해 주었다.

2.1.4 플랫디자인의 한계

그러나 '단순함'에만 집중하기 급급했던 플랫 디자인은 제한된 범위 내에서 정보를 과도하게 함축하는 모습이 나타나며 한계를 보이게 되었다. 예를 들어 사용자가 버튼을 눌렀을 경우 색상 변화 등을 통해 행동에 대한 반응이 이루어지게 디자인이 진행되어야 한다. 그러나 플랫디자인과 같이 그림자와 깊이감이 없는 형태의 경우 배경과 일치되어

사용자의 동작에 대한 반응을 시각적으로 명확하게 알리지 못한다. 모든 것이 동일한 바탕 위에 시각적으로 플랫폼하기 때문이다. 이러한 구성은 개체들 위치 간의 우선순위를 인지하기 어렵게 만들 뿐만 아니라, 버튼으로서의 역할도 수행하지 못하게 한다. 이를 개선하기 위해 그라데이션과 블러로 표현된 플랫 2.0 디자인이 제시되기도 했다. 이러한 시도가 계속 반복되면서, 결과적으로 스쿼어모피즘 디자인과 플랫 디자인의 장점을 결합한 구글의 머티리얼 디자인이 등장하게 되었다.

2.1.5 머티리얼 디자인



<그림 3> 머티리얼 디자인
출처: <https://slowalk.com/1939>

제품의 바탕이 되는 재료를 의미하는 ‘머티리얼’은 질감이 느껴지는 표현과 선명한 그래픽을 사용한 디자인이다. 용어에서 시사하는 바와 같이 ‘머티리얼 디자인’은 실제 물체의 모습을 본 때 질감 효과를 적용한 스쿼어모피즘 디자인과 일러스트 형태의 플랫 디자인의 특징을 균형 있게 결합한 형태다. 구글의 디자이너들은 디지털 세상을 최대한 물리적으로 만들고 싶었고, 이러한 생각이 반영된 머티리얼 디자인 제작의 핵심은 “물리적인 세계”이다. 머티리얼 디자인은 질감이 느껴지는 현실적인 요소에 그림자 효과를 더해 움직임과 입체감을 부여한 시각적 효과를 보였다. 또한 UI 요소들을 마치 카드를 쌓은 것처럼 겹쳐서 쌓아 나갔다. 이러한 시각적 차이를 둔 효과를 통해 사용자로 하여금 우선순위를 보여 정보 구조를 쉽게 인지할 수 있게 한다. 또한 터치에 대해 반응으로 단순히 스크린의 모양과 색상이 바뀌는 대신 실재하는 물체가 가지고 있는 본연의 형태 변화를 중점으로 디자인을 향상해 나갔다.

2.1.6 머티리얼 디자인의 한계

그러나 이러한 머티리얼 디자인은 아이콘이 다양하게 해석될 여지가 있음을 간과했다는 비판을 받게 된다. 내비게이션바는 추상적인 요소로 인지되어 사용자 친화적이지 않았으며, 플로팅 액션 버튼은 다른 UI 요소 위에 배치되어 콘텐츠를 가리게 만들었다. 그 결과, 해당 디자인은 다양한 기능성과 위치 등의 면에서 ‘불편한 UI’로 평가되기 시작했다. 이를 위해 구글은 기존보다 발전된 머티리얼 2.0을 발표하였다. 이는 다크 모드로의 개선 가능성까지 시사하였다.

또한, 최근에는 개인 디자이너로부터 발생하게 된 새로운 트렌드인 뉴모피즘 디자인(Neumorphism Design)이 등장하게 되었다.

2.1.7 안드로이드 GUI의 변화 흐름

<표 1> 안드로이드의 앱아이콘 디자인 변천사

| 버전 | 디자인 양식 |
|-----------------|--|
| 버전 1.0 ~ 버전 4.4 |  <p>스쿼어모피즘 디자인</p> |
| 버전 5.0 ~ |  <p>스쿼어 모피즘 + 머티리얼 디자인</p> |
| 버전 11.0 ~ |  <p>과도한 미니멀리즘적 디자인 (본 연구에서 문제점을 제기하고자하는 시기)</p> |

<표1>은 안드로이드의 GUI 디자인의 변천사를 정리한 것이다. 안드로이드 GUI 디자인의 변화는 전체적인 UI 디자인의 변화 흐름에 맞춰 흘러가다 현시점에서는 다른 양상을 보인다. 버전 1.0 ~ 버전 4.4까지는 실재하는 사물이 가진 본연의 형태와 질감을 그대로 디자인으로 재현한 스쿼어모피즘 디자인을 채택하고 있고 버전 5.0부터 10.0까지는 스쿼어모피즘과 머티리얼 디자인이 혼합된 GUI 디자인을 가져가고 있다. 모두 플랫폼디자인에서 과도한 미니멀리즘의 문제점을 느끼고 이에 대한 개선책인 머티리얼 디자인으로 나아가고 있는데 이 부분에서 안드로이드의 GUI 디자인은 다른 모습을 보여주고 있다. 오히려 안드로이드는 머티리얼 디자인 후인 버전 11.0부터 플랫폼디자인을 선보이고 있으며 이는 과도한 미니멀리즘 디자인의 문제점이 나타나고 있는 본 연구에서 문제점을 제기하고자 하는 시기이다.

2.2. 미니멀디자인으로의 변화

2.2.1 미니멀리즘이란

미니멀리즘(minimalism) 또는 번역하여 최소주의(最小主義)란 단순함에서 우러나는 아름다움을 추구하는 사회 철학 또는 문화·예술적 사조를 말한다. '최소한의' 라는 뜻의 'minimal'과 이념을 나타내는 접사인 '-ism'이 합쳐져 만들어졌다. 이러한 미니멀리즘은 단순함을 추구하는 예술 및 문화 사조이며 불필요한 것을 제거하고 사물의 본질만 남기는 것을 추구한다. 즉 최소의 여백과 단순함으로 특징지어진 스타일이나 테크닉을 의미한다. 미니멀리즘이란 용어 자체는 1960년대부터 본격적으로 쓰였지만, 이러한 예술적 영감 자체는 더 이전으로 거슬러 올라갈 수 있다. 동양 미술 특유의 '여백의 미' 역시 넓은 의미의 미니멀리즘이라 할 수 있다. 이는 물체가 깔끔하고 질서 있게 정돈된 것에서 느끼는 인간 본연의 편안한 감정과 밀접한 관련이 있다. 이러한 미니멀리즘이 UI 디자인에 적용되면 주된 콘텐츠에서의 불필요한 이미지나 컬러 등이 제거되며 이를 통해 사용자는 앱이나 웹사이트의 기능성 자체에 집중할 수 있게 된다. 이러한 미니멀 디자인은 플랫폼디자인, 머티리얼 디자인 등의 이름으로 불리며 지금까지의 UI 디자인 흐름의 큰 맥락으로 자리 잡고 있다.

2.2.2 미니멀리즘으로의 변화와 지속이유

초기 예술 및 문화 사조의 한 형태로 유행한 미니멀리즘은 디자인, 건축, 미술, 음악 등 전반적인 문화 예술 영역을 거쳐 현대에 이르러서는 라이프 스타일 영역으로까지 확대됐다. 비우는 것, 덜어내는 것에서 삶의 핵심 가치를 찾는 미니멀리즘은 세상이 복잡해지고, 과도한 정보와 물건들로 범람하자 이에 피로와 실증을 느낀 사람들이 진정한 삶의 가치를 찾기 위해 주목하기 시작했다. 또한 갈수록 심화되는 세계 경제 위기와 팍팍해진 삶은 젊은 층들이 합리적인 소비와 효율성을 중시하게 만들었는데, 이는 미니멀리즘에 대한 관심으로 이어지게 되었다. 이렇게 미니멀리즘이 우리 삶의 영역에 들어오면서 하나의 중요한 라이프 스타일로 자리매김을 하게 되자, 이러한 생활 양식을 좇아 살아가는 '미니멀 라이프(Minimal Life)'라는 용어 또한 자연스럽게 생겨났다. 그리고 이러한 미니멀 라이프를 사는 사람들을 우리는 미니멀리스트라고 칭한다. 이러한 미니멀리즘은 우리의 삶에서 과하다고 느껴지는 것들을 제거하며 정말 중요한 것에 대해 집중할 수 있게 해주는 도구가 되었다. 이를 통해 사람들은 행복과 충만함, 그리고 자유를 느낄 수 있게 되었다. 이러한 영향은 UI 디자인에도 지속적인 영향을 미치게 되었고 불필요하게 느껴지는 것을 제거해 그 기능 자체에 집중하며 직관성과 필요한 것에 대한 집중도를 높이게 되었다. 이러한 디자인은 좋은 가독성과 인지 부하를 감소시켜주었으며 이를 통해 집중력 또한 향상시켜 주기에 꽤 오랜 시간 동안 전체적인 디자인 트렌드로 자리매김하고 있다.

3. 미니멀 UI 디자인의 문제점

3.1. 선행연구 조사

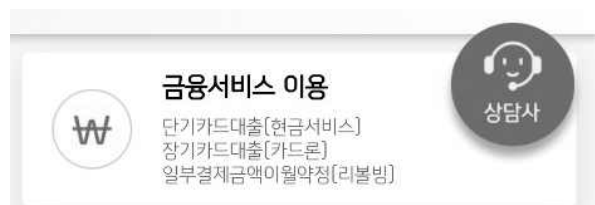
형태적 특징 분석에 앞서 선행연구 조사를 통해 미니멀 UI 디자인의 전반적인 문제점 파악을 진행하였다.



<그림4> 플랫폼 디자인의 문제점

출처: <https://sergeswin.com/973/>

<그림4>의 플랫폼 디자인과 <그림 5>의 머티리얼 디자인은 현재까지 빈번하게 사용되고 있는 디자인이다. 그러나 '단순함'에 입각한 플랫폼 디자인은 제한된 범위 내에서 정보를 과도하게 함축하고자 한 점에서 한계를 보인다. 예를 들어 사용자가 버튼을 눌렀을 경우 색상 변화로 이루어지는 피드백이 즉각적으로 진행되어야 하지만 그림자와 깊이감이 없는 해당 디자인의 경우 배경과 합치되어 동작을 시각적으로 명확하게 알리지 못한다. 이러한 구성은 정보 구조에 기초한 우선순위를 인지하기 어렵게 만들었고 행동을 시작할 수 있는 버튼의 역할도 수행하지 못하게 되었다. 일부 앱과 사이트에서는 사용자가 제품을 사용하도록 안내해야 하며 보다 복잡한 시각적 연결이 필요한데 이것을 하지 못한다는 것이 플랫폼 디자인의 주요 단점이다. 또한 단순화된 색상, 그림자 및 아이콘으로 인해 디자인의 역량을 발휘할 수 있는 영역이 너무나 제한된다. 그리고 그림자와 입체감이 없다는 특징은 사용자가 요소를 클릭 할 수 있다는 것을 이해하지 못하는 경우를 빈번하게 발생시킨다. 또한 지금까지 널리 사용되었기 때문에 차별성을 잃어버려서 고유한 인터페이스를 구축할 수 없게 되었다. 이뿐만 아니라 머티리얼 디자인과 달리 특정하게 고정된 규칙이 부족했기에 사용자에게 혼돈을 주기도 했다. (박지혜, 오나예, 박진완, 2021)



<그림 5> 플로팅 액션 버튼



















출처: https://mobile.newsis.com/view.html?ar_id=NISX20200319_0000962661#_enliple

이를 보완하며 다음으로 나타난 머티리얼 디자인은 아이콘이 다양하게 해석될 여지가 있음을 간파했다는 비판을 받았다. 추상적인 요소로 인지되어 사용자 친화적이지 않았으며, 플로팅 액션 버튼은 다른 UI요소 위에 배치되어 콘텐츠를 가리게 된다. 그 결과, 해당 디자인은 다양한 기능성과 위치 등의 면에서 ‘불편한 UI’로 평가되기 시작했다. 이러한 미니멀리즘의 맥락에 포함된 디자인들은 새로운 디자인을 출시하고 분명히 처음으로 앱을 실행하였음에도 불구하고 전에 어디선가 본 듯한 인상을 주기도 한다. 이 때문에 디자인의 창의성 또한 떨어지며 디자이너로서의 역량 또한 떨어지게 만든다. 이러한 문제점들로 다양한 변화의 시도가 나오고 있다. 다크 모드를 도입하며 개선의 가능성을 시사하기도 하였고 최근에는 개인 디자이너로부터 새로운 뉴모피즘 디자인이 등장하게 되었다.(박지혜, 오나예, 박진완, 2021)

이러한 선행연구에서 제시한 문제 요소를 바탕으로 본 연구에서는 IOS, 안드로이드, 윈도우, 구글의 앱아이콘을 심층적으로 분석해 보고자 한다. 색상 수, 면 분할, 구성요소, 그래테이션, 원근감을 기준으로 분석을 진행하며 그 수치를 그래프와 표로 정리하고자 한다. 새로운 접근법인 형태적 특징 분석을 통해 어떠한 요소의 결여가 과도한 미니멀리즘을 불러일으키는지 탐구할 수 있을 것으로 기대된다.

3.2. 형태적 특징 분석

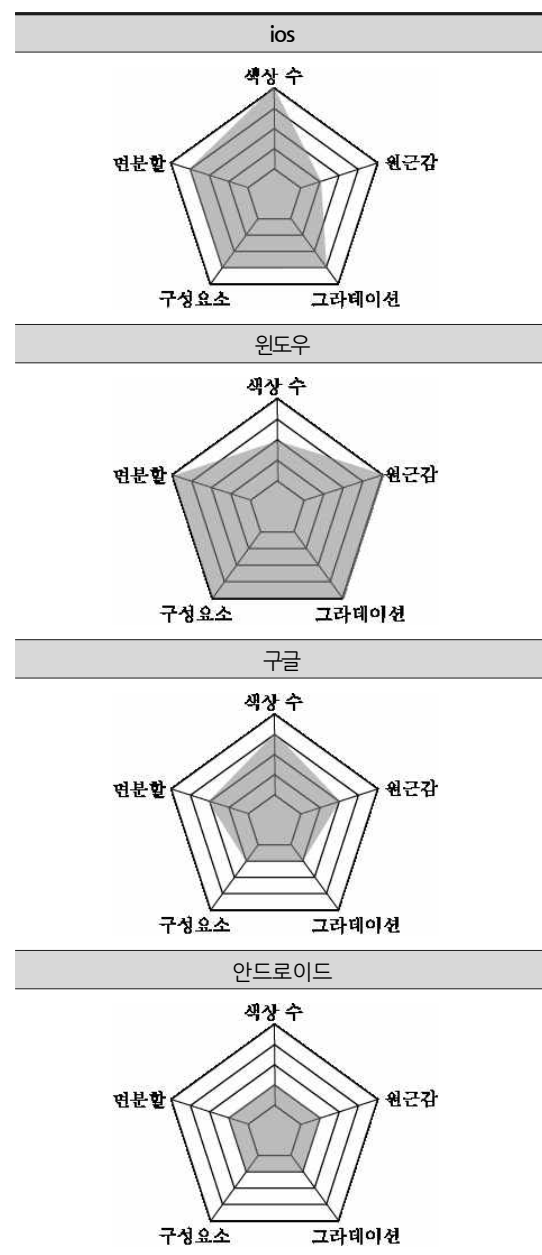
<표2> 앱아이콘 디자인 비교

| IOS | 안드로이드 | 윈도우 | 구글 |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | 구글지도 사용 |  |  |
| 금요일 30 |  |  |  |

<표2>는 IOS, 안드로이드, 윈도우, 구글의 앱아이콘을 표로 정리한 것이다. 표를 보면 알 수 있듯이 한눈에 바도 안드

로이드의 앱 아이콘은 확연하게 단순한 모습을 보인다. 색상이 3가지 이상 사용된 다른 3사들의 앱아이콘과 달리 안드로이드의 앱아이콘은 화이트 체외 오직 한 가지의 컬러만을 사용하고 있다. 윈도우도 비교적 적은 양의 컬러를 사용하고 있지만 같은 계열의 색상 여러 가지를 사용하여 원근감과 입체감을 표현하고 있다. 그러나 안드로이드는 입체감이 전혀 느껴지지 않는 2차원적인 평면만을 사용하여 극단적인 플랫폼디자인의 형상을 띠고 있다. 또한 카메라 아이콘을 보면 셔터와 렌즈의 테두리 요소까지 사용한 IOS와 윈도우에 비해 안드로이드는 렌즈, 플래쉬 단 두 가지의 요소만을 사용하고 있다.

<표3> GUI 디자인 비교분석 그래프



<표3>은 각각의 앱아이콘 디자인에 사용된 색상 수, 면 분할, 구성요소, 그라데이션, 원근감에 따라 각각의 회사별로 순위를 매긴 표이다. 표를 보면 각 분야에서 윈도우가 압도적인 1위를 차지하고 있으며 IOS, 구글, 안드로이드 순으로 뒤따르고 있다. 아래의 표에서 그 세부 내용을 다시 한번 정리하였다.

<표4> 각 요소별 세부내용

| | IOS | 윈도우 | 구글 | 안드로이드 |
|-------|-----|-----|-----|-------|
| 색상수 | 3~8 | 3~4 | 4~6 | 1 |
| 면분할 | 2~3 | 3~4 | 5~7 | 1~2 |
| 구성요소 | 1~5 | 2~5 | 1~3 | 1~2 |
| 그라데이션 | 빈번 | 빈번 | 0 | 0 |
| 원근감 | 무 | 유 | 무 | 무 |

<표4>는 각 요소별 사용 현황에 대한 세부 내용이다. 보통은 색상수를 다양하게 하거나 구성요소의 수를 늘리면서 단순함에서 좀 더 벗어나고자 하였다. 4사 중에서도 윈도우는 각 항목 대부분에서 제일 많은 요소의 사용을 보여주고 있다. 눈에 띄는 점이 있다면 모든 항목에서 안드로이드가 4위를 차지하고 있다. 이는 과도한 미니멀 디자인에서 벗어나기 위해 많은 회사들이 다양한 시도를 하는 반면 안드로이드의 디자인은 아직 미니멀 디자인의 문제점이 발생하고 있는 시점에 그대로 머물러 있다고 볼 수 있다.

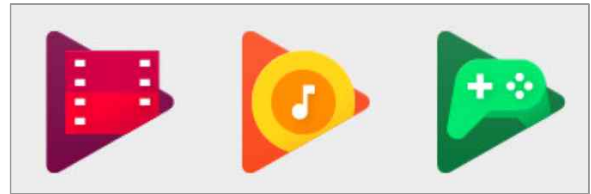
3.3. 페인포인트 도출

곳곳에서 과도한 미니멀리즘 디자인을 피하기 위한 다양한 시도들이 계속되고 있는데 이러한 변화 양상에 비해 안드로이드의 앱아이콘 디자인은 모든 항목에서 최하점을 받을 만큼 극도로 단순한 미니멀 디자인에서 벗어나지 못하고 있다. 더 나아가 꾸준히 자리 잡고 있었던 미니멀리즘의 디자인들에서 벗어나 다시 스쿠어모피즘으로 돌아가야 한다는 움직임들이 생겨나고 있음에도 불구하고 안드로이드의 앱아이콘 디자인은 타사의 대부분이 사용하는 색상의 명도 차이 또한 놓치지 않고 있다. 단일 색상 사용, 극도로 빠져버린 구성요소 등 너무나 단순하고 평면적인 디자인은 사용자에게 시각적인 흥미로움을 안겨주지 못하고 있다.

4. 미니멀 UI 디자인의 방향연구

4.1. 새롭게 나타나는 UI 디자인 양식

4.1.1 구글플레이



<그림 6> 구글 플레이

출처: <https://funfunhan.com/2474487>

곳곳에서 과도한 미니멀리즘 디자인을 피하기 위한 다양한 시도들이 계속되고 있다. 이러한 상황을 인식한 구글은 <그림 6>과 같은 새로운 플레이 패밀리 앱들의 아이콘을 공개했다. 기존의 모형 틀에 갇혀있었던 GUI 디자인이 아닌 플레이 버튼을 형상화하여 상당히 세련된 느낌의 디자인을 보여주고 있다. 이러한 시도는 기존의 GUI 디자인과는 큰 차별화를 두고 있다. 또한 한 아이콘 내에서 다양한 컬러를 사용하고 있지는 않지만 같은 색상 계열 내에서 명도의 변화만 주어 좀 더 디테일하고 입체적인 구성감을 보여주고 있다. 일각에서는 이러한 디자인이 다른 앱들의 아이콘과 통일성을 해치는 너무 튀는 디자인이라는 문제점을 제시하기도 했다. 그러나 심플하면서도 튼튼한 변화를 주어 재미를 더했고 실물의 세부 요소들을 추가하여 디테일적인 모습도 보인다. 또한 기존의 원형이나 사각 프레임에서 벗어나 새로운 변화를 주고 있다. 이러한 디자인은 미니멀 디자인이 앞으로 추구해야 할 방향에 대한 탐구를 가능하게 할 것이다.

4.1.2 뉴모피즘 디자인

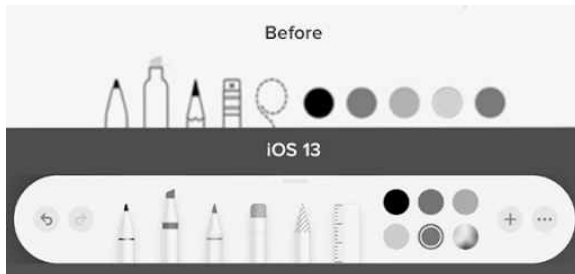


<그림 7> 뉴모피즘 디자인

출처: <https://brunch.co.kr/@pliossun/135>

또 다른 시도로 앞서 언급했던 뉴모피즘이 있다. 이 디자인은 머티리얼 디자인과 다른 방식의 그림자 효과를 사용한다. 효과를 적용하는 과정에서 그림자에는 3가지 색상을 이용해야 한다. 왼쪽과 상단에는 밝은색, 전체 배경과 요소의 배경은 중간색, 오른쪽과 하단에는 어두운색을 적용하면 쉽게 표현할 수 있다. 이러한 방식은 요소들이 배경에서 돌

출된 것처럼 보이게 하는 효과를 준다. 또한 뉴모피즘은 개체 외부에만 그림자를 표현하는 것이 아니라 내부에도 그림자도 사용하며 한층 더 촉각적으로 다가오는 디자인을 만들어낸다.



〈그림 8〉 뉴모피즘 디자인과 플랫디자인 비교
(상:플랫디자인, 하:뉴모피즘)

출처: <http://blog.wishket.com/2020년-한-획을-그을-ui-디자인-트렌드-뉴모피즘/>

단어의 뜻을 살펴보자면 뉴(New)와 스쿼어모피즘의 합성어로 새로운 스쿼어모피즘을 뜻한다. 이 UI 디자인은 디자이너들이 포트폴리오를 공유하는 사이트인 드리블에 우크라이나의 디자이너 알렉산더 플라이트가 선보인 스쿼어모프 모바일 뱅킹 프로토타입에서 시작되었다. 뉴모피즘 스타일은 스쿼어모피즘과 플랫 디자인이 혼합된 방식이며 그림자의 대비로 버튼이 떠오른 것처럼 보이게 만드는 디자인이다. 드리블에 업로드 된 이후로 현재까지 30,000개 이상의 조회수와 4,800개 이상의 추천 수를 기록하며 새로운 UI 디자인 스타일로서의 가능성을 보여주고 있다. 뉴모피즘은 사실주의 특징을 가지고 있는 머티리얼 디자인에서 발생한 기존의 스쿼어모피즘 디자인의 단점을 플랫 디자인으로 순화하였으며 단순한 형태를 사용하되 최대한 실제 사물과 비슷하게 표현하고자 하는 UI 디자인이다. 해당 디자인은 배경색, 요소의 형태, 그라데이션, 하이라이트와 그림자를 활용하여 UI에서 3D 스타일을 구현한다. 이러한 스타일을 구현하기 위해 뉴모피즘에서 가장 초점을 맞추는 것은 바로 빛의 움직임이다. 또 다른 뉴모피즘의 특징은 단순한 모양의 요소가 재사용 되어 반복적으로 배치된다는 것이다. 이는 전반적으로 통일되고 정돈된 느낌의 UI를 사용자에게 제공한다. 또한 뉴모피즘은 단순한 요소들을 사용하기 때문에 제작에 용이하다. 이는 단순하고 깔끔한 UI 디자인 제작을 가능하게 한다. 나아가 기본적인 뉴모피즘만의 특징은 유지하되 배경색을 바꾸는 등 다양한 활용도 가능하다. 또한 요소들에 둥근 모서리를 적용하기 때문에 부드러운 느낌을 주어 사용자들의 감성을 자극하기도 한다. 이러한 이유로 뉴모피즘은 소프트 UI로도 불리고 있다. 이렇게 새롭게 나타난 뉴모피즘은 차기 UI 디자인의 트렌드로 주목받고 있다. 이름에서도 알 수 있듯이 뉴모피즘은 기존 UI 디자인과는 다른 새로운 느낌의 디자인이다. 이 새로운 UI 디자인이 주는 경험은 추천 수와 조회 수에서도 확인할 수 있듯이 대중들에게 폭발적인 반응을 얻을 수 있는 디자인임을 알

수 있다. 이는 오랜 기간 동안 플랫, 머티리얼 디자인을 경험해오며 이러한 디자인에 익숙해진 사용자들에게 뉴모피즘은 신선한 UI 디자인으로 다가왔기 때문이다. 이는 뉴모피즘의 큰 장점이라고 할 수도 있다. 그러나 이러한 뉴모피즘은 사용자에게 호감을 주는 디자인임에도 불구하고, 실용성 측면으로 바라보았을 때는 오히려 단점이 될 수도 있다. 구체적으로 뉴모피즘 디자인이 적용된 웹 접근성에 대한 UI 디자인 트렌드 분석 연구들을 보면 해당 디자인에는 치명적인 문제점이 존재한다. UI 요소 중 버튼을 예로 들면, 올바른 버튼은 상태가 다른 상태와 주변 요소들이 명확히 구별되게 디자인되어야 한다. 하지만 뉴모피즘이 적용된 버튼 상태는 구별하기가 쉽지 않다. 또한 웹 접근성에 따르면, 버튼과 배경과의 명도 대비는 최소 3:1이 되어야 하고 보통은 4.5:1 이상이 되어야 하지만 전체 배경과 요소의 배경을 같은 것으로 사용하는 뉴모피즘에서 이와 같은 버튼은 구현될 수 없다. 현재 널리 사용되고 있는 플랫, 머티리얼 디자인에서의 버튼과 비교해 보아도 기존 두 디자인의 버튼이 사용자가 접근하기에는 더 편리하다. 이는 접근성 측면에서 버튼을 비롯한 주요 요소들은 UI로서의 아무런 기능을 하지 못하는 것을 의미하기도 한다. 이러한 맥락에서, 현실적으로 봤을 때, 현존하는 서비스에서 전체적인 UI 요소들에 뉴모피즘 디자인을 적용하는 것은 어려움이 있을 것으로 판단된다. 우선, 주요 요소들의 접근성이 떨어지게 되면 사용자들은 편리하게 사용하지 못하게 될 것이고, 이는 이상적인 UI 디자인이라고 할 수 없다. 하지만 부드럽고 깔끔한 느낌을 주면서 감성을 자극하는 심미적인 디자인의 기능과 제작의 용이성 등의 장점은 활용 가치가 높다. 그러므로 정보를 간략하게 ‘시각화’하여 보여주는 애플리케이션 또는 전체가 아닌 일부 요소에 제한적으로 도입해보는 것은 시도해 볼 만하다. 실제로 지난 2020년 8월 20일에 출시된 하나은행의 모바일금융 애플리케이션인 ‘뉴 하나원큐’에서 뉴모피즘 디자인이 부분적으로 적용되었다. 이는 실제 서비스에 뉴모피즘 디자인이 적용된 사례였다. 이를 시작으로 많은 사용자들의 관심을 받고 있는 뉴모피즘 디자인이 앞으로 어떠한 방식으로 장단점을 극대화 및 보완하여 새롭게 나타날 수 있을 것인지에 대한 가능성에 대해 사람들의 관심이 주목된다.

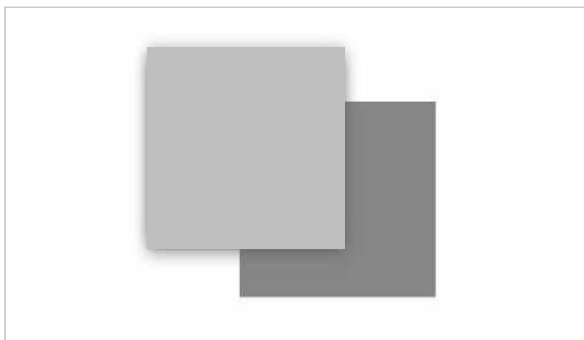
4.2. 차별성을 위한 조건

앞선 비교분석 연구와 위의 사례들을 통해 미니멀리즘의 큰 맥락에서 벗어나지 않으면서 차별성을 가지고 발전하려면 어떠한 요소들이 갖춰야 할지 도출해 보고자 한다.



〈그림 9〉 명도차이를 이용한 면 분할

먼저 기본적으로 <그림 9>과 같이 먼저 많은 곳에서 시도하고 있는 명도 차이를 이용한 면 분할이 필요할 것이다. 한 아이콘 내에서 다양한 계열 색상을 사용하는 것은 자칫하면 복잡하게 느껴져 각각의 GUI 요소 간에 혼란을 줄 수 있다. 이처럼 아이콘 간의 경계가 느껴지지 않는다면 전체적인 UI를 봤을 때의 정돈감 또한 부족해지며 복잡하게 보일 수 있다는 문제점이 발생할 수 있다. 따라서 한 색상 계열 내에서 명도 차이만을 이용한 색상들로 면 분할이 이뤄지게 한다. 그러나 너무 많은 분할은 자칫하면 개체가 복잡하다고 느끼게 할 수 있기에 평균적으로 많이 사용하는 2~4개 정도로 과도하지 않은 내에서 범위를 정해야 할 것이다.

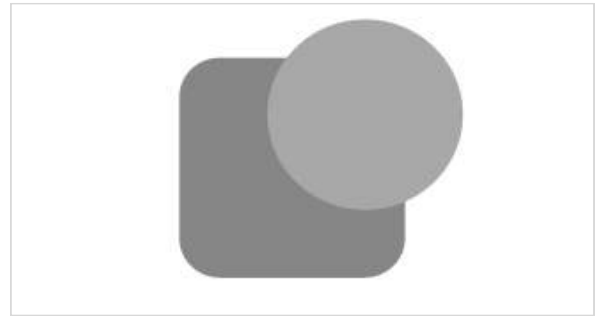


〈그림 10〉 그림자를 통한 요소 간의 원근감 표현

다음은 그림자를 통해 요소 간에 원근감을 표현하는 것이다. 사물의 입체감이 그대로 느껴졌던 스쿼어모피즘에 비해 미니멀리즘의 맥락을 가지고 있는 디자인들은 평면 위에 놓인 듯한 느낌을 주어 자칫 심심하게 느껴지곤 했으며 버튼의 기능이 있는 아이콘에서는 액션 시작에 대한 모호함을 주어 사용자의 사용성을 떨어트리곤 한다. 따라서 <그림 10>과 같이 그림자를 사용하여 요소 간의 원근감을 주어 좀 더 입체적으로 만들어 사용자의 사용성을 향상할 필요가 있다. 또한 이 요소를 적용할 때는 올바른 버튼은 상태가 다른 상태와 주변 요소들이 명확히 구별되게 디자인되어야 한다는 것을 고려하며 적용하여야 한다. 만약 이 요소를 적용할 때 뉴모피즘처럼 적용하게 되면 버튼 상태를 구별하기가 쉽지 않을 것이다. 웹 접근성에 따르면, 버튼과 배경과의 명도 대비는 최소 3:1이 되어야 하고 보통은 4.5:1

이상이 되어야 한다.

그러나 전체 배경과 요소의 배경을 같은 것으로 사용하는 뉴모피즘에서는 이와 같은 양식이 적용될 수 없었다. 따라서 이러한 뉴모피즘의 단점을 개선하여 그림자의 요소는 적용하되 전체 배경과 요소의 배경을 달리한다면 좀 더 명확한 디자인으로 접근할 수 있을 것이다.



〈그림 11〉 프레임에서 벗어난 요소

다음은 구글 플레이 패밀리 앱 아이콘에서 착안한 구성 요소이다. 구글 플레이 패밀리 아이콘에 적용된 디자인은 기존 프레임에 갇혀있었던 GUI 디자인에서 벗어나 프레임에 걸쳐진 또 다른 도형 요소를 삽입하며 신선함과 입체감을 안겨주고 있다. 이러한 디자인은 사용자에게 색다른 재미를 제공하기도 한다. 그러나 이러한 요소는 아쉽게도 현재 안드로이드에 프레임에 대해 정해진 가이드라인이 있기 때문에 체계가 바뀌지 않는 이상 바로 적용하는 것은 힘들 것이다. 그래도 이러한 디자인의 등장은 앞으로의 UI 디자인에 새로운 패러다임을 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

4.3. 앞으로의 방향 연구

21세기 모바일 커뮤니케이션과 서비스 환경의 변화는 마케팅의 주체를 개발자가 아닌 사용자 중심으로 바뀌게 만들었고, 기존의 디자인 환경이 제품개발 중심이었다면 점차 사용자 커뮤니케이션 중심의 디자인 환경으로 변화하는 시대가 되었다. 또한 ‘사용자’로서의 ‘소비자’는 막강한 영향력과 함께 오늘날 사회 변화를 만들어가는 주역으로 등장하게 되었다. 이에 따라 모바일 GUI의 사용성은 모바일 관련 산업에서 중요한 위치를 차지하게 되었으며 디자인 창작에 있어서 전문적인 GUI 요소들을 반영시킬 수 있는 새로운 접근 방법들이 필요하게 되었다.(박지혜, 오나예, 박진완, 2021) 기존 모바일 인터페이스 관련 연구들의 경우 이전의 스쿼어모피즘에 관한 연구나 미니멀 디자인의 장점에 관한 연구들이 많다. 그러나 현재 나타나고 있는 미니멀 디자인의 단점을 분석하며 개선책을 찾을 수 있는 연구는 부족한 실정이다. 이러한 이유로 본 논문에서는 현재의 디자인 양식에서 모바일 환경에서 적합한 방향으로 GUI 디자인이 발전하기 위해 갖춰야 할 요소들을 제시하였다. 현재의 극도로 단순한 디자인으로 인해 종종 과거의 스쿼어 모피즘으로 되돌아 가야 한다는 이야기가 나오고 있다. 그러나

지금의 디자인 양식은 시대별 디자인 양식에서 일어나는 다양한 문제점 개선뿐만 아니라 사회적 배경까지 고려하며 필요에 의해 현재의 디자인 양식으로까지 발전해온 것이다. 따라서 과거의 것을 있는 그대로 가져와 적용하기보다는 장점들만 가져와 현재의 디자인 양식을 기반으로 재해석하여 적용해야 할 것이다. 대부분의 디자인이 머티리얼 양식을 가지고 있는 현재, 그 전의 디자인 형식인 플랫폼 형식을 가지고 있는 안드로이드가 머티리얼 양식에서도 한 걸음 더 나아간 디자인 양식을 추구한다면 앞으로 전체적인 디자인 트렌드에 대한 방향성 또한 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

5. 결론

본 연구는 UI 디자인에 대한 많은 연구가 이루어졌음에도 불구하고, 기존의 미니멀 디자인에서 나타나는 문제점을 언급한 연구는 찾기 어렵다는 것에서 착안하였다. 이에 본 연구에서는 기존의 UI 트렌드인 스쿼어모피즘, 플랫폼, 머티리얼 디자인을 중심으로 GUI 디자인의 발전 과정을 문헌 연구와 실제 사례로 살펴보았다. 이러한 디자인의 변화는 단순히 시대의 디자인 트렌드만을 반영해서 변화한 것이 아니라 시대적 상황 반영, 사용자 중심의 사용성 개선 등 다양한 이유를 기반으로 변화해왔다. 흐름의 특징을 살펴보니 스쿼어모피즘 이후의 디자인인 플랫폼디자인, 머티리얼 디자인 등은 큰 맥락에서 미니멀리즘의 양식을 가지고 있었다. 이러한 흐름은 현재까지 이어지고 있고 본 연구에서는 현재의 미니멀 디자인 양식이 가진 문제점을 개선하고 앞으로 나아가야 할 방향에 대해 연구하고자 하였다. 지금까지의 전체적인 흐름을 파악한 후에는 IOS, 구글, 윈도우, 안드로이드 4사의 앱아이콘 디자인의 차이를 통해 어떠한 요소들이 적용되었는지 비교 분석하며 그 순위까지 나열해보았다. 그 결과 안드로이드의 앱아이콘 디자인에 사용된 요소의 개수는 평균값에도 미치지 못함을 알 수 있었다. 따라서 4사 중에서도 안드로이드에 주목하였고 안드로이드와 그 외 3사의 앱아이콘 디자인을 비교분석하며 현 안드로이드 디자인이 가지고 있는 페인포인트를 도출해 내었다. 다음으로는 현재 곳곳에서 일어나고 있는 미니멀리즘을 벗어나기 위한 디자인적 시도를 언급하며 이러한 디자인에서 나타나는 긍정적인 특징들을 분석해보았다. 최종적으로 앞선 연구를 통해 도출한 페인포인트와 새롭게 나타나는 디자인 양식의 긍정적인 방향성들을 통해 과도한 미니멀리즘 디자인에 추가해야 할 요소들을 도출해 내었다. 이를 통해 모바일 UI 디자인이 앞으로 나아가야 할 방향에 대해서도 연구하였다. 본 연구에서는 아예 새롭게 변화한 디자인을 제안하는 것이 아닌 현재 디자인의 활용을 극대화하기 위해 도출한 요소들을 부분적으로 적용하는 방법을 제안하고자 한다. 이러한 요소들을 차기의 안드로이드 UI에 적용한다면 좋은 효과를 낼 것으로 판단된다. 본 연구는 아직 연구가 진행되지 않은 미니멀리즘 디자인의 개선 방향의 연구와 더불어

앞으로 UI 디자인이 나아가야 할 방향을 연구한 점에서 의의가 있다. 또한 본 연구자는 이번 연구에서 더 나아가 ‘차별성을 위한 조건’에서 나온 항목들을 기반으로 실물 모형을 제작하여 다양한 실험을 진행해보고자 한다. 모형을 다양한 각도, 위치에서 조합해보며 최적의 방안을 모색할 것이다. 해당 실험을 통해 차별화를 위한 조건 구체화 및 새로운 방안의 제안 또한 가능할 것으로 기대된다.

참고문헌

- 김병주 (2014). 「모바일 GUI에 나타난 디자인 표현 특성에 관한 연구 -모더니즘과 미니멀리즘의 표현성격을 기반으로-」, *디스토피아*
- 김수희, 홍미희 (2014). 「모던 UI가 적용된 스마트폰 인터페이스의 사례와 발전방향」, *한국기초조형학회*
- 박지혜, 오나예, 박진완 (2021). 「뉴모피즘 디자인이 적용된 UI 디자인 트렌드 분석 연구」, *중앙대학교 첨단영상 대학원*
- 편정민, 신동은 (2007). 「사용성 평가를 위한 모바일폰 GUI 체크리스트 개발」, *한국 디자인트렌드학회*

예술디자인학연구

Journal of Art & Design Research Vol. 25, No. 2

December 31th 2022

변화하는 일의 형태에 따른 공유오피스 공간 디자인 연구 - 국내 공유오피스 사례지를 중심으로 -

The Study on Co-Working Space According to the Changing form of Work
- Focusing on the Domestic Co-Working Space Cases -

주 저자 하 시 은

경희대학교 예술디자인대학 산업디자인학과 학생

Ha, Si Eun

Student, Dept of Industrial Design, Kyung Hee University

hasimowork@gmail.com

교신 저자 이 동 민

경희대학교 예술디자인대학 산업디자인학과 교수

Lee, Dong Min

Professor, Dept. of Industrial Design, Kyung Hee University

mick@khu.ac.kr

논문접수일자 : 2022.11.25

심사완료일자 : 2022.12.06

게재확정일자 : 2022.12.19

변화하는 일의 형태에 따른 공유오피스 공간 디자인 연구 - 국내 공유오피스 사례지를 중심으로 -

하 시 은 · 이 동 민

Design Study of a Co-Working Space According to the Changing Form of Work - Focusing on the Domestic Co-Working Cases -

Ha, Si Eun · Lee, Dong Min

목차

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 이론 고찰

- 2.1. 국내 공유오피스의 현황
- 2.1. 국내 공유오피스 사례지 선정 개요

3. 사례연구

- 3.1. 사례지 방문 및 분석
 - 3.1.1 집무실 방문 분석
 - 3.1.2 패스트 파이브 방문 분석
 - 3.1.3 위워크 방문 분석
 - 3.1.4 무신사 스튜디오 방문 분석
- 3.2. 연구 결과
- 3.3. 소론

4. 결론

참고문헌

초록

본 연구에서는 공유오피스의 공간디자인과 한계를 살펴보고 변화하는 일의 형태에 따른 공유오피스 공간디자인 방향을 살펴보고자 한다. 이를 통해 미래 공유 오피스의 모습을 그려보고, 모색하고자 한다. 코로나로 인한 경제 불황에도 불구하고 국내 공유오피스의 이용은 활발해지고 있다. 기업이 재택근무를 택하면서 디지털 노마드를 포함한 프리랜서의 비중이 늘고 있고 이들은 공간의 제약을 최소화하며 더 다양한 환경에서 일하고 원하는 장소에서 휴식을 취하고자 한다. 또한 대도시 중심에서 지

방 중심으로 바뀌어가는 일의 개념에 따라 다양한 의미를 있는 공간에 대한 연구가 더욱 필요할 것으로 보인다. 연구를 위해 공유오피스의 현황과 사례를 탐구하고 현장답사를 활용해 공간디자인을 살펴보았다.

먼저 연구의 배경이 되는 일의 형태 변화에 대해 조사하였다. 공유오피스의 현황을 기존에 연구된 선행 사례를 통해 알아보았다. 이에 근거해 공용 업무 공간이 아닌 개인 위주의 업무 공간 사용 실태를 살펴보고 공간디자인을 분석하였다. 사례지 탐방에 기준이 되는 공간디자인 분류 기준표를 만들었다. 국내 공유 오피스 중 총 네 곳의 탐방지를 선정하였으며 총 7일간 방문하고 이용하였다. 서울에 위치한 집무실, 패스트 파이브, 위워크, 무신사 스튜디오를 방문하여 각 특징과 공간디자인 및 서비스에 대해 정리하였다. 또한 이에 근거하여 기존에 작성한 기준표를 토대로 다이어그램을 만들어 차이를 명확하게 확인할 수 있도록 하였다.

종합 분석을 통해 업무 공간의 성장과 한계를 확인하였으며 공유오피스의 미래 발전 방향에 대해 모색하기 위하여 가변성, 이동성, 다목적성으로 공간 요소를 분류해 결론을 도출하였다.

Abstract

The purpose of this study is to know about the space design's limitations of the shared office and the direction of the shared office space design according to the changing types of work is examined. Despite the economic downturn caused by the corona virus, the use of shared offices in Korea is increasing. As companies choose to work from home, the proportion of freelancers, including digital nomads, is increasing. In addition, according to the concept of work shifting from the

center of the metropolis to the center of the region, it seems that more research on spaces with various meanings is needed. For the study, the current status and cases of shared offices were explored, and the space design was examined using field visits. First, the change in the form of work that is the background of the study was investigated. The current status of shared office was investigated through previous researched cases. Based on this, we analyzed the space design by examining the actual use of personal work space rather than public work space. A standard table for spatial design classification was created as a standard for case site visits. A total of four domestic shared office tour sites were selected and visited and used for a total of 7 days. They visited the office, Fast Five, WeWork, and Musinsa studios located in Seoul to summarize each feature, space design, and service. In addition, based on this, a diagram was created based on the previously prepared reference table so that the difference could be clearly identified. Through a comprehensive analysis, the growth and limitations of the workspace were identified, and in order to explore the future development direction of the shared office, a conclusion was drawn by classifying space elements into variability, mobility, and versatility.

Keywords 공유오피스 (Shared Office), 코워킹 (Co-Working), 프리랜서 (Freelancers)

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

코로나의 범유행으로 인해 일의 형태가 변화하고 있다. 기업에서는 재택근무를 권고하고 있으며 ILO에 따르면 코로나 팬데믹 이후 재택근무를 하는 인구의 수가 7.9%에서 20%로 늘어났다. 작년 센서와이드는 원격근로자 2,035명 중 68%는 코로나 이후 프리랜서 작업을 더 하고 있다고 밝혔다. 일을 하기 위한 물리적 공간으로써의 제약이 사라지면서 보다 자유로운 환경에서 일하기 위한 움직임이 활발해지고 있다. 이들 프리랜서 중에서는 '디지털 노마드'라는 일의 형태를 택한 이들도 있다. '디지털 노마드'는 1997년 자크 이탈리아가 21세기 사전에서 처음 사용한 개념으로, 최근 다시 대두되고 있다. MBO PARTNERS에 따르면 2019년에 비교하여 2020년 디지털 노마드의 수는 360만 명 더 늘어났다. 이에 따라 에스토니아와 독일, 노르웨이 등 유럽 국가를 포함한 많은 나라에서 온라인으로 일하는 외국인을 위해 디지털 노마드 전용 비자를 발급해주고 있다. 디지털 노마드를 포함한 프리랜서들은 일과 휴식의 공간 분리를 위해 공유오피스를 선택하기도 한다. 해외에서 '코워킹 스페이스'로 먼저 주목받기 시작한 공유오피스는 이제 국내에서 더욱 성장세를 보

인다. 하지만 서울 강남권 대도시를 중심으로 위치해 있으며 입주자가 기업 위주로 구성되어 있어 계속해서 변화하는 환경과 장소에서 일하기를 원하는 디지털 노마드와 프리랜서에게는 한계점이 있다.

본 연구에서는 국내 공유오피스의 한계를 살펴보고 변화하는 일의 형태에 따라 새롭게 제시되어야 할 공유오피스 개념에 대해 알아보고자 한다. 이에 그치지 않고 직접 기존의 공유오피스 현장을 방문하여 사용자의 입장에서 공간디자인 요소를 살펴본다. 이후 분석과 경험을 통해 바뀌어가는 일의 형태에 따른 미래의 공유오피스에 대해 연구한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

먼저 선행 연구를 통해 국내에서의 공유오피스 현황을 조사한다. 방문할 국내 공유오피스 사례지를 선정하여 기준이 될 디자인 요소를 정립한다. 각각의 기준을 살펴보고 공간을 탐방한다. 또한 일정한 시간 동안 체험할 수 있는 공유오피스에 한해 직접 서비스를 이용해본다. 이를 토대로 공유오피스의 한계와 미래 방향에 대해 분석해본 후 공간 요소를 세 가지로 분류해 정리한다.

2. 이론 고찰

2.1. 국내 공유오피스의 현황

공유오피스는 협업을 위한 공간으로써의 사전적 의미를 지니고 있지만, 최근 1인 기업 및 스타트업에 위한 공간으로써의 의미가 커지고 있는 추세이다. 한 분야에 특화된 공유 오피스가 등장하고 있으며 특정 직업별로 세분화되어 해당 직업에 필요한 인프라가 마련되고 있다. 주 고객은 유행에 민감한 밀레니얼 세대(1980년대 초반에서 2000년대 후반 출생 세대)가 주축이 된 스타트업과 개인 사업자들이다. 대부분의 공유오피스가 서울 중심가 등 대도시 중심지에 위치해 있으며 입주자들은 집과 가까운지 등 지리적 이점을 생각하여 공유오피스와 계약하는 경우가 많다. 작년 업무용 메신저 기업 잔디(Jandi)는 프리랜서를 포함한 1,600명의 재택근무 유경험자에게 설문을 실시하였다. 이들은 재택근무에서 느끼는 가장 큰 단점으로 '업무공간과 생활공간의 미분리를 꼽았다. 이러한 이유로 프리랜서들은 점점 더 공유오피스를 찾고 있다. 국내 공유오피스의 시장 규모 또한 커지고 있다. KT경제경영연구소에서는 2017년 600억 원이었던 시장 가치의 공유오피스가 2022년에는 연평균 성장률 63%로 7700억 원의 시장가치를 가질 것이라는 조사 결과를 내놓았다. 또한 코로나로 인한 전반적 경제 축소에도 불구하고 공유오피스 시장은 여전히 호황이다. 서울에 최다지점을 보유한 국내 공유오피스 기업의 대표 김대일은 펜데믹 이후 오히려 이용 문의가 증가하였으며 하드웨어적 개념 이상의 내부 서비스를 강조하고 있기 때문에 체계적으로 운영되는 공유오피스 수요가 늘어났다고 말했다.¹⁾ 코로나 이후 공유오피스 시장을 수치로 살펴보자면 다음과 같다.

1) 김대일 패스트파이브 대표 엔데믹에도 공유오피스 잘 나갈 것, 한경닷컴, 2022.

<표 1> 코로나 이후 공유오피스 시장 현황

| | |
|----------------|------------|
| 센터 수 | 150개 |
| 평균 인당 월 멤버십 비용 | 40만원 |
| 주요 사업자 수 | 24개 |
| 중심 위치 | 절반 이상이 강남권 |

출처: Savills Spotlight (2020). 한국의 공유오피스

도심 중심으로 일하던 방식이 지방으로 퍼지며 전국 각 곳을 중심으로 변화하고 있다. 그러나 국내 공유오피스 시장은 여전히 대도시에 밀집되어 있다. <표 1>의 공유오피스 중심 위치 표지의 50%가 강남권에 위치한 것을 보면 알 수 있다. 또한 르호봇과 소호 등은 기존 공유오피스의 의미를 탈피해 기업에서 경영철학을 전수해주고 입주사 간에 협업을 도모한다. 커뮤니티를 위한 네트워킹 파티 서비스를 제공하고 앱을 통해 이를 홍보하지만, 실제 참여율은 미비하다. 2018년 스타트업 얼라이언스에서 공유 오피스 이용자 122명을 대상으로 한 설문조사를 보면 알 수 있다. 이들 중 78%가 공유오피스 내 네트워킹에 참여하지 않는다고 답하였다. 그 이유는 실제로 도움이 되지 않고, 필요성을 느끼지 못하며, 기업이 제공하는 프로그램 기획이 마음에 들지 않기 때문이라고 말했다. 이처럼 공유오피스에서의 네트워킹 프로그램은 사실상 활발하지 않다.

2.1. 국내 공유오피스의 사례지 선정 개요

남경숙, 이해숙(2018)은 선행연구에서 공유오피스의 공간구성을 업무 공간, 커뮤니티 공간, 서비스 공간으로 분류했다.²⁾ 그 중 업무 공간에 집중하여 사례지 방문을 진행했다. 선행연구의 QA 기구나 폰부스 등의 업무공간 분류는 제외하고 1인 실과 다인실, 공용데스크 위주의 업무공간 활용 실태와 공간 디자인을 위주로 살펴보았다. 재택근무와 지방 중심의 일의 형태 변화. 늘어나는 1인 기업과 프리랜서의 비율에 따른 전문공간 필요성을 고려하여 다음과 같은 디자인 요소 정립을 중심으로 탐방하고자 하였다.

특히 국내 공유 오피스의 경우 지방이 아닌 서울 대도시에 중심적으로 밀집되어 있다는 사실에 근거해 대표적인 사례지를 선정했다.

<표 2> 공유오피스 방문 기준 표

| 분류 기준 | 특성 및 설명 |
|---------|---------------------------------|
| 심미성 | 디자인이 아름다운가? |
| 편리성 | 편리하게 공간을 사용할 수 있는가? |
| 접근성 | 공간에 접근하기까지 어려움이 없는가? |
| 사용자 친화성 | 공간과 서비스에 대한 사용자의 만족도와 친화성이 높은가? |
| 공간 활용성 | 공간 활용이 유용하게 이루어지는가? |

a. 심미성
지점을 여러 개 둔 공유오피스 기업의 경우 지점별로 도시의 특성에 맞는 인테리어 디자인을 지향한다. 웹사이트 등에서 메인으로 보여주는 이미지는 라운지의 경우가 많다. 라운지 이외에도 업무 공간, 휴식 공간 등의 공간 디자인이 아름답게 활용되었는지 알아본다.

b. 편리성
프리랜서를 포함한 공유오피스 입주기업의 경우 하루 대부분의 시간을 오피스에서 보낸다. 사생활 보호 문제 등 생활을 하며 느낄 수 있는 불편함을 확인한다.

c. 접근성
대도시 중심에 위치하여 지리적 접근이 편리하다는 개념이 아닌, 더 다양한 도시에서부터 방문하려는 이용자들의 입장에서 접근성을 살펴본다.

d. 사용자 친화성
공유오피스 기업이 제공하는 서비스와 브랜드의 가치를 확인하며 공간 이용의 만족도가 높은지 알아본다.

e. 공간 활용성
개인 업무 공간과 공용 업무 공간에서 합리적이고 편리하게 공간 활용을 할 수 있는지 알아본다.

이를 토대로 총 네 곳의 공유오피스 사례지를 선정했다. 강남에 가장 많은 공유오피스 수가 밀집해 있었지만, 서울 중심지 이외의 공유오피스도 탐구 대상으로 정했다. 집무실(관악), 패스트파이브(상수), 위워크(강남), 무신사스튜디오(동대문)를 방문했으며 조사 기간은 2021년 5월 13일부터 5월20일까지 총 7일이다.

2) 남경숙, 이해숙, “공유오피스의 커뮤니티 중심 공간 구성 특성”, 한국실내디자인학회 논문집, p24, 2018.

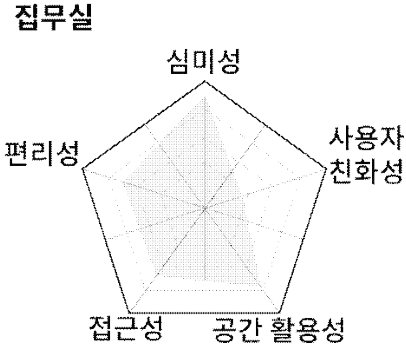
3. 사례 연구

3.1. 사례지 방문 및 분석

3.1-1 집무실

〈표 3〉 집무실 방문 분석

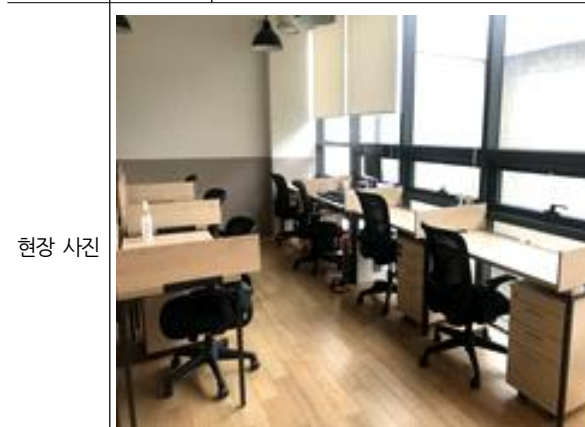
| 집무실 (서울대 입구점) | | |
|---------------|---|-------------------------------|
| 개요 | 위치 | 서울특별시 관악구 관악로 144 우남 네오플리스 2층 |
| | 방문 날짜 | 2021년 5월 13일~5월 16일 |
| 현장 사진 |  <p>〈업무공간 CAVE와 휴식공간 겸 공용라운지〉</p> | |
| |  <p>〈업무공간 NEST〉</p> | |
| 공간특성 | <p>a. 재즈 음악이 흘러나오는 캐주얼한 분위기와 쉼(zen)한 느낌 지향</p> <p>b. 별도 예약 없이 전 지식 자유석 이용 가능한 회원권 보유</p> | |

| | |
|------------|--|
| | <p>c. 고객이 착석 전에 설정한 온도, 습도, 조도를 자체적으로 세팅해주는 IOT 기술 접목 예정</p> <p>d. 서울 중심의 도심지보다 시청, 정동, 일산 등 주거 지역에 위치하여 근린공원이 있거나 덕수궁과 같은 뷰가 보이는 환경 지향</p> <p>e. 프라이빗 워크 모듈 보유 - NEST: 카페처럼 개방적인 공간, 스탠드 조명, 전면 혹은 측면 개방 선택, 수납공간과 콘센트</p> <p>- HIVE: 감성적인 분위기, 옷장을 연상시키는 펠트 파티션을 활용해 3면으로 공간 분리, 현장에서 바로 조립 가능, 넓은 책상</p> <p>- CAVE: 외부와 완전히 차단된 독립 공간, 흡음 벽과 돌 형태로 소음 최소화, 온라인 회의와 전화 통화 최적화, 파티션 몸통 하부에 바퀴가 달려 있어 접어가며 바로 공간 배치 가능</p> <p>f. 가구의 모빌리티 중시</p> |
| 특징 및 후기 | <p>24시간 365일 사용 가능하여 언제든지 작업하러 갈 수 있다는 점이 편리했다. 특히 직장을 다니고 있는 사람의 경우 밤에 개인 업무를 하러 오는 경우도 있었다. 모듈형 가구로 사용자의 입장에서 최적화된 가구를 배치한 인테리어가 인상적이었다. 개별 조립할 수 있도록 서비스를 제공하고 있지만, 책상과 의자 등의 가구는 무게가 있기 때문에 변형이 어려웠다. 딱딱한 사무실의 분위기를 지양하고 카페와 같이 자유롭고 따뜻한 무드를 지향한다는 부분에서 방문한 다른 공유오피스와 확연한 차이점을 보였다.</p> |
| 방문기준 다이어그램 | <p>집무실</p>  |

3.1-2 패스트 파이브

〈표 4〉 패스트 파이브 방문 분석

| 패스트 파이브 (상수점) | | |
|---------------|-------|--|
| 개요 | 위치 | 서울특별시 성동구 아차산로 68 에이유타 위치하1층,2층,5~12층 |
| | 방문 날짜 | 2021년 5월 17일 |

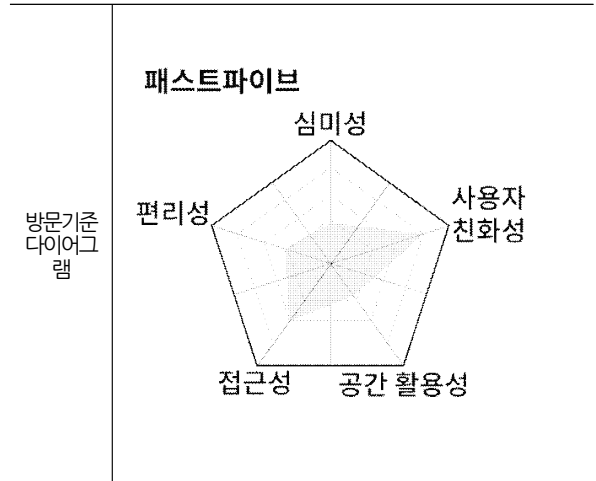


현장 사진

〈개인 업무 공간〉

| | |
|------|---|
| 공간특성 | <ul style="list-style-type: none"> a. 건물과 계약되어 있어 주차 시간에 제한 있음 b. 소도시에 확장 계획 없음 c. 비지정석(라운지)의 경우 따로 짐 보관할 수 있는 사물함 등의 공간이 없음 d. 1인 기업이나 프리랜서보다는 신생 기업과 스타트업, 소기업을 위한 공간이 많음 e. 지정석 자리에는 일하는 주소가 필요한 사람들이 대부분 사용하며, 실제로 입주하여 일하는 사람은 1명뿐 (1/13) f. 혼잡함, 혼선 또는 자리가 없는 경우로 인해 비지정석 제거 g. 불투명한 유리 벽 공간과 불분명한 파티션으로 개인 좌석을 이용하는 입주자의 사생활이 지켜지지 않음 |
|------|---|

| | |
|---------|---|
| 특징 및 후기 | <p>패스트 파이브는 우리나라의 가장 대표적인 공유오피스 기업 중 하나이다. 2030 밀레니얼 세대 고객을 겨냥하여 입주자 가운데 밀레니얼 세대의 비율이 71%이다. 집무실은 개인을 위한 공간이 많았고 위워크는 큰 기업이 입주하여 회의실이 많은 것을 볼 수 있었던 반면 패스트 파이브의 경우 스타트업을 위한 공간이 가장 많았다. 그 때문에 개인적으로 일하고자 하는 사람들을 위한 공간에 비추는 크지 않았다.</p> |
|---------|---|



방문기준
다이얼로그
램

3.1-3 위워크

〈표 5〉 위워크 방문 분석

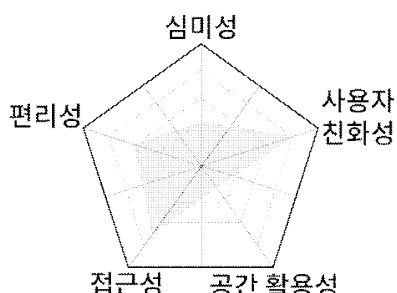
| 위워크 (강남 1호점) | | |
|--------------|-------|--------------------------------|
| 개요 | 위치 | 서울특별시 서초구 강남대로 373 홍우빌딩 10층 |
| | 방문 날짜 | 2021년 5월 13일 |



현장 사진

〈개인 업무 공간〉

| | |
|------|--|
| 공간특성 | <ul style="list-style-type: none"> a. 예약이 필수이나, 전 지점 공용 라운지 사용할 수 있는 구조 b. 코로나 이후 외국인 방문객 비율이 현저히 줄어들었으며 협업을 위한 네트워킹 서비스의 비율도 축소 c. 공용 데스크를 이용하는 경우에 짐을 보관할 수 있는 장소 없음 d. 전면 투명한 유리로 마감된 개인 사무실은 불투명 유리창으로 교체할 시 면 당 5만 원의 추가 비용이 발생함 e. 개인 사무실의 경우 대부분의 지점에 외 창이 없으며 기업 맞춤형으로 운영되는 공간서비스 |
|------|--|

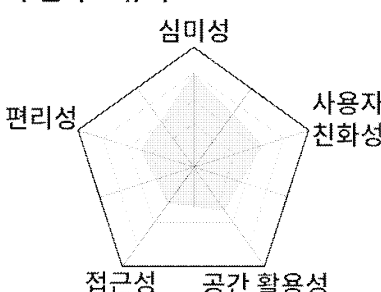
| | |
|-------------------|--|
| | <p>지향</p> <p>f. 공용 사무실 사용할 때 함께 일하는 사람을 선택할 수 없음</p> |
| <p>특징 및 후기</p> | <p>위워크는 전 세계 447개 지점 둔 글로벌 공유오피스 서비스 업체로 한국에도 다수의 지점을 두고 있다. 다국적 기업인 만큼 회원권을 구매할 시 해외에 있는 위워크 지점을 이용할 수 있다는 점이 특징적이었다. 아쉬웠던 부분은 전면이 투명하게 처리되어있어 사적인 부분이 쉽게 노출된다는 것이다. 이를 불투명하게 처리하기 위해 비용을 지불해야 한다는 점도 소비자의 관점에서 부담스럽게 느껴지는 부분이었다.</p> |
| <p>방문기준 다이어그램</p> | <p>위워크</p>  |

| | |
|----------------|--|
| <p>공간특성</p> | <p>a. 회원권에 따라 주차표 배부의 유무와 주차 가능 시간이 달라 주차장 사용에 제약이 있음</p> <p>b. 성수 쪽에 확장 계획 있으나 현재 동대문 지점이 유일함</p> <p>c. 직사각형과 스테인리스 마감, 무신사 폰트를 사용해 특유의 디자인언어가 묻어나는 인테리어 지향</p> <p>d. 공유데스크와 차이가 크지 않은 이유로 핫데스크 제거</p> <p>e. 사무실은 가장 안쪽에 위치해 있으며 투명한 벽면 구조를 취함</p> <p>f. 짐이 많지만, 지정석 개념의 좌석이 없어 공유데스크에서 개인사무실로 회원권 변동하는 경우 많음</p> <p>g. 패션 관련 입주사가 많은 만큼 전면 흰 벽지 인테리어로 활용해 패션 촬영이 가능하도록 디자인</p> <p>h. 업무 공간 이외에 매거진이나 잡지, 서적을 볼 수 있는 공간과 누워서 휴식을 취할 수 있는 접이식 풀딩 소파 구비</p> |
| <p>특징 및 후기</p> | <p>무신사 스튜디오의 가장 큰 특징은 패션업계를 위해 특화된 공유오피스라는 것이다. 지점은 동대문점이 유일하지만, 공간 투어를 도운 관계자에게 지점확장 계획이 없다는 질문을 했을 때 성수 쪽에 2호점 확장 계획이 있다는 이야기를 들을 수 있었다. 패션 관련 일을 하는 사람들의 특성상 짐이 재단 도구, 카메라 장비 등으로 짐이 많은 경우가 많다. 하지만 공유데스크를 이용하는 경우 이러한 짐을 보관할 수 있는 장소가 없다. 이러한 이유로 관계자는 비용을 더 지불하고 개인실로 업무 공간을 옮기는 경우가 다수 있다고 말했다.</p> |

3.1-4 무신사 스튜디오

〈표 6〉 무신사 스튜디오 방문 분석

| 무신사 스튜디오 | | |
|--------------|---|--|
| <p>개요</p> | <p>위치</p> <p>방문 날짜</p> | <p>서울특별시 중구 장충단로 13길 20 현대시티타워 12층</p> <p>2021년 5월 13일</p> |
| <p>현장 사진</p> |  <p>〈개인 업무 공간〉</p> | |

| | |
|-------------------|--|
| <p>방문기준 다이어그램</p> | <p>무신사 스튜디오</p>  |
|-------------------|--|

3.2 연구 결과

위와 같이 공유오피스 총 네 곳의 현장 방문을 통해 다음과 같은 분석표를 정리하였다. 1~5점으로 디자인 요소 점수를 매겨 각 장소의 특성을 비교분석 하고자 하였다. 1점부터 5점까지 매우 안 좋음, 안 좋음, 보통, 좋음, 매우 좋음으로 기준을 세웠으며 평가 기준은 상대적 평가에 따른다. 예를 들어 모두 서울특별시에 위치하여 접근성이 좋지만, 지점이 한 곳으로 다른 공유오피스에 비해 접근성이 떨어지는 무신사 스튜디오의 경우 접근성을 1점으로 평가하였다.

<표 7> 사례 분석 평가 기준표

| 사례지 | 집무실 | 패스트파이브 | 위워크 | 무신사 스튜디오 |
|---------|-----|--------|-----|----------|
| 심미성 | 5 | 1 | 2 | 4 |
| 편리성 | 4 | 2 | 1 | 2 |
| 접근성 | 3 | 4 | 4 | 1 |
| 사용자 친화성 | 2 | 4 | 4 | 3 |
| 공간 활용성 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 총점 | 17 | 13 | 14 | 12 |

25점 만점 기준으로 집무실은 17점, 패스트파이브는 13점, 위워크는 14점, 무신사 스튜디오는 12점으로 평가했다. 집무실의 경우 다른 공유오피스와 달리 감성적이며 캐주얼한 분위기를 지향하며 심미성에서 높은 점수를 받았다. 김성민, 정형석대표는 Unionwork의 2020년 11월 5일 자에 발행한 스타트업 이슈에서 공간을 구상하며 생각했던 자신들의 디자인 철학을 말했다. 김성민은 ‘많은 사람들이 주중 대부분의 시간을 일터에서 보내지만, 업무 환경의 변화는 분명히 삶의 질에 큰 영향을 미친다’며 기존에 다니던 회사에서 근무하던 직원들의 성향과 업무 특성을 파악해 새로운 워크 모듈 모델을 제안했다. 그는 ‘출퇴근 없이 일하는 방식이 보편화될 것이다. 집 근처 분산 오피스가 많아지면 중심 업무 지구의 인프라가 분산되고 지역 상권도 활성화가 될 것’이라며 지방으로 퍼지고 있는 근무 방식을 인식하여 일하는 방식의 변화에 대한 생각을 밝혔다. 정형석은 코로나 이후 100퍼센트로 원격근무를 하겠다던 트위터의 일하는 방식을 예로 들며 ‘세계가 자유롭게 연결될 수 있는 환경에서 다양한 근무 형태와 방법을 고민해 봐야 한다’라고 말하였다. 이처럼 일하는 방식의 본질을 다르게 인식하여 새로운 디자인의 업무공간을 제안했을 뿐만 아니라 개별 사용자를 아우를 수 있는 워크 모듈을 제공하여 심미성과 편리성 측면에서 높은 점수를 받았다. 또한 코로나 이후에도 공유오피스 절반 이상이 강남에 위치했지만, 집무실은 많은 사람들이 살고 있는 주거 지역에 지점을 두어 차별화를 도모했다. 집에서 15분 내의 거리에 있는 위치를 우선적으로 생각한 것이다. 서울 중심부로 출퇴근 하는데 1시간 이상 걸리는 지역을 1차 타겟으로 했으며 고양, 과주, 송파, 수지, 노원 등을 다음 지점으로 검토하고 있다.

하지만 공간 이용의 만족도에 대한 사용자 친화성 점수는 낮았다. 2021년 5월13일부터 16일까지 총 3일간 집무실을 직접 이용하며 느꼈던 불편함에 기반한 것이다. 먼저 타 공유오피스 기업에 비하여 신생 기업인 만큼 서비스의 불안정성이 있었다. QR코드를 통해 출입이 가능한데 오류가 발생해 퇴장을 하지 못하고 운영자를 직접 불러야 하는 경우가 3일 중 2번 있었다. 또한 운영자에 따라 간식이나 주류에 대한 서비스 제공의 기준이 달랐다. 갖춰진 메뉴얼이 필요하다고 느꼈다.

3.3 소론

패스트파이브와 위워크는 비교적 오랜 시간 공유오피스 사업을 운영하고 있는 만큼 사용자 친화성과 접근성이 높았다. 패스트파이브는 서울 전역 35개의 지점을 보유하고 위워크는 총 20개의 지점을 보유하고 있다. 반면 심미성과 편리성에서는 낮은 점수를 받았다. 통유리창과 불분명한 파티션으로 개인적으로 일하며 사생활을 보호받고자 하는 이용자에게는 공간 사용에 대한 불편함이 있었다. 또한 라운지는 다양한 색감과 조형의 가구를 통해 편안하고 밝은 분위기를 지향했지만, 개인 업무 공간은 기존의 딱딱한 사무환경 분위기를 따랐다. 무신사 스튜디오는 패션 플랫폼인 무신사가 국내 신진 브랜드를 키우고 함께 상승하기 위해 출범했다. 무신사 자체 폰트를 사용하여 전체적인 디자인을 진행해 특유의 무드가 공간 전체에서 느껴지는 것이 특징이다. 이를 통해 심미성을 높였다. 또한 패션 관련 입주사를 위해 벽면디자인 색상을 흰색으로 선택하였다. 사진을 찍어 디자인 북 등에 쉽게 활용하기 위한 것이다. 현재 동대문 지점이 유일하지만, 김우리 무신사 스튜디오 총괄팀장은 ‘내년 초까지 2호점 확장을 계획하고 있다’고 말하였다. 동대문에만 지점이 위치한 만큼 다른 공유오피스에 비해 접근성이 떨어진 것은 사실이다. 이와 같은 비교분석을 통해 집무실이 가장 높은 총점을 받았음을 알 수 있다.

4. 결론

본 연구는 기존의 국내 공유오피스 사례지 방문과 종합분석을 통해 업무 공간의 한계와 성장을 확인하고 미래 공유오피스의 발전 방향을 모색하고자 하였다. 코로나로 인한 경제 불황에도 불구하고 국내 공유오피스의 이용은 활발해지고 있다. 잔디에서 실시한 설문조사를 참고해 일과 휴식 공간 분리의 중요성을 알 수 있었으며 KT경제경영연구소의 연구조사와 패스트파이브 대표 김대일의 인터뷰를 통해 코로나로 인한 전반적인 경제 침체에도 불구하고 공유오피스 시장은 호황인 것을 확인하였다. 늘어나는 수요에 따라 더욱 더 세밀한 공간 활용의 제안이 필요할 것으로 보인다. 이에 따라 다음과 같은 공유오피스의 세 가지 공간 요소를 통해 분석을 정리하고 결론을 도출하고자 한다.

첫 번째, 공간의 가변성이다. 사전에서는 가변성을 ‘일정한 조건 밑에서 변할 수 있는 성질’, ‘변할 수 있는’이라는 뜻의

순환어로 설명한다. 공간의 물리적 의미에서 가변성은 설치된 파티션으로 공간을 이동, 변형이 가능하게 하며 목적에 따라 사용자의 활용성을 돕는다. 이는 집무실에서 뚜렷하게 활용되며 드러나는 것을 알 수 있다. 현장에서 필요에 따라 즉각적으로 조립하여 사용할 수 있는 파티션과 워크 모듈을 통해 사용자의 편리성을 배려한 사례이다. 단시간에 공간을 방문한 것이 아니라 3일 동안 일의 공간으로써 사용을 해보며 직접 경험하고 느낄 수 있었다. 해외의 공유오피스 사례로는 노이하우스의 가변형 벽과 카우앤독의 가변형 가구가 공간의 가변성을 설명할 수 있는 예시이다.

두 번째, 공간의 이동성이다. 정적이던 과거의 업무환경에서 벗어나 현재에 이르며 일의 공간은 변화하고 있다. 밖에서 안으로 이동하고 있고 또 대도시에서 지방으로 이동하고 있다. 많은 기업의 노동자들이 회사로 나가 출퇴근하기보다 집에서 재택근무를 하는 방법을 선택하고 있으며 더 이상 일의 형태가 수도권 중심에 밀집되지 않고 있다. 사람들이 스스로 일하기 원하는 장소를 선택하고 이동하는 것이다. 이는 사회 현상에 따른 자연스러운 결과이다. 국내에 위치한 공유오피스의 대부분이 강남권에 자리 잡고 있지만, 최근 신생 공유오피스 기업이 주거 지역으로 그 사업을 확장하고 있다.

마지막으로 공간의 다목적성이다. 공유오피스는 함께 일한다는 의미인 ‘코워킹 Co-working’과 공간을 의미하는 ‘Space’의 합성어로 함께 협업하며 시너지효과를 낼 수 있는 공간이라는 의미를 내포한다. 그러나 얼라이언스가 실시한 설문조사에서 공유오피스 이용자의 대부분이 네트워킹 프로그램에 참여하지 않으며 개인적인 업무시간에 집중하는 것을 알 수 있었다. 또한 공유오피스 현장을 방문했을 때 입주기업이 아닌, 개인적으로 일하는 입주자의 비율이 높았음에도 개인 좌석을 이용하는 입주자의 사생활은 지켜지지 않았고 물품을 보관하는 것이 어려운 것을 확인하였다.

이렇게 정리된 세 가지 요소는 결론적으로 일하는 방식의 변화와 연관되어 이어진다. 공간 안에서의 다양한 구조 변화를 통해 일의 방식을 현장에서 결정하고 이동의 의미를 갖는 공간 자체로서의 변화를 통해 도심뿐만 아니라 지방으로 이동하며 일의 환경을 바꿀 수 있다. 또한 공유오피스를 이용하지만, ‘공유’자체의 의미에서 벗어나 개인적으로 일하고자 하는 노동자들에게는 새로운 공유오피스의 목적성을 찾을 수 있다. 사례지 방문은 서울권 공유오피스에 한정됐지만, 현장 인터뷰와 조사를 통해 코워킹 스페이스로 그 개념과 물리적 공간의 범위가 넓어지고 있다는 점도 알아볼 수 있었다.

참고문헌

- 김개천, 윤주희. (2011). 노마드적 공간에서 나타나는 유연성에 관한 연구. *국민대학교 대학원*
- 이미래. (2016). 스타트업을 위한 코워킹 스페이스 공간에 관한 연구. *홍익대학교 대학원*

- 이정교, 이민재. (2018). 디지털 유목민(Nomad)개념에서 코워킹 오피스의 공간 프로그램 연구. *한국공간디자인학회 p-12*
- 이혜수, 남경숙. (2018). 공유오피스의 커뮤니티 중심 공간 구성 특성. *한국실내디자인학회 p9-11*
- 한혜선. (2013). 코워킹 공간구성과 특성에 관한 연구. *한국실내디자인학회. p6*
- 매거진 한경. <김대일 패스트파이브 대표 “나를 리스크에 조금씩 노출시키기만 해도 기회는 찾아옵니다”>. 2021
- Unionwork, <집무실 김성민, 정형석대표 인터뷰>. 2020
- 이태일리. <“패션 스타트업과 동반성장” 무신사 2호점 ‘커밍순’>. 2021
- 로켓펀치 공식블로그. <집 근처 사무실, 집무실을 소개합니다>. Savills Spotlight. <한국의 공유오피스>. 2020

경희대학교 예술·디자인연구원 규정

제1조(명칭)

본 연구원은 경희대학교(이하 “본교”라 한다) 부설 예술·디자인연구원(Institute of Art & Design Research, Kyung Hee University) (이하 “본 연구원”이라 한다)이라 칭한다.

제2조(목적)

본 연구원은 건축디자인, 공연영상, 도예, 디지털콘텐츠, 사운드디자인, 산업디자인, 시각디자인, 의류디자인, 환경조경디자인 전문분야의 심화와 융합의 성과를 통해 학문과 일상의 질적 향상을 이룸을 목적으로 한다.

제3조(소재지)

본 연구원은 경희대학교 내에 둔다.

제4조(사업)

① 본 연구원은 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음의 각 호와 같이 사업을 수행한다.

1. 예술·디자인에 대한 교육지원 및 기술 지원
2. 예술·디자인에 필요한 정보 수집 및 특성화 개발
3. 건축디자인, 공연영상, 도예, 디지털콘텐츠, 사운드디자인, 산업디자인, 시각디자인, 의류디자인, 환경조경디자인 등의 연구용역 수행
4. 학술회의, 연구발표회, 강연회, 세미나 개최 및 학술지 또는 간행물 발간
5. 해외전시회 및 박람회 등 국제협력지원 적극 장려 및 권장
6. 실무교육 강화를 위한 전문가 초청 세미나 추진
7. 기타 본 연구원의 설치 목적을 달성하기 위하여 필요한 사업

② 본 연구원이 수주한 연구 사업에 대해 일반연구원이 연구책임자로 참여할 경우, 연구원장은 과제 수행을 위한 자율성과 책무성을 담보해 주어야 한다.

제5조(조직)

① 본 연구원에는 원장 1인, 부원장 1인, 각 분야별 연구센터장 1인, 간사 1인, 감사 임원과 연구원을 두며 임원의 임기는 2년으로 하되 연임할 수 있다.

② 원장은 본교 전임교원 중에서 총장이 임명하며 본 연구원을 대표하고 연구원의 제반 업무를 관장한다.

③ 부원장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며 원장의 유고시에는 원장의 직무를 대행한다.

④ 간사는 본교 전임교원 중에서 원장이 임명하며, 본 연구원의 제반 업무와 관련하여 원장을 보좌한다.

⑤ 연구부서는 전문분야별로 다음 9개의 연구센터로 구성하며, 연구센터장은 본교 전임교원 중에서 원장이 임명한다.

1. 건축디자인연구센터
2. 공연영상연구센터
3. 도예연구센터
4. 디지털콘텐츠연구센터
5. 사운드디자인연구센터
6. 산업디자인연구센터
7. 시각디자인연구센터
8. 의류디자인연구센터
9. 환경조경디자인연구센터

⑥ 감사는 원장이 임명하며 본 연구원의 회계 처리, 사무 등을 감사하고 그 결과를 원장을 경유하여 연구처장에게 서면으로 보고한다.

제6조(연구원)

① 본 연구원에는 상임연구원과 전문연구원을 두며 필요에 따라서 객원연구원과 일반연구원을 둘 수 있다.

② 상임연구원은 본교 전임 교원 중에서 원장이 임명한다.

③ 전문연구원은 박사 수료 이상의 학위소지자 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다.

④ 객원연구원은 본 연구원의 발전에 기여할 수 있는 외부인사 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다. 단, 박사학위 미소지자는 1회에 한하여 연임할 수 있다.

⑤ 일반연구원은 석사과정 이상의 학위소지자 중에서 원장이 임명하며, 그 임기는 1년으로 하되 연임할 수 있다. 단, 박사

학위 미소지자는 1회에 한하여 연임할 수 있다.

제7조(운영위원회)

① 본 연구원에는 원장, 부원장, 각 연구센터장으로 구성되는 운영위원회(이하 “위원회”라 한다)를 두어, 본 연구원의 주요 사업 및 정책에 관하여 심의한다.

② 위원회는 재적위원 과반수의 출석으로 성원하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

③ 간사는 위원회의 제반 회무를 처리하고, 회의록을 작성하여 비치하여야 한다.

부 칙

본 규정은 1998년 6월 18일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 1999년 1월 1일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 2009년 10월 19일부터 시행한다.

제8조(자문위원회)

① 본 연구원의 원활한 연구 활동과 운영에 관한 자문을 얻기 위하여 자문위원회를 둘 수 있다.

② 자문위원회의 구성과 운영방안은 위원회의 심의를 거쳐 원장이 결정한다.

부 칙

본 규정은 2017년 8월 31일부터 시행한다.

부 칙

본 규정은 2020년 7월 16일부터 시행한다.

제9조(재정)

본 연구원의 재정은 교내외 지원금, 용역수익금, 수탁연구비, 간접연구경비, 기부금, 기타 수익금 등으로 충당한다.

제10조(회계년도)

본 연구원의 회계년도는 본교의 회계년도와 같다.

제11조(예산 및 결산승인)

본 연구원의 예산 및 결산은 운영위원회의 심의를 거쳐 결정하고 원장이 승인한다.

제12조(해산)

본 연구원이 해산할 경우 그 재산은 모두 본교에 귀속된다.

제13조(준용)

본 규정에 정하지 아니한 사항은 위원회의 심의를 거쳐 원장이 정하여 시행한다.

논문투고규정

1998년 9월 1일 제정

2017년 7월 5일 개정

2020년 8월 26일 개정

1. 목적 및 내용

1) 본 규정은 예술·디자인학연구(Journal of Art & Design Research)에 투고되는 심사용 논문의 투고와 작성방법을 규정하여 논문투고절차의 효율성과 투명성을 높이는 것을 목적으로 한다.

2) 투고 논문은 예술 및 디자인연구에 관련된 것으로서, 관련 학문 및 산업 발전에 기여하는 내용이고 독창성이 인정되는 것이어야 하며, 국내외 다른 학술지에 게재되었던 내용은 투고할 수 없다. 단, 학술연구발표대회에 제출된 것은 예외로 한다. 이메일 투고가 어려우신 분의 경우만 가능하며, 한글파일(hwp) 형식으로 작성하여 논문 투고신청서의 양식과 함께 이메일(design@khu.ac.kr)로 제출한다.

3) 투고된 원고는 본지의 논문심사규정에 의거한 심사를 거쳐 게재여부를 결정한다.

2. 투고자격

1) 본 학술지의 투고자격에 대한 제한은 없다. 예술 및 디자인 관련 분야 연구자는 누구나 투고할 수 있다.

2) 본 학술지의 1회 발행분 게재 논문 중 동일저자의 이름으로 게재할 수 있는 논문의 편수는 공동저자를 포함하여 2편 이내로 제한 한다.

3. 논문의 종류 및 유형

1) 연구논문

연구논문은 예술 또는 디자인에 관한 주제가 이론적 또는 실증적으로 논술된 것으로 타당한 논증의 구조가 드러나야 하며, 학술적인 독창성을 가지고 있는 연구, 또는 기초연구라고 하더라도 연구 과정이나 내용에 새로운 사실이나 가치 있는 고찰이 포함되어 그 학문적 담론에 크게 기여할 수 있는 논문을 말한다.

2) 작품논문

학술적 가치가 인정되고 종합적인 완성도를 갖추고 있는 예술 활동과 디자인 결과물에 대한 논리적 기술을 담은 논문을 의미한다.

4. 원고제출방법

1) 온라인 투고

본 학술지에 논문 투고를 원하는 투고자는 경희대학교 예술·디자인 연구원 홈페이지 (<http://adr.khu.ac.kr>)에 회원가입 후, 한글파일(hwp) 형식으로 작성하여 예술·디자인 연구원 홈페이지 (<http://adr.khu.ac.kr>)에서 투고 한다. 또한, 투고논문에 이름과 소속, 사서문구 등 저자를 알릴 수 있는 모든 정보를 삭제한 후 제출하여야한다.

2) 이메일 투고

본 학술지에 논문 투고를 원하는 투고자이지만 온라인 투고가 어려우신 경우에만 해당되며, 투고자는 한글파일(hwp)형식으로 작성하여 소정의 양식에 따른 논문투고신청서와 함께 아래의 연구원 이메일로 제출한다. 또한 투고논문에 이름과 소속, 사서문구 등 저자를 알릴 수 있는 모든 정보를 삭제한 후 제출하여야한다.

(제출처 : design@khu.ac.kr)

5. 원고작성지침

1) 작성언어

언어는 국문과 영문 중 하나로 할 수 있으며, 영문인 경우 제목 아래에 국문으로 번역된 제목을 표기한다.

2) 논문분량

투고 가능 논문 분량은 최소 6페이지 이상을 기본으로 한다.

3) 편집용지 및 여백

| 용지 | A4용지 | | |
|-----|------|-----|------|
| 위쪽 | 15mm | 아래쪽 | 15mm |
| 왼쪽 | 25mm | 오른쪽 | 20mm |
| 머리말 | 15mm | 꼬리말 | 15mm |

4) 원고의 구성

원고는 원칙적으로 제목(국문과 영문), 목차, 초록, Abstract, Keywords, 본문 (이론적 배경, 연구방법, 결과 등), 참고문헌의 순으로 원고를 작성한다.

5) 초록 및 Abstract

국문초록은 15~20줄 이내로 하고, 영문초록(Abstract)은 200~250단어로 연구목적, 연구방법, 연구결과 및 결론을 포함 시켜서 간결하게 작성한다.

6) Keywords

Keyword는 논문의 내용을 대표할 수 있는 5개 이내의 단어로 “국문(영문)”의 형식으로 기재한다.

알파벳의 첫단어는 대문자의 형식으로 기재한다.

(예) *Keywords* 대학교(university) ...

7) 논문표제/본문표제

영어논문표제는 명사의 첫글자는 대문자로 표기한다.

본문의 내용은 기본적으로 기승전결의 순서로 명확한 논지를 전개할 수 있어야하며, 본문 표제는 1. / 1.1. / 1.1.1... 의 순서로 기입한다. 큰 표제(장)이 바뀔 때는 1줄 띄어서 다음 표제로 바꾸며 중간 표제(절)나 작은 표제(항)의 경우에는 띄지 않고 작성한다.

(예)

4. 결과 및 논의

4.1. 남성소비자의 특성

4.1.1. 인구통계학적 특성

8) 글자체 양식

| 항목 | 글자체 | 글자 크기 | 줄간격 | 비고 |
|-------------|------------------|-------|-----|---------|
| 한글제목 | 나눔고딕 | 14 | 110 | 굵게 |
| 한글부제 | 나눔고딕 | 11 | 130 | 굵게 |
| 이름 | 나눔고딕 | 10 | 110 | 굵게 |
| 소속 | 나눔고딕 | 9 | 110 | |
| 영어제목 | 나눔고딕 | 14 | 110 | 굵게 |
| 영어부제 | 나눔고딕 | 11 | 130 | 굵게 |
| 영어 이름 | 나눔고딕 | 10 | 110 | 굵게 |
| 영어 소속 | 나눔고딕 | 9 | 110 | |
| 목차제목 장 | 나눔고딕 | 10 | 150 | 굵게 |
| 목차제목 절 | 나눔고딕 | 9 | 150 | |
| 초록제목 | 나눔고딕 | 10 | 150 | 굵게 |
| 초록내용 | 나눔명조 | 8.5 | 160 | |
| Abstract 제목 | 나눔고딕 | 10 | 150 | 굵게 |
| Abstract 내용 | Times New Romans | 8.5 | 140 | |
| Keywords 제목 | 나눔고딕 | 10 | 150 | 이탤릭 /굵게 |
| Keywords 내용 | 나눔고딕 | 9 | 150 | |
| 본문내용 장제목 | 나눔고딕 | 12 | 150 | 굵게 |
| 본문내용 절제목 | 나눔고딕 | 11 | 150 | 굵게 |

| | | | | | |
|-----------|----------------|------------------|--------|-----|-----|
| 본문내용 | 항제목 | 나눔고딕 | 10 | 150 | 굵게 |
| 본문내용 | 한글 | 나눔명조 | 자간 -10 | 9 | 150 |
| | 문단모양: 문단아래 2pt | | | | |
| | 영어 | Times New Romans | 9 | 150 | |
| 표, 그림의 제목 | 나눔고딕 | 8 | 130 | | |
| 표, 그림의 내용 | 나눔고딕 | 8 | 110 | | |
| 참고문헌 제목 | 나눔고딕 | 12 | 150 | 굵게 | |
| 참고문헌 내용 | 한글 | 나눔명조 | 8 | 140 | |
| | 영어 | Times New Romans | 8 | 140 | |
| 각주 | 나눔고딕 | 7 | 130 | | |

9) 표와 그림의 작성법

① 표와 그림의 제목은 “<표 1> 0000”, “<그림 1> 0000”으로 표기하며 표의 캡션은 표의 상단 좌측, 그림의 캡션은 아래쪽 가운데에 넣어 위치시킨다. 영문으로 작성된 논문일 경우 “<Table 1> 0000”과 “<Fig. 1> 0000”으로 표기한다.

② 표와 그림의 출처는 표와 그림의 아래쪽, 가운데 정렬하여 표기한다.

10) 본문에서의 문헌 인용양식

① 저자가 2인 이하인 경우

예1) 홍길동(2014)은 ..., 홍길동과 김한국(2015)은 ..., ...와 같이 논했다(홍길동, 2014).

외국인은 성(last Name)만 표기한다.

예2) Jasper and Lan(1992)의 연구에서 ..., ... (Jasper & Lan, 1992).

② 저자가 3인 이상인 경우

주저자명과 나머지 인원수를 기재하며, 외국인일 경우 ‘et al.’을 이름 다음에 적는다.

예) 홍길동 외 2인(2014)의 연구에서 ..., ... (Jasper et al., 1993)

③ 많은 선행연구를 인용할 경우

저자이름은 가나다 순으로 기재하며, 동명일 경우는 연도 순으로 한다.

예) 선행연구(김한국 외 2인, 2014; 이경순, 2008; 이경순, 2014; 홍길동, 2012)에서와 같이 ...

11) 참고문헌

① 참고문헌의 기재 순서

기재순서는 한국인 먼저, 가나다 순, 영문 표기 저자는 알파벳순으로 정렬한다. 동일 저자의 여러 참고문헌일 경우 단일 저자의 참고문헌을 공저자 참고문헌보다 먼저 기입한다. 동일 연도의 저자일 경우 제목의 가나다 순 또는 알파벳순으로 한다. 동일연도, 동일저자의 연속 참고문헌일 경우 예시와 같이 출판 연도 앞에 a, b, c 등으로 표기한다.

예) Schmidt, J. R. (2000a). Control ...

Schmidt, J. R. (2000b). Roles of ...

② 정기간행 학술잡지

예1) 홍길동. (2014). 재킷 디자인에 관한 연구. *예술디자인연구지*, 13(2), 103-117.

예2) Herman, L. M., Kuczaj, S. A., & Holder, M. D. (2014). A study on the jacket..... *Journal of Art & Design Research*, 13(2), 103-117.

③ 단행본

• 저자 혹은 편집자가 있는 경우

예1) 홍길동, 김한국. (2014). 「디자인론」. 서울: 경희사.

예2) Cone, J. D., & Foster, S. L. (1993). 「The element of style」 (3rd ed.). New York: Macmillan.

• 저자 혹은 편집자가 없는 경우

예1) 「디자인 대백과 사전」. (2000). 서울: 경희대학교출판부.

예2) 「College bound seniors」 (3rd ed.). (1979). Princeton, NJ: College Board Publications.

④ 보고서 및 학위논문

예1) 홍길동. (2014). 일반화 가능성도 이론의 응용 연구, 박사학위논문. 한국대학교 대학원.

예2) Devins, G. M. (1981). Helplessness, depression, and mood in end-stage renal disease. Unpublished doctoral dissertation, McGill University, Montreal.

⑤ 웹사이트의 경우

웹사이트 주소, 검색년월일의 순으로 표기한다.

예) <http://www.khu.ac.kr/main.do> (2017.08.15.)

12) 영문논문

영문논문은 한글논문의 양식과 준하나 Abstract 내용, 본문 내용은 Times New Roman 글자체로 하고 모든 제목(장, 절, 항)은 나눔고딕체로 한다.

13) 저작권

① 본 연구원이 발행하는 예술·디자인학연구에 게재된 논문, 논설, 작품 등에 관한 모두의 권리는 경희대학교 부설 예술·디자인연구원에 귀속되며, 투고행위 자체가 게재 후의 권리를 본 연구원으로 이양함에 동의하는 것으로 해석한다.

② 게재된 논문, 논설, 작품 등이 타인의 저작권을 침해한 경우 그 책임은 전적으로 투고자에게 있다.

논문심사규정

1998년 9월 1일 제정

2017년 7월 5일 개정

2017년 12월 12일 개정

1. 목적

본 규정은 경희대학교 예술·디자인연구원 논문집 "예술·디자인학연구(Journal of Art & Design Research)"에 투고된 논문의 심사 및 채택 여부를 규정함을 목적으로 한다(이하 "예술·디자인학연구 논문편집위원회"를 본회라 한다).

2. 심사위원 선정

- 1) 본회 편집위원장은 접수된 논문 중 심사적합 여부를 통과한 논문에 한하여 편집위원 전원에게 심사위원 추천을 의뢰한다.
- 2) 본회 편집위원은 각 논문들에 대한 전문성을 갖춘 심사위원들을 복수 추천한다. 본회 편집위원회에서는 편집위원들로부터 추천받은 명단을 바탕으로 심사의뢰명단을 작성한다. 편집위원장은 필요시 편집위원에게 심사자 추천을 추가로 의뢰할 수 있다.

3. 논문심사 의뢰

- 1) 본회 편집위원회에서는 심사 의뢰명단을 바탕으로, 논문 1편당 3인의 심사위원을 배정하여 심사를 의뢰한다.
- 2) 심사자의 심사거부 등으로 심사위원 3인이 확보되지 못한 경우에는 편집위원장의 재량으로 심사의뢰명단을 추가하여 심사 의뢰를 마친다.
- 3) 본회 편집위원회는 심사를 수락한 심사위원에게 심사용 서류 일체를 발송한다. 심사를 수락한 심사위원이 불가피한 사정상 논문심사를 진행하지 못할 경우 이 사실을 즉시 본회에 알리고, 서류 일체를 반송하여야 한다.
- 4) 논문심사위원에게는 소정의 심사료를 지불한다.
- 5) 심사과정에서 투고자의 신원이 심사위원에게 노출되지 않도록 한다.

4. 심사기간

- 1) 심사위원은 심사 위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 15일 이내에 심사결과를 회신하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 심사위원이 심사 위촉을 받고 15일 이내에 심사의견을 제

출하지 않을 경우에는 편집위원장이 1차 독촉하고 그로부터 5일 이내에 심사의견서를 제출하지 않을 경우 심사위원을 해촉할 수 있다.

- 3) 해촉된 심사위원은 심사 서류 일체를 즉시 본회로 반송하여야 한다.

5. 심사위원의 심사

- 1) 심사기준은 논문의 구성요소(한글초록, 한글주제어, 영문초록, 영문주제어, 서론, 본론, 결론, 참고문헌)의 심사와 논문 내용의 독창성, 명확성, 논문 구성과 체제의 완성도, 논문 초록의 질적 수준, 검증수준과 디자인에의 학술적 가치와 기여도 등을 기준으로 심사한다.
- 2) 심사평가기준을 근거로 심사위원은 게재가, 수정 후 게재, 수정 후 재심, 게재불가 중의 하나로 논문 심사 결과를 판정하여 본회에 반송하여야 한다.
- 3) 심사요지는 구체적이고 명확한 표현을 사용하며, 논문내용을 수정할 필요가 있다고 판정한 경우 심사위원은 수정내용을 구체적으로 밝혀야 한다. 게재불가라고 판정할 경우 심사위원은 반드시 그 타당한 이유를 논문심사의견서에 밝혀야 한다.

6. 심사결과의 판정

- 1) 3인의 심사의견 중 '수정 후 게재'가 2개 이상인 경우 게재의 기회가 주어진다. 3인의 심사의견 중 '게재 불가'가 2개 이상인 경우 논문은 채택되지 않는다. 편집위원회에서는 이 결과를 토대로 최종 심사판정을 내리고, 그 결과를 저자와 심사위원들에게 통보한다.
- 2) 심사결과가 '수정 후 게재'인 경우 저자에게 논문의 수정을 거친 최종 원고본 제출을 요청한다.
- 3) 심사결과가 '수정 후 재심'인 경우 저자에게 논문의 수정을 거친 재심사 원고와 심사의견에 대한 답변서를 요청하고, 재심을 의뢰한다.
- 4) 심사결과가 '게재불가'인 경우 저자에게 심사결과를 통보한다.

| 심사자1 | 심사자2 | 심사자3 | 1차 판정 |
|---------|---------|---------|-------------------------|
| 게재가 | 게재가 | 게재가 | 게재가 |
| 게재가 | 게재가 | 수정 후 게재 | |
| 게재가 | 게재가 | 수정 후 재심 | |
| 게재가 | 게재가 | 게재 불가 | 수정 후 게재 |
| 게재가 | 수정 후 게재 | 수정 후 게재 | |
| 게재가 | 수정 후 게재 | 수정 후 재심 | |
| 게재가 | 수정 후 게재 | 게재불가 | |
| 수정 후 게재 | 수정 후 게재 | 수정 후 게재 | |
| 수정 후 게재 | 수정 후 게재 | 수정 후 재심 | |
| 수정 후 게재 | 수정 후 게재 | 게재 불가 | |
| 게재가 | 수정 후 재심 | 수정 후 재심 | |
| 수정 후 게재 | 수정 후 재심 | 수정 후 재심 | |
| 수정 후 재심 | 수정 후 재심 | 수정 후 재심 | |
| 게재가 | 수정 후 재심 | 게재 불가 | 재심, 편집위원회 논의 후 판정 |
| 수정 후 게재 | 수정 후 재심 | 게재 불가 | |
| 수정 후 재심 | 수정 후 재심 | 게재 불가 | |
| 게재가 | 게재 불가 | 게재 불가 | 게재 불가 |
| 수정 후 게재 | 게재 불가 | 게재 불가 | |
| 수정 후 재심 | 게재 불가 | 게재 불가 | |
| 게재 불가 | 게재 불가 | 게재 불가 | |

7. 재심사 절차

- 1) 재심사는 '수정 후 재심' 또는 '게재불가'로 판정한 심사위원이 담당하되, 필요한 경우 편집위원회에서 새로운 심사위원을 위촉하여 진행할 수 있다. 이때 1인 이상의 심사위원이 '게재 불가'로 판정하면 최종 '게재 불가'로 처리한다.
- 2) 재심사위원은 심사 원고를 받은 날로부터 7일 이내에 심사 결과를 반송하여야 한다.
- 3) 저자가 논문의 수정을 요청받고 아무런 의사 표명 없이 15일 이내에 수정논문을 제출하지 않을 경우, 편집위원회는 '게재불가'로 처리한다.
- 4) 재심사는 최장 2회에 한하며 2회 재심절차까지의 심사판정이 '게재가' 또는 '수정 후 게재'에 미치지 못하는 경우 '게재불가'로 판정한다.

8. 게재여부 결정 및 통보

- 1) 본회는 게재여부를 최종 확정하여 저자와 편집위원 전원에게 통보한다.

2) 저자가 당회의 논문집 게재를 연기 또는 게재를 원하지 않을 경우, 발행일로부터 7일 이전에 편집위원회에 통보하여야 한다.

3) 저자는 심사결과통보 후 3일 이내에 논문심사의 판정결과에 대하여 서면으로 이의를 제기할 수 있으며, 편집위원회는 이에 대한 엄밀한 검토를 거쳐 필요하다고 판단할 경우 재심사를 의뢰할 수 있다.

9. 발행규정

학술지는 8월 31일, 12월 31일 매년 2회 발행한다.

10. 보안

논문심사와 관련된 정보는 일체 타인에게 공개할 수 없다.

논문 편집위원회 규정

1998년 9월 1일 제정
2009년 10월 19일 개정
2016년 10월 25일 개정
2020년 8월 26일 개정
2021년 8월 30일 개정
2022년 8월 30일 개정

1. 목적

본 규정은 경희대학교 예술·디자인연구원에서 발간하는 논문집 "예술·디자인학연구 (Journal of Art & Design Research)"에 관한 업무를 관할하기 위하여 설치되는 논문편집위원회의 운영에 관한 사항을 정한다.

2. 구성

편집위원회의 구성은 아래와 같다
편집위원장: 1인, 부편집위원장: 2인
편집위원: 12인 내외

3. 편집위원의 위촉

- 1) 편집위원은 편집위원장의 추천을 받아 예술·디자인연구원 원장이 위촉 한다
- 2) 편집위원은 임명 직전 3년간의 연구 실적이 관련전문분야의 국제 저명학술지 및 등재학술지에 3편 이상의 논문을 발표한 박사학위 소지자이거나, 관련분야에서 10년 이상 재직하고 있는 교수, 또는 이에 준하는 저명한 학술활동 경력을 갖춘 자를 원칙으로 한다.

4. 편집위원의 임기

- 1) 편집위원장, 편집위원의 임기는 2년으로 하고 연임할 수 있다.
- 2) 논문업무의 효율성을 위하여 편집위원의 1/3을 넘지 않는 범위 내에서 편집위원장이 교체할 수 있다.

5. 편집위원회의 기능

- 1) 논문심사규정에 의거 논문집 발간에 관한 사항

- 2) 논문투고규정에 의거 논문투고와 게재, 출판에 관한 사항
- 3) 기타 논문편집에 관한 사항

6. 편집위원의 직무

- 1) 편집위원장: 편집위원회를 대표하여 전체업무를 총괄한다.
- 2) 편집위원: 편집위원장으로부터 의뢰받은 투고논문에 대한 적합한 논문심사위원을 선정한다.

논문심사규정에 따라 논문심사절차를 진행하고, 심사과정을 감독한다.

논문 편집을 최종 승인한다.

3) 편집위원회 명단 (2020년)

① 편집위원장

김진오 (경희대학교)

② 부편집위원장

이연준 (홍익대학교)

민병욱 (경희대학교)

③ 편집위원

김인한 (경희대학교)

최정욱 (경희대학교)

김승현 (경희대학교)

박상희 (경희대학교)

홍성규 (경희대학교)

방창현 (경희대학교)

천장환 (경희대학교)

박성준 (계명대학교)

안재홍 (한국과학기술원)

박윤미 (이화여자대학교)

정운천 (홍익대학교)

유 은 (서울과학기술대학교)

이주헌 (동아방송예술대학교)

정병국 (남서울대학교)

Kim Ken Ri (Loughborough Univ, U.K)

예술디자인연구원 연구윤리규정

2016년 10월 25일 제정

2018년 02월 28일 개정

제1장 총칙

제1조 목적

본 규정은 예술·디자인연구원의 회원으로서의 자세 및 본 연구원이 개최/발간하는 학술대회나 학술지에 논문을 발표하는 연구자로서 지켜야 할 연구 윤리를 확립하고 연구 활동과 관련된 부정행위를 사전에 방지하며, 부정행위 발생 시 공정하고 체계적인 진실성 검증을 위해 설치되는 연구윤리위원회의 운영 관련 사항을 규정하는 데 목적이 있다.

제2조 적용대상

본 규정은 예술·디자인연구원 내 학술연구 활동과 직간접적으로 관련 있는 모든 회원에 대하여 적용한다.

제3조 적용범위

예술·디자인연구원의 연구윤리 부정행위와 관련하여 다른 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 이 규정에 의한다.

제4조 용어 정의

연구를 수행하고 발표하는 과정에서 고의 또는 중대한 과실로 다음과 같이 연구의 진실성을 해치는 행위를 연구부정행위로 간주한다.

1. 표절: 타인의 연구내용 전체 또는 일부를 인용출처 표시 없이 도용하는 행위
2. 위조: 존재하지 않은 자료나 연구결과를 허위로 만들어 기록하는 행위
3. 변조: 연구와 관련된 자료를 사실과 다르게 임의로 변경하거나 누락시켜 연구내용이나 결과를 왜곡하는 행위
4. 중복게재: 본인이 이미 발표한 연구내용 전체 또는 일부를 정당한 승인이나 적절한 인용 없이 다시 발표, 출판하는 행위
5. 부당한 연구자 표시: 연구내용이나 결과에 기여한 사람에게 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 연구에 기여하지 않은 사람에게 논문저자 자격을 부여하는 행위

6. 본인 또는 타인의 부정행위의 의혹에 대한 조사를 고의로 방해하거나 제보자에게 피해를 가하는 행위

제5조 회원의 연구윤리준수 의무

예술·디자인연구원의 회원은 학문 연구자로서의 책무를 성실하게 이행하여야 하며, 학술연구 활동을 수행함에 있어서 학회의 학술연구윤리헌장 및 관련 규범을 반드시 준수하여야 한다.

제6조 연구윤리위원회의 설치

예술·디자인연구원 회원의 연구윤리 규범 준수에 필요한 제반 사항을 심의하기 위하여 본 학회에 연구윤리위원회를 둔다.

제2장 예술·디자인연구원 회원의 윤리지침

제1조 예술·디자인연구원 회원(이하 회원으로 칭함)으로서의 자세

제1절 (회원의 권리와 존엄성 존중)

- ① 회원은 인간의 가치를 존중하며 인종, 성별, 종교, 연령, 장애 등을 이유로 인간을 차별하지 않는다.
- ② 회원은 타 회원들의 인격과 권리를 존중하고 상호간의 학문적 다양성을 인정한다.
- ③ 회원은 개인의 이익을 위해 학회 및 타 회원들의 명예와 품위를 훼손하는 행위를 해서는 안 된다.
- ④ 회원은 자신의 언행으로 인하여 학회, 타 회원, 연구 참여자들이 피해를 입지 않도록 유의하여야 한다.

제2절 (전문성 향상을 위한 노력)

- ① 회원은 예술·디자인 분야의 최신 정보를 파악하고 지속적인 연구를 통한 전문적인 지식을 배양하도록 노력하여야 한다.
- ② 회원은 새로운 연구방법을 개발하고 학술 연구, 타 학문 및 관련 업계와의 교류, 연수 등을 통한 자기 발전의 노력을 계속하여야 한다.

제2조 연구자로서의 자세

- ① 회원은 타인의 아이디어, 연구내용, 결과 등을 정당한 승인 또는 인용 없이 도용하는 표절 행위를 하지 않아야 한다.
- ② 회원은 연구 재료, 장비, 과정 등을 인위적으로 조작하거나 데이터를 임의로 변형·삭제함으로써 연구 내용 또는 결과를 왜곡하는 변조 행위를 하지 않아야 한다.
- ③ 회원은 존재하지 않는 데이터 또는 연구결과 등을 허위로 만들어 내는 위조 행위를 하지 않아야 한다.
- ④ 회원은 연구에 직접 참여하지 않고 과학적·기술적·디자인적 공헌 또는 기여만을 한 사람에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문 저자 자격을 부여하는 행위를 하지 않아야 한다.
- ⑤ 회원은 이미 발표된 바 있는 연구물을 중복 투고하거나 이중 출판을 하지 않아야 한다.
- ⑥ 회원은 공개된 학술 자료나 타인의 글을 인용할 경우에는 정확하게 기술하되 반드시 출처를 밝혀야 하며, 타인의 아이디어를 차용할 경우에도 정보 제공자의 동의를 얻어야 한다.
- ⑦ 회원은 사람을 대상으로 연구를 수행할 경우 피 실험자의 인권과 안전을 최우선으로 고려한다.

제3장 학술지 발간 기관의 윤리지침

제1조 회원정보 및 연구내용 보호 규정

- ① 학회는 회원들의 개인 정보와 사생활 보호를 위하여 노력하여야 한다.
- ② 학회는 회원의 개인 정보 및 진행 중인 연구내용에 대한 공개가 필요할 때에는 본인의 동의를 전제로 최소한으로 공개하며, 법적으로 정보 공개가 요구될 때에는 관계를 따른다.

제2조. 편집위원이 지켜야할 규정

- ① 본 예술·디자인연구원의 편집위원은 회원들의 인격과 학문적 신념을 존중하며 투고된 연구물에 대하여 연구의 질적 수준과 투고 규정에 근거하여서만 연구물의 게재 여부를 결정하여야 한다.
- ② 편집위원은 투고된 논문의 평가를 해당 분야의 전문적 지식을 가지고 공정한 판단을 내릴 수 있는 심사위원에게 의뢰하여야 한다.
- ③ 편집위원은 논문의 게재가 결정될 때까지는 심사위원을 제외한 다른 사람들에게 연구내용 및 게재 여부, 심사결과 등을

공개하여서는 안 된다.

제3조. 심사위원이 지켜야 할 윤리규정

- ① 심사의뢰를 받는 심사위원은 심사 대상 논문을 정해진 기간 내에 객관적 기준에 의해서 공정하고 성실하게 평가하여 그 결과를 편집위원회에 통보하여 한다.
- ② 심사위원은 논문에 관한 의견을 제시할 때 전문 지식인으로서의 저자와 그 연구물에 대하여 인격적으로나 학문적으로 존중하여야 한다.
- ③ 심사위원은 심사 대상 논문에 대한 비밀을 지켜야 하며 논문이 게재된 학술지가 출판되기 전 저자의 동의 없이 논문의 내용을 공개하거나 인용하는 행위를 하지 않아야 한다.

제4장 연구윤리규정 확인 및 시행지침

- ① 본 학회는 제출된 논문이 본 윤리지침을 준수하였는지 확인한다.
- ② 위의 규정 및 연구의 일반적인 윤리 원칙을 위반한 회원에 대한 처분은 다음 시행 지침에 의한다.

본 학회의 모든 회원은 이상의 연구윤리규정을 준수할 것을 서약하고 이를 지키고자 노력해야하며, 위반 시에는 윤리위원회 회의의 결정을 따른다.

회원은 다른 회원의 연구윤리규정 위반을 인지했을 경우 문제 해결을 위해 노력해야하며, 명백한 연구윤리규정 위반이 드러날 경우 윤리위원회의 조사 및 절차에 협조해야 한다.

윤리규정을 위반한 것으로 지목되어 윤리위원회의 조사를 받는 경우라도 최종 결정이 내려질 때까지는 위반자로 간주하지 않으며, 그 신상에 대한 비밀을 보장한다.

제5장 연구윤리위원회 설치 및 운영

제1조 기능

본 예술·디자인연구원은 본 연구윤리규정의 올바른 시행을 촉진하고 위반사항을 심의하기 위하여 윤리위원회를 둔다. 그 기능은 다음과 같다. 기능은 다음과 같다.

- ① 연구부정행위의 방지를 위한 방안 수립
- ② 연구부정행위의 제보 접수 및 조사
- ③ 연구부정행위의 심의 및 판정
- ④ 연구부정행위자에 대한 제재 결정 및 후속 조치

제2조 구성

- ① 윤리위원회는 본 연구원 원장, 부원장, 감사, 간사, 연구센터장, 편집위원장등 최소 7인 이상으로 구성한다.
- ② 위원장은 편집위원장으로 하며, 위원회를 대표하고 회의를 주재한다.

제3조 운영

- ① 위원회의 회의는 필요한 경우에 위원장이 소집하고 주재한다.
- ② 윤리위원회는 연구윤리규정 위반으로 지목된 회원에 대하여 청문, 서면 등을 통한 소명의 기회를 제공하여야 한다.
- ③ 윤리위원회의 조사 및 처리 절차는 예비조사와 본조사로 구성한다.
- ④ 관련된 모든 회의는 비공개를 원칙으로 하며, 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대하여 비밀을 준수해야 한다.

제6장 연구 부정행위 검증 및 제재 조치

제1조 연구 부정행위 검증

- ① 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우 연구 부정행위 여부를 조사해야 한다.
- ② 위원회는 제보자와 심의 대상자에게 의견진술과 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 한다.
- ③ 검증 결과 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 연구윤리 위반판정이 내려질 경우, 위원회는 심의 대상자의 행위를 연구 부정행위로 확정한다.

제2조 연구 부정행위 조사 절차

제1절 예비조사

- ① 위원회의 검토: 위원장은 제보 문건을 접수한 즉시 위원회를 소집하여 위원들이 제보문건을 열람하게 하고, 제보내용이 부정행위의 범주에 속하는지에 대한 의견을 수렴한다. 부정행위가 있었다고 의심할 만한 이유가 있다고 판단되면 예비조사를 실시한다.

② 예비조사는 해당연구자에게 제보내용을 통보하고, 소명자료를 제출하게 한 후에 위원회를 개최하여 실시한다. 해당 연구자가 통보받은 날로부터 15일 이내에 정당한 사유 없이 소명자료를 제출하지 않을 경우 부정행위를 인정하는 것으로 간주한다.

③ 제보내용이 부정행위에 해당되지 않거나, 문제의 정도가 미미하여 단순실수임이 명확한 경우, 또는 해당 연구자가 부정행위를 모두 인정하면, 위원회는 본 조사 절차를 거치지 않고 바로 판정을 내린다.

④ 예비조사에서 본 조사를 실시하지 않는 것으로 결정할 경우, 이에 대한 구체적인 사유를 결정일로부터 10일 이내에 제보자에게 문서로 통보한다. 단, 익명 제보일 경우는 이 절차는 생략한다.

⑤ 제보자가 예비조사 결과에 불복하는 경우, 통보를 받은 날로부터 10일 이내에 구체적인 근거를 제시하여 위원회에 이의를 제기할 수 있다.

제2절 본 조사

다음의 경우에 위원회는 본 조사를 실시한다.

① 해당연구자가 부정행위의 일부 혹은 전체를 인정하지 않으며, 위원회에서 제보자의 문건과 해당연구자의 소명내역을 검토한 후, 여전히 부정행위로 의심할 만한 이유가 남아 있다고 판단되는 경우.

② 예비조사에서 본 조사를 실시하지 않는 것으로 결정되었으나, 제보자가 이에 불복하고 이의를 제기하여, 이에 구체적인 근거가 인정되는 경우.

③ 본 조사는 해당연구자의 소명 혹은 예비조사결과에 대한 제보자의 이의가 제기된 날로부터 20일 이내에 개시되어야 한다.

④ 위원회는 해당분야의 전문가 3인을 연구윤리심사위원으로 위촉하여 부정행위에 대한 전문적인 조사를 행하도록 한다.

제3조 제재 조치

① 연구부정행위를 한 것으로 판정된 논문에 대해서는 게재를 취소한다.

② 해당 논문의 게재 취소 사실 및 연구윤리 위반 내용을 예술·디자인연구원 홈페이지에 공표한다.

③ 해당 연구부정행위자 중, 부정행위의 정도가 가볍거나 단순실수임이 명확한 경우, 위원회는 그 사안에 따라 해당논문의 수정이나 철회권고, 향후 연구에서의 진실성 서약, 향후 2년 이하의 기간 동안의 논문투고 및 학술발표금지 등의 징계를 결정할 수 있다.

④ 부정행위가 본 규정 제1장 제4조 1~5항에 해당되고 고의에 의한 것임이 확실한 경우 향후 3년간 논문 투고를 금지한다.

⑤ 본 규정 제6장 제2조 3항 이외의 해당 연구부정행위자가 본 학회 회원일 경우엔 향후 3년간 회원자격을 박탈한다.

⑥ 부정행위가 본 규정 제1장 제4조 1~5항에 해당되고 고의에 의한 것임이 확실한 경우, 위원회는 해당연구자가 예술·디자인연구원 학술지에 발표했던 이전 게재논문에 대해서도 본 규정 제 6장에 따라 조사를 실시하여야 한다.

제4조 검증과 징계의 시효

① 연구부정행위의 검증에는 시효를 두지 않는다.

② 제보의 접수일로부터 만 5년 이전에 이루어진 부정행위에 대해서는 징계하지 않는다. 단, 5년 이전의 부정행위라 하더라도 해당 연구자가 그 결과를 직접 재인용하여 5년 이내에 후속 연구에 사용하였을 경우에는 위반행위가 다시 발생한 것으로 간주한다.

예술·디자인학연구 Vol. 26, No. 1 학술지 발간계획 및 투고안내

다음 논문 투고기간 및 학술지 발간일은 아래 일자로 하오니 참고하시기 바랍니다.

| 투고기간 | 발간일 |
|-----------------------|--------------|
| 2022년 6월 10일 - 7월 15일 | 2023년 8월 31일 |

- ▶ 투고문의: 경희대학교 예술·디자인연구원
TEL: 031-201-2122, E-mail: design@khu.ac.kr,
(우)17104 경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732 경희대학교
예술·디자인관 208호

- ▶ 접수처: <http://adr.khu.ac.kr>

예술·디자인학연구

편집위원회

편집위원장 : 김진오 (경희대학교)
부편집위원장 : 이연준 (홍익대학교)
민병욱 (경희대학교)
편집위원 : 김인한 (경희대학교)
최정욱 (경희대학교)
김승현 (경희대학교)
박성준 (계명대학교)
박상희 (경희대학교)
안재홍 (한국과학기술원)
홍성규 (경희대학교)
천장환 (경희대학교)
박윤미 (이화여자대학교)
방창현 (경희대학교)
유 은 (서울과학기술대학교)
정윤천 (홍익대학교)
이주현 (동아방송예술대학교)
정병국 (남서울대학교)
Kim, Ken Ri (Loughborough Univ, U.K)

경희대학교 예술·디자인연구원 임원

원 장 : 김동언
부원장 : 박상희
감 사 : 김선철, 김칠순
간 사 : 이영석
사업추진위원장 : 민병욱
연구센터장 : 천장환 (건축디자인연구센터)
이영석 (공연영상연구센터)
방창현 (도예연구센터)
장우린 (디지털콘텐츠연구센터)
전윤환 (사운드디자인연구센터)
박상희 (시각디자인연구센터)
최정욱 (의류디자인연구센터)
민병욱 (환경조경디자인연구센터)

예술·디자인학연구

제25권 제2호

2022년 12월 30일 인쇄

2022년 12월 31일 발행

발행인 김 동 언
발행소 경희대학교 부설 예술·디자인연구원
경기도 용인시 기흥구 덕영대로 1732
경희대학교 예술디자인대학 208호
TEL : 031-201-2122

인쇄처 ㈜한다디자인 02-961-7500