

음식도구에 대한 디자인선호와 창의성평가요소에 대한 비교
 - 말레이시아와 한국을 중심으로 한 디자인 사례연구 -

**Comparative study of the food Instrument design for the Design Preference and
 Creativity between Korea and Malaysia**

*홍정표, **이성필

전북대학교 산업디자인학전공

Hongjp@chonbuk.ac.kr

동서대학교 산업디자인학전공

Sungplee@gdsu.dongseo.ac.kr

ABSTRACT

국가 간 문화의 차이에 의하여 생활습관이나 방식이 많이 다르게 나타난다. 그 중에서도 음식은 다른 분야보다 많은 차이를 나타낸다. 특히 음식의 종류에 따라 사용되는 음식도구 중 디자인요소가 동일하고 유사한 것이 있거나 다른 요소와 기능을 갖는 경우도 있다. 따라서 각 국가 간의 음식도구를 유니버설 하게 사용할 수 있는 도구 디자인 연구가 필요하다. 본 연구의 목적은 음식에 대한 행동분석프로세스를 개발하여 국가 간 음식문화의 차이에서 오는 공통점과 차이점을 찾아내어 공용으로 사용할 수 있는 음식도구의 디자인요소를 창의성의 관점에서 제안하기 위한 연구이다. 본 연구의 연구방법과 내용으로는 첫째, 음식에 대한 소비자행동 분석 프로세스의 개발 및 관찰을 통하여 행동분석에 대한 이론적 고찰과 현장에서 일어나고 있는 행동분석을 접목하여 음식행동분석프로세스를 개발하였다. 둘째로, 개발된 프로세스를 이용하여 국가 간 음식의 주문부터 평가까지의 과정을 비교 분석하고 나타난 현상에 대한 문제점 파악 및 이에 대한 결과물을 각 국가별 학생들을 대상으로 음식도구에 대한 디자인 개발을 진행하였다. 셋째, 국가별 개발된 디자인 안을 대상으로 선호도, 요인분석, 상관분석을 통하여 국가별 선호요소와 창의성평가요소의 상관관계를 알아보았다. 본 연구를 통하여 얻어지는 효과는 개발된 프로세스를 이용하여 국가별, 음식별, 행동별, 식당형태별로 비교분석이 가능하도록 하게 하고 얻어진 결과를 이용하여 구체적으로 음식도구 디자인에 이용할 수 있으며 국가

간 동일 아이টে임을 디자인 교육시간에 진행시켜 대학의 디자인교육의 비교를 통하여 상호간에 협력과 상호보완으로 새로운 아이디어를 공유, 아이디어 전개에 도움이 될 수 있다.

Keyword: 창의성, 유니버설디자인, 문화의 차별성

1. 서론

1.1. 연구배경

국가 간 문화의 차이에 의하여 생활습관이나 방식이 많이 다르게 나타난다. 그 중에서도 음식은 다른 분야보다 많은 차이를 나타낸다. 특히 음식의 종류에 따라 사용되는 음식도구 중 디자인 요소가 동일하고 유사한 것이 있거나 다른 요소와 기능을 갖는 경우도 있다. 따라서 각 국가 간의 음식도구를 이질감을 해소하여 공통적으로 사용할 수 있는 도구 디자인 연구가 필요하고 이를 위한 음식도구에 대한 사용자들의 행동분석과 사용자 행동분석프로세스의 개발이 필요하다. 또한 각 국가 간의 디자인선호요소와 요인이 무엇인지, 그리고 국가 간 공통적인 디자인요소는 무엇인지를 비교 연구하여 그 결과를 양 국가 간 공통적으로 선호되고 사용될 수 있는 유니버설한 디자인이 필요하다. 이를 위하여 창의성평가 요소를 디자인 교육 시 활용할 필요가 있다.

1-2. 연구목적 및 방법

연구목적으로는 첫째로, 음식문화의 차이에서 오는 공통점과 차이점을 찾아내어 공용으로 사용할 수 있는 도구의 디자인을 제안한다. 둘째로, 본 연구를 얻어진 음식도구디자인에 있어 중요하게 고려되는 창의성평가요소에 대한 구체적인 디자인 전개를 할 수 있는 기초적인

데이터를 만드는데 기여할 수 있도록 하는 것이다. 연구방법과 내용으로는 첫째, 행동분석에 대한 이론적 고찰과 현장에서 일어나고 있는 행동분석을 접목하여 음식에 대한 소비자행동 분석 프로세스를 개발한다. 둘째로, 개발된 프로세스를 이용하여 국가 간 음식의 주문부터 평가까지의 과정을 비교 분석하고 나타난 현상에 대한 문제점은 무엇이며 문제를 해결하기 위한 방안을 제안하여 디자인에 적용시킬 수 있도록 한다. 세 번째로, 각 프로세스를 큰 단계별(카테고리)로 나누어 국가 간 음식 별 특징을 밝혀내어 디자인샘플을 발체 및 분석하여 음식문화의 차이에서 오는 공통점과 차이점을 찾아낸다. 마지막으로 한국과 말레이시아가 공용으로 사용할 수 있는 유니버설 한 음식도구의 디자인에 대한 중요하게 나타난 창의성평가요소가 무엇인지를 알아본다.

2. 이론적 고찰

2.1. 행동프로세스의 연구방법

식당에서의 소비자 행동의 프로세스란 식당에 출입하여 퇴장까지의 전반적인 과정을 행동분석을 통하여 고객의 모든 행동과정을 관찰하는 과정이다. 문제점을 발굴하기 위하여 개발한 기법으로서 소비자의 관점과 서비스제공자의 관점에서 현재의 문제점이 무엇인지, 문제점들이 있다면 개선할 방법이 무엇인지, 이로 인한

개선의 기회가 무엇인지를 Front Stage(가시적 의미의 서비스)와 Back Stage(비가시적 의미의 서비스)의 관점에서 서비스 현상을 진단하고 해결하여 나가는 방법이다.

2.2. 디자인 창의성 평가도구 창의성평가요소

창의성이란 창의적인 환경 속에서 창의적인 사고 과정을 통해 창의적인 결과물을 만들어 내는 것으로 각 학문에서는 영역에 맞는 독자적인 창의성에 대한 적용 방법을 연구하고 있다. 따라서 창의성이란 디자인뿐만 아니라 예술가나 과학자 등 모든 창조적인 업무에 종사하는 주체들이 합리적이고 새로운 아이디어를 통해 결과물에 적용시키고 있다. 또한, 창의적인 디자인 결과물을 만들고 평가하기 위해서는 숙련된 디자이너의 직관에 의한 정성적 판단을 객관적으로 뒷받침 할 수 있는 정량적인 디자인 창의성 평가 방법이 필요하다. 김은주(2008)는 디자인 창의성을 평가할 수 있는 도구를 개발하였는데 디자인 창의성을 크게 독창성(Originality)과 실용성(Practicality)으로 구분된다.

3. 실험연구

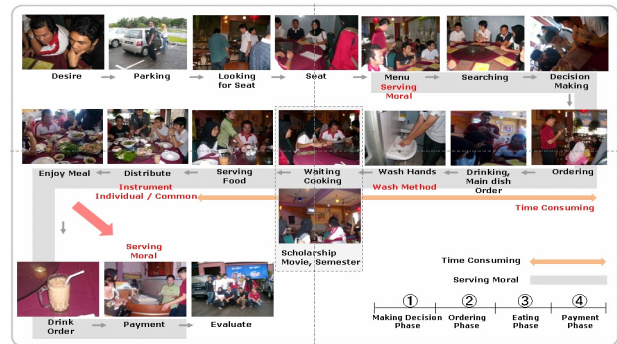
3.1. 실험방법

본 실험연구를 위하여 첫째로, 한국과 말레이시아의 식당에서 사용자 행동을 조사와 관찰을 통하여 음식에 대한 소비자 행동프로세스를 개발 둘째로, 조사 분석을 위하여 7 분 척도법에 의한 설문조사를 실시하고 SPSS 법을 활용하여 선호디자인과 창의성평가요소와 선호요인, 선호조형요소가 어떤

상관관계가 있는지 알아보았다. 또한 디자인결과물을 통한 선호조형에 대하여 어떠한 공통요소 및 차별요소가 있는지를 알아보았다.

3.2. 실험 대상 이미지 추출

실험샘플 구축을 위한 구체적인 방법은 한국과 말레이시아 디자인전공 학생 50 명을 대상으로 4 개의 그룹으로 나누어 말레이시아에서 식당방문 및 그룹 회의를 통하여 음식에 대한 소비자 행동프로세스를 작성하고 각 팀에서 진행한 내용을 중심으로 비교 분석하여 공통적인 요소와 차별적 요소를 발췌 하였다(도표 4).

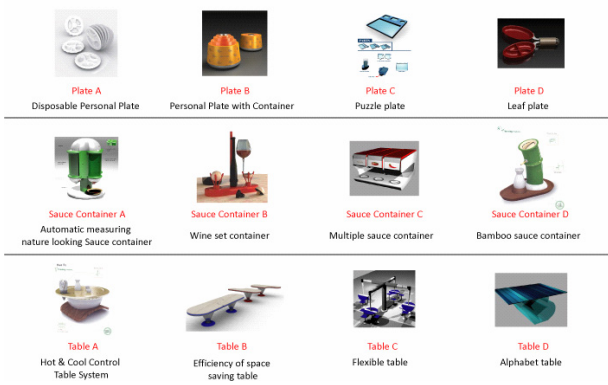


3.3. 디자인 결과물 설문조사

각 국가 간 진행한 디자인 결과물에 대하여 선호성, 유사성, 상관성 조사를 위하여 선정된 창의성평가요소 항목을 중심으로 차별성과, 유사성, 선호도를 위한 설문을 실시하였다. 아래의 (도표 5) 이미지는 각 국가의 디자인전공 학생들이 선정한 3 가지 음식도구 디자인의 진행한 결과물이다.

실험 샘플은 디자인 특징을 분류하기 위하여 각각의 디자인 안에 대하여 창의성평가요소 11 항목을 적용하였고 선호성, 구입의지를 물어보았다. 마지막으로 보여준 사진의 디자인 안을 선호한다면 선호요소가 무엇인지를 형태

(Shape), 색상(Color), 재질(Material), 구조(Structure) 중 1 개를 보기에서 선택하여 분류하는 방법으로 설문을 실시하였다.



4.1. 선호 요인과 선호조형요소

선호요인과 요소를 정리한 내용은 다음과 같다.



	선호 선정이유	창의성과의 관계
한국인의 선호 디자인	Color, Structure	Distinction, Favorable, Friendly
말레이시아인의 선호 디자인	Color, Structure	Favorable, Versatile, Reality, Friendly
양국 간 공통적 선호 디자인	Color	Distinction, Favorable, Versatile, Reality, Friendly

4. 결론

본 연구는 사례연구를 통하여 음식도구에 대한 창의성평가요소와 선호도, 선호요소에 대한

연구에서 다음과 같은 결론을 얻었다. 본 연구에서 연구자의 주장은 첫째로, 선호디자인을 위하여는 창의성평가요소 중 각 제품별로 조금씩 다른 요소를 고려하여야 하나 공통적으로 고려하여야 할 요소는 차별성(Distinction), 호감성(Favorable), 친근성(Friendly)이다. 따라서 3 가지 요소를 충족시킬 수 있는 디자인을 하여야 한다. 둘째로, 디자인선호요소에 대하여는 한국인과 말레이시아인이 선호 하는 형태는 차이가 있으나 공통적으로 색상 및 형태가 선호도에 크게 영향을 미친다. 따라서 음식도구를 디자인을 할 때 양 국가간의 공통적으로 선호하는 제품에 어울리는 색상과 기능을 만족시킬 수 있는 구조를 갖는 형태를 적용하여야 한다. 셋째, 이 연구를 통하여 얻어진 결과를 이용하여 음식도구 디자인에 적용하여 유니버설디자인을 할 수 있을 것이며 향후 디자인 시에 참고 자료로 활용 할 수 있을 것이다. 향후 연구로는 음식도구를 디자인할 때 고려하여야 할 3 가지 요소인 차별성(Distinction), 호감성(Favorable), 친근성(Friendly)에 대한 구체적인 디자인적용요소가 무엇인지를 연구하여 디자인에 활용할 수 있도록 하여야 할 것이다.

참고문헌

[1] 김원경 (1997), 디자인조형교육에 있어서 창의적 사고와 독창적 표현능력에 관한연구, 인문과학예술문화연구, 제 16 집, 357-376.

[2] 찰스 L.오옌(2005), 디자인 사고방식과 .그정의, 차이점 및 새로운 가치를 갖는 분야, 2005 한국디자인학회 국제 디자인 교육.연구 학술회의 강연집, 9-10.