

현대가구디자인에 나타난 배려에 관한 연구 - 어포던스를 중심으로 -

이 상 일¹, 김 정 호^{†,2}

¹공주대학교 대학원 조형디자인학과, ²공주대학교 조형디자인학부

(A) Study on the Consideration Observed in Contemporary Furniture Design

- Focused on Affordance -

Sang Ill Lee¹, Chung Ho Kim^{†,2}

¹Graduate School of Formative Design, Kongju National University, Gongju 314-701, Korea

²Department of Formative Design, Kongju National University, Gongju 314-701, Korea

Abstract: Design is one of those elements to create an artificial environment, improving human life. It also signifies some concrete work and plan for better life in the present environment, and it is even believed to be an act of consideration for the sake of human beings. This consideration design would be included to design which deals not only with truths and values being demanded in a new era but also with various users, and it is design that attaches values to behaviors of the users, searching for new values while studying user-centered behaviors. It is regarded as a part of the consideration design in that it is able to make plans and extract design factors using affordance while it helps any users to use as considering the user-centered behaviors. Design factors of such affordance has been inherited and developed from the Bauhaus principle, and the spirit of Bauhaus is believed to have a great influence on contemporary furniture design while being a matrix of modern design. A follow-up study will look into backgrounds and cases of social design, one of those consideration design factors, while proposing directions on how to develop contemporary furniture design.

Keywords: Contemporary furniture, consideration, affordance, bauhaus

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

21세기는 디지털시대의 도래로 새로운 환경에 적합한 가구가 출현하고 있으며, 가구 산업시장은 소비자의 요구가 다양해지고 시장이 세계화됨에 따라 소품종 대량생산에서 다품종 소량생산으로

변화하고 있다. 다원화시대를 맞아 디자이너는 소비자와 소통하며 다양한 라이프스타일의 요구에 맞는 디자인을 제시하고, 사용자 중심의 배려디자인으로 발전시켜야 한다. 20세기 후반에 등장한 ‘인간 중심(Human-centered)’의 배려디자인들은 제품과 사용자 간의 소통의 간격을 좁혀 주었으며, 이것은 어포던스(Affordance)라는 요소로 디자인 전반에 나타나고 있다. 어포던스는 사용자 중심의 행위에 초점을 두고 있는 배려디자인 요소로 디지털시대의 다양한 멀티미디어 환경에서 그 중요성을

2014년 3월 15일 접수; 2014년 4월 15일 수정; 2014년 4월 16일 게재확정

[†] 교신저자 : 김 정 호 (chkim2@kongju.ac.kr)

인식하게 되었다. 가구디자인에서 사용자의 자연스러운 행위를 유발하는 어포던스의 개념이 디자인 요소로 적용되기 위해서는 디자인의 효시가 되는 이론적 배경과 사례연구가 필요하다. 따라서 본 연구에서는 배려디자인의 요소가 되는 어포던스의 효시에 대해 조사하고 분석하여, 가구디자인의 발전방향에 대한 이론적 자료를 제시하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 어포던스의 개념을 사용자 중심의 특성을 고려하여 누구나 사용 가능할 수 있도록 배려한다는 맥락에서 배려디자인의 일부분 요소로서 보고 있다. 연구범위는 어포던스에 대한 다양한 해석으로 본래의 의미가 달리 해석될 수 있으나, 본 논문에서는 도널드 노먼(Donald A. Norman)의 연구와 어포던스의 개념이 들어간 디자인 사례 위주로 진행하였다. 연구방법으로는 어포던스에 나타나는 디자인의 효시가 바우하우스(Bauhaus) 철학에 근간을 두고 있다는 가능성을 가지고 둘 사이의 관계성을 찾고자 자료 조사하였다.

제2장에서는 배려의 개념과 배려디자인의 종류에 대해 선행연구를 통해 살펴보고, 본 논문에서 논하고자 하는 어포던스의 이론적 배경의 근간을 바우하우스와의 관계성을 통해 도출하려고 하였다.

제3장에서는 어포던스의 개념에 대해 알아보고 동시대의 디자이너들을 선별하여 문헌조사와 인터넷 자료를 바탕으로 사례를 분석한 후 현대가구디자인에서 어포던스의 필요성에 대해 논하겠다.

결론에서는 지금까지의 연구내용을 정리, 종합하여 결론을 도출할 것이다.

2. 배려와 바우하우스의 의미

2.1. 배려의 개념

배려의 사전적 정의를 보면 ‘도와주거나 보살피려하고 마음을 씬’, ‘관심을 가지고 생각해 줌’ 등 기본적으로 타인과의 관계를 전제로 한다. 타인과 함께 살기 위한 공존의 관계는 바로 배려의 전제가 되며, 이렇듯 배려는 자기와 타인과의 관계를



Fig. 1. Professors of The Bauhaus.

기초로 한다. 이렇게 볼 때, 배려디자인은 자신의 관점에서 해석하는 단편적인 디자인이 아니라 타인의 입장에서 생각하고 계획하는 디자인으로 자연과 환경을 고려한 디자인, 사람들의 즐거움과 행복을 위한 윤리적인 디자인, 트렌드를 선도하며 감동을 주는 디자인이라고 할 수 있다(김 2009). 배려디자인의 원리에는 용이성, 지원성, 보호성, 가변성이라는 철학이 있으며, 사람들의 접근성을 높이기 위하여 제품을 이해하기 쉽고, 다양한 계층의 사람들이 폭넓은 호감을 수용할 수 있어야 한다. 배려디자인의 종류와 키워드는 Table 1과 같다.

2.2. 바우하우스의 시대적 배경 및 철학

세계 재패를 꿈꾸던 독일 제국은 제1차 세계대전의 패배와 내부에서 일어난 11월 혁명으로 1918년에 붕괴되었다. 이러한 상황에서 신시대 건설의 이상을 향해 창조적 정신을 고취하려는 일련의 움직임이 일기 시작했는데, 그중의 하나가 근대 디자인의 정점을 이루는 바우하우스의 탄생이었다(Fig. 1). 베를린 출신의 건축가인 그로피우스(Walter Gropius, 1883-1969)는 1916년에 「상공업을 위한 예술적 직업지도로서의 교육기관에 대한 제안」이라는 글을 발표하여 산업화 되어가는 당시 독일사회에 새로운 교육이 필요함을 역설하였다(권 1992). 1919년 4월 1일 바이마르에 개교한 바우하우스(Bauhaus, 1919-1925)는 사회민주주의 정부의 재정지원을 받았으며, 예술과 기술을 통합하고 미적인 요소와 기술성이 겸비된 디자이너의 양성에 교육목표를 두었다. 1925년 10월 정치적 불안정으로 데사우(Dessau)로 옮긴 바우하우스는 1928년 한네

Table 1. Classification of Considerate Design

| 종류 | 이미지 | 개념 | 키워드 |
|--|---|--|---|
| 무장애 디자인 (Barrier-free Design) |  | 장애물 또는 장벽이 없는 디자인, 자유롭게 활동할 수 있도록 배려한 설계기준 | 위험요소제거, 접근성, 사고방지 |
| 접근가능 디자인 (Accessible Design) |  | 물리적인 장애물이 제거된 상태를 의미하며, 사용자의 특별한 요구에 대한 환경을 마련해주는 디자인 | 신체부담최소, 넓은 사용 환경 범위 |
| 수용 가능한 디자인 (Adaptable Design) |  | 사용자 요구의 다양함과 변화를 수용하기 위한 디자인 | 수용성, 복합적, 다양한 기능 접목 |
| 에르고 디자인 (Ergo Design) |  | 인간의 체격, 운동, 감각, 인지 등의 모든 기능이나 행동 특성 또는 능력에 맞는 기계나 가구를 만드는 디자인, 또는 그런 특성의 디자인 요소를 응용한 디자인 | 안전, 편안함, 사용상 용이성 |
| 초세대 디자인 (Trans-generational Design) |  | 시간에 따라 변화는 사용자의 능력을 수용하는 환경을 만드는 디자인으로 사용자의 생활 활동 제한에 대응한 제품, 환경디자인 | 수용성, 보편성, 폭넓은 호감, 복잡함 배제 |
| 실버 디자인 (Silver Design) |  | 은퇴한 노인들을 대상으로 생활의 안정과 보호, 편의를 제공하기 위한 디자인 | 단순, 간단, 기능성, 실용성, 가벼움 |
| 어포던스 디자인 (Affordance Design) |  | 사물이나 환경이 가진 속성으로 사람이 행동을 수행하도록 하는 성질이라고 말할 수 있다. | 행위유발성, 행동유도성, 지원유도성 |
| 유니버설 디자인 (Universal Design) |  | 성별, 연령, 국적, 문화적 배경, 장애의 유무에 상관없이 누구나 손쉽게 쓸 수 있는 제품 및 사용 환경을 만드는 디자인으로 보편적 디자인 | 선택가능성, 변경가능성, 조절가능성, 쉬운 이해, 적은 물리력, 쉬운 접근 |
| 인클루시브 디자인 (Inclusive Design) |  | 폭넓은 소비자층의 요구에 대응할 수 있는 제품과 서비스의 제공을 보장 커뮤니케이션, 서비스 등의 디자인까지 포함하는 광의적인 개념 | 신체차이극복, 자유로운 사용법, 현상복귀 |

스 마이어(Hannes Meyer, 1989-1954)가 학장을 맡으면서 기계와 공업생산을 수용하고 사회적인 대량생산에 관심을 가졌다. 1930년 학장이 된 미스 반 데어 로에(Mies van der Rohe, 1886-1969)는 질적 우수성을 주장하는 순수주의자로 바우하우스의 제품생산을 중단시키고 실내수업과 실습을 중시하였다. 나치는 바우하우스를 국제주의의 아성, 유대인의 집합소로 간주하여 1932년 데사우 시의회에

바우하우스의 해산동의안을 제출하였다(권 1991). 결국 같은 해 10월 1일 데사우 시립 바우하우스는 폐쇄되었고, 1932년 베를린으로 다시 옮겨 사립연구소의 성격을 띠며 운영하였다. 재정적인 어려움으로 교육과정도 축소하며 운영하였으나 나치의 탄압과 재정난으로 1933년 8월 10일 해산되었다. 그 후 1937년 10월 시카고 미술공예협회의 후원으로 모홀리 나기(Laszlo Moholy Nagy, 1895-1946)



Fig. 2. Desk Stand of W. Wagenfeld.

가 미국 시카고에 뉴바우하우스(New Bauhaus)를 설립하여 바우하우스의 정신을 이어나갔을 뿐만 아니라 디자인 교육에 있어서는 더 많은 영향력을 행사하게 되었다(송 1995). 오늘날 대부분의 디자인 교육과 공장의 생산 시스템은 바우하우스를 모방하였으며, ‘등근 갓을 쓴 램프’는 지금까지도 우리의 생활공간에 유용한 바우하우스의 산물이다(Fig. 2). 바우하우스는 모든 사람들이 평등하게 사용할 수 있도록 가구에서부터 실내 공간, 공동 주택에 이르기까지 일관된 기계적인 시스템으로 생산되는 유토피아를 꿈꿨으며, 새로운 시대에 맞는 새로운 조형양식을 창출해내고자 노력했던 20세기 디자인의 기틀을 마련한 문화운동이다. 1896년에 미국의 건축 디자이너였던 루이스 설리번(Louis H. Sullivan, 1856-1924)의 ‘형태는 기능을 따른다(From follows function)’의 좌우명을 받아들인 바우하우스는 본질적인 가치에 접근하여 기능적인 것을 추구하려고 하였다. 이러한 바우하우스의 철학은 오늘날 배려하는 디자인의 근간을 이루며 어포던스 디자인에 응용 표현되고 있다. 따라서 사용자의 행위를 유발하는 어포던스의 원리는 바우하우스 철학에 근간을 두고 계승 발전한 디자인 요소라고 볼 수 있다. 오늘날 대중을 위한 디자인을 제시한 바우하우스의 철학과 교육이념은 나치의 개인주의적인 독재에 무너졌으나, 바우하우스의 정신과 디자인 철학은 대중을 배려하는 디자인으로 가구에 응용되고 있다.

2.3. 배려와 바우하우스의 관계성

한네스 마이어가 1929년에 발표한 『바우하우스와 사회』라는 글에서 ‘바우하우스는 예술적 현상이 아니라 사회적 현상’이며 디자인은 어디까지나 사회적인 것으로, ‘디자이너가 할 일은 민중에 대한 봉사’임을 명확히 공헌했다(김 2003). 즉, 종래 예술의 개인주의적 경향을 부정했던 바우하우스는 기계에 의한 대량생산 방식을 적극적으로 고취하였으며, 디자이너의 창조적 활동은 사회에 의해 설정되어 민중에 봉사하는 것이라고 말했다. 공동 사회에 대해 객관적 지식을 갖고 그 생성에 걸려 있는 문제를 취급할 때 디자이너는 비로소 자신의 작업의 의미를 명확히 인식하게 된다는 것이다(안 2003). 이러한 대중을 위한 바우하우스의 봉사 이념과 원리는 오늘날 가구디자인에 사용자 중심의 배려요소로 나타나고 있다. 이전의 가구디자인에서는 사용자의 기능적 측면에서의 접근을 중심으로 진행되었다면, 근래의 제품들은 사용자의 인지 특성과 심리적 측면에서의 상호작용적 행위에 초점을 맞추어 디자인하고 있다. 이러한 행위는 바우하우스 철학에 기초하고 있으며, 기능이 형태를 만들어 내고, 그 형태는 단순한 기능주의 미학이 아닌 사용자에 대한 세심한 배려를 담고 있다. 즉, 사람의 행위는 제품의 기능에 영향을 주며 이는 제품의 형태를 구성하게 된다. 이에 사용자의 ‘행위’를 중요시하는 어포던스 개념의 배려는 바우하우스의 철학에서 계승 발전되었을 것이라는 가능성을 제시한다.

3. 어포던스 디자인의 분석

3.1. 어포던스의 개념

어포던스는 생태심리학자 제임스 깁슨(James Jerome Gibson)이 그의 저서 ‘The Ecological Approach to Visual Perception’를 통해 발표한 사물과 유기체사이에서 일어나는 행위를 말하며, ‘행위 유발성’, ‘행동유도성’, ‘지원유도성’ 등의 여러 의미로 번역될 수 있다(박 2010). 제임스 J. 깁슨은 주로 사람이 환경을 어떻게 지각하느냐에 따라 어포던스 원리에 관심을 둔 반면, 인지심리학자인 도

Table 2. Arrange Point of Affordance

| 연구자 | 분야 | 개념 | 특징 | 분류 |
|-----------|--------|-----------------------------------|------------------------|---|
| 제임스 깁슨 | 생태 심리학 | 행위를 가능하게 하는 환경의 물리적 성질 | 환경에서 행위자의 행동가능성 | · 물리적(Physical) · 직접 지각 이론 (Theory of direct perception) |
| 널드 노먼 | 인지 심리학 | 사물의 지각된 특성 또는 사물이 갖고 있는 실제적 특성 | 환경에서 행위자의 정신적 지각가능성 | · 실제(Real) · 지각된(Perceived) |

널드 노먼은 효용성(Utility)을 더욱 쉽게 인지하기 위해 환경을 어떻게 설계하고 조정하는가에 관심을 두었다. 또한 노먼은 사물의 인지된 속성이나 실질적 특성이 곧 행위유발이며 이것이 사물에 어떻게 사용되는지 결정한다고 보았으며, 어포던스에 대한 개념의 변화를 유용성의 관점에서 확장하여 디자인계에 적용하였다. Table 2는 두 연구자의 어포던스에 대한 이론을 정리한 내용으로, 가장 큰 차이점은 깁슨은 ‘지원성 개념’으로 노먼은 ‘행동 유도성 개념’으로 전개하고 있다.

3.2. 어포던스 디자인의 사례 및 분석

어포던스 원리를 이용한 작가로는 후카사와 나오토(Husakawa Naoto), 알바 알토(Alvar Alto), 아킬레 가스틸리오니(Achille Castiglioni), 김승우, 필립 말루인(Philippe Malouin), 리카르도 블루머(Riccardo Blumer), 피터 앤더슨(Peter Andersson), 모토기 다이스케(Motogi Daisuke) 등이 있다. 내용은 Table 3과 같이 표로 정리하였으며 어포던스의 이론을 바탕으로 행동지원성과 행동유도성, 행동유발성으로 나누어 예를 들어보겠다.

3.2.1. 행동지원성

행동지원성이란 대상이 사용자의 가능한 모든 행동이 대상에 반영되고 관계를 가지게 되는 것을 말한다. 즉, 환경의 측면에서는 지원성으로 사용자의 측면에서는 가능성의 개념으로 대상이 가진 실제 기능과 사용자의 경험, 학습 등이 중요치 않다. Table 3에서 나타난 사례로 ‘Platzhalter Book case’는 공간의 부족으로 책장에 더 이상 책을 꽂

을 수 없을 때, 혹은 정리해야 할 책이 많을 때를 대비한 변신형 책장으로 양쪽을 잡아당기면 ‘V모양’으로 늘어나 숨겨진 공간을 만들어주는 공간 확장 개념의 디자인이다.

‘Laleggera chair’는 의자 좌석의 끝부분을 아래쪽으로 살짝 휘게 디자인하여 앉는 사람의 대퇴부가 좌석으로부터 압력을 덜 받아 혈액순환이 원활하고 오랫동안 앉아 있어도 불편하지 않도록 배려하는 디자인이다.

‘Paimio chair’는 알바 알토가 결핵 요양소 환자들을 위해 디자인한 의자로, 환자들에게 도금된 금속보다 나무가 심리적으로 안정감을 주고 건강에도 좋다고 판단하여 등받이와 좌판은 성형합판기법(Moulded Plywood)을 이용하여 제작하였으며, 결핵환자가 호흡하기 쉽도록 등받이 각도를 110°로 유지시켰다.

‘The Lost in Sofa Chair’는 물건을 자주 잃어버리는 사용자를 위한 소파디자인으로 잠시 사용하지 않는 물건의 경우 소파트림새에 꽂아 두어 잃어버리거나 떨어뜨려 파손되는 위험을 줄여준다.

행동지원성의 가구디자인 사례를 살펴본 결과 사물의 형태와 기능은 사용자의 다양한 행동을 지원하고 생활공간을 확장시켜 보다 편리한 환경을 제공하고 있다.

3.2.2. 행동유도성

행동유도성이란 대상이 갖고 있는 실제적 특성을 말하는 것으로 특히 그것을 어떻게 사용할 수 있느냐를 결정하는 근본적인 속성을 말한다. 즉, 사물을 어떻게 다루면 될 것인가에 관한 강력한 물리

Table 3. Example of affordance design products

| 분류 | 디자인 사례 | 차이점 | 사용자행동과정 |
|--------|---|---|--|
| 행동 지원성 |  Nina & Isabel Farsen Schollhammer, Platzhalter Book case |  Riccardo Blumer, Laleggera chair, 1996 | 사물 + 보편적 인간의 특성 ↓ 다양한 행동 가능 |
| |  Alvar Alto, Paimio chair, 1932 |  Motogi Daisuke, The Lost in Sofa chair, 2010 | |
| 행동 유도성 |  Fukasawa Naoto, CD player, 2001 |  Jangin Furniture, Melbourne Dresser | 사물이 가진 실제적 특성이 물리적 단서에 의해 행동을 유도 ↓ 특정 행동 유도 |
| |  Fukasawa Naoto, Umbrella |  Fading Tree, 8min4sec | |
| 행동 유발성 |  Achille Castiglioni, Sleek, 1962 |  김승우, Universal plug, 2008 | 사물이 가진 실제적 특성에 추가적으로 기능이 덧붙여 행동을 유발 ↓ 다양한 특정 행동 유발 |
| |  Philippe Malouin, Hanger chair, 2008 |  Peter Andersson, Tilt no.70 chair, 2005 | |

적 단서 혹은 물리적 장치를 제공하는 것이다(Donald 1996). Table 3에서 나타난 사례로 ‘CD player’는 어포던스의 대표 디자인사례로 벽에 걸린 형태는 마치 환풍기와 흡사하다. 환풍기의 줄을 당기듯 음

악을 듣기 위해서는 줄을 당겨야 하며, 제품의 디자인으로 인해 사용자의 행동을 유도하고 누구나 쉽게 반응하여 적용할 수 있는 디자인이다.

‘Melbourne Dresser’ 일반적인 양산가구의 형

태로 배려의 포인트는 손잡이에 있다. 손잡이는 서랍장의 전체적인 디자인에 있어 눈에 튀지 않지만 서랍을 여닫을 때 필요한 가구의 요소로 우리의 일상생활에 편리함을 주는 행동유도성의 사례이다.

‘Umbrella’ 제품은 후카사와 나오토(Hukasawa Naoto)가 디자인한 고리 손잡이에 작은 홈이 파여 있는 우산으로, 이 작은 홈에 사람들은 무의식적으로 봉투나 가방 같은 물건들을 걸어놓게 된다. 이 디자인은 사람들의 모습에서 영감을 받게 되었고 이러한 영감의 표출은 또 다시 사람들의 행동을 자연스럽게 유도하는 디자인으로 응용되었다.

‘Fading Tree’는 나무모양의 메모지 보관함으로, 위쪽으로 메모지를 뽑아 쓸 수 있어 종이는 나무로부터 온다는 사실을 알게 해주는 디자인이다. 사용자가 필요한 만큼 메모지를 찢어 쓸 수 있게 제작한 이 보관함은 반복된 사용을 통해 절약하는 행동을 유도한다. 또한 제작 시 버려지는 나무를 최소화하기 위해서 메모홀더(Memoholder)를 제작하고 남은 부분으로 연필꽂이를 제작하였다.

행동유도성의 디자인사례는 제품이 가지고 있는 형태가 사용자의 무의식적인 행동을 유발시키는 기능을 제공하고 있어 사용자의 다양한 행태가 디자인에 어떠한 영향을 미치는지 알 수 있다.

3.2.3. 행동유발성

행동유발성이란 대상 본래의 실제적 기능에 가지고 있지 않은 기능이나 모자란 부분을 보충하는 관계에 있는 성질로 사용자가 어떤 행동을 할 때 좀 더 손쉽게 사용을 향상시킬 수 있는 것을 말한다(구 2011). Table 3에서 나타난 사례를 보면 ‘Sleek’은 마요네즈를 뜰 수 있는 선물용 스푼디자인으로 둥근 스푼이 아니라 반을 쪼갠 것 같은 모양이며, 한 쪽은 둥글고 다른 한 쪽은 네모난 형태로 만들었다. 이유는 마요네즈를 거의 다 먹었을 때 밑에 남아있는 것, 옆에 붙어있는 것까지 깨끗하게 전부를 긁어낼 수 있도록 하기 때문이다. 이 스푼은 1962년 ‘kraft’에서 생산되었으나, 1996년 이후 ‘Alessi’에서 생산하고 있다.

‘Universal plug’는 김성우의 플러그 디자인으로 손가락을 넣어 좀 더 쉽게 플러그를 뽑을 수 있게

도와주는 컨셉의 디자인이다. 줄을 잡아당겨 플러그를 뽑는 사람의 행동에서 유래된 이 디자인은 가볍게 손가락을 걸어 당기는 형태로, 보다 안전하고 쉽게 사용할 수 있도록 디자인되었다.

‘Hanger chair’는 좁은 공간에 다기능의 가구를 필요로 하는 싱글족들에게 유용한 의자이다. 옷걸이와 의자가 하나로 믹스된 이 의자는 비좁은 공간에 거주하는 싱글족들을 위한 심플 모던한 가구로, 하나의 형태로 두 가지의 용도로 활용되는 절약형 배려디자인이다.

‘Tilt no.70 Chair’는 의자 등판을 짓히는 틸팅(Tilting) 방식의 제품으로, 요즘 대부분의 의자는 좌석이 뒤로 살짝 내려앉으면서 등판이 뒤로 넘어가는 방식인데, 이 의자는 등받이를 짓혀서 앉는 방식의 디자인으로 사람들이 앉아 있는 자세를 보고 디자인하였다.

행동유발성의 디자인사례는 제품의 인지적 형태와 사용자의 다양한 경험으로 인해 하나의 제품 형태가 여러 가지의 용도로 활용되어 기능적인 효율성을 제공한다.

3.3. 어포던스의 필요성

21세기 이후 가구디자인은 새로운 소재의 개발과 과학기술의 발전으로 많은 변화를 가져왔다. 신소재와 기술의 발전은 가구의 형태와 쓰임에 있어 다양성을 추구하게 되었고 사용자의 요구를 충족시키게 되었다. 그러나 대량으로 생산되는 기능성 위주의 가구는 사용하기 쉽고 편리하나 사용자를 위한 배려적인 부분이 미흡하였다. 이러한 이유로 오늘날 디자인 환경에서 지향해야 할 새로운 패러다임의 하나는 인간중심의 어포던스 디자인이다. 어포던스의 내용과 범주는 디자인에서 중요한 변수이자 제공해야 할 필수 조건으로(이 1997) 제품 디자인 뿐 아니라 가구디자인분야에도 관심을 기울이고 있는 디자인원리이다. 오늘날 사용자들은 디자인된 물건을 직관적으로 보기만 해도 어떻게 사용해야 할지 대략 짐작하여 사용할 수 있도록 하는 것이 편리한 디자인이라고 여긴다. 이때 어포던스가 잘되어 있다면 그 사용방법을 사용자가 이전의 경험에서 추론하여 디자이너의 의도대로 이

용하게 되고 이런 경우를 좋은 디자인의 조건을 충족한 것으로 보고 있다(고 2005). 어포던스는 디자인 과정에서 책임감 없이 무의미하게 형태를 창출하여 사용자에게 오류를 범하게 하거나 혼선을 일으키는 측면을 사전에 차단하여 더욱 바람직한 사용방법을 사용자에게 제공한다. 어포던스는 외형보다는 내면성을 중시하는 디자인특성으로 인해 사용자로 하여금 가구를 보다 쉽게 이해하고 적용할 수 있도록 유도하여 향후 가구디자인의 발전에 큰 영향을 미칠 것이다.

4. 결 론

디자인은 인간 생활의 향상을 위해 인공 환경을 만들어내는 한 요소로, 현재의 환경 속에서 더 나은 삶을 위한 구체적인 작업과 계획을 의미(천 2009)하는 배려의 행위인 것이다. 배려의 행위에는 인간중심의 다양한 사용자를 포괄하는 어포던스 원리를 두고 있으며, 이는 사용자의 행동에 가치를 부여하고 사용자 중심의 행위를 연구하여 새로운 가치를 탐구한다. 본 논문에서 어포던스는 사용자 중심의 행위를 고려하여 누구나 사용 가능할 수 있도록 배려한다는 맥락에서 배려디자인의 일부로 보고 있다. 또한 본질적인 가치에 접근하여 기능적인 것을 추구하는 바우하우스의 정신은 오늘날 배려하는 디자인의 근간을 이루며 어포던스 디자인에 응용 표현되고 있다. 기능이 형태를 만들어 내고, 그 형태는 단순한 기능주의 미학이 아닌 사용자에 대한 세심한 배려를 담고 있다고 볼 때, 사용자 중심의 어포던스는 바우하우스의 철학에 근간을 두고 계승 발전하였을 것이라는 가능성을 제시 할 수 있다. 가구디자인에 적용되는 어포던스는 사용자의 행위를 위한 다각적인 디자인 원리로

인간중심의 생활과 심리 그리고 행위와 관련하여 다양하게 연구해야할 새로운 패러다임인 것이다. 디자이너는 사용자가 무의식적으로 행하는 직관적인 행동을 가구디자인에 응용하여 보다 나은 인간 중심의 디자인으로 발전시켜야 할 것이다. 향후 연구에서는 배려 디자인의 요소 중 사회적 디자인 (Social Design)에 대한 배경과 사례를 살펴보고 현대가구디자인의 발전 방향과 연계하여 제시하고자 하였으면 한다.

참 고 문 헌

고토다케시. 2005. 디자인 생태학. 세종출판사. 234쪽.
 구선아. 2011. 사용자 중심의 경험공간을 위한 어포던스 디자인 적용에 관한 연구. 서울시립대. 석사학위논문. 27.
 권명광. 1992. 바우하우스. 미진사. 21-22쪽.
 권명광. 1991. 산업디자인 150년. 미진사. 172-173쪽.
 김용삼. 2009. 배려와 소통의 디자인. MARU.
 박문형, 정강화. 2010. 어포던스(Affordance)의 디자인 적용 사례 연구. 디지털디자인학회지 2. 25.
 안강범. 2003. 디자인 역사 자료집. 조형사. 61쪽.
 이진환, 홍기원, 정영숙. 1997. 환경심리학. 학지사. 167-172쪽.
 송숙남. 1995. 바우하우스의 교육과정 연구. 광주대학교 문화예술연구소 논문집4. 150-152쪽.
 천정임, 김인철. 2009. 소비문화에 대한 성찰과 디자인의 윤리적 실천. 디자인학연구지 22. 260.
 Donald A. Norman. 1996. 디자인과 인간심리. 학지사. 24쪽.
 Frank Whitford. 2000. 바우하우스. 시공사. 131, 140쪽.
<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=15973900>.
http://social.lge.co.kr/view/opinions/sensitivity_design
http://www.design.co.kr/section/news_detail.html?info_id