

실내디자인 컨셉 키워드의 분류 체계
-한국인테리어디자인대전 수상작품을 중심으로-

Systematization for Classification on Interior Design Concept Keywords
-Focused on the Awarded Works of Korean Interior Design Competition-

주 저자: 최은희

백석문화대학 디자인학부 실내디자인전공 교수

Choi eun-hee

baekseok culture university

* 이 논문은 2010년도 정부재원(교육과학기술부 인문사회연구역량강화사업비)으로
한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2010-332-G00023).

1. 서 론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이론적 고찰

- 2-1. 디자인 창의성
- 2-2. 컨셉 발상을 위한 언어 자극물

3. 실내디자인의 컨셉 키워드 추출

- 3-1. 컨셉 키워드의 자료 수집
- 3-2. 컨셉 키워드의 추출과 KJ법에 의한 분류

4. 실내디자인 컨셉 키워드의 분류 체계

- 4-1. 구상적 차원
- 4-2. 비구상적 차원
- 4-3. 추상적 차원

5. 결 론

참고문헌

본 연구의 목적은 실내디자인 컨셉 발상의 언어 자극물로서 참조될 컨셉 키워드들을 조사하고, 그 분류를 체계화하는 것이다. 먼저, 문헌자료와 선행연구를 통하여 디자인 창의성 및 컨셉 발상의 언어 자극물에 관한 이론을 고찰한다. 다음으로, 2005-2010년 한국인테리어디자인대전의 수상작품으로부터 컨셉 키워드들을 추출한다. 마지막으로, 5명의 디자인 전문가들이 KJ법으로 컨셉 키워드들을 분류하고, 그 분류를 체계화한다. 결과적으로, 실내디자인의 컨셉 키워드들은 세 가지, 구상적 차원, 비구상적 차원, 추상적 차원으로 범주화된다. 향후 본 연구에서 조사된 컨셉 키워드들은 언어적, 시각적 유추에 의한 창의적 사고를 지원하는 웹 시스템에서 언어적 유추를 위한 참조 자료로써 가시화될 것이다.

(주제어) 컨셉 발상, 언어 자극물,
컨셉 키워드

(Abstract)

The purpose of this study is to investigate concept keywords referred as language stimuli for concept generation of interior design, and to systematize their classification. First, theories regarding design creativity and language stimuli for concept generation are considered through materials such as referenced literatures as well as precedent studies. Second, concept keywords are picked out from the awarded works of Korean interior design competition during 2005-2010. Third, 5 design experts classify them by KJ method, and systematize their classification. As a result, the concept keywords of interior design are categorized into three, representational dimension, non-objective dimension, and abstract dimension. Hereafter, concept keywords investigated in this study will be visualized as reference materials for verbal analogy in a web system supporting creative thinking based on verbal and visual analogy.

(Keyword)

concept generation, language stimuli,
concept keyword

(要約)

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

실내디자인 프로세스는 일반적으로 “디자인 목표 설정-정보수집-프로그램 설정-디자인-평가”¹⁾로 분류된다. 그 중 디자인 단계는 창의적 프로세스의 계발 또는 통찰력(illumination or insight)을 중점적으로 발현하는 과정이다. 디자인 창의성은 디자인 초기 단계에 컨셉을 무엇으로 설정하고 발상을 위해 어떻게 접근하느냐에 따라서 그 질(quality)이 크게 달라진다. 그것은 초보 디자이너뿐만 아니라 전문 디자이너에게도 가장 중요하고 어려운 부분에 해당된다.

이와 같이 디자인 창의성과 컨셉 발상은 불가분의 관계에 있다. 나가이와 노구치(Nagai & Noguchi, 2002)는 디자이너들이 키워드를 시각 이미지로 어떻게 전환하는지 실험과 관찰 연구를 통해 조사하였고, 추상적 키워드(예, 슬픈)는 구체적인 키워드보다 시각 이미지의 전환이 어렵다는 결과와 창의적 디자인의 사고 경로 모델(thinking path model)을 제안하였다. 최근에는 디자인 창의성과 컨셉 발상에 언어 자극물(예, 명사, 동사 등)이 효과적인지 여러 실험연구(Chiu & Shu, 2007, 2009)가 진행되었으며, 명사-명사, 동사-동사, 유사한 또는 반대되는 단어들 중 어떠한 자극물이 선택되었을 때 창의적이고 성공적인 컨셉으로 발전되는지 조사되었다.

본 연구자는 선행연구(최은희, 2007, 2010a, 2010b, 2011)에서 언어적·시각적 유추의 활용이 창의성 증진에 매우 효과적임을 확인하였다. 하지만 선행연구의 실험에서 학습자에게 제시된 언어적 유추의 컨셉 키워드는 연구자에 의해 임의로 선택된 것이었기 때문에 실내디자인 초기 단계인 컨셉 발상에 주로 사용된 컨셉 키워드에 어떠한 것들이 있는지 조사할 필요가 있었다. 따라서 본 연구의 목적은 실내디자인의 언어적 유추 자극물으로써 디자인 초기 단계에 참조자료로 사용할 수 있는²⁾ 컨셉 키워드들을 조사하고, 그

것들을 유사한 범주로 구분하여 그 분류 체계를 만드는 데 있다.

1.2. 연구 내용 및 방법

디자인 과정에서 “창의적 도약(creative leap)”³⁾은 잠재적인 디자인 해결안으로서 새로운 컨셉이 만들어 진다는 것을 의미하며, “문제 공간과 해결 공간을 연결해주는” 중요한 역할을 한다. 창의적 도약을 위해 사용되는 언어나 시각이미지는 디자인 과정의 인지적 추론에 중요한 역할을 한다.⁴⁾ 본 연구에서는 그러한 인지적 추론을 위해 언어적 자극물으로써 참조될 수 있는 실내디자인의 컨셉 키워드들을 중점적으로 조사하였으며, 연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

먼저, 문헌자료와 선행연구를 통하여 디자인 창의성 및 컨셉 발상의 언어 자극물에 관한 이론을 고찰한다. 다음으로, 2005-2010년 한국인테리어디자인대전의 수상작품으로부터 컨셉 키워드들을 추출한다. 마지막으로, 5명의 디자인 전문가들이 KJ법으로 유사한 것끼리 컨셉 키워드들을 분류하고, 그 분류를 체계화한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 디자인 창의성

교육학, 인지 심리학, 미술 및 디자인학 분야에서 다양하게 논의되고 있는 디자인 창의성은 두 가지 측면에서 연구되고 있다. 하나는 디자인 과정과 연관되며, 다른 하나는 디자인 결과물에 초점을 둔 것이다.⁵⁾

전자는 창의적 인지 활동이 발생하는 디자인 과정을 조사하며, 이러한 연구들은 관찰기법인 프로토콜 분석(protocol analysis)과 사고구술법(think-aloud method)을 주로 이용한다. 1990년대 후반부터 더욱 활발히 진행되고 있는 연구들은 디자인의 인지활동에 나타나는 공통점 또는 차이점을 비교하며, 창의적인 디자인 사고의 인지적 특징들을 밝히고 있다. 최근에는 다학제적 융합연구를 통해 창의성 증진을 위한 컴

1) 이민아. (2003). 디자인 과정 단계별 실내디자인 연구 경향. 한국실내디자인학회. 12(4). p.55.

2) 언어적 유추의 자극물으로써 학습자가 참조할 수 있는 컨셉 키워드의 유무에 따라서 창의적 디자인의 생산 정도가 달라진다. 선행연구의 실험(2010b)에서 키워드가 제시되지 않은 경우보다 1개 이상의 키워드가 언어적 유추의 참조자료로 제시된 경우 창의적 디자인(Finke, 1990, 실용성과 독창성 모두에서 높이 평가된 디자인 해결안)의 생산 정도가 증가하였다. 또한 1개의 키워드보다는 다양한 여러 개의 키워드가 제시된 경우 창의적 디자인의 생산 정도가 증가하였다.(2007) 그러한 측면에서 본 연구인 실내디자인공모전에 사용된 컨셉 키워드의 분류는 실내디자인 전공 학습자의 컨셉 발상 과정에서 언어적 유추의 참조자료로 사용할 수 있다.

3) Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag. p.43.

4) 인지과학과 언어 심리학 분야에서 언어와 추론의 강한 상관관계를 발견하였고(Levinson, 1996; Pinker, 2007), 디자인 분야에서 언어와 시각 이미지에 의한 유추적 추론의 효과에 대한 여러 연구(Casakin, 1999; Chiu, 2007; Ball, 2009)들이 있다.

5) 창의성에 관한 연구들은 4P의 요소 중 하나에 관심을 두고 진행된다. 여기서 4P란 개인의 기질(Person), 프로세스(Process), 산물(Product), 환경(맥락의 성질을 이해하는 것, Press)을 말한다. 디자인 창의성과 연관된 연구들은 이 4P에서 프로세스 또는 산물에 주로 관심을 두고 있다.

퓨터이셔널(computational) 모델을 제안하는 방향으로 진행되고 있다. 디자인 과정에서 이루어지는 다양한 창의적 도약의 사례들은 크로스(N. Cross)가 말한 것처럼 “심적인 고착화(mental fixation)를 자유롭게 풀어줌으로써”⁶⁾ 새롭게 만들어진다. 1990년부터 현재까지 Design Studies에 발표된 디자인 인지, 창의적 디자인, 아이디어 또는 컨셉 발상 등과 관련된 연구들을 살펴보면, 연구결과를 디자인 창의성 증진을 위해 적용 가능한 방법으로 제안하거나 창의적 디자인을 위한 틀 개발로 제시하고 있다.

후자는 디자인 결과물의 평가와 연관된다. 명확히 확정되지는 않았지만, 디자인 창의성의 평가항목은 아동학이나 교육학에서 제시하는 항목(유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등)과는 차이가 있다. 핀케(Finke, 1990)는 “독창성(originality)과 실용성(Practicality)”⁷⁾의 기준으로 디자인 결과물의 창의성을 5점 척도로 평가하였다. 스텐베르그와 루바르트(Sternberg & Lubart, 1999)는 “독창적이거나 예기치 않은 ‘새로움(novelty)’, 유용한 또는 조정할 수 있는 ‘적절성(appropriateness)’의 두 기준”⁸⁾으로 창의성 개념을 제안하였다. 또한 사커와 차크라바티(Sarkar & Chakrabarti, 2011)는 “새로움과 유용성(usefulness)”⁹⁾의 기준으로 제품 평가방법을 개발하였다. 이러한 창의성의 기준들은 개인의 기질, 프로세스, 환경 등이 아닌 창의적인 유형의 산물을 공통적으로 평가 대상으로 한다.

2.2. 컨셉 발상을 위한 언어 자극물

“아이디어 발상에서 단서(clues)는 주어진 문제를 해석하는데 도움이 되며”¹⁰⁾, 단어 키워드나 구, 문장 등의 언어적 자료와 사진, 이미지 등의 시각적 자료

가 일반적으로 문제해결을 위한 단서로 주어진다. 그러나 주어진 단서들이 아이디어 발상에 도움이 되지 않는 경우도 있는데, 그것은 문제해결을 촉진시키는 정보의 전이(transfer)가 부족하기 때문이다.

최근의 연구(Chiu & Shu, 2007, 2009, 2012)에서 언어 기반의 자극물이 창의적 컨셉 발상을 증진시킨다는 결과를 보여주었다. 실험연구에서 피실험자들이 더 구체적인 동사를 자극물로서 활용할 때 더 완결된(complete) 컨셉으로 연합되며, 명사보다는 동사와 형용사를 활용할 때 새로운 컨셉 발상이 촉진된다. 또한 반대 관계의(oppositely related) 동사들이 유사 관계의(similarly related) 동사들보다 더 창의적인 컨셉을 개발한다.

또 다른 연구(Nagai, 2006, 2009, 2012)에서는 단어들에 창의적인 컨셉 발상을 왜, 어떻게 이끌어내는지 설명하고자 한다. 컨셉의 종합(synthesis) 과정에서 창의성 증진을 위한 명사-명사 조합의 해석을 사고 유형, 즉 조합(combining)-속성 맵핑(property mapping), 블렌딩(blending), 통합(integrating)-테마적 관계(thematic relation)의 관점에서 조사하였다. 또한 컨셉 발상을 두 단계, 문제 주도의 단계(problem-driven phase)와 내적감지 주도의 단계(inner sense-driven phase)로¹¹⁾ 구분하여 설명한다.

디자인 초기 단계에 창의성의 실체는 대부분 컨셉 발상에 있다. 이상의 연구에서와 같이 언어 자극물이 창의적 컨셉 발상이 도움이 된다하더라도, 디자인 창의성을 지닌 결과물로 발전되기 위해서는 언어 자극물로부터 다수의 다양한 아이디어를 생산하는 ‘발산적 사고’와 그 아이디어들을 최선의 결과로 조합하는 ‘수렴적 사고’를 거쳐야 한다.

3. 실내디자인의 컨셉 키워드 추출

디자인 창의성 증진을 위한 언어적·시각적 유추의 활용 방법에 대해 조사한 선행연구에서 서로 다른 디자인과제를 학습자에게 제시하여 실험을 진행하였다. 그 결과, 언어적 유추와 시각적 유추의 활용은 주어진 디자인 과제가 무엇인지, 디자인 과제에 포함된 제한사항(예, 대지조건, 면적, 필요 공간 등)에 따라서, 그리고 학습자의 사전 배경지식에 따라서 그 효과도와 창의적 디자인의 생산정도가 달라졌다.

그럼에도 불구하고, 언어적, 시각적 유추에 대한 훈련을 받은 학습자들이 훈련받지 않은 학습자들에 비해 독창성과 실용성, 창의적 디자인의 생산정도, 높

6) Cross, N. (2001). Design Cognition: Results from Protocol and Other Empirical Studies of Design Activity. Eastman, C. M. et al. (Ed). Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education. Oxford: Elsevier Science. pp.85-86

7) Finke, R. (1990). Creative Imagery: Discoveries and Inventions in Visualization. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. p.43.

8) Creativity is the ability to produce work that is both novel (i.e. original, unexpected) and appropriate (i.e. useful, adaptive concerning tasks constraints). Sternberg, R. J. and Lubart, T. (1999). The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. Sternberg, R. J. (Ed). Handbook of Creativity. Cambridge: Cambridge University Press. p.3.

9) Sarkar, P. and Chakrabarti, A. (2011). Assessing Design Creativity. *Design Studies*. 32(4). p.348

10) Schwert, P. M. (2007). Using Sentence and Picture Clues to Solve Verbal Insight Problems. *Creativity Research Journal*. 19(2). p.295.

11) Taura, T. and Nagai, Y. (2013). Concept Generation for Design Creativity. London: Springer-Verlag. p.15.

은 수준의 스케치 빈도 등에서 높은 우위를 나타내었다. 결과적으로, 키워드와 시각이미지에 의한 언어적·시각적 유추는 디자인 초기 단계에 컨셉 발상과 디자인 형상화에 매우 유용하게 영향을 주며, 디자인 창의성 증진에 크게 기여함을 확인할 수 있었다.

그러나 선행연구에서 피실험자인 학습자에게 주어진 키워드나 시각 이미지들은 실험자인 연구자에 의해 임의로 선택된 것이었고, 실제 디자인 수업이나 과제에서는 학습자들이 이것을 직접 선정해야 하는 경우가 대부분이다. 따라서 본 연구에서는 언어 자극물로서 실내디자인 컨셉 발상에 도움이 되는 컨셉 키워드들을 조사할 필요가 있었다.

3.1. 컨셉 키워드의 자료 수집

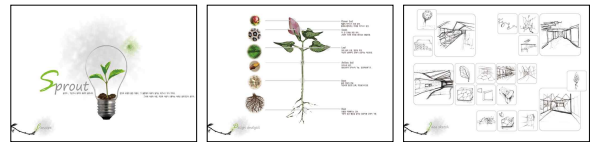
실내디자인이나 건축 분야의 국내의 문헌조사 결과, 디자인 초기 단계의 컨셉 발상을 위한 키워드를 연구한 내용은 찾기 어려웠다. 본 연구는 실무보다 교육현장에서 컨셉 발상을 위한 언어 자극물로 참조될 것이기 때문에 실내디자인 공모전의 수상작품에 나타난 컨셉 키워드¹²⁾들을 중점적으로 조사하였다.

자료 조사는 2005-2010년 국내 실내디자인 공모전, 특히 한국인테리어디자인대전¹³⁾의 수상작품을 대상으로 하였다. 국내 실내디자인 분야에서 한국인테리어디자인대전 이외에 다른 지명도 높은 공모전으로는 대한민국실내건축대전(KOSID), 공간국제학생실내건축공모전 등이 있다. 하지만, 패널의 공모전 양식에 상세한 프로젝트 설명이 부족한 것도 있으며, 특정한 주제를 정하여 주는 공모전은 유사한 범주의 키워드로 한정되는 경우도 있었다. 그런 측면에서 볼 때, 한국인테리어디자인대전은 첫째, 웹사이트를¹⁴⁾ 통한 다년간 자료에 대한 접근성이 편리하고, 둘째, 각 작품의 설명 보고서에서 컨셉 키워드 추출이 용이하기 때문에 조사 자료로 적합하다고 판단되었다.

한국인테리어디자인대전의 수상작품 중 입선을 제외한 대상, 최우수상, 우수상, 특선, 장려상 등 매년 게재 된 약 50여 작품에 대한 자료를 인터넷 웹사이트를 통해 조사하였다. 수상된 300개의 작품 중에서 해상도가 낮아 분석에 적합하지 않은 17작품을 제외

하고, 283작품의 자료를 분석데이터로 정하였다. 한 작품마다 평균적으로 A3 크기 20장에 프로젝트에 대한 설명, 즉 디자인 배경, 대지 선정 및 분석, 사용자 조사, 컨셉 또는 모티브, 컨셉 스토리, 아이디어 스케치, 평면 및 입면 계획, 실내외 공간에 대한 3D 모델링 등이 담겨있다.

[그림 1] 2010년 수상작품의 컨셉 키워드 추출 사례



· 새싹(sprout)--> · 즐기-있-꽃봉오리-열매--> · 공간 적용

3.2. 컨셉 키워드의 추출과 KJ법에 의한 분류

총 283개 작품을 연도별로 구분하여 컨셉 키워드들을 추출하였다. 각 작품별로 키워드를 추출하였기 때문에 다른 작품과 동일하게 겹치는 키워드도 많이 있었고, 용어상의 표현은 다르지만 동일하거나 유사한 의미를 지닌 단어들도 있었다.¹⁵⁾ 또한 키워드의 표현형식은 명사, 형용사, 구, 문장 등 다양하게 나타나고 있으며, 미술 및 디자인 영역에 속한 것뿐만 아니라 문학, 과학, 사회문화 등의 다른 영역에 해당되는 것들도 많이 있었다.

1차적으로, 디자인교육 전문가¹⁶⁾ 2인이 연도별로 추출된 635개의 키워드들을 A0크기의 종이 위에 포스트잇(post-it)으로 하나씩 써가면서 개략적으로 유사한 속성을 지닌 것끼리 붙여놓았다. 유사한 속성을 지닌 것끼리 그루핑(grouping) 되는 것이 대부분이나, 명확하게 구분되지 않는 것들은 따로 분류해 놓았다.

2차적으로, 디자인교육 전문가 5인이 함께 모여 앞서 그루핑 된 컨셉 키워드들을 확인 및 재검토한 후, 그것들을 KJ법에 의해 소그룹, 중그룹, 대그룹 등 위계적 범주화를 이루도록 다시 분류하였다. 몇몇 단어를 제외하고는 유사한 속성에 의한 소그룹, 중그룹, 대그룹 등의 분류에서 전문가들의 큰 이견이 없었다. 분류에 의견 차이가 있었던 단어들은 사전적

12) 여기서의 컨셉 키워드는 다수의 다양한 자료 수집을 위하여 컨셉, 모티브, 초기 조형화에 사용된 개념 등을 포함한다.

13) 한국인테리어디자인대전은 1988년에 시작되어 현재 25년 동안 창의적인 예비 디자이너 발굴에 기여하고 있다. 이 공모전은 인간의 미래 환경을 위한 개념적 해석과 공간 전개에 있어서 독창적인 사고 창출을 독려하고 있다. 2000년 중반 이후부터 보고서의 공모전 형식을 유지함으로써 실내디자인에 대한 체계적이고 심도 있는 사고를 증진시킨다는 평가를 받고 있다.

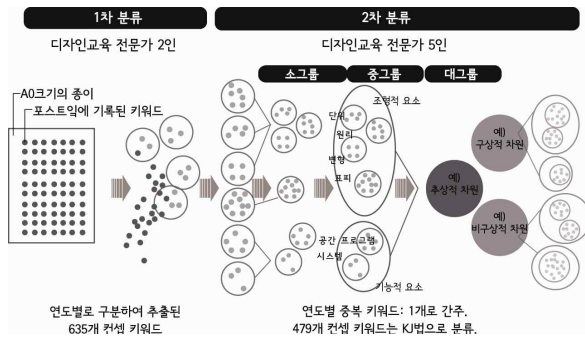
14) <http://www.interiorskorea.com> (2010. 5. 1~2010. 7. 31)

15) 2005-2010년의 연도별 중복되는 컨셉 키워드는 1개로 간주하고, 동일하거나 유사한 단어는 대표적인 하나의 단어로 통일(예, layering, 오버랩 또는 overlap은 '겹침'으로)한다. 283개 각 작품에서 1-6개의 컨셉 키워드를 추출하였고, 연도별로 추출된 635개의 컨셉 키워드들은 연도별 중복 키워드를 1개로 간주하여 479개의 컨셉 키워드로 [표 1], [표 2], [표 3]과 같이 재정리되었다.

16) 분류에 참가한 전문가들은 디자인 실무경험뿐만 아니라, 10년 이상 과제전, 졸업전, 공모전 등의 디자인 작업을 지도하고 평가한 경험이 있다.

의미를 다시 찾아보고, 공모전 보고서에서의 의미를 재확인하면서 가장 근접한 속성 그룹에 포함시켰다. 또한 전문가의 관점에 따라 위계적 범주의 대표 명칭에서 약간의 차이를 보이기도 하였다. 그러나 최종적으로, 4시간에 걸친 전문가 5인의 토론과 회의를 거쳐 실내디자인의 컨셉 키워드들은 크게 세 가지 차원으로 구분될 수 있었다.

[그림 2] KJ법에 의한 컨셉 키워드의 분류



4. 실내디자인 컨셉 키워드의 분류 체계

실내디자인 컨셉 키워드의 분류에서 최상위개념은 구상적(representational) 차원, 비구상적(non-objective) 차원, 추상적(abstract) 차원으로 구분되었다. 이들은 다시 유사 속성으로 범주화된 하위개념들로 구분하여 컨셉 키워드의 분류를 체계화할 수 있었다.

4.1. 구상적 차원

사전적으로 '구상적(具象的)'은 사물 특히, 예술작품을 직접 경험하거나 지각할 수 있도록 일정한 형태와 성질을 갖추고 있는 것을 의미한다.¹⁷⁾ 우리 주변에서 실제적으로 경험 또는 지각되어 구체적으로 그것의 윤곽을 재현하여 나타낼 수 있는 개념들이 구상적 차원에 해당된다.

구상적 차원은 그 하위개념으로서 자연적(natural)¹⁸⁾ 요소와 인위적(artificial)¹⁹⁾ 요소로 나뉜다. 먼저, 자연적 요소의 컨셉 키워드에는 식물(예, 움, 나무, 뿌리, 줄기, 나뭇가지, 열매 등), 동물(예, 물고기, 낙지, 해파리, 따개비, 젓소, 척추, 폐 등) 등의 생물적(living thing) 요소와 물, 빛, 구름, 바람, 지진, 가뭄, 파도, 토네이도, 개미굴, 거미줄, 빙산, 이슬, 조약돌과 물결 등의 무생물적(nonliving thing) 요소가 해당된

다. 다음으로, 인위적 요소에는 스펀지, 칠교, 퍼즐, 승무, 바느질, 한옥, 사물놀이, 골목길, 틈, 사이 공간, 비눗방울, 마블링, 몽타주(montage), 소설(소나기, 몽실언니, 소나기), 카메라, 미로 등의 키워드들이 해당된다. (표 1 참조)

이 구상적 차원의 컨셉 키워드들은 일반적으로 디자인 모티브(motive)로 사용되는 개념들이다. [표 1]에 나타난 구상적 차원의 컨셉 키워드는 총 170개로 정리된다. 자연적 요소에 해당되는 것은 생물적 요소 39개(22.9%)와 무생물적 요소 46개(27.1%)를 합하여 85개였고, 인위적 요소에 해당되는 것은 85개(50%)였다.

4.2. 비구상적 차원

비구상적 차원은 구상적 차원과 추상적 차원의 중간적 단계에 속하는 개념이다. 비구상적 차원은 하위개념으로서 감성적(emotional) 요소와 행태적(behavioral) 요소로 구분된다.

먼저, 감성적 요소의 컨셉 키워드는 심리적 요소와 이미지 요소로 구분된다. 심리적 요소에는 긴장감, 그리움, 호감, 아픔, 휴식(쉽), 치유, 희망, 소통, 상호작용, 재미 등의 키워드가 해당된다. 이미지 요소의 키워드는 상태나 모양을 나타내는 형용사나 부사, 그리고 형용사의 동사화 단어들로 이루어진다. 여기에는 고요한, 불안정한, 부드러운, 동적인, 정적인, 고급스러운, 화려한, 신비한, 날카로운, 기울어진, 따뜻한, 쿵쿵쿵, 출렁출렁, 멍게멍게, 졸졸졸, 울퉁불퉁, 시원하다, 깨끗하다, 맑다, 부드럽다 등의 키워드가 해당된다.

다음으로, 행태적 요소의 키워드는 행동이나 행위를 나타내는 구나 문장, 동사, 그리고 움직임에 내포한 명사, 동사 등으로 이루어진다. 여기에는 '돌려 깎다, 틈 사이로 들여다보다, 선이 엇갈리다, 그리드를 흘트리다, 나만의 시간을 갖고 싶어, 골목길을 걷다, 하늘을 담다, 공간의 조각을 엮다, 자연이 공간을 감싸 안다, 자연을 공간에 담고 싶다, 누워서 바람을 쐬다, 텃마루에 올라서서, 물이 흐르는 듯한, 뽁뽁하게 서 있는, 끈적끈적하게 흘러내리는, 새의 날갯짓, 모션, 움직임, 눈 맞춤, 자기 조직화' 등의 키워드가 해당된다. (표 2 참조)

이 비구상적 차원의 컨셉 키워드들은 일반적으로 감성과 체험(experience)을 유도하는 개념들이 주를 이룬다. [표 2]에 나타난 비구상적 차원의 컨셉 키워드는 총 168개로 정리된다. 감성적 요소에 해당되는 것은 심리적 요소 14개(8.3%)와 이미지 요소 36개

17) <http://krdic.daum.net>

18) '자연적'은 사람의 손길이 가지 아니한 자연 그대로의 모습을 지닌, 자연이나 자연법칙을 따르는 것을 의미한다.

19) '인위적'은 사람의 힘으로 이루어진 것을 의미한다.

(21.5%)를 합하여 50개였고, 행태적 요소에 해당되는 것은 118개(70.2%)였다.

4.3. 추상적 차원

사전적으로 '추상적(抽象的)'은 직접 경험하거나 지각할 수 있는 일정한 형태와 성질을 갖추고 있지 않은 것, 그리고 구체성이 없이 사실이나 현실에서 떨어져 막연하고 일반적인 것을 의미한다.²⁰⁾ 추상적 차원은 조형적 요소와 기능적 요소로 구분된다.

먼저, 조형적 요소의 컨셉 키워드는 단위, 원리, 변형, 표피 등의 요소로 구분된다. 단위적 요소는 점, 선(수직/수평의 직선, 사선), 면, 볼륨, 사각형, 원형, 나선형, 그리드, 탈그리드, 층(layer), 시간/공간 축 등이 해당된다. 원리적 요소는 리듬, 반복, 통일, 균형, 비례, 대비, 연속성, 방향성, 영역성, 불규칙성, 모호성, 역동성, 운동성, 비정형성, 탈중심성, 다양성, 자기 유사성, 응집성, 이질성, 무중력성, 밀집성, 수렴성, 집중성, 복잡성, 즉흥성, 상징성, 비선형성 등이 해당된다. 변형적 요소는 접다, 휘다, 맞물리다, 둘러싸다, 자르다, 찢다, 쪼개다, 비틀다, 얽히다, 말기, 뒤틀기, 부가, 삭제, 회전, 관입, 결합, 분해, 중첩, 교차, 이동, 확대 축소, 휨, 꼬임, 엇갈림, 짜임 등이 해당된다. 표피적 요소는 패턴(비늘, 물결, 세포, 직물), 질감, 컬러(빛깔) 등이 해당된다.

다음으로, 기능적 요소의 컨셉 키워드는 시스템과 공간 프로그램 요소로 구분된다. 먼저, 시스템적 요소의 키워드는 가변성, 이동성, 융통성, 연계성, 관계성, 연결해주는, 변형 가능한, 높낮이를 조절하는, 상하좌우로 움직이는, 불박이로 넣는, 비고정적인, 유닛, 모듈 등이 해당된다. 다음으로, 공간 프로그램 요소의 키워드는 비움과 채움, 개방과 폐쇄, 위와 아래, 안과 밖, 불확실한 경계, 불확정성, 재생, 순환, 복합성 등이 해당된다. (표 3 참조)

이 추상적 차원의 컨셉 키워드들은 디자인 조형과 기능을 도출해내는 개념들이 주를 이룬다. [표 3]에 나타난 추상적 차원의 컨셉 키워드는 총 141개로 정리된다. 조형적 요소에 해당되는 것은 단위 요소 13개(9.2%), 원리 요소 30개(21.3%), 변형 요소 64개(45.4%), 표피 요소 6개(4.3%)를 합하여 113개였다. 기능적 요소에 해당되는 것은 시스템 요소 13개(9.2%), 공간 프로그램 요소 15개(10.6%)였다.

5. 결론

20) <http://krdic.daum.net>

대부분의 많은 디자인 결과물은 디자이너의 직관과 과거의 디자인 경험으로부터 산출된다. 디자인 과정에서 언어는 요구사항 명시(specification), 컨셉 발상, 디자인 표현, 평가 및 분석 등에 사용된다. 특히 컨셉 발상을 위해 언어는 효과적이고 유용한 자극물로서 활용될 수 있다. 그 점은 시각 이미지보다 단어들로 구성된 언어의 해석이 특정한 형태로 고착화되지 않기 때문이다.

본 연구에서는 언어 자극물로서 실내디자인 컨셉 발상에 도움이 될 수 있는 컨셉 키워드들을 공모전 수상작품을 통해 찾아보았고, 그것들의 유사 속성에 의한 범주화로 분류 체계를 마련해 보았다. 결과적으로, 실내디자인의 컨셉 키워드는 크게 구상적 차원, 비구상적 차원, 추상적 차원으로 분류되었다. 이것들은 다시 유사 속성으로 범주화된 하위개념들로 나누어 체계화된 구조로 나타낼 수 있었다.

본 연구의 결과인 실내디자인 컨셉 키워드의 분류 체계는 후속 연구를 위한 기초연구이며, 향후 언어적, 시각적 유추에 의한 창의적 사고를 지원하는 웹기반 시스템(Creative Thinking System Development for Interior Design, 이하CTSDID)²¹⁾에서 언어적 유추를 위한 공용의 참조자료로 가시화될 것이다. 또한 후속 연구에서 CTSDID를 활용한 학습자와 그렇지 않은 학습자로 구분하여 동일한 실내디자인 과제가 주어진 조건에서 산출된 디자인 결과물을 평가하여 CTSDID의 효용성을 검증하려고 한다.

참고문헌

- 이민아. (2003). 디자인 과정 단계별 실내디자인 연구 경향. 한국실내디자인학회논문집. 12(4). pp.54-61
- 최은희, 최윤아. (2007). 유추적 사고에 의한 디자인 문제해결의 유형: 연상된 단어와 스케치 분석을 중심으로. 한국실내디자인학회논문집. 16(2). pp.63-70.
- 최은희. (2010). 창의성 증진을 위한 유추의 활용방법 (1): 상업공간 디자인과제를 중심으로 한 실험연구. 한국실내디자인학회논문집. 19(4). pp.31-38.
- 최은희. (2010). 창의성 증진을 위한 유추의 활용방법 (2): 주거공간 디자인과제를 중심으로 한 실험연구.

21) CTSDID는 언어적, 시각적 유추의 사고에 도움이 되는 언어적 키워드와 시각 이미지를 공용의 참조자료로 볼 수 있도록 하며, 학습자 개인별 프로젝트 진행과정이 가시화되도록 구축할 웹 기반의 시스템이다. 컨셉 키워드의 분류 내용은 학습자의 컨셉 발상에 도움이 되는 언어적 참조자료로써 볼 수 있으며, 컨셉 키워드와 연관되어 웹상의 데이터베이스에 등록된 시각 이미지는 시각적 참조자료로써 검색해 볼 수 있다. 이 언어적, 시각적 참조자료는 CTSDID의 회원, 비회원 모두 접근가능하다.

- 한국실내디자인학회논문집. 19(6). pp.38-46.
- 최은희. (2011). 창의성 증진을 언어적·시각적 유추의 효과검증. 한국실내디자인학회논문집. 20(2). pp.30-38.
- Ball, L. J., Ormerod, T. C. and Morley, N. J. (2004). Spontaneous Analogising in Engineering Design: a Comparative Analysis of Experts and Novices. *Design Studies*. 25(5). pp.495-508.
- Ball, L. J. and Christensen, B. T. (2009). Analogical Reasoning and Mental Simulation in Design: Two Strategies Linked to Uncertainty Resolution. *Design Studies*. 30(2). pp.169-186.
- Casakin, H. and Goldschmidt, G. (1999). Expertise and the Use of Visual Analogy: Implications for Design Education. *Design Studies*. 20(2). pp.153-175.
- Chiu, I. and Shu, L. H. (2007). Using Language as Related Stimuli for Concept Generation. *AI EDAM*. 21(2). pp.103-121
- Chiu, I. and Shu, L. H. (2009). The Effects of Language Stimuli on Design Creativity. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association*.
<http://library.queensu.ca/ojs/index.php/PCEEA/article/view/3719>
- Choi, Eun Hee. (2009). Using Methods of Analogy for Creativity Enhancement: Focused on the Instances of Furniture. *AIDIA Journal*. 9. pp.122-131.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag.
- Cross, N. (1997). Descriptive Models of Creative Design: Application to an Example. *Design Studies*. 18(4). pp.427-440.
- Eastman, C. M. et al. (Ed). (2001). *Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education*. Oxford: Elsevier Science.
- Nagai, Y., Candy, L. and Edmonds, E. (1997). Representations of Design Thinking: a Review of Recent Studies. *Journal of the Asian design international conference*. CD.Rom no: 341.
http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/conferences/CD_doNotOpen/ADC/final_paper/341.pdf
- Nagai, Y. and Noguchi, H. (2002). How Designers Transform Keywords into Visual Images. *Proceedings of the 4th Conference on Creativity and Cognition*. C&C02. pp.118-125.
- Sarkar, P. and Chakrabarti, A. (2011). Assessing Design Creativity. *Design Studies*. 32(4). pp.348-383.
- Schwert, P. M. (2007). Using Sentence and Picture Clues to Solve Verbal Insight Problems. *Creativity Research Journal*. 19(2). pp.293-306.
- Sternberg, R. J. (Ed). (1999). *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Taura, T. and Nagai, Y. (2013). *Concept Generation for Design Creativity*. London: Springer-Verlag.
<http://www.interiorskorea.com>
<http://krdic.daum.net>

[표 1] 컨셉 키워드-구상적 차원

구분	구상적 차원(representational dimension)			
	자연적 요소		인위적 요소	
	생물	무생물	인공	
2005-2010년	뿌리, 씨앗, 새싹(음, sprout), 나뭇잎, 나뭇잎 맥, 땅속줄기, 줄기, 엽맥의 눈, 나뭇가지, 나무껍질, (식물) 물관, 꽃, 꽃봉오리, 열매, 나무, 바오밥나무, 대나무, 숲, 열대우림, 연(lotus), 해바라기, 연근	(흡수하는) 빛, 빛과 그림자, (틈 사이로 새어나오는) 빛, 빛의 굴절/반사, 빛-그림자-궤적, 햇살, 물, 빗물, 비, 물방울, 기포, 수로(水路), 소용돌이, 은가람(은은한 강), 이슬, 조약돌과 물결, 파도, 버뮤다 삼각지, 토네이도, (부유하는) 섬, 빙산	사물놀이, 비보잉(b-boying), 아리랑, 음악, 승무, 춤사위, 리오 펑크(RioFunk, 퓨전 재즈), 플럭서스(Fluxus), 전자음악, 아지트, 솜바꼭질, 칠교, 숫자 퍼즐, 평면 퍼즐, 수수께끼, 농구, 큐브, 비눗방울, 야구 공	마당, 한옥, 정자, 복합문, 누마루, 계단, 통로, 산책로, 경사로, 틈, 사이 공간, 미로, 전망, 물의 정원, 소재원, 다리(bridge), 회랑, 광장, 골목길, 모서리
	세포, 알, 애벌레, 누에고치(cocoon), 반딧불이, 해파리, 부드러운 유기체, 물고기, 물고기 군집, 부레, 낙지, 가시, 계란 막, 척추, 젓소, 자궁, 폐	구름, 새털구름, 얇은 구름, 바람, 천둥, 언덕, 돌, 땅, 평원, 진흙층, 흙, 동굴, 무지개, 은하수, 오로라, 불(火), 쇠(金), 숲, 발효, 등지, 꼬꼬리 소리, 거미줄, 개미굴, 개미탑,	언어, 소설 소나기, 소설 몽실 언니, 소설 소나기, 수화, 바디 랭귀지, 한글 자음, 몬드리안, 데칼코마니, 아상블라주, 마블링, 카메라, 몽타주, 프레임, 시퀀스(sequence), 바스키아의 낙서, 착시, 큐비즘, 키네틱 아트, 스푸마토(stumato, 베네치아파의 미술효과)	전자 흐름, 주파수, 파장, 파동, 뫼비우스 띠, 호두껍질 이론, 디스크 조각모음, 스폰지, 그물망, 노아의 방주, 쇠사슬, 젤리
170	39 (22.9%)	46 (27.1%)	85 (50%)	
	85 (50%)		85 (50%)	

[표 2] 컨셉 키워드-비구상적 차원

구분	비구상적 차원(non-objective dimension)		
	심리	감성적 요소	행태적 요소
2005-2010년	긴장감, 그리움, 수줍음, 즐거움, 호감, 아픔, 교감, 상호작용, 소통, 휴식(쉼), 치유, 희망, 보호, 재미	시원하다, 깨끗하다, 맑다, 부드럽다, 투명하다, 칼칼랄, 출렁출렁, 졸졸졸, 출렁출렁, 무럭무럭, 뭉게뭉게, 울퉁불퉁 고요한, 불안정한, 부드러운, 강한, 약한, 밝은, 따뜻한, 투명한, 어두운, 여성적인, 고급스러운, 장식적인, 화려한, 신비한, 상징적인, 자유로운, 유연한, 유기적인, 정적인, 동적인, 기념비적인(monumental), 구불구불한, 날카로운, 기울어진,	기웃거리며 이지트로 가다, 소리를 본다, 찰깍 소리를 내다(snap), 소리를 시각화하다, 파장을 멋지게 연주하다, 흠으로 만듦다, 나무를 세우다, 나무를 심다, 틈 사이로 들여다보다, 하나가 갈라져 가지를 이룬다, 유리 숲을 거닐다, 그리드를 홀트리다, 하늘을 담다, 빛-그림자와 함께 숨 쉬다, 누워서 바람을 쐬다, 실을 감다, 골목길을 걷다, 공간의 조각을 엮다, 자연이 공간을 감싸 안다, 공간-웃을 입다, 물의 길을 공간에 넣다, 손을 엮다, 깎지를 끼다, 팔을 맞잡다, 손을 맞대다, 손을 잡다, 실을 겹겹이 감싸다, 실타래를 감다, 자수를 놓다, 그리드 위를 액체가 휘감는다, 맛을 보다 빛이 보이다, 기(氣)가 생기다, 물이 흐르다, 사이가 벌어지다, 염원을 안고 물이 건물을 덮고 강으로 달리다, 선이 엇갈리다, 끈으로 묶다, 안개 피어오르다, 뺨이 나간다, 품에 안기다, 팔(손)이 엇갈리다, 곡면에 안기다, 두 세 마디씩 운다, 서로 바라보다, 천상의 숲으로 만나러 간다, 씨실과 날실이 교차되어 만나다 자연을 공간에 담고 싶다, 다시 엄마 뱃속으로 들어가고 싶다, 스파(spa)를 하면서 놀고 싶어, 나만의 시간을 갖고 싶어, 어디에 있건 자연을 느끼고 싶어, 아무런 방해도 받지 않고 자고 싶어, 빛나는 공간에 있고 싶어, 내가 원하는 자세로 채광을 하고 싶어 흐르다, 떨어지다, 고이다, 솟아오르다, 비상하다, 돌려 깎다, 벗겨내다, 매듭짓다, 밀다, 붙잡다(seize), 엮보다, 돌리다, 퍼지다, 부풀다(inflate) 바람이 머무는, 바람이 부는, 뽁뽁하게 서 있는, 어스름한 구름 속에 달은 숨어, 위에서 아래로 흐르는, 물 위에 떠있는, 물속에 있는 듯한, 물이 흐르는 듯한, 자유롭게 떠다니는, 흐르듯 가는, 끈적끈적하게 흘러내리는, 앉아서-누워서-엎드려서 보고, 날아다니는(飛翔, flying), 나만의 빛을 찾아가는, 나를 감싸는, 가벼운 적삼을 입고, 서로 손을 잡고, 빛이 벽면의 틈사이로 들어와, 틈마루에 올라서서 시작하기, 보여주기, 숨 고르기, 찾아가기, 미리보기, 둘러보기, 실 튕겨내기, 태워 뚫기 흔적, 부유(浮遊), 성장, 변이, 자기조직화, 자기 생성, 흐름, 바람의 흐름, 이동 경로, 소리의 움직임, (연속적인) 움직임, 대지 운동-퇴적-이동-용기, 어우름(여럿이 모여 한 덩어리가 되다), 새의 날갯짓, 모션(motion), 댄스, 몸짓, 스킨십(skinship), 눈 맞춤, 스마일, 화장(makeup)
168	14 (8.3%)	36 (21.5%)	118 (70.2%)
		50 (29.8%)	

[표 3] 컨셉 키워드-추상적 차원

구분	추상적 차원(abstract dimension)						
	조형적 요소			기능적 요소			
	단위	원리	변형	표피	시스템	공간 프로그램	
2005-2010년	점, 선, 면, 볼륨(volume), 수직/수평, 사선, 사각형, 원형, 나선형, 그리드, 탈그리드 층(layer), 시간/공간 축	리듬, 반복, 통일, 균형, 비례, 대비, 대칭,	부가, 삭제, 관입, 교차, 중첩, 겹침, 변형, 분절, 분해, 확대 축소, 회전, 이동, 변형, 해체, 복제,	비늘 패턴, 세포 패턴, 직물 패턴, 물결무늬, 질감, 흔적의 빛깔	가변성, 이동성, 융통성, 연계성, 관계성, 가변적 시스템, 모듈, 유닛(unit), 비고정적인, 높낮이를 조절하는, 변형 가능한, 상하좌우 움직이는, 붙박이로 넣는(built-in)	채움과 비움 (solid & void), 개방과 폐쇄, 열린/닫힌, 개방성, 위와 아래, 안과 밖, 불확실한 경계, 유목의(nomad), 여러 길로 개방되어있는, 혼성의(hybrid), 순환, 재순환, 복합성, 불확정성, 재생	
		연속성, 방향성, 영역성, 모호성, 역동성, 운동성, 밀집성, 수렴성, 응집성, 집중성, 다양성, 이질성, 통일성, 복잡성, 즉흥성, 무작위성, 상징성,	왜곡, 팽창과 수축, 짜임(weaving), 꼬임, 엇갈림, 뒤틀림, 비틀림, 구부림, 휨, 꼬임, 꺾임, 갈라짐, 깨짐, 벌어진, 말기, 뒤틀기,				
141	13 (9.2%)	30 (21.3%)	64 (45.4%)	6 (4.3%)	13 (9.2%)	15 (10.6%)	
			113 (80.2%)				28 (19.8%)