

# 몸 움직임이 공간구축에 미친 영향에 관한 연구

- 감성공간디자인(GSD)를 중심으로 -

## Research for the influence of body movement on the space occupation

- Focusing on the GSD -

**Author** 김연종 Kim, Yeon-Joung / 정희원, 호서대학교 실내디자인학과 석사과정  
오영근 Oh, Young-Keun / 회장, 호서대학교 실내디자인학과 교수

**Abstract** Recently, 'Emotion' has attracted public attention socially and continuously in the fields such as construction, environment, design and products. Also, phenomenological concept of space through the physique in the viewpoint of the human-oriented aspect, namely, body, has been managed as a planned measure suitable for a new era and space. In this study, the author examined and analyzed the verbs and emotional vocabulary about the human body's behavior. The phenomenological space conception through body, i.e, flesh in this human centered point of view is being treated as the suitable planning measure on the new era and space. Though the epochal issue for Emotion is being attempted in many ways in various field such as product and marketing, the approach through the relationship between human and space. Therefore, we would like to see how the Emotion related to the movement that occurs in the space by analyzing the human body movement which is the subject of experiencing the space experimentally and research the characteristic of Emotion and space movement. SPSS 12.0 was used for the analysis to perform the analysis of basic statistics and Factor Analysis, and then to analyze the characteristic and emotional attribute for the experimental analysis. Comparing the activity for the 2 groups' behavior through the analyzed result with the test, active behavior was found to be higher than inactive behavior in the emotional value, and their bodies' motion showed averagely positive value in the emotional aspect; their bodies' motion was presented differently according to the attributes and amount of the people who would experience a specific space. However, the author found that affirmative and active behavior showed emotional aspect more than inactive behavior.

**Keywords** 감성공학, 감성공간디자인, 몸, 움직임  
Kansei Ergonomics, GSD, Body, Movement

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

현대에 이르러 구축된 공간에서 인간의 반응을 연구하는 과거의 연구방법이 근대로 들어서 새롭게 인식되기 시작한 사람의 몸과 몸-공간의 관계는 의복과 공간디자인을 포함한 여러 분야에서 근본적인 변화를 가져왔다. 이러한 몸의 움직임은 공간이 반응함에 따라 공간이 구축되는 매우 다양한 시도들로 나타나고 있다. 이는 움직임이 몸을 통해 인간과 공간이 맺게 되는 관계성의 중요함을 재인식 하게한다.

최근 들어 감성이라는 어휘는 인간성 회복이라는 측면에서 여러 분야로 확산되고 있고, 건축 공간 영역에 있

어서도 기능을 초월하여 인간의 감성이 중심이 되는 경향이 강하게 나타나고 있다. 이러한 시점에서 인간중심 측면의 신체 즉, 몸을 통한 현상학적 공간 개념은 새로운 시대와 공간에 적합한 수단으로 다루어지고 있다.<sup>1)</sup> 반면 인간의 신체를 중심으로 몸과 움직임의 관계에서는 건축과 공간이 철학적이고, 형태적 특성에 관한 연구만이 진행되어지고 있지만, 인간의 몸 움직임과 공간에 관계에 대한 관한 연구는 미비한 실정이다.

이에 감성의 개념적 고찰을 통해 감성공간디자인에 의한 몸 움직임의 감성이론 구축과 공간을 체험하는 주체인 신체의 몸 움직임을 실험적으로 분석함으로써 공간에

1) 이찬-최영재, 메트로-폰터의 신체지각을 통한 감성 공간 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제17권 2호, 2008. 4, p.39

서 일어나는 움직임의 감성이 어떻게 나타나는지 살펴보고 움직임과 감성의 관계와 특징에 대해서 논의하고자 한다. 이를 통해 다양한 감성언어로 감성공간을 연구·분석하고자하는 연구에 기초적 자료로 활용 하고자 한다.

## 1.2. 연구 범위 및 방법

### (1) 연구의 범위

최근에 와서 감성디자인의 이슈는 인간성의 완전한 회복이라는 측면에서의 시대적으로 요구되는 필수적 요건으로 평가 받고 있으며 이와 같이 사회적 변화는 공간에 대한 인식에도 영향을 미친다는 점을 들어 감성공학, 감성인간공학<sup>2)</sup>, 감성디자인(GSD)<sup>3)</sup>의 등에서의 감성적 개념을 살펴보고 감성공간디자인의 개념을 정리한다.

또한 근대 예술에서 나타난 신체와 몸 움직임에 대한 표현적 특징을 집어보고 이론적 고찰을 통해 신체와 몸 움직임, 움직임과 감성, 감성공간과의 관계를 살펴봄으로써 몸 움직임에 따른 감성적 특징과 의미를 실험을 통해 알아보고자한다.

이에 본 연구에서는 공간의 몸 움직임과 감성적 특징에 관한 기초적 연구로서 공간을 체험하며 나타나는 몸 움직임을 표현하는 동사와 감성어휘에 중점을 두며 기타 신체의 청각·미각·후각 감각에 대해서는 배제한다.

### (2) 연구의 방법

<표 1> 연구 진행 과정

연구 단계	내용	
1 이론고찰	감성이론 고찰 몸 이론의 고찰	감성공학 및 감성이론의 고찰 체험을 중심으로 몸의 신체 이론 고찰
2 예비조사 (감성어휘 수집)	1차 예비설문조사 2차 예비실험조사	40명의 학부생을 대상으로 동사-형용사의 관계 설문조사 30명의 학부생을 대상으로 동사-형용사의 관계 실험조사
3 본실험	감성 평가 (활동적, 비활동적)	50명의 학부생을 대상으로 활동적 그룹(25)과 비활동적 그룹(25)으로 구성해 공간에서의 몸 움직임에 관한 감성평가 실험조사
4 결과분석	통계 분석 (SD법, 기본통계)	SD법 움직임의 감성을 묘사하는 감성어휘(형용사)평가 결과를 합산 및 평균을 구해 공간에서 움직임과 감성과의 관계분석을 시도함. 감성 요소와 움직임의 관계 규명

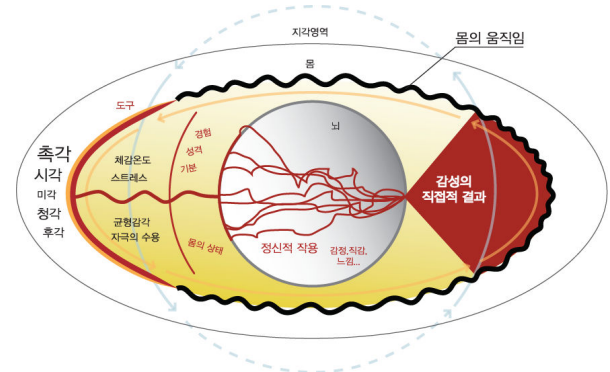
연구의 진행은 <표 1>과 같이 실험 대상 및 과정을 계획하였다. 실험도구 및 방법으로는 움직임을 고려한 실험공간의 규모를 2.7M X 2.7M X 2.4M<sup>4)</sup>로 설정했으

- 2) 인간이 가지는 감성이나 이미지를 구체적인 상품으로 실현하기 위해 설계 레벨로 번역하는 기술이라고 정의함. 김영민 역, 나가마찌 미츠히코, 감성공학, 울산대학교출판부, 1996. 9, p.5
- 3) 감성디자인(Gam-Sung Design=GSD)란 사전을 갖는 사유로서 의미접근을 통해 동사를 척도로 한 방법에서 찾을 수 있으며 인식을 주제로 인간의 몸으로 세계와 접촉하며 살아가는 현실과 생활에서 인간이 받아들이는 인식의 질료로서 '이미지와 사건'을 통해 나타나는 '의미'와의 관계라고 정의함. 오영근, 공간디자인에서 감성적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권 2호, 2004. 4, pp.196~197
- 4) 광범위한 면적 공간에서의 모든 움직임을 측정하는 것은 불가능하

며 시각적 자극을 최소화하기 위해 내부마감은 흰색으로 설정한다. 공간 프로그램에 의한 체험자의 몸 움직임의 특징과 감성적 의미를 파악하고 정량화 하며 분석방법으로는 SD법과 SPSS 12.0의 기본통계 및 요인분석을 실시하여 움직임의 특징과 감성적 요인을 분석한다.

## 2. 감성의 이론 고찰

### 2.1. 감성과 감성공학



<그림 1> A visual description of Kansei and Kansei Studies

감성<sup>5)</sup>이란 공간으로 들어오는 빛을 보고 단순히 ‘밝다’라고 느끼는 것보다는 공간의 분위기와 함께 쾌적감, 평온함, 즐거움, 등의 복합적인 감정으로 이해될 수 있다. 일반적으로 ‘마음의 움직임 발생이 외부가 아닌 내부에서 표출되는 심리상태’라는 문장의 의미이기도 하다. 또한 개인에 따라 차이는 나타나며 자신의 몸과 생활경험<sup>6)</sup>을 중심으로 신체의 감각정보를 사용해 외부의 자극 즉 시간과 환경의 변화에 대하여 반사적이며 직관적으로 발생하는 특징이 있다.

이러한 인간의 감성을 연구는 연구 분야에는 감성공학<sup>7)</sup>이 있으며 분석대상의 디자인 요소 및 특성을 대변

다고 판단하며 이를 위해 제한적이지만 최대 움직임이 가능한 규모의 작업실로 설정 하였다. 이러한 실험규모는 선행 연구논문에서 연구 방법을 참고로 함. 최수현,이연숙, 공간지각과 파악수행에 미치는 조도와 조명색의 영향, 대한건축학회논문집 통권21권, 1989, p.122

- 5) 본 논문에서는 <그림 1>과 같이 몸의 움직임이 감각을 통해 공간 환경을 지각하고 반응하여 뇌의 정신적 작용을 거쳐 발생하는 감성의 원인이자 결과로 보고자 한다. LEVY, What can the Phenomenology of Perception tell us about Kansei?, The 10th Conference of JSKE 학술발표논문집, 2008. 10, p.68
- 6) 생활경험이란 세 가지 요소 ‘Personal Factors’, ‘Social Factors’, ‘Cultural Factors’에 따라 개인의 감성발생과 차별적 요인으로 본다. 이구형, 감성과 감정의 이해를 통한 감성의 체계적 측정 평가, 대한감성공학학회 통권1호, 1998, p.118
- 7) 감성공학(Kansei Engineering / Kansei Ergonomics / 感性工学)이란 1970년대 일본 히로시마대학 공학부 나가마찌 미찌오 교수에 의해 정립된 인간의 감성·이미지를 물리적인 디자인 요소로 재해석하여 감성적인 상품을 설계하는 테크놀로지(Technology)라고 정의할 수 있다. 이러한 의미의 감성은 일본어의 ‘感性’을 ‘KANSEI’로 표기하기도

하는 감성어휘 척도를 소재로 접근한다. 각 어휘에 대한 실제 평가자들의 평가를 통계적으로 분석하여 특정 감성을 대변하는 감성어휘와 디자인간의 관계를 분석해내는 방법<sup>8)</sup>이 있다. 하의 관'감성'이 이슈화되는 사회적 배경과 다양한 학문분야에서 인간과 제품, 환경, 시설 등 감성을 주제로 다룬 연구가 지속적으로 이루어지고 각의 관인간의 몸 움직임과 공간의 관계에서 나타나는 감성적 요인에 대한 직접적으로 다룬 연구는 미비한 실정이다.

## 2.2. 감성공간디자인의 개념(GSD)

감성디자인에서는 인식의 주체인 인간의 몸으로 세계와 접촉하게되며 현실과 생활을 통하여 받아들이는 인식의 이미지와 사건에 의해 나타나는 의미와의 관계<sup>9)</sup>이며 인간이 가진 감각을 공간 환경에 의한 자극을 보다 활성화시켜 보다 새로운 체험을 경험하도록 유도하게 하는 것이라고 볼 수 있다. 여러 관점에서 바라보는 감성의 개념을 공간디자인 측면에서 정리하면 '감성은 감각을 매개로 하여 인간이 어떤 대상과 교감을 이룰 때 인간이 받아들이는 느낌'이라 할 수 있다. 이 때 교감은 인간과 그를 둘러싼 환경과의 접촉에서 이루어지며, 이는 감성 자체가 주변과의 소통(Communication)의 기능을 내포하고 있음<sup>10)</sup>을 의미한다.

우리가 생활하는 일상적 공간은 독립적인 공간이 아니라 항상 의미가 탄생하는 공간이며, 이러한 의미의 공간은 단순한 시각적 경험이 아닌 몸을 바탕으로 한 지각의 활동에서 비롯된다. 감성적 공간은 의미 있는 공간을 구축하는데 관심<sup>11)</sup>을 두어야 하기 때문에 본 논문에서 정의한 감성공간이란 인간의 다양한 움직임을 통해 공간과 상호소통이 이루어지며 인간의 복합적인 심리적 체험과 감성적 경험을 풍부하게 함을 전제로 한다.

또한 감성공학을 기반으로 인간의 감성을 정량적으로 측정, 평가하고 이를 제품이나 환경디자인을 뿐만 아니라 공간과 인간에게 응용하여 보다 편리하고 실용적이며 더 나아가 인간의 삶을 쾌적하게 하고자하는 것이 감성공간의 목적<sup>12)</sup>이라고 볼 때 감성공간디자인은 인간을 중심으로 환경의 감성적 상호소통을 끊임없이 유지하여 인간의 기본적인 욕구인 관계욕구를 충족<sup>13)</sup>시켜야 하며 감

성적 지각이 몸 움직임을 통해 활성화될 수 있는 의미 있는 장소를 계획하는 것으로 설명할 수 있다.

## 3. 몸의 이론적 고찰

감성은 체험적 지각활동 즉, 몸 움직임의 변화에 따라 변하는 공간지각에 의해 다양하게 발생한다는 사실을 전제로 인간의 몸 움직임을 중심으로 감성의 관계와 특성을 알아보기 위해 몸의 이론적 고찰을 통해 살펴본다.

### 3.1. 몸의 신체 이론

#### (1) 메를로-퐁티(Merleau-Ponty)

실존주의 현상학자인 메를로-퐁티는 추상화된 눈에 의해서 시각적 경험이 만들어지는 것이 아닌 전반적인 몸의 개입에 의해서 시각적 경험이 발생한다고 보았다. 그는 이러한 총체적인 시각의 체험을 '지각'이라 부른다.<sup>14)</sup> 경험적으로 색을 본다는 것이 단순한 색상환표상의 색을 구별하는 것이 아니라 색에 대한 느낌으로 받아들이는 것과 같이 우리의 시각적 경험은 어떤 분위기에 대한 체험이며 몸 전체의 개입을 통해서 감성이 이루어지는 것을 의미한다. 또한 신체가 지니는 체험된 공간성은 외부적 좌표와 앞, 뒤와 같은 결정적 위치들과 관련을 가지는 객관적 공간의 기초를 구성한다. 원초적으로 공간의 본성을 탐구하기 위해서는 형식과 내용의 구별을 넘어선 '공간의 원초적 경험'을 탐구해야 한다고 주장한다. 그것은 달리 말하면 우리에게 공간이란 우리 몸의 체험에 의해서 형성되는 것임을 의미한다.

#### (2) 볼노우(Bollnow)

실존주의 철학사상과 건축공간론과 관계를 인간 존재 의미와 공간과의 관계를 '체험된 공간'의 개념으로 명확한 중심점과 축 좌표의 관계, 여러 종류의 방향과 장소마다의 공간에 성질이 달라지는 본질로 인해 불연속적 공간이 생겨나며, 체험된 공간의 어떤 장소도 인간에 대해 의의가 있으며 인간과 공간은 뗄 수 없는 관계이다.<sup>15)</sup> 또한 '감정이 이입된 공간'에 대해서는 인간의 다양한 감정은 주변 공간이 지배하며, 공간에서 나타나는 특성이 속해 있는 인간에게 감성적 영향을 주게 된다. 이는 몸이 장소로서의 공간에서 감정이입을 통한 체험을 말하고 있다.

따라서 우리의 몸은 공간을 체험하는 인식과 지각의 주체로서 감성적 경험이 가능한 몸은 개별 감각의 체험이 아니라 이미 그 자체가 우리의 온 몸을 통해서 얻어

하며 소비자의 요구와 특성을 과학적으로 측정·분석하여 이를 제품설계에 실질적으로 적용함으로써 윤택한 인간의 삶을 추구하는 궁극적인 목적이 있다. 정아영·오영근, 공간연구에 있어서 감성적 연구경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제17권 5호, 2008, 10, p.159

8) 서형수, 효율적인 감성공학적인 인테리어 디자인 분석 도구의 설계, 한국실내디자인학회논문집 제16권 2호, 2007. 4, pp.314~315

9) 오영근, 앞 논문, p.192

10) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, p.283

11) 박영욱, 필로티 아키텍처, 향현, 2009, p.46, pp.57~58

12) 박성배, 한국감성공학의 동향과 산어디자인, 계명연구논문 제20편, 2002, p.268

13) Tsuge Kiharu, 21세기 실내디자인의 비전, 한·일 공동심포지움, 1999, p.24

14) 박영욱, 앞의 책, pp.65-66

15) 오영근, 앞 논문, p.194

지는 지각의 경험이며 몸 전체가 개입되는 움직임은 통해 공간에서 감성을 느끼는 동시에 유발하는 존재라고 할 수 있다.

### 3.2. 근대·현대에 나타난 몸 움직임의 표현

신체(Body)는 일상생활에서 몸 또는 육체, 신체로 불리며 단순한 육체적 몸을 넘어서 온갖 삶의 역사를 담은 상징체이다. 또한 신체는 때로 관조와 미의 대상으로 접근되기도 하였으나, 점차 건축적 대상에 대한 객관적 분석 도구로서 또한 사회적, 문화적 맥락의 관계적 표현으로서, 더 나아가 인간의 체험 구조의 해석에 대한 분야로 발전되어 왔다.<sup>16)</sup> 그 결과 20세기 후반 사회, 문화, 예술 전반에 걸쳐 두드러지게 변화하고 있으며 신체에 대한 관심은 끊임없이 고조되고 있다. 이러한 현상은 인지과학, 철학, 사회학 분야에 이르기까지 매우 폭넓고 빠르게 확산되고 있다.

#### (1) 연속적 움직임과 속도



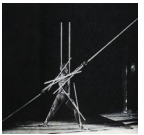



몸과 공간의 관계가 정적인 공간과 대상적 물체의 관계가 아닌 매우 복합적인 운동성과 유동성을 내포하고 있는 유기적으로 하나이며 속도 그 자체는 시간과 공간에 반응하고 또한 리얼리티는 그 속도에 의해 다르게 인식되고 있으며 움직임을 인식과 같은 선상에서 이해하는 것은 가치 있는 것이라고 보고 있다. 움직임과 인식 그 모두는 시간과 공간의 영역 안에서 작용하기 때문에 살펴볼 필요가 있으며 움직임을 통한 관찰은 연속적인 이미지와 시간의 가시화라는 의미에서 공통점이 나타난다.

마레(E.J. Marey)의 ‘동작연구(Run)’ 등의 연구와 마이브리지(E. Muybridge)의 ‘계단을 내려오는 사람’에서는 인체의 운동 패턴이 하나하나의 정지된 순간으로 멈출 수 없고, 연속된 동작들의 집적 적으로 이루어진다는 사실<sup>17)</sup>을 사진으로 증명하고 있다. 이는 인간이 연속적 움직임과 반복적인 리듬과 속도를 포함하는 복합적 운동이라는 것이며 움직임이 시간에 의한 분리된 요소들에 따라 다루어질 수 있는 잠재요소를 가질 수 있다.

#### (2) 공간의 확장

테오 반 도스부르크(T.V. Doesbrug)는 공간 체험에 있어 공간 내에 사람이 움직인다는 것을 중요한 문제로 생각했으며, 이제 인간은 더 이상 어느 한 지점에 고정된 채 정적으로 하나의 이미지만을 보도록 강요해서는 안 된다고 봄으로써 3차원적 공간에 부과된 4차원적의 시간개념과 움직임에 따른 공간 체험을 강조했다.<sup>18)</sup> 또

<표 2> 근·현대에 나타난 몸 움직임의 표현

작가	작품에서 나타난 움직임적 특징	작품
마레 (E.J. Marey)	‘시차사진술’은 생명체의 움직임이 복잡한 리듬과 속도의 변화를 가진 유기적 운동이라는 것을 새롭게 인식 <sup>19)</sup> 하게하는 중요한 연구 연속적인 움직임을 관찰하는 실험을 통해 발견하게 되는 중요한 사건이라고 볼 수 있다.	
마이 브리지 (E. Muybridge)	역동감과 움직임을 찾기 위해 사람의 신체 동작을 나누어 촬영해 움직임을 연구함으로써 정지함에서 찾지 못하는 속도의 표현으로 움직임을 추상화시키고 있다.	
오슈카 슬레머 (Oskar Schlemmer)	몸은 주위의 공간과 교감하고 또 주변을 규정하고 있다는 것을 감지하는 춤은 3차원적이고 살아 움직이는 조각이 되고 몸으로 공간을 느끼고 연결된 막대는 신체의 일부로 몸동작과 함께 연속적으로 공간과 교감한다.	
마르셀 뒤상 (Marcel Duchamp)	몸의 움직임이 가지는 리듬과 속도의 변화를 독창적으로 표현하고 있다. 인식에 대한 이해를 분명하게 보여주는 예로 ‘계단을 내려오는 누드’(Nude descending a staircase, 1911-12)는 시간의 연속성에 따른 몸의 움직임을 불연속적으로 표현한다.	
보치오니 (Umberto Boccioni)	동적이며 시간과 속도의 개념을 표현하는 동시성을 중요하게 여겼으며 ‘공간의 연속성 속의 독특한 형태, 1913’는 신체의 운동성에 나타난 시간과 공간의 개념을 입체적으로 나타내려고 했다. 이렇게 움직이는 인체의 분해되는 속도를 느끼게 해주며 또한 과감하게 변형된 인체는 초현실적인 인간을 보여준다.	
줄리안 오피 (Julian Opie)	새로운 팝 이미지를 창조하는 영국의 예술가로서 인물의 단순한 선과 형태를 통해 복잡한 형태를 더욱 단순화하는 한편 얼굴 전체를 원으로 묘사하는 등의 방법을 사용한다. 이러한 몸의 추상적 표현에서 나타나는 움직임의 명확한 구분은 ‘보편적인’시스템을 추구하기 때문에 단 몇 개의 선과 형태의 움직임만으로 완성된다.	

한 오슈카 슬레머(Oskar Schlemmer) ‘막대춤’에서의 무용수는 몸으로 공간을 느끼고 연결된 막대는 신체의 일부로 인식되며 몸동작과 함께 공간을 확장해 가며 연속적으로 공간과 교감해 나가는 사례다.

#### (3) 추상적 움직임

마이 브리지의 동작연구는 연속적 움직임과 속도일 뿐만 아니라 정지함에서 찾지 못하는 속도에서 육체가 사라진 점과 선의 집합적 표현으로 몸 움직임의 동작과 동작사이의 여러 면과 형태를 추상화시키고 있다.<sup>20)</sup> 과거 마르셀 뒤상((Marcel Duchamp) ‘계단을 내려오는 누드’와 보치오니(Boccioni)의 ‘공간의 연속성 속의 독특한 형태’는 몸의 연속적 움직임을 불연속적이며 분해되는 과정을 정지된 상태에서 복합적으로 표현하였다. 또한 현대에 줄리안 오피(Julian Opie)의 작품에서도 몸의 표현

16) 박세진·김종진, 머스 커닝햄과 프레드릭 플라망의 코레오그래피에 나타난 공간적 특성 및 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제17권 6호, 2008. 12.

17) 김원갑, 메트로폴리스, 열린책들, 2002, p.265

18) 박경아, 움직임의 공간조직화와 표현 특성에 관한 연구, 홍익대학교 석사, 2004. 12, p.10

19) 오영근, 앞의 논문, p.172

20) 오영근, 몸 움직임에 따른 감성표현과 공간특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제17권 1호, 2008, p.172

을 단순화 시켜 추상적으로 표현한다. 이와 같이 추상적 움직임은 신체의 몸을 통해 끊임없이 나타난다.

### 3.3. 감성적 몸 움직임

인간중심 측면의 신체 즉, 몸을 통한 현상학적 공간 개념은 새로운 시대와 공간에 적합한 수단으로 다뤄지고 있으며 현상적 공간은 인간과 공간이 상호 연계되어 있음을 의미한다.

실제로 많은 연구자들이 이미 신체의 운동감각적 사고에 대해 강력한 주장을 펼치고 있으며 운동감각적 사고란 몸의 운동 이미지나 기억된 동작의 측면에서 사고하는 것을 말한다. 노쿠치 이사무의 말에 따르면 “진정으로 조각품을 보려는 사람은 몸을 움직여야만 그 형태를 실감할 수 있다.”라고 말했다. 마찬가지로 공간을 이해하고 느끼기 위해서는 반드시 움직임이 있어야하며 그 공간을 체험하는 신체적 움직임을 통해 여러 가지 감성을 만들어 낸다.<sup>21)</sup> 체험에 의한 주관적 공간은 시각적 뿐만 아니라 움직임에 의한 신체적인 공간임을 말한다.

신체를 통한 공간의 체험이란 인간의 몸 움직임을 필요조건으로 하고 하나의 공간에서 다른 공간의 이동에 따라 경험되어지는 인간 체험을 강조한다. 현상학적 관점에서 신체의 지각을 통해서 공간을 체험하고 경험함으로써 여러 감각을 자극받게 되고 활성화됨으로써 감성적 체험과 경험을 얻게 된다.<sup>22)</sup> 체험으로서의 몸은 환경을 지각하며 공간에서의 끊임없는 움직임을 통해 수많은 감성을 느끼게 된다. 이러한 점에서 감성의 기본 전제조건은 공간에서의 몸 움직임이라 할 수 있다.

## 4. 감성 공간 실험 및 분석

### 4.1. 움직임과 감성 형용사 평가 어휘 수집

#### (1) 1차 예비 설문조사

일반적으로 감성어휘(형용사)를 수집하기 위해 서적이거나 사전 또는 전문가의 인터뷰등을 통해 수집하지만 몸의 움직임에 관한 형용사를 표현한다는 것은 공간을 체험하지 않고서는 불가능하기 때문에 실질적으로 공간을 경험할 피험자들에게 설문하여 형용사를 수집한다. 1차 예비설문조사<sup>23)</sup> 먼저 공간의 상황 설명<sup>24)</sup>과 학부학생 50명에게 30개의 움직임과 관련된 동사<sup>25)</sup>를 제시하고 동사

21) 박영욱, 앞의 책, p.35

22) 이찬희영재, 앞 논문, p.41

23) 1차 예비설문조사 : 설문조사 중 표현하고자 하나 설명이 잘 되지 않는 동사 및 서술형으로 기술한 내용은 인터넷, 사전 등을 검색해 정확한 의미를 찾아 형용사로 표기함.

24) 공간의 상황은 실험공간과 같은 공간이며 그 공간에서 3분정도를 머문다면 자신이 취할 수 있는 행동 즉 움직임 대한 동사와 그 움직임에서 발생하는 감성적 형용사를 기입하게 하였다.

25) Desmond Morris, 김동광 옮김, 피플워칭, 까치, 1994, pp.13~76에

에 의한 몸 움직임에서 발생할 수 있는 형용사(예 뛰다->즐겁다. 돌아보다->그렵다.)를 기재하게 했다.

1차 설문을 분석한 결과 총 134개의 형용사가 수집되었다. 수집된 동사에 대한 감성 형용사는 대분류로 긍정적인 형용사(예: 신선하다, 시원하다, 즐겁다, 흥미롭다)와 부정적인 형용사(예: 피곤하다, 귀찮다, 짜증난다, 무겁다와 같은 신체적 느낌 등)로 나뉜다.

<표 3> 1차 예비설문조사 후 선별된 동사 및 형용사

No	동사 형용사	동사													Total / 백분율%	
		이동하다	돌다	돌러보다	앉다	돌아하다	일어서다	기대다	움기다	던지다	몸을펴다	기다리다	바라보다	웅크리다		밀다
1	편하다 *	2		21	12	2		22	1	1		1	2	13		77/ 14.67
2	힘들다**	4	16	2	1	1	3	3	13	3	5	3		13		67/ 12.76
3	즐겁다*	3	1		1	15	2		1	3		2	1	4		33/ 6.29
4	무겁다**		18						8						1	27/ 5.14
5	답답하다**	3	2					1	1		5		3		1	16/ 3.05
6	재미있다*	2			1	1			1	2				5	3	15/ 2.86
7	공급하다*	1		8				4					1			14/ 2.67
8	지루하다**							1	2			1	10			14/ 2.67
9	귀찮다**	5	1		1				2							13/ 2.48
10	후련하다*					3					6				1	10/ 1.90
11	짜증난다**									2	2	3			2	9/ 1.71
12	외롭다**	1		1					1			4	2			9/ 1.71
13	어지럽다**				1		1	4				1		1		8/ 1.52
14	신기하다*	1		4									1	1		7/ 1.33
15	피곤하다**	1							1	1			1	2	1	7/ 1.33
16	아프다**	1						2				3		1		7/ 1.33
17	흥분된다*	1						1	1	1		1	1			6/ 1.14
18	시원하다*	1					1	2			2					6/ 1.14
19	불편하다**	2		2				1						1		6/ 1.14
20	불안하다**	1	1					1	1	1		1				6/ 1.14
21	졸다**	1	1	2				1							1	6/ 1.14
22	의문스럽다*			4									1			5/ 0.95
23	안락하다*			1	1	1			2							5/ 0.95
24	기쁘다*						2							2		5/ 0.95
25	무섭다**			1							3	1				5/ 0.95

133	미심쩍다*														1	1/ 0.19
134	알다*														1	1/ 0.19
Total(빈도)		44	37	35	35	35	34	34	34	34	34	34	34	34	34	525/ 100

\* 긍정적 형용사, \*\* 부정적 형용사

<표 4> 1차 예비설문조사 결과(형용사를 많이 기입된 순서)

No.	동사	빈도	No.	동사	빈도	No.	동사	빈도
1	이동하다	44	11	몸을펴다	34	21	고민하다	30
2	돌다	37	12	기다리다	34	22	분리하다	29
3	돌러보다	35	13	바라보다	34	23	서있다.	28
4	앉다	35	14	웅크리다	34	24	붙잡다	27
5	돌다	35	15	밀다	34	25	잡다	26
6	노래하다	35	16	상상하다	33	26	확인하다	26
7	일어서다	34	17	차지하다	33	27	시도하다	25
8	기대다	34	18	머무르다	31	28	검사하다	25
9	움기다	34	19	생각하다.	31	29	놓다	24
10	던지다	34	20	원하다	30	30	집다	22

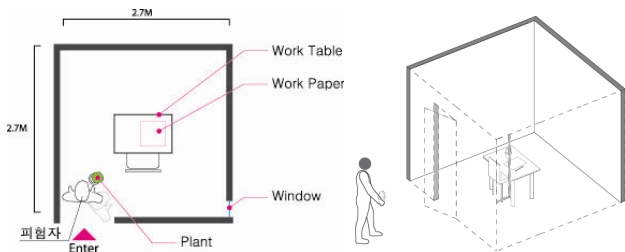
또한 형용사를 많이 이끌어내는 움직임 동사는 ‘편하다’는 14.67%로 가장 높았고, ‘편하다’라는 감성을 이끌어내는 움직임으로는 ‘기대다(22)’, ‘앉다(21)’등의 순으로

서의 움직임과 관련되어 수집된 동사



빈도가 측정되었다. ‘힘들다’는 12.76%로 가장 높았고, 관련된 동사로는 ‘들다(16)’, ‘밀다(13)’, ‘옮기다(13)’와 같은 순으로 형용사가 나타났다. 동작에 대한 형용사를 수집하는 과정이었기 때문에 공간에 대한 감성적 느낌 보다는 설정된 내용과 같은 상황에서의 몸 움직임과 동작에 대한 신체적 피로감을 느끼는 형용사가 더 많이 수집되었다. 총 수집된 형용사에서 가장 빈도수가 높은 형용사 25개와 형용사를 선정하였다. 2차 예비실험에서 나타나는 동사와 형용사를 비교해 3차 본 실험에 감성평가 기준으로 선정하기 위해 <표 3>과 같이 2차 예비실험에 평가될 움직임과 관련된 동사는 감성어휘를 많이 포함(상위 50%)하는 동사를 감성을 발생시키는 움직임으로 판단하고 15개의 동사를 선정하여 2차 예비실험에 사용하도록 했다.

(2) 2차 예비 실험



<그림 2> 실험 평면

<그림 3> 실험 엑소노메트릭

<표 5> 예비 실험 도구 및 방법

	내 용
대상	예비설문조사를 실시하지 않은 학생 30명
실험 공간	최소단위 공간(2.7M X 2.7M X 2.4M)에서 책상 1개, 의자 1개, 화분(자연물) 1개, 창(0.3M X 0.9M)
실험 방법	<p>a) 실험 장치로는 피험자의 움직임을 기록하기 위해 카메라(웹 캠)이 3대가 사용되었다. 움직임을 제외한 시각적 자극을 피하기 위해 바닥, 벽, 천장을 흰색으로 하였고, 청각적 자극을 피하기 위해 소음이 적은 22:00 ~ 24:00 시간대에 주변 통제 하에 측정 하였다.</p> <p>b) 공간의 움직임을 위한 이벤트로는 피험자 입실 전 화분(자연물)이 주어지며 그 화분을 어떠한 과정을 거쳐 어떤 위치에 놓는가하는 움직임을 관찰하였고, 책상과 의자를 자신이 원하는 위치에 옮길 수 있는 조건이 주어졌다.</p> <p>c) 실험 후 촬영한 비디오를 자가 관찰하면서 동영상 파일을 동작에 맞게 캡처하면서 설문지의 감성평가를 실시하였다.</p>

1차 예비실험과 같은 방법을 사용해 동작과 감성형용사의 사용 빈도수를 비교해 높은 순으로 정리하면 <표 6>와 같은 결과와 같이 움직임(26)에 따른 101개의 형용사가 측정되었으며 그중 긍정적 형용사는 ‘편안하다(6.15)’, ‘궁금하다(5.38)’, ‘흥미롭다(4.87)’등의 순으로 전체의 51(54.8%)개를 차지한다. 부정적 형용사는 ‘지루하다(4.36)’, ‘힘들다(3.59)’, ‘답답하다(3.08)’등의 순으로 전체에

26) 실험 전 설문지의 응답과 실험 영상을 비교 분석한 결과 중복되는 움직임을 포함해 최소 18회에서 최대 28회로 피험자는 평균 20.4회의 움직임이 있었다. 또한 설문과 영상을 비교했을 때 96% 일치했다. 본 논문에서는 실험 후 피험자의 움직임이 평균 이상이었을 때 공간에서 ‘활동적 움직임’이라고 정의한다.

42(45.2%)개로 나타났다.

2차 예비실험에서 사용된 동사에서는 종합적인 몸의 움직임으로 시각적 활동이 활발하게 이루어지는 ‘둘러보다(44)’가 가장 높은 빈도로 ‘신기하다(7)’, ‘흥미롭다(3)’, ‘궁금하다(3)’등의 형용사가 나타났다. 수직·수평으로 움직임의 동사 ‘앉다(37)’는 ‘편안함(8)’, ‘일어서다(35)’는 ‘개운하다(3)’, ‘이동하다(35)’는 ‘궁금하다(4)’등의 형용사와 같이 높은 빈도를 보였다. 물건을 이동하거나 옮기는 과정에서 신체를 이용한 움직임 동사 ‘들다(35)’는 ‘힘들다(4)’, ‘밀다(34)’는 ‘신난다(2)’, ‘옮기다’는 ‘흥미롭다(2)’, ‘무겁다(2)’등의 형용사가 높은 빈도로 나타났다. 또한 시각적 활동 이외에 움직임이 별로 없는 동사 ‘기대다(35)’는 ‘편안함(5)’, ‘바라보다(34)’는 ‘궁금함(6)’, ‘기다리다(34)’는 ‘지루하다(9)’등의 형용사와 같이 높은 빈도로 나타났다.

<표 6> 2차 예비실험조사 동사 및 형용사 조사

N O	동사 형용사	둘러	일	이	기	들	밀	옮	바	몸	가	사	노	고	Total / 백분율%		
		보	어	동	대	다	다	기	라	펴	리	용	래	민			
		다	서	하	다	다	다	다	다	다	다	다	다	다			
1	편안하다*	2	8	3	5	1				2				3	24/ 6		
2	궁금하다*	3	1	4	1			1	6	1		2		2	21/ 5.25		
3	흥미롭다*	3	2	1	3		1	1	2	2	1	2	1		19/ 4.75		
4	지루하다**		2		4	1					9			1	17/ 4.25		
5	즐겁다*	1	1		3					5	1	1		2	15/ 3.75		
6	힘들다**	2			3	4	1	1				1	2	1	15/ 3.75		
7	초조하다**	2		1	1	1					5	1	2		13/ 3.25		
8	답답하다**	3		2	1				2		1	2		1	13/ 3.25		
9	무겁다*				1	7	2				1	1		1	13/ 3.25		
10	신기하다*	7	1						1						9/ 2.25		
11	심심하다**	1	1	2	1	1	1				1	1			9/ 2.25		
12	불안하다**	2			3			1	1	1					8/ 2		
13	개운하다*		3							4					7/ 1.75		
14	재미있다*	1	1	1			1			1			2		7/ 1.75		
15	새롭다*	1	1	1		1	1	1				1			7/ 1.75		
16	어색하다**	2	1	1							2			1	7/ 1.75		
17	뿌듯하다*					1	1	2			1	1			6/ 1.5		
18	외롭다**	2	1			1				2					6/ 1.5		
19	시원하다*			1		1			2		1	1			6/ 1.5		
20	피곤하다**	4			1									1	6/ 1.5		
21	후련하다*		2						2				1		5/ 1.25		
22	신난다*		1			2	1					1			5/ 1.25		
23	따분하다**			1	3						1				5/ 1.25		
24	좋다*	1		1	1	1	1				1				5/ 1.25		
25	가볍다*			1		1	2				1				5/ 1.25		
⋮																	
100	어수선하다				1										1/ 0.25		
101	뻣뻣하다						1								1/ 0.25		
Total(빈도)		42	33	28	31	26	27	20	31	28	27	32	22	18	19	16	400/ 100

\* 긍정적 형용사, \*\* 부정적 형용사

3차 본 실험을 위한 평가에 사용된 동사는 감성적 형용사를 많이 이끌어 내는 움직임(동사)을 형용사 빈도 횟수의 27(50%)회 이상의 움직임 동사를 11개를 선정하였고, 두 번의 예비조사에서 분석된 형용사 각각 30개를 비교하여 중복되는 17개의 긍정적 형용사 ‘편안하다’, ‘즐겁다’, ‘흥미롭다’ 등 10개, 부정적 ‘형용사’ ‘불안하다’, ‘답답하다’, ‘힘들다’ 등 7개가 선별되었다. 총 17개를 7점 척

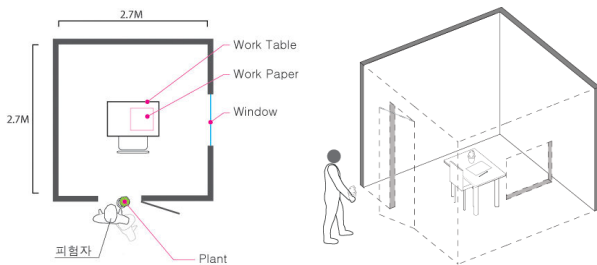
도로 전환되는 과정에서 긍정적 어휘의 반대어가 중복되어 부정적 의미형용사에 포함되어 있는 경우를 제외하곤 최종 13쌍의 감성평가어휘를 <표 7>과 같이 감성 평가 기준으로 선정하였다.

<표 7> 감성평가어휘

	긍정적 형용사	-3	-2	-1	0	1	2	3	부정적 형용사
A	편하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	불편하다
B	궁금하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	관심 없다
C	흥미롭다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	지루하다
D	즐겁다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	재미없다
E	불안하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	안정되다
F	힘들다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	경이하다
G	무겁다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	가볍다
H	재미있다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	따분하다
I	시원하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	덥다
J	외롭다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	외롭지 않다
K	피곤하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	개운하다
L	후련하다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	답답하다
M	싫다	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	좋다

## 4.2. 본 실험 및 분석

본 실험 도구 및 방법은 <표 8>과 같으며 움직임의 동작에 대한 감성어휘를 7점 척도에 의한 설문문을 통해 이루어 졌으며, 활동적 그룹과 비활동적 그룹(27)에 대한 감성적 평가를 중심으로 정리되었다.



<그림 4> 본 실험공간 평면

<그림 5> 실험 역소노메트릭

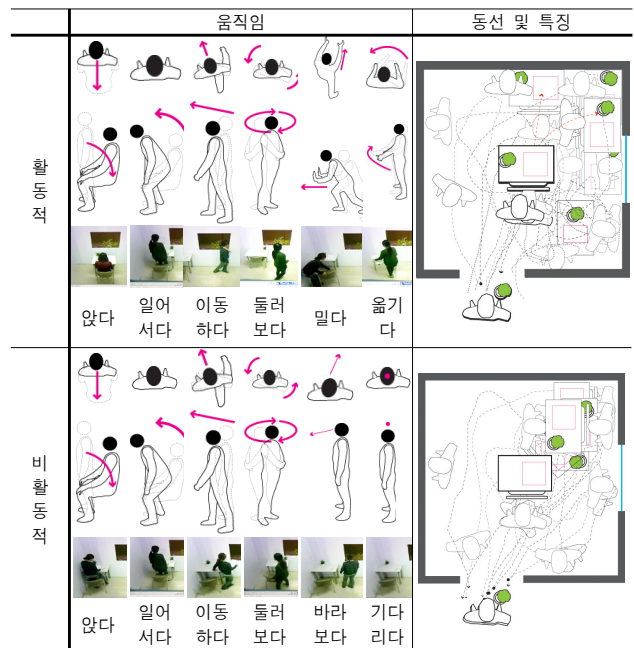
<표 8> 본실험 실험 도구 및 방법

방법	내용
대상	1·2차 예비조사(설문, 실험)를 실시하지 않은 학생 60명
실험 공간	최소단위 공간(2.7M X 2.7M X 2.4M)에서 책상 1개, 의자 1개, 화분(자연물) 1개, 창(0.8M X 0.9M)
실험 방법	a) 실험 장치와 환경은 예비실험과 같음. b) 공간의 움직임을 위한 이벤트로는 피험자 입실 전 화분(자연물)을 하나 주며 그 화분을 어떠한 과정을 거쳐 어떤 위치에 놓는가하는 움직임을 관찰하고 3분의 실험시간동안 작업책상에 앉아 간단한 스케치를 하게 하였다. c) 실험 후 촬영한 비디오를 자가 관찰하면서 동영상 파일을 동작에 맞게 캡처하면서 설문지의 감성평가를 실시하였다.

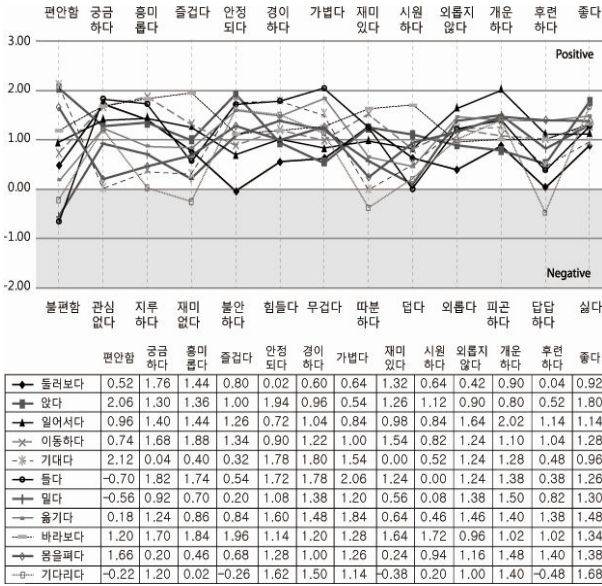
27) 몸 움직임에서 감성적 특성을 비교하기 위해 활동적 그룹과 비활동적 그룹으로 비교 집단을 구성하였다. 실험 전 설문 및 촬영한 영상을 움직임 횟수를 분석해 오차범위를 줄이도록 하였다. 움직임은 최소 12회에서 최대 30회로 피험자는 평균 18.8회의 움직임을 보였다. 또한 설문과 영상을 비교했을 때 95% 일치하는 50명을 각각 활동적 25명, 비활동적 25명으로 나누어 분석을 실시한다.

움직임의 특징으로는 <표 9>와 같이 정리되며 활동적인 움직임 그룹은 공간에서의 폭넓은 동선과 활발한 움직임을 보여주며 책상의 1회 이상 움직여 자신에 작업장소를 선택하였다. 외부와 소통하는 창을 주변으로 창밖을 바라보며 앉았고, 책상을 옮기는 시간, 공간의 이동속도 또한 빠르게 진행되었다. 때문에 ‘앉다’, ‘일어서다’, ‘이동하다’, ‘둘러보다’, ‘밀다’, ‘옮기다’와 같은 반복적으로 일어나는 순환적 움직임을 보였다. 공간의 이벤트요소로 사용된 자연물인 화분에 대해서는 특별한 움직임이 없어 보인다. 비활동적인 움직임은 공간에서의 짧은 동선과 같이 소극적인 움직임을 보여주며 책상의 1회 이하로 움직여 자신에 작업장소를 선택하였다. 외부와 소통하는 창을 주변으로 앉기는 했으나 창을 등지고 앉는 등의 창의 왼쪽 모서리 쪽으로 편중되는 모습을 보인다. 책상을 옮기는 시간, 공간의 이동속도는 피험자마다의 차이가 있었으나 비활동적 움직임의 순환적 움직임과 한 동작을 유지하는 특징을 보였다.

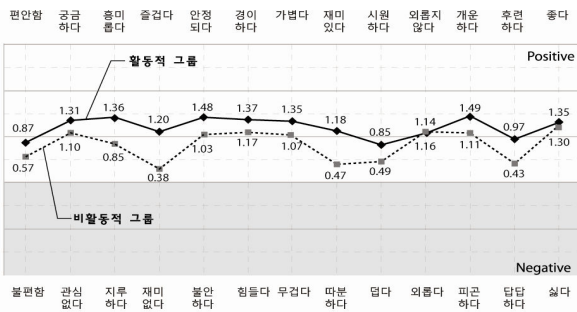
<표 9> 본실험 실험 도구 및 방법



공간에서의 감성평가가 <그림 7>같이 13개의 감성평가어휘에서 0이상의 긍정적인 수치를 보인다. 활동적 그룹과 비활동적 그룹의 평균이 최소(외롭지 않다=0.02)에서 최대(즐겁다=0.82)까지의 차이를 보이고 활동성이 강한 그룹이 더 감성적으로 나타났다. 가장 많은 차이를 보이는 감성어휘 ‘즐겁다’는 활동적인 움직임을 통해 공간을 체험하는 것이 감성의 긍정적인 영향을 주는 것으로 보인다. 즉 몸 움직임의 활동성에 따라 감성은 차이가 있지만 평균적으로 긍정적인 영향을 주는 것으로 보이며 활동적 움직임이 비활동 움직임 보다 더 감성적으로 나타났다.



<그림 6> 움직임에 따른 감성평가 그래프



<그림 7> 움직임에 따른 활동적·비활동적 비교 그래프

이와 같은 결과를 요인분석(28)을 통해 추가적으로 분석하였으며 공통성 및 회전된 성분행렬에 관한 내용은 <표 10>과 같이 공간의 움직임에 따른 감성적 요인은 3가지로 나타났으며 <표 11>처럼 내용이 정리되었다.

<표 10> 요인분석 공통성 및 회전된 성분행렬

	공통성	성분(Component)		
		제 1 요인	제 2 요인	제 3 요인
1 둘러보다	0.790	0.885	0.285	0.170
2 이동하다	0.637	0.879	0.043	0.063
3 바라보다	0.662	0.834	-0.359	-0.369
4 알다	0.883	0.025	-0.310	-0.598
5 들다	0.774	0.317	0.932	0.009
6 밟다	0.969	-0.094	0.916	0.330
7 움기다	0.956	-0.268	0.902	0.191
8 기대다	0.922	-0.802	0.025	-0.221
9 일어서다	0.846	0.168	0.138	0.784
10 몸을 펴다	0.894	-0.906	-0.222	0.026
Eigenvalue		4.064	3.003	1.253
% of Variance		40.643	30.029	12.525

요인추출 방법: 주성분 분석.

회전 방법: Kaiser 정규화가 있는 베리맥스.

a 4 반복계산에서 요인회전이 수렴되었습니다.

28) SPSS 12.0를 사용하여 신뢰도분석을 실시한 결과 '기다리다(0.504)'만이 유의수준인 Cronbach's  $\alpha < 0.05$ 로 유의하지 못하고 요인분석을 통해 공통성(Community) 분석결과 요인적재값이 0.5이하로 측정되어 분석 대상에서 삭제하기로 한다.

<표 11> 요인분석 내용

요인	내용
제 1 요인	'둘러보다', '이동하다', '바라보다'는 지속적으로 일어나는 반복형 움직임으로서 가장 많은 움직임 횟수를 보인다. Eigenvalue 값이 4.064로 가장 높으며 영향력이 가장 낮은 '알다'를 제외한 3가지 움직임이 감성적 영향을 미치는 제 1요인으로 보인다. 감성어휘로는 '둘러보다-궁금하다(1.76)', '이동하다-흥미롭다(1.88)', '바라보다-흥미롭다(1.84)와 같이 분석되었다.
제 2 요인	'들다', '밟다', '움기다'와 같이 화분 및 책상과 같은 대상을 이동하는 움직임으로 Eigenvalue 값이 3.003로 높으며 영향력이 가장 낮은 '기대다'를 제외한 3가지 움직임이 감성적 영향을 미치는 제 2 요인으로 보인다. '들다-가볍다(2.06)', '밟다-개운하다(1.50)', '움기다-가볍다(1.84)'로 이동 대상의 느낌과 관련된 감성 어휘들이 분석되었다.
제 3 요인	'일어서다', '몸을 펴다'는 Eigenvalue 값이 1.253로 가장 낮다. 영향력이 낮은 '몸을 펴다'를 제외한 '일어서다'의 움직임이 낮은 감성적 영향을 미치는 제 3요인으로 보인다. 영향력이 낮은 '몸을 펴다'를 제외하고 '일어서다는-개운하다(2.02)'로 분석되었다.

## 5. 결론

인간은 자신이 존재하고 움직이는 공간에서 즐겁고 행복한 삶을 살고자 보다 더 많은 감성을 요구하고 있다. 그러한 인간을 이해하고 분석하는 과정에서 체험과 경험 위주로 공간과 인간의 움직임이라는 연구가 절대적으로 요구 되어져야 한다고 보았다. 또한 실험을 통해 공간에서의 움직임과 관련된 감성평가는 공간에서 끊임없이 움직이고 체험하는 인간을 기본적인 움직임과 감성을 중심으로 연구되었다는 것에 큰 의미가 있다고 본다.

본 연구는 공간에서 움직임에 관한 감성어휘를 토대로 활동·비활동적 움직임의 감성의 요인을 평가·분석하는데 의의를 두었다. 실험을 통해 분석된 결과로 두 집단의 움직임의 활동성을 비교한 결과 활동적 움직임이 비활동적 움직임보다 더 감성적인 수치가 더 높게 나타났으며 몸 움직임은 평균적으로 긍정적인 감성수치를 보였다. 이는 공간에서의 몸 움직임이 공간을 체험하는 사람의 활동적 성향에 따라 다르게 나타나지만 적극적으로 활동적 움직임이 비활동적인 움직임 보다 더 감성적이라는 결과를 보인다.

본 연구 결과로 공간에서 몸의 움직임의 동사와 감성 요인의 관계를 기본통계 및 요인분석을 통해 연구결과를 도출할 수 있었으며, 이를 통해 앞으로 감성공간디자인 연구에 일익을 할 수 있으리라 생각한다.

## 참고문헌

- 이찬희외재, 메트로-폰티의 신체지각을 통한 감성 공간 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제17권 2호, 2008. 4.
- 박세진·김종진, 머스 커닝햄과 프레드릭 플라망의 코레오그래피에 나타난 공간적 특성 및 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제17권 6호, 2008.
- 오영근, 공간디자인에서 감성적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권 2호, 2004. 4.



4. 오영근, 몸 움직임에 따른 감성표현과 공간특성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회논문집 제17권 1호, 2008. 2
5. 서형수, 효율적인 감성공학적 인테리어 디자인 분석 도구의 설계, 한국실내디자인학회논문집 제16권 2호, 2007. 4
6. 정아영·오영근, 공간연구에 있어서 감성적 연구경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제17권 5호, 2008. 10
7. 정현원, 감성의 개념 및 어휘 체계 정립을 통한 공감각 디자인 평가 방법에 관한 연구, 홍익대 박사학위논문, 2008. 6
8. 이구형, 감성과 감정의 이해를 통한 감성의 체계적 측정 평가, 대한감성공학학회 통권1호, 1998
9. 박성배, 한국감성공학의 동향과 산업디자인, 계명연구논문, 2002
10. 박경아, 움직임의 공간조직화와 표현 특성에 관한 연구, 홍익대 석논, 2004. 12
11. Tsuge Kiharu, 21세기 실내디자인의 비전, 한·일 공동심포지움, 1999
12. LEVY, What can the Phenomenology of Perception tell us about Kansei?, The 10th Conference of JSKE 학술발표논문집, 2008. 10
13. 권영길, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001
14. 김원갑, 메트로폴리스, 열린책들, 2002.
15. 박영옥, 필로아키텍처, 향연, 2009.
16. Desmond Morris, 김동광 옮김, 피플워칭, 1994.

[논문접수 : 2009. 10. 31]

[1차 심사 : 2009. 11. 19]

[게재확정 : 2009. 12. 10]