

국내 오피스 공용공간에 나타난 공간특성 및 표현방법에 관한 연구

- 탈경계성, 자연친화성, 유희성을 중심으로 -

A Study on Spatial Concepts and Expressions shown in Common Areas of Domestic Offices

- Focused on Concepts of Non-territoriality, Eco-Friendly, and Play -

김지이* / Kim, Jee-le
심은주** / Shim, Eun-Ju

Abstract

Sociological, technical, and organizational changes have affected the culture of business in many ways. These changes are now encouraging new concepts in the workplace environment such as emotional approaches for a more creative and humanistic workplace let alone enhancing image of the company. The aim of this study is to understand current situations of common office areas and serve as a stepping stone for designing more creative and stimulating work environments. The study first examines concepts of new office designs in our modern society, then defines categories such as territorial fuzziness, eco-friendly, fun and play. Secondly, by using content analysis as research tool the researchers have investigated how the conceptual categories and detailed design presentation methods are shown in workplace designs in Korea. Scope of study is limited to 39 office design projects from 2002-2008 presented in the Korean monthly magazine 'Interiors'. As results, territorial fuzziness was found to be most popular method while play the least. For application wise, meeting rooms, rest area and hallways were places where these concepts appear the most. Even though, these new approaches in office designs can be found in our domestic offices, still more experimental and active approach seems to be needed.

키워드 : 사무공간, 경계성, 자연친화성, 유희성

Keywords : Office, Territorial Boundary, Eco-Friendly Design, Fun, Play

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

21세기 이후 일어난 사회적, 기술적 변화는 그 어느 시대보다도 빠르고 다양하게 나타나고 있다. 이러한 변화는 사람들의 의식구조에도 지대한 영향을 주어 커뮤니케이션 방식, 정신적 풍요로움을 지향하는 라이프스타일뿐만 아니라 일하는 방식에도 그 영향을 미치고 있다. 새로운 업무방식은 그에 따른 사무환경을 요구한다. 과거의 사무 공간은 단순히 업무를 보는 공간이었으나 이제 새로운 사무공간은 창조적인 사고와 기술을 요하는 시대적 특성에 부응하여 더 많은 창의력의 발휘와 능력을 활성화시켜줄 수 있는 다양하고 세부적인 접근이 요구되어

지고 있다. 이러한 사무환경의 변화에 대응하기 위해서 더 이상 이성이나 합리성만으로는 충족될 수 없는 인간중심의 경험적 디자인이 필요해진 것이다. 특히 팀작업, 브레인스토밍 등 자유로운 커뮤니케이션 또는 창의적 작업을 중요시 하는 현대 업무특성 상 휴게실, 복도, 회의실 등 공용영역에서는 그 동안 사무공간에서 보기 힘들었던 과감하고 자유로운 디자인 표현 방법들이 적용되고 있다.

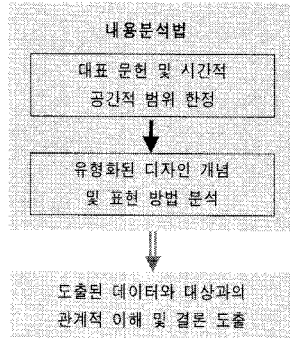
본 논문에서는 최근 사무공간에서 부각되고 있는 공용공간에서 나타나는 다양한 디자인 사례들을 통해 그 개념 및 특성들을 이해하고 이를 기준으로 국내 사무공간의 공용영역 디자인에서 나타나는 표현 특성과 방법을 고찰하고자 한다. 이는 우선 국내에서 자주 사용되고 있는 디자인 표현 특성들을 이해하는 하나의 자료로 활용되고 더 나아가 보다 창의적이고 인간 중심적인 사무공간을 위한 다양한 개념과 표현방법을 제안하는데 본 연구의 목적이 있다 하겠다.

* 정희원, 피봇 포인트 신규프로젝트 팜수하 과장

** 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 부교수

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구를 진행하기 위해 문헌고찰과 내용분석법(content analysis)을 사용하였다. 우선 창의적이고 경험적인 외국의 사무공간 사례를 문헌을 통해 살펴보고 그 공용공간에 나타난 특성들을 도출하고자 하였다. 즉, 특정한 가설을 수립하지 않고 창의적 업무 위주의 국외 사무 공간 사례를 고찰하여 자료들을 정리하면서 자연스럽게 나타나는 패턴들을 찾아내고 그 관계를 정리하면서 유형화하고자 하였다. 이렇게 도출된 유형들, 탈경계성, 자연친화성, 그리고 유희성 등 세 가지 디자인 개념들의 표현 방법들을 재정리하였다. 다음은 이를 바탕으로 국내 현황을 이해하고자 2002년부터 2007년까지 5년간 국내 디자인 월간지인 '월간 인테리어(Interiors)'에 실린 사무공간의 공용공간 디자인 표현특성들을 분석하였다. 본 연구에 사용된 자료는 이미지(사진)와 도면을 근거로 하였음을 밝혀둔다.



<그림 1> 연구 흐름도

2. 현대사회 변화에 따른 신개념 사무공간의 특성 고찰

2.1. 현대사회 변화에 따른 신개념 사무공간의 고찰

현대 사회의 대표적 변화라 하면 단연 기술혁신으로 인한 지식기반중심과 디지털화를 꼽을 수 있을 것이다. 생산물보다는 아이디어가 중요시됨에 따라 상명하복의 수직적 커뮤니케이션에서 보다 비선형적이고 수평적인 자유로운 커뮤니케이션이 강조되고 있다. 또한 어디서 어떻게 일하는가 보다는 일의 결과를 중요시하게 됨에 따라 경직된 조직의 틀에 근무자들을 맞추는 것이 아니라 업무 특성 또는 근무자의 특성에 맞춘 업무행태를 지원할 수 있도록 조직의 유연성이 중요시되고 있다.¹⁾ 조직의 유연성에는 미디어의 발전과 인터넷의 급속한 보급도 큰 영향을 주고 있다. 발달된 디지털 기술은 시간과 공간의 경계로부터 근무자들을 해방시켜 굳이 자기 자리가 아니더라도 업무를 처리할 수 있게 하였으며 개인 업무처리 중심의 전통적 오피스에 거대 혁명을 일으키게 되었다. 국적과 인종을 넘어선 글로벌 기업들의 증가도 시공간의 제약을 받지 않고 일하는 오피스 개념을 확대시키고 있다²⁾. 현대사회의 개인화 현상 또한 업무행태 변화에 하나의 요인이 되고 있다. 특히 젊은 사람들

중심으로 일어나고 있는 짧아진 근무시간은 이제 예전처럼 하나의 기업에서 수직이동 즉 승진에 집착하기 보다는 그들이 원하는 것을 찾아 측면 이동을 하고 있다는 것을 의미한다.³⁾ 이상과 같은 현대사회의 기술적, 인적 변화는 조직과 업무행태의 변화와 직결되고, 이것은 곧 어디에서 어떻게 일하는가가 아닌 업무 효율성에 포커스를 맞추게 되었다. 이러한 신개념 오피스의 확산을 가능케하는 것은 역시 제품보다 콘텐츠가 중심이 되는 창의적 산업의 증가라 할 수 있다. 현대 사회 전반에 걸쳐 급격히 부상되고 있는 창의력의 극대화화 및 업무 효율성 증대는 이를 지원할 수 있는 공간 쾌적성의 요구로 이어지고 이것은 일에 몰두하다가도 순간적으로 리프레쉬(refresh)할 수 있는 놀이와 휴식의 장소, 자유로운 대화와 브레인스토밍을 가능케하는 보다 진일보된 공용공간을 지향하기에 이르렀다.

2.2. 신개념 사무공간의 기능변화 및 표현특성

일반적으로 전통적 오피스에서 공용공간이라 하면 업무와 직결되지 않은 별도로 구획된 공간을 의미했다. 그러나 업무행태 변화에 따른 오피스의 변화로 인해 이제 공용공간의 개념과 기능에도 변화가 일어나고 있다. 1990년대 이후 미국의 경우 개인사무 영역이 적게는 25% 많게는 50%이상 줄어들었는데 심지어 하루에 30-60%의 책상들이 비어있는 채로 있다고 한다.⁴⁾ 이는 팀웍의 중요성 부각으로 인해 개인공간 이외에 휴게공간이나 회의실 등 공용공간에서 보내는 시간이 증가하고 있다는 것을 의미한다. 그리고 우발적이고 비위협적인 마주침이 창조적 상호작용을 자극한다는 이론하에 모임의 공간이 풍부하고 통행을 용이하게 하는데 그 추경을 두는 추세이다.⁵⁾ 이러한 변화는 다양한 사무공간의 에메니티들(amenities)을 공유하는 문화를 유발시키고 있다.⁶⁾ 이는 단순히 좁아지고 열악해진 사무공간을 의미하는 것이 아니라 차별화된 공용영역의 기획으로 연결되고 있다. 이러한 공용공간의 중요성 부각은 별도의 휴식공간을 마련하는 방법 외에 워크스테이션(workstation)과 가까운 거리에 휴식공간을 배치하여 업무공간과 휴식공간의 경계를 모호하게 하는 레이아웃 기법이 등장하고 구축적 요소를 경량하게 하여 개방감을 부여함으로써 공간과 공간을 유연하게 하였다. 이와 함께 공용공간의 기능도 다양화되어 정적이고 지루한 사무공간에 해학과 재미의 공간적 성격을 부여함으로써 긍정적이고 진취적인 업무 마인드를 갖도록 놀이의 개념까지도 도입되고 있다.

3)리처드 플로리다 저, 이길태 역, 창의적 변화를 주도하는 사람들, 전자신문사, 2002, p.165

4)A. Clegg, The Technophile Office, Management Today, 1998, pp.21-25

5)리처드 플로리다 저, 이길태 역, 창의적 변화를 주도하는 사람들, 전자신문사, 2002, pp.192-199

6)Marilyn Zelinsky, New Workplaces for New Workstyles, McGraw-Hill, 1997, p.11

1)F. D. Becker & F. Steele, Workplace by Design, San Francisco: Jossey-Bass, 1995, pp.45-50

2)D. L. Nelson & J. C. Quick, Organizational Behavior, West Publishing Company, 1997, p.33

또한 현대 사무공간에서 컴퓨터의 사용량이 급격히 증가함에 따른 근로자들의 심리적 신체적 피로감 증가 해소를 위한 테크노스트레스(techno-stress) 해소 공간이나 친자연적 요소를 다양한 방법을 동원한 자연친화적 공간 등의 개념이 도입되면서 이러한 재충전의 공간으로 복합화되어 나타나고 있다.⁷⁾

이러한 특성은 궁극적으로 실효를 거둘 수 있는 비인간적이고 획일화된 큐비클(cubicle)의 공간보다는 즐겁게 일하면서 때로는 안락함과 정서적으로 풍부함을 느끼고 리프레쉬(refresh)할 수 있는 친인간적이고 쾌적한 자유로운 사무공간을 지향하기에 이르렀다. 이러한 이론적 고찰을 토대로 정리한 것은 다음과 같다.

<표 1> 사무공간 개념의 변화와 표현 특성

사무공간 개념의 변화	사무공간 표현 특성	
다가능적 전환 및 유연성	-공간과 프로그램의 중첩을 통한 경계 모호. -투명성을 이용한 비물질화, 컬러와 조명 연출을 통한 경계의 경량화	탈경계적
공용영역의 중요성	자연친화적 요소의 도입과 소재의 풍부한 사용	자연친화적
공간의 쾌적성	-과장되고 풍부한 컬러와 조명 연출. -오브제적 장치 도입과 형태의 해학적인 표현.	유희적
업무와 휴식의 경계 소멸		

3. 공용공간의 디자인특성 및 표현 방법

3.1. 공용공간의 의미

오피스에서 공용공간이라 함은 말 그대로 개인 사무공간을 제외한 공간들을 의미한다. 여기에는 이동을 위한 복도공간, 휴게실, 수면실, 카페테리아 등 재충전을 위한 리프레쉬(refresh)공간, 복사실, 우편물실 등과 같이 업무를 지원하는 공간, 그리고 브레인스토밍, 대내외적 미팅 등을 위한 회의공간이 포함된다 하겠다. 이러한 공용공간의 개념들은 조직과 업무행태의 변화와 직결되었고 곧 새로운 오피스 공용공간의 구조와 프로그램을 요구하게 되었다.

3.2. 탈경계성

신개념 오피스의 등장과 함께 나타난 공용공간 특성 가운데 하나는 업무공간과의 경계 모호성이다. 즉, 조직내의 원활한 소통과 정보교류를 위해 공간과 프로그램의 경계를 모호하게 하

7)한승훈·장석중, 시간제 디지털 임대 사무환경 구성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집 제15권 2호 통권 55호, 2006.4, p123

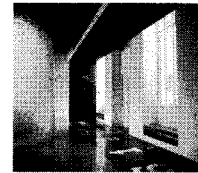
는 현상이 가속화되어 공간에서 탈경계적 표현이 두드러지고 있다. 이러한 특성은 크게 재료특성이나 컬러 또는 조명의 연출을 통한 인지적 측면과 구축적 공간요소를 활용하여 영역과 기능을 중첩시키는 물리적 측면으로 구분할 수 있다.

(1) 인지적 측면

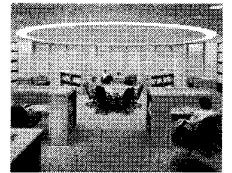
공간에서 그 경계를 형성함에 있어 색채, 재료와 질감, 빛과 그림자, 분절, 스케일과 변형을 통해 비물리적 요소들도 경계의 역할을 할 수 있다. 이렇게 물리적으로 경계가 구분되어 있지 않지만 비물리적 경계 요소를 활용한 사례의 하나로 색채를 들 수 있다. <그림 2, 3>에서 보이듯 강조된 컬러는 업무공간과 주요 동선을 인지적으로만 구분하여서 공간의 물리적 경계는 연속되게 하고 있다. 빛을 통해 표현되는 경계의 의미는 <그림 4>에서와 같이 빛의 분포를 조절함으로써 업무공간과 회의공간의 경계를 흐려 공간기능을 중첩시키는 방법으로도 표현되고 있다. 또한 공간에서 어떠한 형태로 부여된 빛은 그 자체로도 충분히 강조되며, 리듬감에 의한 시각적 방향성을 제시할 수 있으며 공간의 존재를 명확히 하여 질서를 확립하고, 유동적인 흐름을 공간 내에 부여하기도 한다.



<그림 2>
Objektgesellschaft,
Germany



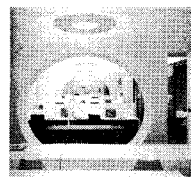
<그림 3> Babel
Multimedia, France



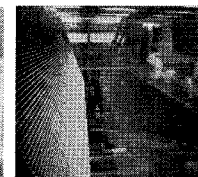
<그림 4> Tsoi, Kobus &
Associates

(2) 물리적 측면

오피스에서 바닥이나 벽 등과 같은 구축적 요소의 열림과 닫힘 정도 또는 투명성을 활용하거나 공간 내에 다른 공간을 삽입시키는 방법 등으로 공용공간의 경계를 모호하게 하는 방법을 의미한다. 즉, <그림 5>에서와 같이 넓은 벽에 뚫린 개구부적 표현은 액자효과와 같이 시선을 더욱 집중시키며, 연속되는 경계의 경량화를 통해 다의적 해석을 가능하게 하여 공간의 경계를 모호하게하는 동시에 미적이며 감각적인 효과를 잘 나타낸다.



<그림 5> Duff
New York City



<그림 6>
Mega-iAdvantage Data
Center, Hong Kong



<그림 7> Beacon,
Tokyo, Japan

또한 물리적인 요소 자체의 재료 투명도 조작 또는 벽의 완전한 삭제를 통해 투명성이나 내외부의 관계의 감각적인 혼성과 단절을 표현하기도 한다. <그림 6>에서 살펴보면 재료의

반사, 굴절, 투과 등 혼성적인 사용을 통한 감각적인 경계의 소멸로 복도와 로비공간의 상호작용을 일으키고 있다. 이에 천정과 바닥의 구조물과 주위 경계요소와의 상호작용을 통해 공간의 연속적 느낌을 강조하고 있다 <그림 7>에서 공간속에 또 다른 공간을 중첩시키는 방법으로 리본(ribbon)이라 명명된 연속체가 동선을 따라 상하로 부드럽게 움직여 다목적의 공용공간을 형성한다. 이러한 천장의 형태와 바닥 레벨의수평적, 수직적 불륨들이 교차함에 따라, 교차부에서는 공간의 역동성이 생기며 시각적 연속성을 일으켜 공간의 경계를 모호화시키고 있다.

3.3. 자연친화성

그린 디자인, 에코 디자인의 개념이 확산되고 웰빙에 대한 관심이 증대되면서 사무공간에도 변화가 일어나기 시작했다. 자연친화적 소재들을 사용을 넘어서 이제는 자연채광이나 나무 등 자연적 요소들이 보다 적극적으로 공용공간을 중심으로 하여 도입되고 있다. 즉, 많은 사람들이 일시적으로 공유하는 공간만큼은 보다 따뜻하고 쾌적한 인간중심적 공간으로 계획하고자 하는 것이다. 이러한 자연친화적 개념에는 자연이라는 소재를 직접적으로 도입하는 방법과 형태, 색채나 질감 등을 통한 보다 은유적이고 상징적인 방법으로 크게 나눌 수 있다.

(1) 직접적 재현 방법

사무공간에 직접적으로 도입된 자연친화적 요소들은 식물, 돌, 흙 같은 환경의 장식적 형태로 표현될 수 있는데 <그림 8>은 실내 공간 내에서 외부 자연을 함께 감상하며, 보다 편안하고 친근한 심리감을 느끼게 되고, 이러한 심리는 우리 몸의 시각, 후각, 촉각 등을 자극하게 되어 자연이라는 섭리에 은근히 녹아드는 감성의 유발을 일으키는 요소가 된다. <그림 9, 10>는 자연요소를 직접적으로 이미지화하여 사용함으로써 휴식공간에 신선하고 청량한 분위기를 자아낸다.

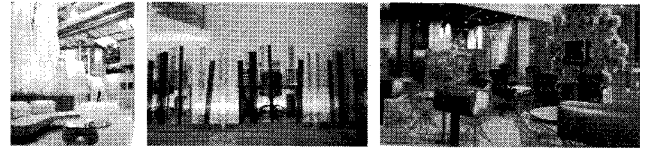


<그림 8> TBWA/ Hakuholdo <그림 9> Schufa Holding AG/ Germany <그림 10> Valtech/ London, UK

(2) 복합적 상징 방법

자연형태는 흔히 자연물과 유사하도록 조작되거나 유추에 의한 형태로 나타나며, 자연물의 고유한 특성만을 추출하여 재구성하기도 한다. 또한 자연의 형태는 수많은 패턴을 창출하며, 이상적으로 사용된 패턴 표면의 인식을 보다 쉽게 하도록 만들었다. <그림 11>은 표면의 관심을 불러일으키며 혼합적으로 표현함으로써 로비의 적막한 공간에 자연적 분위기를 강하게 주면서 안락하고 생동감 있는 구성을 하기 위해 복합적으로 연출하고 있다. <그림 12>의 경우 숲을 연상시키는 색채와 형태

를 단순화시켜 시각적 피로감을 덜어주면서 지루한 업무공간의 단점을 보완하여 다양한 분위기를 조성해 주어 활력을 불러일으킨다. <그림 13>는 자연요소가 은유적인 필터를 거쳐 상징적으로 표현됨으로서 휴식공간을 심리적으로 편안하고 안정된 분위기를 형성하고 있다.



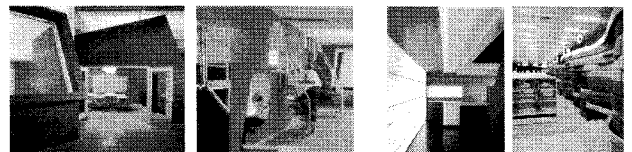
<그림 11> Foote/California <그림 12> Cheeeeese Advertising Company <그림 13> Cheeeeese Advertising Company

3.4. 유희성

최근 딱딱하고 차가운 오피스에 과감하고 독특한 컬러와 조명의 사용, 다양한 오브제와 형태의 해학적인 표현들이 자주 등장하고 있는데 개인적 업무공간 보다는 공용공간에서 두드러지게 나타나고 있다. 보편적으로는 Fun의 개념으로 표현되고 있는데 시각적으로 다양한 자극을 줌으로써 일상의 지루해지기 쉬운 업무에 잠시나마 활력을 제공하는 역할을 한다. 또한 아직까지 일반적이지는 않지만 시각적 자극을 넘어서 보다 적극적인 놀이(play)의 개념이 도입되기도 한다. 이는 피로에 지친 직원들이 활력을 충전하고 팀워크 강화할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 보다 적극적인 신체적 자극방법을 동원하기도 한다. 이러한 시도들을 종합적으로 유희 개념의 도입이라 통칭할 수 있는데 이는 일상적인 업무에서 오는 스트레스와 피곤을 해소시키고, 일과 휴식과의 심리적 경계를 허물어 'fun & play' 개념의 즐겁고 유희한 사무공간의 분위기를 조성하고 있다.

(1) 시각적 요소로서의 Fun 개념

표현적인 유희를 나타내는 데는 풍부한 색채와 조명, 과장된 형태, 그리고 탈스케일의 오브제 등으로 나타나고 있다. <그림 14>에서 공간 형태의 자유로운 표현은 공간의 구성이나 벽면의 형태 등이 단순한 직각의 형태로부터 벗어나 무한한 형태로 구성되어 정적인 작업 공간과 복도에 부드러움과 역동성, 극적인 시각 효과를 주고 있다.



<그림 14> KBP West, San Francisco <그림 15> Agency of Development, France

또 형태를 과장하거나 왜곡시켜 표현함으로써 비일상적 시각체험을 유발시키기도 한다. <그림 15>는 지루한 복도에 주로 원색의 색채를 과감하게 이용하거나 여러 가지의 색채를 한꺼번에 배색함으로써 시각적으로 풍부한 개성적이고 리드미컬

한 공간을 연출하였다. <그림 16>는 업무공간에 조명을 과장되고 독특하게 표현하여, 공간을 돋보이도록 하여 심리적으로 인간의 감정적 행위에 영향을 주어 공간의 분위기를 좌우하는 장식적 조명으로서의 역할을 한다. <그림 17>에서는 회의공간에 유아적인 형태의 조명을 놓아 재미를 줌으로써 친근한 대화를 유도하는 오브제적 조명의 역할을 한다.

그리고 오브제의 상징적인 표현을 사용하고 있는 경우도 많은데 <그림 18>처럼 기능과 연관된 공간디자인 요소로 사용하기도 하고 때론 단순한 시각적 흥미 유발요소로 공간에 보다 풍부한 어휘를 제공하는 감각적인 매체로서의 기능을 담당하고 있다.



<그림 16> WMA Consulting, Chicago <그림 17> Beacon, Tokyo <그림 18> BBH office, Singapore

(2) 신체 자극 요소로서의 Play 개념

신체적 자극 요소로서의 play 즉 놀이 개념의 도입은 아직 시각적 흥미유발 요소인 fun 개념에 비하면 일반적이진 않지만 창의성을 중시하는 일부 회사들을 중심으로 활성화되고 있다. <그림 19>에서의 유희는 근무자들의 휴식공간에서 물리적 체험을 통한 유쾌한 기분과 긍정적 사고의 전환을 유도하여 업무를 보조하고, <그림 20, 21>에서는 기존의 일상적이고 정형화된 업무 영역에서 업무의 연장선상으로서 놀이를 통한 탈피감을 느끼게 한다. 이러한 사무공간에서의 놀이 개념은 참신하고 획기적인 발상을 유도하고, 업무에서 오는 피로와 스트레스를 해소하여 좀 더 활기차고 진취적인 마인드를 갖게 한다.



<그림 19> Google Office, Zurich <그림 20> TBWA, Dubai <그림 21> Redbull, London

4. 국내 오피스 공용공간 디자인 사례 분석

이상에서 언급한 신개념 오피스의 공용공간에 나타나고 있는 세 가지 개념과 표현특성의 틀을 가지고 현재 우리나라 디자인 표현방법의 현황을 고찰하고자 하였다. 우선 각 공간의 디자인 컨셉을 이해하고 보다 구체적 표현방법을 고찰하기 위해 탈경계성, 자연친화성, 유희성의 각 개념들이 표현된 방법과 적용 장소를 분류하였다. 최근 5년간 경향을 이해하기 위해 우선 우리나라 인테리어 디자인에 관련된 전문 월간지 가운데 'INTERIORS'를 선택하고 그 중에서 2002년 3월부터 2007년 11월까지 실린 전체 오피스 디자인 가운데 실외 공간이 중심이 되는 9개 사례를 제

외한 총 39개의 사례를 대상으로 하였다.

<표 2> 사례 분석 작품 선정표

번호	회사명	업종	발행월
1	목유재	디자인	2002/03
2	휴렛팩커드 타일랜드	IT	2002/08
3	양유 미디어	웹프로덕션	2002/08
4	보이드 플래닝	디자인	2002/11
5	백선 디자인 스튜디오	디자인	2002/12
6	엇더몬	디자인	2003/02
7	넥슨 고객센터	게임	2003/03
8	안세로콤	법률	2003/06
9	바이셀 인베스트먼트	금융	2003/07
10	sole n soul+2m music	뮤직프로덕션	2003/09
11	푸리	의료설비	2003/12
12	메이플러워	디자인	2004/02
13	넥슨 오피스	게임	2004/03
14	유직시티	뮤직프로덕션	2004/05
15	현대캐피탈-현대카드	금융	2004/08
16	KT솔루션	통신	2004/09
17	BAT 코리아	제조	2004/10
18	때 컴플렉스 오피스	디자인	2004/12
19	벌레와 나비 사이	디자인	2005/03
20	이철헤어커커 헤드 오피스	헤어	2005/06
21	TBWA KOREA	광고	2005/09
22	픽스다인	웹에이전시	2005/09
23	헨디	디자인	2005/10
24	이다스	디자인	2006/01
25	가비아	웹서비스	2006/01
26	나비픽처스	영화	2006/03
27	Coop Editorial	디자인	2006/04
28	9FRUITSMEDIA	웹에이전시	2006/04
29	NHN	게임	2006/05
30	필립모리스 센터	제조	2006/07
31	한국 엠에스디	제조	2006/09
32	J+P디자인 코퍼레이션 그룹	디자인	2006/11
33	이모션	웹에이전시	2007/04
34	한국 피앤지	제조	2007/05
35	태원 엔터테인먼트	영화	2007/06
36	알파빌 44프로덕션	영화	2007/06
37	ATG	법률	2007/07
38	라파즈	제조	2007/10
39	IBM라운지 블루	전자	2007/11

4.1. 탈경계성

<39개의 사례 중 16개>

인지적 - 3	인지, 물리적 - 8	물리적 - 5
---------	-------------	---------

총 39개의 사례 가운데 탈경계적 공간구성은 16개로 나타났으며, 업무 타입별로 살펴보면 디자인 및 영화사가 각(4)과 웹(3)계열이 우선순위로 나타났고, 공간별 비중은 회의실(9) > 복도(5) > 홀(로비), 휴식공간(4) > 지원공간(3)으로 회의실에 가장 많이 나타났다.

도입 방법의 특징에서는 첫째, 심리적 요소를 이용한 인지적 탈경계성은 3개로 모두 연출적인 방법으로 나타났으며, 표현 요소에 있어서는 재료의 물성을 이용한 것이 가장 많았다. 이것은 반사, 굴절 등의 시각적 환영을 통해 심리적인 착시를 일으켜 프로그램의 경계를 가볍게 한 것이다. 둘째, 구조물의 변형을 이용한 물리적 경계의 모호성은 5개로 모두 구축적인

방법으로 나타났다. 표현요소에 있어서는 구조물의 투명성(visibility)을 가장 많이 사용하였다. 이것은 비물질성을 통해 공간이 중첩, 연속되면서 공간간의 상호작용을 원활하게 하고 소통을 유연하게 하여 공간의 경계를 모호하게 만든 것이다. 셋째로 인지적, 물리적 연속성이 동시에 나타난 8개의 사례에서 구축적인 방법으로는 구조물의 열림과 닫힘(open & close), 공간속에 또 다른 공간 조성(separation), 투명성(transparency)이 동일한 비중(3)으로 나타났고, 연출적인 방법으로는 색채와 빛사용의 비중이 높았다.

<표 3> 탈경계성 사례 내용분석

구분	탈경계성	표현방법	공간구분	이미지
양유미디어	웹프로덕션	구조물의 열리고 닫힘과 조명의 가시적인 경계는 공간 영역을 모호하게 하여 시각적, 심리적 개방감 부여.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2002. 08			
	이도건축			
	인지, 물리적			
넥슨	고객센터	재료의 반사로 인한 공간의 연속은 공간에 확장감과 풍부함 연출.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2003. 03			
	보이드플래닝			
	인지적			
안세로펌	법률사무소	투명함의 중첩을 통해 느껴지는 깊이감은 시각적 상호작용을 통한 공간의 유연함 연출.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2003. 06			
	법률			
	물리적			
푸리	의료설비	재료의 물성으로 인한 반사는 시각적 환영을 통해 경계를 허물고 깊이감과 연속적 풍부함을 연출.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2003. 12			
	월가디자인			
	인지적			
라파즈	영화	조명과 컬러의 연출은 심리적으로 공간을 구획하여 모호하게 한다. 개방된 시선은 여러 행동을 유발한다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2007. 10			
	문화공간어쓰사이트			
	인지, 물리적			
IBM라운지	영화	천정의 조명과 투명한 유리벽은 훌륭한 시각적으로 분리하여 프로그램의 동시성을 유도한다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2007. 11			
	진디자인			
	인지, 물리적			
메이플라워	디자인	구조물의 형태를 통한다시각적 이미지 연출과 구조물의 투명함은 공간에 깊이감을 더해 자유감과 확장감을 줌.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2004. 02			
	참공간			
	물리적			
현대캐피탈	금융	벽의 열리고 닫힌 구성과 컬러의 연출은 가벼운 경계를 통해 공간적 상호침투를 유도.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2004. 08			
	spacnman			
	인지, 물리적			

때컴플렉스오피스	디자인	재료의 투명함은 공간 경계를 시각적, 심리적으로 개방하여 가볍고 자유로운 분위기를 연출.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2004. 12			
	물리적			
	물리적			
가비아	웹서비스	투명한 요소로 인한 공간의 깊이감은 사용자의 시선을 유도하여 공간을 다양하게 만든.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2006. 01			
	엠에이디자인			
	물리적			
나비픽처스	영화	벽과 천정의 동일 재료와 연속된 바닥면은 심리적 경계를 모호하게 하여 자유로운 행동을 유발한다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2006. 03			
	디자인팩토리			
	물리적			
oopeditorial	디자인	천정과 바닥의 동일한 컬러는 같은 공간 안에서 프로그램들을 모호하게 하여 이벤트적인 공간을 연출한다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2006. 04			
	pugh+scarpa			
	인지, 물리적			
필립모리스	제조	공간을 구획하는 오브제적 장치와 재료의 투명함, 강렬한조명과 컬러는 다양한 해석을 통한 시각적,심리적 풍부함을 준다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2006. 07			
	인타크			
	인지, 물리적			
J+P디자인인코퍼레이션	디자인	구조가 열리면서 생성된 공간은 복도와 업무공간의 경계를 모호하게 하고, 컬러와조명의연출로감성적 동선 경계를구획한다.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2006. 11			
	이공디자인			
	인지, 물리적			
이모션	웹에이전시	공간속에 또 다른 형태는 같은 공간 안에서 프로그램의 상호작용을 통해 색다른 체험을 느낌.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2007. 04			
	디자인맑음			
	인지, 물리적			
태원엔터테인먼트	영화	바닥과천정의 조명과 컬러를 통한경계,공간의 유동적인 열림은공간의프로그램적 유연성을확장.	O 홀(로비) S 회의실 T 휴식공간 M 복도 C 지원공간	
	2007. 06			
	인타크			
	인지적			

O : open & close, S : separation, T : transparency, M : material, C : color, L : light

4.2. 자연친화성



<39개의 사례 중 15개>

적접적 재현 - 6	복합적 상징 - 9
------------	------------

자연친화성은 총 39개의 사례 중 15개로 나타났다. 업무 타입별로 살펴보면 디자인(6)과 게임(3)계열이 우선순위로 나타났고, 공간별 비중은 복도(9) > 휴식공간, 회의실, 지원공간(4) > 홀(로비)(1)로 복도에서 가장 많이 나타났다.

도입방법에 있어서는 재현적 방법과 상징적 방법이 각각 6, 9개(중복2)로 나타났고, 그 표현 방법에서는 연출적인 구성 요소가 대부분인 것으로 나타났다. 사무공간에 자연요소를 도입함에 있어서 공간을 구획하는 파티션이나 스크린 용도의 구축적인 방법보다는 자연요소인 plant(6), animal(0), sky(2), stone(1), fish(2) 중에서 높은 비중을 차지하는 식물(plant)요소를 장식적(decoration)으로 사용한 방법이 10개로 가장 두드러졌고, 식물(plant)요소를 이미지(image)화하여 스킨으로 사용한 방법이

<표 4> 자연친화성 사례 내용분석

구분	감성 컨셉	표현 방법	공간구분	이미지
목유재	디자인	자연요소를 모티브로 한 오브제와 이미지는 은은한 조명, 컬러와 함께 이벤트적 감흥 유발.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2002. 03 need 21			
	상징적			
	상징적			
보이드플래닝	디자인	은유적 패턴의 배열은 심리적으로 자연을 연상케 하여 안락감을 줌.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2003. 11 보이드플래닝			
	상징적			
	상징적			
백선디자인스튜디오	디자인	직접적인 자연모습의 연출은 공간에 심리적 안도감과 평온함 부여.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2002. 12 백선디자인			
	재현적			
	재현적			
넥슨	고객센터	자연소재의 모방적 연출은 진전한 느낌으로 공간에 아늑함을 줌.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2003. 03 보이드플래닝			
	상징적			
	상징적			
안세로필름	법률사무소	우드와 금속소재를 다양하게 연출하여 자연과 인공 환경과의 심리적 연계성을 통한 안정감을 줌.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2003. 06 윤재은			
	상징적			
	상징적			
바이셀인베스트먼트	금융	한쪽 벽의 대나무 배열은 휴식공간에 마련된 세심한 배려로 청량감 부여.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2003. 07 꾸백			
	재현적			
	재현적			
넥슨오피스	게임	자연소재는 회의공간에 긴장감을 완화시켜부드럽고 친근한 분위기 유도.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2004. 03 보이드플래닝			
	재현적			
	재현적			
유지시티	음악	나뭇잎 형상의 연출은 단조로운 실내에 시선을 유도하여 정적인 친근감 제공.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2004. 05 이다스			
	상징적			
	상징적			

때컴플렉스오피스	디자인	하늘이미지의 패널은 휴식공간에 개방감과 생동감을 부여하여 자유로운 발상과 휴식에 도움.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2004. 12 때컴플렉스			
	재현적			
	재현적			
별레와나비사이	디자인	자연이미지의 모방을 통한 상징적 연출은 생동감을 줌.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2005. 03 월가디자인			
	상징적			
	상징적			
가비아	웹서비스	소재의 직접적 연출을 통해 자연속에 있는 듯한 생동감있는 분위기 연출.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2006. 01 엠에이디자인			
	재현적			
	재현적			
NHN	게임	자연적 재료에서 느껴지는 오감의 자극은 감각적인 공간 연출.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2006. 05 진디자인			
	재현적			
	재현적			
J+P디자인	디자인	나무 형상의 이미지와 조명연출로 지루한 복도에 신선함을 유도. 부드러운 평온함 연출.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2006. 11 이공디자인			
	상징적			
	상징적			
ATG	법률벤처	자연이미지의 연출은 회의공간의 딱딱함 해소. 아늑함과 안락감 부여.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2007. 07 인태히디자인			
	재현,상징적			
	재현,상징적			
라파즈	제조	자연적인 패턴의 사용은 공간에 오감을 자극하는 감각적 분위기 연출.	구축적 P 홀(로비) S 회의실 연출적 I 휴식공간 T 복도 D 지원공간	
	2007. 10 문화공간어소시에이트			
	재현,상징적			
	재현,상징적			

p : partition, s : screen, I : image, T : texture, D : decoration

9개로 장식적 연출방법과 거의 대등하게 나타났다.

4.3. 유희성

<39개의 사례中 14개>

Fun(자유 표현) : 12	Play(체험) : 2
-----------------	--------------

유희성은 총 39개의 사례 중 14개로 나타났다. 업무 타입별로 살펴보면 게임(4), 디자인과 웹(2)계열이 우선순위로 나타났고, 공간별 비중은 회의실, 휴식공간(6)> 복도(4)> 홀(로비)(1)> 지원공간으로 회의실과 휴식공간에서 가장 많이 나타났다. 도입방법에 있어서는 자유로운 표현 방법을 통해 Fun요소를 이끌어내는 방법이 12개로 대부분을 차지했고, 나머지 2개는 Play요소였다. Fun요소를 이끌어내는 방법에 있어서 연출적 방법은 15개의 사례에서 모두 나타났고, 구축적 방법이 8개로 나타났다. 우선 첫째, 연출적 표현방법에서는 과장되고 풍부한 색채와 조명의 사용이 13개로 가장 많았고 그 다음은 재료의 물성을 사용한 분위기 전환과 독특한 이미지 사용이 각 4개씩 오브제를 통한 심리적 연상이 3개로 나타났다. 색채는 원색

계열 컬러와 강렬한 포인트 컬러의 사용. 조명은 컬러, 재료, 오브제의 연출과 함께 어우러져 연출되었고, 재료적 측면에서는 착시를 일으키는 사용과 촉각을 자극하는 '낮설게 하기' 방식, 심리적 연상을 유발하는 재료가 유희의 요소로 사용되었다. 이미지에서는 만화적인 요소와 추상적 패턴이 많이 나타났고, 오브제적 측면에서는 스케일의 과장된 표현이 두드러졌다.

둘째, 구체적인 표현 방법의 대상으로는 크게 공간 그 자체를 탈정형적으로 조작하는 방법(irregular), 기존의 공간 속에 흥미로운 공간을 삽입하는 방법(separate), 또는 이 각 6개씩으로 동등하게 나타났다. 탈정형적 방식은 일률적이고 규칙적인 공간에 형태적 변화를 주어 비일상적 경험과 더불어 시각적인 재미를 더하고 있으며 분리의 방법은 공간속에 또 다른 공간을 조성하여 호기심의 자극과 심리적인 분위기 전환을 통해 특별하고 의외성의 즐거움을 주고 있다. 전체 공간 디자인에 있어서 가장 적은 사례를 보이고 있는 Play요소는 형태에 재미를 준 오브제적인 가구를 통한 소극적인 체험의 형식으로 나타났다.

<표 5> 유희성 사례 내용분석

구분	감성 컨셉	표현 방법	공간구분	이미지
푸리	의료설비	재료의 물성에 보여지는 반사와 굴절은 공간에 풍부한 함을 주며 시각적 환영을 통한 재미와 즐거움 부여	구축적 O	홀(로비)
	2003. 12		S	회의실
	월가디자인		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
넥슨	게임	벽면의 불규칙한 형태와 틈새는 호기심을 유발하고, 독특한 재료에서 오는 낯설음은 공간에 색다른 부여.	구축적 O	홀(로비)
	2004. 03		S	회의실
	보이드플레이닝		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
KT솔루션	통신	특별한 형태의 오브제가 공간에 활기를 부여, 체험을 통한 재미와 다이내믹함을 느낌.	구축적 O	홀(로비)
	2004. 09		S	회의실
	문화공간+이손건축		C/L	휴식공간
	play		연출적 I	복도
BAT코리아	게임	다양한 컬러와 조명은 지루한 복도에 속도감을 줌. 사실적 이미지는 자유로운 연상을 통한 재미 부여.	구축적 O	홀(로비)
	2004. 10		S	회의실
	다원디자인		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
매컴플렉스오피스	디자인	사실적 스케일감의 오브제는 신선하고 재미있는 요소가 되며, 메모의 연출은 친근함과 흥미를 느낌.	구축적 O	홀(로비)
	2004. 12		S	회의실
	매컴플렉스		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
IBM라운지블루	디자인	과장된 오브제의 형태는 성적인 공간에 상상력을 통한 즐거움과 다이내믹한 공간으로 유도.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 11		S	회의실
	진디자인		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
NHN	게임	공간에 형성된 또 다른 영역은 호기심을 자극, 조명을 통한 강조는 색다른 분위기를 연출.	구축적 O	홀(로비)
	2006. 05		S	회의실
	진디자인		C/L	휴식공간
	play		연출적 I	복도
이모션	웹에이전시	공간속의 공간은 이벤트적 재미 부여. 컬러와 조명의 액센트와 재료의 물성은 재미있고 활기찬 느낌 연출.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 04		S	회의실
	디자인읽음		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
한국피앤지	제조	공간속의 공간은 일상적인 지루함을 유희성 부여. 유아적인 컬러와 분위기로 즐거움을 더함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 05		S	회의실
	SD90		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
태원엔터테인먼트	엔터테인먼트	무채색 속 컬러 액센트와 이미지, 도트무늬는 시각적인 재미와 분위기 전환을 통해 유쾌함을 줌.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 06		S	회의실
	인타코		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
알파빌44프로덕션	영화	캐릭터 이미지와 재료의 반사효과를 통해 즐거움 상상을 유발, 재미있는 환영은 재미를 더함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 06		S	회의실
	스튜디오vase		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
라파즈	제조	벽 자체의 보드화는 휴식공간에 자유로움과 재미를 제공. 컬러와 조명의 강조는 공간을 색다르고 풍부하게 함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 10		S	회의실
	문화공간어소시에이트		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
IBM라운지블루	벤치	과장된 오브제의 형태는 성적인 공간에 상상력을 통한 즐거움과 다이내믹한 공간으로 유도.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 11		S	회의실
	진디자인		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도

구분	감성 컨셉	표현 방법	공간구분	이미지
픽스다인	웹에이전시	이질적이고 낯선 재료는 오감을 차별화 된 상징적인 공간이 됨.	구축적 O	홀(로비)
	2005. 09		S	회의실
	디자인읽음		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
아다스	디자인	컬러와 조명의 다이나믹한 구성은 공간에 액티비티한 분위기를 유도하고, 시각적으로 풍부한 감성을 제공한다.	구축적 O	홀(로비)
	2006. 01		S	회의실
	IDAS		C/L	복도
	fun		연출적 I	지원공간
NHN	게임	공간에 형성된 또 다른 영역은 호기심을 자극, 조명을 통한 강조는 색다른 분위기를 연출.	구축적 O	홀(로비)
	2006. 05		S	회의실
	진디자인		C/L	휴식공간
	play		연출적 I	복도
이모션	웹에이전시	공간속의 공간은 이벤트적 재미 부여. 컬러와 조명의 액센트와 재료의 물성은 재미있고 활기찬 느낌 연출.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 04		S	회의실
	디자인읽음		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
한국피앤지	제조	공간속의 공간은 일상적인 지루함을 유희성 부여. 유아적인 컬러와 분위기로 즐거움을 더함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 05		S	회의실
	SD90		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
태원엔터테인먼트	엔터테인먼트	무채색 속 컬러 액센트와 이미지, 도트무늬는 시각적인 재미와 분위기 전환을 통해 유쾌함을 줌.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 06		S	회의실
	인타코		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
알파빌44프로덕션	영화	캐릭터 이미지와 재료의 반사효과를 통해 즐거움 상상을 유발, 재미있는 환영은 재미를 더함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 06		S	회의실
	스튜디오vase		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
라파즈	제조	벽 자체의 보드화는 휴식공간에 자유로움과 재미를 제공. 컬러와 조명의 강조는 공간을 색다르고 풍부하게 함.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 10		S	회의실
	문화공간어소시에이트		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도
IBM라운지블루	벤치	과장된 오브제의 형태는 성적인 공간에 상상력을 통한 즐거움과 다이내믹한 공간으로 유도.	구축적 O	홀(로비)
	2007. 11		S	회의실
	진디자인		C/L	휴식공간
	fun		연출적 I	복도

o : open & close, s : separate, i : irregular, c/l : color & light, l : image, m : material, o : objet

5. 종합 및 결론

이상의 연구를 통해서 국내 사무공간에 나타난 신개념 사무 공간의 디자인표현 특성에 대한 분석 결과를 정리해보면 다음과 같다.

<표 6> 전체 분석표

	자연친화성	경계모호성	유희성	20			
1	✓			21			
2				22			✓
3		✓		23			
4	✓			24			✓
5	✓			25	✓	✓	
6				26		✓	
7	✓			27		✓	
8	✓	✓		28			
9	✓			29	✓		✓
10				30		✓	
11			✓	31			
12		✓	✓	32	✓	✓	
13	✓		✓	33		✓	✓
14	✓			34			✓
15		✓		35		✓	✓
16			✓	36			✓
17			✓	37	✓		
18	✓	✓	✓	38	✓	✓	✓
19	✓			39		✓	✓

첫째, 3개의 카테고리의 비중을 살펴보면 39개의 사례 중 1개의 특성만이 나타난 사례는 18건, 2개의 특성이 나타난 사례는 9건, 3개의 특성 모두가 나타난 사례는 2건으로 나머지는 8건은 세 개의 특성이 모두 나타나지 않았다. 이러한 결과는 아직까지 그 표현 방법들은 적극적이지 않으나 오피스 공용공간에서 새로운 시도들이 일어나고 있음을 알 수 있다.

둘째, 회사 타입과 공간 비중에 대해 살펴보면 탈경계성에서는 디자인(4)-영화(4), 웹(3)분야에서 회의실에 나타난 비중이 가장 높았고, 자연친화성에서는 디자인(6), 게임(3)분야에서 복도에 나타난 비중이 높았다. 또한 유희성에서는 게임(4)분야를 제외한 대부분의 타입에서 비슷하게 나타났으며 회의실, 휴식 공간, 복도에서 대등하게 나타났다. 39개의 사례 중 동일한 업종에서의 디자인 특성을 살펴보면 아무래도 창의성이 강조되는 디자인 분야에서 3가지의 카테고리를 전반적으로 충족하고 있으며 공간의 활용, 즉 공간의 유연성을 강조하는 디자인 방법이 두드러지고 있다. 웹 분야는 창의적 사고와 아이디어를 위한 심리적 공간 경계의 확장과 체험적인 오브제의 도입, 시각을 자극하는 방법을 보이고 있으며 게임 분야는 업무의 성격을 드러내듯 놀이를 통한 업무의 연장과 개방된 유희적 디자인 비중이 두드러졌다. 이러한 결과는 타업종의 관료적인 업무보다는 창의성과 개성을 중시하는 회사에서 직원들의 원활한 커뮤니케이션과 참신한 발상을 위한 기대를 반영한 것으로 좀 더 유연하고 개방된 회의실과 쾌적하고 기분전환이 가능한 휴식공

간, 동적이고 경쾌한 복도를 지원하고자 함을 알 수 있다.

셋째, 2002-2007까지 표현방법의 변화에 대해 살펴보면 탈경계성은 2002년부터 꾸준히 나타났으며 그 표현 방법에 있어 구축적으로는 공간 속에 또 다른 공간을 연출하기와 투명한 재료의 사용이 증가하고 있으며, 연출적으로는 조명과 컬러의 사용이 높은 빈도를 보이고 있다. 자연친화성은 2005년 이전에는 상징적 표현을 통한 비중이 많았으나 그 이후로는 직접적 도입의 방식도 이전보다 활발히 나타나고 있다. 유희성은 2003년도 후반을 기점으로 현재까지 활발한 증가를 보이고 있고, 그 표현 방법에서 색채와 조명을 사용한 Fun적인 요소와 탈스케일적인 오브제의 도입을 통한 과장, 낮설음의 연출방법이 두드러졌다. 그러나 아직까지 우리나라의 기업문화나 정서상 신체자극을 동반하는 적극적인 유희요소인 Play의 방법은 극히 드물었다.

본 연구에서 나타난 표현 특성들은 업무의 직접적인 효율과 공간 활용적인 차원의 접근이 아닌 신개념의 오피스 공용공간에 나타난 디자인 특성에 관한 연구임으로 전반적인 사무공간에 시사하는 것과는 차이가 있음을 밝혀둔다. 아직까지 국내 사무공간의 표현 방식들은 구축적 변형 등과 같은 공간적 접근보다는 연출적이고 표피적인 다소 소극적 방식으로 표현되고 있음은 다소 아쉬운 점이라 하겠다. 그러나 예전에 비하면 사무 공간 개념의 변화에 발맞추어 다양한 시도들이 모색되고 있으며 다방면의 업종(분야)으로 확산되고 있음을 볼 때 창의성과 휴머니즘이 강조되는 현대 사회에서 이제 우리의 오피스 또한 이러한 특성들을 반영한 보다 적극적 접근을 기대해본다.

참고문헌

1. A. Clegg, The Technophile Office, Management Today, 1998
2. D. L. Nelson & J. C. Quick, Organizational Behavior, West Publishing Company, 1997
3. F. D. Becker & F. Steele, Workplace by Design, San Francisco: Jossey-Bass, 1995
4. Marilyn Zelinsky, New Workplaces for New Workstyles, McGraw-Hill, 1997
5. Jeremy Myerson & Philip Ross, 한영호 역, The Creative Office, 형설출판사, 2001
6. Jeremy Myerson and Philip Ross, The 21st Century Office, Laurence King, 2003
7. 리처드 플로리다 저, 창조적 변화를 주도하는 사람들, 이길태 역, 전자신문사, 2002
8. 제프모지 & 리처드 해리먼, 창의력 주식회사, 노혜숙 옮김, 푸른숲, 2004
9. 안경란, n-office 공간의 활성화 방안에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2004
10. 한승훈·장석중, 시간제 디지털 임대 사무환경 구성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제15권 2호 통권 55호, 2006. 4
11. 월간지 interiors, 가인디자인, 2002-2007

<접수 : 2009. 4. 30>