

# 엔터테인먼트 공간에 나타나는 유희적 표현에 관한 연구

- 클럽 공간을 중심으로 -

## A Study on the Entertaining Expressions in the Spaced for Entertainment

- With a Focus on the Club Environment -

Author 김혜현 Kim, Hye-hyun / 정회원, 조선대학교 실내디자인학과 석사과정  
윤갑근 Yoon, Gab-geun / 이사, 조선대학교 실내디자인학과 교수  
문 혁 Mun, Hyok / 정회원, 조선이공대학 외래교수, 경영학 박사  
서수미 Seo, Su-mi / 정회원, 조선대학교 디자인 경영학과 박사수료\*

**Abstract** In the 21st century, people began to pay more attention on the culture, and the chances for them to participate in the cultural lives also increased. The spaces for entertainments can also be deemed as the center of the cultural contents. The entertainment is, in consideration of its definition by the literal meaning and the origin of the word itself, 'an act that entertains, or any artificial creation that is designed to give entertainment with a view to relieve the subjects from the burdens they have as they live.'Of the modern entertainment spaces, the one with the most profound visual manifestation of the entertainment element is the club. The purpose of this study is to examine the influence from the entertaining element manifested in the club spaces. Only until a few years back, the club spaces were deemed with negative impressions that comes with the more negative side of the entertaining world. But, recently such negative impressions are lift off considerably, and the club spaces are regarded with positive impressions as to be the kind of place where the young people can enjoy performances and other kind of culture in healthy atmosphere. In Chapter 2, we will examine the entertainment and the nature of the pleasure it gives, as well as the correlation between the entertaining environments and the pleasure they give. In chapter 3, the entertaining elements within such contexts are classified into the experience, form, color, objects, and the lightings and examine the characteristics of each of them. Also, the influences of these elements to the entertaining environment will be reviewed. In the case study in chapter 4, 9 overseas and domestic club spaces that were introduced in 'Interior World' magazines, that is, in the issues that are focused on 'Entertainment,'such as Issue 59, 68, and 79. As a result of the analysis, the influences of the entertaining, or pleasing, elements were discovered. The particular expression characteristics of the pleasing designs in the club spaces are, namely, the form elements, material elements, color elements, objects elements, and the lighting elements. As the society changes and the cultural level goes up, the club spaces are required to adopt more changes. Therefore, the pleasing elements of the space should receive further emphasis. These elements will act as a trend in the space and make the people appreciate the space more refreshing.

**Keywords** 유희, 엔터테인먼트, 클럽  
Play, Entertainment, Club

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

21세기에 들어와 우리의 문화 콘텐츠 산업은 질적·양적으로 눈부신 성장을 해나가고 있다. 사람들 또한 문화

에 대한 관심과 참여의 기회가 증가하고 있으며 문화 콘텐츠의 중심인 엔터테인먼트 공간은 방문객의 감성을 자극하는 트렌디한 문화공간으로 변화하고 있다. 사회가 다양화되고 복잡해짐에 따라 사람들이 필요로 하는 공간은 날로 변화하고 있다. 이러한 트렌드를 반영하듯이 최근 감각적이고 유희적인 디자인이 돋보이는 크고 작은 엔터테인먼트 공간들을 어렵지 않게 접하게 된다.

\* 교신저자(Corresponding Author); ssm3816@hanmail.net

엔터테인먼트 공간은 보여주는 방법에 따라 많은 것을 포함하고 있지만 적극적으로 사람에게 소통되지 않는 한, 그 효과를 기대하기는 힘들다. 공간을 방문하고 직접 찾아오는 사람들은 대부분의 여가 시간을 활용하여 의미 있는 시간으로 보내려는 사람들이다. 그런 의미에서 엔터테인먼트 공간은 일상적인 생활에서 벗어나 비일상적이며 유희적인 즐거움과 만족을 찾으려는 목적이 있다.

유희는 일반적으로 어떤 행동을 동반하게 되고 그러한 행동들은 반드시 공간을 필요로 하게 된다. 따라서 유희적인 즐거움은 공간과 밀접한 상관관계에 있다. 유희가 행동으로 움직이는 것만이 유희가 아니고 시각과 촉각적인 반응도 일종의 유희에 포함 된다고 할 수 있다. 이는 감각적이고 감성적인 측면을 통한 심리적 유희의 만족까지도 공간에서 고려해야 한다는 것을 시사하는 것이다.

따라서 유희적 공간은 시각적인 분위기가 중요하게 되며 이러한 분위기가 공간에 있는 사람들에게 강한 영향을 주게 된다. 이러한 의미에서 유희공간은 다양한 인간의 행위와 변화를 창조하고 수용할 수 있는 하나의 공간화된 장소이어야 하며 동시에 시각적 형태로 표현되어지는 공간이어야 한다는 것이다. 이곳에서는 심리적 정서적 체험의 극대화를 위한 분위기의 연출이 중요하다.<sup>1)</sup>

본 연구는 현대 엔터테인먼트 공간들 중 유희성이 가장 두드러진 클럽 공간을 중심으로 공간에 나타나는 시각적인 유희 표현 및 요소들이 무엇인지 살펴보고 그 표현 요소들이 공간을 사용하는 사람들에게 어떠한 영향을 미치는지 이해하고 그 효과와 파장은 무엇이며 앞으로 엔터테인먼트 공간의 발전 가능성을 제시하고자 한다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구의 범위는 유희적 표현이 적극적으로 표현된 클럽공간에 초점을 둔다. 분석 대상은 인테리어 잡지 'INTERIOR WORLD' 중 'ENTERTAINMENT'를 주제로 한 59호, 68호, 79호에서 선정한 엔터테인먼트 공간을 중심으로 선정하였다. 'INTERIOR WORLD'에서 엔터테인먼트 공간의 범위는 매우 다양하게 선정되어 있다.

클럽은 몇 년 전 까지만 해도 어두운 유희 문화라는 부정적인 공간으로 인식되었지만 요즘 들어서는 활동적이고 자유분방한 젊은이들의 건전한 분위기와 유희공간의 역할을 하며 새로운 놀이 문화 공간으로서 긍정적인 평가를 받고 있다. 기존 어두운 클럽의 틀에서 벗어나 새로운 문화공간을 창조하는 흥미로운 공간으로 사람들에게 새로운 엔터테인먼트 공간을 제공하고 있다. 클럽은 사람들의 움직임이 큰 장소 중 하나며 공간의 분위기는 많은 요소들에 의해서 색다르게 표현된다. 자유롭게 음악을 듣고 즐기며 춤을 춰기 위한 공간인 뿐만 아니라

젊은이들이 자신의 끼를 펼칠수 있는 많은 퍼포먼스와 공연문화가 자리매김 하면서 짙은 어둠속에서 비트감이 넘치는 큰 음악과 화려한 조명이 공존하는 클럽은 모든 요소가 강하게 작용해 활기찬 분위기를 연출한다. 이러한 요소를 즐기기 위해 클럽을 찾는 사람들은 일상의 스트레스와 정적인 분위기에서 탈출하고자 한다.

본 연구의 방법은 2장에서는 엔터테인먼트 공간과 복합문화공간에 대하여 알아보고 차이점을 도출한다.

제 3장에서는 공간에 나타나는 유희적 표현요소를 형태, 재료, 색채, 오브제, 빛으로 구분하여 그 요소들의 표현특성에 대하여 연구한다. 그리고 그 요소들이 공간에 미치는 영향을 알아본다.

4장의 사례분석에서는 'INTERIOR WORLD' 잡지에서 'ENTERTAINMENT'를 주제로 한 59호, 68호, 79호에서 선정한 클럽 공간 작품 8군데를 중심으로 분석하여 결과를 도출하고자 한다. 클럽공간에 나타나는 표현요소들이 사람들에게 어떠한 영향을 미치는지 이해하고 그 효과와 파장은 무엇인지 살펴본다. 또한 앞으로 엔터테인먼트 공간의 발전 가능성을 제시하고자 한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 엔터테인먼트 공간

#### (1) 엔터테인먼트의 의미

<ENTER>와 <TAIN>의 합성어인 <ENTERTAIN>은 본래 <가지다, 잡다, 쥐다 :HOLD>를 뜻하는 <TAIN>을 어근으로 하고, <가운데, 사이에, 함께 :TOGETHER>를 의미하는 ENTER가 합쳐져서 ENTERTAIN 즉, <HOLD TOGETHER :함께 붙들어 모아준다> 라는 어원적 의미를 갖는 동사이다.

엔터테인먼트는 <ENTERTAIN>의 명사형으로 사람들을 한 곳에 모아 놓고 벌이는 일체의 행위를 일컫는다. 사전적 정의나 어원적 접근을 종합해 볼 때, 엔터테인먼트란 '즐거움을 주는 행위나 즐거움을 주기 위해 창조된 일체의 인위적인 생산물들로, 세상사를 잊고 잠시나마 삶의 고통을 유보 할 수 있게 해주는 것'으로 정의할 수 있다.

엔터테인먼트에서 즐거움이란 서비스의 주체가 제공하는 웃음, 해학, 기쁨, 환희 뿐 아니라, 주체가 조성한 극적인 공포, 두려운 상황으로부터의 탈출로 객체가 느끼게 되는 짜릿함, 해방감, 전율, 쾌감, 통쾌함 까지도 즐거움의 영역에 포함시키며, 분노와 슬픔, 비애, 비장함 등 주체가 제공하는 감성적 서비스로부터 객체가 느끼는 연민과 동정, 애처로움과 같이 카타르시스로 승화될 수 있는 정서적 변화의 동인까지도 엔터테인먼트가 제공하는 즐거움으로 해석한다.<sup>2)</sup>

1) 나카노 하지무, 공간과 인간, 최재석 역, 도서출판 국제, 1999, p.172

## (2) 엔터테인먼트 요소

엔터테인먼트 요소는 상업성, 대중성, 창조성, 오락성으로 나누어 살펴볼 수 있다.

첫째, 상업성은 부가 가치를 취득할 수 있는 소비대상, 즉 객체인 대중을 전제로 한 것이고, 대중들로부터 재화를 취득할 수 있을 때 엔터테인먼트는 완성된다.

둘째, 대중성은 서비스의 객체이며 소비의 대상이다.

셋째, 창조성은 서비스의 주체는 언제나 객체인 대중들의 관심을 끌어 모을 수 있는 재미있고 다양한 소재와 형태, 요소들을 찾아내고 가공해 나아가야 한다.

넷째, 오락성은 서비스 주체들의 피나는 노력은 엔터테인먼트의 또 다른 특성을 탄생시키는데, 그것이 바로 엔터테인먼트이며 흥미로운 것이 새로운 선택의 기준이 되며, 감동과 재미를 줄 수 있다.

엔터테인먼트의 상업성이 대중성을 전제로 한 것이라면, 서비스의 주체는 언제나 객체인 대중들의 관심을 끌어 모을 수 있는 재미있고 다양한 소재와 형태, 요소들을 찾아내고 가공해서, 이를 상품화하기 위한 노력을 경주해야 한다. 하나의 상품을 개발해내기 위한 서비스 주체들의 피나는 노력은 엔터테인먼트의 또 다른 특성을 탄생시키는데, 그것이 바로 엔터테인먼트의 오락성과 창조성이다. 오락성이 결여된 엔터테인먼트는 대중성을 잃게 되고, 대중성을 잃은 엔터테인먼트는 상업성을 결여하게 된다. 상업성이 결여된 엔터테인먼트는 순수예술이나 순수 창작물일 수는 있어도 진정한 엔터테인먼트로서의 가치는 상실한다. 그렇다고 엔터테인먼트가 저급 예술이나 저급 문화를 의미하지는 않는다. 그것은 서비스의 주체들이 창조성, 창의성, 예술성에 기반을 두고 새로운 엔터테인먼트를 탄생시키기 때문이다. 엔터테인먼트는 상업성과 대중성, 오락성과 창조성이 절묘한 조화를 이루는 통합적 문화, 예술 영역이다.<sup>2)</sup>

## (3) 복합문화공간과 엔터테인먼트 공간

복합문화공간과 엔터테인먼트 공간은 소비자에게 문화공간을 제공하고 즐거움을 제공한다는 점에서 같은 맥락이지만 복합문화공간은 기업에서 사람들에게 다양한 문화활동을 제공하며 서비스를 제공하는 공간이고 엔터테인먼트 공간은 복합문화공간보다 더욱 상업성이 짙은 문화 공간이다.

복합문화공간은 엔터테인먼트 기능을 가진 유희적 공간이다. 복합문화 공간에서 '복합'이라는 용어는 고유기능을 가진 2개 이상의 시설이 한 공간 내에 포함되어 있을 때 복합되었다고 정의 내린다.<sup>4)</sup>

복합문화공간의 유형적, 물리적 차원의 복합화는 동일 건물 또는 동일 부지 내에 다양한 문화와 그 외의 다양한 시설을 함께 설치하여 이를 이용하여 소비자에게 필요로 하는 문화, 제품 및 서비스를 가능한 동일 장소에서 제공하는 것을 의미한다.

최근 문화에 대한 관심이 높아짐에 따라 문화소비가 증가하였다. 이러한 현대 소비자의 라이프스타일을 반영한 복합문화공간은 다양한 문화 활동을 편리하고 쉽게 할 수 있으며 문화공간의 부족 현상 또한 해결할 수 있다. 이러한 복합문화공간의 등장은 문화를 소비하는 소비자에게도 다양한 문화를 즐기며 여가시간을 보낼 수 있는 환경을 만들어주고 문화 예술 분야도 더욱 많은 수요자를 공급받을 수 있는 기회적 공간을 갖게 되는 시너지 효과를 얻을 수 있다.<sup>5)</sup>

엔터테인먼트 공간의 발전 배경은 엔터테인먼트를 문화적 특징으로 볼 때, 크게 3가지로 볼 수 있다.

첫째, 사람들은 느끼는 것에 빨리 반응한다. 이것은 이성적 사고가 아닌 감성적 선택이 요구되는 것으로, 모든 정보와 의사소통의 속도가 순식간에 이루어지고 있다는 것이다. 사람들은 이러한 것들을 빠른 시간 안에 수용 또는 거부하여 마음에 드는 것과 흥미로운 것을 선택의 새로운 기준으로 삼고 있다. 또 산업화시대에 인간에게 요구되었던 것은 논리적으로 경연한 지식을 확보하는 직접적인 것이었으나, 현대 사회에는 환경의 변화에 빠르게 대응할 수 있는 다양성을 요구하게 되었다.

그러면서 인간은 존재하지 않는 지식, 무형의 지식을 창조하고 느끼는 일을 맡아야 하며 지식이 뛰어난 인간보다는 감성이 뛰어난 인간의 존재가 더 부각되었고 사람들은 자신의 감성에 의존하게 되면서 더욱 빨리 반응할 수 있는 것을 선호하게 되었다.

둘째, 재미와 감동이 동시에 이루어져야 한다. 현대 사회 사람들은 생활의 모든 면에서 끊임없이 즐거움을 추구한다. 현대 사회 이전의 삶의 목표가 '잘 먹고 잘 살기 위해서' 하는 것이었다면 지금은 '즐겁게 살기 위해서'로 변화되었다. 이것은 이전의 즐거움이 '일하는 즐거움'이나 '배우는 즐거움' 등 모호하게 포장된 개념이었다. 하지만 현대 사회의 즐거움은 그냥 즐거움 그 자체, 이것을 넘어서서 '배우는 것'의 방법 역시 '즐거움'이길 요구하게 되었다.

또 문화 및 오락 콘텐츠 뿐 만 아니라 일반 상품들도 감동이나 재미를 선사해야 사람들의 욕구를 충족시킬 수 있다. 그리고 놀이에서 모든 문화가 탄생되는 "유희적 인간"의 인류관이 부각되고 '정말 잘 노는 것'에 많은 시간을 할애하게 된 것이다. 이것은 건전하고 생산적인

2) 신영하, 엔터테인먼트 요소를 활용한 백화점 VMD에 관한 연구, 홍익대석론, 2004, p.11 재인용

3) 신영하, 전개서, pp.16~17 재인용

4) 오정하, 문화공간을 통한 발레의 대중화 방안 모색, 세종대 석론, 2008, p.11

5) 김물화, 복합문화공간에 나타난 하이브리드 개념을 적용한 사례조사 연구, 국민대 석론, 2009, p.27

‘노는 것’을 제공하는 상품 및 콘텐츠의 개발은 지금까지와는 상상할 수 없을 정도로 발전되며 큰 부가가치를 창조하게 된다는 것이다.

마지막으로 엔터테인먼트에서 문화산업의 중요성이 증대되고 있다는 것에 주목한다. 세계 우수 기업들은 영화, 음반, 방송, 출판, 게임, 애니메이션, 인터넷 등 오락 산업의 모든 영역에서 수직적·수평적 통합으로 독점화를 시도하고 있다. 우리가 살고 있는 현재와 다가올 미래의 소비자는 점점 까다로워지는 상황에서 공간이 소비자의 관심을 어떻게 끌 것이며 관심을 끈 다음에는 상품의 가치가 더욱 매력적으로 보이도록 하기 위해서 무엇을 해야 하는가 라는 문제가 나온다.<sup>6)</sup>

## 2.2. 유희의 일반적 고찰

### (1) 유희의 의미

유희의 단어 해석을 보면 한자로는 <유(遊) : 놀 희(戲): 놀다, 놀이하다>, 영어로는 <Play, Fun, Amusement> 등으로 말하는데, 그 의미를 살펴보면, ‘유희란 특별한 목적의식 없이도 그것 자체로서 흥미를 느끼게 되는 활동의 총칭이다.’<sup>7)</sup>

유희의 요소로는 긴장과 쾌락과 재미가 있는데, 어떠한 분석이나 논리적인 해석을 거부하는 ‘재미’라는 요소가 유희의 본질이다. 또한 유희는 우선 노동, 근심, 열성 등 삶의 심각한 모습과는 대조적으로 휴식, 기분전환, 오락, 심심풀이, 희롱, 장난 등 심각하지 않는 것, 구속력이 없는 것으로 타나난다. 즉 유희는 인간의 삶에 있어서 주변 현상으로부터 긴장완화를 가져다주는 수단으로 대개 인정한다. 그러므로 유희는 유쾌함과 즐거움이 절대적인 것으로 ‘진지함이 아닌 것’이라고 말할 수 있다.<sup>8)</sup>

### (2) 인간과 유희

A.호이징가는 “유희의 목적은 행위 그 자체에 있다”라고 하였고 “인간은 호모사피엔스(지혜 있는 사람)가 아니고, 호모루덴스(노는 사람)”라고 정의하였다. 호이징가는 놀이를 다음과 같이 정의 하였다. “유희란 마치 노는 것처럼 행해지고, 또 일상생활의 테두리 밖에 놓여진 것처럼 여겨지는 자유로운 것으로써, 어떤 이익도 얻지 않지만 인간을 완벽하게 몰두할 수 있게 하는 행위이다.”

놀이는 한정된 시공간 속에서 행해지며, 여러 규칙에 따르는 일련의 질서 속에서 진행되는 행동이다. 그것은 일상적 세계 한가운데 있는 일시적 세계들이며, 그 자체 속에 목표를 갖고 있는 행위를 완수한다. 곧 놀이란 자유로운 행위이며 실제 생활 밖에 있고, 물질적인 이익이나 효용에는 관계가 없으며, 자기가 만들어 내는 한정된

시간과 공간 안에서 일정한 규칙에 따라 질서 정연하게 이루어지는 것이다.

호이징가는 성스러운 행위가 격리된 장소에서 특정한 규율에 따라 실생활 외의 일시적인 허구 세계에서 이루어지는 것에서 놀이와 성스러운 행위의 유사성을 지적하였다. 그는 놀이만이 인간의 기본적 행위이며, 성스러운 행위는 그 표현으로 나타난 것이라고 하였다.

놀이는 속박에서 벗어나는 것이며 즐거움이나 기쁨은 놀이에 필수적인 것이다. 또한 타인이나 주변 환경에 의해 강요되지 않는 선택의 자유가 놀이의 핵심이 된다. 놀이는 그 행동의 어떤 ‘지향성’, 즉 참여의 방법을 결정하는 정신 상태에 의해 결정된다. 인간은 모든 자연적 기능을 놀이에 활용하므로 놀이란 다른 환경으로부터 놀이를 구별 짓는 특성을 가진 특수한 활동이라고 할 수 있다. 따라서 놀이란 활동의 명칭으로서도 아니고 부가되는 기분에 의해 구별되는 것도 아니며, 다만 활동이 어떤 상황에서 어떻게 일어났는가를 묘사하는 부사적 의미로 가장 잘 쓰여 진다.<sup>9)</sup>

### (3) 유희적 공간

유희적 공간 디자인에서 유희에 의한 재미있는 효과는 우리가 본 것과 그 자극에 대한 반응에서 오는 시각적 경험으로 느껴지는 것으로 미소, 웃음, 폭소 등 인지과정의 확인 행동 형태로 나타난 지적, 정신적 즐거움을 준다. 유희는 어떤 활동 그 자체가 흥미 있기 때문에 일어나는 심신의 자유로운 발동으로 긴장을 필요로 하는 일에서 벗어난 긴장이전의 마음이 편안한 상태로 돌아가는 것이다. 오락, 긴장해소, 기분전환 및 무목적인 유희는 필요 불가결한 생활 조건들로서 생리학적인 측면에서나 심리학적인 측면에서 모두 생명력을 유지하고 새롭게 하는데도 약화된 활동력을 자극하고 강화하는데 필요하다.

현대는 유희적인 마음, 장난기 있는 마음이 없으면 사람들에게 어필할 수 없다. 사람들의 상상력과 창의력을 불러일으키는 유희가 반영된 공간을 만들어감에 따라 점차 재미있는 형태로 변해가는 것이다. 따라서 공간에 있어 유희의 효과는 사람들의 능동적 참여를 유도하고 정신적 즐거움을 제공하여 유희의 의미 해석을 돕는다는 데에 의의가 있다.<sup>10)</sup>

## 3. 공간속에서 시각적 유희디자인

유희적 표현 요소는 다양한 표현 방법으로 공간에 나타난다. 표현 요소들은 그 효과에 따라 자유로운 방법으로 표현된다. 표현 요소는 사람들에게 오감(시각·청각·후

6) Michael J.Wolf, 오락의 경제, 이기문 역, 2002 재인용

7) <http://www.empas.com>

8) 김지이, 국내 사무공간의 공용공간에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 건국대 석론, 2009, p.61

9) 이수진, 오피스 공간에서 유희적 디자인 표현 특성에 관한 연구, 건국대 석론, 2003, p.28

10) 이민영, 놀이 개념을 적용한 공간연출에 관한 연구, 홍익대 석론, 2003, p.47 재인용

각·미각·촉각)을 통해서 인지된다. 사람들은 다섯 가지 오감을 통해 정보를 받아들이고 많은 재미와 정보를 인지하고 느낄 수 있다.

특히 시각적인 요소는 오감의 표현요소 중 가장 발달되어 있어 정상적인 상태에서 사물을 인지할 수 있는 가장 중요한 역할을 한다. 시각은 객체를 눈으로 보여줌으로써 이미지를 직접적으로 인지하게 해주고 분명한 매체를 직접 확인함으로써, 사람들의 관심을 유발하여 적극적·능동적으로 참여할 수 있게 한다. 따라서 시각적인 표현요소를 잘 활용한다면 효과적으로 공간을 활용할 수 있을 것이다. 본 논문에서는 시각적 유희적 표현기법을 형태적 표현, 재료적 표현, 색채적 표현, 오브제적 표현, 빛의 표현으로 나누어 보았다.

<표 1> 공간에서 나타나는 시각적 유희 디자인의 특성

요소	표현 양상 및 유희적 효과
형태	모양, 부피, 구조의 공간 구획으로 공간 연출
재료	재료에 의한 반사, 투명, 불투명과 질감에 의한 확산, 유입, 반사등의 공간 연출
색채	색상, 명도, 채도에 의한 공간 연출
오브제	물질과 사물을 통한 상징성과 추상적 오브제에 의한 공간 연출
빛	표면의 질감, 빛과 그림자로 공간 연출

### 3.1. 형태적 요소

공간에 있어 형태는 모양, 부피, 구조로 정의될 수 있다. 부피는 공간을 점유하고 있으며 모양은 시선을 끌며, 구조는 시선을 집중시키게 함으로서 형태에 주의력을 끌게 된다. 공간의 형태는 벽에 의해 구획되고 형성되며, 인간의 시지각상 가장 구체적인 대상이 된다. 벽의 형태는 폭과 높이, 깊이, 평평하거나 오목하거나 볼록한 형태, 기울기 등의 요소에 의해 좌우되며 형태에 따라 공간에 의미를 부여하게 된다.<sup>11)</sup>

공간의 형태에 따라서 평평한 형태, 오목한 형태, 볼록한 형태, 사선의 형태, 곡면의 형태, 파동치는 형태로 분류할 수 있다. 이러한 다양한 형태로 하여금 공간은 안정감, 운동성, 유연성, 볼륨감, 다양함을 부각시켜 흥미를 유발하기도 한다.

### 3.2. 재료적 요소

재료는 형태와 더불어 공간 연출 디자인의 표현에 많은 영향을 주는 요소 중 하나이다. 현대에 들어서면서 재료가 공간에 미치는 영향은 사용방법과 범위의 다양화로 더욱 증대되어가고 있다. 또한 공간 구조의 형태를 조작하여 공간을 창출하는 대신 입방형의 단순한 형태로 제한하고, 다양한 재료의 사용으로 새로운 공간을 연출한다. 공간의 성격과 이미지를 표현하는데 있어 재료는 아주 중요한 역할을 하며, 재료표면의 색채와 질감의 상

태에 따라 공간은 다양하게 변화한다. 공간에 있어 재료의 표현은 인위적 환경을 강조하고 공간에 어떤 형태와 형상, 다양성과 차별성을 주기 위한 가장 기본적인 구성 물질이다.<sup>12)</sup>

### 3.3. 색채적 요소

색은 시각의 기본적 요소 중 하나로 사람들의 심리적인 반응에 많은 영향을 준다. 색채는 색상, 명도, 채도에 따라 특징이 달라지며 이는 모두 빛에 의존하고 빛의 상태에 따라 달라지기도 한다. 다양한 색의 사용은 사람들을 자극시키고 흥분하게 하는 효과가 있어 공간연출의 수단으로 많이 이용되고 있다. 공간에 있어 색채는 형태적으로 다양하게 존재하고 있으므로 그 특성을 구성하는 방법에 따라 공간의 성격을 강조하고 형태와 공간의 이체는 미지를 명확하게 하는 역할을 한다

색채는 시각적인 표현 요소 중 가장 크게 사람들의 심리적인 반응에 영향을 주는 요소이다. 간에서 유희적 표현으로써의 색채는 주로 여러 가지의 색채를 한꺼번에 배색하거나 원색의 색채를 과감하게 사용한다. 이는 단순히 심미성 이외에도 육체적, 정신적 활동에까지 영향을 미친다. 또한 시각적으로 풍부하고 개성적인 공간을 연출하며 사람들이 공간을 지각할 때, 풍부한 감정으로 접근하게 하는 중요한 요소로서 형태를 느끼기에 앞서 공간의 분위기를 먼저 인식하게 하고 공간에 대한 강한 인상을 심어준다.

### 3.4. 오브제 요소

공간은 사물과 사물간의 상관관계에 의해 인식되며, 사물은 다시 인간과의 관계 속에서 상호영향을 미치게 된다. 오브제는 공간과의 관계 속에서 보다 명료하게 이해되는 것으로 오브제란 공간에 대한 그들의 개념을 형성하는 도구로 이해될 수 있다. 공간 속에서 인식되는 오브제는 지속적이며 공간과 조화를 이루며 새로운 공간을 창조하는 기능을 지니고 시대에 따라 변화해 왔다.

오브제를 유추해내는 대상과 표현 방식에 따라 실내공간에서의 오브제 요소는 물적 대상이 될 수 있는 구상적 이미지와 추상적 이미지로 나눌 수 있다. 구상적 이미지는 자연물과 인공물로 나눌 수 있고, 자연물은 인간의 형성과 동물과 식물, 광물 등으로 분류할 수 있다. 인공물은 일상의 도구나 기계 등의 인공적인 물체가 소재가 되기도 하고, 역사와 장소, 전통적인 요소 등으로 표현될 수 있다. 추상적 이미지는 기하학적 오브제와 단순 추상의 오브제로 나눌 수 있는데, 기하학적 오브제는 공간에 조형의 기본 요소들을 도입함으로써 단순미와 반복

11) 윤경원, Ibid, p.37

12) 로즈메리컬머, W 오티 킬머, 인테리어 디자인:실무 이론, 김혜원 의 역, 교문사, 1999, p.92

을 통한 공간의 리듬감·통일감을 얻는 것으로 볼 수 있고, 단순추상의 오브제는 마음속의 심상을 구체적인 형태로 표현하는 것으로 비구상적이거나 유기적인 형태로 나타날 수 있다.<sup>13)</sup>

오브제는 공간의 방향성, 즉 동선을 유도하기도 하고 벽이 아니라도 각각의 공간을 분할하거나 공간을 끊임없이 변화하는 연결고리 역할을 하고 있다. 또한 통일성과 리듬감을 공간에 표현하여 시각적 요소로서 긴장감을 이완시키고 장소성을 부각시키는 유희적 표현요소의 역할을 한다.

### 3.5. 빛의 요소

빛은 그 비취지는 방향과 질의 차이에 의해서 공간의 성격을 변화시킨다. 빛의 비추임은 공간에 있어서 표면의 질감, 빛과 그림자 등의 특성을 나타낸다. 이 2차원적인 시각이 3차원이 되었을 때, 공간의 총체적인 것들은 시각적으로 더욱 확대된다.<sup>14)</sup>

빛은 비 물질성 요소이지만 공간에서 물체의 형태를 결정, 지각하게 하고 공간에 생명력과 활기를 불어 넣어 공간을 완성하는 근본적인 역할을 한다. 빛에 의하여 공간은 기능적인 측면과 함께 심리적으로 인간의 감정적 행위에 영향을 미치고 공간의 분위기를 좌우하는 장식적 조명으로서의 역할을 한다.

## 4. 클럽 공간에서 유희적 표현 사례

### 4.1. 조사대상

분석 대상은 인테리어 잡지 'INTERIOR WORLD'에서 'ENTERTAINMENT'를 주제로 한 59호, 68호, 79호의 잡지에서 선정해놓은 엔터테인먼트 공간들 중 유희성이 짙은 시각적 표현 요소가 가장 두드러지게 나타난 클럽 공간을 중심으로 선정하였다. 또한 유희동기가 많은 도시 지역의 클럽공간을 중심으로 하였다. 단순히 유희동기의 밀집 뿐만 아니라 설계자 및 디자이너의 디자인 컨셉에서 사람들의 놀이문화를 새롭게 탄생시키고자 하는 의도가 있는 클럽공간을 중점으로 두었다.

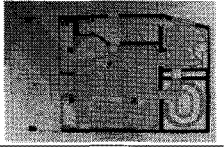
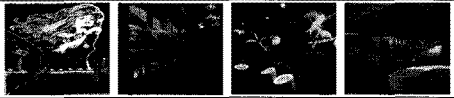
T-012, 상파뉴 클럽, 클럽 씨클, 커쿠 클럽, 피콕 디너 클럽, 클럽 볼룸, 풍가룸 노키아, 그레이 구스 작품 8군대를 중심으로 작품의 내용과 공간에 나타나는 유희적 표현 요소에 대해서 알아보았다.

<표 2> 'INTERIOR WORLD'에 수록된 엔터테인먼트 공간의 분류

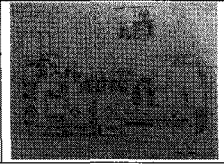
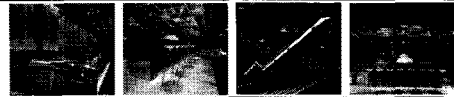
INTERIOR WORLD	
59호	T-012, 상파뉴클럽, 클럽씨클, 클럽커쿠, 아고라극장, 머스트 씨 유로모그짐, 롯데시네마 건대입구점, CGV일산점, 에브리맨 시네마 클럽, 노블리스 준, 보디스, 세븐력 힐튼 카지노, 카지노 에스팔라나데
68호	시네마 퍼시픽 플레이스점, SM 모아 볼링장, 37°올림픽아, 피콕 디너클럽, 클럽 볼룸, 템플룸, 클럽제페, CGV 문래점
79호	풍가룸 노키아 센터, 뽀뽀리 리사이틀 센터&MTC극장, 백남준 아트센터, 코엑스아트룸, 그레이구스, 요트 플러스, 디플로마-디지털 시네마, 에브리싱, AK플라자, 마산3.15아트센터

### 4.2. 사례분석

<표 3> T-012

작품명		T-012 Club	
설계	아폴리토 플라이트 그룹·피터 이폴리토, 권터 플라이트, 팀레스만, 빈센트 가브리엘, 모니카 스크지페		
위치	독일 슈투트가르트 테오도르 헤어스 가도 12		
면적	230㎡		
이미지			
작품내용	공간은 지하, 1층, 2층으로 구분된다. 설계개념은 흑과 백이라는 도시적인 주제를 가지고 바와 나이트클럽이 즐비한 거리에서 눈에 띄는 발상과 참신한 클럽 시설을 구축하고자 하였다. 1층에는 두 개의 휴게 공간을 갖춘 바가 있고, 그 위에는 넓은 댄스 공간과 또 다른 바, 지하에는 두 번째 댄스 공간이 구성되어 있다.		
유희적 표현	형태	전정을 거울로 막은 둥근 구멍으로 표현하였다. 이로 인해 공간이 무한히 확장되어 더 넓은 공간을 표현한다. 형태는 단순한 매시이지만 그 내부의 오브제와 재료, 그래픽이 공간을 완성시킨다.	
	재료	확장성을 강조할 수 있는 거울 소재를 사용하여 방향과 위치에 따라 공간이 시시각각 변하게 된다.	
	색채	흑과 백이라는 주제로 강렬한 느낌의 초현실적인 모티브의 일러스트를 표현하였다. 전체적으로 일러스트를 많이 사용하여 흑과 백의 색채로 뚜렷한 느낌의 색채로 표현되었다.	
	오브제	크롬계단과 술병의 진열로 공간의 분할을 선명하게 하고 사람들을 시각적으로 유도하고 있다.	
빛	직선형 조명요소를 사용한 빛의 회절, 발광 다이오드 조명의 굴절로 가시성과 공간의 확장성을 높인다.		

<표 4> 상파뉴

작품명		Champagne	
설계	MLD Design		
위치	대만 타이페이		
면적	890㎡		
이미지			
작품내용	일반적으로 매일 똑같이 흘러가는 현대 시간 속에 미래를 지향하면서 활발하고 몽환적인 느낌을 지닌 테크노와 60~70년대 일본의 모더니즘이 컨셉이다. 일본의 절제된 디자인이 공간에 심플하게 구성되어 있다. 이곳의 연출은 동양적인 느낌으로 다른 나라의 공간을 재현해 놓은 듯하다.		
유희적 표현	형태	직각의 느낌으로 절제된 디자인이 특징이다. 공간 내부의 형태변화보다는 재료, 색채, 오브제, 빛의 변화로 형태를 표현하고 있다.	
	재료	반사되고 투영되는 얼음조각 느낌의 아크릴과 거울을 사용하여 몽환적인 느낌을 강조한다.	
	색채	회색과 검정의 구성의 어두운 분위기에 핑크와 골드의 가구배치로 공간과 대조를 이룬다.	
	오브제	얼음 조각 같은 테이블 디자인과 와인 디스플레이가 거울의 벽 뒤에 위치한다.	
빛	거울과 스틸 소재를 함께 사용하며 빛의 반사를 통해 공간의 확장성과 움직임 유도를 한다.		

13) 안주희, 전계서, p.185

14) 박진욱, 실내공간에서 빛의 의미와 활용에 관한 연구, 영남대 석론, 1997, p.8

<표 5> 씨클

작품명	Circle	
설계	코어헨즈(주)	
위치	서울시 강남구 청담동 91-2	
면적	1,060㎡	
이미지		
작품내용	내 집처럼 누워 유흥을 즐길 수 있는 자유로움에 중점을 두고 매일 공연하는 DJ 파티를 주제로 국내외 유명 아티스트와 최첨단 영상들의 퍼포먼스가 열린다. 자동차 런칭 쇼, 쇼 케이스, 멀티미디어 아트 쇼 등의 다양한 행사를 체험할 수 있다.	
유희적 표현	형태	환상적으로 몽환적인 공간을 이끌어 내기 위해 유기적인 분위기를 도입하였다. 중앙의 원형 댄스홀로어는 바를 중심으로 회전하고 움직여 활동적인 공간을 제공한다. 또한 4D 효과를 사용하여 분위기를 더 즐길 수 있다.
	재료	크리스탈, 접합유리, 패브릭, 열연 강판, 반사유리, 흑경등을 사용하여 반사적인 이미지를 주는 동시에 편안함을 느낄 수 있게 하였다.
	색채	사물 자체의 색채보다 조명의 색상으로 공간의 색상을 변화시키며 분위기를 고조시킨다. 강하게 대비되는 색상 표현으로 긴장감을 준다.
	오브제	흰색의 나무들과 푸른색의 조명이 숲속에 들어온 듯 내추럴한 분위기를 이끌어 낸다.
	빛	음악에 따라 변하는 LED 조명으로 쉽 없이 변한다.

<표 6> 커쿠클럽

작품명	The Cuckoo Club	
설계	블랙잡·팀 머튼, 조 샘슨	
위치	영국 런던 스왈로우 스트리트	
면적	465㎡	
이미지		
작품내용	커쿠 클럽은 락 앤 롤의 매력을 제공하면서 편안함과 즐거움, 서비스를 최우선으로 한다. 실내 상황에 맞는 파티와 이벤트를 즐길 수 있는 공간의 활용을 위해 쉽게 이동할 있는 가구들로 이루어져 있다.	
유희적 표현	형태	볼륨감을 주는 친밀한 공간으로 고급스러운 시가(Cigar)상자와 같으며 화려한 분위기이다. 편안한 분위기와 일반적인 계단 높이의 2배에 이르는 계단은 사람들에게 신선한 경험을 하게 한다.
	재료	오션 호운드 스톤, 오크 목재, 비닐 댄스 플로어를 사용하였다.
	색채	자연광에 가까운 white, blue의 조명과 pink의 조명의 색상으로 표현하였다.
	오브제	바는 커다란 가구 조각 느낌이고 테이블에는 큰 촛대와 실크 천 조각으로 규모감을 더한다.
	빛	천정 조명에 사운드 시스템과 연결되어 음악에 따라 조명이 변하는 발광 다이오드로 표현되었다.

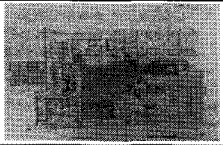

<표 7> 피콕 디너클럽

작품명	The Peacock Dinner Club	
설계	울스릭케포르스 아키텍츠 · 안드레아스 릭케포르스, 요한 울슨, 프리다 스쥬스탐	
위치	스웨덴 예테보리	
면적	390㎡	
이미지		
작품내용	지하 두 개 층을 이루는 스웨덴 최초의 디너 클럽 프로젝트로 공작새 꼬리 깃의 '눈망울'을 담은 화려한 빛과 색으로 장관을 이룬다. 의뢰인은 밤이 다가올 무렵 레스토랑과 바가 역동성이 느껴지는 클럽으로 자연스럽게 변해가는 공간을 요청했다.	
유희적 표현	형태	모든 가구들이 다른 용도로 활용할 수 있게 변형 가능하도록 튜브형태의 모습으로 마련되었다.
	재료	모자이크 타일, 반사유리, LED 조명으로 빛의 유동성을 표현할 수 있는 요소를 초점으로 하였다.
	색채	공작새의 꼬리 깃털을 벽 위에 펼쳐 놓은 듯한 화려함을 표현하였다.
	오브제	독특한 모양의 가구와 테이블로 역동성을 준다.
	빛	화려한 조명의 색이 변할 때마다 공간은 다른 얼굴을 지닌 듯 색다름을 표현한다.

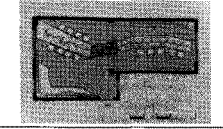

<표 8> 볼륨

작품명	Club Volume	
설계	디자인-상 · 오정석	
위치	서울시 용산구 이태원 34-69 크라운 호텔 지하 1, 2층	
면적	1,250㎡	
이미지		
작품내용	다른 클럽과 차별화된 느낌 아래 한잔의 샴페인이 화려하게 터져 나오는 듯 환상적인 분위기를 자아낸다. 큰 규모와 특색 넘치는 디자인이 한데 어우러진 공간으로 화려한 조명과 반사체에 의해 실제와 허상의 공간을 나타내고 있다.	
유희적 표현	형태	형태적 파티션을 만들어 공간을 분절시키는가 하면 고객들의 프라이버시를 강조한다.
	재료	거울, 흑경, 패브릭, 모타자, 스틸, 비닐 페인트, 바리솔, 타일 등을 사용하였다.
	색채	시시각각 변하는 조명의 색상은 사람들의 동선을 유도하고 정적인 분위기를 깨트려준다.
	오브제	유기적 디자인의 의자와 테이블, 파티션은 공간을 더욱 활기 있게 해준다. 오브제들은 공간을 분할시키고 재미를 느낄 수 있게 해준다.
	빛	홀에서 빠져나오는 빛들은 서로 충돌하면서 개방적인 공간을 표현한다.

<표 9> 콩가룸 노키아

작품명	The Conga Room Nokia	
설계	벨츠버그 아키텍츠 · 헤이지 벨츠버그	
위치	미국 캘리포니아주 로스앤젤레스	
면적	177㎡	
이미지		
작품내용	십년이 넘는 동안 로스앤젤레스 문화는 랜드 마크 역할을 하고 있는 콩가 룸은 라틴음악을 공연하고 춤을 출 수 있는 곳으로 살사와 록바를 대표하는 중심지였다. 이곳이 'LA 라이브' 단지로 이전하며 독특한 환경을 갖춘 공간으로 새롭게 면모를 드러내고 있다.	
유회적 표현	형태	다이아몬드 판은 하나의 꽃잎을 나타내고 꽃이 피고 지는 모습을 일관성 있게 확장시키며 클럽 공간의 독특한 환경을 묘사한다.
	재료	채색 합판, 스톤, 우드 플로링을 사용 하였다.
	색채	조명에 의한 다양한 색의 변화로 최적의 색채를 만들어 준다.
	오브제	다이아몬드 판 모양의 판으로 이루어진 20피트 높이의 빛나는 토네이도 조형물은 천장을 가득 뒤덮으며 클럽의 활발한 움직임 속으로 사람들을 모은다.
	빛	발광 다이오드 조명을 사용하여 시시각각 다른 빛으로 변화하는 색을 연출한다.

<표 10> 그레이구스

작품명	Gray Goose	
설계	류레상	
위치	벨기에 브뤼셀	
면적	45㎡	
이미지		
작품내용	그레이 구스의 공간은 매우 흥미로운 디자인으로 차별화된 색다른 공간을 선보인다. 이는 입구에 들어서자마자 맞이하게 되는 벽에서부터 엿볼 수 있다. 푸른색 거울을 삼각형으로 절단하고 붙여 입체적인 공간을 완성하여 비교적 작은 규모에 속하는 공간에 깊이를 더하며 촉감을 풍부하게 한다.	
유회적 표현	형태	기하학적인 형태의 실내공간과 가구로 유회적 깊이를 더해준다.
	재료	고무, 거울, 분체도장으로 기본 벽체나 가구는 단순한 화이트로 마감하여 다른 오브제들에 강조를 주었다.
	색채	시원한 느낌의 푸른빛으로 고급스러움을 더했다.
	오브제	곳곳에 거울과 술병을 배치하여 조명과 맞물려 투사된 빛이 공간을 구성한다.
	빛	얼음을 반짝이는 빛을 나타내는 조명 장치가 특별 제작 설치되어 있어서 고급스러움을 더한다.

## 5. 결론

현대 사회에서 클럽 공간은 다양한 트렌드를 흡수하고 그에 따른 감각적이며 유희성이 짙은 공간의 디자인과 커뮤니케이션으로 사람들을 이끌고 있다. 따라서 본 논문에서는 현대 엔터테인먼트 공간들 중 클럽 공간의 유희성에 대하여 알아보았다. 많은 유희의 디자인적 소재들중에서 시각적인 표현요소를 중심으로 공간에서 나타나는 시각적 표현과 요소들을 분석하고 그 표현 요소들이 공간을 사용하는 사람들에게 어떠한 영향을 미치는지

조사하여, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

클럽 공간에 나타나는 유희적 디자인의 표현특성은 다음과 같고 이 표현 요소들은 공간을 더욱 더 흥미로운 공간으로 부각시킨다.

<표 11> 시각적 유희 디자인의 표현양상 및 유희적 효과

요소	표현 양상 및 유희적 효과
형태	폭, 높이, 깊이, 평평함, 오목함, 볼록함, 기울기로 인한 공간의 운동성, 방향성, 유연성을 표현. 천정과 벽의 형태 변형과 연출로 차별화된 연출 요소.
재료	공간에 형태와 형태, 다양성과 차별성을 주기위한 가장 기본적인 디자인 구성 물질. 투명 + 불투명의 혼합으로 인한 반사, 유입, 투영의 이미지로 분위기를 결정하는 공간 연출의 요소
색채	다채로운 공간의 표현, 공간의 비물질화, 내·외부의 상호성, 감성적 표현, 독창성, 상상력 유발. 인간의 정서적, 심미적 감성에 가장 큰 역할로 공간의 성격을 변화시키는 요소.
오브제	물질과 사물을 통한 상징성과 추상적 오브제에 의한 공간 연출. 비주요적인 가장 풍부한 어휘의 표현 요소로 재미와 흥미를 유발시키는 연출 요소.
빛	표면의 질감, 빛과 그림자로 공간을 연출한다. 사물과 공간을 부각시키거나 빛과 그림자를 통하여 유동적이고 가변적인 공간 연출 요소.

첫째, 형태적 요소는 천정이나 벽의 형태를 단순함을 탈피하여 유기적이고 기하학적으로 시각적인 변화를 주어 공간의 신선함을 더한다. 또한 형태는 단순하게 정형화시켜 표현하더라도 재료와 소재의 사용을 달리하여 형태를 변형시키는 방법으로 공간을 구성한다. 형태는 가장 기본적인 시각적 요소이다. 형태를 어떻게 연출하느냐에 따라 공간의 의미는 각각각색으로 달라지며 공간에 의미를 각기 다르게 부여할 수 있다.

둘째, 재료적 요소는 재료는 형태와 더불어 공간 연출 디자인의 표현에 많은 영향을 주는 요소 중 하나이다. 공간의 분위기와 이미지를 표현 하는데 있어서 가장 중요한 역할을 한다. 특히 시각적으로 뛰어난 유희공간을 표현하기 위해서 많이 사용되는 것은 투명한 재료와 불투명한 재료의 혼합이다. 그로 인한 효과는 반사, 유입, 투영 등의 이미지로 공간의 분위기를 결정하는데 큰 몫을 하고 있다. 이로써 재료의 선택은 유희적인 공간 연출 뿐 만 아니라 새로운 방식의 공간 표현에도 아주 중요한 역할을 한다.

셋째, 색채적 요소는 인간의 정서적 · 심미적 감성에 대응하는 중요한 유희적 표현 디자인의 의미를 가진다.

색채를 통한 공간의 연출은 공간의 성격을 변화시키고, 확장과 연결을 표현하기도 한다. 강렬함 혹은 대비효과로 인한 과감한 공간 연출은 사람들의 심리적인 요소에 까지 영향을 미친다. 따라서 다양한 공간의 표현을 위해서는 적절한 색채의 사용과 형식으로 변화되어야 하며 다른 요소들과의 상호 보완적인 작용도 신경 써야 한다.

넷째, 오브제적 요소는 공간에 나타나는 가장 큰 비주요이며 가장 풍부한 어휘를 전달하는 요소 중 하나이다. 또한 공간 본연의 본질을 나타내 주기도 한다. 과장되거



나 왜곡된 소재와 형태의 오브제를 천정이나 벽면, 기둥 등의 공간에 사용함으로써 사람들에게 호기심과 환상을 불러일으켜 공간에 재미와 흥미를 유발시킨다. 오브제는 공간을 분할하는 동시에 서로 연결시키는 역할을 하기도 한다. 오브제의 선택은 공간에서 표현하고자 하는 주제를 더욱 더 부각시킬 수 있는 역할을 한다.

다섯째, 빛은 자체를 숨긴 채 사물을 부각시켜주는 요소 중 하나이므로 그 자체로 인식하기에는 힘든 요소이다. 그러나 빛은 수많은 빛과 그림자를 통해서 시시각각으로 변화시키며 LED 조명과 발광 다이오드 조명의 사용은 디지털적으로 공간을 확장시키고 동선을 유도하기도 한다. 빛과 조명의 사용은 공간을 더욱 더 자극적인 공간으로 만들어준다. 빛의 표현은 공간의 연역성과 성격을 부여하는데 중요한 요소로 작용하며, 빛의 변화에 따라 공간은 끊임없이 변화하며 유동성을 느끼게 하고 가변적인 공간으로 인식하게 한다. 빛의 분포와 표현은 하나의 공간에 중요한 기능을 하는 동시에 무형적인 소재로 핵심적인 역할을 하고 있다.

클럽공간은 시대의 환경변화와 문화적 욕구의 변화에 따라서 그저 춤을 추고 음악을 듣는 공간이 아니라 놀이 문화를 뛰어 넘어 유희적 공간에서의 감성적 욕구까지 충족시킬 수 있어야 한다. 공간에서의 다양한 변화가 요구됨에 따라 유희성을 부각시킬 수 있는 표현이 더욱 부각되어야 한다. 시각적은 유희적 소재의 표현은 공간을 표현하는 요소들의 촉매역할을 한다. 유희적 요소를 공간에 적용하기에 앞서 감각적이고 감성적인 측면을 통한 심리적 유희의 만족까지도 공간에서 고려해야 한다. 앞으로도 클럽 공간은 단순히 즐기는 놀이공간이 아니라 하나의 문화적인 요소로 공간속에서 하나의 트렌드로 적용되어 엔터테인먼트 공간을 방문하는 사람들에게 더욱 신선한 장소로 받아들여 질 것이다.

## 참고문헌

1. 김지이, 국내 사무공간의 공용공간에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 건국대 석론, 2009
2. 김률화, 복합문화공간에 나타난 하이브리드 개념을 적용한 사례조사 연구, 국민대 석론, 2009
3. 박진욱, 실내공간에서 빛의 의미와 활용에 관한 연구, 영남대 석론, 1997
4. 나카노 하지무, 공간과 인간, 최재석 역, 도서출판 국제, 1999
5. 신영하, 엔터테인먼트 요소를 활용한 백화점 VMD에 관한 연구, 홍익대 석론, 2004
6. 안주희, 현대 식음공간에 나타나는 오브제의 표현특성에 관한 연구, 건국대 석론, 2008
7. 오정하, 문화공간을 통한 발레의 대중화 방안 모색, 세종대학교 석론, 2008
8. 이정선, 신체의 특성이 적용된 인터스페이스 전시연구, 홍익대학교 석론, 2004
9. 이민영, 놀이개념을 적용한 공간연출에 관한 연구, 홍익대학교 석론, 2003
10. 이수진, 오피스 공간에서 유희적 디자인 표현 특성에 관한 연

- 구, 건국대 석론, 2003
11. 한수연, 비일상적 유희공간에 관한 연구, 연세대 석론, 2006
12. 로즈메리킬머, W 오티밀머, 인테리어 디자인 : 실무 이론, 교문사, 1999
13. 오인욱, 실내디자인 방법론, 2001
14. 윤경원, IBID
15. 이선영, 예술과 놀이, <http://myhome.shinbiro.com>
16. <http://www.empas.com>
17. Michael J.Wolf, 이기문 역, 오락의 경제, 2002
18. 'INTERIOR WORLD' 잡지 59호, 68호, 79호

[논문접수 : 2011. 06. 30]  
 [1차 심사 : 2011. 07. 13]  
 [2차 심사 : 2011. 07. 25]  
 [3차 심사 : 2011. 09. 13]  
 [게재확정 : 2011. 10. 07]