

## 거실문화와 소용가구 디자인 연구 - 거실공간의 소파 디자인을 중심으로 -

윤 여 향<sup>†</sup>, 김 경 원

홍익대학교 목조형가구학과

### A Study on the Furniture Design for Communication and Culture of Living Space - Focus on Sofa Design in Living Space -

Yeoh Hang Yoon<sup>†</sup>, Kyung Won Kim

Department of Woodworking & Furniture Design, Hongik University, Seoul 121-791, Korea

**Abstract:** Communication has increasingly become important between peoples in the modern society. The change in the composition of a family brought by urbanization and industrialization caused structural changes in the society, and the lack of communication between people have incited various social conflicts rising from individualism and ego-centrism. Thus in this era, domestic environment is one of the most significant environment that enables one to transform into an appropriate member of the social community as well as develop appropriate traits of one. The living room, which served as an arena of communication for family members is now replaced with TV, a popular media, and has lost its original role in the house. The living room furnitures today are designed to facilitate people in viewing TV, not to enhance communication between family members. Thus in this research, I would like to propose a new concept of 'communication furniture' and various examples to suggest appropriate, desired role of living room furniture in households today. In addition, I hope this research contributes to forming a beneficial living room culture and a domestic environment as well as a heart-warming, human society.

**Keywords:** communication furniture, living room, sofa, nonverbal communication

## 1. 서 론

### 1.1. 연구 배경 및 목적

현대사회에서 인간 상호간의 '소통'의 부재로 인한 문제는 대단히 심각한 상황으로 나타나고 있다. 2009년 6월 삼성경제연구소가 발표한 '한국의 사

회갈등과 경제적 비용' 보고서에 따르면 우리나라의 사회갈등 지수는 경제협력개발기구(OECD) 27개국 중 터키, 폴란드, 슬로바키아에 이어 네 번째로 높은 것으로 나타났다. 2009년 기준 우리나라 GDP가 1,063조 원인 점을 감안하면 연간 갈등 비용이 무려 300조 원에 달하는 것이다. 대화와 소통을 통한 중도(中道)의 부재로 인한 대립의 격화는 국민통합을 해치고, 나아가 국가 경쟁력을 갉아 먹는 주범이 되고 있다(한국일보 2010년 06월 08일

2010년 12월 7일 접수; 2011년 1월 29일 수정; 2011년 4월 14일 게재확정

<sup>†</sup> 교신저자 : 윤 여 향 (yohang@empal.com)

자). 이러한 세태를 반영하여 한국방송광고공사는 지난해에 [마음 속 리모콘]이라는 제목의 공익광고를 방송하였고, 이전에도 [평생태교(2007)], [아이가 당신의 말을 기다리고 있습니다(2005)], [대화(2003)], [키 재기(1989)], [자녀에게 관심을(1985)] 등의 제목으로 가족과 이웃, 사회 구성원 사이의 대화와 상호소통에 대한 중요성을 전 국민이 공감하도록 제시한 바 있다.

인간은 사회적 동물로서 상호간의 대화와 소통이 있지 않고서는 바람직한 삶의 모습을 만들어가기 어렵다. 인간의 사회적 활동의 최초 단위는 가정으로, 인간은 주거 공간 내에서 가족 구성원간의 상호관계를 통해 인성을 쌓으며, 주거공간은 사회 구성원으로서의 기본적인 소양을 만들어가는 사회적 기본 공간의 개념을 갖고 있다. 특히 주거공간 안에서도 가족 모두가 공유하며 상호소통의 목적성을 갖는 거실공간이 존재하며, 그러한 공간의 목적성을 충족시키기 위한 다양한 가구들이 있는데, 일반적으로 소파 시스템이 그 역할의 중심에 있다. 이에 본 논문에서는 인간 상호간의 소통의 매개체로서 가구의 역할과 중요성을 소통가구라는 새로운 개념으로 제시하고, 주거공간의 소통가구이며 거실가구의 핵심요소로서 소파 디자인에 대해 살펴봄으로써 바람직한 거실가구와 거실문화의 방향성을 제시하는 데 연구 목적이 있다.

## 1.2. 연구 범위 및 방법

거실공간은 예로부터 가족 간의 대화와 상호소통의 장으로 서로의 정을 나누고 기본적인 사회성을 배양하는 역할을 담당해 왔으며, 그 공간의 역할에 맞는 거실가구로 구성되어 이용자의 다양한 욕구를 충족시키고 있다. 연구 범위는 가족 공동의 향유 공간으로서 거실이 갖는 의미와 거실문화에 대해 언급하고, 또한 이용자 상호간의 소통의 매개체로서 소통가구의 포괄적 개념과 디자인적 특징을 새롭게 제시하며, 거실공간과 소통가구의 상관관계에 대해 설명하였다. 그리고 소통가구의 하위 개념이며 거실가구의 핵심 요소로서 소파 디자인의 국내외 사례를 비교하고, 향후 소통가구의 나아갈 방향과 전망에 대해 언급하였다.

연구 방법으로는 과거 주거문화의 원형을 찾아볼 수 있는 한옥 문화 이후로 근·현대에 이르기까지의 거실문화에 대해 문헌 정보와 현장 방문 등을 통해 연구하고, 거실공간의 소통을 전제로 한 소통가구(소파)의 디자인적 특징과 국내외 사례 비교는 인터넷 검색과 현장 방문 등을 통한 자료조사와 디자인 분석을 통해 연구하였다.

## 2. 거실 문화와 소통가구에 대한 고찰

### 2.1. 주거양식의 변화와 거실 문화

주거는 복합적인 목적을 수행할 수 있도록 만들어진 건축공간으로서 중요한 기능을 가지는데 첫째, 자연 조건과 외부의 침해로부터 가족의 안전을 유지하는 기능이고, 둘째, 가족의 결합과 단란을 위한 공간구성의 기능, 셋째, 부부생활과 자녀의 양육 및 인간 형성의 터전이며 노인의 여생을 보호하는 곳으로서의 기능이고, 넷째, 가족의 보건과 휴식 및 노동력의 재생산을 위한 장으로서 공간적인 기능이며 마지막으로, 가정의 가족생활을 지원하기 위한 가사노동의 터전으로서의 기능이다(윤, 1988). 이렇듯 주거공간은 가족의 일상생활을 위하여 복합적인 목적을 수행할 수 있도록 만들어진 공간이다.

주거 공간 내에서 인간은 환경을 지각하고 삶의 방식을 결정하며, 가족구성원과의 관계를 통해 최초의 사회적 활동을 한다. 주거 공간 내에서의 사회적 활동은 가족모임의 장소로서, 대화의 공간, 사교의 공간, 가족구성원의 동적 생활의 구심적 역할을 하는 거실공간에서 주로 이루어진다. 거실공간은 주방공간과 더불어 주거 공간 내의 공적 영역 중 가족영역으로서 가족구성원들과의 친밀성, 사회적 상호작용이 이루어지는 곳으로 가족구성원 모두에게 정서적 영향을 미치는 공간이다(이, 2010).

과거 우리 선조의 주거문화의 원형을 엿볼 수 있는 한옥에서도 오늘날의 거실 역할을 했던 공적 영역을 찾아 볼 수 있는데, 대청마루(Fig. 1)나 사랑채(Fig. 2), 마당, 부엌 등을 들 수 있겠다. 개항 이후에는 서구문물이 들어오기 시작하면서 서구식 주거형태가 도입되었고 이후 급속한 산업화와 도



Fig. 1. 한옥의 대청마루.



Fig. 3. 90년대 아파트 거실.



Fig. 2. 한옥의 사랑채와 가구.



Fig. 4. 현대의 거실 공간.

시화 과정에서 폭발적인 인구 증가와 수도권 집중화 현상이 초래되었다. 그 결과 주택난을 해소하기 위한 양적인 주택공급 확대에 국가정책의 초점이 맞춰졌으며, 아파트 주거 문화가 그 중심에 있었다. 이런 서구화된 주거환경은 전통 주거와는 전혀 다른 새로운 공간 분할과 새로운 생활방식, 새로운 가구의 출현을 가져오게 되었다. 그리고 아파트의 대량 공급으로 주거형식이 단독주택에서 아파트 중심으로 급속히 변화하였고, 주거생활의 중심이 안방에서 거실(Figs. 3~4)로 옮겨가게 되었다(채, 2003).

### 2.2. 소통가구의 개념과 특징

소통가구의 개념을 설명하기에 앞서 의사소통에 대해 간단히 언급하고자 한다. 의사소통이란 사람들 간의 생각이나 감정 등을 교환하는 총체적인 행위이다. 인간의 의사소통에 가장 큰 부분을 차지하는 것은 ‘말’ 또는 ‘글’ 등의 언어적 기호이다. 하지만 우리가 의사소통적 상호작용을 하기 위해서는 언어적 기호뿐만 아니라 비언어적 기호 혹은

준언어적 기호도 함께 사용된다. 이때 비언어적 기호에 대표되는 것이 신체언어로 몸짓이나 표정, 자세, 태도, 시선, 거리 등이 있으며, 이러한 신체 언어의 요소들은 사람의 의사소통에서 중요한 자리를 차지하고 있다. 또한 의사소통에서 중요한 행위에는 움직임(얼굴표정, 몸 전체의 움직임과 위치, 팔과 손의 움직임), 방향(시선방향, 머리방향, 몸통방향), 접촉(자신의 신체접촉, 낯선 사람과의 사회적 접촉, 이미지 접촉), 이동(대화 상대자와의 거리 조정) 등이 있으며, 이러한 신체언어는 원활한 대화의 진행을 조직하고 조절하는 대화적 기능을 수행한다(임, 2006).

가구는 그 형태나 구조, 기능과 소재에 따라 다양하게 표현되고 있으며 배치 장소도 다양하게 나타난다. 특히 가구 디자인에 있어 가장 다양한 양식과 세분화된 기능으로 제시하고 있는 것이 의자인데, 이는 사람의 신체와 직접적으로 접촉이 이루어지는 인체계 가구로서, 그만큼 사람들의 다양한 요구와 필요에 의해 제시되고 있는 것이다. 예를 들면 스톨, 체어, 암체어(Arm-chair), 라운지체어



Fig. 5. One Squared (1×1=1) (B.K.M, 2004).



Fig. 6. Come a little bit closer bench (Droog Design, 2001).

(Lounge-chair), 소파, 벤치 등으로 의자가 가지는 형태와 구조, 재료 등에 따라 휴식용, 업무용, 작업용 등으로 세분화할 수 있다. 본 논문에서는 거실 공간에 배치되어 가족 간이나 방문자 사이의 소통의 매개체로서 역할을 하는 소통가구의 한 양식으로 소파 디자인에 대해 논의하였다. 이에 앞서 소통가구의 개념에 대한 정립이 우선시 되어야 하는데, 소통가구는 다수의 사람들이 사용하는 공적 공간에 배치되어 이용자 상호간의 시각적 교류와 신체적 접촉, 대화 등 비언어적 의사소통에 보다 적극적인 태도를 취하는 가구를 말한다. 즉, ‘앉다’, ‘눕다’ 등의 인체계 가구의 1차원적 속성인 ‘휴게’, ‘업무’, ‘작업’ 등의 기능에 머무는 것이 아니라, 가구의 특별한 형태와 구조, 그리고 의도된 기능적 복잡성에 의해 이용자 상호간의 감성적, 정서적 교류에 직접적으로 영향을 미칠 수 있는 가구를 의미하며, 논자에 의해 새롭게 제시되고 있는 용어이다.

공간 내의 거주자는 자신의 의지와 상관없이 공간이 형성한 환경의 지배를 받는다. 이 때의 환경이란 공간을 이루는 바닥, 벽, 천정의 물리적 요소만을 의미하지는 않으며 공간이 내포하고 있는, 또는 공간이 야기할 수 있는 여러 가지 특성을 일컫는다. 거주자에게 이러한 공간적 특성은 환경지각 및 사용행동방식에 절대적 영향을 미치며, 여러 가



Fig. 7. Damier (Edra, 2008).



Fig. 8. For Him & Her (Kyungwon Kim, 2006).

지 정서적 반응을 낳게 한다(이, 2010). 또한 가구는 그 공간을 공유하는 여러 사람이 함께 이용하고 경험하는 사물로서 다수의 이용자를 고려한 적절한 규격과 형태, 안정적인 구조를 이뤄야 하며, 이를 디자인함에 있어 이용자 상호간의 관계성에 대해서도 충분히 고려해야 한다. 즉, 가구는 공용공간의 구성요소이자 감성교류의 매개체로서 이용자의 행동 양식과 감성적 요구에도 상당한 영향을 미치기 때문에, 가구디자인 과정에 있어 형태와 구조에 대한 인간 중심적 사고와 배려는 중요한 개념으로 고려되어야 한다(김, 2010).

광의의 개념으로 소통가구의 사례를 살펴보면, Fig. 5는 평범한 형태의 2인용 의자로 보이나 일반적인 의자의 규격보다 좌석의 폭을 좁게 제작하여 두 사람이 좌석에 앉는 행동만으로도 자연스러운 신체접촉이 일어나도록 유도한 디자인이다. 의자의 규격에 변화를 주는 것만으로 이용자 간의 상호 소통적 관계가 이루어지도록 제안하고 있다. 또한 Fig. 6은 보다 특별한 소재와 기능적 접목을 통하여 보다 적극적인 개념의 소통 상황을 유도하고



Fig. 9. 대청마루.



Fig. 10. 평상(조선시대).

있는데, 쟁반형의 좌석이 유리구슬 위를 자유롭게 이동하도록 하여 좌석에 앉은 사람들로 하여금 놀이와 재미를 통해 신체적 감성교류를 유도하는 벤치이다. Fig. 7은 한국의 넓은 평상과도 같은 형태로 보이지만 폭신한 쿠션 소재를 사용하였고, 특히 등받이를 세워 기대고 앉을 수 있도록 하였다. 여기서 주목할 점은 등받이의 위치와 각도인데 이용자들이 등받이에 기대고 앉았을 경우 서로의 신체가 접촉되거나 시선 교환과 자유를 함께 제공한다는 점이다. Fig. 8은 2인의 이용자가 각자 독립된 영역을 이용하면서도 얼마든지 쉽게 서로에게 소통의 의사를 전달하고 공유할 수 있도록 제한한 가구이다. 이와 같이 논자가 제시하는 소통가구의 특징을 요약하면 가구의 형태와 크기, 구조적 변화, 기능적 접목 등을 통해 이용자 사이의 언어적 소통을 넘어 비언어적 소통(신체언어)에 지극히 자연스러우면서도 적극적인 모습을 보여주고 있다.



Fig. 11. TV를 시청하는 가족.



Fig. 12. 가족 소통의 거실 공간.

### 2.3. 거실 공간과 소통가구의 상관관계

거실 공간은 가족 간의 단란과 결합, 소통의 장이기도 하며, 외부 손님을 접대하는 등의 역할, 또는 TV나 기타 미디어 매체를 즐기는 공간이기도 하다. 과거 좌식문화의 주거 형태로서 한옥의 공적 영역인 대청마루에서는 바닥에 그냥 앉거나 방석을 깔고 앉았다(Fig. 9). 또한 사대부나 양반집에서는 평상(Fig. 10)이라는 가구를 대청마루나 마당에 배치하여 앉거나 눕도록 하였는데, 논자가 제시하는 소통가구로서 전통가구의 사례라 할 수 있다. 거실은 현대적 주거양식이 도입되며 나타난 공적 공간으로 입식문화에 적합한 공간이다. 거실은 가족들이 하루의 외부 활동을 마치고 편안히 쉬 수 있는 휴게 공간의 개념이 크다. 그리고 TV나 음악을 시청하고 오락을 즐기는 등의 가족 단란을 위한 공간이다. 이러한 공간적 특징에 따라 AV시스템 가구나 소파와 테이블, 의자, 조명 등의 가구로 구성되는데, 본 논문에서는 소통의 매개체로서 소파 디자인에 집중하여 언급하였다. 소파는 휴게의 목적성이 강조된 편히 앉을 수 있는 의자로 1인용



Fig. 13. Londa (Casamia).



Fig. 15. SF1104 (BIF).



Fig. 14. Bordeaux (Emons).



Fig. 16. Kaiser (Hanssem).

혹은 3~5인용으로 이루어져 있다. 즉 여러 사람이 함께 편한 자세로 앉아 휴식을 취하거나 서로 간에 대화를 나누는 행위를 돕는 기능을 한다.

현대의 거실공간에서 소파의 역할은 편하게 앉아 TV를 시청하는 비중이 높게 나타나고 있지 않은가 생각한다(Fig. 11). 물론 우리 사회에서 TV나 인터넷 등 미디어 통신 매체의 비중은 날로 확대되고 있으며, 이러한 흐름에 반하여 가족의 대화와 소통을 위해 거실 공간에서 TV를 없애자는 논리는 아니다. 다만 거실 공간의 가구를 취사선택하는데 있어 디자인적 고려와 함께 가구의 배치에 있어서도 원활한 상호 소통에 도움이 되도록 유도할 수 있으며, 이에 따라 가족과 이웃 간의 상호 소통에도 도움이 될 수 있다. 또한 주거공간은 가구의 소유와 적절한 배치에 의해 그 사용 정도와 사용 평가가 달라지며, 가구는 인간과 가장 친숙한 매체로 거주자인 인간에게 심적 영향을 가장 많이 주는 요소로서(임 1995), 가구의 선택과 배치의 문제는 이용자의 사고방식과 행동에도 많은 영향을 미칠 수 있다. 거실가구를 취사선택함에 있어 소통가

구의 선택과 활용은 거실공간을 가족이 함께 공유하고 가족의 원활한 의사소통을 도우며, 나아가 보다 따뜻한 가정환경을 만들어 나가는 데 도움이 될 것이다(Fig. 12).

### 3. 소통가구(소파) 디자인의 사례와 향후 전망

#### 3.1. 국내의 소파 디자인

현재 국내에서 판매하고 있는 거실가구의 사례를 살펴보면 논자가 제시하는 소통가구의 개념이 반영된 소파 디자인을 찾아보기 힘들다. 이는 물론 거실 공간의 구조적 문제도 같이 수반되는 부분이나, 가구의 형태나 구조는 물론이고 배치에 있어서도 이용자 사이의 소통과 관계성에 대한 배려의 모습은 전혀 보이지 않는다. 앞의 Fig. 3에서 보듯이 소파의 배치는 TV가 설치된 벽면을 기준으로 정확하게 마주보고 일자형으로 되어 있다. 이는 이용자 간의 소통을 유도하기 보다는 가족이 나란히 앉아 TV를 시청하는데 초점을 두고 있으며, 이용



Fig. 17. Confluences (Ligne Roset, 2009).



Fig. 18. Arne (B & B ITALIA, 2005).

자 간의 상호 소통에 대한 방법적 제시나 배려는 찾아보기 어렵다.

국내의 대표적인 생활가구 브랜드인 B사, C사, E사, H사 등의 2011년 현재 시판되고 있는 모델 130여 점의 소파 디자인을 형태, 구조적으로 분석해 본 결과 소파의 1차적 목적인 ‘휴게’의 기능에 충실하여, 앉거나 누울 때의 편리성에 대한 부분을 주요 고려 대상으로 하여 비교적 단순한 형태에 편안하고 공간에 무난히 어울리는 색상으로 구성하는 것으로 나타났다. 소파의 배치에 따른 양식을 살펴보면 3~5인용 소파가 一자형으로 배치(Fig. 13)되거나, 1인용과 3~4인용의 ‘ㄱ자형’ 배치(Fig. 14) 또는 스톨형(Fig. 15)과 카우치(발을 뺀고 누울 수 있는 소파)형(Fig. 16)의 ‘ㄱ자형’ 배치가 절대 다수를 차지한다. 소파의 소재에 있어서는 95% 이상이 가죽으로 되어 있었으며, 천연 가죽의 자연스러운 색감을 살린 베이지나 브라운, 다크브라운 계열이 다수를 차지하고 있다.

물론 각 업체들도 소비자 선호도 조사나 주거 공간 분석, 해외시장 조사 등 디자인 단계에서 수많은 자료를 조사하고 분석한 결과로 제시하고 있는 모델이겠으나, 각 업체 간의 디자인적 특성이나 차별화를 인지하기에는 어려움이 있었으며, 한 업체에서도 적게는 10여 개에서 50여 개의 소파 모델을 판매하고 있었으나, 디자인이나 소재, 색상에 있어 다양성을 찾아보기는 어려움이 있었다. 이는 공적 공간인 거실의 이용자가 남녀 구분도 없거니와 연령대나 개인에 따른 선호도가 다양함에도 불구하고, 이들의 취향과 기호를 무시하고 너무 일방적이고 제한적으로 제시되고 있지 않으나 판단하

게 된다. 이렇듯 국내 거실가구의 디자인과 공간적 배치 중심으로 분석해 보면, 앞서 언급한 의사소통의 다양한 표현 양식에서 언어적, 비언어적 의사소통 방식에 대한 모색과 배려가 부족해 보이는 것은 물론이고, 소파의 형태·구조적 양식과 거실공간에서의 소파 배치 제안에 있어서도 TV를 비롯한 미디어 매체를 중심으로 이루어지며 이용자 간의 대화와 소통에 대한 배려의 모습은 전혀 보이지 않는다.

### 3.2. 해외의 소파 디자인

앞서 소개한 국내 가구업체의 거실용 소파 디자인의 사례와 비교하여 본 논문에서 강조하고자 하는 이용자 상호간의 소통을 적극적으로 유도하는 소퐁가구(소파)의 해외사례를 제시하고자 한다. Fig. 17은 기존의 일자형 소파 시스템과는 다르게 서로 비스듬히 마주보도록 좌석과 등받이의 각도 변화를 주어, 이용자 사이의 시선교류와 신체 접촉을 자연스럽게 유도하며 상호간의 신체언어 소통에 도움을 주고 있다. 좌석 간에 서로 겹쳐진 형태와 색상 표현을 통해서도 그러한 의도를 짐작할 수 있으며, 이와 같이 시각과 촉각 등 신체감각 기관의 자극을 통한 교류는 이용자 상호간의 대화와 감성적 교류에 큰 영향을 미칠 수 있다. Fig. 18은 소파의 구조와 배치에 따라 사람들이 원형으로 둘러앉도록 제안하고 있다. 한 개의 소파를 배치하였을 경우에도 나란히 등받이에 기대고 앉을 경우 중앙 부위에 앉는 두 사람의 다리는 자연스럽게 접촉이 이루어지게 된다. 즉 앞서 언급한 사례와 같이 이용자의 신체 언어적 소통을 유발하며



Fig. 19. Tangram (Roche bobois).



Fig. 20. Mah-Jong Modular Sofa (Roche bobois).



Fig. 21. Suita Sofa (Vitra, 2010).



Fig. 22. My Beautiful Backside (Moroso, 2008).

보다 긴밀한 의사소통에 도움이 될 수 있다.

Fig. 19 또한 소파의 좌석과 등받이의 크기와 각도 변화를 통해 상황에 따른 다양한 자세로 앉을 수 있도록 하였으며, 원형으로 배치되어 모여 앉은 사람들 사이의 상호 교류에 도움이 되도록 하였다. Fig. 20은 다양한 컬러와 패턴이 눈에 띄는 좌식용 소파 시스템인데, 거실의 소파는 가족 모두가 사용하는 가구로, 거실가구를 구성함에 있어서 아빠와 엄마, 아들과 딸 등 가족 구성에서 각기 다른 성별과 연령대를 함께 아우를 수 있는 다양성을 전제로 했을 때 보다 많은 사람에게 만족도를 높여 줄 수 있다. 과거의 세트화 된 가구 시스템은 보다 안정되고 편안한 분위기를 만들어 줄 수 있으나, 현대 사회의 다양한 취향을 가진 사람들을 배려하지 못한 일방적인 디자인인 것이다. 거실공간의 만족도는 가구의 사용만족 즉, 가구의 편리성, 가구의 적정성, 가구배치의 만족 등의 복합적인 요소에 의해 만족도를 높일 수 있으며, 이는 가구 구입이나 가구 배치를 주로 하는 가족원뿐 아니라 거실 공간과 가구를 사용하는 가족원 즉 사용자 모두의

욕구를 반영할 수 있어야 함을 의미한다(임, 1995).

거실 가구를 일상적으로 배치하기 보다는 공간을 잘 활용하고 이용자의 다양한 취향과 기호를 반영하여 연출하는 것도 소통공간으로서 거실을 만드는 데 도움이 된다. 세트화 된 소파의 획일적인 배치보다는 시각적으로 무리가 없으며 편안한 소파를 중심으로 조형성과 기능성을 살린 의자를 함께 배치하면 보다 다양하고 이야기가 있는 공간 연출이 가능하다. 더불어 카펫과 테이블, 혹은 작은 소품을 함께 배치하면 다양한 시각적 변화와 함께 이용자 간의 소통의 매개로서 역할을 하며 소통공간으로 변화시킬 수 있다(Fig. 21). 소통가구로서 소파의 다양성을 극대화 하는 방법 중에 하나로 다양한 패턴과 색상이 적용된 쿠션을 배치하는 것도 좋은 방법이다. 조금씩 다른 형태와 색상, 패턴이 그려진 쿠션은 자칫 단조롭게 보일 수 있는 소파 디자인에 다양한 표정을 만들어 주며 이용자들로 하여금 감성적 자극을 전달해 줄 수 있다(Fig. 22).

이와 같이 거실공간의 소파를 구성하는데 있어



이용자의 다양성과 취향을 고려하고 거실공간의 변화를 유동성 있게 제안하면, 가족이 나란히 앉아 TV에 시선을 빼앗기는 대신 마주 앉아 대화를 나누는 분위기가 자연스럽게 조성되고, 손님이 왔을 때도 둘러앉아 서로의 얼굴을 마주 보면서 다정하게 이야기를 나누며 상호간의 감성을 교류하는 데 도움이 될 것이다.

### 3.3. 소통가구 디자인의 향후 전망

현대사회를 살아가는 사람들의 의식 변화와 그에 따른 사회구조적 변화는 어떠한 시대적 흐름이며 거스르기 어려운 시대적 운명과도 같을지 모른다. 가족의 개념 또한 과거의 그것과 비교해 그 범위가 많이 축소되고 있으며, 이러한 사회 현상은 1인 혹은 2인 가구의 증가로 현실화되고 있다. 그리고 그에 맞는 주택 공급 양상과, 공간의 크기와 구조에 맞는 가구 시장의 변화와 흐름을 자연스럽게 받아들여야 할지 모른다. 가족의 모습이 변화함에 따라 주거공간의 변화와 가구의 변화도 불가피한 것이다. 그러나 인간의 본질은 사회구성원으로서 사회 속에서 타인과 함께 살아갈 때에 그 존재를 인식하고 삶을 영위해 나갈 수 있는 것이다. 이러한 측면에서 사람 사이의 상호 소통은 어떠한 사회·구조적 변화가 일어난다 해도 인류가 존재하는 한 이어져야 할 것이며, 중요한 가치로 판단되어야 할 것이다.

특히 가족의 개념과 구성이 변한다 하더라도 사회적 공동체의 첫 단계로서 가족의 존재와 이들의 관계는 가정의 범위 안에서 성숙하고 발전해 나가야 한다. 가족이 함께 공유하고 감성을 나누는 거실 공간을 계획하는데 있어서도 가족 전체를 위한 공간으로 세대와 의식이 다른 가족원의 욕구를 최대한 충족시킬 수 있도록 계획하여야 한다. 이를 위해서는 각 가족원의 거실 공간 사용실태 및 의식을 파악해야 하며, 동시에 거실 공간 내에서의 가구사용 실태 및 의식을 파악할 필요가 있다(임, 1995). 이러한 관심과 배려는 더욱 화목한 가족의 형태를 만드는 데 도움이 될 것이며, 가족 소통의 중추적 역할을 하는 소통가구(소파)는 우리의 주거 공간을 풍요롭게 만들고 개인의 정서적 문제뿐만

이 아니라 가족 간에 이웃 간에 더욱 따뜻한 감성을 자극하는 데 도움이 될 것이다. 따라서 향후 거실가구의 선택과 구성에 있어 소통가구의 개념은 필수적으로 요구되며 앞으로 거실가구 뿐만이 아니라 다양한 공공가구의 영역에서도 중요한 개념으로 적용될 것으로 생각한다.

## 4. 결론 및 제언

현대사회에서 사람들 사이의 대화와 소통은 보다 인간답고 따뜻한 사회를 만들어 가는데 무엇보다도 중요한 요소라 할 수 있다. 인간의 행복한 삶을 추구하기 위한 노력은 앞으로 더욱 다양하게 전개되어 갈 것으로 기대되나, 무엇보다도 중요한 가치는 바로 가족의 안녕과 행복이 아닌가 한다. 가족에게는 그들이 함께 모여 가족생활을 영위해 나가는 주거 공간이 있고, 그 곳은 다양한 공간적 구성과 배치, 기능으로 가족이 함께 공유하는 공간이다. 특히 거실공간은 가족 간의 상호 소통과 교류에 초점을 맞춰 제안하고 있는 공간이며, 그 공간을 구성하는 가구 역시 그러한 목적성을 충분히 고려한 디자인과 배치가 이루어져야 한다. 하지만 국내의 거실가구(소파) 디자인에 있어서는 그 구조적 측면과 거실공간에서의 배치에 있어 이용자 간의 다양한 의사소통 방식에 대한 배려를 하지 못하고 있으며, 이용자의 다양한 기호와 취향을 배려하지 못한 디자인으로 단순히 편안하게 앉아 TV를 시청하기 위한 수단의 가구로 밖에 제시하지 못하고 있다.

이에 본 논문에서는 가족과 이웃, 다양한 연령과 성향을 가진 사람들이 거실 공간에 함께 모여 상호간의 언어적, 비언어적 소통을 적극적이며 자연스럽게 유도할 수 있는 소통가구의 개념과 디자인의 특징으로 소파의 형태·구조적 측면과 기능적 측면, 그리고 거실 공간 내에서 유동적이고 자유로운 배치와 마감 재료의 다양성 등에 대해 살펴봄으로서 거실가구 이용의 바람직한 방향을 제시하고자 하였다. 다만 협소한 주거 환경으로 거실공간이 좁거나 없는 경우의 소통가구에 대한 제안은 의자의 다른 형태(좌식용 혹은 복합기능의 의자)나

테이블, 또는 기타 가구의 다른 양식과 디자인을 통해 향후 연구 과제로서 소통가구의 영역을 폭넓게 전개해 나갈 부분으로 생각한다. 가족이 모여 대화와 감성적 교류를 나누는 거실공간과 소통의 매개체로서 소통가구의 연구는 보다 행복한 가정생활을 만들어 가는데 중요한 역할을 할 것으로 기대하며, 나아가 이용자 간의 감성적 자극과 정서적 안정에 도움이 되어 다정하고 인간다운 사회를 만들어 가는데 도움이 될 것이다.

## 사 사

이 논문은 2010학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

## 참 고 문 헌

- 김경원. 2010. 이용자 상호간 감성교류를 위한 의자디자인 연구. 한국가구학회지 21(2): 160.
- 윤장섭. 1988. 주거학. 교문사, 25쪽.
- 이춘욱 외. 2010. 공동주택 거실공간의 특성에 관한 연구. 대한건축학회논문집, 95-97쪽.
- 임성우. 2006. 대화에 나타나는 신체의 의사소통적 역할. 독일어문학 34: 319-322.
- 임소연 외. 1995. 거실공간과 가구사용에 대한 주부와 여대생의 의식 및 실태. 대한가정학회지 33(4): 290, 299.
- 채선화. 2003. 주거 공간 내 거실가구에 관한 연구. 한국가구학회논문집, 34-35쪽.
- <http://bkm-format.com/flash.php>.
- <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=2408&docId=753>.
- <http://www.bebitalia.it>.
- <http://www.bif.co.kr/product/view.asp?actNum=01050102&modelNo=SF1104>.
- [http://www.casamiashop.com/category/product\\_info.jsp?cPage=1&dcate=00001&mcate=00004&scate=00484&pki\\_code=0007645](http://www.casamiashop.com/category/product_info.jsp?cPage=1&dcate=00001&mcate=00004&scate=00484&pki_code=0007645).
- <http://www.droog.com/store/furniture/come-a-little-bit-closer-bench/>.
- <http://www.edra.com>.
- <http://www.emons.co.kr/>.
- [http://www.hanssem.com/jsp/product/product\\_view\\_b.jsp?idx=1108&page=&hn=10&sn=2&cn=1&tn=&s\\_kind=&s\\_value=&tab\\_flag=01&list\\_id=big](http://www.hanssem.com/jsp/product/product_view_b.jsp?idx=1108&page=&hn=10&sn=2&cn=1&tn=&s_kind=&s_value=&tab_flag=01&list_id=big).
- <http://www.kimkyungwon.com>.
- <http://www.ligne-roset.co.uk>.
- <http://www.moroso.it>.
- <http://www.roche-bobois.com>.
- <http://www.vitra.com>.
- [http://www.yeondoojung.com/artworks\\_view.php?no=83](http://www.yeondoojung.com/artworks_view.php?no=83).