ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 29호, 2023. Vol.8 No.4

# 골계(滑稽,こっけい) 사상을 통해 살펴본 일본 생활용품 디자인의 특성에 관한 연구

넨도(Nendo)의 제품을 중심으로

# A Study on the Characteristics of Japanese Household Goods Design through the Idea of a Japanese Humor, “Golgye(滑稽,こっけい)”

Focusing on Nendo Products

주 저 자 : 배수연 (Bai, Suyoun) 서울시립대학교 디자인전문대학원 스마트이노베이션디자인 전공

교 신 저 자 : 김병수 (Kim, Byung Soo) 서울시립대학교 디자인학과 bskim1025@uos.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.3.102

접수일 2023. 8. 22. / 심사완료일 2023. 9. 19. / 게재확정일 2023. 9. 21. / 게제일 2023. 9. 30.

이 논문은 2023년도 서울시립대학교 기초·보호학문 및 융복합 분야 R&D 기반조성사업에 의하여 지원되었습니다.

## Abstract

Household goods have taken up a large part in daily life, including food, clothing, and shelter in modern society, and in Japan, in particular, there are more comical design household items than in Korea. Therefore, this study divided the ‘Golgye(滑稽, Japanese Humor)’ into three types through a literature search on the Japanese humorous expression 'Golgye', and selected Nendo, a Japanese design company that best reveals the characteristics. First, tried to select the range of household goods corresponding to four groups, including stationery, kitchen, home, and miscellaneous goods, excluding home appliances, furniture, space, and visual objects, and conducted prior research on Nendo Design's design philosophy and design method. The purpose was to analyze how each of the three characteristics of Japan's ‘Golgye’ was actually revealed by analyzing a total of 156 cases of their daily product designs. Through the Google Form questionnaire, an online survey was conducted on a total of seven design professors and design practitioners, and the average of the survey responses was organized into tables by year and by three characteristics of the ‘Golgye’ system. As a result of statistics on the collected response data, it was found that Nendo Design applied Japan's ‘Golgye’ characteristics in the order of simplicity, humor, and reversal. This study has significance in that it evenly revealed the three characteristics of Japan's humor ‘Golgye’ in the design of Japanese household goods.

## Keyword

Nendo (넨도), Japanese Humor (골계(滑稽)), Household Goods Design(생활용품 디자인)

---

## 요약

현대 사회의 의식주 및 전반적인 삶에 걸쳐 생활용품은 일상을 크게 차지하게 되었고, 특히 일본의 경우 한국보다 익살스러운 디자인의 생활용품이 많이 나온다. 따라서 본 연구는 일본의 익살스럽다는 표현인 ‘골계(滑稽)’에 대한 문헌적 탐색을 통해 골계를 3가지의 성격으로 나누어 보았고, 그 성격들을 잘 드러내는 일본 디자인 회사인 넨도(Nendo)를 선정했다. 우선, 가전, 가구, 공간, 시각물 등을 제외한 문구, 주방, 가정, 잡화를 포함한 4가지 그룹에 해당하는 생활용품의 범위를 선정하였고, 넨도 디자인의 디자인 철학 및 디자인 방법에 대한 선행연구를 우선 진행하였다. 이는 넨도 생활용품 디자인 총 156개 사례 분석을 통해 일본의 골계의 3가지 성격이 실제로 얼마나 각각 드러나는지 분석하는 것을 목적으로 하였다. 구글 폼 설문지를 통해 디자인 교수와 디자인 실무자 총 7명에게 온라인 설문조사를 실시했고, 설문 응답의 평균을 연도별 및 골계의 3가지 성격별로 표로 정리하였다. 수집된 응답 데이터를 통계를 내린 결과, 단순성, 해학성, 그리고 반전성의 순서대로 넨도 디자인이 일본의 골계 성격을 많이 적용한 것으로 나타났다. 이는 일본의 생활용품 디자인에는 일본의 골계의 3가지 성격을 골고루 드러냈다는 점에서 연구 의의를 지닌다.

---

## 목차

**1. 서론**

1-1. 연구 배경과 목적

1-2. 연구 범위와 방법

**2. 일본 골계 사상의 문헌적 탐색**

2-1. 일본 골계 사상의 개념과 정의

2-2. 일본 골계의 사례와 분석

**3. 일상 생활용품과 넨도(Nendo) 디자인**
3-1. 일상 생활용품 디자인의 개념과 범위
3-2. 넨도(Nendo) 디자인의 배경과 개념
3-3. 넨도(Nendo) 디자인의 디자인 철학

**4. 넨도(Nendo) 디자인의 일상 생활용품 사례와 분석**
4-1. 사례 분석의 준비와 대상
4-2. 사례 분석의 결과
4-3. 사례 분석의 소결

**5. 결론 및 제언**

**참고문헌**

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

현대에서 사람들의 기상부터 취침까지 모든 일상에 당연시하게 사용하는 이들의 삶을 뒷받침 해주는 것이 생활용품이다. 이쑤시개같이 작고 소소한 물품부터 사람의 생리적 부분과 밀접하게 아우르게 되기까지 범위는 상당히 넓다. 즉, 일상생활에서 '생활용품'은 의식주 모든 방면에서 삶의 질과 방식을 정해주고 도와준다. 때로는 생활의 불편함 속에서 편리함을 주기도 하고, 예상치 못했던 부분에서 불편함을 느꼈던 것이 나중에는 편리함을 주게 되는 방향으로 상시 변화되어 간다.

일본의 '넨도(Nendo)' 디자인 그룹은 특히나 이런 일상생활과 밀접하게 연결되어있는 생활용품들을 해학적으로 잘 풀어내기도 하며, 사람들의 기존 사용방식을 살짝 비꼬아 잘 풀어내는 회사로 유명하다. 누구나 쉽게 사용 의도를 의례 파악하고 공감 가능토록 재미있는 결과물을 도출해내어 일본 시장뿐만 아니라 해외의 시장 호응까지 끌어내고 있다. 이에 본 연구는 넓은 범위의 생활용품 속에서 일본의 생활용품 개념과 범위를 좁혀 정의한 후, 일본의 해학이라 표현되는 '골계(滑稽)'의 특성을 통해 넨도의 디자인 사례들을 중심으로 생활용품 특징을 분석해보고자 한다.

### 1-2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 먼저 일본의 생활용품 디자인에 드러나는 한국식으로는 해학적, 일본식 표현으로는 '골계'라고 표현하는 부분에 대하여 사전적 정의를 조사하고 한국과의 그 차이를 분석하여 이를 큰 넨도의 디자인 성격으로 그 기준에 부합하는지를 살펴보고자 하였다. 이를 위해 골계에 대한 국내외 논문을 위주로 한국과 일본의 해학을 다루는 방식이 어떻게 다른지, 그 해학에 내포된 문화나 의미적 접근방식 차이가 있는지 등을 탐색해 보았다. 이러한 선행연구들을 통해 일본의 골계에 대한 정의를 정리한 후, 본 연구에 어떤 방식으로 접목할 것인지에 대해 정리하였다. 그리고 '넨도'라는 디자인 회사와 관련된 출판된 문헌 고찰을 통해 넨도 디자인의 배경과 디자인 철학 및 특징을 파악하였으며, 본 연구의 작품사례 검증을 위해 2004년도부터 2023년도 상반기까지의 넨도 디자인의 생활용품 디자인 156개 작품을 회사 공식 홈페이지에서 발췌하여 연도별로 정리하였다. 이렇게 선정된 156개 생활용품의 범위는 가구와 공간, 그리고 시각디자인(프린팅)을 제외한 생활용품이라고 정의한 문구용품, 주방용품, 잡화용품, 가정용품을 포함하였다. 선정 제품 156개와 골계 사상과의 연결성을 파악하여 이후, 넨도 디자인의 문헌 탐색을 통해 정의된 10가지의 디자인 접근 방법에 대한 각 성격을 크게 골계의 해학성, 단순성, 그리고 반전성 3가지로 분류한 이유에 대하여 정리하였다.

이를 보다 객관적으로 검증하기 위해 디자인 전문가 7인을 선정하고 이들을 통해 설문 조사를 병행하였다. 이들을 통해 조사한 156개의 넨도 디자인 작품을 토대로 앞서 도출된 골계의 3가지 특징을 키워드로 잡아 작품별로 이를 분석하고, 이를 통해 넨도 디자인 그룹이 보였던 디자인 철학과 일본의 골계 특성을 연관하여 분석함으로써 본 연구의 결론을 이끌어내었다.

## 2. 일본 골계 사상의 문헌적 탐색

### 2-1. 일본 골계 사상의 개념과 정의

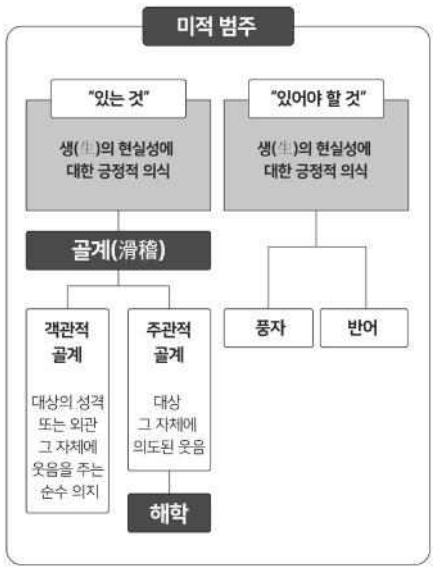
흔히 사람들은 무엇인가 익살스럽고 재미있을 때, 우스꽝스러움, 재미있음, 유머, 농담, 해학 등의 형용사나 명사 등을 주로 사용하는데, 이는 어떠한 물체나 사람, 또는 상황에 대해 이를 그림이나 입체물로 표현함

으로써 공감대를 형성하고자 했던 예로부터의 표현주제에 부합하는 하나의 미적(美的) 범주라고 볼 수 있다.

특히, 위에 언급되었던 단어 중에서도 한국에서의 '해학'은 '서민적'이라는 수식어와 보통 통용되는데, 이는 과거 사회의 억압받던 삶에 대한 평민과 그 이하의 계층이 사회계층에 대한 불만인 '한(恨)'을 긍정적으로 비꼬며 풀어나가기 위해 서구미학의 범주를 토대로 시작되었던 것이 유래였다. 즉, 신분적으로 폐쇄되어 민의가 상달되기 어려웠던 시대에, 불만이나 반항 정신을 극히 우회적으로 표출할 수 있는 길이 해학이었다.[1] 사실 해학은 단어 자체로는 '골계'의 하위 범주에 속하는 단어로서, 조수학(1976)의 연구에 의하면 동양에서 전통적으로 사용되었던 골계의 어의는 '말이 빠르고 유하게 흘러나오고 지계가 많아, 그른 말도 옳은 듯, 옳은 말도 그른 듯하여 능히 사람으로 하여금 다르고 같은 것을 혼란시키는 것'으로 정의되어 있다.[2] 골계는 미끄러운 골(滑), 상고할 계(稽))로 이루어진 단어로 지식이 풍부하여 어려운 난황에도 유하게 답을 찾아내는 것을 의미한다. 어떤 문제 자체에 대한 해답을 찾을 때나 혹은 어떤 상황 자체를 부드럽게 넘어가기 위하여 답을 찾아내는 단어라고 볼 수 있다.

다음 [그림 1]에서처럼 골계는 크게 객관적 골계와 주관적 골계로 나뉘게 되는데, 먼저 객관적 골계는 웃음이 유발될 대상의 성격이나 외관 그 자체에 오로지 의지하는 골계로, 생산자의 계산된 배려가 크게 작용하지 않는 웃음을 의미하는데 이는 자연스러운 골계라고 할 수 있다. 반대로, 주관적 골계는 공급자의 치밀한 계산에 맞춰 의도된 대로 웃음의 장치에 의해 발생하는 골계이며, 앞의 경우에 비해 복잡한 미적 범주이다.[3]

반대로 일본에서의 해학은 풍자와는 달리 무언가를 비판하려는 속성이 아닌, 세상을 긍정적으로 바라보고 인식할 수 있도록 하는 의미를 지니고 있다. 일본의 나카무라 켄지(2002)에 따르면 골계는 시대나 사회를 상징하여, 그 상황을 살펴볼 수 있는 지표로서 역할을 맡는다[4]고 했다. 이는 일본은 골계를 세상을 긍정적으로 바라볼 수 있는 지표로 사용하며, 해학이라는 표현보다 흔히 사용하는 것을 알 수 있다.[5]




**[그림 1] 미적 범주의 골계와 해학의 관계 정리도**

골계에 대한 선행연구를 한 [표 1]에서 보듯이, 국내나 일본의 논문에서 해학, 단순하거나 간소한, 그리고 반전을 언급하는 선행 연구가 있었다. 웃음에 대한 것은 해학으로 보되, 간소하거나 단조로운 것은 단순성, 기대를 깨거나 드러나지 않는다는 것은 반드시 있을 의미나 형태가 숨겨져 있을 뿐, 보이지 않는다는 그 의미 자체가 반전성을 띤다는 것의 의미로 해석할 수 있다고 보았다.

따라서, 비판과 풍자보다는 긍정적이고 익살스럽다는 점을 일본에서는 더 크게 의미를 두는 부분에서 본 연구에서는 한국과 일본의 골계와 해학의 결이 다르다고 보고 단순성과 반전성을 함께 일본의 골계적 특성으로 잡아 본 연구는 연구의 도구의 하나의 지표로써

1) 황병익, 눈물 속의 웃음-한국 해학의 전통, 牛岩斯黎 11, 2001, p.101.

2) 한국문학평론가협회, 조수학(편), 골계전 연구-조선 전기의 언어와 문학, 서울: 형설출판사, 1976, 정혜연, 임중수, 콥트 텍스타일에 나타난 유희적 골계미 연구, 한국의상디자인학회지, 14(4), 2012, p.34에서 재인용.

3) 네이버 지식백과-골계, (2023.07.18), URL: https://terms.naver.com/

4) 나카무라 켄지(中村 研示), 골계의 논리와 웃음의 상실(滑稽の論理と笑いの喪失), 리츠메이칸 대학 일본문학회, 2002, p.2.

5) 일본의 경우, 야후 재팬(Yahoo! Japan)에 각자 골계와 해학을 검색했을 때, 해학은 약 195,000개, 그리고 골계는 해학의 100배 이상 차이 나는 약 24,500,000개의 검색 결과를 보인다. 반대로, 구글에서 똑같은 검색 할 경우, 해학은 약 1,190,000개, 골계는 약 57,500개의 결과가 나온다. 이는 일본에서는 해학보다 골계라는 표현을 더 범용적으로 사용하는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

적용하고자 했다.

**[표 1] 골계(滑稽) 관련 국내 · 외 논문**

| | 논문명 | 저자 | 논문의 내용 | 키워드 |
|---|---|---|---|---|
| 국내 | 윤금초 시조에 나타난 골계미의 양상과 효과 | 황치복 | 골계의 개념 및 원천을 탐구하고, 골계와 관련된 한국적 미의식을 윤금초 시인의 시조에 빗대어 골계가 어떻게 적용되었는지 분석했다. | 해학, 솔직함, 아이러니, 단순함 |
| | 동아시아 미적 범주체계의 현대적 고찰 | 박지은 | 한·중·일의 각 미의식 범주를 고찰하고, 일본의 미의식의 범주에 대해 분석했다. | 미적 범주,해학, 보이지 않는 |
| | 서구근대미학의 수용에서 '미적범주론'의 양상과 의미 | 신나경 | 한·일 초기미학의 특징과 미적 범주를 분석하고 일본의 미적 이념 정신을 분석했다. | 일본 미학,해학, 간소함 (와비) |
| | 눈물 속의 웃음, 한국 해학의 전통 | 황병익 | 한국에서의 해학의 개념과 특성을 자세하게 분석하고 정의했다. | 골계,기대 깨기 (반전) |
| 일본 | 골계의 논리와 웃음의 상실 (滑稽の論理と笑いの喪失--滑稽趣味としての『吾輩は猫である』) | 나카무라 켄지(中村研示) | 골계라는 말이 명확하게 전경화된 설명에 있어, 골계가 반드시 웃음만을 의미하는 것은 아니며, 때때로 시대나 사회를 표상하여, 그 상황을 엿보는 지표로써의 역할을 담당한다고 정리했다. | 전경화, 골계, 웃음, 단조로움, 드러나지 않는 |

## 2-2. 일본 골계의 사례와 분석

앞서 2-1의 [표 1]에서와 같이 골계에 대한 논문 등을 검색하고 이를 분석하는 과정을 통해 선행연구를 한 결과, 공통적으로 골계, 해학은 다루었으며 이와 함께 단순함 또는 반전을 강조한 것으로 나타났다. 그 이유에 대해서 정의해 보면 다음과 같다. 먼저, 도출된 키워드들을 토대로 골계 안에서 의도된 웃음을 자아내고 그 대상에 대한 긍정적인 의미를 뜻하며 골계의 원천적인 정신을 뜻하는 '해학성'을 첫 번째 성격으로 선택하였다. 또한, 간소하다는 일본의 '와비', '단조롭다' 등 각기 다른 방식으로 단순하다는 표현을 많이 한 만큼 디자인 외향과 의도 자체가 솔직하다는 면에 대한 '단순성'을 두 번째로, 그리고 골계와 해학이 둘 다 수용되는 본래의 대상에 대한 의미이자 '아이러니', '보이지 않는', '기대 깨기', '드러나지 않는'이라고 도출된 키워드를 '반전성'을 일본에서의 골계의 모습을 보이는 마지막 특성이라고 총 3가지를 잡아 각 특징을 보이는 사례들을 찾아보고 보다 세부적으로 분석해보고자 하였다.

### 2-2-1. 해학성

일본의 과거 그림 작품 중에는 17세기에서 19세기 중반까지의 '우키요에(浮世絵)'라고 불리는 풍으로 그려진 것이 많이 알려져 있다. 우키요에는 에도 시대에 확립된 예술 장르로써 다양한 작품의 주제 중에 기가(戯画, 익살맞은 그림)이 있는데 이러한 부분이 해학성을 보여준다고 볼 수 있다.[6] [그림 2]를 중심으로 보면 알 수 있듯이 일본에서의 해학성을 보이는 작품에서는 한국처럼 부정적인 비판과 부조리를 의도하여 비꼬는 것이 아닌, 재미있고 익살스러운 면모가 긍정적인 방면으로 강조되어 우선 드러난다는 것을 판단 할 수 있다.

**[그림 2] <좌> 게이사이 에이센 作 / <우> 마츠무라 고슌 作**

### 2-2-2. 단순성

[그림 3]에서 보이는 우키요에 그림 중에 도리이 기요노부가 그린 '화면에 그림을 그리는 창녀'는 목판화로, 검은 선과 그림의 바탕이 되는 종이 단 두 가지의 색상으로 그림이 보여줄 수 있는 선과 재료의 단순성을 보여준 예시라고 볼 수 있다. 또한, 가장 유명하다고 알려진 가쓰시카 호쿠사이의 '가나가와 앞바다의 큰 파도' 작품은 파도의 모습을 단순한 색상 몇 가지로 지정하여 그렸고, 작품의 형태와 깊이를 색상으로만 표현했다는 점에서 단순하다고 볼 수 있다.

**[그림 3] <좌> 도리이 기요노부 作 / <우> 가쓰시카 호쿠사이 作**

즉, 일본에서의 골계 성격에서 나오는 단순성은 작품의 소재, 형태, 색상 등 외적 그 자체 또는 작품을 표현한 의도 및 의미 등 내적 두 가지를 모두 아우른다는 것을 알 수 있다.

6) 추나구 재팬(Tsunagu Japan), (2023.08.09.), URL : https://www.tsunagujapan.com

### 2-2-3. 반전성

'뜻밖이다'라는 표현을 의외인 상황에서 사용하는 만큼, 사람들은 물건이나 상황에 대해 전혀 예상치 못했던 부분에서 감탄을 느낄 때 반전이라는 표현을 사용한다. 이러한 성격을 보여주는 일본의 사례로는 [그림 4]처럼 과거 일본 전통극 중, 노(能)에서 사용하는 가면이 있는데, 원래 사람은 얼굴과 치아가 전부 하얀데, 무대와 관객 사이의 먼 거리의 밝은 빛 속에서 얼굴이 잘 보이도록 새하얀 얼굴에 비해 검은 치아는 보는 이로 하여금 반전을 주어 사람의 시선을 집중시키려는 목적이 있었던 사례라고 볼 수 있다.

우측 그림의 전통 인형 중에 다루마는, 본래 인형이라 하면 눈이 처음부터 그려져 있는 것이 정상이나, 오히려 사용자가 목표의 설정과 이룸에 맞춰 양쪽 눈을 그릴 수 있도록 반전의 의미를 가진 인형으로 볼 수 있다.

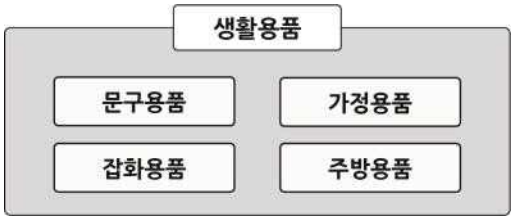
[그림 4] 〈좌〉 노[能] 가면 / 〈우〉 다루마 인형

## 3. 생활용품과 넨도(Nendo) 디자인

### 3-1. 생활용품의 개념과 범위

생활용품(生活用品, household goods)의 사전적 의미는 인간이 생활하는 데 있어서 필요로 하는 물건을 말한다.[7] 필요한 범위를 좁혀 생활필수품 또는 생필품이라고도 지칭하는 때도 있다. 보통은 생활에 필요한 잡화물품을 가리키나, 식료품이나 의류제품, 가전제품 등이 포함되는 때도 있다. 즉, 포괄적으로는 의식주의 가구부터 가전, 그리고 의류까지 전반적인 삶과 연결된 모든 물건이 포함됨을 의미한다.

[그림 5]는 본 연구의 범위로 한정 지은 다양한 생활용품의 종류를 나타낸 것인데, 일상에서 자주 활용되는 가정용품(생활가전 및 조명)을 비롯하여, 잡화용품(오브제 포함), 문구용품, 주방용품 등 인간이 생활하는 데 있어 도구로써 활용하는 모든 범위의 제품류를 포함하고 있는 것을 확인할 수 있다. 다만, 본 연구에서 연구의 범위로 설정한 생활용품의 영역에는 가구(의자 및 테이블), 공간, 그리고 시각적 결과물은 일반적인 생활용품이라고 보기보다는 디자인 분야에서 다른 분류로 나뉠 수 있는 만큼, 이번 연구에서 생활용품이라는 범위에서는 제외하였다.




[그림 5] 생활용품의 종류

### 3-2. 넨도(Nendo) 디자인의 배경과 개념

사토 오오키(Sato Ooki)는 현재의 넨도 디자인 그룹이 현존할 수 있게 한 설립자로서, 그는 1977년 캐나다 토론토에서 태어나 어린 시절을 보냈고, 이후에 일본으로 돌아와 2000년에 와세다 대학에 입학했다. 와세다 대학을 다니며 일본에 돌아왔을 때 느꼈던 일본의 섬세한 디자인의 감각들에 대하여 감동하였고, 2002년에 건축을 대학원에서 수료한 후에 친구 다섯 명과 졸업여행을 떠난 밀라노 국제 가구 박람회가 그의 디자인적 일상에 평생의 전환점이 된 계기를 주었다.[8] 건축가가 가구나 제품 디자인 분야 사이에서 자유롭게 드나들며 활동하는 그 모습에 그는 본인이 생각했던 디자인의 한계를 벗어나 본인의 작품을 언젠가 출품하고 싶다는 꿈을 키우게 되었고, 그 해 2002년에 지금의 디자인 스튜디오인 '넨도(Nendo)'를 설립하게 되었다.

넨도(Nendo)는 많은 디자인 업계의 딜레마와 정면 승부 해보겠다는 일념 하나로, 높은 품질의 디자인을 안정적으로 공급하겠다는 목표를 지닌 하나의 '플랫폼'을 회사의 목적으로 하고 있다.[9] 원래 넨도는 점토(粘土)의 일본식 발음으로써 단어 그 자체와 같이 형태와 색상을 무궁무진하고 자유롭게 만들어 낼 수 있다는 의미처럼 사토 오오키가 디자인을 대할 때의 신념을

7) 위키피디아, (2023.08.09.), URL : https://ko.wikipedia.org

8) 사토 오오키. 가와카미 노리코, 넨도 디자인 이야기, 미디어 샘, 2014, p.15.

9) Ibid., p.275.

의미한다고 해석할 수 있다. 또한, 그는 '틈'을 통해 '센스'를 느낄 수 있게 만드는 것을 회사의 컨셉으로 하였으며, 그 방향을 위해 10가지 디자인 발상법을 만들어 본인들의 디자인에 전체적으로 녹여냈고, 이는 그들의 디자인 철학으로 자리 잡았다. 넨도 디자인에 대한 정보와 그들의 디자인 철학에 관한 선행연구를 해본 결과, [표 2]에 정리된 것처럼 국내의 논문은 대부분이 가구 분야에 한정하여 이를 분석하고 연구한 것으로 나타났다.

**[표 2] 넨도(Nendo) 관련 국내 논문**

| 논문명 | 저자 | 논문의 내용 | 키워드 |
|---|---|---|---|
| 근대의자와 넨도디자인 의자의 조형적 특성 비교 분석 연구 | 유종호<br>이현희<br>안은희 | 디자인의 기본 조형원리를 토대로 넨도디자인의 의자의 조형적 특성을 비교분석하여 넨도의 특성과 조형언어를 정리함. | 넨도,<br>근대의자디자인,<br>조형요소,<br>단순 |
| 넨도의 실내공간에 나타난 탈력디자인의 표현 특성과 기법에 관한 연구 | 유원철<br>김문덕 | 탈력디자인에 대한 정의와 함께 넨도 디자인에 전반적으로 나타나는 탈력디자인의 표현 특성을 정리함. | 넨도,<br>사토 오키,<br>탈력디자인 |
| '넨도' 가구의 디자인 특성에 관한 연구 | 김기범 | 넨도 가구를 조형적 특성과 카테고리별 특성을 분석하여 넨도 가구의 디자인 특성을 정리함. | 넨도,<br>사토 오키,<br>조형 특성 |

게다가 넨도는 의뢰받는 그 즉시 다른 업계들의 '컨베이어식' 디자인 프로세스를 지양하여 빠른 시간 내에 다양한 아이디어를 구체화까지 보이는 전략을 사용한다. 즉, 그들의 클라이언트들은 의뢰한 그다음 미팅 때 이미 넨도의 아이디어를 실제로 볼 수 있는 구체화 된 아이디어를 여러 개 볼 수 있으며, 넨도를 선택할 수밖에 없는 이유를 만나게 된다. 설립한 지 13년이 지난 지금까지도 넨도는 주요 디자인 분야의 디자이너는 물론, 컨설팅, 건축가, 건축 등 다양한 다른 분야의 전공자들과 함께 이러한 방식을 통해, 그들의 설립 이념인 '넨도'를 계속 이어 나가고 있다.

### 3-3. 넨도(Nendo)의 디자인 철학

넨도는 하나의 디자인을 할 때 '면'을 기준으로 발상함과 동시에 10가지의 디자인 발상법을 통해 다양한 분야에 접근하고 있다. 단순히 '디자인만'을 잘 보이게 하는 것이 아닌, 다각도의 방면에서 디자인을 다루고 접근하기 때문에 넨도의 디자인 발상법은 면(面)을 중심으로 생각하는 것, 한 발 뒤로 물러선 입장으로 사물을 바라보는 것, 위화감 조성, 균형을 무너뜨리는 것, 보이고 싶은 것은 숨기는 것, 느슨한 디자인, 모으는 디자인, 사물의 휴식 시간 고려, '타닌동'의 발견, 그리고 기존의 것을 사용하는 방식으로 세분화 된다.[10] 그리고 이 10가지 발상법을 [그림 6]처럼 앞서 분석된 일본 골계의 3가지 특성인 해학성, 단순성, 그리고 반전성으로 크게 다시 분류했다.

**[그림 6] 골계에 따른 넨도의 10가지 발상법 분류**

해학성은 '사물의 휴식 시간 고려'는 살아있는 생물체가 아닌 무생물 또한 쉬는 시간이 있을 것이라는 관점에서 사물을 바라보려 한 시각이 재미있는 부분이다. 또한 '타닌동'은 원래 닭고기 이외의 고기와 달걀로 조리하는 음식인데, 넨도 디자인에서의 타닌동은 '아무런 인연도 접점도 없는 두 가지를 연결을 시켜 새로운 가치를 만들어내는 것'[11]인 만큼 각기 다른 성격의 물건에 재미있는 특징이나 흥미로운 성격을 접목하려 한 점, 마지막으로 기존의 것을 사용하여 그 자체에 새로운 재미를 일으키려 했던 점이 해학성과 긴밀한 관계를 지닌다고 판단되었다.

단순성의 그룹은, 디자인 발상법 중에 단순하게 면(面) 중심의 생각으로 디자인을 진행하거나 해당 주제의 디자인에 대해 어떻게든 무언가를 모으고, 그리고 모으려던 성격과 달리 그저 느슨하게 여유를 주는 등 '단순하게' 하나의 성격에만 집중하는 것으로 판단되었다.

반전성은, 넨도의 디자인 발상법 중에서 위화감을 조성하고 균형을 무너뜨리는 것의 경우 기존의 어떠한 규칙에 대해서 상반된 모습을 보이려는 특성이 있었으며, 사람이 아닌 물체에 대해 한 발 뒤의 입장에서 바라보려 한 부분과 보이고 싶은 것은 오히려 숨기는 방식이 일반적이지 않고 반전의 성격을 보인다고 판단하

10) Ibid.

11) Ibid., pp.207-214.

여 하나의 그룹으로 판단되었다.

## 4. 넨도(Nendo) 디자인의 일상 생활용품 디자인 사례 분석

### 4-1. 사례 분석의 준비와 대상

본 논문의 연구 범위로 설정한 '생활용품'이라는 범주에는 시각적(프린팅) 디자인 결과물, 제품이 가진 형태의 판단이 모호하거나, 혹은, 가구(의자 및 테이블), 가전(주방 및 생활)은 본 연구의 범위에서 제외하고, 앞서 정의한 생활용품 범위에 해당이 되는 문구, 가정, 주방, 잡화용품 4가지를 포함하여 2004년부터 2023년도까지 넨도 디자인의 생활용품 사례 총 156개의 작품을 연구자가 선별했다.

[표 3]과 같이 각 생활용품 이미지 사례 분석을 위하여 '넨도 디자인'에 대해 잘 알고 각 생활용품의 컨셉에 대해 이해하고 있는 전문가들, 디자인 현업에 종사하는 디자이너 2명과 디자인 전공 교수 5명을 대상으로, 총 7명의 디자인 전문가를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이들은 모두 제품디자인 분야에서 최소 5년 이상의 실무경력과 10년 이상의 교육경력을 지닌 전문가들로서, 설문조사를 통해 넨도의 생활용품에 대하여 각 생활용품의 이미지가 가지고 있는 '해학성', '단순성', '반전성'에 대한 판단을 요청하였다.

**[표 3] 설문 대상자 인적 사항**

| 전문가 | 성별 | 직업 | 나이 | 경력 |
|---|---|---|---|---|
| A | 남 | 산업디자인 교수 | 40대 | 11~15년 |
| B | 남 | 산업디자인 교수 | 50대 | 11~15년 |
| C | 남 | 산업디자인 교수 | 50대 | 16년 이상 |
| D | 남 | 산업디자인 교수 | 50대 | 16년 이상 |
| E | 남 | 산업디자인 교수 | 50대 | 16년 이상 |
| F | 남 | 제품디자이너 | 30대 | 5~7년 |
| G | 남 | 제품디자이너 | 30대 | 5~7년 |

그리고 일본에서 보이는 골계 사상이 생활용품 디자인에 미치는 영향 파악을 위한 설문조사로써 설문 대상자가 비록 한국에서 활동하는 디자인 전문가이지만, 일정 기간동안 넨도의 디자인에 대한 이해를 바탕으로 유사 범위의 디자인을 진행한 예도 있었으며, 설문을 시작하기에 앞서 초기에 일본의 골계에 대한 정의와 3가지 특성에 대한 자세한 설명을 전달한 후, 설문조사를 실시하였다.

### 4-2. 사례 분석 결과

[표 4]는 넨도 디자인 156개 작품 이미지 분석표인 [표 5]를 보는 방법을 표시한 도표이다. 우선 표의 최상단은 각 작품 이미지 번호를 '작품번호-년도'로 표기했으며, 순서대로 메인 이미지와 제목, 컨셉을 간략하게 작성하였다. 작품번호의 경우, 출품 순서가 아닌 1부터 156까지의 단순 번호 순서로 표현하였다.

골계를 바탕으로 한 3가지 요소인 해학성, 단순성, 반전성은 디자인 전문가 7인의 답변을 바탕으로 각 작품이 내포하고 있는 정도를 평균 내어서 채워진 동그라미로 그 정도를 나타내고 있다. 예를 들어 [표 4]에서 '14-2007' 작품을 보면 해학성은 평균 4.5, 단순성과 반전성은 4의 조금 강함으로 나타나고 있다는 것을 알 수 있다. 또한, 연도가 바뀔 때마다 점선이 아닌 실선으로 굵기 변화를 주어 연도별 작품 개수를 파악하는데 쉽게 했다. 예를 들어 [표 5]에서 2004년 작품의 개수는 2개, 2005년은 1개, 2006년은 9개로 알아보기 쉽게 나타내고 있다.

**[표 4] 사례 분석표 보는 방법 예시 (14-2007의 경우)**

| 년도 | 14-2007 |
|---|---|
| 이미지 | |
| 제목 | Chocolate Pencils |
| 컨셉 | 연필 깎는 컨셉의 초콜릿 디저트 |
| 해학성 | - ●●●●◐ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + |

- ● ● ● ● ◐ +

매우 약함 / 조금 약함 / 보통 / 조금 강함 / 매우 강함

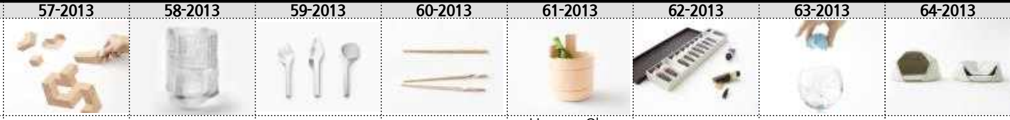
● : 100%
◐ : 50%
○ : 0%

14번째 2007년 작품은 해학성은 조금 강함과 매우 강함의 사이를 보이며, 단순성과 반전성은 조금 강한 정도로 판단되었다.

[표 5] 2004년부터 2023년까지의 넨도 디자인 사례 분석 결과 (전문가 집단 설문 평가 후)

| 년도 | 1-2004 | 2-2004 | 3-2005 | 4-2006 | 5-2006 | 6-2006 | 7-2006 | 8-2006 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Kazan | Key Calendar | Hie-Hie | Talking | Bulb Lamp | Fruit Template | Yuki | Open |
| 컨셉 | 뽑히는 휴지가 화산 컨셉의 상자가 없는 티슈 디스펜서 | 열쇠를 꽂아 쓰는 만년 스탠딩 달력 | 컵이 얼은 것처럼 보이게 표면에 실크스크린 인쇄된 컵 | 일본의 소유,시오,코쇼 발음하는 입 모양으로 속삭이는 듯한 종지 | 각 전구의 개성을 주는 4가지 컨셉의 외관 디자인 | 유아용 모양 분류 형태의 과일 보관함 | 눈꽃 모양의 조각을 얽혀서 만든 스크린 | 여는 재미가 있는 반 열린 잡지 보관함 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●◐○○ + | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + |
| 년도 | 9-2006 | 10-2006 | 11-2006 | 12-2006 | 13-2007 | 14-2007 | 15-2007 | 16-2008 |
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Vase-Vase | Top Gear | String Candle | Hanabi | Candlever | Chocolate Pencils | Fusion Collection | Socket Deer |
| 컨셉 | 같은 꽃병 사이의 프레임으로 거울반사 느낌 주는 화병 | 힘의 방향 상관없이 딸 수 있는 스탠딩식 병따개 | 조각 스탠드 자체가 양초 심지로 보이는 촛대 모양의 조명 | 전원에 따라 피고지는 불꽃/꽃 형태 컨셉의 조명 | 핸들 모양의 촛불꽂이 겸 스탠드 | 연필 깎는 컨셉의 초콜릿 디저트 | 벌어지고 오므려지는 가위 형태 분·침 바늘의 벽결이 시계 | 충전 중에 물체를 올릴 수 있는 사슴 형태 소켓 |
| 해학성 | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●◐ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●◐ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 년도 | 17-2008 | 18-2009 | 19-2009 | 20-2009 | 21-2009 | 22-2009 | 23-2009 | 24-2009 |
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Kukki | Corona | Dew | Eda | Music Cage | Notescape | Shoe Horn | Shupatto Plug |
| 컨셉 | 식물의 자연 요소 컨셉의 Kenzo 스킨케어 라인 설치물 | 대지만 검은색으로 하여 땅 형태를 표현한 지구본 | 물방울처럼 통통하게 채워지는 둥근 푸프 | 모래로 채워 수직 금속 가지를 배치하는 독립형 세라믹 스탠드 | 새장 안의 새가 부르는 컨셉의 블루투스 스피커 | 무한한 대지처럼 2D / 3D에 스케치가 미치는 영향을 보이는 컨셉 노트 | 자석으로 탈·부착이 가능한 구두 주걱과 거치대 | 전지 구동으로 소리와 빛과 함께 향기가 퍼지는 소취 방향제 플러그 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + |
| 단순성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + |
| 년도 | 25-2009 | 26-2009 | 27-2010 | 28-2010 | 29-2010 | 30-2011 | 31-2011 | 32-2011 |
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Target | Peel | Roll | Cube | Piggy Bank | Dancing Squares | Forest Spoon | Par |
| 컨셉 | 작은 십자가로 이루어진 책장 | 한쪽 면이 벗겨지며 티백이 탈출하는 듯한 컨셉의 찻잔 | 종이가 한 바퀴 둘러진 듯한 컨셉의 세면대 | 한쪽 모서리가 잘려서 3면을 활용 가능한 책꽂이 | 돼지 저금통의 기원인 'pygg'란 도기 재질 병과 합한 돼지코 투입구 저금통 | 사각 평면으로 만들어진 다양한 형태 중, 공 컨셉 | 사용되지 않을 때 모인 수저의 모습이 하나의 숲을 이룬 수저 세트 | 코르크 손잡이의 소금·후추통으로, 스탠딩이 가능한 컨셉 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 년도 | 33-2011 | 34-2011 | 35-2011 | 36-2011 | 37-2011 | 38-2012 | 39-2012 | 40-2012 |
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Parte | Kotoli | Maki | Data Clip | Oppopet | Bell Orgel | Inner Blow | Top Tea Set |
| 컨셉 | 2개로 나뉘고, 2가지 타입이 가능한 코르크 소재의 과일 바구니 | 새가 내려앉은 모습을 본떠 만든 샴페인 세트 | 같은 원형의 곡선으로 말린 팬던트 조명 | 디지털과 아날로그 균형을 건든 종이에 꽂는 클립 형태 클립의 USB | 동물 모양의 꼬리 수신부를 가진 블루투스 마우스 | 세우고, 눕히고, 다는 형태에 따라 다른 뮤지컬 박스 기술 접목한 우드 벨 | 유리를 불어서 뒤집었을 때에 내부 기포가 발생한 듯한 테이블 | 팽이를 연상시키는 뚜껑 컨셉이 접목된 티 세트 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 년도 | 41-2012 | 42-2012 | 43-2012 | 44-2012 | 45-2012 | 46-2012 | 47-2012 | 48-2012 |
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Stack Sake Set | Block Vase | Twin Tea Cup | Lacquered Paper Objects | Hood | Bottleware | Roopuppet | Press Lamp |
| 컨셉 | 다양한 크기의 피처와 그릇이 겹겹이 쌓인 형태의 사케 세트 | 빌딩 블록처럼 함께 쌓을 수 있는 작은 꽃봉오리 꽃병 세트 | 함께 제공되는 커피 머그와 받침의 모양을 모방한 커피 필터 홀더 섹션 | 종이를 자르고, 쌓고, 붙이는 3D프린터로 만들어진 작은 용기 | 후드를 입고 모자를 쓴 것 같은 컨셉의 탁상용 조명 | 입을 대고 마셨을 때 보이는 콜라병 바닥 면을 활용한 테이블웨어 컬렉션 | 캥거루 주머니처럼 사용되지 않을 때는 인형극처럼 사용할 수 있는 토트백 | 살포시 눌린듯한 유리 튜브로 만들어진 조명 갓 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●◐○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 49-2012 | 50-2012 | 51-2012 | 52-2012 | 53-2012 | 54-2012 | 55-2013 | 56-2013 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Inhale Lamp | Drop | Shivering Bowls | Harcourt Ice Baccarat | Airleaf Mini Mikuni | Aroma Cup Haagen-Dazs | Nendo W132 | Roatating Glass Shelf |
| 컨셉 | 공기방울 형태로 불고 다시 공기를 빨아들인 형태의 조명 | 꼭대기의 한 칸만 옆으로 비스듬히 세워져 있는 책꽂이 | 물체에 대한 육체적·정신적 즐거움에 초점 맞춘 얇은 실리콘 그릇 | 완벽히 얼려졌다가 녹는 얼음의 형태를 본뜬 유리잔 | 공기가 맑을수록 화분 속 작은 새싹이 돋아나는 컨셉의 공기청정 기기 | 하겐다즈의 녹는 아이스크림 형태의 캔들 컵 | 다양한 높낮이와 갓의 형태를 가진 넨도의 조명 시리즈 | 도어'가 원형 유리판으로 형성된 선반꽂이 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + |

| 년도 | 57-2013 | 58-2013 | 59-2013 | 60-2013 | 61-2013 | 62-2013 | 63-2013 | 64-2013 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 |  | | | | | | | |
| 제목 | Paper Brick | Patchwork Glass | Sekki | Rassen | Uneven Oke Bucket | Chocolate Paint | Lime-Pocket | Heads or Tails |
| 컨셉 | 3면이 평면에서 입체적으로 보여지게 인쇄된 블록 종이 | 보헤미안 크리스탈의 기술과 고대 생산방식을 합한 오브제 | 뒤틀리고 굽은 윤곽이 선사시대의 부싯돌 디저트 커트러리 세트 컨셉 | 사용 시 2개로 나뉘어졌다가 다시 하나로 합쳐지는 젓가락 | 병의 길이에 상관없는 통의 칸막이가 각기 다른 높이의 샴페인 쿨러 | 각각 다른 맛을 물감 튜브처럼 표현한 초콜릿 패키지 | 레몬 또는 라임을 손에 묻히지 않고 짤 수 있는 칵테일용 주머니 | 침대,그릇, 그리고 장난감으로 이루어진 3가지 강아지 악세사리 세트 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 65-2013 | 66-2014 | 67-2014 | 68-2014 | 69-2014 | 70-2014 | 71-2014 | 72-2014 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Surface | Harcourt-Chess Board | Eigruob | Pooh-Glassware | Snow Dome | Draftsman | Rain Bottle | Stay Umbrella |
| 컨셉 | 여행자를 위한 휴대가능한 루이비통의 조명 | 하코트 유리로 만들어진 체스보드와 체스말 세트 | 실루엣 착시효과를 활용한 부르기의 착시 조명 | 디즈니의 곰돌이 푸우를 활용한 유리잔 코스터 세트 | 스노우 돔 형태의 스프레이 타입 방탈취제 | 제도 도구의 증분 및 번호 매기기 스타일에서 영감을 받은 손목시계 컬렉션 | '비'가 보여줄 수 있는 형태와 방울을 레이저로 표현한 병 | 사용 후 손잡이가 두 발로 서 있는 모습을 표현한 우산 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 73-2014 | 74-2014 | 75-2014 | 76-2014 | 77-2014 | 78-2014 | 79-2014 | 80-2014 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Mug | Contrast Ruler | Link Clip | Outline Tray | Cubic Rubber Band | Edge Note | Bird Hat | Peel Pen Case |
| 컨셉 | 컵을 뒤집었을 때 커피가 담긴 듯 표현한 머그컵 | 어느 배경색에도 글씨가 보이는 자 | 원형으로 연결된 모습처럼 보이는 떼기 쉬운 클립 세트 | 바닥면 없이 외곽선으로만 이루어진 물건을 담는 트레이 | 큐빅 형태로 보이는 3D 모습의 고무줄 | 사용자가 넘기기 쉽도록 한쪽 모서리를 비스듬히 한 노트 | 새 형태의 모자 형태로 물건을 숨길 수 있는 수납 컨셉 | 껍질을 까서 여는 듯한 컨셉의 필통 |
| 해학성 | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 81-2015 | 82-2015 | 83-2015 | 84-2015 | 85-2015 | 86-2015 | 87-2015 | 88-2015 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Corners | NJP | Sunset | Colourful Shadow | Kame | Zerogra-Stand | Minim+Aid | Triangle Room Shoes |
| 컨셉 | 공간의 모서리에 놔둘 수 있는 스탠딩 가구 | 직접·확산광을 동시에 차단할 수 있는 알루미늄 탁상 램프 | 녹으며 해가 지는 듯한 색상을 순서대로 보여주는 양초 | 그림자와 같이 어두운 색상의 냄비와 그릇 세트 | 일본의 거북이처럼 등껍질 느낌을 낸 여행용 캐리어 | 제로그라 안경을 거치하기 위한 광학 프레임 스탠드 | 일본 지리상 작은 긴급 물품을 한 곳에 소지하는 키트 | 미사용시 꼬깔 모양, 사용 시 발 넣으면 슬리퍼 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●◐○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 89-2015 | 90-2015 | 91-2015 | 92-2015 | 93-2016 | 94-2016 | 95-2016 | 96-2016 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Shiawase Banana | Flame | Tumamigui Sushiro | Totte-Plate | Meji | Chocola Mixture | H-Horse | Un-printed Material |
| 컨셉 | 비하인드 스토리를 읽을 수 있는 바나나 껍질 컨셉의 스티커 | 한쪽에 불꽃 모양의 입구가 있는 세라믹 향초 홀더 | 회전초밥집 위한 초밥장 용 타블렛식 그릇 세트 | 잡기 쉽도록 냄비나 후라이팬처럼 손잡이를 단 그릇 | 평상시엔 작은 블록이나, 비 오면 우산을 꽂을 수 있는 우산꽂이 | 초콜릿으로 된 향을 제조하는 듯한 제조병 컨셉의 초콜릿 패키지 | 대형 구조물에 사용되는 강철 H모양을 안전한 이미지로 쓴 어린이 흔들 목마 | 종이로 만든 3D 물체 표현을 위해 3D 프린터로 윤곽선을 표현한 전시품 |
| 해학성 | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●◐○ + | - ●●●●◐ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●◐ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●○○○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + |

| 년도 | 97-2017 | 98-2017 | 99-2017 | 100-2017 | 101-2017 | 102-2017 | 103-2017 | 104-2017 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Bo-bi + Case | Cuckoo-Watch | Kona-Shoyu Container | MinimLet | Sawaru | Sakura | Siki | Suzu |
| 컨셉 | 체육 선수들이 들고 다니도록 마스크의 입체감 유지한 케이스 | 뻐꾸기 컨셉의 벽걸이와 손목시계 세트 | 세웠다가 사용하기 위해 들고 기울었을 때 분말 간장을 위한 그릇 | 텐트 지지대 또는 변기 시트 지지 등 활용이 가능한 다목적 알루미늄 파이프 | 수직 방향으로 서로 맞닿아 각도 조절이 가능한 두 개의 개별 실린더 조명 | 안에서 튀어나온 만개한 벚꽃 가지와 흩날리는 꽃잎이 붙은 꽃병 | 미야기현 사케 4종을 깊이 즐길 수 있도록 형태 맞춤 제작된 사케 잔 세트 | 장인이 도자기 표면을 두드려 품질 확인하듯 종 모양 뚜껑의 소품 용기 |
| 해학성 | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●● + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●◐○○ + | - ●●●●○ + |

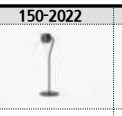
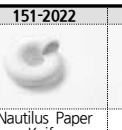
| 년도 | 105-2018 | 106-2018 | 107-2018 | 108-2018 | 109-2018 | 110-2018 | 111-2018 | 112-2018 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Air Lids | Bunaco Speaker | Stone Tea Set | Chirp | Cuckoo Collection | Denqul | Gloo | Not Just a cup |
| 컨셉 | 실제로는 감지할 수 없는 공기의 추상적 느낌을 만지듯 초점 맞춘 뚜껑 디자인 | 일본의 자원 너도밤나무를 활용하여 바닥의 미완성 가장자리를 강조한 스피커 | 돌이 얹어진 듯한 컨셉의 차 거름망인 실리콘 뚜껑이 있는 주전자 | 꽃병과 작은 용기인 '작은 새'가 앉아 쉬는 '나무' 또는 '전선' 모양의 스탠드 | 뻐꾸기 집이자 시계의 형태를 한 부피 조절 가능한 책꽂이 | 재해 시 사용 가능한 핸드 제너레이터가 장착된 비상용 모바일 배터리 설계 | 풀·접착제·테이프 등 '붙이는' 기능을 통합으로 가진 상품군 | 단순한 컵이 아닌, '담다'라는 근본적 성격을 다룬 컵 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + |

| 년도 | 113-2018 | 114-2018 | 115-2018 | 116-2018 | 117-2018 | 118-2018 | 119-2019 | 120-2019 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Pepper Pestle | Plank | Skeleton | En | Tsumiki | Variations of Time | Cup Noodle The Fork | Gacha Gacha Coffee |
| 컨셉 | 용기 바닥은 '꽁초', 받침대는 '그릇'으로 후추를 문질러 가루내는 후추통 | 곰팡이처럼 서로 쌓이는 컵이 자라나는 듯한 컨셉의 균형이 맞지 않는 티 세트 | x-ray에 반사된 해골 이미지 같은 뼈 이미지의 수저 세트 | '불'을 의미하며, 라이터가 필요한 전자담배 | 신용카드 생성 목적의 일본 전통 '오마모리' 모양을 본 뜬 QR 코드내장 칩 | 중력으로 인해 수축된 통로를 따라 떨어지는 모래시계 | 컵라면 먹을 때 쉽게 떠서 입으로 가져가도록 왜곡한 휴대용 포크 | 뽑는 사람에 따라 다른 원두의 맛을 느낄 수 있는 행운의 가챠 컨셉 커피 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●◐ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●◐ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●●● + | - ●●○○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + |

| 년도 | 121-2019 | 122-2019 | 123-2019 | 124-2019 | 125-2019 | 126-2019 | 127-2019 | 128-2019 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Grid Bonsai | Kakao Friends Homekit | Katachi Collection | Reel Jump-rope | Something Underneath | Stir Cup | Cubic Clock | Buckle |
| 컨셉 | 3D 프린팅 된 일본 전통 분재 모양의 7가지 오브제 | 카카오프렌즈 브랜드의 헬스케어가 포함된 IoT 가전제품 | 메거나 접어 수납시 가방의 유연성과 수납을 활용한 핸드백 | 요요 컨셉의 유아용 줄넘기 | 무언가 밑에 존재하는 느낌의 수납 가능한 디자인 컬렉션 | 눈금 없이 원액과 물 부어 자연스레 섞이게 한 '칼피스'를 즐길 수 있는 컵 | 모서리에서 균형 잡을 수 있는 입방체 형태의 시계 | 두 개의 다른 스트랩을 벨트처럼 결합할 수 있는 손목시계 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + |

| 년도 | 129-2020 | 130-2020 | 131-2020 | 132-2020 | 133-2020 | 134-2020 | 135-2020 | 136-2021 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Cone | Mai | Music Link | My Lid | Roll-up Eco Bag | Ruck Tote Bag | Scent | Funnel Umbrella Stand |
| 컨셉 | 소형 소품 수납을 위한 원추형 컨테이너 | 도구 없이 가방의 구멍을 통해 직접 조립이 가능한 가방 | 음악 경험 중심의 유연성을 위한 휴대용 이어버드 | 휴대 케이스 및 커피의 슬리브 역할까지 2가지 타입의 휴대용 뚜껑 | 미사용시 말아서 핸들에 넣어 소지 가능한 에코백 | 이동 시 세로인 배낭과 같고, 가로인 토트백처럼 물건의 출입이 편한 가방 | 향을 즐기기 좋은 우주 헬멧 컨셉의 꽃병과 그릇 | 배수가 쉬운 슬림하고 컴팩트한 우산꽂이 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |

| 년도 | 137-2021 | 138-2021 | 139-2021 | 140-2021 | 141-2021 | 142-2021 | 143-2021 | 144-2021 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | | | | |
| 제목 | Mizuki | L Door Key | Oka | Circle + Square Vase | Ring Pill Case | Single Bookshelf | Spiral Card Stand | Uplift |
| 컨셉 | 고인 물, 퍼진 물, 흐르는 물 3가지 상태의 물 그릇 | 잡고 돌리기 쉬운 형태의 L자 모양의 열쇠 | 향일, 향로, 꽃병, 종 4가지로 구성된 제단 | 사람과의 거리에 따른 각기 다른 인상 주는 사각과 원통 꽃병 | 1회분 이상 용량이 나오지 않고 손 밖으로 나가지 않도록 한 도넛형 약통 | 단 1권만을 수납할 수 있는 스탠딩 책꽂이 | 최대 6개의 다른 매장 명함을 보관할 수 있는 카드 거치대 | 고정밀 금속 가공 기술을 사용하여 만든 tic-tac-toe 보드게임 |
| 해학성 | - ●●●◐○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●● + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●◐○○ + |

| 년도 | 145-2021 | 146-2021 | 147-2021 | 148-2022 | 149-2022 | 150-2022 | 151-2022 | 152-2022 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | | |  |  | |
| 제목 | In-Flight Amenity | Hollow Blocks | Random Top | Crepe Bouquet | Invisible Snow Globe | Kazadokei Mini | Nautilus Paper Knife | Range Over |
| 컨셉 | JAL 항공의 로고인 츠루마루 "학 왜"을 모티브로 한 비행기 편의시설 디자인 | 쌓일수록 빈 공간이 돋보이는 7개의 나무 블록 세트 | 무게 중심, 무게, 팽이과 회전하기 쉬운 팽이 축 4가지를 고려한 팽이 디자인 | 부케이자 종이 커버를 찢어 뒤집으면 꽃병 되는 크레이프 모양의 꽃 패키지 | 흔들어 뒤집었을 때 쌓여가며 사물의 존재를 눈이 한 스노우 돔 보이도록 | 바람이 불면 스스로 돌아가는 풍차 모양의 시계 | 조개 껍질 안에 숨어 있는 컨셉의 종이칼 | 2단 용기 'oju'와 바구니 'kago'의 2가지가 합쳐진 데스크탑 악세사리 |
| 해학성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●◐ + | - ●●●◐○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●◐○ + | - ●●○○○ + |
| 반전성 | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●●●○ + | - ●●○○○ + |

| 년도 | 153-2022 | 154-2023 | 155-2023 | 156-2023 |
|---|---|---|---|---|
| 이미지 | | | | |
| 제목 | Soroe | Foam Can | Pokemon Card Game | My Football Goal Kit |
| 컨셉 | 수평 '바' 형태의 선반 지지대와 아래로 '면'이 있는 수납함이 하드웨어 세트 | 거품 맥주를 위한 아래로 탭의 열림 정도 차이를 고려한 맥주캔 뚜껑 디자인 | 포켓몬스터를 반영한 최초의 게임용 글로벌 표준 게임 키트 | 아이들이 스스로 조립 즐길 수 있는 축구 골대 |
| 해학성 | - ●●●○○ + | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + |
| 단순성 | - ●●●●○ + | - ●●●○○ + | - ●●○○○ + | - ●●●○○ + |
| 반전성 | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + | - ●●●○○ + |

### 4-3. 사례 분석의 소결

총 156개의 생활용품에 대해서 우선, 2004년부터 2023년까지 20년이란 세월을 설립의 초기(설립 초반), 초중기(설립 이후 토반 잡는 단계), 중기(초중기와 마찬가지로 활발했던 시기), 현재(코로나 이후)의 단위로 나누기 위해 5년 단위로 총 4개의 그룹으로 나누었다. 그 결과, 생활용품의 작품 개수는 2014년부터 2018년까지 53개, 2009년부터 2013년까지 48개의 작품으로 두 번째로 많이 선보였다. 2019년부터 최근 2023년까지는 총 38개, 마지막으로 2004년부터 2008년까지는 17개의 순으로 작품을 낸 순위가 매겨졌다. 또한, 각 년도 구간에 드러나는 해학성, 단순성, 반전성의 작품 개수를 분석해보고자 했으며, 이때 ●가 4개 이상(조금 강함, 매우 강함)인 작품들만 개수를 세려 계산했다. 년도 단위당 생활용품 분류별 개수 또한 분석하여 그 시기에는 어떤 생활용품 위주로 디자인을 많이 했는지 알 수 있었다.

[표 6]에서 2004년부터 2008년까지는 전반적으로 다른 연도에 비해 작품의 개수가 2배 이상 적게 나타났는데, 그 이유는 새로 생긴 넨도 디자인의 입지가 덜 다져졌기에 2004년에는 2개, 2005년에는 1개, 그리고 2006년에는 9개, 2007년에는 3개, 2008년에는 2개의 작품을 선보였다. 골계의 각 성격인 해학성은 13개, 단순성은 11개, 그리고 반전성은 10개라는 응답을 보였다. 이 시기에는 티슈 디스펜서 같은 작은 생활용품부터 시작하는 모습을 보였으며 모든 생활용품이 고르게 분포하는 모습을 보였다.

**[표 6] 넨도 생활용품디자인 작품 분류 및 성격 분석**(단위: 개)

| 년도 단위 | 총 작품 개수 | | | | 해학성 | 단순성 | 반전성 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 사무 | 주방 | 가정 | 잡화 | | | |
| 2004 ~ 2008 | 17 | | | | 13 | 11 | 10 |
| | 2 | 4 | 5 | 6 | | | |
| 2009 ~ 2013 | 48 | | | | 30 | 34 | 25 |
| | 7 | 19 | 11 | 11 | | | |
| 2014 ~ 2018 | 53 | | | | 37 | 31 | 27 |
| | 11 | 15 | 8 | 19 | | | |
| 2019 ~ 2023 | 38 | | | | 20 | 25 | 16 |
| | 4 | 6 | 4 | 24 | | | |
| **총 계** | **156** | | | | **100** (64.1%) | **111** (71.1%) | **78** (50%) |
| | 24 | 44 | 28 | 60 | | | |

2009년부터 2013년까지는 총 48개의 작품을 선보였는데, 점차 다른 기업들과 협업을 진행하는 사회문화적 트렌드의 증가에 맞춰 실제로 넨도의 디자인 개수가 증가함에 따른 결과로 늘어났다고 볼 수 있다. 초반과 같이 작은 생활용품인 저금통, 노트부터 기업과의 콜라보를 통해 코카콜라와의 테이블웨어 컬렉션, 하겐다즈 캔들 컵 등 다양한 범위로 확장되어갔다. 게다가 이때부터 미니멀리즘이라는 디자인이 전 세계적으로 급부상하며 재미를 추구하던 디자인보다 단순한 것을 선호하기 시작했는데, [표 6]에서 보듯 해학성은 30개, 단순성은 34개, 그리고 반전성은 25개로 단순성이 해학성보다 4점 많은 것으로 드러났으며, 주방용품이 가장 많이 출시되었다.

2014년부터 2018년까지의 작품은 총 53개로, 이

중에 해학성은 36개, 단순성은 31개, 그리고 반전성은 27개의 작품에서 드러난다고 결과가 나왔다. 너무 단순해진 디자인 시장 속에서 소비자의 취향과 흥미를 이끄는 물품들로 시장이 다시 활발해지기 시작한 시기인 만큼 해학성의 물품이 다시 큰 비중을 차지했다고 볼 수 있다. 이때부터 의복부터 재해 및 야외에서 사용이 가능한 생활용품까지 범위를 확장해 나가는 모습을 보였고, 앞선 2009년부터 가장 전성기를 보인 시기라고 볼 수 있다. 잡화용품이 가장 많았고, 사무·주방용품은 비슷한 개수를 선보였다.

2019년부터 2023년까지(현 논문 투고 기준)는 총 38개의 작품이 있었고, 해학성은 19개, 단순성은 26개 그리고 반전성은 16개의 결과로 분석됐다. 이 시기에는 전 세계적으로 코로나19가 기승을 부렸던 시기라 앞서 다른 연도들에 비해 매해 출품하는 개수가 감소하는 추세를 보였다. 또한, 2019년부터는 넨도의 디자인이 해학성보다는 단순성에 더 초점을 맞춘 현황으로 드러났다. 실제로 대부분 작품이 단조로운 색상의 반복 활용과 최소한의 형태를 중시하는 것으로 드러났다.

이처럼 20년간 넨도의 디자인은 꾸준히 작품을 내왔으며, 생활용품의 범위도 다양하게 아우르는 모습을 보였다. 일본의 골계인 해학성, 단순성, 그리고 반전성이 전반적으로 고르게 드러나는 편이었다. 전체연도의 골계 성격별 작품 개수를 합했을 경우, [표 6] 해학성을 띠는 작품은 100개, 단순성은 111개, 그리고 반전성은 78개의 작품으로 드러났다. 일본의 골계가 웃음과 재미를 뜻하는 만큼 해학성이 전체의 156개 작품 중에 64.1%에 해당하는 비중을 보였으며, 단순성은 71.1%로 해학성보다 7% 높은 비중으로, 반전성은 50%로 나타났다. 이는 일본의 골계(해학)는 재미만을 추구하는 것이 아닌, 단순한 색상이나 형태, 또는 의미를 반전으로 풀 수 있다는 의미라고 볼 수 있다.

## 5. 결론

넨도는 클라이언트와 프로젝트의 성격과 특성에 따라 도출되는 결과물마다 상이하지만, 본인들의 생활용품 디자인에 나타나는 회사의 10가지 방향성은 일본의 대표적인 골계(滑稽)를 크게 3가지인 해학성, 단순성 그리고 반전성으로 드러내고 있다. 이는, 본 연구에서 2004년부터 2023년까지 넨도의 20년간 디자인 중에, 시각물, 가전제품, 그리고 가구를 배제한 총 156개의 작품을 일본의 미적 범주를 바탕으로 한 골계를 기준으로 분석한 결과이다. 이렇듯 넨도 디자인의 생활용품에서 드러나는 일본의 미적 범주인 '골계'를 바탕으로 연구한 결과 다음과 같은 시사점을 발견할 수 있었다.

첫째, 본래 한국의 '해학'이라는 단어 자체가 갖는 의미가 본 연구의 핵심어인 '골계'의 하위 범주에 속하며, 시대와 문화적인 억압에 불만을 표출하고자 시작되었던 것과 달리, 일본에서의 해학은 골계 안에 포함되는 특성으로써 부정적인 시각이 아닌 긍정적인 시각으로 바라보고, 단순하게 재미있다는 웃음을 자아내고 있음을 일본의 논문을 포함한 문헌적 탐색을 통해 발견할 수 있었다는 점이다.

둘째, 넨도의 156개 디자인의 작품을 일본 생활용품의 특징인 해학성, 단순성, 반전성으로 분석한 결과, 넨도를 잘 이해하고 있는 디자인 전문가 7명의 설문조사의 결과로 넨도 디자인은 '단순성'의 특성도 많이 내포하고 있다는 점이다. 넨도 디자인이 설립되었던 2002년부터 전 세계 디자인을 중심으로 심플한 외형과 기능성을 강조했던 '미니멀리즘'이 급부상했던 만큼 이들도 이러한 추세를 보였다. 예를 들어 그들의 디자인 발상법 중에 '보이고 싶은 것은 숨기는 것'이 (-)의 성격을 보였고, 이는 넨도 디자인의 전반적인 느낌이 사용하는 색상이 단순하며 형태가 전부 단순하므로 작품을 한곳에 모아 놓더라도 어울리도록 하는 그들만의 디자인적 요소라고 판단된다. 실제로 전문가의 설문조사 결과, 단순성이 연도별 그룹에선 적게 드러나는 편이지만 전체적으로는 71.1%으로 해학성보다는 높은 수치로 두드러지게 나타났다. 이는 일본의 골계는 흔한 웃음뿐만 아닌, 전반적인 일본 사상에 내재하여 있는 간소하면서도 단순한 의미의 웃음이 포함되어있다고 볼 수 있다.

셋째, '해학적이다'라고 응답한 답변이 64.1%의 비중을 보였다는 점이다. 비록 '단순성'보다는 7% 정도로 낮은 수치를 보였으나, 넨도 디자인은 전반적으로 본인들의 작품에 일본의 골계 중 '해학성'이라는 특징을 배제하지 않고 이를 내포하는 생활용품을 출품하고 있다. 이는 넨도 디자인은 제품, 공간, 시각 등 그 자체가 단편적인 의미를 부여하려는 것이 아닌, 보는 이와 사용자가 디자인 자체에 재미를 느낄 수 있도록 지속적인 노력을 해온다는 것에 본 연구의 의미를 찾을 수 있었다.

넷째, 어떤 물체에 대한 의도와 의미, 또는 표현법 그 자체를 원래와 반대로 표현하려 했다는 점이 확실히 드러났다. 이들의 디자인 발상법에는 바라보는 발상의 전환을 일으켜 위화감 조성하고, 균형을

무너뜨리는 특징이 강한데, 이 성격이 곧 넨도에 대한 재미를 느낄 수 있는 또 다른 디자인적 성격을 지니는 요소라고 고려된다. 이러한 '반전성'은 넨도 디자인의 20년간 156개의 작품 중에서 50%의 비중을 차지한다. 비록 해학성이나 단순성보다는 적은 비중이지만, 이는 그다음에 나올 넨도 디자인이 어떤 반전을 가질지 사용자가 가질 호기심을 반(半)의 확률로 일으킬 수 있다는 점에 하나의 재미있는 디자인 요소로 작용한다고 볼 수 있다.

상기 작성된 연구의 네 가지 결론을 통해 넨도 디자인의 특성에 대해 간단하게나마 살펴보았다. 본 연구를 통해 한국에서의 '해학'은 재미있다고만 판단되며 풍자하는 의미가 크지만, 일본에서의 해학의 의미로 사용되는 '골계'는 한국과 같은 웃음의 의미로 해학성은 물론이며 단순하고 기대를 깨는 반전을 내포하는 등 그들만의 사상이 포함되어있는 것을 알 수 있었다. 넨도 디자인은 이러한 방식으로 다양한 생활용품의 범위를 다루고 디자인해가며, 다른 기업들과 함께 넨도의 입지를 확장해 나가는 모습이 나타났다는 것을 알 수 있었다.

더 나아가, 본 연구를 통해 알 수 있던 일본의 '넨도(Nendo)' 디자인 그룹이 생활용품들을 일본의 골계로 풀어낸 점이 명백히 많았던 만큼, 국내의 추후 생활용품 디자인들도 단순히 기능과 미적인 부분에만 충실한 것이 아닌, 남녀노소 상관없이 사용 의도를 파악하고 해당 물품에 대해 공감이 가능한 디자인을 뽑아낸다면 국내뿐만 아니라 해외 시장에서도 소비자들의 호응 받을 수 있는 길라잡이가 될 수 있다고 본다.

다만, 본 연구의 한계로는 일본의 '골계' 사상을 바탕으로 일본 디자인 회사를 심층적으로 분석하는 연구임에도, 설문 응답자들이 전부 한국의 남성 디자인 전문가인 만큼, 현지 일본 디자인관련자나 여성 디자이너가 가진 관점과의 차이를 살펴보기 어려웠던 점을 포함하면 전문가 집단의 의견에 대해 객관성이 다소 떨어질 수 있다는 점이다. 또한, 가구나 시각, 공간 등 다른 분야들은 제외하고 연구의 영역을 한정 지을 수밖에 없었다는 점, 결국 조사할 넨도의 디자인 사례들의 범위가 초기 연구 범위 설정을 위해 줄어들었다는 부분은 연구를 진행하는 데 다소 아쉬웠던 점이다. 추후 추가적인 연구에서는 본 연구에서 제외하였던 디자인 분야들을 추가한다거나, 연구 결과를 활용하여 추후 국내 생활용품 디자인에 대한 가이드라인을 잡는 애플리케이션 개발 등 다른 일본 생활용품 디자인 기업 사례에 관해 연구를 포함하여 사상적 배경의 차이나 개념 정리를 시도하여 연구를 진행할 필요가 있을 것이다.

## 참고문헌


1. 나카무라 켄지(中村 研示), 골계의 논리와 웃음의 상실(滑稽の論理と笑いの喪失), 리츠메이칸 대학 일본문학회, 2002.
2. 사토 오오키, 가와카미 노리코, 넨도 디자인 이야기, 미디어 샘, 2014.
3. 한국문학평론가협회, 조수학(편), 골계전 연구, 조선 전기의 언어와 문학, 형설출판사, 1976.
4. 김기범, 넨도 가구의 디자인 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2015, Vol.24, No.3.
5. 박지은, 동아시아 미적 범주체계의 현대적 고찰, 한국문화교육학회, 2021, Vol.16, No.5.
6. 신나경, 서구근대미학의 수용에서 '미적범주론'의 양상과 의미, 한국동양예술학회, 2016, Vol.31.
7. 유원철, 김문덕, 넨도의 실내공간에 나타난 탈력디자인의 표현 특성과 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2013, Vol.2013, No.11.
8. 유종호, 이현희, 안은희, 근대의자와 넨도디자인 의자의 조형적 특성 비교분석 연구, 한국실내디자인학회, 2022, Vol.31, No.3.
9. 정혜연, 임중수, 콤트 텍스타일에 나타난 유희적 골계미 연구, 한국의상디자인학회지, 2012, Vol.14, No.4.
10. 황병익, 눈물 속의 웃음, 한국 해학의 전통, 牛岩斯黎, 2001, Vol.11.
11. 황치복, 윤금초 시조에 나타난 골계미의 양상과 효과, 민족어문학회, 2019, No.85.
12. 넨도디자인, www.nendo.jp.
13. 추나구 재팬, www.tsunagujapan.com
14. www.search.yahoo.co.jp
15. www.terms.naver.com
16. ko.wikipedia.org