

유통환경 VMD에서 수용미학적 유동공간성 유형화와 평가

타자의 기하학 기반 조형언어-반응 연계모형

A Study on the Morphological Characteristics of Liquid Space in Visual Merchandising Design (VMD) of the Retail Environment

A Geometry of the other based formative language and its Response-Linked model

주 저 자 : 이희조 (Lee, Hee Jo)

홍익대학교 공간디자인과 석사과정
heejolee@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2025.4.640>

접수일 2025. 11. 20. / 심사완료일 2025. 11. 30. / 게재확정일 2025. 12. 08. / 게재일 2025. 12. 30.

Abstract

As omni-channel retailing has transformed commercial spaces into sensory and interactive environments, there is a growing need for an analytical framework capable of explaining these dynamic spatial conditions. This study reconstructs the three axes of Other Geometry into a morphology-based codebook and establishes an evaluative structure that links morphological language, VMD elements, and user-response indicators across four types of liquid space—Geometric, Ephemeral, Theatrical, and Immersive. Through qualitative coding of major Korean retail cases and a small-sample Likert-scale survey, the study identifies consistent pathways between morphological cues, VMD configurations, and aesthetic reception metrics regardless of the specific emphasis of each spatial type. The findings formalize liquid space as a systematized framework applicable to the design, staging, and evaluation of contemporary retail environments.

Keyword

Liquid Space(유동공간), Other Geometry(타자의 기하학), Retail Environment(유통 환경)

요약

옴니채널 확산으로 유통공간이 감각적·상호작용적 경험 무대로 변화함에 따라 이를 설명할 수 있는 새로운 분석 틀이 요구된다. 본 연구는 타자의 기하학을 조형언어 코드북으로 재구성하고 네 가지 유동공간 유형을 기준으로 조형언어-VMD 요소-수용자 반응을 연결하는 평가 구조를 마련하였다. 국내 리테일 사례를 정성 코딩하고 소표본 설문으로 사용자 반응을 계량화한 결과, 유형별 조형적 강조점이 달라도 조형언어-VMD 요소-수용미학 지표 간의 경로가 일관되게 나타났다. 이를 통해 유동공간을 설계·연출평가에 적용 가능한 체계적 기준으로 정식화하였다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경과 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법
- 1-3. 연구 질문 및 구성

2. 이론적 고찰과 개념적 구조

- 2-1. 유동공간의 개념과 유통공간에서의 의미
- 2-2. 타자의 기하학과 공간 조형 이론
- 2-3. 유동공간 조형성의 3가지 유형 분류
- 2-4. 유동공간 조형성의 개념 간 분석틀
- 2-5. 유동공간의 조형언어 분석

3. 유동공간 조형 특성 해석론

- 3-1. 분석의 필요성과 방향
- 3-2. 분석 기준
- 3-3. 분석 대상

4. 사례 분석

- 4-1. 기하학적 공간: 무신사 테라스
- 4-2. 일시적 공간: 올리브영 N 성수
- 4-3. 극적 공간: 젠틀몬스터 하우스 도산
- 4-4. 몰입형 공간: 더현대 서울
- 4-5. 사례 비교 종합

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

유통채널이 일상화된 뒤, 매장은 재고와 결제 동선을 처리하는 설비를 넘어 사람과 물건, 데이터가 겹쳐지는 감각적 무대가 되었다. 픽업 스테이션 옆에 설치된 미디어월과 혼잡도를 줄이는 곡선형 동선, 손짓에 반응하는 조명과 사운드처럼 작은 장치들이 공간의 표정을 계속 바꾸고 이용자는 관람자에서 행위의 주체로 이동하게 된다. 이때 고정된 평면도나 표준 진열 규격 만으로는 실제 경험을 설명하기 어렵다. 본 연구는 이러한 현상을 ‘유동공간성’으로 묶어 보고 그 구조를 탈정형성과 이중결연성, 상호작용성으로 이루어진 타자의 기하학 세 축으로 정렬한 뒤 VMD의 구성 요소(VP/PP/IP, 동선·보이드, 미디어, 경량 구조 소재)와 연결한다. 즉, 조형언어가 어떤 조합으로 호출되고, 그것이 어떤 장면을 만들고 결국 관람과 참여, 체류 같은 반응으로 이어지는지를 한 흐름으로 읽어내는 것이 목표이다.

이에(Geometric/Ephemeral/Theatrical/Immersive)의 네 가지 부문으로 다시 정의하고, 해석 언어(코드북)와 평가 언어(리커트 지표)를 통일하여 설계 판단과 사후 평가가 같은 스케일 위에서 맞물리도록 한다. 다시 말해 ‘보여준 것’과 ‘느껴진 것’을 분리하지 않고 한 문맥으로 묶을 수 있는 분석 틀을 마련하는 데 중점을 두었다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

연구의 이론적 토대는 유동공간 담론과 타자의 기하학이며, 적용 무대는 국내 리테일로 한정하였다. 사례는 더현대 서울과 무신사 테라스, 젠틀몬스터 하우스도산, 올리브영 N 성수로 선정했다. 대상지 각각은 동시대 유통 환경에서 널리 회자되고 있는 상징성과 유동공간의 표현이 뚜렷하게 드러나는 구성, 그리고 시각 자료 및 공개 기록과 현장 관찰 등 근거 확보 가능성을 기준으로 선정하였다. 수집 자료는 평·단·입면과 동선 도면, 사진·영상, 브랜드/운영사가 배포한 보도 자료, 관찰 메모로 구성하였다. 분석에서는 VMD 요소, 이를테면 진입부나 프로모션, 진열의 결합, 동선과 보이드의 조직, 그리고 미디어/광원 배치와 pneumatic/tensile 등 경량 구조의 적용 맥락을 먼저 구조화하고, 같은 장면에 대한 유동성 지각과 감각몰입, 참여와 동선 명료도 및 체류의사와 같은 수용자 반응을 대응시켰다.

1.3 연구의 질문 및 구성

연구 질문은 다음과 같다. 첫째, 유통 환경에서 관찰되는 유동 공간성은 어떤 조형 언어의 묶음으로 드러나며 그 구성 규칙은 무엇인가. 둘째, 그렇게 정리된 조형언어가 VMD 요소와 맺는 결합 양식은 수용미학 지표(유동성 지각, 감각몰입, 참여, 동선 명료도, 체류 의사)에 어떤 경로로 연결되는가. 셋째, Geometric·Ephemeral·Theatrical·Immersive 네 유형은 조형언어의 강조점과 수용자 반응에서 어떤 차이를 보이며, 그 차이는 어떤 시사점을 주는가.

2. 이론적 고찰과 개념적 구조

2-1. 유동공간의 개념과 유통공간에서의 의미

유동성(流動性, liquidity fluidity)은 상태가 흐름 속에서 달라지는 성질을 가리키는데, 최근 상업 공간에서는 조명과 영상, 사운드 및 향 같은 감각 매체의 변주와 반사나 투명, 반투명 재료의 겹침, 보이드와 곡선 동선의 조직이 맞물리면서 공간이 시간적 장면의 연쇄로 경험된다.¹⁾ 이런 맥락에서의 유동공간(liquid space)은 모양이 변하는 장소라기보다 시간성과 매질, 그리고 행위가 얹혀 경험을 산출하는 체계로 이해할 수 있다. 이를 유통현장에 대입하면 의미가 선명해진다. 백화점과 플래그십, 팝업에서 VP-PP-IP의 흐름이 끊이지 않도록 장면이 이어지고 브리지나 캐노피, 보이드 같은 장치가 체류와 이동의 리듬을 조율하며 인터랙티브 미디어가 참여의 계기를 만들게 된다. 이처럼 유동공간은 경계가 느슨해지는 존 구성과 연속적인 장면 전환, 참여 유도라는 원리를 통해 VMD가 다루는 설계와 연출, 운영의 문제와 직접 맞닿아 있다.²⁾

2-2. 타자의 기하학과 공간 조형 이론

타자의 기하학(Other Geometry)은 중심과 표준, 불변을 기준으로 삼던 고전적인 도식을 벗어나 차이와 관계, 그리고 생성의 관점에서 공간을 읽자는 제안이다. 들뢰즈의 논의에서 ‘되기(becoming)’는 기존 규범

1) 황지순, 최익서, ‘시노그래피에 있어서 유동공간의 유형별 연출특성에 관한 연구’, 한국공간디자인학회, 2019. 06, Vol.14, No.3, p.197

2) 김영관, 유진형, ‘인터랙티브 디자인 도입에 따른 VMD기능 재정의에 관한 연구’, 한국공간디자인학회, 2015.04, Vol.10, No.3, p.66

의 축을 떠나 이질적인 것과 새로운 접속을 만드는 운동으로 설명할 수 있는데 조형 언어로 번역될 때 곡면화와 비대칭, 레이아웃과 반응성처럼 나타난다. 본 연구는 이 같은 관점을 분석과 설계에 바로 적용이 가능한 틀로 재구성하는 과정에서, 황지순,최익서(2019)가 시노그래피의 유동공간을 유형별로 정리하며 제시한 연출 특성을 참고하여 세 가지 축, 즉 탈정형성(dis-form)과 이종결연성(hetero-alliance), 그리고 상호작용성(interactivity)으로 분석 기준을 설정하였다.³⁾ 세 축은 형식의 목록이 아니라 VMD 요소(VP/PP/IP, 동선·보이드, 미디어, 소재)와 결합하여 경험의 경로를 만들어 간다는 측면에서 의미가 크고, 이후 수용 반응의 양상으로 이어지는 흐름을 설명하는 토대가 된다.⁴⁾

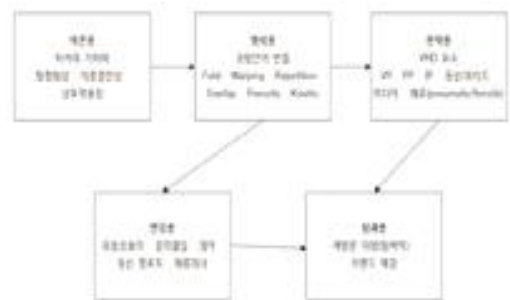
2-3. 유동공간 조형성의 3가지 유형 분류

탈정형성은 규범화된 기하를 약화시키며 곡면과 비대칭, 주름 및 관통 등 위상 변형을 통해 장력의 분포와 시야의 전이를 드러내는 경향을 말한다. 분석에서는 반복 주기(모듈 간격·회수), 곡률 변화(평면·곡면 전환 지점·최대 곡률), 개구율(보이드 면적 비율)처럼 도면·사진 오버레이로 직접 판독이 가능한 단서를 사용하여 코딩한다. 이 서술은 황지순(2020)에서 제시된 탈정형성의 조형적 특성과 공간 판독 논지를 바탕으로 연구 목적에 맞게 재구성한 것이다.⁵⁾ 이종결연성은 이질적 재료와 매체, 그리고 감각의 결속을 통해 심도와 시차를 생성하는 방식으로, 레이어 수와 반사면 면적 비율, 투과 및 개구율, 여러 감각의 동시 자극 여부가 판정 기준이 된다.⁶⁾ 상호작용성은 접근 및 제스처, 체류가 조명과 영상, 사운드에 반영되는 행위·반응의 폐루프를 가리키고 자극·반응 지연(≤1초 권고), 트리거의 가시성(조작 인지 가능성), 피드백 강도(밝기·음량·영상 변위)가 중요한 척도로 기능한다⁷⁾. 이 세 가지 축은 배타적

범주가 아니라 한 장면 안에서 중첩되는데 어떤 축이 강조되느냐에 따라 VMD의 배치(파사드/VP, 프로모션/PP, 진열/IP와 동선·보이드·미디어·소재의 결합)와 수용 반응의 형상, 즉 몰입과 참여, 동선 명료도 및 체류의 시가 달라진다.

2-4. 유동공간 조형성의 개념 간 분석틀

본 연구는 이론층에서 형식층, 형식층에서 다시 전략층, 반응층과 성과층으로 이어지는 연계 구조를 택하였다. 이론층에서 타자 기하학의 세 축인 탈정형성과 이종결연성, 상호작용성이 출발점이 되고, 형식층에서 이 축들은 Fold/ Warps/ Repetition/Transparency/ Overlay/Porosity, Kinetic/Responsive/Mapping과 같은 조형언어 묶음으로 응집된다. 전략층에서는 이 묶음이 VMD 요소, 즉 파사드/VP, 프로모션/PP, 진열/IP, 동선·보이드, 미디어·광원, 그리고 pneumatic/tensile 계열 소재와 결합하여 장면을 조직하며, 반응층에서는 유동성 지각과 감각몰입, 참여 및 동선 명료도, 그리고 체류 의사로 측정된 수용 지표가 나타난다. 마지막 성과층에서는 재방문 의향과 브랜드 체감이 요약되고, 이 결과가 다시 전략형식의 선택을 조정하는 피드백 루프를 이룬다. 즉 Fold/Warps의 리듬화가 파사드·보이드 구성에 반영될 때 동선 명료도가 상승하고(전략층), 이는 체류 의사의 증대로 이어질 수 있으며(반응층→성과층), 이후 동일 브랜드의 PP 구성에서 리듬 주기와 모듈 간격을 재설정하는 방식으로 환류한다. 다음 <그림 1>은 이러한 분석틀을 도식화한 것이다.



<그림 1> 개념 간 분석틀

2.5 유동공간의 조형언어 분석

7) 김영란, 유진형, '인터랙티브 디자인 도입에 따른 VMD기능 재정의에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2015.04, Vol.10, No.3, p.60

- 3) 황지순, 최익서, '시노그래피에 있어서 유동공간의 유형별 연출특성에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2019. 06, Vol.14, No.3, p.200
- 4) 김선희, 이한나, '리퀴드 스페이스에 대한 들뢰즈의 타자의 기하학적 해석 - 2000년도 이후 발표된 작품을 중심으로 -', 한국실내디자인학회, 2005.10, Vol.14, No.5, p.101
- 5) 황지순, '타자의 기하학적 리퀴드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구', 홍익대학교-대학원, 2020, p.22,27
- 6) 황지순, 최익서, '시노그래피에 있어서 유동공간의 유형별 연출특성에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2019. 06, Vol.14, No.3, p.199

유동공간을 실증적으로 해석하기 위해서는 추상적 개념을 구체적인 판정 기준으로 변환하는 과정이 필요하다. 이를 위해 본 연구는 정성 코딩의 일관성과 재현성을 높이는 [표 1]과 같은 코드북을 구성하였다. 이 코드북은 선행 연구에서 제시된 조형 개념들을 리테일 VMD 맥락으로 재맥락화한 것이다.⁸⁾

[표 1] 유동공간의 조형언어 코드북

상위축	유형	조형언어 (KR/EN)	정의 (요지)	시각 단서	코딩 규칙 (예시)	VMD 위치
탈정형성	Geometric	Fold / 주름	표면의 굴곡과 접힘으로 리듬 형성	곡면 전환 지점, 주름 간격	반복 ≥5회, 곡선 동선 비중 ≥60%	VP, PP, IP
	Geometric	Warping / 뒤틀림	국부적 장력으로 평면이 비틀림	최대 곡률 구간, 비대칭 축	곡률 극대 구간 >2, 관통 보이드 존재	VP, 보이드
	Geometric	Repetition / 반복	동간격 모듈 누적	리브/핀 간격, 회수	반복 ≥7, 편차 ≤10%	IP, PP
	Geometric	Extrusion / 돌출	기단에서 돌출된 체적이 흐름 재배치	체적 대비, 그림자 경계	돌출 비율 ≥0.2	PP, VP
이종결연성	Theatrical	Transparency / 투명	투과 반사 중첩으로 장면 형성	투과율 반사율	반사면 ≥10%, 레이어 ≥3	VP, 동선
	Theatrical	Overlay / 겹침	이질 재료·이미지의 중첩	레이어 경계, 반투명막	레이어 ≥3, 상이 재질 ≥2	PP, VP
	Ephemeral	Porosity / 공극	타공·개구를 통한 시야·공기 흐름 연결	타공 패턴, 개구율	개구율 ≥25%, 패턴 반복 ≥5	동선, IP
	Theatrical	Contrast / 대비	질감·광택 대비를 통한 긴장 형성	광택 차이, 질감 교차	대비상 ≥2, 면적 비율 각 ≥20%	VP, PP

8) 황지순, 최익서, ‘시노그래피에 있어서 유동공간의 유형별 연출특성에 관한 연구’, 한국공간디자인학회, 2019. 06, Vol.14, No.3, p.200

상호작용성	Immersive	Kinetic / 운동	구동·전동·회전 등 물리적 운동 반응	운동주기, 이동범위	운동 요소 ≥1, 주기 명시	체험 존
	Immersive	Responsive / 반응형	센서 입력에 따라 빛·음향·영상 즉시 변환	트리거 UI, 피드백 신호	자연 ≤1초, 트리거 가시성	동선, 허브
	Immersive	Projection Mapping	형상·재질에 정합된 영상 투사	왜곡 보정, 경계 일치	정합 투사, 캘리브레이션 기록	VP, PP
	Immersive	AR / Smart Mirror	실시간 합성으로 개인화 체험 제공	카메라·디스플레이 일체	기기 존재, 저장/공유 UI	체험 존

3. 유동공간 조형 특성 해석론

3-1. 분석의 필요성과 방향

유동 공간은 이제 채고나 결체 동선의 그릇이 아니라 브랜드 내러티브와 감각을 엮어 체험을 만드는 무대이다. 조명과 영상, 향과 음향 같은 매체가 시계열로 변주되고, 반사 및 투과 재료가 겹치면서 보이드와 곡선 동선이 체류 리듬을 짜는 국면에서 고정된 평면도 만으로는 현상을 설명하기 어렵다⁹⁾. 본 장은 2장에서 정립한 틀인 타자의 기하학의 세 축(탈정형성·이종결연성·상호작용성)을 장면에서 판독 가능한 형식 언어로 재구성하고, 이를 VMD 요소(VP/PP/IP·동선·보이드·미디어·소재)에 체계적으로 매핑한 다음, 수용 지표(유동성·지각·감각·몰입·참여·동선·명료도·체류·의사)로 읽어내는 이론→형식→전략→반응의 경로 모델을 실증적으로 적용한다.

유형 구분은 설명의 편의를 위해 Geometric / Ephemeral / Theatrical / Immersive의 네 갈래로 사용하되, 이는 장면에서 나타나는 조형언어의 강조점을 표기하기 위한 분석적 장치이며 배타적 범주를 의미하지 않는다. 각 사례는 코드북에 따라 이미지·도면·현장 기록을 정성 코딩하였으며, 상위축·조형언어·시각 단서·

9) 황지순, ‘타자의 기하학적 리퀴드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구’, 홍익대학교·대학원, 2020, p.54-56

코딩 규칙-VMD 위치(VP/PP/IP)를 단일 행으로 묶어 재현성 있는 코딩 체계를 구축하였다.

또한 정성 코딩이 도출한 장면 단위의 조형언어 구조가 실제 사용자 경험과 어떠한 대응 관계를 갖는지 확인하기 위해 소표본 설문조사를 병행하였다. 설문은 최근 1년 내 선정된 네 공간(무신사 테라스, 올리브영 N 성수, 젠틀몬스터 하우스 도산, 더현대 서울)을 방문한 경험이 있는 20~30대 성인 소비자를 대상으로 하였으며, 2025년 8월 1일부터 8월 10일까지 온라인 (Google Form)으로 실시하였다. 총 20부를 배포하여 18부가 회수되었고, 문항은 리커트 5점 척도로 구성된 9문항으로 유동성 지각·감각몰입·참여·동선 명료도·체류 의사 등 수용미학 지표를 측정하였다. 문항의 내적 일관성은 Cronbach's α 로 검증하였다.

이와 같은 정성 코딩-정량 설문 결합 방식은 조형언어(형식)-VMD 배치(전략)-사용자 반응(반응)의 흐름을 하나의 분석 축에서 해석할 수 있도록 하며, 네 유형 간 차이뿐 아니라 공통된 경로 구조 또한 실증적으로 밝힐 수 있게 한다.

3-2. 분석 기준

다음의 분석 기준은 황지순(2020)의 개념적 논의와 조형언어 분석 내용을 토대로 재구성한 것이다. 분석은 네 축으로 진행한다.¹⁰⁾ 첫째, 공간 구조는 곡면과 비대칭, 주름 및 관통, 반복 리듬 등의 형상과 배치를 확인하고 도면과 사진 오버레이에서 반복 주기(모듈 간 격·회수), 곡률 변화(전환 지점·최대 곡률), 개구율(보이드 면적 비율)을 조작화한다. 둘째, 감각 연출은 시각과 청각, 후각 등의 결합과 대비 및 시간적 변수를 본다. 미디어월이나 라이트 필드, 향 채널 등의 동시 구동 여부, 레이어 수, 반사면 비율, 투과 및 개구율로 중첩의 강도를 판정한다. 셋째, 사용자 반응성은 접근과 제스처, 체류가 빛과 영상, 사운드에 반영되는 행위-반응 루프를 계량하고 자극-반응 지연(≤ 1 초 권고), 트리거 가시성, 피드백 강도(밝기·음량·영상 변위)를 핵심 척도로 삼는다.¹¹⁾ 넷째, 적용 위치는 VP(파사드·관문)-PP(프로모션·체험)-IP(진열)와 동선·보이드·소재

(pneumatic/tensile 포함) 사이의 결합 패턴을 추적한다.¹²⁾ 이 네 축은 수용 지표와 1:1 대응한다. 예컨대 Fold/Warps/Repetition의 리듬화가 VP·보이드로 번역되면 동선 명료도가 상승하고, Transparency/Overlay/Porosity가 PP·주동선에 얹히면 유동성 지각이 높아지며, Kinetic/ Responsive/ Mapping이 체험 존에서 작동할 때 참여·체류 의사가 유의미하게 증가한다. 실측·관찰로 수집한 단서는 코드북의 판정 규칙(반복 ≥ 5 회, 레이어 ≥ 3 , 반사면 $\geq 10\%$ 등)을 따라 코딩하며, 수용 지표는 리커트 5점으로 기록한다.

[표 2] 분석 기준

구분	분석 기준	평가 관점
공간 구조	곡면·비대칭·주름·관통·반복 등 형상과 배치의 위상 변형을 확인하고, 도면/사진 오버레이로 반복 주기·곡률 전환·개구율을 조작화	동선 명료도, 탐색성, 시야 관통
감각 연출	시각·청각·후각 등의 결합/대비 및 시간적 변수를 판독. 레이어 수·반사면 비율·투과/개구율로 다감각 중첩의 강도를 판정	유동성 지각, 감각 몰입
사용자 반응성	접근·제스처·체류에 대한 빛·영상·사운드의 즉시 반응을 점검. 자극-반응 지연(≤ 1 s), 트리거 가시성, 피드백 강도를 핵심 척도로 삼음	참여·체류 의사
적용 위치	VMD 요소(VP/PP/IP)와 동선·보이드·소재(pneumatic/tensile 등)의 결합 패턴을 추적하여 기능·형식의 정합성을 검토	메시지 전달 일관성, 공간 기능 적합성

3.3 분석 대상

사례는 최근 국내 리테일 중 유동공간 특성이 분명하고 자료 접근이 가능한 공간들로 선정하였다. 우선 무신사 테라스는 온라인 플랫폼의 오프라인 확장 과정에서 Geometric 강조가 뚜렷한 경우로, 곡면과 비대칭, 관통이 중첩되고 반복 모듈이 리듬을 만들어 탈정형성 축이 강하게 드러난다. 코드북 상 Fold/Warps/Repetition/Extrusion 항목이 VP 파사드와 내부 PP 오브제에서 동시에 관찰되고 보이드 개구율과 모듈 반복 수치가 기준을 상회하였다.

올리브영 N 성수는 Ephemeral 성격이 두드러진다.

10) 황지순, '타자의 기하학적 리코드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구', 홍익대학교-대학원, 2020, p.26-30

11) 김석영, 김문덕, '신체성에 기초한 현대 회화와 램 콜하스 실내공간의 표현특성에 관한 연구', 한국실내디자인학회, 2009.12, Vol.18, No.6, p.89-94

12) 김영란, 유진형, '인터랙티브 디자인 도입에 따른 VMD기능 재정의에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2015.04, Vol.10, No.3, p.61

스마트 미러와 AR, 디지털 사이니지가 시간 기반으로 장면을 전환하고 투과와 반사, 반투명 소재가 오버레이 되고 Transparency/Overlay/Porosity가 주동선·체험 존에 배치된다. 여기서는 상호작용성 축이 감각 연출과 결합하여 유동성 지각과 참여가 동시에 상승하는 양상이 나타난다.

젠틀몬스터 하우스 도산은 Theatrical 지향이 강한 플래그십으로 이질 재료와 미디어, 향 및 음향의 레이어링이 Singularity 사건처럼 장면을 만들고 층별로 서사적 대비가 조직된다. Transparency/Overlay/Contrast가 VP-PP-전시 존에 걸쳐 작동하고 일부 구간은 Kinetic/Mapping으로 반응 루프를 형성하여 감정적 몰입이 상승한다.

덕현대 서울은 Immersive의 대표 사례로 대규모 보이드와 실내 식생, 곡선 동선이 다핵 구조를 만들고 자연광의 시간 변수가 조도장을 바꾸는데 Fold/Warps와 Porosity가 혼성적으로 배치되어 있다. 보이드-VP-주동선의 연동은 동선 명료도를 유지하면서도 예측을 혼들어 체류 의사를 끌어올린다.

위의 네 가지 사례는 서로 다른 특성에도 불구하고, 조형언어 묶음 → VMD 배치 → 수용 지표라는 경로가 일관되게 확인된다. 이는 유동공간을 단일 미학이 아닌 운영 가능한 설계-평가 프레임으로 다룰 수 있음을 보여주는 것이다.

4. 사례 분석

4-1. 기하학적 공간: 무신사 테라스(Geometric)

무신사 테라스는 2019년 서울 홍대에 개관한 오프라인 복합문화공간으로 온라인 플랫폼 중심에서 출발한 브랜드가 처음 시도한 오프라인 공간이다. 브랜드의 실험성과 정체성을 구현하는 감각적 체험 플랫폼으로 기획되었는데 기하학적 공간 유형의 탈정형적 조형 특성을 강하게 드러내고 있다¹³⁾.

공간 구조는 곡선적이고 비대칭적인 배치를 중심으로 설계되어 기존 리테일 공간의 직선적 동선을 해체하고 다핵적 공간 흐름을 만들고 있다. 다양한 가벽과 파티션은 규칙적인 반복을 피하며 산발적인 장면을 구성함으로써 사용자의 이동 과정에서 예측 불가능한 시

선 전환을 경험하게 한다. 이러한 구성은 점과 선, 면의 기하학적 요소가 2차원 평면에서 3차원 입체로 확장되는 과정을 공간적으로 체험하도록 설계된 것이다.

조형언어 측면에서는 Fold, Warping, Repetition, Transparency, Extrusion이 핵심적으로 작동한다. Fold와 Warping은 곡률의 변형과 뒤틀림을 통해 유동적 동선을 유도하고 Repetition은 반복 주기와 간격의 변화를 통해 공간 리듬을 만든다. Transparency는 투명 재료와 조명의 대비를 통해 시각적 긴장감을 부여하며, Extrusion은 매스의 돌출과 깊이를 활용하여 입체감을 강화한다. 리커트 점수 기준으로는 Fold 5/5, Warping 5/5, Repetition 4/5, Transparency 4/5, Extrusion 3/5로 평가할 수 있다.

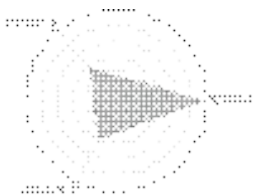
코드북 매핑에 따르면 Fold와 Warping은 보이드 및 VP 구간에서 곡률과 개구율 지표로 판정되고 Repetition은 PP 영역에서 반복 단위의 회수와 간격으로 해석된다. Transparency와 Extrusion은 IP와 PP의 재료·매스 특성에서 판독되며, 이를 통해 무신사 테라스의 조형언어가 VMD 전 영역에 전략적으로 결합되어 있음을 확인할 수 있다.

따라서 무신사 테라스는 판매 기능을 넘어 예측 불가능성과 감각적 리듬이 결합한 기하학적 유동공간이라 할 수 있다. 이는 소비자에게 친숙하면서도 낯선 체험을 제공하고 브랜드 정체성을 공간적으로 시각화하는 전략적 실험으로 자리매김한다.

[표 3] 기하학적 공간 사례: 무신사 테라스

공간명	무신사 테라스	위치	서울 홍대		
자료 증거(사진/도면/좌표)					
개요	온라인 플랫폼 중심의 무신사가 2019년 개관한 오프라인 복합문화공간, 브랜드 철학과 실험성을 담은 감각적 체험 플랫폼				
유동공간 분류	기하학적 공간				
유동공간의 접근 방법	곡선적, 비대칭적 공간 배치와 다핵적 구조를 통해 중심축 없는 유동적 공간 형성, 사용자의 자율적 이동과 체험 유도				
조형언어 요소	주름/ Fold	뒤틀림/ Warping	반복/ Repetition	투명/ Transparency	압출/ Extrusion

13) 황지순, '타자의 기하학적 리퀴드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구', 홍익대학교·대학원, 2020, p.22

	5/5	5/5	4/5	4/5	3/5
분석 기준	공간 구조	곡선적, 비대칭적 동선, 반복적 가벽, 곡면 파티션, 다양한 높이의 천장 구조, 예측 불가능한 다핵적 동선			
	감각 연출	금속, 콘크리트, 투명 아크릴 소재 혼용, 조명과 소재 대비로 감각적 긴장감 형성, 시간대별 파사드와 내부 조명의 변화			
	사용자 반응성	자유로운 경로 탐색 유도, 공간을 '체험 장면'으로 인식, 시야와 이동방향의 연속적 변화			
	적용 위치	진입부, 체험 존, 라운지, 팝업 이벤트 존 등 전 공간에 걸쳐 탈정형적 조형 언어 일관 적용			
타자의 기하학 분류					

〈그림 2〉 무신사 테라스¹⁴⁾

4-2. 일시적 공간 사례: 올리브영 N 성수

올리브영 N 성수는 일시적 공간의 특성을 대표적으로 보여주는 사례로 디지털 인터페이스와 빛의 상호작용을 통해 유동적이고 가변적인 체험을 만들고 있다. AR 기반 스마트 미러와 가상 메이크업 시뮬레이터, 디지털 사이니지 등은 사용자의 행위에 즉각 반응하면서 공간의 시각과 시간적 표정을 실시간으로 변화시킨다. 이러한 체계는 정형적 구조 위에 순간적 감각 변화를 삽입함으로써, 공간을 액질 연속체적 흐름으로 전환한다.

공간 구조는 체험 존을 중심으로 디지털 장치를 전략적으로 배치하여 순간성 및 가변성을 강조한다. 자연광과 인공조명이 결합하여 빛의 반사굴절 투사 효과가 시간의 흐름과 사용자의 움직임에 따라 달라지며, 공간 자체가 지속적으로 갱신되는 듯한 감각을 준다.


조형언어 측면에서는 Transparency, Blurring, Transformation, Singularity가 핵심적으로 드러나고 있다. Transparency는 반사와 투영을 통해 다층적 레이어를 만들고 Blurring은 디지털 영상과 물리적 공간의 경계를 흐리며 Transformation은 AR-스마트 미러를 통해 사용자의 행위가 곧바로 공간적 변화로 나타

나는 과정을 구현한다. Singularity는 각 개별 체험이 고유한 사건으로 작동함을 의미한다. 리커트 점수는 Transformation 5/5, Transparency 4/5, Blurring 4/5, Singularity 4/5로 평가된다.

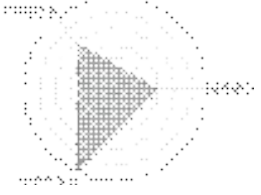
코드북 매핑 결과, Transparency-Blurring은 VP와 주동선에서 반사지연-레이어 지표로 판독되며, Transformation과 Singularity는 체험 존에서 AR 기반 상호작용을 통해 판정된다. 이와 같이 조형언어가 체험 존과 주요 동선에 집중적으로 결합하면서 올리브영 N 성수는 참여형 유동공간으로 기능하고 있다.

따라서 이 사례는 일시적 공간이 디지털 상호작용과 감각적 사건을 매개로 사용자의 주체적 경험을 구성하는 플랫폼으로 확장되고 있음을 보여주고 있다.

〈표 4〉 일시적 공간 사례: 올리브영 N 성수

공간명	올리브영 N 성수	위치	서울 성수	
이미지				
개요	AR, 스마트 미러, 디지털 사이니지 등 디지털 인터페이스 기반으로 순간적 감각 변화를 유도하며, 체험과 구매를 연계하는 참여형 리테일 공간			
유동공간 분류	일시적 공간			
유동공간의 접근 방법	정형적 구조 위에 디지털 인터페이스가 순간적 변화 생성, AR, 스마트 미러 등으로 일부 공간이 가변적 감각 플랫폼으로 작용			
조형언어 요소	변형/Transformation	투명/Transparency	경계흐림/Blurring	사건성/Singularity
	5/5	4/5	4/5	4/5
분석 기준	공간 구조	체험 존 중심 구획, AR 스마트미러, 디지털 사이니지의 통합적 배치, 주요 동선과 체험 공간에 감각적 순간성 부여		
	감각 연출	실시간 데이터, AR 가상 체험, 디지털 시각 정보 제공, 사용자 행동에 따른 즉각적 시각 정보 변화		
	사용자 반응성	단순 소비자에서 능동적		

14) heypop, 무신사 테라스, (2025.08.25.), <https://heypop.kr/place/73713/>

		상호작용 주체로 전환, 체험과 구매의 자연스러운 연계
	적용 위치	진입부, 체험 존, 스마트 미러 존, 주요 동선
타자의 기하학 분류		

〈그림 2〉 올리브영 N 성수¹⁵⁾

4-3. 극적 공간 사례: 젠틀몬스터 하우스 도산

젠틀몬스터 하우스 도산은 극적 공간의 성격을 가장 분명하게 드러내는 사례로 무대적 장치와 다양한 감각 연출을 통해 사용자가 공간의 주체로 몰입하도록 유도하고 있다¹⁶⁾. 이 공간은 관람자가 “배경 속 관찰자”에서 “장면의 주인공”으로 전환되는 경험을 제공한다.

공간 구조는 층별로 독립된 감각 장면을 구성한다. 1층은 금속과 콘크리트 재질로 차갑고 공사장 같은 분위기를 구현하고 2층은 디지털 사이니지를 통한 영상 아트가 주도하며 3층은 육목 보행 로봇 설치물 THE PROBE를 배치하여 강렬한 시각적 충격을 준다. 이 층 위별 대비는 극적 장면 전환을 가능하게 하며, 사용자가 이동할 때마다 전혀 다른 무대에 들어서는 경험을 하게 된다.



감각 연출은 시각과 청각, 후각의 중첩을 기반으로 한다. 조명, 영상, 그림자, 사운드, 향기가 동시에 작동하여 단일 감각이 아닌 복합 감각의 몰입을 형성한다. 사용자의 이동과 위치 변화에 따라 감각적 장면이 시시각각 달라지며, 공간은 일종의 시퀀스 연극처럼 연속적으로 변주된다.

조형언어는 Singularity, Transformation, Transparency, Skins, Fold가 주로 나타난다. Singularity는 각 층이 독립적 감각 사건으로 작동함을, Transformation은 설치물이 사용자 움직임에 반응해 장면이 바뀌는 과정을, Transparency는 빛과 투영의

다층성을 의미한다. Skins와 Fold는 구조적 변형과 재료의 레이어링을 통해 공간의 긴장감을 강화한다. 리커트 점수는 Singularity 5/5, Transformation 5/5, Transparency 4/5, Skins 4/5, Fold 3/5로 평가된다. 코드북 매핑에서는 Transparency/Overlay /Contrast, 선택적 Kinetic/Mapping이 VP-PP-전시 존에서 레이어 대비·반응성 지표를 통해 판정된다. 이를 통해 젠틀몬스터 하우스 도산은 브랜드 철학을 극적 몰입의 무대로 전환하고 소비자가 감각적 주체로서 경험을 재구성하게 만든다.

이처럼 이 사례는 극적 공간이 다층적 감각과 시간성, 참여성이 결합한 조형 전략임을 입증하는 것이다. 브랜드의 실험적 태도는 관람자를 배우이자 공동 연출자로 참여시키고 공간을 감각의 융합 플랫폼으로 확장하고 있다.

〈표 5〉 극적 공간 사례: 젠틀몬스터 하우스 도산

공간 명	젠틀몬스터 하우스 도산		위치	서울 도산공원	
이미지					
개요	층별로 감각·조형 요소가 극적으로 대비되며, 미디어아트·설치·예술·향기 등 복합적 감각 연출을 통해 극적 몰입을 제공하는 플래그십 스토어				
유동공간 분류	극적 공간				
유동공간 접근 방법	층별 독립적 극적 장면 형성, 금속·콘크리트 (1층), 영상 미디어(2층), 설치 예술 THE PROBE(3층)로 공간적 긴장감 극대화 Transformation				
조형언어 요소	사건성/ Singularity	변형/ Transformation	투명/ Transparency	압출/ Extrusion	주름 /Fold
	5/5	5/5	4/5	4/5	3/5
분석 기준	공간 구조	각 층의 다른 감각·조형 요소로 기획, 1층 금속·콘크리트 재질, 2층 미디어 영상, 3층 설치물로 극적 대비 연출			
	감각 연출	시각·청각·후각 중첩, 빛·영상·그림자·사운드·향기 융합, 사용자 위치·이동에 따라 감각적 장면 변화			
	사용자 반응성	단순 관람객이 아닌 감각 주체로 몰입, 장면 변화에 따라 감정적 반응과 몰입적 경험 유도			

15)immersiveplus, 올리브영N성수, (2025.08.25.), <https://www.immersiveplus.co.kr/channels/L2NoYW5uZWxzLzE2NTc5/B00001/posts/520109>

16)황지순, ‘타자의 기하학적 리코드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구’, 홍익대학교·대학원, 2020, p.41~45

	적용 위치	1~3층 전 층, 소름, 체험 존, 전시 존, 진입부 전반
타자의 기하학 분류		

〈그림 3〉젠틀몬스터 하우스 도산¹⁷⁾

4-4. 몰입형 공간 사례 분석: 더현대 서울

더현대 서울은 몰입형 공간의 전형을 보여주는 대표적인 사례로 기존 백화점의 직선적·수직적 레이아웃을 해체하고 자연과 유기적으로 결합한 곡선적 공간 흐름을 통해 탈정형상의 공간 전략을 구현하였다. 약 1000평 규모의 실내 숲 ‘사운즈포레스트’와 곡선형 보이드가 중앙을 차지하며 중심축이 없는 다핵적 구조가 만들어진다. 이는 규범적 질서에서 벗어나 예측 불가능한 이동 경로를 제공하며, 사용자가 공간 속에서 능동적으로 탐색할 수 있도록 만든다.

감각 연출은 자연광과 계절적 변화에 따라 시시각각 달라지는 빛과 그림자, 수목과 천연 잔디의 질감, 물소리와 새소리 등 다층적 요소의 융합으로 이루어진다. 이러한 자연 기반 연출은 기존 쇼핑 공간의 인공적 감각을 해체하면서 소비자가 예상치 못한 감각적 사건을 체험하도록 유도한다. 특히 온실 돔과 보이드 구조는 내부와 외부의 경계를 흐리며, Transparency와 Porosity의 특성을 드러낸다.

사용자 반응성 측면에서 더현대 서울은 소비자를 관람자가 아닌 체험의 주체로 전환시킨다. 곡선형 보이드와 다핵적 공간은 이동 동선마다 다른 장면을 생성하게 되고 참여자 스스로 공간의 변화를 경험하도록 유도한다. 이는 감각 및 경험적 몰입을 강화하는 동시에 공간을 수동적 소비 장소가 아닌 능동적 체험 플랫폼으로 확장시킨다.

17) designdb, 젠틀몬스터 하우스 도산, (2025.08.25.), <https://www.designdb.com/?menuno=1432&bbsno=1342&siten=15&act=view&ztag=rOOABXQAO TxjYWxsIHR5cGU9ImJvYXJkLiBubz0iOTkwLiBza2luPSJwaG90b19iYnNfMjA0OSI%2BPC9jYWxsPg%3D%3D#gsc.tab=0>

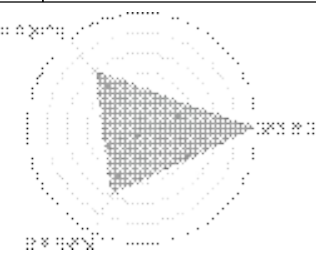
이러한 특성은 조형언어에서도 뚜렷하게 나타난다. Fold와 Warping은 곡선 보이드 구조와 유기적 동선에서 강하게 드러나고(각 5점), Repetition은 식생과 구조 요소의 반복적 리듬을 통해 4점으로 평가된다. Transparency 역시 자연광과 투명 소재의 활용을 통해 4점 수준으로 구현되며, Extrusion은 온실 돔과 특정 돌출 구조에서 부분적으로 적용되어 3점으로 분석된다. 이와 같이 조형언어의 리커트 점수는 더현대 서울이 기하학적 해체와 자연의 통합을 동시에 추구하는 공간 전략을 반영한다.

코드북 매핑 결과 더현대 서울은 Fold/Warps /Porosity에 Light Field와 Sound Zoning이 결합한 유형으로 판정할 수 있다. 보이드, 주동선, VP (Vantage Point)에서 곡률 개구율·조도·음장 지표를 기준으로 해석되며, 이는 몰입형 공간이 물리적 구조에만 머물지 않고, 감각 및 경험적 층위까지 포함하는 전략적 설계임을 입증하는 것이다.

이처럼 더현대 서울은 전통적 백화점을 넘어 감각과 자연, 기술이 융합된 몰입적 브랜드 플랫폼으로 자리매김하면서 현대 유통공간의 새로운 방향성을 제시하고 있다.

〈표 6〉 몰입형 공간 사례: 더현대 서울

공간명	더현대 서울		위치	서울 여의도	
이미지					
개요	기존 백화점 레이아웃을 해체하고 자연과 유기적 결합을 통해 몰입형 감각적 체험 공간을 창출한 현대백화점의 플래그십 점포				
유통공간 분류	몰입형 공간				
유통공간 의 접근 방법	곡선형 보이드와 실내 숲(사운즈 포레스트)을 중심으로 다핵적 공간 흐름 형성, 자연광과 보이드 구조로 자연스러운 곡선 동선과 감각적 몰입 유도				
조형언어 요소	뒤틀림/ Warping	주름/ Fold	반복/ Repetition	피막/ Skins	투명/ Transparency
	5/5	5/5	4/5	4/5	3/5
분석 기준	공간 구조	곡선형 보이드+ 실내 숲의 다핵적 구조, 기존 수직/수평 레이아웃 해체,			

		자연광과 보이드의 결합이 곡선 동선을 형성
	감각 연출	자연광, 새소리, 물소리, 수목, 천연 잔디 등 다층적 감각 요소 결합, 빛과 그림자의 시시각각 변화, 계절별 표정 변화
	사용자 반응성	사용자 몰입 유도, 예상치 못한 시각, 청각적 감각 사건 경험, 공간 전체가 감각적 풍경으로 작동
	적용 위치	중심 보이드, 주요 동선, 진입부, 체험 존, 라운지 등 전반
타자의 기하학 분류		

〈그림 4〉더현대 서울¹⁸⁾

4.5 사례 비교 종합

본 연구에서 다룬 네 가지 사례, 무신사 테라스와 올리브영 N 성수, 젠틀몬스터 하우스 도산과 더현대 서울은 유동공간(Liquid Space)의 조형적 특성이 현대 유통공간에서 어떻게 구체화되고 있는지를 다양한 측면에서 보여주고 있다. 이들은 각기 다른 공간 전략과 조형언어를 활용하지만, 공통으로 고정적이고 규범화된 리테일 공간의 한계를 해체하고 감각 및 경험적 플랫폼으로 재구성하는 특징을 공유하고 있다.

첫째, 공간 구조에서는 기존의 직선적 동선과 기하학적 질서를 해체하고 곡선적·비대칭적·다핵적 구성을 통해 흐름과 유동성을 창출하는 경향이 뚜렷하다. 무신사 테라스는 반복된 선과 비대칭 가벽을 활용하여 예측 불가능한 이동을 유도하고 더현대 서울은 보이드와 실내 숲을 통해 다핵적 구조를 형성한다. 젠틀몬스터 하우스 도산은 미로형 동선을 통해 시각적 단서를 제공하고 올리브영 N 성수는 디지털 인터페이스를 주요 동선에 결합해 흐름에 상호작용성을 더한다.

둘째, 감각 연출은 네 가지 사례 모두 시각과 청각, 촉각, 후각의 복합적 요소를 중첩하거나 디지털 기술을 통해 감각적 몰입을 강화한다. 무신사 테라스는 금속,

콘크리트, 아크릴 등 대비적인 재료와 조명 변화를 활용하고 더현대 서울은 자연광과 음향, 식재를 통해 시시각각 다른 감각적 풍경을 연출한다. 젠틀몬스터 하우스 도산은 미디어아트와 향기, 음향을 레이어링하여 몰입을 이끌고, 올리브영 N 성수는 AR, 스마트 미러, 가상 체험을 통해 실시간 감각 변화를 제공하고 있다.

셋째, 사용자 반응성에서는 네 사례 모두 사용자를 수동적 소비자에서 능동적 체험 주체로 전환시키는 전략을 취하고 있다. 무신사 테라스와 더현대 서울은 비대칭적 동선과 공간 흐름을 통해 자율적 탐색을 유도하고 젠틀몬스터 하우스 도산은 사용자의 움직임에 따라 장면이 생성되는 무대적 몰입을 제공한다. 올리브영 N 성수는 디지털 장치를 통해 참여와 구매를 연계하고 공간 경험의 즉시성을 극대화한다.

넷째, 전략적 결합성 측면에서 각 사례는 조형언어와 공간의 진입부, 체험 존, 주요 동선에 긴밀히 배치된다. 무신사 테라스는 브랜드 실험성을 공간 전반에서 시각화하고 더현대 서울은 자연과 유기적 결합을 통해 기존 백화점의 판매 중심성을 탈피한다. 젠틀몬스터 하우스 도산은 브랜드 철학을 극적이고 감각적인 장면으로 구현하고 올리브영 N 성수는 참여형 플랫폼을 구축해 체험과 구매의 연계성을 강화한다.

이러한 비교 분석은 유동공간의 조형성이 브랜드 전략과 철학을 시각화하고 소비자 경험을 심화하는 플랫폼으로 기능함을 보여준다. 위 사례들의 비교를 정량적으로 판정하기 위한 임계치 기준은 [표 7]에 정리하였다.

[표 7] 사례 비교 종합

구분	주요 조형언어	판정 지표	임계치 (Threshold)
공통 기준	Transparency / Overlay / Porosity	레이어 수, 반사면 비율, 개구율	레이어 ≥ 3, 반사면 ≥ 10%, 개구율 ≥ 25%
	Responsive / Kinetic / AR	자극-반응 지연, 트리거 가시성	지연 ≤ 1초
무신사 테라스 (기하학적 공간)	Fold / Warping / Repetition / Extrusion	반복 주기, 곡선 동선 비중, 보이드 개구율	반복 ≥ 5회, 곡선 동선 비중 ≥ 60%, 보이드 개구율 ≥ 25%
올리브영 N 성수 (일시적 공간)	Transparency / Overlay / Responsive / AR	레이어 수, 반사면 비율, 지연	레이어 ≥ 3, 반사면 ≥ 10%, 지연 ≤ 1초
젠틀몬스터 하우스 도산 (극적)	Transparency / Overlay / Contrast /	레이어 수, 반사대비, 반응성	레이어 ≥ 3, 대비 ≥ 중간 이상, 반응성 확보

18)ftoday, 더 현대 서울.(2025.08.25.),
<https://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=331330>

공간)	Mapping		
더현대 서울 (몰입형 공간)	Fold / Warping / Porosity / Light Field	곡률, 개구율, 조도·음장	곡률 $\geq 30^\circ$, 개구율 $\geq 25\%$, 조도·음장 변화 지속

5. 결론

본 연구는 현대 유통공간이 판매 장소를 넘어 브랜드 정체성과 감각적 경험을 매개하는 플랫폼으로 확장되고 있음을 확인하였다. 이를 위해 타자의 기하학을 토대로 한 리퀴드 스페이스(Liquid Space) 개념을 분석의 틀로 설정하고, 탈정형성·이종결연성·상호작용성이라는 세 축을 중심으로 조형언어와 VMD 전략 간의 연계 가능성을 검토하였다. 특히 이론층과 형식층, 전략층과 반응층으로 이어지는 다층적인 구조 속에서 사례를 재배치함으로써 분석의 논리적 일관성을 강화하였다.

사례 분석 결과, 네 공간은 모두 기존 리테일 환경이 지니던 정형화된 기하학 질서와 선형 동선을 해체하고 곡선과 비대칭, 다핵적 구성을 통한 흐름과 예측 불가능성을 창출한다는 측면에서 공통성을 가진다. 무신사 테라스는 Fold·Warping·Repetition의 언어를 활용하여 기하학적 공간을 실험적 무대로 전환하였고, 젠틀몬스터 하우스 도산은 이질적 재료와 복합 감각 매체를 층위별로 결합해 극적 장면을 연출하였다. 올리브영 N 성수는 AR과 스마트 미러 같은 디지털 장치를 통해 순간적 감각 사건을 생성하면서 체험과 구매의 경계를 허물었다. 더현대 서울은 곡선 보이드와 실내 숲을 중심으로 몰입적 풍경을 형성하여 기존 백화점의 규범적 레이아웃을 전복하였다.

이러한 차이는 감각 연출과 사용자 반응성 차원에서 뚜렷하게 드러났다. 무신사와 더현대는 자유로운 동선과 다핵적 구조를 통해 소비자의 자율적 탐색을 유도하였고 젠틀몬스터는 참여에 따라 장면이 변주되는 무대적 몰입성을 제공하였다. 올리브영은 디지털 인터페이스를 매개로 사용자가 공간의 일부로 편입되는 즉각적 반응 구조를 구현하였다. 이처럼 조형언어는 감각적 몰입과 참여를 매개하여 소비자 경험을 브랜드의 정체성과 결합하는 전략적 수단으로 작동하고 있었다.

나아가 VMD 전략 차원에서 볼 때, 유통공간 조형성은 브랜드 철학의 시각화, 소비자 감각 경험, 재방문의향 및 몰입 지표로 이어지는 순환 구조를 형성한다는 부분이 확인되었다. 이는 VMD가 옴니채널 시대에

온오프라인 경험을 잇는 핵심 커뮤니케이션 인프라로 전환되고 있음을 시사한다.

본 연구는 유통공간의 조형언어가 현대 유통공간의 공간 전략을 재구성하는 중요한 매개임을 밝히고 그 과정을 이론 및 형식적, 전략적 층위에서 구체적으로 추적하였다. 향후 연구는 더 다양한 국제적 사례와 정량적 지표를 결합하여 코드의 재현성을 강화함으로써, 유통공간 해석론이 학문적 이론화뿐 아니라 실제 리테일 디자인 실무에도 이바지할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 안광호, 『패션마케팅』, 수학사, 2018
2. 황지순, '타자의 기하학적 리퀴드 스페이스의 유형별 조형특성에 관한 연구', 홍익대학교·대학원, 2020
3. 곽지혜, '스테이플렉스 조성을 위한 쇼핑공간의 VMD의 유형 및 특성분석에 관한 연구', 대구대학교·디자인·산업행정대학원, 2023
4. 김선희, 이한나, '리퀴드 스페이스에 대한 들뢰즈의 타자의 기하학적 해석 - 2000년도 이후 발표된 작품을 중심으로 -', 한국실내디자인학회, 2005
5. 황지순, 최익서, '시노그래피에 있어서 유통공간의 유형별 연속특성에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2019
6. 김영란, 유진형, '인터랙티브 디자인 도입에 따른 VMD기능 재정의에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2015
7. 진상호, 최익서, '전략적 체험모듈 기반 고관여 인지반응기제 브랜드 공간디자인 연구', 한국공간디자인학회, 2020
8. 최승연, 이정교, '스페이스 마케팅의 전략적 요소를 적용한 백화점 라이프스타일 브랜드 공간 VMD에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2022
9. 박현아, 문보경, 김주연, '스페이스 브랜딩을 적용한 코스메틱 플래그십 스토어의 표현 특성에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2022

10. 김다정, 이정교, '브랜드 경험 극대화를 위한 코스메틱 플래그쉽 메타버스 공간 연구', 한국공간디자인학회, 2022
11. 김채경, 김주연, 양지윤, '성수동 코스메틱 팝업스토어의 체험 마케팅 공간 요소 및 특성에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2023
12. 황혜성, 이재규, '브랜드 경험 모듈 기반의 코스메틱 VMD 구성요소에 관한 연구-MZ세대 소비 특성을 중심으로', 한국공간디자인학회, 2023
13. 김석영, 김문덕, '신체성에 기초한 현대 회화와 렘 콜하스 실내공간의 표현특성에 관한 연구', 한국실내디자인학회, 2009
14. 방진화, 최익서, '옥외자유표시구역의 DOOH 아트버타이징 미디어 예술매개에 관한 연구', 한국공간디자인학회, 2025