

논문접수일 : 2014.03.20

심사일 : 2014.04.05

게재확정일 : 2014.04.26

DIY 가구체험을 통한 감성사회인의 감성적 효용성 평가

An Evaluation of the Emotional Value for Social People Gained Through a DIY
Furniture Making Experience

주저자 : 이태경

조선대학교 미술대학 디자인학부 가구디자인 초빙객원교수

Lee, tai-kyoung

Dept. Furniture Design, College of Art & Design CHOSUN University

공동저자 : 최진경

동방대학원대학교 문화예술콘텐츠학과

Choi, Jin-gyeong

Dept. of Art & Culture Contents, DONGBANG Graduate University

1. 서론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구 범위 및 방법

2. 감성사회인의 개념과 DIY 가구체험의 이해

- 2.1. 감성사회
- 2.2. 감성사회인
- 2.3. DIY
- 2.4. DIY 가구체험

3. DIY 가구체험에 따른 감성사회인의 감성적 효용성

- 3.1. 감성사회인의 주말활용
- 3.2. DIY 가구체험에 따른 감성적 효용성 요건 검토
- 3.3. 감성사회인의 DIY 가구체험 사례 검토
- 3.4. DIY 가구체험 이후 감성적 결과 검토

4. 논의 및 결론

참고문헌

논문요약

감성사회는 전(前) 사회에 반해 구성원들의 감성적 가치를 중요시하는 사회이며, 남들과 차별화된 나만의 ‘가치’를 성취할 수 있게 만들어 주는 자아실현의 장(場)이다. 감성사회 구성원들은 자신들의 일상생활영역에서 유희적인 감성적 가치를 바탕으로 ‘나를 위한 이야기’를 소비하면서 나만의 ‘삶의 가치’, ‘삶의 의미’를 소유하고 향유하고자 노력하고 있다. 사회 활동 중 자신의 의지와 상관없이 정신적 스트레스를 받는 감성사회인들은 치유의 방법으로 육체적 노동인 ‘은몸노동’이 필요하다. ‘정신노동’에 지친 몸과 마음을 제대로 된 ‘육체적 노동’으로 치유할 수 있기 때문이다. 그중 연구자는 DIY와 DIY 가구 만들기 체험을 통해 감성사회인이 바라는 일상 속 ‘행복’한 삶의 가치연구를 살펴보고자 한다.

본 연구는 감성사회인이 취미 소비활동을 통해 추구할 수 있는 다양한 감성만족과 자아실현 감을 통한 자아 효능감 성취 등을 연구하기 위하여 먼저, 대한민국에서 DIY 가구체험이 감성사회 여가 문화의 중심경향으로 성장할 수 있고, 나만을 위한 생산적이며 가치적인 소비가 될 수 있는 감성적 효용성 요건으로 놀이와 재미, 의미, 자발성, 절약의 의미를 검토하였다. 또한, 연구자가 직접 취미 생들과 함께 DIY 가구 체험을 진행한 후 DIY 가구체험 사례를 분석 연구하였다. 이를 통해 연구자가 입증하고자 하는 감성사회인의 DIY 가구체험에 따른 감성적 효용성에 대한 연구를 진행하였다. 그 결과 DIY 가구체험자들은 체험을 통해 생산적 소비, 소속감, 성취감, 절약, 자아실현감 등의 감성적 효용성을 체감하는 것으로 연구되었다.

DIY 가구체험은 기본적으로 인간 본연의 욕구를 충족시켜주면서도, 차별적인 가치 체험을 통해 자기만족도 성취를 가능하게 해주는 의도적(意圖的)이며 의식적(意識的)인 창조적 소비활동이다. DIY 가구체험은 창조적 생산의 즐거움을 지속해서 누릴 수 있는 ‘정신적 가치 공간(Mental Value Place)’이다.

주제어

감성사회인, DIY 가구체험, 감성적 효용성

Abstract

An emotional society is one where the emotional values of members of the society are considered important and a field of self-realization through which the

differentiated values of each can be achieved. Members of an emotional society consume 'stories for themselves' based on amusing emotional values in their everyday lives to create 'their own value and meaning in life'.

Emotional social people who have mental stress caused by social activities regardless of their own intent require physical labor for therapy. A body and mind tired of mental labor can be treated through physical labor. Therefore, this study aims to speculate on the values of a happy experience in everyday life that emotional social beings pursue through DIY and in a DIY furniture experience.

To look at the achievements of self-efficacy through diverse emotional satisfaction and the self-realization of emotional social beings, this study examined the following:

First, as an emotional condition where a DIY furniture experience can be the main trend of a leisure culture in an emotional society and where members can have productive and valuable consumption for themselves. Also the fun, meaning, spontaneity and economy of the program were looked at. For this purpose, the author participated in a DIY experience program with those who had DIY furniture making as a hobby and analysed different cases of the experience. Then, this study analysed the emotional value of the furniture making experience for the subjects.

As a result, it was discovered that subjects who participated in the DIY furniture making experience received emotional value such as a sense of production and consumption, belonging and achievement, and self-realization through the program.

It is certain that the DIY furniture making experience can satisfy native human needs. In addition, it is a valuable consumptive activity as well as being an intentional and conscious creative activity. The DIY furniture making experience is a place of mental value where we can enjoy the pleasures of creative production.

Keyword

Emotional Social People, DIY Furniture Making Experience, Emotional Value

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

물질적·경제적으로 일정 수준에 오르지 못한 구성원들의 삶에는 물질적 풍요가 행복의 기준으로 타당할 수 있지만, 물질적 풍요로움을 취하고 있는 구성원들에게는 인간의 적응과 재화의 한계효용 때문에 더는 행복과 만족감을 증대시키지 못하고 있다(김성동, 2006). 현재 정보화 시대는 거대해진 산업화로 사회·경제 영역 대부분에서 물질 및 정보가 대량생산되고 있는 시대이다. 그러나 유·무역을 따지지 않고 범람하는 물질과 정보로 인해 인간의 정신과 육체가 속박되는 상태가 되었다. 이와 같은 환경은 인간 소외현상을 가져오고 인간의 자존감이 물질과 정보들로부터 지배당함으로써 인간의 행복지수는 점점 낮아지게 된 것이다. 이러한 상황을 탈피하기 위하여 현대인들은 더욱 수준 높은 문화 및 가치를 소유하고 싶어 하게 되었다. 특히, 이들의 주된 관심사는 일상적인 노동만을 일삼는 경쟁 사회를 넘어, 일상과 비(非)일상 중에 자아 존재감 등을 성취할 수 있는 가치를 소비를 통해 취할 수 있는 사회를 바라고 있다.

감성사회는 전(前) 사회에 반해 구성원들의 감성적 가치를 중요시하는 사회로서, 남들과 차별화된 나만의 '가치'를 성취할 수 있게 만들어 주는 자아실현의 장(場)이다. 감성사회 구성원들은 자신들의 삶 속에 유희적인 감성적 가치를 원하고 있고, 일상 생활 영역에서 자아의 염원(念願)을 투영시켜 '나를 위한 이야기'를 소비하면서 나의 '삶의 가치', '삶의 의미'를 소유하고 누리하고자 노력하고 있다. 연구자는 자신을 위한 소비 가치를 누릴 방안으로 감성사회인들은 주체적인 감성을 가지고 자신의 삶을 개척하는 문화 창조자 구실을 해야 한다고 본다. 즉, 자신의 문화를 관장할 수 있다면, 자신을 위한 창조적 문화를 소비할 수 있게 되는 것이다.

감성사회인들이 가치 있고 만족할만한 생활을 누리기 위해서는 생존을 위한 생업활동 외 취미나 봉사활동 등의 여가를 가져야 한다고 본다. 사회 활동 중 자신의 의지와 상관없이 정신적 스트레스를 받는 감성사회인들은 치유의 방법으로 육체적 노동인 '온몸노동'이 필요하다. '건강한 육체가 건강한 정신을 만든다'는 말이 있듯이 '정신노동'에 지친 몸과 마음을 제대로 된 '육체적 노동'으로 치유할 수 있기 때문이다. 이 중 연구자는 DIY에 대한 연구와 DIY 가구체험이라는 생산적인 취미활동을 통해 체감할 수 있는 감성적 효율성 및 효과 연구를 연구의 목적으로 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

연구범위는 먼저, 감성사회인이 DIY 가구 체험을 통해 체감할 수 있는 감성적 효율성 및 효과 연구를 요소별로 구분하여 연구하기 위해 문헌연구와 사례분석을 병행한다. 우선, 감성사회와 감성사회인에 대한 명확한 규정을 위하여 학위 논문, 학술지 논문, 단행본 등을 활용하여 진행한다. 다음, DIY 가구, DIY 가구 공방 그리고 DIY 가구체험 등에 대한 이론적 연구는 관련 서적 또는 정기간행잡지, 인터넷 기사 등을 활용하여 진행한다. 이밖에 인터넷에 개설된 DIY 가구 동호회 중 연구자가 등록된 사이트 (<http://cafe.naver.com/woodworker>) 등을 정보로 활용하여 DIY 가구에 대한 기본 정보 취득을 진행한다.

DIY 가구 체험을 통해 체감할 수 있는 감성적 가치에 대한 연구로 우선, 연구자와 체험자 간 DIY 가구 제작을 실제 진행하며 감성사회인의 DIY 가구체험을 통한 감성적 효과를 연구 진행한다. 이를 위해 연구자는 2011년 가을학기에 조선대학교 평생교육원에 DIY 가구 강좌를 개설하였으며, 이 후 총 4학기 동안 실습을 통해 실제적 작업을 진행하였다. 이러한 연구 절차는 인간에 대한 과학적 접근 방법에 속한다. 특히, DIY 가구 제작 사례에서 발견되는 사실과 현상들을 관찰하여 감성사회인의 감성적 요소와 효과 등을 정리하는 귀납적 방법을 통해 체험 결과를 분석 시도하였다. 기타 DIY 가구, DIY 가구 체험과 관련된 일반적인 내용은 논자가 가구를 만들면서 경험한 상황을 근거로 연구 진행한다.

2. 감성사회인의 개념과 DIY 가구체험의 이해

2.1. 감성사회

인간사회의 변천 과정을 보면 원시 유목사회로부터 농경사회 그리고 산업사회를 거쳐 정보화 사회로 발전하였다. 정보화 사회가 진행되면서 대한민국도 2007년 한 사람당 국민소득이 2만 달러를 넘어섰다. 그러나 산업사회의 산물인 물질의 대량생산과 정보화 사회에 정보의 범람 등으로 인간은 자발적인 모습을 유지하지 못한 채 환경에 속박되는 상태가 되면서 자존감 및 행복지수는 점점 낮아지게 되었다. 이 시기에 물질주의적 가치관만이 인생의 목표가 아니라는 생각이 일부 사회인들의 삶의 목표에 변화를 가져왔다. 그리고 점진적으로 삶의 지표인 심미적, 감성적, 정신적 욕구 등을 삶의 중점 가치로 여기는 사회로 발전하게 된 것이다. 변화의 중심에 개인의 자유, 자기표현 그리고 삶의 질을 강조하는 가치관이 등장하면서, 현재는 감성이 중심이 되는 감성사회로 진입하

였다.

감성사회는 ‘문화’와 ‘향유’ 가치가 경제를 선도하는 임무를 수행하고 있다. 감성사회 구성원들은 각자 개인의 삶을 감성적이면서 창의적으로 주도하고 있으며, 감성적 문화를 바탕으로 즐거움과 유희의 대상들을 생산하고 소비하고 있다고 할 수 있다. 현대인들은 감성사회에서 개인의 삶이 ‘생존’의 모습이 아닌 ‘생활’의 형태로 표출되길 원하며 고차원적이면서 높은 질의 삶이 자신의 모습으로 영위되길 희망하고 있다.

2.2. 감성사회인

모든 사회는 그 시대 주축들이 존재한다. 이들은 자신들이 인지하는 가치체계, 사물에 대한 개념 그리고 견해나 사고를 근본적으로 규정하고 있는 패러다임이 있다. 감성사회인들은 일상과 비일상적 삶의 전 영역에서 자아의 의지와 감성에 기반을 두는 활동을 통해 주체적인 삶을 대면하기 위하여 노력하려는 이들이다. 특히, 자신들의 여가나 취미활동에 관심이 있다. 감성사회가 발달할수록 창조와 주체성을 가지고 감성적 공감사회를 조화롭게 통합하여 이끌어 나갈 수 있는 주인공인 사회로 발전하고 있다. 연구자는 감성사회에서 생활하고 있는 감성사회인을 연령, 소득 수준, 빈부의 차이, 교육 수준, 지역 등과 같은 주변 환경에 따른 것이 아니라, 자신의 삶을 대하는 자세, 개념과 감성을 중심으로 주체적이며 창조의 삶을 추구하는 마음과 이를 실행으로 실천하려는 삶에 대한 자세 차이로 감성사회인과 일반사회인을 분류하고, 본 연구에서는 감성사회인을 대상으로 연구한다.

2.3. DIY

DIY는 영국에서 생활 문화로 시작되었다. 제2차 세계대전이 끝난 후 파괴된 주택과 도시를 복구하고 망가진 생활용품을 수리해야 하는 상황에서 자신이 할 수 있는 일은 스스로 해야 한다는 사회운동 개념으로부터이며, 1957년 “*Do it yourself*” 라는 이름의 잡지가 영국에서 창간되면서 D.I.Y의 기원이 영국이라는 설을 증명하고 있다(이봉규, 1992).

대한민국에서는 DIY 용어가 1980년대부터 사용됐지만, 활성화되지는 않았다. 대한민국은 산업화 과정을 거치면서 직업이 분업화되었고, 필요한 것을 직접 만들어 썼던 생활관습에서 벗어나 전문인에게 의뢰하거나 서비스를 받는데 익숙하게 변화되었기 때문이다. DIY 용어가 본격적으로 알려지게 된 것은 1990년대 초 DIY와 목 공방이 합쳐진 ‘DIY 목공방’ 이름으로 대중화됐다고 할 수 있다. 처음에는 집수리 등

이 중심이었지만 시류가 변하면서, 가구제작, 정원관리 등 생활공간을 수리하거나 창조하는 활동 그리고 패션, 음식, 향수, 스마트폰 케이스, 컴퓨터 수리, 자동차개조 등의 생활영역과 교육, 레저 등 생활 문화 전반에서 전문가에게 의존하지 않고 소비자가 자신이 원하는 물건을 자발적으로 만들거나 고치는 활동으로 진화하고 있다.

2.4. DIY 가구체험

가구를 만든다는 것은 생활에 필요한 가구제작과 집안 수리 등의 기술을 가진 동네 목공소에 있는 목수들의 영역이었지만, IMF(1997) 경제위기를 극복하고 뉴 밀레니엄 시대에 접어들면서 가구소비에 대한 사회인의 의식변화가 생겨났다. IMF가 소비를 위한 소비, 무분별한 소비 생활의 반추(反芻) 계기가 되었고 절약에 대한 소비 의지가 발로되면서, 필요한 것을 직접 만들어보겠다는 DIY 문화가 다시 사회인들 사이에 알려지게 된 것이었다. 더하여 2002년 한·일 월드컵 전후로 대중문화가 확산하면서, DIY 문화라는 자발적 감성의 주체적 생활문화가 감성사회인들에게 매력적인 경향으로 자리매김을 할 수 있게 된 것이다. 이때부터, 가구 소비에 관한 개성적인 특성과 저렴한 방식을 알게 된 일부 감성사회인은 목공방을 이용하여 생활 집기, 작은 가구 등을 주문하게 되었다.

최근 10년 사이 감성사회 발전과 대중문화 확산으로 감성사회인의 자발적 소비 의지가 높아지면서 이들의 가구 주문 방식 또한 변화하기 시작하였고, 공방 역시 가구를 만들어서 전해주기만 해왔던 기존 영업방식을 고수하기는 어렵게 되었다. 무엇보다도, 인터넷과 같은 인프라의 발달로 주문가구와 디자인에 대한 수준 높은 정보들이 감성사회인들에게 공유되면서 목공방에 요구하는 사항들이 복잡해지게 되었다. 가구를 주문했던 초창기에는 ‘그냥 예쁘고, 튼튼하게 만들어 주세요.’ 라고 했던 소극적 자세였지만, 최근에 와서는 주문가구에 쓰이는 재료, 기능, 편의성, 제작기법, 색상, 마감 칠까지 전문가 못지않은 가구에 관한 정보를 미리 조사한 후 제작을 하는 공방관계자들에게 자신들의 요구사항을 정확히 전달하고 있다. 즉, 자신들의 소비 욕구를 충족시키기 위하여 적극적으로 다양한 방법을 시도 하고 있다. 이러한 욕구는 주재료인 품질 좋은 집성목, 공방 관계자들의 공방 차별화를 위한 개성 있는 디자인 연구, 목공방의 가구 제작기술의 발달 등에 의한 기계 설비 등의 투자로 이어져 주문가구의 가격상승 요인이 되고 있다.

체험이란 본인이 직접 관찰하거나 참여하여 발생하

는 자극에 의한 경험이라 할 수 있다. 경험을 통해 반복된 기억은 다음 행동에 반영되는 인지작용을 한다. 체험은 간접적인 것과 직접적인 체험으로 나뉘어 볼 수 있는데, 자신의 삶을 주체적으로 개척하고 싶어하는 감성사회인들은 직접적인 체험을 바라고 있다.

감성사회인의 욕구 충족 의지와 직접 가구를 만들어보겠다는 주체적 소비자세, 주문가구의 가격상승, 그리고 공방 내 가구제작 기계 및 공구의 편의성과 안전성이 전과 비교하면 개선되면서, 여가활용과 취미생활로 가구 만들기를 시도하는 이들이 생겨났다. 이때부터, DIY 가구 공방에서 DIY 가구체험이 진행되었다. 초창기에는 DIY 가구 공방과 취미생활 모두 서로에 대한 경험이 없었기에 강습과 체험과정에서 많은 시행착오가 있었다. 가구 공방 초창기부터 공방을 운영해왔던 공방 관계자의 표현에 의하면 ‘초창기에는 그냥 재료비 정도만 받고 위험한 작업과정은 공방에서 작업해주고 취미 생은 조립과정을 돕는 역할과 사포 작업 그리고 채색작업을 하는 정도였다’ 고 한다(나무풍경, 2013, 3, 15, 개인서신). 이외에도 감성사회인이 가구 및 생활 소품 제작 체험을 해볼 수 있는 장소는 다양하게 있는데, 대도시 동네마다 들어선 DIY 가구 공방부터 지자체, 백화점이나 마트에서 운영하는 문화센터, 가구동호회원들 간 만들어진 열쇠 공방¹⁾, 상호 정보교류 및 중고 장터를 목적으로 하는 온라인 카페, 자재구매 쇼핑몰에서 운영하는 온, 오프라인 체험장 등 다양한 주변 환경을 통해 DIY 가구 체험이 가능하다. 이렇듯 DIY 가구제작 경험이 없는 감성사회인도 직·간접으로 경험해 볼 수 있는 환경이 과거에 비하여 쉽게 조성되면서 현재 DIY 가구체험 문화는 감성사회인의 생활 영역 안으로 범위를 넓혀가는 중이다.

3. 감성사회인의 DIY 가구체험에 따른 감성적 효용성 요건

3.1. 감성사회인의 주말활용

감성사회인들은 일상생활에서 받는 스트레스를 해결하는 대안으로 생산적인 노동을 통해 긍정의 기운을 되찾고자 하지만, 다양한 소비 대상 틈바구니에서 당황하고 선택을 못 하고 있다. 특히, 주 5일 근무제가 시행된 이후 확산한 여가와 주말 시간활용을 어떻

1) 열쇠공방

-순수 아마추어 동호회원들 간 합심하여 만든 작업 공방을 지칭한다. 취미생활을 유지하는 데 필요한 고가의 장비 등을 개인들이 구입 한 뒤, 한 공간에 설치한 후 공감 및 기계를 공유하여 취미생활을 유지하려는 노력으로 만들어진 공유 공간.

게 할 것인가의 고민이 더욱 커졌다. 감성사회인들의 주말 여가 활용 고민은, 시간을 어떻게 소비할 것인가의 문제이며, 자아를 주체적·생산적·가치적으로 활용할 수 있게 해주는 매개물에 대한 고민으로 보아야 한다.

주변을 보면 주말 시간을 온전히 자신을 위해 소비하는 감성사회인이 많지 않다. 왜냐하면, 자신의 경제적 상황을 고려하여 주말에도 일해야 하는 이들이 있으며, 경제적 보상이 있는 일이 아니더라도 주 중에 못했던 가사(家事)부터 친구들과의 약속 등 다양한 주변 일들이 많기 때문이다. 이렇듯 잡다한 일들을 제쳐놓고 자아 계발을 위해 무엇인가를 시작하려 해도 막상 쉽게 시작할 수가 없다. 왜냐하면, 자아와 일치하는 소비 대상을 찾는 것이 어렵기 때문이다.

서점 내 DIY, 취미 관련 책을 찾아보면, 주말 여가를 주체적이며 재미있게 활용할 수 있는 컴퓨터, 요리, 꽃꽂이, 여행, 그리고 DIY 취미, 자기 계발 등을 위한 책을 쉽게 찾아볼 수 있다. [사진 1]은 DIY 취미에 대한 다양한 안내 책자들이다. 이는 감성사회인이 5일제 근무 환경 이후 다양한 취미활동이라 할 수 있는 자아개발 및 만족을 위한 가치적인 소비 대상들 틈에서 자아와 병합되는 가치 소비재를 찾고자 하는 의지로 볼 수 있다.



[사진-1. DIY 문화 확산-다양한 DIY 종류]

3.2. 감성사회인의 DIY 가구체험에 대한 감성적 효용성 요건 검토

대한민국에서 DIY 가구체험이 감성사회 여가 문화의 중심 경향으로 성장할 수 있고, 감성사회인에게 자아개발 및 만족을 위한 가치적인 소비가 될 수 있는 감성적 요건을 검토하면 다음과 같다. 감성적 요건에는 놀이와 재미, 의미, 자발성, 절약의 요소가 있다.

3.2.1. 놀이와 재미

대한민국보다 DIY 가구 문화가 오래된 미국과 영국 그리고 일본인들의 생활에는 DIY로 가구 및 생활 집기 등을 만들어 사용하는 문화가 자연스럽게 있는 것처럼 보인다. 그들의 DIY 가구문화를 보면 인위적이지 않은 자연스러운 생산 활동을 통해 재미를 느끼

는 감성 요건으로 보인다. 물론 이러한 문화가 생활 속에 안착 되기까지는 고물가와 같은 요인이 있었겠지만, 무엇보다도 자발적으로 필요한 것을 만들면서 만족을 취하려는 의식이 기저로 있기 때문일 것이다. 무엇보다도, 경험을 통해 인간 본연의 창작 활동을 통한 놀이와 재미 가치 등이 자연스럽게 그들의 문화와 환경에 녹아 있기 때문이다. 연구자는 DIY 가구체험이 감성사회 문화 경향으로 발전할 수 있는 요건 중 ‘만들’의 과정에서 느낄 수 있는 ‘놀이와 재미’ 요소를 우선순위로 본다. 재미의 요소는 호이징하(Johann Huizinga, 1872-1945)의 저서 『호모 루덴스(Homo Ludens)』에서 말하는 ‘호모 루덴스’ 즉, ‘유희(遊戱)적 인간’ 이론과 상충한다. 백과사전에 서 유희는 ‘특별한 목적의식 없이도 그것 자체로서 흥미를 느끼게 되는 인간 활동의 총체’로 풀이될 수 있는데, 호이징하는 특히, “모든 형태의 문화 속에는 놀이라는 요소가 내재해 있으며, 예술과 놀이 사이에는 환희, 기쁨이라는 재미의 요소인 유희성이 내재한다”고 밝히면서, 놀이는 “문화보다 더 오래된 것이며, 놀이하는 인간은 원초적인 본능의 심리상태를 전쟁, 시, 예술, 종교 및 기타 문화 등으로 표현”한다고 말했다. 인간이 가진 유희에 대한 것을 그냥 놀이가 아닌 의미 있는 놀이를 하는 “놀이하는 인간(Man the Player)”으로 인간이 가진 유희에 대한 것을 놀이로서 정의하였다(Johan Huizinga, 『Homo Ludens』, 1938). 현실에서 일과 재미 모두를 성취하는 감성사회인은 소수에 불과할 것이다. 이것은 감성사회인이 행하는 업무에서는 의무와 책임감을 많이 인식하고 있을 뿐, 재미라는 가치를 느끼지 못하고 있기 때문으로 생각한다. 실제로 감성사회인들은 생업과 관련해서는 의무감만 있고, 실제로 눈에 보이거나 손에 잡히는 실체는 없이 재미 있는 일, 생산적이며 창조적 즐거움이 있는 일, 보람 있는 일 등을 찾지 못하고 있기 때문에 ‘정신노동’에 대한 사회적 피로감을 받고 있다. 이렇듯 감성사회인들이 자발적 의도와 상관없이 얻게 되는 정신적 피로감을 해소하기 위해서는 주중이나 주말 육체적 노동을 통해 근육을 움직이고 땀을 쏟으면서 심리적 갈증을 채우려는 놀이의 시간이 필요한 것이다.

스스로 무엇인가를 만들어 내는 DIY 가구체험은 노동과 창의적 놀이의 통합을 시도할 수 있는 특수성이 있기 때문에, 텃밭 가꾸기나 정원 만들기 등과 같은 유사한 성향의 DIY 여가 문화 중에서도 무의식적으로 놀이와 재미를 느낄 수 있는 자기 만족형 문화라고 볼 수 있다. 그러므로 이를 통한 스트레스 해소는 생활 전반에 걸친 자아 효능감을 자발적으로 향상하는 방법이며, 자신감을 만들어 줄 것이다. 감성사

회인은 유희적 체험을 통해 여가를 온전히 ‘자아 효능 감을 만드는 시간’, ‘자신을 위한 시간’으로 소유할 능력이 충분하다. 감성사회인이 자신을 위한 시간을 자아와 만족을 위하여 사용하고자 한다면 수면 아래에서 자는 자아 속 유희본능을 깨울 수 있는 재미있고 즐거운 DIY 가구체험이 감성사회인에게 필요하다.

재미는 타인이나 주변 환경에 의해 분위기가 형성되기도 하지만, 가치소비 과정과 결과를 통해 취해지는 감정만큼은 고유(固有)한 자신의 감성이다. 고려대 사회학과 김윤태 교수가 말한 ‘근원과 본질을 찾고 싶어하는 사람들이 만들어 낸 사회현상’ 과도 상충한다. DIY 가구체험은 원칙적으로 소비활동이지만 창조가 될 수 있고, 노동이지만 놀이문화이다.

3.2.2 의미

DIY 가구 체험활동의 ‘의미’ 요소에 대하여 알아보면 다음과 같다. 가구 소비를 예로 보면, 원하던 가구를 적합한 가격에 구매하여 만족하고 있었지만, 얼마 후 똑같은 가구가 다른 곳에서 더 저렴한 가격에 판매하는 것을 알게 되었을 때, 대부분 소비자는 자신의 소비행위를 불평해 할 것이며, 우울해질 수 있다. 그러나 직접 가구를 만들거나 수제 가구를 주문하는 것은 특별한 의미를 두고 소비하는 생산적이며 창조적인 활동이기 때문에 우울감보다는 독자적인 자신감을 갖게 된다. 가구에 자신의 이름이나 사랑하는 사람의 이름을 조각한다면, 그 가구는 더욱 특별한 ‘의미’가 형성될 것이다. 더 나아가, 본인이 직접 조각칼을 들고 조각을 한다면, 소비자의 감성은 ‘감동’까지 체험될 수 있다. 감성사회인은 체험의 규모가 크거나 작거나, 혹은 체험 비용이 비싸고 낮음을 떠나 감성적 가치 체험을 통해 자신만의 의미, 자신만의 이야기 등을 투영하여 재미를 느끼고 감동을 체험하고 싶어한다. 이렇듯 ‘의미’는 감성사회인의 삶의 방식을 감동으로 이끌어 낼 수 있는 감성적 요소로서 가치가 있다.

3.2.3 자발성

DIY 가구체험의 ‘자발적인 욕구’에 대하여 알아보면 다음과 같다. Warren Edward Buffet은 삶의 성공 조건에 관하여 ‘*좋아하고 잘할 수 있는 일을 자발적으로 하라*’고 말하였다(Warren Edward Buffet, 2004). 감성사회인은 2002년 한·일 월드컵을 전후하여 자발적으로 자신이 참여할 수 있는 문화 등에 동참하면서 재미와 즐거움을 체감하게 되었으며, 점차 자아를 즐

겁게 해주는 자신만의 여가 문화를 창조해내는 활동을 통해 자아실현의 가치를 자각하게 된 것이다.

감성사회인은 자발적 의지로서 지속적인 즐거움을 유지할 수 있는 자기 가치적인 효용성 요건을 선호하고 있다. 또한, 이들의 자아 감성만족을 위한 소비 대상에 대한 자발적 참여 의지는 개성 없는 제품을 소비하면서 느껴왔던 차별성에 대한 욕구를 취하기 위한 동기로 볼 수 있다. 즉, 개성이 내재하여 있는 가치적인 소비 대상을 구매하기 어렵다면, 본인이 직접 만들어서 욕구 만족을 해결해야 한다고 생각하고 있다. 일반적인 경제 논리로 봤을 때 생활에 필요한 용품이 있다면 그냥 시장에서 구매하는 것이 편한 방법이며 합리적인 방법이다. 그러나 감성사회인은 시간과 비용 등을 자발적으로 소비하여, 자신이 만들 수 있는 것은 직접 제작하려는 생각하고 있다. 이들은 창작의 즐거움을 느끼고, 창조의 감성을 발전시켜 그 결과에 만족하는 것이다. 이는 확일화 되어 있는 문화 소비 대상을 싫어하는 감성사회인의 참여형 소비자(Pro-Sumer)성향이다. 자발적으로 DIY 가구체험을 하는 것은 참여형 소비자의 임무를 수행하게 해주는 감성적 요소이다. 2011년 LG경제연구소의 한국 소비자 라이프스타일에 대한 보고서에 의하면, 집에서 활용하는 간단한 소품이나 가구 등을 직접 만들어서 사용하길 원하는 항목에 20대 20%, 30대 17%, 40대 12%, 50대 10%, 10대 9% 순으로 나타났다. 또한, 제품 구매 후 취향에 맞게 디자인이나 성능 교체를 원하는 감성사회인은 20대 31%, 10대 26%, 30대 22%, 50대 18%, 40대 16% 순으로 조사되었다.

DIY 가구체험에 대한 자발적 접근은 기술의 습득이나 경험에 의한 수준이 높고 낮음과 상관없이 직접적인 참여를 했다는 것만으로도 만족감을 느낄 수 있다. 예를 들어 교외에 있는 목공방에 부속으로 있는 카페 한편에서 진행되는 DIY 가구체험은 짧은 시간이나마 직접 나무판자와 못, 망치를 들고 가구를 만들어 보는 경험을 해보는 것만으로도 자아 효능 감 및 성취감을 느끼게 하고 있다. 이렇듯, 짧은 경험일 지라도 감성적인 만족을 체험해 본 감성사회인은 여가를 자기 개발 같은 취미활동으로 개척하기 위하여 공방을 찾아갈 것이며, 창작 행위를 지속해서 진행하면, 메슬로우가 말한 궁극적 성장 욕구인 ‘자아실현의 욕구’가 실현될 수 있을 것이다.

3.2.4 절약

DIY 가구체험을 통해 취할 수 있는 ‘절약’ 요소는 DIY 문화가 시작된 근본적 이유에 해당한다. DIY

가구체험을 통해 소품부터 생활 가구까지 만들어 보는 것은 ‘절약’의 요소로 작은 것 하나라도 아끼는 문화를 만들어 보는 가치가 있다. 경제발전과 산업화로 인해 경제적 여유가 생겼지만 소유하고 싶은 물건들을 모두 구매하는 것은 가능하지 않다. 가구소비 또한 그러하다. 자녀를 위한 가구를 살 때에도 자라나는 속도에 맞춰 매년 가구를 사줄 수는 없다. 이상황이 DIY 가구체험이 필요한 이유 중 하나이다. 튼튼하고 디자인이 멋진 가구를 만들 능력은 아닐지라도, 자신과 가정 경제에 적합한 재료를 선택하여 정성 어린 노동으로 자녀를 위한 가구를 만드는 소비활동은 고가의 가구를 구매하는 것보다 가치가 있는 가구가 될 것이다. 나아가, 가구 공방에서 가족구성원 모두가 힘을 합쳐 자신들에게 필요한 가구를 만들어 본다면, 가정 교육 및 부모와 자식 간의 감성적인 교류가 갖드는 가족애가 발생 될 수 있는 효과까지 기대할 수 있다.

DIY 가구체험에 따른 감성사회 속 여가 문화로 발전할 수 있는 감성적 요건들을 살펴보았다. 제기된 요건들 모두 감성사회의 욕구를 충족시키려는 ‘나만을 위한(Only for me)’ 자의적(恣意的) 감정으로 단정 지을 수도 있다. 그러나 혹시 하는 소비심리로 구매한 후 장시간 버려두다 중고로 되팔거나 혹은 버린 경험들은 누구나 있을 것이다. 이렇듯 무(無)가치한 소비 경험을 반복한 후, 내가 원하는 것을 내가 만들 수는 없을까? 와 같은 생각을 하는 이들이 많아 질수록 DIY 가구문화는 발전 할 것이다.

감성사회인은 다양한 소비 대상들 틈에서 관심을 분산하기보다는 자아 효능 감 및 감성 만족을 주는 소비 대상에 집중해야 한다. 효용성 요건들을 종합해 보면, 감성사회인은 자발적으로 시간과 능력을 조정하면서 경제적이며 합리적인 가치소비 행위를 창의적으로 활용할 수 있는 자신만의 문화를 원하고 있는 것으로 볼 수 있다. DIY 가구체험은 이와 같은 요건들을 통해 즐거움의 감성을 배가할 수 있는 가치적 소비 감성을 줄 수 있다. 빠르게 변화하는 감성사회인의 욕구 충족을 위하여, 바라는 제품을 직접 만드는 DIY 가구 풍토가 발전하고, DIY 가구체험 문화가 여가 문화로 정착된다면 ‘만들’의 가치는 감성사회인이 상상하는 것보다 더 진중해질 것이다.

3.3. 감성사회인의 DIY 가구체험 사례 검토


본 사례 연구는 연구자가 조선대학교 <평생교육원>에 “DIY 가구 만들기” 강좌를 2011년 봄학기에 개설하여 2012년 겨울학기까지 총 4학기 동안 매 학기

15주 수업, 4시간 총 60시간 강좌를 진행한 것이다. 4학기 동안 체험자들과 DIY 가구 체험, 공모전 참가를 진행하였다. 연구자는 DIY 가구체험을 통한 감성사회인이 체득할 수 있는 감성적 효용성 요건들을 검증하기 위해 체험자를 대상으로 『DIY 가구체험에 대한 감성적 결과 항목』 내용을 작성하였다. [표 1. 참조]

체험자의 DIY 가구체험에 대한 감성적 결과	
항목	구체적 내용
자아실현감	자아효능감 및 자아 가능성을 발휘하여 자신의 잠재력, 창조성을 발휘할 수 있는 실현감
자아존중	자신의 능력, 신뢰감 등을 통한 자기존중과 명성, 인식, 지위, 평판 등을 통한 다른 사람으로부터의 부터의 존경을 체험.
성취감	자신이 목표로 하는 DIY 가구를 가구 품질, 완성도, 체험가구의 종류와 상관없이 직접 자신의 능력으로 완성을 해 냈다는 ‘성취감’의 감성만족
소속감(사회적 소비)	자기 중심적인 여가활동이지만, 가족 구성원이나 주변인들의 반응에 의한 자아효능감 성취
문화적 소비	문화 활동을 통한 문화적 소비감 성취
생산적 소비	공작인(호모 파베르)욕구, 인간과 사물간의 교호작용(交互作用) 등에 의한 교감적 소비활동으로 직접 체감되는 ‘만들’의 가치 만족감
가치 소비	남과 비교하는 소비가 아닌 나의 ‘만족’을 위한 자기 만족도 성취
놀이와 재미	‘육체적 노동’을 통한 자기희열감 성취
의미	단순 소비가 아닌 가구제작을 통한 의미 성취
자발성	주체적이며 적극적인 여가 소비 의지
절약	경제적인 절약과 더불어 심리적인 절약정신 성취

[표-1. 감성적 결과 항목]


연구자는 체험자들과 DIY 가구체험을 진행하면서 [표-1. 감성적 결과 항목]에 제시된 11가지의 항목별 개념 및 의미 등을 교육하였으며, 특히 체험 이후 발생한 감성적 효용성 가치들을 개인별 인터뷰 형식을 통해 조사하였다. 사례는 총 15건이 진행되었으며, 그 중 대표적인 사례 7건을 논문에 제시한다.

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
1	한 ** (女)	41세	재봉틀 함	2011년 1학기
구상 동기				
<p>시 어머니님이 물려준 재봉틀 함이 파손된 이후 사용함에 불편함이 있었는데, 물려 받은 소속함을 생각하고 불편함을 해소하기 위해 DIY 가구 강좌를 통해 재봉틀 함을 만들기로 결정.</p>				
체험 과정 사진				
				
항목	표시	구체적 내용		
자아실현감	○	체험자의 첫번째 작업물은 재봉틀 함이다. 체험자는 시 어머니로부터 물려 받은 물건을 보관해야 한다는 기본적 '의미'와 '절약'의 감성을 가졌으며, 유품을 통한 가족간의 연대를 느낄 수 있는 '소속감' 욕구 또한 충족시키는 DIY 가구 체험이었다고 한다. 뿐만 아니라 이러한 행동을 자녀에게 보임으로서 교육적인 효과도 얻고자 하였다. 그리고 무엇보다도, DIY 가구 강좌 등록 전 전화 문의를 통해 말하였던, "나도 무엇인가를 만들 수 있을까요"라는 불안감을 첫번째 DIY 가구 체험을 통해 재미와 성취감을 느끼면서 떨쳐냈다고 하였다. 또한, 앞으로의 작업에 대한 자신감을 가지게 되었고, 이 과정에서 무료했던 여가를 벗어날 수 있는 '의미'와 '생산적 소비'에 대한 길중도 해결할 수 있을 것 같다고 밝혔다. 특히, 남과 비교되는 소비에서 벗어나길 원하였는데, 몸과 정신을 투자하여 무엇인가를 만들 수 있는 취미를 발견하게 된 것만으로도 기분이 좋다고 하였다. 체험자는 이를 '나만의 희열'을 체험한다고 밝혔다. 이것은 남과 비교하는 소비가 아닌 나의 '만족'을 위한 자기 만족도 성취와 같은 '가치소비'에 해당한다고 본다. 나아가, 완성이 되고 집에 가지고 간 뒤 식구들에게 보여주면서 자아존중감 및 실현감을 체험했다고 하였다.		

[표 2. DIY 가구 만들기 체험-재봉틀 함]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
2	한 ** (女)	47세	식탁의자	2011년 1학기
구상 동기				
<p>집의 인테리어를 리모델링한 후 식탁 높이가 싱크대 높이와 일체가 되면서 높아졌다. 때문에 식탁의자인 바 스톨(bar stool)을 구매하려 했지만, 고가(高價)이며 싱크대 디자인과 조화롭지 못한 상품들로 인하여 구매를 망설인다 DIY 가구 만들기를 통해 직접 제작을 결정함</p>				
체험 과정 사진				
				
항목	표시	구체적 내용		
자아실현감	○	체험자의 작업물은 '식탁의자'였다. 주방 리모델링을 통해 식탁과 싱크대의 높이가 같아지면서 기존 식탁의자를 사용하지 못하게 되자, 새로운 가구가 필요해진 것이다. 식탁의자를 구매하기 위해 가구매장을 방문 해 보기도 하고 온라인 판매 사이트를 검색하였지만, 체험자가 원하는 기능과 모던 스타일의 식탁의자를 찾지 못하여서, DIY 가구 강좌를 통해 해결하고자 하는 동기가 발생하였다고 한다.		
자아존중	○	체험자는 식탁가구를 만들기 위하여 유사한 사진들을 탐색하는 자세를 보였으며, 본자와 체험자는 논의를 거쳐 체험자가 원했던 직선형태의 심플한 디자인과 밝은 색상의 재료, 사이즈 등을 결정하였다. 체험자는 식탁가구의 활용성에서 여러명이 함께 앉을 수 있는 벤치식의 긴 의자로 디자인 구상을 하였다. 이 과정을 통해 체험자는 실제 가정 내 설치되어 있는 기존 주방 가구와의 디자인 코디의 중요성을 배우는 계기가 되었다고 하였다. 이는 새로운 지식을 쌓아가는 학습의 즐거움, 즉 지적 즐거움에 해당 된다고 볼 수 있다. 또한, 체험자는 가족들이 사용할 가구를 직접 만들어 볼 수 있는 '성취감'에 희열을 느꼈다고 하면서 '소속감' 그리고 '절약'의 감성을 취했다고 밝혔다. 체험자는 식탁의자 체험 이후 다음 작업에 대한 열의로 디자인과 새로운 재료에 대한 질문을 본자에게 많이 하였다.		

[표 3. DIY 가구 만들기 체험-식탁의자]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
3	박 ** (男)	40세	아동 침대	2012년 1학기
구상 동기				
<p>아토피성 피부질환이 있는 자녀를 위해 피톤치드 효과가 있는 편백나무를 이용하여 아동침대를 만들기로 결정.</p>				
체험 과정 사진				
				
항목	표시	구체적 내용		
자아실현감	○	본자와 체험자는 새로운 학기가 시작되기 전 3번의 미팅을 통해 침대에 대한 디자인 구상 및 조립방법을 의논하였다. 그는 2년 정도의 경력을 가지고 있었지만, 침대 제작은 처음이라고 밝히면서 침대 제작 방법, 재료 등에 대한 질문을 많이 하였다. 또한, 체험자는 가구 만들기 동영상 등을 통해 가구 결합 구조와 만드는 방법 그리고 경험해 보지 못한 새로운 목공기계에 대한 호기심을 꾸준히 가지면서 순수 아마추어 이상의 가구제작 기술 향상을 원하였다.		
자아존중	○	이동침대 작업에 들어가기전, 아토피성 피부질환을 앓고 있는 체험자의 자녀를 고려하여 재료 선택에 많은 정보를 취합하는 신중한 모습을 볼 수 있었다. 또한, 시중에서 편백나무 침대의 가격이 고가인 점이 스스로 침대를 만들려는 근본 이유라고 밝혔다. 이는 생산적 소비와 경제적 가치 그리고 자발성 등이 포함된 가치소비로 볼 수 있다. 체험자는 침대의 형태는 일반적이지만, 자녀만을 위한 감성적이면서 개성있는 디자인에 대해서도 고민하였고, 그 결과 본자와의 논의를 통해 침대 헤드보드에 자녀의 이름 이니셜을 조각하기로 결정하였다. 체험자는 조각한 한문 이름을 보면서 즐거워 하였고, 또한, 대형 가구 만들기를 처음 경험한 것에 대하여 큰 만족을 느꼈다고 밝혔다.		

[표 4. DIY 가구 만들기 체험-아동 침대]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
4	안 ** (男)	34세	유아 침대	2012년 1학기
구상 동기				
<p>결혼 후 아내가 임신을 하자 아이에게 필요한 가구를 직접 만들고 싶은 생각에 유아용 침대를 구상하게 되었다</p>				
체험 과정 사진				
				
항목	표시	구체적 내용		
자아실현감	○	체험자는 직전 학기 DIY 가구 만들기 체험을 통해 신혼가구를 제작한 결과 주변 반응이 긍정적이고 좋았다고 하였다. 덕분에 더욱 큰 자신감을 가지고 DIY 가구 만들기 강좌에 재 등록하여 앞으로 태어날 아기의 성취감		
자아존중	○	유아침대에 도전한다고 하였다. 그는 침대 디자인 기초 단계부터 집의 공간에 대한 생각과 유아 용품을 수납하기 위한 서랍장에 대하여 고민을 하였다. 논의 결과 서랍없이 침대를 제작하기로 결정하였고, 대신 이동이 가능한 바퀴 달린 함을 따로 제작하기로 하였다. 또한, 수강생의 감성 만족을 높여 줄 수 있는 방법으로 부부의 이름을 유아침대 상단 면에 조각하기로 했다.		
성취감	○	그러나 사례 4의 경우 체험자는 유아침대를 만드는 과정과 완성을 통해 생산적 소비, 가치소비, 놀이와 재미, 성취감 등은 체감 하였지만, 자신의 기술력으로는 진행할 수 없었던 기술적인 한계 및 목공 기계에 대한 두려움으로 의미와 자발성, 자아존중 등을 취하지 못하였고, 특히, 가구 제작 시간이 상대적으로 길어지면서 사례 5에서의 느꼈던 온전히 만족스러운 취미 생활로의 가치가 상실되었다고 밝혔다.		
소속감 (사회적 소비)	○	이렇듯, 체험자의 높아진 눈높이 등으로 자아 만족과 즐거움의 감성은 취미활동 양과 폭이 커질 수록 까다롭게 변하게 되는 것으로 사료된다.		

[표 5. DIY 가구 만들기 체험-유아침대]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
5	신**(男)	68세	우체통	2012년 2학기

구상 동기

주택 입구에 설치할 우체통 제작 희망

체험 과정 사진



항목	표시	구체적 내용
자아실현	○	체험자는 디자인에 대한 고집은 있었지만, 외부환경에 목재로 만든 우체통이 노출되어야 할 상황 때문인지, 목재나 마감 페인트를 쉽게 결정하지 못하였다.
자아존중	○	체험자가 구상했던 디자인은 지붕이 없는 사각형 모양에 우편물을 삽입할 수 있는 기본형태의 디자인이었다. 이와같이 편지를 넣는 입구(구멍)가 외부에 그대로 노출 될 경우, 비나 눈 등에 의한 내용물의 손실 등을 가져올 수 있는 문제가 발생할 수 있기 때문에, 눈자는 위 사진에서 볼 수 있는 지붕이 있는 형태의 디자인을 제안하였다. 또한, 재료 선택에 있어서도, 체험자는 미술품판(12T)으로 제작하고 채도가 약한 페인트를 구상하였지만, 눈자는 해충과 습에 강한 편백나무를 추천하였다. 체험자는 디자인 및 재료 선택 등에 대한 눈자의 의견을 수용하는 자세를 보여주었다. 이것은 기능이나 목재의 성질 등을 알게 되는 지적 즐거움을 바탕으로 가치소비 감성을 성취할 수 있는 예로 볼 수 있다.
소속감 (사회적 소비)	○	체험자는 자신의 노력을 바탕으로 도면과정을 제외한 DIY 가구 체험과정 대부분 영역을 직접 하였으며, 사진에서 볼 수 있듯이 완성 후 자택에 설치하는 것까지도 스스로 처리하였다.
문화적 소비	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.
생산적 소비	○	체험자는 자신의 노력을 바탕으로 도면과정을 제외한 DIY 가구 체험과정 대부분 영역을 직접 하였으며, 사진에서 볼 수 있듯이 완성 후 자택에 설치하는 것까지도 스스로 처리하였다.
가치 소비	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.
놀이와 재미	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.
의미	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.
자발성	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.
절약	○	그는 나이 문제만 아니라면, 목공작업을 지속하여 유지하고 싶다고 밝히면서, 무엇인가를 만들어 보는 창의적 취미활동이 자신의 마음을 '유쾌'하게 만들어 준다고 밝혔다. 또한, 남의 도움을 싫어하는 본인의 성향에 대하여도 말을 하면서, 작업 도중 가구가 망가지더라도 온전한 자신만의 성취감을 위한 여가를 가지고 싶다고 말하였다.

[표 6. DIY 가구 만들기 체험-우체통]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
6	김**(男)	36세	유아 완구 가구	2012년 2학기

구상 동기

자녀의 한글과 숫자교육을 위해 고민하던 중 아동 캐릭터를 이용한 교육 겸용 아동가구 제작 희망.

체험 과정 사진



항목	표시	구체적 내용
자아실현	○	체험자는 자동차 실내인테리어 및 공간디자인 그리고 홍보용 제품을 기획하는 컴퓨터 프로그램 전문가로서 직접 아동용 캐릭터를 CAD데이터로 작업하였다. 또한, CNC(목공용 조각기계)를 활용하여 열면 캐릭터모양 작업 하였다. 그는 CNC라는 기계를 이용하여 회사 내에서는 아크릴 가공만을 해보았었는데, 가구제작에 처음 활용해보면서 디자인적인 '성취감'을 느꼈다고 밝혔다. 이는 새로운 경험을 체험 할 수록 체감되는 지적즐거움을 통한 '가치소비'라고 할 수 있다.
자아존중	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
소속감 (사회적 소비)	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
문화적 소비	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
생산적 소비	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
가치 소비	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
놀이와 재미	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
의미	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
자발성	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.
절약	○	또한, 체험자는 경제적으로 부담될 수 있는 CNC 가공이었지만, 자신의 자녀를 위한 가구라는 이유와 자 신이 선택한 첫번째 DIY 가구체험 작품이라는 이유 그리고 사회에서 받은 피로감을 풀 수 있는 자신만의 여 가활동에 대한 기대감으로 흔쾌히 제작비를 부담하였 다. 또한, 감각적 소비 욕구 만을 위해 그동안 소비해 왔던 일회성 소비에 반성하는 자세를 보였다. 그 결과, '생산적 소비'의 즐거움을 통해 가장으로서의 역할 및 아빠의 역할을 할 수 있게 된 점을 눈자에게 감사 해 하였다. 이는 '성취감'을 통한 '소속감'의 욕 구 충족을 느끼는 '자아실현감'이라 할 것이다. 그는 DIY 가구체험 여가를 지속하여 진행하고 싶다고 밝 히면서 규모가 있는 가구공방을 소개해 달라고 하였었 다.

[표 7. DIY 가구 만들기 체험-유아완구 가구]

사례	체험자	나이	체험 가구	체험 년도
7	안**(男)	34세	공모전 출품	2012년 11월

구상 동기

DIY 가구 만들기 강의를 통해 경험이 누적되자 자신의 실감이나 효능감을 알아보기 위해 공모전에 출품할 수 있는 가구를 만들고자 구상을 하였다.

체험 과정 사진



항목	표시	구체적 내용
자아실현	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
자아존중	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
성취감	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
소속감 (사회적 소비)	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
문화적 소비	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
생산적 소비	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
가치 소비	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
놀이와 재미	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
의미	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
자발성	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.
절약	○	체험자는 2012년 11월에 진행된 대한민국문화대전 (광주광역시 디자인센터) 공모전에 출품하려는 의지 를 가지고 장식장기구 구상과 제작을 했다. 출품을 목적으로 하였기 때문에 많은 노력과 열정을 가지고 가구제작에 임하였다. 목표가 있음으로 가치나 생산 적 소비에 투자를 아끼지 않은 것이다. 체험자는 입 선으로 입상하였다. 제작과정에서의 성취감과 완성 했을 때의 자아존중감 그리고 입상이라는 결과에 따른 문화적 소비는 즐거움과 감성적 욕구를 충족 시켜 주었다. 특히, 입상을 한 체험자는 민족의 즐 거움을 경험하게 되었고, 향후 DIY 가구 작업에 더 많은 시간을 할애할 것으로 보인다. 이는 여가 활동 을 지속하게 해주는 계기가 될 수 있으며 자아만족 및 자아실현의 과정으로 가는 역할로 가치가 충분 하다. 특히, 공모전 입상 이후, 본격적으로 취미공방 (열쇠공방) 개설을 추진한다고 밝혔다. 체험자는 가 구제작에 필요한 목공용 공구들을 저렴한 가격에 구입할 수 있는 중고판매점을 찾아다니는 열정을 보여주었다.

[표 8. DIY 가구 만들기 체험-공모전출품]

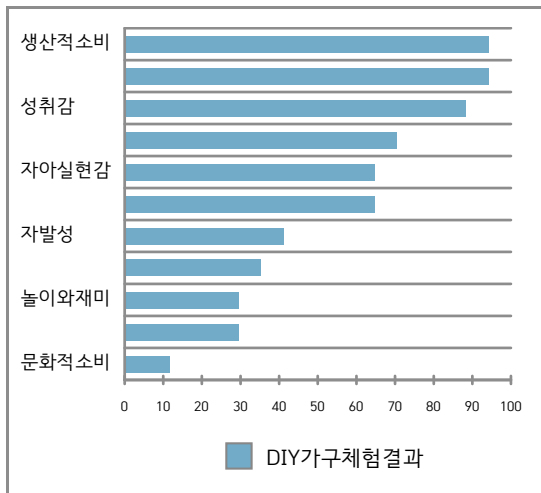
3.4. DIY 가구체험 이후 감성적 결과 검토

연구자가 입증하고자 하는 감성사회인의 DIY 가구 체험에 대한 연구는 연구자와 체험자가 함께 체험하면서 연구하는 방법으로 진행하였다. 이 연구 절차는 인간에 대한 과학적 접근 방법에 속한다. 특히, 17건의 사례 물에서 발견되는 사실과 현상들을 관찰하여 감성사회인의 감성적 효용성 요건과 요소 등을 정리하는 귀납적 방법을 통해 체험 결과를 분석 시도하였다. 그러나 체험을 바탕으로 진행되는 분석 연구는 다른 연구 방법과는 달리, 연구를 수행하는 연구자와 연구 대상인 체험자 간에 상호 감성적 교류 분리가 정확하게 되지 않는다는 특색이 있을 수 있다. DIY 가구체험자에 대한 눈자의 감정과 느낌이 존재하여 연구 결과에 투영될 수 있어 연구 결과에 대한 객관성의 문제가 발생할 수 있는 것을 말한다. 그렇지만, 체험 분석 과정에 대한 귀납적 연구 특징은 체험자의 실제적 감성들을 정확히 인식할 수 있는 연구의 고리가 되는 것이며, 나아가, 실제 체험 속에서 체험자들이 느끼는 다채로운 감성들에 대한 구체적 정보 취득을 가능케 하는 연구 방법으로 사료된다. 또한, 체험자에 대한 결과가 나오기까지 연구자와 체험자가 같이 체험을 진행하였기 때문에 체험과정을 통해 얻은

감성적 결과를 곧바로 DIY 가구 연구의 다른 상황 속에 응용할 연구방법이라 생각하며, 체험 분석 결과는 DIY 가구 체험과정을 개선하고 연구 발전시키는데 중요한 역할을 할 것으로 기대된다. 연구자는 체험자와의 대화 내용을 정확히 기술하고자 했고, 이 자료들은 연구자가 연구를 통해 증명하려는 감성사회인의 감성적 요소에 대한 검증자료로 이용하고자 한다.

가구 제작 경험이 없었던 일반인으로는 쉽지 않은 가구 만들기 과정에도 불구하고 체험을 통해 자신이 원하는 것을 얻기 위해 시간과 경제력을 투자하는 감성사회인이 되고자 노력하는 모습을 볼 수 있었다.

[표 9]는 연구자가 “DIY 가구 만들기” 강좌를 통해 체험자들과 진행한 총 17건에 해당하는 체험 후 감성적 결과 항목을 빈도율로 정리한 것이다.



[표 9. 체험자의 DIY 가구체험 후 항목별 감성적 결과:빈도율]

체험자의 주관적인 DIY 가구 품목선택과 재료선택, 작업과정 그리고 참여도 등에 따라 감성적 체감 차이는 다르겠지만, 먼저, ‘**생산적 소비**’가 94.1%로 가장 높게 나타났다. 이는 감성사회인이 사회생활에서 육체적인 노동의 부족으로 인간의 호모 파베르 즉, 공작(工作) 인의 성향을 본능에 따라 추구하는 성향으로 보이며, 인간과 사물 간의 교호작용(交互作用, Reciprocal action) 등에 따른 감성으로 볼 수 있다.

다음, ‘**소속감**’ 역시 94.1%로 높게 조사되었다. 이는 현대인들이 사회생활을 하면서도 군중 속의 고독과 같이 일 이외에 만나는 사람들과의 기회나 교분이 적은 상태에서 인간과의 유대감을 원하고 있었다는 것을 체험으로 느끼게 된 결과라고 본다. DIY 가구체험은 자기중심적이고 개인화된 성향의 체험활동으로 인식될 수 있는 여가 소비이지만, 가구를 직접 사용하게 될 가족 구성원 또는 주변인들의 관심도 등

이 체험자가 느끼는 감성 만족에 많은 영향을 주는 것으로 사료된다. 체험자들은 DIY 가구체험으로 여가 소비를 지속하게 되자, 체험자 주변인들이 체험자에게 부러움의 시선과 함께 감성적인 여론 및 무엇인가 기대하는 감성적 상황들이 발생하게 되었다고 밝혔다. 이외에도, 체험자들은 자신이 만든 가구가 즐겁게 활용되는 모습들을 보면서 더욱 소속감의 감성이 향상됐다고 밝혔다. 특히, 자녀를 위한 가구 제작을 통해 가정 내 소속감을 체감하면서 성취감, 자아실현의 감성으로 발전되는 느낌이 들게 된다고 밝히고 있다.

다음 ‘**성취감**’은 88.2%이다. 체험 전에 ‘나도 가구를 만들 수 있을까?’라고 염려하였던 대부분의 DIY 가구체험자들이 DIY 가구제작 강좌를 통해 직접 만들고, 색을 칠해 보면서, 체험가구의 종류, 품질, 완성도와 상관없이 자기 손으로 완성을 해냈다는 ‘성취감’의 감성을 자기 것으로 느끼는 것을 볼 수 있다.

다음 ‘**절약**’은 70.5%이다. 절약은 DIY 감성적 요건에서 살펴보았듯이, DIY 문화의 근본적 이유에 해당한다. DIY 가구체험을 통해 자신에게 필요한 소품부터 생활 가구까지 직접 만들어 생산하는 것은 무조건 아끼고 안 쓰는 절약의 의미도 있지만, 작은 것 하나라도 만들어 보는 문화적 의미로 생각하며, 고가의 품질이 뛰어나고 세련된 유명 가구를 구매할 경제적 여건이 되지 않아 선행의 대상으로 바라보았던 가구를, 경제적으로 합리적인 재료 등을 선택하여 정성 어린 노동으로 자녀를 위한 가구를 만드는 행위는 고가의 명품가구보다 가치가 있는 가구라고 생각한다.

다음 순으로 ‘**자아실현감**’과 ‘**가치소비**’가 각각 64.7%로 나타났다. 이 둘의 감성이 생산적 소비나 소속감, 성취감보다 낮게 나타나게 된 점은, 체험자가 DIY 가구제작 반복경험을 하게 되면서, 자연스럽게 성취하고 싶은 다양한 감성적인 욕구가 상승했기 때문으로 사료된다. 처음으로 자신만의 가구를 만들어 보는 첫 경험을 통해서, 가치적인 소비와 자아실현감 등을 많이 느꼈지만 이후, 체험이 반복되면서 증가한 감성적 욕구를 만족하게 할 만큼의 기술적 향상이 뒤따르지 못함으로 자극하여 드러나는 자아실현감이 둔해진 것일 수도 있다. 이외에도, 체험자들에게 오리엔테이션 및 사전 교육 강좌를 통해 감성항목의 용어들에 대한 교육을 진행하였지만, 용어가 갖는 본질적 의미와 가치내용을 명확하게 인식 못 했기 때문일 수도 있다.

다음으로 ‘**자발성**’의 감성적 요건이 41.1%로 조사되었다. 체험자가 가져야 할 자발성은 DIY 가구제작의 기본 요소 중 하나일 것이다. 논자가 체험자들

과 DIY 가구체험을 진행하면서 느낀 점 중 하나는, 체험자 성향에 따라서 체험 결과에 대한 스스로 평가가 주관적이라는 것을 알게 되었다. 자신의 작업물에 대한 자발적인 참여도가 높은 경우에는 만족의 감성이 높다는 것이며, 반대로 강사나 주변인들의 간섭과 같은 의견들이 많을수록 즐거움의 감성이 퇴화하면서 앞서 나타난 감정들을 체감하지 못한다는 것이다. 사례에서 볼 수 있듯이, 주변의 의견이나 요구들이 많아질수록 체험자의 감성은 즐거움과는 반대되는 감성을 가지는 것으로 조사되었다. 반대로 자신의 강한 의지로 디자인을 구상하면서 DIY 가구체험을 진행하게 되면 가구 완성도 등과 상관없이 유쾌한 감성을 가지게 되는 것으로 볼 수 있다.

다음 ‘자아존중’이 35.2%이며, ‘놀이와 재미’, ‘의미’가 각 29.4%로 조사되었고 마지막으로 ‘문화적 소비’가 11.5%로 조사되었다.

4. 논의 및 결론

본 연구는 감성사회 구성원들이 만족스러운 여가를 갖지 못하면서 발생하는 다양한 문제점을 DIY 가구제작이라는 소비행위를 통하여 극복하여 자기발견과 자아 효능감 성취 그리고 자아실현감을 느껴 일상과 비밀상 생활 영역 모두에서 행복을 성취할 수 있도록 하는 것이 목적이다. 이를 위하여, 감성과 감성사회 등에 대한 이론적 근거를 검토하였으며, DIY 가구체험자를 대상으로 체험 전 인터뷰 및 DIY 가구 체험과 사례 분석을 통해 DIY 가구체험 소비가 감성사회의 생활에 어떠한 영향을 끼치는지부터 체험 후 다양하게 성취되는 감성적 효용성 가치를 살펴보았다.

감성사회인은 여가에 자신의 욕구를 충족시킬 수 있는 DIY 가구체험을 활용함으로써 자아 존중감이나 효능감을 느낄 수 있는데, 선행 연구된 바와 같이 놀이와 재미, 의미, 자발성, 절약의 요소 등으로 조사되었다. 놀이와 재미 요소는 여가 활동을 통해 환희와 기쁨을 체감하는 것을 말하는 것으로, DIY 가구체험은 가구를 만드는 과정에서 재미를 느껴 인간 본연의 욕구를 충족시켜주어 생활 속에 ‘유희성’을 주는 역할을 한다. 의미 요소는 DIY 가구체험에 자신만의 이야기, 생각 등을 자연스럽게 투영할 기회를 제공해주는 체험활동이다. DIY 가구체험은 감성사회인의 삶의 방식을 감동으로 이끌어 낼 수 있는 의미적 요소를 가지고 있다. DIY 가구체험의 자발성 요소는 감성사회인의 주체적인 소비의식을 말하는 것으로, 감성사회인의 자발적인 생산자로서의 역할 즉, 자기가 능동적으로 대상을 이룩하려는 감성적 가치 소비적

요소를 말한다. 절약의 요소는 가치소비를 통한 경제적인 절약과 함께 심리적인 절약 정신을 말하는 것이다.

DIY 가구체험이 강성사회인에게 미칠 수 있는 감성에 대한 연구의 결과를 정리하면 다음과 같다. 그러나, DIY 가구체험은 생산적 즐거움을 통해 자신을 위한 가치를 만드는 매개체 도구이다. 기본적으로 DIY 가구체험은 호모 파베르적 활동이다. 감성사회인은 생산적 소비 활동을 자아 정체성을 형성하고 유지하기 위한 도구로 믿고 있다. 주말이면 목공실에서 능력이나 기술의 높고 낮음과 상관없이 자신의 창작물을 통해 여가를 진행한다. 적극적인 DIY 가구체험을 통해 자아를 발견하고, 삶의 보람을 찾으려는 내면의 욕구를 표출시켜주는 취미 활동으로 사회생활을 긍정의 가치로 소유할 수 있게 해주는 가치소비가 될 수 있을 것이다. DIY 가구체험은 개인성(性)을 위해 특화된 생산적이며 가치적인 소비로 ‘나는 할 수 있다, 나는 자신을 위해 필요한 것을 만들 수 있다’와 같은 자아 효능감을 만들어 주는 가치적 체험 소비 활동으로 볼 수 있다. DIY 가구체험과 같은 생산적 활동으로 ‘노동 결실’물을 취하는 것은 가시적이지 않은 사회 활동의 결과물 속에서 자신의 손으로 만들어 낸 창작물을 통해 삶의 주인공이 자신임을 깨닫게 해준다. 감성사회인은 생산적 활동을 통해 자아의 모습을 문화를 주체적으로 생성하고 발전시키는 적극적인 모습으로 변화시켜 문화수신자가 아닌 문화발신자로서의 역할을 자처하고 있으며, 창조적인 통섭의 모습을 갖고자 노력하고 있다.

둘, 감성사회인은 육체적 즐거움을 바탕으로 DIY 가구체험을 통해 만족과 즐거움을 성취한다. DIY 가구체험은 온몸을 활용한 오감(五感) 만족이며, 나아가 육체적 노동을 통한 정신노동에 지친 몸과 마음을 치유해 줄 수 있는 노동세러피(Therapy)효과가 있다. 이는 Erich Fromm(1947)의 ‘정신과 육체가 건강한 사람들이 가능성을 실현한다’는 주장과 일치되는 결과이며, 자아 성취감과 사회생활과의 관계에서의 ‘매우 긍정적인 영향을 미친다’는 중요한 가치에 대한 1순위 답으로 분석 정리할 수 있다. 창의적 발상과 주체적 의지에 따라 DIY 가구체험과 같은 육체적 노동을 할 경우, 만족과 즐거움을 자연스럽게 성취할 수 있다. 또한, 사회 활동에 대한 조절능력까지 취하게 되는 효과까지 발생한다.

셋, DIY 가구체험은 남과 비교되는 소비가 아닌 나만의 ‘만족’, 자기만족도 성취를 가능하게 해주는 차별의 즐거움을 주는 가치적인 소비활동이다. 감성

사회인은 과거 상층계급의 사람들이 자신들만의 독특한 문화를 통해 대중문화와는 다른 문화를 즐기며 대중들과의 구별을 원했던 것처럼, 자신의 생활 환경 테두리에서 DIY 가구를 만들면서 자신의 감성을 충족시킬 수 있는 차별적 체험 가치를 소유하고자 한다.

넷, DIY 가구체험은 공유의 감성을 통한 소속감 및 사회적 즐거움을 체감하게 해준다. DIY 가구체험을 취미로 하는 이들은 공방이라는 공유의 공간 안에서 여가활동을 즐기면서 서로 이해해주고 배려해주면서 각자의 개성을 존중하고 있다. 같은 취미를 가진 이들끼리 DIY 가구 만들기부터 여가생활 전반에 걸쳐 발생할 수 있는 다양한 문제를 공유하고, 의견을 나누는 교감(交感)을 통해 사회적 즐거움을 성취하고 있다. 나아가, DIY 가구 공방에서 발생하는 구성원 간의 소통은 자신의 사회적 위치(social-positioning)를 느낄 수 있게 해주는 매개체이며, 감성 사회 내 문화적 소외감을 극복할 수 있는 대안이다.

DIY 가구체험은 획일(劃一)성과 몰개성(沒個性)의 사회적 경향에 대응할 수 있는 소비이며, 타인과 갈을 수 없는 ‘의도적(意圖的)이며 의식적(意識的)인 창조적 활동’이다. 즉, 나만의 가구 만들기 체험을 통해 차별적 가치를 주변인들에게 표출하기 위하여, 생산하고 소비하는 자기 만족적인 여가활동이다. DIY 가구체험은 창조적 생산의 즐거움을 지속해서 누릴 수 있는 ‘정신적 가치 공간(Mental Value Place)’의 의미가 있다. ‘정신적 가치 공간’이라고 생각하는 이면(裏面)에는 ‘타인들은 생각하지 못하거나 알지 못하고 있는 가치소비를 나는 할 수 있다’는 차별적 의식이 숨어 있는 것이다. 또한, 자신은 특별한 존재이고 자신을 스스로 귀하게 대접하겠다는 자의식이 바탕에 있다. DIY 가구 체험을 여가로 활용하는 감성 사회인은 발산할 수 있는 차별적 가치를 통해 자아실현 감을 체감하는 것이다. DIY 가구체험 활동은 집과 직장같이 자신을 감싸고 있는 사회적 울타리를 벗어나, ‘나만의 것, 그리고 나를 위한 것’ 등의 온전히 나를 위한 가치적 의미가 있는 유(有)·무형(無形)의 가치적 기준으로서 컬트(Cult)적 전문성을 갖춘 문화 형태로 발전할 것이다.

이외에도, DIY 가구 체험 활동은 다양한 세대들의 욕구를 만족하게 해주고 있다. 아이들과 학생들에게는 교육적 체험을 제공한다. 인격형성이 자리 잡는 중요한 시기인 만큼 DIY 가구 체험 활동을 통해 스스로 할 수 있다는 자립심을 키울 수 있고, 목공방 체험 놀이 등을 통한 창의적 발상 욕구에 도움이 될 수 있다. 2~30대 젊은 세대에게는 가족들과 함께 생활

가구를 만들어 보면서 주말 가족단위의 여가 욕구를 만족하게 할 수 있다. 4~50대에게는 5일제 근무에 따른 주말 여가 활용 및 욕구를 자신만의 가치를 찾을 수 있는 휴식과 재충전의 시간으로 보낼 수 있고, 때에 따라 인생설계를 재정비할 수 있는 기회를 얻게 해준다. 노년기의 DIY 가구체험 활동은 노동력을 재 생산시킬 수 있고, 은퇴로 인해 사회의 공식적인 의무에서 벗어난 이들에게 역할 상실로 인한 의기소침이나 고독감을 해결할 수 있다. 나아가 자아실현의 기회를 제공함으로써 사회·가정에서의 소외감을 극복하게 도와주는 물론, 건강 유지 그리고 자아존중감을 유지하게 해주는 등 다양한 충족을 가능하게 해준다. 그러나 감성사회인 모두가 자아를 찾고 즐거움을 체감하며, 자아실현을 성취할 수 있는 것은 아니다. DIY 가구체험을 여가로 지속하는 문제점을 상기해보면, 경제적 부담과 육아 및 사회 활동 등으로 인한 시간 부족, 공방 환경에 대한 불만 및 언제든지 발생할 수 있는 안전사고, 공방 내 구성원들 간 불협화음에 따른 소통의 문제 그리고 가구 제작 기술 난이도의 어려움에 의한 자신감 부족 등 때문에 창조성과 주체적 의지가 소멸하여 여가를 망칠 수도 있다.

이상과 같은 논의를 통하여 본 연구의 시사점은 다음과 같다.

본 연구는 감성적이면서 가치적 소비인 DIY 가구 체험을 통해 체감할 수 있는 감성적 요건들을 바탕으로 성취할 수 있는 감성적인 즐거움과 자아실현에 대하여 분석하고 연구하였다는 데 의의가 있다. 또한, 감성사회인의 감성을 충실히 만족하게 해줄 수 있는 가치소비재가 부족한 현 실정에서 창조적 생산 및 주체적 소비를 동시에 체험할 수 있는 DIY 가구체험 활동은 자아 성장을 기반으로 사회성까지 도모할 수 있는 계기이며, 체험이라는 문화적 요소를 바탕으로 만족과 자아실현까지 취할 수 있게 하는 역할로서의 의의가 있다.

참고문헌

- 김성동 (2007). 인간의 행복에 대한 새로운 접근. 『대동철학』, 41, 85-87. 서울 : 서울대학교
- 이봉규 (1992). D.I.Y 용품 디자인의 신경향과 금후의 전망. 『광주대학교 민족문화예술연구소 논문집』, 광주 : 광주대학교

- Johan Huizinga (1938). Homo ludens: a study of the play element in culture. (원전은 1938년 출간)
- Warren Edward Buffet (2004). 『워런 버핏 & 빌 게이츠 성공을 말하다』. 김광수 번역. 서울 : 월북출판사.
- 나무풍경. 가구공방 대표자 인터뷰. 2013년 3월. 광주광역시 서구 금호동 소재.