

# 2025 Korea & Japan Hi - FUN Design Workshop

구성원 소개 및 사전 리서치 발표

メンバー紹介および事前リサーチの発表

황종원, 아주희, 박민식, Yumeka, Mahiru, Kou

팀 소개

チーム紹介

## 1 팀명 소개 チーム名の紹介

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

Team

5050 = 100%

오공오공 オゴンオゴン

Meaning of the name

여자 3, 남자 3 / 고양이 3, 강아지 3 / A형 3, B형 3 / 일본인 3, 한국인 3 등 모든 것이 반반인 우리팀은 50/50 으로 나뉘는 오공오공입니다. 오공오공은 합쳐서 100이 되는 팀이 되고자 합니다.

女性3人、男性3人／猫好き3人、犬好き3人／A型3人、B型3人／日本人3人、韓国人3人——すべてが50対50に分かれている私たちのチームは「オゴンオゴン (50/50)」です。オゴンオゴンは、合わせて100になるチームを目指しています。

Logo



5050 오공오공(オゴンオゴン)

오공오공의 한글 '오공' 글자를 살린 로고 디자인  
「オゴンオゴン」のハングル「オゴン (오공)」の文字を活かしたロゴデザイン

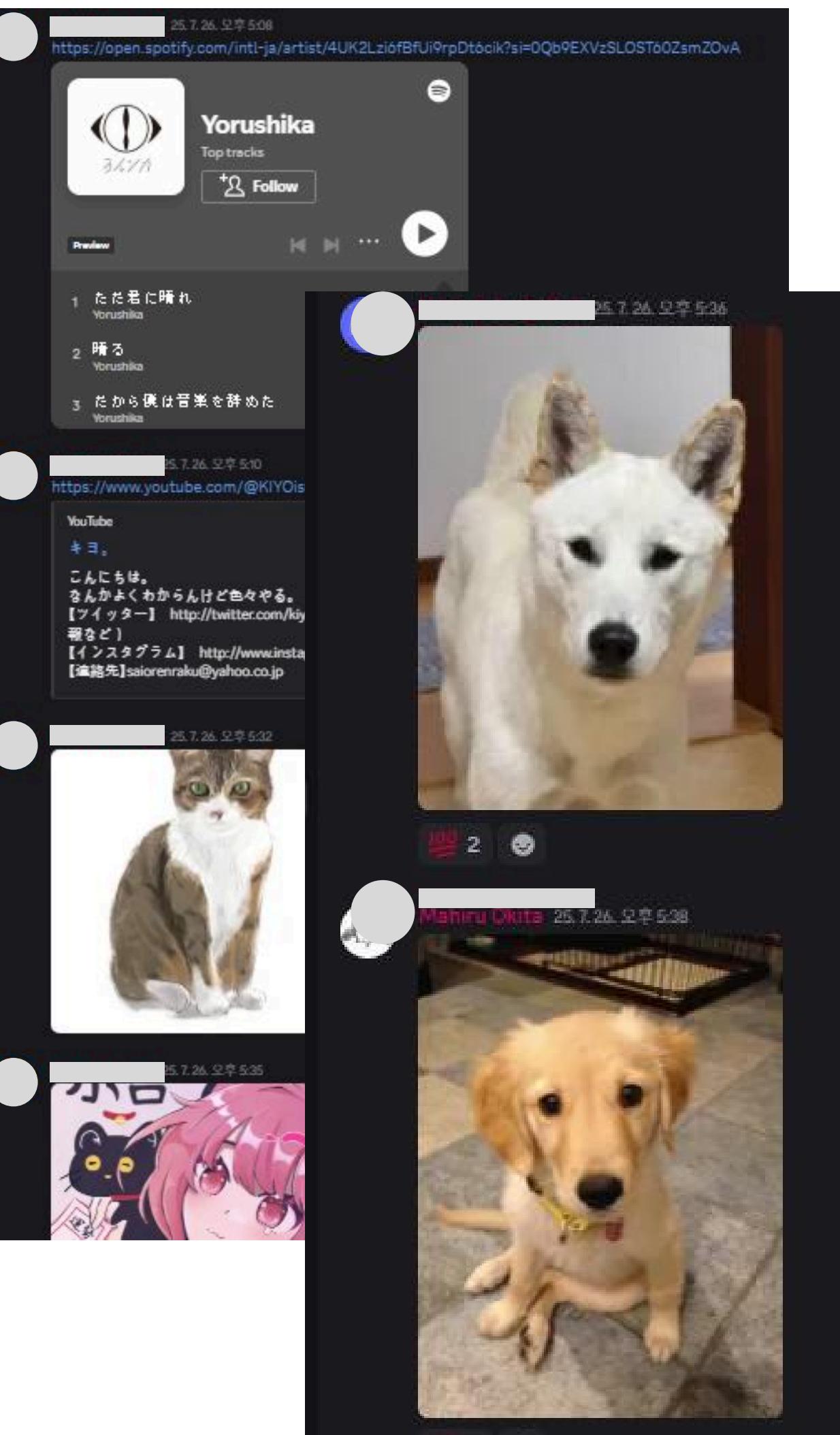
# 1 팀원들 소개 팀원들의 소개

## 팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정



### 이름 (名前)

이주희  
イ・ジュヒ

### 나이 (年齢)

25살(2001)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

음악듣기  
音楽を聴くこと

### 이름 (名前)

박민식  
パク・ミンシク

### 나이 (年齢)

24살(2002)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

기타치기  
ギター演奏

### 이름 (名前)

황종원  
ファン・ジョンウォン

### 나이 (年齢)

25살(2001)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

원피스 보기  
『ワンピース』を見ること

### 이름 (名前)

미우라 유메카  
みうら ゆめか

### 나이 (年齢)

21살(2003)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

그림그리기  
絵を描くこと

### 이름 (名前)

마츠나가 코우  
まつなが こう

### 나이 (年齢)

20살(2004)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

게임하기  
ゲームをすること

### 이름 (名前)

오키타 마히루  
おきた まひる

### 나이 (年齢)

21살(2004)

### 좋아하는 것 (好きなもの)

강아지  
犬 (いぬ)

리서치 진행

現在のリサーチ状況

## 2 리서치 - 한글 조형 연구 [한국학생들] リサーチ - ハングル造形研究 [韓国の学生たち]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정



**한글子音、母音の基本構造分析比較図**  
<표 2-2> 한글 자·모음의 기본구조 분석 비교도

원전 회형	점 点		선 線			면 面		
	독립점	병서점	가로선	세로선	사향선	삼각형	사각형	원
훈민정음	•	•	—		^	△	□	○
관련 자모음	·	·	☰	☲	☱	☲	☰	☲

출처 : 한글의 조형성. 한글박물관, 2012 <<http://www.hangeulmuseum.org/>>

**돌기와 빗침, 내리점**  
ハングルの突起と雨と下り坂

**획을 더해가며 발전해나가는 문자**  
画を加えながら発展していく文字

**대칭적 구조**  
좌우 / 상하 / 상하좌우  
対称構造  
左右/上下/上下左右

규격과 형상을 정돈시켜  
정리가 잘되도록 가공이 가능  
規格と形状を整え  
片づけがよくなるように加工が可能

**정돈 / 규격화 / 규칙성**  
整頓 / 規格化 / 規則性

늘리기, 줄이기, 넓히기, 좁히기 등의  
가공이 가능  
伸ばす、減らす、広げる、絞り込みなどの加工が可能

**비정형성 / 높은 가독성**  
非定型化/高い可読性

한글은 규칙성과 비정형성을 동시에 지닌, 확장·축소·조합이 자유로운 모듈형 시각 언어라는 인사이트 도출

ハングルは、規則性と非定型性を併せ持ち、拡張・縮小・組み合わせが自由なモジュール型の視覚言語である。

## 2

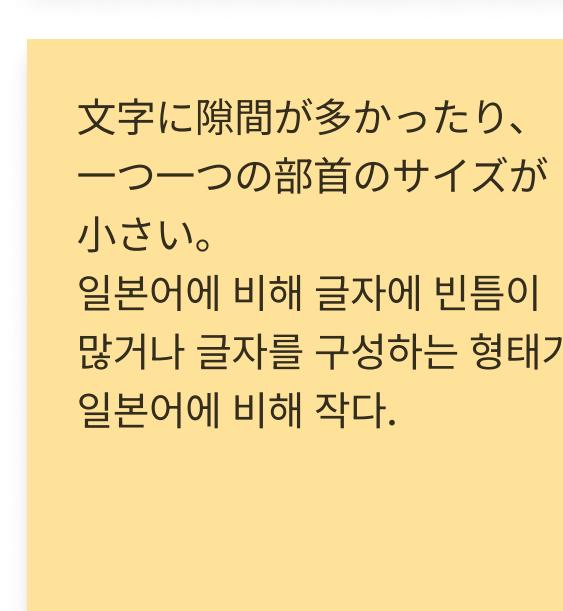
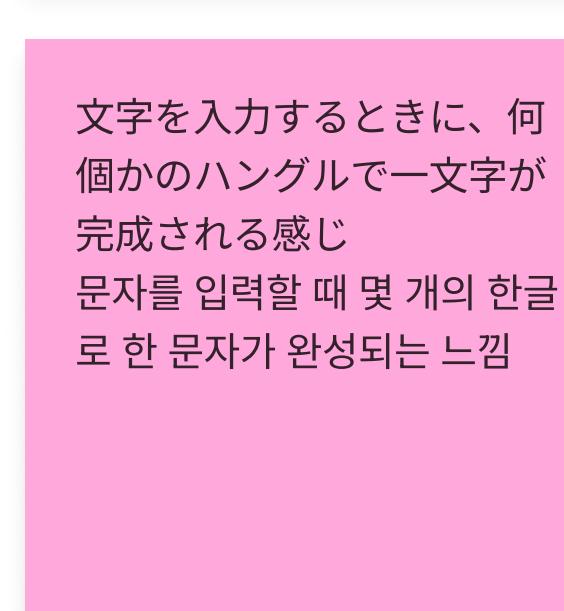
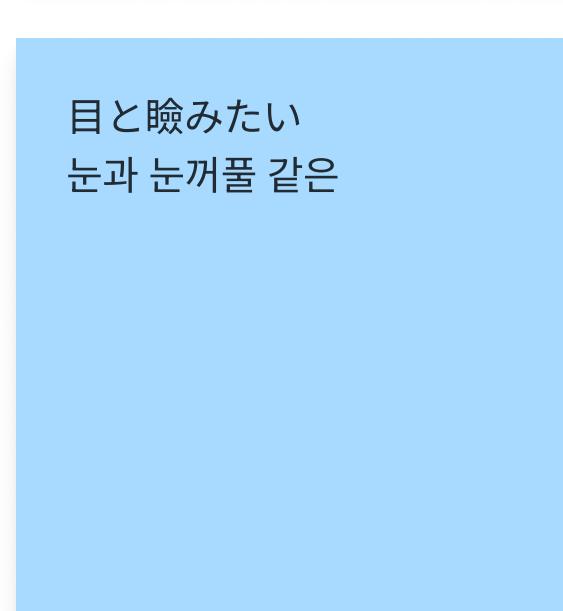
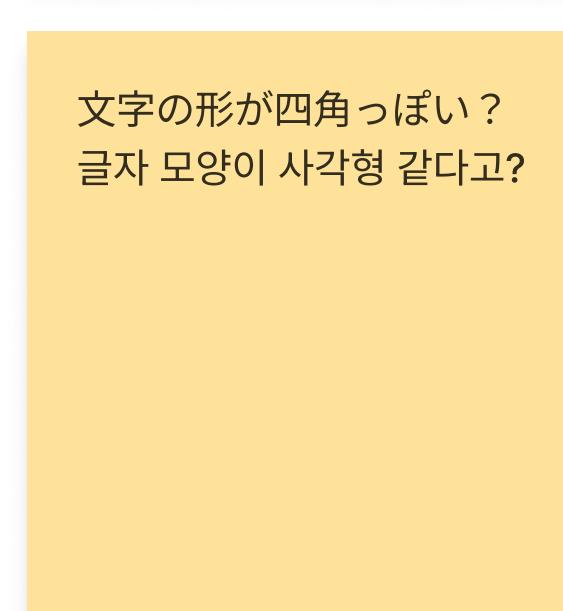
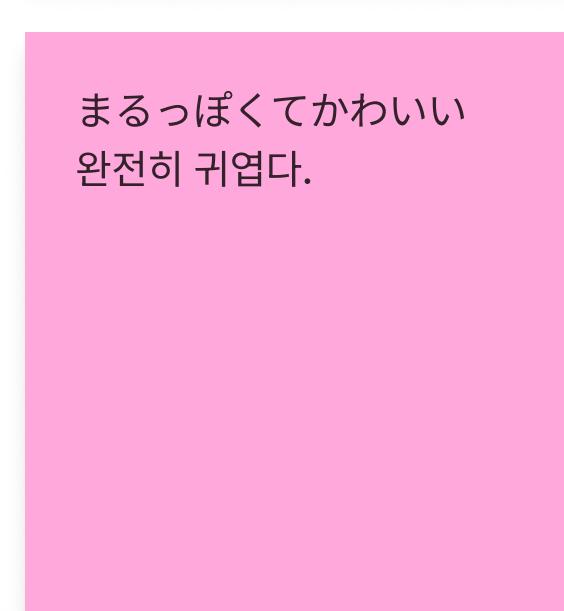
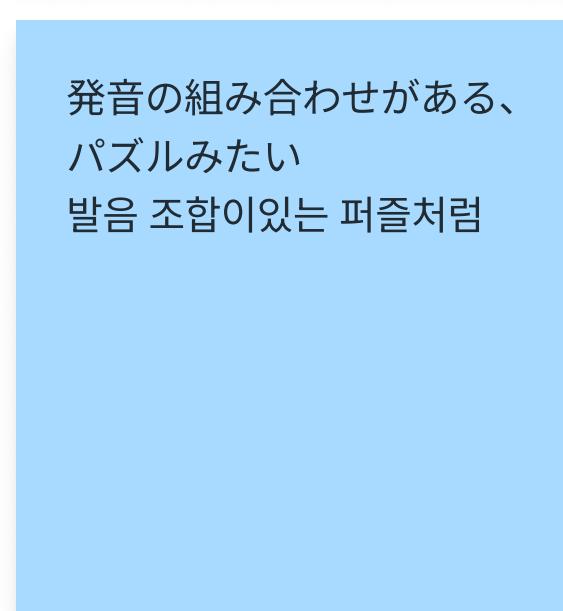
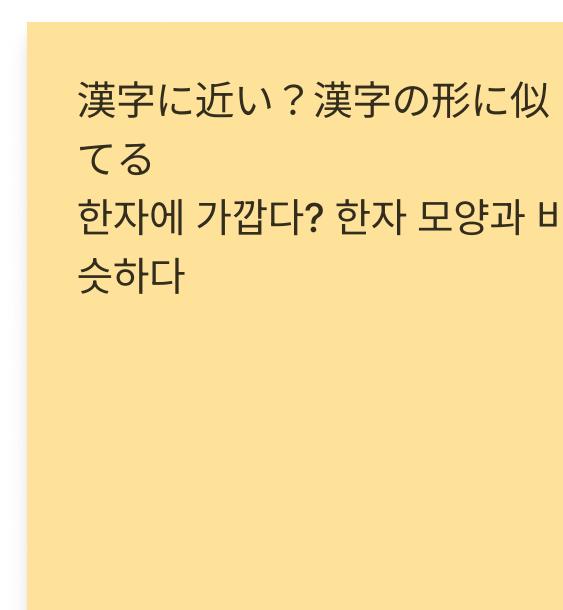
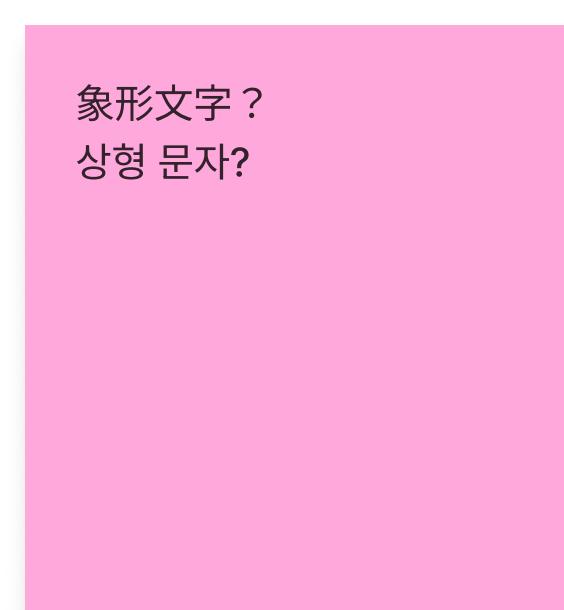
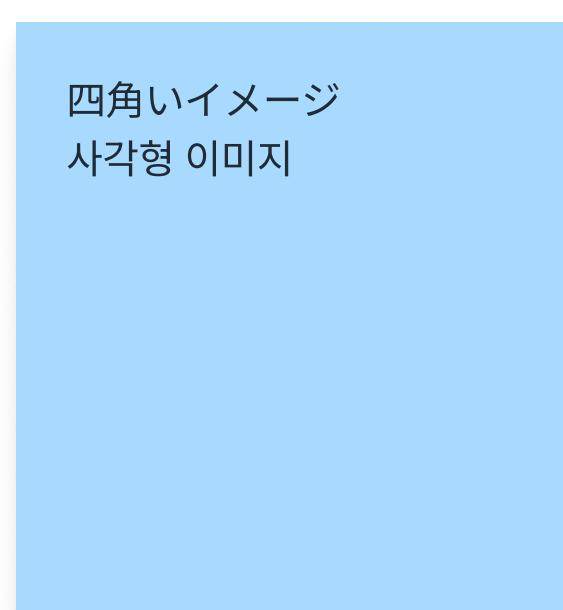
## 리서치 - 한글 조형 연구 [일본학생들] リサーチ - ハングル造形研究 [日本の学生たち]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정



## Insight

한국 학생들의 생각과는 다르게 보다 더 형상 자체에 흥미를 가지고 틀에 박힌 복잡한 한국인만의 관점에서 벗어난 방식으로 한글을 연구한 점이 흥미로움

韓国の学生たちの考えとは異なり、形そのものにより興味を持ち、型にはまつた複雑な韓国人特有の視点から離れた方法でハングルを研究した点が興味深い。



소비자의 입장에서 단순하고 친근하게  
다가갈 수 있도록 방향성 설정

消費者の立場から、シンプルで親しみやすく接することができるよう方  
向性を設定する。

2

## 리서치 - 한글 조형 연구 [ 일본학생들 ] リサーチ - ハングル造形研究 [日本の学生たち]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

### 세종시에 대한 조사 世宗市に関する調査

#### 역사가 짧은 도시 歴史が浅い都市

2012년 새롭게 만든 행정도시로 '세종시'의 이름을 가진 역사는 비교적 짧음.

2012年に新たに建設された行政都市で、「世宗市」という名前を持つ都市としての歴史は比較的浅い。



세종시의 슬로건 世宗市のスローガン

과거보다는 미래에 초점을 맞춘 도시

過去よりも未来に焦点を当てた都市

미래 세대의 상징이자 희망인 “아이”, 그리고 “아이와 함께하는 가족”들을 위한 제품을 디자인 해보고자 함

未来世代の象徴であり希望である「子ども」、そして「子どもと共に過ごす家族」のための製品を  
デザインしようと考えている。

## 2

## 리서치 - 아이(미래)와 함께하는 가족을 위한 제품 子ども(未来)と共にする家族のための製品

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

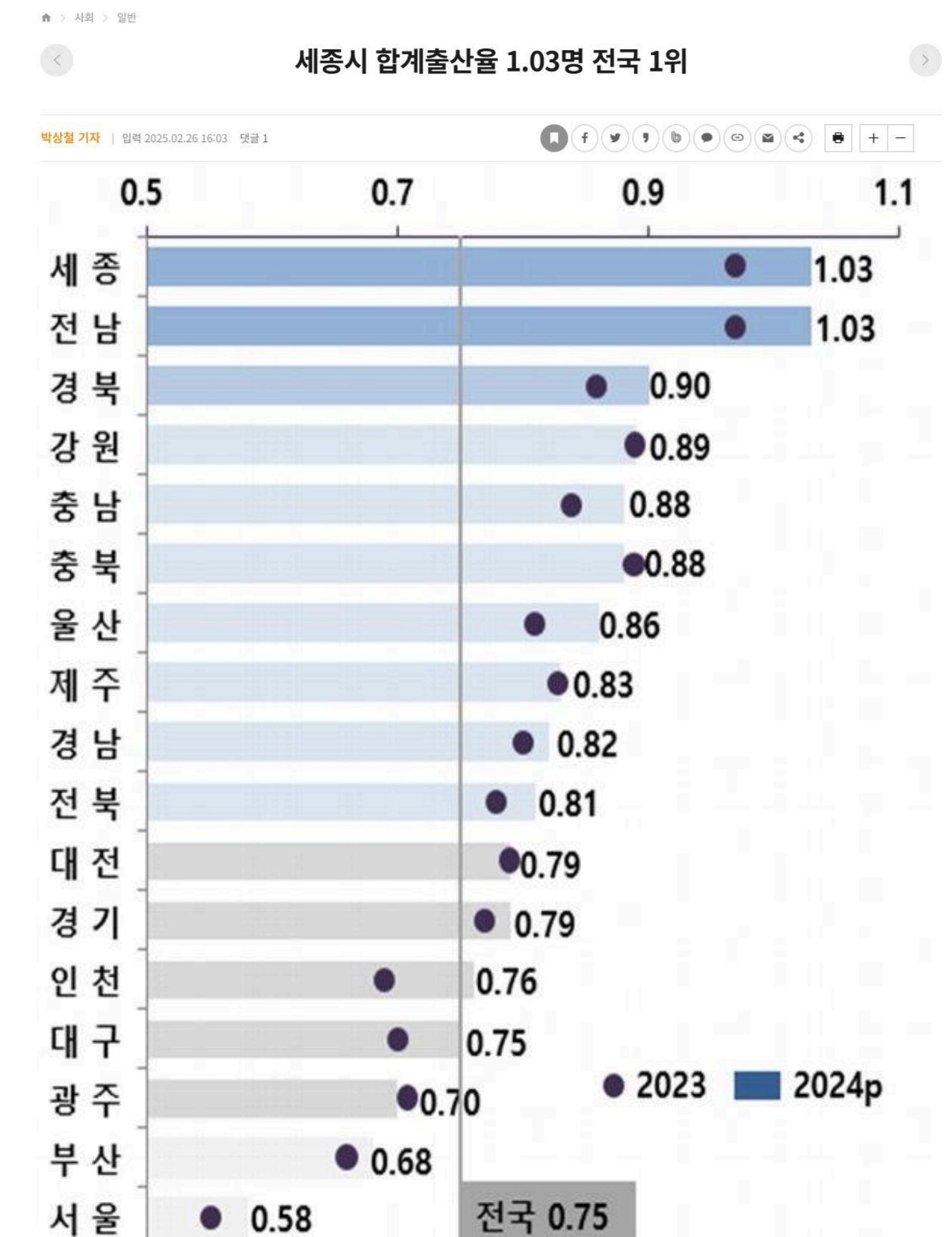
## 세종시에 대한 조사 世宗市に関する調査

## 세종이 미래다 セジョンが未来だ

대한민국 슬픈 현실 속에서 출산율 1위의 도시는 세종시.  
 그 속에서 세종은 전국 0.75 출산율 중 1.03으로 출산율이 가장 높다. 우리 오공  
 오공은 **세종시는 아이들을 위한 가족형 미래 도시로 성장해 나아가야 한다고** 판단  
 하고 그에 걸맞는 따뜻한 제품을 만들고자 한다.

大韓民国の悲しい現実の中で出生率1位の都市は世宗市。その中で世宗  
 は全国0.75出生率のうち1.03で出生率が最も高い。オゴンオゴンは、  
**世宗市は子供たちのための家族型未来都市に成長していかなければならない**と判断し、それにふさわしい暖かい製品を作ろうとした。

우리나라  
출산율  
1위의  
도시  
1.03의 세종



<https://www.jbnews.com/news/articleView.html?idxno=1468192>

컨셉 선정

コンセプト選定

2

## 부모와 자식, 가족이 함께하는 활동 親子、家族が共にする活動

팀소개

리서치

컨셉선정

디자인 과정

부모와 아이가 함께하는 활동은 무엇이 있는가?

親子で一緒にする活動は何があるのか？

언어를 배우며 처음으로 소리내어 말한 순간  
자기전 동화책을 읽어주시던 어릴적 이불 속  
마트 바닥에 누워서 장난감을 사달라고 즐라대던 기억

言葉を学び、初めて声に出して話した瞬間寝る前に絵本を読んでもらった幼い頃の布団の中スーパーの床に寝転がっておもちゃを買ってほしいとねだった記憶

⋮

가족과 함께하는 식사의 소중함과 즐거움

家族と共にする食事の大切さと楽しさ

모두 소중한 기억들이지만 항상 시간을 보내와서 몰랐던 가족과 함께하는 식사의 소중함과 즐거움에서 영감을 얻어 아이, 식문화를 큰 주제로 삼았다.

どれも大切な思い出だが、いつも一緒に過ごしてきたため気づかなかった家族と共にする食事の大切さと楽しさからインスピレーションを得て、子どもと食文化を大きなテーマとした。

## 2

## 가족과 함께하는 식사 속 공감 가는 순간 家族と共にする食事の中で共感できる瞬間

팀소개

리서치

컨셉선정

디자인 과정

무언가를 먹는다(혹은 아이에게 먹여준다)는 보편적인 행위는 전세계 모든 사람들이 동일

何かを食べる(あるいは子供に食べさせる)という普遍的な行為は全世界のすべての人々が同一だ。

동일한 행위에서 나오는 활동 속 제품에 한글의 조형을 녹인다면?

同じ行為から出る活動中の製品にハングルの造形を溶かすとしたら？

행위의 동질감과 공감  
行為の同質感と共感

한글 조형의 특성과 새로움  
ハングル造形の特性と新しさ

새로운, 어쩌면 어색할 수 있는 한글이라는 소재를 동질감에 녹여내 따뜻하게 한글과 친숙해질 수 있는 순간을 만들어내려한다.

新しい、もしかしたらぎこちないかもしれないハングルという素材を同質感に溶け込ませ、暖かくハングルに親しむことができる瞬間を作ろうと思う。

## 2 보편적인 식문화 행위 普遍的な食文化行為

팀소개

리서치

컨셉선정

디자인 과정

아이와 함께하는 가족들이 하는 행위들 중에 한국인 외국인  
구분없이 모두 공감할 만한 순간은 무엇이 있을까?

子供と一緒にする家族がする行為の中で、韓国人、外国人  
人の区別なく皆が共感できる瞬間は何があるだろうか？

- 음식을 따뜻하게 보관해준다. / 작은 좌식 테이블에 옹기종기 모인다.
- 食べ物を暖かく保管してくれる。 / 小さな座敷のテーブルに群がる。
- 놀이와 같은 행동을 통해 어린아이로 하여금 음식을 친숙하게 느끼도록 한다.
- 遊びのような行動を通じて子供に食べ物を身近に感じるようとする。
- 아이에게 음식을 먹일 때 하는 행위? → “아~” 하고 소리를 내어 입을 열게 만들고 먹여준다.
- 遊びのような行動を通じて子供に食べ物を身近に感じるようとする。
- 야채를 먹을 수 있으면 자주 칭찬한다 / 아이 앞에서 솔선수범하여 맛있게 먹다
- 野菜が食べられるとよく褒める/子供の前で率先しておいしく食べる
- 기본적인 예절 같은 것들을 자식에게 알려준다.
- 基本的なマナーのようなものを子供に教える。

「  
아이와 함께 가족들이 식사할 때 모든 사람들이 공감  
할만한 순간에 들어가게 될 한글 제품을 디자인하자

子供と一緒に家族が食事をする時、皆が共感  
できる瞬間に 들어가게 될 한글 제품을 디자인  
しよう」

디자인 과정

デザイン工程

### 3 디자인 발전 과정 デザイン開発過程

팀소개

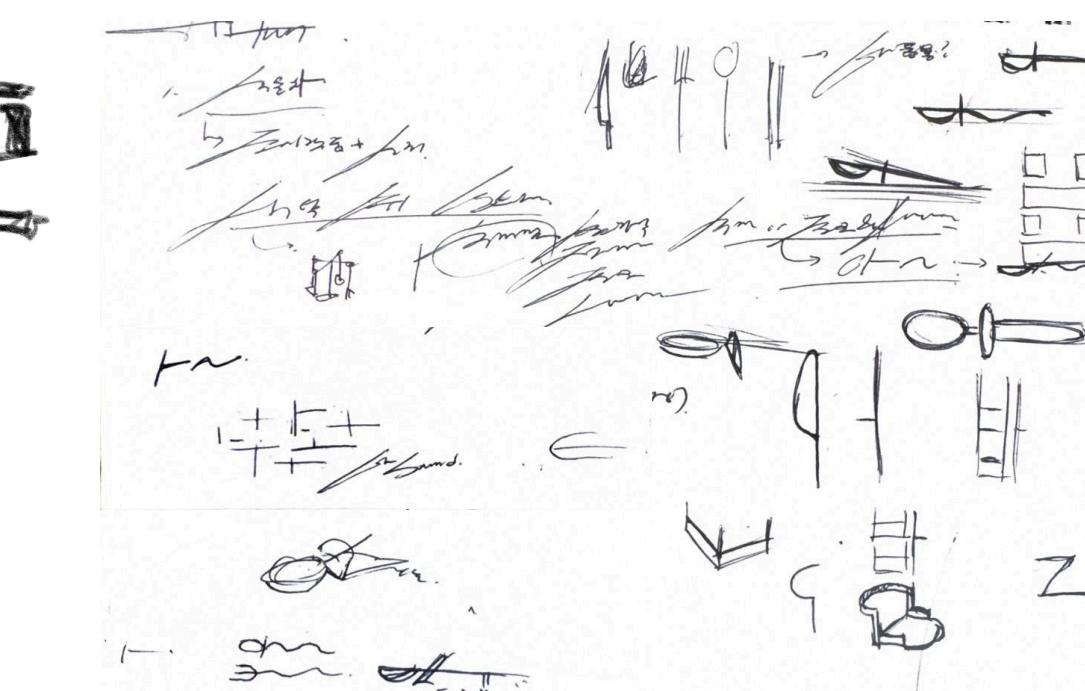
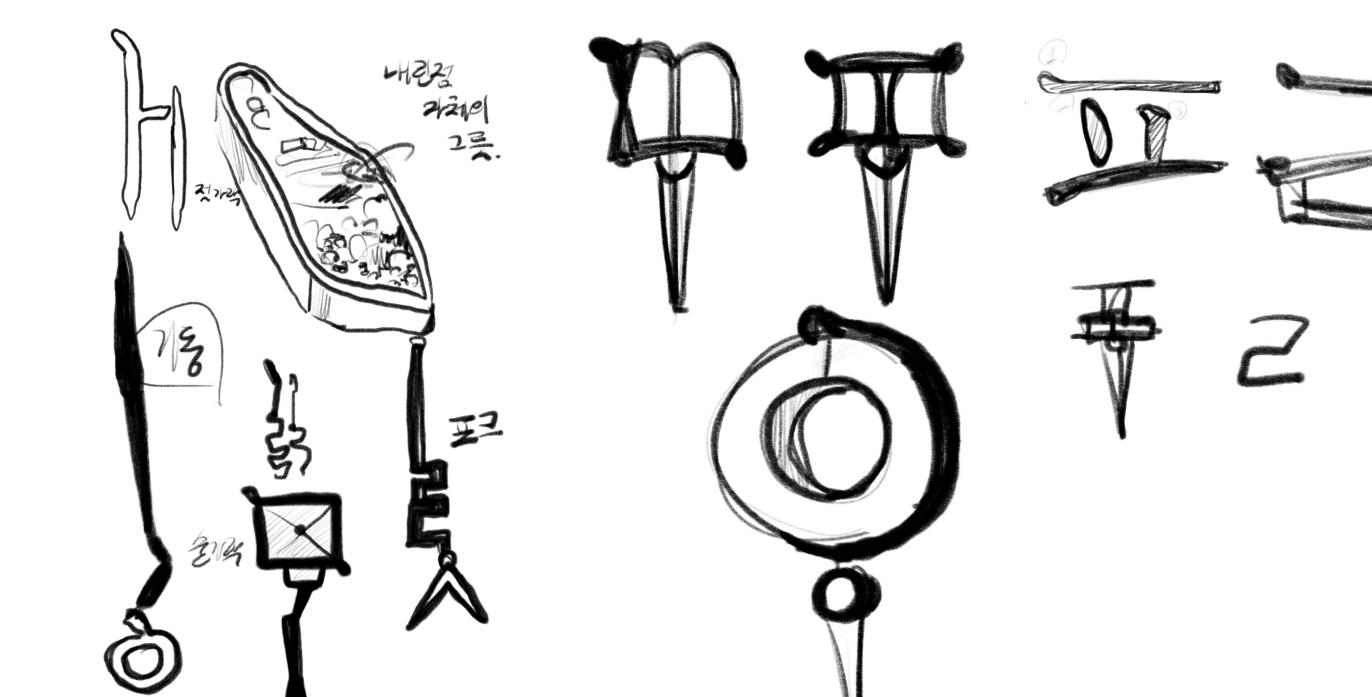
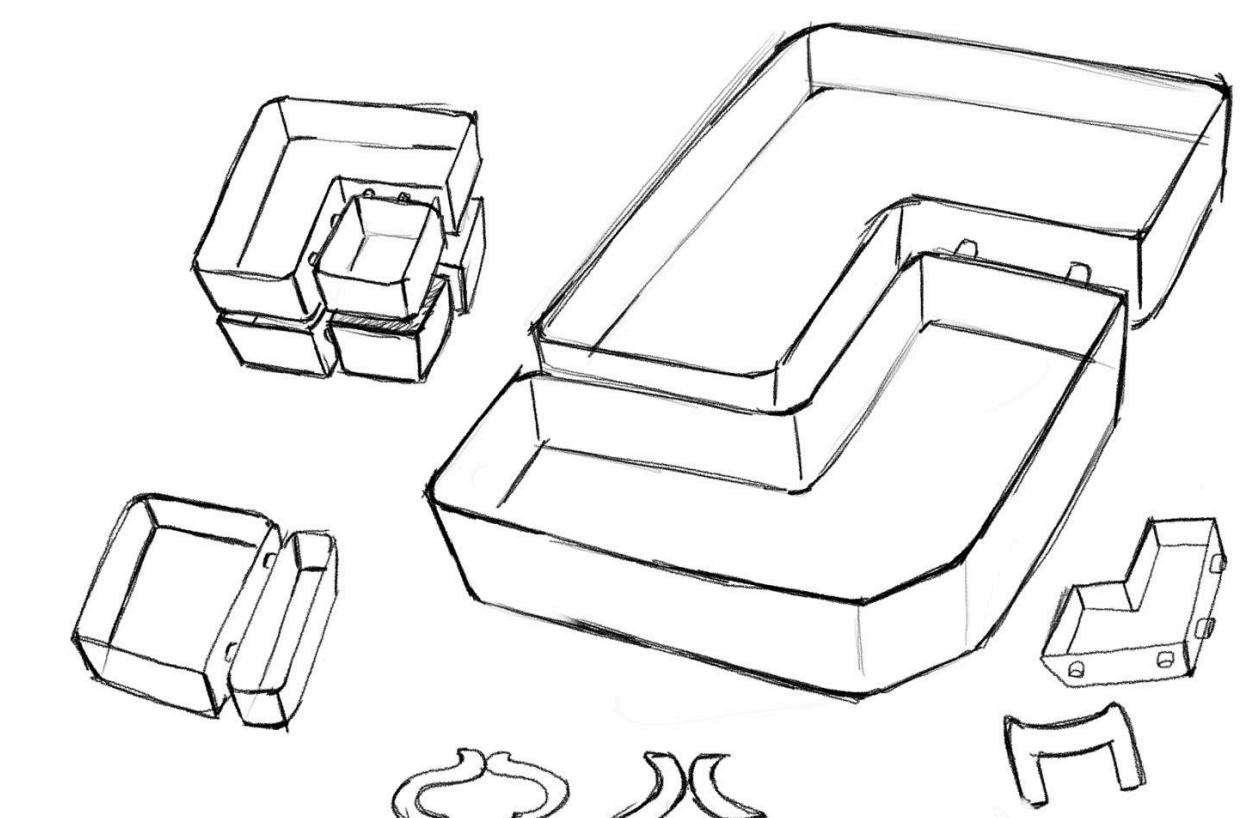
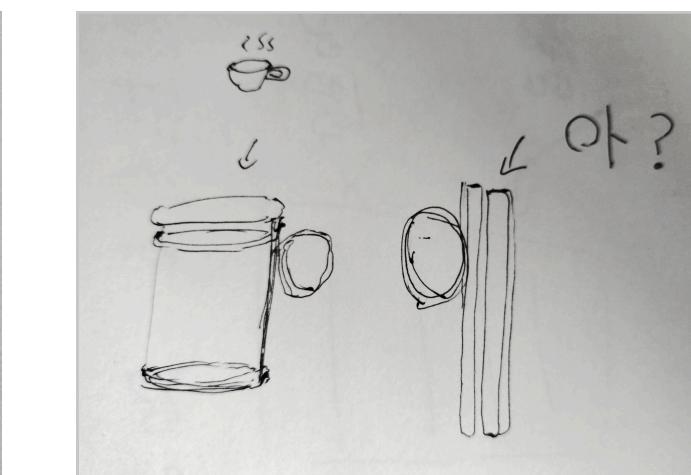
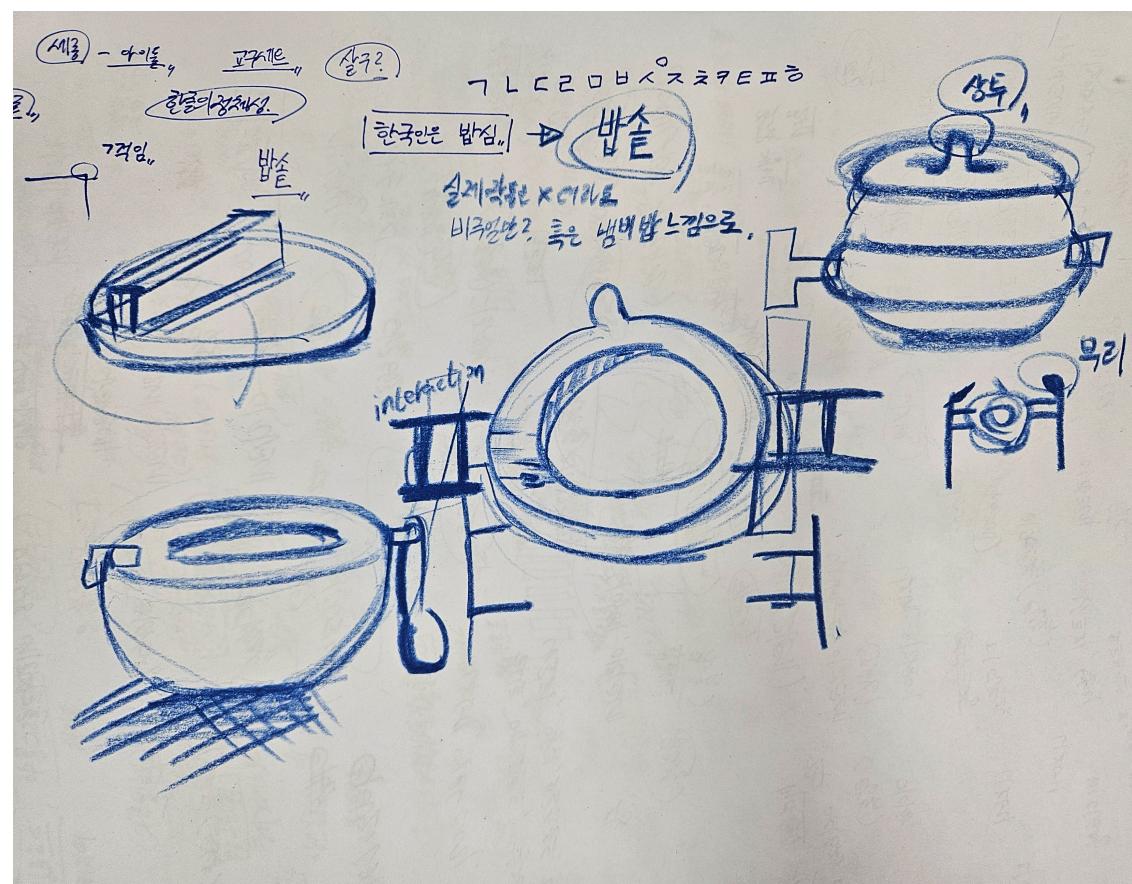
리서치

컨셉 선정

디자인 과정

#### 가족과 함께 식사하는 순간에 사용하는 제품군

家族と一緒に食事をする瞬間に使用する製品群



## 2 아이디어 [가] アイデア [あ]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

### [가]

부모들이 아이에게 음식을 먹여줄 때  
보편적으로 사용하는 소리를 활용한 디자인

부모님이 “아~” 소리를 내어 어린아이에게 음식을 먹여주는  
순간에서 착안하여 스푼과 포크를 디자인 하고자 한다.

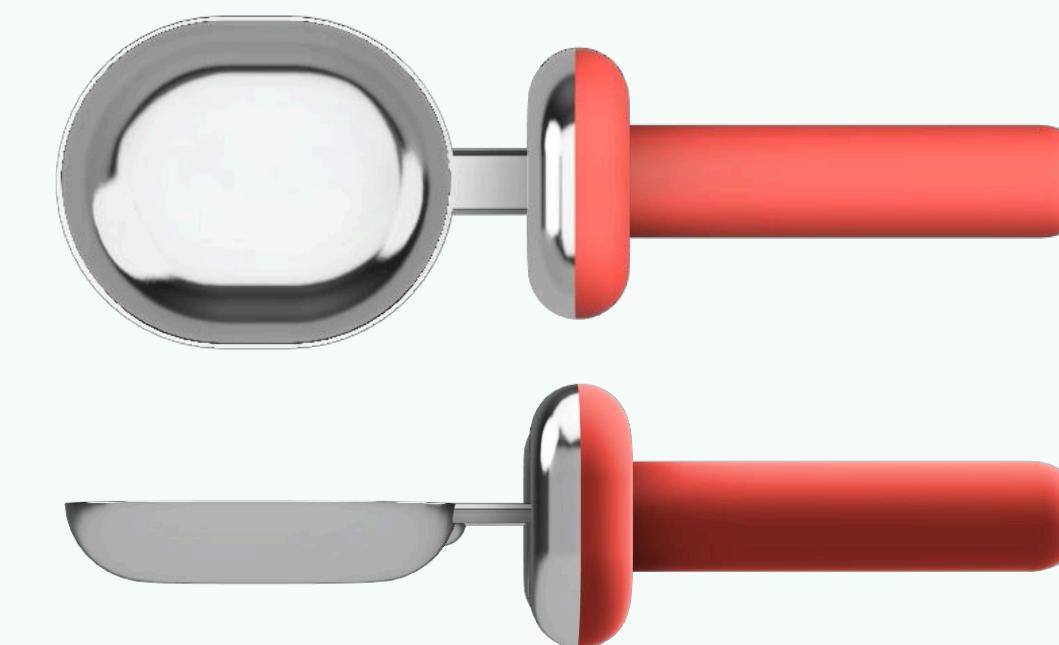
“ㅏ”



### [あ]

親が子どもに食べ物を食べさせるとき、一般的に  
使われる声を活用したデザイン。

親が「ア～」と声を出して幼い子どもに食べ物を食べさせる瞬間から  
着想を得て、スプーンとフォークをデザインしようとしている。



- 아이가 사용하기 쉬운 짧고 둥근 형태로 디자인 함  
子どもが使いやすい短くて丸い形でデザインする。
- “ㅏ”부분의 재질에 변화를 주어 인식하기 쉽도록 함  
「ㅏ」の部分の素材に変化をつけ、認識しやすくする。
- 위에서 보거나 옆에서 보아도 “ㅏ”라는 글자가 보임  
上から見ても横から見ても「ㅏ」という文字が見えるようにする。

## 2 아이디어 [나] アイデア [い]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

[나]

가족과의 식사에서 사람들이 온기를 느끼는 순간  
(밥상보, 소형 테이블)

어릴 적 맞벌이를 하시던 부모님은 항상 저녁이 되어서야 퇴근하셨다. 학교를 마치고 오면 혹여나 내가 배가 고플까, 끼니는 굶지 않을까 걱정이 많으셔서 식탁 위에 밥상보를 포개어 놓은 따뜻한 온기와 함께 식사했다. 이런 우리들의 일상적인 식사에서 정서적인 가족의 온기를 표현하고 싶다.



[い]

家族との食事で人々が温もりを感じる瞬間(テーブルクロス, 小型テーブル)

幼い頃、共働きをしていた両親はいつも夕方になってから退勤した。学校を終えて来れば、ひょっとして私がお腹が空くだろうか、食事は飢えないだろうかと心配が多く、食卓の上にテーブルクロスを重ねておいた暖かい温もりと共に食事をした。こんな私たちの日常的な食事で情緒的な家族の温もりを表現したい。



## 2 아이디어 [다] アイデア [う]

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

### [다]

한글로 채워지는 우리집 밥상 시간 패키지 디자인  
(주방 타이머, 조미료통 등)

가족이 함께 식탁에서 식사 시간을 지키고, 올바른 식사 속도와 예절을 익히도록 돋는 패키지. 세종대왕의 "모두를 위한 글자"라는 철학을 담아, 온 가족이 한글로 함께 식사 문화를 배우는 경험 제공하고자 한다.



### [う]

ハングルで満たされるわが家の食卓時間パッケージデザイン  
(キッチンタイマー、調味料入れなど)

家族が一緒に食卓で食事の時間を守り、正しい食事の速度やマナーを学べるようにするパッケージ。世宗大王の「すべての人のための文字」という哲学を込め、家族全員がハングルで食文化と一緒に学ぶ体験を提供しようとしている。

## 2 아이디어 종합 アイデア総合

팀소개

리서치

컨셉 선정

디자인 과정

[가]

부모들이 아이에게 음식을 먹여줄 때 보편적으로 사용하는 소리를 활용한 디자인

親が子どもに食べ物を食べさせるときに、一般的に使われる声を活用したデザイン

[나]

가족과의 식사에서 사람들이 온기를 느끼는 순간 (소형 테이블, 밥상보)

家族との食事で人々が温かさを感じる瞬間 (小型テーブル、食卓クロス)

[다]

한글로 채워지는 우리집 밥상 시간 패키지 디자인(주방 타이머, 조미료통 등)

ハングルで満たされるわが家の食卓時間パッケージデザイン

(キッチンタイマー、調味料入れなど)

# Thank you

구성원 소개 및 사전 리서치 발표

メンバー紹介および事前リサーチの発表

황종원, 아주희, 박민식, Yumeka, Mahiru, Kou