

동양적 사고 관점에서의 인터페이스 디자인의 고찰 (음양오행이론을 기반으로)

Research on Interface Design Based on Oriental Philosophy

박영목

국민대학교 테크노디자인대학원

Park, YeongMog

Kookmin University Graduate School of Techno Design

keyword : User Interface, Oriental Philosophy

서론

사용자 인터페이스가 최근 디자인 분야에서 중요한 역할을 수행하고 있다. 그리고 이러한 인터페이스를 설계하기 프로세스 및 방법들도 날로 세련되어지고 또한 새롭게 개발되고 있다. 그러나 인터페이스를 개발하기 위한 체계는 주변의 유관 영역에서 적절한 방법 및 프로세스를 도입하여 이제 막 그 체계를 정립해 나아가고 있는 단계라고 할 수 있다. 이는 우리가 지금까지 접해오던 디자인의 개념 및 진행체계가 약 100여년의 역사를 거쳐 오늘에 이르고 있으나 인터페이스의 설계 및 사고 체계는 아직 수 십년을 넘지 못하고 있어, 이로부터도 인터페이스의 설계체계는 아직 불안정한 체계라고 이야기 할 수 있을 것이다.

그리고 특히 디자인 분야에 있어서의 인터페이스 설계의 체계가 불안정하다고 할 수 있는 이유는 아직 디자인 영역의 특성을 반영한 개발체계가 없다는 것이다.

현재 인터페이스의 설계는 인간공학, 산업공학, 정보공학, 인지심리학, 디자인 등 영역의 출신자들이 주로 수행하고 있으며 각자 자신의 종래의 전공분야의 성격이 강한 설계 체계를 가지고 있다. 즉 공학적 배경이 있는 설계자는 분석적이고 해석적인 접근을 하려는 경향이 강하며, 인문과학의 배경이 있는 연구자 및 설계자들은 인지심리학적 경향에서의 설계를 하려는 경향이 강하게 나타나고 있다.

그러나 디자인 영역에서는 이러한 영역들에서 사용되는 접근 방법 및 설계체계를 적절히 이용하려는 단계에 머물고 있다. 그러나 본래 디자인이란 인간에게 쾌적한 도구환경을 제공하는 것을 목표로 하던 영역으로서 여타 학문 분야에 비해 인터페이스의 발전에 있어서도 주도적인 역할을 수행할 수 있는 잠재력을 가지고 있다. 즉, 지금까지처럼 타 학문분야에서 개발해 놓은 기법들을 이용하여 결과를 보다 심미적으로 향상시키는 결과를 내는 단계가 아닌 디자이너들의 도구관에 근거한 나름대로의 인터페이스의 개발관 및 진행체계를 만들어 내야하며 만들어 낼 가능성이 매우 높다.

이러한 디자이너들을 위한 독자적인 체계가 필요한 이유는 디자이너들의 속성에 기인한다. 디자이너들은 타 학문 분야에 비교하여 직관적, 경험적 판단을 중시하며 논리적, 해석적 진행에 어려움을 겪는 경우가 많다. 따라서 디자이너가 현재의 인터페이스 개발 체계를 습득해 나아가며 중간에 적응의 어려움을 호소하고 도중에 포기하는 경우를 연구자는 많이 보

아 왔다. 그리고 현재 인터페이스의 연구가 특정 기관 및 단체에 편중되어 있는 사실도 이를 반증한다.

본 연구에서는 이렇듯 디자인 영역의 특성을 고려한 인터페이스의 설계 체계를 모색하기 위한 방법으로 동양적 사고, 그 중에서도 음양오행의 이론을 빌어 그 가능성을 모색하고자 한다. 그 이유는 대부분의 동양적 사고가 분석적이고 해석적이지 않으며, 다분히 직관적이고, 이해보다는 깨달음을 추구하고 있다는 것과 음양오행 자체가 음양상호간의 관계 혹은 오행상호간의 관계 및 작용으로 모든 세상사를 모두 풀이할 수 있는 강력한 상호대응 원리라는 것이다. 그리고 무엇보다 동양의 도구제작인(디자이너)에게 걸 맞는 사고체계를 제공하여 주리란 기대감 때문이다.

음양오행의 원리

음양오행(陰陽五行)이란 음과 양이 분리되기 이전의 상태에서 음과 양이 분리되었다고 한다. 표1은 음과 양의 성질을 비교하여 놓은 것이다.

	양(陽)	음(陰)		양(陽)	음(陰)
물질적 또는 정신적	단단하다	부드럽다		밝다	어둡다
	생물	광물		활발하다	침체하다
	여름철	겨울철		봄철	가을철
	나무	암석		불	물
	남자	여자		소년	노인
	희망	절망		미래	과거
	시간	공간		기쁨	슬픔
	지혜	우치		정령	사귀(邪鬼)
	부자	빈자		시작	종말
	얼굴	뒤통수		등부분	배부분

[표1. 음양의 성격 / [음양오행]에서 인용 남필 박주현.1997]

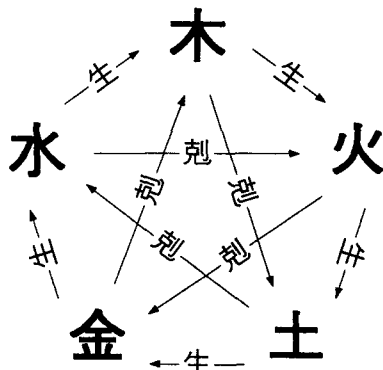
그리고 음과 양은 고정되어 있는 것이 아니라 끊임 없이 순환한다고 한다. 그리고 그 순환은 純陰인 水, 陰中之陽인 金, 陰陽中和인 土, 陽中之陰인 木, 純陽인 火로 이어지며 순환한다고 하였다. 이 다섯 가지를 행이라 하여 음양오행이라 한다. 표2는 오행의 성질을 비교해 놓은 것이다.

그리고 이 오행은 서로를 돕기도 하고(相生), 극하기도 하며(相剋) 천지간의 조화를 이룬다고 하였다. 이 상생, 상극의

관계를 그림 1로 그려보았다.*1

	木	火	土	金	水
기몬형	나무	불	흙	비위	물
오 색	靑	赤	黃	白	黑
계 절	春	夏	四季	秋	冬
인 생	소년기	청년기	중년기	장년기	노년기
자동차	가속기	엔진	변속기	브레이크	윤활유
컴퓨터	입력 장치	모니터	메모리, 램	롬	출력 장치
S/W	게임	스프레드시트	데이터베이스	사전류	OS

[표 2. 오행의 성격 / [음양오행] 에서 인용. 남월 박주현, 1997]



[그림 1. 오행의 상생과 상극의 관계]

음양오행적 관점에서의 인터페이스의 개념

지금까지 음양오행의 기본적인 원리에 대하여 살펴보았다. 그렇다면 이 음양오행으로부터 인터페이스를 어떻게 설명할 수 있을까. 기존의 인터페이스 설계의 목적 및 개념은 인간과 도구와의 사이에 존재하는 거리(갭)를 줄이거나 없애는 데에 그 목적을 두고있다. 이 거리감을 발생시키는 원인을 '문제'라고 규정하고 어떻게 하면 이 문제를 없앨 수 있을까가 인터페이스 설계의 주된 목적이었다.

그러나 음양오행의 사고를 대입하면 음과 양이 있어 음이나 양이 지나치면 균형이 상실되어 불안정한 상태가 되고, 음이 지나치면 양이 강화되고 양이 지나치게 강화하면 음이 발생하여 서로 균형을 맞추려고 한다는 것이다.

이 개념을 인터페이스에 적용하면 인간과 도구와의 관계를 '문제 발견'이라는 관점으로 보는 것이 아니라 '균형이 맞는 안정된 상태'를 지향하는 인터페이스로 생각할 수 있다. 따라서 문제란 있을 수 없으며, 단지 균형이 안 맞는 상태가 있을 뿐이라는 것이다. 그리고 이러한 균형이 안 맞는 상태의 원인을 규명하여 균형을 맞추어 주는 방식으로 안정된 상태를 지향하면 되는 것이다. 그러나 실제로 개발 프로세스에서 '문제'가 없다고 하는 것은 개발자를 상당히 곤란하게 만드는 것으

로 이제까지의 사고 체계로부터 구체적인 접근 방법을 찾는 데에는 상당한 노력과 시간이 필요할 것으로 예상된다.

단 '문제'를 찾아 해결한다는 사고는 그 '문제'를 발견하는 주체에 따라 달라질 수 있는 것으로, 만일 인간과 도구와의 관계에서 도구에게 문제를 발견하라 한다면 도구는 아마도 인간의 측에서 보다 많은 문제를 발견해 낼 것이다. 따라서 인터페이스의 궁극적인 목적이 저슬림이 없는 도구환경의 조성에 있다면 '문제'를 제거하는 방법보다는 환경과의 융화가 보다 바람직하고 분명한 해답이라고 말할 수 있을 것이다.

음양오행의 원리를 적용한 인터페이스 개발의 가능성

음양오행의 원리를 실제로 인터페이스의 설계에 어떻게 응용할 수 있는가도 아직은 상당히 어려운 과제이다. 여기에서는 그 가능성만을 찾아 다음과 같이 제시하였다.

어린이를 위한 CD-ROM 등이 많이 개발되고 있다. 그리고 부모들은 어린이에게 교육적인 도움이 될까 싶어 구입을 한다. 그러나 실제로 어린이들은 그러한 CD-ROM을 한두 번 재미로만 쳐볼 뿐 내용에 지속적인 관심을 가지지 않는다. 이러한 경우는 우리의 주변에서 흔히 볼 수 있다. 그 이유를 음양오행적 관점으로 해석하면 CD-ROM이라는 것은 그 내용이 각인이 되어있듯이 고정 불변이므로 오행 중 금(金)에 해당한다고 볼 수 있다. 그러나 어린이는 오행 중 목(木)의 기능이 왕성한 세대이다. 따라서 CD-ROM의 고정된 내용에 곧 흥미를 잃을 수밖에 없다라고 해석할 수 있다. 그리고 목의 기운을 흥하게 하는 것은 水生木(물이 나무를 생하게 한다) 이므로, 이 경우 어린이의 흥미를 보다 지속적으로 끌기 위해서는 물이 흐르듯이 유연하고 다양하게 안의 내용이나 전개 방식을 디자인 하면 될 것으로 예측할 수 있다.

결론

이제까지 음양오행의 원리를 이용하여 별로 체계적이고 논리적이 못하며, 방증성이 없는 논리로 디자인 영역에서의 인터페이스의 체계의 수립에 대한 가능성을 모색하여 보았다. 그러나 정확한 해답을 찾는 연구가 아닌 가능성의 모색이라는 관점에서는 음양오행과 같은 동양적 사고체계가 디자인 그리고 디자이너들에게 많은 유익한 지식과 새로운 방향을 제시할 수 있다는 가능성을 찾는 데에는 큰 도움이 되리라고 생각할 수 있다. 그리고 향후 보다 심도 있는 연구로 '가능성'에서 '유용'으로 발전시켜야 할 것이다.

참고문헌

남월 박주현, 알기쉬운 [음양오행], 동화사, 1997.

남월명리학당 <http://my.netian.com/~ejarchi>

유니텔 역학한마당 <http://users.unitel.co.kr/~unilore/역학한마당.htm>

*1 1997. 남월 박주현 알기쉬운 [음양오행]의 내용을 인용한 것임