

인간의 몸과 제품의 상호결합에 관한 연구

A study on Inter-Combination Between Human body and Products

진선태, 박영목

국민대학교 디자인대학원

Keyword: Human Body, Inter-combination, Mobility, Symbiosis

Jin SunTai, Park YeongMog

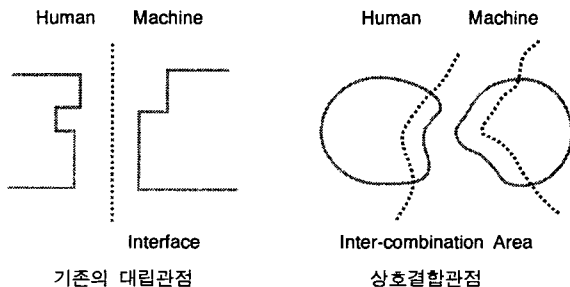
Graduate School of Design, Kookmin University

1. 연구의 목적 및 방법

현재 우리들은 모바일폰, 노트북PC, PDA같은 제품들을 우리 몸에 지니고 다니며 생활하고 있고, 사이버 상에서는 아바타(Avatar)라는 분신이 우리들 육체를 대신해 돌아다니고 있다. 이것은 결국 인간의 몸과 제품의 결합의 문제라 할 수 있다. 이렇게 인간의 몸에 물리적으로 붙으며 아울러 정신적 결합의 의미를 가지는 것을 인간과 제품의 결합이라 할 때에 이런 제품들에 대한 분석과 유형들을 알아볼 필요성이 있다. 따라서 고대로부터 지금까지 인간의 몸과 결합되어 온 도구나 제품을 살펴보면, 인간의 몸과 제품을 상호결합관점에서 바라보아 이러한 제품의 정의와 유형, 특징들을 찾아나갈 것이다. 이는 인간의 몸과 제품과의 상호결합관계를 통한 인간 몸을 주위로 생겨나는 제품에 대한 현상적 개념정립과 앞으로의 제품방향제시에 도움이 될 것으로 본다.

2. 인간과 제품의 상호결합관점

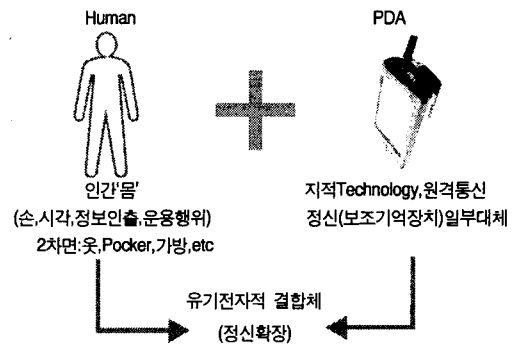
현재 우리주위에는 포스트모더니즘의 혼성모방, 소비문화의 육체치장경향과 테크노 문화의 사이버펑크, 사이버틱한 제품의 등장 그리고 정보유목민문화에 의한 접속 가능한 네트워크 정보기기들이 생겨나는 조류와, 인간과 제품의 경계가 사라지고 사이보그적으로 합쳐지는 현상이 벌어지고 있다. 또한 인간의 육체와 정신은 제품의 기계적 속성에 맞도록 적합해지고, 반대로 제품은 인간적인 것으로 변화되어 가는 경향이 있다. 이렇게 인간과 제품은 서로 공생관계처럼 '상호결합(Inter-combine)'한다'라고 볼 수 있다. 기존의 인간과 기계사이 는 이미 분리되어 있는 상태에서 인간과 기계사이의 차이성을 인정하며 서로의 갭(gap)을 맞추어 가는 소극적 관점이다.



[그림1 인간-기계의 접합지점의 관점변화:연구자모델]

하지만 인간과 기계의 상호결합(Inter-combination)관점으로 볼때에는 인간과 기계는 일체화된 시스템으로써, 서로의 구조

에 있어 적합성 영역이 유연하게 되어 유기적 형태로서 결합한다. 결국 적합화된 몸과 제품의 인터페이싱(Interfacing)이 가능하여 유기적 결합체로서 교통신호가 잘 지켜지는 원활한 소통행위가 이루어 지는 것으로 보는 것이다.



[그림2 인간과 물리적제품의 상호결합원리:연구자분석]

3. 상호결합제품의 정의와 유형

기존의 인간과 제품의 관계와 상호결합하는 제품과의 관계비교를 통해서 다음과 같은 특징을 찾아볼 수 있다.

기존의 제품과 인간의 관계	상호결합 제품과 인간의 관계
소극적인 관계 이동성의 약하다 몸일부분과 관계 비항시성(非恒時性) 물리적 거리가 단편적이다 몸과 친밀성이 낮다	적극적 관계 이동성이 강하다 몸 전체와 관계한다. 항시성(恒時性) 물리적 거리가 가깝다 몸과 친밀성이 높다.

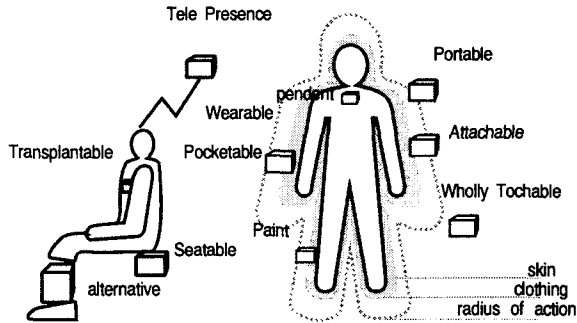
[표1 사람과 인간의 관계:연구자분석]

상호결합하는 제품에 대한 정의는 다음과 같이 내릴 수 있다
 -인간의 신체는 필수적으로 그리고 정신과 결합되어 있는 제품이다
 -인간과 결합하여 물리적,정신적 의미를 나타내고 있는 제품이다.
 -인간과 결합하여 그 속성이 물리적인 정신적이든 남아 있는 제품이다.
 -인간의 신체와의 접촉을 전적으로 의지하여야만 성립되는 제품이다.

-사물의 크기나 형태가 인간의 '몸'에 맞게 적합화되어 있는 제품이다.

-인간의 신체를 매개로 해서 이동성을 갖는 제품이다.

-인간신체가 소멸되어 가상형태로 확장되어 신체를 대신하고, 정신과 결합하고 있는 제품이다.



[그림3 결합방식별 제품유형:연구자모델]

제품의 유형은 인간의 신체에 따라 머리,얼굴,목, 등,어깨,가슴, 배,팔, 허리, 손, 다리, 발등에 붙는 신체부위별 분류와, 인간 몸과 대응되는 결합방식에 따라 유형화시킬 수 있다.

4. 상호결합제품의 특징

(1) Body Friendly화

인간의 '몸'이라는 준거(準據)를 획득하기 위해 인간의 몸과의 물리적 거리를 좁히려는 경향이 커져 가고 있다. 단순한 휴대에서 부착,착용,교착,이식으로 결합강도와 거리가 가까워 지거나 아예 원격현존(遠隔現存)으로 탈체화(脫體化)되고 있으며 그러한 추세는 점점 더 강해져 갈 것으로 보인다.

(2) 제품인프라에 의한 인간침투

우리 인간의 몸에 이미 존재해 있는 제품들을 통하여 우리 몸에 접근하여 오는 특징으로써 오래 전부터 써온 안경이라는 제품을 통하여 라디오가 부착된 스포츠안경, HMD(Head Mount Display)같은 형식의 제품출현을 볼 수 있다. 인간과 사용빈도나 친밀성면에서 우위를 점하고 있는 인프라적 제품들과 결합하여 새로운 제품의 출현에 대한 거부감을 없애고, 몸 관련 제품아이템이 이러한 침투에 의해 다양해 지고 있음을 알 수 있다.

(3) 기능의 중층화(中層化)

인간의 몸에서 할거(割據)하기 위한 제품들은 물리적 최소화 속에서 다양한 기능을 실현하는 특성을 가지면서 인간과 결합되는 특성을 가진다. 모바일 폰의 키패드가 여러 기능키로써의 역할을 하거나 문자입력,지불기능,MP3연주,달력,메모,게임,인터넷접속 등이 가능한 하나의 작은 PC개념으로 발전해 가는 기능적 중층화 특징을 보인다. 장소적 인접성과 의미적 인접성을 통해 인간의 몸과 결합하기 위한 제품들의 간편화된 기능의 최대화 속성이라고 볼 수 있다.

(4) 제품의 지능화

인간의 몸과 결합하기 위해 좀 더 지능적인 속성을 가지게 된 것으로 기술적 진보, 제품간 통신, 화상캠 부착, 자동인식기능 같은 변화가 일어난다. 제품의 지능화에는 첨단기술이 작은 몸체에 담겨져 가는 양상을 보이고 있으며, 좀더 현실하고 작

고 스마트한 기기들로써 인간과 함께 이동성의 의미를 충실하게 실현하는 특징을 가지고 있다.

(5) 제품간 군집교신화(群集交信化)

결합 제품들은 서로간에 뛰어난 통신기능을 이용해 교신하며, 외부와 네트워크적으로 군집을 형성해 가고 있다. 인간이 도구에 의해 확장하듯이 인간의 몸에 침투한 제품은 외부의 다른 제품들과의 유대성을 가지고 확대해 가는 양상을 보이는 것이다. 인간과 결합한 외부이동적 기기로서 메인기기의 필요성을 가져야 하거나 비슷한 제품들간의 유대를 통하여 제품의 특성을 키워야 하는 네트워크의 체제가 만들어지는 것이라 볼 수 있을 것이다.

(6) 외향발산적(外向發散的) 의미의 획득

인간의 몸과 결합되면 인간신체를 통해 발산되는 신체의모적성향을 직시하게 됨으로써 치장성을 가지게 된다는 것이다. 이러한 속성은 제품이 정지되어 있거나 독립적으로 있을 때에 보여지는 외형의 질과는 틀린 적극적 의미의 보여주기로서 작용하는 것이다.

(7) 육체모사와 의사(擬寫)행동

가상현실과 원격현존의 상태는 물리적 존재가 아니라 새로운 탈육체를 필요로 하기 때문에 아바타라 불리는 가상의 공간에서의 대리육체를 통해서 인간사회의 면면들을 흉내내고 우리 자신의 행동과 이미지를 대신 표현해주는 역할을 수행하고 있다. 가상제품들은 자신들이 가지고 있지 않은 인간의 육체라는 유기적 형태를 모사(模寫)하고 있으며, 그 가상육체를 통해 인간의 행동을 의사적(擬寫的)으로 대리표현하고 있다.

5. 결론

인간의 몸과 제품의 상호결합관점에서 바라볼 때의 유용성은 인간과 도구의 관계를 일체화된 매칭관계로 볼 수 있다는 것이다. 고대의 도구로부터 지금 현재의 몸과 관련된 제품들을 살펴봄으로써 다양한 형식으로 점점 더 인간의 몸에 가까워져 가고 있으며 특징으로서 인간과 닮아가고 있음을 알 수 있었다. 따라서 인간의 몸과 결합한다고 하는 제품들은 물리적으로는 이미 인간 몸과 가까워진 존재이고, 앞으로는 가상적 형태의 결합이 더욱 많아질 것으로 보인다. 향후과제로서는 물리적 측면이 아닌 정신적 친밀성이란 측면에서의 인간과 제품의 결합에 대한 접근이 필요 할 것으로 보인다.

참고문헌

Abraham Moles; 엄광현역,키치란 무엇인가?,시각과 언어,1996
 Jacques Attali ,1998, Dictionaire du Xxle siecie ,Librairie arthème Fayard, Paris
 Kevin Warwick,1997,March of the Machines,Peter Tauber Pr
 Claudia Springer,1996,Electronic Eros: Bodies and desires in the postindustrial age,University of Texas Pr
 Ray Kurzweil. 채윤기역,21세기 호모사피엔스.나노미디어,1999
 김민수,멀티미디어 인간이상은 이렇게 말했다,생각의 나무, 1999
 이거룡의,몸 또는 육망의 사다리,한길사,1999
 홍성태외.사이보그.사이버컬처.문화과학사,1997