

디자인에 있어서 'Fun-재미'의 발생과 적용에 관한 연구

A study of Occurrence and Application of 'Fun-interestingness' through Form-Giving

김유진

한국기술교육대학교 디자인공학과

Kim, Eugene

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

이동연

한국기술교육대학교 디자인공학과

Lee, Dong-Yeon

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

• Key words: Design, Artifacts, Fun, Interestingness, Experience

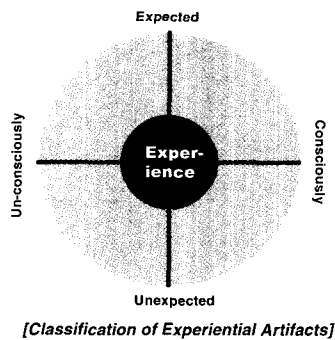
1. 머리말

인간은 인공물에 대한 지각과 인지과정을 통해 감각과 사건에 대해 의미를 부여하거나 특정 감정의 상태를 경험하게 된다. 때론 좋지 않은 디자인의 인공물로부터 불쾌한 감정상태를 경험하기도 하지만 대부분의 디자인은 인간에게 즐겁고 쾌적함을 제공하려는 목적을 가지고 있다. 인공물은 계속되는 기술의 범람 속에서 더욱 접하기 어려워지고, 인간 스스로가 관계를 회피하고 있는 지금의 시점에서 인공물로부터 'Fun-재미'의 발생은 현대 디자인에 있어 놓쳐서는 안될 요소로 다루어지고 있다. 더 이상 인공물은 인간과의 관계에서 긴장하거나 스트레스를 주어서는 안된다. 이러한 배경에서 'Fun-재미'를 키워드로 하여, 인공물에서 'Fun'의 발생요소는 무엇인지?, 그리고 거기에는 어떤 알고리즘 혹은 메커니즘이 존재하는지? 를 밝힘으로서 디자인(Form-Giving)함에 있어 'Fun-재미'를 어떻게 하면 조형언어로 적절히 적용·표현할 수 있는가를 제시하는 것을 주된 연구목표로 삼고있다.

2. 경험에 의한 인공물의 분류

우리가 현실세계에서 접하게 되는 인공물은 대부분 기존의 경험 안에서 재인(Recognition) 되는데, 여기서 인공물의 새로운 형태 또는 인공물과의 관계에서 새로운 경험이란 이미 알고 있는 형태 또는 이미 알고 있는 경험 안에서 의식적·무의식적으로 기존의 경험들을

재발견하는 상황 안에서 나눌 수 있다. 즉 현재에 나와있는 인공물들과 앞으로 만들어질 인공물들을 경험의 범주 안에서 기대되는 정도와 의식의 정도에 따라 분류할 수 있다. 즉 인간이 인공물과 마주쳤을 때-관계를 할 때- 인공물로부터 'Fun-재미'의 발생은 경험(Experiential)의 영향이 크다고 볼 수 있으며 그러한 기준에 따라 인공물을 분류하면 그림3과 같이 나타낼 수 있다.



[그림 3] 인공물의 분류

3. 인공물로부터 'Fun-재미'의 수용과정

인간이 인공물을 인지할 때에는 수많은 영향요소간에 서로 복잡한 관계가 있다. 조형으로부터 Fun감성의 발생은 기억, 사고, 학습을 통한 경험과 직관적 요소, 그리고 인간내면의 심리적 상태로써 형태지각 또는 재인 과정의 복잡한 관계 속에서 이루어진다. 인공물로부터 'Fun-재미'를 수용하는 과정을 세 가지의 경우로 나눌 수 있는데, As seeing(보자마자), As using(사용함으로써), As making(사용자에 의한 가공)을 통해 'Fun-재미'를 찾을 수 있다고 하자. 여기에서는 '지각과정에서 경험되는 인공물(제품)과 사용자 간의 관계' 속에서 'Fun-재미'가 발생하는 경우를 인공물의 조형적 특성에 따라 나누고 있다.

4. 'Fun-재미'의 발생을 위한 이론적 도입

4.1. 심리적 에너지

디자이너들은 인공물의 추상적이고 언어적인 의미를 조형적 해석으로 다룰 필요가 있다. 때문에 언어적 유희 구조에 따라 'Fun-재미'를 일으키게 하는 메커니즘을 조형에 적용시켜 볼 수 있다. S. 프로이트는 그의 저서 [농담과 무의식의 관계]에서 농담-기술의 본질은 심리적 비용(Phychischer Aufwand)²⁾의 절약에 있다고 보고 이러한 과정을 통해 호감(好感)을 얻을 수 있다고 하였다. 이는 언어적 농담의 메커니즘을 조형 언어에 적절히 적용할 수 있는 단서를 남기고 있는데, 그가 제시한 농담의 기술에서 '무의미의 사용'과 '절제'의 과정을 조형에 적용한 것이 그것이다. 여기에서는 호기심이라는 내러티브(narrative) 구조가 적절히 쓰이고 있다. 즉 생략과 축약이라는 가공을 통해 호기심을 발생시키면서 그에 따라 인간 내면의 심리상태는 잠시 경직되었다가, 그 호기심이 해결됨과 동시에 당혹과 무의미는 'Fun-재미'로 의미화될 수 있다.

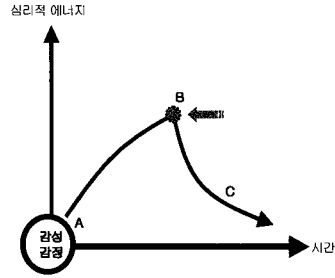
4.2. 인공물과 심리적 에너지

인공물의 형태 또는 상황의 인지에 있어서, 인간은 기존의 기대(잠재된 기대와 의식적 기대)와 지식으로부터 무엇인가 재인(Recognition)을 위한 연결고리를 찾으려 애쓰는 과정을 거치게 된다. 이 과정에 소요되는 시간이 너무 길어지면 지나치게 강한 스트레스를 받게 되기 때문에 적당한 증가치(AB)를

1) 베른트 뢰베하, 이병중, 인더스트리얼 디자인, 조형교육, 2000

2) 본 연구에서는 '심리적 에너지'로 사용하고자 한다.

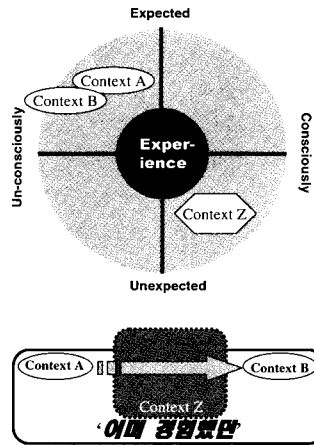
디자이너는 설정해야 한다. 즉 설정된 지점 (B)·서로 연결되지 않아 심리적 에너지가 증가된 시점·에서 디자이너는 무엇인가 인식의 연결고리(링크)를 만들어주어 증가된 심리적 에너지를 급감시켜야 한다(BC). 이 과정에서 수용자는 감성적인 경험을 하게 되는데, 여기에서 바로 'Fun-재미'를 경험하게 된다.



[그림 4] 심리적 에너지의 증감

5. 'Fun-재미' 발생 모형 제시

여기에서 심리적 에너지를 통해 'Fun-재미'를 포함하는 감성적 경험을 일으키게 하는 발생모형을 살펴보자.



[그림 5] 맥락의 이동

5.1. 맥락의 이동

앞서 분류한 인공물로부터 디자이너는 맥락 (Context)³⁾을 설정해야 한다. 설정된 맥락에 속한 인공물은 디자이너와 사용자 모두 이미 경험했던 인공물이고 심리적 에너지의 소모가 없이 직관적 또는 무의식적으로 인식과 재인이 이루어진다.

5.2. Framework ; 분리, 교집합, 제거/축약, 복구/결합-분리

설정된 맥락을 구성하는 개별 요소들을 분리시켜 각각의 분리된 요소와 인간 경험과의 모호함을 유도시켜야 한다.

이러한 분리의 과정을 통해 인간은 적잖은 심리적 에너지를 소비하게 된다.(심리적 에너지의 상승)

-교집합

하나의 맥락 안에서 분리된 각 요소들의 관계를 서로 다시 조합한다. 이 과정에서 디자이너는 가공대상·증가된 심리적 에너지를 급감시킬·을 선택할 수 있다.

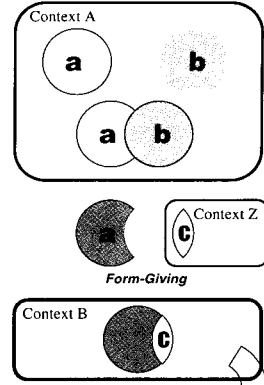
-제거/축약

가공하고자하는 요소를 제거 또는 축약시킨다. 이 부분에서 심리적 에너지는 최대치가 된다.

-복구/결합

축약되었거나 제거된 요소를 4사분면의 이의(異意)적 맥락의 인공물에서 복구시킬 요소를 선택해 결합시킨다. 4사분면의

인공물 역시 이미 경험했던 상황 또는 형태이어야 한다. 다만 잠재적이고 의식적인 추론의 과정이 필요하다. 이때 결합된 요소를 포함하는 인공물은 그 목표가 완벽해야 한다. 즉 형태 또는 그 사용성이 원활해야만 'Fun-재미'를 유도할 수 있다.



(표 1) Framework

GOAL		CONTEX
Funny to be SEEN	형태의 구성	제거 · 축약
Funny to WORK	기능 및 용도	
6. 맥락의 INTERACTION	경험감각 · 의적표상	결합 Feedback

위와 같은 과정을 통해 'Fun-재미'의 발생의 메커니즘을 제시하였다. 그러나 여전히 그것이 눈에 보이지 않는 인간의 내면의 문제이며, 각 수용자에 따른 개별적인 여러 기준들이 있을 수 있기 때문에, 그것을 가시화하는 기준의 범위와 방법을 찾는데 매우 어려움이 있다. 다만 본 연구에서는 앞서 밝힌 바와 같이 '더 이상 인공물은 인간을 긴장하게 하거나 스트레스를 주어서는 안된다'는 취지에서 'Fun'을 키워드로 하여 익살적인 'Fun-재미'가 아닌 인공물과 인간의 관계에서 뚜렷한 관계적 목적을 가진 'Fun-재미'를 통해 인공물이 지금까지 가지고 있던 염속함, 냉정함을 조금이나마 해결하고자 한다. 향후 구체적인 모형의 구축하고 실험을 통해 체계적인 'Fun-재미'발생 및 디자인 가이드라인을 제시하고자 한다.

참고문헌

- Sigmund Freud, 임인주 역, **농담과 무의식의 관계**, 열린책들, 1998
- 宇波彰(우나미 아끼라), 이순혁 역, **유혹하는 오브제**, 판국제, 1994
- 베르트 뢰베하, 이병중, **인더스트리얼 디자인, 조형교육**, 2000
- 오창섭, **디자인과 키치**, 토마도, 1997
- 博報堂生活統合研究所編, **五感의 시대**, 프레지던트사, 1994
- 유명화, **놀라움과 사후추정이 인지적 재미에 미치는 영향**, 연세대학교 석사논문, 2000
- Zijl, I. van. **Droog Design 1991-1996**, Centraal Museum, Utrecht, the Netherlands 1997.
- Overbeeke, C.J., Djajadiningrat, J.P., Hummels, C.C.M. and Wensveen, **AUGMENTING FUN and BEAUTY: A Pamphlet**, Proceedings of DARE, Industrial Design Engineering, TuDelft, 2000

3) 'Fun-재미'를 발생시킬 인공물의 형태의 구성 또는 실질적인 기능과 사용환경(사용자 경험)을 포함한다.