

Ethnography Methods 활용 디자인 실험 연구

Study on design experiment with Ethnography Methods

김종진

인제대학교 대학원 디자인학과

Kim, Jong-Jin

Graduate school, Dept. of Design, INJE

유연식

인제대학교 디자인대학

Yoo, Yeon-Sik

College. of Design, INJE

• Key words: Deign Process, Design Methods, Ethnography Methods

1. 연구의 목적

Ethnography[이하 EG]란 민족지, 민족지학으로 번역되는 문화 인류학의 한 방법이다. 문화인류학자들이 생소한 문화를 연구하기 위해 실제 그 민족이 살고 있는 곳에 직접 가서 그들의 사회적 관습과 행동양식에 관한 자료를 수집하는 기법이다. 디자인 분야에서는 1990년대 중반 더블린 그룹 등에서 비디오를 이용한 Video Ethnography를 사용자 관찰에 활용했다.

본 연구에서는 EG Methods를 중심으로 사용자 관찰과 관련된 기법들을 사전 조사하여 각 기법의 특성에 대한 사전 연구를 통하여 표1과 같이 연구 단계별로 나누어 정리하였으며 이를 토대로 적용 실험을 실시하여, 실제적인 디자인 도구로서 활용 할 시의 장단점 파악 및 보다 발전적인 디자인 분야의 사용자 연구 방법을 모색하고자한다.

2. 연구내용 및 방법

2-1. 연구내용

본 연구에서는 EG를 중심으로 아래와 같은 1차적 정리내용을 실험에 적용하였다.

1단계, Understanding Context, 정황의 이해.

- Self Camera, Shadow Tracking, Town Watching, Pocket Story, User Diaries

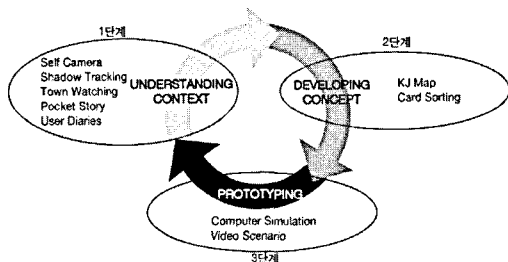
2단계, Developing Concept, 컨셉의 발진.

- KJMAP, Card Sorting

3단계, Prototyping, 원형, 전형의 개발.

- Computer Simulation, Video Scenario

[표 1] EG Methods를 중심으로 정리한 사용자 연구 기법



일반적인 디자인 프로세스는 사용자 요구분석, 디자인스타일링, 모델링의 순서로 이루어진다. 위의 실험3단계는 디자인 프로세스중 사용자 Needs 연구에 해당되는 과정으로서 디자인 스타일링의 전 단계를 다룬다. 대부분의 사용자 중심 사례연구가 대상의 관찰, 관찰내용 분석, 모델링의 단계로 이루어져 있는 것을 참조하여 EG를 활용한 디자인 실험에 적절한 단계로 설정한 것으로 이 내용에 따라 활용실험을 진행 한 후, 각 기법의 활용 장단점을 파악하는 것이 연구내용 이다.

2-2. 실험방법

1. 실험 주제 - On-line Communication & Mobile을 주제로 한 새로운 디자인 개발
2. 실험대상 - 제품디자인 전공 2년차 대학생 30명
3. 실험의 단계와 기간 - 표2

[표 2] 실험의 방법과 기간

방법	기간
Understanding Context	3주
Developing Concept	3주
Prototyping	2주
설문지	프로토타이핑 후

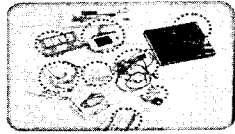
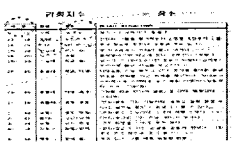
3. 실험내용

3-1. Understanding Context

사용자의 정황을 이해하고 니즈를 도출하는 단계이다. EG의 대표적인 방법은 참여관찰과 심층인터뷰 이지만, 여기서는 짧은 시간에 사용자를 관찰하기 쉽고, 실험주제를 잘 파악할 수 있는 방법 5가지를 실행했다. Shadow Tracking, Self Camera, Town Watching, Pocket Story, User Dairies. 이상의 방법들을 설명하고 장단점을 파악하고자 했다.

[표 3] 기법 활용내용 및 결과

관찰방법과 장단점	실험사례 부분사진자료
<p>Shadow Tracking</p> <p>장점 -주로 지정된 위치에서 사용하지 않는 제품의 관찰에 유용하며, 특정한 행위나 장소에 맞게 사용하기도 유용하다.</p> <p>단점 -디테일한 사진촬영이 어려우며 관찰대상의 주관적인 시점이 부족한 점도 있다.</p>	
<p>Self Camera</p> <p>장점 -사적인 부분의 수위를 잘 조절해서 찍기 때문에 집안과 같은 개인적인 환경에서의 관찰에 매우 유용한 기법이다.</p> <p>단점 -주관적인 관점에서 찍힌 사진들이기에 초점이 한곳으로 몰리는 경향과 니즈를 도출하기에 힘든 사진이 많다는 점이다.</p>	
<p>Town Watching</p> <p>장점 -전체적인 배경을 알 수 있다</p> <p>단점 -관찰자가 잘 알지 못하는 거리 일 경우 파악하지 못하는 부분이 많다.</p>	

Pocket Story	
장점 - 개인의 취향과 관심사, 전반적인 유행을 알기 쉽다. 단점 - 소지품에서 행태를 유추해야 하므로, 오류가 생기기 쉽다.	
User Dairies	
장점 - 연속되고 반복되는 일상에서 사용자의 니즈를 파악하기에 유용한 방법이다. 단점 - 사진이 없어서 상황을 상상하여 이미지화 시켜야 한다.	

● 1단계 실험연구결과

실험 결과 각 각의 기법은 장단점을 가지고 있는 관계로 하나의 기법을 사용하기 보다는 상황에 맞는 복수의 기법을 선정하여 사용하는 것이 좋다.

Understanding context 단계에서의 문제점은 상황해설의 부정확성이다. 사진을 찍는 것에 집중되어 그 당시의 상황에 대한 해설이 정확하지가 않다. 상황해설의 부정확성은 관찰인원을 조절함으로써 해결할 수 있다고 생각한다. 2인1조라 가정한다면, 한명씩 사진촬영과 기록을 전담함으로써 사진데이터와 상황해설의 두 가지를 다 얻을 수 있을 듯 하다.

많은 양의 니즈를 도출한 관찰자들은 자신과 친한 사람을 관찰했다는 점에서 공통점을 가지고 있다. 자신과 친한, 자신이 잘 알고 있는 사람을 관찰함으로써 상황을 보고 파악할 때 관찰대상의 행위를 전후 맥락과 내면심리까지 생각할 수 있었다. 니즈를 도출하는 과정에서는 관찰대상을 심도 깊게 파악한 후에 사진을 분석하고 니즈를 도출하는 것이 유용한 방법이라 생각된다.

3-2. Developing Concept- 컨셉의 발전

앞 단계에서 도출된 니즈를 바탕으로 주제관련 컨셉을 발전시키는 단계이다.

● 브레인스토밍

도출된 Needs의 양과 질을 높이기 위해서 조별로 모여 각각의 Needs와 자료를 보며 두 번에 걸쳐서 Needs를 정리하는 목적으로 사용되었다.



[그림 1] 브레인스토밍

● KJMAP, CARD SORTING

KJMAP과 Card Sorting의 두 가지 기법에서 디자인 컨셉을 도출하기 유용한 요소를 선택해서 실행했다. 일차적인 아이디어들을 일정한 크기의 카드에 명칭, 설명, 스케치를 기록하도록 하고, 여러 장의 카드를 유사하다고 느끼는 범주들로 분류 정리하도록 했다. 그리고 분류한 카드의 묶음을 일정한 공간형 도표에 정리하여 각 아이디어들의 위치상관관계를 파악할 수 있도록 했다. 이를 통해 유사한 위치에 있는 아이디어들은 수렴과 발산이 가능하게 되어 컨셉이 보다 다양하고 폭넓게 도출될 수 있도록 했다.



[그림 2] KJMAP 실험

● 2단계 실험연구결과

실험에서 부족한 부분은 KJMAP에서 포지셔닝 시킬 때 적절한 위치를 배분하는 방법을 미리 제시하지 못했다는 점이다. 가로축과 세로축에 넓게 적용될 수 있는 단어를 제시했다면 일정한 형태를 가지고 각 조들의 맵이 완성되었을 수도 있

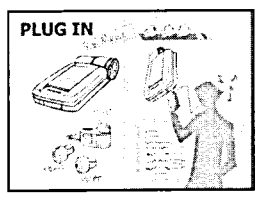
기 때문이다. 그 결과를 각 방법에서 나온 아이디어 맵의 배치를 검토하여 각 방법의 아이디어 도출 특성을 찾을 수 있었다고 생각한다.

3-3. Prototyping

● 플래시소프트웨어를 이용한 프로토타이핑

컨셉을 이해하고 쉽게 설명하기 위해서 PC상에서 동작 가능한 가상의 기기를 플래시를 이용해서 만드는 방법이다. 가장 빠른 시간 안에 컨셉의 인터랙션을 검증하기 위한 방법으로 사용되었다. 일차 프로토타이핑이라 할 수 있는 컨셉스케치가 선행되어야 한다.

[표 4] 플래시 프로토타이핑

Flash Rapid Prototyping	
장점 - 다른 프로토타이핑 기법에 비해 비교적 빠른 시간에 완성이 가능하다. 프로토타입의 용량이 작아 웹상에서 테스트할 때에도 유용하다.	
단점 - 사용성평가용 프로토타입의 정량적인 분석이 어렵다. PC 인터페이스를 거치기 때문에 제한이 많다.	

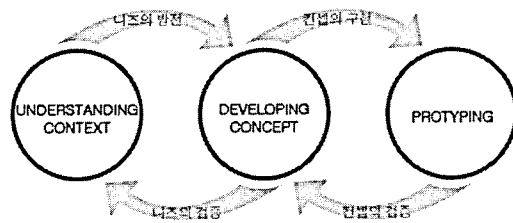
● 3단계 실험연구결과

플래시소프트웨어를 사용하는 프로토타이핑은 정량적인 사용성평가 보다는 인터랙션이 구현되는 과정을 검증하는 수준의 프로토타입을 구현하는 것에 중점을 두고 제작되어야 한다고 생각한다. 제작이 간단하고 용이하다는 점에서 피드백이 필요한 경우에도 유용하게 사용되어 진다.

4. 결론

Understanding Context부분에서는 가능한 한 자기가 잘 이해할 수 있는 관찰대상을 선정하여 관찰하는 것이 중요하며 Developing Concept단계에서는 도출된 컨셉에 맞춰 사용자를 다시 한번 관찰하는 과정이 필요하다. 각 단계에서는 인터랙티비티를 빠른 시간 내에 검증하고 그 문제점을 앞 단계로 피드백 시키는 과정이 필요하다. 3항에서 추출된 연구내용은 사용자연구 도구 활용 노하우로서 이러한 노하우의 일반화가 디자인 사용자 연구 방법론의 초석이 될 수 있다.

[표 4] EG Methods를 적용시킨 디자인 실험의 흐름



참고문헌

- Tutorial 15 Introduction to Design Ethnography / Salvador, T.; Mateas, M. 1997
- Critical Design Ethnography: Designing for Change / Barab, S. A.; Thomas, M. K.; Dodge, T.; Squire, K.; Newell, M. 2004
- Ethno-design-method in orderer-designer interaction Ethnomethodology in housing environment design 2 / Mori, S.; Funahashi, K. 2002
- 문화인류학 현지조사 방법 / 줄리아 크레인, 마이클 앙그로스노 저, 한경구, 김성례 역, 1996