

## 조형을 이용한 인터랙션 디자인의 가능성에 관한 고찰

A Research on Possibility of Interaction Oriented Design in Basis of Form

서 창원

국민대학교 테크노디자인대학원

Seo, Chang-Won

Graduate School of Techno Design Kookmin University

**Keyword:** Communication, Interaction, Form, Shape

### 1. 서론

정보화 시대가 도래하면서 제품의 블랙박스화에 따른 형태의 상실, 다양한 양식의 공존 등에 의해 공업디자이너들이 올바른 조형을 찾는 것이 그리 쉽지 않은 일이 되어가고 있다. 이러한 배경에서 제품의 속, 즉 사용이라는 측면에 주목한 인터페이스 디자인이 등장하여 공업디자인의 새로운 국면을 만들어 내고 있기도 하다. 조형이라는 측면에서는 실로 다양한 양식이 공존하고 있으며, 일부에서는 조형의 심미적 기능을 강조한 장식적인 조형이 나타나고 있기도 하다. 이러한 공업디자인의 현황이 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 가지고는 있겠지만 정보화라는 사회의 변화에 공업디자인이 적극적으로 대응하고 있는가라는 질문에는 다소 회의적일 수 있다. 그 이유는 정보기기의 도구적인 속성인 정보의 전달, 습득, 가공, 저장이라는 속성에는 거의 아무런 영향을 끼치지 못하고 제품의 구입이나 사용 중에 심미적인 만족감을 주고 있는 경우가 많기 때문이다.

따라서 21세기의 조형이 20세기의 조형과 같이 도구의 속성에 도움을 주는 역할을 수행하기 위해서는 정보와 관련된 조형이라는 개념을 만들어 낼 필요가 있을 것이다.

그리고 이를 위해 이미 사용자의 인지적 측면에 대한 배려로 제품을 이해하기 쉽게 하자는 인터페이스의 체계를 응용하여 전개해 나아갈 수 있을 것이다. 왜냐하면, 인터페이스 디자인은 종래의 디자인 영역을 넓혀 정보의 설계를 하는 체계를 제공하고 있고, 사용자와의 상호작용을 중심으로 하고 있기 때문에 조형을 정보라는 체계와 접목시키기 위해서는 정보의 발신자와 수신자와의 상호관계가 가장 중요하다고 생각하기 때문이다.

그리고 이는 현재 디자인 영역에서의 인터페이스의 개발체제도 주로 인간공학 산업공학 등의 공학적 경향이나 인지심리학 혹은 인지과학 등의 인문과학적 성향을 띄고 있어 디자이너가 쉽게 접근하고 습득하기에는 어려운 점이 많기 때문이다.

또한 대부분의 인터페이스 설계가 제품의 조작체계의 설계에 초점이 맞추어져 있고, 디자인의 고유 영역인 조형적 측면으로 해석해서 연구하고 있는 인터랙션 디자인(Interaction Design)은 아직 전무한 상태이다.

이렇듯 공업디자인에서의 조형의 새로운 전개 방향의 필요라는 측면과 디자인 인터페이스 영역에 있어서의 인터페이스 조형이라는 대상의 도입 필요성에 따라 조형을 이용한 인터랙션

의 가능성을 모색하는 연구가 수행되어야 할 것이다. 본 연구에서는 이러한 조형을 이용한 인터랙션 전개 가능성에 찾아보기 위하여 연구를 수행할 경우의 연구 방법 및 체계 등을 고찰하여 보고자 한다.

### 2. 연구방법 및 범위

#### 2-1. 연구의 기본 방향

이제 까지 디자인 영역에서의 조형에 관한 연구는 많았으나 대부분이 조형의 심미성의 평가 혹은 조형의 기본적인 원리 등에 국한되어 왔다. 그래서 조형을 이용한 인터페이스의 응용 방안 및 설계 체계가 쉽게 개발되지는 않을 것이다.

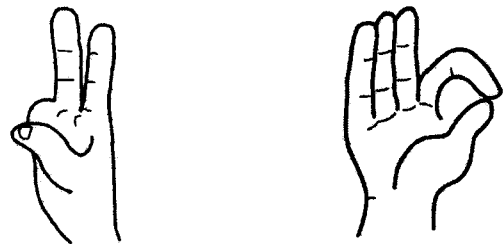
그러나 다음과 같은 가설을 검증해 들어가는 과정에서 조형을 이용한 인터랙션 설계의 체계가 구축될 것으로 예상된다.

#### 가설 1

사전에 교육을 받거나 약속되지 않은 “형”으로도 정확한 정보를 표현하거나 전달할 수 있다.

예) 그림 1과 같은 V사인이나 OK 사인은 문화권과 연령에 따라 다소의 차이가 있을 수는 있으나 대부분의 사람이 쉽게 그것이 의미하는 내용을 이해할 수 있다.

이와 같이 구체적인 언어체계나 사전에 약속된 기호나 심볼을 사용하지 않고도 조형만으로 정보를 전달할 수 있는 가능성이 있을 것이다.



[그림 1. V사인과 Ok사인]

#### 가설 2

조형은 언어가 가지는 구체적인 정보 외에 감성적 혹은 의미적 정보를 전달하는 유용한 수단이 될 수 있다.

예) 우리는 개가 으르렁 거리면 화가 났다고 생각하게 된다. 혹은 고양이가 눈을 지긋이 감고 골골소리를 내면 기분이 좋은 상태라는 것을 알 수 있다. 이는 개가 ‘나 지금 화났어’ 혹은 고양이가 ‘나 지금 기분이 좋아요’ 라고 이야기 하지 않더라도 그 형상이나 소리를 듣고 알 수 있다. 여기에서 소

리를 제외한다 하더라도 우리는 거의 정확히 개나 고양이의 상태를 알 수 있을 것이며 이는 조형이 언어가 가지는 구체적인 정보 외에 감성이나 정황을 전달하는 유용한 수단이 될 수 있음을 암시하고 있다.



[그림 2. 조형에 의한 정보전달의 예]

### 2-2. 연구의 범위 및 영역

조형에 대한 정보전달 수단으로서의 연구의 영역을 다음과 같이 나누어 생각 할 수 있다.

1) 움직임이 없는 조형으로 정보를 인지 혹은 전달할 수 있는 방법의 연구:

위에서 제시한 V 사인이나 OK 사인과 같이 고정되어 있는 조형이 정보를 전달하는 특성에 관한 연구

2) 조형의 변형 혹은 움직임으로 정보를 인지, 전달할 수 있는 방법 :

움직이고 있는 혹은 형태가 변하는 조형은 조형이 정지되어 있을 때와는 다른 혹은 추가적인 내용의 정보를 추가로 인지 할 수 있을 것이다.

예를 들어 손을 흔들면 잘 가라는 의미로 이해한다거나, 강아지를 쓰다듬는 것은 강아지에 대해 귀여워하는 마음을 가지고 있다는 것을 움직임으로부터 파악할 수 있다.

### 3. 예상 연구 전개 방향

본 연구는 정보의 전달, 취득이라는 관점에서 커뮤니케이션, 언어학 등의 분야에 관한 지식이 필요해질 것으로 예상된다.

그리고 조형이라는 관점으로부터의 조형심리학, 구성, 조형원리 등의 기존의 조형에 대한 연구의 결과와 움직임에 대한 연구로 인간에게 정서적, 혹은 구체적인 정보를 전달하고 있는 무용, 연극, 수화 등의 영역의 조사가 이루어져야 할 것으로 예상된다.

이러한 유관 분야의 지식을 응용하면서 다음의 연구 단계를 거쳐 조형의 인터랙션에서의 정보전달 도구로서의 유용성을 검증해 나아갈 수 있을 것이다.

#### • 1단계 : 조형이 정보전달 수단으로 이용될 수 있음을

##### 규명

우선 조형이 얼마나 그리고 어떤 내용의 정보를 전달하는 데

에 유용성이 있는가에 대한 연구가 이루어 져야 할 것이다. 이를 위해 기존의 언어의 정보 전달의 특성과 조형이 전달 가능한 혹은 인간이 조형으로부터 습득 가능한 정보의 내용을 파악하는 연구가 이루어져야 할 것이다.

#### • 2단계 : 조형의 정보전달 특성을 파악

정지한 조형, 움직이는 조형 / 기초조형, 복합조형 / 2 차원 조형, 3 차원 조형 / 기하학적 조형, 유기체적 조형 등등의 종류에 따라 전달할 수 있는 정보의 내용 및 유형에 관한 연구가 이루어져야 할 것이다.

#### • 3단계 : 응용 및 검증

상기의 연구를 토대로 실용가능성을 검증하기 위한 사례연구 및 효용의 검증이 이루어져야 할 것이다.

### 4. 의의 및 결론

조형으로 정보를 전달하고 의미를 이해하는 데에는 아직까지 검증해야 할 내용이 너무 많고 문화차, 개인차 등의 변수에 따른 문제들도 많이 발생할 것이다.

그러나 조형을 정보전달 수단으로서 이용하고자 하는 연구는 조형의 전문가들이 새로운 정보라는 패러다임에 재하여 적극적으로 대처하는 한 방향이 될 것이며, 인터페이스 디자이너들에게 있어서는 새로운 인터랙션의 유용한 도구로서 이용 가능할 것이다.

#### 참고문헌

Donald A. Norman저, 디자인과 인간심리, 학지사, 1996.

카이로 히로유키외 2 인, 박영목, 이동연 옮김, 인터페이스란 무엇인가, 지호, 1998