

# 디자인에 있어 경험개념의 해석과 적용 방향 연구

## A Study on the Interpretation and Implementation Approach of Experience Design

윤세균, 김태균

한국기술교육대학교 디자인공학과

Yoon, Se-Kyun / Kim, Tae-Kyun

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

채승진

연세대학교 디자인학부

Chae, Sung-Zin

School. of Design, Yonsei Univ.

• Key words: Experience, Experience Definition, Experience Design, Design Interaction

### 1. 서론

21세기를 경험경제(The Experience Economy)<sup>1)</sup>의 시대라고 한다. 이러한 시대적 변화는 디자인영역에서도 경험을 전략적으로 활용하고자 하는 경험디자인(Experience Design)을 탄생시켰고 그에 대한 연구가 차츰 증가하고 있다. 그러나 경험의 개념에 대한 구체적 논의가 부족하여 그 방향성과 방법론에 한계를 가지고 있다.

경험이란 인간이 외부세계와의 관계를 통해서 습득하는 것으로서, 인간의 삶은 곧 경험의 연속이라 할 수 있다. 우리가 생존한다는 것은 곧 경험을 계속한다는 것이고 무엇을 안다는 것도 결국 경험을 통해서만 가능한 일이다. 그러면 경험이란 그 실체가 무엇이며, 그 범위와 한계는 무엇인가? 또한 그것은 어떻게 형성되며, 형성되는 모든 것이 그 자체로 가치가 있는 것인가? 그렇지 않다면 그 중에서 어떤 것이 가치있는 것이며 어떤 것이 무가치하거나 해로운 것일까? 등의 문제를 규명하는 것은 경험디자인 연구에 있어서 대단히 중요한 과제라 할 것이다.

본 연구는 경험론과 존 듀이(John Dewey)의 이론을 중심으로 경험개념에 대한 이론적 고찰을 통해 디자인 영역에서 활용 가능한 구체적인 경험개념을 설정하고 적용방향을 제시하고자 한다.

### 2. 경험의 정의

경험의 사전적 정의부터 살펴보면, '인간이 감각이나 내성(內省)을 통해서 얻는 것 및 그것을 획득하는 과정'<sup>2)</sup>, 혹은 '객관적 대상에 대한 감각 내지 지각 작용에 의하여 깨닫게 되는 내용'<sup>3)</sup>이라고 정의한다. 이러한 정의는 일반적으로 철학분야에서 논의하는 경험의 정의와 유사한 개념으로 '어떤 자극에 대한 반응으로써 감각기관에 의해 수용되고 사고과정을 거쳐 유발되는 것'을 경험이라 할 수 있다.

또한 본질적으로 경험은 고유한 개념상 '정성적 특성'을 가진다. 이런 의미에서 경험은 지각과는 다르다. 노래를 들을 때 소리를 경험하는 것이 아니라 소리를 지각하는 것이며, 영화를 볼 때는 이미지를 경험하는 것이 아니라 이미지를 보는 것이다.

### 3. 경험의 의미

#### 3-1. 경험대상과 경험방법

경험은 대상과 방법의 측면을 동시에 포괄하고 있다. 이것은 경험디자인을 논의함에 있어서 디자인 내용과 디자인 방법과의 관계를 설명하는 토대가 될 것이다.

듀이는 인간과 환경이 인터랙션함으로써 경험이 성립된다고 보았는데, 그것은 공간적 차원에서 본 경험의 원리로서 경험의 대상과 방법에 직접 관계되는 것이다.

경험되는 것(the-experienced), 즉 경험되는 대상은 우리를 둘러싼 환경<sup>4)</sup> 속의 구체적인 대상들로서 구성된다. 어떤 방식이든 유기체와 인터랙션하는 자연물 및 인공물들은 모두 경험되어지는 것들이다. 경험활동(the experiencing), 즉 경험방법은 자연 및 환경과의 관계에서 발생하는 인간의 활동양식(=인터랙션하는 양태)이라할 수 있다.

#### 3-2. 과정으로서의 경험과 결과로서의 경험<sup>5)</sup>

경험의 개념을 파악하는 또 하나의 중요한 기준으로 경험 개념 속에서 과정(processes)적 측면과 결과(result)적 측면이 동시 포함되어 있음을 이해해야 한다. 과정적 측면에서의 경험은 '경험활동'을 뜻하고, 결과적 측면에서의 경험은 경험과정을 통해서 얻게 되는 의식내재화된 '경험된 내용'을 의미한다.

경험 과정	유기체와 환경이 인터랙션하는 방식	외적측면	행위-신체의 활동
		내적측면	사고-미음의 활동
경험 결과	인터랙션의 결과로 습득된 내용	양적의미	행위나 사고과정을 통해서 깨닫게 되는 모든 것
		질적의미	양적의미의 내용중 긍정적인 경험을 제공하는 것

[표 1] 경험과정과 경험결과

경험과 디자인의 관계 측면에서 풀어보면 경험디자인은 '경험 안에서, 경험에 의해서, 경험을 위해서 이루어지는 발전'이라고 했을 때, 첫째의 경험은 디자인의 범위를 말하는 것으로서 과정과 결과, 모두를 의미하는 것이고, 둘째의 경험은 디자인 방법을 말하는 것으로서 과정을 의미하는 것이고, 셋째의 경험은 디자인의 목적을 말하는 것으로서 결과, 혹은 경험된 내

1) B. Joseph Pine II, James H. Gilmore, *The Experience Economy*, Harvard Business School Press, 1999.

2) 두산세계대백과 EnCyber

3) 뉴에이스 국어사전

4) 환경이란 자연적, 사회적 환경과 그 구성요소로서의 구체적 사물이나 상황, 사태들까지 포함하는 모든 것.

5) 'experience'라는 단어는 사전상으로 '경험하다'라는 동사적 의미와 '경험'이라는 명사적 의미를 동시에 지니고 있는데, 경험의 과정과 결과는 그것과 맥을 같이하고 있다.

용을 의미하는 것이라고 볼 수 있다.

경험은 해보는 것(trying), 행하는 것(doing)이라는 능동성과 겪는 것(undergoing), 당하는 것(suffering)이라는 수동성이 결합됨으로써 성립된다는 논지에서도, 능동수동의 활동은 과정으로서의 경험이며 그것으로 말미암아 그 관계성이 우리에게 내재화된 것은 결과로서의 경험이라 할 수 있는 것이다. 다시 말해서 유기체와 환경이 인터랙션하는 방식이 '과정적 경험'이라면, 그 인터랙션의 결과로 습득된 내용은 '결과적 경험'이 되는 것이다.

### 3-3. 행위와 사고

경험의 과정적 측면에서 볼 때, 경험은 그 활동 속에서 외적, 신체적 활동으로서의 행위와 내적, 정신적 활동으로서의 사고가 존재한다. 이러한 경험의 활동과정, 즉 유기체와 환경의 인터랙션 과정은 결과적으로 경험내용을 산출하게 되고, 그렇게 형성된 경험내용은 또 다시 경험의 증진과 문제해결을 위해서 경험활동에서 사고라는 모습을 띄고 도구로서 활용된다. 따라서, 하나의 경험이 되기 위해서는 행위와 행위의 결과로서로 결합되어 일정한 관련을 맺고 있어야 한다.

## 4. 경험의 유형

### 4-1. 1차적 경험과 2차적 경험

대상을 경험함에 있어서 '오관(五官)의 사용 유무'에 따라 1차적 경험과 2차적 경험을 구분할 수 있다.<sup>6)</sup>

1차적 경험(primary experience)은 일상생활에서 우리가 감각(感官)을 통해서 직접 지각하는, 예컨대 태양, 소나무, 산, 들 등의 자연물과 전기, 제품, 작품 등의 인공물 같이, 누구나 일상생활에서 보고, 듣고, 느낄 수 있는 소박한 경험 대상을 말한다. 2차적 경험(secondary experience)이란 1차적 경험을 소재로 삼아 마음에서 반성과 숙고를 통해서 이루어지는 관념이나 개념 또는 판단 등의 내적 경험을 말한다.

경험디자인은 기본적인 1차적인 경험에서 시작해서 반성을 통한 2차적 경험과정을 거치면서 그 의미를 확장시키고, 모든 반성의 과정을 마친 2차적 경험은 또 다시 직접적이고 감각적인 1차적 경험에 의해 검증되는 종합적인 순환과정을 거쳐야만 참될 수 있다. 따라서, 사용자에게 제공될 경험을 1차적 경험과 2차적 경험을 나누고, 그들을 밀접하게 관련시켜야 한다.

### 4-2. 직접경험과 간접경험

직접경험과 간접경험은 수용과정에서 매개물의 개입 여부에 따라 경험의 방법면에서 이루어진 구분이다.

직접경험(direct experience)이란 자신이 직접 참여하여, 체험을 통해서 습득하는 생생한 경험으로서 '매개(immediate)되지 않는 경험'을 뜻하고, 간접경험(indirect experience)이란 기호, 상징 등을 통해서 얻는 경험으로서 '매개된 경험'을 의미하는 것이다.<sup>7)</sup> 즉, 직접경험이란 체험(體驗)이라는 말과 동의어로서 본인 스스로가 사물이나 상황에 직접 대면하고 참여함으로써 즉

각적으로 느끼는 실감, 직감 등의 생생한 느낌을 일컫는 것이다. 그 반면에서 인간과 환경(사물) 사이에 연결시켜 주는 기호, 상징, 언어, 문자 등의 상징매체가 매개될 때의 경험은 간접적인 것이다. 한편, 경험디자인에서 상징매체를 통해서 사실과 사상을 전달하려면 그에 앞서 구체적이고 실제적인 사물이나 상황 등의 사태를 마련하여 사용자들이 직접 참여함으로써, 전달하고자 하는 내용과 다루려는 문제의 의의를 사용자들이 알도록 하는 것이 선행되어야 한다. 이와 같이 디자인을 통한 직접경험은 중요한 것이 사실이지만 직접경험의 한계성을 인식하여 간접경험을 통해 사용자에게 제공할 수 있는 경험의 폭을 간과해서는 안되며 그 중요성을 인정해야 한다.

### 4-3. 긍정적 경험과 부정적 경험

경험의 질적인 측면에서 가치의 유무에 따라 긍정적 경험과 부정적 경험으로 구별될 수 있다.

부정적 경험이란 감성과 감동을 결핍하게 함으로써 장래의 풍부한 경험을 가질 가능성을 제한하는 것, 사용자에게 선택의 기회를 제한하여 경험의 범위를 좁게 하는 것, 여타의 경험들과는 완전히 분리된 개별적인 것, 즉 무의미한 활동에 그침으로써 경험의 누적에 도움되지 못하는 경험 등은 모두 부정적 경험이다.

긍정적 경험은 위에 나열된 부정적 경험들과 대비되는 것들이 될 것이다. 그것은 유기체와 환경이 활발하게 인터랙션하고 후속되는 경험을 가지있는 것으로 촉진시키고 확장시키는 것들로서, 보다 풍부하고 조화된 개인적 경험 등을 들 수 있다.

## 5. 결론

경험디자인의 대상은 물질, 기능, 보편성의 구체적 사물뿐만 아니라 정신(감성), 의미, 다양성을 다룰 수 있는 상황, 사태의 영역으로까지 확대해야한다. 접근 방법은 전통적 디자인 방법이 중시하는 시각적 이미지의 1차적(외적)이고 피동적인 경험에 더하여 관념이나 개념, 의미의 내적 경험을 확장시킬 수 있는 2차적이며 능동적인 경험이 유발될 수 있도록 한다. 또한 이후에 다시 접하게 될 1차적 경험에 긍정적인 영향을 줄 수 있도록 그 대상에 풍부한 의미를 담아 2차적 경험을 설계해야 한다. 디자인에서 고려하는 경험의 범위도 사용자가 직접 참여하여 체험할 수 있는 직접경험뿐만 아니라 기호나 상징 등의 간접경험물을 통해 경험될 수 있도록 폭을 넓혀야 한다.

### 참고문헌

- 윤세균, 채승진, 경험디자인의 기초개념과 적용 전략에 관한 연구, 디자인학연구 제46권(한국디자인학회 봄학술대회 프 로시딩), 2002.
- 막스뮐러, 알로이스할더, 강성위 옮김, 철학소사전, 이문출판사, 1988.
- Dewey, John, Democracy and Education, New York : The Macmillan Co, 1916.
- Dewey, John, Experience and Nature, New York : Dover Publications, 1958.
- B. Joseph Pine II, James H. Gilmore, The Experience Economy, Harvard Business School Press, 1999.

6) Dewey, John, *Experience and Nature*, New York : Dover Publications, p.4, 1958.

7) Dewey, John, *Democracy and Education*, New York : The Macmillan Co, p.271~272, 1916.