

# 조형으로부터의 'FUN'감성 발생 메커니즘에 대한 이론적 고찰

## A Theoretical study on the Mechanism of Occurrence of 'FUN' 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: Fun, Context, Mental block, Mental Energy, Form-giving

### 1. 서론

본 연구에서는 가장 큰 문제 제기는 디자인(form-giving)에서 의도하는 'Fun'과 같은 감성이 사용자(또는 소비자)의 그것과 일치하지 않고 있다는 점이다. 이는 두 주체(디자이너와 사용자)와 대상(인공물)간의 관계가 같은 성격의 감성을 다룸에도 불구하고 서로 다른 조형 인식의 경향을 가지고 있기 때문에 발생하는 문제일 수 있다. 이러한 기본 문제제기와 기본 가설을 배경으로 본 연구에서는 조형언어인 'Fun'을 키워드로 하여, 과연 사용자에게 있어 조형으로부터의 'Fun'감성의 의미는 무엇이고, 'Fun'감성 발생 영향요인과 인지하는 경향을 인지적 관점에서 이론적 고찰을 통해, 'Fun'감성을 유도하기 위한 조형 요소의 활용을 제안하고자 한다.

### 2. 조형언어로서 'Fun'감성의 정의

인간의 인지 활동을 통해 얻게 되는 보다 능동적인 감성으로써, 인공물의 형태와 기능 또는 사용성의 관계에서 인간이 형태를 지각하고 그 기능 및 사용성을 인식하는 과정에서 예상되지 않은 조형 정보<sup>1)</sup>를 수용하는 과정에서 '인식의 정체가 발생하고, 이미 알고 있는 체형적 컨텍스트에 근거한 인지 노력에 의해 조형물의 숨겨진 의미, 유사성(형태와 기능 및 사용성)을 발견함으로써 정체된 인식작용을 해소하는 과정이 직관적으로 아주 빠르게 일어날 때의 고도의 심리적 체험을 조형으로부터의 'Fun'감성으로 정의하고자 한다. 이때 인지적 노력이라 함은 사용자의 의식적이고(conscious), 주의기제(attention)에 의해 영향을 받아 능동적인 지적·심적 활동을 의미한다. 'Fun'감성이 발생하는 시점에서, 즉 인식의 정체가 해소되는 시점에서는 무의식적(unconscious)이고 자동적(automatic)이며, 암묵적인(implicit insight) 통찰이 관여하게 된다.

### 3. 'Fun'감성 지향 조형요소의 활용

#### 3-1. 조형요소(정보)의 비예측성

인지적 관점에서 재미에 영향을 주는 특성으로 불확실성과 불일치(Berlyne, 1974), 부조화(Incongruity; Mandler, 1982), 비예측성(Unexpectedness; Schank, 1979), 놀라운 정보, 목적 주도형 활동(Goal-directed activities)과 인간 재미요인(Hidi & Baird, 1986), 참신함, 캐릭터와의 동일시(Character identification), 생애 주제와 활동 수준(Anderson, Shirey,

Wilson & Fielding, 1987) 등으로 재미를 설명하고 있다<sup>2)</sup>.

이를 조형언어인 'Fun'감성에 적용하기 위해서는 일반 언어 구조에서와는 다소 상이할 수도 있지만 조형특성 요인에 적절히 적용할 수 있는 중요한 단서들을 제공하고 있다. 특히 조형정보의 '비예측성'으로부터 사용자는 독창적이고 새로운 형태를 인지하는데 흥미와 관심을 갖게 된다.

#### 3.2. 추정요소의 삼입(맥락 단서의 활용)

컨텍스트는 대상의 인식은 물론 의미부여, 그리고 재인 과정에까지 크게 작용하는데, 각각의 컨텍스트(Context)안에서 개별 요소들이 얼마나 다양하게 서로 직접-간접적으로 상호 영향을 미치면서 결합하여 새로운 의미, 감정을 만들어 내는가에 주목할 수 있다. 사물을 재인하는 과정에서 유일한 정보는 재인될 물리적인 정보만은 아니다. 컨텍스트는 지각함에 있어 고도의 추론과정을 발생시킨다. 그러나 이 추론을 의식하지 못하고, 오히려 지각 중에 무의식적 추론 과정을 거치게 된다(Tulving, 1964). 단, 추론이 불가능한 컨텍스트의 설정(맥락 단서의 부족 및 부적절함 또는 맥락 이해를 위해 과도한 인지적 노력이 필요할 때)은 사용자는 인공물에 대하여 무의미의 상태를 경험하게 한다. 이때 사용자는 인공물로부터 좌절감이나 불쾌감을 느끼게 된다.

#### 3.3. Context의 재구성

이론적 배경과 검증된 결과로부터 컨텍스트라 함은 사용자, 디자이너 그리고 대상에 따라 그 의미가 다르다.

• 사용자에게는 개개인의 축적된 지식을 포함한 경험과, 그 경험으로부터 인공물이 지닌 숨겨진 의미의 추론이 가능한 상태를 의미한다.

• 대상(object)에 있어서는 제공되는 조형의 물리적 정보와 상호작용 또는 통합된 상태를 의미하고 이는 재인 과정을 원활히 할 뿐만 아니라 기존 컨텍스트의 물리적 변형이 가능하다.

#### 3.4. 심적 정체(mental blocks)

'심적 정체(mental block)'은 인공물의 형태, 기능, 경험감각 등의 개별 요소를 포함하는 컨텍스트를 인지하는데 있어 인간은 기존의 경험(잠재된 기대와 의식적 기대)과 지식으로부터 무엇인가 재인(Recognition)을 위한 연결고리를 찾으려 애쓰는

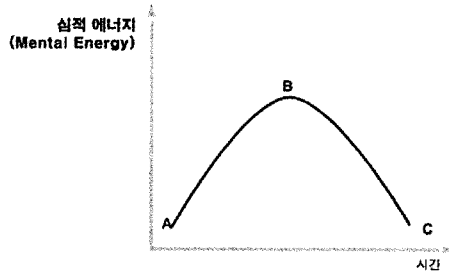
1) 인간이 기억하고 있는 특정 사실이나 일반적인 원리 등과 서로 다른 속성의 조형 정보: 예) 사용환경, 경험감각, 원리/방식, 개인성

2)유영화, 놀라움과 사후추정이 인지적 재미에 미치는 영향, 연세대학교 심리학과 석사학위 논문, 2000

과정으로 이해할 수 있다.

[표 1] 조형 컨텍스트 또는 개별 구성요소간 재구성

심리적 에너지 증가 특성 요인	조형요소의 재구성
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 비예측성(Unexpected)</li> <li>· 부조화(Mismatch)</li> <li>· 심적 정체(Mental block)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 축약(Contraction)</li> <li>· 생략(Abbreviation)</li> <li>· 대체(Substitution)</li> <li>· 치환(Transposition)</li> <li>· 교환(Interchange)</li> <li>· 삽입(Insertion)</li> </ul>



[그림 1] 심적 에너지 곡선

이 과정에서 축적되는 심적 에너지(mental energy)의 증가치는 결국 의식적인 인지 과정이 있음을 의미한다. '심적 에너지를 증가' 시키는 특성요인으로는 [표 1]과 같다. 이러한 일련의 특성요인은 본 연구에서 조형으로부터 'Fun'감성 발생의 중요한 기제로 다룰 것이다. 이때 심적 에너지의 증가에 소요되는 시간이 너무 길어지면 너무 강한 부담을 받게 되기 때문에 적당한 증가치(AB)를 설정해야 한다. 즉 설정된 시점(B)에서 연결되지 않아 심적 에너지가 증가된-에서 무엇인가 연결고리(링크)를 만들어 주어 증가된 심적 에너지를 급감시켜야 한다(BC). 바로 이 과정에서 설정된 '심적 정체'의 해소를 위한 컨텍스트의 가공이 필요하다(그림 1).

한 예로 '생략과 축약'이라는 언어구조의 변형으로부터 형태 재구성을 통해 조형을 인지하는 인간 내면의 심리상태는 잠시 경직되었다가 형태에서 제공되는 단서(contextual cue)를 인지하고, 의식적 인지과정을 통해 '심적 정체'가 해결됨과 동시에 당혹과 무의미는 'Fun'감성으로 의미화될 수 있다.

### 3.5. 조형으로부터 제공되는 인지 요소

재구성된 컨텍스트는 직관적 사고로써 '기대'와 '추정'을 유도하는 인지 요소를 포함하고 있어야 한다. 직관적 인지요소는 이미 알고 있는 컨텍스트로부터 추출할 수 있다. 이 때 직관적 요소가 주어진 형태로부터 부조화를 이루거나 직관적 인지작용을 방해하는 과정은 심적 에너지를 증가하게 한다.

### 3.6. 조형 정보의 적용 조건

경험의 공유와 원활한 피드백을 통해 'Fun' 감성의 발생은 그 명확성이 확보될 수 있다. 단 조형을 인지하는데 부조화와 정체의 기제로 심적 에너지의 증가와 그 해소의 과정 사이에는 여러 조건들이 있어야 한다. 이러한 조건들이 인지과정의 어느 위치에 적절히 삽입되고 만족되느냐가 'Fun' 감성 발생의 모형에서 가장 중요하다. 주의(Attention), 추정(Presumption),

식별(Discrimination), 놀라움(Surprised), 비예측성(Unexpected) 그리고 마지막 조건인 피드백이 증가된 심적 에너지를 얼마만큼 보상해 주는지에 대한 조건도 만족해야 한다.



[그림 2] 컨텍스트의 재구성

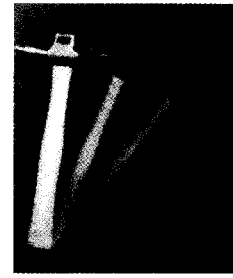
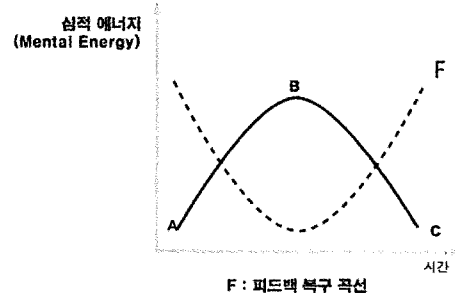


그림 3] 컨텍스트의 재구성2



[그림 2] 피드백 곡선

## 4. 결론

위와 같이 조형으로부터 'Fun'감성을 유도하기 위한 이론적 고찰을 통해 조형요소의 활용을 논하였다. 그 내용은 다음과 같이 요약할 수 있다.

- 조형 컨텍스트의 재구성 → 부조화, 비예측성, 놀라움
- 심적 정체 → 심적 에너지 증가
- 의식적 인지과정 → 추정, 해석, 시별
- 직관적 인지 → 암묵적 통찰, 심적 정체의 해소
- 피드백 → 소비된 심적 에너지의 복구

본 연구를 토대로 디자인에 있어 특히 형태를 부여하는 과정에서 요구되거나, 목적하는 감성을 표현하기 위한 조형 요소들의 추출과 각 요소간의 영향관계는 물론 재구성을 위한 실증적인 연구가 요구된다.

## 참고문헌

- Sigmund Freud, 임인주 역, 농담과 무의식의 관계, 열린책들, 1998
- 宇波彰(우나미 아끼라), 이순혁 역, 유혹하는 오브제, 판국제, 1994
- 베르트 린베하, 이병중, 인더스트리얼 디자인, 조형교육, 2000
- Donald A. Norman, 인지공학심리연구회 역, 생각있는 디자인, 학지사, 1998
- 존 R. 엔더슨, 이영애 역, 인지심리학과 그 응용, 이화여대 출판부, 2000
- 유영화, 놀라움과 사후추정이 인지적 재미에 미치는 영향, 연세대학교 석사논문, 2000
- Henri H.C.M. Christiaans, CREATIVITY IN DESIGN, LEMMA, the Netherlands, 1992
- Overbeeke, C.J., Djajadiningrat, J.P., Hummels, C.C.M. and Wensveen, AUGMENTING FUN and BEAUTY: A Pamphlet, Proceedings of DARE, TU Delft, the Netherlands, 2000