

# 디지털시대의 아날로그적 감성 및 디자인요소에 관한 고찰 : 건축공간을 중심으로

## Consideration on the Analogue Emotion and Design Factor in Digital Age : Focused on Architecture Design

김소연\*, 김승민\*\*

연세대학교 실내건축학과\*, 국립한밭대학교 산업디자인학과\*\*

So-Yeon Kim(soy0306@gmail.com)\*, Seung-Min Kim(hiiiiik@naver.com)\*\*

### 요약

디지털시대 기술발달로 인간의 삶은 물질적인 풍요로움과 편리성을 영위하게 되었다. 하지만 최첨단 기술들이 등장하면서 빠르게 변화하는 현대사회에 대해 피로감을 느끼게 되었고, 이에 미래지향적인 기능 뿐만 아니라 인간 본연의 가치와 따뜻한 감성을 뒷받침하는 디자인에도 관심을 갖게 되었다. 이러한 디자인은 선행연구에서 인간의 감성을 자극하는 아날로그디자인 개념으로서 정의되며, 사람들의 심리적, 육체적 특성을 고려한 접근이 시도되고 있다. 본 연구는 디지털시대의 아날로그 감성디자인에 대한 선행연구 중 아날로그 감성 키워드를 갖는 25편의 논문을 고찰하여 아날로그적 감성표현에 대한 개념과 그에 따른 디자인 요소에 대해 고찰하고자 한다. 특히 최근 공간이 인간과 소통하고 커뮤니케이션하는 대상으로 변모하고 있는 환경을 이해하고, 건축공간에서의 아날로그 감성 표현에 대해 고찰하고자 한다. 이는 디지털사회에서의 아날로그 디자인의 가치 및 의미를 분석함으로써 관련 연구 분야의 기초적 기반을 마련하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다. 고찰을 통해 선행연구에서 가감된 아날로그 감성의 표현요소를 특성별로 심리적요소, 환경적요소, 경험적요소, 관계적요소로 재구성하였다.

■ 중심어 : | 아날로그감성 | 건축공간디자인 |

### Abstract

With the development of digital technology, people's lives are becoming increasingly comfortable and convenience. But with the rapid technological development, people feel tired of a modern society, so they became interested in basic human value and the design with human emotion This design is defined as the analog design concept to stimulate human emotions in previous studies, this approach considering the psychological and physical characteristics of the people has been attempted. This study is to consider about the concepts and consequent design elements for analog emotional expression through the prior analysis of the study In particular, understanding the architecture environment transformed into objects that interact and communicate with humans, this study focused on architectural space. The purpose of this study is to provide advice on the basic research of the field by analyzing the value and significance of the analog design in the digital society.

■ keyword : | Analogue Emotional Design | Architecture Design |

## 1. 서론

### 1. 연구의 배경과 목적

디지털시대 기술발달로 인간의 삶은 물질적인 풍요로움과 편리성을 영위하게 되었다. 하지만 최첨단 기술들이 등장하면서 빠르게 변화하는 현대사회의 피로감을 느끼게 되었고, 이에 미래지향적인 기능 뿐만 아니라 인간 본연의 가치와 따뜻한 감성을 뒷받침하는 디자인에도 관심을 갖게 되었다. 이러한 흐름에 지난 2006년에는 아날로그(Analogue)와 디지털(Digital)의 합성어인 ‘디지로그(Digilog)’개념이 생겨났고, 현재까지도 디지털과 아날로그의 융합디자인에 대한 요구가 높아지고 있다. 이러한 디자인은 선행연구에서 인간의 감성을 자극하는 아날로그디자인 개념으로서 정의되며, 사람들의 심리적, 육체적 특성을 고려한 접근이 시도되고 있다. 본 연구는 디지털시대의 아날로그 감성디자인에 대한 선행연구분석을 통해 아날로그적 감성표현에 대한 개념과 그에 따른 디자인 요소에 대해 살펴보고자 한다. 특히 최근 공간이 인간과 소통하고 커뮤니케이션하는 대상으로 변모하고 있는 환경을 이해하고, 건축공간에서의 아날로그 감성 표현에 대해 고찰하고자 한다. 이는 디지털사회에서의 아날로그 디자인의 가치 및 의미를 분석함으로써 관련 연구 분야의 기초적 기반을 마련하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

### 2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 국내의 ‘아날로그 감성’ 관련 연구 동향을 분석하는 문헌조사에 의한 방법으로 흐름은 다음과 같다. 첫째, 우선적으로 국내 논문을 대상으로 제목이나 키워드, 초록에 아날로그 감성 관련 키워드를 포함하는 선행 연구 자료를 수집한다. 신뢰성 높은 연구를 분석하기 위해 KCI등재 및 등재 후보지 논문과 학위논문을 대상으로 하였다. 문헌 분석을 위한 자료는 학술연구정보서비스, 한국과학기술정보연구원, 디비피아, 국회도서관, 건축도시연구정보센터의 검색 사이트를 활용하였으며, 중복되거나 주제어와 직접적으로 관련이 없는 논문은 수집된 리스트에서 제외하였다. ‘아날로그 감성’에 대한 정확한 정의 및 개념을 고찰하기 위해 논문의

제목에서 ‘아날로그 감성’을 명확히 표기한 논문만을 대상으로 하였다. 단 제목에는 아날로그와 감성이 각각의 키워드로 사용되었으나 내용상 아날로그 감성에 대한 고찰을 포함할 경우는 검토 대상에 포함하였다. 둘째, 관련 연구동향을 파악하기 위해 각 논문의 내용을 숙지하고, 아날로그 감성의 개념 및 디자인 표현요소를 고찰한다. 이를 통해 아날로그 감성 표현요소를 재구성한다. 셋째, 재구성한 아날로그 감성의 디자인 표현요소를 토대로 건축공간에서의 의미를 검토하고, 시사점을 비교한다.

표 1. 아날로그 감성 관련 선행연구

	출처	년도	주제
1	디지털패러다임과아날로그감성커뮤니케이션에관한연구	2002	디지털 미디어
2	디지털 시대 속의 아날로그 감성 디자인의 발전과 전망 -Web site 디자인을 중심으로-	2003	웹
3	아날로그 디자인과 디지털 디자인과의 상호 연관성에 관한 연구 : 실업계 고등학교 컴퓨터 그래픽 교과 과정을 중심으로	2005	그래픽 디자인
4	디지털제품에서의아날로그적감성디자인요소연구	2006	제품
5	아날로그적 감성디자인을 활용한 e-Book 콘텐츠 개발 연구	2007	전자책
6	디지털편집디자인에서서목판인쇄의이미지를응용한아날로그감성표현연구	2007	인쇄
7	디지털과 아날로그 디자인의 실체와 연관성에 대한 고찰	2008	제품
8	한글 캘리그래피 패션에서 나타난 아날로그적인 감성	2009	의류
9	디지털시대에서의아날로그적감성표현연구-설치미술의작품분석을중심으로	2009	미술
10	디지털 포토갤러리의 아날로그적 디자인 모델 제안	2009	사진
11	디지털일상을 바라보는 아날로그적 시선	2009	디지털 미디어
12	디지털미디어를 기반으로 하는 디자인에서의 아날로그 감성 커뮤니케이션	2010	디지털 미디어
13	아날로그감성을표현한조명조형연구	2010	조명
14	미디어아트에서 아날로그적 감성에 대한 연구	2011	미디어 아트
15	인터랙티브 미디어 아트에서의 아날로그 감성 표현의 상호작용에 대한 연구 -Golan Levin의 인터랙티브 미디어 아트 작품 중 "The Manual Input Sessions"(2004)를 중심으로	2012	미디어 아트
16	사용자감성을기반으로한유저인터페이스에관한연구: 아날로그적경험을중심으로	2012	디지털 미디어
17	스마트폰 SNS 메뉴 디자인에 표현되는 아날로그 감성 디자인에 대한 연구	2013	스마트폰
18	의류제품 소비자의 아날로그 감성 소비에 관한 연구	2013	의류
19	그래픽디자인에반영된아날로그감성기차디자인에관한연구	2013	그래픽 디자인
20	서비스공간디자인에서나타난아날로그감성표현에대한연구:현대카드사례중심으로	2013	공간
21	스마트폰 액세서리 디자인에 나타난 아날로그 감성 특성에 관한 연구	2014	제품
22	그래픽디자인에 반영된 아날로그 감성기차디자인 연구-시간적·경험적·가치적 구성요소 분석을 중심으로 -	2014	그래픽 디자인
23	아날로그브랜드스케이핑(Brandscaping)이기업에 대한수용자태도에미치는 영향: 교보생명 '광화문글판' 중심으로	2014	인쇄
24	스마트 폰 애플리케이션 아이콘의 아날로그 감성형용사 적용에 관한 연구	2015	스마트폰
25	아날로그 감성을 담은 장신구 : 회화 질보 기법을 중심으로	2015	제품

앞서 언급된 기준대로 아날로그 감성 관련 선행연구를 조사한 결과 [표 1]과 같이 총 25개 문헌을 도출하였다. 2002년 이후 많게는 4편, 평균 2~3편 정도의 논문이 검색되었다. 이러한 데이터는 아날로그 감성이라는 용어 자체가 학계에서 널리 통용되어지는 개념이 아닐 수 있음을 의미한다. 하지만 디지털 시대가 발전할수록 인간적인 체온을 느낄 수 있는 디자인 필요성이 제시되고 있고, 이미 사회적으로는 디지털과 대비되는 감성으로 ‘아날로그 감성’이라는 용어가 널리 사용되고 있다.

[표 1]의 도출된 문헌을 살펴보면 주로 웹사이트나 사진, 회화작품 등 시각디자인분야, 전자책이나 인쇄물과 같은 편집디자인분야, 제품이나 조명과 같은 산업디자인분야 등으로 구분될 수 있다. 하지만 지금까지의 선행연구에 있어 건축공간분야의 분석이 다소 부족함을 발견하였다. 이에 본 연구는 선행연구를 통해 재고찰한 아날로그 감성의 개념 및 디자인표현요소를 토대로 건축공간의 사례를 분석하고자 한다.

## II. 아날로그 감성

### 1. 아날로그 감성의 정의 및 개념

아날로그(Analog, Analogue)는 그리스어로 닮다, 유사하다는 의미의 ‘Analogia’에 어원을 두고 있으며, 0과 1이라는 신호 체계로 구성된 디지털과는 달리, 전압이나 전류처럼 연속적으로 변화하는 물리량을 이용하여 측정하는 것을 뜻한다. 그러나 디지털의 의미가 사전적인 사용범위에서 벗어나 현대 사회의 급변하는 과학과 문화 혹은 테크놀로지의 상징어로 쓰이듯이, 아날로그란 언어도 사회에서 광의적인 개념으로 쓰고 있다고 보면 된다. 즉 아날로그의 개념은 디지털이전의 기술이나 물리적인 시스템을 나타내는 것과 같이 단순한 정의의 차원이 아니라, 디지털 패러다임의 기계적인 부분 및 과학적인 부분과 반대되는 의미를 지닌 개념으로 받아들일 수 있겠다[1].

앞서 언급한 대로 아날로그 감성은 이미 사회적으로 디지털과 대비되는 감성의 의미로 널리 사용되고 있다. 과거 신문 및 뉴스 검색 자료를 검토한 결과 아날로그 감성은 90년대부터 기업 뿐만 아니라 예술문화 등 다양

표 2. 아날로그 감성 정의

출처	정의
1 조현정 (2002)	디지털사회가 갖고 있지 못했던 것에 대한 현대적 해석과 내적 가치로, 디지털의 과학과 차가운 기계주의에 반대되는 인간의 내적인 가치와 정서를 대변
2 이해준 (2006)	디지털시대를 지향하는 사회에 대한 부담감과 부가된 경제적 박탈감과 열등감 그리고 문화의 특수성이 어우러져 만들어낸 결과물
3 유명환, 성영아 (2007)	디지털 기술로는 충족될 수 없는 내적가치로서, 인간 본연의 감성과 인간 중심의 사고를 뜻하며 따뜻함과 편안함, 여유로움, 안정 등과 같은 정서로 나타남
4 박원정 (2007)	인간이 살아가는 세상은 수많은 개성, 기쁨, 슬픔, 창의력, 고뇌 등이 있는 곳이며, 이를 어루만져주고, 일깨우고, 관용할 수 있는 능력이 바로 아날로그감성의 본질
5 김지섭 (2008)	작가의 감성이 표현능력 범위 안에서 작품에 손때가 묻어 나오는 것으로 작가의 감성은 매순간마다 미세하게 변화하는 감정의 기록에 따라 다양하게 변화
6 서진수 (2008)	디지털 사회가 갖고 있지 못했던 것에 대한 현대적 해석과 내적 가치로 설명되며 아날로그의 성격인 감정적(Emotional)이고 주관적(Subjective)이며 내연적(Connotative)인 면이 근거
7 윤율요, 박선경 (2009)	과정적 흐름에 주목함으로써 개별적인 상황을 인지할 수 있고, 시간의 단계적인 변화와 상황에 집중함으로써 연속선상의 전체를 포괄할. 인간 친화적 성격을 지녔으며 구체적으로는 개별성, 서정성, 자연성, 다양성에 대하여 긍정적인 성격
8 김대건 (2009)	인간의 주관적인 감정을 나타내며 인간의 따뜻함과 정겨움, 그리움 같은 정서로 개인적인 성향이 강하여 한가지로 정의하기 힘들며 객관적으로 구분하기가 쉽지 않은 성격
9 손현지 (2010)	디지털 사회가 갖고 있지 못했던 것에 대한 현대적 해석과 내적 가치로서, 디지털의 과학과 차가운 기계주의에 반대되는 인간 내적인가치와 정서를 대변하는 관점
10 이미영, 이현진 (2011)	인간의 깊고 섬세한 내용을 전달하며, 따뜻하며 감정적이고 주관적이라고 인식
11 이여리 (2011)	디지털시대에서 갖지는 못했지만 욕구가 팽창되었던 내적가치로서 차가운 디지털의 과학과 기계주의에 반대되는 인간 내적인 가치와 정서를 중요시하는 관점으로 스마트시대의 필수 요소임. 아날로그감성이 표현되고 있는 모습에서 공통적인 개념으로 ‘인간’이라는 변하지 않는 중심가치가 존재
12 한나라 (2012)	디지털 사회가 갖고 있지 못했던 것에 대한 현대적 해석과 내적 가치로 인간의 깊고 섬세한 내용을 전달하고 느낄 수 있게 해주는 따뜻하고 감성적이고 주관적이라고 인식
13 차서운 (2013)	인간 내적인 가치와 정서를 대변하는 관점으로 모든 요소의 중심에는 인간이 존재하며, 디지털 시대에 잃어버렸던 인간적인 가치를 되찾고자 하는 모습이 본질임. 인간의 주관적인 감정을 나타내며 인간의 따뜻함, 그리움과 같은 정서와 인간의 향수, 기억, 추억과 같은 개념
14 유상원 (2014)	자연이나 인간 생활에서 발견할 수 있는 인간적 모습을 연상
15 이은경 (2014)	디지털 패러다임 사회에 대한 부담감과 경제적 박탈감, 열등감, 그리고 문화적 특수성이 함께 어우러진 결과물
16 염윤주 (2014)	과거의 기억에서 느껴지는 인간적이고 정서적인 감성
17 신지윤, 정도성 (2015)	물리적으로 변화하는 외적 구성요소가 아닌 내적 가치의 개념

한 분야에서 언급되고 있음을 알 수 있다. 예를 들어 지난 1997년 개봉한 국내 영화 ‘집속’은 디지털기술로 인해 생겨난 사이버공간에서 만난 남녀의 이야기 속에 디지털과 아날로그의 감성을 설명한다. 당시 영화를 소개

한 뉴스기사에는 ‘차갑고 딱딱한 컴퓨터공간에서 따뜻하고 부드러운 인간의 접촉으로 나아가는 시나리오’라고 설명하고 있다[2]. 또한 지난 2001년에는 ‘향수-디지털적 사고에서 아날로그적 감성으로’라는 전시가 열려 ‘고향’ ‘풍경’ ‘산수’ ‘바다’ ‘하늘’ ‘어머니’ ‘인간에’ 등 향수를 자아내거나 평온한 마음을 갖게 하는 전시가 열리기도 했다. 즉 아날로그 감성은 이미 대중이 공감할 수 있는 키워드로 자리 잡았음을 확인할 수 있다.

본 연구는 아날로그 감성의 정확한 정의 및 개념을 선행연구를 통해 1차적으로 살펴보았다. 이론적 고찰을 통해 아날로그 감성을 정의한 논문을 주로 나타내었다. 정의에 있어 공통적인 해석이나 표현이 반복되는 경향을 보이고 있으나, 주로 아날로그 감성은 인간의 내적인 가치와 정서를 대변하는 것으로, 디지털 기술과 반대되는 개념으로 설명된다. 인간 친화적 사고로서 기술보다는 인간 본연의 감성과 정서에 집중하는 관점을 가진다.

이러한 성격으로 인간이나 자연을 있는 그대로 관찰하고 파악하고자 하는 르네상스의 휴머니즘으로도 볼 수 있겠으나, 르네상스 시대의 휴머니즘이 신 중심적 사상에 대비된다면, 아날로그 감성은 디지털 시대에 대비되는 개념으로 볼 수 있겠다.

이러한 특성으로 인해 생겨난 신조어로 ‘디지털 휴머니즘’이 있다. 인간 본연의 가치를 중점에 두어서 디지털 휴머니즘의 개념과 유사하다고 볼 수 있다. 디지털휴머니즘은 지난 2011년 Jaron Lanier의 저서 <You are not a gadget : [a manifesto]>에서 언급되었으며, 지난 2015년 미국의 정보기술 연구 및 자문회사인 Gartner Group의 2015년 신기술 하이프 사이클 보고서에서 ‘디지털 비즈니스와 디지털 워크플레이스의 중심은 사람이며 인간의 관심과 가치를 반영해야 한다’는 개념을 담으면서 관심이 높아졌다. 선행연구에서는 아날로그 감성과 디지털 휴머니즘이 같은 표현으로도 쓰이고 있다고 언급하고 있으나, 보다 확실하게 디지털 패러다임과 구분하여 사용하여 분석함을 설명하고 있다. 즉 ‘디지털 휴머니즘’이라는 용어가 기술보다는 인간 자체에 초점을 두는 개념이라면, 아날로그 감성은 인간 뿐만 아니라 디지털 사회가 갖지 못하는 정서를

총체적으로 설명한다고 볼 수 있다.

아날로그 감성에 대한 선행연구의 정의에 따르면 인간의 주관적인 감성을 나타내며, 그리움과 같은 정서와 인간의 따뜻함이라는 키워드를 지닌다고 설명한다. 이러한 개념은 복고나 빈티지 등과 같은 과거로의 회귀적 성격을 갖는다고도 볼 수 있다. 이러한 아날로그 감성은 최근 대중에게서 쉽게 관찰 할 수 있다. 지난 2012년부터 인기리에 방영된 응답하라 1997, 응답하라 1994, 응답하라1988 드라마시리즈는 추억의 90년대를 회상하게 만들었고, 90년대의 인기 음악소인 토요일 토요일은 즐거워의 형식과 제목을 차용한 토토가라는 프로그램은 90년대를 풍미했던 인기가수들이 귀환하며 큰 관심을 불러일으켰다. 복고나 빈티지가 과거를 회상하는 개념이 강하다면, 아날로그 감성은 디지털 시대에서 갖기 어려운 인간의 주관적 감성을 다룸으로서 복고나 빈티지보다 좀 더 포괄적인 개념으로 받아들일 수 있겠다.

## 2. 아날로그 감성 연구 배경

### 1.1 아날로그 감성의 발생 배경

앞서 설명하였듯이, 아날로그 감성은 빠르게 변화하는 디지털 시대의 성장속도와 그에 따른 부담감에서 비롯되었다. 찰리체플린의 영화 <모던타임즈>에서는 산업사회의 자동화와 기계화가 주는 인간 소외문제를 다룬 바 있다. 즉 산업혁명이후 경제가 급속히 성장하면서 인간은 풍요로운 생활과 물질주의 생활관으로 소비생활이 변화하게 되었다. 산업은 급속히 규격화, 획일화, 대량화, 대중화 등 개성과 차별성이 무시되는 기능위주의 제품으로 변모하였으며 인간의 본질보다는 기계, 기능위주의 시대였다. 20세기에 들어서는 기능주의 디자인의 이성적, 논리적 한계를 극복하기 위하여 도외시되어오던 인간의 감성적 측면을 중요시하기 시작하였다. 사실, 모더니즘의 이성적인 규칙, 과학적 사고에서 인간 본질로의 회귀로 돌아가면서 포스터 모더니즘이 태동하던 60년대 이미 감성의 시대가 열렸다고 볼 수도 있다[3].

선행연구에서는 아날로그 감성을 비주얼적인 측면에

서 18세기에서 19세기 중엽에 나타났던 낭만주의와 비교하여 설명한다. 낭만주의는 상상과 무한적인 것을 동경하는 주관적이고 감정적인 태도가 두드러진 것이 특색으로, 고전주의의 정적이고 조각처럼 차가운 형식에 대한 반동이라는 형태로, 개인의 주관적이고 자유로운 감성과 색채를 강조한다. 인간의 상상력을 통한 감동을 숭고한 정서로 보는 것이 특징이다. 이성적 판단보다는 열정에 의존하며 자연과의 교감을 중요시하는 풍경화가 많이 그려지기도 했다. 즉 정신의 폐허 위에 자신의 심성에 맞는 문화를 이룩하려고 한 것이 낭만주의의 본질이라는 사실은, 시대의 일방적인 디지털 흐름에 반대하여 새로운 흐름을 창조해내려는 아날로그 감성의 개념과 유사한 성격을 보여주고 있다[1].

현대사회에서 아날로그 감성은 2006년 문학평론가 이어령의 ‘디지로그(Digilog)’ 책이 출간되면서 디지털과 아날로그의 양립에 대한 고민이 대중화되었다. 디지로그는 디지털(Digital)과 아날로그(analog)의 합성어로 전자공학에서 쓰는 기술용어보다 좀 더 넓은 IT전반의 문명현상을 담고 있는 키워드로 설명된다.

이러한 디지털과 아날로그의 융합은 스큐어모피즘에서 찾아 볼 수 있다. 스큐어모피즘(skeuomorphism)이란, 실물이 갖고 있는 형태나 쓰임새를 가져온 듯한 메타포를 의미한다. 그릇, 혹은 도구를 뜻하는 ‘Skeuos’와 모양을 뜻하는 ‘morph’가 합쳐져 ‘어떤 도구의 형태, 형식’이라는 의미를 갖고 있는데, 이를 의역해 보면 ‘원래 도구의 형태를 그대로 따라가는 양식’이라 할 수 있다[4]. 즉 대상을 원래 그대로의 모습으로 사실적으로 표현하는 디자인 기법으로 상당수의 소프트웨어가 스큐어모픽 디자인을 사용한다. 애플의 스티브 잡스는 스큐어모피즘을 선호하여 아이폰의 아이콘을 사실주의적으로 묘사하였다. 그러나 스큐어모피즘은 불필요한 디자인 요소가 많고 복잡하여 대상의 핵심을 빨리 인식하기 어렵다는 비판을 받았다. 실제로 2012년 스티브 잡스의 사망 이후에도 스큐어모피즘을 계속 사용해야 할 것인가에 대한 토론은 스타 포스트의 해고로 이어졌다. 이후 애플은 아이폰의 아이콘 등을 미니멀리즘에 기반한 플랫 디자인으로 변경했다[5].



그림 1. 스큐어모피즘 사례

디지털이 인간생활의 편리함을 추구한다고 볼 때, 앞서 언급한 스큐어모피즘의 디자인기법이 올바른 것인가에 대한 논쟁이 발생한다. 즉 아날로그 감성이 갖는 과거의 디자인을 그대로 디지털에 반영하는 스큐어모피즘 디자인을 아날로그 감성 디자인으로 볼 수 있는가에 대한 논의가 필요하다고 볼 수 있다. 즉 디지털시대에 있어서 아날로그 감성이란 무엇이며, 실질적인 디자인을 위해 무엇을 고려해야 하는가에 대한 연구가 필요하다.

## 1.2 아날로그 감성의 과학적 사고

아날로그 감성을 어떻게 표현할 것인가에 대한 시도는 인간의 감성을 과학적으로 접근한 과학적 사고에서도 찾아볼 수 있다. 오감에 의해 감성을 측정하는 감성공학분야나, 최근 마케팅 차원에서 텍스트에 나타난 사람들의 태도나 의견, 성향과 같은 주관적인 데이터를 분석하는 감성분석까지 방법론 또한 다양하다. 특히 감성공학은 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각과 같은 인간 경험의 기초를 구성하는 오감을 해독하여 제품개발에 응용하는 과학기술분야로, 다양한 분야에서 활용된다. 예를 들어 운전자의 드라이브에 즐거움을 줄 수 있는 엔진 소리를 디자인한다던지, 김치의 숙성도를 pH와 산도 기준으로 구분하여 단계로 표준화하는 식의 연구를 생각해볼 수 있다. 이는 인간의 감성을 데이터화하여 다수가 공감할 수 있는 객관적 자료로 해석할 수 있다. 물론 인간의 감성을 정량적인 지표로 나타내는 것 또한 디지털 시대의 부작용으로 볼 수 있으나 단순히 학문으로서 접근하는 것이 아닌 사람을 이해하고자 하는 노력이 중심에 있다는 것이 주요한 사실이다.

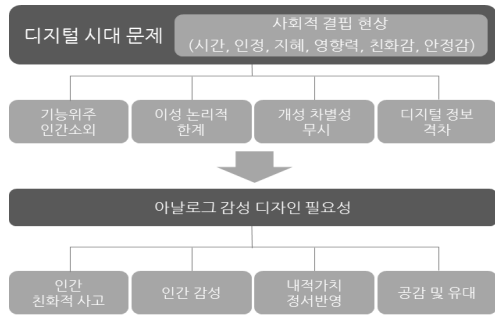


그림 2. 디지털시대 문제에 따른 아날로그 감성디자인 가치 및 필요성

### III. 아날로그 감성의 디자인 표현요소

앞서 디지털시대에 있어서 아날로그 감성을 실질적으로 디자인하기 위해 무엇을 고려해야하는가에 대한 필요성을 언급하였다. 선행연구를 통해 아날로그 감성에 대한 디자인 표현요소를 고찰하였다. 선행연구는 주로 최상진의 한국인의 심리학(2000)이라는 단행본에서 나온 개념을 토대로 아날로그 감성의 표현요소를 기반으로 설명하고 있다. 앞서 ‘아날로그 감성’이 이미 사회적으로 대중이 공감할 수 있는 키워드로 자리잡았음을 설명한 바 있는데, 이는 ‘아날로그 감성’이라는 용어가 국내에 한정되어 연구되고 있는 특성을 반영한다.

[표 3]은 이론적 고찰 부분에서 아날로그 감성 표현요소에 대해 다룬 선행연구를 대표적으로 나타낸 것이다. 대부분 아날로그 감성에 대하여 정서적 특성과 내면가치를 바탕으로 심리적 특성과 관계적 특성, 환경적 특성으로 분류하고 있다. 공통적으로 언급되고 있는 개념들에서 연구자 별로 가감하고 있음을 확인할 수 있다. 연구자들은 아날로그 감성 표현요소를 추출하는 데 있어 선행연구 및 한국인의 심리학 단행본에서 나온 개념을 토대로 추출하였다고 밝히고 있어 정성적인 내용 분석법에 기반한 결과로 볼 수 있다. 심리학에서 기반된 내용은 심정(心情), 정(情), 한(恨), 자기(自己), 우리성, 핑계, 의례성(儀禮性), 부자유친 성정(父子有親性情)과 같은 요인이며, [표 3]과 같이 최초결과를 토대로 연구자별로 가감된 형태의 분석틀이 이어지고 있음을 알 수 있다.

표 3. 아날로그 감성 표현요소

출처	유형
1 조현정(2002)	심리적특성(정, 향수, 정성, 여백의 여유) 관계적특성(나, 우리) 환경적특성(인간과 자연)
2 이해준(2006)	심리적(정,향수, 정성, 여백의 여유) 관계적(나,우리) 환경적(인간과 자연)
3 박원경(2007)	정, 정성, 자연, 향수
4 김지섭(2009)	그리움, 자연, 인간성과 심미성, 정성과 노력, 오감
5 서진수(2009)	정, 정성, 자연, 향수
6 최성운(2008)	향수, 개성에 대한 존중
7 윤율요(2009)	인간친화성, 개별성, 서정성, 자연성, 다양성
8 손현지(2010)	심리적(정,향수, 정성, 여백의 여유) 관계적(나,우리) 환경적(인간과 자연)
9 이의명(2011)	향수, 정, 유대감, 자연
10 한나라(2012)	심리적(정,향수, 정성) 환경적(자연) 경험적(오감 및 체험)
11 엄윤주(2014)	감성적(향수,여유,정성) 시각적
12 이은경(2014)	심리적(정,향수) 관계적(나,우리)
13 신지윤(2015)	정,향수,정성,여백의여유

본 연구는 선행연구에서 가감된 아날로그 감성의 표현요소를 특성별로 재구성하였다.

디자인에 표현될 수 있는 아날로그 감성은 크게 4가지로 분류하였다. 디지털은 아날로그에 비해 투명하고 신속하며 분명하다는 특징이 있다. 그러나 이러한 특징은 오히려 디지털의 부정적 모습들을 간과하고 넘어가게 하는 원인이 되기도 한다. 디지털 패러다임의 한계적 원인으로는 시간의 결핍, 인정의 결핍, 지혜의 결핍, 영향력의 결핍, 친화감의 결핍, 안정감의 결핍이 그 대표적인 문제점으로 지적된다. 디지털 패러다임의 부정적 성격에서 연유된 모습은 인간소외현상, 가치관의 혼동, 디지털격차의 발생을 가져온다[1].

지나치게 급격한 사회의 변화에서 겪는 현대인의 무기력감은 빠른 속도를 지양하고 결과보다 과정을 중시하려는 감성을 만들어낸다. 디지털사회에서 극복해야 할 시간의 결핍에 대한 요인은 아날로그 감성 중 심리적 요소를 통해 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 심리적 요인은 정량적으로 표현하기 어려운 인간 내면적 감성에 대한 것으로 정, 향수, 정성, 서정성, 여유로 나타낼 수 있다.

환경적 요소로는 인간성과 자연으로 나타내었다. 인

간성의 근본으로 인간내면의 모습, 진실된 모습과 자연 그대로의 모습을 추구하는 아날로그 감성은 디지털사회의 안정감의 결핍이나 인간소의현상을 극복하기 위해 필요하다고 볼 수 있다.

표 4. 아날로그 감성 표현 요소

개념	설명	분석 요소	디지털 극복요인
심리적 요소	정 인간과 인간 사이에 발생하는 근본적 가치로 타인에 대한 긍정적 부정적 감정이 모두 존재, 역사성(오랜시간공유), 동거성(공간공유), 다정성(타인의 인지 및 태도), 허물없음의 속성을 가짐	친숙함과 다정함, 배려, 나눔	인간소외
	향수 (그리움) 과거의 시간 및 공간 등 직간접적 경험에 의한 그리움의 범위	과거와의 연관성	시간의 결핍
	정성 타인을 위한 노력과 시간과 같은 희생적 요소를 감당해내는 마음가짐, 그로 인한 만족감	시간과 노동의 노력, 감동과 섬세함	시간의 결핍
환경적 요소	여유 비움, 여백에 대해 만족할 수 있는 마음의 안정	여백의 미	시간의 결핍
	인간 인간성의 근본으로 인간내면의 모습, 진실된 모습	인간의 모습 그대로를 표현	인간소외
경험적 요소	자연 인공적인것에 대한 반대개념으로 자연으로 돌아가고자 하는 회귀본능으로서의 개념	자연적 소재 혹은 자연을 연상하게 하는 요소	안정감의 결핍
	오감 감각기관을 통한 경험	오감을 자극하는 요소	디지털격차의 발생
관계적 요소	경험 습관화된 익숙함과 행동을 유발	적극적 행동을 유발하는 요소	
	나 자신을 둘러싼 주변 환경보다 주체적으로 인지하는 경향	주변 환경에 비해 주체적이고 우월함	가치관의 혼동
	우리(유대감) 동질성 및 유사성을 지각하고 친밀감과 안정감 등의 정서적 요인을 바탕으로 구성	타인과의 유대감	친화감의 결핍
	개성 상호연계나 통일, 조화성보다 각각의 특성이 표현	독자적인 형태로써 디자인 본연의 특성	인정의 결핍
다양성 각 대상의 주관적이고 자유로운 감성을 존중	규격화되지 않은 비정형적 요소	지해의 결핍	

경험적 요소는 인간의 오감이나 행동에 의한 기억을 뜻하는 것으로, 오감과 경험으로 구분하였다. 인간의 오감을 통해 적극적 행동을 유발시키는 요소와 대상간의 관계를 통해 얻는 커뮤니케이션은 디지털소의 계층을 끌어들이고 공감을 불러일으키는 요인이 될 수 있다.

관계적 요소로는 형태가 분리될 수 있는 요소들 사이의 존재로서 나, 우리라는 특성과 개성, 다양성을 나타

내었다. 기술 중심의 발전 지향적 논리가 기반 된 디지털사회에서 인간소의현상은 이미 극복해야할 중요한 과제 중 하나로 손꼽힌다. 또한 디지털사회가 만들어낸 사이버공간에서는 온라인 정보를 무조건적으로 신뢰함으로써 왜곡된 정보가 확산되기도 한다. 타인과의 관계나 인간중심적 사고를 통해 인정이나 친화감의 결핍문제를 극복해나갈 수 있다.

아날로그 감성표현에 대한 분석요소를 나타내었다. 분석요소는 단순히 물리적으로 표현되는 시각적 측면이 아닌, 내용으로 전달되는 의미적인 측면 또한 포함된다.

#### IV. 건축공간의 아날로그 감성

##### 1. 심리적 요소

심리적 요소는 정량적으로 표현하기 어려운 인간 내면적 감성에 대한 것으로 정, 향수, 정성, 서정성, 여유로 나타내었다. 앞에서 설명한 것처럼 아날로그 감성 표현 요소는 내용으로 전달되는 의미적 측면 또한 포함할 수 있다. 즉 공간상에 제공되는 프로그램의 아날로그 감성이 방문자에게 영향을 줄 수 있다. 특히 친숙함과 다정함, 배려로 볼 수 있는 정(情)의 개념이나 시간과 노동의 노력이나 감동, 섬세함은 공간의 서비스디자인 측면에서 중요한 요소로 작용할 수 있다. 향수와 같은 심리적 요소는 과거와의 연관성으로 표현되며, 이는 주변에서 궁궐이나 사찰 등 역사문화가 담긴 공간 혹은 과거의 것을 보존한 공간에서 느낄 수 있는 요소이다. [그림 2]는 화제로 손실되었던 베니스의 캄피에오 광장의 17세기 건축물을 복원한 프로젝트로 남겨진 파사드 조각들로 과거 도시생활의 흔적을 재구성하였다. 타이포그래픽 패턴과 각기 다른 글씨체를 사용하여 리디자인하였다.

우리 주변에서는 민속촌이나 서울의 인사동, 북촌 등 디지털이 난무한 도시 속에서 쉽게 아날로그 감성을 접할 수 있는 장소는 관광지화될 만큼 사람들에게 관심 받는 공간으로 자리잡고 있다. 건축공간에서 여유로운 감성을 느낄 수 있는 디자인은 복잡하고 과도한 디자인이 아닌, 미스 반데 로에의 Less is more이 이야기했던

간결한 여백의 미나, 건축가 김수근이 ‘사이’, ‘땀’을 여유로움과 넉넉함에 찾았던 점을 생각해볼 수 있다.

## 2. 환경적요소

환경적 요소는 인간성과 자연으로 구분할 수 있다. 공간상에서는 꾸미지 않은 인간의 모습 그대로가 표현될 수 있게 하거나 자연친화적 디자인을 표현하는 것으로 정의하였다. 즉 디지털 사회가 만든 표준화로 생겨난 미적인 기준에 따르는 것이 아닌 자연 그대로의 모습에서 아날로그 감성을 느낄 수 있다고 말할 수 있다. 분석요소에서 살펴보았듯이, 자연적 소재 혹은 자연을 연상하게 하는 요소를 사용한 건축공간은 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. [그림 3]은 건물 파사드에 투영된 8m 높이의 나무 실루엣으로, 외부 환경에 따라 움직이도록 디자인되었다. 새벽녘 잎이 무성한 모습에서 시간이 지나면서 실제 나뭇잎처럼 바닥에 떨어지는 모습을 보인다.

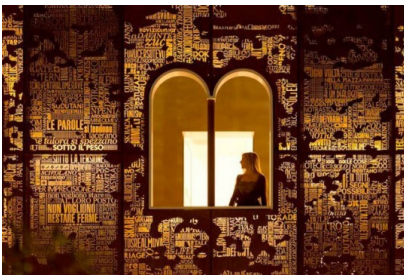


그림 3. 심리적요소 반영 사례 - Palazzo di Vigonovo

## 3. 경험적요소

앞서 언급했듯이, 경험적 요소는 인간의 오감이나 행동에 의한 기억을 뜻하는 것으로, 오감과 경험으로 구분하였다. 아날로그 감성의 성격에는 습관화된 익숙함과 행동을 유발하는 경험적 요소가 내재되어 있다. 단순히 오감의 본능적 요소만이 아닌 적극적 행동을 유발시키는 요소와 대상간의 관계를 통해 얻게 되는 고차원적인 교감을 통한 반성적 요소를 수반한다[6]. [그림 4]은 콘서트장에 설치된 나무 형태를 한 인터랙티브 LED 조명으로 음악이나 관객의 박수 등의 소리에 따라 색이나 조명의 밝기를 변화시킨다.

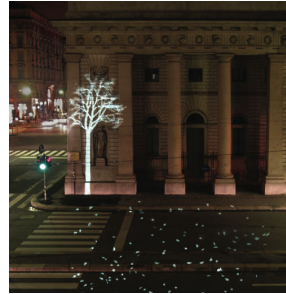


그림 4. 환경적 요소 반영사례 - Simon Heijdens - Tree

## 4. 관계적 요소

관계적 요소는 형태가 분리될 수 있는 요소들 사이의 존재로서 나, 우리라는 특성과 개성, 다양성으로 구분될 수 있다. 앞서 디지털사회에서 인간의 소외 문제가 재현되고 있음을 언급한 바 있다. 빠르게 변화하는 디지털 기술로 인한 정보의 격차나, 익명성을 이용한 타인에 대한 비방 등은 디지털사회의 대표적인 인간소의 문제이기도 하다. 아날로그 감성의 관계적 요소인 ‘우리’는 인간과 인간을 연결하는 유대감을 뜻하는데, 놀이를 통해 유대감을 형성했던 점을 고려하면 골목이나 마당 등의 공간적 장소 또한 아날로그 감성의 요소가 될 수 있다. 최근의 건축공간에서는 디지털 기술을 활용해 아날로그 감성의 관계적 요소를 되찾고자 하는 사례를 찾아볼 수 있다.

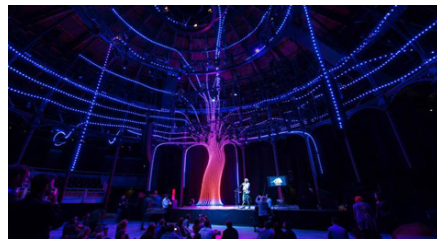


그림 5. 경험적요소 반영 사례 - Arboreal Lightning, London, 2014

[그림 5]는 네덜란드 항공사 KLM에서 진행한 인터랙티브 광고로, 뉴욕과 암스테르담에 비디오 커넥팅 기기를 설치하여 다른 지역에 사는 사람들이 실제로 만난 것처럼 하이파이브를 했을 경우 비행기 티켓을 증정하였다. 즉 디지털 기술을 활용하였으나 그 안에 동일한



시간 대 다른 공간에 존재하는 사람과도 따뜻한 감성을 나누고자 하는 아날로그 감성이 내재되어 있다. 이처럼 아날로그 감성의 4가지 요소를 종합해보았을 때, 디지털과 아날로그 감성을 반대개념으로서 바라보는 것이 아닌 서로 상호 보완할 수 있는 개념으로 받아들일 필요가 있다.



그림 6. 관계적 요소 반영 사례- KML Live High Five

## V. 결론 및 시사점

본 연구는 선행연구 분석을 통해 아날로그 감성에 대한 개념을 비교 분석, 주제별 아날로그 감성 표현 유형을 비교함으로써 아날로그 감성이 주목하고 있는 디자인 개념을 고찰하였다.

디지털 시대의 아날로그 감성에 대해 초점을 두고 관련 연구를 검토한 결과 다루고 있는 주제에서 공간에 대해 분석한 연구가 부족한 점을 발견하였다. 최근 공간이 인간과 소통하고 커뮤니케이션하는 대상으로 변모하고 있는 환경을 이해하고, 건축공간에서의 아날로그 감성 표현에 대해 고찰하였다. 특히 디지털시대에 있어서 아날로그 감성을 실질적으로 디자인하기 위해 무엇을 고려해야하는가에 대한 필요성을 인지하고, 선행연구를 통해 아날로그 감성에 대한 디자인 표현요소를 고찰하였다. 선행연구를 바탕으로 재구성한 비교 분석틀을 사용하여 건축공간에서 적용될 수 있는 의미를 검토하였다.

본 연구는 디지털사회에서의 아날로그 감성의 가치 및 의미를 분석함으로써 관련 연구 분야의 기초적 기반을 마련하고자 하는 것이 궁극적 목적이 있다. 디지털의 발전은 우리의 삶에 풍요로움을 가져왔으나 그 중심에는 기술이 아닌 사람이 우선되어야하며, 그 정서엔

아날로그 감성이 있다는 것에 주목할 필요가 있다. 즉 아날로그 감성을 기반으로 한 기술이야말로 인간친화적이며, 미래를 주도할 수 있는 기술임을 기억해야한다. 인터넷이나 스마트폰과 같은 디지털미디어를 통해 외부와 소통하는 현대의 디지털시대에 아날로그 감성 디자인은 기술이 아닌 사람을 중심으로 한 디자인에 가치를 두며, 이는 특히 다양한 사람들이 살아가는 도시 건축공간에 방향성을 제시할 수 있다.

아날로그 감성은 주관적인 만큼 개인에 따라 공감하는 정도가 다르다. 아날로그 감성의 표현 요소에 따라 아날로그 감성을 느끼는 정도의 차이를 분석하는 연구 또한 향후 연구로 의미가 있을 것으로 사료된다.

## 참 고 문 헌

- [1] 조현정, *디지털 패러다임과 아날로그 감성커뮤니케이션에 관한연구*, 이화여대, 석사학위논문, 2002.
- [2] “스칠 듯 말 듯 그리움은 깊어,” 한겨레 신문, 1997.8.29.
- [3] 이여리, *사용자 감성을 기반으로한 유저 인터페이스에 관한 연구*, 숙명여대, 석사학위논문, 2012.
- [4] 유미연, *모바일 UI의 새로운 트렌드*, LG Business Insight Weekly 포커스, 2014.
- [5] <https://ko.wikipedia.org/wiki/>
- [6] 한나라, *서비스 공간디자인에서 나타난 아날로그 감성표현에 대한 연구*, 홍익대학교, 석사학위논문, p.28, 2013.
- [7] 이해준, *디지털제품에서의 아날로그적 감성디자인요소 연구*, 중앙대학교, 석사학위논문, 2006.
- [8] 유명환, “성영아, 아날로그적 감성디자인을 활용한 e-Book 콘텐츠 개발 연구,” *브랜드디자인학연구*, Vol.5, No.1, 2007.
- [9] 박원정, *디지털편집디자인에서 목판인쇄의 이미지를 응용한 아날로그감성 표현연구*, 이화여자대학교, 석사학위논문, 2007.
- [10] 김지섭, *디지털시대에서의 아날로그적 감성표현 연구 : 설치미술의 작품분석을 중심으로*, 인천대학교, 석사학위논문, 2009.

- [11] 서진수, *디지털 포토갤러리의 아날로그적 디자인 모델 제안*, 국민대학교, 석사학위논문, 2009.
- [12] 윤을요, “박선경, 한글 캘리그래피 패션에서 나타난 아날로그적인 감성,” *기초조형학연구*, Vol.10, No.5, 2009.
- [13] 김대건, *아날로그 감성을 표현한 조명조형 연구*, 경기대학교, 석사학위논문, 2010.
- [14] 손현지, “디지털미디어를 기반으로 하는 디자인에서의 아날로그감성 커뮤니케이션,” *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.10, No.11, 2010.
- [15] 이의영, 이현진, “미디어아트에서 아날로그적 감성에 대한 연구,” *기초조형학연구*, Vol.12, No.5, 2011.
- [16] 차서윤, *그래픽디자인에 반영된 아날로그 감성 가치디자인*, 서울과학기술대학교, 석사학위논문, 2013.
- [17] 유상원, “스마트폰 액세서리 디자인에 나타난 아날로그 감성 특성에 관한연구,” *기초조형학연구*, Vol.15, No.4, 2014.
- [18] 이은경, *아날로그 브랜드스케이핑(Brandscaping) 이 기업에 대한 수용자 태도에 미치는 영향*, 홍익대학교, 석사학위논문, 2014.
- [19] 엄윤주, *아날로그 감성을 담은 장신구 : 회화 칠보 기법을 중심으로*, 국민대학교, 석사학위논문, 2015.
- [20] 신지윤, 정도성, “스마트 폰 애플리케이션 아이콘의 아날로그 감성형용사 적용에 관한연구,” *디지털디자인학연구*, Vol.15, No.2, 2015.
- [21] [www.inhabitat.com](http://www.inhabitat.com)
- [22] [www.simonheijdens.com](http://www.simonheijdens.com)
- [23] [www.designboom.com](http://www.designboom.com)
- [24] <http://news.klm.com>

저 자 소 개

김 소 연(So-Yeon Kim) 종신회원



- 2010년 2월 : 연세대학교 실내건축학과(이학석사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 연세대학교 실내건축학과 박사과정
- 2015년 3월 ~ 현재 : 한밭대학교 UCRC연구소 연구원

<관심분야> : 공간마케팅, 서비스디자인, 사용자참여

김 승 민(Seung-Min Kim) 정회원



- 2006년 2월 : 서울대학교 디자인학부 디자인전공(미술학사)
- 2008년 2월 : 서울대학교 디자인대학원(공예디자인학 석사)
- 2012년 8월 : 서울대학교 디자인대학원(디자인학 박사)

▪ 2015년 4월 ~ 현재 : 국립한밭대학교 산업디자인학과 교수

<관심분야> : UX, UI, 서비스디자인, 조형연구