

발상적 워크숍 중 콜라주 기법에서 이미지의 모호성이 사용자 감성 발현에 미치는 영향

Effect of Different Level of Image Ambiguity on Collage Technique for Generative Workshop

진보필, 이우훈, 임윤경, 이건표

KAIST 산업디자인학과

Key words: User research, Design methods, Generative technique, Collage technique,

1. 서론

오늘날 새로운 제품을 개발하는데 있어서 사용자가 제품을 사용하는 실제 컨텍스트(context) 및 그 컨텍스트 내에서의 사용자 경험 및 감성을 이해하여 새로운 제품의 디자인 기회를 발굴하는 것이 중요해졌다(Stappers, P.J., et al., 2003). 이를 위한 다양한 방법들 중 발상적 기법(generative technique)이 존재한다. 이는 시각적인 재료들을 이용하여 참여자들에게 직접 자신의 경험에 비추어 주제에 맞게 무언가를 만들어 보게 함으로써 자신의 내재적 감성에 접근하고 그것을 직간접적으로 표현할 수 있게 하는 방법이다(Sanders, EB-N., 2000). 특히 이미지를 활용하는 콜라주 기법은 참여자의 과거 감성을 이끌어내는 수단으로 광범위하게 사용되고 있다.

콜라주 기법에서 대부분의 참여자들이 자신의 경험을 떠올리는데 있어 준비된 재료에 많이 의존하기 때문에 재료의 선정은 최종 결과물에 중요한 영향을 끼친다. 하지만 현재로써는 참여자의 경험에 따라 다양한 방식으로 해석될 수 있다는 장점에 의해 어느 정도 모호한 이미지를 사용하는 것이 권장되어 지고 있다(Sleeswijk Visser, F., 2005). 하지만 재료 선택을 위한 가이드라인이 될 수 있는 연구가 부족하며 따라서 모호성과 같은 이미지의 다양한 특성이 콜라주 기법에 어떤 영향을 미치는가에 대한 체계적인 접근이 필요하다. 본 연구에서는 서로 다른 정도의 모호성(ambiguity)을 가진 이미지가 콜라주 기법에서 사용자 감성발현에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

2. 이미지 모호성에 대한 정의

콜라주 기법에 참여하는 참여자 입장에서 모호성을 가지는 이미지는 크게 두 가지로 분류될 수 있다. 첫 번째는 이미지 형상 자체가 모호성을 가지는 경우로 추상화의 경우처럼 이미지가 보여주는 내용 자체를 이해하기 힘든 경우이다. 두 번째는 이미지와 주어진 주제와의 관련성이 모호성을 가지는 경우이다. 이 경우 주제와 관련성이 높을 때 모호성이 낮고 관련성이 낮을

때 모호성이 높다. 예를 들어 MP3 플레이어라는 주제에 대하여 MP3 플레이어가 직접 사용되고 있는 모습이 담긴 이미지는 모호성이 낮은 이미지이고, 쓰레기통, 풍선, 나비와 같은 이미지는 모호성이 높은 이미지이다. 본 연구에서는 두 번째에 정의된 이미지 모호성에 초점을 맞추어 실험을 진행하였다.

3. 실험

3.1. 실험설계

실험에는 20 대 대학생 8 명(3 명의 남성과 5 명의 여성)이 참여하였다. 피실험자는 각 4 명으로 구성된 두 개의 팀으로 나뉘어져 실험에 참여하였다.

실험은 크게 두 세션으로 구성된다. 첫 세션은 일반적인 콜라주 세션으로 참여자가 콜라주를 만들고 발표를 통해 공유하게 하였으며 두 번째 세션에서는 첫 번째 세션에서 이미지 사용에 대해 경험한 내용을 인터뷰하였다.

3.1.1. 콜라주 세션

참여자는 인터뷰 전에 두 번의 콜라주 세션을 가졌고 15 분간 주어진 주제에 대해 콜라주를 만든 후 결과물에 대해 발표하는 시간을 가졌다. 각 세션당 콜라주 재료로써 50 개의 이미지 프린트 된 A3 용지와 콜라주를 제작할 A3 사이즈의 백지, 그 밖에 그림과 글을 넣을 수 있게 색연필 및 펜을 준비하였다.

각 참여자 그룹은 각 세션에서 한 번은 모호성이 낮은 이미지군, 또 한 번은 모호성이 높은 이미지군을 이용하여 콜라주를 제작하였다. 순서에 의한 영향을 최소화하기 위해 두 번의 콜라주 세션은 서로 다른 주제로 진행되었다.(표 1)

주제는 참여자 간의 사전 경험 차이를 최소화 하기 위하여 일상 생활에서 친숙하게 사용하고 있는 MP3 플레이어와 카메라로 선정하였다. 참여자들에게는 제약없이 각 주제와 관련된 경험과 감성을 원하는 대로 콜라주를 이용하여 표현하게 하였다.

표 1. 실험설계

	그룹 1	그룹 2
세션 1 (주제:MP3P)	모호성이 낮은 이미지	모호성이 높은 이미지
세션 2 (주제:카메라)	모호성이 높은 이미지	모호성이 낮은 이미지

3.1.2. 인터뷰

인터뷰 세션에서는 폴라주 세션이 모두 끝난 후, 사용된 이미지가 과거의 감성의 떠올리게 하는데 얼마나 도움이 되었는지, 그리고 폴라주로 표현하는 과정에서 이미지가 자신의 감성을 표현하는데 얼마나 도움이 되었는지에 대해 답하게 하였다.

3.2. 실험결과

실험결과는 폴라주 및 인터뷰 세션 결과물의 정성 분석을 바탕으로 크게 다음과 같이 3 부분에 대해 정리하였다.

3.2.1. 이미지 모호성이 과거감성 회상에 미치는 영향

8 명의 참여자 중 7 명이 모호성이 낮은 이미지가 과거의 경험을 돌이키는데 훨씬 도움이 되었다고 하였으며 그 중 3 명은 모호성이 높은 이미지를 통해 자신의 경험을 회상하는 것을 매우 어려워하였다. 따라서 모호성이 높은 이미지로는 주어진 시간 내에 상대적으로 많은 경험을 공유할 수 없었다. 하지만 모호성이 높은 이미지를 사용하였을 때 나타나는 전반적인 과거 경험 회상의 어려움에도 불구하고 우선 이미지를 통해 경험을 떠올린 후에는 모호성이 높은 이미지를 사용하였을 때 오히려 특정 순간에 경험한 구체적인 감정을 떠올리기가 쉬웠다고 답하였다.

3.2.2. 이미지의 모호성이 결과물 표현 방법에 미치는 영향

참여자들은 모호성이 높은 이미지를 사용하였을 때 상대적으로 자신의 과거 경험을 표현하기가 쉽지 않았다고 답하였다. 이미지와 자신의 경험 사이의 관련성을 설명하기 위해 폴라주에 상대적으로 많은 텍스트를 사용하였고 그만큼 발표를 할 때도 더 많은 말을 하게 되었다. 하지만 모호성이 높은 이미지에 대한 이러한 어려움은 참여자가 자신의 경험과 감성에 대해 더욱 상세하게 표현하게 하는 결과를 낳았다

3.2.3. 폴라주에 표현된 내용의 차이

모호성이 낮은 이미지들은 대체로 참여자가 주제 제품을 사용하는 장소나 사용할 때의 행동을 나타내는데 많이 사용되었다. 그에 따라 폴라주에 표현된 전체

내용도 특정 사건에 대한 구체적인 이야기보다는 자신이 전반적으로 제품을 사용하는 상황과 같은 패턴을 볼 수 있는 내용이 지배적이었다. 예를 들어 도서관에서 집중하기 위해, 또는 친구를 기다리면서 지루할 때 MP3 플레이어를 사용한다는 내용이다. 반면 모호성이 높은 이미지들은 감정상태와 같이 특정 사건 내에서 작은 부분을 차지하지만 참여자가 강조하고 싶은 내용을 나타내는데 많이 사용되었다. 또한 이때 좀 더 다양한 주제 안에서 특정 사건과 관련된 개인적 경험들이 세세하게 공유될 수 있었다. 예로 고등학교 때 선생님께 혼난 후 때 MP3 플레이어로 음악을 들었을 때의 감정상태나, 특정 노래와 관련된 기억, 졸업 선물로 받은 MP3 플레이어에 대한 기억 등을 들 수 있다.

4. 결론

본 연구에서는 이미지의 모호성 차이가 폴라주 기법을 사용할 때 참여자의 감성 발현에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 모호성이 높은 이미지는 과거의 감성을 연상시키고 연상된 내용을 설명하게 하는데 어려움을 겪어 양적으로는 많은 경험을 공유할 수 없었지만 개인적이고 특정 사건과 관련된 구체적인 경험을 다양한 주제 안에서 이끌어 내는 데에 효과적이었다. 반면 모호성이 낮은 이미지는 참여자들이 쉽게 이미지를 통한 연상을 할 수 있게 하였고 내용 면에서는 비교적 개인의 전반적인 사용상황과 같은 패턴을 공유하는데 효과적이었다. 본 연구는 주제와 참여자 그룹이 제한적인데 따른 한계를 가지나, 향후 다양한 타입의 주제 및 참여자 그룹을 연구하여 폴라주 기법을 사용하는데 있어서 연구 목적에 따른 이미지 선택의 가이드라인을 제시해 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

Stappers, P.J., Sanders, E.B.-N.(2003). Tools for designers, Products for Users? The Role of creative Design Techniques in a Aqueezed-in Design Process.
 Sanders EB-N.(2000). Generative tools for codesigning. Collaborative design. Springer, Berlin Heidelberg New York.
 Sleeswijk Visser, F., van der Lugt, R., Stappers, P.J.(2005). Contextmapping: experiences from practice, International Journal of Co-Creation in Design and the Arts.