

어포던스(affordance, 행위 유발성) 개념을 적용한 패션디자인

: 가능성 잠복의 방법을 중심으로
A Study of Affordance-applied Fashion Design

신혜정
이화여자대학교 일반대학원 디자인 학부 패션디자인전공 석사
김혜연
이화여자대학교 디자인학부 패션디자인전공 교수

Shin Hea-Jeong
Ewha Womans University
Kim Hea-Yeon
Ewha Womans University

key words : 어포던스, 어포던스 패션, Affordance Design, Fashion Design

요 약

본 연구는 패션디자인에 있어서 새로운 발상 가능성을 보여주는 것을 목적으로 한다. 디자인의 형태 부여에 있어 조형적인 측면 외에 인간의 인지적 측면을 이해하고 이를 디자인에 적용하고자 하였다. 인지적 측면에 대한 디자인 적용은 심리학을 기본으로 건축·컴퓨터 등 다양한 분야에서 사용되는 어포던스 개념을 기반으로 한다. 조사한 바에 따르면 건축과 인테리어 디자인 분야에서는 어포던스 개념이 활발하게 연구되고 있으나 패션디자인 분야의 선행연구는 아직 이루어지지 않은 상황이다. 인간의 인식과 지각이 어떤 행위를 유발한다는 어포던스 개념을 패션 디자인에 적용함으로써 인간과 옷 사이에 새로운 관계를 설정하게 된다. 인간의 인지(Cognition)와 경험의 보편성을 바탕으로 특정한 행위를 유발하는 디자인을 창안하고, 이를 패션 디자인에 적용하여 그 표현 영역을 확대하고자 하였다.

Summary

This study is based on an understanding of the cognitive side of human beings other than formative art as giving form to design, which can show capability of new ways of thinking and design. The main concept of this study is how humans cognition and perception can cause action, which is the methodology 'affordance' generally used in psychology, design, architecture and computer science, etc. for the human-based design.

This study starts from the theory of 'affordance' that I refer to and especially integrates the concept of 'affordance' into fashion design, approaching the inter-action between humans and fashion from a new view-point. Eventually this study shows how the concept of 'affordance' leads to the creative thinking and ideas in fashion and how 'affordance' can help maintain the balance between fashion and humans.

1. 디자인 배경

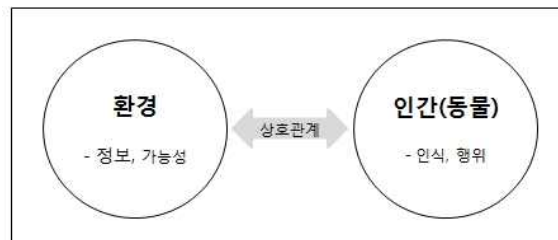
최근 디자인에 있어 기능성과 심미성뿐 아니라 인간과 디자인 간의 소통이 강조되고 있다. 디자인은 인간을 통해 그 효용과 아름다움을 드러내며, 인간은 디자인을 통해 필요를 충족함으로써 양자 간에 소통이 이루어진다고 볼 수 있다.

그러나 디자인과 인간의 원활한 소통을 위해서는 인간의

사고와 감정 그리고 심리적 요인에 이르는 영역에 대한 깊은 이해가 필요하다. 이는 디자인이 사용자의 입장과 필요를 반영하고 나아가 감성을 만족시켜야 하며, 사용자가 미처 인식하지 못한 무의식적 행동에 있어서도 가치를 만들어내야 하기 때문이다.

소통을 극대화하는 디자인 요소는 인간의 공통적인 경험과 기억 그리고 감각적인 요소에서 얻어질 수 있는데, 이러한 방법론을 통해 디자인은 그 효용가치를 높이며 디자인에 대한 새로운 시각 또한 열어주게 된다.

이러한 이해는 인간의 인식과 지각이 어떤 행위를 가능하게 해준다는 어포던스 개념에서 가져온 것이다. 어포던스는 심리학·디자인·건축 등 다양한 분야에서 사용되고 있으며 인간 중심적인 디자인 구현의 방법론으로 사용할 수 있다. '어포던스'는 '제공하다'의 뜻을 가진 '어포드(Afford)'로부터 만들어진 단어이다. 생태심리학자 제임스 깁슨(James J. Gibson)은 환경과 인간(동물) 사이의 관계 속의 실행가능성으로 어포던스를 정의하였다.



[표 1] 환경과 인간(동물)의 관계)

어포던스는 특정한 상황에서 발견되는 환경에 내포된 가치이다. 어포던스는 사물의 물리적인 성질이 아니며, '환경의 성질'이다. 이는 또한 지각자의 주관에 구성하는 것이 아니며 보편적인 성질을 띤다.

예를 들어, 의자는 앉는 것이 주된 기능이다. 그러나 자켓을 걸쳐 놓을 수도 있고, 물건을 높은 곳에 놓아두거나 꺼내기 위해 올라서는 도구로도 사용되며, 문을 열어두기 위해 기대어 두는 도구로도 쓰인다. 이는 의자 본연의 기능이 아닌 부

이 논문은 저자의 2011년도 이화여자대학교 석사학위논문 일부 발췌, 재정리한 것임.

1) 고토 다케시, 사사키 마사토, 후카사와 나오토, 2005, 「디자인 생태학」, 세종출판사, p.140

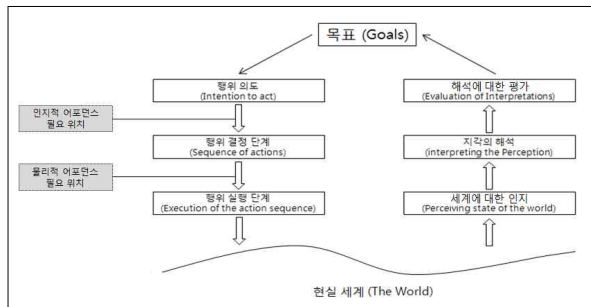
가적 기능들이며, 이것을 의자의 어포던스라고 한다.

하나의 사물은 하나의 기능을 가지는 것처럼 보이지만 다른 많은 가치를 제공하며, 이는 복합정보를 제공하는 기억에 의해 판단된다. 이 가능성은 숨겨져 있거나 이미 알려져 있는 것들도 있는데, 이를 활용하여 행위를 유도할 수 있다. 어포던스를 디자인적 사고로 적용한 심리학자 도널드 노먼(Donald A. Norman)은 김슨의 어포던스 개념을 받아들여 ‘지각된 어포던스’로 발전시키고, 디자인에 적용하였다. 즉, 행위 가능성에 대한 이해뿐 아니라 그 가능성이 전달되는 방법적인 측면을 보다 강조하여 어포던스 개념의 활용을 가능하게 하였고, 인지적 정보를 디자인에 부여함으로써 디자인과 인간의 소통의 다양성을 확대하였다.

2. 디자인 컨셉

패션 디자인 관점에서의 어포던스는 기억과 경험에 기반한 행위 유발 요소를 옷이라는 매체를 통하여 표현하고 착용자로부터 받아들여 주는 것이다. 따라서 디자인의 형태와 요소를 가져오는 데 있어서 어포던스는 중요한 단서를 제공한다. 패션디자인 영역에서 옷을 가시적 표현을 위한 물질적인 대상으로만 국한하여 바라보지 않고 행위를 이끄는 비물질적 특성까지 고려하여 사고하도록 한다. 또한 미적 가치와 실용성은 물론 사용자의 기억과 경험을 근거로 한 새로운 창조적 가치를 제공하는 것에 초점을 맞춘다.

본 연구는 어포던스에 기반한 디자인 방향을 제시하기 위해 인간의 행동을 행위 의도, 행위 결정, 행위 실행의 세 단계로 나누어 생각하였다. 이는 어포던스에 대한 노먼의 이론적 배경을 따른다. 노먼은 인간과 디자인의 상호작용이 일어나는 동안 행위 결정과 행위 실행을 돕기 위한 어포던스가 필요하다고 판단하였다. 또한 행위를 결정하기 전, 실마리나 단서의 제공을 통해 행동이 일어나도록 도와주는 ‘인지적 어포던스’와 실행에 옮기기 위해 필요한 ‘물리적 어포던스’로 나누어 사고하였다. (표 2)



【표 2】 노먼의 인간 행동 단계 속 인지적, 물리적 어포던스 필요 위치

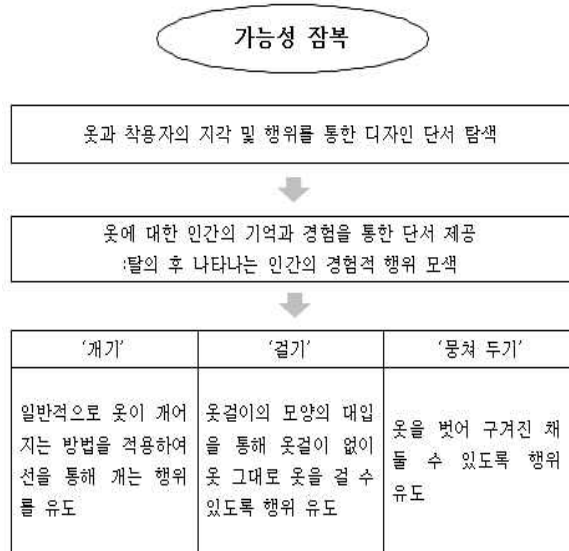
본 연구에서는 행위를 실행하는 단계의 ‘물리적 어포던스’를 통한 디자인 방법에 초점을 맞추고, 환경이 제공하는 물리적 속성에만 국한하지 않고 심리적 유도와 함께 사용자의 행동변화를 유발할 가능성이 있는 ‘가능성 잠복’을 설정하였다.

2) 이진희, 2009, 『인지적 어포던스 관점에서의 디자인 호텔 로비공간의 분석에 관한 연구』, 석사학위논문. 건국대학교 건축전문대학원. p70

‘가능성 잠복’은 호기심을 통한 탐구적 행위 유발로, 외부로부터 관찰이 가능한 행위뿐 아니라 정신적 행위까지 포함한다. 또한 기억에 남아있는 경험을 제공하는 디자인을 통해 인간의 능동적 행위를 가능하게 한다.

연구의 진행은 우선 자연스러운 행동 유도를 통해 일상생활 속에서 사물의 쓰임새를 능동적으로 찾아가는 것에 주목하였다. 다음으로 디자인을 통한 효과적인 행위 유발을 위해 옷으로 행해질 수 있는 행동을 파악하였다. 이를 바탕으로 옷의 형태와 디테일을 표현하여 인간의 행동을 유도하는 새로운 의미의 디자인을 연구하고 제작하였다.

인간이 옷을 대할 때, 이미 알고 있지만 미처 감지하지 못한 행동을 디자인을 통해 유도하기 위해 일상 속에서 옷으로 행할 수 있는 경험적 행위를 찾아보았다. 특히, 착용했을 때와 탈의 후의 행위를 알아보고 그 중 ‘탈의 후’ 나타나는 인간의 경험적 행위에 디자인 초점을 맞추었다. 탈의 후의 ‘개기’, ‘걸기’, ‘몽쳐두기’의 세 가지 행위로부터 디자인 아이디어를 전개하고 작품 제작을 실시하였다. 이 세 가지 행위를 유도할 수 있는 적절한 디자인 요소를 접목하여 행위를 위한 단서를 제공하는 것을 궁극적인 목적으로 삼았다.(표 3)



【표 3】 어포던스 개념의 가능성 잠복에 의한 디자인 과정

3. 디자인 진행프로세스

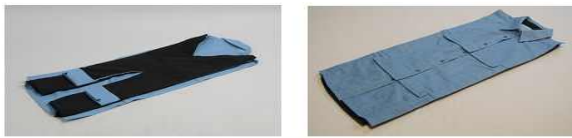
‘개기’, ‘걸기’, ‘몽쳐두기’의 행위를 유도할 수 있는 적절한 디자인 요소를 접목하여 행위를 위한 단서를 제공해 주었다.

첫 번째, ‘개기’의 디자인은 옷의 디자인과 기능이 적용될 수 있는 선 - 절개, 접힘, 주름, 턱(Tuck), 통솔 시집, 시집방향 등 - 을 이용해 옷의 접는 유도선을 표현하여, 사람의 기억과 경험 속에 있는 ‘옷 접는 방법’을 연상시켜 간편하게 옷을 접도록 만들었다. 쉽게 개기 위한 단서로, 앞·뒤 몸판 패턴의 모양과 크기는 같게 하고 그 속의 디테일을 이용하여 접는 선을 유도하고 디자인의 변화를 주었다. 또한 접혀 들어가는 부분의 색과 소재를 접히지 않는 부분과 다르게 하여 시각적으로도 접는 행위를 유도하였다. ‘개기’ 디자인의 소재는 접히기 용이하며 접힌 형태가 잘 유지될 수 있는 코튼 소재를, 기본적으로는 울과 폴리에스테르가 함유된 합성소재를 사용하였다.

아래 셔츠 디자인을 보면, 양쪽 세로로 길게 접혀지는 부분을 유도하기 위해 턱(Tuck)을 이용하였고, 블루와 블랙의 칼라 매치로 효과를 강조해 주었다. 접혀진 면 위로 소매를 접어 올리는 방식을 유도하기 위해 턱으로 이루어진 사선의 어깨선을 이용하였다. 이렇게 중심으로 접은 후 보이는 2개의 가로 절개선은 다음 동작이 가로로 접는다는 방법을 쉽게 생각할 수 있게 한다. 가로로 접히는 선은 앞면 여밈을 중심으로 턱을 이용한 가로선을 통해서도 동시에 유도하였다.



□



□



□



[그림 1] 셔츠를 개는 행위 유도 과정 / 셔츠를 갠 모습

두 번째의 '걸기'는 옷이 옷걸이에 걸려 있을 때의 모습을 디자인에 적용하였다. 고리 모양과 어깨패드를 이용한 형태는 착용자로 하여금 옷걸이를 연상하게 한다. 별도의 옷걸이를 사용하지 않고 옷에 부착된 고리를 이용해 거는 행위를 유도하게 된다.

어깨 부분에 여러 겹의 패드와 보닝을 이용하여 옷걸이를 연상할 수 있는 형태를 만들었다. 옷걸이 형태를 더욱 강조하기 위해 소매가 없는 베스트 아이템으로 옷을 제작하고, 어깨와 몸판에 다른 재질의 원단을 적용하였다. 옷걸이의 고리는

어깨 끝단부터 중심으로 연결된 체인 끝부분에 연결했다.

이러한 디자인은 별도의 옷걸이를 사용하지 않고 거는 행위를 유도하는 동시에, 옷을 입을 때 체인과 고리를 옷의 뒤 또는 앞으로 넘김으로써 옷에 장식적 효과도 줄 수 있다.



[그림 2] 베스트 거는 행위 유도 과정 / 베스트가 걸린 모습



[그림 3] 트렌치코트 구김의 행위 유도

세 번째 설정인 '뭉쳐두기'는 앞서 본 '개기', '걸기'처럼 옷을 정리하는 상황과는 반대로 옷을 구겨두는 행위로부터 착안

하였다. 디자인의 목적은 옷을 벗은 그대로 구겨두거나 구겨져 있는 상태로 입는 행위를 유도하는 것이다.

옷감은 메모리 소재를 사용하여 구겨진 상태를 기억하도록 했다. 솔기 부분 - 뒷 중심, 옆선, 소매 절개선 - 에 소프트 와이어를 넣어, 벗어두었을 때뿐만 아니라 움직임에 따른 구김의 효과를 볼 수 있도록 했다. 와이어를 모든 부분이 아닌 솔기 부분에만 넣은 것은 인위적으로 잡히는 형태가 과하지 않게 하였다. 앞여밈 끝부분과 옷깃 둘레의 와이어로 코트를 열어 입을 때 여밈의 모양이 와이어를 통해 조형적 형태를 보이게 된다. 전형적인 형태의 트렌치코트를 기본 디자인으로 하여 와이어를 통한 구김이 디자인적 요소로 부각되는 효과를 강조하도록 했다.

4. 디자인 결과

본 연구에서는 심리학을 토대로 한 ‘어포던스’ 개념을 패션 디자인의 형태 부여에 적용하였다. 어포던스란 환경과 사용자 사이에서 특정 행위를 유발하게 하는 지각 전달 매개체로 환경과 지각(Cognition)의 상호작용의 관계를 나타낸다. 어포던스의 적용은 인간의 인지적 측면을 패션 디자인의 출발점으로 삼는 새로운 접근 방식이다. 이러한 방식으로 디자인된 옷은 착용자로 하여금 기억과 경험을 근간으로 한 특정한 행동을 자연스럽게 유도한다. 이는 기능과 아름다움을 강조하는 기존의 패션디자인의 목적에 새로운 의미를 부여 할 수 있다.

디자인 방법으로는 옷과 착용자의 관계 속에서 지각된 행위를 유발하기 위해 ‘가능성 잠복’을 이용하였다. 다양한 ‘가능성 잠복’을 통해 옷에 대한 인간의 경험적 행위인 ‘개기’, ‘걸기’, ‘몽쳐두기’를 유도하는 디자인을 전개하였다.

이러한 행위 유발의 특성을 응용한 패션 디자인에 관한 본 연구에서 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 탈의 후 행해지는 ‘개기’, ‘걸기’, ‘몽쳐두기’의 행위를 유도하는 디자인을 인간의 경험을 바탕으로 한 요소들로 표현할 수 있었다. 둘째, 어포던스 개념에 의한 디자인 방법으로 패션디자인의 표현 영역을 확대시킬 수 있음을 알 수 있었다. 셋째, 인간의 기억과 경험을 통한 행위의 단서를 통해 디자인

의 방법을 모색할 수 있음을 알 수 있었다. 넷째, 어포던스에 의한 ‘가능성 잠복’의 방법이 패션디자인 발상에 있어서 창의적 접근을 가능케 함을 알 수 있었다. 다섯째, 연구자가 의도한 행위 유도 방식이 착용자의 행위를 유도하는 상호작용적 의미의 작품을 제시할 수 있었다. 여섯째, 어포던스 개념의 적용이 디자인에 디테일을 부여하고 장식적 효과를 거둘 수 있도록 할 수 있었다.

요컨대 패션디자인에 있어서 어포던스 개념의 활용은, 인간 공통의 경험과 기억을 새로운 디자인 요소로 편입시켜, 디자인의 표현 영역을 확대 가능하게 한다. 나아가 패션에 대한 새로운 접근법을 통한 새로운 디자인의 가능성을 보여주었다.

위와 같은 결론에 따라 향후 연구에 조인할 내용은 다음과 같다. 본 연구에서 제시한 패션디자인에서의 어포던스 개념 활용법은 옷을 통한 행위 중, 탈의 후의 행위에만 초점을 맞춰 행위를 유도하는 디자인을 연구하였다. 향후에는 그 외의 옷을 통한 다양한 행위를 어포던스의 개념으로 구체화함으로써 어포던스 개념이 이후에도 패션디자인에서의 새로운 디자인 접근 방법으로 활용되어야 할 것이다.

참고문헌

- 강윤화. 2005. 『메타분석을 이용한 미디어 어포던스 고찰』. 석사학위논문, 이화여자대학교.
- 김영호. 2004. 『제품디자인에 있어서 잠유성(潛誘性)의 재해석과 그 적용』. 박사학위논문. 중앙대학교.
- 고태진. 2006. 『이동전화 단말기의 혁신 특성에 대한 연구 - 융합형 기능과 어포던스를 중심으로』. 석사학위논문. 중앙대학교.
- 민병택. 2007. 『스마트공간 환경에 있어 어포던스 디자인의 요인과 구조』. 석사학위논문. 홍익대학교.
- 이진희. 2009. 『인지적 어포던스 관점에서의 디자인 호텔 로비공간의 분석에 관한 연구』. 석사학위논문. 건국대학교 건축전문대학원.
- 변상태. 2000. 『디자인과 표정』. 서울 : 형설.
- 고토 다케시, 사사키 마사토. 2005. 『디자인 생태학 = The ecological approach to design』. 유니버설디자인연구소. 부산 : 세종.



그림 4 디자인 결과 착용 모습

- Donald A. Norman. 1996. 『디자인과 인간심리』. 이창우 옮김. 서울 : 학지사.
- Donald A. Norman. 2006. 『이모셔널 디자인』. 박경욱 옮김. 서울 : 학지사.
- Hara Kenya. 2007. 『디자인의 디자인 = Design of design』. 민병걸 옮김. 파주 : 안그래픽스.
- Hara Kenya. 2009. 『白』. 이정환 옮김. 파주 : 안그래픽스.