

<https://designingfriction.com>

DESIGNING FRICTION

A call for friction in digital culture

마찰을 디자인하기

디지털 문화 속 마찰에 대한 요구

디지털 문화 안에서 활동하는 디자이너, 기업가, 건축가로서 우리는 우리가 처한 디지털 미래에 대해 다시 한 번 살펴보고자 합니다. '마찰을 디자인하기'는 디지털 기술을 생산하거나 디지털 기술과 상호작용할 때 우리가 생각하는 방식을 바꿀 것을 제안합니다.

마찰이란 무엇인가?

마찰은 저항입니다. 이는 인간과 인간, 인간과 사물 사이의 물리적 상호작용에서 비롯됩니다. 마찰이 생길 수 있는 범위는 총체적입니다. 모든 감각, 요소, 감정이 마찰을 일으킵니다. 시각, 소리, 냄새, 맛, 촉감, 공기, 흠, 온도, 불안, 열정, 기쁨, 슬픔 등.... 모든 움직임에는 마찰이 따릅니다. 우리가 더 많이 움직이고 행동할수록 더 많은 마찰이 발생합니다. 마찰이 많을수록 우리는 더 많이 참여하고 관심을 갖게 됩니다. 마찰은 우리의 참여를 불러일으킵니다. 이 맥락에서 마찰은 분노나 갈등과 동의어가 아니며 오작동하는 기술도 아닙니다. 마찰은 인간을 인간답게 하며 인간관계를 촉진하는 필수 요소입니다. 마찰은 생생하고 본질적인 경험입니다.

마찰의 상실

디지털 기술은 오랫동안 매끄러움이라는 목표를 추구하며 마찰을 제거했습니다. 이제 우리는 마찰이 없는 경험의 바다를 향해하고 있습니다. (2단계 인증은 예외이지만.)☺

기능과 형태의 분리

디지털 기술은 물리적 저항을 감소시키며 발전합니다. 철학자 하룬 셰이크 Haroon Sheikh는 디지털 기술이 인간과 사물 사이의 상호작용을 인간과 기계 사이의 상호 작용으로 전환한다고 설명합니다. 하나의 사물은 그 대상, 형태, 그리고 기능으로 나누어집니다. 반면 기기는 하나의 본체가 모든 기능을 수행합니다. 그것은 이제 당신의 지갑이고 악기, 우편함이며 모두 우리의 몸을 동일한 방식으로만 움직이게 합니다.

인간의 물리적인 상호작용 제거하기

이제 우리는 손 전체를 사용하여 상호작용하는 대신 손가락 끝을 사용하여 화면을 스와이프하거나 공중에 움직이며 상호 작용합니다. 새로운 앱이나 혁신이 마찰이 가득한 인간 사이의 상호작용 과정을 대체하고 있다고 데이비드 번 David Byrne은 말합니다. 기계가 일을 처리하는 것이 인간 간의 상호작용을 통해 진행하는 것보다 매끄럽다고 느껴집니다.

편의성과 즉각성

모든 것은 화면 뒤에서 쉽게 그리고 즉시 얻을 수 있습니다. 우리는 택배, 데이팅 앱, 온라인 수업 그리고 무제한적인 주문형 엔터테인먼트로 인해 집에 머무릅니다. 우리는 '편리성에 의한 죽음'을 맞이하고 있습니다. 이러한 현실에서 우리 신체의 움직임은 최소한으로 줄어듭니다.

예측 가능성

이러한 현실에서는 데이터가 왕입니다. 편의성을 만들어내기 위해 우리의 모든 행동은 기록되고 데이터화 되어 읽기 쉽고 예측 가능하게 변환됩니다. 데이터가 좋을수록 예측 가능성은 높아집니다. 예측 불가능성, 인간의 무질서함, 예측할 수 없는 행동은 모두 마찰이며 기술의 목표와 반대됩니다. 예측 가능한 미래는 통제될 수 있습니다.

자율성의 상실

마찰을 없애면 균형은 불안정하게 유지됩니다. AI에 진입하면 — 기술은 항상 우리 곁에 있고 도구의 역할을 넘어서 인간과 같은 매력을 지닌 동반자로 진화합니다. 우리는 감정을 AI에 맡기고, 감정적 판단마저 의존해 버릴 위기에 있습니다. AI는 우리를 탐닉하고 소비합니다. AI는 우리가 추구하는 편안함과 편리함을 제공합니다. AI와의 상호작용에서 만족을 느끼려면 예측 가능한 자아를 연기해야 합니다. 마찰을 느끼며 사는 것이 거의 불가능해집니다. 우리의 자율성이 위협받고 있습니다.

철학자 미리암 라쉬 Miriam Rasch는 마찰을 완전히 제거하는 것은 정지 상태를 의미한다고 주장합니다. 완전히 예측 가능한 미래는 미래가 아니라 반복되는 현재일 뿐입니다. 우리의 가장 깊은 욕망마저 예측 가능한 세상에서 자율성을 잃은 우리는 데이터, 알고리즘, 데이터베이스 그리고 AI의 영역 너머에 남아 있는 무언가를 갈망하게 됩니다.

제안

마찰이 없는 상태로 향하는 세상에서, 어떻게 해야 디지털 기술을 사용해 우리가 원하는 미래를 창조할 수 있을지 질문합니다. 우리는 어떻게 디지털 기술에 접근하고, 발전시키며, 그것과 관계를 형성할 수 있을까요? 우리는 디지털 문화를 다룰 때 마찰을 설계하는 것을 필수 디자인 원칙으로 삼아야 한다고 봅니다. 마찰을 제거하려고 노력하는 디자인 윤리를 따르는 대신, 마찰을 허용할 뿐만 아니라 포용할 것을 제안합니다. 이를 촉진하려면 우리의 인간다움이 있을 수 있는 방향으로 디지털 기술을 사용하여 [제품을] 디자인하십시오. 여기서 마찰은 핵심 요소입니다. 우리는 서로, 그리고 미지의 것, 통제할 수 없는 것, 모든 감각, 모든 요소, 모든 감정과 진정으로 연결할 수 있는 환경과 상황을 디지털 기술로 만들어야 합니다. 사전에 예측, 측정, 계산되지 않는 상황을 만들어야 합니다. 현재에서 비롯되고 현재에 이르는 상황들 말입니다.

'마찰을 디자인하기'에 수반되는 몇 가지 아이디어는 다음과 같습니다.

불편감

불편한 상황을 수용하세요. 불편한 환경에서 우리는 마찰의 풍부함과 넓이를 발견할 수 있습니다. 불편한 상황은 당신이 적응하지 못한 구조를 느끼는 데 도움이 되며, 배우고 발견할 수 있습니다. 마찰을 통해 우리는 몰입하게 되고, 창의력을 발휘하며, 생동감을 느끼게 됩니다. 불편함은 우리가 육체적으로나 정신적으로 경계를 경험할 수 있게 해줍니다(이는 필요하고 생산적입니다). 마찰을 디자인하는 것은 경계에 대해 탐구하는 것입니다.

시간 지연

마찰은 일을 느리게 만들지만 괜찮습니다! 가장 빠른 방법이 디자인을 위한 가장 좋은 방법이 아닐 수도 있습니다. 즉각적인 만족은 현재 디지털 기술이 추구하는 것입니다. 이는 욕망의 상실, 기다림 및 지루함을 초래합니다. 우리는 할 일이 없을 때 지루함을 피하려 곧장 기기를 집어 듭니다. 지루함은 환상적인 것을 새롭게 시작할 수 있습니다. 지루함은 우리를 생산적인

흐름으로 이끕니다. 마찰이 속도를 늦추면 우리는 지금에 발 디딜 수 있습니다. 마찰을 디자인하는 것은 갈망과 욕망을 불러일으킵니다. 그것은 지루함을 허용하고 느린 속도를 허용합니다.

몸의 참여

화면과 상호작용을 할 때 우리에게 저항이 부족합니다. 화면을 스와이프하는 것은 세상을 더 피상적으로 만듭니다. 인간의 삶은 사물과의 관계를 통해 깊어집니다. 사물-관계는 우리를 물리적으로 하나로 모으고 연결을 만드는 경향이 있습니다. 마찰을 디자인하는 것은 저항을 높이는 방법에 대해 생각하도록 합니다. 어떻게 해야 우리의 손과 몸 전체를 사용하게 할 수 있을까요? 이러한 신체적 참여가 우리를 하나로 모을 수 있을까요?

비 긍정성

긍정적이지 않은 성취를 인정하십시오. 오늘날의 디지털 기술은 '행복을 추구하는' 사회를 만들며 긍정만을 경외합니다. (어쩌면 기술이 만들어내는 부정적인 측면과 균형을 맞추기 위해?) 부드러움은 해를 끼치지 않습니다. 그것은 저항을 일으키지 않습니다. 그것은 '좋아요'를 강요합니다. 이러한 메커니즘은 관심과 주목을 받고자 하는 우리의 욕구를 충족시킵니다. 마찰을 디자인하는 것은 긍정적이지 않은 것, '비가시적 디지털', 불일치, 의심, 취약함, 복잡한 것을 소중히 여깁니다. 이것이 우리를 인간으로 만드는 것입니다.

예측할 수 없는 자아를 드러내세요. 예측할 수 없는 행동을 유발하고 촉진하는 환경과 상황을 설계해 보세요. 자동화를 해제하세요. 당신의 패턴에서 벗어나세요. 무언가 이상한 일을 해보세요.

마찰은 사실 장애물이 아닌 연결의 가능성일 수도 있습니다.

한국어 번역: 버드콜, 2024년 11월