

Funology Body : Funology와 ‘몸의 철학’ 이론을 바탕으로 한 어플리케이션 분류 검색 체계 연구*

Funology Body : Classified Application System Based on Funology and
Philosophy of the Human Body

길태숙** · 장준호*** · 주현선**** · 권지은*****†
Taesuk Kihl** · Juno Jang*** · Hyunsun Ju**** · Jieun Kwon*****†

연세대학교 문과대학 국어국문학과**
Department of Korean Language and Literature, Yonsei University**

상명대학교 소프트웨어대학 디지털미디어 전공***
Division of Digital Media Technology, Sangmyung University***

(주)프람트****
Prompt, Inc****

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인학 전공*****
Department of Design, IDAS, Hongik University*****

Abstract

This article focuses on Funology and a new classified application system based on concept of language and thought which are formed by body experience. It is defined by Funology Body as that. Funology Body is classifying and searching system which are consisted of a body, world (environment), and device tool. The body is sectioned by Brain, Eyes, Ears, Nose, Mouth, Hand, Torso, Feet, and Heart according as parts of the human body. This allows intuiting and experience searching as making classified system connected to the application relationship with concept of an each part of body. The Brain of the body is sub-classified by Book, Account, Business, Memory, Education, Search, and Aphorism to imply the application with thought. The Eyes take Video, Photography, and Broadcast for visibility. The Ears is categorized as Music, Instrument, Audio, and Radio for hearing. The Nose gets Perfume, Smell for olfactory sense. The Mouth is sectioned by Food, SNS, Chatting, Email, and Blog for eating and communication. The Hand sorts into Games, Kits, and Editing to handle, create, and play. The Torso is grouped by Health, Medical, Dance, Sport, Fashion, and Testyuorself related by protecting internal and meaning of the body core. The Feet is classified by Travel, Transportation, Map, and Outdoor for moving and concept of expanding the terrain. The Heart is consisted of Fear, Anger, Joy, Sadness, Acceptance, Disgust, Expectation, and Surprise for a human feeling. Beyond that, the World takes News, Time, Weather, Map, Fortune,

* 본 논문은 (주)프람트의 학술 연구 지원을 받아 연구된 논문임

† 교신저자 : 권지은(홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인학)

E-mail : daminian@hanmail.net

TEL : 02-542-6203

FAX : 02-744-6866

and Shop, and Device tool gets Interface, Utilities. The Funology Body has a unique characteristic of giving intuitive and sensuous pleasure and reflection of users' attitude and taste for changing application flexibly.

Keywords : Funology, Philosophy on the Body, Experience, Application, Searching, Funology Body

요약

본 논문에서는 Funology(퍼놀로지)와 몸의 체험 통해 형성된 언어개념 및 사고를 바탕으로 새로운 어플리케이션 분류 체계를 연구하고, 이를 Funology Body로 명명하였다. Funology Body는 크게 몸, 세계(환경), 디바이스들의 구성을 가진 분류 및 검색 체계이다. 몸은 신체의 부위에 따라 Brain, Eyes, Ears, Nose, Mouth, Hand, Torso, Feet, Heart로 구분할 수 있는데, 몸 부분의 개념과 관련된 앱을 연결시켜 분류체계를 구성함으로써 쉽고 직관적이며, 체험적인 검색을 가능하게 하였다. 몸의 구성 중 Brain은 사고와 관련된 어플리케이션을 포함할 수 있도록 Book, Account, Business, Memory, Education, Search, Aphorism로 하위분류되어 있으며, Eyes는 시각과 관련된 Video, Photography, Broadcast로, Ears는 청각과 관련된 Music, Instrument, Audio, Radio로, Nose는 후각과 관련된 Perfume, Smell로, Mouth는 먹을 것 및 의사소통과 관련된 Food, SNS, Chatting, Email, Blog로 Hand는 조작하고 만들고 장난치는 것과 관련된 Games, Kits, Editing으로 Torso는 내장을 보호하고 몸의 중심을 이루는 개념과 관련된 Health, Medical, Dance, Sport, Fashion, Testyourself로 Feet는 이동하여 영토를 넓히는 개념과 관련된 Travel, Transportation, Map, Outdoor로, Heart는 감정과 관련된 Fear, Anger, Joy, Sadness, Acceptance, Disgust, Expectation, Surprise로 이루어져 있다. 그밖에 세계(환경)는 News, Time, Weather, Map, Fortune, Shop으로 디바이스들은 Interface, Utilities로 구성되어 있다. 직관적이고, 감각적인 재미를 줄 수 있다는 것뿐만 아니라 변화하는 어플리케이션 사용자의 태도와 취향을 유연성 있게 반영할 수 있다는 점에서 기존 분류체계와는 다른 Funology Body의 특징을 찾을 수 있다.

주제어 : 퍼놀로지, 몸의 철학, 경험, 어플리케이션, 검색, 분류, Funology Body

1. 서론

인간은 선형적으로 세계를 인식하기도 하지만 경험적으로 인지한다고 한다. 정신적, 감각적, 심리적, 관계적인, 다양한 속성의 경험은 인간의 실존에 관여하여 인생의 목표와 존재의 이유에 대해 사고하고 행동하게 한다. 그런데 여기서 논의하고자 하는 바는 인간의 세계인식이 선형적이냐 혹은 경험적이냐를 밝히는 것도 현대인의 인생의 목표와 존재이유가 무엇이며, 그 가운데에서 행복, 기쁨, 재미의 가치란 무엇인가를 정의하는데 초점을 둔 것도 아니다. 본 논문에서는 인간은 체험을 통해 세계를 인식하고 있으며, 이러한 신체를 통한 경험적 세계 인식이 새롭게 부상하고 있는 Funology(퍼놀로지)와 더불어 현재 활발하게 만들어지고 있는 수많은 어플리케이션을 분류하는 체계를 만드는 데 유용한 이론적 기반이 될 수 있음을 지적하고자 한다. 또한 몸을 통해 형성된 개념과 Funology이론을 바탕으로 새로운 분류체계를 만들어 이를 Funology Body로 명명하고, 이 분류체계가 어떠한 특

징을 가지고 있으며, 얼마나 효용성이 있는가에 대해 기존의 분류체계와 비교하여 살펴보고자 한다. 이를 위하여 2장에서는 몸의 체험과 인식과 관련된 기존의 철학적 논의와 Funology를 살펴보고 3장에서는 이를 기반으로 구축된 새로운 분류체계 Funology Body를 제시할 것이다. 4장에서는 Funology Body 분류체계의 사용성에 대해 기존의 아이폰 앱스토어의 분류체계와 비교 분석하고, 5장의 결론에서는 그 특징과 기대효과 및 한계에 대해 정리하였다.

2. Funology Body 분류체계 구축을 위한 이론적 검토

2.1. 몸의 체험과 인식에 관한 이론

몸을 통해 형성된 인간의 개념 체계는 지각체계, 영양체계, 근육운동체계(G. 레이코프·M. 존슨, 2002)를 통해 형성된다. 환경에 노출되어 있는 몸이 지각을 통해 체험하고 이미지를 형성하거나 근육운동을 통해

행동 반응으로 나타나게 되는데, 이러한 과정을 통해 개념 체계와 이성 및 감성이 형성되고 작용하는 것이라고 할 수 있다. 다시 말해 자극이 주어지면 신체적으로 이를 감지하고, 감지된 자극에 대해 경험적인 개념을 형성하고 반응하는 것이다. 칸트는 이 과정에서 상상력이 개입하여 지각체계와 영상체계를 연결시키고 개념을 형성하는데 주요한 역할을 한다고 하였다. 인간은 각각 자신들만의 사소하고 고립적인 경험을 갖는다. 그러나 그러한 경험의 주관적인 세계에 갇혀 있지 않으며 대상 세계를 공유하는데, 이 객관적 세계 구조를 공유할 수 있도록 하는 것이 상상력(imagination)이라는 것이다. 일상적 경험이 상상력의 작용을 통해 도식화되고, 영상을 산출하고, 구조적으로 개념화된다는 것이다(M. 존슨, 2000).

계몽주의를 근간으로 한 근대 과학은 이성/감성, 문화/자연, 합리성/비합리성, 정신/몸 등의 이분법을 통해 세계를 해석하였고, 그 가운데에서 인간의 본체는 ‘사유하는 정신’으로 이해하였으며, 육체는 나와 결합되어 있기는 하지만 극복해야 할 어떤 것으로 여겨졌다. 그러나 니체(Nietzsche, 2000)에 이르면 “너희의 사상과 생각과 느낌 뒤에는 더욱 강력한 명령자, 알려지지 않는 현자가 있다. 이름하여 그것이 바로 자기다. 이 자기는 너의 신체 속에 살고 있다. 너의 신체가 바로 자기다”라고 하며 정신과 육체에 대한 그간의 사고와는 전혀 다르게 육체를 이해하기 시작한다. 신체가 자기 자신이며, 신체적 욕망에서 비롯된 감각적 쾌락은 더 이상 억압되어야 할 어떤 것이 아니라 긍정되어야 할 건강한 욕망이라는 것이다(김상봉, 2003).

메를로-퐁티가 언급한 ‘신체적 이성’은 소위 순수 이성이나 순수 의식 활동에서 형성된 것이 아니라 신체성에 의해 형성된 이성이다. 메를로-퐁티는 몸을 시각(vision)과 운동(mouvement)의 얽힘(entrelacs)이라 전제한다. 어떤 대상을 보기 위해서는 눈을 움직여야 하며 그렇지 않은 경우 볼 수 없다. 보는 사람은 ‘바라봄’이라는 행위로서 사물에 접근하고 세계를 알게 된다(최재식, 1993). 곧, 우리를 사물 그자체로 데려다 주는 일을 할 수 있는 것은 몸이며, 몸을 통해 일차적인 의미작용이 일어난다는 것이다(호스트루스로프, 2008).

Lakoff & Johnson(2002)은 신체적 체험이 인간의 인식과 개념 형성에 관여할 뿐 아니라 언어표현에도 밀접하게 관여하고 있음을 주장한다. 언어 표현 및 구조와 의미는 자율적으로 존재하는 것이 아니라 인간의

체험에 의해 동기화된다는 것이다. 인간의 신체적 체험은 개인적이고 주관적이지만 집단적 공동적 체험이기도 하다. 인간의 체험 중 공유된 체험은 일상 언어에 저장되는데 이것이 우리의 생각을 표현하는 방식 속에 드러난다는 것이다. 펠트만(J. Feldman)과 레이코프(G. Lakoff)에 의해 연구된 언어신경이론(임지룡, 2003)에서는 더 나아가 언어와 사고의 습득과 사용에 대한 신경모형을 제안하고, 언어의 핵심적인 개념이 두뇌에서 어떻게 수행되고 있는가를 연구한다.

인간의 인식과 보편적 개념 형성에 몸의 체험이 관여한다는 사고는 서양의 철학적 사고에만 국한되는 것은 아니다. ‘몸의 담론’으로 동아시아에 큰 영향을 끼친 중국의 『황제내경』을 보면 몸을 천인감응(天人感應)의 관계 안에서 설명한다. 『황제내경』에서는 자연세계와 인간세계를 법칙과 질서 아래 통합하는 과정들이 몸 안의 기의 일정한 질서와 패턴으로 표현되어 있으며, 나아가 역으로 몸을 통해 우주와 자연을 이해하며 상응 발전해 가는 세계인식의 과정을 보여준다. 곧, 천인감응의 사고는 자연의 이치를 통해 인간의 몸을, 인간 몸을 통해 자연을 이해하는 순환적인 사유방식이라 할 수 있다(김희정, 2006).

이와 같이 우리가 동서양을 막론하고 몸을 통해 세상을 인지하고 개념을 형성하며, 언어활동을 한다고 여기고 있음은 간과할 수 없는 사실이다. 그러므로 본고에서는 이러한 몸의 철학을 바탕으로 하여 어플리케이션 분류체계를 구축함으로써 이 분류체계를 이용하는 사용자가 감각적이며, 경험적이며, 효과적으로 원하는 상품에 접근할 수 있도록 제안한다.

2.2. Funology 이론

Funology는 ‘Fun’과 ‘Technology’의 합성어로 사용자와 특정 제품이나 기계와의 관계에서 일어나는 재미와 즐거움, 유희적 경험을 말한다. 곧, 퍼즐로지는 ‘즐거움(enjoyment)’ 혹은 ‘재미(fun)’에 초점을 둔 것으로서 즐거움과 관련된 인간 경험의 철학적 문제와 그를 바탕으로 한 과학적 기술적 응용을 다룬 이론이다. 그러므로 Funology 이론은 인지과학적, 사회학적, 인문학적, 과학적, 경제적 연구에 의해 나타난 결과라고 할 수 있다.

‘Pleasure’, ‘Enjoyment’는 거의 모든 철학자들과 인문학자들의 연구 관심사였다고 해도 과언이 아니다. 플라톤은 기쁨(pleasure)을 고통의 부재라 정의하였고,

아리스토텔레스는 기쁨이 행위를 통한 감각자극에 의해 촉발된 것이라 설명하였다. 성 어거스틴은 그의 고백록에서 신(God) 안에서 기뻐하지 않는다면 기쁨은 불법적인 것이거나 끔찍한 것이라 하고 하여 인간적인 ‘樂’에 대해 부정적인 시각을 보이기도 하였다(Mark A. Blythe 외, 2003). 그러나 사회인류학자 요한 호이징하(Huizinga, H. 1993)는 인간을 ‘호머루텐스’라고 정의하고 놀이는 인간 존재를 특징짓는 행위일 뿐 아니라 모든 인간 문화의 뿌리라고 주장한다. 미하이 칩센트미하이(Csikszentmihalyi, 2009)는 인간의 경험의 한 특징으로서 즐거운 마음을 갖게 되는 경지를 ‘flow’라 명명하고 이러한 상태를 만들기 위한 환경과 조건에 대해 연구하였다. 근래의 뇌신경학자들은 인간이 ‘기쁘다’라고 여길 때 활성화되는 뇌신경 부위에 대한 연구를 함으로써 ‘Pleasure’를 인간의 신경체계의 물리적 반응으로 설명하기도 한다(Blythe, M. 외, 2003).

테크놀로지, 특히 HCI(Human Computer Interaction) 분야에서 ‘Pleasure’에 대한 관심은 최근의 일이다. 업무 작업에서만 아니라 인간의 일상을 점령하고 있는 사이버 스페이스에서의 네트워크를 통한 인간과 인간, 인간과 기술과의 인터랙션은 ‘Fun’, ‘Pleasure’, ‘Enjoyment’에 대한 관심을 증폭시켰다. 테크놀로지 분야에서도 유용성과 효용성 중심의 접근에서 벗어나 사용자의 경험과 ‘Enjoyment’에 주목하게 된 것이다.

Marc Hassenzahl(2003)은 상품(Product)과 사용자의 상호 관계를 사용자의 상품에 대한 경험을 통해 설명하고 있다. 상품의 내적 속성은 내용(Content), 외적인 스타일(Presentational Style), 기능(Functionality), 소통요소(Interactional Style) 등이라 할 수 있는데, 사용자 측면에서 상품은 실용적 특질(Pragmatic Attribute)과 쾌락적 특질(Hedonic Attribute)을 나타내고 있다고 하였다. 그리고 사용자는 겉으로 드러난 상품의 실용적 특질과 쾌락적 특질에 반응하고, 사용자의 구매욕, 즐거움, 만족도는 이러한 상품의 특질과 사용자의 개인적인 경험 및 취향의 상호작용을 통해서 결정된다고 하였다.

문제는 상품에 대한 경험 혹은 만족감, 즐거움의 감성이 개인마다 다르다는 것이다. 특히 기능적인 속성과 관련 있는 실용적 측면에서보다 감성적이고 자극적인 속성과 연관이 있는 상품의 쾌락적 측면에서 개인별 성향이나 과거 경험에 따라 사용자는 매우 다른 결과를 나타낸다고 할 수 있다. Peter Wright, John Mccarthy, and Lisa Meekison(2003)은 경험은 구성적

요소(Compositional Tread), 감각적 요소(Sensual Tread), 감정적 요소(Emotional Tread), 시공간적 요소(the Spatio-Temporal Tread)의 4가지 요소로 구분 할 수 있으며, 각 요소의 상호 연관을 통해 경험이 형성되고 된다고 하였다. 곧 이러한 4가지의 요소는 사용자의 상품에 대한 반응에 깊이 관여하고 있는 특질이 된다고 할 수 있다.

다른 상품과 비교할 때 상대적으로 사용자의 ‘즐거움’과 관련이 깊은 상품이라고 할 수 있는 어플리케이션의 경우, 소비자의 선택의 기준이 ‘쓸모 있는 것’에서 ‘기분 좋게 사용할 수 있는 것’으로 변해가고 있다. 그러므로 어플리케이션의 실용적 특징에 더하여 이러한 경험과 즐거움의 요소에 주목하여 분류체계를 구성한다면 어플리케이션을 검색할 때 긍정적인 사용자 반응을 이끌어 낼 수 있을 것이라고 사료된다. 곧, 몸의 감각과 체험을 기반한 어플리케이션 분류체계는 이를 이용하는 과정에서 사용자의 재미와 즐거움, 유희적 경험을 이끌어 낼 수 있을 것이다.

3. 새로운 분류체계 Funology Body

3.1. 기존 어플리케이션 분류 체계

현재 스마트폰의 어플리케이션의 수요와 공급이 가장 활발한 앱스토어는 애플사가 제공하는 아이튠 앱스토어이다. 아이튠 앱스토어의 분류는 나라마다 조금씩 차이를 보인다. 한국에서 서비스하는 앱스토어의 분류체계는 Books, Business, Education, Entertainment, Finance, Healthcare & Fitness, Lifestyle, Medical, Music, Navigation, News, Photography, Productivity, Reference, Social Networking, Sports, Travel, Utilities, Weather로 구성되어 있다. 카테고리 구성의 기준은 정해져 있지 않지만 인기 있는 어플리케이션의 경우 별도의 카테고리 분류하는 방식으로 어플리케이션이 만들어짐에 따라 카테고리의 수가 점점 증가하고 있다.

SK 텔레콤의 T-Store¹⁾의 경우는 게임, 폰꾸미기, Fun, 생활/위치, 뮤직, 방송/영화, 만화, 어학/교육, VOD다운로드로 구성되어 있으며, 다시 게임은 퍼즐/보드, 경영/연예, 아케이드, RPG, 액션/슈팅, 스포츠, 기타 등으로 구분되며, 폰꾸미기는 최신곡, New Arrivals, 인기급상승, 장르별 인기곡으로, Fun은 joy,

1) <http://www.tstore.co.kr/userpoc/main/main.omp>

커뮤니티, 운세, 화보, 3D 멀티뷰화보, Hot zone, 2010 슈퍼모델, 라이브세션으로, 생활/위치는 뉴스/정보, 건강, 유틸리티, 교통/여행, 금융/증권, 일상, 블로그로, 뮤직은 뮤직/MP3, 라이브벨, 뮤직프로그램, 사운드브리즈로, 방송/영화는 드라마/연예, 무협/외화, 영화, 애니메이션, 라이브세션, 무료영화관, 방송/영화프로그램으로, 만화는 웹툰, 무협, 순정, 액션, 코믹, 학원, 드라마, 판타지SF, 스포츠로, 어학/교육은 토익/토플, 생활영어, 중국어/일본어, 초중고학습, 장르문학, 경제/비즈니스, 취미/여행/유아, 오디오북으로, VOD 다운로드 드라마 ON, 연예오락, 영화다운로드, 뮤직/공연, 스페셜VOD로 각각 구성되어 있다. T-Store의 분류상 특징은 화보나 폰음악, 만화, 영화 등 멀티미디어 콘텐츠의 카테고리가 많은 비중을 차지하고 있다는 점이다.

표 1. T-Store 분류체계

게임	폰 꾸미기	Fun	생활/위치	뮤직	방송/영화	만화	어학/교육	VOD 다운로드
퍼즐/보드	인기 TOP	joy	뉴스/정보	뮤직/MP3	드라마/연예	웹툰	토익/토플	드라마 ON
경영/연예	최신곡	커뮤니티	건강	라이브벨	무협/외화	무협	생활영어	연예오락
아케이드	NEW ARRIVAL	운세	유틸리티	뮤직프로그램	영화	순정	중국어/일본어	영화다운로드
RPG	인기 급상승	화보	교통/여행	사운드브리즈	애니메이션	액션	초중고학습	뮤직/공연
액션/슈팅	장르별 인기곡	3D 멀티뷰화보	금융/증권		무료영화관	코믹	장르문학	스페셜VOD
스포츠		HOT Zone	일상		방송/영화프로그램	학원	경제/비즈니스	
기타		2010 슈퍼모델	블로그			드라마	취미/여행/유아	
		라이브세션				판타지 SF	오디오북	
						스포츠		

삼성의 Kies에서는 Game (하위매뉴: Arcade, Action, Board, Card/Casino, Puzzle, Role Playing, Strategy, Sports, Word/Trivia, Others), Entertainment, E-Book, Health/Life, Music/Video, News, Navigation, Productivity, Reference, Social Networking, Utilities로 어플리케이션이 분류²⁾되어 있다.

현재 삼성과 T-Store의 어플리케이션의 수는 애플사

와 비교하여 매우 적은 상태임으로 이러한 분류체계 안에서 서비스가 가능하지만 지속적으로 증가하는 어플리케이션을 사용자의 필요에 맞춰 서비스하기 위해서는 보다 정직한 분류체계가 요구된다고 할 수 있다.

3.2. Funology Body: 새로운 어플리케이션 분류체계의 개념과 구성

몸의 체험을 바탕으로 한 어플리케이션 분류체계 Funology Body는 동서양에 걸친, 인간이 몸을 통해 개념을 형성하고 언어 표현이 몸의 체험과 밀접한 관련이 있다는 철학적 사유를 바탕으로 한다. 체험이 인간의 경험적 관념을 이끌어 낸다는 점에서 인간 몸은 어플리케이션과 인간의 관념을 연결시키는 인터페이스의 역할을 할 수 있다. 곧, 몸의 체험을 통해 형성된 언어표현과 유사한 기능을 가지고 있거나 관계되는 행위를 유발하는 어플리케이션을 연관시킴으로써 분류체계를 구축하고 검색에 활용할 수 있다는 것이다. 이는 사용자가 분류체계를 통해 검색하는 동안 감각적 체험적 경험을 상기하도록 함으로써 재미와 즐거움, 유희적 경험을 하도록 한다는 장점이 있다.

인간이 몸 전체를 통해 세계를 경험한다고 할 때 신체는 머리, 몸통, 팔과 다리의 사지로 나눌 수 있다. 이는 다시 오감³⁾의 감각과 그 기능적 행위에 따라 뇌, 눈, 코, 입, 귀, 몸통, 손, 발로 나누어진다. 각각의 신체부위는 그 행위와 기능에 따라 중심적인 언어표현을 형성하게 된다.

표 2는 신체 부위의 기능 및 행위를 통한 개념과 신체 부위와 관련된 언어 표현, 그와 관련한 어플리케이션의 종류를 정리한 것이다. 일반적으로 인간의 뇌의 주요 기능은 생각하고 인지하고 사고하는 것이다. 이러한 뇌의 기능과 관련된 주요 언어표현은 intellect, mind, intelligence, rationally, spirit, memory, intention, attention, knowledge, thought, logic, reason, cognition, number, judgment, decision, evaluation, know, think, remember, perceive, speculate, count, calculate, reckon, account, judge 등이 있다. 전문적으로 인간의 뇌는 언어로 표현된 것 이상의 기능을 하고 있는 것이 사실

3) 오감의 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각에 따라 각각 눈, 귀, 입, 코를 분류하였다. 촉각은 특정한 부위에서 일어나는 행위라고 보기 어려우므로 신체로써 구체화하여 나타내지 않았다. 다만 손의 행위 중 touch 개념을 통해 촉각을 포함할 수 있다.

2) www.samsungapps.com

표 2. 신체부위와 관련된 언어표현과 연관 어플리케이션 종류

부위	주요기능 및 성격	관련 언어 표현	관련 어플리케이션
Brain	Cognitive, Knowledge	intellect, mind, intelligence, rationally, spirit, memory, intention, attention, knowledge, thought, logic, reason, cognition, number, judgment, decision, evaluation, know, think, remember, perceive, speculate, count, calculate, reckon, account, judge	Books, Account, Business, Memory, Education, Search, Aphorism
Eyes	Image-forming organ of sight, Visual, Watching	attention, observation, point of view, expect, see, look, glance, watch	Video, Photography, Broadcast
Nose	The sense of smell, Olfactory, Odor	olfaction, odor, aroma, bouquet, perfume, smell, stink	Perfume, Smell
Ears	The sense or act of hearing, sensitivity to musical tone and pitch, Auditory, Sound	sound, music, audio, hear, listen to	Music, Instrument, Audio, Radio
Mouth	The sense of taste(gustatory), Taste, Communication	palate, voice, speech, dialogue, conversation, communication, eat, swallow, chew, speak, talk, say, narrate, reveal, address, declaim, complain, dialogize	Food, SNS, Chatting, Email, Blog
Hands	Manufacture, Entertainment	personal possession, skill, tool, implement, handle, manipulate, control, make, write, knock, hit, punch, grasp, hold, handwriting, applause, smack	Games, Kits, Editing
Torso	the trunk of a human body, Somatic, Body	trunk, frame, health, physical condition, figure, build	Health, Medical, Dance, Sport, Fashion, Testyourself
Feet	the invertebrate organ of locomotion or attachment, Locomotion, Moving	locomotion, travel, journey, trip, bottom, step, speed, move, trip, dance, walk, pace, pedal, pass	Travel, Transportation, Map, Outdoor
Heart	Emotion, Feeling	heartbeat, affection, love, compassion, feeling, emotion, ardor, center, breast	Fear, Anger, Joy, Sadness, Acceptance, Disgust, Expectation, Surprise

이다. 그런데 언어표현을 통해서 신체 중 뇌와 관련된 인간의 보편적 개념은 알고, 계산하고, 생각하고, 판단하고, 지식을 넓히는 신체기관이라는 점을 알 수 있다. 어플리케이션 중 이러한 기능을 가지고 있는 혹은 사용자가 이러한 행위를 하는데 도움을 주는 것을 여기에 포함할 수 있는데, **Book, Account, Business, Memory, Education, Search, Aphorism** 관련 어플리케이션이 뇌의 개념과 연관될 수 있는 것들이라고 할 수 있다.

눈은 보는 것, 시각과 관련된 감각기관으로서 **attention, observation, point of view, expect, see, look, glance, watch** 등의 언어표현을 형성한다. 이에 사용자의 입장에서 보는 것과 관련이 깊은 **Video, Photography, Broadcast** 등의 어플리케이션이 여기에 속한다고 할 수 있다. 그런데 **Photography**의 경우 편집 기능을 위주로 하거나 앨범의 기능이 강화된 어플리케이션이 있는데, 편집의 기능이 강화된 것일 경우 손의 **Editing**에 포함시킬 수 있으며, 그것은 **Video**의 경우도 마찬가지이다.

코는 후각 혹은 냄새 향기와 관련된 감각기관으로 현재까지 후각적 기능을 가지고 있거나 후각과 관련된 행위를 유발시키는 어플리케이션은 존재하지 않는다. 그러므로 현재까지의 이 분류란은 공백이라고 할 수 있으나 미래 과학기술의 발달에 의해 채워지게 될 것이라고 생각한다.

귀는 청각, 듣는 것, 소리와 관련된 기관으로 귀의 체험을 통해 형성된 언어 표현은 **sound, music, audio, hear, listen to** 등이 있으며, 이와 관련된 어플리케이션은 **Music, Instrument, Audio, Radio** 관련 어플리케이션이 있다.

입은 먹는 것, 말하는 것과 관련이 깊은 기관이다. 때문에 입과 관련된 언어표현도 먹는 것, 말하는 것과 관련되어 있는 **palate, voice, speech, dialogue, conversation, communication, eat, swallow, chew, speak, talk, say, narrate, reveal, address, declaim, complain, dialogize** 등이 있다. 먹는 것과 관련된 어플리케이션의 경우, 음식점 혹은 음식의 정보와 관련이 되거나 음식을 만드는 쿠킹에 관련된 것들이 있는데, 그 주요

목적이 먹은 행위에 있다고 볼 때 Food에 포함시킬 수 있다. 먹는 행위 이외에 말하는 행위 또한 입의 중요한 기능이다. 그러므로 그 하위 분류에 의사소통 관련 어플리케이션인 SNS(Social Networking System), Email, Blog, Chatting 등을 포함시킬 수 있다.

손은 조작, 도구, 장난과 관련이 있는 몸의 기관이다. 손과 관련된 언어표현은 personal possession, skill, tool, implement, handle, manipulate, control, make, write, knock, hit, punch, grasp, hold, handwrite, applause, smack 등으로 소유하고, 조작하고, 조정하고, 쓰고, 만들고, 잡고, 두드리고, 때리고, 박수치고 등 다양한 행위와 관련을 가지고 있는데, 이러한 표현은 ‘(도구를 가지고) 무엇을 만들어 소유하거나 즐긴다’의 행위로 집약된다고 할 수 있다. 기술, 도구, 소유, 조작, 조정, 쓰기, 만들기, 잡기, 두드리기, 박수치기 등과 관련된 어플리케이션으로는 Games, Kits, Editing 등이 있다.

몸통의 기능은 우리 몸의 중심 부위로서 순환기, 소화기, 생식기 등의 장기를 보호하고 몸을 지탱하는 것이라고 할 수 있다. 몸통의 기능과 관련된 언어표현은 trunk, frame, health, physical condition, figure, build 등이며, Health, Medical, Dance, Sport, Fashion, Testurself 등이 이와 연관된 어플리케이션들이다. Dance는 Health에 포함될 수 있으며, Dance 관련 어플리케이션이 많은 경우 따로 분류란을 두어도 무방하다. 관람의 개념으로써의 Sport는 눈의 하위분류에 포함될 수 있다고 한다면 사용자의 행위를 유도하는 것과 관련이 있는 경우에는 여기에 속한다고 할 수 있다. Testurself는 사용자의 심리적 유형이 어떤 타입인지 연예 유형이 어떤 타입인지 등 인간의 심리, 신체, 성격, 사회성 등의 유형을 알아보는 어플리케이션을 말한다. 재단하여 자신의 특징을 알아보는 놀이라는 점에 있어서는 손의 하위 분류에 속할 수 있으나 개인의 근원적인 유형을 테스트한다는 점에서 몸의 중심으로써의 몸통의 개념과 연관된 개념으로 해석하여 여기에 포함하였다.

발 혹은 다리는 이동기관이다. 발과 관련된 언어표현으로는 locomotion, travel, journey, trip, bottom, step, speed, move, trip, dance, walk, pace, pedal, pass 등으로써 발은 움직임이나 이동을 통해 영토를 확장하는 개념을 가지고 있다. 그러므로 이에 포함할 수 있는 어플리케이션은 Travel, Map, Outdoor, Transportation 등이 있다. Outdoor⁴⁾에 속하는 어플리케이션은 실내가 아닌 외부에서 주로 사용되는 어플리케이션이다. 어

린이의 안전을 위한 것이나 Flash Light와 같이 밤거리에서 유용함과 안전을 도모하는 어플리케이션이 여기에 속하는 것들이라고 할 수 있다.

보통 감정과 관련된 개념과 연관되는 Heart는 지금까지의 신체 분류에서 보인 감각적, 기능적, 행위적 개념과 다른 속성을 가지고 있는 부분이라고 할 수 있다. 그러므로 이 부분에 포함할 수 있는 어플리케이션은 감정 자극이나 감정의 변화를 유발하는 어플리케이션이나 콘텐츠를 포함시킬 수 있을 것이다. 어플리케이션을 어떻게 감성 분류할 것인가에 대한 논의는 이 논문 안에서 다루기에는 복잡한 문제이므로 여기에서는 Heart의 분류란은 Fear, Anger, Joy, Sadness, Acceptance, Disgust, Expectation, Surprise 등의 감정과 관련이 있는 부분으로 이용될 수 있다는 것을 제안하고자 한다.

Funology Body는 검색의 실용적, 쾌락적, 감각적, 감정적 차원에서 더하여 어플리케이션 서비스 방향에 따라 그래픽의 움직임 및 디자인, 몸의 변화, 자세의 변화 등을 줌으로써 사용자의 검색 행위 자체에 다양한 재미를 부여할 수 있다.

그런데, Funology Body는 Body 이외에 그림 1에서 표현된 것과 같이 Body를 둘러싸고 있는 세계(World)와 디바이스 툴(Device Tool)을 포함하고 있다. 몸을 둘러싼 지구적, 우주적 시공간적인 환경 및 모바일 디바이스 자체와 관련된 어플인 경우 Body에 포함하기에 무리가 따르기 때문이다. 그러므로 World와 디바이스 툴에 이러한 어플리케이션을 포함시킴으로써 인간의 몸을 통해 지각될 수 없는 것을 포괄하도록 하였다. World는 인간을 둘러싸고 있는 시공간적 환경 요소란 개념을 가짐으로써 News, Weather, Map, Fortune, Time, Shop의 하위 구성을 포함하며, 디바이스 툴은 Mobile Device가 가지고 있는 콘텐츠적 유틸리티적 요소인 Interface, Utilities를 포함한다. 이상에서 Funology Body는 몸의 철학과 Funology 이론에 바탕을 둔 바디, 환경, 디바이스 툴로 구성된 분류 및 검색 체계라고 정의할 수 있다.

4) 실험 후 Outdoor의 개념이 모호하다는 의견이 있었다. 개념적으로는 Torso의 하위분류로 몸통이 장기를 보호하듯 몸의 안전에 관련한 어플리케이션의 분류를 위해 제안된 것이나 Outdoor란 이름과 그 개념이 잘 연결되지 못한 점이 인정됨으로 서비스차원에서는 그 이름이 Safety Care 정도로 수정되어야 할 것이다.

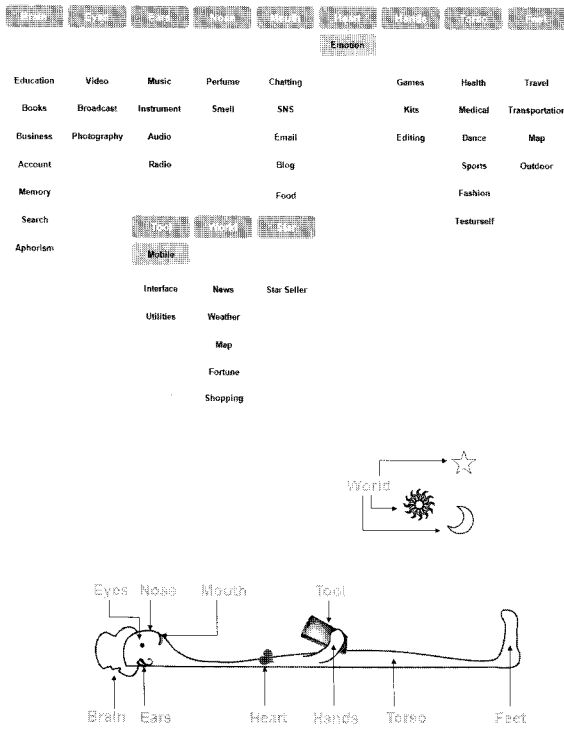


그림 1. Funology Body

4. Funology Body와 기존 어플리케이션 분류 체계와의 비교

4.1. 분류 실험 및 설문

Funology Body의 사용성을 평가하기 위하여 현재 삼성 Kies에서 제공되고 있는 어플리케이션 45개를 무작위 추출하여 아이폰 어플리케이션 분류체계와 Funology Body 분류체계에 포함시키는 실험을 실시하였다. 또한 실험 참여자를 대상으로 하여 Funology Body에 대한 사용성 평가와 그 장단점에 대해 설문하였다. 엄밀한 실험을 하기 위하여 Funology Body에 대한 사전 교육이나 정보는 제시되지 않았다.

분류 실험 참가자는 현재 스마트폰의 주 사용자 연령이라고 할 수 있는 20-40대의 프로그래머, 웹디자이너, 그래픽 디자이너, IT기획자, 웹 혹은 모바일 어플리케이션개발자 등 어플리케이션 관련 전문가인 50여인이다. 이 중 현재 스마트폰 사용자는 27명, 미사용자는 20명이며, 남성 26명, 여성 21명, 20대 26명, 30대 20명, 40대 1명이다. 실험 참여자들이 모바일 어플리케이션을 기획하고 디자인하며 이용하는 전문가이라는 점에서 Funology Body의 사용성에 대해 보다 정밀한 진단을 기대할 수 있을 것이다.

분류 실험의 표와 설문의 내용을 정리하면 다음과 같다.

표 3. 분류실험표

Funology Body 분류	Hands	아이폰분류
	Games	Books
Brain	Kits	Business
Education	Ediying	Education
Books	Torso	Entertainment
Business	Health	Finance
Account	Medical	Healthcare & Fitness
Memory	Dance	Lifestyle
Search	Sports	Medical
Aphorism	Fashion	Music
Eyes	Testurself(유형테스트)	Navigation
Video	Feet	News
Broadcast	Travel	Photography
Photography	Transportation	Productivity
	Map	Reference
Ears	Outdoor	Social Networking
Music	World	Sports
Instrument	News	Travel
Audio	Time	Utilities
Radio	Weather	Weather
Mouth	Map	
Chatting	Fortune	
SNS	Shop	
Email	Tool(Mobile)	
Blog	Interface	
Food	Utilities	

표 4. 설문 내용

1. 사용자의 체험 및 몸의 기능과 관련된 Brain, Eyes, Ears, Nose, Mouth, Hand, Torso, Feet의 상위분류를 가진 Funology Body는 어플리케이션의 분류 및 검색에 도움이 된다고 생각하십니까?
아주 그렇다(1) 아주 아니다(5)에서 선택
2. 분류체계 Funology Body의 장점이라고 생각하는 것은 무엇입니까?
3. 분류체계 Funology Body의 단점이라고 생각하는 것은 무엇입니까?

4.2. 분류 실험 및 설문 결과

실험참여자 50인 중 다중선택을 한 자를 제외하면 47인이 유효한 답변을 제시하였다⁵⁾. 분류실험이나 설문조사에 있어서 성별, 연령대, 스마트폰 사용의 유무에 따라 그 응답에 대한 특기할 사항은 발견되지 않았다.

표 5⁶⁾는 어플리케이션을 중심으로 분류 실험한 결과를 정리한 것이다. 표 5를 통해서 1에서 45의 어플리케이션에 대한 실험참여자의 분류와 그 수를 살펴 볼 수 있는데, 약자로 표기한 알파벳 앞의 수는 실험참여자의 수를 가리킨다. ‘I가’열과 ‘F가’열은 아이폰 앱스토어와 Funology Body에서 개별 어플리케이션에 대해 가장 많은 수의 실험참여자가 답변한 분류이며, ‘나’, ‘다’로 갈수록 그 수가 적어진다. 곧, 1번 어플리케이션에 대해서 아이폰 앱스토어 분류에서는 28명의 실험참여자가 Books으로, 10명의 참여자는 Entertainment로, 6명은 Education으로 2명은 Lifestyle로 1명은 Reference로 분류하였다. 1번 어플리케이션에 대해 Funology Body에서는 30명이 Books로, 11명이 Aphorism으로, 1명이 Education으로, 1명이 Search로, 또 1명이 Games로 분류한 것을 알 수 있는데, Games 1명만 제외하고는 모두 뇌와 관련된 분류에 포함시키고 있다.

분류 실험을 통해 알 수 있는 결과는 실험 참여자가 기존에 명확하게 어플리케이션에 대한 분류 개념을 가지고 있는 경우에는 새로운 분류체계에 있어서도 비교적 명쾌하게 분류란을 선택하는 분류 행태를 보이고 있다는 점이다. 아이폰 앱스토어에서 하나의 분류에 높은 수의 답변을 보인 어플리케이션인 2, 8, 10, 12, 14, 23, 27, 29는 Funology Body에서도 하나의 분류에 집중되는 결과를 나타내고 있다. 반면 이와는 달리 어플리케이션 4, 7, 13, 21, 31, 37, 44의 경우 비슷한 수의 분포로 여러 분류에 나뉘어 포함되어 있는데, 이러한 현상은 아이폰 앱스토어나 Funology Body에서나 비슷하게 나타나고 있다.

5) 유효한 답변을 제시한 실험참여자라도 어플리케이션 분류 중 한 두개 정도 빼먹고 표시를 안 한 경우도 있다. 이 경우는 유효한 것으로 인정하였으나 이 때문에 분류된 각 어플리케이션의 수가 한 두개 차이가 날 수 있다.

6) 분류체계의 이름 중 앞의 알파벳 두 음절만 표기하였다 (Education-Ed, Medical-Me 등). 두 음절만으로는 구분이 가지 않는 다음의 경우를 예외로 하였다.(Editing-Edi, Memory-Mem, Transportation - Trans, Instrument-Ins, Interface-Int)

그림 2는 아이폰 앱스토어와 Funology Body의 ‘I가’와 ‘F가’를 비교한 그래프이다. 막대그래프가 비슷한 높이로 유사한 모습을 보이고 있음을 통해 어플리케이션의 분류에서의 집중도는 아이폰 앱스토어에서와 Funology Body에서 유사하게 나타나고 있음을 알 수 있다. 이러한 현상은 사용자의 경험이 어플리케이션을 분류함에 있어서도 작용하기 때문이라 사료된다.

그런데, 어플리케이션 15, 35, 39의 경우, 아이폰 앱스토어에서는 산만하게 분포되는 경향을 보이지만 Funology Body에서는 Memory, Radio, Broadcast에 집중되어 분류되고 있음을 알 수 있다. Funology Body의 분류체계에 대한 사전 교육이나 정보 제공이 전혀 없는 상태에서 나타난 결과라고 생각하면 고무적인 분류 결과라고 할 수 있으며 분류체계의 개념에 대한 학습이나 정보 제공이 이루어진다면 더욱 긍정적인 결과를 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대된다.

표 5에서 어플리케이션 3, 6, 8, 9, 10, 18, 20, 24, 26, 31, 32, 36, 39, 45의 경우 아이폰 앱스토어에서는 Entertainment 로 분류되는 경향을 보인다. 그런데, Funology Body에서는 Editing, Fortune, Game, Video, Audio, Photography, Tesrurself, Broadcast 등 다양하게 분류되고 있음을 알 수 있으며, 분류 체계를 통해서 어플리케이션의 성격에 대한 간단한 파악이 가능하다. ‘포괄적인 분류’와 ‘정확한 검색’이란 선택 점에서 앞으로의 어플리케이션 스토어의 서비스 방향이 개인의 특성에 맞는 정확한 검색이 될 것이란 점은 분명하다. 이런 점에서 감각적이며 경험적인 개념을 통해 사용자가 어플리케이션에 접근할 수 있도록 하는 Funology Body는 미래에 요구되는 분류 체계라고 할 수 있다.

분류 실험 후 실시한 설문인 ‘Funology Body가 모바일 어플리케이션의 분류와 검색에 도움이 된다고 생각하는가’라는 질문에 대해 실험참여자들 중 3인이 아주 그렇다, 16인이 그렇다, 17인이 보통이다, 9인이 아니다, 2인이 아주 아니다로 답변함으로써 76%가 Funology Body에 대해 긍정적인 반응을 보였다.

그러나 기존의 분류체제와 다르다는 점 때문에 새로운 분류에 대해 부정적 반응을 보이기도 하였다. Funology Body의 단점에 관해서 기존분류에서는 찾기 힘든 분류이다(2), 익숙하지 않다(5), 익숙하지 않기 때문에 적용하기까지 학습이 필요하다(7) 등의 의견은 기존 체제와 다른 데서 비롯된 부정적 시각이라고 할 수 있다. 이외 몸의 개념은 개인마다 다르기 때문에

표 5. 분류실험 결과

App	아이튠 앱스토어							Funology Body						
	1가	1나	1다	1라	1마	1바	1사	F가	F나	F다	F라	F마	F바	F사
1	28Bo	10En	6Ed	2Li	1Re			30Bo	11Ap	1Ed	1Se	1Ga		
2	41Ut	2Pr	1Bu	1Me				45Ut	1Bu					
3	26En	14Ed	3Ph	1Li	1Pr			13Edi	10Ed	10Ga	6Ph	6Ki		
4	14Ut	10Li	9En	5He	4Pr	1Mu	1Re	15Ut	13Au	7He	4Ou	3Mu	1Int	
5	23Mu	10Li	6En	5He	1Pr	1Tr	1Ut	31Mu	5Au	4He	2Ph	1Ins	1Ga	1Ut
6	23En	15Li	2Mu					32Fo	6Te	2Ins	1He	1He		
7	18Li	14He	12En	1Me	1Ut			15Fo	11He	9Te	7Me	2Ga	2Ut	
8	41En	4Ed	1Li					35Ga	5Ed	2Ph	2Mem	2Te		
9	24En	12Li	3Ne	2Re	1Na	1Pr	1Tr	21Vi	11Se	4Ne	3Ut	1Ga	1Ki	1Ma
10	40En	4Li	1Ed					39Ga	5Fo	1Ki	1Ut			
11	36He	6Li	1En	1Sp	1Ut			32He	7Sp	6Da	1Ut			
12	41Ed	4En	1Ut					42Ed	1Ac	1Ga	1Ki	1We		
13	24Ed	10Bo	8Re	2Ut	1En	1Pr		18Ed	18Bo	9Se				
14	43We	2Li	1Ut					46We						
15	14Li	12Pr	9Ut	5Ed	2Bu	2En	1Ph	30Mem	5Ut	3Ed	3Edi	1Bu	1Blo	1Ki
16	22En	22Ph	1Ut					25Ph	10Ga	7Edi	3Ut	1Ki		
17	25Ut	10En	8Li	2Pr	1Re			29Ut	4Ki	3Ph	3Edi	3Ou	2Ga	1Vi
18	38En	4Mu	2Ut	1Li				19Au	8Ins	7Ga	4Mu	3Ki	2Edi	1Ut
19	37So	5Li	4Na	1Ut				27SN	12Ma	3Int	2Tran	1Ut		
20	31En	6Li	6Ut	2Re	1So			15Fo	14Te	5Ga	3Ap	3Ut	1Ki	1SN
21	22Li	17En	3Ut	2So	1Re			11Mem	10Ut	5Ki	4Ga	3Ph	3SN	2Mu..
22	26Ut	9Li	7En	1Pr	1Re	1So	1We	27Ut	9Au	6Int	2SN	1Mem	1Se	
23	40He	3Li	1Mu	1En				23He	22Da	1Sp	1Ga			
24	28En	10Bo	5Li	2Re	1Ne			19Bo	12Ap	8Ga	1Edi	1Int	1Ut	
25	26Na	7Tr	5Li	2Re	1En	1Pr	1Ut	25Tran	18Ma	2Se	1Tr	1Ga		
26	26En	15Li	4Fi	1Ut				29For	7Te	3Ga	2Ac	1Ki	1Ut	
27	42He	1Sp	1Ut					43He	1Da	1Ac	1Ut			
28	31Mu	14En	1Me					34Ins	6Mu	3Ga	2Au	1Ki		
29	40He	2Mu	1Sp	1En	1Li			43He	2Sp	1Mu				
30	32Sp	7En	6He	1Ed				39Sp	6Ga	1He				
31	15En	14Li	9Ph	2Re	1Ed			19Ph	7Ga	6Ut	5Ki	5Se	2Ap	1SN.
32	22En	14Li	4So	1He	1Re			24Te	6SN	5Ga	3Ap	2Fo	1Ki	1Ut..
33	33Ne	10Bo	1Bu	1Li				35Ne	3Bo	3Se	2Ap	1Ed	1Ph	1Bl.
34	30He	8Li	6Me	1Ed	1Pr			25Me	19He	1Ra	1Te			
35	18Ut	14En	5Mu	3Li	3Ne	1Pr	1Tr	36Ra	3Ut	1Bo	1Br			
36	38En	5Ut	2Ph					18Ga	10Ki	8Ut	4Ph	2Vi	2Int	1Tr.
37	22Ut	13He	1Li	1Pr				20Ut	14He	4Sp	1Edi	1Ki	1Ou	
38	32Li	7Re	3Ed	2Ut	1Bu	1Pr		19Fa	15Ap	3Ut	2Edi	1Bu	1Mem	1Ga..
39	16En	14Ut	7Li	6Ne	2Re	1Mu	1Pr	31Br	5Ut	4Ne	2Vi	1Ap	1Ra	1SN
40	27Me	12He	5Li	2Ut	1Ed			42Me	1Ed	1Mem	1He	1Ne	1Ut	
41	33He	10Sp	2Me	1Ed				35He	9Sp	3Me				
42	32He	8Me	5Li	1Ed				29He	16Me	1Te				
43	36Mu	7En	2He	1Tr	1Ut			17Mu	15Ins	6Au	5Ga	1Ki	1Ins	
44	18Me	16He	7Li	1Ed	1Ne	1Ut		35Me	4He	2Ap	2Te	2Ut	1We	
45	24En	16Tr	4Li	1Ph				22Ga	18Tr	3Ph	1Ma	1Ut		

분류의 모호함을 유발할 수 있다(13), 애매하거나 복합적 특성을 갖는 어플리케이션의 분류가 어렵다(3), 상세분류가 너무 많다(4), 혹은 더 세분화해야 한다(2)의 의견이 있었다.

Funology Body의 장점에 대해서는 직관적이다 구체적이다 혹은 명확하고 쉽다(14)의 의견이 가장 많았으며, 인체를 이용한 기발하고 독창적인 분류이다(7), 몸을 이용한 분류 방법임으로 친근하고 설득력 있게 사용자에게 접근할 수 있다(7), 어플리케이션의 성격을 알 수 있다(8), 카테고리에서부터 사용자에게 흥미를 준다 혹은 재미있다(5) 등의 의견이 있었다. 실험 참여자들은 Funology Body가 기존 분류 체계와 다르기 때문에 학습의 필요성을 강조하면서도 독창적이고 직관적이며 어플리케이션의 성격을 파악할 수 있는 재미있는 분류 체계라는 긍정적인 평가를 하고 있음을 알 수 있다.

5. 결론

Funology Body는 지금까지의 분류체계와는 전혀 새로운 방법의 분류체계이다. 사용자에게 새로운 것이란 낯선 것, 어려운 것이란 부담을 줄 수 있다. 그러나 그 직관적이고, 감각적이며, 체험적인 속성은 사용할 때마다 재미를 느끼게 해 줌으로써 사용자의 접근성을 높일 수 있다는 특징을 가지고 있다.

Funology Body의 장점은 직관적이고, 감각적인 재미를 줄 수 있다는 점 외에 변화하는 앱 사용자의 태도와 취향을 유연성있게 반영할 수 있다는 것이다. 기술력의 향상, 사용자의 새로운 요구와 시기에 따른 변화 등으로 지금까지와 다른 성격의 어플리케이션이 만들어진다고 하더라도 대부분의 어플리케이션은 우주적인 환경, 디바이스 툴의 기능과 관련된 것, 그리고 인간의 체험을 통해 인지되거나 감각되는 어플리케이션의 범주 안에 포괄될 수 있기 때문이다.

그러나 Funology Body가 ‘Fun’하게 서비스되기 위해서는 해결해야 하는 과제는 여전히 많이 남아있다. 다양한 어플리케이션을 분류체계 안에 정밀하게 포함시키는 방법, 어플리케이션의 경험적 쾌락적 요소를 사용자의 요구에 따라 정확하게 노출시키거나 사용자 검색을 통해 찾을 수 있는 방법, 사용자 개인의 유형에 따라 차별화된 어플리케이션을 제안하는 방법 등이 구체적으로 제시되어야 할 것이다.

참고문헌

김상봉(2003). 감성의 홀로주체성. 한국기호학회 위음. *감각작용과 의미작용*. 서울: 월인, 30-33.

김희정(2006). 중국고대 감응관의 형성-주요 개념과의 관계를 중심으로. *동양철학* 26. 한국 동양 철학회, 81-95.

임지룡(2003). 감정표현의 관용성과 그 생리적 반응의 상관성 연구. 한국기호학회 위음. *감각작용과 의미작용*. 서울: 월인, 53-85.

최재식(1993). 메트로-폰티에서 탁월한 경험으로서 미학적 경험. *철학과 현상학 연구* 7. 한국현상학회, 247-272.

Csikszentmihalyi, M.(칙센트미하이) (2009). *자기 진화를 위한 몰입의 재발견*. 한국경제신문.

Huizinga, J.(요한 호이징하), 김윤수 옮김(1993). *호모루덴스*. 서울: 까치.

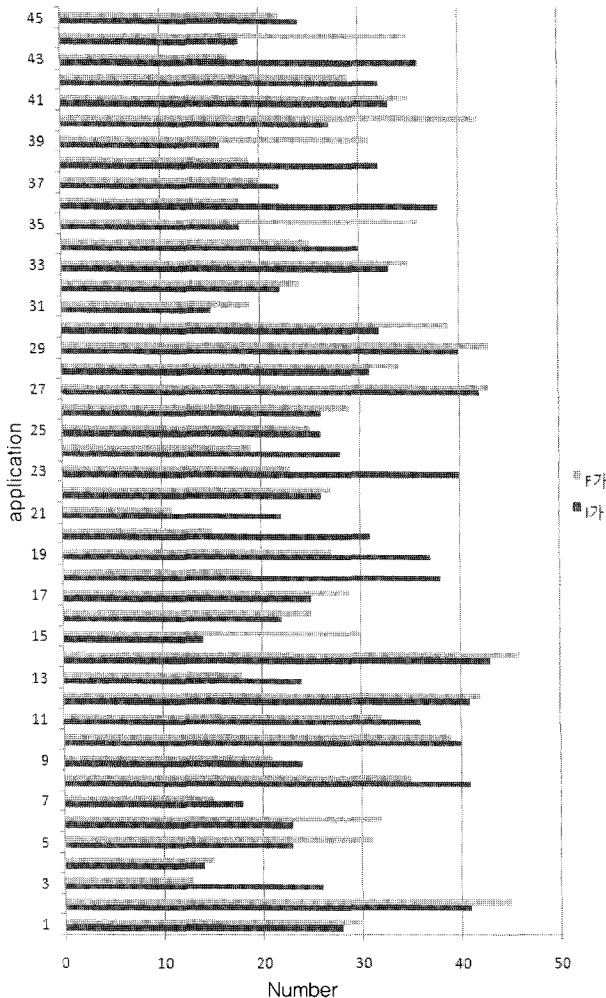


그림 2. I와 F가와의 비교

- Johnson(존슨, M.) 노양진 옮김(2000). *마음속의 몸-의미 상상력 이성의 신체적 근거*. 철학과 현실사, 276-301.
- Lakoff & Johnson(레이코프, G. 존슨, M). 임지룡·윤희수·노양진·나익주 옮김(2002). *몸의 철학-신체화된 마음의 서구사상에 대한 도전*. 서울: 박이정, 795-818.
- Nietzsche, F.(니체). 정동호 옮김(2000). *차라투스트라는 이렇게 말했다*. 서울: 책세상, 51.
- Ruthrof, H.(호스트 루스로프), 유화수 박미엽 옮김(2008). *언어 속의 몸*. 한국문화사, 28-33.
- Blythe, M., Overbeeke, K., Monk, A., and Wright, P. (2003). *Funology: From Usability to Enjoyment*. Dordrecht / Boston / Nondon: Kluwer Academic Publishers, XIII-XVI.
- Hassenzahl, M.(2003). The Thing and I: Understanding the Relationship between User and Product. *Funology: From Usability to Enjoyment*. edited by Mark A. Blythe, Kees Overbeeke, Andrew F. Monk, and Peter C. Wright, Dordrecht / Boston / Nondon: Kluwer Academic Publishers, 31-41.
- Wright, P., Mccarthy, P., and Meekison, L.(2003). Making Sense of Experience. *Funology: From Usability to Enjoyment*. edited by Mark A. Blythe, Kees Overbeeke, Andrew F. Monk, and Peter C. Wright, Dordrecht / Boston / Nondon: Kluwer Academic Publishers, 43-52.

원고접수 : 10.08.02

수정접수 : 10.09.07

게재확정 : 10.09.13