

읽을거리	요한 하리『도둑맞은 집중력』	
파트너	조민영 님	
발제자	이승준 님	
시간표	[1] 19:40 오프닝 & 독후감 토크	[2] 20:10 북 토크
	[3] 21:20 쉬는 시간	[4] 21:35 북 토크
	[5] 23:00 마무리 발언	[6] 23:20 모임 끝!

공지사항	안녕하세요, <리서치 하는데요> 시즌5의 2번째 모임에 오신 것을 환영합니다. <리서치 하는데요>는 지난 17개월 동안 모임을 지속했습니다. 멤버들이 이야기하는 공통점은 '잔잔하다'와 '단단하다'라는 것입니다. UX 리서치 방법론이 아닌 UX 리서치를 하는 마음, 사용자 경험의 본질에 닿는 과정에 함께 대화하며 잔잔하지만 단단하게 연결되면 좋겠습니다. "집중력 문제에 관해 현재 나와 있는 거의 모든 책(이 책의 자료 조사를 하면서 많이 읽었다)이 이 문제를 개인의 변화가 필요한 개인의 결함으로 묘사하고 있다. 이 책들은 디지털 다이어트 책이다. 그러나 다이어트 책은 비만 위기를 해결하지 못했고, 디지털 다이어트 책은 집중력 위기를 해결하지 못할 것이다." 2023년 요한 하리의 <도둑맞은 집중력>이 베스트셀러가 되면서 우리 사회에 '디지털 디톡스' 열풍이 일었던 것을 기억하시나요? 처음에는 단순히 휴대전화와 알고리즘의 포로가 된 개인의 습관을 바꾸자는 자기계발서처럼 여겨졌지만, 책에서 제안한 집중력 되찾기 운동은 사실 훨씬 '사회적'인 움직임이었습니다. 오늘 이 시간을 통해 우리의 집중력이 개인의 의지 문제가 아닌 시스템적 문제임을 함께 이야기해보려 합니다.
------	--

북토크	클럽장 소개 '레드버스백맨'은 빨간색 광역버스에 백팩을 메고 타는 모습을 담은 퍼스널 브랜드입니다. 업으로 삼은 일은 리서치이고, 라이터로 글을 쓰기도 합니다. UX 리서처에게는 현상을 들여다보는 내적 호기심, 상대가 말하고 싶은 것을 묻는 공간, 표면과 근본을 구분해서 사고하는 균형 감각이 중요하다고 믿고 있습니다. 오늘 우리가 함께 읽을 책 <UX 리서처의 일>은 이런 이야기를 담은 책입니다.
-----	--

<리서치 하는데요>에서는 이렇게 이야기 나누도록 해요

1. 우리의 다름을 배려하며
- 트레바리에서는 매달 1권의 책을 읽고 각자의 생각을 담아 독후감을 씁니다.
 - 서로 다른 환경에서 다른 일을 하다 한 달에 1번 모여 다른 생각을 나누며 함께 성장하려면 성장의 방식이 다양하다는 것에 공감하는 것이 출발점입니다.
 - 나와 다른 생각에도 귀 기울여 주시고, 다른 생각을 전달할 때에는 상대방에 대한 존중을 충분히 담아주세요.

북토크

2. 자기만의 생각을 공유하며

- 함께 읽고(배움) 생각을 나눔으로써(공유) 나와 다른 생각을 하는 사람을 알아차리고(인지), 연결된 상태에서 생각에 변화(확장)를 만들면 좋겠습니다.
- 스스로 느낀 점, 이야기하고 싶은 주제에 대해 '공유'하기에 주저하지 않았으면 좋겠습니다. 주저하는데 이유는 많지만 이야기를 꺼내면 그것으로 또 이어집니다.
- 생각을 공유할 때 비로소 생각이 정리되고, 관계의 확장, 사고의 깊이에 변화가 생긴다는 마음으로 자신의 생각을 의도적으로 이야기해 주세요!

3. 꾸준히 연결된 상태로

- <리서치 하는데요> 모임에서 '사용자'를 바라보고 '리서치'를 생각하는 자기만의 코어와 다른 사람의 관점이 함께 어우러지길 기대합니다.
- 부득이한 사정으로 모임에 나오지 못할 때에도 카카오톡 <리서치 하는데요> 채팅방과 뉴스레터, SNS 등을 통해 연결되어 있을게요.
- 멤버끼리 서로의 안부를 가끔 묻고 까닭 없이도 이야기를 나눌 수 있는 안전한 관계를 함께 만들기로 해요.

Intro

오늘 우리가 함께 읽고 다르게 이야기 나눌 책은 요한 하리의 <도둑맞은 집중력>입니다. 이 책은 현대 사회에서 우리의 집중력이 왜, 어떻게 도둑맞고 있는지를 심층적으로 분석합니다. 이미 다양한 조사에서 스마트폰을 통한 스크린 타임 중독, 이로 인한 디지털 피로감이 사회적 문제로 부각되고 있습니다. 디지털 피로감이 소수의 문제가 아닌 지금, 이 책은 우리에게 더욱 시의적절한 생각거리를 제공합니다. 특히 전문가 인터뷰를 기반으로 뇌과학, 심리학, 사회학적 관점에서 집중력 문제를 다각도로 접근하는 책의 기술 방식은 리서치를 하는데 유용한 프레임워크를 제시합니다. 경험을 설계하는 사람은 사용자의 집중력과 주의력이 어떻게 작동하는지, 어떻게 디자인과 시스템이 이를 지원하거나 (의도적으로) 방해하는지에 대해 깊은 관심을 가질 수밖에 없습니다. 이 책은 단순히 개인의 문제가 아닌 시스템적인 관점에서 집중력 문제를 바라보게 합니다. 시존5 2번째 모임에서는 개인의 차원에서, 조직의 차원에서 또 사회적 차원에서 '주의'와 '의도'에 대해 이야기해볼까요?

북토크

BOOK TALK 1: 집중력 도둑의 정체를 밝히다

사전 약속(pre-commitment)의 중요성

책에서는 '사전 약속'의 중요성을 강조합니다. "나도 살을 뺄 때 특별한 방법을 사용했습니다. 평소에는 탄수화물을 잔뜩 사다 두고 스스로에게 "너는 천천히 적당량을 먹을 수 있을 만큼 강인하다"고 말한 뒤, 결국 새벽 2시에 외구와구 먹고 했습니다. 그래서 탄수화물을 사두지 않았습니다. 새벽 2시에 프링글스를 사러 나갈 생각은 없었죠. 현재에 존재하는 나, 바로 지금의 나는 더 심오한 목표를 좇고 싶고 더 나은 사람이 되고 싶습니다. 하지만 자신이 실수를 할 수 있고 유혹 앞에 쉽게 무너진다는 것을 안다. 그렇기에 미래의 나를 구속한다. 선택지를 줄인다. 돛대에 자신을 묶어 주는 것이다." (p.66-67)

이러한 "사전 약속"은 집중력을 관리하는 데 중요한 원칙입니다. 몰입과 집중을 위한 환경을 미리 조성해두는 것은 개인에게 중요한 장치입니다. 2023년 9월 출시된 애플의 iOS 17에서는 '집중 모드(방해금지 모드 등)'가 한층 강화되어, 사용자가 자신의 스마트폰 이용 패턴과 상황에 맞게 알림과 앱 접근을 제한할 수 있게 되었습니다. 이는 사용자가 디지털 환경에서 자신의 집중력을 보호하기 위한 '사전 약속'을 설정할 수 있게 돕는 좋은 사례입니다. 우리가 설계하는 디지털 환경은 사용자에게 이러한 '사전 약속'을 지원하고 있을까요, 아니면 방해하고 있을까요? 스크린 타임 등 디지털 디톡스를 예방하기 위한 기능은 정말 효과적이라고 생각하시나요? 아니면 단순한 장치에 불과하다고 생각하시나요? (저자가 비판적으로 다룬 니르의 케이스를 생각해보며)

정보량의 팽창과 집중력의 회복

우리는 자신이 노출되는 정보량의 엄청난 팽창과 정보가 들이닥치는 속도를 아무 대가 없이 받아들이 수 있다고 생각했습니다. 하지만 책은 이것이 착각이라고 지적합니다: "오리건 대학의 마이클 포스너(Michael Posner) 교수가 실시한 한 연구는 무언가에 집중하고 있다가 방해 받을 경우 전과 같은 집중 상태로 돌아오는 데 평균 23분이 걸린다는 사실을 발견했다. 미국의 사무직 노동자들에 대한 또 다른 연구는 노동자 대다수가 평소에 방해받지 않고 일하는 시간이 단 한 시간도 안 된다는 사실을 알아냈다." (p.61)

Notta(AI 기반 미팅 솔루션 기업)가 실시한 2025년 자체 설문결과에 따르면, 응답자의 92%가 화상회의 중 멀티태스킹을 한다고 답했습니다. 무려 92%입니다. 이는 코로나19 이후 정착된 하이브리드 근무 환경이 (이미 오피스로 돌아갔더라도 회복할 수 없는) 집중력 문제를 여전히 만들고 있다는 점을 시사합니다.

"시간을 많이 쓰는 사람은 더 느리고, 실수가 잦고, 덜 창의적이며, 자신이 하는 일을 잘 기억하지 못한다"는 책의 주장은 충격적이었습니다. 멀티태스킹이 멋져 보일 때도 있지만, 결국 산만함만 키운다는 사실을 인정할 수밖에 없었다는 공감대가 형성되었습니다. UX 설계자들은 이런 현실을 고려해 사용자가 집중력을 유지할 수 있도록 돕는 인터페이스를 설계해야 합니다. 우리가 설계하는 모든 알림, 배너, 팝업, 인터랙션이 사용자의 23분을 빼앗고 있지는 않은지 진지하게 성찰할 필요가 있습니다. 여러분이 자주 사용하는 서비스에서는 집중력 분산 문제를 어떻게 다루고 있나요? 또 "23분의 복구 시간"을 고려할 때 우리는 어떤 방식으로 사용자 경험을 설계해야 할까요?

북토크

시스템이 집중력을 훼손하는 6가지 방식

책에서는 현대 기술 시스템이 우리의 집중력을 훼손하는 여섯 가지 방식을 소개합니다.

1. 이 웹사이트와 앱들은 우리의 정신을 길들여 잦은 보상을 갈망하게 만들도록 설계됩니다. 우리가 '하트'와 '좋아요'를 갈구하게 만듭니다.
2. 평소보다 전환을 더 자주 하게 만듭니다. 핸드폰을 집어 들거나 노트북에서 페이스북을 클릭해야 하기 때문입니다.
3. 우리를 "내침"하는 방법을 학습합니다. 이들은 우리가 무엇에 반응하는지 아주 구체적으로 파악합니다.
4. 우리를 자주 화나게 만듭니다. 분노하면 주변에서 벌어지는 논쟁에 평소만큼 집중하지 못하며 "정보 처리의 깊이가 얕아"짐을 발견했습니다.
5. 우리가 타인의 분노에 예민하게 반응하도록 만듭니다.
6. 사회 전체에 불을 지릅니다.

우리는 공급자로서 사용자의 관심사를 반영한 콘텐츠와 상품을 쏟아내고 사용자를 붙잡기 위해 노력하는 동시에, 수요자(사용자)로서 그 시스템에서 벗어나기 위해 애를 씁니다. 사용자의 주의력을 가져오게 하기 위해 여러 가지 함정을 팅지만, 결국 우리도 그 함정에 빠져 허우적대고 있는 것입니다. 2020년 9월 공개된 넷플릭스 다큐멘터리 "소셜 딜레마(The Social Dilemma)"는 이러한 메커니즘이 Z세대와 알파세대의 정신 건강에 미치는 영향을 더욱 심층적으로 조명합니다. 다수의 연구에서 소셜 미디어 사용 시간이 많은 청소년의 불안, 우울, 자해 위험이 높다는 경향도 보고되고 있습니다. 이러한 메커니즘은 UX 분야에서 일하는 우리에게 중요한 윤리적 질문을 던집니다. 우리가 설계하는 시스템이 사용자의 집중력과 웰빙에 어떤 영향을 미치고 있을까요? 혹시 "아, 이러면 안 될 것 같아"라고 느꼈던 순간이 있으셨나요?

(쉬는 시간 전에 잠시!)

번추위 선정

한 달에 한 번만 모이는 게 아쉬울 것 같다면 번개로 모여보는 것은 어떨까요? (번개는 필수가 아니니, 멤버들끼리 충분히 상의해보시고 자율적으로 진행해보세요.)

BOOK TALK 2: 이해를 위한 공감과 책임

설계하는 사람의 책임

설계하는 사람의 책임의식에 대해 생각해 볼 필요가 있습니다. UX 디자이너, UX 리서처가 철학을 공부해서 전파하는 것은 아니지만, 선을 넘지 않고 디자인을 설계하면 그 선을 넘지 않는 사용자 행동을 유도할 수 있을지 모릅니다. 스포티파이에서 디자이너로 사용자 경험을 설계했던 Lu Han은 무한 스크롤과 같은 기능을 통해 사용자가 다른 행동에 집중하지 못하고 수면 시간이 줄어든다면, 이것은 과연 좋은 디자인이라고 할 수 있을까? 에 대해 질문을 던졌습니다.

그 '무한 스크롤'을 개발한 아자 래스킨의 이야기는 우리에게 시사하는 바가 큼니다. "그는 실리콘밸리에서 일하는 이들이 자신이 만든 결과물에 이용당하다가 거기서 벗어나려 애쓰는 모습을 지켜보았다." 이 역설적인 상황은 우리의 현실을 그대로 보여줍니다. 스마트폰 중독은 개인의 문제가 아니라 공급자가 설계한 사회적 문제입니다. 주변을 살피기보다, 앞에 있는 사람과 대화를 나누기보다 손 안의 작은 세상이 더 많은 것을 보여주는 시대. 단순히 사용자 탓을 하고 이를 외면하기보다 책임감을 갖는 디자인으로 바뀌어 나가야 하지 않을까요? "현재 자신이 설계하고 있는 세상에 살고 싶은 분이 얼마나 계십니까?"라는 구글 전략가 제임스 윌리엄스의 질문은 우리에게 깊은 생각거리를 던집니다. 우리가 설계하는 시스템이 사용자의 집중력을 빼앗고, 정신 건강에 부정적 영향을 미친다면, 우리는 그 일부에 책임이 있지 않을까요? 여러분은 조직 내에서 설계하는 사람의 책임감을 어떤 순간에 느꼈고, 어떤 고민을 하셨나요?

읽기와 공감하는 능력

요한 하리는 집중력 상실이 단순히 개인의 생산성 문제가 아니라, 인간관계와 공감 능력에도 심각한 영향을 미친다고 지적합니다.

"실험 결과는 명확했다. 소설을 많이 읽을수록 다른 사람의 감정을 잘 읽어냈다. 레이먼드에게 물었다. 이유가 뭐죠? 그는 독서가 "독특한 의식 형태"를 만들어낸다고 말했다. 소설을 읽을 때 우리는 다른 사람의 삶을 상상한다. 레이먼드는 그때 우리가 "다양한 인물과 그들의 동기, 목표를 이해하려 애쓰고, 그런 다양한 요소를 따라가려 노력"한다고 말한다. "그것은 일종의 연습입니다. 그때 아마 사람들은 현실에서 실제 인물을 이해하려 할 때와 똑같은 인지 과정을 사용할 겁니다." 레이먼드는 우리 각자가 오늘날 인간으로 산다는 것의 작은 일부만을 경험할 뿐이라고 말했다. 그러나 소설을 읽으면 다른 사람의 경험을 들여다보게 된다. 그 경험은 소설을 내려놓은 뒤에도 사라지지 않는다. 나중에 현실에서 사람을 만나면 그들의 삶을 더욱 잘 상상할 수 있다. 사실 정보를 읽으면 아마 더 박식해지겠지만, 이처럼 공감 능력이 길러지지 않는다는." (p.135)

"글쓰기와 독서는 내 삶에서 늘 몰입의 중요한 원천이었다"는 저자의 고백이 인상 깊었다는 독후감 내용이 기억납니다. 스탠퍼드 대학의 2023년 연구에 따르면 소셜 미디어 사용 시간이 많은 청소년들은 대면 상호작용에서 비언어적 단서를 읽는 능력이 감소하고, 이는 공감 능력의 저하로 이어진다는 것이 밝혀졌습니다. 이는 UX 설계의 본질에 대한 근본적인 질문을 던집니다. 제품을 만들 때 우리가 사용자를 정량적인 데이터 포인트로만 바라보고 있지는 않은가요? 사용자의 경험을 깊이 있게 이해하고 공감하기 위해 우리는 어떤 노력을 기울이고 있나요? 유효했던 것과 시행착오를 겪었던 것을 공유해 볼까요?

북토크

판생각의 철학적 가치

이 책에서 개인적으로 가장 흥미로운 관점 중 하나는 '판생각'에 대한 새로운 시각입니다. 판생각하는 시간, 멍 때리는 시간이 우리 삶에 무의미한 것이 아닐 수 있다는 이야기였는데요. "두 과학자를 만나기 전까지 나는 판생각(내가 프로빈스타운에서 너무나도 많이, 너무나도 즐겁게 했던 것)이 주의 집중의 정반대라고 생각했고, 이러한 이유로 판생각을 하면 죄책감을 느꼈다. 그러나 그것은 틀린 생각이었다. 실제로 판생각은 다른 형태이자 반드시 필요한 형태의 집중이다. 네이션은 우리가 하나의 스포트라이트로 주의를 좁혀 한 가지에만 초점을 맞추는 데 '일정량의 에너지'가 필요하고, 그 스포트라이트를 꺼도 '우리는 여전히 그 에너지를 갖고 있다'라고 말했다. 그저 다른 사고방식에 '에너지를 더 많이 할당할 수 있는 것'이다." (p.149)

최근 신경과학 연구에서는, 판생각을 할 때 활성화되는 디폴트 모드 네트워크가 창의적 문제 해결과 연관이 있다는 결과가 다수 보고되고 있습니다. 판생각이 단순한 주의력 분산이 아니라 창의적 사고의 필수적인 부분임을 시사하는데요. 유용성과 효율성만을 추구하는 현재 테크 업계의 흐름에 대한 근본적인 도전입니다. 우리는 사용자가 서비스 화면에서 관심을 내려둘 수 있는 여유를 스스로 만들 수 있을까요? 이미 목표를 빠르게 달성하도록 돕는 것만을 중시하고 있지 않나요? 사용자의 '판생각'을 위한 공간을 제공하는 것은 어떤 의미가 있을까요?

기술 너머의 윤리적 질문

책에서는 거대 테크 기업들의 비즈니스 모델이 근본적으로 우리의 집중력과 충돌한다고 지적합니다. "시간이 갈수록 트리스탄은 구글을 비롯한 거대 테크 기업들이 아무렇지 않게 10억 명 인구의 주의력을 쪼먹고 있다는 사실에 충격을 받았다... 몇 주 뒤 전 세계의 핸드폰이 주머니 속에서 울리기 시작했고, 점점 더 많은 사람이 지메일을 전보다 더 들여다보게 되었다." (p.175)

이러한 우려가 더욱 고조되어, 미국과 EU에서는 소셜 미디어가 청소년 정신 건강에 미치는 영향을 조사하고 규제하는 법안이 논의되고 있습니다. 특히 메타(구 페이스북)는 자체 연구에서 인스타그램이 청소년들의 정신 건강에 부정적 영향을 미친다는 사실을 알면서도 이를 은폐했다는 의혹으로 비판을 받고 있습니다. 비판과 별개로 서비스는 잘 되고 있는 것 같지만요. 여기서 근본적인 질문이 떠오릅니다. "현재 자신이 설계하고 있는 세상에 살고 싶은 분이 얼마나 계십니까?" 이 질문에 대해 각자의 답을 내어 볼까요? 시스템 차원에서 인간의 자율성과 집중력, 그리고 궁극적으로는 인간다움을 지원하는지, 아니면 훼손하는지를 성찰할 필요가 있지 않을까요?

북토크

BOOK TALK 3 : 집중력의 사회적, 물리적 조건들

집중력과 안전감

집중력을 유지하기 위해서는 안전감이 필수적인 전제조건이라는 흥미로운 통찰이 있습니다. "네이딘은 자신이 집중력에 관한 핵심 사실을 발견했다고 믿었다. 그 사실은, 평상시 주의를 기울일 수 있으려면 반드시 안전하다고 느껴야 한다는 것이다. 집중하려면 시야에서 곰이나 사자, 또는 현대의 위험물을 찾는 머릿속 부위의 전원을 끄고 하나의 안전한 주제로 빠져들 수 있어야 한다." (p.276)

많은 연구에 따르면, 팀 내 심리적 안전감이 높을수록 구성원들의 집중력과 창의성이 향상되며, 이는 혁신적인 제품 개발로 이어진다고 합니다. 이는 사용자 경험 설계에 있어 매우 중요한 통찰입니다. 우리는 종종 사용성과 기능성에만, 그리고 때로는 미적 요소에만 초점을 맞추지만, 사용자가 느끼는 안전감이 모든 경험의 기초가 될 수 있습니다. 여러분이 설계하는 경험에서 사용자는 진정으로 안전함을 느끼고 있나요? 디지털 환경에서의 '안전감'이란 무엇일까요? 이것이 사용자의 집중력과 몰입에 어떤 영향을 미칠까요?

노동시간과 사회적 집중력

저자는 집중력 문제를 개인적 차원을 넘어 사회구조적 문제로 확장합니다. "주 4일제 근무 실험에 참여했던 노동자는 '정신이 덜 산만해졌다'고 말했다. 사람이 집중해서 일할 수 있는 시간에는 한계가 있고, 창의력은 휴식과 여유에서 나온다. 굳이 뇌과학을 끌어들이지 않아도, 연구·개발 종사자라면 누구나 '해봐서 아는' 상식이다." (p.287) 실제로 우리의 뇌는 화수분도, 무한동력도 아닙니다. 집중력을 발휘해야 하는 정신노동이 지속되면 우리의 뇌에서 기억력, 집중력, 판단력 같은 자원이 고갈됩니다. 심리학에서는 이를 '인지 피로' 혹은 '인지 고갈'이라고 부릅니다. 2023년 영국, 아이슬란드, 벨기에 등에서 실시된 4일 근무제 실험은 놀라운 결과를 보여주었습니다. 노동시간이 20% 감소했음에도 생산성은 유지되거나 오히려 증가했고, 직원들의 집중력과 창의성은 향상되었습니다. 이는 단순히 더 오래 일하는 것이 더 많은 성과로 이어지지 않는다는 사실을 보여줍니다.

저자는 이런 맥락에서 "유일한 장기적 해결책은 노동조합을 꾸준히 결성해 노동자들이 이러한 기본권을 요구할 힘을 되찾는 것"이라고 주장합니다. 우리가 종종 리서치 할 때마다 경험하는 '데드라인에 쫓기며 내놓는' 업무 환경 속 파인딩은 사용자를 진정으로 이해하고 공감하는 데 도움이 될까요? 어쩌면 우리 자신의 집중력을 도둑맞는 환경 속에서 사용자의 집중력 문제를 해결하려는 아이러니한 상황을 만들고 있는 것은 아닐까요?

북토크

Closing

오늘 우리는 흥미롭지만 생각이 참 많아지는 요한 하리의 <도둑맞은 집중력>을 통해 현대 사회에서 집중력이 어떻게 악화되고 있는지, 그 원인은 무엇인지, 그리고 사용자 경험을 고민하는 사람으로서 우리가 이 문제에 어떻게 접근해야 하는지 살펴보았습니다. 집중력은 단순히 개인의 의지력 문제가 아니라 기술, 사회 구조, 경제적 인센티브가 복잡하게 얽힌 시스템적 문제임을 이야기했습니다. 우리는 주의력 경제에서 소비자인 동시에 생산자이기도 합니다. 사용자의 집중력과 안녕을 지원하는 디지털 환경을 설계하고 있거나 직간접적으로 관여하고 있습니다.

저자가 제안하는 것처럼, 집중력 회복은 개인적 차원의 디지털 디톡스를 넘어 사회적 수준의 운동이어야만 합니다. 안전감을 느끼고, 적절한 휴식을 취하며, 깊이 읽고 생각할 수 있는 공간과 시간을 확보하는 것은 우리 모두의 권리입니다. 우리는 사용자의 주의력을 빼앗는 것이 아니라, 그들이 목적을 달성하고 의미 있는 경험을 할 수 있도록 돕는 시스템을 설계해야 합니다. 우리는 공정성만 추구하는 심판이 아니라 실제 경기를 뛰는 선수에 가까울지 모릅니다. 단순히 사용자 행동을 관찰하고, 의견 속에서 발견한 것을 시간에 쫓기며 전달만 하는 역할자가 아니라 설계자입니다.

<리서치하는데요> 모임을 함께하며, 우리는 단순히 UX 방법론을 넘어 사용자 경험의 본질에 닿는 여정을 함께 내딛고 있습니다. 때로는 조직의 논리와 생업의 뽀족함 앞에 이상적인 이야기들이 나올 때도 있지만, 뭐 어때요. 우리는 더 나은 사용자 경험을 만들기 위해 책을 함께 읽고, 하던 대로 하는 것을 너머 지속할 수 있는 것을 고민한다는 공통점이 있는걸요. 집중력에 대한 우리들의 대화가 실무와 일상에 작은 변화로 이어지길 바랍니다. 그러니 계속 함께 읽고, 생각을 나누고, 서로의 관점에서 배우는 이 시간이 우리에게 잔잔하지만 단단한 연결을 만들어가요. 개인의 차원으로만 하기에는 우리에게 너무 많은 자극과 도둑이 있습니다. 그럼 느슨하지만 단단하게 연결되어 있는 채로 다음 모임에서도 사용자 경험의 또 다른 측면을 이야기해요. 오늘 함께해 주셔서 감사합니다.

마무리 토크

마무리 토크를 통해 오늘 대화를 되돌아 보아요.

1. 오늘 모임은 즐거우셨나요?
2. 오늘 모임에서 머리가 땡! 했던 순간이 있다면?
3. 다음 모임에 바라는 점이 있다면?

'마무리 질문카드'를 사용하셔도 되어요!

- '마무리 질문카드'는 파트너 님(또는 진행자) 자리에 놓여있어요!
- '마무리 질문카드'를 한 장 뽑은 다음, 질문에 답해보아요.
- 답변이 끝나면 카드를 섞어서 오른쪽에 앉은 멤버에게 전달해주세요.

우리 다같이 단체 사진 찍어볼까요?

- 사진 촬영에 도움이 필요하신가요? 모임방에 있는 삼각대로 다 함께 오늘을 기억할 사진 한 장 찍어보세요.



알림톡을 못 받았다면?

위 QR을 스캔해
접속해주세요!