

기호론에 입각한 웹커뮤니케이션 분석

Semiotic Analysis of Web Communication

김민수, 채승진

한국기술교육대학교 디자인공학과

KIM Min-Soo, CHAE Sung-Zin

Dept. of Industrial Design Engineering,
Korea Univ. of Technology and Education

● Keywords: sign, web, communication

1. 연구배경

마크포스터(Mark Poser)가 지적했듯이 인류는 상징적 의사소통 모델을 기반으로 하여 구술(oralism), 문자교환(written exchange), 전자매개(electronic mediation)의 시대로 접어들었다. 인간과 인간의 커뮤니케이션 환경이 컴퓨터 기반으로 급속히 옮겨가면서 인간이 가지고 있는 기호 체계는 인터넷 공간에서도 또 다른 힘을 발휘하고 있다. 웹(web)은 짧은 역사에도 불구하고 지금도 새로운 진화를 거듭하고 있으며 인간이 사용하는 다양한 표상체가 집결해 있는 곳이기도 한다. 이 공간은 어느새 우리의 실생활을 반영하고 있다. 또한 헤아릴 수 없을 정도의 많은 정보가 집결되고, 인간 상호간의 인터렉션(interaction)이 활발히 일어나고 있다. 이는 우리들이 현실세계에서 가지고 있는 기호의 진행 과정이 웹으로의 이동을 의미한다 할 것이다. 지금까지 기호에 대한 연구는 구조주의 이론을 기반으로 하여 사회적, 문화적, 언어적 현상 분석에 치중한 경향이 적지 않다. 물론, 기술적인 매체기반의 기술의 급격한 발전도 웹진화에 많은 기여를 했지만 본 연구는 웹상에 무수히 존재하는 기호들을 하나의 인간의 커뮤니케이션 표현이라는 관점으로 본다. 여기에서는 웹 네비게이션 모델(web navigation model)을 중심으로 이용되는 언표들을 가지고 해석, 분석함으로써 단순한 기호로서의 표상이 아닌 의미적 기호개념을 확립함을 목적으로 한다.

2. 구조주의 기호학의 두 모델이론

구조주의는 1960년대 들어서면서 현대 구조주의 언어학의 창시자인 페르디 난드 소쉬르(F. de Saussure)의 이항적 언어분석 모델에서 출발하였다. 그는 기호의 구성요소를 기호표현(signifier)과 기호내용(signified)의 설명에서 기호의 두 요소로 분석하였고 기호내용은 기호의 표상적 특성을 대신해서 나타내는 자의적인 관습적 사고 체계로 보았다.

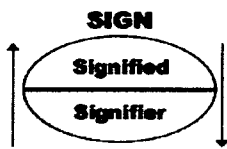


그림1 소쉬르의 기호모델

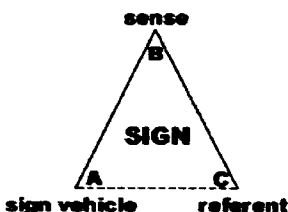


그림2 피어의 기호모델

A: 기호의 형태 B: 기호에 대한 사고 또는 기호표시 내용 C: 기호를 대신해서 나타내는 것(object)

여기서 분절된 선의 의미는 A와C가 관찰되어지거나, 반드시 직접적인 관련을 맺어야 된다는 의미는 아니다. 피스는 소쉬르의 추상모델과는 다르게 C는 어떤 물체를 지칭한다. 소쉬르의 추상적 개념인 시니피에는 C 보다는 B라고 볼 수 있다. 여기에서 C는 물리적인 실체뿐만 아니라 추상적인 개념(소쉬르의 모델에서는 관념적 특징만 존재)을 포함하는 새로운 공간으로 나타난다.

3. 새로운 공간으로 웹과 웹의 매체특성

월드와이드웹(World Wide Web)

1969년 미국방성이 과학자와 연구원들 사이에 효과적인 군사 정보전달을 위하여 고안한 컴퓨터 기반의 의사소통 수단이다. 그 주요 목표는 지정학적인 한계를 극복하고 실시간 원거리 의사소통을 위한 것이었다.

웹 커뮤니케이션(web communication) 역시 인간 사이에서 기호를 통한 의사소통과 정보전달이 목적이다. 다음은 전형적인 커뮤니케이션의 모델이다.

정보원 - 발신자 - 경로 - 메시지 - 수신자

여기에서 메시지를 기호로 볼 때, 이 기호(메시지)들은 웹공간에서 전통적인 매체들의 정보전달과 비교하여 상이한 방식을 취하는데 그 특징들을 정리하면 다음과 같다.

- ① 쌍방향성(two-way)과 상호작용성(interactivity)
- ② 국제화
- ③ 매체 통합성
- ④ 동시적 연결성(하이퍼링크등)
- ⑤ 저렴한 비용
- ⑥ 엔터테인먼트(관련 행사소개, 경품제공등)

4. 웹을 구성하는 기호의 특성

4.1. 이미지(Image)

정보의 통합과 지식의 재현체계를 위한 이미지의 사용은 서양 철학사에서 오래된 역사를 갖는다. 플라톤은 “이미지가 단어(word)보다 기억하기 쉽다” 고했다. 라이프니츠가 제시한 중요한 세 개의 학문분과는 논법(logic), 순열조합론(combination), 기억술(mnemonics)이었다. 그중 그는 기억술을 중요하게 생각하였다. 그의 미 출판된 저서 「기억 예술(ars memoriae)」은 중세 수도원에서 장소에 관한 사람들의 기억술을 건축구조 안에 조직화해서 건물 안에서 쉽게 돌아다닐 수 있도록 하는 내용을 담고 있다. 이러한 맥락은 오늘날 웹 공간에서도 동일하게 나타나는데 언어대용으로써 이미지는 실사의 재현성이라는 근원적인 매체로 다시금 인간의 기억조작에 자리잡고 있는 것이다.

1) <http://www.aber.ac.uk/media/documents/s4b/sem02.htm>

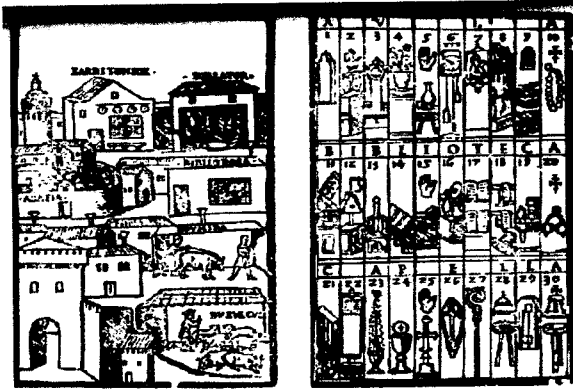


그림3. Abbey memory system

from Johannes Rombeck, Congestorius artificiosae memoriae
출처: <http://pauillac.inria.fr/~codog.net/web.html>

4.2. 하이퍼텍스트(Hyper Text)

1960년대 넬슨(Theodor H. Nelson)은 하이퍼텍스트를 “비순차적인 기술 사용자들에게 선택적 허용성과 상호작용의 영상 스크린 안에서 읽혀지는 것”이라고 정의했다. 하이퍼텍스트는 그 자체로써 존재성을 갖지 않는다. 소쉬르의 이론으로 해석하면 그것은 기표들과의 관계 속에서 정의 할 수 있는데 이 텍스트는 커서(cursor)를 통해 퍼스가 주장한 지시적 기능(indexical)을 수행한다. 또한 이 지시체로서 커서는 관습적인 네비게이션 활동을 유도하며 일련의 하이퍼텍스트를 통하여 웹이 제공하고자 하는 전체적인 내러티브(narrative)를 자연스럽게 구현시킨다. 손모양의 커서는 순수하게 임의적인 기호구성 방식이 아닌 어느 면에서는 우연적이고 전통적인 우리들의 관습과 연결된다. 지시체의 역할인 도로표지판, 커서, 문패 등은 우리들의 가치, 규칙이나 관습에서 비롯된 것이다.

4.3. 아이콘(icon)

아이콘(icon)의 어원은 플라톤 철학에서 그 기원을 찾아 볼 수 있다. 그의 따르면 형상 자체를 받아들이기를 거부하는 것 ‘phantasma’ 라고 하는데 이것이 ‘eikon’ 이 아이콘의 어원이라 할 수 있다. 이 도상은 퍼스 기호론에서 3대 기호중의 하나인데, 어떤 물체의 기표이고, 닮음과 유사성으로 인식되어진다. 위의 그림에서 화살표들은 서구사회에서 왼쪽에서 오른쪽으로 글씨를 해독하는 관습적인 행위들을 웹상에서 재현한 것이다. 동양의 고전 읽기에서는 이 같은 방법은 없다. 종적 배열로 기표들을 배치하는 것이 우리의 관습적 사고다. 아이콘은 은 모양을 갖춘 어떤 물체의 재현성이라 볼 수 있다.

4.4. 메타포(Metaphor)



그림5. 메뉴바2

문학에서 메타포는 주지(tenor)와 매체(vehicle) 사이에 자의적인 관계가 없는 것으로 해석된다. 메타포는 현상을 비관습적으로 보이게 하지만 이를 통하여 둘 사이에 문어적으로나 외연적으로 유사성을 찾기는 어렵다. 웹 네비게이션(web navigation) 구조에서 메타포는 비친숙한 개념들을 친숙한 개념의 아이콘으로 정교하게 묘사하는 역할을 한다. ‘navigate’, ‘explore’ 등의 용어는 두 웹 브라우저를 여행하다라는 메타포로 활용되어진다. 이것은 정보자체에 대한 것보다는 적극적 사용자(end-user)에 용

직임에 의해서 능동적으로 활용되어 질 수 있다. 정지의 개념을 나타내는 신호체계의 적색등, 웹브라우저(web browser)의 경우 정보전송의 스크린상의 작동을 저지하는 ‘stop’ 버튼이 그 예이다. 오늘날 동, 서양을 막론하고 이 적색의 의미는 위험과 경고의 의미로 공통감각으로 활용되어진다.

4.5. 촉각적 인터페이스(tactile interface)

웹공간에서 사용하는 관습적인 버튼의 사용은 우리들의 의식에 자리잡고 있는 코드(code)의 기본체계를 중심으로 구성된다. 가전제품이나, 자동차의 조작판넬에서 나타나는 기호학적 코드는 기호표현과 표현방법에 있어서 기기의 작동이라는 기호 표현과 기기의 조작이라는 표현 방법은 관습에 따른 관련 있는 절차적 시스템이라 볼 수 있다. 이것은 공통적인 문화감각의 공유와 관습적, 목시적인



그림6. 가전제품의 버튼

동의를 바탕으로 커뮤니케이션 되는 문화 구성원들 간의 약속이라 할 수 있다. 이 약속은 우리들의 감각형성에 있어서 거대한 프레임워크(framework)를 구성하게 한다. 그래픽 이미지의 버튼기호, 조작방법, 디스플레이 표시방법은 모니터 상에서 그대로 재현된다. 기술문화의 가속화는 이 촉각적 인터페이스를 점차 가상공간 안에서 인간과 컴퓨터의 관계를 결정하는 교차지점으로 활용되어 질 것이다.

5. 향후연구과제 및 전망

지금까지 웹브라우저를 중심으로 웹공간에서 발생하는 기호들의 개념중심의 적용 사례를 알아보았다. 웹의 역사는 타 매체에 비하여 짧지만 발전 가능성은 매우 크다고 할 수 있다. 웹의 모든 기술적, 사회적, 문화적 정의는 아직 미성숙한 단계에 머물러 있다. 웹은 브로드캐스팅(broadcasting)매체라기 보단 세부 수용자 중심의 내로우캐스팅(narrowcasting)매체다. 향후 연구 과제는 이러한 웹의 매체적 특성을 좀 더 구체적으로 규명하고 이의 효과적인 표현방법을 위하여 인간요소와 심리에 관한 세부연구, 웹의 기호특성연구 그리고 웹 사용성에 관한 연구를 균형있게 진행해야 한다고 생각한다.

6. 참고자료

- 움베르트 에코, 김광현 옮김, 기호- 개념과 역사, 열린책들, 2000
- F.웹스터, 조동기 옮김, 정보화 사회 이론, 나남출판, 1999
- 김용직외 3인공저, 문학의 이해, 한국방송대학교 출판부, 1999
- 이두원, 커뮤니케이션과 기호, 커뮤니케이션북스, 1998
- Johnson Steven, Interface Culture : How New Technology Transforms the Way We Create an, Perseus Book Group
- Siegel David, Creating Killer Web Sites : The Art of Third-Generation Site Design, Macmillan Computer Pub
- 강진숙, 인터넷상의 기호체제와 주체화과정에 관한 연구, 중앙대
- 김희정, 효과적인 Internet Interface에 관한 연구, 숙명여대
- Daniel Chandler, “Semiotics for Beginner”
- <http://www.aber.ac.uk/~dgc/semiotic.html>, 1994