

# 모바일 커뮤니케이션의 유희적 요소에 관한 연구 - 기능, 형태, GUI를 중심으로

## A Study of Amusement Element in Mobile Communication - in Function, Shape, GUI

**이삼호, 백용재**  
단국대학교 시각디자인학과

**LEE, Sam-Ho / BAEK Yong-jae**  
Dept. of Visual-Communication Design, DKU

**이석우**  
홍익대학교 시각디자인학과

**LEE, Seok-Woo**  
Dept. of Visual-Communication Design, HIU

**구송이**  
경희대학교 멀티미디어 창작전공

**KU, Song-i**  
Dept. of Digital Art and Design, KHU

• Key words: Design Process, Design Methods, Design Value, Mobile Communication

### 1. 서론

이전에는 결코 가능하지 않았던 새로운 사회, 문화적 현상들이 나타나고 있다. 그것은 바로 인터넷 기술과 이동통신의 기술을 이용한 새로운 환경의 시작이라 할 수 있는데, 무엇보다도 사회적 커뮤니케이션의 변화와 이에 따른 문화현상의 변화가 그 특징이라 할 수 있다.

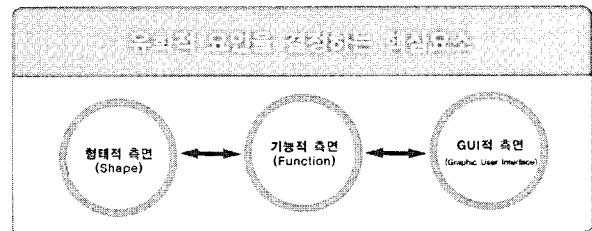
새로운 기술의 등장으로 인해 가능해진 새로운 사회적 의사소통 형식은 기존의 사회적 관계를 바꾸면서 새로운 사회적 규범을 형성하고 있다.

'모바일 커뮤니케이션의 유희적 요소에 관한 연구'의 본 논문은 모바일(Mobile) 기술발전예 따른 커뮤니케이션 양식과 기존의 언어수단과는 달리 모바일 기술의 비약적인 발전으로 인한 유희적 요소를 연구하기 위한 논문이다. 또한, 다가오는 유비쿼터스(Ubiquitous)시대를 맞이하여 디지털 커뮤니케이션(Digital Communication)중 모바일에서 보여 지는 기능적, 형태적, GUI적 측면의 유희적 요소를 연구한 것으로써, 모바일의 양적 팽창에 관한 기술적 편향 분석에서 벗어나, 인문 과학적이고, 사회 과학적 측면의 이론적 고찰과 모바일 커뮤니케이션이 가져온 감성공학 기반의 시대적 발전에 대한 연구를 시도하고자 했다. 이에 새로운 사회적 문화현상에 사용되어지는 이동통신 기술동향의 커뮤니케이션 표현을 정리함으로써, 전자적 커뮤니케이션에 이르는 사회, 문화적 변화와 모바일 기기(Device)의 관계, 다가올 패러다임에서 보여지는 유희적 요소를 알아보고자 한다.

#### 1-2. 연구의 방법 및 프로세스

디지털 컨버전스(Digital Convergence)는 디지털화와 융합화라는 개념이 결합되어 만들어진 용어이다. 이는 디지털 기술을 기반으로 통신, 가전, 컴퓨터 등이 서로 융합되어 새로운 형태의 제품과 서비스를 탄생시킨 것을 의미한다.

이러한 기술의 비약적인 발전에서 오는 유희적 요소를 떠나 순수하게 모바일이 지니고 있는 기능적 측면(Function), 형태적 측면(Shape), GUI적 측면(Interface)을 이루는 재원에서 볼 수 있는 유희적 측면으로 범위를 함축하고, 과거, 현재, 미래의 영역별로 커뮤니케이션의 재원을 알아본 후, 다가올 뉴 패러다임 환경의 유희적 요인을 알아보고자 한다.

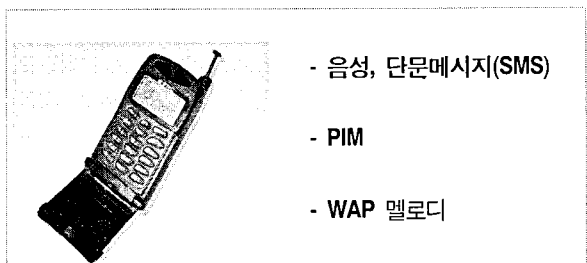


[그림 1] 모바일의 유희적 요인을 결정하는 핵심요소

### 2. 커뮤니케이션의 이론적 배경

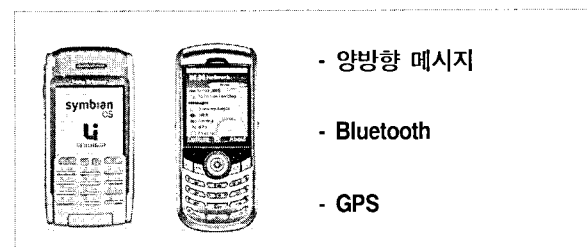
「언어·몸짓이나 화상 등의 물질적 기호를 매개수단으로 하는 정신적·심리적인 전달 교류, 어원은 라틴어의 ‘니누다’를 의미하는 ‘Communicare’이다. 신이 자신의 덕을 인간에게 나누어준 다거나 열이 어떤 물체로부터 다른 물체로 전해지는 따위와 같이, 넓은 의미에서는 분여, 전도, 전위 등을 뜻하는 말이지만, 근래에는 어떤 사실을 타인에게 전하고 알리는 심리적인 전달의 뜻으로 쓰인다.」<sup>1)</sup>

#### 2-1. 과거의 커뮤니케이션 (1995년 ~ 2000년)



[그림 2] 초창기 핸드폰

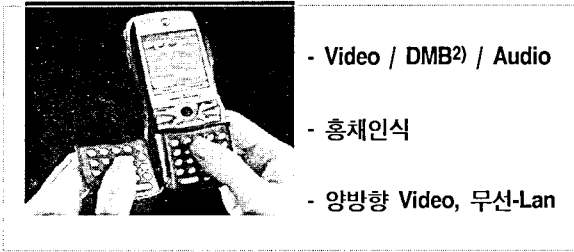
#### 2-2. 현재의 커뮤니케이션 (2000년 ~ 2005년)



[그림 3] 현재 대중 핸드폰

1) Encyber 두산세계대백과, <http://www.encyber.com/>

### 2-3. 미래의 커뮤니케이션 (2005년 ~ 뉴 패러다임)



- Video / DMB<sup>2)</sup> / Audio
- 홍채인식
- 양방향 Video, 무선-Lan

[그림 4] 미래 예측 핸드폰

### 3. 모바일 커뮤니케이션의 유희적 요소

#### 3-1. 기능적 측면(Function)

구 분	단 계	1차적 변화 (과 거)	2차적 변화 (현 재)	3차적 변화 (미 래)
	기능적 측면 + 유희성	단순성	단순히 의사를 전달하기 위한 기능성	Narrow band (협대역서비스)
			- 카메라기능 - 라디오기능 - e-Book - 휴대용게임 - 모바일뱅킹 - TV 수신기능 - MP3 기능 - 통합화 + 융합화	- 최적화된 기능 - 음성메뉴 기능 (소리의 인식)

모바일을 이용한 커뮤니케이션은 비약적인 기술기반의 발전으로 인한 인류의 커다란 발명품이라 할 수 있다. 이러한 모바일의 기능적 측면은 시대의 흐름에 따라 사용자의 감성과 편리함 등의 기준에 맞추어 발전하게 되었으며, 미래의 유비쿼터스 환경에 따른 다양한 기능을 보이고 있으며, 더욱 더 사용자의 감성추구를 구사하게 될 것이다.

#### 3-2. 형태적 측면(Shape)

구 분	단 계	1차적 변화 (과 거)	2차적 변화 (현 재)	3차적 변화 (미 래)
	형태적 측면 + 유희성	BOX-Type	BOX-Type MINI-Type	초 소 형
		기능과 디자인 은 형태를 기준 으로 맞춤식 화	- 명품브랜드모방 ·이우디의 외관MD ·사브의 외관MD	- 유비쿼터스환경 기 반에 따른 다바이스 의 앞세삼 LCD 화면의 무의미화로 인한 홀로그램 사용

기능에 맞추어 디자인과 형태가 정해졌던 과거와는 달리 형태의 다변화에서 오는 유희적 요인은 시대별로 이슈가 되었던 제품과 표현 등을 재현하고, 신제품에 따른 새로운 형태보다는 과거의 이슈가 되었던 제품 등을 MD 함에 따라 회귀적인 형태와 디자인을 추구하는 경향을 비롯해 대표적인 브랜드의 이미지를 Imitation 하는 현상이 나타나고 있다.

2) 디지털 멀티미디어 방송[DMB: Digital Multimedia Broadcasting]: 음성, 영상 등 다양한 멀티미디어 신호를 디지털 방식으로 고정, 휴대, 차량용 수신기에 제공하는 방송서비스.

### 3-3. GUI적 측면(Interface)

구 분	단 계	1차적 변화 (과 거)	2차적 변화 (현 재)	3차적 변화 (미 래)
	GUI적 측면 + 유희성	Flip-Type	Flip-Type Folder-Type	Slim-Type
		- Identity를 포 함한 사용자의 일관성을 유지 - 복잡한 표현 과 복잡한 사용	- Identity - 실용성 - 단순한 표현 에 다양한사용	- 음성(Voice) - 유니버설디자인 측면의 다양한 표현

시대가 발전하고 사용자의 감성적 소구를 맞추어 사용성측면의 인터페이스 디자인 개발을 위한 산, 학, 연, 관 등의 연구는 90년대 중반부터 활성화 되었다. 하지만, 다양한 사람들을 위한 개별적인 GUI의 개발은 아직도 미흡하며, 이러한 욕구를 충족시키기 위해 화면(Screen)의 스킨을 바꿀 수 있는 방안과 메뉴의 구성을 개인의 사용습관에 맞출 수 있도록 접목되었으나, 이는 새로운 뉴 패러다임으로 인해 사용자들은 더욱 더 발전적인 GUI의 개발을 기대하고 있으며, 현재의 GUI 환경은 사용자의 TUI<sup>3)</sup>를 기반으로 더욱 더 발전하게 될 것으로 예견하고 있다.

### 4. 결 론

디지털 기술의 발전은 새롭고 다양한 매체를 등장시켰고, 여가활동의 증가로 문화적 환경이 변화되어 물질적 풍요보다 정신적 풍요를 중요하게 생각한다. 이러한 새로운 패러다임(Paradigm)은 모바일 사용자를 변화시켰고, 정보를 제공하는 시각커뮤니케이션에 있어서도 이러한 변화를 반영하고 있다. 즉, 일방적으로 정보를 수용하는 것이 아니라 모바일을 통한 직접적 참여는 쌍방향 커뮤니케이션(Two-way communication)의 시대가 된 것이다. 그리고 사용자의 요구 또한 다양해지고 복잡해졌다. 이에 미래의 모바일 커뮤니케이션은 사회적, 문화적인 변화와 소비자의 변화에 민감하게 반응해야 하며, 새로운 패러다임을 수용하고 적극적으로 대처해야 한다. 특히, 본 연구논문에서의 유희적 요소는 사용자의 주목(Attention), 흥미(Interest)를 가져야 하며, 보다 인간중심의 감성적 요인을 추가하여 인간의 삶에 핵심적인 기반이 되어야 할 것이다.

#### 참고문헌

- 오선아, 디지털 컨버전스에 따른 휴대용 정보기기의 형태에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 2003
- 이승정, 모바일 기술 변화에 대한 커뮤니케이션론적 해석, 이화여자대학교 대학원, 2004
- 조진현, Mobile phone 에 사용되는 유희적인 표현에 대한 시각적 시스템 연구, 한양대학교 대학원, 2004
- 안진희, 현대회화에 나타난 아동의 유희적 요소에 관한 연구, 창원대학교, 2003

3) [TUI:Tangible User Interface]: 새로운 형태의 상호작용을 컴퓨터에 익숙하지 않은 사용자에게 제공 하는 인터페이스의 한 영역 / 모든 사물, 환경에서 주체가 되는 사용자(User)의 행동영역 등을 측정하는 방식.