

RIA 패러다임의 웹 GUI 트렌드

이영주*

*청운대학교 멀티미디어학과
e-mail:yjlee@chungwoon.ac.kr

Web GUI trend by RIA paradigm

Young-Ju Lee*

*Dept of Multimedia, Chungwoon University

요약

본 논문에서는 최근 업데이트 된 신규 사이트들의 RIA 패러다임에 대해 고찰해 보고 향후 이러한 패러다임이 계속 될 것을 예측해 보았다. RIA로 인해 HTML 방식의 웹 사이트 디자인 구조의 한계를 극복하고 다양한 아이덴티티를 가진 웹 사이트들이 등장했지만 그로 인해 사용자들의 신규 학습에 의한 인지 과부하와 과도한 네비게이션의 변화로 인한 방향 상실감을 예측할 수 있었으며 향후 이러한 문제들을 개선하기 위해서는 규칙적인 네비게이션 시스템과 명확한 레이블링이 필요하다는 것을 제안하였다.

1. 서론

노드와 노드간의 링크로 이루어진 웹은 2.0의 시대를 지나 3.0의 시대로 진입하고 있다. 웹 1.0은 World Wide Web으로 단순히 기업이나 정부 또는 소수의 개인 홈페이지 소유자의 일방적인 정보 제공을 말한다. 2000년대에 들어서는 고속 인터넷의 보급과 함께 전 세계적으로 인터넷 사용자가 폭발적으로 늘어나면서 그 영향력이 커지게 되었고 인터넷의 사용 목적 또한 다양화되기 시작하였다. 단순한 정보의 검색과 열람에서 사용자들의 능동적인 참여가 일어나면서 쌍방향 참여 비즈니스 모델이 제공되게 되었으며 이를 웹 1.5 시대라 말할 수 있다. 웹 2.0의 시대에 들어서는 블로그, 위키, UCC등으로 서비스가 진화해 나가면서 개방형 서비스 구조를 기반으로 사용자의 참여를 통해 핵심 가치를 창출하는 인터넷 서비스를 웹 2.0이라 정의하게 된다. 웹 2.0에서 핵심 단어는 개방과 참여라 할 수 있다. 웹 3.0은 아직 명확한 정의를 내리기에 이르렀다고 할 수 있겠지만 날카로운 상상력 연구소¹⁾의 김용섭 소장은 "

웹 기술이 개인화를 구현하게 되면서 '오직 당신'만을 위한 콘텐츠와 서비스가 확대될 것"이라며 "즉 '참여'가 웹2.0의 화두였다면 웹3.0의 핵심어는 '개인화'"라고 말했다. 코리아인터넷닷컴 예병일 대표이사는 "참여 공유 개방의 웹2.0 특징이 더욱 강화되면서 '참여하는 인간'과 '똑똑한 웹'이 의사소통하는 모습을 보게 될 것"이라고 전망했다. 웹 3.0의 키워드라 할 수 있는 시맨틱 웹이나 컨텍스트 웹 등은 점점 더 사용자에게 편리해지고 인공 지능형으로 변모해 간다는 것을 의미한다고 할 수 있다. 어느 매체보다도 많고 다양한 콘텐츠를 제공하고 있는 웹에서 정보 검색의 결과가 인공 지능에 가깝게 변모해 간다는 것은 기대해 볼 만한 일이지만 거기에 따른 웹 사이트의 최근 트렌드는 과연 웹 3.0으로 진화하는 가하는 문제를 제기하게 만든다.

따라서 본 연구에서는 최근의 웹 사이트들의 그래픽 유저 인터페이스(GUI) 트렌드에 대해 알아보고 그 문제점을 파악하여 앞으로 더욱 발달 될 인터넷 속에서 사용자의 편리를 제공하는데 목적이 있다.

1) <http://www.digitalcreator.co.kr/>

2. 본론

2.1 RIA 패러다임

웹 2.0의 GUI는 현저하게 RIA(Rich Internet Application) 패러다임을 나타내고 있다고 볼 수 있다. RIA는 플래시를 개발한 Macromedia사에서 나온 웹 애플리케이션 기술을 말하는데 웹 사이트의 제작에 사용되고 있는 HTML과 비교하여 자유로운 GUI를 구사함은 물론 용량의 현격한 감소 등으로 대부분의 웹 사이트에서 사용되고 있는 기술이라 할 수 있다. Vector Motion Graphic Tool인 플래시는 불과 2~3년 전만 하더라도 HTML이나 GIF로 표현하기 힘든 화면의 역동적 측면을 강조하는데 사용하거나 웹 페이지의 메인 이미지를 강조한 아이덴티티를 표현하는 수단으로만 사용되어져 왔다. 하지만 근래에 들어서는 플래시의 Action Script 기능이 강화되고 그를 통해 외부 자원을 활용할 수 있게 되면서 다이내믹 콘텐츠라 불리게 되었고 그에 따라서 서버 제품군들이 등장하면서 더욱 많은 영역에 응용되게 되었다.

최근에 업 데이트 된 웹 사이트를 보여주는 5day에 등록되는 웹 사이트들을 살펴보면 1월 한 달간 등록된 20개의 사이트 중 2개의 사이트가, 2월 한 달간 등록된 한 달간 등록된 33개의 사이트 중 2개의 사이트가, 3월 한 달간 등록된 40개의 웹 사이트 중 4개의 사이트만이 플래시를 일부만 사용하였고 나머지 웹 사이트들은 모두 전체 페이지를 플래시로 제작한 것으로 나타난다.

4월 현재 등록된 사이트들의 전부가 전체 페이지를 플래시로 제작한 것을 볼 때 HTML로만 제작된 웹 사이트보다 다양한 GUI의 표현이 가능하다는 점과 어떤 환경에도 구애받지 않고 동작하는 애플리케이션 RIA의 편리함으로 인해 앞으로도 계속해서 이러한 패러다임은 계속 될 것으로 예상된다.



[그림 1] 5day 4월 등록된 신규 웹사이트²⁾

2) <http://www.5day.co.kr>

2.2 방향성 상실과 인지 부하

방향성 상실이란 사용자가 하이퍼스페이스(hyperspace)에서 길을 잃어버리는 것을 말한다. 즉 노드와 노드간의 연결에서 다음에 무엇을 보아야 하는지, 어떤 하이퍼링크(hyperlink)를 통해 진행해 왔는지 또는 현재의 위치가 어디인지를 판단하지 못하는 상태가 되는 것으로 이것은 인지 부하와 밀접한 관계가 있다.³⁾ 인지과부하는 일반적으로 과제 해결에 요구되는 인지 자원의 양이 실제적으로 우리의 인지 구조가 보유하고 있는 자원의 양을 초과할 때 발생한다.⁴⁾

최근의 웹 사이트들의 동향을 살펴보면 RIA의 사용으로 인해 [그림 1], [그림 2], [그림 3]과 같이 웹 사이트들의 GUI가 다양해졌음을 알 수 있다.



[그림 2] 아이오페 칼리지⁵⁾



[그림 3] 서울모터쇼 현대자동차⁶⁾

3) 김희수, 하이퍼텍스트에서 탐색 도구들의 작동기억 부하량과 부하량 감소에 대한 상대적 효과, 교육정보미디어연구 Vol8. p189

4) 이인성, 웹 네비게이션과 인지부하, 서강대학교 대학원 신문방송학과, 2006, p19

5) <http://www.iope.co.kr/event/college/whitening/index.jsp>

6) <http://motorshow.hyundai.com/2009/main.html>



[그림 4] 펄슨⁷⁾

2.3 네비게이션

웹 사이트에서 사용자가 원하는 정보를 얻는 방법은 검색을 통해서도 가능하지만 대부분 포털 사이트의 검색 기능만 습관적으로 사용할 뿐 기업의 홈페이지 등에서는 검색 보다는 레이블링 된 네비게이션에 의존하는 경우가 많다.

일반적으로 웹 사이트의 네비게이션 시스템은 사용자들의 동선을 좌우하는 결정적인 역할을 하기 때문에 콘텐츠의 양에 따라 네비게이션을 몇 개의 그룹으로 할 것인지, 어떤 종류의 네비게이션 시스템을 사용할 것인지를 개발자들은 충분히 고려하게 된다. 또한 대부분의 웹 사이트의 네비게이션 시스템은 콘텐츠를 분류한 메뉴를 중심으로 작성되어 브라우저를 지원하게 되며 실제 사용자의 행동을 촉진시키도록 선택되어야 한다.

길지 않은 웹의 역사에서도 사용자들에게 익숙한 GUI는 존재한다. 로고는 왼쪽 상단 혹은 상단 중앙에 위치를 한다던지 로고 아래 또는 페이지의 왼쪽에 박스형태로 위치한 네비게이션 등은 그 페이지를 이용하기 위해 사용자가 따로 추가적인 학습을 할 필요가 없는 익숙한 GUI임에 틀림없다.

하지만 최근의 트렌드를 살펴보면 독특한 아이덴티티의 GUI와 호기심을 고조시키는 모션, 배경이미지 인지 메뉴인지 구분이 가지 않는 네비게이션 구조를 가지고 있음을 알 수 있다.

퀴즈를 풀 듯 예측되지 않는 GUI는 사용자가 웹 페이지에 오래 머무르지 않고 탈선⁸⁾을 할 가능성을 높게 한다.

7) <http://www.pulson.co.kr>

8) 탈선: 방향상실감과 비슷하게 정보 탐색의 과정에서 길을 잃어버리거나 시작과 선택, 검색의 과정에서 벗어나 본래의 주제로 돌아가는 것을 잊어버리게 되는 상태를 말함.

최근의 웹에서 구현되고 있는 디자인 구조는 매우 다양한 양상을 보이는 반면 사용자로 하여금 웹 사이트를 방문할 때 마다 새로운 학습의 무한 반복을 요구하며 이는 사용자로 하여금 인지적인 부담을 갖게 하는 원인이 된다.

또한 고정되지 않은 네비게이션은 사용자가 현재 어느 위치에 있는 지를 가늠하기 어렵게 하며 어떠한 경로를 진행해 왔는가, 어떤 내용과 어떤 것을 연결 지어야 하는지 판단을 흐리게 할 수 있다.

3. 결론

웹 2.0의 시대에서 웹 3.0의 과도기에 있는 지금도 웹은 진화하고 있으며 더욱 더 인간에게 편리한 방향으로 발전해 나갈 것임은 분명하다. 하지만 기술적인 발전과 더불어 인터페이스의 구조적 측면 못지않게 웹 사용성을 극대화 할 수 있는 조건으로 인간의 인지적 측면을 고려하여야 한다.

RIA는 HTML로 구현되지 못하는 인터넷 GUI를 획기적으로 변화시키는 계기는 되었지만 최근의 웹 사이트의 인터페이스를 살펴본 바, 익숙한 인터페이스를 벗어난 사용자의 인지적 접근성을 고려한 명확한 레이블링과 규칙적인 네비게이션을 제공하여 방향성 상실과 인지 과부하 현상을 피해야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김희수, “하이퍼텍스트에서 탐색도구들의 작동기억 부하량과 부하량 감소에 대한 상대적 효과, 교육정보미디어연구, Vol8, p189
- [2] 이인성, “웹 네비게이션과 인지부하”, 서강대학교 대학원 신문바흥학과, 석사학위 논문, 2006, p19
- [3] <http://www.5day.co.kr>
- [4] <http://www.digitalcreator.co.kr/>
- [5] <http://www.iope.co.kr/event/college/whitening/index.jsp>
- [6] <http://motorshow.hyundai.com/2009/main.html>