

모바일 콘텐츠 어플리케이션 디자인의 상호 텍스트성에 관한 연구

Research on the meaning action of intertextuality in mobile contents design.

박 희 운

홍익대학교 영상학과 박사과정

Park hee-woon

Hongik Univ., Film & New Media.

요약

다양한 스마트 모바일을 기반으로 하는 인터페이스 호환 환경의 경우 상당히 유사한 형태의 어플리케이션 아이콘 디자인이 양산되어지고 있다, 이러한 현상은 사용자가 어떤 상호텍스트성의 요소에 의해 기호의 인지 작용을 수행하며 유사한 내용과 기능을 내포한 디자인을 어떻게 서로 다르게 인지 하는지를 증명하여 향후 디지털 기기의 아이콘의 디자인에 효과적인 가이드를 제시할 수 있을 것이다. 또한 이러한 연구 결과를 토대로 영상 미디어의 통합이나 유비쿼터스 환경의 디지털 영상 기호 설계에 있어서 나타날 수 있는 미디어의 컨버전스에 의한 디지털 영상 기호 커뮤니케이션 오류를 줄이는 기초적 연구가 되고자 한다.

I. 서론

상호텍스트성은 문학에서 출발된 이론이지만 현대의 다양한 시각 커뮤니케이션 디자인이나 영상에서도 적용하여 고찰하는 이론이다. 상호텍스트성에 대한 다양한 견해가 있으나 텍스트라는 의미는 인간 행위에 있어 전후맥락에서 복잡하게 얽혀서 마치 잘 짜여진 천처럼 작용하고 있다는 의미이다.¹⁾ 특히 미디어의 발전과 더불어 서로 다른 디지털 기기간의 통합적 설계나 인터페이스 간의 호환이라는 다양한 변화가 나타나는 스마트 모바일 영상에서의 상호텍스트성은 분명 새로운 현상에 대한 대응을 요구하고 있을 것으로 보여 진다. 따라서 이에 대한 상호텍스트성의 의미작용을 콘텐츠 디자인의 기호 학적인 관점에서 고찰하여 보고자 한다. 특히 스마트폰의 앱시장이 커짐에 따라 매우 유사한 디자인의 어플리케이션 아이콘이 유통되고 구분하여 사용되어야 하는 새로운 현상에 의해 이러한 새로운 기호 영상의 상호텍스트성은 매우 중요한 의미를 부여할 수 있는 연구라고 본다

II. 본론

1. 연구 문제

지금까지 많은 그래픽 기호들이 이러한 상호텍스트성에 의해 그 기호의 원래 의미에서 더욱 확장되거나 또 다른 의미를 지닌 기호로 발전하게 된다는 선행연구들이 있었

다. 그러나 이전과는 다른 영상 환경인 디지털 영상 아이콘의 경우는 이미 디지털 미디어라는 시스템에서 정해진 기호의 만을 내포하고 있게 되는데 이 경우 기호가 변화되는 것이 어렵고 또한 기호가 변화되는 것은 더욱 어려워지게 되는 속성을 갖게 된다. 그리고 디지털 기기의 속성에 따라서 기호가 고정되더라도 기호는 확장이 가능할 것이라는 두 가지 문제에 대해 연구하고자 한다.

2. 연구 목적

디지털 영상의 아이콘기호의 경우 디지털 인터페이스에서 어떠한 특징적인 기능을 의미하는 역할을 기표로서 담당하고 있다. 그러나 이러한 디지털 영상 아이콘은 그 기호 의미를 직관적으로 해석이 가능한 것도 있지만 개인의 디지털 영상에 대한 숙련도나 소프트웨어 학습수준이나 사용수준에 따라 다르게 나타나기도 한다. 특히 새롭게 변화 하는 모바일 어플의 경우 디자인에 가능적 차이를 담지 못하여 기본 어플과의 유사한 디자인이 매우 많아지고 있으며 이런 경우는 더더욱 사용자들의 사용 수준에 의해 그 본연의 기능적 의미가 전혀 다르게 해석 되거나 잘못 판단하여 사용되는 실수가 나타나기 마련이다. 이러한 현상의 경우 따라서 선 학습된 디지털영상 아이콘의 경우 상호텍스트성이라는 일반 기호의미의 변화나 발전과는 다른 원인에 의해 상호텍스트성이 발생할 수 있음을 주장하는 바이다. 이러한 연구를 통해 어떤 상호텍스트성 요소가 작용되어지는지 증명하여 향후 디지털 아이콘의 설계에 효과적인 가이드를 제시할 수 있을 것이다. 또한 이러한 연구 결과를 토대로 영상 미디어의 통합이나 유비쿼터스 환경

1) Graham allen, "intertextuality", Routledge 2000, p.220

의 디지털 영상 기호 설계에 있어서 나타날 수 있는 미디어의 컨버전스에 의한 디지털 영상 기호 커뮤니케이션의 디자인의 오류를 줄이는 기초적 연구가 되고자 한다.

3. 연구 방법

대표적인 기본 기능의 어플리케이션 아이콘 3종을 대상으로 아이콘을 다른 상호텍스트성이 일어날 수 있는 환경 -아이콘을 기존위치에 두고 보여줘서 그 기의를 인지시킨 후에 상호텍스트성이 강하게 나타날 수 있는 다른 위치의 인터페이스 상에 위치시켜서 그에 따라 기의의 변화를 인지 하는지와 어떻게 변질되는지에 대하여 - 인터넷이나 컴퓨터의 능숙한 사용자(인터넷관련 종사자)들 50명을 대상으로 아이콘의 의미 변화를 인터뷰 형태로 질의하여 그 기표의 기의가 변화하는지에 대해 연구한다, 또한 같은 대상을 두고 디지털 미디어의 차별화 - 스마트폰, 스마트패드, 스마트 TV-상호 아이콘의 혼환 사용이 되어 지는 3종의 스마트 기기를 통해 연구 한다.

4. 연구 내용

스마트 모바일 환경에서 인터페이스 디자인의 경우 함축된 의미전달과 상호작용의 도구 기능적 의미를 동시에 갖고 있는 것이 디지털 영상 아이콘의 특징이며 이것은 다른 환경의 그래픽과 구별되는 큰 특징이다. 퍼스는 인간이 인지하는 기호 안에는 지표, 도상, 상징 등 3가지 유형이 존재한다고 제시하였다. 지표적 표현은 대상체와 실존적 연결을 이루고 있는 사물의 실제성을 모티브로 하는 것이고, 도상성은 사물의 유사성을 모티브로 표현한 것이며 상징적 표현은 특별한 약속체계를 모티브로 하는 기호를 지칭한다.²⁾ 이렇게 퍼스의 이론처럼 디지털 영상기호도 3가지 범주에 모두 포함할 수 있다. 연구는 각 기호 유형별 유사 아이콘을 2가지씩 총6개를 선정하여 이 아이콘이 상호텍스트에 의해 기표를 고정하고 심층면접을 통해 그 기의 변화를 연구하였다. 본 연구에서 상호텍스트의 연관성을 디지털기기 까지 확장시켜 보았다. 아이콘을 원래 사용되어지는 위치이외의 다른 위치로 이동시켜(첫 화면의 주요 기본 기능용 아이콘 위치)속에 위치시키는 형태와 더불어 완전히 다른 디지털 기기(모바일폰, TV)의 인터페이스속에 위치하게 하는 두가지 유형으로 설정하여 진행하였다. 지표적 디지털 아이콘 기호의 경우 상호 텍스트적 변화에 의한 기의확장이나 변화는 두 유형 다 거의 나타나지 않고 초기 학습의 의미 그대로 해석하는 경향이 나타났으며 특히 디지털 미디어기기의 변화를 통한 기의 확장이나 변화도 거의 나타나지 않았다. 도상적 기호인 이메일 관련 기호는 상호 텍스트성의 의미 변화가 어떠한 디지털 영상속에 위치해도 기의 변화가 나타나지 않는 현상을 보여주었다. 그러나 디지털 기기변화에 의해서는 가장 활발하게 기의의

확장이 나타났다. 특히 스마트모바일의 경우 기의확장이 일어나고 스마트TV로 옮겨질 경우 기의의 변질도 일어남을 볼 수 있었다. 상징적 기호의 경우는 상호텍스트성의 관여를 가장 많이 받는 기호로 나타났는데 기존의 기호 의미를 학습시켜야만 했으며 이후 다른 기기의 인터페이스 속에서는 개인별로 다양한 해석을 하는 형태로 나타났다 디지털 기기변화에 의한 경우에는 원래의 기의와는 전혀 무관한 의미조차로도 해석하지도 못하고 전혀 기의를 이해하지 못하는 단순한 표상으로만 해석되는 것을 볼 수 있었다

III. 결론

본 연구를 통해 모바일 콘텐츠의 아이콘 영상의 경우 담겨지는 모바일 기기에 대한 학습된 인지가 상호텍스트성 의미작용에 먼저 관여하여 상호 텍스트성으로 인해 아이콘의 기의나 기표의 본질이 변하는 것을 찾을 수 있었던 연구였다.

1) 디지털 영상에서 아이콘의 기표와 기의는 사용자의 선형이나 학습 그리고 디지털 영상 시스템 구조에 의해 기표나 기의 확장이 고정되는 제한을 가진다.

2) 스마트 모바일의 혼환에 의해 상호작용 의미가 매우 활발하게 나타게 된다. 혼환 되는 디지털 기기 그 자체가 디지털 영상 아이콘 기호의 기의 확장에 가장 큰 영향을 주는 선(先)텍스트로 볼 수 있다.

3) 디지털 영상의 통합화나 유비쿼터스로의 발전이라는 미디어 발전적 관점에서 볼 때 디지털 영상의 미디어 의 통합적인 기호 설계의 경우 디지털 기기라는 상호텍스트성에 의해 통일된 기호의미 정립에 큰 어려움이 나타날 수 있다.

오늘날 디지털 영상 환경은 너무나 다양하고 사용자들도 다양하다. 따라서 디지털 영상 미디어속의 기호 설계에 있어서는 반드시 고찰해야 하고 그 이론적인 정립을 통해서 미디어의 다양성에 따른 기호 커뮤니케이션 오류를 줄일 수 있다고 본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 서정철 “기호에서 텍스트로” 민음사,1998.
- [2] Charles Wallschlaeger, Cynthia busic-Synder, 원유홍(역)
- [3] 박일우 “식기호학의 참고 문헌 분석” 언어논총 1989
- [4] Jean-marie Floch 박인철(역), 조형기호학 한길사, 1994.
- [5] 신항식 “시각영상 기호학” 나남출판, 2005.

2) Charles Wallschlaeger, Cynthia busic-Synder, 원유홍(역) 안그라픽스, 2003, p.381