

메타포와 메트로 아이콘 형태의 비교 연구

A Comparative Study of Metaphor & Metro Icon Form

김 수 희

충남대학교 산업미술학과

Kim su-hee

Dept. of Industrial Art, Chungnam National Univ

요약

메타포와 메트로스타일의 형태의 우열은 아직 논하기는 어려운 시점으로 두가지 모두 목적과 개발환경에 맞춰 디자인이 되어야 할 것으로 보이며 지금도 새로운 트렌드라는 명목하에 많은 디자이너들은 계속 새로운 시도를 하고 있다. 새로운 시도도 중요하지만 정확히 알고 적용하는 것이 더 좋은 UI를 제공하게 되므로 간단하게 장단점 및 유형,특징에 대해 비교하고자 한다.

I. 서론

1. 연구의 배경

온라인상에서 커뮤니케이션의 수단방법으로 사용되고 있는 아이콘 형태는 쉽고 빠른 의미 전달과 작고 제한적인 공간에서 활용할 때 효과적인 방법으로 알려져 있으며, 그 형태는 심볼처럼 어떤 특정 언어를 나타내는 것이 아니기 때문에 언어장벽을 뛰어 넘을 수 있는 장점을 가지고 있다.

아이콘은 실제 사물 또는 의미를 간략화해 놓은 것으로 우리에게 익숙하며 친숙할 때 최고의 효과를 갖는다. 그러기 위해서 아이콘을 표현하는 방법 중 적절한 메타포를 선택하여 표현하는 형태에 대한 연구가 지금도 계속 되고 있다.

2. 연구의 목적 및 연구대상

단순한 텍스트형태로 메시지 전달이 아닌 시각적 기호, 언어로서의 아이콘역할이 부각되어지면서 아이콘의 형태는 점점 더 IOS의 리얼 메타포 UI처럼 리얼리티하게 변화해 왔다. 하지만 윈도우 8의 형태인 메트로 UI 아이콘이 등장하게 되면서 IOS의 리얼메타포 아이콘과 윈도우8의 메트로 아이콘 형태들이 콘텐츠에 활용되면서 새로운 UI디자인 트렌드가 나타났다.

아이콘의 시각적인 기능과 의미전달의 역할을 제대로 할 수 있도록 마구잡이식의 아이콘 적용이 아닌 효율적으로 적용될 수 있도록 두가지 스타일을 비교 분석하여 향후 온라인 콘텐츠에 효율적으로 활용할 수 있는 이론적 근거를 제시하고자 한다.

II. 아이콘의 디자인 진화

1. 아이콘의 정의 및 기능

아이콘은 그림을 의미하는 그리스어 'Eikoon'에서 유래되었으며 어떤 상황을 표현하기 위하여, 상황과 관련된 이미지(아이콘)를 가지고 표현한 그림문자인 그래픽

심벌(Graphic System)로 발전되었다. 이런 그래픽 심벌이 다시 디지털로 발전된 형태가 현재의 아이콘형태라고 할 수 있다.

초기 아이콘은 정보 전달 및 정보 이용의 편리성을 위한 목적에서 사용자들에게 감성적이고 사실적인 디자인으로 정보전달을 하는 역할은 물론 액세서리 역할까지 하였다.

아이콘이 언어처럼 정확하게 정보를 전달하지 못하는 경우도 종종 찾아볼 수 있지만 오늘날 많이 사용되고 있는 것은 다음의 이유로 설명할 수 있다.

- 아이콘은 사람과의 커뮤니케이션을 자연스럽게 만든다.
- 인간은 이미지의 기억과 처리능력이 우수하다.
- 이미지는 언어에 비해서 학습·인지하기가 쉽다.
- 이미지는 국제성과 범용성이 있다[1].

아이콘은 그림정보로 인해 기능을 더욱 인지하기 쉽고 화면 상에서 중요한 그래픽 요소로서 아이콘 디자인 스타일에 따라 전체적인 디자인 느낌을 평가할 수 있는 중요한 요소이다.

2. 아이콘의 진화

GUI(Graphic User Interface)디자인에서 아이콘을 표현하기 위해서는 어떻게 메타포(Metaphor)를 선택하여 표현하느냐가 중요한 요소한 키포인트라고 할 수 있다.

아이콘과 메타포는 상관관계는 매우 크다고 할 수 있다. 그 이유는 아이콘을 보고 실제 전달하려는 내용을 충분히 연상할 수 있어야 하기 때문이다.

아이콘은 선사시대의 그림문자/기호를 시작으로 평면적이고 단조로운 형태의 픽토그램의 모양에서 점차 사실적이면서도 입체적인 아이콘 형태로 점차 진화하게 되었다.

오늘날 아이콘의 개념은 미국 제록스(Xerox)사의 Star System에서 비롯되었으며 GUI를 이용한 문서파일폴더, 레코드파일, 파일서랍, 휴지통, 프린터, 플로피디스크, 우체통 등을 아이콘화하면서 현재의 홈페이지 UI에 활용된 중요한 기능으로 자리잡게 되었다[2].

최근에는 Apple사의 스큐어모피즘(Skeuomorphism)방식의 리얼메타포아이콘과 윈도우8의 OS디자인방식의 메

트로아이콘형태로 진화하기 시작했다.

Ⅲ. 메트로와 메타포UI란

1. Apple사의 메타포UI

메타포 UI는 디터 램스(Dieter Rams, 1932~, 브라운)에게서 영감을 받은, 최소한의 미니멀리즘 디자인을 가진 '실물'에서 모습을 가져온 듯한 비유적UI를 말한다.

예를 들어 그림1의 iCal(달력프로그램)을 보면 가족으로 바느질한 것처럼 보이는데 스티브잡스의 전용기의 가족을 그대로 응용한 거라고 한다. 이렇게 실물에 가까운 메타포를 사용하는 이유는 오프라인에서의 경험을 온라인에서도 당황스러움이나 새로 학습해야하는 부담을 줄기 위함이라고 한다.

Apple의 모든 디자인은 하나하나가 그래픽 디자이너들에게는 많은 영향을 끼치게 되며 스큐어모피즘(Skeuomorphism)방식으로 Apple은 익숙하고 오래되어 보이는 느낌(Look comfortably old & familiar)이라고 말하며 Apple의 제품을 사용하면 Digital skeuomorphic design을 경험하게 된다고 한다.



▶▶ 그림 1. 스큐어모피즘방식의 iCal (달력프로그램)

2. 윈도우8 OS의 메트로UI

메트로 UI는 선 없이 면분할만으로 만들어진 칼라 정사각형 혹은 직사각형 블록들로 구성된 화면으로 선 없이 철저히 타이포그래피와 면 분할만으로 이루어진 그림 2 형태를 말한다.



▶▶ 그림 2. 윈도우8의 초기화면모습

타이포그래피만으로 구성을 하다 보니, 글씨 크기 자체도 매우 큼직큼직하고 시원한 느낌이며 Apple의 디자인을 칭송하는 유저라면 다소 성의 없어 보인다 할 수 있을 것이다.



메트로 UI개념은 인위적인 반사광은 삭제하고 드롭다운 메뉴나 아이콘도 모두 사라진 Flat한 UI라고 할 수 있다.

또한 메트로 스타일의 UI는 몬드리안 스타일과 최소한의 픽토그램 형태의 아이콘으로 스큐어모피즘에서 벗어난 바우하우스 전통의 계승이라고 할 수 있다[3].

IV. 메타포 VS 메트로 UI 비교

두 가지 UI스타일의 비교에 관한 연구는 초기단계로 두 아이콘의 장·단점과 형태, 유형, 디자인분석 등으로 간단히 요약한 표1과 같다.

표 1. 메타포아이콘과 메트로 아이콘 비교

	메타포아이콘	메트로아이콘
모티브	실물에 가까운 메타포	지하철,버스같은 대중교통의 사인시스템
방식	Apple사의 스큐어모피즘	MS사의 윈도우8 OS
유형	연상적 아이콘	직관적+설명적 아이콘
컬러	256컬러사용	비비드한 단색컬러
표현법	사실감 넘치는 묘사와 리얼한 질감 디테일표현	타일형식의 격자형단추를 수평으로 표현
형태	부드러운 라운딩박스 또는 실물형태 그대로 사용	네모 반듯한 박스형태
특징	(1)따뜻한 감성을 전달 (2)상황에 맞게 쓰면 학습이 필요없음 (3)사용의 재미가 배가 됨	(1)화려한 장식이나 효과절제 (2)타이포와 숫자등의 중요한 정보노출가능 (3)단순하고 직관적인 픽토그램아이콘 적용
장점	세련된 표현으로 감성을 전달하고 익숙하고 편안함	새로운 경험과 누구나 쉽게 접근할 수 있는 직관적인 구조
단점	(1)유치해보일 수 있음 (2)일반적인 대상이 아니면 오히려 직관적이지 않게 보일 수 있음 (3)디바이스에 따른 Fiexble, 이미지와 비교할 수 없는 벡터의 용량	(1)공간의 제약 (2)픽셀단위까지 완벽하게 처리해야함 (3)플랫한 버튼은 모던해보이지만 눌러질 수 있다는 인지를 줌
디자인		

V. 결론

아직까지는 두 가지 스타일 모두 좋다 나쁘다 라고 결론을 지을 수 없는 상태이며 어느 한쪽으로 치우친 UI보다는 콘텐츠에 맞게 사용자의 편의성에 맞는 아이콘을 일관성 있게 사용함으로써 사용자의 흥미를 끌 수 있는 합리적인UI를 제공할 수 있는 방법을 앞으로 여러 번에 연구를 통해 찾아내야 할 임무가 디자이너들에게 있다고 본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 장중혁 "온라인 환경에서 효율적 커뮤니케이션 전달을 위한 아이콘 인지에 관한 연구", 한양대학교 대학원,, pp.18, 2007.
- [2] 소수원, "아이콘 디자인의 기호학적 분석을 통한 공간의 아이코닉 디자인 방법에 관한 연구", 건국대학교 건축전문대학원, pp. 10, 2007
- [3] 이재용, 두 디자인 대륙의 충돌-메타포나 메트로나? GUI 가벼운 이야기, <http://story.pxd.co.kr/577>, 2012.9.21