

# 웹 애니메이션의 정보유형에 따른 커뮤니케이션 표현 패러다임에 관한 연구

나인선

## 초 록

인터넷 환경을 기반으로 한 디지털 멀티미디어 구현기술의 눈부신 발전으로 인하여 오늘날 우리들은 필요로 하는 다양한 정보들을 시간과 장소에 구애받지 않고 웹(world wide web)을 이용하여 신속하고 손쉽게 습득할 수 있다. 최근 인터넷 공간에서 커뮤니케이션 수단으로서의 디지털 애니메이션 확산은 시대발전에 따른 커뮤니케이션의 새로운 패러다임을 형성해 나가고 있다. 또한 웹상에서 구현되는 디지털 애니메이션은 다양한 디지털멀티미디어 도구를 이용한 상호작용을 통해 표현되는 일종의 시간과 공간 개념을 아우르는 커뮤니케이션 매체이다. 이는 다양한 정보유형에 대응할 수 있는 형태로 웹에서 많은 비중을 차지하며 사용되어지고 있다. 웹 애니메이션은 정보이동을 위한 인터페이스 구조 디자인에서부터 캐릭터, 타이포그래피 및 각종 그래픽 요소 등 다양한 형태로 커뮤니케이션 유형을 제공함으로써 사용자와 이용자로 하여금 극대화된 실제적 동적 느낌을 가질 수 있도록 만들어 준다.

본 논문에서는 웹에서 사용되고 있는 디지털 애니메이션의 특성과 정보유형에 따른 분류를 분석·평가하고, 이에 근거한 효율적인 커뮤니케이션 표현을 고찰하여, 향후 발전, 변화될 인터넷 환경에 유의하고자 했다. 그럼에 있어, 인터넷 환경을 기반으로 한 웹에서 이루어지는 다양한 디지털 애니메이션이 시대변화에 대응하는 새로운 커뮤니케이션의 패러다임으로 발전할 수 있도록 효용적 이론을 제시하는데 본 연구의 지향점을 두었다.

주제어 : 인터넷, 웹, 멀티미디어, 정보, 디지털애니메이션, 커뮤니케이션, 패러다임

## I. 서론

### 1. 연구 목적

인터넷 환경을 기반으로 한 멀티미디어 구현 기술의 눈부신 발전과 초고속 인터넷 네트워크, 고성능·고사양 컴퓨터장비 구비가 쉬워진 다양한 디지털 기술 환경의 발전은 인간 대 인간, 인간 대 기계 또는 각종 유·무형의 콘텐츠들 간에 새로운 커뮤니케이션 표현방식을 생산해 내고 있으며 더불어 인터넷을 이용한 각종 디지털 정보전달에 있어서 애니메이션은 동적인 영상 커뮤니케이션 방

식에서 더 한층 역동적이고 다이내믹한 콘텐츠 정보를 전달하고 차별화된 상호작용을 하는 새로운 표현기회를 사용자 및 공급자에게 부여하고 있다.

인터넷을 기반으로 한 웹상의 사용자들에 대한 상호작용과 쌍방향 커뮤니케이션 구조는 사용자들의 능동적이고 즉각적인 필요 판단에 따라 여러 정보 중 필요한 정보를 선택하게 하는데, 효율적인 정보전달을 위해 이에 대응하는 차별화된 웹 페이지를 만들고자 웹상에서 구현되는 애니메이션의 활용범위와 그 표현의 종류가 멀티미디어 구현 기술의 발전과 함께 점차 확대되어지고 있다. 그 형태와 종류는 기업 웹페이지, 개인 웹페이지, 웹을 기반으로 한 각종 광고, 가상현실, 나아가 무선 인터넷망을 활용한 사용자의 위치를 가늠하는 공간을 초월하는 형태로까지 다양해지고 있다.

웹 애니메이션 온·오프라인 네트워크상에 올려져 사용자의 컴퓨터로 옮겨진 디지털화된 다양한 콘텐츠 정보가 애니메이션 효과를 얻는 것을 말한다. 웹 애니메이션은 기존 애니메이션이 보여주었던 전통적인 아날로그 셀 애니메이션에 비하여 비용대비 사용이 간편하고 최적화된 용량으로 사용자간 정보전달이 매우 직관적이고 용이하다. 또한 과거와 달리 다양한 멀티미디어 구현 기술 발달로 인해 애니메이션의 표현 기술도 일반인이 접근하기 용이하게 간편화된 것도 많다고 할 수 있다. 웹상에서 이루어지는 멀티미디어 커뮤니케이션 과정에서 출현한 웹 애니메이션이 가지는 의미는 사용자들에게 보다 독창적이고 흥미가 있는 정보를 제공하여 시선을 주목시켜 사용자간 강한 커뮤니케이션의 상호작용을 유도하는데 있다.

이러한 커뮤니케이션의 효율적인 매체로서 웹

애니메이션이 다양한 유행문화에 급변하는 사회 트렌드에 대응하여 보다 향상된 커뮤니케이션의 수단으로 자리매김하고 새로운 커뮤니케이션의 표현 수단을 창출하는 매개체가 될 수 있는데 대한 다양한 대응방안을 찾아보며 그 가능성과 의의를 찾는 것이 본 연구의 목적이다.

## 2. 연구 방법

사용자의 필요에 맞는 보다 향상되고 효율적인 커뮤니케이션 표현 영역을 넓히기 위해 다양하게 발전하고 있는 인터넷기반 멀티미디어 구현 기술 환경을 분석하고 앞으로 사용자의 새로운 트렌드에 부합하는 커뮤니케이션 표현 방식을 예측, 분석하기 위한 인터넷기반 웹 애니메이션의 기본적인 이해가 필요할 것이다. 이를 위해 웹 애니메이션의 특징, 정보 및 사용유형에 따른 애니메이션의 활용 범위를 살펴보고 이에 관한 이해가 선행되어야 할 것이다. 앞선 내용에 대한 이해를 바탕으로 새로운 시대상황에 대응하는 새로운 커뮤니케이션 패러다임에 대한 대안 제시를 하기 위해서는 웹 애니메이션 구현에 있어서 무엇보다도 중요한 사용 목적에 적합한 애니메이션을 선택할 수 있는 기준을 찾는 것일 것이다.

본 연구는 첨단 멀티미디어 구현 기술로 새롭게 부각되고 있는 커뮤니케이션 매체인 웹 애니메이션의 개념 및 특징을 살펴보고 애니메이션이 표현하는 정보의 유형 및 사용목적에 따른 인터페이스 구조 애니메이션, 그래픽효과 애니메이션, 캐릭터

애니메이션 및 타이포그래피 애니메이션 기법에 의한 애니메이션 등 각각의 개념과 특징을 살펴보도록 한다. 이를 통해 커뮤니케이션 표현에 새로운 패러다임 변화의 기준을 제공할 수 있는 웹 애니메이션의 역할에 관한 다양한 방법들을 모색하도록 한다.

## II. 애니메이션의 이해

### 1. 웹 애니메이션의 개념

인간은 육안에 의한 인간의 창조적인 형태의 움직임 즉, 인간의 생각과 꿈꾸오던 것을 영상으로 표현하는 예술적인 하나의 아름다운 미로써 새로운 표현기법을 접하였고, 표현 욕구에 대한 호기심과 분석 및 관찰은 사실적 공간을 탈피한 유·무형의 허구적 공간에 인위적 움직임을 가미한 애니메이션을 탄생시켰다.<sup>1)</sup>

애니메이션의 기본 원리이자 영상의 가장 기본 원리는 인간이 지니고 있는 착시 중 하나인 잔상(persistence of vision)효과를 이용한 것이다. 잔상이란 시각으로 인식된 물체가 10분의 1초 정도 지워지지 않고 망막에 남아 있는 현상이다. 다시 말하면 인간 시각의 왜곡된 측면 착시의 한 현상으로 이미 시각에서 벗어난 물체가 일정 시간 동안 망막에 상으로 남아 마치 지속적으로 보이고 있는

것처럼 느껴지는 것을 말한다. 잔상은 약 10분의 1초 정도 망막 상에 지워지지 않은 채로 잔존하여 연계되는 다음의 시각적 영상과 중첩되어 마치 연결된 영상으로 인식된다. 쉬운 예로 불붙은 나뭇가지를 빙빙 돌릴 때나 색색의 팽이 등이 돌 때 줄무늬 원으로 보이게 되는 것을 볼 수 있다. 기원전부터 이미 이러한 잔상의 개념을 전제한 철학자들이 있었다. 플라톤은 기원전 387~367년경에 저술한 그의 저서<국가> 제7권에서 소크라테스와 플라톤의 형인 글라우콘의 대화를 통해 동굴 벽에 비친 그림자 이야기를 서술하며, 잔상에 대한 철학적 개념을 설명했다. 또한 아리스토텔레스는 머리 위로 불붙은 나뭇가지를 돌릴 때, 연속된 원이 이루어지는 것에 대해 의문을 가지고 하나의 불빛이 연속 동작으로 인해 다른 형상으로 보이는 원리를 분석하려고 노력하였다. 이집트의 과학자이자 철학자인 프톨레마이오스(Ptolemaeos Claudios)는 서기 130년에 야경꾼들이 흔들리는 초롱불의 둥근 원에서 착안하여 잔상에 대한 개념화를 시작했는데, 이것은 이후 환등으로 연계되어 영상 개념으로 확장되었다.

이러한 잔상의 개념은 끊임없이 연구·발전되어 오다가 르네상스 시대의 레오나르도 다 빈치에 이르러 카메라 옵스큐라(camera obscura)라는 구체적인 장치로 구현된다. 카메라 옵스큐라는 16세기 이탈리아에서 만들어진 것으로 일종의 '암실'과 같은 형태였다. 즉, 현대의 영사기와 카메라의 가장 기본이 되는 암실 원리가 이때 만들어진 것이다. 카메라 옵스큐라를 만들기 위해서는 어두운 암실 방을 만들고 그 방에 유일하게 빛이 들어 올 수 있는 작은 구멍을 하나 낸다. 햇빛이 밝은 날에 그

1) 김미숙, 「웹 애니메이션의 정보유형에 따른 커뮤니케이션 표현에 관한 연구」, 『시각디자인학연구』 제11호(2002), p.119

리고자 하는 오브제를 이 구멍 앞의 적당한 위치에 배치하면 암실 벽의 구멍 맞은편 벽에 오브제의 상이 거꾸로 비치게 된다. 그러면 그리고자 하는 오브제의 상이 거꾸로 비치게 된다. 그러면 그리고자 하는 오브제의 비율과 형태를 정확하게 옮길 수 있다.

애니메이션의 어원은 아니마(anima)<sup>2)</sup>로 혼, 영혼, 정신, 생명을 의미하며 애니메이션(animation)은 명사형이며 그 뜻은 생기, 활발, 활기라는 뜻이며 동사형은 애니메이트(animate)로 그 뜻은 ……에 생명을 불어넣다, 생기있게 하다, 움직임을 주다로 해석된다. 애니메이션의 어원에서 보듯이 “생명이 없는 사물에 움직임을 주어 생명력을 부여한다.” 라는 대단히 광의(廣意)한 개념의 단어이다.<sup>3)</sup>

이와 같은 애니메이션의 기본 바탕을 개념으로 웹 애니메이션을 이해하자면 웹 애니메이션은 아날로그 방식이 아닌 멀티미디어 구현 기술로 디지털화 한 것으로 웹 상에서 그림이나 문자, 일러스트레이션, 각종 영상등을 역동적으로 움직이게 하는 모든 행위를 지칭하는 것을 말한다.<sup>4)</sup>

## 2. 웹 애니메이션의 특징

2) 영혼·정신을 뜻하는 말. 스위스의 정신의학자 C.G 융이 분석심리학의 용어로 사용하였으며, 현재에도 그러한 뜻으로 사용되고 있다. 융은 꿈을 분석할 때 남성들의 보편적인 무의식 속에 존재한다고 가정하고 그것을 아니마라고 하였다. 여성의 경우는 꿈에 남성상이 나타나며 그 원형은 아니무스(아니마의 남성형)이다.(안종혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 쿠북, 2007, p.187.)

3) 안종혁, 김수진, 앞의 책, pp.11-14.

4) 김미숙, 앞의 책, pp.120.

웹에서 일어나는 모든 움직임이 있는 것들은 모두 애니메이션이라 할 수 있다. 기존의 2차원적인 평면 디자인에서 동적 움직임의 표현은 시각원리에 기초한 단순 반복의 리듬감으로 표현했지만 웹에서는 상호작용을 통한 애니메이션 구현이 가능하기 때문에 실재감 있는 동적 시지각 운동효과가 가능하다.

정보 수용의 상호작용을 구현하기 위하여 초기에 하이퍼텍스트<sup>5)</sup> 개념을 바탕으로 한 월드 와이드 웹(World Wide Web)<sup>6)</sup>이 등장하였을 때 비

5) 사용자의 선택에 따라 관련 있는 쪽으로 옮겨갈 수 있도록 조직화된 정보를 뜻하며 통칭 이러한 대상을 링크, 또는 하이퍼링크라고 부른다.

6) 유럽입자물리연구소(CERN:European Organization for Nuclear Research)에서 얻어지는 엄청난 양의 연구결과 및 자료의 효율적인 공유를 목적으로 1989년 3월 Tim Berners의 제안으로 연구가 시작되어 개발되었으며, WWW 개발 이후 인터넷이 급속도로 발전하였다. 이는 메뉴 방식으로 서비스를 하던 기존의 인터넷 서비스에 견줘 하이퍼텍스트를 기반으로 이루어진 웹은 문서 활용에 엄청난 편리성을 제공하기 때문이다.

첫째, 일관된 사용자 인터페이스를 들 수 있다. 기존의 인터넷 사용 도구의 단점이라면 사용하기가 어렵고 불편할 뿐만 아니라, 각종 인터넷 이용 도구마다 그 사용법이 다르다는 것이다. 반면에 웹은 인터넷상에서 제공되는 많은 서비스의 통합된 접속도구의 역할을 하여 기존 프로토콜과 서비스를 제공한다.

둘째, 문서는 하이퍼텍스트(Hyper Text)로 구성되기 때문에 특정 단어에 대해 관련된 다른 문서를 지정하는 포인터(Pointer)가 존재한다. 사용자는 하이퍼텍스트를 이용하여 한 정보와 연결된 다른 자세한 정보를 쉽게 접근할 수 있다. 셋째, 인터넷상에서 생겨나는 가상의 조직체나 공동체에서 능동적 참여를 꾀할 수 있다. 웹 이전의 인터넷은 사용자들에게 단지 방대한 데이터의 창고 역할을 하는 것으로만 생각되었다. 아울러 서비스는 정보 제공자(연구소, 학교, 기업 등)만이 하는 것이고, 자신들은 단지 사용하기만 하면 된다는 것으로 여겨지고 있었다. 그러나 웹의 보급으로 자신의 홈페이지를 가질 수 있게 됨으로써 홈페이지에 자신의 정보뿐만 아니라, 다른 여러 정보를 공유할 수 있게 되었다. 넷째, 웹은 인터넷에서의 분산된 정보의 저장소 역할을 한다. 웹 이전의 인터넷은 중앙 집중식 서비스였다. 서비스를 제공하는 서버에 모든 데이터가 집중됨으로 말미암아 서버의 부담이 증가하고, 많은 사용자가 동시에 서버에 접근할 수가 없었다. 그러나 웹은 각종 정보들이 기본적으로 분산 저장되어 관리되고 있다. 이렇게 함으로써, 정보 제공 서버의 과중한 부하를 방지할 수 있는 것이다.

다섯째, 웹은 인터넷에 존재하는 일반 텍스트 형태의 문서, 그림, 음성, 그리고 동화상 등의 각종 자료들을 인터넷 주소

하여 현재는 광 디지털 매체 개발, 영상압축기술 향상, 인터넷 속도의 향상, 컴퓨터 기술의 발전, 즉 인터넷을 기반으로 한 멀티미디어 구현 기술의 발전으로 인하여 오늘날 애니메이션은 웹상에서 시지각적 효과를 극대화 할 수 있는 강력한 멀티미디어 구현 방법 요소로서 활용되고 있다.

멀티미디어란 텍스트, 이미지, 사운드, 애니메이션, 등의 개별 미디어를 디지털 방식으로 변환 및 혼합하여 사용자에게 입체적인 커뮤니케이션 표현 수단으로 제공하는 것을 말한다.

웹 애니메이션에 있어서 멀티미디어의 특성은 비디오와 오디오 등 두 가지 이상의 미디어를 동시에 사용한다는 점도 웹 애니메이션의 중요한 특징이라고 할 수 있다. 대화라는 것은 곧 상호작용을 뜻하는 것으로서 주어진 정보에만 국한되지 않고 사용자 측에서 원하는 정보를 직접 선택하고 결정 할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 이와 같이 웹 애니메이션의 특징인 표현의 자율성으로 말미암아 커뮤니케이션 표현의 직접적인 수단으로 비중을 높여하며 그 표현 기술이 꾸준하게 발전되어지고 있는 것이다. 인터넷 환경과 멀티미디어 구현 기술의 눈부신 발달로 웹 애니메이션은 현재 일대혁명을 일으키고 있는 중이라 할 수 있다.

### Ⅲ. 정보 유형에 따른 애니메이션 표현 요소

---

(URL)를 이용해서 하나의 문서 형태로 통합적으로 관리, 제공해 주는 역할을 한다.  
<http://100.naver.com/100.nhn?docid=719587>

#### 1. 인터페이스 그래픽

##### 1) 인터페이스 이해

인터페이스(Interface)란 두 개의 시스템이 맞닿은 경계라는 뜻을 가지고 있는 단어로서, 사용자에게 그림을 이용하여 컴퓨터나 프로그램과 의사소통 방법을 제공하는 것을 일컫는다. 웹에서 사용되는 인터페이스 디자인은 어떠한 내용을 전달하는 다중 매체인 멀티미디어를 다루는데 있어서 사용자와 상호작용을 염두에 둔 인지적 자극의 총합이 이루어지는 장을 디자인 하는 분야로 정의한다.<sup>7)</sup>

정보를 전달하는데 있어 웹사이트를 구축한다는 것은 결국 인터페이스가 디자인 된다고 정의될 수 있는 것이다. 인터페이스를 통한 정보의 커뮤니케이션완성도에 있어서 사운드부분 역시 중요한 표현장치이며 이 역시 콘텐츠의 성격과 흐름, 구조, 심지어 내용의 해석에까지도 영향을 줄 수 있다. 따라서 인터페이스 애니메이션은 화면상의 구성요소를 배열하거나 프리젠테이션하는 것만이 아니라, 사용자에게 상호 대화성을 제공하여 인지적 자극으로 인한 웹 페이지를 홍보하는데 종합적인 효과가 작용토록하게 하며 이는 사용자가 어떻게 생각하고 어떤 물체를 어떻게 작동시킬 것인가와 같은 심리적인 면과 웹 사용자의 반응에 부응하여 움직이는 방식과 같은 인체 공학적인 면을 포함하고 있다.<sup>8)</sup>

---

7) 홍원기, 「멀티미디어 콘텐츠에서의 전략적 인터랙티브 커뮤니케이션 디자인에 관한연구」, 경영대학교 대학원, 2001, p.29.

## 2) 그래픽

커뮤니케이션 표현을 위한 방법 중 가장 중요하고 다양하게 이루어지는 매개체 가운데 많은 부분을 차지하는 대표적인 시각적 표현수단인 그래픽은 이용자와 사용자간에 정보 이해를 위해 표현하고자 하는 것의 핵심을 단순하고 강하게 표현할 수 있는 장점이 있다. 이러한 그래픽 애니메이션은 타이포그래피를 대신하여 직관적인 시각정보 이미지를 전달할 수 있는 효용성 때문에 많이 사용되고 있다.

따라서 그래픽은 커뮤니케이션 표현 방법 중 타이포그래피가 가지고 있는 문구 내용의 이해과정 없이 이용자와 사용자간의 의사소통이 매우 충실히 이루어 질 수 있도록 하는데 중요한 기능을 담당하고 있는 요소라 정의할 수 있으며 다음 세 가지로 특징을 분류 할 수 있다.

첫째 주목성 : 커뮤니케이션의 전달력을 강화시키기 위해 효용성 있는 인터페이스 디자인을 만들기 위해 동적인 움직임이 있는 형태로 집중력 있는 다이내믹한 동작의 레이아웃 구성이 가능하다. 디지털 멀티미디어 구현기술의 발달로 인해 현재는 전통적인 평면적 그래픽 인터페이스 기반이 아닌 현실과 구분이 가지 않을 정도로 정교하게 만들어진 가상현실 그래픽 애니메이션 표현도 가능하다. 이는 사이버 공간 속에서 정보 제공자와 사용자간 보다 향상된 상호작용을 할 수 있는 정보의 실제적 체감을 할 수 있게 하며 보다 몰입감 있는 발전된 인터페이스디자인을 제공해 준다. 계속되는 기술의 발달로 점차 현실과 비현실의 경계

까지도 모호하게 해 주는 단계로까지 발전해 나가고 있다.

둘째 보편성 : 인터페이스가 인간과 컴퓨터의 정보 전달 커뮤니케이션을 위한 허브 역할을 할 때 언어, 문화, 사용자 연령 등의 다양성에 상관없이 그래픽 이미지에 의해 이루어진 정보를 전달하기 때문에 가장 보편적인 시각 언어라고 할 수 있다.

셋째 정보성 : 의사소통을 위한 문자가 탄생하기 이전 고대에는 그 시대상을 반영한 모습을 담은 그림(그래픽)으로 상호 의사소통 및 역사를 남겼기 때문에 그림은 타이포그래피가 제시하는 정보보다 더 직관적이고 직접적인 이해를 할 수 있는 효용성을 제공한다.



<그림 1> 인터페이스 그래픽을 이용한 웹 애니메이션(<http://www.vmds.co.kr>)

## 2. 타이포그래피

### 1) 타이포그래피 이해

타이포그래피는 활자라는 의미를 지닌 ‘Typo’라는 그리스어에서 시작된 것으로 활자라는 의미

8) 김미숙, 앞의 책, pp.122.

를 전제로 한 문자 표현이나 작품을 지칭하는 말이다. 또한 넓은 의미로는 활판 인쇄술을 의미하는 것으로서 인쇄를 의미하는 ‘Type’ 를 이용하여 시각적으로 표현하는 기술 범주의 의미인 그래픽 ‘Graphy’ 가 합성된 용어이다. 이처럼 타이포그래피란 전통적으로 활판 인쇄술로 활용되어져 왔으나 산업혁명의 영향으로 디자인이라는 새로운 학문이 탄생하면서 그 의미도 현대적으로 바뀌었다. 즉, 활자란 정보전달의 한 수단으로서 기능과 미적인 면에서 보다 효과적으로 활용하는 전문 디자인분야중의 하나라는 개념으로 변화되었다.<sup>9)</sup>

## 2) 무빙 타이포그래피

시각각 매체의 발달 및 인터넷의 등장으로 커뮤니케이션을 위한 인터랙티브가 가능해지면서 무빙 타이포그래피의 범위는 더욱 확대되었고 보다 다양한 표현이 가능하게 되었다. 이제 타이포그래피는 더 이상 언어화된 관념적 정보에 국한된 정적 요소로서가 아니라 영상 및 음향까지를 아우르는 동적이고 복합적인 무빙 타이포그래피로 발전하고 있으며 다음과 같은 네 가지로 분류, 발전되고 있다.

첫째 **운율성** : 운율이란 타이포그래피가 이용자의 마음 속에서 어떻게 받아들여지는가를 말한다. 운율적 요소는 억양, 음성의 크기, 음성의 톤 또는 음색, 음성의 강약, 리듬 또는 페이스로 규정할 수 있으며 이러한 요소들은 정적(靜的) 타이포그래피에서 쉽표, 콜론, 세미콜론, 마침표 등으로 문맥의 뜻을 명확히 하기 위해 잠시 쉬거나 멈추는 등의

장치와 같다.

둘째 **연속성** : 동적 효과는 날자나 단어들이 시차를 달리하며 한 화면의 한 자리에 한 개씩만 등장할 수도 있으며 화면 전체에서 좌우나 상하로 흐르는 것처럼 연속적으로 등장할 수도 있다. 물론 이 방법들은 서로 혼합될 수도 있으며 부분적으로 수정이 가해질 수도 있다.

셋째 **시간성** : 타이포그래피의 형태, 크기, 자간, 행간, 정렬 등을 조절하는 가운데 단어나 음절 사이에 시간적 개념을 획득할 수 있다. 이러한 결과는 그 잔상이 이용자들의 심상속에 오래 지속될 수 있는 요건을 제공한다.

넷째 **역동성** : 타이포그래피의 움직이는 동작은 이용자와 시각적으로 멀어질 수도 있으며 가까워질 수도 있다. 즉 타이포그래피가 놓여있는 위치가 프레임의 가장자리인가 아닌가 또는 움직임이 빠르냐 느리냐 등을 통해 역동성을 표현할 수 있는 것이다. 이것은 거리감 뿐만 아니라 감정 상태도 표현할 수도 있다.<sup>10)</sup>



<그림 2> 타이포그래피를 이용한 웹 애니메이션(<http://www.gao.co.kr>)

9) 이용호, 「시각 커뮤니케이션 디자인에 있어서 타이포그래피의 표현에 관한 연구」, 『조형미디어학』, 2005, p.26.

10) 원유홍, 서승연, 『타이포그래피 천일야화』, 안그래픽스, 2004, pp.183. 인용

### 3. 캐릭터

사전적 의미로서 캐릭터란 만화·영화·그림·출판·영상매체에 등장하는 인기 있는 인물·동물·심벌 또는 그 이미지를 디자인에 도입한 것을 가리킨다. 디지털 기술의 발전과 이에 대한 관심의 증가, 그리고 자신만의 개성을 나타내고 싶어하는 사람들의 욕구 증가로 캐릭터에 대한 관심이 높아지면서, 캐릭터산업은 영화 및 애니메이션 산업을 비롯, 문구·완구·생활용품·전자제품 그리고 인터넷 공간에 이르는 각 분야에서 새로운 부가가치 산업으로 각광을 받고 있다.<sup>11)</sup>

웹에서 사용되는 캐릭터는 인터넷 환경이 기본적으로 가지고 있는 특수한 기술적 한계성을 영상의 형식이 아닌 그래픽 요소로서 사용자의 흥미를 유발하거나 감동을 받게 하여 사람들의 관심을 끌 수 있는 커뮤니케이션 표현 수단으로서 사용되었다. 이와 같은 이유로 웹상에서 이루어지는 캐릭터 애니메이션은 한정된 인터넷 및 컴퓨터 환경에서 캐릭터의 영상미 보다는 전달하고자 하는 메시지 커뮤니케이션에 치중해 왔던 것이다. 과거에는 인터넷 환경에서의 제한된 여건으로 작은 전송 용량에 비해 상대적으로 선명한 화질을 제공할 수 있는 기술적 특성을 동시에 가지고 있어야 했지만 현재는 발달된 인터넷 환경과 멀티미디어 구현 기술로 용량과 화질에 크게 구애받지 않고 보다 향상된 커뮤니케이션 표현의 수단으로 캐릭터 애니메이션이 사용되고 있다.

11) <http://100.naver.com/100.nhn?docid=794146>

캐릭터의 특징을 다음 네 가지로 압축 요약하면 첫째 개성을 표현하는 독창성, 둘째 즐거움을 제공하는 오락성, 셋째 감성적인 친밀성, 넷째 매체활용의 다양성 등으로 정리 할 수 있으며 오늘날의 발전된 인터넷 기반 영상 미디어 문화에서 위의 특징들은 더 한층 새로운 커뮤니케이션 표현의 효용 가치를 향상시켜 가고 있다.



<그림 3> 캐릭터를 이용한 웹 애니메이션(<http://www.peterrabbit.com/index.asp>)

## IV. 커뮤니케이션 표현 패러다임

### 1. 커뮤니케이션 표현의 구조

커뮤니케이션의 ‘전달’ 개념은 사람들의 행동이나 태도를 의도대로 통제하기 위해 메시지를 빠르고 멀리 전달하고 확산시키기 위한 것으로 시간과 공간의 제한을 극복하고 메시지의 전달속도와 전달범위를 증가시키고자 하는 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달에 기인한다. 그와 같은 의미에서 커



커뮤니케이션 표현을 다시 정의하면 커뮤니케이션이란 “공간과 사람들을 통제할 목적으로, 때로는 종교적 목적일 수도 있는 지식과 아이디어와 정보를 보다 멀리, 보다 빨리 전파하고 전달하고 확산시키는 과정, 또는 테크놀로지라 볼 수 있다.”<sup>12)</sup>

애니메이션은 기본적으로 음성, 텍스트, 영상이라는 복합적 감각을 요구하는 메시지 구조로 되어 있다는 점에서 멀티미디어 메시지가 갖는 오락·정보적 특성을 담을 수 있다. 또한 애니메이션 매체는 다양화되고 수용자와 상호작용적인 구조를 이루어가고 있는데, 멀티미디어는 기본적으로 디지털 영상기술에 기반을 두고 있으며 디지털 데이터 제공형태로 수용자의 피드백을 즉각적으로 받아들일 수 있는 기술구조를 가지고 있다. 따라서 애니메이션이 멀티미디어의 영상기술과 연결된다면 수용자와의 상호 작용성을 극대화시킬 수 있다.

특히 멀티미디어 시대를 이끄는 디지털 기술은 개인이 일상생활을 함에 있어 지극히 사적인 영역에 대한 행동 심리에까지 그 영향을 넓혀가고 있다.

이러한 상황에서 매스미디어와 뉴미디어 혹은 멀티미디어의 혼재 속에서 그 미디어의 독특한 기능과 특성으로 인한 개인적·사회적 침투는 엄청날 것으로 파악된다. 특히 디지털 테크놀로지와 매스미디어와의 접목은 사회문화적으로 새로운 의미를 부여할 것으로 판단된다. 즉 컴퓨터로 시작된 디지털 테크놀로지는 문화의 도구로서 방법, 내용으로 영상미디어와 커뮤니케이션 구조를 근본적으로 변화시키고 있다.<sup>13)</sup>

12) 서혜옥, 「디지털영상의 발전과 애니메이션의 변화에 관한 연구」, 『조형미디어학』, 2003, p.38.

## 2. 커뮤니케이션 표현의 패러다임 변화

과거 산업 혁명이 몇몇 국가를 중심으로 비교적 서서히 우리의 삶과 사고의 양식에 변화를 가져왔다면, ‘디지털’의 출현은 첨단 컴퓨터와 초고속 네트워크 정보망을 통해 전 세계에 걸쳐 동시에 확산되며 엄청난 속도로 새로운 패러다임<sup>14)</sup>을 확산 시키고 있다.

‘디지털’이라는 혁명은 영상 산업 기술의 발전뿐만 아니라 생활에까지 영향을 미치고 있다. 오랫동안 아날로그 방식의 사고와 행동에서 이제는 디지털적인 사고의 전환을 시대는 요구하고 있다. 이러한 환경의 변화는 새로운 미디어를 잉태해 내고 있다. 가장 큰 변화는 아날로그의 일방적인 전달에서 전달자와 사용자 상호 간에 정보 교환이 가능한 쌍방향성으로 변한 것이다. 디지털 시대는 이러한 패러다임을 중심으로 진화하고 있으며, 우리는 미디어의 발전과 변신을 기술적인 단어로 인식하여 거리감을 느끼기도 한다. 그러나 모든 새로운 매체가 등장할 때마다 이러한 정서는 있었기에 그다지 거부감을 갖지 않는 것이 디지털 시대에 적응하는 지름길일 것이다.

디지털 문화속의 커뮤니케이션 표현의 새로운 패러다임은 새로운 미디어의 생성과 그에 따른 새

13) 서혜옥, 앞의 책, pp.40.

14) 인간이 삶과 세계에 대한 생각하는 것의 정수. 복잡한 세계를 구분하여 통찰하는 일반적이고 거시적 관점의 가치 판단과 행위의 기본으로 어떤 한 시대 사람들의 견해나 사고를 지배하고 있는 이론적 틀이나 개념의 집합체(안종혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 쿠북, 2007, p.189.주해인용)

로운 형식의 영상 콘텐츠를 계속 요구하고 있다. 마셜 맥루한(Mashall McLuhan)이 ‘미디어의 이해’라는 책에서 언급한 “미디어는 메시지다.”라는 말처럼 디지털 시대의 미디어는 단순한 영상을 재현하는 도구의 개발이 아닌 미디어를 통한 새로운 메시지와 커뮤니케이션 양식으로 발전하고 있다.

마치 근대 이전의 영상 콘텐츠(애니메이션)의 역사에서 콘텐츠 역사와 미디어 역사가 동행하였듯이 현대의 디지털 멀티미디어기반의 커뮤니케이션 표현 패러다임은 새로운 역사를 써야 할 만큼의 커다란 존재가치를 가지고 있다. 더구나 디지털은 인터넷 네트워크라는 요소와 합쳐지면서 정보 오락 산업에 있어서 새로운 가치 창조에 기여하고 있다.<sup>15)</sup>

인터넷과 무선통신기술의 급속한 발전과 이용자 기반 확대에 따라 최근 가장 두드러지게 나타나고 있는 커뮤니케이션 표현의 새로운 패러다임은 무선인터넷의 등장과 디지털TV의 성장이다. 무선 인터넷 서비스는 시간과 장소의 제약 없이 언제, 어디서나, 누구와도 통신하고자 하는 요구와 정보에 대한 욕구에 대응하여 출현된 정보 통신 서비스로서 단순한 텍스트나 이메일 전송이 아닌 웹 검색이나 멀티미디어 서비스 등 보다 복잡하고 다양한 넓은 형태의 개념으로 사용되고 있다.<sup>16)</sup>

이러한 디지털 시대 매체의 융합은 넓게는 방송, 통신, 인터넷, 가전 등의 제반 영역에 걸쳐 이루어지고 있으며, 형태적으로는 쌍방향으로 변해가고 있다. 아직까지는 수직적으로 운영되고 있는

네트워크가 수평적으로 유무선망, 방송망, 인터넷망과 더욱 진보적으로 통합된다면 혁신적인 네트워크의 융합도 이루어질 것이다.<sup>17)</sup>

## V. 결론

오늘날 인터넷 기반의 웹은 우리의 삶을 다양하게 변화시키고 그 가능성의 영역을 더욱 넓게 해주는 매체이다. 이는 우리들이 새로운 공간속에서 새로운 형태의 지식 구조와 새로운 커뮤니케이션을 형성할 수 있는 환경을 제공해 주는 것이며 계속해서 지금도 다양한 미디어가 디지털화 하면서 수많은 양의 각종 다양한 정보가 서로 결합하고 융합하여 전혀 새로운 질과 형태를 갖춘 정보로 재탄생되고 있다.

이와 같은 환경하에서 만들어진 다양한 디지털 정보 속에서 사용자들 간 정보전달의 효율성을 높이기 위해 웹의 상호작용과 쌍방향 커뮤니케이션 구조는 사용자들이 필요에 따라 정보를 신속, 정확하게 분석하고 선택하게 하기 위하여 애니메이션을 통해 사용자들에게 흥미를 유발하고 다양한 정보를 제공하고 있다.

커뮤니케이션 표현의 매체로서 웹 애니메이션은 오늘날 그 영역이 확대되어 더불어 발전되는 유·무선 온라인 인터넷망과 함께 더 한층 다양한 형태로 발전하고 있고 앞으로 사용자의 필요에 맞는 커뮤니케이션을 유도하는 방향으로 나아가고 있다. 커뮤니케이션 표현을 위한 웹 애니메이션 구현에 있어서 중요한 것은 바로 정보 제공자와 사용자

15) 안중혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 쿠북, 2007, pp.159-160.

16) 김미숙, 앞의 책, pp.129.

17) 안중혁, 김수진, 앞의 책, pp.163-164.

간에 사용 목적에 적합한 애니메이션을 선택하는 것이라 할 수 있으며 이와 같이 적합한 선택이 이루어졌을 때 정보 제공자와 사용자간의 커뮤니케이션의 효율성은 극대화 되는 것이다.

지속적으로 발전되는 인터넷IT기반 멀티미디어 기술은 때와 장소를 가리지 않으며 이동성을 강조한 휴대기능이 강화되는 멀티미디어기기 탄생의 거름역할을 강력하게 수행해 나가고 있으며 이는 기존의 데스크탑PC, TV 및 대화면보다 더욱 작은 화면에서 웹 애니메이션 정보를 제공할 수 있는 조건이 되기도 한다. 대표적인 예로 삼성애니콜의 ‘햅틱폰’과 많은 회사가 출시하는 자동차용 네비게이션들은 최소화된 필수적인 버튼 외에 오로지 액정 디스플레이화면에서 기기 자체 고유의 기능은 물론 다양한 애니메이션 정보유형 및 멀티미디어 동영상상이 구현되도록 하였으며 이는 사용자로부터 하여금 보다 시지각적으로 향상된 직관적 느낌으로 정보를 접하고 다룰 수 있도록 한다.

앞서 고찰한 내용으로 시대발전, 인터넷 환경발전, 멀티미디어 구현 기술발전에 발을 맞추어 커뮤니케이션 표현으로서의 패러다임은 계속해서 발전 변화할 것이므로 향상된 무선 인터넷 네트워크를 기반으로 소형화기기 하나로 다양한 정보유형의 애니메이션이 이루어지는 추세에 있어 정보제공자와 사용자간 커뮤니케이션 표현의 패러다임변화의 중심에 점차 소형화 되어가는 정보기기가 웹 애니메이션의 정보유형 변화에도 많은 영향을 끼칠 수 있음에 유의 하여야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김미숙, 「웹 애니메이션의 정보유형에 따른 커뮤니케이션 표현에 관한 연구」, 『시각디자인학 연구』 제11호, 2002.
- 홍원기, 「멀티미디어 콘텐츠에서의 전략적 인터랙티브 커뮤니케이션 디자인에 관한 연구」, 경영대학교 대학원, 2001.
- 서혜옥, 「디지털영상의 발전과 애니메이션의 변화에 관한 연구」, 『조형미디어학』, 2003.
- 이용호, 「시각 커뮤니케이션 디자인에 있어서 타이포그래피의 표현에 관한 연구」, 『조형미디어학』, 2005.
- 안종혁, 김수진, 『애니메이션에 대한 6가지 이야기』, 쿠북, 2007.
- 원유홍, 서승연, 『타이포그래피 천일야화』, 안그라픽스, 2004.
- 황선길, 『애니메이션의 이해』, 도서출판 디자인하우스, 1996.
- 홍지택, 『디지털 캐릭터 애니메이션』, 비앤씨, 1996.
- <http://100.naver.com/100.nhn?docid=719587>
- <http://www.vmds.co.kr>
- <http://www.gao.co.kr>
- <http://www.peterrabbit.com/index.asp>

## ABSTRACT

# A Study on the Paradigm of Communicative Expressions depending on the Information Type of Web Animations

Na, In-Sun

As the technology realizing digital multimedia has been developing remarkably based on Internet environment, today we can gain various information we need quickly and easily without regard to time or place by using world wide web. The recent spread of digital animation as a way of communication on Internet has been forming a new communication paradigm according to the development of age. Besides, digital animations embodied on web are a kind of communication medium which is expressed through interactions using different digital multimedia tools and put the concepts of time and space together. This is a form which can cope with various forms of information, and it occupies a high rate on web and is used often. Web animations offer various forms of communication, such as interface structure design for information transfer, characters, typography, and other graphic elements, which make users feel maximized real dynamics.

This paper analyzes and evaluates the categories according to the characteristics, information and usage types of digital animations used on web, examines more efficient communication expressions based on them, and pays attention to the Internet environment that will develop and change in the future. With regard to it, this research aims at suggesting a useful theory so that diverse digital animations on web based on Internet environment would develop into a new communication paradigm responding to the change of time.

Key Word : Internet, Web, Information, Digital Animations, Communication, Paradigm

나인선  
해천대학 광고홍보디자인과 조교수  
(301-784) 대전광역시 중구 태평동 동양파라곤APT 306-1102호  
Tel : 017-703-2033  
vzone@hu.ac.kr