

# 효과적인 법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 디자인 연구

## A Study on Visual Communication Design for Effective Trial Presentation

백서영

국립한밭대학교 시각디자인학과

Se-Young Baek(sybaek@hanbat.ac.kr)

### 요약

구술심리주의의 확산, 국민참여재판의 도입 등 빠른 변화의 흐름 가운데 놓여있는 한국의 법정 환경은 구술주의의 단점을 효과적으로 보완할 수 있는 법정 프레젠테이션의 체계적인 도입을 필요로 하고 있다. 이에 본 연구에서는 한국의 법정 환경을 토대로 법정 프레젠테이션의 개념과 유형, 그리고 효용성을 정리 및 분석하였다. 또한 법정 프레젠테이션의 특수성을 고려하여 미국과 한국에서 가장 범용으로 사용되는 법정 프레젠테이션 도구들을 비교·분석하였다. 이러한 분석을 토대로, 한국의 법정 환경에 최적화된 프레젠테이션 도구가 갖춰야할 요소로서 1. 다양한 형태·매체의 삽입 용이성, 2. 그래픽 스타일 스펙트럼의 적절한 제한, 3. 그래픽 도구의 사용 편의성, 4. 시스템적 기능성 등의 요소를 제안하였다. 이와 같은 제안은 주장 전개와 내용 전달에 있어서 명료성, 정확성, 효율성 등을 강화할 뿐만 아니라 프레젠테이션 비주얼커뮤니케이션 측면의 심미성과 통일성을 증진하기 위한 것이다.

■ 중심어 : | 구술심리주의 | 법정 프레젠테이션 | 법정 프레젠테이션 도구 | 비주얼커뮤니케이션 |

### Abstract

As oral trial principle and civil participation in criminal trials spread, the environment of Korean courtroom is in need of a systematic introduction of trial presentation which can supplement with the oral trial presentation's weakness. Therefore this study analyzes the definition, types, and effectiveness of trial presentation, considering characters of the Korean court's environment. As for following research step, the most widely used trial presentation softwares in the USA and Korea are analyzed and compared in consideration of the particularity of the trial presentation. Based on this analysis, this study suggested elements to be included in the presentation software optimized for Korean court's environment as follows: 1. Ease of the insertion of various forms and media, 2. Appropriate limitation of the spectrum for graphic style, 3. Ease of use of graphics tools, 4. System functions. Such a suggestion was proposed not only to enhance the clarity, accuracy, effectiveness in developing insistence and delivery of content, but also promote aesthetic quality and consistency of presentation's visual communication aspect.

■ keyword : | Oral Trial Principle | Trial Presentation | Trial Presentation Software | Visual Communication |

\* 이 논문은 2014년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2014S1A5B5A07040269)

접수일자 : 2016년 01월 25일

심사완료일 : 2016년 03월 21일

수정일자 : 2016년 03월 21일

교신저자 : 백서영, e-mail : sybaek@hanbat.ac.kr

## 1. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

현재 한국의 법정문화는 빠른 변화의 흐름 가운데 놓여있다. 우선, 2008년 1월 1일부터 일반시민이 형사재판의 사실인정과 양형판단에 관여하는 국민참여재판이 도입되면서 공판절차의 변화가 눈에 띄게 진행되고 있다. 이전에는 법관이 검사나 변호사와 같은 법률전문가가 작성한 서면을 중심으로 사건을 심리하는 서면중심주의가 형사재판의 주된 심리 방식이었다면, 현재는 검사, 변호인이나 당사자가 법정에서 배심원의 이해능력을 고려하면서 서로 진술로 공방하는 공판중심주의가 형사재판에 자리 잡게 되었다. 그리고 이와 같은 소송진행방식이 민사소송절차에서는 변론중심주의로 확대될 것이 예상된다. 이와 같은 변화는 조서재판에서 진술재판으로의 변화를 의미하는데, 기존의 서면중심주의가 재판을 상대적으로 짧고 간명하게 할 수 있는 이점이 있는 반면에 헌법에서 정한 '재판 공개의 원칙'에 반하는 부작용이 일정 부분 존재함을 고려한다면 이러한 구술(口述)심리주의로의 변화는 형사 재판뿐만 아니라 민사나 행정 재판에서도 바람직한 방향이라고 볼 수 있다[1]. 위와 같은 공판절차의 변화는 설득의 대상자가 법관에 그치지 않고 배심원으로 확대되는 점을 포함한다. 즉 조서에서 증언의 방식으로 이행하는 증거방법의 변화와 함께, 사실의 판단을 내리는 주체의 변화도 수반되기 때문에 법률비전문가인 배심원을 배려하기 위해 법정에서 이루어지는 커뮤니케이션은 점차적으로 이해하기 쉽고 유효적절한 설득력을 지닌 방식으로 변화되는 중이다[1].

그러나 구술 심리가 중심이 되는 공판중심주의, 변론중심주의의 단점이 전혀 없다고 볼 수는 없다. 법정에서 구술 심리가 진행되는 경우, 주장을 서면으로 진행하는 경우에 비해 효율성은 매우 감소하게 된다. 법률전문가들이 일목요연하게 정리해놓은 쟁점을 중심으로 진행되는 서면심리와 비교했을 때, 법률전문가의 경우에도 구술중심의 공방은 쟁점의 추출과 논지 전개에 부담이 가중될 뿐만 아니라 법률비전문가의 정리되지 않은 진술이 그대로 법정에서 현출되게 되어 논점과 쟁점의

정리에 시간이 소요될 수 있다. 무엇보다도, 공학, 의학 등 전문적 영역에 관한 진술의 경우 구술의 방법으로는 정확한 의미를 전달하는 것에 한계가 있다.

이러한 비효율의 효과적인 극복 방안으로서 현대의 다양한 미디어 매체를 사용하는 법정 프레젠테이션의 중요성과 효율성이 점차 부각되고 있다. 법정 변론을 위한 프레젠테이션은 시청각 자료의 단순제시를 넘어 변론의 논지 및 근거 자료를 논리적인 순서에 따라 일목요연하게 보여줄 수 있어 재판 관련자들의 이해를 효과적으로 돕는 효용성을 가지기 때문이다.

그러나 현재 한국에서의 법정 프레젠테이션 관련 연구는 주로 멀티미디어 자료의 증거능력 및 증명력, 전자소송과 관련한 전자문서의 개념과 증명력, 혹은 전자정보의 증거현출과 증거조사방법론 등 주로 소송법적 측면에서 접근한 것들이 주를 이룬다. 위 연구들은 대부분 법정에서 현출되는 새로운 유형의 소송자료 특히 증거방법에 대한 증거법적 규율에만 초점을 맞추고 있다.

그러나 본 연구자는 법정 프레젠테이션의 실제적 구성 및 작동 방식이 비주얼커뮤니케이션이라는 점에 주목하였고, 법정 프레젠테이션의 그래픽 방법론 개발을 통하여 효과적인 변론 방법의 발전을 위한 연구가 필요하다는 결론에 이르렀다. 이에 한국의 법정 환경에 적합한 법정 프레젠테이션 개념을 정립하고, 그 효용성과 방법론, 또한 현재 한국의 법정 프레젠테이션에 필요한 기능을 고찰하여 제안하고자 한다.

### 2. 연구방법 및 범위

연구의 전체적인 내용은 연구의 관점에 따라 크게 프레젠테이션 사용자(법률전문가)의 측면과 프레젠테이션 도구 개발자(디자인전문가)의 측면으로 이원화되고, 연구의 하위 단계에 따라 다음과 같이 세분화된다. 우선 법률전문가의 입장에서 법정 프레젠테이션의 개념과 유형을 정의하고, 그 효용성과 지향점을 알아본다. 이 단계를 통해 법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션의 목적적 가치가 무엇인지 일차적으로 짚어 볼 수 있다.

프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 디자인 연구를 위한 작업으로서는 범용 프레젠테이션 도구로 쓰

이는 Microsoft PowerPoint와 Prezi, 그리고 법정 프레젠테이션의 역사가 우리나라보다 앞선 미국에서 법정 프레젠테이션 전문 제작 프로그램으로 개발된 Smart draw와 Lucid chart의 그래픽 도구적 측면을 비교분석한다. 이러한 분석을 토대로, 한국형 법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 도구가 갖춰야 할 필수적인 요소와 특성이 무엇인지 도출하여 제안하고자 한다.

## II. 법정 프레젠테이션

### 1. 법정 프레젠테이션의 개념과 유형

프레젠테이션의 일반적 정의는 다수를 대상으로 한정된 시간 내에 필요한 정보를 효과적으로 전달하여 그 결과에 의해 판단과 의사결정을 하게 하는 커뮤니케이션 방법이다<sup>2)</sup>. 또한 정보, 기획, 안건을 제시하고 설명하는 과정에서 시청각자료를 활용하는 일체의 행위라고 볼 수 있다<sup>3)</sup>.

그리고 이를 법정이라는 특수한 환경에 적용하는 법정 프레젠테이션은 목적과 형태에 따라 몇 가지 유형으로 분류되는데, 프레젠테이션 개념을 우리나라보다 앞서 적용하기 시작한 미국 프레젠테이션 연구에 범용으로 사용되는 프레젠테이션의 유형은 크게 다음과 같은 세 가지로 나누어진다<sup>4)</sup>.

첫 번째 유형은 사건의 개요와 증거의 요지 등을 간단히 정리하면서 서면이나 그림 혹은 증거물을 있는 그대로 디지털화하여 보여주는 기초적인 형태이다. 종래 종이나 보드 상에 표시하던 내용을 전자화한 것으로, 모두진술(冒頭陳述)<sup>1)</sup>과 최후진술(논고)에 많이 사용된다.

두 번째 유형은, 원래의 증거물에 설명을 부가하거나 그것들을 보기 쉽도록 줌 방식으로 상세화면을 제공하는 등, 약간의 변경을 가한 형태로서 전시증거

(demonstrative evidence)로 분류되어 증인 신문이나 증거 조사하는 과정에서 주로 사용된다.

세 번째 유형은 동적인 프리젠테이션 유형으로서 컴퓨터 애니메이션이나 시뮬레이션 등을 일컫는다. 이 유형은 다시 원자료와의 동일성, 중요성, 예단 방지성을 요건으로 하는 애니메이션, 그리고 과학자의 감정결과와 같은 엄격한 평가가 내려지는 시뮬레이션으로 나누어진다.

그러나 앞서 언급한 바와 같이 이 세 가지 유형은 미국의 판례와 프레젠테이션의 선례를 토대로 정리된 것이며, 특히 세 번째 유형은 아직 한국의 법정에서는 생소한 개념이다. 그러므로 한국의 환경을 고려하여 법정 프레젠테이션을 분류한다면 다음과 같이 나눌 수 있다.

첫 번째 유형은 서면이나 구술만으로는 설명하기 곤란한 기술적인 내용이나 현장사진과 같은 증거를 효과적으로 현출하는 방법(도면, 기계의 실물사진, 실험 동영상, 사고 현장사진, 블랙박스 영상, 피해자의 사진) 모두를 일컫는 개념으로서, 언어적 수단보다 시청각적 자료가 훨씬 효과적으로 내용을 전달하는 때에 이를 적절하게 활용하는 프레젠테이션 유형이다.

두 번째 유형은 복잡한 변론의 내용을 개념도나 인포그래픽 등의 시각적 도구를 사용하여 주장의 요지가 청자에게 효과적으로 전달되도록 돕는 유형이다. 첫 번째 유형이 서면을 통해서만 한계가 있는 증거의 현출을 용이하게 하는 것에 초점을 맞추고 있다면 두 번째 유형은 논리전개에 따른 추상적 개념을 이해하기 쉽게 그래픽화하는 것에 방점을 두는 유형으로 볼 수 있다. 이러한 법정 프레젠테이션의 유형은 특히 복잡한 쟁점이 다루어지는 변론의 말미에 사건을 종합하여 요약하는 방법으로 많이 활용되고 있다. 즉 주장하고자 하는 요지와 증거 및 근거로 제시한 자료들을 압축하여 프레젠테이션으로 제시함으로써 변론의 요지를 효율적으로 전달하는 것이다.

### 2. 법정 프레젠테이션의 매체

법정 프레젠테이션에 사용되는 매체의 분류는 자료의 특성에 따라 도면, 사진, 개념도와 같은 정적·시각적 매체 그리고 실험 동영상, 녹취 기록과 같은 동적·시청

1) 모두진술의 목적은 법률 지식과 형사소송 절차에 익숙하지 않은 배심원들에게 사건의 주요한 쟁점을 인식시키고, 이후에 제시할 증거와 증인을 설명하며, 재판 과정에서 각자가 증명하고자 하는 게 무엇인지 알리고자 하는 것이다. <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1713862&cid=43938&categoryId=43946> [네이버 지식백과] 모두진술 [冒頭陳述] (미국의 사법 제도, 2004., 미국 국무부 | 주한 미국대사관 공보과)

각적 매체로 나눌 수 있다. 어떠한 매체를 사용하든, 법정 프레젠테이션은 기록언어만을 통해 정보를 제공하는 서면과는 달리, 서면에서 전달하고자 하는 정보에 대응하거나 이를 보조할 수 있는 시각적, 청각적 정보를 제시하는 기능을 하는 것으로 볼 수 있다. 이렇게 시·청각적 정보를 언어정보와 동시에 제공하는 경우 청자는 추상적인 개념이나 논리를 구체적인 이미지나 도해로 쉽게 이해할 수 있게 된다. 즉, 전달하고자 하는 언어정보(서면 및 구술의 요지)에 대한 이해도를 향상시키고, 기억에 대한 부담감을 완화시킬 수 있는 모든 시·청각 자료의 사용을 법정 프레젠테이션의 매체적 범주로 정리하고자 한다. 실제 현재 전자소송 사이트를 통해 첨부할 수 있는 멀티미디어 주장자료의 파일 형식은 AVI, WMV, MP4, ASF, PPT 등 매우 다양한 편이다[5].

### 3. 국내 사례를 통해 살펴본 법정 프레젠테이션의 효용성

위에서 살펴본 법정 프레젠테이션의 역할에서 추론할 수 있듯이, 법정 프레젠테이션을 사용함으로써 기대할 수 있는 가장 큰 첫 번째 효과는, 활자로 설명하기 힘든 기술적인 내용이나 사진 등의 증거를 효과적으로 법정에서 현출시킴으로써 법원과 양당사자가 사건 내용을 보다 쉽게 이해하도록 하는 것에 있다. 예를 들어 2011년, 국내 법원에서 특허권 침해에 대한 재판 당시, 애플과 삼성은 모두 변론을 위한 프레젠테이션을 준비했다. 아이폰과 아이패드에서 적용된 기술특허 4건과 디자인 특허 6건에 관한 침해 소송에서 애플 측(김앤장 법률사무소)은 아이폰과 갤럭시의 유사성을 비교하는 동영상 재생했고, 삼성 측(법무법인 율촌)은 애플이 소유권을 주장하는 기술이 이미 수년 전에 발표된 논문에서 나타난다는 것을 보이기 위해 해당 논문과, 논문 발표 당시 공개된 동영상을 재생했다[6]. 이와 같이 법정 프레젠테이션은 구술이나 서면 만으로는 전달하기 힘든 사실 요소들을 매우 효과적으로 전달하는 힘이 있으며, 이에 대해 법무법인 광장의 관계자는 조선일보와의 인터뷰에서 “재판에서 복잡한 설계나 기술을 설명해야 할 때는 3차원(3D) 동영상을 만들기도 하고 신뢰감을 높

이기 위해 성우를 섭외해 음성 녹음까지 한다.”[7]고 언급하기도 하였다.

두 번째, 추상적이고 복잡한 변론의 내용을 개념도나 인포그래픽 등을 사용하여 전개하는 법정 프레젠테이션의 경우, 변론의 설득력을 강화하고 주장하는 요지에 대해 상대방과 재판부의 이해를 높인다는 장점이 있다. 그렇기 때문에 이와 같은 유형의 법정 프레젠테이션은 특허소송 재판에서 주로 사용되던 과거와 달리 점차 민사·행정·형사 사건에도 자주 등장하고 있다. 예를 들어 2015년 중순, 1조원이 넘는 규모의 유산 다툼을 벌였던 삼성가(家) 상속소송에서도 변호인들은 모두 프레젠테이션을 시연했다. 김앤장, 넥서스, 율촌과 같은 대규모 로펌의 변호인단은 150여명이 넘는 취재진과 방청객 앞에서 법정 프레젠테이션을 통해 각종 그래프와 대법원 판례 요지를 논리 전개의 근거자료로 제시했다[8]. 이러한 유형의 법정 프레젠테이션은 복잡하게 진행되는 재판의 말미에 사건의 종합적인 쟁점을 간략하고 이해하기 쉽게 정리함으로써 재판의 효율성을 높이는 기능을 가진다.

세 번째, 법률비전문가의 재판에 대한 능동적인 참여 및 결과에 대한 승복률을 높이는 데 도움을 줄 수 있다. 현재 법원이 구술주의를 추진하는 배경 가운데 하나는 소송의 주체인 당사자가 법률비전문가이기 때문에 재판과정에서 소외감을 느끼고 때로는 여기에서 파생된 불만이 재판 결과에 승복하지 못하는 현상으로 나오고 있기 때문이다[9]. 만일 법정에서 출석한 당사자가 서면 중심으로 진행되는 심리가 아닌, 재판의 진행내용을 프레젠테이션을 통해 보고 들으면서 쉽게 이해하고 이에 대해 적극적으로 자신의 입장을 개진할 수 있는 재판에 참여한다면 그만큼 재판결과에 대해서도 납득하고 승복할 여지가 많아질 것이다. 이는 법률비전문가의 재판 참여와 구술주의의 단점을 동시에 보완하는 기능으로써, 당사자가 재판에 적극적으로 참여하는 것을 효과적으로 도울 뿐더러, 당사자 입장에서도 만족감을 높여주고 이를 통해 궁극적으로는 재판 결과에 대한 승복률을 높여주는 역할을 기대할 수 있다. 일례로 2007년 대구지법에서 열린 모의 전자 재판에서 대형스크린을 통해 원고·피고의 주장 및 각종 증거자료가 제시되

었는데, 재판을 지켜본 방청객들은 전자재판의 결과를 보다 쉽게 이해하고 승복할 수 있을 것이라는 의견을 개진했다[10].

이러한 법정 프레젠테이션의 순기능을 효과적으로 사용한다면 공개된 법정에서 구술로 심리를 진행하는 공판중심주의, 변론중심주의의 실현을 적절하게 안착시킬 수 있다. 이는 궁극적으로 헌법에 규정된 재판공개 원칙을 실현하는 것에 크게 기여할 수 있는 기능들로서, 법정 프레젠테이션의 가장 긍정적인 효과 및 기능이라 볼 수 있다.

#### 4. 법정 프레젠테이션 비주얼커뮤니케이션 도구의 지향점

이처럼 이해도의 향상과 설득력의 강화라는 장점 때문에, 법정 프레젠테이션은 점차 민사·행정·형사 사건에도 자주 등장하고 있을 뿐만 아니라 변호사가 사건을 수임하는 데 필요한 수단으로까지 활성화되고 있다. 무엇보다 형사재판에서 국민참여재판이 점차 확대됨에 따라 법정 프레젠테이션은 법률전문가와 비전문가가 함께 재판과정에 참여하는 것을 효과적으로 돕는 도구로 적극적으로 쓰일 것으로 보인다.

그러나 시청각 자료를 이용하는 법정 프레젠테이션의 성격상, 때로는 부적절한 편집을 통해 특정 사실 관계의 왜곡·편향을 발생시키거나, 형사재판에서 증거능력 없는 자료의 법정현출을 야기할 수 있는 소지도 있다. 그리고 제시자가 의도하지 않은 시각적 요소가 프레젠테이션에 삽입되어 보는 이들의 오해를 불러일으킬 소지도 있다.

그러므로 이러한 법정 프레젠테이션의 잠재적 부작용을 방지하고 긍정적 효과를 강화하기 위해, 프레젠테이션의 비주얼커뮤니케이션을 다루는 그래픽 도구의 개발에는 자료제시 및 논지전개의 전달에 있어서의 객관성, 공정성, 의도하지 않은 시각적 요소를 배제할 수 있는 단순성 등 법정 프레젠테이션에 특화된 요소에 대한 고려가 수반되어야함을 알 수 있다.

그러므로 한국의 환경에 최적화된 법정 프레젠테이션 도구가 갖춰야하는 요소를 제안하기 위한 선행 연구로서, 기존의 프레젠테이션 도구들을 비교·분석하고자

한다. 그리고 우리나라에서의 법정 프레젠테이션의 개발과 활용의 역사는 미국과 비교했을 때 아직 초기 단계로 볼 수 있는 바, 한국과 미국에서 일반적인 프레젠테이션을 위해 사용되는 소프트웨어 도구들, 그리고 법정 프레젠테이션을 위해 전문적으로 사용되는 소프트웨어 도구들을 그 분석의 대상으로 삼는다.

### III. 법정 프레젠테이션 도구 비교

#### 1. Microsoft PowerPoint

현재 한국에서 법정 프레젠테이션을 준비할 때 가장 기본적으로 사용되는 프로그램이다. 무엇보다 Microsoft 계열의 프로그램인 만큼, 설치 및 사용법이 일반 대중에게 많이 알려져 있으며 법정에서 기본적으로 사용하는 윈도우 환경에서 안정적으로 구동된다. 프로그램 자체가 높은 인지도를 가지고 사용법이 보편적으로 알려진 만큼, 법률전문가들이 간략하게 정리한 쟁점 준비서면을 사업의 개요-주요쟁점-각 쟁점의 논박-결론의 순서대로 구성하여 텍스트와 이미지를 슬라이드 단위의 화면 위에서 자유로이 배열하고 제시할 수 있다.

그러나 PowerPoint의 가장 큰 단점은 표, 도표, 전개도 등의 그래픽 요소 작성 시, 사용자가 일관된 미적 기준을 적용하거나 고도의 숙련성을 갖추지 않은 이상 통일감이 결여된 색상과 구조의 그래픽 결과물이 나온다는 점이다. 두 번째 단점은, 쟁점을 강조하거나 텍스트나 이미지를 그루핑하기 위해서 박스, 그라데이션, 버튼, 클립아트들이 빈번하게 사용되는데, 논지와 상관없는 클립아트나 무분별하게 쓰여진 결과물은 그래픽전문가는 물론, 그래픽비전문가가 보았을 때도 전체적인 프레젠테이션이 조악해보이게 된다.

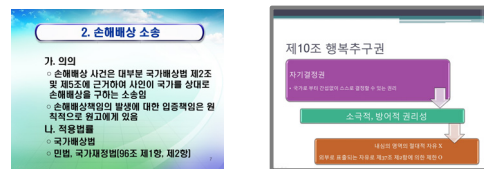


그림 1. PowerPoint로 작성된 법정 프레젠테이션 예시

법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 도구적 측면에서 PowerPoint의 첫 번째 문제 요소는 도구 사용자<sup>2)</sup>에게 그래픽 요소의 생성과 배치에 대해 너무 넓은 선택지를 제공하는 반면, 선택한 그래픽 요소의 운용을 일관적으로 통제할 수 있는 도구는 별로 제공하지 않는 것이다. 두 번째 요인은, 배경 이미지나 클립아트를 폭넓게 제공하기는 하지만, 대부분의 경우 이러한 도형 요소들이 쟁점을 논할 때에 의도한 방향의 의미를 1:1로 정확히 전달하는 요소로써 기능할 가능성은 희박하다는 점이다. 프로그램 내부에 탑재된 레디-메이드 아이콘들은 임시적인 편리성은 제공할 수 있으나, 구체적인 목적에 정확히 부합하는 정도는 그와 비례할 수 없기 때문이다. 즉 이와 같은 관점에서 보았을 때, PowerPoint 프로그램은 프레젠테이션 작성의 용이성 측면에서는 범용성을 띠지만, 비주얼커뮤니케이션 측면에서는 그래픽비전문가가 법정 프레젠테이션을 위해 사용하기에는 적절하지 않은 요소를 내포하고 있음을 알 수 있다.

## 2. Prezi

Prezi는 웹을 기반으로 한 프레젠테이션 도구로서, 가장 큰 장점은 전체 흐름과 각 세부 단위들을 ZUI(Zoomable User Interface) 기능을 사용해서 자유롭게 오고갈 수 있게 한 점이다. PowerPoint 프로그램이 고정된 화면크기의 슬라이드 페이지 위에 전달하고자 하는 내용을 배열하고, 이러한 슬라이드를 순차적으로 구성해서 전체 메시지를 전달하는 방식을 사용한다면, Prezi는 모든 콘텐츠를 하나의 큰 화면 위에 배열하고, 줌 인·아웃 기능, 회전 기능 등을 사용하여 전체의 흐름, 각 구성 페이지, 페이지의 세부 내용, 그리고 다시 페이지와 페이지를 동적인 움직임으로 연결하며 프레젠테이션을 진행하는 방식을 취한다고 볼 수 있다. ZUI 기능을 사용하는 Prezi의 이런 프레젠테이션 방식은 끊임없는 동적 움직임을 통한 화면 전환과 스케일의 역동

적인 변화를 통해 보는 이의 몰입도와 흥미를 높이는 장점을 가지고 있다.



그림 2. Prezi의 Zoom을 이용한 전개

이렇게 역동적인 화면 전환을 통해 전체 흐름과 하위 내용을 자연스럽게 함께 제시하는 Prezi는 주요 논지와 세부 자료 제시를 효과적으로 함께 구현할 수 있는 도구로 보여진다. 또한 시각적 요소의 질적 차원에서 PowerPoint와 비교했을 때 불필요한 그래픽 요소 삽입 옵션을 제한적으로 조절함으로써 콘텐츠 자체에 더욱 집중할 수 있는 프레젠테이션을 제작하도록 설계되었다.

그러나 이러한 시스템은 사용자의 그래픽 구성능력에 크게 영향을 받는 것으로, 작성자의 감각에 따라 상이한 결과물이 나올 수 있다는 점을 고려해야한다. 또한 시간축을 전제로 하는 다이내믹한 화면 레이아웃의 구성은 일반적인 프레젠테이션 프로그램보다는 대중에게 익숙해지기까지 조금 더 시간이 걸릴 것으로 보인다. 무엇보다 이러한 동적 움직임과 화면의 전환효과는 한국의 법정 환경에서는 불필요한 애니메이션 효과로 인식될 소지가 있다. 마지막으로 Prezi의 또 다른 특징 중 하나는 웹을 기반으로 저장과 편집, 구동이 이루어진다는 점인데, 이러한 특징은 법정 프레젠테이션의 관점에서는 보안성을 위협하는 취약점이 될 수 있다.

## 3. SmartDraw CI

미국의 법정 프레젠테이션 프로그램은, 활발하고 공격적인 미국의 법정 문화 속에서 일찍 꽃피운 법정 프레젠테이션의 역사와 비례하여 매우 다양하게 개발되어 있다. 이러한 수많은 프레젠테이션 프로그램들은 연구자가 앞서 제시한 한국적 프레젠테이션의 개념에 비

<sup>2)</sup> 법정 프레젠테이션의 주요 작성자, 즉 법률전문가가 대부분의 경우 그래픽디자인에 익숙하지 않다. 그러나 이러한 환경 요인은 대다수의 법정 프레젠테이션 도구의 비주얼커뮤니케이션 영역에서의 개발이 공통적으로 극복해야하는 전제조건이므로, 여기서는 프레젠테이션 도구 내부에서 문제 및 개선 요인을 찾는다.

준다면 크게 두 가지 유형으로 분류할 수 있다. 첫 번째는 법정 프레젠테이션에 필요한 자료와 증거를 관리하는 것을 돕고, 서면으로 설명하기 곤란한 자료의 현출을 돕는 유형의 프로그램이고, 두 번째는 비주얼커뮤니케이션 도구를 사용하여 주장의 요지가 청자에게 효과적으로 전달되도록 돕는 유형이다.

첫 번째 유형은 LexisNexis사(社)의 Concor-dance (<http://www.lexisnexis.com>), SanctionII (<http://sanction.com>), Visionary 8.0 Pro ([www.visionarylegaltechnologies.com](http://www.visionarylegaltechnologies.com)), Trial Director (<http://www.indatacorp.com/TrialDirector.html>), TrialMax (<http://www.trialmax.com/screenshots.htm>), ExhibitView (<http://exhibitview.net>) 등을 예시로 들 수 있다. 그리고 두 번째 유형의 기능을 포함하는 프로그램은 SmartDraw (<http://www.smartdraw.com>), Lucid Chart (<https://www.lucidchart.com>), Visio (<https://products.office.com/en-au/visio/flowchart-software>) 등을 들 수 있다. 여기에서는 한국의 상황<sup>3)</sup>에 적합한 법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 디자인 도구가 갖춰야하는 요소를 제안하는 이 연구의 목적에 따라, 적극적으로 서면의 논지 전개를 시각화하는 장치를 갖춘 후자의 유형에 속하는 프로그램들을 분석하고자 한다.

SmartDraw는 앞서 언급한 모든 프로그램 중에 가장 다양한 종류의 그래픽 템플릿 및 그래픽 요소의 드로잉-레이아웃 도구를 제공하고 있다. 법정에서 가장 빈

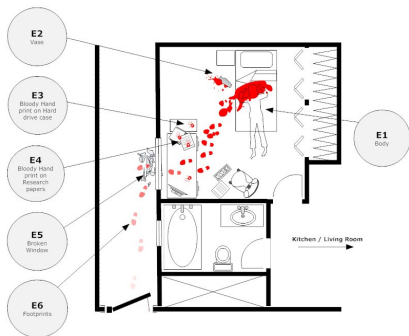


그림 3. SmartDraw의 범죄 현장 템플릿

3) 현재 한국의 법정 환경과 법률 전문가들의 작업방식을 고려할 때, 다양한 매체에 아우르는 수많은 증거를 관리 및 현출하기 위한 첫 번째 유형의 전문 프로그램의 필요성은 아직 미비해 보인다.

번하게 다루어지는 쟁점을 카테고리화하여, 교통사고, 의료사고, 범죄현장 등의 다양한 템플릿을 제공할 뿐만 아니라[그림 3][그림 4], 다양한 쟁점 구조에 따라 특화되어 구성된 템플릿[그림 5][그림 6] 역시 제공한다.

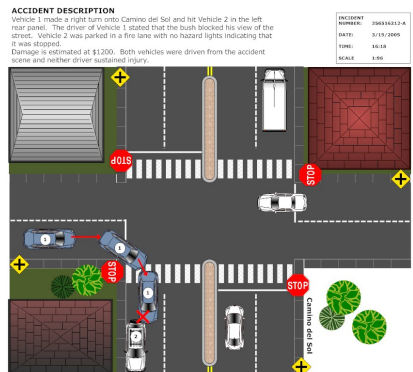


그림 4. SmartDraw의 교통 사고 템플릿 - 사거리 교차로의 경우

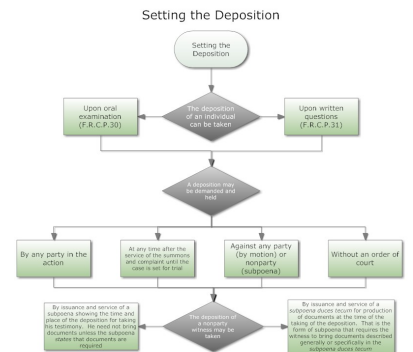


그림 5. SmartDraw의 사전심리 기간의 증언 채택 절차를 나타내는 템플릿

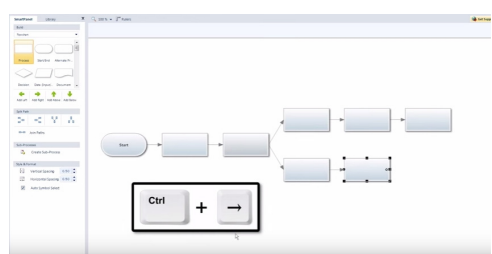


그림 6. SmartDraw 그래픽 도구의 편의성

SmartDraw의 가장 큰 장점 중 하나는 바로 이 그래픽 도구에 있는데, 바로 사용에 있어서 직관성과 단순성을 강화함으로써 그래픽비전문가도 도형제작 및 화면구성을 용이하게 할 수 있도록 한 것이다. 이런 측면에서 분석한다면, 법정 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션이 가장 객관적이고 직관적으로, 그리고 사용자의 능력치로부터 독립적으로 이루어지도록 최적화된 도구는 SmartDraw라 볼 수 있다.

그러나 이렇게 법정 프레젠테이션을 위해 특화된 SmartDraw라 하더라도 아직 다양한 언어체계를 지원하지 않고 있으며, 프로그램 구동시, 다양한 템플릿이 모두 펼쳐지는 과정에서 구동자체의 시간이 오래 걸린다는 단점이 있다. 무엇보다 법정 환경 및 쟁점의 양상이 상이하기 때문에 SmartDraw의 다양한 템플릿을 한국의 환경에 바로 적용할 수 없다는 문제점이 존재한다. 즉, 한국형 법정 프레젠테이션의 도구 개발이 독자적으로 연구되어야하는 이유가 다시 대두된다.

#### 4. Lucid Chart

SmartDraw가 윈도우 기반인 것에 비해 Lucid Chart는 윈도우 뿐 만 아니라 맥, 리눅스와 같은 다양한 시스템에서도 구동한다. 또 다른 차이점으로는 웹 베이스 소프트웨어라는 점, 공유와 실시간 협업을 통한 문서 작성이 가능하다는 점이 있다[11]. 그러나 우리나라의 경우 법원의 OS체제는 윈도우를 기반으로 하기에 Lucid Chart에서 내세우는 ‘맥을 위한 SmartDraw’라는 가장 큰 강점은 그다지 빛을 발하지 못한다. 또한 Lucid Chart의 다이어그램과 그래픽 도구는 SmartDraw와는 다르게 사용자의 미적 감각과 숙련도에 많이 영향을 받는다. 이는 그래픽전문가의 시각에서는 드로잉과 레이아웃의 선택에 있어서 다양성과 자율성이 확장되는 조건이지만, 법정 프레젠테이션의 주 작성자계층이 그래픽비전문가라는 점을 고려한다면 이는 오히려 조악한 그래픽 결과물 양산으로 이어질 수 있는 특성이라 볼 수 있다. 즉, 그래픽 도구의 제공 범위에 있어서는 스마트 드로우와 비슷한 수준을 보이지만, 그래픽 요소 스타일의 통일성, 일관성보다는 드로잉의 자율성 기능이 더 강화된 측면이 있다는 점에서 PowerPoint와 비슷한

특징 및 문제점을 지니고 있다고 볼 수 있다.

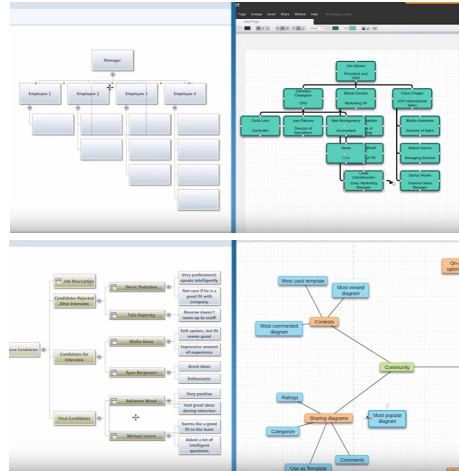


그림 7. SmartDraw(좌)와 LucidChart(우)의 그래픽 도구 자율성 비교화면

요컨대, 그래픽 도구와 템플릿의 사용에 있어서 사용자의 숙련도에 따라 결과물의 질적 측면이 결정되는 점은 사용자에 따라 사용의 용이성 및 법정 프레젠테이션 결과물의 질이 저하되는 소지를 가지고 있다고 볼 수 있다.

#### 5. 소결

지금까지 법정 프레젠테이션의 비주얼커뮤니케이션 도구로써 Microsoft PowerPoint, Prezi, SmartDraw, Lucid Chart의 기능과 특성을 둘러보았다. 법정 프레젠테이션을 위한 다양한 소프트웨어 중에 이들을 선택한 이유는 첫 번째, 이들의 공통점이 프레젠테이션을 위한 비주얼커뮤니케이션 제작 도구의 기능을 제공하는 것에 초점이 맞춰져있으며, 두 번째, 현재 한국과 미국의 법정 시장에서 가장 대표적으로 사용되는 프레젠테이션 도구들이기 때문이었다. 각 소프트웨어를 살펴보면 중점적으로 고려한 요소들은 다음과 같다.

- 1) 사용자에게 제공되는 그래픽 제작 및 레이아웃의 스펙트럼
- 2) 제공되는 그래픽 템플릿의 다양성
- 3) 그래픽 제작 도구 사용의 직관성 및 단순성(사용



편의성)

- 4) 소프트웨어의 구동성과 시스템 호환성, 제작물의 보안성  
 이는 다음과 같은 표로 도식화할 수 있다.

표 1. 법정 프레젠테이션 도구비교표

	Power Point	Prezi	SmartDraw	Lucid Chart
사용자 스펙트럼	매우 넓은	넓음	제한적임	매우 넓은
템플릿의 다양성	배경 그래픽 수준	내장 템플릿 거의 없음	법정 전용 템플릿 제공	거의 없음
그래픽 도구 편의성	범용으로 사용되기에 대중에게 익숙한 편	대부분의 도구가 숨겨져 있는 편	직관적	직관적
시스템적 기능성	매우 좋음	웹 기반 특성이 취약점이 될 수 있음	부분적으로 취약함(언어 호환 문제 등)	웹 기반 특성이 취약점이 될 수 있음
비고	가장 대중적	ZUI 기능	구동이 오래 걸림	다양한 OS 지원

위 분석을 토대로, 다음 장에서는 한국의 법정 환경에 적합한 비주얼커뮤니케이션 도구를 개발할 때 고려해야하는 요소들을 제안하고자 한다.

#### IV. 한국형 법정 프레젠테이션 도구의 구성요소 제안

법정 프레젠테이션의 제작 및 구현의 직접 사용자인 법률전문가의 관점에서는 프레젠테이션 도구의 조작 용이성, 그리고 프레젠테이션 결과물의 명료성, 정확성, 그리고 사건 기술의 효율성이 가장 주요한 가치이다. 그리고 프레젠테이션을 통해 논지와 증거자료를 접하고 재판의 내용을 이해하게 되는 간접 사용자의 관점에서는 프레젠테이션의 공정성, 객관성, 명료성, 정확성, 그리고 사건 이해의 효율성이 주요한 가치로 역할 할 것이다. 이러한 법정 프레젠테이션의 추구 가치와 역할을 토대로, 위에서 선행된 프레젠테이션 도구들의 비교 분석결과를 종합한다면 한국형 법정 프레젠테이션 도구의 비주얼커뮤니케이션 기능 향상을 위해 다음과 같은 요소를 제안할 수 있다.

#### 1. 다양한 형태·매체의 삽입 용이성

앞서 한국의 법정에서 사용되는 프레젠테이션의 유형은 첫째로는 서면으로 설명하기 곤란한 기술적인 내용이나 증거를 효과적으로 현출하기 위한 것, 둘째로는 복잡한 논지의 쟁점을 적절하게 시각화하여 청자가 효과적으로 내용을 이해하도록 돕는 것임을 언급했다. 이와 같은 증거현출 및 시각화를 위해서는 기본적으로 사진 이미지 뿐 아니라 동영상, 음원 파일 등의 다양한 매체를 손쉽게 프레젠테이션 화면에 삽입하고 배치할 수 있는 기능이 있어야한다. 미국의 법정 프레젠테이션 프로그램의 경우 대부분 동영상이나 녹취 파일의 재생과 함께 스크립트가 피고·원고의 입장에 따라 서로 다른 컬러로 표시되어 화면에 동시에 나오는 기능이 제공된다. 우리나라 법정의 경우 영상과 스크립트를 동시에 현출하는 경우는 아직 빈번하지 않지만, 이처럼 다양한 시청각 자료를 삽입하고 재생하는 기능을, 사용하기 쉽고 편리한 인터페이스를 통해 제공한다면 추후 다양하게 전개될 미디어 환경에서 보다 용이하게 증거자료를 현출하고 논지를 시각화할 수 있을 것이라 사료된다.

#### 2. 그래픽 스타일 스펙트럼의 적절한 제한

SmartDraw가 다른 프로그램과 비교했을 때 가지는 가장 큰 특징이자 장점은 그래픽 요소의 제작과 배치 옵션을 다소 제한적으로 제공한다는 점이다. 예를 들어 조직도를 그릴 때, 박스의 그라데이션이나 컬러와 같은 그래픽 스타일들은 제공되는 템플릿에 저장되어 있어서[그림 5][그림 6], 사용자가 일부요소를 변경하더라도 결과적으로 특정 스펙트럼 안에서 결과물이 나오게 된다. 즉 그래픽 요소의 드로잉과 레이아웃에 있어서 선택의 폭을 좁힘으로써 전체 프레젠테이션의 그래픽 스타일의 통일성, 그리고 이를 통한 콘텐츠 전달의 객관성과 단순성을 향상시키는 결과를 가져온다. 상반되는 예를 들자면, Lucid Chart의 경우, 도형과 도형을 연결하는 선의 두께, 곡선, 길이 등을 사용자가 임의대로 결정하게 하였다. 그리고 이는 [그림 7]에서 볼 수 있듯이 사용자의 드로잉 도구 조작능력에 따라 일관적으로 정리되지 않은 화면을 도출할 수 있음을 보여줬다. 이를 토대로, 그래픽 제작 스타일과 레이아웃 양식의 스펙트

럼을 적절히 제한하는 것이 결론적으로는 그래픽비전문가의 부담감을 경감하고 프레젠테이션의 양식을 일관성있게 관리하는 것을 도움을 알 수 있다.

즉, 법정 프레젠테이션의 주작성자가 그래픽비전문가임을 고려한다면, 사용자의 그래픽 숙련도로부터 독립적이며 통일성 있는 프레젠테이션을 도출하기 위해서는 무난하고 단순하게 디자인된 그래픽 스타일, 레이아웃 간격 등을 소프트웨어의 기본 값으로 설정하는 것이 프레젠테이션 도구의 비주얼커뮤니케이션 기능을 강화하기 위한 중요한 요소라 사료된다. 그래픽전문가가 디자인하여 세팅한 그래픽 스타일을 기본적으로 주어지는 스타일 값으로 사용함으로써 프레젠테이션의 시각적 일관성을 지킬 수 있고, 이는 자연스럽게 프레젠테이션 결과물에 대한 간접 사용자의 몰입도와 흥미를 높이는 결과로 이어질 것이다.

### 3. 그래픽 도구의 사용 편의성

논지 전개의 시각화를 위해서는 다양한 추상적 개념 및 구체적인 데이터들을 쉽게 시각화할 수 있는, 직관적인 그래픽 드로잉 및 레이아웃 도구 툴(tool)이 제공되어야 한다. 예를 들어 조직도, 사건발생의 연대기적 순서도, 사건과 쟁점을 장소에 기반하여 나타내는 지도 등이 도형과 도식 등을 사용하여 손쉽게 그려질 수 있어야 한다. 특히, 법정 프레젠테이션의 주작성자가 그래픽비전문가임을 경우를 고려한다면, 그래픽 도구 툴 자체를 용도의 추리를 직관적으로 할 수 있으며, 조작하기 쉽게 만들어 제공함으로써 사용자가 필요한 도형, 그래프, 다이어그램, 아이콘 등과 같은 그래픽 요소를 일관된 스타일과 형식 안에서 어려움 없이 제작하도록 도울 수 있어야 한다. 이 기능이 적절히 작동된다면, SmartDraw와 같이 구상 가능한 최대 경우의 수의 템플릿을 수십 종류의 샘플로 제공, 프로그램 구동에 있어서 불필요한 시간을 소모하게 하는 것에 대한 효율적이고 융통성 있는 대안으로 사용될 수 있을 것이다. 또한 장기적인 관점에서 보았을 때, 개별 사건에 대한 프레젠테이션 작성의 용이성은 해당 사건유형에 대한 잠재적 템플릿 축적으로 이어질 가능성이 높다.

### 4. 시스템적 기능성

지금까지 프레젠테이션의 작성 과정에서의 기능들을 논의했다면, 마지막으로 법정에서의 현출 및 유통과 관련된 기능들을 논의하고자 한다.

우선, 법정 프레젠테이션을 작성, 저장, 그리고 공유하는 과정에서 보안성이 담보되어야한다. 법정 프레젠테이션의 경우, 대부분의 경우 재판관련자들의 민감한 정보를 다루고 있기 때문에, 제작과 현출이 완료되었다고 하더라도 사건의 당사자와 당사자를 대리하는 이가 아닌 이상 접근·열람할 수 없도록 기본적인 보안기능을 가지고 있어야한다.

또한, 한국 법정의 소프트웨어적인 환경을 고려한다면, Window 구동 체제에서의 안정성, Microsoft Power Point, Adobe Acrobat PDF, 한글 프로그램과 같이 다양한 회사에서 제작한 기존 범용 프로그램 및 한글 서체와의 호환성이 담보되어야 한다.

## V. 맺는 말

법정 프레젠테이션의 주요 역할 중 구술자의 주장의 설득력을 강화하는 기능은 주장의 요점을 성공적으로 전달하는 것과 관련되고, 구술되는 쟁점 요지를 청자로 하여금 명료하고 정확하게 이해하도록 돕는 기능은 재판의 신속성·정확성과 관련된다. 이러한 법정 프레젠테이션의 역할과 기능은 서면에 기재된 주장을 법정에서 제시되는 증거와 함께 다양한 수단을 통해 강화하고, 그 설명을 명료하게 하는 것에 있다. 즉 법정 프레젠테이션은 화자와 청자 모두에게 매우 효율적인 '소통'의 수단으로 역할 할 수 있다. 그렇기 때문에 서면중심주의에서 구술심리주의로의 변화의 흐름 가운데 놓여있는 한국의 법정에는 구술주의의 단점을 효과적으로 보완할 수 있는 법정 프레젠테이션의 개념 확립과 비주얼커뮤니케이션 도구를 통한 디자인 개발 및 도입을 적극적으로 고려할 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 한국의 법정 환경을 고려한 법정 프레젠테이션의 개념과 유형, 그리고 그 효율성을 정리하고 이를 토대로 법정 프레젠테이션 도구의 지향점을

제안하였다. 또한 미국과 한국에서 가장 대표적으로 사용되는 법정 프레젠테이션 도구인 Microsoft PowerPoint, Prezi, SmartDraw, Lucid Chart를 법정 프레젠테이션의 특수성을 토대로 비교·분석하였다. 이를 통해 한국의 법정 환경에 최적화된 프레젠테이션 도구가 지녀야 할 요소로서 1) 다양한 형태·매체의 삽입 용이성, 2) 그래픽 스타일 스펙트럼의 적절한 제한, 3) 그래픽 도구의 사용 편의성, 4) 시스템적 기능성 등을 제안하였다. 이러한 요소들은 그래픽비전문가인 주사용자의 숙련도로부터 프레젠테이션 결과물의 질을 독립시킴으로서 프레젠테이션 전체의 심미성과 통일성을 증진시키고, 주장 전개와 자료 제시에 있어서의 용이성, 객관성, 명료성, 통일성, 효율성 등을 강화하기 위해 도출된 것이었다.

본 연구를 통한 이러한 구성요소의 제안이 한국의 법정 환경에 적합한 프레젠테이션 도구를 개발하는 후속 비주얼커뮤니케이션 디자인에 관련된 연구와 실천, 그리고 나아가서는 비주얼커뮤니케이션을 통한 구술주의의 강화와 안정적인 정착으로 이어지기를 기대해본다.

### 참 고 문 헌

[1] 김현석, “국민참여재판의 도입에 따른 공판절차의 변화,” 한국법학원, 저스티스, 제101호, p.114, 2007.  
 [2] 구보라, *멀티미디어 프레젠테이션의 제작 유형에 따른 수용자의 태도에 관한 연구*, 홍익대학교, 광고홍보대학원, p.9, 2008.  
 [3] 노명선, “형사법정에서 프리젠테이션의 유형에 따른 법적 근거와 한계,” *考試界*, 고시계사, 제57권, 제9호, p.138, 2012.  
 [4] 노명선, “형사법정에서 프리젠테이션의 유형에 따른 법적 근거와 한계,” *考試界*, 고시계사, 제57권, 제9호, pp.146-151, 2012.  
 [5] <http://ecfs.scourt.go.kr/ecf/index.jsp>  
 [6] <http://news.donga.com/Society/New/3/03/20110812/39506926/1>  
 [7] [http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2012/08/09/2012080900086.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2012/08/09/2012080900086.html)

08/09/2012080900086.html

[8] [http://www.newsis.com/ar\\_detail/view.html?ar\\_id=NISX20150619\\_0013739494&cID=10201&pID=10200](http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20150619_0013739494&cID=10201&pID=10200)  
 [9] 김홍엽, “민사소송상 구술주의의 적용대양 및 한계에 관한 실무적 고찰,” 한국법학원, 저스티스, 제96호, pp.144-145, 2007.  
 [10] [http://www.imaeil.com/sub\\_news/sub\\_news\\_view.php?news\\_id=44065&yy=2007](http://www.imaeil.com/sub_news/sub_news_view.php?news_id=44065&yy=2007)  
 [11] [https://www.lucidchart.com/pages/landing/smartdraw?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=smart\\_draw\\_phrase\\_othercountries&gclid=CjwKEAajwpPCuBRDris2Y7piU2QsSJA1D1Qv7BzZwcjCHtKNXhdeJMzNsAk6pUPtkr9nPXV1TghyzWQhoCBOHw\\_wcB](https://www.lucidchart.com/pages/landing/smartdraw?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=smart_draw_phrase_othercountries&gclid=CjwKEAajwpPCuBRDris2Y7piU2QsSJA1D1Qv7BzZwcjCHtKNXhdeJMzNsAk6pUPtkr9nPXV1TghyzWQhoCBOHw_wcB)

### 저 자 소 개

백 서 영(Se-Young Baek)

종신회원



- 2010년 2월 : Pratt Institute, Communications Design (M.S.)
- 2014년 2월 : 국립서울대학교 디자인학부 (디자인학 박사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 국립한밭대학교 시각디자인학과 교수

<관심분야> : 비주얼커뮤니케이션, 시지각, 기호학