

# 기호학의 측면에서 본 디지털미디어 기호의 유형 및 응용방법에 관한 연구

A study on the type and applicative methods of digital media sign in view of semiotics

이정임, 최인규, 백진경

인제대학교 대학원 디자인학과

인제대학교 디자인학부

인제대학교 디자인학부

Lee Jeong-lm, Choi. In-Kyu, Paik. Jin-Kyung

Dept. of Design, Graduate School, INJE University

School of Design, INJE University

School of Design, INJE University

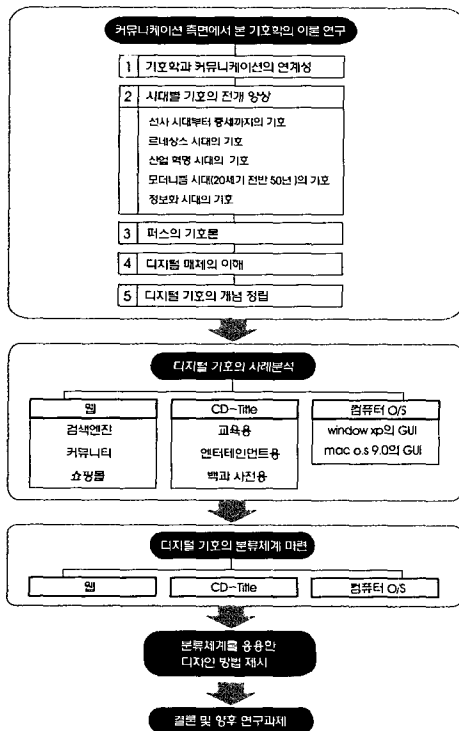
• Key words: Semiotics, Digital media, Sign, Communication

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 필요성 및 목적

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 역사를 다양한 통신매체의 발달에 의해 다스려 온 것으로 기술하면서, 그 매체 각각은 인간의 환경에 근본적인 변화를 가져다 준다고 하였다.<sup>1)</sup> 즉 매체의 중요성이 그만큼 크다는 것을 의미한다. 현재는 과거 어떤 시대보다 능밀한 쌍방향 통신인 디지털 환경에 친숙해져 가고 있다. 따라서 디지털 매체에 대한 이해를 전제로, 커뮤니케이션을 창출하는 기호에 대한 연구가 시급하다고 본다. 즉 디지털 매체상의 기호는 무수히 많고 빠른 속도로 증가하고 있는 반면 논리적이고 과학적인 체계는 미흡한 실정이다. 또 디자인은 단지 자신의 직관에 의존하여 시각기호를 창출하는 경우가 많기 때문에, 효율적인 디자인 문제해결의 방법론 연구로서, 디지털 기호의 유형을 연구하고 그 체계를 마련할 필요성이 있다.

### 1-2. 연구의 방법 및 범위



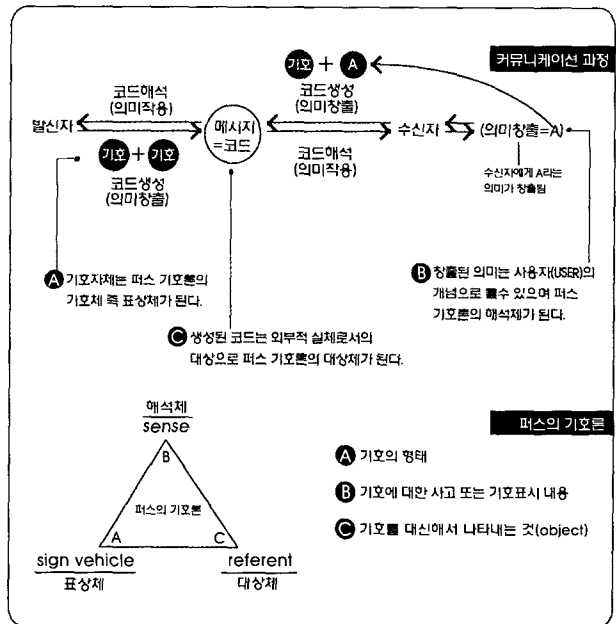
1) 김광명, "21세기의 예술혼-소통과 개방의 미학", 21세기를 향한 예술의 위상(청주대학교 개교 50주년 기념 학술 세미나 자료집, 1997.(6.5), p.5.

## 2. 커뮤니케이션 측면에서 본 기호학의 이론 연구

### 2-1. 기호학과 커뮤니케이션의 연계성

인간은 기호들을 약호(code)화시키고 의미를 가진 상징체(텍스트)로 창조하여 의미작용을 일으킴으로써 의사소통을 한다. 그러나 개개인의 문화적, 사회적, 사상적 관점의 차이와 같은 변수들에 의해 의미작용이 다양하게 일어날 수 있고, 올바른 커뮤니케이션에 도달하지 못하는 경우도 있다.

따라서 발신자(sender)와 사용자(user)간의 의미작용의 문제를 중심으로 상징체의 창조와 의미작용이 어떻게 이루어지는가를 연구할 필요성이 있는데, 이러한 학문이 기호학이다. 즉 기호학이란 기호에 의해 발생하는 커뮤니케이션 현상을 다루는 학문이다. 아래 [그림2]에서 커뮤니케이션 과정과 기호학(피스의 기호론)의 연계성을 알아볼 수 있다.



[그림2] 커뮤니케이션 과정과 기호학(피스의 기호론)의 관계 본 연구자의 관점

### 2-2. 시대별 기호의 전개 양상

본 장에서는 기호의 유형에는 어떠한 것들이 있으며 매체의 발달에 따라 어떤 양상으로 발달되는지, 그 전개를 알아봄으로써 기호에 대한 이해를 하고자 하였다.

시대구분	시각기호의 유형
선사 시대부터 중세까지	
르네상스 시대	
산업 혁명의 시대	
모더니즘 시대(20세기 전반 50년)	
정보화 시대	

·선사 시대부터 모더니즘 시대까지 : 인쇄 매체의 시대  
·모더니즘 시대 이후부터 정보화 시대까지 : 디지털 매체의 시대

[표1] 시대별 구분에 의한 기호의 유형 및 전개양상  
각 시대의 구분은 매체의 발달과도 연관성이 있으며, 매체의 발달에 초점을 두고 기호에 대한 이해를 하고자 한다.

### 2-3. 피스의 기호론

피스(C.S.Peirce, 1839-1914)의 기호학은 디자인의 기호학적 접근에 가장 먼저 적용된 이론으로, 피스는 인간이 인지하는 기호를 지표, 도상, 상징의 3가지 유형으로 구분하여 설명하였다. 이러한 지표, 도상, 상징의 개념은 디자인을 위한 기호의 설명에 유용하며 아래 [그림3] 피스 기호론의 삼분법을 통해서 파악할 수 있다.

	속성기호(aqualsign)	실재기호(sinsign)	규칙기호(legsing)
매개체로서 기호는 :	성질 또는 속성 그 자체 (예 : 금속활판의 견고성, 유흥성, tone)	실질적 존재 (예 : 신문술 찍어낸 활판의 원형圖, type)	전형화된 일반 법칙 (예 : 신문 위에 활자화된 기사, token)
대상체(지시체)와의 관계로 구성되는 기호는 :	① 도상(icon) 이미지 다이어그램 은유 (image) (metaphor) 대상체의 성질(quality)을 공유함 (예 : 사건의 사진, 일러스트, 인용문)	② 지표(index) 대상체와 자연적/존재적인 인과 관계가 있음 (예 : 사건에 대한 인터뷰)	③ 상징(symbol) 대상체와 관습적/규칙적 관계가 있음 (예 : 사건에 대한 논평, 예설)
매식체에 의해 대신 (변형, 진화)되어질 때 기호는 :	개념소(Rheme : 명사, Term) 가능성의 기호 (예 : 판단의 개념, 단서-컨셉트 헤드라인)	표현소(Dicent : 명제, Proposition) 실존적 사실의 기호 (예 : 판단의 주/술부적 진술-서브헤드라인)	논증(Argument) 논증(claim)의 기호 (예 : 판단의 확실성, 개연성에 대한 메타 진술-기사)

- 도상 = 동일성 또는 유사성에 의한 기호
- 지표 = 인접성과 인과관계
- 상징(상징) = 규칙 또는 자의적인 관습에 의한 기호

[그림3] 피스의 기호학의 기호의 삼원구조  
박영원이 '디자인 기호학'에서 제시한 그림의 수정 · 재인용

①도상(icon)	②지표(index)	③상징(symbol)

[표2] 도상, 지표, 상징 기호의 예

### 2-4. 디지털 매체의 이해

디지털 미디어는 0과 1이라는 숫자의 조합으로써 데이터를 전달하는 매체로, 상호작용성(수신자가 적극적으로 의미전달 과정에 개입하여 의미를 전달받기보다는 의미생성의 주체로 존재)의 중요한 특성을 가진다. 여러 면에서 인쇄 매체와는 다른 디지털 매체의 특징을 아래 [표3]으로 정리하였다.

디지털 매체의 특징
① 상호작용성(interactivity)
② 비선형 커뮤니케이션(non-linear communication)
③지구적 커뮤니케이션, 국제화
④멀티미디어(매체의 통합)
⑤하이퍼링크(동시적 연결성)

[표3] 디지털 매체의 특징

### 2-5. 디지털 기호의 개념 정립

본 연구에서의 디지털 기호의 정의는 선행연구에서 밝힌 것을 토대로 한다. 즉 디지털 기호란 각각의 모양과 구조를 그대로 복사, 재현하는 아날로그 방식의 기호와 달리 사물을 잘게 나눠 거기에 이진법의 부호를 입력한 비트로 구성되는 기호를 말한다. 즉 디지털 기호는 모든 정보를 온 오프(on-off)의 이진법에 의해 처리하는 컴퓨터의 정보 처리 방식을 통해 생성되는 기호 체계이다.<sup>2)</sup>

### 3. 결론 및 향후 연구과제

본 연구는 과학적 논리적으로 분석된 디지털 기호의 분류체계의 마련을 위해, 선행연구로서 커뮤니케이션의 측면에서 기호학에 대한 문헌 연구를 진행하였다. 결과적으로 효율적인 커뮤니케이션을 창출하기 위해서는 기호학 측면에서의 연구가 필요함을 입증하였다. 이를 토대로, 디지털 매체의 특성 이해를 기반으로 한 디지털 기호의 유형을 분석해보고 분석한 유형들의 체계를 마련하는 연구를 진행할 것이다.

또한 과학적 논리적으로 분석된 디지털 기호의 분류체계를 디자인 방법론으로 적용하여 그 응용방법에 관해서 연구한다. 이러한 연구는 단일화되는 글로벌 시대에 동일한 커뮤니케이션의 창출, 즉 동시적 의미작용의 창출에 확실한 토대로써 제공될 수 있으리라 본다. 다시 말해 인간의 인지·지각심리, 감정, 정신분석학적 측면을 통합한 연구를 바탕으로 합리적이고 목적에 충실한 효율적인 커뮤니케이션을 창출하는 시각기호의 개발에 중요한 중간 단계가 될 것이다.

### 참고문헌

- 김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 1998
- 박영원, 디자인 기호학, 청주대학교출판부, 2001
- 박정순, 대중매체의 기호학, 나남출판(사회비평사), 1997
- 움베르토 에코, 기호학 이론, 문학과 지성사, 1999
- 이지영, 웹의 융합 기호학적 연구, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2000
- 류시천, 인간-컴퓨터 상호작용 디자인(HCI Design)에서의 시각적 표현 수단에 관한 연구-사용자 그룹 유형과 비주얼 토큰의 상관관계에 대한 실험을 중심으로, 1994

2) 디지털 기호의 정의는 이지영이 제시한 웹의 융합 기호학적 연구에 기반을 두고 있다.