

# 하이퍼텍스트 기법을 이용한 미디어 조사 방법에 관한 기초 연구

## A Preliminary Study on the Method of Media Investigation Using a Hypertext Technique

김종현\*/ Kim, Jong-Hyun

김석태\*\*/ Kim, Suk-Tae

### Abstract

According to developing digital media, the delivery and the collection of information are changing with a variety of ways. Especially, digital, as it is, is easy for its sound, video and letter to be mixed. Therefore, media character, Audio-Visual will appear in total.

Hypertext must be a basic form in the traveling way of media information which includes such digital quality in originality. Taking advantage of digital media trait of hypertext, most users can make a research on a variety of studying method.

On this thesis, a style of made-up hypertext is taking a part of recent digital culture, and I want to present a different method in research, using two hypertext skills, adventurous choice and joint origination

키워드 : 하이퍼텍스트, 미디어 조사 방법, 사용자 참여

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경 및 목적

디지털 미디어의 발전에 따라 매체의 정보 전달이나 수집 또한 다양한 방법으로 그 변화가 일어나고 있다. 손에 잡히는 물질이 아니라 비트의 방식으로 전송되는 새로운 형태의 미디어의 형식이 나타나고 있는 것이다. 디지털 가상공간은 수많은 정보, 즉 비트와 신호로 가득 찬 공간이다. 특히 디지털은 그 매체의 속성상 소리와 영상, 문자가 혼합되기 쉽기 때문에 통합 매체적(Audio-Visual) 성향이 나타난다. 하이퍼텍스트는 이러한 디지털의 속성을 담고 있는 매체 정보 전달의 방법에 있어 기초적 형태이다. 하이퍼텍스트에 의해 비선조적 구조로 정보를 연결하여 종래의 책이 가지고 있었던 선조적 글 읽기의 한계를 넘어서 자유롭게 필요한 정보를 확보할 수 있게 해 준다.

멀티미디어 스토리에 하이퍼텍스트적 요소를 부여함으로써 사람의 관심을 끌어내고 정서적인 경험을 제공할 수 있다. 이러한 하이퍼텍스트의 목적은 스토리에 가치를 심어주고, 멀티미디어 기술을 통해 스토리를 이용하기 쉽게 하려는 데에 있다.

며, 디지털 미디어의해 그 가치를 구현해 낼 수 있다.

하이퍼텍스트의 미디어적 속성을 효과적으로 이용하면 다양한 조사 방법에 관한 연구가 가능하다. 일방적, 선조적(linearity) 페이지텍스트 위주의 조사 방법은 그 다양성이나 표현 방법에 있어 제한적 일 수밖에 없다. 하이퍼텍스트의 미디어적 속성을 이용한 조사 방법은 선형적으로 읽히지 않고 다양한 반응들을 야기하게 하며, 특정의 통로를(강조된 부분들을), 선택하게 함으로써(클릭 하여) 다른 무수한 부분들과 상호 연결 되도록 한다.

<표 1> 하이퍼텍스트 구조의 근대 담론체계 재구성<sup>1)</sup>

근대적 텍스트 구조	하이퍼텍스트 구조
송신자 중심	이용자 중심
선형 흐름	비선형 흐름
맥락	맥락 상실
텍스트의 폐쇄	텍스트 개방
시공간 한계	시공간 파괴와 하이퍼 점프

본 연구는 사용자의 참여로 하여금 하이퍼텍스트 기법을 이용하여 다양한 인터랙티브 서사 방식을 통해 흥미와 관심을 유발하고 참여자를 능동적으로 조사에 참여하게 하는 것에 대한 방법론을 찾기 위한 기초적 연구에 그 목적이 있다.

\* 정회원, 인제대학교 대학원 디자인학과 실내디자인전공 석사과정

\*\* 정회원, 인제대학교 디자인대학 전임강사

1) 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회 - 가상공간에 대한 철학적 탐색, 커뮤니케이션 북스, 1999

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 하이퍼텍스트구조 개념을 적용하여 사용자 참여 조사 방법에 대한 가능성을 검토하고 이를 활용한 스토리 전개에 기초 모델을 제시하고자 하며, 제시된 방법과 모델의 활용은 실험적인 것으로서, 그의 효율성 검증에 대해서는 추후 연구 과제로 남기기로 한다.

연구 방법으로는 최근 디지털 문학의 한 부류로 자리 잡고 있는 하이퍼텍스트 문학의 유형 중 탐색적 하이퍼텍스트(exploratory hypertext)와 구성적 하이퍼텍스트(constructive hypertext)에서 구성적 하이퍼텍스트의 하위분류에 속하는 모험선택 하이퍼텍스트와 공동참여 하이퍼텍스트에 대해 조사 방법의 기술적 접목을 검토하고, 이를 바탕으로 컴퓨터를 활용하여 효과적인 조사 도구의 개발을 위한 프로토타입(prototype)을 제시한다.

## 2. 하이퍼텍스트의 이론적 배경

### 2.1. 하이퍼텍스트의 정의

하이퍼텍스트의 사전적 정의는 인터넷에서 사용되는 HTML(Hyper Text Markup Language, 즉 하이퍼텍스트를 표시하는 언어)로 이루어진 웹 문서 형식을 말한다. 엄밀하게 말하면 컴퓨터 기술과 연관된 개념으로서, 비연속적으로 서로 연결될 수 있는 노드들<sup>2)</sup>로 구성된 전자적 텍스트이다. 노드라는 것은 정보의 구성단위를 뜻하는 것으로서, 이 노드의 내용안의 한 영역을 앵커<sup>3)</sup>라고 하는데, 그것은 강조된(하이라이트된) 부분으로서 마우스로 클릭할 수 있는 부분이며, 앵커와 앵커 사이의 연결을 링크로 이루어진다. 그리고 웹은 링크들에 의해 상호 연결된 일련의 노드들이 된다. 사운드, 그래픽, 동영상 등이 포함됨으로써 하이퍼텍스트는 조사 자료의 다각적인 정리와 수록의 수단만이 아니라, 하이퍼미디어가 되어 입체적이고 역동적인 예술생산의 도구로서의 새로운 가능성으로도 부상하고 있다.

### 2.2. 하이퍼텍스트의 속성

하이퍼텍스트라는 새로운 미디어의 대표적인 속성은 양방향

2)하이퍼텍스트에서 노드(Node)란 스토리를 구성하는 기본적인 단위의 확인을 말한다. 즉 인쇄된 책에 비유하자면 페이지와 같은 것이다. 어떤 화면상의 전환을 가져 올 수 있는 링크를 클릭하기 전 그 화면에 있는 내용 모두가 하나의 노드를 구성한다고 할 수 있다. 정지영, 하이퍼텍스트 구조의 레토릭적 패턴 - 설명형 담론과 서사형 담론의 비교 분석, 연세대학교 대학원 신문방송학과 박사논문, 1998

3)앵커(Anchor) : 마우스 클릭을 통해 특정 노드로부터 다른 노드로 이동할 수 있도록 지정한 노드의 특정 영역을 말한다. 노드 전체가 앵커가 될 수도 있고 단어, 이미지 등 노드의 어떤 부분이나 다 앵커로 만들 수 있다. 단어의 경우 앵커가 아닌 부분과의 구별되도록 밑줄이 그 어지며 색상을 통해 구별되기도 한다.

성, 비선조성, 통합성으로 정리되고 있다. 이전까지 모든 종류의 조사나 방법에 있어서의 방식들이 제시하는 사건 배열이란, 선조성과 비선조성이라는 시간성과, 그것이 논리적(인과적)으로 이해 가능한 것인가 아닌가 하는 서사적 완결성의 문제였다면, 이제는 조사자와 참여자가 상호 교감하며 서사의 진전과 완성을 달리 가져갈 수 있는 방안이 모색되고 있는 것이며, 하이퍼텍스트성의 활용은 사건 전개 과정(플롯<sup>4)</sup> 구조의 다양성과 다중 결말로 참여자를 이끌어간다.

## 2.3. 하이퍼텍스트의 유형

### (1) 탐색적 하이퍼텍스트(exploratory hypertext)

참여자가 무엇을 어떻게 보고 들을 것인가는, 조사자가 정해 놓은 순서나 참여자 자신이 선택한 순서에 따라서 정해진다. 따라서 참여자가 직접 경험하는 텍스트의 모습은 조사자의 의도보다는 참여자 자신의 선택에 의해서 결정되고 참여자는 텍스트 자체가 자신의 선택에 따라서 변하는 것처럼 느끼게 된다. 그렇지만 실제로는 참여자의 활동이 텍스트의 구조를 바꾸거나 텍스트를 근본적으로 재배열하지는 않는다.

### (2) 구성적 하이퍼텍스트(constructive hypertext)

참여자가 자신의 활동으로 텍스트의 기존 구조를 확장하고 변형하여 자신의 쓰임에 맞게 만들어 낼 수 있다. 참여자는 텍스트의 순서를 바꿀 뿐 아니라, 각각의 텍스트의 내용까지도 변화시킨다. 또한 매번의 읽기가 참여자의 흔적을 텍스트에 남기며, 따라서 A라는 사람이 텍스트를 읽은 후에 B라는 사람을 거쳐서 다시 A가 읽게 된다면, A는 B의 흔적을 텍스트에서 발견하게 된다. 구성적 하이퍼텍스트는 그 분류에서 모험선택 하이퍼텍스트와 공동창작 하이퍼텍스트로 구별될 수 있는데, 전자는 각 페이지 끝에서 참여자가 어느 방향으로 나갈 것인지 선택하도록 하는 방식이며, 후자는 참여자가 나름대로 스토리를 삼입할 수 있는 방식이다. (조사자/디자이너의 결정에 따라 참여자가 쓴 것이 스토리에 편입되기도 한다.) 공동창작 하이퍼텍스트의 경우 조사자나 디자이너들이 활용하기 위해서는 다시 디자이너의 직관에서 해석되는 단계가 필요하다. 구성적 하이퍼텍스트는 걸음으로는 참여자가 자유롭게 선택하여 나름대로의 방식으로 이야기를 “만들어가는” 것으로 보일지라도, 사실은 그 모든 선택의 가능성들이 이미 참여자에 의해 만들어진 것이라는 점에서 참여자의 통제 여건은 여전히 남아있게 된다.

## 3. 하이퍼텍스트기법의 조사 방법

### 3.1. 모험선택 하이퍼텍스트의 구성

4)플롯(plot) : 소설, 희곡, 각본 등의 이야기를 형성하는 줄거리 또는 줄거리에 나오는 여러 사건을 하나로 짜는 작업과 그 수법

지문의 내용을 읽을 때 참여자는 머리 속에 등장인물을 던져 놓고 우리의 경험들을 바탕으로 그것을 재조합하면서 이야기를 전개시킨다. 우리는 우리의 인지적 문화적 심리적인 것들을 이야기에 접목시키면서 이야기에 참가한다.

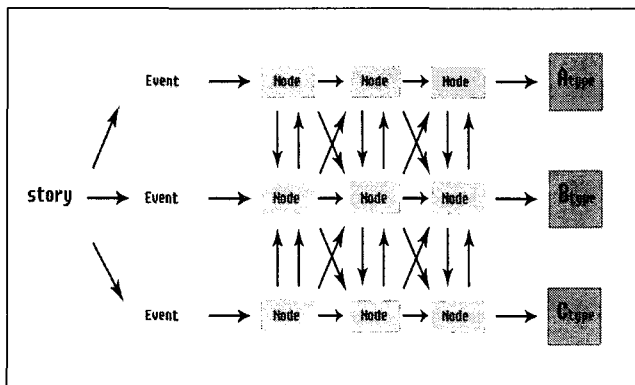
하이퍼텍스트 구조는 링크로 연결하는 노드 수와 위치의 선택에 따라 다양한 형태를 취한다. 가장 단순한 형태는 선형적인 것이다. 노드들이 각기 부모 노드와 자식 노드로 연결될 때 선형적 형태가 나온다. 특히 모든 노드가 각기 하나의 부모 노드와 자식 노드를 가지면 선형식의 고리 구조가 나올 수 있다. 모험선택 하이퍼텍스트는 각각의 노드들이 부모와 자식의 노드를 가짐으로 인해서 참여자가 선형적 구조에 있어서의 선택의 폭을 다양하게 풀어 나가는 방식이다.

문자 텍스트에서 텍스트의 외형상의 구조는 선형성을 벗어날 수 없다. 그러나 텍스트의 내용을 구성하는 요소들은 조사자와 참여자의 머리 속에서 다양한 형태의 구조를 구성할 수 있다. 참여자는 자신이 선택하는 노드의 성격이나 답에 따라 다연결적이고 비선형적인 모험을 선택할 수 있게 되는 것이다.

모험선택 하이퍼텍스트에서 텍스트를 구성하는 조사자는 각 노드마다 둘 이상의 링크를 만들어 여러 방향으로 이야기를 진행될 수 있게 해준다. 즉 여러 개의 스토리를 저장해 두게 되나, 참여자는 링크의 선택을 통해 여러 개의 스토리 중 한 가지를 선택하게 된다. 따라서 모험과 스토리의 두 차원은 저장된 모험과 저장된 스토리로 연결된다.

모험선택 하이퍼텍스트는 어떤 규칙성을 가진 구조를 취한다고 볼 수 있다. 참여자의 모험과 스토리의 선택에 따라 그 이야기나 전개방식이 달라 질 수 있다고는 하나 이 또한 조사자가 만들어 놓은 스토리를 바탕으로 전개되는 것이므로 참여자는 그 스토리의 전개과정을 느끼지 못하고 자연스럽게 새로운 스토리로 인식을 하게 되는 것이다.

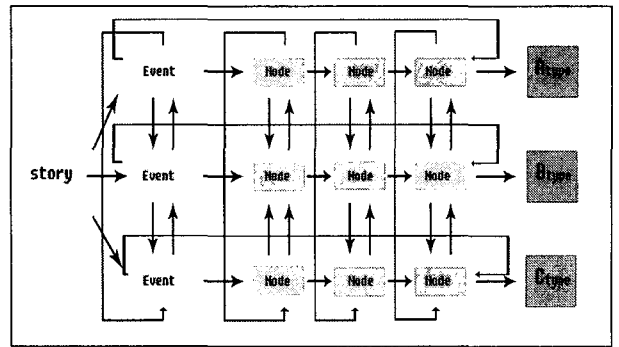
모험선택 하이퍼텍스트 방식에 있어서도 각 노드의 링크 방식에 따라 그 조사 방법이 다양해질 수 있다. 하나의 주된 스토리를 여러 사건의 이벤트를 통해 단순한 순차적 링크를 통해 그 결과를 얻는 방식(그림1 참조)이 있으며, 주된 스토리에서



<그림 1> 모험선택 하이퍼텍스트 구조도(Type1)

여러 사건들의 링크가 하이퍼링크를 통해 다층적 연결을 보여 여러 형태의 스토리로도 전개가 가능하다.

<그림 2>는 계층적 링크의 전개 방식에서 각 노드의 성격에 따라 피드백 과정이 추가된 것으로 참여자의 계층적 선택 과정에 오류나 선택의 반복을 필요로 할 경우 되돌아가는 기능이 추가된 형태라 할 수 있다. 하이퍼텍스트조사 기법을 적용하여 조사할 수 있는 그 대상의 성격에 따라 모험선택 하이퍼텍스트의 두 가지 조사 형태를 조합하여 사용할 수 있다.

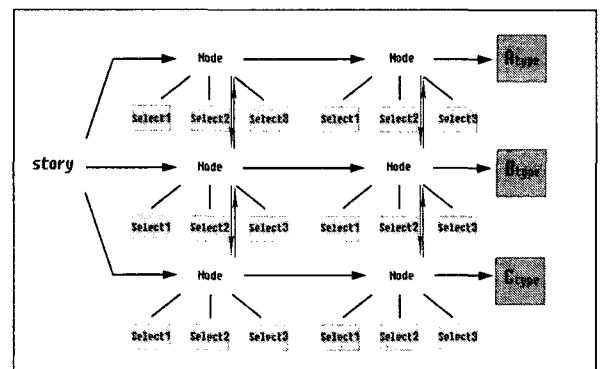


<그림 2> 모험선택 하이퍼텍스트 구조도(Type2)

### 3.2. 공동창작 하이퍼텍스트의 구성

공동창작 하이퍼텍스트의 경우는 모험선택 하이퍼텍스트의 구성방식 보다는 텍스트의 경로가 단순하게 연결된다. 전체적 기본 스토리의 전개는 조사자가 기본적 사항으로 표현을 한다. 하나의 주된 스토리를 통해 각각의 링크로 넘어가는 과정에서 각 링크에는 또 다른 다양한 스토리의 소재를 담고 있는 것이다. 이는 하나의 주된 스토리가 참여자의 스토리 참여로 인해 여러 갈래의 다른 스토리 방식으로 전개가 되는 것을 의미한다. 이 과정에서 참여자는 자신이 선택한 조사 항목에 대해 선택적 스토리를 전개해 나갈 수 있고 그로 인해 참여자는 조사 과정에서 또 다른 흥미와 접근의 관심을 보이게 된다.

전체적 경로에 있어서는 모험선택 하이퍼텍스트보다 단순한 텍스트의 트리 구조를 보인다고 할 수 있으나 전개되어 나가는 과정에서 여러 갈래의 스토리를 연출하게 되는 것이다.



<그림 3> 공동창작 하이퍼텍스트 구조도

기존의 조사 방법인 선조적(linearity) 구조를 탈피하고 다양한

비선조적 구성방식을 통해 참여자가 조사의 질의 및 응답에도 직접적인 관여를 한다는 것에서 그 조사 방법론(그림3 참조)의 또 다른 형태가 나타나게 된다.

조사자가 기본적인 전체의 구성이나 혹은 가장 근원이 되는 소재의 표현만을 담당하게 된다면 나머지 그 방법론적 구성에 있어서는 참여자의 몫이 더 커지게 된다. 공동창작 하이퍼텍스트의 경우는 일반적 스토리의 서사 방식을 완전히 탈피하여 조사자 또한 그 결말이 어떻게 전개 될지에 대해서는 알 수가 없는 상황이 되는 것이다. 이러한 공동창작의 하이퍼텍스트의 경우 조사 방법에 있어 유형적 다양함을 보일 수는 있으나 그 전개방식의 트리구조를 조사자도 파악할 수 없으므로 조사 방법의 전개에 있어서는 다소 무리가 따를 수 있다. 하지만 조사자가 전체적 스토리의 트리 구조에 있어 참여자가 선택할 수 있는 소재를 제한적으로만 보여 준다면 공동창작 하이퍼텍스트의 방식도 적용 가능한 유형이 될 수 있다.

선택 소재의 제한적 방식으로 참여자의 공동창작을 유도하는 과정에서는 그 스토리의 전개 과정에서 참여자가 조사에 임하는 신뢰도를 측정하는 방법의 도입이 가능하다. 선택 소재의 나열에 있어서 앞뒤의 스토리에 적절한 소재의 배치나 나열은 그 다양한 스토리를 제공할 수 있지만 전혀 다른 소재의 나열을 통해 선택된 스토리는 참여자의 신뢰가 떨어져 작위적 선택에 의존한 표현이라고 판단 할 수 있다. 이는 페이퍼 위주의 설문조사 방식에서 많은 문항에 관한 설문조사로 인해 참여자가 설문에 대한 피로로 인해 설문에 충실히 응한 것인가에 대한 신뢰성 검증을 위해 설문 문항의 중간 중간에 앞의 항목에 관한 중복적 질문을 다른 표현 방법으로 기술하여 신뢰성을 검증하는 방법과 유사하다.

### 3.3. 하이퍼텍스트의 조사 활용 방안

첫 번째 예로 하이퍼텍스트 기법을 이용한 아파트 평면의 선호 조사나 소비자의 라이프스타일 조사에 도입할 경우를 예로 들 수 있다. 이는 조사하고자 하는 대상으로 거주지 내에서의 생활 모습을 묘사한 스토리를 통해 그 가족 구성의 라이프스타일을 파악하고 그 이야기 속에서 다양한 하이퍼텍스트의 표현 기법을 도입하여 참여자가 흥미를 느끼고 그 이야기 속으로 몰입되게 하여 조사자가 얻고자 하는 자료의 수집을 가능하게 하는 방법이다.

두 번째로는 주거에 있어서의 페이퍼 중심의 조사 방법이 사용되는 거주 후 평가(POE)에 대한 스토리의 전개가 하이퍼텍스트기법의 조사 방법을 활용한다면 능동적 조사 방법이 전개될 수 있다. 평가하고자 하는 문항의 나열과 질문의 분량으로 인한 흐름의 단절을 일으키는 것이 아니라 평가에 관한 스토리를 만들고 그 스토리 중간에 하이퍼텍스트를 적용하여 일상생활의 속에서 잊혀지거나 생각지 못한 불편한 사항이나 좋은 점들을 스토리가 전개 되어가는 과정에서 자연스럽게 추출해낼 수 있다. 또한 한번의 참여로 조사가 끝나는 것이 아니라 피조

사자는 다음 조사에 있어서 조사자로의 역할 전환도 가능할 수 있다. 조사에 참여한 사람들의 의견을 수렴하여 이야기의 플롯 구조를 재구성 해 볼 수도 있을 것이며, 새로운 이야기의 전개 방식이나 표현 방법을 개발하여 스토리의 커스터마이징(customizing)이 가능해 질 수 있다.

이러한 조사 방법은 얻고자 하는 정보의 속성이나 성격에 따라 그 스토리의 전개 방식을 다양하게 할 수 있다. 조사의 대상에 따라 여러 형태의 영상매체를 접목시켜 조사의 활용 도구로 사용할 수 있을 것이며 인터랙티브 미디어를 하이퍼텍스트 요소요소에 삽입하여 입체적인 조사 도구의 개발이 가능하다.

## 4. 결론

이상, 페이퍼 위주의 조사 방법에서 벗어나 디지털 미디어의 하이퍼텍스트 기법을 이용한 조사 방법의 가능성과 방향에 대해 논의하였다.

조사 방법에 있어서 하이퍼텍스트 기법의 도입은 그 다양한 참여와 조사의 방법에 있다고 할 것이다. 선조적 텍스트가 주류를 이루는 조사 방법은 그 표현에 있어서 제약이 크므로 다양한 조사 방법의 표현이 어려우나, 상대적으로 하이퍼텍스트 기법의 도입과 적용은 피조사자의 적극적 조사 참여를 유도하고 흥미 있는 조사와 자료의 수집이라는 측면에서 그 활용 방안의 가능성이 높다. 현재의 조사 방법은 피조사자의 성실성과 적극적 참여의 활성화를 유도하기가 힘들고 그 자료의 수집 방법 또한 시·공간의 제약이 많다.

본 연구에서 제안한 조사 방법의 활용을 웹과 접목 시킬 경우 시·공간의 제약을 극복하고 적극적 조사 참여와 실시간 자료의 수집에 있어 더욱 유효한 해법을 제시할 수 있을 것이다. 피조사자의 능동적 조사 참여와 그들의 요구를 받아들이기 위해서는 조사 방법의 다양한 유형 제시와 수집하고자 하는 정보의 신뢰성을 높이기 위한 방안이 연계 과제로 남을 것이며, 향후 이 부분의 연구가 중점적으로 이루어 질 것이다.

## 참고문헌

1. 김종희·최혜실, 사이버 문학의 이해, 집문당, pp.85-106, 2001
2. 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회 - 가상공간에 대한 철학적 탐색, 커뮤니케이션 북스, 1999
3. 변재형, 중강현실을 활용한 사용자참여 디자인 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 36호, pp.136-142, 2003.2
4. 이선이, 사이버 문학론, 월인, pp.79-126, 2001
5. 오성진, 하이퍼텍스트 구조를 적용한 디지털 공간 만들기 관련 연구, 국민대 석사논문, pp.10-22, 2002
6. 자넷 머레이, 사이버 서사의 미래 "인터랙티브 스토리텔링", 안그래픽스, 2001
7. 정지영, 하이퍼텍스트 구조의 레토릭적 패턴 - 설명형 담론과 서사형 담론의 비교 분석, 연세대 박사논문, 1998
8. 최혜실, 모든 견고한 것들은 하이퍼텍스트 속으로 사라진다, 생각의 나무, pp.197-201, 2000
9. 황성운, 스토리텔링에 의한 디지털 공간 구성방법에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집, 제22권 제2호, pp.847-850, 2002.10