

효과적 icon 개발을 위한 GUI 연구 - 시각적 메타포를 중심으로

A study of GUI for effective icon development - focused on visual metaphor

이선종

창원대학교 대학원 산업디자인학과

한세준

창원대학교 대학원 산업디자인학과

Sun-jong Lee

Dept. of Industrial Design, Graduate school of CNU

Se-jun Han

Dept. of Industrial Design, Graduate school of CNU

• Key words: GUI, Icon, Metaphor

1. 서론

1-1 연구 목적 및 필요성

컴퓨터의 발달과 함께 다양한 인터페이스가 나타나고 있다. 정보전달이라는 1차적 목적은 컴퓨터를 매개로 하여 인터넷이란 무한한 장에서 이루어진다.

과거 문자를 기반으로 한 사용자 인터페이스(Text-Command User Interface)는 이제 그래픽 사용자 인터페이스(Graphic User Interface)로 자연스럽게 변화되었다. 이러한 변화는 컴퓨터란 분야에 국한되지 않고 다른 가전기기(Appliances)는 물론 모바일(mobile)분야 등 다양한 영역으로 확대되고 있다.

그러나 인터랙티브라는 또 다른 관점에서, GUI의 한 부분으로서의 아이콘이 갖는 의미인 정보의 이해와 수용의 문제가 사용자의 경험(user experiences)에 기인한 것이라고 볼 때, 개개인마다의 편차(individual user differences)를 모두 충족시키기 힘들다는 문제에 당착한다.

1-2 연구 방법 및 범위

본 연구에서는 사용자 중심 디자인(user centered design)을 위해 icon을 보다 구체적이고 약속화 할 수 있는 방법에 시각적 메타포의 접근을 이용, 사용자의 유용성(usability)을 향상시키고 정보전달이라는 목적을 극대화하여 효과적인 icon개발을 할 수 있는 방법을 제시해 보고자 한다.

2. GUI의 은유적 표현

2-1 메타포의 개념

일반적으로 메타포란 언어적으로 은유나 비유 또는 상징을 말한다. 또한 웹 디자인에서는 전체적인 분위기 또는 표현하고자 하는 대상을 나타낸 주된 이미지를 의미한다. 이것은 보는 사람으로 하여금 시각적으로 느끼게 되는 지각의 수용과 그것에 대한 사고라는 부분을 내포한다. 따라서 언어적인 표현보다는 더 광의의 감각적인 부분을 포함한다.

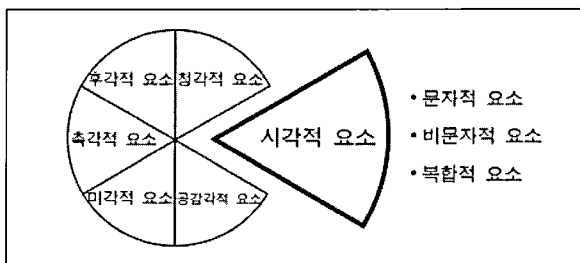


그림1. [메타포의 지각 영역]

메타포는 여러 가지 인간의 지각 능력을 통한 전달 기능을 극대화 할 수 있는 방법들 중 하나다. 이러한 성격을 갖는 것은 메타포가 직설적이지 않고 보는 이로 하여금 보다 편하고 거부감이 없는 자연스러운 매개체를 통하여 의미를 연상시키기 때문이라고 볼 수 있다.

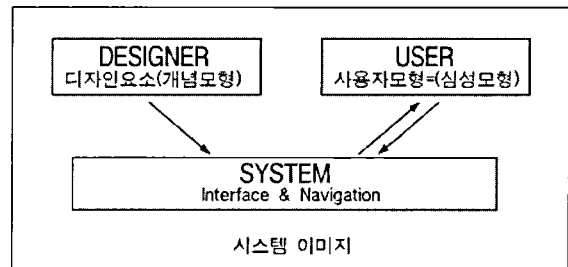


그림2. [Norman(1988)의 심성모형에서 차용]

따라서 메타포는 개인적인 차이가 있을 수 있지만 일반적인 사용자가 약속화 또는 기호화 되어 있지 않은 대상을 별도의 학습이나 사고가 필요 없이 무의식적으로 인식하게 만드는 유용한 기법이다.

2-2 GUI와 메타포

인터페이스의 중요성이 대두되는 것은 유용성(usability)의 측면이 가장 큰 이유로 들 수 있다. 정보전달이라는 근원의 문제를 위해 쉽게 이해할 수 있고 그로 인해 빠르고 정확한 정보 전달(communication)을 유도해 내야 한다.

과거의 사용자 환경에 비해 시각적, 청각적인 요소들이 상당히 발전하게 되었으며 그 형태 또한 문자를 기반으로 한 텍스트의 형태, 이미지와 그래픽요소, 여러 종류의 사운드 등의 기본적 형태에서 동영상과 VR 등 다양하고 복합적인 모습으로 변화하고 있다.

그러나 이러한 그래픽 사용자 인터페이스(Graphic User Interface, 이하 GUI)는 통설로 일반인들이 쉽게 이해할 수 있는 영역, 아니면 세계적 또는 국지적으로 약속화된 기호나 문자를 통한 시각물이 아닐 경우 사용자의 개인적인 경험의 유무, 인식의 정도에 따라 다르게 전달되어 질 수 있다는 문제가 발생 할 가능성이 높다. 또한 단순히 설명적 요소만이 아니라 조작법의 정보를 설명할 수 있어야 한다.

따라서 GUI 디자인에서 메타포의 비주알화는 이러한 요건들을 모두 충족시켜야 한다. 이들 내용은 GUI의 전체구조를 이해하고 전개 및 진행 방법에 대한 충분한 검토 후에 이루어진다.

3. icon과 메타포

3-1 icon의 유형별 메타포 비교

아이콘은 시스템에 있어서의 각 구성에 대한 시각적인 기호와 그 과정을 나타내는 그래픽적인 심볼로 볼 수 있으며 심볼화 된 시각물은 보다 친숙한 느낌을 유도하기 위해서 의례적으로 메타포란 코드를 사용하게 된다.

메타포를 이용해서 사용자가 보다 쉽게 그 기능과 용도를 알아 낼 수 있으며 또한 그 기능에 대한 유추를 빠르게 끌어낼 수 있게 돕는 역할을 하게 된다.

이러한 아이콘에는 다양한 형태가 존재한다. 그래픽의 표현이라는 한계 안에서 일반적으로 아이콘은 문자, 비문자적 요소 등 간략하게 표현된 이미지와 또는 두 가지 이상의 혼합형태로 표현하게 된다. 급진적인 하드웨어의 발전이 있었지만 아이콘은 보통 32×32 pixel같이 제한적인 픽셀 단위의 범위에서 만들어 진다. 따라서 상당부분이 축약되고 간소해진다.

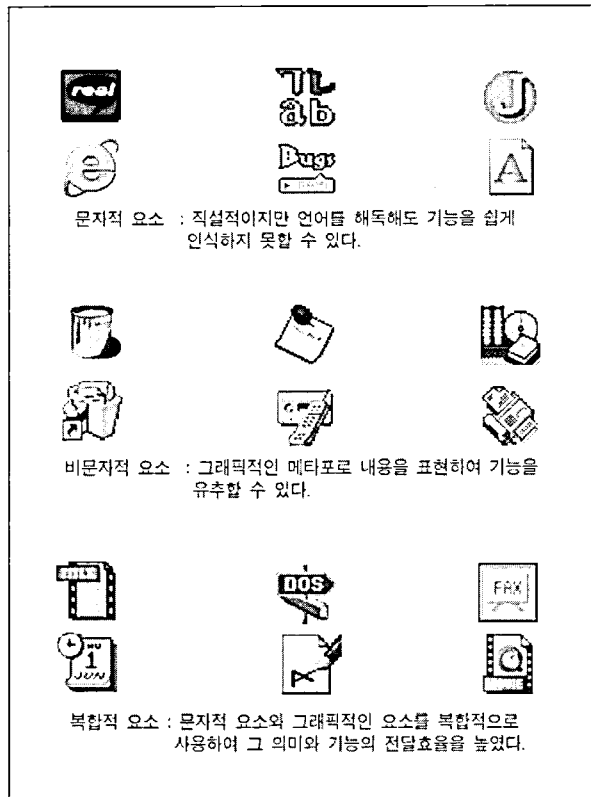


그림 3. [icon의 유형별 적용 사례]

3-2 효과적 메타포의 적용 방법

시스템에서만뿐만 아니라 웹에서의 아이콘의 중요성은 상당히 크다. 디스플레이의 구현 방식이 시각적인 표현이라는 단순한 이유만 아니라 디스플레이를 통해 정보를 받아들이고 사용자가 선택적으로 객체를 결정하고 과정을 진행한다는 점에서 아이콘은 네비게이션(navigation)에서의 GUI의 기능과 함께 상당히 중요한 비중을 차지한다.

보다 효과적인 아이콘을 구현하기 위해서는 우선 이미 널리 약속되고 사용하고 있는 일반적인 기호뿐 아니라 그 기호를 바탕으로 쉽게 연상할 수 있는 메타포 요소들의 비중이 크다.

그림의 이해도(%)	6.1	100	81.8	100
기능의 이해도(%)	6.1	87.9	49.5	66.7

그림 4. [GUI 디자인 가이드(2002)에서 차용]

이런 메타포적 요소들은 직·간접적으로 아이콘에 적용해 볼 수 있는데 가능한 한 많은 사용자의 공통된 경험에 접근하여 볼 필요가 있다. 서로 다른 개인차를 보이는 경험의 정도는 각기 다른 상호작용(interactive)의 결론을 내고 만든다. 이것은 인식이라는 지각능력이 경험을 통한 다양한 지식을 기반으로 하기 때문에 일어나는 결과로 생각할 수 있다.

따라서 효과적으로 의미를 전달하기 위해서는 되도록 직설적인 표현이 유리할 수 있으나 사용자에게 보다 친숙하고 거부감이 없이 자연스럽게 접근하는 방법이 필요하다.

4. 결론

개개인의 경험의 차이를 보이는 많은 수의 사용자를 동시에 만족시킬 수는 없다. 하지만 사용자가 공통으로 갖고 있는 보편적 가치 기준과 통용되는 기호를 응용한 디자인을 할 수가 있다. 그러나 이것보다 우선적으로 다루야 할 문제는 사용자가 보다 편한 환경에서 쉽게 접할 수 있는 GUI일 것이다.

이것은 곧 사용자 중심의 디자인(user-centered design)을 의미하고 또 사용자의 유용성(usability)을 극대화하는 방법으로 생각할 수 있다.

지각이라는 관점에서 볼 때 시각적 요소가 갖는 중요성은 다른 감각에 비해 우선한다. 일차적으로 다른 감각기관을 통하여 인식되더라도 사용자는 시각이라는 감각기관을 통해 확인한다. 따라서 사용자가 단순히 이해하고 사고하여 얻어내는 직관적인 과정이 아니라 시각 메타포로 인하여 감성적인 부분을 자극 받았을 때 더 효율적으로 전달될 수 있다고 본다.

이런 감성적 코드는 시각 메타포를 이성적 코드에 비해 느린 적용성을 보이기도 하지만 보다 자연스러운 사용자의 반응을 유도하고 학습된 능력에 비해 우선적으로 수용하게 만든다.

본 연구의 결과, 향후 아이콘과 GUI에 있어 다양한 측면에서의 지속적인 연구를 통해 효과적인 메타포의 적용방법과 감성적 영역의 중요성을 체계적으로 정리해야 할 필요성이 있다고 사료된다.

참고문헌

- The Usability Engineering Lifecycle : Deborah J. Mayhew, 1999
- 일본인간공학회 스크린디자인연구회, 이진호·이남식 공역, GUI 디자인 가이드, 안그래픽스, 2002
- Jef Raskin, The Humane Interface(Addison-Wesley, 2000)
- <http://humane.sourceforge.net>