

경험디자인을 기반으로 한 모바일콘텐츠 인터랙션 디자인연구

A Study on the Mobile-content Interaction Design in Experience Design

정수경, 이현주, 홍정표
전북대학교 산업디자인학과

Jeong Su-Kyoung, Lee Hyun-ju, Hong Jung-Pyo
Dept. of Industrial Design, Chonbuk National Uni

• Key words: Experience, Interaction Design, Mobile-content

1. 연구배경 및 목적

현재 모바일 콘텐츠 시장이 일반 오프라인상의 콘텐츠시장이나 유선 온라인 시장보다 주목을 받는 이유는 사용자가 자유롭게 언제 어디서나 콘텐츠를 이용할 수 있는 장점 때문이다. 또한 인터넷, 휴대전화 등의 보급으로 인해 다양한 커뮤니케이션 채널과 정보가 중심이 되는 라이프스타일인 P세대의 등장은 모바일 콘텐츠 시장의 전망을 더욱 밝게 하고 있다.

우리가 현재 이용하고 있는 모바일콘텐츠의 대다수가 온라인 인터넷 콘텐츠를 모방하여 개발되는 것을 미루어 볼 때 인터넷 사용자들의 경험요소는 모바일콘텐츠에도 큰 영향을 미치고 있다.

콘텐츠사용에 있어서 중심이 되는 인터페이스 디자인은 사용자가 내용을 자연스럽게 이해하며 응집력 있는 경험을 창조하기 위한 인터랙션 디자인이며, 화면에서 보여지는 레이아웃과 네비게이션은 사용자로 하여금 그 기능 이상의 것을 움직이게 하고 있다.

본 연구는 사용자의 경험을 기반으로 하여 새로운 모바일 콘텐츠의 인터랙션 디자인을 제시하고자 한다.

2. 연구방법 및 범위

본 연구에서는 첫 번째로 경험의 이론적 고찰을 통해 경험디자인의 의미를 확립하고 두 번째, 유무선 콘텐츠의 주요시장인 P세대의 분석으로 사용자 욕구를 파악하고, 세번째로 P세대가 가장 선호하는 콘텐츠인 온라인 메신저인 MSN과 모바일 메신저인 NATE ON의 단계별로 분석하여 MSN이 NATE ON에 영향을 준 경험기반요소를 추출한다. 마지막으로 사용자욕구와 추출된 경험 요소를 결합한 새로운 모바일 콘텐츠 인터랙션 디자인을 제시한다.

3. 이론적 고찰

3-1 경험디자인

경험의 사전적 정의는 '인간이 감각이나 내성을 통하여 얻는 것 및 그것을 획득하는 과정'¹), 혹은 '객관적 대상에 대한 감각 내지 지각 작용에 의하여 깨닫게 되는 내용'²)이라고 정의한다. 이러한 정의는 철학분야에서 논의하는 경험의 정의와 유사한 개념으로 '어떤 자극에 대한 반응으로써 감각기관에

의해 수용되고 사고과정을 거쳐 유발되는 것'을 경험이라고 할 수 있다.

경험의 개념을 파악하는 중요한 기준으로는 과정적 측면과 결과적 측면이 동시에 포함되어 있음을 이해해야한다. 가정적 측면에서의 경험은 '경험활동'을 뜻하고 결과적 측면에서의 경험은 경험과정을 통해서 얻게 되는 의식 내재화된 '경험된 내용'을 의미한다.

경험과 디자인은 '경험 안에서, 경험에 의해서, 경험을 위해서 이루어지는 발전' 이라고 했을 때, 첫째의 경험은 디자인의 범위를 말하는 것으로써 과정과 결과, 모두를 의미하는 것이고, 둘째의 경험은 디자인 방법을 말하는 것으로써 과정을 의미하는 것이고, 셋째의 경험은 디자인의 목적을 말하는 것으로써 결과, 혹은 경험된 내용을 의미하는 것이라고 볼 수 있다.

3-2 사용자분석 : P세대

3-2-1 정의 및 등장배경

요즘 세대(17~39세에 사회변화를 일으키는 성향이 높은 사람들)의 다양한 특징을 담아 P세대- 참여세대(Participation), 열정세대(Passion), 잠재적 파워세대(Potential Power), 패러다임을 변화시키는 세대(Paradigm Shift)- 라고 한다.

P세대가 새롭게 등장할 수밖에 없었던 배경은 '자유화', '유목성', '정보화', '부유함'을 들 수 있다.

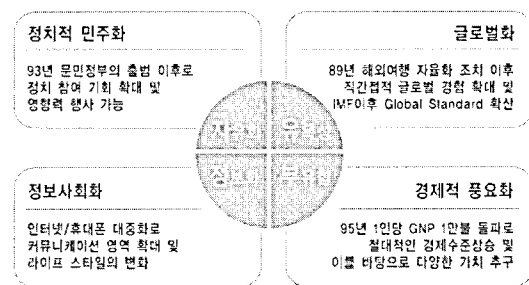


그림1. P세대의 등장배경

3-2-2 P세대와 인터넷 : 이들에게 인터넷은 '즐거움', '정보', '대화'

P세대의 90%는 인터넷을 사용하고, 이중 80%는 "하루라도 인터넷 없이는 살 수 없다"고 할 정도로 이들에게 인터넷의 의미는 "즐거움을 찾고, 정보를 나누며, 사람들과 대화"를 한다는 측면이 두드러지게 나타났다. 이런 성향에 따라 43%가 온라인 커뮤니티에 가입하고 있고, 평균 2.39개의 커뮤니티에서 온라인과 오프라인을 넘나들며 동시에 활동을 하는 것으로 나타났다.

1) 두산세계백과 EnCyber
2) 뉴에이스 국어사전

3-2-2 P세대의 핵심특성

Key Word	의미
Challenge (도전)	권위주의와 고정관념을 거부하고 새로움과 변화를 추구하는 도전적 성향
Human Network (관계)	자신이 가지고 있는 정보를 공유, 전파하는 데서 즐거움을 느끼고, 같은 의식과 취미를 가지고 있는 집단끼리 뭉치기를 좋아하며, 인간관계를 중시
Individualism (개인)	자신의 의견을 솔직하게 표현하며, 사회발전을 위해서는 다양한 의견이 존재해야 한다고 믿는 등 개성과 다양성을 존중
Experience (경험)	한 분야의 전문가가 보다는 다양한 분야를 경험하고 싶어 하고, 물건을 살 때도 본인이 직접 확인한 후 구매하는 등 직접적인 경험과 체험을 중시
Fun/Feel (감성)	무슨 일이든지 재미와 즐거움을 추구하고 행동 자체에 엔터테인먼트적 요소가미

4. 연구프로세스

4-1 'MSN'과 'NATE ON' 단계별 인터페이스 분석

단계	기능	비교
1	로그인 (사용자인증)	인증 절차 화면 및 입력창 배열 화면에 있어 큰 차이가 없다.
2	메인메뉴	MSN은 확장 가능한 디스플레이 창으로 전체 메뉴로의 접근이 용이하지만 NATE ON은 횡 스크롤 방식으로 메뉴접근에 어려움이 있다.
3	친구추가	친구 검색 기능 및 팝업창 처리방법 동일
4	대화하기	MSN의 누적식 배열에 비해 NATE ON은 디스플레이창의 제한으로 선입 선출식 배열방식을 사용하고 있다.
5	환경설정	양쪽 모두 사용자들에게 친숙한 체크박스기능으로 직관적 의미전달

4-2 감성메신저 디자인

4-2-1 콘텐츠 개요

감성메신저는 P세대의 핵심특성 중 'Human Network'과 'Fun/Feel'을 중심으로 채팅위주의 메신저에서 벗어나 이용자들이 서로의 감성을 이해하는 커뮤니케이션 형성에 중점을 두어 시나리오를 기획하였다. 인터페이스구성은 MSN과 NATE ON의 비교분석결과에 따라 사용자의 경험에 더 친숙한 인터페이스로 디자인 되었다.

4-2-2 인터페이스 디자인 예시

메뉴화면	친구목록	환경설정
처음 접속시 사용자 인증으로 두 번째 접속부터는 자동 로그인	사용자 경험적 편의를 위한 증배열	자신의 감정상태를 입력하여 자신과 맞는 대화상대 찾기
대화하기		
사용자 감성에 맞는 친구 찾기		
같은 감정의 사용자들 간의 커뮤니케이션 유도		

5. 결론 및 향후연구

경험디자인이란 우리가 단순히 보고 듣는 것 이상을 감지하는 '인식'을 말한다. 본 연구에서는 이러한 사용자 경험을 바탕으로 한 모바일 인터랙션 디자인을 제안함으로써 모바일 콘텐츠 디자인의 방법론을 제시하고자 한다.

향후연구 과제로는 실제서비스를 통하여 참여자가 누구인지, 그들의 욕구, 욕망, 목적, 경험, 요구사항이 무엇인지 이해하여 더욱 발전된 형태의 디자인이 제시되어야 할 것이다.

참고문헌

- 윤세균, 김태균, 경험디자인에 있어 경험의 성립과 인터랙션, 한국기술교육대학교
- 승미경, P세대 등장에 따른 마케팅 대응전략, WEB TREND, 2003.08
- <http://messenger.msn.co.kr>
- <http://nateon.nate.com>