

문화의 정황 의존성에 따른 모바일 폰 인터페이스 변화에 관한 기초 연구

연구 가설 및 접근 방법을 중심으로

A Study of the Relation between Context-dependency of Culture and Mobile Phone Interface

김지혜

한국과학기술원 산업디자인학과

Kim, Ji-Hye

Dept. of Industrial Design, KAIST

이건표

한국과학기술원 산업디자인학과

Lee, Kun-Pyo

Dept. of Industrial Design, KAIST

• Key words: Mobile Usability, Culture, Context-dependency, Cultural User Interface

1. 서 론

오늘날 모바일 제품들로 인해 우리들의 생활환경은 급속하게 변하고 있다. 모바일 제품을 대표하는 모바일 폰은 이미 일상 생활 속에 깊이 침투되어 있으며 세계적으로 이동 전화 가입자 수 및 이동 통신 분야 투자액이 점점 늘어나고 있다. 이와 같은 급속한 모바일 폰의 보급은 모바일 시장을 세계적으로 확대시켰으며 그에 따라 모바일 폰이 전 세계의 타 문화권에 유통되고 있다. 이는 다른 제품들과 마찬가지로 모바일 폰 인터페이스가 문화와의 연관성을 지니고 있으며 각 문화 환경에 적합한 제품 인터페이스가 필요하다는 것을 말해준다. 그러나 기존의 연구들은 문화와 제품 인터페이스의 관계에 대한 가능성을 제시하는 것에 그치고 있으며 모바일 폰 인터페이스에 대한 문화적 접근에 대한 연구는 많이 이루어져 있지 않다. 따라서 본 연구는 문화적 사용자-인터페이스 연구의 일환으로 문화의 정황 의존성과 모바일 폰 인터페이스와의 연관성을 밝히기 위한 연구 가설 및 접근 방법을 제시하는데 그 목적이 있다. 심층적으로 모바일 폰 인터페이스에 접목이 가능한 문화요소들을 조사하고, 현재 동양과 서양 문화권에서 사용하는 모바일 인터페이스의 특성 및 각 문화 환경에서 모바일 인터페이스 속성을 결정짓는 문화 변수를 규명하여, 문화적 차이가 모바일 폰의 인터페이스와 서로 어떠한 연관관계를 맺고 있는 지 알아내고자 한다.

2. 문화이론의 이해

2.1 문화의 개념

문화의 개념은 시대적, 지역적, 사회적 전통에 따라 다르게 사용되어 왔고 오늘날에도 여전히 그러하다. 현재 문화가 가지는 다양한 의미들의 범주들을 요약해 보면¹⁾ ①인간적 완성의 이념과 관련한 정신의 일반적 상태 ②사회 전체에서의 지적, 도덕적 발전의 일반적 형태 ③한 사회의 물질적, 정신적인 전 삶의 양식 ④창조적 작업의 구현체 ⑤대중문화가 있다. 그러나 일반적으로 문화를 연구하는 사회과학적-인류학적 의미에서 문화란 고전적 문화의 의미가 아닌 확장된 개념으로 '인간의 모든 활동의 산물이나 양식'으로 보다 폭 넓은 삶의 방식을 의미하게 된다.

따라서 본 연구에서는 이러한 일반적인 개념을 바탕으로, '인

간의 모든 활동의 산물을 포함하는 삶의 양식으로서의 문화'로 문화를 정의하고자 한다.

2.2. 문화 구조와 문화 변수

문화는 현상과 관념적 가치를 포함하는 개념으로 현상적 삶과 관념적 의미나 가치는 서로 영향을 주는 불가분의 관계에 있다. 즉 문화의 연구라는 것은 삶의 현상을 관찰하여 관념적 가치를 발견해 내는 것이라고 할 수 있으며 많은 학자들은 그러한 문화를 계층 구조로 이해하기 시작하였다. 현재에 이르기 까지 문화구조(Culture Model)는 두 가지, 더 발전되어 세 가지의 계층 구조로 구분되고 있으며 대표적인 예로 빙산 모형, 피라미드 모형 등이 있으며 그런 구조 모형을 바탕으로 서로 다른 문화권의 속성을 정의하고 구분하기 위하여 문화변수(Culture Variable)들이 제시되어 왔다. 문화 계층을 형성하는 관점에 따라 각 문화구조가 제시하는 문화 변수들이 달라진다. 그 중에서도 문화의 멘탈 프로그래밍을 형성하는 인간의 사고, 감정, 행동의 패턴을 결정짓는 데 초점을 맞춘 홀스테드(Geert Hofstede)의 문화 모형이 제시하는 문화변수들은 권력의 거리, 집단주의 대 개인주의, 여성성 대 남성성, 불확실성 회피정도, 장기지향성 대 단기지향성을 포함한다. 그가 이러한 척도들을 바탕으로 53개국을 대상으로 실험을 한 결과에 따르면 각 척도 지수들은 동서양 문화권에 차이에 따라 분명히 대조된다. 동양은 권력의 거리가 커서 권위적이고 수직적인 조직체계를 가지며 집단의 이익이 우선시 되는 집단주의 집단의 성격을 띤다. 또한 인간관계를 증시하는 여성성이 강하며 보수적이고 원리에 치중하는 불확실성 회피 문화의 성격을 보인다. 이에 반해 서양은 그 반대의 성향을 보인다.

2.3. 문화적 정황 의존성

집단주의 대 개인주의의 개념을 에드워드 홀(Edward Hall)의 '맥락(Context)'이라는 개념으로 설명할 수 있다. 저맥락 사회인 서양에서는 사람을 맥락에서 떼어내어서 이야기 하는 것이 가능하므로 개인은 맥락에 속박되지 않은 독립적이고 자유로운 존재이다. 그러나 고맥락 사회인 동양은 인간이란 서로 긴밀하게 연결되어 있는 유동적인 존재로서 주변 맥락의 영향을 크게 받는다. 마찬가지로 사물을 지각할 때 소위 '맥락-의존적(Context-dependent)'인 사고를 하는 동양인은 보다 넓게 종합적으로 보는 시각, 어떤 사건이든지 수없이 많은 요인들과 복

1) 원승룡, 김종현, *문화이론과 문화읽기*, 서광사, p.27, 2001

잡하게 얽혀 있는 것으로 여기며 ‘맥락-독립적 (Context-independent)’인 서양인은 개별 사물을 전체 맥락에서 독립적으로 떼어내어 분석하고 사물을 통제하는 공통 규칙을 발견할 수 있다고 믿는다. 즉 맥락에 대한 의존성(정황 의존성)은 동서양 문화권을 구분 짓는 중요한 요소이며 동서양인의 사물을 보는 견지의 차이에 영향을 준다.

3. 정황 의존성 정도와 모바일 폰 인터페이스

문화의 정황 의존성 정도에 의해서 구분 가능한 동양과 서양의 문화 형태 차이에 대한 결과 사례들은 지극히 개별적인 것이다. 그러나 그 개념적인 측면으로 볼 때에, 모바일 폰은 사용자의 문화적인 측면을 반영하고 있으므로 정황 의존성 개념에 의해 구분 가능할 것으로 보인다. 이는 다시 말하면 문화의 정황 의존성 정도와 모바일 폰 인터페이스간의 관계가 있을 것이라는 가설이다.

국내 모바일 폰 인터페이스 사용성 연구 사례를 참고로 하여 문화적 정황 의존성과 모바일 폰 인터페이스 중에서도 소프트웨어적 인터페이스의 변화에 있어서 가능한 가설들을 디자인 하였다. 정황 의존성이 높은 문화권의 모바일 폰 인터페이스에 대해 다음과 같은 가설들을 제안할 수 있다.

- 가설 1. 메뉴 선택시 선택된 메뉴가 하이라이트 되는 것을 선호하는 경향을 보인다. 선택된 메뉴로 인해 나머지 메뉴들이 가려지거나 숨어버리는 것을 자연스럽게 여기지 않는다.
- 가설 2. 한 화면에 가능한 모든 메뉴가 보이는 것을 선호한다.
- 가설 3. 그래픽적인 요소뿐만 아니라 피드백이나 도움글을 장황하고 빈번하게 사용하는 경향이 있다.
- 가설 4. 컨텍스트 메뉴²⁾가 많다.
- 가설 5. 현재의 정보나 진행사항을 알려주기 위해 팝업(혹은 롤업)박스³⁾가 빈번히 사용된다.
- 가설 6. 개인화 기능이 약하다. 꼭 필요한 것이 아니면 인증 절차나 로그인을 할 필요가 없도록 설계된다.
- 가설 7. 인맥이나 커뮤니티 관련 메뉴나 기능이 많다(온라인 서비스의 경우 친구찾기, 채팅, 게시판 등의 컨텐츠가 활성화 되어 있다.)

3. 가설 검증을 위한 방법론

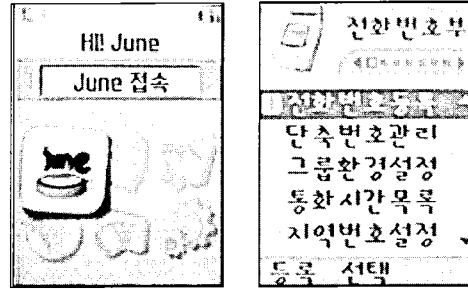
위에서 언급한 가설들을 검증하기 위해서는 가상의 모바일 폰 소프트웨어를 구축하고 이를 바탕으로 비교 실험을 실시하여 결과를 도출시키는 방법을 사용한다. 실험 방법은, 설문 조사를 바탕으로 기본 데이터를 추출하고, 가설에 관련된 실험 모델에 대한 원격 사용자 테스트 방법을 실시하는 방법으로 구성된다.

1. 동서양 문화권을 대표할 수 있는 국가를 선택한 다음 인구 통계학자료를 바탕으로 각각의 표본집단을 선정한다.
2. 가설을 바탕으로 가설의 진위여부를 결정할 수 있는 요소

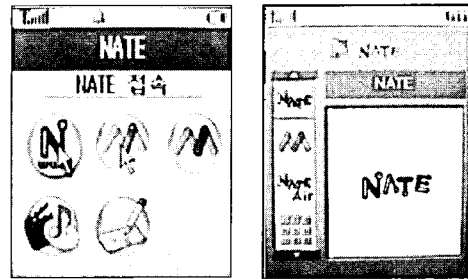
2) 어떤 조작 상황에서 수행할 수 있는 부가적인 선택사항(Optional) 메뉴
3) 사용자에게 정보를 알려주기 위해 기존화면에 추가적으로 뜨는 다이얼로그 박스

들로 실험 모델을 설계하고 실험 환경을 구축한다.

3. 문화적 정황 의존성 지수의 타당성을 얻기 위해 피실험자에게 그 사람이 지니고 있는 문화적 성향과 모바일 폰 인터페이스 사용성에 대해 설문한다.
4. 국가별 모바일 폰 인터페이스 분석과 가설을 바탕으로 설계된 소프트웨어 프로토타입에 대한 사용성 평가를 실시한다.
5. 이에 대한 데이터를 분석하여 문화의 정황 의존성과 소프트웨어 인터페이스 사이의 연관성에 대한 결과를 도출시킨다.



[그림 1] 선택이외의 항목이 Dim되는 인터페이스의 예(좌)
선택된 항목이 Highlight되는 인터페이스의 예(우)



[그림 2] 메뉴 항목이 한 화면에 보이는 인터페이스의 예(좌)
메뉴 항목이 리스트로 정렬되는 인터페이스의 예(우)

4. 결론 및 추후 연구

지금까지 문화 정황성 정도가 가져오는 모바일 폰 인터페이스의 변화에 있어서 가능한 가설들을 세우고 가설을 검증하기 위한 방법론을 제안하였다. 이러한 문화 변수와 모바일 폰 인터페이스 디자인의 적용은 새로운 문화권에서 모바일 폰 시장을 개척할 때 적용 가능한 시나리오를 활용하는 데 도움을 줄 것으로 생각된다.

본 연구에서는 화면과 구성요소에 관한 인터페이스 위주로 가설이 제시되었다. 그러나 네비게이션, 메뉴 구조 및 사용자 행위 흐름(Flow)에 관련된 모바일 폰 인터페이스와 문화와의 연관성도 동시에 검토하여 가설을 확립해야 할 것이다. 그런 다음 그 가설들을 검증하기 위해서 구체적인 실험 모델을 설계하고 가설의 진위여부를 결정할 수 있는 요소들을 세분화하여 실험을 통한 실증적인 분석이 수행되어야 할 것이다.

참고문헌

- Elsa M. del Galdo & Jacob Nielson, "International User Interface", Wiley Computer Publishing, 1996
- Richard E. Nisbett, "The Geography of Thought", The Free Press, 2003