

**웹사이트 화면디자인의 시각요소와 스타일 분석**  
Visual factor and Style Analysis of Web Design

이 현 정 (Lee, HyunJung)

대경대학 광고디자인과

이 지 수 (Lee, JiSoo)

계명문화대학 산업디자인과

## 1. 서론

## 2. 웹사이트를 위한 화면디자인의 이해

- 2-1. 웹사이트 디자인 요소
- 2-2. 인지적·정서적 측면의 디자인 원리

## 3. 시각 요소 및 스타일 분석

- 3-1. 시각 요소의 추출
- 3-2. 사례분석
  - 3-2-1. 분류기준 및 분류방법
  - 3-2-2. 시각 요소에 의한 사이트 분석
  - 3-2-3. 시각 커뮤니케이션 수단의 측면

## 4. 결론

### ■ 참고문헌

### (要約)

본 연구에서는 웹사이트 인터페이스의 여러 디자인 문제 가운데 사용자의 감성적·심미적 만족을 주요 목표로 하는 스타일의 역할을 이해하고 다양한 시각 요소에 기초한 분석적 접근 방법을 제시하였다.

스타일은 정서, 문화적 동질감 및 메시지를 즉각적으로 드러나게 하는 맥락을 제공하며 재미와 몰입감을 주는 역할을 한다. 이는 웹사이트 인터페이스 디자인의 우선적 디자인 토포라 할 수 있는 인지적 측면의 디자인 원리에 따른 기능성과 동시에 각종 시각 요소들을 통해 구현해야 할 주요 디자인 특질이라고 할 수 있다.

웹사이트 인터페이스의 시각요소를 파악하기 위해 내용의 구조에 따른 구성 측면, 심볼 시스템에 관한 매체 측면 및 조형적 측면의 여러 다른 차원으로 구분하였다. 여기서 도출된 시각 요소들에 기초하여 스타일 형성의 요인들을 분석하였다. '소프트-하드(Soft-Hard)', '따뜻한-차가운(Warm-Cool)'을 각 축으로 하는 이미지맵의 반대편에 위치하는 몇 개의 사이트를 선정한 후, 구성적 측면의 요소들에 대한 조형적 특성과 아이디어를 전달하는 시각적 전달방식에 따른 정서적 효과를 파악하였다.

웹사이트 스타일에 대한 이 같은 분석적 접근 방법의 이치는 디자인 계획시 디자인 문제의 체계적 이해와 다양한 해결안 도출에 활용될 수 있으며, 화면디자인을 위한 구체적 가이드 라인을 마련하기 위한 토대가 될 수 있다.

### (Abstract)

To show the analytic approach to website style, this paper discusses style's function that is immediately related to user's emotional and aesthetic satisfaction. And we make an analysis of several websites based on various visual factors. Style provides emotion, a shared experience, context that makes the message and function immediately apparent, and interests. It is a principle design feature that parallels cognitive function.

Visual factors of website interface could be extracted from various aspects which are organization level, medial level, and formative level. Based on the extracted visual factors, we analyze the style which convey emotional idea. We select several sites which are opposite side in the image map with soft-hard and warm-cool axis, and then make an analysis of them in two points which are organization and formative factors and communication means for emotional effects.

To understand the systematic approach to website style could be helpful for figuring out the design problems and bringing out many solutions. It could be base for concrete guideline for website page design.

### (Keyword)

Website style, Visual factor

## 1. 서론

웹의 등장 초기에는 문자 및 제한적인 이미지 정보의 전달만이 가능한 기술적 제약 때문에 인터페이스 디자인 문제 역시 비교적 단순했으며, 기술적·기능적 측면이 주로 강조되었다. 그러나 멀티미디어 및 그래픽 요소들의 적극적 이용과 웹을 기반으로 한 상호작용의 역할이 확대되면서 웹의 시각적 정체성과 심미성 등에 대한 디자인 문제가 중요하게 인식되게 되었다. 즉, 정보 전달의 효과성이나 효율성을 넘어서서 얼마나 매력적인 사이트인가에 관심을 가지게 되었다고 하겠다.

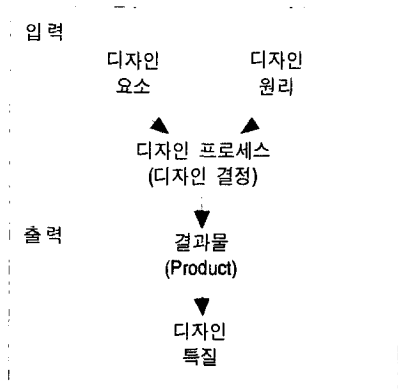
웹사이트 인터페이스 디자인은 인간-컴퓨터의 상호작용 형성과 멀티미디어라는 고유의 속성 때문에 기존의 인쇄매체와 비교하여 상대적으로 많은 디자인 문제들을 가진다. 이는 상호작용을 둘러싼 다양한 디자인 요소의 분석과 이에 따른 디자인 문제 및 상호 관계성에 대한 이해 및 이에 기초한 체계적인 해결안의 도출이 요구된다.

본 연구에서는 웹사이트 인터페이스의 시각적 매력성에 대한 문제로서 스타일의 역할을 이해하고 시각 요소 및 이의 속성이라는 분석적 접근 방법을 통해 스타일 형성의 요인들을 파악하고자 한다. 각 시각요소들의 특질과 전체적 스타일간의 관계성 규명이라는 웹사이트 스타일에 대한 이같은 분석적 접근 방법의 적용은 시각화를 위한 디자인 문제의 체계적 이해와 다양한 해결안 도출에 활용될 수 있으며 화면디자인을 위한 구체적인 가이드라인을 마련하기 위한 토대가 된다고 하겠다.

## 2. 웹사이트를 위한 화면디자인의 이해

### 2-1. 웹사이트 디자인 요소

디자인 과정을 하나의 입출력 시스템으로 보면, 디자인 요소(Design Factors)와 디자인 원리가 입력되고 이를 기초로 한 디자인 결정 과정을 통해 디자인 결과물이 생산되며, 생산된 결과물들은 서로 다른 특질을 가지게 된다(그림1).



[그림1] 인터페이스 디자인의 입·출력 과정

(출처 : Siegfried Treu, User Interface Evaluation, Plenum Press, 1994, p.24의 일부 수정)

디자인 요소는 디자인 프로세스 즉, 디자인 결정 과정에서 이용되는 입력 내용이다. 디자인에 영향을 주는 요소들을 밝혀내고 우선 순위를 정하거나, 상호 비교하며, 가중치를 주고, 선택하는 등의 분석 내용이 디자인 결정에 이용되는 것이다.

디자인 요소란 디자인 목표(Goal)의 달성을 가능하게 하거나 제한하는 등의 결과를 가져오는 제 특성들에 대한 것으로서, 사용자나 컴퓨터의 하드웨어 및 소프트웨어 각각의 능력이나 한계점들이 주요한 디자인 요소가 된다.

웹사이트 디자인에서 고려되어야 할 주요 디자인 요소로서는 크게 사용자 요소, 작업 요소(또는 내용 요소), 인터페이스 요소로 분류할 수 있으며, 그 외 웹사이트 개발 및 운영에 관련한 각종 하드웨어 및 소프트웨어의 기능성에 따른 시스템 요소, 생산성 요소 등이 있다. 주요 디자인 요소의 세부내용을 정리하면 [표1]과 같다.

[표1] 웹사이트 디자인의 주요 디자인 요소

사용자 요소	①지식·경험의 수준 측면 ②인지적 특성의 측면 ③개성적 측면
작업 요소	특정한 작업 및 내용 영역에서 비롯되는 각종 특성들
내용 요소	①내용영역의 특성 및 상호작용의 결과로 기대되는 목표 또는 ②사용자의 탐색전략이나 상호작용 양식을 결정하는 과제 자체의 특성
인터페이스 요소	정보전달 및 상호작용을 위한 실제적 요소들 ①제시요소 ②상호작용요소

예컨대 사용자 요소로서는 사용자의 인지 프로세스 및 인지 능력과 동기, 만족감, 개성, 경험 수준 등이 있으며 작업 및 내용 요소로서는 지식구조, 난이도, 반복성 등이 있다. 인터페이스 요소는 정보 전달과 상호작용을 위한 실제적 요소들에 대한 것으로서 사용자 및 작업(또는 내용)의 특성에 따른 디자인 문제들에 대한 구체적 해결안을 형성하기 위한 노력이 요구된다. 예컨대 여러 사용자 특성들에 따라 프리젠테이션의 속도·주의를 끌거나 집중시키기 위한 방법과 이러한 방법을 얼마나 자주 사용할 것인가·예시나 연습 아이템을 위한 상황설정·정보 구성의 형태·매체·표현에 있어서 구상 및 추상의 수준·피드백의 방법·문장 수준이나 단어나 용어와 같은 정보 제시 요소들의 디자인 결정에 영향을 미친다. 주요 디자인 요소 및 디자인 원리와의 관계에 기초하여 제시 요소 및 이의 디자인 원리들을 정리하면 크게 기능적 측면과 정서적 측면으로 구분될 수 있다. 예컨대 시각요소로서 그래픽은 주의력을 모으고 지식을 효과적으로 프리젠테이션 하는 등의 기능적 역할과 동시에 장식을 통한 심미적 만족, 동기유발 등의 정서적 역할을 만족시켜야 하며, 이를 위한 각기 다른 차원의 디자인 접근방법이 요구된다.

### 2-2. 인지적·정서적 측면의 디자인 원리

인지적 측면의 디자인 원리는 사용자의 정보 처리 능력에 부합되는 내용의 효과적 전달을 위한 기능성에 대한 것이라 할 수 있으며, 정서적 측면의 디자인 원리는 사용자의 심미성 만족과 흥미유발의 역할 및 내용에 부합되는 맥락의 형성 등을 위한 특성의 스타일 구현을 위한 것이라고 하겠다.

1) 이지수 : 멀티미디어 정보를 위한 매체와 표현 요소의 선택, 디자인학연구, Vol. 13, No. 4, 2000, p.199

2) Preece : Human-computer Interaction, Addison-Wesley, 1994, p.31

인지적 측면의 디자인 원리에 따른 기능성은 정보의 지각, 기억 등의 인지적 작용을 돕는 정보 제시에 대한 것으로서 지각 및 적절한 주의력의 활용, 기억 부담의 최소화와 상황 정보의 전달 등을 가능하게 한다. 사용자가 자신이 필요한 정보를 스캐닝하며 목표한 바를 찾아내고 이를 전체적인 맥락과 연결시키도록 하기 위한 시각적 조직화를 이룬다. 이를 위해서는 정보의 중요도와 관계에 따른 정보 그룹핑과 논리적 구조에 따른 레이아웃, 정보의 양과 밀도의 결정 및 각종 시각적 단서를 통한 상관관계의 표현 등이 요구된다. 스타일은 어떤 심미적, 정서적 결과를 얻기 위한 수단을 설명하는 것으로서 대개 내용과 무관한 것으로 간주되지만, 결정된 스타일은 그 자체가 메시지의 일부가 된다. 스타일이 갖는 이러한 실제적 측면이 효과적 커뮤니케이션을 위한 디자인에 포함되어야 한다. 스타일이 가장 표면에 위치하기 때문에 사용자들이 디자인에서 가장 먼저 주목하게 되며 이후의 상호작용 활동에도 지속적인 영향을 미친다. 디자인이 만들어진 문화적 배경과 어떤 사용자를 가정하고 만들어졌는가에 대한 즉각적 단서를 제공함으로써 스타일은 사용자에게 어떻게 디자인을 해석해야 할지를 알려준다. 스타일은 1) 감정(Emotion)의 전달, 2)공유된 문화적 경험으로서 직접적 동질감의 제공, 3) 메시지를 즉각적으로 드러내는 맥락의 형성<sup>3)</sup>, 4)재미와 몰입감의 제공 등으로 역할이 요약될 수 있다.

기능성	스타일
<p>▲</p> <p>인지적 디자인 원리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-그룹핑</li> <li>-시선유도</li> <li>-정보밀도</li> <li>-명료성</li> <li>-일관성</li> </ul>	<p>▲</p> <p>정서적 디자인 원리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-감정, 개성의 표현</li> <li>-유대감</li> <li>-상황, 맥락</li> <li>-재미, 몰입</li> </ul>
▲	
시각요소	

[그림2] 인지적·정서적 측면의 디자인 원리

### 3. 시각 요소 및 스타일 분석

#### 3-1. 시각 요소의 추출

앞의 [표1]에서 설명한 인터페이스 요소를 정보전달이 이루어지는 사용자의 지각체널에 따라 분류하면 크게 시각매체에 의한 것과 청각매체에 의한 것으로 구분할 수 있다. 시각매체를 통해 전달되는 각종 자극 및 정보를 형성하는 시각 요소는 첫째, 내용 전달을 위한 지식체계의 서로 다른 위치와 상관관계에 따른 구성적 측면 둘째, 교유의 심볼 시스템에 따른 매체적 측면 셋째, 특정한 시각적 형성의 조형적 측면 등 3가지의 서로 다른 차원에 따라 추출될 수 있다.

시각 요소는 사용자 및 내용 분석에 기초한 개념적 디자인 단계 후에 진행되는 실제화 단계에 속하는 것으로서 내용의 개념적 구조에 따른 화면의 구성이라는 측면에서 시각 요소들을 구분할 수 있다. 내용의 개념적 구조의 대표적 유형으로서 수

직적 구조, 수평적 구조, 집합 중심 구조, 배경 규정적 구조<sup>4)</sup> 등이 있다. 내용 영역의 특성 및 사용자의 지식 체계에 보다 적합한 개념적 구조화 및 구조체를 이루는 하브 지식들의 상호 연관성을 사용자가 보다 빠르게 파악할 수 있는 조직화된 시각전달이 요구된다. 정보 구조에서의 내용의 역할, 관계성이 다른 표현상의 차이 및 사용자의 다양한 탐색활동 유형의 차원에 필요한 인터페이스 요소 측면에서 시각 요소들을 구분해 볼 수 있다. [표2]에서는 사이트의 구성을 정보층, 배경층, 조작층으로 나누고<sup>5)</sup> 정보층을 사용자의 주의를 우선적으로 끌거나 내용의 키워드를 제시하는 역할의 전경부 및 실제적 정보를 담는 본문의 중경, 그 외 전체 정보의 구성에 속하지 않는 기타 부분으로 나누었다.

매체 및 조형 측면은 지식 및 지식 구조에 관한 기능적 측면의 아이디어와 특정한 감성적 아이디어의 시각적 전달을 위한 방법 및 그 요소들에 대한 것이다. 기술하고자 하는 특정의 지식에 가장 적합한 심볼 시스템의 선택과 표현, 지식의 시각적 조직화를 강화하는 역할, 따뜻함이나 안정감과 같은 감성의 전달, 타이포그래피나 이미지 왜곡 등과 같은 각종 시각 커뮤니케이션의 수단 등은 궁극적으로 심볼의 표현 영역 및 각종 조형 요소, 조형원리, 지각 원리 등의 결합에 의해 구현된다.

[표2] 시각요소의 추출

구 성 측 면		
정보층	전달하고자 하는 메시지를 가진 그림들이나 문자정보	<ul style="list-style-type: none"> <li>전경 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이트 타이틀</li> <li>· 페이지 타이틀</li> <li>· 헤더</li> </ul> </li> <li>중경 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 본문</li> <li>· 배너광고</li> </ul> </li> <li>기타 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 일반정보(footer 등)</li> </ul> </li> </ul>
	사용자가 정보층 및 조작층과 구분하여 느끼는 배경과 그와 같은 수준의 기타 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>배경색</li> <li>· 여백 / Scan column</li> <li>· 레이아웃</li> <li>· 그룹핑</li> <li>· 배경그림</li> <li>· 장식</li> </ul>
조작층	사용자가 각종 입력 장치를 통해 콘텐츠와 인터랙션을 할 수 있도록 해주는 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이콘</li> <li>· 하이퍼링크된 문서의 일부</li> <li>· 이미지맵</li> <li>· 버튼</li> <li>· 플다운 메뉴</li> <li>· 링크된 페이지간의 위치관계에 따른 버튼 분류</li> <li>· -paging button</li> <li>· -local context links</li> <li>· -jump to home (or page, site)</li> </ul>
	글	· 그래픽 ( 사진 / 일러스트레이션 / 아이콘 / 심볼)
요소	원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>조형적 측면 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 형태 · 크기 · 색채 · 질감 · 위치</li> <li>· (크기+위치→) 그리드</li> </ul> </li> <li>· 대비 · 반복 · 동세 · 강조</li> </ul>
	원리	

4) Treu, S. : User Interface Evaluation - A Structured Approach, Plenum Press, 1994, pp.55-65

5) 정승녕 : 멀티미디어 인터페이스 디자인에서의 시각적 내러티브 기법의 적용에 관한 연구, 한국과학기술원 산업디자인학과 석사학위논문, 1999, pp.61-63

3) Mullet, K. : Designing Visual Interfaces, SunSoft Press, 1994, pp.213-215

### 3-2. 사례분석

웹디자인에게 웹사이트는 정보 전달 등의 기능성 문제와 함께 하나의 그래픽 작품으로서 갖는 심미적 만족의 문제에 주목하게 된다. 일반 사용자들 역시 내용을 파악하기 이전에 먼저 페이지가 주는 전체적 시각 이미지에 의해 영향을 받게 된다.

웹디자인은 일반적 그래픽 디자인과는 달리 멀티미디어 및 컴퓨터를 기반으로 한 상호작용의 특성들 때문에 인터페이스 디자인의 기능적 측면에 대한 문제들이 보다 확대되었다. 그럼으로써 디자이너 개인의 미적 취향보다는 사용자 중심의 디자인이 우선시 되며, 화면을 구성하는 개개의 요소들이 각기 다른 기능성과 함께 커뮤니케이션의 기능도 갖추고 있어야 하기에 어떠한 고정적인 디자이너의 스타일만을 고집할 수는 없다.

그러나 수많은 사이트들이 생겨나면서 타 사이트와의 차별성을 강조하기 위해 독특한 개성(character)을 가진 사이트가 생겨나고, 그들만의 일관된 컨셉(Concept)과 함께, 사이트의 사용자를 고려한 스타일이 있는 사이트를 만들게 하기에 이르렀다.

이에 본 연구에서는 일관된 각 사이트만의 독특한 스타일이 완성되기까지 한 사이트에서 얼마나 많은 조형적 요소들이 고려되어야 하는지, 또는 그러한 독특한 스타일을 만들어 내기 위해서 어떠한 것을 고려해야만 하는지에 대한 형태적인 측면의 분석을 하였다. 이를 위해 사이트를 하나의 주제, 즉 컨셉과 타겟이 정해져있는 그래픽 작품으로 보고 기능적인 구성요소들을 목표한 아이디어 전달 목적의 시각 커뮤니케이션을 위한 텍스트와 그래픽 요소들로 구별하여 분석하였다. 이러한 분석은 하나의 사이트의 전체적 혹은 부분적인 형태적 측면들이 어떠한 기준에 의해 분류될 수 있으며, 이러한 분류로 만들어진 형태들이 모여서 사이트 성격에 반영한다. 다시 말해서 사이트를 만드는 제작자로서 사이트 각 장에 그려지는 기능적 혹은 이미지적 형태들을 취사선택함에 있어서의 기준들을 제시하고자 한다.

#### 3-2-1 분류기준 및 분류방법

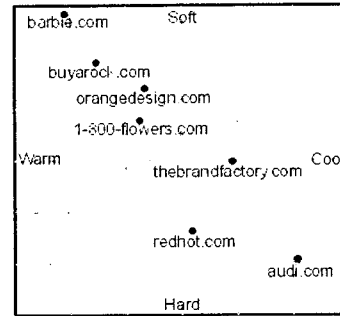
웹사이트들을 그래픽 특징에 따라 규정하는 방법으로 다차원적 척도법(Multi-dimensional scanning)을 이용할 수 있다. 서로 대비되는 이미지 키워드의 축에 의해 만들어지는 속성공간에 사이트를 위치시킴으로써 스타일의 유사성과 차이점이 규정될 수 있다. 또한 이미지 맵상의 구별되는 위치에 있는 사이트들에 대해 각각의 세부적 시각 요소들을 다시 맵의 이미지 키워드를 중심으로 분석함으로써 특정 사이트에 대한 종합적인 심상이 나오기까지의 형태적 변화를 분석할 수 있다.

본 연구에서는 '소프트-하드(Soft-Hard)', '따뜻한-차가운(Warm-Cool)'의 두 개 축에 의한 맵을 이용하여 '소프트-따뜻한(이하 S.W)', '하드-차가운(이하 H.C)'의 뚜렷한 이미지 차이를 갖는 사이트를 선택하였다. 그리고 각각의 사이트에 대한 주제나 컨셉, 사용자(주요 타겟) 등의 대략적 특징을 '톤과 매너(Tone & manner)'에 기초하여 분석을 하였다.

하나의 사이트를 형태적 측면을 강조하여서, 시각적인 그래픽

작품으로만 분석을 한다는 것이 다소 무리가 따르는 일이라 하겠지만, 본 연구에서는 위에서 언급했었던 사이트의 구성 측면, 매체측면, 조형측면의 것들을 사이트 속에서 사용자와의 커뮤니케이션을 위한 요소들로서의 형태분석을 하였다.

첫 번째는 전체적인 사이트를 지배하는 컬러, 컬러배치, 배색들이 어떠한 이미지들을 끌어내는지에 대한 분석을 하며, 두 번째는 전체적인 사이트에 대한 그리드를 분석하는데, 앞에서 정보층, 배경층, 조작층으로 나누었던 각각의 요소들에 대한 형태적인 분석과 함께 그러한 관계성에서 나오는 전체적인 그리드를 분석하도록 하였다. 세 번째는 사이트에 대한 주제나 아이디어 전달을 위한 시각적 커뮤니케이션 입장에서 설명하도록 하였다.



- S.W 사이트 :  
www.barbie.com  
www.1-800-flowers.com  
www.orangedesign.com  
www.buyarock.com
- H.C 사이트 :  
www.audi.com  
www.redhot.org  
www.thebrandfactory.com

[그림3] 분석 사이트의 이미지 맵

[표3] Tone & Manner 방식으로 나눈 각 사이트의 성격

	Tone	Manner	User Target
barbie	즉각적 반응을 일으키는 단답형	신변잡기적 행동양식	유아적 취미의 여성
orangedesign	짧은 명령어	사용자를 위한 표현들	유행에 가장 탄력성이 있는 10대~ 20대 초반
1-800-flowers	단답형, 권유형	상품에 대한 일련의 정보의 나열	폭넓은 사용자층
buyarock	간결형, 권유형	정보와 함께 재미적인 표현들	여성소비자 중심의 폭넓은 사용자층
audi	사실적, 구체적 표현	관습적 표현들	남성 소비자중심
redhot	직설적이고 권고적인 표현형	대조, 대비를 이용한 이미지의 극적 효과	AIDS정보에 관한 특정계층
thebrandfactory	직설적 표현	서술적 일러스트레이션	개성을 추구하는 비즈니스 계층

#### 3-2-2 시각요소에 의한 사이트분석

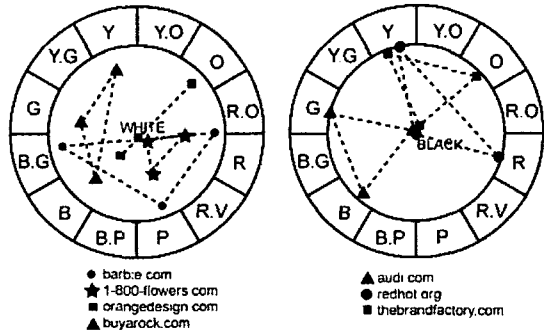
첫 번째는 사이트를 지배하는 컬러에 대한 분석인데 컬러는 주 사용자층의 기호도와 밀접한 관계가 있으며 사이트에 대한 이미지컨셉을 결정하는 중요한 위치에 있다고 할 수 있다. 각각의 사이트에 쓰여진 컬러를 분석하면, [그림4]와 같다.

전반적으로 S.W의 경우에는 전체적으로 분위기를 이끌어 가는 색조들은 그 중심이 흰색이며 파스텔톤이 주조를 이룬다. 그리고 각각의 링크되어지는 컬러들의 변화가 H.C에 비해 적어서 시각적으로 편안한 느낌을 준다. 밝고 따뜻한 색조들

6) 이영희: 광고는 과정이다, 예경, 1999

의 구성으로 소프트한 이미지를 준다.

이와는 반대로 H.C에서는 각 컬러의 채도가 높고 각 페이지 혹은 하나의 페이지에서 타이틀과 연결되는 컬러들의 색채 대비나 명도대비가 심하며, 검정의 이미지가 주로 이용됨으로써 강하고 딱딱한 느낌을 준다.



[그림4] 분석대상 사이트들의 색상분석

두 번째는 전체적인 그리드에 대한 분석이다. 사이트를 정보 및 컨트롤 공간과 그 외의 배경 및 여백 공간으로 그리드를 설정할 수 있는데 이러한 전체적인 그리드 속에서 보다 기능적인 성격을 띤 것들의 형태요소(조작층에 해당하는 부분) - 아이콘, 하이퍼링크 된 문서의 일부 이미지 맵, 버튼 풀다운 메뉴 등 - 를 분석하였다.

S.W의 경우에 전체적인 그리드를 볼 때, 그리드의 각 구획간 여백이 많으며, 정보 및 컨트롤 공간과 배경 및 여백의 경계가 뚜렷하지 않다. 이것은 전반적인 레이아웃이 어떠한 틀이나 형태 속에 갇혀있었다기보다는 자유로운 곡선이나 열린 공간들을 이룬다고 할 수 있는데, 이는 소프트한 이미지들의 나열 이전에 이미 전체 그리드의 구성만으로 부드러움을 연출한다고 하겠다.

이와는 반대로 H.C의 경우에는 전체적인 그리드들이 확연히 구분되는 형태 속에 갇혀 있으며, 배경 및 여백공간과 정보 및 컨트롤의 구별이 뚜렷하게 나뉘어 있다.

전체 그리드 속에서는 또 다른 하부의 그리드들이 생성이 되는데, 사이트 타이틀이나 페이지 타이틀, 본문 텍스트와 작은 텍스트들, 그래픽이미지들 등이 이에 속한다. 앞의 두 가지는 S.W의 경우는 텍스트라는 형식보다는 자유로운 형태와 곡선이 많은 일러스트레이션의 형태를 가진다. 이와는 반대로, H.C의 경우에는 텍스트로서의 형식을 가지며 일정한 사각형태의 틀 안에서 갇혀있다. 이러한 형태적 특성은 그리드들 속에서 아이콘, 버튼 등에서도 마찬가지로 적용되는 원리들이며, 전체적인 S.W 또는 H.C의 사이트 성격을 결정하는 요인으로 작용을 하게 된다.

텍스트의 경우에는 외곽선의 그리드들이 색채나 테두리에 의해서 지배를 받는데 S.W의 경우에는 테두리의 윤곽선이 둥글거나 얇은 경우가 많으며, H.C의 경우에는 테두리가 두껍거나 직선의 형태들이 많으며 툰들도 어둡고 타입의 컬러와 배경과의 대비가 심하다.

### 3-2-3. 시각 커뮤니케이션 수단의 측면

세 번째 방법은 사이트에 대한 전체적인 아이디어를 전달하는

시각적 수단으로서의 분류인 시각 커뮤니케이션 - 대표적 이미지, 이미지의 조합, 서술적 일러스트레이션, 장식적 이미지, 이미지 왜곡/ 파괴, 연속적 이미지, 타이포그래피의 7가지 - 방법에 대한 것이다. 이러한 분류방법은 하나의 사이트를 이루는 그래픽 요소들이 어떠한 조형적인 원리에 의해 결합되며, 결합된 이미지들이 더 강한 이미지나 설정된 사이트 성격을 유도하기 위해서 어떠한 방법에 의해 지배받는지 분석한 것이다.

첫 번째로 '대표적 이미지(Representative image)'는 시각적 커뮤니케이션을 명확하고 구체적인 것으로 만드는데 필요한 것으로서 웹페이지에서는 인트로 이미지나 퍼스트 스크린이 대표적 이미지의 역할을 한다고 할 수 있다. 이는 사이트의 구체적인 상품이나 이미지를 결정하는데 중요한 부분을 차지하며 인상을 결정하는 가장 큰 부분이라 할 수 있다.

S.W의 경우에는 재미있고 친근한 인상을 주는 사진이나 일러스트들이 주조를 이루며, H.C의 경우에는 아주 사실적인 사진이거나 일러스트레이션이라 하더라도 지적인 반응을 일으키는 시각적인 기호들로 되어있다. 예를 들어 barbie.com 사이트의 경우, 인트로 장면이 바비의 방을 클로즈업한 재미있는 일러스트로 되어 있으며, 각각의 놓여있는 사물들을 클릭하면 그 그림과 관계되는 테마로 연결된다. buyarock.com의 사이트의 경우 대표적인 인트로 장면이 다이아몬드를 들고 기뻐하는 여성의 얼굴이 클로즈업되어 있어서 이 사이트의 컨셉과 함께 무엇에 관한 사이트인지를 알 수 있다. 그리고 이러한 직설적인 이미지들은 지적 이미지들에 비해서 즉각적인 반응을 끌어낸다. 이는 사이트와 사용자와의 거리감에 있어서 보다 친근한 이미지를 줌으로써 S.W의 시각적 심상에 가깝게 된다.

이와는 반대로 factory.com사이트의 경우에는 퍼스트 이미지의 일러스트레이션이 함축적 의미를 담고 있다. 일반적으로 이러한 그림들은 어떠한 사실적 그림보다도 더 강한 인상을 남긴다.

두 번째로는, 이미지의 조합(Image combination)이라고 할 수 있는데, 이는 두 개 또는 그 이상의 이미지들을 병렬시키는 시각커뮤니케이션의 방법이다. 이러한 조합적 병렬은 두 가지 방법이 있는데 하나는 각각이 근소한 차이가 나는 병렬형태이고, 나머지는 서로 다른 형태의 병렬방법이다.

웹페이지상의 이미지 조합은 대부분이 근소한 차이의 병렬형태라고 할 수 있는데 이는 각각의 콘텐츠로 넘어가는 이미지들의 연관성이라고도 할 수 있고 한 페이지에 병렬형태로 나열된 이미지들이라고도 할 수 있겠다. 예를 들어서 1-800-Flower.com에서는 제품에 대해 비슷한 이미지의 병렬형태를 취하고 있는데 이건 배열 자체의 느낌보다는 배열된 이미지들이 꽃, 초콜릿, 촛불과 같은 혹은 이러한 것들과 함께 있는 여성들이나 행복해하는 남녀의 이미지들이기에 전체적인 분위기에서 느껴진 소프트함이 따뜻한 분위기를 잘 전달하고 있다. 또한 barbie.com의 경우에는 병렬의 방법이 어떠한 틀이나 직선적 이미지에서 벗어나서 방이라는 넓은 공간 속에서 자유롭게 배열이 되어있다. 이러한 배열은 매우 자유롭고 형식이 없어서 부드러운 심상으로 이끈다.

이와는 반대로 audi.com의 경우에는 배열이 매우 딱딱한 틀 안에서 일렬로 병렬한 이미지들이 보다 더 H.C적인 이미지를 갖게 한다.

세 번째로는 서술적 일러스트레이션이다. 이는 이야기를 설명하고 상황을 묘사하여 또는 어떤 대상을 시각화하기 위하여 인지할 수 있는 그림으로 된 표현을 사용한다. 이러한 일러스트레이션들은 아름다운 그림을 그린 것을 뜻하는 것이 아니라 기호학적인 의미가 있는 일러스트레이션을 뜻한다.

웹페이지에서의 서술적 일러스트레이션은 단어적인 의미에서 유추하여 일련의 아이콘이나 버튼 기호 등의 것으로 텍스트 없이도 의미를 전달 할 수 있는 기능적인 성격을 지닌 것들로 분류할 수 있겠다. S.W의 사이트들에서 이러한 아이콘이나 버튼들은 그래픽 이미지 형성의 연장선에 있다. 예를 들어 [orangedesign](#) 사이트의 경우에는 각각의 아이콘들이 오렌지라는 등근 형태에서 파생된 느낌을 그대로 옮겨 놓았으며, 바비 사이트의 경우에는 각각의 아이콘들이 자유로운 형태의 사각형 위에 각각의 테마로 연결되는 상징적 의미들의 일러스트레이션으로 표현되었다.

이와는 반대로 H.C의 [audi.com](#)이나 [thebrandfactory.com](#)의 경우에는 각각의 아이콘들이 사각형의 틀 안에 있는 문자로서 지시적, 기능적인데 이는 사용자에게 보다 딱딱하고 차가운 느낌을 준다.

네 번째로는 장식적 이미지인데 이러한 시각 표현들은 흔히 즐거운 느낌의 정서적 메시지를 전달하기 위하여 기본적인 시각 디자인 요소들을 사용한다. 어떤 경우에는 단순히 예술 작품에 시각적인 자극을 주기 위하여 장식 또는 윤색(Embellishment)이 사용되기도 한다. 이러한 형태적 장식은 특정한 관념을 전달하기 위한 것은 아니다.

웹 페이지 상에서의 장식적 이미지는 각각의 사이트에 대한 캐릭터, 아름답게 혹은 의도적으로 -사이트에 대한 컨셉에 따른 꾸며진 로고타입과 사운드들이 있다. 사이트의 사운드들 역시 이미지 형성의 영향 요소인데 가볍고 경쾌한 사운드 또는 무겁고 탁한 음색의 사운드들이 장식적 역할을 함으로써 사이트의 시각적 이미지에 영향을 미친다. 예를 들어서 [thebrandfactory.com](#)의 경우에는 하나의 사이트에서 각 장이 열릴 때마다 무거운 기종기 같은 탁한 소리를 들을 수 있는데 이는 사이트의 H.C적인 분위기를 강하게 한다.

이와는 반대로 [barbie.com](#)의 사이트의 경우에는 'I love ballet'라는 경쾌한 목소리가 계속 울림으로써 정반대의 시각적 이미지의 심상을 일으킨다. 장식적 이미지의 경우, 이러한 이미지가 많으면 많은 사이트일수록 그리고 그러한 이미지에 '재미'의 요소가 더해지면 더해질수록 S.W에 가깝다고 하겠다.

다섯 번째로는 이미지 왜곡/파괴이다. 이는 용어에서 알 수 있듯이 이미지의 시각적인 왜곡 또는 파괴를 말하며, 어떤 상황에서는 특수한 개념의 커뮤니케이션을 촉진시키기 위하여 시각적인 이미지를 의도적으로 왜곡시키거나 부분적으로 파괴한다.

웹페이지에서의 이미지 왜곡으로는 마우스를 올려서 고정된 이미지들의 변형이나 의도적으로 파괴되는 왜곡된 이미지들의 나열이라고 할 수 있다. 이러한 왜곡이나 파괴적인 이미지들은 H.C의 경우에 더 많이 사용되는데, 이는 어떠한 특수한 개념적인 이미지를 끌어내기 위한 방법이기 때문일 것이다. 이는 앞에서 설명한 것과 마찬가지로 하나의 개념을 이끌어 내기 위해서 지적인 기호들이 많이 사용되어지는 사이트일수록 보다 H.C의 이미지에 가까운 것과 일맥상통한다. 특히 공포라

는 심리적인 심상을 강조하기 위해서 이러한 왜곡/파괴의 이미지를 많이 사용하는데, 예를 들어서 [redhot.com](#)의 경우에는 AIDS에 대한 공포를 심한 왜곡과 함께 많은 의미적 기호들을 담은 사진들로 사이트를 화면을 구성함으로써 공포의 느낌을 더욱 강하게 한다.

이와는 반대로 S.W의 경우에는 왜곡이러기 보다는 재미를 위한 변화로 볼 수 있다. 예를 들어서 [orangedesign.com](#)의 경우에는 아이콘을 클릭할 때마다 각각의 아이콘에서 파장 형태의 물결이 생겨나는데 이러한 재미를 갖는 변화 요소들은 사이트의 소프트한 느낌을 강화한다. [buyarock.com](#)의 경우에도 반짝임을 강조하기 위해서 이미지들이 변화하는데 사이트 각 장에 나타나는 이러한 변화들은 링크되어지는 각 장들을 연결하는 연결 고리도 된다.

여섯 번째로는 연속적 이미지인데 운동, 변화 상대성, 시간, 공간 거리 또는 성장의 효과를 나타내기 위하여 사용하는 표현기법이다. 이러한 이미지들은 순서대로 나열되어지는 이미지들을 의도적으로 삽입하거나 혹은 삭제함으로써 더 많은 의미적 기호들로 해석할 수 있게 한다. 이렇게 나열된 이미지들이 결과적으로 어떠한 의도에서 삽입 혹은 삭제가 되었느냐에 따라서 또한 그러한 움직임이 얼마나 자연스러운가 혹은 부자연스러운가에 따라서 S.W와 H.C로 구별할 수 있다.

예를 들어서 [thefactory.com](#) 사이트의 경우에는 공장의 사진 위에 도식화된 크레인이 나와서 각각의 링크되는 각 테마의 이름을 들어서 올리는 장면이 나오는데 이러한 움직임은 둔탁한 소리와 함께 삽입이나 삭제되는 의미적 기호는 없다고 하더라도 도식화된 사진이나 딱딱한 기계적인 움직임이 H.C적인 이미지로 이끈다.

마지막 일곱 번째의 분류는 타이포그래피로서 이는 교육받은 관객(수신자)에게 가장 직접적으로 의미를 전달할 수 있는 시각적인 방법이다. 디자이너는 시각적 극적 효과를 위하여 문자 형태의 시각적 성격을 추상적 또는 비 객관적인 형(形)으로 종종 사용한다. 또한 타이포그래피는 주의를 집중시키며, 특징의 개념을 심어주는데 용이한 표현방법이라고 할 수 있다.

이러한 타이포그래피의 표현방법은 보다 지적인 반응을 일으키거나 개념을 실어준다라는 의미에서 S.W 보다는 H.C에 가깝다고 할 수 있다. 예를 들어서 [www.redhot.com](#)의 경우 사이트의 인트로 장면에서 사이트의 이름과 사이트의 목적을 문자로서 표현을 하고 붉은색을 사용함으로써 사용자의 주의를 집중시키며 H.C의 느낌을 준다.

#### 4. 결론

웹사이트의 상호작용 형성에 영향을 미치는 사용자 특성, 작업 및 내용영역의 특성 그리고 인터페이스라는 주요 디자인 요소의 상호 연관성 및 이에 기초한 인터페이스 디자인의 주요 디자인 목표에 대해 고찰하였다. 이는 크게 사용자의 인지적 측면에 대한 것과 정서적 측면에 대한 것으로 구분된다. 인지적 측면의 기능성을 보장하면서 시각적 정체성을 확립하는 스타일의 형성을 통한 사용자 만족의 디자인이 요구된다. 본 연구에서는 내용 및 정보 조직에 따른 구성 요소와 이의 그래픽적 표현 요소라는 두 가지 차원에서 웹사이트의 시각요소를 분류하고 이에 기반한 스타일 분석의 사례를 제시하였

다. 웹사이트만의 독특한 스타일의 완성에는 많은 시각 요소 및 조형적 특질이 결합되어야 하는데 일정한 내용 영역과 타겟이 설정되어 있는 웹사이트의 기능적 구성요소가 갖는 형태적 특질을 추출하였다. 이러한 분석을 통해 하나의 사이트 전체 혹은 부분의 형태적 측면들이 어떠한 기준에 의해 분류될 수 있으며, 이러한 분류로 만들어진 형태들이 모여서 어떠한 사이트의 성격을 반영하는가를 검토하게 된다.

웹사이트의 일정한 스타일은 다양한 시각적 자극 및 이의 결합을 통해 얻어지는 효과인데, 이에 대한 보다 분석적 접근 방법의 이해는 디자인 계획시 디자인 문제의 체계적 이해와 다양한 해결안 도출에 활용될 수 있으며, 화면디자인을 위한 구체적 가이드라인을 마련하기 위한 토대가 될 수 있다. 이와 관련하여 본 연구의 향후 과제로서 스타일 정보의 데이터 베이스 구축과 웹사이트 페이지 디자인을 위한 프로토타입 생성 시스템의 개발을 들 수 있다. 페이지를 형성하는 다양한 차원의 시각요소 및 이의 결정에 영향을 미치는 인자들의 관계성과 각종 조형 요소의 변화 방법에 대한 정의를 기초로 한 프로토타입 시스템을 통해 웹페이지의 다양한 시각적 스타일의 대안들을 신속히 도출해 볼 수 있다.

## ■ 참고문헌

- Lynch, P. : Web Style Guide, Yale University Press, 1999
- Mandel : **The elements of user interface design**, Wiley Computer Publishing, 1997
- Mullet, K. : **Designing Visual Interfaces**, SurSoft Press, 1994
- Treu, S. : **User Interface Evaluation - A Structured Approach**, Plenum Press, 1994
- 박은주 : 색채조형의 기초, 미진사, 1989
- 오병권역, Cheatham, F. : 디자인의 개념과 응용, 이화여자대학교 출판부, 1994
- 이지수 : 멀티미디어 정보를 위한 매체와 표현요소의 선택, 디자인학 연구, 제 13권 제 4호, 195-201, 2000
- 임연웅 : 디자인 방법론 연구, 미진사, 1992
- 정승녕 : 멀티미디어 인터페이스 디자인에서의 시각적 내러티브 기법의 적용에 관한 연구, 한국과학기술원 산업디자인학과 석사학위논문, 1999