
상호작용성(Interaction) 디지털포스터 제작에 관한 연구

A study on production of Interaction Digital Poster

윤황록, 경병표, 유석호, 이동열
공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공

Hwang-Rok Yun(yunhr61@kongju.ac.kr), Byung-Pyo Kyung(kyungbp@kongju.ac.kr),
Seuc-Ho Ryu(seanryu@kongju.ac.kr), Dong-Lyeor Lee(ezer@kongju.ac.kr)

요약

최근 상호작용성(Interaction)은 멀티미디어에서 뿐만 아니라 일상생활의 화두로서 다양한 각도에서 논의되고 있고, 멀티미디어 기술에 의한 상호작용의 허용정도와 시청각적 기능이 더욱 활발해지고 있는 지금, 우리는 포스터에 대한 재인식이 필요할 시점이라 생각된다. 지금까지의 포스터는 일방적 정보전달 매체로서 수용자의 정보욕구 충족과 설치공간의 부적합성으로 메시지 전달의 한계에 부딪치고 있는 실증이다. 이는 새로운 대중 커뮤니케이션 대안으로서의 디지털 포스터에 대한 연구의 필요성과 디지털 포스터 디자인 영역의 활성화를 대변해 주는 근거 요소가 된다.

따라서 본 연구자는 이러한 디지털 포스터를 활용한 커뮤니케이션 효과의 극대화를 위한 디자인 과정과 사례제시를 하고, 본 연구에서 디지털 포스터의 사례제시를 통해서 그 발전 가능성을 가늠해보고 다양한 활용방법을 모색해 봄으로서 디지털 포스터 영역의 활성화를 기대한다.

■ 중심어 : | 디지털, 포스터, 인터랙션 |

Abstract

Nowadays, 'Interaction' is discussed not only in the multimedia field but also as a topic of daily life at the various viewpoints. And as the permitted limit of Interaction by Multimedia Technology and audiovisual function is getting more activated, It is the time for us to have new understanding of a 'POSTER'. The Poster, as a one-sided information transmission media till now, is faced with its limitation in transmitting messages due to its unconformity between satisfaction of receiver's desire for information and installation space. This fact speaks for need of study about Digital Poster as an alternative communication method, and activation of Digital Poster Design Field. Therefore, I would like to present Design process and Examples by using Digital Poster for Maximizing the Communication Effect. And I expect the activation of Digital Poster Field by studying the possibility of development and various method of practical use of digital posters through presenting the examples.

■ keyword : | Digital, Poster, Interaction |

I. 서론

디지털 기술이 가져온 변화는 실로 다양하다. 사회 각 분야는 디지털화의 물결 속에서 엄청난 변화를 경험하고 있고 또 경험하게 될 것이다. 커뮤니케이션 분야 역시 예외는 아니다. 멀티미디어의 출현으로 인해 통합적 정보 서비스를 제공하는 기술적 환경이 창출됨으로써 커뮤니케이션 효율성은 크게 증대하고 있다. 미디어 학자들은 디지털 기술이 커뮤니케이션 채널의 무한한 용량확대와 수용자와 미디어간의 상호작용성을 담보함으로써 기존의 매스 미디어와 커뮤니케이션 패러다임에 커다란 전환을 가져왔다고 본다.

이러한 디지털 환경에서 기존의 포스터는 인쇄매체에 의한 표현공간의 제한, 정적인 표현상의 문제점과 더불어 일방적 커뮤니케이션 매체로서 대중의 정보 욕구를 반영하는데 한계점을 드러내며 대중 전달 매체로서 역할을 충분히 이행하지 못하는 실정이다. 이는 새로운 대중 커뮤니케이션 대안으로서 디지털 포스터에 대한 연구의 필요성과 디지털 포스터 디자인 영역의 활성화를 대변해주는 근거 요소가 된다.

따라서 본 연구에서는 디지털 매체를 활용한 커뮤니케이션 효과의 극대화를 위한 디지털 포스터 제작 과정과 사례제시를 하고 이를 통해 그 발전 가능성을 가능해 보고자 한다.

II. 상호작용성 디지털 포스터의 개념

1. 인터랙션 디자인

1.1 인터랙션 디자인의 개념 및 특징

인터랙션(interaction)이란 상호적으로 작용하여 서로 영향을 미치는 것을 이야기한다. 예를 들면, 컴퓨터 또는 전자 장비에서의 사용자의 입력에 응답하면서 정보의 양방향 흐름을 가능하게 하는 것을 말한다.

인터랙션 디자인은 컴퓨터의 등장으로 인간과 컴퓨터간의 효과적인 인터페이스 구현을 목적으로 인간과 컴퓨터의 상호작용(Human Computer Interaction: HCI)이라는 학문으로서 중요한 연구 테마로 떠오르고 있다. 인간과 사물간 상호작용의 본질적인 의미를 파악하기

위해서는 먼저 인터페이스의 개념을 이해해야 한다. 현재의 사용자 인터페이스 개념은 미국의 심리학자 노먼(D. A. Norman)을 중심으로 인지 과학적 측면에서 다루어지고 있으며 이것은 '보다 사용하기 편한 시스템을 만들기 위해 사용자의 인지적 측면에서 디자인하고 평가 하는 것'을 주목적으로 하고 있다. 인간과 컴퓨터의 상호작용이 디자인 분야로 그 영역을 확대한 것은 모글리지(Bill Mogridge)가 '인터랙션 디자인'이라는 용어를 사용하면서 새로운 디자인 영역을 낳으면서부터이며 이는 시간과 조작성의 흐름을 고려한 사용의 용이성을 연구한 것으로 알기 쉽고, 보기 쉽고, 생각하기 쉬운 개발을 목적으로 하였다.

즉, 인터랙션 디자인은 인간과 사물 사이에 존재하는 커뮤니케이션을 보다 효율적으로 이용 또는 상호작용할 수 있도록 디자인하는 것이라 말한다.

1.2 인터랙션 디자인의 필요성

우리는 매일 같이 어떤 일을 하고 있다. 그 대상은 행위자의 그 행위에 대해 반응한다. 그렇게 행하는 것과 그것에 대한 반응이 끝없이 반복되며 서로에게 영향을 주고받는 것, 바로 인터랙션이다.

사람들과 이야기를 주고 받으면서 감정을 나눈다. 우리는 수많은 사람들과 인터랙팅 하고 있다. 나무에 물을 주고, 나무로부터 초록과 신선한 공기를 받고, 우리는 자연과도 인터랙팅을 하고 있다. 신문과 TV에서 기사를 접하고 저마다 다르게 느끼는... 우리는 정보와도 인터랙팅을 하고 있다. 다른 환경 대상에 따라 제각기 다른 형태로 이루어지고 있는 이러한 인터랙션은 우리 인류와 함께한 아니, 인류가 생겨나기 훨씬 전부터 자연들 사이에서 이루어지고 있었던, 바로 우리의 일상이며 우리가 살고 있는 세상이 바로 인터랙티브인 것이다.

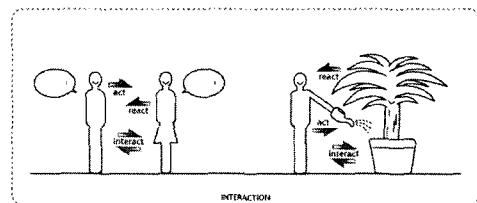


그림 1. 인터랙션

2. 상호작용성 디지털 포스터

2.1 디지털 포스터의 개념

포스터는 과거 오랜 기간 동안 종이를 매체로 한 대중 커뮤니케이션 매체로서 사용되어져 왔으나 기술의 발달과 함께 그 매체 또한 다양하게 변모하고 있다. 종이로 표현되던 포스터는 와이드 칼라처럼 투명 필름 위에 표현되기도 하고 전기 신호체계를 이용한 사인보드와 같은 형태로 나타나기도 한다. 또한 최근에는 음성, 그래픽, 동영상 등의 멀티미디어 형태로 쉽고 편리하게 정보를 제공하는 키오스크(kiosk)와 같은 정보안내시스템을 통해서 전달되기도 한다. 이렇듯 포스터는 그 표현방식이 다양하고 그 경계가 모호해짐에 따라 매체로서의 디지털 개념을 정의 하기란 그리 간단치 않다고 볼 수 있다.[1]

따라서 본 연구자는 [표 1]을 통하여 아날로그 포스터와 디지털 포스터의 비교를 통해 디지털 포스터의 개념을 설명하고 그 개념을 명확히 하겠다.

표 1. 아날로그 포스터와 디지털 포스터 비교

항 목	아날로그 포스터	디지털 포스터
제한양식	종이(기타) 인쇄 정지	비트 유무선(네트워크) 비연속적
공간	일대다 일방적 송신자 중심	다대다 상호작용 사용자 중심
표현방법	시각	시각, 청각, 촉각

위의 비교 분석을 통해 디지털 포스터는 시청각적 요소를 포함한 다양한 정보의 형태를 통합하고 거기에 상호작용 즉, 인터랙션이 첨가된 복합미디어라 정의할 수 있다. 그러나 디지털 포스터의 중요성은 여러 매체들을 통합하는 것에 있는 것이 아니라 상호작용이라는 새로운 차원이 개입됨으로써 보다 다양한 커뮤니케이션 방법이 창출될 수 있는 것에 있다.

2.2 디지털 포스터의 특징

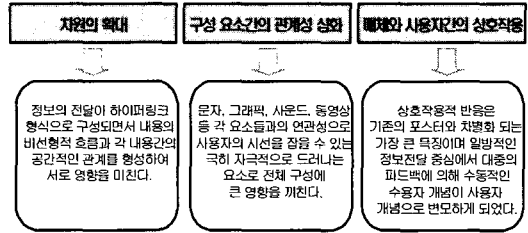


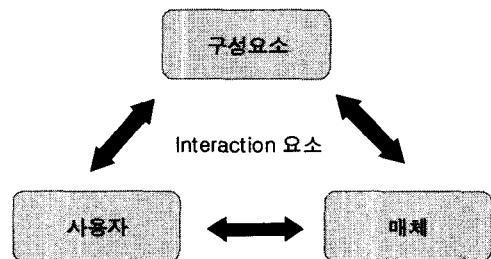
그림 2. 디지털 포스터의 특징

2.2 디지털 포스터에 있어서 상호작용의 의미

지난 세기 동안 인쇄 미디어와 전자 미디어가 보여준 일반적 혹은 일대 다수로의 흐름에서 벗어나 상호작용적이 되었다는 것은 커뮤니케이션의 과정이 기존의 송신자 중심에서 사용자 중심의 미디어로 변화해 나간다는 큰 의미를 지닌다고 볼 수 있다.

상호작용적 커뮤니케이션의 체계에서 사용자는 수동적이고 반 작용적 행동에서 벗어나 능동적인 주체가 되기 때문이다. 이와 같이 정보의 속성은 '디지털 미디어'의 특성들과 결합되어 사회, 문화 여러 방면에 침투되고 있으며 대중 커뮤니케이션 수단으로서의 디지털 포스터는 새로운 형태의 정보 양식으로 재탄생할 것으로 본다.[1]

표 2. 디지털 포스터 상호작용 개념도



III. 상호작용성 디지털 포스터의 사례

1. 제작배경 및 개요

포스터는 우리의 일상생활에서 의미를 전달하는 메시지 운반자로서의 매개 수단으로 역할을 해 왔다. 하지만

오늘날 대부분의 포스터는 그 미적 가치의 정보 전달 매개체로서의 기능을 다하지 못하고 전시장의 무의미한 시각물로 퇴색되어 버리기 일수이고, 주위의 환경을 무시한 시각적 공해로 오인할 여지를 주기도 한다. 그 원인은 [표 3]과 같이 들 수 있다.

따라서 본 연구자는 위의 4가지 문제점의 개선 방안으로서 디지털 포스터를 다음과 같이 제안하고자 한다.

표 3. 아날로그 포스터의 문제점

구분	문제점	개선 방안
표현방법	인쇄매체	디지털매체
기능의 심화	시각적 전달	시청각적, 공간 전달
공간활용	실 공간	디스플레이 공간

2. 제작과정

컴퓨터나 프로그램의 사용을 위하여 제공되는 조작명령이나 정보를 시각적으로 제공하는 인터페이스를 한정적인 화면에서 모든 명령과 정보를 제공하기에는 어려움이 있다. 이로 인하여 정보계층화와 시간축상정보분류 등을 통하여 효율적인 인터페이스를 제공하고, 보통 하나의 화면을 디자인하는 '포맷 디자인(Format Design), 전체 화면을 제시순서를 디자인하는 플로우 디자인(Flow Design), 아이콘과 버튼 등의 기타 소품을 디자인하는 파트 디자인(Parts Design)' 등으로 이루어진다.[7]

이렇게 제시하고자 하는 정보를 개발자의 요구에 따른 언어적인 수준에서 사용자의 활용을 위한 구체적인 표시 또는 조작정보로 변환하는 과정이라 할 수 있다. 이과정은 정보의 파악, 정보의 구조화, 정보의 가시화라는 3단계 과정으로 나누어 볼 수 있다.

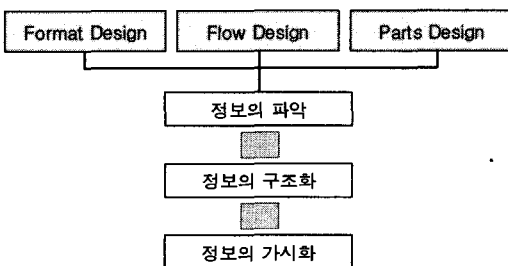


그림 3. 조작정보 변환 과정

3. 사례제시

현재 한 테마파크에서 사용하고 있는 기존 포스터를 사례로 디지털 포스터가 기존 아날로그 포스터 보다 사용자들에게 다양한 정보 제공과 함께 흥미를 유발시킬 수 있는지에 대해 메뉴 구성과 사례 제시를 해 보았다.

표 4. 메인 스크린의 메뉴 구성

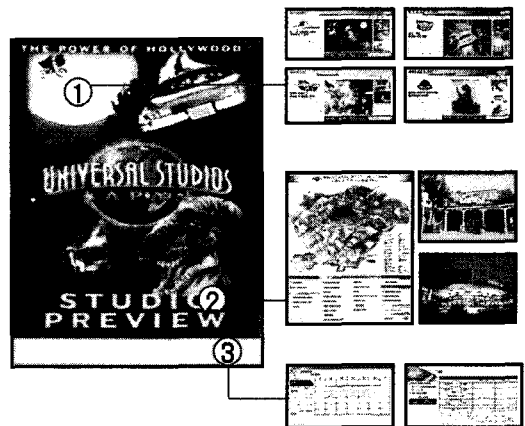
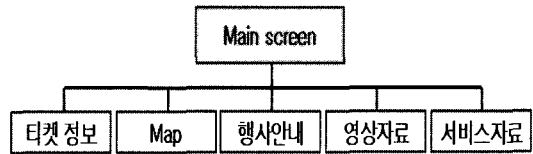


그림 4. 디지털 포스터 메인스크린과 메뉴 구성

[그림 4]에서 보듯 포스터의 메인 스크린 인터페이스 디자인은 비주얼적인 측면에서 아날로그 포스터와 큰 차이가 없지만, 표현방법(인쇄매체에서 디지털 매체)과, 기능의 심화(시각적 전달에서 시청각적 공간 전달 기능), 그리고 공간 활용(실 공간에서 디스플레이 공간)의 개선으로 동적인 이미지로 사용자의 흥미를 유발 시킬 수 있다.

V. 결론

본 연구에서는 과거 오랜 기간 동안 종이를 매체로 한

대중 커뮤니케이션 매체로서 사용되어져 온 기존 포스터를 음성, 그래픽, 동영상 등의 멀티미디어 기술을 포스터에 접목시켜 기존 포스터의 문제점과 개선 방안을 메뉴 구성과 인터페이스 디자인을 제작하여 함께 사례 제시 하였다. 지금까지의 포스터는 일방적 정보전달 매체로서 수용자의 정보욕구 충족과 설치공간의 부적합성으로 메시지 전달의 한계에 부딪치고 있다. 상호작용적 커뮤니케이션의 체계에서 사용자는 수동적이고 반 작용적 행동, 다시 말해 기존의 포스터가 사용자에게 일방적으로 정보를 전달하는 매체에서 벗어나 사용자 중심적인, 쌍방향 커뮤니케이션 매체로서의 수단으로 디지털 포스터가 새로운 형태의 정보 양식으로 발전하고 그 필요성을 가늠해 보는 계기를 마련하였다.

향후 연구 과제로 상호작용성 커뮤니케이션을 통한 디지털 매체의 다양한 제작과 활용방법을 모색해 봄으로서 사용자의 흥미와 재미를 더한 그리고 게임 콘텐츠에 활용할 수 있는 디지털 포스터 영역의 활성화를 기대한다.

용자 행동 모델링, 한국디지털디자인학회
[9]http://blog.naver.com/escher1/60022488966

[10]http://blog.naver.com/pupleshiner?Redirect=Log&logNo=100022359801

[11]http://blog.naver.com/orms?Redirect=Log&logNo=120011684566

저자 소개

윤 황 록(Hwang-Rok Yun)

준회원



• 2006년 2월 : 충남대학교 산업미술학과(예술학사)

• 2006년 3월 : 공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공 입학

<관심분야> : 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

참고 문헌

- [1] 이상경, "커뮤니케이션 매체로서 디지털 포스터 활용 방안에 관한 연구", 한국정보과학회, 2004.
- [2] 안정임, 디지털 커뮤니케이션과 미디어 리더러시, 교육정보방송연구
- [3] 손희정, 전성복, 인터랙션 디자인을 통한 교육정보 사이트 활용에 관한 연구, 울산대학교
- [4] 손정팔, 디지털 시대의 감성디자인에 관한 연구, 한국정보디자인학회, 2005.
- [5] 이주현, 박현욱, 웹디자인에서의 효과적인 인터랙션에 관한 연구, 울산대학교
- [6] 강성중, 게임의 인터랙션 유형에 관한 연구, 한국디자인문화학회, 2005.
- [7] 임우형, 유석호, 인터넷 사용자의 참여를 유도하는 게임 성향의 인터넷 광고 콘텐츠 개발 과정에 관한 연구, 2004, 한국게임학회
- [8] 박정순, 제품과 사용자의 인터랙션 분석을 통한 사

경 병 표(Byung-Pyo Kyung)

정회원



• 1988년 2월 : 영남대학교 응용미술학과(미술학사)

• 1996년 3월 : 일본 국립큐슈예술공과대학원 정보전달전공 (공학석사)

• 1997년4월 : 일본 국립큐슈예술공과대학원 박사과정 입학

• 1995년1월~12월 : KAIST산업경영연구소 외부초빙 연구원

• 1996년9월~2001년2월 : 국립 공주문화대학 만화예술과 교수 재직

• 2001년 3월~현재 : 국립 공주대학교 영상보건대학 게임디자인학과 교수

• 2002년 7월~현재 : 공주대학교 게임디자인혁신센터 (GRC)소장

<관심분야> : 게임 디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어

유 석 호(Seuc-Ho Ryu)

준회원



- 1994년 2월 : 국민대학교 시각디자인전공(미술학 석사)
- 1997년 2월 : 뉴욕공대 대학원 커뮤니케이션아트 졸업(공학석사)
- 2003년 3월~현재 : 공주대학교 영상보건대학 게임디자인학과 교수

- 2004년~현재 : 충청남도 산업디자인전 운영위원
- 2004년~현재 : 산업자원부 게임디자인사관학교 운영위원
- 2004년~현재 : 산업자원부 디지털영상디자인혁신센터 기반구축실장

<관심분야> : 게임 디자인, 가상현실, 멀티미디어

이 동 열(Dong-Lyeor Lee)

정회원



- 1997년 2월 : 충남대학교 산업미술학과(예술학사)
- 2000년 2월 : 일본 국립큐슈예술공과대학원 정보전달전공(예술공학석사)
- 2000년 3월 : 공주대학교 게임디자인학과 강의

자인학과 강의

- 2006년 3월~현재: 공주대학교 게임디자인학과 교수
- <관심분야> : 게임 캐릭터디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어