

# 인포테인먼트 관점에서 본 창의적 인터페이스 디자인 연구

## A Study on Creative Interface Design Focused on Infortainment

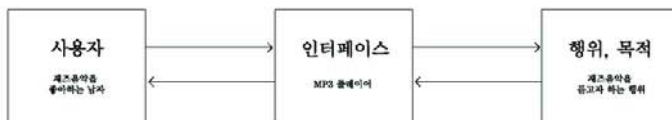
### 서론

20세기 이후 컴퓨터 관련 기술 발전과 매체의 다양화로 인하여 인터페이스 디자인은 많은 발전을 이루고 있다. 초기 컴퓨터 프로그램에서 볼 수 있었던 비직관적, 비친화적 인터페이스는 1980년대 초 애플사의 데스크탑 오피스 메타포 ( desktop-office metapor) 인터페이스를 통해 한 단계 진보를 이루었고 1990년대는 웹이라는 새로운 매체의 출현과 더불어 사용자 중심적인 인터페이스 디자인으로 변화해가고 있다. 현재는 이러한 사용자 중심 패러다임을 바탕으로 감성과 흥미를 유발 시키는 디자인으로 발전하고 있으며 이에 따라 사용성의 극대화를 위해 제한한 보편적 규칙들을 벗어나 창의적인 접근을 시도하고 있다. 또한 모바일 기기의 발전과 새로운 매체의 생성, 관련 기술의 발전으로 인해 인터페이스는 디자이너의 역량을 다분히 발휘할 수 있는 분야로 부상하고 있다.

본 연구는 이러한 중요성을 인지하여 변화하고 있는 인터페이스에 대한 개념과 인터페이스에서 비중있게 다루어져야 할 요소를 고찰하고, 구체적으로 창의적인 인터페이스 디자인을 위해서 반영되어야 할 유형을 발견하고 유추하였으며, 기술의 발전에 대한 변화가 가장 빠르고 제한요소가 상대적으로 적은 웹에 기반을 둔 창의적 인터페이스 디자인 사례들을 연구의 대상으로 선정하였다. 그리고 인터페이스 분석에 적합한 요소들을 선정하여 그에 따라 분석을 하였고 분석 결과를 도출하였다. Keywords : Interface, Infortainment, Yugo Nakamura

### 인터페이스의 개념

인터페이스의 개념을 설명하기 위해서는 동반되어야 할 두 가지 요소가 있다. 첫번째 요소는 효과적인 행위를 원하는 사회적 주체 또는 사용자이다. 두번째 요소는 사용자가 수행하길 원하는 업무이다. 인터페이스는 두 요소를 이어주는 다리과 같은 역할로서 행위의 주체가 특정 임무를 효과적으로 수행하기 위해 필요한 물질적이거나 비물질적인 도구나 인공물로 존재한다. 가령 재즈 음악을 좋아하는 한 남자라고 가정 하자. 그 남자가 수행하고자 하는 행위는 재즈 음악 듣기이다. 이러한 경우에 필요한 도구는 mp3플레이어와 같은 음악 재생기기인 것이다. 이렇게 사용자가 원하는 행위와 사용자를 이어주어서 상호작용하게 하는 것이 인터페이스의 기본 개념이라고 할 수 있다.<sup>(1)</sup>



이러한 인터페이스의 개념은 웹이라는 매체에서 공통적으로 적용된다. 웹에서 공통적으로 기대대는 행위는 사용자가 자주, 오랜 시간동안 웹사이트의 정보를 탐색하거나 웹사이트에서 제공하는 서비스 및 콘텐츠를 사용하는 것이다. 이러한 행위의 실현을 위해 인터페이스가 매개체 역할을 담당하며 사용자의 직관적, 효율적 접근을 유도한다. 웹 미디어의 팽창과 멀티미디어 기반 기술의 발전으로 웹은 정보 공유 외에도 기업과 제품의 프로모션, 개개인간의 커뮤니케이션이 가능한 공간으로 확장되었고 이러한 변화에 따라 인터페이스도 직관적이면서도 사용자의 흥미와 관심을 끌어당기는 형태로 그 영역을 넓혀 나가게 되었다.

### 인포테인먼트적 접근

사용자의 관심과 흥미를 유발하는 측면이 부각되는 경향을 인포테인먼트의 관점에서 생각해볼 수 있다. 인포테인먼트는 인포메이션(information)과 엔터테인먼트(entertainment)의 의미가 결합된 신조어로서 정보 자체의 의미에 흥미를 부가하기 위해 오락적 요소를 결합시키는 경향을 의미한다.<sup>(2)</sup> 정보에 대한 능동적 접근을 유도하기 위해 웹 인터페이스의 인포테인먼트적 경향은 필수가결한 것이며 웹 콘텐츠의 목적이 단순 정보교환이 아닌 프로모션이나 대중과의 커뮤니케이션일 경우에는 더욱 필수적이다. 다른 콘텐츠로 이동하기 쉬운 매체의 특성상 사용자의 시선과 관심을 오랜시간 지속시켜야 하기 때문이다.

### 사례 선정

일본의 인터랙티브 디자이너 유고 나카무라의 작업들을 선정하였다. 유고 나카무라는 플래시를 사용하여 사용자 중심에서 사용자 참여의 형태로 영역을 확장한 인터페이스 디자인을 하고 있는 디자이너다. 그가 작업하였던 Uniqlock과 playMUJI의 웹사이트는 반복적인 영상의 적극적인 사용과 시간의 개념을 도입하여 사용자의 흥미를 유발시킴으로서 웹 프로모션의 새로운 모델을 제시하였고 Morisawa와 UT 사이트에서는 사용자의 직접적인 참여를 적극 유도하였다. 이렇게 상호소통하는 웹사이트는 인포테인먼트 관점에서 보았을 때 멀티미디어가 잘 조합된 인터페이스를 통해 정보를 능동적으로 받아들이게끔 하는 특성을 띄고 있다. 이러한 사례들을 분석하여 유고 나카무라의 작업에서 공통적으로 유추해볼 수 있는 인터페이스 디자인의 요소를 살펴보고자 한다.

### 분석의 항목 설정

오늘날 인터페이스 디자인에 대한 수많은 지침들이 제안되고 있다. 아마도 이 영역에서 널리 알려진 것은 애플 사의 작업일 것이다. 사무실의 책상을 메타포로 삼은 인터페이스 디자인은 하나의 프로그램 내부에, 그리고 프로그램들 간에 일관성을 부여하고 유지하였다. 이렇게 잘 디자인된 인터페이스는 사용자가 프로그램을 간편하게 사용하고 빨리 정보를 습득할 수 있도록 돕는다. 인터페이스의 일관성을 지키기 위해서 일관원리, 기본원칙의 정의, 요소의 시각디자인, 음향신호, 행동 규칙과 시각적 원리의 정리를 염두해두고 디자인을 하는데 이 기준은 팔로알토 제록스 연구소(PARC XEROX)에서 선구적으로 활용하였다.<sup>(3)</sup> 인터페이스 디자인의 일관성 유지와 더불어 사용자의 지속적인 관심과 참여를 유도하기 위해서는 멀티미디어 요소의 활용을 극대화하고 디자이너의 창의성을 발휘한 디자인이 필요하다. 그래서 앞에서 제시한 여섯가지 요소에 몇가지 사항을 수정 보완하여 아래와 같은 요소를 기반으로 유고 나카무라가 작업한 5가지 작업을 유형별로 분석해보고자 한다.

(1) 기본지배, 인터페이스: 디자인에 대한 새로운 접근 47p 시공아트

(2) 오병근: 사용자 경험중심의 정보디자인체계 연구 Study on user experience - centered information design paradigm / 오병근, 학위논문

(3) 기본지배, 인터페이스: 디자인에 대한 새로운 접근 71p 시공아트

사례분석

	Uniqlock	playMUJI	Morisawa Font Park	Hello World	UT
사이트 주소	<a href="http://www.uniqlo.jp/uniqlock">www.uniqlo.jp/uniqlock</a>	<a href="http://www.muji.com/playmuji">www.muji.com/playmuji</a>	<a href="http://fontpark.morisawa.co.jp">fontpark.morisawa.co.jp</a>	<a href="http://www.softbank.co.jp/helloworld">www.softbank.co.jp/helloworld</a>	<a href="http://www.uniqlo.com/utloop">www.uniqlo.com/utloop</a>
일반원리	시각(초단위)의 변화에 따라 현재 시각과 모델들의 뎀스 영상이 교차로 재생	각 날짜마다 제품을 사용하는 짧은 동영상의 반복재생	폰트의 조각을 가지고 사용자가 재생산한 이미지들이 디스플레이	Bird Eye View로 친척히 공원에 있는 다양한 사람들을 보여줌	웹에서 제공한 소스를 통해 사용자에게 의해 재생산된 영상들이 반복
기본원칙의 정의	영상의 반복 시간의 압입 특정 시간을 보여주는 특정한 영상 재생 다음화면에 대한 호기심 유도 위젯 설치를 통한 사용자 참여 유도	제품 사용 영상의 반복 달력의 메타포 다음 날짜의 영상에 대한 호기심 유도 위젯 설치를 통한 사용자 참여 유도	이미지 제작 과정 영상의 반복 재생 별점 부여하는 행위를 통한 사용자 참여 유도 사용자에게 창조 행위의 기회를 제공 이미지 생산자의 아이디어를 노출	전체의 큰 이미지가 반복적으로 재생 사람들의 반복적 사용 다른 사람들이 가지고 있는 정보에 대한 호기심 유도	사용자에 의해 제작된 영상의 반복 재생 별점 부여하는 행위를 통한 사용자 참여 유도 사용자에게 창조 행위의 기회를 제공 이미지 생산자의 아이디어를 노출
요소의 시각디자인	다양한 색상의 사용 같은 의상 입은 모델로서 반복 효과	달력의 디자인을 그대로 차용	흑과 백의 사용 타이포그래피 요소의 사용	실사 이미지의 사용 각각의 사람들이 버튼의 역할을 담당	다양한 국가의 모델 사용
멀티미디어 요소의 사용	짧은 영상의 반복 특정 효과음의 반복적 재생	짧은 영상의 반복 특정 효과음 및 배경음악의 반복적 재생	사용자가 재조합하는 과정의 영상 재생 효과음의 사용으로 사용자에게 제작 흥미 유도	배경음악과 박수 소리와 같은 특정 효과음의 반복적 재생 움직이는 사람들의 행동을 반복	짧은 영상의 반복 특정 효과음의 반복적 재생 및 재조합
사용자 참여 유발 요소	위젯 설치를 통한 사용자 참여 유도	위젯 설치를 통한 사용자 참여 유도	별점 부여하는 행위를 통한 사용자 참여 유도 사용자에게 창조 행위의 기회를 제공 이미지 생산자의 아이디어를 노출	.	별점 부여하는 행위를 통한 사용자 참여 유도 사용자에게 창조 행위의 기회를 제공 이미지 생산자의 아이디어를 노출

결론

유고 나카무라의 작업을 5가지 인터넷 디자인 요소를 바탕으로 분석해본 결과 다음과 같은 공통적인 특징을 발견할 수 있었다.

멀티미디어 요소의 반복 재생, 사용자 참여를 통한 이미지 및 영상 재생산, 호기심 유발

이 연구를 통하여 유고 나카무라가 비중있게 사용했던 공통된 원리들을 발견할 수 있었다. 또한 이것을 바탕으로 어떻게 창의적인 인터페이스로 발전시켰을 지에 대한 단서를 추측할 수 있었으며 이 원리들이 인포테인먼트를 구성하는 요소들과 밀접한 관계임을 알아낼 수 있었다. 연구의 시작이기 때문에 공통적인 요소 외에 각 인터페이스별 특징과 구체적인 비교 기준 마련에 미흡함을 보였다고 생각하지만 앞으로 이 연구를 바탕으로 창의적인 인터페이스를 구성하는 공통된 유형을 분류하는 작업에도 도움을 줄 수 있을 것이라 생각한다.

