

# 웹 인터페이스의 경험적 요소에 관한 연구

A study on the elements of user experience to the design of web interface

주저자: 옥은정 (OK Eun Jung)

동명대학교 정보대학원

공동저자: 정원준(Chung won jun)

동명대학교 시각디자인과

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

#### II. 웹에서의 경험디자인

1. 경험디자인
2. 웹에서 경험의 의미

#### III. 웹 콘텐츠의 경험 디자인 구현 방법

1. 웹 콘텐츠의 정의
2. 웹에서 콘텐츠의 경험 요소

#### IV. 웹에서 경험 인터페이스 디자인 사례 분석

1. 웹 인터페이스 스타일에 따른 디자인사례
2. 분석을 위한 설계 및 방법
3. 분석 결과

#### V. 결론 및 향후 전망

### 참고문헌

### (Keyword)

web contents, web interface, experience's deign

## 논문요약

인터넷 정보화에 따른 기술의 발달은 인터넷 콘텐츠 표현 방식에 변화를 가져왔으며, 그중에서도 멀티미디어 콘텐츠의 발달은 시각적이고 감각적인 경험을 화면 상에서 구현 가능하게 하였다. 그러나 단순한 움직임이나 상호 작용성을 이용한 매체의 기술적 유희를 넘어 서지 못해 웹 인터페이스의 사용성 및 접근성에 따른 인포메이션 환경의 빈약함이 드러나고 있는 실정이다. 이는 인터랙션 측면에서 볼 때 인터페이스를 통한 한정된 공간에서 문자가 아닌 시각적 요소들에 의해 인식되고 반응되어지는데, 그 행위 중 클릭 등을 통해 다음 행위가 연계되지 않는 것은 직관적이고 자연스러운 인터페이스를 제공하지 못함을 나타낸다. 따라서 웹 인터페이스에서는 사용자의 상호작용적인 경험이 중요하며, 이러한 관점에서 웹 인터페이스에서의 경험 디자인의 구조 및 구성요소를 바탕으로 한 웹 인터페이스에서의 경험에 대한 연구가 필요하다고 본다.

### Abstract

The development of technology caused by Internet's information mad changes in the method of presentation in the Internet's contents, among them the development of Multimedia's contents make experiences of usuals and sensibility possible on the on the screen. But of poorness of information's environment caused use and access of web interface is exposed because of the limitation of technology's entertainment on the simple activity and interface relation. In terms of interrelation, it's realized and react by not a character but the visual elements in the space limited through the interface. After these activity res, not to connect next acts by the click presents difficulty of providing interface which is intuitional and natural. Therefore the interrelation experiences of users are important in ter web interface. The research about the experiences in the same sections which is established on the structure and composition's element of experience's design in web interface. So, this lecture was progressed to focus on the literature's research and analysis of example. Fist of all, the specialization about experience's deign and interaction's media through former literature and research.

## 1. 서론

오늘날 인터넷의 대중화는 산업혁명 이후의 경제 체제를 공급자 중심에서 사용자 중심으로 변화하게 하였다.

인터넷은 전 세계적 네트워크 형성과 광대역화, 그리고 영상 압축 기술, 디스플레이 기술 등과 함께 하드웨어의 보급으로 더욱 가속화 되었다. 어떠한 테크놀로지 장비들이 개발 되든지 간에 쉽고 접근이 가능한 인포메이션 환경이 되기 위해서 잘 디자인된 인터페이스 디자인이 필요하다. 초기 인터랙티브 미디어 양상이 화려한 인터페이스디자인으로 대변되었다면 최근에서는 기술의 평준화로 다른 웹 사이트와의 차별화에 대한 새로운 방법으로 웹 인터페이스에 대한 새로운 이해가 필요하다.

본 연구에서는 웹 인터페이스에서 쉽고 접근 가능한 인포메이션 환경이 되기 위한 인터페이스가 필요하며 이러한 인터페이스는 사용자의 감성체험, 웹 인터페이스의 경험 디자인에 대한 이해와 연구의 필요성이 제기되고 있다는 전제하에 연구 되었다. 따라서 웹 인터페이스에서 경험 디자인의 구조 및 구성 요소를 바탕으로 한 웹 인터페이스에서 스타일에 따른 경험 요소에 대한 연구가 필요하다고 본다.

## II. 웹에서 경험 디자인

### 1. 경험디자인

#### 1.1 경험 디자인의 개념

경험디자인에서 가장 핵심은 경험대상과 사용자와의 상호관계 속에 있는 인터랙션으로 무엇이 무엇과 상호소통할 것이며, 어떤 방식으로 표현하며 받아들여도록 할 것인가를 계획하는 것이다. 경험 디자인은 소비자가 진정으로 원하는 것이 무엇인지를 밝혀내며, 행위와 사고를 유발할 수 있는 계획된 인터랙션을 통해 사용자 경험을 창출하는 디자인 활동을 의미한다. 새로운 개념이거나 기존의 디자인과 단절된 개념이 아니라 단지 디자인 개념들을 모두 통합적으로 보는 것과 같다고 할 수 있다.

#### 1.2 경험 디자인의 구조

벤트슈미트는 체험마케팅의 관점에서 경험의 요소를 분석하고 있다. 그러나 본 연구에서는 웹 인터페이스

상에서 제공되는 경험을 분석한다는 점에서 차이가 있으면 체험(experience)과 경험(experience)을 같은 의미로 본다.

벤트슈미트는 체험 마케팅의 궁극적인 목적은 총체적인 경험을 경험 하는데 있으며, 경험은 대개 자동적으로 만들어지는 것이 아니라 유도 되는 것이라 정의하고 있다.

경험을 5가지 유형으로 분류하면 감각, 감성, 인지, 행동, 관계로 <표 1>과 같이 분류 할 수 있다. 1)

요소	내용
감각 경험	차별화요소, 촉진요소, 가지제공 요소
감성 경험	긍정·부정, 감수성(내향적·외향적)
인지 경험	놀라움, 호기심, 흥미유발
행동 경험	상호 작용
관계 경험	브랜드 연결, 사회문화 연결

[표 1] 벤트 H. 슈미트의 경험 디자인 요소

## 2. 웹에서 경험의 의미

### 2.1 웹에서 경험 디자인의 개념

오늘날의 인터넷의 상호작용 능력은 사용자를 위한 경험을 제공할 수 있는 이상적인 장소로 진화하고 있다. 고객은 더 이상 매장에서 물건을 고르고 사는 것이 아니라 스스로 행동하여 서로를 비교하고, 장소의 제약 없이 인터넷이라는 공간 안에서 정보의 습득 및 물건을 구매할 수 있게 되었다. 이는 웹이 사용자들의 흥미를 유발하는 화려한 그래픽이 아닌 신뢰성, 독특한 분위기, 다양성, 편리성, 인터랙션 등을 통해 상품의 정보 습득에만 머물지 않고 오프라인 상에서의 경험에서 얻는 만족과 경험의 공유가 가능한 장소의 역할을 하게 되었음을 의미한다.

### 2.2 웹에서의 경험 반영 형태와 수단

웹에서 사용자가 만족을 느낄 수 있는 요소는 여러 가지이다. 사용자가 웹을 이용하면서 만족을 느꼈다면 그 사이트는 사용자가 새로운 경험을 창출 할 수 있도록 설계되었다고 할 수 있다. 온라인 사용자 경험 요소는 연구자에 따라 시각 디자인, 인터페이스 디자인, 인터랙션 디자인, 콘텐츠 디자인, 프로모션 디자인 등으로 사용자의 필요에 따라 가상 디자인, 인터페이스 디자인, 네비게이션 디자인, 정보 디자인, 구조 디자인, 인터랙션 디자인, 정보설계, 기능적 , 콘텐츠 디자인으로 정의하였다.2)

1) 벤트 H. 슈미트 ,윤성준 역, 체험 마케팅, 세종서적, 2002.

### 2.3 웹 사이트를 통한 경험 디자인의 조건

웹에서의 '경험'은 사용자가 중심이 됨으로써 사용자에게 만족감, 감동, 기쁨 등을 주는 것이다. 즉 온라인 경험을 통해서 그 의미를 찾게 해 주어야 한다. 웹은 철저히 사용자의 입장에서 사용자에게 최적의 경험을 제공해줘야 한다. 사용자에게 최적의 경험을 제공하기 위해서는 사용자가 해당 사이트 시스템에 접속하는 순간부터 나가는 순간까지의 모든 프로세스를 중심으로 완벽한 시스템이 구축되어야 한다.<sup>3)</sup>

## III. 웹 콘텐츠의 경험 디자인 구현 방법

### 1. 웹 콘텐츠의 정의

#### 1.1 웹 콘텐츠의 정의

웹 콘텐츠란 첫째, 넓은 의미로 웹으로 표현되는 모든 구성 요소를 지칭한다.<sup>4)</sup> 단순한 텍스트 정보뿐만 아니라 사이트가 가지는 구성요소, 동영상, 애니메이션, 그래픽, 내비게이션, 인터페이스 등 모두가 콘텐츠이다. 예를 들어 웹 쇼핑몰의 경우에는 물품 품목, 커뮤니티 사이트의 경우 구성원들의 글 자체가 콘텐츠이다. 둘째, 좁은 의미로는 웹을 통해 얻을 수 있는 정보의 형태를 일컫는다. 내비게이션, 인터페이스, 사이트의 디자인 등은 포함되지 않는다. 셋째, 더 좁은 의미로 사용될 때는 영화, 음악 등의 매스미디어가 웹을 통해 유통되는 경우 콘텐츠 산업이라고 이야기되는데 이때의 콘텐츠는 그 미디어 자체만을 의미한다. 연구에서 사용되는 콘텐츠의 의미는 넓은 의미의, “ 웹으로 표현되는 모든 구성 요소”를 말한다.<sup>5)</sup>

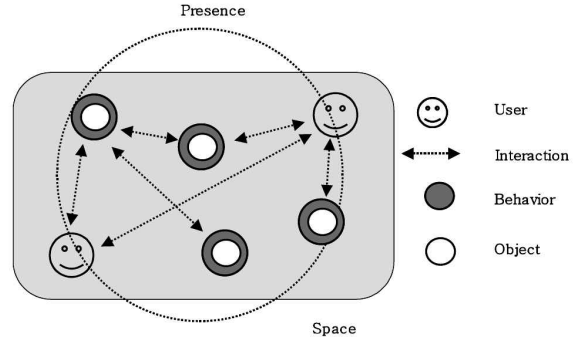
### 2. 웹 콘텐츠의 경험 요소

#### 2.1 정보전달의 구성 요소

웹에서의 정보 전달은 멀티미디어 형태로 다양한 매체들이 커뮤니케이션의 새로운 형태로 정보 내용을 구성하게 되고 이러한 내용과 연결되는 상호작용은 정교화된 정보 구조에 의해 보다 넓은 범위의 대상과 상황을

2) 정유정, 사용자 경험 서비스를 위한 웹사이트 설계 방안 연구 .쇼핑몰 사이트를 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 시각정보디자인 전공, 2002, p.39  
 3) 정유정, 위의 논문. 2002 p.30  
 4) 이해석, 웹사이트 기획을 하기 위한 15가지 이야기, 도서출판 비비컴, 2001, p.104  
 5) 한수진, 디지털 인터랙티브 미디어에서 효과적인 감성 커뮤니케이션에 관한 연구, 숙명여자대학교, 2003, p.26

다루게 된다. 웹에서의 정보의 형태는 사용자와 시스템 사이의 상호작용이 발생하는 부분과 그 역할에 따라 공간(Space), 객체(Object), 행위(Behavior)의 3가지 형태로 구분할 수 있다.<sup>6)</sup>



[그림 1] 웹에서 정보전달 구성 요소 7)

### 2.2 시각적 디자인 요소

디자인 요소	설명
시각적 컨셉	웹 사이트를 통해 궁극적으로 이루고자 하는 목적과 비전, 아이덴티티, 주 타겟의 성향과 사이트 전체의 시각적 느낌과 분위기에 대한 개념적 표현
배경	모든 화면 구성 요소들이 위치하고 배열되는 공간으로 웹 사이트의 분위기를 결정
색상	웹 사이트의 시각적 컨셉을 구체화 할 때 가장 우선적으로 고려대상이 되는 것은 사이트에서의 색채 선택
폰트	사이트에서 문자에 사용되는 폰트는 가장 일반적이면서 자주 사용되는 시각적 요소
메타포	시스템의 기능을 함축적으로 시각화시키는 작업을 뜻함
효과	다른 요소와의 구별 또는 사용자의 주의를 끌기 위하여 그림자와 하이라이트, 굴곡, 입체감, 변형, 재질감의 디자인 요소들에 적용하는 변화들을 의미함
대비	크기에 의한 대비와 색상에 의한 대비

[표 2] 시각디자인요소

### 2.3 화면 기획(Visual Layouts)

웹 사이트의 정보 및 다양한 디자인 요소들을 배열할 때 전체적인 영역의 분할 및 할당을 하는 틀로 효과적인 정보의 전달을 위해서는 정보의 양과 특성에 따라 다르게 화면 기획을 정하도록 하여야 한다.<sup>8)</sup> 즉 구성 요소들을 화면에 배열하는 것을 의미한다.

구성요소	설명
그리드	다양한 환경에서 가독성, 효과, 피드백, 반응성, 지향성 등을 최대화할 수 있도록 작업
레이아웃	레이아웃은 화면의 구성으로서 사이트 화면을 채우는 각 요소들의 배치를 정의

6) 한수진, 위의 논문, 2003, pp.20-23  
 7) 한수진, 위의 논문, 2003, p.21  
 8) Louis Rosenfeld, Peter Morville, 김화수, 이소민 역, Information Architecture, 한빛미디어, 1999, p.28

정보 구조 분류	웹 사이트의 구조를 구성하는 체계로 각 단계별 수준과 연결 관계를 고려하여 분류
----------	--

[표 3] 화면 기획 구성 요소

## 2.4 타이포그래피(Typography)

웹 사이트에 사용된 글자를 통해 얻을 수 있는 여러 가지 효과를 의미하며 글자 각각의 서체에서부터 글자로 이루어지는 문장, 단락, 문단의 모양, 화면 구성의 포맷, 정렬방식을 모두 포함한다. 넓은 의미로는 ‘시각적으로 표현된 글자의 모든 스타일’을 지칭한다.<sup>9)</sup>

역할	설명
기능적	말이 가지고 있는 의미를 전달하는 것으로써 가독성과 정보 전달력이 강조
형태적	글자가 가지고 있는 형태로서 조형미를 표현하여 사용자로 하여금 감성적 만족을 주는 역할

[표 4] 타이포그래피의 역할

## 2.5 정보의 유형

정보의 특성과 내용에 따라 제공되는 정보의 유형은 달라지도록 한다. 구체적인 상품에 관한 정보일 경우 정적 이미지는 반드시 요구되며 사용방법이나 정보의 흐름을 설명해야 할 경우, 특별히 사용자의 주의를 끌어야 하는 경우에는 동적 이미지나 청각적 자극을 이용하기도 한다. 움직이는 글자나 동영상은 사용자의 주의를 끈다. 잘못 사용되어지면 자칫 산만함을 줄 수 있다. 그러나 분명한 목적을 가지고 사용한다면 애니메이션은 정보를 전달하는 흥미롭고 효과적인 방법이 된다.<sup>10)</sup>

## 2.6 웹스타일에 따른 사용자 경험

웹스타일에 따른 사용자 경험에서는 가장 기본적인 서도 핵심적인 내용은 사이트의 계층적 구조, 메뉴구성, 네비게이션, 검색 방식 등 정보 구조적 측면을 정의하는 것이다. 메뉴나 네비게이션을 정의할 때는 기본적으로 사이트에서 제공하는 콘텐츠나 서비스에 대한 논리적 분류를 파악하고 있어야 한다. 그리고 콘텐츠나 서비스에 대한 주요 사용자의 접근 경로 예측 즉, 일종의 스토리라인에 대한 이해와 파악이 필요하다.

### (1)구조(Structure)

사용자가 정보를 탐색하는 과정에서 다양한 정보를 어

9) 한수진, 위의 논문, 2003, p.71

10) 한수진, 위의 논문, 2003, pp.71-72

떻게 찾고 특정한 행위를 어떻게 수행하는지에 대한 예상과 기대를 하므로 사용자가 감지하고 이해할 수 있는 구조로 웹 사이트를 디자인하여야 한다.<sup>11)</sup> 즉, 정보공간을 채우는 정보를 어떻게 구성할지 결정하고, 어떻게 나누고 연결시킬지를 결정하는 것을 말한다. 웹 사이트에는 수행하는 기능별로 전체검색, 부분검색, 핵심내용, 상업적 광고, 홍보의 역할을 수행하는 영역이 있으며, 기능에 따라 사용자에게 제공되는 사용 형식과 특성이 다르게 디자인되어야 한다. 또한 전체의 구조도 정보가 어떻게 구성되었는지 사용자가 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 이와 같이 구조 설계(Structure design)는 사용자가 정보를 체험하는 동안 추구하는 가치 혹은 욕구를 전달해 줄 수 있어야 한다. 따라서 구조 설계는 웹 콘텐츠의 질을 결정하는 중요한 요소 가운데 하나이다.<sup>12)</sup>

### (2)내비게이션(Navigation)

좁은 의미의 내비게이션은 정보 공간 안에서 현재 위치에서 다음 위치로 이동하거나 원하는 정보를 찾아나가는 행위, 즉 정보공간을 항해하는 과정을 말한다. 넓은 의미의 내비게이션은 전체 시스템을 이해해 나가는 과정이라고 정의할 수 있다.<sup>13)</sup>

사용자는 내비게이션 과정을 통해서 웹 콘텐츠에 대한 지식을 형성하고 시스템 구조를 해석할 수 있으며, 결국 정보 공간 안에서 원하는 곳으로 이동하기 위한 효율적인 항해 계획을 세울 수 있게 된다. 이때 사용자는 자신의 예측에 따라서 시스템이 작동되고 반응한다면, 사용자는 자신이 해석하는 방법이 맞았다고 생각하고 그 시스템 작동을 어떻게 사용할 것인지에 대한 항해 계획을 수립해 나가게 된다. 사용자들이 정보 공간에서 항해를 하는 과정은 다음 네 단계로 정의된다.<sup>14)</sup>

단계	정의
1단계	자신의 현재 위치가 어디인지를 파악
2단계	원하는 목적지로 가기 위해 가장 적절하다고 생각하는 경로를 선택
3단계	선택한 경로가 목적지로 가는 경로가 맞는지를 관찰
4단계	원하는 목적지에 도달했는지 확인
	원하는 목적지가 아니라면 다시 첫 번째 단계부터 반복

[표 5] 내비게이션 단계

11) Lynda Weinman, designing web graphics,3, New Riders Publishing, 1999, pp.34-37

12) 한수진, 위의 논문, 2003, pp.72-75

13) 한수진, 위의 논문, 2003, pp.72-75

14) Dahlback, L, On spaces and navigation in and out of the computer, Paper presented at the Technical Report SICS T98, 01.

효율적인 항해 시스템을 제공하기 위해서는 사용자들이 항해하는 일련의 과정에서 각 단계마다 길을 잃고 헤매지 않게 하기 위해 길 찾기에 필요한 지식들을 적절하게 제공할 수 있도록 설계해 주어야 한다.

## 2.7. 웹스타일에 따른 사용자 경험의 중요성

### (1) 상호작용 디자인과 기능적 측면

웹은 소프트웨어와 단순 하이퍼텍스트 측면이 혼합되어 있다. 점점 소프트웨어적 측면, 즉 기능적 측면의 중요성이 강조되고 있다. 웹사이트에서 사용자들은 웹 애플리케이션(Application)과 상호작용을 하게 된다. 즉, 게시판, 채팅, 검색 등 다양한 소프트웨어 요소들과 상호작용을 하게 된다. 이때 사용자들이 시스템에 정보를 입력 할 때 주로 사용하는 것이 각종 폼(Form)이며, 시스템에 특정한 작용을 가하게 될 때 사용하는 것이 버튼(Button) 등이다. 이처럼 사용자들은 다양한 폼과 버튼 등을 이용하여 시스템과 상호작용을 하게 되며 시각적 아름다움보다는 기능성, 효율성, 편리성이 가장 중요한 이슈가 된다.<sup>15)</sup>

### (2) 콘텐츠 측면

사용자의 경험에 큰 영향을 끼치는 것은 그 어떤 것보다 사이트의 콘텐츠이다. 콘텐츠의 내용뿐 아니라 표현 방식 또한 사용자의 경험에 영향을 끼친다. 따라서 각 섹션의 특성에 따라 콘텐츠의 표현방식을 정의해둘 필요가 있다.<sup>16)</sup>

### (3) 메뉴얼이 있는 웹사이트

'94~'95년 상업적인 인터넷서비스가 시작된 이래로 웹 사이트 역시 일정한 트렌드를 형성하며 발전해 왔다. 전혀 기능적인 부분이 고려되지 않은 단순 하이퍼텍스트로 만들어진 사이트에서부터 현재 특정 개발플랫폼 위에서 오브젝트 단위로 관리되고 거대한 기업기간 시스템과 연동되는 EIP(Enterprise Information Portal)까지 발전을 거듭해왔다. 체계적인 설계와 메뉴얼이 없는 사이트의 개발과 관리란 도저히 생각 할 수 없는 방향으로 웹사이트개발 트렌드가 급속하게 바뀌어 가고 있기 때문에 웹 사이트의 개발은 설계의 비중이 더 더욱 중요해지기 시작했고, 관리차원에서 메뉴얼의 중요성이 점점 중요해지기 시작했다. 웹디자인의 설계와 메뉴얼의 중요성을 반영하고 있는 것이 사용자의 그래픽 환경이며 이는 사용자의 웹 경험요소라 할 수 있다.<sup>17)</sup>

15) 이유숙, 웹 스타일 가이드, 이비즈그룹, 2001, p.13

16) 이유숙, 위의 보고서, 2001, pp.13-14

## IV. 웹에서 경험 인터페이스 디자인 사례 분석

### 1. 웹 인터페이스 스타일에 따른 디자인사례

웹 스타일에 디자인 분석의 목적은 웹사이트의 통일되고 일관된 사용자경험(User Experience)을 구현하고, 사이트의 추가 개발 및 유지 보수의 편리성을 높이는 데 있다. 체계적이고 일관된 사용자 경험은 결과적으로 사용자들에게 사이트의 일관되고 통일된 아이덴티티(Identity)와 브랜드(Brand) 이미지를 형성한다. 웹 디자인 개론의 저자 김대환은 웹 사이트에 따른 스타일 분류를 키치, 픽셀아트, 디지털아트, 인포메이션, 아이덴티티, 스토리, 모던, 퓨전 등으로 분류하였다.<sup>18)</sup> 이러한 각각의 스타일을 웹에서의 사용자 경험요소인 비주얼 인터페이스, 컬러, 네비게이션, 타이포그래피, 메타포 & 레이블링, 정보전달(컨텐츠)로 분석하였다.

스타일	특징
키치	촌스럽고 과장된 표현 해학적 스타일
픽셀아트	작은 점들로 조합된 스타일
디지털아트	상업성보다는 예술성이 많은 스타일
인포메이션	정보전달 중의 스타일
아이덴티티	일관성을 가진 업그레이드 스타일
스토리	이야기 구성방식 스타일
모던	세련되고 현대적인 스타일
퓨전	서로 다른 상이한 것이 융화된 스타일

[표 6] 웹 스타일에 따른 특징

### 1.1 키치스타일

키치는 독일 남부에서 유행하기 시작한 말로 천박하고 저속한 미술품을 뜻하던 것이 일상적인 예술, 대중 패션 등에서 폭 넓은 용어로 쓰이게 되면서 고급문화나 고급예술의과는 별개로 대중의 속이 하나의 예술 장르로 자리 잡으며 잡지 표지, 일러스트레이션, 광고 등에서 서정적으로 나타나기도 한다. 일정한 틀에 얽매이지 않고 어딘지 모르게 촌스럽고 과장된 표현, 무분별한 컬러사용 등이 특징으로 사용자에게 친근감과 아기자기한 즐거움을 주는 스타일이다.<sup>19)</sup>



[그림 2]에밀리 더 스트레인지<sup>20)</sup>

17) 이유숙, 위의 보고서, 2001, p.14

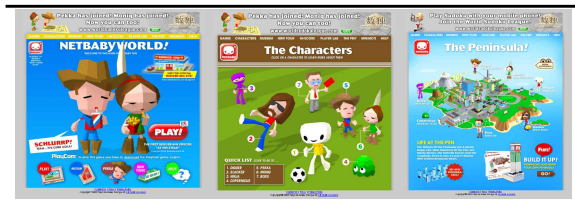
18) 김대환, 웹디자인개론, 영진닷컴, 2002, p.27

19) 김대환, 위의 책, 2002, p.28

영국에서 화보집 형식의 책으로 유명한 에밀리 더 스트레이지 홈페이지로 고딕하면서 음산한 캐릭터인 에밀리의 캐릭터의 특징인 빨간색, 검정색의 강렬한 색 대비의 홈페이지다. 캐릭터의 느낌을 그대로 옮겨 놓아 오프라인 책의 연장선의 기분을 느낄 수 있어 찾는 사람으로 하여금 친근한 인상을 준다. 각 페이지마다 특유의 일러스트로 구성되어 있으며 콘텐츠의 양을 효과적으로 정리하기 위해 메뉴가 고정 되어있고 컬러로 구분하여 정리하고 있다. 각 페이지마다 각기 다르게 표현하고 있다. 일러스트를 활용한 스크랩 형식의 페이지 구성이 개성 있다.

### 1.2 픽셀 아트 스타일

픽셀은 모니터 상에서 보여 지는 가장 최소단위의 점이며 컴퓨터 그래픽의 디지털적인 느낌을 표현하는 모티프로 많이 사용되어 왔다. 컴퓨터상의 그래픽은 픽셀들의 조합으로 이루어지므로 사용자에게 너무나 친숙하며 웹상에서도 인기를 끌고 있다.<sup>21)</sup>



[그림 3] 온라인 게임 사이트 Netbaby-world <sup>22)</sup>

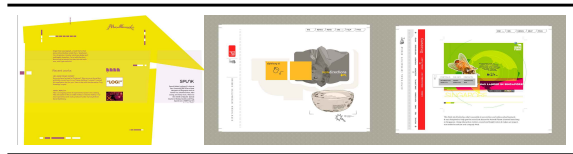
온라인 게임 사이트 Netbaby-world 사이트이다. 픽셀 아트를 말할 때 결코 빼놓을 수 없는 사이트로서 픽셀로 만들어진 귀여운 캐릭터들과 게임을 할 수 있다. 밝고 명랑한 분위기를 주고 있다. 각 페이지마다 주사용 색을 다르게 사용하여 페이지 변화를 명확히 알 수 있으며, 서브 메뉴로 캐릭터를 이용하고 있어 재미를 더해 주긴 하지만, 캐릭터 버튼이 다 활성화 되어 있지 않아서 클릭을 하기 전에는 버튼인지 바로 확인 되지 않는다.

### 1.3 디지털 아트 스타일

디지털 아트 스타일은 상업적인 목적보다는 실험적 개념이 많은 스타일이다. 인터넷의 발달로 인하여 웹에서 자신의 작품세계를 많은 사람들에게 보여줄 수 있기 때문에 많은 아트디렉터들이 자신의 작업을 웹에 올려 놓고 있다. 이것은 온라인상의 작은 전시공간을 갖는

20) <http://www.emilystrange.com/>  
 21) 김대환, 위의책, 2002, p.30  
 22) <http://www.netbabyworld.com/>

것과 같기 때문에 많은 아트 디렉터들이 구현하며 복합적인 멀티미디어를 보여주고 있다.<sup>23)</sup>



[그림 4] 개인 포트폴리오 사이트 diphthong<sup>24)</sup>

개인 포트폴리오 사이트로 무채색의 백그라운드를 중심으로 네비게이션과 메인의 인터랙티브가 돋보이는 사이트이다. 메인 페이지는 실험적인 구성과 레이아웃으로 표현되어 있고 플래시로 구현되어 사이트에 익숙하지 않는 사용자로 하여금 마우스 움직임으로 콘텐츠를 보여주는 방식을 취하고 있다. 이로 인해 다음 페이지 찾기에 어려움을 있을지도 모른다. 포트폴리오 사이트인 만큼 메인에서는 작업한 다른 사이트를 바로 들어가 볼 수 있게 첫 페이지를 구성하고 있으며 작업을 소개하는 콘텐츠가 있는 페이지에서는 서브 네비게이션 및 색을 적절하고 콘텐츠 접근 메뉴를 다양하게 지원해 사용하여 사용자의 각 콘텐츠 페이지 접근을 도와준다.

### 1.4 인포메이션 스타일

인포메이션 스타일은 정보 안내와 효과적인 전달에 대한 목적이 강하며, 그래픽을 이용한 메타포를 많이 사용하기도 하는 스타일이다. 인포메이션 스타일은 웹 사이트의 일차적인 목적이 정보전달과 안내라는 점에서 볼 때 웹사이트 중 가장 많은 부분을 차지하며 정보의 구성과 네비게이션을 효율적으로 구성하는 스타일이다.<sup>25)</sup>



[그림 5] 온라인 쇼핑몰 OK47닷컴<sup>26)</sup>

온라인 쇼핑몰 OK46 닷컴은 쇼핑몰 특유의 여기저기 난무하는 배너들과 현란한 색채 그림들과 읽기 거부할 정도의 많은 텍스트들이 떠올리기 쉽지만 이 사이트는 혼한 배너 하나 없다. 하나의 브랜드만 취급하고 제품 또한 다양하지 않지만 메타포를 이용해서 상품을 고를

23) 김대환, 위의책, 2002, p.32  
 24) <http://www.diphthong.com/>  
 25) 김대환, 위의책, 2002, p.34  
 26) <http://www.ok47.com/>



수 있게 해준다.

### 1.5 아이덴티티 스타일

아이덴티티 스타일은 기존 사용자들의 경험과 기업 이미지 및 핵심 콘텐츠를 지속적으로 일관성 있게 제공함으로써 무리를 주지 않는 범위 안에서 새로운 디자인을 선보이는 스타일이다. 대체로 규모가 큰 포털사이트들이 이 스타일에 해당된다.<sup>27)</sup>



[그림 7] 경매 사이트 옥션<sup>28)</sup>

국내 최대 경매 사이트 옥션이다. 옥션을 구매자와 판매자를 연결해서 원활한 경매가 이루어지도록 도와주는 사이트로서 물품 찾기, 마이 옥션, 이용안내 등의 중요메뉴를 잘 배치하여 사이트의 이용이 편리하게 구성되어 있다. 사이트 디자인의 많은 변화는 없지만 버튼 및 아이콘 등의 세심한 배려와 작은 변화들이 사이트를 탄탄하게 보이게 한다.

### 1.6 스토리 스타일

스토리 스타일은 마치 하나의 줄거리가 있는 스토리 방식의 기법을 사용하고 있는 사이트를 말한다. 사용자의 행동에 따라 이야기가 진행되며 다양한 그래픽 기법으로 정보를 구체적이고 쉽게 전달 할 수 있다. 또한 스토리 스타일은 웹을 감성적 매체로 발전시켜준 스타일이기도 하다. 사용자들은 스토리 스타일 사이트를 접하면서 어느새 감성이입이 된다. 무드, 감성 웹 광고에 적합한 사이트다.<sup>29)</sup>



[그림 8] 영화 사이보그지만 괜찮아 사이트<sup>30)</sup>

영화 사이보그지만 괜찮아 사이트는 팝업 북 형식의 웹사이트로 실제 이미지를 사용해 캐릭터들의 개성을 잘 표현하고 있다. 귀여운 캐릭터들과 게임을 할 수 있다. 밝고 명랑한 분위기를 주고 있다. 페이지가 바뀔

27) 김대환, 위의책, 2002, p.36

28) <http://www.auction.co.kr/>

29) 김대환, 위의책, 2002, p.38

30) <http://www.cyborg2006.co.kr/>

때 마다 두 주인공이 책을 읽어 주어 스토리 진행에 도움을 준다.

### 1.7 모던 스타일

모던은 기능주의에 따른 디자인을 말하며 그 결과는 단순하면서도 명쾌한 형태, 세련된 기능미를 나타내는 디자인이다. 또한 현대적인 감각의 스타일이란 뜻으로 세련되고 심플한 스타일의 디자인을 의미하기도 한다. 또한 모던에 영향을 받은 미니멀 디자인은 좀 더 단아하고 절제된 세련미를 나타내고 있다.<sup>31)</sup>



[그림 9] 가구사이트 toddhase닷컴<sup>32)</sup>

가구디자인 사이트로 각 작가별로 작품을 나열하고 소개하는 사이트이다. 일반적인 가구나라기보다 장식적인 가구들로 제작한 디자인너와 작품을 상세하게 나열하고 있다. 다소 심심한 변도 있지만 상당히 심플하고 단아한 레이아웃을 구성하고 있다.

### 1.8 퓨전 스타일

퓨전 스타일은 복합적 스타일은 말한다. 서로 상이한 여러 가지 요소를 묶어서 독특하고 새로운 구성을 만들어 낸다. 하이브리드 스타일이라고도 하며, 혼합, 복합을 말한다. 즉 이런 퓨전 스타일은 서로 다른 요소들을 연계시키는 만큼 다소 위험한 발상이기도 하지만 신선하고 실험적인 이다.<sup>33)</sup>



[그림 10] 채널마티즈 사이트<sup>34)</sup>

홈쇼핑 형식으로 구현되어 있으며 채널 홈쇼핑 컨셉에 맞게 TV와 TV화면으로 전체화면과 각 채널들이 배치되어 있다. 컬러 별로 메뉴가 구분되어 있으며 쇼 호스트가 진행하는 형식으로 구성되어져 있다.

31) 김대환, 위의책, 2002, p.41

32) <http://www.toddhase.com/>

33) 김대환, 위의책, 2002, p.44

34) <http://www.auction.co.kr/>



## 2. 분석을 위한 설계 및 방법

디지털매체를 통하여 화면을 사용하는 사람들의 성향, 환경, 인터페이스 적응력 등 전반적인 사용자들의 선호도 분석을 통한 인지반응의 결과를 놓고 각각 상관관계의 설문분석과 통계를 통해 사용자집단의 일치점을 도출하고자 하였다. 분석방법으로는 먼저 인터페이스 사용자의 기초조사를 위한 성별, 나이와 디자인 선호도에 대하여 조사하였다. 본 연구의 분석을 위한 연구 대상은 인터넷 사용자를 대상으로 설문을 실시하였다. 사용자 경험 요소에 따른 웹 인터페이스 스타일의 설문을 실시하였다. 이를 통하여 인터페이스 디자인에서의 설문자의 성향과 선호도, 인지반응 각 스타일별 특성과 약 및 아이콘 선호도와 만족도를 조사하였다. 이에 대한 선호도 및 인지반응의 결과를 바탕으로 향후 인터페이스 디자인의 향방에 어떤 영향을 가지고 있는가를 살펴보고자 하였다.

## 3. 기초 조사 및 웹에서의 시각요소에 따른 설문 조사

### 1.1. 조사 대상

조사 대상은 전체 30명 여자 13명, 남자 17명이었다.

성별	남	여
인원	17	13
백분율(%)	57	43

[표 7] 조사대상의 성별

### 1.2. 조사대상의 컴퓨터 사용시간

	30분 미만	30분-1시간	1-3시간	3-6시간	6시간 이상
인원	1	2	17	8	2
백분율(%)	3.33	6.67	56.66	26.67	6.67

[표 8] 조사대상의 컴퓨터 사용 시간

연구대상의 1일 컴퓨터 사용시간을 살펴보면 30분미만이 1명, 30분에서 1시간이 2명, 1시간에서 3시간이 17명, 3시간에서 6시간이 8명, 6시간이상이 2명으로 나타났다.

### 1.3 연구대상의 컴퓨터 사용 경향

	온라인 쇼핑물이용	포털 사이트이용	미니홈피방문	메신저/채팅	온라인 게임	기타
인원	2	6	5	1	15	1
백분율(%)	6.67	20	16.67	3.33	50	3.33

[표 9] 연구대상의 컴퓨터 사용 경향

연구대상의 컴퓨터를 이용하여 가장 많은 시간을 쓰고 있는 행동에 대하여 조사해 보았다. 온라인 쇼핑물 이용이 2명, 포털 사이트 이용이 6명, 미니홈피 방문이 5

명, 메신저 및 채팅이 1명, 온라인 게임 18명, 기타의 견이 1명으로 나타났다.

### 1.4 연구대상의 웹 사이트에서 디자인 중요도 인지

연구대상의 웹 사이트에서 디자인 중요도 인지도에 관해 살펴보면 매우 중요하다가 4명, 중요하다가 20명, 보통이다가 5명, 중요하지 않다가 1명, 전혀 중요하지 않다가 1명으로 나타났다.

	매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	전혀 아니다
인원	4	19	5	1	1
백분율(%)	16.67	63.33	16.67	3.3	3.3

[표 10] 연구대상의 웹 사이트에서 디자인 중요도 인지

### 1.5 연구대상의 웹 사이트에서 그래픽 성향 분석

연구대상의 웹 사이트에서 움직임이 많은 이미지 삽입에 따른 성향분석을 살펴보면, 매우 그렇다가 3명, 그렇다가 16명, 보통이다가 19명, 아니다가 10명, 전혀 아니다가 2명으로 나타났다.

	매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	전혀 아니다
인원	4	12	8	4	2
백분율(%)	13.3	40	26.7	13.3	6.7

[표 11] 연구대상의 웹 사이트에서 그래픽 성향 분석

### 1.6 레이아웃에 대한 설문 분석

- (1) 메인페이지에서 강하게 시선을 끌어 주목하게 만드는 영역이 있다.
- (2) 각 페이지들은 잘 정돈되어 있고 여백을 충분히 두고 있어 원하는 정보를 찾는데 어렵지 않다.
- (3) 각 페이지의 영역의 레이아웃이나 영역크기의 할당이 적당하여 사용하기에 편리하다.
- (4) 전체 사이트에 걸쳐 버튼의 위치에 같은 스타일로 표현 되어 있어 기억하기 쉽다.
- (5) 메인 페이지에서 원하는 정보를 찾기 위해 어디로 가야할지 쉽게 찾을 수 있다.
- (6) 보여 지는 사진과 텍스트들의 양은 적절하다.
- (7) 원하는 정보를 화면상에 적절하게 배치하여 보여주고 있다.
- (8) 버튼은 쉽게 눈에 띄고 누르기 편리한 위치에 있다.
- (9) 다른 사이트와 구별되는 독특한 레이아웃을 가지고 있다.

스타일	키치	픽셀 아트	디지털 아트	인포메이션	아이덴티티	스토리	모던	퓨전
(1)	2.5	4.5	4	4	3.5	4	3	3.5
(2)	3	4	2.5	3.5	3	4.2	3.2	2.5
(3)	3	3.5	3	3.2	3.2	4	4	3

(4)	3.2	3.2	2.5	4	3.5	3.5	4.2	2.9
(5)	3.5	3	1	2.5	3	4	3	4
(6)	3	3.5	3	4	2	3	2.5	4
(7)	3	4	3	4	3	3.2	4	3
(8)	3	4.5	2	3	3.5	5	2.5	4
(9)	2.5	2	4	1	2	5	1	5

각 스타일 마다 5점 만점

[표 12] 레이아웃에 대한 설문 분석

### 1.7 색상에 대한 설문

- (1) 사이트 전체에 일관성 있게 사용되는 색상이 있다.
- (2) 웹 사이트의 메뉴별로 색상의 변화가 뚜렷하여 다른 메뉴로 이동했음을 분명히 알 수 있다.
- (3) 각 페이지에는 적절한 수의 색상을 사용하여 시각적으로 혼란스럽지 않다.
- (4) 배경색 콘텐츠 및 이미지를 더욱 돋보이게 한다.

스타일	키치	픽셀 아트	디지털 아트	인포메이션	아이덴티티	스토리	모던	퓨전
(1)	4	4	3.5	4	4	3.5	4	3
(2)	3.5	4	2	3.5	3.2	3.5	3.2	4
(3)	3.2	4	3	4	3.2	3.5	4	3
(4)	4	4	3	3.5	3	4	4	4

각 스타일 마다 5점 만점

[표 13] 색상에 대한 설문 분석

### 1.8 그래픽 요소에 대한 설문

- (1) 사용된 버튼, 배너에 사용된 아이콘들은 통일감이 있다.
- (2) 사용된 아이콘들은 그 뜻과 내용을 텍스트설명을 보지 않더라도 쉽게 이해할 수 있다.
- (3) 사용된 아이콘들과 버튼에 사용된 일러스트 등 그래픽요소들은 비슷한 스타일로 표현되어 있다.
- (4) 링크가 있는 버튼이나 배너들은 누르는 효과나 색상변화 등을 이용해서 클릭했다는 것을 알 수 있게 해준다.
- (5) 사이트에서 버튼들은 버튼이 아닌 요소들과 쉽게 구분에 되어 눈에 띈다.
- (7) 사용된 일러스트 아이콘이나 버튼 등은 다른 사이트에서 본적이 없고 독창적이다.

스타일	키치	픽셀 아트	디지털 아트	인포메이션	아이덴티티	스토리	모던	퓨전
(1)	3.5	4	3	3.5	3.2	3	3.5	3
(2)	3.4	3.5	2	4	3.5	4	2.2	2.5
(3)	4	4	3	4	3.2	4.5	3	3
(4)	2	3	2.5	4	3	3.2	3	3.2
(5)	1.5	2.5	3	3.5	3	3.5	2	3
(6)	3	2.5	4	2	2	4	1	4

각 스타일 마다 5점 만점

[표 14] 그래픽 요소에 대한 설문 분석

### 1.9 타이포그래피에 대한 설문

- (1) 사이트 내의 글자들은 내용을 읽는데 불편함이 없고 잘 보인다.
- (2) 사이트 내의 글자들의 색상이나 서체들은 일관된 스타일로 표현되어 있다.
- (3) 사이트 내에 사용된 메뉴이름이나 왼쪽상단의 카테고리 제목 등의 텍스트 이미지들은 알아보기 쉽다.

스타일	키치	픽셀 아트	디지털 아트	인포메이션	아이덴티티	스토리	모던	퓨전
(1)	4	4	3.5	3.2	3.2	3.5	3	3.2
(2)	4.2	4.5	3.5	4	3.5	3	5	3.1
(3)	3	4	2	4	3	4	3.2	3.8

각 스타일 마다 5점 만점

[표 15] 타이포그래피에 대한 설문 분석

## 3. 분석 결과

본 논문의 설문은 컴퓨터 사용자들을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문은 여성과 남성의 비율이 거의 비슷하였지만 남성들이 화면 구성과 인터페이스에 대해서 많은 관심을 나타냈다. 또한 웹 사이트에 관한 설문에서는 요즘 웹 사이트 제작에 있어서 90%이상의 대상자가 디자인의 중요성을 크게 생각하고 있다. 단순한 이미지 삽입보다는 플래시 이미지 같은 움직임이 들어간 디자인을 추구 하는 것으로 나타났는데, 이는 단순한 디자인보다 눈으로 보는 더욱 강한 경험을 원한다고 풀이된다. 웹사이트 시각적 요소에 대한 설문결과로 레이아웃에 관한 설문은 키치, 픽셀아트, 디지털아트, 인포메이션, 아이덴티티, 스토리, 모던, 퓨전 스타일의 사이트를 방문한 사용자가 첫 페이지에서 원하는 정보를 위하여 어디로 가야 할지 쉽게 찾을 수 있는지를 물어본 항목에서 각각의 사이트가 평균치는 크게 차이나지 않지만 스타일에 따라 항목별로 조금씩의 차이를 보였다. 대부분의 웹 사이트에서 첫 페이지에서 혼란을 느끼지 않는 것으로 알 수 있었지만, 디지털 아트로 표현된 사이트에서는 사이트 메인의 필요이상의 움직임 등으로 인해 첫 페이지에서 다음페이지로 이동시 혼란을 겪은 것으로 나타났다. 모던 스타일은 너무 단순로운 구성으로 사용자에게 인상을 남기지 못한 것으로 조사되었다. 색상에 대해선 모든 사이트가 거의 비슷한 점수를 받았고 픽셀아트, 스토리를 이용한 홈페이지가 전체적인 일관성과 적절한 색상의 사용면에서 높은 점수를 받았다. 그래픽 요소들은 전반적으로 큰 차이 없이 비슷한 평가 결과를 보였다. 메뉴에 사용된 타이포그래피나 버튼, 카테고리 제목 등이 사용된 타이포그래피는

상단의 메뉴이름이나 카테고리 제목 등에서 모던과 인포메이션 스타일의 사이트에서 독창성이 떨어지는 것으로 조사 되었고, 키치 스타일에서는 이미지와 유사한 스타일의 버튼이 사용되면서 가독성이 떨어졌다. 링크가 있는 버튼이나 배너들의 클릭여부에 대한 효과에서 사용자의 입장에서 자신의 행동에 대한 인터랙션을 충분히 느끼지 못할 미미한 정도의 효과였음을 알 수 있다. 타이포그래피는 전반적으로 큰 차이 없이 높은 평가 결과를 보였다. 국문, 영문을 모두 배경색과의 대비가 가독성이 제일 높은 것으로 나타났다. 메뉴, 배너, 버튼, 이벤트 등에 사용된 타이포그래피는 일러스트 아이콘은 일관된 백터 일러스트 스타일로 사이트의 배너나 아이콘 등에 사용되었다. 버튼일 경우 백터일러스트 아이콘은 텍스트가 배경의 그리데이션과 함께 사용되어 가독성을 높인 것으로 조사 되었다.

## V. 결론 및 향후 전망

본 연구에서는 다른 사이트와의 차별화 수단으로서의 웹사이트 스타일에 따른 시각적 디자인 요소에 근거하여 ‘경험’에 접근하고자 하였다. 웹 사이트에서의 사용자 경험 요소를 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, ‘사용자 경험 서비스 만족 요소’와 ‘디자인 요소’가 그것이다. 사용자 경험 서비스 만족 요소는 사용자가 웹 사이트에서의 어떠한 부분에서 어떤 만족을 느끼는가에 관한 것이고, 디자인 요소는 그 만족 요소를 웹 사이트에서 어떻게 표현할 것인가에 관한 방법론적인 것이다. 웹 사이트에서 사용자의 만족스러운 경험은 이러한 요소들을 적재적소에 잘 배치하여 디자인하였을 때 가능하기 때문에 이러한 사용자 경험 서비스 만족 요소를 알고 웹 사이트 설계 시 적용하는 것이 중요하다 하겠다. 사용자 경험 요소, 시각적 요소에 충실한 디자인이 사용자들의 만족감과 사용성면에서도 긍정적이었고, 이는 곧 사용성 높은 웹사이트를 제작할 수 있는 하나의 방법으로 제시 될 수 있음을 의미한다고 할 수 있겠다. 향후 연구 과제로는 웹 스타일에 따른 시각적 요소의 다양한 사례 조사와 웹 유저빌리티를 통한 좀 더 체계적인 설문조사가 필요하다. 웹 사이트에 따른 8개의 사이트를 분석했지만 스타일에 따른 사례분석은 좀 더 개수를 늘려 조사해야 할 것이다. 설문 조사 또한 웹에서의 시각적 요소에 따른 설문조사에서는 가시화에 초점을 두어 얼마나 사이트가 충실한지 사용자들의 직접

적인 평가와 만족도를 알아 볼 수 있었다. 하지만 전문가들에게도 일반 사용자에게 실시한 것과 같은 설문 평가와 휴리스틱 평가를 실시하여 같은 항목에 대하여 제작자와 사용자의 시각을 좁힐 수 있는 방법을 연구할 할 것이다.

## 참고문헌

- 1) 번트 H슈미트, 윤성준 역, 체험마케팅, 세종서적, 2002
- 2) 제시 제임스 게러트, 방수원 역, 경험디자인 요소, 한솜미디어, 2003
- 3) 정유경, 사용자 경험 서비스를 위한 웹사이트 설계 방안 연구 .쇼핑몰 사이트를 중심으로-,이화여자대학교 대학원 시각정보디자인 전공, 2002
- 4) 마이란톤슨, 최정규역, 성공적인 웹 콘텐츠 전략, 안그래픽스, 2000,
- 5) 신재욱, 웹인터랙션, 디자인정글,2001년 6월 특집기사
- 6) 이종호, 디자인된 인터랙션만이 사용자 체험을 유도한다, 디자인정글 2001년 6월 특집기사
- 7) 나이탄쉐드로프, 이원제, 인터랙티브 경험의 원천은 인류역사, 디자인네트, 2003년 8월
- 8) 김하진외 디지털 콘텐츠, 안그래픽스, 1999.
- 9) 이해석, 웹사이트 기획을 하기 위한 15가지 이야기, 도서출판 비비컴, 2001
- 10) 한수진, 디지털 인터랙티브 미디어에서 효과적인 감성 커뮤니케이션에 관한 연구, 숙명여자대학교, 2003
- 11) 이수경, 웹에서의 3차원 정보 전달에 관한 연구, 한국과학기술원석논, 2000
- 12) 이유숙,웹스타일 가이드, 이비즈그룹, 2001
- 13) 김소희, 웹디자인 요소와 웹 사용 고객과의 상호작용에 관한 연구, 한국과학기술원석논, 2001
- 14) 주은하, 웹 유저빌리티평가를 통한 효과적인 유저인터페이스디자인에 관한 연구, 한양대학교디자인 대학원, 2005
- 15) Louis Rosenfeld. Peter Morville, 김화수,이소민 역, Information Architecture, 한빛미디어, 1999
- 16) 김대환, 웹디자인개론, 영진닷컴, 2002

