

스마트폰 UX에서 개념 메타포의 재매개 특성에 관한 연구

김형우*

요약

본 연구는 스마트폰으로 인한 사용자 경험의 확장과 변화를 체현인지 이론에 입각한 개념 메타포 관점에서 고찰하고 그 재매개 특성을 고찰하였다. 본 연구의 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 개념 메타포의 중심 이미지 스키마인 그릇 이미지 스키마와 경로 이미지 스키마는 인간의 신체적 경험에 의한 체현적 스키마 구조를 포함하고 있어 스마트폰을 통한 사용자 경험을 매핑시키기에 적합한 이론이다. 둘째, 재매개의 관점에서 고찰한 스마트폰의 사용자 경험은 인간은 스마트폰에 의해 재매개되고 물리공간은 행위 공간에 재매개되어 상호작용하고 있는 특성을 발견할 수 있었다. 셋째, 스마트폰 UX의 개념메타포는 암묵적인 상호작용을 통해 그릇 이미지 스키마를 활성화시키면서 매체의 실존성을 망각시키는 투명한 즉시성을 가지고 있음을 발견할 수 있었다. 넷째, 명시적인 상호작용을 통해 활성화되는 경로 이미지 스키마는 매개된 매체의 하이퍼매개를 경험하게 하는 특성을 발견할 수 있었다. 본 연구에서 고찰한 개념메타포와 재매개 이론은 스마트폰 사용으로 인한 새로운 사용자 경험을 설명하는데 이론적 기반으로 활용될 수 있을 것으로 본다.

키워드 : 스마트폰, 모바일, 개념 메타포, 재매개, 투명한 즉시성, 하이퍼 매개

Remediation Property of Conceptual Metaphor in Smartphone UX

Hyung-woo Kim*

Abstract

In this study, I research about extensions and changes of user experience by using smartphone from the point of conceptual metaphor based on embodied cognition and the remediation characteristics. The result of this study is as follow;

The first, container schema and path schema as center image schema of the conceptual metaphor are a proper theories to be mapped user experience by using smartphone because of including embodied schema structure by human physical experience. The second, user experience of smartphone in the point of remediation is remediated by smartphone. And physical space is rededicated and interacted to behavior space by the user experience. The third, the conceptual metaphor of smartphone UX activate container schema through implicit interaction and has transparent immediacy to ingenerate existence of media. The forth, path schema that is activated from explicit interaction makes users to experience hypermediacy.

Conceptual metaphor and remediation in this study could be used to theoretical framework and to explain new user experience from using smartphone

Keywords : smartphone, mobile, conceptual metaphor, remediation, transparent immediacy, hypermediacy

1. 서론

※ 교신저자(Corresponding Author): Hyung-Woo Kim
접수일:2013년 05월 20일, 수정일:2013년 05월 27일
완료일:2013년 05월 29일

* 동서대학교 디자인학부 영상디자인 전공
Tel:+82-51-320-2614, Fax:+82-51-320-1911
email : multikimmail@gmail.com

■ 본 연구는 2012년 동서대학교 교내 특별연구비의 지원에 의해 수행되었음

디지털 미디어의 발달은 정보의 전달과 소통의 영역 및 범위의 확장과 더불어 인간의 소통 구조 자체에 대한 변화를 가져왔다.

그 중에서도 최근에 시대적 화두로 등장한 스마트폰과 이로 인한 모바일 커뮤니케이션 환경의 발달은 기존의 커뮤니케이션 양식을 크게 변

화 시키고 있으며 인간과 미디어, 인간과 인간 간의 인터랙션은 기존의 디지털 미디어가 제공해 주지 못했던 새로운 개념의 사용자 경험을 제공해 주고 있다.

스마트폰이 제공해주는 환경은 OS, 단말기, 무선 데이터서비스, 애플리케이션 등 각각의 분야로 다루어지기 보다는 다양한 부문이 유기적으로 결합된 하나의 생태계로써 분석하여야 한다. 즉 스마트폰이라는 미디어를 환경이라는 차원에서 종합적으로 접근할 필요가 있는 것이다 [1].

이러한 종합적 미디어 환경으로서의 스마트폰이 가져온 새로운 사용자 경험은 사용자와 미디어 사이의 '계면(界面)' 개념의 기존 인터랙션 패러다임을 변화시키고 사용자와 미디어를 둘러싼 '환경'으로서의 사용자 경험을 제공하고 있다. 따라서 스마트폰으로 인한 인터페이스 패러다임 변화는 기존의 계면 개념에서 벗어나 인간과 미디어를 둘러싼 환경이라고 하는 총체적인 경험 구조로써의 UX 관점으로 고찰해 볼 필요가 있다.

기존의 인터페이스 메타포에 관한 연구는 객관주의 인지이론의 입장에서 수사적 메타포 이론을 기반으로 함으로써 총체적 커뮤니케이션으로써의 스마트폰 UX를 고찰하기에는 그 논리적인 한계가 있다. 따라서 본 연구에서는 스마트폰이 가져온 새로운 사용자 경험을 설명하기 위한 메타포 이론으로 체현주의에 입각한 개념메타포 이론을 제시하고 이의 이론적 적합성을 고찰하였다.

정보의 소통과 이를 위한 미디어의 구조적 특징들과 확장된 개념들은 미디어의 재매개화에 대해 많은 연구와 논의들을 이끌어냈다. 재매개 이론은 새로운 미디어를 기존 미디어에 대한 재매개 현상으로 고찰함으로써 새롭게 출현한 미디어가 가지고 있는 문화적 함의를 풀어내는 데에 유용하게 활용되었으며 이로 인한 커뮤니케이션의 변화를 고찰하는 데에 유용하게 활용되어 온 이론이다.

따라서 본 연구에서는 스마트폰이 가지고 있는 새로운 사용자 경험을 개념 메타포의 관점으로 바라보고 이를 재매개 이론의 틀에서 고찰, 개념 메타포의 재매개 현상을 고찰하였다.

2. 개념메타포

2.1 개념메타포

개념 메타포는 기존의 수사적(修辭的) 메타포가 가지고 있는 메타포 이론으로써의 한계에 대한 대안으로 제시된 체현주의 인지 이론 관점의 메타포 이론이다.

기존의 인지이론은 전통적인 객관주의 인지이론을 바탕으로 논의되어 왔다. 객관주의 인지이론은 인간의 정보처리과정을 저장과 검색의 정보처리 메커니즘으로 이해해왔다. 즉 인간의 경험이 형식보다 내용을 중심으로 이루어진다고 보는 것이다. 이러한 논의들은 인간과 컴퓨터 간의 상호작용의 문제를 인지의 영역에서 이루어지는 문제로 간주하고 머릿속의 의도와 인지를 중심으로 추론하고 예측해왔다[2].

메타포 관련 연구 또한 전통적인 객관주의 인지이론의 바탕에서 연구되었고 메타포는 사용자의 낯선 영역의 이해를 돕기 위해 익숙한 영역을 빗대어 표현하는 수사적인 것으로 간주되어 왔다. 기존의 수사적 메타포는 기반영역과 대상영역 간의 언어적, 인지적 유사성을 기반으로 한 비유적 표현을 중심으로 주로 기호화적인 도상, 지표, 상징을 중심으로 논의되어 왔다.

그러나 사용자 인터페이스의 양상이 다양해짐에 따라 두 대상의 유사성만을 바탕으로 다양한 메타포 현상을 설명하는 데에는 그 논리적 한계가 드러나고 있다. 특히 최근에 대두되고 있는 NUI(Natural User Interface), TUI(Tangible User Interface) 등의 인터페이스 양상을 설명하는 데에는 더더욱 그 한계를 드러내고 있는 실정이다. 인간의 인지와 지각을 구성하는 요소에는 언어적인 요소 이외에 다양하고 복잡한 인지적 요소가 자리하고 있는데 기존의 수사적 메타포 현상으로써 설명하기에는 무리가 따른다.

전통적인 메타포에 대한 이러한 비판적인 견해의 중심에는 체현주의 인지 이론이 자리하고 있다. 체현주의 인지 이론은 몸의 감각과 움직임이 환경과 상호작용하는 역동적인 과정을 통해 인지가 형성되며 메타포의 원리 또한 몸의 감각과 움직임 경험에 의한 체현(Embodied)에 의해 형성된다고 보는 입장이다. 여기에서의 경험 요소는 경로, 공간, 과정과 같은 이미지 스키

마(Image Schema)를 말한다. 체현 주의 관점에서는 이미지 스키마와 같은 체현의 형태들이 우리 몸의 감각과 움직임 그리고 우리가 일상적으로 상호작용하는 대상을 도식화하는 방식에서 나온다고 보았다. 그들은 이와 같이 몸의 경험으로 형성된 이미지 스키마가 메타포적인 학습의 근간이 되고 이를 통해서 고차원적인 사고가 형성된다고 말한다[3].

체현주의 이론에서는 인간의 지각적인 경험이 추상적인 개념과 인지를 형성하는 방식에서 메타포의 원리를 찾고 이를 개념메타포라 규정하였다. 레이코프는 개념메타포의 정의에서 메타포는 근본적으로 개념적이지만, 본질적으로 언어적인 것은 아니며 메타포적 언어는 개념 메타포의 표면적인 표시일 뿐이라고 하며 메타포는 추상적이거나 비구조적인 대상을 보다 구체적인 대상으로 이해하도록 하는 것이라고 설명하였다[4].

기존의 수사적 메타포가 원천 영역과 대상 영역의 유사성에 기반한 데에 반해 개념 메타포는 일상적 경험과 몸의 움직임에 의해 형성된 이미지 스키마에 기반을 두고 이를 대상 영역에 투사하는 것이라고 볼 수 있다.

개념 메타포 이론의 핵심이 되는 이미지 스키마(image schema)는 인간의 반복적인 인지 과정을 통하여 형성된 총체적 인지 구조로서 이해와 추론의 패턴으로 활용된다[5].

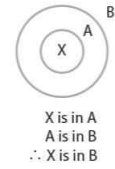
체현 인지 관점의 개념 메타포는 총체적인 소통 구조로써 인간의 인지를 바라보는 시각을 제공하며 복잡해져가는 인터페이스의 메타포 현상을 설명하는 데에 효율적인 이론이다.

2.2 그릇, 경로 이미지 스키마

레이코프와 존슨은 인간의 이미지 스키마를 형성하는 근원적인 이미지 스키마로 그릇 이미지 스키마와 경로 이미지 스키마를 제시하였다.

그릇 이미지 스키마는 내부-외부-경계의 구조를 가진 기본적인 스키마로 경계에 의해 안과 밖으로 구분되는 기본 구조를 가진다. 또한 그릇 이미지 스키마의 구조는 닫힌 형태가 아닌 열린 형태의 그릇 구조로서 다른 그릇을 포함할 수 있는 그릇 구조로 그 기본적인 논리는 (그림 1)과 같다[6].

(그림 1) 그릇 이미지 스키마의 기본 논리



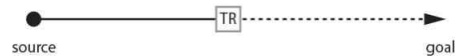
(Figure 1) Container Image Schema Logic

그릇 이미지 스키마는 경계에 의해 안과 밖으로 구분되며 이 경계는 ‘안에서 밖으로’와 ‘밖에서 안으로’라는 부차적 이미지 스키마를 형성한다.

그릇 이미지 스키마는 데스크탑 메타포에서 마우스 커서가 위치한 창이나 응용 프로그램은 활성화되고 그렇지 않은 것은 비활성화 되는 사례에서 대표적으로 찾아볼 수 있는 이미지 스키마다. 즉 마우스 커서(X)가 특정 윈도우(A)안에 있으면 그 윈도우는 활성화 되고 밖으로 나가면 윈도우는 비활성화 되는 것이다. 또한 X가 A를 빠져나가면 X는 A가 속한 B로 들어가고 다시 B를 빠져나가면 X는 A, B의 어느 곳에도 속하지 않는 포함 관계를 가지는 이미지 스키마 구조이다.

경로 이미지 스키마는 ‘근원지-경로-목적지’의 기본 구조를 가지는 스키마로 많은 응용 프로그램에서 순차적 작업이나 풀더 구조의 순차적 탐색 등에서 찾아볼 수 있는 이미지 스키마이다. 경로 이미지 스키마의 기본 구조는 (그림 2)와 같다[6].

(그림 2) 경로 이미지 스키마



(Figure 2) Path Image Schema

경로 이미지 스키마는 근원지(출발점)로부터 목적지(끝점)를 연결하는 연속적인 위치의 구조로 이동이 가지고 있는 방향성을 가지고 있다. 즉, 근원지로부터 출발하여 중간경로를 거쳐서 목적지에 점점 근접해간다면 시간이 지날수록

근원지로부터는 멀어지고 목적지에는 점점 가까워지는 것이다. 따라서 경로 이미지 스키마는 “가까움”과 “땀”이라는 부차적인 이미지 스키마를 포함하며 이동의 방향에 대한 정방향과 역방향에 의해 “앞”과 “뒤”의 부차적 이미지 스키마를 가지고 있다.

3. 재매개 이론

매개(Mediation)란 하나의 매체가 커뮤니케이션을 매개하는 것을 의미한다. 다양한 커뮤니케이션 미디어의 발달로 인하여 인간과 인간, 인간과 정보, 인간과 미디어는 다양한 미디어에 의해 매개되고 매개된 미디어는 새로운 미디어에 의해 다시 재매개(Remediation)된다고 설명하는 것이 재매개 이론의 핵심 내용이다.

볼터와 그루신의 재매개 이론은 다소 복잡하고 상충된 개념을 가지고 있는데 박기순은 이를 다음과 같이 요약하고 있다.

첫째, 재매개는 매개의 매개이다.

둘째, 재매개는 매개와 현실을 분리할 수 없다.

셋째, 재매개는 개혁(reform)이다[7].

즉 모든 미디어는 다른 미디어에 의한 재매개에 의존하고 있고, 모든 미디어가 그 실재를 가지고 있는 것이라고 한다면 재매개 또한 미디어이므로 매개와 현실을 분리할 수 없는 것이며, 재매개의 목적은 다른 미디어를 개조하거나 복원하는 것이므로 현실을 개혁하는 과정으로 이해될 수 있는 것이다.

재매개 이론은 다소 상충적인 두 개의 논리를 가지고 있는 것이 특징인데 투명한 즉시성(비매개; Transparent Immediacy)과 하이퍼매개(매체 상기성; Hypermediacy)가 바로 그것이다.

투명한 즉시성은 사용자로 하여금 미디어가 실재하고 있다는 것을 잊게 만드는 시각적 표현 스타일로 그래픽 유저 인터페이스, 선형 원근법 등의 전략을 통하여, 매체 상기성은 이와 반대로 사용자로 하여금 그 미디어를 상기하고 기억하게 만드는 시각적 표현 스타일을 말하는 것으로 윈도우 인터페이스, 상호작용성 등을 통하여 나타난다.

투명한 즉시성은 매체상기성에 의존하고 있고

매체상기성은 투명한 즉시성에 의존하고 있기 때문에 두 특성은 논리적으로 상충되는 것 같아 보인다. 그러나 이 두 논리를 재매개와 관련된 매체의 전략적 특성에서 살펴본다면 두 논리 사이의 상호 의존적인 논리적 결합을 파악할 수 있다. 가상현실 콘텐츠를 사용하면서 투명한 즉시성을 경험하게 되지만 콘텐츠와 연결된 웹 사이트를 불러오면서 사용자는 컴퓨터라는 매체의 현재성을 경험하게 된다. 또한 웹 사이트를 보면서 기존의 구미디어인 인쇄물을 읽는 것과 같은 투명한 즉시성을 가지지만 사이트에 포함된 하이퍼링크(hyper link)를 클릭하는 순간 웹브라우저라고 하는 매개된 미디어의 현재성을 경험하는 하이퍼매개가 되는 것이다[8].

재매개 이론은 미디어를 독립적인 것이 아닌 서로 의존적인 개념으로 바라보고 여러 가지 미디어가 서로를 매개·재매개하는 현상을 통해서 복잡한 현대 미디어의 공존 현상을 설명하는 이론으로써 인터페이스 연구에 다양하게 활용되고 있는 이론이다.

재매개 이론은 모든 미디어는 매개이자 재매개라는 논리를 가지고 있는데 이는 인터페이스 연구에서 시사하는 바가 크다. 인터페이스 연구는 어떻게 하면 사용자가 시스템을 쉽게 사용할 수 있는가의 문제에서 출발하여 이를 위해 사용자의 인지 영역에 쉽게 다가갈 수 있는 방법을 모색하는 연구라고 볼 수 있다. 이를 재매개의 관점에서 본다면 새로운 미디어를 사용자에게 쉽게 설명하기 위해서 기존 미디어의 특성을 차용하여 재매개하는 것으로 볼 수 있다.

메타포 또한 재매개 현상의 하나라고 본다면 어떤 메타포 구조를 재매개 하는 것이 새로운 인터페이스를 설명하는 데에 효율적인가의 문제로 귀속되는 것이며 인간의 체현에서 비롯된 개념 메타포를 가지고 새로운 인터페이스를 설명한다면 보다 거부감 없이 자연스러운 매핑이 가능해지고 사용자에게 새로운 인터페이스에 대한 적응성을 가져다주게 될 것이다.

4. 개념 메타포의 재매개 특성

4.1 스마트폰 UX

모바일 미디어로서 스마트폰 UX가 가지는 특

징 중 가장 핵심적인 특징은 장소 개념의 변화에 있다. 모바일 미디어와 더불어 장소 개념은 과거에 필연적으로 할당되었던 물리적 장소와 단절되고 사용자가 원하는 특정 정보는 유형의 사물이 아닌 무형의 데이터 속성을 지닌 콘텐츠 또는 서비스의 개념으로써 사용자에게 인지 대상이 된다.

모바일 미디어가 가진 휴대성은 사용자에게 언제나 서비스 콘텐츠와 상호작용하는 환경을 제공하고 이러한 사용자의 환경은 기존의 미디어와는 다른 상호작용 양식을 제공해 주고 있는 것이다.

황주성 등은 장소의 논리가 인간 활동의 본질을 규정하는 ‘공간적으로 고착된 시간(spatialized time)’개념의 패러다임이 스마트폰의 등장으로 인하여 인간의 행위가 장소를 규정하는 ‘일시적으로 형성된 공간(temporalized)’ 개념의 패러다임으로 변화된다고 보았다. 즉, 사용자는 일시적으로 형성된 공간을 통하여 자신의 물리적 위치에 상관없이 업무 처리 및 상호작용이 가능하게 되는 “멀티 프레젠스(multi-presence)”를 경험하게 되는 것이다[9].

이러한 멀티 프레젠스의 특징으로 인하여 공간의 특성에 의해서 객관적으로 규정되던 ‘물리공간’은 사용자의 행위의 종류와 성격에 의해 규정되는 ‘행위 공간’으로 그 공간 개념이 변화하게 되는 것이다.

스마트폰 UX는 GPS를 통한 LBS(위치기반 서비스; Location Based Service)의 예에서 볼 수 있듯이 사용자의 직접 입력이 없어도 서비스와 상호작용하는 배면적 커뮤니케이션(background communication)이 활성화되는 특징을 가진다. 이러한 배면적 커뮤니케이션 양상은 기존의 명시적 상호작용 중심의 사용자 경험이 암묵적인 상호작용과 함께 이루어지는 환경을 제공하게 된다. 또한 이러한 환경에서의 스마트폰의 역할은 전면적 커뮤니케이션에서는 사용자와 서비스간의 접점의 역할을, 배면적 커뮤니케이션 하에서는 투시성(transparency)을 가지는 특성을 보인다[10].

스마트폰에 의해 매개되는 모바일 환경에서 상호작용 양상의 가장 중요한 특징 중 하나는 암묵적인 상호작용으로써 이는 사용자에게 특정한 인터랙션을 요구하지 않고도 서비스와 상호작용

하는 환경을 제공해 주고 있는 것이다.

4.2 체현적 공간의 재매개

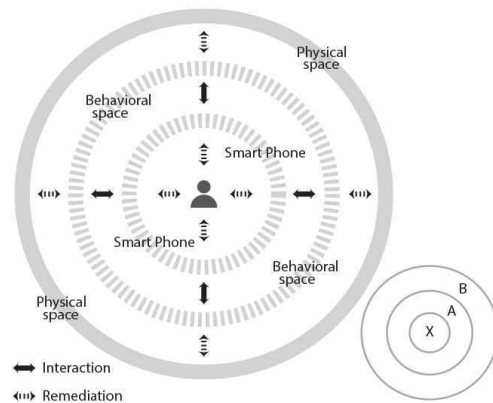
앞서 서술한 바와 같이 스마트 폰은 사용자에게 물리공간이 아닌 행위 공간으로서의 공간 경험을 제공한다. 따라서 기존에 절대적으로 존재 하던 물리적 공간은 스마트 폰이라는 새로운 미디어가 제공하는 행위 공간에 재매개되어 사용자와 상호작용하게 되는 것이다.

또한 사용자는 이러한 행위공간과 직접적인 상호작용뿐만 아니라 컨텍스트를 통한 암묵적인 상호작용을 겪하게 된다. 사용자와 행위공간의 암묵적인 상호작용은 주로 사용자 컨텍스트에 의해 이루어지게 되는데 이러한 현상은 사용자가 컨텍스트를 통해 스마트폰에 재매개 되는 것으로 파악할 수 있다.

따라서 기존의 절대적인 물리공간은 행위 공간에 재매개되고 사용자는 스마트폰에 재매개되어 재매개 된 두 미디어 사이에서 이루어지는 상호작용을 경험하게 되는 것이 스마트폰 UX가 가지는 공간의 재매개 현상으로 볼 수 있다.

여기서 사용자는 매개된 행위 공간을 인식하기 위해 기존 물리공간의 경험을 통해 형성된 추상적인 이미지 스키마를 활용한다. 즉 사용자는 매개된 미디어인 행위 공간과 상호작용하고 있지만 기존의 물리공간을 통해 형성된 이미지 스키마를 활성화 시키면서 물리공간과 상호작용하는 것과 동일한 체현적인 경험을 갖게 되는 것이다. 이를 개념화하면 (그림 1)과 같다.

(그림 3) 체현적 공간의 재매개



(Figure 3) Remediation of Embodied Space

예를 들어 사용자가 특정 서비스가 가능한 위치로 이동하게 될 때, 시스템은 사용자의 컨텍스트(이때는 위치정보)를 주고받으며 상호작용하고 있지만 사용자는 이를 명시적으로 느끼지 못하고 기존의 물리공간의 이동과 똑같은 체현적인 이미지 스키마 구조를 가지고 인식하게 되는 것이다.

스마트 폰의 사용자 경험은 기존 공간에 대한 이미지 스키마를 기반으로 하여 체현적인 공간이라는 개념 메타포가 매개된 행위 공간을 사용자에게 제공하게 되는 것이다.

4.3 그릇 이미지 스키마와 투명한 즉시성

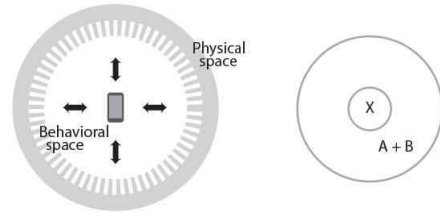
앞서 기술했듯이 스마트폰을 통한 사용자 경험이 기존의 사용자 경험과 가장 큰 차이를 보이는 상호작용 방식은 바로 암묵적 상호작용이다.

사용자는 직접 입력이나 주목이 없이도 사용자의 신원, 위치 등의 컨텍스트를 통하여 서비스와 암묵적으로 상호작용하게 되는데 이를 통해 사용자는 서비스가 활성화된 공간에 소속되어 있는 경험을 가지게 된다. 이는 개념 메타포의 기본 이미지 스키마 중 하나인 그릇 이미지 스키마가 활성화된 상태로 볼 수 있다. 즉, 스마트폰을 매개로하는 서비스나 어플리케이션은 사용자에게 행위 공간으로 매핑되고 이는 개념 메타포에서 말하는 그릇 스키마 구조의 활성화를 통해서 사용자에게 인식된다.

사용자는 해당 서비스에 대한 사용자 컨텍스트를 스마트폰을 통해서 제어하게 되는데 사용자가 컨텍스트의 교환을 허락한 서비스는 활성화되고 거부한 서비스는 비활성화 된다. 사용자가 컨텍스트 교환을 허락한 서비스는 사용자가 속해 있는 공간으로 재매개되고 교환을 거부한 서비스는 사용자가 속하지 않은 공간으로 재매개 되는데 이는 그릇 이미지 스키마의 기본 논리와 논리적으로 일치된다.

즉, 스마트폰이 서비스 및 어플리케이션과 상호작용하는 공간은 그릇으로 재매개되고 사용자는 서비스가 제공하는 그릇에 포함되어 활성화된 그릇 속에 존재하게 되어 미디어의 존재성을 망각하고 투명한 즉시성을 가지게 되는 것이다.

(그림 4) 그릇 이미지 스키마와 투명한 즉시성



(Figure 4) Container Image Schema & Transparent Immediacy

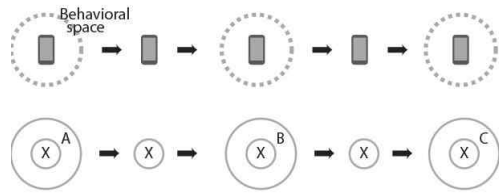
4.4 경로 이미지 스키마와 하이퍼 매개

스마트폰으로 재매개된 사용자의 위치 이동은 기존의 물리 공간의 이동과는 달리 행위공간이 이동되는 특성을 가진다. 결국 어떠한 서비스와 컨텍스트를 주고받으며 상호작용하느냐에 따라 사용자가 속한 행위공간을 규정하게 되는데 해당 서비스에 대한 컨텍스트 교환을 개시하는 것은 해당 행위 공간으로의 진입을, 교환을 중지하는 것은 해당 행위 공간에서의 진출을 의미한다. 이러한 행위공간은 개념 메타포의 그릇 이미지 스키마로 재매개되고 행위 공간에서의 진출은 ‘안에서 밖으로’, 진입은 ‘밖에서 안으로’의 부차적 이미지 스키마를 활성화 시킨다.

결국 그릇 이미지 스키마의 기본 구조인 ‘내부-경계-외부’의 구조에서 경계는 사용자의 행위 공간에 대한 진출입의 경계가 되는 것으로 ‘안에서 밖으로’ 또는 ‘밖에서 안으로’의 방향성은 서비스와의 상호작용에 대한 “안”과 “밖”의 개념으로 재매개 되게 되는 것이다.

또한 행위 공간에 대한 사용자의 지속적인 진출입은 경로 이미지 스키마를 활성화시켜 개개의 서비스에 대한 사용자의 진출입은 하나의 경로로 인식되고 개개의 서비스는 하나의 그릇으로 재매개된다. 주로 사용자의 명시적인 상호작용을 통해서 제어되는 개개 서비스에 대한 컨텍스트 제어는 암묵적으로 배경화된 서비스를 전면적 커뮤니케이션으로 상기시켜 하이퍼 매개성을 느끼게 하는 것이다.

(그림 5) 경로 이미지 스키마와 하이퍼 매개



(Figure 5) Path Image Schema & Hypermediacy

그릇 이미지 스키마는 주로 암묵적인 상호작용을 통하여 매체의 상기성을 상실시키는 투명한 즉시성을 경험하게 하는 데 반해 경로 이미지 스키마는 주로 명시적인 상호작용을 통하여 하이퍼매개성을 경험하게 하는 것으로 볼 수 있다.

<표 1> 이미지 스키마의 비교

	Container Schema	Source-Path-Goal Schema
Type of Communication	Background Communication	Foreground Communication
Type of Interaction	Implicit Interaction	Explicit Interaction
Stratage of Remediation	Transparent Mediacy	Hypermediacy

<Table 1> Comparison of Image Schema

5. 요약 및 결론

본 연구는 스마트폰에 의해 변화하고 있는 인터페이스 현상을 연구하기 위하여 체현 인지 기반한 개념메타포 원리와 재매개 이론을 도입하여 스마트폰 UX의 상호작용 양상을 설명하고 이의 재매개 현상을 고찰하였다.

본 연구의 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 체현 주의 인지 이론에 기반한 개념 메타포 이론에서 제시하고 있는 그릇, 경로 이미지 스키마는 인간의 신체적 경험에 의해 형성되는 체현적 구조를 포함하고 있어 스마트폰을 통한 사용자 경험을 효율적으로 설명하는 것이 가능

하다.

둘째, 재매개 이론은 상호의존적이며 보완적인 미디어의 매개 특성이 잘 반영된 이론이며 투명한 즉시성과 하이퍼 매개라는 두 가지 전략은 스마트폰 UX를 설명하는 데에 적합한 이론으로 파악되었다.

셋째, 재매개의 관점에서 스마트폰 UX를 고찰한 결과 인간은 스마트폰에 재매개되고 물리 공간은 행위 공간에 재매개 되어 상호작용하는 특성을 발견할 수 있었다.

넷째, 재매개의 관점에서 고찰한 스마트폰 UX의 개념 메타포는 암묵적인 상호작용을 통해 그릇 이미지 스키마를 활성화 시키면서 매체의 실존성을 망각하게 만드는 투명한 즉시성을 가지고 있음을 발견할 수 있었다.

다섯째, 경로 이미지 스키마는 스마트폰 사용자의 행위 공간에 대한 명시적인 진출입을 통해 매개된 매체의 하이퍼매개성을 느끼게 하는 특성을 발견할 수 있었다.

또한 스마트폰이 가지고 있는 개념 메타포를 재매개 이론의 관점에서 고찰해 본 결과, 스마트폰의 암묵적인 상호작용은 그릇 이미지 스키마를 활성화시켜 투명한 즉시성을 경험하게 하고, 명시적인 상호작용은 경로 이미지 스키마를 활성화시켜 하이퍼매개를 느끼게 하면서 재매개 가진 두 가지 전략이 상호 보완적으로 제시되고 있는 점을 발견할 수 있었다.

개념 메타포와 재매개론적 관점의 연구는 사용자 인터페이스를 연구하는 데에 있어서 보다 인간의 기본적인 인지구조에 ‘체현적’으로 가까운 메타포 관점을 제공해준다. 특히 디지털 기술의 발달로 인터페이스의 양상이 다양해져가는 요즘 개념 메타포를 적용한 인터페이스 연구는 새로운 인터페이스를 접하는 사용자에게 낯설지 않은 인지적 구조를 제공해 줄 것으로 기대된다.

본 연구를 통해 고찰된 스마트폰 사용자 경험의 개념 메타포 구조와 투명한 즉시성과 하이퍼 매개라는 재매개의 두 가지 전략은 향후 스마트폰 관련 서비스를 개발하는 데에 시사해 주는 바가 크다고 할 것이다.

본 연구는 스마트폰을 통한 사용자 경험을 고찰하기 위한 이론으로써의 개념 메타포 이론을 재매개의 관점에서 고찰한 연구로 새로운 상호

작용 양상이 가지고 있는 인터페이스로서의 함의를 풀어내는 이론적 배경으로서 그 가치가 있다고 할 것이다.

스마트폰이라는 미디어의 환경적 함의는 디자이너에게 새로운 디자인 영역을 요구하고 있다. 과거 새로운 미디어가 출현할 때 마다 새로운 영역의 디자인 요구를 수용해야 했듯이 스마트폰의 확산은 디자이너에게 또 다른 영역의 확장을 요구하게 될 것이다. 이러한 개념메타포와 재매개 특성을 기획에서부터 디자인 단계까지 실제로 적용하기 위한 방법론과 프로세스에 대한 세부적인 연구는 본 연구의 향후 연구가 될 것이다.

References

[1] S. K. Byun, "Analysis for the Smart Phone Ecosystem and its Economic Spillover Effects", Journal of Digital Contents Society, Vol.12, No.2, pp.205-216, 2011

[2] J. Y. Song, "An Approach of the Embodied Cognition to Interface Metaphor", Ewha Women University, 2012

[3] J. Y. Song, "Embodied cognition and interface studies", Journal of Digital Design, Vol.12, No.1, pp.251-260, 2012

[4] Lakoff, G., "The contemporary theory of metaphor", Cambridge University Press, 1983

[5] Mark Johnson, "The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason", University of Chicago, 1987

[6] G. Lakoff, M. Johnson, "Conceptual metaphor in everyday language", Journal of Philosophy, Vol.77, No.8, pp.453-486, 1980

[7] K. S. Park, "mediation and Remediation: Understanding New Perspectives on Both Earlier Media and Digital Media in the Information age", Korean Journal of Communication Studies, Vol.7, 1999, pp.412-428

[8] H. W. Kim, "A study on the paradigm shift of user interface in the view of remediation theory", Journal of Digital Design, Vol.10, No.2, pp.209-218, 2012.

[9] J. S. Hwang, J. Y. Yoo, D. H. Lee, "Impacts of Mobile Communication on the Space", Korean journal of communication and information, Vol. 34, 306-340, 2006

[10] H. W. Kim, "A study on the view of remediation theorem about smartphone as a culture interface", Journal of digital design, Vol.11, No.1, pp.411-420, 2011



김형우

2002년 : 동서대학교 대학원
(디자인학 석사)
2007년 : 동서대학교 대학원
(디자인학 박사)

2007년~현재 : 동서대학교 디자인학부 영상디자인 전공
관심분야 : UX, UI, 디지털 콘텐츠,