리치미디어 컨텐츠 구현에 있어 상호작용 모델

A Study on the Characteristic of Interaction Model for Implementation of Richmedia Contents

김민수(Kim Min-Soo)

한림대학교 정보통신공학부 웹서비스 및 디지털컨텐츠전공

1. 서 론
1-1 연구목적과 배경
1-2 연구방법과 범위

2. 매체와 커뮤니케이션 환경의 변화와 모델 특성

3. 웹환경에서의 커뮤니케이션 특성
3-1 네트워크 환경적 특성
3-2 사용자들의 감성적 특성
3-3 리치미디어 컨텐츠의 표현적 스타일

4. 적용사례 연구
4-1 교감적 기능 특성
4-2 지시적 기능
4-3 시적 기능
4-4 메타언어적 기능

5. 결 론 및 제언

참고문헌

(要約)

기호 통합 텍스트로서 웹은 '정보' 라는 무형의 지식개념을 위한 핵심적 플랫폼으로 전 세계에 걸쳐 유비쿼터스 환경을 기반으로 광범위한 소통모델로 발전하고 있다. 이러한 소통과정의 파악은 정보구조 조직화시 필수불가결한 요소로 늘어만 가는 정보의 양적 팽창과 더불어 컨텐츠 질을 결정 하는데 주요한 기준으로 작용되어질 수 있다.

본 연구는 공학적, 언어학적 모델을 기반으로 웹 사이트내에서 리치미디어 컨텐츠들의 형태, 기능, 감성적 측면을 중심으로 컨텐츠 조직화시 어떠한 방식으로 의미적 소통을 행하는지 그 추이과정을 분석하였다. 이를 토대로 웹 공간에서 이루어지는 사용자들의 접근요소에서 인터페이스 최종 귀착지까지의 과정을 통해 그 변화과정을 소통모델로 재인하고 그 과정 중에 나타나는 정보기능에 중점을 두어 고찰하였다.

방법적인 측면으로 쉐논과 웨버 모델의 기능특성과 야콥슨 모델의 네 가지 기능(교감, 지시, 시적, 메타언어적)을 중심으로 정보 소통 시 웹 컨텐츠에 적용되어질 수 있는지에 관하여 그 가능성의 도출 작업을 수행한다.

웹이라는 신지형의 구조에서 속도, 저장 공간, 압축기술, 정보여과 과정과 같은 새로운 개념들은 의사소통의 채널로 작용하는 웹이 표현되어지는 컨텐츠의 양식 변화에 많은 부분 영향을 미침으로써 컨텐츠 표현에 있어 통합매체의 소통환경을 파악하는 것은 컨텐츠 조직화시 정보를 효율적으로 운용할 수 있는 기틀이 마련될 것이다.

(Abstract)

The web as a sign synthesis text has become a kernel for incorporeal knowledge as well as a communication model through the ubiquitous environment all over the world. The evaluation of the communication model, which is essential for the information structure, acts as an important basis on determining the quality of the web contents. In this study, the development of the progress of the communication of semantic meaning in the construction of the information structure was analyzed in views of the form, the function, and the emotional effect of the rich media contents of the web. The transformation process from the initial access elements through the final selection elements was suggested as the communication model and the effects of the function of the information in the web on the process was assessed by the engineering and linguistic models of Shannon, Weaver, and Roman Jakobson. The results of this study showed that the environments such as the speed, the memory space, data compression technique, and data filtering have influences on the web contents expression and the evaluation of the communication model in connection with the environments is the basis in the information structure.

(Keywords)

IT technology, Rich media, communication, Interface

1. 서 론

1-1 연구목적과 배경

고프만(Goffman)은 "누구든 말하기는 멈출 수 있지만 , 커뮤니케이션은 멈출 수는 없다. 몸짓 때문이다(...) 아무것도 말하지 않을 수는 없다." 라고 주장한다.[1] 이는 커뮤니케이션의 다의적인 해석을 제쳐두고라도 모든 광의적인 커뮤니케이션의 정의를 내린 거라 볼 수 있다. 과거의 인류의 소통방식은 인간이 그림을 통해 어떤 장면을 연출 하였으나 현재에는 어떠한 장면이 그림으로써 표면화되고 이는 인간에게 소통을 제공하는 기회로 활용된다고 할 수 있다. 이같이 시대 상황에 적합한 매체를 중심으로 인간은 사회적 소통의 기반을 확장한다고 볼 수 있다.

작금의 시대는 기술적 총아인 인터넷이라는 강력한 커뮤니케이션 매체를 떠나서는 모든 일에 제동이 걸릴 만큼 모든 생활에 정보를 통한 소통이라는 핵심적 개념이 존재한다. 인터넷이라는 매체는 과거 유연적(有緣的)기술 축적을 기반으로 한 매체이자 ,인류가 소통을 위해 매개해온 모든 집합적(구두, 비구두) 커뮤니케이션의 방식들이 존재하는 새로운 방식의 경험 매체라 할 수 있다. 이 같은 경험은 사용자가 매체에 접근하게 되는 동기 요소에서부터 컨텐츠 생산과 내용, 인식 대상의 물리적 환경, 수용자들의 집단별 세분화, 매체가 제공하는 유, 무형의 감성적 환경에 의해 상당한 부분 영향을 받으며 그 토대를 공고히 한다고 할 수 있다.

물리적 환경으로는 네트워크 망구조의 증대에 따라 환경요소는 점차적으로 광대한 양의 데이터를 전송할 수 있는 터전이 마련되고 있으며, 웹은 이미 짧은 매체역사에도 불구하고 양적, 질적으로 대역화 되고 있다. 이와 더불어 브로드밴드 컨텐츠를 위한 압축기술과 정보여과 과정들은 양적팽창의 정보수용 과정의 짐을 덜어주는 형식으로 발전하고 있다. 사용자는 이 같은 환경을 중심으로 웹이라는 매체의 관습적 기호 환경에 고착화 되어 지식의 습득이나 경험의 연속적 축적의 행위과정에 참여함으로 인해 커뮤니케이션 활동을 넓혀간다.

본 연구는 이러한 커뮤니케이션 환경의 파악과 물리적인 환경의 토대 위에서 동작하고 있는 브로드밴드 컨텐츠인 리치미디어[2]의 의미적 소통관계를 파악 하고자 한다. 이 과정을 풀이하기 위해 언어학 모델인 야콥슨(Roman Jakobson) 모델을 중심으로 생산되어진 부산물들을 중심으로 송, 수신자간의 이해와 해석에 중점을 두어 기호현상을 규명하고자 한다. 이를 통해 컨텐츠 생성 및 메시지 수용의 변화과정을 분석하고, 의미해석 체계를 둘러싼 상호작용 모델을 수립하기 위한 선행적 방향성을 제안하는데 이 연구의 목적이 있다. 이 수행과정을 통해 웹 커뮤니케이션의 소통을 이해하는데 필요한 기능 유형별 요소를 살펴보고 그러한 요인들이 웹 환경에서 어떠한 방식으로 활용되는지 공학적, 인간요소 중심적인 소통모델을 기반으로 규명하고자 한다.

1-2 연구방법과 범위

본 논문은 쉐논과 웨버(Shannon & Weaver)모델과 야콥슨커뮤니케이션 모델을 중심으로 기능별 구조 분석을 시작으로 그 모델에서 나타나는 기능적 특성을 추출한다. 이를 토대로 웹 페이지에서 활용되고 있는 리치미디어의 표현적 요소를 살펴보고 어떠한 커뮤니케이션 요소를 동반하며 메시지를 전달하고 있는지 관찰 한다. 이 모델을 적용하기 위해 웹 환경에서 소통 시 발생할 수 있는 감성과 물리적 변수를 추출하여 개별적 미디어들이 웹 공간에서 어떠한 방식으로 그 과정에 참여하고 있는지 웹의 좌표를 분석한다. 본 논문에서 컨텐츠는 사용목적과 표현의 다양성, 가변적 변수로 인해 리치미디어의 표준화된 형태적 요소를 추출 하는데 어려움을 지닌다. 따라서 개별 컨텐츠들을 광범위하게 수렴하는 방법적 절차는 접근 방법에 따라 한계를 지닌다. 논문에서 다루는 내용은 리치미디어의 광고 유형별 컨텐츠를 중심으로 특정한 페이지 내에서 나타나는 소통의 의미해석 과정에 중점을 두기로 한다. 이는 궁극적으로 컨텐츠들이 인터넷 공간에서 1)미디어, 2)수용자, 3)사회 문화적 컨텍스트, 4)기술적 변수의 요인들이 리치미디어의 생산과 소비 그리고 유통에 관여 한다고 보고 언어학적 모델을 컨텐츠 발화 및 수용과정에 적용함으로써 웹 매체에서 언어학적 모델이 어떠한 방식으로 상호작용의 단초로 적용되어질 수 있는가에 관하여 가능성의 도출 작업을 수행한다. 이를 토대로 웹 페이지 분석 사례를 중심으로 상호작용 모델을 제안하는 형식으로 끝을 맺고자 한다. 본 논문에서 논의되는 상호작용의 개념은 넓은 의미로 인간과 컴퓨터 환경에서 일어나는 커뮤니케이션 행위, 즉, 웹 공간에서 어떤 오브젝트를 조작, 선택, 접근이나 지시체를 통한 변경을 포함한 행위적 요소에 대한 반응이 인터페이스의 근간을 이루지만 단순히 접면을 활용한 수동적 소통행위 보다 능동적인 행위과정을 포괄하는 개념으로 파악한다.

2. 매체와 커뮤니케이션 환경의 변화와 모델특성

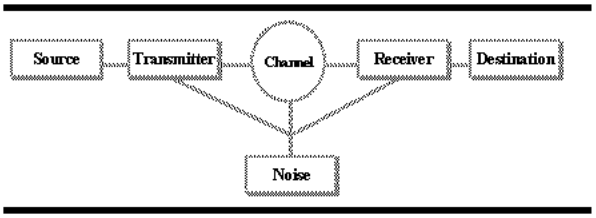
과거 인류는 상상계에 머물던 자아의 개념들이 상징계로 넘어오면서 관계적인 커뮤니케이션을 획득하고 하나의 주체적인 자아로 발달을 하게 된다. 인간의 의사 교환에 있어 매체는 주요한 역할을 한다. 과거의 커뮤니케이션의 형태는 1차 접면의 활용을 통해 그 형식화된 지식들이 예술적인 표현물이나 문자의 형태로 상호간의 간섭이 적은 독자적 형태로 발전하기 시작하는 시대였다. 말 또는 글, 그림 등이 고유한 좌표영역을 확보 하며 발전했으며, 부분적이고 협의적으로 전해 내려오는 지식들은 인쇄기와 매체들의 발달로 자료의 대량적 생산과 지식의 공유를 통한 배포가 활성화 되면서 정보라고 하는 새로운 양식을 만들어 냈다. 현 시대의 정보는 양이나 질의 영역에서 그 정점에 이른 모습을 볼 수가 있다. 물론 양은 질이라는 문제로부터 자유스러울 수는 없겠지만 현시대의 매체 상황은 소통의 방식이나 매체 간 상호간섭적인 블랙박스(black-box)와 같이 조직화된 기호 환경이 영향을

1) 김치수외3인 : 현대기호학의 발전, 서울대학교출판부,p.341,(1998)

2) 리치미디어에 관한 정의와 형식은 임은정외2인 : 인터넷 광고에서의 리치미디어 활용에 관한 연구, 한국디자인학회논문집, vol 14 no 2,p.188 참조

주는 것이 사실이다. 이것은 의사소통의 변화에 중요한 요인으로 작용하며 이 과정에 개입하는 매체의 속성이 컨텐츠에 반영된다는 것이다.[3]

선행 분석으로 활용될 모델은 메시지의 재생산의 특성을 반영한 것과 메시지가 발화될 때 감성적 기반아래 커뮤니케이션 요소를 포함한 두 가지 사례를 중심으로 살펴보려 한다.



[그림1] 쉐논과 웨버 모델

쉐논과 웨버가 고안한 커뮤니케이션 모델(1946년)은 정적, 직선적, 객관적, 단면적인 일방향적인 관점과 더불어 물리적이고 공학적인 개념을 바탕으로 형성된 텔레커뮤니케이션 모델이라 할 수 있다. 이 모델은 지금까지 커뮤니케이션 현상 분석의 본보기가 될 만큼 다양한 분야에 빈번하게 활용되어 왔다. 이 모델의 가장 큰 특징은 메시지의 재생산의 특질에 관심을 둔 경우다.[4] 메시지가 최대한 외부 유입의 손실 없이 목적지까지 도착하는 순향적이며 어느 정도 시간적인 편차를 고려한 상호작용적인 구조를 취하며 커뮤니케이션의 발생적 순환과정 또한 반영하고 있다. 넓은 의미로 웹 환경에서의 데이터 전송을 위한 전달모델의 역할을 한다고 볼 수 있다. 웹 환경에서 개별적인 사용자들의 면대면 커뮤니케이션은 이미 활성화 되어 여러 형태와 방식으로 소통의 채널을 제공하고 있으며 웹 사용자에게 컨텐츠에 접근할 수 있는 물리적 기반을 제공한다. 물리적 기반이라 함은 망 구조를 근간으로 컨텐츠의 양적 팽창에 따른 데이터 전송의 무결성(Integrity), 이로 인한 원재료의 목적지까지 물리적 경로를 확보하는 도달율(Reach-rate)의 확대등이 있을 수 있다. 이같이 네트워크 환경적 측면에서 이 소통모델은 사용자가 컨텐츠에 접근할 수 있는 하나의 통로를 제공하고 있다. 이 모델과 관련하여 현재 웹 환경에서 나타나는 소통과정을 풀어서 해석하는데 몇 가지 제한점이 발생하는데 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 지금의 매체환경은 언어학적 소통체계를 반영하고 있다고 보아야 한다. 소통을 위해 우리는 대화 시 정보의 진전과정을 표현하기 위해 언어학적 기호들을 저장, 메시지의 생성, 그리고 상대방에게 전송시키는 과정을 겪는다. 이는 우리가 흔히 발화라고 하는 언어학적 개념위에서 이루어진다. 쉐논-웨버 모델이 지니는 한계는 메시지의 발원지로부터 목적지까지 상호 독립적인 신호전송처리의 과정을 포함하고 있고, 그 처리에 있어 노이즈는 원천재료의 데이터를 누수 시킬 우려가 있기 때문에 정확한 메시지 전달을 하기 힘들다. 각각의 독립적인 메시지 전달과정(procedure,그림1의 전송과정)은 수신자가 원재료를 획득 시 상호작용이 아닌 어느 정도의 시간차가 발생한 후에 그것에 대한 반응을 보일 수 있는 구조로 되어있다. 반면 언어학적 모델은 그 주요한 기능요소 중에 특정한 기능이 부족하다 하더라도 메시지 해독에 있어 의사소통 수행 시 부분적인 정보기능의 장애가 나타날 뿐이다. 둘째, 데이터 전달 모델의 역할 수행에 있어 사용자들의 분포적 측면을 살펴보면, 웹의 환경적 특성으로 인해 원천재료의 생산자와 수신자는 어느 한쪽이나 양쪽에 분할되지 않고 소수내지는 다수의 그룹군을 포함하기 때문에 웹 데이터 전송 방식에 적합하지 않다. 웹에서는 오히려 유니캐스트(unicast)나 멀티캐스트(multicast) 방식[5]이 더 적합하다고 볼 수 있고 실제로 이러한 개념은 지금 활용되고 있는 데이터 송·수신 방식이다. 셋째, 이 모델은 컴퓨터 환경에서 수신자, 발신자, 메시지의 생성과 교환의 과정을 중심으로 면대면 소통에서 나타나는 기능적 구조인 메시지의 의미구조, 그 해석의 단초를 제공하는 코드와 맥락구조, 컨텐츠에 접근할 수 있는 채널인 접촉과 같은 기능화 구조들이 제공하는 의미해석적인 모델이라기보다는 원천재료의 손실이 없이 목적지까지 안전하게 그 신호를 전송하는 역할인 상태유지 모델에 더 가깝다고 할 수 있다.

이러한 이유로 융합적 기호현상이 벌어지고 있는 이 공간에서 상호작용의 행위요소의 근간이 되는 대인간 커뮤니케이션 모델의 고찰이 요구된다 할 수 있다. 웹에서 인터페이스 행위는 인간이 웹과 소통하면서 컨텐츠 조작이나 항로의 운영 그리고 컴퓨터 사용자들에게 "어떠한 방식으로 발화되는가?"라는 기본적인 물음과 함께 그 접면에서부터 기호 시스템의 해석화 과정을 갈망하기 때문이다. 미디어 통합 텍스트인 웹이 지식의 진화 과정을 수용한 것은 물리적, 감성적 기반아래 기호체계들이 자연스럽게 융해된 환경적 측면을 간과할 수 없기 때문이다.

3. 웹 환경에서의 커뮤니케이션 특성

3-1 네트워크 환경적 특성

웹의 성공은 기호의 통합적 활용에 있다. 텍스트, 이미지, 사운드, 동영상등 멀티미디어를 구성하는 재료들은 하드웨어, 소프트웨어, 컨텐츠웨어와 유기적으로 통합된다. 이 같이 통합화된 기호들의 조합능력으로 웹은 인간의 문화적 감성을 높인다. 언어적 기호 시스템 및 구어적 커뮤니케이션에서는 둘이상의 기표가 결합함으로써 기존의 의미체계가 붕괴되고 또 다른 기호생성을 보여 주는 구조인데 반하여, 웹은 구조가 깊고 순차적 특성이 무시되기 때문에 더 드라마적이라 할 수 있다. 정보기술의 대표적 매체격인 웹은 브로드 밴드 환경을 넘어서고 있다. 소수의 편재(偏在)에서 다수를 위한 편재(遍在)로 변하고 있다. 이 같은 괄목할 만한 양적인 팽창에는 유

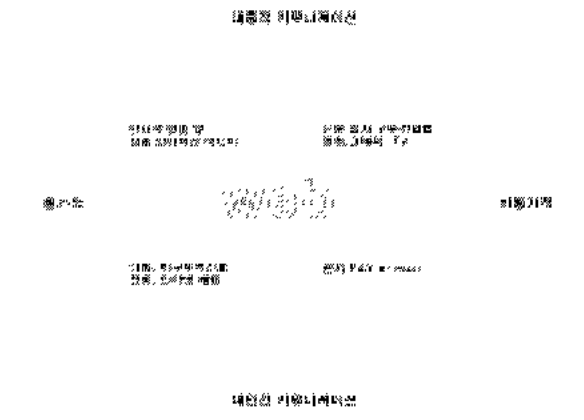
3) 철학아카데미, 기호학과 철학 그리고 예술, -이기현 : 매체와 기호, 문화의 접점, 소명출판, p.170(2002)

4) 로스벅 : 감성과 커뮤니케이션, 나남출판, p.48,(2000)

5) 인터넷에서 데이터 전송 방식은 전송에 참여하는 송신자와 수신자 관점에서 유니캐스트, 브로드캐스트, 멀티캐스트로 구분할 수 있다. 유니캐스트 전송 방식은 하나의 송신자가 다른 하나의 수신자로 데이터를 전송하는 방식으로 일반적인 인터넷 응용프로그램이 모두 유니캐스트 방식을 사용하고 있다. 브로드캐스트 전송방식은 하나의 송신자가 같은 서브네트웍 상의 모든 수신자에게 데이터를 전송하는 방식이다. 반면 멀티캐스트 전송방식은 하나 이상의송신자들이 특정한 하나 이상의 수신자들에게 데이터를 전송하는 방식을 말한다. (http://www.terms.co.kr/)

비쿼터스(Ubiquitous)환경이라는 토대가 크게 작용했다. 네트워크 시스템(브로드밴드, 모바일, 접근용이성 강화, 상시접속기술 등)[6]은 정보의 양적 팽창에도 상당한 영향을 주는 물리적 변수중의 하나라 할 수 있다. 이를 통해 컨텐츠들은 정보량이 높고, 사용자들의 간섭도가 빈번한 매체 특성에 맞게 발전하고 있다. 이 특성은 대중 커뮤니케이션(Mass Communication)[7]의 개념은 물론 대인간 커뮤니케이션(Interpersonal Communication)[8]의 개념까지도 통합하고 있다.

3-2 사용자들의 감성적 특성



〔그림 2〕 웹의 좌표(기술과 커뮤니케이션)

[그림 2] 의 가로축은 소통을 가능하게 하는 매개환경의 기술적 특성을 세로축은 소통에 참여하는 매체 사용자들의 밀집도 분포에 따라 그 과정을 좌표축에 반영한 것이다.
이렇게 구성된 축의 상관관계를 살펴보면 1사분면과 4사분면에 나타나는 비동기(非同期) 커뮤니케이션의 기반은 협의적으로 웹 내에서 단위 텍스트라고 볼 수 있다. 멀티미디어 기술과 상호작용적인 요소가 있지만 여전히 텍스트는 상당히 많은 점유율을 누리고 있다. 2사분면과 3사 분면에 분포된 동기적 커뮤니케이션 과정에서 동기라 할 수 있는 기준은 '실시간, 또는 현저한 시간의 지연 없이' 그리고 '지체 없이' 라는 뜻으로 풀이할 수 있다. 주로 '아바타(Avartar)'를 이용한 실시간 채팅, 포털(Portal)사이트의 게임, 온라인(On-Line) 게임에서의 턴(Turn)방식의 게임 컨텐츠등 상호작용성의 행위를 요구하거나, 이에 대응하는 몸짓, 구두 행위의 모든 요소가 여기에 범주적으로 포함된다 할 수 있다. 1:1 또는 1:다수(多數)의 커뮤니케이션에서는 사용자들은 진술식 행위, 정보의 상호교환의 모습이 나타나고 다수:1, 다수:다수에서는 뉴스그룹(News Group)과 같이 공론적인 의견 교환이 행해진다.
[그림2] 에 한정하여 웹 커뮤니케이션의 특징을 살펴보면 모든 인류가 이룩해놓은 구술, 문자교환, 디지털매개물의 부산물들이 다양한 좌표에 분포되는 걸 볼 수 있다. 이는 웹 공간 내에서 모든 기호 표상체들이 모든 기술적 분화구조의 위치에 상관없이 대인, 집단간의 어느 좌표에도 편중됨 없이 나타난다. 이 같은 복합적이고 고밀도의 구조는 기호의 소통체계를 구성하는 웹의 중요한 의사 진행과정이라 할 수 있다. 이러한 과정을 컨텐츠가 반영함으로써 본 논문에서 다루는 리치미디어 소통방식은 현실세계의 소통체계를 반영하는 방식으로 발전하고 있다고 볼 수 있다.
기호 환경의 수용이라는 측면으로 보면 구술시대에는 공동체적이고 대면적인 환경에서의 기표 교환이 이루어졌고, 문자교환의 시대에는 표상체적인, 전자매개의 시대에는 비표상적 기호인 보드리야르(Jean Baudrillard)가 주장한 시뮬라시옹(Simulation)의 파생화된 기호교환이 이루어지고 있다. 이같이 웹은 상호 연계성, 언어적, 문화적 형식들이 집결해 있는 메타미디어[9]라고 규정할 수 있다.

3-3 리치미디어 컨텐츠의 표현적 스타일

초기의 배너 광고는 웹 사이트의 특성과 그 용도에 따라 다양한 형태로 제작되어 졌다. 제작 시 비용, 시간 등의 문제로 형식에 있어 표준화 문제가 대두되었다. 1996년 CASIE와 IAB에서 픽셀을 중심으로 8가지로 표준안을 마련한 적이 있다.[10]이후로 배너는 특정한 기술적 변수와 고착화된 형태에서 벗어나 인터넷 매체의 특성이라 할 수 있는 상호작용성을 중심으로 그 대상이나, 시-공간의 유연적 기능의 활용, 응용기술의 발달로 표현의 한계성을 극복하고 있다. 물리적인 망구조의 기술적 발전으로 인해 현저히 지연되던 전송속도에 관한 문제점도 극복되면서 그 쓰임새는 다양하게 활용되고 있다. 리치 미디어는 커뮤니케이션 환경 내에서 대중적, 대인간, 동기적인 특성에 속한다 할 수 있다. 초기 배너 광고는 일반 광고가 가지고 있는 특정한 소구 방법들을 차용하며 매체의 기술적 변수를 이용함으로써 양적, 질적 팽창을 가져온 건 사실이다.

---

6) 노무라 종합 연구소 : 유비쿼터스 네트워크와 신사회 시스템, 전자신문사, pp.35~40, (2003)

7) 매스 커뮤니케이션은 전통적으로 1:다수(多數)의 개념을 갖는다. 또한 이 개념은 소그룹(한 명도 아니고 다수도 아닌)의 커뮤니케이션에 대하여 종종 간과하는 경향도 있다.
기본적으로 비동기(Asynchronous)적 커뮤니케이션 매체를 통하여 의미를
전달한다.(구두전달, 그래픽, 또는 시청각 미디어인 라디오, 신문, 잡지, 영화, TV를 포함 한다.)

8) 웹이라는 매체를 중심으로 이 특성을 살펴보면 대인간 커뮤니케이션은 매스커뮤니케이션과는 대조적인 개념으로 이 용어는 전통적으로 1:1 커뮤니케이션에 해당한다. 동기적, 비동기적 커뮤니케이션과 관계가 있는데 동기적 대인간 커뮤니케이션으로는 대화 그리고 비구두적 신호(직접적인 면대면 상호작용),독백(전화), 또는 대부분의 텍스트(인터넷 채팅 시스템), 비동기적 대인간 커뮤니케이션은 주로 텍스트에 국한된다.(편지, 팩스, e-mail). 웹은 비동기 및 동기적 커뮤니케이션의 특징을 모두 가지고 있으며 대인간, 대중적 커뮤니케이션도 포함하고 있다.

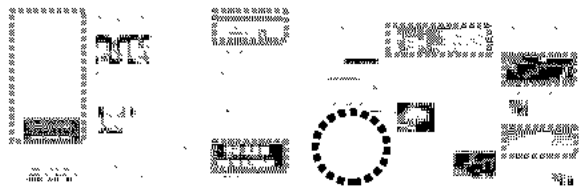
9) 김성도 : 하이퍼시대의 인문학, 생각의나무 p,88,(2003)

10) CASIE(The Coalition Advertising Supported Information & Entertainment) , IAB(Internet Advertising Bureau) 자세한 내용은 최환진 · 정보통 공저: 인터넷 광고-이론과 전략 , 나남출판, p.194 참조,(2000)

이를 토대로 리치 미디어의 표현적 스타일은 기호체계들의 중첩적인 영상 메시지를 강조하여 그 풍부함을 중심으로 형태적 특성을 달리하면서 상호작용적인 요소와 제한된 화면 안에서 정보의 양적증가를 통해 이전과는 다른 신선한 감각들을 제공 할 수가 있게 되었다.

[표1] 사이트 내에서 리치미디어 유형과 표현 사례[11]

컨텐츠 타이틀	사이즈 (pixel)	표현적 스타일	영상텍스트 구분[12]
국민은행	220×448	디자인중심(모션 그래픽+텍스트)	모노(mono)
농협	220×448	텍스트 정보중심	모노(mono)
하나로 통신	237×100	디자인+텍스트 복합형	모노(mono)
조흥은행	237×100	텍스트 정보중심	모노(mono)
SK Telecom	237×100	디자인+텍스트 복합형	모노(mono)
경향신문	336×100	이미지+텍스트 복합형	모노(mono)
POSCO	336×100	이미지+텍스트 복합형	모노(mono)
Let's KT	237×100	동영상+텍스트 복합형	멀티(multi)
morning 365	237×100	텍스트 정보중심	모노(mono)
KTF	876×100	디자인+텍스트 복합형	모노(mono)



웹사이트 : http://www.ohmynews.com/

[표1] 에 제시된 오마이뉴스의 웹사이트의 예를 보면 페이지 내에서 독립적인 컨텐츠들은 페이지 인(page-in)방식을 주로 활용한다. 컨텐츠 활용에 있어서 다수의 방식이 있지만 페이지 내에서 이동시 컨텐츠들은 위치와 크기를 달리 하며 중층적으로 강조된다.

초기 배너 표준안이 그 기능요소별로 크기가 정형적임에 반해 위 웹 사이트의 경우 페이지 내의 형식면에서는 컨텐츠들은 뉴스 보도 컨텐츠와 표현적 스타일을 달리한다. 보도 기사를 사이에 두고 상, 하로 쌓거나 좌, 우측에 배열하는 방법, 상단과 하단을 비교적 넓게 쓰는 잡지광고의 형식 등이 나타난다. 개별 컨텐츠는 정해진 위치에서 내러티브를 구현하게 되는데 화면 내에서 끊임없이 순환 이미지들을 재생하게 된다. 이는 수용자가 읽기를 시작할 때 주 컨텐츠 내에서 동시적으로 존재하기 때문에 사용자는 전 영역에 걸쳐 클릭 과정에 많은 주의를 기울어야 하며 미디어 자체가 가지는 침입적인 성격으로 인해 컨텐츠 선택과 읽기구조에 저해적인 요소로 작용할 수 있다. 이 경우 페이지 내에서 컨텐츠를 나열하는 방식은 페이지 오버(page-over)나 로딩시간을 활용한 광고에 비해 사용자에게 노출되어지는 선택적인 자유도나 제한된 페이지 내에서 공간 점유율의 활용 그리고 노출 빈도에서 다른 방식에 비해 다양하게 표현 되어 진다.

개별적 미디어로 활용될 때에는 문자 및 숫자와 언어기호들이 정지, 동영상들의 그림 텍스트와 결합을 이루어 시각텍스트와 청각 텍스트로 발전한다고 볼 수 있다. [표1] 에서 보듯이 웹 페이지 내에서 리치미디어의 표현적 스타일을 살펴보면 개별화된 기호체계들이 합치되며 표현 시 크기와 형태적 변형을 달리하며, 공간 내에서 이미지화된 모습을 볼 수 있다. 어우러진 하나의 이미지는 시각텍스트와 청각 텍스트를 포함하며 융합텍스트로써 기능하게 된다. 본 논문에서 연구자는 리치미디어라는 단위 컨텐츠를 규정함에 있어 이 같은 특성을 수렴하여 디지털 데이터 처리를 통한 새로운 표현층을 이루는 하나의 영상텍스트로써 그 의미를 파악 하고자 한다. 넓은 의미로 컴퓨터 환경에서 리치미디어는 다음과 같은 특성을 지닌다. 실재성(음악, 음향, 음성)을 보유하거나 지시적 특성(기호체계)을 갖추고, 상징에 관여(문자나 그래픽적 시각화)하며, 이 모든 것들이 어우러져 하나의 상상적 클립(clip)이자 통합적인 영상 텍스트로써 그 기능을 확장한다고 볼 수 있다.

마르틴 졸리(Martine Joly)는 하나의 이미지가 그 소통을 확장할 경우 시각 텍스트가 가지는 기능(암시적, 명시적)을 구별해야하고, 그에 따른 용법과, 이미지의 사회문화적 관찰에 관하여 면밀한 검토가 필요하다고 주장한바 있다. [13] [표1] 에서 언급되어진 하나의 영상 텍스트로써 리치미디어를 구성하는 원천 재료인 말, 글, 그림과 더불어 청각요소(음악, 음향)는 의사소통에 있어 의미작용의 해석에 중요한 영향을 미친다. 이같이 리치미디어 컨텐츠는 의사소통과정을 풀이하기 위한 하나의 주요한 소재로서 4장에서 제시되는 야콥슨 모델을 기초로 한 상호작용 모델을 통해 그것을 해석하기 위한 도구로 활용하려한다. 이것의 해석은 컨텐츠 조직화시 필수적인 요소이며 이를 기반으로 사용자들과 소통할 수 있는 핵심적 정보들을 생산해 낼 수 가 있는 것이다.

4. 적용사례 연구

11) 본 논문에서 리치미디어 컨텐츠들은 분절화 된 정적인 이미지 보다는 시청각적인 요소들이 어우러져 표현되고 있다. 하위 개별 기호체들이 통합적으로 구성 되면서 비분절적인 하나의 영상 텍스트로 기능하게 된다. 언급되는 모노와 멀티 텍스트는 기본적으로 멀티미디어적인 요소를 동반 하나 수용자가 컨텐츠 활용 시 독립적인 컨텐츠 내에서 중계적인 요소의 유, 무에 따라 판단하였다. Let's KT의 경우 텍스트는 화면 분할기법을 활용하여 말을 중계하는 형식으로 이루어진다. 이 형식에서 사용자는 메시지 수용과정에서 청각과 더불어 시각적인 요소로 인해 등기적 과정에 참여하게 된다.

12) 철학아카데미, 기호학과 철학 그리고 예술, -김영순, 기호학으로 영상텍스트의 코드읽기, 소명출판, p.221,(2002)

13) 마르틴 졸리, 김동윤 옮김: 영상 이미지 읽기, 문예출판사, pp.82-95,(1999)

이 장에서는 야콥슨의 구어 커뮤니케이션 모델[14]의 개념을 차용하여 웹에서 나타난 송, 수신 과정에서 그 기능적 요소를 추출하여 적용하고, 다양한 방식의 인간과 컴퓨터 환경을 위한 기호학적 분석을 기초로 사용자 중심의 상호작용 모델을 제안하고자 한다.

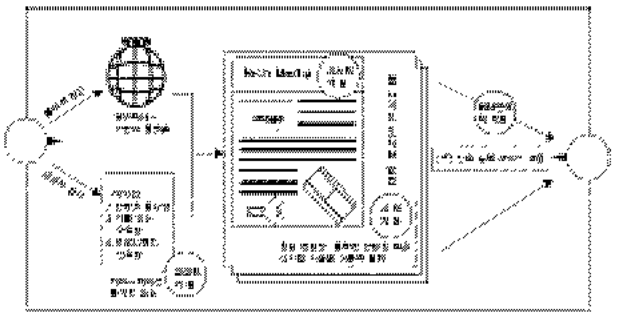
[표 2] 야콥슨의 커뮤니케이션 모델

유 형	진행 방향	기 능	사용 예
지시적	컨텍스트	정보전달	비가오고 있다
표현적	송신자	기분이나 태도의 표현	비가 억수로 온다. 또,.
능동적	수신자	행위자로 인한 영향	비 그칠 때까지 여기 있어야 겠네
교감적	접촉	사회적 관계 유지	요즘, 날씨가 너무 험학하지 않니?
메타 언어적	코드	상호작용의 본질에 관한 언급이나 참조	두 사람이 날씨에 관한 대화를 나누고 있다.
시적	메시지	표면적인 문어나 구어적 특성	하늘에서 온화한 비가 내리네.

야콥슨 모델은 구어 중심적인 커뮤니케이션을 적용했기 때문에 웹 공간에서 다변화된 커뮤니케이션 상황을 설명하기에는 한계점이 있다. 그 이유는 일반 구어 커뮤니케이션과는 다른 송·수신체계를 가지고 있고, 구어나 문어적인 특성이 존재하지만 그 외의 변별적인 기호특성이 다수 발견되기 때문이다. 발화자와 수화자 사이에서 정보 소통과정을 반영하고 있는 이 모델(그림3 에서 보는 네 가지 주요 기능적 절차과정)을 통해 특정한 기능적 요소의 사용여부의 증감에 따라 발화자와 수화자의 정보 송, 수신에 있어 환기(喚起)하는 의미가 달라진다. 즉 양자간에 '정보'라고 하는 의미적 해석관계가 메시지의 수용여부에 영향을 미치는 것으로 보여 진다. 이 과정에서 개별적 요소들의 역할은 발화자와 수화자간에 원활한 연결성을 제공하게 되는데 상호간의 이해(Comprehension)와 해석(Interpretation)화 과정에 작용 한다. 더불어 이 모델은 문어 및 구어적인 수사구조에 적합한 방식으로 초점을 맞추었으니 매체상황이 다른 웹의 소통방식에서 나타나는 일회적이고 비구문의 성격을 풀이 하는데 제한점이 있는 것이 사실이다. 그러나 기호의 수행능력이라는 본질적인 문제에 관해서는 이 구조주의 모델이 정의한 개념적 의미는 웹 공간에서도 동일한 방식으로 반영된다.

예를 들어, 도구와 형식적인 요소가 달라졌지만 사용자들은 어떠한 방식으로든지 소통의 절차과정에 관여하고 생산되어진 기호는 소통을 위해 기호 해석화 과정을 동반한다. 기호환경이 바뀌더라도 웹은 기존의 소통구조를 형태와 방식을 달리 반영할 뿐 기존 매체의 소통방식(통사적이고 수사적인)을 확장한 것 이라고 보는 편이 타당하다. 웹에서 사용자는 발화 과정에 개입 하는데 이 과정에서 컨텐츠는 [표 2]에서 제시된 네 가지 주요 기능을 통해 의미를 해석하고 또한 메시지 수신과정을 통하여 소구 대상적 성격을 띠게 된다.

2장에서 논의되었던 쉐논-웨버 모델이 [그림3] 에서 적용 가능한 부문은 데이터 처리 부분이라 할 수 있다. 본래 이 모델은 텔레커뮤니케이션을 위한 전자적 네트워크 기술과 연결되어 있으며 웹에서 야콥슨 모델이 기능하게 되는 기저모델의 역할을 하게 된다. 웹사이트에 국한하면 하나의 웹서버는 독립적인 플랫폼을 기반으로 정교하게 코딩된 프로그래밍 기법으로 구성되어 있다. 사용자가 어떤 웹사이트에 접근 하는 물리적 요소(URL의 입력, 브라우징이나 네비게이팅에 의한 정보검색, 이를 통한 입력 창의 인터페이스적인 접근)에 있어서 이 모델은 시간-공간의 위치적 감각을 둔화 시키고 사용자의 요구에 의해 접면에서 일어나는 사건들을 처리해 주는 상태유지 모델로써 기능하게 된다. 이것은 상호간의 메시지 처리과정중에 발생하는 한 요소에서 다른 요소로의 전환과정(사용자의 클릭을 통한 웹서버의 반응 수준들)은 결국 정보처리 과정에 있어 사용자가 요구하는 정보들을 화면에 등장시키는 역할을 하게 된다. 이 과정에서 프로그래밍 언어는 사용자 측의 요구에 대응할 수 있는 각각의 절차적이고 독립적인 과정에 의해 반응하게 된다. 이 특성은 면대면(face to face)과정에서 일어나는 정보처리 과정(발신자나 수신자에게 있어 이 과정이 모두 동시에 존재)과 구별되며 감성적 측면의 처리과정에 적용하는데 있어 문제가 발생한다. 따라서 감성 커뮤니케이션의 요소를 두루 지니고 있는 컨텐츠 환경에서 이 모델의 한계를 극복하기 위해 야콥슨 모델의 네 가지 주요 기능을 적용하여 사용자가 컨텐츠의 접근 요소의 동기로 시작하여 해석에 이르는 절차과정의 의미를 반영한 것이 [그림 3] 이라 할 수 있다.



[그림3] 웹환경에서 상호작용 모델

상호작용 모델에서 사용자가 어떤 웹사이트에 접근하는 동기적(動機的) 요소에서 사용자는 겉으로는 비정보적인 접근동기에서 시작하여 기호들이 결합 하면서 나타내는 외시적이고 표현된 기호들을 인식할 수 있는 기능을 파악하게 된다. 단위 컨텐츠들은 그것을 집중하게끔 하기 위해 정보기술과 응용 소프트웨어를 통한 표현의 풍부성, 시의적 소재의 채택등을 통해 나타내게 된다. 이를 기초로 상호작용의 본질이 될 수 있는 그림, 텍스트, 음악과 음향 등을 결합하면서 통합된 시각 텍스트로 기능하게 된다. 이 단계에서 촉지 가능한 감각들을 동원하여 메시지를 생산하며 이것은 사용자에게 클릭을 통한 접면의 변화, 그 과정을 통한 이동, 그 결과 웹사이트로부터 어떤 서비스를 제공 받게 된다. 이 과정은 [표 2]에

14) 이 모델은 기본적으로 메시지를 전달하는 과정에서 송, 수신자 사이에 네 가지 핵심적 기능을 중심으로 구성되어 있다. 시각커뮤니케이션의 확장이라 할 수 있는 웹 매체를 비롯하여 광의적 커뮤니케이션의 환경의 행위를 분석하는데 사용되어진다.

서 제시된 야콥슨 모델에서 나타나는 의미들을 확장하는 것으로 보여 진다. 다음에서 제시되는 네 가지 기능을 통해 웹사이트 내에서 단위 컨텐츠로 기능하고 있는 리치미디어 컨텐츠들의 해석과정을 살펴보면 다음과 같다.

4-1 교감적 기능(Phatic Function)

접촉과 관련지어서 야콥슨의 커뮤니케이션 모델에서는 교감적 기능이 강조된다고 할 수 있다. 이 기능은 단위 컨텐츠와 수용자 사이에 물리적 심리적 연계가 반드시 존재해야 하는 접촉이 중요하다.[15] 이 기능은 사용자가 웹에 접근하게 되면서부터 발생한다. 또한 시적 기능에 접근하기 위한 선행적 단계로, 보조적이며 부가적인 기능을 제공하게 된다. [그림 4] 에서 보듯이 사용자가 목적 지향적인 정보 습득 행위 과정중에 있을 때 물리적 기반하의 시스템과 더불어 사용자가 컨텐츠에 접근 시 컨텐츠와 사용자간의 경험적 요소를 증진시킨다 볼 수 있다. 그 요소로는 컨텐츠 유익성, 내용의 풍요로움, 엔터테인먼트 요소, 매체 요소가 주는 신뢰성이 컨텐츠 사용유무를 결정하는 동기적 요소로 제공되어 질 수 있다. 이는 컨텐츠에 접근하는 물리적인 환경 요소 외에 컨텐츠의 질에 영향을 미치는 것으로 보인다. 여기서 대두되는 질은 컨텐츠가 주재료로부터 적절하게 가공과정을 거친 후 사용자가 그것을 의미 있는 정보로 생각되어지는 기호 집합체로 인식되는 단계라고 볼 수 있다.

4-2 지시적 기능(Referential Function)

맥락[16]은 지시적 기능을 수행 하는데 메시지와 메시지가 지시하는 대상과의 관계를 말한다. 여기서 관계는 컨텐츠가 발화과정을 겪으며 뽑어내는 의미와 관련이 깊다고 말할 수 있다. "말해진 것이 무엇인가?" 또는 "그것이 지시하는 것이 무엇인가?" 에 관련된다. 지시는 관념의 표현에 있어 대체적 기호를 활용한다. 일반적으로 의미화 되기 직전인 기호로써 기능화 되는 조직화 이전의 단계이다. 지시하는 관념은 지시대상을 말하지만 이미 그 지시대상은 또 다른 관념을 지시한다. 이는 기호화 과정에 나타나는 순환적 연결고리를 생산한다고 볼 수 있다.
일반 대화 시 대화자들 간에는 상대방에게 메시지를 전달하기 위해 어조의 완급을 조절하고 강조를 하는 행위가 여기에 해당 한다 할 수 있다. 이를 통해 상호간의 접면에 영향을 주게 되어 긍정 또는 부정의 효과를 지속하게 된다. 웹은 매체 특성상 일반 대화와 같은 발화과정이라기 보다는 의미발화시 재료들에 적절한 자극을 주어 컨텐츠 가공 과정을 거치게 된다. 언어체의 경우 하위요소인 형태소, 단어, 문장, 문단 등의 요소들이 발전 하면서 스토리텔링을 이루게 된다. 리치미디어 컨텐츠들은 의미 확보를 위해 분절화된 상태에서 그래픽, 이미지, 문자, 사운드등의 독립적인 발화기호들을 연역화 시키는 것으로 볼 수 있다. 그 이유는 하나의 분절적 성격을 갖는 단위 프레임의 연결은 연속성을 유지하며 장면의 연속적 나열(sequence)형태로 확장하는 것으로 보이기 때문이다. 웹페이지 내에서 동시 다발적인 발화체들은 독립적이고 연속적인 내러티브 구현 과정을 유발 시킨다. 이는 궁극에는 컨텐츠와 수용자사이에서 행위 작용을 촉발하게 만드는 동기과정을 부여함으로써 일반 미디어에서 나타나는 메타내러티브를 구현 하거나 시적 기능으로 발전하게 된다.

4-3 시적 기능(Poetic Function)

메시지는 시적 기능을 수행하는데 이는 언어적 커뮤니케이션에 있어서 중요한 요소라 할 수 있다. 유의어나 반의어의 연상, 광고에서 사운드의 강세 변화, 억양등의 반복적 기능도 이 기능에 포함된다.[17] 정확한 메시지를 전달하기 위해 이 발화적 기능의 기표는 현실기표들을 적극 수용한다. 여기서 조합기호들은 그 의미를 나타냄에 있어 다음과 같은 방법들을 활용하는 것으로 보인다. 첫째, 리치 미디어 광고에서는 반복이나 글자의 위계적 구조를 부각하거나, 위치 배열의 변형과 배경색등의 변화 그리고 반복적인 메시지 노출을 통해 자연적 연결 구조를 확보하려 한다. 이는 각 기표들의 동기화와 기호들의 중첩화로 메시지의 중측적인 강조효과를 꾀할 수 있다. 둘째, 언어가 행위를 수반하듯이 웹은 상호작용성이라는 환경적 기반 하에 인터페이스라는 행위적 요소를 제공한다고 볼 수 있다. 메시지의 전달을 위한 링크나 내비게이션 구조도 메시지 전달을 위한 순향적이고 반복적인 기능을 통해 시적 기능을 지원한다고 볼 수 있다. 이때 컨텐츠들의 구성은 풍성한 메시지를 전달하거나, 디지털 기술들로 인해 표현되고 제시 되어지는 컨텐츠들은 현실적 감각들에 맞게 바뀌어 지게 된다. 리치미디어는 이 특성으로 인해 함축적이고 메타포적인 메시지를 생산하고 그 분기를 통해서 연결성을 확보하게 된다.

4-4 메타언어적 기능(Metalinguistic Function)

이것과 관련하여 메타 언어적 기능이 있다. `메시지'에 사용하고 있는 언어를 설명해 주는 기능으로 일상생활의 은유개념으로 상위 언어적 기능을 수행하게 된다.[18] 기호가 코드를 매개로 활용될 때에는 사회적, 문어적, 해석적, 이데올로기와 같은 상위 범주들은 개개인의 해석적 상황에 따라 다르게 나타날 수 있다. 코드란 규칙의 형태이며, 또는 송신자와 수신자 사이에서 잘 알려진 해석적인 체계를 통하여 커뮤니케이션하는 행위로 어떤 의미나 컨텐츠를 어떤 기호의 형태로 전달하는 것이라 할 수 있다.[19] 단선적인 미디어에서 색

15) 박영원: 디자인기호학, 청주대학교 출판부, p.266.(2001)

16) 웹환경에서 컨텍스트는 특정한 커뮤니케이션 상황(정보검색이나 상품구매, 동기 · 비동기적 커뮤니케이션 행위과정등)을 두고 설명할 수 있는데 연구자가 제안한 커뮤니케이션의 절차적 과정 중(그림3)에 나타난다. 소통을 행하면서 끊임없이 탐색하는 사용자는 컨텐츠 해석에 있어 물리적 환경으로부터 영향을 받고 어떤 정보를 탐색해가는 구체적인 특성을 말한다. 결국 이 과정에서 포괄적인 의미로 사용자의 행동은 프로그래밍 맵에 따라 내비게이션 행위를 하게 되는데 이것은 단위 컨텐츠나 그 그룹들에 대한 전반적인 인상을 제공하는 단초로 제공되어 진다.

17) http://www.brocku.ca/commstudies/2F50/jakobson.html

18) 박영원의 책, p.266.

인이나 계도화(系圖化), 문장 내에서 각주나 미주등의 다양한 형태도 코드 해석에 도움을 주는 기법이라 볼 수 있다.
웹이 정보라고 하는 통사적 형식이 확장된 메시지를 전달함에 있어 기존 매체가 가지고 있는 유연적 이며 계보적인 속성을 지니며 문어적 특성이 강조되는 표현의 요소를 안고 있다. 이때 컨텐츠의 구성은 상당히 협의적인 코드에 의존적이라 할 수 있다. 다음에 제시하는 대중매체와 웹이 지니고 있는 협의적인 코드들의 특성을 살펴보면 몇 가지 측면에서 상이점을 발견할 수 있다.

[표 2] 대중매체 및 협의코드 비교[20]

대중매체코드(Broadcast Code)	협의코드(Narrow Code)
· 대중에 의한 공유 경험성 · 구조적으로 간단하고, 반복적 성격 · 제한적(Restricted Codes) 코드 사용 · 매체 : 팝 음악, 공연, 행위적 예술	· 제한적인 수용자를 겨냥함 · 복잡한 구조와 의도적이고, 계획적인 정보 습득이 목적 · 부연적(Elaborated Codes) 코드 사용 · 매체: 웹(WWW)

기호 통합적 텍스트인 리치미디어 컨텐츠는 수용자 의미 해독과정에서 중요한 코드규칙들이 발견된다. [표2] 에서 제시된 협의 코드 방식에서 부연적 코드는 개념에 있어 몇 가지 하위 코드들의 도움을 받는다. 그 성격들을 살펴보면 기호인지적인 성격, 통합화시 텍스트의 항상성(恒常性) 유지, 위계구조에 의한 기표 나열화 방식, 이로 인한 표현물들의 병치적 배치가 발견 되어 지는데 이러한 특성은 결합관계를 기초로 한 해석화 작용에 관여한다. 그 예로 표2에서 언급되어진 KT의 컨텐츠를 살펴보면 의존규칙[21]의 요소가 발견되어진다. 이것은 위계적 구조 안에서 컨텐츠를 이루는 개별기호가 동영상과 나란히 제시된 텍스트와 병치적 형태를 띠면서 제시되어진 텍스트는 사운드이미지(soundimage)와 같은 역할을 하게 된다. 이때 기존의 의미전달(동영상)에 의존적이고 동기화된 메시지(부가적 텍스트)전달과정이 수반된다.
통합적인 기호 수행과정에서 웹 커뮤니케이션에서 나타난 컨텐츠들의 흐름을 살펴보면 지시적 기능은 기호 그 자체의 참조적 정보를 통해 시적기능을 확보하게 된다. 여기서 그래픽, 사운드, 텍스트등의 멀티미디어적인 데이터는 상호간 의미를 위한 연결성의 구조를 취하게 된다. 이때 순차적이고 결합적인 구조를 통해 메시지가 생성된다. 이 기능은 결국 교감적 기능인 송, 수신자간에 지속적인 접면을 활용한 접촉을 유지시키는 역할을 하게 된다. 이때에 사용되는 공통적인 해석화 코드는 위에서 기술 했듯이 메타언어의 기능을 수행하는 것이다. 이는 언어나 회화적인 묘사, 그래픽의 사용으로 인한 메시지 생성이나 전달시 웹 페이지 내에서 활용되는 리치미디어를 활용한 컨텍스트에서 메시지 해석과 수용여부에 관여한다. 이미 컨텐츠와 수용자간에는 동일한 컨텍스트와 코드의 공급으로 파생화된 메시지를 읽기위해 상호간의 일치나 부합되는 접점을 확보할 수 있는 것이다. 제시된 웹 페이지(동일한 시간과 공간)내에서 열거한 방식들의 규칙적 특성이 만족스럽게 관찰되지는 않지만 개별적인 기호들이 의미전달을 위해 상호 참조, 언급, 결합적 성격으로 통합되는 과정에서 이러한 규칙들이 작용하는 것으로 보여 진다.

5. 결 론 및 제언

웹 응용기술의 가속화를 비롯해 유비쿼터스 환경의 변화로 지금의 웹 공간은 시각적 구성과 현실의 재현적 감각을 반영함을 뛰어넘어 실제는 없지만 일어날 수 있는 개연적 사건, 더 이상 없지만 실제로 있었던 것처럼 컨텐츠들을 표면화 시킨다. 이는 커뮤니케이션의 가장 근본적인 특성인 은유와 환유적 기반 하에 이루어지고 있으며 연구자가 제시한 환경 및 소통을 위한 모델은 그 의미를 반영한 것이다.
이는 웹에서 나타나는 외부 환경인 미디어, 수용자, 사회 문화적 컨텍스트 그리고 기술적 변수라는 틀 안에서 유한적으로 구성된다. 다른 매체에 비해 독특하게 돌출된 요소로 작용하는 상호작용성은 이 모델을 확장시키는 특성으로 이어진다. 많은 다양성을 포함한 광범위한 상호작용적 양태를 가지고 있는 환경에서 웹의 표준화된 소통모델을 정의하기에 이 연구는 부분적인 한계점을 가지고 있다. 언어적 모델과 기능화 모델을 차용하여 웹 환경에서 그 변화과정을 관찰하고 컨텐츠와 소통의 공간에 적용했으나 의사환경의 변화나 인터페이스의 환경의 특질성을 탐구하기에는 한계점을 갖는다. 그러나 기호가 가지는 웹의 수행능력을 가능하게 하는 근간에는 이 같은 소통을 위한 흐름의 과정을 탐색할 필요가 있다고 판단한다.
이 대인간 커뮤니케이션 모델은 컴퓨터 환경 안에서 급격한 변화를 경험하는 사용자들에게 휴먼 컴퓨터 인터페이스를 위한 모델 형성에 활용 될 수 있다. 이 과정을 통해 웹 페이지 내에 자리 잡은 리치미디어 컨텐츠는 새로운 포털로 들어가는 일차적 인터페이스를 제공함과 동시에 친숙한 한 편의 짧은 드라마처럼 내러티브를 구현하며 클릭 될 경우 연결되어지는 사이트에 대한 전반적인 인상을 제공한다. 사용자들에게 유도된 항로를 기반으로 새로운 브랜드를 창출할 수 있는 컨텍스트를 제공할 수도 있으며 광범위한 컨텐츠를 연결할 수 있는 가교역할을 한다.
이 같은 긍정적인 측면 외에도 리치미디어 컨텐츠들은 창조적 표현기법과 공간 활용에 있어 광고와 정보의 경계지역에 자리 잡고 있으며 컨텐츠 사이에서 주 컨텐츠가 누려야할 공간을 잠식함으로써 그 침입적 성격을 어떻게 완화시키는 문제도 주요한 해결과제의 하나이다. 이 성격으로 인하여 웹 페이지 내에서 정보의 양과 질의 문제에서 균등한 감각을 제공하는 것과 같은 양립성의 문제가 대두될 수도 있다. 또한, 속도(speed)와 저장 공간(storage space)은 컨텐츠의 표현형식에 중요한 영향을 미친다. 이것은 소통 시 시간과 공간적인 측면에서 기존의 매체와는 좀 다른 환경적 변수를 제공하는 것으로 보인다. 독서, 라디오, 영화나 TV시청에서

19) Dyer, Gillian : Advertising as Communication, London:Routledge, p.131.(1982)

20) Daniel Chandler : Semiotics, London:Routledge, pp170~171,(2002)

21) 김영순의 책 p.232

처럼 매체 사용자들은 그 일관되고 기술적으로 제한된 환경(물리적 페이지나 책의 규격, 주파수 대역폭, 초당 프레임, 개별단위 컨텐츠들의 방영시간)내에서의 텍스트해독이 가능한데 웹은 컨텐츠 형식에 따른 표현의 문제가 주요한 변수로 작용되어지지 않는다. 정교한 하이퍼텍스트 문서들은 코딩기법에 의해 밀집돼 표현됨으로써 마치 시간이 압축된 듯한 느낌을 받을 수 있다. 이는 상대적으로 공간의 확장이나 팽창의 느낌을 가져온다. 이점은 기존의 매체가 지니는 컨텐츠의 항상성과는 다른 변별적인 특징 중의 하나라 볼 수 있다.

마크 포스터(Mark Poster)는 '제2미디어시대' 라는 저서에서 현시대의 가장 특질적인 현상의 하나로 시뮬레이션 문화인 가상현실(virtual reality)의 복수적 존재에 관하여 언급한 바 있다. 컴퓨터와 인간사이의 접면의 변화로 상호작용은 가상적인(virtual)이라는 컴퓨터 용어에서도 나타나듯이 이미 현실 반영적 특성으로 사용자들에게 실재적 감각들을 전이시키는 용어로 지칭되고 있다. 이는 미디어 환경을 위해 그럴듯한 환경이 아닌 실시간의 또 다른 환경이라고 해석할 수 있다. 또한 이 공간은 인터넷 커뮤니케이션 환경이라는 지시대상과 현실 세계라는 지시체간의 관계에서 동일성을 변형시키는 공간이 아니라 실제적 소통의 감각들이 강화되는 복수의 공간이기도 하다. 이는 웹이라는 신지형의 구조에서 정보 공유, 접합, 분산에서 도달까지의 물리적 특성을 커뮤니케이션 모델이 반영하는 것으로도 볼 수 있다. 이형의 커뮤니케이션 모델 (쉐논-웨버모델 그리고 야콥슨 모델)은 결국 구조적 속성이 좀 다를지라도 동형의 모델로 인식되고 있는 것으로 보인다. 리치미디어를 통해 바라본 협의적이고 사변적인 분석 사례가 광범위한 커뮤니케이션의 구조적 속성을 대표적으로 나타냈다고 할 수 는 없지만 상호작용이라는 특성을 반영하고, 컨텐츠 조직화시 전반적인 소통의 추이과정을 해석함으로써 소통구조를 재인하는 하나의 대안적 모델 개념을 수립하는데 이 연구의 의의가 있다고 사료된다.

참고문헌

단행본

- 김성도 : 하이퍼시대의 인문학, 생각의나무, (2003)
- 김치수외3인 : 현대기호학의 발전, 서울대학교출판부, (1998)
- 노무라 종합 연구소 저; 박우경,김의 공역 : 유비쿼터스 네트워크와 신사회 시스템, 전자신문사, (2003)
- 로스벅 : 감성과 커뮤니케이션, 나남출판, (2000)
- 마르틴 졸리, 김동윤 옮김: 영상 이미지 읽기, 문예출판사, (1999)
- 박영원 : 디자인 기호학,청주대학교 출판부, (2001)
- 심상민 : 미디어는 콘텐츠다, 김영사, (2002)
- 철학아카데미 : 기호학과 철학 그리고 예술, 소명출판, (2002)
- 최환진 · 정보통 공저 : 인터넷 광고-이론과 전략 , 나남출판, (2000)
- 포르셍 연구소, 공나리 옮김 : 호모사피엔스에서 인터랙티브 인간으로, 동문선, (2001)
- Daniel Chandler : Semiotics, London:Routledge, (2002)
- Herbert-Zettl, 박덕춘, 정우근 옮김 : 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션 북스, (2002)
- Jean Baudrillard, 하태환 옮김 : 시뮬라시옹, 민음사, (2001)
- Mark Poster, 이미옥 · 김준기 옮김: 제2미디어 시대,민음사, (2001)

관련논문 및 글

- 박성호 : 인터넷 광고와 광고이용 성향에 관한 연구, 광고연구, 제48호(2000)
- 이승환 : 인터넷 광고에서 리치미디어에 관한 연구, 디자인과학연구 논문집,(2001)
- 변화진, 윤용익 : 리치미디어를 이용한 인터넷 광고, 디자인과학연구 논문집,(2000)
- 임은정외2인 : 인터넷 광고에서의 리치미디어 활용에 관한 연구, 한국디자인학회논문집, vol 14 no 2,(2001)
- 안성혜 : 국내 인터넷 광고의 유형과 발전방향에 대한 고찰, 한국디자인학회논문집, vol 16 no 3,(2003)
- 안종배 : 단순배너광고탈피, 인터넷 특성 살린 새로운 매체 발굴해야, AD INFORMATION,(2001)

웹사이트

- http://www.brocku.ca/commstudies/2F50/jakobson.html
- http://www.chosun.com/
- http://www.donga.com/
- http://www.joins.com/joongang.html
- http://www.hani.co.kr/
- http://www.khan.co.kr/
- http://www.pressian.com/
- http://www.ohmynews.com/
- http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/