

iOS 사용자 인터페이스 디자인의 스큐어모피즘
- 시뮬라크르 연속 단계 이론을 통한 해석 -

The Skeuomorphism in iOS User Interface Design
- Interpretation Through Simulacrum Continuous Phase Theory -

주저자

한 석 환 Han, Suk-hwan

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인경영전공 | Design Management, IDAS, Hongik University
seokhwanhan@icloud.com

공동저자

김 보 연 Kim, Bo-yeun

홍익대학교 국제디자인전문대학원 디지털미디어디자인전공 교수 | Prof. of Digital Media Design, IDAS, Hongik University
byk2109@gmail.com

투고일	2019.02.11	심사일	2019.04.25	게재확정일	2019.04.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

본 연구는 2018년도 홍익대학교 교내 연구비 지원과제임.

목 차

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구방법 및 대상

2. 이론적 고찰

- 2.1.1. 스쿼어모피즘의 정의
- 2.1.2. GUI에서 스쿼어모피즘
- 2.1.3. 모바일 사용자 인터페이스에서의 스쿼어모피즘
- 2.2. 시뮬라크르 단계이론과 이미지의 변화

3. 시뮬라크르 연속단계이론을 통한 스쿼어모피즘 이미지 분석

- 3.1. YouTube
- 3.2. App Store
- 3.3. Safari
- 3.4. Camera
- 3.5. Photos

4. 결과

- 4.1. 결과 분석
- 4.2. 결과가 갖는 의의

5. 결론

참고문헌

Keyword

사용자인터페이스디자인, 시각디자인, 그래픽, 스쿼어모피즘

User Interface Design, Visual

Communication Design, Graphics,

Skeuomorphism

Abstract

Skeuomorphism was the style that lead the user interface design for a long time since the GUI was popularized by the general users. As the era of smartphone began, critics argued that overly decorative elements of skeuomorphism hinder usability. Today the trend of user interface design has changed to flat design. Nonetheless, skeuomorphism is still used to describe new and unfamiliar concepts. In this study, we will discuss the characteristics of skeuomorphism through simulacrum continuous theory, and discuss how skeuomorphism have been used in mobile interface design and what significance has it in future mobile interface design trends.

논문요약

스쿼어모피즘은 GUI가 일반 사용자에게 대중화된 이래로 오랜 기간 동안 사용자 인터페이스 디자인을 주도했던 양식이었다. 스마트폰 시대가 오면서 스쿼어모피즘의 지나치게 장식적인 요소들이 사용성을 방해한다는 비판이 생겼고 오늘날 대부분의 모바일 사용자 인터페이스 디자인의 트렌드는 플랫 디자인으로 바뀌었다. 그럼에도 불구하고 스쿼어모피즘은 여전히 새롭고 낯선 개념을 설명하기 위하여 사용하고 있다. 본 연구에서는 스쿼어모피즘의 특성을 시뮬라크르 연속 단계 이론을 통하여 설명하여 모바일 인터페이스 디자인에서 스쿼어모피즘이 어떻게 사용되어왔고 앞으로의 디자인에서 어떤 의미를 가지는지 논하고자 한다.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

사물이나 사물의 일부를 실재와 가깝게 표현하는 스큐어모피즘(Skeuomorphism)은 개인용 컴퓨터에 GUI가 처음 등장한 이후로 스마트폰 시대에 이르기까지 오랜 기간 동안 사용자 인터페이스 디자인을 이끌어온 양식이었다.¹⁾ 그러나 사용자들이 컴퓨터와 모바일 기기에 익숙해지면서 기존에 사용되었던 스큐어모피즘의 지나친 장식적 요소들이 사용성을 방해한다는 비판이 생기기 시작했고 오늘날 사용자 인터페이스 디자인 트렌드는 스큐어모피즘에서 플랫 디자인(Flat Design) 혹은 미니멀리즘(Minimalism)이라는 개념으로 바뀌었다.²⁾ 플랫 디자인은 기존에 스큐어모피즘에서 사용되었던 복잡한 그래픽 요소를 없애고 단순한 색상과 구성을 통해 필요한 정보만을 전하는 양식을 말한다. 이미 익숙해진 개념이나 스큐어모피즘을 통한 설명이 더 이상 불필요한 대상을 플랫 디자인을 통해 보여줌으로써 많은 양의 정보를 보다 효율적으로 전달할 수 있게 되었다. 시대의 지나간 유산이라고 평가받기도 하는 스큐어모피즘은 이미 유행에서 지나갔음에도 불구하고 사용자 인터페이스에서 새롭고 낯선 개념을 사용자에게 인지시키기 위해서 오늘날에도 사용되고 있다. 본 연구에서는 장 보드리야르의 시뮬라크르 연속 단계 이론을 이용하여 모바일 인터페이스 내에서의 스큐어모피즘 양식이 어떻게 변해왔고 오늘날 사용자 인터페이스 디자인에서 어떻게 사용되고 있는지에 대하여 알아보고자 한다.

1.2 연구 방법 및 대상

본 연구의 대상으로 급격한 디자인 변화를 관찰하기 용이하고 프로세서 및 정밀한 디스플레이 기술의 발달로 높은 수준의 스큐어모피즘 그래픽을 선보일 수 있었던 초창기 iOS의 앱 아이콘 디자인을 선정했다. iOS를 선정한 이유는 현대의 그래픽 인터페이스 디자인을 선도하

고 있는 스마트폰 인터페이스의 시작점이었으며 디자인과 기술적인 요소가 OS X(현재는 MacOS)에 근간을 이루어 발전하였기 때문에 인터페이스 요소들의 긴 시간 동안의 발전과정을 관찰할 수 있기 때문이다. 앱아이콘은 다양한 인터페이스 디자인 요소 중 추상적인 기기 내의 기능을 단 하나의 시각적인 정보로 설명해야 하기 때문에 디자인이 무엇을 전달하고자 하는 바를 알아내는 것의 핵심이었기 때문이다. 앱아이콘 디자인의 시간의 흐름에 따른 디자인적 변화 과정을 알아보기 위하여 장 보드리야르의 시뮬라크르 4단계 이미지 변화 모델을 도입하였다.

2. 이론적 고찰

2.1.1 스큐어모피즘의 정의

스큐어모프(Skeuomorph)라는 용어는 그리스어로 무엇인가 담는 그릇을 뜻하는 Skeuos(σκεῦος)와 외형을 뜻하는 Morph(μορφή)가 합쳐진 말로 1890년대 이래로 질료적 대상에 적용되어 사용되어졌으며³⁾ 오늘날에는 컴퓨터와 모바일 인터페이스 디자인에서 쓰이는 말이다. 디자인에서 스큐어모피즘은 GUI(Graphical User Interface)에서 실재를 모사한 인터페이스 개체가 어떻게 보여지고 어떻게 사용자와 상호작용하는 방법을 설명하는데 자주 사용되는데 이로써 잘 알려진 예로는 파일을 버리는데 사용하는 휴지통 아이콘이 있다. 즉 스큐어모피즘은 인터페이스 내의 개체를 사용자가 잘 인지하고 있는 개념을 이용하여 인터페이스를 사용자에게 친숙하게 만드는 것이다.⁴⁾ 스큐어모피즘은 생태 심리학자인 James Gibson이 “Affordance”⁵⁾ 라고 부른 용어와도 관련이 있는데 “어포던스라는 것은 정보에 따라 인간 행동에 영향을 미치는 현상을 말하는 것으로, 기존에 알고 있던 방식대로 행동할 때 심리적, 신체적으로 편안하게 받아들인다는 이론이다.”⁶⁾ 어포던스의 예로는 자연스럽게 누르게끔

1) 오인균, 정석길.(2013.4). 애플 어플리케이션 UI 디자인에 적용된 스큐어모피즘(Skeuomorphism) 표현 특성 연구. *디지털디자인학연구*, Vol.13, No.2, 463-472

2) 최진원, 박정기.(2013). 스마트 미디어 환경의 그래픽 인터페이스 디자인 변화에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, Vol.19, No.4, 699-709

3) March, H. Colley (1890). Transactions of the Lancashire and Cheshire Antiquarian Society. *The Lancashire and Cheshire Antiquarian Society*, p. 187.

4) <https://www.interaction-design.org/literature/topics/skeuomorphism>

5) James J. Gibson.(1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Psychology Press

6) <https://blog.naver.com/bobbook1/220915238898>

유도하는 엘리베이터 버튼, 우측으로 돌려서 자연스럽게 문이 열리게끔하는 문 손잡이를 들 수 있다. 즉 스큐어모피즘은 디지털 사용자 인터페이스 내에서 자연스럽게 사용자의 행동을 유도하는 어포던스인 것이다. 이러한 스큐어모피즘은 사람에게 무엇인가를 인지하게 만드는 중요한 요소였으며 그 역사는 고대 유물에서도 발견할 수 있다. 고대 그리스 시대의 반복된 돌로 지어진 건물들은 돌로 지어졌음에도 불구하고 목조 건축물의 특징을 반영한 것이 많았다.⁷⁾ 재료가 바뀌었음에도 목조 건축 양식을 석조 건축에 적용한 이유는 건축물에 방문하는 사람들에게 익숙함을 제공하여 건축물의 기능을 알리고 심리적 안정감을 주기 위함이었다. [그림. 1]의 헤라 신전은 석조 건축물이지만 목조기원 형식을 남기고 원주는 구석 기둥을 제외하고는 반드시 트리글리포스(Tryglyph)⁸⁾ 아래 배치하는 목조건축의 도리스 양식으로 지어졌다.



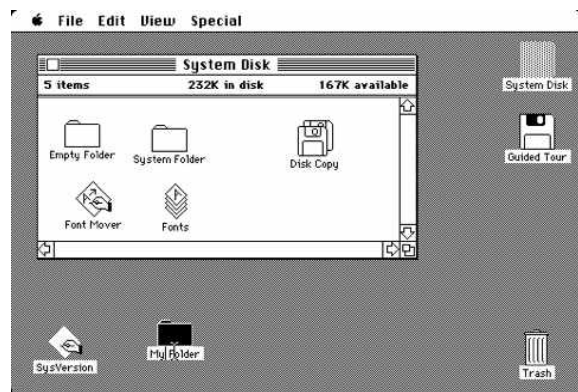
[그림. 1] 도리스 양식으로 지어진 가장 오래된 예시인 헤라 신전

근대 이후에 플라스틱 같이 저렴한 재료로 만들어진 제품들이 그 보다 더 비싼 나무나 금속으로 된 제품들을 모방했었는데 그것들은 장식적이기는 했어도 기능과는 무관했다. “이렇게 시간이 지나 재료의 변화로 기능적으로 불필요한 요소가 되더라도 그것을 그대로 유지한다는 점이 비효율적이라는 비난을 받으며 스큐어모피즘은 잔재의 이미지를 갖게 되었다.”⁹⁾

2.1.2 GUI에서의 스큐어모피즘

컴퓨터와 같은 전자기기 내에서 인터페이스

란 하드웨어와 소프트웨어를 시스템 상에서 상호 연결시켜주는 기능을 하는 역할이다.¹⁰⁾ 초창기 컴퓨터의 운영체제는 텍스트 입력을 기반으로 하는 CLI(Command Line Interface) 방식이었다. CLI의 경우 사용자가 기기를 이용하기 위하여 기본적인 명령어를 외워야하고 높은 수준의 컴퓨터 지식이 있어야했기 때문에 대중적으로 이용하기는 힘든 인터페이스였다. 1983년 애플에서 개발한 최초의 상용 GUI 운영체제를 가진 LISA가 등장하고¹¹⁾ 1984년에 Macintosh 128K가 등장하면서 GUI라는 개념을 널리 대중화시킬 수 있었고 보통의 사용자들에게 컴퓨터라는 기계를 쉽게 사용할 수 있게 하였다. GUI는 이 후로 마이크로소프트나 휴렛팩커드 같은 애플의 경쟁업체들이 자사 제품의 인터페이스로 채택하게 되면서 더욱 많은 사람들이 사용하게 되었고 오늘날 전자기기의 인터페이스는 대다수가 GUI 방식을 채택하고 있다. GUI에서의 핵심은 사용자가 기계를 명령하는 데 있어 복잡한 명령어 입력 대신에 아이콘과 같은 그래픽을 클릭 후 움직여서 조작하는 것에 있다. 이러한 방식은 CLI의 추상적인 명령어를 외울 필요가 없으며 사용자가 기계에 명령을 한 후 결과물을 바로 그래픽으로 확인할 수 있기 때문에 매우 직관적이다. 컴퓨터라는 기계의 사용 개념이 없었을 때 사용자에게 컴퓨터를 쉽게 사용하게 하기 위하여 GUI가 등장한 것이며 이러한 초창기 GUI의 그래픽들은 휴지통, 창, 폴더와 같이 사용자가 이해하기 쉽고 친숙한 소재로 구성되었다.



[그림. 2] 초창기 Macintosh의 GUI, Apple Mac System 1.0, 1984

(출처 : toastytech.com)

7) Vickers, Michael; Gill, David (1996). *Artful Crafts: Ancient Greek Silverware and Pottery*. Oxford: Oxford University Press.

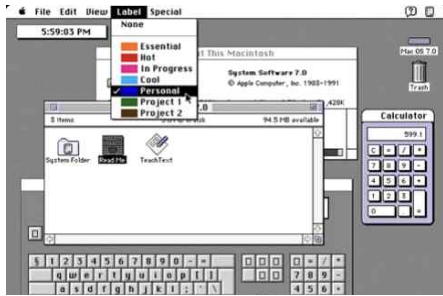
8) Tryglyph : 도리아 양식 프리즈의 일정한 간격을 두고 거듭되는 수직의 부재(部材). 세로로 세 줄의 홈이 있는 돌기석이다.

9) <http://story.pxd.co.kr/591>

10) 이향재.(2017.11).융합기술과 GUI 디자인에 관한 고찰. *조형/미디어학연구*, No.20, Vol.40, 243-249

11) Christoph Dernbach. (2007.10). Apple Lisa. Mac History

[그림. 2]에서 보이는 것과 같이 초창기 GUI 그래픽에서는 아이콘 소재를 고를 때 디지털이라는 가상의 세계의 기능과 관련이 있으면서 친숙한 소재를 선정해야 했다. 데이터를 모아놓는 기능은 현실 세계에서 서류를 모아놓는 폴더와 관련이 있었고 필요 없는 데이터를 버리는 기능은 휴지통과 관련이 있었다. 이러한 폴더와 휴지통 같은 기초적인 컴퓨터 GUI의 그래픽은 오늘날까지도 사용되고 있다.



[그림. 3] 1991년의 Mac OS Sytem 7 GUI 화면
(출처 : guidebookgallery.org)

[그림. 3]에서 볼 수 있듯이 ‘Teach Text’의 경우 연필로 무언가를 종이에 쓰려고 하는 동안 그대로를 그래픽으로 사용했으며 ‘Calculator’는 숫자 다이얼의 위치와 자판의 배치가 일반적으로 사용하는 가정용 계산기와 일치하며 버튼에 그림자를 표현하였다. 위의 예처럼 초창기 GUI는 스쿼어모피즘의 기본 원리인 인터페이스 내의 개체를 사용자가 잘 인지하고 있는 실재를 모사하여 사용자에게 친숙하게 만드는 방식을 충실히 따랐으며 디스플레이와 컴퓨터 그래픽 기술이 발전한 2000년대에 들어서는 실제의 재질과 명암들을 더욱 잘 모방하여 실제와 매우 유사한 그래픽을 사용하게 되었다.



[그림. 4] 좌 : Mac OS X의 GUI(2011), 우 : Windows XP(2001)

[그림. 4]에서 보면 Mac OS X의 휴지통 아이콘은 초창기 점으로 표현되었던 2D 아이콘에서 명암처리와 광택 그리고 원근감까지 표현된 실제 휴지통과 매우 유사한 모습으로 발전하였

고 Windows XP의 경우도 그림자, 반사광 등 실재를 모사하는 요소들이 생겨나기 시작하였다. 특히 애플의 스티브 잡스는 스쿼어모피즘을 선호하여 후에 OS X 뿐만 아니라 스마트폰 시대를 연 아이폰의 iOS 사용자 인터페이스 전반에 적용하였다.¹²⁾

2.1.3 모바일 사용자 인터페이스에서의 스쿼어모피즘

스쿼어모피즘의 원리를 반영한 그래픽은 2007년 맥월드 컨퍼런스에서 1세대 아이폰과 함께 등장한 iPhone OS 1부터 2012년 WWDC에서 공개한 iOS 6까지 애플의 디자인적 생태계를 유지하는 큰 흐름이었다.

[그림. 5]에서 확인할 수 있듯이 많은 앱 아이콘들이 표현하려고 하는 기능의 실제의 모습을 깊이 반영하였다. 사진 앨범 기능을 하는



[그림. 5] iOS6의 메인 화면

Photos 앱의 경우 실제 해바라기를 촬영한 것 같은 사진과 매끈한 광택이 표현되어 있고 카메라 기능을 하는 Camera 앱은 렌즈의 모습이 실제 카메라 렌즈처럼 매우 현실적으로 표현되었다. 메모 기능을 하는 Notes의 경우 종이 부분과 고정하는 부분의 질감이 대조적일 뿐만 아니라 종이의 뜯겨진 모습도 표현하여 현실감을 더했다. iOS와 함께 모바일 기기 시장에서 높은 점유율을 보이는¹³⁾ 안드로이드 역시 초창기에는 스쿼어모피즘을 반영한 그래픽 요소들을 사용하였다.

12) Nick Wingfield, Nick Bilton.(2012.10). Apple Shake-Up Could End Real-World Images, New York Times online edition

13) <https://netmarketshare.com/operating-system-market-share.aspx?qprid=8&qpcustomd=1>



[그림. 6] 안드로이드 버전 1.0의 메인 화면

[그림 .6]에서 보이는 시계 아이콘은 시계 바늘이 자세하게 묘사되어있고 시계를 덮고 있는 유리의 광택을 잘 표현한 실재 같은 그래픽을 아이콘으로 사용하였다. 2018년 하반기 모바일 OS에서 가장 최신 버전인 iOS 12와 안드로이드 Pie에서는 이러한 스쿼어모피즘 그래픽을 찾아보기 힘들고 플랫 디자인을 기반으로 한 그래픽 요소들이 GUI를 디자인하는데 다수 사용되고 있다.¹⁴⁾ 스쿼어모피즘은 GUI가 등장한 초창기 이래로 스마트폰 시대까지 UI 디자인을 이끌었던 큰 흐름이었으며 유행이 지난 오늘날에도 그 원리가 반영된 그래픽 요소들을 발견할 수 있다.

2.2. 시물라크르 단계 이론과 이미지의 변화

시물라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다.¹⁵⁾ 프랑스의 철학자인 장 보드리야르는 그의 저서 “시물라크르와 시물라시옹”에서 모사된 이미지가 현실을 대체하는 시물라시옹 이론을 펼쳤으며 더 이상 모사할 실재가 없어지게 되면서 모사된 이미지가 실재를 대체하는 하이퍼리얼리티(Hyper Reality)가 생산된다는 이론을 주장하였다. 보드리야르는 재현이 모사의 상태로 바뀌는 과정을 다음과 같은 네 단계로 나누어 설명하고 있다.¹⁶⁾

14) 박선아, 박승호(2014). 아이콘 디자인의 구체성과 추상성에 관한 연구 -모바일 어플리케이션 아이콘을 중심으로. *디자인융복합연구*, Vol. 13, No.5, 199-218

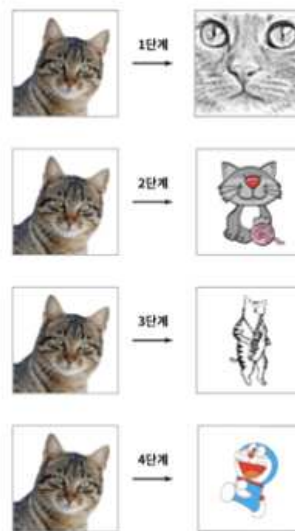
15) 장 보드리야르, 하태완 옮김. (2014.2). 시물라시옹, 민음사

16) 서성은.(2012.02). 소셜 게임에 나타난 시물라크르의 연속단계. *한국게임학회논문지*, Vol.12, No.1, 43-56.

[표 1] 시물라크르 이미지 변화 연속 단계 이론

이미지 변화 단계	
1단계	이미지는 깊은 사실성의 반영이다.
2단계	이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.
3단계	이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다.
4단계	이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다 : 이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다.

시물라크르 연속 단계 이론에서 1단계 이미지 변화는 [그림. 6]에서 고양이라는 실재를 상세하게 묘사한 그림과 같다. 이 단계에서는 객관성을 바탕으로 깊은 사실성을 반영하여 이미지의 변화가 이루어진다. 2단계 이미지 변화에서는 고양이를 단순화한 그림처럼 주관이 개입되어 실재의 특징을 강조한다. 두 번째 그림과 같이 고양이를 실재처럼 묘사하지는 않았지만 고양이의 특징인 귀와 수염 그리고 털을 과장하여 표현하였다.



[그림. 7] 고양이의 시물라크르 이미지 변화 단계

이 단계부터는 이미지가 실재와 큰 차이가 나게 된다. 3단계 이미지 변화에서는 이미지는 사실성과 거리가 멀어지고 사실성의 부재를 감추는 단계이다. 의인화되어 악기를 연주하는 고양이는 실제 고양이와는 전혀 다르며 주관과 상상이 많이 더해진 왜곡된 이미지이다. 4단계 이미지 변화에서는 사실성과 완전히 무관한 순

수한 자기자신의 시물라크르가 된다. 도라에몽 캐릭터는 고양이의 외향적 특징으로 만들어졌지만 고양이가 아니다. 도라에몽에 대한 배경 지식이 없으면 도라에몽의 이미지를 보고 고양이를 연상하기는 쉽지 않다. 보드리야르는 모사된 이미지가 실재를 대처하는 단계에서는 이미지는 과거의 실재와는 무관하다고 주장했다. 다시 말해 본래 이미지가 원본인 실재를 모사하는 것이었지만 그 이미지가 실재를 대처하게 되면 오히려 그 자체가 실재와 무관한 새로운 시물라크르가 된다는 것이다. 실재를 반영한 이미지가 변화하고 기존의 실재를 대체하는 과정은 앞서 언급한 아이콘과 같은 인터페이스 내의 그래픽 요소들이 실재를 반영하고 새롭게 변화하여 실재를 대체하는 과정과 매우 유사하다. 본 연구에서는 기능을 사용하기 위한 모바일 앱 아이콘 그래픽이 스쿠어모피즘에서부터 오늘날 쓰이는 플랫폼디자인으로 변화하는 과정을 장 보드리야르의 시물라크르 이미지 변화 4단계 이론을 통하여 설명하고 앞으로의 모바일 사용자 인터페이스 디자인 방향성에 대하여 논하고자 한다. 본 연구에서 분석한 연구대상은 iOS 앱 아이콘인데 그 이유는 다음과 같다. 앱 아이콘은 인터페이스 내에서 사용자에게 가장 먼저 앱의 기능을 설명하고 사용을 유도하는 매체이다. 그러므로 앱 아이콘에는 앱의 모든 기능과 가능성을 단 하나의 그래픽으로 표현해야하며 이는 그 앱의 전반적인 디자인 방향성과 큰 관련이 있다. 17) 두 번째 이유는 iOS는 출시된 지 가장 오래된 스마트폰 운영체제이기 때문에 앱 아이콘의 전반적인 디자인 흐름 변화를 관찰하기 용이하기 때문이다. 세 번째 이유는 애플의 iOS 운영정책의 폐쇄성에 있다. iOS의 경우 애플이 자체적으로 운영하는 앱스토어를 통해서만 어플리케이션을 다운받을 수 있기 때문에 등록되는 모든 앱에서 애플의 심사가 이루어지고 많은 수의 앱들이 iOS의 버전이 업데이트될 때마다 Human Interface Guideline¹⁸⁾에 근거하여 인터페이스 디자인을 업데이트하기 때문에 버전별로 달라지는 디자인 동향을 알아보기 수월하기 때문이다.

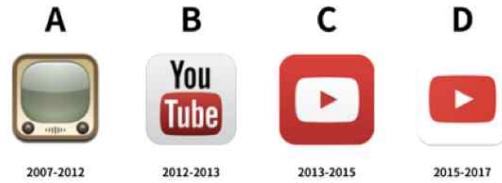
17) <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/app-icon/>

18) <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

3. 시물라크르 연속단계이론을 통한 스쿠어모피즘 디자인 분석

3.1. YouTube

YouTube는 전 세계 최대 무료 동영상 공유 사이트로, 2006년 구글에 인수된 이후로 모바일과 PC 모든 시장에서 널리 사용되는 소셜 미디어다.¹⁹⁾



[그림. 8] YouTube iOS 앱 아이콘의 디자인 변화

[그림. 8]은 YouTube 앱의 시대에 따른 아이콘 디자인 변화를 나타낸다. 2007년부터 2012년까지 사용되었던 A의 경우 스쿠어모피즘 영향이 반영된 시절의 아이콘이기에 질감이 TV라는 실재와 비슷하게 묘사가 되어있고 광택과 그림자 그리고 입체감이 상세하게 표현되어있다. YouTube라는 앱이 영상을 재생하는 TV와 같다는 기능을 보여주기 위하여 TV라는 실재에서 버튼, 모니터 부분과 같이 TV를 상징하는 핵심만 모아서 강조한 이미지다. 즉 A는 시물라크르 이미지 변화 단계에서 첫 번째 단계인 ‘이미지는 깊은 사실성의 반영’인 단계와 두 번째 단계인 ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다’의 사이에 있는 이미지라 할 수 있다. 2012년부터 2013년까지 사용되었던 아이콘인 B는 플랫폼 디자인 트렌드가 반영되어 다수의 장식적 요소가 없어지고 YouTube라는 커다란 로고타입을 사용하였다. B는 TV라는 실재와는 전혀 관련이 없어진 새로운 시물라크르이다. A를 본 경험이 없는 사용자에게 B를 보여줬을 경우 둘 사이의 연관성을 찾기가 쉽지 않다. 그러므로 B는 TV라는 실재와 ‘이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다 : 이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다.’의 단계인 네 번째 단계에 있다. 이후 등장한 C와 D의 경우 B의 모습을 반영하면서 더욱 단순화된 경향을 보인다.

19) 구글, 유튜브 16억5천만달러에 인수”. 《한겨레》

3.2. App Store

App Store는 iOS 앱을 다운받고 업로드할 수 있는 공간으로써 누구나 앱을 디자인하고 개발할 수 있는 플랫폼이다.



[그림. 9] App Store iOS 앱 아이콘의 디자인 변화

[그림. 9]는 App Store의 시대에 따른 앱 아이콘 디자인 변화이다. 2008년에 처음 등장한 이후로 2012년까지 연필과 붓 그리고 자가 A자를 이루고 있는 심볼이 앱 아이콘으로 사용되었다. 이 형상은 응용 프로그램(애플리케이션)이라는 개념이 제도와 예술을 도와준다는 것²⁰⁾을 쉽게 전달하기 위하여 위 세 가지 상징을 가져온 것이다. A에서 나타나는 세 가지 형상은 실제 연필, 붓, 자의 모습과는 다르게 특징만을 강조하여 ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’의 2단계에 있다. 초창기 앱 아이콘 디자인들이 깊은 사실성을 반영하고 실재를 모사한 스쿼어모피즘 성향을 강하게 보이는 경향과 다르게 특징만을 강조한 심볼이 사용된 이유는 iOS의 디자인의 근간이 된 OS X에서 애플리케이션 폴더 아이콘 디자인에 이미 스쿼어모피즘 디자인을 사용하였기 때문이다.



[그림. 10] OS X의 애플리케이션 폴더 아이콘 디자인. 2005년

[그림 10.]에서처럼 애플리케이션이라는 디지털 세계의 추상적 개념을 전달하기 위하여 연필과 붓 그리고 자의 모습을 실제와 매우 유사하게 모방한 그래픽을 사용한 것을 알 수 있다. 이후 앱스토어의 아이콘은 플랫폼 디자인으

20) <https://www.quora.com/Was-the-App-Store-logo-intentionally-designed-similar-to-the-logo-of-the-Freemasonry>

로 업데이트 된 후 배경의 텍스처 외에는 큰 변화가 없는 상태로 [그림 9.]의 B와 C처럼 2단계의 이미지 변화를 유지하다가 2017년에 D에서 보이는 기존에 사용하였던 상징들의 특징을 모두 없애버린 새로운 아이콘을 사용하였다. D의 그래픽은 실재의 사실성과는 무관한 이미지이며 이미지 변화의 4단계에 있다.

3.3. Safari



[그림. 11] Safari의 iOS 앱 아이콘 디자인 변화

Safari는 인터넷 브라우저로 원하는 모든 정보를 인터넷을 통하여 찾는 기능을 가지고 있다. ‘인터넷을 통하여 세계를 탐험한다.’라는 개념을 전달하기 위하여 나침반을 그래픽으로 사용하였다. 2007년부터 2013년까지 나침반 바늘과 방향 그리고 세계지도까지 디테일하게 표현된 그래픽을 A에서 보여지는 바와 같이 앱 아이콘 디자인으로 사용하였다. A는 깊은 사실성을 반영한 이미지이면서 나침반을 표현할 수 있는 핵심적인 요소만 강조한 변질된 이미지이다. A의 위치는 이미지 변화의 1단계와 2단계 사이에 있다고 볼 수 있는데 [그림. 12]에서 보여지는 것처럼 2003년부터 2014년까지 OS X에서 사용된 Safari 앱 아이콘은 나침반 실재를 그대로 모사하고 있다.

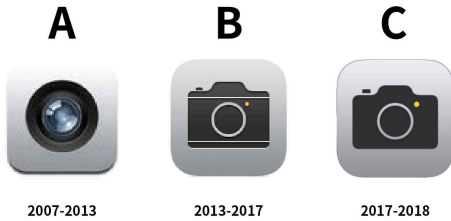


[그림. 12] OS X의 Safari 앱 아이콘 디자인. 2003년-2014년

이 후에 B는 나침반의 바늘과 눈금 같은 핵심 요소만 남기고 단순화되었으나 B의 이미지만으로 [그림. 12]의 이미지를 연상하기는 쉽지 않다. 그러므로 B는 주관성이 개입되어 이미지

의 변질이 일어나면서 사실성의 부재를 감추고 있는 이미지 변화의 2단계와 3단계 사이에 있다. 최근까지 사용되고 있는 C의 경우 나침반의 바늘 방향만 바뀌고 큰 변화가 없이 같은 단계를 유지 중이다.

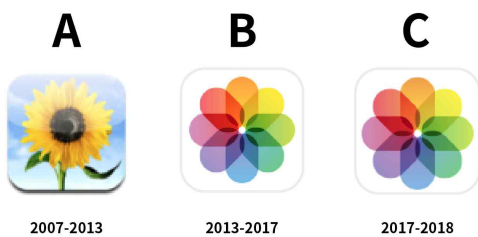
3.4. Camera



[그림. 13] Camera의 iOS 앱 아이콘 디자인 변화

사진 및 영상을 촬영하는 카메라 기능을 갖고 있는 Camera는 카메라의 실재의 모습을 그래픽으로 이용하고 있다. 2007년부터 2013년까지 사용되었던 A의 경우 카메라 전체의 모습에서 렌즈를 자세하게 묘사한 그래픽을 앱 아이콘으로 사용하고 있는데 이는 ‘이미지는 깊은 사실성의 반영’의 첫 번째 단계와 ‘이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다.’의 두 번째 단계 중간에 위치함을 의미한다. 2013년부터 2017년까지 사용되었던 B의 경우 A에 비해 보다 더 두 번째 단계에 가깝게 도달했으며 최근 사용되고 있는 C는 B에 비해 조금 더 단순화 되었다.

3.5. Photos



[그림. 14] Photos의 iOS 앱 아이콘 디자인 변화

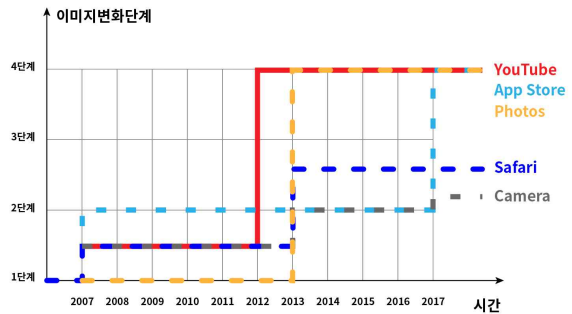
카메라로 촬영하거나 컴퓨터에 있었던 사진과 영상을 모바일 내에서 보여주는 기능을 하는 Photos는 2007년에서 2013년까지 A와 같이 실제 사진과 같은 모습을 한 그래픽이 아이

콘이었다. 깊은 사실성을 반영한 1단계 이미지는 2013년부터 꽃에서 모티브를 얻은 듯한 플랫폼 디자인으로 변경되었는데 B의 이미지는 처음 반영했던 실재인 해바라기 사진을 전혀 반영하고 있지 않고 iOS 내에서 사진 앱이라는 4단계의 새로운 이미지로써 기능을 가진다.

4. 결과

4.1. 결과 분석

3절에서 연구 대상으로 선정했던 다섯가지의 앱 아이콘 디자인의 시대적 흐름에 따른 이미지 단계 변화를 다음과 같이 정리하였다.



[그림. 15] 앱 아이콘 디자인의 시대적 흐름에 따른 이미지 단계 변화

[그림 15.]의 그래프에서 확인할 수 있듯이 대다수의 앱 아이콘은 시대가 흐름에 따라 이미 단계 변화가 이루어졌으며 모두 단계가 증가하며 변하고 있다. 연구 대상으로 선정했던 모든 앱아이콘은 역행하지 않고 증가하는 단계의 변화를 거쳤다. 플랫폼 디자인이 적용된 iOS7 업데이트인 2013년 이후로²¹⁾ 모두 실재의 묘사와 많이 벗어나게 된 경향성을 보인다. 초기 디자인에 비해서 단기간 내에 변화의 폭이 큰 YouTube와 Photos의 경우 2013년 이후로 앱 아이콘 디자인에 있어 큰 변화가 없었으며 단기간 내에 상대적으로 변화의 폭이 적었던 App Store, Camera는 지속적인 변화가 있음을 확인할 수 있었다.

4.2. 결과가 갖는 의의

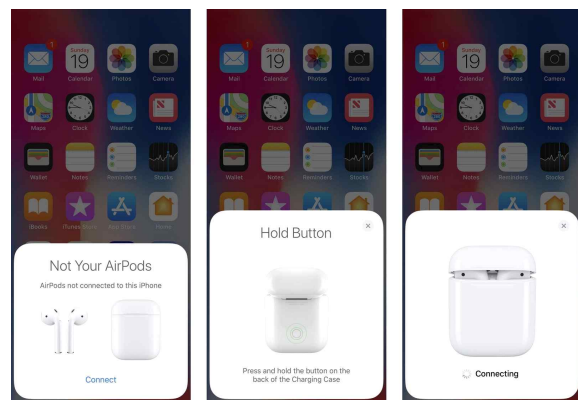
21) Seifert, Dan (2013.06). "Apple announces iOS 7, 'biggest change' since the introduction of the iPhone, coming this fall". *The Verge*. Vox Media. Retrieved December 29, 2016.

위와 같은 결과 분석을 통해서 얻을 수 있는 결론은 다음과 같다. 첫 번째는 PC와 모바일의 개념이 없었을 당시의 사용자들에게 기능을 설명하기 위해 실재를 모사한 디자인을 가져온 시도인 스큐어모피즘은 오늘날 앱 아이콘 디자인을 비롯한 사용자 인터페이스 디자인 전반에서 찾아보기 힘들다는 것이다. 지난 10여년간 사용자들은 스마트폰을 사용하면서 스마트폰 내에서 구현 가능한 기능들을 숙지한 상태이고 기존의 메타포(Metaphor)는 불필요한 요소가 되어버렸다. iOS 7 이전 당시 애플의 Human Interface Guideline은 실제 사물처럼 정확하게 묘사하고 사물처럼 보이는 아이콘은 실제의 재질로 만들어진 것처럼 보여야함을 강조했었고²²⁾ 이로 인하여 디자인과 개발의 측면에서 많은 시간과 노력이 수반되었다. 그런데 오늘날 모바일에서 제공되는 서비스는 매우 유동적이고 개방적이기 때문에 끊임없이 프로토타입을 만들고 그 때 그 때 필요한 요구를 더하고 수정하여 커다란 소프트웨어를 개발하는 애자일(Agile) 방법론을 통한 개발이 이루어지고 있다.²³⁾ 그러므로 많은 수정과 범용성을 가져야 하는 오늘날 사용자 인터페이스 디자인 트렌드에 있어 스큐어모피즘 디자인은 적절하지 않다. 두 번째는 메인 사용자의 실재에 대한 인식이 변하고 있다는 점이다. 1971년 플로피 디스크가 등장한 이래로 플로피 디스크라는 실재는 저장이라는 개념을 반영하는 이미지였으며 컴퓨터의 인터페이스 내에서 저장기능을 하는 아이콘으로 널리 사용되었다.²⁴⁾ 그러나 스마트폰이나 PC를 이용하는 주 연령대층이 옮겨가면서 플로피 디스크라는 실재를 경험해 본 적이 없는 사용자들이 증가하게 되었고 오히려 플로피 디스크를 모사한 이미지는 기능을 설명하지 못하는 근시안적 아이콘이 되어버렸다.²⁵⁾ 앞서 3.1절에서 언급한 YouTube의 경우 아날로그식 TV의 실재를 경험했던 사용자는 이미지인 [그림.8]의 A를 보고 쉽게 영상

재생 기능을 연상할 수 있으나 그렇지 않은 사용자는 기능에 대하여 고민을 하게 될 것이다. YouTube는 2012년 업데이트한 앱아이콘 디자인에서 [그림. 8]의 B와 같이 자사의 로고타입을 사용하였으며 이는 YouTube 앱 아이콘이 반영한 실재는 YouTube라는 서비스 그 자체라고 해석할 수 있다. 위와 같은 방법으로 접근하면 그 후에 나왔던 [그림. 8]의 C와 D는 B라는 실재를 모사하고 사실성을 감추며 변화되고 단순화한 상징임을 뜻한다.

5. 결론

스큐어모피즘은 오랜 기간 동안 모바일 기기를 처음 접하는 사용자들을 위하여 기능을 설명하게 하는 좋은 수단이었다. 어플리케이션의 개발 방법론이 바뀌고 서비스가 더욱 유연해짐에 따라 스큐어모피즘은 구시대의 디자인 방식이라는 평가를 받기도 한다. 그럼에도 불구하고 스큐어모피즘 디자인은 아직까지도 사용자가 처음 접하는 개념을 설명하는 데에 훌륭한 도구로써 사용되고 있는데 2016년 9월 Apple Special Event에서 공개된 무선 블루투스 이어폰인 에어팟(Airpods)과 iOS 기기 간의 연결 시에 나타나는 인터페이스 디자인은 이전 세대의 스큐어모피즘 디자인과는 다른 해석을 보여주는 좋은 예이다.



[그림. 16] 에어팟 연결 시 iOS에서 나타나는 인터페이스 디자인

에어팟을 아이폰에 연결할 경우 [그림. 16]과 같이 연결하는 과정에 대한 설명이 실사와 거의 가까운 애니메이션을 통하여 구현된다. 또한 에어팟을 연결하고 난 후 배터리 잔량 표시도 위와 같은 방식으로 실사 애니메이션을 통

22) PXD 블로그, 스큐어모피즘 : 만져지는 UI로의 변화과정, <http://story.pxd.co.kr/596>, 2012.

23) 김태달.(2015.12). Agile 방법론을 이용한 S/W개발 프로세스 및 성숙도 측정. 김태달, *한국인터넷방송통신학회 논문지, Vol. 15, No.6*, 174-154.

24) <http://news.hankyung.com/article/2014122612301>

25) Sleth Coelen.(2015.12). A Better Save Icon. Medium

해서 표현하는데 이러한 디자인은 블루투스 완전 무선 이어폰이라는 새로운 개념의 제품을 애플 생태계 안으로 들어오게 하는 진입 장벽을 크게 낮춰주며 별도의 설명서 참조 없이 사용자에게 직관적으로 정보를 제공한다. 앞으로 에어팟이 애플 제품 생태계 안에서 널리 사용되는 제품이 될 경우 이러한 디자인은 앞서 언급한 연구결과에 근거하여 실재를 모사하고 변질시키며 지금의 모습과는 다르게 변화할 것을 예측해 볼 수 있을 것이다. 이러한 극 사실적인 스큐어모피즘이 새로운 UI 디자인 트렌드로 자리잡을 것이라는 시각도 존재한다. 실재와 같은 3D 그래픽과 컴퓨터 그래픽의 조합은 사용자가 실물과 같은 물체를 사용하는데 있어서 좋은 반응을 이끌어낼 수 있기 때문이다.²⁶⁾

본 연구에서는 시물라크르 연속 단계이론을 통하여 실재를 반영한 이미지의 변화와 앱 아이콘 디자인의 연관성에 대해서 설명하였다. 연구 대상의 선정이 앱아이콘 그리고 iOS로 한정되어있어 그보다 사용자 점유율이 더 높은 안드로이드에 대한 사례조사가 없어서 객관성이 결여된다는 점, 설정한 연구모델에 대한 정성적, 정량적 평가 부재는 본 연구의 한계점이었다. 추후에 진행될 연구에서는 본 연구에서 미흡했던 점을 보완하여야 할 것이며 더 구체적인 연구 모델이 만들어지면 앞으로의 모바일과 전자기기 사용자 인터페이스 디자인 트렌드 분석과 예측에 도움이 될 것이라 예상된다.

참고문헌

- 오인균, 정석길.(2013.4). 애플 어플리케이션 UI 디자인에 적용된 스큐어모피즘(Skeuomorphism) 표현 특성 연구. *디지털디자인학연구*, Vol.13, No.2, 463-472.
- 최진원, 박정기.(2013). 스마트 미디어 환경의 그래픽 인터페이스 디자인 변화에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, Vol.19, No.4, 699-709.
- March, H. Colley.(1890). Transactions of the Lancashire and Cheshire Antiquarian Society. *The Lancashire and Cheshire Antiquarian Society*. 187.
- James J. Gibson.(1986). The Ecological Approach to Visual Perception. Psychology Press
- Vickers, Michael; Gill, David.(1996). Artful Crafts:

Ancient Greek Silverware and Pottery. Oxford : Oxford University

- 이향재.(2017.11). 융합기술과 GUI 디자인에 관한 고찰. *조형미디어학연구*, Vol.40, No.20, 243-249.
- Christoph Dernbach.(2007.10). Apple Lisa. Mac History
- Nick Wingfield, Nick Bilton.(2012.10). Apple Shake-Up Could End Real-World Images. New York Times Online Edition
- 박선아, 박승호.(2014). 아이콘 디자인의 구체성과 추상성에 관한 연구-모바일 어플리케이션 아이콘을 중심으로. *디자인융복합연구*, Vol.13, No.5, 199-218.
- 장 보드리야르, 하태완 옮김.(2014.2). 시물라시옹, 믿음사
- 서성은.(2012.02). 소셜 게임에 나타난 시물라크르의 연속단계. *한국게임학회논문지*, Vol.12, No.1, 43-56.
- Seifert, Dan.(2013.06). “Apple announces iOS 7, ‘biggest change’ since the introduction of the iPhone, coming this fall.”. The Verge. Vox Media
- 김태달.(2015.12). Agile 방법론을 이용한 S/W개발 프로세스 및 성숙도 측정. *한국인터넷방송통신학회 논문지*, Vol.15, No.6, 174-154.
- Sleth Coelen.(2015.12). A Better Save Icon. Medium
- Mosses Kim.(2018.12). 2019 UI and UX Design Trends. Shakuro

26) Moses Kim.(2018.12). 2019 UI and UX Design Trends. Shakuro