

# 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링의 이해

(Understanding of Visual storytelling in Information design)

최향지\*, 류시천\*\*

(Hyang-ji choi, Sicheon You)

## 요약

인간은 어떤 대상을 지각할 때 그 대상의 특정 부분을 인식하기보다 전체적인 특징을 먼저 지각한다. 따라서 정보디자인의 주요 이슈인 ‘정보조직화’, ‘정보시각화’ 과정에서 디자이너가 전달하고자 전체 메시지를 효과적으로 표현하기 위해서 인과관계에 기초한 서사적 정보 표현 방식이 필요하다. 본 연구는 서사적 정보 표현 방식과 관련하여 정보디자인 영역에서 비주얼 스토리텔링의 의미를 파악하였다. 첫째, 비주얼 스토리텔링은 내러티브, 시각 커뮤니케이션 촉매, 상호작용성의 세 가지 역할을 담당한다. 내러티브는 정보의 인과관계에 의해 생성되는 흐름(flow)을 의미하며, 사용자의 정보 이해과정에서 정보에 스토리를 제공하는 역할을 담당한다. 둘째, 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링은 정보의 구조(story)적인 표현뿐만 아니라 시각적인 표현을 활용해 특정한 메시지를 전달하는데 이것을 시각 커뮤니케이션 촉매라고 할 수 있다. 셋째, 비주얼 스토리텔링을 통해 정보조직화와 정보시각화 단계를 거친 정보디자인은 정보사용자에게 경험요소를 제공하는데 이 과정에서 상호작용성이 발생한다. 본 연구의 의의는 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링의 의미를 파악하고 비주얼 스토리텔링의 역할을 이해함으로써 정보사용자의 시각적 인지력과 기억력을 높여 정보에 내재된 메시지 전달력을 향상시킬 수 있는 접근 방법의 기초를 제공한 것이다.

■ 중심어 : 비주얼 스토리텔링 ; 정보디자인 ; 이해 ;

## Abstract

Human beings in their perception of the objects perceive the overall characteristics first rather than any parts of the object. In the process of ‘information structuralization’ and ‘information visualization’, therefore, it is needed the methods of narrative information representation based on a relationship of cause and effect in order to express effectively the whole messages which designers want to deliver. In this study, according to the concept of narrative information representation, we reviewed the meanings of the visual storytelling. As a result, we found that the visual storytelling has the three key roles which are ‘narrative’, ‘visual communication catalyst’, ‘interacting’. First, the narrative describes the information logistics flow and it has a role to provide a specific story into information in the process of users’ information understanding. Second, in the information design, the visual story telling not only expresses the information structure(story) but also uses the visual expressions to deliver the specific message, which is called visual communication catalyst. Third, the information design goes through the information structuralization and the information visualization stages through the visual storytelling to provide the experience factors to the information users, which is called the interactivity. The research implication is to provide the basis developing an approach method which is able to convey information messages effectively by improving information users’ visual cognition and raising information users’ memory.

■ keywords : Visual storytelling ; Information graphic ; Understanding ;

## 1. 연구 배경 및 목적

빅 데이터 시대에 살고 있는 우리는 핸드폰, 태블릿 PC 등과 같은 스마트 기기의 발달로 인해 언제 어디서나 다양한 정보를 쉽게 접할 수 있게 됐지만, 빠르게 변화하는 현대사회는 정보를 한 데이터를 시작화 하여 사용자가 쉽고 빠르게 습득할 수 있도록

\* 학생회원, 조선대학교 디자인공학과

\*\* 종신회원, 조선대학교 디자인공학과 교수

이 연구는 2013년 산업통상자원부의 ‘산업융합 특성화인재양성사업’의 지원을 받아 연구되었음.

접수일자 : 2014년 03월 10일

수정일자 : 1차 2014년 06월 30일

제재확정일 : 2014년 06월 30일

교신저자 : 류시천 e-mail : scyou@chosun.ac.kr

록 하는 것이 정보디자인의 역할이다. 그렇기 때문에 직관적으로 정보를 시각화하여 표현하는 방법에 대한 연구가 선행되어야 하며 본 연구에서는 그 방안을 스토리텔링을 통한 정보디자인이라고 생각한다. 스토리텔링은 상대방을 이해시키기 위한 커뮤니케이션 기술 중 하나로 폭넓은 분야에서 다양한 방법으로 활용되고 있다. 하지만 정보디자인의 경우 스토리텔링에 대한 연구가 많이 다루어지지 않고 있어 본 연구에서는 정보디자인의 정보 조직화, 정보시각화, 사용자 중심별 스토리텔링의 역할에 대해서 알아보고 스토리텔링의 개념과 의미에 대해서 연구한다.

## 2 정보디자인의 개념과 비주얼 스토리텔링의 의미

### 2.1 정보디자인의 개념

정보디자인은 정보에 맥락과 의미를 공급하기 위한 조직화 모델들의 배합이다. 정보디자인이란 정보사용자의 목적에 따라 정보를 효율적으로 사용할 수 있도록 데이터를 의미 있게 조직화하고 전달하는 과정을 다룬다.<sup>1)</sup> 가공되지 않은 데이터는 분석과 통계를 거쳐 의미 있는 데이터를 선별해 조직화하고 조직화된 정보는 정보 시각화 과정을 거쳐 특정한 메시지와 의미를 갖는 정보디자인이 된다. 이러한 과정을 거친 정보디자인의 결과물로는 뉴스, 제품 매뉴얼, 페리지, 이력서, 발표자료, 보고서, 회사 소개서, 홍보 자료<sup>2)</sup> 등이 있으며 다양한 디자인 분야에서 활용된다.

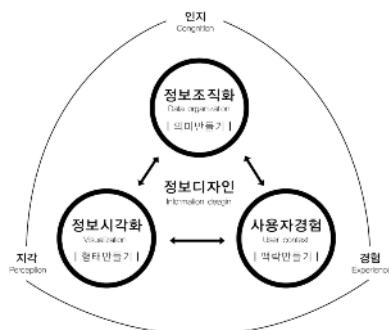


그림 1. 정보디자인 개념도<sup>3)</sup>

### 2.2 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링의 의미

최근 문화와 산업계는 정보와 지식의 시대를 지나 그 중심 트렌드가 지식과 문화로 바뀌고 있으며 이제 스토리텔링은 우리가 살아가는 공간 전체로 확산되고 있다. 따라서 '이야기'라고 하면 문학작품을 떠올리는 기존의 인식을 탈피해 지식과 문화의 시대에 맞는 의미 전달 구조를 고려해야 한다.<sup>4)</sup> 정보디자인

에서의 의미 전달 구조를 본 연구에서는 비주얼 스토리텔링이라고 제시하고 있으며 비주얼 스토리텔링은 정보의 흐름(flow)을 서사구조를 통해 표현함으로써 정보사용자가 정보를 쉽게 인지할 수 있도록 돋는 표현방법이다. 심리학자들에 의하면 인간은 어떤 대상을 지각할 때 그 대상의 부분을 인식하는 것보다 전체적 특징을 먼저 지각한다고 한다. 이것은 인간이 가장 단순하고 안정된 구조의 사건이나 대상을 파악하려는 경향이 있기 때문이다.<sup>5)</sup>

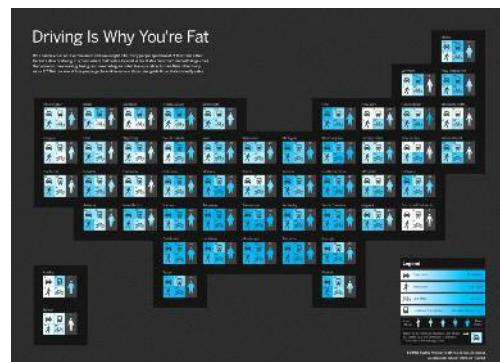


그림 2 스토리텔링이 미적용 사례  
당신이 뚱뚱한 이유는 운전을 하기 때문이다. (Driving is why you are fat) <GOOD>의 의외로 하이퍼액트

그림 2의 사례를 예로 들어보면 10명의 사람들에게 이 디자인을 보여준 결과 그 중 7명이 정보를 해석할 수 없다고 하였고 정보를 해석한 사람은 3명이었다. 정보를 해석하기 어려운 이유에 대해선 많은 정보가 비슷한 컬러와 모양으로 표현되어 있어 한 눈에 인지하기가 어렵다는 답변이 가장 많았고 정보 해석이 가능한 이유에 대해선 제목이 명료하기 때문이란 답변이 가장 많았다. 인간은 정보를 읽는 과정에서 스키마를 통해 사전지식, 경험, 개념의 이해 정도나, 정보사용자의 태도, 가치, 전략과 절차 등을 이용한다. 실제로 정보가 이미지와 결합할 경우, 더 오래 기억에 남는다는 것은 이미 연구를 통해 여러 번 증명되었다. 스탠퍼드대학교 로버트 홍(Rovert horn)의 연구결과를 보면, 단순히 들은 정보는 시간이 지나면 15% 정보만 기억에 남지만, 이미지와 결합된 정보는 약 89% 가량 기억하고 한다.<sup>6)</sup>

1) 오병근, 강성중. 정보디자인 교과서. 안그라픽스. 41p. 2008

2) 김묘영. 좋아 보이는 것들의 비밀 인포그래픽. 길벗. 7p. 014

3) 오병근, 강성중. 정보디자인교과서. 안그라픽스. 41p. 2008

4) 박소라. 스토리텔링 기법을 활용한 페리지디자인 연구. 동의대학교

석사학위논문. 2009

5) 백초롱, 게슈탈트. 시지각 원리를 이용한 프레젠테이션 프레임워크 디자인에 관한연구. 단국대학교 정보미디어대학원. 석사학위논문. 2012

6) 김묘영. 좋아 보이는 것들의 비밀 인포그래픽. 길벗. 62.p. 2014

### 3. 전문분야별 스토리텔링의 개념과 정보디자인

#### 원리에서 접근 유형별 특징

##### 3.1 전문 분야별 스토리텔링의 개념 및 특징

선행연구에서 김현화는 스토리텔링은 'Story', 'tell', 'ing' 등 세 가지 요소로 구성되었으며 스토리텔링에서 'Story'는 이야기를 의미하며, 'tell'은 단순히 말한다는 의미 이외에도 시각이나 촉각, 후각 같은 감각을 뜻하며, 'ing'는 상황의 공유, 그에 따른 상호작용을 의미한다고 말하고 있다.<sup>7)</sup> 스토리텔링은 문학뿐만 아니라 브랜드, 프레젠테이션 발표, 애니메이션, 게임, 영화 등 다양한 분야에서 활용되고 있다.

표 1. 전문 분야별 스토리텔링의 특징

유형	분야	특징	
아날로그	문학	텍스트 (text)	선형적, 서사구조, 네러티브, 트리형
		-	
	브랜드	텍스트 (text)	이야기, 플롯, 감성, 커뮤니케이션, 연상
		-	
디지털	애니메이션	텍스트 (text)	서사구조, 시각화(글, 그림, 소리, 몸짓), 상호작용
		비주얼 (visual)	
	게임	텍스트 (text)	서사, 비선형적, 리듬형, 상호작용, 우발적 상황, 놀이
		비주얼 (visual)	

##### (1) 문학에서 스토리텔링 개념

스토리텔링은 문학에서 처음 사용되었으며 말 그대로 '이야기를 들려주는 것' 혹은 '구전을 말하는 것'을 뜻한다. 이야기를 말하는 사람과 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 청자 간의 상호작용 과정으로 이야기(story), 청자(listener), 화자(teller)가 존재하며, 청자가 화자의 이야기에 참여하는 과정이라고 정의하고 있다.



그림 3. 문학에서 스토리텔링 적용사례

7) 김현화. 스토리텔링 기법을 응용한 폐션 문화 상품 디자인 연구: 고전소설 '심청전'을 중심으로. 국민대 대학원. 석사논문. 2007

##### (2) 브랜드에서 스토리텔링 개념

브랜드와 관련되어 있는 모든 스토리를 브랜드 스토리라고 말한다. 광고의 스토리나 역사, 기획 단계에서 만들어진 것은 물론이며 사람들을 통해 말하여지는 것들도 포함한다. 브랜드 스토리와 소비자 간의 감성적 교류는 스토리를 발전시키도록 만들어준다. 소비자는 자신의 경험과 생각, 느낌을 브랜드 스토리에 담아 스스로의 가치를 부여하고 브랜드 스토리는 브랜드 및 제품이 소비자와 커뮤니케이션을 형성할 수 있도록 돋는 가교 역할을 한다.<sup>8)</sup>



그림 4. 브랜드에서 스토리텔링 적용사례

##### (3) 애니메이션에서 스토리텔링 개념

애니메이션에서 스토리텔링이란 문학에서의 개념과 비슷하지만 글, 그림, 소리, 몸짓 등과 같은 표현 요소를 사용하여 '이야기'를 시각적으로 청자에게 전달하고, 이야기를 전달하는 화자와 반응하는 청자 간에 상호작용 하는 특징이 있다. 다시 말해 애니메이션의 스토리텔링은 서사구조를 가지고 있는 이야기를 기반으로 주인공의 성격이나 심리, 이야기의 전개와 마무리가 시각화된 영상 혹은 이미지를 말한다.<sup>9)</sup>



그림 5. 애니메이션에서 스토리텔링 적용사례

8) 김정현. 브랜드 스토리를 활용한 팝업북 표현 연구: 주얼리 브랜드 J.Estina를 중심으로. 이화여자 대학교. 석사학위논문. 2012

9) 이승엽. 애니메이션 스토리텔링에 있어서의 서사구조 비교분석 연구: 물란과 원더풀레이즈 서사구조를 중심으로. 홍익대학교 산업대학원. 학위논문석사. 2007

#### (4) 게임에서 스토리텔링 개념

게임의 스토리텔링은 신체적이고 정신적 활동을 하는 놀이라 는 범주에 속해 있다. 게임속의 서사는 다만 그 게임의 목적성을 더욱 강화하기 위한 수단으로써 존재하기 때문에 놀이와 서사의 유기적인 결합이 필요하다.<sup>10)</sup> 기존의 선형적 서사와 달리 비선형적 서사와 상호작용을 토대로 이는 다음과 같은 세 가지의 유형으로 구분된다. 첫 번째는 게임을 구성하는 세계관, 인물, 사건 등을 통해 제시되는 기반적 스토리이며 두 번째는 기준의 선형적 서사 장르에서는 부각되지 않았던, 상호작용이 강조되는 이상적 스토리이다. 셋 번째는 게임 제작자의 제한 영역을 넘어서 발생하는 우발적 스토리이다.<sup>11)</sup>



그림 6. 게임에서 스토리텔링 적용사례

### 3.2 정보디자인 원리 및 특성

정보디자인은 크게 정보조직화, 정보시각화, 사용자 경험 세 가지로 구분된다. 이 세 가지의 과정을 통해 정보 인지, 지각, 경험의 단계를 거친다. 정보를 효율적으로 조직하고 시각화함으로써 정보사용자에게 효과적으로 전달된 정보디자인은 직관적으로 정보를 습득할 수 있다. 그렇기 때문에 이 세 단계에서 디자이너의 역할이 가장 중요하다.

표 2. 정보디자인 원리 및 접근유형

정보디자인 원리	유형
정보조직화 (data organization)	선형(linear), 계층(hierarchy), 병렬(arrange), 줌인줌아웃(zum in zum out), 매트릭스(matrix), 웹형(web), 중첩(overlapping)
정보시각화 (visualization)	컬러(color), 도형(figure), 태입(text), 사진(picture), 일러스트레이션(illustration), 아이콘(icon), 픽토그램(pictogram), 메타포(metaphor)
사용자 경험 (user experience)	감각(sense), 인지(cognition), 감성(sensitivity), 행동(activity), 사유(reason)

10) 홍성기. 한국고전문학의 게임 스토리텔링\_홍길동전을 활용한 게임 스토리텔링. 국민대학교 교육대학원. 석사학위논문. 2011

11) 윤성호. 삼국지를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구 : 고에이사 발매 게임을 중심으로. 단국대학교 대학원. 학위논문. 2011

#### (1) 정보조직화 유형

정보조직화는 정보의 기초가 되는 데이터에 사용 목적에 맞는 메시지를 담아 정보로서 가치를 부여하는 것이다. 무질서한 데이터에 질서를 부여하는 것에서 시작되며 시간과 공간의 변화, 문화에 영향을 받고 주체에 따라 해석과 가치가 달라질 수 있다. 정보 사용자의 인지 과정과 관계된 데이터의 조직화는 논리적 접근의 질서 있는 배열을 통해 정보 자체가 해석되고 이해될 수 있게 한다.<sup>12)</sup> 류시천은 그의 저서에서 정보를 조직하는 구조적 형태 유형으로 선형, 계층, 병렬, 줌인줌아웃, 매트릭스, 웹형, 중첩으로 7가지를 분류하였다.

#### (2) 정보시각화 유형

대부분의 정보는 시각, 청각, 미각, 촉각 중 시각에 의해 영향을 많이 받으며 정보디자인을 할 때 시각적인 형태를 만들기 위해 정보를 표현 할 때 그래픽 구성요소를 활용해 시각적인 표현비중을 높게 잡는 것을 말한다. 정보 시각화에서 상징적 표현방법을 사용하기도 한다.<sup>13)</sup> 이상훈은 자신의 논문에서 정보디자인 시각적 구성요소를 다음과 같은 8가지로 분류<sup>14)</sup>하였다. 컬러, 도형, 태입, 사진, 일러스트레이션, 아이콘, 픽토그램, 메타포를 이용하여 정보의 의미를 표현한다.

#### (3) 사용자경험 유형

감각적 자극이 신경계 중추에 도달하여 발생시키는 일련의 감각을 지각이라고 할 때, 정보의 지각적인 요소는 인지적인 요소와 더불어 이해와 기억을 증진시키는 것이라 할 수 있다.<sup>15)</sup> 이러한 사용자 경험의 유형으로는 감각경험, 인지경험, 감성경험, 행동, 사유로 나뉜다.

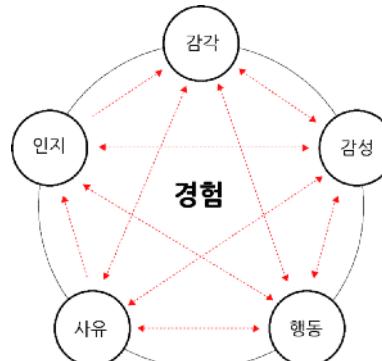


그림 7. 사용자 경험 요소  
이진이의 '사용자 경험요소를 중심으로 한 휴대폰 정보 디자인 통일화 방안 연구' 사용자 경험 요소 재구성

12) 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 42p. 2008

13) 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 42p. 2008

14) 이상훈. SNS상에서 벡 데이터를 활용한 인포그래픽스 연구. 경북대학교. 석사학위논문. 2013

15) 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 43p. 2008

### 3.3 정보디자인 원리에서 접근 유형별 특징

#### (1) 정보조직화에서 구조적 접근 유형별 특징

정보조직화 단계에서 구조적 유형으로, 첫 번째 선형은 순서를 갖는 순차적 구조를 말하며, 서사의 흐름을 갖는 내러티브적인 특징이 있다. 두 번째 계층은 데이터의 위계에 따라 상하, 좌우의 순차적인 표현방식이다. 세 번째로 병렬은 서로 다르거나 같은 데이터를 대비, 대조 시키는 구조이다. 네 번째로 줌인 줌아웃은 데이터의 일부분을 강조시키는 구조로, 이 유형의 경우 줌인 줌 아웃의 개연성이 있어야하기 때문에 데이터의 인과관계가 중요하다. 다섯 번째로 매트릭스는 x축과 y축을 이용해 4분면을 만들고 데이터의 성향이나 흐름을 통해 특정한 메시지를 읽을 수 있다. 여섯 번째로 웹 형은 상호간의 연결로 인해 상호작용을 하는 형태로 비선형적이다. 마지막으로 중첩은 데이터의 공통점과 차이점을 한 눈에 확인할 수 있는 유형으로 정보가 직관적이다. 정보 조직화의 유형별 특징을 살펴보면 데이터의 우선순위에 따라 흐름(flow)을 나타내고 있으며 무질서한 데이터들을 그룹과 시켜 정보를 직관적으로 분석하기 용이하게 한다.

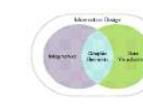
표 3. 정보조직화에서 구조적 접근 유형별 특징

정보조직화 구조적 유형			
접근 유형			
특징	순서, 서사적, 시간과 공간의 흐름, 내러티브	관계, 수직, 수평, 순차적	대비, 차이, 대조, 병치, 동등한 위계
접근 유형			
특징	줌인줌아웃 (zoom in/out)	매트릭스(matrix)	웹형(web)
접근 유형	강조, 스토리, 인과관계, 개연성	x와 y축, 행렬 그룹, 메시지, 성향	상호 연결, 인터랙티브, 원인과 결과,
특징		-	-
특징	중첩 (overlapping)	-	-
특징	공통점, 차이점, 강조, 연결성	-	-

#### (2) 정보시각화에서 시각적 접근 유형별 특징

정보 시각화 시각적 표현 유형은 크게 8가지로 나뉜다. 첫 번째 컬러로 데이터가 표현하고자 하는 내용과 성격에 따라 위계를 나타내거나 느낌을 표현해준다. 두 번째로 도형은 점, 선, 면의 형태를 통해 전달하고자 하는 정보를 단순화 시켜 정보사용자가 정보를 이해하기 편리하게 도와준다. 세 번째 타입은 문자형태로 시각적인 정보를 보충해주는 것으로 전체적인 정보를 먼저 인지 한 후 구체적인 정보를 해석할 수 있도록 도와준다. 네 번째로 사진은 전문적이고 정확한 정보를 전달하고자 할 때, 있는 그대로의 정보를 보여줌으로써 정보사용자가 복잡한 정보를 이해하기 쉽게 도와준다. 다섯 번째로 일러스트레이션은 그래프나 차트와 같은 단순하고 지루한 데이터를 시각적으로 보충해주고 전달하고자 하는 정보의 메시지를 일러스트하여 강조한다. 여섯 번째로 아이콘은 개념, 대상, 특정, 기능과 정보를 직관적으로 전달한다. 일곱 번째로 픽토그램은 단순화된 그림문자형식으로, 정보사용자가 인지하는 순간 바로 행동을 유발할 수 있도록 하는 것을 목적으로 표현한다. 마지막으로 메타포는 상징적 표현 방법으로 추상적인 정보를 은유적으로 표현하여 기억할 수 있도록 한다.

표 4. 정보시각화에서 시각적 접근 유형별 특징

정보시각화 시각적 표현 유형			
접근 유형			
특징	데이터의 내용, 성격 표현, 위계, 느낌, 강조	점, 선, 면의 형태, 정보의 단순화	문자, 시각적 보충, 직관적 이해,
유형			
특징	사진(picture)	일러스트레이션 (illustration)	아이콘(icon)
유형	사실적 정보전달, 높은 이해도	흥미, 쉬운 접근, 그래프와 차트의 지루한 시각적 표현을 보충	개념, 대상, 특정 기능과 정보를 비교적 단순하게 표현
특징		-	-
특징		-	-
특징	픽토그램 (pictogram)	메타포(metaphor)	-
특징	단순한 그림문자, 직관적, 행동유발	추상적인 정보를 은유적으로 표현	-

### (3) 사용자경험 유형별 특징

이진이는 자신의 연구 '사용자 경험요소를 중심으로 한 휴대폰 정보 디자인 통일화 방안 연구'에서 사용자 경험 요소를 크게 5가지로 정의 하였으며 그 특징을 제시하였다. 정보디자인을 감각을 통해 인지하고, 감성을 통해 느끼게 되며 이것이 정보 사용자와의 교류를 통해 행동하게 만든다. 이러한 경험 과정의 결과 사유를 통해 정보를 이해하게 된다.<sup>16)</sup> 이처럼 다섯 가지의 경험 요소들은 서로 연관되어 있으며 사용자간의 상호작용을 통해 정보를 이해하고 습득한다.

표 5. 사용자경험 유형별 특징

정보디자인 원리	경험 유형	특징
사용자 경험 (user context)	감각(sense)	시각, 청각, 후각, 미각, 피부와 같은 자극
	인지(cognition)	사용자가 정보를 해석하는 과정
	감성(sensitivity)	흥미, 재미 등과 같은 경험
	행동(activity)	대상과의 상호작용을 통해 이루어지는 경험
	사유(reason)	경험과정에 있어서 개념을 구성, 판단, 추리

## 4. 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링의 이해

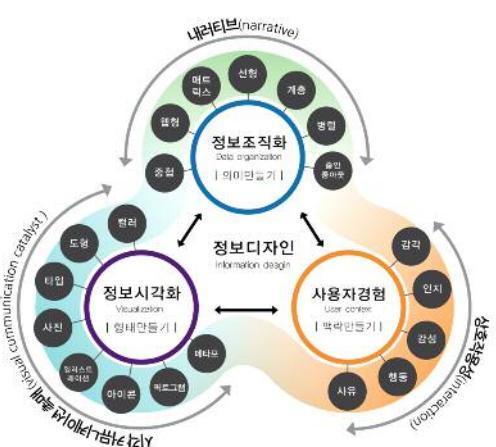


그림 8. 비주얼 스토리텔링 개념도

오병근, 강성중의 정보디자인 교과서41p 재구성

정보디자인 사례분석과 문헌연구를 통해, 본 연구에서는 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링의 개념을 오병근, 강성중의 저서 정보디자인 교과서 '정보디자인 개념도'를 재구성하여 표현하였다. 비주얼 스토리텔링은 정보 조직화, 정보시각화, 사용자 경험

16) 사용자 경험 요소를 중심으로 한 휴대폰 정보디자인 통일화 방안 연구. 이진이, 한양대학교 대학원. 석사학위논문. 2009

과정에서 정보를 직관적으로 이해하도록 돋는 역할을 한다. 정보 조직화에서는 구조적인 측면의 내러티브를 통해 정보를 전달하는 역할을 하고 정보 시각화 단계에서는 정보를 직관적으로 인지하여 해석할 수 있도록 돋는 시각적 커뮤니케이션 측면 역할을 한다. 마지막으로 사용자 경험에서는 정보디자인을 사용자의 콘텍스트에 맞게 디자인하여 정보사용자의 이해를 돋는데 이러한 과정에서 상호작용적 역할을 한다.

### 4.1 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링

#### 내러티브의 이해

시간, 공간과 같은 서사적인 흐름(flow)을 갖는 정보디자인을 내러티브라고 한다. 정보를 조직화 할 때, 정보의 위계에 따라 특정한 흐름(flow)을 나타내는 경우에 정보사용자가 정보를 쉽게 인식할 수 있다는 점을 발견하였다. 내러티브는 크게 두 가지의 구조적인 형태로 나뉜다. 첫 번째는 데이터의 인과관계에 따라 서사적으로 나열하는 방식이며 주로 타임 테이블과 같은 시간의 흐름을 나타낼 때 주로 쓰인다. 두 번째로 전달하고자 하는 메시지를 먼저 스토리텔링한 후 그에 따라 정보를 기승전결 방식으로 전달하는 방법이다. 스토리텔링을 통한 내용구성은 복잡하고 어려운 정보를 다룰 때 전달하고자 하는 메시지만을 강조해 정보 사용자가 쉽게 이해할 수 있도록 표현하는 방법이다.

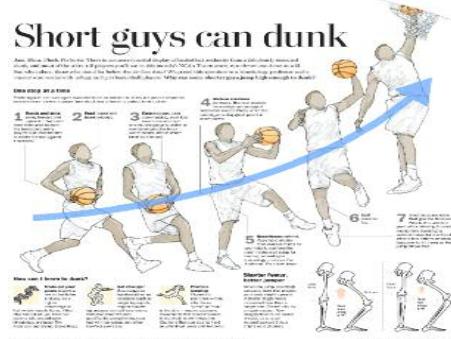


그림 9. 정보 조직화에서 구조적 특징  
데이터 인과관계 중심

### 4.2 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링

#### 시각커뮤니케이션 측면의 이해

정보시각화 과정에서 8가지 시각적 구성요소를 활용해 정보를 표현 할 때 특정한 메시지를 전달하는 비주얼은 정보를 직관적이고 흥미롭게 인식하게 해준다. 사례분석을 통해 구성요소의 특징을 살펴본 결과 시각적인 표현은 직관적인 이해와, 재미와 흥미, 행동유발을 일으킨다는 결과가 나왔다. 8가지 구성요소를 활용한 비주얼 스토리텔링이 시각적인 커뮤니케이션의 측면 역할을 한다.



그림 10. 정보시각화에서 비주얼 스토리텔링의 역할

하지만 진정성을 고려하지 않은 독창성만이 강조된 정보디자인의 경우 스토리텔링의 역효과를 불러올 수 있다는 단점 또한 발견하였다. 정보디자인은 정보전달을 목적으로 하는 것이기 때문에 시각적 표현이 우선시 되는 것이 아니라 항상 정확한 정보전달을 위한 시각적 표현방법이 이루어져야한다.

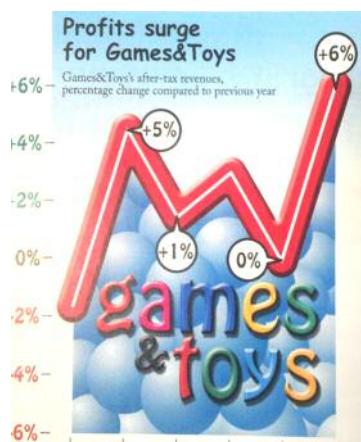


그림 11. 정보시각화에서 비주얼 스토리텔링의 잘못된 활용

4.3 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링 상호작용  
정보조직화와 정보시각화 단계를 거친 정보디자인은 사용자의 감각, 인지, 감성, 행동, 사유와 같은 5가지 경험요소를 거쳐 사용자에게 정보를 전달한다. 여기에서 스토리텔링은 서사의 구조적인 흐름과 시각적 표현법을 활용한 스토리텔링을 통해 사용자와 이야기를 주고받으며 상호작용을 하는 사용자 중심의 정보디자인에서 중요한 역할을 한다.

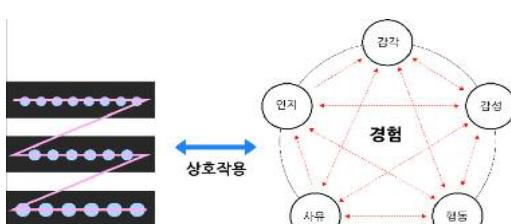


그림 12. 비주얼 스토리텔링 상호작용 개념

## 5. 결론 및 향후 연구과제

효과적인 정보전달을 목적으로 하는 정보디자인에서 사용자의 정보 이해와 정보 습득의 효과를 높일 수 있는 방법 중 하나로 비주얼 스토리텔링에 대해 살펴보았다. 연구 결과 스토리텔링은 정보디자인을 제작하는 단계에서 정보조직화, 정보시각화, 사용자 경험에서 중요한 역할을 하고 있었다. 본 연구에서는 비주얼 스토리텔링의 역할을 비주얼 스토리텔링 내러티브, 비주얼 스토리텔링 시각커뮤니케이션 촉매, 상호작용성이라고 정의하였다. 비주얼 스토리텔링의 역할은 정보디자인에서 정보사용자가 정보인식을 할 때 흥미와 이해를 높여줄 수 장점이 있다는 것을 발견하였지만 정보의 진정성을 망각한 채 정보의 시각적인 측면에 치우친다면 정보인식의 오류를 불러올 수 있다는 단점 또한 발견되었다. 따라서 금후에는 정보디자인에서 비주얼 스토리텔링이 시각적 인지능력과 기억력에 미치는 영향을 알아보고 사용자 경험 요소에 따른 스토리텔링의 활용가능성을 구체적으로 제시하는 것이 필요하다.

## 참 고 문 헌

- [1] 오병근, 강성중. 정보디자인 교과서. 안그라픽스. 41p. 2008
- [2] 오병근, 강성중. 정보디자인 교과서. 안그라픽스. 41p. 2008
- [3] 김묘영. 좋아 보이는 것들의 비밀, 인포그래픽. 길벗. 7p. 014
- [4] 박소라. 스토리텔링 기법을 활용한 패키지디자인 연구. 동아대학교 석사학위논문 p6/9. 2009
- [5] 백초롱, 게슈탈트 시지각 원리를 이용한 프레젠테이션 프레임 워크 디자인에 관한연구. 단국대학교 정보미디어대학원. 석사학위논문. 2012
- [6] 김묘영, 좋아 보이는 것들의 비밀 인포그래픽. 길벗. 62p. 2014
- [7] 김현화. 스토리텔링 기법을 응용한 패션 문화 상품 디자인 연구: 고전소설 '심청전'을 중심으로. 국민대 대학원. 석사논문. 2007
- [8] 김정현. 브랜드 스토리를 활용한 팝업북 표현 연구: 주얼리 브랜드 J.Estina를 중심으로. 이화여자대학교. 석사학위논문. 2012

- [9] 이승엽. 애니메이션 스토리텔링에 있어서의 서사구조 비교분석 연구: 뮤란과 원더풀데이즈 서사구조를 중심으로. 홍익대학교 산업대학원. 학위논문석사. 2007
- [10] 홍성기. 한국고전문학의 게임 스토리텔링\_홍길동 전을 활용한 게임 스토리텔링. 국민대학교 교육대학원. 석사학위논문. 2011
- [11] 윤성호. 삼국지를 활용한 게임 스토리텔링 양상 연구 : 고에이사 발매 게임을 중심으로. 단국대학교 대학원. 학위논문. 2011
- [12] 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 42p. 2008
- [13] 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 42p. 2008
- [14] 이상훈. SNS상에서 빅 데이터를 활용한 인포그래픽스 연구. 경북대학교. 석사학위논문. 2013
- [15] 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그라픽스, 43p. 2008
- [16] 사용자 경험 요소를 중심으로 한 휴대폰 정보디자인 통일화 방안 연구. 이진이. 한양대학교 대학원. 석사학위논문. 2009

저자소개



최향지(학생회원)

2012년: 조선대학교 미술대학 시작정보 미디어 전공 학사 졸업.  
2014년: 조선대학교 디자인공학과 석사 재학 중.

<주 관심 분야 : 정보디자인, 인포그래픽스, 비주얼 스토리텔링, 디지털콘텐츠디자인>



류시천(종신회원)

2014년: 조선대학교 디자인공학과 교수  
2014년: 융합형디자인대학 육성사업장  
2011년: CU 리더십센터장  
2011년: 한국스마트미디어학회부회장  
1997년~1998년: Indiana Univ. 연구교수

<주 관심 분야 : 인포그래픽스, 정보디자인, 디지털콘텐츠디자인, >