

## 잡지디자인에서 기사 Value에 따른 타이포그래피 연구

### A Study on Application of User Experience Elements in Webzine

이예중, 오치규\*  
충남대학교, 충남대학교\*

Lee ye joong, Oh chi gyu\*  
Chungnam National Univ.,  
Chungnam National Univ.\*

## 1. 서론

우리는 수많은 정보전달 매체의 환경 속에서 살아가고 있다. 특히, 출판물의 경우 급변하는 디지털 환경으로 인해 출판시장이 급격한 변화와 치열한 생존경쟁이 이루어지고 있다.

오늘날과 같은 정보화시대에 있어서 잡지는 개인적, 사회적으로 필요한 전문적이고 세부적인 다양한 정보를 전달하는 매체로서 한 시대의 문화를 조명해 볼 수 있는 중요한 매체일 뿐만 아니라 산업상품으로서 무한한 영향력과 가치를 가지고 있는 것이다.

### 1.1. 연구목적

본 연구는 잡지의 기본방침(컨셉)을 잘 표현할 수 있도록 Typo-graphy를 통한 문제점과 개선방안 그리고 시대적 변화에 부응하는 잡지의 방향을 모색하고자 하는 것이다.

지금 잡지는 눈으로 보는 스키밍(Skimming) 시대에 접어들었다. 독자의 80%가 스토리의 내용보다 제목과 소제목, 사진설명, 그리고 그림에서 정보를 얻고 있다. 특정한 제목에 노출된 독자 중 20%가 글을 읽게 되는데 제목에 끌렸을 때 내용이 부실하다면 신뢰도가 급격히 떨어지기 때문에 콘텐츠와 디자인은 조화를 이루어야 하고 질이 우선되며, 잡지 고유성을 반영한 디자인 아이덴티티를 확보해야 한다.

## 1.2. 연구범위

1) 잡지의 특성과 잡지디자인의 구성의 Typography 기본 요소를 참고문헌 및 선행 논문을 통해서 고찰하고,  
2) 국내에서 발간되는 주간지 중 시사(①시사저널, ②주간동아), 경제(③한경비즈니스, ④매경 이코노미스트), 문화(⑤씨네21, ⑥Movie-week)의 세영역 중심으로 매체를 선정하고 기사 내용의 가치에 따라 커버스토리, 스페셜리포트, 기본 본문 3가지 포맷을 Typography를 중심으로 비교 및 분석을 통해 문제점을 알아보고 개선 방안과 잡지디자인의 새로운 방향을 모색하고자 하였다.

## 2. 잡지의 정의와 특성에 관한 고찰

### 2.1 잡지의 정의

잡지(雜誌/Magazine)란 일정한 편집방침 아래 편집자가 여러가지 원고를 수집·작성·편집하여 보도·논평·여론 및 정보 등을 전파하기 위하여 동일한 제호로서 주 이상의 간격으로 발행되는 종이 책·음성 책 등의 연속 간행물 중의 정기적인 출판물이다.(논문에서는 종이책을 중심으로)

## 2.2 잡지매체의 특성

- 1) 송신자(Sender) - 잡지인, 기자, 편집인, 발행인 등이다.
- 2) 내용(Message) - 특집기사(Coverstory), 심층분석 보도, 해설기사, 문명비판물, 시사평론, 화보, 전문분야, 오락, 소설, 생활뉴스, 교양, 상식, 광고 등의 2차정보 등이다.
- 3) 매체(Channel) - 주로 활자매체로서 시간별로 독자에게 우송되거나 서점을 통해 보급되는 시대의 거울이다.
- 4) 수용자(Receiver) - 잡지독자, 전문층, 교양계층, 지역, 특수성 등 잡지 내용에 따라 독자층이 다양하다.
- 5) 기능(Function) - 심층적이고 전문적인 생활 정보, 사회비판·교육, 오락의 기능 등을 가진다.
- 6) 역할(Role) - 시대정신과 문화창조, 전문과 분업화 시대 개척, 오락물 제공, 조직체 홍보 등이다.
- 7) 사명(Mission) - 전문적이고 특수성 있는 정보제공, 심층·분석적인 비판, 거시적인 안목, 균형있는 사회교육, 국민 생활의 동반자, 신문·방송이 못하는 정보제공과 논평 등이다.

## 3. 잡지디자인의 핵심적 요소 Typography

타이포그래피란 글자 구성의 원리에 기초하여 글자의 표현 요소를 지정하는 글자운용의 기법으로서 잡지의 표정을 결정적으로 좌우한다.

- 1) 글자의 단위(unit) - 포인트, 굵(Q = # = 치), mm 등 사용한다.
- 2) 글꼴(Font/서체) - 글자의 글꼴은 글줄 즉 선을 위한 점의 요소이다. 글꼴은 세리프의 유무에 따라 명조류(Serif체/돌기가 있는 글꼴)와 고딕류(SanSerif체/돌기가 없는 글꼴)
- 3) 글자의 크기 - 레이아웃에서 본문지정을 가장 먼저 한다. 본문의 표준 크기는 독서거리 30-40cm에서 적합한 시각적인 목소리의 크기이며 시각적인 균형에 맞는 크기이다.
- 4) 글꼴의 변형 - 글꼴의 문자폭과 높이 즉 세로의 비율이 100%인 형태이다. 정적인 느낌을 준다.
- 5) 자간 - 글자사이의 간격. 한글로 된 편집면의 표정

을 좌우하는 결정적인 요소로서 정확하고 정밀하게 적용해야 한다.

- 6) 어간 - 단어와 단어 사이를 말함. 기본 원칙은 행간보다 좁아야 한다. 어간이 넓으면 오슬길 현상이 나타나 글줄의 짜임새와 흐름이 나빠짐으로써 가독성을 저해 한다.
- 7) 행간과 행송 - 행간은 윗글줄의 하단과 바로 아랫글줄의 상단사이 공간을 말한다. 행송은 본문글자의 크기와 행간값을 포함한 값을 말한다.
- 8) 행장지정 - 글줄의 길이를 말한다. 한 페이지에 글줄이 1줄로 구성되면 1단, 2토막이면 2단, 3토막이면 3단 등이다.
- 9) 글줄의 정렬 - 양측정렬, 좌측정렬, 우측정렬, 중앙정렬, 둘러싸기, 파기 등이 있다.

## 4. 주간지의 기사 가치에 따른 Typography 요소별 비교

1. 첫 페이지의 도비라는 시각적으로 매우 강한 이미지로 Typography의 사이즈 변화 와 기준선 이동의 시도로 Typography의 디자인적 감각을 표현할 수 있다.
2. 기사의 Value가 낮을 수록 글씨의 크기나 행장의 단위가 작아지고 단순화 됨을 알수 있다.
3. 제목 서체는 거의 대부분 공통되는 서체를 사용했고 기본 본문 도한 일률적 서체를 사용했다.
4. 색션의 구분이 명확한 주간지는 일반 본문 중 색션 구분의 영역에 따라 시사, 경제 등은 윤고, 운명위주의 기본서체를 많이 사용하며 문화, 컬럼 등은 캘리그래프같은 프리서체를 많이 적용시키고 있었다. 문화색션은 행장도 3-4단 까지 다양하게 사용되고 있었다. 기사의 Value에 따른 구분으로 3가지 포맷을 가지고 비교 조사한 결과 Value가 높을수록 다양한 Typography와 그리드의 다양화를 알 수 있었다.

### 4.1 해외사례

1. 기본행장(단)을 사용하면서도 다이어그램이나 발문을 Typography를 통해 강한 시선유도를 하며 Non-grid를 보여주고 있다.

2. 가독성을 탈피한 Typography의 활용이다. 본문을 제외한 Typography는 각 기사의 특성을 함축하는 그래픽요소로서 변형되어 사용되고 있어 독자의 흥미를 자극할 수 있는 요소로서 작용하고 있다.

#### 4.2 분석의 문제점과 개선방향

1. 기사의 기획적 측면도 너무 단순한 꼭지 구성으로 1 꼭지당 2페이지의 일률적 기획으로 인해 디자인이 더욱 단순해 질 수 밖에 없다. 그럼에도 불구하고 현실정의 Typography는 타 잡지와 차별성이 크지 않은 것으로 나타나 디자인 자체의 크리에이티브한 편집이 요구된다.
2. 현 주간지(특히 영화)에서는 너무 많은 서체의 종류와 다양한 크기를 사용하여 독자들의 주의가 다른 곳으로 뺏기고 있다. 이 문제점을 해결하기 위해서는 시각적으로 강렬한 통합체계를 만들고 절제된 시각 어휘를 통해서 동질성을 확보하고 순수성을 유지해야 한다.<sup>1)</sup>
3. 시스템 서체의 한계로 인한 Typography의 문제점도 나타나고 있다. 예를들어 기본서체를 제외하고 주간지의 섹션 특징에 맞는 Font가 개발되어야 할 것이다.

#### 5. 결론

“훌륭한 타이포그래피는 정보와 영감, 의식과 무의식, 어제와 오늘, 사실과 환상, 일과 놀이, 공예와 예술의 융합이다”하는 폴랜드(paul Land)<sup>2)</sup>의 말에서 볼 수 있듯이 기능적으로 가독성이 뛰어나고 가시성이 뚜렷해야 하며 심미적으로 아름다워야 한다. 이와같이 잡지디자인은 이상이 아니라 여러 문화적 흐름중의 하나이며, 철저한 디자인 원리와 표현전략에 따른 신중한 연구, 검토를 통하여 더욱 수준 높은 디자인을 완성해야 한다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 가시와기 히로시 (강현주, 최선녀 옮김), 『20세기의 디자인』, 조형교육, 2002
- [2] 고정기, 『잡지 편집의 이론과 실제』, 서울, 보성사, 1991
- 대한출판문화협회, 『한국출판연감』, 서울, 1992
- [3] 한국BI협회 편저, 『Creative Review On Web Design』, 임프레스, 2002
- [4] Foges, Chris (김영주 옮김), 『매거진 디자인』, 안그래픽스, 2000
- [5] J. Wolf, Michael (이기문 옮김), 『오락의 경제』, 리치북스, 2000

1) 국내잡지디자인의 문제점과 개선점에 대한 연구, 김명혜, 건국대대학원, 2002, p.59~60

2) 기업디자인의 대부 폴랜드 중에