

## 게임 콘텐츠에서 문자디자인에 관한 연구

### A Study on typographic design Expression Technology in Game Contents

윤황록, 경병표, 이동열  
공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공

Yun Hwang-Rok, Kyung Byung-Pyo, Lee Dong-Lyeor  
Kongju National Univ.

#### 요약

타이포그래피는 원래 활자나 활판에 의한 인쇄술을 의미하였으나 오늘날에는 그 영역이 확대되어 주로 문자를 시각적으로 구성하는 그래픽 디자인을 타이포그래피로 인식하고 있다. 문자를 활용함으로써 정보를 전달하는 문자의 언어적 기능과 문자의 조형을 통한 이미지 전달 기능으로 타이포그래피는 중요한 수단이 되고 있다. 뉴 미디어의 등장으로 시청각적 기능이 더욱 활발한 오늘날에는 언어의 상징적 기호체계인 문자를 이용한 타이포그래피가 언어적 기능보다 이미지 전략 기능이 더욱 강조되고 있다. 따라서 본 논문에서는 현대 사회에서 영역이 다양해진 타이포그래피가 게임 콘텐츠에서는 어떻게 재현, 묘사되고 있으며, 게임 콘텐츠에서 타이포그래피의 가치나 의미, 기능은 어떻게 이해될 수 있는지 살펴보고 그리고 온라인상의 게임에서 기능과 요소 등에 대해서도 알아보겠다.

#### Abstract

Typography's original meaning was printing by a plate or a printing type. Nowadays, Typography covers graphic design that composes types visually. Typography has an important mean because of two functions - linguistic and image building functions. Typography helps conveying information and making images. As new media appears, audio-visual factors take an important role. Therefore Typography's image building function be more important than linguistic function.

This thesis will handle the relationship between typography and game contents. How typography is described through game contents and how typography's meaning are explained in game contents are topics. And typography's functions and factors on On-line game will be discussed.

## I. 서론

인간에게는 생각할 수 있는 능력이 있고, 그 능력을 발산할 수 있도록 하는 것이 '언어'이다. 또한 구체적인 커뮤니케이션이 이루어지도록 쓰여지는 언어를 시각화시킨 것이 '문자'라는 기호인데, 보다 많은 정보량을 소통시키기 위해 문자의 복제가 이루어지게 되었고, 이러한 과정을 통해서 타이포그래피라는 개념이 생겨났다. 타이포그래피란 전달 내용을 가지고 있는 제작자의 원문이나 그 의도를 받아들이고 이해하는 수취인에게 전해서 읽게 하는 것을 목적으로 제작자 대신에 그 내용을 재현, 묘사하는 수법을 통해서 전달하기 위한 기예(技藝)<sup>1)</sup>이다.

또한 타이포그래피는 사람끼리 정보를 전달하는데 있어서 가장 강렬한 전달형태인데, 이는 타이포그래피라는 시각언어는 사람의 눈을 통해 사상과 시각정보를 동시에 전달해주기 때문이다. 타이포그래피는 예술이며 과학이다. 또한 기술이며 표현이다. 인간의 손 글씨로 시작된 타이포그래피가 역사를 거쳐 모더니즘의 과학적 영향과 기능적 전달의 욕구 그리고 급진적

인 기술의 진보를 통해 20세기 타이포그래피를 형성했지만 타이포그래피의 근본적인 목적, 인간의 사상을 표현하고 감정을 불러일으킨다는 동일한 목적은 여전히 변함이 없다[1].

본 논문의 목적은 현대사회에서 영역이 다양해진 타이포그래피가 게임 콘텐츠에서는 어떻게 재현, 묘사되고 있으며, 게임 콘텐츠에서 타이포그래피의 가치나 의미, 기능은 어떻게 이해될 수 있는지 살펴보고자 하는데 있다. 그러기 위해서는 우선 타이포그래피의 개념과 요소를 살펴보고, 그리고 현재 온라인상의 게임에서 기능과 요소 등에 대해서도 알아보겠다.

## II. 타이포그래피의 개요

### 1. 타이포그래피의 개념

타이포그래피란 그리스의 'typo'라는 그리스 말에서 유래되었다. 타이포그래피란 전통적으로 활판인쇄술을 가리키는 말로 쓰여져 왔으며, 사전적으로는 각기 독립적이고 가독성이 있고 재사용이 가능한 금속조각위에 새겨진 양각의 문자를 통하

1) 기예(技藝): 같고 닮은 기술이나 재주 또는 솜씨.

여 인쇄되는 활판 인쇄를 가리키며, 이러한 인쇄 광경을 거쳐서 표현된 결과물까지를 의미하였다. 그러나 산업혁명의 영향으로 디자인이라는 새로운 학문이 탄생하면서 그 의미도 현대적 의미로 바뀌어갔다. 그때부터 타이포그래피는 활판인쇄술 뿐만 아니라 전달의 한 수단으로써 활자를 기능과 미적인 면에서 보다 효율적으로 활용하는 기술이나 학문이라는 개념으로 바뀌어 갔다.

전통적인 타이포그래피가 보기에 좋고 아름다운 미적 장식 개념이 주된 관심사였다면 현대 타이포그래피는 활자 그 자체의 미적 가치보다는 독자가 얼마나 쉽고 빠르게 읽을 수 있는가 라는 기능에 핵심을 두었다는 점에서 큰 차이가 있다. 그림은 보는 것이고 글자는 읽는 것이라면 타이포그래피의 근본적인 목적을 읽기 쉬워야 한다는 기능에 두는 것은 당연하다. 타이포그래피라는 분야는 점차 그 의미와 표현이 다양해지고 깊어질 뿐만 아니라 그 영역도 훨씬 범위를 확대해 나가고 있다 [2].

[표 1] 타이포그래피의 의미

좁은 의미의 Typography	활판인쇄			종래의 의미
넓은 의미의 Typography	활판인쇄	기타인쇄		
아주 넓은 의미의 Typography	활판인쇄	기타인쇄	글자에 대한 디자인	오늘의 의미

<참조: 김진홍, 김삼미 공저 '타이포그래피' 참고로 제작>

## 2. 타이포그래피의 요소

타이포그래피의 요소에서는 글꼴, 단어, 행, 단락, 자간 등 많은 요소들이 있겠지만, 본 연구에서는 크게 글꼴, 자간, 행간 3가지를 분석하여 보았다. 이들 3가지만으로도 문자적인 메시지 전달 기능에 대하여 이미지(감성, 감정 등) 전달기능효과가 나타나고 있음을 알 수 있다.

### 2.1 글꼴

글꼴 디자인에 있어서 무수히 다양한 크기, 비례, 무게, 장식들의 변형들이 존재 하지만 각 글꼴이 가지고 있는 기본 구조는 같아야 한다. 예를 들어 대문자 A는 두 개의 사선획이 꼭대기에서 만나며 중간부에서 하나의 수평획으로 연결 된다. 폰트에서는 글자간에서 서로 충분한 대조점이 존재해서 서로 쉽게 구별될 수 있어야 한다. 본 연구에서는 게임콘텐츠에 나타나는 문자와 글꼴 요소로는 세리프(Serif)체<sup>2)</sup>, 산세리프(Sanserif)체<sup>3)</sup>, 스크립트(Script)체<sup>4)</sup> 3가지로 분류해 보고자한다[3].

2) 세리프(Serif)체는 글자의 꼬트머리에 돌기가 있는 서체로서, 영문은 타임즈, 로만체, 팔라티노, 게라몬드체 같은 것들있고, 한글은 세명조, 중명조, 신명조, 태명조, 견출명조 등입니다.

[표 2] 세리프체, 산세리프체, 스크립트체 비교예시

여성	남성	자유
Woman	Man	Free
세리프체	산세리프체	스크립트체

### 2.2 자간

단어와 단어 사이의 간격을 자간이라고 한다. 단어와 단어 사이의 공간은 가독성에 중요한 영향을 미친다. 대부분의 독자들은 이러한 세심한 부분에 대한 타이포그래피 디자이너의 관심을 눈치 채지 못한다. 세심한 공간 관계는 읽기 쉽게 하기위한 것 뿐 아니라 아름답고 조화로운 타이포그래피 커뮤니케이션을 창조하기 위해 조절된다. 부적절한 글자의 조합과 불규칙한 자간은 특히 제목 활자에 문제가 될 수 있다. 요소들 간의 간격이 일관성 있게 유지되도록 시각적인 조정이 이루어져야 한다[4].

[표 3] 자간에 대한 비교예시

천천히	빨리
Slowly	Speed

### 2.3 행간

글줄과 글줄 사이 간격을 행간이라고 한다. 행간은 독자가 텍스트를 읽어 내려가는 흐름을 자연스럽게 연결시켜줄 수 있는 중요한 요소이다. 행간은 활자의 베이스라인 또는 밑줄부터 다음 글줄까지를 측정하는 것인데 적어도 폰트 크기의 150% 정도에서 타이포그래피의 효과를 고려해서 결정한다. 행간의 공간이 너무 크면, 독자가 글줄 자체만 의식하게 되는 것이 아니라 그 글줄 사이의 공간도 의식하게 된다. 그 결과는 긍정적인 요소로 작용하기도 하고 행간이 넓은 것이 가독성을 저해하는 부정적인 요소로 작용하기도 한다. 글줄 사이의 간격은 독

3) 산세리프(Sanserif)체는 글자의 꼬트머리에 돌기가 없는 서체로 획이 반듯하고 직선적이다. 영문은 헬베티카, 유니버스체 같은 것들이고, 한글은 세고딕, 중고딕, 태고딕, 견출고딕 등입니다.

4) 스크립트(Script)체는 손글씨 같이 자유로운 서체로서 펜이나 붓을 사용하여 자유롭게 쓴 듯한 서체들이다. 한글의 필기체, 광수체, 산돌마루체 같은 것들이고, 영문에는 스크립트라는 이름이 붙는 서체들이다.

자가 글줄사이 공간이 아닌 그 글줄에 집중하게 할 수 있도록 고려되어야 한다[5].

[표 4] 행간에 대한 비교예시  
 <출처: 장영희의 '내 생애 단 한번' 중에서>

요즘 들어 나는 가끔  
 남을 이해하고 사랑하는 마음도 중요하지만,  
 그 사랑을 제대로 받아들일 줄 아는 마음도  
 그 못지않게 중요하다는 생각을 해 본다.  
 누군가의 사랑을 받으면서도  
 그 사랑을 시큰둥하게 여기거나,  
 그 사랑으로 인해 오히려 오만해진다면  
 그 사랑은 참으로 슬프고 낭비적인 사랑이다.

요즘 들어 나는 가끔 남을 이해하고 사랑하는 마음도 중요하지만, 그 사랑을 제대로 받아들일 줄 아는 마음도 그 못지않게 중요하다는 생각을 해 본다. 누군가의 사랑을 받으면서도 그 사랑을 시큰둥하게 여기거나, 그 사랑으로 인해 오히려 오만해진다면 그 사랑은 참으로 슬프고 낭비적인 사랑이다.

III. 게임콘텐츠의 타이포그래피 요소 및 기능

1 게임콘텐츠의 타이포그래피 요소

타이포그래피 요소를 분석하기 위해 현재 온라인상에서 서비스 중인 게임으로, 선정 기준은 세리프(Serif)체, 산세리프(Sanserif)체, 스크립트(Script)체 3가지 로고를 중심으로 타이포그래피의 요소를 조사하였다.

1.1 마구마구

'마구마구'는 애니파크(ANIPARK)에서 개발한 캐주얼 스포츠 야구 게임이다. 아기자기하고 귀여운 캐릭터와 호쾌한 스타일로 남녀노소 누구나 즐길 수 있고 사실적인 데이터를 바탕으로 유저들에게 친숙하며 보다 사실적인 야구를 즐길 수 있는 게임이다[6].



▶▶ 그림 1. 마구마구 게임 스크린샷

1.2 프리스타일

프리스트아일은 제이씨엔터테인먼트(JC)에서 개발하였다. 프리스타일은 이른바 '힙합'이라 불리는 길거리 농구를 그 배경으로 하고 있다. 고리타분한 경기 규칙과 붕어빵 틀로 찍어낸 듯한 유니폼을 던져 버리고 거리의 코트위에서 자유본능을 추구하는 게임이다[7].



▶▶ 그림 2. 프리스타일 게임 스크린샷

1.3 워즈

엠 게임(M-game)에서 제작한 아케이드 게임 워즈는 독특한 소재의 캐릭터가 사용하는 수많은 아이템들과 로프등 다채로운 기술을 이용하는 아케이드 게임이다. 타 아케이드게임에서의 답답함과 단편적인 공격 패턴보다 차별적인 게임이라 볼 수 있다[8].



▶▶ 그림 3. 워즈 게임 스크린샷

2. 게임콘텐츠의 타이포그래피 기능

게임콘텐츠에서의 타이포그래피 기능은 첫째로 게임을 시작하기 전에 타이포그래피를 통하여 그 게임의 장르나 성격을 구별하고 파악할 수 있다. 둘째로 게임을 하면서 화면상에 나타나는 타이포그래피는 게임의 몰입감, 긴장감, 그리고 재미요소(Fun) 등을 조성 시킨다.

## 2.1 게임타이틀의 타이포그래피 분석

본 연구자는 다음의 3게임콘텐츠 타이틀을 중심으로 분석해 게임의 장르, 타입을 통해 로고가 어떻게 정리되었는지 보겠다.

[표 5] 각 게임의 대한 타이포그래피 요소 비교

제목	마구마구	프리스타일	웜즈
타입	산세리프 (Sanserif)	스크립트 (script)	세리프 (Serif)
장르	스포츠	스포츠	아케이드
시각적 느낌	남성적 강함 딱딱함	불규칙 자유스러움	여성적 감성적 부드러움

위의 표 5를 통해 볼 때 ‘마구마구’ 게임의 로고는 산세리프(Sanserif)체를 기본으로 하였다. 산세리프(Sanserif)체의 시각적인 느낌은 이성적, 남성적이고, 딱딱하고, 무겁고, 강한 느낌의 서체이다. ‘마구마구’ 게임은 산세리프(Sanserif)체의 시각적인 느낌을 이용하여 스포티한 느낌과 마이너스 자간을 통한 다이내믹(Dynamic)한 로고를 제작하였다. 다음으로 ‘프리스타일’ 게임의 로고는 스크립트(script)체를 기본으로 하였다. 스크립트(script)체의 시각적인 느낌은 한마디로 “자연스럽고 자유롭다.” 라는 느낌이다. 프리스타일 게임 타이틀에서 알 수 있듯이 고리타분한 경기 규칙, 붕어빵 틀로 찍어낸 듯한 유니폼을 던져 버리고 거리의 코트위에서 자유본능을 추구하는 스포츠 게임으로 스크립트(script)체의 시각적인 느낌이 잘 반영된 로고라 할 수 있다. ‘웜즈’ 게임의 로고는 세리프(Serif)체를 기본으로 한 로고이다. 세리프(Serif)체의 시각적인 느낌은 돌기에 곡선이 있으므로 감성적, 여성적이고, 부드럽고, 가볍고, 밝고, 약하다는 느낌이 든다. ‘웜즈’ 게임의 장르는 아케이드 게임이다. 아케이드 게임의 주된 유저(User)층은 여자들이거나 연령층이 낮다. 이를 통해 볼 때 ‘웜즈’ 게임의 로고는 세리프(Serif)체를 기본으로 약간 넓은 자간의 디자인으로 서체의 시각적인 느낌을 살려 로고를 제작하였다.

## 2.2 게임콘텐츠 UI 분석

[표 6] 웜즈 게임의 타이포그래피 기능 분석



표 6 웜즈 게임의 타이포그래피 기능분석에서는 타이틀은 세리프체를 기본으로 하였지만 게임 중에 아케이드 게임 특성상 스크립트체를 사용한 부분도 볼 수 있다. 본 게임은 재미있고 누구나 가볍게 즐길 수 있는 게임이라는 것을 로고와 타이포그래피 기능을 통해 간접적으로 파악할 수 있다. 게임을 하면서 화면상에 나타나는 요소 또한 긴장감이나 몰입감 보다는 하나의 악세서리나 우리가 일상생활에서 자주 접하고 친근한, 재미있는 기능으로 파악할 수 있다.

[표 7] 프리스타일 게임 타이포그래피 기능 분석



표 7 프리스타일 게임 타이포그래피 기능 분석에서는 타이틀은 스크립트체를 기본으로 하여, 본 게임이 어떠한 틀에 박혀하는 게임이 아님을 파악할 수 있다. 물론 게임의 룰 <Rule>은 있겠지만, 게임 캐릭터의 패션 스타일, 장소, 개성 넘치는 캐릭터 등 요즘 젊은 세대들이 추구하는 자유분방함과 스피드, 개성 그리고 다이내믹한 요소를 타이포그래피에도 잘 반영시켰다고 볼 수 있다. 그리고 게임 중 화면상에 나타나는 타이포그래피 기능은 스포츠 게임의 액션과 더불어 긴장감이 타이포그래피를 통해 느낄 수 있다.

[표 8] 마구마구 게임의 타이포그래피 기능 분석



표 8 마구마구 게임은 타이포그래피 기능 분석에서 보듯 타이틀은 산세리프체를 기본으로 하였다. 로고에 적용된 타이포그래피 요소를 통해서 알 수 있듯이, 본 게임은 다이내믹하고 스포티한 장르의 게임임을 파악할 수 있다. 그리고 게임 중 화면상에 나타나는 타이포그래피 기능 또한 산세리프체로 게임에 대한 긴장감과 몰입감, 그리고 야구 게임인 만큼 본게임의 수많은 선수의 프로필 등 타이포그래피를 통해 파악할 수 있다 [9].

#### IV. 결 론

본 논문에서는 타이포그래피의 개념과 글꼴, 자간, 행간 등의 3가지 요소를 바탕으로 게임 콘텐츠에서 갖는 타이포그래피의 의미와 기능에 대해서 살펴보았다. 타이포그래피는 게임콘텐츠에서 다양한 서체를 활용하여 제작된 게임타이틀을 통해 그 게임의 장르나 성격 등을 구별하고 파악할 수 있다. 그리고 게임을 하면서 화면상에 나타나는 타이포그래피는 게임의 몰입감, 긴장감 그리고 재미요소 등을 조성 시키며, 타이포그래피가

게임콘텐츠에서 단순한 텍스트가 아닌 게임의 한 기능으로 자리 잡고 있다고 생각 된다.

최근 타이포그래피는 게임콘텐츠 뿐만 아니라 다른 어느 매체에서도 대중에게 쉽게 접근할 수 있는 분야라 생각되고, 또 어느 매체에서든 앞으로 매우 중요한 분야라 생각된다. 향후 연구 과제는 앞으로 타이포그래피가 게임콘텐츠에서 갖는 가치나 기능이, 범위와 장르가 점차 다양해지는 게임콘텐츠에서 타이포그래피의 사용 범위도 커지리라 생각된다. 그렇기에 본 논문을 바탕으로 이 부분에 좀 더 자세한 연구와 노력이 필요하다고 본다.

#### ■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 서현수, '현대 패션에 나타난 타이포그래피에 관한 연구', 한국복식학회, 2004.
- [2] <http://jindalee.com.ne.kr/typois.html>
- [3] 김성학, 윤희 "타이포그래피 디자인: 형태와 커뮤니케이션" p.88
- [4] 김효일, "디지털이미지 디자이너와 기획자를 위한 지침서" p.108
- [5] 김효일, "디지털이미지 디자이너와 기획자를 위한 지침서" p.109
- [6] <http://www.ani-park.com/korea/games/ma9/intro.asp>
- [7] [http://fs.paran.com/?p\\_eye=game^lis^ht3^Fre^](http://fs.paran.com/?p_eye=game^lis^ht3^Fre^)
- [8] <http://pub.mgame.com/game/worms/>
- [9] <http://cafe.naver.com/ui.cafe>