



Development of 'PAIE' Elements for Emotional Convey through Handwriting in Picture Books

Mee Young Bang¹, Dong Sik Hong^{2*}

¹Major of Visual Communications Design, Postdoctoral Researcher, Pukyong National University, Busan, Korea

²Major of Visual Communications Design, Professor, Pukyong National University, Busan, Korea

Abstract

Background Since the COVID-19 pandemic, the value of analog communication methods such as handwriting cards and letters has been rediscovered. Handwriting is a unique means of conveying an individual's emotional and personality and appears as a reverse reaction to cool media in the digital age. In recent year, the use of handwriting in picture books has been increasing, which stands out in multiple structures and textless picture books. Internationally prominent picture book authors, such as Emily Gravett, Matthew Cordell, Oliver Jeffers, and Peter H. Reynolds, tend to reinforce emotional communication by using handwriting in picture books. However existing studies have mainly focused on the interaction of text and images focusing on stories, and studies on the formative aspect have been insufficient. Therefore, this paper analyzes the handwriting of four picture book authors mentioned above through qualitative research from a graphic perspective. Through this, the emotional transmission elements of the handwriting recognized as a graphic form of the text are identified and the system is proposed.

Methods The aim of the theoretical background was to understand the concept and characteristics of handwriting and printed texts through literature review, to analyze the relationship between picture books and handwriting in terms of graphic design, and to understand Norman's emotional design theory and emotion psychology. The emotional elements of handwriting were divided into two dimensions: Personality(P) and Acoustics(A) of primarily visual elements and Intimacy(I) and Emotionality(E) of secondary emotional elements. The emotional transmission element was systematized into 'PAIE'. As a qualitative research method, all 49 picture books using handwriting were investigated through focus group interviews(FGI) and case analysis. Ten pieces were finally selected according to a preference survey conducted on four expert groups. The validity of the 'PAIE' element was verified through two intensive interviews. In this paper, only three cases were included due to the paper relationship among the 10 analyzed contents.

Results The handwriting of Jeffers, Gravett, Reynolds, and Cordell was found to be an element that conveys emotional. The primary visual element was Personality(P), in which the artist's handwriting was recognized as a graphic element, and Acoustics(A) element reminiscent of sound. The secondary emotional element was embodied in the Intimacy(I) of a personal and intimate feeling formed by using handwriting instead of a printed body and the Emotionality(E) element transmitted through the regression of the real sense felt in the text. These elements were identified as formative elements of graphic design that conveyed the artist's various emotions, and based on this, an elemental system of 'PAIE System' was proposed.

Conclusions The emotional transmission element of graphic design was composed of Personality(P) and Acoustics(A) as the primary visual element, and the secondary emotional element was embodied as Intimacy(I) and Emotionality(E). These elements were identified as formative elements of graphic design that convey various emotions of the artist, and based on this, the element and system of 'PAIE System' was proposed. Therefore, in picture books, handwriting becomes a close means of providing emotional communication between the artist and the reader through sensory regression.

Keywords Handwriting, Emotional Convey, PAIE Elements, Personality & Acoustics, Intimacy & Emotionality, Picture Books

*Corresponding author: Dong Sik Hong (ridersky@naver.com)

Citation: Bang, M. Y., & Hong, D. S. (2025). Development of 'PAIE' Elements for Emotional Convey through Handwriting in Picture Books. *Archives of Design Research*, 38(1), 369-382.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2025.02.38.1.369>

Received : Jun. 28. 2024 ; **Reviewed :** Dec. 12. 2024 ; **Accepted :** Jan. 23. 2025

pISSN 1226-8046
eISSN 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구 배경 및 목적

코로나19 팬데믹 시기에 비대면 소통 문화가 일시적으로 확산되었지만, 그와 동시에 손글씨 카드나 편지와 같은 아날로그 소통 방식의 가치가 재인식되면서 최근 손글씨의 중요성이 재조명되고 있다(Lee, 2020). 북 칼럼리스트 홍순철(Hong, 2024)은 손글씨가 개인의 감성과 개성을 전달하는 독특한 수단이자 디지털 해독제의 역할을 한다고 주장한다. 이러한 현상은 맥루한이 언급한(McLuhan, 1964) 시각 미디어의 변화로 디지털의 쿨 미디어에 영향을 받은 사람들이 인간적이고 따뜻한 감성을 추구하기 때문이다(Park, 2007). 또한, 확실성을 거부하고 개성을 중시하는 사람들의 기본적인 속성이 반영된 결과라고 할 수 있다(Moon, 2009). 최근 아동을 넘어 성인 독자까지 확대되고 있는 그림책에서도 손글씨의 적용 사례가 나타나고 있다. 이는 글이 그림 속에서 나타나는 다중구조(Bang, 2024)와 글 없는 그림책에서 감성적 측면을 강조하며 존재한다. 이러한 경향은 에밀리 그라벳(Emily Gravett), 매튜 코델(Matthew Cordell), 올리버 제퍼스(Oliver Jeffers), 그리고 피터 레이놀즈(Peter Reynolds)와 같은 국제적 명성이 있는 작가들의 2004년 이후 출판한 그림책에서 분명하게 나타난다. 그림책에서 손글씨는 단순한 정보전달의 기능을 넘어 문자 언어의 한계를 극복하고, 작가가 글을 그림 이미지와 유사한 그래픽적 시각화로 활용하여 친근하고 따뜻한 감성을 전달하는 조형 요소로 작용한다. 그림책 작가는 손글씨를 통해 정서적이고 감성적인 소통을 강화하여 독자가 작가의 메시지를 더 깊이 이해할 수 있도록 디자인한다. 그러나 작가들의 적극적인 손글씨 활용과는 달리 그림책에 관한 기존 연구의 성과들은 주로 문학적 서사 중심의 관점에서 텍스트와 이미지의 상호작용에 중점을 두며, 조형적 측면에 관한 연구는 미진한 실정이다(Kim, 2010). 특히 조형적 측면 내에서도 이미지에 관한 연구가 41.44%를 차지하는 데에 반해 문자를 연구한 사례는 0.6%에 불과하다(Sim, 2022). 이는 손글씨와 같은 비전통적인 텍스트의 그래픽적 중요성을 간과하고 있음을 시사한다. 따라서 본고는 그래픽적 관점에서 앞서 언급한 그림책에 손글씨를 적용하는 작가 4인의 손글씨에 관해 질적 연구를 통해 분석한다. 이를 통해 문자의 그래픽적 형태로 인식되는 손글씨의 감성 전달 요소를 파악하고, 그 체계성을 제안한다.

1. 2. 연구 방법 및 범위

그림책에 활용된 손글씨의 감성 전달 요소를 체계화하기 위해 먼저, 이론적 배경은 문헌 연구를 통해 손글씨와 인쇄된 글의 개념 및 특징을 살펴보고, 그래픽적 측면에서 그림책과 손글씨의 관계를 파악한다. 그리고 그림책 작가와 독자의 감성적 교감을 위한 연구 성과로 도널드 노먼(Donald Norman)의 감성디자인 이론과 정서 심리학을 활용한다.

그림책의 손글씨를 통한 감성 전달 요소는 조형적 관점에서 1차적으로 시각적 측면의 개성(Personality: P) 요소에 따라 타이틀 디자인, 본문 필체의 스타일, 글씨의 기울기 및 가독성으로 구분된다. 그리고 음향성(Acoustics: A) 요소는 자간과 행간을 통한 리듬, 시각적 강조와 강세를 포함한다. 이를 바탕으로 2차적으로 감성적 측면에서는 독자와의 상호작용에서 친근한 느낌을 주는 친밀성(Intimacy: I)과 인지적 차원의 정서성(Emotionality: E)이 감정전달과 감각적 회귀성으로 나타난다. 따라서 감성 전달 요소는 'PAIE'로 새롭게 정리된다. 연구방법론은 질적 연구방법에 따라 FGI(Focus Group Interview)와 실증적 연구로 사례 분석한다. 사례는 국제적으로 이름을 알린 에밀리 그라벳, 매튜 코델, 올리버 제퍼스, 피터 레이놀즈가 2004년부터 2023년 사이에 제작한 영어판 원서 그림책 160권을 전수 조사하여 작가의 오리지널 손글씨가 제목, 본문, 그림 설명, 말풍선 등에 포함된 49권을 선정하였다. 이 중에서 FGI를 통해 전문가의 의견을 반영하여 10편의 선호도 상위 작품을 선정하고 분석하였다. FGI는 2024년 9월 29일과 10월 6일, 'PAIE'의 요소와 체계의 타당성 검증에 위해 관련 분야에서 10년 이상의 경력을 보유한 전문가 4명을 대상으로 7점 리커트(Likert) 척도를 활용한 집중 인터뷰를 진행하였고, 손글씨의 감성 전달 요소 'PAIE' 체계를 수립하였다. 본고에서는 분석된 내용 중 지면 관계상 세 편의 사례만을 제시하였다. 따라서 본 연구는 그림책에 사용된 손글씨의 감성 전달 요소와 그 체계성을 나타낸다.

2. 이론적 배경

2. 1. 손글씨와 인쇄

문자는 언어의 시각적 표현으로 인간의 사상과 감정을 효율적으로 전달하는 정보전달 매개체의 역할을 한다(Yang, 2023). 이탈리아의 캘리그래퍼 프란체스카 비아세톤(Biasetton, 2022)에 따르면, 문자는 종이나 물질적인 소재를 사용하여 사람이 손으로 직접 쓰는 행위를 통해 흔적을 남긴다. 이러한 흔적의 결과물 중 하나인 손글씨는 글씨를 쓰는 사람의 고유한 필체로 개인의 개성을 직관적이고 창의적으로 반영하며 감정이 뚜렷하게 드러나는 주관적이고 사적(私的)인 특징을 갖고 있다(Moon, 2009). 손글씨는 점토판에 새겨진 고대 상징부터 인류의 가장 오래된 글자 기록 방식으로 필기체, 이탤릭체, 예술 손글씨라고 불리는 캘리그래피, 서예, 광고 분야의 POP 등으로 분류할 수 있다. 반면, 인쇄 기술은 9세기 중국에서 시작되었으며, 15세기 중반 구텐베르크의 활판 인쇄술이 보편화되면서 책과 정보의 대량 생산이 가능하게 되었다(McLuhan, 1962). 오늘날 널리 사용되고 있는 인쇄 활자와 폰트 대부분이 필경사들의 서체를 기반으로 개발되었다(Kim & Park, 2014). 인쇄체는 표준화된 글자 형태로 인해 감정 표현이 제한적이지만 가독성이 높아 명확하고 일관된 정보전달에 유리하고, 기계적이며 공식적인 특징이 나타난다(Otto, 2006). 결론적으로, 손글씨와 인쇄는 각각 독특한 특성과 기능을 지니고 있으며, 상황과 목적에 맞게 선택되어 다양한 방식으로 인간의 의사소통을 지원한다.

2. 2. 그림책의 손글씨

마틴 솔즈베리와 모랙 스타일스(Salisbury & Styles, 2012)는 그림책 디자인에서 그림과 글의 결합이 점차 일반화되며, 많은 작가가 전체 디자인을 직접 맡고 자신의 손글씨를 사용하는 경향이 증가하고 있다고 주장한다. 그들은 대표적인 예로 올리버 제퍼스를 들며, 그의 손글씨가 글과 그림 사이의 상호작용을 강화하고 독자와 정서적으로 깊은 연결을 만드는 요소로 작용한다고 설명한다. 본고의 연구 대상인 제퍼스처럼 나머지 세 작가도 글과 그림을 함께 디자인한다. 그들은 각자의 독특한 필체를 활용한 손글씨를 그림책의 표지, 본문, 의성어와 의태어, 말풍선 등 다양한 부분에서 시각적 요소로 활용하고 있다. 이처럼 본고에서 의미하는 ‘손글씨’는 앞서 언급한 그림책 작가들처럼 기계적인 과정을 거치지 않고 다양한 필기도구를 사용하여 작가의 감정과 느낌에 따라 직접 손으로 쓴 글씨를 말하며, 광고 목적의 POP 및 예술 손글씨인 캘리그래피와 서예는 논외로 한다.

그러므로 그림책과 같은 시각 매체에서 손글씨는 단순한 서사 정보를 넘어, 작가의 개성 있는 손글씨 형태를 통해 의미적 차원(Bang, 2024)에서 독자와 친밀감을 형성하고 감성적으로 소통하는 중요한 수단으로 작용한다. 이를 통해 작가는 독자가 이야기 속에 더욱 몰입할 수 있는 정서적 경험을 제공한다.

2. 3. 심리적 감정 전달

인간의 감정은 여러 측면에서 정의될 수 있다. 칼 융(Carl Jung)은 감정(Feeling)을 자극에 대한 주관적이고 무의식적인 반응으로, 정서(Emotion)는 이러한 감정이 발전하여 형성된 복잡한 심리적 상태로 정의한다(Park, 2013). 정서는 개인의 경험과 맥락에 따라 달라지며 생리적 반응과 함께 나타난다(Shin, 2020). 반면, 감성(Emotional)은 특정 자극에 대한 감각을 판단하는 능력을 의미하며, 감정과 혼용되어 빈번하게 사용된다. 도널드 노먼(Donald Norman, 2004)은 『감성디자인』에서 의식적이든 무의식적이든 감정을 판단하는 시스템을 감성이라고 정의한다. 그는 디자인이 단순한 기능을 넘어 사용자와 정서적 연결을 형성하고, 감정을 공유하는 것이 사용자 경험의 핵심 요소라고 주장한다.

인간의 감정전달과 정서적 교감은 주로 표정과 목소리로 이루어진다. 사람의 표정은 언어적 표현 없이도 심리 상태를 직접 전달하며, 우리는 이러한 시각적 자극을 통해 감정을 인식하고 반응한다(Ham, 2013). 진화과정에서 우리는 다양한 시각적 신호를 본능적으로 해석하는 능력을 발전시켜 왔다(Norman, 2004). 시각적 자극은 디자인에서 형태, 색상, 질감 등 여러 요소를 포함하며, 사용자의 감성을 자극하고 감정을 전달하는 데 중요한 역할을 한다.

사람의 목소리는 즉각적으로 감정 반응을 유도할 수 있는 강력한 사회적, 감정적 운송수단이다(Norman, 2004). 이는 소리의 톤, 강도, 속도, 그리고 리듬 등에 영향을 받는다. 예를 들어, 높은 톤은 기쁨을, 낮은 톤은 슬픔을 나타내며, 음악의 멜로디나 화음은 감정을 자극하고 다양한 기분을 유도한다(Moore, 2011). 따라서 청각적 요소는 사람 간의 소통에서 중요한 역할을 하며, 정서적 경험을 형성하고 깊은 이해와 교감을 촉진한다. 결론적으로 인간의 감정 표현과 정서적 상호작용은 표정과 음성으로 전달된다. 하지만 문자는 감정보다는 정보전달에 중점을 두고 개발된 매체이기 때문에, 아동을 위한 그림책에서 문자만을 사용하는 것은 감정전달의 한계로 인식된다. 이에 따라 많은 그림책 작가들은 그림을 활용하고 감정을 효과적으로 전달하기 위해 궁극적으로는 글이 없는 그림책으로 나아가는 경향을 보인다. 그림에도 불구하고 문자의 효율성을 배제할 수 없으므로, 그림책 작가들이 손글씨를 통해 감성 전달을 강화하려는 시도는 그래픽 디자인의 궁극적 목적에 부합한다. 본고는 특히 그래픽 디자이너이자 그림책 작가인 올리버 제퍼스를 중심으로 여러 작가의 접근 방식을 주목하고 있다.

3. 그림책의 손글씨를 통한 감성 전달 ‘PAIE’ 요소와 체계화

3. 1. 감성 전달의 ‘PAIE’ 요소 체계화

그림책에 표현된 손글씨는 그래픽 디자인의 조형적 측면에서 1차적으로 시각적 요소와 2차적으로 감성적 요소로 구분된다. 먼저, 시각적인 차원에서는 다양한 그래픽적 요소로 표현되는 개성(Personality)의 P와 음성(Voice)적으로 인식하는 음향성(Acoustic)의 A가 있다. 다음으로, 감성적인 차원에서는 친밀한 감정을 느끼고 상호작용하는 친밀성(Intimacy)의 I와 실제적 감각으로 느끼는 인지의 정서성(Emotionality)의 E로 이루어져 ‘PAIE’라는 요소와 체계로 명명한다. 아래 Table 1은 그림책의 손글씨에 대한 ‘PAIE’ 체계의 요소이다.

Table 1 Diagram of ‘PAIE’ by Handwriting in Picture Book

그림책의 손글씨 (Handwriting)	=>	1차적 시각적 요소(PA)		=>	2차적 감성적 요소(IE)	
		개성 (Personality, P)	음향성 (Acoustics, A)		친밀성 (Intimacy, I)	정서성 (Emotionality, E)
		그래픽적 요소			인지의 감정전달	
		시·청각적 형태 인식			감성적 인식	

3. 2. 그림책의 손글씨를 통한 감성 전달 요소화

그림책에 활용된 손글씨의 감성 전달 요소 ‘PAIE’ 체계는 문자의 그래픽적 측면에서 시각적 차원의 개성(P)과 음향성(A)이고, 감성적 차원의 친밀성(I)과 정서성(E)으로 구성된다.

3. 2. 1. 개성(Personality: P)

그래픽 디자인의 시각적 측면에서, 손글씨의 개성 요소는 그림책 작가가 자신만의 고유한 스타일과 창의성을 담은 손글씨를 그래픽 디자인 요소로 활용하여 독자에게 즉각적으로 감성을 전달하는 것을 의미한다. 구분진(Gu, 2020) 필적학자는 손글씨의 모양, 크기, 여백, 기울기 등의 다양한 시각적 요소를 통해 글쓴이의 개성이 드러난다고 주장한다. 켈리그래피 공병각(Kong, 2013)은 손글씨가 본질적으로 주관적인 특징이 있어 작성자의 감정 상태나 상황을 반영하여 큰 글씨는 강한 감정을 나타내고, 작은 글씨는 속삭임의 느낌을 불러일으킬 수 있다고 설명한다. 이러한 손글씨는 단순한 의사소통 수단을 넘어, 독자에게 작가의 개성과 감성을 직접적으로 전달하며 그 사람의 정서와 사상을 표현하는 행위로서 작가의 개성 있는 글자를 통해 자신의 내면의 세계를 드러낸다(Kim & Park, 2014). 따라서 손글씨의 개성 요소는 그림책 디자인에서 작가 특유의 필체를 통해 감성을 전달하는 중요한 형태적 요소로 작용한다. Table 2는 본 연구의 대상인 그림책 작가 네 명의 손글씨 예시로 필체, 타이틀 디자인, 크기, 기울기, 가독성 등의 개성이 나타난다.

Table 2 Various Handwriting Styles of Picture Book Authors

Emily Gravett	Matthew Cordell	Oliver Jeffers	Peter H. Reynolds
			

3. 2. 2. 음향성(Acoustics: A)

그래픽 디자인의 청각적 측면에서, 손글씨의 음향성 요소는 작가의 생각이나 말을 시각을 통해 청각적으로 전달한다. 즉 독자가 글을 읽을 때 작가의 목소리가 연상되는 간접적인 효과나 그림책을 읽어주는 사람의 목소리 톤에 의한 직접적인 청각적 효과를 의미한다. 본고의 연구 대상인 그림책에서는 시각적으로 나타나는 글자의 크기, 자간과 행간의 간격, 시각적 강조와 강세 등으로 음향성을 강조한다.

말을 한다는 것은 목소리로 특정한 감정을 듣는 이에게 직접 전달하는 수단이다(Kim, 2020). 그리고 글로 쓴다는 것은 ‘말의 시각화’이다(Ong, 1982). 아동문학 평론가 김지은(Kim, 2019)은 그림책 중 일부 작품이 일차적 구술성인 음성적 특징을 글 텍스트에 반영하고 있다고 주장하며, 올리버 제퍼스의 『책의 아이』(Figure 2)를 예시로 든다. 제퍼스는 자신의 목소리가 연상되는 구술적 특성을 실감 나게 전달하기 위해 그림에 가까운 손글씨를 사용했다고 그녀는 설명한다. 이처럼 손글씨의 음향성 요소는 그림책 디자인에서, 작가의 목소리나 의성이 표현을 통해 구체적인 감정의 뉘앙스를 시각적으로 전달하는 데 도움을 준다. 독자는 이러한 요소를 통해 음성을 연상하며 글의 분위기를 더욱 깊이 체험할 수 있는 중요한 시각적 요소이다.




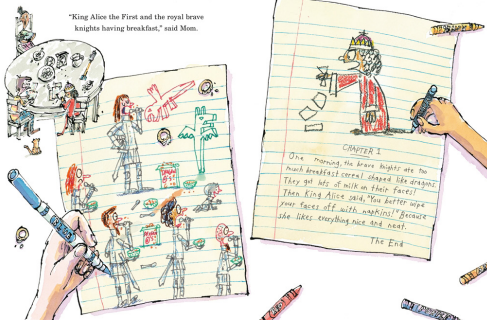
Figure 2 Inside Page of 『A child of Books』(Jeffers, 2017)

3. 2. 3. 친밀성(Intimacy: I)

그래픽 디자인의 감성적 측면에서, 손글씨의 친밀성 요소는 디지털 글씨와는 달리 사람이 직접 손으로 쓴 느낌을 전달하며, 개인적이고 친근한 인상을 통해 독자와 즉각적으로 상호작용하는 정서적 친밀감을 의미한다. 손글씨는 사적인 메모, 일기, 편지 등 개인적인 기록에 자주 사용되며, 각 필체는 유일무이하여 그 사람과 닮아 있다(Biasetton, 2022). 이러한 손글씨는 글쓴이의 의도를 직관적으로 이해하게 하고, 인간미를 느끼게 하여 독자가 보다 친근하게 느끼도록 한다(Kang, 2020). 또한, 독자는 손글씨를 통해 글쓴이를 쉽게 인식할 수 있고, 이를 통해 정서적 유대감을 형성한다(Moon, 2019). 행정 사무에서도 개인의 자필 서명은 개인을 구별하고 인식하는 방법으로 활용된다. 아래 Table 3은 에밀리 그라벳과 매튜 코델이 그림책 속 편지와 엽서에 손글씨를 사용하여 독자와 상호작용하고 친밀감을 형성한 사례이다. 따라서 그림책에서 손글씨의 친밀성 요소는 텍스트

이상의 역할을 하여 작품의 예술적 표현을 풍부하게 하고, 독자는 작가의 존재성을 느끼며 강한 유대감을 형성하고 감성적 상호작용을 강화한다.

Table 3 Emily Gravett & Matthew Cordell's Handwriting

Emily Gravett	Matthew Cordell
	
Meerkat Mail, 2007	King Alice, 2018

3. 2. 4. 정서성(Emotionality: E)

그래픽 디자인의 감성적 측면에서, 손글씨의 정서성 요소는 인쇄체가 전달하기 어려운 실제 감각의 결핍을 보완하여 독자들이 느끼는 정서적 감정과 분위기를 전달하는 것을 의미한다. 이러한 손글씨는 디지털 방식에서 과거의 아날로그적 정서를 반영하려는 레트로적 접근을 통해 구현된다. 마치 디지털 자판으로 글을 쓰는 것보다 만년필로 종이에 사각사각 소리를 내며 글을 쓰는 것과 같다. 이를 통해 독자들은 정서적인 풍요로움을 느낄 수 있다. 이러한 감각적 회귀는 독자에게 더욱 깊은 감정과 분위기를 이해하도록 하며, 결과적으로 감성을 긍정적으로 자극한다.

손글씨에는 실재하는 물질성이 있다(Son & Nam, 2016). 반면, 디지털 텍스트는 물질이 없는 '0과 1'로 구성된 허구적 이미지만을 제공하기 때문에, 진성적 감각으로 돌아가고자 하는 인간의 감각적 욕망이 생겨난다(Bang, 2021). 디지털로 작성된 문장은 손글씨와 비슷하게 보일 수 있지만, 실제적 감각 즉, 종이나 펜의 감각적 요소가 아닌 키보드를 두드리거나 스크린에 글을 쓰는 가상적 경험만을 제공한다. 손글씨는 인쇄체나 타이포그래피와 달리 손으로 쓰기 때문에 '태생적 자연스러움'이 드러나서, 외관상의 불규칙성, 자간과 행간의 간격, 기울기, 필압 등으로 실제 감각을 전달한다(Biasetton, 2022). 다음 Figure 3은 올리브 제퍼스가 인쇄체로 디자인한 표지를 손글씨로 재창작하여 실제적 감성을 강조한 표지 디자인 사례이다. 따라서, 그림책을 디자인하는 과정에서 정서성 요소는 손글씨의 자연스러운 흐름, 불규칙성 등의 실제 감각의 회귀성을 통해 독자의 정서적 반응을 유도하고 교감하며, 인쇄된 글자보다 더 안정감 있고 따뜻한 감정을 직접적으로 전달하는 데 효과적인 요소로 작용한다.



Figure 3 Cover Redesign by Oliver Jeffers' Handwriting

결과적으로, 그림책 속 손글씨의 4가지 감성 전달 요소의 체계화가 나타나 아래 Figure 4와 같이 'PAIE System'이 구축되었다. 그래픽 디자인의 조형적 관점에서 1차적으로 시각적 요소는 손글씨를 다양한 그래픽적

요소로 활용하는 개성의 요소와 청각적 연상 작용의 음향성 요소로 나타났고, 2차적으로 감성적 요소는 따뜻하고 친밀한 느낌을 독자와 상호작용하는 친밀성과 감각적 회귀를 통한 정서성 요소로 감성을 해석하는 시각적 요소가 체계화되었다.

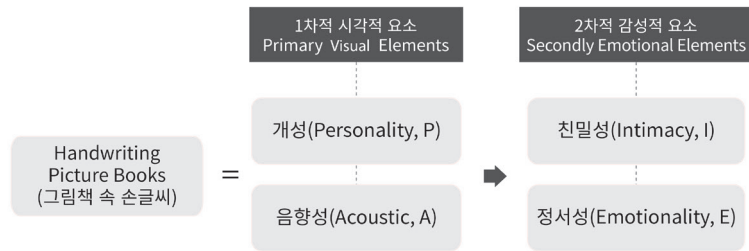


Figure 4 Emotional Convey PAIE System of Handwriting in Picture Books

4. FGI 검증과 사례 분석

국제 도서전에서 수상경력이 있는 에밀리 그라벳, 매튜 코텔, 올리버 제퍼스 그리고 피터 레이놀즈의 2004년부터 2023년 사이 출간된 영어판 원서 그림책 160권 중에서 표지, 본문, 그림 설명, 말풍선 등에 작가의 오리지널 손글씨가 활용된 49권을 사례로 선정하였다. 도출된 네 가지 감성 전달 요소인 ‘PAIE’의 타당성과 활용 가능성을 검증하기 위해, 실증연구로서 질적 연구방법을 활용하여 전문가 그룹의 심층 인터뷰(FGI)를 2차례 진행하였다. 또한, 교차 검증을 위해 FGI에서 진행한 선호도 조사를 통해 10권의 작품을 사례로 선정하여 분석하고, 각 요소 체계를 검증하였다.

4. 1. 전문가 FGI 검증

4. 1. 1. FGI 구성 및 검증 방법

2024년 9월 29일과 10월 6일, 에밀리 그라벳, 매튜 코텔, 올리버 제퍼스 그리고 피터 레이놀즈의 그림책에 사용된 손글씨의 네 가지 감성 전달 요소와 그 체계의 적합성을 평가하고 타당성을 검증하기 위해 질적 연구방법으로 전문가 FGI를 진행하였다. 인터뷰는 작가가 그림책을 디자인할 때 손글씨가 전달하는 감성 요소 ‘PAIE’ 체계의 타당도를 평가하기 위해 5가지 문항으로 구성되었으며, 1차적인 시각적 측면의 개성과 음향성, 2차적인 감성적 측면의 친밀성과 정서성의 네 가지 요소를 검증하여 체계화하였다. 전문가 그룹은 그림책 제작자, 교육자이자 연구원, 시각 및 음향 디자이너, 그림책 편집자 등 관련 분야에서 10년 이상의 유경력자 4명으로 구성되었다(Table 4).

Table 4 Composition of Experts Group for Validation

연번	이름	성별	전문 분야	관련 업무
1	안OO	여	그림책 제작자	10년 이상 그림책 제작자
2	서OO	여	교육자 및 연구원	10년 이상의 관련 분야 교육자이자 연구원
3	홍OO	남	시각 및 음향 디자이너	10년 이상 시각 및 음향 디자인 분야 제작 경험이 있는 팀장 직급 이상의 실무자
4	김OO	여	그림책 편집자	10년 이상 그림책 편집자
총 4명				

2024년 9월 26일 진행한 사전인터뷰의 순서는 1단계로, 조사 목적과 조사 방법 그리고 ‘PAIE’ 요소의 개념을 설명한 후, 2단계로 전수 조사된 49권의 그림책을 12~13권씩 나누어 읽었다. 3단계로, 선호도 조사를 통해

선정된 10권의 그림책을 집중해서 다시 읽고, 마지막 4단계의 집중 인터뷰를 2024년 10월 06일 부산의 P대학 연구실에서 총 3시간 동안 진행하였다. 인터뷰는 배경정보 및 손글씨 활용의 경험 유무, 그림책에서 감성 전달 요소로서 손글씨의 중요성, PAIE 개념의 객관성, 그리고 적합성 항목을 포함하여 총 5가지 항목으로 평가하였다. 요소 체계의 객관성 검증을 위한 문항은 리커트 7점 척도(Likert Scale)를 활용하여 각 항목을 평가하였으며, 점수는 1점에서 7점까지로, ‘매우 적합하지 않음’, ‘대체로 적합하지 않음’, ‘적합하지 않음’, ‘보통’, ‘적합함’, ‘대체로 적합함’, ‘매우 적합함’으로 구분하였다. 최종적으로 아래와 같이 결과를 도출하였다.

4. 1. 2. 검증 결과

전문가들은 대부분의 요소 항목에서 ‘5점: 적합함’에서 ‘7점: 매우 적합함’의 점수를 부여하여 해당 요소들이 ‘적합하다’는 유의미한 의견을 제시하였다. 그림책 디자인에서 특히 음향성의 요소는 모든 전문가가 ‘7점: 매우 적합함’으로 평가하였고, 정서성의 감각적 회귀성과 친밀성에 대해서도 ‘대체로 적합하다’는 긍정적인 의견을 제시하였다. 3번 전문가는 손글씨의 주관적 관점에 대한 의견을 제시하여 개성 요소를 명확하게 보완하였다. 또한, 1번과 4번 전문가는 의미적 차원에서, 손글씨의 불규칙성과 자연스러움이 실제 감각을 느끼게 하는 감각적 회귀성에 대해 긍정적인 의견을 제시하였다. 종합적으로, 전문가들은 손글씨의 네 가지 감성 전달 요소를 분석할 때, 문맥과 문화적 배경에 따라 의미 해석이 달라지는 기호학적 관점보다는, 시각 디자인의 조형적 측면에서 접근하는 것이 바람직하다는 결론을 제시하였다. 이러한 논의를 바탕으로 전체 논문의 방향성을 수정 및 보완하였다. 이를 통해 ‘PAIE’ 요소의 타당성을 검증하였다. 전문가 4명의 그룹 인터뷰에 대한 객관성 검증의 최종 결과는 Table 5에 정리하였다.

Table 5 FGI Results on 'PAIE' Elements of Validation

전문가	개성(P)							음향성(A)							친밀성(I)							정서성(E)							
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	
1							√							√							√							√	
2						√							√								√							√	
3					√								√								√							√	
4						√							√								√							√	
합계					1	2	1						4							3	1							1	3

1: 매우 적합하지 않음 2: 대체로 적합하지 않음 3: 적합하지 않음
4: 보통 5: 적합함 6: 대체로 적합함 7: 매우 적합함

4. 2. 사례 분석

전문가들의 타당성 검증을 거쳐 요소의 개념과 세부 내용을 수정·보완하여 최종적으로 ‘PAIE System’을 체계화하고 그림책을 분석하였다. 아래에는 전수 조사한 4명의 그림책 작가의 영어 원서 그림책 중 손글씨가 활용된 49권을 대상으로 FGI 선호도 조사에서 선정된 10권의 그림책을 모두 분석하였다. 지면 제약으로 인해 본고에서는 3편의 작품 분석 내용만 제시한다. 각 작품은 손글씨의 개성(P)과 음향성(A)의 시각적 요소와 친밀성(I)과 정서성(E)의 감성적 요소를 통해 분석하였다.

4. 2. 1. *Begin Again*의 손글씨

*Begin Again*은 올리버 제퍼스가 전 연령층을 대상으로 2023년 제작한 그림책으로, 아들 할랜드에게 세상을 설명하기 위해 제작한 *Here We Are*(한글판: 『우리는 이 행성에 살고 있어』, 2017)에 이어, 인간의 본질을 탐구하는 연작이다(Jeffers, 2017). 본고에서는 Table 6에 제시된 이미지를 바탕으로 시각적 요소와 감성적 요소를 분석하였다.

*Begin Again*은 오른쪽으로 기울어진 제퍼스의 개성 있는 불규칙한 필체가 돋보이는 그래픽 서사가 특징이다. 각진 형태의 강렬한 네온 핑크 색상의 타이틀 디자인은 자극적이면서도 미묘한 느낌을 전달한다. Table 6의 페이지 1, 2, 3에서 혼합 대·소문자로 표현된 ‘BEGIn’, ‘STORies’, ‘MAKIng’ 글자는 익숙하지 않아 가독성은 떨어지지만, 제퍼스의 개성이 뚜렷하게 나타난다. 특히, 페이지 1의 ‘WHE R E _____ DID WE BEgIn?’ 문장은 의도적으로 자간을 넓게 설정하여 작가의 사색적인 호흡을 강조하고, 페이지 2의 대문자로 표현된

‘WORDS, SEE, PATTERNS, FUTURE’는 다른 글 텍스트보다 상대적으로 크고 굵게 표현하여 시각적 강세를 주어 음향성을 나타낸다. 그리고 페이지 3의 ‘Death’는 형광 핑크로 시각적 악센트를 준다. 또한, 페이지 2의 핑크색 말풍선에 쓰인 손글씨는 사람의 입에서 전달되는 말의 움직임과 에너지를 감각적으로 표현하여 독자가 제퍼스의 생각과 감정을 소리로 인식할 수 있도록 돕는다. 이러한 요소들은 독자가 작가의 음성을 연상하게 하여 깊은 정서적 상호작용을 이끌어내는 중요한 시각적 장치로 작용한다.

Table 6 Visual & Emotional Elements of Begin Again

표지	페이지 1
페이지 2	페이지 3
요소	시각적 요소
개성	<ul style="list-style-type: none"> - 필체 : 본문 전체에 작가의 개성이 드러나는 불규칙한 형태로 작성. : 대·소문자 혼합 형태. ex) BEgin, STORies, MAKing - 타이틀: 강렬한 네온 핑크, 면으로 이루어진 각진 형태. - 기울기: 살짝 오른쪽으로 기울여 작성. - 가독성: 익숙하지 않은 글씨체로 비교적 읽기가 쉽지 않음.
음향성	<ul style="list-style-type: none"> - 자간과 행간 간격: 작가의 호흡 연상 : 넓은 자간. (페이지 1) : 자유로운 행간. (페이지 2, 3) - 시각적 강조와 강세 : 대문자, 크기. ex) WORDS, SEE, PATTERNS, FUTURE (페이지 2) : 색상. ex) Death (페이지 3), 핑크색 말풍선

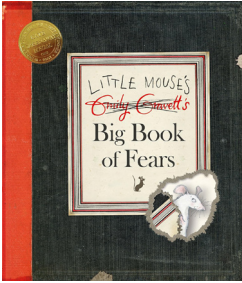
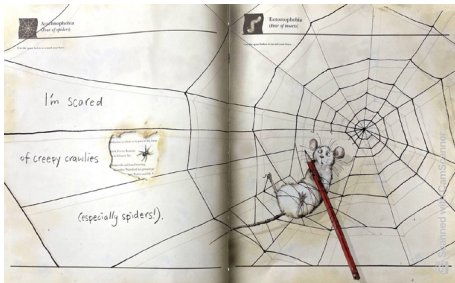
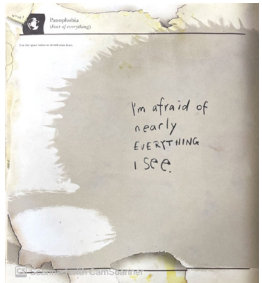
* Image Source: Oliver, J. (2023). *Begin Again*. New York: Penguin Random House&Harper Collins.

*Begin Again*의 글 텍스트는 제퍼스가 전달하고자 하는 모든 메시지를 그의 개인적인 터치로 반영하였는데(Carter, 2023), 이는 비물질적인 인쇄체보다 감성적 차원에서 훨씬 더 개인적인 친밀감을 형성한다. 예를 들어, Table 6의 페이지 1과 2에서 자유로운 자간과 행간의 간격, 글자 크기의 불규칙성은 실제 손글씨의 물리적 감각을 독자에게 전달하는 역할을 한다. 그리고 페이지 3의 ‘Death’는 단어의 의미와 대조되는 형광 핑크색 꽃 그림 옆에 배치되어 독자의 이목을 집중시키고, 정서적인 충격을 안겨주며 죽음에 대한 부정적인 감정을 전달한다. 제퍼스는 손글씨의 개성과 음향성을 통해 독자에게 조형적 측면을 제공하고, 인쇄체와는 다른 친밀성과 정서성을 통해 작가의 내적 감성을 전달하는 이중적 상호작용 방식으로 그림책을 디자인한다. 이로 인해 감성 전달의 PAIE의 네 가지 요소가 명확하게 드러난다.

4. 2. 2. *Little Mouse's Big Book of Fears*의 손글씨

Little Mouse's Big Book of Fears(한글판: 『겁쟁이 꼬마 생쥐 털털이』)는 에밀리 그라벳이 2008년 ‘케이트 그리너웨이 상(Kate Greenaway Medal)’을 두 번째로 수상한 작품으로, 콜라주 기법이 잘 드러난다. 작은 생쥐의 1인칭 시점에서 공포를 유머러스하게 표현하며, 결말에는 독특한 반전이 있는 이 작품에서는 생쥐가 연필을 들고 메모하는 연출을 통해 손글씨를 활용한다. 본고는 Table 7에 제시된 이미지를 중심으로 시각적 요소와 감성적 요소를 정리하였다.

Table 7 Visual & Emotional Elements of *Little Mouse's Big Book of Fears*

표지	페이지 1	페이지 2
		
요소	시각적 요소	
개성	<ul style="list-style-type: none"> - 필체 : 연필로 쓴 비뚤비뚤한 손글씨. - 긴 글씨 형태. ex) 문장 첫 알파벳 I와, f 등. (페이지 2) - 타이틀: 인쇄 글씨와 손글씨가 혼합, 각진 형태의 손글씨. - 가독성: 비교적 읽기 쉬움. 	
음향성	<ul style="list-style-type: none"> - 자간과 행간 간격: 작가의 호흡을 연상하는 리듬감 존재 : 일정한 자간. (페이지 1, 2) : 자유로운 행간. ex) I'm scared, of creepy crawlies 등 (페이지 1) - 시각적 강조와 강세 : 대문자와 큰 글자 배치. ex) EVERYTHING, I See (페이지 2) : 괄호를 통한 보충 설명. ex) (especially spiders!) 	

* Image Source: Emily, G. (2009). *Little Mouse's Big Book of Fears*. New York: Simon & Schuster Books.

*Little Mouse's Big Book of Fears*의 타이틀은 인쇄 글씨와 손글씨가 혼합되어 디자인되었다. 빨간색 인쇄체로 적힌 'Emily Gravett' 위에 'X'를 표시하고, 비뚤비뚤하게 작성된 손글씨 'Little Mouse's'는 작가가 생쥐의 이야기를 강조하기 위해 설정한 타이틀 디자인이다. 아래 Table 7의 페이지 2에서는 'I'와 'f'가 다른 글자에 비해 길게 작성되어 주목성을 높이며, 비교적 읽기가 쉬워 가독성이 높다. 특히, 연필로 쓴 일정하지 않은 글씨와 자유로운 행간은 예를 들어, 페이지 1에서 'I'm scared'와 'of creepy crawlies'로 배치한 글자의 흐름은 독자가 상상하는 소리와 연결되어 생쥐의 목소리를 연상하며 두려움과 불안정한 감정을 전달한다. 괄호 안의 '(especially spiders!)'는 보충 설명을 하며 강조하는 느낌을 시각적으로 표현하며 음향성을 나타낸다. 또한 페이지 2에서 대문자로 표기한 'EVERYTHING'과 큰 글씨로 작성된 'I See'는 생쥐가 독자에게 직접 이야기하는 듯 시각적으로 강세를 주어 음향성을 표현한다. 그라벳은 이러한 글자 배치를 통해 독자에게 소리를 연상시키고 작가의 감성을 보다 적극적으로 전달한다.

자유롭고 일정하지 않은 글씨는 작은 생쥐가 연필로 쓴 듯한 느낌을 주며, 그림책에 사용된 다른 디지털 글씨보다 더 친밀한 감정을 전달한다. 페이지 2의 'I See'에서 'e' 글자에 눈 모양을 그려 넣은 부분은 코믹함과 어린아이의 장난스러움이 전달된다. 비뚤비뚤하고 귀여운 필체의 흐름, 비교적 자간과 행간은 인쇄체에서는 경험할 수 없는 실제 손글씨 감각을 회귀적으로 전달하며, 작가는 이를 통해 어린아이의 순수한 감정과 동시에 두려움을 코믹하게 표현한다. 따라서 그라벳은 어린아이 같은 글씨체를 디자인하여 손글씨의 개성과 음향성을 표현하고, 마치 생쥐가 쓴 듯한 손글씨의 친밀감을 통해 독자와 상호작용하며 실제 감각을 제공하여 정서성을 전달한다. 이를 통해 주인공인 작은 생쥐의 두려움을 코믹하게 표현한다. 그러므로 *Little Mouse's Big Book of Fears*에서 감성 전달의 PAIE의 네 가지 요소가 명확히 드러난다.

4. 2. 3. The Dot의 손글씨

피터 레이놀즈의 첫 번째 그림책인 *The Dot*(한글판: 『점』)은 2003년에 출간되었으며, 창의성과 자기표현의 중요성을 다룬 작품으로 평가받고 있다. 레이놀즈는 본문 전체 텍스트에 손글씨를 사용하였으며, 본문에서는 Table 8에 제시된 이미지를 중심으로 시각적 및 감성적 요소를 분석하였다.

Table 8 Visual & Emotional Elements of The Dot

표지	페이지 1	페이지 2
		
요소	시각적 요소	
개성	<ul style="list-style-type: none"> - 필체: 각진 형태, 흘러 쓰지 않은 정확한 형태. - 길게 작성한 문장 첫 대문자는 주목성을 띠. ex) T, S, V, L (페이지 1, 2) - 타이틀: 붓을 사용한 부드러운 필기체로 쓰임. - 기울기: 살짝 왼쪽으로 기울여서 작성함. - 가독성: 읽기 쉬움. 	
음향성	<ul style="list-style-type: none"> - 자간과 행간 간격: 일정한 간격. 일정한 호흡 연상. - 시각적 강조와 감세: 대문자. ex) GREEN (페이지 1), HER DOT (페이지 2) - 긴 문장 첫 대문자. 	

* Image Source: Peter H. R. (2003). *The Dot*. Massachusetts: Candlewick Press.

레이놀즈는 *The Dot*의 주인공 '베티'가 붓을 사용하여 부드러운 곡선의 필기체를 작성한 형상으로 타이틀을 디자인하였다. 이와 대조적으로 Table 8의 페이지 1과 2에서는 흘러 쓰지 않고 또박또박하고 정확한 각진 형태의 필체로 본문을 구성하여 가독성이 높다. 특히 문장의 첫 알파벳 'T', 'S', 'V', 'L', 그리고 'I'는 다른 글자에 비해 크고 위쪽으로 길게 작성되어 시선을 주목시킨다(페이지 1과 2). 살짝 왼쪽으로 기울어진 레이놀즈의 손글씨는 약간의 긴장감을 전달하지만, 일정한 자간과 행간은 독자가 텍스트를 보다 편안하게 읽을 수 있도록 돕는다. 페이지 1과 2에서 'GREEN'과 'HER DOT'은 대문자로 작성하여 시각적 강세를 두었으며, 작가가 강조하고자 하는 부분을 독자가 강조하여 읽을 수 있도록 디자인하여 손글씨의 음향성을 부각시킨다. 이 책의 주인공인 '베티'를 통해 작가는 그림을 잘 그리는 법이 따로 존재하지 않으며, 자신이 하고 싶은 대로 마음껏 표현하는 것이 중요하다는 메시지를 전달하기 위해 인쇄체 대신 작가의 손글씨를 사용하여 어린 독자에게 더욱 친근감 있는 접근을 시도하였다. 또박또박하고 각진 글씨 형태는 정확하고 명확한 정보를 전달하기 위한 느낌을 전달한다. 그러나 전체적으로는 명확한 글씨로 보이지만, 문장 속 비정형화된 글씨, 예를 들어, 각기 다른 크기와 형태의 'o' 알파벳(페이지 1과 2)은 디지털 글씨에서 경험할 수 없는 실제 감각의 회귀적 측면을 반영하여 작가의 미묘한 감정의 층위를 더하여 독자에게 더욱 생생한 정서를 전달한다. 따라서 레이놀즈는 주인공인 '베티'를 통해 직접 자신의 생각을 전달하기 위해, 정확하고 각진 형태의 손글씨로 개성을 드러내고, 대문자를 활용한 시각적 강세를 통해 음향성을 표현한다. 이러한 시각적 특징을 바탕으로 그는 독자와 정서적 친밀감을 형성하고, 문장 속에서 찾아볼 수 있는 비정형화된 글씨의 집합을 통해 감각적 회귀 방식으로 손글씨의 정서성을 드러낸다. 하지만, 다른 두 작가에 비해 글씨가 비교적 규칙적이어서, 음성을 연상하는 음향적 강조나 불규칙한 글씨 형태의 레트로적 감각 회귀성은 다소 부족하다. 그럼에도 불구하고 *The Dot*에서도 감성 전달의 PAIE의 네 가지 요소가 드러난다.

4. 2. 4. 분석 결과

그림책에 사용된 손글씨가 독자와 감성적으로 상호작용하는 요소를 그래픽 디자인의 조형적 관점에서 시각적 그리고 감성적 차원에서 분석하였다. 분석 사례는 해외에서 저명한 작가들의 그림책 중 손글씨가 포함된 영어판 원서 49권을 대상으로 FGI에서 선정된 10권의 그림책을 모두 전수 조사하였다. 그중에서 올리버 제퍼스의 *Begin Again*, 에밀리 그라벳의 *Little Mouse's Big Book of Fears*, 그리고 피터 레이놀드의 *The Dot*의 세 작품만을 지면 관계상 본고에 제시하였다. 세 작가의 손글씨가 포함된 그림책은 문자의 조형적 관점에서 시각적 차원은 글자의 다양한 그래픽적 요소를 파악하는 개성 요소와 청각적 연상 작용의 음향성 요소로 나타나며, 감성적 차원은 인쇄체 대신 손글씨를 사용하여 개인적이고 따뜻한 느낌을 형성한 친밀성 요소와 실제 감각의 회귀적 개념의 정서성 요소로 구성되었다. 따라서 제퍼스, 그라벳, 레이놀드의 작품 모두 손글씨를 통해 시각적 차원인 개성과 음향성이 표현되었고, 감성적 차원의 친밀성을 형성하여 정서적으로 상호작용한다. 이는 작가들이 독자에게 전달하고자 하는 메시지와 감정을 문자를 통해서 효과적으로 전달하고 있음을 보여준다. 따라서 작가의 감성을 전달하는 PAIE의 네 가지 요소가 명확히 드러나므로, 손글씨는 그림책의 조형적 측면에서 중요한 감성 전달 장치로 작용하고 있다.

5. 결론

본고는 질적 연구를 통해 에밀리 그라벳, 매튜 코델, 올리버 제퍼스 그리고 피터 레이놀드의 그림책에 나타난 손글씨의 감성 전달 요소와 체계성을 탐구하였다. 문헌 연구는 손글씨와 인쇄체의 개념과 특징, 손글씨와 그림책의 관계를 파악하였고, 그림책 작가와 독자의 감성적 교감에 관한 연구를 위해 노먼(Norman)의 감성 디자인과 정서 심리학을 고찰하였다. 그리고 손글씨의 그래픽적 요소에서 시각적 요소와 감성적 요소의 관계를 중심으로 이론을 파악하였다. 4명 작가의 그림책 중 손글씨가 포함된 총 49권을 조사하여 추출한 감성 전달의 네 가지 요소와 체계의 타당성 검증에 위해 질적 연구방법을 활용하여 관련 분야 전문가 4명과 FGI를 진행하였다. 사례 분석은 FGI에서 시행한 선호도 조사에서 선정된 10권의 그림책을 모두 분석하였고, 지면 관계상 세 편만을 본고에 수록하였다.

연구결과, 제퍼스, 그라벳, 레이놀즈, 매튜 코델의 손글씨는 감성을 전달하는 요소로 나타났다. 그래픽 디자인의 조형적 측면에서 시각적 요소는 작가의 손글씨가 개성(P)과 음향성(A)의 요소로 존재하였고, 감성적 요소는 친밀성(I)과 정서성(E)의 요소로 구체화하였다. 그러므로 'PAIE System'의 요소와 체계를 제안하였다. 본고는 손글씨를 활용한 그림책 디자인 연구 분야의 기초 연구로 활용될 수 있으며, 새로운 창작자에게 참고 자료용으로 요소 체계가 제공될 수 있다. 향후에는 각 작가의 그림책에 사용된 손글씨의 감성 전달 요소 체계에서 하위 요소를 통한 확장성에 관해 연구를 진행하고자 한다.

References

1. Bang, M. (2021). *A Study on the Establishment of the Sensory Regression System(SRS) through the Expanding Elements of Time and Space in Visual Arts* (Unpublished doctoral dissertation). Pukyong National University, Busan, South Korea.
2. Bang, M. (2024). Elements and Systematization of 'Reading Picture' in Textless Picture Books through Semiotics. *Archives of Design Research (ADR)*, 26(03), 339-351.
3. Brian C. J. M. (2011). *Psychoacoustics*. Seoul: Hakjisa.
4. Carter, D. (2023.10.03). *Begin Again: Oliver Jeffers on creating his new picture book for adults*. *Creative Boom*, Retrieved from <https://www.creativeboom.com/features/oliver-jeffers-begin-again/>
5. Donald, N. (2004). *Emotional Design*. Seoul: Hakjisa.
6. Emily, G. (2009). *Little Mouse's Big Book of Fears*. New York: Simon & Schuster Books.

7. Francesca, B. (2022). *The Beauty of Handwriting*. Seoul: Hanghae.
8. Gu, B. (2020). *Changing Your Handwriting, Changing Your Life*. Seoul: Samnparkers
9. Ham, Y. (2013). *The Secret of Things That Look Good, Pictogram*. Seoul: Gilbut.
10. Hong, S. CH. (2024, July 26). Hand Drawing and Hand Writing Digital Antidote. *Hankyoreh*, Retrieved from <https://www.hani.co.kr/arti/culture/book/1150785.html>
11. Kang, E. (2020). Handwritten Apologies of K-pop Idols: Authenticity of Handwriting and Fandom's Identity as Consumer. *Study of Women's Literature*, 51, 36-71.
12. Kim, H., & Park, S. (2014). *Alphabet Calligraphy*. Seoul: Callihouse.
13. Kim, J. (2019). The Return of Oral Narratives in Picture Books and Children's Literature of Digital Age. *Korea Association of Literature for Children and Young*, 25, 325-361.
14. Kim, J. (2020). *An Outline of Phonetics*. Seoul: Hankookmunhwasa.
15. Kim, Y. (2010). 전자매체 시대 그림책의 '그림 쓰기'와 '글 그리기' 아이코노텍스트 중심으로 살펴본 박연철의 창작 그림책들[Writing Pictures' and 'Drawing Words' in Picturebooks]. *Korea Humanities Content Society*, 17(03), 447-473.
16. Kong, B. (2013). *I Wish I Could Write Well by Hand*. Seoul: Yangmoon.
17. Lee, G. & Moon, Ch. (2009). The Expression Pattern and Signification of Picture Book through Letters. *Korean Society of Basic Design & Art*, 10(04), 221-231.
18. Lee, S. (2020, April 05). COVID-19 anxiety, let's overcome it with handwriting, *YTN*, Retrieved from <https://n.news.naver.com/mnews/article/052/0001424121>
19. Marshall, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. Seoul: Communication Books.
20. Marshall, M. (1964). *Understanding of Media*. Seoul: Communication Books.
21. Moon, H. (2009). The Importance of Handwriting in Digital Age and the Strengthening of Writing Education. *Study of Calligraphy*, 15, 5-35.
22. Oliver Jeffers Homepage. (2024, September 03). Retrieved from <https://www.oliverjeffers.com/>
23. Oliver, J. (2023). *Begin Again*. London: Penguin Random House & Harper Collins.
24. Otto, L. (2006). *History of Writing*. Seoul: Yonsei University Press.
25. Park, B. (2007, July 03). Handwriting Culture. MAEIL, Retrieved from <https://www.imaeil.com/page/view/2007070307050807230>
26. Park, J. (2013). *JUNG's Psychology & Emotion*. Seoul: Hakjisa.
27. Peter, H. R. (2003). *The Dot*. Massachusetts: Candlerwick Press.
28. Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks*. Seoul: SigongArt.
29. Shin, J. (2020). *Emotional Psychology*. Seoul: PyBooks.
30. Sim, H. (2022). 시각예술분야 학술지에 실린 그림책 연구에 관한 탐구: 1986-2018[A Research on the Study of Picturebooks in the Visual Arts: 1986-2018]. *Korean Society of Children's Literature & Education*, 23(02), 157-175.
31. Son, O., & Nam, T. (2016). Telehandwriter for Increasing Emotional Value of Digital Text Communication. *KSDS Conference Proceeding*, 144-145.
32. Yang, S. (2023). *Text, Desire Beauty*. Gyeonggi-do: Booksea
33. Walter, J. O. (1995). *Orality and Literacy*. Seoul: Moonye Publishing.

그림책의 손글씨를 통한 감성 전달 ‘PAIE’ 요소 개발

방미영¹, 홍동식^{2*}

¹부경대학교 정보융합대학 시각디자인 전공, 박사 후 연구원, 부산, 대한민국

²부경대학교 정보융합대학 시각디자인 전공, 교수, 부산, 대한민국

초록

연구배경 코로나19 팬데믹 이후, 손글씨 카드와 편지와 같은 아날로그 소통 방식의 가치가 재조명되고 있다. 손글씨는 개인의 감성과 개성을 전달하는 독특한 수단으로, 디지털 시대의 쿨 미디어에 대한 역반응으로 나타난다. 최근 그림책에서도 손글씨의 활용이 증가하고 있으며, 이는 다중구조와 글 없는 그림책에서 두드러진다. 국제적으로 저명한 그림책 작가들인 에밀리 그라벳(Emily Gravett), 매튜 코텔(Matthew Cordell), 올리버 제퍼스(Oliver Jeffers), 피터 레이놀즈(Peter H. Reynolds) 등과 같이 그림책에 손글씨를 활용하여 정서적 소통을 강화하는 경향이 나타나지만, 기존 연구는 주로 이야기 중심으로 텍스트와 이미지의 상호작용에 집중되어 있어 조형적 측면에 관한 연구는 부족하였다. 따라서 본고는 그래픽적 관점에서 앞서 언급한 그림책 작가 4인의 손글씨를 질적 연구를 통해 분석한다. 이를 통해 문자의 그래픽적 형태로 인식되는 손글씨의 감성 전달 요소를 파악하고, 그 체계성을 제안한다.

연구방법 이론적 배경은 손글씨와 인쇄된 글의 개념 및 특징을 문헌 검토를 통해 파악하고, 그래픽 디자인 측면에서 그림책과 손글씨의 관계를 분석하였고, 노먼의 감성 디자인 이론과 정서 심리학을 파악하였다. 손글씨의 감성적 요소는 1차적으로 시각적 요소의 개성(Personality)과 음향성(Acoustics), 2차적으로 감성적 요소의 친밀성(Intimacy)과 정서성(Emotionality)의 두 가지 차원으로 나뉘었다. 그리고 감성 전달 요소를 ‘PAIE’로 체계화하였다. 질적 연구방법으로 FGI와 사례 분석을 통해 손글씨가 사용된 그림책 49권을 전수 조사하였다. 전문가 집단 4명을 대상으로 진행된 선호도 조사에 따라 10편을 최종 선정하였다. 2차례의 집중 인터뷰를 통해 ‘PAIE’ 요소의 타당성을 검증하였다. 본고에는 10편의 분석된 내용 중 지면 관계상 세 편의 사례만 수록되었다.

연구결과 제퍼스, 그라벳, 레이놀즈, 매튜 코텔의 손글씨는 감성을 전달하는 요소로 나타났다. 1차적인 시각적 요소는 작가의 손글씨가 그래픽적 요소로 인식되는 개성(P)과 소리를 연상시키는 음향성(A)의 요소가 존재하였고, 2차적인 감성적 요소는 인쇄체 대신 손글씨를 사용함으로써 형성된 개인적이고 친밀한 느낌의 친밀성(I)과 글 텍스트에서 느껴진 실제 감각의 회귀성을 통해 전달되는 정서성(E)의 요소가 구체화되었다. 이러한 요소들은 작가의 다양한 감정을 전달하는 그래픽 디자인의 조형적 요소로 파악되었고, 이를 바탕으로 ‘PAIE System’의 요소 체계를 제안하였다.

결론 그래픽 디자인의 감성 전달 요소는 1차적인 시각적 요소로 개성(P)과 음향성(A)으로 구성되었고, 2차적인 감성적 요소는 친밀성(I)과 정서성(E)으로 구체화되었다. 이러한 요소들은 작가의 다양한 감정을 전달하는 그래픽 디자인의 조형적 요소로 파악되었고, 이를 바탕으로 ‘PAIE System’의 요소와 체계를 제안하였다. 그러므로 그림책에서 손글씨는 감각적 회귀로 작가와 독자의 정서적 교감을 제공하는 긴밀한 수단이 된다.

주제어 손글씨, 감성 전달, PAIE 요소, 개성과 음향성, 친밀성과 정서성, 그림책

*교신저자: 홍동식 (ridersky@naver.com)