Check for updates

Advanced Typography Education Reflecting the Agency of Letters and Cultural Capital in Writing and Reading

Jieun Park*

Department of Visual Communication & Media Design, Assistant Professor, Konkuk University, Chungju, Korea

Abstract

Background Letters manifest their meanings and functions and organize relations within media, technology, user environments, and sociocultural conditions. This relational nature suggests that typography should move beyond the formal handling of letter structure, form, and arrangement, and expand into a practice that interprets the complex environments in which letters are situated. This study begins with the problem that traditional typography education, centered on formal training in structure, hierarchy, arrangement, and typesetting, does not adequately help learners understand the sociocultural contexts and semantic relations surrounding letters. Based on this problem, the study designs an advanced typography education model that treats learners' experiences of here-and-now phenomena involving letters as cultural capital and enables them to interpret the agency of letters. The Study then implements the model in a course to examine its effectiveness and feasibility.

Methods This study was conducted through literature review, analysis of the current educational context, course design, and interpretation of course operation and outcomes. The literature review examined the agency of letters and considered the relational nature of typography from the perspective of cultural capital involved in writing and reading. The contextual analysis reviewed previous studies on typography education, as well as practical and research-based cases that address these characteristics of letters. Through this process, the study identified the need for typography education to place greater emphasis on process and experience. Based on these findings, an advanced typography course for undergraduate students in the second semester of their second year was designed, and its implementation and outcomes were analyzed through participant observation.

Results Letters can be understood as actors that relate to diverse elements within the sociocultural conditions of their time and organize meaning in the acts of writing and reading. From this perspective, typography can move beyond principles of letter arrangement and formal training and expand into a practice in which learners discover sociocultural issues based on cultural capital such as taste, interests, knowledge, skills, and media experiences, and interpret them visually. The course was organized into orientation, issue research, and issue visualization stages, and encouraged learners' self-directed inquiry through a cyclical structure of questioning, investigation, interpretation, visualization, and reflection. As a result, learners interpreted and visually expressed issues arising from their own cultural capital through the agency of letters. These issues included combinations of font technology and artistic styles, typographic archives and curation, critical media reading, brand experience, web accessibility and universal design, and artificial intelligence (AI) character recognition systems.

Conclusions This study confirms that typography education can extend beyond conventional formal practice to become an advanced educational model that integrates learners' experiences, research grounded in critical thinking and interpretation, and visual expression. In particular, the perspectives of the agency of letters and cultural capital helped learners to transform experienced sociocultural phenomena into typographic issues and to explore how letters organize meaning and guide reading experiences within those contexts. This attempt demonstrates the potential to teach typography as a discipline that explores how the agency of letters manifests in multilayered ways through relations among society, technology, culture, institutions, industry, and media.

Keywords Agency of Letters, Writing and Reading, Cultural Capital, Typography, Advanced Typography Education

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2026.08.39.3.343

Received : Jun. 22. 2026 ; **Reviewed :** Jul. 11. 2026 ; **Accepted :** Jul. 24. 2026
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.

This paper was supported by Konkuk University in 2025

*Corresponding author: Jieun Park (jieunpark@kku.ac.kr)

Citation: Park, J. (2026). Advanced Typography Education Reflecting the Agency of Letters and Cultural Capital in Writing and Reading. *Archives of Design Research, 39*(3), 343-363.

1. 서론

1. 1. 연구의 배경 및 목적

한 치 앞을 예측하기 어려운 오늘날 사회, 문화, 정치, 경제, 기술 환경 속에서 문자는 다양한 형태로 생산되고, 다양한 영역에서 유통되며, 다양한 방법으로 배치되면서 의미와 이미지의 교환 매체로 활용된다. 다시 말해, 문자는 그것이 탄생한 맥락, 사용되는 이유, 그리고 활용되는 매체의 특성에 따라 유연하게 변화하며 확산된다. 이런 이유로 약속된 사회적 기호로서 문자를 다루는 타이포그래피는 문자 본연의 태생적 역할을 수행하면서도 한편으로는 문자의 형태와 배열을 다루는 일을 넘어, 그것이 놓이는 복합적인 환경에 따라 디자이너가 더 큰 능동성으로 그 의미와 형태의 관계에 개입하도록 한다.

이런 환경에서 타이포그래피 교육은 인쇄 매체를 중심으로 오랫동안 이어져 온 전통적 교육 범위 즉, 문자의 구조, 위계, 배열, 조판 등 마이크로에서 매크로 영역까지를 폭넓게 아우르는 조형 학습뿐만 아니라, 문자와 관계하는 주변 학문(인문학, 역사학, 철학, 과학 등)에 대한 소양, 다양한 현상에 대한 이해, 이와 관련된 문자의 역할에 관한 학습으로 더 폭넓게 조정되어야 한다. 대학마다 커리큘럼의 차이가 있지만, 많은 대학에서 타이포그래피 교과는 대개 2학년 두 학기에 편성되어 실기 중심 교과로 운영되고 있으며, 세부 교과 내용은 대체로 문자를 조형 학습의 도구로 활용하는 범위에서 설계된다. 이런 전통적인 타이포그래피 교육은 학습자의 관심이 문자에 담긴 콘텍스트와 이를 둘러싼 다양한 맥락적 탐구로 이어지도록 유도하는 데는 한계를 보인다. 이런 한계는 결국 학습자가 문자를 둘러싼 사회문화적 의미 관계를 이해하고, 문자의 형태와 조형적 원리를 그 콘텍스트에 연결해야 하는 고학년 융합 교과에서 학습자가 주도적 해석 능력을 발휘하기 어렵게 하는 문제로 이어진다.

이런 문제의식을 토대로 이 연구는 다양한 문화적 학습, 규칙, 그리고 급변하는 기술, 매체가 복잡하게 뒤얽힌 환경 속에서 학습자가 문자와 관계하는 현상을 정확히 이해하고, 문제를 주도적으로 발견하며, 그것에 개입해 소통을 주도하는 타이포그래피 심화 교육을 어떻게 설계하고 적용할 수 있는지를 탐구한다. 이를 위해 구체적으로는 다양한 사회문화적 환경 속에서 학습자가 어떤 문제를 발견하게 할 수 있는지, 그리고 어떤 질문을 끌어올릴 수 있는지, 그 질문을 공유, 확산, 또는 해결하는 데 문자가 어떻게 사용될 수 있는지를 탐구한다. 교수 방법론은 주도적 관찰, 발견, 해석, 표현이라는 4단계로 설계하고, 실제 교과 과정에 반영한 후, 참여 관찰을 통해 그 실효성과 실현 가능성을 확인한다.

1. 2. 연구 문제

- 현재 타이포그래피 교육은 어떤 과제에 직면해 있으며, 이는 어떤 방향으로 해결할 수 있는가?
- 타이포그래피 본연의 미적, 기능적 탐구를 목표로 하는 조형 학습을 넘어, 문자를 동시대 사회문화적 문제 정의와 공유, 확산의 도구로 다루는 타이포그래피 심화 교육은 어떻게 설계해야 하는가?
- 이 연구가 제안하는 타이포그래피 심화 교육 설계의 적용과 운영 결과는 무엇이며, 그 실효성과 실현 가능성은 어떻게 확인할 수 있는가?

1. 3. 연구 범위와 방법

이 연구는 4년제 대학 2학년 1학기 정규 타이포그래피 기초 교과를 통해 문자를 활용하는 기본 조형 원리를 학습한 학생들을 대상으로, 2학기 타이포그래피 교과를 심화 과정으로 구체화하는 단계를 범위로 둔다. 여기서 연구자가 설계한 심화 프로그램을 직접 적용하고 관찰해, 연구 문제를 확인하는 절차의 연구 방법을 채택했다.

연구 대상으로 대학 2학년 2학기 학생들을 선정한 이유는 직전 학기 기초 타이포그래피 교과를 통해 익힌 최소한의 이론과 실기력을 토대로 문자와 관계 맺는 다양한 현상을 탐색하고, 조형 원리의 운용 능력을 확장할 수 있는 준비가 된 단계라고 보았기 때문이다. 그뿐만 아니라, 드로잉, 평면 구성, 입체 구성, 디자인사 등 기초 교과를 통해 시각디자인 전공 학습을 위한 다양한 이해도를 갖추고 있는 단계이기 때문이다. 반면, 그럼에도 아직은 자기표현 방법론이 확고히 마련되지 않은 상태라는 점은 이 시기 학생들이 이 연구에서 적용한 프로그램의 효과를 더 극적으로 기대할 수 있는 유연한 대상이라는 판단을 하는 데 장점으로 작용했다. 이런

연구 대상 설정을 토대로, 연구 범위는 문자에 담긴 콘텍스트와 이를 둘러싼 다양한 맥락적 탐구로 이어지도록 연구자가 매 2학기 운영하는 '타이포그래피2' 교과로 설정했다. 그리고 실제로 교과에 적용한 학습 개요, 학습 목표, 학습 단계, 개별 발표, 그룹 토론, 단체 크리틱 등을 포함한 운영 과정과 주요 결과 등 교과 전반을 분석 자료로 삼았다.

연구 방법은 문헌 연구, 현황 분석, 실험 설계, 결과 분석, 결과 해석의 절차를 반영했다. 문헌 연구의 세 가지 핵심 쟁점은 첫째, 문자와 타이포그래피의 본질적 기능 검토를 통한 오늘날의 문자 사용 환경 속 타이포그래피의 확장된 역할 분석, 둘째, 행위자-네트워크 이론 등 인간-비인간 행위자의 관계 논의를 통한 문자의 행위성 분석, 셋째, 미술·디자인 분야에서 논해 온 동시대성에 관해서 쓰기와 읽기에 관여하는 문화자본과 타이포그래피 측면의 입장 검토이다. 현황 분석은 이 연구가 규정한 동시대성을 바탕으로 국내 타이포그래피 교육 관련 선행 연구 검토와 타이포그래피 심화 교육의 차별화된 방향 설정을 목표로 삼았다. 선행 연구 선정은 국내 문화 환경의 동시대성 규정 조건과 문자 사용 환경 변화에 대응하는 연구를 중요한 선정 기준으로 삼았다. 이를 통해 실험 설계와 분석 기준을 마련했고, 설계 적용 내용을 관찰한 결과를 토대로 타이포그래피 심화 교과의 실효성과 운영 전략을 도출했다.

2. 문자의 행위성에 관한 관점과 타이포그래피 교육의 과제

2. 1. 문자의 행위성

역사적으로 문자는 통치와 권력의 도구로 활용되었다. 경제 활동과 국가 운영의 목적으로 사용된 메소포타미아 설형문자(楔形文字, cuneiform)는 여러 문명의 혼합과 지역의 전이를 거쳐 오늘날의 로만 알파벳으로 정착되는 과정에서 구텐베르크(Gutenberg)의 혁신적 활판 인쇄술의 개발로 42줄 성경(42-line Gutenberg Bible)의 종교 지배적 메시지를 문자를 통해 대중의 삶으로 전달할 수 있었다(Meggs, 2011). 동아시아 황하 문명에서 탄생한 중국 문자(漢字, chinese character)도 필사 또는 후일 목판, 금속 활자를 통해 눈에 보이지 않는 이념과 지식 체계 확산의 도구로 활용되며 권력을 위한 중요한 체계 마련의 토대가 되었다(Meggs, 2011). 이처럼 넓게는 문화권, 좁게는 국가 단위에서 문자는 서로 다른 뿌리를 두고 있음에도 불구하고, 지배와 피지배의 권력 관계 안에서 음성언어의 역할을 대신하는 필연적 대리보충으로서의 역할을 수행했다(Derrida, 2010). 문자의 행위성(agency)은 이처럼 문자가 그것이 속한 공동체의 다양한 문화적 특이성을 투영하고, 이를 통해 사고의 위계를 만들며, 지배와 피지배의 질서와 관계를 이끈다는 근본적 측면에서 발견할 수 있다.

라투르(Latour)를 중심으로 전개된 행위자 네트워크 이론(ANT, Actors-Network Theory)은 사회를 "인간 중심의 구조로 환원하지 않고, 인간과 비인간 요소가 함께 연결망을 이루며 작동하는 과정"(Kim, 2024)으로 바라본다. 이 이론에서 행위성은 "연결망 또는 집합체 내 다양한 요소들이 서로를 매개하고 번역하는 과정에서 형성되는 것"(Kim, 2024)으로, "완전히 인간의 통제하에 있는 중립적 도구라는 신화와 어떤 인간도 제어할 수 없는 자율적 운명이라는 신화는 대칭적"(Latour, 2018)이라는 점을 주목한다. 이는 인간, 비인간을 막론하고 각 행위자의 만남이 서로를 변화시킨다는 입장이다. 이 입장을 문자를 "역사적으로 의사소통과 기록, 사회적 조정의 필요 속에서 형성된 상징체계"로 본 트리거(Trigger, 1998)의 관점에서 보면, 문자는 소통을 위한 도구 이전에 서체의 구조, 조판 방식, 가독성과 가시성, 정보의 위계와 형식 등 모든 기능이 이전 시대의 제작 기술, 읽기 습관, 문자 정책, 매체 환경 등과 관계하는 비인간 행위자(actor)일 수 있다. 결국, 문자를 다루는 일은 하나의 행위자로서 문자가 관계하는 범주가 어떻게 형성되고 지속되어 왔는지를 이해하는 일일 수 있고, 문자 그 자체를 반복적인 사용과 전승 속에서 점진적으로 다듬어지고 축적되는 문화 행위의 결과로도 볼 수 있다.

그렇다면, 타이포그래피는 문자의 행위성을 적극적으로 활용해 텍스트(text)와 콘텍스트(context)의 비가시적 관계망을 가시적으로 다루는 일련의 창작 행위라고 볼 수 있지 않을까? 결국 "쓰기는 사고를 조직하는 행위이며, 읽기는 조직된 사고를 해독하는 과정이다. 타이포그래피는 이러한 조직과 해독에 관여한다. 쓰기로부터 시작된 조직된 사고를 어떻게 기능적으로, 미적으로 해독의 행위로 유도할지를 다루는 일이 타이포그래피이기 때문이다. 따라서 디자이너가 선택한 일련의 배치 구조와 배열 방법은 독자의 읽기 경험에

Figure 1 ⟨altmuseum.org⟩

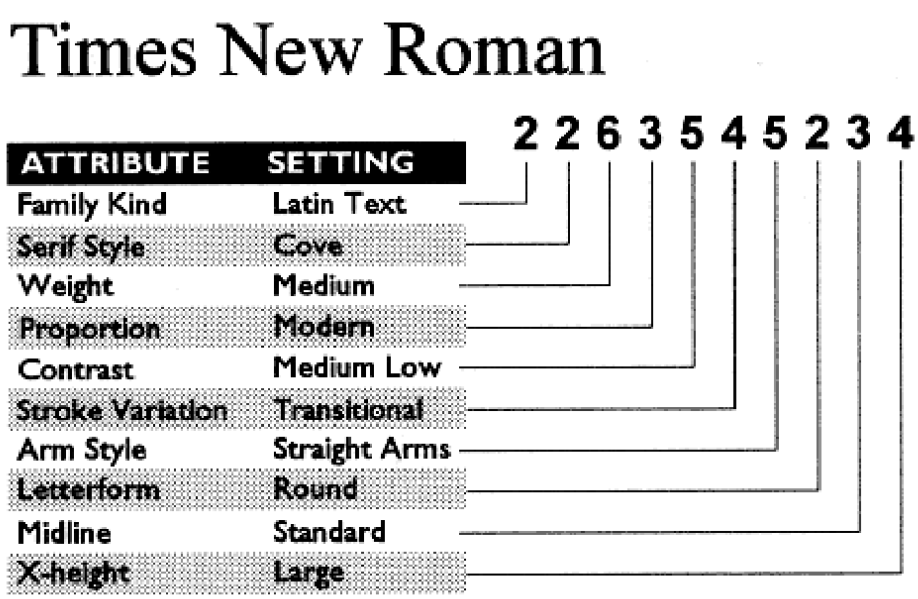

Figure 2 PANOSE Typeface Matching System

정릉동 언덕 오르면, 소나무
너른 마당 가운데, 감나무 돌배나무
나무 사이를 서성이고
시간 사이를 서성인다.
그 사이.
세 아이는 장롱 속에 숨고,
나는. 오늘도
사랑스런 아이를 찾는다.

정릉동 언덕 오르면, 소나무
너른 마당 가운데, 감나무 돌배나무
나무 사이를 서성이고
시간 사이를 서성인다.
그 사이.
세 아이는 장롱 속에 숨고,
나는. 오늘도
사랑스런 아이를 찾는다.

Figure 3 Hangeul Horizontal & Vertical Mixed Writing Font 〈Jonjae〉(2025)

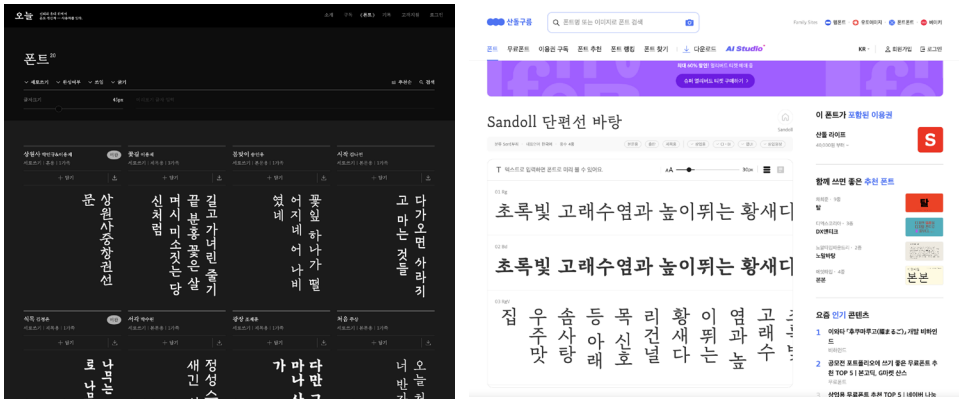

Figure 4 Hangeul Vertical Writing and Mixed Writing Fonts in Font Cloud Service: Oneul Font and Sandoll Guleum

정리하자면, 타이포그래피 교육은 글자의 형태와 배열을 익히는 조형 훈련에 머무르지 않고, 접근성, 기술 시스템, 역사와 사건 등 글자가 관계하는 다양한 문화자본을 탐색해야 하는 점을 보여준다. 나아가 학습자가 이런 사례를 통해 문자가 어떤 조건 속에서 쓰기와 읽기의 경험을 조직하며, 어떻게 사회문화적 의미를 형성하는지 이끄는 일은 타이포그래피 심화 교육의 중요한 지향점이 될 수 있다.

3. 동시대 문자 환경 해석 기반 타이포그래피 심화 교육

3. 1. 교과 설계의 방향과 기준

앞 장에서 고찰한 내용을 바탕으로 학부 2학년 2학기 교과에 적용할 수 있는 타이포그래피 심화 교육을 설계했다. 교육에서 교수자는 느슨한 개입(loose intervention)을 유지하되, 학습자 스스로 특정 화제에 질문을 던지며, 본인만의 능동적인 해석과 의미를 찾아가도록 유도했다. 이는 학습자의 자기 주도성을 지지함으로써 자연스럽게 학습자가 다양한 동시대적 문화자본을 문자의 행위성을 활용해 형태와 의미의 관계를 탐구하는 능동적 태도와 과정을 경험하게 하기 위함이었다.

교육의 범위는 문자와 관계하는 학습자의 경험이 반영된 현상으로 한정했고, 방법은 문자가 매개하는

사회문화적 현상을 찾거나 그것을 거꾸로 문자를 활용한 해석으로 다루도록 했다. 이를 통해, 학습자가 눈앞의 현상을 표면적으로 이해하는 데 그치지 않고, 현상 이면의 의미를 읽어내도록 유도했다. 그리고 디자이너가 약속된 사회적 기호로서 문자의 형태와 의미의 관계를 조직, 변형, 조작해, 문자의 역할을 이해하고 경험하도록 했다.

교육 프로그램 구성은 크게 두 단계로 구분해 설계했다. 첫 단계에서는 학습자가 주목하는 타이포그래피 관련 사물, 인물, 프로젝트, 행사, 기업, 기관, 기술, 뉴스, 본인의 경험 등 특정 이슈 한 가지를 리서치를 통해 선택하게 했다. 여기서 리서치는 "반드시 질문에 답을 제시하는 것보다는 질문을 던지고 의미를 되새기는"(Miller, 2022) 행위로 이해하고 타이포그래피와 관계하는 다양한 현상, 그 안의 국부적인 사건과 대상 등을 학습자만의 질문과 관점으로 범주화하도록 했다. 왜냐하면 "리서치를 통해 생성해 내는 지식의 가치는 그 지식이 본인의 실천으로 발전되는 데 얼마나 도움이 되는지"(Vis, 2024)에 달려 있기 때문이다. 이를 통해 학습자 스스로 자신만의 상상, 논리, 해석의 층위를 형성할 수 있다고 보았다. 다시 말해, 첫 단계는 학습자가 가지고 있는 서로 다른 경험에 기반한 문화자본을 규정하고, 이것을 규정하는 학습자만의 관점을 만드는 단계로 정의할 수 있다.

두 번째 단계에서는 '관찰-질문-해석'의 과정을 거쳐 이 해석에 문자가 개입하는 방법을 마련하고 이를 통해 시각적으로 표현하는 단계이다. 이 단계에서는 직전 학기 학습한 문자 운용 능력, 글꼴 디자인, 책, 페이퍼 굿즈, 패키지, 웹디자인 등 다양한 매체에 관한 이해를 바탕으로 앞 단계에서 규정한 자신만의 경험에 기반한 문화자본을 문자의 행위성을 활용한 타이포그래피적 해석의 기술로 표현하고 공유, 확산하도록 했다.

3. 2. 교과 세부 구성과 운영

교과는 강의계획서와 주차별 운영안에 따라 오리엔테이션, 이슈 리서치, 이슈 시각화, 세 단계로 세부 구성, 운영했다〈Table 1, 2〉.

1주 차는 교과의 개요와 학습 목표, 운영 방법, 평가 방식 등을 안내함으로써 성취할 학습 목표를 명확히 인지하고 차후 이 목표의 달성 여부를 학습자와 소통, 확인할 수 있는 토대를 마련했다. 특히, 이 교과가 단순히 문자를 활용해 조형 운용력을 기르는 것만을 목표로 하는 것만이 아님을 분명히 하고, 문자와 관련된 문제를 발견하고, 질문을 세우며, 이에 관한 해석과 확산의 중요성을 명시적으로 알렸다. 덧붙여, 프로그램 초반에 문제를 발견하는 데 본인만의 기준과 범위를 주도적으로 규정해야 하는 이유와 관련 사례를 충분히 소개하고, 타이포그래피 관련 주요 현상을 수집한 데이터를 제공했다.

2주부터 8주 차 이슈 리서치 단계에서는 학습자가 발견한 문제의 본질과 배경, 관련 사례, 사용성, 기술 등 메타 데이터를 수집하게 하고, 스케치, 개인의 자문화 기술적 성격의 글쓰기, 방대한 기록의 아카이브, 분류와 편집, 주변 학문(사회학, 철학, 미학, 과학, 의학 등)과의 연계 분석 등 선정한 문제별로 각기 다른 리서치 방법을 사용하도록 했다. 7주 차까지는 교수자와의 개별 면담, 자율 작업, 비슷한 주제를 선정한 학생과의 그룹 토론을 반복하며 내용을 보완하는 과정을 통해 발견한 문제를 주제화하도록 했다. 이어 8주 차 프로세스 스튜디오를 통해 리서치 결과를 타인과 공유하며 학습자 스스로 문제를 재정리하는 시간을 가졌다.

이어, 9주에서 15주 차 이슈 시각화 단계에서는 앞선 리서치를 토대로 시각 결과물을 제작하기 위한 콘셉트를 기획하고, 표현 단계에서 문자의 행위성이 개입할 수 있는 해석적 표현을 위한 조형 언어를 상정하도록 했다. 또한 표현을 위한 매체, 형식, 재료를 선정해 시각화에 필요한 구체적인 방법을 마련하게 했다. 이를 위해 9주 차에는 리서치를 어떤 매체와 콘셉트로 결과물을 제작할지 전반적인 비주얼, 제작 사양, 일정을 계획했다. 10주에서 14주 차는 리서치 내용을 시각적으로 구현하는 방법을 구체화하며 키 비주얼, 애플리케이션 등 시안을 제작해 나갔다. 주차별로 작업 진행에 관한 지도자의 개별 면담, 그룹 토론, 자율 작업의 순서를 이어가며 자연스럽게 다양한 매체에 문자를 배치, 운용하는 감각을 익혀갔다. 매체는 책, 포스터, 웹사이트, 영상, 설치 조형물 등 다양하게 표현했으며, 이는 주제에 따라 가장 적합한 표현 방식을 학습자가 주도적으로 판단하도록 한 교과의 목표와 맞닿았다. 15주 차 오픈 스튜디오는 프로젝트 결과물을 전시하고 공개 토론하는 장으로 운영되었으며, 이를 통해 결과물이 개별 과제에 머무르지 않고 타인과의 논의 속에서 다시 해석되는 구조를 갖도록 유도했다.

교과 세부 구성과 운영 방안 설계의 가장 큰 차별점은 리서치와 시각화 단계가 상호 피드백을 주고받을 수 있는

관계라는 점이다. 학습자가 리서치 초기에 발견한 문제를 시각화 과정에서 재정의하거나 확장이 필요한 경우 다시 돌아갈 수 있는 장치를 만들었고, 반대로 시각화 과정에서 추가적인 해석을 위한 조형적 장치들이 떠오를 경우, 리서치 내용을 재편집하기도 했다. 그 결과, 교과 운영은 '질문-조사-해석-시각화-검토'의 순환 구조를 유지할 수 있었으며, 이런 순환 구조의 교과 운영은 비판적 사고를 바탕으로 아카이브, 편집, 매체 선택, 판단 등 교과 전반에 걸쳐 학습자의 자기 주도성을 자극하는 유용한 장치로 작용했다.

Table 1 Syllabus for Typography 2

분류	내용
교과 개요	• 정보 전달의 목적으로 가장 오랜 성장의 기록을 지닌, 현재 모든 매체로 확산되는 시각디자인의 가장 기초적인 학문인 타이포그래피는 문자가 태어난 배경, 문자를 부리는 원리와 방법, 이를 적용하기 위한 확산의 영역까지 단계적 절차를 경험해야 하는 능동성이 필요함. • 타이포그래피2는 1학기 선행 교과에서 학습한 문자 운용 능력을 다양한 매체에 표현하기 위해 약속된 사회적 기호로서 문자의 형태와 의미의 관계를 이해하기 위해 상상하고 해석하는 데 목적을 둠. 구체적으로, 문자를 둘러싼 그래픽 이슈 한 가지를 선정해 그 의미와 가치를 해석하고, 다양한 시각 매체로 접목하는 프로젝트를 진행함. • 프로젝트는 학습자가 문자와 관련된 무엇에 관심을 두며, 어떤 관점으로 접근하는지에 따라 그 결과가 다양하게 구현될 수 있음. 또한 학습자는 디자이너이자 연구가, 큐레이터, 에디터, 아트디렉터, 엔지니어 등 다양한 역할을 융합해, 동시대 타이포그래피는 어떤 역할을 수행하는가에 관한 의미를 찾고, 자연스럽게 이에 필요한 융합 능력을 기를 수 있음.
학습 목표	• 타이포그래피를 둘러싼 전문 지식, 현상, 대상 분석 • 지식, 현상, 대상에 관한 메타 조사, 리서치, 해석력 향상 • 문자와 관계하는 그래픽 요소를 융합하는 능력 향상 • 리서치를 논리적으로 시각 매체에 융합하는 능력 향상
주차별 학습 내용	1주 차: 오리엔테이션 • 교과 개요와 운영방법 안내 • 프로젝트 소개, 예시, 이슈 선정을 위한 메타데이터 공유
	2~8주 차: 이슈 리서치 • 문자 그 자체, 글꼴, 글꼴 분류체계, 언어와 문자 기술, 글꼴 개발 기업, 타이포그래피 관련 프로젝트 또는 이벤트, 사물, 인물 등 학습자가 관심을 두고 있는 타이포그래피 관련 이슈를 선정해 이에 관한 심도 있는 리서치 진행 • 메타 조사, 관련 데이터 아카이브, 글쓰기, 드로잉, 그래픽 실험 등 진행.
	9~15주 차: 이슈 시각화 • 선정 이슈에 관한 다양한 정보, 학습자만의 해석을 재구성하고 시각적으로 표현한 결과물 제작. 매체는 학습자가 선정한 이슈를 가장 효과적으로 표현할 수 있는 것을 주도적으로 판단해 선정. • 인쇄 매체(포스터, 책 등), 화면매체(웹사이트, 모바일, 비디오 등), 설치조형물 등
평가 방법	• 이슈 리서치 40% + 이슈 시각화: 40% + 출석 및 태도 20%= 총 100점
교재, 참고 자료	• IDEA Magazine, IDEA編集部, 誠文堂新光社, 1953~ • 월간 디자인, 월간디자인 편집부, 디자인하우스, 1976~ • 계간 GRAPHIC, GRAPHIC편집부, 프로파간다, 2007~ • 타이포그래피 사전, 한국타이포그라피학회, 안그라픽스, 2012 • 그 외 학습자별 별도 자료 제공

Table 2 Weekly Topics & Learning Objectives

주차	학습 내용
1주차	오리엔테이션 • 교과 개요와 운영, 평가 방법 안내 • 프로젝트 소개, 단계별 주요 목표와 선례 소개 • 이슈 선정을 위한 메타데이터 공유
2~8주차: 이슈 리서치	
2주차	선정 이슈 프로포절 • 이슈 선정 동기와 분석 목표 제시
3주차	
4주차	리서치 단계 1 • 선정 이슈 관련 기초조사, 데이터 아카이브
5주차	
6주차	리서치 단계 2 • 선정 이슈에 관한 작업자의 해석 • 수집 데이터 재편집 • 연계 학문에 관한 탐구
7주차	

8주차	프로세스 스튜디오 • 진행 과정에 관한 공개 토론회
9~15주차: 이슈 시각화	
9주차	아트 디렉팅, 플래닝 • 리서치 내용 시각화를 위한 콘셉트 기획, 표현 방법, 스케치 • 제작사양서 기초안 제작 • 작업 일정표 작성
10주차	
11주차	시각화 • 작품 제작을 위한 디지털 시안 작업 • 부족한 텍스트, 이미지 데이터 추가 재편집 • 작품 실물 제작을 위한 재료 탐구 • 변동 사항에 관한 제작 사양서 수정
12주차	
13주차	
14주차	
15주차	오픈 스튜디오 • 프로젝트 결과 실물 전시 및 공개 토론회

3. 3. 교과 운영 변수와 극복

교과 운영 과정에서 드러난 변수는 주로 학습자의 자기 주도성 결여와 연관되었다. 첫 번째 변수는 리서치 초기 문제 발견 단계에서 겪은 어려움이었다. 타이포그래피 배경에 관한 지식이 얕은 학습자가 타이포그래피 관련 현상을 주목해 문제를 발견하는 것이 지나치게 넓게 느껴질 수 있었다. 교수자가 정리한 데이터와 사례를 제공했지만, 스스로 문제를 발견하고 그 의미를 좁혀 가는 일은 학습자에게는 어려운 일이었다. 특히 타이포그래피를 오직 조형 표현의 방법으로 생각하는 인식을 가지고 있는 학습자에게는 이를 극복하는 것이 쉽지 않은 도전이었다. 또한, 타이포그래피 교과에 이미 흥미를 잃은 경험을 했거나 의무적으로 교과를 수강하는 학습자는 문자의 행위성이나 자신의 문화자본을 생각하는 것 자체가 부담되는 일이라고 받아들이는 듯하기도 했다. 이를 극복하기 위해 교수자는 해당 학습자의 개별 면담을 통해 개인적인 개연성과 이를 바탕으로 한 탐색의 단서를 함께 찾아나갔다. 주로 학습자의 흥미, 일상에서 타이포그래피와 어떻게 관계하는지, 함께 질문을 찾아가는 방식을 통해 프로그램의 취지를 깊게 이해하고 쉬운 접근 방법을 찾아갈 수 있도록 조력자로서의 역할에 충실했다.

두 번째 변수는 학습자별 리서치 능력의 편차였다. 일부 학습자는 교과에서 요구하는 리서치 능력에 비해, 학습된 리서치 경험이 충분하지 않아 자발적인 탐구를 수행하기 어려워했다. 이런 경우 자료를 수집해도 자기 해석으로 구조화하지 못하거나 충분한 자료에도 불구하고 이로부터 질문을 발견하지 못해 진행이 더딘 경우도 생겼다. 이 변수는 학습자의 주제와 연관된 중요 참고 자료를 제공하고, 유사 주제를 선정한 타 학습자와의 그룹 토론 참여를 통해 추가 자료와 아이디어 제공, 유사 문제 발견 사례 제공 등을 통해 극복할 수 있었다.

마지막 변수는 리서치 단계에서의 자기 주도성 편차가 시각화 과정에도 영향을 미친 점이었다. 리서치 단계부터 자기 주도성을 발휘하지 못한 학습자는 다음 단계로 넘어가기 전에 쉽게 포기하거나 다음 단계로 넘어가기 유용한 형태로 자료 정리를 마무리하지 못했다. 이런 결과는 다음 단계에 바로 영향을 미칠 수밖에 없었기에 시각화 과정에서 빈약한 리서치에 살을 붙일 수 있는 다양한 방법을 제공해 원활한 진행을 유도할 수 있었다. 다소 부족한 시간이었지만, 충분한 대화를 통해 현재 단계에서의 문제 원인을 다시금 정확하게 규정하고 다시 돌아가 부족한 부분을 채우는 방법으로 변수를 극복할 수 있었다.

이런 일련의 방법은 문자의 관계 지향적 행위성과 동시대성이 다양한 개념으로 녹아 있는 문화자본에 대한 인식을 타이포그래피 심화 교육을 위한 '과정'과 '경험'의 중요성에 관한 인식으로 전환해, 자연스럽게 교과 운영의 철학과 구체적 방법론으로 녹여 담으려 했던 시도가 있었기에 얻을 수 있는 뜻깊은 발견 중 하나였다. 더불어, 부족한 학습자의 자기 주도성은 개별 맞춤형 밀도 있는 피드백, 발견 문제와 연관된 다채로운 자료 제공, 함께 교과를 수강하는 주변 동료들과의 충분한 대화를 통한 아이디어 공유 등 구체적인 대안적 교수법 마련의 필요성을 명확히 확인하게 하는 계기가 되었고, 그룹 프로젝트 진행, 단계별 지도 방법 다양화, 체계화, 상시 참고 자료 플랫폼 구축, 교과 규모와 밀도 조정 등의 과제도 남겼다.

4. 교과 운영 결과 분석

4. 1. 프로젝트 주요 결과 분석

4. 1. 1. 신기술과 예술 양식 결합 실험으로서의 타이포그래피

Figure 5 〈Soft to Pointed〉

〈Soft to Pointed〉는 변화하는 폰트 개발 기술과 그래픽 양식의 결합 가능성을 탐색한 배리어블 폰트(Variable Font) 작품이다〈Figure 5, Table 3〉. 배리어블 폰트는 "기존 굵기(Weight), 너비(Width), 스타일(Style), 시각적 크기(Optical Size) 등이 고정된 글꼴 속성을 축(Axis)을 통해 여러 스타일로 조정할 수 있도록 개량한 차세대 폰트 형식이다."(Korean Society of Typography, 2024) 학습자는 평소 폰트 개발에 관심을 두고 교과를 통해 폰트 한 벌을 제작하는 것을 목표로 삼았다. 이를 위해 아직 사례가 많지 않은 배리어블 폰트를 범위로 두고, 이를 효과적으로 표현하기 위한 그래픽 양식을 선정해 문자 형식의 가변성과 조형성을 매칭하는 실험을 진행하고자 했다. 여기서 학습자는 "기술적으로 유연성을 지닌 배리어블 폰트는 어떤 그래픽 양식과 연결할 때 가장 효과적으로 그 특성을 드러낼 수 있는가?"라는 질문을 던졌다. 학습자는 표면적으로 그래픽 요소를 폰트에 적용하는 것을 넘어, 폰트 기술의 특성과 적합하게 매칭되는 그래픽 양식이 무엇인지 탐구하고, 리서치의 결과를 매력적으로 폰트에 적용하는 데 중점을 두었다.

리서치 단계에서는 배리어블 폰트의 개념과 원리를 조사하며 제작 방식을 습득하는 동시에, 폰트의 형태로 구현하기 위한 그래픽 양식으로 그래피티(graffiti)를 선정해, 자세한 개념과 유형, 특성을 탐구했다. 학습자는 버블레터(bubble letter)와 와일드타입(wild type) 크게 두 가지로 나뉘는 그래피티의 유형에 작업자의 개성에 따라 규정하기 어려운 모종의 양식이 있는 점을 파악하고, 배리어블 폰트 원리와 유사한 지점을 발견했다. 이런 해석을 통해 결과물은 문자의 형태 축에 따라서 버블레터에서 와일드타입으로 유연하게 변하는 배리어블 폰트를 개발하고, 그 특성을 감각적으로 느낄 수 있는 비주얼 아트북을 제작했다.

학습자는 폰트 개발에 관한 관심과 그래피티 양식에 대한 시각 경험을 문화자본으로 두고, 프로젝트를 통해 배리어블 폰트의 기술적 가변성을 그래피티의 유동적 형식과 연결했다. 이 과정에서 학습자는 글꼴 형태 축의 변화와 시각적 감각 전환이라는 문자의 행위성을 발견하고, 이를 시각 결과물에 반영하고자 했다. 이 결과는 최신 폰트 기술이 특정한 미적 맥락과 결합해 문자 형식의 가능성을 실험했다는 점에서 의미 있다.

Table 3 〈Soft to Pointed〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	폰트 개발 기술
질문	배리어블 폰트 고유의 특성을 어떻게 그래픽적으로 잘 반영할 수 있는가?
이슈 리서치	• **단계 1. 기술 원리 이해와 그래픽 양식 조사** – 배리어블 폰트 기술과 폰트 디자인 방법 조사, 폰트 개발 실험 – 그래픽 양식 조사, 배리어블 폰트의 특징과의 매칭 – 그래피티의 개념과 특징, 종류, 표현 특징 조사 • **단계 2. 조사 내용의 매칭** – 그래피티 스타일별 배리어블 폰트 기술 적용 방법 고안 • **단계 3. 문자 스케치** – 기본 스타일, 스타일과 스타일 사이의 문자 형태 스케치
이슈 시각화	• **단계 1. 아트디렉팅** – OTF 폰트데이터 및 글꼴 비주얼 아트북 기획– 아트북 제작사양서, 제작 일정 계획 • **단계 2. 배리어블 폰트 제작** – 문자 스케치 폰트화– 배리어블 폰트 기술 적용 • **단계 3. 글꼴 비주얼 아트북 디자인, 제작** – 표지 디자인 – 문자 활용 그래픽 페이지 디자인 – 애플리케이션 디자인: 폰트 다운로드 카드, 스티커 등 – 프린트, 핸드바인딩, 패키징

4. 1. 2. 기록의 대상으로서의 타이포그래피

〈본문용 글꼴을 소개합니다〉는 타이포그래피 관련 창작 지원 제도의 기록을 아카이브한 독립출판 작품이다〈Figure 6, Table 4〉. 학습자는 서울국제도서전(Seoul International Book Fair), 타이포잔치: 국제타이포그래피비엔날레(Typojanchi), 언리미티드에디션(Unlimitted Edition) 등 해마다 타이포그래피 관련 행사에 방문한 기억을 토대로 프로젝트의 메타 조사를 진행했으며, 한글글꼴창작지원사업을 가치 있게 바라봤다. 그러나, 당시 한글글꼴창작지원사업 웹사이트의 부재로 글꼴 제작 과정, 디자이너 또는 관계자 인터뷰 등 사업에 관한 기록이 연속적으로 정리되지 않았다. 이런 문제에 학습자는 “사업의 배경, 목적, 결과물의 제작 과정 등 흩어진 자료를 어떻게 대중에게 가치 있게 전달할 수 있는가?”라는 질문을 던졌다.

이 질문을 풀기 위해 리서치 단계에서 학습자는 본인이 디자인 박물관의 큐레이터가 되었다고 가정하고, 사업 관련 방대한 자료를 수집, 재분류했고, 기획전 작가 초대 인터뷰 형식으로 자료를 전면 재편집했다. 다음으로, 본문용 글꼴이라는 사업 결과물이 어떤 제도와 담론, 목적, 제작 과정을 거쳤는지 이미지와 텍스트로 충분히 전달할 수 있는 출판물을 디자인했다. 이 과정에서도 박물관 기획전의 도록과 디자인 매거진의 형식을 차용해 독자가 마치 전시를 관람하는 듯한 콘셉트를 반영했다.

이 작품은 타이포그래피 관련 중요 사업에 대한 학습자의 흥미, 기록 부재에 대한 문제의식을 문화자본으로 삼고, 흩어진 자료를 수집, 재분류, 편집하는 아카이브 과정을 통해 제도와 창작 기록을 매개하는 문자의 행위성을 의미 있게 발견했다. 이런 결과는 타이포그래피를 시각 결과물의 제작 범위를 넘어, 아카이브 체계 마련, 큐레이션의 실천으로 확장해 볼 수 있는 가능성을 보여줬다.

Figure 6 〈Introducing Body Text Typefaces〉

Table 4 〈Introducing Body Text Typefaces〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	타이포그래피 관련 행사, 프로젝트
질문	한글글꼴창작지원사업은 어떤 가치를 갖고 있으며, 사업 관련 파편적인 데이터를 어떻게 분류, 재편집해 대중에게 전달할 수 있는가?
이슈 리서치	• **단계 1. 데이터 아카이브** – 한글글꼴창작지원사업의 취지, 운영 구조, 결과물 관련 자료 수집 – 디자이너 인터뷰 자료 수집 * 디자인 전문 잡지, 웹사이트 기록, 뉴스 등 • **단계 2. 자료 분류 및 재편집** – 수집한 자료의 테마, 주제에 따른 분류 – 수집 자료의 전면 인터뷰 형식화 – 전문 용어 인덱스화
이슈 시각화	• **단계 1. 아트디렉팅** – 책 콘텐츠 및 챕터화, 쪽배열표 계획 – 디자인 콘셉트, 주요 키 비주얼 스케치 – 출판물 제작사양, 일정 계획 • **단계 2. 독립출판물 디자인, 제작** – 표지, 내지 디자인: 챕터별 내지 편집, 디자인 스타일화 – 최종 검수: 오탈자 및 편집 내용 윤문 – 애플리케이션 디자인: 한글글꼴창작지원사업 결과물 문자 스티커 – 프린트, 핸드바인딩

4. 1. 3. 비판과 성찰 대상으로서의 타이포그래피

〈Viva Cambodia!?〉는 제3세계 국가의 관광 콘텐츠를 수록한 매체 속 타이포그래피 표현 방식을 비판하는 매거진 작품이다〈Figure 7, Table 5〉. 캄보디아를 방문하기 전, 학습자는 관광 잡지를 통해 현지에 관한 정보를 접하며 이국적이고 환상적인 풍경을 기대했으나, 실제로 마주한 캄보디아의 사회적 분위기와 현장은 관광 매체에서 노출하는 이미지와 큰 차이를 보였다. 이런 경험을 동기로 학습자는 캄보디아의 역사와 정치, 경제, 사회문화적 배경을 서적, 웹 자료, 다큐멘터리 등을 통해 조사하며, 관광 매체 속 타이포그래피 요소를 통해 자신이 특정한 시선으로 캄보디아를 바라봤음을 자각했다. 이런 배경 아래, 학습자는 "정보 전달 매체에서 현장의 진실을 감추는 타이포그래피 표현 방식은 무엇인가?"라는 질문을 설정했다.

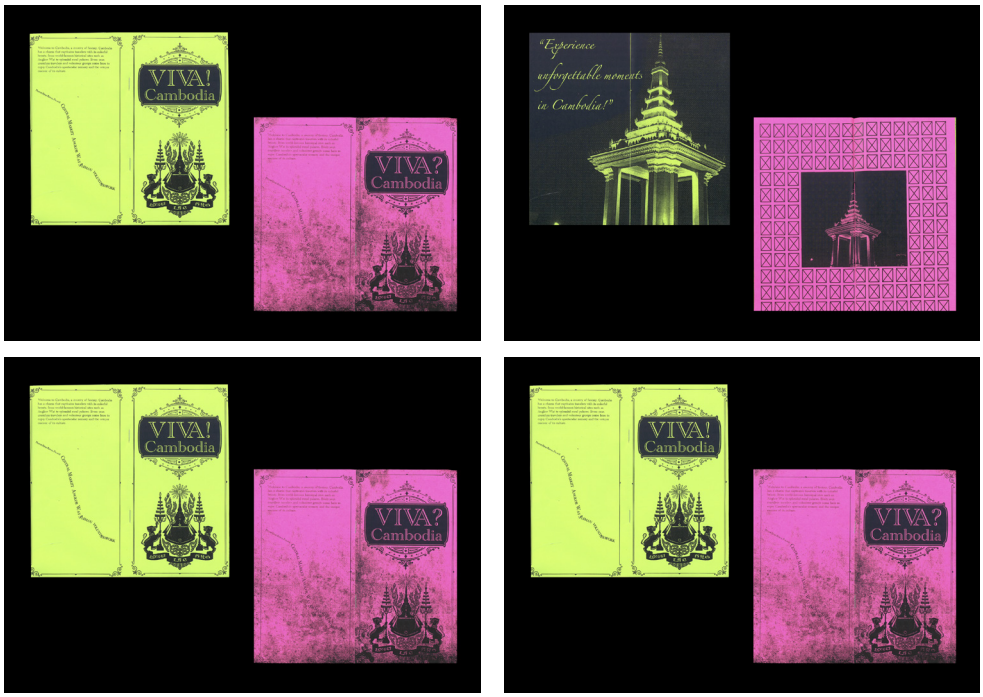

Figure 7 〈VIVA Cambodia!?〉

리서치 과정에서 학습자는 사이드(Said), 보드리야르(Baudrillard), 버거(Berger), 슈타이얼(Steyerl) 등 예술·철학 분야에서 제도권의 시선과 미디어가 심는 환상, 중립적이지 못한 태도에 관해 논의한 인물의 저서를 참고해, 오늘날의 사회에서 현실을 어떻게 선택적으로 재현하는지 비판적 관점에서 글쓰기를 진행했다. 동시에, 로마자와 한글, 한자, 일본어 등 선진 국가의 문자 그 자체, 조판, 언어 미지원으로 인한 두부 현상(tofu), 특정 내용을 강조하는 하이라이팅, 불편한 내용을 감추는 블랙 하이라이팅과 취소선 등 제3세계의 언어와 문화를 제도권의 시선으로 유도하는 타이포그래피 요소를 추적했다. 학습자는 이런 표현을 독자가 무엇을 읽고 무엇을 놓치게 할 것인지 결정하는 권력으로 해석했다. 시각화 단계에서는 동일한 판형과 유사한 편집 구조를 지닌 두 권의 매거진을 제작했다. 한 권은 환상적이고 이국적인 캄보디아를 시각적으로 과장된 방식으로 제시하고, 다른 한 권은 같은 구조와 디자인을 유지하되 역사, 문화, 사회의 진실을 고발하는 내용을 풍자적으로 제시했다. 이때 학습자는 리서치 과정에서 발견한 상반된 타이포그래피 요소를 매거진마다 다르게 적용해, 동일한 정보를 편집 위계와 표현 방식에 따라 전혀 다르게 인식되도록 디자인했다.

이 작품은 학습자의 캄보디아 방문 경험과 관광 매체를 접하며 형성된 기대, 그리고 실제 현장에서 느낀 위화감을 문화자본으로 전환했다. 그리고 관광 매체 속 타이포그래피가 특정 현실을 과장하거나 은폐할 수 있다는 점을 발견하고, 하이라이팅, 취소선, 두부 현상 등 구체적인 타이포그래피 요소를 권력의 장치로

해석했다. 이런 결과는 문자의 행위성이 단순히 긍정적으로만 발현하지 않는다는 문제를 제기하고, 특정 대상에 관한 인식을 왜곡하는 타이포그래피의 성질을 자전적(autobiographical)으로 탐구한 점에서 의미 있다. 그 단서를 찾기 위해 자기 경험을 철학, 사학, 예술학 등 주변 학문에 다채롭게 접목하며 해석한 점은 타이포그래피 심화 교육에 가장 이상적인 사례로 꼽을 수 있다.

Table 5 〈VIVA Cambodia!?〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	정보 전달 매체 – 관광 매거진
질문	정보 전달 매체에서 현장의 진실을 감추는 타이포그래피 표현 방식은 무엇인가?대중에게 전달할 수 있는가?
이슈 리서치	• **단계 1. 대상지 관련 정보 수집, 자기수필 작성** – 대상지의 관광, 여행 관련 정보 수집 – 대상지의 현황 및 역사, 사건, 주요 활동 작가 등 관련 정보 수집 – 대상지 방문 경험, 리서치 전 과정의 수필화 • **단계 2. 철학, 예술 이론 분석** – 에드워드 사이드: 제3세계, 비서구권 문명의 타자화하는 시선 – 기 드보르: 현실과 이미지의 대체 구조(스펙타클의 사회)– 존 버거: 결코 중립적이지 않은 보기의 방식 (다른 방식으로 보기) – 히토슈타이얼: 빈곤한 이미지, 전쟁과 자본, 미디어의 순환 등 – 이론 내 주요 문장 수집, 전문 용어 인덱스화 • **단계 3. 진실을 왜곡하는 타이포그래피 요소 분석** – 선진 국가의 문자: 라틴알파벳, 한글, 한자, 일본어 등 – 언어 미지원 현상: 두부 현상(tofu) – 하이라이팅, 블랙 하이라이팅, 취소선 등 그래픽 효과 – 가로쓰기, 이탤릭 등 마이크로타이포그래피 등
이슈 시각화	• **단계 1. 아트디렉팅** – 디자인 콘셉트, 주요 키 비주얼 스케치 – 분권별 내용 기획, 쪽배열표 계획 – 출판물 제작사양, 일정 계획 • **단계 2. 매거진 디자인, 제작** – 표지, 내지 디자인: 그래픽 페이지 디자인, 디자인 스타일화 – 리서치 단계의 주요 문장, 이미지의 추가 배열 – 프린트, 핸드바인딩

4. 1. 4. 브랜드 경험을 유도하는 타이포그래피

〈KWANGYA 30th Cake Party!〉는 엔터테인먼트 팝업 디자인과 타이포그래피의 결합을 통해 브랜드 경험을 실험한 작품이다〈Figure 8, Table 6〉. 학습자는 평소 좋아하는 K-POP 연예기획사 SM엔터테인먼트의 30주년을 기념해, 메타 조사 과정에서 앨범 속 키비주얼 로고타입을 아카이브했다. 이 과정에서 학습자는 자료를 단순하게 전달하는 방식을 넘어, 기획사 설립 30주년이라는 특별한 의미를 효과적으로 전달하는 결과물 제작을 목표로 삼았다. 여기서 학습자는 “시대와 장르를 가로지르는 음반 디자인 속 로고타입은 어떻게 뮤지션의 비주얼 콘셉트를 전달해 왔으며, 오늘날 의미 있게 구현할 수 있는 방법은 무엇인가?”라는 질문을 제시했다.

리서치 과정에서 학습자는 기획사 내 소속 아티스트의 역대 앨범 디자인과 수록곡, 뮤직비디오, 무대 등을 접하며, 앨범의 비주얼 콘셉트, 그래픽 요소, 로고타입 등 키비주얼 자료를 수집하고 그 특성을 분석했다. 여기서 학습자는 로고타입을 다른 비주얼 요소와 관계하며 키비주얼의 정체성을 통합하는 요소로 해석했다. 시각화 과정에서는 30주년이라는 기념비적 시기를 케이크 파티로 경험하는 가상의 팝업 브랜드를 기획했고, 기획사 소속 아티스트의 대표 음반 3종을 선정해 키비주얼 요소를 녹여낸 3D 그래픽 케이크를 디자인했다. 여기서 로고타입은 케이크 표면을 장식하는 토퍼(topper)의 기능에 착안해 케이크 무드의 핵심을 보여주고자 했다.

프로젝트를 통해 학습자는 K-POP 팬덤 경험과 앨범 디자인에 대한 관심을 문화자본으로 두고, 로고타입이 앨범 디자인의 피상적 요소로 기능하는 것을 넘어, 브랜드 경험의 목적과 콘셉트를 통합, 연결, 확장하는 능동적 행위자로서 역할하도록 유도하고자 했다.

Figure 8 〈KWANGYA 30th Cake Party!〉

Table 9 〈KWANGYA 30th Cake Party!〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	엔터테인먼트 브랜드 경험 디자인
질문	시대와 장르를 가로지르는 음반 디자인 속 로고타입은 어떻게 뮤지션의 비주얼 콘셉트를 전달해 왔으며, 오늘날 의미 있게 구현할 수 있는 방법은 무엇인가?
이슈 리서치	• **단계 1. 대상 조사, 아카이브** – SM엔터테인먼트 역대 아티스트 음반정보, 음반별 비주얼 콘셉트, 그래픽 요소, 로고타입 자료 수집 – 수집 자료 연도별, 아티스트별 분류 – 로고타입의 벡터화 • **단계 2. 콘셉트와 타이포그래피 분석** – 앨범별 콘셉트 및 타이포그래피 표현 방법 분석 – 상반된 연상단어 선정 후 그래프화 • **단계 3. 사례 분석** – 브랜드 기념 행사 및 팝업스토어 등 브랜딩 자료 분석 – 사례 조사를 통한 대상의 팝업 브랜딩 기초 기획
이슈 시각화	• **단계 1. 아트디렉팅** – 팝업 행사 브랜드 기획 – 비주얼 콘셉트, 주요 구성품 기획 – 제작사양 계획 • **단계 2. 매거진 디자인, 제작** – 키 비주얼 스케치의 3D 그래픽화 • **단계 3. 팝업 애플리케이션 디자인** – 키비주얼 3D 그래픽의 굿즈화 – 가챠형 포춘쿠키, 키링, 영수증, 메뉴판, 포스터 등

4. 1. 5. 유니버설디자인 대상으로서의 타이포그래피

〈Alt Emoji ver.3〉는 시각장애인을 위한 이모지(emoji) 대체 텍스트를 개선하는 웹 기반 연구 작품이다.〈Figure 9, Table 7〉. 학습자는 UX·UI 동아리에서 인연을 맺은 시각장애인과의 대화를 계기로, “현재의 웹 환경이 모든 사용자에게 평등하게 설계되어 있는가?”라는 질문을 던졌다. 그중 얼굴 모양 이모지 속 대체 텍스트가 시각장애인에게 어떤 방식으로 전달되고 어떤 오해와 정보 왜곡이 발생하는지 비판적으로 관찰하고자 했다.

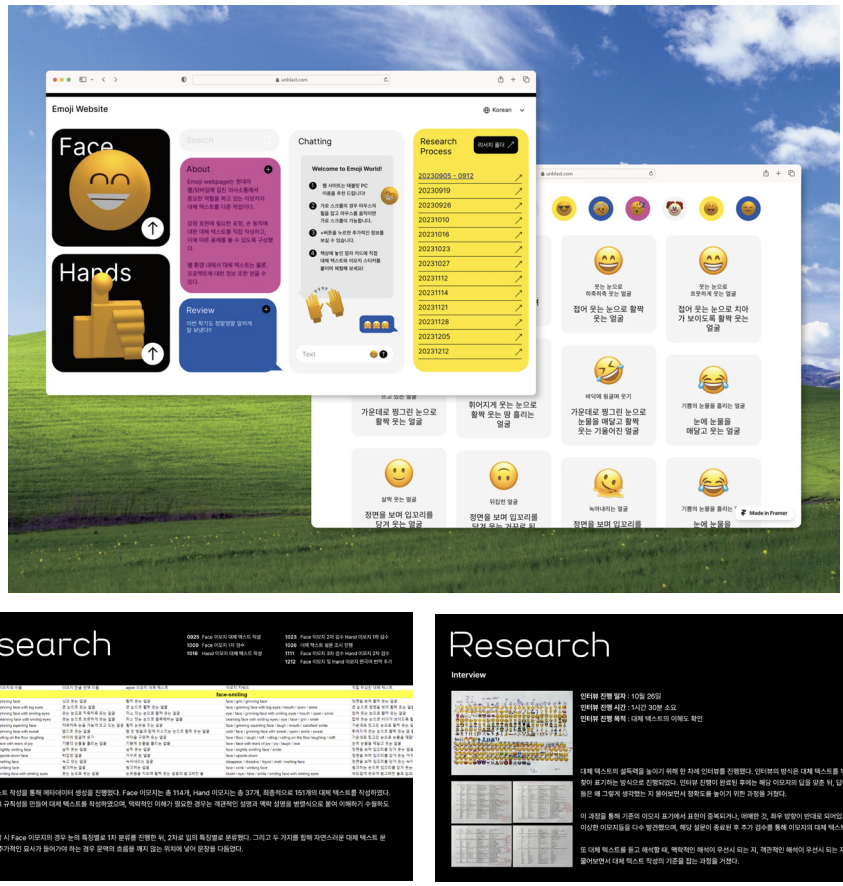

Figure 9 〈Alt Emoji ver.3〉

이를 위해 학습자는 리서치를 통해 실제 시각장애인과의 면접을 진행하고, 151개의 이모지 대체 텍스트에 담긴 문장이 사용자에게 어떻게 읽히며 의미적으로 어떤 오류가 발생하는지 살펴보았다. 그다음, 대체 텍스트 문장을 윤문하기 위해 문장 작성 기준을 설계하고, 면접자에게 검수받으며 대체 텍스트의 문장을 개선해 나갔다. 면접자와의 재검수 과정에서 의도와 달리 문장의 의미가 더 왜곡된 경우, 문장 작성 기준을 즉시 수정하며 왜곡의 범위를 좁혀 나갔고, 3차에 걸친 면접을 통해 최종적으로 보완된 대체 텍스트를 완성했다. 시각화 단계에서는 이 모든 과정과 결과를 담은 웹사이트를 제작했다.

이 작품은 학습자의 UX·UI 관련 활동과 시각장애인 사용자와의 대화 경험을 문화자본으로 두며, 웹 환경에서 타이포그래피가 가시적인 정보를 전달하는 기능을 넘어 보이지 않는 정보를 설계하는 영역으로 확장되어야 한다는 점을 알린다. 이를 위해 학습자는 현행 대체 텍스트의 한계를 분석하고, 수차례 실제 사용자 검증을 통해 모두를 위한 중성적인 문장을 제안하는 결과를 도출함으로써, 직접적으로 타이포그래피가 웹 환경의 사용자 경험, 유니버설디자인과도 관계한다는 점을 보여주고자 했다. 나아가, 이런 시도를 통해 사회문화적 포용, 언어 설계의 영역까지 확장된 타이포그래피의 행위성을 확인할 수 있었다.

Table7 〈Alt Emoji ver.3〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	이모지 대체 텍스트 내 사용자 경험
질문	오늘날 웹 환경에서 이모지 대체 텍스트는 시각장애인에게 어떻게 읽히며, 어떤 오해와 불편을 불러일으키는가? 이 문제를 해결하기 위한 최적의 대체 텍스트는 무엇이며 어떻게 제공되어야 하는가?
이슈 리서치	• **단계 1. 대상 문제점 조사** – 대체 텍스트의 원리와 사용 현황 조사 – 이모지 내 대체 텍스트의 문장 조사 – 시각장애 사용자 인터뷰를 통한 이모지 대체 텍스트 문제점 분석 • **단계 2. 문장 개선 실험** – 대체 텍스트 문장 윤문, 사용자 검수 – 3차례 반복 진행
이슈 시각화	• **단계 1. 리서치 프로세스 웹사이트 기획** – 콘텐츠 분류, 디자인 기획 • **단계 2. 웹사이트 디자인, 개발** – 웹사이트 프레임 디자인 – 최종 검수 대체 텍스트의 웹사이트 내 적용, 코딩화

4. 1. 6. 생성형 AI 실험 대상으로서의 타이포그래피

〈Hyper F*nt〉는 급격한 생성형 AI의 발달이 폰트 개발 산업에 미치는 타격을 문제시하며, AI가 판독하기 어려운 한글꼴을 탐색한 실험 작품이다〈Figure 10, Table 8〉. 메타 조사 과정에서 학습자는 많은 사람들의 글씨체를 AI에 학습시켜, 매우 간단하게 한글 폰트 한 벌을 만든 대기업의 프로젝트를 접하고 폰트 제작업의 위기를 피부로 실감했다. 이런 배경 아래, 학습자는 “생성형 AI 기술이 빠르게 고도화되는 상황 속에서, 인공지능이 인식하기 어려운 한글꼴은 어떤 모습인가?”라는 질문을 던졌다.

리서치 과정에서 학습자는 기술을 그대로 수용하는 태도보다는, 인공지능이 문자를 어떻게 읽고 자료화하는지 비판적으로 관찰하고자 했다. 이를 실험하기 위해서 학습자는 월드와이드웹에서 무작위로 레터링 자료 1만 자 이상을 수집해 구글 번역, ChatGPT를 활용한 AI 문자인식(OCR, Optical Character Recognition) 수준을 분석했다. 이런 과정을 통해 AI가 문자를 인식하지 못하는 문자 구조와 형태를 도출하고, 직접 자모를 디자인해 재차 문자인식 수준을 확인했다. 학습자는 최종적으로 수많은 디자인 중 AI가 인식하지 못한 자모 디자인을 선별했고, 시각화 과정에서 자모를 조립해 쓸 수 있는 폰트와 페이퍼 애플리케이션을 제작했다.

이 작품에서 학습자는 생성형 AI와 폰트 산업 변화에 대한 문제의식을 문화자본으로 두고, 타이포그래피를 단순히 기술 발전에 순응하는 대상으로 두지 않고, 기술의 작동 원리를 교란하는 대상으로 바라보고자 했다. 이런 관점으로 학습자는 AI가 문자를 처리하는 기준과 한계를 추적하면서, 그 체계 바깥의 문자 형식을 상상하고 시각 결과물로 표현하고자 했다. 이런 시도는 타이포그래피가 기술 친화적 결과물을 만드는 생산성의 일면을 지니면서도, 역설적으로 기술과 문자의 관계를 비판적으로 재사유하는 실험성이 있는 점을 보여준다. 교과의 목표 측면에서도 이 작품은 문자가 AI라는 최신 기술 환경 속에서 기술의 규칙과 한계를 파악하고, 질문을 던질 수 있는 행위성을 확인할 수 있었다.

Figure 10 〈Hyper F*nt〉

Table 8 〈Hyper F*nt〉 Work Process

단계	작업 과정, 내용
현상	AI 문자 인식 시스템
질문	생성형 AI 기술이 빠르게 고도화되는 상황 속에서, 인공지능이 인식하기 어려운 한글꼴은 어떤 모습인가?
이슈 리서치	• **단계 1. 한글 레터링, 문자 활용 포스터 대상 문자 인식 수준 조사** – 한글 레터링, 문자 활용 포스터 문자꼴 수집 – 구글 번역, ChatGPT 등 AI 프로그램의 문자 인식 수준 검사 – 낱자, 조합자, 단어, 문장 등 약 1000개 사례의 문자 인식 수준 재검수 • **단계 2. 기초 스케치 대상 문자 인식 조사** – 단계 1에서 문자로 인식되지 않은 문자꼴 재집자, 스케치 – 낱자, 조합자, 단어, 문장 등 약 500개 문자꼴 스케치의 문자 인식 수준 재검수 • **단계 3. 최종 미인식 문자 정리** – 단계 1, 2를 통해 문자로 인식되지 않은 문자꼴의 형태 정리
이슈 시각화	• **단계 1. 아트디렉팅** – 문자 디자인, 애플리케이션 비주얼 기획 – 애플리케이션 제작사양서, 제작 일정 계획 • **단계 2. 문자 디자인, 문자 인식 재검수** – 주요 한글 낱자(자음, 모음, 받침음) 스케치 및 디자인 – 낱자, 조합형 문자, 단어, 문장 AI 인식 검수 • **단계 3. 팝업 애플리케이션 디자인** – 문자 활용 그래픽 포스터 디자인 – 문자 스티커, 카드, 키링 등 디자인 – 프린트, 패키징

4. 2. 교과 운영 결과의 종합

교과의 여섯 가지 결과는 〈Table 9〉와 같이 학습자의 문화자본, 발견 현상, 문자의 행위성, 시각 표현, 교육적 의미로 정리할 수 있다. 결과물은 각기 다른 주제와 매체로 구현되었지만, 모두 학습자가 자신의 경험과 관심사를 출발점으로 삼아 문자와 관계하는 현상을 발견하고, 이를 리서치와 시각화 과정으로 구체화했다는 공통점을 지닌다. 특히 각 결과물은 학습자의 문화자본이 개인적 취향이나 경험에 머무르지 않고, 사회문화적 문제를 발견하고 해석하는 동기로 확장될 수 있는 점을 보여준다. 또한 문자의 행위성은 글꼴의 형태 변화, 기록과 편집, 비판적 표현, 브랜드 경험, 접근성, 기술 교란 등 다양한 방식으로 나타났다. 이런 결과는 타이포그래피 심화 교육이 문자를 조형 운용의 대상으로만 다루는 것을 넘어, 문자가 사회, 기술, 문화, 매체와 관계하며 작동하는 방식을 학습자가 주도적으로 탐색하도록 이끌 수 있음을 말해준다.

Table 9 Comprehensive summary of curriculum operation results

작품	학습자의 문화자본	발견 현상	문자의 행위성	시각 표현	교육 의미
Soft to Pointed	폰트 개발에 대한 관심, 그래피티 양식 경험	배리어블 폰트 기술	형태의 가변성과 감각 전환	배리어블 폰트, 비주얼 아트북	기술과 미적 양식의 결합
본문용 글꼴을 소개합니다	타이포그래피 관련 행사에 대한 관심, 아카이브	한글글꼴창작지원제도의 기록 부재	기록, 분류, 편집의 매개	독립출판물	타이포그래피 아카이브와 큐레이션
Viva Cambodia!?	봉사 경험, 관광 매체 경험	관광 매체의 환상과 현실의 괴리	현실을 감추고 드러내는 편집 권력	매거진	자문화 기술과 비판적 읽기, 사회문화적 성찰
Kwangya 30th Cake Party!	K-POP 팬덤 경험, 앨범 디자인 관심	엔터테인먼트 브랜드 경험	정체성과 경험을 통합하는 시각 장치	3D 그래픽 기반 팝업 브랜드 디자인	대중문화와 브랜드 경험의 확장
Alt Emoji ver.3	UX·UI 동아리 활동, 시각장애인 면접 경험	이모지 대체 텍스트 내 의미의 왜곡	보이지 않는 정보를 조직하는 언어 설계	리서치 프로세스 웹사이트	접근성과 유니버설디자인
Hyper F*nt	AI와 폰트 산업 변화에 대한 문제의식	AI의 문자 인식체계	기술 규칙을 교란하는 실험 대상	AI 미인식 한글꼴, 페이퍼 애플리케이션	기술 비판과 문자 실험

5. 결론

5. 1. 연구의 종합

이 연구는 타이포그래피 교육이 더 이상 문자의 형태와 배열을 익히는 조형 훈련에만 머물 수 없다는 문제의식에서 출발해, 오늘날의 사회문화적 환경과 기술 조건 속에서 어떻게 타이포그래피를 능동적으로 해석하는 교육을 실현할 수 있는지를 탐구했다. 구체적으로, 문자를 다양한 인간-비인간 행위자와 관계하며 쓰기와 읽기의 의미를 조직하는 능동적 행위자로 보고, 학습자가 지닌 취향, 관심사, 지식, 기술, 매체 등 개인적인 경험으로 생성된 문화자본을 통해 문자에 잠재한 행위성을 발견하고 그 의미와 사회문화적 맥락을 해석하는 교육을 실험했다.

이를 위해 2장에서는 문자의 행위성과 문화자본에 대한 타이포그래피 측면의 단서, 입장을 검토하며 타이포그래피 심화 교과 설계의 지향점을 찾았다. 역사적으로 문자는 인간의 소통과 기록, 권력, 제도, 기술과 관계하며 사회의 필요 속에서 서체의 구조, 조판 방식, 가독과 가시성, 정보의 위계와 형식 등 가변적으로 그 몸을 바꿔 온 행위자다. 이런 관점을 바탕으로 연구에서는 문자를 쓰고 읽는 경험이 개인과 공동체가 축적한 문화자본이 자연스럽게 반영되어 있으며, 타이포그래피가 형태와 의미의 관계를 다루는 조형 행위이면서 한편으로는 사회문화적 경험과 해석을 매개하는 행위임을 확인했다. '과정'과 '경험'을 재발견하는 교육, 실무, 연구 분야의 사례 분석을 통해 타이포그래피 교육은 문자 운용을 위한 '사고'와 '원리'를 넘어, 학습자의 경험과 사회문화적 맥락을 바탕으로 질문을 만들고 이를 시각 결과로 전환하는 지향점이 되었다.

이러한 검토를 토대로 3장에서는 학부 2학년 2학기 타이포그래피 교과를 설계하고 운영 과정을 분석했다. 교과는 오리엔테이션, 이슈 리서치, 이슈 시각화의 단계로 구성되었으며, 학습자의 경험 속에서 문자와 관계하는 현상을 발견하고 그 현상에 관한 구체적인 질문을 설정하며, 관련 자료와 맥락을 조사한 결과를 적합한 매체와 조형 언어로 표현하도록 설계했다. 이 교과는 결과물 제작보다는 과정과 경험의 축적을 중요하게 보았으며, 질문–조사–해석–시각화–검토의 순환 구조를 통해 학습자가 지닌 문화자본을 타이포그래피적 해석으로 전환하도록 유도했다.
4장의 교과 운영 결과는 여섯 가지 프로젝트 주요 결과를 통해 다음과 같이 타이포그래피 심화 교과의 가능성을 보여줬다.

(1) 폰트 개발 기술과 예술 양식에 대한 문화자본을 토대로 문자의 가변적 행위성을 실험한 결과
(2) 타이포그래피 관련 행사, 제도의 기록 부재 경험이라는 문화자본을 토대로 기록과 수집, 편집의 매개로서 문자의 행위성을 큐레이팅한 결과
(3) 시각 매체 속 타이포그래피 요소에 위화감을 느낀 개인적 사건을 문화자본 삼아, 사회문화적 비판과 성찰의 관점으로 문자의 행위성을 재구성한 결과
(4) 팬덤과 대중문화에 대한 관심을 문화자본 삼아, 브랜드 정체성과 경험을 통합하는 문자의 행위성을 아트 디렉팅한 결과
(5) 디지털 미디어의 사용자 경험에 대한 관심과 시각장애인과의 면접 경험이라는 문화자본을 유니버설디자인 관점으로 보이지 않는 정보와 어법까지 조직해야 하는 문자의 행위성을 탐구한 결과
(6) 폰트 산업 위기를 불러온 첨단 기술에 대한 비판적 시선을 문화자본 삼아, 기술 규칙을 교란하는 문자의 행위성을 실험한 결과

여섯 가지 결과에서 공통으로 확인할 수 있는 점은 학습자의 경험과 관심이 단순히 주제를 선택하는 계기가 아니라, 문자와 관계하는 현상을 발견하고 해석하는 문화자본으로 작동했다는 것이다. 또한 개인의 경험이 녹아든 사회문화 속 사건과 현상을 정확히 이해하고 해석함으로써 문자가 서로 다른 방식으로 행위성을 발현할 수 있는 점을 확인했다. 이런 결과는 타이포그래피 심화 교육이 문자의 조형 훈련의 대안이 아니라, 그 위에 학습자의 경험, 리서치, 해석, 표현을 결합해 문자의 의미와 기능을 확장하는 교육으로 작동할 수 있음을 보여줬다.

5. 2. 후속 연구 제안

이 연구는 교과 설계와 운영, 결과를 바탕으로 타이포그래피 심화 교육의 가능성을 제시했으나, 몇 가지 한계와 후속 과제를 남긴다.
첫째, 타이포그래피 심화 교과 운영 과정에서 직면한 학습자마다의 리서치 편차는 저학년 단계에서 시각디자인사, 디자인 아카이브, 자료 조사와 기록 능력을 기를 수 있는 선행 리서치 교육 마련의 과제를 남겼다. 이 교과를 수강한 학생들은 직전 학기 타이포그래피 기초 교육을 경험했지만, 문제 발견과 자료 조사 능력, 자기 해석 등 리서치와 해석 능력을 충분히 본인의 것으로 체화하는 데 어려움을 겪는 경우가 다수 보였기 때문이다.
둘째, 타이포그래피 심화 교과의 장기적 평가 분석에 관한 후속 연구가 필요하다. 이 연구는 교과 운영자인 연구자의 참여관찰과 주요 결과물 분석을 중심으로 교과의 실효성을 판단했다. 이는 실제 수업 맥락과 학습 과정을 구체적으로 살필 수 있다는 장점이 있지만, 학습자의 자기평가, 동료평가, 외부 전문가 평가와 같은 교차 검증을 충분히 포함하지 못한 한계를 지닌다. 따라서 후속 연구에서는 교과의 주요 과정을 평가할 수 있는 루브릭을 마련하고 장기 운영의 교육 효과를 다층적으로 검증할 필요가 있다.
마지막으로, 학습자가 선정한 현상, 리서치 방법, 매체 선택 방식, 결과물 유형 등 이 교과의 운영 자료를 장기적으로 아카이브하고 그 결과를 분석할 필요가 있다. 이런 자료는 특정 시기 학습자가 어떤 사회문화적 현상을 통해 문자의 어떤 행위성을 주목했는지, 이를 어떻게 시각적으로 표현했는지 등 교과 운영 시기별 사회문화적 조건과 문자의 성질이 어떻게 관계해 왔는지 검토할 수 있다. 더불어, 향후 타이포그래피 현상 분석 중심 연구에도 의미 있는 기초 자료를 제공할 수 있다.

References

1. After New Order. (2022). *국립대체미술관 [Alt Museum]*. Retrieved from http://afterneworder.com/altmmca/
2. Ahn, B. (2015). 비선형 의미 구조를 활용한 잠재 타이포그라피 실험 [An experimentation of typographic potential based on nonlinear semantic structure]. *Journal of Basic Design & Art, 16*(6), 285-295.
3. Ahn, B. (2026). *타이포그라피가 내게 흥미로운 이유, 몸짓과 멋짓: 우리가 외면한 것들 – タイポグラフィが私にとって惹かれる理由、 姿勢とデザイン(モムジッとモッジッ): 私たちが目を逸らしてきたもの [Why I am interested in typography, Gestures of the Body and Design: What We Have Overlooked]*, Handout for International Typography Dialogue Forum, Ginza Graphic Gallery, DNP銀座ビル3階.
4. Bishop, C. (2016). *래디컬 뮤지엄-동시대 미술관에서 무엇이 동시대적인가 [Radical museology: Or, what's contemporary in museums of contemporary art?]*. Seoul: Hyunsil Publishing.
5. Burke, C. (2013). *능동적 도서: 얀 치홀트와 새로운 타이포그래피 [Active literature: Jan Tschichold and new typography]*. Seoul: Workroom Press.
6. Derrida, J. (2010). 그라마톨로지 [De La Grammatologie]. Seoul: Minumsa.
7. Jeong, Y. (2025). 생성형 AI를 활용한 타이포그래피 교육에서의 조형적 상상력 확장에 관한 연구 – 조형 실험 기반 수업 사례를 중심으로 – [Expanding formative imagination in typography education through generative AI: A case-based study on visual experimentation]. *Design Works, 8*(3), 93-102. http://dx.doi.org/10.15187/dw.2025.09.8.3.93
8. Kim, H. (2024). *브뤼노 라투르 [Bruno Latour]*. Seoul: Communication Books.
9. Kim, S. (2018). 동시대적 디자인 아카이빙의 개념 연구 [A study on the concept of contemporary design archiving]. *Archives of Design Research, 31*(4), 97-109. https://doi.org/10.15187/adr.2018.11.31.4.97
10. Korean Typography Society. (2024). *타이포그래피 사전 [Dictionary of typography]*. Seoul: Ahn Graphics.
11. Latour, B. (2018). *판도라의 희망 [Pandora's Hope]*. Seoul: Humanistbooks.
12. Lee, B. (2025). 타이포그래피 교육과 실무 역량의 간극 – 학생 질문 분석을 통한 한계와 개선 방안 – [The Gap Between Typography Education and Practical Competence –An Analysis of Student Questions for Improvement]. *A Treatise on The Plastic Media, 28*(1), 13-23.
13. Lee, S. (2011). 부르디외의 문화이론과 재생산으로서의 교육에 대한 철학적 고찰 [A Study of Bourdieu's Cultural Capitalism: Education As a Cultural Reproduction]. *The Korean Journal of Philosophy of Education, 33*(1), 129-159.
14. Meggs, P. (2011). *그래픽 디자인의 역사 [History of Graphic Design]*. Seoul: Mijinsa.
15. Miller, P. (2022). *리서치란 무엇인가? [What is research?]*. Seoul: PLANE AND VERTICAL.
16. Monotype Imaging Inc. (2016). *PANOSE Classification Metrics Guide*. Retrieved from https://monotype.github.io/panose/pan1.htm
17. Park, J., & Ahn, B. (2023). 한글 글꼴 유사도 판별력 향상을 위한 서체 굵기 측정 기준 제안 [Proposal of Typeface Weight Criteria to Improve Hangeul Font Similarity Assessment]. *Journal of Cultural Product & Design, 75*, 23-32.
18. Ruder, E. (2023). *타이포그래피 [Typography]*. Seoul: Ahn Graphics.
19. Seo, H. (2024). 고현학적 방법을 활용한 타이포그래피 교육의 효과 분석 – 타이포그래피 기초 지식 습득과 인지능력 향상에 관한 실험 연구 [Analysis of the Effects of Typography Education Utilizing the Modernology Method – An Experimental Study on Acquiring Basic Typography Knowledge and Enhancing Cognitive Abilitie]. *Letterseed, 27*, 9-28.
20. Trigger, B. G. (1998). Writing systems: A case study in cultural evolution. *Norwegian Archaeological Review, 31*(1), 39-62.
21. Vis, D. (2024). *창작하는 (혹은 창작하고) 싶어하는 이들을 위한 연구 [Research for people who create or want to create]*. Seoul: The Flexibility Club.

문자의 행위성과 쓰기와 읽기에 관여하는 문화자본을 반영한 타이포그래피 심화 교육

박지은*

건국대학교 디자인대학 미디어학부 시각영상디자인학과, 조교수, 충주, 대한민국

초록

연구배경 문자는 매체, 기술, 사용자 환경 등 다양한 배경과 사회문화적 맥락 속에서 유연하게 그 의미와 기능을 발현하고 관계를 조직한다. 이런 문자의 관계적 성격은 타이포그래피가 문자의 구조, 형태, 배열 등 조형 운용의 영역을 넘어, 문자가 놓인 동시대의 복합적인 환경과 관계를 해석하는 실천으로 확장될 필요가 있음을 보여준다. 이 연구는 문자의 구조, 위계, 배열, 조판 등의 조형 학습 중심의 전통 타이포그래피 교육이 문자를 둘러싼 사회문화적 맥락과 의미 관계를 충분히 학습하기 어렵다는 문제의식에서 출발해, 학습자가 문자와 관계하는 '지금, 여기'의 현상 속에서 경험한 바를 문화자본으로 규정하며, 문자의 행위성을 해석하는 심화 교육을 설계하고, 실제 교과 운영을 통해 그 실효성과 실현 가능성을 검토했다.

연구방법 연구는 문헌 연구, 현황 분석을 통해 교과를 설계하고, 교과 운영 과정과 결과를 해석하는 절차로 진행했다. 문헌 연구는 문자의 행위성을 검토하고, 쓰기와 읽기에 관여하는 문화자본의 관점에서 타이포그래피의 관계적 성격을 고찰했다. 현황 분석에서는 이런 문자의 성격을 주목한 타이포그래피 교육 관련 선행 연구와 실무, 연구 분야의 사례를 살펴보고 타이포그래피 교육이 과정과 경험을 중심으로 확장될 필요가 있음을 도출하며, 타이포그래피 심화 교육의 지향점을 살폈다. 이런 연구 방법을 종합해 학부 2학년 2학기 대상 타이포그래피 심화 교과를 설계하고, 실제 교과 운영 과정과 결과를 참여 관찰의 방법으로 분석했다.

연구결과 연구를 통해 문자는 그것이 관계하는 당시의 사회문화적 조건 속에서 다양한 요소와 관계하며 쓰기와 읽기의 의미를 조직하는 행위자로 이해할 수 있었다. 이런 관점에서 타이포그래피는 문자 배열의 원리와 조형 훈련을 넘어, 학습자가 지닌 취향, 관심사, 지식, 기술, 매체 경험 등의 문화자본을 바탕으로 사회문화적 문제를 발견하고 이를 시각적으로 해석하는 실천으로 확장될 수 있음을 확인했다. 이를 반영한 교과 운영은 오리엔테이션, 이슈 리서치, 이슈 시각화의 단계로 설계되었으며, 질문-조사-해석-시각화-검토의 순환 구조를 통해 학습자의 자기 주도적 탐구를 유도했다. 운영 결과, 학습자는 폰트 기술과 예술 양식의 결합, 타이포그래피 아카이브와 큐레이션, 비판적 매체 읽기, 브랜드 경험, 웹 접근성과 유니버설디자인, AI의 문자 인식 체계 등 학습자가 경험한 문화자본에서 출발한 문제를 문자의 행위성으로 해석하고 표현했다.

결론 연구를 통해 타이포그래피 교육이 기존 조형 운용의 목표를 넘어 학습자의 경험, 비판적 사고와 해석을 통한 리서치, 시각 표현을 결합하는 심화 교육으로 확장할 수 있음을 확인했다. 특히 문자의 행위성과 문화자본이라는 관점은 학습자가 자신이 경험한 사회문화적 현상을 타이포그래피의 문제로 전환하고, 그 속에서 문자가 어떤 방식으로 의미를 조직하고 읽기 경험을 유도하는지 탐구하게 하는 데 유효했다. 이런 시도는 타이포그래피가 순수한 조형 원리로만 빛을 낼 수 있는 학문이 아니라는 점, 또한 사회, 기술, 문화, 제도, 산업, 매체 등 다양한 조건과의 관계 속에서 문자의 행위성이 어떻게 다층적으로 발현되는지 교육을 통해 탐구하는 가능성을 보여주었다.

주제어 문자의 행위성, 쓰기와 읽기, 문화자본, 타이포그래피, 타이포그래피 심화 교육

이 논문은 2025년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 결과임.

*교신저자 : 박지은 (jieunpark@kku.ac.kr)