

## 매거진아이덴티티(Magazine Identity)분석틀을 통한 디자인잡지 유형분석연구

A study on the type analysis of design magazine through analyzing tool of Magazine Identity

이나리(Lee Na Ry)

인제대학교 디자인연구소

백진경(Paik Jin Kyung)

인제대학교 디자인대학

## 1. 서 론

- 1-1 연구의 필요성 및 목적
- 1-2 연구대상 및 범위

## 2. 매거진아이덴티티 구성요소 및

### 디자인잡지형 매거진아이덴티티 분석틀

- 2-1 매거진아이덴티티 구성요소
- 2-2 디자인잡지형 매거진아이덴티티 분석틀

## 3. 매거진아이덴티티 요소별 디자인잡지 사례분석

- 3-1 Auto & Design
- 3-2 Axis
- 3-3 Communication Arts
- 3-4 Frame
- 3-5 Interiors
- 3-6 Wired
- 3-7 디자인(Design)
- 3-8 디자인네트(Design Net)

## 4. 디자인잡지 유형분석

- 4-1 콘텐츠요소에 의한 분류
- 4-2 디자인요소에 의한 분류
- 4-3 디자인잡지 사례분석 결과
  - 4-3-1 디자인잡지 포지션 맵
  - 4-3-2 디자인잡지의 유형
  - 4-3-3 디자인요소별 비교분석 결과표

## 5. 결 론

## 참고문헌

## (要約)

20세기 말부터 활발히 진행된 정보기술, IT혁명은 오늘날 출판시장에 급격한 변화를 초래하여 치열한 생존경쟁의 국면으로 들어서게 만들었다. 이런 와중에 문화의 한 영역으로써 출판, 인쇄 산업에 핵심분야로 자리 매김하고 있는 잡지는 타 인쇄매체보다 자유분방한 테마로 새로운 입지 구축에 주력하고 있다. 그러므로 독자로 하여금 잡지를 기억하기 쉽도록 하는 아이덴티티 연구는 잡지의 브랜드화를 유도하여 문화산업으로써 새로운 발전방향을 제시할 수 있을 것이다.

본 연구는 잡지가 아이덴티티를 구축할 때 고유한 이미지를 형상화해 낼 수 있도록 하는 잡지디자인의 가능성을 밝히는 것을 중심으로 연구가 진행되었으며, 연구결과 분류된 각 유형의 잡지는 서로 공통적인 특성을 갖기도 하지만 동일한 유형이라 하더라도 그 형식이 일치하는 것은 아니고, 잡지의 전략에 따라 각 요소의 활용도에 유동성이 존재하였다.

이러한 결과는 디자인잡지라는 범위에만 적용되는 한계가 있지만 결론을 도출하기까지의 과정 연구를 통해 디지털시대에 매거진아이덴티티의 중요성과 효용성을 고찰하고 잡지디자인의 역할을 함으로써, 향후 디자인잡지 뿐 아니라 잡지디자인 전반의 발전 방향을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

## (Abstract)

Information technology (IT) revolution rapidly advanced from the end of the 20th century has caused an extreme change in the publication market, which brought fierce struggle for existence. In this whirlpool, magazine, which is settling as a part of culture and as a center field of publication, presswork, is concentrating in making new determined position with comparatively liberal theme. So identity study that enables readers to remember a magazine more easily, will suggest a new direction of improvement as a culture business by inducing the brand-making of a magazine.

This study is focused on the ability of configuration of its unique image of a magazine building an identity in the magazine design field. Each type of magazine has common characteristics but even though it is grouped into same type, it shows mobility on the relative importance of application according to the strategy of the magazine rather than matching perfectly to the type.

The result is limited to the range of professional design magazine. However, through result-pursuing study procedure, it is anticipated of its guidance of improvement of magazine design at large as well as professional design magazine by inquiring of consequence and utility of Magazine Identity in the digital age and clarifying the role of magazine design.

## (Key words)

Magazine Identity, Design magazine, Type analysis of design magazine

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 필요성 및 목적

17세기부터 매스커뮤니케이션의 한 부분을 담당해온 잡지<sup>1)</sup>는 신문과 방송, 인터넷의 중간쯤에 폭넓게 자리잡고 있다. 디지털기술의 급속한 발전이 도래되면서 일부 전문가들이 잡지의 종말을 예상했지만 잡지는 보다 자유로운 테마를 갖고 전문화되면서 그 위치를 확고히 하게 되었다. 그러나 전문지의 창간 과열 현상이 대두되면서 분야별·유형별 전문지간의 경쟁시대라는 새로운 국면을 맞게 되고, 독자의 요구에 따라 잡지는 '읽는 잡지'에서 '보는 잡지'로의 변화가 두드러지게 되면서 잡지디자인의 중요성이 부각되기 시작했다. 이러한 시대적 특성으로 말미암아 본 연구에서는 디자인적 관점의 매거진아이덴티티(Magazine Identity, 이하 MI<sup>2)</sup>라 칭함) 연구로 디지털 시대에 잡지가 존립할 수 있는 새로운 가능성을 찾고자 했다. 따라서 MI 구성요소에 관한 연구를 통해 디자인잡지형 MI 분석틀을 제시함으로써 국내·외 디자인잡지의 유형을 알아보고 각각의 특징을 비교함으로써 궁극적으로는 MI의 효과적 구축을 위한 잡지디자인의 역할을 밝히고 디지털 시대에 MI의 중요성과 효용성을 제시하고자한 것이다.

## 1-2. 연구대상 및 범위

사례분석 대상은 연 6회 이상 발간되고 있는 디자인잡지이다. 디자인잡지로 규정되는 요소는 여러 가지가 있을 수 있지만 본 연구에서는 '내용'과 '독자'에 따라서, 디자인 전반에 관한 내용을 주제로 다루고 있거나 디자이너를 중요한 독자로 구성하고 있는 잡지로 범위를 설정하였다. 사례분석에서 패션디자인잡지가 제외된 이유는, 잡지디자인의 발전에 있어 보그(Vogue), 하퍼즈 바자(Harpers Bazaar) 등의 잡지의 역할을 간과할 수 없는 것이 사실이지만 현재 상황을 살펴 볼 때, 대부분의 패션디자인잡지가 전문성보다는 상업적 대중성을 강하게 띠면서 전 세계적으로 국가별 발행이 이루어지고 있으므로 다른 사례분석 대상 잡지들과 동일선상에서 분석하기에 어려움이 따랐기 때문이었다.

# 2. 매거진아이덴티티 구성요소 및

## 디자인잡지형 매거진아이덴티티 분석틀

본 장의 매거진아이덴티티 구성요소는 CI이론을 바탕으로 잡지라는 미디어의 특성을 반영한 것이며, MI의 이론적 개념은 사전 선행연구<sup>3)</sup>를 토대로 한 것이다.

## 2-1. 매거진아이덴티티 구성요소

1) 1665년 프랑스에서 발간된 '드 푸르날 데사방(Le Journal des Savants)'이 최초의 잡지로 알려지고 있다. 차근배: 커뮤니케이션학 개론(하), 세영사, P120, (1987)  
 2) MI는 잡지가 매호 발행을 통해 독자에게 지각시키고자 하는 목표 이미지로써 잡지가 독자와의 커뮤니케이션을 통해 이루어내고자 하는 총체적 문화이다. 이나리, 최인규: 인쇄잡지와 웹버전의 Magazine Identity 표현유형 비교분석연구, 디자인학연구, 제16권 제2호, p7, (2003)  
 3) 주2)의 인쇄잡지와 웹버전의 Magazine Identity 표현유형 비교분석 연구, p7-14, (2003)

잡지의 MI를 이루는 요소는 크게 잡지의 가치를 규정하는 매거진마인드 요소와 유형적 요소인 콘텐츠요소, 디자인요소, 잡지의 판매 및 홍보 등에 관련된 마케팅요소로 나누어진다.

첫째, CI는 MI(Mind Identity), BI(Behavior Identity), VI(Visual Identity)로 분류되는데, 매거진마인드요소는 이 중 기업의 무형적인 이념을 구성하는<sup>4)</sup> MI와 그 특징이 유사한 것으로써 매거진아이덴티티 요소에 있어 가장 기본적인 토대이며 다른 요소를 구체화시키는 근거가 된다.

둘째, 잡지의 내용에 해당하는 콘텐츠 요소는 잡지의 컨셉에서 일차적으로 영향을 받는 요소로써 경우에 따라서는 잡지디자인을 결정하는 핵심 축이 되고, 메인 타겟의 성향에 큰 영향을 받는다.<sup>5)</sup>

셋째, 디자인요소는 잡지가 구체적인 이미지로 형상화 되도록 하는 잡지디자인을 의미하는데, 매호마다 달라지는 본문편집 디자인의 좁은 의미가 아니라 잡지의 판형, 광고, 질, 종이 등을 포함하는 총체적 의미이다.

넷째, 마케팅요소는 궁극적으로 잡지의 판매를 증가시키기 위한 요소이며 시장경제의 관점에서 인식되어야 할 필요가 있어 다른 요소들과는 성격상 차이가 있으며, 잡지홍보·배포전략, 네트워크화 및 디지털전략 등을 포함한다.

## 2-2. 디자인잡지형 매거진아이덴티티 분석틀

디자인잡지형 매거진마인드요소의 변수는 잡지가 전달하고자 하는 메시지, 컨셉 및 역사를 들 수 있다. 잡지의 컨셉과 메시지는 유형요소의 존재이유가 되므로 어떤 부류의 잡지에서도 가장 중요하게 다루어져야 할 내용이며, 역사는 잡지의 발행 시기를 통해 그 시대의 디자인 양상을 파악하고 잡지디자인과의 관계를 규명할 수 있기 때문에 중요한 요소이다.

본 연구에서는 디자인잡지의 역사를 1990년을 기준으로 1990년 이전에 창간되어 현재까지 발간되고 있는 잡지와 1990년 이후에 창간된 잡지로 나누었다.<sup>[표1]</sup>

[표1]디자인잡지형 매거진마인드요소

구분	질문	세부사항
컨셉 및 메시지	·잡지가 표명하고자 하는 메시지는 무엇인가?	
역사	·창간시점은 언제인가?	1990년 이전 창간
		1990년 이후 창간

콘텐츠요소는 '콘텐츠구성'과 '네비게이션시스템'으로 나누어진다. '콘텐츠구성'은 특집기사의 비율이 높고 독립적인 테마를 다룰수록 전문성을 갖춘 디자인잡지라고 할 수 있다. '네비게이션시스템'에서는 특집기사의 위치분포가 중요한데, 광고와 디자인요소에서 '목차'와도 상관관계를 가지며 독자가 잡지를

4) MI는 기업이념을 구성하고, BI는 사원의 행동양식을, VI는 기업의 시각적 요소에 대한 모든 것을 디자인차원에서 통일하는 것이다. 권영걸 외 6명: 국내기업의 경쟁력 제고를 위한 Corporate Design 전략모형 개발연구, 산업자원부, p3, (2000)  
 5) 잡지의 내용은 주제와 관련된 것으로 이것이 곧 잡지의 대상 독자층을 규정해 주며, 누구를 독자층으로 선정하느냐에 따라 그 잡지의 내용이 결정되기도 한다. 김성동: 웹진수용자의 이용과 충족에 관한 연구-잡지잡지와 비교를 중심으로-, 중앙대학교 신문방송대학원, (2001)  
 6) 이 분류의 근거는 데스크탑 출판(Desktop Publishing)에 필요한 소프트웨어가 3번째, 4번째 발매되면서 잡지디자인이 더욱 효율성을 띠게 되고 정밀해진 시기가 1990년 즈음이었기 때문이다. William Owen, 이옥수역: 매거진+현대편집디자인, 도서출판 예경, p225, (1995)

읽는 방법을 결정하는 중요한 변수가 된다.[표2]

[표2] 디자인잡지형 콘텐츠요소

구분	질문	세부사항
콘텐츠구성	·전체 콘텐츠 종류는?	
	·특집기사의 분량은?	·전체 페이지의 몇 %인가?
	·특집기사의 테마는 몇 개인가?	·독립테마 ·단독주제 ·소주제
		·다중테마 ·초반집중 ·중반집중 ·후반집중 ·샌드위치 ·분산
네비게이션 시스템	특집기사 배열	

디자인요소로 디자인잡지를 분류하는 관점은 잡지의 내용을 중요하게 다루는 '정보중심의 잡지'나 비주얼 표현을 중요하게 다루는 '비주얼중심의 잡지'나 하는 것이다. 이때 외적 디자인요소에서는 표지와 책등, 뒷 표지의 개별적 특징과 각 변수의 관계가 중요하다.

디자인요소의 '네비게이션요소'는 콘텐츠요소의 '네비게이션 시스템'과 상응하는 부분으로 특집기사의 섹션변경 방법을 고려해야 한다. 디자인잡지의 섹션변경은 디바이더페이지<sup>7)</sup>, 섹션헤드라인<sup>8)</sup>, 그래픽요소 등이 주로 사용되는데 특집기사로의 섹션변경은 디바이더페이지가 가장 많이 사용되고, 동일컨텐츠 내에서의 변경은 헤드라인과 그래픽요소가 주로 사용된다. '내적 디자인요소'는 '정보중심의 잡지'와 '비주얼중심의 잡지'를 구분할 수 있는 가장 핵심적인 요소이다. 물론 외적 디자인요소나 네비게이션 디자인요소에서도 이러한 특징을 발견할 수 있다. 하지만 이 요소들은 다른 잡지와 경쟁에서 가장 먼저 비교대상이 되거나 내용의 강조를 위해서 존재하는 요소로써 대부분의 디자인잡지가 비주얼 측면을 강조하고 있기 때문에 위의 기준에서 볼 때 내적 디자인요소 보다는 각 잡지만의 특징이 뚜렷하게 나타나지 않는다.

내적 디자인요소는 '그리드 시스템'과 '타이포그래피', '이미지', '그래픽아이콘' 등이 있으며 특히 '그리드 시스템'과 '타이포그래피'는 동일성이 중요하게 작용하나, 자율성이 중요하게 작용하나에 따라 많은 차이가 있다. 예를 들어 동일성이 크게 작용하는 경우에는 '그리드 시스템'과 '타이포그래피'의 제한변수가 많고, 그렇지 않은 경우일수록 제한변수가 적다. '그리드 시스템'은 크게 'Separate Grid System', 'Multiplex Grid System'으로 나누어진다. 'Separate Grid System'은 잡지 전체에 1~3개의 그리드시스템이 사용되는 유형으로 동일성을 강조 할 때 주로 사용된다. 이때 하나의 그리드 시스템을 사용하는 경우는 거의 없고 대부분 두 세 개의 그리드 시스템이 비슷한 분량으로 사용되거나 특정 그리드가 집중적으로 사용되고 나머지 그리드가 서브로 사용된다. 'Multiplex Grid System'은 3개 이상의 그리드 시스템을 사용하는 복합형 그리드로써 여러 정보를 동시에 다루어야 하는 잡지의 특성상 적합하고 많은 잡지들의 디자인에서 이 시스템이 사용되고 있긴

7) 디바이더페이지란 섹션변경이나 주요기사의 새로운 시작을 알리기 위해 사용하는 것으로서 펼침면 형식 또는 왼쪽페이지에 이미지를 배치하고 오른쪽페이지에 기사의 시작을 담는 형식 등이 있다.

Chris Foges, 김영주역: 매거진디자인, 안그래픽스, p80, (2000)

8) 한 섹션의 오프닝 라인들을 나타내는 용어로서 한기사의 타이틀을 의미한다. 주5)의 매거진디자인, p86, (2000)

하지만 독자에게 산만함을 줄 수 있는 단점이 있다.

'타이포그래피 요소'는 다각도의 관점에서 바라볼 때 분류유형이 여러 가지로 나타난다. 특히 편집디자인에서는 주로 본문용 활자체, 활자체의 크기, 글줄길이, 자간, 행간, 들여짜기 타이틀과 헤드라인, 캡션(Caption)<sup>9)</sup>, 블러브(Biurb)<sup>10)</sup>등으로 분석되는 경우가 대부분이다. 그러나 그보다 먼저 잡지디자인에서 타이포그래피의 역할에 주목해야 하는데, 타이포그래피의 역할이 문자로써 정보를 제공하기 위함이라면 타이포그래피의 활용유형은 '가독성유지'로 나타나고, 반대로 타이포그래피로써 이미지를 형성하기 위함이라면 '가독성탈피'로 나타나게 된다. 또 잡지의 특성상 개별 섹션의 이미지에 따라 이 두 가지 타이포그래피가 동시에 적용되는 혼합형태를 띠기도 한다. 디자인잡지에서 '이미지'는 중요한 요소로 경우에 따라서는 본문의 내용보다 중요하게 다루어질 수 있으며 독자에게 강한 이미지를 심어 줄 수 있는 변수가 될 수 있다. 이미지요소는 종류에 따라 크게 '사진', '일러스트레이션', '그래픽요소'로 나누어지게 되는데 본 연구에서는 '사진'과 '일러스트레이션'을 이미지요소로 묶고 그래픽요소는 따로 분리하였다.[표3]

[표3] 디자인잡지형 디자인요소

구분	질문	세부사항	
외적 디자인요소	표지	· 표지의 유형은 어떠한가?	· 출판 개별선정 · 시리츠 · 혼합
		· 표지이미지의 스타일은 어떠한가?	· 독립기사 관련적음 · 이미지 연출
		· 재호의 사용은 어떠한가?	· 직관적 아이콘 · 추상적 의미전달
	책등	· 책등의 유형은 어떠한가?	· 독립
		· 잡지에서 책등의 역할은 무엇인가?	· 표지스타일여 귀속
		· 앞표지, 책등의 관계는 어떠한가?	· 시리츠 · 개별적으로 고정
뒷표지	· 앞표지, 책등의 관계는 어떠한가?	· 정보제공 중심 · 스타일 중심	
		· 앞·뒤 표지 일체 · 앞·뒤 표지 개별	
		· 디바이더페이지 사용 · 섹션헤드라인 사용 · 그래픽아이콘 사용	
네비게이션 디자인요소	· 섹션변경 방법은 어떠한가?	· 개별형-디자인적 특징이 드러남 · 중앙변경, 배경컬러사용, 이미지사용, 그래픽 요소사용, 혼합	
	· 디바이더페이지의 디자인유형은 어떠한가?		
내적 디자인요소	그리드 시스템	· 그리드 시스템의 유형은 어떠한가?	· Separate Grid System · Multiplex Grid System
		· 그리드 시스템의 변형성은 어떠한가?	0 1 2 3 4 5
	타이포그래피	· 이미지와 본문의 영역은 어떠한가?	· 분리 · 혼합
		· 타이포그래피의 활용유형은 어떠한가?	· 가독성 유지 · 가독성 탈피 · 혼합
		· 타이포그래피 활용 기준은 무엇인가?	· 일괄적 통일 · 특집기사 중심으로 변형 · 섹션별로 변형 · 개별적으로 자유롭게 활용
	이미지	· 이미지의 스타일은 어떠한가?	· 직관적 아이콘 · 복합적 이미지
		· 그래픽요소의 사용성은 어떠한가?	0 1 2 3 4 5

9) 글과 이미지 사이의 문자적이면서도 은유적인 연결고리 역할을 하면서 독자로 하여금 일러스트레이션이나 사진으로부터 본문의 주요 부분으로 이끌어가기 위한 편집적인 장치

10) 캡션과 같이 본문에서 분리되어 나와 독자의 관심을 끌기 위해 사용되어지는 말췌문

### 3. 매거진아이덴티티 요소별 디자인잡지 사례분석

사례에 해당하는 잡지는 창간당시부터 현재까지 발행된 모든 호를 분석하기에 그 범위가 너무 넓기 때문에 그 중에서도 1999년에서 2002년 사이에 발간된 것 중 일관성이 드러나는 연속 호를 추출하여 분석하였다.

#### 3-1. Auto & Design

Auto & Design은 문화를 반영한 다양한 자동차디자인 모델과 전통 이태리스타일의 산업디자인정보를 제공하는 오토디자인 매거진이다. 1979년 창간하여 자동차디자인정보를 제공하고 있는 이 잡지는 타 잡지에 비해 특집을 다루는 비중이 낮고 특집은 다중테마로 구성되어 있어 자동차디자인 전반의 다양한 내용을 다루고 있다.

[표4] Auto & Design의 MI요소

구성요소	개별요소	Auto & Design
매거진마인드 요소	잡지컨셉, 머셔지	· 문화정보를 제공하는 오토매거진
	잡지역사	· 1979년 창간
컨텐츠요소	컨텐츠의 개수	· 15개(평균)
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 22%(평균)
	특집기사의 테마	· 다중테마
	특집기사의 배열	· 초반집중
디자인요소	표지유형	· 호별 특집기사 이미지
	표지스타일	· 직관적 아이콘
	제호의 사용	· 독립적 사용
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 앞표지, 책등 일체: 뒷 표지는 특장광고로 고정적으로 거치
	주요기사의 선택변경	· 선택헤드라인 사용
	디바이더페이지 디자인	
	그리드시스템의 유형	· Separate Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 분리
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 일괄적으로 통일된 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 문자적 의미 전달
	이미지스타일	· 직관적 이미지
그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5	



[그림1] Auto & Design

디자인요소의 특징은 '표지'와 '그리드 시스템'에서 드러나는데 표지이미지는 특집기사에서 다루어지는 이미지를 사용하면서 그 표현이 직관적이다. 표지에서 드러나는 이러한 특징은 정보를 효율적으로 제공하는데 중점을 두고 있는 컨셉을 표현하고 있는 것으로 다른 요소에서도 찾아볼 수 있는데, 대부분의 디자인잡지가 특집기사로 섹션을 변경할 때 디바이더페이지를 사용하는 데 반해 섹션헤드라인을 사용하고 있다는 점과 이미지와 본문의 영역이 분리되어 있다는 점등이 그 예이다. '그리드 시스템'은 3, 4단의 'Separate Grid System'이다. 3단 그리드는 유명한 잡지나 사보, 광고 인쇄물 등에서 흔히 발견할 수 있는 그리드 유형으로 안정감 있고 위험부담이 없는 장점이 있다.<sup>11)</sup> 이 잡지는 이러한 장점을 최대한 살려 독자의

11) Alan Swann, 디자인하우스 편집부역: GRIDS 그리드의 올바른 이해와 활용, 디자인하우스, p34, (1993)

시선을 사진위치의 정형성에 맞추고 비교적 큰 사진이나 변형이 없는 안정적 페이지에 3단 그리드를 주로 사용하고 있다.

#### 3-2. Axis

Axis는 1981년 Axis사가 일본 도쿄에 Axis 빌딩을 건립하고 슝 운영과 함께 출판업을 병행하면서 창간되었다. Axis가 표방하는 메시지는 '디자인을 축으로 장르나 문화의 차이를 넘어 생활, 시대, 산업과 디자인을 연관성을 밝힌다.'로 20년 동안 디자인 분야에서 마케팅, 광고, 제품디자인, 그래픽디자인, 디지털 컨텐츠 개발, 건축 등의 종합적인 서비스를 제공한 주식회사 Axis의 기업이념을 그대로 담은 것이다.<sup>12)</sup>

Axis의 디바이더 페이지는 독특한 이미지와 컬러, 타이포그래피가 조화를 이루면서 독자에게 Axis만의 이미지를 심어주는 역할을 하고 있으며, 각 페이지는 이미지와 본문의 영역을 명확하게 구분하지 않고 일정부분 연관성을 갖고 사용되고 있다. 또 타이포그래피는 가독성을 유지하면서 섹션 헤드라인과 영문활자를 중심으로 변형하여 사용하고 있는 것이 특징이다.

[표5] Axis의 MI요소

구성요소	개별요소	Axis
매거진마인드 요소	잡지컨셉, 머셔지	· 장르와 문화의 차이를 넘어 생활, 시대, 산업과 디자인의 연관성을 밝힌다.
	잡지역사	· 1981년 창간
컨텐츠요소	컨텐츠의 개수	· 6개(평균)
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 26%(평균)
	특집기사의 테마	· 독립테마 단독 주재
	특집기사의 배열	· 초반집중
디자인요소	표지유형	· 호별 독립적 연출이미지
	표지스타일	· 직관적 아이콘
	제호의 사용	· 표지스타일며 귀속
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 앞표지, 책등 일체: 뒷 표지는 불특정광고 거치
	주요기사의 선택변경	· 디바이더페이지 사용
	디바이더페이지 디자인	· 개별화: 배경컬러, 특정 이미지 사용
	그리드시스템의 유형	· Multiplex Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 혼합
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 섹션별로 변형되면서 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 영문 활자를 그래픽요소로 활용
	이미지스타일	· 직관적 아이콘 이미지
그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5	



[그림2] Axis

#### 3-3. Communication Arts

1959년 창간된 Communication Arts는 전 세계적으로 매번 약 85,000~95,000부가 발행되는 세계적인 그래픽 디자인잡지<sup>13)</sup> '창조적 디자인을 위한 프로페셔널 디자인매거진'을 표방하면서 전문가를 위한 전문지로써 자리 매김하고 있다.

Communication Arts의 컨텐츠에서 주목할 점은 연 8회 발행 중 4회는 'Illustration Annual', 'Photography Annual',

12) 권영성: Magazine Age, 월간 디자인, Vol.281, p98, (2001)

13) www.commarts.com 참조

‘Design Annual’, ‘Advertising Annual’이 발행되는데 각 분야에 독립적인 발행번호를 부여하고 있다는 점이다. 이것은 이 잡지가 호기심에 잠시 보는 단발성 잡지가 아니라 소장용으로 써 가치를 추구하고 있음을 대변하는 것으로 전문가를 위한 전문지라는 잡지의 컨셉에 부합하는 부분이다.

Communication Arts는 양질의 콘텐츠를 부각시키기 위해 디자인 요소가 존재하는 잡지이다. 따라서 각 섹션의 특성을 살린 잡지디자인보다 매호 통일성을 갖도록 하는 것을 더 중요시하고 있어 독자는 이 잡지를 하나의 덩어리로 인식하게 되는 경향이 크다.

이러한 특징은 ‘표지’에서 가장 잘 드러나는데, ‘표지’는 앞표지, 책등, 뒷표지가 하나로 연결되는 일체형 디자인으로써 매호 주제에 따라 바뀌는 이미지와 광고를 제외하고는 어떤 요소도 변화를 주거나 강조하지 않고 있다. 섹션의 변경에 있어서도 디바이더 페이지나 그래픽 요소 등에 의한 눈에 띄는 변경방법을 사용하지 않고 ‘헤드라인’으로 구분하고 있으며 그리드의 변형이나 타이포그래피의 활용과 그래픽요소의 사용도 거의 두드러지지 않는다.

[표6] Communication Arts의 MI요소

	개별요소	Communication Art
매거진 마인드 요소	잡지컨셉, 머서지	· 창조적 디자이너를 위한 프로세서널 디자인매거진
	잡지역사	· 1959년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 4개
	특집기사의 분량	· 일반-전체페이지의 약 48%(평균) · 매뉴얼(Annual) 약 58%
	특집기사의 테마	· 일반-다중테마 · 매뉴얼-독립테마 소주제
	특집기사의 배열	· 일반-중반집중 · 매뉴얼-초반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집기사 이미지
	표지스타일	· 직관적 아이콘
	재호의 사용	· 독립형
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 앞표지·뒷표지, 책등 일체
	주요기사의 선택변경	· 선택 헤더라인 사용
	디바이더페이지 디자인	
	그리드시스템의 유형	· Separate Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 분리
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 일괄적으로 통일되어 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 문자적 의미진달
이미지스타일	· 직관적 이미지	
그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5	



[그림3] Communication Arts

### 3-4. Frame

Frame은 ‘시대정신(Spirit of the Time)’을 기록한다’라는 메시지를 표방하고 있는 인테리어 디자인잡지이다. 역사가 비교적 짧은 이 잡지는 창간 당시 잡지디자인의 가장 두드러진 디자인특징이었던 비주얼적 잡지디자인의 전형을 그대로 따르고 있다.

디자인요소에서 가장 두드러지는 점은 크게 3가지로 나누어지는데 첫째, 이미지의 사용이다. 디자인잡지에서 이미지는 실제

작품이 주를 이루기 때문에 의도된 목적에 의해서 변형되기 쉬운 요소가 아니다. 하지만 Frame에 사용되는 이미지는 자칫 식상해 질 수 있는 인테리어 이미지를 컬러의 효과적 사용과 카메라 앵글의 변화 등을 이용해 하나의 차별화 요소로써 사용하고 있다. 둘째, 타이포그래피의 활용이다. 본문을 제외한 타이포그래피는 각 기사의 특성을 함축하는 그래픽요소로써 사용되면서 독자의 흥미를 자극할 수 있는 요소로 작용한다. 셋째, 그래픽요소의 사용이 다양하다. 컬러, 선, 도형 등의 그래픽 요소들은 각 페이지마다 빠지지 않고 사용되어 비주얼이 강한 잡지로서의 면모를 완벽하게 보여주고 있다.

위의 세 가지 요소로 종합해 볼 때 Frame은 변화적 요소가 서로 완벽하게 조화를 이루면서 독자의 기억에 이미지로 존재하는 잡지이다. 이것은 이 잡지가 말하고자 하는 시대정신으로 귀결되는 것으로써, Frame이 정의한 이 시대의 정신은 다양함과 변화이며 이것은 잡지의 디자인으로 형태를 갖추어 표현되고 있다.

[표7] Frame의 MI요소

	개별요소	Frame
매거진 마인드 요소	잡지컨셉, 머서지	· 시대정신(Spirit of the times)을 기록하는 인테리어디자인 매거진
	잡지역사	· 1997년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 5개
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 53%(평균)
	특집기사의 테마	· 다중테마
	특집기사의 배열	· 중반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집기사 연동이미지
	표지스타일	· 추상적 의미진달
	재호의 사용	· 표지스타일 귀속
	책등의 역할 및 유형	· 스타일 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 앞표지, 책등 일체형: 뒷 표지는 불특정광고 게재
	주요기사의 선택변경	· 디바이더페이지 사용
	디바이더페이지 디자인	· 개별적 활용: 이미지 및 그래픽요소 활용
	그리드시스템의 유형	· Multiplex Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 분리
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 특집기사 중심으로 변형된 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 그래픽요소로 활용
이미지스타일	· 복합적 이미지	
그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5	



[그림4] Frame

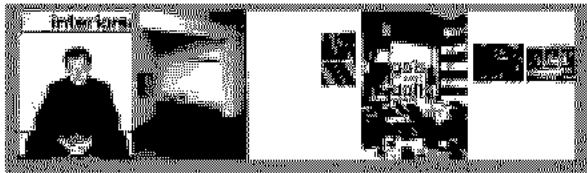
### 3-5. Interiors

Interiors는 ‘문화적인 환경 속에서 창조적 자극의 놀라움과 협력기술의 정보를 제공한다.’는 메시지를 전달하여 인테리어 디자인의 과거와 현재, 미래를 동시에 바라보고자 하고 있다.

Interiors는 이미지가 가장 중요한 요소로 사용되는 잡지로 독자가 이미지를 먼저 바라보도록 하고 그 다음에 텍스트를 읽도록 하는 것이 특징인데 이것은 ‘그리드 시스템’의 활용에서 드러난다. 이 잡지는 1, 2, 3, 4단형 그리드를 혼합·사용하면서 각각의 변형성도 높은 편인데 이것은 이미지 위주로 레이아웃이 전개되고 있음을 증명하는 것으로 ‘그리드시스템’의 제한을 줄임으로써 이미지를 최대한 활용한 것이다.

[표8] Inreiors의 MI요소

	개별요소	Interiors
매거진 마인드 요소	잡지컨셉, 머서지	· 문화적인 환경 속에서 정조적 자극의 놀라움과 질적기술의 정보를 제공하고자 하는 인터리어디자인 매거진
	잡지역사	· 1988년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 14개
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 23%(평균)
	특집기사의 테마	· 독립테마 소주제
	특집기사의 배열	· 중반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집기사의 인클림이미지
	표지스타일	· 직관적 아이콘
	재호의 사용	· 표지스타일 귀속
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 앞표지·뒷표지, 책등 일체
	주요기사의 색선변경	· 디바이더페이지 사용
	디바이더페이지 디자인	· 개별적 활용: 기사의 내용과 관련 있는 직관적 이미지 및 타이포그래피 활용
	그리드시스템의 유형	· Multiplex Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 분리
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 특집기사 중심으로 변형된 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 문자적 의미전달
	이미지스타일	· 직관적 이미지
	그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5



[그림5] Interiors

3-6. Wired

1993년 창간된 Wired는 '미래에 대한 기록의 사이버 펑크매거진'을 지향하며 21세기의 사회, 경제, 정치, 과학, 기술 등의 두드러진 문화현상들을 미래적 관점에서 다루고 있는 디지털 잡지이다.<sup>14)</sup>

컨텐츠 측면에서 바라볼 때 Wired는 디자인잡지라기 보다 디지털을 기반으로 한 시대의 이슈를 읽어내는 잡지라고 하는 것이 옳을 것이다. 하지만 잡지디자인이 디자인감각을 자극하는 잡지로 평가되면서 현재는 많은 디자이너에게 최신 트렌드나 패러다임에 대한 풍부한 정보와 디자인적 모티브를 제공하게 되었다.

Wired는 현란하고 미래적이며 자유로운 잡지디자인을 보여주고 있다. 각 기사에서 전달하고자하는 내용을 완벽하게 소화해내는 '디바이더 페이지', '그리드 시스템의 변형', '타이포그래피의 활용', '그래픽요소의 사용' 등 Wired의 디자인요소는 어느 하나 두드러지지 않은 것이 없는데 이것은 현재를 살고 있는 독자에게 미래에 대한 이미지를 심고자 하는 컨셉을 반영한 것이다.

14) 김준한: 주12)의 월간디자인, p108, (2001)

[표9] Wired의 MI요소

	개별요소	Wired
매거진 마인드 요소	잡지컨셉, 머서지	· 미래에 대한 기록의 사이버펑크매거진
	잡지역사	· 1998년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 10개(평균)
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 36%(평균)
	특집기사의 테마	· 다중테마
	특집기사의 배열	· 후반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집기사 이미지연출
	표지스타일	· 추상적 의미전달
	재호의 사용	· 표지스타일 귀속
	책등의 역할 및 유형	· 스타일 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 분리: 뒷표지는 불특정참고 저지
	주요기사의 색선변경	· 디바이더페이지 사용
	디바이더페이지 디자인	· 개별적 활용: 기사의 내용을 침묵한 복합적 이미지 사용
	그리드시스템의 유형	· Multiplex Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 혼합
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 개별적으로 자유롭게 활용되는 가독성 혼합
	타이포그래피 영역한계	· 그래픽요소로 활용
	이미지스타일	· 복합적 이미지
	그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5



[그림6] Wired

3-7. 디자인(Design)

국내에서 디자인 개념조차 낯설었던 1976년에 창간된 디자인 (design)은 '디자이너의 생각과 영감을 위한 정보지'라는 메시지를 전하고 있는데, 창간당시에는 종합 디자인잡지를 표방하였지만 최근에는 제품 및 그래픽 분야에 주력하고 있다.

[표10] 디자인(Design)의 MI요소

	개별요소	디자인(Design)
매거진 마인드 요소	잡지컨셉, 머서지	· 디자이너의 생각과 영감을 위한 정보지
	잡지역사	· 1976년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 12개(평균)
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 29%(평균)
	특집기사의 테마	· 독립테마 단독주제
	특집기사의 배열	· 초반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집 이미지
	표지스타일	· 직관적 의미전달
	재호의 사용	· 독립적 사용
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인고정
	앞·뒷표지, 책등과의 관계	· 분리
	주요기사의 색선변경	· 디바이더페이지 사용
	디바이더페이지 디자인	· 개별적 활용: 배경컬러, 이미지, 그래픽 아이콘의 혼합사용
	그리드시스템의 유형	· Separate Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 분리
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 일괄적인 통일여 위한 가독성 유지
	타이포그래피 영역한계	· 직관적 의미전달
	이미지스타일	· 직관적 이미지
	그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5

디자인(Design)은 디자이너의 생각과 아이디어, 작품을 왜곡하지 않고 있는 그대로 보여 주는 것을 중요하게 생각하고 있는

데 그리드의 사용, 본문과 이미지의 영역 등에서 이러한 의지가 잘 드러나고 있다. 그리드시스템의 활용에서는 본문과 이미지가 분리되어 사용되는 유형으로 이미지와 본문의 활용을 통한 새로운 디자인의 창조보다, 각각이 전달하고자 하는 의미를 있는 그대로 보여주기 위한 지면구성을 강조하고 있다.



[그림7] 디자인(Design)

### 3-8. 디자인네트(Design Net)

디자인(Design)과 함께 국내 대표적 디자인잡지인 디자인네트(Design Net)는 디자인(Design)에 비해 발행기간이 짧은 편이지만 단기간에 괄목할 만한 성과를 거둔 잡지이다. '21세기 디자인문화의 제안'이라는 컨셉을 미래지향적 관점으로 바라보고 있는 이 잡지는 국내디자인의 정체성 확립과 세계로의 도약방법론을 제기하여 미래 국내디자인의 견인차 역할을 하고자 하는 것이 목표이다.

디자인네트(Design Net)는 동일성보다 기사의 특성에 맞는 디자인효과를 추구하는 사례로 본문과 이미지를 혼용하고, 그래픽요소를 적극적으로 활용하고 있는데 이러한 디자인은 잡지의 반 정도를 차지하고 나머지 절반은 이와 상반된 디자인을 추구하고 있다. 이것은 미래적 관점으로 디자인을 다루고자한 의지와 디자인정보제공자로서 역할을 동시에 만족하는 방법을 선택하기 위해 드러나는 양면적 특성이라고 할 수 있다.

[표11] 디자인네트(Design Net)의 MI요소

	기밀요소	디자인네트(Design Net)
메거진 마인드 요소	잡지컨셉, 여서지	· 21세기 디자인문화의 제안
	잡지역사	· 1997년 정간
컨텐츠 요소	컨텐츠의 갯수	· 8개(평균)
	특집기사의 분량	· 전체페이지의 약 32%(평균)
	특집기사의 테마	· 독립테마 소주제
	특집기사의 배열	· 초반집중
디자인 요소	표지유형	· 호별 특집 이미지
	표지스타일	· 추상적 의미전달
	저층의 사용	· 표지스타일 귀속
	책등의 역할 및 유형	· 정보제공 중심의 디자인 고정형
	일·유틸리티, 책등과의 관계	· 분리; 유틸리티는 볼록정광고 제거
	주요기사의 선택변경	· 디바이더네이지 사용
	디바이더네이지 디자인	· 개별적 활용: 배경컬러, 이미지, 그래픽 아이콘의 혼용사용
	그리드시스템의 유형	· Multiplex Grid System
	그리드시스템의 변형적 활용	0 1 2 3 4 5
	이미지와 본문의 영역	· 혼합
	타이포그래피 활용유형 및 기준	· 특집기사중심으로 변형되는 혼용적 사용
	타이포그래피 영역한계	· 그래픽요소로 활용
이미지스타일	· 직관적 이미지	
그래픽요소의 사용	0 1 2 3 4 5	



[그림8] 디자인네트(Design Net)

## 4. 디자인잡지 유형분석

본 장에서는 '독자의 관점으로 '컨텐츠요소'와 '디자인요소'로 분석기준을 설정하여 각 유형을 분류하였다.

### 4-1. 컨텐츠요소에 의한 분류

컨텐츠요소로 분류되는 유형은 '대중형'과 '전문형', '확장형'으로 나뉘는데, 여기에 가장 많은 영향을 주는 변수는 '메인 타겟'이다. 이것은 메인 타겟의 범위를 다수의 대중으로 설정하느냐, 디자인에 관한 전문지식이 있는 전문가로 하느냐, 또는 디자인관련 전문가를 전혀 고려하지 않았느냐에 따라 잡지가 다루는 컨텐츠의 범위가 설정되기 때문이다.

#### ① 대중형

대중형 디자인잡지는 디자인 분야를 다루면서 내용적 깊이보다는 다양성을 추구하는 것이 특징이다. 사례 중에서는 <Axis>, <Interiors>, <Design>, <Design Net>이 이에 속하는데 이 유형의 잡지는 새로운 관점으로 디자인을 바라보고 광의적으로 그 영역을 넓혀가고자 하는 것이 주목적이다. 메인 타겟층은 디자인에 관한 전문지식을 갖춘 일부계층과 디자인이라는 눈으로 사회의 여러 현상을 바라보고자 하는 대중을 포함하며, 컨텐츠는 생활과 문화를 포함하는 것이 특징이며 각 컨텐츠는 개별적 성향이 강하다.

#### ② 전문형

전문형 디자인잡지는 특정분야의 정보를 심도 있게 다루고 있는데 본 연구의 사례 중 <Auto & Design>, <Communication Art>, <Frame>이 속한다. 이 유형은 인지도층의 분포가 좁지만 잡지를 주로 구독하는 독자가 각 분야의 디자인 관련지식이 풍부한 경우가 대부분이어서 깊이 있는 내용을 집중적으로 다룰 수 있는 특징이 있다.

#### ③ 확장형

확장형은 앞서 분류한 두 가지 유형과는 조금 다른 관점으로 분류되는 유형으로 대중형 디자인잡지와 그 특징이 흡사하다. 그러나 대중형이 일반적인 디자인분야를 주제로 다루면서 디자인외적인 부분을 포함하고 있는 반면, 확장형 디자인잡지는 잡지가 실제적으로 다루고 있는 주제가 디자인분야에 속한 것이 아니며 원래 의도된 메인 타겟도 디자인관련 전문가를 전혀 고려하지 않은 경우이다. 하지만 잡지가 발행을 거듭하면서 여러 요인으로 인해 디자인관련 분야에 독자층을 구성하게 되어 디자인잡지로 분류되는 유형으로써 4장의 사례 중 <Wired>가 속한다.

### 4-2. 디자인요소에 의한 분류

디자인요소로 분류되는 디자인잡지의 유형은 '비주얼 리딩(Visual Reading)형'과 '텍스트 리딩(Text Reading)형'인데 이것은 잡지가 독자에게 주제를 전달하는 방법과 독자가 잡지를 읽는 방법에 따라 분류한 것이다.

#### ① 비주얼 리딩형

'비주얼 리딩형' 잡지는 독자에게 감성적으로 정보를 전달하는 유형으로 잡지가 컨텐츠에 주관적 견해를 갖고, 이것을 잡지디자인에 포함하여 전달하는 것이 특징이다. 이 경우 독자



는 잡지의 정보를 이해할 때 콘텐츠 뿐 아니라 잡지가 디자인을 통해 발신하는 이미지에 큰 영향을 받게 되는 유형이며 사례 중에서는 <Axis>, <Frame>, <Wired>, <Design Net>가 속한다. 이 유형에서 드러나는 잡지디자인의 특징은 크게 세 가지로 나타나는데 첫째, 잡지에 사용되는 이미지가 복합적 의미를 담고 있으며 추상성을 지닌다. 둘째, 내적 디자인요소가 잡지디자인의 외형에 드러난다. 셋째, 잡지의 통일적 이미지보다 각 색션의 특성에 맞는 디자인조각들을 통해 독자에게 지루하지 않은 변화와 새로움을 제공한다.

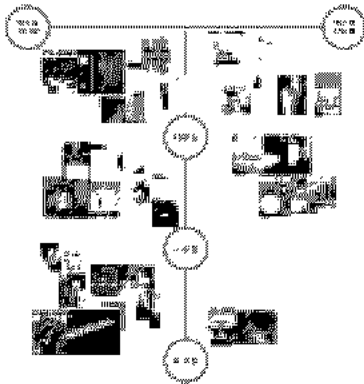
### ② 텍스트 리딩형

'텍스트 리딩형' 디자인잡지는 정보를 이성적으로 전달하고자 하는 유형으로 정보제공에 효율성을 높여 독자로 하여금 콘텐츠에 집중하도록 하는 것이 특징이며 <Auto & Design>, <Communication Arts>, <Interiors>, <Design>이 속한다. 이 유형에서 잡지디자인의 가장 중요한 역할은 콘텐츠의 효과적 전달이므로 '그리드 시스템', '타이포그래피', '그래픽요소'의 사용이 내형적 성향을 띤다. 이때, 잡지의 콘텐츠라 함은 본문의 텍스트와 이미지를 모두 일컫는 것으로 이미지를 중심으로 본문텍스트가 구성되는 경우와 본문 텍스트를 중심으로 이미지가 부가적으로 사용되는 경우로 다시 분류된다. 또 잡지의 통일성을 중요시하기 때문에 디자인요소 활용에 제한이 많으며 보수적 성향을 갖는다.

## 4-3. 디자인잡지의 사례분석 결과

### 4-3-1. 디자인잡지 포지션 맵(Position Map)

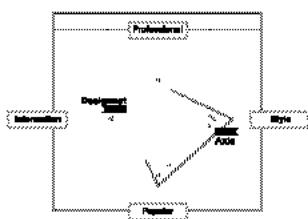
사례분석 대상을 포함하여 대표적 디자인잡지의 MI요소들을 분석한 결과 아래와 같은 포지션 맵을 작성할 수 있었다.



[그림9] 디자인잡지 포지션 맵(Position Map)

### 4-3-2. 디자인잡지의 유형

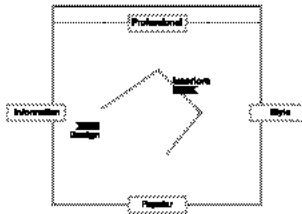
#### ① 대중적 비주얼 리딩형



[그림10] 대중적 비주얼 리딩형

디자이너를 비롯한 협소한 인지도를 형성하고 있는 디자인잡지를 대중에게 소개하며, 혁신적 잡지디자인으로 독자에게 흥미를 유도하는 유형으로 <Axis>, <Design Net>으로 드러났다.

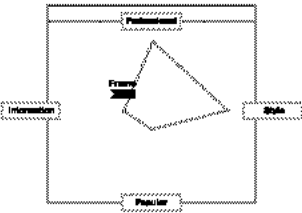
#### ② 대중적 텍스트 리딩형



[그림11] 대중적 텍스트 리딩형

디자인전문가와 함께 대중을 중심으로 독자층을 형성하고 있으며 잡지디자인의 현란함이나 혁신보다 내용과 이미지를 강조하는 유형으로 사례분석 중에서는 <Interiors>와 <Design>이 속한다.

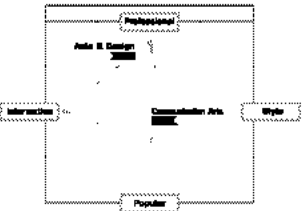
#### ③ 전문적 비주얼 리딩형



[그림12] 전문적 비주얼 리딩형

특정 디자인분야에 속한 전문가층에서 인지도를 형성하고 있으며, 파격적인 잡지디자인을 통해 디자이너에게 영감과 아이디어를 제공하고 있다. 사례연구 중에서는 <Frame>이 이러한 유형이다.

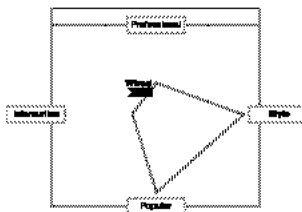
#### ④ 전문적 텍스트 리딩형



[그림13] 전문적 텍스트 리딩형

디자인전문지식을 가진 타겟층을 겨냥하여 깊이 있는 정보를 제공하는 유형으로 디자인은 콘텐츠를 부각시키는 역할을 한다. <Auto & Design>, <Communication Arts>가 이 유형에 속한다.

#### ⑤ 확장적 비주얼 리딩형



[그림14] 확장적 비주얼 리딩형

이 유형의 잡지가 다루고 있는 콘텐츠는 디자인과 연관이 없지만, 비평적 시각을 갖거나 자유롭고 과감한 디자인으로 디자인분야에 독자층을 형성한 경우이다. 특히 새로운 시각으로 제작되는 잡지디자인은 디자인관련 독자들에게 새로운 돌파구로의 역할을 하고 있으며 <Wired>가 속한다.

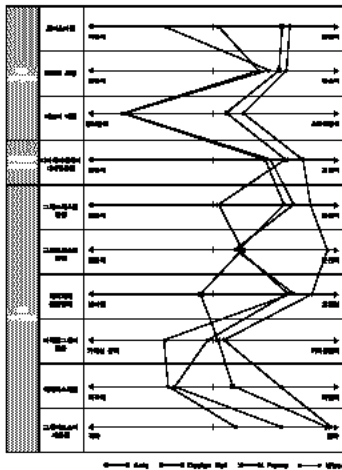
#### ⑥ 확장적 텍스트 리딩형

디자인과 직접적인 연관이 없는 콘텐츠를 주로 다루는 확장형 잡지가 디자이너를 무시할 수 없는 독자로 갖게 되는데는 크게 두 가지 이유가 있다. 첫째, 디자인 외적 현상들을 새로운 잡지디자인 감각으로 만들어 내는 경우. 둘째, 사진과 같은 부분적 디자인요소를 집중적으로 다루거나, 시대적 디자인에 영향을 줄 수 있는 간접적 비평을 다루고 있는 경우이다. 확장적 텍스트 리딩형 잡지는 주로 후자에 나타나는 경우로 본 연구의 사례 중에는 이러한 유형이 없었으며 다른 유형에 비해 상대적으로도 그 예가 별로 없었다.

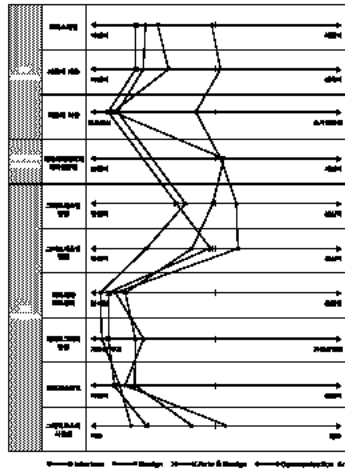
### 4-3-3. 디자인요소별 비교분석 결과표

디자인요소별 비교분석 결과표는 각 사례의 세부적 잡지디자인에 관한 분석결과이며, 사례에 해당하는 여덟 종의 잡지를

상대적으로 평가한 것으로 평가기준은 디자인잡지형 매거진이 이터네티 분석틀에서 가장 중요한 요소들을 발췌한 것이다.



[그림15] 비주얼리딩형 잡지



[그림16] 텍스트 리딩형 잡지

위의 두 가지 분석결과표를 비교해 보면 [그림15]의 비주얼 리딩형 잡지는 대부분의 요소가 오른쪽에 치우쳐 있어 개별적 디자인요소의 특징이 강조되는 것을 알 수 있으며 각 요소의 활용에 있어 변형이 상대적으로 자유로운 것으로 나타났고, [그림16]의 텍스트 리딩형 잡지는 왼쪽에 집중 분포되어 있으므로 일정한 제약을 중요시하며 통일성을 강조하는 디자인의 정형성이 두드러지는 것으로 나타났다.

## 5. 결론

본 연구는 현재 대다수의 잡지가 각자의 고유한 개성과 특징을 갖지 못하고 독보적인 소수잡지의 아류작으로써 존재하고 있는 현실의 해결방안으로 MI의 효과적 구축을 제시하고 있다. 이때 각 잡지만의 특징을 확인할 수 있는 변수들을 중심으로 분석틀을 마련하는데 중점을 두었으며 이 틀을 평가해 보기 위해 국내·외 디자인잡지의 사례를 분석하여 다음과 같은 유형을 발견하는 결과를 얻게 되었다.

첫째, '대중적 비주얼 리딩형 디자인잡지'로 콘텐츠는 주로 생활과 문화, 라이프스타일 등의 디자인적 접근에 그 초점이 맞추어져 있어 대중성을 지향하고, 잡지디자인은 혁신적인 스타일을 추구하면서 각 요소의 사용에 제한성이 적다.

둘째, '대중적 텍스트 리딩형 디자인잡지'이다. 이 유형은 첫 번째 유형과 콘텐츠 측면에서는 유사한 특징을 갖고 있지만 잡지디자인이 본문텍스트나 이미지의 활용성을 높이는 부가적 요소로써 사용되고 있는 사례로 개별 디자인요소들 중 특정요소가 자유롭게 활용되게 되면 다른 요소들은 그것을 뒷받침하여 제한적으로 사용되는 것을 발견할 수 있었다.

셋째, '전문적 비주얼 리딩형 디자인잡지'이다. 전문적 디자인 정보를 제공하는 유형으로, 메인 타겟층이 제한적이고 전문적 시각을 갖는 것이 특징이다. 따라서 잡지디자인이 파격적이라고 해도 일반적인 독자보다 수용적 관점으로 이러한 개성을 흡수할 수 있는 장점이 있다.

넷째, '전문적 텍스트 리딩형 디자인잡지'이다. 이 유형은 세 번째 유형과 같이 콘텐츠가 다소 전문적이지만 디자인에 있어 차별점이 드러난다. 콘텐츠를 잡지디자인으로 가공·변형하는 것을 제한함으로써 잡지의 내용을 독자에게 효율적으로 전달하는 데 목적이 있고 잡지디자인에 주관성을 배제하여 최소한의 역할을 부여하고 있다.

다섯째, '확장적 비주얼 리딩형 디자인잡지'이다. 이러한 잡지는 실제 콘텐츠가 디자인과 관련이 없지만 주제를 다루는 비평적 시각이나 자유롭고 과감한 디자인으로 디자인전문가를 중심으로 독자층을 형성한 유형이다. 특히 새로운 시각으로 제작되는 이 유형의 잡지디자인은 디자이너에게 영감과 아이디어를 제공하고 있다.

여섯째, '확장적 텍스트 리딩형 디자인잡지'이다. 디자인과 직접적인 연관이 없는 콘텐츠를 다루는 확장형 잡지가 앞서 언급한 대로 디자이너를 무시할 수 없는 독자로 갖게 되는 유형의 잡지는 비주얼 리딩형 잡지와 비교했을 때는 상대적으로 그 예가 적었다.

MI 분석틀은 잡지의 성격을 규명하는데 기본적으로 염두 해야 할 변수들을 정리한 것이므로 모든 잡지에 적용될 만큼 체계가 완벽하지는 않다. 하지만 전문지의 발전과 함께 다양화를 이룬 현대잡지에 각 분류에 따른 특성을 고려한 MI 분석틀을 개발하고 적용한다면 비단 디자인잡지 뿐 아니라 타 분야 잡지에도 적용이 가능하고, 결과적으로는 각각 잡지만의 고유한 특성을 파악할 수 있고 매거진아이덴티티를 감안한 유형분류도 가능할 것이라는 것이 본 연구의 의의이다.

## 참고문헌

- 고정기: 잡지편집의 이론실제, 보성사, (1986)
- 이계식: 잡지기획과 편집디자인, 미담사, (1993)
- 차근배: 커뮤니케이션학 개론(하), 세영사, (1987)
- Alan Swann, 편집부역: GRIDS 그리드의 올바른 이해와 활용, 디자인하우스, (1993)
- Chris Foges, 김영주 역: 매거진디자인, 안그라픽스, (2001)
- Jan V. White: 안상수, 전병규 옮김, 편집디자인, 안그라픽스, (1991)
- William Owen: 이옥수 옮김, 매거진+현대편집디자인, 예경, (1996)
- 올란드 자파테라, 김지현 옮김: 매거진+웹진디자인, 안그라픽스, (2002)
- 하라다 스스무: CD디자인, 주 한국 LCA
- 김성동: 웹진 수용자의 이용과 충족에 관한 연구-잡지와의 비교를 중심으로-, 중앙대학교 신문방송대학원, (2001)
- 권영걸 외 6명: 국내기업의 경쟁력 제고를 위한 Corporate Design 전략모형 개발연구, 산업자원부, (2000)
- 이윤수: 시각적 성격을 규명하는 잡지디자인에 관한 연구, 서울대학교 대학원, (1990)
- 권영성, 김준한: Magazine Age, 월간디자인, Vol281 (2001)