

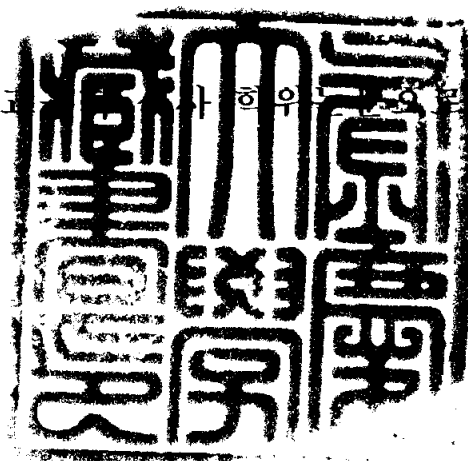
교 육 학 석 사 학 위 논 문

전통 문화 요소를 활용한 디자인 교육 개선
방안에 관한 연구

- 부산 시내 공업계 고등학교 디자인과를 중심으로 -

지도 교수 유 상 옥

이 논문을 고 사 하 우 이 공 원 제 출 함



2003년 8월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

지 선 옥

지 선 옥의 교육학석사 학위논문을 인준함

2003년 6월 21일

주	심	김	명	수	(인)
위	원	김	선	화	(인)
위	원	유	상	옥	(인)

차 례

Abstract	vi
----------------	----

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구의 내용	3
3. 연구의 범위 및 방법	4

II. 본 론

1. 디자인과 전통 문화	6
1-1. 디자인과 세계화 그리고 정체성	6
1-2. 전통의 개념	7
1-3. 문화의 개념	8
1-4. 동양 전통문화 및 미의 배경과 특징(한/중/일 3국을 중심으로)	9
1-4-1. 동양 전통문화의 배경 사상	12
1-4-2. 동양 전통문화의 미적 환경 및 특징	16
1-4-3. 동양 전통문화의 조형적 특징 비교 분석	21
2. 전통 문화를 활용한 디자인 교육	29
2-1. 공업계 고등학교 디자인과 교육	29
2-1-1. 공업계 고등학교 디자인과 교육 목표	31
2-1-2. 공업계 고등학교 디자인과 교육 과정의 변천	33

2-1-3. 공업계 고등학교 디자인과 교육과정의 성격	34
2-1-4. 공업계 고등학교 디자인과의 관련 교과목 및 내용	36
2-2. 교과서 분석	40
2-2-1. 디자인 일반	43
2-2-2. 조형	45
2-3. 설문조사 및 분석	45
2-3-1. 설문 조사방법	45
2-3-2. 설문조사 및 분석	47
2-3-2-1. 교사용 분석	49
2-3-2-2. 학생용 분석	66
3. 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위한 개선 방안	78
 Ⅲ. 결 론	80
 참고문헌	83
 참고부록	85

표 차 례

[표1] 동양과 서양의 종교관 및 자연관	12
[표2] 동양 문화의 배경 사상과 특징	15
[표3] 동양의 전통 조형에 관한 이미지의 공통점 및 차이점	23
[표4] 교육 과정별 추구하는 인간상의 변천	30
[표5] 디자인 교육의 목표 변천	33
[표6] 교육과정 변천에 따른 공업계 고등학교 명칭의 변천	34
[표7] 6·7차 교육과정 변화에 따른 전문 교과비교	37
[표8] 디자인과(科) 교육과정의 변천 및 전문 교과 과정 변천	38
[표9] 제7차 교육 과정에서의 공업계 고등학교 산업 디자인과 전문 교과	39
[표10] 디자인 일반 교과서의 제6·7차 교육 과정 내용 비교	41
[표11] 디자인 일반의 새로운 소단원 비율	42
[표12] 조형 교과서의 제6·7차 교육 과정 내용 비교	44
[표13] 교사	46
[표14] 학생	46
[표15] 부산시내 공업계 고등학교 디자인과 설치 현황	48

그림 차례

[그림1] 청나라도자기	17
[그림2] 송나라도자기	17
[그림3] 일본의 정원	19
[그림4] 백자	21
[그림5] 얼굴무늬 수막새	21
[그림6] 형태	24
[그림7] 질량	25
[그림8] 색상	26
[그림9] 조형원리	27
[그림10] 조형정신	27
[그림11] 교사 성별 비율	49
[그림12] 교사 연령 분포	50
[그림13] 교육 경력	50
[그림14] 자격증 소유 분포	51
[그림15] 교사 전공 분포	52
[그림16] 조형 교육의 중요성	53
[그림17] 중요하다고 생각하는 이유	54
[그림18] 교과서 선택	55
[그림19] 자료 종류	56
[그림20] 전통문화 인지도	57
[그림21] 전통문화 활용의 필요성 유무	58
[그림22] 전통문화 활용에 찬성한 이유 (교사용)	59
[그림23] 전통문화 활용에 반대한 이유 (교사용)	60
[그림24] 전통문화 활용 수업 경험	61
[그림25] 전통문화를 활용한 디자인 수업	61
[그림26] 전통문화 활용 수업	62
[그림27] 활용 자료	63
[그림28] 활용 전통문화 종류 (교사용)	64
[그림29] 전통문화 활용하지 않는 이유	65
[그림30] 학생 성별 분포	66
[그림31] 소속 학과	67
[그림32] 응답자 학년 분포	68

[그림33] 학과 진학 이유	69
[그림34] 디자인에 있어 조형의 중요성	70
[그림35] 조형 수업 만족도	71
[그림36] 조형과 디자인의 발상과 표현	71
[그림37] 디자인 할 때 조형의 이해도	72
[그림38] 조형 수업의 이해 방법류	73
[그림39] 전통문화 인지	73
[그림40] 전통문화 활용의 필요성	74
[그림41] 전통문화 활용 찬성 이유 (학생용)	74
[그림42] 전통문화 활용 반대 이유 (학생용)	75
[그림43] 전통문화 활용 디자인 경험	76
[그림44] 활용 전통문화 종류 (학생용)	76

Education improvement Methods utilizing Tradional Culture
Based on data collected from Design High Schools in Busan-

Sun-Ok Ji

Graduated School of Education
Pukyong National University

Abstract

'Design' has coexisted with human kind since the beginning of time and forms an unbreakable bond with our daily lives. The industrial revolution has helped to create a detailed, systematic view of Design which is part of the highly profitable industries in todays society.

Design not only defines the structure of an object, it is an industry which also reflects the culture and philosophy of the society. Modern society is one in which Culture is viewed as an economic phenomenon with competition between the various cultures. Under such conditions, design education which reflects traditional cultures is important.

Due to the short history of modernization, severance with traditional values and unselective imitation of foreign design, the development of high quality, unique designs based on traditionally Korean values is insufficient.

Therefore, this paper focuses on the need for traditional design education in order to face competition in the infinite competition era of the present and presents results on the research and analysis of current

industrial education centers of design in order to present issues and plans to fulfill this need.

The Preface discusses the background, objective, and research information, including methods and scope.

The Main Body of the paper defines tradition and describes the background and characteristics of the current trends in viewing traditional culture in order to assess the competitiveness of the designs required by modern society.

Subsequently, research information regarding the education objectives, curriculum, and subjects of industrial design education centers which apply our traditional culture is presented. The results of the research into the current status of traditional culture education include the surveys taken by the staff and students of the education centers in the Busan area which have then been analyzed using the SPSS statistics program.

Finally, issues and measures of improvement subsequent to the research results above have been presented as follows:

Firstly, there is a need to introduce a curriculum which studies traditional culture and its applications in modern design.

Secondly, in order to enhance professionalism, staff members specializing in the subjects of the curriculum are required.

Thirdly, the curriculum must be appropriate for the characteristics of the students and their level of understanding.

Fourthly, the curriculum must not only teach theories but also provide practical experience.

In conclusion, a curriculum which provides measures in order to resolve the issues presented can enhance the understanding of

traditional culture by students to result in unique designs which incorporate our traditional values.

I. 서 론

1. 연구의 배경 및 목적

현재 우리는 시장은 넓을수록 좋고 경쟁은 무차별적이어야 한다는 무한 경쟁 시대 속에 있으며, 각 국에서 생산되는 제품들의 품질과 가격은 평준화가 되어 더 이상 경쟁 요소가 될 수 없는 상황과 맞부딪히고 있다. 다시 말해, 문화·경제기반이 취약한 나라는 세계화의 격류 속에서 실종될 가능성이 높은 것이다.¹⁾

그래서 이미 선진국에서는 앞으로 다가오는 새로운 시대를 대비하여 국가적 차원에서 문화 이미지를 높이려는 노력과 투자를 계획적으로 지속하고 있다. 이는 인류에 기여하는 문화 특성을 가진 민족만이 살아 남을 수 있으며 문화적 가치가 있는 상품만이 세계 무대에서 제 값을 받을 수 있기 때문이다.²⁾

디자인이란 행위는 인류 공통의 것이기는 하나, 디자인이란 문명은 서양에서 먼저 체계화되어 우리나라로 전파된 것이다. 그러므로 디자인 교육을 하는 데에 있어 그 기초들은 서양의 그것을 그대로 여과 없이 우리네 학생들에게 전하고 있다. 그 결과로서 우리네 디자인이란 것들은 과거와는 단절된 채로 우리 고유의 특성이 없이 서양의 것들을 모방하고 있는 것이 현실이다.

1) 디자인네트, 1999.3 vol.18, p.25

2) 디자인네트, 1997.12 vol.3, p.106

디자인 교육에 있어서 단지 서양의 디자인 교육체계를 쓰는 것이 나쁘다는 것이 아니라 지금 다가오는 새로운 세계 시장의 조류에 대비하여 디자인 창조 과정에서 세계공통가치와 기초는 받아들이되 서양과는 구별 될 수 있는 우리만의 고유한 문화특징을 산업 결과물에 반영하고 창조하는 것이 필요하다는 것이다.

따라서 그 디자인은 고유 정체성(identity)을 가지며, 다른 여타의 세계 산업 결과물과는 다른 생명력을 가질 것이다. 그리고 이것은 무한경쟁의 사회에서 큰 경쟁력으로 작용할 것이다.

그러나 고유한 디자인에 대한 교육정책의 체계적인 수립이 없다면 이 모든 것이 생각에서만 그쳐야 할 것들이다. 이런 이유에서 자국의 이익을 위하여 정체성을 가진 디자인 육성 정책 사업에 많은 투자들을 해야 하며, 그 중 제일 중요한 투자 정책이 자국의 고유한 디자인 경쟁력을 위한 고급 디자인 인력 양성이 무엇보다도 시급한 것이 사실이다.

우리나라의 교육과정의 변천을 보면 교육과정이 주기적으로 바뀌어 오면서 ‘전통’에 대한 중요성을 꾸준히 강조하고 있다. 현재 시행되고 있는 제7차 교육과정의 특징을 보면 21C를 살아갈 개방적이고 자기 주도적 능력을 가진 인간이 되는 것을 목표로 하고 그 구체적인 방안제시에서 우리 문화에 대한 토대 위에 새로운 가치를 추구하는 사람이란 내용을 포함하면서 우리 전통 교육의 중요성을 강조하고 전통의 이해가 기초 소양으로 취급하고 있는 것을 알 수 있다.

그래서 본 연구는 이러한 취지에서 우리나라의 디자이너 육성을 위한 전문 교육 과정의 첫 단계인 공업계 고등학교의 디자인 관련

과를 중심으로, 앞으로 창의적이며 정체성을 가진 디자이너의 양성을 위한 전통 문화를 활용한 디자인 교육의 필요성 및 개선방안에 관해 파악하기로 한다.

2. 연구 내용

본 연구 목적을 수행하기 위하여 디자인 교육에 있어서 다음과 같은 내용을 알아보았다.

첫째, 디자인과 전통 문화의 관계를 알아보고 지금 현 시대의 이슈(Issue)인 동양 3국의 전통 문화의 배경 및 특징을 각각 알아보았다. 그리고 3국의 전통 문화의 조형상의 특징을 비교 분석해 보고 전통 문화 활용한 교육의 교육적 필요 근거를 알아보았다.

둘째, 지금 우리나라에서 디자이너 육성 위한 가장 첫 전문 단계인 실업계 고등학교 교육중 공업계 고등학교의 디자인 교육의 특성인 산업디자인과 교육의 목표와 변천과정 그리고 관련 교과목 및 내용을 살펴보았다. 그리고 지금 현재 부산 시내 공업계 고등학교 디자인과의 전통문화를 활용한 수업에 관한 설문 조사를 실시하였다.

마지막으로 위의 모든 조사를 중심으로 한 문제점에 대한 개선방안 및 결론을 제시하였다.

3. 연구의 범위 및 방법

3-1. 연구의 범위

본 논문의 연구 범위는 디자인과 관련 부산 지역의 공업계 고등학교의 디자인 관련 과에서 현재 실시하고 있는 디자인 전문 교육 과정 전문 과목을 중심으로 제한하였다. 그리고 전통에 대한 연구는 인터넷 리서치와 문헌 연구를 했다.

설문지는 부산시내 공업계 고등학교 디자인 관련과가 있는 8개교를 중심으로 설문하였으며, 또 각 학교의 디자인 관련 교육 커리큘럼을 각각의 학교마다 학생 30명과 디자인과 선생님 3명을 기준으로 조사를 하였다.

3-2. 연구 방법

본 연구는 전통 문화를 활용한 디자인 교육의 필요성을 조사하기 위해 다음과 같은 방법을 적용하였다.

공업계 고등학교 디자인과 디자인 교육의 목표, 과정, 교과목 및 내용 등을 알아보기 위하여 국내 디자인 교육의 선행 연구와 관련 기관의 자료를 수집하여 분석하였다.

그리고 전통 문화의 미(美)적 환경 및 특징 연구를 위해 선행 연구 및 관련 단행본 서적 그리고 인터넷 리서치를 이용하였다. 자료를 사용함에 있어 제한된 참고문헌을 사용할 수밖에 없었다.

마지막으로 설문 조사를 위해 부산의 실업계 49개교 중 디자인관련과가 설치되어있는 공업계 고등학교 8개교를 대상으로 디자인과 교사와 학생에게 설문 조사하였다. 그리고 분석은 분석 신뢰도를 높이기 위해 부산 대학교 부설 계산 통계소에 의뢰하여 빈도 분석을 하였다. 그러나 이 통계는 본 연구만을 목적으로 시행한 설문이므로 공신력을 가진 자료의 활용으로는 적합하지 못하다.

II. 본론

1. 디자인(Design)과 전통문화(傳統文化)

1-1. 디자인과 세계화 그리고 정체성

우리는 오늘날 산업 사회가 가져온 급속한 기술 발전으로 인하여 지역성을 극복한 세계화라는 사회 현상과 맞닥뜨리고 있다. 이러한 세계화를 촉진시킨 요인으로, 첫째, 교통 수단의 발달로 지구 전역이 '1일 생활권'내에 있게 되었으며, 둘째, 위성 통신이나 광 케이블 등과 같은 통신 기술의 발달로서 지구 곳곳의 소식과 지식들을 동(同)시간에 접할 수 있게 된 것을 꼽을 수 있다.

이러한 세계화(Globalization)현상은 우리 사회전반을 휩쓸어 '서구의 보편성'이라는 것이 세계의 표준이 되게 하고 있으며, 지구촌 사람들에게 동질화된 문화를 느끼게 하고 있다. 이로 인해 세계는 하나의 모습과 생활 양식, 심지어 사고의 틀까지도 호환될 만큼 비슷해졌다.

왜 서구의 것이 중심이 되어 세계인에게 보편화되고 있는지에 대한 가장 큰 이유를 살펴보면 산업 혁명이란 사회현상으로 기술 발전이 서양에서부터 시작되었으므로 서양은 첨단 기술과 선진 문화의 대표로써 그 보편성이 우리 전 세계에 보급이 되었기 때문이다.

그러나 그 산업 사회가 지향했던 가치, 즉 표준화와 대량 생산, 기능성, 조형성, 경제성은 이제 끝에 다다랐다. 하지만 다시 서구 중심으로 이 문제점을 동양의 독특한 정신 가치 체계와 동양미의 이미지들로서 극복하려는 움직임이 일고 있다. 다시 말해, 서구를 중심으로 바라보는 ‘동양’과 유럽의 지역성에서 조망되는 ‘극동’의 가치와 미학은 서구의 획일성을 극복하려는 가치와 이미지의 차용으로 이렇게 다시 서구를 중심으로 ‘퓨전’이 일어나고 있다. 그리고 현재 디자인 계에 있어 상상력을 극대화시키는 자산으로 동양의 종교와 철학, 미학이 유럽과 미국 디자인의 전통 속에서 살아나고 있다.

그렇다면 이러한 상황에서 우리 동양의 디자인 정체성은 무엇일까 그리고 그 중심의 하나인 한국 디자인의 정체성은 무엇이며 이것이 그냥 상대적 개념의 지역성을 의미하는 것인지, 아니면 인류 문명에게 새로운 혁신을 가져다 줄 디자인 계의 자원인지를 알아보아야 할 것이다.³⁾

1-2. 전통(傳統)의 개념

우리는 오랫동안 전통(傳統)이란 의미가 무엇인가 하는 문제 가운데 모호한 가운데 그저 소중한 것이라는 등, 그 실체를 이해하는데까지 미치지 못하고 있는 실정이다. 또한 그것은 오늘에 소관된 것이 아니라 지난 시대의 유물인 양 잘못 인식되고 있음도 사실이다.

3) 디자인네트, 2001.1 vol.40, p.41

고전이란 자기 생성적·전승력이 지난 어느 시기에 단절된 채, 단절된 당시의 것을 그대로 오늘에 재현하는 것이다 그리고 민속이란 자기 생성적·전승력이 오늘의 생활 속에까지 살아 있으면서 발전하고 있는 것을 지칭한다.

위의 고전적인 것과 민속적인 것을 통틀어 전통 또는 전통적인 것이라 한다. 그 어느 쪽도 소중한 것이니 한 문화의 독창성을 지니는 기초가 되는 것이다.⁴⁾

1-3. 문화의 개념

문화라는 용어는 인류학의 선구자인 영국인 에드워드 테일러(Tylor E. B.)에 의하여 인류학에 소개되었고, 하나의 전문 용어가 되었다. 그의 저서인 「원시 문화」(Primitive Culture, 1871)에서 그는 문화를 「지식·신앙·예술·법률·도덕·관습 그리고 사회의 한 성원으로서의 인간에 의하여 얻어진 다른 모든 능력이나 습관들을 포함하는 총체」라고 기술하고 있다. 이런 뜻에서 문화는 한마디로 사람들의 생활 양식을 지칭한다고 말할 수 있으며, 이 때 문화란 매우 광범위한 개념이 된다. 왜냐하면 그것은 인간이 창조한 모든 종류의 지식·예술·음악·기술 그리고 정치적·가족적 조직체 등을 모두 포함하고 또한 신념과 가치까지도 의미하기 때문이다.

테일러의 정의는 지금까지 문화에 관하여 내려진 수많은 정의 가운데 가장 오래된 것일 뿐만 아니라 가장 포괄적인 것으로 널리 인

4) 심우성 저, 한국 전통예술 개론, 동문선, 2001, p.7~14

용되고 있는 고전적인 정의이다. 그러나 근래에 와서 문화의 개념과 정의는 숫적으로 증가되었고 다양화되었다. 다양한 정의 가운데서 사회학자와 인류학자들이 문화의 동의어로 사용하고 있는 것을 보면 ①학습행동(learned behavior), ②사회적 유산(social heritage), ③초유기체(super-organic), ④생활설계(design for life)등이다. 이러한 점에서 문화란 사회적 존재인 인간에 의해서 창조된 고유한 유산으로 사회성원에 의하여 학습을 통하여 공유되고 전승되며 축적된 경험의 총체라고 말할 수 있다. 즉 문화란 인간의 학습된 생활 양식과 그 행동의 결과인 물질적·비물질적인 소산의 총체이며 좁은 의미로는 물질적 측면을 제외한 비물질적, 즉 정신적 측면만을 지칭하기도 한다.⁵⁾

1-4. 동양 전통 문화(東洋傳統文化) 및 미(美)의 배경과 특징 (중국, 한국, 일본 3국을 중심으로)

새로이 다가오는 세기는 문화의 시대가 될 것으로 알고 있다. 이는 종래의 서구 산업 사회로 말미암아 생겨난 이념적 대립과 물질주의의 실패가 낳은 단일사고·단일체제가 더 이상 세계를 지배할 수 없다는 것을 알게 되었기 때문이다. 그래서 그 돌파구로 찾아낸 방법이 바로 문화의 정체성이라는 부분이다.

따라서 지금 세계 사회는 기술의 발달에 의한 급속한 정보화와 세계화를 통해 벽에 부딪힌 서구 문명 사회를 뒤로하고 여타의 다른 문화권이 자기 문화의 정체성에 대한 자신감을 찾아 보이지 않

5) 정창재 저, 21세기 문화예술이 돈되네, 경원, 2001, p.85~86

는 경쟁을 하고 있다. 이것은 ‘문화’를 앞세운 경제적 현상으로 여겨진다.

우리는 무의식적으로 산업 사회로 인한 근대화를 지향한 서구를 ‘현대’의 표상으로 생각하고 있으며, 반면 ‘동양’이라 함은 ‘전통’을 대표한다는 막연한 생각을 하고 있다.

우리가 이렇게 생각하는 이유는 먼저 근대화를 지향했던 서양이 늘 성공적인 발전의 모델로 여겨져 왔기 때문이다. 그러나 처음에 언급했다시피, 이러한 급속한 경제적 성장이 내부의 모순을 차츰 만들어내었다. 그래서 서양이 그것을 극복하기 위해 생각한 대책이란 것이 동양의 문화 정체성, 즉, 동양의 사상과 가치 체계에서 그 대책을 찾고 있다.

그렇다면 왜 그들이 동양의 가치체계와 사상 그리고 그것을 바탕으로 이루어진 동양의 미학에서 대책을 찾으려하는지에 대해 의문이 생긴다. 먼저 제일 큰 차이는 문화에 대한 생각의 기본발상지부터가 다르기 때문이다. 서양에서 생각하는 문화에 대한 의미를 알아보면, 언어적으로 문화라는 뜻의 ‘Culture’라는 단어는 ‘경작하다·만들다’의 의미를 지니고 있으며, 예술이란 뜻의 ‘Art’ 역시 같은 맥락으로 ‘만드는 기술’이라는 의미를 지니고 있다.⁶⁾ 이로 미루어 보아 서양은 자연을 하나의 극복해야 할 장애물쯤으로 인식하고 있는 것이다. 그러나 이에 반해 동양은 ‘자연’을 같이 살아가는 인생의 동반자이며 감탄하고 의지하며 숭배하는 신과도 같은 존재로서 인식을 했다.

동양의 사상은 자연 스스로를 커다란 모태로 삼았고, 문화나 미

6) 한국 산업디자이너 협회 통상산업부, 한국적 디자인 응용 사례 연구-문화의 의미와 특성, 1997, p.3

는 이를 바탕으로 인간과 천지 사이의 교감에서 산출되는 것이며, 인공적인 기술의 결과보다도 자연 스스로가 얼마나 잘 반영되었느냐에 두었다.⁷⁾ 동양인의 미는 더 자연에 귀의하고, 모든 척도를 자연 그 자체에 두고 있다.⁸⁾ 이와 같이 동양의 문화는 예로부터 자연주의와 함께 종교적 신비주의 철학이 깊이 스며 있었다. 따라서 예술과 조형관 또한 이 같은 종교적이고 철학적인 연상과 관련하여 개인의 실제적 경험과 주관적 요소가 강조됨으로서 서양과 구별이 된다.

이러한 사고와 가치체계의 차이를 가진 동양의 문화를 접하는 서양의 세계에서는 그 신선함과 신비로움에 주목을 하게 되었고, 물질 만능 주의가 채워 주지 못하는 빈자리를 채워 줌으로서 새로운 만족감을 얻으려고 하고 있다.

그리고 동양의 많은 국가들 중 중국, 한국, 일본 3국에 더욱더 세계가 관심을 두는 이유는 20C 후반의 주목받을 만한 경제 성장들을 하였고, 또한 그 문화적 잠재력을 인정받아 21C에 그 역할이 확대될 것으로 전망하고 있기 때문이다.

바로 이것이 우리가 말하는 문화 사회에서의 경쟁력이다. 우리는 이 경쟁력을 극대화시키기 위해 우리 동양 문화의 근본에 대해 잘 알아야하며 특히 자국의 정체성에 대해 올바르게 이해하고 발전시켜 나가야 할 것이다.

7) 최승범, 강우식 저, 우리문화의 긴잡이, 고려원, 1989, p.18~19

8) 김원룡 저, 한국미의 탐구, 열화당, 1978, p.7

[표1] 동양과 서양의 종교관 및 자연관

	동양	서양
환경	농경	해양
종교	자연의 도(道)	신의 계율(戒律)
사상	인(仁)	애(愛)
철학	직관(直觀)	지성(知性)
사회	중용	진보
문화	무(無)	유(有)
세계관	음양론	변증법
우주관	허공	실체

1-4-1. 동양 전통 문화(東洋傳統文化) 및 미(美)의 배경사상

① 도가 사상

중국의 전통적인 철학사상. 전국시대에 일어나 유교사상과 함께 2,000년 동안 중국과 그 주변국에 영향을 미친 철학유파로, 도가사상은 도를 숭배하는 종교로서의 도교를 포함하여 일컫기도 한다. 도가사상의 이론은 노자(老子)에 의하여 마련되었다. 즉, 만물은 무위자연(無爲自然)의 도(道)로부터 생성되므로 평등하며 차별이 없다고 하여 모든 절대적 가치판단을 배격하였다. 따라서 이상적 삶은 도덕적 선악의 작위(作爲)를 떠나 자연에 순응하며 절대적 자유를 누리는 것이라고 주장하였고, 정치에 있어서도 모든 인위적 통치를 배격하고 무위자연의 도에 기초한 순박하고 평화로운 사회의 건설

을 추구하였다. 2세기 중엽부터 6세기 초까지 세속적 가치를 멀리하는 청담사조(淸談思潮)를 유행시킨 도가사상은 11세기 들어 성리학자들이 도가의 정적주의와 무위사상을 호되게 비판하자 더이상 존속할 수 없게 되었다. 그러나 그 이후에도 중국의 문화와 사회에 대한 영향력은 줄지 않았다.

② 유교

공자(孔子)를 시조로 하는 중국 고대의 대표적 사상. 난세를 구하는 것은 법률이나 군사력이 아니라 인간을 사랑하는 인(仁)이라고 하는 공자의 가르침은 맹자(孟子)·순자(荀子) 등에 의하여 체계화되었고 BC 2세기 한무제(漢武帝) 때 국교로 채용되었다. 그 이후 2000년 동안 중국 정치교화의 대원칙이 되었다. 10세기 이후 송대(宋代)에 이르러 지배층으로 등장한 신흥지주들에 의하여 불교와 도교의 도전을 창조적으로 극복한 신유학, 즉 주자학(朱子學)이 발생하였다. 주자학의 성립으로 체제교학(體制敎學)인 유교는 완성된 형태를 갖추고 명·청조(明·淸祖)에 군림하지만, 봉건질서 내부의 모순의 증대로 명대(明代)에 양명학(陽明學)이 성립하였다. 이후 유교 교학이 이론적으로 분쇄되기 시작하였고 실천적으로 분쇄된 것은 신헌혁명과 그 뒤의 5·4운동 등 혁명에 의하여 체제변혁을 이룬 20세기 들어서였다. 유교의 경전은 《오경(五經;周易·書經·詩經·禮記·春秋)》인데 그 해석은 시대에 따라 차이가 있다. 12세기의 주자(朱子)가 정립시킨 주자학은 윤리설로서 그 체계화가 제일 잘된 것으로 신 유교(新儒敎)라고도 한다.

③ 불교

BC 5세기 무렵 동북인도에서 창시된 종교. 연기(緣起)의 도리에

의한 중도(中道)의 실천으로 윤회세계에서 해탈하여 열반에 드는 고타마 싯다르타의 가르침을 근본으로 한다. 석가모니의 사후 100년까지는 교단이 통일되어 사상적으로 소박하였는데 이 시대를 원시불교라고 한다. 그 후 여러 부파로 갈라진 부파불교(部派佛教)가 이어지고, 기원 전후에 대승불교가 일어나 공(空)과 반야(般若)의 사상을 가르쳤다. 12세기 말에 이슬람교도의 침입으로 인도불교는 쇠퇴하였으나, 그 보편적 성격에 의해 아시아 지역에 널리 전파·수용되어 사상적·문화적·사회적으로 깊은 영향을 주었다. 우리나라를 비롯, 중국·티베트·일본 등 북방에는 대승불교가, 미얀마·타이·스리랑카 등 남방에는 주로 상좌부불교(上座部佛教)가 전해져 각각 독자적 발전을 하고 있다.⁹⁾

9) 교육인적자원부, 고등학교윤리, 2003, p.183~205

[표2] 동양 문화의 배경 사상과 특징

	특징
도(道) 사상	① 도사상의 기본 : 상대성과 가치변화의 원리 ② 도(道)사상에서의 상대성 : 가치변화의 원리 ③ 도(道)의 본질 : 자연법칙, 음양의 역동적 균형과 조화, 반복, 성장과 변화 ④ 도(道)의 실천 : 완전함(생활의), 허륙함, 겸손, 낮음 ⑤ 도(道)의 실천 : 무와 허의 중요성, 유무의 통합 ⑥ 도(道)의 실천 : 모방탈피, 본성과 지혜 중시, 체험과 사유의 범위확대, 주체와 객체의 구분을 없앴 ⑦ 도(道)의 실천 : 무위, 최소
불교	① 일원성, 불이성 ② 쉬운 길 : 전통성과 반복성 ③ 평상심과 평온성 ④ 자연스러움 ⑤ 건강성과 증용 : 최소의 나 ⑥ 깊이 암시 : 무욕, 겸손, 소박 ⑦ 진정한 의미 : 비 이원적인 전체성 주체와 객체의 혼입, 시간과 장소의 초월
유교	① 유학 : 자연의 교리에 따르고 사람의 뜻으로 하지 않는 것 ② 증용 : 최선의 바른길을 찾는 것 > 지나침도 모자람도 없는 평상의 (바뀌지 않는) 이치 ③ 진정한 강함 : 자기 주체를 버리지 않는 것 ④ 증용의 일상성, 평상성, 항상성 ⑤ 시중(時中) : 때에 맞추어 중에 처함 > 언제 어디서나 가장 최선의 가장 타당한 입장을 취하는 것

1-4-2. 동양 전통 문화(東洋傳統文化)의 미(美)적 환경 및 특징

전통 문화의 영역이 광범위하므로 본 연구에서는 각 국의 여러 가지 전통 문화들의 중에 전통 예술을 중심으로 미(美)적 특징을 살펴보고 삼국 중 우리나라의 전통 문화 예술을 중점적으로 연구를 했다.

① 중국

드넓은 중국의 대륙은 북쪽으로는 고원 지대가 끝없이 펼쳐져 있고 남쪽으로는 황하와 양자강이 흐르는 비옥한 평야 지대를 가지고 있다. 이러한 광활한 지역 속에서 생긴 중국인들의 대륙적 기질로써 독특한 예술을 발전 시켰다.

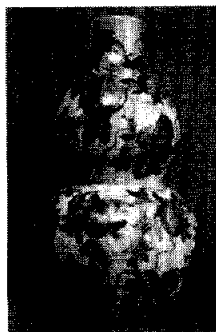
중국에서는 예술을 애호할 뿐만 아니라 스스로 제작하는 것이 지배계급의 기본적인 교양으로 되어 있었다. 따라서 서(書)를 시문(詩文)과 더불어 으뜸으로 여겼으며, 회화는 서를 보완하는 구상성(具象性)과 도덕교육에 보탬이 되는 실용성으로 중당(中唐) 무렵부터 서에 버금가는 것으로 평가되었으나, 청조(淸朝)에 이르기까지 소기(小技)·말예(末藝)로 보는 인식에는 변함이 없었다. 따라서 조각이나 공예 등 지식인이 직접 제작에 종사하지 않는 장르에서는, 직인(職人)·공장(工匠)의 산물이라 하여 서화(書畵)와 동렬로 보지 않았고, 장인예술(匠人藝術)을 천시하였다.¹⁰⁾

중국 전통 예술의 표현형식은 자연주의적 조형이념과 이상주의적 조형이념이 조화를 이룬 것이다. 즉, 중국인은 회화나 조각을 만들 때 하나의 모델을 가지고 있기는 하였지만 이것을 그대로 재현하는

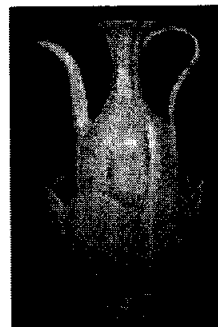
10) www.nate.co.kr-두산세계대백과 EnCyber

경우는 거의 없었고, 늘 이상화되고 관념적으로 다루어진 자연 또는 인간의 재현을 지향했다. 그들은 단정·명결·솔직하고 논리적·사실적인 표현을 정통으로 하며, 숭고·풍만 등 정신의 충실을 첫째 의의로 하였던 것이다. 이러한 사고방식이 역대왕조의 많은 변화에도 불구하고 변하지 않는 중국미술의 본질이라고 할 수 있다.¹¹⁾

마지막으로 중국 전통 예술에 나타난 기교는 아주 탁월하고 세밀하며 세련된 솜씨로써 한국과 일본의 예술이 따라 갈 수 없을 정도이다. 그 예로서 송·청 시대의 도자기에 나타난 그 기술은 거의 완벽하고 독보적이다.¹²⁾



[그림1] 청나라도자기



[그림2] 송나라도자기

② 일본

일본은 섬나라라는 지역학상의 특징으로 독자적인 고대 미술 문화가 풍부하지 못했으며, 그래서 일본 예술은 대륙으로부터 배우고 얻은 것은 수도 없이 많다. 그러나 그 반대의 경우는 거의 없다고

11) www.kemongsa.co.kr 계몽사 웹백과

12) 한국 산업디자인 협회 통상산업부, 한국적 디자인 응용 사례 연구-동양의 미, 1997, p.9

봐도 좋겠다. 문화의 모든 분야에 걸쳐 일본인은 외래 문화의 영향에 힘입은 바가 크다. 그래서 일본인의 민족적 자존심은 우울할 수밖에 없다.¹³⁾

일본 전통 예술은 인상성, 장식성, 상징성, 감상성의 4요소로 나누어 논할 수 있다.

첫 번째 인상성이란 자연의 객관적 진실을 그리는 것이 아니라 자연으로부터 받은 주관적 인상을 솔직하게 나타내는 태도를 가리킨다. 두 번째 장식성은 인상성과 밀접하게 관련되어 그 결과로서 나타내는 것인데, 이는 또한 일본의 자연 자체가 장식미의 세계라 일컬을 수 있다. 세 번째 상징성이란 그에 의하면 이상과 같은 조형적 분석으로는 파악하기 어려운 정신주의적 측면을 가리키는 것이다. 마지막으로 네 번째 감상이란 문예에서 말하는 ‘애뜻한 정감’이라는 영탄에 대응하는 것으로서 소위 센티멘탈리즘보다 좀더 넓은 의미까지를 포함하며, 정감성과 정취성의 표현이라 할 수 있다.¹⁴⁾ 한마디로 얘기하자면 일본의 전통미는 ‘서정성’을 미의 생명으로 하나 요란스럽고 격한 면, 선, 색을 써서 극히 인공적이고 장식적인 효과를 나타낸다.¹⁵⁾

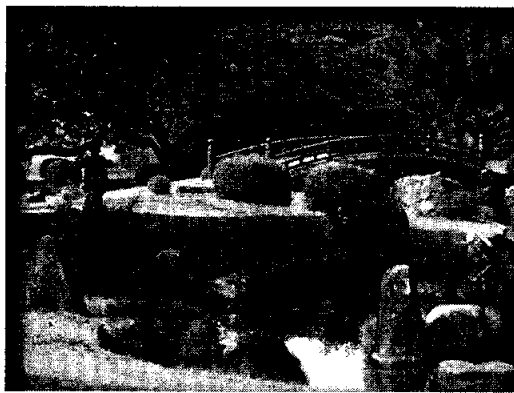
이러한 일본 전통 예술을 표현 할 수 있는 미(美)에는 ‘억제’와 ‘엄격함’이라고 표현할 수 있는 미(美)와 ‘암시’, ‘조용함’ 그리고 ‘단순함’이라고 표현 할 수 있는 미로 대표 될 수 있다. 그리고 전통 예술의 기술적인 면은 중국의 그것과 통하지만 그 결과 면에서는 전혀 다른 조형을 나타내고 있다.

13) 쓰지 노부오지음(이원해 옮김), 일본 미술 이해의 길라잡이, 시공사, 1994, p.12

14) 전서, p.21~22

15) 김원룡 저, 한국미의 탐구, 열화당, 1978, p.7

일본 전통 미(美)의 대표적인 예는 일본의 정원에서 볼 수 있다. 일본의 정원은 자연을 표방하기는 하지만 인위적임의 극치이다. 한 곳도 흐트러짐 없는 말끔한 내부 구조물들의 인위적인 배치와 인위적인 소나무의 구부러짐 등이 일본의 정원에서 찾을 수 있는 일본 전통 예술 특징의 집약적인 미(美)이다.¹⁶⁾



[그림3] 일본의 정원

③ 한국

한국의 지리학적 위치는 중국과 일본사이에 위치하고 있어, 중국으로부터 많은 영향을 받았으며, 일본으로는 많은 문화를 전파시켰다. 그러나 한국은 분명 그들과는 다른 독자적인 문화를 가지고 있다.

한국 민족의 예술활동은 신석기시대 후기 무렵부터 시작되었지만 본격적인 활동은 불교가 전래된 4세기 말경부터이다. 한국 민족은

16) 한국 산업디자이너 협회 통상산업부, 한국적 디자인 응용 사례 연구-동양의 미, 1997, p.11

한민족(漢民族)과 다른 통구스족이므로 뿌리깊은 북방계 계통을 추구하고 있었지만 삼국시대(三國時代) 초기의 불교전래와 거기에 잇따른 중국문화의 유입은 한국 문화에 영향을 끼쳤다.

한국 민족의 예술활동은 왕조(王朝)의 변천과 더불어 약 30년을 한 시대로 양식·기술상의 성쇠를 되풀이하고 있는데, 한국 예술 중 그 특색을 가장 잘 나타내고 있는 것은 민중의 생활과 가까운 관계에 있는 것은 공예이다.

온대지역의 풍요로운 자연과 노년기 지형(老年期地形)에서 오는 완만한 산과 골짜기는 평화로운 자연주의와 농민예술의 소박성을 키워나갔다. 재료와 원료 자체가 지닌 미(美)와 나무의 성질을 최대한으로 이용한 목공예품이 그 대표라 할 수 있으며, 백자(白瓷)와 청자(靑瓷)는 세부보다 전체로서의 통일을 지향하여 자연의 아름다움을 살리려는 의도가 반영되고 염담(恬淡)과 탈속(脫俗), 소탈한 운치로 공간의 미를 나타내고 있다.

한국의 전통미(美)는 자연에 적응하고 평범하며 조용한 것을 추구한다. 그 미(美)안에는 한국 특유의 인간미가 있다. 또한 비록 기교 없는 소박한 세부 표현이나 기술적인 완벽성이 어느 정도 결여되어 있지만 전체적인 통일감과 생동감을 위해 희생된 것임을 알 수 있다. 답답하고 번거로운 것을 피하고 공간과 여유를 추구하는 경향을 띄고 있으며, 큰 것을 추구하고 작은 것을 되도록 생략하는 대의성 또는 대범성을 띄고 있기도 하다.¹⁷⁾

17) 한국정신문화원, 한국미술의 미의식, 고려원, 1991, p.21



[그림4] 백자



[그림5] 얼굴무늬 수막새

1-4-3. 동양 전통문화의 조형적 특징 비교 분석¹⁸⁾

한·중·일 3국은 같은 정신 사상의 영향을 받은 나라들이면서도 지리적 여건과 사회적 여건 등의 인문 사회적 조건의 차이 등으로 인해 각기 독창적인 그들만의 조형적 전통성을 발달 시켰다.

전통적으로 동양은 불교, 유교, 도교 등의 사상이 발달하고 이의 핵심은 자연, 정신-암시, 무위-간소, 변화-유연, 중용-조화, 생명의 가치를 존중하는 것이었다. 이러한 동양가치의 공통점가운데에서도 한, 중, 일 각 국은 전통적인 조형의 미적 특질에서 차이를 보인다. 최순우는 중국예술은 기름지고 값진 표현, 다양하고 폭이 넓은 변화, 권위와 큰 것을 숭상하는 내재적 자존심과 끈기 등이 있고, 일본은 다채롭고 신경질적이며, 근시안적인 잔재주와 작위적인 의식이 있는 반면, 한국은 유연함과 자연스러움이 앞서는 특질이 있음

18) 한국 산업디자이너 협회 통상산업부, 한국적 디자인 응용 사례 연구-동양의 미, 1997

을 말한다. 또한 라이샤워는 중국인은 유연하나 강인하고, 일본인은 치밀하고 절제적인데 반하여, 한국인은 약간 경쾌하다(잔잔, 구수, 따사로움)고 하고 있다. 야네기 무네요시(柳宗悅)는 중국은 형태미(形態美), 일본은 색채미(色彩美)인데 반하여 한국예술은 선(線)의 미라고 한다. 특히 중국이나 일본은 가공이 지나쳐 자연의 맛을 잃어버리지만, 한국은 자연을 좇아 더욱 자연에 작용하고 깊이는 동일하나 중국은 노인문화, 한국은 청년문화의 특성을 갖고 있다고 덧붙였다.

‘한국, 중국, 일본의 전통 조형 이미지’는 한국은 무위의 정신이 다소 강하게 나타나나, 중국은 변화의 정신이, 그리고 일본은 인위성이 강한 정신이 강한 것으로 들어나고 있다. 또한 조형의 방법에서는 한국은 정신적인 것, 내적 함축성, 유연성 융통성, 조화, 대비(비조화)의 방법을 적용하나, 중국은 내적 함축성, 유연성 융통성, 조화의 한국과 공통적인 방법 이외에 장식적, 물질적인 방법을 적용하여 차이를 보이고, 일본은 세세한, 객관의, 기교의, 과장된 방법으로 전통한국의 방법과 큰 차이를 보인다.

또한 조형의 요소에서 한국은 두텁고, 진한 요소들 이외에 추상 생략, 곡선, 단색, 은유 암시 등이 나타나고, 중국은 한국에서 나타나는 투터운, 추상 생략, 은유 암시, 곡선이 약하게 나타나는 반면 원색의, 굵은, 다양한 조형요소가 강조되고 있고, 일본은 굵고 진한 공통점 이외에 단색의, 얇은 등이 강조되어 한국과 다르다. 그리고 조형 표출미에서 한국은 역동적, 소박 간결한 느낌이 강하게, 그리고 은은 암시의 미적 특질이 들어나고, 중국은 암시는 한국과 공통되나 화려한, 복잡한 등 한국과 다른 조형표출미가 나타나고, 일본

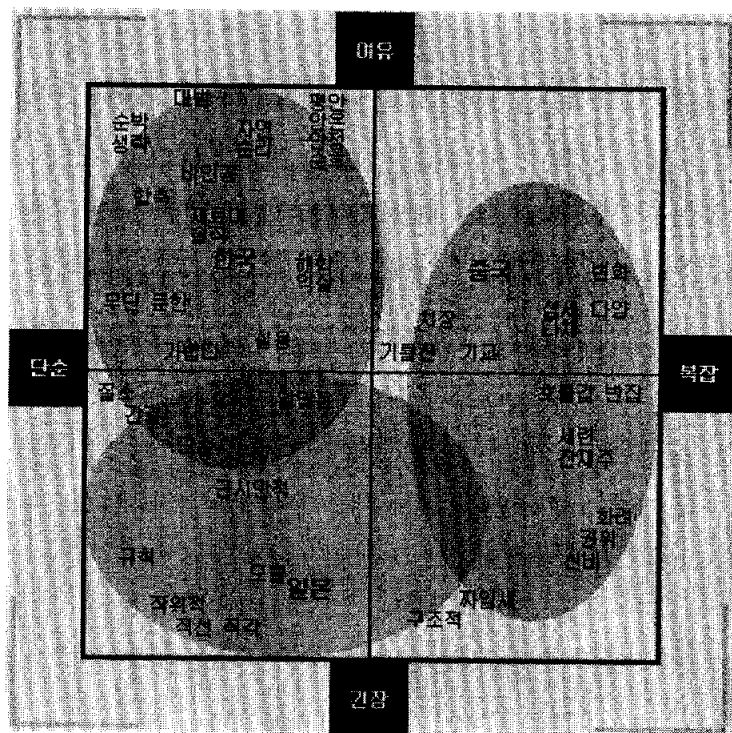
은 마찬가지로 암시의 미는 공통되나 뚜렷한, (화려한), 약졸의 등 한국과 다른 표출미가 나타나고 있다.

다음 [표3]은 동양의 전통 조형에 관한 이미지의 공통점 및 차이점을 정리하여 나타낸 것이다.

[표3] 동양의 전통 조형에 관한 이미지의 공통점 및 차이점

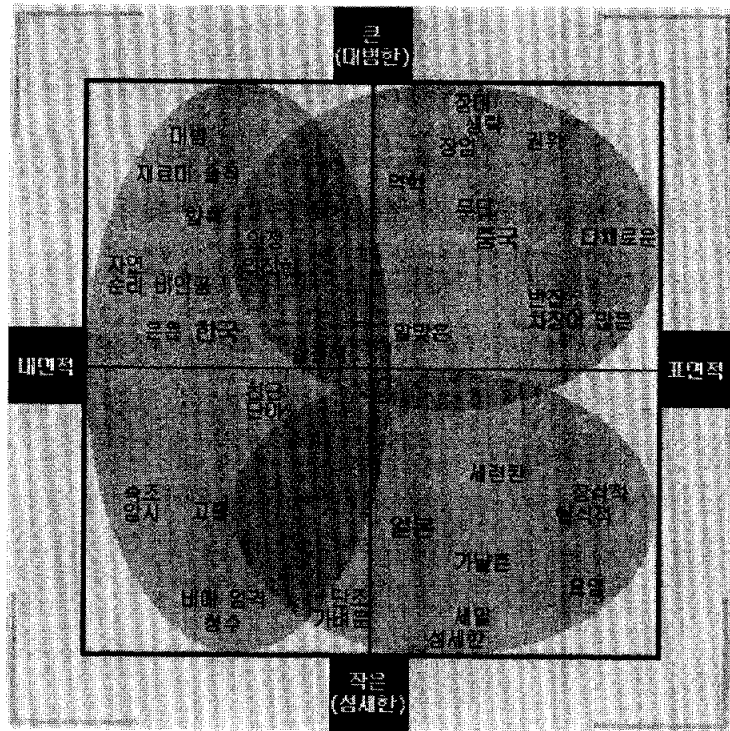
	중국	한국	일본
조형 정신	자연	변화	인위
조형 원리	정신, 내적 함축, 유연, 율동, 조화	내적 함축, 유연, 율동, 조화, 장식, 물질	세밀, 객관, 기교, 가공
조형 요소	두터운, 진한, 추상 생략, 곡선, 단색, 은유 암시	원색, 굵은, 다양, 두터운, 추상 생략, 은유 암시, 곡선	굵고, 진한, 단색, 얇은
표출미	역동, 소박, 간결, 은은암시, 경쾌	암시, 화려한, 복잡한	암시, 뚜렷(화려), 약졸, 절제

그리고 다음은 동양 3국의 전통 조형 특성을 조사하여 그 특징들을 그림으로 나타낸 것이다.



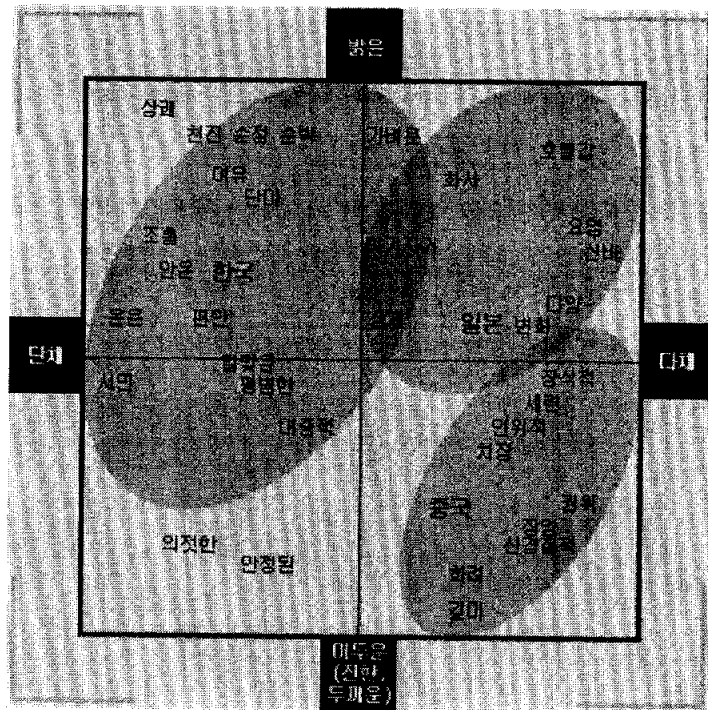
[그림6] 형태

위의 [그림6]은 3국의 전통 형태에 대한 미의 특징을 모아 비교한 것이다. 한국과 일본의 전통 형태에서 각 국의 특징적인 미(美) 중 간결하고 단순하며 알맞은 구조의 형태적인 미라는 면에서는 공통점을 가진다. 그리고 일본의 형태미는 중국과 구조적이고 짜임새 있는 형태적인 미에서 공통점을 갖는다. 그러나 위의 [그림6]을 보면 중국의 전통 형태미와 한국의 전통 형태미 사이에는 공통점을 발견할 수 없다.



[그림7] 질량

위의 [그림7]은 전통의 조형적 요소에서 표출되는 질량의 특징적인 면이다. 한국은 중국과 공통적인 미는 내면적이며 큰 것을 찾는 안정되고 의젓하며 실질적인 면에서 공통점을 가지며, 일본과는 단아하고 엄격하며 가벼운 면이 공통성을 가진다. 그리고 중국과 일본은 세련되고 가냘프며 장식적인 면이 공통적이다.

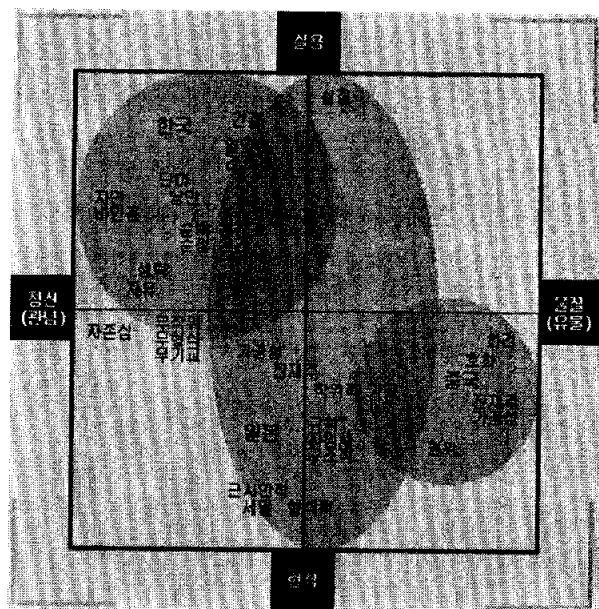


[그림8] 색상

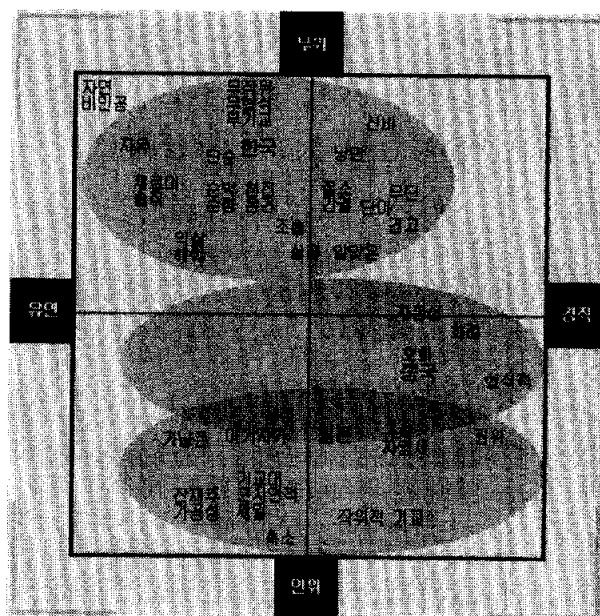
위의 [그림8]은 전통의 조형적 요소에서 색상의 특징적인 면이다.

전통 색상에 있어서는 한국은 단조로운 색채를 쓰고 있으나 색조의 밝은 면을 쓰고 있는 것은 일본의 전통 색상과 공통점을 가진다. 그리고 일본의 전통 색상은 다채로운 색상을 구사하며 다양한 색상의 변화가 있는데, 중국의 전통 색상에서 나타나는 특징과 공통점이다.

그러나 중국의 전통 색상은 그 색조가 좀 더 진하고 어두운 색들을 구사하고 있어서 일본의 색상 구성보다는 깊이가 있다.



[그림9] 조형원리



[그림10] 조형정신

[그림9]와 [그림10]은 전통 영역의 조합으로 전체적인 조형의 원리와 정신에 대해 종합한 것이다.

한국 전통 조형의 특징에서 원리적인 면은 실용적이고 관념적인 성격으로 여백의 미와 간결함에서 오는 단아함 그리고 기술적인 면은 비 인공적이며 한국인의 인간성에서 오는 솔직하고 순박함과 천진함 그리고 해학과 익살스러움, 이 모든 것에서 오는 자유가 그 특징이다. 그리고 조형 정신면에서는 사람의 손으로 만들어지되 그 형이 유연하고 무인공적이어서 자연과 동화를 목적으로 하고 있다.

일본의 조형적인 원리는 실질적이며 정신적인 면과 물질적인 면의 중간을 찾아나가고 있으며 굉장히 형식을 중요시한다. 그리고 정신적인 면은 인위성의 극치의 미를 보여주고 있으며 그러므로써 경직되고 잔재주적인 면을 보여준다.

마지막으로 중국의 전통 조형 원리는 물질적인 면과 형식을 중요시한다. 그래서 조형 정신 역시 아주 경직되고 인위적인 면을 보여주고 있다.

2. 전통 문화를 활용한 디자인 교육

2-1. 공업계 고등학교 디자인과(科)의 교육

디자인 교육의 근본적 목적은 기초적인 조형 감각과 사고력의 훈련을 통한 공업 기술의 정신은 물론 미적인 품질과 기술적인 탁월성을 겸비한 제품 창조를 위한 디자이너 양성에 있다.

그래서 우리나라의 디자이너 육성을 위한 전문 과정에서 조기 교육에 속하는 고등학교 디자인 교육중 공업계열 학교의 디자인 교육은 시대의 변화와 요구에 맞추어 주기적으로 개정되었다.

지금 연차적으로 시행되고 있는 교육과정의 개편 중 제7차 교육과정은 1997년도 개정, 고시되었으며, 교육과정 개정의 그 뜻을 교육 과정 해설서에서 다음과 같이 밝히고 있다.

“제7차 교육 과정개정의 배경 요인으로는 세계화·정보화·다양화를 지향하는 교육 체제의 변화와 급속한 사회 변동, 과학·기술과 지식의 급격한 발전, 경제·산업·취업 구조의 변혁, 교육 수요자의 요구와 필요의 변화, 교육 여건·환경의 변화 등과 교육을 둘러싸고 있는 내외적인 환경 및 교육 수요의 대폭적인 변화를 꼽을 수 있다. 이와 같은 주변 여건의 변화는 지금까지 학교 교육에서 다루어 온 교육 내용 전반에 대한 종합적인 검토를 요구하기에 이르렀고, 근본적인 교육 개혁의 주요 동인으로 작용하고 있다.”¹⁹⁾

[표4] 교육 과정별 추구하는 인간상의 변천

구분	추구하는 인간상	비고
제1차 교육 과정	별도의 교육적 인간상 미제시 -교육법 제2조 「교육의 목적」에 따름	교육법 제2조 -홍익 인간의 교육 이념
제2차 교육 과정	고유의 역사와 전통을 지니고 역사적 현실 속에서 명확한 사명감을 자각하고 수행하는 대한 민국의 국민 -국가와 겨레의 이산과 현실을 명철히 이해하는 인간 -국민 각자에게 부과된 역사적 사명을 완수할 수 있는 구체적이며 역동적인 인간	자주성, 생산성, 유용성의 강조
제3차 교육 과정	가. 국민적 자질의 함양 ① 민족 주체 의식의 고양 ② 전통을 바탕으로 한 민족 문화의 창조 ③ 개인의 발전과 국가의 융성과 조화 나. 인간 교육의 강화 ① 가치관 교육의 강화 ② 비인간화 경향의 극복 ③ 근면성과 협동성의 함양 다. 지식·기술 교육의 해신 ① 기본능력의 배양 ② 기본개념의 파악 ③ 판단력과 창의력의 함양 ④ 산학 협동 교육의 강화	자아 실현, 국가의 발전, 민주적 가치 의 강조
제4차 교육 과정	민주, 복지, 정의사회의 건설에 적극적으로 이바지할 수 있는 자주적 이고 창의적인 국민 육성 ① 올바른 정신과 튼튼한 몸을 단련하는 건강한 사람 ② 취향이 고상하고 아름다움을 축하는 심미적인 사람 ③ 지식과 기술을 익혀 문제를 합리적으로 해결하려는 능력 있는 사람 ④ 인간을 존중하며 규범에 따라 행동하는 도덕적인 사람 ⑤ 자신과 공동체의 일을 스스로 결정하여 실천하는 자주적인 사람	건전한 심신의 육성 지력과 기술의 배양 도덕적인 인격 형성 민족 공동체 의식의 고양
제5차 교육 과정	① 건전한 정신과 튼튼한 몸을 지닌 건강한 사람 ② 자신과 공동체의 일을 스스로 결정하여 실천하는 자주적인 사람 ③ 지식과 기술을 익혀 문제를 슬기롭고 합리적으로 해결하는 창조 적인 사람 ④ 인간을 존중하고 자연을 아끼며 올바르게 판단하고 행동하는 도 덕적인 사람	
제6차 교육 과정	① 건강한 사람 ② 자주적인 사람 ③ 창의적인 사람 ④ 도덕적인 사람	도덕성과 공동체 의 식이 투철한 민주 시민 육성
제7차 교육 과정	① 전인적 성장의 기반 위에 개성을 추구하는 사람 ② 기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람 ③ 폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람 ④ 우리 문화에 대한 이해의 토대 위에 새로운 가치를 창조하는 사람 ⑤ 민주 시민의식을 기초로 공동체의 발전에 공헌하는 사람	21세기의 세계화· 정보화 시대를 주도 할 자율적이고 창의 적인 한국인 육성

이렇게 교육 과정은 사회의 변화와 발전에 따른 요구에 의해서 계속해 바뀌어져 가고 있다.

그리고 위의 [표4]는 교육 과정별로 추구하는 인간상에 대한 내용들에 변천이다. 이 표를 잘 살펴보면 전통과 문화 그리고 창의적인 인간을 계속해서 요구하고 있다. 이들 중 이번 신 교육과정의 추구하는 인간상은 ‘21세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성’을 위해 그중 하나의 학생들이 추구해야할 목표로 ‘우리 문화에 대한 이해의 토대 위에 새로운 가치를 창조하는 사람’이라는 목표를 세웠다. 이러한 의미에서 전통 문화 교육은 필요한 것이다.

2-1-1. 공업계 고등학교 디자인과(科)의 교육 목표

모든 디자인 교육에 있어 궁극적인 목적은 디자인을 하는 주체인 디자이너의 양성이다. 그리고 그 내용적인 면은 디자이너에게 있어 디자인을 할 때 필요한 인간의 조형생활과 관련하여 그 생산과 유통, 그것을 함유하는 올바른 방향과 방법을 교육하는 것이다.

따라서 이번 제 7차 교육 과정에서 공업계 고등학교 산업디자인과의 교육 목표를 교육 인적 자원부에서는 다음과 같이 제시·요약하여 말하고 있다.

(가) 디자인에 필요한 각종 도구를 활용하여 다양한 창의적 표현을 할 수 있도록 한다.

(나) 디자인에 필요한 지식과 기술을 습득하게 하여 디자인 관련

업종의 전문직을 수행할 수 있는 자질과 능력을 기른다.

(다) 디자인 분야의 기능·기술인으로서 긍지와 자부심을 가지고 직무를 창의적으로 수행할 수 있도록 바람직한 직업 태도와 직업 소명 의식을 가진다.²⁰⁾

따라서 우리는 ‘의식 없이 만들기만 잘하는 제작자’여서도 안되고 ‘제작은 하지 못하면서 디자인 원리만을 잘 아는 이론가’²¹⁾로 가르치는 교육이 아니라, 세계화·정보화 시대의 변혁에 알맞게 대처할 수 있는 센스 있는 디자이너 양성을 목적으로 교육을 하여야 한다.

다음 [표5]²²⁾는 우리나라의 실업계 고등학교 디자인과 교육 목표의 변천을 요약하여 놓은 것이다.

20) 교육인적자원부, 제7차 공업교과교육과정 해설, 1997

21) 한국미술연구소, 디자인?디자인!, 시공사, 1997, p.22

22) ① 교육부, 제1차 교육과정~제6차 교육과정까지는[교육부, 고등학교 실업계 교육 과정 해설]-공업 계열, 1995, p.165

② 교육인적자원부, 제7차 교육과정은[교육부, 고등학교 교육 과정 해설]-[18]공업에 관한 교과, 2001, p.992

[표5] 디자인 교육의 목표 변천

교육과정 구분	교육 목표
제 1 차 (1954 ~ 1963)	학과 목표 설정 안됨
제 2 차 (1963 ~ 1974)	교과 과정(공예과) 교육목표와 동일하다. 공예과의 목표는 공예에 관한 기초 지식과 기술을 길러 생활을 미화 할 수 있는 창조적 능력을 가진 기능, 기술자를 기른다.
제 3 차 (1974 ~ 1981)	
제 4 차 (1981 ~ 1988)	교과 과정(디자인과)의 목표는 디자인에 관한 기본 지식과 기술을 바탕으로 미적인 구성력과 표현 능력을 습득하게 하여 각종 디자인 분야의 실무에 종사할 기술인을 양성한다.
제 5 차 (1988 ~ 1992)	학과별로 목표를 제시하지 않고 농업, 공업, 상업, 수산·해양업, 가사, 실업, 과학, 체육, 예술, 외국어 등 9개 계열의 총괄 목표만 제시되어 있다.
제 6 차 (1992 ~ 1997)	디자인 분야에 관한 기본 지식과 기술을 습득하게 하여 관련 분야의 시각적 표현과 광고설계, 제작 실무에 종사할 기술인으로서의 자질과 능력을 기른다.
제 7 차 (1997 ~ 현재)	산업 디자인과 기초적인 지식은 물론 실무 또한 균형 있게 이해할 수 있도록 이끌어 주어야 한다.

2-1-2. 공업계 고등학교 디자인과(科) 교육 과정의 변천

우리나라의 디자인이란 말을 최초로 쓰기 시작한 때는 해방이후였다. 그리고 이 용어의 개념과 사용이 자리잡아가던 것은 1960년대 초현대적 개념의 디자인 교육이 시작되면서였다. 그리고 이 시기는 공업계 고등학교에 ‘공예과’가 설치 운영되던 제1차 교육과정의 시기였다.

그리고 공업계 디자인과는 제1차 교육 과정에서부터 제 3차 교육과정까지 ‘공예과’로 운영되어 왔으며, ‘금속 공예과’와 ‘목재 공예과’라는 이름으로 불리어졌다. 그 후 계속하여 사회의 변화 등과 함께

학과명에 많은 변천이 있었으며, 제4차 교육과정에서부터 제6차 교육과정까지는 ‘공예과’에서 ‘디자인’과로 학과 명칭이 바뀌어 운영되었다. 그 후 지금 까지 제7차 교육과정까지 거치면서 학과 명칭을 ‘산업 디자인’학과로 바뀌면서 그 전문성이 더 커지게 되었다. 다음 [표6]에서 그 변화를 볼 수 있다.

[표6] 교육과정 변천에 따른 공업계 고등학교 명칭의 변천

교육과정 구분	공업계열
제1차 교육과정 (1946~1963)	금속공예과, 목재공예과
제2차 교육과정 (1963~1974)	공예과
제3차 교육과정 (1974~1981)	공예과
제4차 교육과정 (1982~1988)	디자인과
제5차 교육과정 (1988~1992)	디자인과
제6차 교육과정 (1992~1997)	디자인과
제7차 교육과정 (1997~현재)	산업디자인과

2-1-3. 공업계 고등학교 디자인과(科) 교육 과정의 성격²³⁾

인간은 오랜 역사를 통하여 창의적인 도구를 만들어냄으로써 우리의 생활 환경을 풍요로운 사회로 개선, 발전시켜 왔으며, 오늘날의 문화 및 문명 사회를 이룩하여 왔다. 이러한 물건들은 수공예 시대에는 장인들의 손을 거쳐 만들어져 왔으나, 산업 혁명 이후 급속한 기계 문명의 발달과 함께 많은 물건들이 대량 생산되기 시작하면서 디자인이라는 새로운 분야가 탄생하게 되었다. 이러한 디자

23) www.moe.go.kr- 교육인적자원부

인은 인간의 정신적인 표현과 물질적인 표현으로 오늘날의 눈부신 문화와 문명을 이루었다. 현대 사회는 디자인의 소비 시대라 볼 수 있을 만큼 아름다운 조형물들이 우리의 환경을 쾌적하게 해 주고 있으며, 멀티미디어 환경에 대응한 신제품이 대거 출시되어 우리의 생활을 더욱 편리하고 풍요롭게 해 주고 있다. 따라서, 디자인은 새로운 가능성을 조형적인 결과물로 새롭게 진보시키는 수단이며 창의적인 문화 활동이라 할 수 있다. 급변하는 산업 사회에서 소비자의 제품에 대한 기대 수준과 요구는 다양해지고, 이를 수용하기 위한 전문적인 디자이너의 역할이 요구되고 있다. 종래의 수 작업에 의한 표현 능력에서부터 컴퓨터를 활용한 디자인에 이르기까지 다양화, 과학화, 복합화, 전문화된 디자인이 실용화되고 있으며, 이는 디자인 표현에 의해 이루어지고 있다.

디자인 산업은 소비자의 요구가 다원화되면서 정보 매체와 표현 기법, 제작 기법 등이 기술 중심 경향에서 감성 중심 경향으로 이동되고 있다. 이 때문에 단순한 생산자 중심의 제조 생산에서 소비자 중심으로 변하고 있다. 국제 시장에서 세계적 상품으로 발전시키기 위해서는 새로운 정보 전달 계획 방법, 신제품 개발 능력, 설비 사용 능력, 과학적 접근 방법 등의 직무를 수행할 기능, 기술 인력이 요구되고 있다.

따라서 산업 디자인과의 교육 과정 내용은 디자인 개념, 원리, 색채에 관한 기초 지식을 다루는 디자인 일반 및 색채 관리 교과와 디자인의 기능적 요소를 학습할 수 있는 디자인 제도, 각 전공의 기초 지식을 학습하고, 실험·실습할 수 있는 제품 디자인, 시각 디자인, 조형, 공예, 환경 디자인 등 다양한 교육 과정이 요구된다. 또한 컴퓨터를 활용한 디자인 분야나 나아가서는 정보 기술 분야의 기본적인 지식을 습득할 수 있도록 하여 변화하는 세계화에 적응할 수 있는 기술 인력을 육성해야 할 것이다. 21세기를 주도할 디자인

강국을 위한 노력은 사회 각처에서 진행되어야 하며, 이를 위한 조기 디자인 교육의 사회적 정착과 학생들의 창의력을 향상시킬 수 있는 교육 과정의 운용이 필요하다.

사회에서 필요한 디자인에 관한 기초적인 지식과 기술을 습득하고, 이를 바탕으로 새로운 기술의 이해와 활용에 관한 기본 지식을 익혀 디자인 산업의 각 분야 및 상급 학교에서의 전문 교육에 적용할 수 있는 실천적 직무 능력을 갖추고, 담당 업무에 창의적이고 능동적으로 대처하는 기술인으로 성장 발전할 수 있는 능력과 태도를 함양시키는데 산업 디자인과의 교육적 의미를 갖는다.²⁴⁾

2-1-4. 공업계 고등학교 디자인과(科)의 관련 교과목 및 내용

교육 인적 자원부에서 제7차 교육과정에 고시한 공업계 고등학교 관련 디자인 전문 교과는 디자인 일반, 조형, 제품 디자인, 공예, 색채 관리까지 5교과로 지정하고 있다.

그러나 이것은 2002년 3월부터 시행한 것이기에 많은 학교에서는 이전 제6차 교육과정의 교과서들과 같이 병행하여 학교 교육에서 쓰고 있다.

이들 중 교과서는 이론 교과와 실습교과로 나누어지는데, 이론교과에는 디자인 일반, 색채 관리, 디자인 재료가 있으며, 실습 교과에는 조형 실습, 디자인 실습, 공예 실습이 있다.

다음 [표7]은 교육과정 변화에 따른 전문 교과를 비교한 것으로 교육과정의 변천에 따라 교과들 역시 변화의 요구에 많은 변화가 있었음을 알 수 있다.

24) www.moe.go.kr-교육인적자원부

[표7] 6·7차 교육과정 변화에 따른 전문 교과비교

	교과구분	6차 교육과정	7차 교육과정	비교
공업계	이론교과	디자인일반	디자인일반	동일
		색채관리	색채관리	동일
		디자인재료		폐지
	실습교과	조형실습	조형	개칭(실습+이론)
		디자인실습	제품디자인	신설('디자인실습'에서 분리)
		공예실습	공예	개칭(실습+이론)

다음 [표8]은 교육과정 변천에 따른 디자인 관련 전문 교과 교육과정의 변화를 정리한 것이다.

교과 변화의 특징은 디자인의 기초 지식이나 표현에 관한 지식들에 관한 교과들은 그 중요성이 계속 되고 있는가 하는 반면, 단순한 표현 기법이나 미술 교과의 성향을 띤 전문 교과들은 비중이 줄어들고 있다는 것을 알 수 있다.

그리고 이번 디자인과 특징을 살펴보면 이론과 실기를 통합한 전문 교과서의 출판이다. 이전까지의 교육과정에서는 이론과 실기의 교과서가 따로 쓰였었다.

[표9]는 제7차 교육과정에 따른 공업계 고등학교 산업 디자인과 관련 전문교과들의 특징 및 내용 등을 요약한 것이다.

[표8] 디자인과(科) 교육과정의 변천 및 전문 교과 과정 변천

교육과정 구분	설치 학과	전문 필수 과목	전문 선택 과목	비고
제1차 교육과정 (1946~1963)	금속 공예과 목재 공예과	금속공예 실습, 금속공예 도안, 제도, 공예금속, 공적, 금속 재료, 목공실습, 목재 공예제도, 공작 설계, 목재 및 공작, 공예사		필수·선택 구분 없음
제2차 교육과정 (1963~1974)	공예과	공예실습, 공예제도 공예사·공예 개론 의장이론 도장 재료 도장	색채학 공예 재료 재료 역학	
제3차 교육과정 (1974~1981)	공예과	공예 기초 실습 공예 제도·도안 공예 개론, 공예재료 도장 재료, 도장	공예 <선택실습> -의장 이론 색채학 공예재료, 역학 무기화학, 유기화학 미술·도학 전기기계일반	
제4차 교육과정 (1981~1988)	디자인과	공업입문, 기초실습 기초제도, 디자인일반 표현 기법	디자인 실제 디자인 재료 색채학, 도장 <선택실습> -디자인 실습1,2,3	
제5차 교육과정 (1988~1992)	디자인과	공업입문, 기초실습 기초제도, 디자인일반 디자인 재료	색채학, 도장 디자인 제도, <선택실습> -디자인실습1,2 -공예실습 1,2	
제6차 교육과정 (1992~1997)	디자인과	공업 입문 기초 제도 기초 실습	디자인 일반 디자인 재료 색채 관리 광고·사진	
제7차 교육과정 (1997~현재)	산업디자인 과	공업 입문 기초 제도 정보 기술 제도	디자인 일반 색채 관리 제품 디자인 공예, 조형	

[표9] 제7차 교육 과정에서의 공업계 고등학교 산업 디자인과 전문 교과

과목	특	장	목	표	주요	내용
디자인 일반	산업 디자인 분야를 전공하는 학생이 이수해야 할 과목으로 디자인 산업과 기업 디자인 분야에서 자동화, 정보화 등 급 소한 디자인 기술의 변화에 적응 할 수 있도록 내용이 구성된 기초전문 과목	디자인 개요, 요소 및 원리 등 디자인의 기본적인 내용과 디자인 역사, 디자인의 방법, 전개 과정 등을 습득하여 관련 실무에 사용 할 수 있다.	· 디자인 개요 · 디자인의 역사 · 디자인 분야 · 디자인 요소와 원리 · 디자인 방법 전개			
색채 관리	디자인 관련 분야를 전공하는 학생이 색채학과 도장 분야의 이론과 실습을 통하여 색채 관리와 도장에 대한 전반 적인 이해를 돕기 위한 과목	색채 및 도장에 관한 기초 지식과 원리를 이해하여 관련 실무에 활용 할 수 있는 능력을 기른다.	· 색의 기초 · 색의 표시 · 색의 효과 · 색채의 조화와 배색 · 생활과 색채 · 도장			
조형	실업계 고등학교에서 디자인 분야를 전공하는 학생이 선택· 이수 할 수 있으며, 디자인 실무에서 필요로 하는 창의력 개발과 재료 구성을 체험하는데 중점을 두고 평면, 입체, 공간의 다양한 조형 표현 기법을 익힐 수 있는 내용으로 구성된 이론· 실습 통합 과목	자연물, 인공물, 환경물에서 조형의 본질을 파악하고 표현 실습을 통해 디자인 분야에서 필요로 하는 창의적인 조형 능력을 기른다.	· 조형과 표현 · 표현 연습 · 조형 연습1 · 조형 연습2			
제품 디자인	실업계 고등학교에서 산업 디자인 분야를 전공하는 학생이 선택 이수할 수 있으며, 제품디자인과 모델러가 되는데 필요한 자질과 소양을 기를 수 있는 내용으로 구성된 이론· 실습 통합 과목	제품 디자인 과정을 이해하고 제품 디자인 분야에 필요한 제작 기술과 능력을 기른다.	· 제품 디자인의 개요 · 제품 디자인의 표현 · 제품 디자인의 제작 · 제품 디자인의 평가			
공예	공예와 관련된 ‘색채관리’, ‘조형’, ‘디자인 제도’ 등의 과목을 학습한 후에 이수해야 할 과목으로, 도면을 이해라고 착도하여, 재료별 가공 기법에서부터 완성품에 이르기까지 각종 공예품을 제작 할 수 있는 능력을 기르도록 구성된 이론· 제품 디자인의 실습 통합 과목	공예의 기초 이론을 이해하고, 과제에 따른 적합한 재료를 선정하여 가공에 필요한 도구의 사용법과 가공 기법을 익혀 관련 분야의 실무를 활용할 수 있다.	· 목공예 · 금속 공예 · 도자 공예 · 염직 공예 · 플라스틱 공예			

2-2. 교과서 분석

우리나라 교육 인적 자원부에서 지정하고있는 공업계 고등학교 산업 디자인과의 디자인 교육을 위한 전문 교과는 ‘디자인 일반’, ‘색채 관리’, ‘조형’, ‘제품 디자인’, ‘공예’ 다섯 가지 과목이 있다.

그리고 제7차 교육과정이 2003년3월부터 시행되었으므로 현재 디자인과 교육에서는 제6차 과정의 교과와 제7차 교육과정의 교과를 학교와 교사의 재량에 따라 채택하고 있다.

전통 문화 요소를 활용한 디자인 교육을 위해 본 연구에서는 부산 시내 공업계 고등학교에서 교육을 실시하고 있는 디자인 교육 전문 과목인 ‘디자인 일반’ 과 ‘조형’ 두 과목의 교과서를 분석했다.

2-2-1. 디자인 일반

‘디자인 일반’은 디자인과의 전문 교과 중 유일한 이론 교과로 디자인과에 진학한 학습자들에게 관련 기초 지식과 연계하여 분야간의 학문적 지식·체계, 그리고 디자인 분야의 직업과 직무에 대한 긍정적이고 능동적인 태도를 인식 시켜 주도록 하고 있다.

그리고 산업 디자인 분야를 전공하는 학생이 선택·이수하는 과목으로, 이 과목을 통하여 학생들은 디자인 개요, 요소 및 원리 등 디자인의 기본적인 내용과 디자인의 역사, 디자인의 방법, 전개 과정 등을 습득하여, 관련 실무에 활용할 수 있다. 학습 내용은 디자인의 개요, 디자인의 역사, 디자인 분야, 디자인 요소 및 원리, 디자인의 방법 및 전개 과정 등으로 구성되어 있다.²⁵⁾ [표10]은 제6차

과정과 제7차 과정의 디자인 일반 교과서의 구성 단원을 비교 정리한 것이다.

[표10] 디자인 일반 교과서의 제6·7차 교육 과정 내용 비교

	제 6 차		제 7 차	
	대단원명	중단원명	대단원명	중단원명
I	디자인의 개요	1.디자인의 의의 2.디자인의 성립 3.디자인의 조건	디자인의 개요	1.디자인의 의의 2.디자인의 성립 3.디자인의 조건 4.디자인과 문화
II	디자인의 역사	1.근대 디자인 2.현대 디자인	디자인의 역사	1.근대 디자인 2.현대 디자인의 성립 3.우리나라의 디자인
III	디자인요소와 원리	1.디자인의 요소 2.디자인의 원리	디자인 분야	1.시각 디자인 2.제품 디자인 3.환경 디자인
IV	디자인 분야	1.시각 디자인 2.제품 디자인 3.공예 5.그 밖의 디자인	디자인요소와 원리	1.디자인의 요소 2.디자인의 원리 3.기초 디자인의 방법
V	디자인의 방법 및 관리	1.디자인의 방법 2.디자인의 관리	디자인 방법 전개과정	1.디자인의 표현 기법 2.디자인의 전개 방법

위의 표를 분석하면 제7차 교육과정의 교과서를 중심으로 분석해보면 제6차 교육과정 교과서의 대단원인 ‘디자인의 방법 및 관리’라는 부분이 제7차 교육 과정의 교과에서는 ‘디자인 방법 및 전개 과정’으로 개정이 이루어 졌고, 그 포함 내용 역시 개정이 되었다.

그리고 소단원에서는 ‘디자인과 문화’, ‘우리나라의 디자인’, ‘기

초 디자인의 방법’이 첨가되었다. 이는 다가오는 새로운 시대를 맞이하여 새로운 방향으로의 교육을 시도하는 것으로 보여진다.

새로운 단원의 교과서 내에 비율을 살펴보면 ‘디자인과 문화’라는 소단원은 5페이지 반의 분량으로 전체 책의 약 1.95%의 비율을 차지하고 있었다. ‘우리나라의 디자인’은 5페이지분량으로 약 1.77%를 차지하고 있었으며, ‘기초 디자인 방법’은 7페이지 분량으로 약 2.48%를 차지하고 있었다. 그리고 새로운 대단원에 포함된 새로운 소단원은 ‘디자인의 표현 기법’ 과 ‘디자인의 전개 방법’란 두 단원으로 나누어져 있는데 이는 각각 21페이지(7.44%)와 22페이지(7.8%)를 차지하고 있었다.

[표11] 디자인 일반의 새로운 소단원 비율

소단원	PAGE 분량	비율
디자인과 문화	5page + 2/1	약 1.95 %
우리나라의 디자인	5page	약 1.77 %
기초 디자인 방법	7page	약 2.48%
디자인의 표현 기법	21page	약 7.44%
디자인의 전개 방법	22page	약 7.8%

앞으로 우리가 맞이 해야할 시대는 문화의 시대이다. 그리고 살아 있는 문화인 전통은 그 나라 사람들만의 독특한 특징을 갖는다. 이것이 바로 다가오는 사회의 경쟁력이다. 다가오는 문화와 함께 하는 무한 경쟁시대에 대비한 힘을 기르기 위해서는 교과 과정이 현실과 같이 호흡하는 지속적인 변화가 필요하다.

그러나 위의 조사에 의하면 ‘디자인 일반’ 교과가 담고 있는 문화와 전통에 관련한 내용은 4page 분량으로 전체의 1.44%에 해당하는 비율을 차지하고 있었다. 그리고 문화에 관한 내용도 5페이지 반의 분량으로 전체의 1.95%에 해당하였다.

이것은 학생들이 디자인과 문화사이에 연계성에 대한 중요도를 깨닫기에는 너무나 턱없이 부족한 분량이다.

그리고 포함하는 내용 면에서도 디자인과 문화라는 단원에서 전통 문화에 대한 내용을 찾아 볼 수 있는데, 이 단원의 전반적인 내용은 문화에 따른 디자인의 차이를 이해하고, 각 시대 변화에 따른 상황에 대한 이해를 돕기 위한 단원으로 우리 전통 문화에 대한 서술은 약 반 페이지 분량에 불과했다.

2-2-2. 조형

실업계 고등학교에서 디자인 분야를 전공하는 학생이 선택·이수하는 과목으로, 이 과목을 통하여 학생들은 자연물, 인공물, 환경물에서 조형의 본질을 파악하고, 표현 실습을 통하여 디자인 분야에서 필요로 하는 창의적인 조형 능력을 기른다. 학습 내용은 조형과 표현, 표현 연습, 조형 연습 1, 조형 연습 2 등으로 구성되어 있다.²⁶⁾ 그리고 다음 [표12]는 조형교과서의 구성 단원을 제 6차 교육과정과 제7차 교육과정으로 비교 분석한 것이다.

26) www.moe.go.kr-교육인적자원부

[표12] 조형 교과서의 제6·7차 교육 과정 내용 비교

	제 6 차		제 7 차	
	대단원명	중단원명	대단원명	중단원명
I	표현 기법	1.기하형 그리기 2.석고상 소묘 3.정밀 묘사 4.수채화 5.판화	조형과표현	1.조형의 세계 2.표현의 세계
II	평면 구성	1.조형 요소에 의한 구성 2.조형원리에 의한 구성	표현 연습	1.평면의 표현 2.입체 표현
III	입체 구성	1.선재 구성 2.면재 구성 3.괴재 구성	조형 연습1	1.평면 디자인 2.입체 디자인
IV	응용 과제	1.표현 기법 2.평면 구성 3.입체구성	조형 연습2	1.공간 디자인 2.환경 디자인 3.연출 디자인

위의 분석에서 제일 두드러진 변화는 제 6차 교육과정의 교과구성이 대폭 수정이 되어 제7차 교육과정의 구성이 이루어진 것을 발견 할 수 있다.

그 수정 내용은 이전에 제 6차 교육과정의 ‘조형 실습’의 구성 내용에서 보이던 기초 미술 교과 성격을 가진 구성들의 과감한 삭제를 시행하였고 좀 더 디자인 교육의 전문성을 떨 수 있는 구성을 했다.

‘조형’ 교과서에 대한 우리 전통 문화에서 나타나는 조형의 내용에 대한 내용의 포함 면에서는 예시작으로 쓰인 그림 두 컷 이외에는 이론적으로나 실습적인 면이나 그 어떠한 면에서도 찾을 수 없었다.

2-3. 설문조사 및 결과 분석

2-3-1. 설문 조사 방법

디자인 산업의 중요성이 날로 부각되는 가운데 우리나라의 디자인 계를 이끌어 나갈 디자인 인력의 육성은 그 무엇보다도 중요한 사항이다. 그리고 그 어떤 때보다도 사회 전반에 나타나는 세계화와 함께 문화 정체성에 관한 필요와 중요성의 인식이 요구되고 있으며 이는 디자인 계에서도 마찬가지이다.

그래서 이를 위해 조기 디자인 전문 교육 기관인 실업계 고등학교 디자인과의 교육과정과 교사는 미래의 디자이너들인 디자인과 학생들에게 세계와 함께 호흡 할 수 있는 길을 마련 해주어야 한다. 그러기 위해서는 현 시점에서 그 현황을 파악하여 문제점은 무엇이며 그에 관한 해결점은 무엇인지에 대해 알아 보아야한다.

그리고 여기에 따른 미래의 디자이너인 공업계 디자인과 학생들을 위한 최대한의 바람직한 의견을 위해 디자인과의 교사와 학생들의 현 생각을 정확하게 알아 보아야한다.

그래서 이러한 현황을 알기 위해 다음과 같은 조건으로 설문조사를 실시했다.

① 연구 대상

부산시내 공업계 고등학교 학교 21개 중 디자인과를 설치한 학교 가운데 산업 디자인 과와 연관을 가지고 있는 학교는 10개교

이다. 그 학교들 중 이 설문은 산업 디자인과 조형 관련 교육을 실시하고 있는 8개교의 각 학교 디자인과 선생님 3명씩 24명과 각 학교 디자인과 학생 30명씩 240명을 대상으로 조사하였다.

② 설문 조사 기간

2003년 3월 24일 ~ 2003년 4월 4일

③ 설문 내용 연구

관련 문헌 연구 및 자료를 조사·선정하여 작성하였다.

④ 설문 조사 절차

해당학교를 방문하여 면담 및 설문 문항 조사를 하였다.

⑤ 설문지 구성 내용

교사와 학생에 대한 설문 내용은 [표 13], [표 14]와 같다.

[표13] 교사

구성 지표	구성내용	문항수
인구 통계학적 특성	성별, 연령	2 문항
기본 사항	교육 경력, 자격증 표시 과목, 전공	3 문항
조형 교육 관련 문항	중요도, 이유, 채택 교과서, 자료 이용 내용	5 문항
전통성 활용에 관련 문항	이해도, 필요성, 이유, 경험도, 활용도	10 문항

[표14] 학생

구성 지표	구성내용	문항수
인구 통계학적 특성	성별	1 문항
기본 사항	학과, 학년, 진학 이유	3 문항
조형에 관한 문항	만족도, 이해도, 도움성, 수업방법	4 문항
전통성 활용에 관한 문항	필요성, 이유, 이해도, 경험도 활용도	6 문항

⑥ 자료 처리

본 연구에서 회수된 자료는 Excel 프로그램으로 각 설문자의 응답을 코딩하는 과정을 거쳐서 부산 대학교 통계 연구소의 SPSS 통계 프로그램을 통해 신뢰성 있는 결과 분석을 하였다. 분석 방법은 빈도 분석을 하였다.

2-3-2. 설문 조사 분석

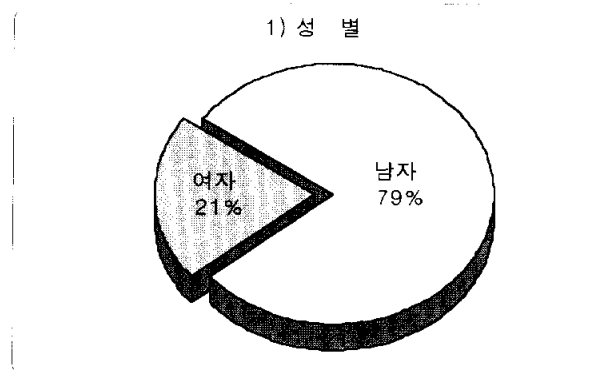
부산 시내에는 49개 실업계고등학교가 설치되어 있으며 이들 중 공업계 고등학교가 21개교 개교(開校)하고 있다. 그리고 공업계 고등학교 중 10개교가 디자인과를 설치하고 있으며 그 중 8개교가 산업 디자인 과와 관련 있는 과를 설치하고 있었다. 다음은 부산 시내 공업계 고등학교의 디자인과 설치 현황을 나타낸 것이다.

[표15] 부산시내 공업계 고등학교 디자인과 설치 현황

	학교명	디자인 관련학과	디자인 관련 전문 과목
1	경남 공업 고등학교	섬유 디자인과	색채 관리 디자인 일반
		건축 디자인과	
2	동의 공업 고등학교	건축 디자인과	색채 관리 디자인 일반
3	대진 정보 통신 고등학교	멀티 미디어 디자인과	디자인 일반 컴퓨터 그래픽 시각 디자인
4	동명 정보공업 고등학교	건축 디자인과	색채 관리 디자인 일반
5	부산 공업 고등학교	건축 디자인과	디자인 실습 실내 디자인
6	부산 디자인 고등학교	도예 디자인과	기초 조형 디자인 일반
		인테리어 디자인과	디자인 일반 기초 조형 조형 실습 색채 관리
		영상·출판 디자인과	기초 조형 디자인 일반 색채 관리
		그래픽 디자인과	디자인 일반 색채관리 기초 조형 조형 실습
7	부일 전자 디자인 고등학교	그래픽 디자인과	디자인 일반 조형 실습 색채 관리 디자인 실습
8	성지 공업 고등학교	건축 디자인과	디자인 일반 색채 관리

2-3-2-1. 교사용 분석

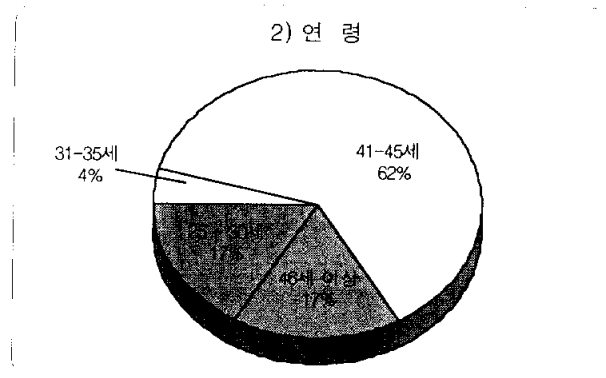
1) 기본 사항 분석



[그림11] 교사 성별 비율

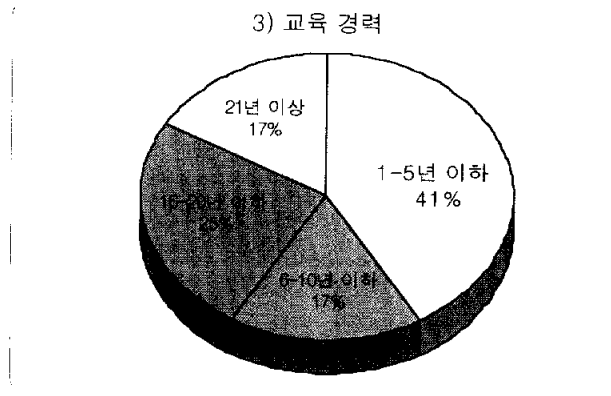
설문에 응답 해주신 교사는 모두 24명으로 성별 비율은 남자 교사가 19명으로 전체의 79.2%를 차지하였고, 여자 교사는 5명으로 전체의 20.8%의 비율로 나타났다.

결과적으로 공업계 디자인과 교사 비율은 남자 교사가 여자 교사보다 58.4%가 높은 것으로 나타났다.



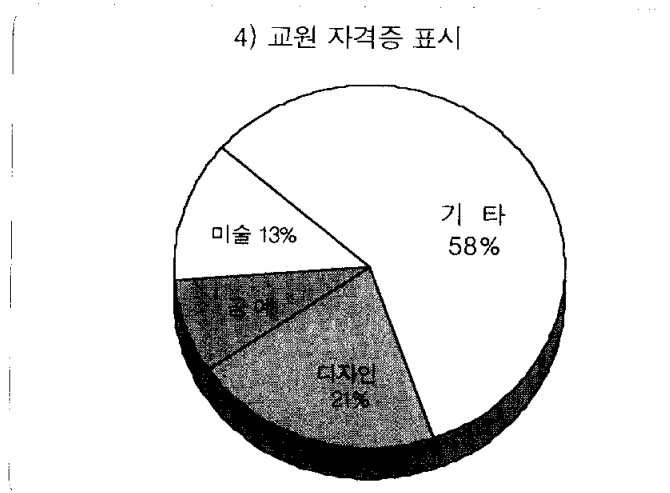
[그림12] 교사 연령 분포

교사들의 연령 대는 25~30세가 4명으로 16.7%, 31~35세가 1명으로 4.2%, 36~40세는 없었으며, 41~45세는 15명으로 62.5%로 제일 많은 비중을 차지하고 있었다. 그리고 46세 이상의 교사의 분포도 4명으로 16.7%에 해당하는 낮지 않은 비율을 보였다.



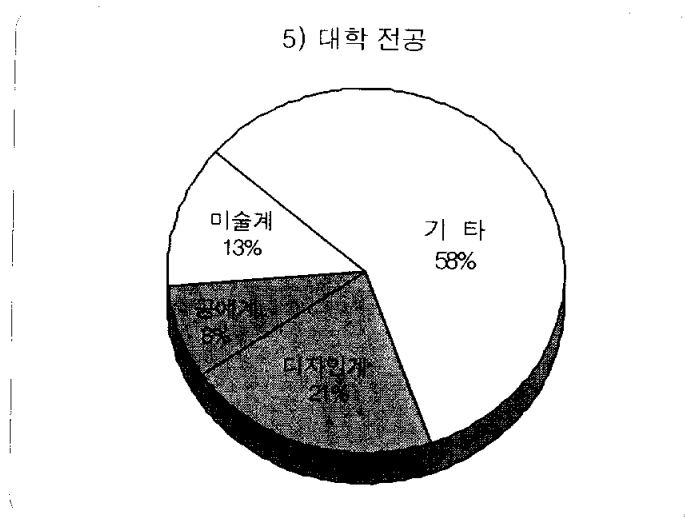
[그림13] 교육 경력

디자인 교육 경력에 대한 물음에서 1~5년 이하의 교사는 10명으로 41.7%를 차지하였고, 6~10년 이하는 4명으로 16.7%, 11년~15년 이하는 없었고, 16~20년 이하는 6명으로 25.0%의 비율을 보였으며, 21년 이상의 교사들은 4명으로 16.7%의 비율을 보였다.



[그림14] 자격증 소유 분포

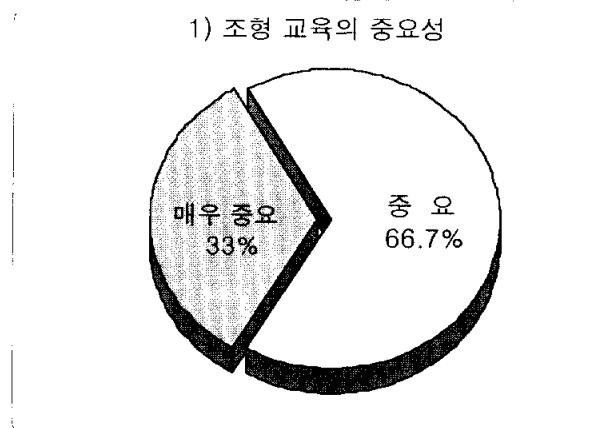
교사의 교원 자격증에 표시된 과목에 대한 물음에서 디자인 자격증을 가진 교사가 5명으로 전체의 20.8%를 차지하였고, 공예과목 자격증을 가진 교사가 2명으로 8.3%, 미술 과목은 3명으로 12.5%를 차지하였다. 그리고 기타 자격증으로 14명의 교사가 있었는데 이것은 전체의 58.3%로 제일 많은 비중을 차지하고 있다. 이로 말할 수 있는 사실은 디자인 전문 인력의 수급이 원활히 이루어지지 못하고 있으며 디자인 수업 또한 전문적으로 이루어지지 못하고 있다는 것을 보여 준다.



[그림15] 교사 전공 분포

그리고 기초 사항의 마지막 문항으로 교사들의 대학교 전공에 관한 물음에 디자인 계열이 5명으로 20.8%이고 공예계가 2명 8.3%, 미술계 3명 12.5% 그리고 사범계가 14명으로 제일 많은 58.3%의 비율을 차지하고 있었다. 이것은 위 문항과 마찬가지로 디자인 전공의 전문인력이 아니라 그 외 다른 전공자들이 지금 학교에서 디자인 교육을 하고있다는 것을 보여준다.

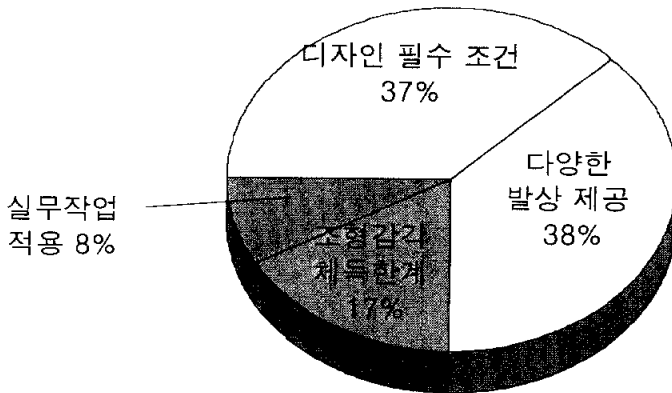
2) 조형 교육에 관한 분석



[그림16] 조형 교육의 중요성

교사들에게 디자인 교육에 있어 조형교육의 중요도를 묻는 물음에 전체 교사의 8명이 '매우 중요하다'라고 대답했으며, 그 비율은 33.3%에 해당이 되었다. 그리고 나머지 16명의 교사도 조형 교육에 관하여 '중요하다'라고 대답했다. 이는 모든 교사가 디자인을 함에 있어 조형에 대한 감각이 중요하다는 것을 인지하고 있음을 보여준다.

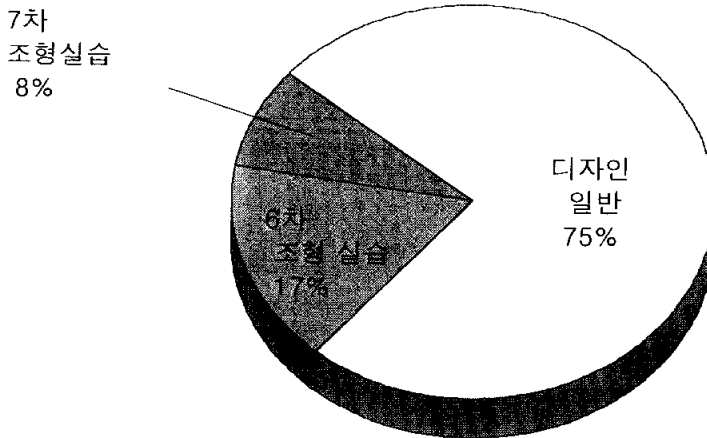
중요하다고 생각하는이유



[그림17] 중요하다고 생각하는 이유

그래서 왜 조형 교육이 중요하다고 생각하는지에 관한 물음에 ‘개인이 익히는 조형 감각에 한계가 있다’는 응답에 4명이 응답하였고 16.7%를 차지했다. 그리고 ‘앞으로 사회에 나가 실무를 할 때 중요한 작용을 할 것이기 때문’이라는 응답은 2명으로 8.3%, ‘디자인을 할 때 없어서는 안될 기초이기 때문’이라는 응답이 9명이고 37.5%에 해당하며, ‘학생들에게 다양한 발상을 해주게 하기 때문이다’라는 응답도 9명으로 같은 비율로 결과가 나왔다. 결과적으로 디자인 교육에서 조형 교육은 없어서는 안될 기초이며 다양한 발상을 하게 해주는 원동력이 된다는 것을 알 수 있다.

2) 교과서 종류

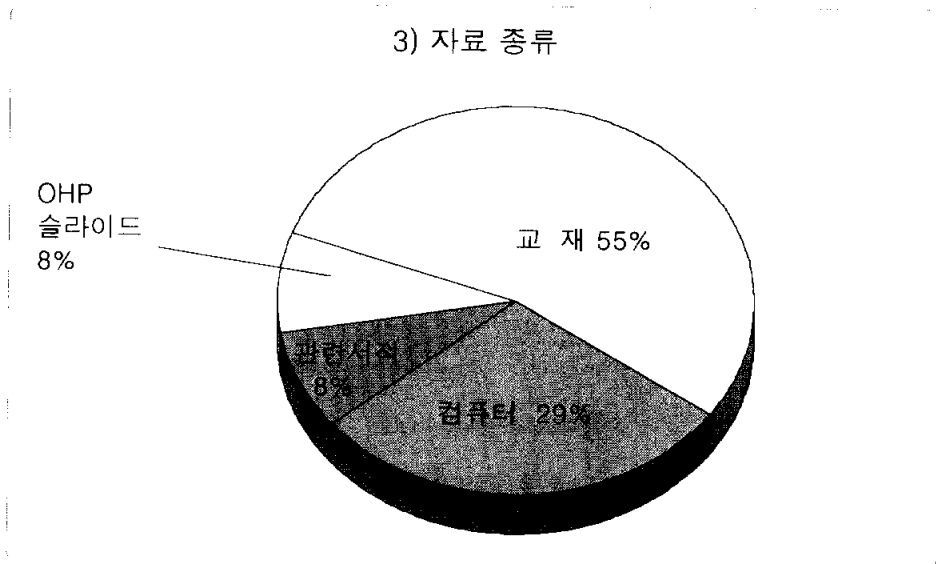


[그림18] 교과서 선택

학교에서 조형에 관한 교육을 하기 위해 어떠한 교과서를 채택하고 있는지에 대한 물음에는 ‘조형실습’이 4명으로 16.7%, ‘조형’은 2명으로 8.3%를 차지하고 있었으며, 나머지 18명인 75.0%의 교사는 ‘디자인 일반’이라는 이론서를 택하고 있었다. 디자인이란 어떠한 형태를 창조해 나가는 작업이며 따라서 형의 창조적인 조합, 즉 조형은 실제적 경험을 바탕으로 한 감각을 가지고 만들어 나가는 것이 제일 효과적이다. 그래서 이번 제7차 교육과정의 두드러진 특징 중의 하나인 이론서와 실습서가 결합된 교과목의 출현이라는 것이다. 이로 인해 디자인과의 전문교과서에서 조형에 관련된 교과목은 ‘조형’이라는 교과서로 출판되었다. 그러나 제7차 교과서들의 적용이 작년부터 시행 된 것이기에 지금 3학년에 해당하는 학생이나

학교 사정에 따라 6차 교과서인 ‘조형 실습’을 쓰고 있는 학교도 있었다.

여기서 볼 수 있는 가장 큰 문제점은 전체의 75%에 달하는 디자인과에서 디자인 교육에 있어 조형에 관한 전문적 교과목 선택이 모두 이론서만 채택을 하고있다는 점이다.

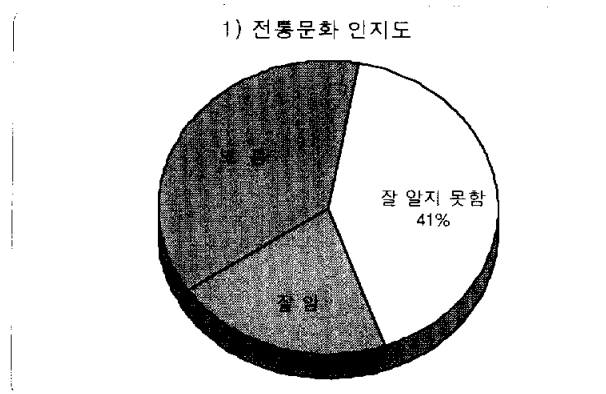


[그림19] 자료 종류

조형 교육 시 어떠한 자료를 이용하여 학생들을 가르치고 있는지에 관한 물음인데 교재만 사용하는 교사는 13명으로 54.2% 의 가장 많은 비율을 차지하고 있었으며, 컴퓨터 활용이 7명으로 29.2%, 관련 서적이 2명 8.3%, 그리고 OHP, 슬라이드 이용이 2명으로 8.3%의 비율을 나타내고 있었다. 이것은 조형 교육에 있어 교사의

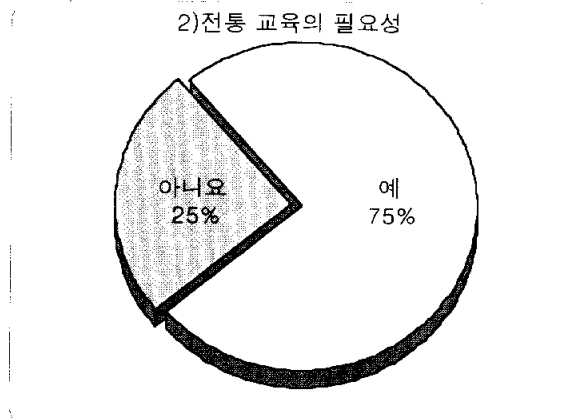
교재에 의존도가 너무 높아 학교에서 다양하지 못한 방법으로 학생들에게 조형 교육을 하고 있는 것을 알 수 있다.

3) 전통 문화 활용에 관한 분석



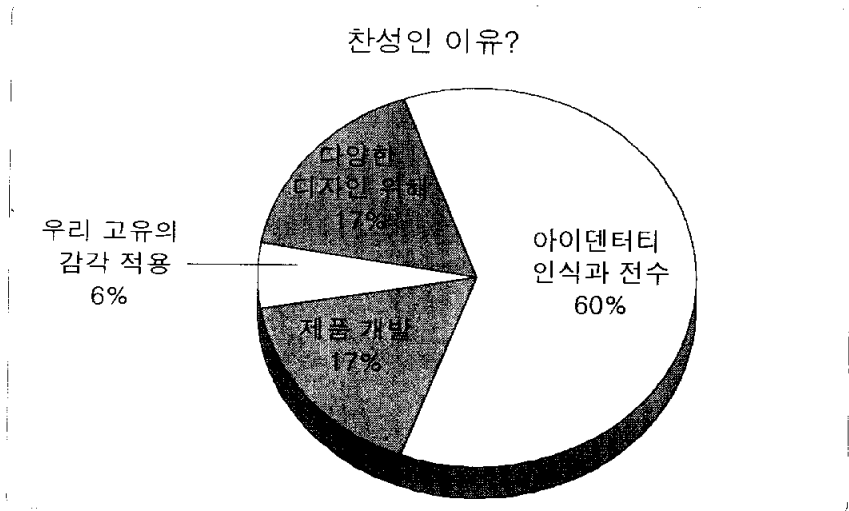
[그림20] 전통문화 인지도

전통 문화 대해 잘 알고 있냐는 질문에 잘 알고 있는 편이라고 대답한 교사가 5명으로 20.8%, ‘보통이다’라는 대답에 9명 37.5% 대답했고, ‘잘 알지 못한다’라는 대답에 10명 41.7%가 제일 높은 수치를 보였다. 이는 전통 문화에 대한 교사들에 전문적 이해도가 학생들을 가르칠 만큼 풍부하지 못하다는 것이다.



[그림21] 전통문화 활용의 필요성 유무

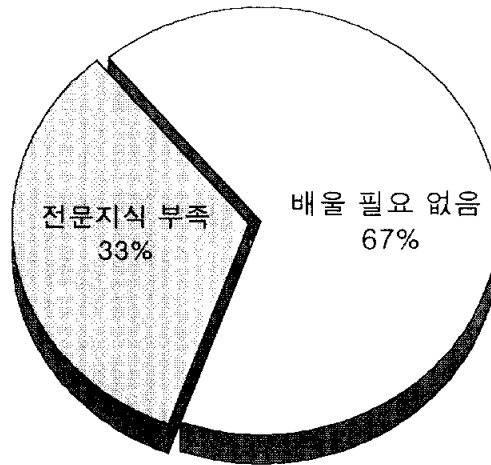
디자인 조형교육에서 전통문화를 활용한 교육의 필요성을 묻는 물음에 교사의 75%인 18명이 '필요하다'라고 대답했으며 나머지 25%인 6명은 '필요하지 않다'고 대답을 했다. 이는 전반적인 디자인 과 교사들은 전통 문화를 활용한 교육이 필요한 것으로 생각하고 있는 것을 보여 주고 있다



[그림22] 전통문화 활용에 찬성한 이유

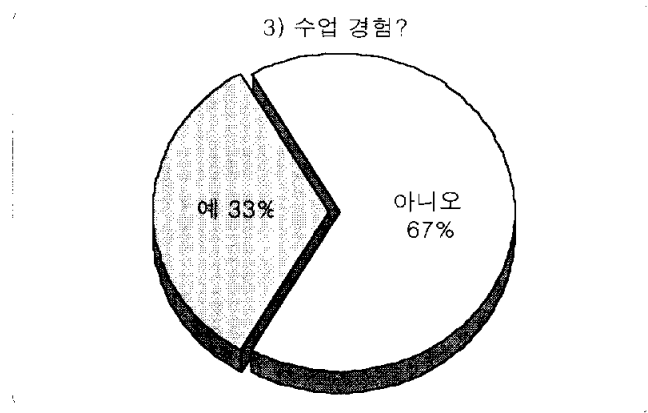
그래서 ‘필요하다’라고 대답한 선생님들에게 왜 필요한가에 대한 이유를 물었더니 ‘우리만의 고유한 아이덴티티 보유’, ‘전통 문화를 활용한 디자인 개발 필요’, ‘다양한 디자인을 위함’, ‘몸에 배여 있는 우리만의 감각을 살리는 것’ 순으로 응답을 하였다. 전반적인 교사들의 의식은 우리 전통 문화를 배움으로써 우리만의 특성인 한국의 독창성을 인지하여 새로운 방향으로의 디자인을 할 수 다고 생각하고 있었다.

반대인 이유



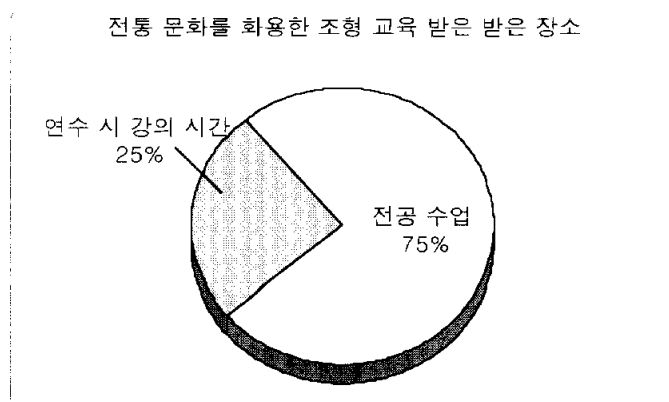
[그림23] 전통문화 활용에 반대한 이유

다음은 ‘필요가 없다’라고 대답한 25%에 대한 이유들은 ‘배울 필요가 없다’, ‘전통문화에 대한 전문 지식이 없기 때문’이라는 응답을 하였다. 소수의 의견이긴 하지만 배울 필요성을 느끼지 못하거나 전문지식의 부족으로 전통 문화를 활용한 조형 교육을 반대하였다.



[그림24] 전통문화 활용 수업 경험

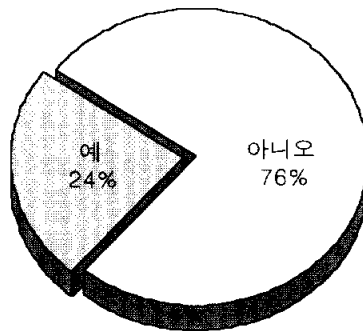
전통 문화를 활용한 조형에 대해 전문적 수업을 받아 본 경험이 있느냐는 질문에는 받아본 교사는 8명으로 전체의 33.3%이고, 나머지 16명이 수업을 받아 본 경험이 없다고 답했다. 이는 이전에도 언급하였다시피 디자인 전문 교사들의 채용이 되지 않아 나타난 현상이며 현 교사들은 다른 전공의 자격증으로 디자인과 수업을 맞고 있으므로 당연히 수업의 전문성이 떨어질 수밖에 없다.



[그림25] 전통문화를 활용한 디자인 수업

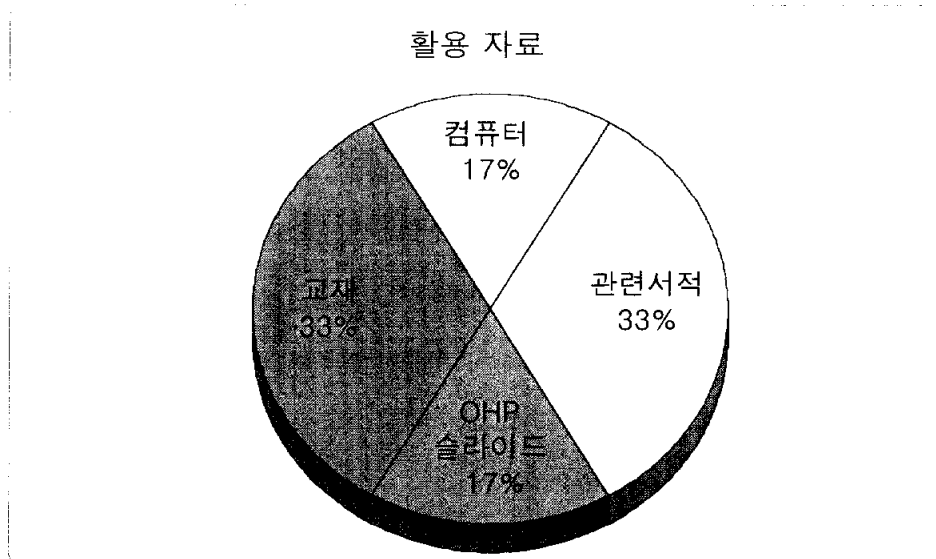
나머지 33.3%에 해당하는 교사들에게 다시 어떤 형태의 전통 문화를 활용한 수업을 받아 보았는가에 대해 조사를 해보았다. ‘예’라고 답한 8명의 교사들 중 6명에 해당하는 75%는 전공 수업시간에 그런 수업을 받은 것으로 대답을 하였으며 나머지 2명에 해당하는 25%는 교사 연수 강의 시간에 전통 문화에 관한 수업을 해보았다고 대답했다. 학교에서부터 전문적인 전통 문화 교육이 이루어지지 않고 있기 때문에 디자인 교사들조차도 교육이 잘 되어있지 못한 상태이다.

4) 디자인 수업 중 전통문화 활용수업은?



[그림26] 전통문화 활용 수업

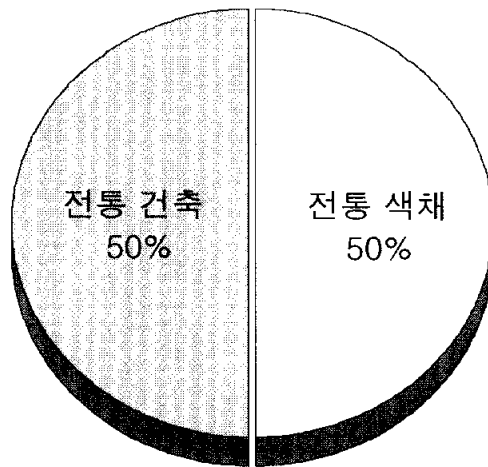
지금 학교 수업 중에 전통 문화를 활용한 조형 수업을 하시냐는 질문에는 6명 25.0%의 교사가 한다고 했으며 나머지 18명에 해당하는 전체의 75.0%의 교사가 하고있지 않다 라고 대답을 했다.



[그림27] 활용 자료

그리고 전통 문화를 수업에 활용한다고 대답한 교사들에게 어떤 자료를 이용하여 수업 진행 시에 활용하는가를 묻는 물음에는 ‘교재만 사용’한다는 교사는 2명(33.3%), ‘컴퓨터 활용’은 1명(16.7%), ‘관련 서적’을 활용한다는 교사는 2명(33.3%), ‘OHP,슬라이드’사용은 1명(16.7%)의 교사가 하고 있었다.

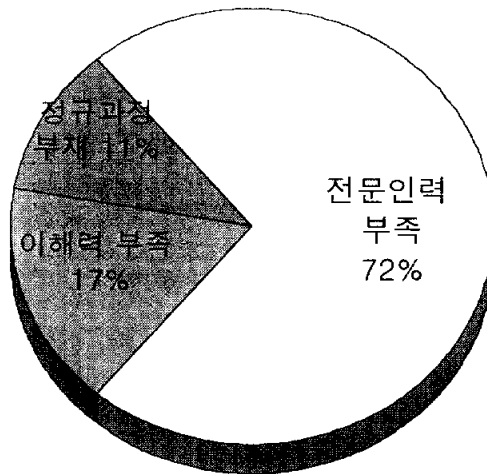
활용 전통 문화



[그림28] 활용 전통문화 종류

그리고 주로 어떤 전통 문화 요소를 활용하는지에 관한 질문에는 ‘전통 색채’가 3명(50%), ‘전통 건축물’이 3명(50%)으로 같은 비율로 나타났다. 이로 미루어 보면 전통 문화요소를 디자인 수업시간에 잘 활용하지 않고 있으며 만약 활용을 하더라도 아주 극소수의 문화 요소만을 수업에 이용하고 있다는 것을 알 수 있다.

활용하지 않는 이유?

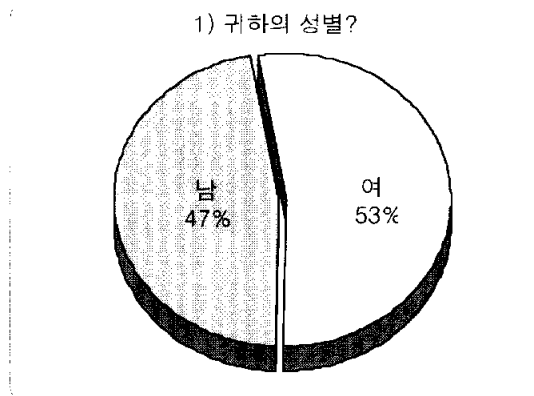


[그림29] 전통문화 활용하지 않는 이유

전통 문화를 수업에 활용하지 않는다고 응답한 교사 18명에게 왜 사용하지 않는가에 대한 질문을 하였는데 ‘교과과정 내에 정규 과정이 없기 때문이다’라고 대답한 교사가 2명(11.1%), ‘가르칠 전문 인력이 부족하다’가 13명(54.2%)으로 제일 많은 응답을 했다. 그리고 마지막으로 ‘학생들이 이해하기 어렵다’는 대답이 3명(16.6%)의 교사가 응답을 했다.

2-3-2-2. 학생용 분석

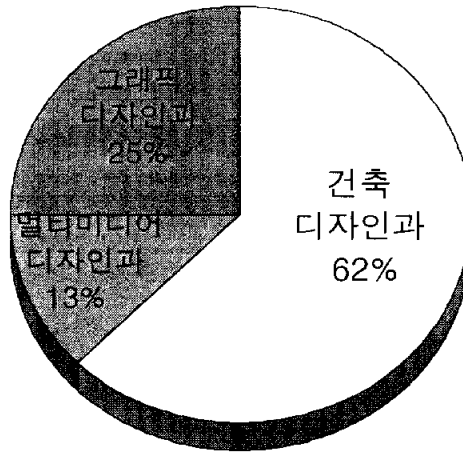
1) 기본 사항 분석



[그림30] 학생 성별 분포

설문에 응답한 학생들의 성별은 여학생이 127명으로 전체의 52.9%를 차지하고 있었으며 남학생은 113명으로 47.1%를 차지하고 있었다. 남학생과 여학생의 재학 비율이 5.8%의 작은 비율의 차이로 나타났다.

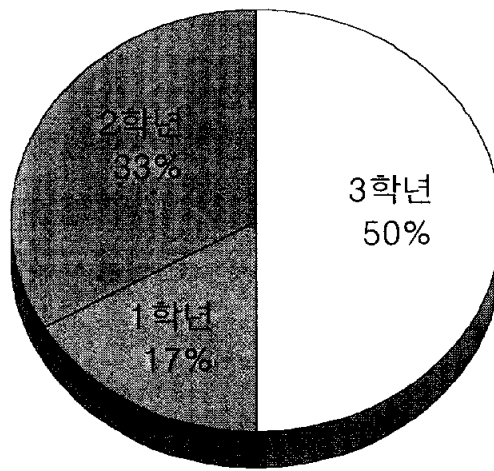
2) 소속 학과



[그림31] 소속 학과

각자의 소속 학과에 대한 질문에 건축디자인과 학생은 150명으로 전체의 62.5%이고, 멀티 미디어 디자인과 학생이 30명으로 12.5% 그리고 그래픽 디자인과가 60명으로 25%를 차지하고 있었다. 이로부터 부산 시내에 공업계 디자인과 중에서 건축 디자인과가 제일 많이 개설이 되어있는 것을 알 수 있다.

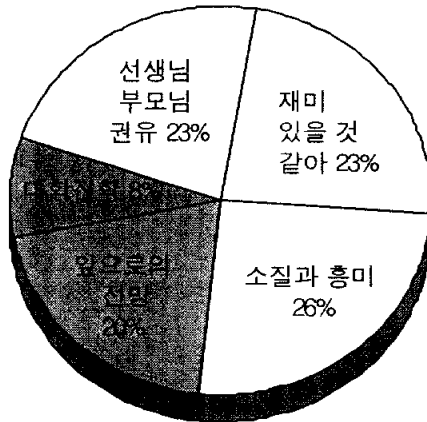
3) 학년



[그림32] 응답자 학년 분포

그리고 설문에 응답한 학생의 소속 학년에 대한 비율을 보면 1학년이 60명으로 25%이고, 2학년이 역시 60명으로 25%, 나머지 120명은 3학년이 응답을 하였다. 이는 조형 관련 교육을 받은 학생들을 기준으로 했으며 방문시 각 학교에 사정에 따라 학년에는 구분을 두지 않았다.

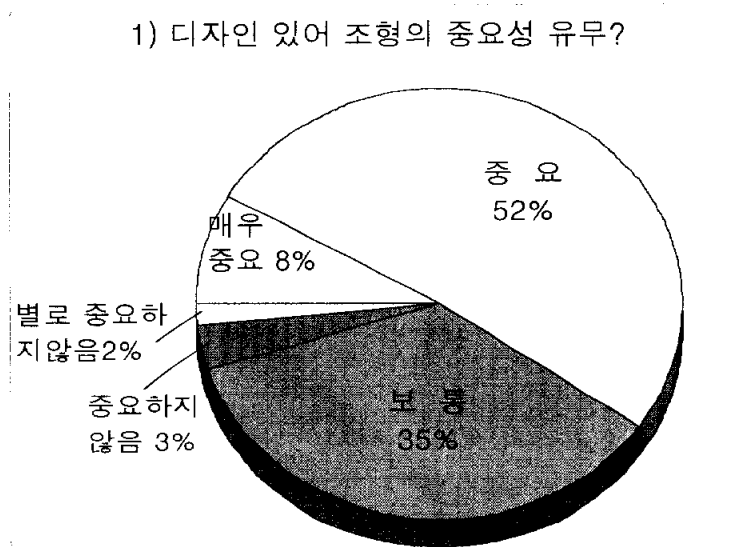
4) 실업고 디자인 학과 진학 이유?



[그림33] 학과 진학 이유

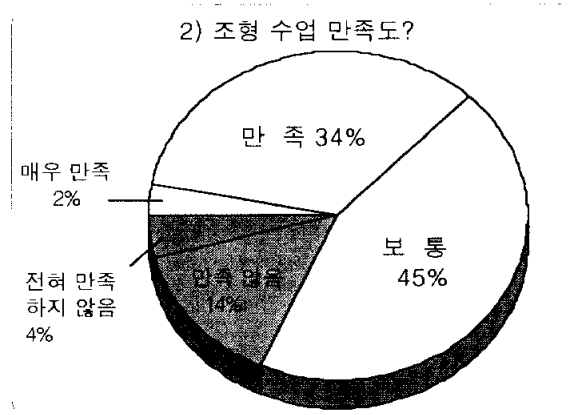
설문에 응답한 학생들에게 ‘왜 실업계 디자인관련과에 진학을 결정했느냐’는 질문에 ‘평소에 소질과 흥미 때문에 결정을 했다’는 학생이 61명으로 전체의 25.4%의 비율로 가장 많았으며, 그 다음으로 56명(23.3%)의 학생이 ‘그냥 특별한 이유 없이 재미가 있을 것 같아서’라는 대답을 제일 많이 했다. 그리고 ‘선생님이나 부모님의 권유에 의해서’라는 대답을 54명(22.5%)의 학생이 응답을 했으며, ‘앞으로의 전망 때문에’라는 대답은 49명(20.4%)이 대답을 했다. 마지막으로 ‘그냥 대학 진학이 쉬울 것 같아서’라는 대답도 20명(8.3%)의 학생이 대답을 하였다. 결과적으로 실업계 디자인과에 진학한 대다수의 학생들은 자기 자신의 소질과 흥미가 어디에 있음을 알고 앞으로 사회에 나가서의 전망까지 생각하여 신중하게 진학을 한 것을 알 수 있다.

2) 조형 교육에 관한 분석



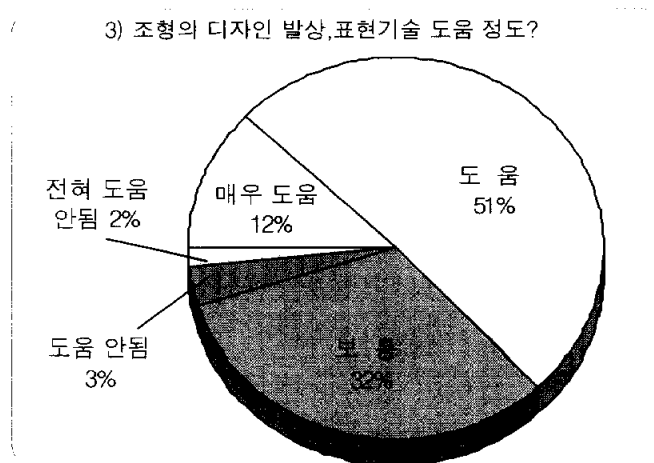
[그림34] 디자인에 있어 조형의 중요성

학생들의 디자인에 있어 조형의 중요하다고 보는가'라는 질문에 '중요하다'로 응답한 학생이 총 123명으로 제일 많았으며 51.3%의 비율을 나타냈다. 그냥 '보통이다'는 학생은 전체의 학생 중 35.0%에 해당했다 이로 보아 약 86%의 학생들은 디자인을 함에 있어 조형에 대한 이해가 필요하다고 느끼고 있었다.



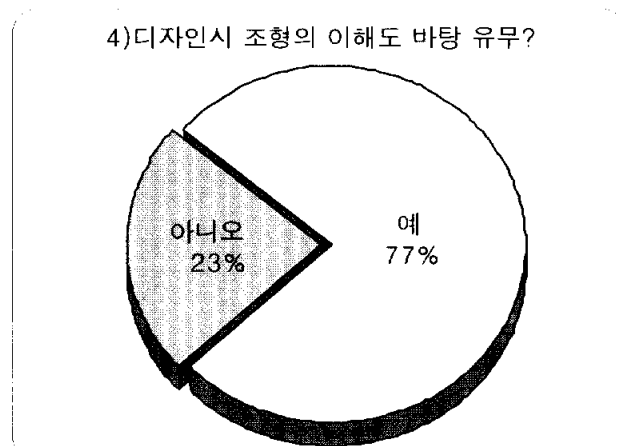
[그림35] 조형 수업 만족도

학생들의 조형 관련 수업에 대한 만족도는 ‘보통이다’로 응답한 학생이 총 107명으로 제일 많았으며 44.6%의 비율을 나타냈다. 그
 념 ‘만족한다’는 학생은 전체의 학생 중 37.1%에 해당했다 이로 보
 아 약 80%의 학생들은 현재 조형 수업에 만족을 하고 있는 것으로
 보여진다.



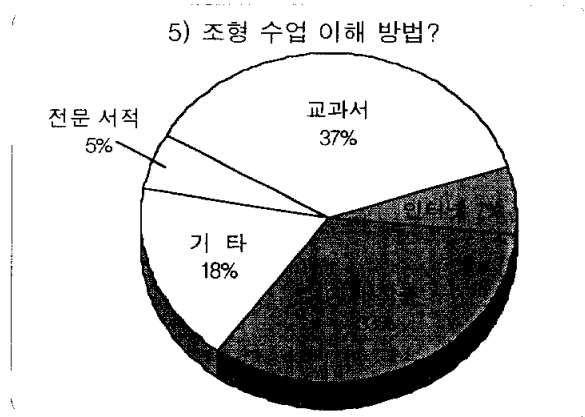
[그림36] 조형과 디자인의 발상과 표현

조형에 관련 수업이 디자인 발상과 표현 기술에 도움이 되는지에 대한 질문에 ‘매우 도움이 된다’는 학생 20명과 ‘도움이 된다’라고 대답한 학생 123명 그리고 ‘보통이다’라고 대답한 85명의 학생들까지 전체의 95%의 학생이 조형에 관련된 수업이 디자인을 함에 있어 그 발상과 표현기술에 많은 도움을 준다고 판단하고 있었다.



[그림37] 디자인 할 때 조형의 이해도

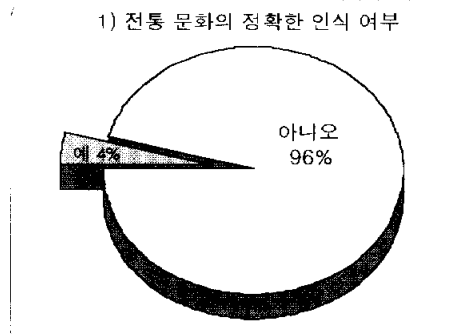
그리고 디자인을 할 때 ‘조형에 관한 이해도가 바탕이 되어야 한다고 보느냐’는 질문에는 76.9%의 학생이 그렇다고 대답을 했다. 이로 보면 디자인을 할 때 조형에 관련된 지식이 필요하다는 인식을 디자인과 학생 거의 모두가 하고 있다는 것을 알 수 있다.



[그림38] 조형 수업의 이해 방법

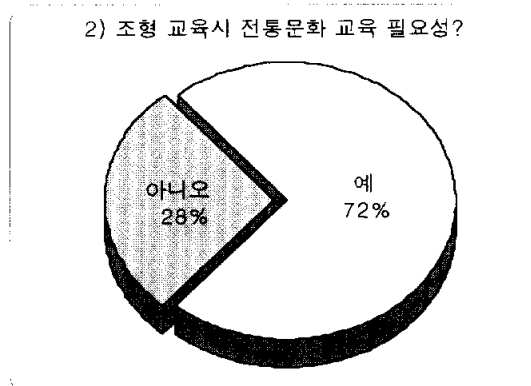
조형 수업을 이해하기 위해 어떤 방법으로 도움을 받았는가는 ‘교과서’가 가장 많았으며 그리고 예시 작품에서 많은 도움을 받는다고 대답한 학생이 많았다. 이는 전체의 70%에 해당하는 비율로 거의 대부분의 학생이 조형 관련 수업은 학교 수업에 의존하고 있는 것을 알 수 있다.

3) 전통문화 활용에 관한 분석



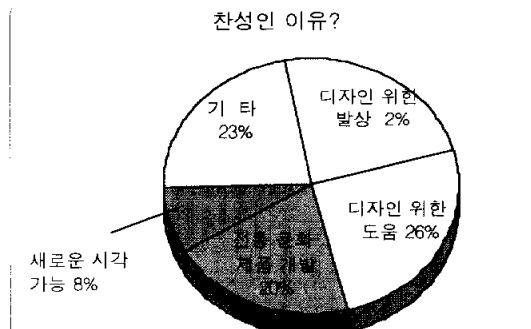
[그림39] 전통문화 인지

전통문화에 대한 이해도를 묻는 질문에 95.8%의 학생이 전통 문화에 대해 잘 알고있지 못한 것으로 나타났다.



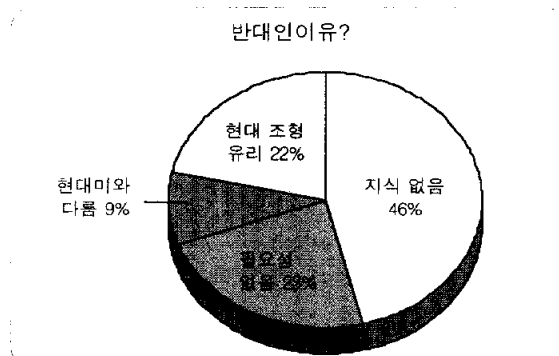
[그림40] 전통문화 활용의 필요성

디자인 조형교육에서 전통문화를 활용한 교육의 필요성을 묻는 물음에 전체 학생의 72.1%에 해당하는 173명의 학생이 ‘필요하다’라는 생각을 가지고 있었다.



[그림41] 전통문화 활용 찬성 이유

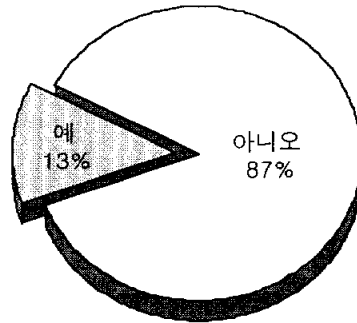
그리고 왜 필요하다고 생각하는지에 관한 물음에는 ‘전통 문화를 활용한 디자인 개발 이용한 제품 개발을 위해’, ‘옛것을 배우면 좋을 것이다’, ‘디자인을 위한 다양한 발상을 위해서 필요할 것이다’, ‘전통 문화를 알면 새로운 방식의 사고를 할 수 있을 것이다’ 라는 순으로 응답하였다. 그리고 나머지 63명 (26.25%)은 기타의 응답을 했다.



[그림42] 전통문화 활용 반대 이유

디자인 조형 교육에서 전통문화를 활용한 교육의 필요성을 묻는 물음에 ‘필요하지 않다’라고 대답한 27.5%의 27명의 학생들의 이유는 ‘배울 기회가 없어서 전통 문화와 그것을 활용하는 것에 대해 아는 것이 없다’, ‘배울 필요성을 느끼지 못한다’, ‘현대 조형을 배우는 것이 더 가치가 있기 때문이다’, ‘현대미와 전통미는 어울리지 않는다’의 순으로 대답을 하였다. 이 응답들로 유추 할 수 있는 사실은 전통 문화에 대한 교육이 너무나 되지 않고 있으며 그로 인해 전통에 대한 이해가 잘 못 이루어 진 것을 알 수 있다.

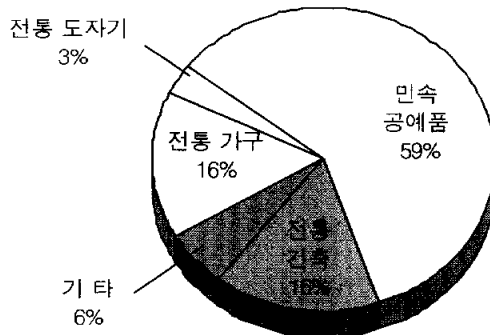
3) 전통 문화를 활용한 디자인 경험?



[그림43] 전통문화 활용 디자인 경험

전통 문화를 활용한 디자인을 해 봤느냐는 질문에는 86.7%의 학생이 경험이 전무하였고 전체의 13.3%인 32명의 극소수 학생이 활용 경험이 있었다.

활용 전통 문화



[그림44] 활용 전통문화 종류

그래서 전통 문화를 활용한 디자인에 대한 경험이 있는 학생들에게 다시 어떠한 요소를 활용하였는지에 질문을 하였는데 19명

(59.4%)의 학생이 ‘민속 공예품’을 활용한 디자인을 해보았다고 하였으며 그 외에 전통가구나 전통 도자기 그리고 전통 문양의 패턴을 이용해 보았다고 대답을 했다. 이 결과를 보면 디자인을 배우는 학생들에게 너무도 전통 문화를 활용한 수업이 다양하지 못하며 수업의 수준이 낮은 것을 알 수 있다.

3. 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위한 문제 점 및 개선 방안

앞의 설문 조사 분석과 한국 전통 문화의 특성에 대한 조사를 토대로 공업계 디자인과의 전통 문화를 활용한 디자인 교육에 대한 개선방안은 다음과 같다.

첫째, 현 공업계 디자인 고등학교 디자인 교사의 전문성 부족이다. 설문 조사에 응답한 교사의 58.3%의 교사가 디자인·미술·공예와는 관련 없는 자격증을 소지하고 디자인 수업을 하고 있었다. 이는 앞으로 디자인 인력을 교육하는데 있어 디자인 교육의 전문성의 수준을 높이지 못하는 가장 큰 이유 중 하나가 될 것이다. 만약 이러한 상태로 계속하여 디자인 교육이 이뤄진다면 앞으로 우리 디자인 산업에 지대한 악영향을 미칠 것이다. 그렇기 때문에 양질의 고급 디자이너 배출을 위해서는 지금 디자인과 교육의 전문 인력 수급이 우선 되어야 할 것이다.

둘째, 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위한 조형 교육 관련 문항에서 교사나 학생들 모두가 조형 교육에 대한 중요성을 인식하고 있는 것으로 나타나고 있음에도 불구하고 학교에서 실재 이뤄지고 있는 조형 교육은 그 실재성이 부족한 교육으로 이뤄지고 있는 실정이었다. 이것은 조형 교육을 위한 교과서 채택과 실제 조형 교육시 조형에 대한 이해를 돕기 위해 이용하고 있는 도구들의 채택에 있어 너무 획일화 되어있으며 이로 인해 수업 방식이 설명식 위주의 수업에 치중된다는 것을 알 수 있었다. 이러한 설명식 위주의

수업은 학생들의 조형 감각을 살릴 수 없기에 개선방안이 시급히 필요한 실정이다. 그래서 올바른 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위한 조형 교육 방안으로는 다양한 방법과 매체를 통한 경험위주의 수업을 개발을 해야 할 것이다.

셋째, 전통 문화를 활용한 디자인 교육에 대한 필요성은 공감을 하고 있으나 교사와 학생 모두 전통 문화에 대한 확실한 이해가 부족한 상태였다. 여기서 우리는 교사의 전통 문화에 대한 이해 부족이 학생의 전통 문화에 대한 이해를 부족하게 만들었다는 것을 알 수 있다. 이러한 이유로 교육 관련 부처의 디자인 교사들에 대한 우리 문화 이해 교육의 선행이 필요하다.

넷째, 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위해서 조형 관련 교과 내의 전통 문화와의 연계·활용 수업 내용의 부재이다. 앞의 설문 결과를 보면 교사와 학생 모두 조형 관련 수업은 교과서 내에 전적으로 의지하고 있음을 알 수 있다. 그러므로 디자인 교육을 위한 전문 교과서 내의 전통 문화 활용을 위한 교과서 개발을 해야 할 것이다.

III. 결론

‘디자인’은 인간의 탄생과 함께 오랫동안 같이 되어져왔으며, 우리 생활과는 불가분의 관계를 맺고 있는 하나의 요소이다. 그런데 이 요소가 산업혁명이라는 역사적 현상과 함께 그 모습을 구체적으로 가지게 되어, 이제는 현 사회에서 무시할 수 없는 고부가가치 창출 산업 중의 하나로 자리 매김 하였다.

그리고 ‘디자인’은 단순히 어떤 물건의 형태만을 결정짓는 산업이 아니라 인간 사회의 문화와 사상까지도 담아내는 살아있는 산업이다. 이 현대 사회는 ‘문화’를 하나의 경제 현상으로 보고 각각의 문화권과 경쟁하는 문화를 이용한 무한 경쟁시대에 돌입하였다. 이러한 상황에서 전통 문화에 대한 디자인 교육은 필수 조건으로 떠오르고 있다.

지금까지 우리 디자인은 짧은 역사와 함께 근대화에 접어들면서 전통문화와의 단절과 해외 디자인의 무분별한 모방, 디자인 분야에 대한 노력부족으로 우리 한국의 정체성에 바탕을 둔 독창적이고 가치 있는 디자인 형성이 미흡한 실정이다.

그래서 본 논문은 문화의 무한 경쟁 시대에서 전체성을 가진 경쟁력 있는 디자인을 위해 전통 문화에 대한 디자인 교육이 시급히 필요한 것에 주목하고 미래의 디자이너가 될 공업계 고등학교 디자인과의 교육을 중심으로 전통 문화를 활용한 디자인 교육의 현황을 조사·분석하여 이에 따른 방안 제시를 하고자 하였다.

서론에서는 본 논문 연구의 배경 및 목적과 연구의 내용 그리고 연구의 방법 및 범위에 대하여 서술하였다.

본론에서는 현대 사회의 필요에 따른 디자인의 경쟁력을 위한 전통 문화 연구를 위해 전통의 개념과 지금 현 세계의 추세에 중심에 있는 동양 전통 문화의 배경 및 특징에 대한 이론적 고찰을 하였다.

이에 따라 우리 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위해 현재 공업계 고등학교 디자인과의 교육 목표와 과정 그리고 주요 교과목 및 포함 내용에 관한 조사를 하였다. 그리고 그 다음으로 지금 우리 전통 문화를 활용한 교육 실태에 관한 상황 파악이 필요하므로 부산시내 공업계 고등학교 디자인과의 교사와 학생을 대상으로 설문조사를 하고 현황 및 문제점에 대해 SPSS 통계프로그램을 통한 빈도 분석을 하였다.

마지막으로 위의 조사에서 발견된 현 공업계 디자인 고등학교의 전통 문화를 활용한 디자인 교육의 문제점과 이러한 문제점에 관한 개선안을 제시한 것이다.

첫째, 지금 진행되고 있는 디자인 교육 과정에서 전통 문화에 대한 교과와 이를 접목한 교과과정이 필요하다.

둘째, 디자인 교과 과목의 담당 교사의 전문성을 위해 디자인 전공 교사의 수급이 필요하다.

셋째, 전통 문화를 활용한 디자인 교육을 위해 학생의 수준과 개별 특징에 알맞은 프로그램이 필요하다.

넷째, 수업 진행에 있어 이론 수업에 그칠 것이 아니라 실제 경험에 의한 실기위주의 수업 진행이 필수이다.

결론적으로 이러한 개선점들을 활용한 수업의 진행이 있다면 학생들의 전통 문화에 대한 이해를 높여 디자인을 함에 있어 독창적이고 더욱더 창의적인 디자이너로서의 조형적 능력을 가를 수 있을 것이다.

참고 문헌

<단행본>

- 김민수 저, 21c디자인 문화 탐사, 솔, 1997
김민수 저, 김민수의 문화 디자인, 다우, 2001
허영환 저, 동양미의 연구, 학고재, 1999
삼선 문화재단, 한국의 세계 문화 유산, 학고재, 1997
엄준상·윤유진 저, 조형사, 서울 산업 대학교, 1983
김옥철 저, 디자인 사전, 인그라픽스, 1994
박선의 저, 디자인 사전, 미진사, 1994
정시화 저, 디자인 교육의 이론적 배경과 그 목표, 디자인포장60호, 1982
오근재 저, 입체 조형과 새로운 공간, 미진사, 1991
유근준 저, 디자인론, 박영사, 1981
김원룡 저, 한국미의 탐구, 열화당, 1978
심우성 저, 한국 전통예술 개론, 동문선, 2001
정창재 저, 21세기 문화예술이 돈되네, 경원, 2001
최승범·강우식 저, 우리문화의 길잡이, 고려원, 1989
김원룡 저, 한국미의 탐구, 열화당, 1978
쓰지 노부오지음(이원혜옮김), 일본 미술 이해의 길라잡이, 시공사, 1994
한국정신문화원, 한국미술의 미의식, 고려원, 1991
한국미술연구소, 디자인?디자인!, 시공사, 1997
서울 산업 대학교, 조형 실습, 교육부, 1996
서울 산업 대학교, 조형, 교육부, 2002
홍익대학교 산업 디자인 연구소, 디자인 일반, 교육부, 1997
교육부, 고등학교 교육과정 해설-[18]공업에 관한 교과, 2002

<정기 간행물>

디자인 넷, vol.3, 18, 40

<참고 논문>

윤영미, 디자인 기초 교육에서 입체조형의 모듈학습에 관한 연구, 건국 대학교, 석사, 2000

문찬, Industrial design 교육을 위한 조형 원리에 관한 연구, 서울대학교, 석사, 1992

박혜진, 단청에 바탕을 둔 전통 색채 교육을 위한 수업 방안 연구, 부경대학교, 석사, 2003

황지영, 전통적 디자인 요소를 이용한 시각 디자인 교육방안에 대한 연구, 부경대학교, 석사, 2002

강태욱, 현대 기초 디자인 교육의 방법에 관한 연구, 국민 대학교, 석사, 1995

<참고 URL>

<http://www.designdb.com/> , <http://chonhyang.com/>

<http://www.moe.go.kr/> , <http://www.pen.go.kr/>

참고부록

전통문화를 활용한 디자인 교육 필요성을 위한 설문지

안녕하십니까?

바쁘신 와중에도 본 설문 조사에 참여하여 주신 귀하께 대단히 감사를 드립니다.

본 설문지는 공업계 고등학교 디자인 관련학과 교육과정에서 조형 교육의 중요성과 이를 바탕으로 한 '전통 문화를 활용한 디자인 교육의 중요성'에 관한 의견을 파악하고, 그 자료를 바탕으로 디자인 교육을 바람직한 방향으로 이끌어 가기 위함입니다.

잠시 시간을 내어 주시어 답을 해주신다면 소중한 자료로서 많은 도움이 될 것이며, 이 결과는 연구의 목적만으로 사용될 것입니다.

그리고 이 결과는 연구이외에는 사용하지 않을 것을 약속드리며, 여러분의 많은 협조 부탁드립니다.

2003년3월

부경대학교 교육대학원

디자인 교육전공

지 선 옥

<선생님>

1) 귀하의 성별은?

①여

②남

2) 귀하의 지금 연령은?

①25세 ~ 30세 이하

②31세 ~ 35세 이하

③36세 ~ 40세 이하

④41세 ~ 45세 이하

⑤46세 이상

3) 귀하의 디자인 교육 경력은?

①1 ~ 5년 이하

②6년 이상 ~ 10년 이하

③11년 이상 ~ 15년 이하

④16년 ~ 20년 이하

⑤21년 이상

4) 귀하의 교원 자격증 표시과목은 무엇입니까?

①디자인

②공예

③미술

④부전공

⑤기타

5) 귀하의 대학교 전공은 무엇입니까?

①디자인계

②공예계

③미술계

④사범계

⑤부전공

조형 교육 관련 문항

1) 디자인 교육에 있어서 조형교육이 중요하다고 보십니까?

①매우중요하다 ②중요하다 ③보통이다 ④그렇지않다 ⑤전혀중요하지않다

1-1)답을 ①, ②으로 대답 하셨다면 이유는 무엇입니까?

①개인이 익히는 조형 감각의 깊이에는 한계가 있기 때문이다

②앞으로 학생이 사회에 나가 실무 작업 시에 중요한 작용을 할 것이다.

③디자인을 할 때 없어서는 안될 기초이기 때문이다.

④학생들에게 다양한 발상을 해주게 하기 때문이다.

⑤기타()

2) 조형교육을 함으로써 학생들의 디자인 발상 및 표현 기술에 도움이 된다고 보십니까?

①매우 도움이 된다 ②도움이 된다 ③보통이다 ④도움이 안 된다

⑤전혀 안 된다

3) 귀하의 학교에서 학생들의 조형 교육을 위해서 어떤 교과서를 채택하고 계십니까?

①6차 조형 실습 ② 7차 조형 ③둘다 쓴다 ④디자인 일반

⑤기타()

4) 조형 교육 시 어떤 자료를 이용하고 계십니까?

①교재만 사용 ② 컴퓨터 활용 ③관련 서적 ④OHP,슬라이드활용

⑤기타()

전통 문화를 활용한 디자인 교육 관련 문항

1) 전통 문화에 대해 잘 알고 계십니까?

①매우 잘 알고 있다

②잘 알고 있는 편이다

③보통이다

④잘 알지 못한다

⑤전혀 알지 못한다

2)디자인 조형교육에서 전통 문화를 활용한 교육이 필요하다고 보십니까?

①예

②아니요

2-1)만약 대답이 '예' 라고 대답하셨다면 왜 전통 전통문화를 활용한 디자인 조형 교육이 필요하다고 보십니까?

①다양한 디자인을 위함이다.

②우리만의 고유 아이덴티티를 가지며, 전수하기 위해서이다.

③전통 조형을 이용한 제품개발

④몸에 배어 있는 우리만의 감각을 살리는 것이 우선이기 때문이다.

2-2)그리고 '아니요'라고 대답 하셨다면 그 이유는 무엇입니까?.

①전통 문화를 이용한 조형은 배울 필요가 없다.

②전통 문화를 활용한 조형에 관한 전문 지식이 부족하다.

3) 전통문화를 활용한 조형에 대해 전문적 수업을 받아 보신 적이 있습니까?

①예

②아니요

1) 귀하의 성별은?

- 조형 수업

- 전통 문화 활용

- 2-1) 만약 대답이 '예' 라고 대답하셨다면 이유는 무엇입니까?

- 89 -

②옛것을 배우면 좋을 것이다.

③전통 문화를 활용한 디자인 개발을 이용한 제품 개발을 위해

④전통 문화를 알면 새로운 방향의 사고가 가능하므로

⑤기타()

2-2)'아니요'라고 대답 하셨다면 그 이유는 무엇인지 짧게 서술해 주십시오.

①배울 기회가 없어 전통 문화와 전통 문화를 활용함에 있어 지식이 없다.

②배울 필요성이 없다.

③현대미와 전통미는 어울리지 않는다

④현대 조형을 배우는 것이 더 가치가 있다.

⑤기타()

3) 전통 문화를 활용한 디자인을 해 본적이 있습니까?

①예

②아니요

3-1)만약 대답이 '예' 라고 대답하셨다면 어떤 전통 문화를 활용하십니까?

①전통 가구

②전통 도자기

③민속 공예품

④전통 건축

⑤기타()