

미디어매체 변화에 따른 디자인 교육에 관한 연구 - 휴대 통신(카메라 폰)을 이용한 기초디자인 - A Study on Design Education according to the Change of Media - Basic design using mobile communication (camera phone) -

김은주

전북대학교디자인제조공학 박사과정

Kim, Eun-Ju

Dept.of Design Manufacture, Chunbuk University

정성환

전북대학교산업디자인학과

Basic Design Education, Creativity. instrument. art

Chung, Sung-Whan

Dept.of Industrial Design, Chunbuk University

1. 서론

1-1. 연구배경 및 필요성

15세기 활판인쇄술의 발명으로 인한 인쇄기술은 정보의 대중화, 20세기 중반에는 영상미디어의 텔레비전 방송시대, 그 뒤 비디오 등 새로운 고기능 플랫폼의 등장, 급속히 성장하면서 정보의 저장, 검색, 홈뱅킹, 홈 쇼핑 등의 PC 기능 VCR((video cassette recorder-비디오 테이프레코더)기능, 게임 기능 즉 멀티미디어 기능을 발휘하고 있다.)¹⁾ 이처럼 디지털의 전환은 단순 매체의 단순한 기능뿐만 아니라 매체들 간의 테크놀로지를 서로 겹쳐 지게하고 그들 사이에 존재하는 차이점을 사라지게 하여 거의 하나로 통합시켰다.²⁾ 이러한 미디어의 변화는 우리의 사회변화에, 문화적, 예술 등 다양한 분야에 지대한 변화와 발전을 꾀하였다. 단순히 기술적 측면만이 아니라 창작방법의 변화³⁾를 가져오고 있어. 미디어의 활용의 방법에 있어서 도구의 개념이 아닌 창의성을 발휘하는 매체로서의 중요성이 대두 되고 있다. 디자인 개념이 사회변화와 함께 산업사회를 이끌어 왔기 때문에 산업의 유행과 변모함에 따라 개념의 변화와 인재 양성의 방법 또한 변화가 요구 되고 있다. 그래서 디자인 교육에 있어 디자인에 대한 발상, 프로세스의 과정의 변화가 요구 하고 있고⁴⁾ 디자인 할 대상과 내용(content), 용어 등에 커다란 영향과 새로운 기회를 부여하고 있다.⁵⁾ 근래 들어 개인휴대 통신 또한 폭발적 대중화와 모바일 네트워크를 다양한 기술과 서비스들이 날이 갈수록 생활 깊숙이 파고들고 있으며 한편 기업들도 그들의 업무환경을 상당 부분 모바일 환경으로 끌어내 업무 효율을 높이고 있다. 이러한 첨단 기술은 사용자의 생활 변화를 가져오고 새로운 문화를 형성한다. 그래서 본 연구에서는 디자인 교육의 프로세스과정의 활용에 있어서 개인통신 미디어의 기술적 발달과 새로운 창작의 방법의 수단이 되어 사용자의 활동에 의해 그 움직임이 능동적으로 될 것이라 제안함을 목적으로 한다.

1-2. 연구 방법 및 내용

- 1) 정원주, 디지털 환경에 따른 멀티미디어 디자인교육에 관한 연구, 동명정보대학교
- 2) 김영석 이현철, 디지털 미디어 시대 도래에 따른 국내 미디어 환경 변화와 방송의 미래, 사회과학논집 제28집 p58-67
- 3) www.artsonline.or.kr
- 4) 이현주외4명,정보네트워크 시대의 새로운 디자인 지식체계 구축을 위한 교육 프로그램 연구,학국디자인학회,통권 42호,Vol.14 No.2
- 5) *ibid*

일반적으로 미디어의 기술적 변화로 인한 사회적 시스템의 변화와 교육환경의 변화를 알아보고 미디어의 확장⁶⁾(기능에서 창작의 수단)으로 인해 형성되어진 새로운 분야의 선례 제시하여 교육적 의미를 알고 기초 디자인(basic design)의 정확한 목표를 설정하여 개인통신 미디어 종류 중 가장 일반화 되어 있는 휴대폰의 기술적 측면과 제공자 측면에서 특성을 파악, 첨단 미디어의 매체 확장을 통해 디자인 방법에 있어 조직화, 상화작용, 연계성, 통합적 사고능력을 배양하고자 한다.

2. 미디어 기술의 변화와 디자인 환경

2-1 미디어 기술 변화에 따른 환경변화

- 인쇄기술: 모든 분야에서 정보의 대중화에 인쇄기술이 끼친 영향은 지대했으며, 신문이나 잡지 등의 매스 미디어가 성립되어, 매스 커뮤니케이션의 개막
- 20세기 중반에는 강력한 영상미디어로서 텔레비전 방송시대가 시작되어, 사회적으로 많은 영향
- 80년대 비디오등의 기술은 과정을 전달, 인터랙티브 방식으로 사용할 수 있게 함
- 1984년에 발매된 애플컴퓨터사의 매킨토시 128K .1987년에 등장한 HyperCard 란 소프트웨어에 의해 복잡한 명령어를 사용하지 않고 링크를 따라 원하는 데이터에 신속히 접근할 수 있는 멀티미디어로서의 위력을 발휘하기 시작하였음
- 90년대 이후 인터넷과 개인 휴대통신 미디어의 폭발 대중화 휴대폰, 무선호출기, 개인휴대통신(PCS)와 같은 다양한 형태의 휴대통신 미디어의 급격한 보급으로 통신의 기본단위를 가정이라는 집단수준에서 개인이라는 개체적 수준으로 세분화 하는 과정을 반영 하고 있다.

2-2 창의적 도구인 미디어

'매체(Media)' 저널리즘에서 나온 말로서 대중적 커뮤니케이션을 위한 도구나 수단을 의미 기술은 단순히 목적을 위한 도구가 아닌- 다양한 경향의 미술운동으로 전환(미디어 아트)가 디지털 재료에 대한 본질과 특성은 전통적 그래픽 디자인의 원리에 접합하여 새로운 디자인의 영역이 될 것으로

6) 마셜 맥루언, 미디어의 이해(인간의 확장),민음사,2002,p221

7) 현대미술의 실험적 방법들이 테크놀러지와 결합하고 정보화 사회가 진행되면서 미술에 있어 매체란 대중전달의 도구와 수단을 지시하는 의미로 정착되고 있다. 따라서 오늘날 매체 미술이란 비디오, 사진, 영화, TV, 컴퓨터 등을 표현의 도구나 수단으로 사용하는 미술을 뜻한다http://ima.yonsei.ac.kr/contents

기대 한다⁸⁾ 또한 하이데거의 예술근원에서 보면 예술은 도구와 가까운 것이며, 도구와 도구 존재를 찾아 주는 것이다'라고 하였다. -제록스 아트⁹⁾ -Tv art,-Video Art,-Satellite Art -Lager Art등 이것이 가지는 의미는 미디어매체가 표현 수단에 앞서 의식전환으로 인한 표현대상인 이념과 그 방법론에서 오는 아이디어로서 새로운 표현 형식의 확장¹⁰⁾ 이다.

2-3 휴대통신 미디어의 특징

-Mobile Commerce의 주요 콘텐츠-	-휴대폰 단말기 발전-
①사이버 주식거래 서비스 ②모바일 뱅킹 서비스 ③모바일 쇼핑 ④모바일 경매서비스 ⑤신용카드서비스 ⑥모바일광고서비스 ⑦위치기반정보서비스 ⑧게임서비스 ⑨메일 및 커뮤니티 서비스 ⑩멀티미디어 서비스 ⑪ 모바일 오피스	-단말기 내에는 CPU, ROM과 같은 반도체로 구성 -바코드나 1rDA, 스마트 칩을 이용한 모바일 결제 수단 -IMT-2000(international Mobil Telecommunication-2000)시스템 개발에 성공함으로써 지구 어디서든 영상과 음성, 인터넷 통신이 동시에 가능 -2007년 대용량 저장장치인 낸드(NAND) 플래시 메모리저장 메모리 사용량 PC와 비슷

3. 휴대통신(휴대폰)을 이용한 기초디자인

교육방법 제한

핸드폰의 특징
(소형,경량,내구성,낮은 전력소비,디자인적, 이동성, 즉시성 휴대성)



모바일 콘텐츠
(정보의 도우미, 정보의 휴대성, 시간 공간의 초월, 맞춤형정보, 간편 리모컨)¹¹⁾

개인통신미디어(도구)의 확장¹³⁾

기초디자인 교육 프로세스 활용

**연계적 상호작용과 창의적 사고배양과
컨셉트의 시각화**

휴대폰을 개인간의 의사소통을 위한 통신수단이라는 소극적 관점에서 볼 것이 아니라, 뉴스와 정보를 전달하고 인간관계를 유지하며 오락과 흥미를 추구하게 하는 개인용 '멀티커뮤니케이션 미디어' 라는 적극적인 관점에서 휴대폰의 이용해야 할 것이다. Louise J Kaplan은 인간이 동물과 다른 것은

8) .www.kcaf.or.kr/zine/artspaper

9) www.clientsacc digitalthink.com

10) 김영호 미술개념과 표현매체의 변화에 따른 정체성 추구하고 새 패러다임 모색.한국문화예술진흥원.2002

11)하쿠호도 인터랙티브 컴퍼니, "모바일 마케팅", 굿모닝미디어, 2001. p.14~15.

12)ibid p.186.

13)마셜 맥루언, 미디어는 마사지다, 커뮤니케이션,2002,26-48

모든 미디어는 인간이 아닌 재능의 심리적 물리적 확장,전자회로는 중추 신경의 확장,웃는 피부의 확장등...

말이나 도구를 쓸 줄 알지만 그 것 보다 큰 의미는 도구를 가지고 상상을 하여 다른 결과를 얻어낸다고 했다. 이것은 교육을 통해서 이루어 질 수 있을 것이며, 디자인교육의 기본이 되는 기초 디자인 교육의 개념을 알아보면 지각의 정형을 산출하기보다는 표상과 창의적 힘을 개발하고 이러한 힘들을 적절한 순간에 조화롭게 형성¹⁴⁾할 수 있는 능력을 발달시키도록 하는 것을 목표로 하고 있다 그러므로 핸드폰이라는 도구는 디자인을 할 수 있는 수단과 방법이 될 수 있고, 기초 디자인 교육에 있어 상상력을 이끌어 낼 수 있는 매체라 볼 수 있다. ((교육 방법의 예-①클레이 애니메이션 제작 :폰 카메라로 촬영 후 다른 매체를 이용 연속작업 제작 →후에 기술적 측면에서 편집의 소프트웨어 추가 한다면 제작과 전송이 동시 가능 (멀티애니메이션)②건축 디자인, 환경 디자인 파노라마형 모델링 제작 ③아이디어의 시각적 실제화와 연계성, 상호작용 자유로움 표현))

4. 기대효과

1).표현능력, 커뮤니케이션의 가능성에 대한 탐구와 시도 및 창의적인 디자인해결 2).시각과 청각 매체,정적 매체와 동적 매체 등의 조화로운 이용 3).요구와 욕구를 파악한 조건-흥미 유발과 정서적, 미적측면의 만족 4).의사소통의 의미를 사실적이고 구체적으로 때에 따라서는 실시간으로 전달

5. 결론

첨단 매체의 활용이 반드시 창의적이고 새로운 것은 아니다. 그렇지만 디자인은 교육적 결실을 맺으면서 산업사회를 이끌어¹⁵⁾왔으므로 인간의 감성적 부분과 기술적 측면에서 오는 문제점을 계속 보완해 나간다면 앞으로 휴대 통신미디어를 통해 학생들에게 실제적인 과정에 직접, 간접적으로 참여해서 필요 을 충족 시켜 줄 수 있는 강력한 도구의 하나가 될 것이다.

참고문헌

- 마셜 맥루언, 미디어는 마사지다, 커뮤니케이션,2002,26-48
- 정원주, 디지털 환경에 따른 멀티미디어 디자인교육에 관한 연구, 동명정보대학교
- 김영석 이현철, 디지털 미디어 시대 도래에 따른 국내 미디어 환경 변화와 방송의 미래, 사회과학논집 제28집 p58-67
- 하쿠호도 인터랙티브 컴퍼니, "모바일 마케팅", 굿모닝미디어, 2001
- 이지수, 멀티미디어 디자인 교육의 기초 과정에 대한 연구 디자인 학 연구, 제 50호, Vol.15 No.4
- 신명철, 디자인 교육에서 기초표현 전개 과정에 관한 실험 연구, 디자인학 연구 제33호 Vol.12No.4 p221
- 이경석, 정보지식기반사회에서의 디자인교육의 방향, 한국커뮤니케이션디자인학회,2001, 12 Vol.04
- 이현주, 신계옥, 이은주, 김태경, 류선현, 시대의 새로운 디자인 지식체계 구축을 위한 교육 프로그램 연구,한국디자인학회,통권 42호,Vol.14 No.2
- Reggio Children sr.1. 어린이들의 수 많은 언어, 다음세대2002, p94
- ima.yonsei.ac.kr/contents

14) Reggio Children sr.1. 어린이들의 수 많은 언어, 다음세대,2002, p94

15) 이현주외4명,ibid