

타이포그래피 교과과정에서 컴퓨터 도입시기의 적정성에 관한 연구

A study on the appropriate introduction time of computer in typography curriculum

백진경

인제대학교 디자인대학, 디자인연구소

Paik, Jinkyung

College of Design, Design Institute, Inje Univ.

이경미

인제대학교 디자인연구소

Lee, Kyungmi

Design Institute, Inje Univ.

• Key words: typography, curriculum, computer

1. 연구의 필요성 및 목적

디자인교육에 있어서 타이포그래피가 차지하는 비중은 매우 크다. 인쇄가 시작된 이래 수세기에 걸쳐서 확립되어진 타이포그래피의 원리들은 디지털 시대에 이르러서도 대부분 그대로 적용되고 있다. 타이포그래피에 있어 컴퓨터의 상용화는 작업시간을 단축시켜 주는 대신, 글자를 다루며 결정을 할 수 있는 사유의 시간을 앗아가 버려, 디자이너의 섬세한 감각과 눈썰미를 키우는 훈련이 꼭 필요한 타이포그래피 교과과정의 도구로는 검증과정이 필요하다. 과연 '디지털 환경 하에서도 수작업이 유익한 것일까?' 하는 의문과 함께, 본 연구자는 지난 10여 년간의 타이포그래피 교육경험을 바탕으로 수작업 위주로 진행되던 타이포그래피 교과과정에서 컴퓨터 도입시기의 적정성에 관해 연구해 보았다.

2. 연구 방법

본 연구는 기초 타이포그래피 교과과정에서 수작업을 컴퓨터로 대체하는 적정시기를 알아보기 위해 2003년, 2004년 1학기 타이포그래피 과목을 수강한 학생들을 대상으로 설문조사를 실시 분석하는 방법으로 진행되었다.

2-1. 타이포그래피 I 수업구성

타이포그래피 수업은 타이포그래피 I, II로 나누어져 각각 2학년 1, 2학기에 개설되는 디지털정보디자인 전공과목이다. 타이포그래피 I의 경우, 타 전공(제품, 실내, 영상 애니메이션) 학생들의 수강 비율이 매년 50%에 달해서 2003년과 2004년 모두 2반씩이 개설되었다. 수업은 16주로 구성되어 있으며, 타이포그래피의 기본원리를 익히기 위해 이론과 실기를 병행하여 진행한다. 이론은 교과서를 중심으로 앞부분에 1시간 30분정도 진행하고, 이어서 실기가 2시간에서 2시간 30분에 걸쳐 진행된다.

실기수업은 중간평가(8주)까지는 수작업 위주로, 그 이후는 컴퓨터 작업 위주로 진행된다. 수작업은 press type을 이용해 기본적 줄맞추기와 자간 연습을 한 후, 연필을 도구로 영문의 기본 활자체를 이용하여 글씨체, 자간, 행간, 정렬 등의 연습과 레이아웃을 통한 균형과 조화를 익히는 연습, 레이아웃 또는 문안에 따라 서체를 선택하는 법 등을 연습한다. 연필은 제도용 홀더(lead holder) 4H를 이용하여 트레이싱지에 원본활자를 밑에 놓고 베껴 쓰는 방법을 사용하여 세심한 손놀림과 작은 변화도 감지할 수 있는 디자이너로서의 섬세한 감각안을 훈련시키는데 의미를 둔다. 컴퓨터 작업은 맥킨토시 컴퓨터에서 편집전용 프로그램인 Quark X press를 이용하여, 수작업으로 진행한 과제를 똑같이 재현하는 과제와, 한글만을 사용한 전시회용 포스터를 여러 가지 변인(글자의 크기, 두께, 변형체, 색채, 그리드 등)에 따라 다르게 디자인해 보는 과제를 진행한다.

이론 수업은 16주 중 평가시간을 제외한 13주에 걸쳐 진행되고, 수작업은 2~7주까지 수작업을 6회(2주에 press type, 3~7주에 연필로 하는 작업), 9~14주까지 컴퓨터 작업을 6회(Quark X press를 이용한 작업)에 걸쳐 진행한다.

[표 1] 타이포그래피 I 수업구성

주	이론수업	실기-수작업	실기-컴퓨터
1	●		
2	●	●	
3	●	●	
4	●	●	
5	●	●	
6	●	●	
7	●	●	
8	중간평가		
9	●		●
10	●		●
11	●		●
12	●		●
13	●		●
14	●		●
15	기말평가		
16			최종평가

2-2. 설문내용

수작업을 컴퓨터로 대체하는 적정시기를 알아보기 위한 방법으로 설문조사법을 사용하였는데, 2003년, 2004년 1학기 타이포그래피 과목을 수강한 학생들을 대상으로 다음과 같은 7가지의 내용의 설문조사를 실시 분석하였다.

- ① 교재를 통한 타이포그래피 이론수업에 대한 만족도
- ② 수작업을 통한 타이포그래피 실습수업에 대한 만족도
- ③ 수작업이 컴퓨터 작업에 주는 영향력 정도
- ④ 수작업에서 컴퓨터 작업으로의 전환시기에 대한 만족도
- ⑤ 타이포그래피를 익히는데 도움이 되는 작업에 대한 중요도
- ⑥ 다른 조형적 작업에 대한 타이포그래피의 영향력
- ⑦ 타이포그래피 수업에 대한 만족도

3. 조사설계

3-1. 조사방법

본 연구를 위해 연구목적에서 제시한 7가지 내용을 중심으로 구성된 설문지를 작성하여 조사대상자들에게 면접을 통한 설문조사를 실시하였다. 설문의 문항은 크게 두 부분으로 구성하였다. 첫 번째 부분은 조사대상자에 대한 일반적인 사항(성별, 학년, 분반, 전공 등)을 묻는 문항들이고, 두 번째 부분은 연구목적에서 제시한 타이포그래피 수업에 대한 만족도를 묻는 구체적인 문항들로

구상하였다. 만족도는 5점 척도로 측정하였다.

3-2. 조사대상

2003년 1학기, 2004년 1학기 타이포그래피 수업을 수강한 학생들을 대상으로 조사하였는데 설문에 응답한 학생들의 연도별 분포는 2003년 44명, 2004년 62명으로 [표 2]와 같다.

[표 2] 조사대상자 분포 - 2003년, 2004년

		2003년	2004년
성별	남	18(0.41)	17(0.27)
	여	26(0.59)	45(0.73)
	계	44	62
전공	디지털정보전공	26(0.6)	30(0.5)
	다른전공	17(0.4)	30(0.5)
	계	43	60
학년	2학년	27(0.61)	40(0.68)
	3학년	14(0.32)	20(0.32)
	4학년	3(0.07)	0(0.00)
	계	44	60

3-3. 조사시기

설문 조사를 실시한 시기는 타이포그래피 과목에 대한 강의가 종료되는 시점에서 실시하였다.(2003년 6월, 2004년 6월)

3-4. 자료분석

설문조사자료에 대하여 빈도분석을 실시하여 연구목적에서 제시한 항목들의 분포를 살펴보고, 성별과 전공, 학년에 따라 각 항목들 간에 차이가 있는지를 검정하기 위해 t-test와 일원분산분석을 실시하였다. 두 가지 분석기법에 대한 유의수준(α)은 모두 0.05로 설정하였다. 통계적 분석을 위한 소프트웨어는 일반적으로 많이 사용되고 있는 통계소프트웨어들 중 SPSS 10.0을 사용하여 분석을 실시하였다.

4. 통계 분석 결과

연구목적에서 제시한 7가지 항목에 대하여 빈도 분석과 기술통계 결과는 다음과 같다.

(1) 교재를 통한 타이포그래피 이론 수업에 대한 만족도

교재를 통한 이론 수업에 대한 만족 점수를 5점 척도로 측정한 결과, 2003년에는 설문에 응답한 학생들의 77%가 이론수업이 타이포그래피를 이해하는데 도움이 된다고(매우 도움이 됨, 도움이 됨 포함) 응답하였고, 2004년에는 80%가 도움이 된다고 응답하였다. 평균만족점수는 2003년에는 3.91, 2004년에는 3.87인 것으로 분석되었다.

(2) 수작업을 통한 타이포그래피 실습수업에 대한 만족도

수작업을 통한 타이포그래피 실습수업이 얼마나 도움이 되는지 조사한 결과 [그림5]와 같이 2003년에는 설문에 응답한 학생들의 95%가, 2004년에는 68%가 도움이 된다고 응답하였다. 평균만족도는 2003년 4.23, 2004년 3.66인 것으로 나타났다. 2003년보다 2004년 학생들이 수작업을 통한 타이포그래피 실습수업에 대한 만족도가 떨어지고 있음을 알 수 있다.

(3) 수작업이 컴퓨터 작업에 주는 영향력 정도

강의 전반부에 진행된 수작업이 후반부의 컴퓨터로 작업하는데 얼마나 도움이 되었는지에 대한 만족도를 조사한 결과, 2003년에는 전체 응답자 중 73%가 도움이 된다고 응답하였고, 2004년에

는 66%가 도움이 된다고 응답하였다. 과반수 이상의 학생들이 수작업이 컴퓨터 작업을 수행하는데 도움이 되는 것으로 인식하고 있었다. 평균만족도는 2003년에는 3.89점, 2004년에는 3.71점으로 분석되었다.

(4) 수작업에서 컴퓨터 작업으로의 전환시기에 대한 적절성

수작업에서 컴퓨터 작업으로의 전환시기가 너무 이른지 너무 늦은지에 대한 시기의 적절성에 대한 항목을 조사한 결과 [그림7]에서와 같이 전체 응답자 중 2003년, 2004년 모두 60%가 적절하다고 응답하였다.

(5) 타이포그래피를 익히는데 도움이 되는 작업에 대한 중요도

수작업과 컴퓨터 작업 중 타이포그래피를 익히는데 도움이 되는 작업이 어떤 것인지를 학생들에게 물어본 결과 컴퓨터 작업이 중요하다고 응답한 비율은 2003년 20%에서 2004년에는 50%로 증가되었다. 수작업과 컴퓨터 작업 모두 중요하다고 응답한 비율은 2003년 78%에서 2004년 42%로 감소된 것으로 조사되었다. 해가 갈수록 타이포그래피를 익히는데 도움이 되는 작업이 컴퓨터 작업이라는 비율이 더 높아지는 것을 알 수 있다.

(6) 다른 조형적 작업에 대한 타이포그래피의 영향력

타이포그래피 과목이 다른 조형적 작업을 함에 있어 도움이 될지 영향력을 조사한 결과 두 해 모두 전체 응답자의 80% 이상이 많은 도움이 된다고 응답하였다

(7) 타이포그래피 수업 내용에 대한 만족도

수업에 대한 평균만족도는 2003년 3.95, 2004년 3.61로서 대체적으로 수업에 만족하는 것으로 분석되었다. 두 해 모두 전체 응답자 중 50% 이상이 만족한다고 응답하였다.

5. 시사점

설문결과 2004년 대상학생들이 전년도에 비해 컴퓨터 도입시기를 앞당기기를 희망하는 항목을 더 많이 지지하는 것으로 나타나, 수작업의 필요성에는 동의하지만 해가 갈수록 컴퓨터 환경에 익숙해진다는 추론을 가능하게 하였다.

본 연구는 2003년, 2004년 2년에 걸쳐 진행되었는데, 2년의 결과만 가지고 비교하기에는 두 번의 수업이 동일하게 진행되지 못한 사소한 요인들(수업진행 방식, 수업 구성인원, 실기실/컴퓨터실의 조건 등)이 설문결과에 영향을 주었다는 가정을 무시하기 어려운 점이 있을 수 있다.

따라서 2005년 6월에 한 번 더 조사하여 앞의 2년에 걸친 설문 분석결과에서 나타난 내용이 뒷받침될 만한 결과가 계속 나오는지를 관찰하여 최종 결과를 기술하고자 한다.

참고문헌

- 백진경, 타이포그래피 교육에 관한 연구, 미술교육 제8호, 한국미술교육학회, 1998
- 홍석일, 디지털 타이포그래피에 관한 연구, 디자인학 연구 제21호, 한국디자인학회, 1997
- 박진숙, 우리나라 디자인 교육에 관한 연구, 디자인학 연구 제18호, 한국디자인학회, 1996
- 안상수, 한재준, 한글디자인, 서울: 안그래픽스, 1999
- 문철, 원유홍, 한글 타이포그래픽스, 서울: 창미, 1994
- 김진평, 한글의 글자표현, 서울: 미진사, 1991
- James Craig, William Bevington, Designing with type, Watson-Guptill, 1999
- Rob Carter, Ben Day, Philip B. Meggs, Typographic Design: Form and Communication, Van Nostrand Reinhold, 1985