

# 대중의 디자인교육문제와 발전방향에 관한 연구

A Study of Design Education for the Public and its Development Direction

주저자: 조규명 (Cho, Kyu Myung)

경기공업대학 산업디자인과

공동저자: 김태철 (Kim, Tae Chul)

청주대학교 디자인학부

공동저자: 김경숙 (Kim, Kyung Sook)

경기공업대학 산업디자인과

이 논문은 2004년도 경기공업대학 교육부 재정지원사업에서 일부 연구비를 지원 받았음

## 1. 서론

- 1-1 문제제기 및 연구의 필요성
- 1-2 연구의 목적
- 1-3 연구의 방법 및 제한점

## 2. 대중문화와 디자인교육

- 2-1 정보화 사회와 교육문제
- 2-2 대중교육의 필요성
- 2-3 디자인 환경변화와 대중의 디자인교육

## 3. 디자인교육기관의 프로그램 분석 및 문제점

- 3-1 학교에서의 디자인교육 프로그램
- 3-2 공공기관의 디자인교육 프로그램
- 3-3 기타 교육기관에서의 디자인교육 프로그램
- 3-4 외국의 디자인 교육현황

## 4. 대중을 위한 디자인교육의 발전방향모색

- 4-1 학교에서의 디자인교육의 방향
- 4-2 공공기관에서의 디자인교육의 방향
- 4-3 기타 교육기관에서의 디자인교육의 방향

## 5. 결론

### 참고문헌

### (要約)

디자인 교육은 과거 산업시대의 아름다움과 유용성을 목적으로 한 기업의 생산과 소비에 이르는 활동을 충족시키기 위한 기술만을 가르치는 역할에서, 모든 대중의 정신적, 물질적인 욕구를 조화 있게 충족시켜 인간다운 삶의 질을 고양시키는 교육으로의 전환이 필요하다. 왜냐하면 디자인 교육은 모든 사람의 미적 수준을 향상시켜 삶의 질을 향상시키고자 하는 아름다움에 대한 인격교육이기 때문이다. 이러한 관점에서 본 논문은 정보화 사회의 도래에 따른 사회 환경 변화와 교육문제, 대중의 교육과 디자인교육 필요성 등에 대해 이론적인 고찰을 통해 디자인 대중교육에 대한 중요성을 제시하였다. 먼저 문제제기 및 연구 필요성을 통해 연구의 당위성을 제시하였고 연구의 목적을 달성하기 위해 국내, 외 디자인 대중교육 실태 및 문제점을 조사, 분석하였다. 이것을 토대로 대중의 디

자인교육의 발전방향에 제시를 하였다. 결론적으로 첫째, 디자인분야의 교육을 수직적 구조에서 수평적 구조로 바꾸어야 한다. 디자인교육은 특수계층만을 위한 폐쇄성을 벗어나 시대를 이끌고 있는 대중에 이르기까지 확대, 시행되어야 한다. 둘째, 디자인분야에 대한 디자이너와 대중의 인식전환이 시급히 전환되어야 한다. 디자이너만이 디자인을 하는 것이 아닌 모든 사람이 삶 속에서 문제를 발견하고 이를 해결하는 능력을 함양시켜야 한다. 셋째, 대중을 위한 디자인 교육은 전인교육이어야 한다. 대중적 미에 대한 교양교육으로 인식하고 교과외의 경계를 넘어 인간의 삶과 문화와 통합되어 건강한 대중문화의 발전과 대중의 건강한 삶을 누릴 수 있는 지식으로 새롭게 구성되어야 한다.

### (Abstract)

In the past, the design education focused on the technique and skill to satisfy the production and consumption activities of a corporation based on beauty and practicality in the industrial age. Now, it's time to switchover to a life-quality enhancing education by harmonizing and meeting the public's physical and mental needs because design education is a character education which enhances the quality of life by uplifting people's aesthetic sense. This paper has emphasized on the importance of public education of design through the theoretical investigation on social environmental changes caused by the emergence of information society, education problems, public education, and the necessity of design education. The reason why this study should be done has been suggested by investigating the necessity of this research and bringing up the issue. Furthermore, the current status and problems of public education on design have been analyzed. Then, based on the result, the development direction of design education has been suggested. This study can be concluded as follows: First, the design education should change from its vertical structure to a horizontal one. It should be widely spread to the public, getting off from its privatization for a certain group. Second, designers and the public should correct their way of thinking about design. The ordinary people as well as the designers should cultivate their capability to find and take care of design related issues in their everyday lives. Third, all people should be the subject of design education for the public. As a part of cultural education on the public's aesthetic sense, design education should be reborn as a field of study in which a sound public culture can be developed by the integration of human life and culture, exceeding the limit of school curriculum.

### ( Keyword )

Design Education, The Masses

## 1. 서론

### 1-1 문제제기 및 연구의 필요성

우리는 하루가 다르게 발전하는 기술과 주체하기 힘들 정도로 많은 정보의 홍수 속에서 살아가고 있다. 21세기 정보화 사회로의 도래는 지식, 정보의 양과 질이 국가, 기업, 개인의 경쟁력을 좌우하는 척도로 자리 잡았다. 정보화 시대의 중요한 특징은 지식이 힘이 근원이 된다는 사실이다. 정보의 시대는 곧 지식의 시대를 말한다. 그것은 정보와 지식의 생산과 관리능력이 힘의 새로운 원천임을 뜻하는 것이다. 엘빈토플러도 산업사회가 정보사회로 전환되면서 '지식은 가장 민주적인 권력의 근원이다'라고 주장하며 지식은 영향력과 부의 가장 중요한 요소인 동시에 최고 수준의 권력을 가져다주는 원천임을 강조하였다. 정보통신기술의 급격한 발달은 생활의 편리함을 주고 있지만 반면에 인간의 다양한 능력을 요구하고 있다. 이러한 사회 환경의 급격한 변화 속에서 가장 필요로 하는 능력은 얼마나 가치 있는 정보를 생산하고, 가치 있게 활용하는 것이다.

그러면 가치 있는 정보를 생산하고 활용하는 능력을 무엇일까? 당연히 창의력이라 할 수 있다. 따라서 기술의 발달과 정보화를 인해 풍요롭고 윤택해진 오늘날의 사회가 요구하는 것은 개성화 되고 차별화 된 창의성을 향상시킬 수 있는 교육을 요구하게 되는 것이다. 이러한 사회 환경 변화를 극복하고 개인의 삶의 질을 향상시키기 위한 방법은 교육에 대한 관심과 참여일 것이다.

현재 인간의 창의성을 높이고 삶의 질을 향상시키고자 하는 교육 분야 중 대표적인 교육방법은 미술교육 및 디자인교육이라 할 수 있다. 디자인은 내면화된 아트(Art)를 한 번 더 정교화하여 미감의 객관성과 보편성을 유지하도록 하는 활동으로, 기본적으로 아트가 저변에 깔리는 작업 및 활동이다. 또한 디자인은 단순한 스타일이 아닌 디자이너의 개성 및 정신과 사상이 배어있으면서 더불어 대중의 생활 속에 그 의미와 내용이 녹아들어 있는 한 차원 높은 활동분야라고 말할 수 있다.

그러나 오늘날 대중의 생활과 삶 속에서 함께 해야 할 디자인은 대중과 함께 하는 미술이 진정된 미술이 지향하는 것이라는 인식 하에 '미술의 대중화'를 위해 많은 노력을 하고 있는 미술교육에 비교하면 아직도 대중에 대한 다양한 참여 프로그램의 개발이나 교육이 이루어지지 못하고 있어 대중의 디자인에 대한 관심 및 참여의지는 매우 낮은 상태이다. 정보통신기술의 발달로 인한 대중의 영향력 확대와 소비자들의 성향이 변화되면서 그 동안 산업시대의 생산과 소비에 초점을 맞추어져 이루어진 디자인교육의 문제점이 여실히 드러나고 있다.

첫째, 디자인 영역에 대한 폐쇄적인 태도문제이다.

정보화 사회에서 디자인교육은 분명 각 개인의 창의성을 길러주는데 매우 좋은 방법임에도 불구하고 일부 전문가집단에게만 집중되어 있다는 점이다. 그것은 창의성 및 감각을 개발하는 것이 정보화 사회에서 막강한 경쟁력을 갖는 이 시점에서 바우하우스의 영향을 받은 일부 교육자들은 교육의 현장에서 감각과 창의성은 타고난 것이라고 인식하고 당연시하며

아직도 전문가를 중심으로 한 기술 및 스타일만을 가르치려고 하고 대중의 미의식 및 미적 생활의 질을 향상시켜야 하는 점을 간과하고 있다는 점이다. 그 이유로, 국가주도의 산업인력을 양성한다는 목표아래 디자인교육을 특수 전문직으로 고전화하여 전문가중심의 교육과정만을 지나치게 확대시켜 일반 대중에게는 폐쇄적인 태도를 가지고 있었기 때문이다.

둘째, 디자인분야에 대한 위상정립의 제고문제이다.

과거 디자인은 그 동안 미술의 한 부분으로서 인식되어 대부분의 사람들은 디자이너를 예술가로 인식하고 있는 경우가 허다하였고, 디자이너조차 예술가인양 활동하는 경우가 만연하여 사회적으로 디자인 본래의 정체성과 위상을 제대로 정립하지 못하게 되는 원인을 제공하였다. 그것은 그동안 고급문화로서 미술이 일부 특권층을 위한 문화로 자리 잡고 있다가 사회환경 변화과정을 거치면서 그 한계성을 깨닫고 그 시선을 대중문화로 돌려 다양한 대중 교육프로그램을 통한 영역 확장 활동을 하고 있는 것과는 대조적이다. 디자인은 아직도 극소수의 대중참여 프로그램만이 운영되고 있어 문화 창조력 증대를 위한 대중의 참여가 어렵고 또한 대중사회의 삶, 문화 주체자로서 대중들이 자신의 취향과 선택에 대해 스스로가 객관화 할 수 있는 시선을 가질 수 없는 실정이다. 이로 인해 디자인에 대한 가치 및 인식의 어려움을 가지게 됨으로써 사회적으로 그 위상정립을 올바르게 인정받지 못했다.

셋째, 대중문화발전을 위한 역할을 강화하는 문제이다.

이제는 디자이너뿐만 아니라 일반 대중도 정보화시대 문화 창조자로서 역할을 가져야 한다는 점이다. 정보화 사회의 도래에 따라 더욱 강화된 대중사회는 퇴폐적이고 상업적인 대중문화의 부정적 측면이 확산되고 있다. 따라서 바람직한 인간의 삶을 제고하기 위한 디자인의 특성상 대중적이며 상업적인 면과 상관관계가 밀접한 디자인은 대중에게 올바른 소비문화 의식을 심어주어 대중문화 발전과 건강한 대중의 삶을 누릴 수 있도록 방향을 제시하여야 한다.

### 1-2 연구의 목적

그 동안 디자인의 대중교육은 교육내용에 있어서 주로 웹디자인 등 정보화 및 전문 직업과정 및 플라워디자인, 선물포장, 비즈약세사리디자인, 홈인테리어 디자인 등 주로 취미 및 생활소품 제작과 같은 개인적이며, 소극적인 역할에만 치중되어 있다. 지난번 국민적 여론을 집중시켰던 자동차 번호판 디자인 문제 및 국가대표 축구팀의 유니폼선정, 서울시 버스색채 디자인 도입문제 등과 같은 일련의 현상은 생활 속에서 이미 디자인이 대중화되어 있고, 그들의 디자인 향유에 대한 욕구가 강하게 표출된 것이라 할 수 있다. 이제 대중은 더 이상 전근대 시대의 산업발달에 공헌하는 하나의 부수적 인력으로서가 아니라 오늘날 세상을 이끄는 문화 창조자이자 소비자로서 대중의 생활에 활력을 줄 수 있는 디자인의 역할은 매우 중요한 위치를 차지하고 있다고 할 수 있다. 따라서 본 연구의 목적은 기술의 융, 복합, 빠른 트렌드(Trend)의 변화, 다양한 인간의 니즈가 분출되고 있는 정보화 사회에서 제기되는 디자인교육 문제를 조사, 분석하여 대중에게 내재된 창의성을 끌어낼 수 있도록 도와주고 문제 해결을 위해 다양한 경험을 통한 내적 체험과 미적 감수성을 끌어낼 수 있는 중요한 교육방법을

1) 조동성, '디자인혁명, 디자인경역', (주)디자인네트, 2003, p13

로서, 대중의 디자인교육에 대한 발전방향을 모색하고자 한다.

### 1-3 연구의 방법 및 한계점

이를 위하여 본 논문에서는 이론적 근거를 위해 사회 환경 변화에 따른 대중문화와 대중교육의 중요성 및 디자인교육의 역할 및 필요성에 대해 연구자의 추론과 각종 문헌조사를 통해 파악하며, 국내, 외 사례조사를 통해 대중의 디자인교육실태 및 문제점을 조사하여 오늘날 대중을 위한 디자인교육의 발전 방향을 제시할 것이다. 다만, 본 연구의 범위는 교육기관에 국한하고자 한다. 연구의 한계점으로는 대중의 디자인교육에 대한 구체적인 프로그램 및 교육과정에 대한 방안으로서 이 부분은 추후 계속적인 연구를 통해서 좀 더 구체적으로 제시할 것이다.

## 2.대중문화와 디자인교육

### 2-1 정보화 사회와 교육문제

정보화 사회는 특성을 보면, 기술적으로는 디지털화, 네트워크화, 기호의 원형화, 기술의 인간·지능화, 새로운 글쓰기문화, 하이퍼미디어시스템, 사이버스페이스를 통한 새로운 방식의 정보전달이 있고, 문화적으로는 문화의 대중화 현상, 사이버 문화, 글로벌화 현상으로 분류 할 수 있다.

정보화 사회의 진입은 대중에게 편리함과 효율성을 증대시키고 있지만, 정보의 상업화로 인한 문화의 타락, 정보 빅브라더의 공포, 참된 인간관계의 위협, 개인의 프라이버시의 침해, 각종 컴퓨터 범죄의 위협 등 매우 부정적인 측면도 동시에 가져다주었다. 결국 인간의 존재양식 및 기술과 문화간의 부조화는 기술지상주의 이데올로기의 만연과 컴퓨터 중심의 생활화를 통해 인간의 존엄성 및 정체성을 위협하고 문화의 상업화와 저질화를 초래하는 요소로 작용하고 있다.<sup>2)</sup>

이러한 사회 패러다임의 급격한 변화는 인간의 생활양식과 정신세계에 심대한 영향을 주고 있다. 정보의 범람 속에서 대중의 삶의 방식은 계속적인 기술 발달과 정보생산의 급증으로 인해 정보의 선택, 종합, 분석하는 능력을 기본적 자질로 갖추어야 하며, 대중에 대한 평생학습이 필수적인 삶의 방식으로 대두되었다. 카라미트길 (Karamjit S. Gill)은 기술의 속도가 인간의 의식과 문화가 보조를 갖추기에는 그 속도가 너무 빨라서 "문화지체(Cultural Lag)"이라는 새로운 딜레마(dilemmas)를 파생시키고 있다고 지적하였다<sup>3)</sup>

따라서 오늘날을 살아가는 현명한 방법은 이러한 변화를 부정하고 폐쇄적인 삶을 살아가기보다는 정보화 사회의 긍정적인 가능성을 극대화하고 부정적 가능성을 극소화하여 적극적으로 대안을 찾고 대안사회를 만들어 나가는 노력을 해야 한다. 즉 어떠한 경우라도 환경의 변화는 일어나는 것이기 때문에 이러한 변화에 적응하기 위해서는 적극적으로 긍정적인 자세로 삶의 방향을 전환시키는 것이 오늘날을 사는 현명한 방법일 것

이다. 이와 같은 사회패러다임의 변환은 교육체제에도 영향을 주어 이제는 지금까지의 주입식 전통교육에서 과감히 탈피하여 학습자 중심의 교육과정으로 변해가고 있다.

사실 사회변화에 따라 교육이 변하는 것은 결국 학습자가 학습하는 내용과 방법이 변해야 한다는 것을 의미한다. 그것은 결국 교육에 있어서의 새로운 변화와 모델의 필요성을 일깨우는 것이며, 교육의 본질은, 인간의 의식을 깨우치고 정신을 일구는 일<sup>4)</sup>이다. 따라서 교육은 인간이 자신이 가지고 있는 자질을 다치게 하거나 간섭하지 않고 잘 키워주는 것으로서 인간이 가지고 있는 것을 교육자가 자기회복하게 도와주어 온전한 인간으로 키워주는 것이라 할 것이다.

급격한 변화 속에서 인간의 정체성과 가치관이 흔들리고 홍수처럼 쏟아지는 새로운 지식과 정보, 기술혁신으로 말미암아 새로운 지식과 기술의 획득을 끊임없이 요구하고 있는 정보화 사회에서는 현재의 교육이념, 교육목표 및 내용, 교육방법으로는 한계가 있다. 왜냐하면 교육은 개인의 삶뿐만 아니라 사회의 양식 및 습관 그 자체가 내포되어 있는 것이기 때문에 사회의 틀 속에서 이루어지며 교육이념이란 곧 사회이념을 교육적 관점에서 교육에 적용한 것이나 다름이 없기 때문이다.<sup>5)</sup> 교육이라는 용어의 어원은 educere, <끌어내다>라는 의미로 사람의 내면에 지니고 있고 잠재되어 있는 것을 끌어내도록 돕는 일이 교육이라고 말하고 있다. 즉, 인간의 내면에 있는 자아를 끌어내고 개성을 찾아주는 일이라고 할 수 있다.

여기서 개성이라는 것은 자신만의 창의성을 개발해 내는 것이다. 결국 교육은 인간이 속해있는 사회적 변화와 그에 따른 인간의 변화 가능성을 직시하고 이에 부합되도록 변화해야 한다.

허운나는 열린교육 평생학습사회에 부합하는 교육패러다임 전환 모델을 제시하면서 "오늘날 사회에서는 완전히 새로운 교육패러다임이 요구된다"<sup>6)</sup>고 주장하였다. 이인숙도 "교육공학의 역할 재 규명을 위한 연구"를 통해 고도의 정보화, 국제화 및 다원화의 특성을 지닌 지식 정보사회에 대응하기 위해서는 새로운 교육 패러다임이 요청된다고 말하고 있다. 그는 새로운 교육체제의 핵심 전략은 "학습자 중심 학습 환경을 조성하는데 있다"<sup>7)</sup>고 주장한다. 이 말은 하루가 다르게 발전하는 물질 중심의 세계에서 인간의 이성이 첨단 정보기기에 의해 논리력과 창의력을 잃어가고 정보매체에 의존하는 존재로 변해가고 있음을 말하며, 디지털기 중심의 편리함과 효율성 중심 논리로부터 인간의 자연스러운 직관력과 융통성 있는 통찰력을 강화하는 교육이 이루어 져야 하는 것을 말하는 것이다. 뿐만 아니라 많은 교육공학자들이 주장하는 교육패러다임의 변화에 대한 특징을 보면, 앞으로의 교육은 개방적 시스템의 도입, 수요자(학습자)중심교육, 협동적 교육, 정보(멀티미디어)기술의 활용, 평생교육중심, 창조적 토론회수업, 통합적 교육, 다 학제

2) 한영훈, 정보화사회의 교육패러다임에 관한 연구, 고대 교육대학원 석사논문,1998, p70

3)Karamjit S Gill,"Knowledge and the Post-industrial Society, "Information Society, ed.,Karamjit S Gill,(london1996),p.13

4) 허운나, '정보공학과 교육' 서울, 배영사,1993,p.63

5) 조화태, '교육이념·철학, 어떻게 정립되어야 하는가?', '교육학 연구' 43-4,1996.10,p20

6) 허운나,김영옥 편저 '정보사회와 미국의 교육혁명' 서울,교육사,1998', pp63-76참조

7) 이인숙, '교육공학의 역할 재규명을 위한 연구', '교육학연구'34-5, 1996,p.488

간 연계교육, 변화에 대한 적응, 개인능력(맞춤형) 중심교육 등으로 요약할 수 있다. 따라서 과거 산업사회가 추구하던 사회발전에 필요한 인적자원의 확보의 수단으로서 국가 주도의 교육정책을 통해 생산을 위한 인력조달을 목적으로 한 주입식, 규격화, 대집단 중심의 일방적 전달교육을 받아왔던 대다수의 사람들에게는 사회교육문제에 대한 혁신적인 개선 필요성을 요구할 수밖에 없는 것이다.

## 2-2 대중교육의 필요성

산업혁명은 폐쇄적이고 계급 중심적인 전통사회를 붕괴시키고 인간의 의식구조와 사회체제를 변화 시켰다. 이로 인해 대중사회가 출현하게 되었는데 그 이유는 대량생산과 대량소비의 산업사회는 대중의 유입이 없이는 성립될 수 없었기 때문이다. 최돈민은 대중사회의 성립을 산업화, 기술의 발달, 가치관의 변화, 선거제도의 변화로 인해 성립되었다고 보고 있다.<sup>9)</sup> 대중의 개념에 대해서도 Ortega Gasset는 대중을 평균인(average man)으로 특별한 자격을 지니지 못한 사람들의 총체<sup>10)</sup>로 정의하였다. 그러나 정보화 사회에서의 대중의 개념은 개성 없고 특징 없는 평균적 사람보다는 사회의 변화를 이끄는 주체집단으로 보다 적극적이고 긍정적인 집단으로 보아야 할 것이다.

따라서 대중을 위한 교육의 중요성은 사회가 고도화 될수록 점점 커질 수밖에 없다. 또한 인간은 사회를 떠나서는 살 수 없는 사회적인 동물로서 교육을 통해 사회가 구축해 놓은 다양한 기존의 문화를 습득하고 이용하며 사회적 관습이나 제도, 문화를 익혀야 된다는 점에서 대중교육의 중요성을 눈여겨 봐야한다고 하겠다. 대중 교육의 주된 관심과 동기는 이러한 기존의 사회적 지식이나 가치관을 올바르게 개개인에게 습득시키고 활용할 수 있게 하여 사회적 목적을 성취시키는 것이다. 페스탈로찌(Pestalozzi)는 플라톤의 엘리트중심 교육에 대하여 코페르니쿠스적인 전환을 이룩한 철학자로서 '교육은 사회개혁의 수단으로서 교육의 목적을 사회개혁에 두었으며 대중교육을 강조하였다. 그것은 대중교육이 사회교육으로서 학교 밖에서 전개되는 조직적이고 지속적인 교육활동을 말하는 것으로 포괄적으로 보면, 평생교육이기 때문일 것이다. 평생교육은 "모든 국민들에게 평생을 통해 자기 자신이 가진 다방면의 소질을 계속적으로 발전시키고 사회의 발전에 충분히 참여할 수 있게 하는 교육"<sup>11)</sup>이다.

과거 산업사회 이전에는 대중교육이 정해진 계획이나 프로그램이 없이 일상을 통하여 암암리에 교육되었다. 이러한 교육은 성격상 잠재적이고 지속적이며 형식이 없는 형태이다. 물론 인류사 초기에도 성년식과 같이 엄격한 형식과 체계를 갖춘 프로그램이 있었지만, 그것은 일회적이며, 상징적인 것이었다. 이러한 과거의 교육형태는 계급중심 사회의 전유물이고 주로 계층의 기반을 유지하는 수단으로 사용이 되었다. 교육이 대중에 위한 교육으로 인식이 전환된 것은 근대국가 형성

을 계기로 시작되었는데, 국가는 국민 개개인에 대한 교육을 국가형성의 기본적인 요건으로 인식하고, 국민 개개인에 대한 교육을 개인의 일로 방임하지 않고 국가가 직접 개입하였다. 이같이 시작된 대중교육은 국가나 사회발전에 적극적으로 참여하고 필요한 몫을 담당해 줄 인력에 대한 필요를 반영한 것으로 공교육제도인 학교교육의 대상이 되지 않은 사람들이 주된 대상이었다. 처음 대중교육은 아직 국가나 사회발전에 필요한 능력이 미흡한 사람들에게 그들의 계몽, 즉 문맹퇴치운동, 의식화 교육 등을 통해 국가나 사회발전에 동참을 위한 수단<sup>12)</sup> 즉, 사회문제를 야기 시키는 요인을 제거하기 위한 목적으로 계층유지수단이었다. 그러나 오늘날에 있어서는 학교교육이 보편화되면서부터 사회교육으로서 대중교육의 성격도 직능향상이나 전업 또는 학구적 자기계발을 필요로 하는 성인들에게 새로운 능력 향상의 기회를 제공해 주는 역할로 변모하고 있다.

이 같은 변화는 그동안의 교육이 일정한 기간에만 국가가 주도되어 의도적이며 계획적인 교육을 실시하고 그 이후에는 무관심했던 과거의 전통적 교육관의 문제점을 보여주는 것이다. 정보화 사회에서의 교육은 특정기간, 특정 연령, 특정대상에겐만 교육을 실시하는 것이 아니라, 연령의 제한이 없이 일생동안 계속된다. 또한 교육의 형태도 특정 장소 및 내용, 방법에 국한되어 교육을 실시하는 것이 아니라, 가정·학습기관·기업·사회에서 유기적으로 통합되고 있다. 이로 인해 그동안 현대교육의 주축을 이루었던 국가주도의 국민교육체제는 정보화 사회의 도래에 따라 더 이상 존속하기 어려워짐에 따라 교육제도의 새로운 도입과 실행이 시급해지고 있다. 따라서 선진국들처럼 우리나라도 향후 평생교육시대를 대비해 1990년대부터 국가 공공단체 및 기업의 인력개발원, 사내부설대학 및 평생교육을 위한 개방대학, 사이버 대학, 평생교육원 등 다양하고 유연한 시스템을 가진 많은 교육기관들을 설립, 운영하고 있다.

현재 우리나라의 경우에도 대중을 위한 평생교육은 시설에 따라 각기 차별화 되는 프로그램을 제공하기는 하나 분류를 해 보면 교양 및 여가선용, 인력개발, 사회의식 함양으로 분류되며, 교육의 기관의 유형은 공무원 및 공공연수기관, 직업훈련기관, 산업교육연수기관, 학원과 일반 사회교육기관, 학교중심 사회교육기관, 학교형태사회교육기관, 청소년사회교육기관 및 단체, 여성 사회교육기관 및 단체, 노인사회교육기관 및 단체, 사회복지기관 및 시설, 문화시설중심 사회교육기관, 상담기관, 연구기관 등으로 분류<sup>13)</sup>하고 있다.

그러나 지금의 대중교육은 나름대로 다양한 목적을 위해 상당한 역할을 수행해 왔지만 크게 두 가지 문제를 안고 있다. 첫째는 대중교육의 기반이 지나치게 취약하게 구성되어 있다는 점이다. 대중을 위한 교육시설은 제도권 교육인 학교교육을 제외하면 매우 부족한 실태이다. 또한 설립목적도 인간의 평생 교육을 통한 삶의 질 향상을 궁극적 목적으로 하고 있지만 기존의 운영중인 대중교육기관은 대부분이 영리를 목적으로 한 상업적 논리에 의해 구축된 시설에서 다양한 교육프로

8) 한영훈, 앞의 글, pp75-77

9) 최돈민, 교육내용으로서 대중문화에 대한 지식사회적 고찰, 한양대학교 대학원 석사논문, 1983, pp31~32

10) Ortega y Gasset, J., The Revolt of the Masses, New York, Norton, 1957

11) 편집부편저, <오점민과 교육>, (주)에이미디어, 2004, pp. 49

12) 편집부편저, 평생교육개론 (주)에이미디어 2003-1 제 7강 교재4장

13) 김용현, '사회교육과 열린 평생학습-표7 요약', 독서와 함께, p.171

그램을 운영하기보다는 수요가 많은 특정프로그램 중심으로 운영되거나, 아니면 단체의 특수 목적에 의해 고용주가 제공하는 일방적 연수가 대부분을 차지한다는 점이다. 즉, 대중교육의 상품화 현상이 일어나고 있는 것이다. 이로 인해 대중교육이 필요한 빈곤한 계층의 경우 교육기회를 가질 수 없게 되는 또 다른 역 차별이 되고 있다. 대중교육은 국가가 국민에 대해서 당연히 제공해야 할 교육서비스로서 국가가 이 같은 문제를 방치하고 있는 것과 같다.

둘째는 대중교육이 주로 새로운 고용구조, 불안에 대한 대비로 활용되고 있다는 점이다. 즉 안정된 상용직 고용구조에서 불안정한 임시직 중심고용구조로의 전환을 계기로 주로 직장 과 직업중심의 교육프로그램이 주된 교육내용으로 구성되고 있다. 그것은 아직도 대중교육에 대한 이해를 사회발전에 필요한 인력양성을 위한 목적으로 수행되었던 전 근대적인 형태의 대중교육이 주류를 이루고 있다는 것이다. 다시 말하면 대중교육이 정치적 도구화 현상을 보이고 있다는 점이며, 특정 목적을 위한 수단적, 도구적으로 전이되고 있음을 말한다. 대중교육의 궁극적 지향점은 사회를 구성하는 대중에게 보다 가치 있고 보람된 삶의 질을 유지하려는 관심, 흥미, 호기심을 통해 자아실현 및 도전 정신을 함양시켜 주는 역할을 하여야 한다. 그것은 사회적 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 제고시키는 포괄적인 개념이어야 할 것이다.

교육은 사회와 너무나도 밀접한 관계를 가지고 있어 사회변화에 따라 교육기관도 함께 변할 수밖에 없다. 그것은 사회변화가 빠르게 나타나고 있는 오늘날에는 교육의 내용과 방법이 급변한다는 것을 뜻하고 있다. 오늘날 자본 중심의 사회구조에 가장 큰 영향을 주고 있는 기업의 경우, 세계화로 인해 각 기업 간 경쟁의 심화됨에 따라, 과거와는 달리 부서별로 분리되었던 업무지식을 시간적 공간적 벽을 넘어 유기적으로 융합 또는 연결할 필요를 느끼고 있고, 산업이 점차 고도화되고 기술 집약적으로 변하면서 한 부분만 집중하는 이전과는 다른 창의적이고 유기적인 사원교육이 실시하고 있다. 또한 과거의 기업주체의 교육을 통한 직원교육 방법에서 한계를 느끼고, 자발적으로 대중(평생)교육 기관을 통한 자기계발 중심으로 직원교육 방법으로 선회하고 있다. 따라서 교육내용과 방법이 변하고 있는 오늘날에 있어서의 대중교육의 활성화를 위한 필요성은 오늘날의 시대와 사회를 살아가는 사람의 가치관의 반영하는 거역할 수 없는 패러다임이라 할 수 있다.

### 2-3. 디자인 환경변화와 대중의 디자인교육

디자인산업은 21세기 산업을 특정 지우는 새로운 대안으로서 자리 잡고 있다. 최근 들어 우리나라도 국가 정책적으로 디자인발전환경을 조성하고 정책적인 지원 및 배려가 활성화되고 있는 분야이다. 그 동안 우리의 디자인 교육은 디자이너만이 디자인을 할 수 있다는 구분 짓기의 결과, 전문디자이너 양성에만 치우쳐져 있었음을 부인 할 수 없다. 그로 인해 디자인에 대한 인식의 확장이 늦어지고 디자인 산업발전에도 역행하는 결과를 초래했다.

우리나라의 디자인 역사는 현대적 개념의 디자인교육이 본격적으로 실시된 1940년대 후반부터 현재에 이르기까지 약 50여 년간의 역사를 가지고 있지만 선진국에 비해 그 역사가 너무 짧다고 하겠다. 또한 우리나라 디자인교육자들은 초기 대부분 미국이나 일본 등에서 유학한 유학파들로 그들의 디자인적 문화를 그대로 가져와 우리의 교육현장에 이식하였다. 그들의 대부분은 1919년부터 1933년까지 가장 새로운 조형예술을 실용화하고자 했던 바우하우스의 이념을 따라갔다. 그러나 이제 디자인은 그때의 개념과는 너무나도 달라지고 있다. 바우하우스 시대의 '보기 좋은 것'에서 키치나 스토리 중심의 '재미있는 것'으로 미적 가치 추구개념이 전이되고 있고, 대중도 기존의 디자인이 추구했던 시각적 즐거움보다 경험적 즐거움을 원하고 있다. 이제는 디자인이 그 동안 디자이너에 의해 대중의 취향을 이끌었던 시대는 지나가고 다수의 대중에 의해 좌우되고 있다. 즉, 미의 개념이 대중의 요구나 유행에 의해 디자이너나 예술가가 이를 쫓아가는 현상을 일어나고 있는 것이다.

강현주는 한국 디자인교육의 문제점을 한국 디자인교육이 주로 4년제 대학에서 이루어져 왔다는 점, 한해 3만명이 넘는 과잉 인력공급 속에서 정작 전문성과 정체성을 갖춘 디자인 인력은 드물다는 점, 교육목표도 산업사회가 필요로 하는 디자이너 배출이라는 단일적 성격이었다는 점을 지적하며, 그 이유로는 한국의 디자인 역사가 디자인교육에서 시작되어 디자인에 대한 인식과 사회적 수요 및 산업적 기반이 마련되기도 전에 디자이너가 배출되는 상황으로 시작되었기 때문으로 보고 있다. 그는 한국의 디자인교육이 디자인 비즈니스의 성장에 근거한 것이라기보다는 디자인교육의 양적 팽창에 의한 것이라고 주장하였고, 그 대안으로 디자인 교육환경 변화에 따른 새로운 디자인교육프로그램의 필요성을 강조<sup>14)</sup>하였다. 이것은 결국 한국의 디자인이 태동의 문제점과 미를 통한 삶의 질을 향상하기 위한 교육 기회의 편중, 단편적인 디자인교육 목표의 문제점을 지적하고 새로운 디자인교육 모델에 대한 연구와 실행을 촉구하는 것이라 하겠다.

오늘날 디자인은 디자인의 주체와 프로세스, 디자인방법, 디자인 영역, 디자인교육 등 디자인을 둘러싸고 있는 거의 모든 환경에 있어 급격한 변화에 휩싸여 있다. 이와 같은 디자인 환경변화에 대처 할 수 있는 가장 좋은 방법은 디자인 교육의 변화일 것이다. 특히 지금의 사회특성을 이해하고 대중을 위한 디자인교육에 디자인교육자들이 시선을 모아야 한다.

그 예로 2004년 자동차 번호판 디자인 및 월드컵 축구대표의 유니폼디자인을 바꾸면서 일어났던 대중의 디자인에 대한 욕구표출은 디자인에 대한 대중화 인식상태를 보여준과 동시에 대중의 체계적인 디자인교육의 도입 필요성을 극단적으로 보여주었던 사례라 하겠다.

일본의 요코하마시의 경우에도 1965년부터 도시디자인행정을 실시해 도시의 풍치경관을 보전하는 데 성공함에 따라 일본 전역에 공공 공간의 디자인사례가 다양하게 전개되었다. 이로 인하여 2004년에는 일본 전역의 450개 기초자치체와 27곳의

14) 강현주, 한국디자인교육의 현황과 과제, 디자인교육2001, Design, Designers, '디자인미술관'2001, p.10-11 요약

광역 지자체가 경관 조례를 제정 시행하게 되었다. 또한 다음 세대에도 밝은 미래상의 도시상을 실현하기 위한 새로운 도시 디자인 프로젝트 즉, '유메하마 2010플랜'<sup>15)</sup>을 계획하여 아름다운 도시 만들기ye 주력하고 있다.

이와 같은 대규모 도시디자인 프로젝트가 시행될 수 있는 것은 생활 속에서 디자인교육이 이루어지고 보편화되면서, 대중 및 행정가들이 디자인에 대한 중요성 및 혜택에 대한 인식이 공감할 수 있었던 까닭이라 생각 할 수 있다. 우리나라도 최근에 들어 서울시에서는 뉴타운 계획을 통해 서울을 변모하는 것이 많은 사람에게 공감을 얻고 있다. 성남시에서는 '생활디자인공모전'을 주최를 통해 그 동안 디자인 관련자들에게만 참여기회를 주는 통례를 깨고 누구나 참여가 가능하게 하여 대중 중심의 디자인 공모전을 시행하고 있다. 이것은 기업에 이어 행정기관에서도 디자인에 대한 인식이 향상되는 매우 고무적인 현상으로 볼 수 있다. 디자인이란 디자인전문가들이 좋은 디자인을 하기 위해 필사의 노력을 다하더라도 그것이 소비자의 감각에 적합하지 않다면 아무리 좋은 디자인이라도 소외될 수밖에 없다. 그 이유는 많은 상품이 디자이너의 의도와는 달리 사용되고 있는 점과, 좋은 디자인을 선택할 수 있는 소비자들의 미적 감각을 있어야만 좋은 디자인이 선택되고 사용되게 되어 생명력을 갖게 되는 것이기 때문이다. 따라서 삶을 윤택하게 하고 만족감을 얻고 자신의 욕구를 충족시키기 위해서는 디자인을 잘 하는 것도 중요하지만 잘 된 디자인을 선택하고 사용하는 것이 더 중요한 문제라 하겠다. 앞으로 디자인교육은 대중적 아름다움에 대한 인격교육이자, 모든 자연과 문화와 전통이 녹아있는 문화의 집합체로서, 우리 모두의 생활문화교육이라는 것을 인식하고 디자인교육에서 이를 생활화 할 수 있는 노력이 요구되며 동시에 좋은 디자인을 선택할 수 있고 사회의 전반적인 삶을 풍요롭고 윤택하고 재미있게 끌어올릴 수 있는 교육방법과 내용이 시급히 요구되고 있는 시점이라 할 수 있다.

### 3. 디자인교육기관의 프로그램 분석 및 문제점

국내의 디자인교육은 사회실무현장에서 필요로 하는 전문 디자이너를 양성하기 위해 대학중심의 전문 교육기관에서 행해지는 전문교육과, 창의력 향상을 위하여 초, 중, 고등학교의 미술교과목에서<sup>16)</sup>조형감각을 기초로 하여 다양하게 표현하도록 하는 일반교육, 사회교육차원에서 평생교육원과 공공기관 등에서 실시하는 평생교육으로 분류할 수 있다. 어느 교육이 더 중요한 것인지를 구체적으로 논하기는 어렵지만 디자인 선진국에서는 유아교육기관을 비롯한 학교 공교육에서 체계적인 디자인 기초교육에 관심을 기울여왔고, 여기에 그치지 않고 자국 제품의 세계경쟁력을 높이기 위해 디자인 수준을 높이는 방법으로 대중을 위한 소비자교육으로 발전시켰다. 이로 인해

15) 유메하마란 유메(꿈)+요코하마의 합성어로서 바람직한 생활상의 실현을 통해 시민들의 꿈을 실현한다는 의미로 친숙하고 아름다운 여운을 지닌 밀로 시민 응모작품을 기초로 만들어진 프로젝트임.

자료출처: [www.designdb.com](http://www.designdb.com)

16) 김현희, 초등 미술교육에서의 현대 디자인 교육 방향 모색, 석사논문, 춘천교대, 2002

여 일반 대중의 디자인 의식 환경이 자연스럽게 조성되어 생활의 질적 수준향상을 도모하며 전문 디자이너로 하여금 보다 우수한 디자인의 창출을 유도하고 있다.

### 3-1 학교에서의 디자인교육 프로그램

#### 3-1-1 초등학교

다양한 교과목을 포괄하는 통합적인 성격을 지닌 초등학교 디자인 교육의 기초 영역은 크게 세 가지로 구분된다.<sup>16)</sup>

##### 1) 미적, 상징적 표현

사물을 있는 그대로 관찰하고, 상상력으로 이를 표현하도록 하는 영역으로 드로잉과 모델링 등의 기초 활동을 통해 대상을 어떻게 시각화하여 표현하는가에 대한 이해를 다룬다. 모양과 색채, 재질 등 다양한 이미지에 대한 미적 감각을 발달시킬 수 있는 영역이다.

##### 2) 실용적, 기능적 수행영역

유용성과 합목적성을 가지는 3차원적인 매체 제작 중심의 활동으로서, 공예적 성격을 지닌다. 이 영역은 학생들에게 도구를 사용하여 재료를 변형시킬 수 있는 기회를 제공함으로써, 미적 형태를 창출하고, 적절한 기능적 가치를 인식하도록 한다.

##### 3) 과학적, 공학적 응용영역

대상이 어떻게 작동할 것인가에 대한 의문을 제기하고, 그 해답을 이해하도록 기회를 제공하는 영역으로서 구성, 구조, 모델링 및 커뮤니케이션 기법 등이 학습된다.

#### 3-1-2 중학교

중학교에서도 '꾸미기와 만들기' 영역에서 디자인을 다루며, 초등학교에서와 마찬가지로 나타내고자 하는 주제에 맞게 자유롭고 다양하게 꾸미거나 만들어 보는데 중점을 둔다. 1학년에서는 모양과 색, 쓸모를 생각하고 여러 가지 재료와 용구의 특성을 생각하여 꾸미거나 만들어 시각전달에 필요한 것, 생활에 필요한 것, 환경에 필요한 것 등을 주제로 살려 표현한다. 2학년은 표현기법을 더 생각하면서 제작하도록 구성되어 있고, 3학년은 효과적인 활용법을 더 생각하여 꾸미거나 만들기를 하도록 구성되어 있다.

#### 3-1-3 고등학교

고등학교에서 <미술>은 공통 필수과목으로 운영되는데, 교과서 내 디자인 영역을 초, 중학교과정에서의 꾸미기와 만들기로 분류하지 않고, '디자인'으로 분류했다. '디자인'에서는 시각전달, 환경, 제품디자인 및 공예의 기본적인 표현 활동 이외의 내용들은 감상을 통하여 경험할 수 있도록 지도한다. 내용을 보면 목적과 기능을 생각하고 평면적, 입체적, 공간적 조형미를 살리면서 여러 가지 재료와 용구의 특성을 이해하고 그 활용법을 생각하여 나타내며, 여러 가지 생활용품을 주제에 맞게 구상하여 독창적으로 표현하도록 되어 있다.<sup>17)</sup>

#### 3-1-4 실업계고등학교

우리나라는 인문계 고등학교 외에 디자인 계열의 고등학교로는 공업고등학교, 상업(정보)고등학교, 디자인고등학교, 멀티

17) 박은영, 창의력을 증시하는 미술교과서의 새로운 방향, 산업디자인 166호, 1999

미디어고등학교, 예술고등학교 등에서 디자인교육을 실시하고 있다. 실업계 고등학교 교육목표는 산업현장에 잘 적응할 수 있는 기술 인력의 양성에 목적을 두고 실무에서 활용되고 있는 시설과 기자재를 이용하여 기초 실험 실습 교육을 실시하여 현장에 대한 적응력을 키우고 있다.

### 3-1-5 직업전문학교

직업교육은 컴퓨터그래픽 운용과 2차원,3차원 컴퓨터 그래픽스, 전자출판 및 웹 디자인을 할 수 있는 기능인 양성을 목표로 한다. 창의적 발상을 위한 단계학습과 이론과 실습을 병행하는 대학교육과는 달리 실습을 위주의 교육으로 편성되어 진행되고 있다.

졸업 후 진로도 대학의 경우 문제해결, 의사결정 및 작업 공정을 이해하고 수행할 수 있는 능력을 갖춘 디자이너가 되는 반면, 직업학교를 졸업하면, 기초기능을 습득한 기능사 수준의 능력을 갖게 되어, 상위 디자이너로부터 과제를 지시 받고 필요한 경우에 확인이나 제의를 할 수 있는 디자인 보조업무역할을 한다.<sup>18)</sup>

### 3-1-6 학교에서의 디자인교육의 문제점과 개선방향

초, 중등학교에서의 디자인 교육의 가장 큰 문제점은 디자인을 미술 교육의 한 부분으로서, 공예적 특성을 지닌 단편적인 기능중심의 교육으로 인식시키고 있고, 결과물중심의 교육이 진행된다는 것이다. 이러한 디자인교육은 '꾸미기와 만들기'라는 틀 안에서 디자인에 대한 이해를 추상화시켜 실생활과 멀리 떨어져 있는 것처럼 교육되고 있기 때문에 학생들이 아트(Art)의 한 부분으로 알게 되어, 디자인에 쉽게 접근하지 못하는 결과를 가져오고 있다. 또한 디자인 교육방법과 내용이 체계가 잡혀있는 교육이라기보다는 학교, 혹은 교사에 따라 디자인교육을 표피적이고, 기능적인 교육으로 정의 내려 진행되거나 전문교육의 축소형이 불과한 경우가 대부분이다.

고등학교에서는 중학교와는 달리 미술교과서 내에서 독립된 디자인 영역이 분류되어 있지만, 주로 1학년의 과정에서 단기적으로 이루어지며, 대입을 위한 내신 성적 반영으로 인하여 결과물에 많은 비중을 두는 현실이다. 이로 인해 형식과 틀에 박힌 인식을 주는 디자인 교육은 오히려 학생들로 하여금 디자인은 형식적이고 기술적인 분야로 인식시켜 자신의 삶과 동떨어진 분야라고 인식하고 예술행위처럼 어렵고 특수한 작업이라는 생각이 들게 하고 있다.

실업계 고등학교와 직업전문학교는 취업을 겨냥한 기능중심의 디자인 교육으로 인하여 컴퓨터를 활용한 프로그램을 얼마나 잘 활용하느냐에 초점을 두어 디자인을 이해하고 표현하기 보다는 툴(Tool)을 이용한 프로그램 운영자와 같은 디자인 사고를 갖게 하고 있다. 또한 한국산업 인력공단에서는 디자인을 기술의 한 면으로 치중하고 자격증제도를 실시하여 실업고등학교나 직업학교 출신의 많은 수가 자격증 취득에 관심을 가져 기능적인 분야로서 디자인을 인식하게 하고 있다. 그 결과 단순한 자격증만 취득하면 전문 디자이너로 인식되게 하여 디자이너의 위상 및 가치를 하락시키고 있다.

18) 안병대, '정보화시대에 있어서 산업디자인 교육과정에 관한연구' 석사논문, 건국대, 2002

학교에서의 디자인 교육은 결과물 지향적인 작품을 생산하는 표현활동만 할 것이 아니라 디자인 문제를 발견, 계획하여 창조적 감각을 기르고 제안하는 과정이 중심이 되어야 한다. 생활 속에서 놓치기 쉬운 작은 부분부터 관심을 가지고 문제를 발견하며 새로운 제안을 할 수 있는 과정에서 감각과 능력이 길러지도록 하는 것이 중요하다. 따라서 학교에서의 디자인 교육, 특히 초, 중등학교에서의 교육은 전인교육으로서 창의성을 바탕으로 일상생활에서 쉽게 접근할 수 있는 활동과정으로 교육이 되어야 할 것이다.

## 3-2 공공기관의 디자인교육 프로그램

### 3-2-1 한국디자인진흥원(KIDP)

한국디자인진흥원(KIDP)은 산업자원부 산하기관으로서 1960년대 후반부터 우리나라의 디자인분야와 기업, 정부의 유기적인 협력을 바탕으로 디자인 기초연구 및 조사, 정보생산 및 보급 등 디자인 R&D 활동을 강화시키고 기업의 디자인 혁신을 위한 정보제공, 정책지원을 통해 국가의 디자인경쟁력을 높이기 위한 공공기관이다.

|                      |  |
|----------------------|--|
| Design Value Creator | 인간과 인간. 인간과 자연의 커뮤니케이션으로서의 '디자인'의 근원적인 역할에 따른 디자인 언어와 매커니즘에 대한 이해                          |
| 디자인 MBA              | '비즈니스 전략'으로서의 디자인 활용에 대한 교육을 목적으로 하며 기업의 디자인 경영이 보다 효과적으로 이루어지도록 하는 코스.                    |
| 디지털 디자인              | ① 웹디자인<br>② CG 애니메이션-VFX<br>③ 제품 3D 모델링  |
| 디자인 일반               | ① 감성디자인<br>② 디자인경영<br>③ 패키지전문  |
| 교육협력 & 제휴            | 디자인 교육기관 및 기업과 온라인 교육 콘텐츠 활용에 대한 협력&제휴를 통해 디자인 교육현장에 실무능력을 향상시키고 기업의 디자인 업무에 도움이 되고자 하는 코스 |

<표1> 한국디자인진흥원 디자인교육프로그램

한국 디자인진흥원에서는 디자인교육에 대해서는 그 동안 전문가를 위한 단기과정 중심의 부분적이고 단기적인 디자인기술을 중심으로 교육을 실시하였으나, 근래에 이르러 국제 산업디자인 대학원을 설립하는 등 전문가 중심의 디자인교육에 정책의 중심을 두었다. 최근에서야 e-Design Academy를 통해 전문가중심에서 교육협력 및 소규모나마 대중도 포함 하는 디자인 교육도 함께 병행하기 시작하였다. 교육 프로그램은 <표1>과 같이 크게 5가지로 분류된다.

### 3-2-2 서울시립 여성발전센터

서울시에서 운영하고 있는 서울시립 여성발전센터는 잠재되어 있는 여성들의 능력을 개발시키고, 삶의 질과 의식을 향상시켜 경제적 자립을 통한 실질적인 양성평등을 실현할 수 있는 기반을 마련해주며, 보다 새롭고 보람된 삶을 영위할 수 있는 기틀을 마련해주기 위한 취지로 설립된 센터로서 취업이나 창업이 용이한 각종 전문 기술교육프로그램을 중심으로 해당지



역 주민들을 위한 다양한 취미·교양강좌 등을 개설하고 있다. 그 가운데 디자인과 관련된 교육은 <표2>와 같이 주로 취업과 관련된 기술습득을 중심으로 한 교육으로 이루어졌다.

|        |   |
|--------|---|
| 공예/ 예능 | 쥬얼리 아카데미과정                                |
| 교양 실용  | 디지털영상 촬영, 편집/ 리본연출/ 선물포장                  |
| 정보화    | 사인디자인/ 일러스트레이션/ 포토샵/ 컴퓨터활용 자격증/ 드림위버 홈페이지 |

<표2> 서울시립 여성발전센터의 디자인교육프로그램

### 3-2-3 공공기관의 디자인교육의 문제점

현재 공공기관에서 진행되는 디자인 교육은 대부분 기업중심의 재교육과 일반인의 재취업을 위한 기능습득 교육 및 공예 중심의 취미교육으로 양분화 되어있다. 우리나라를 대표하는 디자인 정책기관인 한국 디자인 진흥원의 경우 그동안 일반인을 대상으로 한 디자인교육 보다는 지나치게 기업 및 전문가를 대상으로 한 교육내용에 치중되어 있기 때문에 일반인을 위한 디자인교육기관이라고 언급하기 어렵다. 이러한 공공기관의 일반대중에 대한 디자인정책 및 교육의 소홀함은 '디자인'이라는 영역이 일반인보다는 전문가만 이 활동하는 특수영역으로 인식하게 만들어 대중의 디자인에 대한 참여를 좀 더 어렵게 만들 수 있다.

반면에 일반인이 가장 쉽게 접근할 수 있는 서울시립 여성발전센터의 경우 디자인교육 프로그램의 내용이 재취업을 위한 기능교육으로 편중되어있다는 점이다. 이러한 경우도 디자인에 대한 이해가 부족한 상태에서 취업을 위한 기능중심의 교육으로 인해, 디자인에 대한 인식이 왜곡되고 단순히 기능적인 반복 작업을 통해 터득하는 기술에 불과하다는 생각을 심어 줄 수 있어 공공기관에서의 디자인 교육이 디자인 마인드의 대중화에 그다지 커다란 역할을 하지 못하고 있다.

## 3-3 기타 교육기관에서의 디자인교육 프로그램

### 3-3-1 대학 부설 평생교육원

1994년부터 확산되기 시작한 평생(사회)교육원에서 실시하는 프로그램은 일반 교양증진을 목적으로 하는 일반 교육과정, 각 분야에 대한 전문지식 함양을 목적으로 하는 전문교육과정, 그리고 독학에 의한 학위과정, 보육교사 양성과정 등이 있다.

그러나 오늘날 대부분 평생교육원에서 실시하는 전문교육과정은 사실상 교양심화라기보다는 직업기술 함양에 근접하고 있어 교육내용이 매우 구체적이고 전문적이다. 따라서 전문교육과정의 경우 그 강좌내용이 매우 세분화되어 있기 때문에 동일 분야 전공자가 아니면 이해하기 어려우며, 수강생들도 어느 정도의 지식을 가진 사람이 대부분이다. 따라서 구체화된 학문적·실무적 능력 배양을 위한 강좌들이라 할 수 있다. 그 가운데 디자인과 관련된 교육프로그램을 살펴보면 <표3>과 같다.

| 대학명                   | 프로그램   |   |
|-----------------------|--|---|
| 국민대학교<br>사회교육원        | 미술디자인  | 도자기 공예/ 유화/<br>아동미술/보석디자인/ 은 장신구<br>디자인 |
| 명지대학교<br>사회교육원        | 사회교육과정/<br>실무  | 광고홍보/ 사진/ 컴퓨터디자인/<br>시각디자인/ 패션디자인       |
| 서울시립<br>시민대학          | 문화교양/<br>컴퓨터   | 동양화/ 서양화/ 기초인물드로잉/<br>동영상 편집, 제작        |
| 성신여자대학교<br>사회교육원      | 예능교육   | 덧상 및 수채화/<br>선물포장과 꽃 장식                 |
| 세종대학교<br>사회교육원        | Design School  | 일러스트레이션/ 인테리어/<br>텍스타일/ 디스플레이           |
| 홍익대학교<br>미술디자인<br>교육원 | 컴퓨터그래픽/ 기초디자인/ 패션디자인<br>실내디자인/ 미술이론/ 미술사<br>아동미술 교육자과정/ 서예/ 사군자/ 수묵화<br>기초 동양화/ 현대채묵화/ 문인화 / 수채화/<br>유화 /크로키/ 판화/ 현대미술/ 소묘 |   |
| 호서대학교<br>사회교육원        | 예. 체능  | 산업디자인/ 만화예술                             |
| 한양대학교<br>사회교육원        | 생활예술   | 실내환경디자인/ 섬유염색예술/<br>사진예술                |

<표3> 대학부설 평생교육기관의 디자인 관련 교육 프로그램

### 3-3-2 예술의 전당 예술아카데미-어린이 여름예술학교

어린이의 방학시즌을 겨냥한 예술의 전당 예술아카데미-어린이 여름예술학교는 <표4>와 같이 교실에서 배우지 못했던 실생활의 소재를 활용한 미술, 서예, 디자인 활동을 다양하게 체험할 수 있는 창의성향상 및 관찰력 강화, 실생활에서의 소재를 바탕으로 한 체험중심의 프로그램으로 구성되어 있다.

|              |   |
|--------------|---|
| 창작교실         | 명화감상 퍼즐/사이버 동물원/ 현대미술과 놀이전<br>관람/ 우표디자인/ 내 손뜨기        |
| 서예교실         | 서예놀이/ 문자와 자연/ 한글, 한자놀이/ 문자와 자<br>연/ 엄마와 함께 하는 한자서예놀이/ |
| 북아트 교실       | 책 만들기/ 팝업북 만들기  |
| 사진교실         | 카메라 만들기/ 사진찍기/ 포토그램 만들기                               |
| 데생,<br>수채화교실 | 크로키/ 펜화/ 목탄소묘/ 연필소묘/ 정밀묘사/ 수채<br>기법/ 세밀화/             |

<표4> 예술의 전당 예술아카데미 프로그램

### 3-3-3 기타 교육기관에서의 디자인교육의 문제점

공공기관에서의 디자인교육과 마찬가지로 일반 교육기관보다는 다소 문화, 생활관련 분야가 확대되었지만, 대부분 취업을 위한 전문기능중심의 교육이 대부분이다. 그러나 일부 교육기관에서는 이러한 문제점을 인식하고, 미흡하나마 대중을 위한 교육이 이루어지기도 한다. 그러나 아직도 디자인이 전문가만의 영역이라는 인식이 강하기 때문에 주로 전문기능을 강화하는 교육과정이 주를 이루고 있다.

대학부설 평생교육원의 경우에는 교육프로그램이 매우 다양하고 세분화되어 있어 디자인 교육의 발전 가능성을 가지고 있지만 아직까지는 디자인보다는 개인적 소양 중심의 미술 및 공예분야 중심에서 벗어나지 못하고 있다. 그 이유는 평생교육원의 강좌는 정보화 사회의 진입에 따라 평생교육의 중요성을 인식하고 급변하는 사회를 살아가는 지식과 방법을 제공하

는 역할보다는 산업발달에 따른 경제적 이득을 많아 본 일부 계층의 문화향유 및 과시의 대상으로 활용되어 이들 계층의 문화향유에 대한 욕구 충족 수단으로 순수예술중심의 교육과정이 주로 편성되었던 것으로 보인다. 물론 그것은 인간이 가진 미의 추구에 대한 욕구의 충족으로서 당연한 현상으로도 생각할 수 있을 것이다.

어린이를 대상으로 하는 예술의 전당의 예술아카데미는 구체화된 프로그램을 통해서 디자인에 접근하고자 하는 노력과 함께 많은 발전 가능성이 엿보이지만 한정된 인원과 교육기간, 장소로 인하여 일반 대중이 교육 참여의 기회를 경험하기가 어렵다. 어린이를 대상으로 하는 디자인 교육프로그램의 경우에는 항상 어린이들이 쉽고 재미있게 접할 수 있는 기회를 다양하게 주어야 할 것이다.

### 3-4 외국의 디자인 교육현황

#### 3-4-1 영국

##### ① 디자인박물관- 영국 디자인뮤지엄의 교육프로그램

일상적인 삶 속에서 디자인의 역할을 중요하게 깨닫고 교육적인 실천을 해온 영국은 학교에서의 교육에 그치지 않고 디자인 박물관에서 좀 더 유연하게 디자인의 교육적 방향을 잡아 가고 있다. <표5>에서 제시한 영국의 디자인뮤지엄의 프로그램은 체계적인 기반에서 디자인을 쉽게 이해하고 받아들일 수 있도록 프로그램을 제시하고 있다.

| 워크샵                          | 국가교육프로그램을 포함하여 각급학교의 디자인교육에 활용가능한 상설전이나 기획전과 연계된 워크숍 운영 |   |
|------------------------------|---|---|
| 교육지원 resources<br>-초,중등 교육   | 초등교육 디자인기술 1,2단계  | 제품이 어떻게 만들어지며 작동되며, 무엇이 생김새에 영향을 주는지 생각할 수 있는 커리큘럼    |
|                              | 중등교육 디자인기술 3,4단계  | 디자인이 사회, 문화, 경제요인에 의해 영향을 받아왔는지 고찰해 볼 수 있는 기회를 제공     |
|                              | 디자인비교   | 빅토리아시대부터 현재에 이르기 까지 전혀 다른 모양이면서도 같은 기능을 갖는 제품을 비교해 보기 |
|                              | 디자인   | 제품디자인에 대해 학생들이 비판의식과 건설적인 시각을 갖도록 유도                  |
| 교육지원 resources<br>-후속교육 (FE) | GNVQ 중급과정   | 예술과 디자인 "디자인은 무엇인가?" "미술관은 무엇인가?"라는 질문제기              |
|                              | GNVQ 고급과정   | 디자인미술관 소개 및 8개의 필수 유니트 및 3단계 주요 기술 입문과정               |
|                              | CI  | 20세기의 로고 발전 과정 연구 및 기업 이미지 관리 연구                      |
|                              | 디자인   | 디자인의 과정, 진보, 실제에 초점을 두고 미술관을 활용한 과제 설정                |
| 교육지원 resources<br>-전문개발      | 초중등과정   | 초중등교사를 위한 교수법 개발과정                                    |
|                              | 대학기반 과정   | 개별대학의 요구에 따른 연수과정                                     |
|                              | 대학원기반 과정 (HE)   | 디자인 전문교육, 이벤트운영, 미술관 분야 등에 종사할 학생을 대상으로 하는 대학원 과정     |

<표5> 영국 디자인뮤지엄(Design Museum) 교육 프로그램

##### ② 학교에서의 디자인교육

영국 디자인 카운슬(Design Council) 은 초등학교 디자인영역에 대해 '미술(Art), 공예(Craft) 및 기술(Technology)' 의 통합적 개념을 기초로, 수학, 기초과학, 음악, 댄스 등 다양한 활동과 함께 다루는 교육영역을 지향한다<sup>19)</sup>

오랜 디자인역사를 가진 영국은 초, 중등학교의 일반 교육과정에서도 통합적 개념을 기초로 한 디자인교육의 필요성을 인식하고, 디자인을 기초로 한 교육의 개념을 가장 먼저 정립하고, 교육에 적용한 나라이다. 기술 중심의 디자인 교육을 일반교육의 정규 교과목에 포함시키면서, 이를 국정 교과과정으로 발전시켜 디자인교육의 체계적인 내실을 꾀하고 있다.<sup>20)</sup>

초등학교에서는 디자인 프로젝트의 대상을 다양한 교과목에서 추출해 관찰과 실험을 통하여 기초지식을 분석하고 새로운 아이디어로 발전시킴으로써 디자인을 통해 각 교과목에 대하여 학생들이 흥미를 나타낼 수 있도록 유도한다. 즉 디자인을 통한 문제해결의 과정은 놀이, 관찰, 실험 등 자연스러운 학습으로 구성된다. 예를 들어 음악과목에서 노래와 악기연주를 가르치는 전통적인 학습내용이 아니라, 폐품을 이용하여 악기를 디자인하고 이를 연주하는 과정에서 창의력과 참여의식을 배양하는 통합적 교육으로 진행된다.

이처럼 영국은 디자인 교육을 통하여 올바른 디자인 개념을 일반 교육과정에 포함시키기 위하여 국가 교과과정(National Curriculum)을 제정하고 '디자인과 기술 (Design & Technology)' 교과목을 중심으로 디자인 교육을 추진함으로써 기술의 발전을 디자인에서 찾으며, 창의적인 디자인 개발을 위하여 예술 문화교육을 강조하고 있다. 이를 위해 1999년 소렐재단(The Sorrell Foundation)에서는 아이들에게 어렸을 때부터 자신이 접한 환경과 디자인에 관하여 생각할 기회를 주려는 의도에서 '학교를 위한 산학협동 디자인(joined up design for school)프로젝트를 계획하였다. 이 프로그램은 기존의 일반학교들 중 프로그램 참가학교를 선정하여, 관심 있는 학생들을 모아 팀을 만들고, 1년 동안 방과 후 활동으로 프로그램을 진행하여, 일반 학생들의 디자인에 대한 관심을 살리는데 중요한 역할을 하고 있다.

joined up design for school 프로그램과는 별도로 디자인과 관련된 영국의 교육 커리큘럼으로는, A level과 foundation course를 들 수 있다. 이곳 학생들은 대학에 가려면, 원하는 분야에 따라 관련된 과목을 듣고 A level이라는 시험을 치러야 하는데, 그 A level 주제 중에 디자인도 포함되어 있어, 디자인 관련 공부를 대학에서 하기 위해서는 특별히 디자인교육을 위해 계획된 과정을 들어야 한다. 이밖에도 정규 대학에 들어가기 전에 필요에 따라 1년 과정의 디자인 관련 기본지식을 익히는 foundation course, 우리나라의 디자인고등학교와 전문대의 중간쯤의 성격을 가진 Art college등이 있다.

일반 대중을 위한 교육으로는 제품의 세계 경쟁력을 높이기 위해 디자인 수준을 높이는 방법으로 디자인 대학과 디자인 박물관을 설립하여 디자인에 대한 전문 교육과 병행하여 제작

19) Design Council. Design and Primary Education, Primary Education Working Party, 1987

20) 흥미화, 중등학교 교육과정에서 기초디자인에 대한 필요성과 창조성 개발을 위한 지도방안 연구, 원광대 석사논문, 2001

자와 소비자의 미적 판단능력을 고양시키고 있다.

### 3-4-2 미국

#### ① 학교에서의 디자인 교육

영국과는 달리 미국에서는 미술교육 내에서 전통적 디자인 교육을 통해 새로운 교육의 대안으로써 'K-12(K-12 Education)' 라는 프로그램을 도입하였다. K-12 프로그램은 영국에서 체계화되기 시작한 디자인을 기초로 한 교육의 개념을 도입, 일반교육과정 속에서 디자인 교육을 적용하기 위한 방법론적 연구에서 출발하여, 의도-정의-탐구-계획-제작-평가-통합이라는 일련의 과정의 과제중심의 디자인 교육을 장려한다. 특히 필라델피아의 예술대학은 이 지역의 공립학교 교사들에게 디자인 교육에 관련된 프로그램을 제공하기 시작하여 정부 및 민간단체의 후원을 바탕으로 점차 많은 수의 교사와 학생을 참여시키고 있다. 또한 국립건축미술관(National Building Museum)은 디자인와이즈(Design Wise) 프로그램을 개발하여 청소년을 대상으로 디자인에 대한 이해를 바탕으로 스스로 무엇인가를 디자인 할 수 있는 능력을 키우며, 한 걸음 더 나아가 디자인 프로세스를 경험하는 전문적인 교육도 받을 수 있게 되어있다.

#### ② 쿠퍼-휴잇 국립디자인미술관의 교육

이곳은 해마다 전시와 교육에 관계된 200여개의 대중 프로그램을 마련해 놓고 있다. 장식미술의 역사에서부터 현대 디자인 이슈에 이르기까지 디자인 세계에 대해 폭넓게 탐구할 수 있도록 연간 만 명 이상의 일반인들을 초대하고 있다. 아울러 유치원에서 대학에 이르는 디자인 교육의 가능성을 모색하기 위해, 연간 2000여 명의 교육자들과 만여 명의 학생들 그리고 수백명의 디자이너들과 학자들이 관련 프로젝트를 수행하고 있을 정도로 이런 모색은 성공을 거두고 있다.<sup>21)</sup>

또한 박물관에서는 지역사회와 연계하는 프로그램을 운영하기도 하는데, 쿠퍼-휴잇의 '이웃들의 도시'는 그 중에서 가장 대표적인 예이다. 학교와 지역사회의 가교라고 할 이 프로그램은 쿠퍼-휴잇 디자인 미술관과 뉴욕건축재단의 협동 프로그램인 '디자인을 통한 학습 NY 프로젝트'이며, 뉴욕 타임즈사 재단과 던 재단 등으로부터 후원을 받는다. 교육자들, 사회지도층 인사들, 건축가, 플래너들이 맨해튼의 어퍼 웨스트 시드(Upper West Sid) 지역을 탐구함으로써 K-12 교실을 사회로 확장시키는 데 디자인 교육을 어떻게 활용할 것인지를 배울 수 있도록 해준다. 코스에 참가하는 교사들은 먼저 디자인 프로세스를 경험하고, 자신들의 환경에 맞도록 디자인 행위를 어떻게 적용할 것인지를 결정할 수 있게 한다.

### 3-4-3 독일

독일의 교육제도는 70년의 역사와 함께 일찍이 국민의무교육 제도를 법적으로 확립하고 실천에 옮긴 국가로서, 다른 나라의 공교육 발전에 지대한 영향을 주었고, 교회와 국가라는 두 가지 뚜렷한 뿌리를 가지고 있다. 독일의 교육은 '우수한 인력의 조기 발견'과 '직업교육을 통한 경제 인력의 확보'에 토대를 두고 있다. 이러한 독일의 디자인 교육은 고도의 합리주의와 실용성을 바탕으로 기능과 조형의 완벽한 조화를 순수하

고 엄격한 이미지로 표출하며 전문성을 바탕으로 한 협동과 전체적으로 일관된 질서적은 종합적인 제품과 디자인의 품질향상은 물론 그들 기업의 독자적인 이미지를 표출시키는 원동력이 되도록 교육하고 있다. 이 밖에도 디자인 분야의 교육과 산업, 진흥의 전문적인 활동은 디자인 발전에 각각 핵심적 역할을 수행해 왔다. 이제 독일은 정보화 시대를 대비해 디자인 발전을 위한 새로운 차원의 준비를 서두르고 있다.<sup>22)</sup>

학교 교육의 대표적인 예로 발도르프(Waldorf) 학교를 꼽을 수 있는데 이 학교는 머리(head)와 가슴(heart), 그리고 손(hand)을 함께 활용할 수 있는 전인적인 인간교육목표인 3R의 교육이념을 충실하게 반영한 학교이다. 3R이란 1807년 윌리엄 커티스 경이 '세 가지 R (Three Rs)'이라는 단어를 만들었고, 1979년 부루스 아처 교수는 교육의 세 가지 영역으로서 '읽고 쓰고', '사고하고 계산하기', '만들고 행하기'를 뜻한다.<sup>23)</sup> 이 학교는 디자인을 기초로 하여 모든 교과목을 통합하여 목적 중심의 디자인교육이 아닌 과정 중심의 디자인 교육 방법을 통해 열린 교육의 모델이 되고 있다.

### 3-4-4 일본

일본의 현재 디자인 교육은 미술조형교육으로 어린이 중심의 자유로운 조형 활동 교육을 실시하고 있다. 일본은 1950년대 이후 어린이 조형 활동을 중심으로, 1960년대 이후 미술표현 형식의 분류에 기초하여 내용이 고려되었으며, 1970년대 이후 아동의 조형 활동을 강조하고 감상활동을 강조하는 특징을 보였다. 1989년에 개정된 초등학교 학습지도서인 <도화공작(圖畫工作, Art and Craft)>을 살펴보면, 교과 목표는 표현 및 감상활동을 통해 조형적인 창조활동의 기초적 능력을 향상시키고 표현의 기쁨을 느끼게 하고 풍부한 정서를 함양시키는데 중점을 두고 있다. <도화공작>의 개정방향을 살펴보면 아동이 스스로 활동할 수 있도록 하며, 자신의 생각과 방법을 만들어 내는 과정에서 기쁨을 느끼게 하고, 조형적 창조활동의 기초능력을 기른다. 즉, 아동 스스로 흥미를 이끌어내어 표현 활동능력을 향상시켜 창조성을 익히는데 중점을 두고 있다.<sup>24)</sup>

이와 같이 일본의 디자인교육은 80년대 이후 공업화로 인하여 부의 추구가 중시되고 물질만능 사회로 변화하면서 획일적이고 기교적인 묘사법에 치우친 미술교육의 문제점을 인식하고, 바로잡기 위한 노력의 결과라고 할 수 있다.

### 3-4-5 핀란드

창의성을 중시하는 핀란드는 생활 속에서 디자인을 자연스럽게 받아들이기 위한 교육으로서, 초등학교 교과과정에서부터 스스로 생활에 필요한 물건을 직접 디자인하며 이미지를 만드는 과정에서 유연성과 독창성을 기르며 창의력을 키워간다. 이와 같은 핀란드의 교육정책은 국민들의 수준을 전체적으로 높이기 위해 배우고자 하는 사람이면 누구에게나 그들의 능력과 요구에 부응할 수 있도록 교육 시스템을 마련하고자 하는데 그 중요한 목적이 있다고 할 수 있다. 그 가운데 학교에

21) 김상규, 해외디자인 박물관의 디자인교육, 한가람미술관 주최 워크샵-“디자인으로 준비하는 청소년 열린교육”,2002

22) 장지연,박보영,이성식, 어린이 디자인교육 프로그램 사례연구, HCI 2004 학술대회 발표자료집

23) 권은숙, 밀레니엄 시대를 이끌어갈 디자인 조기교육, 산업디자인 제166호,1999

24) 장지연,박보영,이성식, 어린이 디자인교육 프로그램 사례연구,HCI 2004 학술대회 발표자료집

서의 미술교육을 통해 보고, 표현하며, 생각하는 능력을 키움으로써 스스로 그리고 만들어봄과 동시에 다른 사람이 표현한 것도 판단할 수 있다. 또한 핀란드 교육의 특징 가운데 하나인 실과교육은 일상생활에 필요한 것을 스스로 만들기 위한 기술을 습득하고, 배운 기법을 활용하여 스스로 계획, 개발함으로써 창의력을 키우고 작품이 완성된 후 평가를 통해서 성취감을 얻도록 유도한다.

### 3-5 외국 디자인교육이 주는 시사점

위에서 살펴본 바와 같이 외국의 디자인 교육의 시사하는 중요한 핵심은 크게 두 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 초등학교 교과과정에서부터 일반대중교육에 이르기까지 디자인을 기초로 한 체계적인 교육이 모든 교과과정에서 서로 연결되어 이루어짐과 동시에 디자인을 창의적으로 개발해 나갈 수 있는 과정을 경험할 수 있도록 한 점이다. 이러한 교육은 사고가 유연한 초등학생 단계부터 디자인을 독립된 영역으로 구분하지 않고, 하나의 프로젝트를 스스로 해결하는 과정에서 디자인을 삶의 일부분으로 받아들일 수 있도록 하는데 목적이 있다고 할 수 있다.

둘째, 이러한 교육과정을 받고 성장한 사람들은 디자인에 대한 안목과 의식이 자연히 높아지게 되며, 디자인 안목이 높은 소비자를 만족시키기 위해서 전문영역의 디자인의 수준이 향상되며 이로 인해 국가의 디자인 경쟁력도 강화된다는 점이다. 여기에는 그 나라의 형편에 맞는 국가적 차원의 다양한 디자인 정책이 반영되고, 그 시대의 사회 문화적인 흐름이 디자인을 통해 자연스럽게 표현될 수 있는 환경을 조성되게끔 디자인 분야의 위상제고에 많은 노력을 했음을 알 수 있다.

셋째, 일반 대중의 디자인교육에 대한 지속적이고 체계적인 교육환경 구축을 통해 디자인이 대중문화를 이끌고 건강한 대중의 삶에 중요한 역할을 하는 요소로 자리 잡았다는 것이다.

## 4. 대중을 위한 디자인교육의 발전방향 모색

MoMA(Museum of Modern Art)의 건축 디자인 담당 큐레이터인 파올라 안토넬리는 최근 전시 도록에서 '디자인은 삶에 관한 것이다. 세상을 뒤흔들고 궁극적으로는 우리가 사는 방식에 영향을 미치게 되는 역사적 혁명이 일어났을 때, 디자인은 이러한 분열적 상황을 안정시키는 데 필요한 힘, 품위, 청명함, 균형을 제공할 것이다'라고 글을 기술하고 있다. 그의 말처럼 삶에 대한 지식이 되었던 기술이 되었던, 디자인이 일상의 모습을 담고 있고, 또 그것을 이야기하고 있다면, 게다가 난국의 극복까지 담당한다면, 디자인의 교육적 일면을 좀 더 유연하게 살펴볼 필요가 있다.<sup>25)</sup> 따라서, 대중의 디자인교육은 본질적으로 대중의 미적 수준을 향상시키고 창의력을 바탕으로 조형능력 향상을 통한 삶의 질을 향상시키기 위함이라 하겠다.

### 4-1 학교에서의 디자인교육의 방향

디자인은 '어떤 것을 계획하여, 진행하고 그 결과를 내는 창의

적 문제해결과정이라고 할 수 있으며 가정과 사회, 그리고 문화적 환경이 함께 조화를 이루면서 발전하는 특성을 갖고 있다. 그렇기 때문에 디자인 초기교육은 초등학교에서부터 창의성교육을 중심으로 하여 자연스럽게 이루어져야 한다. 창의성 교육이란 궁극적으로 어떤 문제에 대해 자기 스스로 생각하여 문제를 파악하고, 다양한 방법과 관점을 통해 새롭고 가치 있는 사고력과 그것을 표현할 수 있는 능력을 함양하는 것이라고 할 수 있다.

이러한 관점에서 볼 때 창의성과 디자인은 모두 새로운 것을 요구하며 하나의 문제 상태에서 여러 가지의 해결점을 찾고 여러 가지 요소와 조건을 하나로 결합하는 상호보완적인 관계라고 할 수 있다. 따라서 현재 학교교육의 가장 시급한 문제는 디자인 대중교육의 전문적인 지식이 부족한 상태에서 틀에 박힌 결과물 중심의 기능교육에서 벗어나서 스스로 문제를 찾고 해결하는 창의성 교육이 바탕이 된 교육으로 방향전환이 이루어져야 할 것이다. 그러기 위해서는 먼저 교사에 대한 체계적인 프로그램의 개발을 통해 교사에 대한 재교육 및 학생들에게 디자인교육에 대한 필요성 및 인식의 전환에 대한 지속적인 고지를 필요로 한다. 그래야만 디자인을 기초로 한 교육과정을 통해 자신의 생각을 표현하고 커뮤니케이션하며, 이를 기술로 발전시키는 과학을 총체적으로 이해하고 활용할 수 있는 지혜를 습득할 수 있게 되고, 앞으로 더욱 가속화될 정보화시대의 주도권을 잡을 수 있을 것이다. 사실 이미 이러한 주도권을 가진 국가들은 그들만이 가지고 있는 문화와 창의적인 디자인교육 프로그램을 바탕으로 그들만의 독특한 디자인을 개발해 온 결과라고 할 수 있다.

### 4-2 공공기관에서의 디자인교육의 방향

빠르게 변화하는 유행에 민감하게 반응하며 새로운 욕구를 충족시키기 위해 무언가를 만들어내는 인간의 창조적인 행위는 단지 디자이너에게만 국한된 것이 아니라 일반인들에게도 보다 폭넓게 접근이 되어 자연스럽게 활용이 될 수 있는 부분이 되어야 한다. 이를 위해서는 공공교육기관에서의 역할은 디자인에 참여할 수 있는 정책의 개발 및 교육환경의 영역을 확대시켜 주어야 한다. 특히 기존학교의 미술과목에 포함되어 있는 형식적인 디자인과정이나, 입시나 취업을 목적으로 하는 훈련중심의 교육이 아닌, 대중의 삶의 질을 향상시키기 위한 생활문화중심의 교육으로서 다양한 계층의 니즈를 파악하여 폭넓은 방향의 교육과정의 개발 및 교육시스템의 구축, 지속적인 정책 반영 등 역할을 해야 할 것이다.

엄밀한 의미에서 디자인 교육은 변화하는 사회와 문화에 대응할 수 있도록 인간의 삶의 변화에 맞게 새로운 디자인 개념과 지식을 전달하는 과정이라고 할 수 있다. 교육 대상도 전문가만의 영역뿐만 아니라 일반 대중이 포함 되도록 해야 한다. 오늘날의 디자인교육은 과거 산업시대의 제품의 아름다움과 유용성만을 목적으로 한 기업의 생산과 소비에 이르는 활동을 충족시키기 위한 전문가 양성 중심의 기술교육이 아닌 모든 대중의 정신적 물질적 욕구를 조화 있게 충족시켜 인간다운 삶의 질을 향상시키는 생활문화의 주체자로서 디자인을 인식시키는데 교육내용 및 방법 개발에 집중해야 한다.

이를 통해 소비하는 일반 대중에게 디자인이 하나의 생활 문

25) 김상규, 해외디자인 박물관의 디자인교육, 한가람미술관 주최 워크샵 "디자인으로 준비하는 청소년 열린교육" 2002

화교육으로 받아들여져 대중의 인식 속에 폭넓게 확산되어야 한다. 그 결과 국민의 디자인 의식 및 수준이 고양되고, 세련된 감각과 디자인에 대한 이해는 문화의 시대에 걸 맞는 일반 생활인의 양식이 될 것이다.<sup>26)</sup>

### 4.3 기타 교육기관에서의 디자인교육의 방향

산업사회의 디자인교육의 목표가 산업생산에 적합한 기술과 원리를 습득하도록 규정되었다면, 정보화 사회의 교육의 목표는 정보화 논리에 그 바탕을 두고 정보에 관한 제반 기술과 지식을 갖춘 디자이너를 양성하도록 구성되어야 한다.<sup>27)</sup>

이러한 취지에서 많은 교육기관이 생겨나고 디자인교육이 이루어지고 있지만 대부분의 교육기관에서는 기본적으로 영리를 중심으로 한 취업중심의 기능중심의 교육만 이루어지고 있는 현실이다.

현재 기타교육기관의 대부분을 차지하고 있는 대학의 평생(사회)교육원의 경우에는 취미교양 및 취업능력중심으로 이루어지고 있고, 강좌의 내용도 현재 개설되어 있는 그 대학의 학과를 중심으로 한 교육과정을 개설하고 있어 대학의 경우와 마찬가지로 공공기관이나 대학에서 습득할 수 없는 다양하고 체계적인 교육을 받을 수 있는 기회를 갖기는 어렵게 되어 있다. 현재의 교육과정은 대학 부설 기관으로서의 지역과 사회에 일원으로서 사회교육 및 교양습득 등 일익을 담당하는 취지에서 개설된 강좌이지만, 그 운영적 면을 보면 영리를 목적으로 한 단발성 강좌 중심으로 이루어져 있고, 인기 있는 강좌나 유행을 쫓는 강좌가 대부분이다. 따라서 교육기관 별로 차별성과 체계성이 없는 실정이다. 그것은 우리나라 대학별 디자인학과 교육내용의 특성이 없는 현상과 비슷하다. 각각의 교육기관마다 더 사회변화와 시대를 이끌어 가는 차별적이고 체계적인 교육과정이 이루어지지 않고 있는 것은 디자인 교육이 한 방향으로만 치중되어있음을 나타내는 것이며, 우리의 디자인 경쟁력은 제자리걸음을 면하기가 어렵다.

따라서 앞으로 디자인교육에 있어서 연구과제의 중점은 사회에 적합한 역할을 수행해 낼 수 있는 인격체로서 전문적 지식을 겸비하여 재취업 및 인간의 삶의 가치와 보람을 찾고 삶의 질을 고양하기 생활 문화교육으로서의 교육의 내실화에 초점을 맞추어서 교육 프로그램을 개발하고 운영하는 것이라 할 수 있겠다. 이러한 교육과정에서 무엇보다 중요한 것은 디자인의 본질적 개념을 바탕으로 한 사고와 이를 표현할 수 있는 전문성이 통합되어 생활 속의 다양한 문제를 발견하며 해결할 수 있는 능력을 기르는 것이라고 할 수 있다.

## 5. 결론

정보화 사회의 도래는 디자인의 가치가 상승되고 보편화, 대중화되는 시대이며, 디자인교육의 새로운 패러다임의 지평을 열 수 있는 변화의 시기이기도 하다.

본 연구는 앞에서 사회 환경의 변화 및 대중 디자인교육의 실태 및 문제점과 해외의 대중 디자인교육 사례를 살펴보고

디자인전문가를 위한 교육의 변화도 꼭 필요하고 중요하지만, 소비자 중심사회의 도래에 따라 대중을 위한 체계적인 디자인 교육을 등한시해서는 안 된다는 결론을 얻을 수 있다. 이것은 디자이너와 소비자만의 문제가 아닌 사회 전체 상생을 위해 꼭 필요한 부분이라는 것도 알 수 있었다.

결론적으로, 대중을 위한 디자인 교육은 크게 다음의 몇 가지 측면을 고려를 해야 한다.

첫째, 국가 및 사회적 차원의 다양한 디자인정책의 개발 및 제도화이다. 국가가 디자인경쟁력을 갖기 위해서는 앞에서 조사된 선진국의 사례와 같이 국가 및 사회차원에서 조기교육 및 체계적인 디자인 교육시스템을 구축하고 지속적인 지원을 할 수 있는 제도를 구축하는 것이 매우 시급하다. 아무리 좋은 디자인교육 프로그램이 있다고 하더라도 범국가적인 지원과 정책이 없다면 디자인교육은 실효를 거두기 어렵기 때문이다.

둘째, 디자인교육환경의 기반을 확대하여야 한다. 그 중에서도 대중을 위한 디자인교육은 그 동안 인 지적 측면만을 강조한 학교교육의 편향성을 극복하고 조화로운 인간성을 형성하며 문화인으로서의 교양을 갖추게 하는데 꼭 필요한 것이다. 따라서 일반 대중에게 디자인이 하나의 생활문화교육으로 받아들여지고 폭넓게 확산되기 위해서는 e-디자인교육을 포함하여, 생활 주변에 다양한 교육시설이 확충되어야 하고, 여러 계층의 교육대상자를 파악하며, 그들에게 필요한 교육과정과 시스템을 개발하여 심미적 욕구충족 및 사회 환경의 변화에 대처할 수 있는 다양한 내용과 지식을 습득할 수 있는 시설 및 기반을 제공해야 한다.

셋째, 교육내용과 학습방법의 개선이다. 디자인교육은 대상에 따라 전문가 양성중심과 대중을 위한 문화교육 중심으로 교육 내용과 방법이 변화해야 한다. 전문가 교육은 국가의 산업경쟁력을 감안하여 경쟁력을 갖춘 산업 및 제품별로 디자인에 대한 선택과 집중을 통해 분야별로 디자인경쟁력을 강화해야 한다. 뿐만 아니라 대중에 대한 디자인교육은 단편적이며 기능중심의 획일화된 교육이 아니라, 사회와 유기적으로 교유하면서 개개인의 심미적 욕구충족 및 대중적 미의식을 향상시킬 수 있는 다양한 내용 및 경험을 습득하는 통합교육의 형식으로 이루어져야만 한다.

넷째, 디자인 교육의 본질을 재정립하는 것이다. 이제 디자인 분야는 시대별로 그 역할이 변해져왔다. 따라서 이제는 디자인을 전공한 전문가들만이 할 수 있는 특수 분야라는 폐쇄성을 벗어나서 모든 사람들이 조형능력 향상을 통해 삶의 질을 향상시키면서, 디자인을 삶의 일부분으로 받아들일 수 있도록 유도하는 것이 디자인교육의 본질이라고 할 수 있다. 실 예로 그동안 일반적으로 우위의 지위를 누려온 디자이너들에 의한 규격화된 미의 대량생산은 복잡 다양한 대중의 욕구에 빗나갔고, 급기야는 스스로 디자인을 하거나 디자인을 거부하는 NO DESIGN, NO BRAND를 추구하는 현상까지 나타나게 되었다. 즉, 새로운 디자인 교육이 요구되는 이 시점에서 그 동안 배운 디자인교육의 개념과 새로운 디자인 교육은 어떤 차이가 있고, 무엇을 가르쳐야 하는 것인가에 대한 개념을 재정립하고 디자인교육의 본질을 재정립하는 것은 매우 중요하다 하겠

26) 신화경, 소비자 교육으로서 디자인 문화 교육의 필요성, 밀레니엄 환경디자인연구소 개소기념 학술 심포지움 패널토의 발표문, 2001

27) 안병대, '정보화시대에 있어서 산업디자인 교육과정에 관한 연구' 석사논문, 건국대, 2002

다. 대중에 대한 디자인교육은 교육 그 자체의 효과를 배제하더라도 사회에 매우 가치 있는 것이며, 사회 구성원 개개인 및 전체의 미적 감각을 높이고 풍요로운 삶을 영위하게 하는 중요한 역할을 하게 된다.

끝으로 대중을 위한 디자인교육에 대한 계층별, 단계별로 구체적인 교육프로그램의 개발 및 운영방법 등에 대한 지속적인 연구가 활발히 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 한영훈, 정보화사회의 교육패러다임에 관한 연구, 고대 교육 대학원 석사논문,1998,
- Karamjit S Gill,"Knowledge and the Post-industrial Society,"Information Society, ed.,Karamjit S Gill, (london1996),p.13
- 허운나, '정보공학과 교육' 서울, 배영사, 1993
- 조화태, '교육이념. 철학, 어떻게 정립되어야 하는가?' 교육학 연구' 43-4,1996.10,p20
- 허운나. 김영옥편저'정보사회와 미국의 교육혁명''서울;교육 과학사,1998
- 이인숙, "교육공학의 역할 재규명을 위한연구"/'교육학 연구'34-5,1996
- 최돈민. 교육내용으로서 대중문화에 대한 지식 사회적 고찰, 한양대학교 대학원 석사논문,1983
- Ortega y Gasset,J.,The Revolt of the Massese, Newyork ;Norton,1957
- 요점인간과 교육, 주)예하 미디어, 편집부편저, 2004,
- 강현주, 한국디자인 교육의 현황과 과제, 디자인교육 2001, Design, Designers
- 김현희, 초등 미술교육에서의 현대디자인교육 방향모색, 석사논문, 춘천교대, 2002
- 박은영, 창의력을 중시하는 미술교과서의 새로운 방향, 산업디자인166호, 1999
- 안병대, '정보화시대에 있어서 산업디자인 교육과정에 관한 연구' 석사논문, 건국대, 2002
- Design Council. Design and Primary Education, Primary Education Working Party, 1987
- 홍미화, 중등학교 교육과정에서 기초디자인에 대한 필요 성과 창조성 개발을 위한 지도방안 연구, 원광대 석사논문, 2001
- 장지연, 박보영, 이성식, 어린이 디자인교육 프로그램 사례연구, HCI 2004 학술대회 발표자료집
- 권은숙, 밀레니엄 시대를 이끌어갈 디자인 조기교육, 산업디자인 제 166호,1999
- 김상규, 해외디자인 박물관의 디자인교육, 한가람 미술관주최 워크샵- "디자인으로 준비하는 청소년 열린교육", 2002
- 신화경, 소비자 교육으로서 디자인 문화 교육의 필요성, 밀레니엄환경 디자인연구소 개소기념 학술 심포지움 패널토의 발표문, 2001
- 안병대, '정보화시대에 있어서 산업디자인 교육과정에 관한 연구' 석사논문, 건국대, 2002