

뉴미디어 환경에서의 디지털 영상디자인 교육시스템 연구  
- 영상·디지털미디어 대학원교육을 중심으로 -

The Study on the Education System of Digital Film design in New Media Environment  
- Focusing on Graduate Courses in Film and Digital Media -

주저자 : 정봉금(Jeong, bong-keum)

홍익대학교 광고홍보학과 박사과정

공동저자 : 김종덕(Kim, jong-deok)

홍익대학교 시각디자인학과 교수

“이 논문은 2004학년도 홍익대학교 교내 연구비에 의하여 지원되었음”

“This work was supported by 2004 Hongik University Research Fund”

I. 서론

- 1-1 연구목적 및 배경
- 1-2 연구방법 및 범위

II. 영상디자인 전공명칭

- 2-1 영상디자인의 개념정의
- 2-2 영상디자인 교육
- 2-3 국내 영상디자인 사례
- 2-4 해외 영상디자인 사례
- 2-5 사례분석을 통한 문제점과 제안

III. 영상디자인 교육시스템

- 3-1 영상디자인의 교육목표 및 세부전공
- 3-2 영상디자인 학과의 교수진
- 3-3 교수진 대비 학생
- 3-4 영상디자인 커리큘럼
- 3-5 사례분석을 통한 문제점과 제안

IV. 결론

- 4-1 연구의 결과 및 시사점
- 4-2 연구의 한계 및 향후 연구방향

참고문헌

(要約)

디지털시대가 도래하면서 그래픽디자인의 영역이 확대되어 필름, DVD, 인터랙티브TV, 모바일, DMB 등 영상디자인의 새로운 분야들에서 디자이너의 역할을 요구하기 시작했다. 이는 보다 진화된 뉴미디어 환경을 기반으로 한다는 점에서 디지털 영상디자인의 적용과 사례로 볼 수 있다. 뉴미디어 환경은 젊은 계층이 주 타깃이 되기에 영상언어의 표현기법이 달라지는 것도 필연적이라고 하겠다. 시각커뮤니케이션이 창조되고 분배되어 온 방법들이 이제는 더 이상 정지되어 있는 것을 원하지 않고, 다이내믹한 움직임으로, 다시

상호작용(Interaction)이라는 변화를 거쳐 오면서 영상의 적용과 활용은 비할 수 없이 다각화되었다.

변화와 발전을 거듭하는 학문으로서 디자인의 정체성이 뉴미디어 환경에서 어떻게 진화하고 있는지를 조사·분석하여 향후 영상·디지털미디어 대학원교육의 방향을 가늠하기 위한 것이 본 연구의 주된 목표이다.

이를 위해 사례조사 및 시각디자인 교육시스템에 대한 선행연구를 토대로 하여 디자인고등교육에 있어 합리적인 교육시스템의 방식을 수용자 조사를 통해 검증하고자 하였다.

본 연구는 영상·디지털미디어 분야의 고급인재 양성방안을 찾는 것을 목적으로, 이를 위해 기존의 디자인 교육과 디지털 영상교육의 융합으로 현실 사회의 요구에 부응하는 진화된 교육시스템을 도출하고, 사회의 요구를 앞서가는 디자인 고등교육기관으로서의 위상을 제시하고자 한다.

(Abstract)

The range of graphic design has expanded very widely as the digital era emerged, and many new areas of film design, including film, DVD, interactive TV, mobile and DMB, began to require the work of designers.

This could be considered as an application as well as a case of digital film design as it has more developed new media environment as basis.

The change in the expression techniques of film language is inevitable since major consumers of new media are the younger generation. The method of creating and distributing visual communication work is not standing still anymore.

It has been diversified through dynamic movements and changes resulting from interaction.

The major objective of this study is to find out and suggest the directions that film and digital media graduate school education of future by researching and analyzing how the nature of design, as an academic subject that keeps on changing and developing, is evolving in the new media environment.

For this purpose, the methods of appropriate education system in higher design education, which are derived from case studies and previous studies on education system, are evaluated by examining the consumers.

This study aims at finding the most effective training method in film and digital media design, and by integrating current design education with digital film design education establish a better fit education system that complies with the demands of today's society.

It will suggest how an educational institute should see ahead of the time and provide what the society will demand in the future.

(Keyword)

Digital·Film Design, New Media, GUI, Interaction Design Education System

# 1. 서론

## 1-1 연구목적 및 배경

현재 우리는 비트와 디지털 이미지에 하루 기초를 둔 새로운 정보영상시대에 돌입하고 있다. 이것은 단순한 매체 기술의 변화가 아니라, 훨씬 근원적인 문명사적 변동을 예고하는 사건이다. 영상이미지의 폭증은 인문학과 예술은 물론 자연과학과 공학의 영역에까지 급격한 인식론적 전환을 가져오고 있다.1) 컴퓨터와 통신기술의 발달은 우리의 일상생활이 디지털 문화의 지배를 받을 수밖에 없게 만들고 있으며, 인터넷의 전면적인 보급은 우리를 엄청난 정보의 홍수 속에 살게 하며 모든 기호는 영상화되는 경향을 띠고 있다. 그것은 20세기를 문자시대라고 한다면 21세기를 영상시대라고 부를 수 있는 근거를 제공한다. 이러한 변화 속에서 모든 것이 영상화되는 현상을 어떻게 받아들여야 하는가?2) 이것은 영상·디지털미디어 교육시스템 연구를 통해 풀어야 할 시급한 문제이다.

디지털 이미지는 시청각적 이미지와 영상산업을 통한 탈 구텐베르크 시대, 즉 '비디오스피어' 시대의 새로운 지적·교육적 모델을 제시하고 있다. 우리는 현재의 지식편성과 교육모델이 새로운 시각문명의 요구 앞에서 급격한 변모를 강요당할 것으로 보지만, 전통적 소통 방식들, 지식체계, 교육방법 등이 빠른 시일 안에 완전 소멸할 것이라고는 생각하지 않는다.3)

오늘날의 뉴미디어 환경은 디지털디바이스(digital device)를 매체로 하는 영상의 범람을 전제하며, 그에 따른 교육적 격변이 초래하는 여러 형태의 혼란은 이미 디자인교육에 있어 새로운 전공명칭과 커리큘럼의 등장을 통해 가시화되어 나타나고 있다. 영상·디지털미디어 디자인교육은 예술·인문학·과학·공학이라는 전통적 경계선을 가로지르는 새로운 도전이며 이를 위해 통합학문적인 학제간 연구와 교육적 프로그램이 필요하다는 측면에서 본 연구가 시작되었다.

현대적 개념의 디자인 교육은 1940년대 초 미술교과와 부분으로서 단순한 문양도안에 관계되어서 이루어졌다. 이후 디자인교육은 미디어의 발전과 함께 진화해 나갔으며, 1990년대는 웹(Web)디자인이나 CD롬 타이틀과 같은 멀티미디어디자인이 시각디자인전공에서 교육되기 시작했다. 2000년대는 인터랙티브 TV(Interactive TV), 모바일(Mobile)과 같은 뉴미디어의 영향으로 디자인의 정체성은 영상문화로 진화하기 시작했으며 이는 상호작용적 의미생산 과정으로 이해되어야 한다. 2010년의 향후 전망은 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)와 유비쿼터스(Ubiquitous)가 미래정보사회의 키워드로 해석되고 있다. 진화를 거듭하는 뉴미디어 환경에서 영상·디지털미디어의 중요성과 디자인적 접근을 어떻게 할까에 대한 교육적 프로그램의 연구는 대단히 중요하다.

진화의 속성을 지닌 미디어의 영향은 시각커뮤니케이션이 창조되고 분배되어 온 방법들에 많은 변화를 가져다주고 있으며, 시각커뮤니케이션이라는 용어는 이제 기술적으로 그 실천 영역을 충분히 담아내지 못하고 있다. 이것은 1990년대 중반 이후 국내 디자인대학들의 교육시스템 변화라는 가시적 형태

로 드러나고 있음을 선행연구4)를 통해 이미 발견할 수 있었으며, 시각커뮤니케이션디자인은 점점 더 여러 학문분야의 표현과 접근방법을 다층적이고 심층적인 시지각적 능력으로 통합하는 전문직으로 변모했다. 분야 사이의 경계는 더욱 상호유동적이 되고 있다.

본 연구는 뉴미디어커뮤니케이션 환경에서 디자인의 역할을 변화시키고 나아가 차세대 역량 있는 디자이너를 배출하기 위한 교육적 준비작업으로서 그 중요성이 크다. 그 중에서도 특히 디지털미디어를 기반으로 새로운 커뮤니케이션 수단을 채택해나가는 고등교육기관으로서 대학원교육의 연구를 통해 시대환경에 맞는 독창적이고 창의적인 인재양성 교육을 실천하고자 함이며, 미래사회와 시대적 요구를 수용하고자 풀어야 할 방향에 대한 연구가 될 것이다.

## 1-2 연구방법 및 범위

뉴미디어 환경에서 변화는 피해갈 수 없는 현실이고, 디자인 교육도 예외일 수 없다. 인터랙티브 TV나 모바일은 스크린(Screen)을 표현매체로 한다.

디지털이라는 미디어가 당면한 도전으로부터 디자이너의 새로운 역할과 더 나아가 역량 있는 차세대 디자이너를 배출할 수 있는 교육적 준비작업으로서 미디어커뮤니케이션을 수용하는 영상디자인 전공명칭의 정의와 교육시스템 정립이라는 큰 카테고리 내에서 상호연계성을 가지도록 연구를 진행하였다. 이는 인터랙션(Interaction) 관계에 있는 영상의 다양한 발현과 생산물들을 분석하여 여러 학술 분야들 사이의 방법론적 상호관련성과 교육적 적용을 찾고자 함이다.

연구계획 수립단계에서는 디자인고등교육기관으로서 영상·디지털미디어 관련 대학원의 명칭과 세부전공 및 커리큘럼을 조사하고, 각 대학들의 적용사례를 현황분석과 적용기준을 조사하여 적합한 교육시스템 구조를 결정하도록 하였다. 이를 위해 “문헌연구·사례분석·인터넷조사·설문조사·면접조사방법”을 활용하였다. 또한 벤치마킹할 수 있는 영상·디지털미디어 선진대학들의 국내·국외 사례를 조사하여 교육시스템의 적용에 있어 객관성과 합목적성을 갖추고자 하였다.

리서치(research)의 합리적방법론을 위해 디자인센서스 조사방법을 참고하였으며, 설문조사에 의한 통계분석과 심층인터뷰를 통해 디자인교육 현장의 현(現) 상황과 뉴미디어의 영향으로 인한 그들의 새로운 요구가 무엇인지를 알고자 하였다. 디자인고등교육기관으로서 대학원 교육시스템 정의를 위해 실시한 수요예측 조사에 있어 심층인터뷰에 의한 직접설문 방법을 일부 적용한 이유는 디자인교육에 내재하는 많은 경우의 수가 있으며, 교육정책과 관련하여 각 대학별로 다양한 교육목표를 가지고 있기 때문이다.

사례분석을 위한 기본정보는 인터넷검색을 통한 자료수집으로 데이터베이스를 구축하였는데, 국내·국외 각 대학들의 인터넷사이트가 수시로 업그레이드되는 특성으로 볼 때 가장 최근의 교육정보라고 생각된다. 통계조사의 보다 정확성을 위해 대학원을 방문하여 교육관계자들을 직접 면접·조사하는 방법

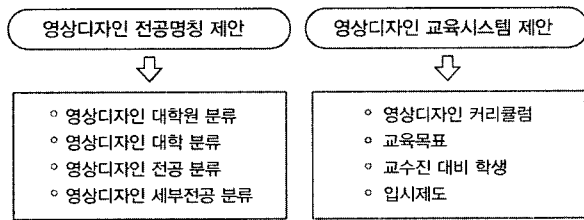
1) 영상문화학회, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무, 6, (1999)  
 2) 한국기호학회, 영상문화와 기호학, 문학과지성사, 5, (2000)  
 3) 영상문화학회, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무, 7, (1999)

4) 정봉금, 디지털미디어 시대의 시각디자인 교육시스템 연구, 한국디자인학회, 제53호, 2003

은 유익하였다. 글로벌 네트워크 시대라고 하지만 각 나라마다 저마다의 당면한 문제제과 그 정도의 차이는 다를 것이다. 더 나아가 각 대학들이 당면하고 있는 문제도 마찬가지로이다.

연구의 범위는 한국이라는 지역적·문화적 맥락에서 뉴미디어 커뮤니케이션 환경에서의 디자인고등교육기관으로서 대학원 교육이 풀어야 할 방향에 대한 연구이다. 큰 맥락에서 보면 '영상디자인 전공명칭'과 '영상디자인 교육시스템'의 제안이 된다.([그림 1] 참조) 따라서 두개의 큰 카테고리 내에서 상호연계성을 가지고 세부항목을 조사·분류하였으며 영상대학원이 개설된 특수대학으로서 석·박사과정을 대상으로 하였다.

[그림 1] 연구방법 및 범위



통계분석을 위한 조사대상 그룹을 크게 3그룹으로 분류하였으며 전체 112명이다. 특히 영상디자인 교육관계자의 의사를 충분히 반영하기 위해 교수진과 학부 재학생들 및 영상분야 종사자 일반인의 인터뷰를 통한 의견수렴은 그 내용을 심층 분석할 수 있었다는 점에서 유익하였다.([표 1] 참조)

[표 1] 리서처 그룹의 구성

리서처그룹	세부내용	참석인원	비고
일반인그룹	재학생	51명	디자인 전공자
	직장인	50명	
전문가그룹	교수진	11명	영상 전문가

## II. 영상디자인 전공명칭

### 2-1 영상디자인의 개념정의

실용주의 철학자 퍼스(Charles Sanders Peirce)의 인식론에 따르면, 영상은 사물(Object)을 의미화(Interpretant)시키는 표현체(Representamen)이다. 이 표현체는 우리가 참여하는 바에 따라서 다시 의미화되어 또 다른 표현체가 되며 다시 사물의 역할을 할 수도 있다. 영상이 나의 지각과 의식에 상관이 없다면 영상이 서로 다른 사물과 의미 사이를 이렇게 빙글빙글 돌아다니는 운동<sup>5)</sup>은 하지 않을 것이다. 이와 같이 자연에 대한 망막속의 표현체를 인식하고 이를 다른 표현체와 서로 연결지어는 1)철학적인 일, 표현체를 제작하고 해석하는 2)창작과 의미부여의 일 그리고 양자를 모두 사회속에 소통시켜 사람으로 하여금 서로 교감케하고 교육하며 서로 화해케하고 재생활할 수 있게 하는 3)기능적인 일이 모두 합쳐져 인간의 문화사를 구성한다.<sup>6)</sup>

이미지에 대한 사전적인 정의가 공통적으로 포함하는 개념

은 “재현한다”(representation)는 것<sup>7)</sup>이다. 영상의 용어는 이미지의 특성을 중심으로 시지각, 인상, 재현, 영상물 등의 개념이 있다. 위와 같은 영상의 개념에 따르면 시지각은 영상을 지각하는 도구이며, 인상은 영상에 대한 즉각적인 인식이다. 재현은 기능이며, 영상물은 기능의 매체로 이해할 수 있을 것이다. 따라서 특정한 경우를 제외한다면, 영상의 특성을 구성하는 이러한 개념들을 또한 잠정적으로 영상으로 통일하여 부를 것이다.<sup>8)</sup>

매체 역사적 관점에서 볼 때, 이미지의 시대에서 활자의 시대로, 다시 문자의 시대에서 이미지의 시대로 순환하는 듯하다. 미디어 환경의 급격한 변화는 단순한 영상과 문자의 일차적 관점이 아니라, 인간존재 방식과 사유형태를 재구성하고 지식의 패러다임을 갱신한다는 점에서 중대한 의의를 지닌다고 하겠다.<sup>9)</sup> 오늘날 영상은 영화나 매체영상뿐만 아니라 모든 종류의 영상이미지를 포괄하는 외연이 넓은 개념이다. 영상(映像)은 빛 ‘영(映)’자를 쓰는 단어로 실제의 모습을 빛의 작용을 통해서 복사해 낸 상을 말한다. 그런데 빛 ‘영(映)’자 영상에 포함되는 것들은 사진, 영화, 비디오 등이다. 회화, 조각, 건축, 만화, 그래픽디자인 등은 포함되지 않았다. 화상, 형상, 도상 등의 용어로도 불리며, 비디오를 통하더라도 실제의 상을 빛의 작용을 통해서 복사해 낸 것이 아니고 만화영화같이 그림으로 그린 화상을 기계작용을 통해 복사해낸 경우에도 엄밀히 영상이라고 부를 수 없었다. 도표, 도식, 청사진 같은 것도 영어나 불어에서는 영화나 사진과 마찬가지로 이미지(image)라는 용어로 포괄되는데 우리말에는 그것을 다 포괄할 수 있는 용어가 없는 것이다.<sup>10)</sup>

특히 지금과 같은 뉴미디어 환경에서 디지털미디어를 표현 매체로 하는 영상의 경우 혼동을 피할 수 있는 용어의 정의를 어떻게 차별화할 수 있을까? 영상디자인 전공명칭은 과거 방송영상에 한정되어있던 개념과는 다른 차원으로 필름과 디지털미디어(Film and Digital Media)를 함축하는 새로운 개념으로 이해되어야 할 것이다. 이제 영상전공은 디지털이라는 시대적 변화에 따라 사회적 코드로서도 진화하고 있는 것이다. 영상디자인 개념정의의 일차적 중요성은 미디어커뮤니케이션에 대한 디자인적 접근에 주어질 테지만, 디지털미디어와 영상표현의 상호관련성, 영상디자인에 개입되는 기술·매체·예술 형태의 다양성에도 세심한 관심을 가져야할 것이다.

최선의 디자인 제작 시스템을 모색하는 디지털 파일이 전 세계 디자이너들의 작업방식에 영향을 끼치고 있다. 무엇보다도 주목할 점은 새로운 커뮤니케이션 수단을 채택해나가는 뉴미디어로 인해 전통적 기술에 의존한 제작이 타격을 입고 있다는 사실이다. 인터랙티브 TV와 모바일, 그리고 새로운 매체로서 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)는 영상커뮤니케이션에서 MGUI(Motion Graphic User Interface), FGUI(Film

7) 2000년 Hachette 백과사전에는 오로지 하나의 정의에만 이 개념을 적용하지 않고 있는데 그것은 디지털이미지(digital image; synthetic image)이다. 디지털이미지는 아직 무엇을 재현한다고 정의되지 않는 종류의 영상이다.

8) 신항식, 앞글, p.21

9) 영상문화학회, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무, 13-14, (1999)

10) 영상문화학회 앞글, p.21

5) J. Derrida, De la Grammatologie, Ed de Minuit, Paris, 72, (1967)

6) 신항식, 홍익대학교 영상대학원 및 영상학과 박사과정 Orientation, 18, (2004)

Graphic Interface)<sup>11)</sup>라는 두 가지 새로운 감각 통로를 열어 줌으로써 디자이너에게 새로운 문제의식을 던져준 것이다. 메시지로 시각성을 강조하거나 그 반대로 시각성(일러스트레이션)으로 메시지(텍스트나 입음 통한 메시지)를 강조하는데 익숙해져 온 서구의 디자인전통 속에서<sup>12)</sup>, 두 감각 통로를 통한 사용자 중심의 시각적정보가공이 문제점이 없는 것은 아니다.

국내 및 해외의 관련 자료조사에 의하면 최근 몇 년간에 이루어진 영상대학원이나 디지털디자인대학원의 개설은 뉴미디어 커뮤니케이션 환경에서의 고등디자인교육기관으로 진화하는 과도기이며, 향후 유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous computing) 환경에서의 디자인교육의 역할에 대한 모색을 간구해나갈 것으로 기대한다. 이러한 가시적 변화를 볼 때 영상디자인 전공 명칭은 외연이 넓은 개념으로서의 새로운 접근이 요구된다. 그것은 뉴미디어를 포함하는 개념에서의 미학적 코드로 보다 전문적으로 정의되어야 한다.

### 2-1-1 영상디자인 전공명칭

영상디자인 전공명칭을 고등교육기관으로서 석·박사과정 대학원을 중심으로 조사하였으며, 이와 유사한 성격의 디지털미디어전공 대학원을 분류하였다. 조사결과 영상·뉴미디어 관련 특수대학원이 개설된 대학은 수도권 5개 대학이었으며, 유사 개념의 디지털디자인대학원이 개설된 지방대학이 2개였다. 특히 2004년 신설된 홍익대학교 영상대학원 및 영상학과 박사과정의 경우 대학원명칭을 위한 많은 리서치 과정에서 시각디자인과 뉴미디어커뮤니케이션과의 융합이라는 측면에서 영상대학원의 명칭이 결정되었다. 여기서 영상이라고 하면 일반적으로 영화나 CF 등에 한정지어질 수 있겠으나 과거 정지된 그래픽표현으로서의 시각디자인이 디지털매체의 융합으로 보다 진보된 미디어커뮤니케이션의 개념적 차원에서 영상디자인으로 해석되어야 할 것이다. 결국 시각커뮤니케이션 범주로서의 영상디자인은 큰 변화에 직면하고 있음을 알 수 있다. 이제는 멀티미디어나 인터랙션디자인도 영상의 맥락에서 이해될 수 있으며, 특히 뉴미디어의 영향으로 새로이 생겨난 전공명칭들을 유의하여 살펴볼 것이다.

### 2-1-2 영상디자인 교육시스템

영상디자인의 교육방향이 무엇인지를 알아보기 위해 세부전공을 조사·분류하였다. 커리큘럼에 있어서는 전통적 개념의 영상과목과 뉴미디어과목으로 나누어 분류하였다.

교육목표의 변화를 관찰함으로써 영상디자인의 향후 방향을 가늠하고자 하였으며 전공으로 새롭게 생겨나고 있는 과목들에 유념하였다. 국내 및 해외의 영상디자인대학원에서 인터랙션디자인, 모션그래픽, GUI 등이 커리큘럼으로 등장하기 시작했으며, 이는 영상디자인에 있어 첨단이라는 기술적 진화와 과학이나 공학과 같은 주변학문의 융합으로 볼 수 있다.

영상대학원의 교수진을 파악하여 고등교육기관에서의 교수진 변동을 알아보았다. 교수진의 전공이나 논문리스트를 보면 뉴미디어 관련 연구가 증가하고 있으며, 또한 외국학위 소지자

의 증가가 두드러진다. 교수진 대비 학생 수를 조사하여 수업 환경의 변화와 누가 어떤 방식으로 가르치고 있는지를 조사하였다. 2001년부터 2004년까지 3년간에 걸친 변화의 추이를 조사·분석하여 인적구성의 적절한 방법을 찾아 영상교육시스템의 적용에 반영하기로 하였다.

뉴미디어 환경으로 변하면서 고등디자인교육에 어떠한 변화가 있었는지를 알아보기 위해 각 영상대학원의 커리큘럼을 조사·분류하였다. 디지털미디어에 관련된 교육은 어떻게 하고 있는지, 기초과목 대비 전공과목이 어떻게 이루어지고 있는지, 이론과목 대 실기과목의 비중이 어떻게 다루어지고 있는지를 통해 디지털매체가 들어오면서 영상디자인 교육시스템이 어떻게 변하고 있는지를 파악할 수 있었다.

입시제도 조사를 통해 고등교육기관으로서의 영상대학원이 어떤 학생들을 선발하여 어떻게 가르쳐서 사회로 진출시키고자 하는지 알아보았다. 입시에서 실기시험의 유·무는 중요한 관건이다. 본 연구를 위한 통계조사에 의하면 실기시험의 필요성을 답한 응답자가 25%로 나타났는데, 이는 포트폴리오 전형중심인 외국의 대학원과는 분명한 차이가 있다. 실기시험은 경우에 따라 대학원에서의 전공과 관련이 있느냐 하는 문제를 드러내기도 한다. 그러나 우수한 학생들을 확보하려는 대학당국들은 나름의 가산점 제도를 도입하고 있었으며, 대부분 포트폴리오, 학업계획서, 전공 관련경력에 학생선발의 중요한 잣대로 활용되고 있었다.

### 2-2 영상디자인 교육

지금까지 영상디자인 교육은 학부과정의 시각디자인전공에서 하나의 커리큘럼으로 교육되어져왔다. 최근 몇 년간 걸쳐 설립된 영상·뉴미디어 분야 특수대학원은 쌍방향 디지털이미지에 대한 보다 전문적인 디자인적 접근과 새로운 디지털매체 개념에 기초한 영상교육을 통하여 디지털영상전문인력 및 지도자 양성을 목표로 한다. 영상에 있어 산업 및 학문적 방향은 최근의 디지털 기술의 확산에 따라 요구되는 전문성 및 연구의 내용과 범위가 달라지고 있다. 이를 위하여 영상매체 및 콘텐츠의 디지털화에 따른 컨버전스에 대비한 교육이 요구되며, 영상연출, 디지털영상제작, 모션그래픽 등의 다양한 교과과정을 통하여 이론과 실무를 겸비한 영상산업계와 학계의 지도자 양성이<sup>13)</sup> 고등교육기관으로서의 역할이 될 것이다.

본 연구의 통계조사 및 심층인터뷰를 통해서도 영상디자인 교육은 뉴미디어이론과 디지털실기가 병행될 수 있어야한다는 교과과정에 대한 수용자 요구를 확인할 수 있었다. 또한 영상디자인 교육과정과 내용을 개선하고자 할 때 고려사항으로는 뉴미디어 기술 환경에 대한 반영이 있어야한다는 의견과 인터랙션과 모션, 그리고 스토리텔링(Storytelling)의 기획이 접목되어 학생들이 내용적으로 새로운 발상(창의성)을 발휘할 수 있는 여건을 제공하고 이를 제작 프로토타입(Prototype)으로 구현할 수 있도록 교과과정을 구성해야 한다는 의견을 수렴할 수 있었다. 제작이 기본적인 교과과정으로 포함되어야 하고 기초가 되는 원론으로서 심리학, 커뮤니케이션 이론 등에 대한 필요성이 언급되었다. 또한 영상디자인이 비주열적인 것에

11) 김종덕·정봉금, 모바일 인터넷 표준 GUI 개발을 위한 사용성 평가 기술 연구, 한국디자인학회 제 55호, (2004)

12) design(2001. 1 월간디자인), 98, (2001)

13) <http://www.hongik.edu/grad/uni14/major/film.html>

너무 치중하는 경향이 있으므로 기획 및 시나리오, 연출능력을 키울 수 있는 교육과정이 필요하다고 하였으며, 트렌드(Trend)의 분석과 원형적 교육목표 사이에서 개선점을 찾을 수 있다고 생각되며 또한 교육과정의 피드백을 통해 개선부분을 찾을 수 있다는 교수진의 조언을 들을 수 있었다.

▪ 디자인 고등교육기관과 학위

디자인학과에서 학사학위 소지자들이 등장하기 시작한 때는 1960년대부터이다. 1980년대에 이르자 디자인학과 석사학위에 도전하는 디자이너들이 급증하기 시작했다. 디자인학위는 저마다 다른 교육목표를 지향한다. 학사과정은 프로젝트 위주의 작업을 통해서 디자인하는 방법에 대한 일반적인 지식을 배양하는 것이 목적이다. 석사과정은 특정 디자인 전략이나 방법론을 활용하여 무엇을 디자인할 것인가에 중점을 둔다.

디자인학과에서 박사과정은 디자인분야의 지식을 이론과 방법론 영역으로 확장시킨 연구가 핵심 교육목표이다. 뉴미디어의 무한한 가능성으로 인한 복잡성과 광대한 실용 이론들로 탄생한 연구 성과들에 힘입어 최근 들어 디자인학과 박사과정들이 전 세계적으로 속속 개발되고 있다. 디자인분야의 고급 학위 과정을 통해서<sup>14)</sup> 우수 전문 인력의 양성을 촉진할 것으로 기대할 수 있다. 뉴미디어라는 새로운 디자인 환경의 기술적 변화와 수렴, 분야간의 팀워크의 중요성이 대두되는 가운데 디자이너들은 자신의 직위 역할을 정의하고 사용자 그룹을 대표하며 다양한 정보를 프로토타입적 현실로 종합할 수 있는 능력까지 요구받고 있기 때문이다. 미국의 일리노이 공과대학은 그런 의미에서 디자인의 학문적 발전과 직업적 실용성을 겸비한 디자인학과 박사과정을 개설하여 이 분야의 새로운 장을 열고 있는 셈이다.<sup>15)</sup> 또한 카네기멜론대학은 박사과정에서 인터랙션디자이너나 타이포그래피와 정보디자인 같은 디지털 전공들을 개설하여 디자인고등교육기관으로서 변화를 앞서가고자 하는 노력을 엿볼 수 있다.

국내의 경우 한양대학교와 홍익대학교에서 미술대학 내 시각디자인전공의 박사과정이 개설되어 디자인고급인력을 배출시켜왔다. 이후 보다 전문화된 고등교육기관으로서 뉴미디어의 도전에 대응하듯 연세대, 서강대, 홍익대에서 영상대학원이 설립되었으며, 중앙대 첨단영상대학원, 동국대에서 영상정보통신대학원이 설립되었다. 국민대는 테크노디자인대학원에 디자인학박사과정이 있으며 부산의 동서대와 경성대에서는 디지털디자인대학원이 설립되어 박사과정을 개설하고 있다. 향후 영상디자인의 역할은 디지털 미디어의 접목으로 비중이 더욱 높아 질것으로 기대된다. 디지털디자이너 외연이 넓은 개념으로서 영상디자인으로 정의될 수 있으며 시대적 상황으로 보아도 영상디자인 전공에서 많은 변화와 도약이 예상되기에 대처방안이 미리 간구되어야 할 것이다.

2-3 국내 영상디자인 사례

2-3-1 영상대학원 표본추출

뉴미디어의 확산과 이로 인한 영향으로 외연이 넓은 사회적

14) design(2001. 1 월간디자인) p.98  
15) 앞의 책 p.98

코드로서 영상이 디자인교육의 실현에 있어 어떻게 변화하고 있는지를 알아보기 위해 먼저 국내사례로서 7개의 영상관련 디자인대학원을 표본추출 하였다.

수도권에서 5개의 영상대학원을, 제2의 수도권 부산에서 2개의 디지털디자인대학원을 표본으로 하였다.(표 2 참조) 국민대학교에서 테크노디자인대학원을 통해 디자인학 석·박사 고급인력을 배출하고 있었으나 전체 4개학과 중 디지털미디어디자인학과에서의 콘텐츠디자인전공과 인터랙션디자인전공으로 분류 개설된 관계로 영상대학원 표본으로 포함시키지 않았다. 수도권에서 5개 대학원이 선정된 것은 첨단영상대학원이 모두 수도권에 개설되어있기 때문이다. 부산에서 2개의 디지털디자인대학원을 표본으로 포함한 이유는 이들 대학들이 디지털디자인 특성화정책에 의한 대학으로 영상디자인 전공을 포함하고 있기 때문이다. 이를 통해 국내 영상디자인 전문대학원의 명칭과 전공이 어떻게 변하고 있는지를 가늠하고자 하였다. 국내에서 7개 대학원의 사례는 표면적으로는 영상대학원으로 명칭되고 있으나 연세대와 서강대는 [저널+영상]으로 중앙대와 동국대는 [공학+영상]으로 홍익대와 동서대, 경성대는 [디자인+영상]의 성격을 내연하고 있음을 그 특징으로 한다.

[표 2] 국내 영상대학원 사례

	대학원명칭	전공구분	재학생
연세대학교	영상대학원	1.방송영상	석·박사 총 재학생 118명
		2.영상디자인	
		3.영상커뮤니케이션	
서강대학교	영상대학원	1.영상 미디어	석사 68명 박사 10명 총 78명
		영화/TV 인터랙티브미디어	
		2.미디어공학과 3.광고 PR 영상학과	
홍익대학교	영상대학원	1.영상디자인	석사 40명 박사 15명 총 55명
		2.인터랙티브디자인	
		3.프로덕션디자인	
중앙대학교	첨단영상 대학원	1.영상 공학과	석사 153명 박사 36명 총 189명
		디지털영상/게임 컴퓨터그래픽스 예술공학	
		2.영상 예술학과	
		영화영상 이론전공 애니메이션이론	
동국대학교	영상 정보통신 대학원	1.영화영상제작학과	석사 85명 박사 25명 총 110명
		2.멀티 미디어학과	
		멀티미디어디자인 컴퓨터음악 게임제작	
		3.네트워크관리학과	
동서대학교	디지털 디자인 대학원	1.비주얼	석사 130명 박사 11명 총 141명
		2.프로덕트	
		3.스페이스	
		4.패션	
		5.멀티미디어	
경성대학교	디지털 디자인 대학원	1.디지털미디어디자인	석사 39명 박사 0명 총 39명
		2.퓨전(제품)디자인	
		3.스페이스디자인	

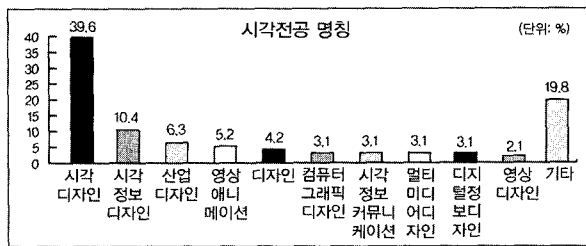
2-3-2 전공명칭의 분류

2003년도에 연구자는 이미 선행연구<sup>16)</sup>를 통해 뉴미디어라는

16) 정봉금, 디지털미디어 시대 시각디자인 교육시스템 연구, 한국디자인학회, 제 53호, 2002

이 시대의 도전을 수용해나가기려는 디자인대학들의 노력을 학부전공명칭의 추이변화를 살펴보는 것으로 이미 확인한 바 있다. 학부전공의 명칭은 여전히 시각디자인이 39.6%로 가장 높았다, 다음으로 시각정보디자인(10.4%), 산업디자인(6.3%), 영상애니메이션(5.2%), 디자인(4.2%), 컴퓨터그래픽디자인(3.1%), 시각정보커뮤니케이션(3.1%), 멀티미디어디자인(3.1%), 디지털정보디자인(3.1%), 영상디자인(2.1%)의 순으로 나타났다. 이를 통해 정보, 디지털미디어, 멀티, 영상이라는 용어들이 이 시대의 키워드로 혼재되어 디자인교육에 다양하게 적용되고 있음을 알 수 있었다.

[그림 2] 학부 시각전공의 명칭(2002)



기타항목 19.8%에서는 뉴미디어커뮤니케이션, 디지털디자인, 시각정보미디어, 비주얼디자인학, 디지털영상디자인, 시각멀티미디어 등 전공의 명칭에서 뉴미디어의 영향이 훨씬 다양하게 표출되고 있음을 볼 수 있다. 이는 아직 체계가 세워지지 않은 채 각 대학 나름대로 저마다 독자적인 형태로 디지털의 영향이 반영되고 있는 과도기적 현상으로 해석된다.<sup>17)</sup> 이처럼 학부과정에서 새롭게 정의되고 있는 전공명칭의 영향이 외연이 넓은 개념의 사회적 코드로서 영상대학원이라는 디자인 고등교육기관을 통해 재정립되어가고 있다고 하겠다. 그러나 본 연구의 통계조사에 의하면 영상대학원이 뉴미디어의 영향을 반영한다고 답한 응답자가 46명(41.1%)으로 나타났으며, 통합명칭이 필요하거나 54명(48.2%), 분리명칭이 필요하다고 답한 응답자가 12명(10.7%)으로 나타났다.

심층인터뷰에 의한 각계의 의견을 수렴해본 바에 의하면 뉴미디어커뮤니케이션(New Media Communication), 인터랙티브 모션그래픽스(Interactive Motion Graphic), 디지털영상정보대학원, 디지털영상대학원 3명, 디지털미디어 대학원, 디지털미디어 영상대학원 2명, 커뮤니케이션미디어 대학원, 뉴미디어 영상대학원 2명, 모선테크 대학원, 멀티미디어대학원 2명, 디지털대학원, 멀티미디어랩, 미디어랩, 미디어대학원, DMG대학원, Motion-Interactive 대학원, 비주얼테크놀로지 대학원, 토탈미디어 대학원, 비주얼액션 대학원, 인터미디어 대학원 등의 다양한 의견들이 수집되었다.

영상대학원이라는 일반명칭에 대해 긍정적 의사를 보였던 경우, 지금은 거의 모든 분야가 디지털의 흐름위에 있으므로 가볍게 보일 수 있는 장식적 명칭보다는 포괄적 의미의 영상대학원을 좋다고 하였다. 그러면서 대학원명칭은 누구나 인식하기 쉬운 고전적인 명칭으로 하고 전공과목 명칭과 그 내용을 뉴미디어를 반영할 수 있도록 새롭게 구성하기를 원했다.

## 2-4 해외 영상디자인 사례

해외의 영상·뉴미디어디자인 전공과 관련한 석·박사과정 고등교육과정이 개설된 12개 대학원을 연구모델로 조사하였다.

[표 3] 해외 디지털미디어·영상대학원 사례

대학원명칭	전공구분	입학요건	
Carnegie Mellon (미국)	MFA	1. Interaction Design	
		2. Communication Planning	
		3. Information Design	
	PhD	1. Interaction Design	
		2. Typography and Information Design	
		3. New Product Development	
4. Design Theory			
		TOFEL600 포트폴리오 슬라이드 VHS Tape	
Pratt Institute (미국)	Communication Design	1. Interactive Media 2. Experimental Media 3. Computer Graphics	석사550 포트폴리오
AAU (Academy of Art University) (미국)	Computer Arts	1. animation	
		2. special effects	
		3. new media	
		4. web design and video games	
	Motion Pictures & Television	1. screen writing	
		2. producing	
		3. direction	
		4. cinematography	
		5. editing and special effects	
		6. ...	
		석사550 포트폴리오 슬라이드 필름(VHS)	
Cal Arts (미국)	Film/Video	1. Experimental Animation	
		2. Film Directing Program	
		3. Integrated Media in Experimental Animation	
		4. Integrated Media in Film and Video	
		석사600 포트폴리오	
CCAC (미국)	Design	1. Film 2. Graphic Design and Digital Media	석사600 포트폴리오
MIT (미국)	Media Lab	1. Media Arts and Sciences	
		2. Master of Science in Media Technology	
		TOFEL600 포트폴리오 CD, DVD	
SVA (School of Visual Arts) (미국)	Computer Arts	1. Interactive media	
		2. Telecommunication	
		3. Animation	
		4. Installation	
		석사550 포트폴리오	
Art Center (미국)	Media design	1. Graphic Design	
		2. Digital Media	
		석사600 포트폴리오	
Parsons School of Design (미국)	Design and Technology	1. Multimedia	
		2. Physical Computing	
		3. Animation	
		4. Broadcast Design	
		석사550 포트폴리오	
Royal College of Art (영국)	School of Communication	1. Animation	
		2. Interaction Design	
		3. Communication Art and Design	
		토폴220 (CBT) 포트폴리오	
Bournemouth University (영국)	MA/Msc	1. Computer Animation	
		2. Television and Video Production	
		3. Broadcast and Film Management	
		4. Sound Design	
		학부550 석사575 포트폴리오	
Middlesex (영국)	MA	1. Design for Interactive Media	
		2. Digital Arts	
		3. Electronic Arts	
		4. Video, Video Documentary	
		IELT6.5 (MA) 포트폴리오	

17) 앞글 p.347

미국에서 9개, 영국에서 3개의 대학을 조사하였다.([표 3] 참조) 미국의 일리노이공대(IIT)와 카네기멜론(Carnegie Mellon) 대학은 디자인분야 석·박사과정 전공을 가진 학교이다. 중부에 위치한 일리노이공대의 Institute of design에서는 디자인 분야의 석사 및 박사 학위를 수여하고 있지만 그래픽디자인 전공에서 커리큘럼으로만 뉴미디어과목들이 개설되어있어 본 연구의 해외 사례조사에서는 제외하였다.

미국의 디자인대학은 동부에서는 전통적인 디자인전공이, 서부에서는 뉴미디어를 기반으로 하는 영상전공이 일찍부터 발달하여 차별화되고 있음을 알 수 있었다. 이는 동부지역의 보수성과 서부지역에서는 할리우드 영화산업이 발전해있는 것과 맥락을 같이 하는 것으로 보인다.

RCA는 현재 영국에서 유일하게 석, 박사 학위만을 수여하는 영국 최고의 예술대학원이다. RCA의 석사과정의 기간은 다른 학교와는 달리 1-2년이 걸려 입학하기 위해서는 현지인터뷰를 거쳐야 한다. Bourmouth 대학은 미디어스쿨의 컴퓨터 애니메이션이 인기 있는 학과이다. 해외의 디자인 교육기관 현황을 조사·분류하면서 디자인 선진국이라고 할 수 있는 미국지역과 유럽지역에 디자인대학이 특히 많은 것을 알 수 있었다.([표 4] 참조)<sup>18)</sup>

본 연구의 해외사례 조사는 영상·뉴미디어디자인 관련 전공이 있는 대학과 대학원 위주로 조사되었으며 각 교육기관의 전공으로는 시각, 제품, 환경 등 전통적인 명칭에서 현재는 멀티미디어 디자인, 인터랙션디자인, 정보디자인, 커뮤니케이션 디자인 등으로 다양하게 진화하고 있다.

[표 4] 해외 디자인교육기관

지역	남아메리카	북아메리카	아시아	아프리카	오세아니아	유럽	계
조사기관	70	119	182	4	20	17	569

해외 사례조사에서는 일본대학원을 포함시키지 않았는데, 디자인 교육시스템 명칭에서는 큰 변화를 보이지 않았기 때문이다. 미국의 동부지역에 위치한 대학들 역시도 리서치 결과 교육시스템 명칭에서 변화를 크게 보이지 않았기에 미국은 서부지역 대학들에 치중된 경향이 있다.

## 2-5 사례분석을 통한 문제점과 제안

뉴미디어의 영향을 함축할 수 있는 영상디자인 교육시스템의 정당성을 확보하기 위해 국내 및 해외 영상디자인 교육시스템 사례를 살펴보았다.

시각디자인은 인쇄의 개념을 가진 그래픽디자인에서 시작하였으며 뉴미디어의 등장으로 영상과 디지털미디어로 그 영역이 확장되었다. 이제 다시금 영상디자인은 새로운 변화의 소용돌이 한가운데 직면하고 있으며 그렇게 멀지 않은 미래에 2D, 3D를 거쳐서 그 이상의 무엇인가가 다시 출현할 것이라고 누구나 믿고 있다. 그것은 미디어에 있어 유비쿼터스컴퓨팅 및 DMB로 정의 내려지기 시작했다.

디자인고등교육기관으로서 영상대학원 교육시스템의 성격규

정에 대한 이해의 부족은 디지털미디어가 시각디자인에 끼친 영향이라는 관점에서 영상대학원의 신설은 매우 중요하다고 보았으나 영상이라는 용어의 선택을 협의의 개념으로 이해하는 모순이 있었다. 보다 학제적인 성격이 강한, 보다 새로운 성격과 내용을 가지는 고등교육기관으로서의 새로운 명칭이 필요하다고 보는 견해도 많았다. 이는 영상대학원이 외연이 넓은 개념으로서 현대적인 뉴미디어의 영향을 담을 수 있다고 평가한 견해의 41.1%를 웃도는 수치이다. 그렇다면 영상이라는 이 시대의 기호는 이러한 뉴미디어의 발전을 얼마나 수용할 수 있을 것인가? 고등교육기관으로서 영상대학원이 뉴미디어의 기술적 발전을 얼마나 내재시킬 수 있을 것인가? 기술적 측면에서의 무한한 발전이 중요하긴 하지만 그 속에 내재하는 교육이라는 근본을 간과해서는 안 될 것이다.

## III. 영상디자인 교육시스템

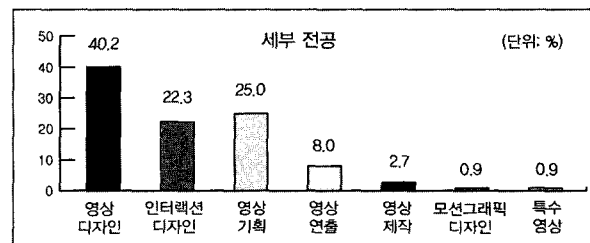
인터랙션 관계에 있는 영상의 다양한 발전과 교육생산물들을 분석하여 여러 학술분야들 사이의 방법론적 상호관련성과 교육적 적용을 찾고자 실시한 설문조사와 면접조사방법은 총 112명을 대상으로 하였다. 통계분석을 위한 설문조사는 3개의 큰 카테고리 내 12개 문항으로 SPSS 10.0프로그램을 이용하여 빈도분석을 하였으며 통계분석 도표는 3-6장에서 정리하였다. 교육관계자 심층인터뷰는 요약하여 정리하였다.

### 3-1 영상디자인의 교육목표 및 세부전공

디자인 고등교육기관으로서 영상대학원은 '첨단산업과 예술의 만남'이라는 슬로건을 가지고 실무 지향적이면서도 첨단이론으로 무장된 영상디자인의 배출을 교육목표로 하고 있다. 영상에 대한 디자인적 접근과 새로운 디지털 매체개념에 기초한 영상교육을 통하여 디지털영상전문인력 및 지도자를 양성하는 것이 고등교육기관의 역할이다.

본 연구에서 실시한 수요예측조사 결과, 향후 개설을 희망하는 영상대학원의 세부전공으로는 전체 112명 중 영상디자인 전공이 45명(40.2%), 인터랙션디자인전공이 25명(22.3%), 영상기획전공이 28명(25.0%), 영상연출전공이 9명(8.0%), 영상제작전공이 3명(2.7%), 모션그래픽디자인 1명(0.9%), 특수영상전공 1명(0.9%)의 순이었다.([그림 3] 참조)

[그림 3] 영상대학원 세부전공 리서치



통계분석 외 심층인터뷰조사에 의하면 다음과 같은 의견들이 수렴되었다. 교육목표 및 세부전공의 개설에 있어 다음과 같은 각계의 의견들이 수렴되었다.

-전체 영상분야에서 색깔이 묻어날 수 있도록 몇 개 분야로

18) 디자인센서스조사연구, 한국디자인진흥원(KIDP), 94, (2003)



특성화가 필요하다.(특화된 전문교과과정)

-창의력 배양을 위한 인문분야와 기술이해를 위한 IT분야의 이해를 위한 교과구성도 포함해야한다.

-학생들이 최대한 실험정신으로 무장될 수 있는 교육문화조성이 필요하다.

-사고할 수 있으며 디렉터로서의 역량을 키우는 기획 및 제작 교육이 요구된다.(산학프로젝트 추진 및 국제워크)

새로운 미디어에 대한 빠른 적응과 미디어를 이끄는 디자인으로서의 영상매체를 다루는 기술에 관한 내용이 심도 있게 다루어지기를 요구하였다.

### 3-2 영상디자인 학과의 교수진

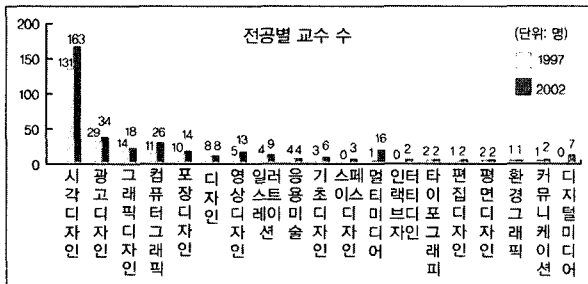
영상대학원의 교수진을 파악하여 디지털 미디어 시대로 진입한 후 교수진의 전공 변동을 알아보았다.

교수진의 전공이나 논문리스트를 분석한 바에 의하면 뉴미디어 관련 전공과 논문이 증가하는 추세에 있었으며 컴퓨터그래픽이나 멀티미디어와 같은 디지털미디어 과목 전공의 외국 학위 소지자의 증가세 또한 두드러진다. 선행연구에서 비교연구를 위해 1997년도의 교수진 전공영역과 5년 후인 2002년의 교수진 전공을 비교분석하였다.([그림 4], [그림 5] 참조)

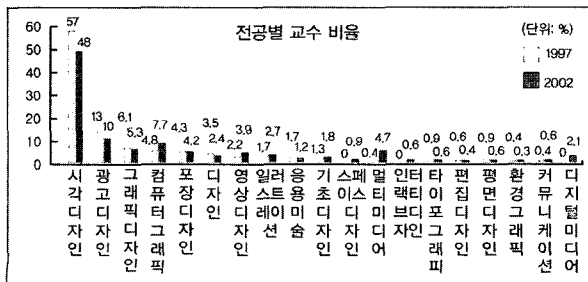
디지털미디어 관련한 전공의 교수진 증가가 두드러짐을 확인할 수 있다. 시각디자인 전공의 교수가 2002년으로 올수록 131명에서 163명으로 늘어나고 있지만 전체대비 비율을 보면 57%에서 48%로 낮아지고 있다. 광고디자인 역시 29명에서 34명으로 숫자는 늘었지만 전체 비율에서는 13%에서 10%로 낮아지는 경향이 돋보인다.

결국 다른 디지털전공이 이 자리를 대체하고 있는 것이다. 영상대학원 교수진의 경우 기존의 시각디자인학과 내 영상커리큘럼을 담당하였던 교수진과 외국에서 뉴미디어를 전공하고 온 젊은 교수진의 등장을 볼 수 있었다.

[그림 4] 디자인 전공별 교수 수



[그림 5] 디자인 전공별 교수 비율



### 3-3 교수진 대비 학생

1998년의 디자인센서스 조사연구에 의하면 교수 1명당 배당된 학생수에 대해 학생, 교수 모두 부적당하다는 응답이 높게 나타났었으며, 적정 학생수에 대해 교수의 92.3%, 학생의 92.5%가 20명대 이하를 들고 있다.19)

국내 영상대학원에서 교수진 대비 학생 수를 조사하여 수업 환경의 변화와 누가 어떤 방식으로 가르치고 있는지를 알아보 고자 하였다. 이를 통해 인적구성의 적절한 방법을 찾아 교육 시스템의 적용에 반영하기로 하였다.

교수진 대비 학생비율의 조사는 대학원 학과사무실을 통해 재학생 수의 정보를 수집하였다. 홍익대학교는 2004년에 영상대학원이 신설된 관계로 교수진의 비율이 상당히 높은 것으로 나타나지만 2005년 석·박사 신입생이 들어오게 되면 교수진의 비율이 줄어들 것으로 전망된다.

지방의 디지털디자인대학원의 경우는 모집정원 인원을 채우지 못한 표본오차를 가진다. 경성대학교 디지털디자인대학원의 경우는 박사과정이 개설되어있으나 현재 박사재학생이 없는 관계로 교수진 비율이 가장 높은 것으로 조사되었다.

본 조사는 휴학생이나 장기 재학생을 감안한다면 어느 정도 오차율이 있음을 감안해야할 것이다.([표 5] 참조)

[표 5] 교수진 대비 학생

	연세대	서강대	홍익대	중앙대	동국대	동서대	경성대
재학생	118	78	55	189	110	141	39
교수진	8	12	12	26	18	23	13
비율	6.8	15.4	21.8	13.8	16.4	16.3	33.3

### 3-4 영상디자인 커리큘럼

뉴미디어 환경으로 변하면서 영상디자인 커리큘럼 상에서 어떠한 변화가 있었는지를 알아보기 위해 대표적인 디지털미디어 영상 커리큘럼을 조사·분류하였다. 이미 선행연구를 통해서 디자인학부에서도 21세기의 새로운 조형영역인 영상분야와 관련한 교과목들이 증가하고 있음을 확인한 바 있다.

본 연구의 수용자 통계조사에 의하면 영상대학원 커리큘럼의 구성에 있어 이론교육중심이어야 한다는 의견은 전체 71%였으며 50:50의 비율이 51.8%, 제작의 비중이 높아야 한다는 의견이 41.1%로 실무위주의 교육에 높은 선호를 보이고 있음을 알 수 있었다. 일반인과 교수진이 비슷한 선호를 보인 반면, 현재 학부재학생의 경우는 이론중심이 11.8%, 50:50이 39.2%, 제작비중이 49.0%로 나타나 제작위주의 교육을 더 선호하였다. 대학원은 특수대학원, 전문대학원, 일반대학원이라는 3종류가 분류되어있다. 영상이라는 특수대학원의 성격을 고려할 때 실기제작 수업이 현실적으로 어려움에도 불구하고 수용자 의견수렴의 결과는 실무현장에 대비할 수 있는 실기위주의 교육에 대한 요구가 높음을 확인할 수 있었다. 디자인고등교육기관으로서 디지털미디어·영상대학원에 개설된 커리큘럼 중 뉴미디어의 영향이라는 측면에서 새로운 용어로 등장한 교과목을 분류하면 다음과 같다.([표 6] 참조)

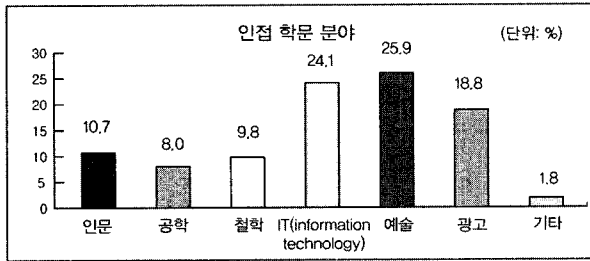
19) 산업디자인통계편람(2000. 12. 한국산업디자인진흥원), 164, (2000)

[표 6] 영상대학원 커리큘럼

영상디자인		인터랙티브디자인		프로덕트디자인	
이론	실기	이론	실기	이론	실기
영상기획	모션그래픽스	정보디자인	멀티미디어 프로그래밍	프로덕션 디자인론	영상일러스트레이션
영화연출	사운드디자인	웹디자인	인터랙티브 그래픽스	영상문법	스토리보드 제작
TV연출론	디지털편집	사용자 인터페이스	모션 그래픽스	방송 프로덕션	모형제작
영상기호학	컴퓨터애니메이션	인터랙션 디자인	3D 그래픽스	영상과 색채	세트디자인
문화컨텐츠	인터랙티브 미디어	유비쿼터스 미디어	애니메이션	개별연구 프로젝트	타이틀 디자인
아트 디렉팅	영상제작	게임디자인	디지털영상	시각화 프로세스	촬영과 조명
미디어아트	디지털미디어 제작	가상현실	피지컬 미디어	프로덕션 디자인	특수효과

본 연구를 위한 통계조사에서 영상대학원의 인접학문으로는 예술 25.9%, IT 24.1%, 광고 18.8%, 인문 10.7%, 철학 9.8%, 공학 8.0%, 기타 1.8%의 순으로 나타났다.([그림 6] 참조) 이를 통해 뉴미디어 환경에서의 디자인교육은 IT와 예술의 접목이 될 것이라는 것을 알 수 있다.

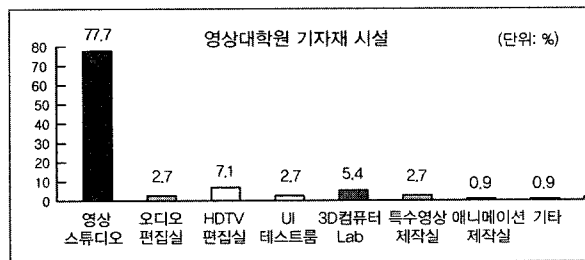
[그림 6] 영상디자인 인접학문 분야



### 3-5 사례분석을 통한 문제점과 제안

설문의 통계결과는 크게 G1 영상대학원, G2 영상교육, G3 영상전공, 3개의 그룹으로 구분하여 분류하였다. 영상전공이 가진 다양성 때문에 세부전공 및 기자재 시설을 3개씩 체크하도록 하였으나 조사를 위한 연구방법론으로는 어느 정도의 한계성이 있었음을 밝힌다. 영상대학원의 기자재 시설로는 영상 스튜디오가 77.7%로 월등히 높았다. 다음으로 HDTV편집실, 3D컴퓨터Lab의 순으로 나타났다.([그림 7] 참조)

[그림 7] 영상대학원 기자재 시설



G1그룹의 영상대학원 신설이 필요하다고 응답한 수가 70.5%로 나타난 것은 조사대상자 중 일반인과 교수진이 영상

관련 분야에 종사하거나 교육을 담당하고 있기 때문에 분석되며, 이는 본질적인 의견수렴을 위한 목적의 샘플링이었으므로 조사방법론에 대한 이해가 전제되어야 할 것 같다.

[표 7] 빈도분석

구분		세 대						전체			
		재학생		일반인		교수진		112			
		빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%		
영상 대학원 G1	영상 신설 Q1	필요 없다	0	0	2	4.0	0	16.7	2	1.8	
		보통이다	9	17.6	20	40.0	2	18.2	31	27.7	
		필요하다	42	82.4	28	56.0	9	81.8	79	70.5	
	진학 의향 Q2	하지않는다	11	21.6	14	28.0	0	0	25	22.3	
		보통이다	30	58.8	29	58.0	2	18.2	61	54.5	
		진학한다	10	19.6	7	14.0	6	54.5	23	20.5	
	만족 여부 Q3	불만	17	33.3	23	46.0	7	63.6	47	42.0	
		보통	31	60.8	27	54.0	3	27.3	61	54.5	
		만족	2	3.9	0	0	0	0	2	1.8	
	명칭 영향 Q4	반영한다	27	52.9	16	32.0	3	27.3	46	41.1	
		통합명칭	19	37.3	28	56.0	7	63.6	54	48.2	
		분리명칭	5	9.8	6	12.0	1	9.1	12	10.7	
	소속 계열 Q5	예·체능	43	84.3	37	74.0	9	81.8	89	79.5	
		인문사회	2	3.9	4	8.0	0	0	6	5.4	
		자연과학	1	2.0	0	0	1	9.1	2	1.8	
	IT계열	5	9.8	9	18.0	1	9.1	15	13.4		
영상 교육 G2	이론: 제작 Q6	이론	6	11.8	2	4.0	0	0	8	7.1	
		50:50	20	39.2	29	58.0	9	81.8	58	51.8	
		제작	25	49.0	19	38.0	2	18.2	46	41.1	
	입시 전형 Q6	외국어	6	11.8	5	10.0	5	45.5	16	14.3	
		실기시험	17	33.3	11	22.0	0	0	28	25.0	
		면접구술	10	19.6	18	36.0	6	54.5	34	30.4	
		포트폴리오	17	33.3	9	18.0	0	0	26	23.2	
	영상 학위 Q7	기타	1	2.0	7	14.0	0	0	8	7.1	
		논문	0	0	0	0	0	0	0	0	
		개인전	12	23.5	13	26.0	2	18.2	27	24.1	
		논문+제작	39	76.5	36	72.0	8	72.7	83	74.1	
		기타	0	0	1	2.0	1	9.1	1	0.9	
	영상 전공 G3	인접 학문 Q8	인문	8	15.7	0	0	4	36.4	12	10.7
			공학	7	13.7	1	2.0	1	9.1	9	8.0
			철학	1	2.0	9	18.0	1	9.1	11	9.8
IT			8	15.7	16	32.0	3	27.3	27	24.1	
예술			17	33.3	11	22.0	1	9.1	29	25.9	
광고			9	17.6	11	22.0	1	9.1	21	18.8	
기타			1	2.0	1	2.0	0	0	2	1.8	
세부 전공(1) Q9		영상디자인	17	33.3	20	40.0	8	72.7	45	40.2	
		인터랙션	14	27.5	8	16.0	3	27.3	25	22.3	
		영상기획	14	27.5	14	28.0	0	0	28	25.0	
		영상연출	3	5.9	6	12.0	0	0	9	8.0	
		영상제작	2	3.9	1	2.0	0	0	3	2.7	
		모션그래픽	1	2.0	1	2.0	0	0	1	0.9	
		특수영상	0	0	0	0	0	0	1	0.9	
세부 전공(2) Q10		인터랙션	6	11.8	3	6.0	7	63.6	16	14.3	
	영상기획	13	25.5	14	28.0	4	36.4	31	27.7		
	영상연출	11	21.6	13	26.0	0	0	24	21.4		
	영상제작	6	11.8	10	20.0	0	0	16	14.3		
	모션그래픽	11	21.6	6	12.0	0	0	17	15.2		
	프로덕션	3	5.9	2	4.0	0	0	5	4.5		
	기타	1	2.0	0	0	0	0	1	0.9		
세부 전공(3) Q11	영상기획	2	3.9	1	2.0	3	27.3	6	5.4		
	영상연출	8	15.7	4	8.0	2	18.2	14	12.5		
	영상제작	3	5.9	11	22.0	0	0	14	12.5		
	모션그래픽	6	11.8	7	14.0	3	27.3	16	14.3		
	프로덕션	14	27.5	2	4.0	0	0	16	14.3		
	특수영상	17	33.3	22	44.0	2	18.2	41	36.6		
	기타	0	0	1	2.0	1	9.1	1	0.9		

G2 그룹의 영상학위는 논문이 0%, 개인전24.1%, 논문+제작이 74.1%로 월등히 높았다. 뉴미디어 환경을 기반으로 하는 영상 대학원의 특수성을 감안할 때 논문+제작으로 학위를 수여받을 수 있도록 하는 것이 바람직하다고 본다.

영상디자인교육에 대한 만족여부에 있어 불만으로 답한 응답자들은 불만의 이유를 학교의 특성화정책 부족과 기자재의 부족을 이유로 들었다.

#### IV. 결론

##### 4-1 연구의 결과 및 시사점

본 연구가 시사하는 것을 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 첫째는 전문화된 디자인고등교육기관으로서 대학원 교육시스템은 기술의 발전과 더불어 계속 '진화'해야 한다는 것이다. 뉴미디어 환경에서 외연이 넓은 개념으로 해석되어지는 영상의 교육커리큘럼은 전통적인 디자인교육과는 다르게 첨단기술 환경에 맞추어 업그레이드되어야만 한다. 둘째는 영상디자인 교육은 미디어커뮤니케이션 환경과 '융합'해야 한다는 것이다. 그것은 아날로그코드와 디지털코드의 융합으로 해석된다.

리서치과정을 통해 아직도 많은 사람들이 영상디자인을 영화나 CF광고에 국한하여 생각한다는 것을 알 수 있었으며 이는 사회적 코드가 디지털기술문명의 발전을 따라가지 못한 이유라고 생각된다. 디지털 변화는 피해갈 수 없는 현실이고, 영상디자인 교육에 있어서도 예외일 수 없다. 그러나 지금과 같이 다양한 용어들이 혼재되어있는 상황은 문화코드가 형성되지 못한 것으로 기술 환경을 앞서가려는 서두름에서 비롯된 것이라 생각된다.

뉴미디어 환경에서는 거의 모든 분야가 디지털의 흐름위에 있으므로 짧은 수명으로 가볍게 보일 수 있는 신조어의 명칭보다는 고전적이면서도 뉴미디어를 외연적으로 넓게 담아갈 수 있는 영상이라는 용어가 그 정통성을 오래 이어갈 것으로 기대한다. 이미 영상은 과학기술이라고 하는 테크놀로지와 밀접한 상호관계에 접어들었으며, 특히 영상디자인은 뉴미디어의 발전과 함께 하고 있는 것으로 보여 진다. 이렇듯 진화-융합하는 학문으로서 영상디자인 교육의 정체성이 뉴미디어 환경에서 어떻게 발전해나갈 것인지를 알아보고자 실시한 통계 조사 및 심층인터뷰조사는 교육시스템의 수립에 있어 매우 유의하였다. 현재 영상디자인의 위치와 미래 디자인고등교육의 방향을 가늠하고자 진행한 본 연구의 결과로 다음의 사실들을 알 수 있었다.

1) 영화나 CF광고에 통용되어 왔던 영상이 디지털을 포함하는 모든 종류의 영상이미지를 포괄할 수 있는 보다 외연이 넓은 개념으로서의 사회적 코드로 인식되기 시작했다는 점이다. 디자인에서의 교육적 격변은 디지털이나 첨단 정보통신과 같은 신조어의 명칭을 통해 표출되고 있었다. 디자인고등교육기관의 명칭으로 첨단영상대학원이나 영상정보통신대학원, 디지털디자인대학원 등이 새로운 명칭으로 나타나고 있었으며 교과목에서는 디지털영상의 비중이 높아지고 있었다. 시각디자인의 세부전공에서 교육되어지던 영상디자인이 그 영역이 확장되어 시각디자인과 동등한, 혹은 그 이상으로 전문화된 학문으로서 뉴미디어를 함축할 수 있는 전공으로 성장

진화하고 있는 것도 두드러진 특징이었다. 영상디자인이 영상대학원이라는 고등교육기관의 설립을 통해 전문적으로 독립하고 있는 것도 좋은 예가 될 것이다.

2) 뉴미디어 환경에서의 새로운 대체학문으로 영상대학원의 신설이 필요하다고 응답한 사람은 재학생 42명(82.4%), 일반인 28명(56.0%), 교수진 9명(81.8%), 전체 79명(70.5%)으로 나타나 새로운 분야로서 디지털디자인을 포괄하는 광의의 영상학문이 반드시 필요함을 보여주고 있다. 이것은 영상대학원이라는 고등교육기관의 설립을 통해서 시장의 요구를 대변하기 시작했음을 통해 알 수 있다.

3) 영상대학원의 명칭으로 뉴미디어 환경을 반영하는 새로운 통합명칭이 필요하다고 응답한 사람이 전체 54명(48.2%), 분리된 새로운 명칭이 필요하다고 답한 사람이 12명(10.7%)으로 나타났다. 아직도 많은 사람들이 영상대학원이라는 전문교육기관의 명칭에서 뉴미디어의 영향을 인식하지 못하는 것으로 보이지만 그렇다고 선불리 수명을 예측할 수 없는 신조어를 사용하는 것은 바람직하지 못하다. 사회적 코드로 정착 할 때까지는 시간이 필요하다.

4) 디자인교육자의 입장에서 영상디자인 커리큘럼을 살펴보았다. 디지털 환경으로 변하면서 과거에는 없었던 신학문으로서 신조어 개념의 커리큘럼들을 쉽게 발견할 수 있었다.

예를 들면 GUI(Graphic user interface), 디지털미디어론, 모션그래픽스, 인터랙티브미디어, 유비쿼터스미디어, 피지컬미디어 등이다. 이러한 커리큘럼들은 뉴미디어를 표현매체로 하는 그래픽이며 인터랙티브 TV, 모바일, 무선인터넷, DMB를 미디어 기반으로 한다.[그림 8] 참조) 영상대학원의 커리큘럼에서 신조어의 명칭은 바람직하며 적극 권장되어야한다. 이를 통해 다음의 사실들을 정의 및 예측할 수 있다.

[그림 8] 뉴미디어 환경

1. 인터랙티브 TV	2. 모바일(Mobile)	3. 무선인터넷	4. DMB
(Interactive TV) GUI-MGUI-FGUI 모션그래픽 EPG 디자인 매뉴얼의 적용범위 연구 스크린 티팅 분류 디지털수용자 연구	(Mobile phone) GUI-MGUI-FGUI 모션그래픽 Small Screen device 에서의 제한된 display 환경에서 시각적 아이덴티티 정립 요구 감성반응도 향상 위한 전략	(Wireless internet) GUI-MGUI-FGUI 모션그래픽 유선인터넷 환경과 유사한 연필구조 연구	(Digital Multimedia Broadcasting) GUI(Graphic user interface) 모션그래픽 위성 DMB에서의 디자인 적용 가능성 연구

첫째, GUI는 사용자를 위한 인터페이스로서 그래픽의 기본 개념이다. 고전적 GUI는 전자화 된 시각매체를 통하여 조작 정보를 회화적으로 사용자에게 제공하는 인터페이스디자인이었다. 오늘날 현대적 GUI는 디지털미디어에서의 그래픽표현으로 해석되며 인터랙티브TV나 모바일, 웹, 무선인터넷을 매체로 하는 영상표현이다. GUI 학술연구를 통해 미래적 GUI에 대한 교육적 준비가 선행되어야 한다.

유비쿼터스컴퓨팅, DMB에서의 디지털영상디자인의 적용에 대한 교육적 준비작업을 통해 학생들이 미래의 실무현장에 대비할 수 있도록 해야 할 것이다. 시각디자인의 CI(Corporate Identity)가 미래지향적인 첨단기업의 이미지를 담아내면서 온라인어플리케이션 확장으로서 WI(Web Identity)로 발전하여왔듯이, GUI는 뉴미디어라는 미래의 영상미디어환경에 대비하

여 보다 진화적으로 발전할 수 있다. 그것은 MGUI와 FGUI의 그래픽영상 개념으로 발전할 것이다.

둘째, 뉴미디어라는 새로운 생산물의 UI 개발과정에서 심미적 사용편의성(Usability)을 확인하는 것은 디자이너가 대중의 미학적 코드를 더 잘 이해함에 따라 그들의 디자인이 사용자의 디자인선호를 만족시키는 역할의 평가수행이다.

디지털미디어에서 영상디자인은 사용자 감성만족도를 요구한다. 이것은 감성공학 학문과 융합되는 것을 의미한다.

셋째, 새로운 21세기의 문화로서 영상디자인은 인문학과도 연계되어야 하며 영상기호학에 대한 연구가 필요하다. 디지털 코드의 기호학적 연구를 통해 사용자 중심의 디자인에 접근할 수 있다. 이것은 뉴미디어에서의 영상디자인의 역할에 대한 학술적 모색이다.

넷째, 미디어의 발전과 밀접한 관계에 있는 영상디자인 교육은 진화와 융합을 키워드로 한다. 과거 대부분의 디자인교육기관들은 서로 비슷한 교육목표와 커리큘럼, 교수법으로 학생들이 실무현장에 대비할 수 있는 교육을 제공해왔다. 그러나 미디어커뮤니케이션 환경에서 영상의 적용과 활용은 비할 수 없이 다각화되었으며, 상호작용이 전제되어야 한다. 뉴미디어 환경에서 전문인재 양성방안을 찾는 것을 목적으로 기존의 디자인 전통교육과 디지털교육의 융합으로 현실사회의 요구에 부응하는 교육시스템을 도출하고 사회의 요구를 앞서나가는 디자인 고등교육기관으로서의 위상을 제시해나갈 수 있기를 기대한다. 그것은 언제 어디서나 컴퓨터와 함께 생활한다는 개념으로서 유비쿼터스 환경에서의 N세대의 코드를 이해하는 것으로부터 출발해야 할 것이다. 영상대학원교육에서는 디지털미디어와 지속적인 피드백을 통해 유기체로서의 영상표현을 연구하여야 한다.

#### • 기대효과

뉴미디어라는 변화에 직면하여 차세대 역량 있는 디자이너를 배출하기 위해 영상디자인 교육이 가야할 방향을 가늠할 수 있었다. 이는 차후 영상디자인 교육의 전문성에 대한 정당한 지위향상에 기여함은 물론 국제적으로도 통용될 수 있는 디자인교육 선진화의 실현을 위한 인프라를 구축할 수 있는 기초가 될 것으로 기대한다.

디자인교육 선진화의 실현을 위한 교육시스템 개발은 영상디자인의 기반확립과 세계적으로 우수한 고등교육기관의 반열에 올릴 수 있는 기반을 구축할 수 있다. 또한 국제간 학생교류에도 유익하다. 아날로그에서 디지털로의 전환을 피부로 느끼게 해주는 첫 번째가 인터넷이었고 이제 텔레비전과 모바일 미디어에서 변화는 예측불허의 속도로 가속화되고 있다. 때문에 영상디자인 전문 인력의 양성과 기술수준 향상의 중요성이 급속히 증대되는 시점에서 영상디자인 교육시스템의 연구는 유익하였다.

#### 4.2 연구의 한계 및 향후 연구방향

뉴미디어 환경에서의 그래픽디자인을 영상에 모두 포괄하다 보면 영상의 의미가 확장되는 것을 피할 수 없을 것이다. 이것은 엄밀한 의미의 용어정의가 요구되는 학문영역에서는 무책임한 발상일 수 있다. 영상이 함축하는 의미를 포괄적으로

사용하려면 최소한 관련 학자들 간에 그 같은 명칭의 사용을 정당화할 수 있는 논리의 전개와 유권해석이 이루어져야 할 것이다. 통계조사결과 교수진에서 새로운 명칭이 필요하다는 의견이 58.9%나 된다는 사실이 그것을 잘 설명하고 있다. 혼재하는 명칭들을 통합할 수 있는 해석이 필요하다. 그것이 반드시 표면적으로 드러나는 신조어일 필요는 없다.

지금은 디자인고등교육기관을 통한 영상전공 교육에 있어서도 과도기적 상황으로 보며, 구체적인 체계와 정립을 이루기에는 시기상조인지 모른다. 그러나 이와 같은 교육시스템의 부족한 부분조차 사회적 요구에 따라 시행착오를 거치며 시간이 가면서 차차 해결 될 것이라 기대한다.

후속연구로서 유비쿼터스컴퓨팅 환경에서의 디자인 교육시스템 연구가 요구된다. 미래의 유비쿼터스 환경은 디자인교육에 있어서도 엄청난 변화를 예고하고 있다. 교수와 학생간의 교육적 소통과정 역시 지금과는 많이 달라질 것이다. 바코드의 진화적 생산물로서 컬러코드는 작은 칩에 엄청난 교육적 정보를 담을 수 있으며 학생들이 소유한 모바일 기기를 통해 상호정보가 교신된다. 결국 이 모든 것들이 디지털 영상으로 표현될 것이다. 미래의 모든 현상이 영상인 것이다.

국내 영상디자인 교육이 뉴미디어의 영향으로 많은 변화를 겪고 있는 시점에서 이 연구는 의미가 있다. 그러나 디자인이나 멀티·디지털 등의 개념은 외국에서 들어온 학문이므로 연구범위가 영상대학원으로 한정된 것은 저자가 밝힌 미디어커뮤니케이션 환경과의 융합이라는 측면에서는 부족한 부분이 없지 않다.

앞으로도 디자인 교육은 계속 진화할 것이고 새로운 전공들이 생겨날 것이다. 따라서 뉴미디어커뮤니케이션 환경에서의 디자인고등교육기관의 역할과 교육시스템 연구 및 사례조사가 후속 연구로 계속 이어지기를 기대한다.

#### 참고문헌

- 영상문화학회, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무, 1999
- 한국기호학회, 영상문화와 기호학, 문학과지성사, 2000
- 정봉금, 디지털미디어 시대의 시각디자인 교육시스템 연구, 한국디자인학회, 제53호, 2003
- J. Derrida, De la Grammatologie, Ed de Minuit, Paris, 1967
- 신형식, 홍익대학교 영상대학원 및 영상학과 박사과정 Orientation, 2004
- 김종덕·정봉금, 모바일 인터넷 표준 GUI 개발을 위한 사용성 평가기술 연구, 한국디자인학회 제 55호, 2004
- design, 월간디자인, 2001, 1
- 한국디자인진흥원(KIDP), 디자인센서스조사연구, 2003
- 한국디자인진흥원, 2000산업디자인통계편람, 2000
- 정봉금·송연승, Mobile Computing의 GUI 개발에 있어 사용성 평가 연구, 한국디자인학회, 제 55호, 2004
- 한국산업디자인진흥원, 2000산업디자인통계편람, 2000
- 한국디자인진흥원(KIDP), 디자인 센서스 조사연구, 1998
- <http://www.hongik.edu/grad/uni14/major/film.html>