

# ‘스토리텔링’기법을 통한 가구디자인 학습방법 개발<sup>1</sup>

김국선<sup>2</sup>

## Development of Teaching Method for Furniture Design through ‘Story telling’<sup>1</sup>

Kook Sun Kim<sup>2</sup>

### ABSTRACT

This Study has been conducted with many concerns about various teaching methods that attainable the substantial learning process of practical affair system in order to cope with the rapidly changing situation of the times and the educational environment in the field of design. Design Process Studying Method which utilizes ‘Story Telling’ as the process where the whole learning is achievable, in accordance with the educational target of the creative professional technician training that complies with the requirement of the times, and by progress of the integrated structure dividing as 1, 2, 3 stages, it doubles various studying effect, and it enables to expect the connection studying effect with other study-subject. Since the process of such program induces the positive participation of the student, it was known that a superior interchange of information is attainable, and due to its enthusiasm and interest on the study, the participating rate for study was appeared very highly.

**Keywords:** Story telling, furniture design, teaching method.

## 1. 서 론

### 1-1 연구목적

대학은 단순한 지식 전달의 교육 현장이 아닌 지역 산업 발전에 이바지하고 전문지식 인적 자원의 양성을 통하여 기업 경쟁력 및 지역 경제 활성화와 나아가서는 국가 산업의 국제 경쟁력 향상에도 이룰 수 있을 것이다. 따라서 현장 중심교육 발판을 마련 할 수 있도록 지식산업과 실무 여건 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 교수학습방법 프로그램 개발은 매우 중요하다. 이에 업체에서 실질적으로 진행되는 업무형태의 가구디자인 개발을 위한 ‘Story telling’ 기법을 활용한 총체적 체제의 교수학습방법 프로그램 개발을 하였다. 이러한 체제의 교수학습방법은 교육과정 에 적극 반영되어 학습의 효율성을 높이고, 업체에서의 실질적인 운영에 적응력을 지니는 인력

1. 논문접수: 2008. 01. 25. 본 논문은 2008년도 김포대학 학술연구비에 의해 연구되었음.

2. 김포대학 생활예술학부 실내디자인과, Department of Interior Design, Kimpo College, Kimpo, Korea.  
E-mail: sun01@kimpo.ac.kr.

을 배출하여 창조적 디자인 개발을 통하여 부가가치 창출을 이룸으로써 기업 이윤확대는 물론, 결과물의 피드백으로 현장 수요에 맞는 주문식 교육 체계 확립 및 실용 학문의 매우 중요한 자료로 활용될 것이다.

본 학과는 2001년도와 2002년도에 걸쳐 교육부 지정 가구디자인 특성화 대학으로 지역 유관 기업과 다양한 사업과 결과물을 만들었다. 이후 업체에서 요구되는 주문식 체계의 통합적 사고를 갖춘 전문 인력의 양성에 목적을 두고 2005년에는 'On-off line' 통합 체계의 학습방법을 개발하였고 2007년 'Story telling'을 활용한 총체적 학습방법을 구축하여, 개개인의 학습능력을 최대한으로 신장시켜 학습효과의 극대화를 꾀하고 연계 학습 시너지효과를 모색하는 신교육 프로그램으로 적용하였다. 이에 본 연구는 학생들에게 실무와 같은 대상을 선정하게 하고, 그 대상을 위한 이야기 설정으로 실무의 진행과 동일한 것과 같은 디자인 문제해결을 꾀하고 지원해 주는 체계인 'Story Telling'을 활용한 총체적 학습방법의 내용과 결과, 그에 따른 학습효과 분석에 의한 학습방법 개발에 연구의 목적을 두고 있다.

## 1-2 연구범위 및 방법

이상 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구의 방법과 절차를 정하였다. 본 연구는 2007년 가구디자인 과정 16주 강의를 통하여 진행된 내용으로, 2반 42명 학생을 10조로 형성하여 실무체제 과정으로 'Story telling' 기법을 적용한 학습내용을 포함하고 있다. 첫째, 가구디자인의 교과 특성과 'Story telling'에 대한 이론적 고찰을 기초로 학습 방법 체계를 구축하였고, 'Story telling' 기법을 적용한 가구 디자인의 학습방법의 내용과 구체적 프로세스 과정을 통한 파생 결과물을 도출하여 제시하고, 마지막으로, 학습 기대효과에 대한 분석을 교수, 학생 측면에서 알아보고 타 교과목과의 연계성을 통한 학습효과 결과를 도출하였다.

실무와 연계된 총체적 학습 시스템의 결과 분석과 타당성의 마련을 위해 학습자의 과정별 정보화하여 발표하고 공유함으로써 정보의 교류와 습득이 되도록 하고, 과제 결과물은 전시회를 통하여 평가하여 그 효과를 분석하는 방식을 취하였다. 이러한 방법으로 연구의 타당성을 증명하고 개선되어야 할 문제점과 발전의 방향을 제시한다.

## 2. 'Story telling'가구디자인 학습방법

### 2-1 가구디자인 교과특성

본 대학의 실내디자인과는 생활 예술학부에 속해 있으며, 2002년 신입생을 기준으로 2년제에서 3년제 과정으로 전환됨으로써 시간적 제한으로 인한 디자인 교육의 문제점을 개선하고 단순한 기술적 측면의 교육에서 예술적 측면의 창의성 개발의 향상을 꾀하여 디자인 실습 과정의 적극적 반영으로 관련디자인 분야의 지도자적 인재를 배출할 수 있는 좀 더 유리한 조건을 갖추게 되었다. 이에 학습의 효과를 배가시킬 수 있는 프로그램 개발이 시급한 당면과제로 대두되었으며, 대학 간의 경쟁력 강화와 실용학문으로써 능력있는 인재 배출의 의무를 가짐으로 교수 또는 학생 위주의 교육이 아닌 '수요자중심의 교육'으로서 기업에서 요구하는 실무 위주적인 교육프로그램을 통한 경쟁력있는 인재양성의 적극적이고 실질적 해결책을 필요로 하고 있다.

## 2-2 'Story telling' 기법의 정의

최근 생산자에 의해 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 욕구 충족을 위해 효과적인 담화형식으로 가공하는 것이라는 의미를 포함하는 '스토리텔링(Story telling)'이라는 용어가 사회 각 분야에서 디지털 스토리텔링, 브랜드 스토리텔링, 에듀테인먼트 스토리텔링, 웹 뮤지엄 스토리텔링 등 다양하게 쓰이고 있다. 이 용어는 문화콘텐츠산업에 있어 문화콘텐츠를 생산하는 방법으로 이해되고 있다. 때문에 문화콘텐츠의 종류에 따라 그 의미가 조금씩 다르게 쓰이고 있는 대표적인 의미를 살펴보면 다음과 같다.

한국의 디지털스토리텔링 학회에서는 스토리텔링을 '사건에 대한 진술이 지배적인 담화 양식으로 사건 진술의 내용을 스토리라 하고 사건 진술의 형식을 담화라 할 때 스토리텔링은 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이다.'라고 정의하고 있다. 디지털 스토리텔링(이인화의 2003)이라는 저서에서는 스토리가 표현되는 매체로 디지털 기술을 이용하는 것이면 모두 디지털 스토리텔링이라고 보기 때문에 디지털 기술이 사용되는 영화, 애니메이션도 디지털 스토리텔링의 하나로 포함시키고 있다.

문학콘텐츠와 스토리텔링(김의숙, 이창식 2005)의 저자는 문화 속에서 문학적 특성을 찾아내고 그것을 콘텐츠화 하는 것이 문학콘텐츠라고 정의하며 그 콘텐츠를 이야기로 풀어 말한 것이 스토리텔링이라고 하고 있다. 즉 문학콘텐츠를 재미있고, 생생한 이야기로 풀어 설득력 있게 전달하는 행위의 총체라고 보는 것이다. 여기서 스토리텔링은 지역설화를 원형으로 하여 지역문화 콘텐츠를 만드는 것과 같은 주로 문화원형을 이용하여 콘텐츠를 만드는 과정에서 이루어진다. 지역 축제나, 관광지를 만들 때 지역설화를 현대적으로 풀어 이용할 수 있게 하는 과정도 스토리텔링이라 하는 것이다.

게임 산업에서는 게임의 개발단계 중 시나리오 전 단계, 즉 주제와 소재, 캐릭터, 배경, 사건을 가지고 이야기를 구성하여 서사화 시키는 단계로 보고 있다(이재홍 2004) 이러한 게임의 스토리텔링은 스토리 창작의 개념과 유사하지만, 이야기 구성 단계에서 스토리를 이어가는 주인공이 작가의 손을 떠나 있다는 것이 다르다. 즉 게임의 주인공은 게임을 직접하는 수요자를 염두에 두고 상호작용적인 기획을 해야 한다. 게임의 이러한 측면은 인터랙티브 스토리텔링을 가능하게 하는 특수성을 가지고 있다.

교육 분야에서는 미국 영어교사 위원회(National Council of Teachers of English)에서 '스토리텔링은 음성(voice)과 행위(gesture)를 통해 청자들에게 이야기를 전달하는 것이라고 정의한다. 대개 스토리텔러들은 이 단어를 이야기를 말하는 사람과 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 청자간의 인터랙티브한 과정이라 말한다. 쉐리 레인즈(Shirly Raines, 스토리텔러)는 이야기(story), 청자(listener), 화자(teller)가 존재하고, 청자가 화자의 이야기에 참여하는 이벤트'라고 정의하고 있다.(디자인정글 2001)

지금까지 알아본 스토리텔링의 개념을 살펴보면, 스토리를 청자에게 전달하는 단계와 어떠한 정보나 지식을 이야기를 통해 독자에게 전달하는 단계로 나눌 수 있다. 전자는 영화, 애니메이션, 게임 등 이야기를 기본으로 하는 스토리텔링의 방법이며, 후자는 브랜드 스토리텔링, 에듀테인먼트 스토리텔링 등 지식이나 정보를 대상으로 하는 스토리텔링의 방법이다. 여기서 스토리와 정보, 지식을 총체적인 의미의 '이야기'로 묶을 수 있기 때문에 스토리텔링의 개념은 한가지로 생각할 수 있다. 즉 원형이 되는 어떤 이야기를 타인에게 전달하는 담화의 방식, 또는 담화 과정인

것이다. 여기서 담화는 말에 의한 이야기의 표현뿐만 아니라 다양한 매체를 통한 이야기 표현으로 확장될 필요가 있다.

이러한 개념을 학습과정에도 적용함으로써 디자인 개발을 위한 프로세스과정을 'Story'로 구성하고 대상을 청자로, 교과 학습자를 화자로 구성하여 전개시킬 수 있는 것이다.

### 2-3 'Story telling' 기법 적용 가구디자인 학습과정

스토리텔링은 생산자에 의해 창작되거나 기존에 있던 이야기를 수용자의 욕구 충족을 위해 효과적인 담화형식으로 가공하는 것이라고 정의하였는데, 이러한 'Story telling' 기법을 디자인 개발에 적용하여 보면 생산자(디자이너)가 조사하고 축적되어 쌓여진 디자인 능력을 수용자(클라이언트)의 니드(Need)를 충족시켜주는 프로세스 과정을 포함하는 것이라 할 수 있다. 이러한 체계를 적용하여 개발된 가구디자인 학습방법은 아래와 같은 목표를 두고 있다.

첫째, 이론과 기술을 체계적으로 습득하여 실습이나 실무에 응용할 수 있는 교육체제를 구축하는데 목표를 둔다.

둘째, 총체적 업무체계를 적용한 학습 단계별 진행으로 실무의 디자인 프로세스 과정의 이해를 돕고, 디자인 결과물(Output)의 완성도를 높이는 교육 내용의 현장성을 부여하는 데 목표를 두었다.

셋째, 통합과정의 결과물 발표(Presentation)를 통하여 교육내용에 대한 정보를 객관적으로 교류하고 습득하는 공유체제를 형성함으로써 교수법의 질적 향상과 교과 평가방법의 개선방안을 마련하여 디자이너로서의 자질이 되는 발표력 등의 교육성과를 모색하는 학습평가의 질적 향상을 도모하였다.

## 3. 'Story telling'가구디자인 학습방법

개발된 학습 방법의 실천 내용으로는 크게 3단계로 나누어 구성되어 있다.

### 3-1. 연구 대상 선정 및 'Story' 구성

이 과정은 본 학습 방법이 진행되는 가운데 학생의 학습 과정 중 가장 기초적 단계로, 연구대상을 선정하고 'story' 구성을 위하여 양질의 정보를 습득할 수 있도록 시대적 배경부터 작가와 작품의 전반적 이해, 현대 디자인 관련 실내공간까지 거시적 접근부터 미시적 내용까지를 깊이 있게 조사 분석하도록 하는 과정이다.

구체적으로는, 디자인 개발을 위한 'Story telling'의 주인공이 되는 내상을 설정한다. 이는 취업 후 실무에서 접하게 될 '소비자(Client)'가 되는 것이다. 이 대상 소비자를 분석하기 위하여 'Story telling'을 시작하게 되는데 이는 선정 소비자군의 면접이나 행태 분석 등을 기초로 구체적인 대상을 변별하는 단계를 포함한다. 이 대상을 충족시키기 위한 기초 조사로는 '트렌드 분석'이 매우 중요하다. 이에 관련하여 전시, 현장 방문 조사는 물론이고, 웹 검색(Web Search) 및 관련 서적 탐구를 통하여 내상을 위한 디자인 컨셉을 선정한다. 이 과정은 학생들에게 학습의 양적 접근이 이루어지도록 하여 학습의 관심을 유도하게 된다. 이때 교수는 학생들이 각자 연구가

용이하거나 개인적 선호도에 따라 단순한 대상을 선택하는 우를 범하지 않도록 대상을 선정하는 기준과 학습의 의의와 목표를 정확히 설정해 주는 것이 매우 중요하다. 이와 같은 과정으로 디자인 개발을 위한 대상과 컨셉이 설정되면 'Story telling'을 위한 기본적구조가 구축되는 것이다.

Table 1과 같이 총 42명의 학생이 10개의 조로 구성이 되어 각 대상을 선정하고 그에 따른 설치 대상 공간과 적용할 디자인 컨셉을 구축하였다.

Table 1. Group 'Story Telling' Design Concept and Design Items

조	참여학생	대상	공간	Concept
1조	윤호식+2	신혼부부	미래형주택 복합 공간(거실)	Cosmos
2조	이나영+2	Alpha girl	Veranda	Retro Minimalism
3조	김기용+4	어린이	어린이방	Pop Art
4조	현진+3	Career Women	거실 겸 방	Minimal Modern
5조	정대용+2	30대 신혼부부	One Room	Pop Art + Minimal
6조	유승현+4	Career Women	거실	Pop Up
7조	신혜진+2	40대 부부	커뮤니티 센터 한국관	Orientalism Mix & Match
8조	박승지+3	Career Women	거실	Modern Retro
9조	김진+1	40대	거실	Traditionalism
10조	김은지+3	20대 가수	One Room형	Mysticism & Pop Art

### 3-2 'Story telling' Design process

본 학습방법 중 2단계의 과정으로, 설정된 내용과 트렌드 분석은 보고서로 작성하고, 습득된 많은 내용을 함축적으로 정보화하여 각 선정 'Story'별 대상, 공간, 디자인 개발 가구 아이템 등을 파워포인트(P.P.T tool)을 사용하여 동일 학습과정에 있는 학생들과 정보를 공유할 수 있는 자료로 창의력 있게 제작 발표한다.

각자 연구조사 분석된 내용이 정리된 보고서와 파워포인트(P.P.T tool) 자료를 공유할 수 있는 사이버 공간을 마련하여 정보를 군집화하여, 개인이 깊이 있는 양질의 가구디자인 정보를 제공하면 학습 과정에 참여한 모든 학생 수 만큼의 정보를 제공받거나 공유할 수 있게 되도록 하였다.

Table 2를 통하여 10조 중 디자인 프로세스(Design Process) 과정을 P.P.T로 정리하여 발표한 5개조의 사례를 정리하였다.

이 단계는 디자인 개발을 위한 실질적인 'Story'가 구성되는 과정으로, 설정된 디자인 컨셉을 대상자들의 특성에 맞는 라이프스타일이나 특징, 컨셉의 개념에 맞는 색채나 형태 질감 등 다양하게 학습자 단위별 자유로운 사고로 조사하고 분석하고 적용시킨다. 조별 구성원 1인당 1작품을 개발하는 것으로 협동체제와 병행하여 독자적 학습체제가 이루어진다.


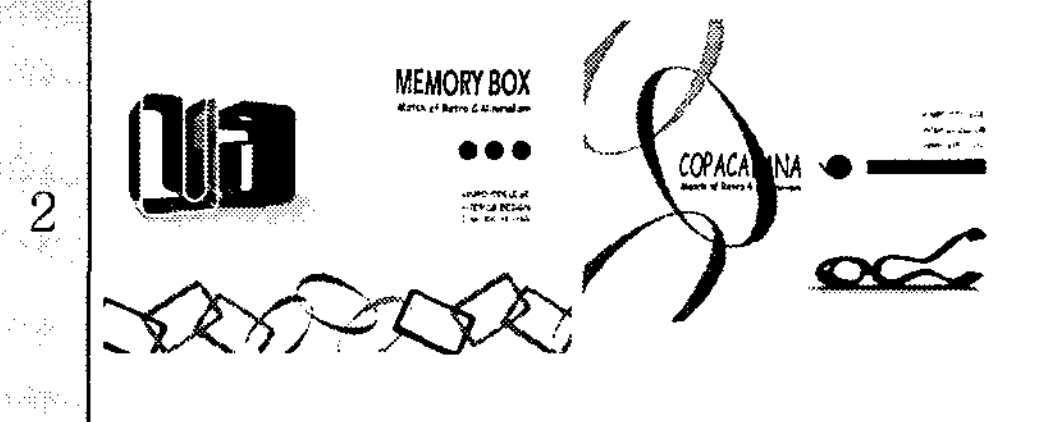
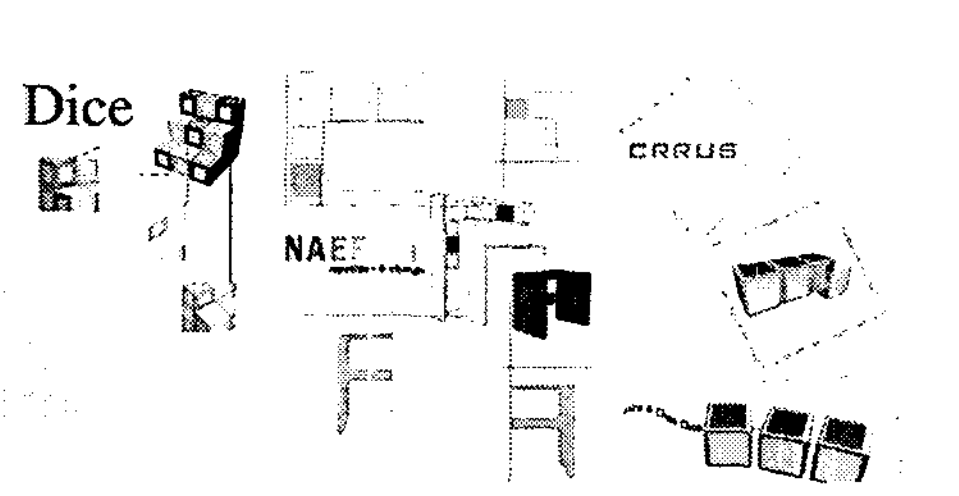
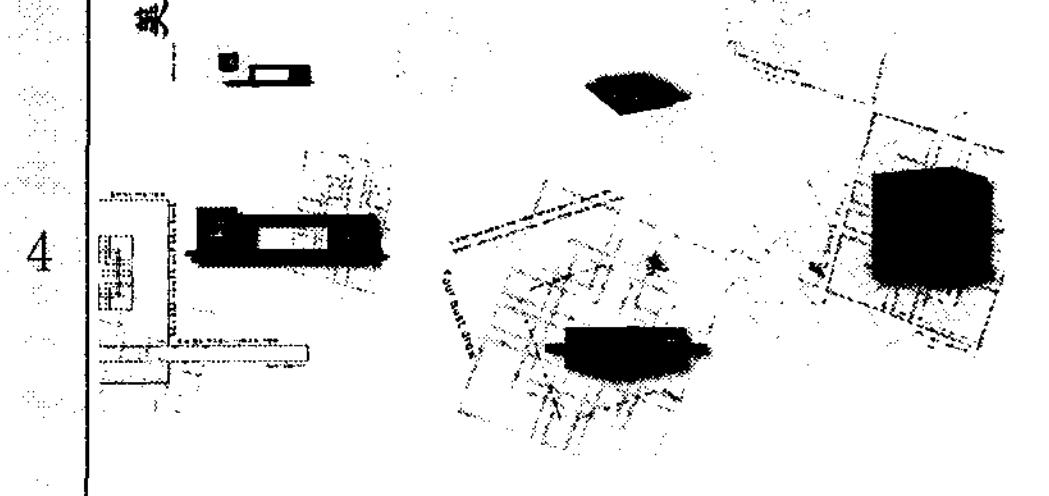
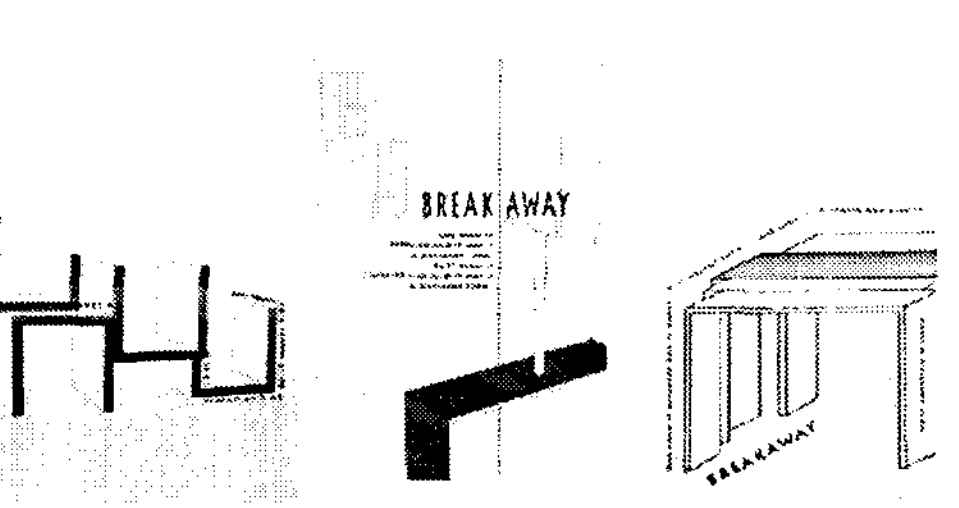
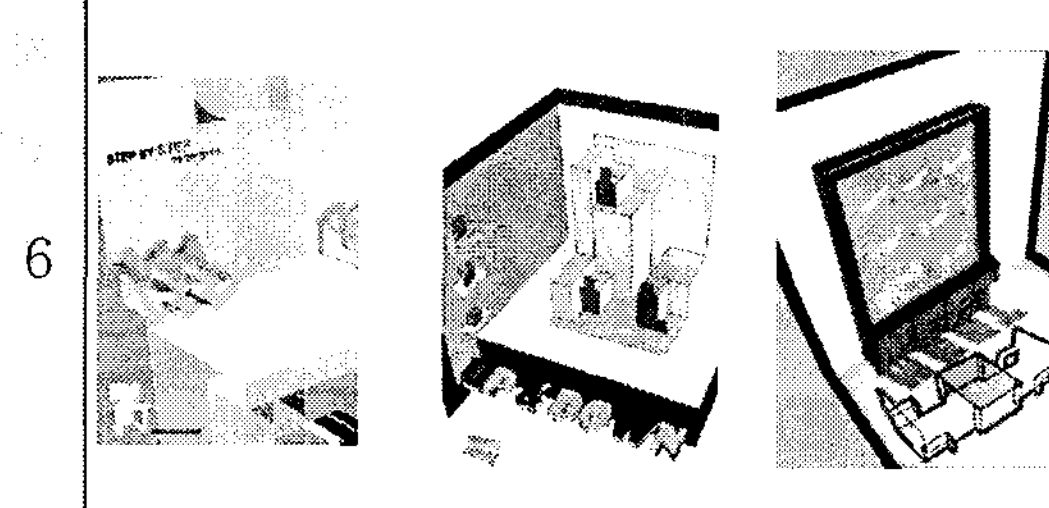
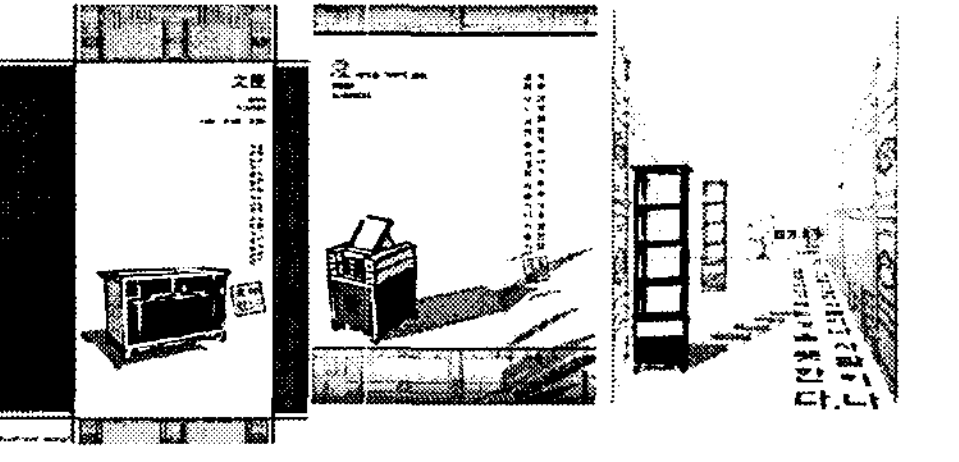
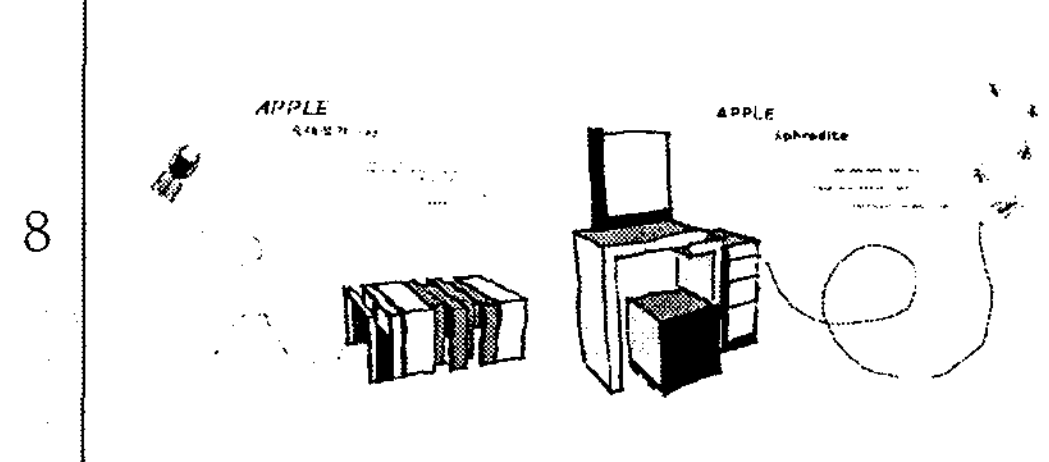
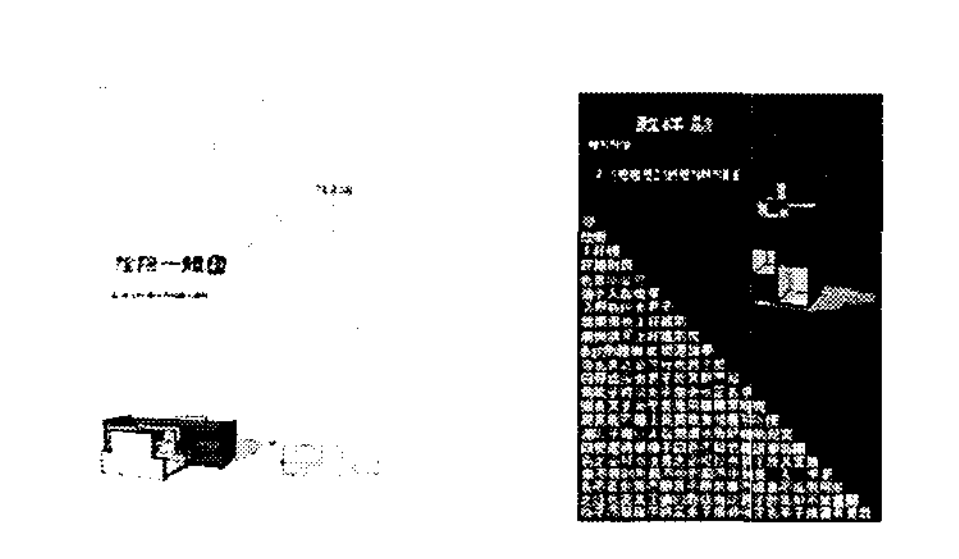
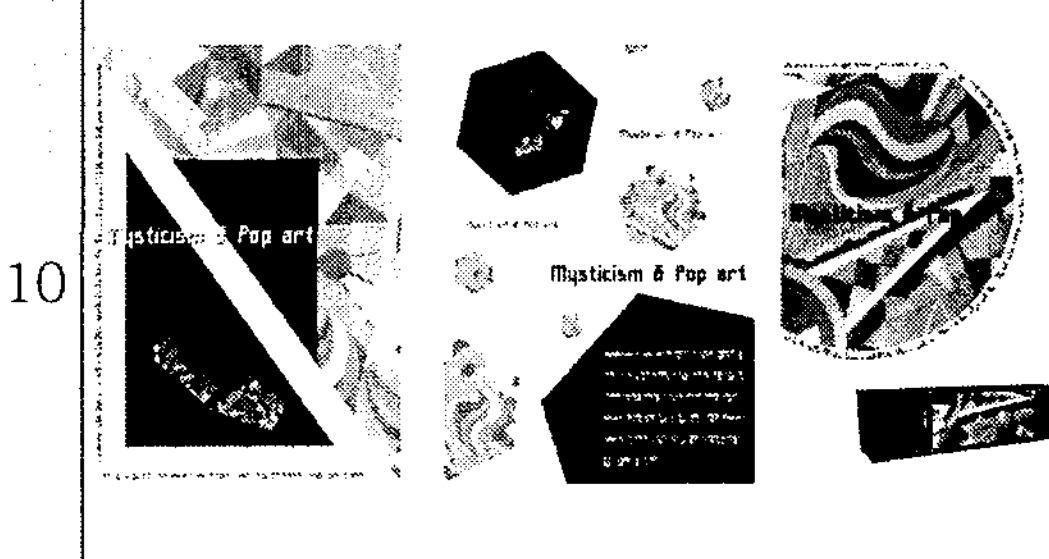
Table 2. Group 'Story Telling' Design process Verbal Presentation PPT

조	Design Process P.P.T			
1조				
2조				
5조				
7조				
8조				

### 3- 3 Presentation 평가

개발된 작품의 Presentation을 위하여 크게 2가지로, 프로세스 과정과 결과물을 PPT로 작성하여 발표하는 Verbal Presentation과 실제 크기의 작품을 제작하는 과정을 포함하여 Display Panel을 통하여 전시하는 Visual Presentation의 과정을 포함한다. 이에 따라 10개조의 PPT 결과물과 각 개인별 디자인 개발되어 제작된 42개의 가구디자인 작품과 Display Panel로 총평가 과정이 이루어졌고 이 모든 과정을 통하여 협력 체제를 통한 통일된 컨셉 설정과 그 컨셉 하에 정체성을 지니는 개별 작품 개발과정을 이해할 수 있었다. Table 3은 10개조의 조별 통일된 컨셉 하에 개별 진행된 가구디자인 디스플레이 판넬 결과물의 구성이다.

Table 3. Furniture Design Visual Presentation Display Panel

조	개발 작품 Display Panel	
1		
3		
5		
7		
9		

## 4. 학습효과

실무체계에 입각한 현장성있는 교과과정이 이루어짐으로써 학습에 대한 동기부여와 자발적 참여가 이루어져 적극적 학습이 진행되었고, 'story' 별 각조 구성원이 협력체제하에 학습과정의 일원으로서 참여하여 실무에 입각한 현실적 업무의 이해를 도모하게 되었다.

### 4-1 학생 측면

본 연구의 목표에 따라 교수의 일방적인 지식 제공이나 암기식으로 이루어지는 학습 과정이 아니라 학습자의 적극적 참여를 유도하여 실무에 입각한 학습이 될 수 있도록 개발되고 운용됨에 따라 자칫 지루해 지고 단편적으로 진행되어질 학습에 대한 태도가 지속적이고 적극적인 참여가 이루어짐으로써 학습에 대한 흥미로, 과정에 대한 열의와 적극적 출석률로 반영되었다.

### 4-2 교수 측면

교수는 지식을 전달하는 상위체계의 입장이 아니라 함께 참여하여 학습참여 그룹의 일원으로써 학습방법과 진행과정을 이끌어주며 동등한 입장으로 상호 보완체제 형태의 교육프로그램으로 진행할 수 있었다. 이러한 관계는 학생들의 적극적인 참석유도로 학업의 출석률을 높여 교과과정의 효율적 운영을 이룰 수 있었다.

### 4-3 타 교과목과의 연계 측면

단계별 학습과정에 따른 학습효과와 타교과목과의 관련 연계성을 알아보면 다음과 같다.

Table 4. Educational Effectiveness of related subjects

	학습과정 영역	학습효과	관련 연계 과목	강의주
1단계	개인별 연구대상선정	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습의 동기부여</li> <li>● 학습과정의 적극적 참여</li> <li>● 디자인의 양식 정보 습득</li> </ul>	실내디자인실습 주택설계	1. 2주
	디자인 트렌드 분석 -시대적 배경 -작가분석 -가구작품 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 가구디자인사에 대한 이해</li> <li>● 가구디자이너에 대한 이해</li> <li>● 가구작품에 대한 이해</li> </ul>	실내디자인사 현대디자인 사례연구	3. 4주
	P.P.T 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 컴퓨터 활용 기술 능력</li> </ul>	CAD 실습 컴퓨터 그래픽	5주
2단계	-작품기획 -디자인 컨셉 스케치 도면제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 스케일에 대한 이해</li> <li>● 삼면도 제작 능력</li> <li>● 3차원 공간 이해</li> </ul>	기초제도	6-10주
3단계	작품제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 재료에 대한 이해</li> <li>● 구조에 대한 이해</li> </ul>	재료와 시공 모형제작	11-13주
	Presentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 디스플레이 판넬제작</li> <li>● 그래픽 구성에 대한 이해</li> </ul>	포트폴리오 홈페이지제작, 표현기법 편집디자인	14-16주



## 5. 결론 종합 고찰 및 향후 과제

디자인 분야의 빠르게 변화하는 시대적 상황과 교육환경에 대응하여 대학에서는 교육 경쟁력 강화는 물론이고 기업의 제품 경쟁력 및 지역 경제 이바지와 나아가서는 국제 사회의 적극적 대응력 향상에도 이바지할 수 있는 실용 학문으로써 활용 가능하도록 많은 노력을 하고 있다. 이에 논자는 가구디자인 관련과목의 14년 이상의 강의 경력과 실무에서의 경험을 바탕으로 창조적 디자인을 위하여 실무체계의 이해를 통한 실질적 학습과정의 학습 태도 개선을 이룰 수 있는 다양한 학습방법에 대하여 많은 관심을 가지고 연구를 진행하였다.

'Story telling'기법을 활용한 디자인 프로세스 진행의 학습방법은 학생들에게 학습동기 부여와 현장 실무에 대한 쉬운 접근이 이루어져 자기주도적 참여를 유도하면 학습에 적극성을 나타낼 수 있을 것이라 생각되어 개발된 프로그램으로, 총체적인 실무체제 도입의 학습 습득이 이루어짐을 알 수 있었다. 시대적 요구에 따른 창의적 전문 기술인 양성의 교육목표에 따라 본 학습방법을 통합적 체제의 1, 2, 3 단계로 나누어 1단계에서는 'story' 구축으로, 2단계에서는 'story' 전개과정으로 3단계에서는 'story' 결과물 발표로 진행함으로써 다양한 학습 효과를 배가시키고 다른 교과목과의 연계 학습 효과를 기대할 수 있게 되었다.

이러한 프로그램의 적극적 활용은 학습자의 적극적 참여를 유도하여 양질의 정보교류가 이루어지는 학습이 이루어져 학습에 대한 열의와 흥미로 학습 참여율이 매우 높게 나타남을 알 수 있었다. 평가방법에서도 양질의 학습내용을 제공하는 발표 능력을 개발할 수 있도록 하여 추후 산업 전문 인력으로써의 커뮤니케이션 능력을 함양시키도록 하였다.

앞으로도 창의적 사고와 실무에 빠른 적응력을 지니는 전문인 양성을 위한 다른 교과목에 대한 학습방법의 개발은 물론이고, 적극적 참여와 동기 부여가 되는 학습방법 연구를 통하여 효율적 학습효과를 기대할 수 있는 학습방법도 지속적으로 개발하여 나가야 할 것이다.

## 6. 참고문헌

- 이인화 외. 2003. 디지털 스토리텔링. 황금가지. 한국: 13.  
 김의숙 · 이창식 편저. 2005. 문학콘텐츠와 스토리텔링. 도서출판 역락. 한국: 5.  
 이재홍. 2004. 게임 시나리오 작법론. 도서출판 정일. 한국: 36.  
<http://magazine.jungle.co.kr/>