

연상 원리를 적용한 광고디자인 발상교육에 관한 연구  
- 관념의 연합과 시지각 이론을 중심으로 -

A Study on the Concept Education of Advertising Design with  
Association Principle  
-Focus on Association of Ideas & Visual Perception-

주저자

한 호 Han, Ho

경동대학교 디자인학과 교수 | Professor of Kyungdong University  
alexgrey.han@gmail.com

교신저자

목 진 요 Mok, Jin-yo

연세대학교 디자인 예술학부 교수 | Professor of Yonsei University  
jinyomail@gmail.com

투고일	2018.09.03	심사일	2018.10.24	게재확정일	2018.10.29
-----	------------	-----	------------	-------	------------

## 목 차

1. 서론
2. 이론적 배경
  - 2.1. 연상, 관념 연합의 개념
  - 2.2. 연상의 원리
  - 2.3. 연상의 원리와 시지각 표현의 연관성
3. 창의적 발상기법의 제안
  - 3.1. 창의적 발상기법의 개념
  - 3.2. 연상을 적용한 창의적 발상기법
  - 3.3. 연상을 적용한 창의적 발상교육 방안
  - 3.4. 연상을 적용한 창의적 발상교육 사례
4. 창의적 발상기법에 대한 평가
  - 4.1. 평가 대상 및 방법
  - 4.2. 분석결과
5. 결론

### Keyword

연상, 시지각, 광고디자인, 발상교육  
association of ideas, visual perception, advertising  
design, idea education

## Abstract

This paper was intended to suggest a systematic and logical process of thinking based on associative thinking, the action of human nature, and the process of thinking applied.

First, a theoretical background was established based on the study of the literature of association and the study of visual perception to propose new ideas.

Second, I would like to propose an implantation technique and process that applies the model year presented by the theoretical background to the visual perception theory.

Third, the advantages and disadvantages were derived by analyzing the actual application of the concept method and the concept process applied with the model year.

The new thinking education was conducted on 74 college students for nine to eleven weeks and the FGI was conducted on 50 students.

In the FGI results, first, students praised the ability to proceed systematically and logically, not by chance.

Second, the principle of similarity, proximity, cause and effect of the implantation method applied with the model year is also highly assessed.

In contrast, there were opinions that it was difficult to understand the recognition process and that changing the perspective of the receiver was also difficult.

Based on these results, it has been confirmed that the associative idea of similarity, proximity, cause and effect principle is effective as an educational method for creativity.

## 논문요약

본 논문은 우연적인 발상을 벗어나 인간 본성의 작용인 연상을 기본으로 한 체계적이고 논리적인 발상기법과 이를 응용한 발상 프로세스를 제안하고자 하였다.

첫째, 새로운 발상기법을 제안하기 위해 연상에 대한 문헌 연구와 시지각에 대한 문헌 연구를

바탕으로 이론적 배경을 확립하였으며, 둘째, 이론적 배경에 의해 제시된 연상을 시지각 이론에 적용한 발상기법과 발상 프로세스를 제안하고자 한다. 셋째, 연상을 적용한 발상기법과 발상 프로세스를 실제로 응용한 사례를 분석하여 장단점을 도출하였다.

새로운 발상교육은 대학생 74명을 상대로 9~11 주간 실시하였으며, 교육 과정에 대하여 50명을 대상으로 FGI를 실시하였다.

FGI 결과, 학생들은 우연적인 발상이 아닌 체계적이며 논리적으로 진행할 수 있다는 점과 새로운 발상기법인 유사성, 근접성, 원인과 결과의 원리가 상황별로 적용이 잘된다는 점을 가장 높게 평가하였다. 이와는 반대로 인지 프로세스에 대한 이해와 수신자로서의 관점을 변경하는 것을 가장 어려운 부분으로 평가하였다.

이러한 결과를 바탕으로 보았을 때, 연상을 적용한 발상기법인 유사성, 근접성, 원인과 결과의 원리는 창의성을 위한 교육 방안으로 효과가 있는 것으로 확인되었다.

## 1. 서론

현대 사회는 걸을 때뿐만 아니라 이리저리 흔들려서 넘어지기 쉬운 버스에서도 사람들은 스마트폰을 응시할 정도로 디지털 정보에 긍정적이며, 정보를 바탕으로 사람들의 인식과 감정의 변화가 가속화되는 시대이다.

이러한 변화와 밀접한 분야 중 사람들의 욕구와 감성이 표현되는 디자인 분야는 더욱 빠른 변화를 겪고 있어 유연하면서도 융복합적인 능력을 지닌 디자이너가 필요한 시대이며, 창의적인 디자이너를 육성하는 교육과정 또한 새로운 개념에서 접근할 필요가 있다.

특히, 현대의 광고디자인은 메시지의 다양함과 표현방법의 독창성을 요구하는 분야로 높은 창의성을 필요로 하고 있으나, 현재의 디자인 교육은 크게 아이디어 발상을 위한 발상기법의 개발과 발상기법을 활용한 교육 프로세스 두 가지로 구성되어 있어, 단순히 기존 발상법을 답습하는 수준에서 교육 프로세스를 접하거나, 우연히 얻어진 발상 또는 따라하기식의 모방 작업 등에 의존하고 있어 창의적인 디자이너로서 성장 할 수 있는 기

반을 다지는데 어려움이 있다.

이러한 문제는 디자인을 우연한 발상에 근거한다는 경향과 의미보다는 형태를 중시하는 경향에 의해 도출된 것으로 볼 수 있을 것이다. 하지만 디자인이 사람들의 감정과 욕망을 매개하고 충족시킨다는 전제에 비추어 볼 때, 디자인은 이전의 개념에서 벗어나 인간이 지니는 본성의 프로세스를 정확히 파악하여 문제 해결의 본질을 해소할 수 있어야만 이 전제를 성립시킬 수 있을 뿐만 아니라 디자인의 창의성 또한 극대화 될 수 있을 것이다.

인간의 인지 프로세스와 기억체계에 의하면 인지된 정보는 내재된 지식과 결합하여 새롭게 재구성되어 장기기억에 저장된다. 내재된 지식과의 결합을 우리는 연상(association)이라고 하며, 이 연상이 커질수록 상상력 또한 커진다고 할 수 있다.

이는 디자인이라는 형태적 정보가 어떤 의미를 담아 어떤 연상을 얼마나 크게 일으키는지가 디자인 교육의 핵심이 되어야함을 말한다.

이에 따라 본 논문은 우연적인 발상을 벗어나 인간 본성의 작용인 연상을 바탕으로 체계적이고 논리적인 발상기법과 이를 응용한 발상 프로세스를 제안하고자 다음과 같이 연구를 진행하고자 한다.

첫째, 새로운 발상기법을 제안하기 위해 연상에 대한 문헌 연구를 바탕으로 이론적 배경을 확립한다.

둘째, 이론적 배경에 의해 제시된 연상과 시지각 법칙을 적용한 발상기법과 교육 프로세스를 제안하고자 한다.

셋째, 연상을 적용한 발상기법과 발상 프로세스를 실제로 응용한 사례를 분석하여 장단점을 도출하고자 한다.

이렇게 도출된 분석결과는 창의적인 디자이너를 육성하기 위한 교육 방안으로 초석을 다지는데 기여할 수 있을 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 연상, 관념 연합(association of ideas)의 개념

연상(association)은 어떤 사물을 인지하였

을 때, 내재된 지식 속에 포함되어 있던 그와 관련된 사물이 떠오르는 것으로 하나의 관념이 다른 관념을 불러일으키는 현상을 말한다.<sup>1)</sup>

이는 관념들 사이의 관계에 대해 심리적 연합작용의 법칙으로 인간의 의식을 설명하는 연합주의(associationism) 학습이론을 설명하는 하나의 견해로, 연상을 정보와 내재된 경험이 어떤 법칙에 따라 결합하여 표상적 심상이나 관념으로 복원되는 과정으로, 이를 연합 또는 관념의 연합(association of idea)이라고 하였다.

관념의 연합은 영국의 J. Locke(1660)가 ‘인간 오성론(An Essay concerning human understanding)’에서 처음 사용하였으며, 18~19세기 연합의 역할을 강조하는 연상심리학(association psychology)에서 시작된 후, Hume(1739)에 의해 정교화 되었다. 이후 Spencer와 Bain에 의하여 연합심리학(association psychology)으로 확립되었다. 또한 S-R이론의 Thorndike(1903)와 조건반사 이론을 주장한 Pavlov(1923)를 통해 관념의 연합주의적 학습이 행동에 영향을 미친다는 점을 증명하였으며, 이후 행동주의 심리학자 Skinner(1963)에 의해 행동주의 학습이론<sup>2)</sup>으로 발전되었다.<sup>3)</sup>

인간의 복잡한 사고와 행동이 단순한 여러 가지의 사고나 행동이 결합되어 나타난 것에 초점을 맞춘 연합주의는 인간의 사고과정을 총체적이고 종합적인 것으로 여기는 인지적 학습이론이나 정보처리이론, 디자인 분야에서 매우 중요하게 다루는 형태심리학인 게슈탈트 심리학(gestalt psychology) 원리의 초석 역할이 되었다.

## 2.2. 연상의 원리

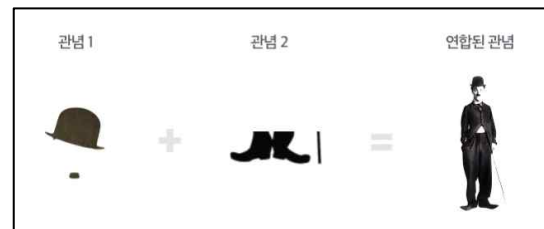
관념의 연합인 연상은 우리에게 상상력의 근원 작용이다. 상상력에 대해 Hegel(1807)

- 1) 이정모, 김민식, 감기택, 김정오, 박태진, 김성일, 이광오, 김영진, 이재호, 신현정, 도경수, 이영애, 박주용, 조은경, 박호완, 박창호, 이재식, 이건호 공저. 『인지심리학』. 학지사. 2003.
- 2) B.F. Skinner(1963). *Contingencies of Reinforcement*, (Appleton-Century Crofts), p.193.
- 3) Jhon Locke. 『인간오성론』, 김상현 역, 서울대학교 철학사상연구소, 2004.

은 현전하고 있지는 않으나 재생산되는 심상, 어떠한 대상에 일반적인 표상을 부여하는 상징 또는 기호와 더불어 심상끼리의 결합의 활동에 의해 생성되는 것이라고 하였다. 즉, 관념들의 결합이 어떻게 되느냐에 따라 상상력의 크기는 결정된다고 할 수 있다.<sup>4)</sup>

이러한 결합의 원리에 대해 Hume(1739)은 서로 유사한 관념, 시공간적으로 근접되어 있는 관념, 그리고 원인과 결과인 인과결과에 있는 관념들끼리 결합되었을 때, 연상과 상상력은 커진다고 다음과 같이 주장하였다.<sup>5)</sup>

첫째, 모양이 비슷한 형태 또는 부분이나 특징을 나타내는 형태는 자연스럽게 그 전체 모습을 상상하게 하는 유사성(similarity)의 원리는 서로 유사한 관념들 간의 결합을 말한다. 토끼의 귀를 보고 전체 모습을 떠올린 다든지 콧수염, 지팡이와 중절모를 보고 찰리채플린을 떠올리는 것과 같이 유사성이 클수록 연합된 관념과 상상력은 커진다.



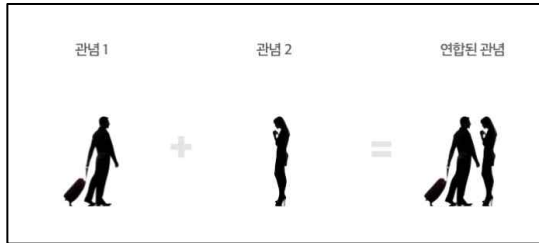
<Fig. 1> The Principle of Similarity

둘째, 근접성(proximity)의 원리는 관념들 간의 관계의 거리를 나타내는 것으로, 관념들 간의 거리나 관계성이 가까울수록 연상은 강해지고 멀어질수록 연상은 약해진다. 관계의 거리는 시간적, 공간적인 물리적인 거리와 사회적인 관계성 모두를 포함하며, 이 거리와 관계에 의해 새로운 의미가 생성된다.

시간적 근접성은 과거의 부정적인 사건이 현재나 미래에 영향을 미치듯 하나의 시점이 다른 시점에게 영향을 받거나 영향을 미치는

- 4) Georg Wilhelm Friedrich Hegel. *Phänomenologie des Geistes*, 1807.
- 5) D. Hume(1739). 『An Enquiry concerning human understanding, 인간의 이해력에 관한 탐구』, 김혜숙 번역, 지식을 만드는 지식, 2012.

것을 말하며, 공간적 접근성은 학교의 음악실을 보면 다른 미술실, 강의실 등이 떠오르듯 하나의 공간으로 인해 다른 공간이 연상되는 것을 말한다. 사회적 근접성은 사람들은 친밀할수록 가까운 거리를 뜻하며, 친밀하지 않으면 거리가 멀어짐을 뜻한다.



<Fig. 2> The Principle of Proximity

셋째, 원인과 결과(cause and effect)의 법칙은 하나의 관념이 원인이 되어 다른 관념을 만나면서 연합된 관념이 결과를 상상하게 만든다. 빨리 달리는 스포츠카와 녹색 보행자 신호를 보면 교통사고를 상상하는 것과 같이 상반되는 관념이 연결되면 더 큰 연상을 만든다.<sup>6)</sup> 이 법칙은 인과관계를 뜻하므로 인과성의 법칙이라고도 한다.



<Fig. 3> The Principle of Cause and Effect

### 2.3. 연상의 원리와 시지각 표현의 연관성

연상에 의한 상상은 인간의 기능 중에서 가장 기본적인 작용으로 매순간마다 계속 일어나며 진행된다. 연상은 폭 넓은 상상력을 주는 작용으로, 디자이너의 입장에서는 다양한 아이디어를 발생시키는 요인으로 작용하기 때문에 매우 중요한 프로세스이다.

연상에서 관념에 대한 정보는 시지각(visual perception)을 통하여 시작된다. 인지행동 프로세스와 인간이 정보를 기억하고

저장, 인출하는 기억 체계에 의하면 사람들이 시지각 정보 자극에 대하여 자기 나름대로의 경험에 의해 정보를 재구성하여 장기기억 속에 저장 및 인출하는 것으로 보아, 시지각 정보는 하나의 기호로서 인간의 연상을 자극하여 궁극적으로는 인식의 교감 뿐 만 아니라 감정, 행동에 이르게 하는 것으로 볼 수 있다.

이렇게 시지각을 의식의 활동 전체라고 강조한 게슈탈트(gestalt) 심리학은 지각되는 대상에 대한 직접 경험을 중요하게 생각하여, 형태(form), 양식(pattern), 부분 요소들이 일정한 법칙에 의해 조직된 전체와 부분의 통합성을 강조하였다.<sup>7)</sup> 이러한 현상학적인 직접 경험 과정인 인지 과정은 그 다음 과정인 연상 작용에 영향을 주어 상상력이 발휘되는 것으로 볼 수 있다. 이러한 배경에 의해 게슈탈트 법칙과 연상의 원리와 서로 밀접한 상관관계가 성립되므로 그 원리 요인들을 정리해 보면 <표 1>과 같다.

<Table 1> A Factor between Ideas and Shape

구분	association of ideas			
	유사성	근접성	인과성	
Gestalt	유동의 법칙	●		
	좋은 형태의 법칙	●		
	연속성의 법칙	●	●	
	공동운명의 법칙	●	●	
	근접의 법칙		●	
	대칭의 법칙		●	●
	폐쇄의 법칙			●

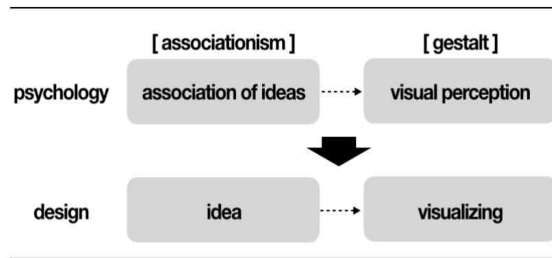
정리해보면, 연합주의는 사람의 생각인 관념이 어떻게 이루어지고 그 결합의 총합인 상상력은 어떠한가에 대한 원리에 대해 설명하고 있다면, 게슈탈트는 이러한 관념 작용의 원천 정보인 시지각적인 형태 정보 처리에 대한 이론으로 이 두 가지 원리는 하나의 프로세스로 이루어져 있음을 알 수 있다.

이러한 시사점은 창의적인 작업인 디자인이 아이디어 발상과 표현이라는 두 가지의 큰 프로세스로 이루어지게 하는 이론적 배경

6) 한호, 「영악한 크리에이터」, 잇콘. 2017.

7) 신현정, 「시각심리학」, 시그마프레스.. 2000.

이라고 할 수 있다.



<Fig. 4> The Correlation between Ideas and Shape

### 3. 창의적 발상기법의 제안

#### 3.1. 창의적 발상기법의 개념

아이디어 발상은 어떤 컨셉이나 메시지를 구체적인 형태나 이미지로 발견해 나가는 과정으로 그 구체적인 기법은 목적과 방식에 따라 여러 가지 종류가 있다.

창의적 발상에 많이 활용되고 있는 발상법은 인간의 판단적 사고보다 창의적 사고를 더 많이 활용하여 아이디어를 도출시키는 방법인 브레인스토밍(brainstorming), 연상이 도출할만한 영역을 정확히 추론하여 그 안에서 은유와 유추를 구상하는 방법인 시네스틱(synecitics), 논리적인 절차에 의해 창의적인 아이디어를 찾는 시각적 수사 사고(visual rhetoric thinking), 그리고 체크리스트법의 하나로 보편적인 논리를 벗어나 다각적인 사고를 갖도록 하는 스캠퍼(scamp) 기법 등이 있다.

창의적인 교육에 있어서 아이디어를 발상하는 방법은 매우 중요하다. 교육 과정에서 많은 발상법들이 활용되고 있지만 각각의 장단점이 존재하며, 복잡한 과정을 거쳐야 하는 점은 수정되어야 할 부분이다. 이러한 이유로 발상기법이 창의성 교육에 적용되기 위해서는 다음과 같은 조건이 필요하다.

첫째, 원리의 간결성이다. 사람이 어떠한 작용에 의해 인지하고 행동하는가라는 과정에는 매우 복잡한 기제가 존재하지만, 상상력과 감정을 이끌어 내는 원리는 단순하면서 강력할수록 학생들이 손쉽게 받아들일 수 있을 것이다.

둘째, 적용이 쉬워야 한다. 원리가 간결해야 어떤 상황에서도 적용하기가 쉽다. 상황

별로 발상법을 별도로 사용한다거나 하나의 상황에 여러 가지 발상법을 사용한다면 그 복잡성으로 인하여 발상의 질은 저하될 것이며, 그로인한 교육의 질 또한 낮아질 것이다.

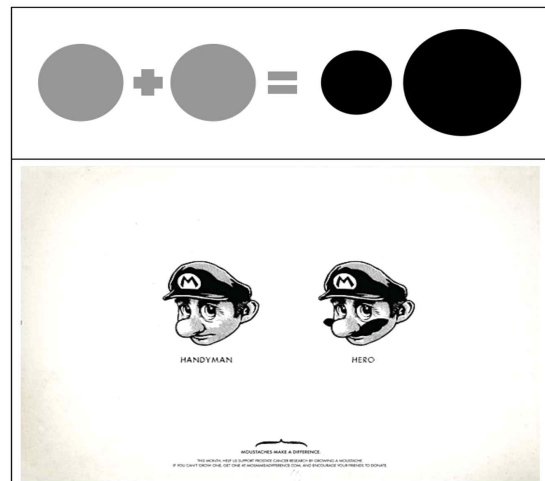
한 인간의 창의성을 높인다는 것은 매우 어려운 일이다. 창의성은 여러 가지 변수들을 통제하고 결합시키는 무수히 많은 경우의 수를 처리하는 것과 같다. 그래서 발상기법의 원리는 간결해서 이해가 쉬워야하며, 어디든지 적용하기 편리하여야 한다.

#### 3.2. 연상을 적용한 창의적 발상기법

본 연구에서는 인지행동 프로세스와 발상법들의 장점을 취하여 간단하면서도 적용이 쉬운 발상 기법을 제안하고자 한다.

<표 1>에서 볼 수 있듯이 형태학적인 시각과 관념들의 연합의 원리는 그 연관성이 크다. 이 둘은 별도의 개념이 아니라 하나의 인지 프로세스 속에 포함되어 필히 거쳐야 하는 관문 같은 것으로 보아야 한다. <표 1>의 원리들을 이론적 분석을 통하여 정리하면 다음과 같다.

첫째, 유사성의 원리는 비슷한 것이나 부분이나 특징들의 형태들의 결합을 말하는 것으로 유사한 형태들이나 특징의 형태들이 병렬적으로 배치되는 구성으로 표현된다.

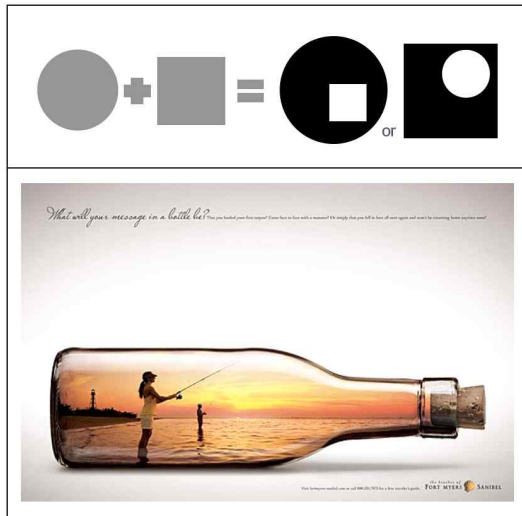


<Fig. 5> Expression of the Principle of Similarity

둘째, 근접성의 원리는 형태들 간의 거리의 차이에서 발생하는 관계성을 나타낸다. 이 때 시간과 공간이라는 특수성 때문에 앞

과 뒤라는 개념이 생성된다. 이 배치는 형태들 간에 앞과 뒤로 배치되는 중첩의 구성으로 표현될 뿐 만 아니라, 앞에 배치된 형태와 뒤에 배치된 형태 사이에 있는 시간적, 공간적 거리로 인하여 각각의 형태에 대한 의미 외에 거리 관계에 의한 의미가 동시에 생성된다. 이 원리는 병렬적 구성되는 유사성의 원리보다 의미나 상상력이 더 커진다고 볼 수 있다.

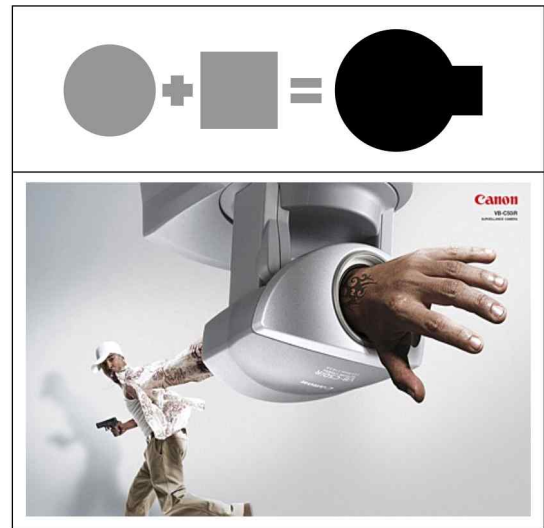
<그림 6>를 보면 휴양지의 모습과 병의 형태를 중첩시켜 시간적, 공간적인 거리를 생성시킨다. 이로인하여 이 두 가지 형태는 이중적인 의미로 상상력을 증폭시킨다.



<Fig. 6> Expression of the Principle of Proximity

셋째, 인과성은 원인을 의미하는 형태들 간의 결합으로, 원인을 나타내는 형태들은 의미적 또는 형태적으로 유사하지는 않지만 서로 결합되는 융합과정을 거쳐 새로운 결과의 의미를 생성시킨다. <그림 7>을 보면 도둑의 손과 CCTV가 형태적으로 융합되어 수갑이라는 연상과 함께 CCTV가 범죄를 예방한다는 결과의 연상을 불러일으킨다.

이 법칙은 특히, 물이나 불, 뜨거움과 차가움처럼 상반되는 관념이 연결되어 인과관계를 구성하면 더욱 강한 연상을 일으킨다.



<Fig. 7> Expression of the Principle of Cause and Effect

위에서 정리한 형태의 병렬적 구성에 의한 유사성, 중첩 구성의 근접성, 융합 구성의 인과성은 연상 작용과 시지각 법칙이 결합된 것으로, 형태들 간의 결합을 어떤 방식으로 하느냐에 따라 관념의 연합 크기가 증폭되는 효과를 얻을 수 있을 뿐만 아니라 적용하기 편리한 이점이 있다.

### 3.3. 연상을 적용한 창의적 발상교육 방안

창의적 발상교육을 심리학적 접근 방법을 토대로 좀 더 깊이 있는 방법을 제안하고자 한다.

일반적으로 창의성 교육의 프로세스는 Wallas(1926)의 준비→부화→통찰→검증의 4단계 모형<sup>8)</sup>으로 이루어져 있으나, 본 연구에서는 이 프로세스를 새로운 발상기법을 위한 프로세스로 수정, 보완하였다.

첫째, 준비(preparation)단계는 창의적 문제해결을 위한 준비활동으로 자료수집과 지식의 습득, 해결대안을 탐색하는 과정으로 가장 중요한 사항은 해결문제에 대한 상대(목표)와 해결대안의 범위(목적)를 설정하는 것이 중요하다. 예를들어, 콜라에 대해서 문제를 해결하고자 할 때에 타겟 설정 후에 타겟이 콜라를 어떻게 생각하는지가 먼저가 아니라 콜라가 포함된 범주(category)인 탄산

8) Wallas, G.. The art of thought. New York, NY: Harcourt, Brace and Company, 1962.

음료에 대한 감정보로부터 해결방안을 탐색하여야 함을 말한다.

둘째, 설정(set-up)단계는 준비단계에서 설정한 상대와 범주에 대하여 수집된 자료와 지식을 토대로 텍스트로 연상 카테고리 설정하고 연상이 큰 순으로 텍스트를 걸러내는 작업을 되풀이 한 다음, 걸러낸 텍스트는 이미지로 형상화하는 작업을 진행한다.

셋째, 확장(expansion)단계는 1~2단계에서 걸러진 자료들을 본 연구에서 새롭게 제시된 연상을 이용한 발상기법을 이용하여 구성하는 이미지 발상 단계이다. 이 단계에서는 어떤 이미지들의 결합이 더 큰 연상의 총합을 낼 수 있는지 가늠하는 것으로 그 총합에 대한 객관적인 판단이 필요하다.

이 단계에서는 연상의 3가지 방법을 개별 또는 복합적으로 사용하여 연상의 크기를 크게 만드는 작업을 진행한다.

넷째, 표현(expression)단계는 최종 선택된 이미지들을 시각화하는 표현 단계로, 최종 선정된 이미지들 간의 관계를 설정한다. 영화로 예를 들면, 주인공과 적대자, 주인공과 부주인공 등의 스토리의 갈등 관계를 설정하는 것과 같다.

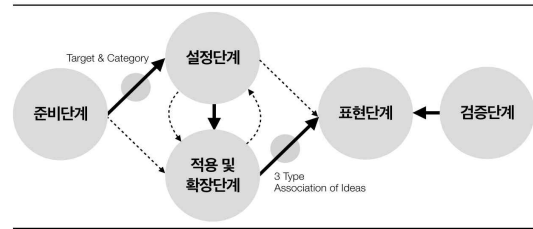
마지막으로 다섯 번째는 평가(estimation) 단계로 작품의 평가를 통하여 향 후 좀 더 증진된 연상을 도출하기 위한 검증 단계이다. 이를 정리하면 <표 2>와 같다.

<Table 2> Creative Thinking Process Stage

사고단계	내용
Preparation Stage	자료수집 목표와 목적의 범주 정하기
Set-up Stage	text와 image 연상 단서 설정
Expansion Stage	발상기법 적용 및 연상 크기 측정
Expression Stage	이미지 시각화 표현, 스토리 설정
Estimation Stage	평가를 통한 연상기법 사고 증진

이 프로세스는 <그림 8>과 같이 설정단계와 적용단계를 상호 보완하며 순환하여 연상의 크기가 큰 관념을 찾는 과정을 거쳐 최

종적으로 표현단계로 진행된다.



<Fig. 8> Creative Thinking Process

이와같이 제안된 발상교육 프로세스의 실제 사례는 다음과 같다.

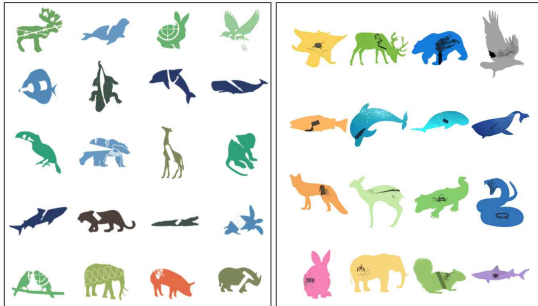


<Fig. 9> Creative Thinking Process Example

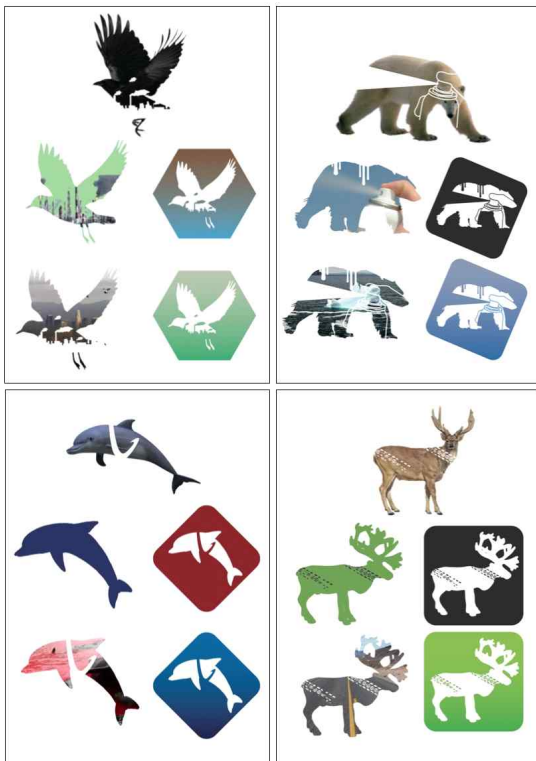
<그림 9>는 환경보호를 주제로 목표와 목적을 설정한 후 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 텍스트와 이미지의 단서들을 수집하고 조합하는 과정을 거쳤다. 정리된 자료를 발상 기법별로 대입하거나, 발상 기법을 복합적으로 활용하여 연상의 크기가 증폭되는 것을 측정하여 가장 크다고 추론되는 단서의 조합을 선정하여 시각화 표현 작업을 진행하였다. 이후 작품을 평가하여 전체적인 프로세스가 얼마만큼 효과적 이었는지에 대해 검증 작업을 거쳤다.

### 3.4. 연상을 적용한 창의적 발상교육 사례

새로운 발상 교육 과정은 경기도 소재의 대학 디자인학과 2~3학년 학생들을 대상으로 실시하였으며, 교육과정에서 도출된 이미지들은 사례는 다음과 같다.

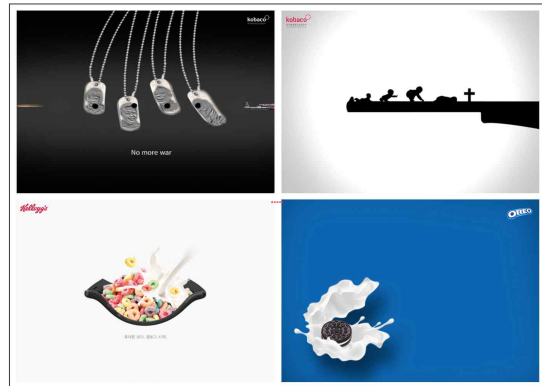


<Fig. 10> Creative Thinking Process Example\_2 Grade



<Fig. 11> Creative Thinking Process Example\_2 Grade

<그림 10>과 <그림 11>은 2학년 학생들의 9주간의 교육과정 결과물로 단서들을 찾은 방법론과 단서들의 형태적 결합에 대한 기초적인 것들을 수련하는 과정으로 볼 수 있다. 이러한 연합의 원리를 적용해봄으로써 관념들의 결합이 어떤 의미와 상상력을 보여주는지에 대해 조작하여보고 평가하는 과정을 되풀이한다. 이 과정에서 사용된 연상의 기법은 하나의 기법만을 사용하였다.



<Fig. 12> Creative Thinking Process Example\_3 Grade



<Fig. 13> Creative Thinking Process Example\_3 Grade

<그림 12>와 <그림 13>은 3학년 학생들의 결과물로 적용 및 확장 단계에서 연상 기법을 복합적으로 사용하는 기간을 4주로 하여 형태를 구성하는 교육을 11주를 진행하였다.

<그림 13>의 왼쪽 작품을 보면 아프리카 물 부족을 테마로 '물부족 국가 어린이들에게 깨끗한 물은 치료제이다'라는 메시지를 설정한 후, 약이라는 단서와 물컵이라는 단서를 중첩의 원리로 형태를 구성하였으며, 중첩된 형태 안으로 물을 쏟는 병렬적 구성을 사용하여 메시지에 의한 연상을 증폭시켰

다. 이와같이 3학년 학생들은 적용 및 확장 단계에서 연상의 적용 원리를 복합적으로 활용하여 연상의 크기를 조작하는 교육과정이 진행되었다.

#### 4. 창의적 발상기법에 대한 평가

본 논문은 광고디자인과 같은 창의적인 발상을 위하여 연상의 원리를 적용한 발상기법과 이를 응용한 교육 프로세스에 대한 효과를 측정하기 위하여 교육에 참가한 학생들을 대상으로 어떤 영향을 받았는지 알아보았다.

##### 4.1. 평가 대상 및 방법

새로운 발상기법과 발상교육과정에 대한 평가는 이 교육 과정의 주인공인 학생들을 대상으로 실시하였다.

교육과정 대상은 경기도 소재의 대학교 디자인학과 2~3학년 학생 64명을 대상으로, 1그룹은 2학년을 주당 4시간씩 9주(4hour X 9weeks = 36hour)를, 2그룹은 3학년으로 주당 4시간씩 11주(4hour X 11weeks = 44hour)에 걸쳐 발상교육 프로세스 워크샵에 참여하였다.

<Table 3> Analysis data

Stage	Participants	Period
<b>Preparation Stage</b>		
Target & Categorization(Group 1)	33	9.4~9.15.
Target & Categorization(Group 2)	31	9.4~9.15.
<b>Set-up Stage</b>		
Text & Image Combination(Group 1)	33	9.18~9.29.
Text & Image Combination(Group 2)	31	9.18~9.29.
<b>Expansion Stage</b>		
Apply Role of Association(Group 1)	33	10.10~10.20.
Apply Role of Association(Group 2)	31	10.10~11.3.
<b>Expression Stage</b>		
Visualization and storytelling(Group 1)	33	10.23~11.3.
Visualization and storytelling(Group 2)	31	11.6~11.17.
<b>Estimation Stage</b>		
Verification and Feedback(Group 1)	33	11.6~11.10.
Verification and Feedback(Group 2)	31	11.20~11.24.

평가방법은 일반적으로 설문지를 통하여 의견을 취합하는 것이 보통이나, 학생들의 경우에는 설문이 학점 등에 영향을 미칠것이

라는 변수가 작용하기 때문에 실시하지 않았으며, 학년별로 10~13명씩 각 2팀씩 구성하여 FGI(focus group interview)를 실시하여 보다 질 높은 인사이트를 발견하고자 하였다.

<Table 4> Analysis data

Group 1_A		Group 1_B		Group 2_A		Group 2_B		Total
남자	여자	남자	여자	남자	여자	남자	여자	
6	7	5	6	7	6	5	8	50

FGI에 참가하는 학생은 자유의사에 의한 참가를 유도하였으며 구성원의 인적구성은 제한을 두지 않았다. 실험 절차는 ①학생들에게 평가의 의의를 설명, ②토론 할 수 있는 분위기를 조성, ③보상으로 간식을 제공하였으며, ④토론하는 모습을 카메라로 촬영하였다.

촬영된 실험 자료에 대한 분석은 저자 2명과 연구원 2명이 분류 및 분석 하였으며 코더 간 신뢰도는 87%였다.

##### 4.2. 분석결과

FGI 분석 결과, 새로운 발상기법과 교육 과정에 대한 학생들의 평가와 의견은 다음과 같았다.

첫째, 디자인 프로세스를 우연적인 발상이 아닌 논리적으로 진행 할 수 있다는 점을 가장 높게 평가했다. 분석결과, 학생들은 이미지의 형상화 보다 선행되어야 할 어떤 목표와 목적을 향하여 어떤 메시지를 어떻게 보내야 할지에 대한 고민이 많은 것으로 나타났으며, 이러한 문제점을 해결하여 명확히 할 수 있다는 점을 좋은 점으로 평가하였다.

둘째, 연상의 원리를 적용한 발상 기법을 매우 효과적으로 평가했다. 분석결과, 첫 번째 문제에 이어 학생들의 두 번째 고민은 형태를 어떻게 다루어야(배치하여야) 할지에 대한 고민에 대하여 유사성, 근접성, 원인과 결과의 원리로 적용하였을 때, 쉽게 큰 효과를 만들 수 있었다고 평가하였다.

셋째, 새로운 발상기법이 상황별로 적용하기 편리하며 다른 디자인 분야에도 쉽게 적

용할 수 있는 것으로 평가되었다. 특히, 이 기법은 여러가지 분야 중에서 광고디자인과 패키지디자인, 브랜드디자인 그리고 타이포 디자인에 적용이 잘되는 것으로 평가되었다.

이와 반대로 부정적인 평가도 있었는데, 그 내용은 다음과 같다.

학생들은 디자인을 생각할 때 기본적으로 어떤 형태를 잘 그리는 것으로 생각했기 때문에, 그리기 이전에 선행되어야 할 문제인 ‘어떻게?’라는 논리적인 부분에 대해 매우 낮설어 했다. 특히, 연상이 일어나는 인지과정에 대한 이해에 대해 어려움을 느낀다고 하였으나 원리를 이해하고 부터는 쉽게 사용할 수 있는 것으로 나타났다.

이와더불어 학생들은 자신이 수신자의 위치에서 벗어나 발신자로서의 관점을 확립하는 것에 대하여 어려움을 겪는 것으로 파악되었다.

## 5. 결론

현대 사회에 있어 창의성을 갖춘 경쟁력 있는 디자이너를 육성하기 위한 아이디어 발상교육은 매우 중요하다. 이는 디자인 교육이 형태만을 다루는 단순한 기능인을 양성하는 교육이 아닌 미래를 이끌어 나아갈 융복합적인 디자이너를 육성하기 위한 것으로 교육 방법 또한 체계적이며 논리적이어야 함을 시사한다.

본 논문에서 제시하는 연상의 원리를 이용한 발상기법 전반에 대한 평가를 분석해 보면, 인지행동 프로세스와 시지각 이론을 토대로 하고 있어 학생들에게 논리적이고 체계적인 방법이라고 이해되는 점과 원리가 간결하며 적용이 쉽다는 평가가 주를 이루었다.

이는 아이디어 발상을 불현 듯 떠오르는 우연적인 것이 아닌 논리적인 체계를 바탕으로 발현하는 디자인 교육을 지향하여야 하며, 이를위하여 논리적 체계를 갖추기 위한 인지심리학, 인문학, 사회학 등의 학문과의 융합이 신중히 고려되어야 함을 뜻한다.

본 논문은 창의적인 디자이너를 육성하기 위한 간결한 마음으로 새로운 발상기법과 교육 프로세스를 제안하였으며, 새로운 방법으

로 발상교육에 대한 연구가 진행되는데 초석이 되고자 하였다.

## 참고문헌

- 강준만 외 편역. (1994). 「광고와 사회학」, 한울.
- 신현정. (2000). 「시각심리학」. 시그마프레스.
- 이정모, 김민식, 감기택, 김정오, 박태진, 김성일, 이광오, 김영진, 이재호, 신현정, 도경수, 이영애, 박주용, 조은경, 곽호완, 박창호, 이재식, 이건효 공저. (2003). 「인지심리학」. 학지사.
- 한호, (2017). 「영악한 크리에이티브」. 잇콘.
- B. F. Skinner. (1963). Contingencies of Reinforcement, (Appleton-Century Crofts), p.193.
- D. Hume. (1937). 「An Enquiry concerning human understanding, 인간의 이해력에 관한 탐구」, 김혜숙 번역. (2012). 지식을 만드는 지식.
- Georg Wilhelm Friedrich Hegel. (1807). Phänomenologie des Geistes,
- Jhon Locke. (2004). 「인간오성론」, 김상현 역. 서울대학교 철학사상연구소,
- Wallas, G. (1962). The art of thought. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.