

## 디자인 전공 학생의 복수전공 활성화 방안 연구

A study on how to activate a design major student's  
multiple major

주저자

임성택 (Lim, Seong-taek) phorm@naver.com

동덕여자대학교 디자인대학 미디어디자인학과 교수

Professor, Dongduk Women's University

투고일	2020.07.05	심사일	2020.07.22	게재확정일	2020.07.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문은 2019년도 동덕여자대학교 공모형 연구비 지원에 의하여 수행 된 것임.

# 디자인 전공 학생의 복수전공 활성화 방안 연구

## A study on how to activate a design major student's multiple major

### 목 차

1. 서론
    - 1-1. 연구 배경 및 목적
    - 1-2. 연구의 방법과 대상의 범위
  2. 디자인의 사회적 수요
    - 2-1. 디자인에 대한 인식과 상황 분석
    - 2-2. 디자인의 사회적 수요에 따른 변화
    - 2-3. 대학에서의 디자인의 위상
  3. 디자인 전공 학생의 복수전공
    - 3-1. 대학생의 복수전공 실태
    - 3-2. 복수전공 활성화 방안 설문조사
    - 3-3. 복수전공의 문제점 분석과 방향 설정
  4. 결론 및 제언
- 참고문헌

### Abstract

This study has been focused on the related fields from the pre-admission in the current university education, which is structured to meet the needs and changes of the market. The purpose of this study was to study the possibility of the scalability of the academic scope required for designers through a survey of diversity. As a result of the analysis of the survey, it was judged that it is necessary for multiple majors to facilitate the change of the organic interdisciplinary system that accurately grasps the first job flow. As a result of the analysis of the survey, it was judged that it is necessary for multiple majors to facilitate the change of the organic interdisciplinary system that accurately grasps the first job flow. Second, it is necessary to introduce a structural system that facilitates the selection of a multi-major program. Multiple

majors will be activated only if the related subjects must be opened at least twice a week in order to make the mandatory selection possible. Lastly, a consortium is needed between small colleges where majors can be selected. It is judged that it is optimized as a way to minimize the burden of opening all subjects, majors, and departments and to have an optimized structure for convergence education.

**keyword**

University consortium, Interdisciplinary, Multiple major, Convergence education

**논문요약**

본 연구는 시장의 요구와 변화에 맞게 구성된 현재의 대학 교육에서, 입시 이전부터 관련 분야에 대한 집중적 학습을 해 왔으며 이에 따라 다른 분야와는 차이가 있는 디자인 전공 학생에게 필요한 복수 전공분야의 실질적인 필요성과 다양성에 대한 조사를 통해 디자이너에게 필요한 학문의 범위의 확장성에 대한 가능성을 연구하는 것을 목적으로 하고자 하였다. 설문조사 분석 결과 첫 번째 취업의 흐름을 정확히 파악하는 유기적 학제 변경이 용이하게 해 주는 것이 복수전공에 필요하다고 판단하였다. 두 번째로는 복수전공 프로그램 선택이 용이한 구조적 시스템을 도입해야 한다는 점이다. 전공 필수 선택이 가능하도록 1주일에 2회 이상 관련 과목을 개설해야 복수전공이 활성화 될 것이다. 마지막으로 전공 선택이 가능한 소규모 대학 간의 컨소시엄이 필요하다. 모든 교과목, 전공, 학과를 개설하는 부담을 최소화하면서 융합형 교육에 최적화된 구조를 갖추는 방안으로는 최적화 되어있다고 판단된다.

**주제어**

대학 컨소시엄, 유기적 학제, 복수전공, 융합형 교육

**1. 서론**

1-1. 연구의 배경과 목적

지금까지의 대학은 학문의 다변화와 세분화 시대를 거치면서 전문화된 분야로 특화된 교육을 중점적으로 담당하는 고등교육 기관으로 성장해왔다. 대학은 학교의 방향이나 가치를 실현할 수 있는 전문성이 강화된 학과를 개설하였으며, 미술이나 디자인 분야에서도 그 특성이 강조된 애니메이션, 영상디자인, 만화창작, 인터랙티브 등 다른 영역과는 확연히 차별화되고 깊이가 있는 학문으로 집중되는 형태를 보이고 있었다. 그러나 현대화 사회, 정보화 사회는 다양한 분야의 지식이 공유되고 협업이 강조 되는 사회로 변모하였고, 실제로 대학의 교육도 이와 같은 추세를 반영하여 다시 재구성되고 있는 중이다.

교육부가 선도하는 대부분의 육성사업, 선도대학 평가 등의 화두는 융합교육이다. 신설 단과대학의 명칭으로 융합이 포함되는 것은 당연한 현실로 받아들여지고 있고, 교육과정에서도 지금까지와는 다르게 다른 분야와의 연계나 교류를 기반으로 하는 새로운 학문의 확장으로 이미 대학의 분위기가 변해 가고 있다.

복수전공제는 1996년 이후 학부제 도입과 함께 대학에 자리 잡은 제도로 학부 진입에서 선택한 전공의 적합성 등을 개선할 여지를 충분히 줄 수 있다는 점에서 학생들의 관심을 받으며 성장해 온 분야이다. 대학마다 주전공, 부전공, 복수전공에 대한 방침을 설정하고 학생들의 다양한 관심사를 학문적으로 뒷받침 해주기 위한 노력을 기울이고 있다. 실제로 대학의 주전공 학점에 추가로 40~60학점을 이수하면 복수전공을 인정하고 있는데 최근에는 주전공 학점을 줄이고 복수전공

의 이수를 권장하는 분위기로 바뀌어가고 있다.

미국의 경우, 복수전공 제도는 보편적인 제도로 이미 자리 잡고 있으며, 전공의 3개 내지 4개의 전공을 이수하는 다중전공이 보편적으로 시행되고 있다. 실제로 2002년 자료에 의하면, 복수전공을 이수한 학생들이 워싱턴 DC의 조지타운 대학 23%, 워싱턴대학 42%에 이르고 있다. 또한 위스콘신 대학에서는 160명에 이르는 학생이 3개 이상의 전공을 이수했다는 기록도 있을 정도이다.<sup>1)</sup>

대학의 교육이 사회의 요구에 맞게 점차적으로 변화하는 과정에서 대학의 고민은 학생의 요구가 학문의 심화보다는 학문의 실용성에 더 많은 관심을 보이는 것을 어떻게 수용하고 맞춰줄 것인가 있다고 판단된다. 결국 기초 학문을 완전 배제하거나 학문의 전문적 깊이를 유지하면서 학교의 주체인 학생의 요구에 맞는 학문을 제공하기 위한 융합적 교육 방법의 연구에 맞는 프로그램의 구성에서 결국 다양한 전공의 선택을 위한 넓은 스펙트럼의 제공은 학교의 생존과도 직결된 문제로 부각되게 되었다.

본 연구는 시장의 요구와 변화에 맞게 구성된 현재의 대학 교육에서, 입시 이전부터 관련 분야에 대한 집중적 학습을 해 왔으며 이에 따라 다른 분야와는 차이가 있는 디자인 전공 학생에게 필요한 복수 전공분야의 실질적인 필요성과 다양성에 대한 조사를 통해 디자이너에게 필요한 학문의 범위의 확장성에 대한 가능성을 연구하는 것을 목적으로 하고자 한다.

## 1-2. 연구의 방법과 대상의 범위

하나 이상의 전공을 선택하게 하는 복수전공 제도는 대학의 입장에서는 학문적 집중으로 인한 인기전공 집중 문제를 해결함과 동시에 대학 성장의 핵심지표 중 하나인 취업에 관한 문제를 해결하기 위한 제도로 학생의 선호도 또한 높은 편이다. 일례로 2009년 이화여자대학교 학보의 조사에 따르면 학사 졸업생 2천618명 중 복수전공 취득자는 736명(28.11%), 부전공 취득자는 649명(24.79%)이다. 졸업생들은 복수전공으로 경영학(92명)을 가장 많이 이수했다. 경제학(83명), 국어국문학(43명), 초등교육학(31명), 수학교육학(25명)이 차례로 뒤를 이었다.<sup>2)</sup>

대부분의 복수전공은 본인의 관심보다는 취업에 유리하다고 판단되는 학문이 상대적으로 많은 인기를 끌고 있으며, 특히 경영학은 어느 대학을 막론하고 가장 많은 복수전공자를 배출하는 분야로 판단되고 있다.

하지만, 현재의 흐름에서 보면 디자인 분야의 전공자에게 복수전공은 다른 분야에 비해 크게 확장되지 못하고 있는 실정이다. 대학은 복수전공 활성화를 위해 노력하지만, 현실적으로 과도한 수업의 범위와 과제를 해결해야 하는 전공생의 입장에서 복수전공의 선택은 다소 무리가 될 수 있다는 시각이 지배적이다. 이에 따라 대부분의 디자인 전공생은 학과의 교과목에 좀 더 집중하게 만드는 심화전공을 택해서 복수전공의 부담을 덜고 있는 실정이다.

또 다른 문제점 중의 하나는 취업에 필요해서 이수한 복수전공에 대한 기업의 평가에서 기인한다. 복수전공 졸업생들은 기업의 인사 담당자가 복수전공을 이수한 졸업생에 대해 적절한 대우를 해주는 것인지에 대한 의문을 완전히 해결하지 못하고 있는 것으로 보인다. 실제로 2019년 잡코리아가 인사담당자 480명을 대상으로 한 조사에서 가장 중요한 것은 전공의 전문지식이라는 설문 결과가 나온 바 있으며, 2000년대 초반까지만 하더라도 대학 복수전공이 참고사항에 불과하다는 조사결과 많은 점을 시사해준다고 볼 수 있겠다.

그러나 4차 산업 시대의 도래와 이에 따른 변화 속에서 복수전공의 대접이나 필요성은 점점 중요해지고 있다. 2015년 한국경제신문의 조사에서는 복수전공의 필요성을 묻는 질문에 대부분의 전문가는 심화전공보다는 복수전공을 추천하는 변화를 체감한 바 있다.<sup>3)</sup>

본 연구에서는 설문조사 대상자를 디자인을 전공하는 학생, 디자인 졸업자 중 복수전공 이수자와 미이수자 등 3가지 형태로 분류해 복수전공에 필요한 분야와 사회의 수요에 부합하는 학문과의 연계성, 복수전공 제도의 변화와 제도의 정착에 대한 부분을 연구하여 복수전공 활성화에 기초가 되고자 한다.

## 2. 디자인의 사회적 수요

### 2.1. 디자인에 대한 인식과 상황 분석

디자인은 예술에서 파생되어 나온 분야로 학교별로 차이는 있으나 범예술계로 분류 되고 있는 학문이다. 국내에서 디자인에 관한 체계적 교육이 진행된 이래 빠른 변화를 이뤄내고 있으며, 이로 인해 iF, 레드닷과 같은 세계 주요 디자인상을 수상하는 단계로까지 발전 되어왔다. 또한 전 세계적인 K-POP의 위상과 아카데미 작품상 수상 등 이제 디자인의 국제화가 어느 정도 실현된 상황에서 우리는 살고 있다.

대부분의 분야에서 급속한 성장을 이뤄낸 우리지만, 디자인 분야 또한 이런 변화 속에서 발생하는 문제점을 고스란히 내포하고 있다. 마리 테 맥터모트(Marie Tae McDermott) 아트 앤 서울 편집장은 국내 디자인의 일관성 부재와 외국과 비교하며 스스로의 개성을 찾지 못하는 디자인의 문제를 지적한 바 있다.<sup>4)</sup>

그럼에도 불구하고 디자인에 대한 인식은 과거와는 달리 많이 개선된 것이 사실이다. “Design is to design a Design to produce a Design.(디자인이란 디자인을 만드는 디자인을 디자인하는 것이다.)”와 같이 단어의 뜻<sup>5)</sup>에서 알 수 있듯이 다양한 분야에서 유행이나 시대를 앞서는 의미의 세련된 접미어로 차용된 다.

TheFreeDictionary.com에 의하면 (마음속으로)계획을 세우다; (도식적인 형태로)체계화하다; (특정 효과를 위해)꾸미다; (마음속에 목표를)가지고 있다;(숙련된 기술로)창작하다 등의 동사적 의미와 밑그림, 표현; 배치; (디자인)실행; 디자인된 것; 장식; 설계, 도안; 계획; 의도; 음모 등 명사적 의미가 있다. 이러한 복합적이고 종합적인 단어의 설명과는 다른 인식을 주던 디자인은 현대에 이르러서야 하나의 독립된 학문으로 인정받게 되었다.

디자이너의 위상 또한 이러한 학문의 인정 시기 이후에 어느 정도 정립된 것이 사실이다. 디자인 과제가 문화, 개성, 경험 등 눈에 보이지 않는 영역으로까지 확대되고, 디자인의 도입 단계가 개발의 마무리 단계에서 초기 단계로 앞당겨지면서 역할이 개발의 주도적·핵심적 요소로 변화하고 있다. 시대에 따른 디자인 과제의 변화는 본질적인 변화라기보다는 특정 역할이 확

대·축소되는 과정이다. 디자인이 사용자와 어떤 관계로 진화하였는지를 살펴볼 수 있는 자료이며, 이를 기반으로 앞으로의 행로를 추측할 수 있다.<sup>6)</sup>

결국 이러한 변화에 따라 디자이너의 위상뿐만 아니라 책임감도 변화해야 한다. 디자인의 과정과 목표에서 찾는 시각적 변화는 물론 윤리적인 책임감과 치유(治癒)적 책임감까지 요구되는 것이 현재 디자이너가 맞서 이겨내야 할 현대 디자인 사회이다.

### 2.2. 디자인의 사회적 수요에 따른 변화

디자인에 관련된 기업은 단순히 디자인만을 다루는 기업뿐만 아니라 대부분의 공기업과 관련 부처에 이르기까지 디자인의 쓰임새의 확장은 굳이 언급할 필요가 없을 정도로 광범위하다.

2018년 산업디자인통계조사에 의하면 디자인 산업의 규모는 17조 8,626억원, 공공부문 디자인 전담부서의 예산은 2,292억원, 디자인 산업 인력의 규모는 디자인 활용 업체를 기준 12,248,980명, 전문 디자인 업체 3,524,707명, 공공부문 234,287명으로 파악되었다.<sup>7)</sup>

<표 1> 2018년 디자인 산업 규모 및 인력

구분	2018년		증감율		
	디자인산업 규모	디자인 인력	디자인산업 규모	디자인 인력	
실 태 조 사	디자인 활용업체	12,758,020	261,760	▲ 3.3%	▲ 2.6%
	전문디자인업체	3,624,542	17,566 *(27,670)	▲ 2.8%	▼ 5.8%
	공공부문	229,214 **(31,998)	830	▼ 2.2%	▲ 0.9%
<b>전체</b>	<b>16,611,776</b> **(16,414,550)	<b>280,156</b> *(290,260)	<b>▲ 3.1%</b>	<b>▲ 2.1%</b>	

이것을 전년과 비교해보면 규모면에서는 2.2%에서 3.3%, 인력적 측면에서는 일반 기업의 디자인 활용이 2.6%의 상승을 가져왔다고 파악되었다. 단지 디자인 전문기업의 인력이 다소 하락하고 있다는 것은, 분야 별로 차이가 있을 수는 있겠지만 전반적으로 디자인에 대한 수요는 지속적으로 확대되고 있지만, 이를 위한 디자인 전공자는 정체된 추세라고 설명할 수 있겠다. 또한 디자인의 쓰임새 자체는 전문적인 디자인 업체 이외에도 다양한 분야로 확대되고 있다는 것을

간접적으로 체감할 수 있다고 본다. 다만, 현재 시장에서 디자이너가 받는 대우가 최상급이라고 말하기에는 다소 어려움이 있을 수 있다고 보는 것이 현실이다.

### 2.3. 대학에서의 디자인의 위상

미술과 연계 되어있는 분야에서 디자인은 취업과 직결된 학과를 중심으로 빠르게 성장을 거듭해 왔다. 공연이나 전시를 취업으로 인정해주는 경우를 제외하고 순수 취업만을 고려한다면 디자인 분야가 확실히 범예술계에서는 상위를 유지한다고 평가된다. 작가 활동으로 인한 경제적 여유가 확실치 않은 예체능계에서 디자인이 고평가 받고 점진적으로 확대된 주요한 요소는 역시 취업에 대한 가능성 때문일 것이다.

그러나 주로 시각적 분야에 집중되던 디자인은 점차 범위 확대에 대한 강요와 새로운 4차 산업군의 등장으로 인해 새로운 전환기를 맞이하게 되었다. 4차 산업혁명엔 창의적 아이디어를 기술, 지식, 제품과 연계, 융합하여 혁신적인 비즈니스로 구현하는 역량이 필요하다. 이러한 구성 요소는 다양한 개체를 상상력과 아이디어로 연계하는 연결성(Connectivity)과 산업, 문화를 넘나드는 독창적인 시각인 창의성(Creativity)로 이루어진다.<sup>8)</sup> 다시 말해 지금까지 미술적 재능과 예술적 감성으로 해결할 수 있는 디자이너의 노동력에 새로운 능력을 추가해야하는 변곡점에 도달할 것이다.

대학 교육도 이러한 점에 주목하고 있다. 기존의 시각디자인, 인테리어디자인, 패션디자인 등의 학문적 변화는 물론 UX/UI, IoT, VR/AR 등 디자인에 필요한 기술적 분야와 비즈니스 분야를 모두 반영하기 시작했다. 단순히 프로그램을 익히고, 이를 통해 시각적 유도가 원활한 디자인에서 문제 해결 능력이 가능한 디자인, 비즈니스 판단력을 함유한 디자인, 데이터 사이언스가 반영된 디자인 등 디자인 자체의 역량 증가 이상의 필요성이 대두되고 있다. 대학은 이 변화에 주목하며 현재 학과의 개선을 위한 교과목의 변화와 더불어 융합 교육을 통한 돌파구 모색에 노력하고 있는 실정이다.

대학에서 담당하는 디자인 교육이 도제식 교육의 범위를 뛰어넘어 학문적 구축과 사회적 인식 변화에 의

미 있는 성과를 이뤄냈지만, 더 이상 현실에 안주할 수 없는 시대 변화에 맞는 교육의 커다란 개혁이 또 다시 시작되었다고 보여 진다.

## 3. 디자인 전공 학생의 복수전공

### 3.1. 대학생의 복수전공 실태

국내 대학의 경우 진학 시기에 본인이 전공을 희망하는 학과에 반드시 진학하지 못하는 것은 이미 오래된 관행이다. 대학의 수가 적었던 과거의 암울한 사례는 차치하고라도 현재 학령인구 감소로 인해 희망하는 모든 졸업생이 대학 진학 가능한 현시점에서 본인의 희망 대학, 학과에 100% 진학하는 것은 불가능하다.

2014 대졸자직업이동경로조사 기초분석보고서에 따르면 ‘원하는 전공 혹은 업무관련 분야를 공부할 수 있어서’가 42.2%로 가장 높았고, ‘성적에 맞춰서’가 33.8%, ‘부모님이나 선생님의 권유’가 8.6% 순으로 나타났다. 전공 및 진로에 대한 이해도가 있는 ‘원하는 전공 혹은 업무관련 분야를 공부할 수 있어서’라는 답변은 2011년 대비 2014년 1.7%P 증가하였다. 반면 본인의 의지가 아닌 외부적 요인에 해당하는 ‘성적에 맞춰서’ 또는 ‘부모님이나 선생님, 친구나 선배의 권유’는 2011년 대비 2014년 0.3%P 증가하였다. 대학 진학 시 해당 대학을 선택하는 이유가 자신의 내적 요인도 있지만 외적 요인에 따른 선택을 하는 학생도 약 50%에 이르고 있다.<sup>9)</sup>

기존의 복수전공 현황은 현 시점에서 의미가 없어졌다. 이미 앞에서 다룬 것처럼 복수전공, 부전공, 심화전공, 자기설계전공 등 주전공 이외에 필수적으로 다른 전공을 선택하게 되었으며, 결국 모든 학생은 어떠한 형태로라도 추가전공을 이수해야 졸업을 하는 시기가 되었다. 이러한 변화는 지금까지 매우 미미했던 복수전공의 수치를 대폭 끌어올려 줄 것으로 기대하고 있다. 다만, 이 과정에서 시대의 흐름에 편승하지 못하거나 기초 분야로 국한된 교육 과정을 가진 학과들의 도태가 우려되고 있기도 하다.

지난 2019년 2학기 연구자의 대학의 교양과정 연구 설문 조사 항목에 포함되었던 복수전공 관련 디자인대학 설문조사에서 약87%(254명 중 220명)에 해당하는 학생들은 과제의 압박과 수업 자체의 심화를 위해 복

수전공의 필요성이 있음에도 불구하고 복수전공을 하지 않고 있다고 대답한 바 있다. 디자인 자체의 특수성을 반영하더라도 타 전공에 비해 매우 낮은 복수전공 이수율을 기록하고 있었다.

### 3.2. 복수전공 활성화 방안 설문조사

본 연구는 서울 시내 대학의 디자인 전공 학생을 중심으로 복수전공의 활성화를 위해 필요한 분야, 방법, 지원체계 등을 모색하여 향후 디자인 분야의 발전에 초석이 되고자 하였다.

이를 위해 복수전공의 선택이 가능한 학생, 복수전공을 이수한 이후 졸업한 사회인과 이수하지 않고 졸업한 사회인 등을 대상으로 선정하였다. 조사 대상은 최근 사회적 변화를 체감할 수 있는 2005학번 이후의 졸업생 및 재학생으로 관련 전공은 시각 디자인, 실내 디자인, 패션 디자인, 미디어 디자인 등으로 분포되어 있다.

<표 2> 응답자 일반사항 조사 현황

연령	30대	20대
인원수	17명	45명

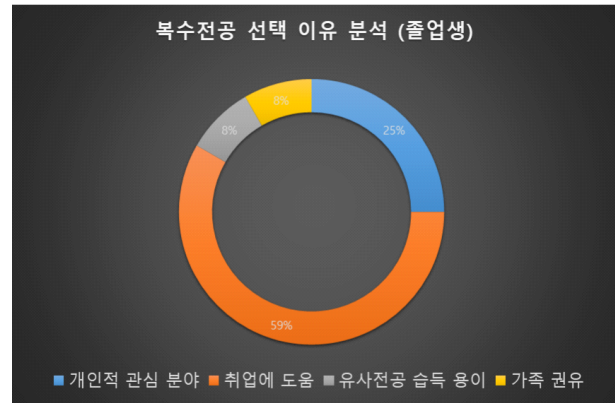
구분	복수전공 이수자	복수전공 미이수자	재학생
인원수	12명	18명	32명

설문기간은 2020년 4월 20일부터 5월 7일 까지 구글독스(Google Docs)를 이용하여 진행하였다. 설문내용은 응답자의 일반사항, 복수전공 이수의 필요성, 복수전공 전공 및 교과목 희망사항, 복수전공 이수에 필요한 자질 등으로 구성되어 있다. 단답형과 복수형을 혼합하여 구성하였으며 객관식과 주관식으로 이루어져 있다.

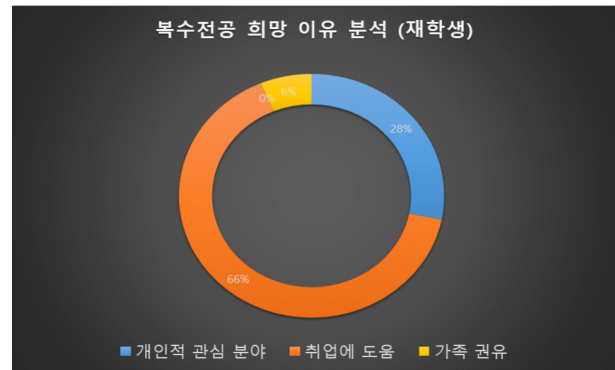
복수전공의 선택 이유를 묻는 첫 번째 질문에서 복수 전공을 통해 학교를 졸업한 졸업생 12명 중 7명은 취업에 도움이 되는 학문 영역으로의 확장이 필요해서 복수전공을 선택했다고 응답했다. 매우 소수의 학생만이 복수전공을 택했던 당시의 상황에서도 디자인 회사의 취업 이외에도 대기업 취업 등의 가능성을 높이

기 위해 복수 전공을 선택한 경우가 가장 많았다. 또 다른 이유로는 개인적 관심 분야에 따라 선택했다는 응답이 있었는데, 대학에 있는 기간 동안 본인의 전공 이외에 키우고 싶은 능력을 키워보려고 한다는 것이 가장 중요한 선택의 이유였다. 그 이외에도 유사 전공(디자인 대학 내의 다른 전공)을 통해 디자인 영역 자체의 확장을 시도하거나 가족의 권유로 인해 다른 전공까지 섭렵했다고 응답한 경우가 있었다.

<표 3> 복수전공 선택 이유 분석 (졸업생)



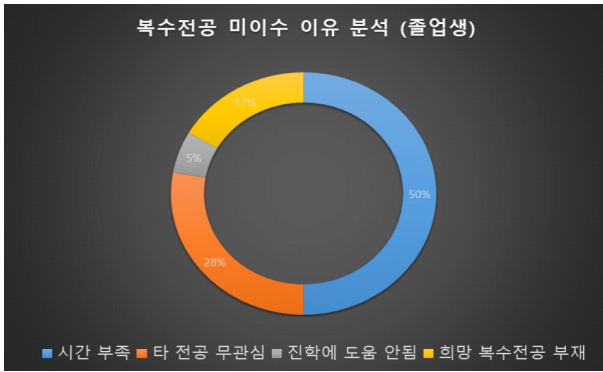
<표 4> 복수전공 선택 이유 분석 (재학생)



재학생의 복수전공 선택에서 중요하게 고려할 사항도 크게 다르지는 않았다. 가장 많은 21명의 학생이 취업에 도움이 되는 미래 지향적 학문을 선택하고자 하였다. 과거보다 현실적으로 취업에 더 많은 제약을 받는 재학생의 경우 취업에서 유리하게 작용할 것 같은 학문을 복수전공으로 택하거나 다른 학생보다 상대적 학문 다양성을 확보하기 위한 경우가 가장 많이 보였다. 그 이외에 9명의 학생이 개인적 관심사로 인한 선택을 하겠다고 했으며 가족의 권유나 의견을 통해 복수전공을 선택하겠다는 응답도 소수 있었다. 전반적

으로 복수전공에서 가장 중요한 것은 취업에 관한 것이었고, 재학생의 응답에서 그 수치는 졸업생 대비 상승한 것을 확인할 수 있었다. 청년 실업률이 하락하지 않는 범위에서 취업이 가장 중요한 화두가 될 수밖에 없음을 확인하는 응답이었다.

<표 5> 복수전공 미이수 이유 분석 (졸업생)

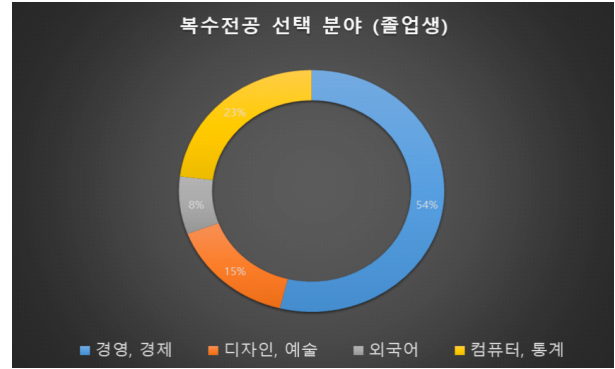


이에 반해 복수전공을 택하지 않은 졸업생은 가장 큰 이유로 절대적 시간 부족을 이야기했다. 시간 부족의 이유는 학과 과제나 수업을 진행에 따른 이유와 경제적 이유(아르바이트)가 공존했다. 디자인 분야는 시험 등으로 해결하기 어려운 분야이고 지속적으로 확인, 수정을 해야 하는 분야로 알려져 있어서 상당한 과제와 작업량이 필요한 것은 이미 널리 알려진 사실이다. 이 문항에서도 이러한 점이 가장 크게 반영된 것으로 보인다. 그 다음 많은 응답으로는 전공에 대한 애정이었다. 특히 다른 분야의 필요성을 느끼지 못하고 주전공만으로도 충분히 대학의 학문적 갈증을 채울 수 있다는 판단이었다. 적은 답변이기는 하지만 3명의 학생은 본인이 하고 싶은 전공이 교내에 존재하지 않는다는 이유에서 복수전공을 하지 않았다고 응답했다. 학과나 전공이 다양한 경우에는 이런 응답이 나오지 않겠지만 학과의 수가 적은 중형 이하의 대학에서 이런 응답은 다소 해결하기 어려워 보인다.

복수전공의 선택분야 또는 희망 분야를 묻는 두 번째 질문에서 졸업생 응답자 중 7명은 경영 혹은 경제 분야를 복수로 택했다고 대답했다. 이미 이화여대 사례를 통해 살펴본 것처럼 경영은 거의 모든 분야와 밀접한 관련성이 있기 때문에 당연한 결과로 받아들여진다. 그 이외에는 디자인이나 예술 같은 유사 분야로의 선택이나 컴퓨터와 같은 현대 사회에서 가장 인기 있는

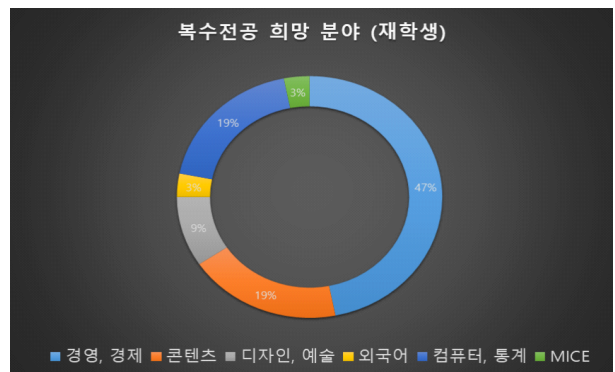
분야를 전공한 경우가 그 다음으로 많았다. 한 동안 복수전공에서 많은 인기가 있었던 외국어 분야는 오히려 그 수가 많이 감소했으며 오히려 교양과 같이 모든 학생들이 어느 정도 선택하면서도 전공 같은 파급력은 보이지 않는 분야로 변화한 것으로 파악되었다.

<표 6> 복수전공 선택 분야 (졸업생)



재학생의 복수전공 희망 분야는 졸업생과 유사했는데, 전체의 절반에 가까운 수가 경영이나 경제로의 복수전공을 선택했다. 디자인과 컴퓨터의 희망자도 적당한 분포를 보였고, 학교의 특징이 반영된 학과인 MICE 전공을 희망하는 경우도 있었다. 재학생의 응답에서 가장 색다른 것은 콘텐츠에 관한 전공을 희망하는 비율이 생각보다 높았다는 점이다. 사실상 많은 분야에서 콘텐츠가 만들어지고 점점 비중이 높아지는 추세인 것은 맞지만 과거 응답과는 달리 자체적으로 콘텐츠를 생산할 수 있는 학문에 대한 관심도가 높아진 것을 직접 확인할 수 있는 응답이었다.

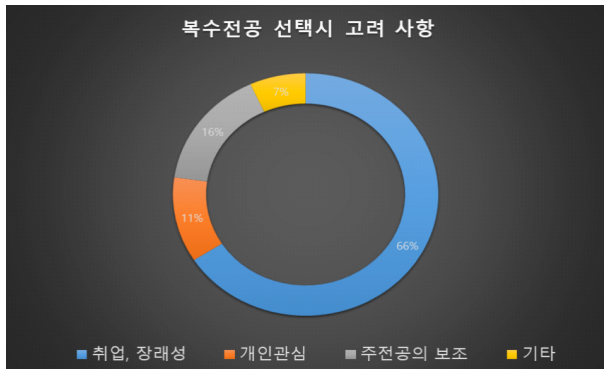
<표 7> 복수전공 희망 분야 (재학생)



복수전공 선택시 고려사항을 묻는 세 번째 질문에서는 총 44명의 응답자 중 과반수가 넘는 29명이 취업과 장래성을 고려한다고 응답했다. 본인의 능력이나 주전

공 보조에 도움이 된다고 응답한 경우보다는 현실적으로 취업에 필요한 학문을 선택하는 경향이 높아보였다. 은퇴 후를 고려한 개인의 관심사를 가지고 택한 인원은 10%가 조금 넘는 5명이 응답했으며 본인의 전공을 더 살리기 위해 부전공 개념으로 택한다는 응답은 7명이었다.

<표 8> 복수전공 선택시 고려 사항



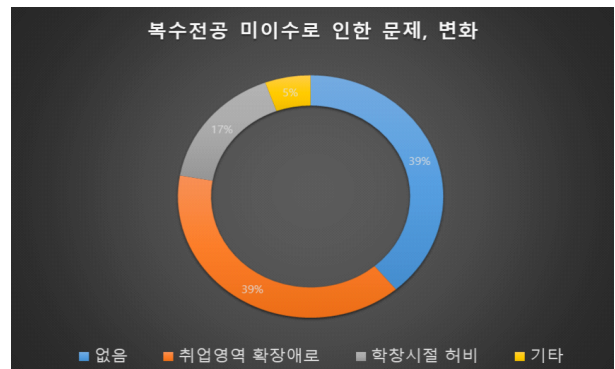
복수전공을 이수하지 않은 졸업생을 대상으로 한 네 번째 질문은 복수전공 미이수로 인해 사회 생활에서 어떤 영향을 받았는가를 알아보려고 하는 것이었다. 18명의 응답자 중 7명이 취업 영역의 확장을 시도할 엄두를 내지 못한다고 대답했다.

세분화나 전문화로 인한 디자인 영역의 확정은 사실 다른 분야로 진출하기에 전문성이 부족해 보일 여지가 충분히 있어 보였다. 그러나 한 편으로 이와 동수인 7명의 학생은 복수전공 미이수로 인한 불이익은 없었다고 대답했다. 결국 본인의 직종이나 선택한 회사에 따라 응답 결과가 갈리는 것으로 판단된다. 이외에도 3명의 졸업생은 학창시절 복수전공을 하지 않은 것은 본인의 게으름이나 시간의 낭비 때문이었고, 사실상 복수전공을 선택하는 것이 필요하다는 응답을 한 것이 특징적이었다.

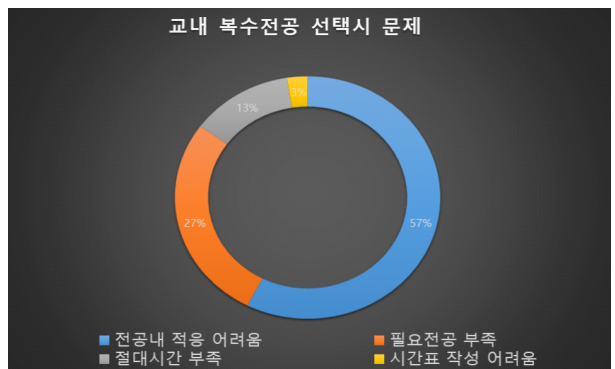
다섯 번째 질문은 학교 내 복수전공 선택 시의 문제점에 대한 부분이었다. 현재 각 대학이 복수전공을 활성화 하고 있음에도 불구하고 여전히 복수전공 선택에 따른 문제가 있을 것이라고 생각된다. 응답자 44명 중 50%인 22명은 복수전공시 적응에 어려움이 많다고 응답했다. 이 중에는 복수전공 학과의 무관심이나 차별 대우와 같은 문제도 제기 되었다. 실제로 대학별로 차이는 있지만 주전공에 비해 복수전공 학생들은 혜택을

받지 못하거나 원활하게 피드백을 받지 못하는 경우가 발생할 수 있다. 다양한 실험실습 혜택을 받지 못하거나 원만하지 않은 교우 관계로 인해 단체과제 등에서 어려움을 겪을 가능성도 있다. 복수전공 활성화로 인해 점차적으로 해결되겠지만 당장 가장 시급한 해결은 이 부분부터 이루어져야 한다고 판단된다. 또 다른 응답으로는 본인이 복수전공을 희망하는 학과가 없다는 것이었다. 광고학과라던가 커뮤니케이션학과, 산업공학과나 신소재 공학과 같은 모든 대학에 존재하지 않는 학과들을 희망하는 경우가 이에 속한다. 마지막으로 시간표 작성의 어려움으로 인해 복수전공을 기피하게 된다는 응답도 6명이나 있었다. 학과의 졸업 요건을 채우기 위한 필수과목의 수강 등에서 시간 할애하기 어렵고, 주전공 학과에서는 이에 따른 편의를 제공하기 어려운 구조라고 이해할 수 있을 것이다. 객관적으로 현재 학생들에게는 주전공의 수강 신청조차도 어렵기 때문에 너무도 당연하게 발생하는 문제로 파악된다.

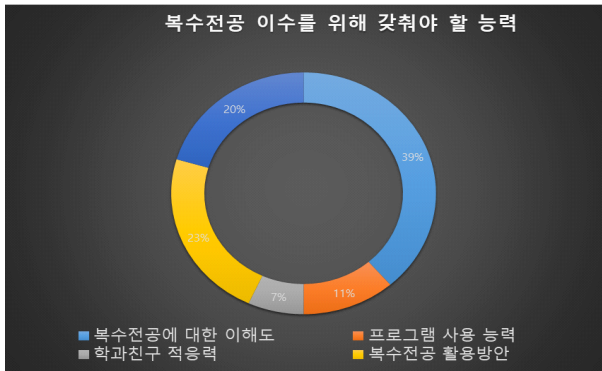
<표 9> 복수전공 미이수로 인한 문제, 변화



<표 10> 교내 복수전공 선택시 문제



<표 11> 복수전공 이수를 위해 갖춰야 할 능력

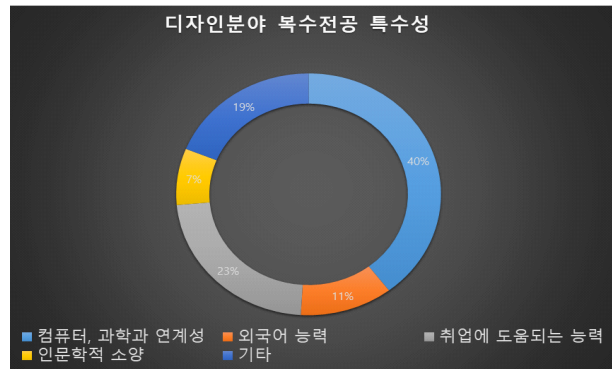


여섯 번째 문항은 복수전공 이수를 위해 갖춰야 할 능력에 관한 부분이었다. 응답자 중 가장 많은 17명은 복수전공 자체에 대한 이해도가 필요하다고 응답했다. 복수전공을 하는 분야가 단순히 호기심이나 관심에 국한된다보면 끝까지 복수전공을 마무리하기 어려운 일이 발생한다. 이러한 점의 해결을 위해 짧지 않은 기간 동안 복수전공 분야에 대한 착실한 준비를 필요로 한다. 수많은 복수전공 지원자가 주전공자에게 실력이나 경험에서 밀려 복수전공을 포기하는 경우가 있다는 것은 많은 것을 생각하게 해주는 부분이다. 그 다음으로 복수전공에 대한 활용방안을 강구해야 한다는 것이 가장 많은 응답이었다. 복수전공 자체를 공부하기 위한 이해도 다음으로 복수전공을 어떻게 활용하고 실행으로 옮길지에 대해 고민해보는 시간이 필요할 것이다. 그 다음으로 5명의 학생이 프로그램 사용 능력이 필요하다는 응답을 했고, 3명의 친구는 주전공 학과 친구들과의 교우관계나 친화력과 같은 현실적인 문제가 해결되어야 한다고 응답을 했다. 학과마다 차이는 있겠으나 사용되어지는 프로그램이나 소프트웨어는 향후 수업뿐만 아니라 전공 분야로의 진출을 어렵게 만드는 요소로 작용될 수 있다.

마지막으로 본인의 선택 여부에 관계없이 디자인 분야 복수 전공의 특수성을 반영한 학문을 묻는 서술형 질문에 가장 많은 응답은 컴퓨터, 과학등 4차 산업에 필요한 복수전공으로 디자인 전공자들이 관심을 가져야 한다고 응답했다. 각종 미디어에서 지속적으로 강조한 4차 산업은 아직 완벽한 정의를 할 수 없음에도 불구하고 컴퓨터 공학 쪽이 가장 두드러진 발전 분야로 인식한 것으로 보인다. 12명의 졸업생과 재학생은 여전히 현실적으로 취업이 가장 잘 되는 분야와 능력이

필요하다고 응답했다. 가장 특이한 점은 외국어 능력 향상이 가능한 분야가 6명, 인문학적 소양이 필요한 분야가 4명의 응답을 보였다는 점이다. 실제로 시대가 점차 인공지능화, 컴퓨터화가 되어갈수록 오히려 인문학의 능력이 요구될 수도 있다는 판단을 했다고 생각된다.

<표 12> 디자인분야 복수전공 특수성



### 3.3. 복수전공의 문제점 분석과 방향 설정

본 연구를 위해 기본적으로 이해되어야 하는 부분은 복수전공이 반드시 필요한 것인가에 대한 문제를 해결하는 것이다. 복수전공의 활성화 된다는 전제하에 진행된 설문조사와 분석이었지만, 실제로 복수전공을 진행하기에 개인적인 역량이 부족하거나 사회적 뒷받침이 어려운 경우도 존재할 것이다. 창조적 인간을 만들자고 한 시대를 벗어나 융합형 인재를 양산하고자 하는 현 시대는 어떻게 보면 모두에게 일관되게 적용할 수는 없는 대책인지도 모른다.

하지만 전문화된 지식이라는 것도 변하기 마련이다. 하나를 알고 있다고 전문성이 뛰어나다고 이야기할 수 없듯이, 시대의 흐름에 맞게 디자인 전공자의 선택도, 디자인 전공 분야의 확장도 모두 필요하다고 생각된다.

문제는 이러한 복수전공의 진행을 위한 영역의 확대가 생각보다 어렵다는 점에 있다. 각 대학의 전공 확대나 교과목 확대는 각종 평가 지표에서 필요한 수단일 수는 있으나 경제적 한계와 어려움을 겪고 있는 모든 대학이 쉽게 결정하고 만족시킬 결과를 가져올 사항은 또한 아닐 것이다. 결국 복수전공의 문제는 학생도 학교도 사회도 단독으로 해결책을 내놓기는 쉽지 않은 구조이다.

#### 4. 결론 및 제언

본 연구에서는 디자인을 전공한 졸업생과 향후 디자이너가 되기를 희망하는 재학생의 학문적 영역 확장을 위한 복수전공 제도의 필요성과 문제점을 분석하고자 하였다. 실제로 학교에서 점차 확산되는 융합 영역의 확대가 디자인 분야에 미치는 영향도 간과할 수는 없는 단계에 도달하였다.

지금까지의 복수전공은 주전공이 마음에 들지 않지만 전공과 어려운 경우나 입학에 쉬운 학과로 진입해서 전공 학과를 바꿔보려는, 학문적 성취나 취업에 관한 이유보다는 학벌 문제로 인한 선택에 의해 결정되는 경우가 많았다. 그러나 현대 사회에서 요구하는 복수전공 선택은 이러한 이유보다는 다른 분야를 이해하는 융합형 인간 양성에 보다 더 큰 뜻이 있다고 할 수 있겠다.

설문조사를 바탕으로 다음과 같은 3가지 결론과 제언에 도달할 수 있겠다. 첫 번째로 복수전공은 평생 직업이 될 수 있는 분야로의 진출을 위해 준비되어야 한다. 취업의 흐름을 정확히 파악하고는 유기적 학제 편성이 필요하다. 현재 대학의 전공 선택은 매우 느리고 획일화된 가운데 진행되는 경우가 많다. 자기 전공 설계와 같은 다양한 아이디어를 만들어내는 자구책을 강구하고 있기는 하지만, 그보다 사회나 학생의 요구가 직접적으로 반영될 수 있는 획기적인 시스템 개발이 필요하다.

두 번째로 복수전공 프로그램의 선택이 용이한 구조적 변화가 필요하다. 복수전공 선택에서 가장 많은 문제점을 갖고 있는 것은 교과목 선택의 어려움에 있다고 본다. 현재는 점차 줄어들고 있기는 하지만 전공필수 교과목의 경우 특정화된 요일에 반드시 수강해야 하는 어려움이 있다. 복수 전공이라는 것은 결국 2개의 전공 사이에서 교과목 선택의 편의를 제공하고, 본인이 희망하는 전공을 모두 수강할 수 있을 때 비로소 완성되는 것이다. 하지만 현재의 구조와 시스템으로는 그런 요구를 모두 수용하기 어려운 부분이 있을 것이다. 이에 따라 모든 전공 교과목을 여러 날 개설해야 문제가 해결되겠지만, 현실적 여건상 전공 필수과목에 한해서라도 주중 2회 이상 개설 할 수 있도록 협력할 필요가 있다. 혹은 전공별 필수 교과목이 아닌 분야별

교과목을 설정하거나 필수 교과목 자체를 최소화하는 방안도 강구해 볼만 하다. 외국 대학의 경우처럼 전공 필수 교과목군을 두고 그 안에서 몇 과목 이상을 수강하면 되는 방법도 충분히 고려해볼 수는 있다고 사료된다.

마지막으로 복수전공 선택에 필요한 학과나 전공이 없거나 취약할 경우를 대비해 지역 대학 간의 컨소시엄 형태의 학과 운영이 필요하다. 지금은 대학 간 소수의 과목 학점 인정 제도 정도를 시행하고 있지만, 외국 학부중심대학(Liberal Arts College)의 경우를 살펴보면, 비슷한 규모의 대학 간의 연합이나 대규모 대학 프로그램을 공유하는 형태로 복수전공의 영역 확장을 시도해 볼 필요가 있다. 이런 대학 간의 교류 확장 프로그램은 결국 학교가 모든 것을 다 준비하고 시행해야 하는 부담을 줄이면서 복수전공의 진정한 의미를 되새기는 계기가 될 수 있을 것이다.

- 1) 최갑중, 윤종인, 이성봉, 강규한, 사회수요를 반영하는 복수전공 활성화 방안 연구 : 권장형 복수전공 유형 및 모듈단위 복수전공 제도를 중심으로, 백석대학교 연구보고서, 2005, p.1
- 2) <https://inews.ewha.ac.kr/news/articleView.html?idxno=14475>
- 3) <https://plus.hankyung.com/apps/newsinside.view?aid=201511010575A&category=AA006&sns=y>
- 4) [http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article\\_view/101/57415](http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/57415)
- 5) 리처드 부캐넌 외, 디자인담론, 조형교육, 2004, p.215
- 6) 이주형, 디자인 가치인식 유형에 기반한 사용자완성형디자인 모형 연구, 경기대학교 박사학위 논문, 2008, p.13
- 7) 한국디자인진흥원, 2019 산업디자인통계조사 총괄보고서, 2019, p.17
- 8) <https://brunch.co.kr/@pibuchi/37>
- 9) 최기성, 신종각, 이성재, 이주현, 대졸자직업이동경로조사 기초분석보고서, 2014, 한국고용정보원, p.103~105

## 참 고 문 헌

- 이태희, 복수전공 결정요인과 장애요인 그리고 성과에 관한 연구 : 경상계열 복수전공자를 중심으로, 경영컨설팅연구, 2019
- 서경호, 복수전공 및 부전공의 실태 파악 및 문제점 도출을 위한 연구, 서울대학교 평의원회, 2016
- 이성봉, 강규한, 윤종인, 최갑종, 사회수요를 반영하는 복수전공 활성화 방안 연구 : 권장형 복수전공 유형 및 모듈단위 복수전공제도를 중심으로
- 정현일, 류영진, 대학생의 부전공, 복수전공 만족도 결정요인에 관한 연구, 한국콘텐츠학회지, 2019

