



## 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법 특성 연구

이은령<sup>†</sup>

부산대학교 의류학과

### A Study on the Characteristics of the Creativity Development Teaching Method for Promoting Fashion Design Ability

EunRung Lee<sup>†</sup>

Dept. of Clothing & Textiles, Pusan National University, Busan, Korea

**Abstract :** The purpose of this study is to present the suitable material that can be a real help to make the creativity development teaching method for creative inspirations of fashion design. To achieve these goals, researched and analyzed the creativity studies in the fields of psychology, education, and design (visual design, product design, fashion design, etc.) published in the national journal. Through this analysis, were extracted the characteristics of creativity, teaching methods for creativity learning, and expression methods. Based on this, intend to provide the creativity characteristic, the expression method, and the problem solving process in teaching methods for promoting fashion design ability. After the analysis, the results are as follows; First, the classical 4P (Place, Person, Process, Product) is important to a creativity development teaching method for fashion design. The elements of creativity of a creativity development teaching method for fashion design are 5elements; curiosity, openness, originality, patience, and synthetic ability. Second, the typical method is a drawing (such as a sketch) when visually express and embody ideas in fashion design. Drawing is an important activity that is working with the right brain and the left brain. Drawing exercises will reduce the burden of expressing ideas, providing pleasure and fulfillment in the development of creative ideas. Third, offered 5stages to solve problems of a creativity development teaching method for fashion design; understanding stage, idea stage, visualization stage, evaluation stage, and verification stage. Abstract intangible ideas are concreted and elaborated through stages of visual manifestation such as language, symbol, and drawing.

**Key words :** creativity (창의성), teaching method (교육법), fashion design (패션디자인), fashion design development (패션디자인 전개), solving process of a problem (문제 해결 과정)

## 1. 서 론

21세기 지식 정보사회에서 창의적인 아이디어는 제품에 독특함과 유용성의 가치를 더하며 소비자들의 다양한 감성을 만족시키고 있다. 사회의 여러 분야에서 창의성의 중요성이 커지고 있을 뿐만 아니라 창의성을 개발하기 위한 교육법의 필요성도 높아지고 있다.

과거에는 전문가들조차도 창의성을 타고난 사람들만의 특권 같은 능력으로 여겼으나, 최근 심리학자들의 연구에 의하면 어느 정도의 창의성은 선천적이지만 교육, 사회, 문화, 환경적 지

원 등을 통해 후천적으로 향상될 수 있다는 견해가 제시되었고 심리학과 교육학의 후속 연구들에 의하여 지지 받고 있다 (Choe, 1998; Jeon, 1997; Jeong & Cho, 2012; Kim et al., 2002; Kim et al., 2010; Kim & Lee, 2004; Lee, 2002; Lim et al., 2009; Park, 1993; Sternberg et al., 2009/2004; Sung et al., 2008). 이것은 미약한 창의성이 후천적 노력과 훈련에 의하여 일깨워지고 향상될 수 있음을 시사하는 것으로 적합한 창의성 개발 교육법의 필요성에 더욱 힘을 실어주는 것이기도 하다.

창의성의 개념은 하나의 명확한 개념으로 정의되고 있진 않지만, 많은 선행연구들을 종합해보면 ‘새롭고 독특한 아이디어’라고 말할 수 있다(Choe, 1998; Jeon, 1997; Kim, 2004; Lee, 2002; Lee & Kim, 2015; Park, 1993; Shin, 2001; Song & Lee, 2012; Sternberg et al., 2009/2004). 창의성의 ‘새롭다’는 의미를 일반적으로 ‘전무후무(前無後無)한’으로 생각하는 경향이 많다보니 ‘창의적 디자인을 개발한다’는 것은 큰 부담감을 갖게 하여 사고가 경직되고 자유로운 발상을 저해하는 장애물

<sup>†</sup>Corresponding author; EunRung Lee  
Tel. +82-51-510-1719, Fax. +82-51-583-5975  
E-mail: eunrung@hanmail.net

© 2018 (by) the authors. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

이 되기도 한다. 그러나 창의성은 기존에 있는 아이디어를 바탕으로 부족한 부분과 문제가 되는 부분을 파악하고 제거한 후 새로운 아이디어를 추가하는 수정 과정을 통하여 만들어지는 약간의 다름에서 오는 새로움과 차별성을 말하는 것이다. 그러므로 창의성에 의한 새로운 아이디어는 유용하고 가치 있는 약간의 다름이 주는 신선함이 시의적절하게 나타난 산출물이라고 할 수 있다.

창의성 개발에 대한 관심이 커지고 있지만 효과적으로 도움을 주는 방법은 아직 뚜렷하지 않다. Sternberg et al.(2009/2004)에 의하면 창의성 관련 연구들은 창의성과 관련된 주목할 만한 인지적, 능동적 속성들이 일생 전반에 걸쳐 발달한다고 하였다. Levinson(1978)은 청년기와 성인기에 이르러서 중요한 것은 창의적 성취와 관련된 특정 능력 자체의 개발이기보다는 사회적 지지(Gardener, 1993)와 좋은 스승(mentor)을 만나는 것이라 하였다(as cited in Choe, 1998). Lee et al.(2012)은 창의성 프로그램의 효과분석 연구에서 대학생에게 자신의 잠재력을 발전시키고 충분히 가능하도록 노력한다면 창의적 성취를 이룰 수 있는 자아로 성장할 가능성이 있음을 인식시켜주는 효과를 볼 수 있다 하였다. 따라서 창의성 능력 개발에 적합하고 효과적인 지도를 받는다면 개인의 능력을 발전시키는데 유용할 뿐만 아니라 사회적으로도 풍요로운 인적 자원을 확보할 수 있을 것이다.

트렌드를 선도하는 새로운 디자인을 끊임없이 전개해야 하는 패션디자인 분야에서 우리나라 교육 환경에 맞게 학생들의 창의성 개발을 효과적으로 지도할 수 있는 교육법이 적극적으로 사용된다면 매우 고무적인 것이다.

이 연구는 다양하고 창의적인 패션디자인의 전개 능력을 위한 창의성을 육성하고 개발하는 교육법에 도움을 주기 위한 것이다. 창의성 개발을 위한 교육법은 특정 분야에 대한 전공의 특성뿐만 아니라, 교사와 학생 사이의 소통과 학생의 학습능력 및 성격적 특성이 모두 연관되어있기 때문에 심리학-교육학-디자인의 통합적 관점에서 다루어져야 학생의 능력을 잘 이끌어 내는 효과적인 특성을 찾을 수 있을 것이다.

창의적 발상으로 다양한 디자인 전개를 유연하게 하는 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법을 알아보기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다. 첫째, 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성의 특성을 알아본다. 둘째, 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 표현 방법에 대하여 알아본다. 셋째, 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 문제 해결 과정과 특성에 대하여 알아본다.

## 2. 이론적 배경

이 장에서는 심리학, 교육학, 디자인 분야에서 이루어진 창의성 관련 선행연구들을 살펴보고자 한다.

### 2.1. 심리학 분야

초기에는 창의성의 이론적 접근 방법으로 인지발달론적 입장(과정과 산출물 강조), 인본주의적 입장(사람과 과정에 중점), 성격·환경적인 입장(사람에 중점)으로 나누어 접근하는 등 창의성의 정의에 대한 세부적인 구분과 접근이 이루어졌다(Jeon, 1997).

Hah(2003)는 과거 Guilford식의 입장에서 벗어나는 시각들이 늘고 있으며, 특히 문제 발견이 창의적 사고나 정서적 요인, 사회적 요인들과 상호작용한다는 연구 또한 증가하고 있다는 통합적인 시각을 말하였다. Choe(1998)는 창의성 정의에 관련 연구들이 심리적 또는 역사적 범주로 나누어 이루어지며 새로운 아이디어를 생성하는 개인의 사고능력 및 성향의 배양도 중요하지만 이를 빠르게 평가하고 수용할 수 있는 사회·문화적 환경이 가지는 역할의 중요성을 보고하였다.

Kim and Min(2012)은 창의성을 구성하고 있는 요인과 창의성 사고과정의 문제 해결 및 창의성이 발현되는 요소들의 상호작용의 중요성을 말하였다. Park(1993)은 창의성과 밀접한 관계를 가지고 있다고 생각되는 지능검사로 수렴화되는 지적 능력과 문제에 대한 능력들(민감성, 유연성, 유창성, 독창성) 및 성격특성은 관계가 거의 없으며 모든 것이 함께 고려되어야 한다고 하였으며, Osborn(1963)과 Hayes(1989)의 창의적 사고의 본질에서 문제 해결 과정을 바탕으로 문제 해결 과정을 제안하였다. Jeon(1997)은 창의성에 정의된 고전적인 4P의 중요성과 함께 과거에는 주로 각 특성의 개별적인 연구들이었으나, 근래에는 4P의 상호작용적인 면을 강조하고 있음을 통해 창의성 요소들의 관련성에 대한 중요성을 말하였다.

Song and Kim(1999)은 우리나라 사람들의 암시적 창의성 이론은 명시적 창의성 이론과 밀접한 관계를 가지며, 20세기 중반 이후의 창의성이 모든 사람이 지니고 있는 잠재적 능력을 뜻하고 모든 활동 영역에 적용 가능한 바람직한 특성으로 간주되는 창의성 개념의 시대적 변화 양상과 흐름을 같이 하고 있음을 말하였다.

Choi and Choe(2001)는 창의성 영역을 전문적 영역(과학 영역)과 상식적 영역으로 나누어 전문분야에서 창의성 발현을 살펴봄으로써, 통합모형을 통해 관심이 증가하고 있는 세분화되는 창의성 연구들의 체계모형과 접목을 시도하였다.

Kim(2004)은 창의성에 대한 안면타당도와 신뢰도를 갖춘 검사의 안정성을 확보할 수 있음을 확인하며 창의성 측정에 한발 접근하고 있음을 보여주었다.

심리학 분야에서는 창의성에 대한 근원적인 개념과 특성에 대한 연구들이 주를 이루며, 창의성 특성의 구성요소 및 역할과 중요성을 살펴서 창의성의 실체에 접근함에 있어 인간의 인지능력과 관계된 객관적인 근거가 되었다. 창조성은 성격, 태도, 자아, 학습, 양육 등 다양한 심리학적 구성개념의 복합적 상호작용(Decoy & Lennon, 1908)이기 때문에 개념화와 이론화를 위해서는 심리학적 연구가 필수적이라는 Kim and Min(2012)의

연구에서 알 수 있듯, 심리학에서 인간의 창의성에 대한 연구를 바탕으로 교육학의 창의적 교육법 특성에 대한 조사가 함께 이루어진다면 더욱 효과적인 창의성 개발 방법론을 이끌어 낼 수 있을 것이다.

## 2.2. 교육학 분야

Choe(1998)는 창의성이 인간 발달 단계와 어떤 연관성을 가지는가에서 창의적 인물의 성인기 특징을 살펴보면 스승의 영향이 매우 크다고 하였다. 이것은 멘토와 같은 역할을 하는 교육법의 중요성과 필요성을 함께 의미한다고 할 수 있다.

Kim et al.(2002)과 Shin(2001)은 외국의 발상법(Torrance, Osborn)을 참고로 한 창의성 프로그램을 개발하는 시도를 통하여 창의성 함양을 돕고자 하였고, Choe et al.(2012)은 우리나라 대학생들의 창의성 환경에 대한 창의성 교과목 현황과 내용 분석에서 교육적 환경을 살펴보았다.

대학생의 창의적 능력과 창의적 성향에 관한 인식 조사(Kim et al., 2010; Lee et al., 2012) 및 창의적 능력과 창의적 성격 탐색을 위한 기초연구(Lee, 2002)에서 성, 학년, 전공과 같은 상황에 대한 다양한 고려가 이루어진 지도가 필요한 것으로 나타났다. 창의적 교육 연구 평가와 창의성 교육의 유형을 중심으로 한 교육 연구동향 분석에서는 현재 우리나라 교육학에서 교육 환경의 중요성과 학교 내외 및 사회와 소통하고 연계하여 체험할 수 있는 창의적 활동에서 활발한 연구가 요구된다고 하였다(Jeong & Cho, 2012; Kim & Lee, 2004).

Jeon(1997)은 대학생의 창의력 훈련이 창의력 증진에 효과가 있는 것으로 나타나 디자인에서 후천적인 교육과 환경에 의하여 창의성이 개발될 수 있다고 말하였다. 따라서 창의성 개발을 위한 적절한 교육법이 디자인 분야의 대학생에게 효과적으로 적용된다면 창의성 개발에 매우 유용할 것이다. 최근에 이루어진 연구일수록 창의적인 교육에 대한 시도가 증가하고 있는 것으로 나타났다. 특히 효과적인 교육법의 필요성뿐만 아니라 지속적이고 반복된 훈련의 중요성과 지도하는 교수들의 능력이 강조되는 것을 알 수 있다(Kang & Yang, 2005; Kim et al., 2002; Kim & Park, 2012; Lim et al., 2009; Shin, 2001; Song & Lee, 2012).

창의성 능력의 개발 정도에서 어린 연령대와는 차이가 있지만, 전공에 대한 전문성과 집중성에 있어 효과적이고 적절한 교육법 개발에 대한 연구들은 특히 디자인 관련 영역에서 이루어지는 것으로 나타났다(Jeon, 1997; Kang & Chung, 2000; Lee, 2009).

교육학 분야에서 최근의 창의성 연구는 연구 대상의 연령, 교과목 종류, 수업 방식(개별, 팀 지도, 매체 종류 등), 전공 유무, 인구통계학적 변수에 따른 창의성 교육법 적용과 효과에 따른 연구 방법의 확대를 통하여 그 효과성을 살펴보려는 활발한 움직임이 이루어지고 있었다. 교육법에 의해 대학생의 창의성 개발 가능성을 보여주는 연구 결과들은 각 분야의 실제 교육 현장에서 사용되는 적극적인 검증이 지속적으로 이루어진다면

효과적인 창의성 교육법을 제안하고 적용하는데 좋은 지침이 될 수 있을 것이다.

## 2.3. 디자인 분야

Hong and Jeong(2008)은 디자인 콘셉트 도출 과정에 적용하여 구체화된 디자인 가이드라인 제시를 목적으로 소비자의 선호요인에 따른 디자인 구성요소와 심미성 요소를 효과적으로 파악하고 소비자 니즈에 부합하는 창의적인 디자인 제품 개발에 적합한 도움을 주고자 하였다.

Heo(2003)는 디자인 콘셉트 작성 시 조형적·기능적·구조적 방향의 여러 가지 요소들에 대해 디자이너들의 직관적인 판단을 이용하는 것이 가능한지 살펴보았는데, 경험을 바탕으로 문제 요소를 재구성하는 것으로 새로운 관점의 결과를 도출할 수 있지만 사람의 자유로운 감성적인 발상은 조건의 제약에 의한 구조화가 아니라고 하였다.

또 창의적 디자인 방법론에 관한 사례연구 및 실태조사 연구를 통하여 창의성에 대한 현대 사회의 요구를 만족시킬 수 있는 디자인 사고와 방법론을 제안하고자 노력하였다(Cho, 1999; Cho, 2008; Choi et al., 1998; Choi & Choi, 2007; Chung & Kim, 2005; Hong & Choi, 2007; Hong & Jeong, 2006; Lee, 2005; Park, 2005). 이 연구들은 제품에 부합하는 적절한 방법론 도출은 무형의 아이디어를 시각적으로 전환하여 개인적인 제약요인에 의한 디자인 전개에 한계성을 극복하고 단시간에 성공적인 디자인 해결안이 나올 확률이 높다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

Kim(2008)은 디자인 창의성은 실용성을 바탕으로 하기 때문에 독창성의 개념이 일반 독창성의 개념과는 달라서 창의성 평가도구도 차이가 있다고 하였다. 따라서 독창성과 실용성 영역으로 구성된 디자인 창의성을 평가하기 위한 도구 개발을 통하여 다르게 평가되어야 한다고 하였다.

Kang and Yang(2005)은 유창성, 융통성, 독창성의 3요인으로 구성된 검사를 통해 초급 학습자의 창의적 표현력과 사고력을 증진시킬 수 있는 개인의 능력을 측정하는 것이 가능하고 개인의 부족한 요인을 교정하기 위한 자료로 활용될 수 있는 가능성이 있다고 하였다. 또 창의성은 선천적으로 타고날 수도 있지만 대다수는 경험과 훈련에 의해 개발될 수 있기에 후천적인 훈련의 역할을 지지하고 있었다.

디자인 분야의 창의성에 대한 연구는 기초적인 조사를 통한 디자인 개발에 필요한 발상 기법과 프로그램에 대한 연구에서 방법론에 대한 다양성과 기능성 및 심미성을 함께 분석하고 있었다. 소비자의 만족감의 욕구에 더욱 근접할 수 있는 방법을 모색하는데 도움이 되고자 하는 실질적인 측면에 대한 연구들로 발전하는 것을 볼 수 있다.

## 2.4. 패션디자인 분야

창의성에 대한 초기 연구에서는 기존의 패션에서 영감 또는 발상이 어떻게 이루어졌는지에 대한 조사와 특성 분류에 대한

연구들이 주를 이루었다.

의상 디자인에 영감을 주는 회화 작품을 중심으로 표현기법에 대하여 창의적 발상법의 관점에서 살펴보는 연구는 발상법과의 관련성을 디자인 요소와 원리의 측면에서 분석하였다(Cho, 2004; Kim & Yoo, 2002; Lee & Geum, 1996; Sung & Yoo, 2002).

창의성 방법론과 특성에 관한 연구에서는 기존의 패션디자인을 예로 디자인 전개에 발상법(체크리스트법, 스캐퍼법, 형태 분석법, 시네틱스, 구성선 분석 등)을 활용하여 효과적인 디자인 전개 방법을 분석, 분류, 추출하였다. 그리고 패션디자인에 발상법이 적용 가능한가를 살펴보고, 이를 응용한 연구자의 제작 작품을 제시하는 것으로 이어지는 적용을 보여주었다(Cho, 2010; Choi & Kim, 2014; Do, 1996; Kong, 2008; Kong & Chae, 2005).

최근에는 체계적이고 논리적인 프로세스에 관한 중요성을 인식하며 패션디자인에 적합한 디자인 프로세스를 체계화하려는 노력을 보여주었다(Eun & Lee, 2006; Jo & Lee, 2011; Kim, 2009; Kim, 2014). Oh and Lee(2007)는 창조적 디자인 프로세스를 6개의 단계별로 효과적인 창조성 기법을 적용하여 창의적 디자인 개발을 프로세스 전체의 과정으로 보아야 한다고 하였다.

Kim and Park(2010)은 아이디어 발상의 내적/외적 유형화 방법을 제시하며 언어를 통하여 인지심리학적, 감성적 측면을 디자인으로 시각화시키는 전개 과정을 제시하였다. Kim(2014)은 창의적인 디자인 발상을 위한 방법과 방향을 제시하기 위하여 어휘를 통한 패션디자인 발상 전개 과정의 특성을 살펴봄으로써, 창작 사고를 확장시키고 디자인 발상에 실질적 도움을 주고자 하였다.

Lee et al.(2004)은 환자복 개발에 디자인 프로세스를 적용하여 과학적이고 체계적인 방법으로 새로운 디자인을 도출하는 새로운 방법을 제안하려는 노력을 보여주었다. 직관력을 중심으로 교육 방안을 연구하거나(Lee, 2006), 심리학자(M. Csikszentimihalyi & H. Gardener)의 관점으로 창의성 분석 모형을 개발하는 등 패션 디자이너의 창의성 개발에 영역적 특성에 접근하며 실질적 효과를 주고자 하는 연구(Lee & Kim, 2015)로 발전하는 모습이 나타났다.

패션디자인 분야에서 창의성 연구는 복합적이고 다양한 개인적 능력이 함께 요구되는 창의적 발상을 위한 방법론을 찾는 것에서 효과적으로 디자인을 생성하고 전개하려는 노력이 나타났다. 그러나 개발한 방법론을 적용하여 실효성을 검증한 연구들은 부족한 상태이다.

### 3. 연구 방법

창의성과 창조성은 사회문화적 측면에 의하면 구별되어 사용되고 있으나 이 연구에서는 두 용어를 같은 의미로 포괄하여 창의성으로 일괄 사용하기로 하였다.

이 연구의 수행 시기가 한국적 창의성 개발 교육법의 불모 시기가 아니고 우리나라 실정에 적합한 교육법을 위한 연구이기 때문에 연구 대상은 실질적인 제안을 위하여 심리학, 교육학, 디자인 분야의 국내 전문 학술지에 실린 창의성 관련 연구 논문으로 한정하였다. 조사 범위는 창의성에 대한 국내 연구가 급증하기 시작하는 1990년대의 1993년~2015년 6월이며, 자료 수집은 전문 연구자료 사이트(한국교육학술정보원: www.riss.kr)에서 하였다.

심리학 및 교육학 연구에 의하면 창의성은 훈련을 통하여 길러질 수 있는 후천적인 특성을 가지고 있지만, 연령이 높아질수록 그 효과가 미비하거나 변화가 적기 때문에 교육학에서 창의성 개발 교육법은 주로 유치원, 초등생, 중학생의 저학년들을 대상으로 한 연구에 집중되어 있는 것이 현실이다. 이것을 대학생들에게 적용하는 것에는 무리가 있으므로 참고는 하되 직접적인 자료로써 사용되는 것에는 제외함을 원칙으로 하였다. 단 내용에 따라 연령에 있어 대학생에게도 적용 가능하다고 제안한 연구의 경우에는 자료에 포함하였다. 또 교육 방법에 있어서 개인에 대한 지도와 팀으로 지도하는 운영 방법에 차이가 있었다. 패션디자인이 일반적으로 개인의 발상이 많이 이루어지는 분야이므로 1대 다수의 일반적인 수업의 형태인 개인의 창의성 능력 개발을 위한 제안을 기본으로 하고자 한다.

수집된 선행연구 자료를 분석하여 창의성에 대한 전공 분야별 창의성 연구의 경향과 특성을 고찰하였다. 이를 바탕으로 유연하게 창의적인 패션디자인 전개 능력 개발을 위한 아이디어를 훈련하고 성장시킬 수 있는 창의성의 특성, 표현 방법, 문제 해결 과정과 특성을 제시하고자 한다.

## 4. 결과 및 논의

Smith(as cited in Jeon, 1997)는 창의적인 교수방법에서 'No method is method'라고 했는데, 창의성을 기르기 위한 정해진 유일한 교육법은 없다는 말일 것이다. 그러나 단 하나의 교육법은 없어도 구체적이고 효과적인 방법론이 있다면 창의성 육성에 큰 힘이 될 수 있을 것이다. 각 학문의 창의성 관련 선행연구를 통합적으로 살펴봄으로써 다학제적 특성을 가진 패션디자인 교육 현장에 적합한 교육 방법의 특성을 찾는데 효과적인 도움이 되고자 한다.

### 4.1. 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성의 특성

창의적이고 다양한 패션디자인을 지속적으로 개발해내는 능력을 기르는 교육법을 위하여 확산적 사고와 수렴적 사고가 함께 필요하다. 확산적 사고는 창의적인 아이디어를 전개하고 이끌어내는데 유용하고, 수렴적 사고는 창의성에 대한 직관과 객관적인 분석력 및 결론을 도출하는데 효과적이기 때문이다. 창의적인 패션디자인에서 발상의 대상은 은유, 유추, 관념 등과 같은 무형의 추상적인 것과 유형의 구체적인 사물이나 특징 등으로 나뉘며 대부분의 대상이 창의성의 근원이 될 수 있다.

발상의 대상에서 창의적인 아이디어를 이끌어내기 위해서는 먼저 목표를 설정한 후 다양한 자료를 수집하고 분석과 조립의 과정을 거친다. 생각을 구체화시켜 정리할 때에도 막연한 무형의 생각은 단어나 문장 등의 언어적 표현과 간단한 도형이나 도식을 이용하여 추구하는 방향을 단순한 표현으로 드러내어 정리한다. 다음으로 단순하게 표출되기 시작한 아이디어를 이미지 맵, 스케치, CAD, 일러스트레이션, 스타일화, 제작의 방법을 사용하여 시각적으로 표현하는 방법으로 구체적인 제시 과정을 반복하면서 아이디어를 전개하는 발상법을 사용하게 된다. 추상적인 무형의 아이디어는 구체화되어 유형으로 표현되는 과정들을 거치면서 창의적인 패션디자인으로 탄생되는 것이다.

이때 디자이너 개개인의 인지능력 및 표현력을 파악하고 적합한 지도 방법이 적용된다면 디자이너의 개성 표현과 대중의 요구를 만족시키는 창의적인 디자인 능력이 표출되는 것을 도울 수 있을 것이다.

Guilford(1950)가 미국 심리 학회에서 창의성에 대한 기초연설을 한 이후 창의성에 대하여 100여 개 이상의 정의가 등장하였고, Rhodes(1961)가 이 중에서 창의성 연구에 적합한 정의들을 수집해 보니 56개였다고 한다(as cited in Choe, 1998). 그리고 서로 중복되는 것들을 비교, 분석하여 4가지로 구분한 창의성 측면이 고전적인 '4P'이다. 4P란 창의물들이 나올 수 있는 창의적인 환경이나 장소(Place), 창의적인 과정(Process), 창의적인 사람(Person), 창의적인 산출물(Product)을 말한다. 이후 많은 연구자들이 창의성에 대한 다양한 의견을 제시하고 있으나, 이 4P의 범주에서 이루어지고 있는 것으로 나타났고 4P의 중요성에는 대부분 이견이 없음을 보여주었다. 개인의 창의적 사고능력과 성향을 기르는 것도 중요할 뿐만 아니라, 창의적인 능력이 올바르게 발현되고 수용되며 평가될 수 있는 사회·문화적인 환경의 역할도 창의성 개발에 영향을 미치는 중요한 부분이라는 것이다. 창의성은 복합적인 것으로 사람의 지적인 측면의 변화만을 의미하지 않으며, 창의적인 환경에서 효과적인 과정을 거쳐야만 적합한 창의적 산출물이 생산될 수 있기 때문에 유기적인 관계의 특성을 가지고 있다. Kang(2011)은 창의성 개발을 위한 수업이 창의성 능력의 획기적인 변화를 요구하기도 하지만 기본적으로 4가지(학습자, 교사, 교과 과정, 수업 상황과 맥락) 교육 환경의 틀 속에서 진행될 필요가 있으며, 창의성의 고전적 4P의 관점과도 유사한 측면을 지니고 있다고 하였다.

이 연구에서도 환경, 과정, 사람, 산출물의 고전적 4P의 창의성 측면을 수용하며, 연구자가 패션디자인의 창의성 개발 교육법의 관점에서 상호 관련성을 나타내면 다음과 같다(Fig. 1).

환경(Place)은 교육기관의 창의성 교과목 개설의 커리큘럼, 강의실과 실습실 같은 공간, 기자재 등을 포함하는 하드웨어적인 측면으로 이루어진다. 과정(Process)은 교육 방법에 해당하는 것으로 다양한 매체의 활용 등의 창의성 개발을 직접적으로 이끌어 줄 수 있는 대표적인 부분이다. 창의성 개발 교육법과 더불어 교육자의 수업 운영 능력이 포함된다. 사람(Person)은

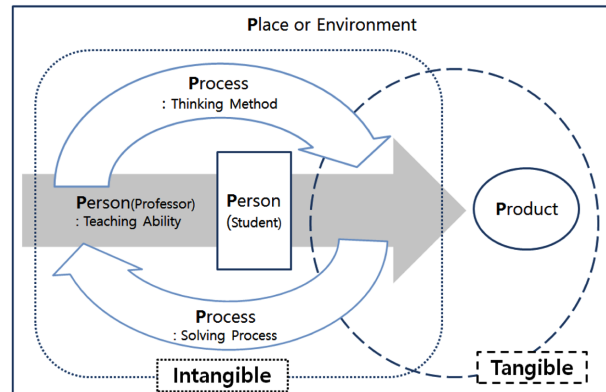


Fig. 1. 4P of creativity.

배우는 학생과 지도하는 교육자 및 함께 공부하는 동료 학생들을 지칭하며 질적, 양적 측면에서 차이를 보이는 중요한 창의성 요소라고 할 수 있다. 학생은 창의성 교육을 받아들이는 대상이자 창의적 발상의 주체이며, 함께 돕고 경쟁하며 서로의 발전을 촉진시키는 대상이다. 교육자는 학생들의 능력을 이끌어내고 전문적 지식과 지도력으로 창의성 개발 교육법을 효과적으로 적용하고 지도하는 역할을 한다. 마지막으로 산출물(Product)은 창의적인 아이디어를 지칭하는 것으로 환경, 과정, 사람의 조화가 잘 이루어진 교육이 실행된다면 양질의 산출물은 유연하게 전개되어 생산될 수 있다. 따라서 패션디자인에서 창의적 측면인 4P는 무형의 참신한 아이디어가 환경의 바탕에서 발상의 과정(수렴적 사고과정, 발산적 사고과정)과 문제 해결 과정을 거치며 구체화되어 완성된 최종 산출물인 패션디자인으로 제시되는 것이라고 할 수 있다.

4P 중에서 특히 환경과 과정은 창의성 개발을 위한 교육법의 중요한 부분으로 함께 변화되었을 때, 시너지 효과가 크지만 물리적 측면인 환경(외적 측면: 실습 공간 확보, 기자재 보유 등)과 과정(내적 측면: 교육법)이 같은 속도로 발전하며 교육현장에 동반 적용되는 것은 현실적으로 쉽지 않다. 새로운 교육법이 제시되어 창의성을 육성하는 수업이 이루어지고 환경적 변화가 조금 늦게 이루어지는 경우, 완벽한 환경이 갖추어지기를 기다리며 시행이 늦어지는 것보다는 시간적 격차를 줄이고 창의성 개발 능력을 가속화시킬 수 있을 것이다. 또 과정과 산출물에서는 무형과 유형의 구성과 표현이 혼합되어 나타날 수 있다.

4P의 창의적 측면 속에서 나타나는 창의성의 특성을 살펴보면 창의성에 대한 연구 초점이 어디에 맞추어지는가(인지발달론적 입장, 인본주의적 입장, 성격·환경적인 입장)에 따라 특성을 구성하는 요소에 약간의 차이가 나타났다(Hah, 2003; Kang & Chung, 2000; Kim, 2004; Kim et al., 2010; Kim & Min, 2012; Lee, 2002; Shin, 2001; Song & Kim, 1999; Sternberg et al., 2009/2004). 창의성의 인지적 측면이 강조되는 특성들은 항목에 차이는 있으나 창의성의 주된 특성을 이루

Table 1. Elements of creativity

Elements of creativity	The tendency of element	Similar element names in precedent studies
Curiosity	Lively a propensity to raise a question of questions and interested in things around.	interest, diversity, sense of humor, playful sense
Openness	Mind to accept change and embrace the diversity of the surroundings without prejudice. The flexibility of thinking that you can associate freely. The ability to submit a number of different ideas.	flexibility, sensitivity, fluency
Originality	A tendency to recognize the value of one's ideas and not be affected by other people's evaluations.	identity, independence, self-confidence, personality, against rule, adventurous spirit, imagination
Patience	Endure difficulties, concentrate and focus on problems to answer questions.	persistence, immersion, patience
Synthetic ability	Consider the suitability and efficiency after collecting many elements. Ability to grasp objectives and elaborate new systems.	elaborateness, appropriateness, effectiveness

고 있는데, 창의적 발상의 주체인 사람의 중요성을 보여주는 것이라 할 수 있다. 창의성은 인지적 측면뿐만 아니라 다른 여건과 결합되어 나타나는 상호작용을 의미하는 것(Shin, 2001)이므로 정서적 측면이 함께 고려되어야 한다. 이를 종합하여 연구자는 패션디자인 능력을 육성하기 위한 창의성 개발 교육법의 창의성 요소를 호기심, 개방성, 독창성, 끈기, 종합력의 5가지로 제안하고자 한다. 이 5가지 요소의 특성을 선행연구들과 비교하여 살펴보면 Table 1과 같다.

창의성은 새로움에 대한 호기심에서 출발하여 다양한 정보와 아이디어에 편향되지 않는 개방성과 많은 새로운 아이디어에 대한 의견 제시 능력이 바탕이 되어야 한다. 이 요소들은 이전과는 다른 자기만의 개성과 철학을 담아 새로운 독창성 있는 아이디어가 전개되고 구체화될 수 있지만, 끈기가 부족하면 목표를 달성하기 전에 시련을 겪으면 포기해 버림으로써 창의성이 사라질 수 있다는 경계점을 가지고 있다. 따라서 무형의 새로움에 대한 호기심을 끌어내고 종합력을 발휘하여 아이디어를 목적에 맞게 끈기를 가지고 다듬어서 최종적 산출물로 생산하는 것이 바로 창의성 개발 교육에 필요한 창의성 요소라고 할 수 있다.

또 학생들 상호 간의 편안한 의견 나눔과 평가 그리고 학생 개인의 능력과 특성을 파악할 수 있어야 한다. 따라서 학생과 건강한 소통을 통해서 경험적 발달까지 이끌어내어 창의성에 대한 즐거운 끈기가 유지되도록 자극을 주고 응원하는 멘토로서 교사의 역할은 매우 중요하다 할 수 있다.

#### 4.2. 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 표현 방법

창의적 아이디어는 외부로부터 발상의 대상을 받아들이고, 내부의 아이디어는 외부로 표출하는 쌍방향성을 가진다. 내부의 창의적인 생각을 외부로 표출해 내는 표현 방법은 생각을 전달하는 중요한 수단이다. 창의적인 발상은 다양한 확산적인 방법에 의하여 전개되고 구체화되며 정교하게 다듬어지는데, 아이디어가 외부로 표출되어 디자인의 형태로 완성되기 위해서

무형의 아이디어는 유형으로 드러나는 제품(일러스트레이션, 의복)으로 완성되는 단계를 거쳐야 한다. 초기의 아이디어 표현 방법은 자기만의 생각과 수집된 정보를 간단한 단어(형용사)·표시(기호나 도형)·드로잉으로 단순하고 자유롭게 표현하는 것이 대부분이다. 이것은 추상적이던 아이디어의 문제점을 제거하고 회상점을 추가하여 조합하면서 구체화되기 용이하게 한다. 드로잉을 통하여 무형의 생각은 명확해지기 시작하지만 생각의 방향과 목표에 대한 단계별 간추림과 명확화가 이루지는 초기 단계에서는 구체적인 의상의 모습이 대부분은 나타나지 않는다.

패션디자인에서 시각적인 아이디어 표현방법은 크로키와 스케치 같은 드로잉을 비롯하여 콜라주 같은 맵핑, 일러스트레이터나 포토샵 같은 컴퓨터 프로그램을 사용하는 등의 방법으로 다양하다.

가장 오래된 표현 방법인 선 긋기가 더해지며 자기의 생각을 자유롭게 표현해내는 아이디어 시각화의 기본적인 방법은 드로잉(그리기, 스케치)으로써 드로잉은 장황하고 복잡한 설명을 간략하고 명확하게 전달하는 디자인에서 중요한 기본적 표현 수단이다. 학습을 통하여 첨단화되고 세련된 표현 방법을 사용하게 되지만, 가장 초기 단계인 선 긋기는 독창성의 첫 단계로써 선을 만들고 그 선을 보는 사람들 사이에 의사소통의 한 형식이다(Bettys, 2013/1986).

Rhi(2005)는 창조에 영향을 미친 기술적 진보인 그림은 매우 중요한 위치를 가지고 상황을 묘사하는 기술로써 글로는 불가능한 의사전달을 가능하게 하고 손과 머리의 협업에 의하여 보다 폭넓은 생각의 전개를 가능하게 한다고 하였다. 독창적인 아이디어의 자료 취합과 논리적인 접근이 시각적으로 나타나는 그리기는 담당하는 일의 성격이 다른 좌·우뇌가 연계되어 함께 활동하는 의미 있는 행동이라 할 수 있다. 그러므로 지속적인 드로잉 연습은 양측 뇌가 연관성을 가지고 함께 활동하도록 자극할 뿐만 아니라, 자기만의 스타일로 아이디어를 표현하는 것을 가능하게 하며 발상의 효율성을 높일 수 있다.

드로잉은 패션디자인에서 필수적인 아이디어 표현 방법으로

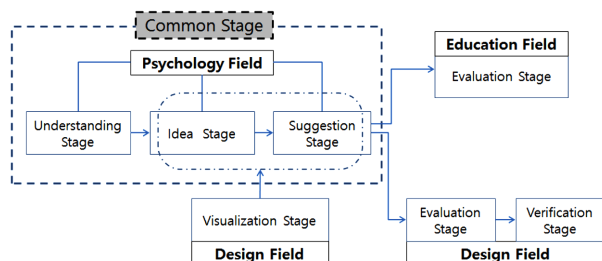
써 장소와 시간에 제한받지 않고 생각을 받아들이고 표현해내는 양방향 소통이 가능한 가장 기본적인 개인의 독특한 개성이 드러나는 그 자체로써도 가치가 있는 표현 방법이라고 할 수 있다. 따라서 이 연구에서는 창의적인 발상 표현 방법으로 가장 기본적이고 장소와 최소한의 재료로 개인의 개성 표현이 크게 표출되는 드로잉의 역할을 강조하고자 한다.

하지만 드로잉은 생각이 마음만큼 표현되는 것이 아니기에 학생들은 그림으로 표현하는 것에 어려움을 가진다. 그러므로 학습을 통하여 다양한 표현법을 익히고 자기만의 개성이 담긴 드로잉 표현의 자유로움이 쌓인다면 발상의 어려움을 덜어주고 생각 표현의 부담감을 감소시켜 창의적 아이디어 전개에 즐거움과 성취감을 제공할 것이다. 드로잉은 창의성 개발 교육법에 다양한 형식과 방법으로 반드시 포함되어 다른 표현 방법들과 함께 반복적으로 지속적인 연습이 이루어지도록 해야 할 것이다.

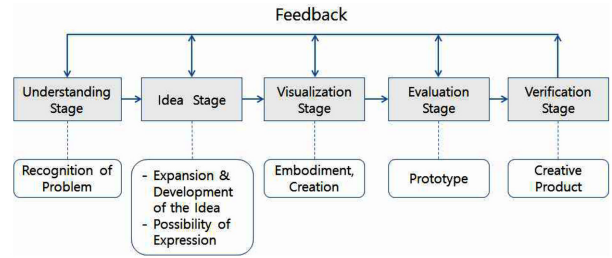
**4.3. 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 문제 해결 과정과 특성**

심리학-교육학-디자인 분야의 창의성 관련 선행연구에 나타난 창의적 발상의 문제 해결 과정을 살펴보면, 심리학에 나타난 문제를 먼저 파악하고 인식하는 단계에서 새로운 아이디어와 방법에 대하여 살펴보고 최종적으로 해결책을 제시하는 3단계의 과정이 교육학과 디자인 분야에도 포함되어 있음을 알 수 있었다.

심리학은 공통의 문제 해결 과정 3단계를 통하여 문제에 대한 이론적 견해를 제시하고 이 해결책은 축적되어 후속 연구들의 개념적 기반이 되고 있다. 교육학은 공통된 심리학의 3단계 과정 마지막에 평가 단계가 더해진 총 4단계의 과정으로 나타났는데, 제시된 해결책을 현장 적용 실험 등에서 검증을 통하여 실제 적용이 가능한 방법 제안의 정교성을 볼 수 있었다. 패션디자인을 포함한 디자인 분야에서는 공통의 3단계에 해결책의 시제품 등을 통한 아이디어 평가와 완성품의 검증을 통하여 좀 더 구체적이고 섬세한 디자인 해결책의 적합성을 살펴보는 단계들이 추가되는 것으로 나타났다. 특히 공통의 과정인 문제 해결 방법과 해결책 제시에 시각적으로 아이디어를 표현하는 단계가 추가되며 아이디어가 제품이라는 구체적 형태를 가지고 생산되는 전공의 특수성에 적합한 차별성을 보여주었다



**Fig. 2.** The solving process of a creative problem in precedent studies of 3 fields.



**Fig. 3.** The solving process of a creative problem.

(Fig. 2).

이처럼 상호 관계에 있는 3분야의 선행연구를 통하여 연구자는 패션디자인 능력 개발에 적합한 창의성 개발 교육법의 문제 해결 과정을 이해 단계(Understanding Stage), 아이디어 단계(Idea Stage), 시각화 단계(Visualizations Stage), 평가 단계(Evaluation Stage), 검증 단계(Verification Stage)의 5단계로 제시하고자 한다. 각 단계는 언제든지 평가와 의견 교류가 피드백되어 적합성 및 아이디어 발상 목표의 방향에 대한 부족함 점이나 문제점을 수정함으로써 정교하게 구체화시킬 수 있다 (Fig. 3).

첫째, 이해 단계로써 문제를 정확히 인식하는 것에서부터 창의성은 시작된다고 할 수 있다. 문제에 대한 이해가 이루어지면 문제 해결을 위한 목표를 설정하고 다양한 정보를 수집한다. 어떤 문제를 해결해야 하는지, 어떤 창의적인 아이디어를 제시해야 하는지에 대한 계획의 기초적이고 전반적인 이해가 이루어지는 단계이다.

둘째, 아이디어 단계로 수집된 정보를 바탕으로 문제에 대한 해결을 시작하는 단계이다. 이 과정에서 특히 확산적 방법을 사용하여 다양한 아이디어 확장 및 디자인 전개 및 표현 가능성을 살펴보는 창의적 아이디어 발상이 진행된다. 수집된 자료와 무형의 창의적 아이디어가 단어나 기초적인 드로잉, 도형, 도식과 같은 표현 방법으로 나타나는 복합적인 표출의 단계이다. 창의성의 호기심과 개방성 및 독창성이 적용되어 문제에 대한 추상적, 구체적 접근에 의해 분석, 분해, 조합, 해체, 재조합 등의 수렴적 과정과 확산적 과정이 함께 진행된다. 이 단계는 지식적인 측면도 중요하지만 디자이너의 경험이 독창적인 아이디어를 이끌어 낼 수 있는 큰 역할을 하므로(Kang & Yang, 2005), 학생들 내부에 있는 다양한 생각 및 경험을 이끌어 낼 수 있도록 독려하고 이끌어주는 수업 분위기를 유도하는 교수의 역할이 중요하다.

셋째, 발전된 창의적인 아이디어는 시각화 단계에서 다양한 표현 방법으로 개인적 취향이 더해진 창의적 과정을 거치며 구체화된다. 이 단계부터는 창의성이 좀 더 다듬어지며 시각적으로 나타나는데 최종 결과물의 종류에 따라 일러스트레이션, 도식화, 스타일화로 나타날 수 있다.

넷째, 정리되어 걸러진 창의적 아이디어에 대한 시제품이 제시되는 평가 단계이다. 목표에 따라 시제품은 평면적인 그림의

형태인 도식화나 입체적인 의복으로 나타난다.

이 연구 방법은 개인의 창의성을 독려해 다양한 발상을 촉진하는 것이 목적이므로, 평가 단계에서 수업시간에 개인의 평가 즉 학생들 간의 수평적 평가와 학생과 교수 사이의 수직적 평가가 자유로운 형식으로 이루어진다면 아이디어를 발전시키는 데 효과적일 것이다. Jeon(1997)은 아이디어 일지를 작성하게 한 실험군이 일지를 작성하지 않은 실험군의 학생들보다 발상에 효과가 있다고 아이디어에 대한 의견 교류의 중요성을 말하였다. 교육 현장의 경험에서도 교수의 피드백뿐만 아니라 워크북 등을 통한 아이디어 교환, 스케치 연습, 일지, 발상된 아이디어에 대한 학생들 간의 의견 나눔과 같은 다양하고 자유로운 형식의 평가는 발상을 독려하고 부담감을 덜어주는 역할을 하는 좋은 촉진제가 됨을 확인할 수 있었다.

마지막으로 제시된 창의적 아이디어에 대한 검증 단계이다. 평가 단계를 거쳐 최종적으로 생산된 산출물에 대한 최종적인 평가가 이루어지며 창의성의 문제 해결 단계 과정에 대한 검증을 확인하는 단계이다.

문제 해결 과정 중 이해 단계와 아이디어 단계에서 추상적인 생각으로 존재하는 무형의 창의적인 생각은 확산적 방법들을 사용함으로써 외부로 표출된다. 이렇게 표출된 아이디어는 다음 단계들을 거치면서 수정되고 다듬어지면서 더욱 구체화된다. 아이디어 단계와 시각화 단계에서는 아이디어를 시각적으로 표현할 수 있는데, 이때는 대부분 단순하고 평면적인 표현이 이루어지고, 다음 단계들에서 계속 아이디어를 정교하게 다듬으며 구체화시킨다. 이와 같은 5단계의 창의적 문제 해결 단계는 크게 무형의 단계와 유형 단계로 나눌 수 있으며, 이를 포함한 세부적인 창의적 문제 해결 과정의 특성을 Fig. 4에 제시하였다.

이상의 결과를 토대로 연구자는 교육 현장에서 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법을 4P 측면(환경, 과정, 사람, 산출물)의 유형으로 Fig. 5와 같이 제시할 수 있다.

첫째, 환경(Place)은 대학에서 커리큘럼에 창의성 개발을 위한 교과목을 저학년에서 고학년까지 지속적으로 고르게 포함시키고 발상 수업에 적합한 강의실과 기자재 환경 등의 작업 환경을 꾸준히 제공한다.

둘째, 과정(Process)은 호기심, 개방성, 독창성, 끈기, 종합력

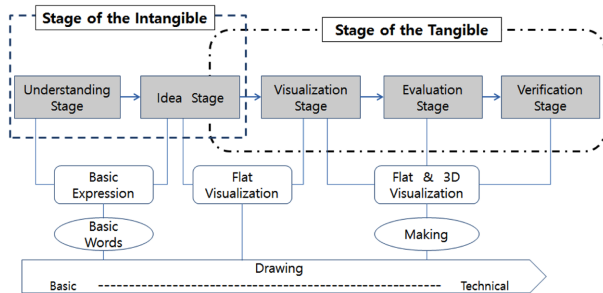


Fig. 4. Characteristics of the solving process of a creative problem.

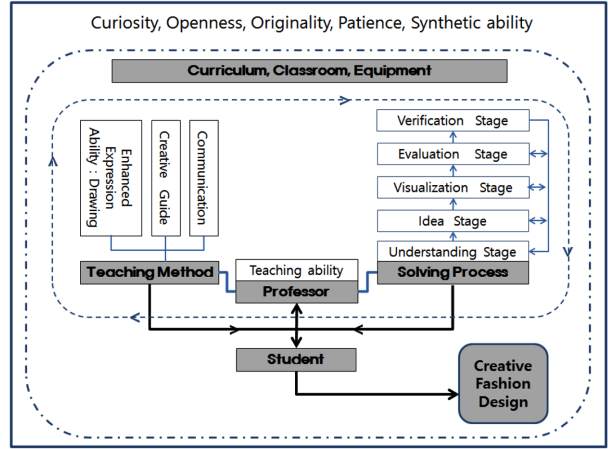


Fig. 5. The creative teaching method model for fashion design ability.

의 5가지 창의성 요소로 구성된 내용의 창의성 개발 교육법이다. 교재나 워크북 같은 창의성 가이드, 교사와 학생들 간의 수직·수평의 디자인 발상에 대한 다양한 형태의 평가가 있어야 한다. 발상을 복돋우는 핸드 드로잉 같은 표현력 강화가 수업에 적극적으로 강압적이지 않게 꾸준히 포함되어야 한다. 그리고 이해 단계-아이디어 단계-시각화 단계-평가 단계-검증 단계의 5단계로 구성된 문제 해결 과정을 거치며 새로운 창의적 발상을 해결하는 경험과 훈련이 수업을 통하여 꾸준히 실행되어 나타나는 검증된 효과는 적극적으로 반영되어야 한다.

셋째, 사람(Person) 중 교육자로서 수업 분위기를 유도하고 창의적 지도법과 더불어 학생들의 인지적 능력 및 감성적 특성을 이끌어내고 동기를 자극하여 끈기 있게 문제를 해결할 수 있는 창의적 교육의 지도 능력을 구비한 인적 자원을 확보해야 한다. 창의성 요소가 바탕이 된 교육 환경과 사람(교육자) 그리고 과정 속에서 창의적 발상의 주체가 되는 사람(학생)에게 창의성 수업을 통하여 폭넓고 깊이 있는 훈련과 경험이 지속적으로 축적된다면, 학생들은 생각의 전개와 표현에 부담감을 덜고 창의적 사고를 자연스럽게 즐겁게 발상하는 양질의 풍부한 인적 자원으로 성장하게 될 것이다.

최종적으로, 학생들의 독특한 개성이 담긴 창작물(Product)인 창의성이 풍부한 다양한 패션디자인이 지속적으로 생산될 것이라고 생각한다.

## 5. 결 론

현재 우리 사회는 모든 분야에서 참신한 아이디어 즉, 창의성을 효과적으로 육성할 수 있는 방법론을 강하게 요구하고 있다. 끊임없이 새로운 트렌드를 받아들이고 반영하여 표현하고 또 다른 새로운 트렌드를 제안해야 하는 패션디자인에서 소비자들의 감성을 충족시키면서 신선한 아이디어를 지속적으로 발상하고 전개하는 것은 힘든 작업이다.

이 연구는 패션디자인 교육의 특수성을 고려하여 심리학-교육학-디자인 분야의 창의성에 관한 선행 연구들을 살펴보고, 패션디자인 교육에 실질적이고 효과적인 창의성 개발 교육법을 위한 자료를 제시하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 위하여 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성의 특성, 표현 방법, 문제 해결 과정과 특성을 연구 주제로 설정하고 살펴보았다.

첫째, 심리학-교육학-디자인의 3가지 학문분야에서 이루어진 창의성 관련 선행연구를 통해 창의성의 특성에 대하여 살펴보고 제안하면 다음과 같다. 참신한 창작물들이 나올 수 있는 창의적인 환경이나 장소(Place), 창의적인 과정(Process), 창의적인 사람(Person), 창의적인 산출물(Product)을 가리키는 창의성의 측면인 고전적 4P는 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법에서도 주요한 특성으로 나타났다. 창의성의 4P 측면은 서로 강하게 이어진 관계 속에서 서로를 보완하며 중요한 특성이 되고 있다. 다양하고 유연하게 디자인을 전개하는 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법에 적합한 창의성 요소는 인지적 측면과 정서적 측면이 함께 고려된 호기심, 개방성, 독창성, 끈기, 종합력의 5가지로 제안할 수 있다.

둘째, 창의성 표현 방법에 대하여 살펴본 결과, 창의성이 처음 외부로 표출될 때 주로 사용되는 방법은 간단한 언어적 표현과 다양한 시각적 표현 방법을 통하여 이루어지게 된다. 그러나 언어적 표현은 여전히 추상적이거나 무형의 이미지 전달이 주로 이루어지기 때문에 드로잉과 같은 구체적인 시각적 표현이 동반되었을 때 형태에 대한 구체성이 더해지고 창의적 디자인은 발상자의 개성 있는 표현력이 담겨서 더 효과적일 수 있다. 패션디자인은 이미지를 통하여 소통하는 특수한 측면이 있기 때문에 단순한 드로잉은 아이디어가 정교하게 다듬어지고 종합되면서 구체적이고 다양한 산출물로 나타날 수 있다. 드로잉은 가장 오래된 표현 방법으로써 단순한 스케치와 채색을 더하여 생각을 개성 있고 깊이 있게 표현하는 것에 이르기까지 다양하다. 표현에 부담감이 줄어들고 창의적 아이디어를 즐겁고 유연하게 표현하는 것이 가능할수록 발상의 효율성을 높일 수 있으므로, 드로잉에 의한 표현의 자유로움은 아이디어 발상에 편안함과 창의성 전개에 성취감을 고취시키게 될 것이다. 따라서 수업을 통해 꾸준한 연습이 이루어져야 한다.

셋째, 창의성 문제 해결 단계 및 과정은 이해 단계, 아이디어 단계, 시각화 단계, 평가 단계, 검증 단계의 5단계로 제시할 수 있다. 각 단계는 언제든 피드백이 가능하여 아이디어를 수정하고 보강할 수 있다. 5단계는 머리에 떠오르는 추상적인 무형의 단계와 간단한 단어나 스케치와 같이 시각적으로 드러나며 모습을 갖추어가는 유형의 단계를 거치며 정교해지고 구체화된다. 또 평가 및 검증 단계에서 교수와의 수직적 평가나 다른 학생들과의 다양한 수평적 평가 같은 여러 방식의 의견 교환은 사고의 다양성과 확장을 더욱 자연스럽게 도와주고 발상자의 표현에 객관성 있는 시각을 더해 줄 것이다.

이 연구에서 살펴본 창의성 개발 교육법의 특성들 중 일부는 이미 교육현장에서 사용되고 있다. 그런데 ‘왜 그 효과가 크

지 않은 것인가’ 그리고 ‘왜 효과적인 교육법의 부재를 느끼고 있는가’라는 의문은 같은 도구도 사용되는 환경, 사람 그리고 방법에 따라 전혀 다른 결과를 이끌 수 있다는 기본적인 관점에 우리가 다시 주목할 필요가 있음을 보여준다. 선행연구(Sung et al., 2008)에서 알 수 있듯 우리나라 학교 교육은 창의성이 효과적으로 길러지기에 중요한 시기인 유년 및 청소년 시기에 개성 존중이나 자유로움과는 다른 규격화된 주입식 교육이 주로 이루어지고 있다. 즉, 창의성 개발에 효과적인 방법이 일부 포함된 수업들이 이루어지고 있어도 역할을 발휘하기엔 매우 제한되고 메마른 교육 환경이라는 경직성 때문일 것이다.

최근에는 일방적인 전달과 수용이라는 주입식 교육환경의 단점을 바꾸려는 적극적인 움직임이 있으나, 입시 위주의 교육 환경에 익숙한 사회의 변화는 너무도 더디기 때문에 변화를 체감하기 어렵다. 하지만 창의적 사고에 대한 관심의 증가와 쌍방향의 소통하는 교육에 대한 의식변화가 포함된 한국형 교육법이 있다면 우리나라 창의성 개발은 안정적으로 가속화될 수 있을 것으로 전망해 본다.

실행되는 적합한 교육법이 있는 것도 중요하지만, 교육법이 적용되어 개방성과 독창성의 효과가 나타날 수 있는 지속적인 활용의 검증도 필요하다. 교육과정에서 학생들 개개인의 아이디어가 다양하고 열린 독창적 시각으로 편안하고 자유롭게 표현될 수 있게 꾸준한 교육적 환경 적응을 돕는 것이 중요하다 할 수 있다. 축적된 연구를 바탕으로 우리나라 교육 환경에 효과적인 창의성 개발 교육법이 적극적으로 시행되고 검증을 거치며 지속적으로 운영된다면 창의성 육성에 고무적인 효과를 가져올 것이라 생각된다.

또 수업시간뿐만 아니라 수업 이후에도 자연스럽게 창의적 사고를 할 수 있는 환경을 효과적으로 계획하여 꾸준히 창의성을 독려하는 방법을 사용하여야 할 것이다. 지나친 부담감을 주는 강압적인 수업방식은 오히려 창의성을 이끌어 내는데 저해가 될 수 있으므로(Jeon, 1997), 자연스럽게 적용될 수 있도록 세심한 주의를 기울여야 한다.

이 연구는 패션디자인 능력 육성을 위한 창의성 개발 교육법을 위하여 유기적인 관계에 있는 다른 학문 분야의 연구들을 통한 종합적인 관점으로 살펴보고 전문적이고 효과적인 방향을 제시했다는 데 의미 있는 자료의 역할을 할 수 있다고 본다. 후속 연구에서 창의성 요소와 문제 해결 과정을 실제 교육환경에 적용하여 단계별 운영이 주는 특성과 아이디어에 대한 다양한 평가와 토론을 통한 의견 나눔의 효과를 객관적으로 살핀 후, 이에 대한 검증을 지속적으로 수행한다면 우리나라 환경에 더욱 적합한 창의성 개발 교육법의 접근에 큰 도움이 될 것이라고 본다.

## 감사의 글

이 논문은 2012년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음[NRF-2012-2012S1A5B5A

07036925].

## References

- Betty, E. (2013). *Drawing on the artist within* (Viz & Biz Press Trans.). Seoul: Viz & Biz Press. (Original work published 1986)
- Cho, J. M. (2010). Development of contents in fundamental design education for fashion design. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 34(8), 1265-1276. doi:10.5850/jksct.2010.34.8.1265
- Cho, J. S. (2004). A study on fashion design applied with the plastic arts – Focused on Mondrian's geometrical abstract painting shown in the twenty century's fashion design -. *The Research Journal of the Costume Culture*, 12(4), 663-675.
- Cho, K. S. (2008). Establishing relationship of design aesthetic elements and suggestion of successful design process – Focusing on tennis shoes -. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 11(1), 91-104.
- Cho, Y. H. (1999). A comparative study of Korea with Japan on the prospect of an introduce state of design methodology in enterprise. *The Science of Design*, 3, 1-5.
- Choe, I. S. (1998). Six relevant questions for better understanding the concept of creativity. *Korean Journal of Psychology*, 7(1), 25-47.
- Choe, I. S., Lee, H. S., Lee, G. H., & Kim, S. J. (2012). A detailed analysis of creativity courses provided by prestigious Korean universities. *The Journal of Curriculum Studies*, 30(2), 179-199. doi:10.15708/kscs.30.2.201206.007
- Choi, E. H., & Choi, Y. A. (2007). A study on the types of design problem solving by analogical thinking-focused on the analysis of associated words and sketch. *Korean Institute of Interior Design Journal*, 16(2), 63-70.
- Choi, I. H., & Choe, I. S. (2001). How can the new ideas be produced : A learning-process approach to creativity on expert domain. *Korean Journal of Psychology*, 20(2), 409-428.
- Choi, J. Y., Lee, H. J., Oh, D. W., Leem, C. S., & Yi, B. D. (1998). An analytical methodology of human sensibility ergonomics for textile design. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 1(2), 43-53.
- Choi, S. Y., & Kim, M. J. (2014). Creative idea and an analysis of fashion design on Korean image through the SCAMPER technique. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(1), 1-17. doi:10.7233/jksc.2014.64.1.001
- Chung, J. H., & Kim, Y. S. (2005). The technique of idea creation for effectively executing brain storming in design VE process. *Korean Society of Civil Engineers Magazine*, 53(12), 68-74.
- Do, K. H. (1996). A methodological study on the developing process of costume design applied to the method of morphological analysis. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 20(3), 401-413.
- Eun, M. J., & Lee, J. H. (2006). A study on a design process model for mass-customized fashion product(part1) - On the basis of internet shopping -. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 30(2), 187-197.
- Hah, J. H. (2003). A study of the relations among problem finding, creative thinking and creative personality. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 17(3), 99-115.
- Heo, S. C. (2003). Intuitive conception method based on the experiential emotion information. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 6(1), 1-10.
- Hong, J. P., & Choi, E. H. (2007). Creative idea generation methods by analogical association and shape elements reconstruction. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 10(3), 443-450.
- Hong, J. P., & Jeong, S. K. (2006). Design methodology for creative design thinking. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 9(4), 385-394.
- Hong, J. P., & Jeong, S. K. (2008). A design elements and the aesthetics element analysis of the design of the creativity. *Korean Journal of the Science of Emotion & Sensibility*, 11(3), 387-397.
- Jeon, K. W. (1997). The effects of creativity training program on creative development in university students. *Journal of Educational Psychology*, 11(2), 223-253.
- Jeong, J. E., & Cho, Y. S. (2012). Analysis of the studies of creativity education in Korea : Focusing on approaches toward creativity education. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 24(4), 659-682.
- Jo, H. J., & Lee, H. J. (2011). Design process based on creating ideas through divergent thinking. *Journal of Digital Design*, 11(1), 141-152. doi:10.17280/jdd.2011.11.1.015
- Kang, D. K., & Chung, B. R. (2000). A study of training program development for creative idea. *Journal of Korean Society of Design Science*, 37, 17-27.
- Kang, D. K., & Yang, J. Y. (2005). A study on basic of the test program for design creative thinking. *Journal of Basic Design & Art*, 6(2), 135-143.
- Kang, H. S. (2011). In search of instructional design for development a creativity. *The Journal of Education Research*, 32(2), 51-62.
- Kim, E. J. (2008). Development of evaluation tool for creativity in design. *Journal of Korean Society of Design*, 21(5), 15-25.
- Kim, E. K., Lee, K. H., & Lew, K. H. (2010). The university students' perception of creative ability and creative personality characteristics. *Korean Society for Creativity Education*, 10(2), 5-26.
- Kim, H. K. (2004). A study on development of the tool useful for examining domain of creativity and recognition on its manifestation. *Journal of Educational Research*, 2(2), 25-49.
- Kim, H. L., & Yoo, Y. S. (2002). A study on the creative expression of fashion illustration – Focusing on creative idea technique -. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 26(8), 1153-1164.
- Kim, I. K. (2009). Case study on design process for creative fashion design. *The Journal of Art & Design*, 17, 5-14.
- Kim, K. H., & Park, E. D. (2012). Analysing of the development and effect of integrated design lessons on creative thinking ability in design education. *Teacher Education Research*, 51(2), 169-184. doi:10.15812/ter.51.2.201208.169
- Kim, M. C., & Min, K. H. (2012). Social psychology of creativity : Concept, methods, trends and topics. *The Korean Journal of Social and Personality Psychology*, 26(4), 51-72.
- Kim, S. N., & Lee, B. H. (2004). Evaluation of school-based creativity education. *Korean Journal of Educational Research*, 42(2), 367-397.
- Kim, Y. C., Jeon, H. S., & Park, K. S. (2002). The instructional program of creative problem-solving : Development and experimental analysis. *Korean Journal of Educational Research*, 40(1), 129-158.

- Kim, Y. K. (2014). Study on characteristics of the development process of fashion design thinking through the lexicon. *Journal of the Korean Society of Costume*, 64(2), 113-125. doi:10.7233/jksc.2014.64.2.113
- Kim, Y. K., & Park, H. W. (2010). Study on a creative fashion design development process through idea classification. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(9), 95-105.
- Kong, M. R. (2008). The application and development method of construction lines for conception of clothes design. *Fashion & Textile Research Journal*, 10(6), 848-856.
- Kong, M. R., & Chae, K. S. (2005). A study on the expansion methodology of creative fashion design. *Journal of the Korean Society of Costume*, 55(2), 45-57.
- Lee, B. D. (2006). A study on fashion design pedagogy for the development of creativity – With emphasis on intuition -. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 30(3), 487-496.
- Lee, H. S., Park, S. H., & Choe, I. S. (2012). An analysis of the effect of a self-actualizing creativity program for university students. *The Korean Journal of Educational Psychology*, 26(1), 177-199.
- Lee, J. S. (2009). A study on creative ideas techniques and creative thinking. *Journal of Basic Design & Art*, 10(3), 347-357.
- Lee, K. H. (2002). A study on creative thinking ability and creative personality of the university students. *The Journal of International Association for the Gifted and Talented*, 1(2), 47-68.
- Lee, M. S., & Kim, M. J. (2015). Analytic model development for fashion designer's creativity – Centered on perspectives of M. Csikszentmihalyi & H. Gardner -. *Journal of the Korean Society of Costume*, 65(4), 137-153. doi:10.7233/jksc.2015.65.4.137
- Lee, S. Y. (2005). A study on innovative thoughts about design and methodology – Focused on the case of IDEO design company -. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 11(2), 114-125.
- Lee, Y. H., Park, J. O., Suh, M. A., & Ahnm, M. Y. (2004). The development of patient's uniform design. *The Journal of Korean Living Science Research*, 24, 5-23.
- Lee, Y. J., & Geum, K. S. (1996). A study on the methodology for fashion design through the source of inspiration and its application. *Journal of the Korean Society of Costume*, 29, 53-69.
- Lim, H. H., Kim, O. Y., Shin, K. H., Yoo, H. W., & Baek, Y. S. (2009). Study for the advanced education of creativity improvement. *Korean Society for Engineering Education*, 12(4), 135-141. doi:10.18108/jeer.2009.12.4.135
- Oh, N. R., & Lee, S. H. (2007). A study on creative fashion design processes. *Journal of Fashion Business*, 11(2), 129-144.
- Park, K. S. (1993). The nature of creative thinking. *Korean Journal of Psychology General*, 12(1), 19-45.
- Park, S. Y. (2005). The effect of dance education using brainstorming technic on confidence. *Korea Sport Research*, 16(4), 337-344.
- Rhi, J. M. (2005). Creativity development and design in digital era. *Journal of Korean Society of Design Science*, 18(2), 265-272.
- Shin, G. K. (2001). Creativity-oriented teaching and learning strategies. *창의력개발연구*, 5, 49-71.
- Song, I. S., & Kim, H. S. (1999). An exploratory study of the establishment of concept on creativity. *Journal of Educational Psychology*, 13(3), 93-117.
- Song, Y. S., & Lee, K. H. (2012). Effect of experience of taking a creativity class on creativity and cognitive learning competence of college students. *Global Creative Leader*, 2(2), 73-88.
- Stebergrn, R. J., Grigorenko, E. L., & Singer, J. L. (2009). *Creativity* (Y. Lim, Trans.). Seoul: Hakjisa. (Original work published 2004)
- Sung, E. H., Han, S. M., Ha, J. H., Lee, J. K., Ryu, H. S., Han, Y. Y., & Bak, B. G. (2008). College students' implicit theory of Korean creativity and creative environment. *Korean Journal of Psychological and Social Issues*, 14(1), 367-390.
- Sung, Y. J., & Yoo, Y. S. (2002). A study on the creative expression of fashion illustration – Focusing on the expression of elements -. *Journal of the Korean Society of Costume*, 52(7), 13-25.

(Received 9 January 2018; 1st Revised 29 January 2018;  
2nd Revised 28 February 2018; 3rd Revised 18 March 2018;  
Accepted 5 April 2018)