

고위 관리자과정에 도입되는 제품디자인 교육내용에 관한 연구

-제조업체 간부를 대상으로-

A Study on the Product Design Education for a Manager of Manufacture

도 화 용

세명대학교 산업디자인학과

Tho, Hwa-yong

Dept. of Industrial Design, Semyung Univ.

• Keywords : Product Design Education for a Manager of Manufacture, Life Style, A. Maslow's Need Hierarchy

1. 서론

80년대 초반부터 일기 시작한 국내의 디자인 열풍¹⁾은 약 20년 가까이 세월이 지난 오늘날, 디자인이란 이제 대학에서 디자인을 전공하는 학생이나 일선의 디자이너 등 관련자들만의 관심분야라는 것은 이미 낡은 이야기가 된지 오래다.

근래에 대학을 비롯한 각 기관에서 평생교육의 일환으로 정규교과과정 이외에 「고위관리자과정」 등의 프로그램이 일반인들에게 관심을 끌고 있으며 그 성과 또한 큰 것으로 사료된다.

이와 보조를 맞추어 디자인분야도 「고위관리자과정 교육」에 도입되기 시작하여 강의가 진행되고 있다. 물론 「고위관리자과정」이라는 특수성이라는 이유로 대학에서 강의되고 있는 것과 같이 전문적이지 못하며, 대개가 그러하듯 「고위관리자과정」의 프로그램들이 지속적이지 못하고 일회성으로 마무리 지어야 하는 것을 생각할 때, 보다 효과적이고 관리자들에게 경영전략의 한 분야로서 디자인의 도입이 반드시 필요하다는 마인드를 갖게 하는 것은 디자인계의 교육자 입장으로 볼 때 의무감을 느끼지 않을 수 없게 한다.

따라서 디자인에 대한 사고의 접근을 쉽게 하고 인식을 새롭게 하기 위해서는 교육내용에 대한 연구가 선행되어야 한다고 생각하여 디자인 입문과정 정도의 교육을 목적으로 내용을 간추려 정리해 보고자 한다.

교육대상이 비전공자인 고위관리자라는 점을 생각하면 반복적인 설명이 효과적일 수도 있다는 견해를 밝힐 수도 있을 것 같다.

2. 디자인의 인식

막연히 디자인은 일반인과는 동떨어진 분야라는 인식이 계속된다면 접근이 어려울 것이다. 그러므로 디자인이란 우리들 실생활과 밀접한 관계에 있으며 생활의 안락과 편의를 도모하는데 필요한 것임을 쉽게 이해가 되도록 해야 할 것이다.

「디자인이란 인간의 창조력과 상상력으로 생활, 산업, 환경에 작용하여 그에 대한 개선을 꾀하는 것이다. 즉 인간의 행복과 물질적·정신적 풍요로움을 목적으로 창조력·상상력을 구사하여 우리들 주변에서 여러 가지 관계를 조정하는 행위를 총칭하여 「디자인」이라 한다. 따라서 「디자인」이란 우리들의 일상생활을 지탱하는 기본적인 사상²⁾임과 동시에 생활을 기축으로 하여 기술, 산업, 지역사회, 나아가서는 국제사회를 잇는 중요한 기반으로서의 역할이 기대되는 것이다.」

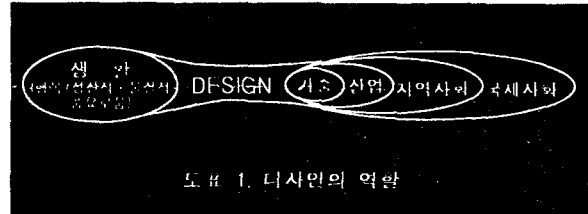


도표 1. 디자인의 역할

3. 인간생활의 요소와 부가가치

인간이 살아가는 데 필요한 기본적인 요소를 인간생활의 기본 3요소라 하며 '의·식·주'가 바로 그것이다. 이것만 해결이 된다면 사람이 생활해 나가는데 지장은 없다. 그러나 인간은 만물의 영장으로서 삶의 질적 향상을 위하여 행복과 더불어 정신적·물질적 풍요로움, 즉 삶의 가치를 추구하게 되며 이러한 가치를 삶의 부가가치라 할 수 있으며 이 가치 해결의 실마리는 디자인 분야의 계획과 실천에서 찾아야 할 것이다.³⁾

'의·식·주', 이 인간생활의 기본요소에 삶의 부가가치를 더한 것을 우리들 Life Style 향상의 필요조건이라 할 수 있다.

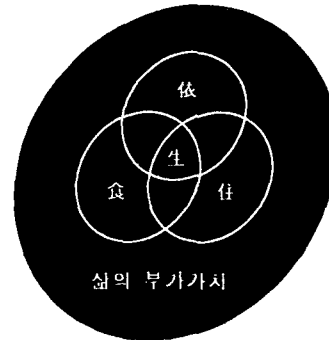


도표 2. Life Style 향상의 필요조건

4. 인간육구의 단계별 진화이론

인간은 일정한 만족을 느끼게 되면 또 다른 육구가 진행되는데 그것은 바로 Life Style의 전향적 추구로서 나타나게 된다. 이것은 '육구의 단계별 진화이론⁴⁾'에 근거한 것으로 이 이론은 Abraham Harold Maslow⁵⁾가 연구한 내용을 학설적 이론으로 정립한 것이다. 육구의 진행은 단계별로 볼 때 5단계의 진화과정을 거치게 되는데 위로 갈수록 진화된 육구의 현상이라 할 수 있는

1) NICS 즉, 아시아 신흥공업국으로서 부상하기 시작할 무렵.
2) 누구누가 디자인적 발상을 할 수 있다는 것.

3) 비단 이것은 제품디자인의 범주만이 아니라 모든 디자인 분야.
4) A. Maslow's Need Hierarchy
5) 미, 심리학자, 1908~1970

데 국가의 전체적 분위기와 수준에 대입하여 볼 때 피라미드의 윗부분에 다른 상태가 이른바 선진국형이라 볼 수 있는 것은 자명한 일이다.

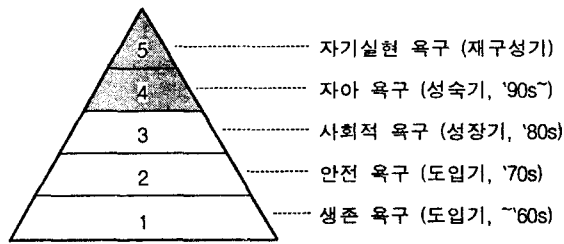


도표 3. Maslow의 「인간 욕구의 대한 단계별 진화이론」

5. 역사적 측면에서 살펴본 디자인 행위의 발달

다음으로 디자인 행위는 우리 인류의 역사와 거의 같은 시기에 행하여진 것으로 우리생활과 밀접한 관련이 있음을 사료(史料)를 인용한 설명이다.

「디자인이란 인간의 창조력, 상상력으로 생활, 산업, 환경에 작용하여 그에 대한 개선을 꾀하는 것으로 산업혁명 이후 디자인이 한 분야로서의 본격적인 위치를 차지하게 되었지만 실제 디자인 행위는 인류가 직립보행을 시작한 때부터 시작이 되었다 할 수 있다.

유인원이 두 발로 걸게되고 두 손을 자유로이 쓸 수 있게 되어 여러 가지 도구를 제작하여 사용하게 된 것이 인류최초의 디자인 행위로 볼 수 있다.」

1,000,000 B.C.	8,000 B.C.	3,000 B.C.	1,500 B.C.	A.D. 1,900	A.D. 2,000~
구석기시대	신석기시대	청동기시대	철기시대	동력시대	
4,000 B.C.			A.D. 1,700	A.D. 1900	
수렵·농경사회		수공업사회	공업사회 (산업혁명) 산업디자인의 태동	정보화사회	
1,500 B.C.					
선사시대			역사시대		

도표 4. 인류의 역사와 디자인

6. 인류 최초의 도구

인간과 동물을 구별하는 말 중에 역대 학자들은 제각기 설득력 있는 명언을 남겼는데 특히 Benjamin Franklin⁶⁾은 「인간은 도구를 만드는 동물이다.」라고 하였다. 이 말은 우리 인간을 나타내는 말 중 가장 쉽게 이해를 할 수 있고 가시적으로 나타나는 의미 있는 말이라고 생각된다.

그렇다면 인류가 만든 최초의 도구는 무엇이었을까? 우선 먹을 것을 구하는 일이 가장 시급한 것이었을 것

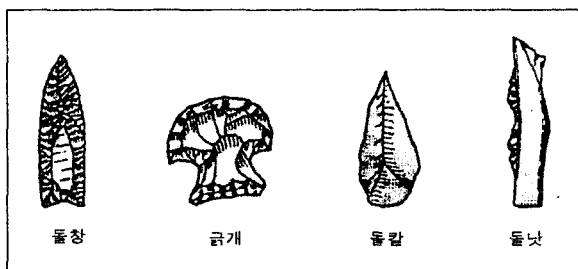


도표 5. 인류최초의 도구들(?)

6) 미, 정치가·과학자, 1706~1790

이다. 따라서 인간은 먹을 것을 쉽게 얻고 또한 가공을 하며 좁은 손으로는 먹을 것을 다 담을 수 없기 때문에 여러 가지 도구를 생각해 내게 되었을 것이다.

그것이 이른바 구석기 시대의 타제석기였을 것이다. 이처럼 우리 인간은 맨 몸으로서 그 능력의 한계를 느끼게 되어 신체의 연장(延長)으로서의 도구를 만들어 사용하게 되었다. 즉 생활의 편의를 도모하고자 하는 사고는 인간이라면 누구나가 갖는 생각일 것이다.

7. 디자인은 예술이 아니다

일반적으로 디자인에 대한 인식은 예술과 같은 범주의 분야로 인식되어지는 경향이 있으나 이것은 궁극적으로 나타나는 조형(외관·색채)만을 생각한 나머지 생각되는 편협적인 사고라 할 수 있다.

분명히 디자인은 예술과는 구분이 되어야 하는데 일반인들이 디자인과 예술을 한데 묶어 생각하는데 이제는 이에 대한 인식을 고쳐야 할 문화사회가 되었다고 생각한다.

	예 술	디 자 인
목적	•감상적-기능성 없음 (미적인 면만을 추구)	•실용적-기능성 부여 (미적 요소와 실용성 추구)
철학적인 요소	•주관적-개인적 (개인의 철학적 이상 추구)	•객관적-사회성-협동철학 (국부론의 한 방편으로 인식-인간적 삶의 가치 추구) •물질적-즉물적
제작 형태	•단품제작(수작업)-최소성	•대량제작(기계생산)-대량생산성
발전 형태	•산업과 무관 •완전성	•산업을 바탕으로 발달 •불완전성-현재의 개선과 미래의 탐색 •예술+과학(기술) •선진국 정도와 비례
제작 자	•유명성	•무명성

도표 6. 디자인과 예술의 차이성

8. 결론

정규과정이 아닌 「고위관리자」를 대상으로 하는 디자인교육이란 그리 쉽게 생각할 수가 없다. 물론 본 연구에서는 디자인에 대한 기초적 이론을 중점적으로 다루어진 까닭에 「기업과 디자인」, 「디자인 전략과 성공 사례」 등의 기업과 관련된 내용이 추가되었더라면 하는 보다 피부적으로 느낄 수 있는 교육이 될 수도 있겠지만 그렇게 되지 못한 것이 아쉬운 부분이기도 하다. 그러한 부분들이 금후의 연구과제로 남아있다.

그러나 기관에 따라 지속적인 교육이 현재 형편상 마련이 되지 못한 곳도 있어 일회성 교육으로 끝나는 경우가 대부분이며 가장 시급한 것은 디자인을 알려야 하는데 주어진 조건하에서의 교육은 다소 무리가 따르지 않나 생각한다. 그러나 비 전공자를 위한 교육의 기회가 주어졌다고 하는 그 자체만으로도 현재는 만족을 느끼며 디자인을 이해시키는데 최선의 노력을 하여 다소나마 '야! 디자인이란 이런 것이구나.' 하는 생각을 갖게 하는 것만으로도 인식이 되고 과연 우리생활과 밀접하고 삶의 질 향상에 대한 필요성을 느낄 때 디자인을 생각하게 된다면 소기의 목적은 달성했다고 볼 수 있을 것이다.

앞으로는 디자인의 인식을 확산시키는데 「고위관리자과정」과 같은 프로그램의 더 많은 교육의 기회가 주어지기를 기대하는 바이다.