

미래 지식정보사회의 새로운 디자인 패러다임에 따른 교육프로그램전략에 관한 기초적 연구

The Strategy of Educational Program for New Design Paradigm of Future Information Society

민 경우, 이순종, 이권표

명지대학교, 서울대학교, KAIST

Kyug-Woo Min, Soon-Jong Lee, Kun-Pyo Lee

Myungji Univ. SNU, KAIST

● Keywords: Knowledge Society, Design Paradigm, Education

1. 서론

디자인은 상징과 도구를 통하여 인간이, 인간생활을 향상시키기 위해 인위적인 환경을 만들어내는 총체적인 행위이다. 아울러 인간은 항상 변화하는 무한한 가능성을 향한 개방적인 존재이기 때문에 인간에 의한, 그리고 인간을 위한 디자인은 일정 불변하는 고정된 개념이 아니라 지속적으로 변화하는 유동적인 개념으로 이해되어야 한다.

실체화에 의해 이뤄지는 디자인 결과물은 그것이 만들어진 당시의 시대성과 지역성에 의한 것이기에, 그로 인하여 우리는 그 당시의 문화를 감지할 수 있다. 이러한 디자인물의 특성에 대해 더블린 (Jay Doblin)은 고대 유물을 통해 그 시대의 문화를 읽을 수 있듯이, 하나의 디자인물은 그것이 속해 있는 문화를 나타내 주는 냉동된 정보(frozen information)라고 함으로써 디자인 가공물의 문화유산으로서의 의미와 특성을 말해주고 있다. (Doblin, Jay, 1982). 결국 디자이너가 디자인 행위를 통해 최종적으로 구현되는 어떤 '디자인 물'은 단순 물리적 디자인을 넘어서 그 디자인이 속해있는 사회, 문화적 컨텍스트의 표방체로서 곧 디자인이 지향하는 궁극인 것이다.

이에 디자인은 실제적 디자인 행위에 앞서 그 디자인 문제를 둘러싸고 있는 사회, 문화의 거시 패러다임의 이해와 이의 반영이 필수적임을 나타내 주고 있다. 특히 디자인 교육은 더욱 본질적이고 장기적이라는 관점에 있어 디자인 패러다임의 반영되어야 함은 두말할 나위 없는 것이다.

최근 21세기에 접어들면서 새로운 사회의 디자인 패러다임의 파악과 이에 부합하는 새로운 디자인 교육의 필요성에 대해 많은 논의가 전개되고 있으나 아직 담론 수준에 머무르거나 혹은 단기적, 현상적 연구에 그치는 경향이 있다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 디자인 패러다임을 사회, 문화, 디자인으로 이루어지는 계층적 컨텍스트 관점에서 조망해 봄으로써 이의 특질을 밝히고 이로부터 암시되는 새로운 디자인 교육 프로그램의 전략을 제시하는 것을 그 목표로 하고 있다. 이의 세부적 목표를 나열

그림 1: 문화의 계층적 구조와 이의 순환적 관계하면 다음과 같다.

- 사회, 문화, 디자인의 계층적 관계 파악
- 사회, 문화, 디자인의 계층구조 모델에 따른 디자인 패러다임 파악
- 새로운 디자인 패러다임에 따른 교육 프로그램 전략제시

2. 사회, 문화, 디자인의 계층구조 모형

사회, 문화, 디자인을 연구하는 학자들은 각기 이들이 계층구조를 가지고 있음을 밝혀주고 있다. 즉, 사회학자들이 일반적으로 구분하는 사회의 주요 하부 계층구조로 꼽는 것은 이데올로기, 사회구조, 기술경제 등이고, 문화를 연구하는 많은 인류학자들은 문화는 가치, 규범, 용구적 문화의 계층을 가지고 있음을 제시하고 있다. 마지막으로 디자인의 경우에는 관념(Concept), 조형(Aesthetic), 기능(Function)의 세 가지 계층으로 이루어진 것으로 보는 것이 대부분의 디자인 학자들의 이론이다. 가령 더블린은 "USA론"을 제시하며 디자인은 기능 (Utility), 사회적 의미(Social meaning), 미(Aesthetics)로 이루어져 있다고 하는 것도 이를 뒷받침해주고 있다. (Doblin Jay, 1964) 이를 그림으로 나타내면 그림 1과 같다. (민 경우, 1998) 이그림을 보면 사회, 문화, 디자인이 이의 포괄성에 있어서는 각기 달리고 있지만 각 층별로 어떤 동일한 흐름을 가지고 있음을 볼 수 있다. 즉 가장 상층부는 가장 무형적인 것으로서 내적 가치와 관련된 것들이며 가장 하부의 것은 실제 현상적 세계를 구성하고 있고, 중간 계층은 이들 양 계층을 이어주고 있음을 볼 수 있다. 뿐만 아니라 이들 사회, 문화, 디자인 또한 서로 계층적 관계를 형성하고 있다. 즉 사회는 문화를 이어서 문화는 디자인을 포괄하고 있음을 알 수 있다. 이렇게 볼 때 결국 디자인 패러다임의 형성은 바로 위에서는 문화로부터 더 나아가 그 위로부터는 사회로부터 영향을 받는 것으로 이들 모두를 디자인의 거시적 환경으로 가지고 있는 것이다. 이러한 관계적 계층 모형이 시사하는 바는 디자인

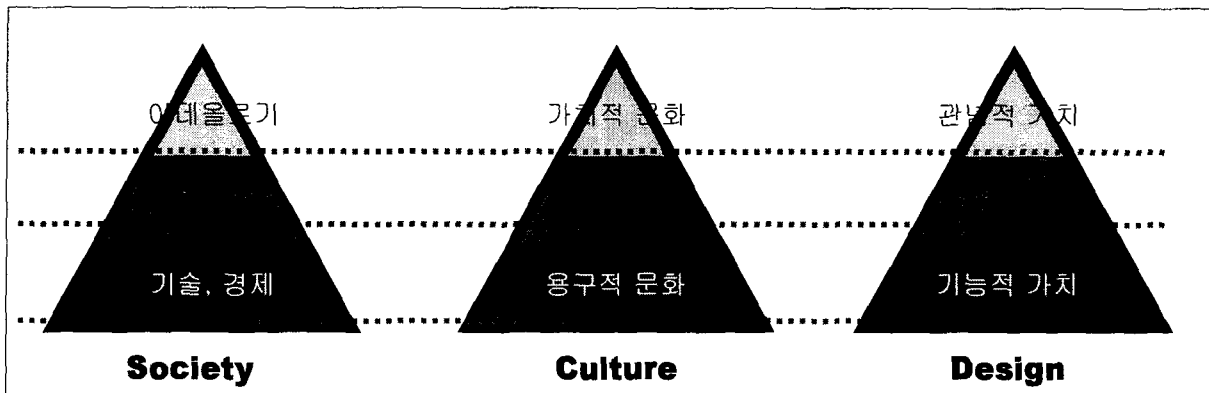


그림 1 사회, 문화, 디자인의 계층적 관계

패러다임과 이에 따른 디자인 교육은 단순히 디자인 내에서만 연구되어질 것이 아니라 이의 거시적 컨텍스트인 문화, 사회의 패러다임의 맥락적 관점에서 연구되고 반영되어야 한다는 점이다.

2. 사회, 문화, 디자인 계층모형에 따른 디자인 패러다임의 흐름

위에 밝혀진 사회, 문화, 디자인 계층모형은 지금까지 디자인 패러다임이 어떻게 흘러왔고 또한 현재, 혹은 가까운 미래에 나타날 새로운 디자인 패러다임의 특성을 파악하는 개념적 프레임 역할을 한다. 디자인 패러다임에 연구에 앞서 우선 이의 거시적 컨텍스트인 사회, 문화 구조의 패러다임 흐름을 연구하고 이들이 디자인 구조의 특성에 어떻게 영향을 미치고 있는가를 파악하는 방법을 활용할 수 있다. (그림 2)

이러한 접근방법에 따르면 각각의 패러다임은 다음의 표 1과 같이 요약될 수 있다. 이 표에 따르면 각 계층별로 어떻게 그 패러다임이 어떻게 변화하고 있는가를 보여주고 있다. 가령, 이데올로기 및 가치적 문화에서는 분석적에서 통합적이라던가, 이원론적에서 전체론적 등으로, 사회제도 및 규범적 문화는 집중적 통합에서 분산적 해체로 변하는 등, 그리고 마지막으로 기술 및 용구적 문화에서는 물질위주에서 비 물질적 위주로, 요소과학에서 통합과학 등으로 변하고 있음을 보여주고 있다. 뿐만 아니라 그림 2에서도 나타나 있듯이 각 계층별로 각기 변화하는 수평적 변화가 있을 뿐 아니라 시대의 흐름에 따라 수직적 변화가 일어날 수도 있다. 가령 사회의 패러다임이 산업혁명이 막 일어났을 때는 기술, 경제 중심이었다가, 2차세계대전 후에는 사회제도 중심의 사회에서 최근에는 인간의 관념, 정신적 가치 중심으로 변하고 있음을 알 수 있다.

표 1: 사회 문화 계층별 변화의 방향

사회, 문화의 계층	변화의 방향
사회가치 및 이데올로기 (가치적 문화)	분석적 - 통합적, 이원론적 - 전체론적, 인공기계적 - 자연유기적(애니미즘), 실증적 - 이론적, 확일성 - 특수성, 물질적 - 정신적, 선형적 - 비선형적(카오스적), 객관적 - 주관적
사회제도 및 규범 (규범적 문화)	집중적 통합 - 분산적 해체, 개인적 - 공익적, 정서적 결합 - 외형적 업적, 자연정복 - 자연조화, 절대적 - 상대적, 국제적 - 지역적, 경직된 - 유연한, 독창성 - 차용성, 대립의 - 균형의, 전문화 - 복합화, 수직적 - 수평적
기술, 경제 (용구적 문화)	물질위주 - 비물질 위주, 요소과학 - 통합과학, 국민경제 - 세계경제, 무절제한 개발(소비) - 지속가능한 생태(유지), 과학기술적 - 인간적, 물질 - 탈물질, 현실적(아날로그) - 가상적(디지털) 분업, 전문화 - 복합화, 생산지향 - 소비지향, 소품종 대량생산 - 다품종 소량생산, 기능적(직설적) - 의미적(은유적)

이는 마치 마슬로 (Maslow)의 욕구 계층론과 비슷하다고 볼 수

있다. 즉, 육체적에서 궁극적으로는 자기 실현적으로 변하는 것과 유사한 것이다.

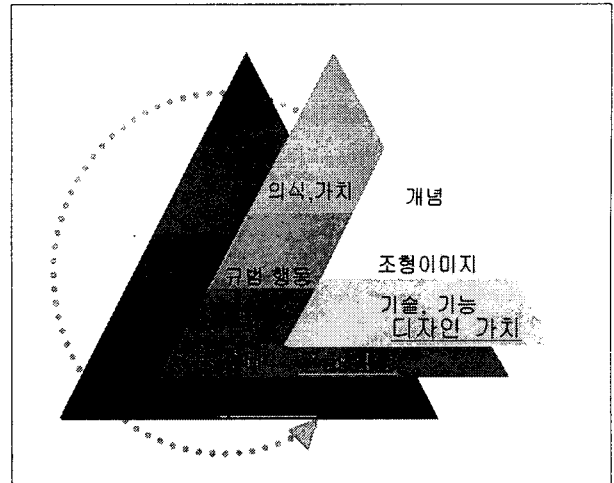


그림 2: 사회, 문화의 디자인에 대한 계층적 영향

3. 디자인 교육의 방향과 이의 전략

이와 같은 계층 모형을 활용하면 디자인 패러다임의 흐름과 계층구조별 변화 방향을 효과적으로 파악할 수 있으며 이에 따른 디자인 교육이 나아가야 할 방향에 대한 전략을 암시해 주고 있다. 즉 디자인의 수직적 변화에 있어서는 디자인이 산업혁명 이후에 기술, 기능 위주의 디자인에서 전후 스타일링 위주의 디자인으로 변화하였으며 현재는 디자인의 개념적 가치가 중시되고 있음을 알 수 있고 이는 당분간 지속될 것으로 보인다.

다음으로 각 계층별 변화를 보면 표 1에서 나타난 디자인의 상위 구조 즉 사회, 문화 계층의 변화 방향으로부터 많은 영향을 받고 있음을 알 수 있다. 즉 디자인의 기술 및 기능은 비 물질, 통합적, 생태적, 가상적, 복합화, 의미적인 것으로 변하고 있으며 디자인 조형의 방향은 보다 상대적, 지역 문화적, 복합화 등의 흐름으로 흐르고 있음을 알 수 있다. 디자인의 근본적 내용 및 경험에 있어서도 전체적, 통합적, 정신적, 주관적, 감성적, 인간적인 내용으로 그 패러다임이 변하고 있음을 알 수 있다.

결국 이러한 계층에 따른 디자인 패러다임의 변화는 디자인 교육이 궁극적으로 포용해야 할 것이며 전략적으로 반영되어야 할 것이다. 또한 이러한 계층은 디자인 교육 커리큘럼과 진도 구성에도 도움을 줄 수 있다. 즉 가령 디자인 교육의 흐름이 우선 디자인에 필요한 기술을 저학년에서 습득토록하고 이어서 디자인 조형력을 키우는 중급레벨, 그리고 마지막으로 상급레벨에서는 디자인의 개념설정, 기획 등의 커리큘럼이 짜여져야 할 것이다. 물론 이러한 구성에는 각기 각 계층별 흐름이 반영되어야 할 것이다.

참고 문헌

- 민 경우, 이순종, 이진표, 채승진, 1998, 미래 디자인가치 예측 및 활용기술 개발, 미간행 산업디자인 기반기술 연구 보고서, 산업자원부.
- Doblin, Jay, 1964, The U.S.A Theory of Design, Home Appliance Builder, , 10-13.
- Doblin, Jay, 1982, Development of Design Information, Unpublished Designing Theory Lecture Note, Chicago, Illinois Institute of Technology.

본 논문은 2000년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음