

신문기사에 나타난 디자인의 의미

The meaning of design written on a newspaper

최수진

인제대학교 대학원 디자인학과

이주명

인제대학교 디자인대학

Choi, Su-Jin

Dept. of Design, Graduate School, InJe Univ.

Rhi, Joo-Myung

College of Design, InJe Univ.

• Key words: Standpoint of design, Design culture, Definition of design

1. 서론

디자인은 혁신의 중심으로, 현 시장경제에 있어 필수적인 요소가 되었다. 이러한 디자인의 중요성은 실제 디자인을 접하는 경영자나 디자이너들뿐만 아니라, 일반인들도 인식하고 있는 것으로 보인다. 그렇다면, 그들이 생각하는 디자인이란 무엇인가? 디자인의 중요성에 대한 인식이 우리사회에 널리 확대되어 있다는 사실은 어렵듯이 인지할 수 있지만, 그들이 어떤 의미로 인식하고 있는지는 알지 못한다. 일반인들이 생각하는 '디자인'에 관한 인식은 이제껏 디자인이 그 의미를 직간접적으로 전달한 의미들이 어떻게 나타나는지에 대한 결과인 동시에, 향후 디자인의 진로를 결정짓는데 영향을 미칠 중요한 요소이다. 이러한 이유로 일반인들이 생각하는 '디자인'에 관한 연구가 필요하다. 따라서 사람들의 인식이 나타나는 객관적인 대상을 선정하여 사회 전반에 깔린 디자인에 대한 인식을 유추해 보고자 한다.

이런 사회적 인식을 쉽게 관찰할 수 있는 대상은 신문이다. 이는 신문이 우연한 결과가 아닌, 사회 여러 요인의 총체적 결과로 나타나는 '사실'들을 기술해놓기 때문이다. 특히 다른 대중매체에 비해 시간적 제약이 적어 사회 전 분야를 자세히 다룰 뿐 만 아니라, 라디오 TV가 휴식, 기분전환과 같은 오락의 기능이라면, 신문의 주된 기능은 정보습득에 있기 때문이다. (수용자 의식조사:미디어의 영향과 신뢰, 한국언론연구원, 1996) 그뿐 아니라, 신문의 기록성, 반복성, 보관성이란 특징으로 인해 대중에게 보다 강한 영향력을 미친다. 즉, 사람들의 '사고(思考)'를 투영시키는 기능을 하는 동시에 더 많은 이들에게 '사고(思考)'를 전달하는 기능을 하는 것이다.

신문의 영향력을 독자수로 환산시켜, 구독률조사와 함께 요즘 많이 이용되는 인터넷 신문을 검색해 본 결과, 종합신문 중 가장 높은 구독률과 온라인 검색(대표 포털 사이트 세 곳-야후, 네이버, 엠파스-)에서 최다접속률을 보인 조선일보(디지털조선)를 분석 대상 신문으로 선정하였다. 그리고 년 이벤트나 계절의 영향 등을 고려하여 일년으로 단위로 정하고, 최근 경향을 파악하기 위해 2002년 1월부터 2002년 12월까지를 분석 범위로 지정하였다.

2. 본론

2-1. 기사분석틀

디자인이 무엇인지, 디자인을 어떻게 사용하는지를 통해 디

자인의 의미를 파악하고자 했다. 즉, 디자인에 대한 표면적 인식과 실제 사회에 나타나는 결과로 보여 지는 내면적 인식을 통해 전체적인 의미를 파악하고자 하는 것이다. 이를 위해 문장자체에서 디자인을 설명하는 기사분석과 동시에 기사전체의 내용을 요약하여 키워드를 뽑아내는 방법으로 분석하였다. 분석범위의 기사 중 '디자인'을 포함하는 모든 기사를 검색한 후, 기사에 나타난 디자인의 성격에 따라 분류, 분석 하였다.

2-1-1. 문장 분석

문장자체에서 '디자인'이 무엇인지를 직접적으로 설명해주는 경우, 문장 분석만으로 디자인이 무엇인지에 대한 인식을 파악할 수 있다. 설명의 요소인 정의, 비교 등의 구분을 통해 세부 내용들을 분류하여 분석하였다.

[표-1] 문장 분석틀

분류	내용
정의	디자인은 ~이다.
비교	~와 디자인
수식	~한 디자인

2-1-2. 문맥 분석

문장 자체로서는 디자인이 무엇을 뜻하는지를 파악할 수 없지만, 기사 전체의 문맥을 통해 현재 어떻게 사용되며, 어떻게 사용하고자 하는지 디자인의 현주소와 그 진로를 예측할 수 있는 분석방법이다. 디자인을 내포한 기사들의 문맥을 파악해 축약한 뒤, 다시 그 성격에 맞는 영역으로 나누어 분석하였다.

[표-2] 문맥 분석틀

분류	내용
중요 분야	디자인의 중요성을 강조하는 분야
유행	디자인을 비롯한 관련 분야의 경향
기업	기업의 디자인 전략 및 성공사례
정책, 교육	국가의 디자인 정책 및 교육 방향
문제점	디자인분야 및 디자인으로 인한 문제

2-1-3. 단어 분석

단순 언급으로 나타난 단어들로 단체명이나 이벤트 명, 분야 명 혹은 다른 단어와의 조합을 이룬 단어들이 여기에 포함된다. 이 단어들을 통해서 디자인이 어떤 영역에서 활용하고 있으며 그 역할이 어떻게 확장되고 있는지 파악할 수 있다.

[표-3] 단어 분석틀

분류	내용
분야	'디자인'용어가 사용되는 분야 (XXX디자인)
단체명	활동 단체 및 이벤트
합성어	디자인과 함께 사용되는 말 (디자인XX)

2-2. 연구 분석 및 결과

2002년 1월~12월까지 '디자인'이 포함된 기사 수는 939권이였다. 이를 디자인이 포함된 문장을 중심으로 위 분석방법으로 분류하여 분석하였다.

2-2-1. 디자인 의미

[표-4] 디자인의 정의

정의	디자인은 기술이다
	디자인은 미술이다
	디자인은 경쟁력의 핵심이다
	디자인은 기업과 소비자를 대변하다

[표-5] 디자인과 비교되는 단어

비교	예술(미술)
	기술
	색상, 영상, 기획
	성능, 전기, 전자, IT
	문양, 품질, 기능
	규격, 그래픽

[표-6] 디자인을 수식하는 단어

수식	심플(단순, 깔끔)
	세련된
	새로운
	다양한
	산뜻한, 독특한, 귀여움(감직)

(* 비교와 수식은 많이 나타난 순서임 · 한두번 거론된 것은 제외)

디자인의 정의는 4가지로 축약된다. [표-4]에서와 같이 신문에서 디자인은 기술과 미술의 영역에 속한다. '는 정의와 '디자인은 기업과 소비자를 성격을 나타내는 동시에 경쟁력의 핵심에 위치하고 있다'는 정의이다. 기술과 미술은 상반되는 영역인 것 같지만, 실제 디자인은 기술과 미술의 교집합 영역에 해당한다. 그리고 상품을 통해 기업은 기업의 이미지를 팔며, 소비자는 그 이미지를 선택함으로써 자신의 이미지를 만든다. 그러므로 이 이미지가 얼마나 많은 사람을 충족시키느냐에 따라 경쟁력 또한 변할 수밖에 없는 것이다.

비교는 디자인과 구분하여 사용하는 용어로서 밀접한 관계를 가지지만, 동등한 의미를 지니지는 않는 것들이다. [표-5]에서도 앞에서 나타난 것과 같이 예술(미술)과 기술, 두 영역을 가장 많이 비교하고 있음을 알 수 있다. 하지만, 디자인의 활동 영역이라 생각되는 영상이나 그래픽이 디자인과 구분되어 사용되고 있으며, 기획, 기능, 규격, 색상 등 디자인 활동 요소들이 디자인과 구분하여 사용하고 있음을 알 수 있다. 즉, 어떠한 요소들이 디자인과 밀접한 연관관계를 가지고 있는지는 파악하고 있지만, 아직 디자인에 대한 개념이 정확히 잡혀 있지 않음을 알 수 있다.

[표-6]은 수식어를 통해 디자인 이미지가 어떠한 것인지를 살펴볼 수 있으며, 디자인이 어떤 단어에 의해 표현되는지 파악할 수 있다. 현재 디자인은 심플하고 세련된 이미지의 디자

인을 추구하고 있으며, 디자인을 떠올릴 때 위에서 나타난 단어들이 연상된다는 것을 알 수 있다.

2-2-2. 디자인 경향

2002년 디자인은 월드컵의 많은 영향을 받았으며, 신세대 취향에 초점이 맞춰져있었다. 전자제품이 특히 디자인이 중요한 분야라고 생각하고 있었으며, 게임 및 웹 분야가 그 뒤를 이었다. 그리고 디자인 전반에 걸쳐 심플하고 고급스런 이미지가 강세를 보였으며, 그와 맞물려 고가의 맞춤형 상품이 많이 나타났는데, 인테리어나 가전제품뿐만 아니라 기성복에까지 부분맞춤형식으로 도입되고 있었으며, 소재 또한 고급화로 자연주의를 도입하는 경향이 보였으며, 전체적으로 자연주의에 많은 관심을 보였다. 그리고 입시경쟁률과 직업관련 설문조사 등에서 디자인이 선호직종으로 떠오르고 있음을 확인할 수 있었다. '디자인'으로 표현되는 분야는 80여 가지에 이르렀고, 코스디자인, 에티켓디자인과 같은 생소한 디자인도 많이 눈에 띄었다. 실제 디자인과 관련 없는 분야도 '디자인 한다'는 뜻으로 '디자인'을 많이 사용하고 있었다. 이는 디자인이 거리낌 없이 사용할 만큼 친숙해진 결과라 볼 수 있다.

디자인이 신상품 개발 및 경제발전의 원동력이라는 인식이 문맥을 통해서도 많이 나타나고 있었으며, 그 같은 인식으로 인해 국가정책 및 기업전략으로 디자인이 장려되고 있었다. 반면, 조직서열문화라든지 기술도용과 같은 해결해야할 문제점도 있었다. 그리고 디자인과 함께 사용되는 단어로 '혁신'과 '개발'이 가장 많았다. 이러한 것들은 디자인이 가지는 사회적 역할이 무엇인지를 대변해 준다고 볼 수 있다.

[표-7] 문맥 분석 결과

분류	내용
중요 분야	가전제품>게임&웹>신발, 자동차, 주얼리 월드컵(레드, 태극기, 스포츠용품),
유형	심플함, 고급화, 맞춤형, 자연주의
기업	디자인을 경쟁의 핵심으로 연구지원
정책 & 교육	핵심 산업으로 육성 & 조기교육실시
문제점	디자인 도용, 고정관념, 잘못된 디자인

[표-8] 단어 분석 결과

분류	내용
분야명 & 단체명	새로운 분야 생성 및 '디자인'용어 사용빈번
합성어	'혁신', '개발'의 역할을 담당함

3. 결론

신문기사에 나타난 디자인의 의미를 통해 현재 사회 전반에 깔려있는 '디자인'에 대한 인식을 파악할 수 있었다. 하지만 아직 정확히 무엇이라고 결론을 내릴 단계가 아니며, 향후 이러한 연구가 지속적으로 이루어져 더욱 폭넓게 이해해야 할 것이다. 본 연구를 통해 우리사회가 디자인의 중요성을 충분히 이해하고 있으며, 디자인 발전을 위해 많은 노력을 기울이고 있음을 알 수 있었다. 하지만, 그 중요성만 부각될 뿐, 디자인이 정확히 무엇인지에 대한 인식은 아직 부족하고 디자인을 제대로 활용하지는 못하는 경우가 많았다. 그러므로 디자인의 가치가 빛을 발할 수 있도록 디자인에 대한 일반인들의 인식을 올바르게 자리 잡는데 많은 노력을 해야 할 것이다.