

제품디자인에 나타나는 Convergence와 Transformation의 관계 연구

A Study on the relationship between Convergence and Transformation on Product Design

류승호

국제디자인대학원 대학교 박사과정

Ryu, Seung-Ho

Ph. D course, IDAS

• Key words: Product Design, Convergence, Transformation

1. 서론

오늘날 제품디자인에서는 IT 관련 분야를 중심으로 Convergence와 Transformation의 개념이 확산되고 있다. 이 두 가지 개념의 정의를 먼저 살펴보면, Convergence는 하나의 제품에 여러 가지의 기능이 복합적으로 적용되는 것을 의미하며, Transformation은 제품 자체의 형태가 변화되는 것을 뜻한다. 최근 잇따라 개최된 국내외 전자전시회 등에서 나타난 바와 같이 하나의 Cellular Phone 단말기에 동영상, 디지털 카메라, MP3 player 등의 기능을 접목한 것은 Convergence를 나타내는 하나의 사례라고 볼 수 있으며, 그러한 기능들을 발휘하기 위해 변형되는 Cellular Phone의 디자인은 Transformation의 개념을 효과적으로 적용한다. 이 두 가지의 개념은 하나의 제품 속에서 연결된 유기체로서 존재하며 특히 소비자들의 라이프 스타일이 다양화될수록 그 중요성이 증가하고 있다. 따라서 이 두 가지 개념의 관계를 이론적으로 정립하는 것은 제품디자인에 있어서 그 활용 범위를 넓히는 데 매우 도움이 된다.

따라서 본 연구에서는 Convergence와 Transformation 개념을 체계적으로 정리하고, 그 배경이 되는 요소들을 명확히 분석함으로써, 이 요소들을 하나의 제품디자인 문화로서 정립하고, 오늘날 제품디자인에서 그 활용범위를 넓힐 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

2. 주변환경의 요소

현대의 라이프 스타일은 "Living in Motion¹⁾"의 개념으로 요약될 수 있다. 이것은 정해진 삶이 아닌 끊임없는 움직임의 삶을 의미하며, 따라서 자유로운 이동과 움직임을 지원하는 수많은 제품과 환경을 가능하게 하였다. 이 개념은 여러 가지의 속성²⁾들을 포함하고 있는데, 그 중심 개념은 Convergence와 Transformation이라고 할 수 있다. 이 개념은 주변 환경의 변화에 따라 디자인의 Form 또는 인터페이스가 변화하는 것을 의미하는 것으로서, 제품의 발전과정을 논하는 제품 진화론³⁾등의 이론에 의해 그 배경이 설명될 수 있는 개념이다.

제품디자인에 있어서 Convergence와 Transformation을 가능하게 하는 요소들은 다양하지만, 가장 대표적인 것으로는 과학기술의 발전, 사용자 문화의 변화, 사용자 환경, 그리고 디자인 컨셉 등을 대표적으로 생각할 수 있다.

2.1. 과학기술의 발전

오늘날 과학기술의 발전은 과거 인간들이 제품에 대해 상상했던 거의 모든 상상들을 실현하고 있다. 이것은 주로 기능상의 Convergence를 의미하는 것으로서, 즉, 두 가지 이상의 복합적인 기능들을 하나의 제품 속에 적용하는 것이다. 카메라, MP3 player, 동영상의 기능들이 적용된 Cellular Phone과 휴대용 동영상 플레이어 등이 대표적인 사례이다. 과거 산업화 사회 또는 정보화 사회의 모습과 비교하여 그 차이점만큼 제품의 진화⁴⁾가 이루어진 것이다.

2.2. 사용자 문화의 변화

다기능 제품에 대한 소비자들의 요구와 반응, 그리고 사회의 전반적인 문화 등이 적극적으로 활성화됨으로써 소비자들이 이러한 제품의 진화를 자연스럽게 받아들이고 있다. 즉, 기능적인 Convergence가 이루어진 제품들을 소비자들이 자연스러운 현상으로 인식한다는 것이 중요하며, 이것은 근본적으로는 제품에 대한 사용자 문화가 그만큼 다양해 졌다는 것을 의미한다. 이것은 Convergence 및 Transformation을 가능하게 한 근원적인 요소들 중의 하나로서 그 배경에는 변화된 라이프 스타일이 있다. 과거와 비교하여 복합적으로 세분화된 라이프 스타일에 맞추어 제품에 대한 사용자 문화가 다양해지고 있으며 이에 따라 Convergence 및 Transformation을 지원하는 제품이 자연스럽게 등장하는 것이다.

2.3. 사용자 환경

이것은 2-2항의 배경 요소인 현대사회의 다변화된 라이프 스타일과 밀접한 관련이 있으며, 사용자 문화의 변화가 그 원인이 된다. 과거에는 하나의 제품이 단일한 사용자 환경 속에 위치하는 경우가 대부분이었다. 왜냐하면 그만큼 사용자들의 요구와 그에 따르는 사용자 환경이 다양하지 않았기 때문이다, 따라서 제품디자인 역시 Convergence 또는 Transformation의 개념이 그다지 필요하지 않은 상태에서 제시되었다. 하지만 오늘날에는 사용자 문화와 그것을 지원하는 환경이 매우 다양해지면서 하나의 제품으로 다양한 사용자 인터페이스를 지원해야 할 필요성이 강하게 제기되고 있으며, 이를 위해서 제품디자인에 있어서의 Transformation 개념이 적극적으로 광범위하게 적용되고 있다.

이것은 "작용과 반작용⁵⁾"이라는 개념에 의해서도 이해할 수 있다. 즉, 다양한 주변환경의 조건들에 의해 제품이 영향을 받고 있으며, 그 영향의 결과가 Transformation으로 나타나는 것이다. 오늘날, Transformation 개념은 제품이 지원할 수 있는 사용자 환경을 더욱 다양하게 만들고 있다.

1) DESIGN net, vol. 64, Jan, 2003, P.52.

2) DESIGN net, vol. 64, Jan, 2003, P.57.

숨기는 형, 축소되는 형, 치워놓는 형, 선택하는 형, 변형되는 형, 해체, 조립할 수 있는 형.-이 모든 속성들은 인간의 삶에 다양성과 움직임을 촉진하고 지원해 주는 것을 의미한다.

3) 이흥구, 제품의 진화, 디자인학 연구, vol.14, no.4, 2001.

4) 이흥구, 제품의 진화, 디자인학 연구, vol.14, no.4, 2001.

5) 김민수, 김민수의 문화디자인, P.32, 2002.

디자인한다는 것은 주어진 조건에 대한 적절한 반응이다.

또한 기능적 Convergence 제품을 위해서 일반적인 제품의 형태적 언어(Formal Language)가 변형(Transformation)되는 것으로도 해석할 수 있다. 즉, 다양한 사용자 환경에 따라 어느 하나의 제품에 A, B, C 세 가지의 기능이 복합적으로 적용되었다고 가정할 때에 A라는 기능을 위한 형태적 언어와 B나 C 기능을 위한 형태적 언어가 달라질 수 있는 것이다. 여기에서 지칭하는 형태적 언어란 사용자를 위해 제품이 나타낼 수 있는 구체적인(물리적인) Form을 의미한다. 물론 이러한 가정이 반드시 성립하는 것은 아니지만 오늘날에는 기능상의 Convergence를 표현하고 설명하기 위한 수단으로써 Transformation이 적극적으로 응용되고 있다.

2-3. 고유한 디자인 컨셉

제품디자인 컨셉의 일종으로서 Convergence 또는 Transformation의 개념이 응용될 수 있다. 만약 앞의 두 가지 개념들이 디자인 외적인 요소들 (과학기술의 발전, 다양한 사용자 환경, 사용자 문화) 에 의해 비교적 강하게 두 가지의 개념이 구현되는 것이라고 가정한다면, 이것은 디자인 자체를 위한 요소가 될 수 있다. 여기에서 디자인 자체를 위한 요소라는 말의 의미는 제품을 위해 디자인의 측면에서 응용하는 컨셉의 일종으로써 Convergence 또는 Transformation의 개념들이 사용될 수 있다는 것이다. 따라서 제품에서는 Convergence와 Transformation의 개념을 강력하게 표현하는 디자인이 나타나게 되며, 이것은 궁극적으로는 제품디자인이 다른 제품과 비교하여 고유하게 갖는 경쟁력의 요소들로 인식된다.

물론 디자인에 따라서는 이러한 컨셉이 Convergence와 Transformation의 개념과는 전혀 별개의 존재로 적용될 수도 있지만, 오늘날에는 제품의 기능이라든지 사용자 환경 등을 좀 더 강조하기 위한 도구로써 Convergence와 Transformation의 개념이 사용되는 경우가 일반적이다.

3. 각 요소들의 상관관계

Convergence와 Transformation의 대표적인 배경 요소로 정의된 요소들 (과학기술의 발전, 사용자 문화의 변화, 다양한 사용자 환경, 고유한 디자인 컨셉) 은 하나의 제품 속에서 서로 밀접하게 연결되어 있다. 즉, 소비자들의 라이프 스타일이 다양화되고, 사용자 문화가 다양해지면 제품에 대한 사용자의 요구가 다양해지는데, 그 것을 지원할 수 있는 도구로서 과학기술의 발전함에 따라 제품의 사용자 환경이 복합화 되면, 그것을 사용자들에게 효과적으로 전달할 수 있는 디자인이 필요해지고, 따라서 제품에는 본문에서 거론된 대표적인 요인들이 하나의 상호작용으로써 작용하고 그 결과는 Convergence와 Transformation의 개념으로 나타나는 것이다.

4. 결론

본 연구의 목적은 오늘날 제품디자인을 중심으로 활발하게 제시되는 컨셉 중의 하나인 Convergence와 Transformation을 이해하고 정리하는 것이었으며, 그 목적을 위하여 이 두 가지 개념의 대표적이면서도 중요한 배경요소들을 추출하고 그 특징들을 분석하였다.

본 연구에서 정의한 바와 같이, 오늘날 Convergence와 Transformation 개념은 하나의 제품디자인 속에서 상호 보완적인 관계를 형성하며 적용되고 있으며, 그 대표적인 요소들인 과학기술의 발전, 사용자 문화의 변화, 사용자 환경, 그리고 고유한 디자인 컨셉 등은 하나의 제품 속에서 유기적인 상호작용으로서 기능을 한다. 이 요소들을 제품디자인이라는 존재를 기준으로 생각했을 때, 과학기술의 발전, 사용자 문화의 변화, 다양한 사용자 환경 등의 요소들은 디자인 이외의 측면에서 존재한다고 생각할 수 있다.

Convergence와 Transformation을 제품의 진화라는 개념 속에서 분석한다면, 이들은 과거부터 계속되어 온 발전과정의 결과로서 오늘날 나타난 중요한 현상들이며, 현재 제품디자인의 개념들을 형성하는 중요한 축이라고 이해해야 한다.

본 연구의 의의는 Convergence와 Transformation의 개념을 분석하고 그 배경 요소들을 분석함으로써, 이 요소들이 오늘날의 중요한 제품디자인 문화로서 인식될 수 있는 계기를 마련하고, 나아가 제품디자인 속에서 두 개념들이 좀 더 광범위하게 적용될 수 있도록 하는 계기를 마련하는 데 있다.

4. 연구의 범위 및 추후 과제

본 연구에서는 최근 IT관련 제품을 중심으로 하는 제품디자인 분야에서 중요 이슈 중 하나인 Convergence와 Transformation 개념을 연구하기 위해 그들의 개념을 정의하고, 배경요소들에 대한 특징 및 그 상관관계를 분석하였다.

따라서 그 범위는 두 가지의 개념 자체에 한정되었으며, 이 개념을 중심으로 하여 이전에 등장했던 개념과의 상관관계를 분석하고 나아가서는 그 이후에 도래할 커다란 주류로서의 디자인 개념을 예상하는 연구는 연구의 내용에 포함되지 못했다. 그러나 차기에 도래할 제품디자인의 새로운 개념을 예측하고 제시하는 작업 또한 전체적인 제품디자인 개념의 변화를 하나의 디자인 문화의 흐름 또는 진화의 결과로서 이해하는 데 필요한 연구이다.

따라서 추후의 과제로는 Convergence와 Transformation을 전후로 하는 사회적, 기술적, 디자인 적 이슈들의 상호관계 연구를 기반으로 하여 미래사회에서 중요한 이슈가 될 수 있는 제품디자인의 컨셉을 예측하는 연구가 되어야 할 것이다.

참고문헌

- DESIGN net, vol. 65, 포스트 PC 시대의 휴먼디자인, Feb., 2003.
- DESIGN net, vol. 64, Moving Space, Moving Life Style, Jan., 2003.
- 이흥구, 제품의 미래, 한국디자인학회 제53호, vol.16, no. 3, 2003.
- 김민수, 김민수의 문화디자인, 다우, 2002
- 김민수, 21세기 디자인문화탐사, 솔, 2002
- 이흥구, 제품의 진화, 한국디자인학회 제44호, vol.14, no. 4, 2001.
- 진선태, 박영목, 인간과 인터컴비네이션 관점에서의 제품특성 연구, 한국디자인학회 제43호, vol.14, no. 3, 2001.