

보건소 대기공간의 환경에 관한 연구 (유니버설디자인 관점에서)

A Study on the Environment of the Waiting space in Health center (With a focus on Universal Design)

문수란

전북대학교 산업디자인학과

정성환

전북대학교 산업디자인학과

Moon, Su-Ran

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National. Univ.

Jung, Sung-hwan

Dept. of Industrial Design, Chonbuk National. Univ.

• Key words: Universal Design, Health center, Persons with disabilities

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

최근 의학의 발달과 영양 수준의 향상으로 평균 수명이 급격히 연장되면서 우리나라도 이미 고령화 사회에 진입하였으며, 급속한 과학기술의 발달 속에 각종 산업재해와 직업성 장애, 교통사고를 포함한 각종 사고로 인하여 장애인의 수도 계속해서 증가하고 있는 추세이다.

고도의 과학 기술의 발달 속에 디자인 분야도 괄목할만한 성과를 이루었으나 처음부터 젊고 장애가 없는 사람들을 중심으로 형성되어 왔기 때문에 많은 문화적인 제약이 장애인들에게 생겨나게 되었다. 그러나 점차로 장애인에 대한 인식이 생겨나면서 장애인을 포용할 수 있는 디자인이 실질적으로 모든 사람에게도 유익하다는 것을 알게 되었으며, 보편성에 초점을 두고 다양한 연령과 능력을 지닌 모든 사람들에게 장애가 없는 환경 제공을 목적으로 새롭게 등장한 디자인의 개념이 유니버설디자인이다.

이러한 유니버설디자인의 개념 도입은 최근의 사회복지에 대한 관심 증대에 부응하는 중요한 디자인이라 할 수 있겠으며 무엇보다도 다양한 계층의 사람들의 출입이 빈번한 공공시설들이 먼저 적용되어야 할 것이다.

따라서 본 연구는 다양한 연령층이 출입하고 장애를 가진 사람 혹은 일정기간 동안의 장애를 가진 사람들과 정상인이라고 할 수 있는 보호자 등 불특정 다수의 사람들의 출입이 빈번하며 국립의료시설의 대표기관이라 할 수 있는 보건소의 대기 공간을 선택하여 유니버설디자인 관점에서 문제점을 파악하고 개선방향을 제언해 보고자 한다.

1-2. 연구방법

본 연구는 보건소 대기공간의 환경 개선이 목적이기 때문에 현재 보건소 대기공간의 환경상태를 파악하기 위한 비디오 촬영과 함께 의료시설을 방문했던 일반인을 상대로 대기시간 동안 또는 진료 후 의료기관에 대해 물리적 혹은 심리적으로 바라는 점이 무엇인지를 인터뷰하여 결과를 분석한 후 문제점을 파악하고 개선방향을 제언해 보고자 한다.

1-3. 용어정의

(1)유니버설디자인

유니버설디자인은 기존의 장애인을 위한 디자인 개념을 뛰어넘어 모든 연령 및 장애를 수용할 수 있는 범용설계로 이를 통하여 안전하고, 기능적이며, 모든 사람들이 이용할 수 있는

환경을 제공하는 것이다.(하미경,1996; White,1994)

(2)장애인

유엔에서 정한 장애인권선언문(1975) 제1조에서는 장애인을 '신체적이든 후천적이든 관계없이 신체적, 정신적 능력의 불완전으로 인하여 개인의 일상생활이나 사회생활에 필요한 것을 확보하는데 자기로서는 완전하게 또는 부분적으로 할 수 없는 사람'으로 정의하고 있다. 그러므로 '신체적 또는 지적 결함 등으로 살아가는데 다른 사람의 도움이 필요한 사람'을 장애인이라 할 수 있겠다.

2. 유니버설디자인의 특징

유니버설 디자인은 보편성에 초점을 두고 능력이나 신체조건, 연령에 관계없이 가능한 많은 사람이 사용할 수 있는 환경과 제품, 커뮤니케이션을 창조하기 위한 인본주의적 디자인 패러다임이라고 할 수 있는데 유니버설 디자인은 무장애 디자인(Barrier Free Design), 보조 기술 디자인(Assistive Technology Design)의 개념들과 종종 혼동되곤 하는데 유니버설 디자인은 가능한 넓은 사용자 범위를 만족시키는 디자인으로 디자인 결과물을 지칭하는 것보다는 접근 방법을 지칭하는 용어이다.

이에 비해 무장애 디자인의 개념은 접근성(Accessibility)의 문제를 다루는 것으로 '장애'에 초점을 둔 활동과 법적 관점의 개념이며, ADA(Americans with Disabilities Act; 미국 장애인법)와 같이 강제성을 띄고 있는 범위 내에서의, 디자인을 말하며 보조기술 디자인이란, 도구(Device)의 영역이며, 개인적인 사용에 초점을 둔 개념이다. 이는 안경의 예에서 볼 수 있듯이 의료보조기구에서 시작되었고, 매우 개인적이므로 대중적인 소비재라고 볼 수 없다. 만일 보조기술 디자인이 유니버설 디자인과 같이 아름답고, 기능적이며, 가격까지 저렴하다면 이상적이겠으나 항상 강요될 수는 없는 일이다. 무장애 디자인의 범위 내에 있고 장애인을 위한 제품이되, 유니버설 디자인의 범주에 효과적으로 포함되는데 어려움이 있었으나, 이를 메이스(R.Mace)는 분명하게 하기 위해 '보조기술 디자인'으로 구별하여 정의하고 있다.

3. 유니버설디자인과 관련된 법규

법규나 기준은 일반적으로 최소한 수용해야하는 기준들로, 좋은 디자인을 위한 공식은 결코 아니다. 모든 법은 일반 시민들의 건강과 안전을 보호하기위한 것이며, 건물이 지어지기 위해선 많은 종류의 법적 제약을 받게 된다. 여기에서 일반

시민에 불편이나 장애를 가진 사람들이 포함된다는 것을 기억하여야 한다. 그들의 최소한의 권리 보호는 일반 대다수 시민들의 권리 보호에 포함된다. 유니버설 디자인 철학의 관점에서, 최소한의 기준은 1997년에 제정된 우리나라의 '장애인, 노인, 임산부 등의 편의증진에 관한 법률'이라 할 수 있다

4. 유니버설디자인의 원칙

유니버설디자인의 원칙은 모든 제품과 통신 수단 그리고 건축물, 주변 환경을 포함하는 광범위한 분야에 있어서의 디자인의 원리에 대해 가이드하기 위해 건축가, 제품 디자이너, 엔지니어, 환경 디자인 연구가 등 각 분야의 전문가 그룹이 공동 작업을 통하여 다음과 같은 유니버설 디자인의 원칙이 만들어지고 미국 유니버설 디자인 센터에 의해 1998년에 제공되었다.

<표 1> 유니버설 디자인 원칙

| |
|---|
| <p>원칙 1. 공평한 사용(Equitable Use)</p> <p>디자인은 서로 다른 능력을 갖고 있는 모든 사람들에게 유용하고 판매가 가능해야 한다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 모든 사용자에게 같은 사용 방법을 제공한다. 가능한 한 동일하게; 그렇지 못할 때는 그에 상응하게 어떤 사용자든지 분리하거나 비난하는 것을 피하라 프라이버시와 안전을 위한 규정은 모든 사용자에게 동등하게 적용되어야 한다. 디자인을 모든 사용자에게 어필되도록 하라. |
| <p>원칙 2. 사용에 있어서의 융통성(Flexibility in Use)</p> <p>디자인된 결과물은 개인에 따른 기호와 능력을 광범위하게 수용하도록 한다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 사용방법상의 선택 가능성을 제공한다. 왼손잡이와 오른손잡이 모두가 쉽게 접근하고 사용할 수 있도록 한다. 사용자의 정확성과 정밀도를 용이하게 하라. 사용자의 보조에 맞추는 적응성을 제공한다. |
| <p>원칙 3. 간단하고 직관적인 사용(Simple and Intuitive Use)</p> <p>디자인된 결과물의 사용은 사용자들의 경험, 지식, 언어 기술, 집중력 등에 구애되지 않고 이해하기 쉬워야 한다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 불필요한 복잡함을 제거하라. 사용자의 기대와 직관력에 일치되게 하라. 광범위한 문자와 언어 기술에 부합되도록 하라. 중요도에 일치하도록 정보를 정리하라. 작업이 완료된 후나 그 진행 중이라도 실질적인 응답과 반응을 제공하라. |
| <p>원칙 4. 쉽게 인지할 수 있는 정보(Perceptible Information)</p> <p>디자인된 결과물의 사용자들의 시각 능력이나 주위의 조건에 구애되지 않고 필요한 정보를 효과적으로 전달시켜준다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 중요한 정보는 다양한 방법 (그림, 언어, 촉각 등)을 사용하여 다양하게 표시한다. 중요한 정보는 주변부와 적절한 대비효과를 제공한다. 중요한 정보는 최대한 쉽게 알 수 있도록 하라. 모사될 수 있는 여러 방법으로 그 명료성을 극대화 하라. (즉, 지시하거나 방향을 나타내는 것을 쉽게 하라.) 감각에 장애를 가진 사람들이 사용하는 다양한 기구나 기술들에 호환성을 제공한다. 지각적으로 한계를 지닌 사람들이 사용하는 기구나 기술 등에 상응하게 이용하게 한다. |
| <p>원칙 5. 오류에 대한 포용력(Tolerance for Error)</p> <p>디자인된 결과물은 우연적인 혹은 의도하지 않았던 행동으로 인한 불</p> |

| |
|---|
| <p>리한 결과와 장애를 최소화하게 한다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 장애와 오류를 최소화하도록 요소들을 배치한다. 가장 많이 사용되는 요소는, 가장 접근성이 높게; 장애를 일으키는 요소들은 제거, 분리, 막아 놓는다. 미리 장애와 오류에 대한 경고를 준다. 잘못 사용하는 사례가 많지 않도록 하는 형태의 특징을 부여한다. 사용 시 주의를 기울여야 할 때 무의식적인 행동을 하지 않도록 하게 한다. <p>원칙 6. 적은 물리적 노력(Low Physical Effort)</p> <p>디자인된 결과물은 피로를 최소화하고, 좀더 효과적이고 안전하게 사용되어질 수 있다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 사용자가 자연스러운 자세를 유지하게 한다. 합리적인 작동법을 사용한다. 반복적인 조절행위는 최소화한다. 힘을 지속적으로 사용하는 것을 최소화한다. <p>원칙 7. 접근과 사용을 위한 크기와 공간 (Size and Space for Approach and Use)</p> <p>디자인된 결과물은 사용자들의 체형이나 자세 그리고 기동성에 관계 없이 접근하고, 닿고, 조작하고, 사용할 수 있도록 적절한 사이즈와 공간이 제공된다.</p> <p>디자인 지침:</p> <ul style="list-style-type: none"> 중요한 요소들은 앉아있는 사용자나 서있는 사용자 모두에게 확실하게 보이도록 하라. 모든 요소들에 앉았을 때나 섰을 때, 사용자가 편안하게 접근하도록 배치한다. 무엇을 잡을 때 쥐는 손의 크기가 다양하다는 사실을 수용하도록 한다. 보조 장치를 사용하거나 보조원의 도움을 받을 수 있는 적절한 공간을 제공한다. |
|---|

5. 결론

일반 의료시설의 경우에도 대기공간은 비영리공간이라고 판단되어 다른 시설보다 관심을 두지 않았던 공간이지만 최근에는 병원의 이미지 공간이라는 인식의 변화로 물리적인 환경뿐만 아니라 심리적인 부분까지도 고려된 공간구성에 관심을 기울이고 있다. 그러나 보건소는 이전 점이 거의 고려되지 않고 있는 실정이다. 한편으로는 진료 후 환자가 본인의 건강상태에 대하여 표현을 다하지 못했다는 경우가 일반 의료시설이나 보건소를 이용한 환자들에게서 공통적으로 들을 수 있었다. 이 점을 개선할 수 있는 방법을 대기 공간에서 해결 할 수 있는 연구의 필요성이 절실하게 요구되어진다.

참고문헌

- 구아현, 오피스 환경에서의 유니버설디자인 적용성 평가 연구, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 1998
- 이지연, 공공시설에서의 유니버설디자인 적용성 평가에 관한 연구, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2000
- 신기봉, 유니버설 디자인의 실태와 현황에 관한 연구, 신라대학교 논문집 Vol.51 No.-[2002]