

미래사회에서 디자인 교육 방향에 관한 연구

Development of Strategy of Design Education for
Future Society

민경우(Min kyung-woo)

명지대학교 산업디자인학부

1. 서 론

2. 디자인, 문화 그리고 사회

3. 사회의 변화

4. 개인의 변화

5. 디자인의 변화

6. 결 론: 디자인 교육의 미래 방향

참고문헌

(要約)

인간의 모든 주제는 목표와 절차와 수단을 갖고 있다. 이러한 점에서 사회에서의 하위체계는 이데올로기, 제도와 규범 그리고 기술과 경제로 구분하며 문화에서는 가치적 문화, 규범적 문화 그리고 용구적 문화로 구분된다. 기술과 경제, 그리고 용구 문화에 직접 연관되어 있는 디자인의 경우, 앞의 세 가지 사항과 관련하여 상징적 가치, 미적 형식 그리고 기능성의 측면을 지니게 된다.

산업 사회의 틀을 벗어나고 있는 지금, 사회는 엄청난 변화의 와중에 있으며 디자인 또한 과거의 물질적 개념을 벗어나 새로운 영역으로 확대되어 가고 있는 상황이다. 그러나 이러한 변화는 디자인 자체의 변화라기 보다는 디자인의 상위 개념 즉 문화와 사회가 변화하기 때문에 비롯되는 것이라고 볼 수 있다.

이런 점에 주목하여 본 논문에서는 사회 변화와 디자인 변화를 연계시켜 디자인 교육의 미래 방향에 대해서 연구하였다.

(Abstract)

Any theme of human being has its own goal, process, and means. In this respect, the subsystems of society comprises of ideology, norm and customs, and technology and economy. Similarly, culture has its subsystems like value, norm, and tool. These three cultural subsystems have relationships with design in terms of symbolic value, aesthetic form and functionality respectively.

The society is now experiencing structural changes, getting out of industrial society and, accordingly, design is extending its scope to new domain out of the past physical concept. These changes are not just from design itself but they are from supra-system of design like changes of culture and society.

In these respects, the study focuses on identifying the future direction of design education with the emphasis on the relationships between changes in design and society.

(Keyword)

change, society, culture, goal, process, means, design

1. 서론

21세기를 맞이하여 인류는 과거 물질중심의 산업사회를 벗어나, 지식과 정보중심의 사회에 들어오고 있으며 이에 따라 사회 전반에 걸쳐 새로운 패러다임이 형성되고 있다.

이러한 새로운 패러다임의 형성으로 디자인에서 급격한 변화가 나타나고 있다. 과거 손 기술에 의해 표현되던 조형 결과물이 기술의 발달로 인하여 컴퓨터에 의해 만들어지고 있으며, 산업사회에서 통용되던 엄격하고 단순한 기계미학과 전 세계적으로 통용되던 국제주의 양식을 벗어나 유희적이며 장식성이 강조되는 조형 형식과 더불어 다원화되어 가는 국제사회에서 그 지역의 고유성을 강조하는 지역주의 개념이 본격적으로 싹트고 있다. 한층 나가서 디자인의 목적이 유형의 물질위주의 산업 사회에서 무형의 정신적 가치를 중요시하는 후기산업사회로 진입한 지금 디자인은 물건의 조형, 생산, 판매를 포함하여, 이제는 인간들에게 미래적 가치를 제시하여 새로운 삶을 영유케 하는 어떤 것을, 유형적인 것은 말할 나위가 없고, 무형적으로 창조하는 생활 양식 창조의 주역이 된 것이다.

그러나 이러한 디자인 분야의 변화는, 디자인 그 자체만이 아니라 디자인을 에워싸고 있는 보다 상위개념의 외적 환경의 변화에 기인하는 것이라고 보아야 할 것이므로, 디자인의 변화를 살피기 위해서는, 그것이 태동되고 활동하는 사회 전반에 관한 이해가 필요할 것이다.

따라서 본 논문에서는 사회, 문화의 하위 체계와 연관시켜 디자인의 변화를 살펴보면, 미래¹⁾의 디자인교육 방향에 대한 새로운 대안을 개념적으로 살펴보는 것이 주된 목적이다.

연구 방법으로는 사회와 문화 그리고 디자인을 비롯한 인간에 관련되는 모든 주제와 시스템에서 적용될 수 있는 목표와 절차 그리고 수단들을 관련시켜, 분석 종합을 하여, 사회와 문화의 한 영역이자 그 구체적 발현이라고 할 수 있는 디자인의 변화를 살펴봄으로서의 종합적인 검증이 될 수 있도록 하였다.

여기에서 디자인이라 함은 보편적인 의미에서 통용되는 인터스트리얼 디자인(=프로덕트 디자인)을 칭하며, 디자인 교육이라 함은 전문가를 양성하는 대학교육을 말하며, 그것의 적용 범위는 제3세계를 제외한 후기 산업 사회를 맞이하고 있는 디자인 선도국을 전제로 한다.

2. 디자인, 문화 그리고 사회

피에르 레비(P.Levy)는, 인류 역사의 도정은 인류가 꿈꾸던 가상성의 구현이라고 말했다.²⁾ 이는 인간화의 과정이

1) 여기에서 미래는 현재와 유리된 시간의 공간이 아니라, 지금의 시간속에 포함되어 있고, 지금의 시간끝에 와 닿아 있는 '이미-현재'(the already- present)를 말한다.

2) 피에르 레비. 김동운·조준형 역. 『사이버 문화』 11쪽.

모든 잠재적, 가상적으로 존재했던 모든 것들을 구체적으로 현실화시켜나가는 것이라는 의미이며, 이런 과정에서 다양한 매체를 통하여 가상적인 것을 실체화시킬 때에 디자인 행위가 성립된다고 할 수 있으며 이렇게 실체화시킨 것이 인간과 자연을 연계시키는 인공물(artifact)이며 바로 디자인물인 것이다.

실체화에 의해 이뤄지는 디자인 결과물은 그것이 만들어진 그 시대의 정신과 그 지역의 특성이 반영된 것이기에, 그로 인하여 우리는 그 당시의 문화를 감지할 수 있다. 이러한 디자인물의 특성에 대해 더블린(J.Doublin)은 고대 유물을 통해 그 시대의 문화를 읽을 수 있듯이, '하나의 디자인물은 그것이 속해 있는 사회의 문화를 나타내주는 냉동된 정보(frozen information)'라고 함으로써 디자인 물이 지니는 문화유산으로서의 의미와 특성을 말해주고 있다.

문화란 인간의 내면적, 외면적 삶의 양식과 관련된 전체이며, 디자인은 보다 나은 삶을 위해 인간이 의식적이고 의도적으로 필요한 것을 생각하고 만들고 사용하며, 이들은 인간의 풍부한 사고능력에 의한 창조행위 과정을 통해 발전되며 우리의 삶을 꾸며주는 인위적 환경을 조성하는 것이기에, 그 결과는 필연적으로 문화유산으로 잔존한다. 따라서 디자인 행위는 문화 창조행위라 볼 수 있고 디자인 결과물은 문화수준을 가늠할 수 있는 문화척도의 지표적 대상물이 될 수 있는 것이다.

보편적으로 사회와 문화는 개념적으로는 구분되지만 현실적으로는 그 명확한 한계를 설정하기가 어렵다. 사회는 문화 없이 성립할 수가 없고, 또한 문화는 사회 속에서만 성장 가능한 것이다. 그리고 사회의 특징은 또한 문화적 특징에 의해 확인될 수 있고 식별 가능하기도 하다. 가령 한국사회의 특징이 무엇인가를 묻는다면 한국사회 속에 있는 문화적 특징을 지적하는 것이 가장 손쉬울 것이다. 문화는 사회를 생활양식이라는 측면에서 들여다본 것이다. 그리고 사회는 사람들의 모임이라는 측면에서 들여다본 분석적 개념에 지나지 않는다.³⁾

또한 사회를 보면 넓은 의미의 사회는 정치, 경제의 수단적 영역과 함께 사회, 문화의 통합적 영역으로 나뉠 수 있을 것이다. 이러한 관점에서 보면, 정치경제학에 대한 대칭적 영역이 사회 문화학이라고 할 수 있다.

이 세상의 모든 주제와 시스템 그리고 이들을 위한 구체화 작업은 목표와 절차와 수단을 반드시 갖추고 있다.

이러한 점에서 사회 분야의 하위체계⁴⁾중 대표적인 것으로 이데올로기, 사회구조와 제도, 그리고 기술과 경제로 구분

문예출판사. 2000

3) 고영복 편 『문화 사회학』 16쪽. 사회 문화연구소. 1997

4) 하위체계라 함은 어떤 주제 또는 사회가 부분적으로는 그 자체를 유지해 나가면서 변화해 가는가를 설명하려는 목적을 위해서 분석적으로 구분될 수 있는 일련의 변수의 측면을 의미한다.

하고 있으며, 문화의 경우에도 사회에 긴밀히 연계되어 있다는 점에서, 가치문화, 규범문화 그리고 용구문화로 구분한다.

가치문화는 정신의 세계이고, 규범문화는 관행의 체계이고, 용구문화⁵⁾는 물질의 세계이다.

가치는 바라는 목표이며, 규범은 그 절차이고, 용구는 우리가 일상적으로 사용하는 수단이며 가치적 문화는 관념속에서 형성되며, 규범적 문화는 사람의 행동속에서 나타나며, 용구적 문화는 형태를 가지고 있다. 이들을 논리적 기준에서 보면 이들 간에는 서열이 있으며 가치적 문화가 최상위에, 용구적 문화가 최하위에 위치한다.

아울러 이러한 사회와 문화의 세계에 연계시켜 디자인에서 고려해야 할 사항을 살펴보면 인간적인 측면(상징적 기능, 사회적 의미, 의미, 관념성), 미적인 측면(미적 기능, 심미성, 형태, 조형성) 그리고 기술적인 측면(실체적 기능, 실용성, 목적, 기능성⁶⁾)으로 분류할 수 있을 것이며, 이러한 각 분야에서 중요한 세 가지 체계(사항)를 도표화하면 아래와 같다.



<표 1> 사회, 문화 그리고 디자인의 연관체계

앞의 세 가지는 인간을 위한 내용과 목적 그리고 가치를

5) 문화의 체계중에서 가장 손쉽게 변화하는 영역으로써, 이의 변화는 사회의 질서에 큰 영향을 주지 않기 때문에 별로 저항이 없다. 아울러 가치적 문화와 규범적 문화에 쉽게 그리고 깊게 영향을 준다. 예로서 용구문화가 고도로 발달될수록 합리주의, 실용주의가 득세한다. 이러한 점에서 용구문화를 대표하는 디자인들이 사회에 끼치는 영향은 실로 크다.

6) 위의 세가지 기본적 사항을 플로스(A.J Pulos)는, 기본적으로 한 제품은 기술적인 측면, 미적인 측면, 인간적인 측면의 세가지 상호작용으로 이루어지고, 그 작용에 의해 검토되어야할 영역이 확대된다고 하였다.

뢰바하(B.Lobach)는 제품의 기능을, 제품과 이용자 사이에 있는, 직접적이고 신체적, 조직적, 생리적 영향에 기인하는 모든 관계를 실체적 기능, 제품과 사용자 간의 관계에서 나타나는 감각적 인지의 심리학적 측면으로서 미적인 기능, 그리고 심리적, 사회적 모든 측면에 관계되는 상징적 기능으로 구분되고 있다.

한편, 디자인 프로세스상의 평가단계에서 사용하는 한가지 방법인 의미분별적도법(Semantic differential)에서 더블린(J.Doullin)은 제품에 있어서의 주요차원을 실용성, 사회적 의미, 심미성(U.S.A; Utility, Social meaning, Aesthetics)등으로 구분하여 평가척도를 만들고 있다.

또한, 파일(J.F Pile)은 그의 저서 「디자인」(DESIGN, Purpose, Form and Meaning, 1979, The University of Massachusetts Press)에서, 디자인을 목적, 형태, 그리고 의미(Purpose, Form and meaning)로 구분하여 서술하는 바, 앞의 세사람의 대상의 본질을 파악하기 위한 접근내용과 유사함을 볼 수 있다.

재료와 기술 그리고 수단을 통하여, 형식적, 미적, 규범을 통하여 양식화시키는 실체화의 과정-조형 행위와 상통한다고 할 수 있으며 앞서 말한 목표와 수단과 절차와도 일치한다.

앞의 도표와 같이 상호 연계되어 세가지 분야(가장 상위 개념인 사회에서 가장 하위개념인 디자인까지)의 세가지 체계는 별도로 독립된 것이 아니고 상호연계되어 영향을 끼치고 있음을 살필 수 있는데, 예를 들어 디자인 역사에서 모리스(W.Morris)의 미술공예운동의 경우, 그는 용구문화에 관련된 제품의 디자인을 일상생활과 사회환경에 관련된 문제로 파악하고, 나아가 디자인이 인간의 감성 그리고 사고와 행동에 깊은 영향을 미친다고 생각하여 디자인을 통한 사회변혁을 이루고자 하였다.

또한, 바우하우스의 경우에도 그의 디자인 이념은 위의 용구문화에 의한 규범과 가치문화의 정립을 목적으로 하였기에, 그들의 철학은 철저하게 ‘사회 이념으로서 조형’에 기반했던 바, 그로피우스(W. Gropius)의 견해는 본질적으로 전통에서 벗어나 새로운 삶을 추구하고자 했던 당시의 정치적 이데올로기와도 깊은 관계가 있었으며, 결국 나치의 이념과 맞지 않아 폐교에 이르렀음을 알 수 있다.

보편적으로 생산기술의 발전은 용구, 즉 제품의 형태를 변화시키는 주요한 원인이지만 법과 관료체계(=제도나 규범) 역시 용구의 생성에 영향을 준다. 전화 디자인이 좋은 예인데 전화서비스를 한 업체가 독점하고 있거나 국가에서 운영하는 나라에서는 전화기의 디자인이 오랫동안 변하지 않는다. 그러나 전화서비스의 경쟁이 허용되면 다양한 형태의 전화기들이 나타난다.⁷⁾

결론적으로 우리는 제품의 기능이 제품의 형태를 결정한다고 생각하는데, 기능이 형태에 큰 영향을 주는 것은 사실이다. 그러나 기능이 제품의 형태에 영향을 미친다는 주장이 곧 기능만이 제품의 최종 디자인을 결정한다는 뜻은 아니며 제품을 에워싸고 있는 모든 사회, 문화적 환경이 그것의 형태를 결정한다고 보는 것이 타당할 것이다.

3. 사회의 변화

인간의 세계는 항상 변화한다.

사회학자들에 의하면 변화는 ‘사회구조들의 유의미한 변형’이라고 정의한다. 즉 사회변화는 ‘사회적 과정, 유형 또는 형태의 어떤 측면에서의 변화나 변형들’로서 ‘인간관계들의 기존 유형들과 행위의 기준에 있어서의 어떤 변형’으로 정의된다. 이러한 점에서 변화란 정상적이고 지속적인 것이며 아울러 이러한 변화는 고유한 외형이 있을 수 없으며 그 형태는 다양하다.⁸⁾ 즉 모든 변화가 정도의 차이는 있을지 몰라도 그것은 변화라는 시점에서 본질적으

7) 피터 도머, 강현주.조미아 역 「1945년 이후의 디자인」 67쪽. 시각과 언어,1995

8) R.H. 라우어 지음, 정근식.김해식 옮김 「사회변동의 이론과 전망」 20~21쪽 한울 아카데미, 1997

로는 같은 종류의 것이다.

세기의 전환기에서 우리는 인류 역사상 커다란 변화점을 맞이하고 있다. 국제관계에서 과거의 이데올로기에 의한 정치적 논쟁이 점차 사라지고 지난 16세기의 근대의 태동 이래 수세기 동안 역사를 규정해왔던 산업주의, 자본주의, 민족주의에 기초한 근대국가체제의 종언과 함께 국가 간의 장벽은 허물어지고, 국가 간의 관계에서 경제적인 이윤추구가 가장 중요한 문제로 대두되고 있다. 신자유주의의 출현과 함께 각 지역별로 경제의 블록화현상이 심화되면서, 세계경제는 국민국가단위의 통제를 벗어나, 전지구적 접근 없이는 어떠한 경제행위도 이뤄질 수 없게 되었다.

또한 사회적으로는 과거 산업사회에서 통용되던 자연정복을 위한 경직되고 물리적인 힘을 우위로 삼던 사고와 규범에서 벗어나 보다 유연한 사고와 체제와 함께 지식과 정보를 중요시하는 후기산업사회로 전환되고 있다. 인류는 이제 비로서 최초로 문명화된 생활을 하고 있으며, 그 어느 때보다 삶의 의미를 중요시하면서 자연과의 조화를 통한 문화적인 생활을 추구하려는 시점에 달았다.

이러한 점에서 인류는 바야흐로 3000년에 걸친 정체된 농경사회, 300년에 걸친 물질 생산위주의 산업사회를 거쳐 이제 후기산업사회, 즉 정보지식시대에 다다르고 있다. 이러한 정보지식시대의 개념에 대해, 사회학자 벨(D.Bell)은 '후기산업사회', 토플러(A.Toffler)는 농업혁명과 산업혁명에 이은 '제3의 물결', 정치학자 브레진스키(Z.Brezinski)는 '전자 기술시대', 마틴(T.Martin)은 컴퓨터와 전기통신의 결합에 의한 '고도통신사회'로 정의하고 있으며, 전 세계가 디지털화 된 네트워크로 연결된 사이버 공간에서 새로운 생활양식을 찾고 있어 기존의 산업사회의 틀과는 전혀 다른 틀로 바뀌고 있으며, 이 변화는 과거의 변화의 속도보다 엄청나게 빠른 속도로 이뤄지고 있다.

사회 분야에서 하위 체계에 관계되는 과학 기술은 '생각하여 만드는 인간'이라는 사람의 기능을 말함인데, 선사시대로부터 현재까지 인류 사회가치의 변천에 큰 영향을 끼쳐왔고, 반대로 사회가치에 따라 과학기술 발전의 방향은 또한 그 영향을 받아 왔다.

원래 사회가치의 배경은 우주관, 자연과학의 파악방법, 철학 등에 근거할 수 밖에 없다. 역사를 뒤돌아보면 자연과학의 패러다임 시프트(paradigm shift)는 사회과학의 패러다임 시프트(사회 규범이나 가치)를 탄생시켜 왔음을 알 수 있어, 자연과학은 그만큼 사회변화에 중요한 역할을 하는데, 예를 들어, 18세기 중엽에는 기계적 패러다임에 대한 온갖 주요 인자들이 통합되어 하나의 설계를 이루었다. 기계시대가 시작되는 순간으로서, 이 기계적 세계관은, 철학자인 베이컨(F.Bacon)과 철학자이며 과학자인 데카르트(R.Descartes) 그리고 과학자인 뉴턴(I.Newton)의 고전물리학의 합작이었고, 300년이 지난 오늘날까지도 이들이 만든 세계관과 가치 속에서 우리는 살아 왔다.

서구의 고전물리학의 기계적 우주관에 바탕한 근대적 사고방식은 모든 것을 분석하여 객관화하여 근대과학의 눈부신 발전과 합리적이고 실용적인 사회적 패러다임에 기여한 긍정적인 면도 있지만, 과학과 기술이라는 틀속에 모든 가치와 인간을 도입하므로써 인간, 사회 그리고 자연과의 문제에 많은 문제를 야기시켰는 바 이제 현대물리학⁹⁾에 의한 과학 패러다임의 변화와 함께 사회전반의 근대적 사고방식의 한계를 절감, 인류는 전반적인 패러다임 변화에 다시 관심을 기울이기 시작하고 있다.

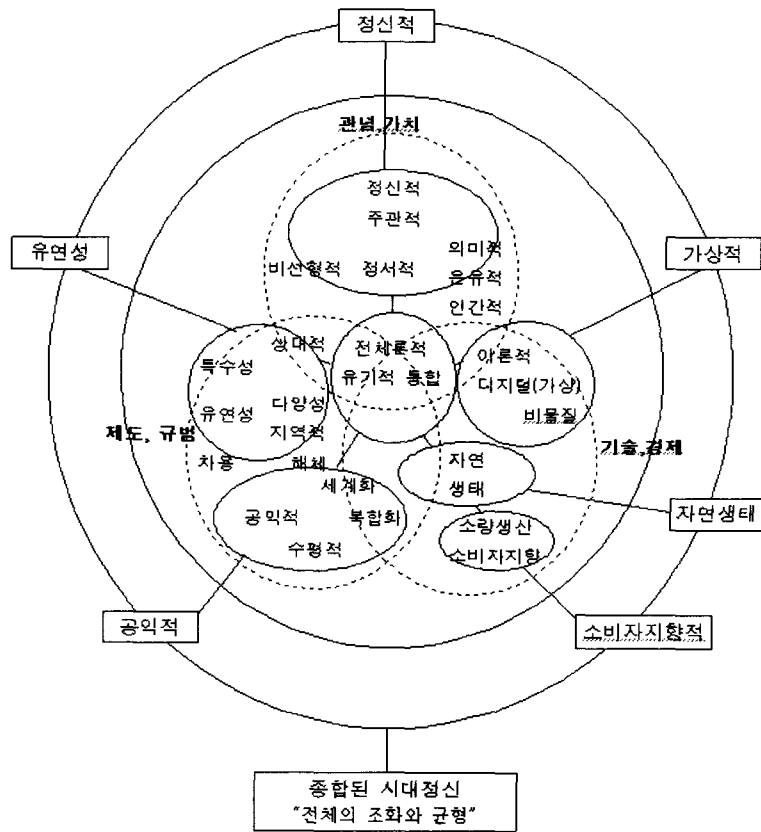
서구의 근대사상과 고전물리학에 바탕한 데카르트의 기계론적 사고와 과학적 사고관 이후 지금까지 인간과 자연(정신과 물질, 주체와 객체 등의 대칭적인 개념)이 분리되어 이원적인 가치와 사고가 지배적이었으며, 실제로 보이는 물질 위주의 사고와 수학적이고 과학적인 방법에 의해 분석되고 설명되는 것만이 진실이라고 생각했다. 이러한 패러다임은 물질만능주의와 자연의 정복에 관한 세계관으로 이어졌으며, 결국 지금까지 의존해왔던 에너지원이 거의 고갈되었고, 인간가치의 경쇠와 인간소의 현상을 비롯한 갖가지 사회적인 문제가 증대됨에 따라서, 이의 가치와 생명력이 점점 꺼져가기 시작하고 있으며, 지금 우리는 새로운 패러다임의 출현에 의한 엄청난 사회전반의 변화를 경험하고 있는 것이다.

사회 패러다임의 변화는 모든 분야의 사회와 문화적인 체계에서(과학, 사회, 문화, 예술 및 디자인 전반에 걸쳐) 유사한 개념으로 변화되어 감을 각종 자료를 통하여 다음의 <표2>와 같이 종합 정리할 수 있다(물론 다음에서 보여지는 하위체계별로 나타나는 현상이 반드시 해당분야와 체계에 해당되는 것만은 아니고 서로 각기 넘나들고 있다).

사회변화의 다양한 의미어를 앞의 세 가지 하위 체계로 정리하면, 관념과 가치 면에서 과거의 물질 중심적인 가치에서 정신적인 가치를 지향하고 있으며, 제도와 규범면

9) 20세기의 현대 물리학에 의해 고전물리학과 기계적 패러다임은 거센 비판을 받게 되었다. 그 중에서도 특히 아인슈타인(A.Einstein)은 1905년에 2편의 논문을 발표해 과학이론에 있어서 혁명적 동향을 유발시켰다. 그는 <광전효과에 관한 논문>에서 광양자(光量子)는 파(波)인 동시에 입자(粒子)로서의 성질은 갖고 있다고 하여, 빛은 입자냐? 파동이나?에 관한 이분법적인 과거의 기계론적 세계관을 무너뜨리고, 새로운 견해를 제시하였으며 이는 나중에 양자론으로 이어지게 된다.

또 다른 하나는 <상대성이론>으로서, 질량은 단순히 에너지의 한 형태이며 에너지와 교환성을 갖고 있다고 주장하였다. 또 공간과 시간은 상호 독립되어 있는 것이 아니라 시공간이라는 통합된 연속체라고 설명하여, 뉴턴의 고전물리학이 설명하는 '절대시간과 절대공간'이라는 사고방식과 이를 바탕으로 질량과 운동량의 상호관계를 성립시키는 뉴턴식 운동법칙의 한계를 명확히 하였다. 현대 물리학은 과거의 고전 물리학의 개념을 완전히 바꾸어 놓은 이론이지만 아직은 사회 과학 전반의 패러다임을 바꾸어 놓지는 못하고 있다.



<표 2> 사회변화 현상관련 의미어의 종합체계

에서 절대적인 것이고 단일했던 것에서 상대적이며 다원화한 가치로 전환되어가고 있으며 전지구적인 생각과 함께 사회 공익적인 입장을 함유하고 있으며, 기술과 경제면에서 아나로그에서 디지털화(가상적)된 비물질에 관계되며 자연의 정복이 아닌 자연과의 조화를 목표로 하는 생태적인 입장을 고려하고 있다.

이를 압축시키면, 과거 물질 위주의 산업 사회에서 통용되던 이원론적 사고의 틀에서 주체와 객체가 조화와 균형을 유지할 수 있도록 전체론적(일원론적)인 유기적 통합의 방향으로 변해가고 있다고 하겠다.

4. 개인의 변화

인간 개체(개인)는 개별적인 존재인 동시에 집합적인 존재로 사회를 구성하고 있다. 즉, 사회는 개별적인 유기체인 인간의 모임에 의해 구성된다. 개별적인 유기체는 모여서 상호의사를 교환하면서 공동의 가치를 만들고 그것(그 문화)에 동화하면서 살아가고 있다. 따라서 미래 사회를 알기 위해서는 개인의 변화에 우리는 관심을 집중시킬 필요가 있다.

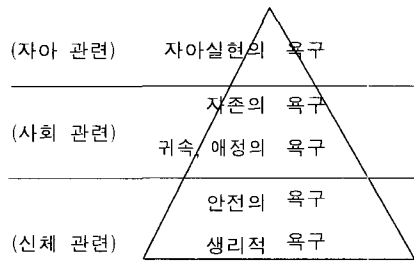
사고와 가치관에 의해 각기 다르게 나타내는 개별적인 행동은 어떤 상황에 대한 적극적인 해결을 위한 것이다. 인간은 이러한 적극적인 태도를 통해 자신과 주위세계,

사회와 실질적인 관계를 맺게 된다.

또한 인간은 자신의 행동에 의하여 지배되고 있는데 이 행동은 매우 복잡적이고 특이한 양상을 띄게 된다. 이것은 단순한 개인적 욕구의 충족에 그치지 않고 대체로 그가 속한 사회의 가치와 목표, 규범, 요청에 의해 규정된다. 따라서 인간의 행동은 사회와 밀접한 관계를 갖고 있으며 사회가 변하면 인간의 행동도 변화하게 된다. 반대로 인간 개별적인 행동이 변화하면 사회 역시 변화한다.

인간의 행동은 욕구로부터 유발된다. 바꾸어 말하면 행동은 수없이 많은 욕구를 충족시키기 위한 것이다. 행동의 근원인 욕구에 대하여 연구한 매슬로우(A.Maslow)의 인간욕구의 위계설<표3>에 의하면, 인간은 동물적 본능인 신체, 생리적인 욕구뿐만 아니라, 심리적인 욕구도 가지고 있다고 한다. 이러한 욕구는 사람에게 따라 다르지만 일반적으로 강도와 순서에 따라 위계적이고 발달적인 방법으로 서로 연결되어 있다.

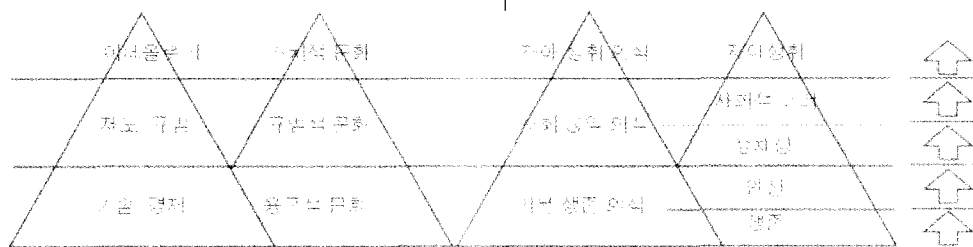
인류의 역사를 살펴보면, 그것이 곧 개인의 욕구에 바탕을 둔 사회의식의 변화의 역사임을 엿볼 수 있다. 인간 의식의 역사적 발전경로를 보면, 근대 이전까지 오랜 시간 동안(원시사회와 농경사회) 기본적인 생존과 안전에 관련된 역사였으며, 산업사회 이후 발달된 과학과 물질문명에 의하여 생존과 안전의 문제가 해결된 후, 사회적 의



<표 3> A.Maslow의 인간욕구 위계

식의 발전으로 개인의 정체성 확립과 함께 현재에는 많은 사람들이 보다 사회적이고 생태적인 고려를 하는 단계에 다다르고 있음을 볼 수 있다. 이러한 사실을 앞의 사회와 문화의 체계와 연계된 용구문화에 해당하는 디자인과 함께 개인의 욕구변화를 살펴보면, 산업사회의 초기로부터 200-300년간은 그간의 인류역사에서 충분히 해결치 못하였던 기본적인 욕구, 즉 신체에 관련된 생리적 욕구와 안전의 욕구를 해결하기 위한 물질의 생산을 통하여 하위의 욕구가 해결된 후, 산업사회가 끝나고 70-80년대 후기산업사회로 들어와서 과거 산업사회에서 이루었던 소품종 대량생산의 물개성의 시대를 지나 다품종 소량생산에 관심을 가졌던 것은 사회적으로 다른 사람들과는 다르게 보이는 개성의 확립, 즉 개인의 정체성 확인을 위한 과정이었다고 볼 수 있다. 더군다나 이러한 현상은 전반적인 소비자의 의식 변화들을 간파한 기업의 마케팅 전략과 일치하여 디자인의 전반적인 패러다임을 형성했으며, 지금은 소비자의 기호에 맞는 제품의 맞춤생산에 관한 미래의 가능성도 이야기하고 있는 시점이며, 아울러 80년대 이후부터 사회와 환경에 연계된 생태학적인 의식이 생기기 시작하여 현재 사회적 연대감의 강조, 전지구적인 배려, 절약, 리사이클링, 환경보존 등의 사회적 의식이 고취되고 있다고 할 수 있다. 이 단계 이후에는 가장 상위의 욕구, 다시 말하면 자아실현의 의식이 본격적으로 싹틀 것으로 보여진다.

이상의 개인의 욕구에 따른 의식발전과 앞의 <표 1> 사회, 문화 그리고 디자인의 연관체계를 함께 종합 비교하면 아래의 <표4>와 같다.



<표4> 사회변화 연관체계와 개인의식의 발전경로

5. 디자인의 변화

디자인은 상징과 도구를 통하여 인간이, 인간생활을 향상시키기 위해 인위적인 어떤 것을 만들어내는 총체적인 행위이다. 아울러 인간은 항상 변화하면서 무한한 가능성을 향한 개방적인 존재이다. 따라서 인간에 의한, 그리고 인간을 위한 디자인은 고정된 개념이 아니라 지속적으로 변화하는 유동적인 개념으로 이해되어야 한다.

디자인이 근본적인 변화를 보이고 있다. 지난 세기 동안 통용되던 디자인의 개념과는 전혀 다르게 전개되고 있는 것이다.

우선 첫째, 디자인의 의미가 변화, 확장되고 있다.

초창기의 디자인의 개념은 기계에 의해 생산되는 인공물의 조악한 외관을 아름답게 꾸며주는 소극적인 개념이었으며 이 때는 주로 그 관심사가 조형관련, 즉 형태 및 색채가 주된 관심사였다. 대량생산이 본격화되던 50~60년대는 합리적 생산방식과 인간에 적합한 물건이 되도록 하는 재료학, 인간공학 및 방법론등 주로 과학적이고 합리적으로 접근하면서 대량 생산에 적합한 디자인이 되도록 하였다.

대량생산에 의한 대량소비 그리고 그 이후 대량생산보다는 분화된 소비자의 정서를 파악하기 위한 70년대는 시장과 소비자에 관련된 디자인 마케팅이 주를 이루었으며, 최근 80~90년대는 기업경영 전반에 관련하여 디자인 경영이 시대에 달했으며, 이제 실체만이 아닌 이미지를 중시하는 오늘날에는 그 개념이 더욱 확대되어 기업이나 국가의 경영이나 이미지에 까지도 영향을 미쳐, 과거의 유형적인 것에서 무형적인 개념까지 포함하여 가고 있다. 이렇듯이 시대의 변화에 따라 그 관심사와 개념을 확장시킴과 아울러 또 다른 현상의 하나로 디자인 영역간의 구분이 없어져 가고 있는데, 과거의 물질중심으로 분류되던 디자인 분야의 영역이 (예; 시각디자인, 제품디자인 그리고 환경디자인)다양한 매체를 통하여 상호 혼성, 통합되면서 새로운 영역으로 발전하여 나가고 있다. 예를 들어 영상 애니메이션의 경우, 과거에는 시각디자인분야라고 규정되었으나, 지금은 별도의 독립된 디자인 분야로 확장되고 있으며, 있으며, 조명 디자인 같은 경우에는 형태가 없는 것을 디자인하는 것으로써 새롭게 등장하는 디자인의 한 분야라고 볼 수 있는 것이다.

둘째, 디자인 형식, 즉 조형 규범의 변화를 볼 수 있다. 서구의 객관적인 과학기술을 바탕으로 한 기계 물질 문명에 이바지하기 위하여 시작된 과거의 모던 디자인은, 냉철한 두뇌에 의한 추상과 함께 대상의 물적 기능과 형태의 문제를 핵심으로 하는 기계적인 미학이 있으며, 객관성과 합리성 그리고 대량생산을 전제로 하는 규격화에 바탕을 둔 국제주의 양식을 따를 수 밖에 없었다. 그러나 과거의 이러한 모던 디자인은 우리인류의 일상적인 삶을 전체를 포함하지 못하고 단지 생산적 측면과 아울러 인간과 사물의 물리적 기능의 효용성만을 지나치게 강조하였고, 아울러 생산제조업자의 경제적 논리에만 부합될 뿐 인간의 다양한 삶의 의미를 반영시키지 못하였다. 또한 기능주의 디자인은 그 가치 기준이 너무 한정적이었기 때문에, 즉 너무나 검소하고, 순수한 기하학적인 형태에 의해서 지배되었기에 다양한 삶의 상징성이나 풍요로움을 담지 못했다.¹⁰⁾

이러한 기능주의 미학은, 앞으로 다가올 미래의 풍요사회의 이론에는 걸맞지 못하여, 새롭게 나타나는 조형규범은 상징적이며 유희적이고, 기능과 더불어 의미를, 검약과 절제보다는 풍요를, 순수한 소박함보다는 다양한 장식성을 물개성의 국제주의 양식보다는 고유한 문화에 바탕을 둔 지역성이나 역사성을 갖는 다원주의를 선호하는 경향을 띄고 있다.¹¹⁾

셋째, 디자인에 관한 기술 즉, 디자인 행위에 관한 수단이 변화하고 있다. 산업사회 초창기에 태동된 디자인의 개념은 응용미술(applied art)의 개념이었으며 이 개념에는 손재주(skill=art)를 중심으로 한 것이었다고 볼 수 있다. 아울러 물질적 개념을 실체화된 대상으로 표현하기 위해서는 조형능력이 필수적인 요소였기에 누가 손으로 가장 잘 그리거나, 만들 수 있으나 디자이너의 능력 중에 가장 우선하였다고 하겠다. 그러나 과학과 기술의 발달로 인한 디자이너의 다양한 표현에 관련된 도구로써 컴퓨터와 함께 다양한 미디어가 발달하게 되어 디자인 행위의 수단이 사람의 손재주에서, 사람과 함께 상호 작용하는 기계가 대신해주게 되었다. 이제 디자이너는 그리거나 만드는 시간과 노력을 다른 곳(창조적 사고를 통한 컨

텐츠)에 집중시켜야 될 상황이 된 것이다. 아울러 과거의 디자이너는 번득이는 창조성과 직관에 의한 천재성에 연유하는 감각적인 조형 기술을 필요로 하였으나, 이제는 국제화된 네트워크 사회에서 쉽고 빠르게 접할 수 있는 각종 정보와 지식을 어떻게 새로운 가치를 갖도록 가공 합성해야 하는, 복합적이고 체계적인 종합기술을 필요로 하게 되었다.

6. 결론: 디자인 교육의 미래방향

이상에서 사회 체계 속에서는 기술경제와 관련되고, 문화 체계 중에서 용구문화의 범주에 속하는 디자인은, 그것의 상위개념 즉 사회적인 가치와 관념문화 그리고 사회제도와 구조 즉, 규범문화가 급변하고 이에 따라 개인의식이 변화하고 기술과 경제 즉 수단이 바뀌므로, 산업사회의 바우하우스에서 성립되어 이제까지 통용되어오던 디자인의 개념 자체도 이제는 변해야 하는 상황에 처해있음을 살펴보았다.(이러한 사실은 디자인의 역사에서 살펴볼 때, 디자인과 직접 연계되는 기술과 생산이 변화를 가질 때마다 디자이너들은 그들 자신의 고유한 영역과 디자인의 새로운 의미를 새롭게 찾아왔음을 알 수 있다.)

바꾸어 말하면, 디자인의 주체이며 객체인 인간과 사회문화가치가 변하므로 디자인의 속성 또한 바뀔 수 밖에 없으며, 따라서 디자인 교육이 변화해야 함을 알 수 있다.

앞의 사회문화가치의 변화의 추이에 관련된 <표2>에서도 보았듯 이들 여러 가지 의미를 종합하면, 미래 인류의 가치는 물질보다는 정신적인 면을 중시하며 절제와 유기적 조화를 통한 보다 나은 생활과 자연과 인간과의 균형을 통한 쾌적한 환경을 목표로 할 것이며, 이를 이루기 위한 사회규범으로 집단보다는 개인, 경쟁보다는 협력, 정정보다는 조화, 물질적인 성취보다는 정신적인 보람, 경직성보다는 유연성, 이원론적 분석보다는 전체론적인 통합, 자연의 무분별한 개발보다는 지속가능한 보전 등 사회 공익적인 규범과 사회법칙이 지배적이게 될 것이다.

미래사회에서는 이러한 가치를 어떻게 인간 개인에게 내면화시키고, 사회적인 합의를 통하여 제도화하고, 조직화시켜 바람직한 사회발전을 이뤄나가는 것이 주요한 과제일 것이기에, 용구문화를 통하여 사회의 변화를 가져올 수 있는 디자인의 본질적인 역할 또한 중요한 것임에 틀림없다.

따라서 디자인의 주체가 될 디자이너를 양성하는 디자인 교육에 관련된 기본개념은 위에 바탕하여 아래와 같은 방향으로 전개되어야 할 것이다.

첫째, 교육목표에서 과거의 자연을 착취하여 물건을 만드는데 필요한 감각적인 조형가를 훈련에 의해 양성하는 개념이 아니라, 자연과의 생태적인 조화를 유지하는 문화 창조자로서의 디자이너를 배양시켜야 할 것이다.

미래는 자연을 착취 가공하여 만들어지는 물질의 소유에 만족감을 느끼는 사회가 아니라 자연과의 조화를 위한 절

10) 김민수 「21세기 디자인 문화 탐사」 122쪽, 솔 출판사, 1997

11) 이러한 상반되는 표현 양식의 교체 현상은 미국의 역사가 아담스(H.Adams)의 이론에 의하여 더욱 확실해 질 수 있는데, 그는 인간생활에서 대립되는 질(質)을 Dynamo(動)과 Virgin(靜)으로 구분하여, 전자는 남성, 기계, 힘, 기능, 과학 그리고 현재를 나타내는데 반해, 후자는 여성, 자연, 사랑, 의미, 종교 그리고 과거를 나타냄으로서 영원히 대응하는 두개의 개념을 우주의 근본으로 설명하였다.

역사적으로 볼 때 이 두개의 대립된 다른 질은 각 시대를 통하여 항상 주류(major)와 비주류(minor) 가치체계로 공존하면서 변화되고 바뀌어 왔고 우리는 이것을 조형규범에 연관시킬 때 양식(Style)이라고 할 수 있다.

제와 보전을 생각하며 자기개발을 통하여 정신적인 만족감을 인생의 주요목표로 삼는 사회가 될 것이며, 특히나 확대되는 사이버 세계에서는 물질의 세계가 아닌 가상의 세계이므로 산업사회에서 성수를 이뤘던 과다한 물질의 소유에서 만족감을 찾는 세계는 더 이상 의미를 갖지 못할 것이다.

따라서 디자이너는 더 이상 자연을 훼손해서는 안된다는 기본 이념과 함께, 다양한 미래사회의 각 분야에서 발전되는 정보를 모아 일정한 체계를 갖춘 지식의 가공자이며, 이를 통하여 인간들에게 새로운 삶의 가치를 부여하여 자연과 함께 즐겁고 쾌적한 삶을 영위할 수 있게 하여 주는 유형무형의 문화창조자가 되도록 교육목표를 설정해야 할 것이다.

둘째, 교육내용에서 위와 같은 교육목표의 달성을 위하여 그의 교육내용은 사회문화체계에서의 하위체계 즉 기술과 경제 또는 용구 문화적 개념보다는 그 상위의 체계에 관련된 내용을 펼쳐야 할 것이다.

정보와 기술 또한 컴퓨터가 발전하여 단순한 지식의 수집은 보다 수월해질 것이고, 디자이너의 기술적인 능력 예를 들어 그리기, 만들기 등에 관련된 생산 기술적인 내용은 디자이너가 아닌 첨단 매체를 사용할 수 있기 때문에 이러한 범주의 교육내용은 그 비중을 점차 줄여가야 할 것이다. 미래사회에 적절한 디자이너를 위한 교육내용은, 디자이너의 창조물을 통하여 인류에게 사회규범과 관념적 가치를 이상적으로 이룰 수 있도록 하기 위한 교육내용으로 개편되어, 미래생활을 바람직하게 설계하고, 소비자로부터 유무형의 가치를 새롭게 제시할 수 있는, 철학적 사고력과 인식력에 관련되어 가치와 관념적인 내용이 포함된 인문 사회 교과목의 비중을 한층 증대시켜야 할 것이다.

셋째, 교육방법에서 상호 유기적 연계성과 유연성을 확보하는 것이다. 우선 연계성에 관련되는 것으로서, 전통적인 디자인의 영역분류가 모호해 지고 있다. 즉, 과거의 디자인의 분류는 주로 매체에 의한 것이었으나, 미래사회는 디지털 환경으로 인하여 미디어 자체가 시각에만 의존하는 것이 아닌 멀티미디어의 사회로서 매체개념들의 총체성을 통하여 복합적으로 구현되므로 영역분류의 근거가 미약해 지고 있다. 예를 들어 주변의 순수 예술영역을 살펴보다도 영역간의 수렴현상과 차용을 통한 혼성모방, 상호연계를 통한 퓨전 현상이 뚜렷하여 상호영향을 주면서 새로운 영역을 개발하여 가고 있음을 볼 수 있다.

따라서 전통적으로 구분되던 디자인 영역의 절대적 분류는 점차 무의미해 질 것이고, 이제는 영역이 상호 연계되어 새로운 범주를 개발하여 나아가야 할 것이다.

아울러 이러한 연계성은, 응용학문분야로서 디자인 교육이 갖는 특성으로서의 산학간의 연계, 교과목과 교육자간의 상호연계, 이론과 실기과목의 이분법적인 인식이 아닌 전체론적인 연계 등을 함께 고려할 수도 있다.

또한 동일한 개념으로 유연성의 확보에 관한 것으로서

경직되고 고정된 교과목이 아니라 시대와 지역적 문화환경에 따른 교과목 구성의 사회적 요구에 따른 유연성, 수업의 장과 진행방법 등에 따른 유연하고 능동적인 변화가 필요할 것이다. 이에 따라 과거 도제식의 교육을 담당하는 교육자 역시 그가 갖고 있는 지식과 경험의 일방적인 전수자로서 교육자의 개별적인 틀을 강요하면서 가르치는 상위개념의 존재가 아니라, 피교육자가 발전된 정보기술과 네트워크를 통해 얻어오는 무한한 지식을 가공하여 새 쌍방향적인 자세로 유연하게 바뀌어야 할 것이다.

넷째, 교육의 특성화에 관련한 것이다.

통신기술의 발달로 인하여 이제 전 지구는 일일생활권의 개념과 아울러 동 시간대에 움직여지고 지구촌화 되어지고 있는, 지금 모든 것이 국제화가 이뤄지고 있으며, 우리의 가치와 생활양식이 광범위하게 유사한 패턴으로 수렴되어지고 있음을 알 수 있다.

그러나 또 다른 한편, 21세기 문화의 세기를 맞이하여 과거의 국제적 양식을 벗어나 지역의 고유한 전통과 문화의 정체성에 의한 지역주의를 강조하는 새로운 경향도 나타나고 있으므로, 이러한 상황에서 추구해야 할 최선의 방향은 세계적인 보편성을 가지면서 시대와 지역에 맞는 고유한 문화적 특성을 갖는 것이라 할 수 있다.

그러므로 자기 다른 상황에 놓여있는 디자인 교육기관은 그들 나름대로 처해있는 상황에 따른 특성치의 발견과, 이들을 어떻게 구체적으로 교육의 장에 도입하느냐가 중요한 관건이 될 것이다. 아울러 이러한 특성에 관련된 내용은, 세계화와 관련된 지역적 특성에 관련된 것만이 아니라, 학과의 특성화, 교수와 교과목의 특성화, 아울러 학생 개인의 특성화 등 모든 교육에 관련된 모든 인자들에 공통적으로 적용되는 의미가 되어야 할 것이다.

앞의 기본 개념과 함께 이 개념을 이루기 위한 구체적인 방법으로서 미래사회에 적합한 디자이너를 양성하기 위한 단계별 교과과정을 살펴보면 다음의 <표 5>와 같이 정리할 수 있다.

제시하는 교과 과정 안에서 유념할 것은, 첫째 기존의 교과목에 비하여 조형에 관련되는 내용이 크게 줄었다는 점이다. 이것은 앞의 본문에서도 설명했듯이 미래의 문화, 창조시대에는 디자이너가 생활 창조의 역할이 강화될 것이기 때문이다.

둘째, 교과 내용중 저학년에서는 하위 개념에 속하는 단순 기술과 지식을 익히고 다음 단계로 조형 관련 형식 규범 그리고 마지막 단계로 상위 개념의 복합적인 내용인 문화와 가치 창조적 단계로 구성한다. 이러한 단계적 구성에 기존의 교과내용 (예 : 미술사, 사진, 입체디자인, 산업디자인 등)을 적절히 연계시킬 수 있다.

셋째, 교과목을 실현할 수 있는 이론과 실기과목을 적절히 유지하되, 실기과목의 비중을 기존의 교과에 비해, 상대적으로 줄이거나, 지나치게 결과위주의 formation 쪽으로 가는 것을 지양해야 할 것이다. 또한 지금과는 다르게

대분류	기술과 조형적 개념		문화와 가치 창조적 개념	
교과단계	디자인을 위한 기초능력과 지식의 함양과정	디자인 입문과정	발전 및 심화과정	융합과 새로운 창조, 관리과정
교과내용	- 다양한 표현을 가능하게 하는 훈련 - 자연의 관찰과 이해를 통한 물리적 질서의 인식	- 조형성의 훈련 - 인간관련 지식의 함양	- 사회변화와 요구의 파악 - 건강한 생태의식의 부여	- 문화성의 개발 - 창조력 함양과 새로운 안목의 개발
체계별 구분	기존의 기술 및 지식	조형적 규범	사회적 가치	창조적 가치
주요 교과목	- 표현 관련 : 관찰과 표현을 비롯한 제도, 모델링, 컴퓨터 관련과목 - 자연, 공학관련 : 구조학, 재료·가공·조립지식, 기계요소, 구성기술 관련과목	- 조형 관련 : 기초 조형력, 기능조형력, 상품화조형력 관련과목 - 인간 관련 : 인간사와 디자인사, 디자인론을 비롯한 인문학, 감성공학, 정보공학, 인지공학, 가치공학, 인터페이스·인터랙션 커뮤니케이션 등	- 현실파악 관련 : 마케팅, 행동분석, 생활양식, 조사 기술기법, 디자인 방법론, 미디어론, 커뮤니케이션 등 - 생태, 환경 관련 : 생태학, 환경학, biodesign 등	- 문화성 관련 : 문화 예술 관련 지식, 문화론, 세계성·지역성과 디자인, 디자인리서치, 케이스 스터디, 디자인비평 - 창조성 관련 : 콘텐츠디자인, 시스템디자인 등 각종요소의 조합 및 가공능력, 스토리 텔링, 메타포디자인, 이미지디자인 - 관리력 관련 : 기획력, 프레젠테이션기법, 프로세스 내용 및 인적관리 능력
교육의 장	Lab 중심으로 진행	Studio 중심으로 진행	산학연 중심으로 유도	국제화의 관심유도

<표 5> 교과 과정의 방향

이론과 실기 과목(또한 기초 실기와 응용 실기 과목)을 통합하여 새로운 교과 내용을 개발 할 수 있을 것이다. 아울러 여기에서는 광범위한 가이드 라인을 제시한 것이므로, 학교의 특성 (예 : 지역별 또는 계열별)에 맞게 교과목의 비중과 순서를 상호 조정할 수도 있다.

참고문헌

- 고영복. 「문화사회학」 사회문화연구소출판부. 1997
- 김민수. 「21세기 디자인 문화탐사」 솔출판사. 1997
- R.H.라우어. 정근식·김해식 역. 「사회변동의 이론과 전망」 도서출판한울. 1985
- 레이먼드 윌리엄스. 설준규·송승철 역. 「문화사회학」 까치글방. 1984
- 마이클 L.더튜쥬스. 이재규 역. 「21세기 오디세이」 한국경제신문사. 1997
- 민 경우, 이순중, 이진표, 채승진 「미래디자인 가치예측 및 활용기술 개발」 미간행, 산업디자인 기반 기술 연구 보고서, 산업자원부. 1998
- 사노 히로시. 현동희·강화선 역. 「21세기의 디자인」 태학원. 1997
- 전득주 외 「미래학 입문」 평민사. 1992

- 장 피에르 바르니에. 주형일 역 「문화의 세계화」 한울. 2000
- 피에르 레비. 김동윤·조준형 역. 「사이버 문화」 문예출판사. 2000
- 피터 도머. 강현주·조미아 역. 「1945년 이후의 디자인」 시각과 언어. 1995