

# 정보화 사회에서 개념과 감성의 사회로

미래는 하이컨셉, 하이터치 시대  
디자인이 승부를 가르고, 삶의 질을  
높이고 사람을 행복하게...

디자인의 대중화는 비즈니스의 경쟁논리를 바꿔놓았다. 기업들은 전통적으로 가격이나 품질, 또는 이 두 가지 요소의 결합을 통해 서로 경쟁해 왔다. 하지만 오늘날 좋은 품질과 합리적인 가격은 단순히 비즈니스란 게임의 기본요소일 뿐이다. 즉 시장에 참여하기 위한 입장권을 얻는 것에 불과하다.

일단 기업들이 이 같은 기본 요구조건을 충족시키고 나면 기능이나 가격적인 면보다는 기발함, 아름다움, 의미 등 말로 표현하기 어려운 요소를 갖고 경쟁해야 한다. 이러한 생각은 완전히 새로운 것이라 할 수 없다.

톰 피터스는 기업들에게 조언한다.

“디자인은 사랑과 증오의 차이를 만드는 기본요소이다.” 하지만 사용 서체에 관한 국방부 회람문서의 경우와 마찬가지로 좀더 눈여겨볼 사실은 그와 같은 생각의 내용이라기보다는 그 생각이 널리 받아들여지고 있다는 것 그 자체다.

로저마틴(Roger Martin) 로트먼 경영대학원장 역시 “사업가들이 디자이너를 깊이 이해할 필요는 없다. 사업가들이 곧 디자이너가 되어야 하기 때문이다.”라고 말하고 있으며, 폴 스미스(Paul Smith) 패션 디자이너 또한, “체대로 적용된 디자인은 우리의 삶의 질을 높이고 직업을 만들어 내며, 사람들을 행복하게 만든다.” 라고 말하고 있다.

그리고, 안나 페리에리(Anna Feriery) 가구 디자이너는

“유용한 것이 아름다운 것이란 말은 사실이 아니다. 오히려 아름다운 것이 유용한 것이다. 아름다움은 인간의 생활양식과 사고방식을 개선할 수 있다. 중요한 것은 미학이다. 매혹적인 물건은 효용이 더욱 크다.”며 디자인의 중요성을 강조하고 있다.

끝으로 파올라 안토넬리(Paula Antonali)현대박물관 큐레이터는 좋은 디자인에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

“좋은 디자인이란 그것이 없어지고 난뒤에야 소중함을 깨닫게 되는 뭔가를 만들어 내기 위하여 사람들의 욕구에 기술과 인지과학, 그리고 미(美)를 결합하는 르네상스적 태도이다.”

## <미래인재의 6가지 조건>

하이컨셉 시대에 우리는 6가지 필수 하이컨셉 · 하이터치 재능을 연마함으로써 좌뇌가 이끄는 이성적 능력을 보완해야 한다. 이 6가지 재능을 고루 갖추면 새로운 시대가 요구하는 (양쪽 뇌를 모두 활용하는) 새로운 사고를 개발하는데 도움이 될 것이다.

### 1. 기능만으로는 안 된다. 디자인으로 승부하라.

단순히 기능만 갖춘 제품, 서비스, 경험, 라이프 스타일 만으로는 더 이상 충분치 않다. 이와 함께 시각적으로 아름답

답거나 좋은 감정을 선사할 수 있는 가치를 만들어야 경제적·개인적 보상을 받을 수 있다.

## 2. 단순한 주장만으로는 안 된다. 스토리를 겸비해야 한다.

우리 시대의 삶은 정보와 데이터로 넘쳐나고 있기에 강력한 메시지를 쏟아내는 것만으로는 부족하다. 어디선가 누군가는 분명 당신의 주장을 반박할 수 있는 요소를 찾아낼 것이다. 또한 본질적으로 설득, 의사소통, 자기이해 등은 훌륭한 스토리를 만들어내는 능력의 밑받침이다.

## 3. 집중만으로는 안 된다. 조화를 이루어야 한다.

산업화시대 및 정보화시대에서는 집중과 전문화가 요구되었다. 하지만 화이트칼라 업무가 아시아로 넘어가거나 소프트웨어로 인해 줄어들어 따라 그와는 반대적인 특질에 새로운 부가가치가 생겨났다. 즉 작은 부분들을 붙이는 능력, 내가 '조화' 라고 부르는 능력이 바로 그것이다. 현 시대가 가장 많이 요구하는 능력은 '분석' 이 아니라 '통합' 이다. 즉 큰 그림을 볼 수 있고 새로운 전체를 구성하기 위해 이질적인 조각들을 서로 결합할 수 있는 능력을 말한다.

## 4. 논리만으로는 안 된다. 공감이 필요하다.

논리적인 사고능력은 인간을 인간답게 만드는 능력 가운데 하나다. 하지만 정보가 풍부하고 분석적인 도구가 발전

한 세계에서 논리만으로는 부족하다. 차별화를 통해 성공하기 위해서는 다른 동료들의 마음을 상하게 하는 것이 무엇보다도 이해하고, 유대를 강화하며, 다른 이를 배려하는 정신이 필요하다.

## 5. 진지한 것만으로는 안 된다. 놀이도 필요하다.

웃음, 명랑한 마음, 게임, 유머가 건강 면에서나 사회적 성공 면에서 커다란 도움이 된다는 사실을 입증해 주는 증거들은 많다. 물론 진지해져야 하는 때도 분명 존재한다. 하지만 지나친 진지함은 사회생활에도 악영향을 미칠 뿐 아니라 개인적인 풍요로운 삶도 망치고 만다. 하이컨셉 시대에는 업무적으로나 생활 면에서 마음의 여유를 즐길 필요가 있다.

## 6. 물질의 축적만으로는 부족하다. 의미를 찾아야 한다.

우리는 숨 막힐 정도로 풍요한 세상에서 살고 있다. 물질적 풍요는 수업 명에 달하는 사람들을 생존투쟁에서 해방시켰으며 좀더 깊은 의미를 모색하게 이끌었다. 목적의식, 초월적인 가치, 그리고 정신적인 만족감이 그것이다. 의미를 부여하는 능력은 필수적인 재능으로 떠올랐다.

〈출처 : 다니엘 핑크 「새로운 미래가 온다」 중에서〉

KDHA 연구원 백선영

