

# KDC 제6판 디자인학 분야 개선방안에 관한 연구\*

## A Study on the Improvements of the Design Field in the 6th Edition of the Korean Decimal Classification (KDC)

김 수 정 (Soojung Kim)\*\*

### 초 록

본 연구는 KDC 디자인학 분야의 분류체계를 개선하고자, 선행연구에서 제시된 디자인학 연구분류체계들을 조사하고 KDC, DDC, LCC, NDC를 비교·분석하였다. KDC의 디자인학 분야 분류체계의 문제점으로는 디자인 이론영역과 관련된 분류항목 부족, 주요 디자인 응용분야에 대한 세목 미비, 디자인 범위를 명시하는 주기의 부재 등이 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 본 연구에서는 디자인 이론영역, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인 분야에 해당되는 분류항목들에 대하여 구체적인 개선방안을 제시하였다.

### ABSTRACT

For the purpose of improving the Korean Decimal Classification (KDC) in the design field, this study investigated the classification systems of design research suggested in previous studies and compared KDC, DDC, LCC, and NDC. The problems identified from the current KDC include lack of subdivisions regarding basic design theories and major design application fields and the absence of notes for explaining the scope of each design field. To solve these problems, this study suggested improvements for design theories, graphic design, industrial design, and environmental design.

키워드: 디자인학, 디자인분류, 한국십진분류법, 문헌분류체계, 연구분류체계  
Design Research, Design Classification, Korean Decimal Classification, KDC,  
Library Classification System, Research Classification System

---

\* 본 연구는 2013년도 전북대학교 연구기반 조성비 지원에 의하여 연구되었음.

\*\* 전북대학교 문헌정보학과 조교수, 인문영상연구소 연구원(kimsoojung@jbnu.ac.kr)

논문접수일자 : 2013년 8월 16일 논문심사일자 : 2013년 8월 27일 게재확정일자 : 2013년 9월 15일

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성과 목적

한국십진분류법(이하 KDC)은 1964년에 초판이 발행된 이후 2년 뒤에 제2판이 발행되었고, 그 후 제5판까지 10년 이상의 간격을 두고 개정되어 오다가 제5판이 발행된 지 불과 4년 만인 올해 8월에 제6판이 발행되었다. KDC 제6판의 발행이 이전 판들에 비해 빠르게 이루어진 것은 일부 주제에 대한 지속적인 개정 요구, 상관색인과 본문 이탈자에 대한 문제제기, 그리고 2011년에 발행된 DDC 제23판에 대한 검토의 필요성 등이 제기되었기 때문이다(한국도서관협회 2013, ix). KDC 개정판이 발행될 때마다 학계에서는 학문 및 주제별로 개선방안에 대한 연구가 실시되어 다음 개정을 위한 방향을 모색하고 구체적인 수정 지침을 제시해 왔다. 본 연구도 이러한 연구의 일환으로 디자인학 분야에 대한 KDC 분류체계의 개선방안을 제시하고자 한다.

우리나라에서 디자인학은 1979년 한국디자인학회가 창립되고 1980년에 '디자인학 연구'가 창간되면서 본격적으로 시작되었다(김은영 2008, 120). 근래에 디자인, 패션, 음악, 공예품, 영화/비디오, 라디오/텔레비전, 공연, 광고 등 미디어 콘텐츠를 기반으로 한 창조산업(創造産業)에 대한 국가적 관심과 지원이 높아지면서 독창적 사고를 지닌 인재양성과 고부가가치 산업발전의 도구로써 디자인 분야에 대한 관심이 모아지고 있다. 이러한 시대적 조류를 반영하듯 최근 디자인학 관련 연구논문의 수가 급격한 증가 추세를 보이고 있고, 디자인 영역과 연구주제 및 전공분야도 지속적으로 그 범위가

확대되고 있다(김호곤 2009, 333). 그러나 아쉽게도 현재 KDC는 나날이 전문화되어가고 세분화되어가는 디자인학의 발전 양상을 충분히 반영하지 못하고 있는 것으로 보인다.

지금까지 문헌정보학계에서 디자인분야 분류체계에 대한 연구는 김윤빈(2010)이 유일하다. 김윤빈은 디자인분야 분류체계의 이론적 틀을 구축하기 위하여 디자인분야의 문헌분류, 산업분류, 연구분류체계에 나타난 디자인분야 간의 연관성 및 특성을 비교 분석하였다. 이 연구는 기존 분류체계의 수정과 표준분류체계 구축을 위한 기초자료로써 의의를 지니며 본 연구의 분석틀을 제공하는데 도움을 주었다. 그러나 김윤빈의 연구는 디자인 응용영역(시각디자인, 제품디자인, 환경디자인)에서 다양한 종류의 분류체계를 비교 분석하는 것을 목적으로 하는 반면에, 본 연구는 디자인 이론영역과 응용영역을 모두 포함하여 광범위한 디자인 관련 문헌의 효과적인 분류를 모색하는 것을 목적으로 하며, 대한민국국가서지 조사 결과 등을 바탕으로 실질적인 KDC 개선안을 제시하였다는 점에서 차이가 있다.

본 연구는 먼저 디자인학의 학문적 특성을 파악하고, 디자인 분야의 선행 연구분류체계, 그리고 KDC, DDC, LCC, NDC 등의 문헌분류체계의 디자인학 분야의 분류 항목들을 분석한다. 이와 더불어 대한민국국가서지를 토대로 KDC 자료현황을 조사한 다음 분석 결과를 토대로 장차 KDC 개정작업에 반영할 수 있는 구체적인 개선방안을 제시한다.

### 1.2 디자인학의 학문적 특성

디자인은 “주어진 어떤 목적을 달성하기 위

하여 여러 조형요소 가운데서 의도적으로 선택하여 그것을 합리적으로 구성하여 유기적인 통일을 얻기 위한 창조활동"이라고 정의된다(두산백과 2013). 그러나 디자인의 의미는 사전적 정의를 넘어서 시대적 환경과 요구에 따라 그 개념과 역할을 달리해 왔고 현재에도 그 의미가 매우 복잡하고 포괄적으로 사용되고 있다. 예를 들어 기계설계, 반도체설계, 프로그램설계 등의 엔지니어들은 디자인을 '설계'라는 의미로 폭넓게 사용하고 미용분야에서는 헤어디자인, 네일디자인과 같이 접미어로 사용하며 건축·조경 분야에서도 건축디자인, 조경디자인이라는 용어를 사용한다(이경석 2009, 317). 이러한 디자인 의미의 다양성은 디자인에서 다루는 내용들이 복잡하고 방대한데다가 타 분야에서도 디자인의 중요성을 인식하여 디자인을 다루는 영역이 더욱 넓어지고 있기 때문인 것으로 풀이된다. 이를 증명하듯 김호곤(2009, 333)의 연구에서는 디자인 관련 박사논문이 디자인학에서 뿐만이 아니라 경영학, 영상학, 광고홍보학, 심리학, 조경학, 원예학, 사회학 등 20개가 넘는 전공분야에서 발표된 것으로 나타났다.

우리나라에서 디자인학은 30여년이 넘는 짧은 역사를 가지고 있지만 학문으로써 인정받기 시작한 것은 그리 오래된 일이 아니며 여전히 연구자들은 학문으로써의 정체성 확립과 체계화를 위해 많은 노력을 기울이고 있다(고은희 2010, 77). 이는 디자인학이 태생적으로 타 학문과의 연계성을 필요로 하는 학제적인 성격을 띠고 있고 무엇보다 실용학문으로써의 역할이 주로 강조되면서 이론적인 체계성이 부족했기 때문이다. 디자인학의 학문적 특성을 좀 더 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 디자인학은 인문학적, 공학적, 사회과학적으로 다루어지는 학제적인 종합학문이다. 특히 과거 제조업 기반의 경제구조에서는 제품의 시각적 가치를 높이기 위한 디자인 중심이었다면 현재는 비가시적인 서비스, 정보, 지식에 대한 디자인으로 중심축이 옮겨가면서 사회학, 역사, 과학, 철학 등 기초학문 또는 인접학문에 대한 지식과 지혜를 함양할 수 있는 교육에 대한 요구가 높아지고 있다(최장섭 2012, 168).

둘째, 디자인학은 이론과 실무라는 양면성을 지닌다. 즉 디자인 개념, 체계, 가치 등의 이론적인 측면과 디자인 현장에서 이루어지는 디자인 실행으로부터 얻어지는 기술적 영역 사이에서 균형을 이루고 있는 것이다(고은희 2010, 78). 김순희(2003, 244)의 연구에서 디자인학 분야의 학술 잡지기사 인용분석 결과를 살펴보면 디자인학은 경영학, 건축술, 공학 등 다양한 인접 학문들과 긴밀한 관계를 맺고 있으며 특히 비즈니스 분야를 디자인학에 수용함으로써 다른 예술 분야와는 달리 단순히 미를 추구하는 것이 아니라 산업경쟁력 증진의 도구로 존재한다는 사실이 증명되었다.

셋째, 디자인은 역사가 오래된 여타의 학문과 같이 지식체계가 확정적이고 완만한 변화를 갖고 있지 않고 패러다임의 변화주기가 비교적 짧으며 가변적이다(이수연, 이진표 1999, 38). 김순희(2003, 243)의 연구에 따르면 디자인학 분야 문헌은 사회과학, 미술분야 등의 타학문 분야와 비교해볼 때 이용수명이 짧고 특히 국내문헌의 이용수명은 해외문헌보다 4년 정도 짧다.

종합하면, 디자인학은 타 학문과의 상호작용과 융합작용이 매우 활발하고 사회의 흐름에 민감하게 반응하는 가변성이 높은 학문이라고 할 수 있다. 따라서 디자인학을 포함하는 문헌분류

체계도 항상 디자인학의 학문 발전의 양상을 뒤 따라 최신성을 유지하는 것이 필요하다.

## 2. 디자인의 분류체계 및 연구영역

문헌분류는 학문 및 연구활동의 결과로 생산된 정보자료를 대상으로 하기 때문에 해당 학문 분야의 연구분류체계를 분석하는 것은 KDC 개선을 위한 논의점을 도출하는 하나의 방법이 된다(여지숙, 공성훈, 오동근 2013). 따라서 본 절에서는 디자인 학계에서 제시하고 있는 연구분류체계와 한국연구재단의 『학술연구분야분류표』 및 교육과학기술부의 『국가과학기술표준분류표』를 비교하여 디자인학의 일반적인 연구영역을 파악하고자 한다.

### 2.1 디자인학의 연구분류체계

디자인학계에서 디자인 연구의 분류와 분류체계에 대한 논의는 디자인 영역의 학문 구조를 파악하고 그 범주를 명확하게 함으로써 독자적 학문으로써의 디자인의 정체성을 확립하고자 하는

취지에서 이루어져 왔다(배재을 외 2012, 311). 대표적인 예로 이수연과 이건표(1999, 38)는 디자인 제영역의 연구논문들을 대상으로 주제를 분석하여 디자인의 계층구조를 <표 1>과 같이 크게 디자인영역과 디자인이론으로 제시하였다.

디자인 영역은 디자인의 최종 결과물을 중심으로 디자인하는 방법이며 실무 중심의 디자이너가 주로 접근하는 분류 구조로 시각디자인, 산업디자인, 공예디자인, 환경디자인, 컴퓨터응용디자인 등 5가지 응용영역을 포함한다. 디자인이론은 이론적 지식의 생산을 목적으로 하며 순수이론, 디자인 대상의 각종 속성에 대한 속성이론과 디자인행위의 방법적 이론을 제시하는 응용이론으로 구성된다.

2004년에 갱신된 한국디자인학회의 디자인 계층구조도는 김종덕(2004)을 비롯한 여러 학자들에 의해 디자인학의 연구동향을 조명하고 장래의 연구방향을 제시하는 도구로 사용되었다(<표 2> 참조). 이 디자인계층구조도는 디자인 기초연구, 디자인 기반연구, 디자인 응용연구로 나누어 총 51개의 항목을 포함하고 있는데 영상디자인과 출판/편집디자인이 모두 시각디자인에 분류되어 있는 것에서 알 수 있듯이 사

<표 1> 이수연, 이건표(1999)의 디자인 계층구조

디자인	디자인 영역	시각디자인		
		산업디자인		
		공예디자인		
		환경디자인		
		컴퓨터응용디자인		
	디자인 이론	디자인 순수 이론		
		디자인 속성별 이론		
		디자인응용이론	디자인 방법론	
			디자인 매니지먼트	
			사용자중심 디자인	
감성공학				

〈표 2〉 한국디자인학회 디자인계층구조도 (김종덕 2004)

대분류	중분류	소분류
A 디자인 기초 연구	디자인문학	01 디자인 철학
		02 디자인 미학
		03 디자인 심리(디자인인지/인간행동분석/인간감성)
		04 디자인 사회학
		05 디자인 문화
	디자인 이론	01 디자인기호/의미론(의미전달체계/메타포/구문)
		02 디자인 논리
		03 디자인 교육(디자인능력개발/재교육/사이버교육)
		04 디자인 법규, 제도
		05 디자인 역사(디자인 사조/미래디자인)
B 디자인 기반 연구	디자인 조형	01 디자인/조형원리
		02 디자인재료
		03 디자인색채
	디자인공학	01 기능/기기/구조(스마트디자인/제품신뢰성/안전)
		02 인간공학(사용성/휴먼인터랙션/참여적 디자인)
		03 생산재료/공정
		04 디자인 실험분석(측정/실험, 시뮬레이션)
	디자인 경영	01 디자인 경영관리(디자인전략/트렌드)
		02 디자인 마케팅(마케팅 전략)
		03 디자인 정책
		04 디자인기획/관리(디자인프로세스)
		05 디자인기준
		06 디자인품질
	디지털디자인	01 컴퓨터그래픽/비주얼라이제이션
		02 콘텐츠디자인(게임, 애니메이션/웹/CD타이틀/캐릭터)
		03 인터랙션디자인(정보디자인/인터페이스)
		04 디자인 DB(웹기반 디자인)
	디자인 방법론	01 디자인분석(조사/분석, 기술지원)
		02 디자인융합(협동적 디자인)
		03 디자인평가(참여적 디자인)
	디자인 이슈	01 유니버설디자인
		02 지속가능디자인
		03 생태적 디자인
	C 디자인 응용 연구	산업디자인
02 산업용제품디자인(시스템디자인)		
03 환경/공공기기디자인		
04 운송기기디자인		
시각정보디자인		01 시각정보처리(브랜드/아이덴티티)
		02 출판/편집디자인(타이포그래피)
		03 광고디자인
		04 포장디자인
		05 영상디자인
환경 디자인		01 디스플레이/전시디자인
		02 실내/외 디자인
		03 공공/도시환경 디자인(환경조경)
공예		01 목공예
		02 금속공예
		03 도자공예
패션/섬유 디자인		01 패션디자인
		02 텍스타일디자인/섬유디자인

용되는 매체의 종류가 아니라 디자인 영역이 제시하는 개념에 따라 범주화하였다는 특징이 있다(김은영 2008, 121). 유니버설디자인, 지속가능디자인, 생태적 디자인 등 디자인학계의 새로운 이슈들도 포함시켰다는 점도 주목할 만하나, 김은영(2008, 121)은 이들이 한시적 쟁점거리가 아니라 시대가 부여한 디자인의 사회적 기능이기 때문에 ‘이슈’라는 표현은 적절치 않다고 지적하였다. 한편, 이수연과 이진표(1999)의 연구에서 ‘컴퓨터응용디자인’이 디자인 응용영역에 속했던 것과는 달리 한국디자인학회의 디자인계 층구조도에서는 ‘디지털디자인’이라는 보다 광범위한 디자인 범위가 설정되면서 디자인 기반 연구에 포함되었다. 이는 디지털 산업의 확산에

따라 디자인 제 분야에서 디지털 기술을 응용한 디자인의 수용이 커지면서 ‘디지털’이라는 용어가 모든 디자인 영역에 포괄적으로 적용되고 있기 때문에 특정한 응용영역이 아닌 기반연구에 포함시킨 것으로 추측된다.

김규희, 박영순, 정의철(2011, 58)은 선행연구에서 제시된 열거식 분류체계들을 주제의 전개가 인위적이어서 모든 주제나 지식을 표시할 수 없고, 다양한 개념이 결합된 경우에 단 하나의 주제 아래에 표현해야 하는 단점이 있기 때문에 특히 타 학문과의 융합적인 특성을 가진 디자인학의 실제 연구 정보를 분류하는데 한계가 있음을 지적하였다. 이러한 이유로 김규희, 박영순, 정의철(2011)은 <표 3>과 같이 13개

<표 3> 김규희, 박영순, 정의철(2011)의 디자인 분류체계

디자인인문 패킷	디자인철학	디자인미학	디자인심리
	디자인사회학	디자인문화	디자인역사
	디자인논리		
디자인이론 패킷	디자인원리	디자인의미	디자인기호
	디자인정보	디자인법규	디자인교육
	디자인방법		
디자인조형 패킷	디자인형태	디자인색채	디자인재료
디자인공학 패킷	디자인품질	디자인기법	색채/형태/재료
	인간공학	감성공학/인지공학	기능/구조
디자인경영 패킷	디자인정책	디자인기획	디자인관리
	디자인마케팅	디자인전략	
디자인신영역 패킷	친환경/그린디자인	유니버설디자인	지속가능디자인
	바이오디자인		
제품디자인 패킷	가정용제품디자인	산업용제품디자인	공공설비디자인
	운송기기디자인	시스템디자인	
시각정보디자인 패킷	일러스트레이션	편집/출판디자인	광고디자인
	아이덴티티디자인	패키지디자인	타이포그래피
디지털디자인 패킷	컴퓨터그래픽디자인	디지털미디어디자인	디지털컨텐츠
	웹디자인		
인터랙션디자인 패킷	유저인터페이스	텍처블인터랙션	소셜인터페이스
	정보이키텍처		
환경디자인 패킷	디스플레이/전시디자인	건축디자인	공간디자인
	도시환경디자인	조경디자인	실내디자인
공예디자인 패킷	금속공예	목공예	도자공예
	섬유공예	유리공예	
패션디자인 패킷	복식디자인	텍스타일디자인	

의 패킷으로 구성된 디자인 분류체계를 설계하고 분석합성식으로 분류기호를 구성할 것을 제안하였다. 예를 들어 “키즈 마케팅의 관점에서 본 캐릭터 디자인 개발 요소 분석”이라는 제목의 학위논문은 디자인경영 패킷 아래의 ‘디자인마케팅’ 개념과 시각정보디자인 패킷 아래의 ‘일러스트레이션’ 개념을 합성하여 나타낼 수 있다.

이 분류체계는 이수연과 이견표(1999)가 디자인영역과 디자인이론으로 나누었던 11단계의 디자인계층구조도에 비교할 때, 13개 패킷, 59개 항목으로 세분화되어 지난 10여 년간 디자인학의 연구 분야가 매우 다양화되고 전문화되었음을 분명하게 보여준다. 무엇보다 이 분류체계는 앞서 언급하였듯이 기존의 분류체계가 두 개 이상의 디자인 영역을 결합할 경우에 분류기호를 표시할 방법이 없었던 문제를 패킷을 통해 해결방안을 제시하였다는 점에서 열거식 구조를 지닌 KDC의 디자인 분야 분류체계를 개선하는데 시사하는 바가 크다 하겠다.

## 2.2 학술연구분야분류표와 국가과학기술표준 분류표에서의 디자인학 분류

국내의 대표적인 연구분야 분류체계인 한국연구재단의 『학술연구분야분류표』와 교육과학기술부의 『국가과학기술표준분류표』의 디자인학 분류체계를 비교하면 <표 4>와 같다. 『학술연구분야분류표』에서는 ‘G 예술체육’의 하위항목으로 ‘G040000 디자인’이 분류되어 있으며 여기에 ‘G040100 디자인 일반’, ‘G040200 환경디자인’, ‘G040300 시각정보디자인’, ‘G040400 산업

디자인’, ‘G040500 섬유디자인’이 포함되어 있다. 이외는 별도로 ‘패션디자인’은 ‘G050000 의상’의 하위항목에, ‘공예’는 ‘G030000 미술’의 하위항목으로 분류되어 있다. 『국가과학기술표준분류표』에서는 ‘HE 문화/예술/체육’ 아래에 ‘HE03 디자인 일반’, ‘HE04 제품디자인’, ‘HE05 시각디자인’, ‘HE06 환경디자인’, ‘HE07 섬유디자인’, ‘HE08 환경디자인’의 6개 하위 항목으로 이루어져 있고 ‘공예’는 ‘미술’의 하위 항목인 ‘HE0212 공예’로 분류되어 있다.

『학술연구분야분류표』와 『국가과학기술표준분류표』는 용어에 있어서 약간의 차이가 있지만 디자인 일반, 제품디자인, 시각디자인, 환경디자인, 섬유디자인, 의상디자인으로 구성된다는 점에서 동일하다. 앞 절에서 소개한 연구분류체계들과 비교해보면, 디자인학계에서 제시한 연구분류체계가 디자인학을 전문적으로 다루면서 하위 연구영역들을 세밀하게 전개하고 있는 것과 달리, 이 두 분류표는 상대적으로 하위 영역이 간략하고 개별 디자인영역 아래에서 실제 디자인 대상들을 나열하고 있다는 점에서 차이가 있다.

## 2.3 디자인학의 연구영역

본 연구에서는 이상에서 살펴본 연구분류체계와 김윤빈(2010)의 연구를 참조하여 디자인학의 일반적인 연구영역을 <그림 1>과 같이 제시하였다. 디자인학계에서 제시한 연구분류체계는 디자인학 연구에 기반이 되는 이론영역 분야에서 세밀한 전개를 보이고 있기 때문에 이를 반영하였고, 김윤빈(2010)의 연구는 디자인 개론서를 분석하여 디자인 응용영역의 핵심

〈표 4〉 디자인학의 연구분류체계 비교

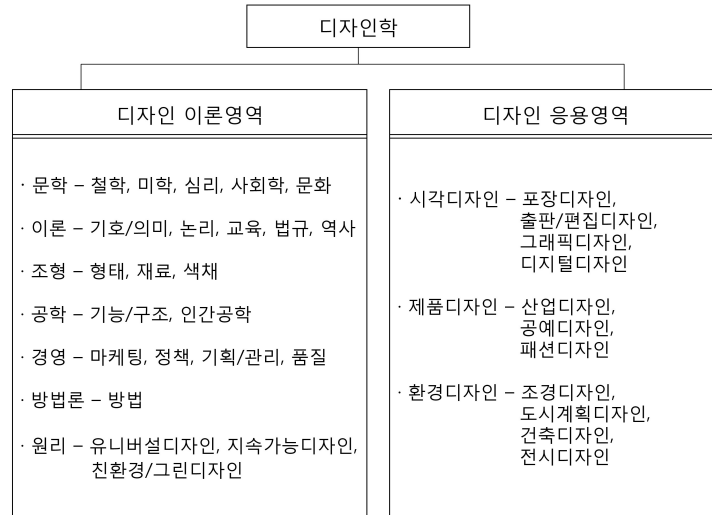
학술연구분야분류표	국가과학기술표준분류표
G040000 디자인 G040100 디자인 일반 G040101 디자인론 G040102 디자인사	HE03 디자인 일반 HE0301 디자인 이론 HE0302 디자인 조형 HE0303 디자인 경영 HE0304 디자인 공학 HE0305 디자인 평가 HE0399 달리 분류되지 않는 디자인 일반
G040400 산업디자인 G040401 제품/제품정보디자인 G040402 포장디자인 G040403 장신구/귀금속디자인 G040404 보석디자인	HE04 제품디자인 HE0401 가정용제품디자인 HE0402 산업용제품/기기디자인 HE0403 환경/공공시스템디자인 HE0499 달리 분류되지 않는 제품디자인
G040300 시각정보디자인 G040301 광고편집디자인 G040302 정보디자인 G040303 이미지디자인 G040304 멀티미디어/컴퓨터그래픽 디자인	HE05 시각디자인 HE0501 멀티미디어디자인 HE0502 비주얼커뮤니케이션 HE0503 사진 HE0599 달리 분류되지 않는 시각디자인
G040200 환경디자인 G040201 생활/실내디자인 G040202 실내환경디자인 G040203 옥외환경디자인	HE06 환경디자인 HE0601 디스플레이/전시디자인 HE0602 실내/공간디자인 HE0603 공공디자인 HE0699 달리 분류되지 않는 환경디자인
G040500 섬유디자인 G040501 직물디자인 G040502 염색디자인 G040503 자수디자인	HE07 섬유디자인 HE0701 직물디자인 HE0702 편성물(Knit) 디자인 HE0703 서피스(Surface) 디자인 HE0799 달리 분류되지 않는 섬유디자인
G050000 의상 G050200 패션디자인	HE08 의상디자인 HE0801 패션정보 HE0802 패션디자인 HE0803 코스튬디자인 HE0804 한국전통복식디자인 HE0805 패션일러스트레이션 HE0899 달리 분류되지 않는 의상디자인
G030000 미술 G030301 공예	HE02 미술 HE0212 공예

분야들을 제시하였기에 이를 참조하였다.<sup>1)</sup>

디자인학의 연구영역은 크게 디자인 이론영

1) 김윤빈(2010)은 디자인 영역을 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인의 3영역을 나누고 각 영역에 해당하는 세부 영역들을 제시하였다. 시각디자인은 '영상디자인'을 포함하고 있으나 '디지털디자인'이 영상을 비롯한 다양한 디지털미디어를 포괄하는 개념임을 고려하여, 본 연구에서는 보다 넓은 의미의 디지털디자인을 하부 영역으로 설정하였다. 또한 김윤빈은 '산업디자인'과 '공예디자인'을 분리하였지만 사실상 그 경계가 모호하고 두 용어가 혼용되어 사용되기 때문에 본 연구에서는 '산업디자인'으로 통합하였다.





〈그림 1〉 디자인학의 연구영역

역과 디자인 응용영역으로 나뉘며 이론영역에는 디자인이론, 조형, 경영, 방법론, 원리 등이 포함된다. 유니버설디자인, 지속가능디자인 등은 특정 디자인 응용분야에 적용될 수 있는 기본 원리이므로 디자인 이론분야에 포함시킨다. 디자인 응용영역에는 디자인의 핵심 3분야인 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인이 포함된다 (김수석 2003; 김병익, 이웅직 1999). 시각디자인은 시각적으로 정보를 전달하기 위한 디자인으로 포장디자인, 출판/편집디자인, 그래픽디자인, 디지털디자인을 포함한다. 제품디자인은 인간생활에 필요한 도구를 생산하는 것을 목적으로 하는 디자인으로써 산업디자인, 공예, 패션디자인을 포함한다. 환경디자인은 인간에게 필요한 환경과 공간을 보다 적합하게 하는 디자인을 의미하며 조경디자인, 도시계획디자인, 건축디자인, 전시디자인을 포함한다. 〈그림 1〉에 나타난 연구영역들은 디자인학을 이루는 일반적인 영역이기 때문에 이들은 반드시 문헌분류체계

에 반영되어야 한다.

### 3. 디자인학 분야의 문헌분류체계 분석

본 절에서는 〈그림 1〉에서 제시된 디자인학의 연구영역이 KDC를 비롯한 주요 문헌분류 체계에 어떻게 반영되어 있는지 분석하여 KDC 개선을 위한 시사점을 도출하고자 한다.

#### 3.1 KDC 제6판의 디자인학 분야 개정사항

먼저 올해 발행된 KDC 제6판의 개정사항을 살펴보면, 디자인학 분야에 약간의 개정이 있었으나 큰 틀에 있어서는 그 변화가 미비하다. KDC 제5판과 비교한 제6판의 디자인학 분야 개정사항은 〈표 5〉와 같다.

KDC 제6판의 디자인학 분류체계는 〈표 6〉에

〈표 5〉 KDC 제5판과 제6판의 디자인학 분야 비교

디자인분야	KDC 제5판		KDC 제6판
	포장디자인	(각 주제 아래에 포장 관련 분류항목이 분산되어 있음)	--*
시각디자인 영역	출판·편집 디자인	011.4 편집, 편집자 657.55 단행본, 신문, 잡지의 삽화	-- --
	그래픽 디자인	325.752 광고미술 일러스트레이션, 레이아웃, 타이포그래피 등을 포함한다.	--
		658 그래픽디자인, 도안, 포스터 .09 (그래픽)디자인 역사	658 디자인 .09 디자인 역사
		.3 그래픽디자인	--
		.5 문양	.31 폰트, 서체디자인
		.51 동양문양 .52 서양문양 .8 장식도안	.33 컴퓨터그래픽디자인 -- -- --
	디지털 디자인	004.76 멀티미디어응용그래픽	004.76 멀티미디어응용
제품디자인 영역	산업디자인	530.8 공업디자인, 계장, 제도, 도학, 인간공학 639 장식예술 639.5 산업디자인	--  <b>658.5</b> 디자인으로 재배치 <b>658.2</b> 산업디자인
	공예디자인	630 공예, 장식미술 (631-637 재료별 공예) 633 보석, 갑각, 패류공예	630 공예 (631-637 재료별 공예) 633 보석, 갑각, 패류, 알 공예
	패션디자인	588.022 의류 디자인 및 도안법 592 의복 592.02 디자인	-- -- --
		.021 일러스트레이션, 도안	--
		.022 의복사진	--
.023 의복 조화, 색채		--	
환경디자인 영역	조경디자인	525.9 조경 525.91 조경설계	-- --
	도시계획	539.7 도시계획	--
	건축디자인	595.4 홈 인테리어 및 가정설비	--
		619 장식 및 의장	<b>548.9</b> 인테리어
		619.5 건축 실내 장식 638 미술가구	<b>548.95</b> 건축 실내인테리어 --
전시디자인	325.745 진열 및 전시 광고	--	

\*--: 변화가 없는 분류항목

나타난 바와 같이 예술의 하위항목인 658 디자인, 630 공예, 657.55 단행본·신문·잡지의 삽화, 공학의 하위항목인 525.9 조경, 530.8 공업 디자인·계장·제도·도학·인간공학, 539.7 도시계획, 548.95 건축 실내인테리어, 588.022

의류 디자인 및 도안법, 592.02 의복디자인, 그리고 300 사회과학의 하위항목인 325.752 광고 미술과 325.745 진열 및 전시 광고 등의 세목으로 구성되어 있다. 포장디자인 분야는 하나의 분류항목이 존재하는 것이 아니라 각 주제 아

〈표 6〉 KDC, DDC, LCC, NDC의 디자인학 분야 비교

KDC		DDC		LCC		NDC	
(각 주제 아래에 포장 관련분류항목이 분산되어 있음)		658.564	제품 관리, 포장	TS194	포장	336.71	상품포장
011.4	편집, 편집자	686.22	타이포그래피	Z116.A3	도서디자인	021	저작, 편집
657.55	단행본, 신문, 잡지의 삽화	.2252	편집디자인, 레이아웃	Z276	도서 장식 일반	.4	편집, 편찬
		741.64	도서표지디자인	NC972.4	도서표지 디자인	.43	편집자
		.642	아동용 도서	NC973.8	잡지 커버	.49	컴퓨터편집
		.65	잡지와 신문	NC1882	도서 표지, 음반 표지	022.57	도서디자인
		.652	잡지표지				
		.66	음반시트 표지				
325.752	광고미술	741.6	그래픽디자인, 일러스트레이션, 상업예술	NC1-1940	드로잉, 디자인, 일러스트레이션	336.743	광고 미술
658	디자인			NC1-45	일반	674	광고, 선전
.09	디자인 역사	.67	광고, 선전, 포스터	NC50-266	드로잉의 역사	.3	상업미술, 상업디자인
.3	그래픽디자인	.672	패션도안	NC390-670	학습, 교수	727	그래픽디자인, 도안
.31	폰트, 서체디자인	.674	상업포스터	NC673-677	경연대회	.6	포스터
.33	컴퓨터그래픽디자인	.682	캘린더	NC703-725	일반저작	.7	캘린더
.5	문양			NC730-758	기법	.8	장식문자, 레터링, 모노그램
.51	동양문양			NC760-825	특수 주제		
.52	서양문양			NC845-915	그래픽 예술 재료		
.8	장식도안			NC950-(996)	일러스트레이션		
				NC997-1003	상업미술, 광고예술		
				NC1280-1284	인쇄디자인		
				NC1300-1766	삽화, 캐리커처		
				NC1800-1850	포스터		
				NC1860-1896	카드, 엽서, 초대장, 도서 표지 등		
004.76	멀티미디어응용	006.6	컴퓨터그래픽	T385	컴퓨터 그래픽	007.642	컴퓨터 그래픽스
530.8	공업디자인, 계장, 제도, 도화, 인간공학	620.0042	공업디자인	TA174	공학디자인	501.83	공업디자인
658.2	산업디자인	745	장식예술	TS170	제품 디자인, 산업디자인	750	공예, 산업예술
		.2	산업예술과 디자인				
		.4	순수, 응용 디자인, 장식				
630	공예	745.5	수공예	TT1-999	수공예, 공작	750	공예, 산업예술
631-637	재료별 공예	745.51-745.58	특정 재료			751-758	재료별 공예
588.022	의류 디자인 및 도안법	741.672	패션 도안	TT490-695	의류생산, 의복제작, 양재기술	593.3	양복, 양재
592	의복	746.92	의상	TT507	의복의 예술, 이론, 미학, 의상 디자인	.36	패션도안
592.02	디자인						
.021	일러스트레이션, 도안						
.022	의복사진						
.023	의복 조화, 색채						
525.9	조경	712	조경건축 (조경디자인)	SB469-476.4	조경, 조경술	629	조원
525.91	조경설계					629.5	조원 디자인
539.7	도시계획	711	도시계획(도시예술)	NA8480	도시의 미학, 도시 계획과 정화	518.8	도시계획
540	건축, 건축학	720	건축술	NA2750	건축 디자인, 일반 작업, 구성 비례	529	건축디자인과 장식
548.9	인테리어	729	인테리어 디자인	NA2841	인테리어	757.8	인테리어디자인
.95	건축실내 인테리어	747	인테리어 장식				
595.4	홈 인테리어 및 가정설비						
325.745	진열 및 전시 광	659.15	전시 광고	T391-995	전시회, 무역 전시, 국제 전시	606.9	박람회, 상품전시회, 국제견본시

래 하위항목으로 설정되어 있다(예, 식품 포장  
은 574 식품공학 아래에 574.09로 설정). 제5판  
과 비교해보면, 650 회화·도화가 회화·도  
화·디자인으로 표목이 변경되면서 강목 수준  
에서 '디자인'이라는 용어가 처음으로 등장하여  
디자인의 높아진 위상을 반영하였다. 658 그래  
픽디자인·도안·포스터는 디자인으로 표목이  
변경되면서 658.31 폰트, 서체디자인, 658.33 컴  
퓨터그래픽디자인이 추가되었다. 이로써 산업디  
자인, 그래픽디자인, 장식도안 등 디자인 관련 주  
제들이 658 아래에 집중되게 되었다. 이와 더불어  
610 건축술이 모두 540 건축·건축학으로 재  
배치되면서 619.5 건축 실내장식이 548.95 건축  
실내인테리어로 재배치되었다. 기타 공업디자  
인, 공예디자인, 패션디자인, 도시계획디자인은  
분류번호와 내용에 있어서 변화된 사항이 거의  
없다. 결과적으로 제6판에서는 시각디자인과 제  
품디자인 분야의 항목이 일정 부분 통합되었으  
나 새롭게 추가된 항목이 658.32 폰트·서체디  
자인과 658.33 컴퓨터그래픽디자인 두 항목에  
불과하여 여전히 세부 항목이 부족하다 하겠다.

### 3.2 KDC와 DDC, LCC, NDC의 디자인학 전개 비교

KDC 제6판과 DDC 제23판, LCC, 그리고  
NDC 신정(新訂) 9판의 디자인학 전개 사항을  
비교해보면 <표 6>과 같다.

DDC 제23판의 디자인학 분야는 주로 700 예  
술에 집중되어 있고 각 분류항목의 세목의 수도  
많은 편이다. 예를 들어 741.6 그래픽디자인·일  
러스트레이션·상업미술 아래에 16개 세부 항목,  
745.5 수공예 아래에 43개의 세부 항목이 존재한

다. 또한 표목에서는 '디자인'이라는 용어를 사용  
하지 않지만 디자인 관련 저작의 분류를 위해 주  
기에서 이를 명시하여 분류를 돕고 있다. 예를 들  
어, 746.92 의상과 006.7 멀티미디어 시스템 항목  
에는 각각 패션디자인과 웹디자인에 관한 저작을  
분류하도록 주기에 명시하고 있다. LCC의 디자  
인학 분야는 NC 드로잉·디자인·일러스트레이  
션, NA 건축, SB 재배, TT 수공예·공작 등에  
배치되어 있다. 세목의 수도 많은데 특히 시각디  
자인에 해당하는 NC 드로잉·디자인·일러스트  
레이션 분야가 매우 세밀하게 전개되어 있다. 반  
면에 NDC 신정 9판은 디자인 분야의 항목의 수가  
상대적으로 적고, 500 기술·공학, 600 산업, 700  
예술 등 여러 주류에 분산되어 있다.

## 4. KDC 디자인학 분야의 문제점과 개선방안

### 4.1 대한민국 국가서지 자료 현황

KDC 디자인학 분야 분류체계에 관련 저작  
들이 배정된 상황을 조사하고 저작이 지나치게  
집중되어 있는 부분을 파악하기 위하여 대한민  
국 국가서지 목록에서 해방 이후부터 2011년까  
지 검색한 결과, 디자인학 분야의 자료량은 <표  
7>과 같이 나타났다.

658.3 그래픽디자인, 639.5 산업디자인, 530.8  
공업디자인, 539.7 도시계획, 592.02 의복디자  
인 등 주요 디자인 응용 분야에 각 1,000종 이  
상의 자료들이 분류되어 있어 KDC의 디자  
인학 분야가 전체적으로 세부항목이 매우 미비하  
다는 사실이 확연히 드러난다. 특히 539.7 도시

〈표 7〉 『대한민국 국가서지』 자료 현황\*

분류번호	KDC 제 5판 분류항목	자료량	분류번호	KDC 제 5판 분류항목	자료량
004.76	멀티미디어응용	4,947	011.4	편집, 편집자	12
325.745	진열 및 전시 광고	14	325.752	광고미술	30
525.9	조경	3,416	530.8	공업디자인	1,789
539.7	도시계획	11,798	539.73	지역별, 지구제 및 도시방화	3,741
539.74	도로계획	1,190	539.75	녹지계획	1,119
539.78	위성도시, 전원도시	39	588.022	의류 디자인 및 도안법	59
592.02	의복디자인	1,873	592.021	일러스트레이션, 도안	293
592.022	의복 사진	282	592.023	의복 조화, 색채	492
595.4	홈인테리어	200	619.5	건축 실내장식	1,910
630	공예, 장식미술	975	631	도자공예, 유리공예	3,888
632	금속공예	1,614	633	보석, 갑각, 패류 공예	288
634	목, 죽, 화훼, 왕골 공예	1,310	635	칠공예	219
636	염직물공예, 섬유공예	2,543	637	고무, 플라스틱 공예	81
638	미술가구	634	639	장식예술	5,703
639.5	산업디자인	3,838	657.55	단행본, 신문, 잡지의 삽화	28
658	그래픽디자인·도안·포스터	7,480	658.09	그래픽디자인 역사	32
658.3	그래픽디자인	2,206	658.5	문양	208
658.8	장식도안	62			

\*『대한민국 국가서지 2011』은 2013년에 개정된 KDC 제6판을 반영하고 있지 못하므로 제5판의 분류항목과 비교함

계획, 639 장식예술, 658 그래픽디자인·도안·포스터 항목은 각각 11,798종, 5,703종, 7,480종의 저작을 포함하고 있으며 이 중 하위항목(예, 658.3, 639.5, 539.73)에 분류되지 않고 539.7, 639, 658 자체에 분류되는 자료가 각각 5,700종, 1,865종, 4,972종에 이르고 있어서 분류의 의미가 퇴색되고 있다. 따라서 디자인학 관련 저작 분류의 효율성을 높이기 위해서는 이들 항목에 새로운 주제를 추가하거나 기존 항목에 세분 전개하는 작업이 반드시 필요하다.

#### 4.2 KDC 디자인학 분야의 문제점

이상에서 분석한 KDC, DDC, LCC, NDC 비교·분석 결과, 그리고 국립중앙도서관의 KDC

자료현황을 토대로 KDC의 디자인학 분야의 문제점을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 디자인의 일반적인 이론영역과 관련된 저작을 분류할 수 있는 항목들이 명시되어 있지 않아 분류에 어려움이 있다. 예를 들어 ‘디자인 경영’, ‘디자인과 색채’, ‘디자인 방법론’, ‘유니버설디자인’ 등의 일반적인 디자인 저작들을 위한 항목이 존재하지 않고 주로 639 장식예술에 분류되어 있기 때문에 결과적으로 이 항목에 분류된 자료량이 지나치게 많다.

둘째, 주요 디자인 응용분야에 대한 세목이 미비하다. 예를 들어 639.5 산업디자인은 세부 항목이 존재하지 않고 무려 3,838종의 자료가 분류되어 있다.

셋째, 디자인의 최신 경향 중 하나인 디지털

디자인 관련 저작을 분류할 항목이 부족하다.

넷째, 디자인 영역의 범위와 디자인 저작을 분류할 것을 명시적으로 지시하는 주기가 부족하여 사서가 분류에 혼동을 느낄 수 있다.

KDC 제6판은 제5판과 비교한 결과 새로운 항목의 신설이 많이 이루어지지 않았고 주기도 새로 추가된 것이 없기 때문에 위에 기술한 문제점들이 해결되지 않은 채 그대로 남아 있다.

#### 4.3 KDC 개선방안

앞서 지적된 문제점들을 보완하여 KDC를 개선하는 방법에는 두 가지가 있다. 첫 번째는 제6판에서 미사용되고 있는 620 항목에 디자인 관련 항목들을 집중시키는 방법이다. 여러 항목에 산재되어 있는 디자인 관련 저작들을 한 장소에 집중시키고 장차 더욱 발전될 디자인학 분야를 위한 분류 항목을 미리 확보한다는 점에서 장기적으로 유용한 방법일 수 있겠으나 당장 사서들의 재분류에 대한 부담이 지나치게 클 것으로 예상된다. 보다 현실적인 방법으로, 본 연구에서는 기존의 KDC 분류체계를 가능한 그대로 유지하면서 필요한 항목을 추가 혹은 세분 전개하도록 하였다. 특히 주요 디자인 응용분야에 세목이 미비한 부분은 가장 최근에 발표되었고 가장 세분화된 디자인 연구영역들을 제시한 김규희, 박영순, 정의철(2011)의 연구를 주로 참조하여 새로운 항목들을 추가하였고 기타 자료를 참조하였을 때에는 이를 명시하였다.

##### 4.3.1 디자인 이론영역 개선안

현재 KDC에 디자인 이론영역에 해당하는 저작들을 분류하기 위한 항목이 매우 부족하

로 새로운 항목들을 추가한다. 디자인 이론영역에 포함되는 디자인 철학, 법규, 교육, 역사 등의 주제는 KDC 표준구분표의 항목들과 매우 유사하므로 658 디자인 아래 658.01-.097에서 <표 8>과 같이 표준구분을 전개한다. 이와 함께 658.1 디자인 이론·기법·원리 항목을 신설하여 658.11 디자인 이론, 658.12 디자인 조형, 658.13 디자인 재료 및 기법, 658.14 디자인 원리, 658.15 디자인 방법론, 658.16 컴퓨터응용과 같이 세분 전개한다. 658.16 컴퓨터응용 항목은 디자인 분야의 컴퓨터응용에 관한 일반적인 저작을 분류하기 위한 항목으로 컴퓨터그래픽을 포함한다. 또한 658.1 항목 아래에 “특정 디자인 응용분야의 이론, 기법 및 원리는 해당 디자인 분야에 분류한 다음 658.11-.16과 같이 세분한다.”라는 주기를 추가하여 각 디자인 응용분야에서 특정한 디자인 이론, 기법, 원리를 다루고 있는 저작은 분류번호를 합성할 수 있도록 한다. 예를 들어 “유니버설 디자인 원리에 기반한 부엌 디자인 지침 체계화 연구”라는 제목의 저작은 ‘제품디자인’ 항목 아래 ‘가정용제품’의 분류번호인 658.21에 ‘유니버설 디자인’에 해당하는 658.141을 합성하여 658.2141에 분류하도록 한다. 이러한 방식은 김규희, 박영순, 정의철(2011)이 지적한대로 열거식 분류체계의 약점을 극복하고 디자인 이론과 특정 응용영역을 동시에 다루고 있는 저작의 분류를 가능하게 한다.

##### 4.3.2 시각디자인 분야 개선안

658 그래픽디자인·도안·포스터 항목은 무려 7,400건이 넘는 저작이 집중되어 있기 때문에 <표 9>와 같이 하위항목을 세분 전개한다. 658.31-.38에는 평면적으로 시각적인 정보를 전

〈표 8〉 디자인 이론영역 개선안

현행	개선안
658 디자인 디자인 일반, 도안, 포스터 등을 포함한다. 특수주제에 응용한 것은 해당주제 아래에 분류한다. 예: 광고도안 326.143  .09 디자인 역사	658 디자인 디자인 일반을 포함한다. 특수주제에 응용한 것은 해당주제 아래에 분류한다. 예: 광고도안 326.143  .01 디자인 철학, 미학 디자인 이론 → 658.1 .013 디자인사회학 .015 디자인 경영, 정책, 마케팅 .018 디자인심리학 .023 디자인 법규, 제도 .06 디자인 분야의 학회, 단체, 기관 .063 전시, 작품전 .07 교육, 지도법 및 교육 .091-.097 각국의 디자인사 및 비평 1 디자인 이론, 기법, 원리 특정 디자인 응용분야의 이론, 기법 및 원리는 해당 디자인 분야에 분류한 다음 658.11~.16과 같이 세분한다. .11 디자인 이론 .111 디자인기호/의미론 .12 디자인 조형 .121 형태: 점, 선, 형 .122 구성원리: 비례, 균형, 리듬, 강조, 통일 등 .123 색채 .13 디자인 재료 및 기법 .131 재료 .135 기법 .14 디자인 원리 .141 유니버설디자인 .143 지속가능디자인 .145 생태적, 친환경, 그린 디자인 .15 디자인 방법론 .16 컴퓨터응용 컴퓨터그래픽(Computer graphic)을 포함한다.

달하는 폰트/서체디자인, 인쇄물디자인, 문양, 아이덴티티디자인, 장식도안 등에 관한 관련 저작을 분류하고 658.39에는 입체디자인에 속하는 사인디자인(sign design)을 분류한다. 디자인계에서는 ‘문양디자인’을 독립적인 연구 분야로 취급하지는 않지만, 대한민국 국가서지 조사 결과 200종이 넘는 문헌이 이미 분류되어 있고 재분류 작업을 피하기 위하여 해당 분류기

호를 그대로 유지한다. 반면에 포장디자인과 광고디자인은 일반적으로 시각디자인의 하부 분야로 인식되고 있으나 KDC에서는 〈표 8〉의 658 디자인 항목 아래의 주기에서 보이는 것처럼 특정 주제에 응용한 디자인은 해당 주제 하에 분류하도록 지시되어 있기 때문에 지금과 같이 광고디자인은 326.143 광고에, 포장디자인은 각 주제의 포장 관련 항목에서 분류하도록 한다.

〈표 9〉 시각디자인 개선안

현행		개선안	
658.3	그래픽디자인	658.3	그래픽디자인
.31	폰트, 서체디자인	.31	폰트, 서체디자인
.33	컴퓨터그래픽디자인	.32	인쇄물디자인
.5	문양		포스터, 카드, 엽서, 초대장, 책 표지, 명함, 라벨 등을 포함한다.
.51	동양문양	.35	문양
.52	서양문양	.351	동양문양
.8	장식도안	.352	서양문양
		.36	아이덴티티디자인(Identity design) CI(Corporate Identity, 기업이미지 구축)를 포함한다.
		.38	장식도안
		.39	사인디자인
004.76	멀티미디어응용 맥스(3D max), 마야(3D maya), 라이노(RHINO) 등 컴퓨터그래픽, 애니메이션 및 게임을 포함한다.	004.76	멀티미디어응용
		.761	컴퓨터그래픽
		.762	웹디자인
		.7621	웹정보디자인
		.7623	웹페이지 디자인
		.7625	웹 마스터링
		.763	디지털콘텐츠
		.7631	디지털 영상
		.7633	디지털 애니메이션
		.7635	모바일 콘텐츠
		.7637	디지털 게임

컴퓨터그래픽디자인은 현재 그래픽디자인의 세부항목으로 분류되어 있으나, 근래에 다른 디자인 응용분야에도 컴퓨터그래픽이 활용되고 있는 상황을 고려하여 앞서 설명하였듯이 일반적인 컴퓨터그래픽디자인 저작은 658.16 컴퓨터응용 항목에 분류하도록 하고 특정 디자인 응용분야에서의 컴퓨터그래픽 활용은 해당 디자인 분야에 658.16을 합성한다.

디지털디자인 분야의 저작이 004.76 멀티미디어응용 항목에 모두 분류되다 보니 무려 5,000종에 가까운 저작이 집중되어 있어서 세부 전개가 반드시 필요하다. 본 연구에서는 김태균과 홍석기(2004)가 제안한 디지털미디어디자인 분류체계를 참고하여 〈표 9〉와 같이 세분하였다. 004.76 멀티미디어응용 항목 주기에 간략하게 그 범위가 소개되어 있었던 것을 004.761 컴퓨

터그래픽, 004.762 웹디자인, 004.763 디지털콘텐츠 항목으로 세분 전개하였다.

#### 4.3.3 제품디자인 분야 개선안

제품디자인은 크게 기계에 의한 대량생산을 목적으로 하는 산업디자인과 대량생산을 목적으로 하지 않는 수공업적 미술 공예분야로 나뉜다. 산업디자인 항목에 무려 3,800종이 넘는 저작이 집중되어 있는 문제를 해결하기 위하여 〈표 10〉과 같이 658.21 가정용제품, 658.22 산업용제품, 658.23 환경/공공설비, 658.24 운송기기의 하위항목으로 세분 전개한다. 또한 대한민국 국가서지 검색 결과 산업디자인 항목에는 실제로 그래픽디자인, 환경디자인, 웹디자인 등의 다양한 디자인 응용분야에 관한 저작이 부적절하게 분류되어 있어서 이 항목의 자료량을 증가시키는데



〈표 10〉 제품디자인 개선안

현행	개선안
658.2 산업디자인	658.2 산업디자인 기계에 의한 대량생산을 목적으로 하는 제품의 디자인 수공예 → 630  .21 가정용제품 .22 산업용제품 .23 환경/공공설비 .24 운송기기
530.8 공업디자인, 계장, 제도, 도학, 인간공학	530.8 공업디자인, 계장, 제도, 도학, 인간공학 디자인의 공학적인 측면을 포함한다. 산업디자인 → 658.2
630 공예	630 공예 한국시대구분표에 따라 세분한다. 예: 조선시대 금속공예 632.5
592 의복 592.02 디자인 .021 일러스트레이션, 도안 .022 의복 사진 .023 의복 조화, 색채	592.02 의복디자인 *표시된 분류항목에는 다음 내용을 부가할 수 있다. 1 남성용 2 여성용 3 아동용  .021 패션 일러스트레이션, 도안 .022 의복 사진 .023 의복 조화, 색채 .024 *패션디자인 .025 *코스튬디자인 .027 *한국전통복식디자인

일조하고 있는 것으로 나타났다. 이는 산업디자인의 개념에 대한 사서들의 이해 부족에서 비롯된 결과로 추측되며 따라서 정의주를 통해 산업디자인의 개념에 대한 명확한 설명을 제공한다. 한편, 530.8 공업디자인·계장·제도·도학·인간공학 항목 아래에 산업디자인 관련 저작들이 분류되어 있는 경우가 많으므로 주기를 추가하여 이 항목 아래에는 디자인의 공학적인 측면을 다루는 저작을 포함하고 산업디자인 관련 저작은 658.2에 분류할 수 있도록 한다.

공예디자인 분야는 시대별로 표현양식이나 제작기법이 다르고 이에 따른 해당 문헌들이 출

간되고 있는 상황을 고려하여 특정 공예 분야 아래에서 '한국시대구분표'를 이용하여 시대별로 세분화하여 분류할 수 있도록 주기를 추가한다.

패션디자인 분야 항목은 현재 592.02 의복디자인과 588.022 의류디자인 및 도안법으로 나뉘어져 있다. 588.022 의류디자인 및 도안법은 588 의류제조의 하위 항목으로 제조업 관점에서 의류디자인을 포함하고, 592.02 의복디자인은 592 의복의 하위항목으로 일반적인 의복디자인과 가정에서 직접 옷을 제작하기 위한 저작을 포함한다. 이 중 588.022 의류디자인 및 도

안법 항목은 59종의 저작만이 분류되어 있으나 592.02 의복디자인 항목은 1,800종이 넘는 자료가 분류되어 있어서 세부 항목의 추가가 필요하다. 본 연구에서는 국가과학기술표준분류체계를 참고하여 592.023 패션디자인, 592.025 코스튬 디자인, 592.027 한국전통복식디자인 등 3개의 하위항목을 신설하고, 각 항목에서 남성용, 여성용, 아동용 디자인으로 세분할 수 있도록 하였다(〈표 10〉 참조). “\* 표시된 분류항목에는 다음 내용을 부가할 수 있다”는 주기는 588.1 의류제조업 항목에서 특정한 의복의 종류(예, 외투, 내의)를 남성용, 여성용, 아동용으로 세분할 때 사용되고 있는 것으로 592.02 의복디자인 항목에도 함께 사용함으로써 의복 디자인과 제작에 있어서 조기성을 부여할 수 있다.

#### 4.3.4 환경디자인 분야 개선안

환경디자인은 조경디자인, 도시계획디자인, 건축디자인, 전시디자인을 포함한다. 현재 525.9 조경 항목은 공원, 정원, 공원시설, 묘원 등 14개의 하위항목으로 충분히 세분화되어 있으므로 하위항목들은 그대로 둔다. 325.745 진열 및 전시 광고 항목도 14종의 저작만이 분류되어 있기 때문에 세분할 필요가 없는 것으로 판단된다. 반면에 539.7 도시계획에는 하위항목에 분류된 저작을 제외하고 539.7에만 5,700종이 넘는 자료가 집중되어 있고, 619.5 건축 실내장식 항목도 1,900종이 넘는 저작이 집중되어 있으므로 〈표 11〉과 같이 세분 전개한다. 도시계획 항목 아래에는 설계/디자인 관련 저작뿐만 아니라 관련 제도 등의 사회적 측면, 발전과 같은 역

〈표 11〉 환경디자인 개선안

현행		개선안	
539.7	도시계획	539.7	도시계획
.73	지역별, 지구제 및 도시방화	.71	절차와 사회적 측면
.74	도로계획	.72	역사적 측면
.75	녹지계획	.73	지역별, 지구제 및 도시방화
.78	위성도시, 전원도시	.74	지역의 특정 종류
		.741	위성도시
		.742	전원도시
		.75	도로계획
		.751	교통시설물
		.76	녹지계획
548.95	건축 실내인테리어	548.95	건축 실내인테리어
		.951	실내장식 계획
		.9511	실내공간 계획
		.9512	재료 및 색채계획
		.9513	조명 계획
		.9514	가구 계획
		.9515	실내장식품 계획
		.952	용도별
		.9521	주택 인테리어
		.9522	상업 인테리어
		.9523	업무공간 인테리어
		.9524	공공 인테리어

사적 측면 관련 저작들이 포함되어 있으므로 DDC 해당 항목을 참조하여 539.71 절차와 사회적 측면, 539.72 역사적 측면을 추가한다.

건축 실내인테리어의 세부항목은 김상권(2005), 박영순(2001), 박효철과 한혜선(2011)의 인테리어 디자인 개론서를 참고하여 실내장식 계획과 용도별 인테리어를 추가하였다. 실내장식 계획은 실내공간, 재료 및 색채, 조명, 가구 등의 계획과 구입에 대한 저작을 분류할 수 있도록 하고 용도별로 주택, 상업공간, 업무공간, 공공건물의 실내 인테리어에 관한 저작을 각각 분류하도록 한다.

## 5. 결 론

본 연구는 디자인학 분야의 연구분류체계들을 비교·분석하고 대한민국 국가서지를 통해 자료현황을 조사함으로써 KDC 디자인 분야의 분류체계가 내재한 문제점을 파악하고 이를 토대로 개선 방안을 제시하였다. KDC의 디자인학 분야의 분류체계에서 나타난 문제점과 개선안을 요약하면 아래와 같다.

첫째, 현재 KDC에서는 디자인 이론영역에 해당하는 분류항목이 부족하기 때문에 658 디자인 항목 아래 658.01-.097에 표준구분을 전개하고 658.1 디자인 이론·기법·원리 항목을 신설하였다. 특히 658.1에 포함되는 디자인 이론, 기법, 재

료, 방법론, 컴퓨터응용 등의 항목들은 특정한 디자인 응용분야와 합성함으로써 디자인 이론과 실무 영역이 결합된 저작을 분류할 수 있도록 하였다.

둘째, 지나치게 많은 저작이 집중되어 있는 658.3 그래픽디자인, 658.2 산업디자인, 592.02 의복디자인, 539.7 건축계획, 548.95 건축 실내인테리어 등의 주요 디자인 응용분야들에 대해 세목들을 추가하였다.

셋째, 디자인 응용분야의 범위를 명확히 하거나 혹은 디자인 관련 저작이 포함되는 것을 명시하기 위하여 658.2 산업디자인, 530.8 공업디자인·계장·제도·도학·인간공학 등의 항목에 주기를 추가하였다.

넷째, 최신 경향인 디지털디자인에 대한 새로운 항목들을 004.76 멀티미디어응용 항목에 추가하였다.

다섯째, 592.02 의복디자인 항목은 남성용, 여성용, 아동용으로 세분화할 수 있도록 하였고 630 공예는 시대별로 세분할 수 있도록 하였다.

본 연구는 시대적 조류에 따라 점점 전문화되고 세분화되고 있는 디자인학 분야의 발전 양상을 KDC에 반영하고자 디자인 이론영역과 각 디자인 응용분야에 해당하는 분류항목들에 개선안을 제시하였다. 디자인학은 타 학문과의 융합작용이 매우 활발하고 그 범위가 점차적으로 확대되고 있으므로 KDC 디자인학 분야의 최신성을 유지하는 작업이 앞으로도 계속되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

고은희. 2010. 디자인학의 체계성 확립을 위한 접근 방안에 관한 연구. 『디자인학연구』,

23(7): 74-92.

교육과학기술부. 2012. 『국가과학기술표준분류표』.

- <[http://www.nrf.re.kr/nrf\\_tot\\_cms/show.jsp?show\\_no=179&check\\_no=178&c\\_relation=0&c\\_relation2=0](http://www.nrf.re.kr/nrf_tot_cms/show.jsp?show_no=179&check_no=178&c_relation=0&c_relation2=0)>.  
국립중앙도서관. 2012. 『대한민국 국가서지 2011』. 서울: 국립중앙도서관.
- 김규희, 박영순, 정의철. 2011. 통합적 디자인 연구를 위한 디자인 정보분류체계 제안. 『디자인학연구』, 24(3): 55-66.
- 김병익, 이웅직. 1999. 『디자인개론』. 서울: 태학원.
- 김상권. 2005. 『인테리어 디자인』. 서울: 미진사.
- 김수석. 2003. 『디자인개론』. 서울: 지구문화사.
- 김순희. 2003. 디자인학분야 문헌의 인용분석 연구: 시각, 제품, 환경디자인을 중심으로. 『한국정보관리학회 제10회 학술대회 논문집』, 233-244.
- 김윤빈. 2010. 『디자인분야의 분류체계 비교 분석에 관한 연구』. 석사학위논문. 전남대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 김은영. 2008. 디자인의 학제적 분류체계에 대한 고찰. 『가을 한국디자인학회, 대한인간공학회, 한국감성과학회 통합 국제학술대회 논문집』, 120-121.
- 김중덕. 2004. 한국디자인학 연구 동향에 대한 분석. 『디자인학연구』, 17(4): 159-168.
- 김태균, 홍석기. 2004. 디지털미디어디자인의 분류체계에 관한 연구. 『인포디자인이슈』, 5: 2-14.
- 김호곤. 2009. 한국 디자인학 연구의 추세와 방향: 메타분석적 접근. 『디자인학연구』, 22(5): 325-334.
- 두산백과. [cited 2013.8.12].  
<<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1086152&categoryId=200003521&mobile>>.
- 박영순. 2001. 『인테리어 디자인』. 서울: 서우.
- 박효철, 한혜선. 2011. 『모든 분야 인테리어 디자인 인을 보다』. 서울: 태학원.
- 배재을 외. 2012. 디자인 실무와 연구의 연계 촉진을 위한 디자인 연구 분류 체계 제안. 『디자인학연구』, 25(2): 309-320.
- 여지숙, 공성훈, 오동근. 2013. KDC 제5판 건축학 분야 전개의 개선방안. 『한국문헌정보학회지』, 47(2): 359-376.
- 이경석. 2009. 디자인기초조형교육을 위한 디자인 분류체계 연구. 『기초조형학연구』, 10(6): 313-327.
- 이수연, 이견표. 1999. “디자인학연구”를 통해 살펴본 디자인 논문의 경향에 대한 연구. 『디자인학연구 1999 봄 학술발표대회 논문집』, 38-39.
- 최장섭. 2012. 디자인 교육의 패러다임 변화에 대한 고찰 및 사례연구. 『인포디자인이슈』, 33: 165-176.
- 한국도서관협회. 2013. 『한국십진분류법 제6판』. 서울: 한국도서관협회. pp.ix.
- 한국연구재단. 2013. 『학술연구분야분류표』. <[http://www.nrf.re.kr/nrf\\_tot\\_cms/show.jsp?show\\_no=182&check\\_no=178&c\\_relation=0&c\\_relation2=0](http://www.nrf.re.kr/nrf_tot_cms/show.jsp?show_no=182&check_no=178&c_relation=0&c_relation2=0)>.