

북유럽 디자인 거버넌스의 사회혁신 패러다임 분석 - 핀란드, 덴마크, 독일의 디자인 주도 사회혁신 사례를 중심으로 -

전영옥

홍익대학교 국제디자인전문대학원

Analysis of Social Innovation Paradigm of Northern European Design Governance

- Focusing on Design-driven Social Innovation Cases in Finland, Denmark and Germany

Young-Ok Jeon

International Design School for Advanced Studies, Hongik University

요 약 본 연구는 공동체 위협을 극복하는 북유럽 국가들의 전략적 디자인 협업체계 분석을 통해 사회공유 서비스와 삶의 질적 가치인식을 제고하는 디자인 거버넌스의 역할을 이해하는 데 목적이 있다. 핀란드의 시트라(Sitra), 덴마크의 마인드랩(Mind Lab), 독일의 걸리버(Gulliver) 프로젝트에서 살펴본 디자인 거버넌스는 사회 현상을 분석하고 문제 해결의 전 과정에 디자인 방법론을 적용한 민·관·산·학 협의체의 개입을 장려하고 있다. 특히 시민은 정보 제공이나 일시적인 참여가 아니라 다른 거버넌스 구성원들과 함께 문제 해결 아이디어 개진과 새로운 정책 설계에 적극적으로 개입한다. 이 사례들에서 디자인 거버넌스는 사회 문제가 발생하는 현장 중심적 접근, 지역의 특수성과 다원주의, 다양성에 대한 존중을 바탕으로 정책 집행에 있어 불필요한 행정적·재정적 소모와 불편을 줄인다. 결과적으로 향후 디자인 정책 패러다임은 소수의 관계자들에 의한 정책 결정의 방식에서 민간 참여를 토대로 한 디자인 거버넌스 중심의 정책 설계와 다원적 모니터링의 개념으로 진화해야 할 것이다.

주제어 : 디자인 거버넌스, 사회혁신, 디자인 주도, 디자인 정책, 시민 중심

Abstract The aim of this research is to examine patterns of design governance used by Northern European countries to respond to social crises and understand design governance as a tool for sophistication of social services and social integration. Design governance as applied in Sitra of Finland, MindLab of Denmark and the Gulliver project of Germany encourages using design methodology for analyzing and solving problems related to social phenomena based on involvement of the private, public, industrial, and academic groups. Especially, the citizens are actively involved in developing problem-solving ideas and designing new policy with other governance members, rather than simply providing information or one-time participation. In the cases discussed in this study, design governance reduce unnecessary administrative and financial consumption and inconvenience caused by complicated rules, based on field-oriented approach, regional characteristics, pluralism, and respect for diversity. Therefore, future design policy paradigm will need to evolve into concept of policy design and pluralistic monitoring centered on design governance based on participation of private sector to lead policy development, from the current system in which only few officials decide policy.

Key Words : Design Governance, Social Innovation, Design-driven, Design Policy, Citizen-centered

* 본 논문은 저자의 2016년 홍익대학교국제디자인전문대학원 박사연구의 일부를 발췌, 발전시켜 저술하였음

Received 1 August 2017, Revised 31 August 2017

Accepted 20 September 2017, Published 28 September 2017

Corresponding Author: Young-Ok Jeon(International Design School for Advanced Studies, Hongik University)

Email: sokumi@naver.com

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

디자인이 일상문화화 된 유럽 선진 국가들의 경우, 국가 행정의 진화와 함께 디자인 거버넌스(Design Governance)도 발전해왔다. 최근에는 사회 서비스와 생활환경의 질적 수준을 향상시키는 디자인의 공적 역할이 강조되면서 사회혁신을 실천하는 정책적 요소로 다양한 디자인 거버넌스가 추진되고 있다. 우리정부 또한 디자인 행정의 중요성을 인식하고 2010년을 전후로 실험적인 디자인정책 수행기관을 구성하여 가시적인 성과를 도출하고 있다. 이는 도시별 급속한 산업화에 따른 특수적 재난과 환경오염, 공동체 안전 등 현대 사회가 새로운 직면 위기를 맞이하면서 도시의 가치가 물리적인 도시환경 개선뿐만 아니라 보다 가치 있는 삶의 영위 공간, 인류사회의 지속가능한 성장공간으로 전환되고 있음을 시사한다.

본 연구는 최근 도시 문제에 인본주의적 접근으로 사회혁신을 실천하는 북유럽의 디자인 거버넌스에 주목한다. 연구의 목적은 사회 위기를 극복하는 북유럽 선진 국가들의 디자인 거버넌스 유형 분석을 통해 공동체의 지속가능한 성장과 삶의 질적 개선 수단으로서 디자인 거버넌스의 역할을 이해하는 데 있다. 나아가 인간중심·문화 기반형 도시수명 연장에 있어 디자인 거버넌스의 시대적·사회적 당위성을 제고한다.

1.2 연구의 범위 및 방법

연구의 서두에서는 디자인 거버넌스에 대한 이해를 토대로 사회혁신 패러다임에 따른 디자인 거버넌스 유형을 살펴본다. 연구의 본문에서는 보다 심층적으로 유럽 선진 국가별 가시적인 사회혁신을 유도한 디자인 거버넌스를 탐구하고 사회의 구조적·제도적 모순 개선과 공동체적 가치 지향에 있어 디자인의 적용 맥락을 파악한다. 연구의 시간적 범위는 디자인 거버넌스가 활발히 추진된 2015년 전후이며 공간적 범위는 핀란드와 덴마크, 독일로 한정한다. 위의 국가들은 복지, 의료, 실업, 고령화 등 사회 공공서비스 차원에서 디자인을 정책 전략으로 활용하는 움직임이 활발하다. 또한 디자인을 매개로 한 정부 부처, 혁신유닛, 학제기반 연구소 및 전문가 네트워크가 유기적인 클러스터를 형성하고 있다. 연구 방법은 선행 문헌자료 고찰 및 실증사례 연구와 함께 질적 연구로서

전문가 심층인터뷰를 병행하였다. 연구의 결론에서는 이러한 일련의 과정에서 도출된 유의미한 시사점을 제시하고 본 연구의 한계점을 정리한다.

2. 디자인 거버넌스(Design Governance)의 개념적 논의

2.1 디자인 거버넌스의 이해

원론적인 개념으로 거버넌스(Governance)란 ‘정부의 다양한 공무(公務) 수행을 위해 사회·정책·행정적 권한을 행사하는 방식’이자[1]¹⁾ ‘시장, 정부, 시민사회 등 상호의존적 행위주체들 간의 수평적·협력적 조직’을 의미한다[2].²⁾ 일찍이 Rhodes(1996)는 거버넌스를 ‘국무적 의사결정 및 공공복지 구조 내에서 활동하는 민간, 공공, 자용봉사영역 간의 유기적인 협력체계’로 설명했다[3].³⁾ Hague 와 Harrop(2010)는 거버넌스를 ‘집단지적 결정을 하는 행위이며 정부제도가 반드시 선도적인 역할을 하지 않아도 무방한 공무’로 정의한다[4].⁴⁾ OECD는 대중이 협소적·배타적으로 자신들의 사적 이익만을 추구하지 않고 환경문제에 대한 경각, 사회취약계층에 대한 배려, 상대적 빈곤 해결 등 현실적인 사회문제 혁신과 공익추구를 기대하는 ‘자주적 시민(Emancipated Citizens)’의 등장을 거버넌스 시대의 특징으로 설명한다[5].⁵⁾ 김의영(2011)은 바람직한 거버넌스의 조건을 ‘지속가능한 개발의 여러 요소 간 균형을 유지시키며 이들을 유기적으로 통합하는 정치적 역할’과 ‘가장 긴급하고 가장 생산적인 과제에만 집중 관여하며 이외 외부의 힘과 자원을 적절히 동원하는 활동’, 그리고 ‘지방정부·시민사회단체·민간기업 등의 지속적·협력적인 노력에 기반’할 것을 강조했다[6].⁶⁾ 따라서 거버넌스란 사회의 공적 현안에 대한 의사결정 구조 및 그 활동에 있어 정부제도와 규범이 지닌 제약을 완화할 수 있는 대안적 정책운영 방안으로 해석된다. 이는 오늘날 시장화, 분권화, 네트워크화, 국제화를 지향하는 국가 행정의 방향성과 맥을 같이 한다. 오늘날

1) p.9
2) p.124
3) p.21
4) p.11
5) p.136
6) p.221

처럼 사회가 복잡해지고 다원화될수록 단일한 실천 주체가 일반적으로 문제를 해결한다는 것은 매우 어렵다 (Dunsire, 1993)[7].⁷⁾ 때문에 그동안 정부가 주도했던 행정 활동들이 민간 및 기업, 지역사회의 다양한 조직으로 이양되는 추세이다. 이때 공적 결정에 관계된 모든 대상은 거버넌스의 주체로 사회 현안을 해결하는 공급자와 사회 서비스를 제공받는 소비자의 권한을 동시에 수행한다. 이상을 종합해볼 때, 거버넌스란 사회문제 혁신에 있어 기존 정부에 의한 일방적인 행정(Government)을 시민사회 및 다양한 민·관 조직들의 활동으로 연계, 이양하여 이들의 참여와 협력을 통해 사회적 목적과 가치를 실현하는 개방적·자치적 행정 시스템으로 정의할 수 있다.

2.2 디자인 거버넌스의 역할

오늘날 디자인은 사회혁신 비용을 절감하고 사회 서비스를 고도화하기 위한 국가정책에 다양한 방법으로 관여한다. 이에 따라 민간 참여적 디자인 거버넌스에 대한 중요성이 부각되고 있다. 선진 유럽 국가들에서 나타나는 디자인 거버넌스의 주요 유형은 다음과 같은 공통된 특성을 갖는다. 첫째, 국민에 대한 고도의 보편적 투자를 강조하는 국가 복지정책의 특성 상 고비용의 사회자본에 비해 비효율적인 행정운영구조를 갖는다는 점, 둘째, 급변하는 국제 정세의 흐름과 정치 성향의 변화에 반해 사회민주적인 복지정책들이 이에 적절하게 대응하지 못한다는 점, 셋째, 공공 서비스의 기능적인 유연성 부재로 대중들의 취향과 선호를 만족시키지 못한다는 점이다 (Rothstein, 1996 ; 김승현, 2005)[8].⁸⁾ 이러한 문제인식하에 유럽 국가들은 현행 사회서비스정책 전반을 개혁할 수 있는 다양한 거버넌스 활동을 모색하고 있다. 일례로 디자인주도 사회혁신 거버넌스(Design-driven Society Innovation Governance)인 리빙랩(Living Lab, <Table 1> 참조)은 지방정부를 포함한 지역기반의 기업 및 민간 협의체 등을 위주로 지역 주민들의 사회문제 혁신을 위한 참여적 디자인을 추진한다. 리빙랩 운영의 주요 목적은 첫째, 사회혁신 생태계 안에서 참여적 디자인의 중요성을 이해시키는 것, 둘째, EU 구성 국가들의 자생적 경쟁력 향상을 목표로 전 산업영역 내 디자인·민간 중심 혁신을 실현하는 것, 셋째, 사회 공적서비스의 개선을 위해

사용자 중심 서비스 디자인 방법론을 활용하는 것이다. 이 혁신조직은 사회현상을 분석하고 문제가 발생하는 지점과 문제를 해결하는 전 과정에 민·관·산·학의 협력적 디자인 협의체의 개입을 장려한다. 이 같은 디자인 거버넌스는 복잡한 규정에 의해 운영되는 정책결정 과정상 불필요한 행정적·재정적 소모와 불편을 줄이고 신속한 업무처리를 가능하게 한다. 나아가 국가가 추진하는 정책의 구조적 한계와 시스템 상의 비효율성을 극복할 수 있을 것으로 전망한다. 결과적으로 이러한 특성은 경제와 산업, 사회현안 전반에 걸친 문제들을 포용하는 일련의 혁신 수단으로서 디자인 거버넌스의 가능성을 시사한다.

<Table 1> social innovation labs in European countries

name of state	Living Lab
UK	Cabinet Office Policy Lab Government Digital Service Creativity Team, Scotland Northern Ireland Innovation Lab, NI Service Design Shropshire, Shropshire Social Innovation Lab, Kent Innovation Lab, Monmouthshire
Denmark	MindLab
Sweden	Experio Lab
Finland	Helsinki Design Lab (2009-13)
Spain	Barcelona Urban Lab
France	St Etienne City Lab
Ireland	The Studio, Dublin City Council

3. 북유럽 디자인 거버넌스 유형 분석

3.1 핀란드 : 정부의 공공성 실현을 위한 디자인 거버넌스

3.1.1 핀란드 디자인 거버넌스 현황

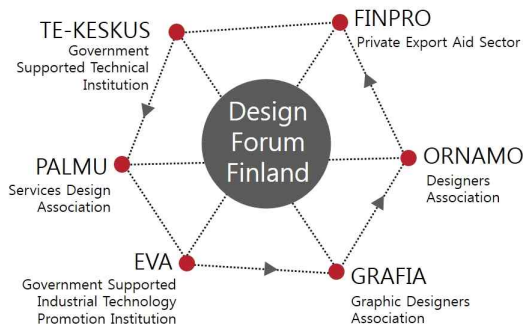
핀란드는 사회복지에 대한 투자 비중이 높고 세금에 의한 범용적·포괄적 공공 서비스를 지향하는 노르딕 경제모델(Nordic Economy Model)을 준수한다. 핀란드 정부는 이 범국민 복지시스템에서 발생하는 문제를 해결하고 더 장기적이고 지속가능한 사회혁신을 모색하는 전략으로 디자인을 활용한다[9].⁹⁾ 현재 핀란드의 디자인 정책을 전담하는 정부 직속기관은 없으나 디자인포럼핀란드(Design Forum Finland)가 주축이 되어 국가의 자금지

7) p.225

8) pp.19-20

9) p.21

원을 필요로 하지 않는 비영리조직들이 디자인 산업과 디자인 연구 및 민간 디자인 기업들을 지원하고 있다. 테케스쿠스(TE-KESKUS, 핀란드 기술관련 산업지원 정부기관), 핀프로(FINPRO, 핀란드 산업수출지원 민간기관), 오르나모(ORNAMO, 핀란드 디자이너협회), 그래픽아(GRAFIA, 핀란드 그래픽디자이너협회), 팔무(PALMU, 핀란드 서비스디자인협회), 에바(EVA, 핀란드 산업·기술장려기관) 등이 대표적이다. 특히 디자인포럼핀란드는 정부부처와 민간협회, 디자인산업체 간 네트워크를 구성하고 협력체계를 독려하는 데 있어 중추적인 역할을 수행한다. 이 조직은 핀란드 정부와 헬싱키시의 예산 이외에도 다양한 사회 공동체로부터 재정적인 지원을 받아 독립적인 디자인 활동을 추진하고 있다. 핀란드의 디자인 산업을 주도하는 조직 간 네트워크는 [Fig. 1]과 같다.



[Fig. 1] design governance network in Finland

핀란드 디자인 정책의 특징을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 과학과 인문학, 마케팅 등의 다분야 협력을 통해 공무(公務)를 위한 디자인의 전략적 역할을 강조한다. 둘째, 디자인 영역은 산업 전반의 비즈니스 경쟁력 향상을 위한 혁신수단으로서 그 활용이 두드러진다. 셋째, 디자인 교육에 있어 전략적인 산·학 협력을 통해 적극적으로 재정을 지원한다[10].10) 이러한 정책적 목표는 정부가 공동체에 기여하는 디자인의 역할을 확신하고 사회적 책임감을 지닌 디자이너 배출을 적극 지원하는 전략의 토대가 된다. 따라서 타 학문영역과 디자인영역의 화합은 핀란드 디자인 학계의 주요한 목표이자 핀란드 디자인의 경쟁력이다. 디자인 컬리지와 공과대학, 경영대학이 결합한

핀란드 알토대학(Aalto University)의 디자인혁신센터 디자인니움(Designium)에서는 산업디자이너, 인문학자, 공학도, 사회학자, 일반대학생 등이 주축이 되어 디자인 융합 프로젝트를 진행한다. 최근 핀란드 디자인은 ‘사회를 어떻게 보다 좋은 환경으로 변화시킬 것인가’라는 뚜렷한 명제 하에 ‘무엇을 만들 것인가’에서 ‘더 나은 사회를 위해서 무엇을 할 것인가’로 대의적인 회무를 전환하고 있다[11]11).

3.1.2 핀란드 디자인 거버넌스의 특징 및 사례

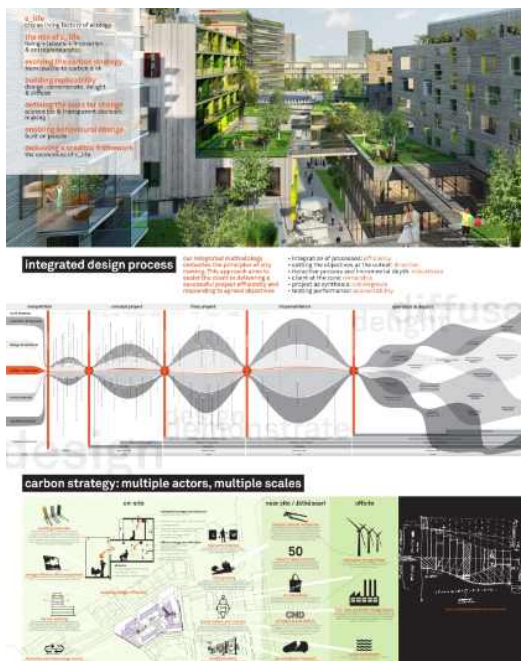
핀란드 디자인 거버넌스의 역할은 핀란드 혁신기금인 시트라(Sitra : Finnish Innovation Fund)에서 잘 나타난다. 1967년 핀란드 은행의 기부금으로 조성된 이 혁신조직은 미래학자, 건축가, 환경학자, 혁신전문가 등 다양한 배경의 인력들을 중심으로 정부와 독립적·중립적인 관계를 유지하며 핀란드의 사회 변화와 새로운 사회운영 모델을 연구한다. 이 조직에서 디자인의 역할은 환경, 인구 고령화, 교육, 경제빈곤 등 다양한 사회적 난제에 새로운 대안을 제시하는 문제해결 전략과 프로세스를 핵심으로 한다. 시트라에서 진행한 Low2No 프로젝트[12]12)는 디자인 거버넌스를 통한 사회혁신의 대표적 사례로 헬싱키시 옛 항구지역 내 무탄소·지속가능한 주거환경 수립을 목표로 한다. 이 프로젝트의 가시적 목표는 이산화탄소의 저장효과 뿐만 아니라 추출, 가공, 운반에 에너지 사용을 최소화 한 6층 주상복합형 목재건물의 설계였다. 건축 공모 당시 건물과 건물 서비스가 도시 계획 내에서 갖는 역할과 의미를 중요한 평가 기준으로 삼았으며 건물 설계 시에는 입주자들의 환경우선주의적 행동패턴 분석을 통해 건물 내·외부에 필요한 서비스 항목을 선택하고 건물 입주자들의 이산화탄소 배출량 감소에 효과적인 디자인을 고려했다. 또한 화학적으로 처리가 된 타지 않는 목재를 개발하여 화재 위험을 이유로 지난 100년 동안 나무골조 사용이 금지된 핀란드의 건축법을 개정하는 계기가 되었다. 결과적으로 이 프로젝트는 건축가, 환경전문가, 서비스디자이너, 자발적 사업 참여업체(7개사), 지역주민(500여명), 민간협의체 등으로 구성된 디자인 거버넌스가 주축이 되어 건축법 개정을 통한 핀란드 건축패턴의 변화, 도시건물의 역할과 의미 확장이라는 성과를 도출했

10) p.14

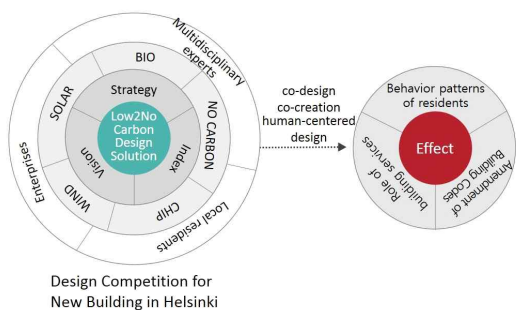
11) p.102

12) <http://www.low2no.org>

다. 이는 단순히 지역 내 도시 재생에 유용한 건물 설계를 의미하는 것이 아니라 디자인 거버넌스라는 사회참여의 창구를 통해 지역 구성원들 스스로 자신들의 생활양식을 변화시킨 혁신의 일면을 보여준다(Fig. 2), [Fig. 3] 참조).



[Fig. 2] vision, design process and carbon strategy of Low2No project (image: www.low2no.org)



[Fig. 3] design governance system of Low2No project

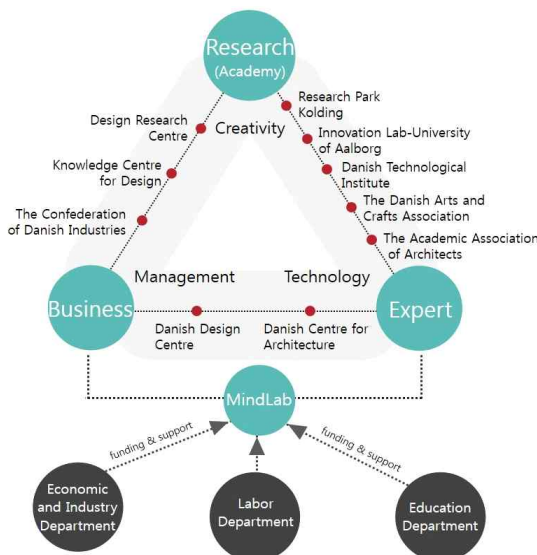
3.2 덴마크 : 사회혁신의 디자인 거버넌스

3.2.1 덴마크 디자인 거버넌스 현황

덴마크는 사회취약 계층에 대한 사회보장을 가장 먼저 법제화 한 국가다. 그러나 국제적 고물가에 비해 낮은

서비스 경쟁력, 경제적 저생산과 저효율은 덴마크 사회가 해결해야 할 최우선적 개선 과제로 대두되었다. 2002년을 기점으로 덴마크 정부가 디자인 거버넌스를 사회서비스 개선현장에 적극 적용한 움직임은 이러한 배경에 기반 한다. 오늘날 다양한 시책으로 디자인 산업을 지원하는 덴마크 정부의 노력으로 덴마크 디자인 산업은 시장 수요와 디자인 관련 기업의 양적 확대, 산업 매출액 측면에서 꾸준히 성장하고 있다.

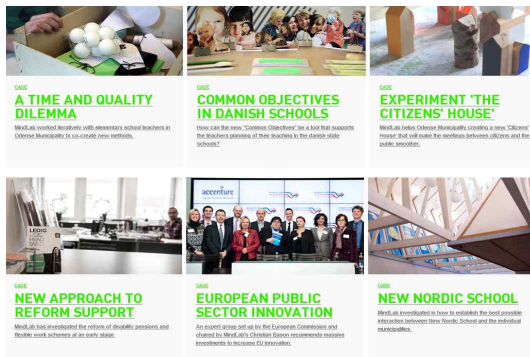
덴마크의 디자인 거버넌스는 연구, 비즈니스, 전문가 영역으로 구성된다. 이 세 영역은 디자인관련 전문조직 및 기관 등을 통해 다분야 융합교육, 디자인 전문가와 기업 간 사업 연계, 교육 내 산학협력 연계 등을 추진하면서 디자인 분야의 선순환 성장을 도모한다. 디자인 거버넌스의 핵심 조직인 덴마크디자인센터(Danish Design Center), 디자인지식센터(Knowledge Center for Design), 디자인리서치센터(Design Research Center)는 각각의 영역에서 중추적인 역할을 담당한다. 한편 덴마크 문화부(The Ministry of Culture)는 마인드랩(Mind Lab)과 같은 정부직속 디자인정책기관을 통해 디자인 주도적인 사회혁신 연구를 지원한다. 지방자치단체도 독립적인 디자인 활동을 전개하며 중앙정부와의 유기적인 협력 체계를 유지하고 있다. 덴마크의 디자인 산업을 주도하는 조직 간 네트워크는 [Fig. 4]와 같다.



[Fig. 4] design governance network in Denmark

3.2.2 덴마크 디자인 거버넌스의 특징 및 사례

디자인을 통한 덴마크 정부의 사회혁신 의지는 2002년 정부소속 공공혁신기관으로 출범한 마인드랩(Mind Lab)에서 나타난다. 덴마크의 경제산업부, 노동부, 교육부 등이 공동 투자한 이 조직은 일반인들의 아이디어와 과학기술간 융합을 장려하며 디자인 주도적 사회혁신을 추진한다(Fig. 5) 참조). 이 조직에서 수행하는 프로젝트는 일반적으로 3단계 프로세스를 갖는다. 첫 번째 단계에서는 구체적이고 명확한 문제 파악을 위해 시민과 민간 기업을 포함한 이해관계자들이 함께 현장 조사를 수행한다. 이 단계에서 공공부문의 문제점을 확인하면 두 번째 단계로 선행 분석결과에 근거하여 전문가 및 정부 관계자를 중심으로 문제해결 방향성을 협의한다. 마지막 세 번째 단계에서는 디자인 거버넌스 구성원들이 협의된 구체적인 방안이 기초하여 프로토타이핑을 설계하고 이를 실험한다. 이 과정들의 핵심은 시민중심 혁신으로 정부와 일반인, 민간기업, 연구기관이 함께 협업하여 대민 서비스에 접근하는 방식을 개선한다는 점이다. 2006년을 기점으로 덴마크 정부가 사회문제분야에 서비스 디자인을 도입한 이후에는 정책개발 정부 부처의 혁신까지 마인드랩의 개입영역을 확장하고 있다. 디자인 거버넌스를 통한 덴마크 정부의 사회혁신 의지는 공공부문 서비스 디자인 정책에서도 나타난다. 이 시책은 덴마크 서비스 산업 내 사용자 경험 중심 디자인 방법론과 프로세스, 디자인을 포함한 기술·인문·사회·심리·미래학 등 다방면의 역량이 융합된 디자인 거버넌스 활동으로 사회현상의 내재 문제(Real Problem)를 발견하고 있다는 점에서 의미를 갖는다.



[Fig. 5] social innovation projects of Mind Lab based on design governance[13]

3.3 독일 : 성숙한 시민의식에 기반 한 디자인 거버넌스

3.3.1 독일 디자인 거버넌스의 동향

독일은 1차 세계대전 이후 경제 재건과정에서 새로운 산업적 접근을 목적으로 디자인을 진흥한다. 현재 독일 콘텐츠 산업의 주요 영역이도 한[14][13] 디자인 산업이 세계적인 경쟁력을 갖게 된 배경에는 디자인을 독립적인 산업영역으로 인정하고 공격적인 육성정책을 실행한 독일 정부의 노력이 있었다. 특히 독일 디자인정책의 전반적인 운영과 조율을 담당하는 독일디자인위원회(German Design Council)는 독일공작연맹(Deutscher Werkbund)에서 바우하우스(Bauhaus)로 그리고 울름조형대학(Hochschule für Gestaltung Offenbach)으로 계승된 디자인 혁신이념을 현 정책에 반영하며 디자인 비즈니스 육성과 디자인 R&D, 친환경디자인 활동을 지원하고 있다. 더불어 기업의 미래 설계에 필요한 디자인경영 개념을 보급하고 디자인학 연구, 컨퍼런스 및 국제행사 등 디자인 진흥을 위한 다방면의 활동을 주관한다. 현재는 독일디자인위원회 외에도 각 지역별 독자적으로 운영되는 13개의 디자인기관에서 지역에 특화된 디자인 진흥 활동을 추진하고 있다. 이 지역 디자인기관들 역시 독립적인 재정지원체제와 운영체도를 갖추고 지역 현실에 맞는 디자인 거버넌스 활동을 전개하고 있다.

3.3.2 독일 디자인 거버넌스의 특징 및 사례

오늘날 독일의 디자인 거버넌스는 다학제적 프로젝트에 기반 한 공공서비스 디자인영역에서 두각을 보인다. 대표적으로 쾰른국제디자인대학원 서비스디자인센터 Sedes -Research가 주축이 된 걸리버(Gulliver) 프로젝트는 독일 디자인 학계를 중심으로 쾰른시, 지역주민, 지역사회협의체, 프리랜서 디자이너, 건축가 등이 참여해 현장 중심형 디자인 거버넌스 활동을 추진했다. 걸리버는 2001년 쾰른시가 도시 노숙자 문제해결을 위해 쾰른시 세인트존 역 아래에 마련한 공간이다. 이 프로젝트에 참여한 지역주민 및 사회협의체는 도시 노숙자들의 행동반경을 파악하고 쾰른 시내에서 이들의 새로운 거주지를 탐색했다. 서비스 디자이너는 노숙자들을 직접 대면하고 그들이 가장 필요로 하는 것들을 파악하여 공간 서비스

를 계획했다. 건축가들은 공간의 효율성을 극대화한 내부 공간을 설계했으며 쾰른시 관계자들은 프로젝트의 원활한 진행을 위해 행정적·재정적인 지원을 담당했다. 이 프로젝트의 구성원들은 노숙자들을 도시의 고질적 문제 유발자가 아닌 도시 내 '초대받지 못한 손님'으로 이해한다. 디자인 거버넌스 구성원들이 마련한 공간에서 노숙자들은 최소한의 비용으로 인터넷, 휴대폰 충전, 샤워, 식사 등을 이용할 수 있다([Fig. 6] 참조). 비록 도시 노숙자 문제에 근본적인 해결안을 제시하지는 못하지만 노숙자에 대한 일반적인 인식을 달리하여 그들을 사회구성원으로 포용한다는 점에서 이 프로젝트는 사회계층 간 갈등 완화, 도시환경 문제에 대한 새로운 접근법을 보여주고 있다[15]14). 이상과 같이 독일의 디자인 거버넌스는 각 지방자치마다 성숙한 시민 참여의지를 토대로 사회적 난관이 발생한 지점에서 자율적으로 구성되며 학문적 연구와 현장 실험이 동시에 진행된다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.



[Fig. 6] Gulliver project, the survival station for the homeless in Cologne[16]

4. 결론

이상을 종합할 때 핀란드, 덴마크, 독일의 사회혁신을

14) p.157

유도하는 디자인의 거버넌스의 특성은 다음과 같다. 먼저 이 세 국가들은 사회주의 성향의 공공복지정책이 갖는 한계를 디자인 거버넌스 활동을 통해 보완하고 있다. 또한 국가와 지역의 특수성과 다원주의, 다양성을 존중하고 지방분권화와 실험주의를 지향하며 디자인 거버넌스를 발전시키고 있다. 특히 핀란드나 덴마크는 영국과 유사한 디자인 거버넌스 패러다임을 보이지만 그 실행주체는 일반시민, 산업계 디자인조직, 목적의식이 명확한 사회 지식층 등이 주축이 된 협력체이다. 반면 학문적 접근으로서 디자인 연구와 사회혁신 R&D가 발달한 독일의 디자인 거버넌스는 디자인학과와 연구소를 중심으로 사회혁신을 추진한다. 지방정부는 지역사회 밀착형 문제에 실험적인 혁신안을 제안하는 디자인 프로젝트를 적극 지원한다. 즉, 디자인 거버넌스의 구성원으로서 국가와 지역이 사회 공적영역에 다양한 사회혁신 프로젝트를 편성하고 결과를 검증한다면 프로젝트의 실제 실행주체인 디자이너 및 전문기업은 각 사례에 적합한 디자인 프로세스와 모델, 활용 도구를 개발하고 시민들의 참여와 공감을 유도한다. 여기에서 주목할 점은 앞의 사례들이 공통적으로 시민의 적극적인 개입에 의미를 둔다는 점이다. 시민은 정보제공이나 일시적인 참여가 아니라 다른 디자인 거버넌스 구성원들과 함께 문제해결 아이디어와 정보를 교류한다. 오늘날 디자인의 중요한 역할 중 하나가 사용자의 생활 패턴을 변화시키고 그들의 삶의 경험 가치를 증진시키는 것에 있음을 상기할 때[17]15) 사회문제가 발생하는 현장 중심적, 시민 주도적 접근은 디자인 거버넌스 구성원들에게 가변적인 환경에 대한 이해와 문제해결에 있어 탄력적인 사고를 촉구하는 원동력이 된다. 본 연구의 결과는 향후 우리 정부의 디자인 정책 패러다임이 소수의 관계자들에 의해 결정되는 기존 형식에서 민간 참여를 토대로 한 디자인 거버넌스가 중심이 되어 정책을 설계(Designing Design Policy)하고 다원적으로 모니터링 하는 방향으로 진화할 것을 시사한다. 또한 정부는 단기적 사업의 일환으로서가 아니라 지속적인 추진이 필요한 사회혁신에 있어 시민들의 공감대를 형성하는데 주력하고 이들이 사회문제를 외면하지 않도록 시민참여 기반의 디자인 거버넌스 확대를 지원해야 할 것이다.

본 연구는 유럽 선진 국가들의 디자인 거버넌스 분석에 집중하여 그 특성과 유의미함을 살펴보았다. 향후 연

15) p.413

구에서는 확대된 디자인 거버넌스 사례들에서 디자인 전략과 협치 양상, 기대효과에 있어 각 디자인 거버넌스 주체들이 어떠한 역할을 수행하고 있는지, 우리 정부와 사회에 적용 가능한 디자인 거버넌스 모델은 무엇인지 고찰할 것이다.

REFERENCES

- [1] Yoon-Jae Shin, "A study on the social governance model of urban spatial design" Ph.D. dissertation, Hongik University. 2013.
- [2] J. K. Kim, H. I. Jang, "The design promotion system in Korea: A democratic model for design governance" Applied Journal of Korean Society of Design Science, Vol. 22 No. 1, pp.115-128, 2009.
- [3] Hyeong-Jun Park, "A Study on the regional culture & arts center and cultural & welfare center: Focusing on the Daejeon culture and arts center." Master's thesis, Seoul University. 2008.
- [4] Hyeon-Bin Back, "Research on public design governance and substantiality of policy: Case study of Design Seoul", Master's thesis, Seoul University. 2016.
- [5] Yoon-Jae Shin, "A study on the social governance model of urban spatial design" Ph.D. dissertation, Hongik University. 2013.
- [6] L. Y. Kim, "Local good governance: A research framework", Applied the Asian Consortium for Political Research, Vol. 20, No. 2, pp.209-235, 2011.
- [7] Dunsire, Modes of Governance. In Jan Kooiman (ed.), "Modern Governance: New Government-Society Interactions" London: Sage, 1993.
- [8] S. H. Kim, "Public management reform in social services: A case study of nordic countries" Applied Korean Public Administration Review, Vol. 39, No. 4, pp.19-38, 2005.
- [9] W. S. Lee, S. J. Shong, S. I. Jung, B. W. Kim, J. Y. Jeong, S. H. Kim, J. H. Choi, "Technological innovation strategy and policy agenda to strengthen economic growth potential" Applied Science &

Technology Policy Institute, 2007.

- [10] Korea Institute of Design Promotion, "Study on development of gap analysis model for human resources in design industry", 2015.
- [11] Y. R. Na, M. Lamblin, "Finland Slow Life", Seoul: Future Window, 2014.
- [12] DOI: <http://www.low2no.org>. 2015.06.17
- [13] DOI: <http://mind-lab.dk/en/cases>. 2015.08.11
- [14] Federal Ministry of Economics and Technology, Research on culture and creative industries of the german federal government, 2009.
- [15] Young-Ok Jeon, "The development of service design framework for the innovation of Korea's social problems" Ph.D. dissertation, International Design School for Advanced Studies, Hongik University. 2016.
- [16] DOI: <http://program.sbs.co.kr>. 2015.03.28.
- [17] Y. O. Jeon, "A study on the role of service design in creating resident-driven safe community", Applied Journal of Digital Convergence, Vol. 15, No. 6, pp.407-414, 2017.

전 영 옥(Jeon, Young Ok)



- 2008년 12월 : Brunel University, (Master of Arts)
- 2016년 2월 : 홍익대학교국제디자인전문대학원(IDAS) (디자인학박사)
- 관심분야 : 디자인정책, 디자인융합, 서비스디자인, 디자인경영
- E-Mail : sokumi@naver.com