

2010년 한국 디자인산업 육성모델 연구

A Study on Design Industry Development Model of Korea in 2010

이성식 Lee, Sung-Sik
테크노디자인대학원 Graduate School of Techno Design

정석길 Jung, Suk-Gill
중앙대학교 Chungang University

이재환 Lee, Jae-Hwan
한양대학교 Hanyang University

박영순 Park, Young-Soon
연세대학교 Yonsei University

우흥룡 Woo, Heung-Ryong
서울산업대학교 Seoul Natl. Univ. of Technology

문찬 Moon, Charn
한국사이버대학교 Korea Cyber University

•• Key words: Deign Process, Design Methods, Design Value

1. 서론

지식기반 사회로의 전환이 이루어지고 있는 21C는 세계경제도 글로벌, 디지털, 네트워크 경제체제로 전환되고 있다. 물질재화 기반의 산업은 더 이상 경제 성장의 동력이 되지 못하고 있으며 각 국에서는 새로운 성장 동력이 될 산업에 대한 전략, 기술, 인프라 개발에 주력하고 있다.

'영국의 창조산업 (creative industry)', '미국의 정보산업 (information industry)', '캐나다의 예술산업 (art industry)', '일본의 오락산업 (entertainment industry)'과 같이 한국에서도 경제성장을 이끌 새로운 고부가가치 산업으로 '미래기술(6T)¹⁾ 산업'을 선정하여 중점 육성하고 있다. 그러나 6T산업의 선진국 대비 기술 수준²⁾이 약 72.1% 정도로 후진성을 나타내고 있어서 한국경제의 성장전망을 어렵게 하고 있다.

한편 디자인은 국가사회 모든 분야에서 효율성을 제고할 수 있는 수단이며, 특히 산업분야에서의 디자인은 부가가치를 넘어 결정적인 차이를 만들어 내는 핵심가치로서 미래경쟁력의 핵심역량이자 새로운 성장동력으로 인식되고 있다. 이제 디자인을 국가적 성장동력으로 인식하고 산업에서 디자인 효과를 극대화 할 수 있는 투자전략과 효율적으로 목표에 도달할 수 있는 추진방안이 모색되어야 할 시기이다.

이와 같은 배경 위에 본 연구에서는 미래 한국경제의 성장 동력이 되기 위해 디자인산업이 어떻게 경쟁력을 갖추어야 하는가를 2010년 디자인산업 육성모델을 통해 모색하고자 한다.

이를 위해 본 연구에서는 먼저 산업사회에서 만들어지고 물질기반 사회의 시대정신을 반영한 디자인의 넓은 개념을 지식기반 사회의 요구에 부응하는 신개념으로 새롭게 정의하고, 디자인이 산업체계 없이 역할로만 존재하던 구태를 벗어나고 독립된 산업체계로 새로이 개념을 확립하고자 한다.

본 연구를 진행하기 위해 다음과 같은 연구 방법을 활용하고자 한다.

기술발전과 사회변화, 그리고 미래유망산업에 대한 연구와 문헌을 토대로 한국 경제환경과 산업구조, 디자인 특성 등을 고려하여 디자인을 핵심역량으로 하는 미래 유망산업 예측 시나리오를 구성하여 디자인산업 육성모델 제안을 위한 요소와 기준을 파악하고 이를 적용한 육성모델을 추출한다. 이러한 디

자인산업분야의 발전방향과 전략에 대하여 디자인분야, 산업분야, 경제계, 정부분야 등 디자인과 산업을 다루는 전문가들을 대상으로 델파이 조사³⁾와 그룹토의를 통해 제시안을 검증하고자 한다.

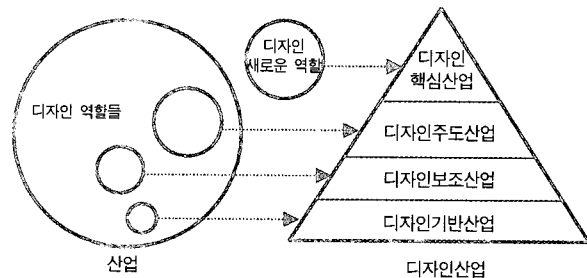
2. 디자인, 디자인산업

'디자인의 시대' 라고 불릴 정도로 디자인의 역할이 시대적, 사회적, 경제적으로 더욱 강조되고 있는 오늘날, 디자인을 명확하게 정의하기는 쉽지 않다. 그러나 지식과 정보기반의 시대적 패러다임이 급속도로 변화하면서 이에 따른 산업 환경의 전반적 구조와 형태가 변화하고 있으며, 산업에서 디자인의 의미와 역할, 가치 또한 재해석되어야 할 필요가 있다.

디자인은 다양한 측면에서 해석될 수 있으나, 본 연구에서는 디자인의 본질을 동적인 것으로 파악하였다. 이는 디자인이 시대에 따라 변화(change)하며 역동적(dynamic)이라는 의미로, "물리적 재화가치 창조에서 정보, 지식, 경험 등 정신가치 창조로 전환되며, 조형창조의 행위 중심에서 가치창조의 사고 중심으로 전환되는 것"으로 개념화 할 수 있다.

'디자인산업'이란 3차산업시대에서 4차산업⁴⁾시대로 진화하는 과정에서 나타나는 것으로 산업에서의 디자인 역할이 독립되어 산업으로 체계화하는 과정이며 여기에 미래기술과 인간중심 가치가 접목되어 나타난 새로운 산업으로 파악하고 있다. 이는 산업활동과 산출물에서의 디자인 연관도에 따라 디자인핵심산업, 디자인주도산업, 디자인보조산업, 디자인기반산업 등으로 분류할 수 있다.

[그림 2-1] 디자인산업의 개념도



- 3) 델파이기법은 미래에 일어날 상황, 복잡한 상호의존성에 의해 야기되는 상황에 관한 진술을 도출하기위해 전문가의 경험적지식을 체계적으로 활용하는 것을 목적으로 하는 것으로 일반적으로 타당성이 높다.
- 4) 디지털 혁명에 의해 새롭게 의미 부여되는 산업의 의미. 디자인의 경제적가치 측정에 관한 연구, 조동성/서울대 경영연구소, 2002.

1) 정보기술(IT), 생명공학기술(BT), 나노기술(NT), 우주항공기술(ST), 환경기술(ET), 문화기술(CT)

2) 산업기술발전 5개년 계획 수립연구, 한국산업기술평가원, 1999.12

3. 미래 유망산업

미래 유망산업이란 '향후 환경변화에 의해 거대 수요가 예상되고 고부가 가치 창출이 가능한 산업'이라고 정의한다. 이는 세계 시장확보의 가능성과 경제 사회적 파급효과가 우선 고려되며, 우리나라 특성을 감안할 때 경쟁력확보가 가능한 산업을 의미한다고 하겠다. 현재 우리나라의 기술, 자원, 문화여건상 경쟁력 확보가 불가능할 경우에 자원투입은 비효율적이라고 하겠다.

미래 유망산업은 소비자 니즈의 변화에 따른 산업환경, 사회문화적 추세 및 새로운 기술적 기능성에 의해 결정되는데, 산업환경은 세계화, 환경보전, 기업의 사회적 책임을 요구하는 방향으로 변화하고, 사회문화적 추세는 풍요·쾌적·건강에 대한 요구가 증대하고 있으며, 새로운 기술 변화는 빠른 사이클, 융합화, 복합화의 추이를 나타내고 있다.⁵⁾

미래 유망산업은 주택관련, 정보통신, 에너지 환경, 의료복지, 유통 및 물류, 생활레저, 도시환경정비, 국제화 대응 관련, 인재육성 비즈니스 지원 산업, 정보기술, 정보서비스, 컴퓨터장비, 소프트웨어 통신, 교육서비스 및 자재, 오락, 미디어여행 및 관광, 의학장비, 의약품, 생명공학, 환경서비스와 설비, 건강관리, 전자, 화학, 첨단소재, 정보통신, 전자, 생명공학, 의료복지, 환경, 에너지, 첨단기기, 첨단소재, 해양, 우주, 항공분야, 교통, 생활, 공간재개발 산업 등 다양하다.

4. 디자인산업 육성모델

본 연구에서는 2010년 한국 디자인산업 육성 모델을 미래 유망 산업 예측의 틀에 맞추어 디자인산업 전반에 걸쳐 추출하고자 한다.

1) 정보통신·신소재·우주항공 등 미래기술(6T)을 기반으로 디자인을 통해 지식·감성·경험 중심의 재화와 서비스를 산출물로 삼는 '디자인 미래형 모델',

2) 자동차산업, 섬유산업 등 기존 주력산업은 디자인 혁신을 통해 고부가가치 산업구조로 전환하고, 선박산업을 요트산업으로 전환하고 백색가전을 디지털가전으로 탈바꿈하여 사향산업으로 인식되던 제조산업을 새로운 고부가가치산업으로 전환하는 '디자인 이노베이션 모델',

3) 철강산업, 석유화학산업 등 디자인 관련도가 낮은 산업군에서 디자인 기여도를 높여, 부가가치를 창출하고, 관광산업 등 레저서비스산업에서 디자인 개념의 보급과 적용을 통해 폭넓은 부가가치를 생성하는 '디자인 스프레드(spread) 모델',

4) 각 산업의 디자인 기반 조성은 물론 디자인산업의 지속적인 성장과 전략수립을 위한 새로운 디자인교육과 연구 등 디자인산업을 지원하기 위한 산업으로 '디자인 인프라 모델' 등이다.

각 모델별로 구체적인 산업의 형태와 필요기술이 분석되어야 하나, 먼저 구체적인 산출물(제품과 서비스)인 미래제품에 대한 예측이 선행되어야 한다. 이 부분은 현재 연구가 진행되고 있다.

5) 미국 스탠포드연구소, 일본 노무라 연구소, 일본 미쓰비시종합연구소, 한국 삼성경제연구소 등의 미래 예측 연구를 종합.

5. 결론

본 연구는 한 발 앞서 어떠한 변화가 필요한가를 미리 감지하는데 그 의의가 있으며, 풍부한 자료를 토대로 디자인을 보는 새로운 방법, 디자인산업의 잠재성과 다양한 영역들의 예측, 디자인산업의 바람직하지 않거나 바람직한 발전에 관한 광범위한 논의의 출발점을 제시하고자 한다.

본 연구에서는 '디자인'을 물리적 재화가치 창조에서 정보, 지식, 경험 등 정신가치 창조로 전환되며, 호형창조행위 중심에서 가치창조사고 중심으로 전환되는 것으로 정의하였다. '디자인산업'은 3차 산업시대에서 4차 산업시대로 진화하는 과정에서 전통적인 디자인 역할과 함께 미래기술과 인간중심가치의 접목으로 나타난 역할이 산업으로 독립되는 것으로 파악하였다. 디자인 연관도에 따라 디자인핵심산업, 디자인주도산업, 디자인보조산업, 디자인기반산업으로 분류하고, '육성 모델'은 '디자인 미래형 모델', '디자인 이노베이션 모델', '디자인 스프레드(spread) 모델', '디자인 인프라 모델'로 제안 한다

본 연구는 또한 학술적으로는 디자인산업 관련 용어에 대한 개념의 명확화, 구체화에 하여 디자인분야를 에워싸는 각종 정치·경제·사회·문화 분야의 디자인 관련 영역을 구분하고 관련짓는데 활용될 수 있으며, 정책적으로는 디자인산업구조를 파악하여 생산성·경쟁력 등 경제분석을 위한 기본 틀을 제공하고 이를 토대로 국가적 차원의 디자인산업정책의 입안 및 진흥에 활용할 수 있을 것으로 기대한다. 기업은 디자인개발 노력을 강화하여 제품 및 서비스의 고부가가치화 및 차별화를 도모하여 기업활동에서 본 연구 결과를 적용하여 정확한 의사소통과 정책의 기준을 설정할 수 있으며, 대학 및 연구소는 교육 및 연구 방향의 근거를 삼을 수 있을 것으로 기대한다. 그러나 이와 같이 미래 디자인산업에 대해 장기적인 예측은 급변하는 기술과 사회변화를 감안할 때 계속하여 수정하고 보완할 필요가 있다고 본다.

참고문헌

- 산업자원 백서/산업자원부
- 국가경쟁력의 현실과 정책방안/이언오 외
- 한국 주력산업의 21세기 발전전략/고정민 외
- 국가경쟁력의 현실과 정책방안/이언오 외
- 2011 비전과 과제:열린세상, 유연한 경제/한국개발연구원
- 한국산업의 경쟁력/김정호
- 한국 주력산업의 경쟁력 분석/ 최봉 외
- 산업기술로드맵1단계(전자,무선통신기기,디지털가전,광섬유,단백질제품,로봇)/ 산업자원부/2001.7
- 산업기술로드맵2단계(컴퓨터기술,멀티미디어,의료공학,생리활성성정밀화학,선박,추진장치)/산업자원부/2002.7
- 디자인의 경제적 가치측정에 관한 연구/서울대 경영연구소 조동성 외
- 2001 한국산업디자인 파워1위 결과보고서/KMA 디자인경영연구회
- 영국경제에 의한 디자인 기여도 연구/Andrew Sentance, James Clark (1996)