
산업DESIGN의 학문적 위상정립을 위한 고찰

A Study on the Scientific Phase of Industrial Design

●
전 성 수

국립제주대학교 산업디자인과

●
Sung-Su Chun

Che-Ju National University

ABSTRACT

INDUSTRIAL DESIGN(I.D) has been recognized as an independent subject for 30 years in KOREA and 70 years in the worldwide.

Though the beginning of the I.D is extended to the commercialization of the art, history of I.D is still 150 years, and very short compared to the those of other subject.

The scientific identity of I.D has to be established to prepare the role of I.D for the information society and industrial society of the 21 century.

I.D contains the essence such as integrated and multitude character and two lineaments(Analytic science and Synthetic science-objective and subjective) I.D has undergone confusion and fallacy in society and educational system.

To develop achieve the goal of design education and to the competitive design country in the world market, the scientific status of I.D has to be established as a integrated and independent subject.

This study generally reviewed I.D to find the essence and scientific status of subject to determine the direction forward the next century in the view of intellectual structure and system.

I. 서 론

한국 약 30년, 세계 약 70여년, 미술을 상업화하여 '장식하던 시대'로 거슬러가도 약 150년에 불과한, 타 학문에 비해 대단히 짧은 역사를 가지고 있는 학문인 「산업디자인」은 이제 21세기 정보 산업사회의 주체로서의 그 「학문적 위상 정립」이 되어야 할 시점에 온 것으로 보인다.

'산업디자인'은 그 학문적 본질인 통합적, 다원적 성격과 양면성(분석학문과 종합학문 - 객관성과 주관성)을 모두 수용하는 속성으로 인해, 사회

적으로 교육체계적으로 양쪽 모두 많은 혼란과 오류의 시대를 겪어 왔으며, 이제는 본질적 속성인 '통합학문' 그리고 '독립된 학문'으로서 학문적 위상의 정립만이 또다른 시행착오를 줄이고 디자인 교육목표를 달성하며, 세계시장에서 경쟁력이 있는 디자인 선진국으로의 발전을 위한 기틀이 될 것이다.

진정한 의미의 학문, 기술로서의 명확한 지적구조나 체계가 학문적 위상의 선결요인으로써 이와 같은 관점에서 본 연구는 산업디자인에 대한 전반적인 재조명을 통하여 산업디자인의 「학문적 본질

과 실제, 그리고 위상」을 새로이 규명함으로써 21 세기의 기대되는 바람직한 방향을 모색하고자 한다.

II. 학문적 개념

1. 태동과 성장

산업디자인과 같이 복합적인 의미로 다양하게 사용되고 있는 용어는 드물다. 포괄적인 용어로 복합된 산업디자인은 다소 모호하게 해석되어지기 쉽지만, 산업디자인은 「대량생산, 대량소비, 대량분배를 바탕으로 하는 현대산업 System 속에서 인류가 사용하는 모든 생활의 물적대상(Man-Made Object)을 보다 편리하고, 아름답고, 경제적으로 창조하는 것을 목표로 유기적으로 통합시키는 학제적인 활동」으로 인식되고 있다.

따라서 산업디자인의 교육목표는 「인간의 정신적 욕망과 물질적 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 제품과 그 시스템을 창조하며 생활의 질적 향상과 비가시적인 정신세계(사회 심리학적요소와 상징적 기능 측면)와 그 환경을 개선할 수 있는 전문인인 산업디자인어를 육성하는 것」이다.

산업디자인의 '근원'은 이른바 「산업혁명」이라고 불리워지는 인류문명의 새로운 변혁기에서 찾아진다.

'근대적 의미'에서 산업디자인의 개념은 'Bauhaus' 설립 직전에 설립된 독일 공작 연맹(DWB, 1907)에서 비롯 되었다고 볼 수 있으며, 그 이전의 디자인 개념은 주로 제품표면의 부가장식이나 산업생산 제품에 미술적인 요소를 응용하는 것으로 통용되었던 '장식미술'의 범주에서 벗어나지 못하였다.

독일 공작 연맹(DWB)의 목적은 「기계문명을 적극적으로 긍정하면서도 대량생산 가운데서 좋은 품질의 제품을 만드는 것」으로서 우수한 디자이너와 유능한 기술, 그리고 이해력있는 기업가가 삼위일체 되어 제품의 양질화를 도모하는 것이 그 목적이었다.

독일 공작 연맹에 이어 Bauhaus는 「예술과 생활양식과의 통일의 구현」을 설립이념으로 「현대적 의미의 산업디자인의 목표를 설정」하는데에 지대한 영향을 미쳤다.

Bauhaus의 선언적 개념은 산업시스템 속에서 「인간과 제품과의 조화」를 추구하였고, 이 개념은 1920년 이후 미국으로 전파되어 산업의 고도화에 따르는 대량생산, 대량소비의 사회구조에서 현대적 의미의 전문화된 개념으로 정립되었다.

'현대적 의미'의 산업디자인에 관하여 일반적으로 인용되는 몇가지 개념은 다음과 같다.

“디자인이란 재료와 프로세스를 가장 생산적이며 경제적으로 조직하고, 기능을 창조하기 위하여 필요한 모든 요소들이 조화를 이룰 수 있도록 통합(Integration)하는 행위이다. 그것은 단순히 외관을 다루는 것이 아니며 제품의 총체적인 내용을 대상으로 하는 복합적인(Multitude) 것이다. 또한, 이것은 사회적, 경제적, 기술적 요소와 생태학적인 요소 및 재료, 형태, 색상, 공간의 심리적인 효과 등을 상호관련성에 유의하여 하나로 통합하는 것을 의미한다.” (Moholy Nagy, 1947)

“공업적 생산방식에 의해 생산되는 物(Object System)의 조형적 특질을 단지 외형적 성질만을 의미하기 보다는 생산자와 소비자의 입장에서 하나의 집결력 있는 통일체로 전환시키는 구조적, 기능적 상호관계를 의미한다.” (Tomas Maldonado, 1963)

“인간의 물질적 욕구와 심리적 욕망을 충족시키기 위해 제품이나 제품시스템을 창의적으로 개발하는 행위이며, 제품과 총체적인 환경을 보다 유용하고 아름답게 만드는 일이다.” (Arther J, Pulos)

“인간의 꿈과 마음을 형태화 하는 디자인은 바로 국민생활은 물론 기업과 도시의 발전을 약속하는 Keyword가 된다. 디자인은 나라와 민족, 언어의 차이를 넘어서 사람과 사람, 마음과 마음을 연결하는 중요한 수단이다.” (Nisio Dakeyosi, 1989)

“시각에서 오감까지”

산업디자인의 '목적'은 단순히 외형적 질(Qua

1) 일본통상 산업국 무역국, '90년대를 위한 디자인 정책 보고서, 1990

lity)을 높이는 입장에서 디자인 대상이 만나는 사회, 경제, 생태적, 심리적 요소를 복합적으로 고려하여 구체화시키는 종합적인 질(Synthetic Quality)의 추구에 있으며, 그 개념과 영역은 점차 확대, 심화되어 가고 있음을 알 수 있다.

2. 혼란의 시대

디자인은 역사적으로 교육기관에서 그 뿌리를 내리기 시작하였다. 현대 디자인의 태동은 1919, Bauhaus(독일디자인 대학)에서 시작되었듯이, 교육이념과 실천은 산업사회의 학문적 성장과 깊은 관계에 있다.

우리나라의 경우 디자인이 뿌리를 내리기 시작한 것은 대학에서 Design교육을 시작함으로써 시작되었다 할 수 있다.

우리나라 디자인 교육의 효시는 1946년 서울대 예대 미술부 '도안부'(1949, '응용미술과'로 개칭)이며, 두번째는 1952년 홍익대 '공예도안과'였다.

이후로 부터 1970년대까지 우리는 디자인 개념의 '혼란의 시대'를 맞이하는데, 우선 명칭에서 살펴보면 그것을 잘 알 수 있다.

이는 디자인이 순수미술 교육의 부산물인양 잘못된 사회적 인식(1830년대 개념)이 작용하여 독자적인 영역으로 자리를 잡는데에 혼란이 있었음을 증명한다. 디자인과 미술이(형태, 색채) 조형요소를 사용한다는 점에서 공통점이 있으나, 디자인과 미술은 목적, 과정, 방법이 근본적으로 다르며 존재 이유도 확연히 구분된다.

산업사회에서 디자인의 필요성 - 산업 생산성의 국제시장 경쟁력이라는 국가이익의 실질적 목적 - 을 절감하게 되자, 116개 대학의 225개 학과라는 양적인 증대를 이루었다.

그러나, 만들기는 했어도 이를 양성하는 행정적 뒷받침이 부족하여 디자인 교육의 발전에 커다란 장애요소가 되었고 혼란의 악순환을 가져왔다.

디자인 관련 대학은 전국에 4년제 대학 63개, 130개 학과가 있고, 전문대학 53개, 95개 학과가 있으며, 총 225개 학과중 78%가 177개 학과가 예·체

능계열에 소속되어 있다.

소속 단과대학의 문제는 '독자적 Curriculum 개설 및 전반적 학과 운영의 제도적 난점과 제약, 모호한 소속감, 교육시설의 확충, 새로운 강좌 개설 등에 문제점이 있으며, 교육행정상의 편의성만을 위해 타의적으로 생겨난 '단기적 안목의 결과'라고 밝히고 있다.

또한, 4년제 대학의 130개 대학중 디자인 용어를 사용한 학과는 23%에 불과하다. 그러나, 70년대 후반부터는 산업미술, 80년대에는 비로소 산업디자인이라는 용어를 사용하고, 조형대학, 디자인대학이 생기면서 점차적으로 디자인 학문이 정립되어 가고 있는 것으로 보인다.

산업디자인은 본질적으로 조형, 과학기술을 통합한다는 이념을 바탕으로 과학, 미학, 공학의 세가지 측면이 고루 조화를 이루는 독자적이며 효율적인 환경의 조성을 요구한다.

III. 학문의 영역형성과 구조

1. 산업디자인 형성을 위한 기초영역

○ Thought 영역

이 영역은 산업디자인이 학문과 행위로서 존재하는 의미, 가치, 목적을 말해주는 정신적 영역이다.

디자인은 발생 당시 「수요창출」에 최대한 목표를 둔 상업주의의 현실적 존재 수단이었으나 이제는 균형된 가치체계 속에서, 인간 본연의 이상을 추구하려는 일련의 「인본주의적인 사상이념」으로 정립 되어가고, 산업디자인의 본질적인 가치, 이념에 대한 확고한 의미와 개념 정의를 통하여 온전한 철학적 진리를 부여해 가고 있다.

본질적 접근을 위해서는 Humanware Design, Semantic(의미론적) Design, Software(사용환경적) Design의 접근 방법을 사용한다.

○ Knowledge 영역

2) 월간디자인, 디자인 교육제도의 현황과 그 진단. 1985, 3

디자인상의 가치체계와 내용적인 지적 영역을 의미한다. 지적 Frame을 상호 연계하는 산업디자인 고유의 영역에서 살펴보면 다음과 같다.

1. 기술과 인간학의 상호관계에 개입되는 「생체적 기술(Biotechnics)」기기와 인간의 상호적응과 조절을 위한 생물학적, 기계 공학적 영역이다.
2. 기술과 미학의 상호관계에 개입되는 「객관적 가치(Objective Value)」 제품의 능률성, 내구성, 기능적 순수성과 같은 실제적, 물성적 영역이다.
3. 인간학과 미학의 상호관계에 개입되는 「주관적 가치(Subjective Value)」 제품의 의미성, 상징성, 고유성과 같은 개념적, 정신적 가치 영역이다.

이러한 목표 지향적인 가치체계는 창출을 통하여 발현된다. ‘미학’은 디자인의 형태적인 완전함과 아름다움을 창출하는 감각적, 지각적인 지식의 과학으로서 철학적 의미를 수용한다.

‘미의 개념’은 디자인의 내용적인 의미와 정직한 가치를 부여하는 데에는 출발하며 개인적 주관성 보다는 Public Form(대중적 형태)의 발견에서 유추된다.

○ Technology 영역

디자인의 실제적인 행위를 전개, 운영하는 수단, 기법으로서의 형식체계를 말한다. 특히, 주목되는 것은 디자인의 전개과정이 주기적인 반복과 피드백(Feed back)을 통하여 문제의 구심점에 이르는 일련의 「(Cyclical(순환적) 접근 과정)」이라는 점이다.

또한, 여기에는 자유로운 사고의 「Divergence(확산)과 Convergence(수렴)」를 통하여 실행되는 임의의 창조성 기법이 항상 내면적으로 작용한다.

과학적이고 체계적인 기법을 이용한 System Approach의 디자인 접근 방법은 문제의 탐색(Problem Seeking)과 문제요소 및 문제구조의 파악, 문제 해결의 평가를 위한 예비적 디자인 단계에서 특히 필요로 하며, 종합단계에서는 직관과 경험, 창조적 발상에 의한 적극적 사고기법을 필요로 한다.

디자인 실무와 Business차원의 경영관리(Management)는 또다른 의미의 기술적 영역으로 R & D(연구, 개발)의 질적인 관리에 주안점이 두어진다.

이상의 세가지 영역은 서로 융합, 조절되면서 디자인의 기본영역으로 전개되었다.

2. 산업디자인의 구조를 이루는 학문영역

1) Design Philosophy & Ethics(디자인 철학)

현대 산업사회에서 산업디자인이 사회 전반에 미치는 파급 영향이 심대해짐에 따라 디자인의 역할, 사명, 책임, 윤리 등과 결부된 사상, 이념체계가 발전한다.

사상, 이념체계는 디자인의 Professionalism(전문성)에 대한 확고한 인식 형성을 하고, 주관적인 인식판단에도 절대적 영향을 갖는다.

디자인은 「인간중심」으로 정신세계와 물질세계를 오가며 발전해 오고 있으며 「학계」에서는 스스로 사회적 변화를 추구하여 디자인 문화와 실험적 시도를 추구하여 시대를 리드하는 역할을 필요로 한다.

Jay Doblin은 「Heuristic(자기 발견적인) Designer나 Algorithmic(연산적인) Designer 모두 다 산업디자인에 필요하다」라고 하였다.

디자인의 각계에서는 역할, 사명, 책임의 특질을 찾아 뚜렷한 철학을 연구하여야 한다.

2) Design Humanics(디자인 인간학)

디자인 활동의 모든 주체는 바로 “인간”이며, 인간은 항상 디자인의 기능 이외에 인간적인 효용, 가치의 구현을 요구해 왔다. 오늘날에는 기계, 도구 중심의 Hardware, Software에서 변모되어 디자인이 더욱 강하게 제기되어 편리성, 안전성, 건강, 쾌적함 같은 인간의 「복리적 요소」와 존엄성, 만족, 자아실현, 개성표출과 같은 인간의 「심리적인 요소」가 디자인의 주요 접근내용(Ergonomics, 심리학, 행동과학)이다.

Designer들은 그들을 기획가(Planner), 자문 종합가(Consultant Generalist), 개념 정리가(Conceptualist) 등 물질세계와는 거리가 먼 말로 자신을 표현하기 시작하였다.

이러한 Humanware로의 움직임은 여러 양상으로 나타난다. 공간에 대한 인간의 심리, 생태의 Hidden Dimension(보이지 않는 치수)의 도입, 제품의 물리적 메카니즘의 비인간성을 극복하고, 새로운 의미의 기능의 규명과 상징성의 추구, 심리학의 도입 등이 이러한 시도이다.

3) Design Sociology(디자인 사회학)

물리적 환경에 영향을 미치는 제반의 사회적 요인에 관련되는 영역이다. 디자인 시대, 지역, 환경에 따라 그 의미, 내용, 형식을 조금씩 달리하여 발전하여 왔고, 특히, 「경제수준」 「교육정도」 「사회제도」 「사회인식」 등의 외적 요인에 의하여 한나라의 디자인 양상이 변모한다.

유럽, 미주, 일본 등 나라별의 DESIGN 특성과 지방과 도시간의 DESIGN 격차도 사회적 요인에 기인하며, 디자인에 관련된 법규도 이에 포함된다.

4) Design Economics(디자인 경제학)

디자인 전략과 시장 경제적인 요전과의 관계를 파악하는 영역으로 이는 산업사회에서 산업디자인과 불가분의 관계에 있다.

시장구조의 변화, 구매자, 사용자의 인식 변화 등의 시장 경제적인 외적상황은 디자인개발의 중요한 전략적 요소이다.

‘고객지향’의 현대 산업사회에서 디자인은 마케팅의 기법에 의한 ‘Market Segmentation(시장 세분화)’ ‘제품 차별화’를 통하여 새로운 수요와 경쟁력을 증대 시킨다.

5) Design Science(디자인 과학).

디자인이란 주어진 문제를 해결하는 과정을 의미하는 것으로서(Problem Solving Process) 보다 체계적 문제접근 과정을 위한 디자인 전개 및 해결방법과 관련되는 학문 영역이다.

복잡한 디자인 문제의 체계적 접근을 위하여 Systematic Approach와 Computer를 이용하는 방법론을 사용하는 시대에 왔다.

문제접근 내용들을 객관화하고 구체화하여, 문제요소 추출, 문제구조 파악을 분석·종합·평가에 의거한 PROCESS로 진행한다.

이 영역의 특징 요소는

첫째, Designer의 개인적 사고를 가능하면 밖으로 드러내어 Design Process를 표출 시킨다. 거의 모든 경우에 디자인 문제와 문제간의 관계를 Diagram을 통하여 나타낸다. 이의 목적은 Process를 공개하여 다른 이로 하여금 상황을 알게하여 디자이너의 지식이나 경험 밖의 정보나 통찰력에 기여하도록 하는 것이다.

둘째, Interdisciplinary Group Work(학제적 그룹웍)에 의한 접근을 시도하였다는 점이다. 제품개발

전략 초기부터 Designer가 개입하여 관련 학문과 Communication한다.

셋째, 어떤 특정 문제를 분석하여 그 문제의 Context와 문제 저변을 파악한 뒤 해결안을 종합하는 과학적, 귀납적 Process를 도입하여 논리적 Design을 시도한다.

6) Design Engineering(디자인 공학)

디자인에서 Hardware의 실현을 위하여 재료, 구조, 기능의 「기술적 처리」와 생산, 공정, 생산시스템의 합리적 이해를 위하여 기존 공학의 지식체계와 「communication」하는 영역이다. 실제적인 산업활동의 일환으로 이루어지는 디자인 학문의 주요 접근 분야이다.

7) Design Aesthetics(디자인 미학)

이는 창의적 사고, 직관적 판단, 심미적 표현, 그리고 실체적인 조형의 창출과 조형의 주요이론, 조형원리, 조형기법을 연구하는 영역이다.

「주어진 디자인 문제의 근본 성격을 먼저 파악하고, 규명된 필요성을 충족시킬 수 있는 해결안을 강구하려는 디자인의 체계적 방법은 디자인 문제의 범주를 파악하고 복잡한 요구사항을 분석하는 데는 효과적이다.」

하지만, 이들 방법은 그 해결안에 형태가 부여되는 시점에서는 그렇게 확실할 만한 방법이 되지 못했다.

이러한 합리적인 방법은 너무 확정적이고 비인간적이었다. 조형에 있어서 「직관적인 종합」과 「본능적인 조형감각」 또한 디자인에 있어서의 중요한 인간적 요소와 개인의 표현을 확신하기 위하여 필요한 것이다.

디자인에 있어서의 ‘미의 개념’은 예술에 있어서의 ‘절대적 미’가 아니라 ‘합리적, 이상적 미’이다.

IV. 학문적 위상

1. 산업디자인의 학문적인 특성 조사

산업디자인은 존재 형식에서, 타 학문들과 상대적인 비교에서 오는 특징적 성격이 있다.

1) 산업디자인은 유기적이고 복합적인 학문이다.

디자인은 개별, 전문형의 학문이기 보다 종합·적용의 학문으로 이해되어야 한다. 현대 디자인은 Interdisciplinary Activity(학제적 활동)이다. 물건·인간·환경의 총체적 System에서 이루어지는 학문적 영역과 물적대상의 다변적인 최적화를 목표로 하고 있다.

디자인은 Artiract(인공물)과 관습(Institution)을 창조하며, 이들을 인간과 이어주는 Man-Machine Interface(인간-기계의 계면)를 창출한다.

디자인은 인공물을 직접 구현하여 실제적, 물리적 세계를 만드는 전기공학, 기계공학, 토목공학 등의 학문과 관습을 제정하여 사회적 세계를 만드는 법학, 정치학, 경영학 등의 학문사이의 인간의 측면에서 위치하여 디자인의 학문적 Context로 삼고 있다.

즉, 내용적 디자인에서 디자인 컨셉, 디자인 계획으로 진행될수록 여타의 학문에 대한 이해와 지식을 필요로 하고, 점차 Interdisciplinary Group Work(학제적인 그룹 워)를 필요로 한다.

2) 산업디자인은 Non Visual Design(비 시각적인)을 포함한다.

흔히, 디자인 소프트웨어, 상황, 휴먼웨어, 관습 등으로 불리우는 비시각적인 디자인 문제는 다음과 같다.

사용자의 행동 패턴, 가치, 의미, 기호작용이나 Hardware를 구성하고 있는 문제요소간의 관계, 상호작용, 심리적인 요소 등과 같이 촉각적, 시각적으로 느낄 수 없는 문제를 말한다.

즉, 디자인은 Perceptual Map(지각적 도해), Operation Diagram(운영도표), Interaction Net(상관망) 등의 비시각 문제를 다루는 Diagram을 필요로 하고 분석적, 종합적 두뇌 능력을 필요로 하며, 앞으로 Designer 능력의 평가는 이 Diagram化의 능력에 있으며, 그 능력에 따라 Out Put(결과물)이 결정된다.

3) 산업디자인은 양면성을 지닌 학문이다.

이 양면성은 상호 배치되고, 이중적 사고의 틀을 요구하는 경우가 많으며, 「논리성과 직관성」, 「객관성과 주관성」, 「절대성과 상대성」, 「귀납성과 연역성」, 「확산과 수렴」, 「분석과 종합」 등과 같은 특유의 접근 양상이 존재한다.

이러한 요소는 디자인에 대한 대중의 사회적 인식이 어려운 요인중 하나이기도 하다.

Designer는 이러한 상충적 양면성의 문제를 상호, 융합, 조정하여 균형적인 문제접근과 해결을 유도해야 한다.

4) 산업디자인은 다원적인 속성을 지닌 학문이다.

디자인 환경에 기초한 다양한 문제의 발굴과 해결을 위해서는 전인적인 능력을 필요로 하는, 이른바 제너럴리스트(Generalist)적인 학문이며, 그것이 이루어졌을 때 스페셜리스트(Specialist)적 학문 추구를 이루어야 한다.

2. 산업디자인의 학문적 좌표 설정

앞에서 살펴 보았듯이, 산업디자인은 다원적인 속성의 학문이다. 따라서, 산업디자인의 학문적인 위상은 그림과 같이 설정한 모델을 통하여 알 수 있다. (Fig 1)

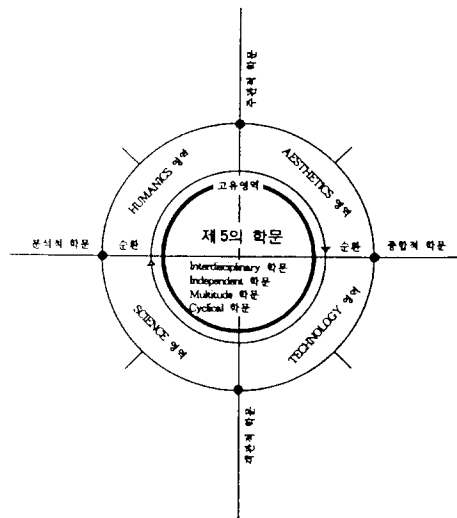


Fig1) 산업 DESIGN의 영역형성과 학문 구조적 위상

산업디자인의 학문적인 Context는 바로 이러한 4개의 학문영역(Aesthetics, Humanics, Technology, Science)에서 그 특성(주관성, 객관성, 종합성, 분석성) 모두를 필요로 하고, 그 공유영역에서 제5의 「독립된 학문」으로 존재하고 있음을 인식하는 것

이 무엇보다 중요하다.

왜냐하면, 「공유하는 영역에 존재」하는 이유로 해서 타 학문으로부터 부단히 잠식될 수 있는 요소가 부여되고, 그로 인해 학문적 정당성을 상실당하는 위험요소가 있기 때문이다.

이 위험요소는, 학문은 어느 특정영역의 기존 학문에 포함되어야 한다는 「사고의 인습」에 그 원인이 있다.

통합학문이라는 것은 학문의 전이가 아니라 단순한 타 학문의 「수용 및 융합」일 뿐이다.

이제 산업디자인은 Interdisciplinary, 즉 학제적 영역을 포함하는 종합, 과학적인 것임을 단정하였다.

학제적 학문으로서의 정립을 위하여, 이를 수행하는 방법은 「정부 정책적 방법」과 「교육 정책적 방법」으로 고찰하였다.

1) 정부 정책적 방법

정부 정책적 방법으로서 국내에서는 「과학재단」에 디자인학(Designology) 분야를 개설하려는 노력 중에 있으나, 자연과학, 공학 계열의 연구 지원회 「과학기술 총연합회」나 사회과학 지원단체인 「한국학술재단」에는 아직 가입되어 있지 않으므로 학문적 위상을 정립하기 위해서는 선행되어야 할 일이다.

디자인으로 세계의 시장을 뒤흔들고 있는 「일본」의 경우를 예로 들어보면, 1953년 일본디자인 학회가 결성되었고, 1980년대에 이르러서 '과학연구 부문'에 'DESIGN학 분야'가 채택되었으며, 일본 디자인 학회가 '학술회'에 가입됨으로서 디자인을 종합 과학적 학문으로서 인정이 되어 디자인의 학문적 위상정립의 명확한 역할을 하였다.

2) 교육 정책적 방법

21세기의 디자인 교육은 종합 학문으로서의 위치를 다져야 한다. 학제적인 연구를 심화시키고, 광범위한 시야를 갖는 것이 필요하며, System적 사고로 교육에 접근해야 한다.

이러한 종합적인 균형적 위치(Position of Balance)를 강화시키기 위해서 디자인 학과는 예술대학, 공과대학, 이과대학이나 인문대학에 속할 것이 아니라, 모든 지식을 축적하여 통합적으로 활용할 수 있는 하나의 '독립 단과대학'이나 디자인 학교에 속해 있어야 할 것이다.

실제로 1983년 ICSID, ICOGRADA, IFI가 공동으

로 발간한 '세계 디자인대학 목록서'의 분석 결과를 보면, (세계 각국 520개의 교육기관중 440개를 선정하여 ID교육을 실시하고 있는 33개국의 189개교를 대상으로 백분율 하였다) 전체의 약 50% 정도의 ID교육기관이 독자적인 디자인대학에 속해 있고, 나머지는 공과대학, 공예대학에 속해 있다.

우리나라에서는 이제 상명여자대학이 디자인대학으로 독립하였고, 홍익대학교(분교), 국민대학, 울산대학은 조형대학으로 통합 독립하였다.

소속 단과대학외에도, 뚜렷한 교육목표 수립, 새로운 교과과정, 전공분리, 학위의 개편 등의 과제가 조속히 해결되어야 한다.

V. 결 론

산업디자인(Industrial Design)의 학문적 위상의 고찰결과 다음과 같은 결과를 얻었다.

학문적인 위상정립을 위해서는 반드시 전제되어야 하고 인식되어야 할 것이다.

1. 산업디자인은 학제적 활동(Interdisciplinary Activity)을 요구하는 종합학문이다.
2. 산업디자인은 다원적인 영역을 공유하면서도 독립된(Independent) 학문이다.
3. 산업디자인은 미학적 주관성(Aesthetic Subject)과 대중적 객관성(Public Object), 분석과 종합(Analysis and Synthesis)의 순환적(Cyclical) 과정을 모두 수용하는 양면성이 있는 학문이다.
4. 산업디자인은 Humanware의 비시각적 문제(Non Visual)를 실체화 하는 비시각적 학문이다.
5. 산업디자인은 정보산업사회의 실리적 가치 창출과 시장 경쟁에서의 경쟁력 강화를 전제로 하는 국가, 사회경제의 이익을 위해 그 존재가치를 갖는 산업기술적인 학문이다.

국가의 디자인 진흥과 불가분의 관계에 있는 교육 정책적인 구체적인 방법은 다음과 같다.

1. Charles Owen의 제안이나 ICSID의 통계와 같이 산업디자인의 교육방법은 그 본질적 특성을 위하여 독립 단과대학이 되거나 디자인대학이 만들어져야 한다.
2. 현재의 여건에서 커다란 행정상의 무리없이 현 상황을 개선하기 위한 임시책으로서, 다른 임의

의 단과대학 안에 소속되어 있는 디자인 계열학과는 별도로 「학부제나 계열제」의 운영방식을 인정해 줌으로써, 본질적 특성에 따른 독자성을 유지할 수 있게 하여야 한다.

(예 : ○○대학교, 공과대학, 디자인 학부, 산업디자인학과)

3. 현재 30여년 전에 만들어진 미술학사의 학위는 21세기의 산업디자인의 개념에 맞게 「디자인 학사」로 개편되어야 한다.

(예 : 미국, IIT, 디자인 학사)

산업디자인의 학문적 정립을 위한 구체적 시행 방향은 다음과 같다. 산업디자인이 Interdisciplinary 학문으로서 정립을 위해서는 학계에서의 명확한 이해와 지원, 그리고 정부차원의 학술활동이 있어야 한다.

1. 자연과학, 공학 계열의 연구지원회 ‘과학기술 총연합회’나 사회과학 지원단체 ‘한국학술재단’, ‘과학재단’에 산업디자인학(DESIGNOLOGY)을

종합 과학적 학문으로 인정하여 가입시켜야 한다.

2. 영국이나 독일 등의 Design Council(정부디자인진흥기관)처럼 진보적 진흥정책을 위해서는 상공부에서 현재 운영되고 있는 Design Center의 기능을 둘로 분리시켜(학술연구 Center와 디자인 수출 진흥 Center) 적극적 재정지원을 하되, 관주도의 운영은 민간주도의 운영으로 전환시켜야 한다.

3. 30여년간 겪어온 행정, 교육, 실무의 분리된 혼란을 극복하여야 한다. 행정적 제도를 담당하는 국가의 행정관리와 교육행정가, 교수 및 산업체의 실무자가 하나의 구성위원이 되어 우리에게 맞는 디자인 철학을 추구(학과의 명칭, 디자인 학사 신설, 교육과정 방향 설정 등)하기 위한 연구기관(기존의 연구기관을 통합, 재편성 해도 좋다)을 운영해야 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 정시화. “산업디자인 150년”, 미진사, 1991.
2. 최대석. “산업디자인학”, 홍익대학교 출판부, 1990.
3. 정시화. “21세기 한국 산업디자인 발전을 위한 시연”, 조형논총, 1989.
4. 정시화. “현대 그래픽디자인 교육에 관한 연구”, 1988.
5. 마조리 엘라오트 베블린, 정경원(역). “디자인의 발견”, 월간디자인 출판부.
6. 도요구찌 교. “일본 산업디자인 교육의 과거, 현재, 그리고 미래”, KIT '86산업디자인 세미나 보고서.
7. 사카시다 기요시. “경영자원으로서의 디자인”, KIT '86산업디자인 세미나 보고서.
8. 찰스오웬. “정보화 시대에서의 디자인 교육”, 국제 디자인 세미나 보고서, 1990.
9. 스텔라 썬트무. “인더스트리얼 디자인의 과거와 현재 그리고 미래”, 국제 디자인 세미나 보고서, 1990.
10. 월간디자인. “산업디자인의 학문적 컨텍스트의 변천(2)”, '87. 6
11. 월간디자인. “디자인 교육제도의 현황과 그 진단”, '85. 3
12. 월간 코스마. “변모하는 디자인 환경”, '90. 1
13. Doblin, Jay, Four Kinds of Designing
Unpublished Information Development Lecture Note, Institute of Design, I.I.T Chicago, 1984.
14. Jones, Christopher, J, Design Methods:
Seeds of Human Furtures, John Wiley & Sons, New York, 1980.
15. Heskett, John, Industrial Design, Thames and Hudson, London, 1980.
Caplin, Ralph, By Design, McGraw - Hill Book Co, New York, 1982.
16. Lawson, Bryan, How Designers Think, The Architectural Press Ltd, London, 1980.
17. Cross, Nigel, Developments In Design Methodology, ed. Cross, Nigel, John Wiley & Sons, Chichester, 1984.