

고령사회에 있어서 생활환경의 변화와 유니버설디자인의 역할

A study on the change of the living conditions and the role of the Universal Design in an aged society

주저자 : 김경태(Kim, Kyengtae)

가야대학교 건축인테리어학부

1. 서론

- 1-1 연구의 배경 및 목적
- 1-2 연구의 방법 및 문제의식

2. 고령사회와 생활환경의 변화

- 2-1 고령사회의 의미
- 2-2 고령사회와 도구를 포함한 생활환경의 문제
- 2-3 고령사회 지지기반으로서의 커뮤니티

3. 커뮤니티형성의 필요성과 유니버설 디자인

- 3-1 커뮤니티의 필요성
- 3-2 새롭게 요구되는 제품 및 생활환경의 사용성
- 3-3 유니버설디자인이 추구하는 다양한 가능성

4. 유니버설디자인의 원리와 사용성

- 4-1 유니버설디자인의 정의
- 4-2 유니버설디자인의 구현을 위한 가치관
- 4-3 유니버설디자인의 원리
- 4-4 유니버설디자인의 사용성과 커뮤니티

5. 결론

참고 문헌

(要約)

본 연구는 고속성장주도의 근대화과정을 거치며 생성된 생활 환경에 있어서의 다양한 문제와 그 해결방안에 관한 개념적 접근을 시도한 것이다.

고도정보·고령사회에 있어서 발생하는 다양한 문제의 본질을 「도구를 포함한 생활환경에 있어서 사용성(使用性)의 부조화」에 있다고 보며, 아울러 「사용(使用)이라는 행위를 통한 사회적 공평성의 확보」는 생활인, 특히 고령자들에게 자신감과 즐거움을 제공하고, 커뮤니티형성을 보다 원활하게 하여 삶의 질을 높이는 데 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

본 연구는 일상생활에서 직면할 수 있는 다양한 사회적 병리 현상과 생활환경 문제에 대하여 디자인이라는 전문분야는 어떻게 관여하고 있으며, 특히 도구환경을 중심으로 하는 생활 환경의 바람직한 재구축(커뮤니티 활성화를 통한 생활환경 변화)에 있어서 Universal Design의 역할에 관하여 고찰해 보았다.

(Abstract)

The present study approached conceptually the various problems which occurred in the living conditions during the modernization under the rapid growth drive and their solutions .

It seems that the basis of the various problems which occurred in the highly informational and aged society lies in the discord of usability in the living conditions including the tools.

It can be said that the secured social equity through the usability plays an important role in enhancing the quality of life of the prosumer, especially the elderly, by providing the self-confidence and the pleasure, and helping the smooth formation of the community

The purpose of the present study was to find out the role of the design, as a professional field, on the various social pathological situation and the problems of the living conditions, and, especially, the role of the Universal Design on the desirable reorganization of the living conditions(the change of the living conditions through the community activation) which put the importance on the tool condition.

(Keyword)

aged society, community, equity, universal design

1. 서론

1-1 연구의 배경 및 목적

우리가 살고 있는 생활환경에 대해 조금만 관심을 가지고 둘러보면 수많은 문제들, 불합리, 부조화 등이 산재해 있는 것을 알 수 있다. 이러한 문제는 그 정도와 처해진 상황에 따라서 간단히 해결되기도 하지만 경우에 따라서는 장시간에 걸쳐 인간생활에 심각한 결과를 초래하며 돌이킬 수 없는 난제(難題)로 남는 것을 종종 발견할 수 있다. 특히 오늘날 우리나라와 같이 고성장을 거쳐 탈공업사회·정보사회·고령사회라는 사회변혁을 단시간에 경험하는 개발도상국에 있어서는 해결해야 할 문제들이 보다 심각하고 다양한 것이 현실이다. 예를 들어 도구환경(道具環境)적 측면에서 보면 기술 지배(technocracy) 현상에 의한 Techno-poor(기술적 빈곤자, 고령자, 사회적 약자)의 문제라든가, 사회적 측면에서의 다양한 병리 현상-인명 경시, 자연의 파괴에 따른 생태계의 위기, 인간성 상실, 황금 만능의 물질주의, 환경문제, 윤리적 도덕적 가치관의 혼란, 여러 집단(세대 간, 지역 간, 계층 간) 간의 갈등-은 고도 정보·고령사회가 직면한 문제라고 할 수 있다. 하지만 이와같은 생활환경에 산재해 있는 다양한 문제들의 해결안은 단시간에 몇몇의 처방안만으로 해결될 수 있는 것은 아니다.

본 연구는 이러한 문제들을 앞에 두고 우리 한 사람 한 사람이 앞으로 대처해나가려고 할 때에 필요한 가치관과 행동양식, 생활환경에 대한 바람직한 대응자세와 특히 도구를 포함한 도구환경과 생활환경을 계획하고 설계함에 있어서 새롭게 요구되는 방향성과 디자인의 역할에 관하여 구상해 보고자 한다.

1-2 연구의 방법 및 문제의식

본 연구는 고도 정보·고령사회가 직면한 문제들에 대한 해결방안이 「①도구 및 생활환경의 설계와 그 요소들간의 운용 시스템의 구조적 변화를 통한 생활환경의 재구축과, ②생활권에서 구축되는 커뮤니티를 통하여 생활인¹⁾이 직간접으로 환경에 대하여 주체적 역할을 하고 여론을 형성하여, 문제 해결을 위한 체계적 대응책의 지속적이고 순환적인 제시와, ③이러한 과정에 있어서 유니버설디자인의 역할과 가능성을 체계화」 하는 것에 있다고 본다. 이러한 관점에서 본 연구는 제시된 참고문헌 및 관련 연구자료, 논문자료 등의 사실에 근거한 서술과, 기존의 체계화된 정보의 요약과 재구성을 통하여 근미래 디자인의 방향과 대안을 모색해보고자 한다.

아울러 이와 같은 구상을 제안하게 된 문제의식을 다음 세 항목으로 요약할 수 있다.

①먼저, 기술혁신에 의한 정보사회로의 급격한 변혁과 가치관의 변화가 초래하는 인구구성비의 불균형, 즉 고령사회의 도래라고 하는 사회적 변화와 이로 인해 발생하는 다양한 사회적 병리현상을 들 수 있다.

1) 생활인(生活人)[명사] 현실 생활을 소중히 여겨 실생활에 충실한 사람 : 먼저 생활이란 사람이 일정한 환경에서 어떤 활동을 하면서 살아가는 일이란 의미로, 그것의 주체가 되는 사람을 이르는 사회학적 용어로서, 그 조직체나 집단의 구성원으로서 활동하고 일정한 역할을 갖는 자라는 의미. 일반적으로 사용되는 '사용자(user)' 혹은 '소비자(consumer)'가 의미하는 개념보다 좀더 포괄적인 개념.

②다음으로, 위의 사회적 변화가 초래하는 생활환경의 변화이다. 환경(環境)이라는 것은 인간이 무의식적으로 생활하고 있다고 하여도 형성되어지는 것으로, 경험적으로 볼 때 무의식적으로 형성된 환경이 인간생활에 위기적 상황을 초래하는 결과를 가져오기도 한다. 그러므로 사람들은 일상생활에 있어서 환경형성이 가져올 결과에 관하여 의식적으로 행동과 사고를 제어해 나가지 않으면 안 된다. 이와 같은 사실을 전제로 할 때 일상생활에 있어서 의식적 환경형성의 가능성을 어디에서 찾는 것이 바람직한가 재고해볼 필요가 있다.

③마지막으로, 최근에 와서 일종의 시민권을 획득한 환경(環境)이라는 개념은 원래 생태학에서 파생된 것으로, 인간을 생태학적 측면에서 보면 다른 동식물과 마찬가지로 생활공간(활동공간)을 영위하는 생물이라는 개체로 환경에 적용하여 생각할 수 있다. 다시 말해서 인간을 환경의 근원적 개념에서 접근해 보면 종(種), 종사회(種社會)라는 환경 구성요소로 규정할 수 있다. 즉 종에 해당하는 생활인(生活人), 종사회에 해당하는 실체로서 커뮤니티(communitiy)²⁾라는 개념으로 규정할 수 있다.

이상과 같은 문제의식을 바탕으로, 일상생활에서 직면할 수 있는 다양한 사회적 병리현상과 생활환경 문제에 대하여 디자인³⁾이라는 전문분야는 어떻게 관여하고 있으며, 특히 도구환경을 중심으로 하는 생활환경의 바람직한 재구축(커뮤니티 활성화)을 통한 생활환경 변화에 있어서 Universal Design(이하 UD로 略)⁴⁾의 역할에 관하여 고찰해보기로 한다.

2. 고령사회와 생활환경의 변화

2-1 고령사회의 의미

고령화는 보통 전체인구에서 65세 이상이 차지하는 노년인구 비율을 지표로 삼는다. 노년인구 비율이 7%를 초과하면 고령화사회(aging society), 14%를 넘으면 고령사회(aged society)라 한다. 대부분의 서방 선진국들은 금세기 초를 전후해 고령화사회로 진입했다. 가까운 일본의 경우는 70년에 고령화사회로, 이어 94년에 고령사회로 진입했다. 우리나라도 21세기에 들어오면서 이미 노인 인구가 337만명(7.1%)으로 고령화사회로 진입했고, 더구나 우리나라의 고령화속도는 매우 빠르게 진행되고 있다. 그 결과 2022년엔 고령사회(14%)가 될 것이라는 전망이다. 고령화와 함께 결혼기피 및 만혼현상까지 겹쳐 2020년이면 100가구중 22가구가 혼자 사는 1인가구가 되며 1인 가구의 41%가 65세 이상 노인가구가 될 것이다.⁵⁾

아울러 고령사회로의 사회변화는 새롭고 다양한 사회적 문제를 초래한다.⁶⁾ 예를 들면, 윤리적 도덕적 가치관의 혼란, 집단(세대 간, 지역 간, 계층 간) 간의 갈등, 사회 보전복지 및 노

2) (이해종교국적문화 등을 공유하는) 공동 사회, 공동체; 지역 사회; (큰 사회 가운데서 공통의 특징을 가진) 집단, 사회, ...계(界)

3) 정치문화/역사를 함께 하는 사회, 공동사회, 공동체, 지역사회의 의미로, 첫째, 사회조직체로서 공간적/지역적 단위를 가리키며, 둘째 이러한 단위와 관련된 심리학적 결합성 또는 소속감을 지칭.

4) 여기서 의미하는 디자인은 시각디자인(visual design), 제품디자인(product design), 환경디자인(environment design), 정보디자인(information design) 등과 같이 특정분야를 그 범주로 하는 협의의 의미가 아니라 인간생활을 아우르는 광의의 의미로 이해하는 것이 바람직하다.

5) <http://www.designdb.com/designdb/universal/> 참조

6) <http://www.woorizine.or.kr/woorizine21/html/silver05.htm> 日本厚生省1991.推計. 및 한국경제기획원조사통계국자료에 의한.

7) 삼성경제연구소, Issue paper, 고령사회의 도래에 따른 기회와 위협, 2002.6

인 소외문제 등 사회학적 문제뿐만이 아니라, 기술지배 현상에 의한 Techno-poor(기술적 빈곤자, 고령자)의 문제와 생활환경의 피폐 등은 고도 정보·고령사회가 직면한 문제라고 할 수 있다.

아울러 사회경제적인 측면에서 고령화 사회가 초래할 위협요인은 [①노인부양에 대한 국민부담의 증가, ②장기요양 시설의 부족, ③국가경제 증가세 둔화, ④노인의 일자리 부족, ⑤사회와 가족으로부터의 소외, ⑥사회·경제적인 측면에서의 구조적 변화, ⑦일상생활에 있어서 위험요소의 증가] 등이 예측되며 이와같은 노인문제가 21세기 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 한편 고령 사회의 도래는 이상과 같은 많은 위협요소를 내포하고 있지만 고령문화의 새로운 등장은 실버산업이라고 하는 새로운 기회를 제공하고 있다.

2-2 고령사회와 도구를 포함한 생활환경의 문제

오늘날 우리들이 살고 있는 생활환경은 일반적으로 건강한 사람을 대상으로 계획되고 설계되어 있다고 말하여도 과언은 아니다. 그렇지만 근미래에 다가올 초고령 사회가 되면 지금 이대로의 도구환경 혹은 생활환경으로는 상상할 수 없는 사태가 일어날 지도 모른다.

고령자를 둘러싼 도구환경을 간단히 개관해 본다면, 일부 고령자를 대상으로 하는 건강유지제품이나 의료기기 혹은 복지기기 등 특수화된 제품군으로 관심의 영역이 한정되어 개발·연구되고 있으나, 일반 건강자(健壯者)들을 위한 제품에 비교해 볼 때 그 양이나 디자인의 질적인 면에서 불충분하고, 특히 단편적인 대응에 머물러 있는 것이 현실이다. 이것은 고령과 함께 심신기능의 저하가 보여지는 고령자의 일상생활 전반에 걸쳐 생활system으로서의 해결에는 미치지 못하고 있는 상태이다.

또한 일반 소비형 가전제품 및 공공 서비스제품이 갖는 설계적 측면에 있어서도 공업적 합리성과 근대 산업구조에 입각하여 평균적인 심신기능을 갖는 사람들을 대상으로 공업제품의 기능·형태를 추구해 왔다고 할 수 있다. 인간은 일상생활을 원활하고 쾌적하게 영위하기 위하여 수많은 도구를 사용한다. 또한 그 제품을 능숙하게 사용하기 위해서는 제품으로부터 다량의 정보를 인간이 갖는 오감(視覺·聽覺·觸覺·嗅覺·味覺)을 통하여 입수하고, 그 즉시 판단을 내려 사용을 위한 행동에 들어간다. 특히 정보의 95%이상을 오감중에 시각·청각·촉각을 통하여 취하고 있다고 할 수 있다. 이것은 일반장년층과 마찬가지로 나이를 먹은 고령자 역시 동일한 메커니즘에 의하여 행해진다고 하겠지만 양자에 있어서의 결과는 상당히 다르다고 하겠다. 우리들이 일상생활 행위 속에서 아무런 의식도 없이 사용하는 여러 가지 생활도구들을 상상해보자. 예를 들어 사용하기 쉬운 것 - 간단한 기능이나 잘 설계되어 있는 제품 - 일 경우에는 일반장년층을 포함하여 고령자라도 쉽게 사용할 수 있다. 그러나 그 제품이 무엇이든, 복합 기능의 사용하기 어려운 것일지라도 청장년층이 사용하는 경우에는 시행착오 및 인간이 갖는 적응성(適應性)을 통하여 결과적으로 어느 정도 사용할 수 있게 되고, 쾌적한 생활을 얻게 된다.

이것에 비하여 고령자는 노화에서 오는 심신기능의 저하(視覺機能·聽覺機能·思考力) 등에 의하여 환경에의 적응력이 협소해진다. 이로 인하여 사용할 수 없는 제품은 사용하지 않거

나 혹은 욕구의 절제를 통하여 애초부터 포기해 버리는 경우가 대부분이다. 또한 고령자를 대상으로 하는 설계에 필요한 Data라든지 연구가 미진한 것과 고령자를 위한 설계지침이 없는 것, 더욱 인간공학적인 자료가 부족한 것 등을 통하여 알 수 있듯이 일상적으로 고령자들이 얼마나 제품을 곤혹스럽게 사용하여 스스로 자신의 욕구를 회생하면서 생활하고 있는지를 잘 말하여 주고 있다. 이러한 현상은 고령자뿐만이 아니라 장애자를 포함한 사회적 약자라고 할 수 있는 모든 사람이 해당된다.

한편 사적 생활공간을 포함한 생활환경의 설계에 있어서 문제는 자의적 타의적 차별에서 오는 공리(公理)의 부재라고 할 수 있다. 여기서 말하는 차별이란 「물리적 차별, 정신적 차별, 구조적 차별」을 의미하며 이러한 차별은 이동의 불편이나 접근의 어려움을 가중시켜 삶의 피폐를 초래한다. 이와 같은 현실은 비단 사회적 약자나 고령자를 위한 배려는 고사하고 「안전성·쾌적성·접근용이성」이라는 측면에서 볼 때 환경 전반에 걸친 문제로 인간을 위한 설계가 무엇인지 자문하게 하는 것이 현실이다.

2-3 고령사회 지지기반으로서의 커뮤니티

현재의 생활환경에 있어서 발생하는 문제는 나날이 복잡하고 다양한 양상을 보이고 있다. 일반적으로 어떤 문제가 발생했을 때 긴급의 정도나 사회적 영향력, 인간의 생명과 건강에 치명적이라고 판단되는 문제부터 우선순위가 정해져 대처하고 있다. 이때 체계적인 대응책을 마련하기 위한 방법으로 환경을 「물리적 질서, 생물적 질서, 사회·문화적 질서」로 분류하기도 하고, 「자연환경, 사회환경, 인공물환경, 정보환경」 등으로 분류하기도 한다.

이러한 분류에 의한 대응책 마련이 때로는 유용한 역할을 하기도 하지만 원래 생활환경이란 상당히 종합적이며 상호 통합적 성격을 띄고 있기 때문에 생활환경에서 발생하는 대부분의 문제들은 각 분류 항목에만 귀속된 형태가 아닌 횡적 관련성을 포함하고 있다. 예를 들면 환경보호에 관련된 문제만 보더라도 자연환경, 생태계, 물리적 환경에 관한 분석만으로는 그 해석이 불충분하며 반드시 자연물과 인공물과의 관계, 자연환경에 대한 인간의 역할과 접근, 사회적·문화적인 영향 등을 고려하여 종합적으로 대책과 해결을 위한 행동 지침을 마련해야 한다. 최근 일본에서 이슈화되고 있는 순환형사회(循環型社會)운동이 그 대표적인 활동의 일례라고 할 수 있다.

환경문제를 포함한 사회문제가 대두되기 시작한 것은 사회가 근대화되면서부터라고 할 수 있으며, 근대화의 정도를 측정하는 하나의 기준 개념을 시민사회(市民社會)의 성숙의 정도로 볼 수 있다. 시민사회를 구성하는 개인은 한층 더 개인화 되어 가는

7) 일본에서 이슈화된 개념으로 명확한 정의는 없으나 제한된 자원과 에너지를 '가능한 절약하고 제품을 철저히 재자원화해 폐기물을 줄여나가는 사회'란 뜻으로 이해되고 있다. 재활용이 '단순히' 한번 쓴 것을 다시 사용한다는 기술적 의미가 강한 데 비해 '순환형'은 자원, 에너지 전체의 흐름과 맞물려 있다. 유엔이 1987년에 발표한 '지속 가능한 개발'을 바탕으로 한 '지속 가능한 사회'와 비슷하다.
http://recycle.dsdn.or.kr/technote/read.cgi?board=재활용뉴스&y_number=8&new=2

8) 사농공상(士農工商)과 같은 신분적 구분에 의해 지배되지 않는 사회. 유럽에서 18~19세기에 성립한 사회를 경제면에서는 자본주의, 정치면에서 보면 민주주의라 부르며, 역사적인 면에서는 근대사회, 사회적인 면에서는 시민사회로 부르고 있다.

한편, 조직화된 사회전체를 구성하는 부품으로써 잘 짜여져 있는 것이 사실이다. 하지만 시민사회라고 하는 근대화는 물질 문명적 발달에 비하여 아직 충분히 성숙하지 못하였다고 할 수 있다. 그 이유는 토착적 사고나 혈연, 지연 등의 연고주의에서 오는 봉건적 사고와 동양적 협동체라고 할 수 있는 기업조직의 비합리성 등을 들 수 있다. 이와 같은 현실을 전제로 볼 때 시민사회를 구성하는 개체로서 개인의 참다운 표상, 시민사회를 구성하는 주체적 근대시민으로서 개인의 본연의 자세가 절실히 요구된다고 하겠다.

생활인이 생활 속에서 삶의 목표를 달성하고 한편으로 공공성을 획득해갈 수 있는 계기는 무엇인가. 생활인에게 있어서 가장 가까운 환경은 개인사무실 혹은 개인의 주거공간이라고 할 수 있으며, 최근에는 대부분의 개인공간에서는 인터넷을 통한 새로운 개념의 환경(버추얼 공간)이 형성되어 있다. 하지만 그곳은 거주기능을 갖는 공간이 아니다. 우리들은 길거나 짧거나 일정한 장소에서 생활하는 것이 일반적이며 그 장소의 핵심은 「주거공간」이다. 넓은 의미로 주거공간은 의식주 생활을 기반으로 의료, 교육, 문화 등 생활기능을 제공하는 사적인 동시에 공적인 다양한 시설로 구성된다. 동시에 주거공간이라는 것은 단순히 물건이나 상품, 재화만으로 형성된 것이 아니라 사회적 관계, 사람과 사람과의 관계를 이어주는 거점이기도 하다. 이러한 의미로 볼 때 주거공간을 중심으로 하는 생활영역을 「생활권(生活圈)」이라고 할 수 있다. 그곳은 사회적생활과 사회적 활동이 중첩되는 중간영역 혹은 공적영역이다. 이러한 공적영역에서는 생활인이 직간접으로 환경에 대하여 주체적 역할을 할 수 있다. 생활인에게 있어서 이와 같은 기초적 환경 혹은 영역을 본론에서 「커뮤니티(community)」라고 부르기로 한다.(주2 참조) 생활인이 자신의 생활환경에 대한 개인적 역할과 접근의 대상이 되는 공간을 커뮤니티에 두는 것은 지극히 당연한 일이라고 할 수 있다.

위에서 언급한 것과 같이 고령사회라고 하는 사회의 구조적 변화는 다양한 문제를 내포하고 있다. 특히 인류가 경험하지 못한 사회변화 현상이라고 할 수 있으며 그 문제들에 대한 해결안 역시 새로운 가치관을 요구하고 있다고 할 수 있다.

이러한 관점에서 볼 때 고령사회의 사회적 변천에서 발생하는 다양한 제문제들의 합리적 대처방안을,

- ① 도구 및 생활환경의 설계와 그 요소들간의 운용 시스템의 구조적 변화를 통하여 해결안을 모색함과 동시에,
- ② ①의 해결안을 모색하는 방법론으로서 생활권에서 구축되는 커뮤니티를 통하여 생활인이 직간접으로 생활환경에 대하여 주체적 역할을 행사하고 여론을 형성하여 문제 해결을 위한 체계적 대응방안을 찾는 것이 바람직하다.

3. 커뮤니티형성의 필요성과 유니버설 디자인

3-1 커뮤니티의 필요성

생활인이 자신의 생활환경에 대한 개인적 역할과 접근의 대상이 되는 공간인 커뮤니티를 규정하는 키워드를 보면, 「환경, 인간, 조정기능」이다.⁹⁾ 환경을 의미하는 단어는 「주거공간, 지역, 개성 혹은 유일성」이며, 인간에 속하는 단어는

「주민, 시민, 생활인, 자주성 자각성, 주도성, 개방성, 성장, 신뢰, 변화, 안심」 등이 포함된다. 그리고 조정기능에 관한 단어는 「공통목표, 계획조정, 개인차를 극복하는 결합 구조」 등이 포함된다. 커뮤니티란 「생활환경에 있어서 시민으로서의 자주성과 책임을 자각한 개인 혹은 가정을 구성주체로 하며, 지역성과 각종의 공통목표를 갖는 개방적이며 구성원 상호간의 신뢰감 있는 집단을 칭한다」라고 규정하고 있다. 즉 ①사람들은 도시화가 심화되는 생활환경에 있어서 능동적이며 적극적으로 일상생활의 공동체 의식을 형성할 필요가 있으며, ②물리적인 생활환경 기반을 구축하는 것뿐만이 아니라 지역 구성원간의 인간적 접촉, 자발적 참여와 조직활동, 귀속감과 같은 심층적 부분을 포함할 필요성과 ③행정 특히 지역 자치행정의 연관성을 높여 나갈 필요가 있다. 하지만 커뮤니티형성은 어디까지나 지역주민 즉 생활인이 주체가 되어야 하며 행정은 커뮤니티형성을 위한 환경 여건조성을 위한 간접적 역할에 머물러야 바람직하다. 이것은 위에서 언급한 다양한 문제들의 합리적 대처방안을 찾는 방법론이라고 하겠다.

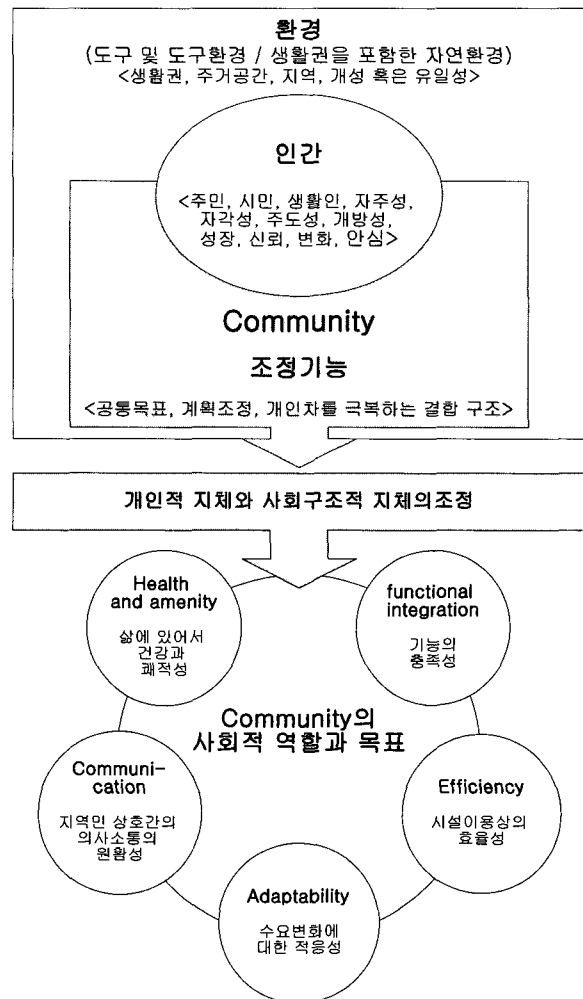


그림 1 커뮤니티형성이 갖는 대사회적 역할과 목표

생활인이 주체라는 관점에서 보면 커뮤니티의 형성 정도를 측정하는 척도로서 「생활인의 주체화」의 정도를 보면 알 수 있다. 얼마만큼 지역구성원이 행동체계로서 조직화되어 있으며 근대시민으로서 어느 정도 열린 사고를 가지고 있는지 그

9) 西山 卯三 著, 도시형성의 구상, 도시문화사, 1990, 일본, pp. 208-212
田村 明 著, 도시형성의 실천, 이와나미, 1999, 일본, pp. 33-37

정도에 따라 커뮤니티의 형성 정도를 엿볼 수 있다.

이러한 관점은, 지역사회 구성원으로서 자율적으로 주민 의식을 가진 구성원인가 하는 것과 구성원이 스스로 자유와 평등 나아가 시민적 권리의식을 갖는 주체로서 합리적 생활인인가 하는 부분을 보여준다고 할 수 있다. 이것은 자신들이 보편적이며 지역적 공동이해와 시민으로서의 권리·의무를 행사하고 시민 민주주의에 뿌리를 둔 집단인지, 아니면 시민적 권리와 의무를 근거에 두지 않는 단순한 지역 이기주의적 이해집단인지 알 수 있는 시금석이 된다. 결론적으로 진정한 커뮤니티형(지역공동체형) 구성원이란 보편적 의식을 갖고 지역사회에 권리와 의무를 행사하는 주체적이며 자발적인 생활인이라고 규정지을 수 있다.

고령사회로의 진전과 함께 예상되는 「도구환경을 포함한 물리적 환경에 있어서 발생되고 있는 사용상의 부조화에 대한 문제」와 「사회구조적으로 발생하는 다양한 모순과 문제점」의 발생 원인을 인간과 환경의 상호작용의 부조화에서 비롯된 것으로 볼 수 있다. 즉 인간과 환경은 끊임없이 변화하는 것으로 이 과정에서 발생하는 괴리 혹은 지체(遲滯)를 크게 두 가지로 나누어 정의 할 수 있다.

먼저 지체의 원인을 개인의 환경 이용 능력이 저하되거나 환경변화에 개인이 적응하지 못하여 발생하는 「개인적 지체」와, 반대로 환경이 개인의 욕구변화와 새로운 요구조건을 충족시켜주지 못하여 발생하는 지체인 「사회구조적 지체」로 볼 수 있다.

개인적 지체란 주어진 환경조건에서 개인이 가진 조건이나 능력이 이탈하면서 지체가 발생한다는 시각이며, 사회구조적 지체란 개인이 가진 조건에서 환경 조건이 이탈하면서 지체가 발생한다는 것이다.¹⁰⁾ 어떠한 경우에서 발생한 지체라도 결국 개인과 환경간에 형성된 상호부조화의 결과라고 규정지을 수 있으며 건강한 고령사회를 지향하기 위해서는 개인적 지체와 사회구조적 지체간에 발생하는 부조화의 간극을 최소화하는 방법을 모색할 필요가 있다.

부조화의 간극을 최소화하기 위하여 다양한 사회적 노력이 필요하겠지만 무엇보다도 생활인의 능동적이며 자발적인 참여가 우선되어야 한다. 그 해결의 키워드를 합리적으로 형성된 커뮤니티를 통한 상호교감과 조정에서 얻을 수 있다.

고령사회에 있어서 공통의 목표라고 할 수 있는 삶의 질을 향상하기 위해서는 생활인 특히 고령자가 주체가 되어 고령자의 입장에서 풀어 가는 것이 바람직하다. 다시 말하면 개인적 지체와 사회구조적 지체간에 발생하는 부조화의 실마리, 즉 도구 및 생활환경의 설계를 위한 정보획득이라든지 그 운용 시스템의 구조적 변화의 방향성을 모색할 필요가 있다. 이것을 위하여 생활인의 자발적이며 능동적인 개인적 역할과 접근이 필요하며 이러한 수렴과정을 통하여 형성되는 여론 혹은 정보는 중요한 가치를 갖는다. 이 과정에서 요구되는 사회적 communication-tool로서의 커뮤니티는 근미래 고령사회에서 중요한 역할을 담당할 것으로 기대된다.

커뮤니티를 정의하는 「환경, 인간, 조정기능」이라는 키워드는 위에서 전술한 바와 같이 근미래 고령사회에 있어서 예상

되는 다양한 문제에 대한 해결방안을 지속적이며 순환적으로 제공할 것으로 예상된다. 건강한 커뮤니티 형성이 갖는 대사회적 역할 혹은 목표는, 「①삶에 있어서 건강과 쾌적성(health and amenity)을 확보하는 것이며, ②기능의 총족성(functional integration), ③지역민 상호간의 의사소통의 원활성(communication), ④시설이용상의 효율성(efficiency), ⑤수요 변화에 대한 적응성(adaptability)을 확보하는 것」¹¹⁾이라고 할 수 있다.< 그림1. 참조 >

3-2 새롭게 요구되는 제품 및 생활환경의 사용성

2-2에서 전술한 바와 같이 도구환경(제품사용상황)이나 생활공간(사적 공간 및 공적공간)에서의 모순적 현상(現狀)은 고령자만에 국한된 것이 아니라 일반 건강자에게 있어도 예외는 아닐 것이다. 현재와 같은 제품 및 생활환경에 대한 개선의 노력이 없이 근미래를 맞이한다면, 고령자뿐만이 아니라 모든 생활자의 삶의 질(quality of life)을 향상시키는 제 문제의 해결은 먼 나라의 이야기가 되어 버린다고 하겠다. 더욱이 현재와 같은 급속한 가족형태의 변화는 고령자에게 자립성·독립성을 강요하는 시대로의 변화를 요구하고 있다. 이것에 의하여 형성될 「고령자 세대(世帶)」로서의 노후의 「자립생활(自立生活 Independent living)」¹²⁾을 풍부하고 쾌적하게 영위하기 위해서는 지금까지의 생산기준이 되어 왔던 평균적 사용자를 대상으로 하던 제품생산 방식과 공간설계에서 탈피하지 않으면 안 된다. 고령자를 포함한 사회적 약자들의 특성을 고려한 보편적 제품생산과 모두에게 공평한 기회와 손쉬운 접근을 제공할 수 있는 설계로의 방향전환을 모색하여야 한다.

이것은 커뮤니티를 통한 생활환경의 변화의 가능성-환경(주거공간, 지역, 개성 혹은 유일성), 인간(주민, 시민, 생활인, 자주성 자각성, 주도성, 개방성, 성장, 신뢰, 변화, 안심), 조정기능(공통목표, 계획조정, 개인차를 극복하는 결합 구조)의 결과로써 「쾌적성 / 기능의 총족성 / 지역민 상호간의 의사소통의 원활성 / 시설이용상의 효율성 / 수요변화에 대한 적응성」의 확보 -와도 그 맥을 같이 하고 있다.

이올러 최근에 들어와서 이슈화되고있는 그린디자인·에코디자인·유니버설디자인·문화디자인 역시 디자인의 새로운 가치형성의 방향과 그 사회적 역할을 시사하고 있다. 이러한 것들은 20세기 산업사회가 초래한 생산과 소비에 있어서의 불균형과 그 결과 발생한 개인적 지체와 사회구조적 지체를 포함한 다양한 문제들에 대한 반성과 대안을 모색하기 위한 일대의 디자인적 방향전환이라고 할 수 있다. 이러한 컨셉은 초고령사회에서 발생할 수 있는 문제들을 사전에 예측하여 사회적·환경적 리스크를 최소화하고자하는 노력이다. 특히 전술한 바와 같이 도구와 도구를 포함한 생활환경에 있어서 사용성(使用性) 향상을 목표로 하는 유니버설 디자인은 「단순히 무엇인가 사용하기 편하게 된다」고 하는 물리적 질서의 향상에만 그치는 것이 아니라 우리의 「삶의 질을 향상시키고, 인간의 요구에 순응되게 하여 인간의 관계를 보다 풍요롭게 만드는데 기여한다」고 하겠다.

10) 윤태호, 고령사회를 대비한 디자인 기초방향 연구, 디자인학연구, 통권 제54호 p.94-95

11) 이연숙, 삶의 질과 환경디자인, 연세대학교 출판부, p143-
12) 村山 瑛子 譯, 老いの科學, 東京, ミネルパ書房, 1987, p.128

3-3 유니버설디자인이 추구하는 다양한 가능성

오늘날과 같이 공업사회가 완료되고 정보혁명으로 대변되는 3차 산업의 시대로 접어들어 이즈음에 와서는 이전과는 양상을 달리하는 가치기준이 성립되고 있다고 하여도 과언이 아닐 것이다.

즉 공업사회가 실체있는 물질을 중심으로 하는 문명사회라고 한다면, 정보사회란 정보산업이 생산해내는 무형의 정보가 주체가 되는 사회라고 하겠다. 이것에 더하여 근미래 고령사회에 있어서 주체가 되는 주사용자는 당연히 고령자이다. 고령자들을 제외하고 제품의 사용용이성이나 생활환경의 쾌적성·안전성을 이야기할 수 없으며 그 논의의 중심에 고령자를 포함한 사회적 약자가 있을 때 비로소 그 정당성을 부여할 수 있다.

UD을 구현함에 있어서 경제적 측면에서의 가능성이란, 사회적 약자를 기준으로 하여 표준화한다는 것은 환경문제를 포함하여 자원의 필연적 감소라고 하는 시대적 필연성이 요청되는 시기이기도 하다는 것이다. 이것은 생산적 측면과 사용적 측면에서 볼 때 사물의 선택의 폭이나 수·복잡성을 재평가함으로써 인해서 전체적 cost절감에도 기여한다고 볼 수 있다. 그렇지만 그로 인하여 인위적 환경의 기능적인 면이 퇴보하여서는 안되며, UD이 지향하는 바와 마찬가지로 더욱 다양화되는 user needs에 대하여 공유 가능한 최대공약수를 발견하는 것이다. 이것은 오히려 더 많은 사람에게 공평하고 유익하며, 보다 사용하기 쉽고 기능적으로 우수하며 삶의 질에 기여할 수 있는 환경형성의 재구축을 가능하게 한다.

뿐만 아니라 UD이 지향하는 바는 과거와 같이 특수한 사용자군을 위한 특별한 디자인(장애자를 위한 손잡이 등)을 추구하는 것이 아니다. 표준화를 통한 일반적이며 보편적인 디자인을 추구함으로써 형태형성의 새로운 가능성을 제시한다. 결과적으로 심플하고 단순화된 디자인은 형태적 신뢰감을 제공하며 사용하고 싶다는 욕구를 자극함으로써 많은 사람들에게 심미적 즐거움 제공하는 새로운 기회를 제시할 것으로 기대된다.

또한 전술한 바와 같이 고령 사회의 도래는 예측하기 어려운 많은 위협요소를 내포하고 있지만 고령문화(高齡文化)의 새로운 등장은 실버산업¹³⁾이라고 하는 새로운 기회를 제공할 것으로 예측된다. 즉 다양한 분야에 걸쳐 시장성이 확대되고 특히 무형의 정보가 주체가 되어 형성되는 정보사회와 맞물려 새로운 가치형성의 기회와 가능성을 제공할 것으로 기대된다.

마지막으로 UD이 실현되면 신체적·심리적 여러 장애요소가 해소되거나 지체의 간극이 최소화된다. 이것은 직간접적으로 우리의 생활환경에 깊고히 영향을 미치며 생활인들로 하여금 일상생활에서 자신감을 성취하게 한다. 특히 사물을 사용한다는 행위에 있어서 차별감으로부터의 해방은 생활인 상호간의 신뢰감을 회복하는데 기여한다. 이러한 긍정적 역할의 지속적인 상호작용은 생활인 상호간의 유대감과 신뢰감을 회복하게 하고 건전한 커뮤니티형성을 가능하게 하여, 결과적으로 「삶에 있어서 건강과 쾌적성의 확보와 기능의 충족성, 지역민 상

호간의 의사소통의 원활성, 그리고 시설이용상의 효율성, 수요 변화에 대한 적응성 확보」에 기여할 것으로 기대된다.

즉 UD의 실현은 사용(使用)이라는 행위를 통하여 생활인들에게 구체적으로 자신감과 즐거움을 제공하고, 커뮤니티형성을 보다 원활하게 하여 삶의 질을 높이는데 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

4. 유니버설디자인의 원리와 사용성

4-1 유니버설디자인의 정의

먼저 유니버설 디자인(Universal Design)이란, '디자인된 환경과 제품이 과연 인간의 복지에 (삶의 질을 향상시키고, 인간의 요구에 순응되게 하여 인간의 관계를 풍요롭게 만드는데) 기여하고 있는가를 생각해보고자 하는 틀이며 이를 풀어 나가는 접근방법이다'라고 정의하고 있다.¹⁴⁾ 또한 대중을 위한 디자인인 동시에 각 구성원의 취향과 조건을 고려한 디자인-공공(公共)디자인(public design)¹⁵⁾과 구별되며, 어떤 특정한 대상만을 위한 것이 아니라 모든 사회적 구성원을 위한 것으로, 장차 사회의 가치와 제도의 변화를 이끌어 낼 중요한 패러다임이라고 할 수 있다. 특히 UD은 그 디자인의 대상을 모든 사람들에게 두고, 공평하고 동등한 사용을 목표로 하는 바와 같이 인간평등사상에 기초하고 있으며, 개인성과 공공성의 바람직한 관계회복을 통한 새로운 커뮤니티(지역공동체)의 형성을 목표로 하고 있다.

4-2 유니버설디자인의 구현을 위한 가치관

먼저 장애(barrier-障碍)란, 우리가 일반적으로 생각하는 신체적 혹은 정신적인 능력의 부족함뿐만이 아니라, 상황이나 연령에 따라 모든 사람이 가지고 있는 특정부분의 핸디캡 모두를 장애의 개념으로 정의하는 것이 바람직하다.

유니버설 디자인을 '평생디자인(Design for all people)'이라고 하듯이 UD이 추구하는 것은 정상인뿐만 아니라 일시적 장애를 포함한 모든 사회적 약자들이 마음놓고 사용할 수 있는 생활환경과 제품창조를 지속적으로 추구하는 것이라고 하겠다. 이것은 기존의 특수계층이라고 할 수 있는 장애인 및 고령자 세대를 위한 디자인과 같이 상실된 능력을 보완해주는 상품(예를 들면 보철디자인)이나 생활환경을 특별하게 설계하거나, 혹은 장애물을 제거해 보다 접근이 용이하도록 생활환경을 재구성하는 것만에 한정하는 것이 아니다. 초기산업사회에 있어서 중요한 기준으로 작용하였던 테일러리즘¹⁶⁾ 즉 표준화와 생산성을 목표로 진화된 평균디자인(average design)이라는 맹목적 디자인개념에 대한 반성의 의미를 포함하고 있다. 유니버설 디자인은 이러한 양측면을 통합해 보다 폭넓은 시각으로 사람을 관찰하는 진일보한 디자인이라 할 수 있다.

UD은 통합사회의 동등한 권리라는 공평(公平)의 개념에서 출발한 것으로 동등한 상태(equal state), 동등한 대접(equal treatment), 동등한 이익(equal merit)을 목표로 하며, 특수한 사용자나 특별한 해결책을 추구하는 것이 아니기 때문에 다음

13) 김태현, 이민수 : 실버산업의 실제, 도서출판 하우, 1996
http://www.dongshinu.ac.kr/homepage/indust/guide/silver_2.html : 실버산업(Silver Industry)은 노년층을 대상으로 한 상품, 서비스를 제조 판매하거나 제공하는 것을 목적으로 하는 산업.
14) Robert L. Null 저, 이연숙 역:유니버설디자인, 태림문화사,1999
15) http://kr.encycl.yahoo.com/final.html?id=15767 : 개인적인 생활의 장(場)과 병행하여 공공장소에서의 여러 장치나 장비를 보다 합리적으로 계획/설계하는 디자인 개념.
16) http://www.khss.or.kr/korean/journal/browse/articles/12900294.pdf
송성수:사회과학사학회지,테일러리즘의 형성과정,1878-1901,15권1호(1993)

13) 김태현, 이민수 : 실버산업의 실제, 도서출판 하우, 1996
http://www.dongshinu.ac.kr/homepage/indust/guide/silver_2.html : 실버산업(Silver Industry)은 노년층을 대상으로 한 상품, 서비스를 제조 판매하거나 제공하는 것을 목적으로 하는 산업.

과 같은 개념에서 출발하는 것이 바람직하다.

먼저 제품을 개발하거나 생활환경을 설계하는 최초의 단계에 노화에 의한 심신기능의 저하를 고려하여야 한다는 것이다. 다시 말하면 생물학적으로 보았을 때 가연령(加年齡)과 함께 진행되는 통상적 심신쇠되는 이미 30대가 되면 나타나는 현상으로서, 그 당시 사람은 아직 인생의 40%정도밖에 살아오지 않았다는 사실이다. 그럼에도 불구하고 생활인이 각종 제품을 사용하거나 환경에 있어서 자각적으로 서서히 불만을 느끼고 쇠약함을 느끼는 이유는 무엇인가. 이것은 대부분의 제품환경이 갖는 기능들이 일반적으로 그것을 사용하는 사람이 최고의 능력을 갖는 시기, 혹은 마치 영원히 젊음을 유지하고 있는 상태라는 착각을 전제로 설계되고 제작되는 이유에서라고 할 수 있다.

그 다음으로, 고령자를 하나의 특수한 장애자군(障礙者群), 혹은 특별한 사용자층으로 분류해 버리는 오류를 범해서는 안 된다는 것이다. 즉 종래의 신체장애자나 일부 신체적 장애를 갖는 고령자들에 관한 제품이나 생활환경디자인의 방향은, 당사자의 신체적 기능장애와 능력장애를 보조하는 복지기기의 개발이나 의료기기의 개발, 혹은 건축물에 접근하여 사용할 수 있게 하는 것을 주축으로 하는 건축에 관한 Accessible Design 혹은 Variable Design이 큰 흐름이었다¹⁷⁾. 그렇지만 이와 같은 디자인 발상의 원점을 잘 살펴보면, 모든 고령자를 특별한 사용자층으로 특수화해 버리려는 디자인발상으로 디자인이 취할 가장 최악의 가능성이라고 할 수 있다. 이러한 디자인의 가치관은 일반건강자와 그렇지 않은 사용자를 언제까지나 분리하는 디자인 방향으로 일반시장의 맥락에서 벗어나, 특수화된 제품, 특별한 환경을 계속적으로 탄생시키는 결과를 초래하게 된다. 그러나 이제부터는 모든 사람에게 있어서 최초부터 가능하면 변수적 요구가 발생하지 않게 하는 디자인 방향이 모색되어야 한다. 이것은 근미래 고령사회에 있어서 사회적 공평성을 목표로 하는 사회개발 이념과도 일치한다고 하겠다.

4-3 유니버설디자인의 원리

사회적 구조와 가치관의 변화는 과거의 생산과 소비 구조에 대한 반성과 아울러 도구를 포함한 생활환경의 새로운 변화와 가능성을 요구하고 있다.

특히 인구변화와 증가하는 인구 이질성과 장애인을 돕는 기술의 발전, 시민권 운동, 여성 환경운동 등과 같은 평등한 기회를 주장하는 사회운동들의 전개와 아울러, 정보사회와 고령사회, 세계화의 사회 작동원리들의 확산, 물질주의에서 탈물질주의로의 문화적 변화 등은 새로운 디자인의 대사회적 역할을 요구하고 있다.¹⁸⁾ 이와 같은 사회적 추동력에 힘입은 UD은 디자인의 새로운 개념으로 대두되고 날로 그 연구의 폭과 관심이 증가하고 있다. UD은 제품과 환경을 설계하고 계획할 때 적용하고 평가하기 위한 기준으로 사용하기 위하여 발전되고 있으며 다음과 같은 디자인원리¹⁹⁾로 제안되고 있다.

17) barrier free 운동 : 1974년 국제연합 장애인생활환경전문가회의에서 '장벽 없는 건축 설계(barrier free design)'에 관한 보고서-고령자나 장애인들도 살기 좋은 사회를 만들기 위해 물리적·제도적 장벽을 허물자는 운동.
18) Social Forces for Universal Design, Universal Design Conference, 2000, 김용학
19) The Aged society and Universal Design ; 日本デザイン學會,

① 기능적 지원성이 높은 디자인(Supportive Design)

: 오감정보를 활용한 사용방법의 제시나 확실한 반응을 획득할 수 있게 하는 설계상의 배려이며, 기능상 필요한 도움을 제공해야 하며 사용자에게 불필요한 어떤 부담도 야기 시켜서는 안 된다. 예를 들면 조명의 경우 밝기가 적절치 않으면 시각의 정확성이 떨어지며 노인들에게도 매우 불편해 진다. 부엌의 싱크대 밑이나 계단의 하단부위에 조명을 설치하는 것이나 조작기의 형상, 색상, 위치, 반응방법에 대한 고려 등의 배려가 이러한 사례이다.

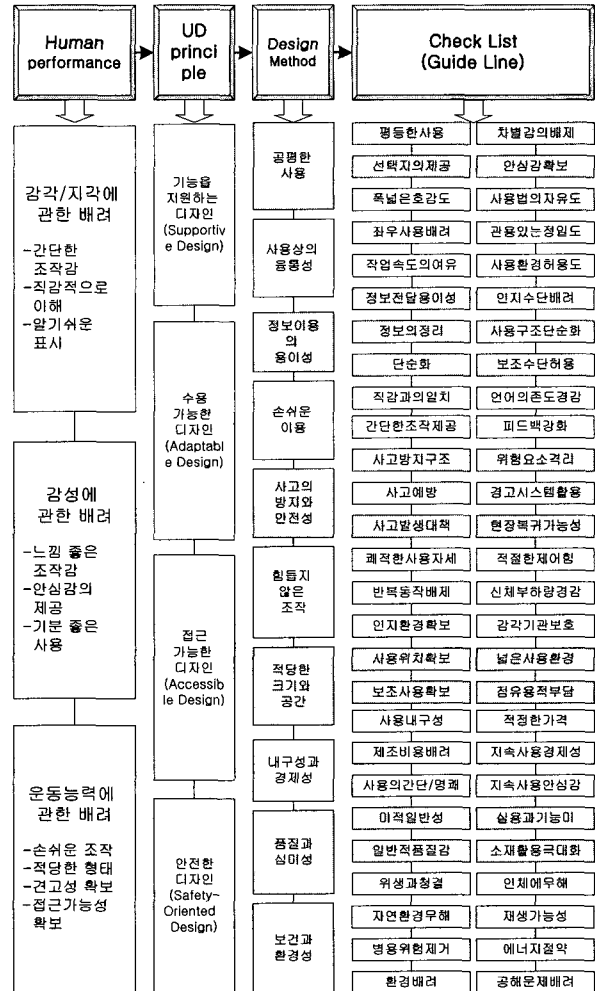


그림 2 유니버설디자인의 구조도 - <본 모식도는 유니버설디자인 관련 서적 및 논문 등에서 발췌한 정보에 근거하여 구성하였음>

日經デザイン 編 : 유니버설 디자인教科書, 日經BP社, 2002
 舟橋 千枝 編 : 優しさの住まいづくり, インテリア産業協會, 2000
 이연숙 편역 : 유니버설 디자인, 태림문화사, 1999 의 다수 참고

② 수용 가능한 디자인(Adaptable Design)

: 상품이나 환경이 상황에 따라 조절 가능함으로써 다양한 요구를 충족시킬 수 있는 융통성을 지녀야 한다. 특히 오랜 시간 다양한 형태로 작업하는 사무환경에서는 인간공학적 방법으로서 이러한 특성의 디자인이 연구되어야 한다. 예를 들면 변화 가능한 형태의 작업대나 높이조절이 가능한 책상과

學會誌.1997.第4卷4号通卷16号./p.2 정리인용.

스탠드, 다양한 서체와 글자의 크기조절이 가능한 컴퓨터 프로그램들이 이러한 사례이다. 이러한 상품은 시각장애자와 노인뿐만 아니라 일반인들에게 있어서도 매우 유용하다.

③ 접근 가능한 디자인(Accessible Design)

: 접근 가능성이란 심리적으로나 신체적으로 장애물이 제거된 상태를 말하며 차별감을 최소화하는 방향으로의 개선을 의미한다. 예를 들어 보도 블록을 휠체어 사용자와 자전거를 타는 사람과 환자들이나 신체적 약자들이 편리하게 다닐 수 있도록 고려하고 아울러 시각장애자들에게도 도움이 되도록 형태와 패턴, 적절한 배치와 질감 있는 재료를 사용해 시각장애로 인한 사고를 가능한 줄이는 것 등이 이러한 것들이다.

④ 안전한 디자인 (Safely-oriental Design)

: 사고를 예측할 수 있거나 미연에 사고를 방지하는 설계를 포함하여 오조작시 쉽게 원래의 상태로 돌아오게 하는 안전상의 배려와 환경에 부하를 최소화할 수 있는 설계등을 포함한다. 대조적인 색채와 패턴으로 레벨 차를 표시하거나 모서리를 둥글게 처리한 것 등 안전한 디자인은 보다 개성적일수 있으며 또한 예방적인 경우가 많다. 아울러 안전성은 심리적인 건강함, 소속감, 자기가치 등을 포함한다. 장애자가 정상적인 활동을 유지할 수 있도록 고려된 공간은 장애자를 포함하여 모든 일반적 개인에게도 독립심을 부여함으로써 심리적인 건강을 유지시켜 준다. 특히 안전한 디자인이란 그 대상을 인간에게만 한정하는 것이 아니라 인간을 포함한 생활환경 및 자연환경에 대한 배려, 즉 친환경적 설계나 에너지 절약, 재생가능성, 위생과 청결에도 관계한다.

그림2에서 볼 수 있듯이 이상과 같은 네 가지의 디자인원리와 아울러 UD을 실제적으로 구현하기 위한 방법과 가이드라인은 기존의 디자인을 점검하거나, 디자인 프로세스를 가이드하며, 좀 더 유용한 제품과 환경에 관하여 생산자와 수요자 양측 모두를 교육하는 근거로 사용될 수 있을 것이다.

UD의 원리는 인간이 갖는 기능에 관한 연구를 기초로 실제 제품을 개발하거나 생활공간을 설계·계획함에 있어서 지켜야 할 중요한 원칙이라고 하겠다. 모든 제품과 통신 수단 그리고 건축물, 주변 환경을 포함하는 광범위한 분야에 있어서의 디자인의 원리에 대하여 가이드하기 위해 건축가, 제품 디자이너, 엔지니어, 환경 디자인 연구가 등 각 분야의 전문가 그룹이 공동 작업을 통하여 다음과 같은 유니버설 디자인의 원칙을 만들었다.

- ㉑ 공평한 사용 : 어떤 사용자도 쉽게 구입할 수 있고 쉽게 사용할 수 있을 것.
- ㉒ 사용의 유연성 : 설계가 개인의 선택, 능력에 폭넓게 적용할 것.
- ㉓ 단순하고 직관적인 사용 : 사용자의 경험, 지식, 언어, 기능 혹은 현재의 정신집중 상태에 관계없이 이해하기 쉬울 것.
- ㉔ 알기쉬운 정보 : 환경의 조건이나 사용자의 감각능력에 관계없이 사용상 필요한 정보를 효과적으로 전달하는 설계일 것.
- ㉕ 오조작에의 대응과 안전성 : 위험이나 사고를 초래할 혹은 주의하지 않은 동작으로 인하여 발생할 불미한 결과를 최소한으로 할 것.
- ㉖ 신체적 부담의 최소화 : 설계가 효율적이며 쾌적하고 또한 최소의 부담으로 사용할 수 있게 할 것.
- ㉗ 접근과 사용을 위한 크기 및 공간의 확보 : 적절한 치수와 공간이 준비되어 있어서 접근, 도달,

조작이 가능하며 사용자의 신체, 크기, 자세, 움직임에 관계없이 사용 가능할 것. ㉘ 내구성과 경제성 : 지속적인 사용이 보장된 내구성과 적절한 가격. ㉙ 품질성과 심미성 : 소재활용을 극대화하여 실용성과 기능미를 추구. ㉚ 보건과 환경성: 위생적이며 환경적 부하를 최소화할 수 있는 환경성을 담보로 하는 디자인 등을 추구하는 것으로 제품과 생활환경 설계시 각각의 디자인을 구현함에 있어서 대응되는 디자인의 가이드라인을 제시하고 있다.< 그림2. 참조 >20)

4-4 유니버설디자인의 사용성과 커뮤니티

UD이란 넓은 의미에서 사용성에 관계하는 것이라고 할 수 있다. UD을 실현한다고 하는 것은 동등하고 공평한 사용을 통하여 인간 복지에 기여하고 평등한 사회를 구현하는 것을 목표로 한다.

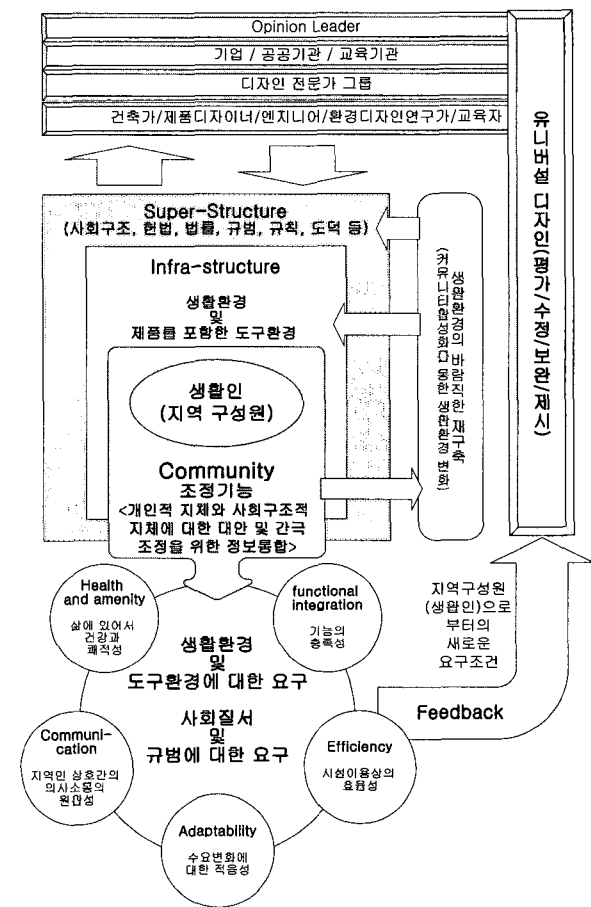


그림 3 유니버설디자인과 커뮤니티의 순환적 관계도

여기서 '사용(使用)'이라는 행위에 관하여 지금까지는 그것이 도구이든 혹은 공간(자연 환경을 포함한 생활환경)이든 그것을 제공하는 생산자(혹은 설계자)와 수혜자로서의 소비자(혹은 사용자)라고 하는 이분법적인 관계에서 이해되어왔다. 즉 중속적이며 일방적이고 수동적인 관계로 인식하여 온 것이 일반적인 견해이다.

그러나 사물과 인간의 관계에서 사용을 담보로 하는 역할분담(役割分擔)이라는 관점에서 살펴본다면 제품이나 공간을 설

20) 日経デザイン 編 :유니버설 디자인教科書, 日経BP社,(2002)

계하거나 생산하고 있는 전문가들은 그러한 물적 환경을 단순히 설계하고 생산하여 판매하고 있는 것에 그치지 않고 그와 동시에 생활인(소비자 혹은 사용자)들에게 일정한 역할도 함께 판매하고 있다고 볼 수 있다. 소비자의 입장에서 보면 편리한 제품을 구입했다고 혹은 쾌적한 공간을 제공받았다고 생각하겠지만 한편으로는 그것을 사용하기 위한 역할도 함께 구입한 결과라고도 할 수 있다. 이러한 관점에서 UD이 갖는 사용에 관계하는 원리 즉 <기능적 지원성이 높은 디자인, 수용 가능한 디자인, 접근 가능한 디자인, 안전한 디자인>은 단순히 사용성의 향상만에 관계하는 것이 아니라 인간에게 일정한 역할을 수행하게 하고 무의식적 사용을 통하여 생활인의 행동양식을 제어하고 생활환경의 변화에 기여한다고 할 수 있다.

인간은 사용이라는 행위를 통하여 자아성취를 이루어 간다. 잘 설계된 도구나 조화로운 생활공간은 생활인에게 즐거움과 안전함, 쾌적함과 편안함을 제공하고 개인적 만족과 나아가서 지역구성원으로서의 긍정적 역할을 수행하게 하여 건전한 커뮤니티의 형성을 가능하게 한다. 이와 같이 생활속에서 발생하는 다양한 문제, 특히 도구와 생활환경에 기인한 문제에 관하여 커뮤니티를 통한 대안의 발견과 정보형성은 생활인이 주체가 된다는 측면에서 그 가능성을 발견할 수 있다. 특히 고령사회에 있어서는 이러한 노력들이 지속적이고 순환적으로 이루어져야 하며, 대사회(opinion leader, 기업, 공공기관, 교육기관, 디자인전문가 그룹 등)에 대하여 생활인으로서 참여하는 사회적 커뮤니티의 형성이 절실히 요구되는 시기라고 할 수 있다.

이러한 긍정적 역할의 지속적인 상호작용은 생활인 상호간의 유대감과 신뢰감을 회복하게 하고 건전한 커뮤니티형성을 가능하게 하여 결과적으로 「삶에 있어서 건강과 쾌적성의 확보와 기능의 충족성, 지역민 상호간의 의사소통의 원활성, 그리고 시설이용상의 효율성, 수요변화에 대한 적응성 확보」에 기여할 것으로 기대된다.< 그림3. 참조 >

즉 UD의 실현은 사용(使用)이라는 행위를 통하여 생활인들에게 구체적으로 자신감과 즐거움을 제공하고, 커뮤니티형성을 보다 원활하게 하여 삶의 질을 높이는 데 중요한 역할을 한다고 할 수 있다.

5. 결론

인간은 건물을 설계하고 짓지만 완공된 후에는 건물이 인간을 만든다고 하는 표현이 있는 것처럼 물건을 만드는 것은 곧 인간을 만드는 것이라고 이해할 수 있다. 무엇인가 설계하고 디자인한다고 할 때 사물에 관심을 갖는 것과 동시에 그것을 사용할 사람이나 사용공간, 작업방법, 생활습관, 생활양식으로 이어지는 생활인과 생활환경에 관한 배려가 필요하다.

근대디자인은 한마디로 말하면 기술지향이었다고 할 수 있다. 그렇지만 지금부터는 인간 혹은 생활지향이어야 하며 적어도 기업, 공공기관, 교육기관, 디자인전문가그룹 등 디자인 관계자들은 물건의 재질, 성능, 기능, 조형 등에 갖는 관심 이상으로 물건의 사용법이나 관습, 생활양식에 관심을 돌려야 한다. 이러한 논점의 근거에는 인간 특히 생활인에 관한 이해가 부족한데 그 원인이 있으며 그렇기 때문에 끊임없이 인간 이해를 위한 노력이 디자인에 요구되는 것이다.

이상과 같은 관점에서 유니버설 디자인은 누군가에 의하여 디자인되어서 누군가에게 일방적으로 제공되는 과거와 같은 생산-공급이라는 이분법적 틀에서 이해되어서는 안되며, 생활인 스스로가 생산과 공급, 그리고 사용이라는 순환구조속에 주체자로서 참여하게 하는 디자인방향을 지향할 필요가 있다.

또한 UD는 변화하는 사회구조와 함께 구성원 상호간의 상호교감에 의하여 형성되는 커뮤니티를 통해 새로운 요구조건과 다양한 정보를 제공해 가야되는 살아있고 진화하는 공동체적 디자인이라고 정의할 수 있다.

본 연구를 통해 고령사회의 특성과 도구 및 생활환경에서 발생하는 다양한 문제들에 관하여 그 문제의 핵심을 규정하고, 나아가서 유니버설디자인이 커뮤니티형성에 어떠한 역할을 할 수 있는가에 관하여 논증하였다. 하지만 많은 부분에 있어서 실증적 사례를 통한 명확한 해결방안의 모색과 대안 제시에 있어서는 미흡하다고 판단된다. 향후 이러한 측면에서의 연구와 탐구가 지속되길 바라고, 유니버설 디자인을 통한 생활환경의 재구성을 구현하기 위한 노력의 필요성을 절감한다.

참고문헌

- 김태현, 이인수 : 실버산업의 실제, 도서출판 하우, 1996
- 이연숙 편역 : 유니버설 디자인, 태림문화사, 1999
- 김민수 : 21세기 디자인문화탐사, 솔출판사, 1997
- 빅터 파파넥 저, 조영식 역 : 녹색위기, 조형교육, 1999
- 유니버설디자인 세계대회 보고서, 2000
- 한영기 역 : 다시 디자인이란 무엇인가1/2, (도)청람, 1996
- D. A. Norman 저, 이창우 외역 : 디자인과 인간심리, 학지사, 1996
- 한국디자인연구회 기획 : 디자인과 지식, 디자인네트, 1999
- 日經デザイン 編 : 유니버설 디자인教科書, 日經BP社, 2002
- 柏木 博 : 日用品のデザイン思想, 日本, 晶文社, 1984
- 佐藤典司 : デザインの 經濟學, 日本, PHP연구소, 1989
- 河野五郎 : 使用價値와 商品學, 日本, 大月書店, 1984
- 星野 克美 : 記號化 社會の消費, 日本, 홀트사운더스, 1985
- 佐野 寬 저, 현동희 외역 : 21세기디자인, 태학원, 1997
- Nikkei Design 編, 이범일 역 : 성공사례로 본 디자인마케팅, 21세기북스, 1996
- 玉田俊郎 : 디자인 매니지먼트에 관한 연구1, 디자인學研究, 52, 日本, 1985
- 舟橋 千枝 編 : 優しさの住まいづくり, インテリア産業協會, 2000
- 柏木 博 : デザイン20世紀, 日本, NHK북스, 1992
- 西山 卯三 저 : 도시형성의 구상, 日本, 도시문화사, 1990
- 田村 明 저 : 도시형성의 실천, 日本, 이와나미, 1999
- J. A. Koncelik : Aging and The Product Environment, by Hutchinson Ross Publishing Company, 1982

외 디자인관련 논문 다수.