

유니버설디자인과 패키징 기술이 나아갈 방향

Universal Design and Packaging Technology

김 종 경 / 용인송담대학 유통문화산업계열 교수

1. 유니버설디자인 등장

20세기 초 인간의 평균수명은 47세에 불과하였으나 의료기술의 획기적인 발전으로 현재 평균수명 연장이 무려 76세까지 연장되었으며 지금은 80%가 넘는 사람들이 65세 이상을 살아간다. 작년 미국은 약 400만명이 85세를 넘겼고 약 6만명은 100세에 이르렀다.

우리나라의 고령화는 세계에서 유례를 찾아볼 수 없을 정도로 급속하게 진행되고 있다. 우리나라는 지난 2000년에 이미 65세 이상 인구 비중이 전체인구의 7%를 넘어서 고령화사회에 진입했다. 의료기술의 발달에 따른 평균 수명 연장과 저출산 기조가 유지된다면 2018년에는 노령인구 비중이 14%를 돌파해 고령사회에 도달하고 2026년에는 노령인구가 20%를 돌파해 초고령 사회가 될 것으로 전망된다.

게다가 근래에 들어와서는 많은 사람들이 장애를 가지고 있다. 1995년 통계에 따르면 미국에 사는 5,390만의 사람들(인구의 20.6%)이 여러 종류의 장애를 갖고 있으며 그중에 2,600

만(9.9%)은 심각한 장애를 갖고 있었다. 우리나라의 장애율은 100명당 3.09% 정도로 선진국에 비해 낮은 편이나 전국적으로 150만명에 육박하고 평균수명 증대와 의료서비스 발달로 그 비율은 급격히 증가하고 있다.

2. 장애물-제거

1960년대부터 시작된 미국의 시민운동은 장애인 인권신장에 크게 기여하여 1970년대부터 교육과 공공기관의 직원모집, 통신, 교통수단에까지 장애인에 대한 차별을 점차 폐지하게 되었다.

1990년에 제정된 미국장애인법(ADA)은 장애인 권익에 대한 기본적인 인식을 널리 확산시켰다.

고용에 있어서나 공공 기관, 서비스, 프로그램, 대중교통, 통신에 대한 접근에 있어서의 차별이 이 법에 의하여 금지되었으며 접근을 방해하는 물리적인 장애물들은 그것들이 어느 곳에 있든지 반드시 제거되게 되었다. 우리나라에서

(표 1) 주요국 장애 출현율

(단위: %)

| 구분 | 한국 (1995) | 한국 (2000) | 일본 (1995) | 독일 (1991) | 미국 (1995) | 호주 (1993) |
|-----|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 출현율 | 2.35 | 3.09 | 4.8 | 8.4 | 20.6 | 18.0 |

자료 : 한국장애인복지체육회, 『장애범주확대방안 및 장애분류·등급판정기준에 관한 연구』, 1999
 이러한 인구통계의 변화는 우리가 평상시에 인식하는 것보다 더 많은 노인들과 장애인들을 양성하고 있다.

도 장애인·노인·임산부 등의 편의증진보장에 관한 법률, 장애인복지법 등이 제정되면서 이러한 노력이 진행되고 있다.

초기 장애자에 대한 디자인적 노력은 장애물 제거(Barrier-Free)였으며 주로 건축가들에 의해 제기되었다. 그러나 건축관련 표준들을 제정하면서 장애인만이 사용하도록 분리되고 고립된 건물을 짓는 것은 '특별한' 것이며 더욱 비용이 많이 들 뿐더러 시간적으로도 좋지 않다는 것이 분명하게 드러났다. 또한 장애인을 포용하기 위하여 이루어진 많은 환경적인 변화들 중 많은 것들이 실질적으로 모든 사람에게도 유익하다는 사실이 더욱 명백해졌다.

이런 고려사항들이 보편적으로 제공될 수 있으며 오히려 비용도 적게 들고, 표식도 필요 없고, 매력적이면서, 더욱 더 상업성을 떨 수도 있다는 인식이 유니버설디자인 운동을 펼칠 수 있는 기초가 될 수 있게끔 했다.

재활공학(Rehabilitation Engineering)이라는 말이 사용된 것은 2차세계대전 상이군인(傷痍軍人)들이 집으로 돌아오면서 보철술과 보조기를 사용한 재활기술에 대한 개선 노력이 강화되면서부터이다.

미국에서는 1950년대에 이르러 재향군인회나 연방정부 기관의 지원을 받는 공학연구센터들이 통신, 이동, 교통 등의 기술적인 문제들을 해결

하기 위해 건립되었다. 이후 재활공학센터들은 70년, 80년대를 거쳐 더욱 발전하였다. 재활공학은 이러한 문제들을 해결하기 위하여 과학법칙과 기술적방법론을 적용한 하나의 특별한 분야이다. 원칙이라든지 기술적 방법을 문제들에 적용해서 풀어야 할 만큼 특별함을 띄게 되었다.

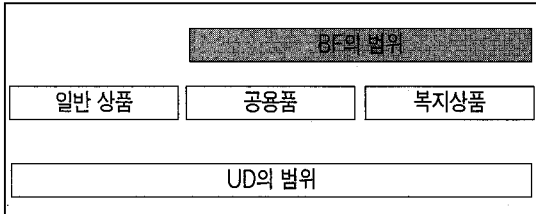
또 재활공학을 위한 "보조기술(Assistive Technology)"이란 용어는 장애인의 육체적, 감각적, 인식적 능력을 향상시키거나 그들의 필요와 잘 맞지 않는 환경 속에서도 혼자서 잘 적응할 수 있도록 돕기 위하여 만들어진 개인용 도구들을 일컫는 것이 되었다.

3. 장애 극복과 유니버설디자인

1990년대 피터 프랜스는 고객을 사로잡는 비결에 대해서 "미국인들이 나이를 들어감에 따라 노령화를 모욕하지 않는 젊음을 제공하는 상품들이 잘 될 것이다. 이들 소비자 계층은 그들의 부모들과는 다르다. 그들은 노령화가 추하다고 생각지 않는다"라고 하였다(미국 은퇴인 연합위원회,1992).

장애를 극복하기 위한 노력은 다양한 제품디자인 개발을 촉발시키고 실제로 가시적인 성공을 하기도 하였다. 옥소인터내셔널 회사의 두꺼운 손잡이가 달린 '굿 그립'이란 부엌관련 제품

[그림 1] BF와 UD 포장의 범위



※ 참고: Minaguchi Shin-ichi, 제 17회 포장기술국제세미나, (사)한국포장학회, 2005년 5월 18일

은 처음에는 장애자를 위한 보조적인 장비로 시작했다가 나중에는 도리어 주력 제품이 되었고 음성인식 소프트웨어와 같은 몇몇 제품은 재활 분야에서 새로운 응용을 찾게 되어 새로운 하이테크장비로 인정받기도 하였다.

이러한 추세는 최근 들어 노인인구의 증가와 장애인들의 사회적 활동 강화 등을 통해 무시 못할 소비자그룹을 형성하게 되어 업체들이 다양한 제품을 개발하도록 촉발시켰으며 이러한 제품은 일반 소비자들에게도 인기를 얻게 되었다.

즉, 장애인들을 위한 상품들이 기능뿐만 아니라

라 소비자들의 취향에까지 신경을 써서 고안되고 이것이 일반 사용자들에게도 적절히 사용되기 시작한 것이다.

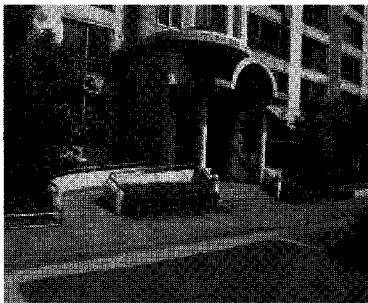
초기에 장애의 벽을 낮추고자 도입했던 배리어프리디자인(Barrier-Free Design) 개념에서 유니버설디자인(Universal Design)으로 변천한 기본적인 이유는 장애인과 비장애인 사이의 육체적, 정신적 장벽을 허무는 것으로 발전한 것이다(그림 1).

4. 유니버설디자인 정의

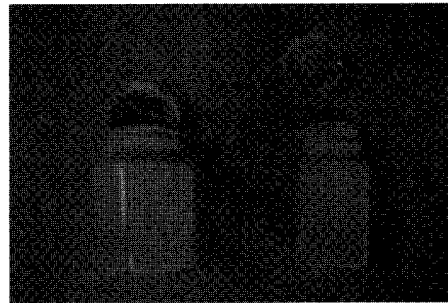
유니버설디자인에 대한 정의는 조금씩 다르지만 나이나 능력, 상황에 관계없이 가능한 한 많은 사람들이 가능한 한 사용하기 편리하도록 모든 제품과 환경을 디자인하는 접근방식을 의미한다.

유니버설디자인과 조금 다르게 사용되는 용어로는 Design For All, Inclusive Design,

[사진 1] BF와 UD의 개념



〈아파트 현관의 계단 옆에 만든 휠체어 출입구. UD보다는 BF적 시각이 크다〉



〈우측은 자일리를 검포장용기이며 우측은 캡셀포장용기이다. inner seal은 LiftNpeel을 적용하여 UD를 지향했고 우측 용기의 마개는 push & turn 형태로 CR을 겸했다〉

Barrier-Free Design 등이 있는데 각국의 사회, 문화, 생활환경 등에 따라 조금씩 다르지만 기본적인 목표는 같다고 하겠다. 유니버설디자인의 목적은 모든 사람들의 인생을 좀 더 안락하게 하기 위하여 제품이나 통신, 건축 등을 추가적인 비용이 없거나 최소한으로 줄이고 최대한 많은 사람들이 더 유용하게 사용할 수 있도록 만드는 것이다.

유니버설디자인(Universal design)은 미국에서 처음 시작되었으며 건축가이자 디자이너인 Ron Mace가 UD의 7원칙으로 토대를 닦았으며 특히 일본에서 크게 보급되고 있다. 최근에는 제품 및 서비스에 걸쳐 모든 영역에 적용되고 있다.

5. 유니버설디자인과 유사한 개념

1) 장애인을 위한 디자인(Design for disability)

처음에는 전쟁부상자들의 재활을 돕기 위해 도입되었으며 장애인이나 노인들의 의료적 치료

나 도움을 주기 위한 개념

2) 배리어프리디자인(Barrier-free design)

장애인들의 빌딩이나 공공시설에 대한 근접성을 높이기 위해 장애인 운동가와 건축가들에 의해 도입된 개념으로 차량이나 경사 출입구, 넓은 출입문, 복도, 장애인용 화장실, 점자보도블럭 등이 예이며 보통 휠체어 심볼로 표시한다.

3) 트랜스 제너레이션 디자인(Trans generational design)

미국 시라큐스대학의 James PirkI 박사에 의해 제시된 개념으로 디자인은 나이에 관계없이 모든 연령대에 적용되도록 개발되어야 한다는 것으로 UD가 장애인 위주의 시장으로 접근하던 방식을 탈피하였다.

4) 디자인 포 올(Design-for-all)

유럽에서 도입되었으며 UD와 개념이나 목표가 비슷하다. 정보, 고용, 사회 등에 관한 포용과 평등에 중점을 두고 있다.

5) 사용자 편이(User-(age, disability) friendly)

간단하고 쉽게 사용할 수 있으며 사용자(또는 소아/노인, 장애인)에 맞게 개발되고 판매되는 제품, 포장, 매뉴얼, 정보, 서비스, 환경 그리고 모든 인터페이스를 통칭한다.

6) 총괄적 디자인(Inclusive design)

총괄적 디자인이란 환경, 제품, 서비스, 그리고 인터페이스 등 모든 나이나 능력에 관계없이 접근할 수 있도록 하는 개념이며 UD와 거의 동일한 개념이다. 유니버설디자인은 인간의 능력의 다양함이 당연한 것이지 특별한 것이 아니라는데서 출발한다. 사회적 약자로 분류되는 장애인이나 노인, 어린이 등 평균 이하의 능력을 가지는 인간들은 물론 평균이나 그 이상의 인간들

[표 2] 기능장애와 능력장애에 따른 Barrier free의 필요성

| | 기능장애 | 정보장애 | 이동장애 | 작동장애 |
|------|--------|------|------|------|
| 능력장애 | 시각장애 | ◇ | ○ | ○ |
| | 청각장애 | ◇ | | ○ |
| | 후각장애 | ○ | | ○ |
| | 언어장애 | ○ | | |
| | 상반신 상해 | | | ◇ |
| | 하반신 상해 | | ◇ | |
| | 지능장애 | ○ | | ○ |

◇: BF가 매우 필요함, ○: BF가 필요함

※ 참고: Minaguchi Shin-ichi, 제 17회 포장기술국제세미나, (사)한국포장학회, 2005년 5월 18일

이 모두 자연스럽게 사회생활을 영위할 수 있도록 디자인하는 것이다.

시력이 극도로 나쁜 사람이 라벨을 쉽게 읽을 수 있도록 하고 시끄러운 공중전화 부스에 볼륨 컨트롤을 단다든지 출입구에 계단을 없애 휠체어나 유모차의 진출입은 물론 가구 등 무거운 물건의 운반을 쉽게 하는 것은 좋은 예이다.

이것은 사회적 약자에 대한 배려 뿐만 아니라 인간능력의 다양성을 받아들이고 모든 사람들이 편하고 손쉽게 사용할 수 있는 장치나 제품들을 상식 이상의 경제적 비용없이 디자인하는 것을 말한다.

6. 유니버설디자인 원칙

North Carolina State University의 Center for Universal Design이 주도한 프로젝트에 의해 모든 제품과 통신 수단 그리고 건축물, 주변 환경을 포함하는 광범위한 분야에 있어서의 디자인의 원리에 대해 가이드하기 위해 건축가, 제품 디자이너, 엔지니어, 환경 디자인 연구가 등 각 분야의 전문가 그룹이 공동 작업을 통하여 다음과 같은 유니버설디자인의 원칙을 만들었다.

이 유니버설디자인의 7원칙은 기존의 디자인을 점검하고, 디자인 프로세스를 가이드하며, 좀 더 유용한 제품과 환경에 관하여 생산자와 수요자 양측 모두를 교육하는데 사용되고 있다.

7. UD와 패키징 개발 사례

비록 건축이나 가구 등으로부터 유니버설디자인이 유래되었으나 패키징분야에 있어서도 예외

가 없이 UD의 적용은 당연시되고 있다.

일본에서는 사회적 약자를 배려하는 차원에서 배리어프리(BF)포장, 유니버설포장, 소아난개봉(CR)포장, 고령자배려포장, 병약자용 식품포장 등의 개념이 발전해왔다. 유니버설포장의 개념 자체는 미국에서 먼저 발전하였으나 이미 초고령사회로 진입한 일본에서는 모든 제품이 UD 개념없이 개발하기 어려울 정도로 붐을 이루고 있으며 JIS, ISO 등 규격화에도 많은 활동을 벌이고 있다. 여기에서는 마케팅적인 관점에서 패키징의 UD를 추진하는데 구입에서 폐기까지의 각 단계에서 고려해야 할 점은 (표 4)와 같다.

8. 유니버설디자인 7가지 원칙

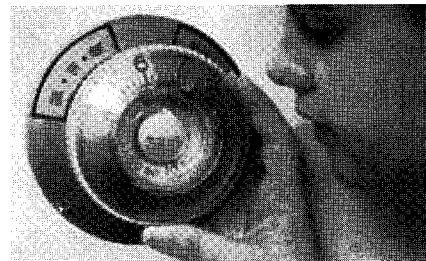
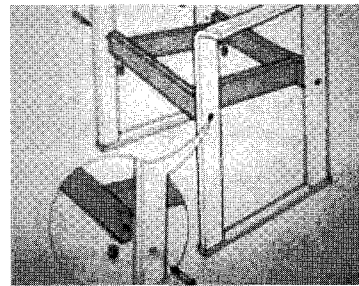
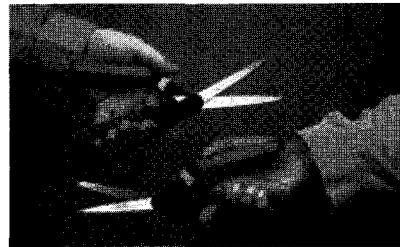
- 1) 원칙 1 : 동등한 사용(Equitable Use)
- 2) 원칙 2 : 사용상의 융통성(Flexibility in Use)
- 3) 원칙 3 : 손쉬운 이용(Simple and Intuitive Use)
- 4) 원칙 4 : 정보이용의 용이(Perceptible Information)
- 5) 원칙 5 : 안정성(Tolerance for Error)
- 6) 원칙 6 : 힘들지 않은 조작(Low Physical Effort)
- 7) 원칙 7 : 적당한 크기와 공간(Size and Space for Approach and Use)

9. UD 기술 적용 사례

약 28백만 미국인이 청력장애가 다소간에 있는 것으로 나타났으며 2001년 미국의 보청기 배

[표 3] UD 원칙에 따른 제품 개발 가이드 라인

| 원칙 1 | | 공동한 사용 |
|--------|--|----------|
| 의미 | 다양한 능력을 가진 사람들에게 유용하고 판매 가능하도록 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 모든 사용자가 모두 같은 방법으로 사용하도록 ● 격리나 불쾌감을 피함 ● 모든 사람들이 만족하도록 | |
| 원칙 2 | | 사용상의 융통성 |
| 의미 | 개인적 능력과 선호에 따라 다양한 선택이 가능하도록 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 사용방법을 선택가능하도록 ● 왼손 및 오른손 양쪽 모두 가능하도록 디자인 ● 사용자의 능력에 순응하는 디자인 | |
| 원칙 3 | | 손쉬운 이용 |
| 의미 | 사용자의 지적능력이나 언어구사능력, 집중력 등에 관계없이 이해하기 쉽도록 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 불필요하게 복잡한 설명을 없애고 평이한 글과 그림으로 설명 ● 다양한 범위의 언어능력과 가독능력을 고려하여 일관적인 수준으로 설명 ● 작업 수행 중이나 수행 후 적절한 자극이나 피드백 실시 | |
| 원칙 4 | | 정보이용의 용이 |
| 의미 | 사용자의 주변환경이나 인지능력과 관계없이 적절하게 필요한 정보가 전달되도록 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 필수 정보를 그림이나 언어, 촉각 등을 이용 반복 표시 ● 필수정보의 가독성 최대화 ● 필수정보와 주변정보 간 차이를 둠 ● 지각능력이 제한된 사람들에 의해 사용되는 기술이나 도구에 적합하도록 | |



[표 3] UD 원칙에 따른 제품개발 가이드 라인

| | | |
|-----------------|--|--|
| 원칙 5 안전성 | | |
| 의미 | 우연 또는 실수에 의한 위험이나 잘못된 결과발생을 최소화하는 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 위험요소들을 제거하거나 격리 ● 위험요소나 에러발생에 대한 주의표시와 회복가능 기법 적용 ● 주의해야하는 작업시 무의식적인 동작에 대한 억제 | |
| 원칙 6 힘들지 않은 조작 | | |
| 의미 | 최소한의 노력으로 효과적이고 편안하게 사용할 수 있는 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자가 편안한 상태에서 사용할 수 있도록 디자인 ● 적절한 힘만 사용하도록 하고 불필요한 반복이나 물리적 노력을 최소화 | |
| 원칙 7 적당한 크기와 공간 | | |
| 의미 | 사용자의 크기나 자세, 행동능력과 관계없이 접근하거나 조작이 가능하도록 크기나 공간을 디자인 | |
| 가이드 라인 | <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자의 자세와 관계없이(앉아있던 서있던) 편안하게 사용할 수 있도록 ● 다양한 크기의 손이나 그림에 맞도록 ● 보조도구의 사용이나 개인적 도움을 받을 수 있도록 충분한 공간 확보 | |

터리시장은 향후 5년 동안 5에서 6% 증가할 것으로 전망하고 있다(Gillette, 2001).

보청기 배터리는 약 90%가 크기도 작고 오래가는 아연 배터리를 사용하고 있는데 문제는 아연배터리는 공기 중의 산소와 화학적으로 반응한다는 것에 있다.

이를 막기 위하여 아연배터리는 작은 탭을 붙

이게 되는데 보청기가 작아지면서 배터리도 작아지고 있으며 보청기의 주요 고객인 노년층이 이 탭을 다시 벗겨서 보청기에 끼워야하는 불편함이 컸다.

Duracell은 [사진 2]와 같이 EASY TAB 포장을 개발하여 쉽게 보청기에 끼울 수 있도록 하였다.

[표 4] 패키징 UD 추진시 구입에서 폐기까지의 각 단계에서 고려해야 할 점

| | | |
|----|-------|---|
| 구입 | 식별성 | · 네이밍이나 그림, 일러스트, 사진, 설명문 등의 표시에 주의 · 시각장애자에게 맞는 점자 적용이나 포장의 형상 변경, 엠보싱가공 등에 의해 촉각으로 식별할 수 있는 고안 등 |
| | 운반성 | · 손잡이가 무뎠게 들어가게 해 휴대하기 편하게 하고, 엠보싱가공이나 포장 표면의 요철 혹은 미끄러지지 않는 재질을 이용 · 크기나 무게도 중요한 요소 |
| 사용 | 개봉성 | · 개봉성에 관해서는 강통따개나 가위 등의 도구를 사용하지 않는 것(개봉할 때에 도구를 사용하지 않으면 안 되는 것이 배리어) · 도구를 사용하지 않더라도 고령자나 어린이라도 용이하게 개봉할 수 있는 것이 필요 · 풀탭방식의 캔이나 주출구가 붙은 파우치 등 · 파우치의 절취부분에 대해 말하면, I 노치보다도 V 노치 쪽이 보아서 판별하기 쉽고, 만져도 장소의 판별이 쉽다는 점에서 유니버설디자인으로서는 우수 |
| | 사용성 | · 내용물을 꺼내기 쉽도록 포장의 형상이나 재질, 혹은 개구부의 형상이나 치수에 주의 · 원터치로 혹은 한 손으로 개봉, 사용할 수 있는 기능 등이 필요 |
| | 안전성 | · 캔 통조림을 개봉할 때 그 잘린 부분으로 상처를 입는 경우 의약품이나 알코올음료 등 어린이들의 오음 방지 포장 · (주의: BF나 UD와 모순되지 않도록) |
| 보관 | 수납성 | · 구입하고 나서 사용하기까지의 보관과 상품을 다 사용할 때까지의 사용 중 보관의 2가지 경우 모두 고려 · 포장설계의 단계부터 냉장차나 수납공간에 딱 맞는지, 진동으로 흔들리지 않는지, 옆으로 보관해도 내용물이 넘치지 않는지, 겹쳐 보관할 수 있는지 등 고려 |
| | 재봉합성 | · 재봉합 용이 |
| 폐기 | 분별성 | · 손쉽게 재활용 분리수거할 수 있도록 명확히 표시 |
| | 처리성 | · 쓰레기의 체적을 줄이기 위해 소비자가 포장을 찌부러뜨리거나, 접거나 할 수 있는지 |
| 표시 | 표시장소 | · 소비자가 알기 쉽게 정보가 어디에 표시되고 있는지 표현 · 조리방법이나 상미기한 등이 외포장에만 표시되고, 날개포장에 표시되지 않으면 문제 |
| | 표시내용 | · 표시내용은 누구나가 이해하기 쉬운 내용 · 주의사항은 문장보다도 그림 등으로 표현 · 식품의 영양소나 칼로리 표시에서는 단위 중량당이 아니라, 1식 혹은 1개당의 양을 기재 |
| | 문자와 색 | · 서체, 크기, 문자색과 바탕색의 관계에 주의가 필요(8포인트 이상의 사이즈가 필요, 배색 주의) |

듀라셀 보청기용 배터리는 오른쪽, 왼쪽, 위, 아래 생각할 필요도 없이 그냥 끼우기만 하면 된다.

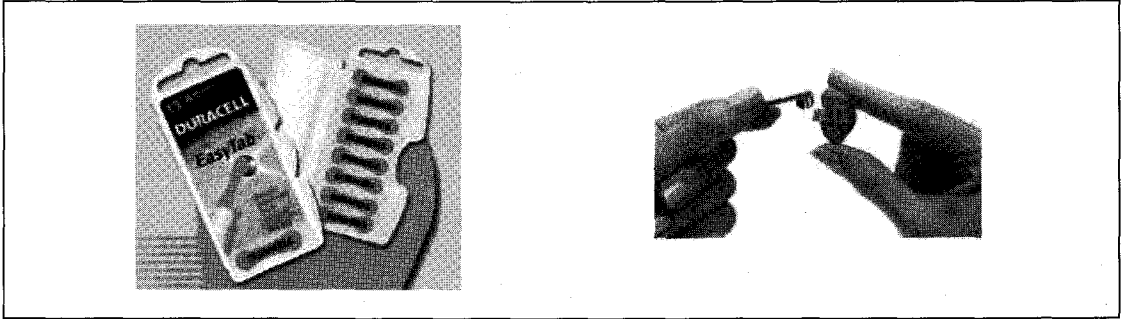
또 포장은 물론 배터리에도 색깔을 입혀 용도에 따른 배터리 타입을 쉽게 구분할 수 있도록 하였다.

DURACELL EASYTAB은 2001년 10월에

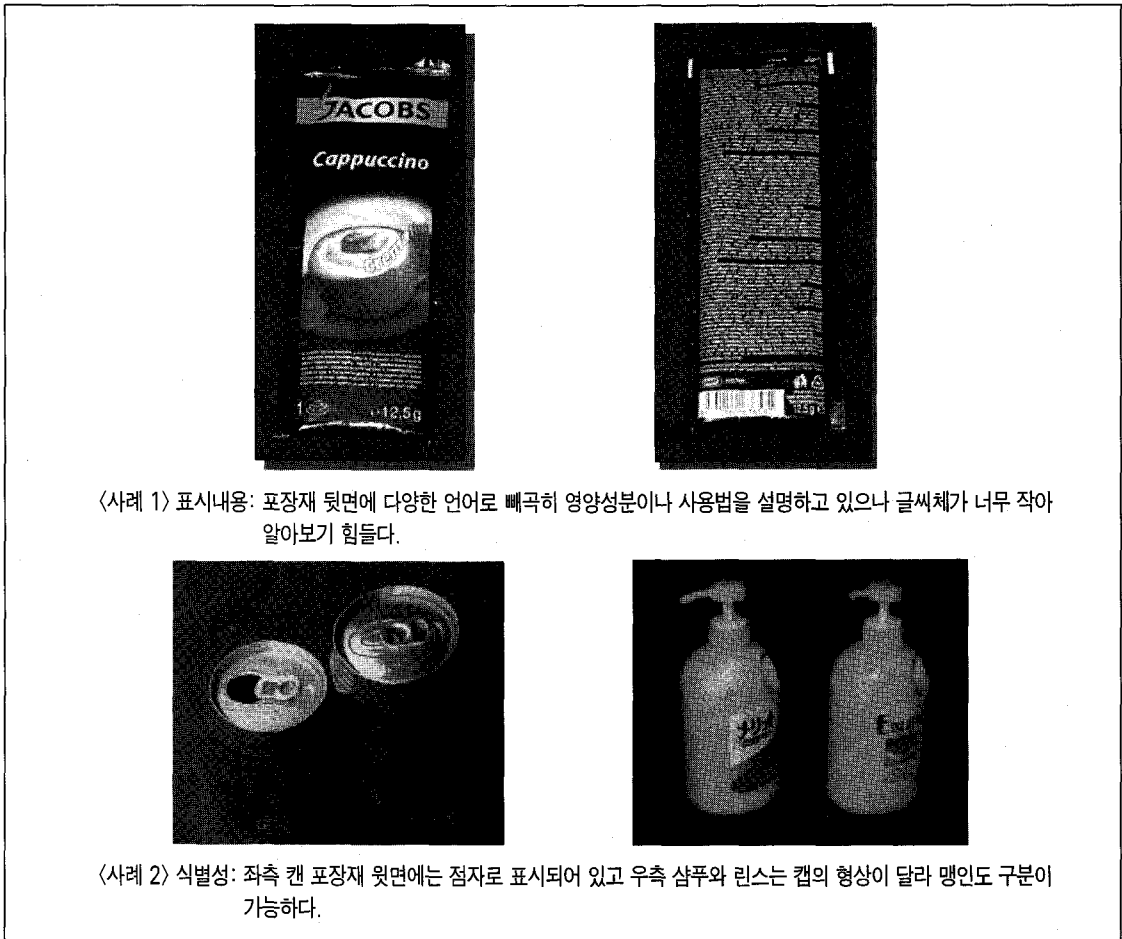
소개되었는데 첫 달에 재고바닥사태를 맞이할 정도로 인기를 모았으며 시카고 Atheneum's Good Design Award, 미국노화학회로부터 Universal Design Award를 각각 수상하였다.

장애아동들을 위한 장난감의 경우 27개국 1600여개의 상점을 운영하고 있는 세계적인 장난감회사인 Toys "R" Us사는 장애아동을 위한

[사진 2] 듀라셀 보청기용 배터리포장



[사진 3] 유니버셜패키징 기술 적용 사례

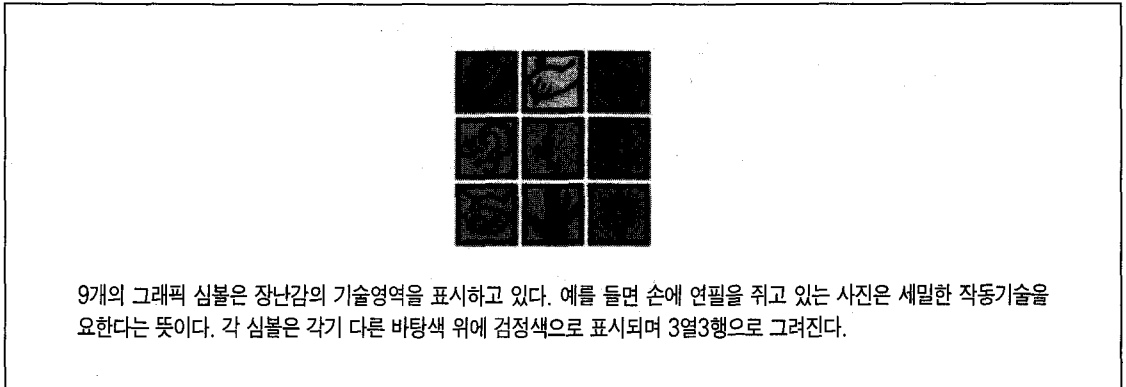


〈사례 1〉 표시내용: 포장재 뒷면에 다양한 언어로 빠곡히 영양성분이나 사용법을 설명하고 있으나 글씨체가 너무 작아 알아보기 힘들다.

〈사례 2〉 식별성: 좌측 캔 포장재 윗면에는 점자로 표시되어 있고 우측 샴푸와 린스는 캡의 형상이 달라 맹인도 구분이 가능하다.

※ 사진 출처: Minaguchi Shin-ichi, 제 17회 포장기술국제세미나, (사)한국포장학회, 2005년 5월 18일

[그림 2] Toys "R" US사의 장애아동을 위한 장난감 가이드



장난감 가이드를 개발하였다([그림 2] 참조).

1993년 처음으로 개발된 이 가이드는 각 장난감이 요구하는 9개 영역의 능력을 글과 그림으로 설명하고 있어 장애아동을 가진 부모들이 자신들의 특성에 맞는 장난감을 고를 수 있도록 하였다.

처음 이러한 개념의 도입은 대부분의 업체들이 비용 증가와 장애아동 장난감시장의 협소 등으로 외면하였으나 Toys "R" Us사의 꾸준한 정책으로 지금은 큰 성공을 거두고 있다.

10. 향후 전망

사람들의 수명은 늘어나고 생존 능력이 증가하고 있으며 이에 따라 나이나 장애로 행위에 제약을 받는 사람들의 디자인에 대한 잠정적 수요는 갈수록 놀라울 속도로 증가하고 있다.

세계적으로 유래없이 급격한 노인인구 증가추세를 보이고 있는 우리나라는 좋건 싫건 조만간 UD의 세계적인 시장이 될 전망이다.

또한 어린이와 장애인도 중요한 고객이 되고

시장으로서의 가치가 충분하다.

이러한 인구통계학적 전망만 있는 것이 아니다. UD의 시장은 이러한 사회적 약자뿐만 아니라 전체 인구를 고객으로 하여 모든 사람들을 최대한 수용할 수 있는 디자인 개발과 마케팅이 지배할 것이다.

생활의 편리함을 추구하는 인간의 욕구가 영원하듯이 UD에 대한 요구도 다양하고 끊임없는 개선을 요구할 것이다. 물론 포장분야에 있어서는 큰 마케팅 기회가 되고 있다.

UD에 대한 규격이나 법제화도 추진될 전망이다. Toys "R" Us사에서 장애아동을 위한 가이드를 개발하듯 UD 포장이라고 할 수 있는 규격이나 가이드라인이 필요하다. 즉, 열기 쉬움, 잡기 쉬움, 표시의 보기 쉬움 등에 관해서는 국가적, 국제적 규격이나 기준의 제정이 지속적으로 이루어질 것이다.

아무튼 포장설계에 있어서의 UD의 도입은 인류복지적인 측면에서나 마켓 확보 측면에서나 중요성이 강조되고 있다. UD는 선택의 문제가 아니고 필수이다. ☐