

사회학적 견지에서 본 디자인의 변화요인과
그 미래 방향에 관한 연구

Design Change Factors and Forecasting in the Perspective of Socio-Cultural
Framework

주저자 : 민경우

명지대학교 예술체육대학 디자인학부

Min, Kyung Woo

Myongji University

이 논문은 2005년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(KRF - 2005 - 041 - G00051)

1. 서론

- 1.1. 연구 배경과 목적
- 1.2. 연구 방법
- 1.3. 전제사항

2. 변화의 메카니즘

- 2.1. 사회변화이론
 - 2.1.1. 진화론과 순환론
 - 2.1.2. 균형론과 갈등론
 - 2.1.3. 기술결정론과 문화결정론

3. 사회변화의 체계와 메카니즘

- 3.1. 하위체계
 - 3.1.1. 가치
 - 3.1.2. 제도와 구조
 - 3.1.3. 기술·경제
- 3.2. 변화의 메카니즘과 원리
 - 3.2.1. 변화의 메카니즘
 - 3.2.2. 사례
 - 3.2.3. 변화의 원리

4. 디자인의 변화

- 4.1. 미래 사회의 변화
 - 4.1.1. 문화적 입장에서 본 미래의 변화
 - 4.1.2. 기술적 입장에서 본 미래의 변화
- 4.2. 미래의 디자인 방향
 - 4.2.1. 미래 디자인 의미어 1: 가상·탈형
 - 4.2.2. 미래 디자인 의미어 2: 의미·창조
 - 4.2.3. 미래 디자인 의미어 3: 소통·연계
 - 4.2.4. 미래 디자인 의미어 4: 공익·배려
 - 4.2.5. 미래 디자인 의미어 5: 다양·융합
 - 4.2.6. 미래 디자인 의미어 6: 편의·단순
 - 4.2.7. 미래 디자인 의미어 7: 생명·자연
 - 4.2.8. 미래 디자인 의미어 8: 내재적 갈등
 - 4.2.9. 디자인 범주별 변수

5. 결론

- 5.1. 독단적 근대성의 극복
- 5.2. 바람직한 사회변화를 향한 디자인의 사명

참고문헌

(要約)

본 연구는 미래 디자인의 변화에 관하여, 디자인의 내재적 변화 요인보다는 디자인이라는 주체가 태동·성장·발전·쇠퇴하면서 진화해가는, 사회 환경

의 변화와 연계시켜 진행되었다.

보편적으로 인간은 어떤 행위를 하기 이전에 내적으로 스스로 결정한 정신적·관념적 가치와 목적을 갖고, 외적으로는 물질적·현실적으로 동원할 수 있는 여러 가지 재료와 수단을 고려한다. 그리고 이 두 가지 사이에서 가장 합리적이고 경제적인 방법으로 행동을 결정한다. 이것은 인간을 포함한 모든 주체가 주어진 환경에서 생존·진화해 가는 메카니즘이라 할 수 있다. 이러한 점에서 미래 디자인 변화의 방향 역시 미래 인간의 정신적 가치와 물질적 기술의 변화에 의하여 추론할 수 있다. (이것은 사회학자들이 사회 변화의 주된 요인으로서, 문화결정론과 기술결정론 두 가지 모두를 취하는 것과 동일하다.) 따라서 본 연구는 현재 나타나는, 정신에 관련된 가치와 규범 그리고 물질에 관련된 기술·경제에 관한 다양한 의미어들을 상호 연계시켜 그 가운데서 태동될 수 있는 미래 디자인의 변화에 관한 의미어들을 추론하였다.

(주제어)

행위, 관념, 재료, 목적, 수단, 방법

(Abstract)

This study was carried out to forecast the future paradigm of design from the perspective of change in social environment within which design evolves through the process of birth, growth, development, and decline rather than changes within design itself.

In general, before man takes an action, he sets the aim with mental and conceptual value decided internally and he considers various tools and means in his circumstance externally. Then he decides his action based on the most reasonable and economic way. This is the mechanism by which all the living subjects including the human being survive and evolve within the given environment. In this respect, the future of design can be also explored and speculated in terms of change of man's mental value and the technology in future (this view is the same with what socio-culturalists see both cultural and technological determinism as a major factor for social change). Based on the view above, the present study extracted major keywords for a possible change of future design based on keywords on the present mental value and norm, and the materialistic technology and economy.

(Keywords)

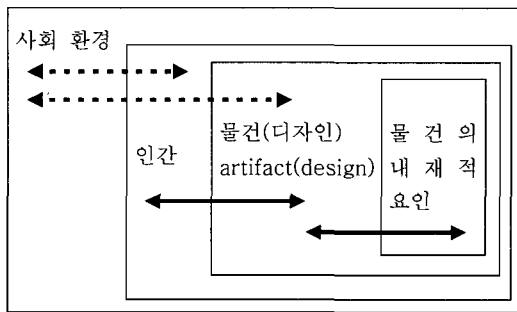
behavior, conception, substance, aim, means, way

1. 서론

1.1. 연구 배경과 목적

디자인은 그것이 처해있는 사회 문화현상의 표상 인바, 그 사회의 시대정신과 가치를 물질로 구체화 시킨, 정신문화와 물질문화가 종합된 결과로 볼 수 있다. 따라서 디자인이 끊임없이 변화하는 이유 역시 디자인의 외적 환경인 사회 변화에 적응하고 디자인 자체의 내재적 갈등 및 요구를 해결하기 위함이다.

그간 디자인의 미래 변화를 주제로 다룬 연구가 많았다. 나름대로 장점이 많았음에도 몇 가지 한계가 있었다. 먼저 디자인의 감성적, 형식적 측면의 내용에 대부분 집중되었다. 둘째, 급변하는 미래에 대한 종합적인 내용의 검토 보다는 디자인의 내재적 범주에 관련한 내용이 주종을 이루었다. 이 연구의 배경은 이 같은 경향을 보완하는 측면에서 새로운 디자인 경향이 태동되고 성장, 발전 그리고 쇠퇴하는 배경, 즉 디자인 외적 환경인 사회 변화에 따른, 디자인의 미래 방향을 보다 포괄적으로 학제적 입장에서 연구할 필요가 있다는 것에서 출발하였다.



- 기존의 주요 연구방향:
- 새로운 연구방향:

[그림1] 디자인 변화 요인으로서 사회환경·인간·물건

연구의 목적은, 인간 사회 속에 내재하고 있는 디자인을 사회 변화 이론과 연계시켜 변화의 하위체계를 분석적으로 살피면서, 이들 하위체계가 어떤 메카니즘(mechanism)으로 작용하면서 변화를 유발하는 가를 고찰한다. 그리고 이러한 메카니즘 속에서 디자인이란 주체가 전체 사회 체계 속에서 미래에 어떻게 변화할 것인지에 관한 방향을 살피는 것이다.

1.2. 연구 방법

이러한 목적을 위한 연구 방법으로, 변화이론에 관련해서는 사회 변화 이론의 틀을 이용하였고, 미래의 사회 변화에 관련된 자료는 기존의 선행 연구를 바탕으로 한 문헌조사와 PEST 분석기법¹⁾ 등에

의해 의미어들을 추출하였다.

그리고 미래의 디자인 방향에 관한 의미어의 도출은, 연구자가 다수 디자인 분야의 관련자들과 함께 미래 사회 변화에 관련된 의미어를 갖고서, 수차례에 거친 자유토론과 Delphi 기법²⁾을 통하여 이뤄졌다.

본 논문에서 사용하는 디자인이란 용어는, 인간의 생각과 이념을 물질적 수단을 통해 구현하는, 즉 그 사회의 정신과 물질이 가장 명시적으로 표현되는 인공물의 디자인으로 했으며 통상 제품디자인 영역을 의미한다.

사회와 미래에 관련된 연구의 주요 관심은 변화에 관한 내용이다. 그런데 사회와 미래의 개념 자체가 워낙 광범위하며 예기치 못한 변수가 많고 불확실하기 때문에, 본 연구는 다소 개괄적인 내용으로 진행될 수밖에 없는 한계를 갖고 있다. 또한, 본 연구에서는 현재의 상황이 예기치 못한 급변적인 요소가 없이 지속되리라는 연속성을 전제하고, 지금의 시대정신과 과학·기술·경제를 바탕으로 유추가 가능한 중간미래(5~20년) 변화를 예측의 범위로 한다.

1.3. 전제사항

인간의 관심사는, 내적으로는 주체로서 자기 자신에 관련된 인간, 외적으로는 인간과 인간들이 관계를 맺는 사회, 그리고 인간의 삶의 터전이며 인간이 필요한 물질을 얻어오는 자연에 관한 것이 모두이다. 인간의 삶은 항상 이 세 가지 범주 내에서 문제를 인식하고 그 문제를 해결하는 과정의 연속이다. 그리고 인간이 오랜 역사를 통하여 발견·발명하여 창출해낸 모든 인류의 노작물들은 실상이 이 세 가지 주제에 관련된 문제의 발견과 그것의 해결과정에서 도출된 것이다. 인간이 사회와 자연환경 속에서 적응하면서 삶을 영위하기 위한 목적으로 자연물을 가공하여 실체화 시킨 디자인물 역시 그 시대의 사회 환경에서 수시로 변화하면서 유발되는 다양한 문제에 대한 가시적이고 실제적인 해결책 중에 택한 최선의 방안 중에 한 가지라고 볼 수 있다.

사유하는 인간은 항상 이상을 꿈꾸면서 그 이상적인 목표를 구체화하기 위한 수단을 찾고 방법을 동원하여 왔다. 인간의 행위는 인간 스스로 설정한 내

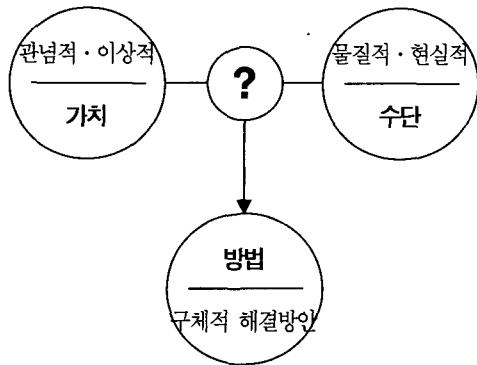
- 1) 거시 분석(macro-environment)의 한 방법으로 정치적 영향(Political (and legal) forces), 경제적 영향(Economic forces), 사회문화적 영향(Sociocultural forces), 기술적 영향(Technological forces)을 토대로 분석.
- 2) THE DELPHI METHOD: 의사결정에 적합한 아이디어를 찾기 위해 체계적 방법으로 전문가 그룹에게 설문과 인터뷰를 실시하고 정리 요약하는 기법. 1944년 대륙간 전쟁모형에 대한 연구에서 시작됨.

재적이고 이상적인 목표를 성취하기 위한 것이며, 이것을 이루기 위하여 처해있는 환경에서 현실적으로 적절한 매체와 수단을 찾아왔다. 그리고 이 두가지, 즉 이상과 현실사이에서 최상의 결과를 얻기 위하여 효율적인 방법을 동원한다. 즉, 관념 영역에 관련된 목적·목표와 주체가 처한 주변 환경으로부터 제약되어지는 현실적 영역의 수단을 고려하면서, 최적의 과정을 통하여 최상의 결과를 끌어내기 위한 과정적, 서술적, 행태적 영역이 방법이다. 방법이란, 어떤 주체가 처해져 있는 상황에서 생존, 적응, 진화해나가기 위한 다양한 방책이라고 볼 수 있다.

인간의 사상(思想)을 구현키 위해서는, 목적(aim, objectives)과 수단(means) 그리고 이두가지를 연계시켜 주는 방법(way, method)이 필요하다. 목적은 사상의 가치, 이념, 의미이며 이루고자 하는 목표로서 내용적 요소, 수단은 사상을 구현키 위한 재료, 매체, 도구로서 실질적 요소, 방법은 위의 두 가지를 조합하여 실제로 구현하는 행동, 원리, 형태, 양식으로서 형식적 요소인바, 이 세 가지는 하나의 체계를 이루어 상호 밀접하게 연계되어 있다.³⁾

결국, 인간 행위의 동기는 관념적인 목표에 의해 시작되고 수단을 통하여 실질적으로 이뤄지며, 이 두가지 사이에서 가변적으로 동원되는 방법은 다양하므로 그 결과는 각기 다르게 나타난다.

따라서 본 연구는 인간, 사회 그리고 자연의 세가지 주제에서 파생되는 부수적인 개념과 이들에 관련된 문제를 풀기 위한 세 가지 기본적인 하위체계의 기본 틀을 갖고서 전개될 것이다. 그리고 미래사회에서 디자인에 연관된 주변 환경에 바탕하여, 디자



[그림2] 이상(관념)과 현실(물질) 사이에서 찾아지는 해결방안

3) 디자인 또한 인간행위의 결과이므로, 그것을 위한 세가지 요소를 갖는데, 그 대상의 (사회적, 상징적)의미나 인간적 측면을 내포하고 있는 내용적 요소, 그것을 구체화 시켜야 하는 기능, 생산성, 재료, 기술적 측면의 실질적 요소, 그리고 조형성, 심미성, 미적 측면에 관련된 형식적 요소로 구분한다. 그러나 이것은 꼭 순차적인 것만은 아니다. 즉, 반드시 목표를 먼저 설정하고 수단을 고려한 후 방법을 찾는 것만은 아니다. 그 선후가 바뀔 수도 있고 상호 순환될 경우도 있다.

인이라는 주체가 미래에 대처하기 위한 방법, 즉 인간의 미래 관념과 가치, 그리고 물질에 관련된 기술과 재료 및 수단사이에서 디자인이 어떻게 해결 방향을 설정하는가를 살피는데 주안점이 있다.

2. 변화의 메카니즘

고대 그리스의 철학자 헤라클리토스(Herakleitos)는 '같은 강물에 두 번 발을 들여 놓을 수 없다'고 하였는데, 이는 모든 존재는 유전하고 끊임없이 변화·생성하며 소멸하는 과정에 있다는 말로서, 세계는 항상 변화한다고 하겠다. 일반적으로 어떤 대상이 시간의 경과에 따라 처음의 상태와 서로 다른 상태에 있을 때, 우리는 변화라는 용어를 사용한다. 이와 같이 변화라는 개념은 어떤 현상의 상태가 두 시점 사이에서 관찰되어진 차이(difference)를 뜻하고 있다.

변화는 사물의 본성 그 자체 속에 내재되어 있으며, 나아가 사회적 삶의 본성이다. 현실세계나, 인간역사, 인간지성 그 무엇에 관해 이야기하든 아무것도 본래 상태대로 그 자리에 그대로 남아있지 않으며, 모든 것이 운동하고 변화하며, 생성되고 소멸된다. 현실은 정적인 것이 아니며, 이러한 점에서 변화란 정상적이고 지속적인 것이다. 즉 변화는 가치의 대상과 관련된 과정이나 유형의 어떤 측면에서의 변형들을 의미한다. 다시 말해 변화란 인간생활의 다양한 수준들에 널리 퍼져있는 복잡한 현상들이며, 변화하는 대상이 갖고 있는 가치들의 의미있는 바뀔을 뜻한다. 아울러 변화는 고유한 형태가 없으며 상황에 따라 그 형태는 다양하게 나타나며 변화의 주체가 처한 상황에 따라 각기 다르게 변화한다.⁴⁾

2.1. 사회변화이론

사회는 자연과 대비되는 의미로 인간에 의하여 이뤄진 것이기에, 사회학은 인간에 대한 관심에서 비롯된다. 사회학은 사람들이 하는 일을 어떻게 이해할 것인가 그리고 그것이 다른 인간 사회에서 일어나는 여러 가지 현상과 어떤 관계를 맺고 있는가 하는 문제를 다룬다. 그러므로 사회학의 관심영역은 대단히 광범위하고, 그 중의 하나로서 사회구조와 변화에 관한 것이 있으며, 이 영역에서 다시 사회변화이론을 살필 수 있다. 사회변화에 관한 이론은 아래와 같이 크게 구분되는데, 각기 그 나름대로 문제점을 갖고 있고, 사회 변화를 만족스럽게 설명해주는 못하고 있는데, 사회현상은 항상 다면성을 갖고 있어서 한가지 이론으로 설명한다는 것은 사실상

4) R. H. 라우어 지음, 정근식·김해식 옮김, 사회변동의 이론과 전망, 한울아카데미, 1997, 26p.

불가능하기 때문이다.

2.1.1 진화론 (evolutionary theories)과 순환론 (cyclical theories)

①진화론: 진화론은 대체로 사회의 변화를 긍정적으로 보면서 이를 발전적으로 간주하는바, 변화는 곧 진보를 의미한다. 이것의 기본적인 착상은 다윈(C. Darwin)의 「종의 기원」에서 얻어진 것으로 볼 수 있는데, 모든 생물체가 단순한 것에서 보다 복잡한 것으로 진화해 나가는 과정을 인간사회의 변화과정에 적용시켰던 것이다. 특히 스펜서(H. Spencer)는 사회 그 자체를 생물 유기체와 같은 것으로 간주하고, 사회 속의 여러 부분을 생물체의 하위기관과 같은 것으로 생각하였다.

②순환론: 순환론은 한 단계에서 다음 단계로의 진보의 개념을 상정하는 진화론과는 달리, 거시적 사회변화에서 퇴보의 개념 또는 가능성을 강조하는 이론이다. 대표적인 학자로는 스펜글러(O. Spengler)와 토인비(A. Toynbee)를 들 수 있는데, 이들은 진화론에서 보는 것처럼 특정 문명이 진보하거나 발전하는 방향으로만 변화하는 것이 아니라 문명의 수준이 퇴보하거나 그 자체가 소멸할 수도 있다는 것을 강조한다.⁵⁾

2.1.2 균형론 (equilibrium theories)과 갈등론 (conflict theories)

①균형론: 균형론은 사회 속의 여러 부분이 서로 분화되어 기능하면서 사회는 통합된 전체로서 존재하게 된다는 점에서, 기능주의 이론(functional theories)이라고도 한다. 사회를 생물 유기체에 비유할 경우, 유기체 각 부분은 나름대로는 계속 역동적이지만, 부분의 변화는 통합되어 전체 유기체는 비교적 같은 형태를 유지한다고 본다. 파슨스(T. Parsons)에 의하면, 사회란 기본적으로 균형을 찾고자 하는 역동적체계이기 때문에 사회 속에 교란적인 힘이 있다하더라도 사회는 이를 흡수할 수 있는 능력을 갖고 있고, 따라서 전반적으로 안정성을 유지할 수 있다는 것이다.

②갈등론: 균형론 또는 기능주의이론이 사회체계 내의 통합적이고 안정적인 과정을 강조하는 반면, 갈등이론은 불안정과 투쟁, 그리고 사회적 와해를 야기시키는 힘을 강조하고 있다. 갈등이론의 대표적인 인물은 마르크스(K. Marx)인데, 마르크스는 모든 사회를 계급투쟁의 장으로 보고, 사회는 자원과 생산시설을 가진 소유자와 그렇지 못한 비소유자와의 끊임없는 갈등 속에서 변화하고 있다고 생각한다.⁶⁾

대체로 위의 주요이론들은 변화의 현상을 설명하는 것들이며, 무엇이 변화를 초래하는가에 대해서는 충분히 설명하고 있지 못하다. 위의 이론과는 달리 변화를 불러오는 요인의 입장에서 본 것이 아래의 유물론과 관념론, 다시 말하면 기술결정론과 문화결정론의 입장이다.

2.1.3. 기술결정론(technological determinism)과 문화 결정론(cultural determinism)

①기술결정론: 기술결정론이란 사회변화의 요인으로서 물질에 관련된 기술의 중요성을 강조하는 입장이며, 때에 따라서 경제결정론과 같은 의미로 쓰이기도 한다. 이론의 대표적인 인물로 마르크스와 엥겔스(F. Engels)를 꼽을 수 있는데, 이들은 사회변동의 원인을 생산양식의 변화에서 찾고 있다. 즉 각 사회는 발전단계에 상응하는 물질적 생산력을 가지고 있고, 생산력은 생산관계를 결정하는데, 생산관계의 전체가 한 사회의 경제구조를 형성하게 된다. 이 경제구조를 토대로 하여 이데올로기 및 규범에 관련된 비물질적 상부구조가 생겨나며, 이것에 상응하는 사회의식이 있게 된다. 다시 말하면, 물질은 정치적·사회적·지적인 생활과정 일반을 조건지우고, 따라서 경제적 기초의 변화에 따라 모든 상부구조가 변화한다고 본다.

② 문화결정론: 한편 베버(M. Weber)는 비물질문화, 즉 정신활동이 사회변화에 더 중요하다는 입장이다. 마르크스는 기술, 경제적 조건이 인간의 의식구조를 결정함으로써 물질에 관련된 변화가 사회구조 전반에 변화를 가져온다는 입장에 반하여, 문화결정론에서는 인간 행위의 가장 기본적인 특징은 정교한 관념 또는 이상과 같은 정신적인 구성물을 만들어 내고 그에 기초해서 자신들의 행동유형을 창출한다고 본다. 그리고 다양한 사회에서 나타나는 각기 다른 행동양식은 관념과 이상의 차이에서 기인한다고 한다. 기능주의 이론의 파슨스 역시 이러한 발상을 갖고 있는데, 그는 모든 사회의 핵심은 사회적으로 공유된 의미, 신념, 가치체계를 주장하면서, 현대 서구사회의 경우 기독교와 자유민주주의라는 기본적인 가치에 기초해서 조직되어 있다고 본다.⁷⁾

위의 두 입장은 사회변화의 어느 한쪽의 인과관계를 강조했다고 볼 수 있으며, 각기 다른 시각을 제공해 주었다는 점에서 주목을 요한다. 가치체계, 이데올로기, 즉 상부구조를 경제적 하부구조의 단순한 부대현상(epiphenomena)으로 봄으로써 사회변화를

6) 김재윤 외 2인, 사회학 개론, 서울대학교출판부, 1999, 305p.

7) 이화여대 사회과학연구소 엮음, 사회과학의 이해, 이화여대출판부, 2005, 181p.

5) 이화여대 사회과학 연구소 엮음, 사회과학의 이해, 이화여대출판부, 2005, 179p.

경제 및 기술의 변화로부터 설명하려는 마르크스적 시각과 윤리적이고 정신적인 가치인 문화가 사회변화의 주된 요인이 된다는 배버적인 입장을 잘 보완하여 사회변화 전반을 이해하여야 한다는 것이 많은 사회학자들의 중심되는 견해이다.⁸⁾ 일반적으로 변화가 완만하였던 과거 사회에서는 사회변화 요인이 문화에 의해 결정된다고 보며, 변화가 빠른 현대사회에서는 그 요인이 기술에 의해 이뤄진다고 보고 있다.

3. 사회변화의 체계와 메카니즘

3.1. 하위체계

체계란 다양성을 지닌 물질적 사물·과정 등이나, 관념적 개념·명제 등이 일정한 조직 원리에 따라 어떤 위계적인 질서를 갖고 관계를 맺어 서로 결합하고 통일된 조직을 이루는 것이다. 즉 특정한 방식이나 양식으로 서로 결합된 부분·요소들의 총체를 말한다. 따라서 체계란 상호의존적이며 상호작용하는 부분·요소들로 구성된 전체이다. 그러므로 부분이나 요소들의 변화는 체계 전체에 영향을 미치며, 전체는 부분들의 합계 그 이상이라는 총체성을 가진다.

하나의 체계는 하위체계의 전체이자 상위체계의 하위체계이다. 따라서 사회에서 사용하는 하위체계라는 것은, 사회를 포함한 어떤 주체가 그 자체를 유지해 나가면서 변화해나가는 것을 설명하려는 목적을 위한, 분석적으로 구분될 수 있는 일련의 요소 또는 변수를 의미하는데,⁹⁾ 사회학자들이 일반적으로 구분하는 주요하위체계로는 가치(이데올로기), 제도(규범)와 (사회)구조, 기술·경제가 있다.¹⁰⁾

3.1.1. 가치

일반적으로 어떤 신념, 행위 또는 문화적 제도들을 합리화 시키고 지도하거나 공박 또는 설명하는데 사용되는 사상체계이다. 즉 행동에 목표와 의미와 해석을 부여해주는 관념체계이며, 하나의 사회 또는 문화권에서 그 시대나 지역에 따라 변하는, 그 성원들 사이에 공유되는 신념이나 감정을 말한다. 바로 이러한 문화적 가치에 의해 성원들은 비슷한 행동양

식을 보이게 되고, 어떤 선택의 상황에서도 유사한 결정을 내리게 된다. 이것은 인류의 이상과 결부되어 변화하는데, 생의 목표, 목적, 믿음, 사상, 이데올로기, 세계관 등을 의미하며 사회의 내용적 요소에 관련된다.

3.1.2. 제도(규범)와 (사회)구조

가치가 사람들의 행동에 방향을 설정해 준다면, 제도나 규범은 행위의 구체적인 방법을 현실을 감안하여 제공해 준다. 다시 말해 가치가 추상적인 수준의 지침이라면 제도나 규범은 구체적 행동 지침이다. 이들은 행위의 준칙인바, 인간은 아무 행동이나 할 수 있는 것이 아니라 사회적으로 시인된 가치와 현실적으로 적용이 가능한 기술과 경제 사이에서 행동을 취해야만 하는 것이다.

구조는 부분들 사이의 관계를 의미하며, 제도나 규범에 의해서 정의된 또는 조절된 관계 내에서 나타나는 인간들의 지속적인 태도로서, 규범적인 기대체계인 바, 어떠한 구조이던 어떻게 사회체계의 다양한 부분과 그들 사이의 관계를 가장 유용하게 구분하고 개념화 시키는가에 관심을 집중시킬 필요가 있다.

제도나 구조는 제반요소를 조합하여 재구성하는 해결방법, 구성원리, 양식, 절차를 의미하며 사회의 형식적 요소에 관련된다.

3.1.3. 기술·경제

기술은 사회에 필요한 현실적이고 구체적인 장비나 지식을 말하며, 경제란 일정사회에서 상품과 용역이 생산, 분배, 소비에 그 기술장비와 지식을 적용키 위해 사용하는 장치들을 강조한다. 이러한 의미에서 기술은 기회를 의미하고, 경제는 그 기회를 사회적으로 이용하는 방식을 의미한다. 이 두 가지는 우리가 사회 속에서 생활하는데 필요로 하는 일정한 방편적 수단과 그 수단을 생산하는 양식에 관련된 것이다.¹¹⁾ 따라서 기술·경제는 재료, 매체, 도구, 수단 등을 의미하며 사회 가치를 구체적으로 실현시킬 수 있는 실질적 요소와 관련된다.

위의 세 가지 체계¹²⁾는 관념적으로 구분한 것뿐이지, 사회변화를 설득력 있게 분석, 설명코자 할 때

8) 김재윤 외 2인, 사회학 개론, 서울대학교출판부, 1999, 306p.

9) 데이비드 카플란, 로버트 매너스, 최협 역, 인류학의 문화이론, 1994, 171p.

10) 앞의 사회변화를 야기시키는 요인과 결부시킬 때 가치 그리고 제도와 구조는 관념과 관련된 비물질 문화이며, 기술 경제는 사회의 토대로서 유형적인 물질에 관계된다. 따라서 사회변화를 생각할 때, 필연적으로 모든 하위체계를 사용할 수 밖에 없다.

11) 이것은 마르크스가 '생산수단'과 '생산양식'을 구분하는 것과 동일하다.

12) 여기에서 유의해야 할 것은 세가지 하위체계의 구분을 인간욕구에 관련된 매슬로우(A. Maslow)의 위계와 연관시킬 필요가 있다. 가치는 인간의 자아(self-involvement, 자아실현의 욕구로서 의미적), 제도와 구조는 사회(social, 귀속과 애정의 욕구 그리고 자존의 욕구로서 사회적), 그리고 기술·경제는 자연 또는 신체(physical, 생리적 욕구와 안전의 욕구로서 신체적, 물질적)로 연관시킬 수 있다.

는, 이들 하위체계가 뒤얽혀 있고 다양한 인과적 상호영향을 끼치므로, 두개 또는 그 이상의 하위체계를 사용해야 한다.

3.2. 변화의 메카니즘과 원리

메카니즘이란 개념이나 사물의 시스템 속에서 부분과 부분, 요소와 요소가 어떻게 상호 작용하는 것에 관한 것으로서, 무엇인가를 성취하려는 의식적 또는 무의식적 과정에 관련된 것이라고 볼 수 있다. 다시 말하면 어떤 주체가 환경에 적응하고 스스로를 방어하면서 문제를 해결하는 체제, 기제로서 여기에서 나타나는 행태적인 방법은 다양하다.

3.2.1. 변화의 메카니즘

피에르 레비(Pierre Levy)는 인류의 도정을 가상성의 구현이라고 하였다. 말하자면 인간화 과정은 모든 잠재적·가상적으로 존재했던 이상들이 구체적으로 하나씩 현실화되는 과정이라는 말이다. 이를 위해 인간은 자연을 이용하여 자신의 이상을 실현시킬 수 있는 인공세계를 만들어가는 것이며, 인공세계를 만들어 가는 주요작업은 형태를 발명하고 생산하는 것이다.¹³⁾

인류의 모든 역사적인 사실은, 정보에너지 시스템이라 볼 수 있는 인간에 의해 이뤄졌는데, 인간은 외부 환경과 끊임없이 교섭하면서 구체적인 행위를 지속한다. 인간은 구체적인 행동에 앞서서, 어떤 목표를 추구할 것인가를 결정하고, 그 목표를 달성하기 위해서 필요한 정보나 기술을 얻고자 노력하는데, 이것은 보다 효과적인 행위를 위한 전제 조건이다.¹⁴⁾

이러한 행위를 위한 구체적인 방침이 방법인데, 방법은 서술적인 의미를 지니며, 현실적인 여건을 고려하여 다양하게 나타날 수 있다. 그리고 이것이 적절한 경우에만 주체는 그 환경에서 적응하고 생존, 진화해 나갈 수 있다. 이러한 방법에 대하여 멘네(A. Menne)는 「방법론」에서 다음과 같이 기술하고 있다.

‘우리는 어떤 사상을 구현하기 위해 다음과 같은 세가지를 고려해야 한다.

1. 자신이 도달하려고 노력하는 목표에 관하여 분명해야 한다.
2. 전제와 보조 수단들로 무엇을 사용할 수 있는가 또는 쉽게 조달할 수 있는 것은 무엇이고 반드시 조달해야만 할 것은 무엇인가를 숙

고할 것이다.

3. 전제로부터 목표에 이르는 길에 관하여 생각할 것이다. 이 부터—향한—길(from-to-way)은 목적을 실현하는 방법일 것이다. 방법은 전제들이 주어졌을 때, 그것으로써 목표에 도달하는 방책이나 절차, 또는 방식을 의미한다.

아마 혹자는, 일단 목표가 확고하고 재료(수단)가 제공되면 방법은 그로써 저절로 나오기 때문에 세 번째 종류의 고찰은 그렇게 중요하지 않다고 말할 수도 있다. 방법이 전반적으로 목표와 전제를 통해서 결정된다는 것은 사실이다. 그러나 아직 서로 다른 방법들 간에 선택이 남아 있는 경우가 자주 있으며, 적어도 다소간 합목적적이고 재치 있게, 그리고 경제적으로 해 나갈 수가 있다.’

‘목표에 이르는 방법은 흔히 여러 가지가 있을 수 있다. 목표와 재료가 방법을 일의적으로 규정하는 것은 결코 아니다.’ 이러한 방법, 즉 형식화에 대하여 멘네는 ‘수용되는 것은 무엇이든 수용자의 양태에 따라 수용된다.’고 하였다.¹⁵⁾

3.2.2. 사례

이 방법은, 그 시대와 지역의 사회 가치(목표)와 기술·경제(수단) 환경에 따라 다양한 방법으로 전개된다. 특히 시간적으로 볼 때 통시적으로는 발전되는 기술·경제와 함께 끊임없이 변화하는 상반되는 가치로 인하여 순환적으로 반복되어(짧게 보면 지속되어) 나타나고, 공시적으로는 지역 또는, 그것의 분야나 영역에 따라 각기 다르고 다양하게 표출되면서 그 결과는 그 환경 속에서 생성, 성장 그리고 쇠퇴를 반복한다.

예를 들어 통시적인 경우, 우리는 서양회화사에서 시간에 변화에 따라 다른 시대와 구분되는 수많은 화풍(畫風)이 생성되고 몰락되었음을 살필 수 있다. 이것은 화폭에 붓으로 그림을 그리는 기술이나 재료는 별로 변화하지 않지만, 시대적 가치가 변화하므로 인해, 화법이 달라지는 예로서 가치의 변화가 방법의 변화를 초래하면서 진화한 메카니즘의 예인 것이다.

공시적인 경우, 지금 예술분야에서 포스트모더니즘이 나타나는 현상은 분야와 영역에 따라 다른 방법으로 표출되는 것을 살필 수 있는데, 이것은 동일시대의 동일한 가치관이 지배하더라도 그 해당 분야의 기술과 매체에 관한 현실적·수단적 영역이 각기 다르기 때문이다.

13) 피에르 레비 지음, 김동윤 옮김, 사이버문화. 문예출판사, 2000, 11p.

14) 김원경 편저, 행동과학, 박영사, 1976, 21p.

15) A. 멘네 지음, 김보현 옮김, 방법론, 서광사, 1996, 18p, 171p.

또한 비단 동일분야라도, 20세기 초 Art Nouveau 양식(방법)을 보면 불란서의 곡선적인 양식과 영국과 오스트리아의 직선적 양식 그리고 스페인에서 보여지는 또 다른 독특한 양식 사이에는 분명한 차이가 있다. 이것은 그 시대의 시대정신, 즉 가치를 공유하더라도 지역별 사람의 가치의 차이(인성)가 있기 때문으로 볼 수 있다.

디자인의 역사를 살펴볼 때, 하나의 사조가 생성된 후 성장하지 못하고 곧 사멸했던 경우를 보면, 그 시대의 가치와 기술·경제를 적절히 조합하지 못했거나 잘못 해석했기 때문이다. 이것은 해결 방법이 적절치 못한 경우의 예인데, 예를 들어 Art & Craft Movement의 과거로의 회귀에 관련된 일련의 운동은 그 시대의 가치와 기술을 간과하고 방법을 설정하였기에 실패한 경우이다. 또한, Art Nouveau의 곡선적인 양식은 기술적으로 대량생산을 위한 기하학적미학에 적절치 못하였기 때문에 사멸하고, 직선적인 양식에 그 자리를 내어줄 수밖에 없었음을 알 수 있다. 반면에 미국의 기능주의 이론(form follows function)은 그 사회의 가치와 기술·경제적 환경에서 적합한 방법을 취했기 때문에 지속적으로 발전할 수 있었던 것이다.

3.2.3. 변화의 원리

이상의 점에서, 변화의 하위체계로서 규범이나 제도 즉 방법은, 정신적인 이데올로기나 가치에 대하여 하위개념이며, 물질적, 현실적인 기술이나 수단을 상위개념에 맞게 조직하는 형식이고 원리며 절차이다. 이 방법을 사회속의 어떤 주체(디자인을 포함한)와 관련시켜, 변화 메커니즘의 원리를 살펴보면;

- ① 가치와 수단 그리고 방법은 상호 긴밀하게 연계되어 있고 서로 영향을 주면서 변화를 야기한다.
- ② 방법이란, 관념(가치)과 현실(수단)을 고려하여 (디자인이라는)주체가 문제를 풀어나가는 해결책이다.¹⁶⁾ 따라서 (디자인)해결책, 즉 방법은 여러 가지가 있고 주체가 처해있는 환경의 상황에 따라 수시로 변화한다.
- ③ 다양한 방법에 의한 행위의 결과(디자인 결과)는 그 방법이 사회 환경에서 수용될 때 그의 목표를 이룰 수 있고 생존과 발전이 가능하다.
- ④ 인간사회에서 절대적인 최상의 방법(디자인)은

16) '예술가의 작품이 소재(stoff;濁)를 재형성하는 것'이라고 조요한은 「예술철학」에서 말하면서, '소재는 두가지 뜻으로 사용된다. 첫째 표현수단으로서의 소재와 둘째 표현대상으로서의 소재가 그것이다. 표현수단으로서의 소재는 물질적 사물로서의 질료를 말하고, 표현대상으로서의 소재는 표현소재 즉 제재(題材)를 말한다.'라고 했다.

없다. 그것은 인간이 상대적 존재이기 때문이다.

- ⑤ 그러나 인간 삶의 터전인 자연 현상에서도 살필 수 있듯이, 인간은 항상 가장 합리적이고 경제적인 방법(디자인)을 택하려고 한다. 따라서 인간 사회에서 합리적인 방법에 의한 해결책은 영원할 것이다.

4. 디자인의 변화

새로운 세기를 맞이한 지금 인류는 과거 물질중심주의 산업사회를 벗어나, 지식과 정보 그리고 창의성 중심의 후기 산업사회로 가고 있다. 이에 따라 사회전반에 걸쳐 모든 분야가 커다란 변화를 겪고 있다.

이러한 사회 환경의 변화로 인하여 사회 속의 디자인 역시 급격한 변화가 초래되고 있다. 디자인의 개념과 의미가 점차 변화·확장되어가고 있으며, 디자인에 관련된 기술 즉 디자인 행위에 관한 수단과 매체가 변화하고 있다. 아울러 디자인의 원리 즉 형식과 규범이 과거 산업사회에서 태동된 모던 디자인에서의 그것과 판이하게 다른 다양한 현상을 보이고 있다.

4.1. 미래 사회의 변화

우리는 디자인을 말할 때 흔히 인공물(Artifact)인 도구와 연계시켜 말한다. 인간은 주어진 환경에 적응하고, 생활욕구를 충족시키기 위한 목적을 이루는 방편으로 인공적인 물건을 만들어 왔으며 이것을 우리는 도구물(道具物)이라고 한다. 도구물은 인간의 이상이나 관념적 가치를 말하는 道¹⁷⁾를 실제적인 재료와 수단을 통한 物로, 적절하고 타당한 방법과 절차를 밝아 구현한 것(道를 구현한 物)이다.

이렇듯 관념이 물질을 통해 구현된 결과물인 도구는 애초에 인간의 필요에 의하여 생겼지만, 이제는 인간 환경을 통하여 (인간의 가치와 기술을 통하여) 끊임없이 생성 소멸하면서 진화하여 가고 있다. 마치 자연물이 자연 환경의 변화에 따라 생성, 소멸하듯이 인공물인 도구 역시 끊임없이 인간에 의해 변화하는, 그 시대와 지역의 가치와 기술적 환경에서 생존키 위한 새로운 방편을 찾아내면서 진화하고 있다. 즉, 디자인은 항상 변화하는 것이다. 도구, 즉 인공적으로 디자인된 결과물은 그 시대와 지역의 관념

17) 老子는 자연을 부단히 생겨났다가 소멸되어가는, 즉 자연을 변화로 보고 사물의 변화 속에서 일정한 법칙을 찾으려 했는데, 道는 만물의 근원. 즉 우주의 실체, 本体를 도라고 했다. 만물의 창조는 道로부터이며 道는 理이며, 氣는 道에서 생긴다고 한다. (道는 理로서 가치이며, 氣는 수단이며, 만물은 理와 氣에 의한 결과이다.)

적, 물질적 환경의 영향에 의해 변화, 결정되는 산물이라고 말할 수 있다.

결국 도구물에 관련된 디자인에서 미래의 변화란, 그것이 받아되고 태동되는 미래 사회 환경의 변화에 의한 것이다. 그러므로 미래 디자인의 변화 방향을 알기 위해서는, 사회 변화를 발생시키는 두 가지 요인 즉, 관념적 문화결정론에 의한 가치와 규범 그리고 물질적 기술결정론에 의한 경제와 기술에 관련된 미래 변화의 의미를 살피는 것은 매우 유의할 것이다.

따라서 본 연구자는 미래의 사회변화에 관련되는 다양한 서적 중에서 국부적이고 편향된 내용의 서적을 배제하고, 비교적 종합적이고 객관적인 안목에서 다양한 비전을 제시한 최근 서적의 내용 중에 디자인과 관련된 내용을 아래와 같이 요약 정리하였다.

4.1.1. 문화적 입장에서 본 미래의 변화

문화결정론 입장에서 본 미래의 변화 예측이라고 할 수 있다. 미래 사회의 가치는 기존 가치의 해체와 아울러 새로운 통합을 위한 근본적인 변화를 가지면서, 정신적, 공생적 그리고 자연적인 의미를 갖고 모든 것들이 전체적으로 조화롭게 절충하는 방향으로 갈 것이며, 이러한 틀 속에서 사회의 규범이 이뤄질 것이다.

①정신: 정신적이라 함은 내재적인 의미로서, 발달된 과학기술과 함께 풍요로운 물질적 삶을 전제로 하되, 외형적 생산과 물질적 소유의 단계를 벗어나, 상위의 개념인 정신적 체험과 내면적·질적 관념을 추구하는 것을 말한다. 여기에서 파생되는 규범은 탈물질화(무소유화), 소유보다는 의미나 경험 중시화, 직설보다는 은유화, 풍요와 여유 그리고 안정에 바탕한 유연화, 편의와 단순화 그리고 감성화를 지향하며 창조적 자기 표현화 등이 적극적으로 나타난다.

② 공생: 공생적이라 함은 사회적인 의미로서, 이기적 배타성이 공동체적 협동으로, 공격적 지배성이 조화로운 유연성으로, 타자와의 개별적 갈등이 평화적 공존으로 전환함을 의미한다. 여기에서 파생되는 규범은 사회적 가치를 우선으로 하는 사회공익화, 탈중심화와 아울러 분권화, 수평화와 참여화, 국제화와 이에 따른 다양화, 유목민화, 그리고 특성화와 차별화가 이뤄질 것이다. 아울러 모든 요소들이 상호 수렴화·융합화가 이뤄질 것이고, 상호연계화·네트워킹화가 이뤄질 것이다.

③ 자연: 자연적이라 함은, 신체적 의미와 물질에 관한 것으로서, 자연의 착취와 지배에서 비롯된 도구적·수단적 자연관에서, 인간은 자연의 주인이 아

니라 일부분으로 자연과 더불어 있는 존재로서, 자연과의 조화로운 삶을 위한 자연 생태적인 입장을 취해야 한다는 것을 의미한다. 여기에서 파생되는 규범은 자연보호 및 친화화·생태화, 대상을 객체로 보는 것이 아닌 주체와 연계된 유기화 및 생명화의 방향으로 갈 것이다.¹⁸⁾

④ 조화: 전체론적인 조화라 함은 인간의 문제해결을 위한 행위의 목표, 방법 그리고 수단의 전반적인 틀은 미시적에서 거시적인, 분석적에서 종합적인, 이원적에서 전일적인 형태로 전환하면서 그간 상충되었던 상대적인 개념들의 절충과 조화를 도모해야 한다는 말이다.

4.1.2. 기술적 입장에서 본 미래의 변화

기술결정론 입장에서 본 미래의 변화 예측이라고 할 수 있다. 이것은 생산양식과 생산수단으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

① 생산양식: 생산 양식에 관한 경제에 관련해서, 인류의 문명이 퇴행할 수는 없으므로 지속가능한 개발을 전제로 한다. 그러므로 산업사회의 물질위주의 생산을 바탕으로 미래 사회에서는 정보와 지식을 생산하기 위한 창의성이 중요하며, 세계 경제에 의한 국제성, 다양성, 빠르게 변화하는 상황에 대처하기 위한 속도성 그리고 변화하는 소비자를 위한 유연성, 경영의 감성 등의 특성이 나타난다.

② 생산수단: 지속적으로 발전해온 인간 기술의 발자취를 보면, 그것은 에너지 이용의 역사이고, 재질의 개발과 물질 정복의 과정이었다. 한편 인간 활동의 영역을 확대하고 그 활동을 더 빨리, 더 높고, 더 넓게 하려는 장(場)의 정복의 역사이고 모든 정보의 생산 및 처리와 저장(기록), 전달의 발달사이며, 생명에 대한 탐구와 인간 질병으로부터의 허방을 위한 발자취였다고 생각된다. 이러한 기술은 생산수단에 관련되며, 기술은 항상 그것의 특성상 지속적인 발전을 전제로 한다. 앞의 발자취와 같이 미래 또한 다양한 분야의 발전이 예상되지만, 디자인과 연계된 내용으로서는 전자 기술에 의한 무한성과 확장성, 디지털 기술에 의한 가상성, 통신·교통 기술 그리고 인터넷과 컴퓨터에 의한 상호연계성, 멀티미디어 기술에 의한 복합성, 신소재와 나노(Nano) 기술에 의한 속도·크기·재질감 등에서의 물질의 초(超)성, 그리고 생명공학을 포함한 뉴로(Neuro) 기술, 로봇 기술 등에 의한 생명성 등이 그 특성으로 나타난다.

4.2. 미래의 디자인 방향

미래는 아직 실체화 되지 않은 관념의 세계이므로 미래에 대해서 개연성을 말할 수는 있지만, 확실한

18) 박이문, 문명의 위기와 문화의 전환, 민음사, 1994, 44p.

사실이나 지식은 없다. 미래의 개념들은 정태적인 것이 아닌 동태적인 개념이다. 따라서 미래 연구의 핵심은 변화에 관련된 것인데, 미래는 불확정의 영역이기 때문에 구체적인 사실보다는 주로 추론에 의지할 수밖에 없으므로 확실하게 알 수 없는 부분이 더 많다. 인간은 동물과는 다르게 이성적이고 논리적인 능력이 있으며, 이러한 사고력과 함께 상황의 분석과 종합을 통한 추론에 의해 예상을 할 수 있다. 이러한 추론의 밑바탕에는 여러 가지 정보가 있으며 이들 정보는 연관 외부환경과 광범하게 관계를 갖는 학제적인 특징을 갖고 있어야 하고, 시간상으로는 지금과 연속성을 갖고 있어야 한다.

‘예견하기 위해 관찰한다.(voir pour prévoir)’라는 콩트(A. Comte)의 말은 지금 일어나는 일을 시간적으로 단순히 끊어서 이해하는 것이 아니고 미래를 예측하기 위해서 제반 상황을 광범위하게 연속적으로 관찰한다는 말이다.

디자인의 미래 방향을 예측하기 위해서도 제반 주변 상황을 관찰하고, 추론에 의지할 수밖에 없다. 따라서 위와 같이 디자인과 관련된 미래의 의미어¹⁹⁾들을 종합하여 나열, 상관시켰을 때, 디자인 분야에서 나타낼 수 있는 의미어를 추출할 수 있다. 즉, 도구가 태동될 수 있는 외적 환경을 고려할 때 변화의 주체로서 디자인 분야에서 택할 수 있는 방법들이 다음의 그림3처럼 추론, 정리되었다.

미래의 개념에는 몇가지 차원이 있는데, 주관적으로 어떻게 판단하느냐에 따라서 있음직한 미래(probable future), 있을 수 있는 미래(possible future), 바람직한 미래(desirable future) 등으로 나누어 질 수 있다. ‘있음직한 미래’란 주관적 경험이나 객관적 자료 등 여러 가지를 근거로 판단할 때, 현실로 나타날 가능성이 큰 것을 말한다. ‘있을 수

있는 미래’란 가능성은 크지 않지만 전개될 수 있는 어떤 상태를 말한다. ‘바람직한 미래’란 제반 가치관에 입각하여 볼 때 그렇게 되는 것이 좋겠다고 생각하는 것이다.²⁰⁾

이러한 점을 고려하여, 그림3에서 추출된 미래 디자인의 방향에 관한 의미어²¹⁾들을 살펴보면 다음과 같다.

4.2.1. 미래 디자인 의미어 1: 가상·탈형

미래 사회의 관념적(문화적), 물질적(기술적) 변화 요인 모두의 영향이 작용한 결과로 나타낸다. 변화하는 정신적 가치가 사회 규범에 영향을 주어 물질의 소유에 대한 관심에서 벗어나, 경험을 중시하고 정신적이고 창조적인 자기 표현화를 지향하고, 경제상으로는 무형의 지식과 정보의 생산을 위주로 하는 양식으로 바뀌고, 기술상으로는 디지털기술의 가상성과 재료의 초성에 기인한다. 따라서 디자인 형식에서 형태는 점차 소형화 또는 박형화가 될 것이며 실재하지 않는 가상의 인공물, 무형의 디자인이 나타날 것이다. 그러므로 형태는 점차 사라지고 개념이 중요해 질 것이다. 따라서 디자인의 의미와 영역 자체가 재해석, 확대 되는 ‘있음직한 미래’가 될 것이다.

4.2.2. 미래 디자인 의미어 2: 의미·창조

관념적 변화요인의 영향이 큰 것으로, 지금의 물질적 풍요를 경험한 후, 여유와 안정을 바탕으로 직설과 이성 보다는 은유와 감성을 중시하는 규범과 함께, 이러한 가치관에 부응하는 경제, 즉 생산양식이 창의성, 유연성, 감성에 바탕하기 때문이다. (생산의 주체는 기업이며, 기업의 주된 목적은 이윤 추구라는 점을 감안하면 경제라는 주체 또한 변화하는 외부 환경에 적응, 생존하기 위한 새로운 방법, 양식을 찾는 것이다.)

따라서 디자인 개념 자체가 보다 인간적이고 은유적으로 될 것이며, 그것의 형식이나 실제 기능 또한 여유와 즐거움이 있고 의미나 감성을 중시하며 창조적인 자기표현 방향으로 가는 ‘있음직한 미래’가 될 것이다.

4.2.3. 미래 디자인 의미어 3: 소통·연계

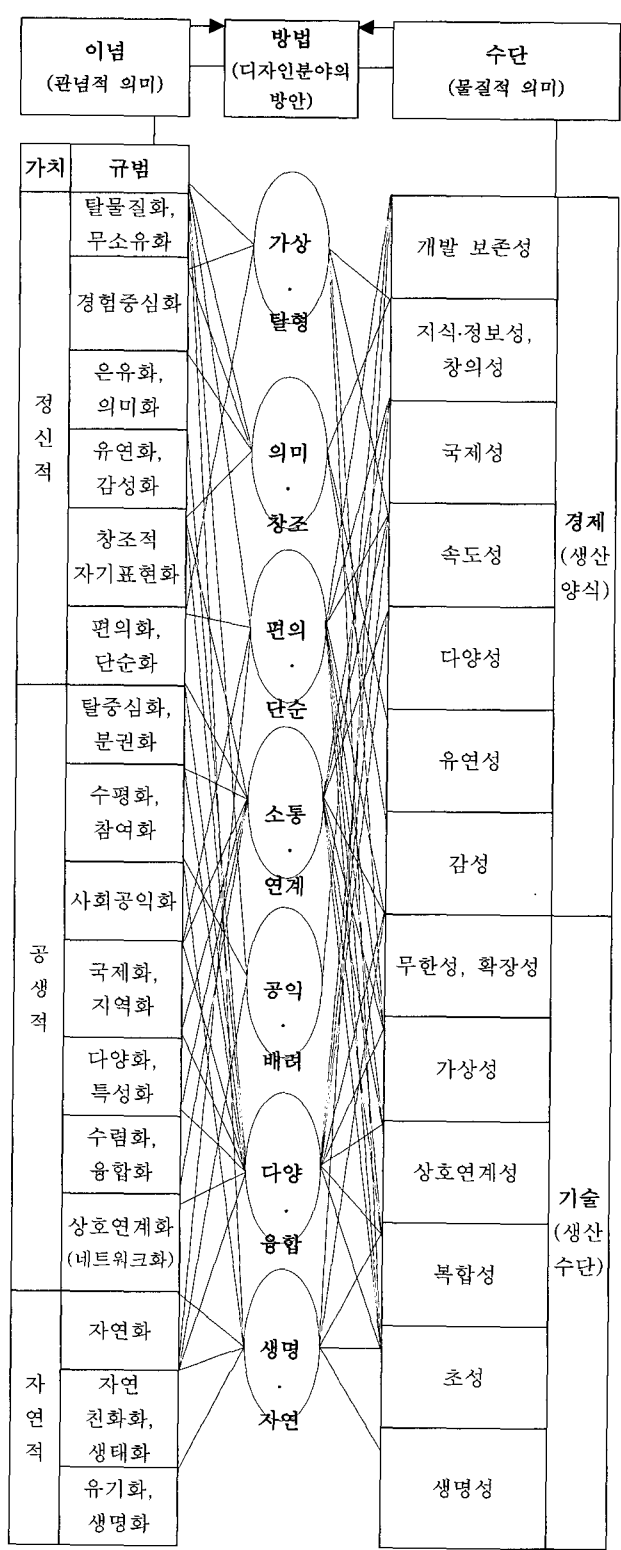
관념적 변화요인 중에서 사회 구조적인 영향이 큰 것으로서, 사회조직이 분권화와 탈중심화가 이뤄지고 수평적으로 재구성되면서 다양한 주체들의 역할이 강조되고 있다.

19) 인간은 언어를 통하여 어떤 의미를 일정 사회 속에서 서로 약속한 규범대로 표현한다. 이 규범을 문법이라고 하는데 문법의 품사에서 명사는 이름을 가르키거나 추상적 개념을 뜻한다. 추상적 개념을 뜻하는 명사는 접미사에 따라 의미의 차이가 난다. 따라서 미래 사회에 관련된 의미어를 명사로서 정리할 경우에, 접미사를 구분하여 정확히 사용해야 할 것이다.

이주행의 「한국어 문법의 이해」에서 한국어 접미사 목록을 보면 ‘~적’은 ‘그것에 관계된’이라고 설명하고 있는바, ‘그것’은 어떤 명제를 의미하면서, 그것의 목적 지향성을 의미하는 것이다. 또한 ‘~화’는 ‘그렇게 만들거나 됨’이라고 설명하는바, 태도에 관련된다는 서술적 의미로서, 동태성을 의미하며, 그리고 ‘~성’은 ‘성질’이라고 설명하는바, 자질성을 의미한다. 따라서 단어에서 ‘~적’은 사회의 하위체계에서 지향하는 가치로, ‘~화’는 ‘~적’을 해결키 위한 방법 또는 절차로, 그리고 ‘~성’은 갖고 있는 수단 또는 특성, 재료, 도구로 볼 수 있다. 이러한 점에서 ‘~적’이라는 명제(목표)를 위해, ‘~성’이라는 성질(수단)을 갖고서, ‘~화’라는 태도(방법)으로써 디자인은 미래를 준비하고 있는 것이다.

20) 배규한, 미래사회학, 사회비평사, 1997, 21p.

21) 이 의미어들은, 다시 디자인의 세가지 하위체계에서, 즉 ‘~적’, ‘~화’, ‘~성’으로 적절하게 변화하여 상호영향을 주면서 적용될 것이다.



[그림3] 미래 디자인 변화에 관련된 외부 요인과 디자인 변화 방향
 아울러 이들은 개별성을 서로 중시하면서 상호 연계되어 활발하게 소통하고 있다. 이것은 기술의 발달에 기인하는데, 교통·통신의 발달과 인터넷의 발달로 상호 연계와 참여가 가능하기 때문이다. 따라서, 디자인 개념의 설정이 생산 측의 일방적인 결정에 의한 것이 아니라 다양한 분층들의 참여와 소통으로

연계되어 창조적으로 이뤄질 것이다. 또한 주변의 도구들은 상호 연계되어 전체로 시스템화 되어 통합되는 '있음직한 미래'가 될 것이다.

4.2.4. 미래 디자인 의미어 4: 공익·배려

관념적 요인 중에서 인간에 내재되어 있는 정신적인 면보다, 사회적이고 자연적인 요인이 큰 것으로서 특히 제도 규범적인 변화요인의 영향이 크다. 과거 산업사회의 이기적 배타성이 공동체적 배려로 변화하는 규범의 대표적인 예이다. 이것의 미래 방향은 바람직한 것이지만, 현실적으로는 그림에서 보이듯이 경제와 기술면에서 연관성이 매우 희박하므로, 실제 구현 가능성은 다른 의미어들에 비해 어렵다고 생각된다. 왜냐하면, 앞에서도 말했듯이, 현실적인 경제에서 자본가의 논리는 항상 이윤추구가 모든 것에 비해 우선하기 때문이다. 그러나 이것은 미래에 인류가 지향해야 할 귀중한 의미일 수 있기 때문에 사회제도(규범)에서 강력한 지도가 이뤄져야 하고, 그 경우 디자인 개념상에서 매우 중요한 의미어가 되어 '바람직한 미래' 방향이 될 것이다.

4.2.5. 미래 디자인 의미어 5: 다양·융합

대중의 힘이 커지고 세계가 국제화되면서, 과거의 단일하고 획일적인 가치에서 다의적인 가치를 존중하는 규범의 변화에 기인한다. 이 다양함은 개별적으로 분리되는 것이 아니라 기술의 발달로 다시 전체로 융합(수렴)되면서 높은 시너지 효과를 발한다. 기술적으로 전자 기술의 무한성과 확장성, 인터넷의 상호연계성, 멀티미디어의 복합성 그리고 물질의 초성으로 현실성이 매우 높다. 이것은 그림에서 보이듯이, 관념적 의미와 물질적 의미에서 모두 가장 많은 연계성을 갖고 있으므로 디자인에서 '있음직한 미래' 가능성이 가장 큰 의미어로 볼 수 있는바, 디자인에서는 당분간 다양한 내용과 형식이 차별적이고 개성적으로 나타나고, 개별제품에서는 기능의 복합화 현상이 가속화 될 것이다.

4.2.6. 미래 디자인 의미어 6: 편의·단순

사회 규범과 기술의 영향이 매우 크게 작용되는 것으로서, 생활의 편리함과 단순함을 기술에서 전자 기술 발달로 인한 무한성과 확장성, 디지털기술에 의한 가상성 그리고 물질의 초성 등에 의해 해결할 수 있기 때문이다. 이것 또한 그림에서 보이듯이, 인간의 내재적인 욕구와 함께 지속적으로 발달하는 기술에서 무한한 해결이 가능하기 때문에 디자인에서 '있음직한 미래'로 볼 수 있는 중요한 의미어로서, 실제 기능상에서 편리하고 단순하게, 그리고 형식상에서는 극도로 단순한 미학을 추구하는 경향으로 나타날 것이다.

4.2.7. 미래 디자인 의미어 7: 생명·자연

미래의 도구관은, 인간이 만드는 인공물을 인간과 유리된 객관화된 도구물이 아닌, 인간이 애정을 갖고 서로 교감할 수 있는 유기적인 생명체로 생각하는, 몰입적이고 생태적인 규범에 의한다고 보겠다. 이것은 기술에서 생명공학기술 발달에 의한 생명성과 자연성, 물질의 초성에 의한 자연적 소재의 가능성 등으로 구체화 될 수 있다. 특히 이것은 미래에 디자인 전반에 걸친 모든 하위 체계, 즉 내용적 요소, 형식적 요소, 그리고 실질적 요소 모두에서 적용될 수 있는 '있음직한 미래'의 의미어라고 볼 수 있어 매우 광범위하게 적용될 것이다.

이상과 같은, 디자인이 태동될 수 있는 외적 환경 변화에 따른 미래 디자인 변화 방향에 관한 의미어들과 달리, 또 하나 고려해야 할 것은 아래의 내재적 갈등²²⁾의 결과에 의한 것을 살필 수 있다.

4.2.8. 미래 디자인 의미어 8: 내재적 갈등

이것은 주체의 체제 자체 내에서 생기는 갈등이 변화의 주요 요인으로서 순환적, 반복적으로 나타난다.²³⁾ 디자인에서는 주로 조형 방법상에서 내재적으로 나타나는 현상으로서, 조형이란 범주에서 동질성을 갖는 순수 조형예술의 영향이 크다고 하겠다. 디자인의 예로서 레트로 디자인, 차용화 디자인, 유희화 또는 장식화한 디자인, 그리고 애매함을 강조하거나 기존의 조형원리를 벗어나는 키치화 디자인 등을 살펴 볼 수 있다. 이것은 조형예술에서 나타나는 역사성의 부활, 모방과 재현을 통한 차용, 진정성의 결여와 중심성의 해체, 형식의 이탈 그리고 다양성을 강조하는 다원주의 등과 동일한 맥락을 갖는다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 현상은 역사적으로 살펴볼 때, 대체로 하나의 지배적인 양식이 쇠퇴하고 아직 새로운 지배 양식이 등장하지 않은 과도기적 국면에서 나타나는 방법들이다. 따라서 사회변화의 분기점에 있는 지금 당분간은 이러한 현상은 '있음직

한 미래'로 지속될 것이다.

4.2.9. 디자인 범주별 변수

미래디자인에서 변화의 방향을 대체적으로 위와 같이 살펴보았다. 그러나 디자인의 대상이 워낙에 넓고 다양하여 이러한 일반적인 현상이 개별적인 디자인에 모두 동일하게 적용될 수 없을 것이다. 왜냐하면, 이것은 앞서서도 서술했듯이, 동일한 환경일지라도 실제화의 과정에서는 주체의 영역과 분야에 따라 그 방향이 다르게 나타나기 때문이다.

제품디자인의 분야를 분류할 때 다양하게 분류할 수 있으나, 그것을 전제사항에서 말한 세 가지 범주에 의해 구분하면 아래와 같다.

첫째, 내재적 의미가 큰 제품으로서 그것의 소유가 정신적, 상징적, 정서적 만족 등 자아성취적인 내용이 지배적인 제품 (예로서, 장신구, 장식재 등, 신분표상 관련제품)

둘째, 사회적 의미가 큰 제품으로서 그것의 목적이 인간사회 속에서 다른 사람들과 교섭하기 위한 정보나 지식을 얻으며, 입·출력의 동작이 가능한 커뮤니케이션 제품 (예로서, TV·컴퓨터, 휴대전화 등, 정보 관련제품 등)

셋째, 생리·신체적 의미가 큰 제품으로서, 운동, 생리, 물리적인 내용이 지배적이며 인간 신체와 직접 접촉하여 기능하는 제품 (예로서, 가구, 식기, 공구 등, 신체 관련제품)

물론 여기에서도, 사회의 변화요인이 엄격히 구분될 수 없고 상호 혼재되어 있듯이, 세 가지 범주의 내용이 명확히 구분될 수는 없고 하나의 제품에는 대부분 세 가지 내용이 정도의 차이는 있지만 혼재되어 있다. 따라서 미래 디자인의 변화현상은 제품의 범주에 따라 자기 위의 의미어에 관련하여 변화의 정도와 내용이 자기 다르게 나타날 것이다.

예를 들어, 앞의 그림에서 도출된 가상·탈형에 의한 무형화 또는 소형화의 경우에, 지금의 TV에서 모니터가 존재하는 한, 그것의 근본적인 내용이 움직이는 그림을 보는 것이므로, 다른 부분은 소형화·무형화 될지라도 TV 화면은 작아질 수 없다. 또한, 지금과는 달리 기술적으로 완전히 변화하지 않는 이상 없어질 수가 없는 것이다. 그러나 최근 기술의 진보에 의해서, 컴퓨터 자판의 실체가 없어지고 평면 테이블에 광선으로 비춰진 자판으로 입력시키므로 자판을 무형화 시키는 것을 볼 수 있다. 이것은 기술의 혁신에 의해 새로운 종(種)의 인공물이 생긴 것이다.

22) 사회변화의 요인으로서, 이제까지 논의된 관념론과 유물론 즉 문화결정론과 기술결정론이 있고, 소로킨(P. A. Sorokin)은 사회문화가 변화하는 것은 내재적인 갈등 즉 체제 내재성에서 요인을 찾기도 한다.

23) 근현대 서양 미술사를 보면, 15세기 르네상스 이후, 르네상스 양식의 이지(理智)와 균형에 대해 17, 18세기 바로크와 로코코의 불균형과 동적 감동 그리고 관능적이고 화려함을 볼 수 있다. 이에 반해 19세기의 신고전주의는 고요함과 안정감에 바탕한 질서의 관념을 가지면서 고대 그리스와 로마예술양식을 차용하였다. 다시 신고전주의에 대한 반발로 생동성과 감성 그리고 상상력을 주로 하는 낭만주의가 나타났고, 이러한 낭만주의의 비현실적인 관념에 대하여 현실에 바탕을 둔 사실주의가 태동된다. 또한 이러한 사실주의에 대한 반동으로 인상을 중시하는 인상주의가 그 뒤를 잇는다.

5. 결론

5.1. 독단적 근대성의 극복

지금 우리는 사회의 전환기를 맞아, 후기산업사회에서 살고 있다. 후기산업사회의 현상인 포스트모더니즘은 근대성(Modernity)을 추구하는 가운데 파생된 근원적인 문제, 바로 이성²⁴⁾과 과학이 인간의 모든 문제를 해결해줄 수 있다는 맹목적인 믿음에 대한 반대를 표명했지만 근본적으로는 모더니즘(Modernism)의 연장이라고 할 수 있다. 포스트모더니즘은 모더니즘의 행동 양식이 단지 모더니티와 모더니제이션(modernization: 근대화)의 추구에 국한되지 않음에 대한 반작용으로 나온 것이라고 볼 수 있다. 그 까닭에 이성과 과학적 합리주의를 표방하면서도 여전히 반복되는 인간의 오류와 허세에 대한 비판을 시도한 것이다. 결국 포스트모더니즘은 모더니즘 보다 더욱 심도있게 혹은 과도하게 조명하는 자성적인 비판(reflexive thinking)으로 보아야 할 것이다. 포스트모더니즘은 서구산업사회의 편향된 지나친 이성주의에 대한 비판인 것이다.

서양에서 시작되고 산업사회의 근간을 이룬 근대적 정신, 즉 근대성이 보편적이며, 획일적인 진리인 과학적 세계관에 바탕한 이성을 유일한 가치로 고집한다면, 후기산업사회의 포스트모더니즘은 그러한 이성이 갖는 보편적이고 획일적인 절대적 권위를 비판하면서 그 대신 다양한 그리고 절충적인 상대적 권위를 주장한다. 그러나 이러한 비판은 모더니티가 갖고 있는 이성의 독단과 과학기술의 병폐를 비판하는 것이지, 이성에 바탕한 합리적인 가치와 과학기술이 우리에게 가져온 혜택과 풍요를 무시하고, 그 자체를 부정하는 것은 아니다. 왜냐하면 이성에 바탕한 합리적인 가치는 인간 삶의 터전인 자연 속에 내재되어 있는 영원한 진리이며, 과학기술이 가져온 혜택과 물질적 풍요는 포기할 수 없는 속성이기 때문이다. 미래사회는 합리적인 가치를 견지하면서, 기술의 지속적인 발달을 바탕으로, 앞의 그림3에서 정리한바와 같이 산업사회에 갖고 있었던 서양의 이원

론에 바탕한 물질적, 개인적 그리고 도구적인 가치와 규범에서, 미래에는 정신적, 공생적 그리고 자연적인 가치와 규범을 전일적, 전체적으로 조화롭게 절충하는 방향으로 가야할 것이다.

5.2. 바람직한 사회 변화를 향한 디자인의 사명

인간의 이념을 물질적인 재료와 수단을 통하여 구체적으로 실체화 시키는, 인공물로서의 디자인은 인류역사의 시작부터 그 기원을 찾을 수 있다. 이 인공물은 대량생산이 가능한 산업사회 이전까지는 그것의 물질적이고 기술적인 기능에 충실하면서, 인간의 정신에 관련된 감정이나 정서를, 그리고 그 시대와 지역적인 역사성을 잘 나타내주는 생명감 있고 인간과 상호 교통할 수 있는 대상들이었다. 즉 인간에게 항상 내재되어 있는 상충되는 두개의 개념을 모두 포함한 조화롭고 적절한 것이었다. 그러나 이러한 것들이 산업사회에서는, 물질과 기능위주의 사회적 가치 속에서 대량생산되었고, 자본가의 이윤추구의 수단으로 전락하였다. 이러한 과정에서 모던 디자인이 태동되었고, 산업사회에서 모던 디자인은 철저하게 자본의 시녀로 봉사하였으며, 개인의 감성이나 개별적 욕구를 충족시켜 주지 못하는 대량생산물은 생명감 없는 소모품으로서 전락되었고, 인간의 상반되는 두 가지 면을 함께 포함시키지 못하고 한쪽으로 치우친 편향된, 단지 기능적인 물건이 되어 버렸다.

이러한 점에서 전반적인 사회변화를 맞이할 미래에 디자이너들에게 주어진 과제는 미래의 사회가치와 기술·경제에 걸맞는 디자인 개념을 새롭게 설정하고, 이를 디자인물(용구문화)²⁵⁾로 구체화시켜 다시 사회로 메시지를 보냄으로서, 바람직한 미래 사회를 만드는데 노력해야 할 것이다. 시대적 전환기인 지금 우리는, 역사가 아담스(H. Adams)가 말한 인류생활의 대립되는 두개의 질, Dynamo와 Virgin²⁶⁾, 그리고 인류학자 베네딕트(R. Benedict)가 말한 아폴로적인 것과 디오니시적²⁷⁾인 두개의 상반되는 개념

24) 하버마스(J. Habermas)는 모더니티를 '일상사회생활의 이성적인 조직화'라 보는 견해를 보이고 있고, 포스트모더니즘은 바로 이러한 가설을 보다 심하게 반대하는 것이다.

이성이란 일반적으로 인간을 다른 동물과 구분하는 인간 특유의 능력으로 여겨지는 것으로서 개념적 사고 능력을 말한다. 실험적으로는 본능이나 충동이나 감정적 욕구에 좌우되지 않고 철저하게 사고에 의해 행동하는 인지적 능력을 말한다.

서양 정신사의 역사를 살펴볼 때, 결정적인 변화를 가져온 근대라는 것은 신념이나 행동의 판단기준이 종교적이거나 자연적인 것에서 세속적이며 자율적 존재인 인간의 이성으로 바뀐 시기를 말하며, 근대성은 과거의 신이나 전통적인 역사성 대신 인간이성의 권위에 대한 전적인 신뢰를 의미한다.

25) 일반적으로 문화학자들은 문화를 비물질 문화로서 가치문화와 규범문화, 물질 문화로서 용구문화로 나누는데, 디자인된 도구물은 우리 인간 환경에 막대한 영향을 끼치는 용구문화의 대표적인 것이다. 문화의 체계 중에서 가장 손쉽고 빠르게 변화되는 영역은 바로 이 용구문화이며 이 용구문화는 다시 상위의 개념인 가치와 규범문화에 매우 큰 영향을 미친다.

26) 이원성에 관한 내용으로, Dynamo(動)는 기계, 남성, 힘, 기능, 과학 그리고 현재를 나타내고, Virgin(靜)은 자연, 여성, 사랑, 의미, 종교 그리고 과거를 나타냄으로 상반되는 개념을 보여주고 있다.

27) 아폴로적인 문화는 온건성과 경건성 그리고 이성적인 것을 특성으로 하고 있는 반면, 디오니시적인 문화는 횡포와 과격 그리고

이, 미래사회의 조화로운 균형을 위해 적절하게 (right) 절충되어야 한다는 점을 염두에 두면서, 과거 모더니즘 디자인 운동의 선구자들이, 예로서 독일공작연맹의 무테지우스(H. Muthesius)나 바우하우스의 그로피우스(W. Gropius)처럼, 디자인을 통한 사회개혁을 이루고자 치열한 열정과 이상을 갖고서 노력했듯이, 지금 시점은 디자이너들에게, 바람직한 사회를 만들어야 하는 길을 새롭게 모색하여야 하는, 사회적 사명을 요구하고 있는 때이다.

참고문헌

- 고영복 편, 문화사회학, 사회문화연구소, 1997
- 고영복 편, 사회학 사전, 사회문화연구소, 2000
- 권태환 외 2인, 사회학의 이해, 다산출판사, 2006
- 김미경 외, 현대사회의 이해, 형설출판사, 2005
- 김원경 저, 행동과학, 박영사, 1976
- 김채운 외 2인, 사회학개론, 서울대출판부, 1999
- 박이문, 문명의 위기와 문화의 전환, 민음사, 1999
- 배규한, 미래사회학, 사회비평사, 1997
- 안홍 지음, 21세기 대변혁과 인류의 미래, 문예당, 2003
- 이화여대 사회과학연구소 엮음, 사회과학의 이해, 이화여대학교출판부, 2005
- 이주행, 한국어 문법의 이해, 월인, 2001
- 정철현, 문화정책론, 서울경제경영, 2004
- 조요한 저, 예술철학, 경문사, 1973
- 진고응 지음, 최진석 옮김, 노장신론, 소나무, 2001
- 채지충 저, 김성원 역, 노장의 사상, 명문당, 1992
- 하인호 지음, 미래학이란 무엇인가, 고도, 1995
- 한상복 외 2인, 문화인류학개론, 서울대출판부, 1991
- 홍성욱 지음, 생산력과 문화로서의 과학기술, 문학과 지성사, 2002
- 나이철펠 휘들러 지음, 김상규 옮김, 사회를 위한 디자인, 시지락, 2004
- 노먼 블랙키 지음, 이기홍, 최대용 옮김, 사회이론과 방법론에 다가서기, 2000
- 다니엘 벨 지음, 서규환 옮김, 2000년대의 신세계 질서, 도서출판 디자인하우스, 1995
- 더글러스 러시코프, 김성기·김수정 옮김, 카오스의 아이들, 민음사, 1997
- 데이비드 카플란 외 1인, 최협역, 인류학의 문화이론, 나남출판, 1994
- 돈. 텡스콧 지음, 김종량 옮김, 디지털 경제, 창현출판사, 1997
- 로빈 라이트, 도일택·마누스 지음, 구갑우 옮김, 전환, 21세기 인류미래에 대한 보고서, 푸른산, 1992
- 리처드 아펠바움 지음, 김기화 옮김, 사회변동의 이론, 1996
- R. H. 라우어 지음, 정근식, 김해식 옮김, 사회변동의 이론과 전망, 한울아카데미, 1997
- 마이클 L. 더 투조스 지음, 이재규 옮김, 21세기 오디세이, 한국경제신문사, 1997
- 마티아스 호르크스 지음, 백종유 옮김, 박태일 감수, 미래를 읽는 8가지 조건, 청림출판, 2006
- 마뉴엘 카스텔 지음, 김목한 외 2인 옮김, 네트워크 사회의 도래, 한울아카데미, 2003
- 막스베버 지음, 염동훈 옮김, 문화과학과 사회과학의 방법론(1), 일신사, 2003
- 베른하르트 폰 무티우스, 염정용 옮김, 미래와의 대화, 대동출판사, 2001
- Stephen K. Sanderson, 김정선 역, 사회학, 그린, 2004
- 새뮤얼 P. 헌팅턴 외 1인, 이종인 옮김, 문화가 중요하다, 김영사, 2002
- A. 멘네 지음, 김보현 옮김, 방법론, 서광사, 1996
- 앤서니 기든스 지음, 김미숙 외 6인 옮김, 현대사회학, 을유문화사, 2003
- 앤드류 에드거, 피터 세즈워 윌름, 박명진 옮김, 문화이론 사전, 한나래, 2003
- 에이드리언 포티 지음, 허보운 옮김, 욕망의 사물, 디자인의 사회사, 일빛, 2004
- 에릭 뉴트 지음, 박정미 옮김, 미래속으로, 이끌리오, 2001
- 유엔미래포럼, 광창규 외 2인 옮김, UN 미래보고서, 매일경제 신문사, 2005
- J. 네이스비트 저, 박재두 역, 탈산업사회의 새조류, 법문사, 1985
- 존 브룩만 엮음, 이한음 옮김, 앞으로 50년, 생각과 나무, 2002
- 제레미 리프킨, 이희재 옮김, 소유의 종말, 민음사, 2001
- 클라크 커 저, 최재현 감역, 산업사회의 장래, 매일경제신문사, 1986.6
- 클라우스 슈밥 엮음, 장대환 감역, 21세기 예측, 매일경제신문사, 1999
- 콘라드 워딩튼, 이원직 옮김, 미래의 인류사회, 한마음사, 1996
- 피터 슈워츠 지음, 박슬라 옮김, 미래를 읽는 기술, 비즈니스북, 2004
- 피터 드룩커, 김용국 역, 새로운 현실, 시사영어사, 1989
- 피에르 레비 지음, 김동윤, 조준형 옮김, 사이버문화, 문예출판사, 2000

격정적인 특성을 갖고 있다.