

석사학위논문

디자인 패러다임의 변화에 따른
배려디자인의 가치와 향방

2022년

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

시각커뮤니케이션디자인전공

이 호 찬

석사학위논문
지도교수 김지현

디자인 패러다임의 변화에 따른 배려디자인의 가치와 방향

The value and direction of considerate design
according to the change of design paradigm

2021년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

시각커뮤니케이션디자인전공

이 호 찬

석사학위논문
지도교수 김지현

디자인 패러다임의 변화에 따른 배려디자인의 가치와 방향

The value and direction of considerate design
according to the change of design paradigm

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2021년 12월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

미 디 어 디 자 인 학 과

시각커뮤니케이션디자인전공

이 호 찬

이호찬의 미술학 석사학위 논문을 인준함

2021년 12월 일

심사위원장 안 광 준 (인)

심 사 위 원 김 지 현 (인)

심 사 위 원 전 신 중 (인)

국 문 초 록

디자인 패러다임의 변화에 따른 배려디자인의 가치와 향방

한 성 대 학 교 대 학 원
미 디 어 디 자 인 학 과
시 각 커뮤니케이션디자인전공
이 호 찬

디자인은 20세기 기능주의 시대부터 지금까지 해당 시기의 시대적인 요구에 따라 그 역할과 범위가 확장되었고, 그에 맞는 해결책을 제시해 왔다. 현재 4차 산업혁명이 가속화되고 기후위기가 눈앞의 현실로 다가오며 디지털 문명으로의 대전환 시대를 맞은 디자인은 또 한 번의 시대적 요구에 당면하게 되었다. 본 연구는 시대적인 요구에 대한 디자인의 대처 방법과 해결책을 과거의 사례 연구를 통해 찾아보고자 하였다. 디자인 패러다임에 관련된 용어들의 개념 정리를 통해 시대에 따른 디자인의 역할 변화를 알아보고, 그들의 관계와 흐름을 정리하여 그것을 토대로 앞으로 다가올 디자인의 미래를 전망하고자 하였다.

노인, 아동, 장애인, 여성에 대한 관심과 배려가 높아지면서 기능 중심에서 보다 쉬운 사용을 위한 디자인 개념이 도입된 시기를 ‘1기(1960~1990)-사람을 위한 디자인’의 시기로 분류하고, 사용자 중심 디자인 개념이 공동체의 환경에 대한 관심으로 확장되는 시기를 ‘2기(1980~2010)-환경을 위한 디자인’의 시기로 분류하였다. 전 세계가 가까워지고 디자인에 기대하는 사회적 관심과 중요성

이 더 다양화되고 확장되어 다른 산업과의 융합을 통해 문제를 해결하고자 하는 패러다임이 구축되는 시기를 ‘3기(2000~현재)-사회를 위한 디자인’으로 분류하여 디자인 사례와 함께 패러다임의 특성을 정리하였다. 이 과정에서 각 시기마다 공통적으로 디자인의 내면에 존재하는 ‘배려’라는 개념을 발견할 수 있었다.

디자인의 역할이 늘고 디자인에 윤리와 책임, 도덕성이 반영되면서 디자이너들의 태도에 대한 인식이 중요해졌다. 그 중심에 디자이너가 ‘배려함’을 가지고 있느냐가 사회적인 문제를 해결하는 핵심 요소였다. 디자이너의 배려함은 도덕적 실천을 일으켜 디자인에 관한 좋은 태도가 만들어지고 이러한 좋은 태도는 좋은 사회적 시스템으로 발전해 나간다. 디자이너가 만든 결과물을 통해 좋은 디자인 환경이 만들어지고 이러한 디자인 환경은 결국 디자이너 본인에게 다시 돌아와 영향을 주게 된다는 인식이 선행된다면 함부로 생산과 소비 위주의 디자인을 할 수 없을 것이다.

배려에 대한 학자들의 견해를 연구하면서 배려와 디자인의 접점을 찾아 결합한 결과, 기존의 디자인을 모두 담을 수 있을 만큼 커다란 개념의 디자인이 만들어졌다. 그것이 배려디자인이다. 배려디자인은 디자인이 산업적인 가치에 더하여 생산자와 소비자의 관계를 고민하고 다양한 사용자를 배려함으로 새로운 문화를 만들어 그로 인해 기존에 없던 사회적 가치를 만들어 가는데 핵심 역할을 하는 디자인이다. 새로운 인식의 변화와 사회적 시스템의 변화에 기본 전제가 되고 새로운 사고의 틀에서 우선적으로 고려해야 할 배려의 태도는 배려디자인의 가장 중요한 가치이다.

포스트 코로나를 맞이하는 지금, 빠르고 안정적인 회복을 위한 준비과정 속에서 배려디자인이 담당해야 할 부분과 함께 디자인을 통한 치유와 미래를 준비하는 다양한 시도들이 필요하며 배려디자인의 근간이 될 디자이너의 교육에 대한 고민이 필요한 시기이다.

【주요어】 사람을 위한 디자인, 환경을 위한 디자인, 사회를 위한 디자인,
유니버설디자인, 배려, 배려디자인

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구 배경과 목적	1
1.2 연구방법과 내용	1
II. 디자인 용어의 변화와 시대적 카테고리 분석	4
2.1 디자인 용어의 변화	4
2.2 시대적 디자인 카테고리 분석	13
2.3 디자인 사례	15
III. 시대별 디자인 패러다임의 변화	21
IV. 배려와 배려디자인	24
4.1 배려의 정의	24
4.2 배려디자인의 정의	26
4.3 배려디자인 국내 현황	28
4.4 배려디자인 해외 현황	34
4.4.1 유럽	34
4.4.2 미국	42
4.4.3 일본	47
V. 배려디자인의 가치	53
VI. 결론 및 제언	59
참 고 문 헌	62
ABSTRACT	64

표 목 차

[표 2-1] 20세기 등장한 디자인 용어	4
[표 3-1] 시대별 디자인 패러다임의 변화	21
[표 4-1] 배려의 학문적 정의	25
[표 4-2] 무장애디자인, 유니버설디자인, 배려디자인의 비교	28
[표 4-3] 국내 유니버설디자인 관련 주요 흐름	29
[표 4-4] 국내 유니버설디자인 관련 법률 현황	31
[표 4-5] 지자체 유니버설디자인 조례 제정 현황	32
[표 4-6] 노르웨이 차별금지와 접근성법	34
[표 4-7] 노르웨이 유니버설디자인 2025	35
[표 4-8] 노르웨이 유니버설디자인 2025 행동계획	35
[표 4-9] 영국 국가표준 BS 7000	38
[표 4-10] 핀란드 헬싱키 시티 디자인 단계	42
[표 4-11] 미국의 유니버설디자인 관련 주요 흐름	43
[표 4-12] 미국의 장애를 가진 미국인법	45
[표 4-13] 미국의 뉴욕주 인권법	46
[표 4-14] 일본의 유니버설디자인 관련 주요 흐름	47
[표 4-15] 일본 유니버설디자인 정책대강의 5대 기본개념	50
[표 4-16] 일본 유니버설디자인 정책대강의 10대 정책	50

그 립 목 차

[그림 2-1] 시대별 디자인 중심어의 흐름	14
[그림 2-2] 패트리샤 무어(Patricia Moore)_노인체험	15
[그림 2-3] 옥소_굿 그립(Good Grips) 라인	15
[그림 2-4] 마나부 니시가와(Manabu Nishikawa)_전기 콘센트	16
[그림 2-5] 파나소닉(Panasonic)_슬랜트 드럼 세탁기	16
[그림 2-6] 누구나 쉽게 열 수 있는 문고리	16
[그림 2-7] 양손잡이 가위	16
[그림 2-8] 폴아웃 선반	16
[그림 2-9] 플리츠 마마(Pleats Mama)_니트 플리츠 백	17
[그림 2-10] 이탈라(Iittala)_100% 리사이클 에디션 텀블러와 꽃병	17
[그림 2-11] 자연기화식 가슴기 러브팟	18
[그림 2-12] 제스퍼 모리슨(Jasper Morrison)_쓰레기통	19
[그림 2-13] 아릭 레비(Arik Levy)_물=생명	19
[그림 2-14] 아릭 레비(Arik Levy)_4~8인용 탁자	19
[그림 2-15] 알레시(Alessi)_와인 오프너	20

I. 서론

1.1 연구 배경과 목적

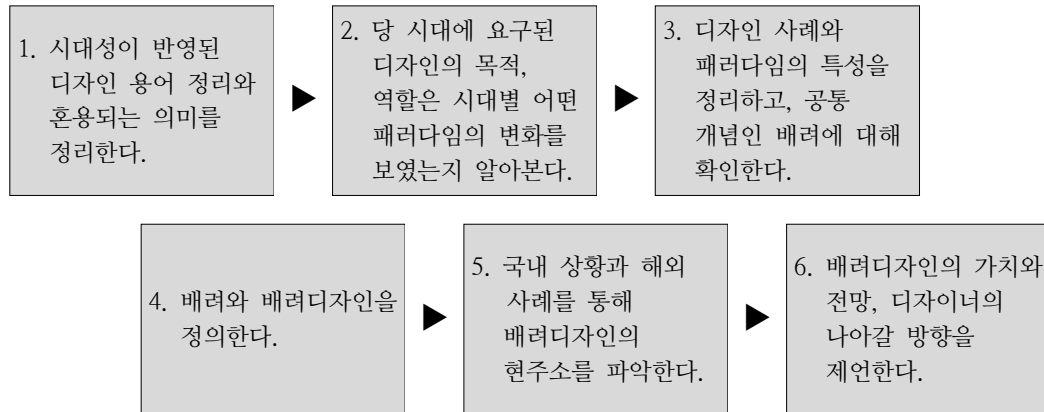
21세기에는, 디자인도 생태계의 일원이 되어 사회적 관계를 갖게 되고 관계 안에서 그 역할은 점차 부각되어가고 있다. 생산과 보급만으로도 충분하였던 20세기의 모습과는 사뭇 다른 역량의 변화라 볼 수 있다. 시대를 거듭하면서 당대에서 요구되는 디자인과 디자이너의 역할은 그 역량과 중요성 면에서도 다양화되고 확대되어 가며 사람과 환경, 사회를 위한 디자인의 배려하는 태도는 점차 그 중요성을 더하고 있다. 디자인에 있어 배려하는 태도는 앞으로 관심과 당위성이 커질 것이 분명하지만 아쉽게도 우리나라의 현실은 부족한 부분이 많다. 이에 발전, 확장 가능성이 높은 배려디자인에 대한 정리와 분석의 필요성으로부터 연구를 시작했다.

본 연구의 목적은 다가올 시대적 변화에 앞서 디자인 패러다임의 흐름을 파악하고, 이를 바탕으로 배려디자인의 필요성을 확인한 후, 배려디자인의 가치와 전망, 디자이너의 나아갈 방향을 모색하는 데 있다. 따라서 사람과 환경, 사회를 위한 디자인을 넘어 디자인이 문화의 중심이 될 미래에 그 핵심이 되는 배려디자인의 올바른 발전 방향을 논의해 보고자 하였다.

1.2 연구방법과 내용

디자인 용어들 간의 관계적인 부분과 새로운 용어들의 탄생과 범람, 혼돈스러운 쓰임과 의미들로 인해 먼저 용어에 대한 정리의 선행이 필요하다고 판단하였다. 연구에 앞서 과거의 디자인 흐름을 살피는 과정에서 디자인 관련된 여러 용어들이 각각 조금씩 다른 의미를 가지고 있는 반면, 한편으로는 중복되거나 유사하게 사용되는 예들을 발견하였기 때문이다. 혼란스러운 용어들의 개념과 그들 간의 관계와 흐름을 정리하고 정의함으로 디자이너나 디자인 전공분야의 학생들을 위한 기초적 연구자료로 제공될 수 있다는 것에도 의미가 있다고 할

수 있다. 이에 디자인 패러다임에 관련된 용어들의 개념 정리를 통해 시대에 따른 디자인의 역할 변화를 알아보고 그들의 관계와 흐름을 정리하여 앞으로 다가올 디자인의 미래를 전망하고자 한다. 본 연구의 전체적인 흐름을 정리하면 다음과 같다.



먼저 본 연구는 디자인 학술논문과 문헌을 중심으로 조사한다. 산업혁명 이후 시대적 패러다임을 담고 있는 ‘기능, 배려, 사용자, 환경’ 등의 키워드로 검색된 논문과 문헌에서 시대성이 반영된 디자인 중심어의 특성을 정리, 분석한다. 특히 디자인 용어에 담긴 탄생 배경, 역할, 시대적 주요 개념 등을 통해 디자인 패러다임의 변화와 흐름을 살펴본다.

〈디자인 중심어〉

#배려디자인 #무장애디자인 #포용디자인 #유니버설디자인 #실버디자인 #그린디자인 #에코디자인 #유니그린디자인 #현실세계를위한디자인 #지속가능한디자인 #사회공헌디자인 #슈퍼노멀디자인 #감성디자인 #서비스디자인

다음으로 학자들이 생각하는 배려의 정의에 대해 정리한다. 마이어오프(M. Mayeroff), 타를로(B. Tarlow), 하이데거(M. Heidegger), 트론토(J. Tronto) 등의 학자들이 생각하는 배려의 정의에 대해 정리하고 그것을 바탕으로 앞서 조사한 디자인 패러다임의 변화와 흐름을 고려하여 배려디자인을 정의한다.

정의된 배려디자인의 유럽, 미국, 일본의 사례와 더불어 국내 배려디자인의

현황을 알아본다. 인터넷 자료와 기사를 통해 미국, 일본, 유럽의 사례들을 조사하고 2017년 진행됐던 유니버설디자인 정책 방향 모색을 위한 세미나와 서울시 및 정부가 발표한 정책을 통해 국내·외 배려디자인의 현재 상황을 알아본다.

위의 내용을 바탕으로 배려디자인의 가치에 대해 논하고 기술의 발전과정에서 배려가 부족하여 벌어지는 사례를 통해 배려디자인 요소의 기여가 미치는 영향과 배려디자인의 적용 범위를 제안한다. 마지막으로 배려디자인의 필요성을 정리하여 그것을 토대로 배려디자인의 전망을 예측해 본다.

Ⅱ. 디자인 용어의 변화와 시대적 카테고리 분석

2.1 디자인 용어의 변화

과거 디자인은 제품의 스타일링이 우선이었다. 시간이 지나면서 만들기에 충실했던 한계를 벗어나 시대가 요구하는 가치적 역할이 더해지면서 더 쓸모 있는 제품, 새로운 가치, 더 나은 경험이 디자인의 의미와 역할, 범위를 확장하였다. 다음의 <표 2-1>은 20세기 초 디자인의 의미와 역할, 범위가 확장되기 시작할 무렵부터 21세기를 맞이하고 있는 현재까지 시대적 가치가 더해져 발전되어온 디자인 용어를 시대성이 반영된 디자인 중심어로 보고 그 특징을 정리하였다. 그 내용을 보면 소비 중심이었던 제품이 사용자의 편의가 더해지며 제품의 사회적 역할이 확장되고 있음을 알 수 있다. 그 시작은 1940년 ‘보조기술디자인’에서 찾아볼 수 있다. ‘보조기술디자인’은 장애인을 위한 보조 제품의 디자인으로 심미성과 효율성은 부족하지만 장애인이라는 사용자를 고려했다는 점에서 의미가 있다. 이때부터 제품에 사용자에 대한 배려라는 태도의 개념이 디자인에 담겼다고 볼 수 있다.

<표 2-1> 20세기 등장한 디자인 용어

연도	용어	영문명	특징	제창자	나라
1940	보조기술 디자인	Assistive Technology Design	장애인을 위한 보조 제품 디자인으로서 당시에는 심미성, 효율성에 한계가 있음	-	-
1960 ~ 1970	접근 가능한 디자인	Accessible Design	유니버설디자인에 앞서 등장한 개념으로 제품 사용 시 공간의 용이성에 중점을 둔 디자인	-	-
1960 ~ 1970	수용 가능한 디자인	Adaptive Design	접근 가능한 디자인과 유사한 개념으로 제품 사용 시 사용자의 수용 가능성에 중점을 둔 디자인	-	-

1963	무장애 디자인	Barrier Free Design	디자인 이용 시 물리적인 장애를 제거	셀윈 골드스미스 (Selwyn Goldsmith)	영국
1979	실버디자인	Silver Design	노인 사용자를 고려한 디자인	패트리샤 무어 (Patricia Moore)	미국
1985	유니버설 디자인	Universal Design	연령, 성별, 국적(언어), 개인의 능력, 개성의 차이와 관계없이 누구나 사용하기 편리한 디자인 제품	로널드 메이스 (Ronald L.Mace)	미국
1994	포용디자인	Inclusive Design	특별한 개조 없이 많은 사람에게 접근 가능하고 사용 가능한 제품 또는 서비스	로저 콜맨 (Roger Coleman)	영국
1971	현실 세계를 위한 디자인 (인간을 위한 디자인)	Design for the Real World	빈곤층과 저개발 국가의 국민 등 소외된 90%의 사람을 위한 디자인	빅터 파파넥 (Victor Papanek)	오스트리아
1980	에코디자인	Eco Design	디자인 단계에서부터 환경에 미치는 악영향을 줄이고 제품 기능과 품질을 높이는 환경친화 디자인	-	-
1992	그린디자인	Green Design	재활용과 재사용이 가능한 환경친화적 디자인. 에코디자인, 친환경디자인, 생태디자인 등과 유사		
2000	지속 가능한 디자인	Sustainable Design	원재료의 채취와 제조, 포장과 운송, 사용 광고, 폐기 등 제품, 서비스와 관련된 모든 과정의 환경, 사회, 경제적 영향을 고려	미하엘 브라운가르트 (Michael Braungart), 윌리엄 맥도너(William McDonough)	미국, 독일
2010	유니그린 디자인	Unigreen Design	유니버설디자인의 '인간중심주의'와 그린 디자인의 '자연보존주의'의 통합 개념으로 생태 인본주의에 기반한 통합적 디자인	최명식	한국

2012	사회공헌 디자인 (기부디자인)	Philanthropic Design	절실한 문제를 찾아 해결책 및 방법을 고안하는 것이 디자인의 본질	배상민	한국
1991	서비스 디자인	Service Design	사용자의 서비스 경험을 디자인하는 활동과 이를 전문적으로 실행하는 디자인 영역	미카엘 엘호프 (Michael Erlhoff)	독일
2004	감성디자인	Emotional Design	본능적이고 심리적이며 직관적인 자극을 통한 과정을 배경으로 하는 디자인	도널드 노먼 (Donald Norman)	미국
2006	슈퍼노멀 디자인	Supernormal Design	슈퍼노멀은 생활 속에서 오랜 시간 제품을 사용하면서 만들어진 원형을 따른 제품과 인간의 상호관계에서 진정한 본질을 찾는 것	제스퍼 모리슨 (Jasper Morrison), 후카사와 나오토 (Naoto Fukasawa)	영국, 일본
2008	사고방식으로서의 디자인	Design Thinking	공감, 정의, 아이디어, 프로토타입, 테스트의 과정을 거듭하면서 제품을 사용자 중심의 디자인적 사고를 통해 구현한 인간 중심적인 접근법 디자인	팀 브라운 (Tim Brown)	미국

2.1.1 1기(1960년~1990년)-사람을 위한 디자인

제품의 기능이 중심이었던 시대에서 보다 쉬운 사용을 위한 디자인의 개념이 도입된 시기를 ‘1기(1960년~1990년)-사람을 위한 디자인’으로 분류하였다. 노인, 아동, 장애인, 여성에 대한 관심과 배려가 높아지면서 보다 쉬운 사용이 적극 도입된 디자인 생산이 시작되었다. ‘보조기술디자인’, ‘접근 가능한 디자인’과 ‘수용 가능한 디자인’, ‘무장애디자인’, ‘실버디자인’, ‘유니버설디자인’, ‘포용디자인’이 여기에 포함된다.

1960~1970년 접근 가능한 디자인과 수용 가능한 디자인, 무장애디자인 시대에는 사용자의 특성과 기능을 고려한 제품에 대해 산업디자인 분야에서 관심을 가졌다. 이러한 과정을 통해 인간공학 연구 분야가 활성화되었다. 이후 노인과 아동, 장애인 등 특별한 조건을 필요로 하는 사람들에 관한 관심이 높아지면서

그들을 위한 쉬운 사용을 적용한 디자인을 생산하기 시작하였다(황동호, 2019).

1980년대 유니버설디자인 개념이 확립되기 전 단계인 무장애디자인(Barrier Free Design)은 장애를 없애는 디자인이라는 의미로, 장애인이 디자인 이용 시 물리적인 장애를 제거한다는 뜻이다. 영국의 셀윈 골드스미스(Selwyn Goldsmith)는 1963년에 출간한 ‘장애인을 위한 디자인’이라는 책에서 장애인들의 건물 접근성에 대한 포괄적인 가이드를 제공했으며 이후 1967년 제정된 영국의 장애인을 위한 표준지침과 영국 건축물 규정을 제정하는데 충분한 근거를 제공했다.

1960년대부터 고령화 사회에 들어선 북유럽은 다른 나라보다 먼저 장애인과 노인을 위한 다양한 디자인에 관심을 갖기 시작한다. 노인에 초점을 둔 접근은 영국 버밍엄대학교(University of Birmingham)의 노인병학과 교수였던 버나드 이작(Bernard Isaacs)에게서 찾아볼 수 있다(김태선, 2015). 노인을 위한 디자인-실버디자인(Silver Design)의 ‘실버’라는 용어는 1980년대부터 우리나라와 일본이 사용하기 시작하였고 유니버설디자인처럼 어떤 사람에 의해 확립된 디자인 용어는 아닌 것으로 보인다. 미국의 패트리샤 무어(Patricia Moore)는 1979년부터 1982년까지 3년 동안 80대 노인으로 변장하고 다니며 노인들이 겪는 불편함을 몸소 체험하여 제품을 아름답게 만드는 것도 중요하지만, 모두가 그것을 쉽게 사용할 수 있도록 디자인하는 것이 중요하다는 것을 알렸고 디자인은 다른 사람을 진심으로 이해하는 마음에서 시작된다고 말하고 있다.

유니버설디자인(Universal Design)은 모두를 위한 설계라고 하며, 장애의 유무나 연령 등에 관계없이 모든 사람들이 제품, 건축, 환경, 서비스 등을 보다 편하고 안전하게 이용할 수 있도록 설계하는 것으로, 영국의 셀윈 골드스미스의 무장애디자인으로 시작하여 1985년 미국의 로널드 메이스로 인해 널리 알려지게 되었다. 처음에는 신체가 불편한 사람들이 편하게 사용할 수 있는 디자인 개발에서 시작해 장애인, 고령자, 어린이, 임산부, 저소득층 등 사회적 약자들의 관심을 받았지만, 현재는 연령과 성별, 국적과 언어의 차이와 관계없이 모든 사람을 위하는 디자인 또는 평생의 디자인, 보편적 디자인이라는 의미로 범위가 넓어지며 근본적으로 사람을 위한 디자인 개념으로 자리 잡고 있다. 이후 1988년 미국의 공정 주택법 개정안 제정에 역할을 수행했으며 1990년 장애인법의 건축지침

제정에 중요한 역할을 수행하였다.

영국의 로저 콜맨(Roger Coleman)은 1994년 ‘포용적 디자인의 사례’라는 발표 논문에서 유니버설디자인과 차별화된 개념으로 포용디자인(Inclusive Design)을 이야기한다. 포용디자인을 정의하면 특별한 디자인이나 개조 없이 가능한 많은 사람에게 접근 가능하고 사용 가능한 상품 또는 서비스의 디자인이다(British Standards Institute, 2005). 로저 콜맨은 포용적 디자인을 생산자와 판매자의 상업적 이윤을 가능케 하는 개념으로 소개하고 이 점이 별도의 원칙을 갖는 유니버설디자인과 포용디자인을 분리시킨다고 했다(김태선, 2015). 신체적 약자를 고려하는 디자인에서 출발한 포용디자인은 이로 인해 유니버설디자인과 같은 개념으로 인식되어 혼용되는 경우가 있다. 하지만 포용디자인은 경제적 성공을 놓치지 않는 친사용자적 디자인이라는 차이점을 가진다. 이에 포용디자인과 유니버설디자인은 서로 다른 지향점과 실천방향을 갖는 각각 다른 개념으로 포용적 디자인의 특성을 통해 그 차이점을 이해할 필요가 있다(김태선, 2015).

2.1.2 2기(1980년~2010년)-환경을 위한 디자인

1기 이후, 사용자 중심 디자인의 개념이 공동체의 환경에 대한 관심과 배려로 확장되는 것을 알 수 있다. 이는 디자인의 사회적 책임과 윤리를 최초로 제기한 빅터 파파넵(Victor Papanek)에게서 근원을 찾을 수 있다. 인구의 상위 10%만을 위한 디자인이 아닌 소외된 90%를 위한 배려디자인의 필요성을 처음 화두에 두었다. 이는 디자인에 도덕적 가치를 담은 패러다임의 전환기라 볼 수 있으며, 1971년에 펴낸 ‘인간을 위한 디자인’은 상품을 바라보는 시각을 바꾼 대표적 사례로써 많은 디자이너의 바이블로 꼽히고 있다.

이후 1973년 시작된 오일쇼크는 전 세계가 하나의 영향권 안에 있으며, 경제, 사회, 환경이 하나로 묶여 있음을 깨닫게 하였다. 이런 배경으로 생태 인본주의가 바탕이 된 환경 배려디자인이라는 새로운 개념이 등장했다. ‘현실 세계를 위한 디자인’, ‘그린디자인’, ‘에코디자인’, ‘지속 가능한 디자인’, ‘사회공헌디자인(기부디자인)’, ‘유니그린디자인’이 여기에 포함된다. 근래에 들어 원재료부터 제품, 서비스와 관련된 전 과정에 사회, 윤리적인 측면을 고려한 ‘지속 가능한 디자인’은 이러한 환경 가치의 대표적인 예라 볼 수 있다.

환경을 위한 디자인 또한 디자인의 사회적 책임과 윤리를 최초로 제기한 디자이너, 오스트리아 태생 빅터 파파넥에게서 근원을 찾을 수 있다. 그는 “지금까지 디자인은 인구 10%의 상위권을 위한 디자인이었다. 우리는 빈곤층 저개발 국가의 국민 등 90%의 사람을 위한 또 다른 디자인을 해야 한다. 디자인의 궁극적인 목표는 인간의 환경과 그가 사용하는 도구를 변형시키고 더 나아가 인간 스스로까지도 변형시키는 것이다.”라고 이야기한다. 1971년에 펴낸 '인간을 위한 디자인'은 디자이너들의 바이블로 꼽히고 있으며 그린디자인, 지속 가능한 디자인이 이 책을 모태로 탄생되었다.

1992년 6월 세계의 정상들이 지구의 환경보호와 개발을 위해 ‘지구를 건강하게, 미래를 풍요롭게’라는 슬로건의 리우선언에 합의하였다. 이후 디자인도 단순히 아름답거나 편리함만을 위한 것이 아니라 자연에 피해를 주지 않으면서 생태계 순화 과정에 부응하기 위한 고민을 시작했다. 그리고 이런 고민은 다양한 형태의 친환경디자인으로 나타났다. 이렇게 탄생한 그린디자인(Green Design)은 재활용과 재사용이 중심인 환경친화적 디자인을 의미하며 에코디자인, 친환경디자인 등으로 불리기도 한다. 환경과 지구를 배려하는 모든 디자인을 뜻하며 패션산업에서 공공산업, 서비스산업에 이르기까지 다양한 분야에 그린디자인이 존재하고 있다.

그린디자인이 기업 내부의 디자이너보다는 소수의 의식 있는 디자인 집단이나 소비자에 의해 주도된 반면, 에코디자인은 기술적 측면이 부각된 기업의 소극적 사회적 활동으로 역할을 하게 되었다(강병길, 2010). 에코디자인(Eco Design)은 제품의 기능과 품질 경쟁력을 높임과 동시에 제품의 생산부터 폐기까지 모든 과정에서 생길 수 있는 환경 피해를 줄이도록 하는 환경친화디자인이다. 오랫동안 사용이 가능하고, 유해물질을 사용하지 않으면서 사용이 끝난 것에 대해 폐기하기 쉽도록 설계하며 생산하고 사용하는 데 에너지 소비가 적고 환경 피해를 고려하여 제품과 포장을 설계하는 것을 말한다. 제품의 출발 단계인 디자인에서부터 환경에 미칠 수 있는 악영향을 줄이는 것이 에코디자인의 핵심이다. 환경을 생각하고 기능성, 경제성과 함께 아름다움, 건강, 안전 등을 고려하는 에코디자인은 제로디자인, 넛지디자인으로 발전해 나가고 있다.

빅터 파파넥은 ‘인간을 위한 디자인’을 통해 “디자이너들이 위기에 처한 세계

의 요구에 응해야 하며, 보다 나은 세상을 만드는 일에 그들이 기여할 수 있음.”을 알렸다. 이것이 지속 가능한 디자인의 밑거름으로 평가받고 있다. 과거 그런 디자인이 소비자의 자발적인 움직임이었다면, 에코디자인은 기업에서부터의 움직임이라 볼 수 있고, 지속 가능한 디자인은 이 두 주체 모두에게 사회성이라는 시대적 책임과 의무의 화두를 던지는 양상을 띠게 된다(강병길, 2010). 지속 가능한 디자인(Sustainable Design)은 원재료 채취부터 제조, 포장, 운송, 폐기 이후 재활용, 사용하는 광고 등 제품과 서비스에 관련된 전체 과정의 환경, 사회, 경제적 영향을 고려한 디자인을 말한다. 에코 디자인의 개념에 사회, 윤리적인 측면을 더하여 제품 개발 시 경제, 환경, 사회적 측면의 균형을 잡는 역할을 한다. 지속 가능한 디자인의 원칙은 2000년 열린 독일 하노버 Expo에서 미국의 맥도너(William McDonough)와 독일의 브라운 가르트(Michael Braungart)에 의해 주장되었으며 뉴욕의 세인트존스대학교(Saint John's University)에서 그래픽 디자인과 부교수로 재직 중인 아리스 셰린(Aaris Sherin)은 그의 저서 '지속 가능한 디자인을 위한 지침서'에서 “그린이나 환경친화적인과 같은 단어들이 주로 환경을 얘기하는 반면 지속가능성은 소재와 디자인, 생산 프로세스의 사회적, 경제적 영향에 대해서도 고려한다는 점을 이해하는 것이 중요하다.”고 언급했다(다음 블로그, 2015. 지속가능성이란).

환경과 사회, 도덕적인 문제들에 디자이너들도 책임과 의무를 가져야 한다는 주장은 한걸음 더 나아가 디자인을 통하여 나눔과 사회 공헌을 실천하는 것으로 발전하게 된다. 사람의 생명을 살리는 것이 의료의 본질이듯 절실한 문제를 찾아 더 좋은 해결책과 방법을 고안하는 것이 디자인의 본질이라는 배상민은 사회 공헌디자인-기부디자인(Philanthropic Design)에 대해 이야기한다. 배상민은 “새로운 혼합 가치의 시대가 다가오고 있으며 요구되고 있다. 혼합 가치란 스탠퍼드 대학의 에머슨 박사가 언급한 사회적 가치와 경제적 가치가 융합된 혼합 가치 경제로 신자본주의 경쟁과 개발, 이윤 추구의 경제적 가치와 공공의 이익과 나눔의 사회적 가치 그리고 우리 인류의 미래를 위한 환경적 가치를 모두 포함한다. 앞으로 다가올 경제적, 사회적, 환경적 가치가 조화를 이루는 시대에는 이러한 가치들이 공존할 수 있는 새로운 디자인 전략이 필요하며 더 나아가서는 새로운 디자인 패러다임이 시대를 선두 지휘할 수 있다고 믿는다.”라고 말하며

사회공헌디자인을 통해 그동안 상충하고 이질적으로 여겨져 왔던 사회적 가치와 경제적 가치의 공통분모를 찾고 융합할 수 있을 것이라고 이야기하고 있다(배상민, 2013).

한국의 최명식은 본 연구자가 나누어 정리한 첫 번째 사람을 위한 배려디자인과 두 번째 환경을 위한 배려디자인을 혼합하여 연구, 교육, 발전시켜야 한다고 주장한다. 유니그린디자인(Unigreen Design)은 유니버설디자인의 인간 중심주의와 그린디자인의 자연보존주의의 통합 개념으로 생태 인본주의(Eco Humanism)에 기반한 통합적 디자인 개념이다. 유니그린디자인 개념에 기반한 디자인으로 진정한 인간 삶의 질을 향상하는 목적이 실현될 것이라고 언급하고 있다(최명식, 2010).

2.1.3 3기(2000년~현재)-사회를 위한 디자인

이 시기의 내용을 보면 2기 이후 세계의 관계성은 더 가까워지고, 디자인에 기대하는 사회적 관심과 중요성은 더욱 다양화되고 확장된다고 볼 수 있다. 사용자의 경험을 토대로 다른 산업과의 관계성을 높이고 융합을 통해 문제를 해결하고자 하는 패러다임이 구축되었다. 또한 개인 생활 속으로 들어온 디자인은 세밀한 관찰과 공감이 반영된 디자인을 추구하고 있으며, 이는 ‘슈퍼노멀디자인’과 ‘감성디자인’ 같은 새로운 접근 방식으로 인간의 감성과 감동을 담아내고자 하였다. 3기에는 유형의 한계를 벗어난 무형의 상품 등장을 대표적 특징으로 볼 수 있으며, 다중의 경험 축적을 바탕으로 더 나은 상품을 지향하는 ‘서비스디자인’이 여기에 포함된다.

사용자의 경험을 토대로 다른 산업과의 관계와 융합을 통해 문제를 해결하고 새로운 문화를 만들어가는 사회를 위한 디자인은 생활 방식을 세밀하게 관찰하여 디자인에 반영함으로 금방 퇴색되지 않고 수명을 늘려 디자인이 우리의 삶에 반영되게 하는 슈퍼노멀디자인, 제품에 인간의 감성을 담아 감동을 주는 감성디자인과 무형의 경험을 바탕으로 사람들에게 더 나은 서비스를 지향하는 서비스 디자인으로 정리하였다.

영국의 제스퍼 모리슨(Jasper Morrison)과 일본의 후카사와 나오토(Naoto Fukasawa)는 2006년 ‘슈퍼노멀 전’을 기획, 단순하고 기능적인 일상의 사물을

재조명해 평범한 것에 깃든 아름다움과 저력을 새롭게 각인시켰다. 최고의 디자인은 더 이상 보탬 것이 없을 때가 아니라 뺄 것이 없을 때 완성된다. 불필요한 부분을 다 없애고 사물의 핵심만을 담아낸 상태. 이것이 바우하우스 전통과 모더니즘 디자인을 계승하며 본질에 충실하고 지금 디자인의 지향할 바를 함축하고 있는 슈퍼노멀디자인(Supernormal Design)이다. 생활 속에서 오랜 시간 제품을 사용하면서 만들어진 원형을 따르며 제품과 인간의 상호 관계에서 진정한 본질을 찾는다. 시각적인 단순함은 사용 경험의 편안함으로 이어진다. 군더더기 없는 외관은 제품의 사용 방법을 직관적으로 파악하게 한다. 슈퍼노멀은 고민의 여지가 없다. 처음 접하는 순간 자연스러운 사용이 가능하여 자신이 어떻게 그 사용법을 알게 됐는지에 대해서도 의식하지 못한다(<https://wiredhusky.tistory.com/933>). 최근 들어 저성장에 따른 불황을 체감한 소비자들이 실리를 따지는 합리적 소비를 시작하면서 거추장스러운 장식 대신 평범하지만 본질에 충실한 아름다움을 추구하는 슈퍼노멀은 가성비와 연관이 높다고 할 수 있다.

감성디자인(Emotional Design)은 지적, 이성적 논리보다는 본능, 심리, 직관적인 자극을 통한 과정을 기본으로 하는 디자인이며 인간의 오감에 영향을 미쳐 감성과 감동을 주는 디자인이다. 산업혁명 이후 디자인의 영향력이 커지면서 사람들은 물질적으로는 풍족하게 되었으나 정서적으로는 메마르게 되었다. 디자이너들은 더 효율적이고 성공적으로 소비자들에게 어필하기 위해 감성에 주목하기 시작하였고 2004년 미국의 도널드 노먼(Donald Norman)은 그의 책 ‘감성적인 디자인’에서 오감에 영향을 미쳐 감성적으로 감동을 주는 제품이 기능적으로나 경제적으로도 좋은 평가를 받는다는 주장을 펼치고 있다. 유형의 디자인에서 무형의 디자인으로 디자인의 역할이 확장하게 된 것에 감성디자인은 큰 역할을 하게 된다. 사용자에게 어떤 차별화된 경험을 주는가가 상품의 가치를 결정하는 경험 경제 시대를 맞이하면서 무형의 디자인이 주목받게 된다. 1993년 애플의 부사장이었던 도널드 노먼이 처음으로 사용자경험디자인이라는 개념을 만든 이후로 사용자경험(User Experience)을 만들고 표현하는 영역은 디자인의 영역 안으로 포함되어 분류되고 있다.

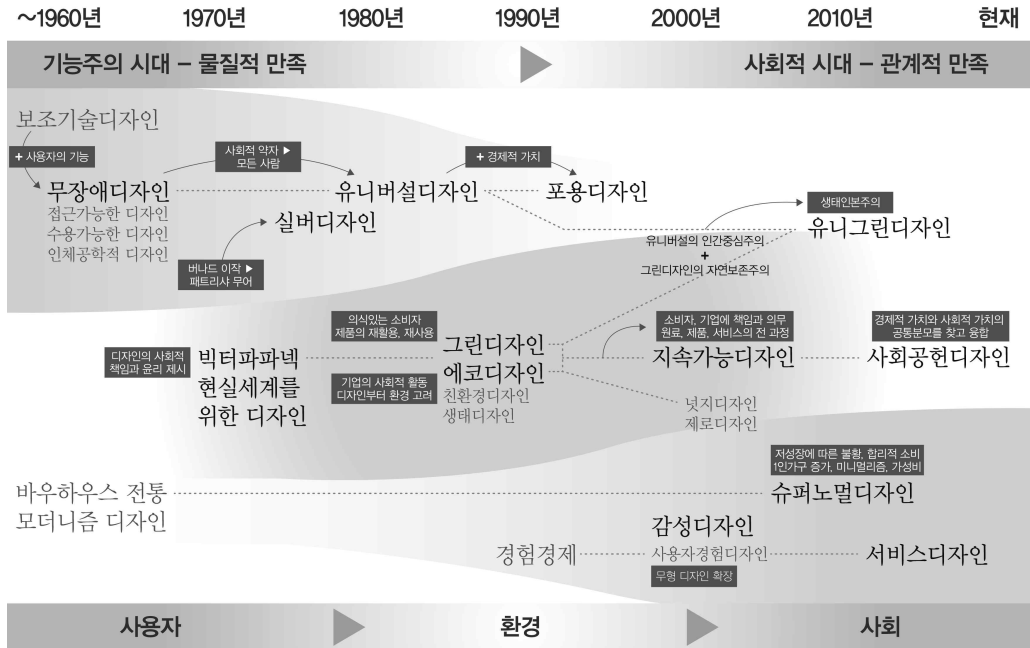
사용자의 서비스 경험을 디자인하는 활동 및 이를 전문적으로 실행하는 디자인 영역을 의미하는 서비스디자인(Service Design)은 서비스를 설계하고 전달하

는 과정 전반에 디자인 방법을 적용함으로써 사용자의 생각과 행동을 변화시키고 경험을 향상하는 분야로서 사용자 중심의 리서치가 강화된 새로운 디자인 방법으로 제조에 서비스를 접목하거나 신 서비스 모델을 개발함으로써 새로운 부가가치를 창출함으로 정의된다(한국디자인진흥원, 2012). 1982년 컨설턴트로 일하던 쇼스타크(G. Lynn Shostack)은 제품과 같은 물질적 요소와 서비스 모델 같은 비물질적인 요소를 하나로 통합하는 디자인의 의미로 서비스디자인의 개념을 제안하였다. 이후 켈른 국제 디자인대학의 교수로 재직하던 독일의 미카엘 엘호프(Michael Erlhoff)는 1991년 서비스디자인을 디자인 영역으로 포함시켜 디자인의 한 분야로 소개하였다. 2007년 영국에서 공공서비스디자인 프로젝트 Dott07가 실행되면서 세계적으로 서비스디자인의 가치가 확산되었다. 이 프로젝트는 기존에 디자인에서 다루어지지 않았던 교육, 교통, 에너지, 고령화 등의 영역에서 실행된 사회문제 해결 디자인 프로젝트의 효시이며 이후 비슷한 프로젝트들이 확산되는데 큰 영향을 미쳤다.

국내에서 2014년 디자인의 범위에 서비스디자인을 포함시킨 산업디자인진흥법 개정안이 공포되었다. 1977년 산업디자인진흥법이 제정된 이후 처음으로 디자인 영역에 무형의 디자인이 포함된 것이다. 이후 2017년 행정절차법이 개정되면서 서비스디자인이 행정의 전 과정에 활용될 수 있도록 하는 제도적 기반이 마련되었다. 법과 제도적 측면에서 서비스디자인이 새로운 디자인 영역으로 자리매김되고 있는 것은 디자인 산업에서 새로운 영역을 만들어간다는 측면으로 큰 의미가 있다.

2.2 시대적 디자인 카테고리 분석

〈그림 2-1〉은 시대성이 반영된 디자인 중심어의 관계와 그 흐름을 정리한 것이다. 흐름을 보면 디자인은 기능주의 시대부터 과거의 것을 지켜오면서 시대적인 요구에 따라 그 역할이 확장되고 있음을 알 수 있으며 사회적 시대를 맞이하면서 디자인의 범위가 확장되며 대상은 세분화되고 구체화되고 있음을 알 수 있다. 디자인 용어 분석을 바탕으로 시대적인 카테고리를 분석해 보면 다음과 같이 정리될 수 있다.



〈그림 2-1〉 시대별 디자인 중심어의 흐름

1기(1960~1990), 사람을 위한 디자인의 시기에는 노인, 아동, 장애인, 여성에 대한 관심과 배려가 높아지면서 보다 쉬운 사용이 적극 도입된 디자인 생산이 시작되었다. ‘보조기술디자인’, ‘접근 가능한 디자인’과 ‘수용 가능한 디자인’, ‘무장애디자인’, ‘실버디자인’, ‘유니버설디자인’, ‘포용디자인’이 여기에 포함된다. 제품의 기능이 중심이었던 시대에서 보다 쉬운 사용을 위한 디자인의 개념이 도입된 시기라 할 수 있다.

2기(1980~2010), 환경을 위한 디자인의 시기에는 생태 인본주의가 바탕이 된 환경디자인이라는 새로운 개념이 등장했다. ‘현실 세계를 위한 디자인’, ‘그린디자인’, ‘에코디자인’, ‘지속 가능한 디자인’, ‘사회공헌디자인(기부디자인)’, ‘유니그린디자인’이 여기에 포함된다. 사용자 중심 디자인 개념이 공동체의 환경에 대한 관심과 배려로 확장되는 시기라 할 수 있다.

3기(2000~현재), 사회를 위한 디자인의 시기에는 사용자의 경험을 토대로 다른 산업과의 관계성을 높이고 융합을 통해 문제를 해결하고자 하는 패러다임이 구축되었다. 또한 개인 생활 속으로 들어온 디자인은 세밀한 관찰과 공감에 반영된 디자인을 추구하고 있으며, 이는 ‘슈퍼노멀디자인’과 ‘감성디자인’ 같은

새로운 접근 방식으로 인간의 감성과 감동을 담아내고자 하였다. 3기에는 유형의 한계를 벗어난 무형의 상품 등장을 대표적 특징으로 볼 수 있으며, 다중의 경험 축적을 바탕으로 더 나은 상품을 지향하는 ‘서비스디자인’이 여기에 포함된다. 세계의 관계성이 가까워지며 디자인에 기대하는 사회적 관심과 중요성은 더 다양화되고 확장되는 시기라 할 수 있다.

2.3 디자인 사례

1기(1960~1990), 사람을 위한 디자인 사례를 보면 패트리샤 무어의 ‘노인체험’은 그 시기에서 큰 의미를 가진다. 26살인 1979년부터 3년간 116개 도시를 다니며 이루어진 그녀의 체험은 디자인이 다른 사람을 이해하는 마음에서 시작되어야 한다는 것을 보여주는 훌륭한 사례이며 그런 공감능력은 이 시기 디자인의 정신적인 배경이 되는 것을 알 수 있다 <그림 2-2>. 그녀는 후에 주방용품 브랜드 옥소(OXO)의 디자인에 참여하여 손에 힘이 없는 노인들도 쉽게 조리기구를 사용할 수 있는 생활용품 라인을 디자인했다 <그림 2-3>.



<그림 2-2> 패트리샤 무어(Patricia Moore)
_노인체험



<그림 2-3> 옥소(OXO)_굿 그립(Good Grips) 라인

콘센트를 뽑을 때 노인이나 어린이, 여성 모두 큰 힘을 사용하지 않고 이용할 수 있는 콘센트 <그림 2-4>와 세탁기 사용 시 쪼그려 앉아야 하는 드럼 방식의 불편함과 위에서 세탁물을 넣고 빼는 탑 로딩 방식의 불편함을 해결하여 누구나 사용하기 편하게 만든 파나소닉(Panasonic)의 슬랜트 드럼 세탁기는 기

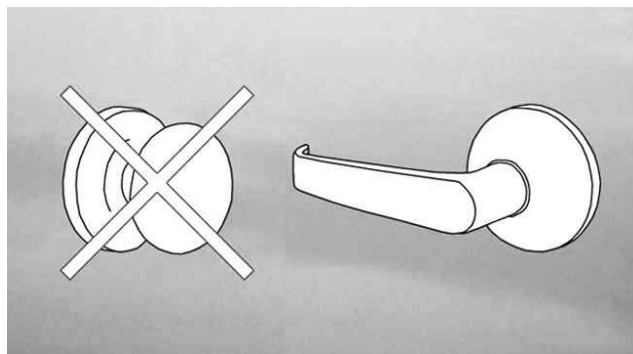
존 제품의 불편함을 해결한 좋은 예이다 <그림 2-5>.



<그림 2-4> 마나부 니시가와(Manabu Nishikawa)_전기 콘센트



<그림 2-5> 파나소닉(Panasonic)_슬랜트 드럼 세탁기



<그림 2-6> 누구나 쉽게 열 수 있는 문고리



<그림 2-7> 양손잡이 가위



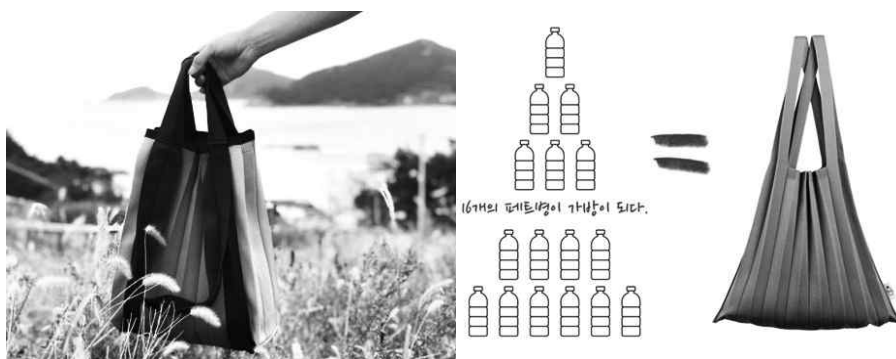
<그림 2-8> 폴아웃 선반

이외에도 작은 힘으로 문을 여닫기 쉽게 만든 문고리 <그림 2-6>나 왼손잡

이와 오른손잡이 상관없이 큰 힘을 들이지 않아도 되는 가위 <그림 2-7>, 키가 작은 사람도 사용하기 편한 폴아웃 선반 <그림 2-8> 등은 과거부터 현재까지 이어지며 발전해가는 1기 사람을 위한 디자인의 좋은 사례라고 할 수 있다.

2기(1980~2010), 환경을 위한 디자인 사례를 보면 지구의 자원이 고갈되어 간다는 걱정과 함께 1950년대 대량생산되기 시작한 플라스틱의 사용량이 급격히 늘어나고 그에 따른 환경 파괴가 가속화되면서 플라스틱 사용을 줄이고 재활용 하며 그 대체제에 대한 많은 고민이 디자인에 담겨있는 것을 알 수 있다. 지금도 비닐봉지를 줄이기 위해 에코백 사용을 권장하고 포장이 없는 가게가 생겨나고 있으며 일회용품을 사용하지 않는 가게도 늘어나고 있다.

환경오염의 주범처럼 여겨졌던 기술의 발전은 환경오염이라는 숙제에 재활용이라는 답을 주는 큰 역할도 하게 된다. 16개의 페트병을 재활용하여 에코백을 만드는 회사 플리츠 마마(Pleats Mama)는 세련된 디자인과 실용성을 모두 갖춘 ‘니트 플리츠 백’을 만들어 오염의 원인을 최소화 했다 <그림 2-9>.



<그림 2-9> 플리츠 마마(Pleats Mama)_니트 플리츠 백

핀란드의 대표적인 라이프스타일 디자인 기업으로 손꼽히는 이탈라(Iittala)는 제품이 환경에 미치는 영향을 최소화하기 위해 제작부터 폐기까지 전 과정에서 친환경 철학을 실천해왔다. 테이블 웨어부터 오브제, 꽃병 등 오래도록 지속되는 디자인 제품 ‘타임리스 디자인’을 선보여 오다 한 단계 더 나아가 폐유리만을 사용해 100% 재활용한 ‘100% 리사이클 에디션’을 출시하였다. 재활용 유리로 만든 제품임에도 새 원료를 사용한 제품과 동일한 품질이며 내구성 또한 뛰어나다 <그림 2-10>. 포장재의 경우 플라스틱 프리를 실천하기 위해 재사용이 가능한

종이 상자를 포장재로 사용해 지속가능성의 가치와 친환경 가치를 이행하고 있다.



〈그림 2-10〉 이탈라(itala)_100% 리사이클 에디션 텀블러와 꽃병

우리가 살고 있는 자연환경뿐만 아니라 주변의 사회환경에까지 범위를 넓힌 사례도 보인다. 디자인을 통하여 나눔과 사회 공헌을 실천하는 해결책과 방법을 만들어야 한다는 사회공헌디자인이 그것이다. 디자인의 경제적 가치와 공공의 이익, 사회적 가치, 인류의 미래를 위한 환경적 가치가 조화를 이루어야 한다는 것이다. 자연기화식 가습기 ‘러브팟’의 경우 디자인으로 재능 기부를 하고 판매 수익금을 저소득층 아이들의 교육을 위해 기부하는 사업으로 소비자들은 나눔 제품을 통해 어려운 가정의 학생들을 위해 기부할 수 있는 기회도 함께 가질 수 있다. 99.9%의 항균력을 지닌 미니 가습기 볼로 세균 걱정 없이 오래 사용할 수 있으며 전기, USB를 사용하지 않는 자연기화식 가습기로 에너지를 절약할 수 있다 〈그림 2-11〉.



〈그림 2-11〉 자연기화식 가습기 러브팟

3기(2000~현재), 사회를 위한 디자인 사례를 보면 제품과 사용자 간의 관계 속에서 진정한 본질을 찾음으로 언제나 바뀌는 외형이 아닌 바뀌지 않는 본질에 주목하여 오랫동안 사람들과 함께하며 인간의 감성과 감동을 담아내려는 노력이 보인다. 제스퍼 모리슨의 ‘쓰레기통’의 경우 뚜껑이 완전히 개방되었을 경우 미관상 좋지 않을 뿐만 아니라 쓰러졌을 경우 문제가 되는 상황까지 고려해 디자인되었다. 내부에 비닐을 걸 수 있는 홀더를 둔 것뿐 아니라 사각형 입구에서 원형으로 바뀌는 쉼입은 세련된 느낌을 준다 <그림 2-12>.



<그림 2-12> 제스퍼 모리슨(Jasper Morrison)_쓰레기통



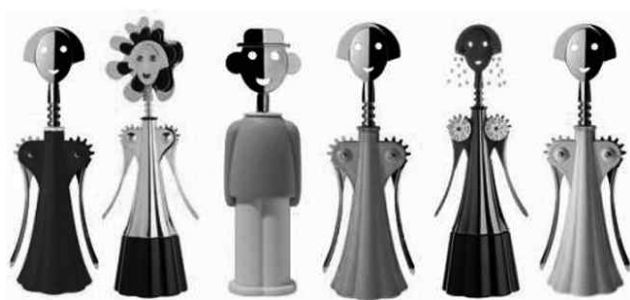
<그림 2-13> 아릭 레비(Arik Levy)_물=생명

세상에 없는 새로운 개념을 창조하는 것만이 아이디어라고 할 수 없다. 기존의 것들을 융합하여 새롭게 발전시키는 경우가 훨씬 많다. 기성품의 기능, 재질, 형태를 발전시키거나 다른 제품과의 조합을 통해 창의적으로 문제를 해결해 가는 과정이 아이디어이다. 아릭 레비(Arik Levy)의 ‘물=생명’<그림 2-13>이나

‘4~8인용 탁자’〈그림 2-14〉 등은 좋은 사례라고 할 수 있다. ‘4~8인용 탁자’의 경우 작은 디테일로 공간의 효율과 분위기까지 바꿀 수 있는 훌륭한 디자인이다.



〈그림 2-14〉 아릭 레비(Arik Levy)_4~8인용 탁자



〈그림 2-15〉 알레시(Alessi)_와인 오프너

물질적으로 풍족해지지만 정서적으로는 메마르게 되고, 개인주의적인 문화가 생겨나면서 차가운 제품에 따뜻한 인간의 감성이 더해진 디자인이 주목받는 시기이기도 하다. 이렇게 디자인은 사회적 분위기에 반응하고 그에 맞는 해결책을 제시하며 대처해나간다. 디자인 회사 알레시(Alessi)의 와인 오프너는 그 좋은 사례이다 〈그림 2-15〉. 시각적인 아름다움으로 시선을 받는 것을 넘어 인간과 제품의 감성적인 교감을 이끌어 내는 디자인이라 할 수 있다. 이 시기에는 제품과 사람, 사회, 나라 간 관계에 근거한 디자인에 관심을 갖고 주목하는 시기라 할 수 있으며 대상은 더 다양화되고 범위 또한 확장되고 있다.

Ⅲ. 시대별 디자인 패러다임의 변화

과거 물건의 형태와 기능에 초점이 맞춰져 아름답고 즐거운 작업의 기능을 담당했던 디자인의 역할은 점점 유용하고 사용하기 편한 제품을 통하여 더 나은 경험을 제공했고, 디자이너 또한 만들기 능력이 중요하던 것에 더해 생각하고 만들기로 디자인의 범위를 확장했다. 산업혁명 이후로 인류는 이전에 경험해보지 못했던 물질문명의 풍요를 누렸고, 기능성, 효율성과 같은 주변 환경의 기본 욕구가 해결되며, 새로운 가치관을 표출하게 되었다. 장애인과 노인, 아이들에 대한 인식의 변화, 여권의 신장 등 소수의 의견에도 관심을 돌리게 되면서 디자인은 의미와 가치를 담는 것으로 역할 범위를 확장해 나갔고 디자인의 패러다임이 변화되기 시작했다. 20세기 사회가 기계문명에 기반한 물질적인 가치와 관련되어 있었다면 21세기는 디지털 문명·정보혁명을 기반으로 그 중심 가치가 정신적인 가치로 이전하였다. 오늘날에는 의미와 함께 가치 있는 디자인이 높이 평가받고 있으며 거기에 소통과 경험을 더해 융합적 관점에서 문제를 발견하고 디자인으로 해결하여 새로운 문화를 만드는 것으로 발전하고 있다. 디자인 패러다임의 변화를 시대별로 정리하면 다음과 같다.

〈표 3-1〉 시대별 디자인 패러다임의 변화

구분 / 시기	초기 디자인	1960~1990 : 1기	1980~2010 : 2기	2000~현재 : 3기
디자인 대상	물건(형태와 기능)	사람(인지와 경험)	환경(윤리의식과 책임)	사회(연결과 융합)
시대적 관심	생산성, 효율성	경험 중심성	사회문제 해결	관계성
디자인 맥락	심미성, 기능성	유용성, 사용자성	가치성	사회성
디자이너 역할	제작중심	디자인 씽킹	문제인식과 책임	연결과 소통

초기 디자인은 생산되는 물건의 형태와 기능에 초점이 맞춰졌고, 시대적인 관심은 생산성과 그에 필요한 효율성이 중심이었으며, 디자인의 관심은 아름다움을 추구하는 심미성이 우선이었다고 보인다. 또한 디자이너의 능력에 기대어 제작이 이루어졌다고 할 수 있다.

그러나 1기-사람을 위한 디자인의 시기에는 사람의 경험을 중심으로 시대적

관심과 대상이 바뀌었고, 디자인의 방향성 또한 유용성과 사용자성에 중심을 두고 장애인과 노인, 아이들에 대한 인식의 변화, 여권의 신장 등 소수의 의견에도 관심을 돌리게 되면서 디자인에 의미와 가치를 담아 디자인의 역할 범위를 확장해 나가기 시작했다. 즉, 디자인 영역에서 디자이너의 역할은 제작 중심에서 디자인에 대한 고민으로 확장되고 그 생각들이 모여 사회적 가치로 확장되는 패러다임의 변화가 시작되었다고 볼 수 있다.

2기-환경을 위한 디자인의 시기는 제품에서 더 나아가 주변에 대한 관심이 높아지면서 단지 주변 환경에 대한 윤리의식과 책임만이 아니라 디자이너에게 더 나은 사회를 만들기 위한 문제를 인식하게 하고 그에 따른 해결책을 요구하고 있다. 디자이너에게 단순 제품 생산자의 범주를 벗어나 사회적 문제를 해결하는 가치적 동참의 책임을 묻는 시기였다고 할 수 있다.

언제 어디서나 원하는 정보를 쉽게 수집하고 가공하여 창의적인 지식을 창출할 수 있는 사회로 변모하면서 정보와 창의성, 경쟁력의 중요성이 확대되는 시기이기도 하다. 디자인의 외형 이전에 디자인의 목적과 의미를 포함하는 내적 가치를 중시하고 디자인으로 새로운 지식의 창출과 사회적 가치를 만드는 시기로 나아가게 된다.

3기-사회를 위한 디자인에서는 의미와 가치 있는 디자인이 높이 평가받고 사회적 가치와 함께 서로의 연결과 관계성이 디자인의 주요 관심과 맥락이 되었으며, 디자이너의 소통과 다양한 경험을 통해 융·복합적 접근 방식으로 문제를 해결해 나감으로 새로운 사회문화를 만들어 가고 있다.

디자인에 있어 실재하는 제품과 함께 실재하지 않는 서비스디자인과 같은 것이 함께 공존하면서 기존의 표현방식에서 벗어나 다양한 형식과 매체가 발전하게 되고 이것은 시공간의 가변적인 수용으로까지 이어지게 변화되었다. 또한 인간 중심의 디자인과 인간, 환경의 조화로운 공존을 추구하는 환경친화디자인이 발달하게 되어 개인의 주관적 취향과 개성을 인정하고 소수의 문화에 관심을 기울이도록 디자인에 요구하게 되었다. 디자인이 문화적 가치로 전환할 수 있는 시기인 것이다.

이렇게 시대별 디자인 패러다임은 예전의 형식과 기능을 위한 디자인에 경험과 의미, 가치를 더해 사람을 위한 디자인과 환경을 위한 디자인으로 범위가 넓

어지고 있다. 더 나아가 그것들을 연결하고 융합하여 진정성 있는 사회적 관계와 문화를 만들어가고 있으며 다가올 미래에 기존에 없던 새로운 문화를 만들고 유지하기 위한 준비를 하고 있다.

IV. 배려와 배려디자인

4.1 배려의 정의

4.1.1 사전적 정의

글로벌 시대, 5G 초연결 시대, 4차 산업혁명이 가속화되어 기술의 발전이 인지의 속도를 뛰어넘어 소외당하는 사람들이 생겨나고 기후위기가 눈앞의 현실로 다가오며 디지털 문명으로 대전환하는 시대를 맞아 사용자와 주변 환경에 대한 배려의 필요성은 점점 그 가치를 더하고 있다. 앞서 이야기했듯이 디자인 패러다임의 변화과정에서 디자이너의 윤리의식과 진정성은 필수 덕목으로 자리 잡고 있다.

배려의 한문 뜻을 살펴보면, 配(짝 배), 慮(생각할 려)로 ‘짝처럼(配) 마음으로 다른 사람을 생각(慮)한다’는 의미이다. 표준어 국어대사전에는 ‘도와주거나 보살피 주려고 마음을 씬’이라고 명시하고 있고, 고려대 한국어대사전에는 ‘여러 가지로 마음을 써서 보살피고 도와 줌’이라고 풀이하고 있다.

서울대학교 철학사상연구소에서는 배려와 고려의 비교를 통하여 배려에 대해 다음과 같이 정의한다. “배려는 타자에 대한 이해관계 방식을, 고려는 사물에 대한 이해관계 방식을 규정하는 말이다. 하이데거에 의하면, 배려는 심려(염려, 마음 씬)이다. 고려는 심려가 도구적인 것과 관계하는 방식이다. 그러나 우리가 만나는 사람은 도구적인 것이 아니라 존재자로서의 타자이다. 따라서 타자에 대한 심려가 고려일 수는 없다. 우리는 타자를 마치 도구적인 것을 대하듯 조작하고 이용하지 않는다. 오히려 타자를 돌보아주고 보살피 주는 것이 사람의 심려이다. 타자에 대한 이러한 심려를 배려라고 명명한다. 배려는 사람 사이의 관계 맺음의 방식이다. 고려가 둘러봄이라면, 배려는 ‘돌봄’과 ‘보살핌’이 된다(서울대학교 철학사상연구소).”

두산백과의 경우 배려윤리에 대해 정의하고 있는데 그 내용을 보면 다음과 같다. “배려윤리란 도덕적 판단의 기준을 배려의 측면에서 강조하는 윤리적 관

점을 말한다. 배려윤리가 등장하기 이전 도덕적 판단의 기준이었던 개인의 권리와 의무, 정의와 규칙 등을 강조하는 정의적 관점이 남성 중심적이라는 비판을 받게 되면서 보완책으로 배려윤리가 등장했다. 배려윤리는 여성의 도덕적 성향을 바탕으로 다른 사람에 대한 배려와 보살핌을 지향하는 윤리적 관점이다. 배려윤리에서는 권리와 의무를 중시하고 정의를 실현하는 것도 중요하지만 다른 사람의 감정을 이해하고 공감하여 그들을 돕고 보살핌으로써 더불어 살아가는 공동체적 관계를 맺는 것을 더 중요하게 본다(두산백과).”

옥스퍼드 영어사전을 보면 Care는 명사로 1. 돌봄, 보살핌 / 2. 조심, 주의 / 3. 걱정, 염려의 의미를 동사로 1. 상관하다, 관심을 가지다 / 2. 배려하다 / 3. 애를 쓰다, 노력하다의 의미를 가지고 있다. 같은 의미의 다른 경우인 Consideration의 경우 1. 사려, 숙고 / 2. 고려 사항 / 3. 배려의 의미를 가지고 있다.

배려에 대한 국어사전과 옥스퍼드 영어사전의 정의를 정리하면, 배려는 배려하는 사람과 배려받는 사람 간의 ‘관계’를 전제하고 있으며 배려의 과정에서 배려하는 사람의 심리적, 정서적 태도와 성향, 배려받는 사람에게 필요한 보호, 복지를 포함한다(김현정, 2014).

4.1.2 학문적 정의

〈표 4-1〉 배려의 학문적 정의

학자	배려의 정의	학자 개인의견
마이어오프 (M. Mayeroff)	타인이 성장할 수 있도록 도와주는 것.	타인에 대해 걱정하고 우려하는 마음을 갖는 것만 아니라 걱정, 우려, 염려가 행동을 통해 구체적으로 드러나야 한다.
타를로 (B. Tarlow)	호혜적 관계 안에 구현된 지속적이고 정서적이고 도구적인 상호 교환의 과정.	좋은 의도에서 이루어지는 일일지라도 그것이 일방적인 것이면 참된 배려가 아니다.
하이데거 (M. Heidegger)	Care는 소극적인 의미와 적극적인 의미를 모두 담고 있다.	타인에 대한 염려와 걱정 같은 소극적인 태도와 함께 타인의 생명을 살리려는 적극적인 태도도 요구한다.

트론토 (J. Tronto)	1. 염려하고 관심을 갖는 단계. 배려가 필요하다는 것을 인식한 후 배려해 주어야 하는지 평가하는 과정. 2. 배려하기 위해 준비하고 책임을 지는 단계. 책임감이 도덕적 의무감에서 비롯되는 과정. 3. 배려를 실천하는 단계. 배려에 대한 요구를 충족시켜 주는 과정. 4. 배려를 받은 사람이 응답하는 과정.	배려가 이루어지는 과정을 네 단계로 나누어 제시한다.
----------------------------	--	--------------------------------------

마이어오프, 타블로, 하이데거, 트론토 등의 학자들이 생각하는 배려의 정의는 그들의 학문적 경향에 따라 다양하게 정의되고 있다. 하지만 사람 간의 관계에서 일어나는 현상이라는 것은 공통된 의견이다.

배려는 다른 사람을 배려하는데 필요한 지식과 이해, 관심과 같은 인지적 능력이 바탕이 되어 상대방의 입장이 되어 걱정하고 염려하는 감정입, 정의감, 도덕성과 같이 심리적·정서적 태도를 포함하고, 직접 접촉하여 구체적 행동으로 옮기는 실천 의지가 필요하다. 즉, 배려가 우리 생활에서 큰 영향력을 갖는 것은 바로 마음과 실천으로 드러나는 상호 간의 관계이다.

사람 간의 관계를 전제로 하는 배려는 자신과 타인을 연결하여 서로 이해함으로써 서로의 관계를 윤택하게 하고 강한 유대감을 만드는 요소들을 가지고 있다.

4.2 배려디자인의 정의

배려는 기본적으로 타인과의 관계를 전제하고 있으며, 대상에 대해 배려하는 사람의 마음 상태나 행위를 포함한다. 이런 배려의 특징을 디자인에 대입시켜 보면 대상에 대한 영향력과 역할에 있어 상당한 공통점을 가지고 있다.

디자인은 자신과 타인을 생각하는 사적인 영역과 환경을 생각하는 공적인 영역에서 진행되고 있으며 배려의 디자인은 자신에 대한 문제, 타인을 고려한 디자인, 환경을 생각하는 디자인 더 나아가 사회적 관계에 대한 고민으로 발전되고 있다. 이에, 변화하는 디자인 패러다임에 있어 여러 영역의 공통점이 되고 중심

이 되는 것은 배려라고 전제하여 본 논문에서 배려가 포함된 디자인 활동을 배려디자인이라 정의한다.

모든 디자인은 아이디어 시작부터 제작되고 폐기되기까지 모든 과정에서 배려가 빠지지 않으며 이러한 배려가 중심이 되는 디자인이 배려디자인이다. 디자인의 전 과정에 꼭 필요한 요소이기도 하지만 디자인의 범위에서도 사람, 환경, 사회를 아우르고 다른 디자인을 포함하기 때문에 사람 간의 문제, 환경적 문제, 경제적 문제, 사회적 문제의 해결점을 배려디자인에서 찾을 수 있을 만큼 그 범위는 넓다고 볼 수 있다. 앞서 언급되었던 1기, 사람을 위한 디자인의 ‘보조기술 디자인’, ‘접근 가능한 디자인’과 ‘수용 가능한 디자인’, ‘무장애디자인’, ‘실버디자인’, ‘유니버설디자인’, ‘포용디자인’은 디자인의 대상이 사람에게 맞추어진 배려디자인이라 할 수 있으며 2기, 환경을 위한 디자인의 ‘현실 세계를 위한 디자인’, ‘그린디자인’, ‘에코디자인’, ‘지속 가능한 디자인’, ‘사회공헌디자인(기부디자인)’, ‘유니그린디자인’ 또한 디자인의 대상이 환경과 자연에 맞춰진 배려디자인으로 정리될 수 있다. 3기, 사회를 위한 디자인의 ‘슈퍼노멀디자인’과 ‘감성디자인’, ‘서비스디자인’은 디자인의 과정과 중심이 사회에 맞춰진 배려디자인이다.

디자인은 아름다우며 쓰기에 즐겁고 편리한 것만 아니라 사용하는 사람들을 배려한 물건이나 환경, 서비스를 만드는 활동이다. 형태와 기능이 물론 중요하지만 그 내면에 배려가 빠지면 이용자에게 가치 있는 제품이나 서비스가 되기 힘들다. 즉, 배려야말로 디자인의 본질인 것이다. 형태와 기능은 배려를 담는 그릇의 역할을 하기 때문이다(최수신, 2018). 형태는 사물이 우리에게 보이고 인식되는 것, 기능은 맛을 내거나 내용물을 보호하는 것이라고 하면 배려는 마시는 사람을 생각하는 마음과 만족하게 만드는 것이라고 할 수 있다. 이에 디자인 산업의 발전에 있어 배려디자인의 역할은 매우 중요하며 그 영향력은 대단하다 할 수 있다.

무장애디자인, 실버디자인이 유니버설디자인의 시작이었듯이 유니버설디자인은 배려디자인을 위한 전 단계이다. 다른 사람을 배려하는 제품과 환경에 더불어 서비스와 시스템 그리고 상대를 생각하는 마음과 문화까지 대상과 목적에 있어 유니버설디자인에 비해 범위와 폭이 넓어진 것이 배려디자인이기 때문이다.

배려디자인은 유니버설디자인을 포함한 더 큰 디자인의 개념이다. 유니버설디자인이라는 용어가 전 세계적으로 공용의 단어가 되어 쓰이고 있지만 유니버설디자인이 2021년 현재를 담을 수 있는 디자인이 되기에는 대명사로서의 의미가 있을 뿐 범위나 쓰임에 한계가 있다.

〈표 4-2〉 무장애디자인, 유니버설디자인, 배려디자인의 비교

구분	무장애디자인	유니버설디자인	배려디자인
개념	사용 시 장애를 제거	모든 사람이 사용할 수 있는 디자인, 디자인의 공용성	신체적 차이, 다양한 개성과 문화를 극복할 수 있는 디자인, 디자인의 다양성, 배려가 포함된 모든 디자인
대상	장애인, 노약자, 아동	모든 사람이 성별, 나이, 장애(신체), 언어 등으로 제약을 받지 않도록 설계	성별, 나이, 장애(신체), 언어와 더불어 모든 사람이 경제, 정신, 개성, 문화 등 더 다양한 제약을 받지 않도록 설계
목적	신체적 한계 극복, 사용자의 자긍심 고취	공평한 사용	사용자를 생각하는 마음, 디자인으로 만족하게 만드는 것

무장애디자인, 유니버설디자인, 배려디자인의 차이를 정리한 표를 보면 배려디자인이 더 넓은 개념과 대상을 가지고 있음을 알 수 있다. 요약하면 유니버설디자인의 공용성에 다양성이 더해져 더 세분화된 사람들까지 만족시키는 디자인이 배려디자인이며 그것은 디자인의 내면에 담긴 배려함이 중심이 되어 모든 사람을 만족시키는 디자인이다. 즉 배려디자인의 환경일수록 더 많은 사람의 삶의 질이 올라갈 수 있다.

4.3 배려디자인 국내 현황

4.3.1 배려디자인 관련 국내 주요 흐름

기존 유니버설디자인이라는 용어 안에는 여러 분야의 다양한 개념들이 특별한 구분 없이 담겨있었다. 하지만 가속화되는 기술의 발전에 따른 새로운 환경과 다양한 문화들이 속속 생겨남에 따라 그로 인한 새로운 디자인 결과물을 모두 유니버설디자인이라는 용어 안에 담기에는 한계가 있다. 지금은 그러한 결과물을 담을 더 큰 의미의 새로운 용어가 필요한 시기이며 유니버설디자인을 포함한 더 큰 개념이 배려디자인이라는 것은 앞서 이야기한 바 있다.

그런 배려디자인 관련한 국내 현황과 해외 현황을 정리하는 데 있어 기존에 대명사처럼 쓰여왔던 유니버설디자인이라는 용어를 그대로 사용한 이유는 배려 디자인이라는 용어와의 혼란을 피하기 위함이다. 유니버설디자인이 배려디자인의 전 단계라는 점을 명확히 하기 위해 유니버설디자인이라는 단어를 본문에 그대로 노출하였다.

〈표 4-3〉 국내 유니버설디자인 관련 주요 흐름

시기	법령
1989	장애인복지법 개정
1998	장애인등편의법 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」
2008	장애인차별금지법 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」
2008	장애물 없는 생활환경 인증제도 도입
2015	장애인등편의법 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」 개정
2016	공공디자인의 진흥에 관한 법률
2017이후	장애물 없는 생활환경 인증제의 지속적 발전

장애인복지법 개정

1981년 심신장애인복지법에서 1989년 장애인복지법으로 개정되면서 법 제23조 ‘편의시설’이 신설되었다. 국가와 지방자치단체는 장애인이 공공시설과 교통수단 등을 안전하고 편리하게 이용할 수 있도록 편의시설의 설치와 운영에 필요한 정책을 강구하여야 한다는 내용을 담고 있다. 하지만 시설 설치와 직접적 연관성이 없는 장애인복지법에 규정되어 있어 시설물 허가과정에 관여하지 않으며 실질적 현장 적용이 어렵다는 한계가 있다.

장애인등편의법 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」

1997년 4월 제정되고 1998년 4월 이후 시행된 이 법률은 장애인, 노인, 임산부 등이 일상생활에서 안전하고 편리하게 시설과 설비를 이용하고 정보에 접근할 수 있도록 보장하는 내용을 담고 있다. 대상시설은 공원, 공공건물 및 공중이용시설(불특정 다수가 이용하는 건축물과 시설, 부대시설), 공동주택이 해당된다. 시설물 허가 시 적용되는 법으로 실질적인 현장 적용이 이루어지지만 초반에는 최소한의 시설 제공을 규정하고 있고, 규정을 준수해야 하는 공급자가 최소 규정만을 준수하여 설치하는 한계로 인해 장애인, 노인, 임산부 등이 시설물

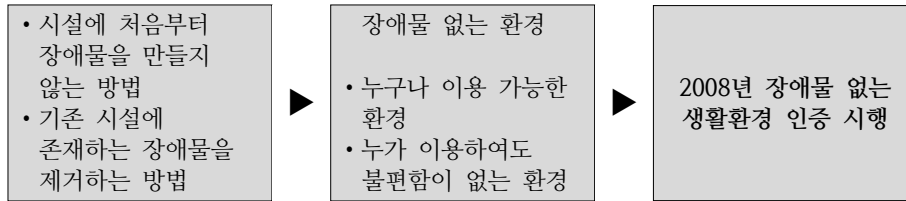
을 이용하는데 다소의 불편이 존재했으나 2021년 현재는 범위가 더 넓어져 민간이 신축, 증축, 개축, 재축하는 초고층 건축물 및 지하연계 복합건축물까지도 장애물 없는 생활환경 인증을 의무적으로 받아야 한다.

장애인차별금지법 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」

2007년 4월 제정되고 2008년 4월 이후 시행된 이 법률은 모든 생활영역에서 장애를 이유로 한 차별을 금지하고 장애를 이유로 차별받은 사람의 권익을 효과적으로 구제함으로써 장애인의 완전한 사회 참여와 평등권을 실현한다는 내용을 담고 있다. 또한 시행 중인 장애인등편의법 「장애인, 노인, 임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」에 의해 제공되는 시설 이용 편의에 대해 차별의 요인이 있다는 판단이 있을 때 국가인권위원회에 진정을 접수할 수 있으며 접수된 사항에 대해 국가인권위원회의 직권조사와 결정 후 권고로 권리구제 조치하는 내용도 포함되었다. 이는 시설 이용자인 소비자가 직접 시설 이용 편의 수준을 평가할 수 있게 하는 것으로 관련법이 소비자 중심으로 변화하고 있다는 중요한 의미를 가진다.

장애물 없는 생활환경 인증제도

2005년 민간중심으로 시작된 장애물 없는 생활환경의 인증제도 도입에 관한 논의가 2006년 정부 및 민간 공동의 공식 논의로 확대되면서 2007년 정부 시행으로 장애물 없는 생활환경 인증제도의 시행지침이 공고된다. 건설교통부와 보건복지부가 공동으로 마련한 장애물 없는 생활환경 인증제도의 시행지침은 운영을 위한 인증기관으로 한국 장애인개발원과 한국 토지공사를 지정하고 2008년 장애물 없는 생활환경 인증제도 시행지침 개정으로 본격적으로 시행된다. 장애물 없는 생활환경 인증제도는 장애인뿐 아니라 노인, 임산부, 어린이, 일시적 장애인 등이 개별시설물이나 지역을 접근, 이용함에 있어 불편함을 느끼지 않도록 공신력 있는 기관이 계획, 설계, 시공, 관리 여부를 평가하여 인증하는 제도이다.



장애물 없는 생활환경 인증제도는 편의시설, 개별 인증하던 방식에서 개별시설과 연계되어 지속적으로 발전되어 왔으며 고령화된 사회 구성원의 편안한 사회활동 참여를 유도하기 위해 다양한 환경 변화를 필요로 하고 있다. 장애인뿐 아니라 노인, 임산부, 어린이, 일시적 장애인까지 범위를 넓히는 사회환경으로 변화가 되고 있고 공간에 대한 유니버설디자인은 많은 발전을 이루어가고 있으나 정보와 서비스에 관련된 유니버설디자인은 발전단계에 있어 더 많은 노력이 필요한 상황이라 할 수 있다.

〈표 4-4〉 국내 유니버설디자인 관련 법률 현황

제정연도	법령	소관부처
2007	장애인차별금지법 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」	보건복지부
1997	장애인등편의법 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진 보장에 관한 법률」	
1989	장애인복지법	
2010	주차장법	국토교통부
2007	건축 기본법	
2005	교통약자법 「교통약자의 이동편의 증진법」	
2005	국토해양부령 제456호 「지하공공보도시설의 결정·구조 및 설치기준에 관한 규칙」	
1999	도로의 구조시설 기준 규칙	
1980	공원녹지법 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」	문화체육관광부
2015	공공디자인의 진흥에 관한 법률	
1999	문화산업 진흥 기본법	
1989	체육시설법 「체육시설의 설치·이용에 관한 법률」	
1987	관광진흥법	
2010	보행안전법 「보행안전 및 편의증진에 관한 법률」	행정안전부
2009	국가정보화 기본법	과학기술정보통신부
2010	보건복지부령 제672호 「장애물 없는 생활환경 인증에 관한 규칙」	보건복지부, 국토교통부
2011	국토교통부령 제882호 「어린이·노인 및 장애인 보호구역의 지정 및 관리에 관한 규칙」	경찰청, 보건복지부, 국토교통부, 교육부
1995	행정자치부령 제110호, 국토교통부령 제395호 「자전거 이용시설의 구조·시설 기준에 관한 규칙」	행정안전부, 국토교통부

국내의 유니버설디자인 관련 법률을 보면 많은 부분을 보건복지부 및 국토교통부에서 담당하고 있으며 장애인 복지를 위한 시설개선과 편의증진 중심으로 발전시키고 있음을 알 수 있다. 이후 유니버설디자인에 대한 관심과 중요성을 인식한 지방자치단체들이 차츰 유니버설디자인에 관한 조례를 제정하거나 매뉴얼, 가이드라인 등을 개발하여 시정에 적용하고 있다(황동호, 2019). 하지만 아쉽게도 아직까지는 유니버설디자인 정책에 대한 상위법이 마련되지 않아서 규정할 수 있는 법적인 근거가 명확하지 않으며, 유니버설디자인은 지방자치단체의 도시와 공공디자인 계획 속에서 일부분만을 차지하고 있다.

4.3.2 유니버설디자인 조례 제정 현황

서울시의 유니버설디자인 조례 목적을 보면 보편적인 환경 속에서 안전하고 편리하게 살아갈 수 있도록 공공시설을 비롯한 생활환경에 유니버설디자인이 적용된 도시 조성이다. 다른 지자체의 조례 목적을 보면 ‘모두’, ‘차별 없이’, ‘안전’, ‘쾌적’, ‘보편적 환경’, ‘생활환경 전반’ 등을 내용으로 하고 있다. 즉 유니버설디자인이 도시를 이용하는 모든 사람에게 보편적인 차별 없는 환경에서 편리하고 안전하게 생활할 수 있도록 한다는 점은 각 조례의 공통적인 목적으로 볼 수 있다(황동호, 2019).

〈표 4-5〉 지자체 유니버설디자인 조례 제정 현황

제정연도	법령	소관부처
2017	대전광역시 유니버설디자인 조례	대전광역시
	서울특별시 도봉구 유니버설디자인 조례	서울특별시 도봉구
	용인시 유니버설디자인 조례	경기도 용인시
2016	대전광역시 동구 유니버설디자인 조례	대전광역시 동구
	서울특별시 유니버설디자인 조성 조례	서울특별시
	제주특별자치도 유니버설디자인 조례	제주특별자치도
	의정부시 유니버설디자인 조례	경기도 의정부시
2015	전라북도 유니버설디자인 기본 조례	전라북도
	천안시 유니버설디자인 기본 조례	천안시
2013	경기도 유니버설디자인 기본 조례	경기도
2012	화성시 유니버설디자인 조례	경기도 화성시

지자체 유니버설디자인 조례는 총 11건이며 경기도 지역이 가장 많은 4개의

조례를 제정하여 적용하고 있고 화성시는 유니버설디자인을 전국 최초로 공공시설에 적용시켰다. 하지만 현재 유니버설디자인의 지자체별 조례는 더 실효성 있는 운용이 필요하다. 예를 들어 현재 장애물 없는 생활환경 인증제도 대상시설에서 제외된 건축물, 민간시설, 교통시설 등을 지자체 조례를 통해 인증과 비슷한 기준을 적용하도록 하거나 장애물 없는 생활환경 인증을 취득하도록 독려하여 유니버설디자인으로 유도를 촉진시킬 수 있는 방향성 제시가 필요하다고 판단된다(유니버설디자인 정책 방향 모색을 위한 세미나, 2017). 또한 유니버설디자인 환경 조성을 기간별로 단기계획과 중장기 계획으로 분리하여 운영함으로써 보다 실효성 있고 실질적인 제도가 될 수 있도록 하여야 할 것이다.

우리나라의 배려디자인 관련 정책은 지자체가 중심이 되어 시설개선과 편의 증진, 안전성 개선 위주로 마련되어 있다. 또한 국내배려디자인 관련 정책의 주요 법률과 조례를 분석해 보면, 장애인이 중심이 된 생활환경디자인에 국한되어 있는 부분이 많다. 따라서 장애인, 노인, 임산부, 어린이뿐만 아니라 더 넓은 다양성을 포함하는 방향으로 확장된 배려디자인의 범위와 이에 어울리는 정책이 마련되어야 한다. 기존에 하드웨어적인 건축, 공간, 제품에 집중되었던 개념에서 사회 시스템, 의사소통, 서비스의 소프트웨어적인 개념으로 확장되어야 한다. 지속적인 배려디자인을 위해서는 시민의 의식 개선을 위한 배려디자인의 소프트웨어적 시스템이 개발되어야 할 필요성이 있다. 사회의 구성원이 편리하고 안전하게 이용하기 위한 환경개선에 더해 배려디자인을 이용하며 다른 사람에 대한 이해와 공감을 바탕으로 서로를 이해하고 배려하는 디자인 문화 확산에도 기여하여야 한다. 나와 다른 사람을 배려하는 의식이 바뀌지 않는다면 배려디자인은 단기적이며 지속 가능하지 않을 것이다. 또한 환경개발 시 각 접점이 통합적으로 연결되는 시스템이 구축되도록 각 정부 부처가 따로 펼치는 정책이 아닌 국가 통합적인 정책이 필요하다.

이처럼 국가 주도의 하드웨어적인 배려디자인 정책에 더해 사회 구성원 의식 개선을 위한 소프트웨어적인 문화적 교육과 시스템이 만들어지고 그에 따라 사회 구성원의 배려에 대한 의식이 확산됨과 동시에 배려디자인 문화가 확산되어야 정부에서 시행하는 배려디자인 관련 물리적 사업의 한계가 있더라도 사회 구

성원이 서로를 배려하는 의식의 확산으로 그 한계를 극복할 수 있을 것이다.

4.4 배려디자인 해외 현황

4.4.1 유럽

4.4.1.1 노르웨이

유럽에서 노르웨이와 스페인의 경우 ‘접근하기 어려움(Inaccessibility)’을 차별의 요소로 보며 노르웨이에서는 유니버설디자인이 강제적인 법률적 규범이다. 노르웨이 차별금지와 접근성법은 노르웨이에서 제정한 첫 번째 장애에 특화된 범국가적인 장애인 차별금지법이다.

〈표 4-6〉 노르웨이 차별금지와 접근성법

법제명	노르웨이 차별금지와 접근성법
주제	접근성의 부족은 차별을 초래한다
목적	평등을 장려. 장애때문에 사회적 참여에 제한을 받는 것을 금지
주관심사	사회적 평등과 유니버설디자인
추진계획	장애인들의 접근성을 높이기 위한 상세 정책계획을 세워 2025년까지 시행 예정

장애인들의 근무환경 개선방법은 유니버설디자인을 바탕으로 정책이 수립된다. 그 내용을 보면 “차별금지와 접근성법의 적용대상은 50명 이상의 사원을 고용한 민간 기업으로 이 법에 따라 해당 기업은 채용, 급여 지급, 근무 환경, 승진 등의 모든 부문에서 차별을 할 수가 없다. 또한 모든 사업체(민간 기업·공기업)는 반드시 보편적 설계 방식을 도입해 회사 내 장애인 직원들을 배려해야 한다. 이를 어길 시에는 차별을 한 것으로 간주되어 처벌을 받게 된다. 회사 직원 누구든지 자신의 신체적 능력을 고려한 업무 환경을 요구할 권리가 있다. 만약 이것이 지켜지지 않을 시엔 언제든지 직접 신고를 하면 근로감독원에서 조사반이 나와 해당 내용을 점검하고 기업에 벌금을 부과한다. 때에 따라 신고자가 그 벌금을 보상금으로 받는 경우가 있다(고용노동부, 2014. 우리는 평등해질 권리가 있다).”

〈표 4-7〉 노르웨이 유니버설디자인 2025

사업계획안	노르웨이 유니버설디자인 2025
주제	평등을 실천하는 디자인
목적	2025년까지 유니버설디자인을 통해 국민 모두에게 접근 가능한 환경 구축
타겟	성별, 나이, 피부색, 인종, 종교, 장애를 초월한 대상
주관심사	Outdoor Planning, Buildings, Transport, ICT 영역에서 16개 정부부처의 정책 포함. 성별, 나이, 성적 지향, 피부색, 인종, 종교, 장애에 상관없이 공평한 사회를 만들기 위한 액션플랜을 제안하고 있다.
책임기관	노르웨이 아동·평등·사회 통합부

2010년 노르웨이 정부가 유니버설디자인 사업계획안 ‘노르웨이 유니버설디자인 2025’를 발표했다. 유니버설디자인으로 2025년까지 국민 모두에게 접근 가능한 환경을 조성하겠다는 것이 목표다. 이를 위해 노르웨이 아동·평등·사회 통합부가 책임기관이 되어 단계별 준비 작업에 나섰다.

〈표 4-8〉 노르웨이 유니버설디자인 2025 행동계획

사업계획안	노르웨이 유니버설디자인 2025
행동계획	제1차 유니버설디자인 행동계획
시기	2009-2013
우선순위 분야	건물 및 구조물 분야, 기획 및 야외 영역 분야, 교통분야, 정보통신기술분야
행동계획	제2차 유니버설디자인 행동계획
시기	2015-2019
우선순위 분야	정보통신기술분야와 복지기술 및 일상생활 기술 분야
기타 분야	건물 및 구조물 분야, 기획 및 야외 영역 분야, 교통분야

정보통신기술분야에서의 유니버설디자인은 차별금지 정책과 동등한 기회를 제공하기 위한 것으로 간주된다. 특히, 노르웨이 지방자치단체에서 돌봄 서비스를 위한 복지기술을 개발하고 시행하기 위해서는 더욱 큰 노력이 필요하다. 복지기술은 집 안뿐만 아니라 집 밖에서도 적용된다. 예를 들어 만성질환을 가진 환자를 원격으로 모니터링할 경우, 환자는 혈압, 혈당, 산소섭취량 등을 스스로 측정하고, 그 결과를 태블릿이 보건소에 전송하여 보건소 직원과 환자가 영상통화로 연락을 하는 것이다(에이블 뉴스, 2018. 노르웨이 유니버설디자인 행동계획의 시사점). 따라서 생산품은 누구나 이용이 가능하도록 최대한의 유니버설디자인이 적용된 형태이어야 한다.

이 행동계획에서는 유니버설디자인 적용이 노르웨이의 건물, 교통, 야외 공간

등에서 꾸준히 이루어지고 있다고 밝히고 있다. 노르웨이 지도 당국에 따르면, 2013년에 접근 가능한 공공건물의 수가 4%였는데 2014년에 7%로 증가했다고 한다. 이는 진전을 보이고 있음을 알려주긴 하나, 여전히 기존 건물을 개선하는데 시간이 걸릴 수 있음을 암시하기도 한다.

본 행동계획은 정보통신기술 분야에서 14개의 조치를 비롯하여, 복지기술 및 일상생활 기술분야에서 4개 조치, 건물 및 구조물 분야에 대한 9개 조치, 기획 및 야외 영역 분야에서 8개 조치, 교통분야에서 7가지 조치, 그리고 전 분야를 아우르는 5가지 조치를 명시하고 있다. 또한, 각 조치사항마다 소관부처도 함께 명시되어 있다.

노르웨이는 이미 몇가지 영역에서 유니버설디자인과 접근성 강화를 위한 법안과 규제들을 실행하고 있다. 유니버설디자인 2025는 이러한 원칙을 더 넓은 영역으로 확대 적용하기 위한 기초다. 향후 국가 및 지방의 개발 프로젝트를 포함하여, 기존의 시설 관리와 신규 개발에 있어 유니버설디자인 원칙이 기초가 될 것이다(네이버 블로그, 2017. 노르웨이 유니버설디자인 계획).

노르웨이 경제를 견인하는 주된 수입원은 수산업과 석유다. 이 두 가지로 노르웨이는 세계에서 여섯 번째로 높은 1인당 국민소득을 유지한다. 하지만 이러한 일차 산업에서 산업의 다변화를 시도하면서 태양열과 조력, 풍력을 이용한 친환경 에너지 생산, 해상 운송, 생태학적 농업 등으로 미래에 대한 대비를 해오고 있다.

이러한 과정에서 대두된 주제는 산업의 혁신과 포용적 사회를 만드는 일이다. 특히 포용적 사회는 인구의 노령화와 관련이 있는데, 사람들의 수명이 연장됨에 따라 미래에는 국민 연금이 부족하게 된다. 그런 이유로 수명의 연장만큼이나 중요한 것은 나이가 들어서도 활발히 일을 할 수 있는 여건을 만들어 주는 것이다. 나이가 들어도 일을 할 수 있게 해 주는 것은 고독이나 우울증에 빠지는 것을 막아주고 더 나아가 자살을 방지하는 효과도 있다. 본인의 의사와 관계없이 비교적 젊은 나이에 직장을 떠나야 하고, 딱히 사회적인 차원에서 일자리를 보장받지도 못하며, OECD 국가 중 가장 자살률이 높은 우리나라에서 눈여겨보아야 할 대목이다(최수신, 2018).

즉, 노령화 사회가 도래함에 따라 어떻게 사람들을 더 오래 일할 수 있게 해

주는가가 국가적 과제가 되었다. 이러한 이유로 포용디자인이 노르웨이 정부의 공공 전략에 포함되게 된 것이다.

포용디자인으로 더 좋은 국가를 만드는 일은 어느 한 부문에서 열심히 하는 것만으로 이루어지지 못한다. 그런 이유로 노르웨이는 기업과 정부가 함께 움직이는 체제를 구축하였다. 모든 정부 부처가 각 분야(운송, 건설, 등)를 포용적인 환경으로 만들어서 2025년까지 노르웨이를 완전한 포용 국가로 만든다는 목표를 가지고 있다. 이를 위해서는 각 부서 간의 협력이 매우 중요한데, 우리나라의 한국디자인진흥원(KIDP)과 유사한 기능을 하는 노르웨이 디자인 건축 센터가 모든 정부 부처의 포용디자인 정책과 활동을 조율하는 역할을 맡고 있다.

5개 정부 부처(아동·평등·사회 통합부, 지방 정부 및 지역 개발부, 교통 및 통신부, 환경 및 국제개발부, 정부 운영 및 개혁부)의 장관들이 서명한 ‘노르웨이 유니버설디자인 2025’는 단지 ‘또 하나의 계획’이 아니라 기존에 만들어진 여러 법규와 계획들이 서로 유기적이며 현실적으로 연계되고, 각 부서, 각 영역에서 디테일한 실행 계획이 철저하게 짜인 현실적인 계획이다.

또한 UN, EC(유럽 협의회), EU(유럽 연합) 등의 활동과 계획하고도 연관성이 있도록 계획되어 있는데, 예를 들면 UN의 장애를 가진 사람들의 인권 협정, EC의 포용디자인 교육 결의안, 그리고 EU의 EU 장애인 환경 개선 시행 계획 2004-2010 등과도 많은 부분을 공유하고 있을 뿐 아니라, 덴마크, 노르웨이, 핀란드, 스웨덴, 아이슬란드가 참여하는 북유럽 장관 회의의 포용디자인을 다양한 영역에 적용하기 위한 협력 포럼과도 같은 방향성을 가지고 있다(최수신, 2018).

이런 노력으로 이루어진 결과의 사례로 해마다 하던 세금 보고가 없어졌다. 일 년간의 소득과 지출 등을 상세하게 보고하려면 모든 기록이 포함되어야 하기 때문에 상당한 시간이 필요하고, 특히 컴퓨터나 인터넷에 익숙하지 못한 사람들에게는 상당히 어려운 일이다. 그리고 데이터를 다시 입력하도록 하는 것은 오류와 누락을 초래할 수 있고 불편함과 함께 시간의 낭비를 초래한다. 하지만 이런 과정이 사라진 것이다. 이미 수입과 지출을 포함한 모든 금융 데이터가 서로 연결, 기록되어 있기 때문이다. 얼핏 보면 프라이버시를 침해하는 것처럼 보이는 이런 것이 가능해진 이유는 노르웨이의 가장 중요한 자산은 신뢰라는 인식이 있기 때문이다. 즉, 국가가 데이터베이스에 있는 개인의 금융 활동 기록을 개인을

감시하는데 이용하는 것이 아니라, 자신의 시간을 절약해 주고 삶을 편리하게 만들어 준다는 믿음이 있기 때문이다.

노르웨이 디자인 건축 센터는 우리나라 산업통상자원부에 해당하는 노르웨이 정부의 산업통상여업부에서 매년 8백만 유로의 기금을 지원받아서 ‘모두를 위한 디자인(Design for All)’ 과 ‘모두를 위한 혁신 프로그램(Innovation for All Programme)’을 진행하는데, 이 두 가지는 포용 사회를 만드는 중요한 역할을 하고 있다. 노르웨이의 특징은 포용디자인이 좁은 의미에서의 장애인들을 위한 제품과 환경의 개선 정도의 좁은 개념이 아니라, 모든 혁신을 이루는 방법이라고 보고 있다는 점이다(최수진, 2018).

4.4.1.2 영국

영국은 디자인의 적용방법을 국가 표준(British Standard BS 7000-6:2005)에 포함시키고 있다.[국가 표준으로 미국의 ANS(American National Standard), 영국의 BS(British Standard), 우리나라 KS]

〈표 4-9〉 영국 국가표준 BS 7000

BS 7000 시리즈	내용
설계 관리 시스템	연구에 따르면 장기적인 혁신을 위한 프레임워크를 발전시키는 조직은 위협이나 놀라움에 더 빨리 반응하고 효과적인 조치를 취할 가능성이 더 높으며 변화의 추진력을 유지하는 데 더 능숙하다. 따라서 그들은 성공할 가능성이 더 크다. 이를 고려하여 BSI British Standards는 BS 7000 시리즈 표준을 개정했다. 이러한 개정판에는 사용자와 비사용자 모두의 많은 제안이 통합되어 표준을 보다 쉽게 액세스하고 즉시 유용하게 만들 수 있다.
BS 7000-1	내용
2008 설계 관리 시스템, 혁신 관리 가이드	BS 7000-1은 혁신 관리에 대한 지침을 제공한다. 특히 장기적인 미래(현재 개발 중인 세대를 넘어선 다음 세대)에서 고객이 인식하고 잠재된 요구를 충족시킬 혁신적이고 경쟁력 있는 제품의 개발을 제공한다. 단기적으로 지속적인 개선을 포함하지 않는다. 이 표준은 설계 관리의 지평을 넓히며 조직의 웰빙에 대한 전반적인 책임이 있는 사람들이 향후 제품 전략을 계획하고 장기적인 생존을 보장하는 데 사용해야 한다.
BS 7000-2	내용
2008 디자인 관리	BS 7000-2는 모든 유형의 제조된 제품의 설계 관리에 대한 지침을 제

시스템. 제조된 제품의 디자인 관리 가이드	공하고 프로젝트 및 기업 수준 모두에서 개요를 제공한다.
-------------------------------	---------------------------------

BS 7000-3	내용
-----------	----

1994 설계 관리 시스템. 서비스 디자인 관리 가이드	BS 7000-3은 모든 설계 조직 및 모든 유형의 서비스에 대해 모든 수준의 서비스 설계 관리에 대한 지침을 제공한다.
--------------------------------------	---

BS 7000-4	내용
-----------	----

1996 디자인 관리 시스템. 시공 설계 관리 가이드	BS 7000-4는 건설 산업 내 설계 프로세스 관리에 대한 지침을 제공한다. 건설 업계에서 일하거나 상호 작용하는 사람들을 위한 것이다.
-------------------------------------	---

BS 7000-6	내용
-----------	----

2005 설계 관리 시스템. 포괄적인 디자인 관리. 안내서	BS 7000-6은 제품 설계에 대한 포괄적인 접근 방식을 채택하기 위한 지침을 제공한다. BS 7000-6은 설계 관리 시스템에 대한 BS 7000 시리즈의 일부인 영국 표준이며, 이 부분은 포괄적인 접근 방식이 궁극적으로 비즈니스 및 관리 전체를 포함하지만 조직 및 프로젝트 수준에서 포괄적인 설계를 관리하는 방법에 대한 지침을 제공한다. 포괄적인 디자인은 광범위한 맥락에서 다양한 연령과 능력의 소비자가 사용하는 제품의 모든 측면을 포괄하는 포괄적이고 통합된 디자인이다. BS 7000-6은 노후화 관리를 포함하여 개념에서부터 최종 폐기에 이르기까지 제품의 수명주기 전반에 걸쳐 모든 유형의 제품 및 서비스, 그리고 시장에서의 생성, 제조, 전달 및 유지와 관련된 비즈니스 프로세스와 관련이 있다. 이는 제조, 공정, 서비스 및 건설 산업은 물론 공공 및 비영리 부문에서 운영되는 모든 유형의 조직의 모든 수준의 직원 및 경영진에게 적용된다. 이 표준은 비즈니스 임원 및 설계 실무자가 낙인이나 제한 없이 다양한 사용자의 요구를 이해하고 대응할 수 있는 전략적 프레임워크 및 관련 프로세스를 제공하며 다음을 목표로 한다. • 제품과 서비스를 제공하는 모든 조직의 최고 경영진. 포용적 접근 방식을 도입하고 포용적 성공을 육성하는 적절한 기업 문화를 발전시키는 데 도움이 된다. • 제품 및 서비스 개발 프로젝트를 설정하고 관리하는 중간 임원. 그것은 그들이 더 집중되고 더 깨달은 브리핑을 공식화하는데 도움이 된다. 또한 프로젝트팀에 동기를 부여하고 생성된 설루션의 평가를 지원한다. • 제품 및 서비스를 만들고 개발하는 프로젝트팀에 배정된 주니어 임원 및 전문가. 포괄적인 디자인에 대한보다 적절한 관점과 접근 방식을 채택하는 데 도움이 된다. • 아웃소싱된 제품 설계 서비스 및 소모품을 조달하고 합의된 사양을 준수할 책임이 있는 임원. 공급망 전체에서 포용적인 접근 방식을
--	---

	유지하는 데 도움이 된다.
--	----------------

BS 7000-10	내용
2008 디자인 관리 시스템. 디자인 관리에 사용되는 용어의 어휘	BS 7000-10은 다양한 산업 및 상업 분야에서 사용될 때 특별한 의미를 갖는 용어를 포함하여 설계 및 관리에 사용되는 150개 이상의 주요 용어에 대한 정의를 나열한다. 노후화 관리를 다루는 BS 7000 시리즈의 표준인 BS 7000-5는 철회되었으며 BS EN 62402 : 2007로 대체되었다.

BS EN 62402	내용
2007 노후화 관리. 신청 안내	전기 및 전자 장비 폐기물 처리 지침. 요구 사항 및 구현

영국의 경우 왕립예술대학원과 캠브리지대학을 중심으로 기업과 공동으로 활발한 연구가 이루어지고 있으며 특히 헬렌 햄린 디자인 센터(Helen Hamlyn Centre for Design)에서는 매년 혁신적 포용 디자인 프로젝트에 대한 시상을 하여 사회와 학계를 비롯한 기업의 활동을 장려하고 있다(최수신, 2018).

런던 왕립 미술대학에 1999년 건립된 헬렌 햄린 디자인 센터는 빠르게 변화하는 사회에 디자이너와 산업계가 유연하게 대처할 수 있는 기반을 만들기 위한 곳으로 헬렌 햄린 재단에 의해 운영이 되고 있다. 노인과 장애인의 비율이 늘어나면서 사회 변화의 중요한 테마인 나이, 일, 이동성, 보살핌을 바탕으로 이에 맞는 근본적인 변화와 충분한 뒷받침이 필요하다고 주장한다.

런던 왕립 미술대학의 학생들, 대학원생들 그리고 산업계의 전문가들이 디자인 커뮤니티를 운영하고 있으며 이들은 디자인을 통해 사회의 변화에 대응하고 사회를 변화시키기 위해 노력하고 있다.

4.4.1.3 핀란드

핀란드의 수도인 헬싱키는 유네스코가 선정한 디자인 도시 중 하나다. 참고로 디자인 도시는 유네스코가 지정하는 창의 도시 네트워크의 7가지 분야(공예와 민속 예술, 디자인, 영화, 미식, 문학, 미디어 아트, 음악) 중 하나로 2015년 기준으로 전 세계에 116개 도시가 선정되어 있다.

단순하게 각 분야에서 창의적으로 뛰어난 도시를 선정하는 것이 아니라, 창의 도시 네트워크라는 타이틀에서 의미하듯 선정된 도시들 간의 네트워크를 통

하여 더 창의적으로 발전할 수 있도록 하려는 목적이 있다. 우리나라의 경우는 서울이 2010년 디자인 도시로 선정되었고, 이천(공예와 민속 예술), 부산(영화), 전주(미식), 부천(문학), 광주(미디어 아트), 통영(음악)이 창의 도시 네트워크에 포함되어 있다.

헬싱키의 경우 2014년 디자인 도시로 선정되기 한참 전인 2006년에 오픈 데이터 운동(Open data movement)을 시작하였다. 이 변화의 핵심은 정부가 소유한 모든 데이터를 시민들이 공유하도록 하는 것이다. 이런 변화와 함께 2012년 세계 디자인단체 연합회(ICSID)가 헬싱키를 세계 디자인 수도로 지정하면서 헬싱키는 도시 테마를 ‘오픈 헬싱키’로 정하고 디자인이 모든 사람들의 삶에 보편화될 수 있도록 하여 ‘창의적이고 포용적인 핀란드’를 만드는 것을 정부 시책으로 삼게 되었다(최수진, 2018).

2013년부터 2015년의 기간 동안 진행된 ‘디자인 주도 도시’ 프로그램의 가장 큰 특징은 유치원부터 디자인 교육을 시작하여 전 학년의 커리큘럼에 포함시키는 ‘학교를 위한 디자인 교육계획’을 개발하는 것이었다. 유네스코가 선정하는 디자인 도시에 지원할 때도 디자인 교육을 전 시민이 받을 수 있게 하는 것이 가장 중요한 내용이었다.

핀란드는 국가에서 개발한 새로운 커리큘럼에 기후 변화, 수학 같은 현상 기반 학습(Phenomenon-Based Learning)을 통해 체계적으로 문제를 발견하고 지식을 습득하여 해결책을 찾아보는 교육을 도입하였다. 이 교육은 교과서에 적혀 있는 지식을 주입식으로 배우는 것이 아니라, 다양한 각도의 접근을 통해 살아 있는 지식을 맥락적이며 총체적으로 습득하는 장점이 있다. 여기에 디자인 사고와 디자인 방법론을 커리큘럼에 포함시킴으로 학생들이 디자인적으로 문제를 해결하는 방법을 배우게 하는 것이다.

선생님이 학생을 평가하는 것도 학생이 자신 스스로를 평가하는 방법으로 바뀌었다. 학생, 교사, 부모 등 모든 사람들이 더 나은 디자인적 해결 방법을 찾는 것이 핀란드 교육의 기본 구조가 된 것이다.

디자이너와 사용자가 함께 디자인을 개발하는 공동 디자인 활동과 참여형 디자인 활동은 헬싱키의 모든 부분에 자리 잡고 있다. 시 정부는 시민들이 낸 세금으로 운용되기 때문에 과정의 투명성을 유지하는 것이 가장 중요하다. 그런

이유로 헬싱키의 시 예산을 정할 때 시민들이 참여한다. 흥미로운 것은 이를 위해서 시민들과 시 정부에서 일하는 공무원들이 보드 게임(참여 디자인 게임)을 활용해서 디자인 사고를 배우는 훈련을 받는다는 점이다.

〈표 4-10〉 핀란드 헬싱키 시티 디자인 단계 (Helsinki City Design Ladder)

단계	핀란드 헬싱키 시티 디자인 단계
1	도시의 환경에 디자인을 적용하는 것. 도시의 건축물과 환경에 디자인을 적용하여 장애의 여부에 관계없이 누구나 접근 가능하고 편리하도록 만든다.
2	문제 해결 방법으로 디자인을 사용하는 것. 도시의 개발과 발전에 디자인 사고와 디자인 방법론을 적용한다.
3	디자인적인 접근 방법을 사용하여 체계적으로 문제를 발견하고 해결하는 것이다. 즉 사람들의 디자인 수행 능력을 키워 공공 부문의 혁신을 이끌며 공감대 형성과 사용자들의 공동체 의식을 제고하는데 활용한다.
4	전략적 디자인 사고 방법의 도입으로 디자인이 모든 계획 수립에 핵심 역할을 한다. 이 과정에서 디자인의 역할은 미래 발전 계획의 대안을 수립하는 것에 도움을 주고 공동의 목표를 설정하는 것에도 활용된다.

헬싱키는 디자인을 헬싱키 시티 디자인 단계(Helsinki City Design Ladder)라는 이름의 네 단계의 사다리 구조로 적용하고 있다. 이를 조금 더 정리하면 첫 단계는 물리적 환경개선으로서의 디자인, 두 번째 단계는 문제 해결 도구로서의 디자인, 세 번째 단계는 접근 방법으로서의 디자인, 그리고 마지막 네 번째 단계는 전략적 사고 방법으로서의 디자인이다(최수신, 2018). 2016년에는 시 정부에 민간 기업에서 볼 수 있는 최고 디자인 담당관이 채용되어서 정책에 디자인을 전략적으로 활용하는 임무를 총괄하고 있다.

2010년 핀란드에 디자인 건축대학과 비즈니스 대학, 공과 대학이 합쳐진 알토대학교(Aalto University)가 출범했다. 이를 계기로 디자인, 기술, 비즈니스의 융합이 본격화되었다. 2012년 세계 디자인 도시에 선정되고 2014년 유네스코 디자인 도시에 선정되면서 국가 차원의 교육과 행정, 국가의 비전 설정에 디자인을 체계적으로 활용한 것이 가장 살기 좋은 국가 중의 하나인 핀란드를 만드는 데 큰 역할을 하였다.

4.4.2 미국

4.4.2.1 유니버설디자인 관련 미국의 주요 흐름

〈표 4-11〉 미국의 유니버설디자인 관련 주요 흐름

시기	법령
1968	건축 장벽법(The Architectural Barriers Act)
1973	재활법 504조(The Rehabilitation Act)
1975	장애아동 교육법(The Education for Handicapped Children Act)
1988	공정 주택 개정법(The Fair Housing Amendments Act)
1990	장애를 가진 미국인법(The Americans with Disabilities Act: ADA)
1996	전기통신법(The Telecommunications Act)

건축 장벽법(The Architectural Barriers Act, 1968)

건물이나 설치물 등에 장애인을 고려하여 직장 내 그들이 이용하는 시설에 대한 기준을 정한, 장애인의 이용시설물에 대해 규정하는 법안으로 연방자금으로 신축, 개축 및 증축되어 운용되는 모든 건물은 장애인의 접근이 가능하여야 한다.

재활법 504조(Section 504 of the Rehabilitation Act, 1973)

장애인에 대한 최초의 평등법으로 장애를 이유로 정부자금을 지원받는 관공서, 국공립대학, 기타 기관 및 활동에 지원을 차별하는 것을 불법으로 규정하고 있다. 이 법률은 초기에 당국의 지연으로 연기되다가 장애인들의 권리를 주장하는 끊임없는 요구에 1977년 공표되었다.

장애아동 교육법(The Education for Handicapped Children Act, 1975)

오늘날 ‘장애인 교육법(The Individuals With Disabilities Education Act(IDEA))라 불리우는 이 법안은 장애를 가진 학생들에 대한 자유롭고 적절한 교육을 보장하고 있다. 여기에는 교육프로그램과 함께 이용시설물에 대한 내용도 담고 있다.

공정 주택 개정법(The Fair Housing Amendments Act, 1988)

1968년, 평등법(The Civil Rights Act)의 범위를 장애인뿐만 아니라 어린이를 가진 가족의 범위까지 확대하였다. 이 법안은 정부지원의 여하와 상관없이 공공 및 민간주택에 있어 공동주택은 4가구 혹은 그 이상을 의무적으로 장애인의 접근이 가능한 주택을 건축하도록 규정하고 있다. 1991년에는 당국에 의해

접근성에 대한 규정이 만들어졌다.

장애를 가진 미국인법(The Americans with Disabilities Act(ADA), 1990)

장애인의 평등한 권리에 대해 폭넓게 각인시켰으며 이 법안으로 장애인에 대한 고용, 공공장소에 대한 접근권, 서비스와 대중교통 및 통신 등에 대한 차별이 법으로 금지되었다(유보현, 2009). 이는 지역에 관계없이 모든 주에 적용되는 통일된 법안으로 이 법안에 따라 접근을 제한하는 시설물들이 철거되었다. 1991년에는 건축교통장벽준수위원회(The Architectural and Transportation Barriers Compliance Board)에 의해 접근성을 위한 가이드라인이 제시되었으며 이것은 미국 법무부에 의해 채택되어 접근성을 위한 표준이 강제적으로 마련되었다.

전기통신법(The Telecommunications Act, 1996)

대중 통신서비스와 설비 그리고 소비자를 위한 전제조건으로 장애인들도 접근하기 쉽고 이용할 수 있도록 고안되고 개발하도록 규정하고 있다. 이는 모든 범위의 통신기와 서비스에 적용되었다(유보현, 2009).

4.4.2.2 장애를 가진 미국인법(The Americans with Disability Act)

유니버설디자인의 개념이 태동된 나라인 미국은 1990년 장애를 가진 미국인법(ADA, The Americans with Disability Act)이 발효되면서, 모든 공공건물의 시설물을 장애인들이 어려움 없이 접근, 사용할 수 있도록 법적으로 의무화하여 강제하고 있다(최수신, 2018). 각 기관마다 장애를 가진 미국인법 담당부서의 설치 의무화되어 있다. 또한 정부는 여러 대학에 유니버설 연구소를 지원하여 건축 분야와 환경 분야를 중심으로 하는 활발한 연구가 이루어지고 있다.

장애를 가진 미국인법은 주법(州法)보다 엄격한 연방법으로 장애인들을 사회 활동에 적극적으로 참여하게 하고 공공환경을 효과적으로 이용할 수 있게 하며 여행과 이동, 물품의 구입 등도 용이하게 한다. 장애를 가진 미국인법은 장애인에게 공공기관 및 민간 기업에서의 고용과 함께 대중이용시설과 장소, 공공서비스, 공공교통, 일반 대중에게 제공되는 전화서비스 등에 평등한 접근기회를 보장함으로써 미국의 장애인 정책에 있어 획기적인 전환점을 가져왔다. 그 내용을 보

면 15인 이상 고용하고 있는 모든 기업에서 작업환경과 작업절차 등에 편의제공이 의무화되고 있으며 공공시설(호텔, 식당, 상점 등)에서의 보조기기와 서비스 제공도 명시되어 있다. 뿐만 아니라 통신사업자의 통신 중계 서비스 제공을 의무화하고, 무선 혹은 유선으로 통신사업을 운영하는 모든 통신회사는 청각장애나 언어장애를 가진 사람들을 위한 통신 중계 서비스를 제공해야 한다고 명시함으로써 전화기 및 서비스 데이터, 멀티미디어 정보서비스 등에 모든 장애인이 접근할 수 있도록 했다(고영준, 2012).

〈표 4-12〉 미국의 장애를 가진 미국인법

미국 법무부가 운영하는 장애를 가진 미국인법 홈페이지 www.ada.gov	
규정, 관행, 절차 개정	장애인용 특별 출입구가 매장의 영업시간 중에 잠겨 있는 경우, 매장은 규정을 변경하여 매장이 열려 있을 때는 해당 출입문을 개방해 두도록 해야 한다. 매장 보안이 문제가 되는 경우에는 장애인들이 쉽게 사용할 수 있는 호출 박스나 버튼(안내 표지를 부착하며 쉽게 이용 가능한 위치와 높이에 장착)을 설치해 직원들이 와서 출입문을 직접 열어 줄 수 있도록 해야 한다.
구조적 장애물 제거	주 출입구의 계단(들) 없애기 및 램프(경사 진입로) 설치하기. 또는 출입문 통로 또는 계산대로 가는 통로 넓히기. 또는 휠체어 사용자도 서비스 카운터를 쉽게 이용할 수 있는 높이로 낮추기.
의사 전달 장애물 제거	청각 장애인들을 위한 TTY(텔레타이프 라이터 전화기) 서비스를 설치해야 한다.
보조 장치의 일반적인 예시	시각 장애인에게는 점자 또는 대형 활자와 같은 대안형식으로 작성된 서면 자료를 제공해 주어야 한다.

4.4.2.3 뉴욕주 인권법

1945년, 뉴욕주 의회는 미국 내 최초의 민권법을 통과시키면서 그 의의를 강조했다. “의회는 이로써 뉴욕주에는 뉴욕주 내 거주하는 모든 개인이 완전하고 생산적인 삶을 영위할 동등한 기회를 갖도록 보장하기 위해 행동할 책임이 있으며, 그것이 차별로 인한 것이든 또는 편견, 불관용 또는 부적절한 교육, 훈련, 주택 공급 또는 의료 서비스로 인한 것이든 상관없이, 그러한 동등한 기회를 제공하지 못할 경우 이는 주민들의 권리 및 정당한 특권을 위협할 뿐 아니라, 자유민주 국가의 제도 및 기반을 위협하고, 뉴욕주 및 그 주민들의 평화, 질서, 건강, 안전 및 전반적 안녕을 위협한다는 사실을 인식하고 선언하는 바이다.”

‘인권법’이라고 불리는 이 법의 보호 대상과 내용을 보면 개인의 나이, 신념, 성별, 인종, 피부색, 성적 기호, 혼인 상태, 장애, 가정 폭력 피해자 신분, 출신

국가, 군 복무 신분, 유죄 판결 기록, 체포 기록, 유전적 소인 및 가족 상태(주택 부문에 한해 적용) 등을 근거로 고용, 신용 대출, 의용 소방 활동, 주택, 공공 편의시설, 비종파 교육 기관 등에서 차별 행위를 금하고 있다(뉴욕주 인권분과, dhrr.ny.gov).

〈표 4-13〉 미국의 뉴욕주 인권법

뉴욕주 인권법	
장애인 이용 용이성을 갖춘 시설에 주어지는 세금 혜택	국세법에는 사업자가 시설을 장애인이 이용하기에 편리하도록 만드는데 지출한 비용에 대해서 세액 공제 및 감면 혜택을 제공한다는 조항이 있다. 뉴욕주에서 장애인 이용 용이성 개선은 법에 정해진 의무 사항이며 세금 혜택과 더불어 장애인이 포함된 고객층 확대를 통한 수익 증가도 가져올 수 있다.
공공 편의시설 사업 소유주 및 운영자의 의무	뉴욕주 인권법은 공공 편의시설이 장애인을 차별하는 것을 금지하고 있다. 인권법은 장애를 다음과 같이 정의한다. “정상적인 신체 기능의 발휘를 막는 해부학적, 생리학적, 유전적 또는 신경학적 질병으로 인한 신체적, 정신적 또는 의료적 결함. 또는 의료적으로 인정되는 진단 기법을 통해 입증 가능한 상태. 또는 그러한 결함의 기록. 또는 다른 사람들에 의해 그러한 결함으로 간주되는 상태.”
뉴욕주 공공 편의시설의 예	각종 호텔, 레스토랑, 매장, 의료 클리닉, 병원, 놀이 공원 및 레크리에이션 공원, 영화관 등이 있다.
금지 대상 차별 행동	공공 편의시설은 장애를 이유로 개인에게 물건 제공 또는 서비스 제공을 거부할 수 없다.
규정 또는 절차의 합리적인 변경	공공 편의시설은 장애가 있는 사람들이 해당 공공 편의시설을 이용할 수 있도록 만드는데 필요한 경우 규정, 관행, 절차를 합리적인 방식으로 개정해야 한다. 공공 편의시설이 해당 개정을 실시할 때 시설의 사업 또는 성격에 근본적인 변경이 필요하다면 규정, 관행, 절차의 개정을 반드시 시행할 의무는 없다. 요청 대상 개정이 사업 또는 시설의 성격을 근본적으로 변경시키는 여부를 입증할 책임은 해당 시설의 소유주 또는 운영자에 있다.
보조 장치를 제공할 의무	보조 장치 부재나 서비스의 부재로 인해 장애가 있는 사람이 서비스에서 제외되거나 서비스 제공을 거부당하지 않도록 공공 편의시설은 반드시 필요한 조치를 취해야 한다.
구조적 장애물의 제거	공공 편의시설은 제거가 즉시 용이한 경우 기존 시설에서 구조적 장애물과 성격상 구조적인 의사 전달 장애물을 반드시 제거해야 한다. 해당 법은 즉시 용이한 이라는 말을 “손쉽게 달성 가능하며 그다지 큰 어려움이 나 비용 없이 실행 가능한 일로 정의.”하고 있으며, 고려대상 요인으로는 비용, 재정적 자원, 대상 공공 편의시설의 유형 등을 열거하고 있다. 장애물 제거는 계속적으로 적용되는 의무 사항이며, 공공 편의시설은 재정적 자원이 생기는 대로 장애물을 제거해야 한다. 장애물 제거가 손쉽게 달성 가능하지 않은 경우, 공공 편의시설은 반드시 대안적 방법을 사용해 장애인들에게 해당 시설의 물건 및 서비스를 제공해야 한다. 여기에는 장애인들이 이용 가능하도록 다른 장소에서 물건 또는 서비스를 제공하거나, 또는 물건 및 서비스에 대해 동등한 이용 기회를 보장하기 위한 장애인들의

	요청을 수용할 수 있는 직원들을 훈련시키는 것도 포함될 수 있다.
--	--------------------------------------

인권법의 내용을 보면 뉴욕주는 공공 편의시설 사업 소유주 및 운영자에게 장애인 차별금지에 대한 의무와 책임을 부여하면서 그와 동시에 세금 공제 및 감면의 혜택을 같이 제공함으로써 정부와 민간이 함께 장애인을 위한 사회를 만들고 정책에 동참할 수 있는 사회적 분위기를 만들어 가는 것을 알 수 있다.

4.4.3 일본

4.4.3.1 유니버설디자인 관련 일본의 주요 흐름

1981년 ‘국제 장애인의 해’ 이후 일본은 공공건축물, 교통기관, 주택 등의 분야에서 배리어프리를 기본으로 하는 장애인의 원활한 이용을 위한 정비가 활발히 진행되고 있다. 2000년 11월부터 교통 배리어프리법이 시행되고 있으며, 사회의 급속한 고령화에 따른 운동능력과 감각기관 등의 기능 저하를 고려하여 각종 보조기기 등에 대해서도 무장애의 관점에서의 정비가 진행되고 있다(고영준, 2012).

2006년 12월 시행된 장애인신법은 고령자, 장애인 등이 편안하게 이용할 수 있는 건축물이 되도록 하기 위한 정책과 원활한 이동 촉진을 종합적으로 추진하기 위한 방침, 교통에 관한 모든 장벽을 없애자는 취지의 공공 교통기관 기준을 규정하고 있다. 또한, 각 지방자치단체가 정한 정비지구 내에서 고령자, 장애인 등 이용 당사자들이 계획단계부터 참여하여 여객시설, 건축물 등에 대하여 일체적인 정비를 함께 추진하기 위한 조치와 마음의 배리어프리를 촉진하는 내용 등을 포함하고 있다.

〈표 4-14〉 일본의 유니버설디자인 관련 주요 흐름

시기	정부	지자체
1994	하트 빌딩법 시행	
2000	교통 배리어프리법	
2004		누구나 살기 좋은 복지 마을 만들기 시행
2005		교통 배리어프리 기본 구상 책정
2005	유니버설디자인 정책대강	
2006		복지 마을 만들기 추진 지침 책정
2006	장애인신법	

2007		교통 배리어프리 기본 구상 추가 책정
2008	배리어프리·유니버설디자인 추진 요강	

하트 빌딩법(1994)

1994년 제정된 하트 빌딩법의 정식 명칭은 “고령자, 신체장애인 등이 원활하게 이용할 수 있는 특정 건축물의 건축 촉진에 관한 법률”로 2006년에 시행된 장애인신법으로 통합되었다.

고령자나 신체장애인 등이 편안하게 이용할 수 있는 건축물이 되도록 하기 위한 목적으로 불특정의 사람이 이용하는 건축물의 건축주는 출입구, 복도, 계단, 화장실 등에 자동문, 경사로, 단차 없는 출입구 등을 설치하고 폭넓은 복도, 장애인용 화장실과 주차장 등을 설치하여 고령자와 장애인 등이 안심하고 이용할 수 있도록 노력하여야 한다는 내용의 법이다.

교통 배리어프리법(2000)

2000년 제정된 교통 배리어프리법의 정식 명칭은 “고령자, 장애인 등의 공공교통기관 이용 시 이동의 원활화 촉진에 관한 법률”이다. 하트 빌딩법과 함께 2006년에 시행된 장애인신법으로 통합되었다.

고령자나 장애인의 교통에 관한 모든 장벽을 없애자는 취지로 고령자, 장애인, 임산부 등이 공공교통기관 이용 시 이동 편의와 안전을 촉진하기 위해 기차역, 버스터미널, 여객선터미널, 공항 여객터미널, 기차, 버스, 여객선, 항공기 등에 배리어프리를 추진한다는 내용의 법이다.

유니버설디자인 정책대강(2005)

일본 정부는 2005년 7월 유니버설디자인 정책대강을 책정하였다. 정책대강에는 유니버설디자인의 이념에 기초한 생활환경과 연속적인 이동 환경 조성을 하드·소프트 양면에서 정비 및 개선해 나가기 위한 시책이 포함되어 있다.

이 정책대강을 바탕으로 2006년 장애인신법이 제정되었다. 사람들의 의식에 있는 고령자와 장애인, 외국인 등에 대한 차별과 편견, 이해의 부족과 오해 등으로 인한 장벽을 허무는 마음의 배리어프리를 제시하고 있다.

장애인신법(2006)

장애인신법의 정식 명칭은 “고령자, 장애인 등의 이동의 원활화 촉진에 관한 법률”이다. 유니버설디자인 정책대강의 개념을 바탕으로 2006년 12월, 하트 빌딩법과 교통 배리어프리법을 통합하여 내용을 확충하는 형태로 시행되었다.

종래에는 신체장애인만이 포함되어 있었지만 신법에서는 장애인으로 개정되어, 신체장애인뿐만이 아닌, 지적장애인, 정신장애인, 발달장애인 등과 같은 모든 장애인이 대상이 되었다. 이와 같이 대상자와 대상시설, 기본구상 제도의 확충과 기본구상 시 당사자의 참여 촉진을 도모하기 위한 조치 그리고 스파이럴 업 프로세스의 도입으로 평가와 결과를 시행에 반영하는 순환적 구조를 만들었고 마음의 배리어프리 촉진 등의 소프트웨어적인 정책에 따른 보다 더 일체적이고 종합적인 장애인 정책을 추진하는 내용이다.

배리어프리·유니버설디자인 추진 요강(2008)

2008년 3월 장애인 대책 각료회의에서 정부 기본방침으로 배리어프리·유니버설디자인의 추진을 결정하였다. 기본적인 개념을 설명하고 6개 분야에 대한 기본방침, 목표달성 기간, 구체적인 정책을 추진하고 있다(고영준, 2012).

4.4.3.2 국토교통성의 유니버설디자인 정책대강

2005년 7월 국토교통성은 ‘유니버설디자인 정책대강’을 발표하였다. 이 정책대강은 ‘누구든지, 어디서나, 자유롭게, 사용하기 편리한’이라는 개념을 기반으로 대중교통이나 공공시설 더 나아가 도시 전체를 커버하여 고령자 외에도 장애의 유·무, 국적의 차이와 상관없이 하드·소프트의 양면에서 배리어프리를 추진하기 위한 기본정책이다. 2006년부터 장애인신법이 추진되는데 이 정책대강에 따라 구체적인 정책이 전개되었다.

유니버설디자인 정책대강은 이용자의 눈높이에 맞춘 참여형 사회의 구축, 배리어프리 정책의 종합화, 누구나 안전하고 편안하게 이용할 수 있는 공공교통, 누구나 안전하고 살기 좋은 마을 만들기, 기술 및 방법에 입각한 다양한 활동에 대응의 내용으로 5대 기본개념과 10대 정책을 제시하고 있다.

〈표 4-15〉 일본 유니버설디자인 정책대강의 5대 기본개념

기본개념	내용
이용자의 눈높이에 맞춘 참여형 사회의 구축	• 이용자, 주민 등의 다양한 참여의 추진 • 단계적·지속적인 프로세스의 추진 • 다양한 관계자의 연대와 협동 강화
배리어프리 종합화	• 이용자에 맞춰 대응하는 연속적인 배리어프리 추진 • 대상자, 대상시설, 제도의 확충 • 마음의 배리어프리 • 평가결과에 따른 탄력적인 대처방안 추진
누구나 안전하고 편안하게 이용할 수 있는 공공교통	• 교통의 편리성 향상 및 원활한 환승 추진 • 교통사업자와 주민과의 협동을 촉진 • 공공교통에 관한 정보제공 • 종합적인 대처방안 추진
누구나 안전하고 살기 좋은 마을 만들기	• 누구나 편안히 걸을 수 있는 마을 • 마을 전체의 시야가 확보되는 방안 추진 • 마을에 재생, 재개발을 활용하여 주거, 복지, 풍요로운 생활 창출 • 안전하고 안심할 수 있는 마을
기술 및 방법에 입각한 다양한 활동에 대응	• 관광지와 관광시설의 배리어프리 • 외국인을 위한 정보제공 • IT를 활용한 유니버설적인 정보환경

〈표 4-16〉 일본 유니버설디자인 정책대강의 10대 정책

항목	내용
1	유니버설디자인 개념에 입각한 다양한 분야의 관계자 참여 시스템 구축
2	유니버설디자인의 개념에 입각한 평가와 정보공유시스템 구축
3	일체화 · 종합적인 배리어프리 정책의 추진
4	유니버설디자인의 개념에 입각한 기준과 가이드라인 책정
5	소프트웨어 측면에서의 정책의 충실(마음의 배리어프리 실현)
6	누구나 안전하고 편안하게 활용할 수 있는 공공교통의 실현
7	누구나 안전하고 살기 좋은 마을 만들기
8	다양한 사람, 다양한 활동에 따른 유연한 대응
9	IT 등의 신기술의 활용
10	선도적 활동의 종합적인 전개

배려디자인 관련 해외 현황을 요약해보면, 유럽은 유럽 통합의 영향으로 범 유럽 차원의 정책과 함께 국가 차원의 정책을 동시에 추진하고 있다. 유럽연합의 의회는 회원국 전체를 대상으로 하는 장애인 행동계획을 수립하여 사회의 모든 분야(건축, 환경, 교통, 제품, 정보, 공공서비스 등)에서 유니버설디자인 적용을 추진하고 있다. 국가 차원의 정책 적용사례로 노르웨이의 경우 ‘유니버설디자

인 행동계획 2025'를 발표하여 2025년까지 유니버설디자인으로 국민 모두에게 접근 가능한 환경을 마련하기 위해 다양한 노력을 전개하고 있다.

영국은 디자인의 적용방법을 국가 표준에 포함시키고 있으며 학교와 기업, 산업계의 전문가들이 공동으로 활발한 연구를 진행하고 있다. 이들은 사회적 문제를 디자인을 통해 해결하기 위하여 더욱 포괄적인 접근의 노력을 하고 있다.

UNESCO가 선정한 디자인 도시 중 하나인 헬싱키를 수도로 하는 핀란드는 2013년부터 2015년의 기간 동안 진행된 '디자인 주도 도시 프로그램'으로 유치원에서부터 디자인 교육을 시작하여 전 학년의 커리큘럼에 포함시켰다. 커리큘럼에 디자인 사고와 디자인 방법론을 포함시켜서 학생들이 디자인적으로 문제를 해결하는 방법을 배우는 교육을 도입하였다.

미국은 1990년 통과된 '장애를 가진 미국인법'에 의거하여 공공기관 및 민간 기업에서 장애인, 노인 등 모든 이용자들을 위한 물리적 접근과 정보 접근 등의 개선을 추진하고 있다. 또한 미국 법무부가 운영하는 장애를 가진 미국인법 홈페이지를 통해 장애인을 위한 보조 서비스, 휠체어 렌트, 입구, 화장실 등에 접근이 용이한 식당, 호텔, 교통수단 지원, 주차지원 등에 관한 정보를 제공하고 있다.

일본은 국토교통성이 중심이 되어 '유니버설디자인 정책대강'으로 기본정책을 수립하고 2006년 장애인신법 시행부터 '누구든지, 어디서나, 자유롭게, 사용하기 편리한'을 주제로 대중교통이나 공공시설, 더 나아가 도시 전체를 커버하여 고령자 외에도 장애의 유무, 국적의 차이에 상관없이 하드웨어적인 건축, 공간, 제품의 영역과 소프트웨어적인 사회 시스템, 의사소통, 서비스의 영역 양면에서 유니버설디자인화를 추진하고 있다.

해외의 사례들과 비교해 볼 때 우리나라의 배려디자인 관련 정책은 지자체를 중심으로 마련되어 있기 때문에 지자체가 각각 펼치는 정책보다 국가 통합적인 배려디자인 정책이 우선적으로 필요하며 장애인을 중심 대상으로 하는 생활환경 디자인에 국한되어있는 부분에서 다양한 사람을 포용하는 배려디자인으로 범위를 확장시켜 정책이 마련되고 실행되어야 한다.

하드웨어적인 건축, 공간, 제품에 집중되었던 관점에서 사회 시스템, 의사소

통, 서비스의 영역 등 소프트웨어적으로 확장되고 발전되어야 한다는 것은 모든 나라가 풀어야 할 과제가 될 것이다.

V. 배려디자인의 가치

이렇게 현재의 디자인은 예전의 형식과 기능을 위한 디자인에 경험과 의미, 가치를 더해 사람을 위한 디자인과 환경을 위한 디자인, 더 나아가 관계성을 고려한 사회를 위한 디자인으로 발전되어 가고 있다. 세 가지 큰 방향에 있어 기본이 되는 것은 디자인을 하는 데 있어 디자이너가 배려함을 가지고 있느냐의 문제이다.

생활 속 편의 장비들의 기술발전 속도는 우리가 체득하는 지식 습득 시간보다 훨씬 빠르다. 시간이 지나며 이런 현상은 더 극명하게 나타나기 시작할 것이다. 지식 습득의 시간이 기술의 발전 속도를 쫓아가지 못하며 벌어지는 불편함이 곳곳에서 보이고 있다. 모든 것을 다 알 필요가 없고 꼭 기술의 발전 속도에 맞춰 모든 지식을 받아들일 필요는 없다. 하지만 모르면 받게 되는 상대적인 손해와 불편함은 생각보다 심각하며 이런 것들이 모여 사람들이 소외감을 느끼고 자신은 시대에 뒤쳐지는 사람이라는 생각을 갖게 한다. 기술의 발전과정에서 배려가 부족하여 벌어지는 사례를 통해 배려디자인 요소의 결여가 미치는 영향과 배려디자인의 적용 범위를 살펴보고자 한다.

키오스크(발권기)

새로운 프랜차이즈 점포나 터미널, 매표소 등에 키오스크 설치가 늘고 있다. 편리성과 동시에 인력 감소를 통한 경제성을 높이고 있지만 다른 사람을 이해하는 지식, 공감능력, 일방적이지 않은 상호 교환의 과정이 결여되어 기계를 다루는데 익숙하지 못한 노인층에선 사용에 어려움을 느끼는 경우가 많고 사회 활동에 대한 두려움을 느끼는 경우도 많아지고 있다.

은행 앱

각 은행에서 은행 업무 앱을 개발하여 지점에 방문하지 않아도 은행 업무를 볼 수 있도록 함으로 편리함과 더불어 시간을 절약할 수 있고 비용 효율화 차원에도 중요한 역할을 하고 있다. 하지만 금융감독원에 따르면 2021년 6월 말 기

준 2015년 말(7281개)에 비해 955개 은행 지점이 줄고 있는 실정이고 그 결과 앱 사용에 익숙하지 못한 사람은 반대로 더 많은 시간을 할애하여 은행 업무를 보게 되었다. 상호 교환의 과정이나 타인에 대한 염려와 걱정, 다른 사람을 이해하는 지식에 대한 부족함이 있는 사례로 볼 수 있다.

자동차 내비게이션

2000년 이후 미국이 GPS 위성을 개방하면서 내비게이션 제품이 대거 출시되었고 편의사항이 추가로 더해지며 최근 내비게이션은 DMB 방송 수신은 물론 동영상 및 MP3 재생 등 멀티미디어 기기로 발전하고 있는 실정이다. 결국 사고 예방을 위해 운전 중 내비게이션을 통한 영상 시청을 단속하는 경우까지 생기게 된다. 길을 알려주는 본연의 기능을 벗어난 과다한 기능들의 삽입은 편의성과 다양한 기능에 대한 욕심으로 도덕적 의무감, 도덕성, 윤리, 책임 등의 요소가 결여되어 오히려 사용자들에게 비용적 부담을 가중시킬 뿐 아니라 복잡한 구성과 콘텐츠로 사용의 편의성마저 해치고 있다.

쇼핑몰 안내 맵

건물 전체 상점의 위치를 한눈에 볼 수 있는 안내 맵의 경우 인포메이션 데스크의 역할을 대신할 거라 기대하지만 상호 교환의 과정, 상대방의 만족감, 공감능력 등의 부족함으로 인해 맵에 대한 이해가 바탕이 되지 않으면 원하는 상점을 쉽게 찾아가기 어려워 다른 사람의 도움을 필요로 하거나 결국 힘들게 인포메이션 데스크를 찾게 한다.

보이는 ARS

통신사마다 지점을 방문하지 않고 궁금한 부분을 전화로 물어보고 해결할 수 있는 고객센터를 운영하고 있다. 거기에서 더 발전하여 더 많아지는 응대를 해결하기 위한 방법으로 상담원 연결까지 가지 않고 셀프 처리를 통해 상담 시간을 단축하는 보이는 ARS 서비스를 운영하고 있다. 휴대폰에 있는 화면에서 클릭을 통해 궁금했던 답을 찾아가는 과정이라 볼 수 있다. 하지만 한 화면에 답을 수 있는 정보의 양은 한정되어 있기에 처음 혹은 다음 화면에서 자신이 원하

는 항목과 관련된 것을 찾지 못하면 당황스러움과 함께 결국 상담원의 연결을 기다리고 있는 자신을 발견한다. 다른 사람을 이해하는 지식, 공감능력, 상호 교환의 과정, 적극적인 태도 등이 부족한 사례로 볼 수 있다.

위에 보이는 사례는 현재 사용되는 제품과 서비스 중 몇 가지 예시이지만 주위를 둘러보면 그 외 많은 부분에서 디자인에 배려가 결여되어 불편했다는 사실을 알 수 있다. 편리함과 더불어 기능성, 경제성의 비중이 늘어나면서 반대로 소외되고 배척되며 사용에 어려움을 느끼는 디자인이 생겨나고 있다. 이에 배려디자인이 적용되어야 할 범위는 감히 기술의 발전에 따른 디자인이 필요한 모든 부분이라 말할 수 있다. 하드웨어적인 제품의 외관이나 형태는 물론이고 소프트웨어적인 기능과 함께 이용자에 대한 이해와 배려에 대한 인식이 바탕이 된 서비스의 범위까지 배려디자인의 틀에 담아야 한다.

사회적인 문제를 해결하는 방법으로 디자인의 역할 범위가 넓어지고 디자인에 윤리와 책임, 도덕성에 대한 의식들이 반영되면서 디자이너들의 태도에 대한 인식이 중요해지고 있다. 태도가 중요한 이유는 디자이너도 사회의 변화와 결과에 대한 혜택을 받는 사회 공동체의 일원이고 같이 살고 함께 산다는 의식의 변화로 인해 소비자들도 유형, 무형의 제품에 도덕성을 요구하는 시대이며 글로벌 시대, 5G 초연결 시대에 좋은 태도에서 나온 결과물은 나라 간 사회집단 간에 밀접한 영향을 줄 수 있기 때문이다.

배려가 부족한 디자인은 우리 생활에 심각한 문제를 야기한다. 비슷하게 생긴 약병과 라벨로 인해 약을 잘못 복용하는 사례가 생기고, 많은 사람을 수용하기 위해 지어진 아파트는 이웃 간의 소통을 단절하여 개인 소외를 낳았으며, 간편하게 사용할 수 있는 일회용 컵은 지구촌 곳곳에서 환경 파괴의 주범으로 지목받고 있다(방일경 2019). 패스트푸드점이나 식당, 카페 등에 설치되어 있는 키오스크의 경우 편리한 주문을 도와주고 있지만 기계를 다루는데 익숙하지 않은 노인들은 사용에 어려움을 느껴 주저하거나 포기하는 경우도 많이 있다. 이런 사례는 디자인이 편리함이나 아이디어, 기능에 초점을 맞추는 것에 앞서 배려함을 가지고 있느냐는 태도의 문제이다.

디자이너가 배려함을 기본 전제로 갖추어야 한다는 의식의 전환은 도덕성과 밀접한 관계가 있다. 그런 의식의 전환이 도덕적 실천을 일으켜 디자인에 관한 좋은 태도가 만들어지고 이러한 좋은 태도는 좋은 사회적 시스템으로 발전해 나간다. 디자이너가 만든 결과물을 통해 좋은 디자인 환경이 만들어지고 이러한 디자인 환경은 결국 디자이너 본인에게 다시 돌아와 영향을 주게 된다는 인식이 선행된다면 함부로 생산과 소비 위주의 디자인을 할 수 없을 것이다. 기존 사고의 틀을 과감히 흔들어 정리할 때 무엇을 우선순위에 놓아야 할지에 대한 고민으로 새로운 사고의 틀을 만들어야 한다.

새로운 인식의 변화와 사회적 시스템의 변화에 기본 전제가 되고 새로운 사고의 틀에서 우선적으로 고려해야 할 배려의 태도는 배려디자인의 가장 중요한 가치이며 다가올 미래를 준비하는 우리에게 새로운 가능성을 열어주는 중요한 역할을 하게 될 것이다. 이에 배려디자인이 적용되어야 할 대응책을 살펴보았다.

도령할 고령화 사회와 개인차에 대한 대응

우리나라는 이미 2000년 총인구에서 65세 이상의 인구비율이 7%를 넘어 고령화 사회에 진입한데 이어 2017년에는 14%를 넘어 고령사회, 향후 2026년에는 20%를 넘는 초고령 사회에 도달할 것으로 예상되고 있다. 평균수명이 긴 나라가 선진국이고 장수는 인간의 소망이기도 하지만, 우리가 맞이하고 있는 고령사회는 단순히 65세 이상의 비율이 14%를 넘었다는 것을 의미하는 것은 아니다. 인간은 나이가 들면서 시력이 약해지고 청력과 함께 악력과 반사능력 등 몸의 많은 기능이 약해진다. 또한 체력의 개인차도 커진다. 따라서 우리가 맞이할 고령사회란 지금보다 훨씬 다양한 개인차가 공존하는 시대를 의미한다. 그렇기 때문에 여러 가지 차이를 가진 개인이 불편함 없이 사용할 수 있는 제품의 개발과 서비스에 대한 대응이 필요한 것이다.

글로벌화로 인한 소비자 범위 확대에 대한 대응

글로벌화로 인해 기업이 고려해야 하는 소비자의 범위가 확대되고 있다. 나라마다 다른 문화적 배경과 인종적 배경, 신체적 특성을 이해하여 다양한 소비자들께서 편하게 사용하고 공감하기 쉽게 제품을 개발하는 능력은 기업의 경쟁력

중 가장 중요한 요소가 되고 있다. 서비스 분야 또한 예외가 될 수 없다. 이미 선진국에서는 장애인과 고령사회에 대응한 디자인이 제품 및 서비스 분야에서 마케팅의 주요 테마가 되고 있으며 홍보의 방법으로 이런 고민을 포함하고 있음을 적극 어필하는 기업들도 증가하고 있다. 배려하는 디자인을 통한 제품과 서비스는 윤리적이고 사회적으로 가치 있는 기업임을 어필할 수 있으며 다양한 소비자를 아우르는 경쟁력 있는 상품개발로 새로운 사용자와 시장을 개척할 수 있다.

소비 연령의 다양화와 다양한 개성에 대한 대응

예전 부모님 세대에는 가진 것보다 부족함이 더 많던 시기라 절약해야 한다는 것이 가정 경제의 중심이었다. 하지만 경제성장과 함께 핵가족화로 인해 우리의 자녀들 세대에는 예전에 비해 부족함이 없을 정도로 여유로운 삶을 영위하는 경우가 많아지고 있다. 돈을 버는 주체가 소비의 중심이었던 시대에서 소비의 주체가 낮아지기 시작하여 그들을 위한 새로운 시장이 형성되어 가고 있다. MZ세대로 분류되는 그들의 특징은 각자의 개성이 강하고 자기들의 문화 안에서 자기만족을 위한 소비를 하는 경향이 두드러지고 있다는 것이다. 고도의 산업화가 이뤄질수록 물질적으로는 이전에 비하여 풍족해지고 있지만 정서적으로는 그렇지 못한 것이 현실이다. 혼자 있는 시간이 많아진 인간은 정서적으로 메마르게 되면서 따뜻한 감성의 필요를 느끼게 된다. 인간의 감성을 충족시키는 방식은 모두 다르다. 소비자가 물건을 구매하는 것은 필요성이 크기 때문이기도 하지만 인간은 이성보다는 감성 혹은 감정에 더 크게 움직이는 경우가 많다는 사실도 간과해서는 안 된다. 다양해진 소비 연령층과 다양한 개성을 가진 세대들의 감성을 충족시키는 상품과 서비스의 개발은 이해와 공감능력, 일방적이지 않은 상호 교환의 과정, 즉 배려 없이는 만들어질 수 없다. 배려의 유무가 성공의 척도가 되는 산업은 시장성과 그 범위에 있어 현재도 급격히 증가하고 있으며 다가올 미래에 고려해야 할 가장 중요한 테마이다.

배려가 빠진 디자인은 사용자에게 가치 있는 제품이나 서비스가 되기 힘들다. 사람과 환경, 그리고 사회를 배려하는 디자인은 우리에게 새로운 가능성을 열어 준다. 배려디자인은 미래에 어떤 디자인이 필요하고 요구되고 있는가에 대

한 부분을 포함하고 있으며 시간이 흐르면서 그 관심과 중요성이 커질 것은 자명한 일이다. 다가올 초고령화 사회와 글로벌화로 인한 디자인의 범위 확대, 개인화되어가는 소비층을 위한 준비에 배려디자인의 역할은 더욱 주목받게 될 것이다. 사람과 그 사람을 둘러싼 환경, 사회, 문화적 관계를 동시에 고려하지 않는 디자인 결과물의 가치는 상품에 그치고 말 것이기 때문이다. 이제는 배려를 기본으로 하는 새로운 사고의 틀을 만들고 배려디자인의 가치를 재설정해야 하는 시점이다.

VI. 결론 및 제언

배려와 배려디자인의 정의를 바탕으로 도출해낸 배려디자인의 요소는 다음과 같다. 걱정하고 우려하는 마음, 호의적 관계, 일방적이지 않은 상호 교환의 과정, 상대방의 만족감, 타인에 대한 염려와 걱정, 도덕적 의무감, 정의감, 다른 사람을 이해하는 지식, 관계성, 관심, 감정이입, 공감능력, 도덕성, 유대감, 윤리, 책임, 적극적인 태도와 실천의지 등이다. 이런 요소들에 기존 디자인이 가지고 있는 아름다움(심미성), 기능성, 실용성, 편리성, 즐거움, 형태, 독창성, 경제성이 결합 되었을 때 배려디자인은 완성되며 비로소 가치 있는 제품 혹은 서비스가 될 수 있다.

배려디자인은, 4차 산업혁명이 가속화되고 기후위기가 눈앞의 현실로 다가오며 디지털 문명으로 대전환하는 시대를 맞아 산업적 가치를 만드는 것에 더해 생산자와 소비자 간의 관계를 고민하고 상대와 주변 환경을 배려함으로 새로운 문화를 만들며 그로 인해 기존에 없던 사회적 가치를 만들어 가는데 핵심 역할을 하게 될 것이다.

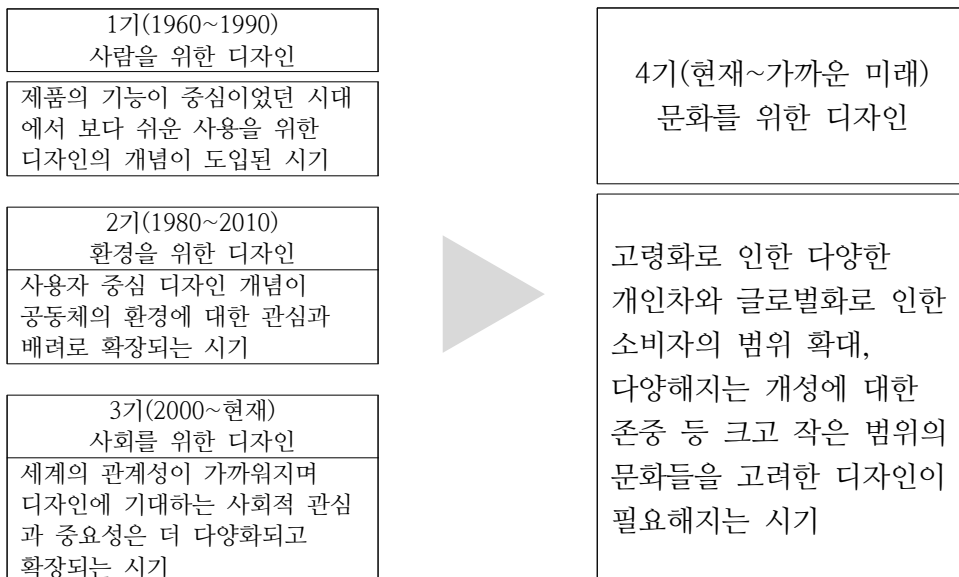
여러 산업에서 도구로서의 디자인이 아니라 생각하는 방법과 문화를 바꾸는 주체, 사회적 가치를 만드는 주체로서 배려디자인이 역할을 할 수 있도록 국가와 사회, 기업과 사업체, 교육현장과 디자이너, 국민 모두 그 중요성에 대해 인식해야 하며 특히 디자인 교육현장과 디자이너는 끊임없이 연구하고 실제에 적용하려는 노력이 필요하다. 이 내용을 정리하면 아래와 같다.

국가와 사회	기업과 사업체
● 다양성을 배려한 환경과 시스템의 통합적인 정책추진 및 지원 ● 각 분야에서 배려 사회를 위한 연구와 제조, 서비스가 가능하도록 지원 ● 국가 법령 및 표준에 배려디자인 포함 (미국 및 영국 사례) ● 각 부처에 디자인 전문가로 구성된 팀을 지속적으로 운영(노르웨이 사례) ● 배려디자인 관련 상위법에 대한 논의	● 배려디자인을 통해 제품 혁신과 시장 확대, 기회 발굴을 이룰 수 있다는 전략적 방법론으로의 인식전환 ● 디자인 조직의 미션에 배려디자인의 개념을 구체적으로 포함 ● 배려디자인을 이용한 제품과 서비스 개발의 성공 경험 축적 ● 전문교육기관과 연계하여 배려디자인을 추진할 수 있는 인재 양성

디자인 교육	디자이너
● 디자인 지식, 기술과 더불어 디자인의 본질을 고민할 기회를 주는 교육 ● 배려디자인 프로젝트 경험을 제공하는 교과 과정 ● 다양한 타 분야와의 협업 경험 ● 디자인 문제의 발견과 해결에 배려가 담긴 시각과 접근을 훈련	● 물건이 아니라 사람에 관심 ● 디자인 개발 시 사람이 중심이 되는 디자인에 관심 ● 소수의 타깃보다 다양한 사람들을 아우를 수 있는 범위를 설정하여 디자인 프로세스에 활용

현재 우리는 형식과 기능을 위한 디자인에 경험과 의미, 가치를 더해 사람을 위한 디자인과 환경을 위한 디자인으로 더 나아가 관계성을 고려한 사회를 위한 디자인의 시대에 살고 있다. 이렇게 디자인은 해당 시기의 사회적 분위기에 반응하고 그에 맞는 해결책을 제시하며 대처해나간다.

현재를 포함한 가까운 미래, 디자인의 패러다임은 도덕과 윤리에 개개인의 성향이 더해짐으로 그들만의 문화가 중심이 되는 ‘문화를 위한 디자인’으로 발전하게 될 것이다. 나라는 물론이고 한 나라 안에서도 지역마다 다른 문화가 있으며 학교, 모임, 커뮤니티에도 서로 다른 세상들이 존재한다. 다양한 개인차와 소비자의 범위 확대, 개성에 대한 존중 등 당면한 과제들에 배려디자인은 또 한번 그에 맞는 해결책을 만들어 갈 것이라 예상된다. 이를 정리하면 아래와 같다.



코로나19 팬데믹을 넘어 포스트 코로나 시대를 맞이하는 지금, 또 한 번 기술의 발전으로 인한 디자인의 전환점이 생길 수 있을 것이라 예상된다. 빠른 회복과 안정화를 위한 국가적인 정책 준비과정 속에서 배려디자인이 담당해야 할 부분에 대해 고민하고 디자인을 통한 치유와 함께 미래를 준비하는 다양한 시도들이 필요하며 이러한 문제에 디자이너들의 현명한 해법이 필요하다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 강병길. 2010. 경제적 개념으로서의 사회적 디자인 고찰. 한국 디자인포럼. Vol.26
- 고영준. 2012. 유니버설디자인 실태분석 및 문화적 적용방안 연구.
문화체육관광부
- 김태선. 2015. 포용적 디자인의 특성과 미래 사회에서의 의미. 디자인학 연구.
Vol.28, No.2
- 김현정. 2014. 융합인재교육 활성화를 위한 상호보완적 디자인 교육방안 연구.
경희대학교 박사학위논문
- 더불어민주당 김상희 의원실, 자유한국당 이종명 의원실, 한국 장애인개발원.
2017. 유니버설디자인 정책 방향 모색을 위한 세미나
- 방일경. 2019. 배려하는 디자인, 미술문화
- 배상민. 2013. 이질적 가치들의 융합 사회공헌디자인. Typography Seoul Column.
- 설영동. 2020. 공공영역의 유니버설디자인 평가 현황 및 개선 방향에 관한 연구.
한국 공간디자인학회 논문집. Vol.15, No.1
- 유보현. 2009. 장애인 지원정책의 사례를 통해 본 미국의 유니버설디자인.
기초조형학 연구. Vol.10, No.3
- 윤민희. 2018. 디자인의 윤리적 시각에 관한 연구 및 제안.
Journal of Integrated Design Research. Vol.17, No.2
- 이수연. 2015. 지속 가능한 디자인이 지역 공동체에 미치는 영향.
디지털 디자인학 연구. Vol.15, No.3
- 조성주. 2013. 의식을 포함하는 감성디자인 사례연구. 한국 디자인 문화 학회지.
Vol.19, No.3
- 최명식. 2010. 인간과 자연의 공동에 이익을 위한 디자인 패러다임에 관한 연구.
디지털 디자인 연구. Vol.25
- 한국장애인복지관협회. 2017. 선진 장애인 복지 시설 해외연수 결과보고서

황동호. 2019. 국내 유니버설디자인 정책 현황 연구. 한국 공간디자인학회 논문집.
Vol.14, No.4

2. 기타자료

고용노동부. 2014. 우리는 평등해질 권리가 있다. 고용노동부 공식 블로그
네이버 블로그. 2017. 노르웨이 유니버설디자인 계획

Norway Universally Designed by 2025.

다음 블로그. 2015. 지속가능성이란.

에이블 뉴스. 2018. 노르웨이 유니버설디자인 행동계획의 시사점.

m.ablenews.co.kr

최수신. 2018. 브런치 북. 디자인 디비기

ABSTRACT

The value and direction of considerate design
according to the change of design paradigm

Yi, Ho-Chan

Major in Visual Communication Design

Dept. of Media Design

The Graduate School

Hansung University

Design has expanded its role and scope in accordance with the demands of the times from the functionalism era of the 20th century to the present, and has presented solutions that fit it. As the 4th industrial revolution is accelerating and the climate crisis is approaching reality, design in the era of great transition to digital civilization is faced with another demand of the times. This study tried to find a design coping method and solution to the needs of the times through case studies of the past. Through the conceptual arrangement of terms related to the design paradigm, the role of design changes according to the times, and their relationship and flow were arranged to predict the future of design based on it.

As interest and consideration for the elderly, children, the handicapped, and women increased, the period when the design concept for easier use was introduced from a functional focus to the period of '1st (1960~1990)–Design for people', The period when the concept of user-centered design was expanded to the community's interest in the environment was classified as the period of

'Second Period (1980~2010)–Design for Environment'. As the world gets closer and the social interest and importance expected from design become more diversified and expanded, the time when a paradigm to solve problems through convergence with other industries is established. Design' and summarized the characteristics of the paradigm along with design examples. In this process, I was able to discover the concept of 'consideration' that exists within the design common to each period.

As the role of design increases and ethics, responsibility, and morality are reflected in design, awareness of designers' attitudes has become more important. Whether the designer has 'consideration' at the center was a key factor in resolving social problems. A designer's consideration creates a moral practice, and a good attitude toward design is created, and this good attitude develops into a good social system. If there is a perception that a good design environment is created through the results of the designer, and this design environment will eventually come back and have an effect on the designer himself, then he will not be able to design design centered on production and consumption.

As a result of researching scholars' views on consideration and finding the interface between consideration and design, a design with a concept large enough to contain all of the existing designs was created. That is caring design. Considerable design is a design that plays a key role in creating a new culture by considering the relationship between producers and consumers in addition to industrial values and considering various users, thereby creating social values that did not exist before. The attitude of consideration, which is a basic premise for changes in new perceptions and changes in social systems, and should be considered first in the framework of new thinking, is the most important value of caring design.

In the face of the post-coronavirus, various attempts to prepare for the future and healing through design are needed along with the parts that considerate design should be responsible for in the preparation process for a quick and stable recovery. It is a time when thinking is necessary.

【Key words】 Design for people, Design for Environment, Design for Society,
Universal Design, Consideration, Considerate Design