

디자인이슈

Designissue

www.designdb.com

VOL.04 07.07



Design **issue**

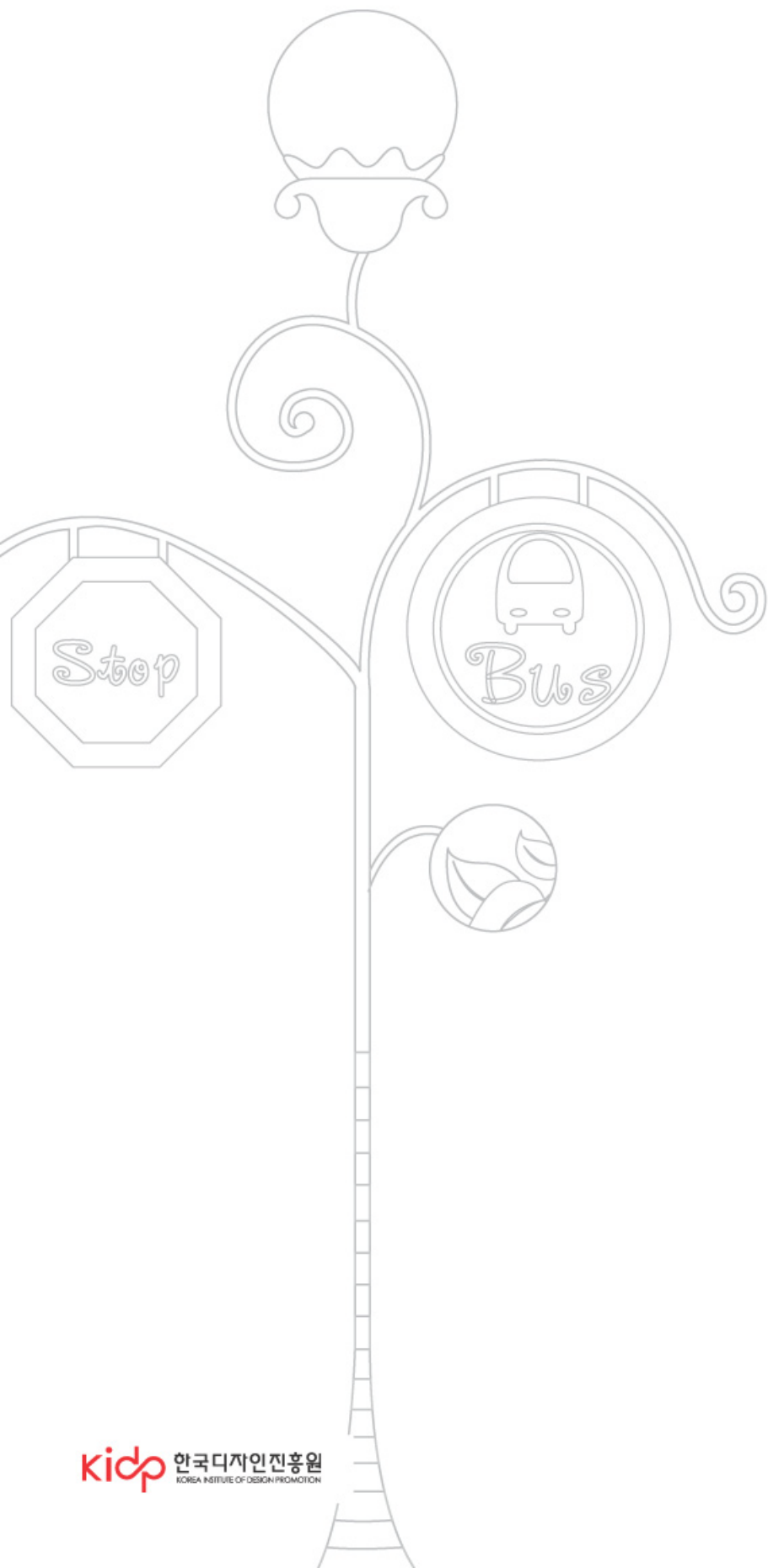
정책개발팀

kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

공공디자인과 사회 혁신



2007. 7



Contents

1. 머리말: 사회 혁신의 툴 「공공디자인」 2
2. 학생들의 창의력 활용하는 에코디자인챌린지 4
3. 에코디자인챌린지의 출발점: 풋프린트 리서치 6
4. 학생들의 아이디어 창출을 돕는 디자이너들 7
5. 디자인, 토털 솔루션으로서의 가능성 9
6. 발상의 전환이 필요한 공공서비스 디자인 11
7. 맺음말: 시민참여형 공공디자인의 중요성 12

1 머리말 「공공디자인」

사회 혁신의 툴



- 공공 디자인 하면 도시 외관의 심미적 디자인, 즉 난립한 간판이나 표지판을 정돈하거나 건물이나 보도, 기타 공공시설 따위를 보기 좋게 리디자인하는 과정을 떠올리기가 쉽다.
- 도시 공간에 새로운 질서를 부여해 외적인 모습을 보다 아름답게 꾸미는 것도 중요하지만 이는 디자인이 가진 엄청난 잠재력 중 극히 일부를 활용하는 데 지나지 않는다.
- 디자인이 공공 디자인에 적용될 경우 이는 도시 경관을 리모델링하는 차원에서 벗어나 교육, 의료, 교통, 환경, 관광, 유통 등 공공 서비스와 연계된 거의 모든 분야를 아우르는 강력한 사회 혁신 툴을 제공할 수 있다.

- 이런 측면에서 디자인 혁신을 통한 삶의 질 향상을 모토로 출범한 영국의 Dott (Design of the time) 07 프로젝트가 커다란 화제를 불러일으키고 있다. '시민의, 시민에 의한, 시민을 위한' 공공 프로젝트인 Dott 캠페인은 디자인이 지닌 「사회 혁신 툴」의 기능을 보여주는 대표적인 사례다.

Dott 캠페인: 일반 국민들에게 디자인 가치의 중요성을 널리 알려 삶의 질 향상을 위해 디자인이 어떤 역할을 제공하는지 시민들의 직접 참여를 통한 '디자인 효과의 경험'에 초점. 총 6개 테마를 중심으로 전개되는 Dott 캠페인은 올 해 첫 번째 시행지역인 North East 지역을 시작으로 2년마다 캠페인 지역이 바뀌면서 장장 10년간에 걸쳐 시행될 예정

- 삶의 질과 직결된 공공 서비스 분야는 서비스 이용자의 '경험'을 혁신하는 것이 관건이다. 이런 점에서 서비스 이용자와 서비스 제공자 모두 참여하는 'Co-design' 프로세스가 적용되며 유명 디자이너나 디자인 전문 업체가 개별 프로젝트별로 참여해 자문 역할을 담당하게 된다.
- 전문 디자이너들은 누구나 갖고 있는 창조적 에너지의 물꼬를 터주고 혁신 아이디어가 구체화될 수 있도록 지원사격을 하는 것이 특징이다. 톱다운(top-down)식의 혁신 캠페인이 아니라 시민과 학생 모두 자발적으로 참여해 삶의 질 향상을 위한 디자인의 중요성을 스스로 체험하고 그 가치를 확산시키는 데 역점을 둔다.
- Dott07 캠페인 중 사회 혁신 툴의 기능을 보다 구체적으로 보여주고 있는 에코디자인챌린지의 사례를 통해 공공디자인과 사회 혁신의 관계에 대해 알아보도록 하자.



삶의 질을 새롭게 디자인하는 Dott 07 캠페인



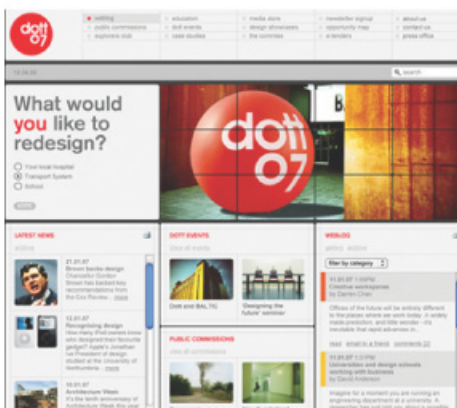
'누가 당신의 삶을 디자인하는가?' (Who designs your life?) Dott 프로젝트 탄생에 영감을 준 매우 원초적이면서도 철학적인 질문이다.

同 프로젝트는 이처럼 디자인을 통해 혁신적인 개선이 가능한 일상사의 모든 영역을 관찰하고 다양한 해결책을 모색해보는 실험성 짙은 공공디자인 벤처 프로젝트라 할 수 있다.

그만큼 현대인들의 삶의 질을 결정짓는 주체가 누구인지에 대한 본질적인 논의가 이루어졌고 Dott는 시민 스스로가 '디자인'이라는 툴을 이용해 자신의 삶의 질을 변화시킬 수 있는 열린 공간을 마련해주고 있다.

일선 디자이너와 비즈니스 관계자들, 공공서비스 기관까지 참여하는 Dott 07 프로젝트는 일상생활의 거의 모든 영역을 포괄하기 때문에 적용되는 디자인 분야 또한 매우 광범위하다.

즉 건축 디자인, 제품 디자인, 그래픽 디자인, 산업 디자인, 서비스 디자인 등 디자인이 갖는 모든 잠재력을 총동원해 삶의 질 개선을 위한 다양한 아이디어를 모색해보는 것이다.



10년이라는 장기 프로젝트의 첫 테이프를 끊은 지역은 North East이다. One NorthEast (North East의 지역개발기관)와의 협력체제로 전개될 Dott 07 캠페인은 박물관이나 갤러리, 페스티벌, 이벤트 등을 통해 그 중간성과를 수시로 보여 주게 되며 올 해 10월 Dott 07 페스티벌을 통해 그 동안의 모든 프로젝트 성과가 평가 전시될 예정이다.

2. 학생들의 창의력 활용하는 「에코디자인챌린지」



- 시민들의 자발적인 참여가 특징인 Dott 07 캠페인 중에서도 학생, 교사, 디자이너, 학부모, 지역 기관 및 기업들이 동참한 에코디자인챌린지 (Eco Design Challenge)가 단연 화제다.

2007년 1월 기준으로 英 North East 소재 84개 학교가 참가 신청했으며 Aberdeen, Somerset, 심지어 멀리 브라질에서도 참가 신청을 할 만큼 커다란 관심을 불러일으켰다. (단, 英 North East 이외의 지역에서도 참가 신청은 가능하나 심사에서는 제외됨)

- 에코디자인챌린지는 영국의 미래를 이끌고 나갈 학생들 (중학교 2학년)에게 '지속가능한 디자인'의 개념과 가치를 알리는 친환경 디자인 프로젝트이다. 학교에서 발생하는 에너지 소비를 줄이고 학교와 인근 지역의 환경친화성을 획기적으로 개선하자는 것이 이 프로젝트의 핵심 목표이다.

- 학교를 환경친화적으로 만들기 위한 '디자인 아이디어'는 무궁무진하다. 특히 기발한 아이디어가 번뜩이는 학생들의 풍부한 창의력을 활용함으로써 디자인 가치가 극대화될 수 있다는 가능성은 이 프로젝트 현장 곳곳에서 발견되었다.



- 무엇보다 기발하지만 아직은 다듬어지지 않은 학생들의 디자인 아이디어가 전문 디자이너의 손길을 거치며 점차 현실로 변모해 나가는 과정이 주목할 만하다. 전문가들은 현장 경험에서 축적한 고급 정보를 제공하며 학생들의 디자인 브리프 완성도를 더욱 높여주게 된다.
- 바로 이 과정을 통해 학생들을 대상으로 한 디자인 교육이 자연스럽게 이루어질 수 있다는 점도 「학생 + 디자이너 협업 프로젝트」가 지닌 또 다른 매력이라 할 수 있다. 디자인 프로젝트에 참가한 학생들은 디자인이 지닌 무궁무진한 잠재력을 몸소 느끼면서 공공 서비스, 나아가 사회 혁신을 위한 디자인 톨의 중요성을 인식하게 된다.

- 당초 80여개 학교가 참가 신청한 에코디자인챌린지는 학생들의 참여도, 디자인 아이디어의 참신성, 학교 측의 지원 등 여러 가지를 감안해 20개 업체가 최종 후보로 선정되었고 이들이 제출한 다양한 형태의 디자인 브리프가 Dott 07 사무국에서 현재 심사 중이다.



- 미니어처 건물과 포스터, 플더, 슬라이드쇼, DVD 등을 이용해 제작된 디자인 브리프는 면밀한 심사과정을 통해 오는 10월 개최되는 Dott 07 페스티벌에 대대적으로 전시되는 영예를 안게 된다.

Totally Free Festival: 10월 16일~10월 28일, 게이트헤드 키사이드 (Gateshead Quayside)의 발틱 광장(Baltice Square)에서 개최

최종 우수 학교 5개가 9월 5일 발표될 예정이며 선정 학교는 지역 신문과 Dott 블로그에 게재될 예정. 이 중 그랑프리에 해당하는 최우수 학교가 에코디자인챌린지 어워드를 받게 됨

- 同 프로젝트가 단순히 아이디어 차원에서 그치는 것은 아니다. 이미 일부 학교들은 디자인 아이디어의 구체화에 필요한 재정지원을 받기 위해 지역 기관 및 기업들로부터 스폰서 계약을 약속 받았다. 여타 학교들도 재정지원을 받기 위해 적극적으로 PR활동을 전개하고 있는 상황이다.



- 이처럼 에코디자인챌린지는 디자인을 통한 지역 사회 통합, 지역 경제 활성화 효과도 도모하는 한편 자문 역할로 프로젝트에 참여하는 디자이너들이 학생들의 풍부한 상상력을 통해 또 다른 영감을 얻을 수 있다는 점에서 선진형 공공 디자인 프로젝트의 성공 사례로 평가받고 있다.

3.

에코디자인챌린지의 출발점

「풋프린트 리서치」

- 에코디자인챌린지는 문제 해결을 위한 디자인 기능에 초점을 맞추고 있다. 즉 학교와 인근 커뮤니티에서 발생하는 에너지 낭비를 최소화하고 이를 위한 디자인 혁신이 무엇일지 곰곰이 생각해 보는 계기를 제공한다.



- 이런 측면에서 환경오염, 즉 에너지 소비 정도를 측정하기 위한 탄소발자국지수 (carbon footprint index)와 생태발자국지수 (ecological footprint index)가 핵심 톨로 사용되며 보다 과학적인 문제 해결 접근을 시도하게 된다.

Ecological footprint: 인간의 경제 활동이 지구에 미치는 영향의 양을 측정. WWF (세계 야생동물 보호기금)에 따르면 생태발자국지수가 1961~2003년 사이 3배나 확대된 반면 생물다양성은 1970~2003년 사이 육상생물의 31%가 줄어들 정도로 지구의 환경 위기는 심각해지고 있음

Carbon footprint: '탄소가 지나온 발자취'라는 의미로 제품의 생산 및 유통, 또는 인간의 사회활동에서 발생하는 탄소 소비량을 알려 줌. 즉 경제활동이나 일상생활 중에 얼마나 많은 이산화탄소가 발생하는지 이를 추적하는 개념으로 최근 친환경 이슈가 부각되면서 주요 언론에서 많이 언급

- 가령 하루 소비하는 물이나 쓰레기 양이 얼마나 되는지, 등하교는 어떤 식으로 이루어지는지, 식품의 생산지역은 어디이며 어떤 식으로 유통되는지 등 환경과 연관된 삶의 궤적을 추적해 봄으로써 환경 보호에 도움이 되는 창의적인 해결책을 스스로 찾아보게 되는 과정이다.

- Dott 사무국은 홈페이지를 통해 학교의 에너지 소비를 체계적으로 모니터링 할 수 있도록 도와주는 리소스 톨을 제공하고 있다. 일단 풋프린트 실태조사가 마무리되면 학교를 환경 친화적으로 리디자인하기 위한 다양한 디자인 솔루션 논의가 진행된다.

학교의 리사이클링 현황과 에너지 (특히 물과 이산화탄소 배출량) 소비를 체계적으로 모니터링할 수 있는 팩트시트 등 주요 리소스 톨을 온라인상으로 제공



취합된 모든 데이터는 ECO Flash Calculator를 통해 학교가 주변 환경에 미치는 영향력을 구체적인 수치결과로 보여줌으로써 학생들의 환경문제 의식을 제고시킴

- 한편 해당 과정을 통해 이용되는 모든 리소스 자체가 사용자 편의성을 최대한 고려한 디자인의 우수성을 보여주고 있다는 평가다. 가령 Eco, Aqua, Recycle, Energizer, Consumer로 이루어진 '에코 캐릭터'는 독특하면서도 해당 목적에 딱 들어맞는 이미지를 표현해 참신한 디자인 효과를 보여 주고 있다.



학생들의 아이디어 창출을 돕는

「디자이너들」

4.

- 총 20개 학교가 최종 참가하게 된 에코디자인챌린지는 유명 디자이너들의 학교 방문으로도 화제를 모으고 있다. 그 중에서도 친환경 제품 디자이너인 세바스찬 콘란의 방문으로 더욱 유명해진 로드 비미시 스쿨 (Lord of Beamish School)이 특히 눈길을 끈다.



- 영국왕립예술학교 (Royal College of Art)에서 디자인을 가르치고 있는 콘란 (Sebastian Conran)은 아프리카 특유의 전통미와 현대적 감각의 디자인을 조화시킨 Conran Africa 프로젝트로 유명한 대표적인 친환경 제품 디자이너이다.

Conran Africa: BEE (남아공의 흑인경제 우대정책: Black Economic Empowerment) 프로젝트의 일환으로 지난 2004년 8월 설립

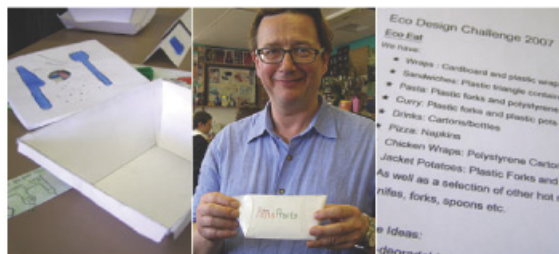
남아프리카공화국의 독창적이고 전통적인 예술미와 디자인을 접목시킨 제품을 통해 아프리카 흑인 경제 활성화에 기여했다는 평가



- 로드 비미시 스쿨 또한 학교에서 어느 정도의 에너지 소비가 이루어지고 있는지를 조사하는 에코 풋프린트 리서치를 통해 보다 효과적인 친환경 프로젝트를 구상하게 되었고 그 결과 탄생한 것이 바로 Eco-Eat다.
- Eco-Eat 프로젝트는 재활용재료를 휴대용 식품용기를 만들어 보자는 일종의 친환경 디자인 프로젝트이다. 윤리/친환경 제품 디자인에 일가견이 있는 콘란 입장에서는 자신과 코드가 절묘하게 맞아 떨어지는 프로젝트의 자문 역할을 맡게 된 셈이다.

- 기존엔 플라스틱이나 폴리스틸렌 재질의 식품 용기가 주를 이뤘지만 학생들은 인터넷을 활용해 NaPac과 같은 생분해성 재질의 용기 디자인 아이디어를 제시했고 특히 별도의 포크와 나이프 등이 필요 없도록 이를 식품 용기에 직접 연결시킨 독창적인 아이디어가 곤란 디자이너의 극찬을 받았다.

- Eco-Eat 프로젝트 참가 학생들은 자신이 사용하는 식품 용기의 재질이나 그 안에 든 음식들이 환경에 미치는 영향을 다시 생각해보게 되고 환경과 디자인의 상관관계를 고찰해 봄으로써 향후 성인이 되어서도 굿 디자인의 중요성을 견지하게 된다는 점에서 의미가 있다.



- 선더랜드 (Sunderland)에 위치한 Saint Anthony 여학교의 경우 학생들이 The Fab Five라는 그룹을 만들어 기존 학교 시스템에 재활용 과정이 전혀 없었다는 문제점을 찾아내고 학교 곳곳에 검정색 박스를 설치함으로써 종이와 나무, 플라스틱, 음료수 캔 등 가능한 모든 물품을 재활용할 수 있도록 유도하는 시스템을 구축했다.
- 미들즈브러 (Middlesbrough)의 맥밀런 아카데미는 보다 과학적인 친환경 프로젝트를 전개 중이다. 풍력 터빈을 이용한 에너지 절약, 플라스틱 병 전용 재활용 용기 디자인 등 참신한 아이디어가 제시되고 있으며 특히 Zero Waste Design 프로젝트로 유명한 Roy Shearer 디자이너가 방문해 프로젝트 참여 열기가 더욱 뜨거워지고 있다는 평가다.

디자인, 토탈 솔루션으로서의

「가능성」

5.

- 디자인 솔루션의 영역은 상당히 광범위하다. 일단 문제점이 발견되면 이를 해결하기 위한 창의적이고 혁신적인 접근 방법을 모색하게 되는 데 이 모든 과정 자체가 디자인 사고에 해당하는 것이다.

디자인 솔루션: 디자인 사고에 기반을 둔 문제해결 방식



- 이런 점에서 디자인에 대한 학생들의 시각을 완전히 바꿔 놓은 폰트랜드 중학교 (Ponteland Middle School)의 에코디자인프로젝트가 눈길을 끈다. 폰트랜드 중학교는 등하교 시간에 발생하는 엄청난 규모의 에너지 소비량을 관찰한 뒤 이를 해결하기 위한 독특한 아이디어들은 다양한 방식으로 구체화시켰다.

- 먼저 자녀들을 차로 등하교시키는 부모들을 위해 별도의 '하차 지점' (drop-off points) 표시판을 만들고 교통체증이 가장 심한 시간대인 오전 8시 30분과 오후 4시 무렵에는 정체 차량의 운전자 이미지나 버스 승객의 이미지를 통행차량 운전자들에게 보여주며 에너지 절약을 위한 시민들의 자발적인 참여 의지를 고취시키는 것도 이채롭다.

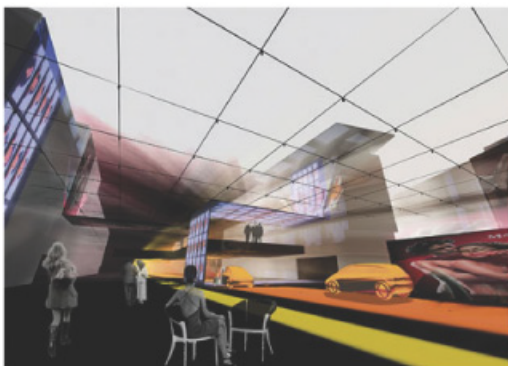
- 또한 학생과 교사들의 자전거 이용을 활성화시키기 위해 신규 자전거 도로를 확충하고 보행자 전용 건널목을 늘리는 방안도 포함되었다. 특히 자전거를 이용한 등하교가 보다 편리하고 '색다른' 경험이 될 수 있도록 학교 내 자전거 비치대를 새롭게 리디자인 하는 방안도 적극 논의되었다.



- 폰트랜드 중학교 역시 학생들의 아이디어를 구체화시키고 '브랜드'화 시키는 과정에서 전문 디자이너의 지원을 받고 있다. 학생들은 표지판이나 브로셔, 최종 디자인 브리프에도 사용될 참신한 로고와 비주얼 이미지를 직접 만들어 보며 '교통문제 해소를 위한 디자인'의 또 다른 가능성에 눈을 뜨게 되었다.

Dott 07 페스티벌의 건축 디자인을 담당한 Xsite Architecture의 팀 베일리 (Tim Bailey) 수석 디자이너가 참가

- 폰트랜드의 에코디자인챌린지는 이처럼 디자인이 갖는 경계의 모호성, 아니 무한한 확장 가능성을 잘 보여준 사례다. 창의적이고 혁신적인 접근 방법을 이용해 다양한 옵션을 검토한 뒤 수많은 아이디어를 재가공해 최적의 솔루션을 찾아내는 과정 자체가 디자인의 일부인 것이다.



- 이처럼 디자인 사고에 기반해 사용자의 관점에서 문제 해결을 모색해보는 과정 그 자체가 상당한 의미를 지니며 학생들 또한 이 과정을 통해 디자인이 지닌 문제 해결력을 몸소 깨달을 수 있기 때문에 교육적 효과 또한 크다고 할 수 있다.
- 특정 화두를 제시해 이에 대한 사회적 논의와 행동을 촉구하는 역할은 단순히 오피니언 리더들의 몫이 아니다. 환경 문제라는 동시대 핫이슈를 해결하는 데 있어 학생들이 스스로 문제의식을 갖고 가깝게는 학부모, 교사, 지역 주민들에게까지 파급 효과를 미칠 수 있는 이 같은 공공 프로젝트는 그래서 더욱 의미가 있다.

Dott 07의 핵심 테마 6가지

Dott 07 프로젝트는 공공서비스와 직결된 일상 영역 중에서 6개 핵심 테마를 선정했다. 건강과 웰빙 (Health and Wellbeing), 식품과 영양 (Food and Nutrition), 학교와 커뮤니티 (School and Community), 에너지와 환경 (Energy and Environment), 지속가능한 관광과 이동성, 접근 (Sustainable Tourism or Mobility and Access)이 그것이다.



발상의 전환이 필요한

「공공서비스 디자인」

b.

- 흔히들 디자인 하면 화려하고 멋들어진 제품 디자인을 먼저 떠올리게 마련이다. 그 만큼 서비스 디자인 분야는 아직 생소한 느낌을 주는데다가 디자인 자체가 지루하고 재미없을 것이라는 인식을 주는 게 사실이다.
- 제품 디자인과 서비스 디자인은 그 접근 방식과 결과물에 있어 상당한 차이를 보인다. 가령 유명 디자이너인 필립 스타크가 제작한 주전자의 경우 기능성 측면에서는 큰 장점이 없어 보이지만 외형만큼은 쿨(cool)하다고 다수가 평가한다.



- 반면 서비스 디자인의 경우 에너지 절약을 위해 고안된 금융혜택 서비스 디자인에서 보듯이 매우 유용하기는 하나 그다지 '매력적'(sexy)인 맛은 없다.

Dott 07의 또 다른 프로젝트인 Low Carb Lane은 가정의 이산화탄소 배출 감소를 목적으로 'Watch Dashboard'라는 기기판을 만들어 에너지 절약 양만큼 매달 공과금에서 그 비용을 덜어주는 금융 패키지 상품을 고안해 냈다 (디자인 컨설팅업체인 Live/Work의 작품)

- 즉 서비스 디자인은 시장에서 '팔리기' 위해 만들어진 멋진 자동차나 휴대폰과는 거리가 멀지만 시민의 삶, 즉 공공 서비스의 '경험'을 디자인하고 보다 큰 혜택을 누릴 수 있도록 하는 데 그 기능이 있다.
- 제품을 '소유' (ownership)하는 차원에서 벗어나 서비스를 '이용'하는 방식에 혁신을 추구하는 것이 서비스 디자인이다. 가령 친환경 디자인과 관련해 '어떤 자동차 디자인이 친환경적인가'라는 데 초점을 맞추는 것이 아니라 '굳이 자동차가 필요한가?'라는 질문을 던지는 것이 혁신 서비스 디자인으로 가는 첫 걸음인 것이다.
- 주행거리만큼 렌탈료를 지불하는 StreetCar 렌탈서비스 시스템이 좋은 예이다. 공공서비스 디자인 전문업체인 Live/Work는 자동차를 '소유'할 필요가 없는 StreetCar 서비스를 기획했으며 오늘날 교통체증 문제와 환경오염을 막기 위한 효과적인 제도로 '카풀' (car sharing) 서비스의 확산을 주장하고 있다.



- 이처럼 제품의 '존재 이유' 자체에 대해 질문을 던지는 서비스 디자인 영역은 디자인, 나아가 디자이너의 정의와 그 '존재 이유'에 대한 질문이 수반될 수밖에 없다. 공공 디자인을 공익의 측면에서 볼 때 시민들의 삶의 질과 직결된 공공서비스 분야야말로 이 같은 새로운 발상의 전환이 요구되는 시점이라 할 수 있겠다.

7. 맺음말 「시민참여형 공공디자인의 중요성」

- 얼마 전 유력주간지인 BusinessWeek誌 블로그 사이트에 ‘꼴불견 디자이너들’ (Designers suck!)이라는 제목의 칼럼이 실려 화제를 모은 바 있다. 유명 디자인 칼럼니스트인 Bruce Nussbaum는 오늘날 대다수의 제품들이 환경문제와는 상관없이 디자인 되었다고 주장하며 지속가능성(sustainability)과 관련한 환경문제에 무지한 디자이너들을 통렬히 비판하였다.

- 실제 우리 주위를 둘러싼 제품과 건물들이 환경에 미치는 영향 중 80% 가량이 디자인 단계에서 결정된다고 한다. 환경오염의 공범으로 디자이너들을 지목하는 것이 달갑지만은 않으나 에코디자인챌린지 캠페인에서 보듯 일선 디자이너와 디자인 정책 기관이 문제 해결사로 나서고 있다는 점은 실로 고무적이다.



- 위기는 기회이며 새로운 문제점과 해결과제는 또 다른 디자인 기회를 제공한다. 이런 측면에서 영국 디자인 카운슬 주도하의 Dott 07 캠페인, 특히 에코디자인챌린지는 학생과 디자이너가 참여한 공공 디자인의 결정판으로 디자인 기회의 무한한 가능성을 제시하고 있다.

- 무엇보다 Dott 07과 같은 공공디자인 캠페인은 톱다운 방식을 지양하고 시민과 함께 호흡하는 시민참여형 공공 프로젝트를 추구한다는 점에서 많은 교훈을 시사한다. 시민과 학생 스스로가 삶의 질을 개선할 수 있는 디자인 아이디어를 내고 지역 기관과 정부는 변화 가능한 여건을 조성할 수 있도록 지원을 아끼지 않음으로써 모멘텀을 얻게 되는 것이다.

- 시민의 공감과 동참이 핵심인 공공디자인 분야는 먼저 디자인의 중요성과 그 가치를 제대로 전달하는 것이 선행되어야 한다. 일본 구마모토현의 경우 공공디자인을 가르치는 유아용 교재를 통해 장애인과 비장애인을 나누지 않는 공공디자인의 철학을 어릴 때부터 가르친다고 한다.



구마모토현 공공디자인 프로젝트: 20년 넘게 민·관이 힘을 모아 탄생한 공공디자인의 대표적인 성공 모델로 지적되고 있으며 이를 통해 구마모토현은 명품 도시로 유명해짐. 우리나라의 경우 부산과 전주시 등이 이를 벤치마킹한 공공 디자인 정책을 추진 중



- 공공 디자인 성공에 필요한 자양분은 디자인의 중요성에 대한 시민 의식 제고와 이를 위한 조기 교육이라고 할 수 있다. 에코디자인챌린지에서 보듯 디자인 아이디어에 대한 학생들의 창조적 에너지를 자극함으로써 자연스럽게 디자인 교육이 이루어짐을 확인할 수 있다. 예상 밖의 성공적인 평가를 받고 있는 에코디자인챌린지는 향후 학교 정규 커리큘럼에 포함시키는 방안도 검토 중이며 제2, 제3의 관련 캠페인이 도입될 것으로 보인다.

- 우리나라 또한 혁신 강국으로 발돋움하기 위해선 디자인교육정책의 방향을 재검토하는 것이 필요할 듯 하다. 톱다운 방식의 일방적인 교육시스템이 아니라 누구든지 디자인의 중요성을 몸소 체험할 수 있고 이를 통해 디자인 교육이 자연스럽게 이루어지는 시민참여형 디자인 캠페인을 확대해 진정한 사회 혁신의 기반을 조성해야 할 시점이다.

Design**issue** | 디자인이슈 VOL.04

발행일 2007년 7월
발행인 이일규
발행처 한국디자인진흥원(KIDP)기획관리본부 정책개발팀
Korea Institute of Design Promotion
주소, 463-954 경기도 성남시 분당구 야탑 1동 344-1
코리아디자인센터 7층
전화, 031-780-2034 팩스, 031-780-2040

참여연구원 총괄 이장한
연구원 허 석
손동범
이 경
유영선
김정원
정보자문 시드원 커뮤니케이션 (www.seedone.co.kr)



- 본 보고서는 한국디자인진흥원의 인터넷 홈페이지 (<http://designdb.com>)를 통해 제공합니다.
- 본 보고서와 관련하여 의견이 있으신 분은 위에 연락처 (youngsun@kidp.or.kr)로 문의하여 주시기 바랍니다.

Kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

경기도 성남시 분당구 아탑1동 344-1 코리아디자인센터 한국디자인진흥원 정책개발팀 유영선
TEL. 031-780-2034 FAX. 031-780-2040
<http://www.kidp.or.kr>