

# d.issue

디자인 이슈리포트

August 2019 Vol.35

---

## 포용디자인 포용국가

\*이슈리포트 28호 '포용 디자인으로 만드는 포용 국가'와 이어지며, 이 글에서는 편의상 유니버설 디자인과 인클루시브 디자인을 포용디자인으로 표현하였습니다.

더 모두스디자인 대표 최수신



# 포용디자인 포용국가

포용디자인을 통해 포용국가를 만든다는 것은 흥미를 위한 클리셰도, 포퓰리즘적 수사도 아니다. 물론 복지국가의 개념과도 상당히 다르다. 복지국가가 도움이 필요한 사람들을 국가적 차원에서 돕고, 사회적 빈부의 격차를 줄이는 것이라면, 포용국가는 모든 사람이 더 나은 삶의 질을 누리고, 모든 사업이 성장하며, 전체적으로 더 살기 좋은 그런 국가를 말한다.

일반적으로 복지와 포용이 서로 혼동되는 경우가 많다. 따라서 포용디자인에 대해서도 보다 명확한 이해를 할 필요가 있다. 우선 복지는 형편이 나은 계층이 그렇지 못한 계층을 도와주는 개념이기에 ‘베푸는’ 쪽에서의 희생이 전제된다. 즉, 제대로 된 복지를 위해선 북유럽이나 캐나다처럼 50%가 넘는 무거운 세금을 부과해야 하므로 우리나라에서는 현실화되기 어렵다. 세금을 올리지 않고 복지를 늘린다는 것은 결코 계산이 맞을 수 없다. 복지가 잘 되더라도 제로섬, 즉, 국가 전체가 더 나아지는 것이 아니다. 하지만 포용은 다르다.

포용은 각자의 형편에서 더 나은 삶의 질을 누릴 수 있도록 해주고, 물질적 및 시스템적인 환경을 개선하는 것이다. 또한 창의적이고 합리적이며, 불필요한 노력과 마찰을 줄여주는 사회를 만들고, 기업과 비즈니스는 새로운 영역으로의 확장과 혁신을 통해 더 많은 이윤을 내게 만든다. 이러한 변화에는 특정 계층의 희생이 전제되지 않기에 제로섬이 아니라 국가, 기업, 개인 모두가 혜택을 얻는 윈+윈+윈이 되는 것이며, 포용국가 = 살기 좋은 국가라는 등식이 만들어진다.

포용디자인으로 번역되는 인클루시브 디자인과 유니버설 디자인은 장애를 가진 사람들이나 노약자들만을 위한 좁은 개념이 아니다. 물론 장애를 가졌거나 고령의 사람들이 받는 제약을 해소해주기 위한 무장애 환경 구현을 위한 디자인 (Barrier-free Design)에서 출발한 유니버설 디자인은 장애를 돕기 위한 디자인에서 발전된 개념이라고 볼 수 있다. 하지만 인클루시브 디자인은 그 명칭에서 의미하고 있듯이 모든 사람들이 가지고 있는 다양성을 배려한 디자인과 시스템을 만들어서 보다 더 포용성이 높은 사회를 만들기 위한 역할을 의미한다.

## 포용국가 = 모두가 살기 좋은 나라

모든 사람이 더 나은 삶의 질을 누리고, 모든 사업이 성장하며, 전체적으로 더 살기 좋은 그런 국가가 실제로 있을까? 다양한 방법으로 여러 기관과 매체에서 해마다 살기 좋은 국가를 선정하는데, 그 리스트의 상위를 차지한 국가들을 보자.

2018년 순위	아이를 키우기에 가장 좋은 국가	가장 살기 좋은 국가	여성이 살기에 가장 좋은 국가	국가 행복 지수 순위
1	덴마크	노르웨이	덴마크	핀란드
2	스웨덴	뉴질랜드	스웨덴	노르웨이(1)
3	노르웨이	핀란드	노르웨이	덴마크(2)
4	핀란드	스위스	네덜란드	아이슬란드(3)
5	캐나다	스웨덴	핀란드	스위스(4)
6	네덜란드	네덜란드	캐나다	네덜란드(6)
7	스위스	덴마크	스위스	캐나다(7)
8	뉴질랜드	캐나다	호주	뉴질랜드(8)
9	호주	호주	뉴질랜드	스웨덴(10)
10	오스트리아	영국	독일	호주(9)

US News & World Report | WorldAtlas | BusinessInsider | UN (괄호 안은 2017년 순위)

물론 행복을 통계나 지수로 계산한다는 것이 결코 쉬운 일이 아니다. 미국 뉴스 & 월드 리포트 (US News & World Report)가 선정한 ‘아이를 키우기에 가장 좋은 국가’의 경우에도 인권보호, 가족중심, 양성평등, 행복, 수입의 평등성, 안전도, 공립 교육 시스템, 건강보험 시스템 등 다양한 항목을 토대로 평가가 이뤄졌음을 알 수 있다.

월드아틀라스 (WorldAtlas)에서도 ‘가장 살기 좋은 국가’를 선정하기 위한 항목으로 경제성장, 개인의 자유, 건강, 교육, 부, 삶의 질, 개인의 웰빙지수까지 감안하였고, 비즈니스 인사이더 (BusinessInsider)가 뽑은 ‘여성이 가장 살기 좋은 국가’평가에서도 인권, 양성평등, 수입의 평등성, 사회의 진보성, 안정성이 고려되었다.

UN에서도 매해 국가행복지수 순위를 일인당 국민소득, 사회적 지원, 기대수명, 선택의 자유, 사회의 너그러움, 부패에 대한 인식지수 등을 종합한 다음 점수로 매겨 발표하고 있다.

1) The top 10 best countries to raise children in 2018. US News & World Report  
 2) The best country to live in the world. WorldAtlas  
 3) The 21 best countries in the world to live in if you're a woman. BusinessInsider  
 4) World Happiness Report. UN Sustainable Development Solutions Network

각 기관마다 다른 방법, 다른 항목으로 통계를 산출하기 때문에 차이는 있지만, 핀란드, 노르웨이, 덴마크, 스웨덴이 ‘살기 좋은 나라’ 순위 상위권에 있는 것은 우연이 아니다. 이 네 나라가 서로 앞서거나 뒤쳐거나 하면서 상위에 위치하는 것은 그 만한 이유가 있을 것이다. 그렇다면 그 이유가 뭘까.

필자가 2017년 헬싱키와 오슬로를 방문해서 듣고 본 내용을 토대로 핀란드와 노르웨이가 살기 좋은 국가인 이유와 디자인, 특히 포용디자인의 역할과 영향을 들여다보자.

## 핀란드

핀란드의 수도 헬싱키는 유네스코가 선정한 디자인 도시 (City of Design) 중 한 곳이다. 유네스코가 지정하는 디자인 수도는 7가지 (공예 및 민속예술, 디자인, 영화, 요리, 문학, 미디어 예술, 음악) 창의도시 네트워크 (Creative Cities Network) 중 하나로 전 세계 35개 도시가 선정되어 있다. 각 도시들은 창의도시 네트워크란 명칭에서 알 수 있듯이 서로 활발한 교류를 통한 창의적 발전을 도모하기 위해 선정됐다. 우리나라의 경우 서울이 2010년 디자인 도시로 선정되었고, 전주 (음식), 광주 (미디어예술), 통영 (음악), 이천 (공예 및 민속 예술), 부천 (문학), 대구 (음악), 부산 (영화)이 포함되어 있다.

헬싱키의 경우 2014년, 유네스코 디자인 도시에 선정되기 한참 전인 2006년에 이미 소위 ‘오픈 데이터 운동 (Open data movement)’을 시작하였다. 이 운동의 핵심은 시 정부가 소유하던 모든 데이터를 시민들과 함께 공유하도록 한다는 것이다. 이러한 변화로 인해 세계산업디자인단체연합회 (ICSID)는 2012년 헬싱키를 세계 디자인 수도 (World Design Capital)로 지정했다. 또한 도시 테마를 ‘오픈 헬싱키’로 하여 디자인이 모든 사람들의 삶에 내재되고, 보편화될 수 있도록 ‘창의적이고 포용적인 핀란드 만들기’를 정부시책으로 삼기에 이르렀다.

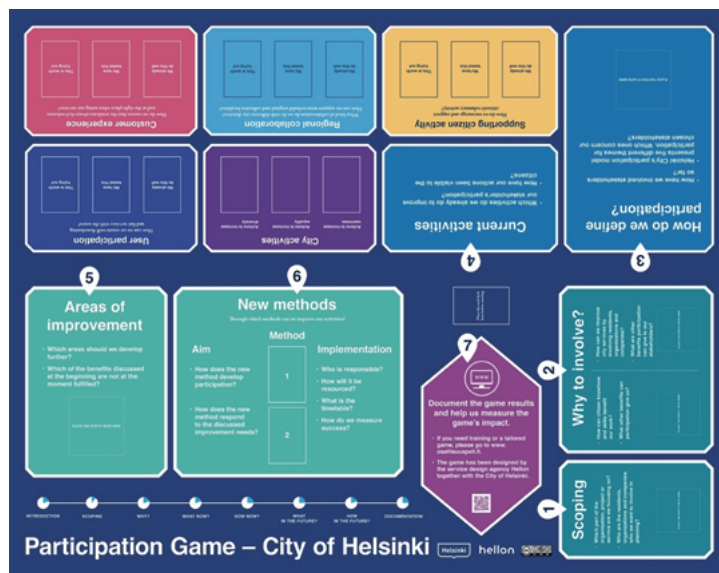
2013년부터 2015년까지 진행된 ‘디자인주도의 도시 (Design Driven City) 프로그램’의 골자는 디자인 교육을 유치원에서부터 시작하여 전 학년 교육과정에 포함시키는 ‘Design Path for School’을 개발하는 것이었다. 유네스코 디자인도시에 지원할 때에도 가장 중요한 내용이 디자인 교육을 전 시민이 받을 수 있도록 한다는 것이었다.

핀란드는 국가 차원에서 개발한 새로운 교육과정에 기후의 변화, 수학 등과 같은 현상기반학습 (phenomenon-based learning)을 통해 문제를 발견하고, 지식을 습득하여, 해결책을 찾아보는 교육을 도입하였다. 이 학습 방식의 장점은 교과서에 적혀있는 ‘굳어있는’ 지식을 주입식으로 배우는 것이 아니라, 여러 각도에서의 접근을 통해 ‘살아있는’ 지식을 맥락에 맞게, 그리고 총체적으로 습득하는 것이다. 여기에 디자인 사고 방법과 디자인 작업 방법들을 교육과정에 포함시켜서 모든 학생들이 디자인적인 문제해결 방법을 배우게 한다는 것이다.

5) 디자인이 교육과정의 중요 요소가 된 ‘Helsinki Design Path for School’에 관한 자료는 아래 링크에서 확인할 수 있다.  
[https://www.hel.fi/static/liitteet/kanslia/Design\\_Path\\_for\\_Schools.pdf](https://www.hel.fi/static/liitteet/kanslia/Design_Path_for_Schools.pdf)

평가방법 역시 교사가 학생들을 평가하는 것에서 학생들이 스스로 평가하는 것으로 바뀌었다. 학생, 교사, 부모 등 모든 사람들이 더 나은 디자인적 해결 방법을 찾는 것이 핀란드식 교육의 기본 구조가 된 것이다. 그리고 이러한 핀란드식 교육은 세계 최고 수준으로 널리 알려져 있다.

디자이너 (혹은 담당 주체)와 사용자가 함께 디자인하는 공동 디자인 (co-design)과 참여형 디자인 (participatory design) 활동은 헬싱키의 모든 활동에 적용되고 있다. 헬싱키 시의 예산을 정하는 데에 시민들이 참여하는 것이 대표적인 예이다. 시 정부가 시민들이 낸 세금을 운용하기 때문에 그 과정의 투명성을 유지하는 것이 가장 중요하다. 이를 위해서 시민들은 물론 시 정부 공무원들은 ‘참여 디자인 게임 (Participatory Design Game)’으로 불리는 보드 게임을 활용해 디자인 사고 방법을 익힐 수 있도록 훈련을 받는다.

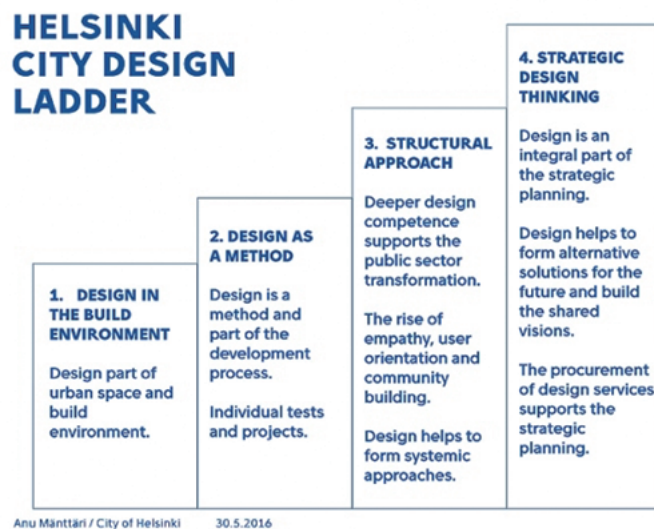


참여 디자인 게임 (Participatory Design Game)

헬싱키는 디자인을 사다리형 구조 (Helsinki City Design Ladder)로 적용하고 있다. 첫 단계는 디자인을 도시환경에 적용하는 것으로, 건축물과 도시환경에 디자인의 장점을 적용하여 보다 접근하기 쉽고, 장애 여부에 관계없이 편리하게 만드는 것이다. 두 번째 단계는 디자인을 문제해결을 위한 방법으로 사용하는 것이며, 도시개발과 발전에 디자인 방법론을 적용한다. 세 번째 단계는 디자인적인 접근방법을 사용해서 체계적으로 문제를 발견하고 해결하는 것이다. 즉, 모든 사람들의 디자인 수행능력을 키워서 공공부문의 혁신을 이끌어내며, 공감대 형성과 사용자들의 계몽, 그리고 공동체 의식을 제고하는데 활용한다. 마지막은 전략적인 디자인 사고방법의 도입으로 모든 계획의 수립과정에서 디자인이 핵심 역할을 담당하는 것이다. 이 과정에서 디자인이 미래발전계획의 대안을 수립하는 데에 도움을 주고, 공동목표를 설정하는 데에도 활용된다.

이를 조금 더 정리하면, 헬싱키의 도시 디자인 사다리 첫 단계는 물리적 환경개선, 두 번째 단계는 문제해결 도구, 세 번째 단계는 접근방법, 네 번째 단계는 전략적 사고 방법인 것이다.

2016년부터는 시 정부에서 민간 기업에서나 볼 수 있는 최고디자인담당자 (Chief Design Officer)를 채용하여 디자인 정책을 전략적으로 활용하는 임무를 총괄하고 있다.



헬싱키의 디자인 사다리 (Helsinki City Design Ladder)

핀란드는 과거에도 알바 알토 (Alvar Aalto)와 같은 유수의 디자이너들이 가구, 세라믹 등 훌륭한 디자인제품들을 만들어 온 것으로 유명했다. 그러나 여기서 안주하지 않고 2010년 알토대학교 (Aalto University)의 출범으로 디자인, 기술, 비즈니스의 융합을 본격화하면서 다시 한 번 디자인 도시로 앞장서고 있다. 또한 2012년 세계 디자인 수도 (World Design Capital)와 2014년 유네스코 디자인 도시 (UNESCO City of Design)에 선정되면서 국가 차원의 교육과 행정, 미래비전 설정까지 디자인이 체계적으로 교육되고 활용되는 것이 얼마나 큰 효과가 있는 것인지 증명했으며, 살기 좋은 국가 중 하나로 핀란드가 꼽히는 데에도 큰 역할을 담당했다.

## 노르웨이

노르웨이의 경제를 이끄는 주 수입원은 수산업과 석유다. 이 두 가지만으로 노르웨이는 세계에서 여섯 번째로 높은 국민소득을 유지해 오고 있다. 하지만 최근엔 이러한 일차산업뿐만 아니라 해상운송, 태양열, 조력 및 풍력을 이용한 친환경 에너지 생산, 생태학적 농업 등으로 산업의 다변화를 시도하면서 미래를 위한 대비를 하고 있다.

특히 이러한 과정에서 두 가지의 주제가 대두되었는데, 바로 **산업의 혁신과 포용적인 사회**를 만드는 일이다. 먼저 포용적 사회는 노령인구의 증가와 관련이 있다. 사람들의 수명이 연장됨에 따라 미래에는 국민연금이 충분하지 않게 된다. 따라서 수명연장만큼이나 중요한 것이 나이가 들어도 활발하게 일을 할 수 있도록 만드는 것이다. 이는 고독이나 우울증에 빠지는 것을 막아주고, 나아가 자살을 방지하는 효과도 있다.

본인의 의사와 관계없이 비교적 젊은 나이에 직장을 떠나야 하고, 딱히 사회적 차원에서 일자리를 보장 받지도 못하며, OECD 국가 중 자살률이 가장 높은 우리나라가 눈 여겨 봐야 할 대목이다.

즉, 고령화 사회가 도래하면서 사람들이 더 오래 살고, 더 오래 일할 수 있게 해주는 것이 국가 측면에서의 과제가 된 셈이다. 이러한 이유로 인클루시브 디자인 (Inclusive Design), 즉 포용디자인이 노르웨이 정부의 공공전략에 통합이 된 것이다.

포용디자인을 통해 더 좋은 국가를 만들려면 어느 한 부문만 열심히 하는 것으로는 이루어지지 못한다. 따라서 노르웨이는 기업과 정부가 함께 움직이는 체제를 구축하였다. 예를 들어 모든 정부부처가 운송, 건설 등 각 분야를 완전히 포용적인 환경으로 만들어 2025년까지, 노르웨이를 완전한 포용국가로 만들겠다는 목표를 세운 것이다. 이를 위해 각 부서간의 유기적인 기능을 담당하는 노르웨이 디자인건축센터 (Design and Architecture Norway, DOGA)가 정부부처의 포용디자인 정책과 활동을 조율하고 있다.

이러한 노력으로 이루어진 결과의 한 사례는 해마다 하던 세금보고가 없어졌다는 것이다. 일 년간의 소득과 지출 등을 상세히 보고하려면 모든 기록을 포함해야 하므로 상당한 시간이 소요된다. 특히 컴퓨터나 인터넷을 잘 사용하지 못하는 사람들에게는 상당히 어려운 일인데, 이러한 과정을 과감하게 생략했다. 이미 수입, 지출을 포함한 모든 금융 데이터가 연결·기록되어 있기에 이러한 데이터를 다시 입력하도록 하는 것은 공연한 불편과 낭비일 뿐이며, 오히려 오류와 누락을 초래할 수 있기 때문이다. 얼핏 생각하면 사생활을 침해당하는 것 같아 보이지만, 이런 체계가 가능한 이유는 '노르웨이의 가장 중요한 자산은 신뢰 (Nordic gold is trust)'라는 인식 덕분이다. 즉, 데이터베이스에 있는 개인의 금융활동 기록을 감시용으로 사용하는 것이 아니라, 개인의 시간을 절약하고, 삶을 편리하게 만들어 주기 위함이란 믿음이 있기 때문이다.

노르웨이 디자인건축센터는 우리나라의 산업통상자원부에 해당하는 노르웨이 산업통상어업부 (Ministry of Trade and Fishery)에서 매년 8백만 유로 (한화 약 105억 원)의 기금을 지원받아 ‘Design for All, 모두를 위한 디자인’과 ‘Innovation for All Programme, 모두를 위한 혁신 프로그램’을 진행하고 있다. 그리고 이 두 가지는 포용사회를 만드는데 큰 역할을 담당하고 있다.

그 중 Innovation for All Programme은 혁신과 창의적인 방법으로 포용디자인 제품, 서비스, 환경에 관한 개발을 촉진하기 위함이다. 이 프로그램의 활동 중엔 Innovation Award for Universal Design, 즉, 혁신적 유니버설 디자인상이 있는데, 명칭 그대로 혁신적이고 포용적인 제품, 서비스, 공공환경 디자인을 선정해 상을 주는 것이다. 이 상에는 운송·교통, 가구·인테리어, 정보·인터랙션, 서비스, 건축부문에 이르는 총 다섯 부문과 이 다섯 부문을 대표하는 대상이 주어진다.

2014년 대상을 받은 성 올라프 병원 (St. Olav's Hospital)은 아픈 사람들이 가는 곳이라는 종래의 인식에서 커뮤니티의 한 부분이라는 인상을 줄 수 있도록 오픈 공간 개념을 도입했다. 복잡하던 내부 구조를 단순하게 바꾸어 길을 잃지 않을 수 있도록 한 것이다.



이 병원의 리노베이션을 담당한 팀의 포용디자인에 대한 개념이 인상적이다. ‘Design that is necessary for some, but good for all, 즉 어떤 이들에게는 필수적이지만 모든 사람에게 좋은 디자인’ 이러한 생각의 출발이 포용디자인의 적극적인 활용이 어느 한 부류의 사람만을 돕는 것이 아니라 모든 사람, 사회 전체에 도움을 줄 수 있는 진정한 포용국가를 만들고 또 더 나은 미래를 만들 수 있다는 믿음을 정보, 기업, 개인 모두가 가질 수 있도록 만들어 주는 것이다.



최수신 美 The Modus Design 대표 | sooshin.choi@gmail.com

- 한국 자동차 디자이너 1세대로 대우자동차와 기아자동차에서 국내 자동차 독자모델 1호인 세피아를 비롯해 로얄살롱, 르망, 스포티지 등 자동차 디자인을 개발함.
- 이후 퍼시스와 일룸에서 연구소장을 지냈으며 미국 신시내티대학교에서 교수, 학과장, 학부장을 거쳐 디트로이트 소재 예술대학 CCS 부총장, 미국산업디자이너협회 국제총회 의장 등을 역임함.
- 2018 대한민국디자인대상 디자인공로 부문 산업포장을 수상함.

2019년 8월 제 35 호

---

## 디자인 이슈리포트

**발행인**            윤주현  
**발행처**            한국디자인진흥원  
**기획 및 주관**     디자인혁신실 윤성원, 이주아, 임은지  
**발행일**            2019년 08월

**주소**                13496 경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원  
**TEL**                031 - 780 - 2022  
**FAX**                031 - 780 - 2040  
**웹사이트**         www.designdb.com

### < 디자인 이슈리포트 **d.issue** >

본지에 실린 이미지는 비영리 목적으로 쓰여졌으며 출처는 이미지 하단 혹은 참고문헌에 명시하였습니다.

본지에 실린 콘텐츠는 한국디자인진흥원의 디자인 포털 사이트 (<http://www.designdb.com>)를 통해서도 제공되며, 관련하여 의견이 있으신 분은 위 연락처로 문의하여 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP All rights reserved

 산업통상자원부     kidp 한국디자인진흥원



한국디자인진흥원이 창작한 저작물은 “공공누리 출처표시 + 상업적 이용 금지 + 변경금지” 조건에 따라 이용할 수 있습니다.