

디자인씽킹을 활용한 장애인 권리의 기호를 담은 조형작품 제작과정연구

The Production Process of Sculpture with the Symbols of the Rights of
Persons with Disabilities Using Design Thinking

주 저 자 : 조부선(Jo, Boo Sun)

한양사이버대학교 디자인 대학원 석사과정

교 신 저 자 : 엄기준 (Um, Gi Jun)

한양사이버대학교 디자인학부 교수

umkj@hycu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2022.3.118>

접수일자 2022. 8. 25. / 심사완료일자 2022. 9. 15. / 게재확정일자 2022. 9. 25.

Abstract

As a member of society, the opportunity for the disabled to coexist in an equal position with the non-disabled is limited from the disabled. The citizenship of modern people and the exclusive position of reality still dismiss the disabled as socially disadvantaged. This imbalance is constantly becoming a social issue, but improvement is insufficient. Unless sincere participation and multi-faceted efforts for coexistence are made steadily to improve such social problems, a serious problem can arise that the trust of society is destroyed. For that reason, there is a need for a public symbol that will deliver the keyword of rights and coexistence of the disabled. In order to represent these symbols, this study selected sculptures with high visual message delivery as a medium and selected a design thinking process focused on "sympathy" as a process to interpret social problems in a symbolic sense, enhancing the consensus on the civil value of human rights and coexistence of the disabled. In order to expect the ripple effect function of visualized symbols, the formation of consensus must be prioritized. This study described the process of drawing and reflecting symbols using methodologies and tools appropriate for each stage of the design thinking process in producing sculptural works with symbols that convey the semantic system. In the stage of ideating the problems derived by empathy through participation and observation, the work was constructed through the stage of expressing the process of semiotic semantic interpretation and application, and deriving visual text through this. The results of this process were able to induce empathy and impression to consumers, that is, viewers of the work, and in particular, it was very useful to visualize the work in reality. I hope that this research process will help writers in the field who design works, and I would like to convey a new perception of the human rights and empathy of the disabled through sculptural works, which are the results of this study.

Keyword

Design thinking(디자인씽킹), Impaired person(장애인), Plastic arts(조형예술)

요약

사회 구성원으로 장애인이 비장애인과의 평등한 입장에서 공존하기에는 참여의 기회부터 제한적이다. 현대인의 시민의식과 현실의 배타적 입장은 장애인들을 아직도 사회적 약자로 치부한다. 이런 불균형은 꾸준히 사회적 논쟁거리가 되고 있으나 개선은 미진하다. 이 같은 사회문제개선을 위한 진정성 있는 동참과 공존을 위한 다방면의 노력이 꾸준히 이루어지지 않는다면 사회의 신뢰가 무너지는 중대한 문제가 야기될 수 있다. 그런 이유로 장애인의 권리와 공존이라는 키워드를 전달할 공공성 있는 상징체가 필요하다. 이러한 상징체의 표상화를 위해 본 연구에서는 시각적 메시지 전달성이 높은 조형작품을 매개체로 정하고 그 과정으로 ‘공감하기’에 중점이 맞춰진 디자인씽킹 프로세스를 선택해 사회적 문제점을 기호적 의미로 해석, 장애인의 인권과 공존이라는 시민적 가치에 대한 공감도를 높였다. 시각화된 상징체의 파급력 있는 의미작용 기능을 기대하기 위해서는 공감대의 형성이 우선 되어야 한다. 본 연구는 의미체계를 전달하는 상징체로 조형작품을 제작함에 디자인씽킹 프로세스의 각 단계에 적절한 방법론과 도구를 활용해 기호를 도출하고 반영한 작품화 과정을 기술하였다. 참여와 관찰을 통한 공감하기로 도출한 문제점을 아이디어화 하는 단계에서 기호학적 의미해석과 적용의 프로세스를 발현하고 이를 통해 시각적 텍스트를 도출하는 단계를 거쳐 작품을 구성하였다. 이 같은 과정을 통한 결과물이 소비자, 즉 작품감상자에게 공감과 감명을 유도해 낼 수 있었고 특히 아이디어화 단계에서 기호학적 의미해석을 적용한 텍스트의 구체적인 형태화가 현실적으로 작품을 시각화하는 데 매우 유용하였다는 경험적 결론을 도출하였다. 이 같은 연구 프로세스가 작품을 디자인하는 현장의 작가들에게 도움이 되기를 바라며 아울러 장애인의 인권과 공감에 대한 새로운 인식을 본 연구의 결과물인 조형작품을 통해 전언하고자 한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위와 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 기호학과 조형예술
- 2-2. 디자인씽킹의 이해

3. 선행연구 분석

- 3-1. 장애인 이동권에 관한 연구
- 3-2. 디자인씽킹을 적용한 사례에 관한 연구

4. 연구설계

- 4-1. Empathize
- 4-2. Define
- 4-3. Ideate
- 4-4. Prototype
- 4-5. Test

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

작가는 작품을 통해 사회에 메시지를 던지고 소통을 만들어 낸다. 공감을 끌어내는 작품은 대중과 사회에 공공성¹⁾을 가지게 된다. 최근 공공조형물들은 공감대를 형성하지 못하고 스토리텔링이 약하다는 지적을 자주 받고 있다. 이런 문제점의 원인으로 작가 중심의 작가주의가 반영된 과거의 작품활동 행태와 더불어 체계화된 디자인의 도출과정을 거쳐 합리적 비판에 의한 의미 기호를 작품에 적용하는 과정의 부재를 들 수 있겠다.

명확한 메시지전달을 위한 작품의 프로세스 모형을 구현하기 위해 다양한 디자인 도구가 요구되고 있으나, 체계적인 적용과정을 보여주는 사례연구는 부족하다. 본 연구에서는 우리 사회 일부의 인식에서 표현되고 있는 장애인 권리에 관한 사회적 문제의 공공성을 시각적 조형작품을 통해 많은 대중에게 캠페인 성향으로 홍보하고 메시지를 커뮤니케이션하기 위해 진행되었다.

이같이 장애인의 권리에 대한 사회적 이슈와 공공조형물이 가져야 하는 공공성을 설득력 있게 전달하기 위해서는 먼저 ‘공감하기’가 이루어져야 한다.

본 연구에서는 이런 조형작품을 제작함에 주관성을 배제하고 좀 더 객관화된 전달 방식을 위해 ‘공감하기’에 중점이 맞춰진 디자인씽킹 방법론을 활용하기로 한다. 디자인씽킹 또한 주관성이 있으나 직접 관찰하고 체험하며 객관화된 프로세스를 통해 사람들과 함께 공유하여 혼자만의 생각이 아닌 누구나 공감할 수 있는 결과물을 함께 도출한 것에 본 연구의 의의가 있다.

1-2. 연구 범위와 방법

장애인 이동권의 문제점을 디자인씽킹을 활용해 분석하고 기호학적 의미해석을 통한 텍스트를 도출하여 작품 제작에 적용하는 과정과 다음으로 인터뷰와 전시회 등을 통한 평가하기를 거쳐 종합된 결론을 제시하기까지를 연구의 범위로 설정하였다.

[표 1] 연구범위

주제적 범위	공공성을 갖는 작품.	장애인 권리의 기호를 내포.	휠체어 이동의 문제.
형태적 범위	미술작품	조형작품	목재, 휠체어
프로세스 범위	디자인씽킹	스탠퍼드 d. school	5단계

위 [표 1]과 같이 구분한 뒤 카테고리를 실행하기 위해 다음과 같은 방법으로 연구를 진행하였다.

1) 공공성 - 한 개인이나 단체가 아닌 일반 사회 구성원 전체에 두루 관련되는 성질. 표준국어대사전, 국립국어원, 2008.

첫째, 이론적 배경과 선행연구를 조사하여 이 연구의 타당성을 뒷받침할 자료로 삼는다.

둘째, 장애인 이동권을 파악하기 위해 휠체어를 이용한 공공의 공간 내 이동 동선을 선정해 직접 체험하고 관찰한다.

셋째, 이 같은 경험을 바탕으로 한 문제의 인사이트를 도출한다.

넷째, 도출된 문제점을 기호적 코드로 풀어내 작품 형태의 구성요소를 추출하는 아이디어 회를 진행한다.

다섯째, 위의 과정으로 얻어진 시각적 텍스트의 적용을 통해 기호를 담은 작품을 제작한다.

여섯째, 전시회와 인터뷰를 통해 결과물의 피드백을 받고 종합된 결과에 따라 기대효과를 제시한다.

2. 이론적 배경

2-1. 기호학과 조형예술

기호학은 기본적으로 기호에 의해 일어나는 커뮤니케이션 현상을 통해 기호화 인간의 상호관계를 인간의 관점에서 연구하는 것으로 상징체의 창조와 의미작용이 어떻게 이루어지는가를 연구하는 학문이다.²⁾ 또한, 공공공간에서 기호는 그 공간의 의사소통 구조가 일방적이든 상호적이든 사물체 자체로서 임무를 수행한다.³⁾

우리는 수많은 기호로 둘러싸인 공간에 존재한다. 길 위에서 보이는 모든 시각적 언어와 시대를 반영하는 유행, 대중의 심리, 소셜네트워크 등 기호의 시대에 산다. 기호와 떼려야 뗄 수 없는 생활을 하고 있으며 그 중요도가 더 강조되고 있는 삶을 살고 있다.

조형예술을 정의하기에 앞서 예술작품과 미술작품의 기호적 의미 정의를 먼저 살펴보았다. 예술작품은 사람들의 정신세계를 확대하고 행복하게 하며 물질세계에 대한 의미를 부여하고 인간과 물질의 관계를 연결하고 그 가치를 정립시키는 역할을 한다.⁴⁾

미술작품은 사회적 전언을 전달하는 매개체이자 사회적 기호를 만들어 낸다. 이는 곧 공공성을 가진 상징체이자 기호로서 정보와 의미를 전달하고 소통하는데 필요한 커뮤니케이션의 도구이다.⁵⁾ 이 같은 정의 분석을 통해 물질과 인간관계의 연결과 물질의 의미부여라는 예술작품의 역할을 알 수 있었고 그 중 미술작품은 사회적 기호로서의 정보전달에 필요한 커뮤니케이션 도구라는 것을 확인하였다.

조형예술은 시대적 배경과 작가의 의식이 내재한 형태적 시각언어이며 공간과 형태, 색채, 질감 등에 따라 여러 기호적 의미 전달이 가능하다. 예술가들은 조형기호를 통하여 자신의 의도와 메시지를 작품에 표현한다. 그러므로 작품은 의미체계를 가진 기호 자체로 가치를 지닌다.⁶⁾ 사회적 메시지를 전달하는 매개체로서 미술, 즉 조형예술의 기호학적 접근 방법은 사회, 문화적 제반 현상을 하나의 기호로 보고 해석하는 방법으로 기호를 만든 사람과 해석하는 사람 사이의 기호를 매개로 한 커뮤니케이션을 가능하게 한다.⁷⁾ 따라서 기호학과 조형예술은 표현방식에 밀접한 관계성을 갖는다. 의미를 내포하고 통찰을 유도하는 도구로서 기호학과 조형예술이 다양한 분야로의 활용이 필요한 이유이기도 하다.

이같이 기호학과 조형예술을 함께 통찰하여 사회적 메시지의 전달 도구로서 조형예술이 그 기능의 적합한 표상체가 될 수 있다는 기본적 가설을 도출하였으며 본 연구의 아이디어화 단계에서 기호화를 통한 조형작품 구성요소의 시각화를 진행할 수 있음을 뒷받침할 근거로 삼았다.

2-2. 디자인씽킹의 이해

디자인씽킹은 명확한 문제정의가 어려운 복잡한 문제에 대한 '인간 중심 관점'의 창의적 문제해결 방법론인 동시에 공동체의 사회적 요구의 파악과 해결이라는 과정에서 얻어지는 사회적 가치창출을 위한 좋은 전략이다. 디자인씽킹은 명확하게 정의하기 어려운 사용자의 요구를 해결하기 위해 공감하기에 중점을 두고 분석하고 해석을 거쳐 아이디어를 도출, 시각화를 위한 프로토타입을 제작하는 과정을 거친다. 이 방법론으로

2) 서승미, 양숙희, 현대 예술의상에 표현된 조형성의 텍스트 분석, 한국의류학회지, 2005, Vol. 29, No.6, p.799.

3) 김영찬, '공공공간의 가구디자인에 대한 기호학적 분석', 한국디자인트렌드학회, 한국디자인포럼, 2010, Vol. 26 No. 9-20, p.109.

4) 임 립, 행복한 삶을 위한 미술의 시계, 충남대학교 출판문화원, 2011, p.12.

5) 박현정, 기호학을 통한 현대미술 감상교육, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2010, p.62.

6) 이안근, 미술작품 분석의 기호학적 접근, 한국일러스트아트학회, 2017, Vol. 20 No. 1, p.137.

7) 박현정, Op. cit., p.113.

일한다는 것은 지적 호기심을 바탕으로 공감과 인내심 그리고 여러 대안의 탐색을 통한 더 나은 해답을 찾아 가는 것을 의미한다.⁸⁾ 이같이 선행연구들의 디자인씽킹에 관한 정의들만을 통합해 봐도 이미 창조적 시각 화작업에 이 방법론이 유용할 것임을 유추할 수 있다.

디자인씽킹은 IDEO사의 프로세스, 영국 Design Council의 4D 프로세스, 독일 포츠담 대학 Hasso-Plattner-Institut [HPI]의 프로세스, 그리고 스탠퍼드 d. school과 IDEO사가 함께 개발하고 활용하고 있는 5단계 프로세스 등이 있다. 이 중 본 연구에서 사용할 스탠퍼드 d. school의 5단계 프로세스는 2005년 미국 스탠퍼드 대학이 d. school을 설립하여 학문적인 기반을 다졌고, 경영 분야에서 디자인컨설팅 기업인 IDEO에 의해 널리 알려졌다. IDEO의 CEO인 Tim Brown은 “디자인은 모두가 그 과정에 참여하는 기회를 통해서 다극화된 경험을 만들어 내며, 만족스러운 경험을 주고받는 과정”이라고 말한다.⁹⁾ 이처럼 d. school의 디자인씽킹 프로세스는 결과보다 과정을 중요시한다. 따라서 심미적 완성도가 높은 결과물 도출보다 문제 현상에 대한 관점 정립과 문제해결 과정이라는 발상전개에 비중을 두고 있다.¹⁰⁾

[표 2] Stanford d.school의 디자인씽킹 프로세스

단계	활동	프로세스
공감하기 [Empathize]	관찰, 체현, 인터뷰	인터뷰, 에스노그래피, 웨도우트래킹, 사용자 여정맵 등
정의하기 [Define]	문제 정의와 통찰	공감 지도, 고객 여정지도, 페르소나 등
발상 [Ideate]	아이디어 도출과 분석	브레인스토밍, 마인드맵, 바디스톰, 스캅퍼 등
시제품제작 [Prototype]	구체화, 시각화	스케치, 스토리보드, 시제품 제작
평가하기 [Test]	평가 및 수정	Usability test, 스토리텔링, Eye tracking 등

다양한 상황에서 활용성이 높은 스탠퍼드 d. school의 5단계 프로세스의 단계별 내용과 기법은 위 [표 2]

8) 박재용, 디자인씽킹을 통한 사회적 가치 중심 공공공간디자인 평가에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문, 2020, p.8.

9) Tim Brown, Design Thinking, Harvard Business Review, 2008, 6, p.4.

10) 조희화, 디자인씽킹 기반의 환경 색채 디자인프로세스 모형개발, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2021, p.72.

와 같다. 본 연구에서는 앞서 기술한 이유로 스탠퍼드 d. school의 5단계 디자인씽킹을 활용해 각 상황에 맞는 프로세스의 선택과 구현을 통해 연구의 방향성을 제시한다.

3. 선행연구분석

사회적 문제를 담은 작품 제작에 있어 이슈를 기호 화시키고 작품에 반영한 선례가 많지는 않았다. 따라서 먼저 사회적 문제에 대한 이해와 근본적인 문제의 원인을 분석한 다음 공공성을 가진 상징체의 제작에 밑바탕이 되는 디자인씽킹을 활용한 사회적 가치의 발전 방향과 실질적 프로세스 모형개발 등에 관해 선행연구 자료를 조사하였다.

3-1. 장애인 이동권에 관한 연구

장애인들이 겪게 되는 많은 문제점 중에 이동의 제한으로 인해 발생할 수 있는 다차원적 기회의 박탈 과정은 곧 장애인에게 발현될 수 있는 다양한 차원의 사회적 배제를 시사한다.¹¹⁾ ‘교통약자 이동편의 증진법’, ‘장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률’ 등을 통해 장애인의 이동권이 보장되었으나 여전히 도시환경, 교통서비스와 같은 물리적 환경과 사회적 편견이 장애인의 이동에 대한 불편과 자유롭지 못한 이동으로 이어진다는 지적이 제기된다.¹²⁾ 지난 2001년 오이도역 휠체어 리프트에서 노부부가 추락해 사망한 뒤로 20년간 장애인의 이동권에 대한 요구가 꾸준히 요구되었으나 여전히 사회적 논쟁이 되고 있으며 비장애인들의 인식개선 문제와 사회의 제반 사항 현실 사이에서 느끼는 괴리감의 폭은 좀처럼 좁혀지지 않는다.

3-2. 디자인씽킹을 적용한 사례에 관한 연구

먼저 국가적 디자인씽킹 적용사례로 미래창조과학부에서는 지난 2016년 협업, 현장 중심의 변화를 위한 일하는 방식 혁신계획(Smart 333, 2.0)을 수립하여 창의적인 문제해결을 돕는 방법론으로써 디자인씽킹의

11) 이윤희, 김한성, 장애인의 이동이 사회적 배제에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구, 한국보건사회연구원, 2019, Vol. 39 No. 1, pp.137.

12) 김경혜, 특집/도시 생활 교통체계의 정비 : 장애인 이동권 확보를 위한 교통체계의 정비, 도시문제 36권 397호, 2001, 12, pp.76-88.

미래부 내 도입을 위한 직원교육을 시행하였다. 정보통신산업진흥원(NIPA), 한국정보화진흥원(NIA) 등 관계기관이 참여하여 다양한 발전전략 아이디어 전략으로 디자인씽킹을 시범하였고, 소그룹으로 심화 교육과정도 진행하였다.¹³⁾ 하지만, 도입된 사례만 있을 뿐 이후 현재까지 그 성과에 대해서 지속적 보고가 이루어지지 않는 상황이다.

행정안전부가 2017년 “사례로 배우는 국민디자인단 매뉴얼”¹⁴⁾에서는 공공정책을 추진함에 디자인씽킹은 사용자의 심층 욕구를 알아내고, 올바른 문제정의를 통해 해결책을 내며, 이 해결책이 실현가능하도록 도와주는 가이드가 될 수 있다고 하였다.

인간 중심의 구체적인 문제정의를 통해 반복적인 개선이 필요함을 제시하였으나 이후 다각도의 실천적 결과를 보여주는 선례는 아직 부족하다. 이에 국내 발표된 논문자료의 디자인씽킹 활용사례를 찾아 분석하는데 중점을 두고 진행하였다.

“디자인씽킹을 통한 사회적 가치 중심 공공공간디자인 평가에 관한 연구.”¹⁵⁾ 에서 저자는 기존의 공공공간디자인 평가체계를 분석하고 사회적 가치의 지향성을 발전시키는 목적으로 디자인씽킹을 활용, 사고체계의 분류 및 프로세스 항목을 도출하는 과정을 제시하였다.

“디자인씽킹 기반의 환경색채디자인프로세스 모형개발.”¹⁶⁾에서는 공감을 기반으로 하는 환경색채디자인의 프로세스 모형을 구현하기 위해 저자는 어떠한 절차와 활동, 지원하는 디자인 도구는 무엇인가에 중점을 두고 진행하였다.

“디자인씽킹을 활용한 아동친화 마을만들기 프로세스 연구”¹⁷⁾에서는 노후화된 지역에 아동친화 마을을

구축하기위해 CF-dt (Child Friendly - Design thinking) 도구를 개발, 시흥시, 신천동 주민협의체, 한국산업기술원 등이 참여하여 6개월간 진행한 사례가 있다. 특히 이 연구는 아동이 권리의 주체로서 아이디어를 창조할 수 있도록 지역사회와 대학이 상생 협력 사업으로 진행한 것에 큰 의의가 있음을 확인할 수 있었다. 이 같은 프로세스가 디자인씽킹을 통해 도출된 의미 있는 작업임을 입증하고 있다.

“디자인씽킹 프로세스를 활용한 남성복 재킷 디자인 개선방안”¹⁸⁾에서 저자는 소비자 중심의 창의적인 디자인프로세스의 전환을 위해 디자인씽킹 방법론을 적용하여 남성정장 재킷 디자인을 개발하고자 하였다.

위 논문들이 공통적으로 디자인씽킹 방법론을 통한 사용자의 감성과 가치에 중점을 두고 사회적 공감을 끌어내야 할 이유를 설명하고 있다. 또한 디자인씽킹 방법론이 어떠한 방식으로 프로세스화 되어 적용되는지 구체적인 연구진행 과정을 기술하였으며 이 결과물들에 대한 결론으로 디자인씽킹 방법론이 유용함을 도출하였기에 본 연구에 앞서 좋은 선례가 되었다.

더불어 “공공공간의 가구디자인에 대한 기호학적 분석”¹⁹⁾에서는 공공공간의 거리 가구 중 하나인 쓰레기통에 대한 기호학적 분석을 통해 공공공간의 커뮤니케이션 구조에 관해 연구하고 새로운 시각의 창출을 통해 삶의 질 향상에 관하여 연구하였다. 저자는 공공시설물의 형태적 분석과 행동학적 분석을 통해 기호를 도출하고 구체적인 디자인 과정을 제시하고자 하였다.

위 연구 선례들은 이론적 바탕의 형성 및 프로세스의 적용에 체계적인 진행 과정을 보여줌으로써 본 연구의 디자인씽킹을 통한 기호를 담은 조형작품을 제작하는 데 큰 도움이 되었다. 다만 조형작품 또는 미술작품, 예술작품 제작 등에 디자인씽킹이 활용된 좀 더 범위적 일체성을 갖는 연구 보고는 없었으므로 이 연구의 독창성과 희소성이 인정되는 부분이다.

4. 연구설계

앞서 기술한 바와 같이 연구를 설계함에 스탠퍼드

리서치, 2021, Vol. 6 No. 4, pp.141-142.

18) 박지원, 디자인씽킹 프로세스를 활용한 남성복 재킷 디자인 개선방안, 한양대학교 융합산업대학원 석사학위 논문, 2020, pp.1-5.

19) 김영찬, Op. cit., pp.107-116.

13) 과학기술정보통신부, 미래부 창의적 문제해결을 위한 디자인씽킹 도입, 대한민국 정책 브리핑 보도자료, (2022. 9. 15.), URL: <https://www.msit.go.kr/bbs/view.do?sCode=user&mlid=113&mPid=112&bbsSeqNo=94&nttSeqNo=1296970>

14) 행정안전부, 사례로 배우는 국민디자인단 매뉴얼, (2022. 9. 15.), URL: https://www.mois.go.kr/ftr/bbs/type001/commonSelectBoardArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000000039&nttId=57739

15) 박재용, Op. cit., p.72.

16) 조희화, Op. cit., pp.1-7.

17) 강아영, 디자인씽킹을 활용한 아동 친화 마을만들기 프로세스 연구, 한국디자인 리서치학회, 한국디자인

d.school의 디자인씹킹 방법은 5단계에 따라 단계별로 사용하기에 적절한 프로세스를 선택하고 진행한다.

4-1. Empathize

공감하기 단계는 전체적인 맥락의 이해와 근본적인 문제의 원인분석 단계로서 경험기록, 사용자 여정지도, 인터뷰의 프로세스를 활용한다.

본 연구에 앞서, 먼저 휠체어 사용을 위해 대구 장애인 재활지원센터 (사단법인 대구장애인재활협회, 대구광역시 중구 남산로 7길80, 2층) 를 방문, 15일간 대여를 받았다. 처음 방문한 대구 장애인 재활 지원센터는 엘리베이터나 리프트가 없는 2층에 있었고 진입 수단은 계단밖에 없었으며 출입구에는 높은 턱이 있어 장애인 관련 시설임을 무색하게 했다. 대여받은 휠체어를 이용해 대형놀이공원과 도시철도 3호선, 대구지역에서 가장 큰 서문시장과 수성못 유원지를 각각 선정하여 사용자의 경험을 동선에 따라 직접경험으로 기록하고 분석하였다. 이런 과정을 통해 장애인, 비장애인들이 겪게 되는 경험, 감정, 문제점, 사용자 요구 등을 파악했다. 공감하기 단계에는 [표 3]과 같은 프로세스를 사용한다.

[표 3] 공감하기 단계

구분	활동장소	도구
공감하기 [Empathize]	1. 놀이공원 2. 대구 도시철도 3호선 3. 서문시장 4. 수성못	경험기록 사용자 여정 지도

4-1-1. 휠체어를 이용해 이월드 내의 수국정원을 목적지로 한 경험기록

이월드(대구시 달서구 두류공원로 200)는 1995년에 개장한 도심 내 테마파크이다. 놀이기구 사용에 제한이 있을 수 있는 휠체어 이용자의 상황을 고려해 놀이공원 내 예쁜 공간을 즐길 수 있는 관람 목적 중심의 동선을 경해 아래 [그림 1]²⁰⁾과 같이 기록하였다.



[그림 1] 놀이공원 경험기록, 지도 출처:map.naver.com

현장의 문제규명을 위해 관찰 및 체험한 기록과 분석된 사항을 아래 [그림 2]와 같이 사용자 여정 지도를 사용해 정리하였다.



[그림 2] 놀이공원 사용자 여정지도

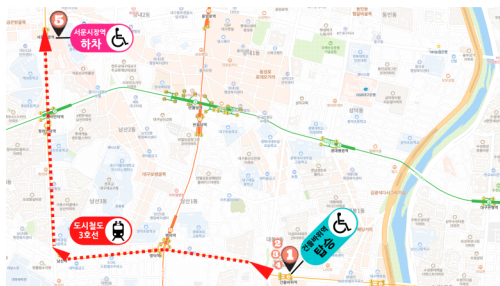
대중교통을 이용한 근접성은 지하철 2호선 이용 수류역에서 내려 한 블록 거리(약 400m)를 지나 주출입구 광장의 경사로(기울기 7도)를 올라가야 한다. 개찰구 통과 후 바로 보이는 계단과 에스컬레이터는 장애인의 이동에 제약을 심각케 하며, 휠체어 이동이 가능한 경사로는 메인 계단의 양측 뒤편, 외진 곳에 자리하고 있다. 실 외로 나가면서 회전해 올라가는 방식이며 바닥도 고르지 않고 기울기는 20도에 달한다. 이어진 메인 라인은 놀이시설과 휴게시설까지 7~13도의

20) map.naver.com(2022. 9. 15) URL:
https://map.naver.com/v5/entry/place/11556649?c=14311515.1186601,4280392.1505283,16,0,0,0,dh

오르막으로 연결되어 있으며 중간에 다시 계단이 배치되어 있어 장애인과 유모차용 경사로를 이용해야 한다. 20도가 넘는 기울기로 한 곳에만 설치되어 있기에 입장과 퇴장의 동선이 겹치는 문제가 발생했다. 놀이공원을 이용함에 직접 휠체어의 사용자가 되어 체험해 보는 과정에서 장애인들을 위한 제반 시설의 부족과 공간 배치의 문제점 등 많은 부분에서 차별과 제약을 공감할 수 있었다. 이 체험단계에서 주목할 만한 점점으로 배수로 덮개에 바퀴가 끼어 급정지하며 앞으로 넘어지는 사고가 발생했고, 이는 동선의 불편함을 지적하는 문제를 포함해 크게 다칠 수 있는 안전사고 문제임을 인지했다.

4-1-2. 휠체어를 이용해 대구 도시철도 3호선 건물 바위역 출발, 서문시장역 도착까지의 경험기록

지상철 3호선을 이용해 아래 [그림 3]²¹⁾와 같이 건물바위역에서 탑승, 서문시장역에서 하차로 정해 체험을 기록, 분석하였다.



[그림 3] 대구 3호선 경험기록, 지도 출처 : map.naver.com

지상철 역을 이용하는 데 있어 장애인, 노약자, 임산부 전용이라는 포괄적이고 애매한 사용자의 설정으로 엘리베이터의 사용빈도가 매우 높아 장애인 휠체어의 즉각적 이용이 어려웠다. 휠체어 1대만 들어갈 수 있는 엘리베이터의 면적은 먼저 편히 가겠다는 이기적인 시민의식으로 인해 매우 복잡하게 짊어졌으면 장애인 휠체어에 대한 불만을 표출하는 비장애인 중 '휠체어가 있어 사람이 많이 못 타겠네!'라는 불만을 이야기하는 시민도 발견되었다.

21) map.naver.com(2022. 9. 15) URL: <https://map.naver.com/v5/search/%EB%8C%80%EA%B5%AC3%ED%98%B8%EC%84%A0?c=14314846.3210262,4281806.6242851,15,0,0,0,dh>

	1 지상진입로	2 대합실	3 승강장	4 탑승	5 목적지하차
활동					
이동	1ea 지상 - 대합실	1ea 대합실 - 승강장	10cm 미만 엘리베이터 승강장 간격	80*90cm 휠체어 공간	1ea 승강장 - 지상
기분	😊	😊	😊	😊	😊
집중	1. 계단이나 에스컬레이터보다 휠체어에 위치할 엘리베이터까지 이동. 2. 인도가 좁을 수 있음 이동이 불편.	1. 휠체어 2대가 들어가기에는 좁은 공간. 2. 발걸기의 스크린이 높고 각도가 서서 사용하는 비장애인이기 때문에 위험할 수 있음.	승강장과 철도승무원과의 폭이 좁은 편이나 휠체어의 앞바퀴가 가로로는 걸 수 있다.	1. 휠체어 전용공간이 있지만 휠체어의 방향에 따라 승객들로 인해 출입문이 닫히지 않아서 서로부딪히지 않게 피해서 기다린다.	1. 비장애인들이 엘리베이터 이용이 많아 휠체어가 들어갈 수 없어 3-4차례 보낸 후 탑승. 2. 휠체어가 있어 많이 기다렸다는 비장애인의 이유를 들음.
사용자 요구	양쪽 엘리베이터 확보.	1. 엘리베이터 사일치 사이에 길이 맞춰 휠체어 거치대 설치.	청차시 승강장과 열차 사이에 길이 맞춰 휠체어 거치대 수 있게 개선.	휠체어의 앞 사일치들까지 고려한 공간 확보.	1. 시민의식의 개선을 위한 사회적 참여가 필요. 2. 관계기관의 상시 점검에 대한 개선이 필요.

[그림 4] 대구 도시철도 3호선 사용자 여정 지도

지하철 1, 2호선에 비해 이용인구가 많지 않은 3호선임에, 위 [그림 4]와 같이 사용자가 집중되는 특정 구간을 선정해 체험기록을 하였다.

장애인들의 지상철, 지하철 및 대중교통 이용 시 발생하는 문제점에 대해서 우리 사회는 이미 많은 부분 공감대를 형성하고 있다. 본 연구를 통해 다시 한번 주목받는 부분이지만 장애인들을 평등한 사회 구성원으로 보는 시민의식의 결여가 제일 큰 문제점임을 체감할 수 있었다.

4-1-3. 휠체어를 이용한 서문시장 2지구 상가 지하에서 아이용품쇼핑 후 동산상가 3층 지인의 가게를 목적으로 정한 경험기록

서문시장은 대구광역시 중구 대신동에 있는 대구 최대의 대표적인 전통시장이다. 많은 사람이 빈번하게 이용하는 전통시장을 또 하나의 체험장소로 정했다. 비교적 최근에 지어진 2지구 지하 쇼핑을 한 후 지인의 가게가 위치한 동산상가 3층을 목적으로 정하고 아래 [그림 5]²²⁾와 같은 동선으로 체험, 분석하였다.

22) map.naver.com(2022. 9. 15) URL: <https://map.naver.com/v5/search/%EB%8C%80%EA%B5%AC3%ED%98%B8%EC%84%A0?c=14313505.0992734,4282642.3574910,17,0,0,0,dh>



[그림 5] 대구 서문시장 인지 지도를 활용한 경험기록,
지도 출처:map.naver.com

서문시장 주 출입구에서 2지구를 방문해 쇼핑한 후 최종목적지인 동산상가 3층으로 가는 사용자 여정 지도는 아래 [그림 6]과 같다.

	1 시장입구	2 지구 이동 / 쇼핑	3 동산상가 이동 / 최종목적지 3층
활동			
이동	경사로 슬로프가 없다.	3ea	110cm 폭도 이동로의 폭
경사	0°~7° 3cm 높이의 턱	0°~7° 인도와 입구간 약간의 기울기	0°
기분	😊	😊	😊
점점	1. 노경사와 판매대로 인한 출입인도. 2. 동종종류한 바닥과 턱들의 연속. 3. 물건들의 적체와 오토바이 이동들로 위험한 통로들.	1. 한쪽 방향에 서서만 구입 가능한 출입인도의 배치. 2. 입구 앞 물 건물로 인한 진입의 불편함. 3. 장애인과 화물장물인 열리매이다.	1. 복도에 휠체어를 사용할 수 있는 비장애인들의 불편함. 2. 장애인용 화장실 없다. 3. 장애인용 화장실 불편함 열리매이다.
사용자 요구	1. 판매대 공간을 후퇴로 넓은 인도 확보. 2. 평평한 바닥 시공. 3. 사용자들의 동선과 차량운행의 확실한 구분.	1. 여러방향의 진입로 확보. 2. 평평한 바닥 시공. 3. 장애인들의 동선과 차량운행의 확실한 구분.	1. 진입로 공간 확보. 2. 장애인들의 인식개선으로 서로 배려할 수 있는 쇼핑환경 조성. 3. 장애인용 화장실의 확보.

[그림 6] 대구 서문시장 사용자 여정 지도

서문시장 2지구는 남쪽 측면을 주 출입구로 시장을 가로지르는 도로와 인접하고 있어 휠체어를 이용한 입장이 쉬운 편이나 다른 3방향은 입구가 계단으로 되어 있어 근접성이 떨어진다. 상가 내는 1m 이상 폭의 복도와 10인용 엘리베이터 2기, 화물용 1기가 설치되어 있어 휠체어를 이용한 각 층으로 이동이 편리하다.

시장의 주 출입구에 위치하는 동산상가는 건물을 들

러싸고 있는 노점상으로 인해 1층의 진입이 불편하고 휠체어를 이용한 2, 3층으로의 진입은 불가능한 상황이다. 엘리베이터는 없었으며 심한 경사의 슬로프조차 없는 계단만이 진입로였기 때문이다.

사용자 요구 충족을 위해 재래시장의 시설은 예전보다 많이 개보수되었고 지금도 진행 중이나 부족한 부분이 많이 보였다.

4-1-4. 휠체어를 이용해 수성못 주차장 도착 후 야외무대를 목적지로 정한 경험기록

장애인의 야외활동에 있어 자연을 접한다는 것은 매우 중요한 쟁점이다. 장애인과 비장애인 모두가 평등한 위치에서 다 같이 누려야 하는 자유는 자연환경의 공유라는 관점에서 평등화 되어야 한다.



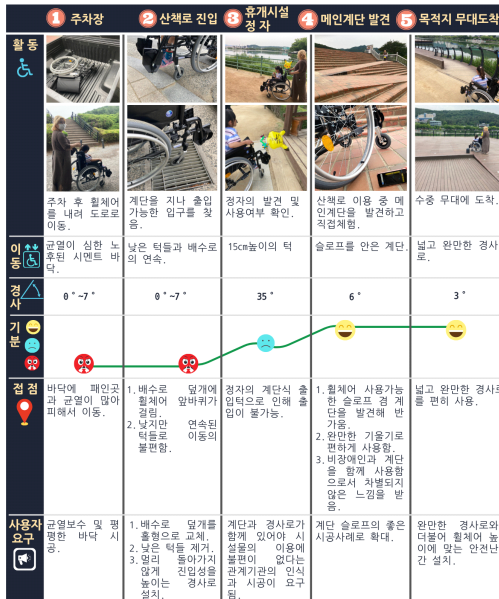
[그림 7] 대구 수성못 경험기록, 지도 출처 :
map.naver.com

대구 도심에 있는 수성못을 가족들과 함께 자가용을 이용해 방문, 휠체어를 이용해 야외무대까지의 이동을 목적으로 [그림 7]23)과 같은 동선으로 정해 [그림 8]과 같이 분석, 기록해 사용자 여정 지도로 작성했다.

동선의 중간에 설치된 벤치나 정자는 장애인들이 사용하기에 불편함이 컸다. 메인 계단은 경험적, 실용적 요소가 잘 반영된 경사로를 품은 계단으로 휠체어 이용에 기울기에서 오는 불편함이 거의 없을 정도였다. 다만, 시공된 위치가 사용빈도가 낮을 수밖에 없는 방향으로 자리하고 있어 공원의 정면성만 고려해 배치된 것을 알 수 있었다.

23) map.naver.com(2022. 9. 15) URL:

<https://map.naver.com/v5/search/%EB%8C%80%EA%B5%AC3%ED%98%B8%EC%84%A0?c=14317489.3796961,4276970.1921582,16,0,0,0,dh>



[그림 8] 대구 수성못 사용자 여정 지도

경제성의 문제로 메인계단과 같은 좋은 시공의 예가 사회 여러곳에서 쉽게 발견되지 못하는 것이라 예상 되었지만 많은 시민의 관심과 목소리가 이런 것들을 법제화할 수 있으리라 짐작하며 다양한 분야에서 메시 지전달의 필요성을 체감할 수 있는 활동이었다.

4-2. Define

미국의 심리학자 윌리엄 제임스(William James)는 ‘잘 정의된 문제는 이미 반쯤 풀린 것’이라고 말한 바 있다. 이 말은 애플사의 스티브 잡스가 즐겨 인용한 말 이기도 하다. 아인슈타인은 “만일 내가 어떤 문제를 해결하는 데 20일간의 시간 여유가 있다고 한다면, 우선 문제 정의를 하는 데 19일을 보내고 나머지 하루를 문제 해결에 임할 것”이라고 말하기도 했다.²⁴⁾

정의하기 단계에서는 장애인들이 각각의 시설들을 사용하며 발생하는 문제점을 분류, 배열, 조직화하여 문제해결을 위한 정의를 통찰한다. 정의하기 단계에서 사용할 디자인씽킹 프로세스는 다음[표 8]과 같다.

24) 충청남도홈페이지, 시민참여로 만드는 변화 사회혁신의 이해, 공직사회 사회혁신 학습 참고자료, (2021. 9. 15.), URL: http://www.chungnam.go.kr:8100/cnnet/board.do?menu_url=/cnbbs/view.do?board_seq=211603&mmnu_cd=CNNMENU00145&searchCnd=0&pageNo=51&pageGNo=5&showSplitNo=10&code=34

[표 8] 정의하기 단계

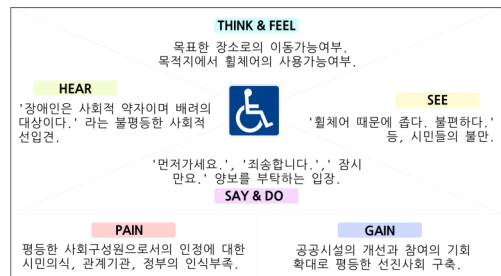
구분	활동	도구
정의하기 [define]	공감하기 단계에서 얻어진 자료와 정보를 바탕으로 문제점이 무엇인지 정확하게 파악.	공감 지도

휠체어를 사용하며 각각의 장소에서 겪은 문제점을 묶어 다음 [표 9]와 같이 문제정의 했다.

[표 9] 장소별 문제 정의하기

구분	Define
놀이공원	장애인 이동을 위한 동선과 휴게 시설등의 출입의 문제. 장애이용 엘리베이터, 리프트의 미설치. 배수로 덮개에 바퀴가 끼어버리는 심각한 문제.
도시철도	노약자, 임산부, 장애인들이 사용하기에는 작은 치수의 엘리베이터. 휠체어보다 작은 휠체어 전용공간. 자기 우선이라는 비장애인들의 시민의식 결여.
서문시장	장애이용 엘리베이터의 부족과 위치의 문제. 전체적으로 작은 출입문과 좁은 복도.
수성못	낮은 포장도로와 진입을 어렵게 하는 턱들. 배수로 덮개 구조의 문제.

휠체어 사용자의 요구사항을 더 잘 이해하기 위해 경험적 관점의 공감 지도를 아래 [그림 9]와 같이 작성 했다.



[그림 9] Empathy map

앞서 여러 학자가 문제를 잘 정의하는 것이 얼마나 중요한지를 보여주고 있으므로 문제의 핵심을 깊이 성찰하고 공감하기 단계를 통한 경험을 바탕으로 다음과 같이 문제정의를 했다.

‘잘못된 사회 인식과 관심의 부족이 결국 이런 장

애인 권리에 취약한 환경을 빠른 개선 의지 없이 두고 보고만 있는 것'이라는 기본적 문제를 정의하고 그렇다면 이를 해결하기 위해 어떤 해결책을 세울 수 있는가? 라는 다른 문제가 정의되고 그 답으로 다방면의 노력이 필요해 보이나 본 연구에서는 그 해결책으로 공공성을 갖는 메시지를 공감과 감흥을 통해 전달하는 데에 디자인씽킹을 활용한 조형 작품의 제작이라는 문제정의를 제시한다.

4-3. Ideate

아이디어 단계는 문제해결을 위한 방법으로 메시지를 담은 조형 작품을 어떻게 만들 것인가 하는 것에 대해 아래 [표 10]과 같이 진행했다.

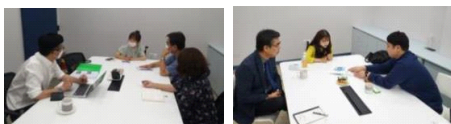
[표 10] 아이디어화 단계

구분	활동	도구
아이디 어화 [Ideate]	장애인 이동권에 관한 문제점을 조형 작품의 형태, 색채, 구상을 위한 기호로 분석.	마인드맵 브레인스토밍 공동디자인 기호화

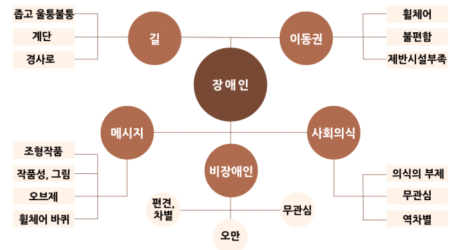
먼저 체계화를 위해 [그림 10]과 같이 마인드맵을 작성하고 사회적 협동조합 '사람과 사람의 이사장과 국장 및 장애인 디자이너, 기획자 등이 참가해 공감을 형성할 수 있는 조형 작품의 구성요소 도출을 위해 공동디자인 회의 [그림 11]과 브레인스토밍 [그림 12]을 진행했다.



[그림 10] Mind map



[그림 11] 공동디자인 회의, 사진 출처:사람과 사람



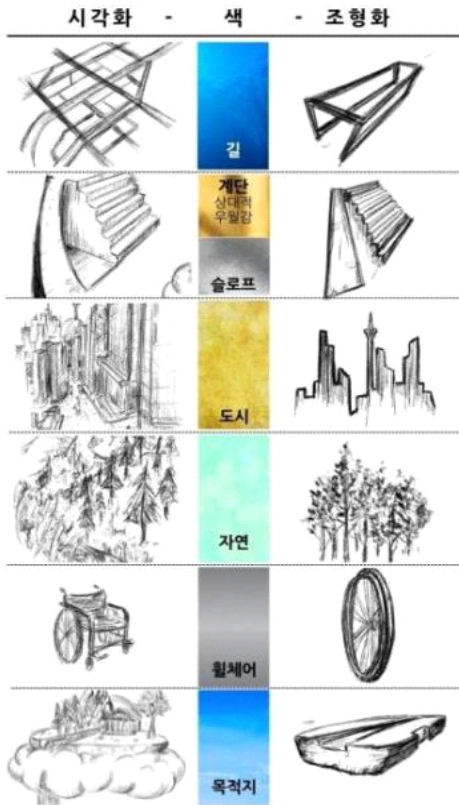
[그림 12] Brainstroming

전달하고자 하는 내용을 작은 단은 단위로 조각내 숨은 의미들을 정의하는 기의와 표현되는 기표로 나누어 얻은 텍스트를 시각화한 후 한 번 더 형태적 기호화를 통해 작품에 실제 사용될 조형 요소를 도출한다.

[표 11] 기호화를 통한 작품 구성요소 도출

구분	기호학적 분석	
	기의	기표
길	연결, 소통, 이동, 경로, 수단	좁고 가는 선
계단, 슬로프	수직, 상승, 신분, 경사, 과정	중앙에 위치하는 넓은 계단 가장자리에 배치된 가파른 경사로
도시	복잡, 위험, 다양함, 경쟁	순환하는 선과 각 요소의 연결
자연	숲, 힐링, 여유	나무, 봄의 정령
휠체어	장애, 사회적 약자, 배려, 양보	바퀴
목적지	도착, 안도, 성공, 도달	천국
색	성공, 성취, 승리, 부, 독선	금색
	안정, 평화, 감정적, 명망, 공명정대, 부, 친절	은색
	호감, 조화, 신뢰, 정의, 젊음, 평화, 냉정, 우울, 공포	파랑
	천국, 무한, 영원, 진실, 행복, 긍정, 순수	하늘색

위 [표 11]과 같이 도출된 기호는 작품의 시각화에서 가장 실질적인 도움이 되는 과정이었으며 그로 얻어진 결과물을 다시 시각화한 아래 [그림 13]을 통해 조형물의 형태화가 자연스럽게 이루어졌다.



[그림 13] 구성요소 시각화

4-3. Prototype

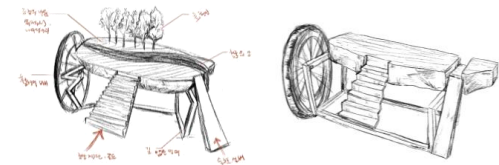
제작하기 단계에서는 아이디어 단계에서 최종적으로 도출된 형태, 재료, 색채 등의 기호학적 분석을 기반으로 한 구상을 조형화시키고자 한다. 다음 [표 12]와 같이 프로세스를 활용해 진행한다.

[표 12] 제작하기 단계

구분	활동	도구
제작하기 [Prototype]	기호를 적용한 모델 제작	프로토타입 포커스그룹인터뷰

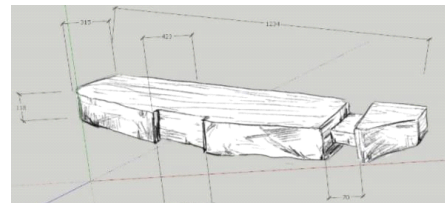
컨셉 스케치 [그림 14]에서는 공중에 떠 있는 천국의 대지 중심에 강이 흐른다. 최종목적지기도 한 이곳을 가기 위해 중앙에 있는 계단은 비장애인의 보편적 시각으로 당연시되는 자기중심적 사회의식을 표현하고, 한쪽으로 소외된 급격한 경사로는 장애인들의 현실을 반영하였다.

이런 콘셉트로 휠체어 바퀴의 위치 배정과 형태적 틀을 정하고 다듬어, 도면화하는 밑그림으로 삼는다.

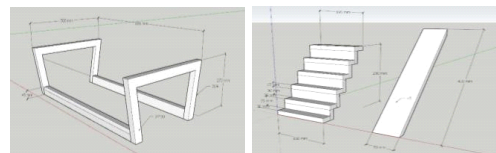


[그림 14] 컨셉 스케치, 아이디어 스케치

이용자의 사용 요구가 있었던 발견된 오브제 [그림 15]는 고택의 서까래로 이용되었던 자재이다. 천국의 숲을 흐르는 강에 비친 모습으로 표현하기 위해 상판에 폭 100mm, 깊이 10mm로 파서 그림삽입이 쉽게 한다.



[그림 15] 발견된 오브제



[그림 16] 연결구조물, 계단 및 슬로프 도면

아이디어화 단계에서 얻어진 기호화를 통해 도출된 조형 요소를 활용해 연결구조물과 계단 및 슬로프 [그림 16]로 도면화한 후 프로토타입을 제작했다.

4-5. Test

평가하기 단계는 도출된 작품이 전시회를 통해 사회적 메시지를 담은 조형물이 장애인과 비장애인의 공존에 대한 문제를 사회적 이슈로 만들어 내는지를 확인하는 것에 목표가 있다. 평가하기 단계에서 사용된 디

자인씽킹 프로세스는 다음 [표 13] 과 같다.

[표 13] 평가하기 단계

구분	활동	도구
평가하기[Test]	전시회 작가와 만남	참여 포커스그룹 인터뷰

2021년 12월, 사회적 협동조합 ‘사람과 사람’ 주최, 정효준 대구가톨릭 대학교수 기획으로 ‘다름과 다름의 인정, 마중’이란 제목의 전시회를 한영아트센터 갤러리에서 12일간 진행했다. 아래 [그림 20]은 ‘천국의 계단’ 작품을 최종적으로 전시한 모습이다.



[그림 20] 전시 사진

아래 [그림 21]과 같이 전시회 후 감상자들과 작가와의 만남의 자리를 열어 인터뷰를 진행했다.



[그림 21] 인터뷰 사진

작가와 만남이라는 인터뷰의 장을 통해 작가가 작품을 설명하고 작품감상자들은 작가에게 궁금한 점을 질문하게 함으로 작품의 해석력을 높이고 작가는 관람자들의 이해도를 파악할 기회의 장으로 삼았다. 약 30여명의 관람자들이 참석했으며 인터뷰는 1시간가량 진행되었다. 이 단계에서 중점적으로 다룰 것은 디자인씽킹의 여러 프로세스를 거쳐 얻어진 최종 결과물을 감상자가 받아들이는 때 어떤 메시지를 받았는지 파악하여

공감을 형성할 수 있는 결과물인지 평가하고 부족한 부분을 찾아 종합된 소결을 도출하는 것이다. 이와 함께 전시회의 현장 분위기 등을 파악해 통합한 작품의 메시지 전달력에 관한 소결은 모두가 일부의 전달 내용은 이해하고 있었다는 것이다. 다음 [표 14]는 관람자의 인터뷰 내용을 장애인, 비장애인으로 그룹을 나누어 정리한 것이다.

[표 14] 평가하기 인터뷰

구분	인터뷰 내용	
비 장 애 인	입시학원 원장	처음에는 단순히 작품을 보고 그런 스토리가 담 긴 것인지 몰랐으나 사용된 휠체어 바퀴와 계 단, 슬로프 등의 작품요소들을 보고 장애인 이 이동하는 데 불편함이 클 것 같다는 생각이 들 었다. 작가의 작품해석 스토리를 듣고 나서 작 품을 다시 보게 되었고 공감할 수 있었다.
	자영업자	휠체어 바퀴에 그려진 꽃을 보며 꽃길만 걸었으 면 하는 염원이 담긴 작품이라 생각하다가 작품 의 좁은 막대로 표현된 비탈길을 보고 현실은 그렇지 않음을 의미하는 작품이라는 생각이 들 었다.
	대학교수	모호한 듯 선명한 메시지 전달체계가 굉장히 재 있는 작품이었다. 아마도 많은 사람에게 널리 있는 의미전달체가 될 수 있을 것 같다.
장 애 인	디자이너	아이디어를 제시할 때 회의를 통해 직접 사용되 는 휠체어 바퀴가 들어가게 해주었으면 좋겠다 는 의견을 잘 반영해 작품에서 읽히는 것 같아 반가웠다.
	유 치 원 원장	천국의 계단이라는 제목과 작품설명을 함께 보 니 천국으로 가는 길이 휠체어를 이용한 장애인 들에게는 배려하지 못한 사회의 여러 문제점으 로 인해 비장애인들이 먼저 도착하겠다는 이기 로 채워져 있음을 읽을 수 있었다.
	참 가 자 대표	작가의 설명 전에는 작품의 표면만 이해한 것 같다. 설명 후 내가 평소엔 정말 불편하게 생각 하는 부분을 이렇게 공감해 주고 있는 비장애인 이 있다는 것에 큰 위로와 감명을 받았다. 누군 가에게는 별것이 아닐 수 있지만, 우리에게 중요한 문제이며 늘 부딪히는 문제이기 에 당장 문제해결이 어려워도 작품을 통해서 사회에 메 시지를 전달할 수 있다는 점에서 반갑다..

장애인과 비장애인을 나누어 인터뷰를 정리한 결과 견해의 차는 크게 없었으며, 작가가 의도한 메시지를 완벽하게 다 읽어낸 이는 없었으나 이는 작품감상 특성상 관람자의 스키마에 따라 읽히는 것이므로 메시지 전달력과 공감대 형성이라는 점에서 이 결과물이 비교적 그 역할을 잘 해내었다는 결론을 얻었다. 비록 전시회에 직접 참가하여 작품을 감상한 그룹에 제한된 인터뷰이나 이는 조형예술 작품이라는 범위적 제한에 언급한바 그에 연관된 문제이며 또한 이는 정량적이기보다 정성적 자료로 이해됨으로 자료적 가치가 있다.

5. 결론

최근 여러 분야에서 디자인씽킹 방법론이 활용되고 있고 활발한 사례연구가 이루어지고 있으나 현재까지 조형작품에서 이를 활용한 사례는 극히 드물다. 그러한 이유로 디자인씽킹 방법론을 조형작품에 적용해 메시지의 전달력이 강한 예술작품의 창작으로 확장한다는 것에 본 연구의 의의가 있다.

본 연구에서는 의미체계를 담은 작품의 제작과정에 디자인씽킹 방법론이 유용함을 결과로 밝히며 특히 아이디어화 단계에서 기호화를 통한 프로세스의 구체적 형태화가 작품구성에 큰 도움이 되었다는 경험적 결과를 도출하였다.

본 연구는 조형작품을 제작함에 장애인의 권리에 대한 텍스트를 디자인프로세스와 기호로 해석하고 시각적 조형예술로 발전시키는 것에 목적이 있다. 공감을 얻지 못하는 의도와 지나친 추상적 조형미의 확장으로 작품의 이해가 난해해지는 오류를 범하지 않기 위해 최종 결과물을 도출하는 일련의 과정으로 디자인씽킹 기반의 프로세스를 활용하여 진행하였다. 그러나 이 연구는 ‘장애인의 이동권’이라는 주제와 ‘조형작품제작’이라는 범위적 제한을 가짐으로 향후 다양한 주제와 시각화를 통한 실제 사례연구가 이어져야 할 것으로 보인다.

조형작품, 미술작품 등을 디자인하거나 특히 공공성을 갖는 메시지를 전달해야 하는 표상체를 실제로 디자인하기 위해 많이 고민하는 현장의 연구자들과 예술가들에게 도움이 되기를 기대하는 바이다. 아울러 본 연구의 결과물로 얻어진 조형작품을 통해 배려 속에 역차별이 난무하는 사회의 모순에 공존이라는 키워드를 만들어 메시지를 던지므로 장애인에 대한 편견 해소에 일말의 도움이 되기를 희망한다.

참고문헌

1. 임 립, 행복한 삶을 위한 미술의 시계, 충남대학교 출판문화원, 2011.

2. Tim Brown, Design Thinking, Harvard Business Review, 2008.
3. 강아영, 디자인씽킹을 활용한 아동친화마을만들기 프로세스 연구, 한국디자인리서치학회, 한국디자인리서치, 2021, Vol. 6 No. 4.
4. 김영찬, 공공공간의 가구디자인에 대한 기호학적 분석, 한국디자인트렌드학회, 한국디자인포럼, 2010, Vol. 26, No. 19-20.
5. 서승미, 양숙희, 현대 예술의상에 표현된 조형성의 텍스트 분석, 한국의류학회지, 2005, Vol. 29, No. 6.
6. 이안근, 미술작품 분석의 기호학적 접근, 한국 일러스트아트학회, 조형미디어학, 2017, Vol. 20, No. 1.
7. 이유신, 김한성, 장애인의 이동이 사회적 배제에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구, 한국보건사회연구원, 2019, Vol. 39, No. 1.
8. 박재용, 디자인씽킹을 통한 사회적 가치 중심 공공공간디자인 평가에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위 논문, 2020.
9. 박지원, 디자인씽킹 프로세스를 활용한 남성복 재킷 디자인 개선방안, 한양대학교 융합산업대학원 석사학위 논문, 2020.
10. 박현정, 기호학을 통한 현대미술 감상교육, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2010.
11. 조희화, 디자인씽킹 기반의 환경색채디자인 프로세스 모형개발, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, 2021.
12. 김경혜, 특집/ 도시 생활 교통체계의 정비 : 장애인 이동권 확보를 위한 교통체계의 정비, 도시문제 36권 397호, 2001, 12월
13. <https://www.chungnam.go.kr>
14. <https://map.naver.com>
15. <https://www.mois.go.kr>
16. <https://www.msit.go.kr>