

이념형 방법론에 기반한 디자인 실천 유형 분석 모델 제안

가치 지향과 문제 접근 방식을 중심으로

An Ideal-Type-Based Typology Model for Design Practice

Centered on Value Orientation and Problem Approaches

주 저 자 : 천철훈 (Cheon, Cheol Hun) 우메오대학교 어드밴스드프로덕트디자인학과 석사과정
a940324@gmail.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.2.779>

접수일 2026. 05. 20. / 심사완료일 2026. 05. 28. / 게재확정일 2026. 06. 08. / 게재일 2026. 06. 30.

Abstract

Expanding alongside industrial, social, cultural, and technological changes, contemporary design practice features diverse roles and methodologies. To structuralize this complexity, this study proposes an analytical model based on two axes: value orientation and problem approaches. Utilizing the ideal-type methodology, four distinct categories are derived and examined through case analysis. Furthermore, by analyzing the structural relationships and hybrid forms between these categories, this study reveals the overlapping complexities within contemporary design. Ultimately, a common coordinate structure is proposed to interpret diverse design practices and guide future empirical comparative research.

Keyword

Industrial Design(산업디자인), Design Practice(디자인 실천), Design Typology(디자인 유형론)

요약

현대 디자인 실천은 산업, 사회, 문화, 기술 환경의 변화에 따라 다양한 방향으로 확장되고 있으며, 이에 따라 디자인의 역할과 방법론 또한 변화하고 있다. 이에 본 연구는 다원화된 디자인 실천을 비교·해석할 수 있는 분석 기준을 마련하기 위해, 디자인 이론에서 지속적으로 이루어져 온 가치 지향과 문제 접근 방식에 대한 논의를 바탕으로 두 축을 도출하고, 이념형 방법론을 적용하여 네 가지 디자인 실천 유형으로 구성된 분석 모델을 제안하였다. 또한 각 유형의 특성을 검토하기 위해 사례 분석을 수행하고, 실제 디자인 실천이 어떠한 가치 지향과 문제 접근 방식을 중심으로 특정 유형과 연결되거나 복합적으로 나타나는지를 살펴보았다. 나아가 유형 간 관계와 결합 양상을 논의함으로써, 현대 디자인 실천이 단일한 유형으로 환원되기보다 서로 다른 실천 논리 속에서 연속·중첩될 수 있음을 확인하였다. 본 연구는 복합적인 디자인 실천을 공통의 좌표 구조 안에서 비교·해석할 수 있는 분석 모델을 제시하고, 서로 다른 디자인 실천의 전략적 지향과 관계를 이해하기 위한 비교 기준을 제공하였다는 점에서 의의를 가진다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

2. 이론적 배경 및 분석 모델 구축

- 2-1. 디자인 실천 이론과 이념형 방법론
- 2-2. X축 : 가치 지향
- 2-3. Y축 : 문제 접근 방식
- 2-4. 분석 모델 제안

3. 디자인 실천 유형의 특성 및 사례 분석

- 3-1. 유형 분석 개요 및 사례 선정 기준
- 3-2. 유형별 특성 및 사례
- 3-3. 유형 비교 및 공통 구조

4. 유형 간 관계와 복합적 실천

- 4-1. 인접 유형 간 구조적 연속성과 중첩
- 4-2. 대척 유형의 결합과 복합적 실천

5. 결론

- 5-1. 연구 결과 및 의의
- 5-2. 한계 및 향후 연구

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

현대 산업 디자인은 기술 발전과 사회 구조의 고도화에 따라 단순한 제품 조형의 영역을 넘어 서비스, 시스템 및 환경을 포괄하는 광범위한 영역으로 확장되었다.¹⁾ 이러한 변화는 크리펜도르프가 제시한 의미론적 전환(the semantic turn), 즉 디자인이 물리적 기능이 나 형태 자체보다 인간이 경험하고 의미를 부여하는 방식에 주목하게 된 변화와 궤를 같이한다.²⁾ 이러한 전환 속에서 과거 대량 생산 체제에서 형태 최적화에 집중하던 디자인 실천은 오늘날 사회적 관계를 조율하고 새로운 가치를 제안하는 매개체로 확대되었다.

그러나 이러한 확장은 상이한 목표와 방식의 실천들이 산업 디자인이라는 동일 범주 내에 혼재되는 결과를 초래하며, 그 정체성과 범위에 대한 개념적 모호성을 심화시키고 있다. 경제적 가치 창출과 시장 경쟁력 강화를 지향하는 '경제적 도구'로서의 실천과³⁾ 사회 시스템의 회복과 공동체 문제 해결을 지향하는 '사회 혁신의 도구'로서의 실천⁴⁾ 동시에 전개되지만, 이들의 전략적 지향과 방법론적 차이를 구조적으로 구분할 수 있는 기준은 여전히 부족한 상황이다.

이에 본 연구는 다원화된 현대 디자인 실천의 복합적 양상을 비교·해석하기 위한 구조적 틀을 마련하기 위해 디자인 실천 양상을 주요 특성을 중심으로 개념화하고 이를 분석 모델로 재구성하고자 한다. 본 모델은 다양한 디자인 이론에서 반복적으로 나타나는 가치 지향과 문제 접근 방식의 차이를 바탕으로, 이를 베버의 이념형 방법론에 기반한 분석 모델로 재구성한 것이다. 본 모델은 현실의 디자인 실천을 고정된 유형으로 분류하거나 그대로 재현하기 위한 체계라기보다, 복합적으로 나타나는 실천 양상을 비교 가능하게 정렬하고 유형 간 관계를 해석하기 위한 분석 기준이자 틀을 제시하는 데 목적이 있다.

1) Buchanan, R., 'Wicked Problems in Design Thinking', MIT Press, Design Issues, Vol.8, No.2, 1992, pp.5-21.

2) Krippendorff, K., 『The Semantic Turn: A New Foundation for Design』, CRC Press, 2006, pp. 39-43.

3) Julier, G., 『The Economies of Design』, Sage, 2017, pp.7-10

4) Manzini, E., 'Making Things Happen: Design and Social Innovation', MIT Press, Design Issues, Vol.30, No.1, 2014, pp.57-66.

1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 산업 디자인을 전략적 문제 해결 과정으로 정의한 세계디자인기구의 관점과, 디자인 대상의 확장을 설명한 뷰캐넌의 논의를 이론적 토대로 삼는다. 이러한 관점은 디자인 실천이 특정 대상이나 영역에 한정되지 않고 다양한 사회적·문화적 맥락에서 전개된다는 점을 전제한다.

본 연구의 방법은 다음과 같다. 첫째, 마굴린과 헤스켓의 논의를 비롯한 디자인 이론을 바탕으로 디자인 실천이 지향하는 가치의 차이를 가치 지향(value orientation)으로 개념화하고, 이를 X축으로 설정한다. 둘째, 사이먼과 손의 디자인 방법론 논의를 바탕으로, 디자인이 문제를 인식하고 다루는 방식의 차이를 문제 접근 방식(problem approach)으로 개념화하고 이를 Y축으로 도출한다. 이러한 두 축은 서로 다른 이론적 맥락에서 제시되었으나, 디자인을 둘러싼 가치 판단과 인식론적 태도라는 두 가지 상이한 차원을 구성한다는 점에서 공통의 분석 기준으로 통합될 수 있다. 셋째, 베버의 이념형 방법론을 바탕으로 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 축을 교차하여 네 가지 디자인 실천 유형으로 구성된 분석 모델을 구축하고, 이를 현대 디자인 실천을 비교·해석하기 위한 분석 틀로 활용한다. 넷째, 각 유형을 대표하는 사례를 통해 유형의 특성을 구체적 맥락에서 검토하고, 유형 간 구조적 관계를 중심으로 현대 디자인 실천의 복합적 양상을 해석한다. 아울러 본 연구는 이러한 개념적 모델을 기반으로, 향후 디자인 실천의 특성을 관찰 가능한 지표로 통해 분석함으로써 본 모델이 실증적·정량적 분석을 위한 체계로 활용될 가능성을 고려한다.

2. 이론적 배경 및 분석 모델 구축

2-1. 디자인 실천 이론과 이념형 방법론

세계디자인기구는 산업 디자인을 혁신을 촉진하고 더 나은 삶의 질을 이끄는 전략적 문제 해결 과정으로 정의하며, 그 대상이 제품을 넘어 시스템, 서비스, 경험에까지 확장된다고 설명한다.⁵⁾

이러한 확장 속에서 설계 대상, 인지 방식, 혁신 전략 등 다양한 기준에 따라 디자인 실천을 이해하고 구분하기 위한 논의가 전개되어 왔다. 예컨대 뷰캐넌은

5) World Design Organization, Definition of Industrial Design, (2026.05.18.), wdo.org/about/definition/

디자인의 적용 영역이 기호, 사물, 활동, 시스템의 차원으로 확장된다고 설명하며, 디자인 실천을 대상과 적용 범위의 확장 속에서 이해하였으며,⁶⁾ 크로스는 디자이너의 인지 방식과 방법론적 특성을 중심으로 디자인 사고를 분류한 바 있다.⁷⁾ 버간티는 혁신 전략의 관점에서 시장견인, 기술주도, 디자인주도 접근을 구분함으로써 디자인 실천의 전략적 지향 차이를 설명하였다.⁸⁾ 이러한 논의들은 서로 다른 차원에 초점을 두고 전개되어 왔으며, 각각 디자인 실천에 대한 중요한 해석들을 제공하였다.

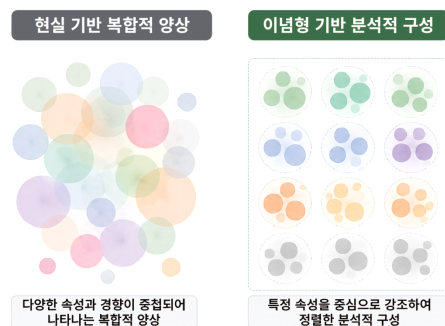
그러나 현대 디자인 실천은 리텔과 웨버가 지적한 위키드 프로블럼(wicked problems)의 성격처럼, 서로 다른 목적과 접근 방식이 복합적으로 중첩되며 사회적·기술적 맥락에 따라 유동적으로 변화하는 양상으로 나타난다.⁹⁾ 따라서 현대 디자인 실천을 해석하기 위해서는 복합적으로 나타나는 실천 양상을 일정한 기준에 따라 구조화하고, 이를 비교·해석 가능한 형태로 정렬할 수 있는 분석적 관점이 요구된다.

본 연구는 이러한 복합적 양상을 구조적으로 파악하기 위한 방법론적 전제로서 베버의 이념형(ideal-type) 방법론을 활용한다. 베버에 따르면 이념형은 현실을 있는 그대로 재현하기 위한 경험적 범주가 아니라, 특정 현상의 특징적 경향을 중심으로 강조하여 구성한 개념적 모델이다. 즉 이념형은 현실의 경험적 양상을 그대로 기술하거나 실제 사례를 기계적으로 분류하기 위한 기준이 아니라, 복합적인 사회 현상을 비교·해석하기 위해 특정 속성을 중심으로 정렬한 분석적 도구로 이해된다.¹⁰⁾

또한 이념형 방법론은 현실의 복합성을 제거하기보다 특정 특성을 중심으로 강조함으로써, 서로 다른 사례 간의 관계와 차이를 비교 가능하게 만든다. 따라서 현실의 개별 사례들은 하나의 이념형에 완전히 일치하

기보다 여러 유형의 특성이 혼합된 형태로 나타날 수 있다. 베버 역시 이념형을 현실에 그대로 존재하는 실체가 아니라, 현실을 해석하기 위한 분석적 구성물로 설명한 바 있다.¹¹⁾

본 연구는 이러한 관점에 따라 디자인 실천에서 반복적으로 나타나는 핵심 차원을 추출하고, 이를 바탕으로 디자인 실천 유형 간의 관계를 해석하기 위한 분석 모델을 구성하고자 한다. 따라서 본 모델은 현실의 디자인 실천을 고정적으로 분류하기 위한 기준이라기보다, 복합적으로 나타나는 실천 양상을 비교·해석하기 위한 분석적 기준으로 이해될 수 있다.



[그림 1] 현실 기반 양상과 이념형 기반 구성 비교

2-2. X축: 가치 지향

2-2-1. 유형화 기준의 정의 및 도출 근거

디자인 실천을 구분하는 첫 번째 유형화 기준은 가치 지향(value orientation)이다. 이는 디자인이 궁극적으로 무엇을 지향하는가에 대한 질문과 맞닿아 있으며, 디자인이 창출하고자 하는 가치의 성격에 따라 실천을 구분하는 차원이다.

이러한 가치 지향의 차이는 디자인 이론 전반에서 지속적으로 논의되어 왔다. 특히 마감린은 산업과 디자인의 지향점을 경제 성장을 우선하는 확장 모델(expansion model)과 사회적·생태적 균형을 중시하는 지속가능성 모델(sustainability model)의 대립 구조로 설명한 바 있다.¹²⁾ 산업 디자인을 경제적 가치 창출의 기제로 이해하는 관점은 시장 경쟁과 차별화를 중심으로 한 산업 담론에서 강조되어 왔으며, 반대로 디자인

6) Buchanan, Op. cit., 1992, pp.9-10.

7) Cross, N., 'Designerly Ways of Knowing', Elsevier, Design Studies, Vol.3, No.4, 1982, pp.221-227.

8) Verganti, R., 『Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean』, Harvard Business Press, 2009, pp. 24-25.

9) Rittel, H. W. J., & Webber, M. M., 'Dilemmas in a General Theory of Planning', Springer, Policy Sciences, Vol.4, No.2, 1973, pp.155-169.

10) Weber, M., 『On the Methodology of the Social Sciences』, Free Press, 1949.

11) Weber, Op. cit., 1949, pp.99-105.

12) Margolin, V., 『The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies』, University of Chicago Press, 2002, pp.78-92.

을 사회적 책임과 공공의 이익을 실현하는 실천으로 보는 관점은 지속가능성과 윤리적 디자인 논의에서 지속적으로 제기되어 왔다.

이러한 논의는 디자인이 궁극적으로 지향하는 가치에 있어 경제적 효용(economic utility)과 사회적 공공성(social publicness)이라는 상이한 가치 지향을 반복적으로 드러낸다는 점에서 공통성을 보인다. 이때 두 가치는 상호 배타적인 개념이 아니라, 디자인 실천이 우선적으로 추구하는 가치를 구분하는 기준이다. 본 연구는 기존 디자인 이론에서 반복적으로 나타나는 이러한 가치 지향의 차이를 바탕으로, 경제적 효용과 사회적 공공성을 양 극단으로 하는 가치 지향을 유형화 기준 중 하나로 설정한다.

2-2-2. 경제적 가치 (Economic value)

축의 한쪽 끝에는 경제적 가치를 최우선으로 하는 가치 지향이 위치한다. 이는 디자인을 시장 경쟁 속에서 차별화를 통해 경제적 효용을 창출하는 전략적 수단으로 이해하는 관점에 기반한다. 이러한 관점은 디자인을 가치 창출의 도구로 이해하는 산업 디자인 담론에서 지속적으로 논의되어 왔으며, 디자인을 기업 경쟁력 확보의 핵심 기제로 보는 관점과 연결된다. 특히 헤스켓은 디자인이 시장 경쟁 속에서 기업의 미래 대응과 경쟁력 강화를 위한 주요한 전략적 활동으로 가능할 수 있음을 설명하였다.¹³⁾

따라서 이러한 관점에서의 디자인은 성장 중심의 시장 환경 속에서 제품과 서비스의 효용을 극대화하고, 차별화된 가치를 통해 상업적 성과를 창출하는 것을 주요 과업으로 한다. 이러한 실천은 급변하는 시장 조건에 기민하게 대응하며, 경쟁 우위를 확보하기 위한 전략적 수단으로 기능한다.

2-2-3. 사회적 가치 (Social Value)

축의 반대편에는 공공의 이익과 사회적 형평성에 초점을 두는 가치 지향이 위치한다. 이는 디자인을 상업적 효용을 넘어 사회적 책임과 공공성을 실현하는 실천으로 이해하는 관점에 기반한다. 이러한 관점은 시장 논리가 충분히 포괄하지 못하는 영역에서 디자인이 개입해야 한다는 문제의식에서 출발하며, 인간의 기본적인 필요와 사회적 불균형에 대응하는 것을 핵심 과제로

설정한다.

이러한 관점은 파파넬의 논의에서 잘 드러난다. 그는 디자인이 시장의 기만적 욕망 충족을 위한 수단이 아니라, 인간의 실질적 필요와 사회적·생태적 문제에 대응해야 하는 윤리적 책임을 지닌 실천임을 강조하였다.¹⁴⁾ 이와 같은 관점에서의 디자인은 상업 논리가 소외시킨 영역에 개입하여 사회적 형평성을 제고하고, 공공의 이익과 사회적 기본권의 실현을 주요 과업으로 삼는다. 따라서 이러한 지향은 공동체의 결집을 보완하고 사회적 불균형을 완화하기 위한 공공적 실천으로 이해될 수 있다.

2-3. Y축: 문제 접근 방식

2-3-1. 유형화 기준의 정의 및 도출 근거

디자인 실천을 구분하는 두 번째 유형화 기준인 문제 접근 방식(problem approach)은 당연한 과제를 어떻게 인식하고 다루는가에 대한 방법론적 태도를 의미한다. 디자인 방법론 논의에서는 문제를 주어진 조건 하에서 해결의 대상으로 파악하는 관점과, 문제 자체를 해석과 재구성의 대상으로 이해하는 관점이 제기되어 왔다. 이러한 두 관점은 서로 다른 이론적 맥락에서 전개되어 왔으며, 사이먼과 손은 각각 이를 대표적으로 보여주는 이론적 참조점으로 이해될 수 있다.

사이먼은 디자인을 목표와 제약 조건이 주어진 상황에서 해결안을 탐색하는 합리적 문제 해결(problem solving)의 과정으로 보았다.¹⁵⁾ 반면 손은 불확실하고 비정형적인 상황에서 문제를 주어진 것으로 받아들이기 보다, 상황과의 상호작용 속에서 새롭게 규정하고 재구성하는 문제 설정(problem setting)의 중요성을 강조하였으며, 이러한 관점은 디자인 방법론 논의에 중요한 참조점이 되었다.¹⁶⁾ 이와 같이 두 관점은 문제를 다루는 방식에 있어 상이한 인식론적 출발점을 반영한다.

본 연구에서 제시하는 문제 해결과 문제 설정은 현실에서 명확히 분리되는 과정이 아니라, 베버의 이념형 방법론에 기반하여 디자인 실천의 상이한 문제 접근 방식을 분석적으로 추출한 것이다. 실제 디자인 과정에

13) Heskett, J., 『Design: A Very Short Introduction』, Oxford University Press, 2005, pp. 21-23.

14) Papanek, V., 『Design for the Real World: Human Ecology and Social Change』, Pantheon Books, 1971, pp. 14-19.

15) Simon, H. A., 『The Sciences of the Artificial, 3rd ed.』, MIT Press, 1996, pp. 111-125.

16) Schön, D. A., 『The Reflective Practitioner』, Basic Books, 1983, pp. 18-20.

서 두 접근은 상호작용하며 나타나지만, 문제를 주어진 것으로 전제하는 접근과 문제 자체를 재구성하는 대상으로 이해하는 접근은 출발점과 중심이 되는 인식 방식에서 근본적인 차이를 지닌다.

이에 본 연구는 문제를 고정된 조건 하에서 해결의 대상으로 전제하는 문제 해결 지향과, 상황을 재구성하는 대상으로 보고 새로운 의미를 부여하는 문제 설정 지향을 축의 양 극단으로 설정한다. 이러한 구분은 두 접근을 분리하기 위함이 아니라, 디자인 실천이 문제를 다루는 방식에 있어 어떠한 접근에 더 큰 비중을 두는지 분석하기 위한 기준으로 기능한다. 이때 각 접근은 결과의 성격이 해당 도출에 가까운지, 혹은 문제의 재구성과 질문 제기에 가까운지에 따라 구별될 수 있다.

2-3-2. 문제 해결 (Problem Solving)

축의 한쪽 끝에는 주어진 과제를 명확한 목표와 제약 조건을 지닌 해결 대상으로 전제하고, 이에 대한 최적의 해답 도출에 중심을 두는 문제 해결 중심의 접근 방식이 위치한다. 이는 디자인을 주어진 문제 상황에 대한 합리적 대응 과정으로 이해하는 관점에 기반한다.

사이먼은 디자인을 내부 환경과 외부 환경 간의 적합성을 높이기 위한 합리적 선택으로 정의하며, 주어진 조건 하에서 최적의 해를 탐색하는 과정으로 설명하였다.¹⁷⁾ 이 관점에서 디자인의 핵심은 문제의 재정의보다는, 명확한 목표 달성을 위해 형태와 기능을 체계적으로 조정하고 최적화하는 데 있다.

이러한 접근은 크로스가 제시한 솔루션 중심 전략(solution-focused strategy)에서 보다 구체적으로 드러난다. 크로스에 따르면 디자이너는 문제를 장시간 분석하기보다, 가능한 해결안을 빠르게 종합하고 이를 반복적으로 발전시키는 방식으로 문제를 다루는 경향을 보인다.¹⁸⁾ 따라서 이와 같은 문제 해결 중심의 접근은 주어진 문제에 대해 최적의 해답을 도출하는 데 중심을 두는 특징을 지닌다.

2-3-3. 문제 설정 (Problem Setting)

축의 반대편에는 주어진 과제를 고정된 문제로 전제하기보다 해석과 재구성의 대상으로 보고, 문제의 의미와 구조를 재구성하는 데 중심을 두는 문제 설정 중심의 접근 방식이 위치한다. 이는 디자인을 주어진 문제

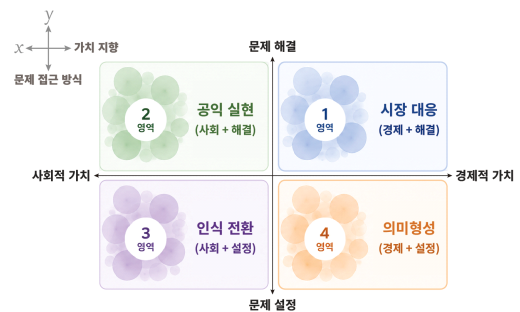
를 해결하는 과정이 아니라, 무엇이 문제인가를 규정하고 구성하는 데 중심을 두는 관점에 기반한다.

이러한 접근은 리텔과 웨버가 제기한 위키드 프로블럼 개념에서 잘 드러난다. 이들은 디자인이 다루는 현실의 문제는 명확한 정의나 단일한 해답을 갖지 않으며, 문제를 규정하는 과정 자체가 해결 과정의 일부를 구성한다고 보았다.¹⁹⁾

이러한 맥락에서 손은 디자인의 핵심 과업을 주어진 문제에 대한 해결책 탐색이 아니라, 상황과의 상호작용을 통해 문제 자체를 재구성하는 문제 설정에 있다고 보았다. 손에 따르면 디자인은 현상을 명명하고(naming) 맥락을 설정하는(framing) 과정을 통해, 해결 가능한 구조를 형성해 나가는 성찰적 과정이다.²⁰⁾ 따라서 이와 같은 문제 설정 중심의 접근은 주어진 문제를 재해석하여 문제를 재구성하고 새로운 질문을 도출하는 데 중심을 두는 특징을 지닌다.

2-4. 분석 모델 제안

본 연구는 앞서 도출한 가치 지향(X축)과 문제 접근 방식(Y축)을 교차한 좌표계를 통해 산업 디자인 실천의 양상을 4사분면 구조로 유형화하는 분석 모델을 제안한다. 이 두 축은 디자인 실천이 어떠한 방향에 중심을 두고 전개되는지를 파악하기 위한 분석 기준으로 기능하며, 각 차원의 교차를 통해 상이한 실천 유형이 도출된다.



[그림 2] 디자인 실천 유형의 이념형 분석 모델

이러한 구조를 도식화하면 [그림 2]와 같으며, 각 사분면은 가치 지향과 문제 접근 방식의 조합에 따라

17) Simon, Op. cit., 1996, pp.4-5.

18) Cross, Op. cit., 1982, pp.223-224.

19) Rittel & Webber, Op. cit., 1973, pp.160-166.

20) Schön, Op. cit., 1983, pp.40-49.

구분되는 네 가지 유형을 나타낸다.

본 모델은 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 차원을 동시에 고려함으로써, 기존 연구에서 개별적으로 논의되어 온 디자인 실천의 다양한 양상을 하나의 통합된 구조로 해석할 수 있는 틀을 제공한다. 이를 통해 산업 디자인 실천을 보다 체계적으로 이해하고, 서로 다른 실천 간의 관계를 비교·분석할 수 있는 기반을 마련한다.

3. 디자인 실천 유형의 특성 및 사례 분석

3-1. 유형 분석 개요 및 사례 선정 기준

본 장에서는 앞서 제시한 분석 모델을 바탕으로, 각 유형의 특성과 이를 대표하는 사례를 통해 실제 디자인 실천과 각 유형의 특성이 어떠한 방식으로 연결되는지를 분석한다. 다만 본 연구의 유형은 이념형에 기반한 것으로, 실제 사례는 하나의 유형에 완전히 일치하기보다 여러 특성이 중첩된 형태로 나타날 수 있다. 따라서 본 연구는 각 사례가 어떠한 가치 지향과 문제 접근 방식에 상대적으로 더 큰 비중을 두는지를 중심으로 분석을 수행하며, 다른 유형의 특성이 일부 함께 나타날 수 있더라도 상대적으로 지배적인 실천 논리를 기준으로 각 유형의 사례를 해석한다.

이러한 관점에 따라 본 연구에서 활용된 사례는 각 유형의 특성을 잘 드러내는 전형적 사례(archetypal case)를 기준으로 선정하며, 구체적으로 다음의 기준을 따른다.

첫째, 사례는 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 축의 조합으로 구성된 각 유형의 특성이 실천의 목적, 방식, 결과를 통해 명확하게 드러나는 경우로 한정하였다.

둘째, 사례는 해당 유형을 대표하는 활동으로서 다양한 디자인 담론과 사례 연구에서 반복적으로 참조되어 온 경우를 중심으로 선정하였다.

이러한 기준을 통해 선정된 사례는 각 유형의 이념형적 특성을 구체적 맥락에서 검토하기 위한 분석적 근거로 활용된다.

3-2. 유형별 특성 및 사례

3-2-1. 제1유형 : 시장 대응 (Market Response)

제1유형은 경제적 가치 지향과 문제 해결 중심 접

근이 결합된 시장 대응 유형이다. 이 유형은 시장 환경에서 주어진 요구사항과 제약 조건을 전제로, 제품과 서비스의 효용을 극대화하고 시장 경쟁력을 확보하는 데 중점을 둔다.

이러한 실천은 기업이 시장 변화에 대응하여 자원을 재구성하는 Dynamic Capabilities 관점과 연결된다.²¹⁾ 즉, 디자인은 변화하는 사용자 요구와 기술 환경에 적응하기 위한 전략적 대응 수단으로 기능하며, 그 성과는 시장 점유율이나 제품 경쟁력과 같은 경제적 지표를 통해 평가된다.

시장 대응 유형의 핵심은 문제를 주어진 조건으로 전제하고 이를 해결하는 데 있다. 디자인은 사용자 요구, 기술적 제약, 생산 및 유통 조건을 통합적으로 고려하여 최적의 해답을 도출하는 방향으로 전개된다. 이때 디자인은 급진적 전환보다는 기존 사용 경험의 범주 내에서 개선을 추구하는 경향을 보이며, 이는 Most Advanced Yet Acceptable 원칙과도 연결된다.²²⁾

이러한 특성은 삼성전자의 스마트폰 제품 개발에서 구체적으로 확인할 수 있다. 예컨대 갤럭시 시리즈에서의 디스플레이 확장, 카메라 성능 개선, 사용자 인터페이스 최적화 등은 시장 조사와 사용자 피드백을 기반으로 반복적으로 조정된 결과이다. 특히 폴더블 스마트폰의 경우, 새로운 폼팩터를 제안하면서도 기존 스마트폰 사용 경험을 유지할 수 있도록 인터페이스와 사용 방식을 설계하였다.

이는 완전히 새로운 문제를 설정하기보다 기존 사용 맥락과 제약 조건을 전제로 성능과 경험을 최적화하려는 점에서 문제 해결 중심 접근의 특성을 지니며, 동시에 시장 경쟁력 확보와 제품 효용 증대를 지향한다는 점에서 경제적 가치 지향과도 연결된다. 이와 같은 실천은 의미 형성 유형과 같이 시장 경쟁력 확보와 경제적 가치 창출을 지향하지만, 의미 형성 유형이 사용자 경험과 상징 체계의 재구성을 통해 제품과 브랜드의 의미 자체를 새롭게 정의하는 데 중점을 둔다면, 시장 대응 유형은 주어진 사용자 요구와 사용 맥락을 기반

21) Teece, D. J., Pisano, G., & Shuen, A., 'Dynamic Capabilities and Strategic Management', Wiley, Strategic Management Journal, Vol.18, No.7, 1997, pp.509-533.

22) Hekkert, P., Snelders, D., & van Wieringen, P. C., 'Most Advanced, Yet Acceptable: Typicality and Novelty as Joint Predictors of Aesthetic Preference in Industrial Design', Wiley, British Journal of Psychology, Vol.94, No.1, 2003, pp.111-124.

으로 기능적 효용과 성능 개선을 최적화하는 데 중심을 둔다는 점에서 차이를 가진다. 또한 공익 실현 유형과 같이 문제 해결 중심 접근을 공유하지만, 공익 실현 유형이 사회적 형평성과 공공의 필요를 중심으로 실질적 접근성과 사회적 효용을 확보하는 데 중심을 둔다면, 시장 대응 유형은 시장성과 사용자 만족을 중심으로 경쟁 우위를 확보하는 데 초점을 둔다는 점에서 차이를 가진다.

즉 시장 대응 유형은 사용자 요구와 기술적·생산적 제약 조건을 고려한 최적의 해결안을 도출함으로써 문제 해결 중심 접근의 특성을 보이며, 동시에 제품 경쟁력과 소비시장에서의 성과 향상을 지향한다는 점에서 경제적 가치 지향과 연결된다. 이처럼 시장 대응 유형에서의 디자인 실천은 변화하는 시장 환경 속에서 제품과 서비스의 효용을 최적화하고 경쟁 우위를 확보하기 위한 전략적 대응 수단으로 작동한다는 점에서 그 특성을 확인할 수 있다.

3-2-2. 제2유형 : 공익 실현 (Social Provision)

제2유형은 사회적 가치 지향과 문제 해결 중심의 접근이 결합된 공익 실현 유형이다. 이 유형은 시장 논리만으로 충분히 해결되기 어려운 사회적 문제를 대상으로, 공공의 이익과 사회적 형평성을 실현하는 데 중점을 둔다.

이러한 실천은 앞서 논의한 사회적 가치 지향의 디자인 관점이 구체적 실천으로 구현된 사례로 이해될 수 있다. 디자인은 시장이 외면한 영역에 개입하여 인간의 실질적 필요에 응답하며, 그 성과는 경제적 수익보다 사회적 영향, 접근성, 삶의 질 향상과 같은 기준을 통해 평가된다.

공익 실현 유형의 핵심은 문제를 이미 존재하는 사회적 과제로 전제하고 이를 효과적으로 해결하는 데 있다. 디자인은 사용 환경의 제약, 대상 사용자의 특성, 자원의 한계 등을 통합적으로 고려하여 실질적이고 접근 가능한 해결안을 도출하는 방향으로 전개된다. 이 과정은 목표 지향적이며, 문제 해결의 기준과 평가 척도가 비교적 명확하게 설정된다는 점에서 문제 해결 중심 접근의 특성을 보여준다.

이러한 특성은 Stanford d.school 팀이 개발한 Embrace 인큐베이터 사례에서 구체적으로 확인할 수 있다. Embrace는 전기 인프리카 충분히 갖춰지지 않은 개발도상국에서 미숙아가 저체온증으로 사망하는 문제를 해결하기 위해 개발된 저비용 체온 유지 장치이

다. 개발팀은 현지 의료 환경과 사용자 조건에 대한 현장 조사를 바탕으로, 전기 없이 작동하며 기존 인큐베이터 대비 현저히 낮은 비용으로 생산 가능한 설계안을 도출하였다. 특히 의료 전문가가 상시 배치되지 않은 환경에서도 쉽게 사용할 수 있도록 설계되었으며, 이는 자원이 제한된 환경에서의 명확한 사회적 문제를 해결하기 위해 접근성과 실효성을 최적화한 사례로 이해할 수 있다.

이는 사용자 환경과 현실적 제약 조건을 통합적으로 고려하여 주어진 사회적 과제를 해결하고자 한다는 점에서 문제 해결 중심 접근의 성격을 지니며, 동시에 사회적 형평성과 공공의 필요에 대응하고 삶의 질 향상을 지향한다는 점에서 사회적 가치 지향과도 연결된다. 이와 같은 실천은 시장 대응 유형과 같이 문제 해결 중심 접근을 공유하지만, 시장 대응 유형이 시장 경쟁력 확보와 경제적 효용 창출을 중심으로 기능적 해결을 지향하는 반면, 공익 실현 유형은 사회적 형평성과 공공의 필요를 중심으로 접근성과 실질적 효용을 확보하는 데 중점을 둔다는 점에서 차이를 가진다. 또한 인식 전환 유형과 같이 사회적 가치 지향을 공유하지만, 인식 전환 유형이 사회 구조와 공공적 이슈에 대한 비판적 성찰과 인식 전환을 중심으로 한다면, 공익 실현 유형은 주어진 사회 문제에 대한 실질적 해결과 서비스 제공을 중심으로 한다는 점에서 차이를 가진다.

즉 공익 실현 유형은 사회적 약자, 공공 서비스, 의료·복지와 같은 공공·사회적 영역에서 현실적 제약 조건을 고려한 실질적 해결안을 도출함으로써 문제 해결 중심 접근의 특성을 보이며, 동시에 사회적 영향과 삶의 질 향상을 지향한다는 점에서 사회적 가치 지향과 연결된다. 이처럼 공익 실현 유형에서 디자인은 사회적 필요에 대한 실천적 대응을 통해 공공의 이익과 접근 가능성을 확장하는 매개로 작동한다는 점에서 그 특성을 확인할 수 있다.

3-2-3. 제3유형 : 인식 전환 (Perception Shift)

제3유형은 사회적 가치 지향과 문제 설정 중심의 접근이 결합된 인식 전환 유형이다. 이 유형은 기존의 사회적 문제를 주어진 조건으로 수용하기보다, 문제 자체를 새롭게 해석하고 재구성함으로써 기존의 인식 체계에 질문을 제기하는 데 중점을 둔다.

이러한 실천은 디자인을 단순한 문제 해결의 도구가 아니라 사회적 담론과 비판적 성찰의 매개로 이해하는 관점과 연결된다. 특히 앞서 제시한 문제 설정 개념은

디자인이 문제를 해결하기 이전에 무엇을 문제로 인식할 것인가를 구성하는 과정임을 강조한다. 또한 던과 라비는 비판적 디자인(critical Design)을 통해 디자인이 기존 기술과 사회 질서에 대한 질문을 제기하고, 대안적 미래를 사유하게 만드는 역할을 수행할 수 있다고 보았다.²³⁾

인식 전환 유형의 핵심은 문제를 고정된 대상으로 전제하지 않고, 특정 현상에 대한 사회적 이해 방식을 재구성하는 데 있다. 따라서 이 유형에서 디자인은 효율적인 해결안을 제시하기보다, 익숙한 현실을 낯설게 드러내고 새로운 관점을 유도하는 방식으로 작동한다. 이 과정에서 결과물은 완결된 해답이라기보다 사회적 질문과 비판적 담론의 형태로 나타나는 경우가 많다.

이러한 특성은 Superflux의 사변적 디자인(speculative design) 프로젝트에서 대표적으로 확인할 수 있다. Superflux는 사변적 디자인의 대표적 실천 사례로서 다양한 디자인 비엔날레와 디자인 담론에서 반복적으로 논의되어 왔다. 예컨대 Superflux의 Mitigation of Shock는 기후위기 이후의 미래 생활 환경을 가정하고, 제한된 자원과 불안정한 사회 구조 속에서 인간이 어떠한 방식으로 삶을 지속하게 될 것인가를 탐구하였다.²⁴⁾ 이 프로젝트는 현실적인 해결책을 제시하기보다 관람자가 미래 사회에 대한 불안과 윤리적 문제를 체험적으로 인식하도록 유도하며, 기후위기와 지속가능성을 단순한 기술적 해결의 문제가 아니라 삶의 방식과 사회 구조에 대한 문제로 다시 인식하게 만든다. 이는 앞서 제시한 손의 문제 설정 개념과 던과 라비가 제시한 비판적 디자인의 관점이 구체적 디자인 실천으로 전개된 사례로 이해될 수 있다.

이와 같은 맥락에서 Dunne & Raby의 Foragers 프로젝트는 미래 식량 부족 상황을 가정하고, 인간이 새로운 방식으로 먹이를 탐색하고 섭취하도록 신체와 생활 환경이 변화하는 모습을 제시한다. 이 프로젝트는 식량 문제에 대한 현실적 해결책을 제공하기보다, 인간기술환경의 관계와 생존 방식에 대한 기존 인식을 낯설게 드러내고 새로운 질문을 제기한다는 점에서 인식 전환 유형의 특성을 보여준다.²⁵⁾

23) Dunne, A., & Raby, F., 『Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming』, MIT Press, 2013, pp.2-6.

24) Superflux, Mitigation of Shock, (2026.05.13.), superflux.in/index.php/work/mitigation-of-shock/

25) Dunne & Raby, Designs for an Overpopulated

이러한 사례들은 공익 실현 유형과 같이 사회 문제에 대한 직접적 해결안을 제시하기보다, 문제 자체를 새롭게 해석하고 사회적 인식의 전환을 유도한다는 점에서 차이를 가진다. 즉 공익 실현 유형이 주어진 사회 문제를 해결 가능한 대상으로 전제하고 기능적·실천적 대응에 중점을 둔다면, 인식 전환 유형은 무엇을 문제로 인식할 것인가에 대한 해석 자체를 재구성함으로써 기존 사회 질서와 가치 체계에 질문을 제기한다는 점에서 문제 설정 중심 접근의 특성을 보인다. 또한 의미 형성 유형과 같이 문제 설정 중심 접근을 공유하지만, 인식 전환 유형은 사용자 경험이나 소비 의미의 재구성보다 사회 구조와 공공적 이슈에 대한 비판적 성찰에 중점을 둔다는 점에서 차이를 가진다.

즉 인식 전환 유형은 기술 변화, 기후위기, 사회 구조와 같은 공공적 이슈를 둘러싼 기존 인식과 규범을 비판적으로 성찰하고 새로운 관점을 제안함으로써 문제 설정 중심 접근의 특성을 보이며, 동시에 사회적 담론과 공공적 인식의 전환을 지향한다는 점에서 사회적 가치 지향과 연결된다. 이처럼 인식 전환 유형에서 디자인은 문제를 직접 해결하는 수단에 머무르기보다 사회적 담론과 인식 체계를 재구성하는 매개로 작동한다는 점에서 그 특성을 확인할 수 있다.

3-2-4. 제4유형 : 의미 형성 (Meaning Formation)

제4유형은 경제적 가치 지향과 문제 설정 중심의 접근이 결합된 의미 형성 유형이다. 이 유형은 시장 내 경쟁력 확보를 지향하면서도, 단순히 주어진 요구를 해결하는 데 머무르지 않고 제품과 브랜드를 둘러싼 의미 체계를 재구성하는 데 중점을 둔다.

이러한 실천은 디자인을 기능적 문제 해결의 수단이 아니라, 사용자의 인식과 경험을 구성하는 전략적 매개로 이해하는 관점과 연결된다. 특히 앞서 제시한 버간티는 디자인 주도 혁신(design-driven innovation)을 통해 혁신의 핵심이 기술 자체보다 제품이 지니는 의미의 변화에 있다고 보았다.²⁶⁾ 이 관점에서 디자인은 기존 시장 요구에 대응하기보다, 사용자가 제품과 기술을 이해하는 방식을 새롭게 정의하는 역할을 수행한다.

의미 형성 유형의 핵심은 문제를 고정된 요구사항으로 수용하지 않고, 제품과 브랜드가 지닌 문화적·상징적 의미를 재구성하는 데 있다. 따라서 이 유형에서 디

Planet: Foragers, (2026.05.31.), dunneandraby.co.uk/content/projects/510/0

26) Verganti, Op. cit., 2009.

자인은 효율적인 해결안을 제시하기보다, 특정 제품과 경험이 사용자에게 어떠한 가치와 정체성을 제공하는가를 새롭게 제안하는 방식으로 작동한다. 이 과정에서 결과물은 단순한 기능 개선을 넘어 새로운 라이프스타일과 소비 경험의 프레임이 형성하는 방향으로 전개된다.

이러한 특성은 알레시(alessi)의 제품 디자인 전략에서 대표적으로 확인할 수 있다. 알레시는 이탈리아 디자인 산업 특유의 작가주의(auteurism) 전통 위에서, 제품을 단순한 생활 도구가 아닌 문화적 오브제로 접근하는 실천을 전개해 왔다. 예컨대 마이클 그레이브스가 디자인한 알레시의 주전자 제품은 단순히 물을 끓이는 기능적 도구를 넘어, 유희적 형태와 상징적 표현을 통해 일상적 제품 경험에 새로운 감성적 의미를 부여하였다. 특히 새 모양의 휘슬 장치는 기능적 효율성보다 사용자 경험의 상징성과 정서적 반응을 강조하며, 주방용품의 감성적·문화적 소비의 대상으로 재해석하였다. 이는 제품의 기능을 개선하는 데 그치지 않고, 사용자가 제품을 이해하고 경험하는 방식 자체를 재구성한 사례로 볼 수 있다.

또 다른 사례로 뱅앤올룹슨(B&O)은 오디오 및 전자 제품을 단순한 기술적 성능의 대상이 아니라 생활공간의 미적 경험과 사용자 정체성을 구성하는 대상으로 재해석해 왔다. 예컨대 B&O의 오디오 제품은 기능적 성능 자체의 개선보다 기술 제품이 생활공간 안에서 어떠한 경험과 상징적 의미를 형성하는가에 주목하며, 미니멀한 조형 언어와 공간적 조화를 통해 오디오 제품에 새로운 감성적·문화적 가치를 부여하였다. 이는 기술 제품을 단순한 사용 도구가 아니라 라이프스타일과 문화적 취향을 표현하는 매개로 새롭게 정의하고, 이를 통해 차별화된 사용자 경험과 브랜드 의미를 형성하였다는 점에서 의미 형성 유형의 특성을 보여준다.

이러한 사례들은 시장 대응 유형과 같이 경제적 가치 창출과 시장 경쟁력 강화를 지향하지만, 주어진 사용자 요구에 대한 기능적 해결을 중심으로 하는 시장 대응 유형과 달리 제품과 경험의 의미 자체를 재구성한다는 점에서 차이를 가진다. 이는 앞서 바겐티가 제시한 의미 중심 혁신의 관점과도 연결되며, 기술적 성능이나 기존 시장 요구에 대응하기보다 사용자가 제품을 이해하고 경험하는 방식 자체를 새롭게 정의함으로써 새로운 소비 경험과 시장 의미를 형성하는 방식으로 작동한다. 또한 인식 전환 유형과 같이 문제 설정 중심 접근을 공유하지만, 의미 형성 유형은 사회적 담론에 대한 비판적 성찰 자체보다 사용자 경험과 상징

체계의 재구성을 통해 새로운 소비 가치와 브랜드 의미를 형성하는 데 중심을 둔다는 점에서 차이를 가진다.

즉 의미 형성 유형은 제품과 브랜드를 둘러싼 기존 인식 체계를 새롭게 정의함으로써 사용자의 경험과 정체성 형성에 개입한다는 점에서 문제 설정 중심 접근의 특성을 보이며, 동시에 시장 내 차별화와 새로운 소비 경험의 창출을 지향한다는 점에서 경제적 가치 지향과 연결된다. 이처럼 의미 형성 유형에서 디자인은 기능적 문제 해결에 머무르기보다 사용자 경험과 문화적 의미를 재구성하는 전략적 매개로 작동한다는 점에서 그 특성을 확인할 수 있다.

3-3. 유형 비교 및 공통 구조

각 유형의 전형적 사례를 중심으로 검토한 분석 결과는 실천의 목적, 방식, 결과를 통해 각 유형의 이념형적 특성이 실제 디자인 실천에서 어떻게 전개되는지를 구체적으로 보여준다. 유형별 특성을 비교하면 [표 1]과 같다.

[표 1] 디자인 실천유형 특성 비교

실천 유형	실천 방식	실천 결과
시장 대응	시장 데이터기반 개선 및 성능 최적화	제품 완성도 향상 및 시장 경쟁력 강화
공익 실현	사회문제 중심 설계 및 접근성 강화	사용 가능성 확대 및 사회적 포용 실현
인식 전환	사변적 관점 전개 및 질문 제기	비판적 성찰 유도 및 대안적 관점 제시
의미 형성	사용자 경험 재해석 및 가치 제안	소비 경험 변화 및 브랜드 정체성 구축

이러한 비교를 통해 두 가지 특징을 확인할 수 있다.

첫째, X축인 가치 지향을 기준으로 보면, 경제적 가치 지향 유형(시장 대응·의미 형성)은 시장 내 경쟁력과 경제적 효율성을 중심으로 전개되는 반면, 사회적 가치 지향 유형(공익 실현·인식 전환)은 공공의 이익과 사회적 변화 가능성을 중심으로 전개된다.

둘째, Y축인 문제 접근 방식을 기준으로 보면, 해결 지향 유형(시장 대응·공익 실현)은 문제가 사전에 비교적 명확하게 정의되어 있으며 평가 기준 또한 구체적으로 설정되는 경향을 보인다. 반면 설정 지향 유형(인식 전환·의미 형성)은 결과물이 완결된 해답보다 새로운 질문이나 재구성된 프레임의 형태로 나타나며, 평가

기존 역시 상대적으로 열린 방식으로 전개된다.

이처럼 개별 유형은 독립적으로 존재하기보다, 하나의 축을 공유하는 인접 유형과 일정한 연속성을 가지며 상호 연관된 구조 속에서 나타난다. 또한 실제 디자인 실천에서는 서로 다른 유형의 특성이 결합된 복합적 양상이 나타나기도 한다. 다음 장에서는 이러한 유형 간 관계와 복합적 실천의 양상을 중심으로 논의한다.

4. 유형 간 관계와 복합적 실천

본 장에서는 앞서 제시한 분석 모델을 바탕으로 각 실천 유형 간의 관계와 상호작용을 살펴보고, 디자인 실천에서 나타나는 복합적 양상을 논의한다. 이 네 가지 유형은 디자인 실천의 경향을 설명하기 위한 이념형적 구분이지만, 현실의 디자인 실천에서는 각 유형들이 독립적으로 존재하기보다 서로 인접한 유형과 구조적 연관성을 형성하거나, 대척점에 위치한 유형들이 결합된 형태로 나타나기도 한다. 따라서 본 장에서는 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 축을 중심으로 인접 유형 간의 구조적 연속성과 중첩을 살펴보고, 대척 유형 간의 결합이 어떠한 방식으로 나타나는지를 사례를 통해 살펴본다.



[그림 3] 디자인 실천의 복합적 양상

4-1. 인접 유형 간 구조적 연속성과 중첩

앞서 제시한 네 가지 유형은 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 축을 기준으로 구성된 이념형적 분석 모델이지만, 현실의 디자인 실천에서는 각 유형이 독립

적으로 고정되어 존재하기보다 인접한 유형과 연속적 관계를 형성하거나 서로 중첩된 형태로 전개되는 경우가 많다. 이는 실제 디자인 실천이 단일한 목적이나 접근 방식만으로 구성되기보다, 서로 다른 가치 지향과 실천 논리가 상황에 따라 교차하고 확장되는 복합적 성격을 지니기 때문이다.

특히 하나의 축을 공유하는 인접 유형들은 실천 과정에서 서로 중첩되거나 결합되는 경향을 보인다. 예를 들어 시장 대응 유형과 의미 형성 유형은 모두 경제적 가치 지향을 공유하지만, 실제 디자인 실천에서는 기능적 경쟁력 확보를 위한 전략이 점차 브랜드 경험과 상징적 가치의 형성으로 확장되기도 한다. 즉 초기에는 제품의 효용과 시장 적합성에 초점을 두던 실천이, 이후 사용자 경험과 문화적 의미를 재구성하는 방향으로 전개되면서 의미 형성 유형과 연결되는 양상이 나타난다. 예컨대 다이슨(Dyson)은 강한 성능과 사용 편의성이라는 기능적 경쟁력을 기반으로 하면서도, 독창적 조형 언어와 프리미엄 브랜드 경험을 통해 기술 제품에 상징적 의미와 사용자 경험 가치를 부여해 왔다. 이는 기능적 효용 중심의 실천이 사용자 경험과 상징적 의미의 형성과 연속적으로 연결될 수 있음을 보여준다.

공익 실현 유형과 인식 전환 유형 역시 사회적 가치 지향을 공유한다는 점에서 연속적인 관계를 형성한다. 사회 문제 해결을 목적으로 한 실천이 단순한 기능적 해결에 머무르지 않고, 사회 구조와 문화적 인식 자체를 비판적으로 재해석하는 방향으로 결합되기도 하기 때문이다. 이 경우 디자인은 공공의 필요를 해결하는 실천을 넘어, 기존 사회 질서와 담론에 대한 성찰과 질문을 유도하는 실천과 연결된다. 이를 보여주는 사례로, 공공보건 영역에서 시행된 담배 제품의 경고 중심 패키지 디자인은 건강 위험 정보를 시각적으로 전달하고 흡연을 감소를 유도함으로써 공공보건 문제를 해결하기 위한 실질적 개입으로 기능하였다. 동시에 흡연에 대한 사회적 인식과 행동 변화를 유도하는 커뮤니케이션 전략으로 작동하며, 흡연을 둘러싼 사회적 의미와 규범 자체를 재고하도록 만든다는 점에서 인식 전환적 성격 또한 함께 가진다. 이는 사회 문제 해결을 위한 실천이 비판적 인식 전환과 결합될 수 있음을 보여주는 사례로 이해될 수 있다.

또한 문제 해결 중심 접근을 공유하는 시장 대응 유형과 공익 실현 유형은 모두 주어진 문제 상황에 대한 효과적 해결을 중시한다는 점에서 유사한 구조를 가진다. 그러나 현실의 디자인 실천에서는 시장 문제와 사회 문제가 명확히 분리되지 않는 경우가 많으며, 사용

자 경험 개선이나 지속가능성 전략처럼 경제적 성과와 사회적 책임이 동시에 고려되는 실천도 나타난다. 이러한 경우 디자인은 시장 논리와 공공적 가치 사이를 조정하며 복합적인 방향으로 전개된다. 실제로 이케아(IKEA)는 기능성과 가격 경쟁력을 기반으로 한 제품 전략을 유지하는 동시에, 재생 소재 활용과 순환경제 기반 서비스(수리·재판매 등)를 통해 환경적 책임과 지속가능성을 제품 전략 안에 통합하고 있다. 이는 시장 경쟁력 확보와 사회적 책임의 실현이 상충되는 목표라기보다 하나의 실천 안에서 조정되며 공존할 수 있음을 시사한다.

한편 문제 설정 중심 접근을 공유하는 인식 전환 유형과 의미 형성 유형은 모두 문제의 의미와 해석 구조 자체를 재구성하려는 경향을 가진다. 이들 유형은 기존 조건에 단순히 대응하기보다 새로운 관점과 해석 체계를 제안한다는 점에서 공통성을 가진다. 다만 인식 전환 유형이 사회·문화적 비판과 담론의 재구성에 보다 중점을 둔다면, 의미 형성 유형은 사용자 경험과 상징 체계를 통해 새로운 의미 체계와 경험 가치를 형성하는 방향으로 전개된다는 차이를 가진다. 이와 관련하여 페어폰(Fairphone)은 전자폐기물과 공급망 착취 문제에 대한 문제의식을 바탕으로 스마트폰 생산과 소비 구조를 비판적으로 재조명하는 동시에, 수리 가능성과 윤리적 소비라는 새로운 제품 경험과 브랜드 의미를 제안하였다. 특히 ‘윤리적 스마트폰’이라는 차별화된 가치 제안을 통해 지속가능성과 책임 있는 소비를 브랜드 정체성과 시장 경쟁력의 요소로 연결하였다는 점에서 경제적 가치 지향 또한 함께 드러난다. 이는 기술 소비를 둘러싼 기존 인식에 질문을 제기하는 동시에, 새로운 소비 가치와 브랜드 의미를 형성함으로써 인식 전환과 의미 형성이 함께 작동할 수 있음을 보여준다.

이처럼 인접 유형 간의 관계는 단순한 범주 구분이 되기보다, 디자인 실천이 어떠한 가치와 접근 방식을 중심으로 확장되고 결합되는가를 보여주는 구조적 관계로 이해할 수 있다. 이는 현실의 디자인 실천이 하나의 유형에 고정되기보다, 상황과 맥락에 따라 서로 다른 실천 논리 사이를 이동하며 복합적으로 전개될 수 있음을 시사한다.

4-2. 대책 유형의 결합과 복합적 실천

현실의 디자인 실천에서는 인접한 유형 간의 연속성과 중첩뿐 아니라, 서로 대척점에 위치한 유형들이 결합되는 양상 또한 나타난다. 대책 유형 간의 결합은 가치 지향과 문제 접근 방식의 양 축 모두에서 상반된

위치에 있다는 점에서 디자인 실천의 복합성이 보다 선명하게 드러나는 양상이며, 서로 다른 가치 지향과 문제 접근 방식이 긴장 관계를 유지한 채 하나의 실천 안에서 동시에 작동할 수 있음을 보여준다.

우선 공익 실현과 의미 형성의 결합은 사회적 가치와 브랜드 경험이 통합되는 실천 양상으로 나타난다. 대표적인 사례로 프라이탁(Freitag)은 재활용 소재를 활용하여 제품을 제작함으로써 환경 지속가능성이라는 사회적 가치를 실천해 왔다.²⁷⁾ 동시에 업사이클링 생산 방식을 브랜드의 핵심 철학으로 일관되게 구축함으로써, 환경적 가치 자체를 브랜드 아이덴티티와 소비 경험 안에 통합하였다. 또한 동일한 패턴의 제품이 존재하지 않는 제작 방식을 통해 소비자에게 고유한 사용 경험과 제품에 대한 개별적 의미 형성을 유도하였다. 이는 공익적 가치와 의미 형성이 제품의 생산 방식과 소비 경험 안에서 함께 작동하는 복합적 실천 양상으로 이해될 수 있다.

반면 시장 대응과 인식 전환의 결합은 미래 담론과 비판적 상상력이 전략적 디자인 실천과 연결되는 방식으로 나타난다. 이를 보여주는 사례인 Philips Design의 Microbial Home 프로젝트는 미생물과 바이오 기술이 일상생활에 깊이 개입하는 미래 가정의 모습을 제시함으로써, 인간·기술·환경의 관계가 어떻게 변화할 수 있는지를 질문하는 사변적 디자인 프로젝트이다.²⁸⁾ 이는 지속가능성을 단순한 기술적 해결의 문제가 아니라 미래 생활 방식과 가치 인식의 문제로 재인식하도록 유도한다는 점에서 문제 설정적 성격을 가진다. 동시에 미래 기술과 시장 변화에 대한 기업의 장기적 연구 방향과 혁신 전략 안에서 수행되었다는 점에서 전략적 디자인 실천의 성격 또한 함께 가진다. 즉 완결된 해결안을 제시하기보다 미래 생활 환경에 대한 새로운 관점을 제안하면서도, 동시에 기업의 미래 시장 대응 논리와 연결된다는 점에서 인식 전환과 시장 대응의 복합적 실천 양상으로 해석될 수 있다.

이처럼 현실의 디자인 실천은 하나의 유형으로 완전히 환원되기보다, 서로 다른 가치 지향과 문제 접근 방식이 중첩되고 결합되는 복합적 양상으로 전개된다. 이러한 복합성은 현대 디자인 실천이 단일한 목적이나

27) Freitag, About Freitag, (2026.05.11.), freitag.ch/en_KR/mission/about-freitag

28) Frearson, A., ‘Microbial Home by Philips Design’, Dezeen, 2011.10.29. (2026.05.18.), dezeen.com/2011/10/29/microbial-home-by-philips-design/

방법론에 의해 규정되기보다, 다양한 사회적·문화적·산업적 요구 속에서 유동적으로 구성되고 있음을 보여준다.

5. 결론

5-1. 연구 결과 및 의의

본 연구의 주요 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 디자인 이론에서 지속적으로 이루어져 온 가치 지향과 문제 접근 방식에 대한 논의를 바탕으로 두 축을 도출하고, 이를 기반으로 베버의 이념형 방법론을 적용하여 현대 산업 디자인 실천을 비교·해석하기 위한 분석 모델을 도출하였다. 도출된 모델은 시장 대응, 공익 실현, 인식 전환, 의미 형성의 네 가지 유형으로 구성되며, 각 유형은 서로 다른 가치 지향과 문제 접근 방식을 중심으로 디자인 실천의 차이를 구조적으로 이해하기 위한 개념적 유형으로 제시되었다.

둘째, 본 연구는 각 유형을 대표하는 전형적 사례를 통해 유형별 특성과 적용 양상을 구체화하였다. 이를 통해 실제 디자인 실천이 어떠한 가치 지향과 문제 접근 방식을 중심으로 특정 유형과 연결되는지를 설명하고, 유형 간 차이를 보다 구체적으로 비교·해석할 수 있는 기반을 마련하였다.

셋째, 본 연구는 도출된 분석 모델을 바탕으로 유형 간 관계와 현대 디자인 실천의 복합적 양상을 해석하였다. 특히 인접 유형 간의 구조적 연속성과 중첩, 대척 유형 간의 결함 양상을 논의함으로써, 실제 디자인 실천이 하나의 유형에 고정되기보다 서로 다른 실천 논리 사이에서 연속·중첩될 수 있음을 설명하고, 이를 본 모델의 관계 구조 안에서 비교·해석할 수 있음을 확인하였다.

본 연구의 학술적 의의는 다음과 같다. 기존 디자인 연구가 설계 대상, 방법론, 혁신 방식 등 다양한 기준에 따라 디자인 실천을 설명해 온 것과 달리, 본 연구는 가치 지향과 문제 접근 방식이라는 두 축을 통해 다양한 디자인 실천을 공통의 좌표 구조 안에서 비교·해석할 수 있는 분석적 틀을 제안하였다는 점에서 차별화된다. 또한 베버의 이념형 방법론을 적용함으로써, 현실의 디자인 실천을 고정적으로 분류하기보다 복합적 양상과 유형 간 관계를 비교·해석하기 위한 분석 기준을 제시하였다는 점에서 의의를 가진다.

이러한 점에서 본 모델은 디자인 실천 주체가 자신

의 위치와 지향을 진단하고 전략적 방향을 설정하기 위한 분석 기준으로 활용될 수 있다. 또한 서로 다른 디자인 실천의 전략적 지향과 관계를 비교·해석하기 위한 기반을 제공함으로써, 향후 다양한 디자인 사례의 유형 간 관계와 복합적 양상을 실증적으로 검토하는 연구의 분석 틀로 활용될 수 있다.

5-2. 한계 및 향후 연구

본 연구는 몇 가지 방법론적 한계를 지니며, 이는 향후 연구를 통해 보완될 필요가 있다.

첫째, 본 모델은 베버의 이념형 방법론에 기반한 개념적 분석 틀로서, 복합적인 디자인 실천을 비교·해석하기 위한 이론적 도구이다. 따라서 실제 디자인 실천은 하나의 유형으로 완전히 환원되지 않을 수 있으며, 유형 간 경계 또한 상황과 맥락에 따라 유동적으로 나타날 수 있다. 이러한 한계는 본 모델이 현실의 디자인 실천을 고정된 유형으로 분류하거나 직접 재현하기보다, 복합적으로 나타나는 실천 양상을 비교 가능한 방식으로 정렬하고 유형 간 관계를 해석하기 위한 분석 기준이라는 점에서 이해될 필요가 있다. 즉 본 모델의 유용성은 현실과의 일대일 대응 여부에 있기보다, 서로 다른 디자인 실천을 비교·해석하기 위한 구조적 이해의 틀을 제공한다는 데 있다.

둘째, 본 연구에서 활용된 사례는 각 유형의 특성을 대표적으로 드러내는 전형적 사례를 중심으로 구성되었다. 이에 따라 실제 디자인 실천에서 나타나는 다양한 맥락과 복합적 양상이 충분히 반영되지 못한 한계가 있다. 향후 연구에서는 보다 다양한 실천 사례를 포함하여 유형 간 관계를 검토하고, 디지털 제품·서비스 디자인, 인공지능 기반 디자인, ESG 및 순환경제 기반 디자인과 같이 최근 확대되고 있는 디자인 실천에 본 모델을 적용함으로써 다양한 디자인 실천 맥락에서의 적용 가능성과 설명 범위를 검토할 필요가 있다.

셋째, 현재 모델은 실천의 지향을 개념적으로 해석하는 수준에 머물러 있으며, 이를 반복 가능하고 정량적인 방식으로 측정하는 도구는 아직 마련되지 않았다. 향후 연구에서는 두 축을 구성하는 관찰 가능한 지표를 개발하고, 다양한 디자인 실천을 정량적으로 비교·분석할 수 있는 체계로 확장할 필요가 있다. 이를 통해 다양한 디자인 실천 주체의 전략적 지향과 관계 양상을 보다 실증적으로 검토할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. Dunne, A., & Raby, F., 『Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming』, MIT Press, 2013.
2. Heskett, J., 『Design: A Very Short Introduction』, Oxford University Press, 2005.
3. Julier, G., 『The Economies of Design』, Sage, 2017.
4. Krippendorff, K., 『The Semantic Turn: A New Foundation for Design』, CRC Press, 2006.
5. Margolin, V., 『The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies』, University of Chicago Press, 2002.
6. Papanek, V., 『Design for the Real World: Human Ecology and Social Change』, Pantheon Books, 1971.
7. Schön, D. A., 『The Reflective Practitioner』, Basic Books, 1983.
8. Simon, H. A., 『The Sciences of the Artificial, 3rd ed.』, MIT Press, 1996.
9. Verganti, R., 『Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean』, Harvard Business Press, 2009.
10. Weber, M., 『On the Methodology of the Social Sciences』, Free Press, 1949.
11. Buchanan, R., 'Wicked Problems in Design Thinking', Carnegie Mellon University, Design Issues, 1992.
12. Cross, N., 'Designerly Ways of Knowing', Elsevier, Design Studies, 1982.
13. Hekkert, P., Snelders, D., & van Wieringen, P. C., 'Most Advanced, Yet Acceptable: Typicality and Novelty as Joint Predictors of Aesthetic Preference in Industrial Design', Wiley, British Journal of Psychology, 2003.
14. Manzini, E., 'Making Things Happen: Design and Social Innovation', MIT Press, Design Issues, 2014.
15. Rittel, H. W. J., & Webber, M. M., 'Dilemmas in a General Theory of Planning', Springer, Policy Sciences, 1973.
16. Teece, D. J., Pisano, G., & Shuen, A., 'Dynamic Capabilities and Strategic Management', Wiley, Strategic Management Journal, 1997.
17. Frearson, A., 'Microbial Home by Philips Design', Dezeen, 2011.10.29.
18. dunneandraby.co.uk
19. freitag.ch
20. superflux.in
21. wdo.org