ISSN 2508-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 39호, 2026. Vol.11, No.2

디자인사 서술의 재구성에 관한 연구: 다학제적 통합 모형을 중심으로

대상 확장과 조건-실행-형식의 서술 모형을 기반으로

A Study on the Reconstruction of Design History Narratives: Focusing on a Multidisciplinary Integration Model

based on the Expansion of Research Objects and a Conditions-Practices-Forms Narrative Model

주 저 자 : 이원섭 (Lee, Won Sub) 홍익대학교 디자인·예술경영학부 초빙교수
dldnjstjq87@naver.com

https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.2.399

접수일 2026. 05. 21. / 심사완료일 2026. 06. 15. / 게재확정일 2026. 06. 17. / 게재일 2026. 06. 30.

Abstract

This study aims to critically examine the tendency of design history narratives to focus on visual artifacts and stylistic changes, and to propose an integrated narrative approach that explains the conditions and practical logics through which design operates in society. Although recent design history research has expanded toward material culture, technology, institutions, consumption, and user experience, image- and style-centered explanations still tend to recur in design history education and introductory narratives. Based on a literature-based theoretical review, this study identifies three key issues in design history narratives: the definition of research objects, narrative methods, and evaluation criteria. It then discusses the need for a multidisciplinary approach to address these issues. In particular, this study argues that design history should not be limited to the genealogy of visual outcomes, but should be expanded to include user research, standards, production systems, business models, and changing market structures. Based on this perspective, the study proposes a staged narrative structure of “conditions-practices-forms.” In doing so, it provides a conceptual and methodological foundation for expanding design history beyond a chronology of images and styles into a field that explains how design becomes possible and operates within specific historical and social contexts.

Keyword

Design history(디자인사), Design studies(디자인학), Interdisciplinary approach(다학제적 접근), Human factors(인간공학), Management studies(경영학)

요약

본 연구는 디자인사 서술이 시각적 산출물과 양식 변천 중심으로 구성되어 온 경향을 비판적으로 검토하고, 디자인이 사회 속에서 작동하는 조건과 실행 논리를 설명하기 위한 통합적 서술 방향을 제안하는 데 목적이 있다. 최근 디자인사 연구는 물질문화, 기술, 제도, 소비, 사용자 경험 등으로 확장되어 왔으나, 여전히 디자인사 교육과 입문적 서술에서는 이미지·양식 중심의 설명이 반복되는 경향이 있다. 이에 본 연구는 문헌 기반의 이론적 고찰을 통해 디자인사 서술의 핵심 쟁점을 대상 정의, 서술 방식, 평가 기준의 문제로 정리하고, 이를 보완하기 위한 다학제적 접근의 필요성을 논의한다. 특히 디자인사를 시각적 결과물의 계보에 한정하지 않고 사용자 연구, 표준, 생산 체계, 비즈니스 모델, 시장 질서의 변화까지 포괄하는 서술 대상으로 확장해야 함을 제시한다. 이를 바탕으로 본 연구는 디자인사 서술을 ‘조건-실행-형식’의 단계적 구조로 재구성하는 방향을 제안하며, 디자인사 연구가 이미지와 양식의 연대기를 넘어 디자인이 특정 시대와 사회 속에서 어떻게 가능해지고 작동해 왔는지를 설명하는 학문으로 확장되기 위한 개념적·방법론적 토대를 제공하고자 한다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경

1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

2-1. 디자인의 정의 불명확성

2-2. 인간공학·경제학의 관점

2-3. 거시적 역사와 철학적 사조의 관점

3. 디자인사 연구의 핵심 난제와 쟁점

3-1. 대상 정의의 문제

3-2. 서술 방식의 문제

3-3. 평가 기준의 문제

4. 통합적 디자인사 서술 모형의 제안

4-1. 대상의 재구성

4-2. 조건-실행-형식의 단계적 서술 모형

4-3. 통합 서술 모형의 적용 가능성

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경

디자인사는 오랫동안 시각적 산출물의 양식 변천, 대표 작가와 작품, 주요 운동과 사조의 계보를 중심으로 서술되어 왔다. 이러한 서술 방식은 디자인사의 기본 흐름을 이해하는 데 일정한 교육적 효용을 지니지만, 디자인을 주로 미술사적 범주 안에서 해석하게 함으로써 디자인이 사회 속에서 성립하고 작동하는 조건을 충분히 설명하지 못하는 한계를 드러내기도 한다. 특히 디자인이 무엇을 대상으로 삼고, 어떤 기준에 의해 변화와 발전을 설명할 것인가에 대한 합의가 명확하지 않을 경우, 디자인사는 이미지와 스타일의 연대기, 혹은 작가와 작품의 나열로 축소될 위험이 있다. 그 결과 사용자와 사용 맥락, 기술과 생산 체계, 표준과 제도, 조직과 시장의 변동과 같은 디자인의 핵심 조건은 서술의 중심에서 밀려나기 쉽다.

그러나 디자인은 단지 '보이는 것'을 만드는 활동이 아니라, 특정 목적을 향해 현실의 조건을 조정하고 새로운 상태를 구성하는 실천적·인공적 행위로 이해될 필요가 있다. Simon은 디자인을 "현재의 상황을 더 선호되는 상황으로 변화시키기 위한 행위의 방안을 고안하는 것"으로 설명한다.[1] 이러한 관점에서 디자인의 변화는 미적 형식의 혁신만으로 설명될 수 없으며, 어떤 조건이 디자인을 가능하게 했는지, 그리고 어떤 실행 논리가 그것을 사회적으로 유효하게 했는지를 함께 묻는 방식으로 재서술되어야 한다.

특히 근대 이후 디자인의 전개는 순수한 형식의 발전사라기보다, 인간의 지각·인지·행동에 대한 지식, 대량생산과 품질관리, 표준과 규격의 제도화, 조직 운영과 시장 질서의 재편 등과 결합하며 이루어져 왔다. 다시 말해 디자인은 사용성·안전성·효율의 문제와 가치 창출·교환·경쟁의 문제를 동시에 조정하는 실천으로 변화해 왔다. 그럼에도 디자인사 서술이 시각적 결과물과 양식 변화에 과도하게 집중할 경우, 사용자 연구의 등장, 표준의 형성, 생산·작업 체계의 변화, 비즈니스 모델과 유통·시장 구조의 재편과 같은 '조건의 역사'는 부차화되기 쉽다. 따라서 디자인사의 재구성은 기존 양식사적 서술을 부정하는 것이 아니라, 그 한계를 보완하고 디자인을 가능하게 한 사회적·기술적·경제적 조건과 실행 논리를 함께 설명하는 방향으로 이루어질 필요가 있다.

1-2. 연구의 목적 및 방법

본 연구의 목적은 디자인사 서술의 대상을 시각적 산출물과 양식 변화에 한정하지 않고, 디자인이 사회 속에서 성립하고 작동하는 조건과 실행 논리까지 포함하는 통합적 서술 관점을 제안하는 데 있다. 이를 위해 본 연구는 디자인사 연구의 핵심 쟁점을 대상 정의, 서술 방식, 평가 기준의 문제로 정리하고, 디자인사의 설명 단위를 형식 중심에서 조건-실행-형식의 관계로 확장하고자 한다.

연구 방법은 문헌 기반의 이론적 고찰을 중심으로 한다. 본 연구는 특정 시대나 작품군을 실증적으로 분석하기보다는, 디자인사 서술의 분석 단위와 설명 구조를 재정의하기 위한 개념 연구의 성격을 지닌다. 이를 위해 첫째, 디자인의 정의와 디자인사 서술의 주요 논의를 검토하고, 둘째, 인간공학, 인지과학, 경제학, 경영학의 관점이 디자인의 변화와 어떻게 연결되어 왔는지를 고찰한다. 셋째, 이러한 논의를 종합하여 디자인사 연구를 위한 통합적 서술 모형의 구성 요소와 적용 가능성을 제안한다.

2. 이론적 배경

2-1. 디자인의 정의 불명확성

디자인은 단일한 가치나 기준으로 환원되기 어려운 융합적 실천이다. 디자인은 형태와 기능, 심미성과 사

1) Herbert A. Simon, 『The Sciences of the Artificial』 (3rd ed.), MIT Press, 1996, p.111

용성, 의미와 가치, 생산과 소비의 조건이 서로 교차하는 지점에서 성립하기 때문에, 그 정의 역시 하나의 고정된 범주로 정리되기 어렵다. 이러한 정의의 불명확성은 디자인사 서술에서도 중요한 문제를 발생시킨다. 디자인을 주로 시각적 결과물이나 양식의 문제로 이해할 경우, 디자인사는 자연스럽게 이미지, 작가, 작품, 사조의 계보를 중심으로 구성되기 쉽기 때문이다.

Krippendorff는 디자인을 단순히 기능이나 형태의 문제가 아니라, 이해관계자에게 무엇으로 이해되고 어떤 삶의 맥락에서 작동하는가의 문제로 전환한다. 그는 "design is making sense (of things)"라는 명제를 통해 디자인의 핵심을 형태 생산이 아니라 의미를 성립시키는 활동으로 규정한다.[2] 이 관점에서 심미성은 단순한 아름다움이 아니라, 사용자가 대상을 해석하고 경험하며 문화적 맥락 속에서 받아들이는 방식과 연결된다.

따라서 디자인의 융합성은 부가적인 특성이 아니라 개념 자체의 본질적 속성으로 이해되어야 한다. 디자인된 인공물은 사용자가 실제로 사용할 수 있어야 하고, 생산·유통·유지의 제약 속에서 지속 가능해야 하며, 상징·정체성·문화적 맥락 속에서 해석되고 수용될 수 있어야 한다. 즉 디자인은 인간공학적 사용성, 경제·경영학적 가치, 심미·문화적 의미가 단순히 독립적으로 더해진 결과가 아니라, 현실의 문제 상황에서 서로 충돌하고 조정되는 조건들을 하나의 실행 가능한 구성으로 조직하는 활동이다.

이러한 조정의 필요성은 디자인 문제가 대개 단일한 정답을 산출하기 어려운 복합 문제라는 점에서도 강화된다. Buchanan이 말한 'wicked problems'의 관점에서 디자인은 목표, 제약, 평가 기준이 이해관계자와 맥락에 따라 달라지며, 문제 정의와 해법 구성이 분리되지 않는다. 따라서 디자인을 정의한다는 것은 단순히 "무엇을 아름답게 만들 것인가"를 묻는 것이 아니라, 사용성, 가치, 의미의 관계를 어떤 방식으로 조정하고 사회적으로 설득이 가능한 해법으로 구성할 것인가를 포함한다. 이 점에서 디자인의 정의는 시각적 형식이나 심미성만으로 설명되기 어렵고, 사용성, 가치, 의미가 어떻게 조정되는가의 문제로 확장된다. 이러한 관점은 다음 절에서 살펴볼 인간공학과 경제·경영학의 논의와 연결된다.

2) Klaus Krippendorff, 'On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (of Things)"', Design Issues, 1989. Spring, Vol.5, No.2, p.9

2-2. 인간공학·경제학의 관점

디자인을 의미 구성의 활동으로 이해하더라도, 그 의미는 사용 가능성과 경제적 지속 가능성이라는 조건 위에서 구체화된다. 따라서 디자인의 개념을 이론적으로 정교화하기 위해서는 디자인이 실제로 작동하는 핵심 제약과 평가 기준을 제공해 온 인간공학과 경제학·경영학의 관점을 함께 검토할 필요가 있다.

먼저 인간공학의 관점에서 디자인은 시각적 형식 이전에, 인간의 능력과 한계에 맞게 대상과 환경을 구성하는 문제로 이해된다. Sanders & McCormick은 인간공학을 "사람과 기계의 상호작용을 연구하여 작업/근로환경을 사람들에게 적합하게 만들고, 조화를 이루도록 만드는데 필요한 과학적 지식을 제공하는 학문"으로 정의한다.[3] 이 정의는 디자인이 미적 판단의 결과에만 머무르지 않고, 사용자의 행동, 오류, 피로, 주의와 같은 인간 변수를 설계 변수로 전환함으로써 시스템 차원의 성능을 향상시키는 실천임을 보여준다. 특히 근대 이후 제품, 작업, 서비스의 복잡도가 증가할수록 디자인은 형태의 선택을 넘어 정보 제시, 조작 가능성, 학습 비용, 오류 가능성의 관리와 같은 사용 조건의 설계로 확장되어 왔다.

이러한 흐름은 사용자 경험의 관점에서도 확인된다. Norman은 좋은 디자인의 핵심 특성을 "discoverability(발견가능성)와 understanding(이해가능성)"으로 설명하며, 사용자가 무엇을 할 수 있는지 알아차릴 수 있고, 그 조작이 무엇을 의미하는지 이해할 수 있어야 한다고 강조한다. [4] 이는 인간공학이 디자인에 부여하는 기준이 단순한 편의성에 그치지 않고, 인지적 부담을 줄이며 사용자의 행동을 조직하는 정보 구조의 설계와 관련됨을 보여준다. 다시 말해 디자인은 시각적 형식에 한정되지 않고, 사용자가 목적을 달성할 수 있도록 대상과 환경의 관계를 구성하는 실천으로 이해될 수 있다.

한편 경제학·경영학의 관점에서 디자인은 시장과 조직의 제약 속에서 성과로 연결되는 가치 창출의 구조로 해석된다. Porter는 경쟁우위를 "구매자에게 제공하는 가치가 그 가치를 만드는 비용을 초과할 때 성립한다"고 설명하며, 경쟁의 핵심을 가치와 비용의 관계로

3) Mark S. Sanders & Ernest J. McCormick, 『Human Factors in Engineering and Design』, 7th Edition, McGraw-Hill, 1993, p.4

4) 도널드 노먼, 『디자인과 인간심리』, 학지사, 2016, p.23

정식화한다.[5] 이 관점에서 디자인은 외관을 고도화하는 활동을 넘어, 차별화된 혜택을 제공하거나 비용 구조를 재구성함으로써 시장에서의 지불의사를 형성하는 전략적 활동이 된다. 즉 인간공학이 사용자의 수행, 오류, 학습 등 사용 조건을 다룬다면, 경제학·경영학은 설계된 가치가 생산, 유통, 브랜딩, 서비스 체계 안에서 작동하고 지속되도록 하는 조직적·시장적 조건에 주목한다.

따라서 인간공학과 경제·경영학의 관점은 디자인사를 형식의 변화만이 아니라 사용 조건, 생산 체계, 시장 구조의 변화와 함께 서술해야 할 필요성을 뒷받침한다.

2-3. 거시적 역사와 철학적 사조의 관점

앞 절에서 살펴본 사용성, 가치, 의미의 문제는 개별 디자인 대상 내부에서만 발생하는 것이 아니라, 특정 시대의 사회적 조건과 사유 방식 속에서 형성된다. 디자인은 단지 형태의 결과가 아니라, 특정한 생산·조직·시장 구조 속에서 가능해지고, 인간과 사물, 기술과 가치에 대한 시대적 인식 속에서 정당화되어 왔기 때문이다.

우선 거시적 역사 변화는 디자인이 작동하는 사회적 조건을 바꾸어 왔다. 산업화와 대량생산의 확산은 디자인을 개별 장인의 조형 행위에서 생산 체계, 표준화, 유통, 소비문화와 결합한 사회적 실천으로 이동시켰다. 또한 자본주의 시장의 확대는 디자인을 단순한 형식 구성의 문제가 아니라, 가치 창출, 차별화, 경쟁, 소비 경험의 문제와 연결시켰다. 이 점에서 디자인사의 변화는 양식의 진화만으로 설명되기 어렵고, 디자인을 가능하게 한 생산 방식, 기술 체계, 시장 구조, 제도적 조건의 변화와 함께 이해되어야 한다.

이와 병행하여 철학적 사조와 인식론의 변화는 디자인이 무엇을 근거로 정당화되는가의 문제와 연결된다. 근대적 합리성은 기능, 효율, 표준, 보편성을 중요한 가치로 부각시켰고, 이후 경험과 해석, 맥락과 의미에 대한 관심은 디자인을 사용자 경험과 문화적 의미 구성의 문제로 확장시켰다. 다시 말해 디자인은 시대마다 인간, 기술, 사물, 가치에 대한 이해 방식이 변화함에 따라 그 역할과 평가 기준도 함께 재구성되어 왔다.

5) Michael E. Porter, 『Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance』, Free Press, 1985, p.3

3. 디자인사 연구의 핵심 난제와 쟁점

3-1. 대상 정의의 문제

디자인사 연구에서 가장 선행하는 난제는 "무엇을 디자인으로 보고, 무엇을 디자인사의 대상으로 삼을 것인가"라는 대상 정의의 문제이다. 대상이 명확하게 설정되지 않으면, 이후의 서술 방식, 관점 설정, 평가 기준도 연쇄적으로 불안정해질 수 있다. 특히 디자인은 인간공학적 사용성, 경제·경영학적 가치, 심미·문화적 의미가 교차하는 융합적 실천이기 때문에, 그 경계는 예술, 공예, 기술, 경영, 일상문화와 지속적으로 접속하며 확장되어 왔다.

대상 정의가 어려운 첫 번째 이유는 디자인과 디자인사의 대상이 역사적으로 고정된 범주가 아니라, 시대적 조건에 따라 계속 확장·재편되어 왔기 때문이다. Margolin은 이러한 특성을 "Firstly, the subject matter has been fluid."[6] 라고 설명한다. 이 진술은 디자인사 연구에서 대상이 자연발생적으로 주어지는 목록이 아니라, 사회적·기술적·문화적 조건 속에서 구성되는 범주임을 보여준다. 즉 디자인사를 시각적 산출물의 계보로만 한정하면 대상은 비교적 선명해 보일 수 있으나, 동시에 디자인이 작동하는 사용 맥락, 표준, 생산·조직 체계, 유통·시장, 제도와 같은 조건이 서술에서 충분히 다루어지기 어렵다. 따라서 디자인사의 대상 정의는 단순한 분류 문제가 아니라, 디자인을 무엇으로 간주하고 어떤 범위까지 역사적 설명의 대상으로 포함할 것인가에 관한 이론적 선택의 문제이다.

두 번째 이유는 디자인의 대상이 물질적 결과물에만 머무르지 않고 서비스, 시스템, 표준, 인터페이스, 경험과 같은 비가시적 구성 요소로 확장되어 왔다는 점이다. 최근 디자인사와 디자인학 연구는 이러한 확장된 대상을 적극적으로 다루어 왔으나, 여전히 교육적·입문적 서술에서는 제품, 그래픽, 대표 작가, 양식 변화 중심의 설명이 반복되는 경향이 있다. Dilnot은 디자인사라는 학문이 자신의 이론적 기반을 충분히 정교화해야 하는 과제를 지니고 있음을 지적하며, "Design history is not yet secure in its foundations."[7]라고 말한다. 이 진술은 디자인사의

6) Victor Margolin, 'Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods', Design Studies, Vol.13, No.2, 1992, p.104

7) Clive Dilnot, 'The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities', Design Issues, 1984. Autumn, Vol.1, No.2, p.3-20

대상과 방법이 고정된 것이 아니라 지속적으로 논의되고 재구성되어야 함을 시사한다.

결국 대상 정의의 문제는 디자인사 연구가 무엇을 포함하고 무엇을 배제할 것인가를 결정하는 기초적 쟁점이며, 이후의 서술 방식과 평가 기준을 설정하는 출발점이 된다.

3-2. 서술 방식의 문제

대상 정의가 디자인사 연구의 경계를 설정하는 문제라면, 서술 방식의 문제는 그 경계 안에서 무엇을 어떤 논리로 연결하여 "역사"로 구성할 것인가에 관한 문제이다. 디자인사 서술은 전통적으로 양식과 형태의 변화, 대표 작가와 작품, 특정 운동과 사조의 계보를 중심으로 구성되어 왔다. 이러한 연대기적 서술은 디자인사의 흐름을 이해하기 쉽게 정리하고, 교육적 전달력을 높인다는 점에서 중요한 의의를 지닌다. 그러나 디자인의 변화를 시각적 결과물의 변화로만 설명할 경우, 디자인을 가능하게 한 사용자 연구, 표준과 제도, 생산·조직 체계, 유통과 시장 질서 등의 조건은 서술의 주변부로 밀려날 수 있다.

이러한 문제는 디자인사에서 연대기 자체가 충분한 설명 방식이 되기 어렵다는 점과도 연결된다. Margolin은 "The problem of chronology is more difficult for design historians than it is in the history of art …."[8]라고 지적한다. 디자인의 시작점을 대량생산 이후로 볼 것인지, 혹은 인간이 사물과 환경을 의도적으로 구성해 온 초기 문화의 흔적까지 확장할 것인지에 따라 서사의 출발선은 달라진다. 또한 디자인의 대상이 제품과 그래픽을 넘어 서비스, 시스템, 인터페이스, 경험으로 확장될수록 디자인사의 시간축은 단순한 직선적 배열이 아니라 기술, 제도, 산업, 시장 변화가 서로 다른 속도로 얽히는 다층적 구조를 갖게 된다.

따라서 디자인사를 단순한 연대기와 양식 변화 중심으로 서술할 경우, "무엇이 언제 등장했는가"는 비교적 명확하게 정리할 수 있지만, "왜 그 시점에 그것이 가능해졌는가"와 "어떻게 사회적으로 유효한 디자인으로 작동했는가"에 대한 설명은 충분하지 않을 수 있다.

더 근본적으로 서술 방식의 문제는 디자인사가 어떤 방식으로 이야기, 즉 내러티브를 구성해야 하는가의 문제와 맞닿아 있다. Margolin은 디자인사의 내러티브 구성에서 방법의 문제가 특히 중요하다고 보며, "The problem of method in the construction of narratives is particularly acute in the field of design history …."라고 말한다. 이는 디자인사 서술이 단순한 사실의 배열이 아니라, 무엇을 포함하고 배제할 것인지, 어떤 인과관계와 구조로 연결할 것인지, 그리고 어떤 기준에 의해 변화와 발전을 해석할 것인지의 문제임을 보여준다.

결국 서술 방식의 문제는 디자인사를 양식과 작품의 계보로 배열하는 데 그칠 것인가, 아니면 디자인을 형성한 복수의 조건들을 어떤 인과관계와 구조 속에서 연결할 것인가의 문제로 이어진다.

3-3. 평가 기준의 문제

대상과 서술 방식이 설정되면, 다음으로 문제가 되는 것은 디자인의 변화와 의미를 어떤 기준으로 해석하고 평가할 것인가이다. 이는 디자인의 변화를 무엇으로 설명하고, 어떤 방향을 변화 또는 발전으로 해석할 것인가를 결정하는 역사 서술의 규범적 토대와 관련된다. 따라서 평가 기준은 디자인사 서술에서 대상을 선택하고, 사건과 결과물을 연결하며, 특정 디자인의 의미를 해석하는 기준으로 작동한다.

평가 기준의 난제는 디자인사가 하나의 진보 서사로 구성될 때 더욱 분명해진다. 예를 들어 디자인의 변화는 더 단순해졌다, 더 기능적이 되었다, 더 합리적이 되었다, 더 아름다워졌다는 방식으로 설명될 수 있다. 그러나 이러한 기준들은 언제나 동일한 방향으로 수렴하지 않는다. 어떤 시대에는 심미적 혁신이 중요하게 평가될 수 있고, 다른 시대에는 사용성, 안전성, 생산 효율, 시장성, 사회적 수용성이 더 중요한 기준이 될 수 있다. 또한 사용성의 향상은 비용 상승이나 감성적 차별성의 약화로 이어질 수 있으며, 비용 절감은 사용자 경험의 질이나 안전성과 충돌할 수 있다. 미적 실험 역시 생산·유통 체계나 표준·규격과 긴장 관계를 형성할 수 있다.

이처럼 디자인의 역사는 하나의 가치가 일관되게 개선되는 과정이라기보다, 서로 다른 가치들의 우선순위가 시대적·기술적·제도적·시장적 조건에 따라 조정되고 재배치되는 과정으로 이해될 필요가 있다. 따라서 디자인사에서의 평가는 결과물의 형식이나 미적 완성도만이 아니라, 그 형식을 가능하게 한 조건과 실행 논리, 그리고 그것이 사회 속에서 형성한 의미와 가치까지 함

8) Victor Margolin, "Design History in the United States, 1977–2000," Journal of Design History 14, no. 4, 2001, pp.269–281

께 고려하는 방식으로 구성되어야 한다.

본 연구는 평가 기준을 작품의 미적 우열에 고정하지 않고, 사용자, 기술, 표준, 제도, 조직, 시장과 같은 조건의 변화와 그 조건이 만들어낸 실행 논리 및 의미 변화까지 포괄하는 방향으로 확장하고자 한다. 이러한 관점은 다음 장에서 제시할 '대상의 재구성'과 '조건-실행-형식'의 단계적 서술 모형을 뒷받침하는 이론적 기반이 된다.

4. 통합적 디자인사 서술 모형의 제안

4-1. 대상의 재구성

본 연구가 제안하는 첫 번째 방향은 디자인사의 대상을 시각적 결과물에 한정하지 않고, 그 결과물이 성립하게 된 조건과 관계망까지 포함하는 방식으로 재구성하는 것이다. 이를 위해 디자인사의 대상은 가시적 산출물뿐 아니라, 그것을 가능하게 한 사용자, 기술, 생산 체계, 표준, 제도, 조직, 시장, 문화적 의미를 포함하는 복합적 구성체로 이해될 필요가 있다.

이러한 관점은 벤야민의 논의와도 연결된다.

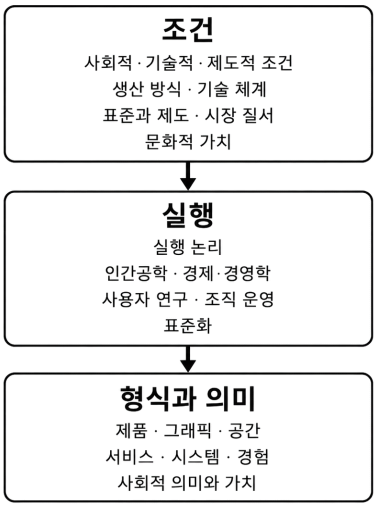
Benjamin은 "Even the most perfect reproduction of a work of art is lacking in one element: its presence in time and space …."[9]라고 지적하며, 대상의 의미가 단순히 외형이나 복제 가능한 이미지에만 있는 것이 아니라 그것이 놓인 시간과 공간, 즉 역사적 조건 속에서 성립한다는 점을 강조한다. 이를 디자인사 서술에 적용하면, 디자인의 형식 역시 독립적 결과물이 아니라 특정 시대의 기술, 제도, 생산, 소비, 문화적 맥락 속에서 의미화되는 대상으로 이해될 수 있다.

동시에 현대 디자인은 제품을 넘어 시스템, 서비스, 경험을 포함하는 전략적 문제해결 과정으로 확장되어 왔다. WDO는 산업디자인을 "Industrial Design is a strategic problem-solving process … through innovative products, systems, services, and experiences."[10]라고 정의한다. 이 정의는 디자인의 대상이 더 이상 물리적 제품이나 시각적 형식에 한정되지 않으며, 시스템, 서비스, 경험과 같은 비가시적·관계적 차원까지 포함한다는 점을 보여준다.

따라서 '대상의 재구성'은 디자인사의 분석 단위를 결과물에서 그 결과물을 가능하게 한 조건과 관계망으로 확장하는 작업이라 할 수 있다.

4-2. 조건-실행-형식의 단계적 서술 모형

두 번째 방향은 디자인사 서술의 분석 순서를 조건, 실행, 형식의 관계 속에서 체계화하는 것이다. 본 연구가 제안하는 조건-실행-형식 모형은 디자인의 형식과 의미를 그것이 성립한 조건 및 실행 논리와 연결하여 해석하는 서술 구조이다.



[그림 1] 조건-실행-형식의 단계적 서술 모형

이 모형은 다음의 세 층위로 구성된다. 첫째, 사회적·기술적·제도적 조건의 층위이다. 이는 특정 시대의 생산 방식, 기술 체계, 제도, 시장 질서, 문화적 가치가 디자인의 가능성을 어떻게 규정했는지를 파악하는 단계이다. 둘째, 실행 논리의 층위이다. 이는 인간공학, 경제·경영학, 조직 운영, 사용자 연구, 표준화와 같은 요소들이 디자인의 방향과 판단 기준을 어떻게 형성했는지를 분석하는 단계이다. 셋째, 형식과 의미의 층위이다. 이는 제품, 그래픽, 공간, 서비스, 시스템 등의 결과물이 어떤 형식으로 나타났으며, 그 형식이 특정 사

9) Walter Benjamin, 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction', in 『Illuminations』, Hannah Arendt ed., Harry Zohn trans., Schocken Books, 1968, pp.217–251

10) World Design Organization, 'Definition of Industrial Design', https://wdo.org, 검색일자: 2026.05.20.

회 안에서 어떤 의미와 가치로 해석되었는지를 설명하는 단계이다.

이러한 단계적 서술 모형은 Simon의 디자인 정의와도 연결된다. Simon은 디자인을 "To design is to devise courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones."[11]라고 설명한다. 이 정의를 디자인사 서술에 적용하면, 디자인사는 '형식이 어떻게 달라졌는가'를 묻는 데 그치지 않고, '어떤 상황에서 어떤 목표를 지향했으며, 어떤 실행 논리를 통해 선호되는 상태가 구성되었는가'를 함께 물어야 한다.

또한 이 모형은 조건에서 형식으로 이어지는 단선적 과정만을 의미하지 않는다. 디자인은 주어진 조건에 단순히 반응하는 것이 아니라, 문제 상황과 재료, 사용자, 제도, 시장과의 상호작용 속에서 조정되고 구체화된다. Schön이 설계를 "reflective conversation with the materials of a design situation"[12]으로 설명한 것처럼, 디자인은 상황의 재료들과 반성적으로 대화하며 해법을 구성하는 과정으로 이해될 수 있다. 따라서 디자인사 서술 역시 조건, 실행, 형식의 관계를 고정된 단계가 아니라 상호작용하는 분석 구조로 파악할 필요가 있다.

결국 조건-실행-형식의 단계적 서술 모형은 디자인사를 '결과물 관찰 후 배경을 덧붙이는 방식'에서 벗어나, 사회적 조건의 변화, 실행 메커니즘의 형성, 형식과 의미의 구성 과정을 통합적으로 설명하는 구조로 재구성한다.

4-3. 통합 서술 모형의 적용 가능성

앞서 제안한 조건-실행-형식의 단계적 서술 모형은 디자인사 연구에서 특정 사례를 해석하는 분석 틀로 활용될 수 있다. 본 연구는 개념 연구의 성격을 지니므로 본격적인 사례 분석을 수행하지는 않지만, 모형의 적용 가능성을 예시적으로 검토하기 위해 근대 디자인사 사례로 바우하우스를, 현대 산업디자인 사례로 다이슨 무선 청소기를 간략히 살펴본다.

기존의 양식 중심 서술에서 바우하우스는 주로 기하학적 조형, 기능주의, 장식의 배제, 근대적 디자인 교육의 출발점 등으로 설명되어 왔다. 이러한 설명은 바우하우스의 시각적 특징과 역사적 의의를 이해하는 데 유용하지만, 바우하우스가 왜 특정 시기에 등장할 수 있었고, 어떤 조건 속에서 사회적 의미를 획득했는지를 충분히 설명하기 위해서는 보다 확장된 서술이 필요하다.

조건-실행-형식의 관점에서 보면, 바우하우스는 단순한 조형 양식의 변화가 아니다. 그것은 산업화, 대량생산, 공예와 기계의 관계 변화, 근대적 생활양식의 형성, 교육제도의 재구성이라는 조건 속에서 등장한 디자인 실천으로 이해될 수 있다. 여기서 '조건'은 산업사회로의 전환, 생산 방식의 변화, 합리성과 표준화에 대한 요구를 포함한다. '실행'은 공방 교육, 예술과 기술의 통합, 재료 실험, 기능 중심의 조형 원리, 대량생산을 고려한 설계 태도 등으로 구체화된다. 마지막으로 '형식'은 기하학적 형태, 단순화된 구조, 장식의 절제, 기능주의적 표현으로 나타나며, 이는 근대 사회가 요구한 합리성, 보편성, 효율성의 의미와 결합한다.

이와 같이 바우하우스를 조건-실행-형식의 구조로 서술하면, 그것은 단순히 하나의 양식이나 학교의 역사가 아니라, 특정 시대의 사회적 조건과 실행 논리가 새로운 디자인 형식과 의미를 어떻게 만들어냈는지를 보여주는 사례가 된다. 따라서 본 연구가 제안하는 통합 서술 모형은 디자인사의 개별 사례를 시각적 결과물 중심으로만 해석하는 데서 벗어나, 그 결과물이 성립한 조건, 실행 과정, 사회적 의미를 함께 설명하는 분석 틀로 활용될 수 있다.

현대 산업디자인의 예시로는 다이슨 무선 청소기 제품군을 들 수 있다. 기존의 양식 중심 서술에서는 다이슨 청소기를 미래지향적 외관, 투명 먼지통, 노출된 사이클론 구조와 같은 시각적 특징으로 설명할 수 있다. 그러나 조건-실행-형식의 관점에서 보면, 다이슨 무선 청소기는 단순한 제품 형태의 변화가 아니라 현대 주거 공간의 변화, 청소 행위의 간편화 요구, 배터리와 모터 기술의 발전, 프리미엄 생활가전 시장의 성장이라는 조건 속에서 등장한 산업디자인 사례로 이해될 수 있다. 여기서 '조건'은 무선 사용 환경, 고성능·경량화 요구, 가사 노동에 대한 인식 변화, 생활가전의 브랜드화 경향을 포함한다. '실행'은 인간공학적 그립 설계, 무게 중심 조정, 먼지통 비움 방식, 흡입 구조의 기술 설계, 사용 경험을 중심으로 한 제품 체계화로 구체화된다. 마지막으로 '형식'은 스틱형 구조, 투명한 먼지통, 노출된 기술 요소, 미래지향적 외관으로 나타나며, 이

11) Herbert A. Simon, 『The Sciences of the Artificial』 (3rd ed.), MIT Press, 1996, p.111

12) Donald A. Schön, 'Designing as reflective conversation with the materials of a design situation', Research in Engineering Design, 1992.09, Vol.3, pp.131－147

는 현대 소비자가 기대하는 효율성, 편의성, 기술 신뢰, 프리미엄 생활양식의 의미와 결합한다. 이처럼 다이슨 무선 청소기는 현대 산업디자인이 기술, 사용성, 시장 가치, 브랜드 의미를 통합하는 방식으로 형성되었음을 보여주는 사례라 할 수 있다.

바우하우스와 다이슨 무선 청소기는 서로 다른 시대와 맥락에 속하지만, 두 사례 모두 디자인의 형식이 독립적으로 출현한 결과가 아니라 사회적 조건, 기술적 변화, 실행 논리, 시장 및 문화적 의미가 결합한 산물임을 보여준다. 바우하우스가 근대 산업사회에서 공예와 기계, 교육과 생산의 관계를 재구성한 사례라면, 다이슨 무선 청소기는 현대 생활환경 속에서 기술, 사용성, 브랜드 가치가 통합된 산업디자인 사례라 할 수 있다. 이러한 비교는 본 연구가 제안하는 조건-실행-형식 모형이 서로 다른 시대와 유형의 디자인 사례를 해석하는 서술 틀로 활용될 수 있음을 시사한다.

5. 결론

본 연구는 디자인사 서술이 시각적 산출물과 양식 변천 중심으로 구성될 경우, 디자인이 사회 속에서 성립하고 작동하는 조건이 충분히 설명되기 어렵다는 문제의식에서 출발하였다. 이에 본 연구는 디자인사 연구의 핵심 쟁점을 대상 정의, 서술 방식, 평가 기준의 문제로 정리하고, 디자인사를 이미지와 양식의 연대기에 한정하지 않기 위한 통합적 서술 관점을 제안하였다.

본 연구가 제안한 핵심 방향은 디자인사의 대상을 제품, 그래픽, 공간과 같은 가시적 결과물에 한정하지 않고, 사용자, 기술, 생산 체계, 표준, 제도, 조직, 시장, 문화적 의미를 포함하는 복합적 구성체로 확장하는 것이다. 또한 디자인사 서술은 '무엇이 언제 등장했는가'를 배열하는 데 머무르지 않고, 특정 디자인이 어떤 사회적·기술적·제도적 조건 속에서 가능해졌으며, 어떤 실행 논리를 통해 형식과 의미로 구체화되었는지를 설명해야 한다. 이를 위해 본 연구는 디자인사 서술을 조건-실행-형식의 단계적 구조로 재구성할 것을 제안하였다.

본 연구의 의의는 디자인사 연구의 대상을 시각적 산출물에서 사회적·기술적·경제적 조건과 실행 논리로 확장하고, 이를 조건-실행-형식의 서술 구조로 정리했다는 점에 있다. 다만 본 연구는 문헌 기반의 개념 연구로서, 제안한 모형을 다양한 디자인사 사례에 구체적으로 적용하고 검증하는 데에는 한계가 있다. 후속 연구에서는 다양한 디자인사 사례를 대상으로 본 모형의 설명 가능성과 적용 범위를 보다 구체적으로 검토할 필요가 있다.

참고문헌

1. Benjamin, Walter, 『Illuminations』, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn, Schocken Books, 1968.
2. Fallan, Kjetil, 『Design History: Understanding Theory and Method』, Berg, 2010.
3. Norman, Donald A., 『디자인과 인간심리』, Hakjisa, 2016.
4. Porter, Michael E., 『Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance』, Free Press, 1985.
5. Sanders, Mark S., and Ernest J. McCormick, 『Human Factors in Engineering and Design』, 7th ed., McGraw-Hill, 1993.
6. Simon, Herbert A., 『The Sciences of the Artificial』, 3rd ed., MIT Press, 1996.
7. Buchanan, Richard, 'Wicked Problems in Design Thinking', Design Issues, Vol. 8, No. 2, 1992.
8. Dilnot, Clive, 'The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities', Design Issues, Vol. 1, No. 2, 1984.
9. Krippendorff, Klaus, 'On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That "Design Is Making Sense (of Things)"', Design Issues, Vol. 5, No. 2, 1989.
10. Margolin, Victor, 'Design History in the United States, 1977-2000', Journal of Design History, Vol. 14, No. 4, 2001.
11. Margolin, Victor, 'Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods',

Design Studies, Vol. 13, No. 2, 1992.

12. Schön, Donald A., 'Designing as Reflective Conversation with the Materials of a Design Situation', Research in Engineering Design, Vol. 3, 1992.

13. wdo.org