

‘지속가능발전목표(SDGs)’를 위한 지속가능디자인 트렌드 분석

IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작을 중심으로

Analysis of Sustainable Design Trends for the Sustainable Development Goals(SDGs)

focusing on the winning works of the IF Design Student Award

주 저 자 : 엄기준 (Um Kijun)

한양사이버대학교 디자인학부 교수

교 신 저 자 : 김민정 (Kim Minjung)

한양사이버대학교 뉴미디어디자인학과 교수
mjganda@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.3.944>

접수일 2026. 08. 28. / 심사완료일 2026. 08. 28. / 게재확정일 2026. 09. 07. / 게재일 2026. 09. 30.

Abstract

Since the 20th century, we have entered the 21st century amid rapid changes in various aspects such as politics, economy, society, and culture, and the UN planned and implemented the Millennium Development Goals by 2015 to reduce poverty and inequality on Earth and to improve the quality of human life. Later, the Millennium Development Goals were expanded into the Sustainable Development Goals, which were established, and efforts are still being made today to achieve these goals by 2030. This study conducted a basic analysis of the progress of the Sustainable Development Goals over the past three years, based on data to examine the relationship and trends between the Sustainable Development Goals and sustainable design. Based on this, the study analyzed the relationship between the winners of the IF Design Student Awards over the past three years and the Sustainable Development Goals. The analysis showed that among the award-winning designs, a disproportionately high proportion addressed the goal of “Goal 3: Promoting Health and Wellbeing,” whereas no designs were awarded for the goals of “Goal 16: Strong Institutions for Peace and Justice” and “Goal 17: Partnership for the Goals,” indicating a need for balanced attention. In addition, if there is design-oriented effort and attention toward goals with high levels of stagnation and regression, it is judged that sustainable design will contribute to achieving the Sustainable Development Goals to some extent.

Keyword

SDGs(지속가능발전목표), Sustainable Design(지속가능 디자인), Design Award(디자인 어워드)

요약

20세기 이후 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 측면에서 급속한 변화를 겪으면서 21세기를 맞이하게 되었고, UN에서는 지구상의 빈곤과 불평등을 줄이고 인류의 삶의 질을 높이기 위해 2015년까지 밀레니엄개발목표를 계획하고 이를 실행하였다. 이후 밀레니엄개발목표를 확장시켜 지속가능발전목표 수립하였으며, 2030년까지 목표를 달성하기 위해 현재도 노력중이다. 본 연구는 지속가능발전목표와 지속가능디자인과의 연관성 및 트렌드를 알아보기 위해 최근 3년간의 지속가능발전목표의 진척도에 대한 데이터를 토대로 기초 분석을 실시하였고, 이를 기반으로 하여 IF 디자인 스튜던트 어워드에서의 최근 3년간 수상작과 지속가능발전목표와의 연관성을 분석하였다. 분석 결과, 디자인 어워드의 수상작들 중에 ‘Goal 3: 건강과 웰빙 증진’ 목표에 대한 비율이 압도적으로 높은 것을 확인할 수 있었으며, 이에 비해 ‘Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도’, ‘Goal 17: 목표들을 위한 파트너십’ 목표들은 수상작이 전무하여 균형 있는 관심이 필요한 것으로 분석된다. 이 외에도 정체 및 퇴행이 높은 목표들에 대한 디자인 관점의 노력과 관심이 있다면 지속가능디자인이 지속가능발전목표 달성에 어느 정도 기여하리라 판단된다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 방법 및 범위

2. 지속가능발전과 디자인

3. IF 디자인 스튜던트 어워드를 통한 지속가능 디자인 트렌드 분석

- 3-1. 최근 3년간 지속가능발전 보고서 기초 분석
- 3-2. 최근 3년간 IF 디자인 스튜던트 어워드 수

상작 분석

3-3. 2026년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 디자인 트렌드 분석

3-4. 분석 소결

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

21세기 밀레니엄을 맞이하면서 전 세계 189개국 정상들이 2000년 9월에 UN에서 ‘밀레니엄개발목표’(MDGs¹⁾)를 합의하여 발표한다. 총 8개의 목표와 21세 세부 목표를 정하고 목표를 달성하는 시기를 2015년으로 정하였으며, 밀레니엄 개발목표 종료 이후 2015년 UN총회에서는 MDGs의 보완, 확장된 개념으로써의 새로운 목표를 채택하게 된다. 이는 새로운 전 세계 인류의 공동 목표로써, MDGs가 종료된 시점 이후인 2016년부터 2030년까지 모든 국가가 함께 참여하여 실행하는 ‘지속가능발전목표’(SDGs)를 공표하게 된다. 기존 8개였던 MDGs의 목표들을 확장한 SDGs는 ‘지속가능성’(Sustainability)이라는 중요 키워드를 추가하여 총 17개의 주요 목표와 총 169개의 세부 하위 목표로 구성하였으며, 기존 MDGs의 주요 대상이었던 개발도상국 외에도 선진국을 포함한 모든 국가가 대상으로 확장됨으로써 보편성 확대와 함께 기존 MDGs가 빈곤 퇴치 및 의료 등 사회분야가 중심이었다면 SDGs는 빈곤, 질병 등의 인류 보편적 문제와 지구 온난화, 기후 변화 등의 지구 환경 문제, 주거, 고용, 생산 등의 경제 사회 문제 등을 포괄적으로 다루었다. 즉, 사회, 경제, 군사, 기술, 과학 등 사회전반의 급속한 변화에 따라 유발된 20세기의 다양한 문제들을 해결하기 위해 UN을 중심으로 일종의 국제 목표를 정하게 된 것으로, 지구 온난화에 따른 기후 문제를 비롯하여 빈곤과 질병 등의 인류 보편적 문제 및 경제 사회 문제 등을 전 세계 각국이 힘을 모아 해결하기 위한 목표들이 지속가능발전목표인 것이다.

밀레니엄 개발목표를 거쳐 지속가능발전목표를 시행하면서 UN을 비롯한 각국의 SDGs의 목표 달성 상황을 다양한 방법으로 공표하고 있으며, 유엔 지속가능발전협력네트워크(SDSN)가 발행하는 지속가능발전 보고서(Sustainable Development Report)²⁾에 의해 국가

4. 결론

참고문헌

별 SDGs 달성 진행 상황에 따른 순위, 점수 등이 인포그래픽 등을 통해 정보 전달이 이뤄지고 있다. 이에 따라 UN 193개 회원국 전체의 SDGs 진척도에 대한 전반적인 성과가 나타나고 있으며, 1위 핀란드(87.4점), 2위 스웨덴(86.26점), 3위 덴마크(85.68점) 순으로 종합 점수가 공표되고 있고, 우리나라의 경우 34위(78.41점)를 나타내고 있으며, 목표들 중 Industry, Innovation and Infrastructure(산업, 혁신과 인프라)는 달성된 것으로 확인된다.



[그림 1] SDGs 국가별 순위



[그림 2] 대한민국 SDGs 진척도

이 외에도 국내의 경우, 국가데이터처 국가데이터연구원에서 ‘한국의 SDG 이행보고서 2026³⁾’ 보고서 등의 발간을 통해 SDGs의 목표별 통계 분석이 이뤄지고

2) <https://dashboards.sdgindex.org/> (2026.05.23.)

3) <https://mods.go.kr/board> (2026.05.217.)

1) Millennium Development Goals

있으며, 이를 통해 SDGs의 이행정도를 확인할 수 있으며, 이렇듯 지속가능발전목표 달성을 위해 UN을 비롯한 각국의 노력이 다양한 분야에서 활발히 진행되고 있는 시점에서 지속가능발전목표가 디자인 분야에서는 어떻게 적용 가능하며, 어떤 기여가 가능한지 알아보고자 한다.

지속가능성은 21세기 전후하여 디자인 분야에도 많은 직, 간접적 영향을 주었고, 국가 및 지자체와 기업 등 다방면에서 지속가능성에 기반 한 디자인 방향에 대한 연구와 시행이 지금도 이어지고 있다. 특히, 디자인 트렌드를 미리 예측할 수 있는 하나의 장으로써 국제 디자인 어워드에서도 지속가능성은 중요 화두로 자리 잡고 있으며, 이에 본 연구에서는 지속가능발전목표에 기반 하여 디자인과의 연관성은 어떠한지 알아보고자 한다.

1-2. 연구의 방법 및 범위

지속가능발전목표를 달성하기 위한 UN과 각국의 노력이 이어지고 있는 시점에서 디자인이 어떠한 기여가 가능한지 알아보기 위해 3대 디자인 어워드 중에 하나인 IF를 지정하여 분석을 진행코자 한다. IF의 경우 제품디자인, 패키징 디자인, 커뮤니케이션 디자인, 서비스 디자인, 건축 디자인 등 다양한 분야에서 대한 출품과 시상이 이뤄지고 있으며, 특히 IF 디자인 스튜던트 어워드(IF Design Student Award)⁴⁾의 경우, 전 세계의 차세대 디자이너를 발굴하고 지원하기 위한 학생들만의 디자인 부문으로써 2020년 이후부터는 출품분야를 SDGs 기반으로 개편하여 어워드를 시행하고 있어 UN의 지속가능발전목표의 중요성 및 디자인과의 연관성을 엿볼 수 있으며, 이에 본 연구에서는 IF 디자인 스튜던트 어워드를 대상으로 최근 3년간의 수상작 266편에 대해 분석코자 한다. 특히 각 연도별, 디자인 분류별, SDGs 유형별, 디자인 특성 등의 분류를 통해 일반적인 지속가능발전목표 외의 디자인이라는 관점에서의 연관성 및 트렌드를 도출하여 지속가능발전목표의 디자인 역할을 알아보고자 한다.

우선, SDGs 유형별 분석의 경우, 2026년 지속가능발전 보고서에 기반 하여 젊은 디자이너들은 어떤 분야에 대한 관심이 있고 부합하는지 알아보고자 하며, 특히 17목표 가운데 정체성이 높은 분야와의 연계성 또한 분석 대상으로 삼고자 한다. 다음으로는 각 목표별 작품 출품에 대한 양적 볼륨 및 세부적 내용 및 디

자인 분석 등을 통해 지속가능발전목표들과의 의미 측면의 부합성 등을 정성적으로 분석코자 한다.

디자인 분류의 경우, 다양한 기관의 분류 체계에 의해 구분될 수 있으나, 본 연구에서는 산업통상자원부의 국가통계분류로 등록된 디자인 산업 특수 분류⁵⁾ 체계에 의해 분석을 실시하며, 이는 제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인, 디자인 인프라 등의 8개 대분류를 포함한다. 디자인 특성 또한 다양한 유형 및 요소의 분류가 있으며, 형태, 기능, 시스템, 메시지 등의 가장 보편적인 키워드로 분류코자 한다.

2. 지속가능발전과 디자인

급변의 시기였던 20세기 이후 21세기를 맞이하면서 UN 총회에서는 인간이 인간다운 존엄의 존재로 거듭나기 위해 전 세계가 개발도상국을 돕기 위한 취지로 밀레니엄개발목표를 발표하게 되었고, 2015년 도까지 달성하기 위한 주요 목표 8개를 정하게 된다.



[그림 3] 밀레니엄개발목표

이는 극심한 빈곤과 기아 퇴치(Eradicate Extreme Poverty and Hunger), 보편적 초등교육 달성(Achieve Universal Primary Education), 양성 평등과 여성지위 향상(Promote Gender Equality and Empower Women), 아동사망률 감소(Reduce Child Mortality Rates), 모성건강 증진(Improve Maternal Health), HIV/에이즈, 말라리아, 기타 질병 퇴치(Combat HIV/AIDS, Malaria, and Other Diseases), 지속 가능한 환경 확보(Ensure Environmental Sustainability), 개발을 위한 글로벌 파트너십 구축(Develop a Global Partnership for Development)⁶⁾ 등으로 구성되었으며, 일정부분 성과를 거둔 것으로

4) <https://ifdesign.com/ko/if-design-student-award> (2026.0511.)

5) 대분류8개, 중분류42개, 소분류154개로 구성됨

나타났다. 밀레니엄 개발목표 종료 이후 2015년 UN 총회에서는 MDGs의 보완, 확장된 개념으로써의 새로운 목표를 채택하게 된다. 이는 새로운 전 세계 인류의 공동 목표로서, MDGs가 종료된 시점 이후인 2016년부터 2030년까지 모든 국가가 함께 참여하여 실행하는 ‘지속가능발전목표(SDGs)’를 공표하게 된다. 기존의 MDGs가 8개의 목표인데 반해, SDGs는 ‘지속가능성(Sustainability)’라는 중요 키워드를 추가하여 총 17개의 주요 목표와 총 169개의 세부 하위 목표⁷⁾로 구성되었으며, 17개 주요 목표는 No Poverty(빈곤 퇴치), Zero Hunger(기아 종식), Good Health and Well-being(건강과 웰빙 증진), Quality Education(양질의 교육), Gender Equality(성 평등), Clean Water and Sanitation(깨끗한 물과 위생), Affordable and Clean Energy(저렴한 친환경 에너지), Decent Work and Economic Growth(양질의 일자리와 경제 성장), Industry, Innovation and Infrastructure(산업, 혁신과 인프라), Reduced Inequalities(불평등 감소), Sustainable Cities and Communities(지속 가능한 도시와 주거지), Responsible Consumption and Production(책임감 있는 소비와 생산), Climate Action(기후 변화 대응), Life Below Water(해양 생태계), Life on Land(육상 생태계), Peace, Justice and Strong Institutions(평화롭고 정의로운 강력한 제도), Partnerships for the Goals(목표들을 위한 파트너십)로써, 인류 보편적 문제, 지구 환경 문제, 경제 사회 문제 등을 광범위하게 다루고 있다.



[그림 4] 지속가능발전목표

이러한 지속가능발전은 디자인 분야에도 큰 영향을 끼치게 되었고, 국가 및 지자체, 기업 등이 다양한 방법으로 인류의 문제들을 해결하기 위해 노력하고 있

6) <https://www.un.org/millenniumgoals/> (2026.04.18.)

7) <https://sdgs.un.org/goals> (2026.06.09.)

며, 이는 디자인 어워드 분야를 보더라도 쉽게 이해가 가능하다. 국내의 경우, 2019년부터 시작된 서울디자인어워드⁸⁾는 지속가능발전목표에 기여하기 위한 국제 디자인 어워드로서, 인간과 환경, 사회의 조화롭고 지속가능한 관계를 위한 콘셉트로 매해 진행되고 있다. 또한 레드닷, iF, IDEA 등을 필두로 한 여러 국제 세계 디자인 어워드들 역시 ‘지속가능성’이 출품 분야이거나 중요 심사 기준으로 활용되고 있으며, 특히 본 연구의 주요 사례 분석 대상인 iF의 경우, 출품작이 UN의 지속가능발전목표들 가운데 어떤 목표에 해당하는지 기재하여 출품토록 강제화 되어 있어 디자인 분야의 지속가능성에 대한 중요성을 인지할 수 있다.

아울러 본 연구와 유사한 선행 연구 분석을 한 결과 일부 유사한 연구가 있으나 이들 연구는 방재 디자인⁹⁾, 저탄소 사회를 위한 서비스디자인¹⁰⁾ 등 구체적 디자인 분야가 적시된 연구들이며, 이에 비해 본 연구는 지속가능발전목표를 위해 디자인 어워드에서는 어떤 연관성 및 트렌드가 나타나는지 미래 잠재성이 높은 젊은 학생들을 대상으로 한 iF 디자인 스튜던트 어워드의 2026년 모든 수상작들에 대해 분석하는 것이 차이점이라 할 수 있으며, 특히 최근 3년간의 지속가능발전목표와의 연관성 분석 또한 큰 차이점이라 할 수 있다.

3. iF 디자인 스튜던트 어워드를 통한 지속가능디자인 트렌드 분석

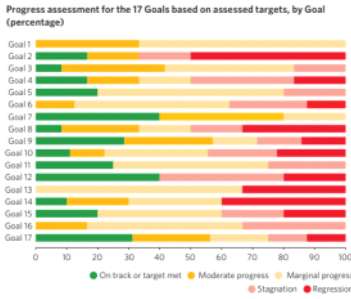
3-1. 최근 3년간 지속가능발전 보고서 기초 분석

2024년도 지속가능발전 보고서(Sustainable Development Report)에 따르면 평가 가능한 목표들 중 17%만 순조롭게 추진되고 있으며, 절반가량은 진척이 더디고, 30% 이상은 정체되거나 오히려 후퇴하고 있다고 발표하고 있다.

8) <https://www.seouldesignaward.or.kr/ko> (2026.05.29.)

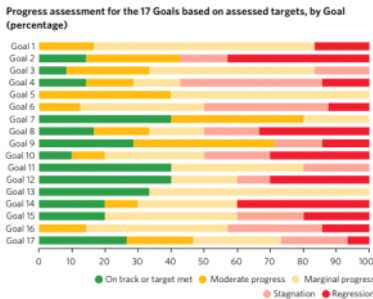
9) 최규한, ‘지속가능 발전목표를 기반으로 한 방재디자인 사례 연구 - iF 디자인 어워드 수상작을 중심으로’, 국가위기관리학회, 국가위기관리학회보, 2024

10) 팽우동 송지성, ‘지속가능발전목표(SDGs)에 기반한 저탄소 사회를 위한 서비스디자인 사례 연구’, 한국공공디자인학회, 공공디자인연구, 2026



[그림 5] 2024년 세계 지속가능발전목표(SDG) 진척도¹¹⁾

각 목표별 진척 상황은 [그림 5]와 같으며, 정체되거나 퇴행하고 있는 분야는 ‘Goal 2: 기아 종식’, ‘Goal 4: 양질의 교육’, ‘Goal 6: 깨끗한 물과 위생’, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장’, ‘Goal 10: 불평등 감소’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’, ‘Goal 14: 해양 생태계’ 등으로 나타나고 있다.



[그림 6] 2025년 세계 지속가능발전목표(SDG) 진척도¹²⁾

2025년도 지속가능발전 보고서에 따르면, 2030년 목표 마감 시점을 불과 5년 앞두고 있는 시점이지만 전반적인 목표 달성 성과에 심각한 정체 현상을 나타내고 있다고 발표하고 있으며, 특히 목표들 가운데 35%만 계획대로 진행 중이거나 일반적인 진척을 보이고 있고, 절반 정도는 지연, 18% 정도는 오히려 2015년 대비하여 퇴보된 것으로 나타나고 있다. 각 목표별 진척 상황에 의하면, ‘Goal 2: 기아 종식’, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장’, ‘Goal 10: 불평등 감소’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’, ‘Goal 14:

11) <https://unstats.un.org/sdgs/report/2024/> (2026.05.13.)

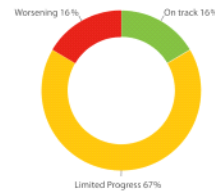
12) <https://unstats.un.org/sdgs/report/2025/> (2026.05.14.)

해양 생태계가 정체되거나 퇴행하는 것으로 나타난다.



[그림 7] 2026년 세계 지속가능발전목표(SDG) 진척도¹³⁾

2026년도 지속가능발전 보고서에 따르면 17개 발전목표들이 2030년까지 모두 달성되지 않을 가능성이 높으며, 특히, ‘Goal 3: 건강과 웰빙 증진’, ‘Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지’, ‘Goal 14: 해양 생태계’, ‘Goal 15: 육상 생태계’, ‘Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도’ 등은 특히 달성이 지연되고 있는 것으로 나타나고 있어, 목표달성을 위한 노력이 좀 더 요구되는 부문이며, 또한 [그림 8]에서 나타나듯이 전 세계적으로 SDG 달성 궤도에 오른 목표는 불과 16.5%에 불과한 것으로 보이고 있다.



[그림 8] 2026년 SDG 목표 달성 현황: 목표 달성률¹⁴⁾

이렇듯 3년간의 추이를 보면, ‘Goal 14: 해양 생태계’는 지속적인 정체 혹은 퇴행을 보이고 있으며, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장’, ‘Goal 10: 불평등 감소’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’은 지속적인 정체를 나타내고 있는 것으로 보이며, 본 연구에서는 특히 이들 정체 및 퇴행을 하는 분야에 대한 디자인 기여는 어떠한지 알아보려 한다.

3-2. 최근 3년간 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 분석

13) <https://unstats.un.org/sdgs/report/2026/> (2026.05.15.)

14) <https://unstats.un.org/sdgs/report/2026/> (2026.05.15.)

2024년부터 2026년까지의 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작은 총 266점이며, 이 가운데 2024년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작은 76점이다.

2024년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작의 SDG 별 비율을 보면, 'Goal 3: 건강과 웰빙 증진' 18점, 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산' 9점, 'Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지' 8점의 순으로 높게 나타났으며, 이에 반해 'Goal 5: 성 평등', 'Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도', 'Goal 17: 목표들을 위한 파트너십' 등은 수상작이 전무한 것으로 나타나고 있다. 결과에서 나타나듯이 지속가능발전 보고서에서의 진척이 낮은 부문의 경우, 수상작의 비율이 높지 않게 나타나고 있어 SDGs를 달성하기 위해 직접적이 노력 외에 디자인 분야의 지속가능성 또한 관심이 필요해 보인다.

2025년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 100점의 SDG별 비율을 보면, 'Goal 3: 건강과 웰빙 증진' 32점, 'Goal 9: 산업, 혁신과 인프라'와 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산'이 각각 13점, 'Goal 4: 양질의 교육' 11점의 순으로 나타나고 있으며, 'Goal 1: 빈곤 퇴치, 기아 종식', 'Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도', 'Goal 17: 목표들을 위한 파트너십'은 수상작이 전무하다.

2026년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 90점의 SDG별 비율을 보면, 'Goal 3: 건강과 웰빙 증진' 26점, 'Goal 4: 양질의 교육'과 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산'이 각각 12점의 순으로 나타나며, 'Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도', 'Goal 17: 목표들을 위한 파트너십'의 수상작이 전무한 것으로 나타난다.

[표 1] 최근 3년간 IF 스튜던트 어워드 수상작

SDGs	24년	25년	26년	계
Goal 1: No Poverty(빈곤 퇴치)	2	-	1	3
Goal 2: Zero Hunger(기아 종식)	3	-	2	5
Goal 3: Good Health and Well-being(건강과 웰빙 증진)	18	32	26	76
Goal 4: Quality Education(양질의 교육)	6	11	12	29
Goal 5: Gender Equality(성 평등)	-	3	2	5
Goal 6: Clean Wter and Sanitation(깨끗한 물과 위생)	3	2	1	6
Goal 7: Affordable and Clean Energy(저렴한 친환경	4	2	1	7

에너지)				
Goal 8: Decent Work and Economic Growth(양질의 일자리와 경제 성장)	3	2	2	7
Goal 9: Industry, Innovation and Infrastructure(산업, 혁신과 인프라)	4	13	4	21
Goal 10: Reduced Inequalities(불평등 감소)	6	4	8	18
Goal 11: Sustainable Cities and Communities(지속 가능한 도시와 주거지)	8	9	6	23
Goal 12: Responsible Consumption and Production(책임감 있는 소비와 생산)	9	13	12	34
Goal 13: Climate Action(기후 변화 대응)	2	2	3	7
Goal 14: Life Below Water(해양 생태계)	3	4	4	11
Goal 15: Life on Land(육상 생태계)	4	3	6	13
Goal 16: Peace, Justice and Strong Institutions(평화롭고 정의로운 강력한 제도)	-	-	-	-
Goal 17: Partnerships for the Goals(목표들을 위한 파트너십)	-	-	-	-
계	76	100	90	266

3년간의 추세를 보면, 'Goal 3: 건강과 웰빙 증진'이 가장 높은 비율을 나타내고 있으며, 'Goal 4: 양질의 교육', 'Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지', 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산' 등이 주로 비교적 꾸준히 높은 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다.

다만, 지속가능발전 보고서에 따른 최근 3년간 가장 정체와 퇴행 정도가 높은 'Goal 14: 해양 생태계의 경우 상대적으로 디자인 수상작의 비율이 높지 않아 해양 생태계의 목표 달성을 위한 직접적 외에 디자인 관점에서의 문제 해결 노력이 추가적으로 이뤄져야 할 것으로 보이며, 이 외에도 비교적 높은 정체도를 지닌 'Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장', 'Goal 10: 불평등 감소' 또한 디자인 관련 노력이 필요해 보인다.

또한 수상작이 전무한 'Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도', 'Goal 17: 목표들을 위한 파트너십'과 상대적으로 수상작이 미미한 'Goal 1: 빈곤 퇴치', 'Goal 2: 기아 종식' 분야에 대한 고려 또한 필요하다.

3-3. 2026년 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작의 디자인 트렌드 분석

우선 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작의 디자인 트렌드 분석을 위해 디자인 분야 특수 산업 분류의 대 분류에 의해 정성적 분류를 진행하고자 한다. 각각의 수상작에 대해 8개의 대분류로 구분하고, 한 개의 수상작마다 최대 2개까지의 복수 분류를 정성적 분석으로 진행하였다. 이는 최근 디자인 분야의 다학제성과 융복합의 가속화에 따라 1개의 대분류만으로 구분하기에 한계가 있어 1개 혹은 최대 2대까지 복수 선정토록 하여 분석하였다. 분석 결과 각 17개의 목표별 UN에서 지향하는 방향이 디자인 해결로 어느 정도 나타나고 있으나 일부 분야에 편중되는 현상이 있으며, 각 분야별 디자인 특성이 드러나는 것을 볼 수 있다.

[표 2] 2026년 어워드 수상작 분석

목표	2026 현황	수상작 (%)	디자인분류 ¹⁵⁾							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1		1					1			
			●빈곤 종식 ●'노숙인을 위한 조끼 디자인' ●패션/텍스타일디자인 ●기능+형태							
2		2	2		1			1		
			●기아 종식(식량, 영양상태, 농업 강화) ●소규모농장지원, 아동 급식 장치 등 ●제품디자인 및 디지털, 경험디자인 경향 ●기능 중심							
3		26	24	1	5			6		
			●건강과 웰빙 ●소외계층 대상 제품이 주류. 다양성 ●제품디자인 비중 월등히 높음. 문제해결을 위한 서비스디자인 비율 높은 편임 ●기능 중심							
4		12	8	2	3			3		
			●질 높은 교육 ●소외계층 및 아동을 위한 학습 도구 ●제품디자인, 서비스/경험디자인, 디지털/멀티미디어디자인 중심 ●형태+기능 중심							
5		2	1				1	1		
			●성평등 ●여성용 작업바지, 임신 테스트 등 ●제품, 패션/텍스타일디자인 ●기능과 형태							
6		1		1	1					
			●깨끗한 물과 위생 ●석호 재생 시스템 ●공간디자인, 디지털/멀티미디어디자인 ●시스템							
7		1				1				
			●저렴하고 친환경 에너지. 지속가능 에너지 ●에너지 절약형 건축의 개념 ●공간디자인							

			●시스템과 기능							
8		2	1		1					
			●양질의 일자리와 경제 성장 ●무더위 속 노동자를 위한 착용 냉각 장치. 농업 기술 디지털 플랫폼 ●제품디자인, 디지털/멀티미디어디자인 ●시스템과 기능							
9		4	1		2	1		1		
			●산업, 혁신과 인프라 ●다양한 분야의 제품 및 시스템 ●공간디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 서비스/경험디자인, 제품디자인 등 다양 ●형태, 기능, 시스템 등 다양							
10		8	2	4	2			1		
			●불평등 감소 ●장애인을 위한 유니버설디자인 성향. ●시각디자인 비중이 높음. 서비스/경험디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 제품디자인 등 ●기능, 시스템 비중이 높음							
11		6	2	1	2	2		2		1
			●지속가능한 도시와 공동체 ●지속가능 공동체를 위한 제품, 시스템, 전략, 체계 등 ●제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 서비스/경험디자인, 디자인인프라 등 디자인 전 분야 고르게 분포 ●시스템, 기능 중심							
12		12	5	2	2		2	3	1	
			●책임 있는 소비와 생산 ●재사용 및 생분해 재질 중심의 도구 및 플랫폼 등 ●제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인 등 다양한 디자인 분야 ●시스템, 형태, 기능, 메시지 등 다양							
13		3	1			1				2
			●기후 행동(변화 대응) ●기후 변화 대응을 위한 제품, 프로그램 ●디자인인프라 중심. 제품, 공간디자인 ●기능, 시스템, 형태 등							
14		4	2			2		2		
			●해양 생태계 ●지속가능한 해양 생태계를 위한 개념, 프로그램, 제품 ●제품디자인, 서비스/경험디자인, 공간디자인 중심 ●기능, 시스템 중심							
15		6	5		3					
			●육상 생태계 ●지속가능한 산림 생태계를 위한 제품, 프로그램, 시스템 ●제품디자인, 디지털/멀티미디어디자인 중심 ●기능 중심							
16		-	-	-	-	-	-	-	-	-
			●평화, 정의와 강한 제도							
17		-	-	-	-	-	-	-	-	-
			●목표를 위한 파트너십							

분석 결과, 대체로 지속가능개발목표들 17개를 해결하기 위한 문제 해결 차원의 창의성, 독창성 등이 공통적으로 나타나고 있으며, 이는 학생들의 어워드이니만큼 실험적인 아이디어에 기반한 한 것이라고 보여지며, 이에 따라 서비스디자인, 디자인싱킹, UX디자인 측면의 방법론 등에 의한 디자인 관점의 문제해결이 대부분의 수상작에서 나타나고 있으며, 몇 가지 이슈는 다음과 같다.

우선, ‘Goal 9: 산업, 혁신과 인프라’, ‘Goal 10: 불평등 감소’, ‘Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’의 경우, 해당 분야의 목표들을 달성하기 위해 다양한 디자인 분야의 활용이 두드러지게 나타나는 경향으로 나타나고 있으며, 이는 타 목표들에 비해 비교적 포괄적인 주제와 목표 설정에 기인한 것으로 보이고, 이에 따라 디자인의 기능적 요인, 형태적 심미성, 시스템 측면 등의 특성이 고르게 나타나고 있으며, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’이 특히 그러한 경향이 강하게 나타난다.

‘Goal 6: 깨끗한 물과 위생’, ‘Goal 7: 저렴한 친환경 에너지’, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장’, ‘Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’ 등의 목표들은 해당 목표들을 개선하기 위해 형태적 심미성 보다 전략/플랫폼/구조/개념/체계 등의 시스템 적인 측면이 강하게 드러나는 경향으로 나타났다.

디지털 시대의 대세적 흐름에 따라 디지털 기술을 활용한 목표들도 늘고 있으며, ‘Goal 3: 건강과 웰빙 증진’, ‘Goal 4: 양질의 교육’, ‘Goal 15: 육상 생태계와 비교적 디지털과의 융합적 측면이 높게 나타나고 있다.

이밖에 가장 높은 수상 비율을 보이고 있는 ‘Goal 3: 건강과 웰빙 증진’의 경우, 건강과 웰빙에 관련하여 소외 계층을 대상으로 한 다양한 제품디자인 및 기능 중심의 성향이 두드러지게 형성되고 있고, 기능 중심의 성향이 두드러진 목표들은 ‘Goal 2: 기아 종식’, ‘Goal 3: 건강과 웰빙 증진’, ‘Goal 15: 육상 생태계’로 나타난다.

3-4. 분석 소결

지속가능발전 보고서의 최근 3년간 결과를 토대로 ‘Goal 14: 해양 생태계’, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경

제 성장’, ‘Goal 10: 불평등 감소’, ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’ 등이 지속적인 경제 혹은 퇴행을 보이고 있으며, 이들 분야에 대한 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 비율을 보면 ‘Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산’의 최근 3년간 수상작 수가 총 34점으로 가장 높게 나타나고 있으며, ‘Goal 10: 불평등 감소’ 18점, ‘Goal 14: 해양 생태계’ 11점, ‘Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장’ 7점의 순으로 나타나고 있어 경제와 퇴행율이 가장 높은 ‘해양 생태계’ 분야 및 수상작 수가 비교적 적은 ‘양질의 일자리와 경제 성장’ 목표에 대한 직접적인 전 세계적인 노력 외에 디자인 분야에서의 관심 또한 필요해 보인다.

‘Goal 16: 평화롭고 정의로운 강력한 제도’, ‘Goal 17: 목표들을 위한 파트너십’은 최근 3년간 수상작이 없는 SDG로 나타나고 있고, 이 외에 ‘Goal 1: 빈곤 퇴치’, ‘Goal 2: 기아 종식’, ‘Goal 5: 성 평등’, ‘Goal 6: 깨끗한 물과 위생’ 등은 수상작의 수와 비율이 비교적 낮은 편이어서 이들 분야에 디자인 차원의 목표 달성과 문제 해결을 위한 노력이 필요하다.

대부분의 수상작들이 지속가능발전목표의 의미와 취지에 부합되고 있으나 일부 수상작들의 경우, 본 취지와 조금 벗어나거나 일반적 성향을 띄고 있는 것으로 판단되며, 17개의 목표 하위의 세부 목표들에 대한 세밀한 분석에 따른 문제 해결 관점이 보완될 필요성이 있다.

4. 결론

2000년대를 전후하여 사회 전반에 걸친 다양한 패러다임의 전환과 변화는 우리의 일상생활 또한 많은 변화를 불러왔고, 세계적인 다양한 문제가 야기되었다.

이를 해결하기 위해 UN은 2000년부터 2015년까지 MDGs를 시행하였고, 이어서 지속가능개발목표(SDGs)를 시행하였다. 빈곤, 질병, 교육, 여성, 아동에 관련된 ‘인류의 보편적 문제를 비롯하여 기후변화, 에너지, 물, 환경 등의 ‘지구 환경 문제와 주거, 생산소비, 법, 사회구조 등의 전반에 대한 ‘경제 사회 문제’를 2030년까지 해결하고자 17가지 주요 목표와 169개 세부목표로 선정하고 목표달성을 위해 UN회원국 전체의 동참과 지속적인 노력이 요구되었고, 이제 약 5년 후에는 SDGs가 종료되며, 이 시점에서 지속가능개발목표와 디자인과의 연관성 및 기여도, 트렌드는 어떠한지 분석하는 것이 본 연구의 목적이다. 즉, 지속가능개발

- 15) 디자인 대분류 : 1.제품디자인. 2.시각디자인.
- 3.디지털/멀티미디어디자인. 4.공간디자인.
- 5.패션/텍스타일디자인. 6.서비스/경험디자인.
- 7.산업공예디자인. 8.디자인인프라.

목표 달성을 위해 UN 각국의 자체적이고 직접적인 투자와 노력 외에 여찌보면 부가적이고 간접적일수도 있는 디자인 관점의 지속가능개발목표 해결은 또 다른 새로운 관점의 문제 해결책이 될 수 있으며, 이를 위해 본 연구에서는 3대 디자인 어워드 가운데 하나인 IF의 학생 부문인 IF 디자인 스튜던트 어워드의 수상작을 통해 지속가능개발목표와의 연관성 및 의미에 대해 알아보고자 하였고, 최근 3년간의 SDGs의 추세에 대한 기초적인 분석을 토대로, 역시 최근 3년간의 IF 디자인 스튜던트 어워드 수상작 분석을 실시하였으며, 몇 가지의 의미 있는 결과들을 도출하였다.

우선 기초분석에 의해 17개의 지속가능개발목표들 가운데 최근 3년간 정제되거나 퇴행하고 있는 분야들을 확인할 수 있었고, 'Goal 14: 해양 생태계', 'Goal 8: 양질의 일자리와 경제 성장', 'Goal 10: 불평등 감소', 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산'이 이에 속하고 있었다.

3년간의 어워드 분석에 있어서는 'Goal 3: 건강과 웰빙 증진'이 총 76점의 수상작으로 가장 높은 비율이었고, 'Goal 12: 책임감 있는 소비와 생산'이 총 34점, 'Goal 4: 양질의 교육'이 29점, 'Goal 11: 지속 가능한 도시와 주거지'이 23점의 수상작 순으로 나타났으며 디자인 어워드의 한 가지 부문 수상작의 통계만으로 대표성을 논할 수는 없으나 창의력과 실험성이 높은 학생부문의 미래 잠재력 측면을 고려하였을 때 의미 있는 데이터라고 보여 지며, 다만, 일부 목표들과 디자인 어워드의 수상작 비율이 일치하는 측면도 있으나, SDGs에서 정제되거나 퇴행하고 있는 목표들에 대해서 좀 더 디자인 측면에서의 새로운 대안 제시를 통한 문제 해결 노력이 제고된다면 보다 다양한 실적을 통한 목표 달성에 기여 가능성이 높아지리라 여겨진다.

참고문헌

1. 최규한, '지속가능 발전목표를 기반으로 한 방재디자인 사례 연구 - if 디자인 어워드 수상작을 중심으로', 국가위기관리학회, 국가위기관리학회보, 2024
2. 팽우동 송지성, '지속가능발전목표(SDGs)에 기반한 저탄소 사회를 위한 서비스디자인 사례 연구', 한국공공디자인학회, 공공디자인연구, 2026
3. 이효정, 'UN 지속가능개발목표 논의동향 [전자자료]', 한국농촌경제연구원, 2015
4. 신예현, '지속가능발전목표를 주제로 뉴미디어 아트를 활용한 미술수업 개발연구', 인천대학교-석사학위논문, 2021
5. 이래중, '소셜 미디어 텍스트 분석을 통한 지속가능발전목표(SDGs) 달성에 대한 사회적 평가 지표 개발(SDG Social Index)', 서울과학종합대학원대학교-박사학위논문, 2021
6. 환경부, 『지속가능 발전목표』, 환경부, 2018
7. dashboards.sdgindex.org
8. ifdesign.com/ko
9. mods.go.kr
10. sdgs.un.org
11. unstats.un.org
12. www.seoul.designaward.or.kr
13. www.un.org