

디자인에 의한 교육과 사회의 개혁개념 연구

A Reforming Consideration about Social and Educational conditions in Conformity with
the Meaning of Design

명 승 수 (MYUNG, SEUNG-SOO)

대구가톨릭대학교 미술학부 조형정보디자인과

1. 머리말

- 1-1 연구목적
- 1-2 연구방법과 범위

2. 사회적 한계와 개선점

- 2-1 분석주의적 한계
- 2-2 다수성과 진부화에 따른 사회적 오염
- 2-3 정보화 시대의 자본 및 노동
- 2-4 교육의 기능이반과 해결개념

3. 디자인의 개방화 개념과 역할

- 3-1 총체성
- 3-2 물적 실천성
- 3-3 수요의 발견과 창조성

4. 디자인 중심교육의 개념과 방향

- 4-1 주제에의 접근
- 4-2 영역 폐분의 원리
- 4-3 개혁 미디어로서의 디자인학교

5. 맺는말

참고문헌

<요약>

특히 산업사회의 개막이래, 사회의 모순과 결함에 대해서 그동안 지적되었으며 가설되어 왔던 진지한 담론들은 이제 비로소 담론의 독서실을 나와서 현실을 향한 실천으로 전향되어 가고자 하고 있다. 정보화 시대의 과거에 없던 구체적 특질과 과도 같은 학문의 사회에 대한 실천적 경향은 그러나 아직은 의지의 표출 또는 의사 표시의 단계에 있으며 구체적 실행의 방법 그리고 그 방법의 시행 및 조치가 가능할만한 구조의 정립에는 이르지 못하고 있다.

이 연구에서는 사회가 결합되어 있는 부분(부분이라기 보다는 오히려 총체적인 것이지만)을 그 동안의 분석적 '지적'들을 통합하는 방법으로 명확히 하면서, 그 동안 '대안'되어져 온 것들의 의미를 또한 종합적으로 규명하고자 하였다. 이어서 그 종합적 대안의 성격이 '디자인'의 실천적 이념이 지향하고자 하는바와 매우 흡사하거나, 혹은 일치하고 있다는 발견을 하고자 하였으며, 그러한 디자인의 이념과 방법을 사회화함으로써, 결국은 사회의 모순과 결함을 상당한 규모에서 해소시킬 수 있는 개혁적 치료의 방법으로 삼고자 하였다.

그러나 디자인의 이념과 방법을 사회 현실 일반으로 가져가기 위해서는 '교육'이라고 하는 영역의 가교가 새롭게 구축되어야 할 필요가 불가결하다고 보고, 교육 영역을 대상으로 사회 개선의 예비 구조를 찾아보았으며, 거기에서 요구되는 조건과 방향을 제시하였다.

<Abstract>

In this study was groped a plan for an idea and method of design as the alternative of cure of social defect. Also, it was referred how an idea and method of design could be used for a cure of social defect and it was considered that an educational form that to actualize the idea and method of design is the basic structure of a cure or improvement of social defect. This educational form actualities exactly the 'media' which the idea and method of design pursue.

In the end, an effect of media could probably make social change be practical.

<Key word>

design therapy
design education
social improvement designing

1. 머리말

1-1 연구목적

순수예술의 문제이건 기술과학의 문제이건 기초과학, 사회과학, 인문과학 등의 그 어떠한 문제를 어떠한 영역에서 다루는 것이라고 하더라도 애당초 거기에서 발동하는 것들의 중요성을 지배하는 요인은 '사람들의 삶에 기여'한다고 하는 간결한 목적으로 함축되는 것이다. 그러한 목적에 작용되어지는 제반 분야간의 총합화 과정이 '디자인'으로 표현되는 것일 수 있다. 따라서 디자인은 제반영역간의 학제적 연계(interdisciplinary)에 의해서 공합(共合)되는 방법이라기 보다, 전영역(全領域)에서 현실을 향해 스스로의 한계를 초월해온 것들이 만나서 이루어지는 '초구조적 작용'을 지칭한다.

그러나, 이른바 '물건 만들기'에 관한 취급의 협소성은, 아직까지도 디자인의 교육과 실무의 현장에서 계승되고 있다. 그리고 그렇게 되어 있는 이유를 말한다면, 디자인이 여지껏 사회공동체와의 차원에서 혹은 삶의 방법 차원에서 성찰되거나 규명되는 본격적 사례를 보이지 않는 가운데 오로지 산업행위의 일부로서의 행보만을 지속해온 나머지 여전히 '산업 혹은 상업과 자본의 생리를 어느 정도 이해하고 있는 동시에 조형적으로도 쓸모 있는' 가치 이상의 다른 가치 주장을 하기가 어려웠었다는 점에 있다. 영역의 미분화와 분석화에 의한 지난 수백 년의 관습은 이렇게 해서 비단 디자인에 있어서 뿐 아니라, 정치의 정치대로, 경제는 경제대로, 사회연구는 사회연구대로, 예술은 예술대로, 과학은 과학대로 각각 나름의 한계를 스스로 지니게 되었으며, 그러한 각각의 한계는 그대로 사회적(변화예외)의 한계로 이어지게 되었다.

애당초 인간은 물질적(물질 지각적)으로 영향을 받는 과정에서 정신적으로 각성된 행위를 창출해 가는 생리적 개체이다. 지각의 대상이자 근원에 해당하는 물질의 양부(良否)에 관계없이 인간의 사회와 역사를 논할 수는 없는 일인 것이다. 따라서 진정한 의미에서의 사회개혁 즉 사람들로 하여금 사회에서 행복하게 하기 위한 조치란, 첫째로 '물질'에 대한 접근과 구현방법 및 그 사회적 기능을 명확히 하는 동시에 바람직하게 하기 위한 노력이 중시되어야 하는 것이며, 둘째로 그 노력의 방법에 있어서 영역별 주장이 여과되면서 일정한 종합적 결과로 흡수될 수 있는 시스템이 마련되어야 하는 것이며, 셋째로 그러한 시스템의 기능 발휘가 가능한 현실적 장치가 설계되어야 한다고 하는 세 가지의 조건이 구체화되어지는 것이 필수적이다.

이러한 세 가지 조건의 대어(代語)는 각각 그 첫째에 있어서 '디자인', 둘째에 있어서 '교육', 셋째에 있어서는 '학교'라고 하는 '미디어'로 상정된다. 본 연구에서는 이러한 의미에서의 디자인과 교육과 학교(또는 미디어)의 개념 및 기능을 포착해 보고자 하였으며 아울러 그러한 개념·기능의 확보가 필요한 사회적·현실적 배경을 분석하였다.

1-2 연구의 방법과 범위

우선 사회의 '치료' 또는 개선되어야 할 부분과 성격을 명확히 해야 할 것이다.

다음으로, 사회의 개선 또는 치료의 문제와 디자인의 문제가 서로 어떻게 타당한 관련을 지니는가, 즉 왜 거기에서 '디

인'이 필요로 되는가가 규명되어야 할 것이다. 이어서, 그렇다면 사회치료자로서 디자인이 성립되기 위한 구조적 조치를 왜 현재의 디자인 스스로가 하기 어려운가, 그러한 구조적 조치가 '교육'에서 이루어지는 것을 시발점으로 하지 않을 수 없지만 그럼에도 불구하고 현재의 교육의 의미와 실정은 어떠한 것인가, 그리고 그렇다면 새롭게 바람직한 디자인의 개념 및 목표와 교육의 개념 및 목표가 어떻게 동화될 수 있는가를 알아보아야 할 것이다.

다시 말해서, 현재의 교육과 디자인의 각각의 취약점과 가능성을 양방향으로 관련지어 파악해 봄으로써 디자인의 발전적 개념을 축으로 하는 새로운 교육적 형태의 구상이 가능할 수 있다는 주장을 하고자 한다.

논지를 이끌어 가는 과정에서는 그 대부분의 문제 해석과 판단이 일반적인 지견을 토대로 한 것이기 때문에 특히 조사·실험이 필요치는 않았으며, 개인적 주장에 편향되는 것으로 오해될만한 부분의 의사개진에 있어서는 관련 학자의 저술과 견해를 인용하였다.

2. 사회적 한계와 개선점

2-1 분석주의적 한계

세계는 자연, 그리고 자연의 일부로서의 인간, 인간이 자아내는 사회적 사물의 세 가지 개체로 이루어진 구조체이다. 자연과 인간사이에서 왕래하는 생각의 언어가 곧 '이미지'이며, 그 이미지는 인간과 사회적 사물 사이에서 '실체'를 지향한다. 이미지의 실체에의 지향에 의한 결과가 그대로 훼손되지 않고 나타나건 허구로 전도되어 나타나건 간에 그렇게 해서 나타나 보여지는 것이 곧 사회적 사물이다. 실제지향의 결과적 양부(良否)인 사회적 사물은 인간과의 새로운 교감을 매개로, 이미지의 근원인 자연 또는 이미지의 주인인 인간을 배반하고 회군해 오는 군대로 바뀌기도 한다. 이른바 실패의 과학으로서의 인간에 의한 '이미지'의 실행언어는 '사회적 사물'에 이르러 현실적 시비를 조장할 수 있게 되는 것이다.

자연 — (이미지) → 인간 — (실체) → 사회적 사물

자연과 인간 사이의 관계는 객관화되어 물질적으로 체험되지 않는 단계의 것이지만, 인간이 물적으로 잉태시키는 사회적 사물은 인간의 존재라고 하는 것에 대한 현실적 동향인 것으로서 인간의 삶을 실질적으로 구성하면서 계도해 나간다.

인간은 환경을 만들어 가는 한편으로, 그렇게 해서 생성시킨 환경의 영향과 지배를 받는다. 사람은 태어나면서부터 출몰 자신이 쾌적한 환경 속에서 편안하고 안락하게 살 수 있을 것을 생존의 목적으로 하는 동물이다. 그것과 관련해서는 다른 동식물들과 마찬가지로 지극히 민감하게 스스로의 오감이 자동적으로 작동하고 있다. 먹이사슬에 이상이 생기게 되면 생물학적 세계에서 이반이 일듯이, 인간에 있어서도 그 감각적 회로에 이상이 감지되면 그 누적은 점차로 인간을 사회로부터 왜곡되게 한다. 그리고 그러한 개개인의 왜곡은 결국 사회 전체를 왜곡된 상황, 반 유토피아적 상황으로 몰고가는 기초 원인이 되는 것이다.

따라서 예컨대 국가경영의 관점에서 보더라도 사회구성원의

복지와 환경, 상품, 공공생활공간 등에서의 쾌적적 안정성의 부여라고 하는 문제는 지극히 기본적인 정치테마이다. 상품의 품질 경쟁력이라든가 교육시설·복지시설·국가공용시설의 첨단화라든가 선진화, 도시계획이나 환경계획, 여가시설 확충 계획에 있어서의 사회적 친화 등등이 모두 그 테마의 중요성을 일컫는 정치적 행위 또는 교설에 해당한다. 그 구체적 수단과 조치 여하에 의해서 반유평타적 상황으로 치닫는 사회를 치유할 수가 있다.

‘사회적 사물을 만들어 낸다’고 하는 일을, 물건과 환경을 만들고 사회에서 수용하고 컨트롤하기 위한 총체적 작업으로 보아야한다고 하는 인식의 전환과 함께 그 관련 매체들을 사회·정치·경제의 주된 오브제로 보는 관점은 그러나 ‘그렇겠지’라고 하는 생각만으로 용이하게 정착될 수 있는 것은 물론 아니다.

사회적 혹은 인간적 ‘진(眞)’을 ‘실(實)’로 끌어당기고 옮길 수 있어야 한다고 하는 문제와 동등한 의미를 갖는 것이며 거기에 따른 제반 능력과 노력이 수반되어야 하기 때문이다. 바람직하다고 여겨지는 ‘이미지’ 혹은 ‘개념’을 구체적 현실로 바꿀 수 있어야 하는 이 일은 일의 주체가 어느 특정한 범위로 한정되어 있지 않다. 다시 말해서 ‘어떻게 사는 것이 옳은 것이냐’고 하는 가치론에서부터 기인하여 ‘어떤 것들과 더불어 살아야 할 것이냐’ 하는 구체적 형태를 통해 체현하는 일, 그리고 그러한 일에는 우리 모두가 한 사람의 예외도 없이 직접적으로 관련되어 있다고 하는 사실에 대한 통찰이 전제가 되는 것이다.

그 결과로서의 물적 구현이 그 무엇으로 나타나서 보여지거나 쓰여지던 간에, 결국은 그것들 사소한 모습 하나하나가 바람직하게 존재하게끔 하기 위해서 그토록 거창하게 여겨지는 정치와 경제와 과학기술과 예술이 있다는 것을 알아야 한다. 그러나, 그저 형편 닿는 대로 그럭저럭 만들어지거나 운영되는 상황은 아니라고 치더라도 우리가 당면해서 조망하거나 체험하고 있는 현실에서는 겨우 이 정도의 것을 만들어 쓰기 위하여 수백명의 의회위원을 뽑기 위한 선거가 치루어지고, 수만명의 관료와 공무원이 있으며, 막대한 조세의 세입과 세출이 있다. 전쟁을 방불하는 기업간 국가간 경쟁이 있는가 하면, 학자와 예술가의 자기선전이 끊이지 않고 있는 것이다.

젤레(Gert Selle)는 그의 저서 ‘디자인의 이데올로기와 유평타아(Ideologie und Utopie des Design)’를 통하여, 현대 디자인의 지표화된 동시에 통념화되어 있는 굿 디자인 형식의 문제를 상부구조의 국면, 실재적 국면, 커뮤니케이션의 국면의 각각 세 가지 측면에서 비판하고 있다.

우선 그는 ‘상부구조의 국면’에서, 오늘날의 디자인은 국가경제주의와 상업주의와 소비자 세계의 틈바구니에서 그 ‘중성적’ 기능마저도 발휘할 수 없게 되어 있으며, 따라서 국가경제주의와 상업주의의 막강한 힘에 의해서 지탱되고 있는 굿 디자인 형식의 개념은 막연한 것이며, ‘증명되어 있지 않은 자기의 주장을 단순한 진리로서 공언하는 것’에 지나지 않는다고 한다. 따라서 프로덕트 디자인은 굿 디자인의 개념을 지양하고, 그것과 대조를 이루는 ‘오직 소비자를 향한 봉사’의 개념으로 전환되어야 하며, 그러기 위해서는 현실의 사회적 구조(국가경제적·상업주의적)가 개선되어야 한다는, 일견 마르크스적 견해를 피력하고 있다.

이와 같은 젤레의 주장 자체는 최소한 뚜렷한 두 개의 명제의 발견을 가능하게 하고 있다. 하나는, ‘중립적’ 혹은 ‘중성적’ 자세에서의 생산자의 소비자 대중을 향한 ‘봉사’라고 하는 측면의 가치가 그것이며, 또 하나는, 현재까지의 (젤레의 견해대로라면 디자인의 실재에도, 자본주의적 생산의 법칙성에도 명확히 적합하지 않는다고는 하나 지금까지도 의연히 디자인의 상부구조에 결정적인 영향을 미치고 있는) 굿 디자인 형식에 대한 사회학적 측면에서의 반성과 검토가 그것이다.

두 번째의 ‘실재적 국면’에서는 특히 기업의 계획적인 제품진부화 정책을 언급하고, 그것은 결코 ‘사회의 진전에의 기여’와는 합치되지 않는 전제임을 지적함으로써 현재의 굿 디자인 형식의 개념이 지극히 막연한 이데올로기적인 것에 지나지 않는다는 것을 피력하고 있다. 젤레는 이 판단기준을 가리켜서, “이처럼 애매하고 모순되는 판단표에 의하자면, 기껏 제품이 상대적인 기술상의 사용간편성과 가격에 의해서 선별될 뿐으로서, 제품의 사회적 효과라고 하는 점, 예컨대 어떤 것이 ‘사회의 진전’에 기여하는 것인가 라고 하는 점은 계측될 수가 없다.”고 함으로써, 애당초 디자인의 사회적 기능이란 무엇인가 라는 문제가 정의되지 않은 채 무반성의 기본 표지로서만 판정 속에 끼워져 있다고 지적하고 있다. 다시 말해서 이것은, 현실의 상부구조에서는 엄연히 스타일링에 의한 제품진부화 정책이 시행됨으로써 소비자의 ‘진정한 욕구’는 무시당하기 이전에 ‘오도(誤導)’되고 있으며, 그와 같은 오도는 상부구조로부터의 ‘굿 디자인’형식이라고 하는 막연한 이데올로기에 의해서 이루어진다는 것이다.

세 번째의 ‘커뮤니케이션의 국면’에서는, 무릇 생산품의 제품언어(정보)란 소비자(수신자)에게 있어서 쉽게 이해될 수 있어야 하는데 현재의 ‘굿 디자인 형식의 사용가치’에 대한 이해는 대다수의 소비자에게는 ‘폐쇄적’이라는 것을 지적하고 있다. 단순히 ‘특별한’ 상품으로서 사회적으로 등급 지어진 굿 디자인의 형식은, 좋은 디자인의 이해란 교양의 특권이며 한 계급 특유에 접하는 것만으로 ‘사회적으로 의미 있는 기능’과 그 효과를 기대한다는 것은 전혀 허구에 지나지 않는다는 것이다.

이와 같은 젤레의 비판은 물론 단순한 디자인에 대한 비판이 아니라 20세기의 사회문화적 구조에 대한 비판이며 그 배경에는 다른 많은 비판사회학자들의 경우와 마찬가지로 이른바 근대 이후의 서구 분석주의에 대한 비판이 바탕으로 되어있다. 가령, 오늘날의 디자인이 감당해야 할 사회적으로 지극히 중대한 요인을 하버마스(Jurgen Habermas)는 다음과 같은 교환적인 서술방식을 통하여 시사해 주고 있다.

“욕구와 충족, 충동과 만족의 원래의 관계는 현저히 역전되었다. 실제의 소비욕구보다 생산품의 양과 질 쪽이 상회하면 할수록 수요는 점점 강해지며 잠재적인 소비성도 강해지게 된다. (...) 이와 같은 잠재적 수요의 강화는 다름 아닌 사회적 소비의 빈곤이라 아니 할 수 없다. 그러한 빈곤은 산업노동의 빈곤과 정확히 대응한다. 산업노동이 점점 물건으로부터 떨어져 나가는 것처럼, (...) 마찬가지로 대중 소비도 역시 점점 실제의 물품으로부터 떨어져 나간다. 물건 자체와 접촉하고 있는 시간이 짧고, 또한 그 접촉이 얕으면 알수록, 물건의 본질에 대한 지각이 불충분하게 되면 될수록, 또한 물건

에의 접근이 효과가 없는 것이 되면 될수록 물건의 '양부(良否)'는 점점 알기 어려워질 것이다. 소비의 템포가 증대함과 동시에 소비재의 본질은 감추어지고 마는 것이다.(주① : Jurgen Habermas, Die Dialektik der Rationalisierung을 인용한 T.E. ヒュム / 長谷川鑛平, ヒュマニズムの藝術哲學, 寶文館, 1971, p.84)

하버마스의 입장에서도, 디자인의 이른바 사회적 약속 즉 소비자의 미적 문화적 기본 욕구를 바르게 만족시킨다고 하는 이념은 현실에서 지켜지지 않고 있다. 그리고 그것은 디자인이라고 하는 것이 다만 현실에서 제각기 분리되어 있는 제분야와의 관계를 유지하는 목적으로, 생산의 실제적 상부구조를 구축하는 데에 적절한 도구 혹은 매개물로서 존재하는 것에 지나지 않을 수밖에 없다는 것을 말한다.

우리는 디자인의 이 같은 한계를 그대로 사회적 한계로 볼 수밖에 다른 도리가 없으며, 그러한 사회적 한계가 초래되어진 원인을 다시금 기본적으로는 그 동안의 분석주의적 방식에 의한 분야별 접근 구조에서 찾아 볼 수가 있다.

그 동안의 생산과 소비 욕구의 공조와 대립, 이반 등에 관한 산업혁명 이후 20세기까지의 과정을 조망할 수 있는 차원에서 사회 스스로 혹은 디자인 스스로의 현실 극복은 단지 타당한 사회적 개념에 접근하기 위한 노력으로서가 아니라, '무엇'을 가지고 '어떻게' 해서 극복되지 않을 수 없다고 하는 현실적인 이유와 사정을 사회와 사람들이 '쉽게' 알 수 있는 것에서 출발한다. 그렇기 때문에 여기에서는, 디자인이 사회학적 관계 강화를 이루는 것에서 나아가, 디자인이 사회적 혹은 사회학적으로 그 인식적 측면에서 이해될 수 있는 범위와 역할을 명백히 할 수 있어야 한다는 실질적 대처방법 여부가 주목되는 것이다.

이것은 여러 가지 방법으로 환원된다. 우선, 디자인은 사회학적 비판의 대상에서 나아가 사회학적 개선의 도구 즉 사회치료학적 도구일 수 있다고 하는, 사회적 취급의 전환이 필수적이다. 또한, 디자인이 사회적 상부구조에 기인하는 것이든 하부구조에 기인하는 것이든 아니면 상하부구조간 작용에 기인하든 반작용에 기인하든 간에, 그와 같은 사회학적 분석과 성찰 자체가 최종 문제가 아니라는 것이다. 어디로부터 어떻게 기인되고 어떤 방식으로 작용하고 있건 간에 디자인이라고 하는 것은 그러한 기인의 이유와 방식을 사회전체에 그대로 내보이는 것으로써 결국 그 사회의 처지와 운명을 암시하는 물증일 뿐 아니라, 당면한 처지를 바꾸어갈 수 있는 계기가 되는 유일한 체험에 해당한다. 디자인은 이미 기업을 나무라기 위한 소재로, 허욕에 들뜬 대중을 비웃기 위한 재료로, 사회가치관의 나락을 지적하기 위한 학제적 비판의 도구로 취급될 수 있었던 일련의 공소시효일 마저를 놓치고 있다. 그리고 그렇게 되어진 이유는 지금까지의 분석적 테두리의 디자인 내부의 논의만으로는 발견하기가 불가능하다는 것이 확고해지고 있다. 우리는 가깝게는 정치가 혹은 관료 혹은 경영자가 곧 디자이너로 될 수 있는 길을 모색해야 하는 동시에 디자이너가 곧 정치가 또는 관료 또는 경영자로 될 수 있는 길을 모색해야 하는 시점에 있다. 비단 디자인에 관련된 논의를 떠나서 본다하더라도 현실적 목적성 추구에 의한 구체적 결과도출에 초점이 놓이게 된 정보화 사회 이후의 학문적 추세하에서는, 그 동안의 분야별 접근에 의한 분리된 양상을 극복하고자

하는 제반 노력이 팔목되고 있는 실정이다.

2-2 다수성과 진부화에 따른 사회적 오업

사회의 가치체계적 변화를 어렵게 하는 두 번째의 이유는,

- 사람들, 그들의 평균화된 인성(人性)
- 그러한 인성이 작용되고 활용되는 사회의 평균적 구조
- 그 인성과 구조는 당사자간의 현실이익에 기여하지 않는 한, 어떠한 가설 지향으로도 사회의 동향으로 변지기 어렵다고 하는 생리. 예컨대 교육적·종교적·정치적 실행의 한계 등이다. 다수에 걸쳐 평준화된 인성에 소구될 수 있는 '즉시적 이익'과 바람직한 변화에의 실천을 향한 '가설'이 서로 일치하는 것이라면, 그것은 물론 적절한 사회변화에의 동향으로 발화(發火)될 것이다.

그러나, 바람직한 사회변화와 형성을 향한 가설과, 대다수의 평균적 인성이 추구하는 즉시적 요구(주②: 반드시 자신이 살아 있을 동안에 보답되어지기를 원하는, 인간의 원초적 욕구. 예컨대 자동차를 만들고 싶다는 욕구는 매연에 의한 환경오염이라고 하는 시행착오의 여지를 극복하지 못한 채로라도 구현되기를 원한다.)와는 서로가 융합하기 어려운 것이라고 이해되고 있다. 더 맛있는 것을 먹고 싶고 더 좋은 옷을 입고 싶은 것 등은 사람들 대다수의 평균적 인성이다. 거기에 비하여 '사람들이 얻기에 힘들만큼 귀한 물건을 만들지 말라, 만약 그렇다면 그들은 그것을 얻기 위하여 도둑질가지도 마다하지 않게 될 수 있다.'고 한 노자(老子)의 메시지(도덕경, 3장)는 바람직한 사회형성을 향한 가설이기 때문이다.

예나 지금이나 다수의 평균적 양심과 인성, 이른바 '여론'은 치정(治政)의 근원이요 경제활동의 모티브에 해당한다. 말하자면 표가 깔려있는 곳이자 돈이 깔려 있는 곳인 셈이다. 새롭게 귀해 보이는 물건을 창출해 내면 낼수록 다수의 민심(輿論)도 얻고 다량의 재화도 거두어들일 수 있다는 생리에 대한 집착과 행동은, 결코 사회적으로 제어되어서 객관화되지 못하고 있을 뿐 아니라, 오히려 그러한 세상사 이익의 근원인 다수성은 각종 경제적·정치적·문화적·과학적 기술에 연계되면서 고도의 기능을 갖는 시스템으로 정착하고 만다. 이것이 특히 근대 이후의 민주주의 및 상업적 산업주의 진전의 매커니즘인 것으로, 사회학의 역사에 대한 부정적 비판의 요점인 것이다. 진정한 의미에서의 개인의 총합에 의한 다수의 힘이 라기 보다는 집계가 가능한 여론으로서 '다수화 되어진 힘'을 더 이상의 사회에너지로 한다는 것은 사람들이 사람들 스스로를 오투와 허구의 사회에 지속해서 존속시키고자 하는 일과 전혀 다를 바 없다. 여론이라는 의미에서의 다수, 표발이라는 의미에서의 다수, 시장(市場)이라는 의미에서의 다수를 민주적 다수로 취급함으로써 해소될 수 있는 더 이상의 사회적 가능성은 존재하지 않을 것이라고 하는 비판은, 이미 더 이상 비판이 아닌, 닥아오는 경향으로 인식되고 있다.

obsolescence [n]

obsolete [adj.] ① no longer in use of practice

② no longer in fashion : out of date

③ Biology : rudimentary of poorly developed as compared with its counterpart in other individuals of a related species, the opposite sex, etc.

웹스터스(WEBSTER'S DIC.)의 설명을 옮겨 본 것이다. 주지하다시피, 이 말은 특히 현대에 와서 상업적 공업제품에 있어서 의도적으로 획책되고 있는 제품의 진부화 내지는 폐화의 의미로 활용되고 있다. 금년도 유행이니 디자인이니 하는 이유들이 새로운 구매의 이유가 되는 것은, 기존의 물건을 진부한 것으로 느끼게 하는 방법과 조치에 있고 그 방법은 단지 새물건을 만들어 보여주는 것으로 충분히 작용한다.

이러한 종류의 수요와 공급의 원리는 이미 사회 일반에서 충분히 증식되어 있는 것이어서 특별히 이상할 것도 없는 인문지사로 여겨지고 있다. 낡은 것을 버리고 새 것을 취하는 일이 어찌서 이상한 일인가, 어차피 보다 좋은 것을 찾고 취하면서 살아가는 것이 인생이고, 맘껏 구할 수 있을 만큼의 돈을 벌었다면 그것이 복된 삶을 갖게 된 것이 아닌가 : 다수의 소비자들은 그렇게 말한다.

신제품, 다시 말해서 지금 것보다 더 좋은 제품을 개발하겠다는 것이 모든 생산활동의 원리가 아닌가. 소비변화와 경향에 맞는 새로운 제품의 개발과 생산 판매는 기업의 존속과 발전에 당연한 조건이다 : 제조업자나 기업가들은 말한다.

구텐베르크의 인쇄 시스템이 없었다면 아직도 중국이나 고려의 인쇄기술에 의지해야 할 것이다. 사진 기술이 생겨나지 않았다면 사람들은 필요할 때마다 일일이 초상화가들을 찾아가야 할 것이다. 불란서 대혁명이 없었다면, 민주주의가 없었다면 여전히 봉건전제 사회에서 살고 있을 것이 아닌가. 새 것에 의하여 현 것이 교체되는 것은 문명의 논리이자 자연의 섭리이다. : 자기 주장이 강한 정치적·문화적 이데올로기스트까지 덩달아 나설런지도 모른다.

물론, 새 것을 취하고, 보다 좋을 것이라고 생각되는 것을 만들어 내며, 따라서 삶의 변화에 따르는 활력을 구체화하려는 것에 문제가 있는 것은 아니다. 이미 노출될 만큼 노출되어 있는 사람들의 일시적 욕구를 염담하거나 조장하는 것으로 이것이 새로운 좋은 물건이라는 인상을 부여함과 동시에 생산활동의 당위성을 주장하려는 태도에 문제가 있는 것이다. 겉으로 보이는 그와 같은 대중의 욕구의 이면에는 당면의 욕구보다도 훨씬 크고 강한 요구가 있을 수 있고, 그와 같은 숨겨진 요구(要求)에 대응하는 것이 생산의 철학이자 경제활동의 목표이며 그로 인한 판매를 통한 수입은 그와 같은 행동철학을 실천할 수 있었던 것에 대한 보상이라고 생각할 수 있는가 아닌가에 있는 것이다.

그러나 그 중 어느 쪽의 경우라고 해서, 그것은 윤리도 도덕도 아니며 이데올로기의 문제도 아니다. 이것은 때로는 현실을 이유로, 때로는 이상의 비현실을 핑계삼아 이모저모로 적용과 해석을 달리 할 수 있는 문제도 아니다. 어디까지나 현실의 문제이며 현실에 지장을 주는 채로 가로 놓여 있는 장애물로서의 제거의 대상이다. 동시에 당연히 지향되어야 할 원래의 실천 목표인 것이다.

삶의 과정에서 행복이라는 느낌을 신체적 근린의 것으로 해줄 만한 항상적 실제의 부재감은 — 제도와 사물을 스스로 진부한 것으로 느끼게 하거나 여겨지게 하는, 그러면서도 다시금 무언가 막연히 새로운 것을 갈구하게 하는, 다수가 조장해서 얻게되는 인과응보의 구조적 조치에서 기인한다.

실체 만들기로서의 바람직한 사회형성을 향한 물적 제도적 구현과 그 운용, 혹은 행복한 삶을 꾸리기에 필요한 환경을 만

들어 가는 일에 대한 20세기 레벨에서의 구조적 불가항력 인자로써

· 의례적 '다수'로 이어지고 마는 사회적 자아 유실(流失)의 메커니즘 및, 그로 인한 진정한 인간적 정체(正體)구현 노력과 그 사회화의 담보 정체(停滯)

· 민주주의적으로 집체(集探)된 다수가 다시금 산업 자본주의적으로 이용되는 사례로써의 '진부화' 및, 그로 인한 진정한 개인의 물적판단 또는 가치관 조성의 저해

의 문제는, 주지하다시피 이미 19세기 중후반에서부터 20세기 내내 수없이 지적되어 온 것이어서 결코 새삼스러운 탐색은 아니다. 이 또한 이른바 이미 혐의가 확인되었지만 신병을 확보하기가 어려운 상태의, 구급의 대상인 것이다.

2-3 정보화시대의 자본 및 노동

사람들이 세상을 살아가면서 곤란을 겪게 되는 문제는 공적 사적 수준에서의 환경, 자원, 자본의 세 가지로 간주되지만, 그 중에서도 작금의 '자본'의 이기적 편중이나 흐름의 문제가 나머지 환경과 자원을 좌지우지 해 온 것이기 때문에, 결국 자본을 맥락으로 사람과 사회의 운명이 형성되어 있는 것으로 볼만하다.

예나 지금이나 노동은 돈으로 환산되는 것이며 돈은 새로운 노동에 소용된다. 돈의 쓰임새나 흐름은 그것에 관련되어 있는 사람과 사회의 성격을 결정짓는다. 노동의 대가로 돈을 받은 지불하든 간에 돈이 어떠한 곳에서 어떻게 유통되느냐에 따라, 다시 말해서 얼마만큼 견실한 노동이 있으며 얼마만큼 견실한 지불방식이 있느냐에 따라 그 사회의 견실성 여부가 가름된다. 결국 '견실한' 노동의 질과 양의 확보는 재화 혹은 자본의 쓰임새라든가 유통경로에 있어서의 견실성 확보와 관련한 지극히 기본적인 요인이 된다.

따라서 그 모든 기초원인으로서의 노동의 질을 높이고 성격을 강화하는 한편 양질의 노동력을 다량화시키는 일은 공동체 사회의 가치체계를 바람직한 것으로 하기 위한 첫 번째 작업에 해당한다. 그렇다면 어떻게 노동의 질을 심화시킬 수 있는가. 노동의 품질을 높이기 위해서는 노동의 여건이 개선되어야 하며, 노동의 여건이 높아진다는 것은 새롭게 높아진 창조적 생산과 소비의 장인 사회여건의 고양(高揚)을 뜻하는 것이다. 흔히 말하게된 '사회안전망'이라는 것은 이와 같은 차원에서 논의되게 된 것으로써, 실효성 없는 공공근로비를 소모하는 일이라든가, 명분에 불과한 탁아소나 양로원, 썰렁한 공공여가 시설, 이리저리 유망하는 실업군단에 대한 일시적 대비책을 말하는 용어가 아니다. 그것은 낙후되어 있는 노동력을 어떻게라도 높여보기 위한 조정책이 아니라 노동의 질을 안정적으로 높여 가기 위한 소중한 단서이자 매체인 것이다.

사회안전망에 대한 개념의 광역화 및 실제화라는 문제 접근에 있어서, 보다 능동적이고 실질적인 자본과 노동간의 문제해결에 이르기 위해서는, 이른바 '자본' 그 자체의 새로운 유통이 이루어질 수 있게 하는 일이다. 그 '이기적' 자본의 흐름을 (억지로 바꿀 도리는 없는 것이므로) '이익'이 있어 보이는 새로운 산업 자본 혹은 새롭게 생산적인 사회를 이루기 위해 소요되는 새로운 가치를 낳는 자본으로 바꿀 수 있어야 한다.

그와 같은 산업이 곧 '지식 산업'이며, 그와 같은 사회가 곧 '지식 사회'인 것으로서, 아직도 많은 사람들에게 알려져 있는 새로운 아이디어에 의한, 이른바 '벤처' 산업의 의미와는 결코 동등한 것이 아니다.

사회산업, 지식산업, 문화산업, 혹은 환경산업이나 교육산업이니 하는 것은 20세기의 과오를 21세기에 이르러서나마 극복하고자 하는 의도에서 생성된 신중한 대안으로써의 용어라는 점에 유념할 필요가 있다. 그 모두가 새로운 생산의 토대를 만들어 내기 위한, 새로운 자본 및 노동을 창출하기 위한, 새로운 생산의 등장과 함께 새로운 소비에의 형수가 이루어지는, 그래서 새로운 사회의 개막이 현실에서 성립하게 하기 위한 '기초산업'이라는 인식을 공고히 해야 하는 것이다.

신 기술화, 정보화, 범구적화(세계화) 등은 20세기를 보내고 21세기를 시작하는 마당에서의 개괄적인 개혁의 슬로건으로 쓰이고 있다. 거기에서 우선 '세계화'라는 용어는 애당초 여러 가지 의미를 담고 있는 것이지만 당면한 인식되기로는 기업 경영의 레벨에서 생각되고 있다. 다시 말해서 기업의 경영이 각 지역·국가의 경계 및 차이를 넘어 전 세계를 카테고리 삼는다는, 보다 효율적으로 통합된 세계적 시공(時空) 단위의 범지역적 계획경영을 뜻하고 있다.

따라서 각국의 기업과 정부는 세계화 추세에 따른 무한적 국제 경쟁의 시대에는 생산성을 향상시키는 개혁이 필요하다고 말한다. 그래서 경영·행정·노동·조세·금융·교육 등 분야간 구조개혁이 필수적이라고 한다. 이미 프리드먼(Milton Friedman)에 의해 제시되었던 '합리적 경제구조 구축을 위한 세계화'는, 이 경우의 합리적 혹은 효율적이라는 말은, 경쟁에서 탈락하지 않기 위한 모든 가능한 수단의 동원과 생산성 향상을 뜻한다. 따라서 노동자에 대한 보수의 감축 또는 고용 정리에 의한 파장이 사회로 그대로 번지고 있다.

자본경제와 노동경제 사이의 이 같은 물과 기름에 비유될만한 현상이 극복되기 위해서는, 혹은 이미 대체로 번져있는 예의 '합리적 경제구조 구축을 위한 세계화'의 대열에 나오되지 않고 참여되기 위해서는, 혹은 무한경쟁에서 자본과 노동이 다 같이 이길 수 있는 이른바 win/win 전략이 성립하기 위해서는, 개혁의 목적과 목표에 대한 사회전반으로 부터의 상세한 이해와 인식의 공유가 반드시 선행되어야 한다. 그럼에도 불구하고 지난 산업시대와 자본주의시대의 실패한 사회주의 시대에서의, 사람들의 뼈아픈 경험은 목하 구조개혁이라고 주장되고 있는 목표에 대한 이해와 인식에 '스스로가 알아서' 접근할 수 있기에는 결코 쉽지 않은 한계를 주고 있다.

지난 200여년의 체험은 민주주의 또는 공산주의라고 하는 정치적 변이과정의 허와 실, 자본주의 또는 상업주의에 있어서의 갖가지 현상에 대한 음적·양적 해석, 무엇보다도 '삶'이라고 하는 것에 대한 개인적 의미, 자연에 대한 새로운 이해 등을 상당히 면밀하게 심화시키는 일을 가능케 한 것이었다. 20세기 영상장치의 등장이나 교통기관의 발달이 초래한 스피드와 리얼리티, 컴퓨터에 의한 사적(私的) 공간의 확대 등의 지각의 전개는 외부적 공간에의 체험 뿐 아니라 스스로의 내부 체험을 현저히 확대시킴으로써, 사람들의 무의식과 감성을 일변시켰다. 결국 이제 와서는 그들의 내부적 능력은 산업화시대에 비유될 수 없을 만큼 팽창되어 있는 나머지, 그들의 앞에 놓여진 사실에 대한 인지의 예민함 역시 극도에 달해 있어

서 보기에 따라서는 어떤 긴장감마저도 보이고 있는 것이다. '신개념기술'이라든가, '정보화'라든가, '지식산업'이 오늘에 와서 일컬어지게 된 이유에 있어서, 복잡다기해진 정보으로써의 '지식'을 필요한 부분에서 '추출'하는 동시에, 새로운 '창출'을 위한 소재로 본다고 하는 의도가 내포되어 있다. 그렇지 않고서는 단순한 지식의 가공이라든가 영역간 연관성을 고려하는 정도의 정보에 관한 취급 또는 활용을 의미하는 산업은 이미 얼마든지 있어왔던 것이며 따라서 새삼스럽게 정보화시대 혹은 지식산업 시대로 호칭할 이유가 없다. 문제는 '정보화'라고 하는 용어 대두의 자연발생적인 원인과 배경이 과연 얼마나 빠른 시일이내에, 정보화 및 지식산업을 필요로 하는 시점에 있어서의 현실적 역할에 걸맞게 일반에서 공유될 수 있는가에 있다. 정보가 컴퓨터에 의해서 검색되어지는 '마련된 소재'가 될 것인가, 때문에 지식 역시 그렇게 나열된 정보상에서 얻어진 '아이디어'의 새로운 지칭이 될 것인가의 우려에 대한 해석이 필요한 것이다.

정보가 새로운 아이디어를 창출하기 위한 소재로서가 아니라, 그러한 새 아이디어를 생산으로 가져가서 새로운 재화의 생성을 노리는 산업이 될만하기에 지식산업으로 불릴 만한 것이 아니라, 그 동안의 다분야 미분화의 결과가 이제는 그 개별적 시각으로는 어느 쪽에서도 전체를 볼 수 없을 만큼 실속없이 방만해진 때문에, 전체 회복을 위한 소재들을 '정보'로 보기 시작했다고 하는 것, 다시 그 정보의 거품을 빼는 지적 통합에 의한 산업적 가능성을 가리켜 '지식산업'으로 보고자 한다는 것이 그 간단한 해석에 해당한다.

따라서, 그러한 의미에서의 지식산업을 가능하게 하는 것은 '지적 산업자본'이며, 그 자본의 생산현황에의 원활한 유도를 가능하게 하는 영역불문의 공동의 노력이라고 할 수 있는 것이 '디자인'이며, 바꿔 말하자면 '디자인'의 개념과 역할을 총체적 관점에서 현실화시킴으로써 우리는 비로소 후기 산업시대 및 초기 정보화시대의 제반 한계를 극복할 수 있는 기반을 다지게 될 수가 있다는 것을 의미한다.

이상의,

- 자본 및 노동이 21세기 이후의 정보화시대의 신산업 구조와 관계정립을 해나가야 할 필요성과 방향,
- 다수적 진부화 메카니즘으로부터 어떻게 탈피할 수 있을 것인가의 문제,
- 분석적 영역화 및 미분화의 피폐로서의 삶에 관한 총체적 접근의 결핍을 회복하기 위한 새로운 관점과 계획

등에 관한 평가와 검증은, 오늘의 교육현실을 따져 보는 것에 의하여 더욱 명확해 진다.

2-4 교육의 기능이반과 해결개념

개인의 내부적 성장은 사회의 외부적 성장의 기반이 되는 것이다. 따라서 교육은 개인의 성장을 돕는 것에 의하여 사회의 성장 엔트로피를 증대시키기 위한 수단이다. 그러한 교육에서는, 교육 자체의 이념에서 나아가, 그 교육적 이념에 의해서 사회를 어떻게 대처하고 개선해 나아갈 수 있겠는가에 의한 '사회이념'이 설정될 필요가 있다. 그 이념이란 현실적 교육방법 스스로를 리드하는 것인 동시에, 현실과 사회를 교육

에 의해서 개선시켜 가는 것이지 않으면 안되는 것이다. 그럼에도 불구하고 오늘날의 어느 학교(초, 중, 고, 대학)를 보더라도, 교육의 이념과 실제 사이의 관계설정이 불명확하다고 여겨지는 것이 실정이다. 애당초 교육을 어떻게 파악할 것인가라고 하는 관점에서의 엄격한 고찰 없이 이른바 현실 현상을 뒤쫓아가는 형식으로서의 교육이 행해지고 있는 것이라면, 거기에는 교육의 이념이라고 할 수 있는 것이 전혀 있을 수 없든가, 또는 단지 고당적 슬로건을 되뇌이는 것으로 끝나지 않을 수 없다.

개인과 사회의 순화와 성장에 관련된 갖가지의 사고나 방법 가운데 착오라고 여겨지는 부분을 배제해 가면서 이념을 탐구하며, 구해진 이념을 현실의 상황 속에서 시험해 갈 수 있는 능력과 여건을 주기 위한 교육이 가능해지기 위해서는,

- 과목·영역 단위의 접근방법을 후방으로 재배치하고,
- 사회적 이념이 지향하는 총체적 혹은 구체적 주제의 발견과 해결 능력의 함양을 위한,
- 현실 및 현실의 여건을 포착하는 체험(교육)이 될 수 있어야 한다.

소질을 개발한다는 의미의 '소질'의 타일과, 타일간 분류 방식은 오랫동안 고착되어진 과거의 분석적 습관에 아직도 의지하고 있다. 이러한 소질 혹은 적성은 그것이 처음부터 음악, 미술, 문학, 이과목, 인문과목 등으로 분할되고 구획되어진 것들 가운데서 어떤 일개의 것을 선택할 수 있다는 의미에서의 소질로 되어있다. 물론 다른 여러 과목에 비하여 어느 특정과목의 성적이 월등하다면 그 부분의 소질이 다른 것보다는 많다고 여겨질 수 있다. 그러나 소질이란 음식의 메뉴를 보면서 무엇을 먹을까 생각하게 되는 것과는 매우 다르다. 거기에는 애당초에 미리 이름지어진 음식물의 리스트란 존재하지 않는다.

소질이라는 것은, 혹은 소질을 찾는다는 것은 그 소질 자체 혹은 소질의 성격이나 내용 자체를 발견할 수 있는 행위에 해당하는 것으로서, 그 행위 자체가 이미 창조적인 것일 수밖에 없는 것이다. 선택할 만한 소질의 유형이 미리부터 정해져 있고, 그 중 어느 것을 고른 다음에, 그것에 국한된 지식이나 기술의 기존 형태를 배우고, 그 과정에서 그 개인의 특수한 창조적 덧씌우기가 행해질 수 있다는 것은, 거기에는 이미 소질의 개념도 창조의 개념도 잘못 인용되고 있다는 것을 의미하는 것이다.

물론 제반 소질의 리스트라고 하는 것이 지난 역사적 추이 및 변화에 따라 그때 그때의 이유로부터 설정되고 파생되었으며 따라서 그 메뉴들은 터무니없이 마련되었던 것은 아니다. 그 중에 어느 것이 자신의 소질이나 취미에 맞다거나 가깝다거나 판단하는 일도 따라서 전혀 근거에 합당하지 못한 것은 아니다. 다만 '소질'이란 그것 자체가 전혀 창조적인 것이라는, '본질'인식에 미급한 태도이자 방식일 뿐이다.

본질을 외면한 제도적 부분 대응이 초래하는 문제점은 항상 그 문제가 또 다른 문제에게 꼬리를 내민다는 특성이 있다. 창조성과 전문성에 제대로 대응하지 못하는 교육현실은 공급과 수요의 양적 불균형을 심화시킬 뿐 아니라, 공급의 성격과 수요의 성격간의 질적 이반을 확대시키고 있다. 대체적으로

현재의 교육은 우선 전문화, 그리고 그 전문화를 초월하는 개인적 능력(창조화, 종합화)의 자연발생적 성장에의 기대(어디까지나 교육 영역 밖에서)라고 하는 관행을 표방하는 것으로 선의의 해석이 가능한 것이다. 그러나 창조를 장차의 빌미로 하는 당면의 전문화 및 사회적 실전능력 강화교육의 실태는 다음과 같다.

우선, 지금의 전문화 단계의 교육 현실에서 그것은 결코 '전문화'되어 있지 않다. 그것은 '전문화'되어 있다기 보다 '부품화'되어 있다고 보는 것이 정확할 것이다. 말하자면, 가장 하기 쉽고 동시에 받기 쉬운 교육방식에 의해서 가장 많이 생산될 수 있는 염가의 부품인간이 사회로 방출되지만, 사회에서는 그 많은 부품들이 필요치 않은 관계로 대부분의 부품들은 공급과잉에 의한 인플레이를 이루게 되는 셈이다.

이러한 경향(전문화, 실용화)은 전문인력 양성의 필요성에서 기인하는 것이라기 보다는, 지금과 같은 애매한 교육으로는 그 중 일류 내신·수능에 의한 일류 인기학과 출신을 제외하고 나면 직장다운 직장, 직업다운 직업을 갖기가 힘들게 된 상황에서 기인하고 있다. 애매한 대학에서 애매하게 공부한 탓으로 애매한 장래에 놓이지 않기 위해서는 일류대학의 학과에 들어 가든가, 그것이 안 된다면 차라리 확실한 직업교육에 접하는 것이 낫다고 하는 판단과 경향은 일견 생산적인 것으로 보인다. 그러나 여기서부터는 교육현장에서의 생성된 창조적 소질의 개발과 함양이라는 주제에 대응하지 못하는 한계가 그대로 사회로 와전됨으로써, 이번에는 그 문제점들이 사회에서 다시금 교육현장으로 복합적으로 첨가되고 가중되어 오고 있음을 알아야 한다.

이러한 현상을 가리켜 교육이 사회가 원하는 것을 제공하고 있다고도 볼 수 없으며, 사회는 그 곳으로부터 원하는 것을 충당 받고 있다고도 볼 수 없다. 이것들의 관계는 명확하게 불균형한 것이며 상호 이반에 가까운 것이다. 내부적 요인으로서의 교육기능과 외부적 요인으로서의 사회기능, 즉 학교와 사회의 이 같은 저차원의 관계는 그것을 그대로 두고 본다고 했을 때에는, 적어도 교육에 의해서 사회현실은 리드될 수 없다는 것을 의미하고 있다. 그렇다면 무엇이 사회를 리드해 갈 것인가? 사회가 교육을 리드해 가는가? 그럴 수 있다고 치더라도 이 경우의 교육은 이미 교육이라고 할 수 없는 다른 것이 될 것이다. 가령 사회를 살아가기 위한 개인적 방편 같은 것이 그것이다. 사회를 살아가기 위한 절차를 익히는 것에 불과한 것이다. 과목별로 분리된 접근과 선택적 전문화라고 하는 무기적 교육형식에 의해서 매몰된 소질의 각성 및 창조화·사회화는 새로운 교육의 이념과 방법으로 회복되어야 한다. 교육이 궁극적으로는 '보다 살기 좋은 사회를 가꾸기 위한' 힘을 실어주기 위한 것이라면, 현재와 같은 교육 추세는 결코 중단되어야 하며, 그것의 중단을 결심하게 하는 새로운 구체적 대안이 대체되지 않으면 안된다.

학문의 현대적 진화 모습 가운데 특히 주목해야 할 것은, 현대의 학문(영역)은 그 이론을 논리적으로 첨단화시키면서도 동시에 현실세계에 대하여 객관적 중립을 취하지 않고 오히려 그 실천적 성격을 강화하고 있다는 점이다. 따라서 인간의 '안다'라고 하는 개념 역시 종래의 분석적 영역단위로 집화되어 있는 농축된 전문 '지식'에서 나아가, 그것들을 소재로 하는 인간이 생활하기 위해서 필요로 되는 환경조건이라는 보다

넓은, 그러나 보다 현실적인 제반 '주제' 또는 주제의 파악을 가리키고 있다. 그렇게 해서 알게된 것들을 가리켜 '정보'라고 부르게 되면서, 마치 (분석적) 지식이라고 하는 알에서 제각기 깨어나온 그 같은 정보들은, 그 범람이니 홍수니 하는 표현으로도 짐작할 수 있듯이, 그야말로 온 하늘을 뒤덮을 만큼의 여러 새싹들의 모습을 하고 자신들의 서식지와 경유지, 산란지들을 철따라 오가고 있는 형국인 것이다.

이와 같은 정보의 취급과 그 유용성 가운데 두드러지는 방법적 현상이 제반 영역(또는 정보)의 네트워크화이다. 20세기 후반부 이후의 컴퓨터를 도구로 하는 정보화 사회와 인간의 특질 또한 이 부분에 있는 것이다. 여기에 이르러 제반 분석적 이성들은 과거와 같은 각자의 독방에서 빠져나와 서로 만나고 대화를 나누며 서로 공감하거나 반대하면서 서로의 의사 차이를 좁혀간다고 하는 행동에 다다르게 된 것이다. 더욱이 이와 같은 대화들의 형태는 한결같이 현실적이며 그 목적 또한 제반 현실적 여건에의 참여와 개선에 기반을 두고 있다는 점이다. 다만 그러한 행동의 자율성 및 민주적 총화성은 컴퓨터를 앞에 두고 앉아있는 인간에 의한 것이기에 그러한 인간에게는 하나의 중요한 숙제가 부여되고 있다. 숙제라는 것은 컴퓨터를 다루는 기술 즉, 취급되는 다양한 정보에 대한 해석·융합·진전에 관련되는 주관적 자율을 확보하는 일이다. 이러한 상황에 있어서의 교육의 기능이란 각종의 형태로 분리된 지식을 관통하여, 관통하고자 했던 목적으로서의 주제를 인식할 수 있게 하는 것에 있음은 지극히 자명한 것이다.

따라서 영역 단위의 접근을 폐분할 수 있거나, 혹은 교육전선의 후방에 배치시킬 필요가 있다는 것, 그 전방에는 종합적인 동시에 구체적으로 실천적인 구현을 향한 갖가지 창조적 전술의 구사가 가능한 새로운 전략이 투입되어야 한다는 것이 현재의 교육치료를 향한 기초 개념이다. 이러한 개념에서는, 분석적 영역별 지식은 정보로 대체되며 그 정보들은 암기되는 것에서 나아가 취급되어져서 사회적으로 해석·융합·진전·가공되어진다. 그 새로운 가공의 이념과 기술이 곧 '교육'이다. 과거의 '교육'은 과거로부터 축적되거나 나열되어진 '정보'에 지나지 않다. 교육의 소재(素材)의 일부인 셈이다. 수리를 탐구하는 수업은 수리가 갖는 현상적 의미나 이치를 알아보는 것에서, 어문을 탐구하는 수업은 어문이 갖는 사회적 의미나 세상사 이치를 알아보는 것에서, 예술을 느끼는 수업은 예술이 갖는 사회적 의미나 역할을 알아보는 것에서 시작하여 결국은 수리와 예술과 어문이 모두 함께 만나는 사회적 인간적 현실에 관련한 기존의 것의 해석과 새로이 해야 할 그 '무엇'을 다듬는 노력으로 이어지며, 그것은 그대로 사회적 실천으로 구체화될 수밖에 없는 교육적 현실을 조장하게 되어야 한다.

이미 1950년대에 이르러 피에르 프랑카스텔(Pierre Francastel)은 '예술과 기술(Art et Technique—aux 19 et 20 siècles)'에서 다음과 같은 말을 한다.

"예술은 한편으로 그 실천적인 특징을 주장하는 것이며 이점에서는 본질적으로 하나의 '기술'을 형성한다. 그러나 다른 한편에서는 예술은 하나의 의미작용을 가치 짓는 것이어서, 이점에서 하나의 '상형적 질서'를 구성한다. 그리고 이 상형적 질서를 다시 두 개의 영역으로 나눌 수가 있다. 그 하나

는 일종의 커뮤니케이션 활동을 구성하는 것으로서, 손 혹은 기계를 사용하는 기술뿐 아니라 사고 일반의 기술적인 법칙에 따르는 것이다. 나머지 하나는 일종의 특수한 선형성(先驗性)을 지니는 것이다. 그러나 일부의 사람들이 그러하듯, 이 요소를 예술의 개별적 특수성으로 보는 것은 분명한 착각이다."

이와 같은 프랑카스텔의 분석은 이른바 예술적 사고의 전체화라고 하는 입장에서 견출된 것이어서, 간주되어야 할 예술의 학문적 종합성의 정도를 잘 말해주고 있다. 그럼에도 불구하고 우리의 교육현장에서는 '수학'과 '미술' 사이에는 일말의 관계설정도 불가능한 것처럼 취급되어 오고 있다.

그 속도가 느리거나 규모가 미약하거나 시행착오가 보여지고 있는 한편으로, 이미 영역 중심의 방법에 대한 철폐에의 움직임은 나름대로 진행되고 있는 것으로 간주된다. 적지 않은 교육당사자들, 학부모들, 학생들 스스로가 그렇게 느끼고 있고, 따라서 일단의 '열린' 교육이나 '생산적' 교육 또는 '수요자 중심' 교육 등이 그 같은 방향에 대한 기여도를 높여갈 수 있을 것으로 기대되고 있다. 인터넷상의 정보의 복합화 및 교육도구화 역시 좋은 본보기를 보여준다. 이러한 경향은 앞으로 크고 작은 제도의 개혁이나 조정 등으로 이어질 전망이다. 다만 현재로서는 무언가 가야 할 방향에 대한 직감적 인지는 성립되어 가고 있으나 이것이 막상 구체적 처분으로 옮겨지는 경우 반드시 사회적으로 필연의 것이라고 할만한 실체에 접근하지는 못하고 있다. 예컨대 열린 교육이 자유방임의 분위기 속에서 학생 스스로의 고유능력을 찾게 하는 추상적 방법이라든가, 생산적 교육이 직업화 교육으로 오인되고 있는 현상, 수요자 중심 교육의 '수요'를 기존의 직업과 영역 패턴에서 보거나 찾고 있는 인식, 인터넷상의 정보처리와 해석에 있어서의 주관적 자율화의 한계 등이 문제로 되고 있다. 다만, 사회현실의 현재의 여건과 교육의 새로운 여건간의 거리라든가 낙차가 지나치게 크다고 보여지는 것이 오늘의 실정인 만큼, 이루어져야 할 교육개혁의 질량이 그만큼 높은 것 일 수밖에 없으며, 그 변화의 내용과 폭을 사회가 쉽게 감당하지 못하게 되면 되는 만큼 교육개혁의 질과 양은 그 만큼의 시간을 두고 사회에 절충되면서 소모되어질 것이다.

사회적·인간적으로 잠재된 제반 문제들을 구체적 해결 주제의 발견과 구현이라고 하는 방법으로 풀어나가기 위한 교육은 그 형식과 구조 및 이념에 있어서 '디자인'과 매우 흡사하다. 어떻게 보면 우리는 디자인을 제대로 실천함으로써 교육을 이룰 수 있으며, 혹은 교육을 제대로 실천할 수 있으므로 디자인 또는 사회의 진면목을 볼 수가 있는 것이다. 이 문제를 보다 적극적으로 파악해 보기로 한다.

3. 디자인의 개방화 개념과 역할

3-1 총체성

우리는 오랫동안의 분석적 습성에 의해서, 어떤 문제에 대한 분석적 표현에 길들여져 있다. 그러나 그 분석적 표현이 적절한 것이 아니라고 판단될 경우, 흔히 이번에는 총체적 개념을 도출해 보는 쪽으로 노력하게 된다. '멋진 물건 만들기'에서 시작하여 '이미지를 실체화'하는 일이라고 하는 '디자인'에 관한 표현은 때로는 지극히 현실적인 느낌을 주기도 하며 때

로는 지극히 이데올로기적인 느낌을 주기도 한다. 다만, 디자인이 지금까지 기업주변에서 어떻게 취급되어 오고 있는 간에 그것은 그들이 말하는 마케팅이나 세일즈 프로모션 이기 이전에, '물건을 만드는' 일이다. 여기서 말하는 물건이란 각종 공산품 외에도 사회의 물적·제도적 환경을 조성하는 제반 시설과 장치들을 총괄해서 말한다. 인간이 삶을 말도해 가기에 필요하다고 여겨지는 모든 것을 만드는 행위가 곧 디자인인 것이다.

사람이란 모름지기 그 일생을 자신의 삶에 유익하다고 여겨지는 다른 이웃과 주변 사물들을 대하면서 일관한다. 남에게 해를 끼치지 않는 인간이라고 하는 것이 인생에 있어서의 가치척도라고 한다면, 인간과 물건·환경·제도와와의 관계에 있어서의 가치척도 또한 거기에 준하는 것이다. 그렇지 못하게 되었을 때 부터는 불만이 불신을 낳고 불신은 허위와 허구를 낳으며, 허구의 사회는 사회의 존립자체를 함정으로 몰고 가는 것이다. 물건을 만든다고 하는 것은 사회와 인간의 성장과 변화에 따른 신진대사가 민감하게 집중되는 일이며 사람들의 삶을 좌우하는, 삶에 관한 계획인 것이다.

민간기업에 의한 것이든 공기관에 의한 것이든 그러한 매체의 개발과 관리는 사용자의 삶의 가치관에 최대한으로 근접해야 하며 유익한 체험요소가 되게끔 배려되어야 한다. 그러기 위해서는 디자인이라고 하는 것을 상품을 포장하기 위한 미적 처리기술, 멋진 경관을 만들기 위한 미화기술, 수출증진을 위한 신기술, 첨단 상품을 위한 엘고노미 차원에서 독립적인 것으로 보는 것이 아니라, 사회전체의 각 부문에서의 열려진 시스템으로 받아들여 그 기능과 역할을 공동화 해야한다.

한편 디자인이 그러한 일에 동원되지 않거나 못하고 있음은, 이미 우리에게 주어진 삶의 원리를 우리 스스로가 무시하고 있거나 제대로 적용하지 못하고 있는 일임에 명백한 것이다. 행복하기 위한 삶의 실체화 방식 그 자체를 디자인으로 본다는 관점에서, 예술·기술·정치·경제·사회의 문제는 이미 주어진 주제에 예측하는 분임토의에 불과한 것이다. 결국 각자의 분좌에서 주장했던 결과는 형상화된 현실로서의 '디자인 도어진 물건'에서 발견되는 것이기 때문이다.

3-2 물적실천성(物的實踐性)

하이더(Hider)의 이른바 POX시스템은, 그 P, O, X를 각각 소비대중, 사회적 가치관, 규범적 물질문화로 환치시켜서 볼 수가 있게 해준다. (주③) : 하이더는 P와 O, 그리고 X의 관계가 서로 긍정적인 경우 +로 표기하고 반대로 부정적인 경우 -로 표기하여, 그 긍정적 적(積)의 상태를 정(正)의 관계, 부정적인 트러블이 있을 경우를 반(反)의 관계로 설명한다. 하이더의 이론에서는 사람들은 견해나 욕구를 메이저(+) 또는 마이너(-)의 방식으로 상대적으로 조절하거나 변화시킴으로써 어떻게든 욕구불만을 조절해 간다고 하고 있다)



나는 이러한 '행동의 기계(機制)'가 개인과 집단의 차원에서는 물론 사회적 문화적 차원에서도 상존하는 메카니즘이라고 보면서, 사람들로 하여금 어떤 기계에 (+이든 아니면 -이든 간에)이르게 하는 사회적 규모의 다른 두 가지의 인자를 각기 '사회적 가치관' 그리고 '규범적 물질문화'로 가설 지을 수 있다고 본다. 즉, 대중과 가치관과 물질의 관계는 사회를 평가하거나 분석하기 위한 삼대요소와도 같은 것으로서, 이 삼자는 서로 유기적인 영향을 주고받는 필연적 함수관계에 놓여 있는 셈이다.

문제는 이 삼각함수적 관계가 서로간의 연동을 긍정적이고 바람직한 적(+의 積)으로 이루어 가는가, 아니면 반(反)하면서 왜곡되는가에 따라서 그 사회현상에 대한 총체적 관찰이 가능하다는 것 외에도, 그 삼자 중 어느 것을 함수전체의 동인(動因)으로 볼 것이냐고 하는, 일견 단순한 규정을 선행시켜 볼 필요가 있다는 것에 있다. 다시 말해서 이른바 '사회적 태도'의 성립과 변용이라는 측면에서 보았을 때, 그것을 이루는 인자는 '대중'과 '가치관' 그리고 '물질문화'로 함축되지만 과연 그러한 삼자(三者)의 변용원(源)이 서로 전혀 평등한 가치와 비중을 지니고 마는 것인가를 엄밀히 계측해 볼 필요가 있다는 것이다.

여기에서는 우선, 나는 흔하게 들리는 말의 예를 들어, '사람이 문제이다'랄지 '사람이 바뀌어야 세상이 바뀐다'랄지, 또는 '마음먹기 나름이다'는 등의 속설적 자성(自省)에 대해서는, 특별히 잘못된 추념(推念)이라고는 보지 않는다. 따라서 사람 또는 (소비)대중이 바뀌면 사회적 가치관 그리고 물질 문화는, 것처럼 바뀌어진 사람 혹은 대중의 영향을 받을 것이라는 규정에 물론 반할 수는 없다. 다만, 어쩌면 그러한 방식의 규정 역시 '자기도피적 기계'에 해당할런지도 모른다는 의혹이 성립하며, 그러한 의혹에 앞서서 사람이란 모름지기 전적으로 스스로 변하기가 어려운 것이다(특히 대중적 집단의 규모에서는)고 하는 이유에 대해서는 이미 앞에서(2장) 기술한 바 있음을 강조하고자 한다.

결국, 소비대중이나 사회적 가치관 그리고 규범적 물질문화의 어느 쪽도 서로의 상대적 영향이나 자극이 없는 상태에서 어느 하나가 스스로 사회적 태도를 형성하는 발원지로 자처할 수 있는 것은 물론 아니지만, 그리고 그것은 과연 삼자간의 엄밀한 연동관계에 있는 것이지만, 그러나 그럼에도 불구하고 그중 최초의 동인이라는 의미에서의 사회적 태도형성의 터전은 '물질' 문화로부터 비롯된다고 하는 인위적 규정을 강화할 필요를 느낀다.

왜냐하면 만약에 그 세 개의 인자를 서로 평등하게 관련하는 것으로만 보았을 때, 다시 말해서 그것들을 일정한 자연발생적 순환과정의 유기적 개체이면서 앞뒤 순서와 비중이 논해지기 어려운 태도변용의 상대적 인자로만 본다고 했을 때에는, 그러한 '사술'의 규정만으로는 관념적 의미만을 되새기는 것에 불과한 것이며, 사회현실을 객관적 방법을 취하여 개선하고자하는 경우의 초점이 항상 흐릿해지기 마련이기 때문이다. 우리는 소비대중을 변하게 하고(+ 지향으로서의) 따라서 사회적 가치관을 바람직하게 하기 위한, 리얼리티가 있는 인자를 객관화된 방식으로 선택할 경우 반드시 인간의 '물질'에의 접근과 구현 노력을 중심으로 보지 않을 수 없는 것이다.

가령, 우리는 유아기의 놀이습관이 그 유아(인간)를 형성해 가

는데 얼마나 큰 영향을 끼치는가에 대해 알고 있다. 그러나 그 유아의 바람직한 형성을 향한 진지한 노력보다는 그 유아의 형성을 지배하는 동시에 유아를 대신해서 장난감을 구입하는 당사자로서의 실질적 소비자(유아의 성인 보호자)의 구매 충동심리를(대부분 단편적으로 해석하고) 유도함으로써, 유아용 완구 디자인에 결정적인 과오를 범할 수 있다는 것에 대해서는 그다지 일반적인 지식을 갖고 있지 않다.

혹자는 이와 같은 '과오'로 표현한 내용을 부정할 수도 있다. 왜냐하면 현재의 상업주의와 소비자주의의 메카니즘은 그러한 '과오'를 하나의 수단으로도 성립시키고 있기 때문이다. 혹은 '결국 아이는 그 어머니에 의해서 키워질 수밖에 없는 것'이라고 하는 맹목적 낙관론이 성립할 수도 있다. 그러나 그렇다고 한다면, 만약 모든 완구 제품이 보호자로서의 성인에 의한 선택은 가능하나, 그 아이의 지각적 수요의 입장에서 바람직한 것이 생산되거나 판매되지 않을 경우에는 어떠한 문제가 있을 수 있는가. 이때에도 '설마' 그런 경우는 드물 것이라고 하는 견해가 있을 수 있지만, 그러나 이 역시 지극히 위험한 낙관론이 될 수가 있다.

비유는 '유아의 완구'의 경우에 한정되지 않는다. 그 유아는 오늘의 사회공동체를 구성하는 모든 소비자 또는 시민에 비유되기에 전혀 무리가 없다. 완구 자체는 제반 생산품, 미디어, 사회공공기물이나 환경과 함께 규범적 물질문화에 비유되며, 유아의 구입을 대신하는 보호자는(가장 중요한 비유 요소로서의) 정부·단체·기업 등의 제도권 활동에 의해서 제도적으로 보편화되는 사회적 가치관에 해당되어 있는 것이 엄연한 현실상의 현실이다.

반복하자면, 소비대중이나 사회적 가치관은 결코 스스로가 알아서 저절로 변화할 수 없는 성질에 속한다. 물질문화 역시 그렇기는 마찬가지다. 그러나 어느 하나가 선행해서 나머지 두 가지를 포함하면서 변하게 할 수 있다면 그것은 규범적 '물질' 문화이다. 왜냐하면 가치관의 조각이나 형성은 그것 자체만으로는 '사변'의 범주에 속하며, 소비대중으로서의 인간은 그 중 개인적 성찰을 제외시켰을 때 이른바 '환경'의 지배를 받는 사회적 동물인 것에 지나지 않는 것이기 때문이며, 다만 '물질'에의 접근이라든가 조작만큼은 유일하게 능동적인 현실에의 '실천'에 해당하는 것이기 때문이다. 이른바 '물질'은 인간의 '거울'에 해당한다고 비유되는 관점에서, 인간과 사회에 있어서의 물질에 대한 취급의 중요성이 유별될 수 있다는 의미에서, 사회 변화의 기능성과 단서가 주체적으로 포착될 수 있는 것이다.

3-3 수요의 발견과 창조성

디자인의, 앞에 말한 물질·가치관·사회삼자 공동의 계면에서의 종합적 실천성에 관련하여 사회적 메카니즘의 구조적 개선 기능이라는 측면을 한층 활성화 시킬만한 것이, 이른바 수요에 대한 창조적 접근 기능이다. 이 부분에서 비로소 이 논문의 서두에 지적했던 '바람직한 사회형성을 향한 가설'과 '사람들의 보편적인 이익에 대한 즉시적 인식'과는 서로 합일점을 찾게 되는 것이며, 따라서 디자인이 사회변화의 결정적 도구가 될 수 있다는 가설의 긍정적 단서가 포착된다.

우리는 20세기에 이르기까지의 사회와 인간에 대한 비판 또는 사회적 결함을 지적하는 여러 가지의 충칭들을 떠올려 볼 수

가 있다. 예컨대 자동인형이니, 앞에서 말한 다수성이라든가 진부화 등의 개념들이 그 대표적인 것들이다. 그러나 그러한 20세기적 지적 또는 결합이 극복될 수 있을 만한 새로운 사회적 가능성을 지니는 현상이 이미 시작되고 있음을 또한 간파할 수가 없다. 그것은, 많이 벌어서 잘 살아보자 라든가, 좋은 물건이나 환경 속에 위치하려면 비싼 값을 치를수 있는 고급 인생을 형수할 수 있어야 된다고 하는 일반의 물질 회소성에 대한 취향과 접근의 태도는 이미 삶과 사회의 불가결의 에너지라고 볼 수 없는 경향에 현재 우리가 위치하고 있기 때문이다.

적어도 가시적(可視的) 수준에서의 물질 현실은 사실상 사람들이 그다지 '탐낼만한' 정도가 아니며, 오히려 정말 갖고 싶고 처하고 싶은 물질 문화는 사람들의 가시거리 바깥에 있는 것이며, 이미 사람들의 상상과 사회의 사물간의 겉과 거리는 지극히 비현실적인 관계라고 할만큼 서로에게 요원해 있다. 그럼에도 불구하고 사람들이 해외여행이나 쇼핑을 통한 욕구를 충족하고자 하는 경향이 있다고 했을 때에는, 아직도 TV 앞에 물끄러미 앉아 있다고 했을 때에는, 그것은 단지 여지껏 해온 관행을 별도리 없이 지속하고 있는 것에 불과한 것으로서, 사람들이 그러한 관행에 남게되면 될수록 이른바 물질 혹은 문화적 불황은 지속되는 것일 뿐 아니라, 그로 인한 사회적 공동화(空洞化)는 불확실한 미래를 향하여 치달고 있다는 사실을 의미하는 것이다.

이것은 곧 진정한 의미에서의 소비의 정체(停滯)를 의미하는 것이고, 따라서 그러한 정체를 꺼안을 수밖에 없으면서 이렇다할 해결의 단서도 찾지 못하고 있는 사회 상황은 산업혁명 이래로 또 한번의 궁지에 몰려 있는 것이라고 보지 않을 수 없는 것이다. 이것이 곧 진정한 의미에서의 '구조불황'의 속 뜻인 것이며, 비가시적인 수요가 어디에 있으며, 그것에는 어떻게 대응해야 하는 가를 밝히고 실천하는 일이 곧 디자인이라고 하는, 과학적 판단이 당연시되는 이유이다.

영역의 총합화에 의한 사회적 목표와 필요를 물질 실체에의 실천적 구현작업으로 가져가며, 그 구현이 사람들과 산업의 잠재성에 대응한 것이 될 수 있는 일관된 프로세스와 가치체계를 구축하는 일 — 이것을 '디자인'의 사회에 대한 애당초부터의 의미로 볼 수가 있는 것이라면 한편으로 이것은 새로운 교육개념의 근간으로 되어질 수 있는 것으로도 볼 수가 있다.

4. 디자인 중심 교육의 개념과 방향

4-1 주제에의 접근

'무엇'을 하기 위해서는 '무엇무엇'을 익힐 것인가를 생각했던 인습의 경우에, 그 처음의 '무엇'의 주제가 명확하지 않다는 것에 의해서, 나중의 '무엇무엇'을 익히는 행위'의 허구성도 저절로 입증되고 있다. 따라서 과거의 교육에 있어서의 그 '무엇'은 '사회적 일꾼', '출세' 또는 '인간적 품성' 등이라고 하는 애매한 정체를 벗어나서, '어떻게 사회적 일꾼이 될 것인가'라고 하는 보다 확실한 주제에 접근할 필요가 있고 그러한 실제의 필요에 의해서 '무엇무엇'은 선택적으로 요소화 되어질 수 있다. 이른바 요소는 필요에 의해서 선택되어지며 주제화되어진다.

우리가 필요로 하는 것은 정치가의 바람직한 정치적 행동, 경영자의 바람직한 경영방식이 아니라, 그 바람직하다고 하는 행동의 결과가 어떤 것이냐를 구체적 사물과 사실로서 밝혀낸 다음, 그러한 실체를 구성하기에 필요한 행위에 능동적으로 자신의 체험을 동화시켜 가는 방법 및 그에 따른 결과(실체성립 여부)의 확인에 있다. 그리고 그러한 실체에의 체험이라든가 시도의 다양성은 구분이나 분리에 의하기가 어려운 만큼, 한가지 목표와 성질(디자인)에 의하여 완전히 유기화되어 있다는 사실을 실감할 수 있는 것에 있다.

노인회관, 복지회관, 여성회관, 어린이 회관, 청소년 회관, 연수원, 탁아소, 보육원, 교회, 학교, 공원, 체육관, 관광시설, 박물관, 미술관, 도서관, 민원센터, 파출소, 형무소, 도로, 도로표지, 지하철, 공항, 항만, 가로, …… 등의 사회적 장치들의 의미·기능·소재·형태에 대해서 가장 잘 알고 있어야 할 당사자는 누구인가. 그러한 당사자가 도시계획이나 건축설계의 전문가라고 한다면 정치와 행정은 대부분 도시계획과 건축전문가에게 맡겨지는 것이 합리적이다. 그렇지 않다면 정치가와 관료는 대부분 도시계획 및 건축의 전문가라야만 한다. 그러나 지금으로서는 그 구분이 명료하지가 않다. 구분이 불명확하고, 사물의 초점이 흐릿해지는 관계로 사물의 결과적 기능이 모호하다. 모호한 사물에는 현실적 실체 기능이 상실된다. 그럼에도 불구하고 그러한 사물이나 제도들은 현실적인 제반 노력들의 결과이다. 이것들을 이루기 위해서 교육과 생산과 조세와 노동이 문제로 되었던 것이다. 또한, 이것들이 어떻게 되느냐에 따라서 사회의 생산과 이윤과 조세와 노동 등이 새로이 결정된다. 현재와 같은 실체를 향한 비현실성을 기존의 교육현실과 사회현실간의 비현실성에서 그대로 기인되었던 것임을 알 수 있다.

포스터(Mark Poster)는 푸고(M. Foucault)를 역설적으로 인용하여 표현하기를, 정보화시대의 특질을 '사물없는 말'의 시대로 비유하고 있다. (주④) : 말은 단어 또는 낱말인데 비해서 사물은 그 객관적인 실체에 해당한다. 포스터는 그의 *The Mode of Information* 서장에서 '사물없는 말'이라는 표현으로, 단어나 낱말이 그 객관적 실체를 잃어가고 있는 정보화 시대의 새로운 언어 상황을 지적하고 있다. 또한 그의 이러한 표현은 푸코의 *The Order of Things : An Archaeology of the Human Science*, 즉 '말과 사물'을 페러디한 것이다.)

정보화 시대의 가장 현저한 특질로서의 '사물 없는 말', 즉 '이미지'는 그것이 어떠한 이미지이든지 간에 거기에는 적절한 낱말도 없을뿐더러 그것을 대체해서 보여주는 실체도 없다는 뜻이다. 바꿔 말하자면 낱말(말)과 사물(실체)의 그 어느 대의(代意)에 의해서도 '이미지'의 표현이나 분석 또는 규명이 불가능한 것으로 되어있는 상황에 있어서는 비단 대중문화론의 관점에서 뿐 아니라 이른바 정치·경제 등의 사회적 형태가 발전적으로 성립하기에 필요한 일반의 태도의 현실성 자체가 문제로 되어진다는 것이다. 이와 같은 이미지는 특별히 고도화된 것도 아니며 선험적인 추상성을 갖는 것도 아니면서 현재까지의 어떠한 분석적 어법에 의해서도 영역별 구체화에 의해서도 그 단어화 또는 사물화에 의해서 대체되기 어려울 뿐 아니라 굳이 대체될 필요를 느끼지 않는 속성을 지닌 채로, 부단히 현실을 향한 문제를 제기해 내고 있다. 제기하고 있다기 보다는 오히려 그러한 이미지 자체가 현실 자체로서

존재하고 있다고 보는 것이 정확할 것이다.

그러나 인류의 역사란 정보화 시대 이전을 통털어서 결국 이미지 정복의 역사이며 말과 글, 기호, 영상 등으로 이어져 왔던 정복기술은 정보통신을 새로운 수단으로 하게 되면서 비로소 '이미지'라고 하는 것의 궁극적 본질과 마주하게 된 것이라고 요약할 수가 있을 것이다. 또한 그 '이미지'는 많은 사회학자들이 말한 의미에서의 허구 또는 사회적 허상으로서의 현대적 모순의 요소가 아니라, 보다 긍정적인 역사추이의 관점에서는 그것은 오히려 영속적이다시피 추구되어 오면서 정복되어질 것을 염두에 두어왔던 '바람(wishes)'의 미진한 연속으로서의 '주제(主題, objects)'에 해당하는 것이다.

새로운 교육의 필요성과 그 형태는 기존에 다져있는 이미지와 이미지의 산업과 이미지의 사회에 대한 해부적 접근이며, 그러한 접근의 필요성은 현재가 처해있는 정보화시대 이전의 의미에서 기인한다. 그 원인이 어디에 있었던 간에 애당초 어떠한 구어적, 문법적 맥락의 문법은 물론 새롭게 복합된 형상화 노력에 의해서도 결국 이미지는 실체로서 구현되기는 어려운 것으로 보인다. 그러나 그 새로운 원인인 동시에 상황이기도 한 정보화 사회는 역시 새로운 차원, 새로운 이미지의 정복을 통한 실체의 구현을 다시금 원하고 있고, 그것을 가능한 것으로 가져가기 위한 시도를 새롭게 모색하고 있는 것이다. 따라서 여기에서는 '이미지'라고 하는 무형의 실체를 파악해 내기 위한 제반 형태의 관점을 가리켜 '주제'라고 보고, 이미지→실체(물건·환경·제도)에의 과정에서 필수적으로 요청되는 요소들과, 요소간의 유기적 융합의 필요성 내지는 당위성, 그리고 그러한 융합의 가능성을 허용할만한 종합영역을 '디자인'이라고 보며, 그 디자인을 사회로 가져갈 수 있는 유일한 기능과 가능성을 지닌 영역을 '교육'이라고 간주하지 않을 수 없는 시대적 요인이 존재한다.

4-2 영역 폐분의 원리

산업시대의 문맥에서 쓰여온 '디자인'의 기능 해석과 취급으로는 디자인이 사회개선의 도구가 되어질 수 없다. 마찬가지로, 디자인의 추구개념이 교육의 이념과 방법을 새롭게 하기 위한 총합적 단서가 될 수 없다. 이것은 과거의 문맥을 유지하는 기존의 정치·경영경제·기술·예술 등의 개별적 영역화와 그 접근에 의해서도 마찬가지로 의미의 갖는다. 이것은 어떻게 보면 과거의 분석적 영역취급의 인습과 맥락에서 조성되어 있는 디자인·예술·정치·경제·기술 등의 세부적 용어가 다같이 이미 불필요한 것이고 따라서 타파되어야 할 것이라는 의미를 수반한다. 그리고 그 타파의 필요와 인식과 실천방법에 따라 여기에서 논의되는 '교육'의 여부가 성립한다. 교육은 사회의 변화를 선도할 뿐 아니라 사회 자체를 채우는 모든 소프트웨어이다. 교육이라고 하는 소프트웨어로 인하여 새롭게 만들어져서 운용될 수 있는 바람직한 사회적 프로그램의 형태와 성격은 어떠한 것이 있을 수 있겠는가와 관점에서 보았을 때, 현재의 교육단계의 대부분의 과정에서 요구되는 과목별 영역구분 철폐와 재통합의 원리 및 방법은 결국 '디자인의 사회적 성립'의 원리 및 방법과 궤를 같이 한다. 결국은 하나의 배수시스템을 만드는 것이 배관 작업의 목표임에 비하여, U형 발브 또는 T형 발브 또는 H형 발브(이것들이 모두 배관에 있어서 필요한 부품이지만)를 만드는 일에만 제

각기 몰두하고 있고, 자신이 만든 T형 발브가 그곳에서 더 많이 쓰여지도록 설계하며, 그러다 보니 다른 H형 발브의 제조자와 상충되게 되고, 결국 배수구의 끝이 하수관에 이어지기까지는 여러 우여곡절을 거치던가 아니면 엉뚱한 곳으로 방향이 바뀌어 이어지게 되는 현실상은, 역시 우리가 너무도 많이 보아온 나머지 일상화되다시피 한 모습이다. U형이나 T형이나 H형에 예속되지 않고 배관의 설계나 현장 지휘를 하는 역할을 지닌 사람이 있다고 하겠지만 그 또한 원래는 U형 출신이거나 아니면 P의 영역에서 온 사람이기 때문에, 작업에 대한 관점과 해석이 P의 수준에서 벗어나기가 어렵거나 U형으로 기울 가능성이 높다. 이렇다 보니 작업은 목표에 신속하게 도달되기 이전에 벌어지게 되는 복잡하고 불필요한 상황이 잡다하게 얽히게 되고 급기야는 예정된 공기를 넘기고, 10년, 50년, 100년을 허비한 다음에는 이미 그 배수 시스템이 필요치 않게 된 시점에서 겨우 준공이 가능해 지는 것이다.

굳이 U형 발브를 정치경제학으로, T형 발브를 공학기술로, H형 발브를 사회운동으로 대입시켜 보지 않더라도 이미 그 영역의 구분 및 영역간 관계가 얼마만큼 비효율적이며 불합리하게 우리를 속에서 얽혀있는가에 대해서 이미 우리는 익히 알고 있다. 어떤 아이가 코끼리를 좋아하는 것은 코끼리의 전부를 좋아할 수 있어서가 아니라 코끼리의 '커다란' 모습을 좋아하기 때문이라는 사실이 주목되어야 한다.

그밖에도 그 아이는 토끼의 빨간 눈을 좋아하고, 코알라의 느릿느릿한 동작을 좋아하며, 뿔꾸기의 소리를 좋아한다는 것, 그러는 가운데 자신의 동물에 대한 이미지를 자신만의 방법으로 자신 속에 있는 그 무엇과 연결시켜가고 있다는 것, 그러한 아이의 행동의 결과 얻어질 수 있는 '그 무엇'이 우리가 살아가는 사회에서 필요로 하는 그 무엇일 수 있다는 사실에 집중하지 않으면 안된다. 단순히 그것을 육아교육의 차원에서만 집중하자는 이야기는 물론 아니다. 이 아이를 보듯이 다른 모든 사람들과 사회를 볼 수 있는 것에서 우리는 사회라고 하는 덩어리에서 코끼리의 이빨과 토끼의 눈알과 코알라의 털이 덮여서 뿔꾸기의 울음소리가 뒤편벽된, 기형을 보지 않게 될 것이다.

디자인에 대한 견해는 흡사 '마법의 거울'을 보는 일에 비유될 만큼 다양하다. 디자인을 인류학으로 가져가서 보든, 기술공학으로 보든, 혹은 매니지먼트로 보든 간에, 그렇게 볼 수 있는 이유는 디자인이 포함하는 인자는 그 만큼 다양한 것이며, 디자인에 의해서 실천될 수 있는 주제에 한계란 없다는 것을 말해주는 것이다.

4-3 개혁 미디어로서의 디자인학교

자연스럽게 '디자인'이 주제로 되는 교육은, 그 구체적 방법과 목표들을 차후의 사회적 미디어들을 향한 세부적 주제로 바뀌가면서 결과적으로는 사회와 사람들을 '바람직한 가설과 현실의 이익'이 일치하는 곳으로 유도할 만한, 사회적 '실체'로 안내할 것이다. 그와 같은 교육이 가능한 '학교'로서의, 또는 많은 미디어들의 모태로서의 미디어의 형태는 대략 다음과 같다.

이 학교는 정치·행정·경영·노동·과학·예술..... 학과로 분리되어 있지 않은 정치·행정·경영·노동·과학·예술의 전문가가 될 수 있기 위한 학교이다. 말하자면 기존의 분석

화된 영역명칭과 아울러 직업의 명칭이 존재하지 않는 학교인 것이다. 또한 이 학교는 학교이기에 앞서 복지시설, 노동시설, 산업시설, 예술센터, 과학센터, 예비행정시설 등이 복합된 기능을 갖는다. 이 학교에서는 작금의 현실과의 매우 커다란 차이를 제외하고는, 연령의 차이, 전공이나 영역의 차이, 직업적 계급의 차이가 없다. 어떤 학생은 '교자상' 하나를 잘 만들어 보겠다는 주제를 가지고 이곳에 올 수가 있다. 어떤 학생은 사회간접시설 전문의 행정가가 되겠다는 부문에서의 모종의 구체적인 주제를 가지고 이 학교에 온다. 어떤 학생은 여성 범죄에 관한 일정한 주제를 가지고 오기도 한다. 다만 그들은 각기 '공예과'라든가 '행정학과'라든가 '여성학과'에 갈 수도 없으며, 그렇게 받아들이는 학과 역시 준비되어 있지 않다.

입학을 허가하기 위한 절차와 방법은 매우 단순하다. 거기에 수능시험의 점수는 고려되지 않으며 내신이나 학생부 역시 다만 참고가 될 뿐이다. 입학심사위원단은 학생이 가진 주제와 관련된 모든 영역의 교수진이 참가해서 결정된다. 주제의 사회적 가치 측면과 창조성만이 확인될 뿐이다. 주제에 관한 발표를 듣는 것만으로도 그 학생이 스스로 생각한 것인지 아닌지를 쉽게 판가름 될 것이다. 그에 대한 확인에 집요하게 매달릴 이유는 없다. 믿고 사는 사회를 가르치기 위한 학교에서, 처음부터 학생을 의심하는 이윤배반을 가르칠 수는 없는 노릇이다.

그들 각자가 어떤 종류의 주제에 따른 목적 수행에 접근하더라도 이 곳에서는 거기에 필요한 빠짐없는 지식의 채집과 분석과 교환이 가능하다. 이러한 교육의 유기적 에리어는 그대로 사회적 구조를 커버하는 것이기 때문에, 졸업생은 대부분 취업에 이끌려갈 필요가 없다. 공부하는 것이 곧 실천하는 것이기 때문에 또 다른 시험이 기다리고 있는 직장은, 특별한 경우를 제외하고는 존재하지 않는다. 예컨대 교자상을 잘 만들어 팔아보겠다는 사람은 우선, 교자상을 팔 수 있을만한 수요의 원인을 사회학적으로든 통계학적으로든 심리학적으로든 전통 문화적으로든, 필요한 만큼의 강좌에 참여해서 듣고 파악한다. 동시에 자신의 취미의 본령인 나무의 종류와 재질 및 가공의 갖가지 방법을 관련 실습강좌들을 통해서 역시 필요만큼 익힌다. 그밖에도 다양한 조형예술 관련 강좌들을 함께 익히는 데에는 시간이 다소 여유롭게 필요로 될 것이다. 그러나 그에게는 그 시간의 소요가 경제적 스트레스로 되지는 않는다. 왜냐하면 그에게 제공되는 모든 강좌는 원칙적으로 무료로 되어 있으며, 그는 이미 공부하면서 차차로 모색되어 가는 교자상을 실험적으로 파는 일을 같이 하기 때문에 생활비와 수업료에서 벗어나 있다. 그는 경우에 따라서는 축제마저 가능하다. 교자상이 팔린 수입을 그의 식주처인 학교의 복지시설이 따로 소모하지 않을 수 있게 해주었기 때문이다. 한편 사회간접시설의 특정주제를 가진 행정가 지망생의 학교 생활은, 그가 해야할 면학적 실천의 요소는 비교적 다양하다. 정치학, 행정학, 사회학, 경제학, 기술과학의 일정 부분은 물론 예술의 이해를 거쳐 기존의 복지회관, 고속도로, 항만 등을 만들어내는 학제적 프로젝트에 관련해 간다. 그가 설계도나 투시도는 물론 모형제작의 실기학적 취득에 애를 쓰게 되는 것은 말할 나위가 없다. 그는 학교의 NGO나 지방자치기구에 통합된 예비행정기구 등을 통해서 자신의 그러한 경험을 현실

적으로도 확대해 간다. 그가 취득한 과목 및 학점, 실기과제, 프로젝트 수행평가의 에빌리지는 정부의 인력은행에 제출하는 포트폴리오로 되어진다.

이러한 디자인 학교는 필요한 예산을 다각적으로 흡수하게 되기 마련이지만 초기에는 주로 정부의 기구 또는 자치체의 기구와 조직 및 업무내용의 축소화에 따른 일반 예산이 전용되며, 불급한 목적의 각종 개발·복지·문화·환경 예산이 대신 투자된다. 학교는 그렇게 해서 전용되어지는 만큼의 경제적 기능을 단계적으로 수용해 간다. 이 학교는 여러 분야의 크고 작은 파생미디어들을 창조해 갈 것이다. 그러나 그 파생 장치의 필요성과 형태 여부는 사회적 생산성과 생산이 필요로 하는 창조성이라고 하는 미디어 또는 장치 본래의 생리로부터 기인한다.

학내의 교수의 구성과 조직에서는 분석영역 고유의 중요성이 비로소 포착되지만, 그것들은 각기 종합화 또는 유기화 이전 영역에서 충실한 소재지의 자리를 지키며 그것 중 어느 한 두 개가 어떤 주제 구역에 들어가 주인 행세를 하지 않으며 할 수도 없다. 따라서 문자 그대로 전문적이고 분석적인 역할만이 유지되며, 그것을 유지하는 것이 각 영역의 교수들과 그 계승자들이 하는 일이다. 그러나 그들은 서로의 영역을 초월하여 수시로 커뮤니케이션하지 않을 수 없다. 왜냐하면 학생의 주제구현에 공동 협력해야 하기 때문이다.

이렇게 해서 기존의 사회적 모순과 교육적 모순은 서로의 교착과 한계를, 양방으로부터 겨안게 된다. 이제 사회와 교육, 현실과 이상, 이미지와 실체는 상호간의 단점과 장점을 다같이 이해하게 된다. 이것은 결국 학교라기 보다는 하나의 사회적 모델 또는 사회 그 자체에 가까운 것이며, 제기된 문제에 접근한다기 보다는 제기되어지기 이전의 문제의 해결 또는 치유를 본령으로 삼는 동시에 능력과 영향력을 갖는 매체인 것이다.

5. 맺는말

윌리엄 모리스(W. Morris)는 150여년전에, '소예술(lesser art)'이라는 개념을 말하면서 근대 디자인사의 문은 열렸다. 그러한 그가 '소예술'에의 평생의 업적을 초월하여 만년을 사회주의 운동에 투신하였던 사실은 어떻게 해석해야 할 것인가? 산업시대의 개막 이래 산업화 사회의 갈등은 여전히 중요부분에 있어서 해소되지 않은 채로 '정보화 시대'로 불리우는 새로운 표제에 의하여 예측되어 가고 있는 시점에서, 만약 개혁이 과거와 단절할 필요가 있는 맥락 및 속성으로부터 탈피함으로써 새롭게 요청되는 사회로 가고자 하는 목적에 의하는 것이라면, 무엇보다도 먼저 그 인간적 감정적 속성을 바꾸어 놓을 수 있을 만한 최소한의 조건을 마련하지 않으면 안된다. 그렇지 않을 경우 개혁은 그 이미지를 향하여 갈 수 있게 되는 대신 그 속성으로 전향될 수 있는 상반된 현실을 맞이하게 된다. 즉 개혁 스스로 그 이미지와 속성을 구분하여 현실을 꿰뚫어 보려는 의식에서 멀어져서는 안되는 것이다.

그와 같은 시작이 곧 개혁의 도구로서의 '미디어'구축의 시작이라고 여기는 것이다.

사회의 속성, 사회의 이미지, 교육의 속성, 교육의 이미지, 디자인의 속성, 디자인의 이미지, ……., 여기에서의 이미지와 속

성의 차이는 한 장의 종이의 앞면과 뒷면의 차이에 불과한 것이다. 다시 말해서 속성이든 이미지가든 다같이 한 장의 종이가 되어있다.

앞에서 제안된 교육 또는 디자인의 그 어느 쪽이 속성이고 어느 쪽이 이미지인가를 구분하는 일은 누구에게나 지극히 쉬운 일이다. 다만 종이의 앞면을 놓고 볼 것인가 혹은 뒷면을 놓고 볼 것인가의 일이 개인의 주관과 직관에 앞서서 모든 사회의 성원과 조직이 다함께 판단될 수 있어야 하는 것이 '개혁' 성립의 관건인 것이다.

미디어란 바로 이러한 경우에 필요로 되는 공감공생의 유도 장치에 해당한다. 그러한 최초의 미디어가 성립되어 지는 것에 의하여 우리가 체험하거나 실질적으로 소유하게 되는 일이 가능해지는 사물이 도처에서 그 형태와 기능을 우리들 일상에 시연하게 될 것이다. 그것들 하나에는 단순한 공원, 길거리, 자동차, 복지회관, 학교건물의 유용성을 넘어서는, 사회적으로 인습된 편익상의 매체라기 보다는 인간의 세계에서 인간의 호흡을 감지하는 유의미한 구조체로서의 생리적 장치가 될 것이다. 따라서 개혁은 시도되는 것이 아니라 도래하는 것이라고 하는 언명(言明)을 가능하게 하기 위한 조건, 즉 '디자인' 그리고 '교육'은 곧 그러한 경우의 사회적 조건에 해당한다.

참고문헌

- Mark Poster, The Mode of Information, 김성기 역, 뉴미디어의 철학, 민음사, 1994.
- N. Pevsner, Pioneers of Modern Design, 白石博三, モダン・デザインの展開, みすず書房, 1977.
- P. Francastel, Art et Technique—aux 19 et 20 siècles, 近藤昭, 近代藝術と技術, 平凡社, 1971.
- 川野洋, 藝術情報の理論, 新曜社, 1978.
- G. Selle, Ideologie und Utopie des Design, Verlag DuMont, 1973.
- T. E. ヒュム / 長谷川鑛平, ヒューマンの藝術哲學, 寶文館, 1971.
- 명승수, '현실의 사회 상상의 인간, 서로의 만남에 관하여', 도서출판 동명, 2000.