

# 후기산업사회의 버내큐러 디자인문화와 산물의 특징적 경향1

- 산물의 실례: 유소년 버내큐러 놀이문화 -

Characteristic Trends of Vernacular Design Culture and Products in Post-industrial Society

- a case of products: vernacular playing-culture of children and Infants -

진 선태 (Jin Sun-Tai)

서울산업대학교 공업디자인과 강사

## 1. 연구배경 및 방법

## 2. 창조적 사용자로서 버내큐러 디자인문화

- 2.1. 창조적인 사용자 문화
- 2.2. 버내큐러 디자인의 정의와 동향
- 2.3. 버내큐러 디자인문화의 속성

## 3. 사례를 통한 버내큐러 디자인산물의 일반적 특징

- 3.1. 사례1: 일상거리 산물
- 3.2. 사례2: 공사현장 산물
- 3.3. 일반적 특징

## 4. 유소년 버내큐러 놀이문화와 산물의 특성

- 4.1. 한국현대 사회문화적 배경과 유소년 놀이문화
- 4.2. 놀이산물
  - 4.2.1. 90년대 이전 놀이산물
  - 4.2.2. 90년대 이후 놀이산물
- 4.3. 디자인문화의 특성
- 4.4. 산물의 디자인 특성

## 5. 결론 및 향후과제

### 참고문헌

### (要約)

후기 산업사회에서도 자발적 문화인 버내큐러 디자인은 그 유용성을 가지고 기성품과 공존해 온다. 이러한 후기산업사회에서의 버내큐러 디자인산물에 대한 연구와 그 문화적 맥락을 이해하려는 시도가 부족한 상황에서 디자인생산자의 역할로서의 사용자와 산물의 관계를 문화적 관점에서 연구할 필요성이 있다. 2장에서는 문헌고찰을 통해서 창조적 사용자 문화와 버내큐러 디자인 문화의 관계성을 연결하는 정의와 이해, 속성, 주류디자인과의 차이성을 파악하였으며, 3장에서는 일상거리와 공사현장에서의 산물사례 실증을 통해 디자인산물의 일반적 특징과 과거와의 차이성을 살펴보고, 4장에서 중심사례로서 60,70년부터 현재까지의 유소년의 놀이문화가 사회경제적 배경, 문화를 통해 발생시키는 산물의 디자인 방식, 문화적 특징을 시대축에 따라 분석하였다. 결론적으로 첫째, 인간이 필요로 하는 모든 인공물은 레디메이드(ready-made)된 형태로 존재하나, 사용자의 모든 행위와 대응하기에 적절치 않고, 보편적 형식인 버내큐러 디자인산물 현상이 나타나는 것이라 볼 수 있다. 둘째, 상위문화와 하위문화가 공존하며 발전하는 것과 같이 디자인에서의 주류적 디자인과 버내큐러 디자인은 그 공존적 연결성을 가지고 지속적으로 교차하며 나아간다고 할 수 있다. 셋째, 이러한 버내큐러 디자인에 나타나는 디자인적 특징으로서 환경생태학적인 롱라이프디자인(long life design), 환경친화적 디자인(ecology design), 재활용(recycling) 개념 등은 미래적 디자인방향에 유용한 특징이며, 즉시대응적이며 신속하고 유연한 프로세스는 기존의 시스템적 어프로치, 계획성 마케팅의 통제적인 과정을 극복하는 대안적 프로세스의 가능성을 가지고 있다. 넷째, 유소년놀이문화의

버내큐러 디자인산물은 과거 순수형태에서 테크노 변형 놀이 산물 문화로 변형되어왔는데, 이는 기성적 디자인이 갖지 못한 다양함을 보완하는 대안적 산물이며, 독립적 문화로서 지속성을 가져야 하는 디자인문화이다.

### (ABSTRACT)

We can discover some facts that vernacular design products with a property of volunteer culture coexist with ready-made products as an useful objects in the post-industrial society. Currently, few attempts had been made at studies of the vernacular design objects with understanding cultural context in post-industrial society, it is necessary to illuminate the relationships between the user with a role of design producer and the product viewed in culturally. In chapter 2, by examining documentary, it have been understood the definition, apprehensions, attributes linking creative user's culture with vernacular design culture, and distinctions between vernacular design and main stream design system. In chapter 3, by verifying products of everyday street and construction site, have been investigated the public characters and the differences compared with the past. In chapter 4, as a subtle example, have been analyzed design feathers and cultural characters of the products which children and infants culture generates by reflecting the socio-economic backgrounds and the culture from 60c and 70c to now according to the phases of the times. In conclusion, first, it seems quite probably that all of artificial objects exist a state of ready-made but that is not appropriate to correspond with user's whole behaviors. supplementally, it causes the phenomenon of vernacular design products. Secondly, it is reasonable to suppose that such main-stream design system and vernacular design go forward continually and crossly with coexistent relationships as high culture and sub culture. Third, three concepts: long-life design, ecology design and recycling revealed in vernacular design are useful distinguishing marks for the future design directions, moreover instant-response, fast and flexible process, three distinctions have a possibility of alternative process which can overcome the control-based process such as the systematic approach and the planning MTG in present. Finally, in children and infants culture, vernacular design products have changed the pure style products in the past into the modified techno playing products in the present. These should be a substitute product that supplies variousness to ready-made design system and a design culture that maintains continually as a independent culture.

### (KEYWORDS)

vernacular design, customization, design culture, anonymousness, playing products

## 1. 연구 배경 및 방법

산업혁명이후로 시스템적 프로세스, 신기술적용, 철저한 계획에 의한 생산이 기본적 생산체계를 이루면서, 이른바 장인에 의해서 생산되어지던 전통적 방식의 익명적 생산방식들은 주된 흐름에서 하위 문화형태로 바뀌어 간다. 그러나 완전한 후기 산업사회 체제 속에서도 자발적 문화특성과 자본주의의 경제적 불균형을 이유로 익명적 디자인형태는 그 유용성을 가지고 기성품과 공존해 온다는 사실을 발견할 수 있다. 하지만 이러한 우리 주위에서 이름 없이 환경을 이루는 사물들에 대한 연구와 그 문화적 맥락을 이해하려는 시도들이 부족한 상황에서 디자인생산자 역할로서 사용자와 산물의 관계를 살펴보는 연구가 필요하다 하겠다. 본 연구에서는 사용자가 만드는 생산문화적 측면의 사물의 흐름을 단순한 기성품의 변형뿐만 아니라 생산자의 주체적 활동의 완성산물로 보았고, 버내큐러 디자인의 역사적 흐름속에서 이해하려 하였다. 우선적으로 문헌고찰을 통해서 창조적 사용자 문화와 버내큐러 디자인 문화의 관계성을 연결시키는 정의와 이해, 속성 그리고 주류 디자인과의 차이성을 파악하였으며, 버내큐러 디자인산물의 일반적 특징과 과거와의 비교를 위해 일상거리와 공사현장에서 산물사례들을 실증적으로 살펴보고, 중심사례로서 60,70년부터 현재까지의 유소년의 놀이문화가 사회경제적 배경, 문화를 통해 발생시키는 산물을 디자인 방식, 문화적 특징을 시대축에 따라 분석하였다. 연구방법은 연구한계상 많은 사례보다는 특징이 강한 사례중심으로 분석되었고, 실증적, 체험적, 재현적, 문헌적 관찰로서 사실의 발견과 해석이 실행되었다. 이 연구의 목적은 현시대에 있어 하위문화 속에 담겨 있는 버내큐러 디자인문화와 산물의 특징들을 찾아내고 해석하는 동시대 디자인문화연구에 있다.

## 2. 창조적 사용자로서 버내큐러 디자인문화

### 2.1. 창조적인 사용자 문화

사물은 생산자에 의해서 만들어지고 소비의 주체인 사용자에게 사용되는 과정을 거친다. 많은 생산물들은 디자인, 자본, 이익주체를 가진 일정한 양식의 산물이며, 그 형식성을 가지고 사용자에게 다양한 스타일과 기능을 주지시켜 나간다. 이러한 시스템은 사용자가 가지고 있는 참여여지를 제한시키는 일방성을 가지고 있다. 이러한 개발과정의 불균형은 참여적 디자인(participatory design)의 유저리서치(user research)가 선행된 제품개발형태를 관여시키지만, 궁극적 생산형태는 대량의 디자이너시스템, 산업생산시스템에 의존한다. 우리 주변의 사용자들은 일방적으로 주어지는 산업생산물들을 받아들여 사용하는 수동적 존재가 아니다. 그러한 맥락에서 여러 움직임은 창의적인 사용자의 모습으로 일상의 산물들을 만들어 낸다. 우리의 생활공간은 사물과의 관계에서 다양한 일탈의 구체적인 모습들이 발현되는 공간이며, 이러한 일탈양상들은 사용자들이 수동적인 존재가 아닌 창조적 존재임을 시사한다.<sup>1)</sup> 인간의 자생적인 디자인문화는 예로부터 전통적인 도구들을 만들어냈으며, 오늘날에도 대량생산물이 소화해 내지 못하는 틈새 환경속에 사용자의 생산문화는 엄연히 존재한다. 사용자

주체가 가진 창의성은 사용자가 처한 환경에 맞는 사물을 만들어내고, 기존 소비대상에 충족된 사용가치가 아닌 미인식된 사용가치를 위해 탄생한다. 그러한 역동성은 현대 산업사회에 와서 사라진 것이 아니라 우리 주변환경 속에서 움직임으로 발견되면서, 기존 생산양식이 가진 정형화된 스타일과 기능양식을 다양화하거나 새롭게 변화시켜 주는 문화로서 존재한다.



[그림 1-1] 창조적 사용자문화의 예

버터 마폴린은 인간의 디자인 행위를 수동적이 아닌 적극적인 행위로서 다음의 네 가지 형태로 디자인에 개입한다고 하였는데, 첫째, 그들은 다른 사람을 위해 디자인한다. 둘째, 그들은 스스로를 위해 디자인한다. 셋째, 그들은 다른 사람에 의해 디자인된 물건을 사용한다. 넷째, 그들은 스스로를 위해 디자인한 물건을 사용한다.<sup>3)</sup> 첫째는 디자이너를 말하며, 셋째는 사용자를 의미하며, 둘째와 넷째는 바로 사용자 스스로가 만들고 사용하는 의미의 주체를 말하며, 이것은 직접적으로 만들어 내고 사용하는 디자인생산문화이다. 이상적 생산방식이 1인자급자족의 형태가 아닐지라도 사용자가 가지는 디자인 문화의 모습들은 과거 버내큐러 디자인 전통과 마찬가지로, 현대의 기술과 더불어 사물의 전형과 양식을 가진 사용자의 문화로서 존재한다.

### 2.2 버내큐러 디자인의 정의와 동향

버내큐러 디자인은 1857년 스코트(Gilbert Scott)가 디자인에 처음 사용한 용어로서 문화적 사물에 나타나는 그 지역의 민속적 특성을 일컫는 산물이며, 하이스타일, 세련됨에 대조되는 개념의 디자인이다.<sup>4)</sup> 버내큐러는 전통적으로 한 지역 또는 한문화권내에서 오래 시기동안 확실한 디자인가치-조형, 재질, 기술, 형태, 기능을 가지면서 사용되어진 도구나 물건을 말한다.<sup>5)</sup> 이러한 형태의 디자인은 의도적, 계획적 방법에 의하지 아니한 일상적 개념이나 습관적 방법에 의해 구체화되고, 여러 반복적인 과정을 겪으면서 문제점이 해결되는 최소화된 유기적 진화방법론을 따르고 있다. 이와 유사하게 사물의 발달과 변화과정이 점진적으로 이루어지는 점진적(evolutionary)디자인, 이론적 배경의 결핍을 의미하는 대장장이(BlackSmith)디자인, 전문화된 문화와 구별되는 익명(anonymous)디자인이 있다. 오늘날 ICSID 2001 SEOUL 20세기 세계디자인 전(Vernacular Mirror)에서 내린 버내큐러 디자인의 정의는 첫째, 전통공예 사물들과 그 문화, 그것의 변형된 현재형, 둘째, 당대 디자인 문화에서 디자이너의 손을

2) 폐차된 버스는 재활용도의 고철로 쓰이지 않고, 그 형태 그대로 유지되면서 다른 용도의 공간, 또는 기능을 담은 산물로 사용자에게 의해 탄생되는 예를 보여준다. 이러한 일상의 모습들은 흔히 발견된다.

3) Richard B., Magolin V., University of Chicago Press, 1995; 한국디자인학회, 디자인달론, p196

4) 경희대학교 디자인연구원, 버내큐러 디자인을 통한 환경물의 고유성 창조를 위한 응용개발연구, p116

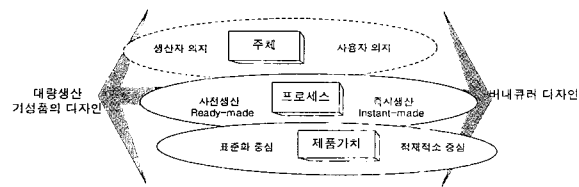
5) [http://www.icsid2001.org/english/l\\_exhibitions/exhibition2.html](http://www.icsid2001.org/english/l_exhibitions/exhibition2.html)

1) 오창섭, 이것은 의자가 아니다. 홍디자인, 2002, p34

거치지 않은 토착적인 산업 생산물과 그 문화, 셋째, 디자이너가 전통문화와 하위문화토양에서 특정한 장점을 전유하여 새로운 산업 생산물을 제작한 경우 등으로 흐름을 보여주고 있다. 과거의 산업혁명이전의 산물들은 장인적 시스템에 의해 만들어졌으며 원초적 디자인 감수성이 통상적으로 존재하던 시대였다. 하지만 이러한 현상은 현대에 들어서도 빈부차로 부산물 재현도구같은 생활양상이 나타난다. 즉 과거에 자연소재로부터 얻던 재료는 현대의 각종 폐기물이나 부자재들 속에서 일상품으로 만들어 진다. 빅터 파파넬(Victor Papanek)은 제 3세계에서의 유익 적절한 산물들은 그들의 실정에 맞게 의도되고 만들어져 사용된다고 했는데, 서방의 산업부산물들은 그들을 위해 재활용된 라디오, 식기, 재활용타이어의 슬리퍼, 캔으로 만든 주택 등으로 탄생되는 예를 보여준다. 이러한 버내큐러 디자인에서 보여지는 풍족한 기성품적 산물과 반대되는 산물들은 글로벌 패러독스(global paradox)<sup>6)</sup>적인 인간의 자발적인 디자인 문화의 단면을 알 수 있게 한다.

### 2.3. 버내큐러 디자인문화의 속성

우선 주류(主流, main stream)와 비주류(非主流, non-main stream)라는 용어개념을 보면, 주류는 사상 따위의 여러 갈래에서 으뜸가는 갈래. 주류문화, 고급문화, 상위문화, 정치권, 국가 정부시스템, 대중미디어, 인터넷 등의 의미로 볼 수 있으며, 비주류는 사상학술 따위의 여러 갈래에서 중심에서 벗어난 갈래. 비주류문화, 재야정치권, 비정부기구(NGO), 언더랜드, P2P, FTP등의 예로 볼 수 있다. 디자인문화에 있어서의 이런 식의 대입은 디자이너 시스템에 의해 대량적으로 생산 소비되는 산물을 주류로 볼 수 있으며, 이에 편입되지 않는 비전문가가 만들고 내는 비공식적, 소량의 산물들은 비주류 산물이라 할 수 있다.



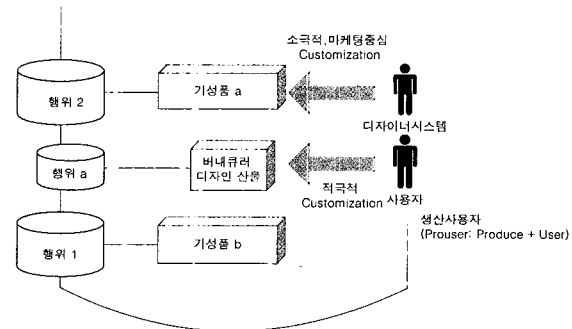
[그림 2-1] 기성디자인과 버내큐러 디자인의 비교

물론 주류와 비주류의 구분성은 이분법적으로 나누어져 그 경계를 넘어설 수 없는 단절의 체계성은 아니다. 마치 대중문화에서 하위문화코드로 분류되던 것들이 새롭게 부상하여 인기를 얻고 대중적 문화로서 각광받는 예와 마찬가지로 상호교차성을 가지고 있다. 버내큐러 디자인은 기본적인 속성상 비주류의 성격을 가지고 있으며,<sup>7)</sup> 자발적 디자인 생산문화라고 볼 수 있다. 기존의 대량적 생산방식 디자인은 체계적 방법론 등에 의해 기능적 속성을 다루는 계획된 철저한 생산방식인데

6) 문화적 국수주의, 세계적으로 통용되는 시기에 통용되지 않는 거부의 부분들.

7) 기본적으로 비주류적 성격을 가지지만, DIY(do-it-yourself)개념같이 주류적 디자인에서 사용자의 생산여지가 가미된 버내큐러 디자인 속성을 띄거나, 디자이너시스템이 지방고유적 전통도구나 하위문화를 재해석, 적용(modification)하여 주류 디자인문화내에 편입시키는 경우에서 주류화된 버내큐러 디자인의 단면을 볼 수 있다.

반해 버내큐러 디자인적 양식은 개인적 신념(belief), 장인정신(craftsmanship), 금기(taboo) 등에 의해 디자인방법이 이루어지고 있다.<sup>8)</sup> 오늘날 제품에서의 커스터마이제이션



[그림 2-2] 행위의 산물의 대별적 균형 관계

(customization)이라는 주제는 외관 구성품 중 일부를 옵션화해서 교체하거나 그래픽적인 요소의 선택폭을 넓혀 다양성을 충족키는 등 양산성과 관련된 물리적 한계의 소극적 주제였으나 보다 적극적으로 사용자측면을 고려한 커스터마이제이션이 부각되고 있다.<sup>9)</sup> 이런 흐름에도 불구하고, 일반 기성품이 만들어내지 못하는 다양함과 적재적소의 산물은 이러한 버내큐러 디자인문화를 통해서 틈새 속에서 사용자 스스로 탄생되어 지고 있다. 이는 비주류 버내큐러 디자인문화가 자발적이며 사용자에게 철저히 적용화된 산물의 문화라는 것을 보여준다. 많은 일상 속에서 익명적으로 진화되어온 사물들은 자연적 선택과정을 통해서 형태적 관심보다 실제적 필요에 의해 조장되어 왔다.<sup>10)</sup> 인간에게 있어서 사물과 물건은 일정한 행위를 위한 기술적인 수단이며 도구이다. 모든 사물에는 그 사물에 적합한 행위가 있으며 역으로 모든 행위에는 그 행위에 적합한 사물이 존재한다.<sup>11)</sup> 일상에서 행위에는 각각 다른 용도의 사물이 필요한데, 그 행위가 없어질 때에는 그 사물 또한 필요성을 가지지 않는다. 일상의 특수한 상황들은 이러한 행위를 창출하고 있으며 그 창출행위나 상황에 맞는 산물들이 기성품의 영역을 벗어날 때 스스로 생성되는 반전이 일어난다. 대량생산체제와 판매체제는 소비자의 구매행위를 통해 활성화되고, 사용자반응을 협력화하지만, 자금자족적인 디자인 문화에서는 사용자 자신을 위한 개개의 정당성과 사용의미를 생산을 통해 결정하는 디자인문화가 존재한다. 버내큐러 디자인문화는 이렇게 기성디자인 문화와 반대되는 한 축을 형성하며 생산과 사용을 겸하는 생산사용자(prouser)<sup>12)</sup>의 역할을 하고 있다.

8) 민경우외 2인, 미래지식정보시대의 새로운 디자인패러다임 구조파악과 교육프로그램 전략 및 커리큘럼 개발에 관한 연구, 디자인학연구, 2002.02. vol 15 p402-403정리

9) 전경련산업디자인특별위원회, Experience Design Trend 2003, 2002 p54

10) Fiell, Charlotte, Peter Fiell, Industrial Design A-Z, köln TASCHEN GmbH, 2000 P583

11) Abraham Moles; 엄광현역, 키치란 무엇인가?, 시각과 언어, 1996, p43

12) Produce + User의 합성어로 prosumer의 생산에 영향을 미치는 소비자의 개념보다 사용의 행위와 관련되어 생산을 겸하는 사용자개념의 생산사용자의 의미로 본 연구에서는 쓰임, 연구자주

### 3. 사례를 통한 버내큐러 디자인산물의 일반적 특징

현대에 있어서 버내큐러 디자인산물은 일부 제3세계 국가와 농촌, 도시의 빈민가, 하위문화, 건설 및 제조현장, 자급자족적 구석군대병영, 그리고 시대가 바뀌어 마니아, 취미문화, 하위문화, 일상거리 등에서 쉽게 산물로서 발견되고 있다. 이 장에서는 일부 사례로서 일상거리와 공사현장에서 나타나는 실증 예들을 통해 산물들이 어떤 일반적 특징을 나타내는지 살펴보았다.

#### 3.1. 사례1: 일상거리 산물

우리는 일상생활에서 기성품들뿐만 아니라 소비재로서의 가치를 더 이상 가지지 못하여 폐기되거나 재활용되어 사용되는 사물들을 주변 환경에서 쉽게 발견할 수 있다. 생산자 표시가 없는 익명디자인의 생태를 보여주는 이러한 디자인 산물들은 일상적 필요에 의해서, 누군가에 의해 도시나 농촌의 생태환경속에서 그 존재성을 가지고 다른 사물들과 혼재한다. 사용성 측면에서 이러한 산물은 나름대로, 적절하게 구현된 방법론을 가지고 그 사물의 기능과 의미를 부여시켜 준다. 재래시장에서 발견되는 나무로 만든 지게는 물건의 운반을 위해 수공예적으로 만들어져 사용되는 도구이다. 그 제작에 있어서 디자이너의 존재는 밝혀지고 있지 않지만, 암묵적 합의에 의한 생산이 이루어지고, 유통보다는 주문제작 방식을 따르고 있다. 세련된 조형양식을 가지지 않지만, 인부의 사용성에 의해 끊임없이 개선되고 수선되며 그 환경 내에서 최적화된 사물로 가는 진화적 디자인 양상을 보여준다. 길거리의 가판형태의 고무마구이통 또한 이러한 익명적 제작방식에 의해 기존 드럼통의 재활용 디자인 양식과 나름대로의 효율적 기능성을 창출하며 제작된다. 또한 일부 서민적 양식의 물통을 이용한 간판의 파격성과 관심끌기의 형태는 비주류 양식이 보여주는 다양성과 실험성을 보여준다. 특별한 가공 없이 기존의 기성품을 사용하며, 또는 야간에 전등을 달아서 그 적응력을 가진다. 이처럼 기성품은 보조적인 부속재료로서의 조합, 또는 주재료로서의 전체적인 변형을 통해 마이너 체인지(minor changes)된 디자인의 양식을 보여준다. 기성품에 없는 기능을 사용자는 달리 해석하고 새로운 용도의 디자인 기능을 창조하고 있다. 포장마차에서도 그러한 절충적인 면들이 나타나는데, 기존의 페트(PET: polyethylene terephthalate resin)병을 이용한 1회용 종이컵 디스펜서(dispenser) 예를 들 수 있다. 재활용 측면에서 PET병의 활용은 아주 다양하게 나타나는데, 기본적인 "담기"의 기능을 가지고 여러 가지 물건의 수용과 그 형태의 가능성에서 발견된 구조는 이러한 맞물리는 지그재그 형태를 창조하여 컵이 하나씩 빠져나오는 디스펜서의 기능을 만들어 낸다. 이러한 특징의 산물은 처음부터 생성되어진 것은 아니지만, 지속적으로 사용되고 전파되면서 개선되는 서민적인 버내큐러 디자인의 문화를 보여준다. 한편 길거리에서 주차공간 확보를 위한 다양한 사물들은 그 장소점유를 위한 기능성을 위해 무겁거나 위험성이 있는 개체로써 공간성을 확보한다. 보통 못쓰게 된 폐품들을 이용하여 그 중량을 무겁게 하거나, 해체 곤란한 상태로 만들어 공간을 지체하는 효과가 있다. 사용자는 그러한 사물을 통하여 자신의 목적을 구현하고, 기성품의 폐품을 이용하여 산물을 제작하기 때

문에 손실에 대해 부담을 가지지 않는다. 이러한 디자인산물의 특징은 심리적 부담감, 경제적 효용성면에서 무리가 가지 않는 즉흥적 산물이며, 사용자의 자발적인 의지가 중요하게 작용하는 산물이다. 일상에서 볼 수 있는 하위문화적 비주류 디자인 산물들은 기능과 그 효용성에서 사용자에게 밀착된 형식을 가지고 있고, 암묵적 진화형식의 디자인개선이 이루어져 왔으며, 그러한 노하우들은 일상에서의 모방, 커뮤니케이션에 의해 쉽게 전파되고 퍼지는 정보력을 가지고 있다. 이러한 특성은 서민문화속에서 주류적 시스템이 가지지 못하는 사물의 자연발생적인 디자인특성을 보여주고 있다.

일상사물	디자인의미, 특징	일상사물	디자인의미, 특징
	-암묵적인 합의에 의한 생산방식 -주문제작 -진화적 디자인		-재활용적 디자인 -수공예적 주문생산
	-마이너체인지된 디자인 양식 -실험적, 적응성		-구조적 특징을 이용한 폐품이용 -제작노하우전파
	-사회적 행위와 결합된 즉흥적산물 -심리적, 경제적 효용성		-재활용수집 -지역적 특색

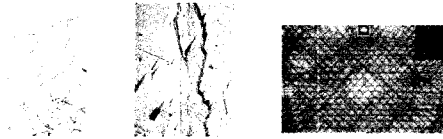
[표 3-1] 일상거리 산물의 디자인의미와 특징

#### 3.2. 사례2: 공사현장 산물

건축물이 지어지는 공사현장은 일상적 공간과 달리 드러나 있는 진행형 공간 속에, 남성위주의 거친 작업특성을 가지고 인간과 환경이 결합되어 있는 곳이다. 각기 전문화된 기술을 가진 기능공들은 각종 장비와 자재를 가지고 고정공간을 시간성을 가지고 완성해 가며, 각종 작업행위를 통해 자재의 변형과 결합의 프로세스가 빈번히 이루어지는 복잡한 구조의 행위 집합장이다. 그 속에서 발생하는 임시적인 산물들 또한 흥미로운 현상들로 발견되며, 행위와 결합된 긴밀한 연결성을 보여준다. 공사현장에서도 현대화된 장비나 안전도구들이 설치 사용되는 추세지만, 많은 작업현장에서는 아직도 옛 방식의 도구와 장비형태들이 잔존하고 있다. 공사장에서는 벽면에 시멘트를 바르고 나서 그 양상을 돕기 위해서 최중마감의 전단계로서 마치 물결 같은 일정한 패턴이 미장공에 의해 그려진다. 장식과 기능이 조화되는 무명의 작업자에 의해 그려진 공사현장의 그래피티(graffiti)<sup>14)</sup>는 우연적 패턴으로서 공사 환경을 형성하고, 그 속에는 기능주의의 속성이 보여진다.

13) 본 사물을 기성기능(para-functionality)의 하나로 물통을 다르게 바라봄으로써 비정형화되고 확대된 새로운 기능부여로 볼 수도 있으나, 본 논의에서는 사용자에 의한 물통이라는 기성품을 사용한 새로운 디자인형태의 적극적 산물로 봄.

14) 그래피티가 도시의 골칫거리에서 장 미셸 바스키아(Jean Michel Basquiat)와 키스 해링(Keith Harring)에 의해 현대미술로 자리잡은 것처럼, 하위문화속의 산물들은 언제나 이런 가능성을 가지고 있다.



[그림 3-1] 공사현장의 과정미학산물

이러한 과정미학(process aesthetics)은 공사현장에서 흔히 발견되는 시멘트, 페인트, 목재, 철재 등과 작업자의 행위 속에서 자연스럽게 형성된다. 이와 비슷하게 공사장에서 행위의 보조현상으로 인지적 그래픽들이 나타나는데 그것은 인부들간의 소통과 인지를 위한 즉흥적인 사인이다. 즉 분필이나 기타 돌출도구로 층이나 작업물의 지시사항 등을 즉흥적으로 작업자가 벽면이나 작업부위에 그리거나 필기한다. 이것은 그래픽으로 공식화된 사인이 아니면서 임시적 소통을 위한 비공식적, 자발적 행위의 사인이다. 공사현장에서 남성용 소변기는 공사현장 곳곳에서 임시 가변적으로 설치되어 있다. 소변을 받을 수 있는 플라스틱 통과 여과기 또는 일부 개선되어 사출되어 나온 소변기, 그리고 최소한의 프라이버시를 위한 천으로 된 가리개 등 재해체적 구조로 구성되어 있다. 소변기에 담긴 소변들은 따로 커다란 통에 담겨 모아지며 폐기되거나 의약품 제조용으로 재활용된다. 이 산물은 공사현장이라는 특수한 단기 임무공간에서 미적성격은 무시되는 현장공공물로서의 유니버설 디자인(universal design)이다. 이러한 예로서 계단 난간이 만들어지기 전에 작업자의 안전을 위해서 임시적으로 파이프와 철사를 이용하여 만드는 경우가 있다.

재구성되거나 다른 작업에 활용된다. 공사현장의 기술과 자재가 풍부한 상황은 여러 가지 즉흥적인 산물들을 탄생시키는 최적화된 환경을 만드는데, 기능공들은 공사기간 내내 사용하는 장비들을 보관하기 위해 쇠파이프와 철근자재를 이용한 철제케이스를 만든다. 이는 임시적인 작업환경동안 보관을 위해 즉시적 프로세스에 의해 현장자재, 기술을 사용해 발생하는 산물이다. 공사현장에서는 겨울철에 전기를 이용한 송풍기가 투입되기도 하지만, 가장 보편적 온열기구는 주변의 못쓰는 자재나 나무를 모아 군불을 지피는 것이다. 이때에도 페인트 통이나 드럼통, 깡통 같은 폐기물을 이용하여 임시 난로를 만들어 사용한다. 이는 현장부산물의 에너지원을 사용하고, 이동 또는 해체가 간편한 산물의 특성을 부여한다. 또한 기성의 불편함 때문에 만들어졌던 산물이 계속 개선되어 기성품의 형태로 발전되는 경우도 있다. 전구를 보호해 주는 철사로 된 갓의 형태는 초기에는 필요성을 발견하고 만들어져 점차 개선되거나 산업품으로 만들어져 비주류에서 주류로의 편입이 일어난다. 산업현장에서는 엘리베이터가 해체가 가능한 가설형태로 설치되어 자재나 인부를 옮기게 되는데, 그 내부의 각종 스위치가 현장의 부산물을 이용해 대체되어 사용되는 예도 있다. 공사현장에서는 이밖에도 아주 다양한 산물들이 생산현장이라는 과정성과 함께 존재하면서 행위와 산물의 관계를 생생하고 밀접하게 보여주고 있다.

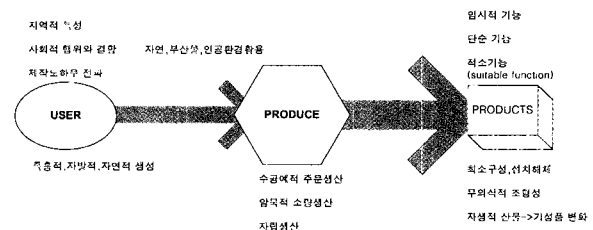
### 3.3. 버내큐러 산물의 일반적 특징

사례를 통해 본 버내큐러디자인 산물의 특성들은 기존의 판매에 의한 대량방식들이 가지는 생산체계나 기능체계와는 다른 점들을 보이는데, 사용자는 자발적 의지에 의해 산물을 발생시키며, 생산과정에 있어서 자연, 기성품, 폐기물, 부산물 등을 적극적으로 활용하여 자립적으로 변형시키거나, 소량의 주문생산에 의해서 만들어 진다. 서민적 양식으로서 형태적으로 부조화된 면들이 나타나지만, 나름대로 환경에 적응적인 면들과 심리적으로 부담되지 않는 특성으로 인해 해체되어 재제작되는 융통성을 가지고 있다. 이러한 산물들은 기능적으로 임시적 기능과 상황에 따른 적소기능을 가지고 있다. 또한 지역적으로 특색있는 다양성을 가지거나, 제작되는 노하우등이 전파되어 공유, 진전되는 진화적 양식을 보여준다. 전통적 버내큐러 디자인산물과 비교할때 전반적으로 프로세스, 기능, 진화양식, 개선양식, 생산지식공유, 지역적 특색 등에서 같은 특징을 가지고 있으나, 자연보다는 인공산물에 의한 생산, 보다 복잡한 행위에 대한 산물들로 다양해졌으며, 기성품적으로 변화하는 양상이 나타나고 있다.

공사현장 산물	디자인의미, 특징	공사현장 산물	디자인의미, 특징
	-현장부산물의 에너지원사용 -특성공간,환경에 따른 이동 및 해체성		-즉시적 프로세스 -현장자재, 장비, 환경의 활용 -보관, 안전을 위한 임시산물
	-과정적 인지 소통사인 -비공식적 행위 산물 -즉흥적, 자발적, 자연적 생성		-현장 공공물성격 -최소구성, 재해체성 -부산물의 재활용
	-무의식적 패턴 -패턴과 기능의 일치 -과정미학		-설치 해체적 간편성구조 -재구성및, 재활용성
	-자생적 산물에서 기성품으로 변화		-임시스위치 -현장산물에 의한 보완재의 역할

[표 3-2] 공사현장 산물<sup>15)</sup>의 디자인의미, 특징

이 또한 공식적인 완성품의 전 단계에서 작업자만을 사용자그룹으로 하는 과정산물이며, 설치해체특성을 가지어 자재들은



[그림 3-2] 후기산업사회의 버내큐러 디자인 산물의 특징

15) 본 사례는 현대수퍼빌 건축현장(서초구 양재동소재), 청구오딧세이 건축현장 (성남시 분당구서현소재)에서 수집.

[표 4-1] 한국현대사의 사회문화적 배경과 청소년 놀이문화

4. 청소년 버내큐러 놀이문화와 산물의 특성

4.1. 한국현대사의 사회문화 배경과 청소년 놀이문화

한국 현대사는 일제강점기와 한국전쟁을 겪으면서 근대화과정을 비교적 늦게 시작하였고, 그럼에도 빠른 기간동안 근대화와 현대화를 이루고 경제적 발전을 이루면서, 지금은 서구 문명같은 후기산업시대에 들어서 있다. 후기산업사회는 각종 현대적 양식이 새롭게 해석되면서 여러 변화가 일어난 시기이다. 이러한 사회를 설명하는 보드리야르(Jean Baudrillard)의

		사회문화일반	영화, 만화	청소년 놀이
90년대 이전	60-69	-5.16군사혁명 -KBS TV개국 -경제개발5개년계획 실시 -금성사 -흑백TV최초생산 -코카콜라판매 -주민등록총제 실시 -신세계백화점 -크레디트카드제 실시 -새마을운동시작 -경부고속도로개통	-한국최초 컬러영화상영 -맨발의 청춘 -최초SF영화"대괴수 용가리" -신데렐라,백설공주 -어깨동무, -소년중앙장간 -개구쟁이데니스 방송 -손오공 -요괴인간	-윷놀이 -제기차기 -연날리기 -쥐불놀이 -말타기 -자치기 -땀따먹기 -다방구 -고무줄놀이 -등그랑땡 -숨바꼭질 -일곱발 넘기 -콩알탄 -구슬치기 -딱지치기 -팽이치기 -스포츠(아구,축구, 발아구, 짱뿔..) -블루마블게임 -전자오락(캘러그, 방구차, 이끼리, 패 크맨등) -수집문화 -프라모델
	70-79	-국가비상사태 -TV수상기100만대 -1차오일스크 -포니출시 -중동건설 -수출100억 돌파 -박대통령서거 -KOEIX개장	-김기덕"화녀" -별들의 고향 -영자의 전성시대" -박수홍"고인돌" -마린보이방영 -개봉이 발표 -마징카 Z방영 -로버트태권V개봉 -캔디 방송	-자유부인 -애마부인심야상영 -바보선언,고래사냥 -땀뿔 -새마을이 비즈니스수상 -공포의 외인구단 -아기공룡 둘리 -달려라 하니 -드래본골 인기 -대통령 풍자만화
	80-89	-광주민주화운동 -컬러TV방영 -해외여행 자유화 -TV낮방송재개 -프로야구 시작 -KBS이산가족찾기 -가요댄스뮤직유행 -자동차1백만대생산 -서울올림픽개최	-장군의 아들 -대한뉴스페지 -최초SFX영화"구미호" -서편제출행 -투깝스 -쉬리, JSA -일본애니메이션유행 -슬램덩크 -블루시걸 -성인만화잡지"미스터 블루"창간 -공각기동대, 아카리 -마리아야기	-프로스포츠포탈광행 위 (관람,수집) -TV,비디오 -애니메이션 -온라인게임(MUD) -채팅 -레고블럭 -전자도미 -테디베어 -PC방 -가상야바타 -개인홈페이지제작 -플래시게임 -패러디
90년대 이후	90~	-지방자치 부활 -남북한 유엔동시가입 -SBS개국 -랩,레게음악인기 -대전엑스포 -케이틀TV방송 -소득1만불시대 -인공위성발사 -IMF위기 -가오계림싱크파동 -인터넷보급 -휴대폰 보편화 -전자상거래 급증 -2002월드컵		

포스트모더니즘(post-modernism)은 미디어 정보, 복제물이 범람하는 소비상품문화, 대략 75년 이후의 후기산업사회 후반부를 분석하는 사회이론으로 대표된다.<sup>16)</sup> 모더니즘의 합리적 사고, 개인주의에 반발되는, 궁극적 사실주의, 패러디, 해체주의, 하이퍼 리얼리티(hyper reality) 등의 양식적 특징들은 제대로 이식될 틈도 없이 한국현대사를 지나갔다. 60,70년대의 경제개발계획과 새마을운동은 경제적 낙후에서 적극적으로 벗어나려는 운동으로 태생되었고, 영화나 예술, 대중문화 등은 나름대로 서구문화흐름과 우리고유의 문화코드를 가지고 공존해 왔다.

80년대에 올림픽을 치루면서 경제적으로 한 단계 올라서면서 90년대에는 본격적인 해외여행자유화와 각종 소비문화와 여가문화들이 발달하면서, 대중문화는 규제와 검열에서 벗어난 자유로운 표현들이 가능하게 되었다. 전통놀이들은 간간히 존재해오면서, 전자오락, 전자장난감, TV, 비디오 등으로 변화하였으며, 각종 프로스포츠의 영향으로 관람과 따라하기, 정보수집이 유행을 타게 된다. 그런 한편 하위문화 속에서 일본대중문화의 유입으로 제패니메이션(japanimation)과 일본 락음악이 유행하였고, 90년 후반에 들면서 인터넷과 모바일기기의 보급은 일대 생활에 있어 혁신을 이루면서 게임문화와, 디지털콘텐츠 문화가 주종을 이루게 된다. 21세기에 들어서며 이러한 뉴미디어의 존재는 생활상에 새로운 트렌드로 자리 잡으면서 한국 특유의 커뮤니티형 문화를 만들었고, 온라인과 결합된 여러 가지 사회문화적으로 풍성한 퓨전적 놀이문화와 현상들이 나타나게 된다. 한국은 극단적인 발전과정속에서 경제적 궁핍의 시기와 만능소비문화의 두 가지 양 극단을 겪으면서 그 속에서 발견되는 놀이사물에 대한 변화과정은 그 전통성과 다양성, 현대성을 동시에 가지고 각종 놀이문화와 함께 융해되어 오고 있다.

4.2. 놀이산물

4.2.1. 90년대 이전의 놀이산물

한국의 90년대 이전의 놀이산물들은 국가경제발전을 위한 희생시기로서 경제적 풍요와 윤택함보다는 자생적으로 소박하게 형성된 모습을 보인다. 청소년 놀이문화는 검정고무줄을 이용한 고무줄놀이, 흙바닥을 기반으로 하는 등그랑땡, 일곱발넘기, 말타기, 숨바꼭질, 다방구, 연날리기, 딱지치기 같은 협동과 민첩성, 순간 판단적 놀이들의 소박성을 띄고 있다. 겨울철에는 집에서 만든 썰매로 눈으로 얼어붙은 길이나 하천에서 썰매타기를 하거나 다 타버린 백연탄을 굴러 눈사람을 만들었다. 당시의 경제적 빈곤은 자발적으로 청소년이라는 주체들이 사물에 대한 생성을 스스로 발전시키는 디자인생태주의적 모습을 보이는데, 60-70년대의 로우테크(low-tech), 에콜로지의 태동과 맞물려 있다. 이 사물의 정신은 기성품처럼 레디메이드된 부담감보다는 자유로운 발상력을 가지고 청소년 놀이문화 속에서 전파될 수 있었다. 다양한 디자인의 썰매들은 나무판자나 함석조각, 파이프조각 등 기존환경에서 못쓰게 된 재료, 부속품들을 가지고 만들어지며, 하위적 디자인문화, 재활용디자인 모습을 보여주는데, 즉흥적인 형태와 간결한 프로세스, 유의 적절한 적용으로 만들어지는 산물들이다. 놀이는 현실생활의 진지함과 반대되는 경박, 자유로움, 무상성을 가지고 나름대로의 규칙의 세계로서 다스리는 행위이다.<sup>17)</sup> 청소년의 놀이문화는 자유로움과 무계획적 구상의 사물들을 가지고 나름대로의 규칙을 만들어 가는 문화로서 존재하며, 이러한 문화는 버내큐러 디자인정신과 잘 조화하고 있다. 문방구들은 여러 가지 놀이기구로 적용되어 지는데, 다 닳아진 몽당연필은 볼펜까지에 다시 끼여져 리사이클링의 개념을 실현하고, 모나미 153 0.7볼펜은 변화된 효용성으로 여러가지 장

16) 권택영편, 포스트모더니즘과 문화, 문예출판사,1993, p19

17) Caillois R., 이상을역, 놀이와 인간, 문예출판사, 1996 p9-10

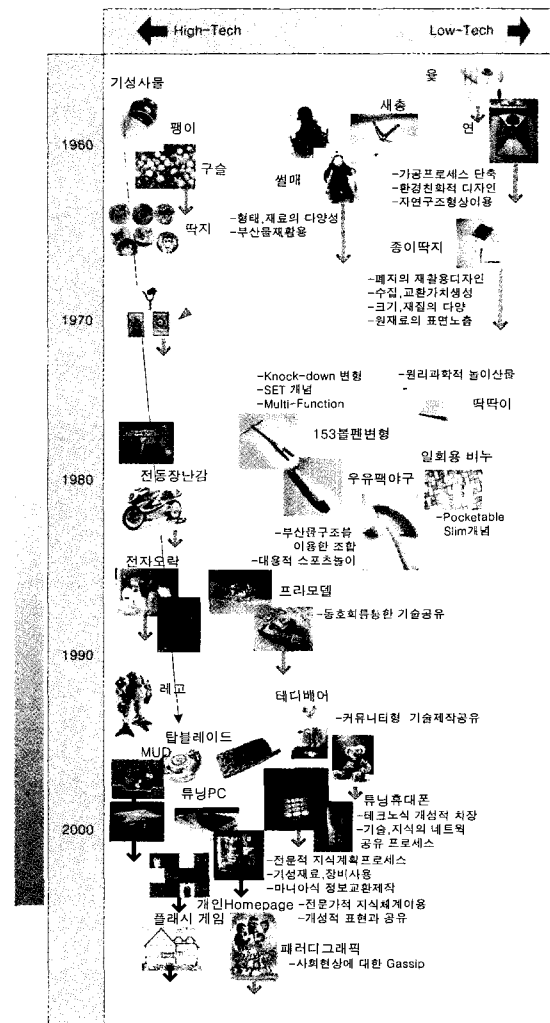
난감으로 변형된다. 분필은 공처럼 작아 지고 볼펜은 휴대로 대응되어 모방적 당구놀이에 쓰이거나, 스프링이 결합된 볼펜은 이리저리 튕기면서 무방향성의 확률적 놀이도구를 만들어 낸다. 빨강, 파랑, 검정 색의 볼펜은 테이프나 고무줄로 묶여져 세트(set) 개념의 볼펜이 된다. 다 쓴 공책이나 달력은 두툽한 종이딱지로 만들어져서 청소년 놀이문화 속에서 놀이와 함께 수집과 교환가치를 지니게 된다. 새총<sup>18)</sup>의 제작은 나뭇가지 그대로의 Y자 형상을 이용하여 자연구조형태를 살리고, 노란 고무줄로 멩김대를 만들고, 봉대 등으로 손잡이 부분을 감싸 손의 촉감을 좋게 하여 제작한다. 이는 가공 프로세스가 줄어든 환경친화적 디자인 산물이며, 사용자의 사용성을 무의식적으로 고려한 산물이라 할 수 있다. 다 찢고 버리는 검종이는 은색부분에 비누를 칠하고 말려서 일회용으로 쓸 수 있는 휴대(pocketable)개념의 종이비누로 만들어지며, 두꺼운 책받침은 네모나게 잘라져 두 겹을 겹쳐서 고무줄로 엮어 놓으면, 그 반동으로 부딪치며 소리를 내는 놀이기구로 탄생된다. 학교에서 급식으로 나오던 사각우유팩은 다 먹고 나서 두 개로 겹쳐져 큐빅형태의 공으로 만들어지고, 나무 막대기, 빗자루 등과 함께 대응적인 야구놀이의 사물로 대체된다.

이시기 놀이문화는 멀티미디어, 테크노문화 등의 문화와는 달리 순박한 발상과 자원과 물자가 빈약한 상태에서의 현장중심적인 환경적응산물의 특성을 나타내고, 자연환경, 기성품의 부산물을 이용하여 자생적으로 발생된다. 이러한 동류적 놀이들은 그 놀이문화의 독특한 틀들을 형성해 주고 있다. 80년대 후반에 들어 각종 소비문화의 풍요는 각종 취미문화와 혼자서 즐기는 놀이문화를 대동케 하고 새로운 정보미디어, 컴퓨터 매체의 등장으로 이전의 순수 동기의 놀이산물들이 많이 줄어드는 모습을 보여준다.

#### 4.2.2. 90년 이후의 놀이산물

90년대 이후의 풍족하고 세분화된 사물의 구매와 선택적 행위 속에서 근원적인 창조성, 버내큐러 디자인적 정신은 그 성향이 위축되면서 다른 형태로 변화하여 왔다. 칼 막스(K. Marx)는 자본주의, 대량생산방식에서는 물건들은 실제의미가 물건으로부터 제거되어 사물의 외관을 누가 어떤 조건 속에서 만드는지에 관한 정보가 위장된다고 하였다. 과거의 버내큐러 디자인의 자금자족적 사물세계에서는 사물의 정보양이 사용자에게 충분히 드러났지만, 풍성한 사물의 시대에서는 위장되고 사물의 의미가 감추어지거나 자의적으로 해석되어 진다. 자생적이지 않은 정체성이 불분명한 블랙박스(black-box)형 사물의 확대는 유소년기 놀이문화에 본질적으로는 드러나지 않고 외형 속에 자신의 세계를 생산해 내고, 레디메이드된 완결체들의 조합에만 관심을 기울이는 문화를 만들어 낸다. 즉 오늘날의 유소년기 아이들은 비디오게임, 온라인게임(MUD: Multi User Dungeon), 컴퓨터게임, 전자 로봇, 등의 전자식과 네트워크형으로 변형된 기성의 놀이산물들로 테크노, 디지털세계에서의 자신의 정체성을 그러한 사물을 통해 결합하고 형성시

킨다. 더글라스 러시코프(Douglas Rushkoff)는 자기변형과 의식적인 진화에 담긴 영성은 오늘날의 아이들에게 기술을 매우 자연스럽게도 긍정적인 것으로 받아들여지게 할 것이며, 그들의 도상과 감수성은 고딕식에서 테크노식으로 변화하고 있다고 하였다.<sup>19)</sup> 또한 프라모델(plamodel: plastic model), 컴퓨터 튜닝, 휴대폰튜닝(mobile phone tuning), 각종 마니아형 수집 및 취미들, 개인홈페이지제작, 자작 플래시게임, 디지털패러디그래픽(digital parody graphic)<sup>20)</sup> 등 테크노 문화속에서



[그림 4-1] 놀이산물<sup>21)</sup>의 시대적 변천과 디자인 문화적 해석

변형산물은 새로운 형태의 하위문화적 익명디자인 패러다임(paradiem)을 만들어 낸다. 이는 기성품에 대한 유소년기 사용자들의 해석이 과거에 비해 생활이 향상되면서 자연이나 부산물을 통해 대체하던 방식이 아니라 여유있게 고급화, 전문화된 취향의 문화들을 평균화하여 즐기는 형태로 나타난다. 얼리아답터(early-adopter)<sup>22)</sup>나 마니아식의 수집문화는 개인

18) 새총은 서구에서 sling-shot이라 불리며, 많은 나라에서도 발견되는 놀이도구로 보인다. 북유럽 핀란드에서는 "ritsa"라고 불리기도 하는데, 자연환경과 밀접한 관계로 형성되며, 또한 이러한 지역적 보편성이 버내큐러 디자인의 특징을 만들어 준다.

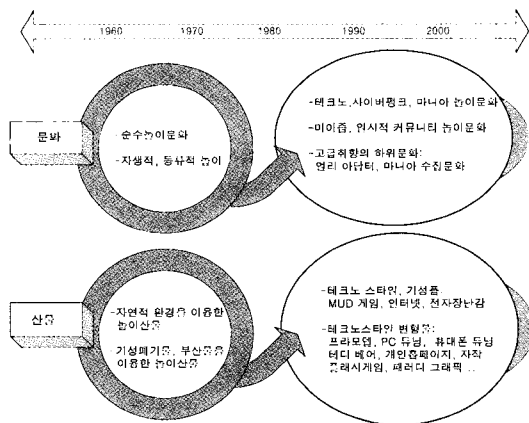
19) Rushkoff D., 김성기, 김수정역, 카오스의 아이들, 민음사, 1996 p183  
 20) 기존의 정치, 사회문화, 스포츠 연예인들을 패러디의 대상으로 삼아 영화포스터나 일러스트, 카툰 등으로 유희의 대상으로 가볍게 비판하는 일종의 기성형태로 인터넷, 메신저, 이메일 등으로 유포.  
 21) 사례들은 수집된 자료사진, 재현된 촬영사진들임.



적 관심문화 또는 일시적 동류문화를 형성하여 미이즘(meism)적인 자신의 세계구축과 네트워크에 의해 확산되는 커뮤니티 문화방식을 동시에 보여주고 있다. 이는 과거 순수한 의미의 자생적, 동류적 놀이와는 다른 놀이문화로서 테크노, 디지털산물의 생태주의를 만들어 낸다. 과거의 빈곤함에서 보이던 소박한 놀이산물은 전자적, 미디어적으로 가공되거나 기성품을 흉내되는 적응화된 놀이기계 또는 미디어 형태를 바꿔서 실시간적 시간감각으로 신기성을 제공한다. 물질에 대한 관심을 디지털식으로 이해되고 사물의 재조합과 형성들이 자유로운 새로운 매체와 기술의 습득으로 자신을 나타내는 디지털 창작물들을 만들어 내고, 기성품과 동급화 되어가는 개성이 강한 테크노식 변형산물들을 만들어 낸다.

### 4.3. 디자인 문화의 특성

놀이문화에 나타나는 산물을 형성시키는 사용자의 힘은 그 환경을 둘러싼 문화적 변화와 그 변화를 이끄는 경제적인 상황들에 많이 기인하고 있다. 사회경제적 변화는 문화의 변인(變因)이 되는데, 90년 이전의 순수한 놀이산물들은 일부 명맥을 이어오거나 90년 이후 사라지기도 하고, 풍부한 기성품으로 대체 되어버린다. 대신에 취미, 차별화, 자기과시 등을 위해 생겨난 컴퓨터 튜닝, 핸드폰 튜닝 그리고 직접적으로 재료나 부품을 구하여 제작하는 프라모델, 취미모델링 등은 이미 기성적 재료를 이용해 만든다는 점에서 과거의 순수형태와는 성격이 다른 고급화된 형태의 문화로 보여 진다. 재활용품을 이용한 공예나 운동<sup>23)</sup> 등은 청소년기의 교육형태로 이어져 오고 있으며 논의에서 다루는 주된 흐름은 아니다. 과거에 보았던 버내큐러 디자인문화는 동류적 관계 속에서 유희를 구하는 행위에 부속되어 일종의 취미나 공유 형태로 생활의 일상적 측면이 강한테 반해, 90년 이후 놀이문화들은 세대간에 놀이문화가 공유되거나 그 세대영역이 넓어지는 추세<sup>24)</sup> 속에서 패션과 미디어, 자기문화, 마니아 문화의 구조적 문화로 변형되어 간다.



22) 남들보다 일찍 제품에 대한 정보를 접하고 제품을 구입해 씀으로써 평가와 전파를 하는 성향의 집단으로써 첨단제품, 디지털제품, 컨셉제품, 마니아제품 등의 범주에 관심을 가진.

23) 폐품미학(Junk Aesthetics)의 일종으로, 야쿠르트 병, 우유팩패키지 등을 이용하여 건물, 로버트, 자동차, 장난감등을 제작하는 공작의 방법들.

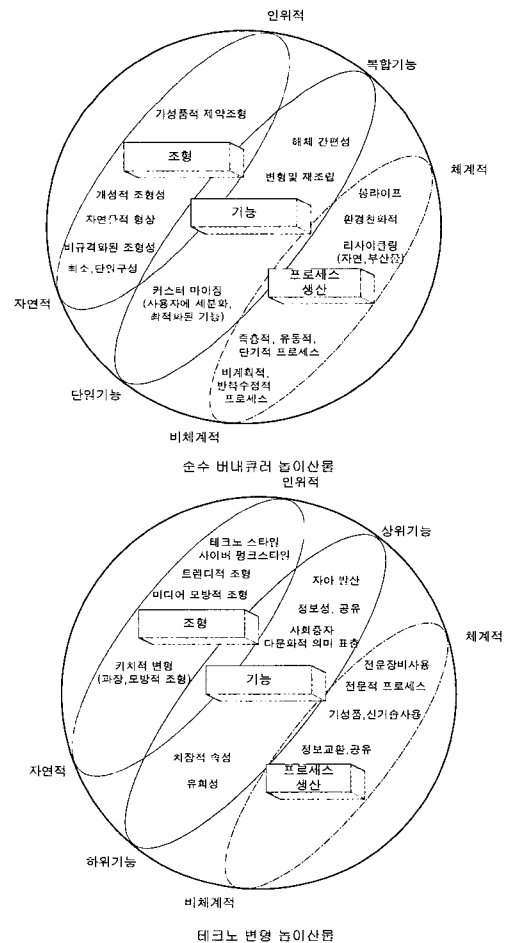
24) 키덜트족(Kidult: kid adult의 합성어)같이 성인이지만 어린이 같은 소비취향을 갖고 있는 계층이 늘어나는 추세임.

[그림 4-2] 시대변천에 따른 놀이문화와 산물의 변화

주류에서 끌어안지 못하는 많은 문화들은 비주류라는 하위문화 속에서 그 지속성을 가지고 나아가는데, 이는 전자미디어, 테크노 문명의 발달과, 모바일, 인터넷의 확산속에서 예전의 사이버펑크(cyber punk)로부터 태생한 테크노 문화를 만들어 낸다. 시대적으로 디지털 문명, 테크노 문화같은 트렌드에 의해서 사물의 가치는 비물질적 특성 속에서 자가적인 적응력을 가진 놀이성을 띄면서 실시간적으로 정보가 확산되며 그러한 재미있는 요소에 대한 전파성은 급격히 동일한 놀이문화를 만들어 낼 수 있는 힘과 곧 변형되어 새로운 틀의 놀이성으로 탄생되는 프로세스를 만들어 낸다. 중요한 사실은 이러한 재료나 경제적 환경, 문화적 배경이 달라졌더라도 청소년 놀이 속에는 자발적인 사용자 디자인문화가 시대적 변화 속에서도 담겨져 그로 인한 기성품이 아닌 변형과 창조물로서 버내큐러 디자인산물들이 만들어 진다는 사실이다.

### 4.4. 산물의 디자인 특성

과거로부터 내려오는 순수 버내큐러 놀이산물들과, 근래에 디지털 미디어적 환경에서 나타나는 테크노 변형 놀이산물들로 나눌 수 있는데, 순수 놀이문화적 버내큐러 디자인산물 특징들은 조형적으로는 자연, 부산물에 의한 비규격화된 형태성을 가지고 있으며, 모든 사용자를 위한 보편적 조형성이 아닌 생산사용자 고유의 개성적 조형성을 나타낸다.



[그림 4-3] 놀이문화 버내큐러 디자인산물의 특징

기능적으로는 사용자 의도에 맞게 세분화, 최적화 되어 있으며, 최소한의 구성특성을 보인다. 또한 이러한 산물들은 해체되어 다른 산물을 위한 부산물로 재사용되는 재료의 반복성도 발견된다. 제작방법은 즉흥적이며 상황과 환경에 따라 유의적 절절하게 대응하는 단축된 프로세스를 따르고 있는데, 비체계적이기는 하지만 암묵적인 도구의 생애 방정식에 의해 만들어지고 있으며, 지속적으로 개선되어 간다. 오래전부터 있어왔던 프라모델과 취미공예, 테디베어(Teddy bear)인형, 테크노식으로 변형된 첨단기기들-컴퓨터, 휴대폰, 자동차, 미디어형태의 개인홈페이지, 자작플레이게임, 패러디그래픽 등은 비전문적으로 이루어지던 순수한 버내큐러 놀이산물들과 다른 특징들을 보이고 있다. 테크노변형 산물들은 조형적으로 트렌드에 민감하여 테크노스타일, 사이버펑크스타일을 담고 있으며, 각종 미디어에 의해 자극받는다. 다소 키치(kitsch)적으로 과대하거나 기성품을 모방하는 형태로 부조화되어 나타나는데, 이 같은 조형적 특징이 일상 하위문화의 상징성을 나타내 주고 있다. 기능적으로는 특별한 부가기능보다는 기존기능에 치장적 속성이 더해지거나 패러디, 자기발산, 다문화적 의미를 표출하고 있다. 제작 프로세스는 기존에 판매되는 중간소재들과 전문화된 프로세스를 소커뮤니티 매체를 통해 지식공유하고 있으며, 각종 전문도구와 장비를 사용하여 제작한다. 이는 마니아식, 커뮤니티형으로 변화되어 대량생산체제, 디자이너시스템과 동등화된 사용자디자인 생산체제를 만들어 주고 있다. 각종 PC에 위해서 만들어지는 디지털 창작물들은 전문화된 기술을 가지고 새로운 창작적 감수성을 띄는 사회풍자, 정보성, 유희성을 가진 매체 성격을 가진다.

## 5. 결론 및 향후과제

창조적 사용자의 특징을 지니는 사물과 같은 맥락의 버내큐러 디자인산물은 과거 전통속의 존재와 마찬가지로 후기산업사회에서 현장 곳곳에서 발견되고 있다. 일상거리와 공사현장의 하위문화속에 나타나는 문화적, 디자인적 특징 단면을 통해 과거 버내큐러 디자인과의 차이성과 기존 주류 디자인시스템과 다른 디자인 형식성을 볼 수 있다. 청소년 놀이문화와 관련된 산물들은 과거 경제적 빈곤 속에서 자연스런 주변의 부산물을 이용하는 자발적인 놀이산물들에서 점차 미이즘, 마니아 문화에 길들여진 테크노 변형 놀이산물들로 변화되어 왔다. 이를 통해 다음과 같은 사실을 말할 수 있다.

첫째, 인간이 필요로 하는 모든 인공물은 레디메이드된 형태로 존재하나, 사용자의 모든 행위와 대응하기에는 적절치 않고 보완적 형식으로서 버내큐러 디자인산물 현상이 나타나는 것이라 볼 수 있다. 둘째, 상위문화와 하위문화가 공존하며 발전하는 것과 같이 디자인에서의 주류적 디자인과 버내큐러 디자인은 그 공존적 연결성을 가지고 지속적으로 교차하며 나아간다고 할 수 있다. 셋째, 이러한 버내큐러 디자인에 나타나는 디자인적 특징으로서 환경생태학적인 롱라이프 디자인, 환경친화적 디자인, 재활용의 개념 등은 미래적 디자인방향에 유용한 특징이며, 즉시대응적이며 신속하고 유연한 프로세스는 기존의 완전한 시스템적 어프로치와 계획성 마케팅의 기성

품이 가지는 통제적인 과정을 극복할 수 있는 대안적 프로세스의 가능성을 가지고 있다. 넷째, 청소년놀이문화에서 버내큐러 디자인산물은 과거 순수형태에서 오늘날의 테크노 변형 놀이산물의 문화로 변형되어왔는데, 이는 기성적 디자인이 갖지 못하는 다양함을 보완해주는 대안적 산물이며, 독립적인 문화로서 지속성을 가져야 하는 디자인문화이다. 이 같은 산물들은 영성하지만 단단하게 사용자와 얽혀있는 행위의 반영 산물이다. 버내큐러 디자인산물과 그 문화들은 퇴행적 디자인 문화가 아닌 시대에 따라서 변화되며 호흡을 같이 해 가야 하는 디자인문화로서의 현실문화이며, 미래의 대안적 디자인 환경에서 필요한 정신이입의 가능성을 향시 갖고 있다. 향후에는 보다 많은 사례로서의 실증연구와 물(物)의 사적(史的)연구로서의 가치, 정확한 디자인문화연구의 체계성을 확보하여 다른 케이스역의 버내큐러산물에 특징 연구, 국제간 버내큐러산물의 비교연구, 버내큐러 디자인 특성을 이용한 디자인 프로세스연구 등이 과제가 될 것이다.

## 참고문헌

- Baudrillard, J., *La Soci'ete de Consommation :ses mythes ses structures*, Paris, Editions Denoe, 1986 ; 이상률역, 소비의 사회, 문예출판사, (1999)
- Buchanan R.,Magolin V., ed. University of Chicago Press, 1995; 한국디자인연구회, 디자인담론, 조형교육, (2002)
- Caillois, R., *Les jeux et les hommes:Le masqueet le vertige*, 1958; 이상율역, 놀이와 인간, 문예출판, (1996)
- Dunne, A., *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experiences and critical design*,1999; 박해천, 최성민역, 헤르츠 이야기, 시지락, (2002)
- Fiell, C., Peter F., *Industrial Design A-Z*, Köln TASCHEN GmbH, (2000)
- Moles, A., 엄광현역, 키치란 무엇인가?, 시각과 언어, (1996)
- Eine Veröffentlichung, *Münchener Rück Bauen und Gestalten*, Münchener Rück Munich Re, (1993)
- Papanek, V., *Design For Real World* ; 현용순, 이은재역, 인간을 위한 디자인, 미진사, (1991)
- Rushroff, D., *Playing the future.how kid's culture can teach us to thrive in an age of chaos*, 1997 ; 김성기, 김수정역, 카오스의 아이들, 민음사, (1996)
- 경희대학교 디자인연구원, 버내큐러디자인을 통한 환경물의 고유성 창조를 위한 응용개발연구, 산업자원부, (1999)
- 권택영편, 포스트모더니즘과 문화, 문예출판사, (1993)
- 답 헤디지, 하위문화:스타일의 의미, 현실문화연구,(1998)
- 문화과학."사이버"문화과학사, 가을 통권 10호, (1996)
- 민경우외 2인, 미래지식정보시대의 새로운 디자인패러다임 구조파악과 교육프로그램 전략 및 커리큘럼 개발에 관한 연구, 디자인학연구, vol 15, (2002.02)
- 오창섭, 이것은 의자가 아니다, 흥디자인, (2001)
- 진선태, 어릴적 놀이사물들에서 디자인을 발견한다, 월간디자인네트, vol 51 p144-1, (2001,12)
- <http://www.icsid2001.org/korean/> (2002.3)