

# 중국적 사유방식이 디자인 사고에 미치는 영향 상관 연구

## Research on the influence of Chinese Thinking mode on design thinking

### 주저자

리 신 Li Xin

동서대학교 일반대학원 디자인학과 박사과정 | Graduate School of Design, Dongseo University  
lixin\_working@126.com

### 교신저자

이 동 훈 Lee, Dong-hun

동서대학교 일반대학원 디자인학과 교수 | Graduate School of Design, Dongseo University  
papamac@hanmail.net

투고일	2018.12.06	심사일	2019.01.17	게재확정일	2019.01.27
-----	------------	-----	------------	-------	------------

## 목 차

### 1. 서론

- 1.1. 연구배경
- 1.2. 연구목적 및 방법

### 2. 이론적 배경

- 2.1. 중국적 사유방식의 형성 및 특징
- 2.2. 디자인 사고 (Design Thinking)

### 3. 사유 방식이 디자인 사고에 영향을 끼치는 세 가지 측면

- 3.1. 문제 정의 측면
- 3.2. 문제 순위 측면
- 3.3. 해결 방안 측면

### 4. 사례분석

- 4.1. 문제 정의 : 사유각도의 차이
- 4.2. 문제 순위 : 우선 순위
- 4.3. 해결 방안 : 중국식 해결 경로

### 5. 결론

### 참고문헌

### Keyword

중국적 사유방식, 디자인 사고, 중국 디자인  
Chinese thinking mode, Design Thinking,  
Chinese design

## Abstract

Thinking mode, as the condensation of the internal spirit of a nation, has been inherited till now through abundant historical precipitation, and is also a thinking tool for people to think and solve problems. Different from traditional styles and materials, the way of thinking not only has a more essential impact on design, but also makes traditional culture more vital in design. Taking the influence of Chinese mode of thinking on design thinking as the main research object, in the first place, this paper sorts out the concepts and development of thinking mode and design thinking, and summarizes three characteristics of Chinese mode of thinking: relational, collective and perceptive. Furthermore, it puts forward the influence of thinking mode on design thinking, mainly focusing on the definition of design problems, sub-problem sequencing and solution construction. Last but not least, through a series of Chinese design cases, this paper concretely analyzes how Chinese thinking mode provides national design language for Chinese design.

## 논문요약

사유방식은 한 민족에 내재된 정신의 결정체로서, 풍부한 역사적 누적을 거치면서 지금까지 전해져 왔고, 사람들이 사고하고 문제를 해결하는 사유 도구이다. 전통적 양식, 재질과는 다른 사유방식은 디자인에 본질적인 영향을 미치기도 하고, 전통 문화가 디자인 속에서 생명력을 얻을 수 있도록 해주기도 한다. 본문은 중국적 사유방식이 디자인 사고에 미치는 영향을 주요 연구 대상으로 하고, 먼저 사유방식과 디자인 사고의 개념 및 발전과정을 정리했다. 그리고 중국적 사유방식이 가지고 있는 관계형, 집합형, 그리고 체득형이라는 세 가지 특징을 도출했다. 다음으로, 사유방식이 디자인 사고에 미치는 영향을 제기했다. 주로 디자인 정의 문제, 하위 문제 배열 및 해결 방안 구축이라는 세 가지 측면에 집중되어 있다. 마지막으로는 일련의 중국 디자인 사례를 통해 중국적 사유방식이 어떻게 중국 디자인에 민족적 디자인 언어를 제공하였는지 분석했다

## 1. 서론

### 1.1 연구배경

세계적으로 정보 교환이 점차 더 높은 빈도로, 더 긴밀하게 이루어지기 시작하면서 각 국가에서는 다양한 문화가 융합, 공존하는 문화적 형태를 갖춰 나가기 시작했다. 이에 따라 각 민족별 현지 문화의 완전성과 응집력이 깨지게 되었고, 끊임없이 동요하는 문화 사조와 관념적 갈등 속에서 사람들은 새로운 문화의 동적 균형을 추구하기 시작했다. 20세기 말, 문화의 통합 및 융합이 이루어지는 시대적 배경 속에서 국가별 디자인 트렌드가 점차 획일화되는 현상이 나타났다. 특히 이러한 디자인 획일화 현상은 대중 매체, 국제 무역 및 국제 생산 협력의 확대에 따라 더욱 뚜렷해지기 시작했다. 이러한 획일화 현상에 대해 디자인 업계에서는 이러한 현상을 타파하기 위한 해결 방안을 모색하고 있으며, 문화 속에 내포되어있는 독특한 민족성을 새로이 발견하기 위한 전략을 수립, 차별화된 민족적 특징을 기반으로 한 디자인을 제공하고자 각고의 노력을 기울이고 있다. 많은 디자인 실례를 통해 필자는 민족 전통 문양, 색채, 제재 및 공예를 소재로 한 디자인 제품이 한동안 디자인 업계에 민족적 차별성을 부여해 주었다는 사실을 발견할 수 있었다. 하지만 이처럼 전통 문양 양식이 주는 디자인 차별성은 대부분 현대 사회를 살아가는 대중들의 일상생활과 심미적 습관과는 괴리가 크기 때문에 내부적으로 현대 생활에 대한 의의를 갖추기에는 무리가 있다. 이러한 사회적 배경에 따라 전통 문양 양식은 우리의 삶 속에 현대인의 삶의 기틀로서의 의미가 결여된, 단순한 시각적 장식 스타일의 하나로 자리하게 되었다. 이러한 차별성은 생명력이 부족하며, 현대인들의 삶과는 거리가 멀다는 문제점을 가지고 있다. 이에 따라 각 국가의 디자인 업계에서는 현대 문명과 연계성을 가지고 있는, 보다 새로운 민족적 차별화 디자인을 고안해 내는 것을 최우선적인 과제로 삼고 있다. 사유방식은 어떠한 민족의 내재된 정신이 응축된 산물이라 할 수 있으며, 풍습, 관념 및 문화적 차이에 따라 사유방식의 누적 및 변화 주기 또한 더욱 길어지게 되는데, 이는 안정적인 민족정신 고유의 특징이라 할 수 있다. 따라서

본 논문에서는 사유방식을 착안점으로 삼아 사유방식이 디자인 사고에 미치는 영향과 그 작용에 대해 분석하고, 이를 통해 민족적 사유방식의 영향 속에서 디자인의 민족성이 어떠한 방식으로 구현되는지에 대한 주제로 탐색 연구를 진행해 볼 예정이다.

### 1.2 연구 목적 및 방법

본 논문에서는 사유방식이 디자인 사고에 미치는 영향과 그 작용을 주요 연구 대상으로 선정, 사유방식과 디자인 사고의 개념 및 특징에 대한 정리를 통해 양자 간의 영향 관계에 대한 분석을 진행했다. 본 논문에서는 중국의 디자인 사례를 분석 대상으로 선정, 다양한 국가별 디자인 사례에 대한 비교, 분석, 중국적 사유방식의 영향 속에서 중국의 디자인이 어떠한 특징을 갖추게 되었는지에 대해 연구해 보고, 이러한 연구를 통해 사유방식이 어떠한 측면에서 디자인 사고에 영향을 주었는지, 그리고 이로 인해 어떠한 디자인 제품이 탄생하였으며 어떠한 사회적 효과가 발생했는지에 대해 살펴보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 중국적 사유 방식의 형성 및 그 특징

전통문화의 전승 과정에서 전통문화의 가치는 역사적인 중요성에서도 나타나지만 사실 역사와 현시대 사이의 연계에서 더욱 중요하게 나타난다. 현대인들의 삶 속 언어 환경에서 이러한 전통이 여전히 생명력을 가졌는지에 대한 여부를 의미하는 것이다. 특히 디자인 분야에서 전통적인 관념, 심미 및 생산 방식이 오늘날 사람들의 삶 속에서 적절히 활용될 수 있는지, 그리고 여전히 호소력이 있는지에 대한 여부는 디자인 제품의 생명력을 결정하는 중요한 평가 기준이 되었다. 사유방식은 사람들이 장기간의 생산, 생활 속에서 끊임없는 실천과 실행을 거듭해 오면서 누적, 형성된 것이다. 문제 해결을 위한 습관적 사유방식은 현실 생활과 긴밀한 연계성을 가지고 있는 일종의 사유적 도구이다.<sup>1)</sup>

사유방식은 사람들의 경험이 누적됨에 따라 사

1)인성판, 왕빈.(2003) 사유 방식의 네 가지 유형의 기본 역사 형태를 논하다. 난창대학교 학부신문(인문사회과학관),

람들이 어떠한 문제에 대해 사고하고 그 문제를 해결하는 과정에서 점차 고착화된, 지역적 특색을 지닌 민족적 사유방식을 의미한다. 관찰한 바를 통해 알 수 있듯, 사유방식은 완만히 형성되고 발전되는, 오늘날까지도 사람들의 정신세계 속에서 활약하고 있는 일종의 전통의 연장선이라 할 수 있다. 즉, 사유방식은 사회적으로 형성되는 일종의 보편적 인식이자 공통적 사상으로, 사람들이 어떠한 문제에 대해 사고하고 그 문제를 해결하는 과정에서 보이는 경향성을 의미한다. 이러한 경향성은 최종적으로 사회 문화적인 관성을 형성하게 된다. 즉, 복잡한 역사적 사건 속에서 우리가 관찰하는 민족정신이 바로 이러한 관성이 겉으로 표현된 것이다.

학술계에서는 중국적 사유방식에 관한 연구와 토론이 활발히 일어나왔고, 학자들은 여러 각도로 중국적 사유방식에 대해 종합했다. 중국 철학의 발전<sup>2)</sup>, 민간신앙<sup>3)</sup>, 관념유과<sup>4)</sup>, 중국과 서양 비교<sup>5)</sup> 등 여러 각도에서 중국적 사유방식에 대해 관찰과 토론을 했고, 여러 이론체계로 중국적 사유방식이 사물에 내재된 연관성, 다원 통일, 이원변증, 체험 등을 중시한다는 점을 종합했다. 여러 서술 체계 중에서 중국적 사유방식의 특징은 여러 명칭이 있지만, 그 뜻은 서로 통한다.

문헌에 있는 여러 관점을 종합하여, 필자는 중국적 사유방식의 특징을 다음 세 가지로 정리했다. 관계형 사유, 집합형 사유 및 체득형 사유. 위의 세 가지 사유방식은 오랜 역사를 거쳐 누적되어 온 역사의 산물로, 중국인들의 문제 해결 과정에서 사상적 도구로 활용되어 왔다. 이뿐만 아니라 중국 사회의 현대화 개혁과 발전에 있어 지도적 사상의 기반을 마련해 주기도 했다. 이 세 가지 중국적 사유방식에 대한 특징은 아래와 같다 :

첫 번째는 관계형 사유방식이다. 고대 중국은 전형적인 농경 사회였기 때문에 유동성이 비교적 적은 형태의 사회 구조가 등장했다. 이러한

사회 형태는 상업이 중심이 되는, 유동성이 높은 사회와 비교했을 때 지인 중심의 사회라 할 수 있으며, 사람과 사람 사이의 관계가 상대적으로 안정되어 있는 것이 특징적이다. 따라서 이러한 사회 속에서 살아가는 사람들은 관계(관시:关系)를 핵심으로 하는 관계형 사유를 형성하게 되었으며, 어떠한 문제에 직면했을 때 우선적으로 사람과 사람, 사람과 사물, 사람과 자연 사이의 관계를 우선적으로 고려하게 되었다. 오늘날의 중국인들은 일상생활 속에서 사람과 사람 사이의 관계가 갖는 중요한 의의를 매우 중요시하는 경향을 보인다. 현대 중국 사회에서는 관계를 핵심으로 한 평가 기준이 사회의 주류 사상이라 해도 과언이 아닐 정도로 인간관계의 중요성을 강조하고 있다. 이러한 관계형 사유방식에서 중국의 중용사상이 탄생하게 된 것이다.

두 번째는 집합형 사유방식이다. 집합형 사유방식은 두 가지 측면을 포함하고 있는데, 그 중 첫 번째는 바로 전체성이다. 중국인들은 여러 개의 사물을 하나의 유기체로 인식하는 데 습관화 되어 있다. 중국의 도가 철학에서 말하는 천인합일이라는 관념은 인간과 자연을 하나의 통합된 유기체로 바라보는 철학적 관념이다. 이 외에 중의학 이론에서도 인체의 각 부분을 하나의 전체로 바라보는 전인적 관점을 바탕으로 종합적인 치료관을 고수하고 있는 것을 알 수 있다. 예로부터 중화 민족은 단체주의를 중요시해 왔으며, 집합형 사유방식과 불가분의 연계성을 가져 왔다. 이러한 전체성으로부터 중국의 전형적인 변증 사유가 탄생하게 되었다. 두 번째는 조합성이다. 중국인들은 여러 개의 사물을 하나로 조합, '완벽함'을 갖춘 하나의 유기적인 전체를 형성하는 것을 선호한다. 전체성, 조합성과 같은 특징들은 중국의 집합형 사유방식을 이루는 구성 요소인데, 이러한 특징들은 중국인들이 하나의 집합 시스템의 관점에서 출발하여 조합, 가감 등과 같은 방식으로 집합 시스템의 최적화 및 발전을 꾀하고자 하는 가장 대표적인 이유이다.

마지막은 체득형 사유방식이다. 주변에서 일어나는 모든 현상에 관심을 기울이는 중국인들은 세계를 복잡하고 다양한 변화가 일어나는, 불가사의한 것으로 여겨 왔다. 이러한 이유로 중

2) 평요우란. (2009) 중국철학사, 충칭 출판사,  
3) 페이스오룽. (2013) 향토 중국, 중화 서국,  
4) 위안전바오. (2016) 중화 민족 사고방식, 북경 시대 화문(华文) 출판사,  
5) Richard E·Nisbett(2004), The Geography of Thought, Free Press,

국민들은 이 세상에 존재하는 수많은 사물을 단순히 어떠한 규율로 귀납하는 것이 아닌 체득형 사유방식에 근거한 학습을 진행해 왔다. 소위 ‘체득’이라 하는 것은 바로 어떠한 도리를 체험하고 깨닫는 것을 의미하는데, 이 외에도 ‘직관’적인 의미도 함축하고 있다. 고대 중국의 문화에서는 특히 ‘체득’을 매우 중요시하고 있는데, 예를 들면 <도덕경(道德经)>에서는 ‘도’에 대해 언급하고는 있으나 단지 사람들이 직관적인 느낌을 통해 ‘도’의 함축적 의미를 체험, 파악하길 원할 뿐, 시종일관 이에 대한 명확한 정의는 밝히지 않고 있다. 이는 형식 논리와 규범적인 지식 체계를 중시하는 서양과는 명확한 차이를 보인다. 이처럼 중국인들은 대부분 직접 체험하는 직관적인, 구상적인 사물을 선호하며, 체험을 통해 얻는 지식이나 사물에 대한 인지도가 매우 높은 편이다.

앞서 중국의 전형적인 3가지 사유방식에 대해 살펴보았다. 이 세 가지 사유방식은 예로부터 중국인들의 선택과 판단에 항상 영향을 끼쳐왔다. 사유방식의 영향은 이미 사회의 각 방면에 깊숙이 자리하여 사람들의 생산 활동을 이끌어 나가는 지도적인 역할을 하고 있다.

## 2.2 디자인 사고 (Design Thinking)

디자인 사고는 디자인 문제 해결에 있어 관건이 되는 요소인데, 디자인 업계에서는 예로부터 이러한 디자인 사고의 중요성을 인식해 왔다. 특히 최근 발표된 Kees Dorst와 Tim Brown 등이 진행한 연구를 계기로 디자인 사고가 더욱 많은 관심을 받기 시작했다<sup>6)</sup>. 디자인 사고에 관한 연구 결과를 살펴본 결과, 다음과 같은 세 가지 관점을 도출할 수 있었다.

1. 디자인 사고는 디자인 문제에 대한 해결방법 체계로, 복잡한 문제를 해결하는 일련의 과정 혹은 전략을 의미하며, 사유 계발과 관련된 규칙의 일종이다 (Razzouk & Shute, 2012) <sup>7)</sup>. 디자인 사고는 구조화 방법의 일종이라 할 수 있는데, 이러한 방법은 연구, 분석, 브레인스토밍 등을 포함한다. 디자인 사고는 사람

들로 하여금 창의적이고 혁신적인 해결 방안을 제시할 수 있도록 해 준다 (Coley, 2013) <sup>8)</sup>.

2. 디자인 사고는 하나의 디자인 과정이다. Tim Brown과 같은 실천형 연구자들은 디자인 사고를 일종의 영감, 구상, 실천의 과정이라 주장했다. 이 외에도 그들은 사고 과정에 통찰력, 관찰 및 역지사지의 입장에서의 사고 이렇게 세 가지 요소를 포함한다는 의견을 제시하기도 했다 (Tim Brown, 2009) .

3. 디자인 사고는 일종의 복잡한 사유 능력이다. 디자인 사고는 디자이너가 제품, 서비스 혹은 시스템을 디자인하는 과정에서 느끼는 일종의 심리적 과정이며, 디자인의 결과물은 아니다 (Dunne & Martin, 2006) <sup>9)</sup>. 디자인 사고는 사고 능력의 일종으로, 제품 디자인 과정에서 디자이너가 가지는 사고방식을 의미한다(강허연, 2011)<sup>10)</sup>.

앞선 내용을 종합하면 디자인 사고는 현실 속 디자인 문제를 해결하는 데 쓰이는 일종의 사유방식 혹은 디자인 과정으로, 디자인 문제에 대한 해결 과정 속에서 끊임없이 그 역할을 발휘하며 실제 해결 방안 실행 및 유저 피드백을 통해 해결 방안의 효과를 평가하는 것이라는 결론을 내릴 수 있다. 미국의 학자 Rittel과 Webber는 디자인 문제를 W형 문제(Wicked problem)와 T형 문제(Tame problem)의 두 가지 유형으로 나누어 전통적인 선형 분석 방법을 W형 디자인 문제를 해결하는 데 사용할 수 없다는 결론을 내렸다. 그들이 제시한 T형 문제는 일반적으로 명확히 정의를 내리거나 안정적으로 서술할 수 있는, 명확한 정지 지점을 갖춘 유형의 문제로, 문제에 대한 해결방안 탐색의 정확성과 오류에 대한 객관적인 판단 기준이 수립되어 있는 것이 특징적이다. 이러한 특징 덕분에 T형 문제에 대한 해결방안은 보통 멀티플렉싱과 중복 실험이 가능하다. 반면 W형 문제는 대부분 주관적이고 명확하지 않으며 모호한 특성을 띠는, 서로 얽혀 풀리지 않

6) Tim Brown. (2009) Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, Harper Business, 7) Razzouk, R., & Shute, V. (2012) What Is Design Thinking and Why Is It Important, Review of Educational Research,

8) Coley, S. (2013) Here's to the Crazy Ones: Simon Coley on Design Thinking

9) Dunne, D & Martin, R. (2006) Design Thinking and How It will Change Management Education: An Interview and Discussion, Academy of Management Learning & Education,

10) 강허연. (2011) 광고학 전공 학생을 대상으로 한 디자인 사고 능력 양상에 대한 평이한 분석, 신문학 지식,

는 매듭처럼 매우 복잡한 형태를 띠는 것이 대부분이다.<sup>11)</sup> 오늘날처럼 복잡한 분업이 이루어지는 시대적 배경 속에서 창의적인 디자인 작업은 종종 매우 불확실한, 예측 불가능한 조건 속에서 이루어지고 있으며, 이에 따라 W형 디자인 문제도 점점 더 늘어나고 있다. 이러한 추세에 따라 디자인 사고의 중요성 또한 예전보다 훨씬 더 강조되고 있다.



[그림1] 디자인 사고의 특징도

닐슨 (Nielsen) 을 포함한 여러 학자들은 디자인 사고를 단계적인 선별 과정을 통해 결과를 명확화하는 과정으로 정의했다.<sup>12)</sup> 이런 선별 과정은 보통 디자인 과정의 형식으로 진행되고, 일반적으로 사전조사, 디자인 문제 정의, 디자인 문제 분석, 우선순위 배정, 해결방안 제시, 해결방안 확정, 방안 실시, 피드백 및 수정 등 과정을 포함한다. 필자는 특히 W형 문제에 있어 디자이너가 반드시 여러 차례의 판단 및 선택 과정에 있어 우선적으로 디자인 문제에 대한 정의를 확실히 해야 한다고 주장했다. 예를 들면, 해당 문제가 단일한 문제인지 아니면 계통적인 문제인지, 혹은 기능적 문제인지 아니면 사회적 문제인지에 대해 사전에 명확한 정의를 내려야 한다는 것이다. 이어서 이렇게 정의를 내린 문제를 일련의 세부 문제로 분할한 뒤, 디자이너는 어떠한 세부 문제가 더 중요한지에 대한 판단을 내린 뒤 우선순위에 따라 차례로 문제를 해결해야 한다. 마지막으로 구체적인 해결 방안과 표현방식을 결정하고, 어떠한 경로가 디자인 문제를 해결함에 있어 가장 효과적인지, 유저 체험과 시장 상황을 더욱 잘 반영해낼 수 있는지에 대해 파악해야 한다.

11) Rittelh WJ, Webber MM. (1973) Dilemmas in a general theory of planning, Policy Sciences,

12) 선위. (2017) 중국 현대 디자인 관념사, 상하이인문미술출판사,

그렇다면 어떠한 요소가 이러한 판단 및 선택의 경향성에 영향을 미치는 것인가? 세계화라는 시대적 배경 아래 대부분의 디자이너들은 서양 표준화 생산을 기초로 하는 사유 모델을 삼아 디자인 제품의 최종적인 응용 상황에 대해 제대로 고려하지 못하고 있다. 또한 기존의 판단 기준과 선택 방식을 직접적으로 참고하여 디자인을 진행하고 있는데, 이것이 바로 최근 각 국가별 디자인 획일화 현상의 주된 원인이라 할 수 있다. 이뿐만 아니라 필자는 몇몇 성공적인 민족적 디자인 사례를 분석하는 과정을 통해 성공 사례의 디자인 과정에서 디자이너는 민족적 사유방식을 디자인 사고에 투사하여 디자인 과정에서 판단 및 선택을 유도하고 디자인 제품에 생명과 활력을 불어넣어 주고 있으며, 이러한 방식을 통해 시장과 유저들 사이에서 모두 좋은 평을 받고 있다는 사실을 발견할 수 있었다. 정리하자면, 디자인 과정에서 민족적 사유방식이 디자인 사고의 지도적인 요소로 활용되는지에 관한 여부는 디자인 제품의 민족적 차별성에 영향을 끼치는 중요한 요소라 할 수 있다.

### 3. 사유 방식이 디자인 사고에 영향을 끼치는 세 가지 측면

#### 3.1 문제 정의 측면

경제 구조는 사유방식을 결정한다. 사유방식의 누적은 문화를 결정하고, 문화는 한 번 형성되고 발전되면 다시 사유방식에 사용된다. 양자는 상부상조하며 서로 영향을 끼치는 관계다.<sup>13)</sup> 따라서, 우리가 일반적으로 관찰할 수 있는 문화현상의 차이는 대부분 사유방식의 다름으로 인한 것들이다. 여러 사유방식은 디자인 사고에 투영되어 디자인 문제 정의를 다양하게 만든다. 같은 문제를 대면할 때, 여러 사유방식으로 인해 디자이너들은 문제에 대해 여러 방식으로 공감과 이해를 할 수 있고, 이를 통해 디자인의 목표의 차이를 결정한다.

한중 양국의 고대 사찰 담장 디자인을 예로 들어보면, 사유방식과 문화의 차이로 인해서 한중 양국의 사찰 담장에서 높이가 다른 두 종류

13) 위안전바오. (2016) 중화 민족 사고방식, 북경 시대 화문(华文) 출판사,

의 디자인을 관찰할 수 있다. 고대 한국은 사람과 자연의 공존을 중시하였기 때문에 자연적 환경 속에서 지형에 따라 세워졌고, 담장은 사찰의 범위만을 나타냈다. 따라서 한국의 사찰 담장은 비교적 낮았고, 지형에 따라 올라가거나 내려가는 담장이 나타난다. 담장 내부의 토지도 보통 인공적으로 장식되지 않는다. 이와 비교적으로, 중국 사찰은 담장을 재산 귀속의 상징과 침입 방어 기능으로 정의하였기 때문에 담장이 보통 토지 위에 세워졌고, 높이도 비교적 높아서 사람이 뛰어넘기가 힘들다.

### 3.2 문제 순위 측면

복잡한 디자인 문제에 직면했을 때, 디자이너들은 하나의 디자인 목표를 여러 개의 디자인 하위문제로 나눠서, 이런 하위문제들의 상호 영향 관계와 최종적으로 디자인 결과에 미치는 영향에 대해 고려해야 한다. 하지만 나누어진 하위문제들은 각각의 중요성이 다르기 때문에, 디자이너들은 어떤 문제가 더 중요한지 판단할 필요가 있다.

예컨대, 어떤 상품의 ‘내구성’을 강화해야 한다는 디자인 문제에서 일반적으로는 재질선택, 구조디자인, 가공공예, 생산원가, 사용방식, 이용자 연령 사용 장소 등 일련의 하위 문제로 나눈다. 디자인 실천에 있어서 동시에 이런 요소들을 개선하는 것은 불가능한 것이기 때문에, 디자이너들은 이런 하위 문제들에 대해서 우선순위를 배정해야 한다. 즉, 어떤 문제가 디자이너의 디자인 사고에서 중요하며, 먼저 어떤 문제를 해결해야 할지를 정하는 것이다. 이때 우선순위 배열은 일반적으로 디자이너 사유방식의 영향을 받아서 여러 배열 경향을 보이고, 따라서 최종 해결 방안의 구조에도 영향을 미친다.

### 3.3 해결 방안 측면

하위문제 우선순위를 명확히 한 뒤에 디자이너는 구체적인 해결 방안을 구축한다. 이런 부분들은 일반적으로 어떤 기능의 디자인, 인터페이스 패턴, 재질 선택, 혹은 정보 구성 방식과 연관되어 있다. 예를 들어 인터페이스 디자인에서는 하나의 인터페이스 내에서 여러 기능 선택을 제공하거나 명확한 하나의 기능을 제공

한다. SNS 서비스에서는 비교적 폐쇄적으로 규칙을 디자인하거나 개방적인 소셜 미디어 대책을 만든다. 더욱 여러 가지의 공공공간을 디자인하거나, 더 많은 개인 공간을 디자인하는 등이다.

디자인 문제에 대한 디자이너의 해결 방안은 다양하지만, 한 민족의 디자인 작품을 관찰해보면 디자인 방안의 경향이 일치함을 보인다. 예를 들어, 일본의 디자인 작품은 종종 단아하거나 고요한 디자인 스타일을 보이고, 한국의 디자이너들은 정이나 자연과 관련된 디자인에 집중한다. 또한, 미국 디자이너는 실용주의와 개성의 표현에 집중하는 경향을 보인다. 이런 차이는 사유방식과 문화의 형식으로 디자이너의 정신세계 속에 존재하고, 디자인 사고와 최종 디자인 방안의 구조에 영향을 미친다.

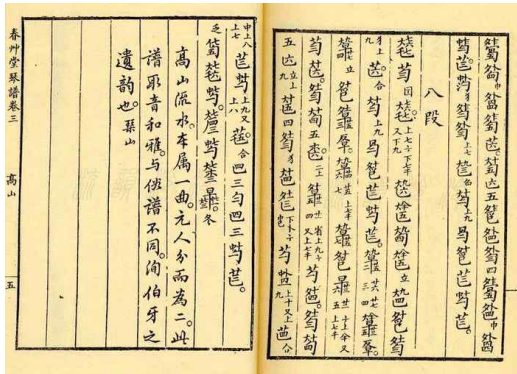
## 4. 사례분석

### 4.1 문제 정의: 사유각도의 차이

사유방식의 차이는 디자인 문제에 대한 정의의 차이를 만들었고, 같은 문제에도 여러 사유 각도가 있다. 중국과 서양의 전통 기보법의 차이가 전형적인 사례이다. 음악 악보 디자인에 있어 중국인들은 체득형 사유방식의 영향을 받아왔다. 이러한 이유로 중국은 기보에 대한 정의 측면에서 서양 국가와 차이를 보이며, 서양과는 완전히 다른 스타일의 기보 방식을 형성해왔다. 정리하자면, 중국의 기보법은 예로부터 ‘모호한 기보법’의 범주에 포함되었으며, 서양의 기보법은 ‘정확한 기보법’의 범주에 포함되어 왔다.

역사적으로 중국에서는 문자 악보(文字譜), 성곡절(声曲折), 감자보(減字譜) 등과 같은 다양한 종류의 음악 기록 방법이 등장했었다. 하지만 중국의 전통 기보법은 모두 디자인 측면에서 음의 높낮이는 기록하지만 음악의 리듬은 아예 기록하지 않거나 기록 하더라도 대략적으로만 기록하는 방식을 고수해 왔다. 이러한 기보법의 목적은 바로 모호한 기보법을 통해 음악연주에 불확실성과 유연성을 부여해 주고자 하는 데 있었다. 체득형 사유방식의 영향으로 인해 기보법은 디자인 초창기에 음악의 운치와 예술적 경지를 표현, 전달해주는 도구로 정의되었다. 당시 중국의 기보법에서는 각 음별 길

이 또한 그리 중요하게 여기지 않았다. 그 이유는 기보법 디자인에서의 모호성이 공연자의 2중 창작에 부여해 주는 상당히 큰 자유 해석권을 통해 공연자가 최종적으로 자신의 예술적 재능을 충분히 발휘할 기회를 제공해 주고자 하는 데 있다.



[그림의 중국 고대 감자보(減字譜) <고산(高山)>

이러한 이유로 ‘악보 즉흥연주(악보를 기본 틀로 한 즉흥 연주)’는 중국의 가장 대표적인 전통 음악 공연 방식이 되었다. 어떠한 예술 작품이 후대에 전해져 내려오게 되면 이 작품에 대한 여러 가지 판본과 다양한 공연 유과 및 스타일이 탄생하게 된다. 중국과 비교했을 때, 서양의 오선 기보법은 이미 오랜 시간 동안의 발전 과정을 거쳐 18세기에 완전한 형태를 갖추었으며, 점차 세계 각국에 퍼지며 광범위하게 사용되기 시작했다. 오선보라는 기보법은 디자인 시에 매우 엄격한 기준에 따라 제작되었으며, 음의 높이, 음표 및 쉼표의 길이, 악기, 화음 배치 등에서 정확함과 세밀함을 요하며, 한 치의 오차도 없는 정확한 기록을 필요로 한다. 그 목적은 바로 공연자로 하여금 공연 시에 작곡가의 원 창작물을 최대한으로 살리고, 악보에 기록된 그대로의 음악을 충실히, 정확하게, 작곡가의 의도에 맞게 살려내는 데 있다. 반대로 이때 공연자 자체의 재창작 및 재해석 권한은 제한될 수밖에 없다. 앞선 내용을 통해 알 수 있듯, 서양에서는 작곡가가 주가 되는, 작곡가가 공연자보다 더욱 높은 위치에 있는 것이 특징이며, 중국의 전통 음악은 공연자가 체득형 사유를 통해 기존의 작품을 재창작 및 재해석하는 과정을 중요시하는 것이 특징이다.

‘모호한 악보 기록’과 ‘정확한 악보 기록’은 각

기 다른 두 가지 종류의 사유방식을 반영하고 있다. ‘모호한 악보 기록’은 중국의 체득형 사유방식의 영향 아래 ‘예술적 경지’를 창조해내는 것을 목적으로 한 악보 기록 방식을 탄생시켰다. 반면 ‘정확한 악보 기록’은 서양의 분석적 사유 방식을 기반으로 ‘복원’을 목적으로 한 기보 디자인이다. ‘모호함’과 ‘정확함’이라는 이 두 가지 각기 다른 디자인 사고방식은 근본적으로 디자인 문제에 대한 ‘정의’의 차이에 영향을 끼치게 된다. 중국에서는 기보법을 공연자가 공연 과정에서 활용할 수 있는 보조적인 도구로 디자인, 정의하고 있다. 반면 서양에서는 기보법을 악보를 전파하는 도구로 디자인, 정의하고 있다. 이처럼 동양과 서양의 기보법은 그 목적에 있어 매우 큰 차이를 보인다.

이런 사유방식에서의 차이는 고대 문명에서만 표현될 뿐 아니라, 현재 중국 사회에서도 전형적인 사례가 존재한다. 오늘날 중국의 전자 상거래 분야는 급속도로 발전하고 있으며, 이미 어느 정도 안정된 경쟁 태세를 보이고 있다. 알리바바그룹의 타오바오 (taobao.com) 는 중국의 전자 상거래 분야에서 가장 대표적으로 손꼽히는 브랜드이다. 중국 시장에서 타오바오의 초창기 발전 상황과 eBay (ebay.com) 의 시장 경쟁 상황을 살펴보면 양자 모두 마케팅 모델 디자인에서 사유방식의 영향을 받아 왔다는 사실을 발견할 수 있다. 2003년도 당시 타오바오는 중국 국내 시장에 진출했다. 당시 전 세계적인 인기를 자랑하던 eBay는 중국에서 갓 첫 발을 디딘 C2C쇼핑 플랫폼인 이취왕 (eachnet.com) 을 인수하여 중국 시장 진출을 준비했는데, 이를 계기로 중국 전자 상거래 시장에서의 타오바오와 eBay의 경쟁이 시작되었다.

경쟁 초기에 중국 이용자에게 대한 조사를 통해, 알리바바는 중국 이용자들은 유상 서비스에 강한 반대심리를 가지고 있음을 발견했다. 중국은 예로부터 농경국가였고, 농업생산은 인구의 유동성이 적으며, 사람과 사람 간의 관계가 매우 안정적이었기 때문에 전형적인 소농의 식이 형성되었다. 농업생산에서는 산물에 대해 특별한 감정을 지녔다. 또한 생산 자원, 노동 기구를 사람의 노동력보다 더욱 귀하게 여겼고, 그 때문에 중국인의 사유관념 속에서 형태

가 있는 물건은 가격을 매겨 사고 팔 수 있으나, 무형의 서비스의 매매는 받아들이기 힘들다. 이런 사유방식을 직면하고 타오바오는 경쟁문제를 새롭게 정의하였고, 경영목표는 어떻게 이익을 남길 지에서 어떻게 빨리 중국 이용자를 교역에 참여하게 할지로 바뀌었다.

따라서, 타오바오는 '무료' 정책 경영 방식으로 이용자들을 교역에 참여시켰고, 교역 과정에서 구매자나 판매자 모두가 서비스 비용을 내지 않아도 되었다. 이는 eBay가 교역금액으로 이익을 창출하는 방식과 다른 점이다. 최초에, '무료' 정책 경영 방식으로 타오바오는 이익을 남길 수 없었지만, 서비스에 대한 중국 사용자들의 사유관념에 잘 적용하여, 처음에는 경영난을 겪었지만, 빠르게 대규모의 C2C 교역관계와 온라인 효과를 만들었다. 14)

객관적으로 봤을 때, 타오바오와 eBay에서 제공하는 서비스는 실질적으로 그리 큰 차이는 없다. 단지 타오바오는 관계형 사유방식의 영향에 따라 경쟁이라는 문제를 새롭게 정의했고, 상대방의 선발 우위를 잘 피해 갔을 뿐이다. 타오바오와 eBay는 디자인 경영 모델에 대한 사유방식 측면에서 차이를 보인다. 이것이 바로 이 두 기업이 시장 진입 초기에 각기 다른 목표를 설정하고 각자의 목표에 따라 서로 다른 경영 방식을 선택하게 된 이유이다.

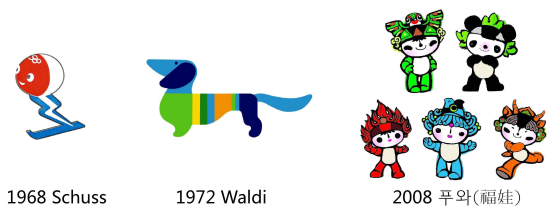
앞선 내용을 종합하면, 사유방식의 차이가 디자인 문제 정의의 차이를 유발하게 되는데, 이러한 측면에서 사유방식이 디자이너의 디자인 사고에 미치는 영향은 거시적이며 잠재적인 것이라 할 수 있다. 사유방식의 차이는 디자이너로 하여금 동일한 디자이너 문제에 대해서도 다양한 방식으로 문제의 핵심에 대한 정의를 내리도록 해 준다. 이러한 차이는 디자인 사고의 출발점을 달리해 주며, 최종적으로 완전히 다른 디자인 결과를 연출해 준다. 디자인 문제에 대한 다양한 목표 정의는 사유방식에 내포되어있는 어떠한 집단의 공통된 수요와 경향성, 그리고 감정적 호소를 반영하고 있다.

#### 4.2 문제 순위: 우선 순위

중국의 디자이너는 디자인에 있어 여러 개의

사물을 하나의 전체로 통합하는 것을 선호한다. 디지털 제품이던 실물 제품이건 그 종류에 관계없이 집합형 사유방식은 어디에서나 흔히 볼 수 있는 사유방식이다. 가장 전형적인 사례로는 중국의 올림픽 마스코트 디자인을 들 수 있다. 매해 올림픽 주최국에서는 자국의 민족적 특징을 살린 마스코트 디자인을 고안한다, 그 이유는 바로 올림픽 마스코트가 민족적 디자인을 엿볼 수 있는, 가장 적절한 플랫폼이기 때문이다.

올림픽 역사상 최초로 등장했던 마스코트는 바로 1968년에 Grenoble 동계 올림픽 당시의 'Schuss'이다. 하지만 사람들은 대부분 최초의 올림픽 마스코트를 1972년 독일 뮌헨(München) 올림픽 당시의 마스코트였던 강아지 'Waldi'로 기억한다. 이 작은 강아지의 활발하고 강인한 이미지는 올림픽 참가자들의 마음을 단번에 사로잡았다. 이때부터 매회 올림픽 개최 시마다 마스코트가 등장하기 시작했다. 역대 올림픽 마스코트 디자인을 살펴보면 대부분의 올림픽 마스코트가 하나 또는 두 개까지의 캐릭터 이미지로 구성된 것을 알 수 있다. 중국의 2008년 베이징 올림픽의 마스코트 디자인은 다섯 가지의 캐릭터 이미지로 구성되었는데, 이렇게 많은 수의 마스코트가 등장한 것은 올림픽 역사상 전대미문의 사례이다. 베이징 올림픽의 마스코트, 푸와에서는 중국의 집합형 사유방식을 구현해내고 있다.



[그림2] 역대 3회차 올림픽 별 마스코트 디자인

제29회 베이징 올림픽에서는 '푸와(福娃)'라는 이름의 마스코트 그룹이 탄생했다. 당시 베이징 올림픽의 마스코트 제작에 참여한 디자이너 팀은 중국의 유명 화가 5명으로 구성되었다. 중국 올림픽의 마스코트라는 이 복잡한 디자인 문제를 두고 디자인 팀은 전 세계적인 식별성을 갖춘 상징적 함의, 중국 문화에 대한 완전한 포괄성, 고대 문명과 현대적 진보 및 발전

14)www.iceo.com.cn/renwu2013/133/2013/0701/268391.shtml

의 구현, 올림픽 정신의 구현 등과 같이 해결해야 할 문제들을 총정리했다.

디자인 팀은 ‘중국 문화에 대한 완전한 포괄성’을 가상 우선적으로 해결해야 할 디자인 문제로 설정했다. 그 이유는 바로 예로부터 중국의 문화는 다양한 민족들로 구성된 다원적 문화의 집합체였기 때문에 평행적인 집합형 사유방식이 중국적 사유방식의 중요한 구성 부분으로 자리하게 되었기 때문이다. 따라서 2008년 베이징 올림픽 마스코트 디자인 팀은 이러한 집합형 사유방식을 바탕으로 ‘완전한 포괄성’을 최우선으로 해결해야 할 문제로 설정했는데, 이러한 사유방식은 마스코트의 최종적인 디자인 표현에도 직접적인 영향을 주었다.<sup>15)</sup>

푸와(福娃)의 디자인은 중국 내의 다양한 지역, 다양한 문화적 상징과 관련된 다양한 요소를 한데 모으고, 올림픽 오륜기와 중국의 지형적 특징, 그리고 사람들이 선호하는 동물의 이미지에서 얻은 색채에 대한 아이디어와 영감을 통해 탄생한 것이다. 푸와(福娃)의 원래 모형과 머리 장식은 바다와 물고기, 숲과 판다, 올림픽 성화, 대지와 티베트 영양 그리고 하늘과 제비의 의미를 내포하고 있다. 베이징 올림픽 마스코트 디자인 방안은 중국 국내 대중들에게 호평을 받았으며, 국외 올림픽 참가자들에게도 매우 깊은 인상을 남겼다.

사유방식이 문제의 우선순위에 영향을 미치는 또 다른 사례는 바로 결제 방식에 대한 디자인이다. 중한 양국의 결제 방식 분야의 발전 과정을 살펴보면 사유방식의 차이가 해결해야 할 문제의 우선순위의 차이를 유발한다는 것을 알 수 있다. 한국은 아시아 태평양 지역에서 신용카드가 비교적 일찍 발달한 편에 속하는 국가이다.

1978년, 한국의 KEB 은행에서는 한국 최초의 VISA 신용카드를 발행했다. 이때부터 한국의 신용카드 시장은 급속도로 발전하기 시작했으며, 도입기, 발전기, 정부 지원기, 혼란기 및 성숙기를 거쳐 왔다. 2011년에 이르기까지, 한국에서는 총 1.22억 장의 신용카드가 발행되었으며, 신용카드 거래액은 민간 소비 총액의

62%에 달했고, 1인당 신용카드 보유 장수는 한때 4.8장까지 증가했다. 이로써 한국은 명실상부한 신용카드 대국으로 떠오르게 되었다.<sup>16)</sup> 이와 선명한 대비를 이루는 중국의 신용카드 업계 발전 역사를 살펴보자. 1985년, 중국은행(中国银行) 광둥지점(广东支行)에서는 중국 최초의 신용카드를 발행했다. 하지만 신용카드가 탄생한 이후 30년간, 중국의 신용카드 업계의 발전 행보는 매우 더딘 모습을 보였다. 2016년 말까지 중국의 1인당 신용카드 보유 장수는 0.31장이었으며, 20-59세 사이 인구의 신용카드 보유 장수는 단 0.95장에 그쳤다. 체크카드를 이용한 소비 역시 동일하게 환영받지 못했다.

중국의 카드 결제가 국내에서 많은 사람에게 받아들여지지 못했던 가장 큰 이유는 바로 신용카드 결제와 현금 결제 체험에 차이가 있기 때문이다. 신용카드 결제는 거래 과정에서 자금의 유통 과정을 직관적으로 볼 수 없기 때문에 현금 거래와 비교해서 직접적인 현금 결제가 불가능하며, 잔액도 확인할 수가 없다. 이러한 특징은 체득형 사유를 중시하는 중국인들에게 있어 매우 받아들이기 힘든 것이다. 또 다른 측면에서 봤을 때, 중국인들은 신용카드로 결제를 할 경우 실제 거래 내역을 실시간으로 찾아보기가 힘들기 때문에 카드 결제의 안전성에 대한 우려를 가질 수밖에 없었고, 이에 따라 신용카드 결제를 선호하지 않게 된 것이다. 정리하자면, 신용카드 결제는 중국인들의 체득형 사유에 부합하는 직관적인 거래 체험을 제공하지 못했고, 이러한 이유로 중국의 카드 결제 시장의 발전은 지지부진할 수밖에 없었던 것이다.

2010년까지, 4G 기술을 통한 온라인 네트워크의 성숙과 발전이 실현되면서 알리페이(支付宝)와 위챗 페이(微信支付)를 선두로 하는, 모바일 QR코드를 기반으로 한 온라인 결제 방식이 등장하기 시작했다. 이러한 새로운 결제 방식의 등장을 계기로 비로소 중국인들의 결제 습관에 변화가 생기기 시작했다. 중국인들은 드디어 진정으로 디지털화 결제 방식을 받아들이기 시작했고, 이에 새로운 결제 방식은 중국

15) 조우즈, 텐젠, 리윈. (2009) 세계를 향해 나아가는 국가의 이미지—칭화대학교 미술학원에서 베이징 올림픽 디자인에 참여한 디자이너들을 대상으로 한 인터뷰, 장식,

16) [www.bank.hexun.com/2016-07-20/185063355.html](http://www.bank.hexun.com/2016-07-20/185063355.html)

국내에 빠른 속도로 보급되기 시작했다. 알리페이(支付宝)의 디자인을 예로 들어보자. 알리페이(支付宝)는 디자인 과정에서 중국 시장에서 신용카드가 처해 있는 상황과 문제점들을 충분히 고려했다. 알리페이(支付宝)는 안전성, 편리성, 인터렉션 속도 등과 같은 디자인 문제 중에서 직관적인 거래 체험을 제공하는 것을 가장 최우선으로 해결해야 할 문제 항목으로 설정했다.<sup>17)</sup> 알리페이(支付宝)의 주된 결제 방식에는 두 가지가 있다. 첫 번째는 QR코드 스캔을 통한 지불 방식이다. 이 방식은 사용자가 판매자의 QR코드를 스캔하고, 사용자가 지불 금액을 입력하고, 비밀번호 혹은 지문 인식을 통한 본인 인증을 하는 과정을 통해 이루어진다. 두 번째는 바로 지불코드 결제 방식이다. 이 방식은 사용자가 자신의 결제 QR코드를 판매자에게 보여주면 판매자가 POS기 등과 같은 단말기로 QR코드를 스캔, 결제하게 되는 방식으로 이루어진다.



**[그림4] 알리페이 QR코드 스캔 및 지불코드 결제의 사용 정경**

이 두 가지 결제 방식은 유저에게 있어 매우 명확한 지불 행동(스캔을 하거나 스캔을 당하는)을 필요로 하는 동시에 UI 상으로 결제 금액을 명확히 확인할 수 있으며, 실시간으로 거래 기록과 잔액을 확인할 수 있는 특징을 가지고 있다. 이러한 결제 과정은 전통적인 현금 결제 방식과 매우 유사한 체험을 선사해 주어 사용자가 자신의 입출금 현황을 명확히 파악할 수 있도록 해주는, 중국인들의 체득형 사유방식에 부합하는 결제 방식이다. 이러한 이유 덕분에 위의 두 종류의 결제 수단은 중국 내 업체들에 빠른 속도로 보급될 수 있었다. 2016년까지, 중국의 전자 결제 거래 규모는 근 2500만 위안(元)에 달했으며, 국가 금융 시스템에서도 결코 무시할 수 없는, 매우 중요한 위치를 차지하고 있다.

17) 자오칸. (2013) '90년대 이후' 유저들의 소비 경험에 대한 디자인 연구 및 실천, 장식,

정리하자면, 다양한 사유방식은 디자이너들이 해결해야 할 문제에 대해 각기 다르게 우선순위를 매기는 가장 큰 이유이다. 디자인 목표를 일련의 하위 문제로 나누고 난 후, 어떠한 문제를 우선순위에 두느냐에 대한 여부는 디자인 결과에 영향을 끼치는 관건이 되는 요소로 작용한다. 또한 다양한 사유 방식의 영향에 따라 하나의 하위 문제에서도 다양한 배열 순서가 존재할 수 있는데, 이러한 배열 방식은 민족적 디자인이 직관적으로 구현된 것이다.

#### 4.3 해결 방안: 중국식 해결 경로

중국의 디지털 제품을 살펴보면, 대부분 위챗(微信)과 같이 많은 기능을 하나로 통합시켜 놓은 '일체형' APP뿐만 아니라 호환성이 높은 다양한 서비스를 하나로 통합시켜 놓은 APP도 존재한다는 것을 알 수 있다. 대표적인 예로는 중국의 유명 소셜커머스 앱인 메이투안(美团)이 있다.

집합형 사유 방식의 영향을 받은 메이투안(美团)은 디자인 진행 시에 유저들의 다양한 수요를 만족시키기 위해 다양한 종류의 기능을 하나로 통합시키는 해결 방안을 선택했다. 메이투안(美团)APP에 대해 자세히 살펴본 결과 필자는 메이투안(美团)에서 제공하는 서비스 콘텐츠에는 총 22개의 대분류가 있으며, 총 225개의 하위분류가 있다는 것을 알 수 있었다. 디자이너는 이처럼 복잡한 디자인 문제를 해결하기 위해 많은 서비스 항목을 하나의 app에 통합시키는 해결방안을 택했다. 이러한 기능 집합형 디자인은 중국 국내 유저들에게 호평을 받았는데, 이러한 기능적 측면에서의 집합성은 메이투안(美团)APP에 중국 유저들이 선호하는 완전성이라는 특징을 부여해 주었다.

메이투안(美团)의 수많은 서비스 기능 중에서 가장 중요한 항목 중 하나인 음식 배달 서비스는 메이투안(美团)에서 가장 큰 이윤을 창출하는 서비스 중 하나이다. 이러한 이유로 메이투안(美团)에서는 음식 배달 서비스를 따로 분리하여 '메이투안 배달(美团外卖)'APP을 새롭게 디자인했다. 하지만 여기서 주목할 만한 것은 바로 기존의 메이투안(美团)APP에서도 여전히 메이투안(美团)의 음식 배달 서비스 기능을 온전히 유지하고 있으며, 인터렉션 과정 및 체험

에도 예전과 차이가 없었다는 점이다.



[그림3] 메이투안 APP과 메이투안 배달 APP의 기능 비교

이러한 특징은 사실 다른 국가의 APP 디자인에서는 매우 드물게 나타나는 편이다. 어떠한 기능을 따로 분리하여 하나의 APP으로 제작한 다음에도 기존 APP에서 분리한 기능을 계속해서 유지하는 것은 사실 매우 드문 케이스이다. Google과 Facebook에서는 모두 대형 응용 프로그램을 분리하여 일련의 APP형식으로 제작, 유저들에게 필요한 서비스를 제공하는 방식을 시도하고 있다. Facebook의 실시간 대화 서비스 기능은 기존의 Facebook에서 분리되어 독립적인 APP Messenger로 제작되었으며, Google에서도 Drive APP을 Sheets, Slides, Docs 이렇게 세 가지 응용 프로그램으로 나누어 제작했다. 메이투안(美团) 제작팀은 해결 방안 구상 측면에서 기능적 집합성과 완전성에 더욱 중점을 두었으며, 이러한 관점에 따라 다양한 기능을 한 데 통합한 APP을 개발해냈다. 사유방식이 디자인 해결방안에 영향을 미치는 또 다른 사례에는 위챗(微信)의 모멘트 공개 범위 제한 디자인이다. 위챗(微信)의 모멘트 기능은 Facebook의 기능과 유사한 SNS 네트워크 기능으로, 위챗(微信)의 수많은 기능 중 하나이다. 2017년 3월, 위챗(微信)에서는 새로운 모멘트 공개 범위 제한 기능을 출시했는데, 기존의 그룹 제한 기능에 3가지 새로운 제한 기능을 추가했다. 이제 유저들은 모멘트 공개 '최근 3일', '지난 6개월', '모두'의 세 가지 시간 범위 중에서 자신의 모멘트 공개 범위를 선택할 수 있다.



[그림4] Wechat 모멘트의 새로운 모멘트 공개 범위 인터페이스

만약 다른 유저들이 내가 과거에 올렸던 모멘트 내용을 보지 않았으면 한다면 '최근 3일' 혹은 '지난 6개월'이라는 모멘트 공개 범위를 선택하면 된다. 이러한 디자인 방안은 중국의 복잡한 인간관계를 해결하기 위해 만들어진 것이다. 즉, 위챗(微信) 모멘트의 사생활 관련 문제에 대한 해결방안인 동시에 중국의 관계형 사유방식에 대해 위챗(微信) 디자인팀의 고심 끝에 탄생한 디자인 방안인 것이다. 디자인팀에서는 관계형 사유방식에서 출발, 인간관계에서의 두 가지 어려움에 대한 고민을 거듭했다. 그 두 가지 어려움은 바로 유저들이 어떠한 면에서는 자신의 삶과 관련된 정보들을 타인에게 보여주고 싶어 하지만 또 다른 방면에서는 자신의 과거 모습을 보여주고 싶지 않아 하는 복잡한 사회적 심리 상태를 말한다. 과거 유저들은 그룹 기능을 통해 일부 유저들이 자신의 게시물을 볼 수 없도록 차단하는 방법으로 자신의 모멘트를 숨길 수밖에 없었는데, 이러한 방법은 차단 대상이 된 유저들이 다른 경로(친구의 핸드폰)로 자신이 차단당했다는 사실을 알게 된다면 관계가 꺾어질 수도 있다는 문제점을 가지고 있다. 이처럼 복잡한 사회관계에 대한 수요에 따라 위챗(微信)에서는 공개 시간 범위를 제한하는 해결 방안을 마련하여 모든 유저들이 차별 없는, 동일한 시간 선상에서 정보를 분할, 일정 정보를 비공개 처리할 수 있도록 하고자 했다. 이러한 비공개 방식은 사생활에 대한 유저의 수요를 만족시키는 동시에 SNS 상에서 타인과 관계가 꺾어워지는

불상사를 막아주었다. 시간적 범위에서의 제한 방안은 개시와 동시에 많은 유저들의 인정을 받았으며, 해당 기능을 사용하는 유저의 수도 급격하게 증가하였다.

정리하자면, 디자인 해결 방안 수립에 대해 사유방식은 어느 정도 영향을 끼친다. 구체적인 디자인 사례를 살펴본 결과 동일한 디자인 문제에 대해서도 다양한 해결 경로 및 방안이 제시되고 있다는 것, 그리고 민족적 사유방식은 디자이너가 해결 방안을 구상하는 과정에서 지도적 역할을 하는 도구로 활용되고 있다는 것을 알 수 있었다. 이 외에도 민족적으로 차별화되는 디자인 제품을 개발할 경우 사유방식 측면에서 많은 대중들에게 인정을 받을 수 있다는 결론도 내릴 수 있었다.

## 5. 결론

세계화라는 시대적 배경 속에서 각 나라별 디자인 획일화 현상은 점점 더 뚜렷하게 나타나고 있다. 각 국가에서는 자신의 문화적 특징에 바탕을 둔 디자인 표현 모델을 탐색하기 위해 갖은 시도를 하고 있는데, 사실 본 논문에서는 민족적 사유방식이 디자인에 차별성을 부여할 수 있는 가장 효과적인 방법의 하나로 제시하고 있다. 전달 과정에서 사유방식이 갖는 안정성과 현대 사회 속 사유방식의 생명력과 활력은 디자인 사고에 사유방식을 반영, 디자인 문제 정의, 전략 선정, 정보 구상 등과 같은 고차원적인 과정에서 디자인이 자체적인 문화적 특징을 갖출 수 있게 해 주었다. 본 논문에서의 사례 분석을 통해 필자는 우수한 디자인 제품 사례에서는 대부분 민족적 사유방식이 최종적인 디자인 결과물에 매우 중요한 영향을 끼치고 있다는 사실, 그리고 민족적 사유방식이 디자인 과정에서의 판단 및 선택에 잠재적인 영향을 끼친다는 사실을 발견할 수 있었다. 특히 이러한 경우에는 디자인 문제에 대한 정의, 하위 문제에 대한 우선순위 배열 그리고 해결 방안 수립 이렇게 세 가지 측면에서 사유방식의 영향 및 작용이 가장 두드러지게 나타났다. 본 논문에서는 중국의 디자인 사례를 주된 연구 대상으로 선정, 사유방식과 디자인 사고 간의 관계에 어떠한 영향을 끼치는지에 대해 명

확하게 밝혀보고자 했으며, 또한 사유방식이 어떻게 디자인을 차별화해 주는지에 대한 관찰적 시각을 제공, 민족적 디자인의 차별성에 대한 새로운 사고 방법 및 방향성을 제시해보고자 했다.

## 참고문헌

- Richard E · Nisbett (2004). *The Geography of Thought*. Free Press.
- Tim Brown (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Business.
- Razzouk, R. & Shute, V (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important. *Review of Educational Research*, 82(3)
- Dunne, D. & Martin, R. (2006). Design Thinking and How It will Change Management Education: An Interview and Discussion. *Academy of Management Learning & Education*, 5(4)
- Rittelh WJ, Webber MM. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sciences*, 4(2)
- Coley, S (2013). Here's to the Crazy Ones: Simon Coley on Design Thinking
- 인성관, 왕빈 (2003), 사유 방식의 네 가지 유형의 기본 역사 형태를 논하다, 난창대학교 학부신문 <尹星凡, 王斌 (2003), 論思維方式的四種基本歷史形態. 南昌大學學報>
- 조우즈, 텐컨, 리원 (2009). 세계를 향해 나아가는 국가의 이미지——칭화대학교 미술학원에서 베이징올림픽 디자인에 참여한 디자이너들을 대상으로 한 인터뷰. 장식, vol. 09 <周誌, 田君, 李雲 (2009), 走向世界的國家形象——清華大學美術學院參與北京奧運會設計人員訪談. 裝飾, 第09期>
- 차오칸 (2013). '90년대 이후' 유저들의 소비 경험에 대한 디자인 연구 및 실천. 장식, vol. 11 <趙侃(2013) "90後" 用戶支付體驗設計研究與實踐. 裝飾, 第11期>
- 평요우란 (2009). 중국철학사, 충칭 출판사 <馮友蘭 (2009), 中國哲學史. 重慶出版社>
- 원보진 (2016). 중화 민족의 전통 사고방식, 북경 시대화문 출판사 <袁振保(2016) 中華民族的傳統思維方式. 北京時代華文出版社>
- 선위 (2016). 중국 현대 디자인 관념사, 상하이 인문 미술 출판사, 제1판, 2017.1, P375 <沈瑜(2016) 中國現代設計觀念史. 上海人民美術出版社, 第1版>
- www.iceo.com.cn/renwu2013/133/2013/0701/ 268391.shtml
- www.bank.hexun.com/2016-07-20/185063355.html