

2023년 제18회 유니버설디자인 공모전 심사평

■ 총평

제18회 유니버설디자인 공모전 총 심사평

유니버설디자인은 '모든 사람을 위한 디자인(Design for all)' 혹은 '보편적 디자인'으로 불리며, 연령, 성별, 국적, 장애의 유무 등에 관계 없이 누구나 편안하게 이용할 수 있도록 건축, 환경, 서비스, 의상 등을 계획하고 설계하는 것입니다.

이번에 대상인 보건 복지부 장관상은 시각 디자인의 '웃차' 앱 서비스로 재난환경변화에 따른 재해관리체계를 효율적으로 관리하기 위해 제공하는 전 국민 재난재해자원봉사 서비스 플랫폼입니다. 봉사 신청과 모집, 교육과 기부, 쇼핑까지 재해를 겪고 극복하면서 자신을 보호할 수 있도록 도와주는 유니버설 관점의 아이디어가 매우 돋보였습니다. 한경국립대학교총장상인 제품분과의 Bollafe는 끊임없이 나오는 차사고, 보행사고를 미연에 막을수 있으며 편리성을 더한 안전보행을 위한 볼라드 디자인이었습니다. 누구나 사용가능한 공평한 사용성, 유연하게 사용할 수 있는 유연성, 외관이나 구조를 보고 무엇인지 쉽게 파악되어야하며 이해력에 상관없이 손쉽게 간단하게 사용가능 하여야 한다는 유니버설의 목적과 매우 부합하는 디자인으로 높이 평가되었습니다. 또한 공간에서 가장 높게 평가된 작품은 도시민들의 교차점 Uni-SUB지하철 공간에 관한 획기적인 아이디어에 돌아갔으며 마지막으로 의상분과에서는 워커 사용자들의 포터블, 어태처블 가방 아이디어가 유니버설디자인의 의미와 요건을 충족하여 가장 높은 점수를 받게 되었습니다.

유니버설디자인은 이동 약자의 접근성, 모든 사용자의 편의성, 시각적 시각 및 청각적 및 심미적인 요소를 고려하여 만들어져야 하는데 올해 출품된 작품들은 생활용품, 공공디자인, 모바일, 사무기기 및 문구 등의 일반적 디자인을 포함해 재난 안전, 범죄예방 앱, 기능성 의복 등 안전에 기반을 둔 디자인 아이디어들이 돋보였습니다.

특히 해를 거듭할수록 청소년부의 발전이 눈에 띄었으며 신선한 아이디어와 친환경적인 생각들이 매우 많았습니다. 이제 18회를 맞은 유니버설디자인 공모전은 학생들의 반짝이는 아이디어와 완성도 있는 드로잉 및 보드작업들이 디자인 분야의 발전을 가속화하며 유니버설디자인에 대한 생각과 사고를 긍정적으로 향상시켜주는 큰 역할을 하고 있다고 생각합니다. 이번 공모전의 수상작품을 통해서도 알 수 있듯이 디자이너의 경험과 애정 어린 관심, 주위 깊은 관찰을 통해 창의적인 아이디어로 발현된다고 생각합니다. 이번 대회에서도 수상작을 비롯해 아쉽게 선정되지 못한 다수의 출품작에 유니버설디자인의 기본 이념에 충실한 창의성과 실용성이 돋보이는 작품들이 많았습니다. 앞으로도 한국장애인인권포럼 주관의 유니버설디자인공모전을 통해 한국의 유니버설디자인의 발전과 미래를 이끌어 갈 훌륭한 작품들이 더 많이 나와주기를 기대합니다.

심사위원장
대구대학교 김 소현 교수

■ 분과평 <제품 디자인>

유니버설디자인은 미래 우리 사회에서 빼놓을 수 없는 기본개념이라고 생각합니다. 고령화 사회에서의 노인정책이나 사회적 약자의 배려정신도 기본적으로 중요하지만, 새로운 일상생활용품이 수없이 만들어지고 판매되고, 또한 디지털환경도 하루가 다르게 변화하고 있는 현실을 고려할 때, 이제는 일반인 모두도 사용성이나 편의성, 안전성 등에 대해 더 많은 요구를 하고 있습니다. 특히 최근 진보적 기술의 속도는 우리 상상을 초월할 만큼 빠르게 변화하고 있어서 풍요의 가치 충족 이전에 제품에 대한 이해나 사용환경에 대한 부담으로 선택기피현상이나 사회적 부적응이란 상황까지도 나타나고 있습니다.

이러한 사회적 변화에서 우리 디자이너들은 더욱 복잡해지고 다양화되고 있는 일상용품이나 디지털 제품에 대해 사용자 입장을 더욱 세심하게 고민하지 않으면 안 될, 사고의 전환이 필요한 시점이라고 생각합니다.

그래서 유니버설디자인 공모전은 다른 일반 공모전과는 달리 이러한 사회적 변화나 요구에 따라 많은 디자이너들의 관심으로 꾸준히 인지도가 높은 국내 공모전으로 발전한 것 같습니다.

올해 벌써 18회째를 맞이하는 유니버설디자인공모전은 해를 거듭하며 그동안 시대의 변화, 사회의 변화, 기술의 변화 등 환경의 변화에 맞추어 올해도 다양한 디자인이 새롭게 출품되었습니다. 그러나 일부 작품은 기존의 '모작' 가능성으로 보이는 작품들이 있어서 완성도는 높지만 아쉽게도 배제를 하였습니다.

제품디자인의 1차 작품출품 수는 218점으로 타 분야에 비해 매년 많이 접수되어왔고 이번에도 경쟁률을 고려하여 약 50점이 입상작으로 선정되었습니다. 작품의 내용면에서도 대부분 일상생활을 배경으로 편의·편리성이나 안전성 등의 주제가 많았고 이전에 비해 현실에 바로 적용할 수 있는 디자인들이 돋보였습니다.

제품디자인분야에서의 수상작은 한경국립대학교총장상으로 "Bollarfe"의 작품이 선정되었으며, 내용으로는 횡단보도에서 걸음이 늦은 보행약자를 위해 볼라드에 LED를 적용하여 녹색신호를 연장하는 방법을 제안한 것입니다.

이 밖에도 최근 전기충전용 제품들이 다양하게 출시되며 제품뿐만이 아니고 공공공간과 접목되는 시설물 관련 디자인도 입상되었습니다.

앞으로도 유니버설 디자인이 유니버설디자인 공모전과 더불어 우리가 살아가는 미래사회에서 인간의 존중과 배려를 기본으로 사회적 요구를 수용하며 가치를 제공하고 성장하는 디자인으로 발전하길 바랍니다.

감사합니다 .

제품디자인분과위원장 김상식(목원대학교 교수)

■ 분과평 <공간디자인>

유니버설 디자인을 공간 디자인에 적용하면 모든 사용자가 해당 공간을 편리하게 이용할 수 있는 환경을 조성할 수 있습니다. 다양한 능력과 필요에 맞게 디자인된 공간은 사회의 다양성을 존중하고 인클루시브(inclusive)한 환경을 제공합니다. 이를 통해 누구나 동등하게 참여하고 편안하게 활동할 수 있습니다.

올해의 유니버설디자인 공모전 공간디자인 분야에서는 다양한 혜택과 긍정적인 사회적 영향이 발현되는 작품들이 출품되었습니다.

“도시민들의 교차점, Uni-SUB(Universal-Subway)”는 공평한사용, 사용상의 융통성, 간단하고 직관적인 사용, 쉽게 인지 가능한 정보, 사고방지과 오작동에 대한 포용으로 유니버설디자인의 기본요소를 담았습니다. 지속가능하고 사회적으로 책임 있는 환경을 조성하려는 의도가 명확하게 반영되었습니다.

“B:gRoUnD:Playground for Blind”는 시각장애인의 정보 접근성 향상을 위하여 유니버설 디자인을 적용하여 정보를 다양한 형태로 제공하고, 시각적 정보를 청각적-촉각적-조작적 정보로 변환함으로써 시각장애인이 정보에 더 쉽게 접근할 수 있도록 구성되었습니다. 시각적 정보뿐만 아니라 진동, 터치 등 다양한 감각을 활용하여 정보를 제공함으로써 시설이용 사용자들에게 더 다양하고 풍부한 경험을 제공할 수 있습니다.

이러한 방식으로 유니버설 디자인은 시각장애인을 포함한 모든 사용자의 경험을 향상시키고, 사회적으로 더 포용적이고 편리한 환경을 조성하는 데 기여할 수 있습니다.

“똑, 같이로운 공연장(Universal Design Theatre)”는 모든 좌석을 장애인이 이용할 수 있도록 유니버설 디자인 원칙을 적용하여 보다 포용적이고 접근성이 뛰어난 공간을 만들었습니다. 이러한 극장은 다양한 이용자들이 문화 활동을 누릴 수 있도록 하며, 기대효과는 첫째, 장애 여부와 상관없이 모든 관객이 극장에서 예술과 문화를 공유할 수 있는 포용적인 공간을 조성하며, 차별을 감소시킵니다. 둘째, 접근성 향상은 관객이 행사에 참여하기 위해 어려움을 겪지 않도록 도와주며, 이는 유니버설 디자인의 핵심 가치 중 하나입니다. 셋째, 다양한 이용자들에게 다양한 예술과 공연에 대한 접근 기회를 제공할 수 있습니다. 이러한 극장에서는 모든 이용자가 문화 활동을 함께 누릴 수 있으며, 이는 다양성과 포용성을 강조하는 유니버설 디자인의 목표를 달성하는 데 기여합니다.

유니버설디자인은 이동약자의 접근성 확보(접근성), 모든 사용자의 편의를 고려한 설계(편의성), 시각적 정보 전달(조명 및 시각적요소), 소음 제어(청각적 요소), 기술 및 정보접근성과 같이 모든 사용자에게 편의를 제공하는데 중점을 두고 있습니다. 이런 다양한 형태의 능력과 제약을 고려하여 공간을 설계 및 조성하는 창의적이고 사회적포용성이 드러나는 많은 작품들이 제안되기를 기대합니다.

- 유니버설하우징협동조합 김은정 본부장 -

■ 분과평 <시각·서비스 디자인>

시각·서비스 디자인 분과에서는 현재 가장 대중적인 디지털 디바이스를 중심으로, 시대적인 요구를 반영한 작품들이 많이 출품되었다. 다만 대부분 작품 경향의 폭이 너무 한쪽방향, 즉 모바일을 중심으로 진행되었다는 점은, 공모전의 취지에서, 조금 아쉬운 부분이라 하겠다.

심사는 유니버설디자인 공모전에 대한 주제 이해력과, 개념설정, 아이디어 전개 방법과 설득력, 예술성, 기술력 등을 기준으로, 다중의 평가를 거쳐, 최종 수상작을 선정하였다.

본 공모전의 가장 높은 상인 대상 '아웃'은 유니버설디자인의 취지에 가장 적합한 주제를 시대적인 요구에 반영한 아이디어와 표현력이 크게 돋보인 작품이었으며, 우수상에 선정된 '편안한 치료, 모두를 위한 건강'은 보편적인 공공의 의미를 디자인적으로 잘 적용했다는 아이디어를 인정받아 최종 수상작에 선정되었다.

중고등부 출품작의 경우는, 예년에 비해, 디자인적으로 우수한 작품들이 많이 출품되어 향후 유니버설디자인을 다각적으로 공유한다는 점에서 큰 의미를 보여주었다.

우수상인 '인구과밀은 줄이고 안전한 문화는 나누는 서비스 마나'는 시대성을 디자인의 아이디어로 반영한 점이, 장려상인 'U.D.T(Universal Design Tycoon)'는 게임을 통해 어린이를 대상으로 디자인의 영역을 확대했다는 점이 돋보여 본 공모전의 수상작에 선정되었다. 이 외에도 다양한 아이디어가 디자인으로 표현된 작품들을 특선과 입선으로 선정하였다.

-분과장 석중휘(송의여자대학교 시각디자인과 조교수)-

■ 분과평 <의상 디자인>

유니버설 디자인(Universal Design)이란 상품, 시설, 서비스의 이용자들이 성별, 나이, 장애 등으로 인해 제약을 받지 않도록 한 보편적인 디자인을 뜻합니다. 장애인, 고령자, 어린이, 임산부, 외국인등 사회 구성원 누구나 동등하게 참여하고 모두를 배려한다는 의미로 정의할 수 있으며 특히 작년에 신설된 의상디자인분과에서는 옷뿐만 아니라 장갑, 가방, 머플러등 다양한 기능을 갖춘 패션제품도 많이 출품되었습니다.

최우수상을 수상한 "Attachable bag for walker users"는 고령자이거나 일시적으로 워커를 사용하게 된 사람들을 위한 기구로 손이 자유롭지 않은 점에 아이디어를 착안하여 워커에 탈부착이 가능한 즉 손을 사용하지 않고도 가방의 기능을 할 수 있는 Attachable bag 아이디어가 돋보였습니다. 특히 패션에서는 기능성과 함께 심미적인 부분의 충족이 중요하므로 다양한 패턴과 컬러의 조합이 산뜻하였으며 남녀노소 누구나 가능한 색상과 크기 등을 찾아서 디자인화 시킨점이 높이 평가되었습니다. 디자이너의 공평한 사용, 사용상의 편리성, 멋스러움과 센스, 자석을 이용한 탈부착 기능에서 패션제품이 가질수 있는 유니버설디자인의 기본요소를 담았습니다.

“2X KIT”는 유니버설 디자인을 적용하여 응급상황에서 다양한 형태로 키트를 제공하고, 키트 이용자들에게 더 편리하고 신속한 경험을 제공할 수 있습니다. 이러한 방식으로 유니버설 디자인은 모든 사용자의 경험을 향상시키고, 사회적으로 더 편리하고 서로에게 도움이 되는 의상 및 용기를 제공할 수 있도록 합니다. 지속가능하고 누구에게나 쓰임이 가능한 그러면서도 매우 편리한 기능이 사회적 의미로서의 유니버설 디자인을 잘 해석하였다고 평가받았습니다. “Warm Hand”는 핫팩과 장갑의 결합으로 간단하지만 겨울에 유용하게 사용가능한 아이템에 접근하여 유니버설 디자인으로 풀어내었습니다. 특히 겹과 안의 원단을 부드러운 침모직 원단을 사용하여 따뜻함을 더하며 벨크로로 손쉽게 여닫을수 있으며 손목의 접합성 조절도 가능하게 하였습니다. 이 상품 아이디어 또한 우리 주변에서 가까이 볼수있는 작은 아이템인데 가장 필요할 때 필요한 사람에게 유용하게 사용될 수 있도록 하는 유니버설 디자인 원칙의 적용이 뛰어나다고 판단됩니다.

유니버설 디자인은 누구나 사용 가능한 공평한 사용성과 유연성, 외관이나 구조를 보고 무엇인지 쉽게 파악 되어야하며 손쉽게 사용가능하여야 하므로 우리 주변의 작은 것부터 시작하고 간단하게 그 기능과 편리성을 찾는 것이 용이합니다. 특히 의상디자인에서는 몸에 착장하거나 착용하는 것으로 그 편리성과 불편함을 항상 느끼며 지내는 아이템으로 공공에 기여하는 디자인으로써 지속적인 연구 개발이 필요합니다. 앞으로 의상 및 패션제품에 기능적인 아이디어의 접목과 심미적 아름다움이 융합되어 유니버설 디자인 공모전에 많은 작품이 출품되기를 바라며 의상 디자인분과의 혁신적인 발전을 기대합니다 .

대구대학교 김 소현 드림