

논문접수일 : 2013.09.23

심사일 : 2013.10.06

게재확정일 : 2013.10.25

아렌트의 현상학적 관점에서 바라본 디자인소통구조의 지향점

-아렌트의 '활동적 삶' 개념을 중심으로-

The goal of The Design-communication-structure
from of the perspective of Phenomenology on Hannah Arendt
-Focused on a 'vita activa' concept by Hannah Arendt-

김 영 찬

서일대학교 시각디자인과 강의전담

Kim young-chan

Seoil university

1. 서 론

2. 현상학적 관점에서 바라본 디자인의 의미

3. 현상학적 관점에서 바라본 디자인의 소통구조

- 3.1. 아렌트의 생애와 학문적 가치
- 3.2. 디자인에 있어 노동·작업·행위의 의미
- 3.3. '활동적 삶'의 장: 공론영역과 사적영역

4. 디자인소통구조의 공적특성과 지향점

- 4.1. 디자인소통구조의 특성
- 4.2. 공적디자인에 대한 사적디자인의 입장
- 4.3. 디자인 공론영역의 지향점

5. 결 론

참고문헌

논문요약

현상학적 관점에서 볼 때, 디자인의 목적은 '인간을 위하여', 즉 인간에게 보다 나은 생활환경을 제공하는데 있다. 문제는 그 인간이 누구인가에 있다. 그 인간은 '나'이거나 '너'일 수 있으며, 인간 개인이거나 인류 전체를 의미할 수도 있다. 디자인의 목적과 형태는 그 인간이 누구인가에 따라 달라질 수 있다. 하이데거는 인간 개념을 한 개인으로만 한정함으로써 인간과 인간이 함께 할 때의 문제까지는 다루지 못하는 한계를 보이고 있다.

하이데거의 제자였던 아렌트는 현상학을 정치학의 영역으로까지 넓힘으로써 이에 대한 대안을 보여주고 있다. 아렌트는 인간의 행동을 노동·작업·행위로 구분하고 이러한 행동들이 결국에는 '활동적 삶'으로 귀결된다고 주장하는데, 이는 개인적 행동을 포함한 모든 행동들이 정치성을 띠게 된다는 것을 의미한다. 아렌트는 이러한 활동이 일어나는 공간을 공론영역으로, 여기에 참여하는 구성원들 각자의 공간을 사적영역으로 정의한다.

현대에 들어와 공론영역은 사적영역에 침식당하고 있지만, 원래의 목적과 기능을 다하기 위해서는 공동체 구성원 모두가 자유롭게 참여하는 공론영역의 활

성화가 필요하다. 아렌트의 관점에서 볼 때, 디자인 공론영역의 지향점은 모든 공동체 구성원이 디자인에 대해 자유롭게 의견을 제시하고 정책결정에 참여할 수 있는 환경을 제공하는데 있다. 생산자, 소비자, 디자이너가 서로 상호주체적으로 공존할 수 있어야 하는 것이다.

주제어

디자인소통구조, 활동적 삶, 공론영역

Abstract

Phenomenology's perspective, the reason of design is 'for human', that is to make a better living environment. The problem is that who is the man. The human is 'I', and could be 'you' may be. The purpose of the design depends on who the man is. Heidegger was limited only by human individuals. so did not address the issue of human and humans.

Disciple of Heidegger, Arendt incorporated phenomenology to politics. so solved the problem. Arendt has been divided human behavior into labor, work, act. labor, work, act is the result 'active life'. Individual's behavior is also politics. Arendt called the political space is 'public realm', and member's area is called 'private realm'.

Come to modern, 'public realm' is being invaded 'private realm'. To fulfill its original purpose and function of the 'public realm' activation is required. Our's public realm of design is weak that by consumer's participation. First, the consumer must be involved into the policy process of design to make a public realm of design.

Keyword

Design-communication-structure, vita-activa, public realm

1. 서론

현상학적 관점, 특히 하이데거의 관점에서 볼 때, 디자인의 궁극적인 목적은 '인간을 위하여'에 있다(김영찬, 2012). 각각의 디자인은 각각의 기능과 효과, 목적을 가지고 있지만, 그 모든 기능과 효과, 목적은 어디까지나 '인간을 위하여'에 맞춰진다.

문제는 하이데거의 인간 개념이 단수임과 동시에 복수라는데 있다. 인간은 '나'이자 '너'이며, 한 개인이자 우리 모두이기도 하다. 나와 같지만 나와 다른 존재라는 점에서 서로의 다양성과 상대성도 함께 상정해야 하는 것이다. 하지만 하이데거는 논의의 대상을 단수적 인간, 즉 인간 개인에 맞추어 그 보편성을 따짐으로써 이를 간과하게 되었다(김영찬, 2012). 물론 그가 인간의 사회성을 무시한 것은 아니지만 사회성을 중시하는 그들(Das Man)은 자신의 존재성을 자각하지 못한 존재로, 자신의 존재성을 자각한 현존재(Dasein)는 자신의 존재성을 확립하는 과정에서 자신을 둘러싼 세계를 자기 자신을 위한 도구로 도구화시켜버리는 존재로 그려내고 있다. 이는 하이데거의 최우선 목표가 인간 존재 자체의 본질을 되찾는 것, 즉 존재의 존재성을 파악하고 실천하는데 있었기 때문이다. 하지만 이 과정에서 자신의 권력 의지를 깨달은 각각의 존재들이 서로 상반된 견해를 제시하고 의지를 관철시키려 들 때, 즉 현존재들 간의 대립적 관계가 발생할 때에 대해 간과했다는 점은 피할 수 없는 한계가 되고 말았다.

본 논문은 「하이데거의 존재론적 관점에서 바라본 디자인의 의미」의 후속연구로서 하이데거 존재론의 한계를 그의 제자였던 한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906-1975)의 개념들을 살펴 보완하는데 목적을 두고 있다. 때문에 여기서는 아렌트가 『인간의 조건(1958)』에서 개진한 노동(labor)·작업(work)·행위(action) 개념과 이를 아우르는 '활동적 삶(vita activa)'의 의미, 그리고 활동적 삶이 이루어지는 공간의 두 가지 특성, 즉 공론영역(public realm)과 사적영역(private realm)의 관계를 고찰하고 이를 정부·생산자·소비자·디자이너로 구성된 디자인소통구조에 적용해 보았다. 이를 통해 디자인소통구조가 구성된 모두의 적극적이고 자유로운 참여를 지향하고 있으며, 디자인의 목적 또한 여기에 있음을 밝혔다.

2. 현상학적 관점에서 바라본 디자인의 의미

현상학(phenomenology)이란 본질을 연구하는 학

문이자 현실을 강조하는 학문, 세계에 대한 인간의 자연적 태도에 괄호를 치는 실험철학이자 자연적 태도로 돌아가 세계를 직접 접하려는 철학, 엄밀한 학문이자 세계를 기술하는 학문, 경험을 있는 그대로 기술하는 학문이자 발생적·구성적 현상을 탐구하는 학문이기도 하다(한전숙, 1996). 다시 말해 인간이 자신의 외부세계를 경험하고 이해하는 방식, 즉 현상을 객관적으로 파악하려는 학문이다.

철학의 목적이 본질탐구에 있다고 할 때, 흄이나 칸트 등은 그 본질이 인간 외부에 있어 이를 알 수 없다고 보았고, 헤겔은 변증법 같은 논리형식이 본질을 보증한다고 보았던 반면, 후설은 인간이 외부세계를 접하는 방식, 즉 인간에게 드러난 현상 자체가 곧 인간의 세계이자 본질이며, 이를 객관적으로 파악하는 것이 철학의 목표라고 보았다. 그가 제시한 '현상학적 환원(Phänomenologische Reduktion)', 즉 판단중지(epoché)를 통한 지향성(directivity)의 제거는 이를 위한 방법론이었던 셴이다(Husserl, 1965/1988). 생활세계(Lebenswelt)는 이를 바탕으로 제시된 개념으로 인간 존재의 삶의 근거이자 주관적이고 상대적인 인간들이 서로 상호주체적으로 공존하기 위해 만들어내는 세계를 의미한다(조광재, 2008).

후설의 제자였던 하이데거는 생활세계 속에서 생활세계를 만들어가는 인간 존재를 현존재(Dasein) 또는 '세계-내-존재(In der-Welt-Sein)'로 정의하고 있다(Heidegger, 1927/2005). 인간은 이 세계에 '내 던져(Geworfenheit)'짐으로써 자신도 모르는 사이에 이 세계에 '처해 있는(Befindlichkeit)' 존재이자 동시에 자신의 삶에 대해 책임을 져야 하는 존재, 즉 '탓이 있는(Schuldigsein)' 존재라는 것이다.

물론 인간은 대부분 자신의 존재를 외면한 채 일상에 몰입(Aufgehen)해 그들(Das Man)로서 살아가지만 타인(Anderen)의 죽음은 결국 자신의 삶을 돌아보게 만든다(이기상, 구연상, 1998). 문제는 죽음이 불안(Angst)을 가져온다는 점이다. 나는 타인의 죽음을 통해 내가 죽음과 함께 하고 있으며, 죽음에 의해 무의미해질 수 있다는 점을 깨닫게 된다. 삶이란 아직 죽지 않은, 즉 '아직 아님(Noch-nicht)'의 상태에 불과하다(Heidegger, 1927/2005). 인간은 죽기까지 그 무엇도 이루어내지 못한 부단한 미완의 상태, 비전체적(Unganzheit)인 삶 속에 있다. 때문에 '불안'은 단순히 죽음에 대한 불안을 넘어 죽음이 오기 전까지 자신에게 주어지는 삶을 어떻게 살아낼 것인가에 대한 불안으로 나아가게 된다. 자신에게 주어진 단 한번 뿐인 삶을 염려(Sorge)하게 되는 것이다. 이때 자신의 존재가능(Seinkönnen)에 기투(Entwurf)하기를 결단

(Entschlossen)하게 되면, 즉 자신의 미래를 내다보고 이를 보다 가치 있게 만들기 위해 결심하게 되면, 그는 본래적(Eigentlichkeit)인 삶을 살게 되었다고 할 수 있다(Heidegger, 1927/2005).

인간은 자신의 출생, 자신의 삶은 선택할 수 없지만 어떻게 살 것인지 스스로 선택할 수 있다. 하지만 나를 위해서는 나 자신과 함께 나를 둘러싼 세계에 대해서도 고민해야만 한다. 더불어 사는 세상에서는 나 자신을 염려함과 동시에 나와 함께 하는 세계에 대해서도 배려(Besorgen)해야 하기 때문이다. 하지만 여기서 '배려'란 나와 함께 하는 이 세계를 존중해주는 것이 아니라 나를 중심으로 이 세계를 이해하고 이용하는 것을 의미한다(이기상, 구연상, 1998).

디자인은 이러한 '배려'를 통해 만들어진다. 자신의 미약한 몸뚱어리에만 의지해서는 자신의 삶을 보다 가치 있고 의미 있게 만든다는 것이 불가능하기 때문이다. 현존재가 자신의 삶을 본래적으로 만들기 위해서는 이를 위한 도구(Zeug)들, 즉 배려의 수단들을 만들어내고 적극적으로 사용할 필요가 있다.

인간은 사물의 본질은 이해할 수 없지만, 감각기관의 감각형식이 허용하는 한도 내에서 사물의 현상을 이해하고 이를 통해 사물의 사용가능성을 자신에 맞게 변화시킬 수는 있다. 사물과 자신의 '거리 없음(Ent-fernen)'을 통해 '눈앞에 있는(vorhandenheit)' 사물을 '손안에 있는(zuhandenheit)' 도구로 탈바꿈시킬 수 있는 것이다. 이렇게 만들어진 도구의 속성, 즉 디자인의 특성을 '손안의 것(bewandtnis)'이라 한다(이기상, 구연상, 1998). 디자인의 특성, 즉 '손안의 것'은 서로 연관되어 있다. 예를 들어 분필은 글자를 적는 기능을 지니고 있지만, 이를 위해서는 칠판, 벽, 교실 등 관련된 도구들의 도움이 필요하다. 도구들의 지시연관(Verweisung-susammenhang)은 결국 '인간을 위하여'라는 목적으로 수렴되며 이를 통해 그만의 도구 전체성(Zeuggnazheit)과 유의미성(bedeutsamkeit)을 획득하게 된다.

위의 현상학적 관점에서 볼 때, 디자인은 자신의 존재이유조차 모르는 인간이, 이 세계 속에서 (타인을 포함한) 이 세계와 더불어 살아가기 위해, 또한 그 자신의 존재의미를 밝히기 위해 만들어내는 도구라 할 수 있다. 자신의 생존, 나아가 자신의 존재 가치와 의미를 밝히기 위해 만들어지는 모든 도구, '인간을 위하여' 만들어지는 모든 도구를 디자인으로 볼 수 있는 것이다(김영찬, 2012).

하이데거의 관점은 디자인의 원인과 목적을 명확하게 규정한다는 점에서 그만의 가치를 지니고 있다. 하지만 그가 다루는 인간은 '나'와 '너'의 구별이 모호

한, 개별적이면서도 보편적인 인간을 다루고 있다는 문제점을 지니고 있다(김영찬, 2012). 인간은 레비나스의 지적처럼 고독한 존재다. 각각의 개별성을 통해 다양성과 상대성을 지니고 있는 것이다. 예를 들어 목수가 사용하는 망치와 석공이 사용하는 망치는 같은 망치라 하더라도 다를 수밖에 없다. 사용하는 방식에 따라 형태가 달라지고 이에 따라 각기 다른 망치를 만들어내기 때문이다. 하지만 하이데거의 현존재는 이러한 다름에 대해서는 별다른 고민을 하지 않는다. 인간인 자신이 자신의 현실, 자신의 존재를 어떻게 이해하고 결단할 수 있는가, 어떻게 하면 그 자신의 본래적 모습을 되찾을 수 있는가를 고민할 뿐, 타인과의 상호 관계까지는 관심을 두지 않는 것이다(김영찬, 2012). 아렌트는 현상학적 관점에서 인간의 정치적 특성을 다룸으로써 이를 보완하는 개념들을 제공하고 있다.

3. 현상학적 관점에서 바라본 디자인의 소통구조

3.1. 아렌트의 생애와 학문적 가치

한나 아렌트는 1906년 독일 하노버 인근 린텐에서 유대계 엔지니어의 딸로 태어났다. 1924년 마르부르크 대학에 입학해 하이데거의 강의를 수강했으며 짧게나마 그와 연인으로 지냈다. 후설과 야스퍼스(Karl Jaspers) 등에게도 영향을 받았으며, 야스퍼스의 지도하에 1926년 하이델베르크 대학에서 「아우구스티누스의 사랑개념」으로 박사학위를 받았다. 1933년 나치가 정권을 잡은 후 유대인박해가 시작되자 이에 저항하다 프랑스로 망명했다. 같은 해 스승인 하이데거가 나치당에 입당해 프라이부르크 대학 총장에 취임하면서 그와 인연을 끊었지만, 50년대 이후 학문적 업적을 존중해 사제관계를 회복했다(홍원표, 2011).

그녀는 1951년 『전체주의의 기원』을 발표하면서 학계의 주목을 받았는데, 냉전이 시작되던 당시에 스탈린식 공산주의를 파시즘, 즉 개인의 자유를 말살하고 공포정치를 자행하던 전체주의(totalitarisme)와 동급으로 규정했기 때문이었다. 그녀는 같은 해 망명 이후 지속된 무국적자 생활을 청산하고 미국시민권을 획득했으며, 때문에 자신의 연구가 미국시민권을 얻기 위한 행동이라는 오해를 받기도 했다.

1958년 발표한 『인간의 조건』에서는 공론영역이 사적영역에 침범당하는 현실과 이 속에서 '활동적 삶'을 지켜낼 수 있는 방안을 모색했다. 현대사회가 노동과 작업만 강조하고 행위를 무시함으로써 공론영역에서 정치가 사라지는, 즉 인간 행위가 동물적으로

전략하는 흐름에 경종을 울린 것이다. 이는 마르크스 유물론 이후 사라져가던 전통적인 윤리와 도덕, 공론과 미덕의 중요성을 일깨운 것으로 현상학적 정치학의 대표작으로 꼽히고 있다.

1963년 발표한 『혁명론』은 헝가리혁명이 소련군에 의해 짓밟힌데 영향을 받아 쓰여진 것으로 미국과 프랑스의 혁명을 비교해 혁명의 궁극적인 목적이 자유와 평등에 있음을 강조하고, 미국혁명의 성공요인과 중요성을 부각시킨 저서로 유명하다.

1968년 발표한 『예루살렘의 아이히만』에서는 유대인 학살에 관여했던 독일군장교 아이히만의 재판을 묘사하면서 ‘악의 평범성(banality of evil)’이라는 개념을 제시했다. ‘나는 명령에 따랐을 뿐이다’는 아이히만의 주장과 마주해 그녀는 악이 일상에서 볼 수 없는 특별한 것이 아니라 누구나 저지를 수 있는, 단지 스스로 생각하기를 포기했을 때 나타날 수 있는 현상임을 드러냈던 것이다. 그녀는 1975년 친구들과 담소를 나누다 심장마비로 사망했다.

3.2. 디자인에 있어 노동·작업·행위의 의미

아렌트는 인간을 ‘조건에 제약을 받는 존재’로 정의한다(Arendt, 1958/1996). 인간은 ‘지구’라는 조건, 그 한계를 벗어날 수 없다. 물론 인간은 ‘지구’라는 조건 속에서도 자신만의 ‘세계’를 만들어가지만 이 세계 또한 인간 자신의 수명, 자신이 만든 세계의 세계성, 타인과의 공존 혹은 다원성이라는 또 다른 조건을 지니게 된다(홍원표, 2011). 이 속에서 이루어지는 인간의 삶은 크게 ‘활동적 삶’과 ‘정신의 삶’으로 구성되며, ‘활동적 삶’은 노동·작업·행위로, ‘정신의 삶’은 사유·의지·판단으로 이루어진다.

노동은 인간이 생존하기 위해 행하는 모든 행동, 즉 신체의 필요를 만족시키기 위해 행하는 모든 행동을 의미한다(Arendt, 1958/1996). 자신을 둘러싼 세계에서 생존하기 위한 행동이지만, 지금 당장 생존하는 것 이상의 그 무엇을 계획하거나 추구하지 않기에 세계의 공공성으로부터 소외된 활동이라 할 수 있다.

노동은 생존활동, 즉 자연이 부여한 영원한 필연성이며, 따라서 가장 인간적이고 생산적인 활동이라 할 수 있다. 인간은 이러한 노동으로부터 벗어나고자 노력하는 과정에서 자유의 필연성을 깨닫게 된다(Arendt, 1958/1996). 하지만 로봇 등에 의해 생산성이 증가되고 생산현장에서 인간의 노동이 사라지게 되자, 즉 노동의 필연성이 떨어지자 자유의 필연성도 그만큼 깨닫지 못하게 되는 상황이 발생했다. 분업화 등을 통해 효율성만 추구하게 되면서 노동의 가치가

더욱 평가절하된 것이다(Arendt, 1958/1996).

작업은 이러한 노동보다 한 단계 발전된 활동이다. 지금보다 나은 세계, 보다 나은 인공적 사물을 계획하고 만들어냄으로써 새로운 세계, 새로운 문명을 만들어내기 때문이다(Arendt, 1958/1996). 인간은 작업을 통해 자신이 생각하는 삶의 방식, 또는 삶의 해법을 자신이 작업할 대상에 투사하게 된다. 즉 자신의 의지를 자신의 대상(자연환경이나 인간사회)에 관철시키게 되는 것이다. 보통 이러한 작업은 세계를 바꾸고 발전시켜 나가는 원동력이 된다.

하지만 한정된 자원에 비해 제작인의 수가 많아지고 각각의 견해차이가 커지면 세계는 창조 대신 대립의 구도를 구축하게 된다. 하이데거의 개념은 여기서 한계에 봉착한다. 만약 현존재들 간의 다양하고 상대적인 의지와 결단이 소통되지 않고 중재되지 않는다면 이상적인 인간사회를 형성하거나 유지한다는 것이 불가능해지기 때문이다.

행위는 정치적 활동으로서 이러한 상황을 이해하는데 도움을 준다. 인간은 고독한 존재지만 홀로 존재하지도 못한다. 인간의 행위는 타인, 즉 정치적·사회적 요소에 대한 전제 없이는 일어나지 않는다. 때문에 행위는 다양하고 상대적인 인간사회의 가치와 기준을 조율하고 역사를 창출해내는 원동력이 된다. 문제는 행위의 가치와 기준을 어디에 두느냐, 가치와 기준의 정당성을 어떻게 확신하고 주장할 수 있느냐에 있는데, 행위의 개념에서 볼 때 이에 대한 절대불변의 답을 제시한다는 것은 불가능하다.

흙과 칸트가 지적하듯 인간의 오성, 즉 감각기관의 감각형식으로 이해된 세계는 세계의 본질이 아니라 인간에 의해 이해된 세계다. 마치 박쥐가 보는 세계와 고래가 보는 세계가 다르듯 모든 존재는 각자 자신만의 환세계(Umwelt) 속에서 자기 감각기관의 감각형식이 허락하는 만큼만 이 세계를 경험하고 이해할 수 있다. 이는 그 누구도 이 세계의 본질, 즉 사물자체를 알 수 없으며 절대불변의 진리·기준을 제시할 수 없다는 의미를 담고 있다.

후설은 이 세계에 대한 경험과 이해, 즉 현상만이라도 현상학적 환원을 통해 객관화시키려 했지만, 이 또한 불가능했다. 예를 들어 철학의 토대가 되는 언어는 지향성을 지니고 있는데, 이 지향성은 후설의 의도와 달리 판단중지를 불가능하게 만든다. 사실 언어로 이해되고 분석되고 설명되는 세계는 이 세계의 본질이 아닌 ‘언어로 표현된 세계’에 불과하다. 언어를 통해 현상을 이해하고 설명하는 한, 현상의 객관적 본질을 찾아낸다는 것은 불가능해진다. 하이데거가 현존재의 특성을 ‘내 던져’짐에서 찾은 것도 이 때

문이다. 인간을 이 세계에 '내 던져'진 존재로 본 것은 인간으로서 이 세계의 본질, 절대불변의 진리나 기준을 알 수 없었기 때문이다. 인간은 자신에게 주어지지 않은 세계를 자신만의 세계로 만들어가는 존재이며, 이러한 과정에서 디자인이라는 산물을 산출하게 된다.

'행위'는 하이데거의 '결단', 즉 알 수 없는 존재의 의미와 가치를 찾기 위한 인간 개인의 노력을 인간 대 인간의 공론영역으로 끌어 올린 개념이다. 다양하고 상대적인 가치들의 옳고 그름을 따지기 보다는 옳고 그름을 따지는 인간들 간의 행위 자체, 행위의 자유를 강조하는 것이다. 정치에 있어 절대불변의 목적이나 목표는 없다. 인간의 삶과 지속적인 관계를 가지는 것은 무엇이든 인간의 실존조건이 되는 것이 정치다(Arendt, 1958/1996). 행위가 추구하는 것은 자신을 위해 타인과의 관계를 유지하는 것뿐이다.

물론 이는 목적에 따른 구분이지 형식에 따른 구분이 아니기에 일상에서 노동·작업·행위를 명확하게 구분한다는 것은 불가능하다. 예를 들어 디자이너가 디자인을 할 때, 그가 단순히 생계를 위한 수단으로 디자인을 한다면 이는 노동이 되고, 보다 새로운 사물을 만들기 위해 디자인한다면 이는 작업이 된다. 또한 디자인을 만드는 과정에서 자신의 주장을 전달하고 소통하거나 이를 위한 커뮤니케이션 수단을 디자인한다면 이는 행위가 된다.

각 개인의 의중을 알지 못하는 한, 특히 그가 겉으로 자신의 의중을 표출하지 않는 한 이를 겉으로 구분하기는 어렵다. 이들 행동은 서로 연관되며 따라서 행동의 주체조차 자신의 행동을 분류하기 애매한 경우도 많다. 생계를 위해 디자인하면서도 새로운 디자인을 만들면서 즐기거나, 자신만의 디자인을 제작하면서도 이를 통해 사회적 변화를 꿈꿀 수 있기 때문이다. 노동·작업·행위의 구분은 일견 무의미해 보이지만, 이러한 구분을 통해 자신이 어떤 행동을 해야 하는지 인간이 추구해야 할 행동이 무엇인지를 밝혀준다는 점에서 그 가치와 의미를 찾을 수 있다.

3.3. '활동적 삶'의 장: 공론영역과 사적영역

노동을 생존활동으로, 작업을 보다 안전하고 편리하고 아름다운 세계를 만들어내는 활동으로 본다면, 행위는 무엇이 안전하고 편리하고 아름다운 세계인가를 논의하고 결정하는 활동으로 볼 수 있다. 행위는 노동의 형태나 작업의 목적을 공동체 안에서 자유롭게 논의한다는 점에서 노동과 작업을 포괄하는 개념이자, 공동체 구성원 각각의 다양성과 상대성, 자유와

평등을 인정한다는 점에서 삶의 기본조건을 제시하는 개념이다(홍원표, 2012). '활동적 삶(vita activa)'이란 이러한 자유와 평등을 기반으로 노동·작업·행위를 아우르는 개념이자, 자신의 생존과 세계를 존중받으면서 또한 타인의 생존과 세계를 존중하는 삶을 추구하는 개념이라 할 수 있다. 아렌트는 이러한 활동적 삶을 사는 인간 존재를 노동·작업·행위에 대입해 자연적 존재·도덕적 존재·정치적 존재로 규정하고 있다.

활동적 삶은 정치적 활동으로서 공론영역(public realm)을 만들어내고 유지시키는 기능을 한다. 공동체를 위한 공동의 주제와 목표, 실천방안 등을 논의함으로써 공동체를 미래로 이끌게 되는 것이다. 공론영역은 평소 가상의 상태로 있다가 공동체 구성원들의 모임을 통해 현실화된다. 공동의 문제를 논의하고 심의하고자 모일 때 그 모습을 드러내는 것이다. 반면 사적영역(private realm)은 공동체 구성원 각자가 자신의 이익을 추구하는 영역이라고 할 수 있다.

공론영역과 사적영역의 차이는 다음과 같다(홍원표, 2011). 첫째, 사적영역은 필요의 영역이지만, 공론영역은 생계문제를 해결한 이후에 참여하게 되는 자유의 영역이다. 둘째, 가정 같은 사적영역은 불평등을 기반으로 하지만, 폴리스 같은 공론영역은 평등을 기반으로 한다. 셋째, 가정은 한 핏줄의 친밀성을 우선시하지만, 사회는 시민들의 차이를 우선시한다. 넷째 가정은 사랑을 중시하지만, 사회는 상호 존중과 우정을 중시한다. 다섯째, 가정은 프라이버시가 중요한 어둠의 영역이지만, 사회는 노출과 공개가 중요한 빛의 영역이다.

문제는 현대에 들어와 공론영역이 사적영역에 잠식당하고 있다는 점에 있다(Arendt, 1958/1996). 아렌트는 고대의 공론영역과 사적영역을 비교·분석해 이를 보여주고 있다. 고대그리스의 공론영역, 즉 폴리스는 평등한 장소였지만 사적영역이었던 가정은 불평등한 장소였다(Arendt, 1958/1996). 폴리스는 자격이 되는 시민이면 누구나 다 평등한 입장에서 대등하게 대우받을 수 있었지만, 가정은 아버지의 결정에 따라 아내·자식·노예의 운명이 결정되었던 것이다. 하지만 폴리스는 이러한 가정문제를 무시함으로써 공론영역에서의 평등을 유지할 수 있었다.

반면 근대에는 가정을 포함한 모든 것이 공론영역에 편입되었다(Arendt, 1958/1996). 모든 것이 평등한 세계가 열린 것이다. 하지만 이로 인해 공적영역과 사적영역의 구분은 모호해지고 말았다. 특히 부르주아 중심의 자본주의 경제체제에서는 고대의 소유 체제와는 달리 부르주아의 사적영역이 공론영역을 사유화하는 현상이 나타났다. 현대는 절대군주의 일인독

제를 벗어나 관료제에 의한 익명의 지배를 실현했지만 정치를 소멸시키고 행동을 '표준화'시킴으로써, '행위'도 사라지게 만든 것이다.

헤게모니 집단의 주도하에 이루어진 표면적인 합의(대의민주주의 등의 정치체계)는 합의라는 이름하에 일방적인 지배를 가능케 한다. 더욱이 현대인은 개인적 행위를 포기하고 사회적 합의에 순응함으로써 스스로 자신의 개별성과 다양성을 소멸시키고 있다(Arendt, 1958/1996). 덕분에 현대사회에서는 공동의 주제를 논의하는 힘, 즉 공론영역에 대한 믿음이 사라져가고 있다(Arendt, 1958/1996). 이러한 문제는 헤게모니를 장악한 집단이 일방적으로 자신의 견해와 의지, 자신의 이익을 추구하면서 대화와 타협을 무시하고 전체정치를 행함으로써 발생한다. 공동체를 위한다는 명분을 앞세워 일방적인 희생의 강요, 강압과 압제를 자행함으로써 그 공동체를 내부로부터 붕괴시키게 되는 것이다.

아렌트는 이를 극복하기 위한 방법으로 개인의 '의지'를 강조한다(홍원표, 2011). 아우구스티누스는 인간의 의지가 신의 존재마저 부정할 수 있음을 보여 주었고, 둔스 스코투스는 '나는 할 수 있다.'고 주장함으로써 공동체 구성원들이 자신들의 자발적인 의지로 정치에 참여할 수 있음을 보여주었다. 물론 의지만 강조하다보면 책임을 회피하는 상황이 발생할 수도 있다. 때문에 제시되는 것이 '정신의 삶' 즉 사유와 의지, 그리고 판단의 중요성이다. 사유와 의지가 개인적이라면 판단은 객관적이라 할 수 있는데 판단, 즉 타인의 기준으로 나를 돌아보는 것은 타인과 내가 책임을 공유할 수 있게 이끌어준다.

공동체는 본질적으로 자유를 추구한다. 개개인의 다원성과 상대성, 즉 평등이 보장된 자유를 추구하는 것이다(Arendt, 1963/2004). 혁명은 이러한 자유가 억눌릴 때 일어나는데, 미국혁명의 독특함은 '평의회', 즉 자발적으로 공동의 문제를 해결하려는 행위자들에 의해 혁명이 진행되었다는 점에 있다. 이들은 스스로 항구적인 정부 조직을 만들어 자유가 출현할 수 있는 공간을 구축하고 지켜냈던 것이다. 결국 아렌트적 관점에서 볼 때, 공론영역은 자유와 평등, 그리고 이에 대한 의지를 기반으로 형성되며, 사적영역의 침범으로부터 이를 지켜내야 함을 알 수 있다.

4. 디자인소통구조의 공적특성과 지향점

4.1. 디자인소통구조의 공적특성

이제 위의 논의를 디자인소통구조에 적용해 보자.

아렌트의 관점에서 보자면, 디자인소통구조는 크게 공론영역의 공적디자인과 사적영역의 사적디자인으로 구분해 볼 수 있다. 공적디자인에는 보도블록에서 사인보드까지의 각종 공공디자인을, 사적디자인에는 신발에서 자동차까지의 일반적인 소비재디자인을 포함시킬 수 있다. 물론 공적디자인과 사적디자인의 경계는 가변적이다. 예를 들어 자동차 내·외관의 기능성이나 심미성 등은 사적디자인에 속하지만, 안전이나 공해 등의 주제는 이를 공적디자인에 속하게 만든다.

인간 대 인간의 만남, 즉 생산자와 소비자의 만남은 그 수에 상관없이 사적디자인을 만들어내고, 사적디자인은 생산자와 소비자의 관계, 즉 시장의 반응에 주목하게 된다. 반면 공동체 공동의 주제와 목표가 나타날 때는 공적디자인이 형성되고 이를 통제하기 위해 정부가 개입하게 된다. 공적디자인의 목적과 방향을 시민이 직접 결정하면 좋겠지만, 시민의 다양한 관점과 상대적 입장, 그 모호한 역할과 범위를 고려할 때, 시민의 대리자로서 정부의 개입은 필연적이 된다. 정부는 공공디자인에 대한 합의를 이끌어내고 이를 공인하는 기관이라는 점에서 그 역할과 책임이 매우 중요해지고 막중해진다.

물론 공론영역의 주체는 정부를 포함한 공동체 구성원 모두라고 할 수 있다. 예를 들어 교복착용에 대한 찬반이 논의될 때, 공론영역에는 교복착용의 가부를 결정하는 정부 외에 교복을 생산하는 업체, 교복을 제작하고 연구하는 디자이너, 결정에 따라 개별적으로 교복을 선정하는 학교·학부모·학생, 이를 미디어 상에서 논하는 언론 등이 서로 상호작용하며 공론을 만들어내게 된다. 정부의 역할이 중요하다고는 해도, 공론영역은 본질적으로 공동체 구성원 각각의 다양성과 상대성에 기반을 두게 된다.

여기서 주목할 것은 기업 같은 생산자의 입장이다. 예의 교복을 생산하는 업체는 다른 구성원들과 달리 교복착용을 무조건 찬성하는 입장에 서게 된다. 공적으로는 학생들을 학생답게 한다는 명분을 내세우지만, 사적으로는 교복을 생산·판매해 기업의 이익을 극대화하는 것이 이들의 존재이유이기 때문이다.

때문에 만약 정부가 객관성을 잃게 되면 공론영역의 의미 자체가 소멸될 수 있다. 예를 들어 교복을 생산하는 업체들이 교복착용을 찬성하는 메스미디어적인 여론을 형성하고 정부가 여론의 크기만 따져 교복착용을 결정하게 되면, 다른 전체 구성원들의 다양한 견해는 자연스럽게 묵살되고 만다. 교육이라는 명분하에 기업의 이익이 추구되면 아렌트의 지적처럼 사적영역에 의해 공론영역이 잠식되고 공론영역의 가치와 의미가 사라질 수도 있는 것이다.

공동체 구성원은 아리스토텔레스가 지적하듯 '정칙적 동물'이다. 단순히 자연적으로 모인, 가족 같은 결사체가 아니라 '이성과 언어를 가진 동물'인 것이다 (Arendt, 1958/1996). 이는 공동체 구성원들이 사회적 이라거나 합리적이라는 의미가 아니라 커뮤니케이션이 가능하다는, 즉 대화와 타협이 가능하다는 의미다. 공론의 정당성에 대한 아렌트의 논의를 되돌아 볼 때, 디자인의 공론영역, 공적디자인의 정책결정은 이러한 자유, 즉 구성원 개개인의 다양하고 상대적인 의견들이 자유롭게 표출·수렴되고, 평등하게 타협 또는 중재될 때 그 정당성을 얻을 수 있다.

4.2. 공적디자인에 대한 사적디자인의 입장

현상학적 관점에서 볼 때, 디자인의 궁극적인 목적은 어디까지나 '인간을 위하여'에 있다. 문제는 그 인간이 특정(特定)되지 않는다는 점, 즉 인간의 다양성과 상대성을 고려할 때, 인간을 '이것이다 혹은 저것이다'로 확정할 수 없다는 점에 있다. 인간이란 누구인가, 인간을 위한 디자인이란 무엇이고 어떻게 만들어야 할 것인가 등에 대한 견해와 대안은 그 구성원의 수만큼 다양하게 제시될 수 있다. 이는 인간을 어떻게 정의하는가에 따라 인간을 위한 디자인의 형태가 달라질 수 있음을 의미한다.

디자인 공론영역의 중요성은 여기에 있다. 우리의 디자인, 우리의 인간상은 어느 특정 집단이 주장하는 절대불변의 원리나 진리에 기반 하기보다, 우리 모두의 논의와 합의 속에서 만들어질 때 그 정당성을 획득할 수 있다. 공동체 구성원 모두의 논의와 합의를 가능케 하는 디자인, 그 속에서 만들어지는 디자인이야말로 우리 모두의 디자인이라 할 수 있는 것이다.

현재 자본주의 경제체제를 고려할 때, 디자인 공론영역의 구성원은 형식적으로 크게 생산자, 소비자, 디자이너로 구분 할 수 있다. 생산자는 디자인제작의 가부를 결정하는 자로서, 소비자는 제공된 디자인의 소비가부를 결정하는 자로서, 디자이너는 디자인자체의 심미성과 기능성을 제작하는 자로서 여기에 참여한다. 다시 말해 생산자에게는 디자인이 이익을 가져다주는 수단으로, 소비자에게는 자신에게 편의를 제공하고 감성을 만족시켜주는 수단으로, 디자이너에게는 노동의 수단이자 작업의 대상으로 간주된다.

디자인 공론영역에서 생산자, 소비자, 디자이너와 함께 고려해야 할 또 다른 구성원으로는 정부가 있다. 정부는 이들의 의견을 수렴·타협·중재하며 공론을 도출·공인한다는 점에서 다른 모든 구성원들의 위에서 이들 모두를 아우르고 있다. 덕분에 정부는 생산

자, 소비자, 디자이너의 역할을 모두 담당하기도 한다. 정부는 디자인을 기획·통제할 수 있다는 점에서 생산자에 속하며, 직접 디자인 가이드라인과 시안을 제시한다는 점에서 디자이너에 속하기도 한다. 또한 필요한 디자인을 생산자에게 요청한다는 점에서는 소비자에 속하기도 한다.

디자인에 대한 공동체 구성원 각각의 견해는 각각의 입장과 관점에 따라 달라진다. 저상버스 디자인을 예로 들어보자. 저상버스 개념은 기존버스의 계단이 높아 노약자나 어린이, 장애인들이 이용하기 어렵다는 문제로 인해 제시되었다(김지영, 이종호, 오승훈, 2008). 이때 정부는 문제의 원인을 파악하고 해결방법을 모색해 그 구체적인 정책을 시행하게 된다. 이는 소비자의 역할을 대리하는 셈인데, 시장에서는 생산자와 소비자, 디자이너가 직접 대면해 문제를 해결할 수 있지만, 공론영역의 경우, 공적디자인의 수혜자인 시민, 즉 소비자의 존재가 매우 모호하기 때문이다.

이와 달리 생산자는 저상버스의 목적과 취지보다는 저상버스를 개발하고 판매했을 시에 발생할 이익을 먼저 검토한다. 소비자의 편의를 명분으로 내세우긴 하지만 최우선 요건은 자사의 이익이기 때문이다. 이들은 수익성만 예상되면 엔지니어 등을 동원해 저상버스의 개발과 제작, 판매에 착수하게 되고 이때 디자이너에게도 저상버스의 외형 또는 그 구조를 포함한 디자인을 의뢰하게 된다. 이들에게 디자인은 수익창출을 위한 도구라 할 수 있다.

반면 소비자는 저상버스를 통해 자신의 삶이 향상되기를 원한다. 물론 각자 자신의 필요와 취향에 맞는 디자인을 요구하기에 이들 모두를 위한 디자인을 제공한다는 것은 불가능하다. 하지만 달리 생각해 보면 디자인에 의해 이들의 다양성이 제약 받는 것으로도 볼 수 있다. 예를 들어 고등어를 선호하는 소비자라도 시장에 유통되는 생선이 참치와 멸치뿐이라면 생선 자체를 포기하거나 참치와 멸치 중 하나를 구입할 수밖에 없다. 소비자의 소비는 어디까지나 주어진 디자인 안에서 이루어진다.

디자인 공론영역에서 소비자의 역할은 매우 수동적이다. 몸이 불편한 소비자라면 누구나 기존버스의 단점을 파악하고 그 문제점을 해결해 주기를 바랐을 것이다. 하지만 문제를 해결해 낸 것은 소비자가 아니라 정부나 생산자, 디자이너였다. 소위 전문가의 주도로 소비자의 필요가 파악되어 문제가 해결된 것이다. 저상버스는 소비자의 선택과 상관없이 개발, 제작, 판매, 운행되고 있다. 저상버스 이용자에는 노약자나 어린이, 장애인 뿐 아니라 정상인도 포함되며 이들의 사용빈도가 더 많다. 소비자 전체를 놓고 볼

때, 저상버스를 절실히 필요로 하는 소비자는 많지 않은 것이다. 소비자는 주어지는 대로 버스를 탈 뿐, 기존버스나 저상버스나를 골라서 타지 않으며 이러한 선택이 저상버스 운행에 영향을 미치지도 않는다. 결국 소비자는 디자인의 공론영역 전 영역에 적극적으로 참여하지 못한 채, 제품의 수혜자 또는 이익의 공여자로서만 다루어지고 있는 것이다.

디자인 공론영역에서 디자이너는 이중적인 모습을 보이게 된다. 전통적인 관점에서는 자본가와 노동자, 생산자와 소비자의 구분이 명확하다. 자본가는 생산자이며, 노동자는 소비자이다. 디자이너는 자본가에게 고용된 노동자이며 아렌트의 관점에서 봐도 제작인에 불과하다. 하지만 그는 생산자의 입장에 서서 판매가 가능한 디자인을 기획·제작하며, 소비자의 입장에서 서서 자신의 취향에 맞는 디자인을 기획·제작한다. 자본가와 노동자, 생산자와 소비자의 대립구조 속에서 이들의 관점과 입장을 이해하고 중재하며 상황과 시기에 따라 유연한 태도를 취하게 되는 것이다. 물론 정부가 시민의 이름으로 생산자를 고용하는 것과 달리 디자이너는 어디까지나 생산자의 고용인으로서 참여하게 된다.

하지만 디자이너는 디자인에 대한 자신의 신념에 기초해 작업한다. 물론 생산자의 요구를 최대한 수용해 디자인해야 하지만, 디자인을 하는 이유는 어디까지나 자신이 생각하는 이상적인 디자인을 실현하는데 있다. 디자인에 대한 견해와 능력, 추구하는 이상은 각기 다를 수 있으나 이상적인 디자인을 추구한다는 점에 있어서는 모든 디자이너들이 마찬가지다. 이들은 자신의 이상과 능력에 대한 공공의 평가를 받기에 그만큼 사회적 흐름에 민감하게 반응한다. 특히 시대와 장소에 따라 그 감성적 가치와 기준이 달라지기에 자신의 감성보다는 사회적 감성을 이해하고 표현하는데 주력하지만, 이를 위해서는 이를 따라갈 만한 지식과 기술이 전제되어야 한다는 점에서 디자인에 대한 개인의 능력을 중시하게 된다. 이들은 생산자와 소비자, 사회적 감성과 개인적 감성 사이에서 이들의 요구를 최대한 맞춰주려 하지만 궁극적으로는 디자인을 위한 디자인에 관심을 두고 있다. 자신이 할 수 있는 최대한의 노력을 기울여 자신이 생각하는 최고의 기능성과 심미성을 지닌 저상버스를 디자인해내게 되는 것이다.

4.3. 디자인 공론영역의 지향점

디자인 공론영역은 디자인에 관련된 공동체 공동의 문제를 해결하기 위해 형성되는 공간이다. 공동체

구성원들은 여기서 공동체와 공동체 구성원을 위한 디자인을 논의·제작·평가하게 된다. 이때 중요한 것은 공동체와 공동체 구성원을 위한 디자인이 무엇이나를 정하는 것이 아니라, 공동체 구성원들이 공동체를 위한 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 공론영역의 자유를 지켜내는데 있다. 이는 공동체 구성원이 자유롭게 자신의 생각을 표현하고, 이에 대한 논의를 통해 공론을 형성할 때, 그 공론이 정당성을 얻을 수 있다는 점에서 가장 우선되는 원칙이라 할 수 있다. 결국 디자인 공론영역의 지향점은 공동체 구성원의 자유로운 표현과 논의가 보장된 상황에서 그 공동체를 위한 디자인을 만드는 데 있다.

주목할 것은 공동체 구성원들이 공동체와 공동체 구성원을 위한다는 명분하에 각자 자신의 입장에서 자신이 생각하는 사적디자인을 공론영역에 제시한다는 점이다. 자신의 목적이 무엇이든 그 결과가 공동체와 공동체 구성원의 이익과 부합되면 자신의 사적디자인이 공적디자인화 될 수 있기 때문이다.

문제는 정부나 생산자, 디자이너가 공동체와 공동체 구성원을 위한다는 명분하에 각자 자신이 생각하는 공적디자인, 즉 공적디자인으로 포장된 사적디자인을 디자인 공론영역에 제시하는데 반해, 공적디자인의 목적이라 할 수 있는 시민은 수동적인 수혜자로서만 존재한다는 점이다. 물론 정부나 생산자, 디자이너가 공동체 구성원인 시민을 고려하지 않는 것은 아니지만 이들에게 비취지는 시민은 각자 자신만의 입장과 관점에서 해석된 시민에 불과하다. 이들은 디자인의 목적이면서도 디자인의 대상으로만 취급되고 있는 것이다.

예를 들어 서울시 간판개선사업은 시각공해를 없애고 도시경관을 향상시킨다는 명분하에 이루어졌지만, 일방적인 시행으로 각 지역별 특색을 소멸시키기도 했다(송민정, 박우환, 2011). 또한 디자이너가 간판개선사업의 방향을 구상하고 생산자가 개선 간판을 제작하며 이를 지원하는 동안, 소비자는 이들의 소비 대상으로 취급되면서 정작 개선 간판을 설치해야 하는 상인은 자신의 의사와 상관없이 이를 수용해야 하는 상황이 발생하기도 했다(양수영, 2006). 간판개선사업의 취지가 시각공해를 없애고 도시경관을 향상시키는데 있다고 해서 기존간판을 개선 간판으로 교체하는 것이 최선의 방안이었다고는 할 수 없다. 홍콩의 경우처럼 혼란스럽고 지저분한 간판들이 그들의 아이덴티티가 경우도 있기 때문이다. 또한 시민(행인)을 위한다면 시민(상인)을 무시하는 정책도 올바른 정책이라고 할 수는 없을 것이다.

이러한 문제가 발생하는 근본적인 이유는 수렴의

방식 때문이다. 공론영역에 제시되는 명분은 공동체의 이익에서 크게 벗어날 수 없다. 만약 공동체의 이익에 반하는 제안이 제시된다면, 즉각 이에 대한 저항이 발생하기 때문이다. 하지만 아무리 명분이 좋다고 해도 그 명분이 공동체의 이익을 보장해주지는 않는다. 중요한 것은 명분이 아니라 표현의 자유 더 나아가 참여의 자유다. 공동체 구성원의 성별, 나이, 학력, 관점, 취향 등은 다양각색이며, 공동체가 요구하는 수준에 미치지 못하는 구성원도 있을 수 있다. 공론영역이 자유를 보장하고 정당성을 획득하기 위해서는 이러한 구성원까지도 공론영역에 참여시킬 수 있어야 한다. 디자인 공론영역에 있어 무엇보다 중요한 과제는 공동체 구성원 모두가 디자인 정책에 적극적으로 자신의 의견을 표현하고 논의할 수 있도록 디자인 공론영역의 자유를 보장하고 적극적인 참여를 유도하는 것이라 할 수 있다.

물론 그 당위성에도 불구하고 해결해야 할 현실적 문제들은 산적해 있다. 디자인 정책을 결정하는데 있어, 정부나 생산자, 디자이너는 그 존재가 확실하게 '특정'되지만 소비자는 그 범위부터가 모호하다. 또한 특정된 소비자들의 다양한 바람과 견해, 취향 등을 어떻게 수렴할 것인가도 문제가 된다. 불특정다수인 소비자와 정책을 논의할 수는 없다. 생업에 종사하는 소비자들에게 일일이 의견을 물을 수도 없고, 공청회를 연다 해도 참여도가 떨어지긴 마찬가지다. 하지만 현실 문제를 이유로 공론영역의 한 축인 소비자의 의견을 수렴하려 노력하지 않는다면, 즉 소비자의 의견이 표현되지 못하고 수렴되지 못한다면 공론영역은 소멸하고 만다. 문제를 해결하기 위해서는 원론으로 돌아가야 한다. 정부나 생산자, 디자이너의 입장을 강요하기 보다는 소비자를 디자인 공론영역에 적극적으로 참여시키고, 이를 통해 공동체 구성원 모두의 의견이 상호주체적으로 수렴되는 체계를 만들어내야 하는 것이다.

5. 결론

디자인의 궁극적인 목적은 '인간을 위하여'에 있다. 문제는 그 인간이 누구인가이다. 그 인간은 '내'가 될 수도 있고 '너'가 될 수도 있다. 그 인간이 누구인가에 따라 디자인의 목적과 형태가 달라질 수 있는 것이다. 디자인 공론영역은 공동체 구성원 모두의 견해를 수렴하여 공동체를 위한 디자인을 만들어내고 사용함으로써 너와 내가 함께하는 생활세계를 만들어 내게 된다.

문제는 이러한 디자인 공론영역이 정부, 생산자, 소비자, 디자이너로 이루어진 구성원들에 의해 끊임 없이 침범당하고 전유될 수 있으며, 실제 그렇게 되고 있다는 점에 있다. 때문에 디자인 공론영역은 각 구성원들의 자유와 평등을 보장하기 위해 노력해야 하며, 특히 이를 위한 참여를 독려해야만 한다. 디자인 공론영역의 지향점이 공동체 구성원의 자유로운 표현과 활발한 논의 그리고 이를 바탕으로 한 정당성의 확보에 있다고 할 때, 이를 위해서는 자유와 평등의 보장, 그리고 참여의 독려가 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

참고문헌

- 김영찬 (2012). 하이데거의 존재론적 관점에서 바라본 디자인의 의미. 『한국과학예술포럼』, 11, 37~47.
- 김지영, 이종호, 오승훈 (2008), 교통약자를 위한 저상버스도입의 효과에 대한 연구, 『대한토목학회논문집』 vol. 28, 29~34
- 송민정, 박우환 (2011). 서울시 간판개선사업 후 간판디자인의 문제점 분석. 『브랜드디자인학연구』 9, 211~222.
- 양수영 (2006), 「Graphscape의 도시융합에 관한 연구분석: 종로 업그레이드 프로젝트사업, 청계천 복원사업을 중심으로」, 한양대학교 박사학위논문.
- 이기상, 구연상 (1998). 『존재와 시간 용어해설』, 서울 : 까치.
- 이남인 (2006). 『후설의 현상학과 현대철학』. 서울 : 풀빛미디어.
- 홍원표 (2011). 『아렌트: 정치의 존재이유는 자유다』. 서울 : 한길사.
- Edmund Husserl, (1965). Philosophie als strenge Wissenschaft, Vittorio Klostermann, Frankfurt, 이영호·이종훈 역, 『현상학의 이념』. 서울: 서광사, 1988.
- Hannah Arendt, (1958). The Human Condition, The University of Chicago Press, Chicago, USA, 이진우, 태정호 역, 『인간의 조건. 파주: 한길사. 1996
- Hannah Arendt (1963). On Revolution, Viking Press, New York. USA, 홍원표 역, 『혁명론』. 파주: 한길사. 2004.
- Martin Heidegger. (1993). Sein und Zeit, Max Niemeyer Verlag GmbH. Co. 이기상 역, 『존재와 시간』. 서울: 까치. 2005.