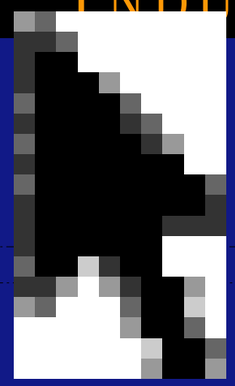
DIGITAL FUN + DESIGN INDUSTRY



1990년대, 상품의물성(物性), 기능, 성질, 물질등을소비하는측면을중시한기존의마케팅시대가지나고현재우리가살고있는 2000년은네트워크로구성된소비자의경험에초점을맞추는경험경제(Experience Economy) 시대의한가운데에위치해있다. 또한이시대는주로' 판에박힌아름다움 '을추구하기보다는조금더인간에게적합한디자인인' 즐거움과쾌적함을강조하는유머러스한감성 '에테크놀러지를결합해만든디지털적인재미에탐닉하고있다고표현해도무방하겠다.

이에본지에서는' 디지털펀+디자인산업 '이라는주제의특집을준비했다. 이특집은궁극적으로는각양각색의재미가디자인산업에는어떤방식으로표출될것인가를묻는귀납법적인접근일것이다.

먼저' 디자인 & 펀(Design & Fun) ' 디지털펀(Digital Fun) ' 프로덕트 & 펀(Product & Fun) '이라는3가지카테고리로나누고각각의프로젝트에장난이나놀이, 농담, 재미있는사람(사물), 성애행위, 유머, 경험등을키워드로선정했다. 결과적으로사람과사람, 사람과사물등을네트워크상에연결해놓은디지털적인재미로부터, 낯설지만유희적이미지를강하게가진제품디자인까지온라인과오프라인을통해다각적으로보여주게되었다. 본지에소개된다양한시각자료와정제된글들이디자인산업에새로운비즈니스모델을제시해줄수있는모티프가되기를기대한다.

With designs of 1990s with emphasis on the marketing and consumption of products' physical values, function, and material became the by-gones, the age of experience economy based on networks of customer experience is emerging in the year 2000. In place of the 'routine aesthetics,' the new era is in pursuit of 'fun and humorous emotions' aided with technology, or digital fun.

Upon the emergence of the design trend, this issue is dedicated to the features topic 'Digital Fun & Design Industry.' Fun is discussed in three categories, and that is: 'Design & Fun', 'Digital Fun', and 'Product & Fun. Toying with fun-related keywords such as play, jokes, fun people and things, sex, humor, and experience, the issue showcases feature items from digital/on-line to products/off-line which hopefully will be a guidepost to the national design business and industry.

디 자 인 & 펀

Design & Fun

디지털 펀(Fun)& 디지털 디자인

글≫하한수| 이즘ISM대표

Digital Fun & Digital Design

\ Booting

1995년가을이었다. 친구의제의로도시를디자인해달라는의외의제안을받았다. 필자의전공은건축이아닌데? 웬도시와건축디자인?

이프로젝트는다름아닌인터넷상의사이버도시를만드는일이었다. 당시야후가생긴지얼마안되었고아마Netscape 1.0판이나올정도였으니까‘ 인터넷 ’이라는용어조차생소할적이었다. 가상의도시라? 리얼라이프와사이버라이프가만나는곳?

사이버도시를만든다는것자체만으로도너무나흥미로운일이라생각했다. 사이버도시에는중력도, 영토의크기도, 어떠한물리적인한계가존재하지않는다. 시대와시간을초월하는공간이아닌가? 환상과꿈그자체였다. 요즘은TV만켜면사이버일색이지만…. 디지털라이프에대해처음고민하게만들었던이프로젝트는당시그래픽디자인과공업디자인사이를오고가던아날로그디자이너에게는커다란충격이었다. 디지털디자인이야기를할때즈음이면상상력너머에존재하는사이버도시와건물, 그리고디지털인간과그삶을생각하게한다.

C:\why fun?

디지털펀을이야기하기전에생각할것이있다. 우리는왜펀을찾고있는가? 요즘CF를보면‘ 재미있다 틀넘어거의‘ 코메디 다. 지하철에서누군의휴대폰이울린다. 띠리리~ 띠뛰띠~이이어지는휴대폰멜로디에주위사람들의코웃음이그려진다. 건전? 명랑문화패러디사이트인딴지일보의또~ㅇ철학그리고‘ 광수생각 ’, 인터넷사이버감옥 사이트, 삼행시짓기, 카지노에서포르노까지기타등등. 그어느때보다도해학과유머가넘친다. 우리가살고있는세상이재미있어서일까? (그림1)

1990년대에는세계적으로정치적인이데올로기가사라지면서삶의패턴과가치관에공백이생겼다. 그동안주입되어온경직된사고와억눌려온우리삶의상당부분을차지하고있던쇠사슬이갑자기사라진것이다. 우리는스스로를다시깨닫게된것인지도모른다. 이제그공백은진정우리스스로를위한여백이된것이다. 그리고깨달은것은“ 이제껏너무나재미없는세상에서살았다 ”는것이었다.

> Format ((Enter)

세상도많이변했지만기술은참빠르게변하고있다. 인류는이제새로운세상에서살고있다. 휴대폰으로쇼핑을하고은행거래를하며, 하얀종이에뿌려진전자잉크가디지털책이될줄을누가알았을까? 이제컴퓨터는몇년전책상위에보물처럼모셨던도구가아니다. 전세계에흩어져있는뉴스를시시각각전해줄뿐만아니라멀티미디어가정교사, 네트웍게임에다채팅, 무료전화, 인터넷쇼핑까지…. 안되는것이없는수퍼머신이다. 지나가는도로변에는닷컴간판이즐비하고, 명함에는이메일주소와핸드폰번호가예외없이올라있다. 전자강아지로봇에다가어린이용전자현미경, 그리고CPU 달린레고장난감까지…. 정신이없다. 인류가지금껏경험해보지못했던정말멋진신세계이다. 정말?(그림2)

켜고누르고, 찍으면모든것이해결된다. 즐거움도역시이런알고리즘으로구성되어있다. 인스턴트펀이라고해야할까? 아님요즘표현대로스피드팡팡펀이라고해야할까?

정치적이데올로기대신에인류는디지털이데올로기에젖어들고있다. 더나아가비즈니스모델로완전무장한인터넷이데올로기도한몫을하고있다. 이것을거들어주는것은 역시 자본주의 꽃인상업주의이다. 소비와시장지향적 펀이야말로 아날로그와 디지털 시대를 연결시켜주는 고리인셈이다.

그러나디자이너가추구해야할것은무엇인가? 클라이언트의탐욕을감출수있는진정하고용기있는펀이아닐까?

> install ((Enter)

디지털 펀에는 마이크로소프트 버전 펀(Microsoft Version Fun, 이하 MVF)과리눅스버전펀(Linux Version Fun, 이하LVF)이있다.

MVF는대자본과기술그리고컨텐츠와서비스가훌륭히결합된형태이다. 다분히독점(?)적이고주입식이다. 선택의여지가별로없다는뜻이다. 상업적으로는잘포장되어있으며, 상품가치가뛰어나다. MVF는무엇보다도수익성이좋아야하고, 대중의시선을끌어모을수있어야하며, 그래서항상대중들에게인기가높다. 아니대중들은대부분MVF에순응해서살고있다. 물론이따금시스템에러도발생한다.

이와는반대로LVF는자연발생적이다. 민들레꽃씨하고같다고해야할까? 인터넷덕분에여기저기흩어져있던소수의사람들이뭉쳐서새로운펀을만들고있는것이다. 대자본에의지하지않고, 비상업적이며, 무엇보다도자발적인편으로, 그러다보니상품가치는없고, 수익은애초에생각조차해본적이없으며, 대중들의관심밖으로벗어나기십상이었다. 그런데변화가생긴것이다. 인터넷덕분에힘없는개인들도자발적이며, 적극적인펀생산자로바뀌어가고있는것이다. (그림3)

> Program.Exe

스킨(Skin)을아십니까?

WinAmp : MP3 파일을플레이시켜주는프로그램

Neoplanet : Microsoft Internet Explore의그래픽인터페이스를바꾸어주는프로그램

WindowBlinds : Windows95, 98, NT 등OS의그래픽인터페이스를바꾸어주는프로그램

위의3가지프로그램은스킨을제공하고있다는점이공통점이다.

스킨은소프트웨어의그래픽인터페이스를누구나자유롭게바꿀수있도록해주는기능인데필자가알고있는한WinAmp가제일먼저대중적인인기를얻었었다.

해당프로그램사이트를방문하면다양한스킨을얻을수있다. WinAmp는오늘현재 10,622가지의스킨을갖고있다. 이스킨은 WinAmp를만든사람이나회사가만든것이아니다. 전세계의네티즌이만든것이다. 다시말해서 WinAmp를 애용하는 사용자 스스로 스킨을 디자인 해서 무려 10,622가지의스킨을만들어서사이트에공개하고서로사용하고있는것이다.

그들 대부분은 전문 디자이너가 아니다. 물론 전문 디자이너도 있지만 LVF을즐기고있는사람들이대다수다. 이런모델은분명다음세대의디지털디자인산업의형태를가늠하는잣대가될것이다. 마치핸드폰의멜로디를이제는직접고르거나입력할수있는것처럼…. 이것역시 LVF라고분류하고싶다.(그림4) (그림5)

> System.ini

MVF의전형적인예로애플사의아이맥(iMac)과OSX를들고싶다.

아이맥은정말충격자체였다. 반투명재질로마감한디자인이물론처음은아니었다. 그러나아이맥의반투명디자인이인류에던진펀은디자인사에남을만한사건이었다.

1

2

3

4

베이지색PC 세계에반투명칼라 PC는마치칼라 TV를개발한것만큼이나혁신적이었다.

무엇보다도 PC를 PC가아니게만들었다는점이가장의미있는일로용감한클라이언트(스티브잡스)의선택이가능케했다. 유능한클라이언트상이있다면대상이라도주고싶은심정이다. 아이맥은컴퓨터사용자에게컴퓨터를사용하는즐거움을넘어서, 컴퓨터를소유하고있다는즐거움을선사했다는점에서MVP의가장성공적인모델이아닐까?

두번째성공예감은아이맥만큼이나충격적이었던 OSX의인터페이스디자인이다. 기회가된다면www.apple.com/macosx 아래에있는제품소개Quick Time Movie를반드시보기바란다. 필자가왜충격을받았는지공감하게될것이다. OSX는소프트웨어역사상가장진보적이며, 예술적인작품이라 생각한다. 디지털 디자인과 디지털 펀의 백미이다. iMac과의identity에더하여컴퓨터를사용하는즐거움의극치를보여주고있다. 안타까운것은아직시판을하지않았다는점이다. 더욱실망스러운것은애플사가OS X의제품출시를올7월에발표하기로한것을내년초로미루었다는사실이다. 다른것은몰라도제품출시일을지키지않는습관은MS와크게다르지않다.(그림6)(그림7)

> Explore Internet

요즘의화두는역시인터넷이다. 작년에모디자인전문출판사에서인터넷사이트를추천해보라고해서필자는주저없이' 야후 '사이트를추천하였다.

디자인이 만족해서라기보다 야후는 신속한 브라우징으로 고객에게 기다림없는정보를제공해주기때문이다. 역시빠른응답속도는사람들에게변함없는즐거움을주는것같다. 최근인터넷에서는주로인터넷방송및교육, 그리고역시전자상거래관련사이트들이붐을이루고있다. 놀랍게도모든사이트들이온갖경품과이벤트, 사은행사등의타이틀을걸고열띤고객유치경쟁을벌이지만뭐하나다른점이없는것이문제이다. 이렇게그사이트만의특성과개성이없다보니결국브랜드와자금력에앞선대기업이 유리해지고있는 결과를 초래하고있다. 다분히 MVP식 방법이통용되고있는것이다.

그러나최근개인홈페이지와ASP(Application Service Provider)를주목할필요가있다. 상당히수준높은개인홈페이지와소규모커뮤니티가만들어지고있다. 또한ASP는일반응용소프트웨어처럼인터넷을활용하는서비스를말하는데머지않아개인소프트웨어와네트워크소프트웨어의구분이모호하게될지도모를일이다. 최근세계적인이슈가되고있는냅스터(Napster)는국내의' 소리바다 '와같이온라인상에서MP3 파일을공유하는기술이등장하였는데, 이것역시네트워크사회에걸맞는디지털펀을제공해주고있다.

냅스터를놔두고음악포털사이트나CD 온라인쇼핑사이트에가는사람은없을것이다. 우리는이미디지털세상이네비게이션(Navigation) 시대에서 LVP식의 인터넷 어플리케이션(Internet Application) 시대로 진입하고있다는서곡(序曲)을듣고있는것이다.(그림8)

> Uninstall

옛날교과서를보면제품생산이란자본과재화가노동력과결합해서만들어지는것이라고적혀있는데, 디지털시대에서는이공식이적용되기가어렵다. 자본보다는지식과정보가필요하고, 재화보다는컨텐츠과기술이필요하다. 그리고노동력보다는창의력과상상력이필요하다. 필요없다라기보다는다른형태의생산구조가필요하다는것이다.

디자인조직도마찬가지이다. 정보와상상력, 컨텐츠를다룰수있는조직이라야한다. 디지털디자인을산업디자인의구조로봐서는절대안되는이유가여기에있다. 한마디로아날로그디자인을' Uninstall'하지않으면디지털디자인을' Setup'할수없다. 기업이든개인이든되도록이면빨리' Uninstall'하는것이좋다.

둘째는아날로그클라이언트가문제이다. 클라이언트는쉽게' Uninstall'할수없다. 비즈니스관계가걸려있기때문이다. 이럴때에는클라이언트' Conversion' 작업을 해야 하는데, 디자인을 열 번 하는 것보다' Conversion'을한번하는것이더어렵다.

펀과는가장거리가먼일이다. 아날로그클라이언트는최대한피해가는것이제일좋은방법이다. 경험해보신분은알겠지만거의폭탄(?)이다(맥에서시스템이죽었을때나오는아이콘을생각해보라). 자~ 이제준비되었으면Restart 버튼을누르세요.

> Restart

멋진신세계~

그래픽디자인, 제품디자인, 산업디자인으로분류할수없는디자인은무엇이지요?

정보디자인, 소프트웨어인터페이스디자인, 웹사이트디자인, 인터넷방송디자인, 게임디자인, CG Animation 디자인, 사이버스페이스디자인, 사이버캐릭터디자인이외에도기타등등. 디지털디자인의영역에는한계도영역도없다. 어디부터어디까지가디자인인지구분하기조차어렵다.

이처럼디지털디자인산업의발전은영역파괴부터시작된다. 그다음각영역에고유한사업모델이존재하는데이런모델을어떻게현재의디자인조직과결합시켜성공시킬수 있느냐가관건이다. LVF 모델은이런부분에있어서실마리를제공해주고있다.

디지털디자인커뮤니티, 디자인지식정보공유네트워크, 디지털디자인패러다임, 디지털디자인교육시스템등이다음세대의키워드가될것이다.

그리고무엇보다도수동적생산자(용역사업모델)에의한디자인산업발전모델을능동적생산자(전문기업)로써의산업발전모델로변화시켜야할것이다.

> Shutdown

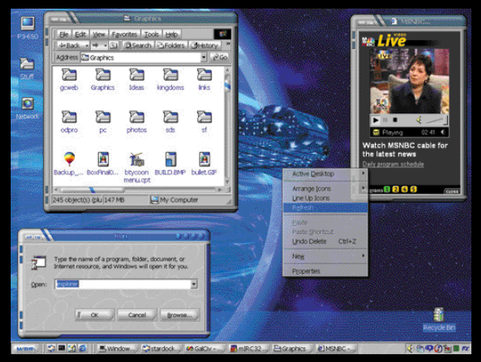
이제전원을꺼야할때가된것같다. 아날로그와디지털이다른점은전기가없으면디지털은소용이없다는것이다. 디지털펀과디지털디자인을생각하기전에디지털이지닌존재요소를생각해야한다. 0과1을유지시켜주는에너지가무엇인지를고민해야한다.

디지털펀과디자인의에너지는무한한상상력과창조력에서비롯된다. 이에너지를모이게하는것은역시기술과정보(컨텐츠)이다. 우리가진정미래를설계할수있는디자이너이기를원한다면, 엔지니어보다그리고사회학자나미래학자들보다더빠른걸음으로움직여야한다. 그렇지않으면빠르게변화해가는세상을만드는것이아니라항상빠르게변화해가는세상을좇아가는디자이너로머무르고말것이다.

스위치를내리기전에우리가정말즐거운세상, 행복한세상을만들고있는지우리스스로에게다시한번물어보고싶다.

하한수(Hansoo Ha)

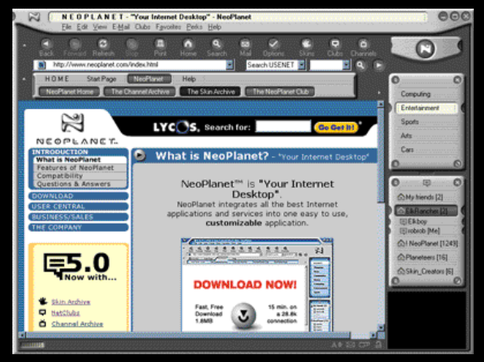
1988년경기대학교응용미술학과를졸업하고 1991년국민대학교대학원공업디자인학과에서' 디자인정보시스템에관한연구 '로석사학위를받았다. 1998년㈜한메소프트를창업하여한글과컴퓨터사의기업CI 및아래한글디자인(1990년), 한국디자인포장센타와다목적조인트시스템디자인프로젝트에참여(1990년)했으며, 디자인정보시스템의Prototype Program 개발(1991년), ㈜한메소프트' PapyrusWord Processor Product Identity Program(1994년) 개발등을진행했다. 1995년㈜ISM Research를창업한후로는현대전자와의인터넷서비스' 사이버시티(Cyber City) ' 디자인프로젝트(1995년), 한국일보사의코리아링크(Korealink) 인터넷웹서비스디자인프로젝트(1995년), ㈜한글과컴퓨터프로덕트아이덴티티프로그램(1995년), 공업기반기술개발사업으로' 인터넷을통한디자인정보시스템개발 (1995년)을맡았으며, 한메소프트사이버소사이어티인터넷컨텐츠(Cyber Society Internet Contents) 사업(1997년)을하면서ISM의디자인정보웹매거진 ' Indiworld'창간(1997년)했다. 국내최초의3D CG 애니메이션인' 토치와꺼머코 '의프로젝트 (1997년), 모토롤라코리아유미버시티사이트디벨롭먼트프로젝트(Motorola Korea University Site Development Project)(1998년), 드림라인웹사이트디자인개발프로젝트(1999년), 청와대웹사이트재개발프로젝트(1999년), EC21 인터넷 사이트 디자인 개발프로젝트(1999년) 등을진행했으며 현재 ㈜ISM Coporation 대표이사와㈜옥토그라프의이사를역임하고있다.



5

6

7



8