

상호 혼성적 디자인으로서의 융합디자인 개념

The concepts of Convergence design as an Inter-hybrid design

주저자 : 김지인

단국대학교 인터하이브리드디자인전공 박사과정

Kim, Ji-In,

Dept. Inter-hybrid design, Dankook university

공동저자 : 강혜승

단국대학교 예술조형대학 패션디자인과 교수

Kang, Hae-Seung

Dept. Fashion design, Dankook university

공동저자 : 노승완

단국대학교 예술조형대학 제품디자인과 교수

Roe, Seung-Wan

Dept. Product design, Dankook university

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 방법 및 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 융합의 역사적 배경
- 2-2. 융합의 사회적 배경

3. 융합의 개념

- 3-1. 융합의 사전적 의미
- 3-2. 과학·인문학 분야의 융합 개념
- 3-3. 디자인 분야의 융합 개념

4. 분석 및 정의

- 4-1 융합 개념의 비교 분석
- 4-2 융합디자인의 개념

5. 결론

- 5-1 연구 결과
- 5-2 연구의 한계 및 향후 연구과제

참고문헌

논문요약

사회 각 분야에서 '융합'의 움직임이 확산되고 있는 가운데, 디자인 분야에서도 융합에 대한 관심이 높아지기 시작했다. 본래 디자인은 예술, 기술, 산업과 밀접한 관계를 이루며 발전해 온 분야이므로 다른 분야와는 달리 현대적인 의미에서의 융합에 대한 재해석을 필요로 한다. 이에 융합과 관련하여 역사적, 사회적, 개념적 측면에서의 고찰의 과정을 거쳤다. 이를 통해 컴퓨터의 발달에 의한 인지과학분야의 형성은 학문에서의 융합적 움직임을 활발하게 했고, 정보기술의 발달에 힘입은 네트워크의 발달로 인한 사회적 변화가 융합의 사회적 확산을 촉진하는 기반이 되었음을 알 수 있었다. 현대사회의 탈경계, 탈중심, 탈장소, 혼성적 특성은 융합의 행위 및 결과물 자체 보다는 융합이 결과물이 사회·문화와의 관계에 있어 새로운 연결을 창출해낼 수 있는 잠재성 및 영향력이 융합의 개념에서 주요하게 다루어져야 함을 시사하고 있다.

이와 같은 관점에서, 융합디자인의 개념을 '융합의 과정이 결과물의 특성 형성에 강한 영향을 미치는 디자인 행위로서, 그 결과물은 내·외부적으로 새로운

연결 및 절합 과정을 촉진시켜 사회·문화적 변화를 가져올 수 있는 가능태로서의 성격을 가지는 디자인'으로서 파악했다. 나아가 결과물과 사회·문화와의 상호 관계성 중심으로 이해되어야 한다는 의미에서 '상호 혼성적 디자인'의 개념을 제시했다.

주제어

융합, 혼성, 잡종사회

Abstract

As movements of 'convergence' are prevailing in various fields of society, interests in convergence increases even in the field of design. Because design has been developed in close connections with art, technology and industry, however, the convergence should be reinterpreted, unlike other fields. In this current paper, the convergence are explored in terms of historical, social and conceptual aspects. This work showed that the convergence movements in academic fields was facilitated by the formation of cognitive sciences induced by the development of computer sciences, and that social diffusion of convergence movements was based on significant changes in society induced by development of information technology such as advanced network system. It implies that in the contemporary society, which has the characteristics of border-crossing, decentration, displacement and hybrid, the convergence can not be interpreted only in terms of convergence itself or the outcomes of convergence. Rather, we should focus on other characteristics of converged outcomes such as potentialities and influences that convergence gives rise to new social and cultural connections.

Seen from this point of view, convergence design was defined as 'design activities that process of convergence is strongly influence on characteristics of the outcomes, and these have characteristic ways of potentiality which brings social and cultural changes by giving impetus to the new networking and condvergence progress.' Being focused on interactions between converged outcomes and society and culture, the concept of 'Inter-hybrid design' were suggested.

Keyword

convergence, hybrid, heterotopic society

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

21세기에 들어서면서 전문지식 및 전문인에 대한 선호는 상대적으로 퇴조하고 탈경계(border-crossing), 통섭(consilience), 혼합(fusion), 혼성(hybrid) 등을 내세운 융합을 사회적 목표나 덕목으로 삼는 경향이 사회의 다양한 영역에서 나타나고 있다(김문조, 김남옥 2010). 이와 같은 사회적 추세와 함께 국내 디자인계에서도 2010년부터 '융합형 디자인대학 육성사업'¹⁾이 추진되기 시작했다. 이를 기점으로 국내 8개 대학에서 융합디자인 관련 과정이 신설되고 '융합디자인', '융합형 디자인', '디자인 융합' 등 여러 가지 명칭의 학과 및 과목들이 생겨나고 있다. 이와 같이 최근 디자인 교육계에서 융합이 화두로 떠오르고 있지만 융합디자인에 대한 개념은 아직 모호하다.

그 이유는 융합디자인이라는 용어가 사용되기 시작한 것이 최근의 일인 까닭도 있겠지만, 역설적으로 디자인계에서 융합이라는 개념이 낯설지 않다는 점에서도 원인을 찾을 수 있을 것이다. 산업혁명 이후 디자인은 산업, 기술 및 예술 영역과 밀접한 관계를 가지고 진행되어왔다. 디자인은 대부분 산업적인 생산을 전제로 하여 기획, 진행되어왔으며 산업 분야에서도 다양한 이유로 디자인 영역의 도움을 필요로 해왔다. 또한 디자인은 새로운 기술을 사회에 수용시키는 데에 중요한 역할을 담당해왔으며(Forty, 1986)²⁾, 새로운 기술의 발전은 디자인 영역에서 혁신의 견인차 역할을 해왔다. 디자이너들이 창의적인 아이디어의 발상을 위하여 다른 예술 영역에서 모티브를 가져오거나 통합을 시도했던 것도 비단 최근에 시작된 일은 아니다.

즉, 디자인은 '융합'이라는 행위와 함께 전개되어왔으므로 본질적으로 융합의 개념이 내포되어 있다고 할 수 있을 것이다. 이와 같은 디자인의 특성에도 불구하고 '융합디자인'의 개념을 이해함에 있어 다른 분야와 차별화 될 수 있는 '융합'의 개념에 대한 연구는 아직 미비하고, 인문·사회·과학 분야에서 사용되는 기술적(記述的) 개념의 차원에서 다루어지고 있다. 이

1) 지식경제부와 한국디자인진흥원 주관 사업으로 2010년부터 2014년까지 5년간 추진되며 2010년에 단국대학교, 서울대학교, 성신여자대학교, 연세대학교, 영남대학교, 조선대학교, 카이스트, 홍익대학교(가나다 순) 총 8개 대학이 선정되었다.

2) 에이드리언 포터(1986)는 그의 저서 '육망과 사물, 디자인의 사회사'에서 라디오나 티브이와 같은 신기술을 가진 제품들이 보급되던 초기에 익숙한 가구의 형태인 캐비닛 형태로 보급시켜 신기술에 대한 거부감을 약화시킨 것을 이와 같은 사례로 들고 있다.

에 본 연구에서는 융합의 개념에 관한 연구를 통해 디자인계에서 주요하게 다루어져야 할 융합의 개념을 알아내고, 이를 바탕으로 하여 융합디자인의 새로운 개념을 제시하고자 한다.

1-2. 연구 방법 및 범위

학문의 영역에서 개념은 정의(definition)에 의해 표현된다(오혁진, 2009). 가치가 다원화되고 상대적인 의미가 중시되는 현대사회에서 하나의 개념에 대한 절대적인 정의를 내린다는 것은 거의 불가능한 일이다. 따라서 본 연구에서 개념을 정의하기 위해 취하는 관점 및 방법을 먼저 밝혀야 할 필요가 있다.

먼저, 개념적 접근에 있어서는 Morris Weitz(1956)의 열린 개념론과 동일한 관점을 취하고 있다. 열린 개념이란 어떤 낱말의 의미가 영원불변하는 일정한 속성소를 지칭하는 것이 아니라 시대와 사회에 따라 변할 수 있다는 것을 의미한다(박이문, 1983). 이와 같은 관점에서는 절대적인 의미보다는 시대적, 사회적 맥락이 하나의 개념을 정의하는데 있어서 중요한 역할을 한다. 따라서 이론적 배경에서 융합의 역사적·사회적 배경에 대한 고찰을 통해 현대사회에서의 융합을 이해함에 있어 중요한 개념들을 알아볼 것이다.

방법적인 측면에서는 강령적 정의(綱領的 定義)³⁾의 방식을 취한다. 강령적 정의는 규범적 정의라 할 수 있으며, 개념 속에 관계자들이 추구해야 할 가치를 포함한다. 이는 기존의 가치에 대한 문제 제기를 통해 대안으로 제시하고자 하는 정의 방법이다(오혁진, 2009). 따라서 기존의 가치에 대한 이해 및 이를 통한 문제의 인식, 새로운 가치의 제시라는 과정을 필요로 한다. 이에 융합의 사전적 의미, 과학·인문·사회 분야 및 디자인 분야에서 융합의 개념을 선행연구자들의 연구를 중심으로 알아보았다. 이를 비교·분석함으로써 문제를 인식하고, 앞서 이론적인 배경에서 연구된 역사적·사회적 맥락과의 연관성 위에서 융합의 의미를 재해석 하여 '융합디자인'에 있어서 주요하게 다루어져야 할 개념을 연구했다.

나아가 앞서 얻어낸 주요 개념을 바탕으로 융합디자인의 새로운 개념을 제시하고자 했다. 본 연구는

3) 일반적으로 개념의 정의 방식에는 기술적 정의(記述的 定義), 조작적 정의(操作的 定義), 강령적 정의(綱領的 定義)가 있다. 기술적 정의란 국어사전식 정의로서, 모든 사람들이 특정한 맥락에 관계없이 받아들일 수 있는 일반인들의 상식에 기초한 정의를 말한다. 조작적 정의는 약정적(約定的) 정의로서, 체계적 연구와 실천을 위해 임의로 약속하는 정의이며 과학 분야에서 주된 정의 방법이다.(오혁진, 2009)

현대사회 내에서 융합이 가지는 의미 및 분야 간 융합의 개념에 대한 비교 연구를 통해 융합디자인의 개념 규정을 시도하여, 현재 디자인계에서 활발히 진행되고 있는 융합디자인에 대한 새로운 인식의 관점을 제공하고자 했다는 점에 그 의의를 두고자 한다.

2. 이론적 배경

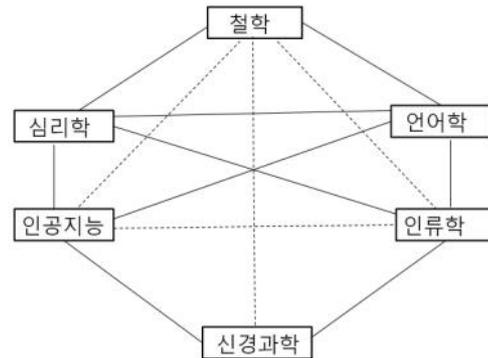
2-1. 융합의 역사적 배경

사회 전반에 융합의 움직임이 확산되기 이전부터 학문 영역에서의 융합의 시도는 꾸준히 이루어져 왔다. 모더니티의 시대는 계몽주의로부터 시작되어 뉴턴과 같은 과학자, 데카르트 같은 철학자들의 지식 담론, 뒤이어 등장한 칸트와 같은 합리주의자들에 의해 과학이 이 세계를 구원할 수 있다는 믿음과 보편적인 진리의 기초를 확립 할 수 있다는 신념이 지배한 시대였다(Barret, 1999). 계몽주의와 합리주의를 바탕으로 한 인간의 이성에 대한 신뢰와 데카르트의 환원론적 태도에 힘입어, 학문의 영역의 세분화, 전문화가 가속화되었으며 이는 근대사회의 중요한 구조적 특징으로 자리 잡았던 것이다.

이러한 근대적 학문관에서 벗어나 과학기술과 인문학이 서로 만나고 섞이며 여러 연구 분야를 만들어 낼 수 있었던 것은 인지과학(cognitive science) 분야의 형성에 힘입은 바가 크다. 이인식(2008)은 인지과학 분야 형성의 촉매제로 1946년 최초의 디지털 컴퓨터인 에니악(ENIAC)이 발명된 것을 들고 있다. 컴퓨터 기술이 발달하면서 이전에는 과학적 연구의 대상이 되지 못했던 인간의 마음까지도 연구의 대상으로 삼고자 하는 움직임이 생겨났다. 즉, 마음을 인간의 몸과 분리시켜 실제로 존재하지 않는 것으로 파악하던 이전의 태도와는 달리 많은 과학자들이 컴퓨터를 인간의 뇌, 기호를 조작하는 프로그램을 인간의 마음으로 보기 시작하며 두뇌와 마음을 연결시켜보고자 하게 되었던 것이다(이인식, 2008).

그러나 인간의 마음을 연구하기 위해서는 다른 학문과의 협조가 필요했고 이로 인해 심리학, 철학, 언어학, 인류학, 신경과학, 그리고 인공지능이라는 여섯 개의 학문에 뿌리를 두는 인지과학이라는 새로운 학문 분야가 등장한다. 이와 같이 인간의 마음, 그 중에서도 인지의 기능을 연구 대상으로 삼는 인지과학은 1950년대 미국을 중심으로 형성되었다. 모더니즘의 환원적 학문의 태도와는 대조적으로, 학문적인 기반부터 융합적인 태도의 학문이 탄생했던 것이다. 이인식(2008)에 의하면, Howard Gardner(1985)가 제시한 인지과학 구성 학문의 상호 관계는 [그림1]과 같

이 표현된다.



[그림1] 인지과학 구성 학문의 상호관계

Gardner, H.E., 1985; 이인식, 2008, 재인용

이와 같이 다양한 학문과의 연계 위에 형성된 인지과학의 학문적 특성은 재차 폭넓은 영역에서 다른 학문과의 융합을 가능케 했다. 인지과학과 철학의 융합을 통해 심리철학이, 언어학과 융합하여 인지 언어학 및 계산 언어학이, 경제학과 융합을 통해 행동경제학 및 인지경제학, 심리학과 융합하여 인지심리학 등의 새로운 학문의 영역이 형성된다. 인지과학에서 시작된 이와 같은 학문간 융합의 움직임은 나아가 뇌과학, 진화생물학, 비선형과학, 생명공학, 경제학 등 여러 학문 분야에서 다양한 융합학문이 등장하는 기반이 된다. 위에서 볼 수 있는 바와 같이 학문 영역에서의 융합은 과학과 인문학의 융합이 주류를 형성하며 확산되었다. 융합학문의 가장 큰 특성은 다학제적이며(interdisciplinary) 다기원적(multi-originated)이라는 점을 꼽을 수 있을 것이다.

2-2. 융합의 사회적 배경

현대사회의 질서는 산업적 생산, 사물의 교환, 물리적 힘의 관계, 직접적 의사소통에 근거한 모던한 질서에서 매체, 정보, 커뮤니케이션, 기호라는 새로운 포스터모던한 질서로 대체되었다. 광고, 매체, 정보, 통신망 등 마르크스가 자본의 비본질적인 부분이라고 생각했던 것들이 이제는 '본질적' 영역이 된 것이다(Sarup, 1997). 사회학자 Manuel Castells(2003)은 이와 같은 사회체제의 변화를 가져온 요인으로 정보기술(information technology)을 꼽고 있다. 그는 정보기술(이하 IT)의 발달을 18세기의 산업혁명에 필적하는 주요한 역사적 사건으로 주목하고 있다. 이 외에도 많은 현대사회 이론가들이 컴퓨터 기술을 기반으로 한 IT산업의 발달이 근대사회에서 현대사회로의 패러다임의 전환을 가져왔다는 점에 공감하고 있다. 즉, 융합이 사회적으로 확산될 수 있었던 배경은 IT혁명

이 가져온 사회적 환경의 변화에 기인했다고 볼 수 있다.

Castells(2003)은 IT혁명의 핵심은 네트워크 사회를 창출했다는 점에 있다고 보고 있다. 정보통신 혁명의 가장 혁명적인 기술은 바로 인터넷이라고 할 수 있는데, 인터넷이 형성되고 확산되면서 형성된 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 네트워크는 끊임없이 새로운 매체 구조를 만들어 내기 때문이다. 이와 같은 네트워크 사회는 장소성에 얽매이지 않는 상호작용을 만들어내며 가상 공동체를 형성하는데, 이는 역사적 경험과는 대조되는 현실적 가상성을 발생시킨다.

이와 같은 인터넷의 탈장소성은 탈중양화와 개인주의를 촉진시켰으며(Giddens, 2011), 현실과 가상세계의 경계의 함몰을 가져온다(Baudrillard, 1981). Baudrillard(1981)는 미디어의 내파(implosion)기능이 차이를 함몰시킨다고 보았으며, 외부적인 '실재'와의 관계를 약화시켜, 그 자체의 실재 외에는 어떠한 '현실'적 근거나 기반도 갖지 않는 모형, 즉 시뮬라크르(simulacre)⁴⁾로 구성된 세계를 초래한다고 보았다. 이는 곧 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)⁵⁾의 세계를 의미하는데, '하이퍼'하다는 것은 오래된 것들의 대립을 초월, 해결하는 것이 아닌 그러한 대립들을 해체하는 것이며 이로 인해 실재와 상상 사이의 경계는 허물어진다. 이와 같은 세계는 옛 세계와는 달리 연결, 피드백, 접촉에 의존하는 사회이며 구시대적 생산과 소비양식 대신 새로운 소통의 세계가 자리 잡게 되는 것이다(Sarup, 1997).

IT의 발달로 인한 이와 같은 사회체계의 변화를 김문조(2008)는 [표1]과 같이 분석하고 있다. IT의 발달은 구조적 차원에서 네트워크 사회로의 변화, 제도적 차원에서 유연 사회로의 변화, 문화적 차원에서 사이버 사회로의 변화, 의식적 차원에서의 자아 지향적 차원으로서의 사회유형의 변화를 가져왔으며, 이와 같은 사회는 접속성을 강화시키고, 경계성을 약화시키며, 구성성을 강화, 정체성을 강조하는 성격을 가진

다는 것이다.

변화의 차원	사회유형	변화의 성격	변화의 양상
구조적 차원	네트워크 사회	접속성 강화	환경이 변하고
제도적 차원	유연 사회	경계성 약화	세상이 변하며
문화적 차원	사이버 사회	구성성 강화	형태가 변하고
의식적 차원	자아 지향적 사회	정체성 강조	인성도 변한다

[표1] IT로 인한 사회체계의 변화상. 김문조(2008).

이와 같은 사회적 변화는 문명의 양식에도 개방성 및 그에 동반한 복잡성, 부정형성, 비예측성, 돌발성, 유연성 등의 변화를 초래하며, 이로 인해 시공간의 변형, 지식의 통섭, 분할된 부분들 간의 경계 파괴 등을 특징으로 하는 새로운 현상이 나타난다고 보고 있다(김문조, 김남옥, 2010). 즉, 기존의 사회구조에 존재하던 차이, 구별, 경계는 약화되었으며 이로 인해 이전에는 분리된 것으로 여겨졌던 영역들 간의 융합을 시도하는 것이 가능한 사회, 문화적 토대가 형성된 것이다.

이러한 사회의 특징을 김문조(2008)는 장소를 중시하는 거점 중심 사회(node-centric society)에서 연결, 접속을 중시하는 연결 중심의 사회(link-centric society)로의 이행으로 설명하고 있다. 이러한 변화로 인해 근대적 개념으로는 수용할 수 없는 분화 현상, 이질화로의 경향이 문화, 도덕 판단, 정치 결정 등 사회의 모든 영역에서 일어난다. Ulrich Beck (1986)은 이와 같이 근대가 구분해놓은 모든 구분들이 폐기되고, 다종다양한 삶의 양식과 형태들이 등장 할 수 있는 사회를 '이질적인 잡종사회(heterotopic society)'로 표현하고 있다(문순홍, 2006, 재인용). 문순홍(2006)은 잡종사회의 특징을 혼성성(hybridity), 상호침투(interpenetration)로 파악하고 있으며 김문조(2008)는 산재성, 이종(異種)교배, 혼성성, 상전이를 잡종사회의 기본 속성으로 정의 하고 있다.

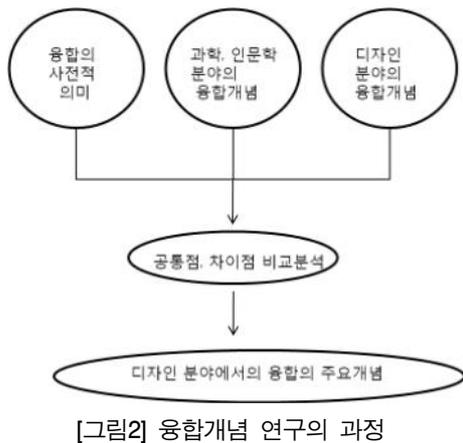
4) 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 의미한다. 복제나 모방이라는 것은 본래 모방의 대상, 즉 원본이 있다는 것을 전제로 한다. 그러나 시뮬라크르는 원본이 없는 모방이므로 실제로는 없는 것을 있는 것처럼 가장(假裝)하는 것을 의미한다. 보드리야르는 이러한 허구가 실재를 대신하고 실제적인 것이 허구적인 것으로 되는 현대사회를 시뮬라크르 하기, 즉 시뮬라시옹의 개념으로 설명했다(Baudrillard, 1981,역자 주).

5) 하이퍼리얼리티란 불어의 'hyperréel'을 번역한것으로, 시뮬라시옹에 의해 새로이 만들어진 실재, 즉 파생실재를 의미한다. 파생실재는 전통적인 실재가 가지고 있는 사실성을 왜곡시키고, 실재와 허구와의 경계를 모호하게 만들며, 실재보다도 오히려 더 실제적인 모습을 하고 있다(Baudrillard, 1981,역자 주).

3. 융합의 개념

융합의 개념은 [그림2]에서 볼 수 있듯이, 세 가지 측면에서 연구되었다. 사전적 의미의 연구는 일반인들이 합의하는 광의의 개념이라는 의미와 사회·역사적으로 축적된 개념으로서의 가치를 가진다. 과학·인문학 분야와 디자인 분야에서의 융합의 개념 연구는 다른 분야와 디자인 분야의 공통점과 차이점을 비교, 분석함으로써 디자인에서의 융합의 주요 개념을 이끌

어내기 위한 근거로서의 의미를 가진다.



3-1. 통합의 사전적 의미

국내에서 통합(融合)의 사전적 의미는 ‘여럿이 섞이거나 녹아서 하나로 합침⁶⁾’으로 정의되고 있으며 일본에서는 ‘融合(融合):二つの以上のものがとけあって、一つになること’⁷⁾(둘 이상의 것이 녹아 합쳐져 하나가 되는 것)이라 정의되고 있다. 한국에서는 ‘구리와 주석을 융합하다’, ‘불교와 고유 신앙이 융합하다’라는 예문을 들어 과학적인 용어로서의 융합과 인문사상적인 차원에서의 융합을 설명하고 있으며 일본에서는 ‘二人の氣持が融合する’⁸⁾(두 사람의 감정이 융합하다)로 감정 소통의 차원에서의 융합의 예를 들고 있다.

이에 근거해 볼 때 융합이란 최소한 둘 이상의 서로 다른 요소가 만나서 하나로 합쳐짐을 의미하며, 이는 화학적 변화를 의미하는 물질적 영역에 국한되는 것이 아니라 사상, 감정 등 눈으로 실체를 확인할 수 없는 비물질적 영역에까지 적용시킬 수 있다는 것을 알 수 있다. 또한 ‘녹아서 합쳐졌다는 것은 그 과정에서 본래의 모습⁸⁾을 유지할 수 없음을 의미한다. 본래의 모습이 어느 정도, 어떻게 변하느냐는 외부적 요소와의 상호 관계에 따라 변화하므로 결정되어 있지 않다. 이를 정리하면 [표2]와 같이 나타낼 수 있다.

사전적 정의(한국)	여럿이	섞이거나 녹아서	하나로 합침
사전적 정의(일본)	둘 이상의 것이	녹아 합쳐져	하나가 되는 것
예문(한국)	구리와 주석을/ 불교와 고유 신앙이	융합하다	
예문(일본)	두 사람의 감정이		
	융합영역	과정/ 방법	결과
해석	물질적 영역 비물질적 영역	원형의 소실 및 변화	예측불가능 내, 외부적 상호관계에 좌우됨

[표2] 통합의 사전적 의미

이와 같이 사전적 의미의 고찰을 통해 융합은 ‘물질적, 비물질적 영역에서의 둘 이상의 요소가 녹아서 하나로 합쳐지는 것’으로 이해할 수 있으며 그로 인해 본래의 요소들은 형태적, 개념적으로 예측 불가능한 변화의 과정을 겪는다는 의미를 내포하고 있음을 알 수 있다.

3-2. 과학·인문학 분야의 융합 개념

융합 학문 및 융합 활동의 확산이 기술의 발달과 밀접하게 맞물려 일어났기 때문에 융합이라는 용어는 주로 과학과 인문학의 교차점에서 논의되고 있다. 과학 분야에서는 주로 융합기술(技術)의 상호 응용적 측면에서 나노기술, 생명공학기술, 정보기술, 인지과학의 4대 분야를 중심으로 거론되고 있다⁹⁾(이인식, 2008). 인문학 분야에서는 주로 네트워크 사회의 특성과 함께 미디어 관련 영역에서의 연구들이 이루어지고 있다. 과학기술의 융합 및 이로 인한 사회 변화를 사회학적, 철학적 관점에서 규명하고자 하는 것이다. 과학기술과 인문학의 공통적 관심의 영역에 놓여있는 미디어와 관련된 선행연구자들의 융합개념을 살펴보면 다음과 같다.

황주성(2009)은 미디어 영역에서의 융합으로서 디지털 컨버전스 개념을 정의하기 위해 컨버전스¹⁰⁾를

6) 출처: 동아 새국어사전 2007년 판

7) 출처: 新レインボー小學國語辭書 2005년 판

8) 여기에서 모습이란 눈으로 확인할 수 있는 형상 뿐 아니라 개념적인 영역까지를 포함 한다.

9) 이인식(2008)에 의하면, 2001년 12월 미국과학재단과 상무부가 융합기술에 관해 공동으로 작성한 정책 문서에서 나노기술, 생명공학기술, 정보기술, 인지과학 등 4대분야가 상호의존적으로 결합되는 것을 융합기술이라 정의하고 있다.

기저적, 철학적 영역에서 정의하고 있다. 기저적 정의로는 부문 간 경계가 약화되면서 기존의 이질적 요소들이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성) 새로운 것으로 창발하는 현상으로 보고 있으며, 철학적 정의로는 사물, 인간, 생명 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호침투, 혼합, 창발하는 현상이라 정의하고 있다. 김문조(2008)는 인문학적인 관점에서 융합은 사실상 분화와 통합의 변증법적 순환을 속성으로 한 일련의 절합(condivergence = convergence+divergence)이라는 개념을 제시한다.

미디어학자인 Henry Jenkins(2006)는 컨버전스란 자신이 원하는 것을 경험하기 위해 어디라도 기꺼이 찾아가고자 하는 미디어 수용자들의 이주성 행동을 의미한다고 보고 있다. 이어 '컨버전스는 다양한 미디어 기능들이 하나의 기기에 융합되는 기술적 과정이 아니라, 소비자로 하여금 새로운 정보를 찾아내고 서로 흩어진 미디어 콘텐츠간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화적 변화'라고 정의한다. 즉 미디어 기기들이 아무리 정교해진다 해도 컨버전스가 이들을 통해서 이루어지는 것이 아니며, 컨버전스는 소비자 개인의 두뇌 속에서, 그리고 다른 이들과의 사회적인 상호작용을 통해서 나타난다는 것이다. 또한 컨버전스는 궁극적인 안정성이나 대통합을 의미하지는 않으며, 최종 지향점이 아닌 과정이라는 점을 강조하고 있다(Jenkins, 2006).

젠킨스가 제시하고 있는 융합 개념의 특징은 융합으로 인해 발생하는 '문화적 변화'에 초점을 맞추고 있다는 점이다. 상호 융합된 결과물을 접하는 소비자들이 어떻게 변화하는가에 주목했다는 것은, 융합의 결과물 자체보다 그로 인한 사회적 변화에 주목해야 함을 시사하고 있다. 즉, 융합된 결과물은 완결체가 아닌 역동적 개방체로서의 성격을 지니며, 서로 다른 영역간의 연결망을 창출하여 사회, 문화적 변화를 가져올 수 있는 변화의 동인으로 작용해야 할 것이다. 이와 같은 융합의 개념은 현대의 네트워크 사회의 특성과 긴밀한 연관성을 보여주는 개념이라 할 수 있을 것이다.

10) 영문으로 convergence라 일컬어지는 개념이 한국어에서의 융합이라는 용어와 동일한 개념으로 볼 것인가에 대해서는 논의의 여지가 있다. 융합이라는 용어는 convergence 외에도 fusion, amalgamation, blend, anastomosis 등의 다양한 용어로 번역되고 있으나 위에 언급한 사례에서의 convergence라는 용어는 대부분 한국어로 융합이라는 용어로 번역되고 있었으므로 연구 대상에 포함시켰다.

3-3. 디자인 분야의 융합 개념

디자인 분야에서의 융합의 개념에 대한 접근은 다른 분야와 비교했을 때 크게 세 가지의 특징적인 경향을 띄고 있다. 첫째, '융합'이라는 개념을 정의하려는 시도보다는 디자인의 방법적 용어로서 사용되고 있는 특징을 볼 수 있다. 김윤화, 정혜경(2004)은 디자인에 도입된 새로운 디지털 기술이 인터페이스 디자인에 이용되는 점에 초점을 두고 디자인과 기술의 융합으로 논하고 있으며, 최경아(2008)는 제품생산에 있어서 예술가를 참여시키거나 기존의 예술 작품을 활용하는 협업을 디자인과 예술의 융합으로 보기도 한다. 김치용, 홍륜영(2008)은 각종 제품의 제작 모티브를 다른 영역에서 차용해 오는 것을 디자인과 타 영역과의 융합으로 설명하고 있다. 이와 같이 디자인 분야에서는 융합은 신기술의 이용, 협업, 차용, 장르 간 교류 등의 개념을 설명하는 용어로 사용되고 있음을 알 수 있다. 이 외에도 경영, 서비스 분야의 개선의 방편으로 디자인이 적극 활용된 사례에도 디자인과 경영의 융합, 서비스와 디자인의 융합이라는 용어를 사용되고 있다. 위와 같은 점을 볼 때, 하나의 결과물을 얻어내기 위한 전략적인 방법으로서 융합이라는 용어가 사용되고 있음을 알 수 있다.

둘째, 개념적 측면에서 주로 퓨전, 절충주의, 하이브리드 등의 개념과 함께 사용되고 있음을 알 수 있다. 강경애, 김소영(2007)은 퓨전을 '문화 간의 이질적인 요소가 융합되어 새로운 특성을 나타내는 문화 창조'라 정의하며, 문화적 퓨전 현상을 역사의 반복성, 형태의 변형성, 문화의 상호의존성으로 분류한다. 이어 이를 현대 패션과 관련해 전통과 현대 문화의 융합, 서로 다른 예술 사조의 융합, 현실 문화와 가상 문화의 융합, 기술과 감성의 융합, 기술과 자연의 융합 등으로 분류하고 있다. 박민경(2008)은 '전혀 어울리지 않을 것 같은 요소들이 만나 새롭게 재조합되고 융합됨으로써 새로운 스타일을 만들어 내는 것'을 퓨전이라 정의하며 이를 혼합주의(syneretism), 하이브리드, 크로스오버와 동일한 개념으로 파악하고 있다. 박남성(2006)은 현대 직물디자인에 나타난 절충주의적 경향의 요인의 하나로 시대적 감각의 융합을 들고 있으며, 이지은(2008)은 여러 객체들의 융합으로 만들어진 하이브리드 경향과 관련된 연구를 보여주고 있다.

셋째, 디자인 분야에서 컨버전스라는 용어를 사용하는 경우는 대부분 디지털 기술과 관련된 '통합'의 개념으로 사용하는 경향이 있다. 유희연, 이혜선(2009)은 '두 가지 이상의 기능을 수행하는 하나의 제

품'으로 컨버전스 제품을 정의 내리고, 컨버전스 주얼리를 '기능과 패션의 통합'을 이룬 전자제품과 주얼리의 복합 상품 개념으로 제시하고 있다. 김현지(2009)는 컨버전스란 기존에 존재하던 디지털 기술을 활용한 별개의 제품들의 기능을 통합한 것이라 정의하고 있다. 김국원, 엄경희(2010)의 연구에서도 '기능의 통합'이라는 의미로 컨버전스라는 용어를 사용하며, 아날로그형 컨버전스와 디지털 컨버전스로의 이행으로 다기능적 복합기를 컨버전스 디자인의 사례로 들고 있다.

위 세 가지를 종합해보면 디자인분야에서는 융합은 디자인 용어적인 측면에서는 1) 신기술의 도입으로 인한 디자인의 변화 2) 디자인 분야와 다른 분야와의 협업 3) 다양한 요소들의 혼재 및 혼용의 의미로 주로 사용되고 있으며, 개념적인 측면에서는 퓨전, 절충주의, 하이브리드의 개념과 함께 사용되는 특징을 볼 수 있다. 마지막으로, 인문사회 분야에서 주로 '융합'이라는 용어로 사용되고 있는 '컨버전스'는 디자인 분야에서는 '통합'의 개념과 유사하게 이해되어 하나의 제품 안에 다양한 기능을 보유하고 있는 기술(技術)적 개념 위주로 사용되고 있음을 알 수 있다.

4. 분석 및 정의

4-1 융합 개념의 비교 분석

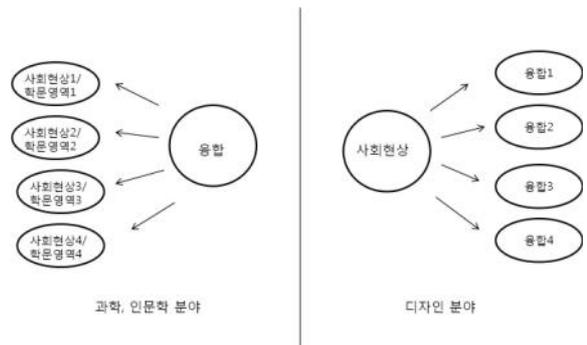
먼저 과학 및 인문학 분야에서의 융합 개념과 디자인 분야에서의 융합 개념의 차이점을 용어·개념적 두 가지 측면에서 분석해보면 다음과 같다. 융합 개념의 역사적 고찰에서 알 수 있듯이 과학 분야에서 융합이라는 용어 사용은 융합의 주체가 명확하게 드러나는 특징을 보인다. '인지과학'과 '심리학'의 융합이 '인지심리학'이 되듯이 학문 영역 간 융합, 기술 영역 간 융합으로 형성된 학문 분야가 중요성을 가지며, 융합의 개념적 다양성이나 가치의 측면은 중요하게 다루어지지 않는다.

인문학 분야에서는 융합의 용어적인 측면보다는 개념적 측면에 대한 모색이 주를 이루고 있었다. 융합을 유발하는 현대사회의 특성, 융합의 구조 및 층위를 중심으로 개념을 규정하고자 하는 경향을 보였다. 이는 [표3]과 같이 정리 될 수 있는데 융합이 가져오는 사회 문화적 변화에 융합 개념의 초점을 맞추고 있음을 알 수 있다.

황주성	기저적 측면 /모이고(수렴), 섞이고(혼합)나 뉘고(분화) 거듭나거나(재구성)새로운 것으로 창발 하는 현상
김문조	철학적 측면 /존재론적 경계를 상실하고 상호 침투, 혼합, 창발 하는 현상
헨리 젠킨스	변화와 통합의 변증법적 순환을 속성으로 하는 질합(condvergence)과정 소비자로 하여금 새로운 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화적 변화

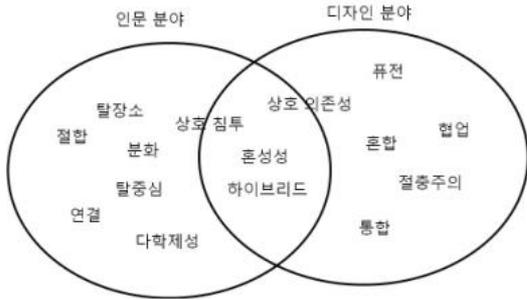
[표3] 인문학 분야에서의 융합의 개념

디자인 분야에서는 융합의 개념을 구체적으로 정의하고자 하는 시도는 별로 이루어지지 않는 반면, 용어상으로는 협업, 차용, 혼용 등의 다양한 의미로 사용되고 있었다. 융합은 주로 디자인의 방법적 측면으로 이해되고 있었고, 퓨전, 절충주의, 하이브리드라는 문화 현상의 주요 요인으로 분석되고 있었다. 인문학분야와 비교해보면 '컨버전스'라는 용어는 '융합'보다는 '통합'의 용어로 연구에서 제시되고 있는 것도 큰 특징이라 할 수 있다. 이를 종합해보면 [그림3]과 같은 융합 개념의 구조적 차이를 알 수 있다.



[그림3] 분야별 융합 개념 구조의 차이

즉, 과학과 인문학 분야에서는 융합 방법의 다양성보다는 융합으로 인한 다양한 사회적 변화 혹은 새로운 학문 영역의 형성에 초점이 맞추어져 있다. 반면 디자인 분야는 하이브리드, 퓨전 등과 같은 사회 문화적 현상에 먼저 관심을 가지고 어떠한 융합 방식으로 그런 결과물을 가져왔는지에 중점을 두고 있는 것이다. 이어서 인문분야의 융합 개념을 비교하면 [그림4]와 같이 표현될 수 있을 것이다.



[그림4] 인문 분야와 디자인 분야의 융합 개념 비교

과학 분야는 융합에 대한 개념적 모색이 미약하므로 제외시키고, 인문 분야와 디자인 분야의 개념을 비교해보면 혼성성, 하이브리드, 상호침투, 상호의존성과 같이 양 분야에 모두 포함시킬 수 있는 공통 개념을 얻어낼 수 있다.

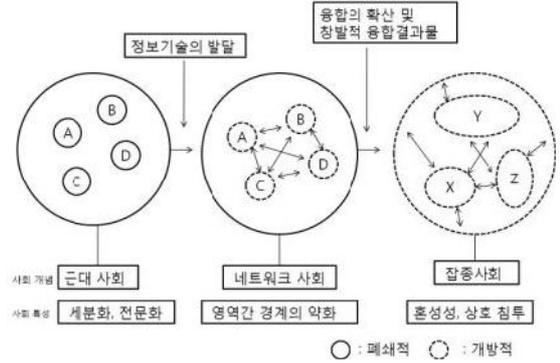
다음으로 융합디자인에서 주요하게 다루어져야 할 개념을 이끌어 내기 위해 앞선 연구를 종합해볼 것이다. 하나의 개념을 정의하기 위해서는 역사적 사회적 맥락과의 관련성을 고려해야 하기 때문이다. 융합의 역사적, 사회적 배경의 고찰을 통해서 [표4]와 같은 특성을 알아낼 수 있었다.

고찰 방법	역사적	사회적
고찰 영역	학문분야	사회
변화의 동인	디지털 컴퓨터의 발명	IT혁명 인터넷 보급
변화의 양상	학문간 경계의 약화 및 상호 교류	연결중심의 네트워크 사회화
변화의 결과	융합학문의 형성 및 확산	융합 활동의 사회적 확산
특성	다기원적 다학제적	혼성성 탈장소성 탈중심

[표4] 융합의 역사적, 사회적 배경 고찰과 특성

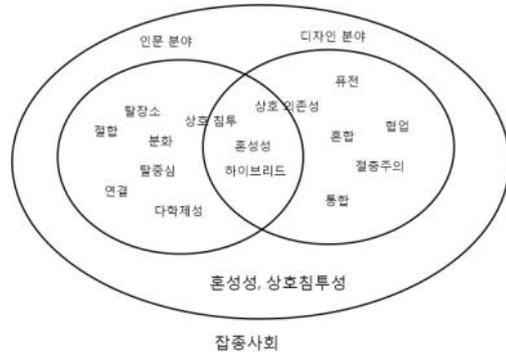
이러한 특성을 가지는 현대 사회를 Michael Foucault(1986)는 앞서 언급한 '잡종사회(heterotopic society)'와 유사한 '잡종계(heterotopia)¹¹⁾의 개념으로 설명하고 있다. 이와 같이 현대사회는 이질적인 요소들이 공존하고 섞여서 새로운 종이 계속적으로 탄생하는 '잡종'의 개념으로 설명될 수 있는데, 근대사회에서 잡종사회로의 이행의 과정 및 각 사회의 특성을 정리하면 [그림5]와 같이 나타낼 수 있다.

11) 'hetero'(other)와 'topia'(place)의 복합어인 'heterotopia'(잡종계)라는 말은 모사(simulation)과 장관(spectacle)을 구사하는 의사 소통력과 지식의 경쟁적 사용, 도구의 합리성 윤리가 혼재된 복합적 세상을 지칭할 때 최초로 사용한 용어로서, 하나의 공간에 상호 공존 불가능한 요소들이 공존하는 상황을 의미한다.(Faubion, 1999; 김문조, 2008 재인용)



[그림5] 근대사회에서 잡종사회로의 이행 과정과 특성

정보기술의 발달로 인해 근대사회는 네트워크 사회로 변화했고, 네트워크의 발달은 공간에 구애받지 않는 탈장소적 특성과 함께 영역 간 경계를 약화시켰다. 경계의 약화는 사회에서 융합의 확산 및 창발적 융합의 결과물들을 산출한다. 창발적 융합의 결과물은 닫힌 완결체로서가 아니라 열린 개방체로서 새로운 연결을 형성할 수 있는 잠재력을 가진다. 따라서 융합의 결과물들은 2차, 3차적인 이종(異種)교배를 거듭하는데, 이와 같은 사회를 우리는 잡종사회의 개념으로 이해할 수 있는 것이다. 앞서 언급한 바와 같이 잡종사회는 혼성성, 상호침투성(김문조, 2008)을 특징으로 갖는데 이와 관련하여 [그림6]과 같은 개념도를 그려볼 수 있다.



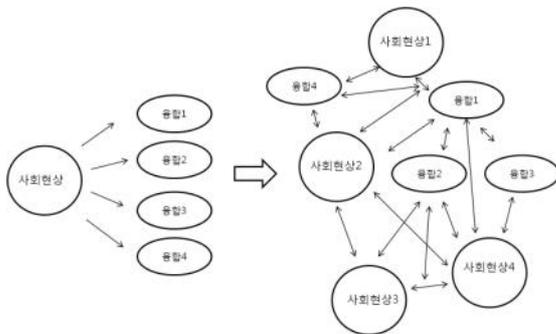
[그림6] 잡종사회와 디자인 분야의 융합개념

이와 같은 과정을 통해 사회적 맥락과 관련지어 본 디자인에서의 융합 개념은 혼성성(hybridity), 상호침투성, 상호 의존성과 같은 주요 속성을 가짐을 알아 낼 수 있었다.

12) 김은지, 이정옥(2006)에 의하면 창발이란 복잡계의 대표적인 현상으로 하위수준에 없는 특성이나 행동이 서로 다른 다양한 상호작용을 통해서 상위수준에서 자발적으로 출현하는 것을 말한다.

4-2. 융합디자인의 개념

앞서 살펴본 바에 의하면, 디자인에서의 융합은 주로 목표로 하는 결과물을 산출해내기 위한 방법적 측면에서 이해되어 왔다. 그러나 최종 지향점이 아닌 과정으로서의 융합(Jenkins, 2006)의 개념을 고려하면 앞으로는 융합의 결과물이 끊임없이 생성하는 상호 관계 및 이로 인한 사회의 변화에 더욱 주목해야 할 것이다. 디자인은 사회, 문화의 산물이기도 하면서 동시에 사회, 문화를 형성해 나가기 때문이다. 이와 같은 점에 중점을 둔다면 디자인에서의 융합 개념의 구조는 [그림7]에서 볼 수 있는 바와 같이 변화 할 수 있을 것이다. 이는 다양한 융합의 방법은 물론이고 융합된 결과물과 사회와의 상호 관련성, 상호침투의 과정에서 생겨나는 2차, 3차적인 사회 현상들과의 관계 및 변화에 주목해야 함을 의미한다.



[그림7] 디자인 분야 융합 개념의 구조적 변화

이어 본 연구에서는 분야별로 융합 개념을 비교 분석하고 융합의 역사적, 사회적 배경과의 연관성 위에서 '혼성성'과 '상호침투성'을 디자인 분야에서의 융합의 핵심개념으로 파악했다. 혼성의 사전적 의미는 '두 개의 서로 다른 인종, 품종, 특성 등의 사이에서 탄생한 이형(異形)'이라는 것과 '두 개의 상이한 문화나 전통의 혼합에 의해 출현한 사람이나 집단'을 의미한다. 혼성은 본래 18세기에서 19세기의 생물학 분야에서 잡종들의 출현으로 등장한 개념으로, 종이 고정된 것이 아니라 진화한다는 인식의 대전환을 가져왔다(김은지, 이정옥, 2006). 그러나 오늘날 혼성의 개념은 생물학적 영역에 머무르지 않는, 현대사회의 특성을 보여줄 수 있는 개념이다.

김은지, 이정옥(2006)은 혼성 개념에서의 새로움이란 무(無)에서 유를 창조하는 것이 아니라 섞임으로 인한 이어짐이라 할 수 있다고 보고 있다. 이어서 '창발적 진화론 (Emergent Evolutionism)'¹³⁾과 관련하여

13) 이한구(2007)에 의하면 창발적 진화론은 1920년대와 1930년대에 생물학과 심리학, 사회학 등을 중심으로 논의된 이론이며,

창발성이 일으키는 새로움은 첫째, 단순히 기존 요소들만의 재조합이 아니고, 둘째, 기존의 것과 양적, 질적으로 전혀 다른 것이며, 셋째, 전혀 예측할 수 없는 것이라는 특성을 가지고 있다고 요약하고 있다. 이와 같은 관점에서 융합의 결과물이 가지는 혼성성은 융합 이전과 전혀 다른 성격을 가지는 새로운 특성을 가질 것임을 짐작 할 수 있다.

위와 같은 점을 근거로 하면 융합디자인은 '융합의 과정이 결과물의 특성 형성에 강하게 영향을 미치는 디자인 행위로서, 그 결과물은 융합 이전의 상태와는 전혀 새로운 특성을 가지며, 내·외부적으로 새로운 연결을 촉진시켜 사회·문화적 변화를 가져올 수 있는 잠재성을 내포한 디자인'으로 이해할 수 있을 것이다. 이와 같은 융합디자인의 개념 위에서 현대사회의 특성인 상호침투성과 혼성성과의 관계에 초점을 두어 '상호 혼성적 디자인(inter-hybrid design)'이라는 개념을 제시한다. '상호(inter)'란 융합되는 요소들 간의 상호 관계 및 사회와의 관계를 의미하며, '혼성(hybrid)'은 융합된 결과물의 혼성성은 물론, 사회적 특성으로서의 혼성성, 이로 인해 창출되는 사회적 변화 모두를 내포한다. 이는 사회와 유기적으로 상호 관계를 맺으며 끊임없이 변화해 나가는 디자인의 개방성과 역동성에 그 중요성을 두고자 하는 것을 의미한다. 나아가 현재 융합이라는 행위 자체에 초점이 맞추어져 있는 융합디자인(Convergence design)의 개념에서 디자인의 결과물과 사회와의 관계에 주목하고자 함이다.

5. 결론

5-1. 연구 결과

본 연구는 융합의 역사적·사회적 배경을 살펴보고, 분야별로 융합의 개념을 알아보고 차이점과 공통점을 비교 분석했다. 이 과정을 통해 디자인계에서 융합의 주요 개념으로서 '혼성성'과 '상호침투성'을 이끌어 내고, 사회·문화적 맥락 위에서 융합디자인의 개념을 정의해 보고자 했다. 연구 결과를 통해 얻어낸 결론은 다음과 같다.

첫째, 디자인은 본질적으로 융합적인 활동이었다는 점에서 '융합'에 대한 개념적 접근보다는 방법적인 접근이 주를 이루고 있었다. 이와 같은 특성으로 인해 디자인계에서의 융합은 유사한 개념의 다양한 용어로 사용되는 특성을 보였다. 개념적으로는 '융합'하

데카르트주의, 기계론적 환원주의를 거부하면서 자연주의적 대안을 제시하고자 했던 이론이다.

는 행위가 퓨전, 크로스오버 등의 사회·문화적인 현상을 형성한 요인 중 하나로서 이해되고 있음을 알 수 있었다. 둘째, 디자인 분야의 특성을 고려하면 융합디자인은 어떤 분야가 서로 융합을 했는가 보다 그 결과물이 가지는 특성 및 사회 내에서의 영향관계를 중심으로 이해되고 연구되어야 할 것임을 알 수 있었다. 즉 융합의 결과물로서 탄생한 디자인이 어떤 특성을 가지는가에 대한 관심을 넘어서, 이것이 사회·문화에 어떤 변화를 가져올 것인가에 대한 연구가 동반되어야 한다는 것이다. 셋째, 잡종사회의 혼성성, 상호침투성 및 끊임없이 변화를 촉발하는 절합과 창발의 개념을 근거로 삼아, 융합디자인이라는 행위 중심의 디자인 개념에서 나아가 결과물이 창출해내는 사회, 문화 간의 영향 관계와 맥락 중심의 상호 혼성적 디자인 (inter-hybrid design)이라는 개념을 이끌어 낼 수 있었다.

마지막으로 이와 같은 관계 중심의 디자인 개념은 융합된 결과물이 융합디자인의 영역에 속한다고 할 수 있는가, 아닌가라는 평가적 측면이 아닌, 결과물들이 창출해 내는 사회·문화적 변화에 초점을 맞추어 긍정적인 결과물들을 얻어낼 수 있는 방법적 측면에 대한 연구가 중심을 이루어야 할 것을 의미한다. 방법적 측면의 연구란, 기술(技術)적인 영역에 국한되지 않는 개념적, 철학적 방법까지도 모두 포함하는 의미로서, 사회와의 유기적 관계 위에서 다각도에서 이루어져야 할 것이다.

5-2. 연구의 한계 및 향후 연구과제

본 연구는 융합의 개념에 대한 연구를 통해 융합 디자인의 개념에 대한 이해의 관점을 제공해 보고자 했다. 앞서 언급한 바와 같이 본 연구에서 제시한 '상호 혼성적 디자인'의 개념은 하나의 개념을 완전히 대체하기 위한 개념적 정의는 아니다. 이러한 개념에 대한 접근 방법은 개념의 위상에 있어서 한계를 가질 수 있다. 위와 같은 한계를 극복하기 위해 이후의 연구에서 관련 전문가 그룹과의 논의 및 의견 수렴의 과정을 필요로 할 것이다.

또한 융합의 사전적 의미의 연구에 있어 한국, 일본에 한정하여 개념을 서술했으나, 언어적으로 확장된 연구가 필요하다. 이와 더불어 한국 외의 국가에서는 디자인계에서 '융합'의 개념이 어떻게 받아들여지고, 전개되고 있는가에 대한 연구도 함께 이루어져야 할 것이다. 마지막으로 본 연구에서 제시한 상호 혼성적 디자인의 개념이 어떠한 방식으로 전개 될 수 있는가에 대해 구체적인 사례 연구가 차후 이루어져

야 할 것이다.

참고문헌

- 강경애, 김소영. (2007). 현대 패션에 나타난 문화적 퓨전현상에 관한 연구. '한국디자인학회지', 9(2), 167-178.
- 김국원, 엄경희. (2010). 컨버전스 웨어 제품의 현황 및 사례에 대한 연구. '한국디자인문화학회', 16(4), 334-342.
- 김문조. (2008). 정보사회의 미래와 통신정책의 패러다임. 정보통신 정책연구원.
- 김문조, 김남욱. (2010). 융합시대의 문명론적 진단. 한국사회학회 후기사학회대회 학술발표자료.
- 김윤화, 정계경. (2004). 디지털 융합이 인터페이스 디자인에 미치는 영향에 대한 일고찰. 한국디자인학회 2004 가을 학술발표대회 논문집.
- 김은지, 이정욱. (2006). 혼성디자인의 의미구성과 표현특성에 관한 연구- 개념적 혼성이론의 방법론을 중심으로. '한국실내디자인문화학회 논문집', 15(2), 81-90.
- 김치용, 홍륜영. (2008). 로맨스와 메카닉 애니메이션의 융합에 관한 연구. 가을 한국디자인학회, 대한인간공학회, 한국감성과학회 통합 국제학술대회 논문집.
- 김현지. (2009). 캐릭터의 컨버전스 디자인에 관한 연구. 숙명여자대학교 석사학위 논문.
- 문순홍. (2006). '생태학의 담론', 서울: 아르케.
- 박남성. (2006). 현대 직물디자인에 나타난 절충주의적 경향과 특징. '디자인학연구', 19(1), 303-316.
- 박민경. (2008). 존 갈리아노의 패션에 나타난 공간적 퓨전스타일의 조형적 특성에 관한 연구. 동명정보대학교 석사학위 논문
- 박이문. (1983). '예술철학', 서울: 문학과 지성
- 오혁진. (2009). 개념정의 분석을 통한 평생교육학과 사회교육학의 학문적 정체성 탐색. '평생교육학 연구', 15(4), 275-297
- 유희연, 이혜선. (2009). 소비자행동론에 근거한 컨버전스 주얼리 디자인 연구. '상품학연구', 27(4), 22-34.
- 이인식. (2008). '지식의 대융합', 서울: 고즈윈.
- 이한구. (2007). '역사학의 철학', 서울: 민음사
- 이지은. (2008). 기하도형을 이용한 하이브리드 가방 디자인. 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 최경아. (2008). 기업과 아티스트 융합을 통한 창조물에 관한 연구. 한국디자인학회 2008 국제학술발표대회 논문집.
- 황주성. (2009). 디지털 컨버전스 기반 미래연구(1) 총괄보고서.
- Barret, T. (1999). *Criticizing Art*, '미술 비평' (2004). 이태호 역, 서울: 아트북스.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*, '시뮬라시옹', (2011). 하태완 역, 서울: 민음사.
- Castells, M. (2003). *The rise of Network Society*, second edition, '네트워크 사회의 도래', (2003). 김목한 외 역, 서울: 한울.
- Forty, A. (1986). *Object of desire, Design and Society Since 1750*, '욕망의 사물, 디자인의 사회사', (2004). 허보윤 역, 서울: 일빛.
- Foucault, M. (1986). *Of Other Spaces, Diacritics* 16(1), 22-27.
- Giddens, A. (2011). *Sociology 5th Edition*, '현대사회학', (2011). 김미숙 외 역, 서울: 을유문화사.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*, '컨버전스 컬처', (2008). 김정의원, 김동신 역, 서울: 비즈앤비즈.
- Sarup, M. (1997). *An Introductory Guide to Post-Structualism and Postmodernism*, '후기구조주의와 포스트모더니즘' (2008). 전영백 역, 서울: 조형교육.
- Weitz, M. (1956). *The Role of Theory in Aesthetics. The Journal of Aesthetics and Art Critic*, 15(1), 27-35.