

Chapter I. 서 론

2006년 10월 22일부터 10월 26일까지 일본의 교토에서 'The 2nd International Conference for Universal Design in Kyoto 2006'이 개최되었다.

2002년 요코하마에 이어 두 번째로 열리는 금번 UD2006 국제회의는 30여 개국에서 1,000여명의 정식 등록자들이 참여하는 세션들과 SONY, DOSHIBA, Matsushita, Toyota, TOTO 등 40여개의 업체와 6개의 대학 및 연구단체가 전시회에 참가하여 2,000여 명의 관람객이 다녀간 비교적 규모가 큰 행사였다.

우리 연합회는 보조공학센터에서 2인(이승철, 이진원)이 2006년 10월 22일에서 2006년 10월 25일까지 전시회와 컨퍼런스에 참석하고 돌아왔다.

이 UD2006 국제회의의 가장 큰 특징 중 하나는 통상적으로 정부나 대학 등의 NGO 단체가 주도가 되어서 시작한 것이 아니라 영리를 추구하는 민간 기업들이 주도하여 결성되었다는 점이다. 이는 다시 말해 기업의 사회적 책무성이 잘 발휘된 좋은 사례라 하겠다.

'Universal Design(보편적 설계)란 무엇인가?'에 대한개념을 명확히 들어내는 한 사례로서 전체 참석강좌에서 한 파키스탄인 참가자가 강연자에게 다음과 같은 질문을 하였다.

'Universal Design(보편적 설계)와 barrier-free design(무장애 설계), accommodation(조정)의 차이는 무엇인가? 따지고 보면 비슷한 개념이 아닌가?'

그러자 강연자는 단호히 'No!, Universal Design(보편적 설계)와 barrier-free design(무장애 설계), accommodation(조정)은 다르다.'라고 하였다. 'Universal Design(보편적 설계)은 accommodation(조정)처럼 소극적이지도 않고, barrier-free design(무장애 설계)처럼 제한적이지도 않다.'라고 하였다.

다시 말하자면 accommodation(조정)은 기존 환경을 편의에 따라 약간 개조해 주는 소극적인 개념이며, barrier-free design(무장애 설계)은 일반적으로 장애를 지닌 사람이 자유롭게 이동하는 것을 방해하는 물리적인 각종 장애물 혹은 태도와 관련된 다양한 유형의 장애물을 제거한다는 제한적인 개념이다. 그와 달리 universal design(보편적 설계)은 모든 사람이 어떤 것을 개조하거나 특별히 변형할 필요 없이 최대한 이용할 수 있도록 환경을 디자인하는 것을 의미한다. universal design(보편적 설계)은 연령이나 신체적인 차이에 상관없이 광범위하고 다양한 이용자가 사용할 수 있는 환경을 조성하는데 그 목표가 있는 것이다.

Chapter II. Signage and Information

이 장에서는 Universal Design의 측면에서 Signage(도형, 표시)와 Information(정보)이 일상생활과 정보통신, CSR(Corporate Social Responsibility; 기업의 사회적 책무) 등에서 어떻게 적용되고 구현 가능한가에 대하여 여러 연구들을 통해 논의하고 있다.

1. 정보통신 속에서의 Universal Design

1-1. Exploring New Approaches for a Remote Usability Testing for Universal Design

이 연구는 신체적 어려움, 거리적 제한 등을 극복할 새로운 원격시스템을 통한 접근방법에 대하여 논의하고 있다. 시각장애 등 여러 조건이 상이한 6명의 실험 참여자를 대상으로 새롭게 고안된 원격 인터페이스환경에서 주어진 과제를 수행하는 정도에 대하여 연구하고 있다.

이 새로운 원격지원 인터페이스환경은 universal design(보편적 설계)의 측면에서 어떠한 요소를 추가하면 누구라도 쉽게 접근할 수 있고 과제를 쉽게 처리할 수 있는지에 대하여 조사하였다.

Universal Design(보편적 설계)의 개념을 충실히 따른 원격지원 인터페이스 환경은 장애인이 일반 사회에 통합하는데 크게 기여할 것이다. 특히 시각장애인의 경우 직업생활을 영위함에 있어 이러한 Universal Design(보편적 설계)에 입각한 원격지원 인터페이스 환경은 장애로 인한 어려움을 극복하게 해 줄 것이다.

구체적으로 예를 들면 컴퓨터 네트워크를 활용한 전자문서시스템을 구축할 때 시각장애인 등을 고려하여 설계하고 운영하는 것이다.

그와 더불어 요즘 우리나라에서도 장애인의 정보접근권에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있으나 쉽게 해결점을 찾지 못하고 있다. universal design(보편적 설계)의 개념을 채용하여 장애인뿐만 아니라 비장애인도 함께 편리하게 이용할 수 있는 웹환경 조성의 측면으로도 논의를 진행해 볼 수 있을 것이다.

1-2. Universal Design for IT and Corporate Management

이 연구는 csr(corporate social responsibility; 기업의 사회적 책무)와 universal design(보편적 설계)의 관계에 대하여 논의하고 있다.

최근에 들어 universal design(보편적 설계)는 널리 확산되고 있으며, csr(corporate social responsibility; 기업의 사회적 책무)의 측면에서도 이 개념을 채택할 수 있다.

기업이 사회적 책무성을 가지고 universal design(보편적 설계)의 개념을 채택하여 제품의 제조, 유통, 서비스를 제공할 때 소비자의 만족을 촉진시킬 수 있고, 기업주 또한 만족하게 될 것이다.

최근에 들어 일본에서는 여러 기업들이 제품에 universal design(보편적 설계)를 채택한 결과 소비자들이 그 편리함에 만족하여 많은 구매를 하였고, 그로 인해 기업의 이익이 증대되었다고 한다.

1-3. A usability investigation on instant messengers program with UD concept for the elderly

이 연구는 중년층 인구의 인스턴트 메신저의 활용이 증가함에 따라 universal design(보편적 디자인)을 적용하는 것에 대해 논의하고 있다.

대만에서 중년층의 인스턴트 메신저의 사용이 점차 늘어가는 현상을 통해 현재 가장 널리 쓰이는 3종류의 각기 특성이 다른 형식의 인스턴트 메신저를 대상으로 universal design(보편적 설계)의 요소를 찾아내는데 주안점을 두고 연구를 진행하고 있다.

MSN 메신저와 yahoo 메신저, skype의 세 가지 종류의 인스턴트 메신저를 비교하여 세 측면에서 UNIVERSAL design(보편적 설계)의 요소를 분석하였다.

첫째, UI(User Interface)의 질정도, MSN 메신저는 다른 것에 비해 열악한 UI(User Interface)를 가지고 있다.

둘째, 사용성의 편리, skype는 다른 메신저에 비해 사용이 가장 편리하다. 우선 로그인 등이 쉽고 컴퓨터 사용기술이 부족하더라도 일단 접속만 되면 전화와 같이 사용하면 되기 때문이다.

셋째 universal design(보편적 설계)의 개념 채용, MSN 메신저와 yahoo 메신저는 이모티콘의 채용으로 skype보다 universal design(보편적 설계)의 개념요소가 포함되어져 있다.

이러한 요소들을 채용한 Universal Design(보편적인 설계)에 입각한 인스턴트 메신저의 개발은 고령층뿐만 아니라 장애인에게도 유익을 제공해 줄 것이다.

2. 생활 속의 도형(표시)과 Universal Design

2-1 SOS Placard in universal use

이 연구의 주제는 청각장애인들을 위해 고안된 SOS Placard(긴급구조 깃발이 Universal Design의 개념이 포함되어 보편적으로 사용되는 것에 관한 유용성에 대하여 논의하고 있다. 일본의 OKI에서는 청각장애인들이 비장애인과 함께 건축일을 하고 있다. 이들은 평상시에는 비장애인과 전혀 차이가 없으나, 응급 시에 의사소통의 부재로 어려움을 겪게 되어 이를 해소하고자 일본 농아인 건축협회에서 이 SOS Placard를 제작하여 사용하였다.

그러나 오늘에 있어선 이 SOS Placard는 단지 청각장애, 언어장애 뿐만 아니라 외국인의 경우에도 응급 시 유용하게 이용되고 있다.

이미 특수교육에서는 보조공학으로 청각장애인, 언어장애인을 위해서 대체의사소통이라 하여 다양한 방법으로 일반사회에서 의사소통이 가능하도록 노력해 왔다. 그러나 이것은 장애인이 갖추는 개인의사 소통 수단이기엔 상대방이 이해하지 못하면 의사소통에 문제가 생길 수 있지만, SOS Placard는 보편적으로 누구나 이해하기 쉬운 도형 또는 그림으로 구성되어 있어 짧은 시간에 쉽게 의사소통이 이루어질 수 있다는 점에서 그 장점이 있다고 하겠다.

2-2 The application of Forefinger to signage

이 연구는 raised line(양각) 기호 또는 문자의 활용이 Universal Design(보편적 설계)의 관점에서 그 유용성에 대하여 논의하고 있다. 일상생활에서 raised line(양각)된 도형 또는 문자들을 우리는 흔히 볼 수 있는데 그것들은 정해진 규칙이나 원리를 따르지 않고 설치되어져 있다.

이 연구에서는 이러한 raised line(양각) 도형 또는 문자들을 일정한 규칙 또는 원리를 적용하여 설치할 수 있도록 가장 인지하기 좋은 조건들에 대하여 연구를 진행하고 있다.

universal design(보편적 설계)의 관점에서 이 RAISED LINE(양각) 도형 또는 문자는 비장애인과 시각장애인 등 모든 사람에게 정보 전달에 유용성을 가진다. 예를 들어 엘리베이터 등의 조작반 등에 숫자를 눈에 잘 띄게 RAISED LINE(양각)으로 설치한 경우에는 시각장애인도 그 RAISED LINE(양각)된 숫자를 인식할 수 있어 엘리베이터를 편리하게 이용할 수 있게 된다. 그 외에도 실제로 아파트나 호텔 등의 방 번호 등에 RAISED LINE(양각)을 사용하면 모든 사람에게 정보전달이 가능하게 된다.

2-3 Card with Tactile Identifier

이 연구는 시각장애인 등을 위한 카드 확인용 양각표시에 대한 국제 표준화에 대하여 논의하고 있다. 일본의 시각장애인들은 전화카드, 현금카드, 신용카드 등의 사용에 있어서 구별의 어려움을 갖고 있었다. 그래서 전화카드에 동전 선을 넣어 주었더니 아주 쉽게 전화카드를 구별해 사용하였다. 그러나 현금카드나 신용카드에는 그러한 방법의 채택이 어려워 고심하다가 한쪽 귀퉁이에 'self-mark'를 할 수 있는 부분을 주어서 사용할 수 있게 해주었다.

이러한 방법들을 일본공업규격으로 채택하면서 점자와 'self-mark'를 사용할 수 있도록 하였다. 그리고 이러한 방법을 ISO(국제표준)으로 채택하고자 노력하여 2006년 그 표준을 위한 논의가 이루어지고 있다.

Chapter III. Universal design과 Urban Plan

많은 주제가 유니버설디자인에 응용되어 이야기 되었지만, 세션자체가 동시다발적으로 진행되었기 때문에 주제를 선택하여 청취하여야만 했다. 이중 현재 한국에서 도시계획과 유니버설디자인의 상호작용이 부각을 받고 있고 있기에 아쉬움을 뒤로 하고 UD와 UP 세션을 택일하여 청취하였다.

UP와 UD세션에서도 많은 발표자가 있었으나 보다 구체적이고 실제적인 발표 사례 5개를 뽑아 정리해본다.

1. 지난날 실외 공공 환경의 사용에 부정적 영향 : 영국 도시와 농촌의 비교

Speaker: - **Vanja Garaj**(SURFACE Inclusive Design Research Centre, The Research Institute for Built and Human Environment (BuHu), The University of Salford : UK)

- **Rita Newton**(SURFACE Inclusive Design Research Centre, The Research Institute for Built and Human Environment (BuHu), The University of Salford : UK)

- **Marcus Ormerod**(SURFACE Inclusive Design Research Centre, The Research Institute for Built and Human Environment (BuHu), The University of Salford : UK)

영국에 사는 기성세대들에 의해 구성된 실외 공공 환경의 사용에 부정적인 영향에 대한 이슈를 증명하기 위해 집단토의가 7군데에서 실행되었다. 그 토의에는 전통생활 습관을 유지하고 있는 런던 거주자, 맨체스터 북쪽에 위치한 교외지역인 Marple 거주자, 웨일지 지방의 두 마을인 Sennybridge와 Defynnog의 주민들이 포함되어 있었다. 여기서 주제는 도심과 교외 그리고 시골 전반을 비교하고 토론의 결과를 보여주는 것이었다.

3지역에 존재함으로써 증명된 부정적인 논쟁은 공공좌석의 불충분, 지역에서의 사용, 범죄에 대한 공포, 순환의 부재와 불일치, 자전거나 오토바이 주차장의 결핍, 주차공간의 부족, 공공시설의 고의적 훼손, 공공 녹지의 결핍 등이다. 도시의 생활분위기와 사뭇 다른 몇몇의 논쟁거리는 휠체어사용자나 차량질도, 비사회적인 행동과 부적합한 해충 방지 시스템에 대한 실외공간에서의 부족한 접근성 등이었다.

교외지역에 배타적으로 파악된 논쟁들은 겨울에 포장도로 위 제설작업, 교통신호의 혼동, 소리 소문 없이 빈번하게 바뀌는 계획과 부족한 교환서비스 등을 위한 부적절한 조항을 포함한다. 또한 오직 시골지방에서 나타난 여러 논쟁들은 산악지역에 대한 제한성, 주차의 먼 거리감 그리고 공공 잔디공간의 부족한 관리 등의 원인으로 삶에 있어 안락하지 못한 지역으로 생각되어 진다는 점이다.

2. ‘원칙적 동의’에 의한 무장에 마을을 만드는 과정 : 타카야마시의 무장에 마치주쿠리에 관한 연구

speaker: **Hiroka Inokuma**(Department of Socio-Cultural Environmental Studies, Graduate School of Frontier Sciences, the University of Tokyo : Japan)

무장애 마을을 만들기 위한 각각의 다양한 그룹들은 상세하게 조사되었고 기푸현에 있는 타카야마마을의 경우를 기초로 한 방법으로 사람들이 무장애 도시에 어떻게 도달하고 받아들일 수 있는지를 분석되었다. 시민들을 위해 논리를 세우고 무장애도시를 만들기 위해 다양한 단체와 협의했을 때 장애가 있는 자들이 거주하는 곳뿐만 아니라 여행지도 관리할 수 있다는 점이 특징으로 부각되었다.

관련된 다양한 단체와 무장애도시만들기를 불필요하게 보는 사람들은 무장애도시만들기를 수단으로 빗대어 말한다. 이러면 무장애만들기를 목적으로 한 이익은 절대 얻어질 수 없다. 무장애도시만들기로써 목표달성의 이익을 획득하는 것은 자산으로서 무장애만들기의 사용을 이끌어내고 이에 따라 무장애만들기를 위한 획득 방법이 변형되었기 때문에 무장애만들기를 나아가기 위한 '원칙적 동의'이 나타난다고 생각되어진다.

3. 유니버설디자인 : 공간계획에 있어 인간의 다양성 정의와 평가충돌

Speaker : Kristi Ringard(Norwegian Ministry of the Environment : Norway)

전략적 유니버설 디자인은 모든 시민들에게 접근하기 쉽고 쓸모없는 환경의 필요성을 강조한다. 핵심이슈는 장애가 있는 사람들의 요구이다. 그 전략은 인간의 권리를 기본으로 하기 위해 견고하게 붙어있고 사회유지를 위한 계획과 관련이 있다. 유니버설디자인은 전체 인구에 비해 상승된 노인 인구 층에 대해 하나이상의 필요성이 있다. 노르웨이정부는 주된 정책의 일환으로 전 지역에 걸친 정책으로 유니버설 디자인을 사용한다. 5개년실행계획은 2004년에 16명의 상원의원의 개정 하에 시행되었다. 유니버설 디자인은 환경적 평가 영향에서의 규정과 유니버설 디자인에 적합한 National Policy Guidelines의 발전, 계획과 건축의 조정으로 건축 조례 계획과 국부에 적합시킨다. 리서치를 통해 입안을 위한 경험적 분석과 당국 지도자 입안 인디케이터와 평가 영향을 산출한다.

4. 유니버설 접근성 - 홍콩 지역의 도시계획

Speaker : - Lilian L H Yu(Architectural Services Department, the Government of Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China : China)

- **Juana M L Chan**(Architectural Services Department, the Government of Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China : China)

계획과 디자인함에 있어 일반적 조건과 최소한의 범령에 순응함을 목표로 해서는 안 된다. 관습에 있어 긍정적인 유동성은 광대한 사용자에게 제공될 수 있기에 우리의 궁극적인 목표가 될 수 있다. 오픈스페이스는 단지 남은 공간이 아니라 도시에 활력을 주기위한 연결요소라는 것을 명심해야 한다. 제한된 부지는 명백하게 표현되고 통합된 기능과 행동들을 계획하에 효과적이고 효율적인 사용에 사용되어야 한다. 오픈스페이스의 제한된 공급과 지정된 멀티 레벨 순환 과정을 연결하기 위해 필요한 직무는 확실히 도전할만한 것이다. 기회들은 디자이너들이 혁신적이고 부가가치적인 해결방법을 항상 탐색하고 제안할 수 있다. 전세계에 걸쳐 계획이 잘되어 있고 모든 이에게 쉽게 접근할 수 있는 공동 외부환경은 유명한도시를 향상시킬 수 있고 소비자의 소비를 유도하며 자금 투자를 증진시킨다. 또한 경제 유지와

전 세계 관광객과 방문객을 유도할 수도 있다.

5. 베리어프리 미래와 역사 그리고 도시 계획과 건축 전망으로부터의 일본에서의 유니버설 디자인

Speaker : Gihei Takahashi(Department of Human Environment Design, Faculty of Human Life Design, Toyo University : Japan)

무장애를 위한 디자인의 개념은 1970년대 초 일본에 처음으로 소개되었다. 그리하여 베리어프리 환경을 증진시키는 노력은 나이와 장애여부를 떠나 모든 사람이 안전하고 편안히 살 수 있는 “모든 이를 위한 도시”를 창조하는 궁극적인 목표를 갖고 시작했다. 그 후 약 30여년이 지난 지금 같은 시도가 유니버설디자인 원칙하에 시행되고 있다. 시간이 이르러 모두를 위한 접근 목표를 성취하기 위한 확고한 단계를 밟고 있다. 따라서 다음의 사실들을 인식해야 할 것이다.

- 유니버설디자인은 단지 개념일 뿐만 아니라 접근할 수 있는 삶의 환경 창출의 메카니즘이다.
- 상호 협력과 이해는 유니버설디자인을 구성한다.
- 정보공유, 책임 그리고 지속적 향상은 유니버설디자인의 촉진에 있어 필수적이다.
- 유니버설디자인은 현존에 있는 역사적, 전통적으로 중요한 문화유산의 보존을 촉진해야 한다.
- 과거 경험에서의 교훈은 유니버설디자인을 실현하는데 중요한 단계이며 실수는 무서워하지 않는다. 중요한 것은 그러한 실수를 통해 배우는 것이며 필요한 부분의 변화를 만드는 단계이다.
- 사용자들의 연령과 신체능력은 건물이나 시설에 접근하기 쉽게 모든 이에게 편하게 디자인되어야 함을 원칙으로 한다.
- 사용자의 의견은 사회적 필요성을 활성화하기 위한 건물이나 시설의 설계가 반영되어야 한다.

ChapterIV. UD 전시회

여러 세션들과 함께 2번째로 열린 2006 유니버설 디자인에서는 주로 일본의 다양한 UD제품들이 전시되었다. 다양한 UD사무용품, 냉장고, 가열기, 세탁기, 여러 식용품들, 육조 시설 등의 UD가정용품, 레저 생활이나 차량, 가구 등 UD 실내외용품 및 프로그램, 그리고 공원 및 건축 구조물 등의 UD 공간 계획 등 보다 실체적이고 구체적인 제품, 이론 등 국내에서는 접할 수 없는 유용한 정보를 수집할 수 있었고 직접 체험하여 그 기능과 성능을 비교 분석함으로써 국내의 적용 가능한 분야와 앞으로 나아가야 할 방향에 대해서 생각할 수 있는 좋은 기회가 되었다.

1. UD사무용품

- 의자와 책상



사람의 행동 양식과 용도에 따라 사무책상의 높이도 고려되어야 한다는 점을 강조한 Kokuyo社

인간이 생활할 때 접하게 되는 모든 것은 인체공학적 연구를 통해 발현되어야 한다는 점을 강조한 Universal Design의 예이다.



· TACIT社의 Universal Design 의자

사람의 자세에 따라 등받이겸용 팔걸이가 자유롭게 이동 가능하게 한 제품.

5개의 다리와 등받이겸용 팔걸이, 높이 조정가능, 타원형의 좌석의 movable chair로 중량도 가볍고 등받이의 경사와 팔걸이의 높이, 위치, 경사 조정이 가능해 사용자의 편의대로 사용할 수 있는 장점이 있다.

- 복합기



· Canon社の Universal Design 복합기

사람의 신장차에 따라 메인조작판의 경사를 조절할 수 있고, 중요 메뉴(전원, 시행, 정지)에는 점자로 표기되어 있고 음성 지원 인터페이스가 구축되어 있어 시각장애인도 해당제품에 적용하면 쉽게 이용할 수 있게 만들어진 UD복합기이다.

- 기타 사무용품



· Kokuyo社 & DNP社

멀티탭, 가위, 스텐플러, 파일, 펀치등 보다 사용하기 편하게 디자인된 제품을 선보인 Kokuyo社와 컴퓨터 주변기기를 선보인 DNP社は 기존의 사무용품에 작은 요소를 첨가해서 UD 제품을 창출하였다.

특히 Kokuyo社의 제품들은 12월 한국장애인인권포럼 주최, 유니버설디자인공모전에 초청될 만큼 획기적인 아이디어를 선보였다.

2. UD가정용품



· UD 가열기

중요 메뉴(전원, 시행, 정지)에는 점자로 표기되어 있고 음성 지원 인터페이스가 구축되어 있어 시각장애인도 해당제품에 적응하면 쉽게 이용할 수 있게 만들어진 UD가열기이다. 또한 안전센스로 화상의 위험도 최소화 하였다.



· UD 수화기

청각장애인들을 위한 수화기로 음파를 통해 피부로 내용을 전달하는 UD수화기이다.



· UD 샤워기

8개의 노즐과 상하 이동식 방식으로 구성된 욕조로 사람신장차에 따른 경사 조절 가능 및 휠체어이용자가 보다 편하게 목욕을 할 수 있는 UD샤워기.



· UD 세탁기

세탁물을 보다 쉽게 집어넣고 뺄 수 있도록 설계된 UD세탁기.



· UD 포장품

보다 쉽게 해당물품을 개봉할 수 있게끔 설계된 일회용품 및 포장품들.



· UD 그릇

누구나 사용하게 편하게 하기 위해 그릇의 손잡이 부분과 입술 닿는 부분을 디자인한 UD그릇. 판넬을 통해 해당디자인을 상세히 설명하고 있다.

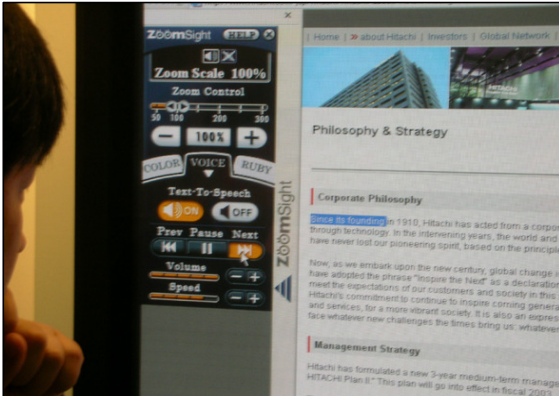


· 양말에 점자수를 넣어 구별하게끔하고 청첩장등에 점자를 첨부하여 시각적으로도 기능적으로도 만족할 수 있도록 고안된 제품의 예.



· 좌식 변기의 높이에 따른 이용자의 신체적 스트레스를 분석함으로써 알맞은 높이의 좌식 변기를 연구하는 판넬. 이 또한 UD의 기본이념과 부합되는 것이다.

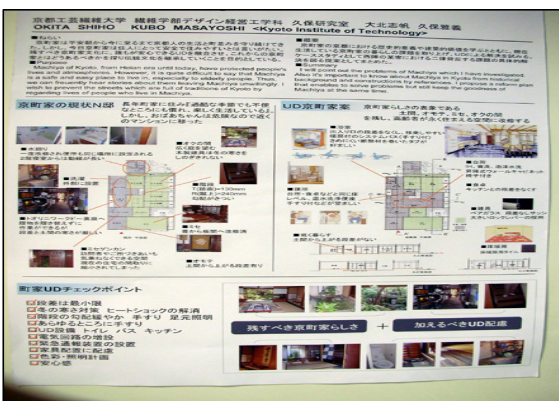
3. UD 실내외용품 및 프로그램



· UD 웹접근

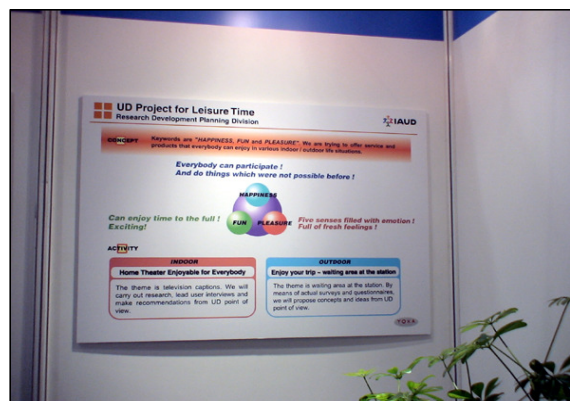
최근 한국에서 Web Accessibility에 관심이 증대되고 있는 것과 마찬가지로 시각장애인이나 웹에 접근하기 쉽지 않은 노년층에게 보다 쉽고 편하게 웹서비스를 이용하기 위한 제품도 출시되어 관심을 끌었다.

주요 기능은 음성지원, 부분 확대, 심플한 마크로 메뉴 설정 등이 있다.



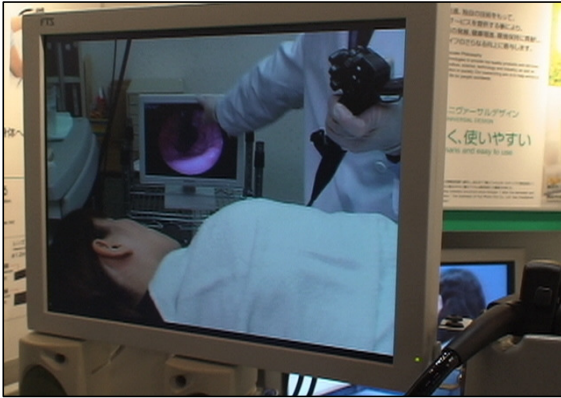
· UD 실내디자인

쿠보 마사유시의 실내 공간 디자인.



· UD 레저시간

레저 시간을 UD프로그램화 하여 누구나 레저 생활을 효율적이고 쾌적하게 즐길 수 있도록 연구도 다루고 있다.



· UD 내시경

입으로 하는 내시경에 거부감이 많은 환자나 검사대상인들을 위한 내시경으로 코에 삽입하여 거부감 해소와 동시에 검사중 의사, 검사자와의 커뮤니티를 가능토록한 UD 내시경.



· UD 세계지도

일본어 점자로 되어 있어 확인은 불가하나 지도에 점자표기를 하는 작은 노력으로 시각장애인의 접근을 가능토록한 UD정신이 돋보임.

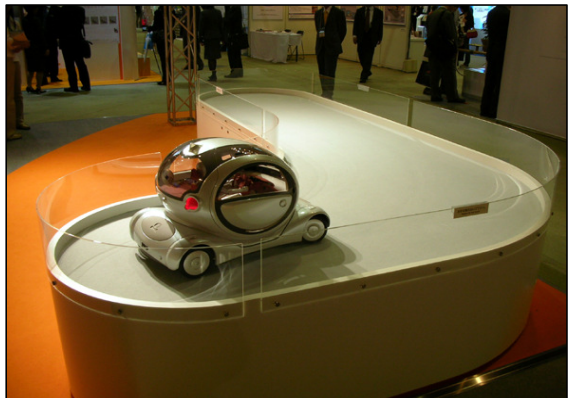
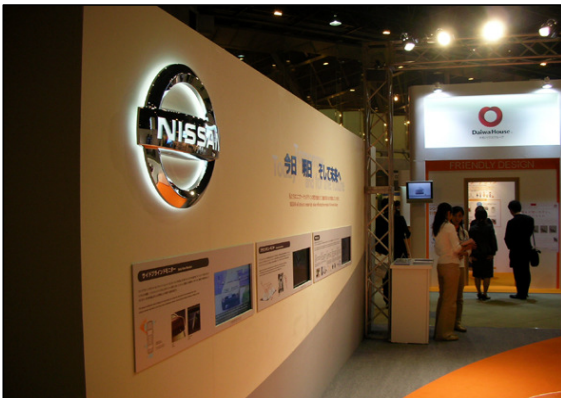
· UD 자동차



- 미닫이+여닫이 혼용문으로 하여 보다 넓은 공간을 창출, 휠체어이용자등 큰 소요면적을 필요로 하는 이들을 위한 UD차량. 또한 차량의 높이를 가능한 낮게 하였다.

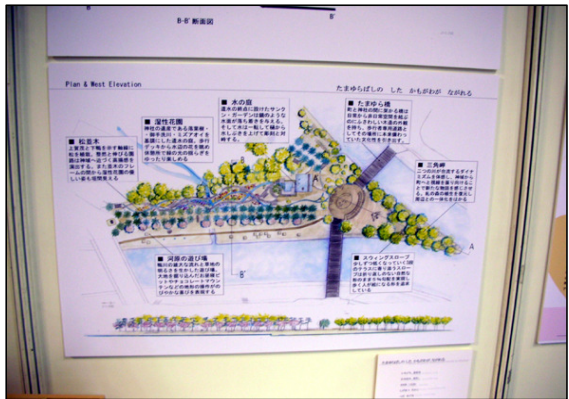


- 자체 경사로가 구비되어 있는 UD 차량



- 운전 좌석의 자체 회전으로 차량의 방향을 양방향으로 차량방향성을 극대화 시킨 차량

4. UD공간계획



· UD 공원 디자인



· UD 공원디자인의 동선과 모델링

D-1 **こどもデザインチャレンジ**
Kids' Design Challenge

村田 宏子, 安部佳美, 前田有亮 (立命館大学 Discovery Research Laboratory)
 Kyoko MURATA, Yoshimi TOMOSHIGE, Tomoaki MAEDA (Discovery Research Laboratory of Ritsumeikan University, Kyoto)

■ねらい
 ・ユニバーサルデザイン(UD)を世の中に広く認知させること
 1. 未来を担う子どもたちが、ユニバーサルデザイン(UD)を知り、理解し、その重要性を認知すること
 2. 子どもたちの取り組みを通じて、その周りにいる家族や大人たちが、UDへの認識・関心を高めるきっかけを作ること
 子どもたちの視点を知ることによって、UDを更に発展させること

■経緯
 ・この取り組みは、立命館大学DRLが第2回国際ユニバーサルデザイン会議の副会場で開催されるための実践イベントとして企画した。
 ・小学生の6グループ、中学生の4グループが、UDの考え方に基づいた「家の中の楽しいUD」「小学生のテーマ」、「登校の楽しいUD」卒業のテーマについて、それぞれアイデアを出しながら、商品やサービスを開発した。

■Outline
 ・This workshop was planned as part of the Kids' Design Challenge an event affiliated to the 2nd International Conference for Universal Design in KYOTO 2006, by the Discovery Research Laboratory (DRL) of Ritsumeikan University.
 ・The design of a product or service, following UD concepts, was carried out by six groups of elementary school children (theme: Fun Indoors) and four groups of junior high and high school students (theme: UD + Fun Outdoors).

Aims
 To disseminate the concept and purpose of Universal design (UD) widely to people by providing a place for children and youth, who are the bearers of the future, to:
 1. Know, understand and recognize the importance of UD;
 2. Raise awareness through them among their families and adults around them.
 3. Further enrich UD by understanding how children and young people perceive it and its significance.

· UD 공원디자인 아이들 공모전
 아이들을 위한 유니버설 디자인 공모전을 통해 UD 개념의 저변을 늘리는데 노력하는 점이 눈에 띈다.

Chapter V. 결 론

'The 2nd International Conference for Universal Design in Kyoto 2006'은 비록 짧은 역사를 갖고 있지만, 그 규모면에 있어 전 세계 30여 개국의 다양한 분야의 전문가들이 모여 Universal Design(보편적 설계)에 관한 연구발표와 논의가 활발히 이루어진 유일무이한 국제회의였다. 이번 UD2006 in Kyoto 국제회의를 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, universal DESIGN(보편적 설계)의 확대를 위해서는 법적·제도적 보장도 중요하지만, 기업의 사회적책무성을 통한 실제 생활의 적용과 구현에 의한 대중화 역시 필요하다.

둘째, Universal Design(보편적 설계)은 단지 물리적 환경에서만 유효한 것이 아니라 우리의 모든 삶 속에서 적용할 수 있고 구현될 수 있다.

셋째, 정보전달에 있어 Universal Design(보편적 설계)의 개념의 채용은 장애와 언어, 나이 등의 차이로 인해 야기된 정보단절도 해소할 수 있다.

넷째,

다섯째, 전시된 제품들은 사용자의 사용편이성, 안전성, 기능 보완성 등의 측면에서 Universal Design(보편적 설계)의 요소를 채택하고 있었다.

위와 같은 결론을 바탕으로 다음과 같이 제언을 하고자 한다.

첫째, 외국의 universal design(보편적 설계) 연구 기관과의 자매결연 등을 통한 자료와 기술의 공유는 국내의 universal design(보편적 설계) 발전에 크게 도움이 될 것이다.

둘째, 장애인의 사회통합에 있어 Universal Design(보편적 설계)의 측면에서 접근하는 방안을 진지하게 논의할 필요가 있다.

셋째, 컨퍼런스의 지속적인 참여를 통하여 인적 네트워크를 조성함으로써 연합회와 국내의 universal design 관련 정보와 기술 습득이 유리하도록 해야 할 것이다.

..