

포스트 코로나 시대의 디자인

Post-COVID-19 Era's Design

1. 들어가며

‘코로나 19’¹⁾는 지구촌 전체에 큰 변화를 불러왔다. 도시가 봉쇄되고 교통이 마비되고, 공장 조업, 학업과 생업이 금지되었다. 통행금지와 감염 의심자의 추적, 격리와 같은 전 세계적인 공포시대가 도래했다. 흡사 전쟁과 같은 국가적 재난대응이다. 코로나는 일견 통제되고 있는 듯도 보이지만 여전히 어려운 문제이며, WHO는 종식보다는 ‘엔데믹(endemic)’으로 이어질 가능성이 높다고 발표했다.²⁾ 엔데믹은 감염병이 주기적으로 유행하는 현상을 의미한다. 즉, 풍토병과 비슷한 형태로 인류와 함께 계속 존재할지 모른다는 것이다. 코로나는 뉴노멀(New Normal)이라는 신조어도 만들어 냈다.

코로나는 많은 사람을 죽음으로 몰았고 기업을 파산시켜 많은 사람의 직업을 뺏어갔지만, 지지부진하던 재택근무를 강제하고, 온라인 문화를 촉진시켰으며, 온실가스를 감축시켜 지구 환경을 더 맑게 변화시키는 기대치 많은 순작용도 불러왔다. 디자인은 인간 삶을 반영하는 거울과 같다는 점에서 사회변화에 따른 필연적인 디자인 변화가 불가피하다. 단편적으로는 당장 다양한 디자인의 마스크가 등장했다. 일상행위는 통제되어 사무실이나 공공시설의 배치가 바뀌고 격벽유리가 생기고 동선이 생겨났으며, 숙박업소를 대신한 ‘차박’이 유행하면서 자동차 실내가 넓어졌다. 코로나 검사를 위한 ‘드라이브 스루(drive-through) 검사소’와 같은 새로운 서비스가 만들어졌고, 비대면 식사 테이블과 격벽 유리가 세워진 계산대가 설치되었고, 모든 공공시설물에는 보행자 안내 유도선과 픽트로그램으로 만들어진 안내문이 붙었다.

코로나 시대, 그리고 코로나 이후의 디자인 변화 방향을 예측하는 것은 어렵지 않다. 바이러스 특성상 거리두기(비대면)라는 확실한 기준이 있기 때문이다. 하지만, 디자인 업계와 디자이너의 근무형태는 어떻게 변화되어 갈지 가능하기 어렵다. 지난 9월 30일 추석 특집으로 선보인 온택트 공연 KBS ‘2020 한가위 대기획 대한민국 어게인 나훈아’ 콘서트는 코로나 이후의 변화 방향을 짐작케 하는 중요한 단서를 주고 있다. 무관중 공연이라는 새로운 경험과 함께 변화된 공연 형태와 시청자의 랜선 참여가 그것이다. 비대면 시대에 선택이 불가피한 공연 포맷이었지만, 이는 새로운 시대의 뉴노멀로 자리잡아 가고 있다. 기존에 어디에서도 볼 수 없었던 획기적인 변화였다. 디자인 역시 큰 변화를 예고하고 있지만, 아직까지는 어떤 형태일지 확실히 말하기 어려운 상태이다.

이 글에서는 세계적으로 최악의 코로나 사태를 맞았던 영국, 런던에서 국제 필름페스티벌을 준비하는 과정에 겪은 락다운(Lockdown) 경험을 바탕으로, 코로나 이후 시대에 디자인 업계에 어떠한 변화가 일 것인지에 대해서 고찰해 보고자 한다.

1

공식적인 명칭은 COVID-19이나, 이 글에서 논의하고자 하는 것은 바이러스 그 자체가 아니라, 하나의 사회현상을 논의하는 것이므로, 통상 일반적으로 널리 사용되는 명칭 ‘코로나’로 통칭하기로 한다.

2

마이크 라이언 WHO 긴급준비대응 사무차장 발표(미 CNN 보도, 2020.10.13)

2. 국제 디자인필름 영화제와 락다운(lockdown)

2020년 1월, 킹스턴 대학, 현대디자인 큐레이팅 전공은 졸업전시 일환으로 ‘디자인필름 국제영화제’를 런던 국제필름페스티벌(10월) 시기에 맞추어 개최할 계획을 세웠다. 전공교수 Jana Scholze의 노력으로 스위스 제네바에 HEAD(Haute école d’art et de design)와 미국 Parsons 대학에 필름 전공 교수와 학생들이 전시에 합류했다. 런던 디자인박물관과 프랑스 문화원 (Institut français du Royaume-Uni)이 전시장소를 제공하고, 스위스 대사관이 일정 비용을 지원하기로 약속했다. 킹스턴대 큐레이팅 전공 학생 16명 전원이 영화제 준비팀이 되었고, 두 개의 전시관이 마련되었다. 하지만, 두 개 전시관 모두 영화제를 개최할 만한 곳은 아니었다. 오랜 논의 끝에 디자인박물관에서는 영화상영을, 프랑스 문화원에서는 영화와 관련된 실물 테마전시와 공개프로그램, 이벤트를 진행하자는 쪽으로 가닥을 잡았다.

2020년 3월, 유럽사회에 코로나가 극심해지고 사망자가 속출하자 영국은 락다운(lockdown)을 시행했고, 약 6개월간 국가가 마비되었다. 전례없는 정부의 조치에 모든 행사가 취소되고 기관들은 기약없이 문을 닫았다. 과연 박물관과 미술관이 문을 열수 있는지, 런던필름페스티벌은 개최되는지, 개최된다면 어떤 형태로 개최될 수 있는지 모든 것이 불확실했다. 오프라인에서 개최될 예정이었던 영화제는 온라인과 오프라인 행사를 모두 준비하는 것으로 방향을 잡았다. 코로나는 진정될 기미가 보이지 않았고, 하루 사망자가 수백 명씩 발생하자 박물관이 문을 못 열게 될 것이라는 판단에 결국 온라인 전시만 개최하는 것으로 방향을 틀었다.

통행이 금지되자 모든 수업이 불가피하게 온라인 줌(Zoom) 수업으로 전환되었다. 행사를 준비하는 학생은 각 중국, 대만, 영국, 스페인, 브라질, 인도 등에서 왔는데, 많은 수가 영국의 상황을 피해 자기 나라로 귀국한 상태였다. 이에 온라인 회의 진행에 있어 가장 먼저 시차가 가장 중요한 문제로 대두되었고, 중국과 시간차를 고려하여 오전 이른 시간대에 회의가 진행되었다. 교실이 아닌 온라인회의는 소통의 문제를 불러 일으켰는데, 시청각 자료 활용이 어렵고, 편한 교류나 바디랭귀지, 표정이 겉혀 나간 채, 순전히 ‘언어’만으로 회의가 진행되었다. 확연히 발언의 빈도와 의견개진 정도에 편차가 나기 시작하며 점점 대부분의 회의가 영국 학생들 주도로 이끌려가기 시작했다. 줌 강의는 극도로 피곤하여 많은 시간동안 집중적인 논의를 하는데 무리였고, 효율은 떨어졌다.

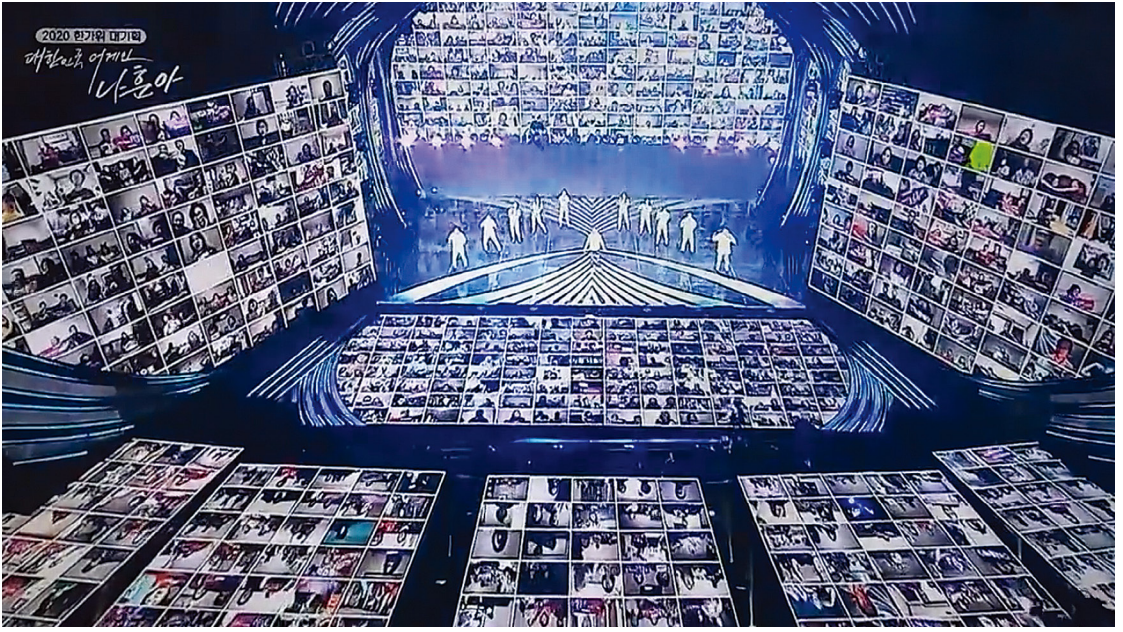
또한 전체가 한꺼번에 접속하는데 어려움이 있자, 16명의 학생들은 삼삼오오 팀을 나누었다. 크게 ① Format Group, ② Exhibition Group, ③ Public Programme Group, 세 개로 나누어 업무를 진행했지만, 온라인 전시가 추가됨에 따라 ④ Marketing Group이 다시 분리되었다. 소규모 회의는 주로 ‘왓츠앱(What’s App)’ 화상통화를 이용했고, 홈페이지 구조나

[그림 1]

KBS 2020 한가위 대기획 ‘대한민국 어게인’ 나훈아 콘서트의 한 장면 - 온라인 통신망으로 관객이 참여하고 있다.

[그림 2]

국제 디자인필름 영화제에 협업한 기관들



[그림 1]

Kingston
University
London

Kingston
School
of Art

— HEAD
Genève

INSTITUT
FRANÇAIS
ROYAUME-UNI

the
DESIGN
MUSEUM

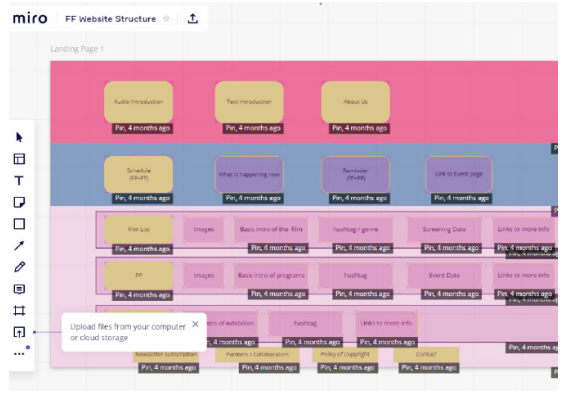
THE
NEW
SCHOOL

PARSONS



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

[그림 2]



[그림 3]

개념정리를 할 때는 순서도나 마인드 맵을 작성할 수 있는 'miro'(https://miro.com/)을 이용했고, 문서를 작업할 때는 Notion(https://www.notion.so/) 사이트에 모두가 동시에 접속하여 화상통화 하면서 문서를 함께 정리해 나갔다. 또한 MS사의 원드라이브(One drive)나 구글 독스(Google Docs)도 병행 사용하며 문서를 정리했고, 모든 문서는 'Box' 앱을 통해 공유했다.

노트북이나 스마트폰 모두에서 쉽게 구동되는 온라인 (협업형) 프로그램은 어느 곳에서나 동시 접속하여 작업하는 것이 가능했다. 하지만, 새롭고 낮은 프로그램에 적응하는데 오랜 시간이 걸려 환경에 잘 적응하지 못하는 학생들이 생겨났고, 회의는 온라인 프로그램에 익숙한 사람들이 주도할 수밖에 없는 상황이 되었다. 줌(Zoom)은 편리한 도구였지만, 오랜 시간 회의에 많은 피로감을 불러왔고, 길어야 2시간 이상 진행할 수 없었다. 교류가 부족하고 잦은 계획변경으로 인해 업무진행은 산만해지고 업무가 중복되거나 누락되기 일쑤였다. 이에 누군가가 전체 업무를 파악하고 조정할 사람이 필요했고, 업무분장표에 ⑤ Project Manager가 추가되었다. 가장 성격이 무난한 학생이 프로젝트 매니저를 맡아, 커다란 스프레드 시트를 열었고, 모든 문서는 서로 공유되었으며, 일정표와 업무진행상황을 체크했으며, 줌 회의가 있기 전날에는 각기 의논할 내용을 문서로 간략히 작성하여 사전에 공유했다.

온라인 영화제를 상영할 홈페이지 (웹디자인) 제작을 위해서 제네바에 'Trojans Collective' 디자인 팀이 합류했다. 영화제 필름 접수는 학생 전원일 참여하여 각국에 소식을 퍼다 날랐고, 디자인박물관과 3개 참여대학의 홈페이지에 게재되었다. 학생들 이메일 하단에는 영화제 홍보용 배너를 붙였다. 결국, 전 세계 175편의 영화가 접수되었고, 이 중 21편 상영을 결정하였다. 필름 선정을 위해 다수의 저명한 인사가 참여했는데, Donna

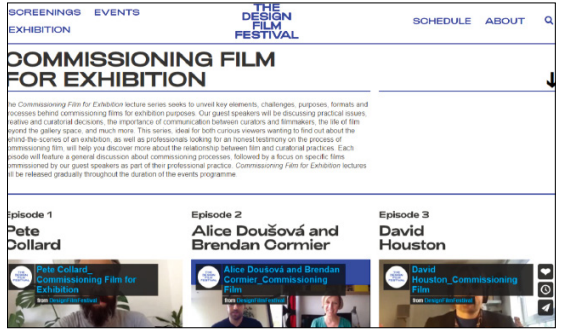
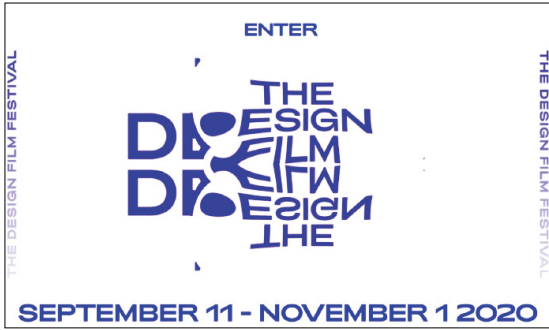
[그림 3]
온라인 회의 장면과 온라인 협업형 프로그램 'Miro'의 캡처화면

Loveday, Ulrich Lehmann, Misato Ehara, Jana Scholze, Alexandra Midal이 맡았고, Sumitra Upham, Basel Abbas and Ruanne Abou-Rahme, Matali Crasset 가 참여하여 자문을 했다. 심사 전 과정은 온라인으로 진행되었다. 그리고 영화제는 무려 8주(9.10-11.01)간 개최하는 것으로 결정되었다. 통상적인 전시에 비해 기간이 대폭 늘어났지만, 온라인 개최라는 특징으로 인해 비용이 전혀 추가되지 않았다. 영화상영에 사용될 플랫폼으로는 유튜브(You-Tube)의 화질 저하를 우려해 '비메오(VIMEO)'를 이용하고, 매주 '인스타TV(Insta TV)'를 통해 유명인사나 영화감독과의 대담, 강의, 필름 비하인드 스토리 등의 내용을 제작했다. 또 3개국 학생들이 제작한 단편필름의 상영과 퀴즈, 고가구전시 등의 부대 행사도 모두 온라인 포맷으로 제작되었다.

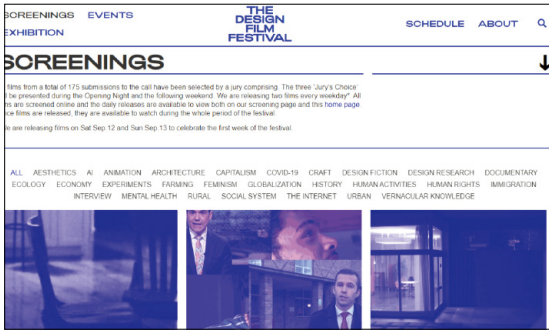
홈페이지 제작에 여러 어려움이 뒤따랐다. 여러 팀이 각기 만들어 내는 콘텐츠를 홈페이지 디자인팀에게 효과적으로 전달하는 것, 즉 디자인의 의도를 짧은 시간동안 줌을 통해 정확하게 전달하는 것은 어려운 일이었다. 각 팀에서는 홈페이지 디자인팀과 연락을 맡을 담당자를 정해서 모든 상의는 단일한 창구로만 전달되도록 하여 혼선을 줄였다. 한번도 만난 적이 없는 행사 준비팀과 웹사이트 제작팀은 철저하게 시간을 쪼개어 각자가 맡은 분야를 책임지고 처리해야 했다. 결국, 영화제 하루 전날에서야 웹사이트가 완성되었다. 하지만, 제작팀은 홈페이지 제작까지만 계약되어 있어, 8주간 행사 운영과 홈페이지 유지·관리는 학생들의 몫으로 남았다. 홈페이지 관리의 경험이 없는 학생들을 위해, 웹사이트는 '워드프레스(Wordpress, 온라인 홈페이지 제작툴)'를 통해 제작되었고, 누구나 웹사이트를 운영할 수 있도록 튜토리얼 비디오를 관리 단계별로 제작하여 Box 사이트를 통해 공유하였다. 매뉴얼은 비디오로 촬영되었고, 홈페이지를 관리해 본 적이 없는 학생들도 매일 순번을 정해서 영화를 개막하고, 홈페이지내용을 업데이트를 할 수 있는 수준으로 쉽게 만들어져 졌다. 그리고, 결국 영화제는 개최되었다. 이전에 없던 완전히 새로운 형태의 저예산 국제영화제가 탄생한 순간이었다. 그리고 성공적으로 개최되었다.

3. 코로나 시대의 디자인

코로나로 인해 급변하는 상황에 발맞추어 디자인필름 국제영화제를 개최하면서 기존의 디자인 작업환경과는 전혀 다른 새로운 환경에 적응해 나갈 수밖에 없었다. 이 과정에서 나타난 새로운 여러 가지 현상들은 코로나 이후 시대의 디자인 제작 방식이 어떻게 변해 나갈지를 짐작케 하는 단서일 수 있다. 이상의 과정을 통해 몇가지 코로나 이후 시대의 디자인 환경 변화에 대해 유추해 보기로 한다.



200



[그림 4]

3.1. 비용절감

코로나로 인하여 사회적 비용은 증가할지 모르나, 디자인 비용은 절감될 것이다. 6개월간 한 차례도 직접 만난 적이 없는 구성원들은 교통비나 장소 대여비, 다과 등의 부대 비용이 전혀 불필요했다. 국제 영화제를 개최하는데도 불구하고 인건비를 제외하고 볼 때, 비메오 계정 구입비와 웹사이트 제작비, 줌 계정 구입비, 일부 인사의 강의료만이 지불되었다. 계약되어 있던 두 개의 전시관은 사용되지 않았고, 오프라인 행사가 취소되었으므로, 회의장과 행사장의 설치비가 없었고, 행사 진행요원의 인건비도 지출되지 않았다. 비대면 디자인제작은 사무실, 전기와 같은 고정비용과 미팅과 관련된 간접비용을 크게 줄여서 디자인 단가(직접비)에 큰 영향을 미칠 수 있다.

3.2. 노마드(nomad) 디자이너의 등장

온라인에 기반한 노마드(프리랜서) 디자인의 확산을 예측해 볼 수 있다. 락다운 기간동안 런던 시외의 집값이 오르는 기현상이 일어났다. 사무직 대부분이 재택근무로 전환되어 집에서 일하는 경우가 많아졌기 때문이다. 애초 업무 차질에 대한 우려는 불식되었고, 큰 사무실은 점점 줄어들고 있으며, 직접 고용을 줄이고 비용이 절감되는 외주를 적극 활용하고 있다. 반면, 재택근무를 경험한 샐러리맨들은 코로나 이후에도 복잡한 도심을 떠나 온라인으로 근무하는 프리랜서를 선택할 가능성이 더 높아졌다. 사무실을 떠난 디자이너, 즉 프리랜서의 증가는 더욱 다양한 온라인 디자인업종을 만들어 낼 수 있다. 아울러, 프리랜서 디자이너의 수준을 판단하기 위해서는 신용과 평판이 더욱 중요해 질 것이다. 흡사 배달의 민족과 같은 배달 어플이 발전하자, 오프라인 매장이 없는 음식 배달업체가 증가하고 이용자의 ‘후기’가 판매에 중요한 영향을 미치는 것과 같은 이치이다.

더불어 재택 프리랜서에 머물지 않고, 여러 곳을 옮겨다니며 작업하는 노마드 디자이너가 확대될 수 있다. 최근 대학의 온라인 수업이 활성화되자, 한국에서 미국 대학을 등록하고 졸업하는 것이 가능한 시스템이 구축되고 있다. 비대면 원칙은 물리적 거리를 급속히 무너트리며, 형식보다는 내용의 중요성이 커진다. 디자인 업무의 완성도를 중요시 할 경우, 디자인 업종의 국제화가 급속히 진전될 수 있다. 프리랜서와 노마드 디자이너의 차이점이라면 단순 재택근무에 머물지 않고, 첨단기기를 휴대하고 자유로이 이동하며 작업하는 디자이너가 증가할 것이라 예상되기 때문이다.

3.3. 커뮤니케이션 방법의 변화

줌(Zoom)과 같은 온라인 회의에서 가장 중요한 소통방식은 언어이며, 향후 언어 커뮤니케이션 능력이 더욱 중요해 질 것으로 예상된다. 앨버트

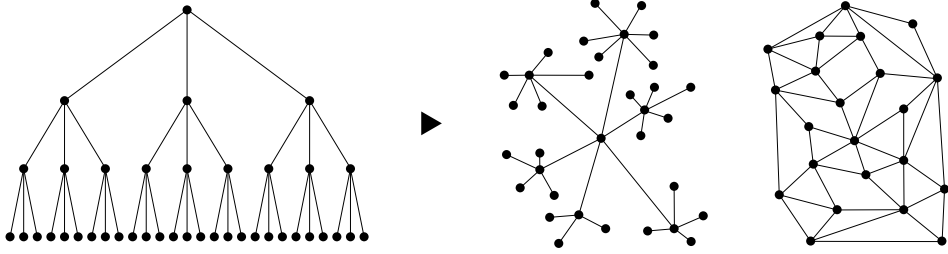
메라비언(Albert Mehrabian)은 소통에서 “비언어는 의미 전달의 93%를 차지한다.”고 했다. 한사람이 상대방에게 받는 이미지는 시각이 55%, 청각이 38%이며, 언어는 불과 7%만 차지한다는 것이다.³⁾ 레이 버드 휘스텔(Ray whistell)은 “표현 수단으로써 언어 대 비언어의 비율은 35:65에 이른다.”라고 했다. 수치에는 차이가 있지만, 소통 과정에 비언어의 비중이 무척 높다는 점에는 동의하고 있다. 그런데 비언어적 부분이 제거된 온라인 화상회의는 소통의 원활하지 못하여 고도의 집중력을 요구하며, 말하는 사람은 언어만으로 자신의 의견을 충분히 전달해야 한다. 바디랭귀지가 사라진 회의공간에서 결국 ‘말 잘하는 사람’이 더 능력있는 사람이 된다.

온라인 회의 환경은 티타임과 흡연, 식사, 담소와 같은 사교나 정치적 행위를 허락하지 않으므로 실력만으로 평가받는 환경이 빠르게 조성하게 된다. 아직도 많은 업무결정이 식당과 복도와 커피숍에서 이루어지는 한국의 기업 풍토에서 많은 직장인이 대인관계와 사내정치를 위해 시간을 할애하고 있지만, 신체적 관계가 약화된 온라인 환경의 기업은 업무 중심의 문화로 변화되어 나가며, 언어 중심의 소통문화를 정착시켜 나갈 것이다.

3.4. 프로젝트 매니저, 매뉴얼, 공유형 툴의 중요성 증가

온라인의 특성상 모든 참석자는 형식적으로는 수평적이고 병렬적인 형태를 띤다. 모니터에 배치된 개개인의 화상창이 사무실의 위계를 전혀 반영하지 않기 때문이다. 또한 대규모 인원이 참석하는 마라톤회의는 어려우므로 지시사항은 메시지나 영상으로 대체되고, 업무회의는 더 작은 팀단위로 세분화되어 진행되는 것이 수월하다. 이러한 온라인 문화의 특성이 조직에 반영되어 수직적인 조직체계는 병렬적인 형태로 바뀌고, 각 디자인팀은 세분화될 수 있다. 그 부작용으로 소통은 부족해지고 전체 업무의 윤곽을 파악하지 못하는 경우가 많아진다. 마치 자동차 조립공이 자신이 만든 부품이 자동차의 어느 부분인지 이해하지 못한 채, 일을 하는 상태와 비슷하며, 컨베이어 벨트와 같은 시스템이 구축이 필요해 진다. 디자인 업무에서는 전체 업무를 관리하고 조율하는 프로젝트 매니저가 컨베이어 벨트의 역할을 해야 한다. 작은 규모의 소규모 팀의 일정을 조정하고 업무량을 조율하는 일은 무엇보다도 가장 중요한 역할이다. 또 각 팀의 의견을 중재하고 매개하며, 업무의 중복과 누락이 발생하지 않도록 해야 한다. [그림 5]

또 각 분화된 디자인 영역간 작업의 품질 균질성이 문제가 되는데, 이 문제는 매뉴얼 구축을 통해 해결해 나가거나, 공유툴을 통해 극복해 나가게 된다. 오프라인에서는 발생하지 않을 단차들, 즉 각기 직원이 항상 대면 상태에서 상호 교류하고 협업하므로 발생하지 않았을 디자인 품질의 차이가 온라인에서는 발생한다. 가령, 색상, 포맷, 디자인의 디테일 등과 같은 미미한 차이가 있을 경우, 전체 디자인이 조화롭지 못하게 된다. 이를 방지하기 위해서는 많은 업무가 공유형 툴을 활용하여 진행될 필요가 있으며,



[그림 5]

업무통일을 위한 세세한 매뉴얼이 작성되어야 한다.

이 과정에서 컴퓨터 활용능력이 떨어지는 직원의 업무능률이 저하될 가능성이 크다. 종래와 같이 수작업에 기반한 디자인 작업을 하는 디자이너, 온라인 환경에 적응하지 못하는 디자이너는 소통자체가 불가능해진다. 과거와 같이 한, 두 가지 디자인툴, 가령 포토샵이나 일러스트레이터, CAD와 같은 무거운 개인형 프로그램으로 작업하여 이메일로 송부하는 방식의 작업은 대형 프로젝트에는 적용하기 어렵다. 웹기반의 가볍고 동시접속 가능한 프로그램, 공유문서를 다루는 기술을 익혀야 하는 상황이 된다.

수공예기반의 작업이나 1인 사업자와 같이 협업을 요구하지 않는 분야의 디자이너도 마찬가지다. 디자인의 발주, 유통, 공급 등의 일련의 과정이 급속히 온라인 형태로 전환될 경우, 종래 아날로그 업무방식을 고수하여서는 점점 더 디자인업무에서 배제될 가능성이 높아진다. 과거 붓과 캔버스로 그림을 그리던 화가들이 점점 미술관에서 사라지고, 프로그램 코딩과 하이테크 기기, 가상현실과 증강현실 등이 미술관을 채워나가는 상황을 직시한다면 말이다.

4. 마치며

이미 지난 1년간의 경험을 통해서 코로나 이후의 시대 풍경을 그려보는 것은 어렵지 않은 일이 되었다. 국가가 마비되어 버렸던 많은 국가들은 마이너스 성장하고, 긴 경제 침체기에 접어들었으며, 기업은 긴축 경영을 펼치고 고용인들은 해고되어 새로운 일자리를 찾아 나섰다. 채택근무가 활성화되어 출퇴근이 사라지고 회의가 줄어들었다. 업무 외적인 활동은 눈에 띄게 감소했다. 디자인 업계 역시 예외가 아니다. 다만, 코로나 시대 이후, 다시 경제가 활성화되더라도 많은 수의 디자이너는 예전과 같이 아침이면 사무실로 출근해야 하는 일을 하지 않을 가능성이 크다. 대신, 디지털과 온라인 기반의 실력있는 노마드 디자이너로 살아남는 방법을 찾아낼 것이다.

이러한 변화는 비단 디자이너에게만 한정되는 것이 아니라, 소비자도 마찬가지다. 온라인과 디지털에 익숙하지 못한 이는 더욱 디자인 환경에서

[그림 5]
코로나 이전과 이후의 조직 형태 변화

배제되기 쉽고 적응이 빠른 사람을 중심으로, 재편될 가능성이 크다. 락다운 기간동안 진행된 수많은 온라인 전시와 공연은 인터넷에 익숙한 사람들만이 접근할 수 있었다. 베를린 필하모니는 오프라인 공연장을 닫고, 온라인 공연만 진행했는데, 클래식을 좋아하던 노신사들은 공연을 보기 어려웠던 반면, 홈시어터와 온라인 기기들로 무장한 젊은 층은 오히려 새로운 클래식 애호가로 자리잡을 수 있었다. 온라인의 메커니즘을 이해하지 못 할수록 생산과 소비활동에서 낙오되는 셈이다.

이 글에서 코로나의 미래는 온라인과 네트워크, 디지털에 해법이 있는 것 마냥 제시하고 있는데, 사실 그러하다. 다만, 멀리 있을 것 같던 그 미래가 코로나로 인하여 생각보다 훨씬 더 가까이, 또한 더 빠르게 다가오고 있다는 점을 지적하고 강조하고 있을 뿐이다. 코로나는 미래를 촉진하고 있다. 다만 한가지 아쉬운 점은 한국의 K-방역의 성과 덕분에 코로나로 인한 사회적 손실이 비교적 적었고, 관공서와 기업과 공장과 상점이 거의 정상적으로 운영되었다. 그래서 어쩌면 코로나 이후, 변화가 가장 느리게 진전될 국가가 될 지도 모를 일이다. 하지만, 분명한 점은 속도의 차이는 있을지 모르나 그 변화의 방향은 자명하다는 것이다. ㉞

참고문헌

- 오미영, (2013), 『커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스
- Albert Mehrabian, (1971), *Silent Messages*, Wadsworth Publishing Company
- 디자인필름페스티벌 홈페이지, <https://thedesignfilmfestival.com/>
- 「WHO “코로나19, ‘팬데믹’ 넘어 ‘엔데믹’ 될 수도” 전망」, (2020.12.1), DongA.com, <https://www.donga.com/news/Inter/article/all/20200514/101038908/2>