

제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략

콘텐츠 창작과 리빙랩

박형웅

#전주대학교 #전라북도콘텐츠코리아랩

“리빙랩은 더 나은 콘텐츠를 만들기 위한 가장 이상적인 방식”



The Massive YouTube Ecosystem

▶ 유튜브로 모든 것을 다 하는 시대: 장르와 상관없이 전부. 남과는 다르게. 독특하게. 구독하라

Six Billion
6 billion hours of video are watched monthly

Hundreds of Millions
YouTube is now being accessed from hundreds of millions of devices

25% Mobile
25% of views, globally, are from mobile devices

■ 가치있는 콘텐츠

- 분업화의 끝 > 전문화 = 전문화 극단의 시대 >>> 소통의 힘 / 가치를 만드는 일
- 개인화-차별화-개성적 VS 공감-반향-올바름-동참



■ 나도 같은 생각입니다. 동참합니다.

- 많은 사람들이 동감하는 콘텐츠
- 이익을 소수가 독점하지 않는 콘텐츠
- 더 나은 세상을 만드는 데 기여하는 콘텐츠

“더 나은 콘텐츠는 <우리>를 위해 <지금> 할 수 있는 것을, <함께>하는 것””

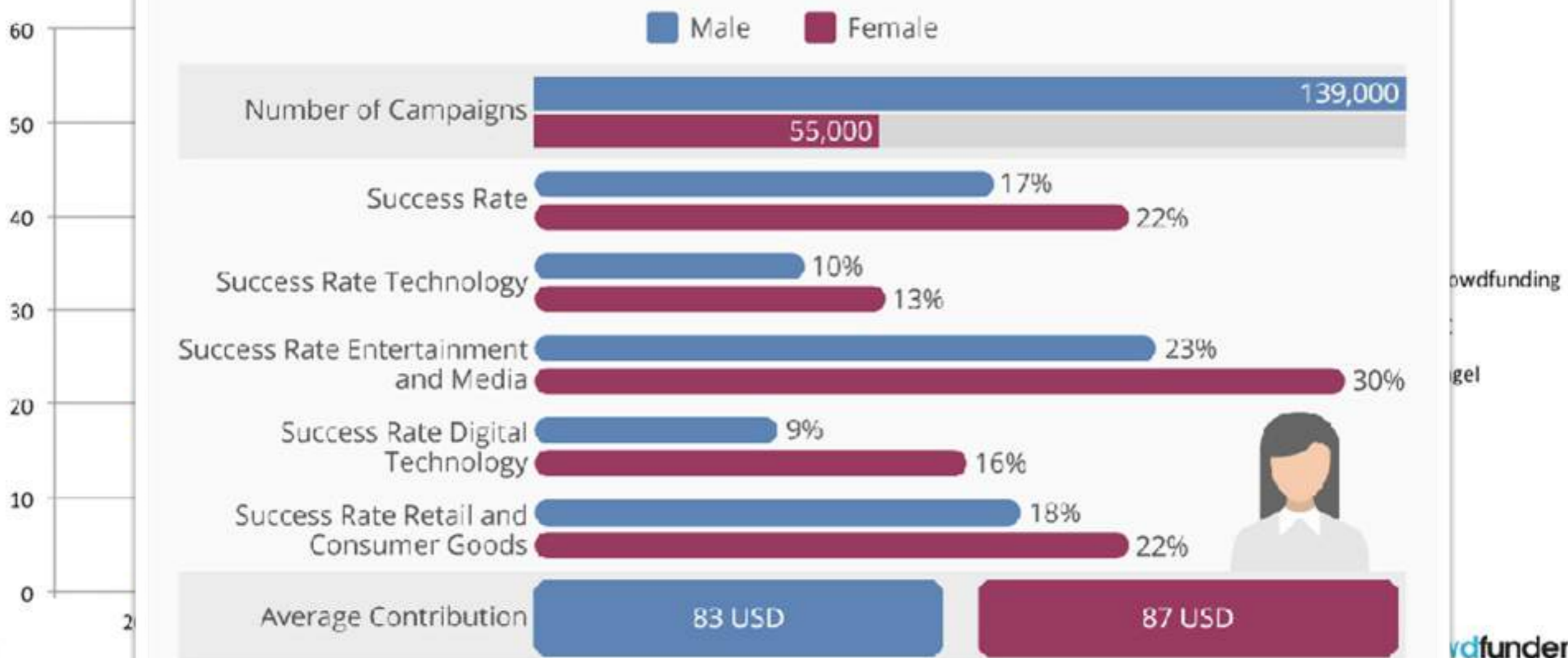
> 시대정신은 항상 콘텐츠의 가장 효과적인 소재였음

- ▶ 콘텐츠 + 리빙랩 = 사회문제가 곧 콘텐츠의 소재. 공감콘텐츠를 통한 사회 혁신
- ▶ 공감 콘텐츠 + 소셜 = 사회 혁신의 확산 > 콘텐츠의 대중화 > 사회문제 해결

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 공감 콘텐츠가 대중과 만나는 방법: 크라우드펀딩

Women Are More Successful and More Efficient

Crowdfunding success by gender (Campaigns 2015/2016)




@StatistaCharts

Source: The Crowdfunding Center and PwC Report "Women Unbound"



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 우리 모두 이 문제에 대해 같이 고민해봅시다 라는 화두

■ 클라우드 펀딩 > 가치 확산에 용이 + 팬 확보



좋은 아이디어와 생각을
함께 만들어
모두에게 공유하는

storyfunding

since 2014
@kakao

storyfunding

당신만의 스토리를 들려주세요!

▶ play

에디터's 픽

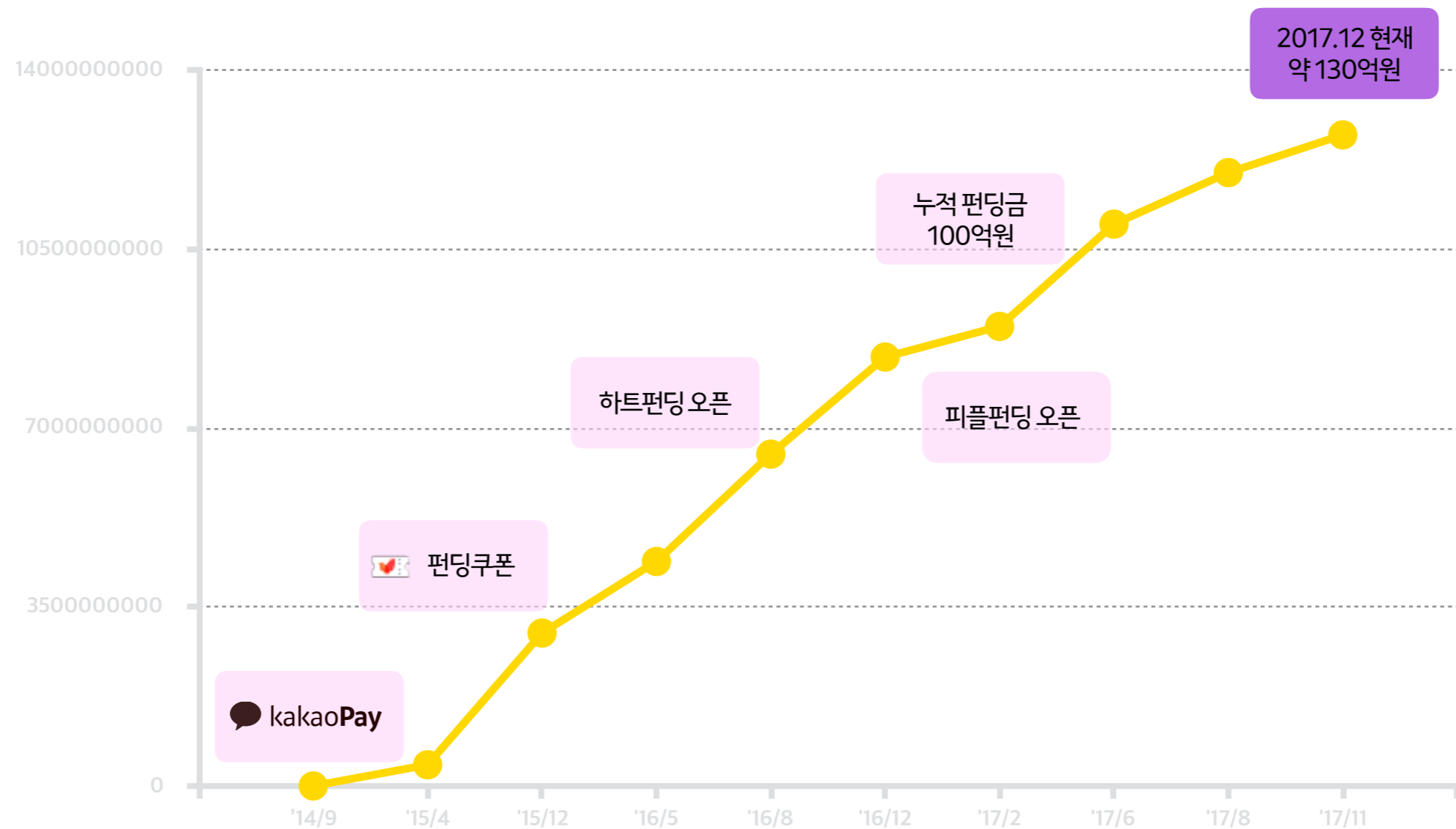
3D 프린터로 새 손
선물하다
이상호

어떤 아이들의 자기
소개서
노효두외 6명

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 우리 모두 이 문제에 대해 같이 고민해봅시다 라는 화두

펀딩금액 추이

Total Funding Amount



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 우리 모두 이 문제에 대해 같이 고민해봅시다 라는 화두

스토리펀딩; Rewards

Fund this story and get a reward

창작자

채성일PD

프로젝트 스토리

채널A TV와 두 유명 셰프가 8명의 20대 농부들과 그들의 농작물을 TV프로그램과 스토리펀딩으로 소개

펀딩금액 사용처

서울 노량진 고시촌 일일 팝업 레스토랑 오픈 비용

펀딩 참여자 리워드

착한 농부의 먹거리 상품

kakao





콘텐츠로

콘텐츠 창작자들이 모였습니다.

콘텐츠로 먹고살기 위해,

자신만의 아이디어로

'스스로의 힘'으로

관찰하고, 생각하고, 고치고, 만듭니다.

“스스로의 힘으로” : 외주용역 제한

“콘텐츠로 먹고살기” : 지속 가능성 확보

창작 랩(Production Lab): 아이디어>프로토타입

비즈니스 랩(Biz Lab): 프로토타입>사업화아이템 + 홍보/마케팅

공공혁신리빙랩(Liv Lab): 문화콘텐츠 리빙랩 프로젝트

- ▶ 매년 약 200명 창작자 참여, 100개 신규 창작 콘텐츠 프로토타입-시제품 완성
- ▶ 2017.10월 공공혁신리빙랩 프로그램 시작 > 총 9개 프로젝트, 120일간 실험

(Living Lab)
프로그램

전라북도콘텐츠코리아랩
창작_랩_공공문제_실험
Project Note

2017_09_15_10_30_09_17_14_00
전북_김제_금구면_봉두로132

자연_환경_복지_평화_인권_세대_안전_동물_중_1개_테마

자신만의_콘텐츠로_사람들의_공감을_이끌어낼_것
가상_카카오토리펀딩_사이트_업로드

콘텐츠_창작자_67명_

문화기획_게임_출판_캐릭터_모바일게임_영상_디자인_작가_파티쉐_프
로그래머_배우지망생_웹툰_만화_영화_애니메이션_보드게임_3D프린
팅_수제비누_스토리텔러_제품개발_홍보마케터

프로세스_

관심_테마로_헤쳐_모여서_라운드테이블_브레인스토밍_함께_기획_콜라보레이션
스토리펀딩_사이트_분석_리서치_멘토링_설문조사_샘플_제작_프로토타입
반응조사_발표_멘토링_피드백_고민_펀딩_결과

결과_

17개_공공문제_해결을_위한_콘텐츠_프로젝트_기획_완료

다음_미션_

콘텐츠로_리빙랩하기_공공혁신_리빙랩_콘텐츠로_먹고살기_진짜_실천하기

2017_09_15_10_30_09_17_14_00
@전북_김제_금구면_봉두로132

자연_환경_복지_평화_인권_세대_안전_동물_중_1개_테마

자신만의_콘텐츠로_사람들의_공감을_이끌어낼_것
가상_카카오토리펀딩_사이트_업로드

콘텐츠_창작자_67명_

문화기획_게임_출판_캐릭터_모바일게임_영상_디자인_작가_파티쉐_프
로그래머_배우지망생_웹툰_만화_영화_애니메이션_보드게임_3D프린
팅_수제비누_스토리텔러_제품개발_홍보마케터

프로세스_

관심_테마로_헤쳐_모여서_라운드테이블_브레인스토밍_함께_기획_콜
라보레이션_스토리펀딩_사이트_분석_리서치_멘토링_설문조사_샘플_
제작_프로토타입_반응조사_발표_멘토링
_피드백_고민_펀딩_결과

결과_

17개_공공문제_해결을_위한_콘텐츠_프로젝트_기획_완료

다음_미션_

콘텐츠로_리빙랩하기_공공혁신_리빙랩
_콘텐츠로_먹고살기_진짜_실천하기

■ 2박 3일간의 실험 : 17개 공감콘텐츠 기획



제 5회 전북 아이디어 융합 창작 캠프

00의, 00에 의한 00을 위한 소셜 펀딩



■ 2박 3일간의 실험 : 17개 공감콘텐츠 기획

휠체어 기차 여행자 매뉴얼 : <https://storyfunding.kakao.com/project/17497?mode=preview>

<https://storyfunding.kakao.com/episode/28815?mode=preview>

↳ 1화. "휠체어 타고 앞장서기"

엘사가 되고 싶은 소년을 위한 동화책: <https://storyfunding.kakao.com/project/17483?mode=preview>

<https://storyfunding.kakao.com/episode/28831?mode=preview>

↳ 1화. 편견을 없애는 동화책 '무지개 유치원'

한국영화를 볼 수 없는 한국인입니다: <https://storyfunding.kakao.com/project/17473?mode=preview>

<https://storyfunding.kakao.com/episode/28868?mode=preview>

↳ 1화. "저는 한국 영화를 보지 못하는 한국인입니다"

노령반려동물 이동요양원 "동조하우스" : <https://storyfunding.kakao.com/project/17500?mode=preview>

<https://storyfunding.kakao.com/episode/28859?mode=preview>

↳ 1화. "동물을 기르면 겪는 필연적 과정"

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 콘텐츠 창작자의 기획이란... 실행까지 할 수 있는 기획



storyfunding

0% 0일 남음

☆ 🔗

펀딩하기

소개 파티

Project by



도킹텍

이 프로젝트는 10,000,000원을 목표로 2017.12.31까지 31일간 진행합니다.

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 콘텐츠 창작자의 기획이란... 실행까지 할 수 있는 기획

storyfunding



저는 한국 영화를 보지 못하는 한국인입니다.

저는 영화를 좋아합니다. 새로 나온 영화를 본 뒤 친구들과 함께 소감을 나누길 좋아합니다. 미국 영화, 중국 영화, 일본 영화.. 가리지 않고 모두 봅니다.

하지만, 한국 영화만은 보지 못합니다.

이유가 무엇이나고요?

"저는 귀가 어둡기 때문입니다."

외국 영화에는 자막이 있습니다. 자막은 저 같은 사람들이 소리를 '볼 수 있게' 해줍니다. 하지만 한국 영화에는? 자막이 없습니다.

한국어를 들을 수 있는 한국인에게 한글 자막이 필요가 없다는 이유입니다. 하지만, 정말 모든 한국인이 한글 자막이 필요하지 않을까요?

모두가 함께하는 공간

저는 최근 친구들과 외국 영화 '0000 오브 000 2'를 재미있게 봤습니다. 등장인물들의 위트있는 농담, 화려한 액션, 등장인물의 슬픈 최후... 재미있는 영화였습니다. 영화가 끝난 뒤, 친구들과 영화에 관한 이야기를 나누는 것이 즐거웠습니다.

하지만, 마지막으로 본 한국 영화의 기억은 좋지 않았습니다.

자막이 있어 얼마든지 내용을 알 수 있는 외국 영화와 다르게, 한국 영화는 자막이 없어 등장인물들이 도무지 무슨 대화를 하는지 알 수가 없었기 때문입니다.



그 날 저는 친구들이 영화에 대한 소감을 나누는 자리에 끼지 못하고 조용히 있을 수밖에 없었습니다. 훗날 자막판이 제작되는 경우도 있지만 그때쯤이면 이미 영화관 상영이 끝나버려 다른 사람들과 소감을 나누는 즐거움을 누리지 못하는 경우가 많습니다. 게다가 더 심한 경우엔 작품의 결말이 소문나버려 영화를 볼 의지를 잃어버리기도 합니다.

한국인에게도 한글 자막이 필요합니다.

저는 생각했습니다.

"듣지 못하는 사람도 다른 사람들과 함께 한국 영화를 즐길 수 있게끔 한국영화도 자막판이 동시 개봉하게 되면 참 좋을 텐데..."

그래서 저희는 구상했습니다. 모두가 영화를 함께 즐길 수 있는 공간을.

모두가 편리한 공간

와장창! 썩그랑! 펍!...

이러한 크고 날카로운 효과음의 향연에서, 정작 인물의 대사가 들리지 않았던 경험이 한 번씩은 다들 있지 않았습니까? 귀가 잘 들리는 사람들도 옆에 앉은 친구에게 "방금 재(영화 속 인물)가 뭐래?" 라고 묻곤 합니다.

하지만 자막이 생긴다면 아쉽게 놓쳐 궁금했던 대사들도 놓치지 않을 수 있게 됩니다.

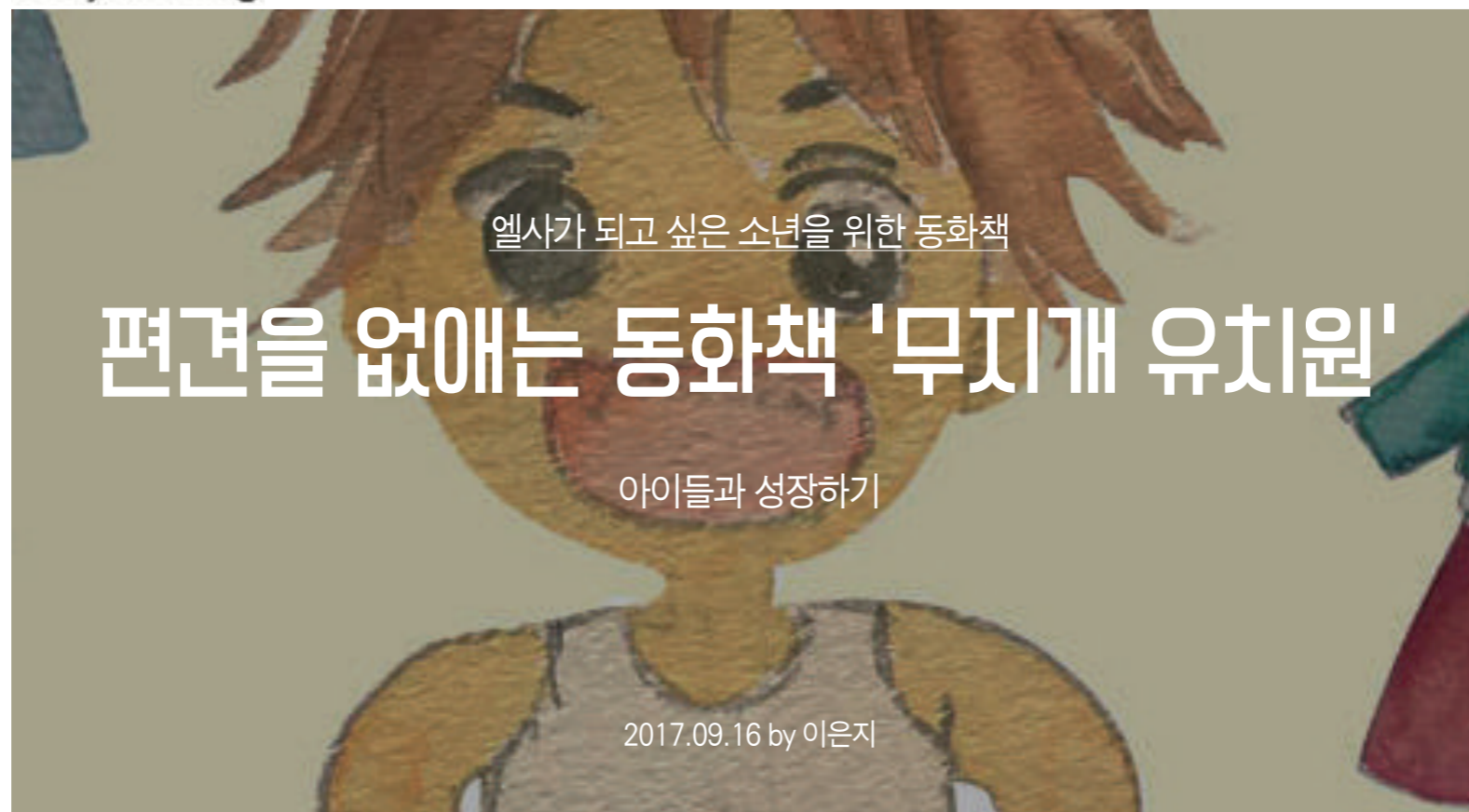
평소 대사를 놓쳐 아쉬운 경우가 잦았더라도 도킹텍을 통해 모두가 대사 놓칠 일 없이 편안히 영화를 즐기실 수 있으리라 기대됩니다.

이 글을 읽어주시는 여러분께 나지막이 호소합니다.

"저는 귀가 들리지 않습니다. 그렇지만 저 역시 여러분과 함께 최신 한국 영화를 보고 싶습니다. 한국인에게도 한글 자막이 필요합니다."

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 콘텐츠 창작자의 기획이란... 실행까지 할 수 있는 기획

storyfunding



유치원에서 실습을 하는 친구들이 있습니다. 남자아이가 와서 "선생님, 저도 치마입고 싶어요!"라고 묻더라고요. 그 친구는 대답을 못했습니다. 최근에 만난 친척동생이 저에게 말했습니다. "이거 비밀인데, 내 친구 브래지어 안찬다. 그래서 남자애들이 되게 놀려". 저는 대답을 못했습니다. 중학교 때 축구를 좋아하던 제 친구는 항상 운동장을 바라만 봤습니다. 짧은 점심시간 동안 치마를 갈아입기 힘들었고, 땀에 젖은 교복 상의를 입고 수업을 들을 수 없었기 때문입니다.

살면서 누구나 겪었지만, 크게 문제라고 생각하지 않았던 것들이 있습니다. 왜냐면 남자는 바지를 입는게 당연하고 부끄러운 가슴은 숨겨야 했고 뛰어 놀고 싶은 것 보다 치마교복을 입는 것이 중요했기 때문입니다.

■ 공감을 위한 진정성 확보와 쉬운 확산

- 반드시 필요한 것이라는 공감을 얻기 위한 수단으로서: 진정성
- 사회 변화 유발 및 확산에 친숙한 접근 방식으로서 : 게이미피케이션 또는 소셜/코즈(Cause) 마케팅
- 문제 인식 -> 해결 방법에서의 심플함: 이해하고 행동하기 쉬워야 한다

“내가 할 줄 아는 것은 [콘텐츠]다.
세상이 좀 더 좋아질 수 있게 기여하는 콘텐츠를 만들고 싶다”

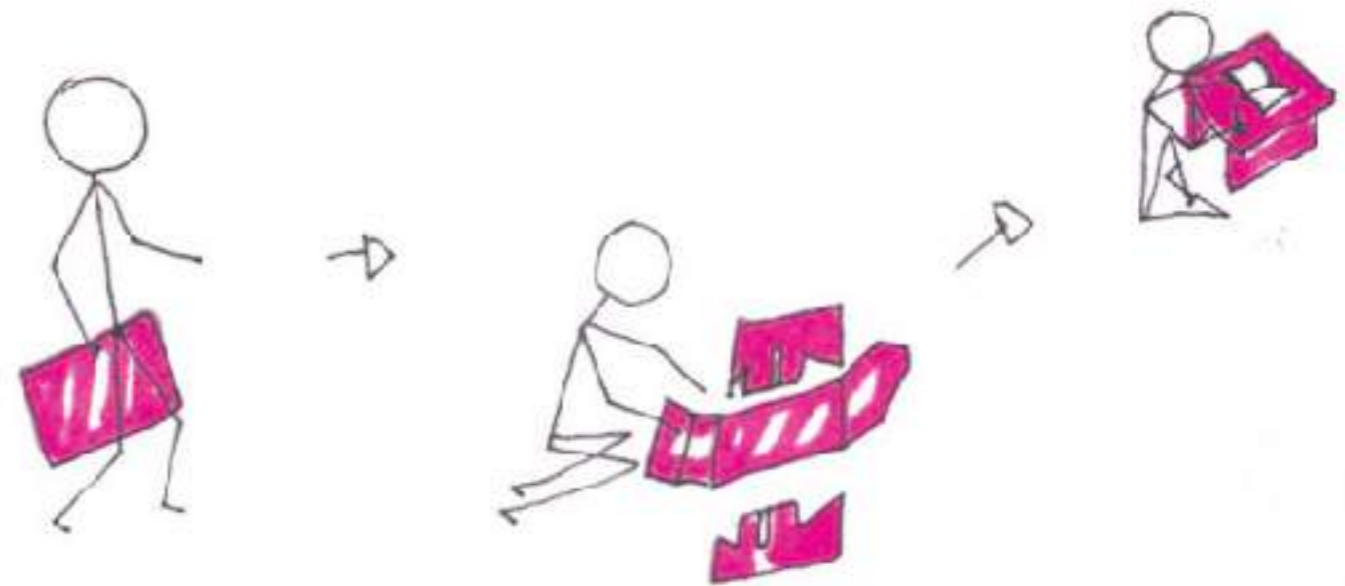
콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략
유니버설 디자인



Problems



Solution



Concept

It should be carried by children lightly, it should be easy to use it, it should be cheap to make and not to complicate to assemble, it should be dumped easily but strong.

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략
유니버설 디자인



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 유니버설 디자인



How to use

There are 3 components which are a body and two legs.
Open the case and combine each parts as designed.

Dimension
510 X 420 X 265



그리고 이 아이디어가
세상에 더 알려지길 바라는 마음에
도면을 온라인에 공유했어요.



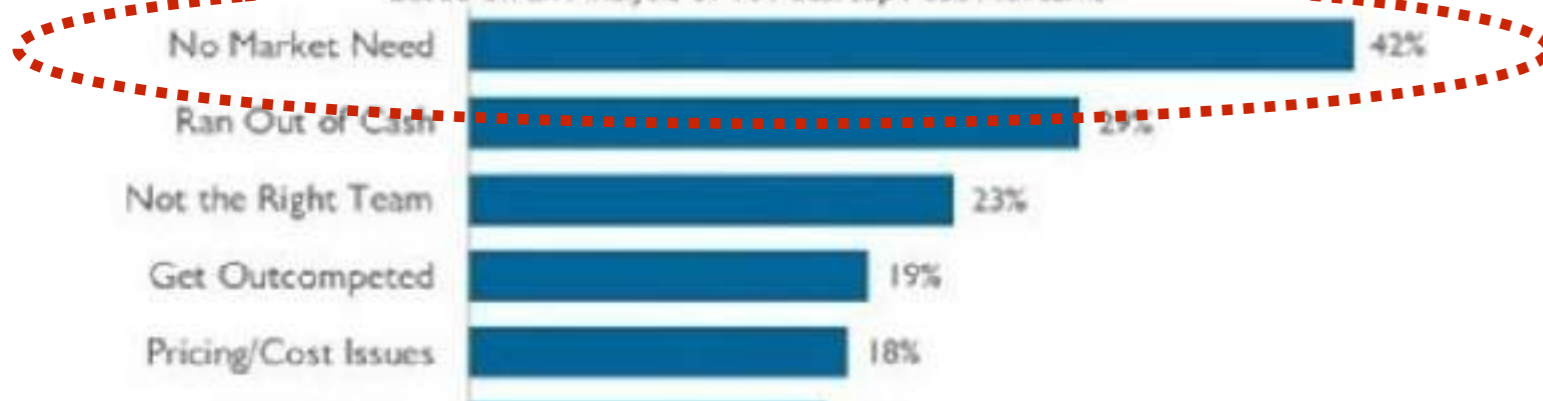
Material & Structure

It's made by corrugated cardboard and I use the minimum space in order to make it light for the kids. Also I made the most useful system for folding so you can carry this desk as a briefcase size. It has the strong structure so, two adults can stand up on this desk

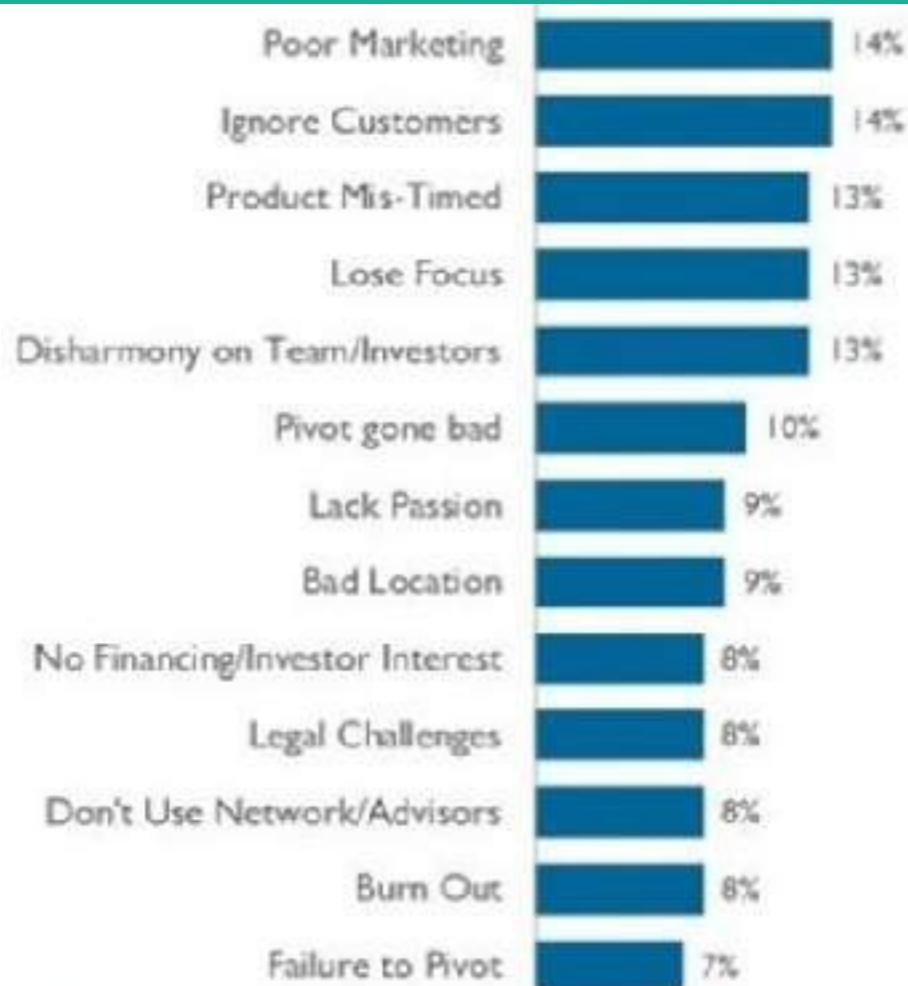
콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 바로 지금, 반드시 필요한 것을 하는 일 - 리빙랩의 의미

Top 20 Reasons Startups Fail

Based on an Analysis of 101 Startup Post-Mortems



▶ “[바로 지금]의 문제-니즈를 해결하는 일이 고객이든 동감이든 혁신이든 가능하게 만든다”



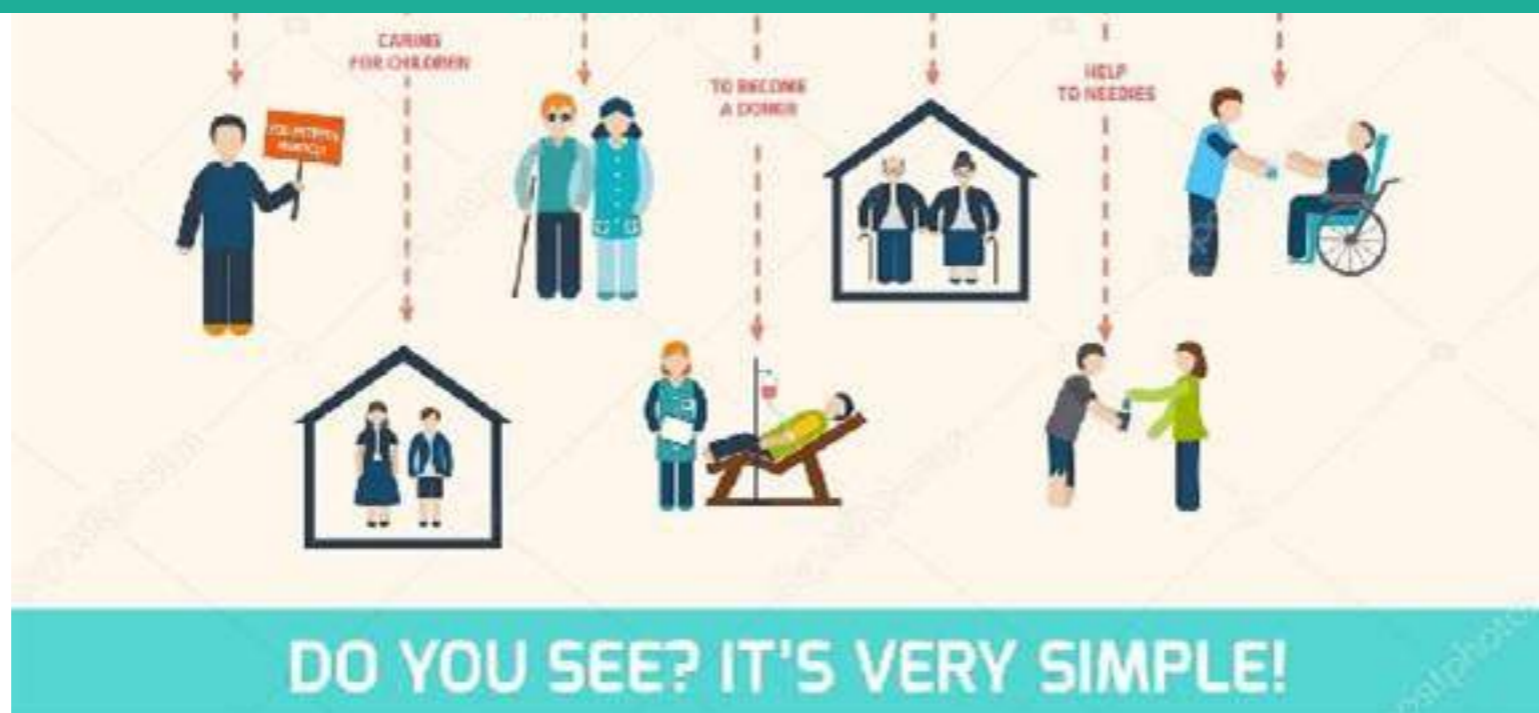
콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 Content Making 에서 Social Value Making으로

■ 최근 성공 스타트업 비결 : 사회 문제를 해결할 수 있는 아이디어 그리고 비즈니스, 소셜



▶ 사람들이 돈벌이가 아닌, 좋은 일에 동참한다는 생각을 갖게 하라 : Cause Marketing

○ 인간에게 좋은 일을 하는 것이 비즈니스의 본질 : 신념+가치 비즈니스



미국 2017 2월 28일
2/3가 “환경”, “동물”, “안전”, “양성 평등” 등 사회적 이슈해결형. 1/3이 AI 등 신기술
25대 유망 스타트업

- 1 Zume Pizza A robot apocalypse to end Domino's dominance
- 2 MobileQubes Daily immortality for your phone battery
- 3 SafeTrek The panic button to press before dialing 911
- 4 Markit Opportunity A farming app out of Africa
- 5 Cloudistics Keeping ahead in the cloud
- 6 Virtru Sharing com
- 7 Sun
- 8
- 9
- 10 GuardiCore Out-tricking the next cyberattack
- 11 Dia&Co Finally, an A+ idea for plus-size women
- 12 Grokker Watching your health and fitness improve from anywhere
- 13 Midfin Systems Outdating Amazon Web Services
- 14 Pymetrics Brain games attracting better employees
- 15 Tesla NanoCoatings Applying paint to an oil and gas problem
- 16 Scalable Capital Online investing made better, not just cheaper
- 17 Nima Digging into, detecting what you don't want to dine on
- 18 LANDR Audio Where A.I. meets Adele
- 19 Foodstirs Buffy the (organic, on-demand) Vampire Baker
- 20 ZeeMee An app to ace the college application process
- 21 Curb Taking control of climate change from your home
- 22 Hexadite The automated answer to endless security threats
- 23 Fireglass A reality check IT update: All content is malicious
- 24 InHerSight Breaking through the glass ceiling, one job at a time
- 25 DroneDeploy The new frequent flyer: 5 million acres mapped

■ Ex) 밤 길 걷기가 무서운 여성들을 위한 솔루션: SafeTrek



■ Ex) 밤 길 걷기가 무서운 여성들을 위한 솔루션: SafeTrek



WITH YOU 24/7/365

[More](#)



PRECISE LOCATION DETECTION

[More](#)



NO TALKING REQUIRED

[More](#)



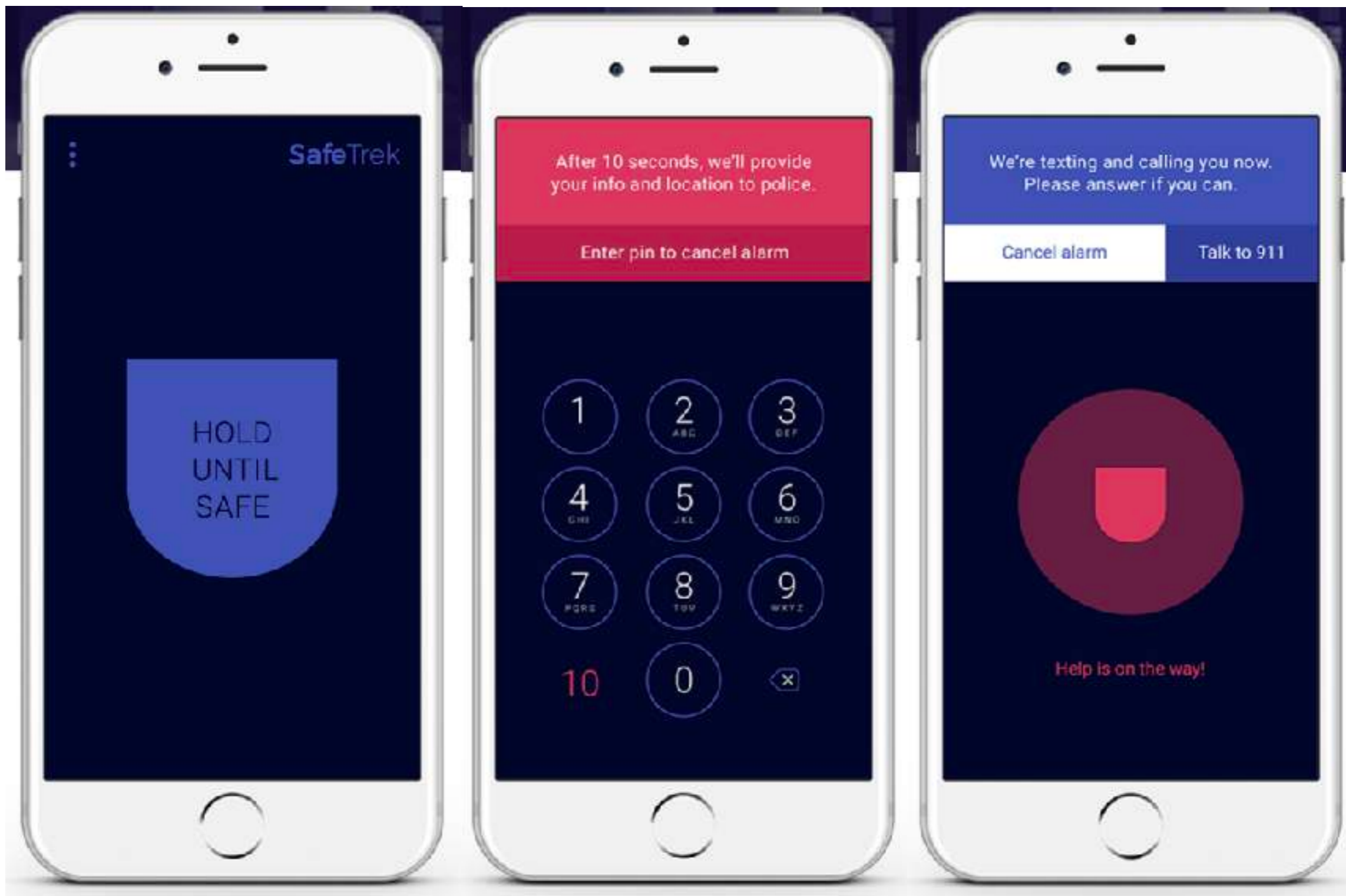
AUTO SYNC WITH LOCAL POLICE

[More](#)



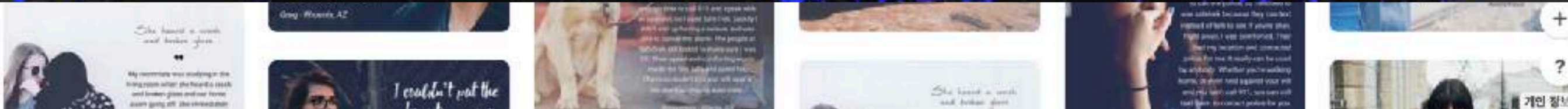
콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스

■ Ex) 밤 길 걷기가 무서운 여성들을 위한 솔루션: SafeTrek



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스

■ Ex) 밤 길 걷기가 무서운 여성들을 위한 솔루션: SafeTrek



■ Ex) 밤 길 걷기가 무서운 여성들을 위한 솔루션: SafeTrek

PRICING

	BEST VALUE	
\$2.99 / month	\$29.99 / year	Gift / \$29.99
Get protection and peace of mind for less than 10 cents a day.	Get protection and peace of mind year-round (and save 15%). It's a win-win!	Feel good knowing a friend or loved one is protected 24/7/365.
START MY FREE TRIAL	START MY FREE TRIAL	MAKE THEIR DAY!
You can cancel anytime	You can cancel anytime	

 Want to keep your organization safer? We do, too. Please [contact us](#) for more info on our group subscription plans.

DID YOU KNOW?

The avg cost of a 45g can of pepper spray:

\$28

The avg cost of a medical alert button:

\$27 /mo

*equipment fees not included

The avg cost of home security:

\$40 /mo

*equipment fees not included



DOT for
**시간은 물론 메시지 기능 등 여러 정보를
점자로 표시해 알려주는 시각장애인 위한 스마트 워치**

'음료' 라는 글자만으로
음료를 고를 수 있나요?



대학 동시다발 점자 확산 프로젝트

시각장애인은 음료가 탄산음료인지, 이온음료인지도 모른 채
선택해야 하는 겁니다.

단순히 음료에 국한된 문제가 아닙니다.

**비시각장애인에게 눈으로 보는 글자가 필요하듯
시각장애인에게는 만질 수 있는 글자가 필요합니다.**

시각장애인이 '읽을 수 있는 세상'을 만드는 데 동참해주세요.

#11월4일 #점자의날 #훈맹정음 #점자확산프로젝트 #자판기 #캔음료
#SNS에공유해주세요 #읽을수있는세상 #동참합니다

강원대 장애학생 인권증진 동아리 '인지해' / 건국대 장애인권모임 / 명지대 장애학생 서포터즈 '아띠'
/ 서울여대 인권프로젝트팀 '훈맹정음' / 성공회대 인권위원회 / 숙명여대 장애학생동아리 '이루다안' / 숭실대 개인참여
/ 연세대 장애인권동아리 게르니카 / 이화여대 장애인권자치단위 '틀린그림찾기' / 중원대 사회공헌 동아리 'N.O.N'

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스

■ Ex) 스토리가 있는 프리미엄 청바지: 오노미치 데님 프로젝트



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스





[실험 단계 : Phase 1]

540벌의 청바지 > 270명에게 2벌씩 제공

- 마을 사람들 : 농부, 어부, 건설업 등 육체 노동자

1년후 수거 > 세탁/수선 > 판매

- 판매가: 원가의 2배

- 70% 제공자 수익 - 30% 운영수수료



[확산 >>> 비즈니스 :: Phase 2]

누구나 참여할 수 있음

- 청바지를 사면, 참여할 수 있는 스탬프를 청바지에 찍어 줌

1년후 매입 > 세탁/수선 > 판매

- 판매가 산정

- 70% 제공자 수익 - 30% 운영수수료

価格 ¥42,000 +税

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 사회를 고민하는 콘텐츠 그리고 비즈니스



ONOMICHI
DENIM PROJECT
www.onomichidenim.com

“리빙랩이 대세” vs “리빙랩도 유행일뿐?” “리빙랩이 별건가?”

■ 모든 분야에 리빙랩을 적용해야 한다는 의견

■ 대한민국 리빙랩 대표 케이스가 보이지 않는다

○ 리빙랩을 하는 곳도 많지 않다

▶ 어떤 식으로 사용하는 ‘리빙랩’이라는 용어를 사용하는 순간,
‘실험+검증+참여’를 떠올릴 수만 있다면 괜찮은 것 아닐까?

○ ‘리빙랩’이라는 용어와 같은 레토릭에 불과하다는 의견

○ 우리는 이미 리빙랩을 하고 있었다고 주장하는 의견

○ 고객 사전 조사, 설문조사 다 하던 거 아닌가

■ 공익성? Cause Marketing?

■ 4차 산업혁명 시대에 그래도 신 기술이 들어가야 리빙랩이 아닐까?

- 콘텐츠 창작자들이 리빙랩의 키 플레이어일 경우,
- 과학 기술 연구자들이 리빙랩의 키 플레이어일 경우,
- 문제/혁신 공감자-활동가들이 리빙랩의 키 플레이어일 경우,

기술에 대한 장점을 나열하는 것 보다
일상의 언어로 탁~ 던질 수 있는 용어로 끝!

지금 사용하기 어려운 기술은 사회 문제에서 사람들의 관심을 더 멀리 보내버릴 뿐

▶ 리빙랩 프로젝트의 성패는 기술이든, 동기가든 어떻게 복잡함을 벗어나는가에 달려있다.

“ 혁신은 얼마나 많은 돈을 R&D에 쏟아 붓느냐,
이것과는 거의 관계가 없습니다.
애플이 맥을 개발했을 때 IBM은 R&D에
애플보다 최소 100배 이상 많은 돈을 쏟아 붓고 있었습니다.

혁신은 사람들과 관계가 있습니다.
어떻게 이끌고, 얼마나 많은 것을 이끌어낼 수 있는지,
혁신은 그것과 관련이 있습니다.” - 스티브잡스

■ 리빙랩은 주체와 대상의 거리를 좁히는 방법

- 연구를 어디서 하십니까?
- 창작을 어디서 하십니까?

“혼자서: 고독의 시간과 공간”

‘고도화된 과학 기술의 연마’
‘콘텐츠 제작 스킬-완성도의 향상’

그 과정은 집중력을 위해 고독한 세계일 수 밖에 없다. 하지만....

- “돈도 안되는데 리빙랩 꼭 해야 합니까?”
- “리빙랩 할(조사/연구 등) 시간에 콘텐츠 창작/실험에만 몰두하고 싶다”

“왜 기술을 연구하고 콘텐츠를 창작하는가?”

연구든 창작이든 결국
사람(들), 세계(사회) 앞에서
사용해달라고 부탁해야하는 입장

▶ 리빙랩은 기술과 콘텐츠를 사용하는 ‘사람’과 ‘같은 공간’에서 ‘사람’을 연구, 창작한다는 점

■ 방법론으로만 적용할 경우,

- 사용자 중심 디자인/ UX 등 수요자 중심 사고 방법과 차별점이 없음

■ 선언이나 이념일 경우,

- 목적만 강조되어 구체적 실천/액션/적용/비즈니스가 우선순위 뒤로 밀림

리빙랩 프로젝트는

1. 인간의 행복과 공공성을 담보로해야 하며,
실험 지역의 거주민의 지속적인 사용 결과를 그 데이터로 한다.

2. 데이터는 개선에 활용되며, 그 결과는 타 지역, 인류 전체에
확대 적용할 수 있는 형태로 탄력성을 갖추어야 한다.

3. 실험 결과물은 비즈니스와 연결되어
끊임없는 자가 발전/ 변형/ 증식을 통해 인간의 삶에 안착해야 한다.

- 문제라고 인식하자마자 해결할 수 있는 사람(들)이 알아서 해결한다 > 각개 전투 > “알린다”
- 시급한 문제 중에서 고른다 > 플레이어를 모집한다 > “함께 해결한다”

리빙랩의 진행 형태 분류

[문제 발생 > 문제 확산 > 공적인 인식 > 함께 해결]

[문제 발견+인식 > 전파 > 협의체 구성 혹은 소수 활동가 > 해결]

[누구나 난제 인식 > 기술 발전 > 아이디어 > 해결]

[문제 예측 > 해결 > 방지]

▶ 급변하는 시대, 새로운 고통과 불행이 너무 빠르고, 많이 생긴다 > 법과 제도는 너무 느리다

■ 하지만 시작부터 탁~ 하고 막히는 느낌

“리빙랩은 모든 참여자가 동등하게 역할을 분배하고”

> 우리에게 너무도 어렵고 힘든 일 = 동등하게 함께 협업/협력

1 문제를 인식하고 해결하기 위한 협의체를 구성

협의체 내에 리더와 예산이 없으면
더 이상 진전이 없고 논의만 반복 > 실행이 되지 않음

#2 문제를 인식한 자가 해결 위해 도움 요청

창작자, 개발자에게 있어 관심은 있으나
내 일이 아니라고 생각하거나, 시켜서 하는 용역같다고 생각

▶ 활동가와 창작자의 기를 죽이는 한 마디: “좋은 일 하는데 좀 도와주세요” (재능기부, 열정 강요)

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 참여자 모두 '흔들리지 않는 하나의 원칙' 공유가 필요함

■ 인간은 뛰어난 인지능력에 반해 합리적인 의사결정을 하는 데는 형편없다는 사실

○ Endowment effect : 자기 생각/소유물이 더 가치있다고 생각하는 경향

▶ 어떤 아이디어가 타인에 비해 최상의 것인지를 판단할 때

▶ 기발한 아이디어가 가장 중요하고, 모든 것을 우선한다는 환상에서 벗어납시다!!

▶ 타인의 아이디어를 강화할 수 있는 기회

▶ 타인의 아이디어를 무시 않게 하는 것이 중요함



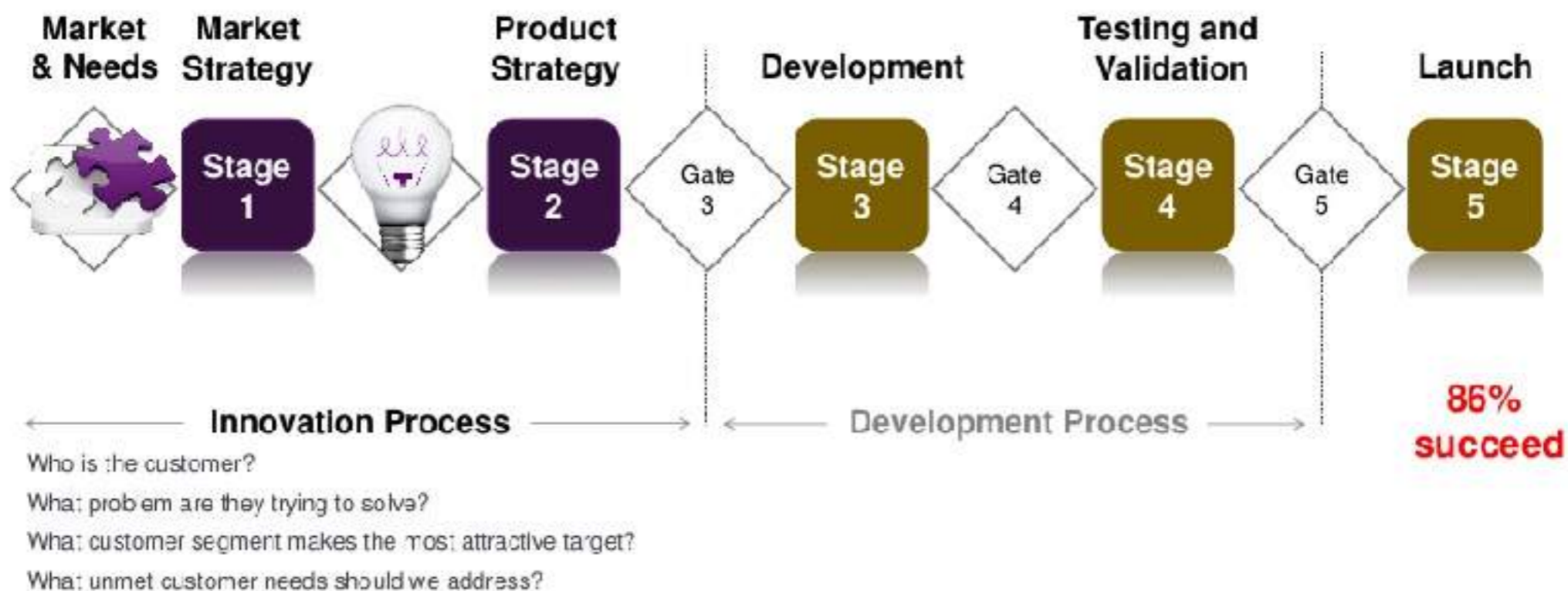
“창의력(아이디어)이란 단순히 사물들과 상황을 연결하는 것.

무엇인가를 보고, 명확하게 하고, 경험을 연결시켜 새로운 것을 합성해내는 능력”

> 더 많은 경험을 갖고, 경험에 대해 더 많은 생각을 갖고, 구체화시키는 것이 중요!



Innovation should be a needs-first process



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 전라북도 콘텐츠코리아랩과 리빙랩: 그간의 활동

「전라북도 콘텐츠코리아랩」
5기 창작 랩(Prod Lab) 멤버 모집

트랙 #2
OO문제
작은 실험실

전라북도 콘텐츠코리아랩
CONTENT KOREA LAB, INC.

모집기간
~ 2017. 08. 31(목) 18:00

대상 콘텐츠 사업계획을 수립하려는 창작자
(SW개발, 디자인, 그래픽, 영상 제작자 등)

선발 소스키 셋업 등 지원금 제공 예정에 대한 이해
기준 출자가 아닌 같이 하는 활동에 대한 의도
(창작자 급여 연봉 50% + 2차 20% 이내 지원금도 가능)

특혜 + 프로젝트 팀 구성
+ 프로젝트팀(사업자) 개최
+ 1:1 멘토링 지원
+ 24시간 창작 공간(멤버)

접수 www.pd1.or.kr - 소희미디어
→ 신청서 작성 후 02-310-1100 (주) - 소희미디어 지원팀으로
→ 02-310-1100 (주) - 소희미디어 지원팀으로 접수

문의 pd1prod@gmail.com
전라북도 콘텐츠코리아랩 입주기업지원팀

▶ 콘텐츠 창작자들의 공공문제 실험(3)

- 우범지역 환경개선: 캘리그라피, 벽화 등
- 아이들의 성평등/ 의식 교육을 위한 동화책
- 학부모, 주민이 원하는 지역문화 플랫폼

전라북도 콘텐츠코리아랩
CONTENT KOREA LAB, INC.

공공
혁신

▶ 공공문제 혁신 프로젝트 추진(9)

- 대학모델: 산업디자인학과+전주공공시설
- 시민과 함께 만드는 관광루트: 군산먹방이
- 각도가 틀어지지 않는 교통 반사경
- 지역 주민이 직접 그리는 마을 벽화
- 길거리 동물과 대학 원룸 촌 상생 아이디어
- 유희공간에서의 지속가능한 문화 이벤트
- 청년 콘텐츠 창작자 네트워킹 비즈 플랫폼
- 봉사단체 연계형 가족사진 스페셜 데이
- 지하철 임산부 배려석 활성화: 중단

모집기간
2017.09.01 ~ 09.30

모집
콘텐츠로 사회문제를 해결하려는
창작자 개인/그룹/단체/회사

활동기간 2017.01 ~ 2018.01.21
기간 120일

지원 금액 200만원
내역 팀 400만원 (주요별 지원)

접수 온=오프 접수 | www.pd1.or.kr > 소희미디어-접수
문의 j.k.liv@pd1.or.kr

단위 회사, 조합 등 (비영리, 사회적기업 등)
팀: 개인 그룹 등 (2인 이상 신청 가능)

전라북도 콘텐츠코리아랩 전주내역소

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 전라북도 콘텐츠코리아랩과 리빙랩: 그간의 활동

자가발전소

단지 그들은 즐기지만 한다면 '심심벽화'는 가능합니다.



여러개의 크고 작은 벽들도 불가능은 아닙니다.



2. 리빙랩 '문화를 도킹하다!' 추진



전

어

이후 일정



콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 전라북도 콘텐츠코리아랩과 리빙랩: 그간의 활동



주최/주관 나눔

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략 전라북도 콘텐츠코리아랩과 리빙랩: 그간의 활동

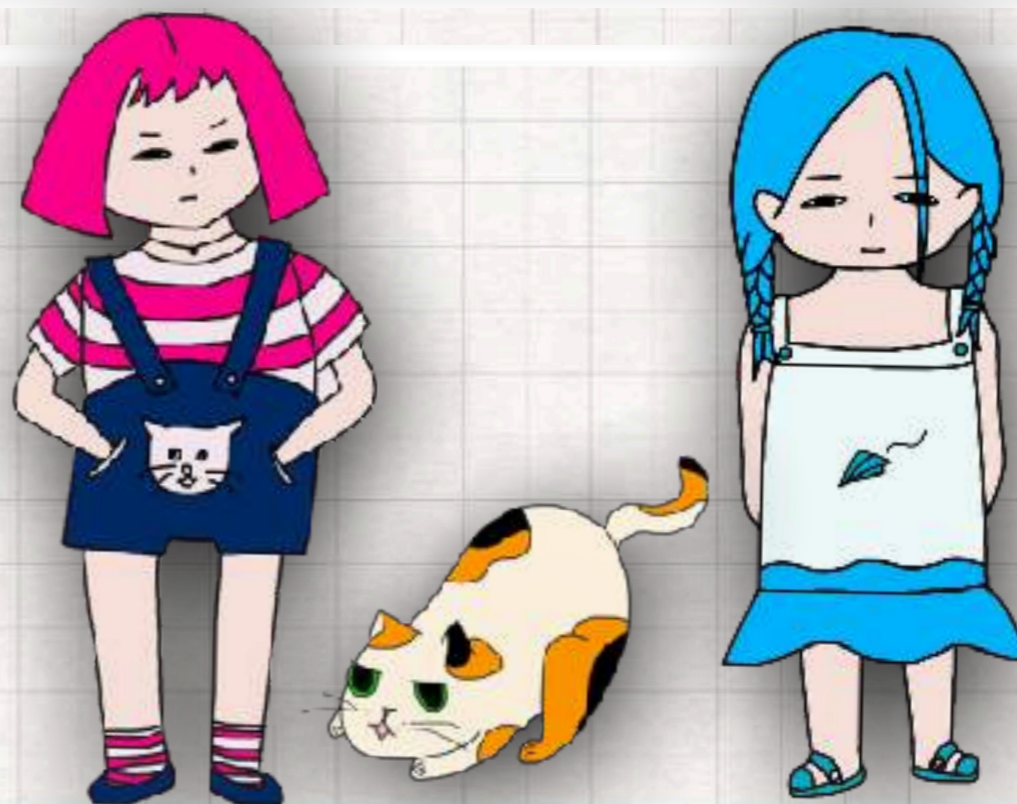
- 현재 : 스토리 초안, 캐릭터 이미지 초안

- 해야 할 것

1월 : 스토리 확정, 그림 그리기

2월 : 전문가 검수, 시제품 제작, 영상 기획

3월 : 영상 제작 및 펀딩 시작



목표 : 6세 아이의 시선에서 사랑이라는 감정을 보고,
사랑이라는 감정에 대해 다시 생각해보게 한다.

- 펀딩, 영상 반응등을 통해서, 의견을 주시겠지만,
- 그 이외에 온라인/ 오프라인으로 반응을 듣고 이슈화 시킬 방법은 더 고민해 봐야할 듯

#1. 공공혁신 문화콘텐츠 리빙랩 활성화

- 콘텐츠 창작자들의 현실참여-이슈해결형 프로젝트 실험/사업화
- 공공문제 참여/활동가/리더 양산 교육 프로그램

#2. 전라북도 특화 테마 리빙랩 프로젝트 추진

- 사회적 경제 + 도시재생 + 공유경제 + 스마트 농생명 테마 집중
- 콘텐츠 창작자 + 대학 + 문화/시민 단체 + 지자체 연계 프로젝트 진행

#3. 리빙랩 연계 콘텐츠 창작자 플랫폼 구축

- 문화/콘텐츠 분야 청년 사회적 기업 양성-지원
- 지속 가능성-에코 시스템을 통한 일자리 생성 및 자립 모델 구축

가장 우선되는 것 : 사람과 사회에 대한 관심과 참여

“모두 리빙랩하고 있습니까?”

콘텐츠 창작과 리빙랩 제 6차 한국 리빙랩 네트워크 포럼 #문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략
모두 리빙랩하고 있습니까?

“감사합니다”