

## 문화콘텐츠 혁신리빙랩 전략

일 시	2018. 1. 31(수) 14:00-17:30
장 소	한국전통문화전당 공연장
주 최	전라북도, 전주시
주 관	전주대학교, 전라북도콘텐츠코리아랩
협력 및 후원	과학기술정책연구원, 전북발전연구원
일 정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 발표 1 전라북도 리빙랩 추진 방향 - 이 지 훈 (전북연구원 부연구위원)</li> <li>▪ 발표 2 문화도시 제주에서의 리빙랩 시도와 과제 - 민 복 기 ((사)행복나눔제주 공동체 사무국장)</li> <li>▪ 발표 3 콘텐츠 창작과 리빙랩 - 박 형 웅 (전라북도 콘텐츠코리아랩 책임멘토)</li> <li>▪ 자유토론 (사회 및 좌장) 송위진 과학기술정책연구원 선임연구위원 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 김민수 교수 (동국대)</li> <li>- 김은영 선임연구원 (포항테크노파크)</li> <li>- 성지은 연구위원 (과학기술정책연구원)</li> <li>- 정수진 팀장 (정보통신산업진흥원)</li> <li>- 조주연 대표이사 (사회적 기업 티팻(주))</li> <li>- 이승원 소장 (서울혁신파크 사회혁신리서치랩)</li> </ul> </li> </ul>

작성자: 한규영 연구원(과학기술정책연구원)

## [발표 1] 전라북도 리빙랩 추진 방향

이 지 훈 (전라북도발전연구원 연구원)

### I. 배경 및 필요성

- 리빙랩은 지역혁신을 위한 내생적 혁신모델 지향
- 전라북도 발전을 위한 정책 지향점 : 내발적 발전전략
- 혁신도시 2단계 추진 : 균형발전에서 지역혁신으로  
→ 사회기술시스템, 지역혁신시스템(RIS) 전환적 접근 필요

### II. 전라북도의 사업추진 여건

- 과학기술 여건: 다수의 R&D 앵커기관 유치로 혁신클러스터의 외형적 모양 갖추, 2000년 이후 국가 R&D의 전북 비중이 크게 성장
- 사회적 경제 여건: 전국에서 사회적 경제 인프라 조성 순위 3위 선점, 다만, R&D와 결합된 혁신실험과 조직간 자원공유 및 네트워크가 부재함
- 리빙랩 유사경험
  1. 전라북도 삼락농정 생생마을 사례: 민관협력 거버넌스 구성 및 운영, 사용자(농민) 중심의 토론과 정책화
  2. ICT 창조마을 사례: 주민 주도 서비스의 지속성, 농림부 주도 서비스의 한계 확인
  3. 전북혁신도시 약취관리 사례: 주민 민원에 대해 SNS 활용 과학기술적 데이터 확보, 주민 참여기반 해결방안 모색
  4. 전주시 다올마당 사례: 민관협력 거버넌스 구성 및 운영, 사용자 중심의 토론 문화 조성

### III. 리빙랩을 위한 그간의 노력, 그리고 변화

- 리빙랩 학습/전파 & 이해관계자간 문제공유, 문제해결의 시간
- 콘텐츠(CT)로 사회문제 해결 : 혁신 리빙랩 추진
- 농생명 SW융합으로 사회문제 해결 필요성 수렴

### IV. 전북의 리빙랩 추진방향, 그리고 과제

- 추진 방향: 문화콘텐츠와 농생명, 그리고 공간(도시&농촌)에 특화된 리빙랩 추진
- 과제1: 지역에서 리빙랩, 누가 이끌고 갈 것인가? “광역도 차원의 모델 선도”
  - 스마트도시/대학 기반의 리빙랩 사업 활성화 : 광역시, 기초지자체, 대학
  - 지역문제해결형 리빙랩 : 기초지자체(시군) VS 광역도
- 과제2: 과학기술정책에 기반한 리빙랩 관련사업은? “R&D특구형 모델 선도”
  - 사회문제해결형 : 출연연, 대학의 주도, 지자체는
  - 디지털 사회혁신 : 정보화총괄부서(행정안전부)?
  - 과기정통부-지자체(과학기술 전담부서) 협력사업? 연구개발지원단사업 연계 방안 모색
- 과제3: IT 생태계 부족 속 디지털 사회혁신 구현은? “지방도시 디지털 사회혁신”
  - 지역 IT 생태계 활용 전환시험 및 확장 : 전북 경우 - 농생명 SW융합클러스터?
  - 시스템 전환, 디지털 사회혁신 등에 대한 지자체, 시민, 민간의 손쉬운 이해?

**[발표 2] 문화도시 제주에서의 리빙랩 시도와 과제**

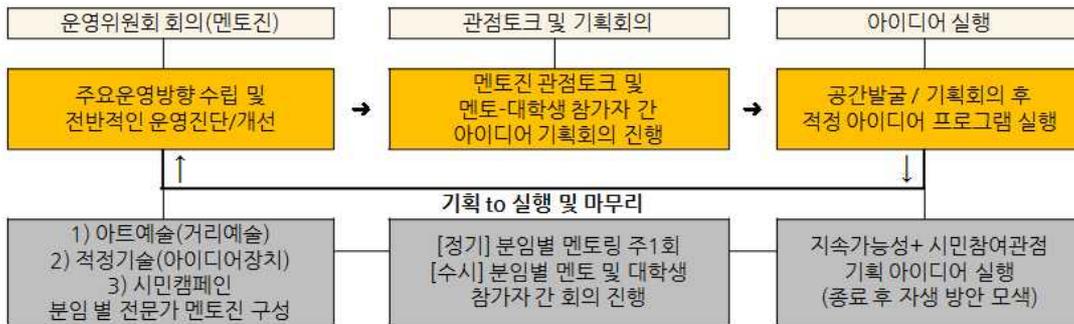
민복기 ((사)행복나눔제주 공동체 사무국장)

**I. 개요**

- 추진배경
  - 외부환경 : 제주시 도심 내 잠재적 효용가치에 비해 활용되지 않는 유휴공간 다  
청년들의 불안정한 환경, 지역사회 현안에 대한 관심 부족  
시민들의 자발적 참여 보다는 관주도의 연례 행사 위주의 문화예술 프로그램
  - 내부환경 : 문화예술을 통해 시민들이 자발적으로 지역사회 문제를 발굴하고 해결책을 모색하는 등  
공감대를 형성하는 문화생태계 조성 의지(공공-지자체)  
공동체 인식 형성 및 미래세대인 청년 대상 지역사회 이슈에 대한 문제 해결형 경험 제공 (민간-비영리, 사회공헌)  
일자리 부족 등을 위시한 불균형적인 청년 생태계의 새로운 대안 필요성 공감(시민-청년)
- 추진목적
  1. 제주시 도심 내 지역 도시(유휴)공간의 가치 재조명
  2. 청년들의 지역사회 관심 고취 및 새로운 청년 생태계 가능성 제시
  3. 신뢰와 협력을 기반으로 한 공공-민간-시민 협력 모델 정립
- 추진전략: 제주시 도시공간 청년기획단 “Hello, Newbie!”
  - 공동체 활성화 가치 인식 제고 및 청년 기획단 참여자 모집
  - 퍼실리테이팅 및 코칭 통한 기수그룹별 적절한 방향성 도출
  - 프로젝트 실행 지원 및 유관 기관 협조 요청

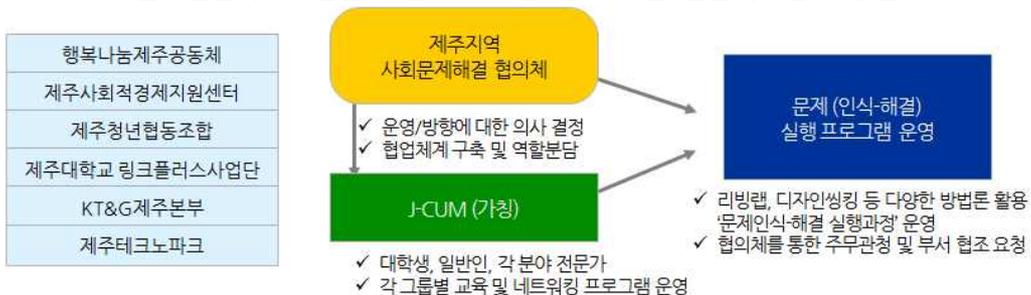
**II. 추진과정**

- “헬로!뉴비!(Hello, Newbie)” 도시공간 청년기획단 모집 및 운영



**III. 향후 과제**

- 제주지역 사회혁신 관련 단체 협의체 조직 구성 및 운영
  - 지역사회 문제발굴 및 해결을 위한 사회혁신 단체 역할 분담 및 협력 방안 모색



### [발표 3] 콘텐츠 창작과 리빙랩

박 형 웅 (전라북도 콘텐츠코리아랩 책임멘토)

#### I. 콘텐츠, 리빙랩, 가치확산

- 가치있는 콘텐츠
  - 분업화의 끝 > 전문화 = 전문화 극단의 시대 >>> **소통의 힘 / 가치를 만드는 일**
  - 개인화-차별화-개성적 VS **공감-반향-올바름-동참**
- “더 나은 콘텐츠는 <지금> 할 수 있는 것을 <함께>하는 것”으로 시대정신은 항상 콘텐츠의 가장 효과적인 소재였음
- 콘텐츠 + 리빙랩 = “공감콘텐츠를 통한 사회 혁신”이라 할 수 있음
- 소셜펀딩은 “우리 모두 이 문제에 대해 같이 고민해봅시다”라는 화두로 가치를 확산시키는 작업
- 콘텐츠는 ‘문제인식-동감-확산’의 가장 효과적인 방법으로 사회 변화 유발 및 확산에 친숙한 접근 방식으로 문제 해결에 활용 가능함
  - 예: 유니버설 디자인

#### II. 전라북도 콘텐츠코리아랩

- 매년 약 200명의 창작자가 참여하여 100개의 신규 창작 콘텐츠 프로토타입-시제품 완성
- 2017.10월 OO문제 혁신리빙랩 프로그램을 시작하여 총 9개 프로젝트를 120일간 실험함
  - 창작 랩(Production Lab): 아이디어>프로토타입
  - 비즈 랩(Biz Lab): 프로토타입>사업화아이템 + 홍보/마케팅
  - 공공혁신리빙랩(Liv Lab): 문화콘텐츠 리빙랩 프로젝트

#### III. 리빙랩의 의미

- 사회문제를 해결 할 수 있는 아이디어, 비즈니스, 소셜 등을 통해 사람들에게 비즈니스의 본질을 ‘인간에게 좋은 일은 하는 것’으로 인식시켜 성공한 스타트업이 생겨남
- ‘리빙랩’이라는 용어를 통해 ‘실험+검증+참여’를 떠올릴 수 있기를 바람
- 또한, 리빙랩은 연구과 기술, 콘텐츠를 사용하는 ‘사람의 공간’에서 연구하고 창작하기 때문에 주체와 대상의 거리를 좁히는 방법이라고 할 수 있음

#### IV. 콘텐츠 창작+공공문제 고민 실험

- 제5회 전북 아이디어 융합 창작 캠프: 2박 3일간 17개의 공감콘텐츠 기획
- 콘텐츠 창작자들의 공공문제 실험
  - 우범지역 환경개선: 캘리그라피, 벽화 등
  - 아이들의 성평등/ 의식 교육을 위한 동화책
  - 학부모, 주민이 원하는 지역문화 플랫폼
- 공공문제 혁신 프로젝트 추진

## [ 패널 토론 ]

김민수 교수(동국대학교)

- 대학리빙랩을 포함한 국내의 리빙랩에서는 공통적으로 비슷한 문제인식을 보이고 있음
- 전주 리빙랩의 경우, 기존의 전문가 중심체제에서 사용자 중심체제로 바꿀 수 있는 방안  
에 대한 고민이 이루어진 것으로 보임
  - 특히 지역사회에 다가가는 법, 주민들과 함께하는 법에 대한 고민이 이루어짐
- 다양한 특성을 가진 지역 거주민들이 어떻게 리빙랩의 공동 비전을 목표로 할 수 있을지  
에 대한 고민이 필요함
  - 동국대는 지방의회를 통해서 이 문제를 해결함
  - 지방의회는 지방자치단체보다 강력한 힘을 갖고 있기 때문에 활용하는 것을 추천함
  - 지방의회는 시민들이 직접 뽑은 사람들로 구성되어 있기 때문에 의견을 제시했을  
때 이를 수용하려는 의지가 있음
- 청년감소 문제는 지방의 공통된 문제인데, 청년들이 모일 수 있도록 먹거리, 볼거리, 즐길  
거리를 만들 필요가 있음
  - 동국대의 경우, 지자체와 많은 논의를 통해 이 문제에 접근함
- 조례나 규정 등을 제도화하여 리빙랩의 지속가능성을 확보할 수 있음
- 문화컨텐츠 관련해서 → 동국대 리빙랩에서 상당부분이 도시재생의 일환으로 문화거리 조  
성 및 문화컨텐츠 개발에 투자하고 있음
  - 즉, 실사용자들의 수요와 욕구를 담기 위한 방법으로 리빙랩을 활용하고 있음
  - 예: 서울시 중구에서 추진한 도시 재생 사업의 경우, 주민들의 반대가 심했으나, 리빙랩  
을 통해 방법의 전환을 이룬 결과, 주민들의 수요를 담는 형태로 인식되어 민원이 현저  
히 줄어들

김은영 선임연구원 (포항테크노파크)

- 지자체의 고민이 모두 비슷할 것으로 생각되기 때문에 지역의 경험을 공유할 필요가 있음
- 포항시는 재작년부터 리빙랩 사업을 시행하여 지역의 공감과 소통을 이끌어 내려고 함.  
그러나 이러한 시스템이 지역사회에 뿌리를 내릴 수 있는지에 대해서는 여전히 의문이 듦
  - 포항시, 사회혁신기관들, R&BD기관과 협업했지만 접점을 찾기가 어려웠음
  - 현재 해양문제 해결을 위한 리빙랩을 진행하고 있으나, 점으로 산재되어 있는 역량을 선  
으로 연결하는 작업이 어려움. 이를 해결하고자 리빙랩을 활용하고자 함
  - 작년까지는 지역내 현안문제를 발굴했다면, 앞으로는 발굴한 문제의 우선순위 선정 작  
업을 진행할 예정임
- 지자체에서의 공감도, 이해도를 어떻게 높일 수 있을지에 대해서는 여전히 고민됨
  - 특히 ‘문화컨텐츠’는 문화산업 육성을 위한 키워드로 쓰이고 있음
  - 문화예술가들을 모아두면 자체적으로 산업이 육성된다는 기대를 할 수 있지만, 이는 쉽  
지 않음. 그러므로 예술가들과 지역민을 융화시킬 수 있는 설계가 필요함

- 펀드를 어떻게 활용할 것인지에 대한 고민
  - 스마트시티로 진행할 경우, 일회성 사업으로 끝날 가능성도 있음
  - 포항테크노파크는 지역의 사회적경제조직과 R&BD조직을 연결하는 수단으로 리빙랩을 활용하고 있음

성지은 연구위원 (과학기술정책연구원)

- 공공적인 관점에서 이를 묶어낼 수 있는 역할이 필요함
  - 2017년동안 5번의 연속적인 포럼을 운영하면서, 서로의 경험을 공유하여 학습하는 것을 체감함
  - 그렇지만, 지자체들은 사업을 수주하기 위해 경쟁구도가 조성되어 있어서 협동 연구는 어려운 한계가 있음
  - 정책을 제시해주고, 여러 경험을 확산시키는 것이 본인의 역할이라고 생각함
- 한국연구재단의 사회문제해결형 연구개발사업, ICT 분야에서의 리빙랩 등 리빙랩을 통해 기존의 연구개발체제를 바꾸려는 노력이 모두 등장했다는 점에서 의의가 있음
  - 과학기술정보통신부의 국민생활연구팀이 조직되면서 앞으로 생활밀착형 연구개발의 규모가 커질것으로 예상됨
  - 이를 위해서 사업이 추진될 수 있는 생태계 조성이 우선시 되어야 함
- 지역혁신의 틀로 리빙랩은 포항으로부터, 사회적 혁신의 표본으로서의 리빙랩은 성대골로부터, 문화컨텐츠 혁신으로서의 리빙랩은 전주에서 찾을 수 있을 것으로 생각됨
- 3월은 보건의로, 5월은 도시재생(스마트시티) 등 앞으로는 문제 중심으로 본 포럼을 운영하고자 함

정수진 팀장 (정보통신산업진흥원)

- 정보통신산업진흥원은 리빙랩 방법론, 플랫폼을 다루고 있는 기관임
  - 소프트웨어, ICT 분야의 600-700개의 기업과 함께 프로젝트를 진행하는데, 수요자들의 의견이 반영되지 않은 공급자 관점의 결과물이 나오는 것의 한계를 인식하여 리빙랩을 도입하게 됨
- 리빙랩을 하나의 사업으로 인식하는 정부의 관점을 바꿀 필요가 있음
  - 중기재정계획을 수립하고 있는데, 기존사업과 신규사업에서 리빙랩을 테마로 여러 사업이 진행되면서 중복 사업을 배제하라는 정부의 지시가 있었음
  - 리빙랩은 사업 추진 틀의 하나로 생각하는 인식전환이 필요함
- 전주의 특성을 생각해 보면, 예술, 먹거리, 전통 등의 콘텐츠를 관광객들에게 제공하고 있는데, 이제는 이런 콘텐츠를 미래에 어떻게 발전시킬 수 있을지에 대한 고민이 필요함
  - 한두 번 방문으로 끝나지 않고 그 이후의 발길을 잡을 수 있어야 함

- 지원체계: 리빙랩을 개인 또는 기관의 소유가 아닌, 리빙랩을 활용한 여러 사업이 거버넌스, 즉 플랫폼으로 구축되어 유기적으로 운영되었으면 함
  - 그러나 각 기관의 특성상 하나로 통합할 수는 없음. 그러므로 각 기관이 가지고 있는 역량과 재량을 최대한 활용하여 협업할 필요가 있음
- 현장에서 참여하기에는 리빙랩이 알려지지 않음. 기존 성공사례의 사회적기여, 경제적 이득, 개인 생활의 발전 등의 효과를 정리해서 제시하면 더 많은 주체들의 참여를 도모할 수 있을 것으로 기대됨

## 조주연 대표이사 (사회적 기업 티팟(주))

- 리빙랩은 목적, 목표가 아니라 도구임
- 티팟(주)은 문화예술을 도구로 사회적 문제를 해결해보려는 시도를 하고 있음
  - 문화기획, 사회혁신의 관점에서는 사회문제 해결에 리빙랩 방식을 활용한다는 것이 낯설 수도 있지만, 과학기술 분야를 포함한 다양한 분야가 함께 사회문제를 해결하기 위한 논의를 진행하는 것이 시너지 효과를 낼 수 있음
  - 다만, 서로 다른 분야 간 협의가 잘 이루어져야 함
- 개인이 가진 문화에 따라 문제를 인식하는 것이 다르기 때문에 문제 해결 기준이 다를 수 있음. 그러므로 각 분야간의 이해를 도모하는 과정이 반드시 수반되어야 함
  - 예를 들면, 병원에서 문화예술 공연을 통해 아이들의 생물학적 치료효과를 측정하는 틀을 만드려고 했으나 실패함. 사고체계가 다른 분야가 협업할 때 리빙랩을 통해서 서로의 합의를 찾아가는 계기가 필요함

## 이승원 소장 (서울혁신파크 사회혁신리서치랩)

- 리빙랩을 ‘사람과 사회를 살리는 실험실’이라고 표현하고자 함
  - 사람의 존엄성과 사회를 살리는 방법으로서의 리빙랩을 활용해야함
  - 리빙랩 추진과정에서 사람들이 강해지고, 존엄성이 높아졌는지도 중요한 결과임
- 문화가 가지고 있는 힘은 굉장히 큼
  - 서로 다른 문화에 대해 공감하기도 하고, 차이를 인식하면서 갈등을 해결할 수 있음
  - 예를 들면, 도시재생에서는 민-민 간의 갈등이 매우 큰데, 문화적인 공감을 통해 갈등을 해결할 수 있음
- 각 분야를 연결할 수 있는 틀로 리빙랩을 활용할 수 있음
  - 문화적으로 다른 관점에서 문제에 접근하여 해결할 수 있는데, 이 때 활용할 수 있는 것이 리빙랩으로 한 분야에 국한되지 않고 다양한 분야를 연계할 수 있음
- 리빙랩을 지나친 설명과 제도로 정형화하게 되면, 자유로운 상상력을 제한하는 역효과를 낼 수 있으므로 이를 방지할 방안을 제시해야 함
- 리빙랩에 전문가들 뿐만 아니라 다양한 주체들이 참여하기 위해서는 리빙랩을 기획하는 정부 혹은 기관에서의 기획 또한 매우 중요함

[ 자유 토론 ]

남원시 사회적기업 참가자

- 국내에서의 중대한 사회문제 중 하나인 농촌의 청년유출 문제를 해결하기 위한 방안으로 코디네이터 육성 및 보급을 추천함
  - 최근에 시행되는 정책의 경우, 어르신들이 참여하기 힘든 경우가 많음
  - 또한, 지방에서 청년들이 유출되는 문제가 심각함
  - 청년들이 지방에서 코디네이터 교육을 이수하고 중간지원자 역할을 수행하면 여러 문제를 동시에 해결 할 수 있을 것임

좌장: 송위진 선임연구위원(과학기술정책연구원)

- 리빙랩 개념에 대한 질문에 대한 답변**
- 리빙랩 개념은 정해진 것이 아니라 사례에 기반하여 다양하게 해석될 수 있음
  - 리빙랩의 학문적 해석
    - 학문적으로 해석해 보면, 전략기획적 접근의 한계를 인식하고 진화적인 과정을 통해 접근법이 전환되는 것이라 할 수 있음
  - 전환적 접근법은 다양한 이해관계자들이 모여서 논의하기 때문에 사용자들의 참여가 가장 중요함
    - 또한 대학, 전문가 집단 등이 포함되는 네트워크가 구성됨
    - 대안을 함께 찾아내고 선정하는 작업이 이루어져야 함
    - 과제 기획 및 관리 기관에서는 이를 반영해서 시스템(가이드라인, 평가체계 등)을 바꿔나갈 필요가 있음

발표자: 박형웅 책임멘토(전라북도 콘텐츠코리아랩)

- 리빙랩 개념 및 기획시 유의사항**
- 리빙랩은 매뉴얼화 된 방식이 없기 때문에, 어느 곳에 사용해도 됨
  - 리빙랩 기획시, 이미 리빙랩을 추진해 본 경험자들에게 자문을 구할 필요는 있음
  - 그렇지만 지역의 문제를 외부전문가에 의해 해석되지 않도록 주의해야함
    - 아이디어를 제공한 사람이 갖는 관성에 따라 일을 진행할 수 있기 때문에 각 분야의 전문가들을 소집하고, 논의를 통해 진행해야 함

발표자: 민복기 사무국장((사)행복나눔제주 공동체)

- 리빙랩 추진시 가장 중요한 점**
- 리빙랩 추진시 수용자 중심의 언어로 바꾸어 추진해야 함
  - 각 단체들이 모여서 각자의 입장을 이해하고 조율하는 과정에서 각자의 욕심을 내려놓는 작업이 필요함

발표자: 이지훈 부연구위원(전북연구원)

**리빙랩 추진시 염두할 부분 / 청년·농촌문제**

- 리빙랩 추진 시 각 기관의 입장을 공유하고 문제를 오픈하는 문화가 필요함
  - 오픈한 문제에 대해서는 다양한 주체가 참여하여 어떻게 문제를 해결할 수 있을지 적극적으로 논의해야 함
- 전북지역의 경우, 청년과 농촌간의 연계 사업을 기획 중에 있음