

## 대학은 리빙랩을 어떻게 하고 있는가?

일 시	2017. 11. 15(수) 14:00-18:00
장 소	제주 오션스위즈호텔
주 최	제주대학교 LINC+사업단, 동국대학교 LINC+사업단, 대전대학교 LINC+사업단, 과학기술정책연구원
일 정	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>발표 1</b> 새로운 대학혁신모델로서 리빙랩 현황과 과제 - 성지은 과학기술정책연구원 연구위원</li> <li>▪ <b>발표 2</b> 지역 문제 해결을 위한 대전대 리빙랩 연구 사례 - 김선태 대전대학교 산학부총장 겸 LINC+사업단장</li> <li>▪ <b>발표 3</b> 4차 산업혁명 시대의 리빙랩 활성화를 통한 스마트제주 구현 - 장희동 제주대 산학협력중점교수</li> <li>▪ <b>발표 4</b> 동국대 “캠퍼스리빙랩” 사례-중구 지역협력 리빙랩 중심으로 - 김민수 동국대 산학협력중점교수</li> <li>▪ <b>자유토론</b> (좌장) 송위진 과학기술정책연구원 사회기술혁신연구단 단장 (토론자) 김요한 대구광역시 청년 정책과 과장 김철한 한국연구재단 기술사업화 단장 박희제 경희대 사회학과 교수 한동승 전주대 게임콘텐츠학과 교수</li> </ul>

작성자: 강한별 연구원(과학기술정책연구원)

## [발표 1] 새로운 대학혁신모델로서 리빙랩 현황과 과제

성지은 연구위원(과학기술정책연구원)

## I. 대학 리빙랩의 정의와 성과

- ‘국제 연구형 대학 연합’ 2014년 보고서에서 대학 리빙랩을 다음과 같이 정의
  - 지속가능성 해결방안의 캠퍼스 테스트화
  - 대학의 모든 이해관계자가 이론 실행으로 응용연구와 교육 발전 제시
  - 환경적 지속가능성의 단방향에서 벗어나 사회적/경제적 차원 확장의 교육
- 리빙랩을 대학의 지속가능성 리더십을 위한 틀로 인정(ISCN 심포지움, 2010).
  - 대학의 존립 위기 속에서 역할 정립과 지속가능성 확보를 위한 도구로써 리빙랩을 통해 연구, 교육, 경영을 어떻게 바꾸어 나갈 것인지에 대한 고민이 필요
  - 대학의 현장 지향적 인재양성, 소통 강화로 인한 협력관계 형성
- 리빙랩은 다음의 효과를 창출하는 훌륭한 도구
  - 교육: 체험학습 촉진 및 관련 커리큘럼 만들기
  - 사회: 사회적 책임에 대한 이해 향상, 사회적 지속가능성 성과 향상
  - 환경: 기관의 탄소발자국 감소, 제도적 자원의 효율적 사용
- 사회혁신모델로서 대학 역할의 중요성 대두
  - 사회 생활중심형에 근접한 연구를 할 수 있는 ‘대학 리빙랩’ 관심 제고
  - 대학의 한계를 탈피하기 위한 지속가능한 대학의 역할모델 구성
  - 현장 지향성, 사회적 책임, 지속가능성, 리빙랩 펀딩으로 대학문제 해결책 제공
- 대학이 사회 속에서 지역 발전을 견인하는 주도적인 역할 담당
  - 해외 주요대학들은 지속가능성 확보의 새로운 방법론으로 사회문제 해결형 연구개발 활동 추진

## II. 해외대학 리빙랩 사례

- 브리티시 콜롬비아 대학교 리빙랩
  - 비전 및 목표&주요 사업
    - ① 2010년 지속가능성 이니셔티브를 통한 새로운 방법론으로 리빙랩 채택하여 대학 역할 제시
    - ② ‘지속가능한 건물·환경’을 바탕으로 4개 핵심 프로젝트 추진, 대학교육 커리큘럼의 변화, U-Town 프로젝트로 지속가능한 커뮤니티 조성, 대학운영과 학문적 지속가능성을 통합해 대학을 ‘테스트베드’로 활용
  - 성과 및 과제
    - 기존의 수직적 거버넌스 변화 유도, 교토의정서 목표치 달성 및 온실가스 감축, 대학의 지속가능성 확보로 문제해결 추진
- 코벨대학교 리빙랩
  - 비전 및 목표&주요 사업
    - ① 지속가능한 캠퍼스 선도 학교로, 기후행동계획(CAP)을 통한 변화 시도, 에너지 절감 과제 추진

- ② 그린캠퍼스를 위한 학생활동 커리큘럼 구성, 대학 평가체계를 리빙랩 방식으로 운영, 코넬대학교 'Think Big Live Green'을 통한 현장방식 고안
- 성과 및 과제
  - 현장지향성 문제 해결 방식을 시도하고 미래사회 대비를 위해 학교를 하나의 혁신시스템으로 설정
- 예든버러대학교 리빙랩
  - 비전 및 목표&주요 사업
    - ① 대학의 사회적 책임 및 지속가능성 문제해결을 위한 리빙랩 운영, 대학 내부 자체의 연구자원을 활용한 리빙랩 활용
    - ② 학생 논문지도, 프로젝트 자문형태, 실무자 행동연구 등 리빙랩 실행방안 개발
- 'Enhance(디지털 이노베이션 프로젝트)'를 통해 공동 설계 및 반복 과정을 거치는 협력의 플랫폼 제시
- ③ '리빙랩 툴킷'으로 사회 참여증대, 데이터 공유 등 문제해결방안 모색
- 성과 및 과제
  - ① 현장지향성 문제 해결 방식을 시도, 미래사회 대비를 위해 학교를 하나의 혁신시스템으로 설정
  - ③ 운영진, 학과, 교수의 '협력 플랫폼'으로 리빙랩 활용
- 맨체스터대학교 리빙랩
  - 비전 및 목표
    - ① 저탄소 관련 교육 및 연구를 위한 플랫폼 제공
    - ② 지속가능한 스마트시티 건설을 위한 ICT, 환경 관련 다양한 리빙랩 프로젝트 진행
  - 주요 사업
    - ① 'Manchester Cycling Lab'을 통해 맨체스터시를 자전거 타기 좋은 도시로 전환 시도
    - ② 'Triangulum Project'를 통해 최첨단 스마트도시 기술 전 세계 출시 목표로 진행
  - 성과 및 과제
    - ① 대학이 중심이 되어 커뮤니티 역량 강화
    - ② 새로운 리빙랩 프로젝트를 통한 지속가능한 지식교류 네트워크 기반 형성
    - ③ 구성원들의 행동 변화 및 참여유도 모델로서 리빙랩 가능성 확인

### III. 정책적 과제

- 대학의 미션, 교육, 산학협력의 체계적 추진을 통해 전 세계 대학 혁신모델 사례 제시
- 대학이 지역 문제 해결의 실질적 책임 주체 역할을 함으로써 지역인재 발굴 추진
- 새로운 대학혁신의 비전이자 방법론으로서 리빙랩 적용 확대
- 사회·기술시스템의 전환 주체이자 테스트베드로서의 대학 캠퍼스 역할 강조
- 핵심 사업을 중심으로 소규모 실험과 점진적인 확대
- 리빙랩 도입·적용을 위한 대학 경영진, 교수·학생, 교직원의 협력 강화
- 지역과의 네트워크 및 협력 체계 구축
- 대학 리빙랩 경험 공유 및 네트워크 구축

[발표 2] 지역 문제 해결을 위한 대전대 리빙랩 연구 사례

김선대 교수(대전대학교 산학부총장 겸 LINC+사업단장)

I. 대전대학교 산학협력 발전계획

- 대전대학교 중장기 발전계획 “LEAD 2023”
  - 산학협력 발전목표 “미래가치를 구현하는 글로벌 산학협력 생태계 활성화”
  - 링크플러스 사업을 통해 산학협력, 지역협력의 미래가치를 디자인하는 대학문화 혁신 추진
- “미래가치를 구현하는 글로벌 산학협력 생태계 활성화”를 위한 4대 세부 전략
  - 대전대학의 미래변화 대응을 위한 프런티어(Frontier): 미래, 4차산업, 지역사회문제, 글로벌

II. LINC+ 산학협력 고도화 사업

- 새빛(CEBIT): 3-Way 리빙랩과 Co-op 기반 All-LINC+산학협력 고도화

대전대학교 특화 분야	
한의 헬스케어	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한방의료 네트워크 기반의 기술지원</li> <li>▪ 과학비즈니스벨트 거점도시로서 한의약 및 바이오 연구선도</li> <li>▪ 한방 천연물 관련 기업연계 개방성 혁신사업 추진</li> <li>▪ 천연의약품, 기능성 식품, 기능화장품의 글로벌화</li> <li>▪ 한방 바이오 특성화 분야 전략 구축</li> </ul>
SHE 특성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ HEALTH형 SHE 특성화 모델 구축</li> <li>▪ 국가안전방재의 전략적 Safety 통합시스템 구축</li> <li>▪ 웰빙 트렌드를 선도하는 Health 라이프스타일 보급</li> <li>▪ 원도심 및 대청호 Environment 생태계 구축</li> <li>▪ SHE 특성화 기반의 글로벌 봉사활동 확산</li> </ul>
ICT융합	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ HEALTH형 ICT 융합특성화 구축</li> <li>▪ ICT 기반의 융·복합 교육과정 및 제도화</li> <li>▪ ICT 기술중심 4차 산업혁명 선도</li> <li>▪ ICT 기반의 융합적 사고를 위한 인문학 교양강화</li> <li>▪ ICT 학점연계 프로젝트형 인턴십 추진</li> <li>▪ ICT 분야 재직자 교육 및 재능 기부</li> <li>▪ 지역 맞춤형 SW/HW 인프라 구축</li> </ul>

- 리빙랩&적정기술 전략적 중개 질적 성과 관리
  - UD co-op, All-SET 기업지원, Glocal 서비스 고도화를 통해 대학·기업·지역간의 리빙랩을 바탕으로 3-way 추진
  - 지역봉사활동, 지역공동체의식, 문제발굴의 학과 간 역할 설정을 LINC+사업과 연계 시켜 기술개발, 기술사업화가 이루어지고 이를 통해 인문/사회 분야에서 정책화할 수 있는 구조를 만들어 전 학과가 참여하는 ‘소통의 리빙랩’ 추진

### III. 대전대 리빙랩 연구사례

- 대전지역 산업단지 악취문제 리빙랩 연구사례
  - 대전지역의 20년 동안 현안이었던 한국타이어 주변 악취문제 개선의 과정에서 대학이 참여함으로써 교육-연구-창업-재교육-취업의 산학협력 小생태계 구축 사례 제시
- 센서기반 오정동 농수산물 시장 관리 리빙랩
  - 오정동 농수산물 시장 내 생활불편요소 해결 방안 마련
  - 과학기술을 접목한 지역사회 문제해결 방안 마련 및 그 성과의 타 분야(지역)확산 기반 마련
  - 시민참여형 지역사회문제해결 센서기반의 오정동 농수산물 시장 관리 리빙랩을 통해 대전시 도시문제 해결을 위한 수단으로 확산
  - 주관기관 LINC+사업단과 연계한 리빙랩 단위사업 발굴, 프로토타이핑 프로세스 진행, 리빙랩 실행으로 지역도시문제의 발굴
- 지역경제 활성화 캡스톤디자인 프로젝트 ‘특명, 원도심을 살려라!’
  - 대전 원도심 경제 활성화를 위한 3-Way 캡스톤디자인 프로젝트, 커뮤니케이션디자인학과 및 창업학부의 전통시장 마케팅 활성화 추진
  - 대전대학교가 탄생한 원도심 지역을 기반으로 대전중앙시장 상인들과 함께하는 마케팅 활성화, 성심당과 함께하는 원도심 브랜드 만들기 문화콘텐츠 개발
- 스마트 기술을 활용한 시각장애인 보조장치 개발
  - 대전대, LI네트워크, 대전맹학교의 3-way 리빙랩 플랫폼 구축을 위한 산학공동기술 개발 과제 기반의 프로젝트
  - 대덕연구단지 인프라 활용, 따뜻한 기술 시민 참여단 구성으로 3D 모델링&프린팅을 활용한 교구보조재 개발
- 지역주민과 함께하는 금산 대표 건강식품 개발
  - 고령자 인구와 의료비 증가로 인한 건강식품개발 금산 리빙랩플랫폼 구축
  - 제품개발 데이터 확보, 레시피, 공정도 완성으로 테스트베드 실시하여 제품 출시
- 환경성질환 모니터링 및 협진체계 리빙랩 플랫폼 구축
  - 대학·기업·지역사회 및 보건·교육·환경 관련기관이 함께하는 아토피 스쿨
  - 한방바이오기업 개발 사례: 1차년도 개발제품을 대전 동구 초등학교 아토피스쿨에서 선발된 학생들에게 테스트 예정이며, 지속적 피드백을 통한 제품개선으로 지역 확대

### IV. 캠퍼스 리빙랩 차별화 전략 및 비즈니스 모델

- 대전대 캠퍼스 리빙랩 비즈니스 모델
  - 지역&개도국 문제 해결, 기업 및 대학기술의 ‘성숙 및 글로벌화’, 대전대학 인력의 국내외 취·창업 및 현장실습 기회 등 지속가능한 협력 추진
  - 지역사회에 기여하는 산학협력을 추진하기 위해서는 아이디어, 시제품, 제품화, 마케팅의 차별화 전략을 추진하는 All-SET 기업지원 시스템으로 재설정 필요
  - 기업과 대학의 상생구도로 지속적·자립성이 보장되는 대학의 주도적인 비즈니스 모델 촉진

### [발표 3] 4차 산업혁명 시대의 리빙랩 활성화를 통한 스마트제주 구현

장희동 교수(제주대 산학협력중점교수)

#### I. 제주 현황

- 제주 연구역량
  - 제주지역 연구개발조직은 2014년 기준 122개로 전국대비 0.4% 수준
  - 2014년 제주도 연구개발비는 1,609억 원으로 전년대비 22.6% 증가한 수치로, 정부와 지자체의 지역산업육성사업 추진 등 지역에서의 연구개발활동이 활발히 이루어지고 있음
  - 그 이외에도 연구인력, 연구조직 증가 등 제주의 연구혁신을 도모하고 있음
- 제주도 내 혁신자원 현황
  - 지역 내 혁신자원 39개 기관, 대학 5개, 기업지원기관 47개, 연구기관 15개 등이 위치함
  - 지역 내 혁신자원을 과학기술, 산업생산, 기업지원, 창업보육지원, 전문가양성, 네트워킹, 지역혁신인프라로 구분
- 제주 지역정책 방향
  - 제주 청정자원 활용의 산업인프라 강화, 융복합, 협력네트워크, 문화·관광 육성 전략 추진
  - 중장기 계획으로 청정헬스푸드, 관광디지털콘텐츠, 풍력·전기차 서비스, 물응용, 휴양형 MICARE, 화장품·뷰티 등의 제주 6대산업연계의 활용방안 및 역할 강화방안 등의 제주지역 서비스인프라 정책 연계방안 도출

#### II. 리빙랩 사례

- 제주대학교 리빙랩 현황
  - 제주대학교는 리빙랩이 아직 이루어지지 않고 있지만, 추후 리빙랩 활용 예정
  - 제주도 관광객 증가로 인한 쓰레기 문제, 이주민 갈등의 공동체 문제를 통해 많은 고민과 과제를 안고 있음
  - 지역의 문제해결을 위한 학교의 역할 고민으로 관련 산업 연구 확대할 예정임
- 제주도의 리빙랩 추진 현황
  - 제주시 구좌읍 일대의 ‘스마트그리드 실증단지’
  - 제주성, 산지천 탐라문화관광 조성사업, 동문재래시장, 칠성로 쇼핑타운의 관광 인프라 적극 활용으로 원도심 활성화(S/W 기술 중심의 원도심 활성화 방안)
  - 국립기상과학원, 국세청 주류면허지원센터와의 공공기관 연계 추진모델 제시
  - ‘웃뜨르 ICT 행복마을’ 사업: ICT 서비스 활용으로 관광객 유치, 농업소득 및 복지증진 달성으로 웃뜨르 권역의 창조마을 실현
    - ① 마을관광안내서비스, 전기자전거, 무인판매대
    - ② 디지털사이니지, 보행자안전모니터링

### Ⅲ. 제주도 리빙랩 추진계획

- 행복나눔제주공동체, 사회적경제지원센터, 제주청년협동조합, 링크플러스사업단, KT&G 제주본부 등 제주지역 사회문제해결 협의체 'J-CUM(가칭)' 결성하여 문제 실행 프로그램 운영
- 이니스프리 모음 재단과 제주 자연생태와 문화적 가치를 발굴·보전하고, 미래인재 육성을 위한 프로젝트 진행
- 원도심 활성화, 마을 만들기 지원센터 등 대학의 역할이 필요한 부분에서 '대학 리빙랩'을 어떻게 활용할 것인지 연구계획을 가지고 있음
- 지역이 요구하는 인재상이 될 수 있는 학생들의 리빙랩 프로그램 진행
- 지역주민들의 관광산업과 연계시킬 수 있는 리빙랩 발굴
- 제주만의 지역 공동체정신을 바탕으로 한 지속적 리빙랩 프로젝트 참여 추진
- '캡스톤디자인'을 이용한 지역사회 교류 및 공헌에 기여하기 위한 프로젝트 실행
- 제주대는 제주지역의 도약을 위한 '지역사회 공헌·기여형 리빙랩' 추진
- 4차 산업혁명에 필요한 인재양성과 기술개발 협력 등 상호 호혜적 산학협력을 위한 업무협약 체결

## [발표 4] 동국대 “캠퍼스리빙랩” 사례-중구 지역협력 리빙랩 중심으로

김민수 교수(동국대 산학협력중점교수)

### I. Living Lab 추진배경 및 필요성

- 연구개발 양적 성장에 비해 낮은 연구 성과
  - OECD에 의하면 2014년 한국 기준은 연구개발투자비 세계 6위, GDP대비 연구개발투자비 비중 세계 1위로 연구개발 분야에서 비약적인 양적 성장을 이루어나가는 상황
  - 이는 우리나라 기술개발이 상용화보다는 논문이나 특허 등의 과학적 성과에 초점이 맞춰져 있어 기술과 시장의 특성을 반영한 수요자 및 시장 중심(market-driven)의 접근이 부족한 데 그 원인이 있음
- 지역사회 혁신의 방향 전환과 대학의 역할 제고
  - 사용자중심의 사회혁신의 필요성 대두, 실제 생활에서 지역주민이 느끼는 문제점과 다양한 해결방안을 실험하고, 이를 지역사회와 대학이 함께 모색하는 수요자 중심의 사회혁신방안 필요
- 대학의 교육과 연구의 질적 수준 향상 및 지속가능성 확보 필요
  - 캠퍼스 환경의 그린화 및 최적화, 캠퍼스 인프라 개선 및 교육·연구 활동 개선을 통해 대학의 매력도 향상 및 운영의 지속가능성 확보를 위해 노력
  - 대학 본연의 가치에 집중하면서 대학의 강점을 고려한 특화된 사회 산학협력 필요
  - 미래지향적 교육 및 연구 환경 조성을 통해 대학 교육의 수요자인 학생의 현장실무 능력 강화 필요
- 리빙랩의 목적: 대학과 지역사회 및 기업 간 당면 과제를 동시에 만족하면서 사회·산학협력 결과물의 성과 창출 확산 및 현장실무형 교육기회 강화를 위해 대학 인프라 기반의 테스트베드 공간으로서 Living Lab 설치 및 운영

### II. 해외의 유사사례

- 미국을 중심으로 지속가능한 대학교육을 위한 한 방편으로 대학의 건축 인프라 사용을 극대화하여 교육의 질을 높이기 위한 'THE CAMPUS as a LIVING LABORATORY' 추진
- 이론수업+기술체험/실습 기회 제공으로 실무 역량 높은 학생 배출
- 체험 학습 관련 교육과정 개발 운영으로 대학 과정 수료율 향상
- 대학 조직 전체 차원의 자원 효율화 및 탄소발자국 감소 기여
- 독일 '프라운호퍼IPT연구소'는 실제 생활 환경에서의 연구 및 교육, 실험 생산 및 개선을 위해 독일 아헨 공대에 Industry 4.0 기반의 Demonstration Factory 구축 및 운영

### III. 동국대 Living Lab & 추진내용

#### ▪ 동국대 Campus Living Lab 현황

분 야	캠퍼스리빙랩명	책임교수학과
CT	서애 대학 문화거리 조성 청년 프로젝트	영화영상학과
	TM	영상대학원
	Iot Factory	산업시스템공학과
IT	인공지능	컴퓨터공학과
	쿠팡	컴퓨터공학과
	그래픽 아츠	화공생물공학과
BT	천연물을 이용한 삶의 질 향상	식품생명공학과
	안질환 통합진단	의생명공학과
ST	중구 인현시장 Safety	경찰행정학과
	타운홀 미팅을 위한 의사결정	정치외교학과

#### ▪ Living Lab 특성화 분야 선정 구축

- 대학의 특장점 및 지역혁신·지역산업발전 전략과의 연계성 분석, 대학연구실의 성과 및 기 확보 인프라 여건 등을 고려 대학 특성에 부합하는 Living Lab 선정
- 동국대 경우, ICT 융복합 분야의 서울캠퍼스, 바이오집적분야의 고양BMC캠퍼스를 선정하여 서울시와 고양시의 지역혁신사업 공동 추진의 역량을 갖춘 Living Lab 선정

#### ▪ Living Lab 인프라 구축

- Living Lab의 차별화 확보를 위해 세부 분야로 집중하되 분야 간 연계 확산 및 융복합 수요를 고려, 세부 분야를 총괄하는 공통 지원체계 마련

#### ▪ Living Lab 교과 운영 및 지원 체계 마련

- Living Lab 특별과정 개발·운영, 수요를 반영한 계약학과 또는 맞춤형 교육과정 연계
- 리빙랩이 교육에 녹아들어갈 수 있도록 캡스톤디자인 및 창업동아리 활동 연계한 사업화 지원 프로그램 개발 및 운영

#### ▪ Living Lab 잠재적 테스트 패널 구성·운영

- 대학의 구성원 모두가 잠재적 테스트 패널로 참여하여 개선 아이디어 제시 가능
- 특정 그룹의 패널 구성 운영 및 다양한 이벤트, 세미나, 경진대회, 공모전을 통해 사용자들의 아이디어 개발 및 수행 기회 제공

### IV. 주요 Living Lab 소개

#### ▪ 서애대학 문화거리 조성 청년 프로젝트

- 4차 산업혁명시대에 필요한 교육의 모델로서 사회에 연관된 프로젝트를 수업의 연장선에서 수행하는 미래적 교육의 실천으로 수행하여 대학과 지역사회의 협력으로 동반 성장 기여
- 경험위주 학습을 통해 미래 사회에 필요한 고급 인력 양성

- 중구 캠퍼스타운 치안확보("인현시장 Safety" 리빙랩)
  - 동국대 캠퍼스 타운 재래시장 인근 범죄 두려움의 증가로 캠퍼스 안전 강조 필요
  - 대학이 갖고 있는 범죄학 관련 전문지식 인프라 활용으로 인근 재래시장 상권 재생 및 지역사회·대학·공공기관·기업이 함께 협업하는 '근거 중심의 범죄예방 전략' 시도
  - 리빙랩을 중심으로 학부 수업 운영 및 중소기업 참여 현장형 치안 전문가 육성

## [ 자유 토론 ]

좌장: 송위진 사회기술혁신연구단장(과학기술정책연구원)

- 새로운 대학혁신모델로써 대학 리빙랩이 갖는 의의와 가능성을 검토하고, 성공적으로 안착되기 위한 대안을 모색함.
- 외국의 경우 교수, 학생, 대학 인프라를 활용한 대학의 환경문제, 에너지 문제에 대학 리빙랩이 초점이 맞춰져 있었고 방향이 진화되면서 지역사회로 연결되는 부분이 많은 반면에 우리나라는 외국과 달리 지역사회로부터 리빙랩 접근이 먼저인 추세임.
  - 해외 같은 경우 이미 다른 형태의 리빙랩이 많이 이루어지고 있었기 때문에 대학은 대학중점의 차원에서 대학혁신 리빙랩을 진행하는 경우가 많음.
- 리빙랩 운영에서 연구자들의 리빙랩 추진체계 및 성과를 활성화하기 위해서는 리빙랩 운영모델 개발, 교육훈련 프로그램 등의 여러 가지 보완사항 필요함.
  - “기존에 존재하는 교육모델을 적합한 형태로 변형하여 추진한다면 대학교육 혁신사례의 성공사례로 자리 잡을 수 있을 것”
- 대학 리빙랩은 보통 산학협력 부분을 고도화하는 차원에서 얘기되지만 그것을 넘어서 지속가능성, 사회적 가치 여기서부터 출발한 부분도 있음.
  - 최근 변화의 흐름 속에서 공공기관·출연연·공기업 부분에서 공공의 역할을 하자는 의미의 사회적 가치가 언급되고 있음.
  - 대학의 역할이 지역사회 문제를 해결하여 지역의 지속가능성을 높이는 그런 흐름이 생겨나고 있으며, 그런 사회적 가치 속에서 리빙랩 도입으로 실질적 도움이 되는 여러 가지 형태의 기반이 마련될 수 있음.
- 기존의 지역사회 활동과 차이점이 있는 지역주민들과 함께하며 사용자 참여가 많은 프로그램 개발의 필요성을 제시함.
  - 대학 리빙랩 운영에서 기존의 틀과 다른 형태의 사업으로 더 많은 얘기가 이루어지면 좋겠음.
- 리빙랩 교육 프로그램, 리빙랩 클라우드 펀딩과 관련된 여러 사항을 지자체와 협의할 방안들에 대한 고려가 필요함.
- 추후 대학 내에서 논문이 아니더라도 사회적 가치와 리빙랩 측면으로 평가지표를 마련하여 리빙랩 활용성이 높아졌으면 좋겠음.
  - 리빙랩이 대학 내에 잘 정착되었으면 좋겠고, 현재 ‘사회적 가치 기본법’이 제정되고 있듯이 앞으로 많은 기관 및 대학에서 사회적 가치를 우선시하는 기준 마련될 것으로 생각됨.

- 아예 처음부터 리빙랩 방식을 도입하기에는 힘든 부분이 많으니, 우선 기존에 해왔던 대학사업들을 리빙랩 방식으로 바꿀 수 있는 전환적 체제로의 대학사업 변화를 추진하여 성과를 측정하고 그에 따라 새로운 대학사업모델이 발굴될 수 있음.
- 리빙랩을 통해 대학을 움직여야 하며 대학의 의사결정 과정은 복잡하고, 변화하기 쉽지 않지만 이런 자리를 통해 다양한 혁신의 시발점을 마련해야 함.

### 김요한 청년 정책과 과장(대구광역시)

- 대구광역시 청년 정책의 ‘리빙랩’ 관심 제고 촉진
  - 청년들이 주도적으로 스스로 정책에 관여하는 청년 정책이 필요하다고 느껴 대구시에 ‘청년 정책과’가 신설됨.
  - 대구광역시 청년 정책과가 신설되어 청년들의 살아있는 ‘생활실험실’ 추진, ‘청년 소셜 리빙랩’ 등을 개설하여 중간 성과 공유회에서 좋은 성과를 이끌어냄.
  - 청년 문제해결의 사회적 관계망 회복 및 청년들이 사회 문제에 적극적으로 솔루션 디자인을 할 수 있는 기대감을 갖고 시작함.
  - 청년리빙랩을 통해 지역에 대한 애정 상승, 사회에 대한 실천력 상승의 성과를 엿봄으로써 추후 대학 리빙랩의 발전 가능성이 확장됨.
- 4차 산업혁명, 미래 불확실성의 키워드 속에서 청년들에게 ‘소통’과 ‘협업’이 가능한 피짜가 되어라! 라고 제시함.
  - 대학 리빙랩이 추후 안정적 모델로 자리 잡는다면 ‘소통’과 ‘협업’이 가능한 인재양성소가 될 것이라고 보여짐.
- 리빙랩으로 적극적 참여를 이끌어낸 네트워크로 기존의 사고체계와 의사소통에서 벗어나 민간협업, 민간협치의 중요한 방향성을 제시함
- 리빙랩이 대학, 민간뿐만이 아니라 공직사회에도 널리 퍼져 4차 산업혁명에 맞춰 피짜 공무원을 양성하는 새로운 분위기 형성을 주도할 수 있을 거라고 생각함.
  - 리빙랩은 단기적으로 성과를 내기 어렵고, 리빙랩의 필요성을 공무원 사회에 설득하기에 그동안 어려움이 있었음.
  - 기존 공직사회의 경직된 사고와 커뮤니케이션 벗어나 리빙랩의 ‘소통’과 ‘협업’에 기반을 둔 크로스오버의 새로운 시스템을 통해 공직사회에도 변화가 올 수 있음.
- 대학 리빙랩이 청년 문제해결에 중요한 역할이 가능하다고 보여짐.
  - 대전대학교의 사례를 통해 해외 사례보다 구체적으로 진보한 개념으로 대학 리빙랩의 발전 가능성을 엿봄.
  - 한국의 대학 리빙랩은 해외사례보다 실천적·현장 지향적 기반의 지역사회와 연계된 방향을 더 많이 제시하고 있다고 생각함.
- 대학·기업·지역사회·산학협력·사회참여의 ‘대학 리빙랩’ 역할 뿐만 아니라 청년이 겪는 문제들과도 연결시켜 학생들을 우선적으로 고려한 ‘청년리빙랩’ 필요
- 소통, 협업을 바탕으로 한 리빙랩 교육 훈련과정으로 더 큰 성과의 가능성을 제시함.
  - 대학, 사회, 청년 문제의 총괄적 해결방안으로 리빙랩 핵심적 혁신모델을 엿봄.
  - 우리 사회와 기업이 요구하는 소통, 협업의 훈련을 리빙랩을 통해서 제시 가능함.

## 김철한 기술사업화 단장(한국연구재단)

- ‘사회문제 해결형 리빙랩’ 과제 진행에서 보통 연구자들은 리빙랩 운영방식을 잘 모르는 경우가 많음.
  - 리빙랩 운영방식의 체계화가 이루어지지 않고 있으며, 그러다 보니 성과 부분에서의 명확성이 없음. 이 부분의 해결방식으로 대학과 리빙랩의 체계화와 훈련이 필요함.
- 대학과 리빙랩을 연계시키는 관점에서 ‘지역대학 역할’, ‘정부 차원 방면’의 2가지 관점이 있음.
  - 지역대학 역할
    - ① 지역사회문제를 해결할 수 있는 플랫폼으로서 대학의 역할을 수행하기 위해서 관학 협력이 필요함. 이런 부분에서 제주도가 잘하고 있다고 보여지며 대전의 경우 아직 부족함.
    - ② 지역 문제 해결방면에서 그 지역 사람이 전문가라고 생각하기 때문에 지역인재가 유출되지 않고 그 지역을 위해 일할 기회가 만들어지고 새로운 혁신체계가 정립되어야 함.
  - 정부 차원 방면
    - ① ‘국민생활연구진흥방안’의 내용 중에 내년 8월까지 ‘국민생활연구진흥센터’를 만들고자 하는 얘기가 거론됨. 진흥센터와 대학을 연결시켜 기본적으로 대학이 맡고 있는 지역 현안 문제들을 모아서 ‘국가와 국민 차원’에서 해결하고자 하는 역할을 하고자 함.
    - ② 리빙랩을 통해 사회혁신의 큰 틀로 갈 수 있도록 정부차원에서 많은 고민을 하고 있으며, 중앙정부와 지자체가 많은 부분 협력해야 좋은 성과를 이룰 수 있음.
- 대학과 리빙랩 연계 관점에서 대학의 많은 부분이 기술이전을 시도하여 이전된 것은 많지만 상용화된 부분은 별로 없음.
  - 대학과 리빙랩을 연계시킨 ‘기술사업화’에 많은 부분 고민을 해야 하며, 지금까지 잘 이루어지지 않은 이유 중의 한 가지는 ‘기술의 실용성’ 확보 부족 때문임.
  - 연구자가 자신이 고안해낸 기술만을 생각하는 것이 아니라 그 기술을 사용할 고객들을 중심으로 판단하여 필요하고 원하는 것이 무엇인지 확인이 필요함.
  - ‘고객 맞춤형 기술 개발’들이 상용화 기술로 전환되는 과정이 필요한데 ‘리빙랩’도 그 관점 중의 하나임.
  - 고객들이 원하는 ‘니즈’, 기술실패의 ‘원인’이 무엇인지 정의해야 하는데 연구자 관점에서 사용자 중심의 기술을 정의한 적이 없음.
- 대학은 기본적으로 연구자 중심으로 흘러가는 부분이 많아 대학 리빙랩이 잘 정착되려면 실제 수요자 중심의 연구체계 정립이 필요함.
  - 그동안 연구자들은 사회적 관점에서의 수요자가 어떤 문제인지에 대해서 별 관심이 없었음. 대학에서 실제 수요자 중심의 연구체계가 만들어져 ‘형식화된 리빙랩’을 탈피해야 함.

- 대학 자체가 바뀌지 않으면 사회의 변화는 힘들고, 결국 사회문제 해결형 연구개발 활동의 성과도 이 부분에 달려있음.
- 대학에서 리빙랩을 잘 연계시키기 위해서는 대학, 정부, 지자체, 연구재단이 잘 협업하여 수요자 발굴, 수요자 문제해결 관점, 리빙랩 펀딩에서 체계화·고도화 필요함.
  - 재단의 연구 중에 '인문융합사업'이 있는데 인문사회가 이런 사업들을 통해 리빙랩에 대한 새로운 실험들, 인문과 사회가 융합된 사업 아이템들이 많이 나올 것이라 보여지는데 아쉽게도 주변에서 이런 사업들을 잘 모름.
  - 연구자들끼리의 네트워크와 분위기 속에서 과제가 제한적으로 들어오는 경우가 많음. 다양한 이해관계자가 참여하는 네트워크가 형성된다면 대학과 리빙랩의 좋은 사례가 될 것이라고 보여짐.

**박희제 교수(경희대학교 사회학과)**

- 리빙랩의 진행사항의 사례를 많이 듣기를 기대했는데, 아직 대학 리빙랩 초기 단계이다 보니까 많이 이루어지지 않았음.
- 링크사업·산학협력 사업들로 선도된 대학의 사업들에서 조금 더 대학의 영향력 있는 방식으로 지역 문제를 끌고 들어온 것에 리빙랩이 '부(sub)'로 살짝 들어온 느낌이 있음.
- 리빙랩 해외대학 사례들은 지속가능성·대학의 미래 방향성·사회적 책임성에 큰 틀이 잡혀있는데 국내 대학들은 아직 이런 측면에서의 고민이 적지 않았는가라는 생각이 듦.
- 지역 문제 해결 방안의 리빙랩 관점이라면 과연 이 방법이 새로운 방법인가의 의문이 들기도 하고, 한국 사회에서 조금 늦은 감이 있다고 생각함.
  - 미국의 'land-grant' 시스템을 보면 연방정부가 대학을 지을 수 있는 땅을 주고 대학을 지을 수 있는 대가로 요구하는 것이 당시 농업사회에서 농민들에게 농업과정에서의 문제가 무엇인지 듣고 해결화하면서 역할을 부여하는 그런 방안들이 있었음.
- 연구를 바라보는 시각의 변화, 시민들의 니즈·연구 참여과정·발언화 등 다양한 연구 통로를 열고 체계를 만드는 것이 리빙랩의 큰 역할이라고 생각함.
  - 사실 리빙랩 방법이 아니더라도 지역 문제 해결방안의 측면에서는 다른 방면에서도 해결할 수 있다고 생각되는 부분이 있음.
  - 리빙랩의 중요한 역할로서 사회혁신으로서의 리빙랩이 있으며, 리빙랩이 단지 '테스트베드'로서의 활용만이 아니라 어떻게 하면 시민사회를 대학의 연구체제 내로 끌어들이어 올 것인지에 대한 큰 고민이 필요함.

- 지역 주민들의 참여 활성화, 문제해결 관점에서 기술로만 해결할 수 없는 다른 부분에서 간과되기 쉬운 부분들까지 포괄적으로 다루어야 리빙랩의 한계점 극복 가능함.
  - 그동안 링크사업, 도시재생사업 등의 사업들에서 기술만 가지고 하는 것은 한계점이 많았으며 지역 문제 해결 관점에서 기술 외적의 다양한 고려사항이 있음.
  - 라투어 과학기술 사회학자의 “훌륭한 엔지니어는 사회학자가 되어야 한다”라는 말처럼 기술자들이 사회가 어떻게 돌아가고 어떤 관계 속에서 이루어지고 있는지까지 파악해야 진정한 기술적 비전을 성취할 수 있음.
- 대학 리빙랩을 성공적으로 안착시키기 위해서는 대학의 적극성이 필요함.
  - 대학에서 ‘인문융합사업’ 과 같은 다양한 사업들을 추진하여 더 넓은 리빙랩 연구생태계를 만들어야 함.
- 사회의 지속가능한 연구 측면의 리빙랩의 방향성 확보 필요
- 향후 리빙랩이 중요한 교육계의 도구가 될 것으로 보임.
  - 학생들이 실험실, 교과서 텍스트에서만 끝나는 것이 아니라 사회와 지역 문제 해결에 실제적으로 참여함으로써 창의형 인재, 독창성이 확보되는 경험 습득이 가능함.
  - 대학에서 교육의 중요성을 더욱 생각해보는 계기가 되었고, 리빙랩이 교육도구로서 중요한 역할로 설득력이 있다고 생각함.
- 리빙랩 펀딩의 측면에서 미국사회와 같이 각 주들이 많은 예산들을 실제로 집행하는 상황에서 지역의 예산을 배분받아 그 가운데서 지역 문제 해결, 대학 리빙랩 활성화, 사회혁신으로 이루어지고 이런 상황으로 가면 좋을거 같음.
- 중앙정부의 다양한 사업들을 통해 지역의 활성화에만 관점을 둘 것이 아니라 수도권 대학들이 앞으로 나아가야 할 방향도 고려해야 함.
- 대학의 산학협력 관계에서 기업은 어느 단계에서 들어올 수 있을지 애매한 부분이 있음.
  - 대학이 어디까지 기업을 포함시켜야 하는지와 대학 산학협력에서 리빙랩이 많이 거론되는데 기업이 그런 부분을 선호하지 않을 수 있는것에 대해 고민이 필요함.
  - 창업의 과정에서 기업과의 연계성 관련하여 지역, 기업, 대학의 역할에 대해 아직 고민해야 할 부분들이 많음.

#### 한동승 교수(전주대학교 게임콘텐츠학과)

- ‘대학을 혁신해서 지역혁신에 이르자’라는 누리사업과 산학혁신을 추진하는 링크의 전신인 휴닉사업을 시작하면서 여러 힘든 점이 많았음.
- 리빙랩을 가지고 대학을 혁신한다는 것은 진일보한 발전이며, 대학을 혁신하는 것은 정말 어려운 일 중의 하나임.

- 대학의 혁신 부분에서 교수들의 혁신이 먼저 필요한데 잘 안되는 것이 현실임. 그와 더불어 학생들을 데리고 리빙랩, 지역혁신, 지역봉사를 하려고 해도 관심이 없거나 동기가 부족함.
- 지역에서 혁신을 추진하려면 지역의 전문가와 인재들이 모여 있는 대학에서 추진하는 것이 가장 좋을 것이며, 실제로 많은 청년 인재들이 존재하고 있음.
- 4차 산업혁명 시대에 있어 인재들이 모여 있고 키울 수 있는 대학 안에서의 지역인재를 통해 혁신이 시작되어야 함.
- 리빙랩을 제대로 실행하기 위해서 데이터의 중요성이 많이 언급되고 있으며, 특히 '데이터 사이언스'에 대해서 많은 부분 거론되고 있음.
- 리빙랩 연구 과정에서 시민을 통해서 쌓이는 데이터들이 앞으로의 여러 가지 방향성을 제시해줄 수 있는 틀이 될 것임.
- 2004년~2009년 누리사업, 2010년~2015년 문화기술공동연구센터를 운영하면서 다양한 사업들을 진행했지만, 수요가 많이 부족했음.
- 지역에 있는 기업들을 좋은 기업으로 만들고 양성화시키기 위해 지역 내 기업들에게 기술을 습득해서 전파하여 같이 공동 연구함.
- 누리사업 같은 경우 시·도·군 공공기관들과 같이 지역 내의 문화콘텐츠, 4D 영화 개발 등을 주로 하였는데 4D 영화와 같은 경우 영화를 상영할 곳, 수요자들의 여부를 전혀 생각 하지 않고 사업을 추진했음.
- 지역 내의 콘텐츠 개발을 통한 다양한 방법을 모색했지만, 상용화에 어려움이 있었음.
- 리빙랩의 가장 큰 효과성으로 보이는 게 제품 및 콘텐츠 개발에 있어 수요자들과 같이 결합하여 수요자들을 만들어 내는 것이라 생각함.
- 기업들과 같이 일을 했을 때도 기업들의 기본 제품개발에 있어서 어떻게 보면 수요처, 시·도민들을 대상으로 이루어지지 않았기 때문에 모든 제품이 사장되는 측면이 많았음.
- 리빙랩 시스템을 연구하면서 '카카오스토리 펀딩' 관련하여 많은 논의가 이루어졌고 이런 시스템 같은 경우 핵심사항으로 소비자들에게 무엇을 만들 것인지를 계획하고 알리면서 소비자들의 반응을 볼 수 있으며 그로 인해 소비자 펀딩 또는 보완점에 대한 리워딩 평가를 지속적으로 받을 수 있음.
- 제품의 기획에서부터 최종 만들어지기까지의 지속적인 평가들을 받을 수 있게 됨으로써 이후에 새롭게 제품을 만들 때 추후 보완할 수 있는 가능성이 생기고 그러면서 점점 수요자들을 넓힐 수 있는 이점을 살림.
- 리빙랩과 같은 시스템들은 '테스트베드' 임과 동시에 새로운 수요처들을 계속적으로 만들어 낼 수 있는 지속가능한 시스템으로 보여짐.
- 사회혁신, 기술혁신, 기업혁신 이렇게 3가지 측면의 리빙랩이 있다고 생각함.

- 대학의 링크플러스 사업은 지역혁신에 중점이 맞춰져 있는데 대학에 있어서 지역혁신 뿐만 아니라 기술혁신, 기업혁신의 측면도 상당히 중요하고 대학이 다루기 손쉬운 부분이 있다고 생각이 들어 조금 더 그런 부분에서의 방향성도 고려해야 함.
- 대학 내에서 리빙랩 프로젝트를 운영할 수 있는 장소, 운영방법, 지원시스템이 체계적으로 실현되어야 함.
  - 해외대학의 기능성 게임, 기능성 콘텐츠 사업을 보면서 대학 내에서 상당히 많은 시스템 지원과 구조들이 잘 정립되어 있었음.
  - 국내 대학도 리빙랩을 활용한 그런 대학의 모델을 개발하여 대학들의 연구와 운영방안의 협의와 공유방안이 필요함.
- 대학 교육과정에서의 리빙랩 교육과정에 대해 어떻게 만들어갈 것인지에 대해 고민이 필요함.
  - 해외 대학에서는 리빙랩 교육과정에 대한 고민이 많았으며, 국내에서도 리빙랩 프로젝트 운영을 통한 학생들의 교육방법이 필요함.
  - 팀웍을 다져나가는 기본적인 것부터 사회혁신과 봉사정신, 서비스러닝이라는 부분까지 교육할 수 있는 방향성이 필요함.
  - 대학에서 리빙랩 프로젝트 운영에 있어 체계적으로 교수와 학생들을 교육시켜 지속 가능한 리빙랩 대학생태계를 조성하는 것
  - 리빙랩에 대한 연구를 주도적·선도적으로 할 수 있도록 대학 내의 지원시스템 및 협력 강화가 필요함.
- 리빙랩에 대한 의미와 책임감이 더 부여될 수 있도록 일부를 제외한 부분들을 전적으로 수요기관과 지자체에서 지원받아 프로젝트를 해야함.
  - 대학에서는 리빙랩 사업에 대한 멘토비용, 기자재 운영 비용을 지원함.
  - 단순하게 대학교 돈으로만 운영하다보면 의미와 책임감이 결여될 수 있기 때문에 다른 기관과 지자체와의 협력을 통해 결합력을 강화시켜 프로젝트에 대한 효용성을 높임.
- 전북의 문화콘텐츠 양성을 위해 현재 전주대·군산대를 혁신적 기반으로 삼아서 리빙랩을 도입하였으며 도내 프로젝트를 진행하는 5개의 팀이 있음.
  - 리빙랩은 추후 계속적으로 대학을 통해서 혁신해야 한다고 생각하며, 내년 1월 31일에 문화콘텐츠를 통한 지역·사회 혁신이 어떻게 이루어지고 있는지 성과들을 공유하는 자리가 될 '제6차 한국리빙랩네트워크 포럼-문화콘텐츠 혁신 리빙랩'을 전주에서 개최할 예정임.

## [ Q &amp; A ]

## Q1. 강재관 교수(경남대학교 LINC사업단)

- ‘대학 리빙랩’ 포럼에 오게 되어 대학의 링크사업을 통한 지역사회 공헌 부분에 대해서 많은 생각을 하게 됨.
- 경남대학교 링크사업단에서 하고 있는 사업들이 리빙랩과 일맥상통한 부분이 많음.
- 리빙랩 성과를 내기 위해서는 대학의 변화가 필요하지만 앞서 토론에서도 얘기했듯이 어려운 점이 많음.
  - 리빙랩이 전체로 확산될 수 있는 부분, 대학 내 협업 부분에 대해서 대학 내에서 진지한 고민이 필요함.
  - 교내 수업 규모, 평가제도, 학교평가 등 다양한 시도들을 통해 교내 체제 변화가 필요함.
- 우리 학교에서 지난 학기부터 ‘지역사회 연계 교과목’에 대한 사업을 추진하였고 그에 따른 캡스톤디자인 등 다양한 분야를 통해 교수들과 모임 개설, 성과 모니터링을 추진하였고 이런 사업들이 리빙랩과 유사하다고 보여짐.
  - 교과목의 효율적 운영을 위해 방학 때부터 교과목 모집 및 교수들과 모임을 통해 주제 설정을 하는 등 지역사회와 연결될 수 있도록 여러 노력이 필요함.
- 실제적인 지역사회 공헌이 이루어지기 위해서는 수요 중심으로 되어야 하며, 대학의 목적은 학생의 교육이 우선이니까 기존 대학 체계에서는 지역사회에 미치는 영향이 미미함.
- 경남대학교는 지역사회인 창원시와 협력하여 ‘지역사회 연계 교과목’에 대해서 서로 공헌 될 수 있는 부분에서 지역사회와의 협력 구축을 시도함.
  - 실제로 자치단체 및 주민들과의 연결이 쉬운 게 아닌데 대학의 이런 지역사회 문제 해결의 사업인 ‘지역사회 연계 교과목’을 통해 추진하는 사업들의 효용성이 높아지도록 해야 함.
  - 수요의 측면에서도 지자체·경찰서·지역 언론에 들어오는 다양한 지역 문제 민원 제기 사례들이 있을 텐데 그런 것을 잘 발굴해서 교내 교과목과 연계시킨다면 더 영향력 있는 결과가 나타날 것임.
  - 대학과 지자체와 연계한 그 연구결과에 대해서 용역으로 돌아올 수 있는 그런 구조로 잘 이루어져 교내 구성원들의 관심을 많이 가져 활성화될 수 있는 그런 지원제도가 필요함.
- ‘지역사회 연계 교과목’을 듣는 교내 학생들에게 여러 지원방안을 마련함으로써 리빙랩의 효과성을 올리고 그로 인해 대학 내에서 리빙랩이 잘 정착될 수 있을 것임.

- 대학에서 리빙랩 사업이 일부분만 하는 사업이 아니라 대학의 전체 틀이 변화할 수 있는 모델로서의 가능성을 제시함.
- 지역대학이 갈수록 어려워지는 시점에서 지역사회와 대학이 리빙랩으로 협업하여 서로 발전할 수 있는 선순환 연결고리를 만들어야 함.
  - 대학이 어려워질수록 오히려 교내 구성원들이 대학정책에 더욱 협조적으로 하는 것도 있기 때문에 그런 분위기 속에서 대학과 지역사회 연결이라는 리빙랩 도구를 잘 활용하여 서로 같이 발전할 수 있는 시스템이 필요함.

### Q2. 박민규 교수(동국대학교 LINC+사업단 IT특화센터)

- 교수를 평가하는 방법이 지금 상태로는 유일하게 논문만 평가대상인데 대학 리빙랩이 발전하려면 다른 형태의 교수 평가체도가 필요함.
  - 평가 항목에서 산학협력, 리빙랩 그런 분야도 포함되는 평가체계 양성이 되어야 함.
- 동국대학교는 다른 학교공간을 포기하고 'i-SPACE'라는 공간을 만들어 학생들을 위한 캡스톤디자인 프로젝트, 창업교육 및 사업화 등을 위한 공간을 만듦.
  - 학생들에게 가장 중요한 것은 '체험'과 '수다'라고 생각함. 학생들이 자유롭게 와서 얘기를 나눌 수 있는 공간인데 i-SPACE의 I는 아이디어, 이노베이션 등의 많은 의미가 내포되어 있음.
  - 이런 공간들은 혁신과 상상의 공간으로 학생들에게 부여하는 의미가 크다고 생각함.
- 대학 차원에서도 학생들이 리빙랩 활동을 마음껏 할 수 있도록 많은 지원이 필요함.
  - IT 특화 리빙랩을 맡으면서 미래 관점의 공학교육을 어떻게 해야 하는지의 고민이 많고 이 분야에서는 '체험'이 제일 중요하다고 생각함.
  - 학생들 체험 활동에서 어디 특정 장소를 갔다 오려면 그 시간이 수업에 걸쳐있어 학생들의 활동들이 제한적이고 자유롭지 못함.
- 대학 리빙랩이 지역사회 문제해결의 역할도 중요하지만, 무엇보다도 제일 중요한 것은 대학교육의 대상인 학생들에게 초점을 더 맞춰서 진행하는 부분이 필요함.
  - 학생들은 대학에서 주로 시간을 보내지만, 학생을 위한 연구는 거의 없음.

### Q3. 임홍탁 교수(부경대학교)

- 리빙랩은 대학 리빙랩의 관점도 필요하지만 어쨌든 제일 중요한 개념은 사용자·참여자들의 자기가 원하는 가치 및 의견을 제시할 수 있는 새로운 방법론의 시작임.
  - 기업·시민·학생의 모든 관점에서 봐도 혁신을 하는 과정 자체로서의 리빙랩의 개념은 매우 중요하다고 생각함.
- 리빙랩은 크게 대학의 학술적 부분, 기업의 산업정책 부분, 사회의 기술적 부분 이렇

- 게 3개로 나뉜다고 생각함.
- 사회적 관점에서 리빙랩이 새롭게 등장하면서 지역과 연계시킨 리빙랩 사례들은 사회 안에 리빙랩을 끌어오는 것임.
  - 지역 내의 사회적 문제들이 부각되면서 새로운 사회적 가치를 목표로 해서 움직일 수 있다는 것에 큰 의의를 둬.
  - 논문, 특히 이런 부분이 아닌 사회적 가치를 목표로 해서 움직일 수 있어야 함.
  - ‘사회적 가치 리빙랩’ 에서 대학과 지방자치단체의 역할이 매우 중요하다고 생각함.
- 대학 리빙랩의 사례들을 보면서 대학의 지역사회 문제해결 과정에서의 대학과 지자체간의 니즈를 충족시키기 위한 그 맥락이 무엇이며 어떻게 제도화되고 있는지에 대해서 조금 더 자세히 알고 싶음.
  - 리빙랩을 진행하면서 여러 이해가 얽혀있는 상황 속에서 잘 성과를 이뤄내서 시민들과 학생이 변화하는 그 부분에 대해서 좀 더 많은 고민과 연구가 이루어졌으면 함.

#### A1. 성지은 연구위원(과학기술정책연구원)

- 발표와 토론을 들으면서 대학이 위기의 상황 속에서 리빙랩을 통해 대학을 움직인 것은 매우 발전적이며 진일보한 일이라고 생각함.
- 토론 과정에서 리빙랩의 물리적 공간에만 머물러 있다는 것에 대한 얘기가 나왔는데, 일단 이미 대학들은 사업화 부분에서 성공적인 측면도 많기 때문에 발표에서 우선적으로 정리한 내용은 대학 자체를 바꾸는 노력에 초점을 맞춰서 정리하였음.
- “외국 대학들은 지속가능성 및 사회적 가치, 대학의 규범적인 역할 등 큰 틀에서 대학교육 혁신이 진행되고 있지만, 우리나라의 리빙랩 사업은 과제를 따기 위한 수단으로 진행되기도 한다”
- 리빙랩 사례를 조사하면서 대부분의 리빙랩에서 대학이 빠져있는 부분이 없었으며, 대학의 전체적 부분에서 어떻게 하면 리빙랩을 활용할 것인지의 고민이 필요함.
  - 연구, 교육, 산학협력 모델 모두 지역 수요자 중심으로 방향을 설정해야 함.
  - 대학이 사회 속으로 어떻게 들어갈 것인가가 핵심사항임.
  - 대학 자체의 미션을 바꾸는 것에 머무르지 않았으면 좋겠음.
- 대학 리빙랩이 앞으로 성공적으로 안착될 수 있도록 지속적인 성과 공유 및 확산이 필요함.
  - 대학 리빙랩을 한층 고도화하는 것에 도움될 수 있는 연구가 필요함.
- 교수를 평가하는 시스템이 논문 이외에는 없는 상황에서 지속가능성 및 공공기관의 사회적 가치 확산으로 인해 앞으로 다양한 기준이 마련되어야 함.

## A2. 김선대 교수(대전대학교 산학부총장 겸 LINC+사업단장)

- 대학 리빙랩은 앞서 말했듯이, 대학에서의 어떤 변화를 일으킨다는 것이 쉽지 않음.
  - 대학 내에 리빙랩 사업이 확고하게 실행되기 위해서는 교수의 변화, 학생의 참여가 절실히 필요함.
- 대학이 스스로 사회적 가치를 위한 리빙랩을 먼저 해야 하는데 기존의 대학 리빙랩 사업이 링크플러스 사업을 계기로 해서 시작되는 게 많아 좀 앞뒤가 안 맞는 부분이 있음.
- 링크플러스 사업으로 대학 리빙랩을 진행하면서 어떤 주제를 던지는 과정에서 많은 어려움이 있었지만 그런 지속적인 검토과정을 통해서 주제를 확고히 하게 된 부분도 있었음.
  - 지속적 사업을 통해 대학 사회에 리빙랩을 만들어내기 위한 노력이 필요함.
- 대학 리빙랩 사업을 위해 교수와 학생들에게 다양한 지원체계가 필요함.
  - 교수들의 참여를 독려하기 위한 교비 지원의 교수 인센티브 등의 방안을 마련함.
  - 학생들의 경우 현장실습 지원비용에 따라서 참여 여부 결정 및 만족도 평가가 이루어지는 부분이 있어 진정한 리빙랩 가치를 통한 책임감이 필요함.
- 대학 리빙랩을 통해 지역·기업과 연계시키는 부분도 중요하지만 주목표는 학생이 되어야 하며, 그 방법을 어떻게 이끌어 낼것인지 고민해야 함.
- 사회변화의 출발점을 만드는 대학 리빙랩 사업으로 정부·지자체·기업에서 링크플러스 등의 사업을 따오는 것도 중요하지만 그거에 맞춰서 사회혁신과 변화를 이끌어가는 모습을 만들어간다면 또 다른 부작용이 생길 수도 있으니 내·외부적으로 서로 협업할 수 있는 구조를 잘 만들어야 함.

## A3. 장희동 교수(제주대 산학협력중점교수)

- 대학 내에서 협동과제, 교과과정, 산학협력, 특허, 교류, 캡스톤디자인 등의 새로운 평가지표가 반영된 체제 개편이 필요함.
  - 산학협력 사업에서 문제 중심형 교과과정으로 개편을 시도하려고 하지만 많은 어려움이 있을 것으로 예상됨.
- 링크플러스 사업을 하다 보면 기업·교수·학생 등 여러 구성원이 있는데 서로 다른 플랫폼을 구축하는 과정에서 동일화된 하나의 과정으로 묶인 융합과 발전된 방향이 필요함.
- 지역사회와의 지속적 협업과 교류로 학생들 미래설계에 도움 되는 방안이 마련되어야 함.

- 대학과 지역사회가 같이할 수 있는 사회공헌적 과제를 이끌었을 때 상호훈련적 관계로서 발전되는 방향을 이끌어야 함.
  - 도내 청년 조례 제정, 기금 모금, 창업과정 성공스토리 교류 등 협력적·보완적 관계를 통한 순환시스템을 제시함.

#### A4. 김민수 교수(동국대 산학협력중점교수)

- 대학 안에서 지속가능성을 어떻게 하면 내재화시킬 것인가에 대한 고민이 필요함.
  - 리빙랩 플랫폼을 학교에 정착시키고 지속적으로 유지하기 위해서는 교수와 학생들의 니즈가 딱 맞아 떨어지는 사업모델을 구축해야 함.
  - 리빙랩 운영 속에서 '지속가능한 플랫폼'을 위한 모델이 필요함.
- 지역사회에서의 대학 리빙랩을 필요로 하는 부분에 있어서 많은 대학들이 고민하고 있을 거라고 생각함.
  - 지역사회 문제 해결을 위해 대학 리빙랩은 추후 어떤 방향으로 나아가야 하는지 지속적 고민이 필요함.

[ 포럼 사진 ]







