

사례에서 배우는 지역문제 해결 **리빙랩** 가이드북



목차

들어가는 말 · 4

1/2 장 주민참여 리빙랩의 이해

- 1 리빙랩(Living Lab)의 이해 · 8
- 2 주민참여 리빙랩의 특성 · 11
- 3 주민참여 리빙랩의 거버넌스 · 16

2/2 장 주민참여 리빙랩의 기획과 실행

- 1 개요 · 20
- 2 주민참여 리빙랩의 단계별 운영방법 · 24
- 3 주민참여 리빙랩의 유형 · 31
- 4 주민참여 리빙랩의 관리와 공유 · 36
- 5 리빙랩 성과에 대한 이해와 평가기준 · 46
- 6 리스크 관리 · 51

3/2 장 주민참여 리빙랩의 사례

- 1 사례 선정 기준 · 56
- 2 사례 소개 · 58

참고자료 · 73



표 목차

- 표 1_ 4P 구조와 연계된 이해관계자 집단 분류법(예시) · 18
- 표 2_ 시민참여형 공동창조 단계 · 26
- 표 3_ 활동주체와 활동공간을 기준으로 한 리빙랩 유형 · 34
- 표 4_ 리빙랩 유형별 주요 내용 및 정책과제 · 35
- 표 5_ 2018 국민해결 결과평가지표 · 49
- 표 6_ 우수 리빙랩 선정을 위한 체크리스트 예시 · 49
- 표 7_ 단계별 위험요소와 대응방안 · 51
- 표 8_ 주민/공간 요소에 따른 위험요소 및 저감 대안 · 52

그림 목차

- 그림 1_ 주민참여 리빙랩의 개념적 범주 · 15
- 그림 2_ PPPP(4P)기반 협력을 통한 선순환 구조 · 16
- 그림 3_ 주민참여 리빙랩 기획 및 실행방법 제안 구조 · 23
- 그림 4_ 더블 다이아몬드 프로세스 · 27
- 그림 5_ 텃빈 놀이터 리빙랩 현장 · 60
- 그림 6_ 성동구민청 웹사이트 · 63
- 그림 7_ 아이디어제안 과정과 디자인 결과물 · 66
- 그림 8_ 시연회 포스터(좌측) 및 앱 상의 지도표기 구현(우측) · 68
- 그림 9_ Le+Go 2기 자아북 설명회장 · 70



들어가는 말

우리나라 주민참여의 수준은 점점 상승하고 그 방법 또한 다양하게 진화하고 있습니다. 일방적 정보전달 수준의 공청회, 간담회에 머물던 주민참여는 이제 주민이 지역의 예산 사용을 결정하는 주민참여예산, 온라인 채널을 통해 이루어지는 시민제안, 수요자 입장에서 공공서비스를 새롭게 디자인하는 공공영역의 서비스 디자인 등 새로운 유형과 아이디어가 돋보이는 다양한 방식으로 성장하고 있는 것입니다.

어느새 리빙랩이라는 다소 생소한 개념이 우리 사회에 수용되기 시작하면서 이 또한 ‘주민참여’의 혁신적 방법으로 알려지고 있습니다. 원래는 과학기술연구진이 사회의 요구와 현실에 밀착된 연구 성과를 도출하기 위해 자신들의 실험실을 ‘실제 사회’로 가지고 나갔던 리빙랩 개념이 어느새 유용한 사회혁신수단이자 시민참여활성화 수단으로 받아들여지게 된 것입니다.

본 가이드북은 지역사회혁신과 주민참여라는 관점에서 ‘리빙랩’이라는 혁신수단이 어떻게 활용될 수 있는가를 알리고, 이를 시도하고자 하는 지역사회 구성원들을 위해 간단한 실행방향을 제시하는 안내서 역할로 제작되었습니다. 지방자치단체, 주민사회, 지역 기업과 민간단체, 연구집단 나아가 지방자치단체와 밀접하게 일하는 중앙부처 실무진까지 리빙랩을 운영할 때 필요한 지식과 방법을 제안해보고자 합니다. 무엇보다 리빙랩 운영과



정에서 폭넓은 책임을 담당하는 지방자치단체 실무진과 리빙랩을 통해 지역사회 혁신과 발전에 참여하고자 하는 주민들이 가장 중요한 독자층이라 할 수 있겠습니다.

본 안내서는 주민의 역할이 중심을 이루는 ‘주민참여 리빙랩’을 운영할 때 맞닥뜨릴 수 있는 문제이슈들을 중심으로 실천적인 리빙랩 관리·운영방안을 제안하고 있습니다.

아쉽게도 이 책은 ‘유일무이하고 절대적인’ 주민참여 리빙랩 운영방법을 제시하는 것이 아닙니다. 리빙랩은 그 개념 자체가 ‘유연하고 창의적인’ 실험정신에서 찾을 수 있기에 단일하고 정형화된 방식을 고집할 수 없기 때문입니다. 주민참여 또한 살아있는 사회의 다양성을 존중하여 유연하게 운영되어야 합니다. 따라서 본 안내서는 어디까지나 사용할 수 있는 운영방안을 제시하는 가이드라인이자 예시이며 명확한 실행매뉴얼이 아님을 알려드립니다.

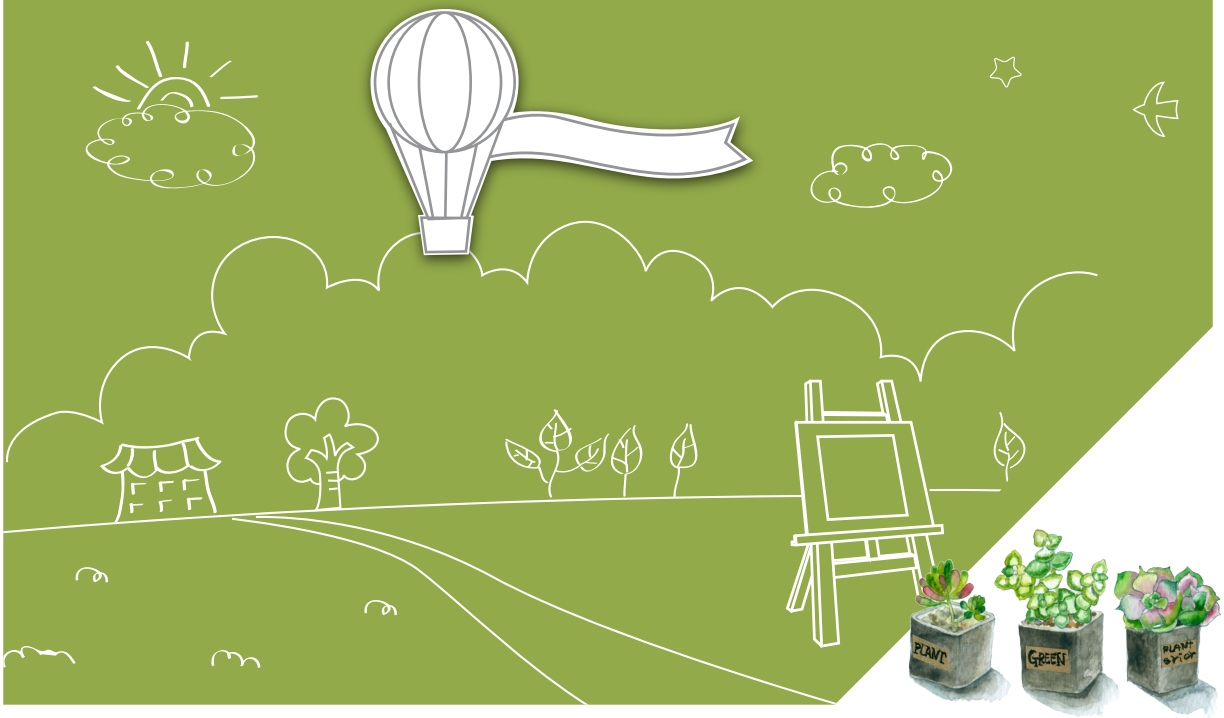
주민참여 리빙랩을 운영하는 모든 실행주체들은 본 가이드북을 참고하여 자신들의 상황과 편익에 적합한 운영방법을 찾아가야 합니다. 이러한 탐구과정을 부분적으로나마 동행하며 주민이 스스로 이끌어나가는 지역혁신에 기여하기 위해 본 안내서가 유용하게 사용되길 바랍니다.

사례에서 배우는 지역문제 해결

리빙랩 가이드북

1장

주민참여 리빙랩의 이해



PART 1



리빙랩의 이해

① 리빙랩이란 무엇인가?

개념적 정의

리빙랩은 최근 우리 사회의 새로운 화두로 등장하고 있지만, 사실 다소 낯설고 쉽게 이해가 되지 않는 새로운 용어이다. 흔히 '살아있는 실험실', '생활실험'으로 불리고 있는 리빙랩은 일상 현장을 실험실로 삼아 생활공동체 속에서 연구와 혁신체계를 통합하여 다양한 사회문제를 해결하려는 개방형 혁신(Open innovation) 수단으로 이해할 수 있다. 여기서 개방형 혁신은 산업계, 정부, 학계 중심의 고전적인 혁신 체계에 '시민참여자' 또는 '이용자(user)'로 불리는 참여자들이 함께 협력하여 창의적 해결방법을 찾아내는 과정을 의미한다(김희연, 2015).

새로운 연구방법으로서 리빙랩 개념의 태동

2004년 미국 MIT 대학 연구자인 W.미첼(William Mitchell)의 'Place lab' 실험(실제 공동주택에서 생활관찰 실험 진행)은 현재 리빙랩의 원형으로 알려져 있다. 리빙랩은 이후 사회문제를 해결하기 위한 이용자 참여형 과학연구를 위한 연구방법 중 하나로 간주되기 시작한다(조영태, 오명택, 2019).

우리나라에서도 지난 5-6년 사이 과학기술정보통신부, 국토교통부, 행정안전부 등이 주축이 되어 정부, 지자체, 연구기관, 민간기업, 시민섹터 등을 중심으로 다수의 리빙랩들이 시도되고 있다.

리빙랩은 이제 실제 생활현장(real life setting) 속 사용자의 참여가 근간

을 이루고, 공급자와 사용자가 공동으로 혁신을 창조하는 실험실 혹은 테스트베드(test bed) 개념으로 이해된다. 여기서 각 주체 간 상호작용을 통한 참여와 협력이 가장 중요한 실험요소로 여겨진다.

2) 사회혁신 수단으로서의 리빙랩

사회적 영역 확산 계기

리빙랩의 유용성이 확산되면서, 점차 R&D 영역에만 한정되지 않고, 사회적 혁신(Social Innovation) 혹은 혁신 비즈니스 모델 개발 수단으로 그 의미가 확장되고 있다. 리빙랩이 점차 사회문제(교육, 복지, 공동체회복, 젠더 등)를 해결하기 위해 이해당사자들의 행동 변화를 이끌어내는 공간으로 여겨지게 된 것이다.

이와 같이 R&D 주도형 리빙랩이 점차 사회적으로 확산된 과정에는 유럽연합의 역할이 크다. 2006년 유럽의 혁신역량 제고를 핵심 의제로 제시한 헬싱키 선언 이후, 유럽의 19개 리빙랩이 연합하여 유럽 리빙랩 네트워크(European Network of Living Labs, 이하 ENoLL)가 결성되면서 리빙랩은 폭넓은 사회혁신 수단으로 부각되기 시작하였다(김희연, 2015).

리빙랩 기본 요소

ENoLL에 의하면, 리빙랩을 구성하는 가장 기본적인 요소를 아래와 같이 정의하고 있다(희망제작소, 2018).

- 능동적 사용자의 참여(User Engagement)
- 실제 생활에서의 구성(Real-Life Setting)
- 다양한 이해관계자 참여(Multi-Stakeholder Participation)
- 다양한 방법론(Multi-Method Approach)
- 공동창조 프로세스(Co Creation Process)

ENoLL에서 정의한 리빙랩 기본요소의 영향력은 매우 커서, 세계적으로 “실제 생활에서의 구성”, “공동창조” 등의 개념은 리빙랩을 리빙랩답게 만드는 필수 구성요소로 받아들여지고 있다.

우리나라에서도 소셜 리빙랩(Social living lab) 개념이 활발하게 확산되면서 시민사회의 주도성과 이를 둘러싼 참여와 연대의 문제, 경제적·윤리적 이슈들이 리빙랩의 핵심 주제로 부각(희망제작소, 2018)되기 시작한다.

》 주요 체크포인트!

- 》 리빙랩은 원래 과학연구진들에 의해 탄생한 연구개념 중 하나로 사회문제해결과 혁신을 위해 실제 생활현장에서 운영되는 실험실을 의미한다.
- 》 리빙랩은 점차 사회적 영역으로 확산되고 있으며, “실제 생활구성”, “다양한 참여와 방법론”, “공동창조” 등의 기본 요소를 바탕으로 이루어진다.



PART 2



주민참여 리빙랩의 특성

“그렇다면 일반적인 R&D 리빙랩도, 소셜 리빙랩도 아닌 ‘주민참여 리빙랩’이라는 개념을 별도로 부각해야 할 필요가 있는가? 소셜 리빙랩을 지역단위로 진행하면 주민참여 리빙랩으로 이해될 수 있지 않을까?”

지역성과 주민참여 리빙랩

위의 질문에 대해 첫 번째로 고려해야 할 점은 모든 사회혁신 리빙랩이 지역화된 것은 아니라는 점이다. 다시 말해 주민참여 리빙랩은 우선적으로 지역성의 유무를 고려해야 한다. 지역성에는 지역을 이루는 공간(영토), 주민, 지방정부와 기타 공적 주체, 민간 주체(기업, 시민단체, 교육 및 연구기관 등) 등이 있다. 이들 중 가장 중요한 핵심요소는 영토, 주민, 지방정부라 할 수 있다.

한 마디로 주민참여 리빙랩은 ‘지역문제 해결과 지역혁신 창출을 위해 지역사회가 능동적으로 참여하는 리빙랩’으로 이해할 수 있다. 이 안에는 지역사회 구성원들이 주도하는 기술혁신 리빙랩, 사회혁신 리빙랩들이 모두 포함될 수 있다.

물론 현장에서 주민참여 리빙랩은 사회적 리빙랩의 성격을 갖는 경우가 대부분이지만 지역사회 구성원들이 주도적으로 참여하는 한 리빙랩의 주제(기술부문, 사회부문 등)는 문제되지 않는다.

우리 사회가 이러한 ‘지역사회 주도성’을 중심으로 주민참여 리빙랩을 주목해야 하는 이유는 두 가지로 정리된다. 우선 리빙랩을 통해

지역혁신의 주도적 주체로서 주민사회가 활동할 기회가 증대되며 주민의 주도적인 혁신역량이 성장한다는 것이다. 또 하나의 이유는 리빙랩을 통해 주민참여의 수준이 향상되고 공공정책이나 사회문제해결에 있어 주민사회가 직접 해결책을 찾아가는 능동적 협업이 가능해진다는 것이다.

지역혁신의 개방성과 주민참여 리빙랩

우리가 지역혁신체계(Regional Innovation System)를 이야기할 때 가장 먼저 떠올리는 것은 '첨단 산업클러스터', '지식경제', '혁신기술' 등의 용어이다. 그러나 지역사회에서 가장 중요한 구성요소 중 하나인 '주민'의 위상은 이러한 지역혁신체계 안에서 제대로 드러나지 않는다. 또 다른 지역사회 대표구성요소인 지방정부와 공간요소는 어느 정도 존재감을 드러내고 있지만, 현실적 관점에서 전문적인 산업-기술연구진-금융 중심으로 지역혁신체계가 구성되고 있다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 기업, 연구기관, 중앙의 산업 및 혁신기술 관련 부처, 은행, 지방정부가 끈끈히 얹혀 이루어내는 지역혁신체계는 지역사회 내에서 지역주민의 참여가 쉽지 않은 네트워크라 할 수 있다.

진정한 지역혁신체계란 지역사회의 다양한 구성원에게 열려있어야 하며, 무엇보다 주민사회와 교감하는 개방형 혁신체계가 되어야 한다. 개방형 지역혁신에 대한 필요성을 현재 행정안전부도 강조하고 있다. 행안부는 “주민과 함께하는 지역혁신 추진”이라는 목표를 가지고 주민의 주도성을 높이는 방향으로 지역혁신 개념을 확장하고 있다.

리빙랩은 바로 “주민과 함께하는 지역혁신”이라는 목표를 달성할 때 유용하게 사용될 수 있는 수단이다. 우리나라에서도 최근 리빙랩을 통해, 지역의 과학기술집단과 주민사회 간의 협력을 도모하고 이를 기반으로 시민 체감형으로 지역사회문제를 해결하려는 시도가 확산되고

*과학기술정보통신부 보도 자료(과기정통부, 지자체 주도 자율적 혁신 생태계 구축, 2018.1.25.) 참조

있다. 과학기술정보통신부(이하 과기부)가 주도하는 「과학기술기반 지역수요 맞춤형 R&D 지원사업*」이 대표적 사례라 할 수 있다. 하지만 이러한 리빙랩의 상당수는 ‘과학기술전문집단’이 주도적으로 모든 과정과 성과를 기

확하고 책임지는 형태로 운영되며, 주민은 혁신창출과정에 참여는 하되, 주도성과 책임성으로 부터는 비교적 자유로운 경우가 많다.

한편 진정한 시민참여와 개방형 혁신은 사실상 '주도성·책임성의 분담'으로부터 나온다. 주민참여 리빙랩은 바로 이러한 관점에서 일반적인 R&D 리빙랩과 차별성을 갖는다. 실험을 기 확하고 운영을 전적으로 주민이 하거나 아니면 공공이나 전문가와 협업하면서 진행과정을 함께 책임지는 리빙랩들이 필요한 것이다.

서울시의 대표적 주민주도형 혁신사례로 소개되는 '성대골 에너지자립마을 리빙랩'이 가장 잘 알려진 사례라 할 수 있다.

성대골 에너지전환 리빙랩

성대골 에너지전환 리빙랩은 2015년 4월부터 11월까지 진행되었고, 서울시 혁신기획관 공모사업을 통해 지원되었다. 에너지 과소비, 주거환경으로 인한 제약, 기술적 한계나 이해 부족, 시민조직성 부족 등의 다양한 문제요소들을 주민참여 리빙랩을 통해 개선하는데 목적을 둔다. 주민들은 마을활동가와 NGO, 구청, 기업(에너지 및 주거환경 관련), 연구자들과 함께 주민협의체를 결성하고 8개월 동안 토론·교육·아이디어 창출·실행과정을 거치며 마을의 에너지 전환목표를 향해 함께 실험을 수행하였다. 실행과정에서의 약점이나 제약들도 있었지만, 현재 성대골 에너지 마을은 리빙랩 종료 후에도 에너지 자립마을로 끊임없이 발전하며 리빙랩의 성과를 지속적으로 이어가고 있다.

출처 : 김준한, 2017, "성대골 에너지전환 리빙랩" 발제자료*

* 자료 다운로드: <https://www.i-se.co.kr/intro92/187>

능동적 주민참여의 기반, 주민참여 리빙랩

앞서 진정한 혁신주체가 되기 위해서는 책임성, 주도성이 필요하다는 것을 언급한 바 있다. 주민참여 또한 수동적인 정보제공이나 민원제기 수준에 머무르지 않고 의사결정권한을 가진 주도적 형태로 성장하기 위해서는 이러한 책임성이 분담되어야 하는 것이다.

아무리 지역사회와 협력하더라도 연구진 혹은 대학교에서 운영하는 리빙랩의 책임은 이들 전문가집단이 지게 되며 결국 책임성을 가진 집단이 의사결정 주도권도 가질 수밖에 없다.

주민참여 리빙랩은 지역사회(주민사회, 지방자치단체 모두 포함) 공동창조의 원칙 아래 참여하는 다양한 주제들에 대해 누구나 아이디어를 제시하고, 실제 생활현장에서 아이디어를 테스트하며 그 결과를 공유한다. 여기서 주민은 더 이상 공공정책 및 사회서비스의 수동적인 수혜자가 아닌 능동적 협력주체로 여겨지고 있다.

한편 여기서 한 가지 질문을 제기할 수 있다. “일반적 주민참여사업에도 능동적 참여를 보장하고 강력한 권한과 책임을 공유하는 방법들이 있다. 주민참여 리빙랩과 일반적 주민참여사업의 차이점은 무엇인가?”

대답은 ‘실험성’에 있다. ‘실험성’이란 문제를 정의하고 해결책을 찾기 위해 여러 가지 방법을 시도(실험)하고 그 결과를 반영하여 점차 더 나은 결과를 도출하는 과정을 의미한다. ‘실험성’은 아래와 같은 두 가지 상황을 용인해야 한다.

- 계획의 변경 가능성 : 초기 아이디어를 실제 생활에서 테스트-수정-보완하는 과정에서 진행계획이 변할 수 있다는 것을 용납
- 결과의 변경 가능성 : 최종적으로 바라는 결과가 정확하게 도출되지 않더라도 실험과정에서 얻어지는 정보와 지식을 통해 개선과 성장이 이루어진다면 이를 성과로 인정하는 유연성

주민참여 리빙랩의 범주

종합하자면, 주민참여 리빙랩은 우선 ‘지역성’을 가져야 하며, ‘지역혁신체계의 개방성’을 목표로 한다. 또한 지역사회의 주도성과 책임성, 실험성을 모두 필요로 한다. 여기서 지역사회란 지역영토와 주민, 지방정부를 핵심 구성요소로 삼는다.

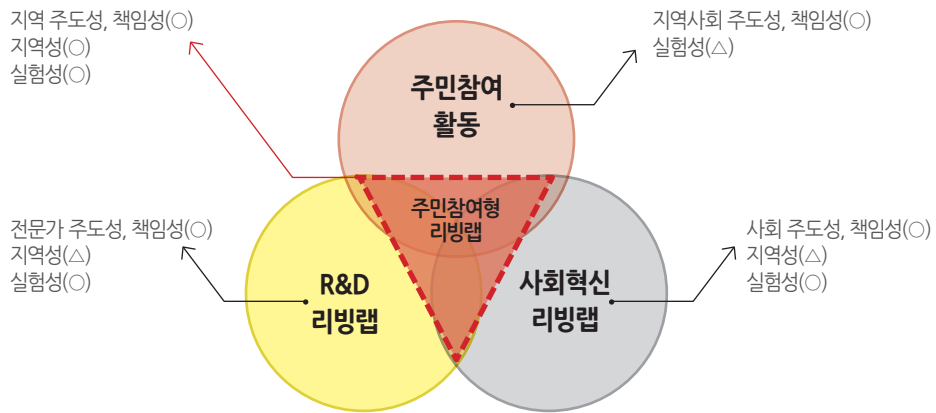
R&D 연구진의 리빙랩은 물론 특정한 지역사회를 대상으로 운영될 수도 있지만, 탈 지역화된 기술혁신 실험도 많으며, 무엇보다 주도적 운영자와 책임자가 전문연구진인 점이 가장 큰 차이점이다.

사회혁신 리빙랩의 경우도 탈 지역화된 사회혁신 실험이 가능하여 ‘지역성’이 필수요소가 아니다.

일반적인 지역 주민참여활동의 경우 지역사회 전반이 주도하고 책임을 진다. 이 중 주민의 권한이나 책임성이 낮은 참여사업도 있지만 이러한 경우도 대부분 지방자치단체가 운영하며 책임을 지게 되므로 지역주도성이나 책임성이 사라지지는 않는다. 다만 주민참여활동 중 '실험성'을 가진 경우는 매우 드물다.

이러한 관점에서 주민참여 리빙랩의 개념적 범주는 아래 도표와 같이 정의된다.

그림 1 주민참여 리빙랩의 개념적 범주



》 주요 체크포인트!

- 》 주민참여 리빙랩은 그동안 주민참여가 제한적이었던 지역혁신체계를 개방하고 주민의 역할과 위상을 보장하는데 유용한 역할을 담당한다.
- 》 주민참여 리빙랩은 R&D 전문리빙랩, 사회혁신리빙랩, 주민참여사업의 교차점에 위치하는 개념으로 지역성, 지역사회 주도성 및 책임성, 실험성을 일정 수준이상 갖추어야 한다.



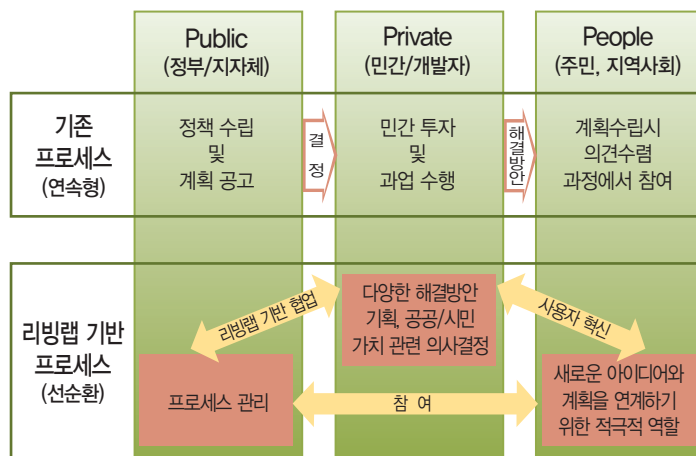
PART 3



주민참여 리빙랩의 거버넌스

주민참여 리빙랩은 '실제 지역현장에서 이루어지는 참여와 협력기반의 공동창조'를 의미하므로 '누가 어떻게 참여할 것인가'를 다루는 거버넌스 관점이 매우 중요하다. 최근 리빙랩 관련 연구성과를 살펴보면, 'PPPP 거버넌스'라는 용어를 자주 접하게 된다. 이는 공공-민간-시민 파트너십(Public-Private-People Partnership, 이하 4P)을 의미하는데, 이러한 협력 거버넌스 구조를 주민참여 리빙랩에도 적용할 수 있다.

그림 2 PPPP(4P)기반 협력을 통한 선순환 구조



자료 : 윤일영(2017), 사용자 주도의 혁신 플랫폼, 리빙랩, 융합 Weekly Tip, vol.72, p.3

지역 현장에서 이루어지는 주민참여 리빙랩 참여자들의 역할은 복잡하고 다양하지만 대략적으로 아래와 같이 정의될 수 있다.

- 민간부분(전문가, 기업 및 연구집단 포함, private): 기존 지역발전 사업에서는 투자 및 용역으로 참여하지만, 주민참여 리빙랩 안에서는 함께 혁신 아이디어를 제안하고 실험의 전문성을 제공하거나 후원하는 역할을

담당

- 공공부문(실험기반 제공 및 감독·규제 주체, public) 중 지방자치단체 :

- ◆ 주민사회와 밀착하여 생활실험이 일어날 수 있도록 관리하며 리빙랩 운영 인프라를 제공
- ◆ 자체적으로 리빙랩을 운영하여 주민참여를 유도할 수 있고, 공모전 형태로 지역 내 리빙랩을 활성화 할 수 있음

- 공공부문 중 중앙정부 :

- ◆ 공적 보조금을 통해 직접 재정을 후원하거나, 포괄적 차원에서 리빙랩 생태계를 조성-후원-인센티브 제공 역할을 담당(미연의 사고나 갈등을 방지하기 위한 감독 및 규정을 정할 수 있음)
- ◆ 지방자치단체와 협력 아래 지역별 리빙랩 인프라 운영을 지원(ex. 소통협력공간 조성지원)하거나 전국적 공모전을 진행할 수 있음(ex. 공감e가득, 국민해결 2018 등)
- ◆ 지방자치단체가 혁신실험을 하는데 있어 조직운영이나 예산의 어려움을 겪을 경우, 지자체 의견을 수렴하여 혁신조직이 활성화될 수 있도록 돕거나, 중앙-지방정부 간 공적 거버넌스 구조의 개선을 시도할 수 있음

- 사용자/시민영역(people) : 주민들은 가장 적극적으로 문제정의-아이디어 제안 등 실험 기획 전반에 참여 가능(참여 수준은 리빙랩 사례마다 다름). 그 외 리빙랩 과정이나 결과에 영향을 받는 지역사회 이해관계자 혹은 시민사회 활동가 등 일원들이 참여할 수 있음.

위의 4P 범주에 맞춰 리빙랩 실험기획, 운영, 실험대상, 협력, 후원 및 조정 역할을 담당할 다양한 리빙랩 이해관계자 집단들을 분류 및 검토하는 것이 중요하다. 예를 들어 특정 지역의 지방자치단체가 고령의 주민을 대상으로 커뮤니티 케어를 위해 주민참여 리빙랩을 중앙정부의 공적 보조금 지원사업으로 진행(실험 운영은 지역 사회적 기업에 민간위탁되며 재정적으로 지자체, 중앙정부, 시민편당이 투입)한다고 가정할 경우 아래와 같은 이해관계자 거버넌스의 모습으로 표현될 수 있다(아래 표 예시 참조).

⋮

표 1 4P 구조와 연계된 이해관계자 집단 분류법(예시)

	Public	Private	People
실험기획(추진주체로서 실험이 이루어질 수 있는 환경을 조성)	○○군청		
실험운영(실험의 실제 아이디어와 운영조직)	○○군청 ○○과		○○사회적 기업
실험대상(직접 참가자)			○○읍 고령주민
실험협력(네트워크 및 간접적 참가자)	○○건강보험공단 지역본부	○○기업(기술부분 전담)	○○읍 주민
실험 후원 및 조정	○○부처 / ○○군청	○○기업(스폰서)	시민사회 펀딩 또는 퍼실리테이팅 등

마지막으로 유념할 것은 지역사회가 주축이 되는 주민참여 리빙랩의 특성상, 지방정부의 역할이 리빙랩 사업에서 매우 중요하다는 점이다. 물론 주민사회가 가장 중요하지만, 주민의 의지만으로 실제 사회와 부딪히면서 생활실험을 운영하는 것은 쉽지 않다. 전문가 리빙랩은 연구집단과 연구비용후원자의 역할이 중요하지만, 주민참여 리빙랩은 시민의 적극적인 수용성과 참여, 지자체의 역량 및 후원체계가 리빙랩 성패를 결정하는 가장 중요한 요인 중 하나인 것이다. 또한 지자체의 활동을 지원하고 보장해주는 중앙부처의 역할 및 제도적 환경(법제도적 지원체계 등)의 중요성도 간과할 수 없다.

》 주요 체크포인트!

- 》 주민참여 리빙랩 거버넌스는 크게 공공, 민간, 주민사회 파트너십으로 이루어진 4P 체계로 이해될 수 있다.
- 》 4P 참여집단 중에서도 주민과 지방자치단체의 의지와 참여가 리빙랩 활성화 과정에서 가장 중요하다.

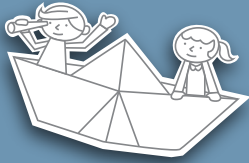


2장

주민참여 리빙랩의 기획과 실행



PART 1



개요

① 리빙랩 기획과 실행에 앞서

이제, 본격적으로 리빙랩의 기획과 실험 단계로 들어가기 전에, 각 리빙랩의 주요 프로세스 및 각 단계별 준비사항과 운영방안 등의 개요에 대해 먼저 전체적인 체계를 논의하고 시작하고자 한다.

다만, 그동안 국내외 다양한 문헌을 통해서 리빙랩을 운영하는 다양한 기술적 방법론이 확산되었으며 또한, 이미 진행 중인 리빙랩 사업 운영자들은 자신만의 방법론을 개발하고 발전시켜 나가고 있는 상황이다. 그러므로 본 안내서는 현 시점의 특정한 방법만이 리빙랩 운영의 가장 최적화된 방법이라는 정형화된 매뉴얼의 제시보다, 유연한 혁신성과 다양성, 앞으로의 개방성을 강조하는 리빙랩의 기획·실행을 위해 주요사례를 바탕으로 한 운영방법의 모형과 주요예시, 아이디어를 제안하고자 한다.

일단, 리빙랩이 실제로 진행된다면 지역사회에서의 민간과 공공 모두 리빙랩에 참여하는 한 책임의식을 가지고 운영할 필요가 있으며, 또한 지역사회에 대해서도 책임성을 갖기 위해서는 리빙랩의 기획·참여자들은 모두 다음과 같은 질문을 던질 수 있다.

“어떻게 해야 더 잘 운영할 수 있을까?” “다양한 리빙랩의 형태 별로 어떤 특성이 있을까?” “더 효율적으로 리빙랩 실행과정을 관리할 방법은 없을까?” “우리가 운영하는 리빙랩의 경험을 어떻게 기록하고 공유할 수 있을까?” “실험의 성과는 어떠한 관점에서 평가해야 할까?” “운영과정에서 어떠한 리스크를 만나게 될까?”

이러한 질문들에 대한 해답이라 할 수는 없지만, 본 장은 리빙랩 기획·참여자들이 자신만의 리빙랩 운영매뉴얼을 만들어갈 때 고려해야 할 최소한의 방향성과 착안사항, 유의사항을 제안하기 위해 작성되었다.

② 기획 및 실행방법 제안의 구조

본 안내서는 주민참여 리빙랩의 기획과 실행방법 제안을 위한 주요 내용들을 다음과 같이 구성하였다.

단계 별 운영방법 제안

- 리빙랩 기획 주체와 책임소재 파악
 - ◆ 이해관계자 파악 : 기획의 사전 준비 단계부터 리빙랩 민, 관 기획·운영 책임자와 지원주체 등을 파악하여 책임소재를 구분
 - ◆ 참여집단이 계속 변화하는 리빙랩의 특성을 고려하여 실험 종료시점까지 참여주체의 관리를 지속함
- 리빙랩 운영방법(모형) 구축
 - ◆ 공동창조와 서비스 디자인 프로세스의 개념을 이해하고 이를 리빙랩 운영방법 모델 구축의 기본 요소로 활용
 - ◆ 사전준비, 준비, 실행 및 공동창조, 확산 및 평가 단계 별로 운영방법의 예시 모형 제안

주민참여 리빙랩의 유형별 특성 검토

- 일반적인 리빙랩 유형분류 방법과 유형별 특성
 - ◆ 실험을 주도(기업, 지자체, 연구자, 사용자 등)하는 주체에 따라 리빙랩의 성격과 목적이 달

라지므로 이를 기준으로 리빙랩 유형 분류

◆ 가장 일반적인 분류 방법이며, 주민참여형뿐 아니라 모든 리빙랩에 적용 가능함

- 지역성과 주민사회를 고려한 리빙랩 유형 분류법

◆ 주민참여 리빙랩의 특성은 '지역성' 에서 찾을 수 있으므로, 지역사회 공간성과 지역주민 주도성 여부를 기준으로 리빙랩 유형 분류

◆ 4가지 유형으로 분류되며 각 유형별로 성격과 관리방법, 리스크 요소 등이 다름

운영 단계별 리빙랩 기록 관리 및 공유방안

- 앞서 제시된 리빙랩 운영 단계별로 참여자들의 활동편의성을 높일 수 있는 워크시트 모델 제안
- 실험의 주요 내용과 성과를 간단히 기록·관리할 수 있는 모형 제시. 이러한 기록모형은 자체적인 결과의 보관에도 유용하고 외부에 공유되어 리빙랩 성과 및 시사점 확산에 유용하게 사용될 수 있음

성과평가 기준 제안

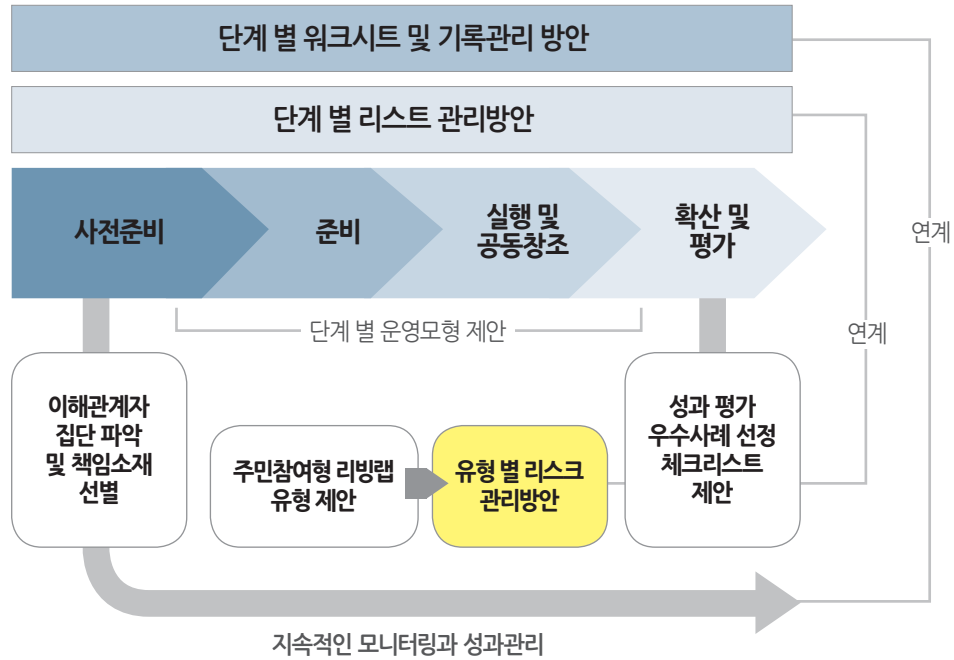
- 리빙랩의 성과평가의 방향성과 특성, 유의사항 논의
- 유용한 성과평가 사례를 제시하고 이를 토대로 우수리빙랩 선정 체크리스트 제안

리스크 관리

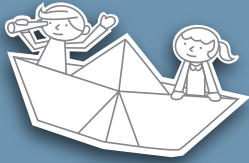
- 리빙랩 운영단계별 위험요소와 대응방안 제안
- 주민참여 리빙랩의 특성을 고려한 유형분류 방법에 따라 각 유형별 리빙랩 위험 요소와 위험 저감 방안 제안

운영방법, 유형, 기록관리, 성과평가, 리스크 관리방안은 다음 도표와 같이 긴밀하게 연결된 구조로 구성되어 있다.

그림 3 주민참여 리빙랩 기획 및 실행방법 제안 구조



PART 2



주민참여 리빙랩의 단계별 운영방법

본격적으로 주민참여 리빙랩을 운영하기 전에 우선, 참여자들은 리빙랩을 누가 이끌어가고, 책임소재를 분배할 지를 고민해야 한다. 이는 향후 리스크 관리를 위해서도 필수적으로 선행되어야 한다. 또한 리빙랩은 초기 참여자가 종료 시점까지 동일하게 유지된다는 보장이 없다. 따라서 리빙랩 참여주체와 책임소재 파악은 사업 기획 단계부터 종료시점까지 지속적으로 관리되어야 한다.

이후 리빙랩을 어떠한 단계에 따라 운영할 지를 결정해야 한다. 본 안내서에서 제시되는 운영단계는 일종의 샘플모형으로 모든 리빙랩을 운영하는 주체들은 그 외에도 자유로운 운영방법을 실험할 수 있다. 단 주민과 지역사회가 참여하는 생활현장 실험으로써 취지를 유지하기 위해 최소한의 기본 요소를 중심으로 구성된 리빙랩 운영 모델의 예시를 제안하고자 한다.

① 기획의 주체와 책임의 한계 파악

주민참여 리빙랩을 기획 및 실행하는 주체는 사실 지역사회 누구라도 가능하다. 일반적인 주민참여사업이 그러하듯이 지방자치단체가 정책적으로 리빙랩을 기획할 수도 있다. 자체적으로 기획한 사업에 주민들의 참여를 유도할 수도 있고 기존 주민공동체나 지역운동가들도 지역의 문제를 바라보면서 자발적으로 뜻을 모아 생활현장 실험을 기획할 수 있다. 지역 내 대학캠퍼스나 공공기관이 지역사회와 협력하여 지역생활 속의 문제점을 개선하고 혁신적 대안을 찾

기 위해 실험을 시작할 수도 있다.

한편 지금까지 논의하였듯이 리빙랩은 다양한 이해관계자들의 협력과 참여 안에서 혁신을 찾는 시도이므로 최초의 ‘기획자’는 소수일 수 있으나 결국 지역사회의 다양한 민관 이해관계자의 협력과 지원 안에서 운영되는 것이 바람직하다 할 수 있다.

누가 시작하더라도 삶의 현장에서 직접 이루어지는 실험이므로 지역사회에 미치는 영향이 발생하고 주민 삶의 변화가 일어날 수 있다. 따라서 정부 조직(중앙, 지방 모두)은 해당 지역의 안전과 변화를 무관심하게 내버려 둘 수는 없다. 또한 현실적으로 순수하게 시민들의 자발적인 참여만으로 운영되는 리빙랩은 매우 소수이다. 왜냐하면 실험에는 ‘인력’, ‘자원’, ‘비용’이 필요하기 때문이다. 결국 공적 재원이 투입되는 경우가 빈번하며, 이 경우 민, 관 모두 상당부분 책임과 규칙이 필요하게 된다. 재정지원을 기업이나 연구기관이 하더라도 공적 주체들은 기업, 연구기관 등 전문가 집단이 마음대로 지역사회를 대상으로 실험하도록 내버려 둘 수 없다. 한 마디로 주민참여 리빙랩은 기획주체가 달라지더라도 혁신성과, 책임, 영향력을 지역사회가 고스란히 안게 된다.

따라서 리빙랩을 실질적으로 기획하는 첫 단계로서 사업기획의 주체와 책임소재를 명확히 파악해야 한다. 이는 일종의 ‘이해관계자 파악’이라 할 수 있다. 앞서 주민참여 리빙랩 거버넌스 구조표(표 : 4P 구조와 연계된 이해관계자 집단 분류법 참조)와 같은 매트릭스 표를 사용하여 시민사회, 정부 주체, 함께 참여하는 다양한 민간 주체들을 파악하고 실험을 진행하면서 추가로 참여 및 연계되는 새로운 민, 관 주체들을 일목요연하게 정리할 필요가 있다.

2 주민참여 리빙랩 운영방법 모형 구축

이론적 관점에서 리빙랩의 기본 요소는 훨씬 더 다양한 방식으로 정의되지만, 본 안내서에서는 현재 전 세계에서 운영되는 리빙랩들이 가장 보편적인 운영기법으로 인정하는 ‘공동창조’

방법과 가장 빈번하게 사용하는 기법인 ‘서비스 디자인’ 기법을 중심으로 리빙랩 운영방법 모델을 제안하고자 한다.

주민참여 리빙랩의 운영 모델에 대한 이해

주민과 함께하는 공동창조

‘공동창조(Co-Creation)’는 원래 기업의 제품혁신을 위해 제품 사용자(고객)들의 참여와 협력을 이끌어내는 방법이다. 이를 시민참여 영역에 적용하는 시도가 확산되고 있으며, 리빙랩 이론에서도 공동창조는 가장 중요한 핵심 원리로 활용되고 있다.

공동창조는 우선 실험 플랫폼을 구축한 뒤 탐색-아이디어제안-디자인-확산 단계로 창조과정을 통해 이루어진다. 각 단계는 다음과 같은 특성을 갖게 되며(Nambisan, 2013), 이를 리빙랩 운영에 적용할 수 있다.

표 2 시민참여형 공동창조 단계

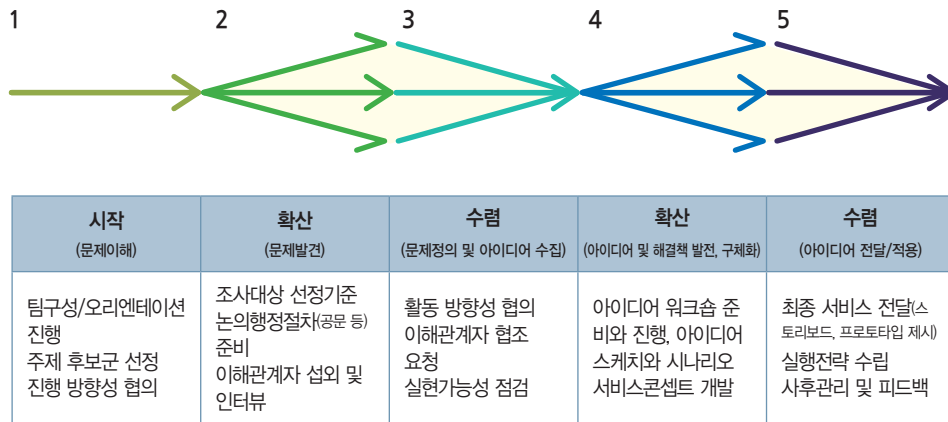
공동창조 단계	내 용
플랫폼 구축(준비)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실험 기획 및 운영주체의 인프라 구축 ■ 실험장소, 참여자, 자원, 소통체계, 운영규칙, 평가 및 모니터링 방법, 지원인력 등을 준비
탐색	<ul style="list-style-type: none"> ■ 문제 이슈 탐색 및 문제정의 단계 ■ 조사, 데이터 수집 단계 ■ 각종 실험에 필요한 행정절차와 물리적/인적 자원 동원
아이디어 제안	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아이디어 토론 진행 ■ 실현 가능성 검토 ■ 이해관계자 소통을 통한 아이디어 수렴
디자인	<ul style="list-style-type: none"> ■ 현장실험을 통해 제안된 아이디어 개선 및 보완 ■ 아이디어의 구체화(디자인 원형 창조) ■ 지속적인 이해관계자 네트워크 확산
확산 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ 객관적이고 엄정한 모니터링과 평가 ■ 최종 대안의 적용 ■ 홍보 및 공유

자료 : Nambisan(2013)의 내용을 저자 재정리

사용자 중심의 서비스 디자인

‘서비스 디자인 씽킹(Service Design Thinking, 이하 SDT)’ 방법은 현재 민간기업, 공공정책 등 민관이 애용하는 혁신 디자인 기법이며, 리빙랩 현장에서도 가장 빈번하게 사용되고 있다. SDT 프로세스는 보편적으로 ‘더블 다이아몬드 프로세스’라 불리는 5단계 절차를 거쳐 운영되고 있다. 더블다이아몬드 프로세스는 문제발견(Discover, 확산) - 문제정의(Definition, 수렴) - 아이디어발전(Develop, 확산) - 아이디어 전달(Deliver, 수렴) 등 사고(thinking)의 수렴과 확산이 반복되면서 더 나은 서비스를 디자인 하는 과정이다. 현재 우리나라 공적영역에서는 행정안전부의 ‘국민디자인단’ 사업을 통해 SDT와 더블다이아몬드 기법이 넓게 확산되어 상당부분 익숙해진 개념이라 할 수 있다.

그림 4 더블 다이아몬드 프로세스



자료 : 국민디자인단 매뉴얼(2018). 행정안전부 외, p.12, 14 저자 재정리

주민참여 리빙랩 단계별 운영모델 제안

공동창조, 서비스 디자인 기법을 기반으로 다양한 리빙랩 운영모델을 참조하여 다음과 같은 운영모델을 제시하고자 한다.

본 안내서는 주민참여 리빙랩의 진행단계를 크게 사전준비-준비-실험 및 공동창조-확산 및 평가 단계로 구성하고 각 단계 별 주요 내용과 참가자별 역할은 다음과 같이 정리한다. 각 단계마다 제시하는 착안사항(내용, 참여)은 사실 일반적인 리빙랩 모델과 큰 차이는 없지만 지방자치단체와 주민(시민)사회를 중심으로 지역현장에서 리빙랩이 운영된다는 가정 하에 구상되었다.

사전준비 단계

- 내용 : 리빙랩 실행을 결정한 뒤 운영 전 방향성을 결정하는 단계
 - ◆ 핵심 참가자가 결정되면서 사전 준비모임을 시작하고 실험주제와 목표, 대상, 장소, 우선순위, 소통플랫폼의 성격에 대한 사전 방향성 설정
 - ◆ 실험 이해관계자 집단 정의 : 민간, 공공, 주민사회 관점에서 각기 누가 실험을 기획, 운영하고 실험대상 및 협력 이해관계자는 누구이며, 협조나 후원, 승인을 요청해야 할 대상은 누구인지, 퍼실리테이터나 기술자문 등은 어떻게 동원할지를 검토
 - ◆ 공모형 리빙랩에서 공모 참가자의 경우 참여 프로젝트 제안서를 작성하며 실험계획을 구상하는 단계
- 참여 : 사전 단계이므로 사업의 직접적 운영집단(지방자치단체, 민간위탁조직, 주민결사체 등)과 일부 영향력 집단(후원자, 제도적 승인권자 등)만 사업에 참여하게 됨

준비단계

- 내용 : 문제탐색, 문제정의, 아이디어 제안, 현장조사 단계
 - ◆ 해결하고자 하는 문제가 무엇인지 정의하며 우선순위, 사업의 공공성과 목적성 확정. 토론회, 워크숍, 인터뷰 등을 통해 실험진행에 대한 아이디어를 제안하고 수렴
 - ◆ 모든 모임과 교류, 조사과정을 기록화하고 공유하면서 아이디어 제안을 위한 자료조사나 데이터 수집 외에도 실험진행에 관련된 행정적, 재정적 준비도 함께 진행
 - ◆ 현장실험 전 실험장소와 대상에 대한 구체적 준비 진행

- 참여 : 핵심 운영집단, 영향집단, 실험대상, 퍼실리테이터 등
 - ◆ 실험에 직접 관련된 이해관계자 집단의 사전 참여(오리엔테이션 및 1차적 의견수렴) 필요
 - ◆ 우선순위, 문제이슈, 아이디어 토론과 수렴을 이끌 퍼실리테이터 참여
 - ◆ 실험 진행 준비를 위한 행정기관, 후원기관 등과 지속적 소통

실험 및 공동창조

- 내용 : 현장실험을 통해 문제해결책 및 새로운 혁신솔루션(디자인) 원형 수립
 - ◆ 현장 실험을 진행하면서 지속적으로 아이디어, 디자인, 해결대안 보완
 - ◆ 실험과정에서 발생한 결과, 장애, 기대효과, 기대하지 않은 효과 등을 기록하고 이를 기반으로 보완책 마련
 - ◆ 지속적으로 실험과정에서 접촉하게 되는 민, 관 이해관계자 집단과 네트워크 확대(홍보활동 포함)
- 참여 : 핵심 운영집단, 영향집단, 실험대상, 퍼실리테이터, 지역사회 전반, 미디어
 - ◆ 실험이 진행될수록 실험운영집단은 더 폭 넓은 이해관계자와 접촉하게 됨. 특히 장애요인이 발생할 때마다 해결을 위해 접촉하는 이해관계자(실득, 후원요청 등)의 수가 증대
 - ◆ 현장실험이므로 사회에 공개되며, 가시적 영향을 미칠 수밖에 없으므로 전반적인 지역사회의 관심과 지지가 필요함. 언론 및 사회관계망 홍보를 통한 폭 넓은 사회와 접점 확대

확산 및 평가

- 내용 : 실험성과를 대외적으로 확산하고 공유하며 사전 수립된 평가기준(실험과정에서 보완 가능)에 따라 실험과정을 평가
 - ◆ 실험성고가 초기 목표설정에 미치지 못하거나 예기치 않은 변수로 인해 중단되더라도 가능하다면 장애요인 분석기록을 공유하여 다른 실험자들을 위한 자료로 공유할 수 있도록 함
 - ◆ 실험과정에서 발생한 직접적 문제해결 성과, 기대효과, 기대하지 않은 효과, 사회적 관계망 확대, 시민참여 역량 확대 성과 등을 평가하고 이를 기반으로 보완책 마련. 실험결과에 대

한 자체 피드백 진행

- ◆ 성과공유회 등을 통해 축적된 경험과 지식을 대외적으로 공유하고, 외부의 시각과 피드백을 수용
- ◆ 성과평가와 대내외 피드백 결과를 기반으로 진행된 리빙랩의 향후 경로를 설계(종료, 연계확산, 제도화, 사업화 등)

- 참여 : 핵심 운영집단, 영향집단, 실험대상, 퍼실리테이터, 지역사회 전반, 미디어

- ◆ 실험성과를 대외적으로 공유하여 외부 사회가 실험경험을 활용할 수 있도록 해야 하고, 해당 실험에 대한 피드백을 제안할 수 있도록 하는 것이 바람직함
- ◆ 따라서 참여자(소통관계) 폭이 지역사회 외부로 확대될 수 있으며, 지역사회 내에서도 더 많은 이해관계자들이 실험결과를 공유하고 다양한 제안을 교류할 수 있음

» 주요 체크포인트!

- » 주민참여 리빙랩 운영은 일반적인 리빙랩 운영방법들의 공통 요소를 활용할 수 있으나 지역적 특성을 고려해야 한다.
- » 다양한 리빙랩 운영모델을 참조하여 본 안내서에서 제시하는 운영단계는 '사전준비 - 준비 - 실험 및 공동창조 - 확산 및 평가'로 구성된다.



일반적으로 리빙랩은 실험 주도자에 따라 그 성격이 매우 달라질 수 있으므로 이에 따른 유형분류가 중요하다. 뿐만 아니라 지역사회 중심으로 이루어지는 리빙랩의 경우 지역사회 핵심구성요소인 주민과 지역공간에 미치는 영향을 고려하지 않을 수 없으므로 이를 감안한 유형분류 방법도 필요하다. 왜냐하면, 주민이나 지역공간에 미치는 영향에 따라 리빙랩 운영 시 유의사항, 책임소재 등이 달라지기 때문에 리빙랩의 본격적인 시작에 앞서 각 유형별 특성과 사업 대상 등의 특성과 지역사회의 현실과 비교 검토가 선행되어야 한다.

① 실험 주도자에 따른 일반적 리빙랩 유형 분류

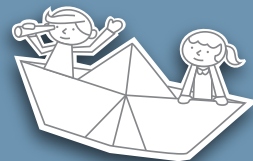
기업이 주도하는 리빙랩은 그 목적이 ‘상품개발’에 있으며, 지자체 주도형 리빙랩은 ‘지역혁신과 발전’, 연구기관 주도형 리빙랩은 ‘기술혁신 및 활용방안 개선’, 사용자 주도형 리빙랩은 ‘사회서비스를 사용하는 사용자 편의성 및 만족도 개선, 사회문제 해결’에서 목적을 찾을 수 있다. 주민참여 리빙랩의 경우 지자체 주도형 및 사용자 주도형 성격을 복합적으로 갖는 경우가 대부분이다.

‘주도 주체’에 따른 리빙랩 분류법(희망제작소, 2018)

- 기업 주도형(Utilizer-driven)

- ◆ 기업이 리빙랩을 통해 원하는 상품과 서비스를 개발, 테스트하는 형태

PART 3



주민참여 리빙랩의 유형

- ◆ 지속성은 약하나 단기간 성과창출이 빠름

- 지자체 주도형(Enabler-driven)

- ◆ 지자체가 주도하고 지역커뮤니티가 리빙랩 기반 및 조력자로 참여
- ◆ 혁신 지식, 정보가 지역 네트워크를 통해 쉽게 확산

- 연구기관 주도형(Provider-driven)

- ◆ 연구기능을 가진 혁신주체(대학, 연구소 등)가 리빙랩 활동을 주도
- ◆ 이미 존재하는 기술 활용 및 혁신플랫폼 구축에 의의를 둠

- 사용자 주도형(User-driven)

- ◆ 리빙랩 네트워크 및 활동이 사용자(의 관심사)에 초점이 맞추어진 형태
- ◆ 사회문제 해결력과 사용자 만족도, 리빙랩의 지속성이 강함

2 지역성을 감안한 리빙랩 유형 분류

주민참여 리빙랩은 주민들의 일상생활 공간에서 문제해결을 위한 '실험'을 실시하는 것이므로 문제해결의 '긍정적' 측면과 '부정적' 측면이 동시에 주민의 삶과 지역공간에 영향을 미칠 수 있다. 특히 지역 단위로 주민참여 리빙랩 공모사업을 운영(지자체 혹은 중앙정부)할 때 '지역공간'과 '주민'이라는 요소를 서로 다르게 포함하는 리빙랩이 함께 선정되는 경우가 많으므로 각 유형별로 사업 주관기관(특히 지방자치단체)의 차별화된 주의가 필요하다.

제1유형 : 지역주민들이 자신의 지역(생활공간)을 실험실로 설정하여

리빙랩 활동을 수행하는 유형

- 주민들이 자발적으로 자신들의 생활공간을 실험대상으로 설정하고 활동. 소규모 생활공간 단위에서 주민들의 주체적 참여를 통한 실험활동이라는 점에서 [주민참여 리빙랩]의 전형이라고 할 수 있음
- 지역주민, 공간의 특수성이 크게 작용하므로 확산성이 높지는 않지만, 지역사회 공동체 활동

이 활발한 경우(ex. 마을만들기, 마을기업, 공동체 등)에 우선적인 정보제공을 통해 리빙랩의 소재와 대안들을 해당 공동체에 연계하여 리빙랩 참여를 지원, 유관 활동들의 시너지 효과를 기대할 수 있음

제2유형 : 주민들의 일상생활공간을 실험의 플랫폼으로 설정, 리빙랩 활동

단계에서 해당 주민에 국한하지 않고 모든 시민이 참여할 수 있는 유형

- 주민참여 리빙랩에서 특정 공간(지역)을 주제로 시작하는 경우에 여기에 해당함. 해당 공간의 주민들의 리빙랩 참여 혹은 주거공간에 대한 실험 허용이 중요함
- 주민 참여가 선행되지 않을 경우, 리빙랩의 공공성을 보장하기 위해 지자체의 주도적 역할이 중요하며, 특정한 프로그램이나 아이디어로 리빙랩에 참여하는 외부자에 대해서는 참여 자격 요건을 설정할 필요가 있음
- 생활공간 전체가 리빙랩의 플랫폼으로 제공될 경우, 지역주민들이 자율적으로 리빙랩 사업을 수행하는 것이 바람직함. 따라서 주민참여 기반을 확보하기 위한 지역사회 공동체 활성화 프로그램을 병행하여 지원할 필요가 있음

제3유형 : 지자체 관할구역 내 일반시민들이 리빙랩을 수행하는데, 활동공간에

대한 제약이 없는 유형. 비공간 주제를 중심으로 리빙랩 가능

- 리빙랩 사업이 특정 지역 공간에 기반하지 않으며 참가자는 지자체 행정관할구역내 거주자로 제한하는 유형임. 주로 공간성은 적지만 대인서비스 개발을 주제로 선택하는 리빙랩이 많음
- 비공간 특성을 중심으로 공동체를 형성하여 리빙랩의 성과를 확보할 수 있는 전략적 접근이 중요함
 - ◆ 예를 들어, 청년역량강화 프로그램이나 문화프로그램의 경우, (사이버공간이나 SNS 등을 통해) 지역사회에서 관련 주제에 관심을 가지는 주민들의 공동체 활동을 통해 주민(시민) 참여를 활성화할 수 있음

- ◆ 리빙랩 프로그램에 참여하는 개인들 역시 특정 지역에 기반하지 않고 자유롭게 참여하기 때문에 참여자 모집이 수월할 수 있음
- ◆ 다만, 개인서비스 특성이 있는 리빙랩 실험의 경우 참여자에 대한 인권 및 심리 안전 보장을 위한 실험윤리기반을 앞서 구축할 필요가 있음. 참여자들에게 리빙랩의 실험적 특성에 대한 이해와 협력을 확보해야 함

제4유형 : 지자체에서 공모한 리빙랩 사업에서 공간영역이 관할구역에 한정되고 넓은 범위에서 모든 시민들이 제한 없이 참여하는 유형

- 사업의 지원기관과 대안에서만 제한조건이 있는 일반적인 리빙랩 활동. 주민참여와 리빙랩의 주제가 개방적이고 느슨하게 연계되는 유형. 주로 폭넓은 사회문제 해결 리빙랩이나 기술개발형 리빙랩에 이러한 유형이 많음
- 보통 공모전 사업에 일부 활동주체가 '지역민'이어서 편의상 특정지역에 공모사업으로 응모하는 경우가 많으나 실험 운영과정에서 주민 외 운영자 참여도 자유로움. 대학캠퍼스, 청년모임, 동아리 주체들이 모여 운영하는 리빙랩이 많음
- 자발적으로 참여하고 일상생활에 미치는 부정적 영향이 크지 않기 때문에 리빙랩 활동 관련 위험 부담이 가장 적은 유형. 지자체가 지역사회 문제 해결을 위해 사업을 주관한다는 의미에 국한되기 때문에 주민참여의 특성은 크지 않음

표 3 활동주체와 활동공간을 기준으로한 리빙랩 유형

		활동주체	
		주민	개방형
활동공간	지역 주민 생활공간 (공간적 지역성 높음)	■ I 유형: 지역주민 주도로 지역공간 중심으로 리빙랩 운영 ex. 서울시 성대골 에너지 전환 리빙랩 서울시 금천구 독산동 행복주차 리빙랩	■ II 유형: 지역공간을 대상으로 리빙랩이 운영되지만 외부인 운영개입 (외부 연구진과 협력 등) ex. 경기도 성남시 시니어 리빙랩
	비지역 지자체 관할구역 (공간적 지역성 적음)	■ III 유형: 지역공간성은 희박하지만 주민주도형 리빙랩 ex. 배터리뉴 사레. 원래 지역(성동구) 주민이 시작했지만 실험성격이 지역대상 이라기보다 '사업모델' 개발임	■ IV 유형: 지역공간성/주민성 모두 희박 ex. 지역성이 적은 소셜 리빙랩, etc. 전주 LeGo 프로젝트(사례소개 참조)

표 4 리빙랩 유형별 주요 내용 및 정책과제

	주요 내용	비고(정책과제)
제1유형	<ul style="list-style-type: none"> 지역주민들이 생활공간에서 리빙랩 실시 	<ul style="list-style-type: none"> 생활공동체 형성이 선행된 지역사회에 대해 다양한 사회실험 정보 제공 일회성 리빙랩 참여만을 목적으로 한 형식적인 공동체 식별 필요
제2유형	<ul style="list-style-type: none"> 주민생활공간에서 리빙랩 실험을 일반인에게 공개 	<ul style="list-style-type: none"> 지역주민들에게 실험의 위험요소 사전 고지/동의 확보 실험이후 운영 관리 지원 병행 지역사회 공동체 형성 지원 병행
제3유형	<ul style="list-style-type: none"> 일반 시민들이 공간제약 없이 리빙랩 참여/실시 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 주도적 역할 중요 활동부문별 비공간 기반 공동체 형성지원 필요(취업동아리, 문화공동체 등) 실험참여자(대상자)들에게 일회성 실험의 위험에 대해 충분한 숙지 필요
제4유형	<ul style="list-style-type: none"> 객관적이고 엄정한 모니터링과 평가 최종 대안의 적용 홍보 및 공유 	<ul style="list-style-type: none"> 주민참여의 관점을 독립적으로 적용할 필요성 약함. 일반적인 리빙랩 사업 주소지 기준 '주민'이 아니어도 국민 모두에게 리빙랩 참여 개방하여 활성화

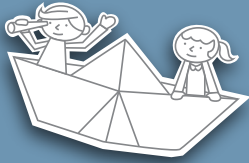
주요 체크포인트!

리빙랩의 성격을 결정하는 리빙랩 주도자에 따라 유형분류가 가능하며 주민참여 리빙랩은 지자체 주도, 사용자 주도 리빙랩의 혼합형태가 많다.

리빙랩을 운영하는 주체 및 지방자치단체는 지역공간과 주민이라는 변수를 활용해 리빙랩 유형을 분류하고 유형별 유의사항을 유념해야 한다.



PART 4



주민참여 리빙랩의 관리와 공유

기록관리 및 실험진행을 위한 툴킷(toolkit)인 워크시트(worksheet)는 리빙랩을 운영하고자 하는 지역주민들의 적극적인 관심과 참여를 위해 제작된 것으로 일반 지역주민뿐만 아니라, 공무원, 공공기관에게 까지 배포할 수 있다. 워크시트는 리빙랩 참여자들을 위한 셀프 가이드(self guide)라 할 수 있다. 다양한 사회문제와 지역주민의 요구에 따라 워크시트의 필요성이 증가하고 있는 추세이다.

워크시트를 리빙랩에 대한 교육자료로 활용한다면, 지역주민 스스로 리빙랩에 참여하는 경험을 통해서 동기부여와 관심을 충족할 수 있게 되며, 리빙랩이 학습과 교육, 주민참여의 장으로써 사회교육적 기능과 함께 사회문제 해결을 위한 기능을 실현하게 될 것이다. 워크시트는 이용하는 사람들의 활동을 통해서 교육 효과를 지속적으로 높여주며, 자기 주도적으로 탐구와 지식을 구성할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다. 그러므로 워크시트의 개발은 지역주민 스스로 리빙랩의 학습을 유도할 수 있는 충분한 계기를 마련하게 될 것이다.

일반적으로 워크시트의 구성은 대부분 질문에 대한 답변을 작성하는 방식으로 구성되어 있다. 이것은 일방적으로 지식을 전달받는 교육 방식에 익숙한 사람들을 배려하는 것에서 비롯된 것이다. 그러므로 스스로 하는 경험이 익숙한 사람들에게는 일시적으로 쉽게 이용할 수 있는 방법은 될 수 있다. 그러나 적극적인 리빙랩 참여와 운영을 위해서는 다양한 대상을 고려한 워크시트가 개발되어야 한다. 또한 워크시트는 하나의 지표가 되어 리빙랩 참여자들의 사전 지식과

수준에 맞는 설명을 가능하게 되며, 하나의 소통 플랫폼으로 참여자 간 피드백이 가능하기 때문에 그 활용성이 충분히 높다고 할 수 있다.

① 사전 준비단계

첫 번째 단계는 사전 준비단계이다. 사전 준비단계는 리빙랩 구성을 위한 모임 조성 등 기초단계라 할 수 있다. 사전 준비단계에는 리빙랩 운영 전 플랫폼(Platform) 조성 방향, 참가자(People) 확보 방향, 우선순위 및 이슈(Priorities) 도출 방향, 장소 및 공간(Place) 설정 방안, 지역성, 공공성, 공동체성 등을 탐색하는 내용에 대해 기록한다.

리빙랩 운영 전 8가지 질문

플랫폼	참가자	우선순위 및 이슈	장소 및 공간
사회적·기술적으로 교류와 소통이 일어나는 협의의 장은 어디입니까? (온라인/오프라인 모두 포함)	우리 지역의 주민, 지자체 지역소재 공공기관 등 이해관계자는 누구입니까?	다양한 사회문제 중 우리 지역의 우선순위 영역 또는 최고의 관심사는 무엇입니까?	지역문제가 발생하고 있는 물리적·지리적 공간영역은 어디입니까?
지역성과 공공성	지역성과 공공성	지역성과 공동체성	지역성과 공동체성
리빙랩을 통해 해결하고 싶은 우리 지역의 문제는 무엇입니까?	지역의 문제로 어려움을 느끼는 사람은 누구입니까?	리빙랩에 함께 참여하려는 사람은 누구입니까? 각각은 어떤 일을 할니까?	리빙랩 운영을 위한 핵심역량은 어디(누구)에서 오는 것입니까?
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

아래 표는 사전 준비단계 작성 예시이다.

리빙랩 운영 전 8가지 질문 작성예시

플랫폼	참가자	우선순위 및 이슈	장소 및 공간
사회적·기술적으로 교류와 소통이 일어나는 협업의 장은 어디입니까? (온라인/오프라인 모두 포함)	우리 지역의 주민, 지자체 지역소재 공공기관 등 이해관계자는 누구입니까?	다양한 사회문제 중 우리 지역의 우선순위 영역 또는 최고의 관심사는 무엇입니까?	지역문제가 발생하고 있는 물리적·지리적 공간영역은 어디입니까?
주민자치센터 소모임 카페 카카오톡 오픈 채팅방 유튜브 SNS	춘천시청 춘천교육지원청 춘천시회혁신센터 주민자치센터 지역아동센터 학부모	지역 활성화 높은 교육의 질 교육 사각지대 발생 교육 격차 공동체 형성	춘천시 일대
지역성과 공공성	지역성과 공공성	지역성과 공동체성	지역성과 공동체성
리빙랩을 통해 해결하고 싶은 우리 지역의 문제는 무엇입니까?	지역의 문제로 어려움을 느끼는 사람은 누구입니까?	리빙랩에 함께 참여하려는 사람은 누구입니까? 각각은 어떤 일을 할니까?	리빙랩 운영을 위한 핵심역량은 어디(누구)에서 오는 것입니까?
교육 격차 해소 경계선 지능을 가진 아이들 에 대한 교육 지원	경계선 지능을 가진 아이들 학부모	교육복지사 학부모: 주부 지역주민: 지역활동가	지역주민의 참여 활동가 리더십 참여자 전문성 및 의지
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

2 준비단계

두 번째 단계는 준비단계이다. 실행단계에는 시간의 흐름에 따라 문제제기, 문제발굴, 주제 후보군 선정, 실현가능성 탐구, 우선순위 설정, 현장 모니터링, 성과, 향후 계획 등을 논의하고 그 내용에 대해 기록한다.

리빙랩 준비단계

문제제기	문제발굴	주제 후보군 선정	실험가능성 탐구
관심있는 사회문제 또는 지역문제는 무엇입니까?	해결하고자 하는 지역문제는 무엇입니까?	관심 있는 지역문제들을 구체화할 수 있습니까?	선정된 주제 후보군들의 실험가능성은 어떠한가요?
우선순위 설정	현장 모니터링	성과	향후 계획
해결을 위한 실험가능성이 있는 지역문제들이 있습니까?	문제가 발생하고 있는 지역 및 장소를 잘 알고 있습니까?	논의과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	본격적인 리빙랩 운영을 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 할까요?
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

아래 표는 준비단계 작성 예시이다.

리빙랩 준비단계 작성예시

문제제기	문제발굴	주제 후보군 선정	실험가능성 탐구
관심있는 사회문제 또는 지역문제는 무엇입니까?	해결하고자 하는 지역문제는 무엇입니까?	관심 있는 지역문제들을 구체화할 수 있습니까?	선정된 주제 후보군들의 실험가능성은 어떠한가요?
교육 격차 교육 사각지대 발생	교육 격차 해소 경계선 지능을 가진 아이들에 대한 교육 지원	교육 격차 해소 프로그램 운영 교육 자원 프로그램 운영 경계선 지능을 가진 아이들에 대한 교육모델 개발 · 운영	프로그램 개발 능력 참가자 모집 활성화 학부모 의지 등이 필요함

우선순위 설정	현장 모니터링	성과	향후 계획
해결을 위한 실행가능성이 있는 지역문제들이 있습니까?	문제가 발생하고 있는 지역 및 장소를 잘 알고 있습니까?	논의과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	본격적인 리빙랩 운영을 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 할까요?
경계선 지능을 가진 아이들에 대한 교육 지원	춘천시 일대	참여자 중에서 교육학 전공자와 청소년 교육기관 에서 근무한 경험이 있음을 발견하였음 참여자 지인 중 교사와 교육복지사 등 전문성이 있는 사람들을 발견하였음	참가자 모집 학교 및 학부모 홍보 활성화 교육프로그램 개발 및 시범 운영 추진
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

③ 실험 및 공동창조 단계

세 번째 단계는 실험 및 공동창조 단계이다. 확산 및 평가단계에는 정의된 문제 이슈, 문제 선정 이유, 실행대상 지역, 주요 목표, 추진수단(활동내용, 방법 등), 이해관계자, 지원 및 협력기관, 기대효과, 성과, 향후 계획 등을 논의하고 그 내용에 대해 기록한다.

리빙랩 실험 및 공동창조 단계

문제정의	문제 선정 이유	실행대상 지역	주요 목표	추진수단
우리가 정의한 문제는 무엇입니까?	해결하고자 하는 지역문제를 선정한 이유는 무엇입니까?	실험을 하고자 하는 대상지역은 어디입니까?	리빙랩 운영을 통해 어떤 것을 이루고 싶습니까?	문제해결을 위해 필요한 활동과 방법 등은 무엇입니까?

이해관계자	지원 및 협력기관	기대효과	성과	향후 계획
문제해결을 위해 필요한 이해관계자들은 누구입니까?	리빙랩 운영과 문제 해결을 위해 지원을 받을 수 있는 기관은 어떤 곳이 있습니까?	리빙랩 운영을 통해 얻을 수 있는 결과들은 무엇입니까?	논의과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	리빙랩 운영의 성과 창출을 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 합니까?
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다				

아래 표는 실험 및 공동창조 단계 작성 예시이다.

리빙랩 실험 및 공동창조 단계 작성예시

문제정의	문제 선정 이유	실행대상 지역	주요 목표	추진수단
우리가 정의한 문제는 무엇입니까?	해결하고자 하는 지역문제를 선정 한 이유는 무엇입니까?	실험을 하고자 하는 대상지역은 어디입니까?	리빙랩 운영을 통해 어떤 것들을 이루고 싶습니까?	문제해결을 위해 필요한 활동과 방법 등은 무엇입니까?
경계선 지능을 가진 아이들에 대한 교육 지원	사회문제가 되고 있는 경계선 지능장애의 자립을 지원하고 싶음	춘천시 일대	경계선 지능을 가진 아이들의 관계성 증진, 자기표현 및 주도성 향상	학교 및 학부모 홍보 참가자 모집 프로그램 개발 및 운영 시범운영 학교 모집
이해관계자	지원 및 협력기관	기대효과	성과	향후 계획
문제해결을 위해 필요한 이해관계자들은 누구입니까?	리빙랩 운영과 문제 해결을 위해 지원을 받을 수 있는 기관은 어떤 곳이 있습니까?	리빙랩 운영을 통해 얻을 수 있는 결과들은 무엇입니까?	논의과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	리빙랩 운영의 성과 창출을 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 합니까?
춘천시청 춘천교육지원청 춘천사회혁신센터 지역아동센터 학부모 학교	춘천시청 춘천교육지원청 춘천사회혁신센터 지역아동센터	경계선 지능을 가진 아이들 교육 지원 교육모델 개발 및 확산 지역사회 네트워크 구축	춘천사회혁신센터 자원 가능성 확인 춘천교육지원청 교육 복지 공동사업 모집 확인 운영학교 및 협력병원 가능성 확인	연구모임 운영 춘천교육지원청 교육 복지 공동사업 선정 운영학교 및 협력병원 선정
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다				

4 확산 및 평가 단계

네 번째 단계는 확산 및 평가 단계이다. 확산 및 평가단계에서는 목적의 명료성(구체성), 계획의 타당성, 구체성, 실현 가능성, 지속가능성, 기대했던 것과 기대하지 못했던 성과 및 진행 결과, 사회적 관계망 확대성과, 주민참여 역량증대 결과 평가, 확산방법 등을 논의하고 그 내용에 대해 기록한다.

리빙랩 확산 및 평가단계

목적의 명료성	계획의 타당성	실현가능성	지속가능성
문제설정이 구체적이고 지역주민의 필요에 기반하고 있습니까?	지역문제를 해결하기 위해 추진한 계획이 구체적이었습니까?	지역주민이 주도적으로 참여하고 문제가 해결되었습니까?	실험을 통해 도출된 결과가 지속적으로 활용가능합니까?
성과	확산방법	향후 계획	
리빙랩 운영과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	리빙랩의 확산을 위한 방법은 무엇입니까?	지역주민의 관심과 참여를 이끌어 내기 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 합니까?	
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

다음 표는 확산 및 평가 단계 작성 예시이다.

리빙랩 확산 및 평가단계 작성 예시

목적의 명료성	계획의 타당성	실행가능성	지속가능성
문제설정이 구체적이고 지역주민의 필요에 기반하고 있습니까?	지역문제를 해결하기 위해 추진한 계획이 구체적이었습니까?	지역주민이 주도적으로 참여하고 문제가 해결되었습니까?	실험을 통해 도출된 결과가 지속적으로 활용 가능합니까?
춘천에 거주하고 있는 학부모들의 다양한 의견을 수렴하고, 프로그램 구성 등에 수요를 반영하였음	전문가 모집, 운영 모임 활성화, 프로그램 운영 협의 등이 지속적으로 이루어졌음 개발된 교육 모델 및 프로그램에 대한 전문가 자문 등을 지속적으로 받았음	많은 수의 지역주민들이 참여하고 모임도 활성화 되었음 경계선 지능을 가진 아이들의 관계성 증진, 자기표현, 주도성 등이 향상되었음	개발된 교육프로그램의 보완과 운영 확대를 통해 학부모 및 학교, 지원기관의 관심을 이끌어 낼 것으로 예상됨
성과	확산방법	향후 계획	
리빙랩 운영과정을 통해 기대하거나 기대하지 못했던 성과는 무엇입니까?	리빙랩의 확산을 위한 방법은 무엇입니까?	지역주민의 관심과 참여를 이끌어 내기 위해 어떠한 것들을 준비하고 계획해야 합니까?	
많은 수의 학부모와 학교의 관심이 높다는 것을 확인하였음 또한 지원기관의 지원을 통해 사업추진의 효과성을 확보할 수 있었음	프로그램 참여 청소년 후속 모임 운영 프로그램 운영 성과에 대한 지역사회 홍보 활성화	경계선 지능 학생을 돕는 연구모임 운영 프로그램 참여 청소년 확대 모집 지역아동센터 및 협력병원 확대	
응답하기 어려운 것에 대해서 더 의논해 봅시다			

5 기록관리 방안

리빙랩 운영 단계에서는 기록관리가 무엇보다도 중요하다. 문제의 정의과정, 활동과정, 도출된 대안 등에 대해 기록하여 리빙랩 참여자들에게 공유해야 한다. 이를 통해 참여자들로 하여금 주민참여 리빙랩의 성과 및 경험을 학습함으로써 자기주도적으로 스스로 발전할 수 있는 기반을 제공해야 한다.

기록관리를 위한 주요 내용은 다음과 같다. 체계적인 관리를 위해 관리번호를 기재한다. 시·도, 시·군·구 등 리빙랩이 운영되는 행정구역과 리빙랩이 대상으로 하는 지역을 기록한다. 리빙랩의 명칭과 실행주체, 예상되는 기간, 주관기관과 담당 부서명(지원주체), 협력기관(협력 네트워크), 사업비 등을 기록한다. 단, 지속적으로 운영될 경우에는 총 기간을 기록한다.

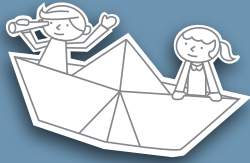
또한 리빙랩 모임의 일시와 장소, 참여자 등을 기록한다. 모임 시에 논의되었던 문제정의, 주요목표, 주요내용(활동내용), 기대효과, 갈등상황 및 해결방안(애로사항 등), 향후계획 등을 기록한다.

아래 표는 기록관리 예시이다.

관 리 번 호	2019-1						
시 · 도	강원도			시·군·구	춘천시		
대 상 지 역	춘천시			실 행 주 체	교육복지사		
리빙랩명	별에서 온 그대						
총사업기간	2018.01.01.~ 2019.12.31			당 해 연 도 사 업 기 간	2019.01.01.~ 2019.12.31		
주 관 기 관	춘천사회혁신센터			사 업 비	27,000천원	지원비	21,441천원
담당부서명 (지원주체)	사업지원팀					자체 사업비	5,559천원
협 력 기 관 (협력네트워크)	교육복지사, 지역아동센터, 춘천교육지원청						
일 시	2019.06.18						
장 소	춘천시 00카페						
참 여 자	책임자	참여자1	참여자2	참여자3	참여자4	참여자5	참여자6
	홍길동	유관순	김춘천	이강원	박서울	최경기	윤제주
	지역주민 등 총 30명						
문 제 정 의	경제선 지능의 학생들을 어떻게 드러내고 지역 안에서 함께 할 수 있을까?						
주 요 목 표	■ 대상자 선정 ■ 방학프로그램 운영 ■ 참가자 네트워크 구축 및 교육모델 실시						

주요 내용 (활동 내용)	<p>■ 방학프로그램 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 개발 : 7개 영역, 76시간 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 인지, 정서, 일상생활능력 향상을 위한 독서, 공동체 활동 · 사전사후조사 실시
기대 효과	관계성 증진, 자기표현, 주도성 향상
갈등 상황 및 해결 방안 (예로사항 등)	<p>프로그램 내용에 대한 다양한 의견으로 초기에는 합의를 이루기 어려웠으나, 프로그램 목표와 교육효과, 우선순위 설정에 대해 논의하였음.</p> <p>그 결과, 공감대 형성을 통해 세부 내용과 차시 등 프로그램을 구성할 수 있었음</p>
향후 계획	춘천교육지원청 방학학교 운영

PART 5



리빙랩 성과에 대한 이해와 평가기준

본 안내서는 특정 리빙랩 운영을 위한 단 하나의 '매뉴얼'로 인식되
기보다, 리빙랩의 특성인 유연성, 다양성, 개방성 등을 고려하여 다
양한 현장과 상황에서 참조할 수 있는 가이드북의 성격을 갖는다.
그러므로 정형화된 지표의 제시보다 각 사업기획자가 참고할 수 있
도록 지표의 방향성을 다양한 예시를 통해 안내하고자 한다.

① 성과에 대한 관점

리빙랩의 성과평가나 대내외 피드백이 기대만큼 만족스럽지 않을 경
우 현장 참여주민이나 지자체의 부담감이 커질 수 있다. 사실 리빙
랩은 '실험성'이 강하므로 실험결과가 언제나 긍정적 대안을 도출할
수 있는 것은 아니다. 문제정의 자체에 오류가 있을 수 있고, 운영과
정에 역량부족이나 예기치 못한 장애가 발생할 수 있다. '미세먼지'
나 '기후변화'처럼 해결하기 어려운 난제(wicked problems)에 도전하였
다가 좌절할 수도 있다.

이러한 과정이 모두 경험으로 축적되면서 미래의 지역혁신을 위한
기반 지식으로 활용될 수 있어야 하는데, '실험정신'에 익숙하지 않
은 사회적 인식이 강한 경우 이를 공개하기 어려워진다. 특히 예산을
투입한 만큼 가시적 성과를 보여주어야 하는 공적보조금 사업에서
리빙랩이 가져다주는 질적 성과(주민참여 활성화, 문제발굴과 토론역량 증대, 사
회적 문제에 대한 감수성 증대, 공적 영역과 소통역량 증대, 지역사회 상호이해역량 증대
등)는 매우 이질적이고 쉽게 평가하기 어려울 수 있다. 이 경우 선출

직 공무원들(지방의회, 기관장 등)의 부담감도 커지며 결국 리빙랩 사업 자체에 대한 저평가로 이어질 수 있다.

주민참여 리빙랩은 특히 과학자나 기술진들과 달리 데이터 및 성과관리가 소홀할 수도 있고 실험의 성격상 계량화/가시화된 결과를 보여주기 어려울 수 있다. 결국 지역사회의 협력과 혁신역량 강화라는 귀중한 성과가 사장될 위험이 있는 것이다.

리빙랩 과정에서 발생하는 상호협력과 사회변화를 중요시하는 평가기준이 필요하다. 다시 말해 결과평가가 아닌 과정평가에 방점을 두어야 하는 것이다.

2) 평가기준 예시

지역사회 소통과 주민참여, 협력관계 확대라는 관점에서 현재 전주 및 춘천의 소통협력공간 리빙랩 공모사업에서 개발 중인 성과기준을 참고할 수 있다(아래 참조). 물론 상당수는 모임회수나 접촉대상 등 계량화된 수치이지만, 그 내용은 주로 '관계-홍보-활동'에 관련된 성과이다. 또한 모두 문제정의과정, 활동과정-도출된 대안을 기록하여 공유하고 있다. 이와 같이 실험과정에서 탄생하는 시민-공공-민간네트워크(PPP)와 활동경험의 공유가 무엇보다 가장 중요한 성과로 간주되어야 하는 것이다.

전주 사회혁신 리빙랩(2018) 사업의 성과

- 리빙랩 참여시민 수: 3500명 전주시민 참여
- 지역 내 공유공간 활용 기회: 52회
- 파생된 커뮤니티 및 공동체 모임 개수: 14개
- 생활실험 재시도 횟수: 37회
- 언론 노출 횟수: 76회

- 신규 사회혁신 그룹 발굴 성과 : 52회

춘천 사회혁신 리빙랩(2018) 사업의 성과

- 양적 성과

- ◆ 총 참여인원(활동인원 106명, 참여인원 3352명) : 3458명
- ◆ 서비스 지원횟수: 프로그램 운영지원(멘토링 등) 횟수 : 8개팀 380회
- ◆ 프로토타입 개발 및 운영성과 (개수) : 13개
- ◆ 지역홍보(언론노출, SNS게시 횟수, 온라인 콘텐츠 등) : 언론보도 60회, 온라인 콘텐츠 게시 138회
- ◆ 협업네트워크(협력기관 수) 개수 : 34개
- ◆ 시민임파워먼트(소모임, 교육, 자문/탐방, 워크숍, 행사)기회 : 174회

- 질적 성과

- ◆ 주민주도형 문제해결 성과
- ◆ 주민주도형 정책발굴 프로세스 구축 확인
- ◆ 지역사회 적합성 및 확대 가능성
- ◆ 후속확산 성과

2018년 행정안전부와 희망제작소가 주관한 ‘국민해결 프로젝트’ 를 위해서도 과정평가와 결과평가(아래 표 참조) 지표를 개발한 바 있는데, 이 또한 효율성/기능성 중심의 성과(해결방안의 기술성 우수성)보다는 공적 가치(긍정적 파급효과)와 시민참여수준(참여의 다양성, 소통수준, 민주적 의사결정 역량 등), 시민사회 네트워크, 모니터링, 행정기관 지원 등 시민사회 참여에 관련된 가치에 우선순위를 두고 있다 (2018, 희망제작소). 다시 말해 리빙랩 진행과정에서 발생하는 사회적 효과와 시민주권이 가장 강조된 것이다.

표 5 2018 국민해결 결과평가지표

지표 범주	지표 내용	순위
긍정적 파급효과와 지속가능한 확장	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트는 사회적(공익적) 가치를 창출하며 지역 내에 긍정적 효과를 낳았는가 시민(당사자)의 요구와 필요는 충족 되었는가 사업은 목표한 만큼 진행되었는가 다음 단계로 나아갈 수 있는 토대(가능성 확인, 커뮤니티 구축 등)를 마련했는가 	1
민주적 의사결정 및 능동적 시민참여	<ul style="list-style-type: none"> 의사 결정은 민주적으로 이뤄졌으며, 갈등은 원만하게 조정되었는가 프로젝트의 단계마다(사업 설계부터 실행까지)에 시민(당사자)이 참여했는가 나이, 학력, 소득, 성별 등 다양한 계층의 시민이 참여(의견 개진)하도록 함으로써 균형을 맞췄는가 추진 그룹 안에서, 또 시민(당사자)과 원활하게 소통했는가(홍보·교육 포함) 	2
상시적 모니터링과 네트워크의 구축	<ul style="list-style-type: none"> 상시적 모니터링(관찰과 점검)이 이뤄지는 가운데 그 결과(피드백)가 프로젝트에 반영되었는가 예기치 않은 상황 변화(기대와 다른 결과)에 적절한 계획을 세우고 대처했는가 이해관계자 간 지속가능한 네트워크가 구축되었는가 커뮤니티(공동체)와 연결성, 연대성은 높아졌는가 	3
행정과 주관기관 등의 지원	<ul style="list-style-type: none"> 주관기관(희망제작소)은 프로젝트 수행에 필요한 적절한 지원을 제공했는가 행정(정부 부처와 지자체 등)은 프로젝트 수행에 필요한 적절한 행정적 지원을 제공했는가 자문기구(혁신지원단)은 프로젝트 수행에 필요한 적절한 자문을 제공했는가 프로젝트의 결과 정리(분석)는 제대로 이뤄졌는가 	4

③ 우수 리빙랩 선정 체크리스트

중앙정부나 지방자치단체들이 공모전 과정에서, 혹은 자체적으로 실행한 여러 리빙랩들 중 우수사례(best practice)를 선정하고자 할 때 다음과 같은 체크리스트를 활용할 수 있다. 이러한 체크리스트는 한편으로 실제 리빙랩 운영자들이 자체평가를 하거나 모니터링 기준을 마련할 때도 참고할 수 있다.

표 6 우수리빙랩 선정을 위한 체크리스트 예시

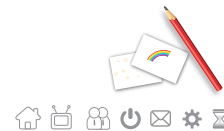
항목	세부 점검 항목	답변 방식
참여과정 및 수준	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 지역사회 일원(지자체, 주민사회, 기업 및 민간단체, 전문가 집단)의 협력이 이루어지는가? 	O/X 혹은 리커트 척도 사용

참여과정 및 수준	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사업의 전 단계에 주민들이 능동적, 주도적으로 참여하고 있으며 주민참여를 용이하게 만드는 방법이 준비되어 있는가? ■ 참여과정의 혼란이나 갈등을 지원하는 인력(퍼실리테터 등) 및 교육방법이 마련되어 있는가? ■ 참여과정과 결과가 투명하고 명확하게 기록되며 공개되는가? ■ 참여자들의 만족도가 확인되었는가? 	O/X 혹은 리커트 척도 사용
실험과정의 우수성 및 혁신성	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실험과정이 개방적으로 이루어졌는가? '문제정의-아이디어 토론-실험에 따른 보완-결과도출 및 공유확산' 등으로 계획대로 진행되었는가? ■ 실험(문제정의와 토론, 현장실험 등)을 진행할 시간, 공간, 인력, 예산 등이 충분히 제공되고 있는가? ■ 지역혁신 아이디어들이 도출, 토론, 보완, 발전, 공유되었는가? ■ 사용하기 쉬운 모니터링 체계, 관리지표, 성과지표 등이 준비되었는가? ■ 실험의 지원체계(공공지원, 보조인력, 기술자문 등)는 예상대로 작동되었는가? ■ 실험의 위험요소들이 사전-과정-사후까지 관리되었는가? 	
지역영향 및 관계성 변화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실험과정에 참여한 주민, 이해관계자 간 네트워크를 통해 지역 혁신 플랫폼이 구축(공식적, 비공식적)되었는가? ■ 경험확산을 위한 홍보활동, 공유활동이 충분히 이루어졌는가? ■ 중앙, 지방정부, 시민사회, 기업 등 주체 간에 상호이해도가 증대되었는가? ■ 리빙랩 이후 지역사회의 관계성, 연대성, 삶의 질에 긍정적 영향이 발생하였는가? 	

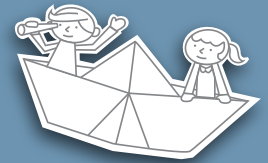
>> 주요 체크포인트!

>> 리빙랩을 통한 구체적인 지역문제해결방안도 중요하지만, 주민참여 리빙랩의 핵심성과는 주민참여 활성화, 지역사회 역량강화와 같은 간접적 성과도 중요하다.

>> 우수한 주민참여 리빙랩의 기준은 지역참여수준, 실험의 우수성과 혁신성, 지역관계 및 거버넌스 변화 등에서 포괄적으로 고려되어야 한다.



PART 6



리스크 관리

① 리빙랩 단계별 위험요소와 대응방안

리빙랩 운영단계별 위험요소들은 모든 리빙랩에 적용되는 일반적 요인들도 있지만, 지역사회 특유의 요인들도 위험요소로 등장할 수 있다.

표 7 단계별 위험요소와 대응방안

사전준비 및 준비단계 :

- 위험요소 :

- ◆ 개념 이해의 어려움: 지방자치단체와 참여 시민들 모두 생활현장의 실험이라는 리빙랩 개념 이해의 어려움을 겪으면서 지역사회에서 경험한 기존의 참여사업, 공모전을 운영하는 방식을 답습하여 지방자치단체와 실험참여 시민들 모두 실험성과 유연성이 약화. 실험진행이 어려워 중도 포기하기 쉬움

- 대응방안 :

- ◆ 리빙랩 개념 이해 및 운영방법 차원에서 도움을 줄 수 있는 전문인력(파실리테이터, 파트너 등)을 활용
- ◆ 지자체 및 정부기관은 리빙랩 교육 및 안내자료, 사례 등 참고자료나 학습기회 제공

실험·공동창조 단계 :

- 위험요소 :

- ◆ 운영기술 미숙 : 주민참여 리빙랩 뿐 아니라 모든 리빙랩 사업은 실험장소 물색, 참가자 모집, 실험운영기술 부족, 미비한 모니터링 체계 등의 문제점이 발생할 수 있음
- ◆ 사고 위험 : 실험 분야별로 관련 법규나 행정제도가 달라 의도하지 않은 법규정 위반이 발생할 수 있음. 또한 어떠한 실험에도 사고나 피해발생 위험(보건, 환경, 안전사고 등)이 따를 수 있음

- ◆ **갈등위험** : 실험 진행과정에서 참가자나 지원기관, 기타 지역사회 이해관계자(실험에 참가하지 않는 이웃 주민 등)들과 오해나 관점 차이로 갈등 발생 위험

- 대응방안 :

- ◆ 지속적이고 적극적인 이해관계자 소통이 절대적으로 필요하며 소통내용의 기록관리 필요
- ◆ 기술적 지원인력이나 전문가를 적극 활용해야 하며, 정부조직은 사고에 대한 보험 등 안전장치를 사전에 마련해야 함

확산·정리 단계 :

- 위험요소 :

- ◆ 실험이 종료되면서 결과가 제대로 공유, 평가되지 않는 경우, 특히 성과가 만족스럽지 않을 때 잘 발생하며 외부에서 저평가하는 경우도 실험성과가 사장될 수 있음
- ◆ 실험이 만족스럽게 진행되었더라도 종료 후 대책이 미비하여 사용하지 않는 시설처리 문제, 이미 깊숙이 관여한 실험대상자들의 실망감 등이 발생할 수 있음

- 대응방안 :

- ◆ 사업성과를 지나치게 계량적, 물질적으로 평가하지 않고 실험과정에서 창출된 사회적 변화(주민의 사회적 참여, 상호소통 등에 집중할 수 있어야 함. 이를 위한 실험성과 평가기준에 대한 사전적 합의가 필요

② 리빙랩 거버넌스 위험요소

앞서 리빙랩 주민/공간 요소에 따른 유형분류 방법(제1-4유형 분류)을 소개하였는데 각 유형 별 위험요소가 존재하며 위험을 저감할 대안이 필요하다.

표 8 주민/공간 요소에 따른 위험요소 및 저감 대안

위험영역	내용	대안
제1유형: 주민들이 주도적으로 지역공간 내에서 리빙랩을 운영하는 경우	<ul style="list-style-type: none"> ■ 실험운영방법이나 부작용에 대한 기초 지식 · 교육 등이 부족하여 미연의 사고 및 갈등 위험을 고스란히 주민사회가 안아야 하며 이 과정에서 오히려 지역 공동체성이 위협받을 수 있음 ■ 또한 지방자치단체가 모든 후속처리를 책임져야 하며 사고 발생 시 비난도 상대적으로 커짐 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주민주도형 지역공간 내부 진행 리빙랩의 경우 지자체의 책임의무가 커지며, 실험운영진과 지자체가 사전 위험요소(체크리스트)를 점검하고 충분한 교육이 필요함. 특히 '리빙랩' 경험이 적은 지방자치단체는 외부의 전문가 및 이미 유사 리빙랩 실행 경험이 있는 외부 집단의 경험을 상세하게 벤치마킹할 필요가 있음

제2유형 a: 외부 주도형 리빙랩에서 발생 하는 위험요소 (개방형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 외부 전문기관 주도형 리빙랩에서 발생하는 위험요소는 앞서 논의한 일반적 리빙랩 위험요인들과 동일하나, 이에 대한 지역사회와의 대응과 대처에 대한 유의가 필요함 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이는 철저히 지역공간 내에서 외부 집단의 리빙랩을 허가하는 지자체의 사전 협의 및 주의가 필요함 ■ 실험과정 및 대상, 기대효과 등을 충분히 이해하고 발생할 수 있는 위험요소(안전사고, 환경피해, 주민민원, 실험 후 뒤처리 등을 체크리스트화하여 실험주도 기관과 사전 협의를 마쳐야 함
제2유형 b: 외부 협력형 리빙랩에서 발생하는 위험요소 (개방형)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 외부 기술기관과 지방정부 협력(성남시 시니어 리빙랩 등) 리빙랩, 스마트도시 실증사업 과정의 기업 리빙랩 등이 증가하고 있음. 지역사회의 협력의사에 따라 운영되므로 책임소재를 나누어야 하는데 이 과정이 리빙랩마다 달라질 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참가하는 주민들은 사전위험에 대한 공지에 대한 동의를 문서화해야 하므로 이를 요구할 권한이 있음 ■ 지방자치단체와 협력하는 외부 기관은 최소한 사고 및 환경피해, 실험 후 뒤처리 과정에 대한 책임소재를 사전 협약을 통해 명백히 해야 함
제3유형: 주민주도 실험대상이 외부로 확산되는 경우 (공간성 희박)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 온라인 활동이 주를 이루는 리빙랩이나 캠페인성 리빙랩, 다양한 사람들이 참여하는 캠프나 축제를 여는 경우 주민뿐 아니라 다른 지역주민, 관광객 등 외부 사람들에게까지 영향이 미치며 사고가 발생할 경우 책임의 무게가 매우 커질 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 온라인 활동은 개인정보보호나 부적절한 게시 활동 등에 대한 전문가 초청 사전 교육이 절대적으로 선행되어야 함 ■ 캠프나 축제 등 오프라인 행사의 경우 일반적인 '행사'에 적용되는 안전장치(보험, 안전요원배치, 안전시설 점검)를 사전에 갖추어야 하는데 특히 지방자치단체의 적극적인 지원이 필요함 ■ 또한 주민들이 외부 지역까지 이동할 경우 해당 지자체에 미리 고지할 필요가 있음
제4유형: 주민성, 공간성이 희박한 경우	<ul style="list-style-type: none"> ■ 명목상 지역 리빙랩으로 지역공모사업 등에 참여는 가능하나 실질적으로 일반적인 사회혁신 리빙랩과 유사. 따라서 위험요소 및 대응책도 일반적 리빙랩 위험요소와 거의 동일 	

주요 체크포인트!

≫ 아직 우리나라가 리빙랩의 경험은 많지 않아 리스크(위험요소) 관리에 대한 관심이 높지 않다. 특히 주민참여 리빙랩은 지자체의 역할이 크므로 각별한 주의와 사전준비가 필요하다.

≫ 리빙랩 실행단계별 위험도 존재하며 리빙랩의 유형에 따른 고유의 위험성도 존재한다.



사례에서 배우는 지역문제 해결

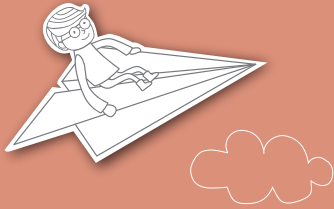
리빙랩 가이드북

3장

주민참여 리빙랩의 사례



PART 1



사례 선정 기준

지금부터 소개되는 사례는 최근 주요 행안부 공모전이나 지자체가 자체적으로 추진하는 주민참여 리빙랩 사례들이다. 타 연구나 출간된 저술을 통해 전국적으로 이미 확산된 사례들은 제외하였다. 사례 선정 기준은 주민참여 리빙랩의 유형분류 기준인 지역공간성과 주민참여성을 고려하여 유형별 특성을 파악할 수 있도록 선정하였다. 또한 공모사업(지역, 중앙부처), 지자체 자체 추진 사업 등 사업 후원기관의 성격이 서로 다른 사례들을 다루며 앞서 제안한 리빙랩의 기획·실행과 관리 등의 개념을 조금 더 명확하고 현실적으로 체감할 수 있도록 스토리텔링의 형식으로 구성하였다.

선정사례

- 지역공간 중심 주민참여 리빙랩 :

- ◆ 강원도 춘천 소통협력공간 “텃 빈 놀이터” : 정부(행정안전부)가 지원하고 지자체가 위탁한 민간기관(춘천사회혁신센터) 운영 공모전을 통해 선정된 리빙랩.
- ◆ 서울시 성동구 안전통화로 리빙랩 : 구청 자체 사업. 지역 안전환경 조성
- ◆ 경기도 양주시 주택가 쓰레기 문제해결 : 지방자치단체 추진 공모전. 초기 지역 위생환경 조성으로 시작하였으나, 쓰레기 재활용 디자인 개발로 리빙랩 성격 전환

- 지역공간 중심 개방형 리빙랩 :

- ◆ 전라북도 전주 소통협력공간 “Human and Pedestrian” 리빙랩 : 실험 자체는 지역공간이 대상이나 주민뿐 아니라 개방

된 참여 허용. 정부(행정안전부)가 지원하고 지자체가 위탁한 민간기관(전주사회혁신센터) 운영
공모전을 통해 선정된 리빙랩. 도시 가로환경 개선.

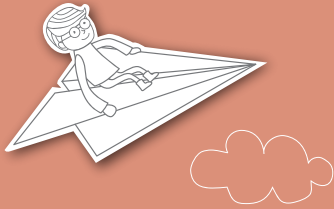
- 지역공간성은 희박하나 주민주도형 리빙랩 :

- ◆ 경상남도 도청 리빙랩 공모사업 “청년 니트족 지원사업” : 광역자치단체(경상남도) 공모사업
선정 리빙랩. 지역 청년주민들의 참여로 리빙랩이 진행되나 청년 니트족 대상으로 특별한
공간성은 나타나지 않음. 소외청년 사회 재진입 지원사업

- 지역공간성/주민참여성이 희박한 사업 :

- ◆ 전라북도 전주 소통협력공간(사회혁신센터) “LeGo” 리빙랩 : 지역 내 캠퍼스 대학생(대학생은
꼭 지역주민이 아닌 경우도 많음) 주도의 청년 자아찾기(레고) 리빙랩 사례. 청년-초년 직장인 직업
적성찾기 지원

PART 2



사례 소개

① 강원도 춘천 ‘텃빈 놀이터’ 리빙랩*

- 상상력과 창의력으로 함께 채워나가는 놀이터 -

리빙랩의 추진배경

춘천의 공동육아 협동조합인 ‘신나는 협동조합’의 구성원들은 아파트마다, 공원마다 판에 박힌 형태의 놀이터들을 바라보며 안타까운 마음을 금할 수 없었다. 화려한 색상의 놀이기구들과 넘어져도 다치지 않는 안전한 바닥재로 구성된 놀이터를 즐겨 찾는 아이들의 수는 나날이 줄어들고 있다. 새로운 기구가 설치되면 한동안 아이들이 찾아오지만, 얼마간의 시간이 흐르면 다시 놀이터는 쓸령해지곤 한다.

신나는 협동조합에서 육아를 담당하는 어린 아이들이 함께 뛰어노는 놀이터는 별다른 기구도 없고, 안전바닥재도 없이 모래흙바닥 위에 만들어져 있지만 이상하게 아이들은 계속 놀이터를 찾는다. 별 다른 놀이기구도 없이 나무와 모래로 이루어진 빈 놀이터에서 아이들은 상상력을 펼치며 자기들만의 놀이에 빠져들기 때문이다. 점차 협동조합원들은 ‘우리 지역의 다른 놀이터들도 이렇게 변화하면 어떨까?’라는 생각을 하게 되었다. ‘텃빈 놀이터’ 리빙랩 추진 동기는 여기서부터 시작되었다.

*본 사례는 2019년 실제 춘천시 사회혁신파크를 방문하여 리빙랩 참가자 및 사회혁신파크 담당자를 인터뷰한 내용을 중심으로, 춘천 리빙랩 성과공유회 발표 자료 및 언론보도자료 등을 참고하여 작성되었다.

때마침 춘천사회혁신파크에서 새롭게 시작하는 소셜리빙랩 공모사업은 협동조합원들에게 반가운 소식으로 다가왔다. 2018년 행정안전부가 주관하는

「지역거점별 소통협력공간」사업에 선정된 춘천시는 춘천사회혁신파크를 조성(2018년 8월 관련 조례 제정)하고 10월부터 지역밀착형 리빙랩 공모사업을 시작한 것이다.

주민주도적으로 지역사회의 문제를 해결하는 춘천형 소셜리빙랩 사업에, '신나는 협동조합'의 '텃빈 놀이터' 실험을 포함하여 춘천시민들이 결성한 13개의 리빙랩 팀이 선정되었다.

리빙랩의 실험과정

엄마와 아이들이 사용자관점에서 생각하고, 인근 주민들의 의견과 마음을 함께 모아 만들어 가는 놀이터라는 취지의 '텃빈 놀이터' 실험은, 차갑고 획일적인 일반 놀이터를 모래언덕, 흙, 돌, 나무 등 자연물과 폐자원을 이용해 친환경적이고 자유로운 놀이터, 아이들의 상상력과 체력을 함께 키워나가는 놀이터로 변화시키자는 실험이다.

실험은 '생각모으기(참여자 동원과 의견수집, 환경분석) - 놀이터디자인-놀이터조성-관찰 및 연구활동(놀이행태 관찰 및 놀이 실험을 통한 보완과정) - 성과공유회'의 단계를 거쳐 진행되었다.

초기에는 퇴계동 주공아파트 단지 내 놀이터를 대상으로 실험설계가 추진되었으나, 기존의 우레탄 바닥재를 모래바닥으로 변경하는데 드는 비용이 너무 높아, 춘천시 공원녹지과와 협력하여 퇴계동 '무릉공원' 내 놀이터와 호평동 '호반공원' 내 놀이터로 대상을 변경하였다. 이들 놀이터는 바닥재가 우레탄이 아닌 자연상태(모래 바닥)를 유지하고 있었기 때문이다.

실험을 시작할 무렵에는 리빙랩의 개념과 취지를 잘 이해하지 못한 이해관계자들과 인근 지역주민들의 무관심으로 어려움을 겪기도 하였다. 놀이터 설계변경에 대한 전문적 지식이 부족하여 설계전문가와 유아놀이 전문가의 도움도 요청하게 되었다.

한편 어려움이 발생할 때마다 춘천 소셜리빙랩 운영진(춘천사회혁신파크)이 지원한 팀별 '파트너'가 다양한 도움을 제공하였다. 필요한 전문가 섭외 및 공적기관에 대한 지원요청방법에 대한 조언, 사람들의 의견을 수렴하고 아이디어를 모으는 실험방법에 대한 조언을 받을 수 있었다.

이과 같은 사회혁신파크의 운영지원과 리빙랩 실험 참여자들의 끊임없는 관계 형성 노력이 빛을 발하면서 점차 관련 공공조직들의 인식도 변화하여 더욱 호의적으로 실험을 지원하기 시작하였다. 무엇보다 놀이터 인근 주민들의 관심이 커지면서 '주민관찰단 활동'에도 참여하여 놀이터 사용자의 행동패턴 분석에도 기여하였다.

텃밭놀이터 실험을 통해 무릉공원과 호반공원 놀이터는 모래와 나무 징검다리로 이루어진 친환경 놀이터로 변모하였고, 분필로 바닥에 그림을 그리며 노는 아이들, 나무 평상에서 쉬는 주민들이 함께하는 쉼터가 되었다.

그림 5 텃밭 놀이터 리빙랩 현장



 텃밭 놀이터 현장, 춘천 사회혁신센터 성과공유회 발표자료 발췌

실험의 결과와 시사점

실험 전과 실험 후의 놀이터 이용행태를 관찰한 결과 더 많은 아이들이 찾아오게 되고, 찾아온 아이들은 더 오래 머문다는 사실이 드러났다. 이용자들의 만족도도 크게 향상되었다. 부모들도 아이들이 더욱 자유롭게 모래를 만지며 놀도록 허락하게 되었고, 인근 주민들의 관심과 참여도도 커졌다.

실험을 종료하면서 개최한 성과공유회(무릉공원에서 개최)에는 주민과 춘천시민들이 200명 이상 참여하기도 하였다.

리빙랩의 성과는 시정 사업에도 영향을 미쳤다. 춘천시 ‘어린이 놀이터 조성사업’에 텃빈 놀이터 실험결과가 반영되었다. 실험을 진행하면서 축적한 경험과 지식도 중요한 성과로 남게 되었다. 리빙랩 실행팀 일부는 이러한 지식과 경험으로 춘천시 ‘놀이터협의체’에 참가하여 위에 소개한 ‘어린이 놀이터 조성사업’ 계획에 참여하게 된 것이다. 이에 따라 2019년 춘천시는 ‘큰골근린공원 어린이 모험놀이터 1호’를 착공할 계획을 발표하였다.

하지만 리빙랩 실행팀이 얻은 소득은 단지 ‘새로운 놀이터 모델’을 구축한 데에 머무르지 않는다. 대안적인 놀이터 문화에 대한 시와 주민들의 공감대를 형성할 수 있었고 지역주민들의 화합과 소통의 기회도 확대할 수 있었다. 주민 역량강화에 대한 자부심도 뺄 수 없는 성과이며, ‘리빙랩’, ‘지역혁신’, ‘주민참여’에 대한 지역 공공조직 구성원들의 인식개선도 중요한 소득이라 할 수 있다.

이러한 성과에는 물론 시민들의 의지와 참여의식이 가장 중요한 핵심 성공요소로 작용하였다. 그렇지만 리빙랩 시도가 중간에 흐지부지 되지 않도록 다양한 영역에서 지원한 공적 주체들의 역할도 중요하다. 중앙정부가 소통협력 거점 조성이라는 사업기반을 제시하였고, 지방정부는 사회혁신파크(민간위탁으로 운영되는)의 리빙랩 공모사업을 물심양면으로 지원하였다. 사회혁신파크는 리빙랩 운영 전반을 책임지는 가운데, 참가자들에 대한 교육, 멘토(파트너) 제공, 예산 및 성과관리 방안 등을 지원하였다.

‘텃빈 놀이터 사업’은 중앙 - 지방 - 민간운영 - 시민사회의 협력과 각자의 역할분담을 통해 주민참여 리빙랩의 성과를 창출한 사업 사례라 할 수 있다.

2 서울시 성동구 안전통학로 리빙랩*

- 스마트하고 안전한 도시를 위한 주민참여와 혁신 -

리빙랩의 추진 배경

성동구청은 서울에서도 다양한 혁신적 시도에 매우 적극적인 지방자치단체라 할 수 있다. 최근 성동구청은 자체적으로 일상 속에서 주민들이 겪는 생활문제에 대해 주민들의 의견을 수렴하고, 그중 초등학생들의 통학로 안전문제라는 주제를 정해 ‘안전통학로 만들기’ 리빙랩을 시행한 바 있다. 이는 ‘스마트 포용도시’라는 성동구의 비전 실현의 일환으로 시도되는 지역 내 최초의 주민참여 리빙랩이라 할 수 있다.

리빙랩의 실험과정

「안전통학로 만들기」 리빙랩은 구 내 어린이와 학부모들의 최대 관심사인 안전문제를 리빙랩을 통해 개선하는데 목적을 둔다. 이는 성동형 리빙랩 모델을 구체화하기 위한 선도적 시도라는 점이 흥미롭다. 2018년 10월부터 2019년 1월까지 5개 학교(경동, 금북, 무학, 마장, 용답 초등학교)가 참여하였다.

성동구는 구청 조직인 스마트포용도시국 내 전담 TF를 구축한 뒤 참여학교를 모집하였다. 5개 학교는 2017년 「성동형 공공빅데이터 표준모델 구축 용역」에 따른 안전 통학로 분석자료를 공유하였고, 각 학교 별로 학부모와 교원, 성동구 전담 지원인력이 실험을 운영하게 되었다.

*본 사례는 2019년 실제 서울시 성동구청을 방문하여 리빙랩 운영진을 인터뷰한 내용을 중심으로, 구청 보도자료 및 결과보고서를 참고하여 작성되었다.

실험 참가자들은 빅데이터뿐 아니라 직접 현장(등굣길)을 순찰하며 의제를 발굴하고 학교 별 워크숍을 통해 통학로 환경개선 아이디어를 교환하였다. 현장 검토와 아이디어 토론, 보완이 반복되면서 실질적인 통학로 개선안이 수립되어 변화가 이루어졌다. 2019년 1월 19일 성과토론회가 개최되

어 4개월의 여정이 공유되고 개선사항과 향후 발전방안이 토론되었다.

실험은 여기서 멈추지 않고 2019년 4월 2차로 이어지며 새롭게 7개 초등학교(금호, 경일, 동명, 응봉, 송원, 옥정, 행당 초등학교)가 참여하게 되었다. 현재 안전통학로 만들기 리빙랩은 3단계까지 8개 학교가 추가로 참여하게 된다.

실험의 결과와 시사점

성동구청의 사례는 특히 지방자치단체가 도시의 비전 체계 안에 리빙랩을 포함시키며 주민 위주의 지역혁신을 시도한다는 점에서 주요한 시사점을 찾을 수 있다. 또한 이러한 목표를 위한 지원 인프라도 계속 확대하고 있다. 현재 성동구는 '성동구민청(www.sd.go.kr/sdlab.do)'이라는 온라인 소통 플랫폼을 운영하며 지속적으로 주민의견을 수렴하고 있다. 성동구민청은 주민의 제안 중 50명 이상의 공감을 얻은 제안을 선정하여 구청장이 답변하고 이들 중 일부를 실행하거나 리빙랩으로 발전시킬 수 있는 참여형 온라인 소통 플랫폼이다.

그림 6 성동구민청 웹사이트



온라인에 익숙하지 않은 주민들의 참여를 지원하기 위해 오프라인 모임 기회도 확대하고 있으며, 온라인 플랫폼 사용 교육도 실행하고 있다. 성동구에서 리빙랩은 스마트 도시를 위한 혁신 수단이기도 하지만 무엇보다 '주민참여'를 통한 '지역주권' 회복을 이끌어낼 수단인 것이다.

③ 경기도 양주시 주택가 쓰레기 문제해결 리빙랩*

- 혁신의 시작은 제안이고, 제안은 곧 소통 -

리빙랩의 추진 배경

경기도 양주시청은 시민의 목소리를 경청하는 기회이자 수단으로 리빙랩을 바라보고 있다. 2019년에는 지역혁신 사업의 일환으로, 특히 지방정부와 주민사회 모두를 위한 교육적 차원에서 리빙랩 공모전을 기획하였다.

2019년 2월부터 11월까지 진행되는 양주시 공모전은 개인 공모가 아닌 팀 공모 방식을 선택하였다.

리빙랩의 실험과정

2019년 2월 문화, 일자리, 복지, 콘텐츠, 교육, 안전 분야로 공모전이 진행되었고 전체 참여팀 (8개)이 함께 모여 '공감토크'라는 워크숍을 운영한 뒤 6개 리빙랩 과제가 선정되었다. 그중 마을공동체 네트워크 주도로 운영되는 주택가 쓰레기 문제해결 리빙랩은 서비스 디자인 기법을

활용한 독특한 환경개선 디자인 사업이다.

주택가 및 상가지역의 쓰레기 분리수거가 제대로 이루어지지 않아 악취와 미관상 문제점들로 인해 시민들은 스스로 문제를 해결하고자 리빙랩

*본 사례는 2019년 실제 경기도 양주시청을 방문하여 리빙랩 운영진을 인터뷰한 내용을 중심으로, 구청 보도자료 및 성과발표자료를 참고하여 작성되었다.

에 도전하게 된 것이다. 리빙랩 과정을 통해 마을공동체 네트워크 구성원들은 주기적으로 토론하고 지역주민들과 소통하면서 직접 주택가 쓰레기 버리는 문제의 대안을 찾았으나, 근본적인 문제점을 시민들이 해결하기 어렵다는 사실에 봉착하게 되었다.

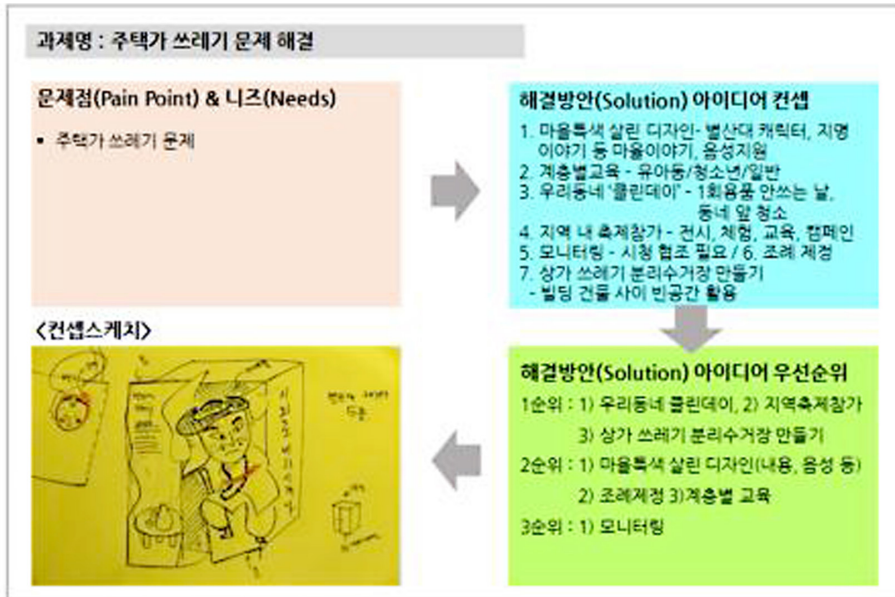
그럼에도 불구하고 의지를 꺾지 않고 시민들의 인식개선을 위한 교육 및 캠페인, 가로환경 미화 등 자신들이 할 수 있는 영역에서 개선책을 찾게 되었다. 분리수거 장소의 청결성, 가시성, 심미성을 개선하고 분리수거 교육 및 전시 부스에 필요한 디자인을 찾아나가는 디자인 워크숍을 실시하였다. 아이디어와 컨셉트를 찾아가는 과정은 주민들의 직접 참여로 진행하고, 최종 그래픽 디자인은 양주시가 전문 디자이너를 참여시켜 결과물을 시각화하였다. 이는 전문가가 아니면 아이디어를 가시적 결과물로 만들기 어려운 측면을 배려한 조치라 할 수 있다.

실험의 결과와 시사점

양주시가 리빙랩을 시도하는 이유는 주민과의 소통을 통해 지역혁신이 이루어질 수 있다고 믿기 때문이다. 양주시는 읍면동 단위로 <소통마켓>이란 주민공간을 설치하여 지역 소통과 공동체 활성화 토양을 마련한 바 있다. 쓰레기 해결문제를 비롯한 6개의 리빙랩 프로젝트는 현재 진행형(2019.10월 기준)이며 아직 최종성고가 도출되지 않았다. 그럼에도 불구하고 소통이 혁신이라는 비전 아래 ‘감동양주’라는 슬로건을 내세우는 양주시의 혁신 노력이 리빙랩 사업을 통해 한 걸음 더 진전하고 있는 것을 알 수 있다.

물론 지방정부 조직 차원에서 혁신사업을 체계화할 인력과 재원이 아직 부족한 형편이지만, 지금까지의 성과에 힘입어 2020년까지 양주 시는 현재 지역 유휴공간을 활용하여 리빙랩 거점 센터를 구축하고자 추진하고 있다. 또한 주민자치(주민참여예산제도 등)와 리빙랩을 연계할 방안도 구상 중에 있다.

그림 7 아이디어제안 과정과 디자인 결과



자료 : 2019 양주 리빙랩 프로젝트 중간성과 발표회 자료 발췌

4 전라북도 전주 ‘Human and Pedestrian’ 리빙랩*

- 시민이 움직이면 세상이 변한다 -

리빙랩의 추진 배경

전주 사회혁신센터의 소셜리빙랩 공모사업은 2018년 시작되어 2019년 2기 공모로 연계 되고 현재 3기 공모사업이 진행 중에 있다. 도시공간 디자인 에이치트리¹의 ‘Human and Pedestrian(사람과 보행, 이하 H&P)’ 리빙랩은 2기 공모사업에 선정되어 운영된 보행공간 개선을 위한 아이디어 제안 플랫폼 사업이다. 전주사회혁신센터는 2018년 행정안전부가 주관하는 「지역거점별 소통협력공간」사업에 선정된 전주시가 운영하는 리빙랩 거점이라 할 수 있다.

쉽게 개선할 수도 있지만 흘러 지나치는 바람에 문제가 해결되지 않는 보행공간의 불편사항들을 다루기 위해, 도시공간계획 전문가들이 힘을 합쳐 고안한 어플리케이션 실험이 H&P 리빙랩이다.

‘깨진 보도블럭, 비효율적인 위치에 설치된 가로 시설, 다리 밑 낙서투성이 공간 등을 발견하는 시민들이 바로 알리고 이에 대한 효율적인 개선안까지 제안할 수 있으면 어떨까?’란 생각을 가지고 모인 지역 시민과 건축·도시 전문가들이 실험에 도전한 것이다.

리빙랩의 실험과정

어플리케이션 작동원리는 비교적 간단하다. 보도공간의 문제점을 발견한 시민들이 앱을 통해 사진을 촬영한 뒤 H&P가 제공하는 온라인 플랫폼에 업로드 한다. 업로드된 사진을 검토한 전문가들이 저비용으로도 문제를 해결할 수 있는 해결방안을 제시하고 이 결과는 지자체 관련 부서로 전달되어 실제 개선이 이루어지도록 요청하는 원리이다. 이 과정에서 문제 지역은 붉은색으로 앱 속의 지도에 표시된다. 전문가가 개선안을 제시할 경우 같은 지점은 노란색으로 변한다. 이후 실제 개선이 이루어졌을 때는 그 지점이 푸른색으로 표기되는 것이다.

*본 사례는 2019년 실제 전주 사회혁신센터를 방문하여 H&P 실험 참가자를 인터뷰한 내용 및 사회혁신센터 블로그를 참조하여 구성하였다.

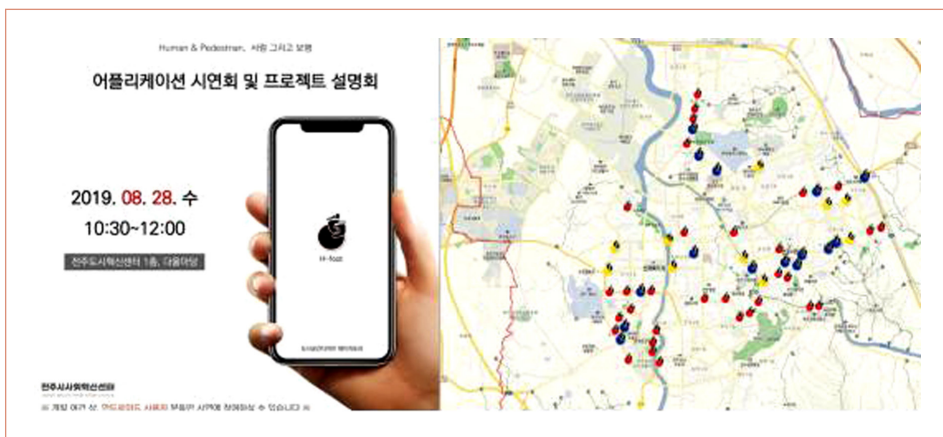
이 과정에서 앱을 다운로드한 시민들(전주 시민이 아니더라도 앱을 다운 받아 지역공간을 지날 경우 모두 참여 가능)은 자신의 지역 보도공간의 문제점과 개선 제안, 실제 개선 상황을 지도에서 한눈에 파악할 수 있다.

리빙랩 운영팀은 전주 기반의 도시설계 전문가, 전주에 위치한 전북대학교 컴퓨터 공학과 대학생들이 함께 참여하게 되었다. 운영팀 중 일부는 IT 분야 등에서 전문역량을 가지고 있었다. 실험은 초기 원형단계의 앱을 아이디어를 함께 모아 설계한 뒤, 100인의 시민체험단을 모집하여 주민들이 실제 전주 시내를 돌아다니며 앱의 성능을 지속적으로 테스트하는 형태로 진행되었다.

실험의 결과와 시사점

어플리케이션은 2019년 8월 28일 시연회 및 프로젝트 설명회를 통해 세상에 등장하였다. 아직 초기 단계로 앱의 활용 성과는 가늠하기 어렵지만, 지역주민과 지역소재 대학생들이 힘을 합쳐 자신들의 전문역량을 활용한 아이디어를 구현화하고 100인의 시민체험단과 함께 실제 지역현장에서 리빙랩을 진행하였다는 점에서 중요성을 찾을 수 있다.

그림 8 시연회 포스터(좌측) 및 앱 상의 지도표기 구현(우측)



자료 : 좌) 전주시 사회혁신센터 블로그*, 우) H&P 프레젠테이션 이미지 발췌.

H&P의 실험집단은 주민이 대부분이지만 외부인들도 대화를 통해 참여할 수 있다. 실제 앱을 다운로드한 누구

나(지역에 잠시 머무는 경우라도) 참여할 수 있도록 사업성격 자

체가 개방적이다. 공간은 현재 전주지역공간이 중심이 되지만, 타 지역 확장성도 매우 높다. 또한 시민의 참여가 실제 개선(지방정부의 보수공사)로 연계되어야 '문제가 해결(푸른 색 표기)'된 것으로 표시된다. 이 실험은 지역 리빙랩의 개방성, 기술혁신성, 시민참여로 이루어지는 사회혁신성, 작은 아이디어와 비용으로 이를 수 있는 도시공간 개선(공공성) 등 주민참여 리빙랩의 다양한 측면을 관찰할 수 있게 해준다.

*[자유] H&P 프로젝트, '도시공간디자인 에이치 트리', 전주시사회혁신센터 블로그, 2019.10.15.
https://blog.naver.com/jeonjusocial_ino

5 전라북도 전주 '나를 짓다 Le+Go' 리빙랩*

- 대학생들이 만드는 청년 직업적성 찾기 경로 -

리빙랩의 추진 배경

취업에 성공한 사회초년생들이 금방 직장 적응하지 못하고 퇴사하는 상황은 우리 사회에서 매우 흔하다. 이러한 경험을 갖게 된 한 청년은 '나를 생각해 볼 시간'이 필요하다는 것을 절감하게 되었고 자신의 경험을 바탕으로 새로운 생활실험에 도전하게 되었다. 사회의 압박과 통념에서 정신없이 직장을 찾게 되지만, '나 자신을 짓는' 시간을 가지지 못한 채 적성에 맞지 않는 직장에서도 고민하다 얼마 못가 퇴사하는 청년들의 문제를 바라보게 된 것이다. 2018년 전주시 사회혁신센터 리빙랩 공모전에 선정된 'Le+Go' 리빙랩은 우리나라 청년들이 '내가 진정 원하는 직업경로와 적성은 무엇인지'를 고민하는 기회를 제공하기 위해 탄생하였다.

심리적 방황과 사각지대에 놓인 청년들(취준생, 대학생 등)의 진로찾기 프로젝트라 할 수 있다. 시작은 전북대 커뮤니티와 인스타그램을 활용, 참여자를 모집하여 운영되었다.

*본 사례는 2019년 실제 전주시 사회혁신센터를 방문하여 LEGO 실험 참가자를 인터뷰한 내용 및 "2018 사회혁신 리빙랩 프로젝트: 사람이 모여 동네에서 지구를 살린다"(전주시사회혁신센터 출간)를 참조하여 구성하였다.

리빙랩의 실험과정

실험은 청년들이 스스로의 적성을 생각하며 채워 나가는 ‘자아북’, 함께 며칠을 보내며 ‘나를 짓다 캠프’ 등 다양한 공유프로그램을 통해 진로와 적성을 탐구하도록 설계되었다. 단순한 직업적성이 아니라 자신들의 삶을 디자인하고 자존감과 주체성을 회복하는 기회를 찾는 실험인 것이다. 전문심리상담가는 아니지만, 실제 청년들과 함께 ‘자아북’ 및 ‘나를 짓다’ 캠프의 내용을 설계하고 토론하며 보완하였다. 같은 불안과 두려움을 가진 청년들이 서로를 공감하는 가운데 스스로를 더 명확하게 바라보는 실험이라 할 수 있다.

실험의 결과와 시사점

‘Le+Go’는 성공적으로 2018년 11월 1기 사업을 종료하였다. 65명의 청년들이 자아탐색 기회를 누렸고, 자아북 내용은 3회나 수정·보완되었다. 2019년 ‘Le+Go’는 사회혁신센터 리빙랩 2기 공모전 연계사업으로 선정되었다. 2기 사업은 ‘청년들의 주체성 찾기, 자립학교’*라는

*출처: 래고(LE+GO), ‘청년들의 주체성 찾기, 자립학교’. 전주시사회혁신센터 블로그, 2019.07.04.
https://blog.naver.com/jeonjusocial_ino

프로젝트로 운영되며, 2기는 자아북 사업을 확대하고 완성된 자아북을 모아 청년 라이브러리 공간을 조성할 계획을 추진하고 있다.

그림 9 Le+Go 2기 자아북 설명회장



Le+Go의 특징은 주민참여 리빙랩이 일반적으로 지역민의 삶을 중심으로 진행되는 경우가 많은데, 지역에서 출발하였지만 지역공간이나 주민, 외국인 등의 여부가 중요하지 않은 확장성 높은 사업이라는 점이다. 또한 청년세대의 공감을 바탕으로 복잡한 기술이나 높은 전문역량을 가지지 않아도 의미 있는 사회혁신 리빙랩이 이루어질 수 있다는 사실을 보여 준 사례이다.

사례에서 배우는 지역문제 해결

리빙랩 가이드북

참 고 자 료



기존 리빙랩 안내서 참조

- 사회문제해결형 R&D 리빙랩 안내서 : 과학기술정보통신부(2019). 함께 만들어가는 사회문제 해결형 R&D 리빙랩 길잡이.
- ENoI에서 제공하는 유럽연합과 스위스 공동 IoT 사업 리빙랩 안내서와 공동창조워크숍 안내서 : U4IoT (2017) Living Lab Methodology Hamdbook/ Stembert Design (2017) Co-Creative Workshop Methodology Handbook.
- 캐나다 UMVELT 서비스 디자인 컨설팅 기업의 리빙랩 안내서 : Zingraff 외 (2014). Le Livre blanc des living labs
- 유럽 9개국 공동협력의 기술 및 사회혁신프로젝트 MINDb4ACT를 위한 안내서 : Colobrans (2109). MINDb4ACT Living Lab Guide.
- 북유럽 국가들의 공동 환경·스마트도시 프로젝트 SmartIES에서 운영하는 Botnia Living Lab 안내서 : Stahlbrost & Holst (2012) The Living Lab : Methodology Handbook
- EU Looper Living lab 안내서 : Ravets, Evans & Astbury (2018) Looper : Learning Loops in the Public Realm, University of Manchester.

리빙랩 관련 사이트

- EU의 LOOPER 사이트, <http://looperproject.eu/>
- 과학기술정보통신부 리빙랩 길잡이 사이트, <https://msit.go.kr/web/msipContents/contentsView.do?catelId=mssw32&artId=1997160>
- 과학기술정책연구원 사이트, <https://www.stepi.re.kr/>
- 국민해결 2018-국민참여 사회문제해결 프로젝트 블로그, <https://m.blog.naver.com/socialinnolab>
- 국토교통부 스마트시티 사이트, http://www.molit.go.kr/USR/WPGE0201/m_36673/DTL.jsp
- 맨체스터 리빙랩 사이트, <http://projects.seed.manchester.ac.uk/synergistics/collaboratorium/looper-learning-loops-in-the-public-realm/>
- 사회맞춤형 산학협력 선도대학 육성사업(링크 플러스) 사이트, <http://lincplus.nrf.re.kr/>
- 새로운사회를여는 연구원 사이트, <http://saesayon.org/>
- 한국리빙랩네트워크(KNoLL) 블로그, <https://m.blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=sotech2017>

참고문헌

국내문헌

- 과학기술정보통신부(2018). “180126 조간(보도) 지자체 주도 자율적 혁신생태계 구축”
- 연구개발특구진흥재단(2018). 2018년도 과학기술기반 지역수요맞춤형 R&D지원사업 컨설팅 지원 기관 선정 모집공고
- 행정안전부(2018). “180212 (사회혁신추진단) 주민이 중심이 되어 지역사회 혁신 이룬다(외부)”
- “이중순환학습과 시스템적 사고” 2014.04. 동아비즈니스 리뷰.
- 과학기술정보통신부(2018). “국민을 위한 R&D...과학으로 생활문제 해결” 정책 브리핑
- 국회입법조사처(2014) 「시민참여적 지역사회 거버넌스 사례를 통해 본 국회입법과정상 시사점 연구」.
- 김성균·김찬수. (2016). ‘참여의 사다리’로 본 민관협치에 관한 연구 : 서울시 자치구 사례를 중심으로. 「NGO연구」, 11(2) : 153-187
- 김준한(2017), “성대골 에너지전환 리빙랩” 발제자료
- 김현준 외(2017). “공공서비스 디자인(Public Service Design)”을 통한 대안적 행정 모형의 탐색. 한국행정학회 학술발표논문집.
- 남궁문(2016). “산학협력을 통한 지역사회 기여방안”. 산학협력활성화 세미나. 2016. 12. 22. 발표 자료
- 미래창조과학부(2016), 「사회문제 해결형 R&D사업 가이드라인(안)」.
- 성지은 외(2016).「멘토링을 통해 본 사회문제 해결형 기술개발사업」, 「STEPI Insight」, 191, 과학 기술정책연구원
- 성지은 외(2017). 「국내 리빙랩 현황 분석과 발전방안 연구」. 과학기술정책연구원.
- 성지은 외(2018). 사회문제 해결형 기술개발사업에서의 리빙랩 적용 사례분석. 「과학기술학연구」, 18(1).
- 성지은(2016). 「기술개발사업 「시민연구멘토단」구성·운영을 위한 전문기관 선정」. 미래창조과학 부.
- 성지은·송위진·박인용(2013). “리빙랩의 운영 체계와 사례”. 「STEPI Insight」, (127).
- 송위진·정서화(2016), 「사회문제 해결형 연구개발사업의 현황과 과제」, 「STEPI Insight」, 185, 과학기술정책연구원.

- 시민 과학자들의 힘... NASA도 찾지 못한 지구형 행성 5개 찾아. 한국경제. 2018. 05. 13.포럼 자료집
- 유엔비즈(2018). 다문화 결혼이주여성 “친정엄마 서비스” 2018 디지털 사회혁신 아이디어 공모 대회 발표자료
- 윤일영(2017). 사용자 주도의 혁신 플랫폼, 리빙랩. 융합 Weekly Tip.
- 이기원, 김진석(2007). 지역혁신체계-균형발전 정책교본. 국가균형발전위원회
- 제15차 한국리빙랩 네트워크 포럼, 대학리빙랩 네트워크 발족식 및 리빙랩
- 제16차 한국리빙랩 네트워크 포럼, 전북 리빙랩 네트워크 현황과 과제 자료집
- 최현선·이현주. (2012). 「지속가능한 커뮤니티 개발을 위한 의사소통모형 연구 : 이야기, 이해당사자 그리고 지역정체성」. 경제인문사회연구회 연구보고서.
- 토지주택연구원(2019). 스마트시티 리빙랩(Living Lab) 추진전략
- 한국디자인진흥원(2016) 「행정서비스디자인을 통한 정책과정의 국민참여 모델 정립 및 확산 연구」.

해외문헌

- Camagni, R. (2003). Regional Clusters, Regional Competencies and Regional competition. International Conference on “Cluster management in structural policy: International experiences and consequences for Northrhine-Westfalia”, Duisburg, December 5th.
- Dryzek, John S. 2000. Deliberative Democracy and Beyond-Liberals, Critics, Contestations. New York: Oxford University Press.
- Leminen, S., M. Westerlund, and A-G. Nystrom. 2012. Living Labs as Open-Innovation Networks. Technology Innovation Management Review , 2(9).
- Evans, P., Schuurman, D., Sthlbrst, A., & Vervoort, K. (2017). Living Lab methodology handbook. U4IoT Consortium.
- Zingraff & Kostecki (2014) Le Livre blanc des living labs.

