

# 지역자산기반 커뮤니티개발을 위한 농촌 리빙랩 프로토타입의 개발

## - 접경지역 농촌을 중심으로

김태형\* / 서울대학교 환경대학원 교수

금가현 / 연천군 아침해협동조합 이사

김윤영 / 서울대학교 환경대학원 박사수료

## I. 연구 필요성

최근 인구 문제(고령인구 증가, 저출산) 및 국가 저성장 시대에 따른 경제 침체는 인구 감소와 지역 쇠퇴의 문제로 이어지고 있으며, 이에 대한 영향은 도시보다 농촌지역에서 빠르게 확산되고 있어 농촌에서의 대안 마련이 필요한 상황이다. 농촌을 대상으로 하는 중앙정부 차원의 다양한 지원이 그동안 이루어져 왔으나 지역의 특성을 고려하지 않은 하향식(Top-down) 지원은 효과적이지 않았으며, 농촌지역에서는 지역성을 고려한 차별화된 맞춤형 정책의 수요가 증가하고 있는 실정이다(모혜란 외, 2014).

최근 중앙정부 또한 '지방시대 정책'을 내놓으며, 지방소멸, 지역쇠퇴, 경제 침체를 타개하기 위해 '로컬리즘을 통한 문화·콘텐츠 생태계 조성', '매력있는 농어촌 조성' 등 지역의 자산과 문화를 중심으로 하는 로컬 콘텐츠에도 주목하고 있다. 특히 '로컬(Local)'이라는 개념으로 대표되는 '지역성을 내포한 문화, 로컬리즘(Localism)'

---

\* 김태형(taehyoung.gim@snu.ac.kr): 도시 및 지역계획학 박사로 서울대학교 환경대학원에서 도시계획, 도시설계, 교통, 환경, 조경, 사회혁신 등의 영역을 아우르는 융복합연구실을 이끌고 있다.

은 사회, 경제, 환경 등 다양한 측면에서 도시의 문제를 해결하고 발전을 돕는 역할을 수행하고, 창의, 혁신 활동을 대변하여 사회적 연결성을 강화하는 중요한 역할을 하게 된다.

도시보다 상대적으로 장기 거주민이 많은 농촌의 지역 자산은 지역의 정체성뿐만 아니라, 거주민들의 역사와 문화를 담고 있기 때문에 거주민의 삶의 질 향상, 지역 경제 활성화, 나아가 지역의 지속 가능성과도 연결되는 주요한 구심점이 된다. 그리고 지역 자산에 대한 이해가 높은 것은 바로 지역 주민이다. 지역 자산을 효과적으로 활용하기 위해 제시된 방법으로서 ‘지역자산 기반 커뮤니티 개발(Asset-based Community Development, ABCD)’ 모델(Kretzmann & Mcknight, 1993)은 지역 사회의 저평가된 유무형의 자산을 발굴 및 체계화시켜 지역의 장점을 극대화하는 접근법으로, 지역 구성원들이 능동적으로 지역 경제 활성화를 위해 참여하는 방식을 강조하고 있어 여러 특성을 지닌 지역에 적용한 연구들이 수행되고 있다(Sam & Fung, 2022;신수경&이상헌, 2023).

한국 농촌의 경우, 주민자치위원회를 비롯한 새마을지부, 협동조합, 마을기업 등의 다양한 제도적 여건을 기반으로 공동체 형성이 용이하다. 따라서 산재되어 있는 다양한 자원과 공동체 네트워크를 자산화시켜 지역 활성화를 도모하는 ABCD 모델은 농촌 주민들이 능동적으로 참여하여 문제 해결 방식을 고민하기 위한 접근법으로 발전할 가능성이 풍부하다고 볼 수 있다.

〈그림 1-1〉 본 연구의 개념적 틀



ABCD 모델의 실행 체계로서, 리빙랩(Living Lab)은 ICT 활용 기술 개발 등에 있어서 사용자들이 참여하여 제품을 완성시키는 ‘현장실험실’에서 출발하였지만, 최근에는 지역 구성원들이 참여하여 지역의 문제를 주도적으로 발굴, 탐색, 해결하는 현장 기반형 혁신 모델로 각광받고 있다. 리빙랩은 도시 뿐만 아니라 최근 농촌지역을 포함한 다양한 지자체에서 문제해결 대안으로서 시도되고 있어 거주민과 지역의 이해관계자들이 함께 참여하는 ABCD 모델의 방법론적 기반을 제공할 수 있을 것으로 여겨진다.

이에 본 연구에서는 ‘ABCD 모델’을 바탕으로 농촌지역에서 지역 자산을 활용한 ‘리빙랩’의 적용 가능성을 탐색하고자 한다. 특히 ‘**접경지역 농촌**’을 대상으로 한 ‘**농촌 리빙랩**’의 프로토타입(Prototype, 시제품)<sup>1)</sup>을 제시하는 것을 목표로 하며, 연구대상지로 접경지역 농촌마을 중 하나인 경기도 연천군 백학면을 선정하여 대상지 적용을 통해 이해를 돕고자 하였다.

## II. 연구 방법 및 내용

### 1. 연구방법

지역 자산 기반 커뮤니티 개발을 위한 농촌 리빙랩을 설계하기에 앞서 주요 선행 연구와 선행 사례들을 살펴보았다. 이후 연구 대상지의 맥락 이해를 위해 경기도 연천군 백학면의 현장 연구와 지역 주민 면담을 지속적으로 진행하고 지역활동가의 자문을 얻었다. 이 과정을 통해 접경지역 농촌의 현황을 반영한 농촌 리빙랩의 실행체계를 설정하고, 실제 농촌에서 실행될 수 있도록 리빙랩 프로토타입을 도출하였다(표 2-1).

1) 프로토타입의 사전적 정의(고려대학교 한국어대사전)는 ‘전체적인 기능을 간략한 형태로 구현한 시제품’으로 본 연구에서는 농촌 리빙랩 수행을 위한 시범 매뉴얼, 가이드라인으로 정의하였다.

〈표 2-1〉 연구 방법 및 내용

| 구분              | 내용  |
|-----------------|---|
| 문헌 분석           | 선행연구를 기반으로 이론 검토 (ABCD 모형, 리빙랩)   |
| 사례 분석           | 정책, 프로젝트 보고서 등 사례 기술 자료 검토, 국내 현장조사<br>- 농촌, 지역자산, 노인(고령자), 관광 연관 리빙랩<br>- 유럽, 북미, 일본, 한국 |
| 대상지 맥락 조사       | 경기도 연천군 백학면<br>- 지역 주민 및 관계자 면담<br>- 지역 자산 조사   |
| 농촌 리빙랩 프로토타입 도출 | 농촌 리빙랩 프로토타입 설계<br>- 농촌 리빙랩의 실행을 위한 체계, 가이드라인 제시  |

〈그림 2-1〉 현장연구 및 조사 과정



백학면 마을해설사 양성 교육 참여



지역주민 면담



행정복지센터 공무원 면담



백학면 두일리 관광테마골목 조성

## 2. 연구내용

### 2.1. 주요 개념 및 선행연구 검토

#### 2.1.1. 지역자산 기반 커뮤니티개발(Asset-based Community Development)

박인권(2012)은 지역 발전을 위한 전략을 ① 발전 도모의 주체가 지역 외부에 있는 ‘외생적 지역발전’과 ② 지역 내부에 존재하는 ‘내생적 지역발전’으로 분류하였다. ‘외생적 지역발전’은 하향식(Top-down) 전략으로 외부의 자원을 지역에 유치하는 등 규모의 경제를 달성하고자 하는 특성을 가지며, ‘내생적 지역발전’은 지역 주민이 주도하는 상향식(Bottom-up) 전략으로 지역이 보유한 자산을 활용하여 지역이 필요로 하는 발전 목표를 달성한다는 차이를 보인다. 최근에는 단순히 정부와 지자체가 주도적으로 정책을 추진하는 방식보다는 지역 주민 중심의 문제 해결 방식을 지향하고 있으며, 이에 따라 커뮤니티 자산기반 접근 모형들이 활발히 논의되고 있다(김대욱 외, 2019).

Kretzmann & McKnight(1993)은 지역의 문제 해결을 위해 정부, 학교 등 외부 기관을 통해 수요에 대응하는 전통적 방식이 아닌, 지역사회의 네트워크를 활용한 ABCD 모델을 제안하였다. ABCD 모델은 지역사회를 중심으로 공동체의 응집력을 높이고, 눈으로 보여지는 개인적인 능력이나 기술뿐만 아니라, 사회적 관계, 친족 관계 등의 네트워크를 포함하여 자산을 파악 및 가치를 인식할 수 있도록 장려함으로써 지역자산의 효과를 극대화시킬 수 있는 것이 특징이다. 이후 이 모델은 지역 자산 지도화(Beaulieu, 2002), 청년층 유입 촉진을 위한 프로그램(Andresen, 2012), 빈곤 해결을 위한 지역기반관광 개발(Wu & Pearce, 2014) 등 여러 연구자에 의해 지속적으로 개선, 발전되어 왔다.

ABCD 모델은 지역이 가진 자산을 활용하여 지역의 문제 해결을 시도하는 방식으로 지역공동체가 자체적으로 지역 자산을 정의, 개발한다. Kretzmann & Mcknight(1993)은 청소년, 노인, 장애인, 복지계층, 지역 예술가 등 인종, 성별, 나이에 관계없이 거주민들이 공동체 활용에 참여하여 역할을 하는 것을 중심으로 본 모델을 설계했다. 본 모델은 유형 자산을 중심에 두기보다는 지역사회를 구성하

는 ‘사람’, ‘공동체’와 이들 자산간의 ‘관계’에 우선순위를 두며, 커뮤니티의 부족한 부분에 치중하기보다는 커뮤니티의 강점을 위주로 문제에 접근한다.

첫 단계로 ABCD 모델은 자산 매핑(Asset Mapping)에서 시작한다. 이 단계는 지역 사회에서 활용가능한 자산을 구분하는 데서 시작하며, 자산이 어떻게 활용되면 지역 사회에 이익을 가져올 수 있는지에 대해 고민하는 과정이다.

둘째, 자산매핑 과정 이후에는 자산의 활용법을 고려하는 단계로 나아가게 된다. 먼저 지역사회가 추구하는 비전과 달성 계획 등의 수립을 위해 가능한 한 다양한 사람들로 그룹을 구성하여 자신들이 가진 자산을 지역 사회 문제 해결에 활용할 수 있도록 유도하고, 비전 수립 절차를 투명하게 오픈하도록 한다. 또한 너무 먼 미래에 달성될 수 있는 목표를 세우기보다는 현재, 지금의 문제 해결에 집중하는 것이 중요하다.

셋째, 지역사회의 자산들을 바탕으로 로컬 마켓 활성화를 통한 자산의 순환 유도, 지역 외부의 물품, 서비스 유입 최소화 및 지역 외부 판로 개척 방법 등을 강구한다. 특히 지역 내의 학교, 도서관, 대학, 교회, 병원 등의 경제력을 가진 기관(institution)들이 지역 경제를 살리는 데에 기여할 수 있도록 연결하여 경제적인 효과를 가져오게끔 계획을 수립한다. 또한 활용 가능한 공간(회의, 창업공간 등), 기관들이 소속하고 있는 외부 네트워크를 통한 경제적인 자원들과의 연결 가능성을 탐색한다. 마지막으로 외부의 투자나 자원을 활용하여, 수립된 목표와 계획을 지속적으로 추구할 수 있도록 한다.

### 2.1.2. 리빙랩(Living Lab)

리빙랩은 ‘일상에서 살아있는 실험실’이란 뜻으로 지역민들이 주도적으로 문제를 발굴, 탐색, 해결한다는 점에서 각광받고 있다. 리빙랩은 주로 ICT 기술과 접목되어 사용자 주도로 문제를 개선하고 플랫폼이나 제품, 서비스 등을 개발하는 방식으로 시작되었지만, 최근에는 지역 문제 해결에도 큰 강점을 보이고 있다(배영임&신혜리, 2019). 리빙랩에서는 4P(Public-Private-People Partnership), 즉, 공공, 민간, 시민 간의 파트너십을 중심으로 실현되며 실행 단계는 ‘탐색(exploration)-실험(experimentation)-평가(evaluation)-공동창조(co-creation)’ 또는 ‘사전 단계-개발 및 실험-실험 대규모화-성과 확산 및 피드백’ 등 문제를 발굴하여 주요 주체

간 협력을 통해 시제품 또는 해결 방안을 도출하고 최종 결과물까지 지속적인 개선을 해나가는 단계로 주로 구성된다(Schaffers et al., 2010; 최인수&김건위, 2015). 또한 지역 공동체와 리빙랩을 중심으로 한 지역혁신체계를 발전시키기 위해서는 지역의 자생적인 역량을 강화하는 것이 중요하다. 단순한 행정, 매개체로서 기능하는 중간지원조직 뿐 아니라 현장중심의 지역 리빙랩 연구소 등의 플랫폼 운영을 통한 지역 맞춤형 실행이 요구되며, 기획 단계에서부터 지역 공동체가 참여하는 것이 필요하다고 보았다(최인수&김건위, 2015).

〈표 2-2〉 리빙랩의 프로세스

| 단계             | 설명   |
|----------------|--|
| 1. 사전 단계       | 기획 및 아이디어를 수집하고 선두그룹에 혁신 주체를 끌어들이기 위한 잠재 이익을 제시                    |
| 2. 개발 및 실험     | 소규모 실험을 위한 그룹 형성. 참여 주체들의 원활한 활동을 위한 플랫폼 형성과 기획 실행을 위한 재정·기술 등의 지원 |
| 3. 실험 대규모화     | 실험 규모가 확대되며, 사전 실험에 참여했던 주체들이 성과 전파, 교육 등을 통해 지역주민 참여를 유도          |
| 4. 성과 확산 및 피드백 | 개발 성과를 여러 분야에 활용·확산시키는 작업을 지원                                      |

자료: 성지은 외(2014b)

현재 국내 리빙랩 사업은 도시 및 도심 지역을 중심으로 추진되어왔으나, 관 주도의 1회성 사업이거나, 리빙랩의 4단계 중 3단계 이상의 프로세스를 갖춘 리빙랩은 전체의 약 15%에 불과한 것으로 나타나 종합적인 기능을 갖춘 리빙랩이 시도되고 있다고 보기엔 무리가 있다(최지민 외, 2021). 또한 농촌 대상의 사례는 더욱 부족한 실정으로 선행 연구들은 주로 해외의 사례를 살펴보고 한국의 농촌 리빙랩이 나아가야 할 방향을 제시하는 방식으로 수행되어온 경향이 있었다.

농촌에서의 리빙랩이 성공적으로 운영되기 위해서는 특히 농촌의 지역적인 맥락과 거주민의 수요, 문제에 대한 지식이 필수적이다(성지은&김종선, 2015). 또한 김윤호·이영무(2023)는 인도의 농촌 리빙랩에 대한 사례 분석을 통해 국내 농촌 리빙랩의 사업 활성화를 위한 주요 고려사항으로 ① 농촌 컨텍스트에 집중, ② 이해관계자의 참여, ③ ICT의 활용이 필요하다고 보았다. 성지은 외(2014b)은 사례 분석을 통해 유럽 농촌 리빙랩의 주요 특징으로 지역 기반의 기업 인큐베이션(incubation),

비즈니스 모델을 통한 경제성 확보 등을 도출하였으며, 한국형 농촌 리빙랩의 개발을 위해서는 ① 과학기술과 농촌을 연계하는 인터페이스 사업모델, ② 농촌 주체의 참여에 기반을 둔 내생적 발전전략, ③ 농촌의 다기능성에 기반을 둔 통합형 발전전략, 전환 실험과 전략적 니치로서의 활용이 요구됨을 주장하였다. 또한 한국형 농촌 리빙랩의 예시 중 하나로 농촌의 휴양이나 치유, 교육 등의 기능을 활용하여 체험, 관광, 돌봄 서비스 등의 새로운 시장과 일자리 창출을 도모할 수 있는 리빙랩을 제안하였으며, 서비스 개발을 위해 다양한 연구기관과 농민이 참여하는 것이 필요하다고 보았다.

이진홍 외(2017)는 농촌에 존재하는 유무형의 자원을 식품 및 특산품, 문화, 체험, 관광 등과 연계하는 '6차 산업'으로 전환하기 위해 농촌사회 혁신의 플랫폼으로서의 농촌 리빙랩의 필요성을 강조하였다. 성지은 외(2014a)는 특히 도시와 달리 리빙랩에 참가하는 농민의 참여도는 수확 시기 등 계절에 따라 상이하므로 혁신의 연계성을 높이기 위한 참여 구조의 조정, 생산자와 사용자의 양 측면을 고려한 전문성의 확보가 필요함을 주장하였다.

이와 같이 국내 농촌 리빙랩 연구는 현재 탐색적 수준에 있으며 해외의 우수 농촌 리빙랩 사례(유럽 등)의 모델 구조 및 특성을 분석하는 사례연구를 중심으로 수행되고 있다고 볼 수 있다. 그밖에 이론 고찰을 중심으로 한국형 농촌 리빙랩 모델의 개발을 위한 주요 담론(6차 산업 전환, 혁신연계조직 등) 및 고려사항(첨단기술 접목 등) 등이 다뤄지고 있으나, 농촌의 지역적 맥락을 반영한 리빙랩 프로세스 개발, 이해관계자 특성 분석 등 실천적 대안을 탐색한 연구는 부족하다.

## 2.2. 리빙랩 실행 주요사례 검토

### 2.2.1. 유럽 농촌 리빙랩 C@R(Collaboration at Rural)

유럽연합(EU)은 영토의 약 90%가 농어촌을 비롯한 저개발 지역으로, 이 지역에 EU 인구의 절반 이상이 거주하고 있다. 이에 2006년 9월부터 총 사업비 1,500만 유로(약 214억원) 규모의 유럽 농촌발전 프로젝트인 'C@R'에서 리빙랩 개념을 도입하여 농민, 어민, 지역 공동체의 경험을 활용하여 지역 발전을 도모하기 위해 리빙랩을 진행하였다. 리빙랩에는 대학, 연구소, 기업 등 총 29개 기관 및 국가 수준

에서는 유럽 14개국, 유럽 외 2개국 (INCO: International Scientific Cooperation) 과 유엔식량농업기구(FAO), EU 차원에서는 유럽 항공우주국(ESA) 등이 참여하였다.

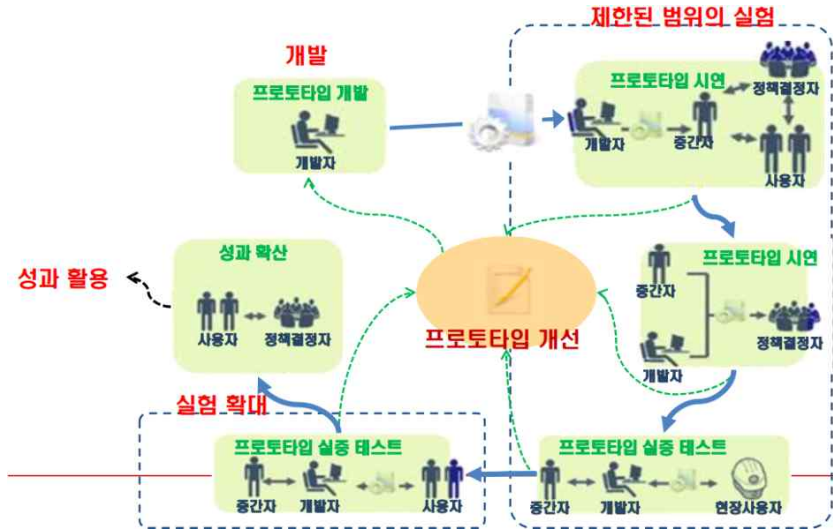
〈표 2-3〉 C@R 추진 방법론

| 구분                         | 설명  |
|----------------------------|---|
| 주기적인(Cyclic) 개발            | - 3개월 주기의 혁신과 평가 설정<br>- 리빙랩 운영의 핵심 성공 요인 중 하나  |
| 실행 연구<br>(Action research) | - 이론보다는 실천을 통한 현장 개선에 관심을 가지는 연구 방법<br>- 실재에 대하여 참여자들이 어떤 의미를 부여하는지 기술하고 이해하는 해석적인 과정을 거침 |
| 다학제적 개발 그룹                 | - 문제를 다각적으로 해결하기 위한 다학제적·초학제적 팀 역할 강조. 다양한 혁신 주체를 문제해결 팀에 참여시킴                            |
| 사용자와 행위자 참여                | - 사용자를 위원회에 참여시키거나 그들에게 권한을 부여  |
| 민첩한 개발과 사용자 실험             | - 인간 상호작용을 가능하게 하는 반복적 소프트웨어 개발   |
| 네트워킹 시너지 창출                | - 리빙랩을 통해 역량, 자원, 결과 공유   |
| 모니터링과 평가                   | - 과정 모니터와 실행을 통한 학습   |
| 구체적인 방법과 기법                | - 리빙랩 과정을 촉진하게 하는 방법 및 기법   |

자료: 성지은(2017)

C@R프로젝트에 포함된 7개의 리빙랩 중 하나인 꾸디예로(Cudillero) 리빙랩은 스페인 북부의 작은 어촌인 꾸디예로 지역을 대상으로 실행되었으며, 주요 산업인 어업에 IT 기술을 접목하여 산업의 효율적 관리와 더불어 어민의 삶의 질을 향상시킨 사례라고 할 수 있다. 주요 이해관계자는 어민, 어업감시원, 어민 조합, 항만 관련자, 보건 당국, 소비자, 이해관계를 파악하기 위해 인터뷰, 집단 토론 등을 수행하였으며, 이를 바탕으로 수산물의 품질 관리 및 어선의 정보 접근성 강화를 리빙랩의 주요 목표로 설정하였다. 리빙랩의 단계로는 ① 수요 포착, ② 목표 포착 및 이해관계 확인, ③ 시나리오 및 활용 사례 선정, ④ 실증 개발, ⑤ 성과 확산의 순서로 구성되었다.

〈그림 2-2〉 Cudillero 리빙랩의 혁신활동 구조



자료: 성지은(2017)

### 2.2.2. ABCD 모델을 적용한 캐나다 ACE Initiative

캐나다의 에드몬튼시(Edmonton)는 2013년 블록(Block) 단위 이웃간의 소통 확대를 위해 ‘Abundant Community Edmonton(ACE) Initiative’를 발족하고 시범적으로 ABCD 모델을 적용한 커뮤니티 활성화 프로젝트를 시도하였다. 1개의 시범 프로젝트로 시작하였지만, 최종적으로 260개의 거주단위 중 106개가 참여하는 활발한 프로젝트로 거듭나, 2018년에는 해당 프로젝트를 위한 3명의 풀타임 스태프를 고용하여 적극적으로 지원하게 되었다.

각 거주 블록 단위 그룹들이 정의한 지역의 자산들은 블록 연계자(Block Connector), 지역사회 리더십(Neighborhood Leadership) 등의 다양한 주체를 통해 이웃 그룹과 공유되어 도시운영의 다양한 분야에 참여하게 된다. 도시 환경 개선을 위한 참여 프로젝트에 시민들의 참여를 증대시키거나 재난 등의 위급 상황 발생시 응급 구조 기관에서 출동하기 전 이웃 간 도움을 줄 수 있는 체계 구성 등 이웃간 안전 서비스 구축에도 영향을 주어 궁극적으로 공공에서도 이득을 얻을 수 있는 모델로 안정화되었다(Tamarack Institute, 2019).

## 〈그림 2-3〉 캐나다 에드몬튼시의 ABCD 모델 활용 사례



자료: Tamarack Institute

## 2.2.3. 일본 가마쿠라 리빙랩 (도쿄대 미래사회공창센터)

일본 가마쿠라(鎌倉) 리빙랩은 민-관-산-학이 잘 연계된 사례로서 일본에서 고령 인구 비율이 매우 높은 가마쿠라시(鎌倉市) 이마이즈미다이마치(今泉台町)에서 지역 주민들과 노인들이 참여하여 실시해오고 있다. 여기서 민(民)은 가마쿠라의 시민이자 생활자, 지역 시민단체(NPO) 등으로 리빙랩의 테마에 따라 적합한 참가자를 모집하여 활동이 차질없이 진행되도록 하는 역할이며, 관(官)은 가마쿠라 시청으로 행정지원 뿐 아니라, 리빙랩을 활용한 정책 검토, 그리고 공무원 또한 1명의 주민으로서 의견이나 아이디어를 도출하도록 하였다. 산(産)은 벤처부터 대기업까지 생활자의 니즈를 반영하는 제품이나 서비스 개발을 위해 참여하며, 마지막으로 학(學)은 도쿄대 미래사회공창센터로 리빙랩 활동을 기획·운영하고, 각 이해관계자를 연결하는 코디네이터이자 활동을 촉진하는 퍼실리테이터로서의 역할을 수행하였다.

가마쿠라 리빙랩은 ① 주민주도 과제, ② 지자체 과제, ③ 기업 과제 등으로 나누어 진행을 하고 있으며, 주민과제의 경우 고령 사회에 맞는 주택이나 지역환경 개발, 지자체 과제의 경우 관광산업, 시니어 참여 사업 개발의 내용, 그리고 기업과제의 경우 고령사회를 위한 상품, 서비스 개발을 위한 방식으로 운영되고 있다.

〈그림 2-4〉 가마쿠라 리빙랩



자료: 가마쿠라리빙랩 홈페이지

#### 2.2.4. 일본 아키타현 유자와시 ‘지방과 도시의 공동창조형 리빙랩(共創Lab)’

일본 총무성은 관계인구 확대를 위해 2018년부터 매년 각 지자체에 관계인구 창출 사업을 지원하고 있다. 일본이 정의하는 관계인구는 지역과 다양하게 관련된 사람들을 지칭하는 단어로 지역 외의 사람이지만 지역과의 유대관계를 강화하고 다양한 형태로 지역과제 해결에 공헌하는 인구를 뜻한다. 일본 아키타현(秋田県) 유자와시(湯沢市)는 인구 45,000여명의 전형적인 농촌도시로 인구감소로 인한 인재와 지역 문제 해결을 위한 노하우의 부족을 겪고 있어 2019년 총무성 관계인구 창출 사업의 일환으로 리빙랩의 선두주자인 요코하마시(横浜市) 리빙랩서포트오피스와의 협력 하에 공동창조형 리빙랩을 실시하였다. 요코하마 리빙랩의 구성원을 중심으로 지역에 관심을 가진 수도권 거주자와 유자와리빙랩의 주민이 함께 참여하는 워크숍, 현지 조사 등을 통해 빈집 등 지역 활성화를 위한 자원DB 구축, 농업·관광산업 진흥 프로젝트 구상을 위한 공동리빙랩 형태부터 시작하였으며, 이후 2020년 유자와 리빙랩을 발족하여 현재까지 프로젝트를 진행하고 있다.

〈그림 2-5〉 유저와시 리빙랩



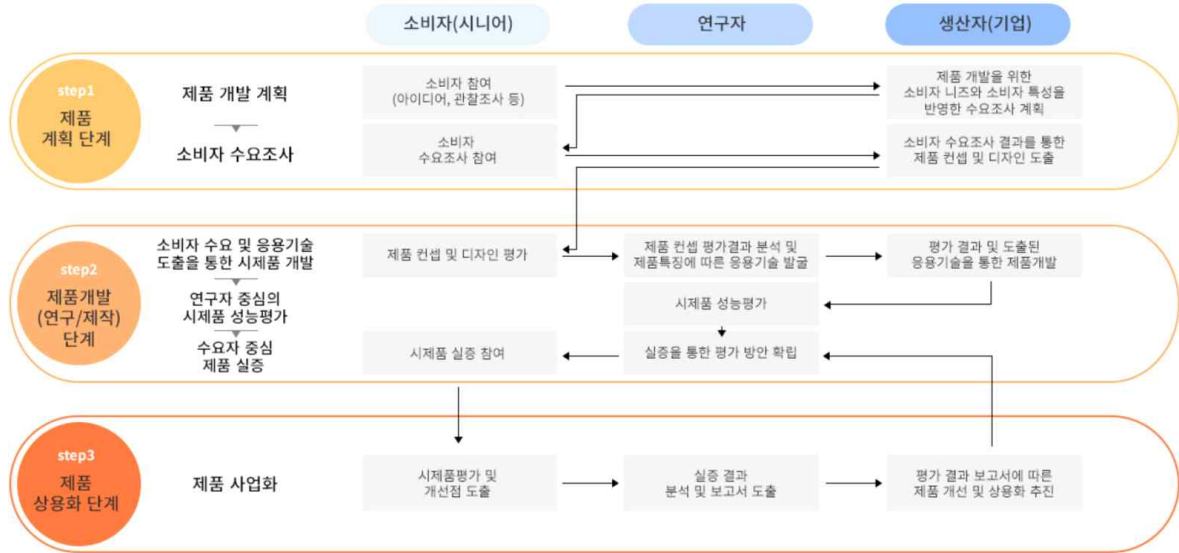
자료: 일본 총무성 관계인구 포털

### 2.2.5. 한국 시니어 리빙랩

한국 시니어 리빙랩은 성남 고령친화종합체험관(現 성남 시니어산업혁신센터)을 중심으로 시니어사용성평가단, 시니어케어인력, 연구자, 생산자 및 체험관 인프라(장비, 공간)가 한곳에 집결되어 체험관 자체가 시니어 제품 개발을 위한 플랫폼이자 소비자 중심의 연구개발 거점기관으로서 역할을 한 사례이다(정덕영, 2018). 시니어 리빙랩의 참여자는 ① 民-시민연구멘토단, ② 官-성남 고령친화종합체험관, 지자체(성남시)와 유관기관(연구소, 요양병원 등), ③ 産-기업(고령친화기업)이었으며, 전문가 교육 및 홍보를 위한 시니어 케어 인력으로 사회복지사, 영양보호사, 보험공단 직원을 포함하였다.

한국 시니어 리빙랩은 수요자, 제조자, 시민연구멘토단이 협업하여 디자인 컨셉을 설정하고, 이후 제작된 시제품을 대상으로 제품 실증(생애체험실, 전시체험실, 치매 체험실)을 통해 고령친화용품을 체험하여, 사용성 평가(운동역학평가실, 생체신호측정실, 고령자 동작분석실)를 바탕으로 제품의 안전성 및 유효성을 검토하여 생산 및 판매로 이어질 수 있도록 한 것이 특징이다.

〈그림 2-6〉 한국시니어 리빙랩 활용 제품/서비스 개발 프로세스



자료: 성남 시니어산업혁신센터

### 2.3. 대상지 소개 (경기도 연천군 백학면)

본 연구에서 제시할 리빙랩 프로토타입에서 대상지로 대입해볼 곳은 DMZ에 면한 접경지역 농촌이다. 접경지역은 군사시설로 인한 토지이용 규제와 북측으로의 교통 단절 등으로 인한 개발의 소외로 인해 저발전 상태에 놓이게 되어 장기적인 관점의 지역 경제 활성화가 필요한 곳이다(이응규, 2018). 그중에서도 경기 북부 접경지역은 분단 이래로 군사시설로 인한 규제뿐 아니라 수도권 규제를 이중으로 겪으며, 지역 경쟁력에 있어서 불리한 지역이 대부분이다. 특히 연천군은 1차 산업과 3차 산업의 비중이 높으며, 이들 산업의 비중이 높은 이유는 공업적 기반이 규제로 인해 발달하지 못하였다는 사실과 군부대를 대상으로 하는 서비스업 때문으로 보고 있다(이정훈 외, 2019).

2020년 작성된 경기도 시군별 장래인구 특별추계(2017-2037년)에 따르면 연천의 고령화율은 인접한 파주, 동두천을 포함한 경기도 내 타 시군보다 현저히 높아질 것으로 예상되고 있다. 따라서 이러한 접경지역 농촌의 인구, 사회, 물리적 환경 변화에 중장기적으로 대응할 수 있도록 지속가능한 지역 발전 정책이 매우 시급한 실정이다. 이 중 연천군 백학면의 인구는 2024년 2월 기준 2,498명으로 2015년

2,895명에서 지속적으로 감소하고 있으며, 고령인구 비율이 약 38%에 달한다.

백학면을 비롯한 연천군, 나아가 접경지역 농촌에서는 군사적 규제, 교통 단절 등으로 인해 산업체 유치 등의 외부 자본의 투입이 원활하지 않기 때문에 많은 지자체들이 청정한 자연환경을 중심으로 한 농업이나 관광 위주의 발전 정책을 펼쳐지고 있다. 외부 자본의 투입이 한정적인 가운데에서 주민들의 참여는 지역 활성화의 원동력이나, 이것이 체계적으로 발전되기 위해서는 주민자치위원회 등의 전통적인 플랫폼이나 일부 지역 주민의 노력만으로는 한계가 있다. 농촌지역의 문제를 잘 아는 사람들이 의사결정 과정에의 적극적인 참여 의지를 가지고 지역 문제를 해결해 나가는 방식은 리빙랩의 체계를 통해 더욱 발전될 수 있을 것으로 예상되므로 백학면을 중심으로 한 접경지역 농촌의 사례에 대입해보기로 하였다.

### 2.3.1. 주민의 주요 의사결정 참여

연천군에서는 외부 주도의 관광 개발이 아닌 백학면의 아침해 협동조합, DMZ레클리스 협동조합, 장남면의 통일바라기축제, 중면의 댁싸리공원, 미산면 당포성 별빛축제 등 주민 주도의 관광자원 개발이 추진되고 있으며, 동시에 청정 자연환경을 보전하고, 주민의 삶의 질 또한 개선하고자 하는 다양한 노력이 이루어지고 있다. 실제로 경기도마을공동체지원센터의 보고서(2022)에 따르면 연천군은 인접한 접경지역인 파주시와 포천시보다 지역별 공동체와 주민참여에 대한 수요가 높고, 지역의 자연환경 보전과 사회적경제를 공동체 활동이 필요한 분야로 인식하고 있었다.

그러나 연천의 인구 감소 문제 해결 및 실질적인 지역 활성화를 위해서는 보다 체계적인 지역 자산 발굴, 운영 방식이 도입되어야 하며, 지역 주민의 적극적인 참여가 이미 전제되어있다는 점에서 연천군은 이미 리빙랩을 위한 전제 조건이 충분히 갖춰져 있다고 판단할 수 있었다. 따라서 농촌 리빙랩의 실행을 위해 가장 중요하게 전제되는 부분인 거주민들의 지역 문제해결 의사와 참여 의지, 이를 뒷받침해 줄 수 있는 지역의 여건 등의 이해를 위해 연구진이 연천군 백학면 현장조사를 통해 지역 자산에 대한 이해와 현재 진행되고 있는 거주민 공동체 현황, 참여 의지 등에 대한 조사를 진행하였다.

[백학면 주민자치회]

연천군은 기존의 주민자치위원회가 가지고 있던 주민자치 심의 자문 기능에서 나아가 지역에 필요한 현안을 논의하고 공론화할 수 있는 주민자치회를 실시하기 위한 조례를 제정하고 2023년 백학면을 전곡읍과 함께 시범실시 읍면으로 선정하였다. 주민자치회는 주민총회 등을 통해 실질적인 주민참여 플랫폼 역할을 수행하도록 운영되며, 약 30여명의 위원이 선정되어 역량강화 스타트 교육을 월 2회 8차에 걸쳐 연천군 주관으로 실시해왔다. 9월에는 주민자치회의 분과별 사업 진행을 위해 주민총회를 개최하여 주요 사업계획에 대한 소개 및 주민 투표 절차를 거치기도 하였다. 농사 등 거주민들의 생업이 모두 바쁨에도 불구하고 매회 교육에 20명 이상이 참여하여 연천군 조례 및 운영세칙 등을 이해하는 회당 2시간 이상의 교육에 열정적으로 참여하고 학습하는 의지를 보였다.

<그림 2-7> 백학면 주민자치회 스타트교육



자료: 연구진 촬영

| 구분      | 내용  | 날짜          |
|---------|---|-------------|
| 3차 강의2  | *강의(동영상)<br>1. 의제의 개념과 필요성 이해(20)<br>2. 지역조사에 이해(20)<br>3. 설문지 작성(60)<br>-민원/제안관련 행정자료, 민장참의<br><br>*과제 : 설문지 1인당 5장 대면 조사하여 제출               | 5/26(금) 14시 |
| 4차 워크숍2 | *워크숍<br>1. 설문지 결과 분석(사전) 및 공유(20)<br>2. 의제 분류와 분과 구성(20)<br>3. 자치계획서 작성법 및 주민 작성해보기(60)<br><br>*과제 : 분과별 모임을 통해 사업계획서 만들기                     | 6/9(금) 10시  |
| 5차 워크숍3 | *워크숍<br>1. 분과운영의 이해(50)/ 분과위원 선출<br>2. 자치계획서 작성(20)<br>3. 자치계획서 공유 및 피드백(30)<br><br>*행정합조 : 자치계획서 행정 검토 요청(주민내)                               | 6/30(금) 10시 |
| 6차 강의3  | *강의(60) 활동규<br>1. 주민총회의 필요와 절차에 대한 이해(30)<br>2. 국내외 주민총회&지역민중주의 사례 공유(30)<br><br>*워크숍<br>1. 주민총회 조직체계 구성 관련 협의(40)                            | 7/12(수) 14시 |
| 7차 워크숍4 | *워크숍<br>1. 최종 자치계획서 작성(40)<br>-이후 정기회의에서 의결하며 총회안건 외부공개<br>-총회 개최 1개월전에 반드시 공지 해야 함<br>2. 총회회 조직구성권 친형 프로세스 최종협의(40)<br>3. 역할분담 및 진행일정 협의(20) | 7/25(화) 10시 |
| 8차 워크숍5 | *워크숍<br>1. 주민총회 최종준비사항 점검(60)<br>2. 주민총회 Q&A 진행(40)<br><br>*총회 8/30 개최 예정으로 향후 변동될 수 있음.  | 8/18(금) 10시 |

[백학면 주요 주민 공동체 현황]

연천군 백학면에서는 2013년 연천군민을 대상으로 한 ‘커뮤니티 비즈니스 교육’이 2년간 이루어졌으며, 이 교육과정을 계기로 결혼이주여성과 마을주민들이 함께 설립하여 레클리스 카페를 운영하는 ‘DMZ 레클리스 협동조합’ 활동이 가장 먼저 시작되었다. 이어 마을 해설사 동기들이 뜻을 모아 시작한 마을여행사인 ‘아침해 협

동조합’, 백학중학교 학생들이 백학면의 이야기를 매년 엮어서 발간하는 ‘백학마을 이야기’, 백학을 찾는 방문객들에게 엄마 밥상을 제공하는 ‘새마을부녀회’, 마을주민들을 중심으로 백학역사박물관을 운영하는 ‘용맹한 사람들의 후예’ 등 주민들이 자체적으로 공동체를 구성하고 적극적인 참여를 통해 지역 자산을 발굴하고 지역에 긍정적인 효과를 가져오하고자 하는 시도들이 있었다.

### 2.3.2. 지역자산의 분포

연천군 백학면 일대는 풍부한 안보, 생태 관광 자원을 보유하고 있으며, 거주민들이 이를 활용하여 관광상품(기념품), 협동조합, 문화활용소, 박물관 등을 통해 사회적, 경제적 자산으로 발전시키려는 노력을 기울이고 있으며, 지자체의 경제적인 지원 또한 이끌어내고 있었다.

〈표 2-4〉 연천군 백학면 지역자산

| 분류                          | 정의   | 자산   |
|-----------------------------|--|--|
| 사회/인적<br>(Social/<br>Human) | 지역사회의 사회적인 구조, 네트워크/ 지역의 인재 및 지역 자산을 활용하고 발전시키는 기술 등 | DMZ 레클리스협동조합, 백학중학교, 아침해협 동조합, DMZ 백학문화마을조성사업단, 백학저수지협동조합, 용맹한 사람들의 후예, 호국영웅 정신계승마을, 백학면 새마을부녀회, 다문화가정 이주여성, 마을해설사                                     |
| 경제<br>(Economic)            | 지역 기반 및 각종 프로젝트 추진을 위한 금전적인 지원                       | DMZ 백학문화마을사업, 마을기업, 우수골목상권육성사업, 구석구석 관광테마골목 사업, 경기도 따복공동체, 백학산업단지  |
| 문화<br>(Cultural)            | 전통, 풍습 등을 포함한 지역사회의 삶의 방식과 문화                        | 호로그루, 경순왕릉, 학곡리고인돌, 학곡리적석총, 박진장군묘, 두일리3.21 만세 운동, 아!38선, 레클리스군마  |
| 자연<br>(Natural)             | 지리, 자연환경, 장소 자원 등 주로 주요 관광대상지로 구성됨                   | 연천 임진강 생물권보전지역, 유네스코 세계지질공원, 백학8경 (연천 평야, 한양벌, 만가대, 백학저수지, 국사봉, 신지강적벽, 가여울, 수우리 고개와 구미연)   |
| 건조<br>(Built)               | 건물, 길, 시설 등의 물리적인 구조물                                | 상승OP (제1땅굴), 연천 서부권 노인복지관, 백학면 평화안보교육관, 레클리스카페, 학마을마을회관, 김신조침투로, 임진강 평화누리길10코스 (고랑포길), 백학역사박물관, DMZ 백학문화활용소, 백학의집, 백학자유로리조트, 백학산업단지, 석장리미술관, 백학자연생태학습장 |

자료: 연구진 문헌조사 및 현장조사

[백학면 주민 면담]

백학면 주민 및 이해관계자 4명과 연천군 백학면 현황과 지역자산, 그리고 주민들의 인식에 대한 인터뷰를 진행하였다. 주민들은 기본적으로 백학면의 지역자산에 대해서는 안보나 전쟁 관련된 자산을 마을에서 보유하고 있는 것으로 인식하였고 실제로 주민들 스스로가 지역의 이야기를 발굴하고 이를 지자체 등으로부터의 경제적 지원을 통해 외부인들에게도 알릴 기회로 만들어온 경험이 있었다.

“우리가 갖고 있으면서 보여줘야겠다는 생각이 주민들에게 있으셨던 것 같아요. 그래서 이제 모은 것들을 수거하고 협동조합이라든지 주민자치회라든지 이런 사람들이 모여서 마을을 위해서 할 수 있는 사업들을 기관으로부터 사업비를 따내고 역사박물관들이 만들어진 거잖아요.” (지역 관계자 A)

또한 이곳의 환경이나 공간에 담긴 이야기들이 더욱 발굴되어야 하고, 관광 등을 통해 사회적, 경제적 효과를 낼 수 있다고 긍정적으로 생각하고 있었다.

“접경지역에서 자연스럽게 유지되고 있는 생태환경 관련된 것들, 임진강 생물권 보존 지역 그리고 학교, 소규모 분교 수준밖에 안 되지만 아이들이 깨닫고 알아야 될 생태적인 것, 환경적인 것, 공간의 이야기 이런 것들이 잘 녹이면 관광 콘텐츠에 더 극대화될 수 있는 것들이라고 생각하거든요.” (지역 관계자 A)

“안보 생각하고 오는 사람들이 예를 들어서 문화적인 것까지 보시고 갈 수 있으면 너무 좋지 않습니까? 이런 것들이 연결이 잘 될 수 있을까(…)” (주민 B)

“외부에서는 여기 연천이 무섭다고 그런데 막상 와서 살아보면 평화롭고 공기 좋고 좋거든요. 그런 걸 좀 관광이라도 와서 한번 이렇게 두고 직접 보면 생각이 좀 변할 수도 많이 변하겠죠.” (주민 C)

“여기는 여행객들이 100% 만족을 하고 가요. 만족을 하고 가는데 볼거리가 좀 없다는 거지 개발이 안 돼 있고 정작 가서 눈으로 보고 실질적으로 느껴야 될 곳이 개방이 안 되고 하니까 이게 볼거리가 없는 거지” (주민 D)

### Ⅲ. 접경지역 농촌의 유무형 자산을 활용한 농촌 리빙랩

#### 1. 농촌 리빙랩이란 무엇(what)인가?

도시 리빙랩(Urban living lab)은 도시를 하나의 지역 환경으로 간주하여 도시 생활의 맥락에서 다양한 이해관계자들이 지역의 문제 해결을 위해 유기적으로 협력하는 네트워크로 정의되며, 반면 농촌 리빙랩은 농촌 발전 전략을 이행하기 위한 수단으로서 농촌의 지역적 맥락과 농민의 수요를 반영한 지역 문제 해결 플랫폼이라는 차이를 보인다(유하나, 2023).

성지은 외(2014b)는 한국형 농촌 리빙랩이 ① 농촌·농업의 휴양·치유·돌봄 기능을 활용한 리빙랩, ② 낙후 농촌지역개발 리빙랩, ③ 농촌·농업의 자원 순환을 위한 리빙랩, ④ 지역 기반 농기구·농법·농사방식 개발·실험 리빙랩의 형태로 실행이 가능할 것으로 제안하였다. 이 중 농림축산식품부와 농촌진흥청이 주관하여 실시한 ‘농촌현안해결 리빙랩 프로젝트(2020)’는 상기의 3,4번에 해당하는 농업시설·기반환경/농촌생활환경/농업생산환경과 관련한 리빙랩 프로젝트로 ‘음식물류 폐기물 활용 안전관리 기술개발’ 및 ‘농업현장 취약계층 농작업기편의기술 개발’ 등이 2020-2022년에 걸쳐 진행된 바 있다.

앞서 살펴본 ABCD 모델과 리빙랩 방법론, 각종 선행 연구와 사례를 바탕으로 위의 유형 중 특히 ‘접경지역 농촌’의 인구 소멸, 지역 활성화와 관련한 해결책 중 하나인 ① 농촌·농업의 휴양·치유·돌봄 기능을 활용한 리빙랩 형식을 본 연구에서 채택하였다. 이에 연구 대상지를 기반으로 접경지역 농촌의 유무형 자산을 활용한 관광상품 개발 리빙랩을 위한 실행단계를 설계하고 농촌 리빙랩의 시범 매뉴얼이라 할 수 있는 ‘농촌 리빙랩 프로토타입’을 제시하였다.

#### 2. 접경지역에서 농촌 리빙랩을 왜(why) 해야하는가?

접경지역 농촌은 다른 농촌보다 교통 단절 등으로 인해 고립되어 있어, 거주민간의 공동체 활동이 용이하고, 이미 여러 지역에서 주민참여를 통한 관광지 운영이

이루어지고 있다. 예를 들면 강원도 철원군 양지리 마을은 겨울철이면 이 지역에서 월동하는 두루미들을 위해 지역 주민들이 곡식을 별판에 뿌리고, 두루미보호협회 회원을 자처하면서 DMZ두루미평화타운 조성에 일조하였다. 최근 몇 년새 입소문을 타고 2023년 13만명 이상이 방문한 임진강댐짜리공원이 위치한 연천군 중면은 거주민이 약 160명 뿐이지만 주민과 면 행정인력과의 협력으로 일구어낸 관광지이다. 이처럼 많은 접경지역에서 리빙랩 운영을 위한 최우선 조건인 ‘주민 참여’가 확보되어 있다는 점에서 실행을 위한 전제조건을 갖췄다고 볼 수 있다. 하지만 고령인구가 다수인 농촌지역의 특성상 도시와는 달리 주민의 힘만으로는 체계적인 관광지 운영이 어렵다. 이에 리빙랩의 체계를 활용해 주민에게도 이익이 돌아갈 수 있도록 전문가와 공공, 주민이 협력하여 만들어갈 수 있는 모델이 요구되기에 특히 농촌 상황에 특화된 리빙랩의 설계가 필요하다. 마지막으로 2023년 한국관광공사 관광트렌드에서도 볼 수 있듯이 그 지역에서만 할 수 있는 ‘진짜 경험’을 선호하는 로컬관광, 농촌여행의 붐에 힘입어 주민과 공동체의 역량을 바탕으로 관광객의 접점을 활성화시킬 수 있는 노력이 리빙랩을 통해 구체화될 수 있을 것이다.

〈그림 3-1〉 2023 관광 트렌드



\*사회, 여가, 소비, 환경, 노동분야의 주요 변화를 토대로 2023년 유망 여행 테마 6가지 선정함

자료: 한국관광공사

### 3. 접경지역에서 농촌 리빙랩을 누가(who) 할 것인가?

리빙랩은 기본적으로 4P(People-Public-Private Partnership, 민-관-산 협력)를 기준으로 하는 협업체계를 중심으로 이루어지며, 여기서 주민 또는 사용자인 People이 중심이 되어 리빙랩의 활동이 진행된다. 농촌의 주요한 주민공동체로는 각 읍면 단위로 조직된 주민자치(위원)회, 새마을지회 등을 비롯하여 지역의 성격을 반영한 각종 협의체, 마을기업, 협동조합들이 존재한다. 그러나 도시보다 대체적으로 고령화되어 있으며, 의사결정 과정에의 주도적인 참여 경험이 부족한 농촌사회에서 리빙랩의 전 과정을 주민 주도로 하기에는 한계가 있는 것이 현실이다. 또한 농촌의 많은 공동체, 주민참여 활동들은 사실상 관 주도로 예산이 수반되는 것이 보통이기 때문에 이러한 농촌사회 환경을 고려한 역할 부여가 필요할 것이다. 마지막으로 리빙랩을 통해 해결할 주제에 적합한 이해관계자를 끌어들이는 것이 중요하다.

따라서 농촌 리빙랩의 기본적인 참여 집단은 앞서 언급한 민-관-산을 중심으로 하여 리빙랩의 각 프로세스를 잘 이해하고 있는 리빙랩 전문가가 진행자이자 퍼실리테이터로 참여하고 주민과 공공의 협력으로부터 시작하여 점차 이해관계자의 참여 범위를 넓히는 것으로 기획하여야 한다. 또한 리빙랩의 전 과정이 습득될 때까지 타지역 리빙랩과의 교류, 협업과 워크숍, 교육 등이 구성원들에게 충분히 제공될 필요가 있다.

〈표 3-1〉 농촌 리빙랩의 이해관계자 구성

| 참여구분                   | 구성  | 예시                                       |
|------------------------|---|--|
| 주민<br>People           | 지역주민, 주민자치회,<br>마을기업, 협동조합                              | 초기부터 전과정 참가<br>리빙랩 주민 참여자 모집 및 관리        |
| 공공<br>Public           | 기초지자체 관련 부서,<br>읍/면 행정복지센터,<br>마을공동체 지원센터,<br>사회적경제지원센터 | 행정적인 지원,<br>실행가능성 및 재정 연결,<br>리빙랩 전과정 홍보 |
| 산업체<br>Private         | 상품개발 전문가<br>관광관련 플랫폼 운영자                                | 상품화 경험이 있는 벤처,<br>플랫폼 기업 등               |
| 리빙랩<br>전문가<br>Research | 지역 대학 관련 학과, 관련<br>연구기관                                 | 리빙랩 전과정을 총괄하고<br>facilitator로서 기능        |

자료: 연구진 작성

### 3.1. 주민의 역할

People로 표현되는 주민은 리빙랩 실행을 위해 문제를 발굴하고, 문제에 대해 적극적으로 탐색하며, 리빙랩의 전 단계에 주도적으로 참여하여 문제를 해결하여야 한다. 리빙랩의 중심은 실제 사용자에게 해당하는 주민이지만, 농촌에서는 어떠한 일을 이끌어 나갈 수 있는 리더나 추진 주체를 찾는 것이 쉽지 않다. 따라서 리빙랩의 효율적인 운영을 위해서 농촌 리빙랩은 도시처럼 불특정 다수를 대상으로 참여자를 모집하기보다는 어떠한 사람들이 적합할지 리빙랩을 주도하게 되는 공동체에서 역으로 고민하는 작업도 필요하다. 지역사회에서 해결해야 하는 문제는 매우 다양하므로, 너무 많은 사람들이 참여하는 것을 지양한다.

연천군의 주요한 관광지들은 주민자치회, 부녀회 등의 적극적인 참여로 활성화된 곳이 많다. 따라서 초기의 리빙랩을 주도할 주민 리더는 농촌에서 공동체 활동의 경험이 있고, 예상되는 리빙랩의 실행 주제와 밀접한 연관과 애착을 가지고 있는 주민이어야 하며, 도시와 농촌의 삶을 모두 겪어본 주민이 적합하다. 예를 들면 연천군 백학면에서는 뜻있는 지질해설사 동기들이 모여 설립한 아침해 협동조합과 중심가 상인들이 조직한 아침해거리 상인회가 존재하므로, 이러한 활동 경험이 있는 주민들부터 리빙랩 참가자로 고려하고 리빙랩에 참여시킨다. 실제 참가자들이 여러 가지 사례를 접하고 해결 방안을 찾다보면 주민들의 역량 강화와 지역 전문가, 또 다른 리더 육성에도 보탬이 될 것이다.

### 3.2. 공공의 역할

Public을 대표하는 공공/행정 기관은 농촌 사회에서 기초 지자체의 관련 부서, 농촌에서 밀접한 관계를 가지고 있는 읍/면 행정복지센터 공무원, 공동체, 사회적경제 등의 업무를 주관하는 관련 기관의 참여를 고려할 수 있다. 먼저 농촌에서 결과물 실현을 위해 복잡한 행정 절차를 처리하고 실질적으로 도움을 줄 수 있는 곳은 기초 지자체 담당 공무원이다. 관광 활성화와 관련된 계획의 경우, 특히 군 관광과나 지역경제과, 관광관련 기관(경기관광공사, 지자체 문화관광재단 등)이 조언을 줄 수 있다. 공무원은 리빙랩의 모든 프로세스에 참여하긴 어렵지만, 리빙랩 중간 성과

물과 군정의 방향을 중간중간 비교하여 실현 가능 여부를 공유하고, 지자체 매체를 통해 리빙랩의 전 과정을 홍보할 수 있어, 성과의 확산에 기여할 수 있다.

특히 면 단위에서는 주민자치위원회와 행정복지센터 간에 긴밀한 협력이 이루어진다. 예를 들면 연천군의 경우, 최근 수년새 유명해진 관광지로 중면의 댁싸리공원과 장남면의 통일바라기축제를 들 수 있다. 이들 지역의 경우 관광지 개발 및 주민 참여를 위한 예산배정 등에 있어서 면 행정복지센터의 역할이 절대적이었다. 장남면의 경우, 통일바라기축제를 위해 주민뿐 아니라 행정복지센터 구성원까지 나와 해바라기씨 파종을 하고, 각종 부대행사 기획에 면장을 비롯한 공무원들이 중요한 역할을 한다. 중면의 댁싸리 공원은 면 자체 예산으로 운영비와 주민 인건비를 책정하고, 행사장 내 판매부스는 주민들이 운영하여 수입을 창출하였다. 이처럼 농촌의 리빙랩을 통한 결과물이 실현되기 위해서는 지역 공동체와 밀접한 관계를 형성하고 있는 면 단위 공무원과 행정가들이 리빙랩에 함께 참여하는 것이 필요하다.

각 지자체에는 마을공동체, 사회적경제, 농업 지원 등을 위한 별도 기관이 운영되고 있는 경우가 많다. 예를 들면 연천군의 경우, 연천군 청년센터, 연천군 마을공동체 지원센터가, 경기도권에서는 경기도사회적경제원이 있다. 이들 기관에서는 공동체 관련 지원사업을 실시하고 마을간 네트워크 활동을 지원하고 있기 때문에 주민 중심의 활동을 하기 위해 경제적, 정책적으로 도움을 받을 수 있다.

### 3.3. 산업체의 역할

Private으로 대표되는 산업체의 경우 도출된 결과물의 상품화가 가능한 기업, 벤처 등으로 예상되는 결과물에 따라 적합한 구성원을 참여시키는 것이 필요하다. 기술 도입이나 상품개발을 위한 리빙랩의 경우 이를 구현시키기 위한 산업체가 필수적으로 포함된다. 이보다 마을이 유희자산을 활용한 관광상품이 리빙랩을 통해 발전해 나가고자 하는 경우 최신의 트렌드를 반영할 수 있는 마케터나 상품의 대중 노출을 위한 플랫폼 기업체(마이리얼트립, 클룩 등), 여행사 종사자 등 시장과 관광객에 대한 이해가 있는 전문가의 참여가 도움이 된다.

### 3.4. 리빙랩 전문가의 역할

농촌 주민들이 자체적으로 리빙랩 공모에 지원하거나, 문제 파악, 대안 해결을 위한 실험이나 토론을 진행하는 것은 쉽지 않다. 연구진이 강원 정선, 충북 음성 등의 관광 자원 발굴 사례를 조사한 결과, 주민들이 자체적으로 행정 프로세스를 진행하고, 새로운 시도를 해나가는 경우는 이를 도와주는 전문인력이 있거나, 마을 내에 도시에서 귀농한 은퇴자나 사업 경험자 등이 있지 않고서는 불가능하였다. 따라서 리빙랩의 토론 방식, 적절한 방법론 적용, 문제 해결을 위한 실행 방안 조언 등을 위해서는 이러한 역할을 할 수 있는 구성원이 포함되는 것이 필수적이다.

따라서 농촌 리빙랩의 전과정을 진행하기 위해 리빙랩 전문가를 중재자로 하는 협업 체계를 구축하고, 이는 주로 대학이나 관련 연구기관, 비영리 단체가 주축이 되어 전체적인 과정을 총괄하는 역할을 부여하는 것이 바람직하다. 이 경우 지역을 잘 아는 지역 대학이나, 연구소 등의 전문가에게 역할을 부여할 수 있을 것이다.

연천군을 포함한 접경지역 농촌에는 관내에 위치한 대학이 없는 경우가 많다. 인근 수도권 대학과 협력사업을 추진하거나, 최근 타 지자체에서 육성되고 있는 리빙랩 퍼실리테이터, 사회적경제 관련 비영리단체 등에서 지원을 받을 수 있다.

#### 참고사례

동경대 미래사회공창(공동창조)센터는 고령사회공창센터에서 출발하였으며, 가마쿠라 리빙랩, 히가시야마토 라이프스타일랩 등 삶의 질 향상, 지역문제 해결, 기업의 혁신 지원 등을 위한 리빙랩 사업을 전개하고 있다. 가마쿠라리빙랩에서는 리빙랩 기획운영 및 이해관계자들을 연결하는 코디네이터로서 역할을 하였다. 또한 참여자들의 의견이나 아이디어가 잘 표현될 수 있도록 평가, 분석 등 다양한 방법론을 활용하는 퍼실리테이터로 참여하였다.

자료: 가마쿠라 리빙랩 (<https://www.kamakurall.cc-aa.or.jp/>),  
미래사회공창센터 (<https://www.cc-aa.or.jp/index.html>)

### 3.5. 농촌 리빙랩을 언제(when) 할 것인가?

농촌 리빙랩에서는 농촌의 배경을 고려한 설계가 필요하다. 연구진이 백학면의 주민자치회를 참관한 결과, 먼저 리빙랩의 실행 시기는 농촌의 연간 생활주기를 고려하여 7-8월 휴식기나 11-2월 농한기에 실시하여 주민들의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 기반을 마련하는 것이 필요하며, 2-3개월 단위로 실행하여, 지속적으로 지

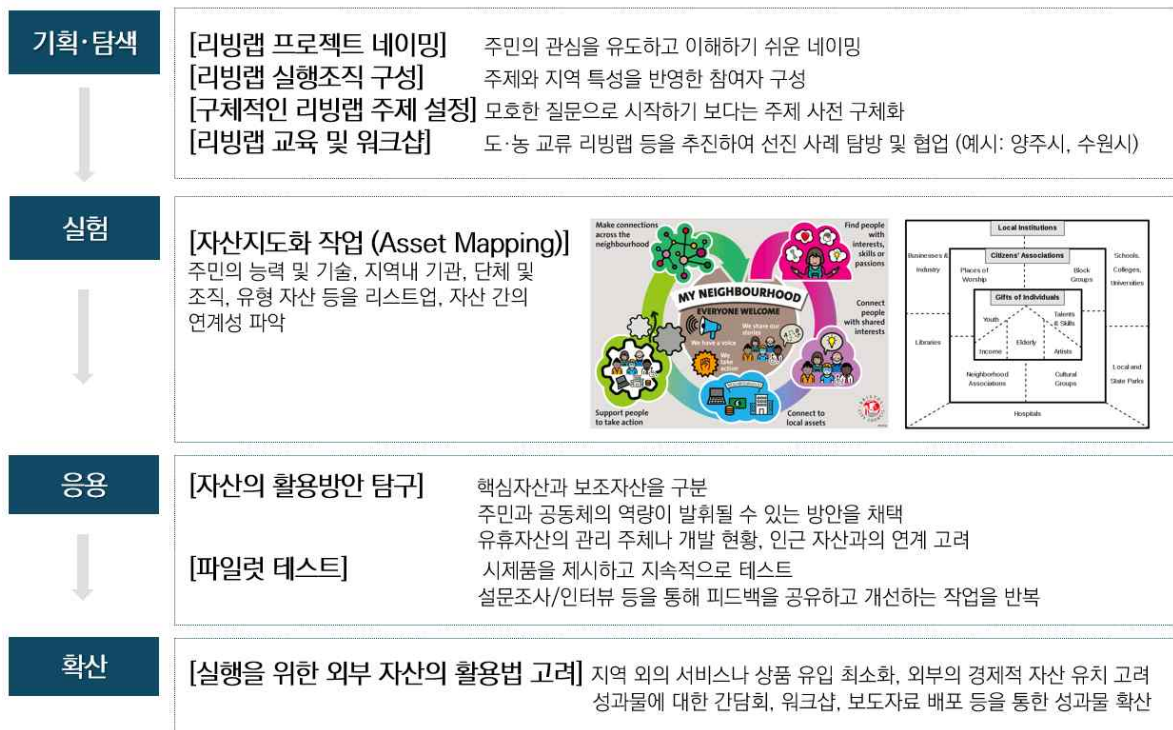
역 상황에 맞게 개선해 나가는 구조가 필요하다.

### 3.6. 농촌 리빙랩을 어떻게(how) 할 것인가?

유럽 최대 리빙랩 네트워크인 ENoLL(European Network of Living Labs)에서는 리빙랩의 기본적인 프로세스로 능동적 사용자 참여, 실제 생활에서의 구성, 다양한 이해관계자 참여, 다양한 방법론, 공동 창조를 제시하고 있으나, 리빙랩의 단계는 참여 주체(대상), 프로젝트의 목적, 적용되는 방법론 등에 따라 상이하게 적용된다는 특징이 있다(이상돈 외, 2020).

본 농촌 리빙랩에서는 ABCD 모델을 기반으로 ① 기획·탐색, ② 실험, ③ 응용, ④ 확산의 4단계로 구성하였다.

〈그림 3-2〉 접경지역 농촌의 유무형 자산을 활용한 관광상품 개발 리빙랩 단계



#### 3.6.1. 농촌 리빙랩의 실행 단계-기획·탐색

##### [리빙랩 프로젝트 네이밍]

연구진이 백학면 주민들에게 간단한 설명과 함께 ‘리빙랩’이라는 주제를 꺼내면,

영어로 된 명칭인 탓에 시작부터 어려워하는 경우가 대부분이었다. 리빙랩을 도입한 타 지자체 사례를 살펴보면 영월군은 ‘지역문제 생활실험실’이라는 한글 네이밍을 하고 있으며, 해결할 주제를 타이틀 상에 부여(장성 ‘먹거리 리빙랩’, 포천 ‘혁신마을 리빙랩’)하거나 과감한 네이밍(남해군 ‘무모한 도전’)을 하고 있다. 이처럼 리빙랩을 실행하기에 앞서서 참여자 및 대상층을 고려하여 관심사를 끄는 시작이 필요하다. 예를 들면 ‘백학 10년 발전기획실’ 등 주민이 자체적으로 지역의 발전을 위해 참여한다는 인식을 줄 수 있는 네이밍이 추천된다.

#### 참고사례

남성 독거노인이 많았던 한 농촌 마을에서는 식사를 잘 챙겨드시지 못하는 남성 노인 분들이 큰 문제였다. 노인을 위한 ‘요리교실’을 하겠다고 열심히 홍보를 하고 참여를 독려했지만, 아무도 관심이 없었다. 하지만 이름을 바꾸자 많은 분들이 참여했다. 바뀐 요리교실 이름은 ‘**혼술 안주만들기 교실**’

자료: 지역활동가 자문 내용

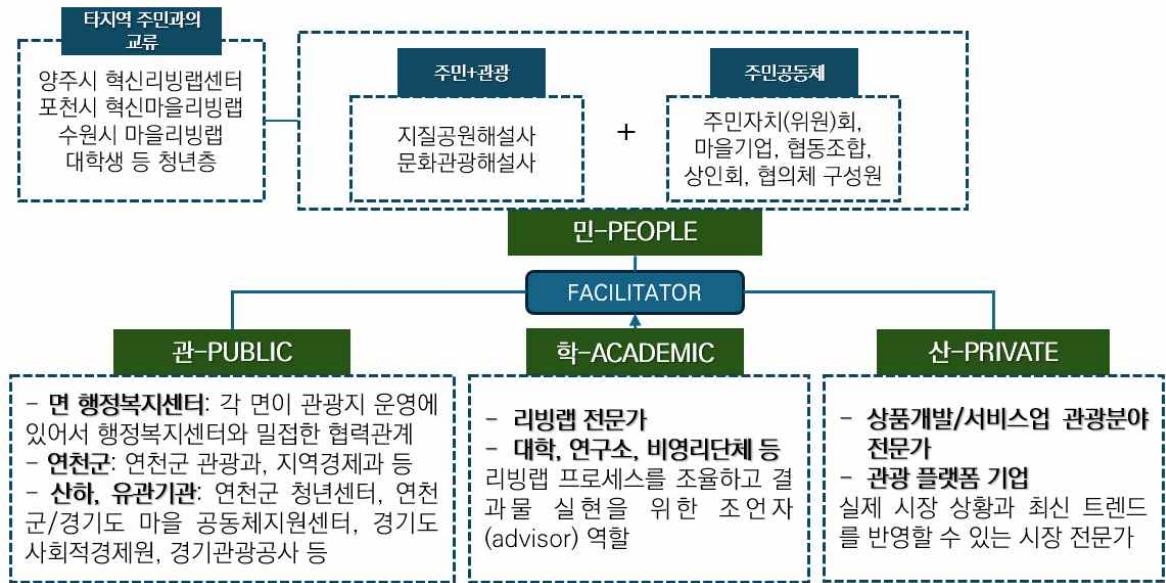
#### [리빙랩 실행 조직 구성]

리빙랩을 진행하기로 결정한 후에는 참여할 주민들을 물색하고, 주제와 관련된 이해관계자들을 모으는 것이 중요하며 이 역할은 주민들이 해야한다. ‘유휴지역자산을 활용한 관광상품 개발’ 리빙랩의 경우 마을의 역사나 문화를 잘 알고 있는 주민이나, 관광산업과 관련된 생업을 가지고 있는 지역내 서비스업 종사자, 자영업자 등을 참여자로 고려할 수 있다. 또한 리빙랩 전문가의 조언을 통해 필요한 공공(지자체, 사회적경제 등), 산업체 측 참여자를 초청하고, 농촌의 경우 참여할 수 있는 연령층의 다양성이 부족하기 때문에, 지역과 관계있는 관계인구나 리빙랩 경험자, 대학생 등 청년층을 초청하는 방식도 고려한다. 특히 연천군의 경우 현재 인구 감소로 인해 거주민보다 군인이 더 많아지고 있는 실정으로, 접경지역의 경우 이처럼 군 복무를 한 청장년층이 매우 많기 때문에 일종의 ‘관계인구’로서 군복무 경험이 있는 외부인들의 참여를 고려하는 것도 생각해볼 수 있다.

한탄강 일대는 유네스코 지질공원 지정으로 접경지역인 연천, 철원, 포천 일대는 지질공원 해설사가 많이 육성되었으며, 연천군에서도 지질공원해설사와 문화관광해설사가 약 80여명 활동하고 있다. 또한 백학면 중심지인 두일리 상점가 활성화를 위해 ‘아침해거리 상인회’가 조직되어있고, 마을 회관에서는 마을행사가 있거나, 마

을여행사인 ‘아침해협동조합’이 단체관광상품을 기획하면 백학면 새마을 부녀회에서 연천의 농산물로 만든 ‘엄마 밥상’을 내놓기도 한다. 이처럼 리빙랩의 주제와 밀접한 연관이 있는 주민들을 적극 섭외하여 참여자를 조직하는 것이 필요하다.

〈그림 3-3〉 백학면의 리빙랩 참여 주체 구성 예시



[구체적인 리빙랩 주제 설정]

리빙랩 시작 초기부터 ‘우리 마을의 문제점이 무엇인가요?’라는 모호한 질문으로 시작하기보다는 마을에서 필요한 기본 주제는 정하고 시작하는 것이 좋다. 접경지역 농촌의 경우, 많은 지역이 인구 감소와 지역 경제 침체를 겪고 있어 관광객 유치에 사활을 걸고 있다. 이를 구체화시켜 예를 들면 ‘우리마을에 관광객이 왔을 때 필요한 부분이 무엇일까?’, 또는 공공에서 추진하는 특정 정책 방향(중심지 상점가 활성화, 지역축제 기획 등)을 가지고 토론을 하다보면 보다 구체화된 의견이 나오기 쉽다. 이후 구성원들간에 리빙랩을 몇 차례 실행해본 후에는 다양한 관점에서 개방적으로 문제점을 찾는 과정부터 시작할 수 있다.

[리빙랩 교육 및 워크숍]

도시에서 사는 시민들이나 청년들은 리빙랩이 무엇인지 쉽게 접할 수 있지만, 농촌에서는 상황이 다르다. 공통의 관심사를 가지고 모였지만 리빙랩이라는 방법론은 생소하고, 개념만을 가지고 설명하는 것은 주민의 이해도를 높이는 데에 한계가 따른다.

다. 따라서 리빙랩을 실행하고 있는 타 지역 사례를 통해 리빙랩의 이해를 돕는 것이 효과적이며, 이는 현재 주민자치위원회, 농촌지역의 여러 협의체 등에서도 ‘선진지 견학’ 등의 제목으로 수행되고 있는 형태를 택할 수 있다. 일본의 유자와시 리빙랩 사례를 보면, 리빙랩 실행 경험이 풍부한 요코하마 리빙랩과 협업 리빙랩을 진행하였다.

#### 참고사례

일본 유자와시는 연천군과 성격이 비슷하다. 인구는 4만명으로 비슷하며, 화산지형으로 인한 지질공원 보유, 전형적인 농촌지역으로 쌀의 품질이 우수한 것 등이다. 인구 감소를 겪고 있던 일본 유자와시 리빙랩의 목표는 유자와시에 관심을 가지고 지역 문제 해결에 참여하는 ‘도시거주 관계인구 확대’였다. 유자와시와 요코하마리빙랩서포트센터가 협력하여 지역이해 워크숍, 현지 조사 등을 통해 빈집 등 지역 활성화를 위한 자원DB 구축, 농업·관광산업 진흥 프로젝트 구상을 위한 공동리빙랩 형태부터 시작하였다.

자료: 일본 관계인구 창출, 확대사업 성과보고회 자료

국내에서 리빙랩을 체계적으로 진행해온 다수의 지자체들이 있기 때문에 리빙랩 수행 초기 단계에서 선행사례 이해를 통하여 우리 지역에서 리빙랩이 어떻게 꾸려져나갈지 그려보는 사전학습단계가 필요하다. 접경지역의 경우 가까운 양주혁신리빙랩센터에서 리빙랩을 지원하고 있으며, 포천시도 수년간 마을리빙랩인 ‘혁신마을 리빙랩’을 면 단위로 선발해 운영해왔다. 수원시는 ‘마을리빙랩’을 관내 44개 동에서 운영하고 있어, 선진지 견학 뿐 아니라 초기 리빙랩에서는 타 지자체와 도농교류 리빙랩의 방식으로 운영하는 방향이 바람직하다.

### 3.6.2. 농촌 리빙랩의 실행 단계-실험

#### [자산 지도화 작업 (Asset Mapping)]

리빙랩에 대한 이해도를 높이고, 참여자와 구체적인 주제가 설정되었다면, ABCD 모델의 첫 번째 단계인 개인의 역량 및 유휴 지역 자산, 그리고 그 관계를 파악하는 우리 지역의 마을 자산 지도화 작업(Asset Mapping, 자산 매핑)을 시작한다. 이 단계는 지역 사회에서 활용가능한 자산을 구분하는 데서 시작하며, 지역 자산이 어떻게 활용되면 지역 사회에 이익을 가져올 수 있는지에 대해 고민하는 과정이다. ‘우리 지역이 가진 문화와 강점을 가지고 관광상품을 만든다면 어떤 자산을 활용할 수 있을까?’에 대한 질문에서 시작한 후 아래의 내용들을 중심으로 지역 자산을 정

의한다. Beaulieu(2002)는 자산 매핑을 위해 중요한 중심점은 거주민, 지역내 기관, 비공식 단체 또는 조직이며, 지역민들의 기술, 능력 및 지역사회의 단체나 기관의 가능한 역량까지 구체화하는 절차라고 설명하였다. 즉, 우리가 생각하는 눈에 보이는 자산 뿐만 아니라 눈에 보이지 않는 개인이 가진 역량까지 모두 작성해보는 작업이다.

- \* 지역자산 체크리스트 (우리는 아래의 사항들을 발굴하고 활용했는가?)
- 개인의 역량 (능력, 관심사, 경험 등)
  - 청년층, 노인층, 예술가 등 여러 특성을 가진 사람들의 역량
  - 비공식적인 지역민 모임  
(예: 운동 모임, 축제/행사 등 조직위원회, 지역 방범 순찰대 등)
  - 지역 사업체 및 공공, 비영리 기관 (예: 학교, 도서관, 병원, 교회 등)
  - 유형의 자산: 기존의 관광자산과 발굴되지 않은 유휴 공간에 대한 파악

(거주민의 역량) 예를 들면, 주민 A씨는 귀농한 전직 사업가로 문서 작성이나 행정 처리 능력을 보유하고 있고, 주민 B씨는 사진 촬영에 취미를, 주민 C씨는 쌀농사를 오랜 기간 해왔다는 식으로 각 주민의 역량을 포함한 자산을 리스트화해보는 것이다. 특히 ABCD 모델에서는 특히 청년, 노인, 예술가, 복지 계층까지 그동안 주도적으로 참여하지 않았던 사람까지 문제 해결의 주체로 봐야한다는 부분에 주목한다. ‘관광 상품’과 관련이 없을 것 같은 내용이라도 리빙랩에 참여한 구성원들이 알고있는 주민들의 역량까지 넓혀서 생각해보는 절차이다.

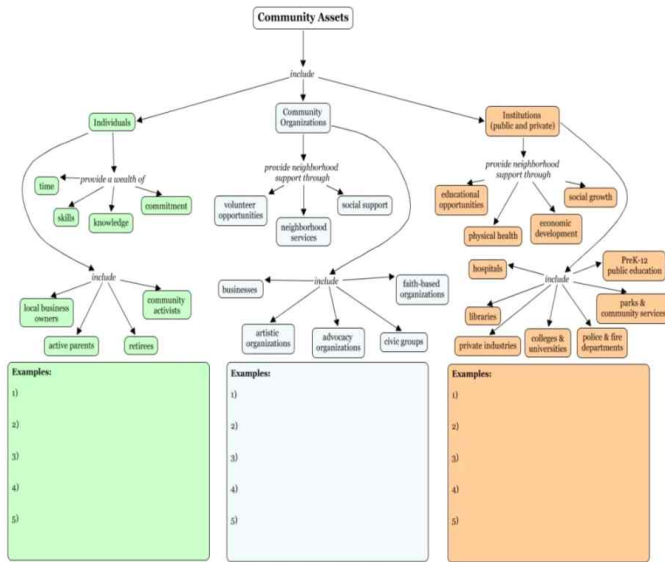
백학면을 대상으로 보면 전쟁을 겪었던 고령의 마을주민과 그 후손들이 많이 거주하기 때문에 이들만이 알고 있는 전해내려오는 이야기나 역사 지식 등도 모두 자산에 포함할 수 있다. 또한 백학중학교는 마을주민들과 학생이 함께 마을 역사를 발굴하고 그 내용을 담은 ‘백학마을이야기’ 등의 마을 간행물 제작에도 적극 참여하는 등 지역 자산에 대한 이해를 높이고 애착감을 형성하는 교육을 시행해왔다. 이러한 과정에 참여한 학생들의 참신한 시각 또한 지역자산으로 포함될 수 있다.

(네트워크) 주민자치회나 새마을지회, 부녀회 등 지역내에서 공식적으로 조직된 공동체 외에 주민들의 관심사나 봉사를 전제로 한 다양한 비공식 모임 또한 구체화한다. 의용소방대, 풍물패, 불링모임 등이 예시가 된다.

(지역의 사업체나 기관) 재정적인 지원을 해줄 수 있는 지역의 사업체나 기관 뿐



〈그림 3-5〉 Free Library of Philadelphia의 커뮤니티매핑



자료: Free Library of Philadelphia

### 3.6.3. 농촌 리빙랩의 실행 단계-응용

#### [자산의 활용방안 탐구]

자산매핑 과정을 통해 지역 사회가 가진 자산과 관계가 정리되었다면 이제는 이들 자산의 활용법을 고려하는 단계로 나아가게 된다. 먼저 지역사회가 추구하는 비전과 달성 계획을 위해 핵심자산과 보조자산을 구분하여 지역이 가진 자산을 목표 달성에 활용할 수 있도록 기획하고, 또한 너무 먼 미래에 달성될 수 있는 목표나 계획을 따르기보다는 현재, 지금의 문제 해결에 집중하는 것이 중요하다.

#### 참고사례

안산 일동 주민자치회에서는 주민과의 만남 행사에서 시작된 주민과의 관계를 꾸준히 리스트업하여 상인회 발굴, 유휴공간 발굴로 이어지게끔 노력했다. 또한 네트워크 자산을 중심으로 한 지역자산 간의 연계를 통해 일동주민네트워크를 조직하고, 정기적인 네트워킹 데이 마련, 건강안전망 구축, 마을돌봄, 마을축제 기획, 지역자산의 기록화 작업을 진행하고 있다.

자료: 신수경&이상현(2023)

최근의 관광 트렌드는 남들에게 알려진 유명 관광지를 방문하고 음식을 먹기보다는 주민들을 만나고 주민들의 삶과 비슷한 하루를 보내고 농촌에서만 할 수 있는 프로그램을 선호한다. 또한 지역에 방문하는 관광객들의 경제적인 지출이 거주민들

에게 공정하게 배분되기 위해서는 주민들의 적극적인 참여와 이야기가 관광 상품에서 강조되는 것이 필요하다. 접경지역에서 그동안 주로 활용된 관광자원은 역사적 특성을 반영한 안보·평화 콘텐츠, 청정한 자연환경을 바탕으로 한 생태, 농촌 체험이다. 이러한 부분들을 중심으로 좀더 주민의 역량이 발휘될 수 있는 콘텐츠를 이 단계를 통해 발굴할 필요성이 있다. 관광객에게 이 곳의 이야기를 들려줄 수 있는 주민과 공동체를 발굴하고, 사진에 관심있는 주민이 있다면 지역의 경관을 중심으로 사진찍기 좋은 스팟과 촬영 포인트 강좌를 계획하고, 중심가 식당에서는 지역의 특산물을 활용한 메뉴 개발 의지가 있는 주인을 활용하는 것 등이다. 또한 자산 지도화 과정에서 파악된 유휴자산은 자산의 관리주체나 개발 현황, 인근 자산과 지역의 목표와의 연계를 고려하여 활용법을 고민한다.

아직 운영 초기 단계이긴 하지만 문화체육관광부 관광두레 사업에 참여하면서 결성된 충북 음성읍의 생생마을 여행사는 마을 탐방을 하면서 300년된 고택에서 어르신에게 해주시는 가정식을 먹고, 약초 명인에게 효소 만들기 수업을 듣고, 마을주민이 동네에서 기르고 있는 동물 이야기를 해주는 여행 코스를 개발하였다.

#### 참고사례

충북 음성군의 생생마을 여행사는 생극면 주민자치위원회를 중심으로 한 마을 여행사이다. 주민자치위원회에서 군 주민참여예산을 활용해 생태 모니터링 사업을 실시하고 생태환경 책자를 발간하여 2021년 전국 주민자치박람회 최우수상을 수상했다.

마을 여행프로그램은 지역의 유무형 자산이 어우러져 있다. 마을에 살고 있는 동물 이야기, 다육, 야생화 정원 가꾸는 방법, 효소 만들기, 마을의 생태자원 탐사 프로그램 등은 모두 주민들이 진행한다.

자료: 충청일보 기사, 연구진 현장답사 인터뷰 자료

#### 참고사례

강원도 정선의 나전역 카페는 지역의 유휴자산인 간이역을 지자체, 중간지원조직, 철도공사, 지역주민 간의 지원과 협력으로 카페로 재탄생시키고, 관광명소로 발전시켰으며, 거주민의 역량과 지역의 관계자들간의 파트너십, 거버넌스의 조화가 운영 성공요인으로 중요하게 작용하였던 사례이다.

개인이나 지역 공동체의 능력만으로는 불가능했던 유휴자산(간이역)을 민관 협력을 통해 성공적으로 운영하고 있는 사례로 볼 수 있다.

자료: 연구진 현장답사 인터뷰 자료

## [파일럿 테스트]

자산 간의 연결과 활용법에 대한 참여자들간의 합의점을 토대로 ‘시제품’을 제시하고 지속적으로 테스트하는 단계이다. 이 과정에서 내부적으로 여러번 검증을 거치고 피드백을 공유하고 개선하는 작업을 반복한다. 가령, ‘단체 여행상품’을 새롭게 개발하였다면, 지역주민이나 외부인들을 대상으로 여러번 파일럿 여행 상품을 운영하고 설문조사나 인터뷰를 통해 보완해야할 점을 중심으로 한 데이터 수집을 진행한다. 이를 기반으로 리빙랩 참여자들이 상품을 지속적으로 개선시켜 나가는 작업을 반복한다.

## 4) 농촌 리빙랩의 실행 단계-확산

여러 번의 테스트를 통해 구체화된 리빙랩 결과물은 실제 실행을 위해 외부 자산의 활용법을 고민한다. ABCD 모델의 마지막 단계에 해당하며, 특히 결과물의 실현을 위해 ① 지역 외부의 물품이나 서비스의 유입을 최소화하고 지역 외부 판로 개척 방법 등을 강구하며, ② 지역 내의 경제력을 가진 공공기관(institution)들이 연결되어 지역에 경제적인 효과를 가져오게끔 상품화 계획을 수립한다. 또한 ③ 활용 가능한 공간(회의, 창업공간 등), 기관들이 소속하고 있는 외부 네트워크를 통한 경제적인 자산들과의 연결 가능성을 탐색한다. 마지막으로 ④ 외부의 투자나 자원을 활용하여, 수립된 목표와 계획을 지속적으로 추구할 수 있도록 한다.

먼저 지역 내에서 관광 산업과 관련된 경제적인 자산을 보유하고 있는 기관들을 고려한다면 주로 기초 지자체나 관광공사 등이 있다. 주요 관계자들과 문제 인식과 결과물 공유를 위한 간담회를 실시하고, 성과물에 대한 워크샵이나 보도자료 배포 등을 통해 향후 활용방안을 모색한다. 지자체별로 운용되는 주민참여예산이나, 마을기업 지원, 관광공사가 추진하는 각종 관광 활성화 지원 사업 등을 고려할 수 있다.

백학면은 2021년에는 경기도 공모사업인 ‘문화특화지역조성사업’에 선정되어 3년간 DMZ백학문화활용소를 활용한 지역문화예술 사업을 추진하였으며, 자료 아카이빙과 구술사 편찬 작업이 진행되었다. 또한 2023년 경기관광공사가 선정한 관광테마골목 조성 사업에 선정되어 마을여행사인 아침해협동조합을 중심의 지역협의체가 경기관광공사의 지원으로 마을의 문화와 이야기를 담은 ‘호국영웅 레클리스 거리’를 조성하였다. 마을이 수년간 발굴해온 지역 자산이 외부의 경제자산 유입과 결합하여

침체된 중심지 골목을 새단장하고 자산 상품화의 성과로 나타나게 된 것이다. 백학면과 같이 주민 주도의 공동체 활동이 활발한 지역 뿐 아니라, 주민이 주도적으로 참여하여 새로운 지역 활성화 방식을 고려하는 접경지역 농촌도 주민들의 삶과 역량이 더욱 잘 어우러질 수 있는 ABCD모델+리빙랩을 활용한 관광 콘텐츠 개발이 다양한 주체 간의 협업을 통해 지금부터 더욱 필요한 시점이다.

〈그림 3-5〉 호국영웅 레클리스 거리 조성



연천 백학 호국영웅 레클리스 거리 조성



마을에 내려오던 떡국 경기 문화



38선과 휴전선이 모두 지나는 유일한 곳  
자료: 연구진 촬영



마을을 대표하는 레클리스 군마 이야기

## IV. 결론

본 연구는 개인의 역량과 네트워크, 공동체를 기반으로 하는 ABCD 모델을 바탕으로 농촌지역에서 지역 자산을 활용한 리빙랩의 적용 가능성을 탐색하고자 하였다.

특히 ‘접경지역 농촌에서의 농촌 리빙랩의 프로토타입’을 제시하는 것을 목표로 하고, 연구대상지로 접경지역 농촌마을 중 하나인 경기도 연천군 백학면을 선정하여 ‘유무형 자산을 활용한 관광상품 개발 리빙랩’ 진행을 예시로 이해를 돕고자 하였다. 접경지역 농촌의 특성 등을 고려한 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 도시와 농촌 리빙랩의 기획은 다르게 접근되어야 한다. 도시에서의 리빙랩은 학력 수준이 높고 다양한 연령대의 주민이 많아 보다 다양한 관점을 반영하기 용이하고, 리빙랩에 대한 이해도가 높다. 하지만 농촌에서의 경우 ‘리빙랩’이라는 언어 자체가 생소하고, 새로운 시각을 반영할 수 있는 청년층의 참여도 이끌어내기 쉽지 않다. 따라서 도시 리빙랩보다 사전 교육이나 워크숍이 충분히 이루어져야 하며, 관심을 끌 수 있는 네이밍과 토론이나 협업에 기반한 리빙랩의 진행 과정에 도움을 줄 수 있는 퍼실리테이터의 존재는 반드시 필요하다.

둘째, ABCD 모델은 리빙랩과 결합되어 기존에 파악되지 못했던 지역의 자산과 산재되어 있는 개인의 역량, 공동체, 네트워크를 주민 스스로 파악하고 활용법을 고민해볼 수 있다는 점에서 지속적으로 발전할 수 있는 가능성이 있다. 기존의 기술 위주나 공공이 주도하는 리빙랩의 경우 기술의 테스트 베드로서 사용자의 관점이 반영될 수 있는 실험 위주였고, 공공이 주도하여 모집하는 리빙랩의 경우, 주민 주도이기보다는 관이 부여하는 주제에 맞춘 문제해결이 초점이 맞춰지기 마련이다. 하지만 ABCD 모델의 핵심인 ‘지역 자산’은 누구보다도 주민이 가장 잘 알고 있는 부분이며, 파악된 자산을 통해 문제 해결과 활용 방안이 도출된다면 외부의 주관에 의한 리빙랩보다 그 결과물이 지역 내에서 지속가능할 수 있다는 장점이 있다.

셋째, 관광 산업이 지역 경제 활성화의 주요한 수단인 접경지역 농촌에서는 본 연구에서 제시된 예시와 같이 관광상품 개발 리빙랩을 통해 타 지역과 차별화될 수 있는 상품을 발굴할 수 있을 것이다. 특히, 접경지역은 군사적, 지리적인 이유로 대규모 관광지 조성이 용이하지 않아 발전이 더디지만, 주민들을 중심으로 한 관광지 개발 사례가 최근 각광을 받고 있다. 그동안 치중했던 ‘평화 안보’, ‘생태’와 관련된 관광에서 발전해서 주민의 삶과 역량이 활용될 수 있는 지속가능한 관광상품을 개발할 수 있는 시작점으로 활용될 수 있을 것이다.

넷째, 인구감소 농촌지역에서 ‘리빙랩’은 최근 지방소멸 위험지역에 배분되는 ‘지방소멸 대응기금’이나 주민참여예산 등을 효율적으로 집행하는 데에 활용될 수 있을

것이다. 예를 들면 본 연구에서 예시로 든 연천군의 경우 주민참여예산은 주로 주민이 제안하는 사업 중 시설 개선 등을 위주로 많이 집행되는 경향이 있었다. 또한 연천군 자체적으로 ‘명품마을 만들기’ 사업을 통해 읍면 단위로 예산을 지원하고 있어, 장남면의 통일바라기축제를 비롯한 주요 성과들이 나타난 바 있지만 최근에는 꽃 식재, 경관 조성 등 단발성 주민 참여 행사로 예산이 집행되는 경우가 많았다. 하드웨어와 소프트웨어를 함께 구축할 수 있는 실행체계로서 리빙랩은 농촌지역에서 집행되는 여러 공동체 및 지역활성화 예산 집행 계획 수립에 있어서 효과적으로 활용될 수 있을 것이다.

다섯째, 지속적으로 리빙랩이 유지될 수 있도록 체계적인 구조를 만드는 것이 중요하다. 리빙랩은 다양한 주체별 참여자간의 협력과 토론, 실험으로 이루어지는 이상적인 구조이지만, 특히 농촌에서의 초기 리빙랩은 생각보다 결과물이 잘 나오지 않을 가능성이 높다. 따라서 농촌 리빙랩의 지속 가능성을 담보하기 위해서는 장기적인 계획을 수립하여 연차별로 추진하고, 실행 주기별로 참여집단과 주제를 달리 구성하여 주민들이 점차 주도적으로 리빙랩 활동에 참여할 수 있도록 구성하는 것이 필요하다. 예를 들면 농촌 리빙랩의 실행단계를 ‘도입기-정착기-발전기’로 구분하여 설정하여 도입기에서는 교육이나 워크숍, 도농교류 리빙랩의 형태 등을 위주로 본 연구에서 제안한 리빙랩의 전체 단계 중 3단계 정도만을 실행하는 것으로 목표로 한다. 이어 정착기에서는 전년도 주제를 발전시켜 주민 주도로 전과정을 실행해 보는 형태로 진행하고, 마지막 발전기에서는 모든 단계를 실행하여 결과물을 현장에 실현하기 위한 경제적인 지원 등의 외부 경제 자산을 유지하는 것으로 고려해보는 것으로 구성한다.

본 연구를 통해서 주민과 공동체의 적극적인 참여와 지역 활성화의 두 마리 토끼를 잡고자 하는 인구감소 농촌지역에서 지역자산을 활용한 리빙랩 모델이 적극적으로 활용될 수 있는 계기가 될 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

- 경기도 마을공동체지원센터. (2022). *경기도형 마을공동체 경기북부접경지역 모델 개발연구 보고서*.
- 김대욱, 조원혁, 박해욱. (2019). 커뮤니티 자산 접근 모형의 행정학적 유용성: 접근 모형들의 비교분석 및 지방정부의 역할. *한국행정연구* 28(3), 85-119.
- 김록현. (2021년10월31일). 음성 생극면주민자치위, 전국 주민자치박람회에서 최우수상 수상. *충청일보*.
- 김윤호, 이명무. (2023). 지속가능한 농촌 리빙랩. *경영과 사례연구* 45(1), 31-57.
- 모혜란, 박형근, 조진희, 이한수. (2014). 농촌지역 진단지표 개발에 관한 연구. *대한토목학회 논문집* 34(6), 1925-1935.
- 박인권. (2012). 지역재생을 위한 지역공동체 주도 지역발전전략의 규범적 모형: SAGE 전략. *한국지역개발학회지* 24(4), 1-25.
- 배영임, 신혜리. (2019). 지역혁신 활성화를 위한 리빙랩 활용방안. *정책연구* 1-124.
- 성지은. (2017). *농업/농촌 리빙랩 현황과 과제*. 한국리빙랩네트워크 발표자료.
- 성지은, 박인용, 김종선. (2014a). 농업·농촌 활성화와 혁신연계조직. *동향과 이슈* 12, 1-24.
- 성지은, 송위진, 박인용. (2014b). 과학기술과 농촌의 새로운 만남: 농촌 리빙랩. *STEPI Insight* 140, 1-33.
- 성지은, 김종선. (2015). 특집 2: 농업, 농촌의 혁신 전략; 농촌사회 혁신의 길, 리빙랩. *농정연구* 53, 41-90.
- 신수경, 이상헌 (2023). 자산기반 지역사회 발전(ABCD) 모델을 적용한 주민자치회 활성화 방안 연구. *지방행정연구* 37(1), 197-224
- 유하나. (2023). 지속가능한 도시재생 방안으로서 리빙랩의 특성 분석: '대구× 청년 소셜리빙랩'을 사례로. *한국지역지리학회지* 29(2), 176-188.
- 이상돈, 조희정, 박윤아, 천영환, 이헌아. (2020). *스마트도시 리빙랩 워크북*. 서울디지털재단.
- 이정훈, 강식, 고재경, 김동성, 김채만, 김태경 등. (2019). *한반도 신경제구상과 경기북부 접경지역 발전 전략*. 경기연구원..
- 이진홍, 김용렬, 정구현, 이해길. (2017). 리빙랩을 통한 6차산업 가치사슬 활성화 방안. *농촌계획* 23(4), 61-74.
- 정덕영. (2018). *한국시니어리빙랩 운영을 통해 살펴본 사회문제해결 사례와 교훈*. 제83회 한국과학기술평가원 수요포럼.

- 최인수, 김건위. (2015). *지역공동체와 리빙랩을 중심으로 한 지역혁신체계 도입방안 연구*. 한국지방행정연구원 기본연구과제.
- 최지민, 최인수, 전대욱. (2021). *시민주도 지역혁신자원의 사회적가치 실현 효과분석*. 한국지방행정연구원.
- Andresen, W. (2012). Evaluating an asset-based effort to attract and retain young people. *Community Development* 43(1), 49-62.
- Beaulieu, L. J. (2002). *Mapping the Assets of Your Community: A Key Component for Building Local Capacity*.
- Kretzmann, J. P., & McKnight, J. (1993). *Building communities from the inside out*. Evanston, IL: Center for Urban Affairs and Policy Research, Neighborhood Innovations Network.
- Moro, R., Bertoldi, F. and Rossi, A.(2008). *Cyclic development report on platform development, pilot applications, user roll-out, training and PPP/Business models development*, C@R Reports on D.3.2.3. on Frascati Living Lab.
- Sam, M. J., & Fung, H. N. (2022). *A Case Study of Technology Adoption through Asset-Based Community-Led Development (ABCD) in a Rice Farming Rural Community-Bario, Sarawak*. In Conference on Food and Industrial Crops.
- Schaffers, H., Guzman, J. G. and Merz, C.(2010). Living Labs for Enhancing Innovation and Rural Development: Methodology and Implementation, Living Lab for Rural Development: Results from C@R Intergrated Project, Chapter 3, 25-51, TRAGSA and FAO.
- Tamarack Institute. (2019). *Case Study-Becoming an Asset-Based Community Development City*.
- Wu, M. Y., & Pearce, P. L. (2014). Asset-based community development as applied to tourism in Tibet. *Tourism Geographies* 16(3), 438-456.