

2024년 춘계학술발표대회 : 대학생부문

## 사용자 참여형 리빙랩 운영을 통한 노인여가문화시설 개선방안

### The Improvement of Leisure and Cultural Facilities for the Elderly through User Participatory Living Lab Operation

○한 오 영\*      유 다 연\*      오 명 원\*\*      유 성 은\*\*\*  
Han, O-Young    Yoo, Da-Yeon    Oh, Myoung-Won    Yoo, Sung-Eun

#### Abstract

With the entry of a super-aging society, there is a need for senior leisure and cultural facilities that can solve the social problems of an aging society and accommodate the changing needs of the elderly. This study aims to identify the current status and problems of senior leisure and cultural facilities in non-metropolitan areas through a Living Lab approach based on user-centered innovation and to suggest a direction for future senior leisure and cultural facilities that reflect user needs. A user participation workshop was conducted for Kunsan National University Lifelong Education Center students in their 50s and 60s in Gunsan-si, Jeollabuk-do. Through this, various problems such as poor environment for senior leisure and cultural facilities, insufficient management and operation method, and absence of programs are emerging, and the perception of senior leisure and cultural facilities by today's middle-aged people was confirmed.

키워드 : 리빙랩, 노인여가문화시설, 워크숍, 베이비부머, 지역 혁신

Keywords : Living Lab, Senior Leisure and Cultural Facility, Workshop, Baby Boomer, Regional Innovation

#### 1. 서론

##### 1.1 연구 배경 및 목적

우리나라는 2023년 말 기준 65세 이상의 고령인구가 973만411명으로 전체 인구의 약 19%를 차지하는 것으로 나타났으며, 2025년에는 전체 인구의 20%가 65세 이상 고령인구인 '초고령 사회'에 진입할 전망이다(통계청, 2024). 노인들의 건강상태, 교육수준, 경제력이 과거보다 크게 향상되었으며, 문화참여, 사회활동과 학습에 대한 요구가 높아지고 있다. 여가 활동은 노인의 정신적, 신체적 건강에 상당한 기여를 할 수 있으며, 외로움, 우울증, 신체적 쇠퇴를 방지하는 데 도움이 될 수 있다. 보건복지부 노인복지시설 조사 결과 전체 노인 인구 중 노인복지관을 이용하는 노인은 9.5%뿐으로 건강한 노인이 여가 생활을 보낼 곳이 마땅치 않으며, 노인복지 여가시설 실태조사 결과 82.9%의 응답자가 경로당 및 노인복지관을 찾는 이유가 단순 '친목 도모'이고, 프로그램 이용에 대한 만족도는

79%의 이용자가 '불만족'하는 것으로 나타났다(여성경제신문, 2023). 따라서 향후 고령화 사회의 사회적 문제를 해결하고 변화하는 노인들의 요구를 수용할 수 있는 노인여가문화시설이 필요하다.

사용자 주도의 방법론인 리빙랩은 유럽으로 전래된 이후 다양한 형태로 발생하였다. 특히, 80년대부터 북유럽 지역사회가 크게 활성화됨과 동시에 시민이 사회적 독립 개체로서 자리매김하였고 리빙랩에 참여하는 사용자가 곧 혁신의 주체임을 보여주는 형태로 변화하기 시작했다(성지은, 송위진, 박인용, 2013). 본 연구는 사용자 참여형 리빙랩의 형태를 도입하여 비수도권 지역의 노인여가문화시설의 현황과 문제점을 파악하고, 이를 통해 사용자 요구를 반영한 미래형 노인여가문화시설에 대한 방향을 제시하고자 한다.

##### 1.2 연구방법 및 범위

본 연구는 전북 군산시 지역의 50~60대 중장년층인 군산대 평생교육원 수강생을 대상으로 하였으며, 비수도권 지역의 노인여가문화시설에 대한 문제점을 파악하고 새로운 모색과 시도에 대한 적용 가능성과 개선 방향을 모색하기 위해 진행되었다. 1차 사용자 참여 워크숍에서는 지역 노인여가문화시설의 현황에 대해 온·오프라인 네트워킹을 구축하여 의견을 공유하고 개선방향에 대해 논의하였다. 2차 워크숍에서는 새로운 노인여가문화시설의 군산시 적용 방향에 대해 논의하였으며 사용자 설문조사를 통해 경로당의 활성화 모델, 희망하는 콘텐츠 프로그램,

\* 군산대학교 공간디자인융합기술학부 학부생

\*\* 군산대학교 공간디자인융합기술학부 연구원

\*\*\* 군산대학교 공간디자인융합기술학부 교수

(Corresponding author : Department of Spatial Design & Convergence Technology, Kunsan National University, seyoo@kunsan.ac.kr)

이 연구는 2022년도 한국연구재단 연구비 지원에 의한 결과의 일부임. 과제번호:NRF-2022R111A3071544

여가문화시설에서의 필요공간, 워크숍의 만족도에 대해 조사하였다.

## 2. 문헌고찰

### 2.1 리빙랩의 정의와 특성

리빙랩(living lab)은 사용자가 적극적으로 현실 활동에 있어서 참여 가능한 사용자 주도 개방형 혁신 생태계를 의미한다. 생활 현장에서 사용자와 생산자가 공동으로 혁신을 만들어가는 실험실을 의미하며, 혁신 주체 간 상호작용을 촉진하고, 그 결과가 모두에게 이득이 되는 개방형 혁신 네트워크의 대안적 모델이며 현장 중심적 문제 해결 방법론을 말한다(성지은, 송위진, 박인용, 2013). 다양한 분야에서 사용되는 리빙랩은 크게 참여 주체와 제공자의 관계로 구분되며, 참여 주체의 적극성과 리빙랩 활용성에 따라 그 유형이 구분된다. 각각의 유형은 목적, 조직구조, 활동내용, 발생하는 성과, 리빙랩의 기간이 다르게 나타나며 리빙랩 도입의 배경과 참여 주체의 특성을 정확히 파악하는 것이 중요하다.

리빙랩 특성은 다음 4가지로 정리할 수 있다. 첫째, 사용자와 시민 주도의 성격이 강하며, 사회 문제 해결을 위해서 직접적인 상호작용 및 개선방안을 찾을 수 있다. 둘째, 통제된 환경이 아닌 실생활에서 진행되기 때문에 실용화 단계의 과정에서 무산되는 가능성을 크게 줄일 수 있다. 셋째, 참여 주체의 다양성을 통해 참여자가 실행하는 다양한 행위와 혁신으로 공동적 창조가 이루어진다. 넷째, 리빙랩에 있어서 지속적인 개선과 모니터링을 통해 기존의 결과값에 대한 수정과 보완 또는 새로운 방식의 산출물에 대한 끊임없는 발전을 도모할 수 있다(주정일, 2020).

리빙랩 운영은 지속적인 모니터링과 참여 주체와 주최당사자 간의 의사소통으로 참여자들의 요구사항과 리빙랩 프로그램에 있어 필요한 개선방안을 참고하여 미래 노인 여가문화시설에 대한 기초를 다질 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것이다.

### 2.2 국내 리빙랩 적용사례

성남 고령친화종합체험관은 고령사회에 접어든 우리나라의 노인인구 현황을 반영하여 2007년부터 시니어 비즈니스 관련 기술, 디자인, 마케팅 등 다양한 지원사업을 시행해왔으며, 2016년 ‘한국시니어리빙랩’을 만들었다. 이는 노인 연령대의 참여자를 위한 고령 친화형 제품 및 서비스의 개발과정에 있어서 참여자가 직·간접적으로 요구와 평가를 반영하는 기업 지원 방식을 통해 더 나은 고령인구를 위한 시니어 서비스 구축 플랫폼이다. 또한 체험관이라는 한정된 장소에서 벗어나 독거노인 또는 거동이 불편한 거주민들을 위해 기업, 학생봉사, 치매안심센터, 보건소 등 다양한 이해관계자의 연계를 통해 리빙랩 참여 구성원들의 실생활 공간에도 반영될 수 있도록 구축하였다(황세정, 2020).

풍산동 시민참여 리빙랩은 2019년 고양시 스마트시티 리빙랩 프로젝트 실증 사업으로 시작되었다. 어린이집, 경

로당 등 취약계층 생활시설의 실내 공기질 문제 해결을 목적으로 ICT 기반 솔루션 개발 및 도입을 위하여 실시되었다. 이 리빙랩의 핵심 목표는 실내 공기질 현안의 대상인 풍산동 지역주민들의 실생활에 있어 공기질 개선을 위한 요소를 파악하고 효율적인 솔루션과 문제해결 방안을 마련하기 위해 TF팀 운영, 리빙랩 모니터링, 오프라인 모임을 통한 워크숍과 제안 및 건의 등을 기반으로 진행하였다(박소임, 장수정, 2021).

오송종합사회복지관 리빙랩은 한국보건산업진흥원 산하 고령친화산업지원센터에서 2019년 고령친화제품 및 서비스 리빙랩을 시범 운영하여 향후 전국적 네트워크 구축을 목표로 진행하였다. 사용자가 실제로 생활하는 공간에서 고령 친화 제품 및 서비스에 대해 평가함으로써 사회적으로 수용도가 부분에 대해 개발과 사업화, 보급 촉진, 성과 확산이 이루어질 수 있는 사용자 주도형의 리빙랩이라는 것이 특징이다. 복지관은 리빙랩 공간을 제공하고 청주행복네트워크와 연계하여 고령친화제품 및 서비스의 사용자 영역을 위하여 고령자 등 지역 주민 참여를 돕는다. 이를 통해 수요자의 니즈와 개선사항을 파악해 다음 세대의 제품 개발과 학제간의 교류로 고령친화산업관련 특성화 대학의 네트워크 형성으로의 발전까지 이루도록 목표하였다(황세정, 2020)

표1. 국내·외 시니어 리빙랩 정리

구분	지역	참여 및 추진주체	리빙랩 내용	특징
국내 사례	성남 고령친화 종합체험관	정부 및 성남시, 을지대학교, 성남시 지역민	지역사회 연계를 통한 시니어 서비스 플랫폼 구축	한정된 공간에서 벗어난 실생활 공간 반영
	풍산동 시민참여 리빙랩	정부 및 고양시, 관련 전문기업, 풍산동 지역민	취약계층을 위한 실내 공기질 개선	ICT 기반의 솔루션 프로그램 도입
	오송종합 사회복지관 리빙랩	청주시 공공사업부, 오송종합사회복지관 사용자	고령친화형 제품 및 서비스 제공	테스트 베드 형식의 리빙랩 운영 방식
국외 사례	가마쿠라 리빙랩	요코하마 국립대학, 주식회사 LIXIL, 가마쿠라시 지역민	장수사회에 맞는 환경 개발, IOT활용을 통한 시니어 사업 활성화, 새로운 장수사회를 위한 서비스 개발	타 국가 공동 연구를 통한 국제 협력 체계 구축, 일본 리빙랩 네트워크 구축
	오무타 리빙랩	민간기관, 지자체, 오무타시 지역민	인간중심 디자인을 통한 제품, 서비스 개발	초고령사회 이후의 사회모델 제시

### 2.3 국외 리빙랩 적용사례

일본은 65세 이상 고령자가 차지하는 비율이 전체 인구의 29.1%로 세계에서 가장 높으며 인구추계에 따르면 2070년에는 38.7%까지 상승할 것으로 전망하고 있다. 이에 따라 초고령사회의 미래 모습을 제시하는 지역을 선정하고 새로운 혁신모델인 리빙랩 실험을 전개하였다. 가마

쿠라 리빙랩은 사용자, 참여형 리빙랩 설립주주, 건강, 산업 등 다양한 영역을 대상으로 진행하고 참여 주체와 현장 주체의 참여를 강조하였다. 또한 스웨덴과의 공동 연구를 통해 국제적인 협력 체계를 구축하였다. 노인의 자립생활을 위한 도우미로봇, 혁신적인 식품 시스템 개발 등 총 4개의 프로젝트에서 아이디어 및 소루션의 혁신성과 유효성을 검증하였다. 오무타 리빙랩은 주민, 민간사업자, 지자체 간의 공동창조 활동을 위한 기반을 구축하였고, 생활과 가치창출이 함께하는 지역 경영 기반의 커뮤니티케어, 교육, 인재육성, 산업개발, 문화창도 등을 통해 초고령사회 '이후'의 사회모형을 제시하는데 의의가 있다(성지은, 서정주, 송위진, 2020).

### 3. 여가문화시설 사용자 참여형 리빙랩

#### 3.1 사용자 참여 워크숍

본 연구는 전북 군산시 여가문화시설 이용자 중 중장년층을 대상으로 하여 여가문화시설 사용자 참여형 리빙랩 참여대상자를 모집하여 워크숍을 진행하였다. 1차 워크숍에서는 군산대학교 평생교육원의 중장년 수강생을 대상으로 2023년 12월 6일에 진행하였으며, 참여기반의 의사결정 과정을 통해 수강생 7명을 대상으로 하였다. 지역 노인여가문화시설의 현황과 문제점에 대해 논의하였으며, 참여자 네트워크 구축을 위해 인터넷 카페를 개설하여 온오프라인을 통한 다양한 의견을 공유할 수 있는 환경을 구축하였다(<https://cafe.naver.com/spacewelfare>). 1차 워크숍을 통해 참여 주체의 다양한 의견을 접할 수 있었는데 현재 중장년층의 경우, 경로당 또는 마을회관에 대한 이미지를 부정적으로 생각하는 여론을 확인할 수 있었다. 기존의 노인문화시설의 열악함과 운영 주체의 불명확성이 그 이유라는 의견이 다수였으며, 이를 통해 지역 노인여가문화시설의 인식 및 개선 방향을 파악할 수 있었다. 또한, 군산 시내의 각 동마다의 특성과 요구사항을 파악해야 한다는 필요성을 제시하였다.

2차 워크숍은 2023년 1월 30일에 진행하였으며, 1차 워크숍 대상자 외에 지역의 여가문화시설 이용자를 대상으로 추가희망자를 모집하여, 총 10명이 참여하였다. 미래 여가문화시설에 해당하는 스마트 경로당과 중장년 여가 공간 프로그램, 지원 콘텐츠, 노인 일자리 및 중장년 일자리에 대해 소개하며 군산시에 적합한 미래형 지역 노인여가문화시설에 대해 논의하였으며, 설문조사를 통해 선호하는 경로당 활성화 모델, 적합한 프로그램, 필요한 여가문화시설 공간 종류에 대한 선호도를 확인하였다.

현재의 중장년층은 베이비부머 세대로 기존의 고령 세대와 다르게 액티브 시니어로서 다양한 분야에 대한 관심도가 높은 것으로 드러났다. 이에 지속적인 운영이 가능한 평생학습관과 같은 시설이 확대되어 이동과 물리적 거리에 대한 부담을 줄이는 것이 필요하다는 의견을 제시하였다. 또한, 공유주방이나 공유오피스와 같은 시설을 통해 요리 프로그램이나 유튜브 콘텐츠 제작과 같은 스튜디오 형식의 프로그램과 같은 부분도 언급하면서 다양한 분야

에 대한 관심도를 확인할 수 있었다. 또한 워크숍에 있어 참여자들의 적극적인 의사소통 과정에서 다양한 의견이 제시되었다. 먼저 기존의 경로당 명칭을 '꿈미소'와 같은 친근하고 다가가기 쉬운 형태의 단어로 변경하는 등의 개선을 통해 다양한 연령층의 이용자와 관련 대상자의 접근을 불리일킬 수 있다는 의견이 제시되었다. 기존회원과 신입회원 간의 회원자격 제한에 있어 차별을 느끼는 것에 대한 개선방안 또한 필요하다는 내용도 확인할 수 있었다. 추가적으로 노인 일자리를 위한 체계적인 시스템 구축을 통해 지역사회의 지원을 받을 수 있는 환경이 제공되어야 한다는 의견도 제시되었다.

표2. 사용자 참여 1차·2차 워크숍 진행

1차 워크숍(2023.12.06.)	2차 워크숍(2024.01.30.)
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 군산대 평생교육원 중장년 수강생 7명 참석</li> <li>· 지역 노인여가문화시설의 현황 및 개선방향 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 여가문화시설 중장년 이용자 10명 참석</li> <li>· 여가시설과 서비스의 지역적 용가능성과 개발방향 논의</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여가시설 무료이용 확대</li> <li>· 경로당 명칭 변경 필요</li> <li>· 기존회원들의 공고한 유대관계 및 회원자격 제한으로 신입회원의 진입장벽 존재</li> <li>· 식사 제공 확대 및 경로당 시설의 노후화 개선</li> <li>· 체계적인 통합시스템 구축 : 수요자 요구 반영되는 시스템 개선, 지역사회의 비용 지원과 중장년 일자리 접목, 경로당 관리자 필요</li> <li>· 프로그램 다양화 : 지역적 특성 반영, 관계 형성 프로그램 (말벗), 커뮤니티 프로그램을 통해 친밀감 형성 필요(송풍동 레시피), 이동식 경로당</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지속적인 운영이 가능한 시설 필요</li> <li>· 공유주방이나 공유오피스 등의 시설 확대 필요</li> <li>· 남성들을 위한 프로그램 개발 필요(요리, 장담그기, 김장 담그기 등)</li> <li>· 독신 중장년층을 위한 프로그램 개발 필요</li> <li>· 지역의 특성을 살린 프로그램 개발(어르신들의 경험과 의미있고 가치있는 것들을 전해 내려오도록 할 수 있는 것)</li> <li>· 동네문화카페 활성화 : 프로그램 진행할 수 있는 다양한 공간 제공 필요</li> </ul>



#### 3.2 설문조사 결과

2차 워크숍에서 진행한 설문조사는 베이비부머 세대의 노인여가문화시설의 공간과 서비스프로그램 개발을 위해 실시하였다. 설문조사결과는 표 3과 같으며, 지역민들의 노인여가문화시설에 대한 인식은 다음과 같이 나타났다. 지역에 적합한 경로당 활성화 모델에서는 작은복지센터형과 돌봄형이 타 모델들에 비해 선호되었다. 이는 여가문화시설 이용자의 나이대를 고려한 내용으로 보여진다. 지역

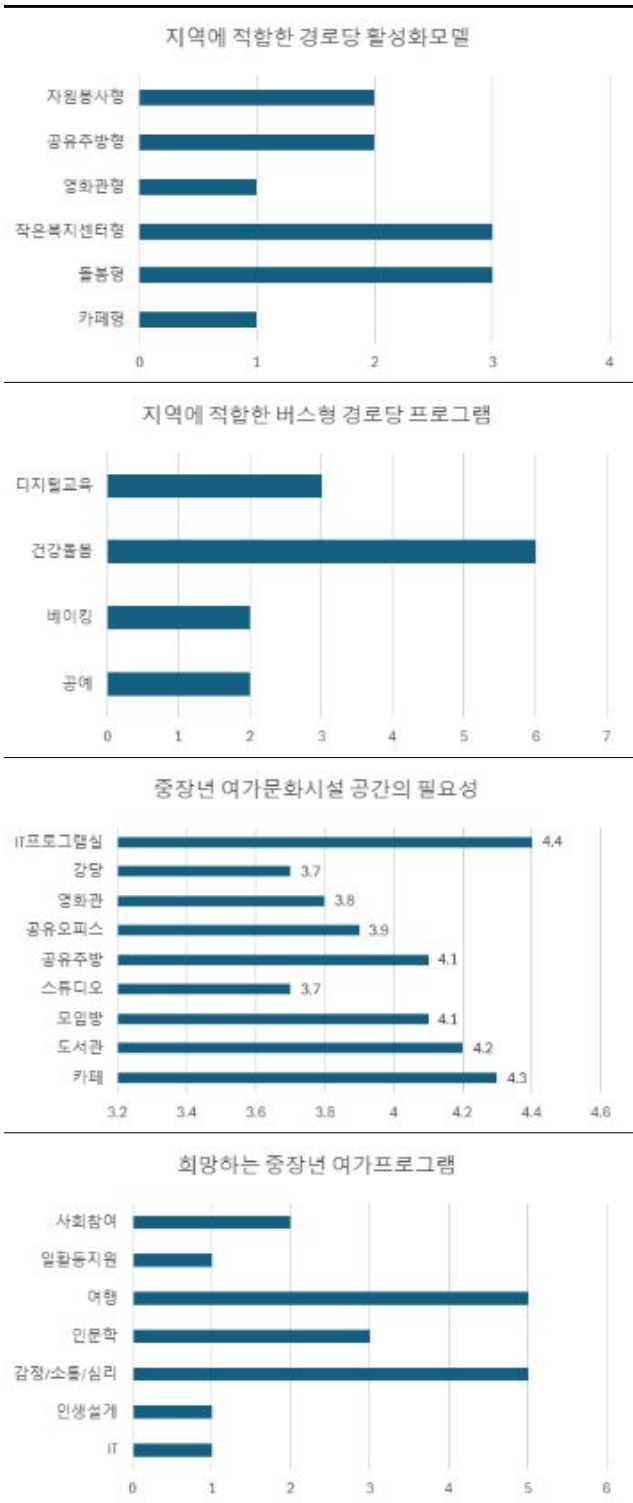
#### 4. 결론

본 연구는 사용자 참여형 리빙랩의 형태를 도입하여 비수도권 지역의 노인여가문화시설의 현황과 문제점을 파악하고, 이를 통해 사용자 요구를 반영한 미래형 노인여가문화시설에 대한 방향을 제시하고자 하였다. 전북 군산시 지역의 50-60대 평생교육원 수강생을 대상으로 사용자 참여 워크숍을 진행하였고, 노인여가문화시설에 대한 현 실태와 미래 문화시설 형태의 변화에 대해 중장년층 참여자들과 논의하며 다양한 의견과 개선사항을 직접 확인할 수 있었다.

수도권 및 대도시를 제외한 소도시 지역 주민들의 경우 노인여가문화시설에 대한 환경의 열악함, 운영의 주체와 운영 방식의 미흡성, 프로그램의 부재 등 다양한 문제점이 나타나고 있으며, 오늘날 중장년층이 생각하는 노인여가문화시설의 인식을 확인할 수 있었다. 또한 기존의 노인 세대와 다르게 액티브 시니어로써 보다 다양한 프로그램과 콘텐츠에 대한 관심과 수요가 높았으며, 노인 일자리, 유튜브 촬영 스튜디오, 공유주방 및 공유오피스 등과 같은 다양한 시설이나 프로그램에 대한 적용에도 어려움이 없을 것으로 판단되었다. 향후 연구에서는 다양한 지역의 특성과 배경을 이해하고 반영한 복합화된 노인여가문화시설에 대한 개선방안을 구체적으로 제시할 필요가 있다.

#### 참고문헌

1. 김현. 건강하게 늙어도 갈 곳이 없다...노인복지관 이용률 9.5%. 여성경제신문. 2023년 7월 17일. <https://www.womaneconomy.co.kr/news/articleView.html?idxno=217865>
2. 박소임, 장수정. 노인복지시설 내 실내 공기질 문제해결을 위한 시민참여 리빙랩 운영사례 분석 - 공공기관 주도형 리빙랩 퍼실리테이터의 역할을 중심으로 -. KIEAE, 21(2), 2021.
3. 성지은, 송위진, 박인용. 리빙랩의 운영 체계와 사례. STEPI Insight, 127, 2013.
4. 주경일. 국내 리빙랩 성공사례 분석을 통한 리빙랩 운영의 시사점 도출. 한국자치행정학보, 34(3호), 2020.
5. 통계청. 장래인구추계. 2024.
6. 황세정. 한국형 시니어리빙랩 구축과 활용 방안. 석사학위논문, 차의과대학교 일반대학원, 2020.



에 적합한 버스형 경로당 프로그램에 대한 선호도 조사에서는 건강 돌봄에 관련된 내용이 선호되었다. 중장년 여가문화시설 공간의 필요성에 있어서는 IT 프로그램실이 가장 선호되었으며, 그다음으로 카페와 도서관이 뒤를 이었다. 희망하는 중장년 여가 프로그램으로는 여행과 감정, 소통, 심리와 관련된 프로그램이 선호됨을 알 수 있었다.