

노인의 리빙랩 활동 참여 경험에 관한 질적 사례연구*

남 현 미, 정 선 옥†

덕성여자대학교 사회복지학과

본 연구의 목적은 노인의 리빙랩 활동 참여 경험을 이해하기 위해 2020년 대전광역시 마을 리빙랩 활동에 참여한 60세 이상 노인을 대상으로 FGI, 마을 담당 코디네이터와 개별 면접을 실시하여 자료를 수집하고 질적 사례연구방법으로 분석하였다. ‘리빙랩 활동 참여 동기 및 경험’, ‘리빙랩 활동 전후 변화’, ‘리빙랩 활동 참여 의미’를 중심으로 분석결과를 정리하였다. 리빙랩 활동은 노인들에게 삶의 의미와 보람 찾기, 효능감 증진, 공동체 의식 향상에 기여하였고 만족스러운 노화 과정의 경험을 제공하는 것으로 나타났다. 이는 리빙랩 활동이 다른 사회참여활동과 마찬가지로 노인의 삶에 긍정적인 영향을 미침을 보여준다. 이러한 연구 결과에 따라 향후 리빙랩 활동을 활성화하기 위한 제안으로 마을 공동체 기반의 중요성 인식, 마을활동가 지원제도 마련, 중장기 리빙랩 활동 계획 수립, 멘토링단 구성 및 활용, 리빙랩 활동의 주체로서 노인에 대한 인식 변화 등을 제시하였다.

주요어: 노인, 리빙랩, 사회참여, 질적사례연구

* 이 논문은 석사학위논문을 요약한 것임.

연구에 참여해주신 모든 분들께 감사드립니다.

† 교신저자(Corresponding Author) : 정선옥, 덕성여자대학교 사회복지학전공, 서울특별시 도봉구 삼양로144길 33 덕성여자대학교 인문사회과학대학 226호, E-mail : swjeong@duksung.ac.kr

남현미, 덕성여자대학교 대학원 석사/ 세상을디자인하는사람들 사업기획팀장(제1저자)

■ 최초투고일 : 2021년 9월 1일 ■ 심사마감일 : 2021년 10월 17일 ■ 게재확정일 : 2021년 10월 25일

1. 서론

한국 사회는 고령사회(노인 인구 14%이상)를 지나 향후 2025년에는 20.3%에 이르러 초고령사회(노인 인구 20%이상)로 진입할 것으로 전망된다(통계청, 2020). 인구고령화 현상은 전 세계적으로 나타나는 주요한 특징이지만 우리나라의 인구고령화 현상은 유례를 찾기 어려울 정도로 급격하게 진행되고 있다. 근래에는 베이비 붐 세대가 노년기에 접어들고 있어 고령화는 더욱 가속될 것으로 전망된다(배재운, 2020).

고령화는 노인 인구의 양적 팽창 뿐 아니라 노인기의 연장을 수반한다. 이것은 단순히 양적으로 늘어나는 노인인구 증가의 문제만이 아닌 개인의 일생에서 노인으로 살아가는 물리적 시간이 늘어났음을 의미한다(손희영, 2017). 한국인의 평균 수명은 83.3세로 평균 수명의 연장은 노인인구의 증가로 이어지고 이로 인해 발생하는 문제들은 개인의 차원을 넘어 사회적 문제가 되고 있다. 전 지구적인 고령화 현상으로 노년기 삶의 질에 대한 관심이 그 어느 때보다 높아지면서 이를 반영하듯 노인의 삶의 질뿐만 아니라 노인의 행복, 성공적 노화 등에 관한 연구들이 계속되고 있다(이명희, 2020).

의학기술과 과학발전은 생명연장의 꿈을 실현한 사람들에게 단순히 장수하는 것을 넘어서 어떻게 잘 살 것인가 하는 행복을 고민하게 만들었다(곽인숙, 2013; 박미려, 2015). 인간은 누구나 행복을 추구할 권리를 가지고 있고, 생애 중반기에 도달해 있는 노인의 행복은 젊은이의 행복과 또 다른 특성을 가지고 있으며 노인들의 관심은 고령화 사회로 들어가게 되면서 단순히 건강하고 오래 사는 무병장수의 꿈에 그치지 않고 이제는 여생을 어떻게 의미 있고 행복하게 보내는가에 있다(한상미, 2012). 노화에 대한 부정적 시각에서

벗어난 성공적 노화(successful aging), 생산적 노화(productive aging), 활동적 노화(active aging) 등의 개념 또한 행복한 노년기의 삶을 목표로 하고 있는 것처럼 노인의 삶의 질은 노인의 전반적인 생활영역과 밀접한 관련이 있는 핵심주제이다(주경희, 2010).

전체 노인의 삶의 질에 의미 있는 영향을 미치는 것으로 밝혀진 변인들은 노인의 교육정도, 일상생활 동작능력, 경제활동 참여여부, 경제생활의 애로정도, 주거 편의도, 사회단체 활동 참여도, 친구 수 등 매우 다양하다(권중돈, 조주연, 2000). 노인 삶의 만족도를 증진시킬 방법으로는 교육, 건강, 주거, 경제 지원 서비스 등과 더불어 사회단체 활동 지원과 사회적 관계망 형성을 위한 프로그램 등의 복합적이고 종합적인 서비스가 이루어져야 함을 알 수 있다.

한편, 성공적 노화의 개념에 따르면 노인의 경우 노년기 사회활동에 참여함으로써 사회통합감과 소속감을 느끼고, 자기정체성을 유지하며, 본인 스스로 가치 있고 쓸모 있는 사람이라는 것을 인식할 때 생활만족도를 느낀다(Rowe & Kahn, 1997). 그러기에 성공적인 노화의 관점에서 노인의 삶의 질을 고찰한 연구들은 행복한 노년기를 보내기 위해서 사회활동에 지속적으로 활발히 참여할 것을 강조한다. 사회활동 참여가 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 선행연구(Chapman & Beulet, 1983)에서 사회활동에 참여를 많이 할수록 노인의 삶의 만족도가 높아지며, 사회적 참여도가 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 활발한 대인관계 형성 및 생산적인 활동도 활기찬 인생 참여를 의미한다(주경희, 2010). 여기서 대인관계는 일상생활 사회참여를 지속하고 타인과의 관계에서 친밀감을 유지하는 것을 가리킨다(문영임, 2021).

이처럼 여러 선행연구들의 내용을 종합할 때, 노

인의 적극적으로 활발한 사회활동 참여는 꾸준한 활동 유지 및 새로운 대체활동과 역할 수행을 통해 노년기의 삶의 만족도 향상에 긍정적 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 노인으로 살아가는 물리적 시간이 길어짐에 따라 노인들의 사회활동 또한 중요성이 부각되고 있으나 시행되고 있는 정책이나 사회제도, 산업현장은 변화된 고령화 세대의 요구를 신속히 파악하지 못하고, 개선하는데도 많은 시간이 걸린다(황세정, 2020). 우리 사회의 노인들이 사회기여 활동에 참여할 수 있는 분야는 제한적이고, 나이의 특성이 고려되지 않고 있으며 노인들이 참여하는 자원봉사활동은 단순 노력 봉사활동이 가장 높은 77% 비중을 차지하고 있고, 자격증 등 전문성을 활용한 분야는 8%에 불과하다는 조사 보고서는 노인들의 사회참여를 위한 선택적 활동이 얼마나 한정되어 있는지 보여준다(황남희, 2014).

본 연구에서는 노인의 사회참여 활동 영역 확장을 위해 수요자 중심 활동인 리빙랩이 한 가지 대안으로서 역할을 할 수 있을지 알아보고자 한다. 리빙랩(living lab)이란 사용자와 시민들이 실제로 생활하는(living) 공간에서 연구를 진행하는 실험실(lab)을 말한다(송위진, 2012). 기존의 사회문제 해결 방법의 공급자 중심에서 사용자 참여와 현장 지향으로 방향성을 제고할 수 있으며, “우리 마을 실험실”, “살아있는 실험실”, “일상생활 실험실”이라는 뜻을 지닌 만큼 공공, 민간, 시민 협력을 통해 지역의 문제를 해결하는 수단이자 방식이다(최수미, 2019). 리빙랩은 수년 전부터 핀란드, 벨기에 스웨덴 등의 유럽뿐 아니라 대만 등의 아시아 국가에서 도입하여 연구개발 및 정책개발 등의 분야에서 사용자 주도형 프로그램으로 운영하고 있다(성지은, 한규영, 송위진, 김민수, 2019). 그리고 최근 우리나라에서도 지방자치 단체를 비롯하여 공공, 대학, 시민사회 등의 다양한 영역에

서 “리빙랩”을 통한 문제해결방식이 많이 시도되고 있다(최수미, 2019).

리빙랩은 문제해결 중심의 접근이라는 점에서 전통적 혁신 모델과 차이가 있다. 기존의 방식은 기술과 제품을 먼저 개발한 뒤에 활용할 곳을 찾았다면, 리빙랩 방식은 참여자가 어떤 문제를 어떻게 해결하여 어떠한 상태를 달성하고 싶은지 먼저 논의한 뒤 그것을 사업화하는 것을 말한다(성지은, 송위진, 장영배, 박인용, 서세욱, 정병걸, 박희제, 2015).

리빙랩은 사용자 참여형 혁신 모델로 예전에는 사용자는 제품과 서비스를 수동적으로 소비하는 존재로 여겨졌다면 리빙랩에서 최종 사용자는 기술을 개발하는 전문조직과 상호작용을 하면서 함께 문제를 정의하고 대안을 찾아나가는 혁신의 핵심주체이다(성지은, 박인용, 2015a).

본 연구는 바로 이러한 참여자 주체성이라는 리빙랩 특성에 주목하였다. 노인이 주체로 참여하여 사회문제를 해결해가는 리빙랩 활동은 짜여진 프로그램에 참여하거나 자원봉사자로 동원되는 것과는 다른 참여 방식으로 고려될 여지가 있다고 기대했기 때문이다.

많은 연구들이 노인에 관련된 복지체제 개선과 사회 보장에 대한 논의를 이끌었음에도 노인은 소외되어 가고 역할 상실로 인한 고통은 지속되고 있으며 노인에 대한 부정적인 사회적 인식과 가치는 세대 간 교감 부족과 세대 간 격차를 넘어 불통 문화로 이어지며 심화되어 가고 있다(손희영, 2017). 초고령화 사회로의 진입을 앞둔 시점에서 노인의 사회활동참여 확장과 활성화가 노년기 삶에 대한 정체성을 제공하면서 삶의 질을 높이고 사회통합감과 소속감을 느끼며 성공적인 노화로 이끌 수 있기에, 노인의 사회참여활동에 대한 다양한 시도와 연구, 경험의 확산이 요구된다.

본 논문의 목적은 노인 리빙랩 활동 참여 경험을 살펴보면서 노인의 사회참여활동의 하나로 리

빙랩 활동이 갖는 의미를 찾고 노인 사회참여활동의 새로운 가능성을 모색하는데 있다.

2. 문헌고찰

1) 사회참여로써의 리빙랩

리빙랩이란 ‘살아있는 실험실’, ‘생활실험’으로도 불리는데, 이는 일상 현장을 실험실로 삼아 다양한 사회문제를 해결하려는 개방형 혁신(open innovation)수단을 의미하며, 이는 ‘시민 참여자’ 또는 ‘이용자’로 불리는 참여자들이 함께 협력하여 창의적 해결방법을 찾아내는 과정을 가리킨다(행정안전부, 2019). 리빙랩은 단순한 연구개발 방법론을 넘어서 새로운 개방형·참여형 혁신모델로 관심을 모으고 있으며 현재 문제 대응형, 민·산·학·관 협력, 문제해결 중심의 지역혁신 활동, 스마트 시티와 같은 도시혁신 프로그램 등에 적용되고 있다(과학기술정보통신부, 2019).

리빙랩은 에너지, 주거, 교통, 교육, 건강 등의 분야에서 활용되고 있는데(성지은, 송위진, 박인용, 2014), 리빙랩의 주도 주체가 누구인가에 따라 기업 주도형 리빙랩, 지자체 주도형 리빙랩, 연구기관 주도형 리빙랩, 사용자 주도형 리빙랩 등으로 구분된다. 각각의 리빙랩 유형은 장단점을 갖는다. 그런데 각 유형을 모두 융합하여 상호보완적으로 접근하는 방식이 ‘주민 참여 리빙랩’이다.

주민 참여 리빙랩은 ‘지역문제 해결과 지역혁신 창출’을 위해 지역사회가 능동적으로 참여하는 리빙랩으로 이해할 수 있다(성지은 외, 2014). 지역 문제는 철저히 지역의 상황에 기반해 지역 주민들이 주체가 되어 풀어야 한다는 점에서 리빙랩의 철학이 가장 잘 맞아떨어지는 분야이며 연구기관의 실험실이나 대학의 연구실이 아닌 시민들

이 살아가는 마을 현장이 바로 연구실이고 연구 대상이 된다(Jussi, 2018).

주민참여 리빙랩이 다른 리빙랩과 차별성을 갖는 부분은 ‘지역성’, ‘주도성’, ‘실험성’이라는 세 가지 측면에 있다. 첫째, 주민참여 리빙랩은 당사자인 지역주민이 지역사회 문제에 대해 관심을 가지고, 직접 해결책을 찾는 능동적인 활동이다. 둘째, 주민참여 리빙랩은 주민이 혁신의 주체가 되어 주도적으로 권한 및 책임성을 가지고 활동하는 것이 강조된다. 셋째, 주민 참여 리빙랩은 문제해결을 위해 여러 방법들을 실험하고 그 결과를 반영하여 더 나은 결과를 도출해나가는 과정을 거친다는 실험성이 부각된다(행정안전부, 2019).

‘지역사회 주도성’을 중심으로 주민 참여 리빙랩에 주목해야 하는 이유는 첫째, 리빙랩을 통해 지역혁신의 주도적 주체로서 주민사회가 활동할 기회가 증대되며 주민의 주도적인 혁신역량이 성장한다는 것이다. 둘째, 리빙랩을 통해 주민 참여의 수준이 향상되고 공공정책이나 사회문제 해결에 있어 주민사회가 직접 해결책을 찾아가는 능동적 협업이 가능해진다는 것이다(행정안전부, 2019).

기존에는 고령화로 인한 사회문제해결에 있어서 노인 당사자가 혁신의 주체라기보다는 수동적 혹은 단순한 서비스 수혜자로서 여겨졌으며 문제 해결의 주체는 전문가의 역할로 한정되어 왔다. 리빙랩은 개방형 혁신 사회문제 해결형 모델로 고령화 사회에서 우리가 직면한 문제를 해결하는데 노인 당사자의 목소리를 적극적으로 반영, 수용할 수 있는 하나의 방법이다.

2) 노인 리빙랩 선행연구

우리보다 먼저 초고령화 사회를 경험하고 있는 해외 노인 관련 리빙랩 사례의 대부분은 요양원, 양로원, 실버 하우스 등과 관련된 보건 의료 분야

의 연구들이 주를 이룬다. 해외 리빙랩 사례(<표 1> 참조)를 국내에 소개한 성지은, 박인용(2015b)은 대만의 사용자 기반 혁신과 ICT 리빙랩 연구를 통해 우리나라와 유사한 경제발전 경로를 지닌 대만에서 2000년대 이후 IT와 보건·의료 서비스의 결합, 스마트기술 등 신산업의 테스트베드, 사용자 중심의 혁신 실험장으로써 노인 리빙랩이 적극 활용되고 있음을 보여주었다. 대만의 고령화로 노인 돌봄 서비스 수요가 증대함에 따라 고령층을 대상으로 한 돌봄 서비스 혁신을 실험하는 장으로 2009년 iNSIGHT 센터와 Suan-Lien 돌봄센터의 협동으로 케어센터를 실험단위로 하는 Suan-Lien 리빙랩을 구축하여 노인 돌봄센터 거주민은 연구자에 피드백을 제공함과 동시에 스스로 성과물을 개발하는 주체로 참여하면서 노인들은 자신의 문제를 공감 받고 그들이 갖고 있는 고민들을 적극적으로 소통하면서 상호 신뢰를 축적하게 되었다. Suan-Lien 리빙랩 개발 성과 중 대표적인 사례는 자외선 장치를

이용하여 노인들의 수면을 유도하는 제품이다(성지은, 박인용, 2015b). 실내에서만 활동하여 일과 시간 중 충분한 햇빛을 쬐지 못하는 노인들에게 빈번하게 발생하는 수면장애 문제를 이 장치를 활용하여 해결하고자 했다.

리빙랩은 유럽을 기반으로 확산되었고 2006년 핀란드의 헬싱키가 주축이 되어 20개의 유럽국가와 함께 ‘유럽 리빙랩 네트워크(The European Network of Living Labs, ENoLL)’을 결성하였으며 에너지, 도시재생, 보건 등 다양한 리빙랩 네트워크를 보유하고 있다(류재한, 이예림, 정정호, 2019). ENoLL에 속해 있는 국가 중 핀란드의 노인 대상 리빙랩 프로젝트의 사례를 살펴보면, 핀란드 로푸키리(Loppukiri)가 있다. 로푸키리는 헬싱키에 만 48세 이상 주민들이 입주할 수 있는 주거 공동체이다. 로푸키리는 급격한 고령화사회로 접어든 핀란드 사회에 살아가는 시민들이 자신들과 가족들의 노년을 어떻게 지원할 것인가를 고

<표 1> 해외 노인 리빙랩 추진 현황 및 연구

	리빙랩 사업/연구	사업/연구 내용
해외 사례	대만 수안리엔(Suan-Lien)	• 고령자 대상의 기술·제품·서비스 개발(수면유도제품 및 기억력 회복게임 개발)
	대만 ComCare	• 노인 이용자가 참여하여 개발한 노인이 스스로 건강상태를 측정하는 모바일 장치 • 신체·정신·사회적 측면에서 주민들의 건강 증진 기여
	핀란드 로푸키리(Loppukiri) 리빙랩	• 노인주거 공동체 리빙랩으로 노인들이 아파트 설계부터 식사·청소·빨래·건물관리 등 모든 일을 협동해서 해결
	핀란드 Caring TV	• Safe Home Project로 IT기술을 접목하여 외출이 어려운 노인들을 위해 자택에서 의사들에게 건강 상담을 받을 수 있는 쌍방향 TV 개발
	미국 Dr. Tong Louie 리빙랩	• 노인들의 독립생활과 삶의 질 향상을 위해 노약자의 수요에 민감한 개인적인 삶을 도와주는 환경 및 제품을 발명하는 것을 목표로 노인들이 제품 개발, 주거 및 업무 환경과의 관계를 향상하는데 참여
	네델란드 Vonderhof 양로원	• 노인들의 ‘내 집 같은 양로원’을 위한 사회혁신 프로그램
	일본 고령사회 공창센터	• 고령자와 고령사회의 이해를 심화하여 주민과 공동 창조하는 새로운 이노베이션을 지원하는 리빙랩 사업

출처: “보건의료 리빙랩 사례 연구.” 성지은, 한규영(2018), <KHIDI 전문가 리포트>, 5쪽 기반으로 재작성

민하던 중, 액티브 시니어 모임을 결성하여 6년간의 리빙랩 프로젝트 형태로 만들어진 도심 속 실버 하우스이다. 7층 건물에 58개 가구의 구성원들이 자발적인 활동과 참여로 건축 설계 단계에서부터 개인 생활공간 실내의 건축과 공용 공간을 디자인 하는데 주체적으로 참여하였으며 주민들이 교대로 근무하며 관리하고 있다. 노인 거주민들은 점점 더 독립적인 생활을 할 수 있게 되었으며 동시에 다양한 활동과 교육에 참여하면서 연대감과 결속력을 높여가고 있다. 현재 하우스, 리빙랩, 노인 복지 분야 등 다양한 프로젝트와 연구 영역에서 사례 연구로 활용되고 있다(Hughes, 2006).

미국의 Dr. Tong Louie Living Lab은 1995년에 노인들의 독립생활과 삶의 질 향상을 위해 개발된 것으로 노약자의 수요에 민감한 개인적인 삶을 도와주는 환경 및 제품을 발명하는 것을 목표로 노인들이 참여하여 제품 개발, 주거 및 업무 환경과의 관계를 향상하는데 목소리를 내고 있다(Watzke, 2004).

다음으로 리빙랩 관련 국내 연구를 살펴보았다. 노인의 라이프 스타일 유형을 통한 고령친화 의료서비스 리빙랩 구축 방향(류재한 외, 2019)에 관한 연구와 사회서비스 기술혁신 모델로서 복지 기술 리빙랩의 쟁점과 유형 연구(김수완, 최종혁, 2019), 노인복지시설 내 실내 공기질 문제해결을 위한 시민참여 리빙랩 운영사례 분석 연구(박소임, 장수정, 2021), 사회보장플랫폼 구축에 있어서 시니어 돌봄 영역에서 리빙랩을 적용을 고려한 연구(장봉석, 김석진, 2019), 성남고령친화종합체험관의 시니어평가단을 문헌고찰 방식으로 분석한 황세정(2020) 등이 있다.

전반적으로 리빙랩과 관련한 국내 연구는 타 분야의 연구에 비해 초기 단계 수준에 있다. 국내 리빙랩 연구의 대부분은 해외 리빙랩의 사례 연구에 그치고 있으며, 리빙랩 활성화를 위한 법제도 및

정책 제시 단계에 머물러 있다. 해외 사례 연구의 대부분도 노인을 이용자 주체로 보는 관점은 있으나 기획과 실행의 모든 단계를 주체적으로 진행한 사례는 극히 드물다. 이에 본 연구는 국내 리빙랩 노인 참여자들이 문제를 주체적으로 발굴하고 기획, 실행하는 모든 단계에서 의견을 내고 제시하여 전문가들이 반영하여 해결해주는 것이 아닌 리빙랩의 모든 과정에서 사업 주체로서 역할을 한 노인들의 마을 리빙랩 활동 경험 사례 연구를 진행하였고 바로 이 점이 본 연구가 갖는 차별점이다. 본 연구는 질적사례연구방법을 사용하여 직접 리빙랩 활동에 참여한 노인 당사자의 이야기를 중심으로 노인의 리빙랩 참여 경험에 집중하였다.

3. 연구방법

1) 연구설계

(1) 질적 사례연구 방법의 필요성

다양한 질적 연구방법 중에서 본 연구는 질적 사례연구 방법을 채택하였다. 질적 사례연구방법을 지향한 근거는 다음과 같다. 첫째, 집단면담과 개별면담을 통해 연구 참여자 개인의 경험과 인식, 느낌을 직접 인용함으로써 그들의 관점에서 상황을 이해하고 그들의 관점에서 주요하게 보이는 문제 영역에 초점을 두기(주지현, 2012)위해서이다. 둘째, 본 연구가 리빙랩 활동에 참여한 노인의 경험을 연구 주제로 선정할 만큼 활동에 대한 주관적 경험을 파악하려 하기 때문이다. 또한 노인이 참여한 리빙랩 활동 사례가 제한되기에, 특정 사례 중심으로 질적연구를 수행하였다.

(2) 연구참여자 선정과 특징

본 연구 현장은 대전시이며 참여자는 2020년 마

을 리빙랩 시범지원사업 활동 중 도심 속 농촌 마을에 거주하고 있는 60세 이상 노인 9명이다. 이들을 리빙랩 활동 참여도, 연령대, 후속 일자리 사업 연계 참여자 등의 기준으로 3개의 그룹으로 나누어 FGI를 실시하였다. 첫 번째 그룹은 리빙랩 활동에 가장 적극적으로 참여한 주민으로 사업대표, 사업담당, 회계담당 역할을 맡은 3명과 2시간동안 FGI를, 두 번째 그룹은 리빙랩 활동을 통해 마을 활동을 시작하게 된 3명 그리고 세 번째 그룹은 리빙랩 활동에 참여한 후 시니어 일자리 사업으로 연계한 활동을 하고 있는 3명을 대상으로 FGI를 실시하였다. 그리고 사업 기간 동안 사업의 진행을

지원한 코디네이터 한 명을 개별 면접하였다. 연구 참여자 정보는 <표 2>, <표 3>과 같다.

(3) J동 마을 리빙랩 진행과정

J동 여섯 개 마을 주민이 만나서 하나로 소통하고 화합하여 주민이 직접 주인이 되어 지역명소 소개와 계곡산의 아름다움과 다양한 생태환경을 이야기하며 문화의 소중함과 가치 향상을 높이며 지역을 가꾸는데 마음을 모아 2020년 공동체 마을계획(수립 사업에 신청하였다. 기획단을 공개 모집하여 6개 부락을 마을 조사한 후 마을 원탁회의와 마을총회를 통하여 마을의제를 도출하였고

<표 2> FGI 연구 참여자 정보

대상					대상자 특징 및 인원수
그룹	역할	연령	성별	직업	
FGI ①번 그룹	A: 사업 대표자	64	남	통장	마을 리빙랩 사업 주체 총 3명
	B: 사업 담당자	65	남	통장	
	C: 회계 담당자	64	여	농촌체험마을 위원장	
FGI ②번 그룹	D: 리빙랩 활동 참여자	64	남	농부	마을 리빙랩 활동을 통해 처음으로 마을 활동에 참여한 참여자 3명
	E: 리빙랩 활동 참여자	62	남	자연인	
	F: 리빙랩 활동 참여자	62	여	주민 자치위원/ 블로그 기자	
FGI ③번 그룹	G: 마을 환경 분과장 사업 제안자&리빙랩 활동 참여 및 시니어 일자리 참여	85	남	농부	마을 리빙랩 활동(마을 분리수거 쓰레기장 설치) 후 환경정비를 위한 일자리 사업으로 연계되어 활동 중인 리빙랩 활동 참여자 3명
	H: 리빙랩 활동 참여 및 시니어 일자리 참여	84	남	농부	
	I: 리빙랩 활동 참여 및 시니어 일자리 참여	71	여	양봉	

<표 3> 개별면접 연구 참여자 정보

대상					대상자 특징 및 인원수
그룹	역할	연령	성별	직업	
개인	마을 리빙랩 코디네이터	45	여	퍼실리테이터	리빙랩의 전 과정을 함께하며 지원한 리빙랩 퍼실리테이터 역할을 한 코디네이터 1명

- 1) 공동체마을계획수립이란 대전형 마을계획으로, 마을의 다양한 공동체 그룹을 중심으로 마을의 의제를 발굴하는 마을회의, 마을조사, 마을총회 등의 주민참여과정을 통해 주민이 마을의 주체가 되는 마을민주주의 실현과 주민자치역량을 강화하는 사업이다(출처: 대전광역시 사회적자본지원센터(2020), “2020년 공동체마을계획 수립사업 결과자료집”, 5쪽).

의제별로 교통분과, 편의시설분과, 환경분과를 나누어 각 분과별로 분과장을 선발하고 주민들의 관심에 따라 분과에 소속되어 의제 해결에 노력하였다.

2020년 하반기에는 ‘대전광역시 마을 리빙랩 시범 지원사업’²⁾으로 마을 주민들이 모여 ‘도심 속 농촌 J동’이라는 단체명으로 사업에 ‘쓰레기 분리수거 및 무단 투기 방지’ 의제를 제안하여 선정되었다. 2020년 7-11월 사이 4개월간 마을 리빙랩 활동을 통해 쓰레기 분리배출 및 무단투기 방지를 위한 해결책으로 쓰레기 분리수거 정거장을 디자인하고 설치하였다.

이후 모범 사례로 인정받아 마을에 3개의 쓰레기 정거장이 추가 설치되었고 지속적인 쓰레기 문제 해결을 위해 시니어 클럽 노인일자리 사업으로 연계하여 8명의 마을 주민들이 ‘말뚝구리’라는 이름으로 쓰레기 분리수거 활동에 참여하고 있다. 주민들이 적극적으로 참여한 리빙랩 활동으로 깨끗하고 쾌적하게 변화된 J동 마을의 모습에 주민들은 자부심과 긍지를 가지게 되었다.

이 모든 노력의 결과로 관광객들과 분리수거를 한 번도 해본 경험이 없던 J동 마을 사람들이 버린 쓰레기가 방치되어 있던 마을이 깨끗하게 변화되었다.

2) 자료수집 및 분석방법

본 연구의 주요한 자료수집 방법 중 하나인 FGI는 연구참여자들이 거주하는 지역 인근의 농촌체험을 위한 커뮤니티 공간 강당이었으며 개별 면접은 코디네이터 사무공간에서 실시했다. FGI 참여자 중 두 명의 참여자에게는 전화 통화로 명

확하게 이해가 되지 않는 부분을 추가 질문하여 해결하였으며 개별 참여자에게는 2차례 통화로 자료 요청, 연구 내용을 보완하였다.

면접은 본 연구의 연구자 중 1인이 진행하였다. 면접을 진행한 연구자는 2020년 대전시 마을리빙랩 시범사업 대상 지역 4개 중 J동이 아닌 다른 지역의 리빙랩 코디네이터로 활동하였으며 전체 마을리빙랩 사업 회의 또는 성과 공유회 등을 통해 J동 주민들과의 소극적인 대면 교류가 있었다. 질적 연구에서 연구자가 연구 참여자 및 연구 장면에 대한 이해를 갖는 것이 매우 중요하다. 이러한 점에서 볼 때, 연구자 중 1인이 리빙랩과 관련한 실무 경험이 있다는 점은 연구의 적용가능성을 높이는데 기여할 수 있다.

FGI 면담 질문은 공통질문에 각 그룹별 개별질문을 추가하였다. 이는 각 그룹별 특성을 반영하여 그룹별로 다른 경험과 지식, 의견, 가치를 더 구체적으로 이끌어내기 위해서이다. 면접 시 각 질문들을 미리 적어둔 종이를 보여준 후 면접 시작 전에 질문의 양과 내용을 공지하였다. 면접 장소에 포스트잇과 굵은 펜을 비치하여 연구 참여자들에게 각 질문들을 생각하고 키워드를 쓸 시간을 충분히 허용함으로써 순간적으로 떠오르는 의견이나 생각이 아닌 한 차례 더 깊이 생각하고 발화시 키워드를 보면서 생각을 정리할 시간을 제공했다. FGI는 1시간 30분에서 2시간 정도의 시간이 소요되었고 개별 면담은 1시간 이내로 이루어졌다. 그 외에도 리빙랩 사업을 실시한 사업 결과보고서 및 관련 자료를 담당자에게 요청하여 참고하였으며 해당 지역 주민 센터에 의뢰하여 필요한 자료를 요청하여 연구에 반영하였다. 이러한 과정을 통해 수집된 자료들이 포화되었다고

2) 2020 마을리빙랩 시범 지원사업은 마을 주민들 스스로 발굴한 마을의 문제를 주민 스스로 해결해가는 과정을 체계적으로 지원하기 위한 사업이다(출처: 대전광역시 사회적자본지원센터(2020), “2020 대전광역시 마을 리빙랩 시범 지원사업 결과자료집”, 4쪽).

확신하기는 어렵지만, 사례 내 다양한 연구 참여자들을 만나고자 최대한 노력을 기울였고 연구목적 달성에 충분한 수준의 자료가 수집되었다고 판단하였다.

인터뷰를 통해 수집된 자료는 김영천(2014)이 제시한 질적 분석의 일반적 절차를 참고하여 분석하고자 했다. 우선 리빙랩 활동 노인 참여자 면접을 통해 녹음한 자료를 축어록의 형태로 필사하여 축어록을 주의 깊게 반복하여 읽으면서 중요한 단어와 문장을 표시하고 개념화하고자 했다. 이후 개념화된 내용들을 비슷한 것들끼리 묶어 범주화한 후 원래의 자료(축어록)로 돌아가 다시 읽으면서 분석에 관한 처음의 생각을 재검토하고자 했다. 이러한 과정에서 개념화가 다시 이루어지고 범주가 새롭게 생겨나며 유사한 범주가 통합될 것을 기대하며 최종적으로 형성된 범주들에 대해 해석을 덧붙이는 것으로 분석을 마무리했다(권지성, 정선옥, 2009).

3) 연구의 엄격성 및 윤리적 고려

연구 윤리를 확보하기 위해 연구자 소속 학교의 IRB(Institutional Review Board)심의 절차를 준수하여 신청하였으며 심의를 통과하였다(승인번호: 2021-003-012-A). 연구의 진실성을 확보하기 위해 자료의 범주화와 의미단위 분석의 전 과정을 연구자들이 함께 소통하면서 분석하였다. 개별면접과 FGI 진행과정에서 연구 참여자에게 연구와 관련된 윤리적 절차를 자세하게 설명하였으며 연구참여자의 실천 경험을 원하는 수준만큼 나눌 수 있도록 강조하여 연구참여자의 선택권을 보장하였다.

질적 연구는 본질적으로 다양한 방법 활용에 초점을 맞추며 다원화는 하나의 연구에서 다양한 방법론적 실천, 경험적 자료, 관점 및 관찰자를 동원함으로써 탐구의 엄격성, 풍부함, 깊이 등을 더하

려는 것이다(곽영순, 2015). 본 연구에서는 집단면담 이후 각 연구참여자별로 필요시 개별 면담과 전화 통화로 자료 보충에 집중하였으며, 관련한 자료를 최대한 수집하여 반영하고자 하였다. 연구 참여자 검토, 감사자료 남기기를 통해 연구의 엄격성과 진실성을 확인하였다. 구체적으로, 자료 분석이 끝난 뒤 연구 참여자에게 분석 자료와 결과물을 보여주고 진실을 담고 있는지 확인해 줄 것을 요청하였다. 또한 연구자는 연구과정에서 수집한 자료와 분석자료, 결과물 등을 일반적인 연구 윤리 규정에 따라 저장, 보관, 폐기할 것이다.

또한 질적 연구를 여러 번 수행한 박사과정 연구자에게도 조언을 구하고 질적 연구가 전체적으로 어떤 맥락 속에서 진행되어야 하는지, 자료를 어떻게 해석해 내고 의미를 담아내야 하는지, 자료의 해석이 지나치게 연구자 중심의 자의적으로 이루어지지 않은지 검토하였다. 또한 연구자가 미처 보지 못한 부분이나 관점을 제공해 줄 수 있도록 신뢰성을 높일 수 있는 방안을 고민하고 논의하고자 노력하였다.

4. 연구결과

본 연구는 마을 리빙랩 활동에 참여한 노인 9명에 대해 수집한 FGI 자료와 코디네이터로부터 수집한 자료를 반복적으로 읽으면서 먼저 줄단위 분석을 실시하였다. 인터뷰 축어록을 수차례 반복적으로 읽으며 분석한 내용을 의미단위=>범주=>주제 순으로 범주화하여 정리하였다.

주제는 크게 3가지로 “리빙랩 활동 참여동기 및 경험”, “리빙랩 활동 참여 전후 변화”, “리빙랩 활동 참여의미”로 나타났다. 리빙랩 활동 참여동기 및 경험은 ‘마을 공동체 형성’, ‘깃발 꽂은 사람에 따라라’, ‘우리 마을은 우리 스스로 가꾸자’로 구성

되었다. 리빙랩 활동 참여 전후 변화는 ‘공동체 의식 향상’, ‘마을에 대한 자부심’, ‘삶의 질’, ‘깨어있는 참여의식’, ‘시기 질투’로 구성되었다. 리빙랩 활동 참여의미는 ‘우리가 해냈음’, ‘생활실험실’, ‘열린 마음으로 소통’, ‘모든 의견은 동등하게 귀중하다’, ‘확장성’으로 구성되었다. 주제, 범주 그리고 의미단위들을 구체적으로 살펴보면 다음 <표 4>-<표 6>과 같다.

<표 4> 노인의 리빙랩 활동 참여 경험과 의미: 리빙랩 활동 참여동기 및 경험

주제	범주	의미단위
리빙랩 활동 참여 동기 및 경험	마을 공동체 형성	우리 마을 모범사례로 만들어보기 마을의 문을 열고 다같이 합심 밥도 쌀도 안 나오지만 열심히 하게 되는 일 우리 마을을 위한 건의사항
	깃발 꽂은 사람을 따라라	80대 노인의 용기 있는 발언 ‘우리 마을 너무 더럽다. 좀 치우고 살자’ 술선수범하여 마을 정화에 앞장서는 통장을 도와 고향 마을을 깨끗하게 하고 싶음 깃발 꽂은 사람의 부탁 마을을 위해 살신성인하는 통장이 원하는 일이라면 무조건 ok 새로운 통장이 정권을 뒤집고 받을 완전히 뒤집어 버리는 일을 시도함 될 하는지 모르고 통장이 오라고하니 왔음 동의해주고 지지해주는 역할 수행
	우리 마을은 우리 스스로 가꾸자	쓰레기로 지저분한 우리 동네를 깨끗하게 변화시키고 싶은 마음 마을이 깨끗해지기를 바라는 마음

<표 5> 노인의 리빙랩 활동 참여 경험과 의미: 리빙랩 활동 참여 전후변화

주제	범주	의미단위
리빙랩 활동 참여 전후 변화	공동체 의식 향상	70-80대 어르신들의 의식변화가 불러온 마을의 변화, 서로 친절해진 마을주민들 보물이 우리 마을에 있어서 감사함 소통이 되겠구나 조금의 희망을 봄 공동체 의식이 많이 높아짐 마을 어르신들의 속마음 알게 됨 살아있는 마을이네! 협동심 생기고 니꺼내끼가 아닌 하나됨
	마을에 대한 자부심	오래 살고 싶은 우리 마을 마을에 들어서면 기분 좋아짐 도시 친구들이 부러워하는 깨끗해진 우리 마을
	삶의 질	무료한 일상 중 나를 찾아주니 ‘여시 나도 살아있네’ 행복감도 올라가고 삶의 질이 높아짐 달라진 걸 보면서 굉장히 마음이 뿌듯해짐 이어지는 이야기꺼리로 생활의 활력소가 됨 성취감을 안겨줌
	깨어있는 참여 의식	‘깨어있는 국민의식이 민주주의를 만든다’ => 참여의식을 가진 주민 한사람이 되고자 함 마을을 위해 희망이 생겼고 나도 뭔가를 해봐야겠다고 다짐함
	시기 질투	시기 질투로 힘들 사촌이 땅을 사면 배가 아픔 여전히 어려운 관계

<표 6> 노인의 리빙랩 활동 참여 경험과 의미: 리빙랩 활동 참여의미

주제	범주	의미단위
리빙랩 활동 참여 의미	우리가 해냈음	깨끗해진 마을
		공동체 의식을 가지고해서 참여의식 높음
		처음부터 전문가가 아닌 주민들이 주인공! 내 의견이 반영되다니~
		자부심으로 눈이 오나 비가 오나 열심히 참여하니 정말 하기를 잘했구나 잘했어
		역시 우리가 나서야 돼~
	생활 실험실	활동이 재미있어 연구하느라 잠을 설침
		의견내고 실행까지 우리가 직접 할 수 있어 굉장히 매력적
		돈만 낭비하는 사업이 아님
	소통의 장	연구하고 실험하면서 실패가 적음
		마을 연세 많으신 어르신들 마음의 문 여는 계기
		정자에 모였다하면 쓰레기 어떻게 배출하는지 서로 알려주는 이야기꺼리가 됨
	확장성	누구나 의견 말할 수 있는 기회를 주며 모두 동일한 의견권 가짐
		말뚱구리 활동으로 일자리 창출:
		깨끗해진 마을로 탐방 오는 사람들
		지속적인 지원 필요
		"우리 마을은 우리 스스로 가꾸자!" 슬로건 외치기

본 연구의 목적은 리빙랩 활동에 참여한 노인들의 경험과 그 의미를 알아보고 사회복지적인 관점에서 노인 개인의 삶에 끼치는 영향과 사회참여활동 영역의 확장에 시사점을 알아보는 데 있었다. 연구를 통해 발견한 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 리빙랩 활동의 참여 동기와 경험은 공동체 형성, 마을 리더의 강한 리더십, 문제를 해결하기 위한 자발적 참여 등이었다.

둘째, 리빙랩 활동 참여 후 변화한 것을 살펴보면 공동체 의식이 향상되었으며 거주지에 대한 자부심이 생겼고 삶의 질 향상과 참여의식이 생긴 반면 적극적으로 참여하지 못한 이들의 시기와 질투가 심화되었음을 알 수 있었다.

셋째, 리빙랩 활동 참여의미는 참여자들이 주도성, 자기 효능감과 집단 효능감, 소통, 주체성을 경험하면서 한 번의 리빙랩 활동을 발판 삼아 다양한 마을 활동에 대한 관심을 갖게 되었다는 것이다. 이는 참여가 또 다른 참여를 낳는 참여의

확장성을 의미한다. 또한 리빙랩 활동은 노인에게 소속과 자존의 욕구를 충족시키는데 기여하고 있음을 발견할 수 있었다.

연구 결과를 좀 더 세부적으로 살펴보면 다음과 같다. 연구참여자 9명 중 사업 담당자 3명을 제외한 나머지 6명 모두 사업 대표자 A의 권유로 인해 리빙랩에 참여하게 되었다고 밝혔다. 마을의 일을 자신의 일보다 더 받을 벗고 나서서 술선수범 하는 A를 향한 마을 주민들의 지지와 신망은 아주 두터웠다. 그만큼 A는 참여하는 주민들을 공감하고 최대한 그들의 입장과 마을의 발전을 위해 늘 연구하고 노력하며 섬기는 리더십을 발휘하고 있었다. 또한 A는 효율적인 리더십을 발휘하여 마을 주민을 조직화하고 마을 주민들의 삶의 질을 향상시키는데 큰 역할을 하고 있었다. 한 명의 리더가 가져온 변화의 시작은 기대 이상이었음을 확인하였다. 이와 같은 리더의 중요성은 마을 주민들의 삶의 질 및 복지수준 향상, 대외적 영향력 확대를 통한 마을 발전에서 리더의 역할

을 강조한 하명은(2013)의 연구, 농촌 지역 발전에서 공동체의 특성에 맞는 리더십 육성 등을 강조한 강용배(2004) 연구와 관련된다.

일부 노인들은 리빙랩 사업에 자발적으로 참여하였는데, 이는 노인에게 일생을 통해 연마해온 지식과 기술을 활용한 사회활동 참여 기회를 제공했으며, 노인들은 이러한 과정에서 삶의 의미와 보람을 찾았다. 즉, 리빙랩 활동은 퇴직자의 지식과 기술을 활용한 사회활동에 참여할 장을 제공하였고 이 과정에서 노인은 성공적 노화 과정을 경험한 것으로 나타났다. 연구참여자 FGI그룹을 설계할 때 면담 과정의 원활한 상호작용을 위해 리빙랩 사업 참여 유형에 따른 차별적 경험집단으로 구분하여 구성하였는데 FGI①그룹의 경우 참여 동기의 원인으로 자발적 참여의 특징이 두드러졌다. FGI②그룹과 FGI③ 그룹의 경우 리더의 권유 또는 리더의 활동을 지지하기 위한 목적으로 참여하게 되었다는 것을 알 수 있었다. 이를 통해 노인 사회참여 동기에 있어서 리더 역할이 중요함을 알 수 있다.

다음으로 리빙랩 활동은 노인의 효능감 증진에 기여하였다. 효능감이란 개인 혹은 집단이 처한 상황에서 주어진 과업을 성공적으로 완수하는데 필요한 일련의 행동이나 인지적 자원 즉, 지식, 기술, 그리고 능력을 효율적으로 이용하여 과업을 성공적으로 완수할 수 있을 것이라는 신념을 의미하며 집단 효능감은 본인이 속한 집단에 대한 개인의 지각을 의미한다(Bandura, 1986; Gist, 1987; 한주형, 이원석, 문준호, 2019 재인용). 가능하지 않을 것이라고 생각했던 일이 리빙랩 활동을 통하여 현실로 이루어지는 경험을 하면서 개인의 효능감은 물론이고 집단 효능감이 많이 향상되었음을 알 수 있다. 한 번의 리빙랩 활동에서 경험한 효능감으로 인해 공동체의 가능성을 보고 향후 다른 활동에까지 확장하고 시도할 수 있을 것 같

다는 자신감을 가지게 되었다. 특히 여성 노인들은 대부분 배우자나 자녀 등 가족을 위하여 삶을 영위한 나머지 자신의 삶을 희생하며 살아오면서 매우 소극적이며 수동적인 성향이 높은 편이다. 그런데 리빙랩 활동에 참여하면서 자신의 존재 가치를 회복하였고 적극적으로 살아가는 자신의 모습에 큰 만족을 보였다.

또한, 리빙랩 활동을 통한 변화에서 연구참여자들은 공동체 의식이 향상되었다는 말을 공통적으로 하였다. 이종수(2008)는 공동체란 지역을 단위로 하는 주민의 심리적, 사회적, 정치적 관계망으로 일정지역에 거주하는 주민 사이에 심리적 유대감과 정치·사회적 호혜관계가 공동체를 구성하는 핵심적 요소라고 하며, 비가시적인 사회적 관계망을 중요하게 보았다. 리빙랩 활동은 상호간 소통을 통해 속마음을 알게 했으며, 서로 협력하는 살아있는 마을이라는 자부심을 만들어주었다. 이처럼 보이지 않는 호혜적 관계망 형성은 결과적으로 리빙랩 참여 노인의 공동체 의식 함양으로 이어졌다.

리빙랩 활동 참여로 인해 노인의 삶의 질이 향상되었다고 노인 스스로가 말하고 코디네이터도 이를 관찰할 수 있었다고 하였다. 사회참여활동이 노인 자신의 일생의 행복 및 생의 목표 달성과 관련된 삶의 질에 영향을 미친다는 점(김지순, 송라운, 김기웅, 김정란, 2016)에서 볼 때, 리빙랩 활동 참여도 여타 사회참여 활동과 같은 결과를 낳았다. 이러한 점에서 리빙랩 활동 참여를 노인 사회참여 활동의 새로운 방식 혹은 영역으로, 그 가능성을 찾을 수 있었다.

5. 결론 및 논의

본 연구에서는 노인의 사회참여활동으로서 리

빙랩이 갖는 가능성을 확인하였다. 다음에서는 사회참여활동으로서 리빙랩이 활성화되기 위해 필요한 몇 가지 점을 제안하고자 한다.

첫째, 리빙랩 활성화에는 마을 공동체 기반이 중요하다는 점이다. 이것은 리빙랩 활동이 공동체 형성에 기여하지만, 리빙랩 활동이 성공적으로 운영되기 위해서는 마을 공동체 기반 또한 필요함을 의미한다. 한 명의 리더의 역할이 중요하지만 리더 혼자서 많은 부담을 안고 활동을 이어가게 되면 지치기도 하고 리더가 예상치 못한 개인 사정으로 활동을 그만두게 된다면 그동안 진행해 온 모든 사업에 큰 타격을 입게 되는 상황에 놓인다. 이를 예방하기 위해서라도 리더를 대체할 수 있는 많은 노인 조력자들을 양성하고 리더의 역할을 많은 부분 분담할 수 있는 공동체를 형성할 필요가 있다.

둘째, 마을활동가 지원제도를 마련하여 마을 리더에게 실질적인 도움(예, 활동비 지원)을 제공하는 것, 직함 부여 등이 필요하다. 통장, 주민자치 위원 등 마을 리더에게는 마을 주민을 돌보는 것이 요구된다. 주민들의 요구를 충족하기 위해서는 마을 활동을 할 수 있는 인력과 이들에 대한 예산 지원이 고려되어야 한다.

셋째, 리빙랩 활동에 대한 단발성 지원을 지양하고 중장기(3-5년) 리빙랩 활동 지원 계획이 마련되어야 한다. 사회문제는 서로 연결되어 있어서 특정 문제의 해결이 생각하지 못했던 또 다른 문제를 낳기도 한다. 예를 들어 쓰레기 문제의 경우 쓰레기 문제 해결을 위한 슬한 리빙랩 사례가 있었지만, 성공하지 못했던 이유는 쓰레기장 건립 이후, 쓰레기장의 지속적인 관리와 같은 사후 이슈가 다뤄지지 않았기 때문이다. 실험실이라는 의미를 갖는 리빙랩은 하나의 성공적인 솔루션을 유지하기 위해 여러 가지 시도와 지원이 중장기적인 계획에 따라 지속적으로 이루어져야 함을 전제한다.

넷째, 리빙랩 활성화를 위한 방안으로 멘토링단을 구성할 필요가 있다. 리빙랩 활동을 성공적으로 이끈 주체들을 멘토링 단으로 구성하여 유사한 후발 리빙랩 사례를 지원하도록 하는 것이다. 특히, 노인은 그동안 쌓아 온 삶의 연륜과 지식에 더하여 리빙랩 활동 경험까지 겸비한 최고의 리빙랩 멘토가 될 수 있을 것이다.

다섯째, 마을 리빙랩의 한계점에 대해서도 유의할 필요가 있다. 마을 리빙랩의 경우에는 처음부터 전문가가 주축이 되어 이용자들에게 피드백을 주는 역할이 아니라, 자칫하면 전문성 결여나 사업의 성공 여부가 관계의 영향을 받는 등의 제한점이 발생할 수 있다. 이를 극복할 방안이 더 많이 연구되고 적용될 필요가 있다. 이를 위해 리빙랩 활동을 진행한 현장의 목소리를 담아낸 연구들이 더 많아져야 하며, 특히 본 연구와 같이 노인 주도형 사회문제해결 사업이 활발해지고 이와 관련된 연구도 많아져야 한다.

여섯째, 노인의 사회참여활동으로서의 리빙랩 활성화를 위해서는 노인을 제품이나 서비스 개발을 위해 피드백을 주는 소비자, 이용자로만 바라볼 것이 아니라 리빙랩 의제 발굴과 아이디어 내기, 프로토타입 만들기, 실행하기의 전 단계에서 사업 주체로 바라보는 시각이 더욱 필요하다. 노인을 정적이고 수동적인 존재가 아니라 역동적이고 주체적인 대상으로 인식하는 사회 분위기가 마련되어야 할 것이다.

마지막으로, 지역문제 해결을 위한 마을 리빙랩의 경우, 지역주민은 문제 발굴부터 전문가 활용 아이디어 제안, 프로토타입 제작에 이르기까지 리빙랩 전반에서 주도적인 역할을 담당한다. 이러한 역할 수행에는 보이지 않는 곳에서 적시에 지원하는 코디네이터와 중간지원조직의 역할이 중요하다. 노인들이 주체성을 갖도록 때마다 필요한 지원을 하는 중간지원조직의 활성화와 전문 코디

네이더 육성 또한 필요하다.

본 연구는 노인의 리빙랩 참여 경험을 탐구한 국내 첫 연구로, 리빙랩 참여 경험이 다른 사회참여활동과 마찬가지로 자존감, 소속감, 효능감, 공동체 의식 향상, 더 나아가 삶의 질과 관련된다는 연구의 발견은 노인 사회참여활동의 새로운 영역과 방식의 하나로 리빙랩을 보다 적극적으로 고려하고 활용할 필요가 있음을 제안한다. 향후 연구에서는 본 연구의 특정 사례연구를 넘어, 리빙랩 참여 경험이 다양하게 고려될 필요가 있고 다른 사회참여활동과 비교할 때 리빙랩 참여 경험이 갖는 독특한 의미 등에 대한 고찰이 더 이루어져야 한다.

한편, 리빙랩 활성화와 관련하여 지역사회 공동체에 긍정적 영향을 끼치는 게이트 키퍼(gate keeper)로 지칭할 수 있는 리더의 역할이 매우 중요하기에, 사회복지사는 지역사회복지 분야에서 리빙랩이 지닌 노인 주도성, 주체성 등의 긍정적인 영향을 고려하여 마을 리더들과의 적극적인 연계 및 협력을 구축해야 한다. 적극적 연계방법은 리더와 사회복지사의 개별적 부담을 감소할 수 있을 뿐 아니라 지역사회 노인들의 참여를 더욱 효과적이고 효율적으로 향상시킬 수 있을 것이다. 이에 따라, 노인 리더의 발굴과 양성, 지원과 관련된 분야에 관한 연구도 필요하다.

참 고 문 헌

- 강용배 (2004). 농촌마을공동체의 역량강화 사례 연구. <한국정책과학학회>, 8(4), 5-30.
- 과학기술정보통신부 (2019). <리빙랩 길잡이: 함께 만들어가는 사회문제 해결형 R&D>.
- 곽영순 (2015). <질적 연구: 철학과 예술 그리고 교육>. 서울: 교육과학사.
- 곽인숙 (2013). 노인과 예비노인의 가정건강성과 행복에 관한 연구. <대한가정학회지>, 51(1), 1-16.
- 권중돈·조주연 (2000). 노년기의 삶의 만족도에 영향을 미치는 요인. <한국노년학>, 20(3), 61-76.
- 권지성·정선욱 (2009). 아동양육시설 퇴소생의 퇴소 후 생활 경험 연구. <한국사회복지학>, 61(3), 229-253.
- 김수완·최종혁 (2019). 사회서비스 기술혁신 모델로서 복지기술 리빙랩의 쟁점과 유형. <사회복지정책>, 46(3), 255-291.
- 김영천 (2014). <질적연구방법론 I>. 서울: 문음사.
- 김지순·송라운·김기웅·김정란 (2016). 인지기능, 사회활동 참여, 사회적 지지가 지역사회 재가노인의 삶의 질에 미치는 영향. <노인정신의학>, 20(1), 25-32.
- 대전광역시 사회적자본지원센터 (2020). <2020 마을리빙랩 시범 지원사업 결과자료집>.
- 대전광역시 사회적자본지원센터 (2020). <2020년 공동체마을계획 수립사업 결과자료집>.
- 류재한·이예림·정정호 (2019). 노인의 라이프스타일 유형을 통한 고령친화 의료서비스 리빙랩 구축 방향. <한국디자인포럼>, 24(3), 94-103.
- 문영임 (2021). 고령장애인의 사회참여가 삶의 만족도에 미치는 영향. 서울시립대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 박미려 (2015). 시간적 차원에서 본 베이비붐 세대의 행복수준 연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 박소임·장수정 (2021). 노인복지시설 내 실내 공기질 문제해결을 위한 시민참여 리빙랩 운영사례 분석: 공공기관

- 주도형 리빙랩 퍼실리테이터의 역할을 중심으로. <한국생태환경건축학회 논문집>, 21(2), 33-42.
- 박지호 (2017). 시민참여형 리빙랩 운영 방안 및 실증연구. 경성대학교 대학원 석사학위논문.
- 배재운 (2020). 한국 노인의 건강 및 사회참여 특성: 노인일자리 및 사회활동 지원사업 참여노인을 중심으로.<한국체육학회지>, 59(3), 291-301.
- 성지은 · 박인용 (2015a). 사용자 주도형 혁신 모델로서 ICT 리빙랩 사례분석과 시사점. <과학기술학연구>15(1), 245-278.
- 성지은 · 박인용 (2015b). 대만의 사용자 기반 혁신과 ICT 리빙랩. <동향과 이슈>, 21, 1-26.
- 성지은 · 송위진 · 박인용 (2014). 사용자 주도형 혁신모델로서 리빙랩 사례 분석과 적용 가능성 탐색. <기술혁신학회지>, 17(2), 309-333.
- 성지은 · 송위진 · 장영배 · 박인용 · 서세욱 · 정병걸 · 박희재 (2015). <사회문제 해결형 혁신정책의 글로벌 이슈 조사연구>. 과학기술정책연구원.
- 성지은 · 한규영 (2018). <보건의료 리빙랩 사례 연구>. KHIDI 전문가 리포트.
- 성지은 · 한규영 · 박인용 (2016). 국내 리빙랩의 현황과 과제. <STEPI Insight>, 184, 1-44.
- 성지은 · 한규영 · 송위진 · 김민수 (2019). 새로운 혁신 모델로서 대학 리빙랩(Living Lab) 사례 분석. <사회과학연구>, 26(2), 171-195.
- 손희영 (2017). 노인의 사회참여 확장을 위한 문화예술교육 연구. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 송위진 (2012). Living Lab: 사용자 주도의 개방형 혁신모델. <Issues&Policy>, 59, 1-14.
- 이명희 (2020). 노인의 삶의 질에 관한 메타분석. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이종수 (2008). 지역 공동체와 주민조직. <자치행정>, 249, 11-13.
- 장봉석 · 김석진 (2019). 사회보장플랫폼에 관한 고찰: 돌봄영역에서의 행동설계 기반 플랫폼을 중심으로. <사회保障 研究>, 35(2), 115-142.
- 주경희 (2010). 사회참여노인의 활동수준과 삶의 질. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 주지현 (2012). 생애과정 관점에서 본 난곡 재개발 지역 노인들의 삶. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 최수미 (2019). '리빙랩' 공모사업 들여다보기. <희망이슈> 48. 희망제작소.
- 통계청 (2020). <2020 고령자 통계>.
- 하명은 (2013). 농촌정비사업으로 인한 공동체 및 생활공간 변천 특성 연구. 서울대학교 환경대학원 석사학위논문
- 한상미 (2012). 긍정심리치료가 노인들의 우울감, 생활만족도 및 삶의 질에 미치는 효과. 충북대학교 대학원 석사학위논문.
- 한주형 · 이원석 · 문준호 (2019). 커뮤니티기반 농촌관광 주민조직의 집단효능감 형성과정: 수미마을 대상 질적사례 연구. <관광학연구>, 43(2), 185-203.
- 행정안전부 (2019). <사례에서 배우는 지역문제 해결 리빙랩 가이드북>.
- 황남희 (2014). 한국 노년층의 여가활동 유형화 및 영향요인 분석. <보건사회연구원>, 34(2), 37-69
- 황세정 (2020). 한국형 시니어리빙랩 구축과 활용 방안. 차의과학대학교 대학원 석사학위논문.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs: NJ.
- Chapman, N. J., & Beulet, M. (1983). Environmental Predictor of Well-being for at Risk Older Adults

- in Mid-sized City. *Journal of Gerontology*, 30(1), 237-244.
- Gist, M. E. (1987). Self-efficacy: Implications for organizational behavior and human resource management. *Academy of Management Review*, 12(3), 472-485.
- Hughes, K. (2006.11.18.) Helsingin Loppukiri. [On-line], Available:
<https://www.loppukiri.com/english-summary/>
- Jussi (2018.05.08.) 리빙랩 소개와 국내외 사례소개. [On-line], Available:
http://www.snpo.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=3542
- Rowe, J. W., & Kahn, R. L. (1997). Successful aging. *The gerontologist*, 37(4), 433-440.
- Watzke, J. (2004) The Dr. Tong Louie Living Laboratory: A Unique Facility for the Research and Development of Assistive Technology. [On-line], Available:
https://books.google.co.kr/books?id=hJjSCgAAQBAJ&pg=PA211&lpg=PA211&dq=Dr.+Tong+Louie+Living+Lab&source=bl&ots=bTMRY6tcPw&sig=ACfU3U2Uxj3ihi9VwgJkewZD2wdwdqJx7g&hl=ko&sa=X&ved=2ahUKEwispfHu_-TzAhWMA4KHWbwAAkQ6AF6BAGkEAM#v=onepage&q=Dr.%20Tong%20Louie%20Living%20Lab&f=false

A Qualitative Case Study on Elderly People's Experience of Participating in Living Lab Activities

Hyun-Mi Nam, Sun Wook Jung

Dept. of Social welfare Graduate School of Duksung Women's University

The purpose of this study was to understand the experience of elderly people participating in Living Lab activities. To accomplish this goal, a qualitative case study was used as the research methodology. Focus group interviews were conducted for senior citizens aged over 60 who had participated in living lab activities in urban rural villages that had been selected for the 2020 Daejeon Village Living Lab Pilot Project. Data were also collected from a coordinator in charge of the project. The topics focused on "Motivation and experience of participating in living lab activities," "Change before and after Living Lab activities," and "Meaning of participating in Living Lab activities." Living Lab activities contributed to finding the meaning and reward of life, enhancing efficacy, and improving community consciousness to the elderly, and were found to provide satisfactory aging experiences. This shows that Living Lab activities, like other social participation activities, have a positive effect on the lives of elderly people. Based on the research results, it was proposed to examine the possibility of revitalizing Living Lab activities in the future included recognition of the importance of the village community, preparation of a village activist support system, mid- to long-term Living Lab activity plan, formation and utilization of mentoring groups, and changes in perception of elderly people.

Keywords: Elderly, Living Lab, Social Participation, Qualitative Case Study