

국내 · 외 리빙랩 사례 비교 분석 연구

(사례연구)



2019년 10월



한양대학교 지식서비스연구소
Hanyang University Institute of Knowledge Service

제 출 문

본 보고서를
“국내·외 리빙랩 사례 비교 분석 연구”의
최종 결과보고서로 제출합니다.

2019년 10월

연 구 주 관 : 한양대학교 지식서비스연구소

연 구 기 간 : 2019. 09. ~ 2019. 10. (2개월)

연구책임자 : 임 철 현, 모 성 훈 (한양대학교)

지식서비스연구소장 귀하

※ 본 보고서는 중소벤처기업부에서 시행한 컨설팅대학원 및 컨설팅 R&D 센터 사업 지원으로 연구되었습니다.

목 차

제1장 서론	4
1. 연구의 배경 및 목적	4
제2장 이론적 배경	5
1. 리빙랩	5
제3장 국외 리빙랩 사례 분석	8
1. European Networks of Living Labs(ENoLL)	8
2. 대만의 민성지역 리빙랩	13
3. 덴마크 에그몬트 리빙랩 사례	19
제4장 국내 리빙랩 사례 분석	23
1. 한국시니어리빙랩 사례	23
2. 야간 작업자 사고 예방 자체 발광 키트 개발 사례	28
3. 안질환 선별 검사용 휴대용 안저카메라 개발 사례	31
제5장 결론	35
1. 연구의 시사점 및 한계	35

제 1장 서론

1. 연구의 배경 및 목적

1) 연구 배경 및 목적

- 최근 OECD국가에서는 수요 지향적인 혁신정책에 많은 관심이 발생되고 있다(김규남, 2014). 이는 고령화, 건강과 환경, 생활 안전, 재난 재해, 주거교통 등 다양한 사회문제의 해결과 국민 삶의 질을 높여야 한다는 사회적 요구가 커지고 있고, 정부가 이를 계획하기 위해서는 수요자인 국민의 요구에 근거한 정책을 추진하는 것이 보다 효과적이기 때문이다. 한편, 기업들은 기 개발된 기술과 실제 상용되는 제품 간의 차이를 줄이기 위해 최종적인 사용자가 제품 개발 과정에 직접 참여하는 경우가 증가되고 있다. 이와 같이 삶의 질 향상을 위한 사회 문제 해결과 기업의 공급 위주가 아닌 수요에 기반을 둔 혁신이 강조되면서 사용자는 혁신활동의 원천으로 거듭나게 되었다(Hippel 1998; Thomke and Hippel, 2002).
- 이러한 변화에 사용자 주도형 혁신 모델이 새롭게 주목받기 시작했고, 특히 리빙랩(Living lab)이 국내외에서 다양한 목적으로 활용되기 시작했다. 리빙랩은 특정 공간에서 사용자 참여로 문제를 해결해 나가는 개방형 혁신모델로, 유럽 지역에서 널리 시행되고 있다(성지은 외, 2013). 국외에서는 유럽 리빙랩 네트워크(ENoLL; Europe Network of Living Labs)를 중심으로 많은 사례가 발생되고 있으며 국내 또한, 성남 시니어 리빙랩, K-ICT IoT 오픈랩, 부산시 스마트 시티 IoT 리빙랩 등 정부기관과 지자체에서 이를 활용하는 중이다.

- 이에 본 연구는 국내·외 리빙랩 사례 비교를 통해 국내 리빙랩의 한계와 개선 방향을 제시하고자 한다.

제 2장 이론적 배경

1. 리빙랩(Living Lab)

1) 리빙랩의 개념

□ 리빙랩의 정의

- 리빙랩은 MIT의 W. Mitchell 교수가 처음 제안한 개념이다. 리빙랩은 IT 및 센서 기술을 통해 실제 사용자들이 신기술에 대해 어떠한 행동을 보이는 지 실시간으로 파악하는 공간으로, 2004년에 지정된 아파트 내부에 거주자들의 행동을 관찰할 수 있는 PlaceLab이라는 연구공간을 설치하는 것에서 시작되었다(송위진, 2012).
- 리빙랩은 최종 사용자 및 시민이 연구개발의 기획과 개발, 그리고 테스트 과정에 참여하는 사용자 주도형, 개방형 혁신 모델을 지칭한다(과기정통부, 2018). Westerlund and Leminen(2011)은 공공(Public)-민간(Private)-시민(People) 사이의 협력(Partnership)으로 정의되는 4P 형성을 통해 실생활에서 새로운 기술, 서비스, 제품 등을 테스트하고 검증하는 물리적 혹은 가상현실이라고 정의하였다.
- 이처럼, 리빙랩은 실제 생활 현장(real-life setting)에서 사용자와 생산자가 함께 혁신을 만들어가는 테스트 베드의 의미를 지닌다(과학기술정책연구원, 2013). 리빙랩 공간에서 사용자의 적극적이고, 활발한