



# SOCIAL INOVATION MOVEMENT

## 사회혁신운동컨퍼런스

[삶을 디자인하다]



SOCIAL INOVATION MOVEMENT



# INTRODUCTION

## 사회혁신운동컨퍼런스

### [삶을 디자인하다]

지금의 우리는 너무나 빠른 시대에 살고 있습니다. 미디어와 커뮤니케이션 환경이 변했고, 사람들의 의식과 경험도 빠르게 변하고 있습니다. 그리고 이러한 변화에 맞추어 마을 안에서도 교육, 안전, 경제적인 생활기반을 해결하기 위한 작은 변화가 일어나고 있습니다. 이제 이러한 환경에 맞춰 일어나고 있는 작은 움직임들을 지역의 문제를 해결하는 계기로 만들 사회혁신운동이 필요한 시기입니다.

혁신이라는 단어는 광고에 나올 만큼 우리의 일상에 흔해졌고, 사회혁신의 필요성 또한 많은 곳에서 제기되고 있습니다. 하지만 이러한 혁신을 실천할 수 있는 움직임, 즉 운동에 대한 이야기는 많지 않은게 사실입니다.

나의 변화, 마을의 변화, 세상의 변화가 하나가 되는 것을 운동이라고 생각합니다. 그리고 이번 컨퍼런스는 삶을 디자인할 수 있는 혹은 사회를 긍정적으로 변화시킬 수 있는 다양한 운동의 방법들을 경험하고 실천할 수 있는 계기를 마련하고자 기획하였습니다.

사회혁신운동을 상상할 수 있는 토크콘서트로 시작하여 사회혁신을 만드는 공공행정, 현장에서 대안을 만드는 리빙랩, 플랫폼을 구성하라, 디자인 씽킹으로 풀어나가는 인간기술, 웹랩 제조업의 패러다임이 바뀐다, 빅데이터로 삶을 디자인하다와 같은 6개의 섹션과 컨퍼런스를 정리하는 대토론회 광장까지, 컨퍼런스를 통해 ‘왜 사회혁신운동인가’라는 성찰적 고민을 듣고, 사회혁신이 있었던 곳에서 보여주는 공통된 패러다임을 여행하게 될 것입니다. 그리고 이 여행의 끝에서 사회혁신운동을 알아가며 일상에서 ‘삶터’와 ‘사회혁신운동’을 고민하고 실천할 수 있기를 바랍니다.

p.s 이번 E-book은 컨퍼런스에 함께해주신 연사님들의 속기록을 바탕으로 작성되었습니다. 감사합니다.





# INTRODUCTION

## 사회혁신운동컨퍼런스

### [조직위원회 구성]

이번 컨퍼런스는 어느 한 단체의 주도로 이루어지지 않고 수많은 조직위원회의 자발적 참여와 기금으로 준비되었습니다. 기성세대부터 청년층까지 다양한 계층의 활동가들이 모여 각자가 생각하는 사회혁신운동에 대해 고민하고 이야기하며 각자의 영역에서 사회혁신운동 컨퍼런스를 준비하였습니다.

‘우리가 생각하는 사회혁신운동은 무엇인지’

‘사회혁신운동을 왜 말하고 있는지’

‘사회혁신운동은 어떻게 일어나고 있는지’

‘사회혁신운동을 내 현장에서 가능하게 하는 실천은 무엇인지’

조직위원회가 함께 학습하고 작은 경험을 공유하며 ‘사회혁신운동이 지역운동’으로 이어지는 방향성을 찾아갔습니다. 같이 준비하고, 서로 학습하면서 우리사회의 변화를 위한 방법과 전략을 모색한 이번 조직위원회는 다음과 같이 조직되었습니다.

---

#### 사회혁신운동컨퍼런스 조직위원회

대전마을기업연합회, 대전발전연구원, 대전사회적기업협의회, 대전생협,  
대전시민단체연대회의, 대전시민사회연구소, 대전여성단체연합, 디트뉴스,  
마을교육연구소, 목원대학교행정학과, 민주노총대전지역본부, 복사꽃사람들,  
시민참여연구센터, 걱정기술미래포럼, 청년고리, 충남대학교총학생회,  
충남발전연구원, 충남사회경제네트워크, 토마토, 품앗이생협, 풀뿌리사람들,  
한국시민센터협의회, 한밭생협, 한살림, 함께하는교회

---



# TALK CONCERT

## 사회혁신운동을 상상하라

[장수명, 김제선, 하승창]







# TALK CONCERT

## 사회혁신운동을 상상하라

[장수명]

토크 콘서트의 글은 장수명 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

대부분의 사회는 복지국가로 귀결되며 이러한 복지에 대한 논쟁은 현재에도 계속되고 있습니다. 그리스, 이탈리아, 프랑스는 세계적인 경제 위기 속에서 복지 때문에 나라가 망한다고 말하고 있지만, 북유럽 국가의 경우 경제위기가 있음에도 탄탄한 복지로 이러한 위기를 잘 극복하고 있습니다. 이러한 모습을 보았을 때 복지 그 자체로 인해 나라가 망하거나 경제가 어려워지는 것이 아니라, 경제위기 혹은 부정부패 때문에 우리 사회의 위기가 온다는 것을 알 수 있습니다.

최근 우리 사회는 경제성장을 강조하고 있지만 이러한 경제성장이 삶의 질을 높이지 않으면 의미가 없습니다. 기존의 시장경제는 교환과 거래에 기초하여 운영되는 것으로 시장경제 자체적으로 문제가 되진 않았습니다. ‘오히려 일하지 않으면 먹지도 말라’라는 개인의 노력을 강조하며 사회 전체에 활기를 불어 넣기도 하였습니다. 하지만 시장경제의 자본과 권력이 연결되면서 여러 부조리를 낳았고, 이러한 부조리로 인해 시장경제에서 개인의 자유는 평등을 잃었습니다.

---

“때문에 이러한 문제를 해결하기 위해 시장경제를 극복하되  
대의제 민주주의에서 끝나는 것이 아니라  
민주적 정치 공동체를 향하기 위한 노력이 필요해졌습니다.  
사회적 시민권을 통해서 시장경제 속에서  
개인의 평등을 도모하는  
사회적 평등의 단계로 발전해야하는 것입니다.”

---

보통 국가의 형태는 어떠한 형태로 진행되었느냐에 따라 달라집니다. 북유럽의 경우 산업화와 민주주의가 같이 진행되며 산업화 자체가 압축적으로 성장하였습니다. 반면 우리나라의 경우 시장경제를 발전시킨 다음에 민주주의가 발전한 형태



로, 산업화 주도 세력과 민주화 주도 세력이 완전히 나뉘게 되었습니다. 때문에 자유와 평등을 따로 보는 경향이 강해졌고 그 안에서 다양한 사회적 갈등이 나타나게 되었으며, 자유와 평등은 함께할 수 없다는 이분적 사고가 많아졌습니다.

민주주의는 자유와 평등을 따로 보지 않고, 공화주의까지도 고려하며 공동체에 대한 문제 해결과 공론의 장을 만들어야 합니다. 즉 대의제 민주주의를 통해 자유평등공화주의의 이상을 얼마나 잘 실현하는가에 따라 복지국가를 실현할 수 있는지 결정되며, 사회적 평등이 실현 가능하게 됩니다.

현재의 사회는 시장사회와 시민사회 두 가지로 나뉩니다. 그리고 이 두 사회 중 어느 사회가 어떤 원리를 더 강조하느냐에 따라 해당 사회가 어떤 방향으로 갈지 달라집니다. 하지만 최근에는 이 두 사회를 따로 보지 않고 시장사회를 민주주의 원리로 구성하는 협동사회가 주목받고 있습니다. 그리고 이러한 협동사회가 탄탄하게 구성될 때 복지국가가 촘촘하게 형성되며, 사회와 국가의 협동을 통해 복지국가가 실현됩니다.

국가와 시민사회가 어떤 사회를 결정하는 데 있어서 각각의 영역이 배타적일 수는 없습니다. 각 영역의 역할이 서로 보완적으로 작용하며 새로운 경로에 대한 모색이 이루어져야 합니다.





# TALK CONCERT

## 사회혁신운동을 상상하라

[김제선]

토크 콘서트의 글은 김제선 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

사회혁신은 굉장히 오래된 이야기입니다. 과거 임진왜란 당시 유성룡은 국가가 어려운 시기에 노비들도 함께 맞서 싸우도록 도모하는 신분을 막론한 혁신적인 사고를 가졌었으며, 근대화에서의 여성해방운동과 최근의 크라우드 펀딩 등 우리에게 친숙한 사회혁신도 있습니다.

---

“ 현대사회는 소통 매체의 발달로 사회변화의 속도가  
매우 빠르게 진행되고 있습니다. 그리고 이렇게 빠르게 변화하는  
사회 속에서 사회혁신운동은 시민 스스로가 주체가 되며,  
힘을 갖도록 해야 합니다. 그리고 단순히 문제를 요구하는 것에서  
벗어나고, 스스로 해결할 수 없는 시민의 한계로부터 벗어나야 합니다.”

---

또한 사회혁신을 더 이상 어느 한 영역에서의 활동으로 보지 않고 시장, 사회의 경계를 넘어선 협력이 필요합니다. 서울시를 예로 들어, 빅데이터를 활용하여 수신이 높은 지역을 중심으로 버스운영하자 수익 증가와 함께 시민의 편의성이 증진하는 효과를 보았습니다. 기존의 사고방식에서 벗어나 여러 영역이 함께 고민하며 다른 방식으로 해결하는 노력이 빛을 본 것입니다.

지금의 우리 사회는 엘리트가 이끄는 시대에서 똑똑한 대중이 참여하여 이해당사자와 함께 해결하는 시대로 변화하고 있습니다. 국가가 모든 걸 해결할 수도 없고, 시장에서 해결되지 않는 문제들이 있다면, 새로운 문제 해결 방식을 택해야 할 것이며, 이러한 문제 해결의 과정이 결과, 소유, 주장, 조직에서 과정 공유 대화 플랫폼의 형식으로 바뀌어 진보되어야 할 것입니다.



# TALK CONCERT

## 사회혁신운동을 상상하라

[하승창]

토크 콘서트의 글은 하승창 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

사회혁신은 정립되어 있다는 개념보다는 통용되는 개념으로 통합니다. 새로운 문제를 인식, 직면했을 때 기존의 방식으로는 문제를 해결할 수 없으며 해결을 위해서는 새로운 사고방식과 해결방법과 같은 사회혁신이 필요한 것입니다.

현재 우리사회는 수준의 확장, 다양화, 새로운 문제의 등장과 같은 여러 요인으로 사회 문제를 인식하기 시작하였습니다. 그리고 이렇게 인식된 문제들을 해결하기 위해서는 기존의 방법과는 다른 새로운 방법, 즉 사회혁신이 필요합니다. 현재 우리 사회는 근본적인 문제에 직면해 있기 때문에 해결방법도 근본적으로 바뀌어야 합니다.

---

“ 사회혁신이 가능한 열린사회를 위해서는  
과정, 공유, 대화 플랫폼이 중요한 과제로 떠올랐습니다.  
과정의 중요성이 강조되며, 방법이 방법론 이상의  
위치에 서게 되었고, 방법에 이미 가치가 내재되어 있기 때문에  
플랫폼이 중요해진 것입니다.”

---

이러한 상황에서 우리는 기존의 시스템을 반박하기 보다는 더 나은 활동으로 낙후시킬 새로운 방법이 필요합니다. 공유를 통해 지기조직화의 모델링을 하며 독점적 소유권에서 벗어나야 합니다.

직감은 여러 가지 많은 시도들과 생각들이 누적되어 발생합니다. 그리고 좋은 생각들과 행동들의 프로세스에 있어서 그 끝에는 좋은 결과가 가능해집니다. 처음에는 착게 시작하더라도 좋은 생각들이 연결되고 지속되도록 하는 느린직감이 필요합니다.



---

“사회혁신은 불안하고 불행한 지금의 사회와  
다른 사회를 꿈꾸는 것입니다.  
더 나은 미래를 위한 도전으로 개인에 있어서도  
더 나은 삶을 위한 도전이 될 것입니다.

문제를 해결하는 새로운 방식을 통해  
과정에서도 의미를 찾아가는  
사회혁신을 기대합니다.”

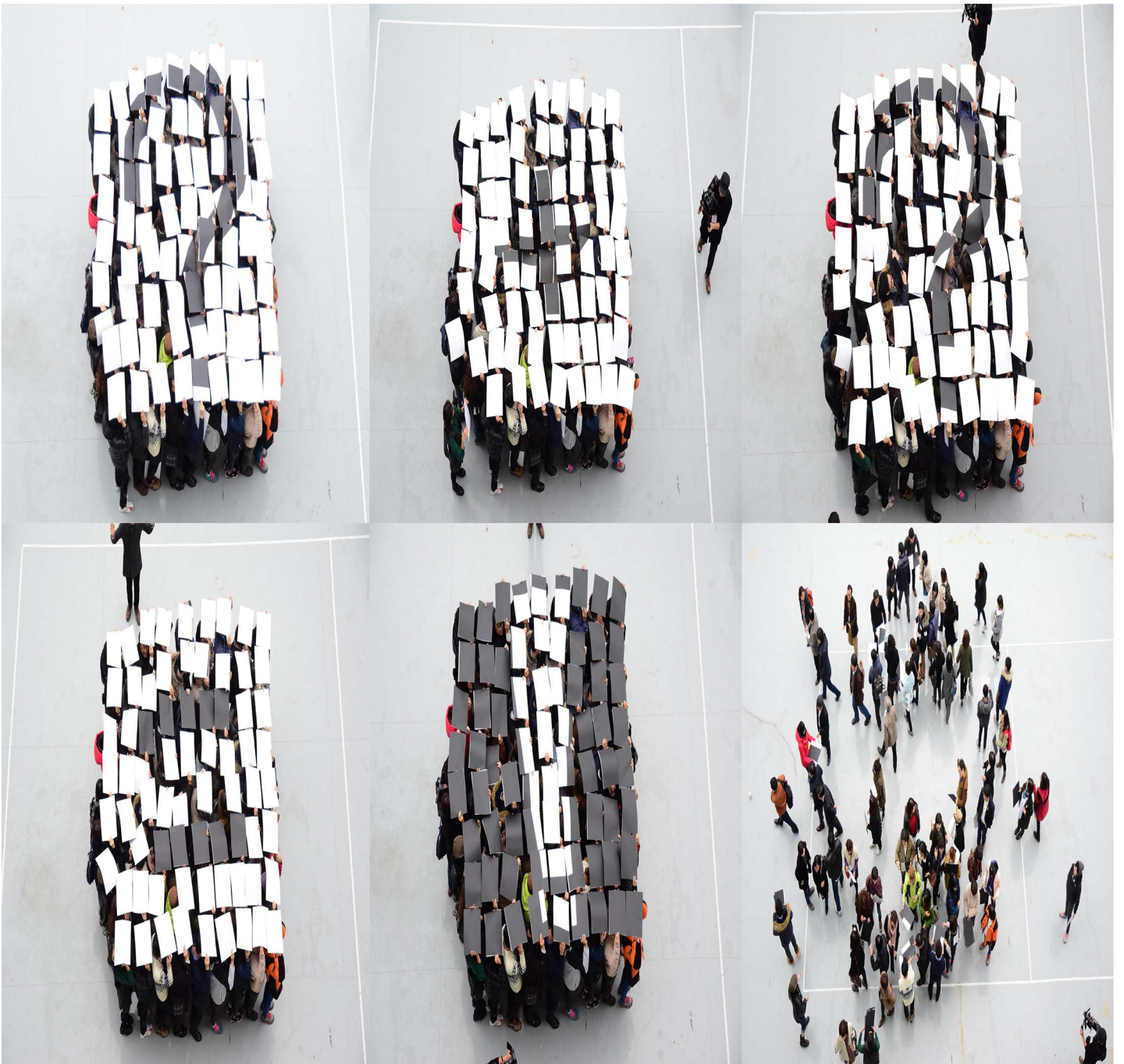
---





# 공공행정, 리빙랩, 플랫폼, 디자인 씽킹, 팜랩, 빅데이터

[김재춘, 천영환, 조아신, 김정태, 허제, 김현진]







# 사회혁신을 만드는 공공행정

[김재춘]

공공행정 섹션의 글은 김재춘 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

20년 전 영리기업부터 시작해서 정토회와 아름다운 가게를 통한 비영리활동,  
그리고 흠집을 짓는 노가다 활동에서부터 박원순 시장 대외협력부장의 공무원  
까지, 다양한 영역에서의 경험을 쌓은 김재춘 연사에게 공공영역에서의 사회혁  
신이란 무엇일까요?

---

“사회혁신은 새로운 문제나 욕구를 다루는 것’,  
‘같은 문제를 해결하는 접근 및 해결방법이 다른 것’,  
‘같은 문제를 해결하려는 주체들이 다를 때’,  
이 3가지와 같이  
**방향에 대한 생각의 전환**을  
통해 이루어집니다.”

---

한 가지 예를 들자면 서울의 참여연대가 개발한 1인 시위가 있습니다. 광화문  
주변에는 대사관이 많습니다. 그리고 이렇게 외국대사관이 많으니 외국대사관  
의 일정 범위 안에서는 집회와 시위를 하지 못하는 법이 있습니다. 때문에 법에  
막혀 광화문에서 시위나 집회를 하지 못하게 되자 합법적으로 자신들의 이야기  
를 전할 수 있는 방법을 찾았고, 그게 바로 1인 시위였습니다. 참여연대가 집회  
와 시위와 관련된 법을 분석한 결과 집회와 시위라 함은 2인 이상이 있어야 인  
정되며, 1인 시위는 법률상으로는 시위로 인정되지 않아 정당하게 제약 없이,  
자신들의 의사를 전달할 수 있었습니다. 환경적 제약을 어떻게 해결할까 고민  
하다보니 대안적 방법을 찾은 것입니다.

이처럼 방향성의 문제가 혁신의 문제를 좌우하곤 합니다. 하나의 사회적 문제

를 어떻게 바라보며 행동하느냐는 마약을 대하는 두 국가의 태도에서도 나타납니다.

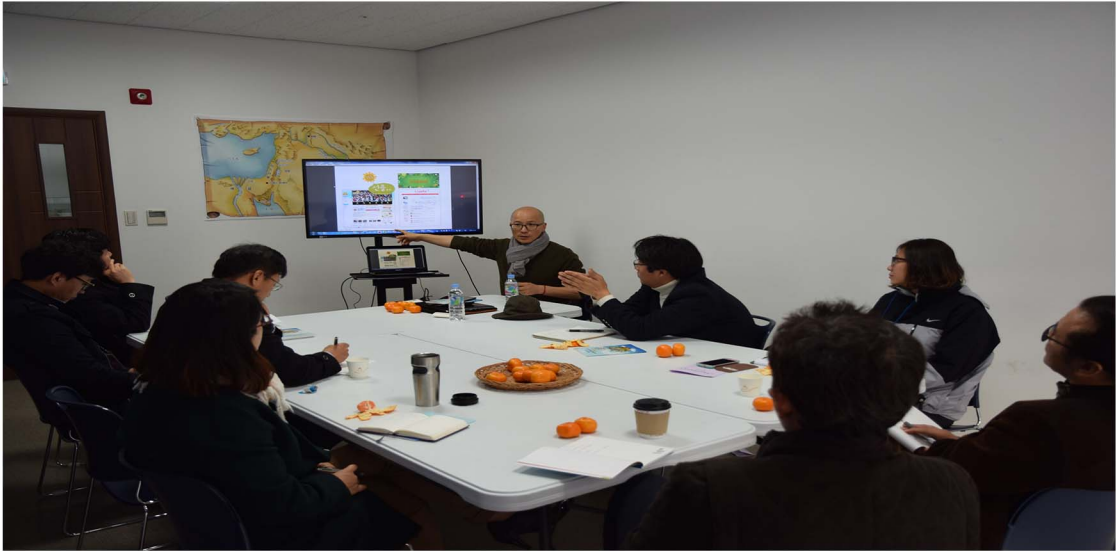
미국은 마약을 사회악으로 규정하여 이분적 태도를 취합니다. 사람들이 마약을 왜 하는지에는 관심이 없고 공급선을 처벌하는데 집중합니다. 이렇게 단속의 집중 대상이 된 공급자들은 마약을 공급하지 못하고, 이미 마약에 중독된 사람들은 마약의 대안을 찾지 못하고 계속 필요로 합니다. 수요는 그대로인데 공급은 줄어들고 자연스레 가격이 상승하자 공급자들은 지하세계에서 중독자를 만들어내며 마약을 보급하였고, 마약과 관련된 문제는 더 심화되었습니다.

반면 네덜란드의 경우 마약을 대하는 태도에서 행정가들의 시각과 가치관을 볼 수 있습니다. 네덜란드는 마약 자체가 나쁜 것이 아니라고 생각하며, 다른 대안이 없으니 마약 사용을 금지하면 더 한다고 판단하였습니다. 따라서 정부에서 마약을 직접 통제하며 사람들에게 마약중독자임을 증명하면 마약과 마약주사바늘을 공짜로 제공하며, 마약 공급업자들을 강력히 처벌합니다. 때문에 마약 공급업자들은 마약 판매에 메리트가 없어졌고, 자연스레 민간마약시장이 붕괴되었습니다. 마약과 마약을 하는 사람, 마약 공급업자에 대한 시각의 차이가 두 나라의 정책 집행을 결정한 것입니다.

나라간의 문제에 대한 접근은 영어교육에서도 나타납니다. 우리나라에서 영어는 학문이자 공부입니다. 그리고 영어 교육에 7조원의 돈을 사용하지만 영어말하기 세계 121이권에 그치고 있습니다. 하지만 핀란드의 경우 영어를 원래의 언어 그 자체로 보면서 시험 없이 그냥 배우기만 합니다. 그리고 고등학교를 졸업하면 일상을 영어로 대화하는데 문제가 없는 수준입니다. 우리나라는 왜 언어를 학문으로 하고 있을까요? 영어를 배우는데 드는 자원을 한데 모은다면 미국보다 더 많은 우주개발을 했을 것입니다. 영어를 언어 그 자체로 접근하지 않고 단순히 서열을 위한 변별력으로 보았기 때문은 아닐까요?

공공행정에서도 원인파악을 어떻게 하느냐에 따라 접근이 달라지며, 그 효과도 천차만별입니다. 일자리 정책의 경우 일자리수와 일자리 경험제공 둘 중에 어느 것을 목표로 할 것인가, 보육정책의 경우 일과 육아를 동시에 할 것인지, 애만 키우다가 나와도 바로 일을 할 수 있는 환경을 만들 것인지, 원인파악과 실천에 있어서 생각의 전환이 필요합니다. 그리고 이러한 생각의 전환자체가 혁신입니다.





생각의 전환은 행정 혁신 중 가장 중요한 요소입니다. 행정에 있어서 가장 먼저 달라져야 하는 것은 시민에 대한 생각입니다. 예전의 시민은 계몽의 대상이었지만 90년대 들어서면서 소비자 대우가 시작되었습니다. 하지만 이미 기업에서 최상의 서비스를 받아서 그 서비스를 알고 있는 시민들에게 행정기관이 제공하는 서비스의 질은 상대적으로 낮아 보일 수밖에 없습니다.

---

“행정과 시민은 서로 파트너로 생각해야 합니다.  
 시민이 행정의 소비자이자 생산자여야 합니다.  
 즉각적 소통과 빠른 피드백, 쌍방향 커뮤니케이션,  
 잘 안될 수 있지만 이러한 파트너십이 적용된 행정을  
 경험해본 시민들의 만족도는  
 분명 향상될 것입니다.”

---

다음으로는 도시에 대한 생각이 달라져야 합니다. 역대 서울의 시장들은 서울을 글로벌 1등 도시, 행복한 도시로 만들겠다고 말합니다. 그리고 서울은 세계적으로 대단한 도시가 되었습니다. 하지만 그 도시에 살고 있는 우리는 왜 살기 힘들까요? 도시의 발전이 시민의 행복으로 이어지지 않는 이 상황은 무언가 어색하지 않나요?

세 번째로는 행정에 대한 생각이 달라져야 합니다. 행정은 약자의 편에서 일을 하는 것입니다. 가진자들은 가만히 두어도 힘이 있지만 그런 힘을 갖지 못한 이들에게는 행정의 도움이 필요합니다. 서울에 처음 심야버스가 도입되었

을 때 택시기사들이 엄청난 반대를 하였습니다. 하지만 시민들이 원하기 때문에 과감한 결단을 하며 심야버스를 운행하였고, 그 결과 성공적인 행정이었다는 평가를 받을 수 있었습니다. 선택과 집중에는 포기과 희생이 따르지만 그 희생이 사회적 약자이지 않도록 해야 합니다.

마지막으로 기술에 대한 생각이 달라져야 합니다. 기술을 빼놓고는 혁신을 이야기할 수 없습니다. 사회가 빠르게 변하면서 핵심적인 기술들이 행정의 영역에 들어와야 하는데 공무원들 중 관심 있는 사람은 드물기만 합니다. 앞으로는 3D 프린터와 같은 혁신 기술들이 행정 영역에 보다 빠르게 들어갈 것입니다. 행정은 혁신성은 없지만 속도가 빠르며 돈이 있기에 굉장한 혁신을 만들 수 있는 장이 될 수도 있습니다. 기술과 행정의 결합을 통해 혁신과 속도가 만난다면 그 시너지 효과는 엄청날 것입니다.

사회혁신운동을 말하는데 있어 행정의 영역은 빠질 수 없는 영역입니다. 시민들을 더 이상 소비자로 보지 않고, 사회 문제를 바라보는데 있어 보다 근본적인 방향 설정을 이루어 나가는 것, 그것이 공공행정을 통한 혁신의 시작입니다. 인풋과 아웃풋을 다루던 행정에서 아웃컴과 임팩트를 다루는 행정이 진정한 행정 혁신입니다. 절대 안 된다고 하는 빈정들과 비웃음을 제쳐 버리고, 안 될 수 있는 100가지 이유를 무시해버리고 되어야하는 1가지 이유를 보고 달려 나간다면 우리에게 혁신은 그렇게 멀지만은 않을 것입니다.



## 현장에서 대안을 만드는 리빙랩

[천영환]

리빙랩 섹션의 글은 천영환 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

리빙랩이 어떤 것인가 느껴보고 감상하는 시간으로 이번 섹션을 진행하고자 합니다. 리빙랩의 배경, 왜 이런 식으로 또 실천까지 오게 되었나를 알고, 편하게 이야기하는 시간을 가져보겠습니다.

지금까지의 우리 사회는 모든 것을 잘하는 만능 엔터테이너들이 주목 받고 획일화된 것을 요구 받는 사회였습니다. 하지만 앞으로의 사회는 서로의 고유한 영역을 바탕으로 각자의 장점이나 특징들이 영향을 주고받는 시대가 올 것입니다. 그리고 이러한 과정 속에서 우리의 삶을 어떻게 재구성할 것인가, 기존에 가지고 있던 사회적인 문제점들은 어떻게 해결해야 할 것인가, 내가 가지고 있는 거, 나만 잘살아야지, 하는 게 아니라 내가 갖고 있는 것을 어떻게 나눌 것인가. 라는 여러 고민의 연장선에 리빙랩이 있습니다.

리빙랩은 TEDx BOSTON에서 리빙랩을 통해서 도시가 어떻게 변화할 수 있는지 아이디어를 공개하였고, 이것이 발전되어 유럽으로 넘어가서 유럽연합차원에서 시작되었습니다.

---

“리빙랩은 혁신과정에서 시민들의 적극적 참여가 이루어지는  
사용자 주도 개방형 혁신 생태계로 살아있는 생활 연구소입니다.  
시민모두가 연구자가 되서 뭐가 불편한지 알고 실험하고 테스트하는  
사회적 실험을 인정해주는 시스템이 리빙랩입니다.  
참여는 물론이고 해결과정까지 시민들이  
적극적으로 참여해야 합니다.”

---



보통 자기 것을 나눈다고 했을 때, 내 차, 내 집, 내 돈을 공유하는 건 어렵습니다. 하지만 아이디어를 공유하기는 상대적으로 쉽습니다. 그리고 그러한 아이디어를 공유하는게 TED입니다. 예전, 미국에서 가장 영향력 있고, 돈 많고, 최신의 정보와 기술을 가지고 있는 사람들이 사막 한가운데 모여서 자신들의 정보를 공유하기 시작했습니다. 이곳에서 사람들은 자기들끼리만 모여서 여러 가지 지식과 경험들을 공유하였는데, 크리스 앤더슨이라는 사람이 TED를 인수하면서 사람들이 갖고 있는 모든 정보와 지식들을 인터넷을 통해 세상에 공개하기 시작하였습니다. 전 세계에서 다양한 사람들이 자발적으로 자신의 나라의 언어에 맞게 번역을 하였으며, 온라인상에서만이 아니라 전 세계에서 라이크 사업을 할 수 있도록 허가도 해주었습니다. 그리고 지금 TEDx는, 전 세계에서 이루어지고 있습니다.

돈이 되는 것도 아니고 정치적 어젠다를 위한 것도 아닙니다. 단지 아이디어에 공감하는 사람들이 참여하며 전 세계적으로 만들기 시작하였습니다. 그리고 이러한 활동은 하나의 문화를 만들기 시작하며 교육계에도 다양한 방식의 영향을 미칩니다. 요즘 우리 사회는 돈이 많은 사람들이 잘 살 수밖에 없는 구조로 바뀌고 있습니다. 사교육이 뒷받침 되지 않으면 좋은 성적을 받기 어렵고 좋은 정보도 얻기 어렵습니다. 이러한 상황에서 환경과 상황을 탓하지 않고 개인의 힘으로 무언가 이루어내기는 굉장히 어렵습니다. TED는 이러한 상황에 대한 하나의 해결책이 될 수 있습니다. 전 세계적으로 우리지역만이 아니라 곳곳에서 다양한 영역의 아이디어를 실천으로 바꾸는 사람들의 이야기는 정보 격차와 개인의 교육 문제를 해소하는데 도움을 줄 것입니다.

최근에는 코워킹위키라는 새로운 커뮤니티를 알게 되었습니다. 함께 일하는 위키, 위키피디아에서 사람들의 정보를 통해서 사전을 만드는 것처럼 사람들이 협업하고 교류하는 방식에 대해서 아카이빙을 해놓은 것입니다. 2,000개가 넘는 공동체가 이 공간에서 교류하면서 서로 무료로 쓰게 하고 있습니다. 개발자, 디자이너, 작가들이 개별적으로 외롭게 일하다가 코워킹스페이스에서 자유로운 협업을 통해서 사업을 따로 만들고 회사가 되서 돈을 더 벌기도 하고, 우리가 기존에 가지고 있던 고정관념을 깨트리며 일과 업무에 관한 새로운 패러다임을 만들고 있습니다.

이러한 패러다임의 변화는 전통적인 라이프스타일이 바뀌고 우리가 잉여가 되었기 때문에 가능해졌습니다. 인지된 잉여. 생산적인 잉여. 만약에 1000년 전으로 돌아가면 농사짓고 있어야 할 우리들이 기술과 미디어의 발달로 잉여의 시간이 많아짐으로써 뭔가 생산적인 활동을 할 수 있는 시간들이 많아지게 된 것입니다. 개



인의 시간이 총량적으로 많아지면 사회적으로 뭔가 의미 있는 것들을 만들어낼 수 있습니다. 리빙랩 자체도 기술이나 여러 가지 상황들이 발달했기 때문에 우리 일상의 문제를 스스로 해결 가능하게 된 것입니다.

그리고 이러한 잉여인 사람들이 모여서 2012년에 페스티벌을 만들게 되었습니다. 이런 페스티벌을 한다고 했을 때 사람들은 보통 시에서 진행 하거나 기업에 맡기거나 생각하는데, 이 페스티벌은 시민들이 직접 무대를 디자인하고, 설계도 시민들이 직접 아이디어를 내서 진행했습니다. 대학생, 고등학생, 기자, 주부, 사업가, 선생님 등 다양한 사람들이 벌집이라는 공간에 모여서 아이디어를 내며, 집행과 실행을 했습니다. 과학예술문화 축제, 지금도 대전에서 진행되고 있는 페스티벌입니다.

사람들은 아이디어로 나온 제품이 무언가 엄청 혁신적인 제품일 것 같지만 실상 보면 그렇지도 않습니다. 동그란 멀티탭, 스팀청소기 등 실제로 생활의 불편을 해결하기 위해 제품화하고 만들어내는 이 과정 속에 리빙랩(생활연구소) 개념이 들어 있는 것입니다. 생활 속에 불편한 것을 해결하는 과정을 통해 대안을 탐색한다면 리빙랩이 되는 것입니다.

---

“운동이 시작되는 방법은 단순히 지나치지 않고  
아이디어를 실천으로 개진하는 것,  
공동으로 함께 바뀌어나가는 것입니다.  
생각은 세계적으로! 실천은 지금, 여기에서!”

---

공동체 안에서 실천을 해주는 것이 제일 중요합니다. 자꾸 큰 것만 보고 혁신적인 것만 하려고 하고, 옷에 맞지 않는 허세만 부리려고 하지 않고, 일상을 여행하듯이 돌아다녀야 합니다.. 여행하듯이 살아라. 무심코 지나다니던 생활 속에서 뭐가 불편한지 매번 익숙하니까 잘 모릅니다. 그렇기 때문에 여행하는 것처럼 우리의 일상을 새롭게 받아들이며 무엇이 불편한지 찾아야 합니다.

방법론보다 실천하는 것이 더 중요하다고 생각합니다. 그리고 이런 실천을 이루고자 저는 물고기다리 프로젝트를 진행하고 있습니다. 유성구 홈플러스와 공동 사이에는 물고기다리라는 징검다리가 있습니다. 하지만 이 징검다리는 비가 오면 건너지 못하는 문제점이 있습니다. 그리고 다리가 잠기면 다리를 1시간 가까이 돌아야 합니다. 실제로 사람들의 일상생활에서 문제로 받아들여지게 되었고 이를 해결하려 했습니다. 처음에는 유성구 공무원들에게 문제해결을 요청하였습니다.



하지만 유성구 공무원들이 하는 말이 비슷했습니다. ‘저’곳은 도로가 아니다.’ ‘자기 소관이 아니다.’ ‘조형물로 분류한다.’ ‘길로 가야지 왜 조형물로 가냐.’ 그래서 초음파 탐지기를 이용해서 유동인구를 체크하여 일주일을 계산했습니다. 그랬더니 하루에 10,000~12,000명이 유동인구로 측정되었습니다. 그리고 최근에는 지역 커뮤니티를 활용하여 용도변경과 협업을 통해 다리의 영상을 무선으로 쏠 수 있는 장치를 활용, 영상을 통해 사람들에게 다리가 건널 수 있는지 아닌지 확인시키고 사전에 불필요하게 돌아가지 않도록 해결책을 만들고 있습니다.

리빙랩에 대해서 다시 정리하면 문제해결 과정 속에서 문제를 인식하는 것에 부담을 갖거나 혁신적인 것을 생각하는 것이 아니라 일상에서 여행자처럼 바라보는



것이 중요합니다. 새롭게 문제를 발견하고 공동이 함께 참여를 하고 참여과정 속에서 여러군데서 아이디어를 얻고 집단지성으로 사람들의 아이디어를 결합하게 되면 또 다른 아이디어가 나오게 되고 그 아이디어를 만들어보고 또 개선해보고, 그 개선해보는 과정이 중요하다는 것이 리빙랩의 핵심입니다.

---

“문제에서 공동체가 만들어집니다.  
커뮤니티가 만들어지는 배경에는  
문제에 동의하는 사람들이 모이게 되고, 문제에 입각해서  
커뮤니티가 만들어지면 관계와 활동으로 인해서  
커뮤니티가 지속되게 됩니다. ”

---

관계만 강조하게 되면 동호회가 되고, 활동을 강조하게 되면 회사처럼 되어버립니다. 관계와 활동이 어떻게 균형을 가지면서 일상을 여행하듯이 문제를 찾아내고 해결을 함께할지, 그 과정 속에서 참여했던 시민들이 어떻게 성취감을 느낄지 고민하는 것이 중요합니다. 우리생활에 불편한 점들은 얼마든지 찾아낼 수 있습니다. 공동체로 돌아가셔서 뭐부터 시작할 지를 환기해보는 시간이 되었으면 합니다.



# 플랫폼을 구성하라

[조아신]

플랫폼 섹션의 글은 조아신 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

플랫폼이라는 이야기를 종종 들으실 것입니다. 시민사회에서도 많이 쓰고 있고, 창조, 혁신. 사실은 새로운 용어일 뿐이지 우리가 그동안 사용해왔던 용어라고 생각하시면 될 것 같습니다.

---

“사전에서 플랫폼이라고 찾으면  
기차역에 있는 플랫폼이 많이 나옵니다.  
시민사회에서나 IT 계열에서 쓰고 있는  
플랫폼의 정의는 응용프로그램이 실행될 수 있는  
기초를 이루는 컴퓨터 시스템 혹은 서비스,  
응용소프트웨어, 콘텐츠 등의  
기반이 되는 환경입니다.”

---

저희가 지금 기록을 아래한글로 하고 있는데요, 아래한글을 사용하려면 윈도우라는 OS가 반드시 필요합니다. 소프트웨어가 작동이 되려면, 이런 소프트웨어를 움직이는 환경이 있어야 합니다. 일반적으로 보면, 윈도우가 컴퓨터분야에서의 OS 플랫폼이구요, 애플도 별도로 OS를 사용하고 있습니다. OS가 있어야 수많은 어플리케이션도 사용할 수 있는 겁니다.

플랫폼 서비스는 우리의 일상에서도 많이 사용되고 있습니다. 유튜브는 동영상 콘텐츠 플랫폼으로 동영상을 볼 수도 있고, 동영상을 공유할 수도 있죠, 심지어는 동영상을 편집할 수도 있습니다. 단지 보는 서비스가 아니라, 여러 참여자들끼리 공유되기도 하고 유튜브라는 플랫폼을 활용해서 기업 활동을 하고 있는 것도 있죠. 유튜브 안에서 여러 사람들이 참여해서 동영상을 기반으로 많은 활동들이 벌어지고 있습니다.



페이스북도 마찬가지입니다. 페이스북은 일상적인 경험이나 생각을 나누는 플랫폼이라고 보시면 되는데요. 플랫폼 안에 수많은 사람들이 생기면서 페이스북을 기반으로 게임을 만드는 사람, 기업의 홍보를 위한 페이스북을 만드는 사람, 페이스북을 기반으로 서비스를 만들고 장사를 하는 사람, 공익적인 활동을 하는 사람 등 다양한 활동이 이루어지며 하나의 생태계가 조성되었습니다.

플랫폼을 구상할 때 고려할 점을 우선 말씀드리면 첫 번째로 중립성에 대해 생각하셔야 합니다. 페이스북은 경험을 하는 플랫폼으로 이용자들을 특별히 차별하지 않죠. 어떤 가치를 지향하는 사람이건 플랫폼을 쓰는 것에 제한을 두지 않습니다. 그리고 이렇게 중립을 지키는 자세는 플랫폼의 운영자가 지켜야 할 원칙 중 하나입니다.

두 번째는 지원자 역할입니다, 이용자들을 위한 기반과 환경 만들어주는 보행자 역할을 해야합니다. 수많은 이용자들이 플랫폼으로 만난 사람과 같이 토론도 하고, 아이디어도 내고, 협력도 하면서 새로운 가치를 만들어냅니다. 최대한 이용자들이 그 플랫폼 목적에 맞게 어울릴 수 있도록 환경을 조성해주고 도움을 주어야 합니다.

세 번째는 생태계조성입니다. 단지 지원을 한다고 했을 때, 참여자들이 어떤 생태를 만들 수 있을까 고민해야합니다. 아이폰을 예로 들자면 아이폰과 관련해서 하드웨어 업체들이 붙었습니다. 케이스를 만들기도 하고, 이어폰을 만들기도 하고,



아이폰을 기반으로 하는 여러 앱을 만드는 소프트 업자들도 있습니다. 하드 업자, 소프트 업자, 이용자, 개발자 등이 아이폰이라는 플랫폼을 기반으로 생태계가 이뤄진 것입니다.

네번째는 규칙입니다. 제가 어떤 서비스를 운영하건 규칙이 있습니다. 이미 사용되고 있는 시스템이면 사람들이 여러 정보를 통해 규칙을 알고 들어가겠지만 처음 만들어진 시스템이라면 처음 접하는 이용자들에게 규칙을 각인시켜주는 것이 중요합니다.

다음으로는 제가 경험한 플랫폼 형태의 조직, 행사, 미디어, 공간에 대해 이야기해 볼까 합니다.

### **플랫폼 형 조직**

플랫폼형 조직과 일반 조직의 차이점은 깃발을 직접 들 것인가? 들게 할 것인가입니다. 플랫폼을 만들 사람이라면 깃발을 들 것이 아니라 수많은 사람들이 어떻게 깃발을 들고 모일까를 고민하고, 어느 한 깃발을 든 사람이 앞장서서가 아니라 크고 작은 깃발을 든 사람들이 모여서 이야기 할 수 있는 광장을 어떻게 설계할 것인가를 고민하는게 플랫폼 설계자로서의 역할입니다.

### **플랫폼형 행사.**

제가 오픈컨퍼런스라는 것을 진행한 적이 있습니다. 사회혁신운동컨퍼런스와 비슷한데, 한 500명정도가 참여한 컨퍼런스였습니다. 이 컨퍼런스에서는 시간의 경계, 공간의 경계를 없애고, 참여자들을 열어두는 것을 목표로, 진행되었습니다. 한 장소에 모여서 진행하는 것이 아니라 참여자들이 직접 기획한 프로그램을 화요일부터 토요일까지 주어진 시간 동안 원하는 곳과 원하는 시간대에 등록하여서 각각의 참여자들과 함께하는 오픈 컨퍼런스가 되는 것입니다. 아주 넓은 주제를 잡고, 49명이 프로그램 기획자로 등록했습니다. 주최측은 프로그램 기획하지 않고, 장소와 시간, 등록하는 방법, 주제들을 하나의 플랫폼으로 만들어서 우편물로 발송해줬습니다. 그리고 이러한 방식이 나중에는 오픈 테이블이라고 하는 행사로 바뀌어 장소와 시간에 구애받지 않는 플랫폼 행사가 되었습니다.

### **플랫폼형 미디어.**

시민사회 활동가, 공익분야 활동가들이 자기 이야기를 올릴 수 있는 플랫폼으로 릴레이 방식으로 진행되었습니다. 두 사람을 섭외해서 글을 쓰게 하고, 그 두 사람이 다른 섭외를 하고, 릴레이 방식으로 진행되는 미디어 활동이었습니다.

### 플랫폼형 공간.

플랫폼은 실제 물리적인 공간의 의미도 맞다고 생각합니다. 지리산 쪽에 살고 있으면서 토담이라는 마을카페를 기획해서 운영하고 있는데요. 강연도 하고 공연도 하고, 커피도 팔고 하는 복합공간입니다. 지리산 문화공간이 지향하는 바는 마을 카페라고 하는 공간. 사랑방역할, 책을 볼 수 있는 공간, 문화적 공간, 강연 공간 등입니다. 플랫폼 운영자로서 내 마음에 들지 않는다고 막는다거나 내 지향점을 드러내면서 편하게 뭔가 해보고 싶겠지만 그런 것들을 참아내는 것이 중요한 것 같습니다. 게스트 하우스도 운영하고 있는데요. 플랫폼으로서 세운 것은 아니나, 외부에서 오는 사람들이 지리산과 연결되는 공간이 되어가고 있습니다. 처음에는 저희 요구에 의해 만들었는데 운영을 하다 보니 외부 공간과 이어지는 플랫폼이 되는 것 같아서 그런 컨셉의 공간으로 바뀌려고 진행하고 있습니다.

---

“플랫폼의 의미하고 플랫폼을 구성할 때 고려해야할 점에 대해 간략하게 설명을 드렸습니다. 플랫폼은 내가 생각한대로 오라고 해서 생기는 것이 아니라 ‘이용자들이 만들어가는 가치를 어떻게 극대화 시켜줄 것인가.’ ‘이용자들과 참여자들을 어떻게 하면 지원해주고 활발하게 활동할 수 있도록 지원해줄 수 있는가.’를 고민하는 것입니다. 그리고 개인들을 도와주는 역할에 그치는 것이 아니라 그 이용자들의 역할이 모두 다르기 때문에 뭔가 잘 연결시켜서 순환되는 구조를 어떻게 만들어 줄 것인가를 생각하는 연결체계, 관계체계라고 생각하셔야 합니다.”

---

조직과 플랫폼이 대비되는 개념은 아닙니다. 조직은 나쁘고, 플랫폼은 좋다 이런 개념은 더더욱 아니고요. 아까 말씀드렸던 깃발을 들 것인가 깃발을 들 수 있는 환경을 조성해줄 것인가에서 플랫폼이 깃발을 들 환경을 조성해주려고 하면 그 안에서 깃발을 들 사람들이 필요합니다. 깃발을 들고 팟캐스트를 만들고, 자기목소리를 내는 사람들이 필요합니다. 모두가 다 플랫폼 사업을 하면 그 안에서 활동할 사람은 별로 없는데 다 플랫폼만 하면 안되겠죠. 플랫폼과 조직, 사용자 모두가 중요한 가치를 지녔다는 것을 꼭 염두해 두시고 활동하셨으면 좋겠습니다.



# 사회혁신을 만드는 공공행정

[김정태]

디자인 씽킹 섹션의 글은 김정태 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

디자인은 참 다양한 영역에서 사용되어집니다. 우리가 평소에 생각하는 디자인 그 자체로 생각될 수도 있고, 공학에서는 설계로, 마케팅이나 비즈니스는 기획으로 생각합니다. 이렇게 디자인은 각자의 영역에서 내가 원하는 가치를 창출해내는 접근인데, 디자인 씽킹은 그 것을 인간 중심으로 공감하며 진행하는 것을 말합니다.

---

“지구상의 90%의 사람들은 기본적인 생필품을 살 돈이 없고  
지구상의 50%의 사람들은 하루에 천원 미만으로 살아가고,  
아이들 5명 중 1명이 안전한 식수에 접근하지 못하며,  
아프리카의 10명 중 9명이 전기를 공급받지 못합니다.”

---

## 적정기술에서의 디자인 씽킹, 왜 적정기술인가?

위와 같은 상황에서 세계 디자이너의 95%는 오직 전세계 상위 10%의 소비자만을 위한 물품과 서비스를 디자인하는데 온 힘을 기울입니다. 때문에 나머지 90%의 사람들을 위한 디자인이 필요하며, 적정기술이 바로 인류의 90%를 위한 인간 중심 디자인입니다.

적정기술은 적은 비용, 현지에서 나는 재료로 만들어질 것, 현지의 일자리 창출과 같은 조건이 있습니다. 이 중 3가지 모두를 충족시킨다면 좋겠지만 꼭 3가지 모두를 충족시킬 필요는 없습니다.

적정기술은 현지인들의 말을 귀담아들으며 그들이 원하는 것을 정확하게 파악하여야 합니다. 그들의 문화를 이해하고 접근해야 그들에게 진정으로 필요한 적정



기술을 개발할 수 있는 것이죠. 또한 해당 적정기술이 필요한 이유에 대한 교육도 필요합니다. 아프리카의 특정 국가에서는 깨끗한 물을 마실 필요성을 느끼지 못하는 곳이 있습니다. 그리고 그런 사람들에게 깨끗한 물을 마실 수 있는 적정기술 제품은 크게 와닿지 않습니다. 하지만 깨끗한 물을 마셔야 질병을 예방할 수 있다는 교육이 진행되고 실제로 체험해 보거나 해당 기술이 왜 필요한지 현지에서 충분히 공감대가 형성되고 해당 기술을 사용하게 됩니다.

한때 디자인은 아름답게 만들거나 구매하고 싶게 만드는 것으로 정의되어 인간 중심적 사고에서 벗어났습니다. 하지만 디자인 씽킹은 사람의 사고를 디자인함으로써 내가 원하는 사고방식이 다른 사람에게 어떻게 받아들여질까를 관찰과 공감을 통해서 알아갑니다.

공감하고, 정의하고, 창조하고, 경청하기, 디자인 씽킹의 이 4가지 단계에서는 나의 사고와 상대의 사고가 모두 포함되어 있습니다.



## 실제 정책에서의 디자인 씽킹

수도권 광역버스의 입석금지에 대해 들어보셨을 것입니다. 입석금지로 많은 시민들이 불편을 겪었고, 이에 대한 대안으로 관련 공무원들이 후문을 막고 뒤쪽 통로에 의자 5개 추가 설치를 제안했습니다. 수도권 광역버스가 200대 정도이니 의자 1000개가 늘어나는 것인데, 과연 진정한 대안일까요? 만약 제일 뒤에 앉은 사람이 먼저내리면 통로의 의자를 모두 접고 다시 앉는 상황이 반복되지 않을까요?

수도권 광역버스의 입석금지에 대해 논란이 있을 때 인터넷에서 가장 많이 올라온 댓글은 ‘**과연 정책입안자들이 입석을 경험해봤을까?**’였습니다. 수도권 광역버스의 실태를 모르고 경험해보지 않았기에 현실과 어긋나는 탁상공론적 정책이 나온 것입니다.

이러한 탁상공론적인 정책은 국방부의 병영문화개선정책에서도 나타납니다. 최근 여러 가지 군 내부의 문제로 인해 이등병의 호칭을 용사로 변경하여 통일화 시키고 있습니다. 이등병이라는 호칭이 너무 낮기에 이 호칭을 고치면 문제가 해결될 것이라는 얘기입니다. 과연 군대 내부의 병영 부조리가 이런 호칭 때문일까요?

“이처럼 당사자에 대한 공감의 부족하면  
웃음을 유발하는 정책을 초래하게 됩니다.  
직접적으로 당사자에 대한 접근이 필요하며,  
직접 당사자를 경험해볼 수 없다면 간접적인 영역에서라도  
당사자의 상태를 충분히 공감할 수 있는 능력이 필요합니다.”

탁상공론을 방지하고 이해관계자를 공감하도록 돕는 디자인 씽킹은 혁신적인 제품 개발을 돕기도 합니다. 디자인 씽킹을 통해 시장조사에서 드러나지 않는 기회를 포착하여 새로운 제품을 만든 사례가 있는데요. 첫 번째로 혼자 사는 독거노인 혹은 가족과 함께 살지만 낮 시간에 혼자 있는 시간이 긴 노인들을 위해 텔레비전에 센서를 달아서 노인이 보는 텔레비전이 적정 시간동안 동작이 없을 경우, 보호자에게 연락을 하는 제품입니다. 노인들의 생활 패턴을 파악하여 제품 개발에 적용시킨 것인데요. 이러한 맥락으로 공간 내부에서 낙상사고가 많이 일어나자 슬리퍼 바닥에 센서를 달아 일정시간동안 바닥이 빛을 받는 경우, 낙상사고가 일어났을 위험이 있다고 생각하여 보호자에게 연락을 주는 제품도 개발되었습니다.

이처럼 디자인 씽킹은 다양한 이해관계자의 입장들이 충돌하면서 편협된 사고에서 벗어나, 혁신이 가능할 수 있게 하며, 이해당사자의 맥락, 환경, 원하는 것, 기회 등을 고려하여 정책이나 제품이 필요한 사람을 분석합니다.

### 인간중심 공감 툴킷을 활용한 공감 워크숍

이번 컨퍼런스에서는 디자인 씽킹을 직접 경험할 수 있는 워크숍을 진행하였습니다. 워크숍은 크게 인물관찰, 시나리오 설정, 상상 속 인물 공감하기, 상황 속 인물 상상하기, 스토리 만들기, 스토리에서 인사이트 발견하기의 6가지 단계로 나뉘며 전지에 인물을 세워놓고 포스트잇으로 브레인스토밍을 진행하였습니다.



그 중 몇 가지를 설명 드리자면 인물관찰의 경우 각 팀별로 관찰을 원하는 인물을 선정하고, 인물을 관찰하며 인물과 관련된 경험을 나눕니다. 인물의 프로필부터, 스토리, 인사이트(현상이 아닌 실제적인 원인파악)까지 인물에 대한 종합적 관찰이 끝나면 현재 가상의 시나리오를 설정합니다.

그리고 시나리오 속의 상상 인물 공감하기를 통해, 시나리오 카드로 생각해 볼 수 있는 다양한 상황에서 인물은 어떤 것을 하며, 느끼고, 기대하고, 어려워할지 공감해봅니다. 또한 갈등요소를 개입시켜서 시나리오를 기승전결로 만들어 보는 활동도 필요합니다.

시나리오와 인물에 대해 상상한 여러 이야기를 바탕으로 인물의 이야기를 작성합니다. 이야기는 하루 일과일 수도 있고, 특별한 사건일 수도 있습니다. 단, 이야기



안에는 인물의 어려움, 즐거움 등 의미 있는 내용이 중심이 되어야 합니다.

그 후 작성된 스토리 중 중요한 부분이라고 생각하는 곳에 빨간색 매직으로 밑줄을 긋습니다. 그리고 왜 라는 질문을 던지면서 그러한 현상이 발생한 근원적 이유를 찾아봅니다.

그리고 이러한 전 과정에서 꼭 주의해야 할 점이 있는데요. 솔루션을 생각하면 더 이상 창의적인 생각을 할 수가 없다는 점과 생각에 디테일이 있으면 더 집중, 몰입, 공감할 수 있다는 점입니다.

이해관계자와 공감하고 그들의 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾는 것은 사회 혁신운동을 포함한 모든 활동에 핵심적인 과정입니다. 이해관계자와 소통을 하지 않고 공감도 하지 않은 상태에서, ‘이게 혁신이야’, ‘이건 좋은 거니까 같이하자’ 라고 제안하고 일을 진행한다면 정책에서의 탁상공론을 시민사회에서 그대로 재현하는 일이 발생할 것입니다.

---

“오늘날 정부와 비영리단체, 시민사회 등의 공익 단체들이  
공익이나 사회적 가치라는 명분만 내세우며  
시민들과의 소통을 소홀히 하진 않았는지,  
그들을 단순히 계몽의 대상으로만 생각하진 않았는지  
되돌아 봐야 할 때입니다.”

---

디자인 씽킹을 통해서 시민들과 소통하고 공감할 수 있는 새로운 방법들이 계속해서 실천하고, 그들의 NEEDS를 파악하는 것, 그것이 사회혁신운동의 시작이지 않을까 생각합니다.



## 팹랩, 제조업의 패러다임이 바뀐다.

[허제, 김선명]

팹랩 섹션의 글은 허제, 김선명 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

3D프린터와 사물인터넷에 관하여 Fablab이 제조업의 화두로 언급되고 있습니다. Fablab(이하 팹랩)은 Fabrication Laboratory의 약자로 디지털 제작공방의 뜻을 갖고 있습니다. 팹랩은 사람들에게 디지털 제작기술에 대한 접근기회를 제공하고 이를 통해 발명을 촉진하는 국제적 네트워크라고 정의할 수 있습니다. 팹랩은 일반인들이 디지털 시스템을 쉽게 접하고 교육받고, 자신이 생각하는 것을 전문가들에게 상담 받는 과정을 통해 더 다양한 발명을 촉진하는 공간입니다. 우리나라에는 Fablab SEOUL과 카이스트 안의 Idea Factory가 있으며, 대전 안에서만 7개의 팹랩이 존재합니다.

팹랩은 거의 모든 것을 만들 수 있고 사람들로 하여금 이를 공유할 수 있도록 해 주는 공통적인 장비목록을 가지고 있으며 이 목록은 계속해서 발전하고 있습니다. Access & Education을 통해 관심사가 같은 사람들끼리 만날 수 있으며 많은 교육적 개발을 진행하고 있습니다. 레이저 커터를 활용하여 원하는 대로 물체를 자를 수도 있습니다.

팹랩을 사용할 시에는 사람과 기계를 다치게 하지 말 것, 청소, 관리, 랩의 개선을 도울 것, 기록과 설명을 통해 랩의 지식 향상에 기여할 것 등이 요구되며, 이러한 요구를 충족시킨다면 누구나 팹랩을 이용할 수 있습니다. 또한 전 세계의 팹랩에서 만들어지는 아이디어 및 기술들은 Tingiverse나 Instructorbles와 같은 사이트에 오픈소스로 공유되어 발전하고 있습니다.

팹랩은 그냥 단순히 제작공방에서 그치는 것이 아니라 굉장히 많은 여러 분야와 연결되고 있습니다. 사고방식, 디자인, 기술, 기업, 교육, 생활양식, 창업, 문화, 환경 등 다 언급할 수 없을 정도로 다방면과 연계되어 사용되고 있으며, 오늘 컨퍼

런스에서는 펍랩에서 가장 많이 활용되는 3D프린터와 Arduino에 대해 배워보도록 하겠습니다.



### 3D프린터

3D프린터는 컴퓨터로 그림을 그리거나 기존에 있는 사물들을 스캐닝하여 화면에서 수정을 거친 후 출력하면 그대로 기계 위에서 만들어집니다. 사용자가 생각하는 물체를 직접 3D로 출력하는 3D프린터는 기존 제조업의 패러다임을 바꾸기에 충분히 매력적인 기술입니다.

기존에 개발자나 디자이너들이 시제품을 생산하기 위해 많은 비용을 투자해야 했던 것에 비해 3D프린터로 쉽게 시제품을 만들고 보완하여 사회적 비용을 감소시키고, 개인의 다양한 아이디어를 현실화 시킬 수 있기 때문입니다. 그런데 이렇게 엄청난 주목을 받고 있는 3D프린터가 30년 전에 이미 개발되었으며, 그 기술이 지금의 기술과 큰 차이가 없다고 합니다. 우리는 왜 30년 전에 만들어진 기술에 지금에서야 열광하고 있고, 이전에는 관심을 갖지 않았을까요?

정답은 오픈소스에 있습니다. 30년이 지난 지금 3D프린터 기술의 특허가 풀렸고, 이렇게 개방된 3D프린터의 기술은 다양한 개발자들에 의해 기계가 축소화되고 정교해지면서도 가격은 저렴해지기 시작했습니다. 즉 30년 전에는 너무도 비싼 가격 때문에 일부 대기업만 소유하고 연구하는데 사용하곤 했지만 특허가 풀리면서 다양한 연구 방법이 도입되어 누구나 사용할 수 있을 정도로 개발이 된 것입니다.



현재는 3D프린터를 통해 디자인, 유통, 생산의 디지털화가 가능해졌습니다. 디지털 디자인 파일을 유통하려하는 업체에 보내면 그 업체는 디자인 파일을 그대로 3D프린터로 출력하여 생산하면 되기에 시·공간의 측면에서 새로운 협업과 유통을 가능하게 합니다. 또한 Thingiverse나 Instructables와 같은 사이트를 통해 매일 4만건 정도 되는 모델링이 올라오며 전세계의 사용자들이 무료로 공유할 수 있습니다.

이렇게 과거에 비해 3D프린터는 비용이 감소되고 쉽게 접할 수 있게 되었지만 아직 일반인이 사용하기에는 어려운 것이 현실입니다. 현재 국내에서 3D모델링을 자유자재로 할 수 있는 전문가는 300명에 불과하며, 일반인들이 3D프린터를 원활하게 사용할 수 있는 교육도 부족한 상황입니다. 앞으로 3D프린터 영역에서는 일반인도 쉽게 3D 디자인을 할 수 있는 소프트웨어의 개선이 필요하며, 아직 일반인이 가정집에서 사용하기에 부담스러운 높은 가격을 해결하는데 초점을 맞출 것입니다.

---

“3D프린터는 하나의 완성된 제품을 만들기에는  
정교함이나 비용적 측면에서 부족함을 보입니다.  
하지만 상상으로만 머물던 개인의 아이디어를 시제품화  
하여 누구나 개발자와 디자이너가 될 수 있는  
제조업 패러다임 변화의 중심에 설 것입니다.”

---

## 사물인터넷과 Arduino

사물인터넷은 네트워크에 연결된 고유하게 식별 가능한 사물들이 인간의 명시적 개입 없이 상호 정보를 주고받으며 인간중심적인 서비스를 제공할 수 있는 인프라 기술입니다. 쉽게 말해서 사물에 인터넷이 연결되어 있는 것이라고 생각하시면 됩니다. 예를 들어 의자에 인터넷이 연결되어 있어서 사람이 앉을 때 마다 사람의 몸 무게를 분석하며 건강을 분석하듯이 사물에 인터넷이 달려있다고 해서 사물인터넷이라고 부릅니다.

굉장히 다양한 분야에 접목될 수 있는 시스템으로 예전의 유비쿼터스가 현재의 사물인터넷이라고 불리는 것과 유사하다고 보면 되겠습니다. 그리고 이러한 사물인터넷은 개인의 다양한 아이디어가 필요하기 때문에 대기업이 만드는 것 보다는 여러 개인이 만드는데 더 적합한 특징을 갖고 있습니다. 그리고 이러한 다양한 아

이디어가 모이는 펍랩은 사물인터넷 개발의 새로운 시작이 될 것입니다.

Arduino는 이탈리아어로 절친한 친구라는 뜻을 가지며 오픈소스를 지향하는 마이크로 컨트롤러 기판을 말합니다. Arduino를 활용하면 상상하는 모든 것을 만들 수 있고 그 가능성이 무궁무진합니다.

Arduino의 제일 큰 특징은 쉽다는 것입니다. 처음엔 컴퓨터와 대화한다는 것이 어려울 수 있지만 배우면 컴퓨터를 전문적으로 배우지 않은 일반인도 쉽게 배워서 레이저나 광센서를 이용하여 사람의 움직임을 파악하고 기계의 조작도 할 수 있습니다.

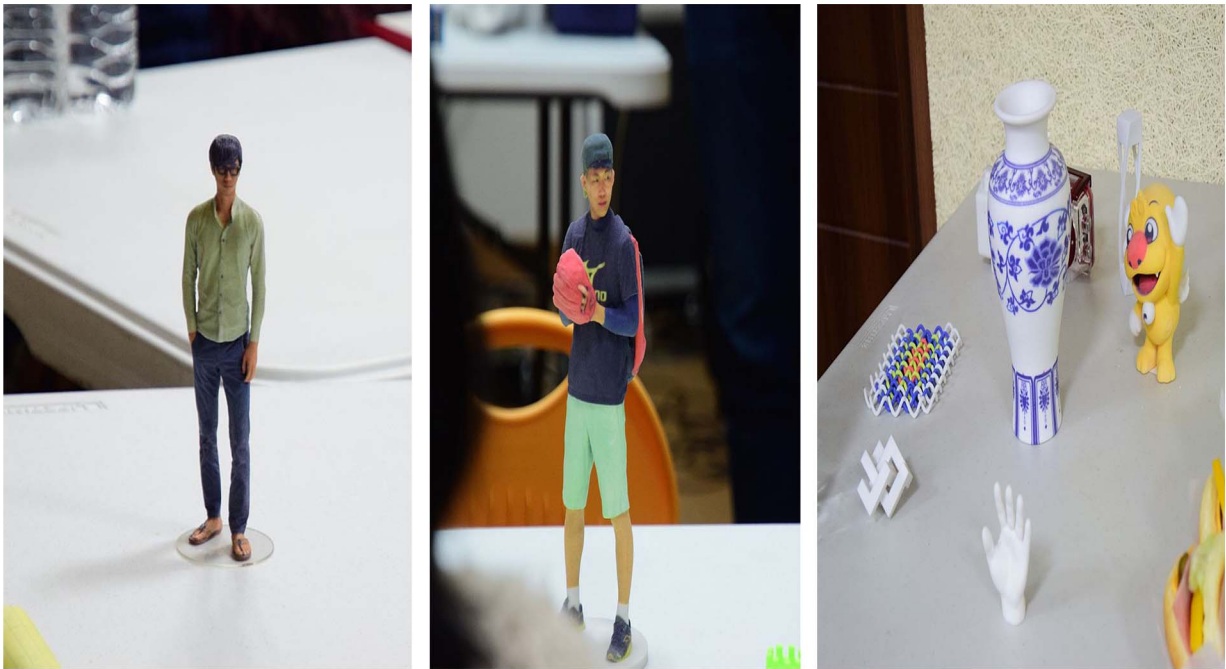
---

“Arduino의 가장 큰 장점은 오픈소스입니다. 오픈소스를 통해 많은 사람들이 사용하기 때문에 부족한 점이나 보완해야 할 점이 바로바로 고쳐지며 빠른 업데이트가 가능합니다. 또한 개인의 능력에 따라서 새로운 것을 추가하거나 삭제할 수 있습니다.”

---

그리고 앞서 설명했던 IOT(Internet Of Thing), 즉 사물인터넷에도 Arduino가 사용됩니다. Arduino를 활용하면 시중에 판매하는 스마트기어 같은 것들도 직접 만들 수 있습니다. 근접센서를 통해 특정 장소의 유동인구를 조사할 수도 있으며, 기존에 상상으로만 생각했던 다양한 프로그램을 Arduino를 통해 실현할 수 있습니다.





<3D 프린터로 만든 제품 사진>

팝랩이란 공간이 생김으로써 실제 개인이 자신의 아이디어를 시도해보고 테스트 해볼 수 있는 기회가 생겼습니다. 팝랩이 생기기 전에는 자신이 가진 새로운 아이디어나 사고방식을 표현할 기회가 없었지만 팝랩이 생김으로써 개인이 자신의 아이디어를 실제로 구현해 볼 수 있는 기회가 생겼으며, 이러한 기회는 다양한 사회적 가치를 창출하는데 큰 기여를 할 것입니다.

팝랩과 사회혁신운동, 여러분의 머릿속에 팝랩은 어떻게 다가오셨나요? 각자의 영역에서 3D프린터를 활용할 방법이 생각나셨나요? 아니면 Arduino를 통해 다양한 시도를 생각하고 계신가요? 어떤 측면에서든 마을 안에서 혹은 우리 사회 안에서 제조업의 패러다임을 바꿀 팝랩은 사회혁신운동의 큰 계기가 될 것입니다.

#### 대전에의 팝랩(일반 시민들에게 개방도가 높은 순서)

1. 대전창조경제혁신센터-시제품 제작소
2. 국립중앙과학관-무한상상실
3. ETRI-창업공작소
4. KISTI-시제품 제작소
5. KAIST-IDEA FACTORY
6. 항공우주연구원-다빈치 랩
7. 나머지 1개의 팝랩은 전문연구기관으로 폐쇄성이 높음.





# 빅데이터로 삶을 디자인하다.

[김현진]

빅데이터 섹션의 글은 김현진 연사님  
강연의 속기록을 기준으로 작성되었습니다.

요즘 여러 매체를 통해서 빅데이터와 관련하여 이야기가 들려옵니다. 이번 섹션에서는 빅데이터가 사용된 사례들을 중심으로 빅데이터가 어떤 것인지 느껴보는 시간이 되었으면 합니다.

보통 빅데이터는 사용자의 습관이나 행동 패턴, 여러 기호를 종합적으로 분석하여 활용합니다. 그 대표적인 예가 여러분이 많이 사용하시는 페이스북이나 트위터와 같은 SNS인데요. 페이스북에서는 여러분이 자주 보는 게시물과 좋아요를 누른 페이지를 통해서 사용자가 어떤 기호를 갖고 있는지 분석하여 전략적으로 광고를 내보냅니다.

불특정 다수인 100명에서 여행에 관한 광고를 내보내는 것보다 여행에 관심 있는 10명에게 여행에 관한 광고를 노출시키는게 훨씬 효과적이기 때문입니다. 그리고 이렇게 사용자의 성향이나 기호를 다양한 데이터로 분석하여 활용하는 것을 빅데이터라고 합니다.

사실 광고에는 유명한 광고 모델을 써서 홍보하는게 가장 좋습니다. 영향력이나 대중성을 확보할 수 있기 때문이죠. 하지만 유명 모델을 활용한 광고는 효율성의 측면에서 한계가 있으며 위에 말한 것처럼 무작위로 노출되는 한계를 갖고 있습니다. 그리고 이러한 한계를 보완하고 광고뿐만 아니라 정책이나 여러 활동에 활용하기 위해 빅데이터를 통해 일상생활의 데이터를 꾸준히 모아 분석하고 있습니다.

한가지 예를 더 들겠습니다. 어떤 매장이 있습니다. 이 매장은 빵과 커피를 주로 파는데 점심과 저녁 시간에는 손님들이 많이 옵니다. 하지만 아침에는 사람들이 잘 오지 않죠. 그래서 매장의 주인은 사람들이 왜 아침에 오지 않는지, 그리고 이

문제를 어떻게 해결할 것인가 고민하다가 매장에 온 사람들의 행동을 데이터화해서 그 사람들의 성향을 파악하였습니다. 그러자 시간대별로 사람들이 선호하는 제품이 달랐고, 사람들이 아침에는 어떤 제품을 선호하는지, 왜 아침에는 오지 않는지 알게 되었습니다. 그리고 이렇게 분석된 데이터를 실제 매장 운영에 반영하자 아침에 방문하는 사람들의 숫자가 오르며 매출도 향상되었습니다.

빅데이터는 사용자를 중심으로 데이터를 파악합니다. 사용자가 어떤 것에 관심을 갖는지, 어떤 행동패턴을 보이는지 종합적으로 파악하여, 가장 효율적인 문제 해결 방법을 제시합니다. 던킨도넛츠의 morning start up 캠페인, 삼성 생명의 다리, 미네워터 캠페인 등 우리 사회에서 빅데이터가 사용된 사례는 많습니다. 그리고 여러분이 아실만한 대표적인 빅데이터의 사례에는 서울 심야버스가 있는데요.

실제로 서울 심야버스의 노선을 결정할 때 어떤 노선을 결정해야 사람들의 이용이 많을지, 그리고 가장 필요로 할지를 빅데이터를 이용하여 분석하였습니다. 심야에 유동인구가 많은 곳, 택시를 많이 타는 곳 등을 종합적으로 분석하고 그것을 버스 노선에 반영하자, 많은 사람들이 불편함 없이 심야버스를 이용하게 되었고, 결국 심야버스에 대한 정책 만족도 향상으로까지 이어지게 되었습니다.

---

“사용자가 가장 만족할 만한 결과를 도출하기 위해  
실제로 이용할 사용자들을 분석하는 빅데이터는  
앞으로 비즈니스의 미래를 주도할 것이며,  
시민사회나 공동체 활동에 있어서도 사용자들을 분석하는데  
활용도가 높을 것입니다.”

---

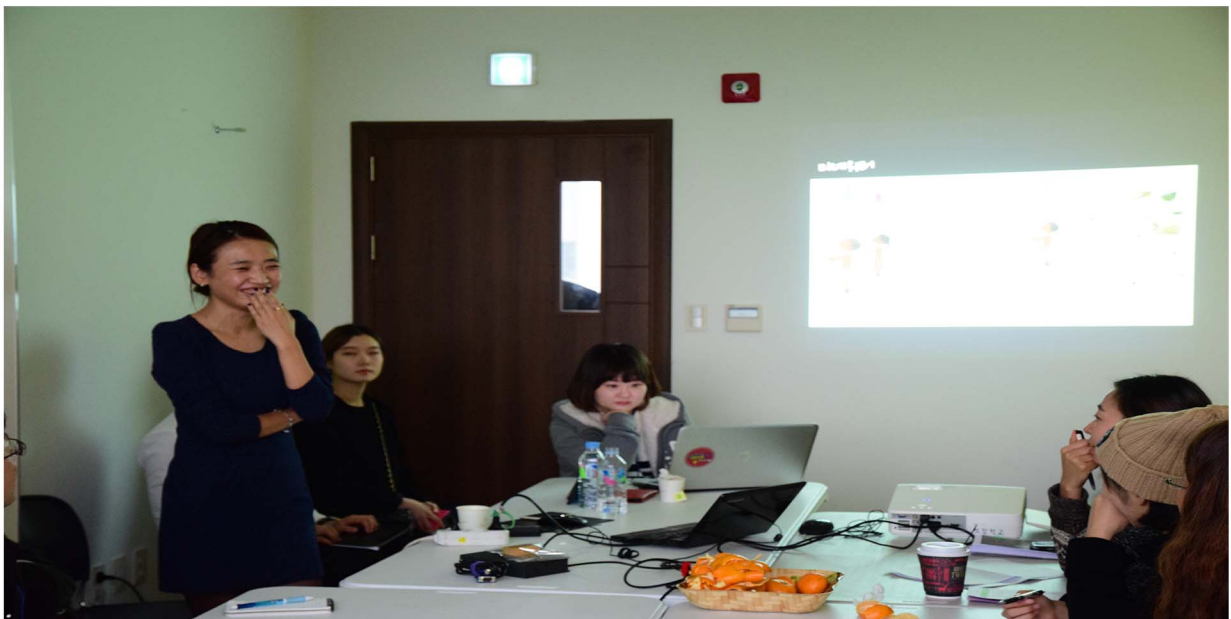
물론 빅데이터를 활용하는데 있어 사회 전반적으로 우려의 목소리도 높습니다. 특히 구글의 경우 크롬을 활용해서 검색하는 모든 것들을 데이터화해서 광고나 기업의 운영전략으로 활용하여 매년 엄청난 매출을 기록하는데, 개인의 검색이나 활동과 같은 정보를 데이터화 시키다보니 개인정보 유출이나 사생활 침해의 비판도 나오고 있습니다. 때문에 구글이나 페이스북 등 여러 매체에서 개인정보를 수집할 수 없도록 프로그램을 개발되고 있지만 기업이나 정부의 무분별한 데이터 수집은 사회의 새로운 논란거리임은 분명합니다

이렇게 빅데이터는 개인정보 유출과 사생활 침해 논란이 있지만 실제 우리 생활에

도움이 되고, 삶을 더 윤택하게 만들 수 있다는 측면에서 그 활용도를 무시할 수 없는 것도 현실입니다.

아직 빅데이터를 활용할 수 있는 전문가가 사회 전반적으로 부족하고, 빅데이터를 활용하기 위해서는 기획자, 디자이너, 웹 개발자, 어플리케이션, 자본 등 다양한 능력을 갖춘 사람들이 어우러져야하기에 일상에서 직접 빅데이터를 만드는 것은 어렵습니다. 하지만 빅데이터 관련 하드웨어와 소프트웨어의 개발이 꾸준히 이루어진다면 일상에서도 충분히 빅데이터를 활용한 사용자 중심의 활동이 가능해질 것입니다.

또한 기업과 정책에 있어서 빅데이터가 사용자들의 니즈(NEEDS) 파악에 활용된다는 점을 참고하여, 시민사회활동에서도 사용자들의 니즈 파악뿐만 아니라, 각 기업이 어느 어느 분야의 사회공헌에 관심 있는지 혹은 지자체가 어떤 니즈를 갖고 있는지 파악하여 서로 협업하는데 활용할 수 있을 것입니다.





# 대토론회 : 광장

[권선희, 강영희]







---

컨퍼런스를 시작할 때 여러분 자신과  
끝나고의 자신, 어떤 차이가 있을까요?

참석한 사람과 참석하지 않은 사람의 차이는 뭐가 있을까요?

여러분에게 혁신이란?

---

‘혁신의 움직임 변화가 시작된 것 같다.’

‘변화나 다양성에 대한 이야기’

‘재미있었다. 지겨웠다.’

‘열심히 공부한 것 같다.’

‘공유와 나눔의 이야기’

‘친밀함 따뜻함 가족적임’

‘좁은 방 안에서 옹기종기 모여서 진행.’

‘혁신 세상을 바꾸는 실천’

‘공감과 소통’

‘혁신은 사람에 대한 섬세한 관심에서부터 시작된다.’

‘현장의 요구에 주목!!’

‘나보다 똑똑한 우리’

‘지금 내 위치에서 즐기자’

‘공유에 대한 아이디어’

‘다채로운 섹션 진행’

.....





## 대토론회 : 광장

### [권선필]

이 글은 권선필 교수님의 정리 발언  
속기록을 기준으로 작성되었습니다.

참가자 분들의 소감이 전체적으로 묶여지진 않은 것 같습니다. 오후 내내 다른 섹션의 프로그램을 경험했기 때문인 것 같은데요, 오히려 그 다양성이나 변화를 통해 새로움을 느낀게 이번 컨퍼런스의 가장 큰 특징인 것 같습니다.

사회혁신운동이란 단어에서 앞부분의 사회는 경제도 아니고 시장도 아니고 국가도 아닙니다. 사회의 가장 큰 차이점은 느낌, 감정이 개입되는 영역입니다. Emotion, 감정이 사람을 움직이게 하고 그러한 감정에 충실하면 거기에서 변화가 생기는 것 같습니다. 너무 큰 것이 아니라 이 자리에서 느낀 것을, 감정이 움직이는 것을 그대로 따라가다 보면 그게 바로 사회혁신운동이라고 생각합니다.

자신의 감정을 살려낸다는 것은 아주 좋은 출발점입니다. 감정이 있으면 내가 하나라도 더 하는 것이 있기 때문입니다. 실제로 어떤 물건을 구입할 때, 돈으로 사는 것 같지만 사실은 마음에 들기 때문에 사는 것입니다. 감정이 있기 때문에 돈을 지불하는 것이죠.

사회혁신은 절대 범위가 큰 것이 아닙니다. 한 사람이 1년에 직접 만나서 얘기하는 사람이 몇 명이나 될까요? 얼마 되지 않을 것입니다. 그리고 우린 그 얼마 되지 않는 사람들과 아주 좋은 관계를 이어가는 것에서 변화를 끌어갈 수 있습니다.

---

“생각이 앞서는 것을 경계하며, 날마다의 관계 속에서  
우리 자신을 어떻게 변화시킬 것인가 고민해야 합니다.  
공감과 소통은 언어로 되지 않습니다.  
그보다 더 원초적으로 우리의 감성을  
두드릴 수 있는 것에서 공감과 소통이 시작됩니다.”

---

자기를 위한 생각을 할 줄 알아야 남을 위한 생각을 하고, 다른 사람과 소통 할 줄 압니다. 내가 스스로 어떻게 생각하는지, 어떻게 느끼는지 알아가고, 그 감정에 충실하며 남을 위한 생각을 해나가고 실천해가며 행복해지는 것. 사회혁신운동은 이렇게 나 자신에서부터 시작하는 것입니다.

컨퍼런스가 끝나고 이제 각자의 영역에서 오늘 보고 느낀 것들을 어떻게 연결할지 고민하고 있을 것입니다. 후속으로 우리가 무엇을 할 것인지 같이 고민하고 이러한 일이 우리 지역사회에서 일어날 수 있도록 다 같이 노력했으면 좋겠습니다.



## 대토론회 : 광장

[강영희]

이 글은 강영희 센터장님의 정리 발언  
속기록을 기준으로 작성되었습니다.

컨퍼런스 준비가 오랜 시간 되지 않고 1달 정도로 짧게 진행되다보니 준비기간에 하고 싶은 것을 못하고 간 것이 있습니다. 원래 웹을 통해 사회혁신운동컨퍼런스에서 무슨 이야기를 하고 싶은지, 어떤 강사를 보고 싶은지 의견을 모아서 컨퍼런스에 반영하고 싶었습니다. 하지만 시간이 짧아 진행하지 못했고, 사회혁신운동을 말하는 컨퍼런스에서 정작 내가 혁신적이지 않다라는 느낌을 받았습니다.

이번 컨퍼런스의 핵심은 운동입니다. 운동이라는 단어를 붙인 이유는 지금 내가 하고 있는 것이 나만하는 것인지, 다 같이 물결을 느끼고 가는 것인지, 운동이라는 단어에 어떤 반응을 느끼는지 알아보기 위해서였습니다.

6개의 섹션을 준비하면서는 참가자들이 어느 섹션에 가장 많이 모일까 궁금하였습니다. 처음에는 들어가면 바로 성과로 나오는 팹랩에 많이 모일거라 생각했으나, 플랫폼에 사람이 가장 많이 몰려서 놀랐습니다. 사실 이번 컨퍼런스의 6개 섹션 중에서 참가자 분들에게 가장 하고 싶은 말이 플랫폼이었지만 가장 애매한게 플랫폼이었습니다.

조직에 대한 고민이 많고 사람들이 잘 모이지 않는 것에 고민하는 분들이 많고, 그것이 시민사회활동을 하고 있는 여러분의 어려움이라는 생각이 들었습니다. 플랫폼을 비롯한 모든 사회혁신운동은 자신이 정해 놓은 것을 가지고 ‘왜 안되지? 왜 이렇게 안하지?’ 라고 생각하는 것을 경계해야 합니다.

오늘 컨퍼런스를 통해 느끼고 체험했던 것들을 각자의 영역에서 되돌아보고, 사회혁신운동 실천하며, 각자의 움직임을 하나의 큰 흐름으로 이어갔으면 합니다.





## 사회혁신운동컨퍼런스 뒷담화

[일시 : 2014년 12월 3일 12:30 ~ 14:30]

[장소 : 사회적자본지원센터]

[사회혁신운동컨퍼런스]를 마치고, 참여자들에게 평가 설문을 받아보니 조용하지만 다양하고 울림이 있는 이야기들이 들려왔습니다. 컨퍼런스 평가를 기획위원들과 참여자를 별도로 구분하지 않고 같은 자리에서 얘기해보고, 점심을 먹으면서 수다처럼 평가회를 하자는 연락을 보냈습니다. 조직위원이건, 기획위원이건 참여자건 구분 없이 평가를 원하는 사람들의 이야기를 들어보고 싶어서 사회혁신운동컨퍼런스 뒷담화를 진행하였습니다.

뒷담화는 키워드로 자기 소개를 하고 함께 식사를 마친 후에 컨퍼런스 참여 전에 든 생각, 느낌, 질문 등을 포스트잇에 작성해서 붙이는 형식으로 진행되었습니다. 그리고 참여전에 준비팀과 참여전의 참가자의 차이가 어떻게 나타나고 있는지 같이 얘기해 보았습니다.



## 준비팀과 참여자의 컨퍼런스 전 생각

### 준비팀 컨퍼런스 전

‘사회혁신 = ? , = 거창, = 먼이야기’,  
 ‘무엇이 사회혁신?’,  
 ‘피곤’,  
 ‘운동을 어떻게?’,  
 ‘이해’,  
 ‘무모한 실험’,  
 ‘세대간 융합의 가능성은?’,  
 ‘단어의 어려움을 어떻게?’,  
 ‘경계’,  
 ‘과연 모일까?’,  
 ‘내용은 심오하지만 표현은 쉽게 했으면’,  
 ‘내가 도움이 될까?’, ‘쉬워야’

### 참여자 컨퍼런스 전

‘무관심’, ‘감옥’, ‘대전은 할일이없어’,  
 ‘사회혁신 궁금해서 가 봤다’,  
 ‘사회혁신이 사회를 바꿀까?’,  
 ‘생소한 용어’, ‘새로운대안?’,  
 ‘호기심과 실행’,  
 ‘혁신을 위한 다양한 사람이 있지 않을까?’,  
 ‘혁신이 뭐지?’,  
 ‘별거없을거야 사람 사는거 다 똑같지’,  
 ‘혁신은 특별한 사람이 하는일’,  
 ‘사회혁신은 젊은이들만 하나?’,  
 ‘뭐지?’, ‘폐쇄 매몰된 메마른정서 기분’,  
 ‘일생애 (?) 올까 말까한 기회라던데’,  
 ‘무얼 혁신해야 하지?’,  
 ‘컨퍼런스에 대한 기대, 설레임’,  
 ‘모이는 사람들 다 비슷비슷한  
 항상 보던 사람들일꺼야!!’,  
 ‘사회혁신에 대한 구체적 로드맵이  
 있을 것이다. 뚜렷하지 않겠지만...’

## 준비팀과 참여자의 컨퍼런스 후 생각

### 준비팀 컨퍼런스 후

‘관심들이 있었구나’  
 ‘널뛰기’  
 ‘실천’  
 ‘아카이빙’  
 ‘참여자들 고려한 강사’  
 ‘신흥세력 청년’  
 ‘아 이런느낌 희망’  
 장시간에도 불구하고 관심과 참여의 지속에 놀람’  
 ‘사람들의 성장!!!! 보람’  
 ‘시간이 안되서 강연만 조금 들었는데요,  
 복지의 필요성에 대해 배운것 같습니다.’  
 ‘혹시는 역시’  
 ‘내 삶의 유익’  
 ‘그리고 이젠’  
 ‘아직은 움직이지 않는 젊은층’  
 ‘가능성을 봄’  
 ‘스스로 해결할 수 있는 힘!!’  
 ‘6개 섹션진행 하나를 깊게  
 배우게 했었으면 좋았을 걸’  
 ‘깨알, 틈새’  
 ‘사회혁신은 쉬우면서 생활과 밀착되어야 한다.’

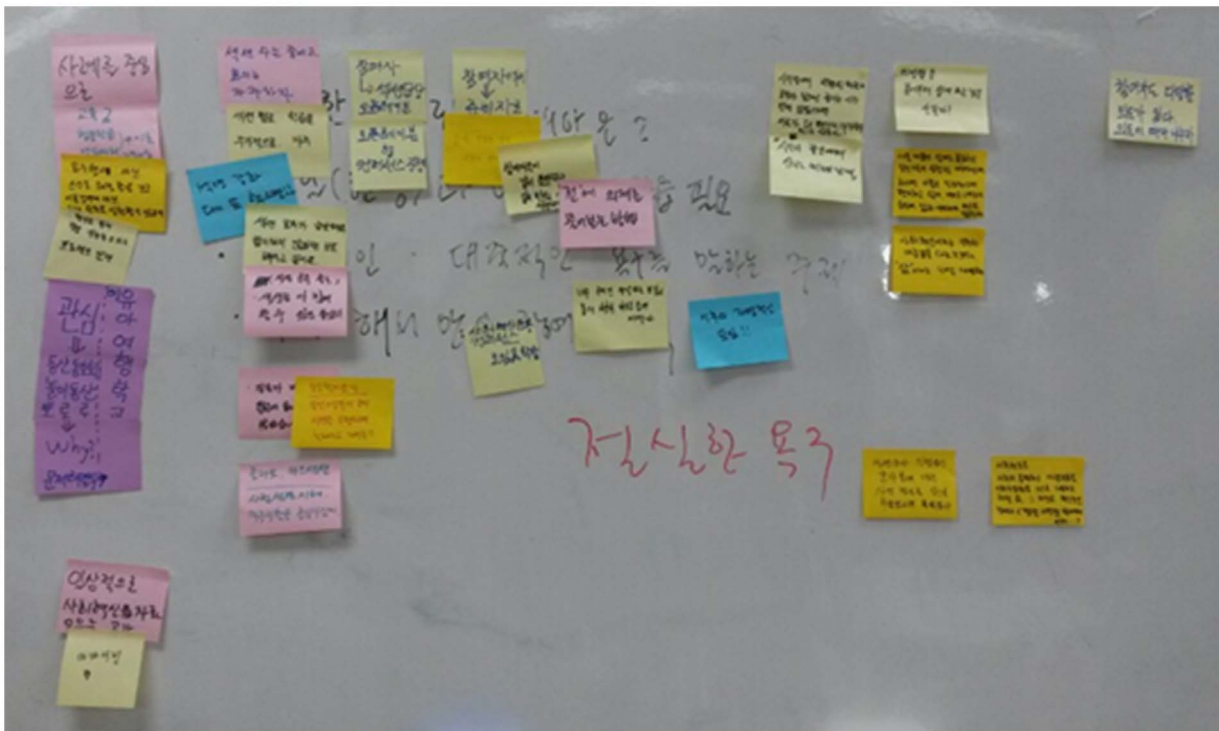
### 참여자 컨퍼런스 후

‘대전에도 할일이 있네’  
 ‘플랫폼 사람에 대한 새로운 이해’  
 ‘사회혁신은 모든사람이 참여해서 할 수  
 있도록 하는 프로그램이 필요하다.’  
 ‘참석해 보지 못한 파트에 대한 아쉬움’  
 ‘더불어’, ‘아 나부터 시작하면 되는구나’  
 ‘새로운 시각을 보다’, ‘열정, 심장 쫓김, 뛰는 기분’  
 ‘참석하기를 잘 했다.’  
 ‘사회자가 참 잘생겨서 해피했어요’  
 ‘우린 아하! 이미하고 있군’, ‘내가 젊어진 날’  
 ‘다음에 시간관리에 성공해 주세요’  
 ‘리빙랩, 여행하듯이 둘러보자’  
 ‘아~ 뒤통리.... 아이디어 대안?!!’  
 ‘사회혁신에 대한 너무  
 큰 이야기만 한 것이 아닐까?’  
 ‘좋은 강좌보다 참여자에게 필요한 강좌를!!!’  
 ‘혁신을 말하는 사람은 정치성향과 생활태도  
 양식등 기호가 비슷한 사람들인 것 같다.’  
 ‘혁신은 작은 일부터, 나부터 할 수 있는 일’  
 ‘우물안 개구리 였구나,  
 우물밖으로 뛰어나갈볼까??’  
 ‘공부라기 보다 위로 받은날’, ‘정보공유’  
 ‘아쉽다. (다른것(선택강의)도 듣고 싶다)’



참여자와 준비팀의 사전 상태에서, 참여자들은 사회혁신운동이 무엇인지, 호기심을 느끼거나 새로운 용어에 대한 궁금증을 느낀 반면, 준비팀은 ‘무모한 실험’ ‘어휘의 어려움’ ‘운동은 이루어질까’, ‘경계’ 등 [사회혁신운동]이 대중들에게 ‘과연 관심이 있을까’라는 의구심과 스스로에게도 설득이 잘 되지 않는 부분에 대한 경계가 있었습니다.

반면, 참여 후의 준비팀과 참여자의 차이는 거의 나타나지 않았습니다. 사회의 변화가 있다는 걸 이해하고, 실천적 사회혁신사례가 필요하다는 이야기들이 중복되어 나왔으며, 이해하기 난해한 표현들을 서로 질문하고, 참여 후 나타나는 것에 대해 어떻게 해석하는지, 어떤 것이 필요한지 다시 포스트잇에 작성해서 분류해보았습니다.



- \*사례를 중심으로 확산
- \*일상적으로 모아내는 아카이빙 필요
- \*섹션을 강화, 다시 학습할 기회 마련
- \*섹션을 오픈테이블 방식으로 (별도의 유명한 강사가 아닌 사례중심으로) 등 후속활동에 대한 것과
- \*컨퍼런스 이전에 시민의 참여를 만들어내자.
- \*섹션을 줄이고 충분히 들을수 있게
- \*참여자가 진행자가 될 수 있는 방식등의 진행을 하자. 등

위와 같이 사례를 중심으로 확산하는 방법들을 어떻게 만들어갈것인가? 고민을 같이하자는 의견들이 많았지만, 시간관계상 이 자리에서 논의하기는 어렵다는 의견들이 있어서, 다음에 다시 시간을 정하고 논의해보기로 하였습니다.

마무리이야기에서 컨퍼런스보다 이 자리에서 다양한 사람들의 다양한 생각을 들을수있었다는 애기와 참여자와 기획자가 같이 평가할 수 있다는 것이 신선했다 등 뒷담화시간을 많이 즐긴 분위기였습니다.

아래는 다 못한 얘기들을 풀어낸 마무리 이야기를 기록한 것이다.

\*다들 열정이 대단하고 이런 분들이 많구나 하는 것을 느낀다.

\*다른 섹션을 들어봤으면 좋겠다. 다시 모여서 이야기 할 수 있는 시간이 있으면 좋겠다.

\* 네트워크 파티 이후의 시간을 같이 하지 못해서 아쉽고,

그 자리에서 끝나는게 아니라 계속되었으면 좋겠다.

\*참여해서 좋았고, 노인복지에 대해서 아이디어를

들고 싶었는데 그러지 못해 아쉽다.

\*밥 맛있게 잘 먹어서 좋았고, 다양한 사람들이 만나서 이야기하는

자체로 배움이 되는구나. \*다른 분야를 협업하면 좋을 것 같다.

\*호기심이 많아서 컨퍼런스도 사람을 보러간 것이었다. 새로운 만남이 목적이었다.

각자의 사람들을 만나며 얻고 오는 것이 많았다.

\*내가 과연 무슨 말을 할 수 있을까? 내가 나오는 이유는 호기심이 많아서,

내가 정의하지 않아도 내 안에서 조금씩 알아간다고 생각한다.

더 많은 사람들이 계속 나와줬으면 좋겠다. 서로 만나며 알아가고 배워가는게 좋겠다.

\*컨퍼런스를 다 참여 못해서 와도 앉아만 있을 것 같다고

생각했는데, 오늘 오고 다 같이 모여서 고민을 이야기하고,

이 부분을 어떻게 바꿔볼까? 라고 생각하는게 사회혁신 같다.

사회혁신을 꼭 정의할 필요는 없을 것 같다.

\*행사 참여후 좋은 점 아쉬운 점 있었지만 훌륭하게 잘 치러진

행사이지 않을까 생각한다. 열심히 해줘서 고맙다는 인사를 꼭 하고 싶다.

\*사회혁신을 만들어내는 주체는 사람인 것 같다.

재미있는 혁신거리는 어떻게 모이는게 제일 좋을까?

.....





## 사회혁신운동컨퍼런스 [삶을 디자인하다.]

- \* 기획단 : 강영희, 장용석, 고은아, 권성대, 권인호, 금홍섭, 김영진, 김정동, 김창근, 박민혜, 박현주, 안병덕, 이진아, 이태호, 정다운, 정은희, 최선희, 최순예,
- \* 자원봉사 : 강대우, 강민지, 김동연, 김민지, 김소영, 김순희, 김예지, 김지현, 김현희, 류지연, 박민경, 박서연, 서정화, 엄유진, 오현진, 유다혜, 유샘, 이지수, 이한설, 이현지, 임재홍, 장연지, 전소연, 정결희, 정주은, 주나현, 최영준, 한수지
- \* 말행일 : 2014년 12월 19일
- \* 말행처 : (사)풀뿌리사람들
- \* 기 록 : 김 영 진