

무용교육에서의 리빙랩 활용 가능성 모색*

김주희**

I. 서론	IV. 결론
II. 한국식 리빙랩의 확장과 문제점	참고문헌
III. 무용에서 리빙랩 활용 가능성	Abstract

I. 서론

2020년 전 세계를 강타한 코로나바이러스 감염증(COVID-19)으로 인해 공연은 물론이고 예술교육도 온라인 방식으로 급선화되었다. 코로나 사태가 길어 지다보니 ‘앞으로 코로나 이전과 이후의 삶으로 나뉘질 것’라는 말이 쉽게 나온다. 교육계는 이에 따른 변화현상을 보고하고 앞으로의 과제를 내놓고 있다. 『서울교육』에 실린 권순정의 글은 그 내용을 잘 보여주고 있다. “교육과 사회의 다양한 영역이 온라인으로 어느 정도 가능하다는 것을 반강제적으로 경험하게 되면서 단절의 뉘앙스가 있는 언택트(Untact)에서 소통의 의미가 부여된 온택트(Ontact) 시대로 발전되고 있으며 그에 따른 사회적 인프라 구축, 새로운 문화 정착, 다양한 형태의 기술 발전과 문화변화가 요구된다”¹⁾고 말한다. 그러면서 디지털 리터러시(digital literacy) 함양과 공동체의 관계성을 경험 할 수 있는 학교 교육이 필요하다고 조언한다. 여기서 디지털 리터러시란 “디지털 기술 활용 능력, 디지털 의사소통 도구를 사용하는 법, 인터넷을 스스로 조정하여 탐색하는 법, 유용한 정보를 구별하는 역량, 디지털 참여와 시민성”²⁾을 의미한다. 이 글에서는 학교교육으로 한정짓고 있지만, 본 연구는 디지털 의사소통 도구를 활용한 시민 공동체 형성이 학교 밖 교육에서도 요구되는 필수사항으로 생각하는 바이다.

무용계에서도 포스트코로나시대를 우려하며 그 대책과 전망을 마련하려고 한창이다. 한국무용예술학회의 “언택트 시대의 무용예술의 변화와 전망”, 대한무용학회 “포스트코로나시대 무용예술의 변화와 대응”, 한국무용과학회 “비대면 온라인 무용의 현황과 변화” 등과 같은 심포지엄 주제를 통해 그 관심을 확인 할 수 있다. 그런데 이러한 무용학계의 뜨거운 관심은 4차 산업혁명이라는 화두가 우리사회를 흔

* 본 논문은 2020년 6월 26일 댄스&미디어연구소 국내학술심포지엄 “예술과 산업”에서 발표된 논문을 수정·보완한 것임.

** 성균관대학교 하이브리드미래문화연구소 선임연구원, sunjang33@gmail.com

1) 권순정(2020), 코로나19 이후 교육의 과제: 재조명되는 격차와 불평등, 그리고 학교의 역할, 『서울교육』, 239, <https://url.kr/tiFuJl, 2020.12.20.>.

2) 앞의 글.

들어 놓았을 때를 되돌아보게 한다. 어떠한 사회적 이슈가 있을 때 마다 무용학회들은 앞 다투어 그 논의를 집중적으로 다루어 왔다. 파급력이 엄청날 것만 같았던 4차 산업혁명은 신기루가 사그라지듯 무용학회의 심포지엄 대주제로 더 이상 거론되지 않는다. 이러한 현상 속에서 무용학계가 학술적 논의를 선정하는 방식을 다시 되짚어 볼 필요가 있다.

정옥희는 4차 산업혁명에 대응하는 사회적 현상을 기술자본 담론 입장에서 분석하고 무용학의 위기를 재고찰 한다.³⁾ 이 연구는 4차 산업혁명이라는 담론에서 출발했지만 현재 공론화되고 있는 코로나 상황을 대하는 학계의 반응에도 접합된다. 이 연구가 제시한 대안으로 “안으로부터의 변화와 체질적인 변화를 위해 무용계의 공론장 마련, 가시적이고 거창한 변혁이 아닌 구체적이면서도 실질적인 시도, 무용과 제도에서 벗어난 무용교육이 필요”하다고 밝힌다.⁴⁾ 변화되는 환경에 빠르게 적응할 것을 촉구하는 수선스러운 분위기 속에서 이 제안들은 나름의 의미를 지닌다. 하지만 ‘목구멍이 포도청’이라 했던가? 신자유주의라는 거대한 파도 속에서 연구자가 언급하고 있는 “시류에 편승하거나 뒤쫓는 방식이 아니라 보다 주체적이고도 비판적으로 접근”⁵⁾하기란 참으로 어려운 일이 아니다. 이상적인 대안은 공허한 핑크빛 외침에 불과하다. 그럼에도 불구하고 권순정과 정옥희가 공통적으로 지적하고 있는 구성원 간의 소통은 미래교육에 있어 끊임없이 거론되고 있는 중요 사안이다.⁶⁾ 이러한 점에서 본 연구는 현실적으로 수용할 수 있는 구체적 방안 중의 하나로 리빙랩을 제시하고자 한다.

‘일상생활의 실험실’이란 뜻의 리빙랩(Living Lab)은 공공-민간-시민의 긴밀한 협력체계가 가능한 사용자 주도의 혁신 개방형 플랫폼을 의미한다.⁷⁾ 최근 들어 국내 지자체, 정부 산하 연구기관들은 리빙랩에 대한 높은 관심을 갖고 다양한 사업을 구축하고 있다. 주변의 작은 변화에 주목한다는 점에서 미래 무용교육에도 기여할 수 있는 가능성을 갖고 있지만 현재 무용 관련된 리빙랩이 거론되지 않는다는 점에서 이 주제에 관심 갖게 되었다. 그런데 조사 과정에서 이미 국내의 많은 리빙랩이 시민참여형을 모방하고 있지만 탐다운 방식으로 진행되고 있다는 점을 발견할 수 있었다. 정부 주도의 몰아가기 식의 사업은 분야의 특성을 매몰시킬 수 있다는 점에서 위험하지만 정부가 마련한 온라인 플랫폼의 순기능을 활용한다면 충분히 다양하고 작은 무용교육이 제공될 수 있을 것이라 생각한다.

따라서 본 연구는 무용교육에서 활용 가능한 리빙랩을 타진해 보는 것에 목적이 있다. 문헌연구, 관련 웹사이트 검색 및 분석, 관계자 인터뷰를 기초로 II장에서는 리빙랩이 가장 활성화된 네덜란드 암스테르담의 사례를 중심으로 살펴보고 한국의 다양한 사례들을 통해 리빙랩을 흡수하는 양태를 파악한다. 그리고 한국예술종합학교 융합예술센터의 팀러닝(Team Learning)을 이끌어 온 손경환 팀장의 인터뷰를 통해 예술전공자들이 참여한 리빙랩 사례를 살펴본다. III장에서는 리빙랩을 받아들이는데 있어 산재된 대학 중심의 무용교육의 문제점을 진단해보고 건강한 무용생태계를 조성하는데 있어 리빙랩의

3) 정옥희(2018), 기술자본 담론과 고등무용교육의 미래, 『무용예술학연구』69(2), pp.1-28.

4) 앞의 책, pp.21-22.

5) 앞의 책, p.21.

6) 김은영(2020.10.8.), 소통 부재 교육, 역량 중심으로 전환해야, 『사이언스타임즈』, <<https://url.kr/HTGOMJ>, 2020.12.27.>.

문보경(2020.5.3.), 미래교육 첫걸음은 ‘소통’, 『전자신문』, <<https://www.etnews.com/20200503000151>, 2020.12.27.>.

이창준(2020.8.19.), 미래교육, 인성·감성·의사소통 능력 키워야, 『대구신문』, <https://www.idaegu.co.kr/news/articleView.html?idxno=320638>, 2020.12.27.>.

7) LG CNS, 내 삶을 바꾸는 리빙랩, <<https://blog.lgcns.com/1687>, 2020.8.12.>.

역할을 복서해보겠다. 이 연구는 선행연구에서 더 나아가 구체적인 방법의 하나로 무용분야에서 생소한 리빙랩을 소개한다는 것에 의의가 있다. 또한 앞서 학계에 논의되었던 4차 산업혁명과 지금의 주요 관심 부분인 포스트코로나 시대의 무용교육을 연계하여 다룬다는 점에서 의미가 있을 것이다.

II. 다양한 리빙랩 사례

1. 리빙랩 개념과 암스테르담의 리빙랩

리빙랩(living lab)이란 용어는 2004년 MIT 도시계획학 윌리엄 미첼(William J. Mitchell) 교수가 사용자 경험을 결합한 도시개발과 설계를 시도하는 과정 중 “사용자들의 기술 활용을 실시간으로 관찰하여 연구에 활용하는 장소”로 리빙랩을 정의하면서 시작되었지만 처음부터 시스템적으로 활성화되지는 않았다.⁸⁾ 사용자 참여에 대한 시도는 1990년대부터 있어 왔는데, 지칭하는 용어도 ‘Classroom 2000’, ‘Aware Home’, ‘Experience Lab’, ‘Place Lab’ 등과 같이 달랐다.⁹⁾ 미국의 리빙랩 초기 모델이 사용자 참여에 의미를 두었지만 유럽으로 리빙랩이 소개되면서 사용자 역할 부분이 더욱 강화되었고 혁신 주체로 발전할 수 있었다.¹⁰⁾ 후발주자였던 유럽이 빠르게 발전할 수 있었던 요인은 유럽의 주요 국가들이 주도하는 국가혁신체제(National Innovation System) 개념과 맞아 떨어지면서 수요기반 혁신에 대한 공감대가 형성되었기 때문이다. 그리고 2006년 19개 유럽국가들이 연합된 리빙랩 네트워크(European Network of Living Lab)를 결성하면서 전 세계에 소개될 수 있었다. 회자되는 성공사례로 덴마크의 Egmont Living Lab이 있다. 장애 학생이 조이스틱으로 움직이는 휠체어를 제안한 아이디어가 받아들여져 시제품으로 개발됐고 장애 학생들은 개발된 시제품을 직접 테스트했는데 이것이 바로 지금 우리가 쉽게 볼 수 있는 전동 휠체어이다.¹¹⁾

암스테르담은 1993년 디지털 시티 이후 스마트 시티로의 전환을 빠르게 진행하면서 성공적으로 리빙랩을 운영한 대표 지역 중 하나이다. 암스테르담에서 운영되는 ‘스마트시티 온라인 플랫폼’은 언제든지 시민들이 직접 의견을 건의하고 관련된 프로젝트를 진행할 수 있는 온라인 사이트(<http://amsterdamsmartcity.com>)를 갖추고 있으며 100개 이상의 온라인 프로젝트가 운영되는 것 외에도 오프라인 전시공간이 제공되고 있다.¹²⁾ 이 플랫폼에서 예술 관련 리빙랩을 찾아보면, 캘리포니아 오클랜드 예술대학 산업디자인 대학원생 팀이 참여한 사례가 있다. 암스테르담시가 자전거 운행 중 휴대전화 사용을 금지하자 어떻게 하면 안전하게 자전거를 타면서 자전거 지도 앱을 사용할지에 대한 문제가 제기되었다. 디자인 팀은 자전거 그룹에 지도 앱을 연결하여 손잡이에 내장된 패틱과 LED 신호를 통해 도

8) 송위진, 성지은, 이은경, 박미영(2013), 창조도시의 혁신정책, 『정책연구』, pp.56-57.
Erikson et. al., 2005; Eriksson, M, Niitamo, V, Kulkki, S(2005), *State-of-the-Art in Utilizing Living Labs Approach to User-centric ICT innovation - a European approach*, CDT at Luleå University of Technology, Sweden, Nokia Oy, Centre for Knowledge and Innovation Research at Helsinki School of Economics, Finland.)
(송위진, 성지은, 이은경, 박미영(2013), 창조도시의 혁신정책, 『정책연구』, p.56 재인용).

9) 앞의 글, pp.56-57.

10) 앞의 글, pp.56-57.

11) 앞의 글, pp.56-57.

12) 성지은, 이유나(2018), 스마트시티 리빙랩 사례 분석과 과제, 『동향과 이슈』47, p.8.

시를 안내 받을 수 있도록 고안하였다.¹³⁾

이 리빙랩에서는 실생활에 직접적인 사안에 대한 해결도 있지만 시민들의 인식을 개선하는 공연이나 전시도 함께 이루어지고 있었다. 플라스틱 환경오염에 대한 환기를 위해 플라스틱 돔에서 스티로폼을 먹는 유충 100,000마리 속에서 퍼포먼스를 하는 대만 출신의 안무가 겸 디자이너인 페이-잉린 (Pei-Ying Lin)과 덴마크의 안무가 티나 트랩그라드(Tina Tarpgaard) 등이 협업한 「MASS - bloom explorations」가 이벤트가 있었다.¹⁴⁾ 스마트시티 온라인 플랫폼 홈페이지에서는 2018년에 있었던 이 이벤트 공연을 아카이브하고 있으며 관련 SNS까지 연계하여 관련정보를 제공하고 있다. 그 외에도 지역에 관련된 문제를 논의할 수 있는 세미나를 개최하여 다양한 구성원들의 강연을 듣고 커뮤니티를 형성할 수 있는 기회를 마련하기도 하였다. 그 중 세계 22개 도시에서 아침을 춤으로 여는 커뮤니티를 운영하는 활동가의 강연도 있었다.¹⁵⁾

암스테르담의 리빙랩을 확인해 보면 지역문제 혹은 개인의 생활 속에서 연결되는 의견을 온라인 플랫폼에서 자유롭게 개진할 수 있도록 하였으며 기업, 정부기관이 시민들의 호응도를 공개적으로 확인할 수 있게 마련하였다는 점이다. 그리고 주제에 대한 발현 방법을 의견 게시 외에도 강연이나 공연, 전시, 관심있는 커뮤니티 구성과 같은 다양한 형태로 구성할 수 있게 열어 놓았다는 점이다. 그 주제 또한 환경, 에너지, 교통 등과 같은 거시적인 사안 외에도 아주 개인적이지만 시민 스스로가 자신의 삶에서 필요한 변화를 제시하고 함께 그 가치를 확산할 수 있는 관계를 맺게 한다는 점에서 특색이 있다.

2. 한국의 리빙랩 현황

사용자들의 의견과 입장을 반영해 관계전문가, 정부관련 기관이 협력하여 문제를 해결해 나간다는 점에서 국내에서도 최근 스마트 시티의 미래통합모델로 활발하게 제안되고 있다. 리빙랩에 대한 한국 사회의 관심 증가는 2010년대 중반 이후, 정부 및 공공기관은 지역·도시재생을 위한 리빙랩 사업을 활발하게 지원하는 것에서 알 수 있다. 그 예로 2020년 4월 국토교통부는 도시재생 거점 대학 6곳(고려대학교, 인하대학교, 충북대학교, 경북대학교, 경성대학교, 광주대학교)을 선정하여 매년 1억9천만원을 5년간 지원하고 있고, 관련 융복합 인재를 양성하는데 주력하고 있다.¹⁶⁾ 2020년 4월 과학기술정보통신부와 조달청, 한국연구재단은 환경, 주거교통, 에너지 분야에 주목하여 '도시재생 연계 리빙랩 사업'의 9억원 규모 신규과제를 공모하고 있다.¹⁷⁾

선행 연구들은 주로 교통, 보건 의료, 치안, 장애인 복지, 건축, 창업, 주거 문화, 또는 대학 혁신과 연계된 리빙랩을 다루고 있었다.¹⁸⁾ 리빙랩과 관련 다수의 논문을 게재한 성지은은 주도기관에 따라 리

13) 암스테르담 스마트 시티 홈페이지, <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/news/future-mobilityamsterdam-8-concepts-from-califo>, 2020.12.14.>.

14) 암스테르담 스마트시티 홈페이지, <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/event/amsterdam-biolabs-presents-plastics--worms--3>, 2020.12.14.>; MASS-bloom explorations 관련 영상 참고<<https://vimeo.com/264048110>, 2020.12.14.>.

15) 암스테르담 스마트시티 홈페이지, <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/event/a-city-made-by-people-24-x-zoku>, 2020.12.14.>.

16) 뉴시스(2020.4.16.), 국토부, 고려대·인하대 등 도시재생 거점 대학 6곳 선정, 『뉴시스』, <https://newsis.com/view/?id=NISX20200416_0000996321&cID=10401&pID=10400, 2020.8.11.>.

17) 한국연구재단, 2020년도 도시재생연계 리빙랩 사업 신규과제 공모, <<https://www.nrf.re.kr/biz/notice/view>, 2020.8.11.>.

18) 전나영, 김수재, 추상호, 이항숙(2018), 교통분야의 리빙랩 적용사례 연구, 『한국ITS학회논문집』17(2), pp.1-17;

빙랩은 기업 주도형, 지자체 주도형, 연구기관 주도형, 사용자 주도형으로 분류한다.¹⁹⁾ 운영방식은 탐색(exploration)→실험(experimentation)→평가(evaluation) 단계로 진행되며 비즈니스 혹은 공공성의 가치를 추구한다고 설명한다.²⁰⁾ 그리고 사업화방향에 따라 수요탐색형 리빙랩, 문제해결형 리빙랩, 리빙랩 플랫폼으로 분류되고 운영 목적에 있어서도 기술, 제품, 사업화 및 비즈니스 전략, 사회문제해결 및 지역, 사회혁신 전략, 수요 구체화 및 커뮤니티 조직화, 참여 전략, 테스트베드 및 실증사업, 지속가능한 시스템 전환을 위한 실험이자 전략적 니치로 구분된다고 정리한다.²¹⁾

부산, 대전, 대구, 춘천, 인천, 광양, 김포, 화성, 수원 등과 같은 도시 외에도 강남구, 송파구, 성동구, 마곡 등과 같은 지역구에서 까지 리빙랩 프로젝트 참여자나 아이디어 모집을 하는 수많은 공고에서 리빙랩에 대한 지자체의 관심도를 알 수 있다. 부산 완월동 일원 골목 재생과 관련한 시민 아이디어 공모 리빙랩의 경우 87개의 작품, 186명이 참가했으며 부산광역시 도시재생지원센터가 공개적으로 순위를 선정하고 수료증, 활동비, 우수활동자 시상을 제공하여 참여를 도모하였다.²²⁾ 이러한 과정들을 통해 한국의 리빙랩은 시민 중심이 아닌 지자체 중심으로 과제가 제시되고 있으며 시민층에게 리빙랩 개념이 흡수되지 않았지만 인식 과정 중에 있다는 것을 알 수 있다.

3. 국내 예술관련 리빙랩

성지은 외(2013) 연구에서는 한국형 리빙랩들을 제안하고 있는데 그 중 문화예술과 관련한 내용을 살펴보면, 대중영화관을 활용한 리빙랩을 제안한다. 가격이 비싸고 접근성이 떨어지는 문화예술 전시와 공연을 대중영화관에서 저가로 감상할 수 있게 하는 방법이다.²³⁾ 하지만 이미 영화관에서 순수예술 공연 상영은 ‘2006년 뉴욕 메트로폴리탄오페라단(Metropolitan Opera)의 모차르트 『마술피리 *The Magic Flute*』를 뉴욕 월터 리드 극장에서 위성 송출한 것을 시작으로 2008년 월트 디즈니사(Walt Disney Pictures)의 ‘한나 몬태나와 마일리 사이러스 월드 콘서트 하이라이트(Hannah Montana and Miley Cyrus: Best of Both Worlds Concert)’는 북미에서만 6,500만 달러의 흥행성적을 거뒀다.²⁴⁾ 영

성지은, 한규영, 송위진, 김민수(2019), 새로운 혁신 모델로서 대학 리빙랩 사례 분석, 『사회과학연구』26(2), pp.171-195; 류재한, 이예림, 정정호(2019), 노인의 라이프스타일 유형을 통한 고령친화 의료서비스 리빙랩 구축 방향, 『한국디자인포럼』24(3), pp.94-103;

정병길, 성지은(2019), 일선행정의 혁신과 리빙랩: 치안현장 문제해결을 위한 폴리스랩 사업 사례, 『한국행정학보』53(4), pp.275-296;

박수경, 임나래, 이선우(2019), 장애인 거주시설 발달장애인의 자립을 위한 1인 체험홈 지원프로그램 개발: 리빙랩의 활용, 『한국장애인복지학』46(46), pp.59-92;

송태협(2017), 리빙랩을 통한 기존 건축물 층간차음 보강효과 분석, 『대한건축학회 학술발표대회 논문집』37(2), pp.59-92;

정성훈, 김은희, 김세진(2017), 리빙랩과 스타트업을 활용한 스타트업 비즈니스 모델에 관한 연구, 『한국창업학회』12(1), pp.283-309;

성지은, 한규영, 김준한(2017), 국내외 보건의료 리빙랩 사례 분석과 정책적 시사점, 『동향과 이슈』36, pp.1-34;

최정선(2019), 캠퍼스타운 대학주거문화와 스마트리빙랩, 『한국주거학회 학술대회논문집』31(2), pp.143-164.

19) 성지은, 송위진, 박인용(2013), 리빙랩의 운영 체계와 사례, 『STEPI Insights』127, p.3.

20) 성지은, 한규영, 정서화(2016), 지역문제 해결을 위한 국내 리빙랩 사례 분석, 『과학기술학연구』16(2), pp.65-98(성지은, 송위진, 정병길, 최창범, 윤찬영, 정서화, 한규영(2017), 국내 리빙랩 현황 분석과 발전 방안 연구, 『정책연구』2017(12), p.16, 재인용)

21) 앞의 글, pp.17-19.

22) 부산 리빙랩 SNS, <<https://www.instagram.com/livinglab.busan>, 2020.12.27.>.

23) 성지은, 송위진, 박인용(2013), p.35.

24) 이지선, 이지원(2014), 영화관 대안 콘텐츠로서의 무용, 『무용예술학연구』51(6), pp.122-123.

화관에서의 공연예술 상영은 국내의 예술단체도 참여할 만큼 2010년대 이후 활발하게 활용되고 있으며 관련 전공자들 뿐 아니라 예술애호가들에게 새로운 교육 콘텐츠로 이미 제공되고 있다는 점에서 성지는 외의 연구는 현실성을 반영하지 않았다. 논문의 발표 시기를 고려해 보았을 때 개괄적 제안 보다는 자세한 내용 파악한 후 관련 리빙랩을 제시하는 못했다는 점에서 아쉬움이 있다. 이러한 점에서 예술전문가 호는 예술에 관심있는 참여자가 주축이 되는 리빙랩이 요구된다는 것을 알 수 있다.

서울혁신파크의 「2016년 서울 리빙랩, 100일의 기록」에서는 AR, VR과 같은 뉴미디어 기술을 활용한 청소년 심리 예술치료를 소개하고 있다. 마포지역 내 공공시설이나 유휴공간을 활용해 공간을 마련하고 뉴미디어 아티스트-디자이너-컴퓨터 프로그래머-음향 전문가-교사-심리학 전문의-청소년(강서공업고등학교, 이화미디어고등학교 21명)이 참여하는 대안교육으로 작품 전시회를 마련하였다.²⁵⁾ 서울혁신파크 자료집에 실린 설문조사에 따르면 참여한 청소년들의 만족도가 높았으며 심리효과와 이 프로그램의 발전, 지속에 대한 질문에 94% 긍정적인 답변이 도출되었다.²⁶⁾ 이 프로그램은 지역내 유휴공간을 활용하고 다양한 전문가들이 함께 참여하여 참여자들의 성과를 공유하는 기회를 마련했다는 점에서 긍정적이다.

국내 문화예술 리빙랩의 경우 주로 지역 문화재단을 중심으로 실천되는 경향이 강했다. 예를 들면, 경기문화재단은 ‘2018년 리빙랩 프로젝트’의 일환으로 ‘그림을 빌려드립니다’ 프로젝트를 실시하였는데, 그림가게 미나리 하우스-경기문화재단-작가-시민이 연계되어 개인의 삶 속에서 그림을 경험하는 과정을 공유하고, 그림을 빌려주는 과정에서 더 나아가 예술작가들과 만나 이야기 나눌 수 있는 워크숍을 함께 운영하였다.²⁷⁾ 영등포문화재단에서는 ‘2019 문화생산도시리빙랩’을 실시하여 마을주민, 예술인, 기업인이 지역사회 문제를 함께 연구하고 문화적 상상력을 더한 실험적인 프로젝트를 운영하였다. 기존의 식당, 노래방, 원룸으로 주로 사용되었던 건물을 영등포구가 매입하여 ‘술술 시범운영 프로젝트’ 공간으로 마련하고 지역협력공간으로 발전할 수 있도록 준비하여 전시되었던 13개 프로젝트 기록을 홈페이지 구축을 통해 소개하고 있었다.²⁸⁾ 이들의 사업을 보면 리빙랩이라는 단어를 사용하고는 있지만 기존의 문화예술사업이나 시민의 예술향유와 크게 다를 것이 없다. 리빙랩은 지속적인 참여가 가능한 인프라가 구축되어야 하지만 영등포문화재단을 제외한 위 사례들은 그렇다고 보기 어렵다. 또한 영등포문화재단의 경우 유휴공간이나 낙후지역을 지역협력공간으로 제공한다는 점과 홈페이지를 통해 관리한다는 점에서 의미가 있으나 시민예술가들에게 작업환경을 제공하고 전시공간을 마련해주는 차원에 머물러 있어 지역문제를 정부단체 혹은 기업과 함께 해결하는 차원으로 확장되지는 못했다.

4. 한국예술종합학교 융합예술센터의 리빙랩

2019년에 한국예술종합학교의 리빙랩의 경우 지역사회 문제 해결에 보다 진지하게 접근하고 있었다. 커뮤니티적인 운동, 발언, 퍼포먼스 외에도 배달음식 쓰레기나 일회용 문제, 학교 인근인 석관동의 쓰레

25) 서중식(2017), 『2016 서울 리빙랩, 100일의 기록, 내가 바꾸는 서울』(서울: 서울혁신파크 리빙랩), p.70.

26) 앞의 책, p.82.

27) 경기문화포털, 2018 리빙랩 프로젝트 그림을 빌려드립니다, <https://ggcf.or.kr/pages/board/view.asp?MU_IDX=18&BOARD_IDX=12359&BOARD=500, 2020.8.12.>, 서울 혁신파크, 일상 속 색다른 페이지를 만드는 3색 3프로젝트, <https://blog.naver.com/s_innopark/221349281057, 2020.8.12.>.

28) 영등포문화재단, 문화생산도시리빙랩 술술랩, <<http://sulsul.org/archive/0.space>, 2020.8.12.>.

기 약취, 1인 여성가구 안전문제 등과 같이 우리의 삶에서 실질적으로 발생하는 지역사회 문제 안에서 예술가의 역할을 학생들이 고민했다는 점에서 고무적이라 할 수 있다.²⁹⁾ 이 사업을 이끌었던 한국예술종합학교 융합예술센터 손경환 팀장은 이 사업을 시작하게 된 계기에 대해 “학교의 문제를 해결해 보고 지역문제를 학교문제로 확장시키고자 했다”고 말한다.³⁰⁾

융합예술센터의 경우 웹사이트(www.artcollider.kr)를 통해 참여자들의 프로젝트를 과정을 가시화할 수 있도록 아카이빙하고 있었으며 관련 정보로 공개하여 접근 가능하도록 하였다.³¹⁾ 이러한 정보 공개로 인해 고려대학교 리빙랩 해커톤 ‘안암동의 사각지대’와 성북구의 지역문제를 다루는 공동 세미나를 실시되었다는 점에서 지속적이지는 못했지만 공통의 관심을 갖고 두 집단이 만나 서로의 논의 방향을 공유하였다는 점에서 의미있는 예술 리빙랩 사례라 생각된다.³²⁾

그런데 이 리빙랩은 과기정보통신부에서 주최한 ICT 문화융합랩 공모사업에 융합형인재양성 교육프로그램으로 선정되면서 시작할 수 있었으며 지원금 2천 9백만원으로 운영되었고 한다.³³⁾ 게다가 이 프로그램의 경우 수강자를 대상으로 한 수업으로 운영되었기 때문에 지속성이 없었다는 한계점이 있었고, 수업 이후 성북문화재단에서 지역 예술가 프로그램으로 관련 전시를 통해 좀 더 발전시키고자 제안을 해왔으나 학생들이 학과 일이 바빠 참여하지 못했다고 한다. 리빙랩의 사례를 통해 국내에서도 예술을 활용한 리빙랩을 통해 사회적 문제 논의를 확대할 수 있음을 확인 할 수 있었지만 이조차도 결국 정부의 지원금과 학교의 학점 시스템 속에서 운영되었다는 점에서 보다 지역민 스스로가 자발적으로 참여할 수 있는 기회와 동기가 마련되어야 함을 알 수 있다.

III. 무용교육에서 리빙랩 활용 가능성

국내에서 문화예술 분야 리빙랩은 2010년대 중반부터 시작되어 현재 진화, 발전되는 과정 중에 있다. 주로 지역·도시 재생을 위한 건축, 미술, 공예, 아카이브 리빙랩으로 실천되는 특성을 지니며, 사회 문제 해결, 사회 혁신을 위한 리빙랩 사례가 대부분이다. 반면, 무용계에서의 리빙랩은 두드러지게 나타나지 않고 있다. 그 원인은 여러 가지가 있겠으나 획일적인 대학 무용교육이 가장 큰 원인이라 생각한다.

1. 사회문제를 발견하고 해결할 수 있는 환경을 제공하는 리빙랩

국내에는 약 30 여개의 대학 무용학과가 있다. 입시생들은 한국무용, 발레, 현대무용 중에서 하나를 선택해 전공으로 결정하고 대학 입시를 치른다. 대학에 입학한 이후, 전공자들은 실기 3분법에 근거한 정규 교육과정과 방과후 렛슨(실기 특강), 전공발표회, 졸업발표회, 기타 외부 공연 등과 같은 비교과과

29) 양진영(2019.12.5.), ICT-문화 융합랩 (4) 한국예술종합학교, 『전기신문』, <http://www.electimes.com/article.php?aid=1575523231190908047, 2020.8.12.>.

30) 손경환 인터뷰(2020.6.19.). 손경환은 한국예술종합학교 융합예술센터 팀장으로 리빙랩 사업인 「러닝랩」 사업을 깊이 있게 설계, 운영, 교육을 담당하고 있다.

31) 한국예술종합학교 융합예술센터, 디러닝 참여자 보드 사이트, <https://url.kr/p6lnjW, 2020.8.12.>.

32) 한국예술종합학교 융합예술센터 홈페이지, <https://www.artcollider.kr, 2020.8.12.>.

33) 손경환 인터뷰(2020.6.19.).

정을 거치게 된다. 입학과 졸업 요건이 실기 중심으로 구성되어 있기 때문에 대학생활의 대부분을 공연 연습, 리허설 참여, 스태프로서의 공연 참여 등으로 보내게 된다. 따라서 대학생활에서 자기주도적 학습과 진로 탐색, 타 학과 학생들과의 교류, 인문학적 소양, 비판적인 사고력과 논리적인 글쓰기 역량을 증진시킬 수 있는 기회와 시간을 갖기가 매우 어렵다. 대학원에 진학해서도 학부 때의 교육환경이 그대로 이어진다. 졸업 이후 사회에 진출해서도 학부 때의 실기 전공을 중심으로 활동을 하게 된다. 이렇게 오랜 기간에 걸쳐 무용전공자들은 무용계 내에서 획일화된 교육 및 공연 환경을 거쳐 결국 제한된 경직된 사고방식을 갖게 된다. “무용은 타 예술과 달리 주요 매체가 ‘몸’이다 보니 몸의 무용 테크닉 향상과 공연 위주의 교육환경을 무용학과에서 제공하고 있다. 자기의 매체인 몸에서 벗어나는 일을 학과에서 권유하지도 않고, 이러한 교육 환경에서 학생들은 자신의 몸에서 벗어나려는 시도도 어렵고, 더 나아가 타 분야와의 교류, 진정한 융복합 시도”가 어렵게 되고 있는 것이다.³⁴⁾ 따라서 변화하는 사회와 교육, 예술 환경을 인식하고 이에 적극 대처해 나가는 역량이 부족한 채, 즉 사회 문제를 발견하고 해결할 수 있는 역량이 부족한 채 사회에 진출하기 때문에 리빙랩을 실천하기가 어렵게 된다. 리빙랩을 통한 무용교육은 실기중심의 무용교육에서 벗어나 지역 사회 문제에 참여할 수 있는 사안을 고민하게 만들어 다양한 무용 관련 교육을 모색할 수 있는 창구의 역할을 할 수 있다.

2. 플랫폼을 구성하고 해결, 연계할 수 있는 컴퓨터 활용을 바탕으로 한 리빙랩

무용인들은 타 분야 사람들과의 교류와 협업이 드물고, 이를 촉진시킬 수 있는 기반 중 하나인 테크놀로지 활용 역량과 훈련이 미흡하기 때문이다. 교육부와 과학기술정보통신부의 정책에 따라 2018년부터 소프트웨어(SW) 교육이 공교육에서 의무적으로 실시되고 있고, ‘SW중심대학’으로 선정된 각 대학에서는 컴퓨터 비전공자들에게 컴퓨팅 사고와 코딩 교육이 실시되고 있다. 무용학과 학생들도 이러한 SW 교육에 참여하고 있지만 이러한 SW 교육은 컴퓨터의 기초를 단지 학습한 것일 뿐, 이를 무용에 적용해 확장시키거나, 타 분야 사람들과 협업하는 것에 활용되지 못하고 있다.

김소영, 한준영은 38개 대학 무용학과 교과과정에서의 무용이론 교과목 현황과 구성 비율을 조사, 분류하였다. 그 결과 실기 교과목들이 상대적으로 많고, 무용이론 교과목들은 졸업 후 사회 현장과 충분히 연결되지 못하고 있음이 나타났다. 그리고 과학 영역에서는 무용기능학, 무용요법, 동작분석/역학, 해부학, 생리학 교과목이 개설되고 있음이 나타났다.³⁵⁾ 이러한 논의는 과학 영역에 해당하는 무용이론 교과목에 대한 무용계의 인식이 제한적임을 보여주고 있다. 과학 영역을 좀 더 확대하여, 현장과 연결될 수 있는 컴퓨터 소프트웨어, 디지털 테크놀로지, 안무, 무대 장치 등이 연결된 다양한 교과목 개설이 필요하다고 생각한다. 김형숙, 황인주, 한석진, 김주희의 연구도 이를 뒷받침 하고 있다.³⁶⁾ 즉, 테크놀로지 관련 혹은 디지털 기술을 활용한 수업이 필요하다고 무용계에서 계속 주장되어 왔으나, 대학 무용학

34) 손경환 인터뷰(2020.06.19.).

35) 김소영, 한준영(2014), 대학 무용 전공 교과과정 구성 경향 탐색, 『한국무용과학회지』31(3), pp.5-6.

36) 김형숙(2005), 무용의 과학화를 위한 학문적 과제와 전망, 『한국무용과학회지』11, pp.99-105.

한석진, 김주희(2017), 무용영재를 위한 교수학습에서의 테크놀로지 활용 가능성 모색, 『무용예술학연구』66(4), pp.87-112;

황인주(2006), 디지털 무용환경하에서의 무용교육과정 개발 연구, 『한국역사기록학』10, pp.139-171;

황인주(2009), 무용교육과정에서의 무용테크놀로지 및 매체 수용에 관한 연구, 『대한무용학회논문집』61, pp.329-353.

과 교과과정은 여전히 제한적이고 협소하다는 것이다. 테크놀로지가 무용 발전에 긍정적으로 기여할 수 있고, 테크놀로지 관련 무용 교과목 개설이 필요하다는 것은 황인주의 설문조사 연구에서도 드러나고 있다.³⁷⁾ 또한 학생들은 테크놀로지가 크게 활용될 수 있는 무용 영역으로 동작분석, 안무로 생각하고 있었고 무용 테크놀로지 교육의 주요 내용으로는 무용프로그램 및 콘텐츠 제작, 관련 소프트웨어 활용법을 중요하다고 답변했으며, 실제 테크놀로지 활용 능력 강화와 기술 습득에 많은 관심을 갖고 있는 것으로 드러났다.³⁸⁾ 이러한 연구는 학생과 교수, 수요자와 공급자 모두 테크놀로지 활용 역량과 학습이 필요하고 중요하다는 것을 공통적으로 인식하고 있음을 보여준다는 점에서 의미가 있다.

한국예술종합학교 융합예술센터 손경환 팀장은 예술대 학생들과 공대 학생들이 함께 참여하는 리빙랩 프로젝트를 진행하면서, 공대생들에 비해 예술대 학생들이 컴퓨터, 테크놀로지 협업 툴과 소프트웨어 사용에 익숙하지 않아 주어진 기간 내에 프로젝트를 진행하는데 어려움이 있었다고 말한다.³⁹⁾ 이는 리빙랩 실천을 위해서는 무엇보다 컴퓨터 테크놀로지 활용 역량이 기본적으로 준비되어 있음이 중요함을 보여주고 있다. 앞장에서도 언급한 것처럼 디지털 의사소통 도구를 활용한 시민 공동체 형성에 있어 매우 중요한 요건이다. 이러한 부분은 갑작스럽게 대학교육에서 습득하기 보다는 생애주기 교육의 첫 단계에서부터 자연스럽게 배울 수 있는 환경에 노출되어야 한다. 이러한 교육은 컴퓨터 활용할 수 있는 기초교육은 4차 산업혁명에서부터 포스트코로나 이후의 미래교육에도 계속 강조되고 있는 부분이다.

3. 생활영역으로의 직업설계를 할 수 있는 리빙랩

무용전공자의 취업이나 대학 졸업 이후 활동이 주로 무용단 단원, 무용학원 강사, 원장, 무용교육자 등으로만 인식되고 있어서, 무용학과에서는 학생들에게 다양한 직업과 취업을 위한 정보, 취업 역량 증진 교육을 제대로 제공하지 않는 경향이 있다. 대학 내 인재개발원과 같은 부서에서 취업, 창업에 관한 다양한 정보와 프로그램들을 제공해 오고 있지만 무용학과 학부생들은 제한된 직업 이해로 인해, 이에 적극 참여하지 않는 경향이 있다. 이러한 교육 환경에서 학생들은 오로지 실기 능력 향상에만 집중하게 된다. 박윤희(2012)의 설문조사 연구에 따르면, 무용전공 졸업생들은 다양한 진로 선택에 도움이 되는 교과목 개설과 취업 준비 및 역량강화 프로그램이 학부 때 필요하다고 답변했다고 한다.⁴⁰⁾ 이러한 연구는 학과에서의 인식과 무용전공 졸업생들의 인식의 차이를 보여준다. 또한 졸업생이 되어서야 학부 전공교육이 제한되었다는 것을 깨닫게 되었음을 보여준다. 수요자인 학생의 요구에 맞춰 무용학과에서는 진로 및 취업 관련 교과목과 다양한 교육프로그램을 제공해야 할 것이다. 그러할 때 학생들은 졸업 후 진로, 직업에 대해 폭넓게 생각하고 필요한 역량을 학부생 때부터 미리 준비하고 발전시켜 나갈 수 있다. 또한 학부생 때 배우는 전공 실기와 이론을 그리고 교양교과목과 비교과 활동들을 사회 현장에서 필요로 하는 무용과 접목시켜 다양한 방식으로 발전시켜 나갈 수 있다. 폭넓은 안목과 역량이 있어야 사회 현장에 나아가 어떤 문제를 둘러싼 관계자들과 소통하고 교류하면서 문제를 발견해 협업하며 해결해 나갈 수 있는 것이다.

37) 황인주(2006), p.140.

38) 앞의 글, p.140.

39) 손경환 인터뷰(2020.06.19.).

40) 박윤희(2012), 무용전공대학생의 취업환경변화에 따른 교과과정의 개선방안, 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문, pp.47-48.

리빙랩을 활용한 무용교육은 대학입시와 대학 중심의 무용교육에서 벗어날 수 있게 해준다. 리빙랩은 자신이 살아가고 있는 지역을 기반으로 참여하기 때문에 접근이 용이한 소규모의 다양한 춤 학습을 가능하게 해준다. 시민들은 무용 실기교육 외에도 무용관련 교양강좌, 공연감상, 건강 및 다이어트 활용 프로그램 정보 공유 등이 가능하다. 이는 전문인 양성 중심의 예술무용에서 벗어나 생활과 밀접한 주제를 다루고 있는 평생학습으로의 역할을 한다. 소규모 지역공동체를 중심으로 실시되어 얻어지는 유의미한 작은 교육효과는 다양한 무용의 저변확대를 가능하게 해줄 것이다.

IV. 결론

리빙랩은 우리가 실생활 속에서 겪는 문제를 해결하는데 있어 개인, 관련 전문가, 정부관련 기관이 협력적으로 참여하는 개방형 플랫폼을 의미한다. 사회적 흐름에 비해 상대적으로 참여가 저조한 무용계 현실을 지켜보면서 본 연구를 시작하게 되었다. 무용계에서는 무용의 대중화를 위한 다양한 시도를 해오고 있지만, 타 예술에 비해 무용은 난해하다는 인식이 여전히 남아 있고 사회로부터 소외되고 있다. 이에 본 연구는 무용교육에서 리빙랩 활용 가능성을 살펴보는 것에 목적이 있었다.

활성화된 암스테르담의 리빙랩은 접근 용이한 온라인 플랫폼을 기반을 마련하였으며 의견제시 외에도 강연이나 공연, 전시, 커뮤니티 구성과 같은 다양한 형태로 구성할 수 있게 하였다는 점에서 국내의 리빙랩과 구분되었다. 국내의 리빙랩의 경우 지자체 중심으로 운영이 되고 있다는 점에서 시민의 자발적 참여가 여전히 미흡하다는 한계점을 지니고 있지만 지자체가 기반이 되어 있다는 점에서 플랫폼 기반을 운영할 수 있는 환경이 빠르게 조성될 수 있다는 점에서 긍정적으로 해석할 수 있을 것이다. 한국 예술종합학교 융합예술센터의 리빙랩 사례를 통해 예술을 활용한 사회적 문제 논의를 확장할 수 있음을 알 수 있었다. 하지만 지역민 스스로가 자발적으로 참여할 수 있는 기회와 동기에 대한 고민은 앞으로 해결되어야 할 과제로 남아 있었다.

무용교육에서 리빙랩 활용한다면 지금까지 고질적으로 문제되어 왔던 실기위주의 교육과정에서 벗어날 수 있는 기회를 마련해 줄 것이며 테크놀로지 활용 역량 부족과 소프트웨어나 기계기술을 다룰 수 있는 훈련을 할 수 있는 기회를 마련해 줄 것이다. 그리고 제한적인 직업 선택의 한계에서 벗어나 지역 사회문제와 연계된 다양한 생활영역으로의 직업에 대한 고민을 할 수 있는 환경을 마련해 줄 것이다. 성공한 리빙랩 사례들은 문제 발견 및 해결 역량, 의사소통과 협업 역량이 필수적임을 보여준다. 오늘날 요구하는 융복합 창의 인재 양성은 별 다른 것이 아니다. 오히려 우리의 삶에 연계된 문제를 무용이 얼마만큼 진지하게 접근할 수 있는지를 고민 하는 것이 창의적인 무용교육일 것이다. 리빙랩이 실천되지요인은 모두 길게는 30년이 넘도록 무용학 내부에서 문제시되며 끊임없이 거론되었던 문제이다. 그럼에도 불구하고 여전히 큰 변화를 갖지 못하는 것에 진지한 고민을 무용학계 스스로가 가져야 할 것이다. 이러한 반성과 변화 없이는 계속해서 무용계의 역량의 범위는 좁아질 것이다.

본 연구는 무용분야에서 생소한 리빙랩을 소개하고 무용 리빙랩을 위한 앞으로의 과제를 논의하였다는 점에서 의미를 갖는다. 이는 미래사회에서의 무용이 갖는 가치의 역량을 확장시키고 발전된 교육으로의 가능성을 타진하였다는 점에서 긍정적인 연구시도라 할 수 있겠다. 하지만 관련 사례의 부족으로

깊이있는 분석, 평가까지 이루어지지 못하였다는 한계점을 갖는다. 이 연구를 통해 무용계에서도 공유적 가치 창출이 가능한 다양한 리빙랩이 확산 되기를 바라며 관련 후속 연구를 기대하도록 하겠다.

■ 참고문헌

- 서종식(2017). 『2016 서울 리빙랩, 100일의 기록, 내가 바꾸는 서울』. 서울: 서울혁신파크 리빙랩.
- 김소영, 한준영(2014). 대학 무용전공 교과과정 구성 경향 탐색. 『한국무용과학회지』, 31(3): 1-16.
- 김채현(2014). 커뮤니티 댄스와 춤예술의 관계 고찰. 『춤비평』, 34: 240-249.
- 김형숙(2005). 무용의 과학화를 위한 학문적 과제와 전망. 『한국무용과학회지』, 11: 99-105.
- 류재한, 이예림, 정정호(2019). 노인의 라이프스타일 유형을 통한 고령친화 의료서비스 리빙랩 구축 방향. 『한국디자인포럼』, 24(3): 94-103.
- 박수경, 임나래, 이선우(2019). 장애인 거주시설 발달장애인의 자립을 위한 1인 체험홈 지원프로그램 개발: 리빙랩의 활용. 『한국장애인복지학』, 46(46): 59-92.
- 박윤희(2012). 무용전공대학생의 취업환경변화에 따른 교과과정의 개선방안. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 성지은, 송위진, 박인용(2013). 리빙랩의 운영 체계와 사례. 『STEPI Insight』, 127: 1-46.
- 성지은, 한규영, 정서화(2016). 지역문제 해결을 위한 국내 리빙랩 사례 분석. 『과학기술학연구』, 16(2): 65-98.
- 성지은, 송위진, 정병걸, 최창범, 윤찬영, 정서화, 한규영(2017). 국내 리빙랩 현황 분석과 발전 방안 연구. 『정책연구』, 2017(12): 1-194.
- 성지은, 한규영, 김준한(2017). 국내외 보건의료 리빙랩 사례 분석과 정책적 시사점. 『동향과 이슈』, 36: 1-34.
- 성지은, 이유나(2018). 스마트시티 리빙랩 사례 분석과 과제. 『동향과 이슈』, 47: 1-37.
- 성지은, 한규영, 송위진, 김민수(2019). 새로운 혁신 모델로서 대학 리빙랩 사례 분석. 『사회과학연구』, 26(2): 171-195.
- 송위진, 성지은, 이은경, 박미영(2013). 창조도시의 혁신정책. 『정책연구』, 1-161.
- 송태협(2017). 리빙랩을 통한 기존 건축물 증간차음 보강효과 분석. 『대한건축학회 학술발표대회 논문집』, 37(2): 59-92.
- 이지선, 이지원(2014). 영화관 대안 콘텐츠로서의 무용. 『무용예술학연구』, 51(6): 121-135.
- 전나영 외(2018). 교통분야의 리빙랩 적용사례 연구. 『한국ITS학회논문집』, 17(2): 1-17.
- 정병걸, 성지은(2019). 일선행정의 혁신과 리빙랩: 치안현장 문제해결을 위한 폴리스랩 사업 사례. 『한국행정정보』, 53(4): 275-296.
- 정옥희(2018). 기술자본 담론과 고등무용교육의 미래. 『무용예술학연구』, 69(2): 1-28.
- 정성훈, 김은희, 김세진(2017). 리빙랩과 스타트업을 활용한 스타트업 비즈니스 모델에 관한 연구. 『한국창업학회지』, 12(1): 283-309.
- 최정선(2019). 캠퍼스타운 대학주거문화와 스마트리빙랩. 『한국주거학회 학술대회논문집』, 31(2): 143-164.
- 한석진, 김주희(2017). 무용영재를 위한 교수학습에서의 테크놀로지 활용 가능성 모색. 『무용예술학연구』, 66(4): 87-112.

- 황인주(2006). 디지털 무용환경하에서의 무용교육과정 개발 연구. 『한국역사기록학』, 10: 139-171.
- 황인주(2009). 무용교육과정에서의 무용테크놀로지 및 매체 수용에 관한 연구. 『대한무용학회논문집』, 61: 329-353.
- 경기문화포털. 2018 리빙랩 프로젝트 그림을 빌려드립니다.
 <https://ggcf.or.kr/pages/board/view.asp?MU_IDX=18&BOARD_IDX=12359&BOARD=500, 2020.8.12.>.
- 김영현(2019.7.1.). 혁신을 넘어 개혁하는 시대 교육생태계도 변해야죠. 『한국일보』, <<https://news.v.daum.net/v/20190701044335564>, 2020.8.12.>.
- 김은영(2020.10.8.). 소통 부재 교육, 역량 중심으로 전환해야. 『사이언스타임즈』, <<https://url.kr/HTGOMJ>, 2020.12.27.>.
- 뉴스시스(2020.4.16). 국토부, 고려대·인하대 등 도시재생 거점 대학 6곳 선정. 『뉴스시스』, <https://newsis.com/view/?id=NISX20200416_0000996321&cID=10401&pID=10400, 2020.8.11.>.
- 양진영(2019.12.5.). ICT-문화 융합랩 (4)한국예술종합학교. 『전기신문』, <<http://www.electimes.com/article.php?aid=1575523231190908047>, 2020.8.12.>.
- 권순정(2020). 코로나19 이후 교육의 과제: 재조명되는 격차와 불평등, 그리고 학교의 역할. 『서울교육』, <<https://url.kr/tiFuJl>, 2020.12.20.>.
- 문보경(2020.5.3.). 미래교육 첫걸음은 ‘소통’. 『전자신문』, <<https://www.etnews.com/20200503000151>, 2020.12.27.>.
- 서울 혁신파크. 일상 속 색다른 페이지를 만드는 3색 3프로젝트. <https://blog.naver.com/s_innopark/221349281057, 2020.8.12.>.
- LG CNS. 내 삶을 바꾸는 리빙랩. <<https://blog.lgcns.com/1687>, 2020.8.12.>.
- 영등포문화재단. 문화생산도시리빙랩 술술랩, <<http://sulsul.org/archive/0.space>, 2020.8.12.>.
- 이창준(2020.8.19.). 미래교육, 인성·감성·의사소통 능력 키워야. 『대구신문』, <<https://www.idaegu.co.kr/news/articleView.html?idxno=320638>, 2020.12.27.>.
- 한국연구재단. 2020년도 도시재생연계 리빙랩 사업 신규과제 공모. <<https://www.nrf.re.kr/biz/notice/view>, 2020. 8. 11>.
- 암스테르담 스마트 시티 홈페이지. <<https://amsterdamsmartcity.com/>, 2020.12.14.>.
- 암스테르담 스마트시티 홈페이지. A City Made by People #24 x Zoku. <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/event/a-city-made-by-people-24-x-zoku>, 2020.12.14.>.
- 암스테르담 스마트시티 Amsterdam Biolabs presents Plastics + Worms = <3홈페이지. <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/event/amsterdam-biolabs-presents-plastics--worms--3>, 2020.12.14.>.
- 암스테르담 스마트 시티 Future Mobility Amsterdam - 8 Concepts from California College of the Arts 홈페이지. <<https://amsterdamsmartcity.com/updates/news/future-mobility-amsterdam-8-concepts-from-califo>, 2020.12.14.>.
- 한국예술종합학교 융합예술센터 홈페이지. <<https://www.artcollider.kr>, 2020.8.12.>.

한국예술종합학교 융합예술센터. 딥러닝 참여자 보드 사이트. <<https://url.kr/p6lnjW>, 2020.8.12.>.
MASS-bloom explorations 영상. <<https://vimeo.com/264048110>, 2020.12.14.>.
부산 리빙랩 SNS, <<https://www.instagram.com/livinglab.busan>, 2020.12.27.>.
손경환 인터뷰(2020.6.19.). ZOOM 인터뷰. (1시간).

논문투고일 2020. 08. 13.

심사일 2020. 08. 24.

심사완료일 2020. 09. 07.

Abstract

Exploring Possibilities of Living Lab in University Dance Education

Kim, JooHee

Senior Researcher, Hybrid-Future Culture Institute, Sungkyunkwan University

Since the mid-2010s, the Korean government and public institutions have supported living lab projects for local and urban regeneration, and social interests in the living labs have been rapidly increased. This study aims to explore possibilities of living lab in university dance education. Previous studies of living lab tend to involve case studies and future directions of living lab in the field of health, medicine, welfare, architecture, housing, and university system. This study discusses the concepts, characteristics, and issues of living lab in culture and arts, and then causes of low participation of dance world in living lab, and possible cases in dance living lab, drawing on literature reviews, analysis of websites, and interviews. This study provides ways to increase artistic, social, and economic values of dance and interact actively with contemporary society in the 21th century

Keywords: Living Lab (리빙랩), Dance (무용), Education (교육), Local Community(지역 공동체), Ontact(온택트)