

상상누림터, 스마트 복지관 조성을 위한 지평을 열다

이상춘^{a)}

a) Sang-Chun Lee

한국장애인복지관협회 전략사
업설장
jupiter0170@hanmail.net

국문 초록과

영문 제목 및 영문 초록은 생략합니다.

I. 스마트복지관을 위한 장애인복지관의 꿈들거림

2021년 한창 코로나19로 인해 장애인복지관에 전면적인 대면 서비스 제한이 있을 무렵, 전국 장애인복지관에는 스마트복지관 구축이라는 미명 하에 지자체로부터의 다양한 디지털 지원이 시작되었다. 대표적으로 화성시 동탄아르뎀복지관은 전국 장애인복지관 최초로 로봇재활실 운영을 통해 장애인에게 균형 능력, 보행 능력 등 신체기능 향상을 지원하였고, 시립 서대문농아인복지관에서는 비대면 온라인 프로그램, Zoom 및 유튜브 실시간 방송, QR코드 등을 활용하여 청각장애인의 정보접근권 및 문화향유권을 증진하였다. 또한 서초 한우리정보문화센터에서는 인터넷 방송국 참새TV, 스크린리터, 발달장애인 트레이닝 프로그램 등의 스마트 프로그램을 도입하여 운영하였고, 양주시 장애인종합복지관에서는 장애인의 정서 지원을 목적으로 소셜로봇 프로젝트 “장애인의 e음 파트너 ‘감동이’”를 실시하였다.¹⁾

이에 우리 한국장애인복지관협회(이하 협회)에서도 선도적으로 온라인(Zoom) 시스템을 활용하여 장애인복지관 종사자에 대한 비대면 교육연수와 각종 회의를 진행하면서 장애인 서비스의 질을 향상하고 공백을 최소화하는 한편, 문화예술 향유를 포함한 다양한 서비스를 누릴 수 있도록 노력하였다. 그런 상황에서 한국실감메타버스콘텐츠협회(이하 KOVACA)는 장애인복지관에 실감콘텐츠 기반 상상누림터 조성에 대한 제안을 하였다. 시의적절한 제안이라 판단한 협회는 전국 장애인복지관의 스마트 복지관

조성을 위해 2021년 상반기에 KOVACA와 장애인의 문화향유권 확대와 스마트 복지관 구축을 위한 업무협약을 체결하게 되었고, 양 기관 간의 원활하고 유기적인 협력 체계가 구축되었다.

II. 실감콘텐츠 조성을 향한 장애인(복지관)의 갈증

한국콘텐츠진흥원은 「2020 장애인 대상 실감콘텐츠 보급 방안 조사」를 통해²⁾ 장애인 대상 실감콘텐츠 보급을 위한 최적의 방안을 조사하여 소외계층의 문화복지 향상에 기여하기 위한 근거로 활용하였는데 조사 배경 및 주요 내용은 아래 그림1부터 그림3까지와 같다.

이러한 조사 내용을 바탕으로 KOVACA에서는 2020년부터 문화체육관광부의 예산 지원을 통해 활동 제약이 있는 장애인에게 신기술 융합 콘텐츠를 통해 국내외 관광과 공연 등에 대한 간접경험을 제공함으로써 삶의 질을 향상한다는 목표로 상상누림터 사업을 시작하였다. 이 사업은 상상누림터라는 체험공간 구축과, 관광, 공연, 스포츠 등과 관련하여 VR, AR, 홀로그램, 맵핑 등의 첨단기술을 활용하여 장애인이 체험 가능하도록 제작된 신기술 융합 콘텐츠 및 10여종 이상의 소프트웨어 제공이 함께 병행되는 매우 큰 프로젝트이다. 최소 100㎡ 이상의 독립 또는 다용도의 개방형 공간이 확보되어야 하고 상상누림터 운영을 위한 전담 인력과 보조 인력 각 1인이 배치되어야 한다. 또한 상상누림터 조성 완료 후 최소 3년간은 기관에서 의무적으로 자체 운영을 해야 한다.

그림1 장애인 문화활동 및 지원 현황

장애인 문화활동 지원을 위한 노력	정책적 실효성이 부족하다는 지적
<ul style="list-style-type: none"> 배리어 프리(Barrier-Free) 정책, 각종 바우처 사업 등을 통해 문화예술 활동으로부터 소외되기 쉬운 장애인에게 참여 기회를 제공하고자 함 	<ul style="list-style-type: none"> 정부와 지자체, 기업에서 다양한 지원사업을 진행하고 있지만 수익성, 비용 등의 문제로 일부 영역, 제한된 수준에서 추진되고 있어 실효성이 부족하다는 지적이 끊임없이 제기되고 있음

그림1 장애인 문화활동 및 지원 현황 (계속)

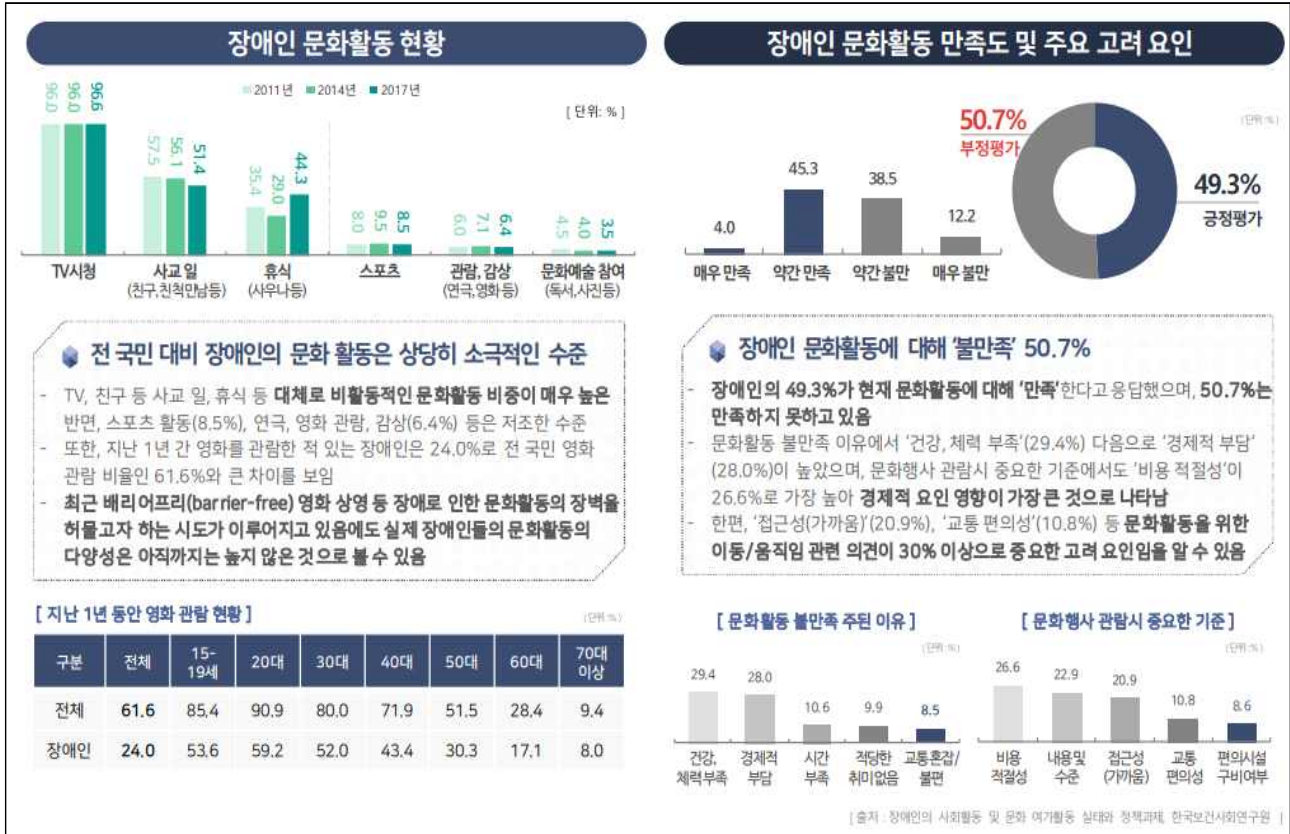
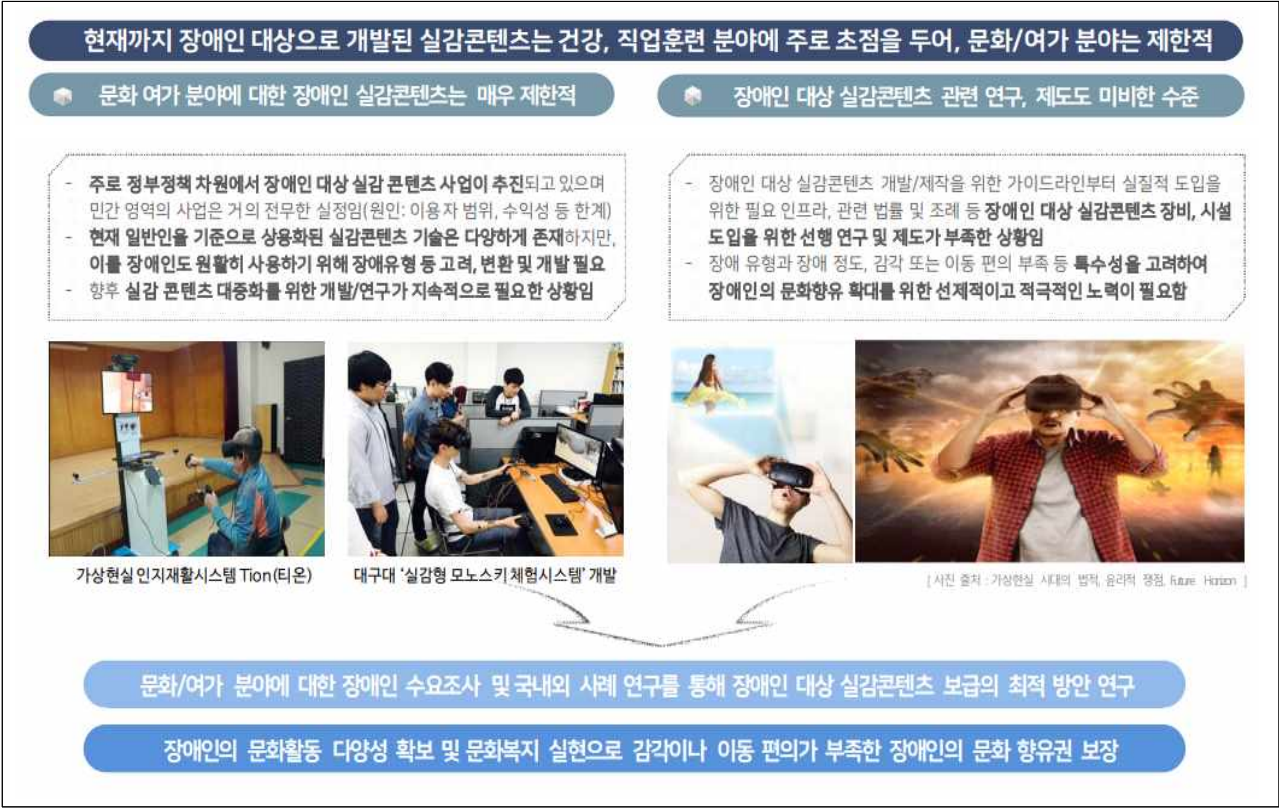


그림2 실감콘텐츠 현황



그림3 장애인 대상 실감 콘텐츠 동향



및 인지 기능을 고려하여 다양한 콘텐츠를 제공하고 있으며, 이러한 콘텐츠는 다음의 네 가지 영역으로 구분되어 운영되고 있다(그림8).

그림8 상상누림터 콘텐츠 4가지 영역



1. 스포츠존

팀을 나누어 공 던지기, 발로 차기, 도구로 터치하기 등 다양한 활동을 통해 높은 점수를 얻는 팀이 승리하는 게임이다. 이 활동은 신체 도식, 관절 가동 범위, 근지구력, 운동 계획 및 실행 능력, 눈손 및 손발 협응 능력, 조

절 능력, 기민성을 향상시키며, 신체활동에 대한 동기부여를 높이는 데 효과적이다. 또한, 기다리기와 규칙 지키기 등 사회성 증진에도 도움이 된다.

2. 액티브존

댄스 프로그램을 통해 리듬감 있는 움직임을 익힐 수 있는 공간이며, 음악에 맞춰 동작을 따라함으로써 신체 도식, 관절 가동 범위, 근지구력, 운동 계획 및 실행 능력, 손발 및 눈손 협응 능력, 균형 능력, 운동 조절 능력을 향상시킬 수 있다. 특히 리듬감 있는 음악과 동작은 이용자들의 흥미를 자연스럽게 유도한다.

3. 아트존

조이스틱(스프레이, 플체)을 이용하여 가상의 바닷속 화면의 물고기를 색칠하거나, 물고기를 잡는 활동이며, 이를 통해 시지각 능력과 집중력, 눈손협응능력, 관절가동범위, 수지의 근지구력, 미세 움직임 조절, 기민성, 도구 사용 기술 등을 증진시킬 수 있다. 그리고 이러한 활동은 긍정적인 감각자극을 제공하고 각성을 조절하는 데에도 도움을 줄 수 있다.

4. 라이프존

키오스크 사용, 안전하게 횡단보도 건너기, 버스타기, 청소와 같은 실제 일상생활을 가상으로 체험하며 사회성 향상과 적응 능력을 향상시킨다.³⁾

위의 콘텐츠를 기반으로 2020년부터 2023년까지 특수교육원을 비롯한 스포츠센터, 장애인복지관에 조성된 상상누림터의 2023년과 2024년 이용 현황을 살펴보면(표1 참조),⁴⁾ 이용자가 2023년 23,663명에서 2024년 57,154명으로 240% 증가하였음을 알 수 있다. 이는 2023년 신규로 조성된 4개소 19,852명으로 제외하더라도 157% 증가한 것으로, 상상누림터 조성을 통한 이용자의 문화 예술 향유에 대한 욕구와 관심도가 매우 큼을 잘 보여준다고 하겠다. 또한 장애인복지관에서는 상상누림터를 활용해 장애인뿐만 아니라 지역사회 주민을 비롯한 비장애인에게도 다양한 사업을 제공하고 있어 매우 효과성 높은 프로그램으로 발돋움하고 있음을 단편적으로 보여주고 있다.

IV. 상상누림터 확대를 향한 날개짓

코로나19로 인해 장애인복지관은 대면서비스 제공에 상당한 제약이 있었다. 이에 장애인복지관에서는 다양한 플랫폼을 활용하여 장애인의 삶의 질을 담보하기 위한 노력을 기울였지만 지역사회 문화시설 및 콘텐츠를 향유하

고 체험할 수 있는 기회는 부족하고 어려움이 많았다. 상상누림터는 이러한 갈등을 해소하고 장애인에게 문화 향유의 권리를 제공할 수 있어 큰 의미가 있다. 또한 상상누림터를 통한 다양한 콘텐츠의 경험은 장애인의 자존감을 향상시킴으로써 지역사회에서 비장애인과 함께 호흡하고 주체로 살아갈 수 있는 원동력이 될 수 있었다.

표1 상상누림터 이용 현황(2023~2024)

조성시기	지역	이용객 수(명)	
		2023년	2024년
2020년	경기 오산	392	232
	경남 밀양	779	1,067
	광주 광산	525	407
	충북 청주	998	408
2021년	대구 달서	730	573
	대전 대덕	144	1,651
	서울 마포	7,226	13,494
	경남 창원	2,527	2,968
2022년	서울 강북	1,748	10,371
	경기 의정부	4,013	2,300
	부산 북구	1,859	1,290
	전남 순천	2,722	2,541
2023년	강원 강릉	-	2,152
	경북 칠곡	-	1,077
	경남 통영	-	13,631
	경기 하남	-	2,992
2024년	충남 보령	-	-
	울산 북구	-	-
합 계		23,663	57,154

하지만 정책적·제도적으로 보완할 많은 과제가 존재한다. 무엇보다 인프라 확대이다. 2021년부터 2024년에 걸쳐 장애인복지관 253개소 중 총 13개소에 상상누림터가 조성되었다. 안타깝게도 2024년에는 기존 4개소에서 2개소로 축소 지원되어 전국 장애인복지관의 약 5%에 설치·운영되고 있는 상황이다. 이러한 상황에서 KOVACA와 협회에서는 2023년 이전과 같은 수준의 예산 확보를 위해 문화체육관광부에 상상누림터 운영의 효과성을 근거로 끊임없는 제안과 노력을 하고 있다. 기존 예산 수준을 넘어 200% 이상의 예산을 마련하여 전국 장애인복지관 이용 장애인과 지역사회 비장애인이 함께 신기술 융합 콘텐츠를 활용한 상상누림터를 누릴 수 있도록 하기 위한 지원이 요구된다.

두 번째로 다양한 콘텐츠 개발이다. 장애 유형과 특성을 고려하고 지역사회 장애인복지관의 환경을 면밀히 분석하여 실생활에 유익하고 문화 향유를 극대화 시킬 수 있는 콘텐츠 개발과 연구가 선행되어야 한다. 기존 상상누림터 지원기관의 운영 경험과 우리 협회의 다양한 장애 유형 전문가 인력풀을 활용하여 맞춤형 콘텐츠를 개발하도록 노력해야 한다.

마지막으로 상상누림터의 원활한 유지보수 및 관리가 필요하다. 하드웨어적인 공간적인 유지를 비롯하여 소프트웨어인 콘텐츠에 대해 KOVACA와 시행사, 장애인복지관과의 협업과 소통을 위한 시스템 마련을 포함한 지속적이고 체계적인 관리 체계가 필요하다. 이는 상상누림터의 문화 향유 체험 콘텐츠의 다양성을 위한 디지털 전문가와 장애인복지 전문가의 정기적인 협의 채널 구축 및 현장에서 적용 가능한 매뉴얼 제작과 보급 등을 포함한다. 더불어 상상누림터의 지속 가능한 성장과 외연 확장을 위해서 정부와 지자체의 스마트 복지관 조성에 대한 관심과 장기적인 계획 및 예산 지원이 필요하며, 이를 위해 우리 모두가 함께 노력해 나가야 할 것이다.

Notes

- 1) 서원선 외, 2021, 포스트 코로나 시대의 장애인복지관 운영방향 연구, 한국장애인개발원.
- 2) 최수현, 2020, 장애인대상 실감콘텐츠 보급 방안 조사, 한국콘텐츠진흥원.
- 3) 부산 뇌병변복지관 2024, 스마트재활(상상누림터) 운영 현황.
- 4) KOVACA 사무국, 2025, 장애인 대상 신기술융합콘텐츠 드림존 조성 사업 개요.