

# BEAUTIFUL FELLOW

일상을 혁신하는  
사람들의 이야기



여는 글 05

아름다운가게 & 사회적기업센터 소개 06

일상을 혁신하는 사람들의 이야기 15

- 권기호 펠로우 '사회적협동조합 멘토리' 16
- 도민석 펠로우 '하트버스'(전 겐브릿지) 32
- 문병무 펠로우 '쿠미' 46
- 박원진 펠로우 '에이유디 사회적협동조합' 58
- 박혜린 펠로우 '이노마드' 74

뷰티풀펠로우 1~13기 소개 91

여는 글

반갑습니다. 아름다운가게 상임이사 장윤경입니다.

2011년, 아름다운가게는 우리 사회의 지속가능한 변화를 위해 사회적경제 생태계 강화를 지원하기로 했습니다. 그리고 그 방법으로 일상의 더 나은 변화를 만들어내는 사회혁신가들을 길러내고자 했습니다. 지난 13년간 53명의 뷰티풀펠로우를 선발하면서 사람을 지원하는 일의 가치를 끊임없이 확인해왔고 2024년에도 사회혁신가를 발굴하고 지원하는 일은 변함없이 이어집니다.

권기호 펠로우는 농산어촌에서 지속가능한 일을 만드는 실험을 함으로써 청년들이 지역에서 정착할 수 있는 기회를 제공하고 로컬의 한계를 넘어 새로운 가능성을 발견해냈습니다.

도민석 펠로우는 다양한 사회문제를 담아낸 임팩트게임을 제작해 우리에게 사회적 메시지를 전달했으며 이제는 3D웹과 메타버스를 통해 또 다른 가치를 실현하고 있습니다.

문병무 펠로우는 중증운동장애 영유아와 보호자의 울타리가 되어 소아 재활치료의 열악한 환경에 문제의식을 갖고 지역사회 내에서 장애아동들에게 재활 기회를 제공함으로써 몸과 마음을 돌보는 진정한 회복을 만들어냈습니다.

박원진 펠로우는 농민청인들의 목소리가 되어주었습니다. 문자통역서비스로 농민청인의 의사소통과 사회참여를 지원하며 이들의 권리를 대변하고 불평등을 해소함으로써 울림이 있는 변화를 만들어내고 있습니다.

박혜린 펠로우는 휴대용 수력발전기 개발을 시작으로 재생에너지로의 전환을 제시했으며 더 나아가 탄소중립 교육을 통해 많은 사람들이 일상에서의 실천을 기반으로 기후위기 가속화에 대응할 수 있는 환경을 조성하고 있습니다.

혼자서 걷는 열 걸음보다 여럿이서 걷는 한 걸음의 울림이 더 크기에, 아름다운가게 역시 다섯 분의 펠로우와 아름다운 동행을 지속하며 더 나은 사회를 만들어 나가는 데 함께하겠습니다. 이들이 만들어갈 우리 사회의 아름다운 변화를 함께 지켜봐 주시고 뜨거운 격려와 응원 부탁드립니다.

감사합니다.

아름다운가게 상임이사  
장윤경 드림

## 아름다운가게 소개

### 조용한 생활의 혁명

아름다운가게는 물건의 재사용과 재순환을 통해 우리 사회의 생태적-친환경적 변화를 추구하며, 우리의 삶의 근본이 변하게 하여 사람과 자연이 아름답게 공존하게 하는 '조용한 생활의 혁명'을 긴 안목으로 전망합니다. 아름다운가게는 재사용과 재순환의 과정에서 얻어지는 수익금과 기부금을 지치고 힘든 이웃들과 그들을 위해 일하는 사람들, 단체들과 함께 나눕니다. 아름다운가게는 재사용가게를 운영하면서 지역사회 주민들의 생활 속에 뿌리 내리고 그 지역 풀뿌리 시민들의 문화와 공육(共育)의 사랑방이 되고자 노력합니다.

## 사회적기업센터 소개

### 일상이 건강한 사회적경제 생태계를 만든다

2011년 아름다운가게는 우리 사회의 지속가능한 변화를 위한 사회적경제 생태계를 만들고자 사회적기업센터를 만들었습니다. 그리고 사회적기업센터는 그 방법을 일상을 바꾸는 것, 사람을 길러내는 것에서 찾았습니다. 사회적경제 생태계가 건강하게 지속되기 위해서는 생태계 안의 사람들이 적응하고 살아갈 수 있어야 합니다. 사회적기업센터는 사회적경제 내에서 사람들이 정착하고 삶을 지속할 수 있도록 사람을 지원하고, 이들이 서로 연대하며 협력할 수 있도록 교류를 촉진합니다.

#### 미션

사회혁신리더의 성장을 지원한다.  
연대와 협력을 위한 교류를 촉진하는 허브 역할을 한다.

#### 핵심가치

##### 상호신뢰

신뢰는 사회적 자본을 이루는 중요한 요소입니다. 우리는 사람을 향한 지지와 신뢰를 바탕으로 사회를 바라봅니다.

##### 일상성

사회의 변화를 이야기할 때 우리는 일상의 변화를 이야기해야 합니다. 일상을 소중히 여기고 주의 깊게 관찰해야 하며, 사회의 변화는 일상의 변화로부터 시작된다고 믿습니다.

##### 다양성

다양한 가치 속에 미래의 가능성이 숨어 있습니다. 우리는 서로 다름을 인정하고, 각자의 취향을 존중하고, 소수의 목소리에 귀기울입니다.

뷰티풀펠로우 소개

# 뷰티풀펠로우

## 일상을 혁신하는 사람들

뷰티풀펠로우는 사회혁신리더의 소셜미션 달성과 성장을 위해 재정적·비재정적으로 지원하고, 이들이 만드는 변화가 사회전반에 확산될 수 있도록 돕는 사회혁신리더 성장지원 사업입니다.

아름다운가게  
BeautifulStore

+

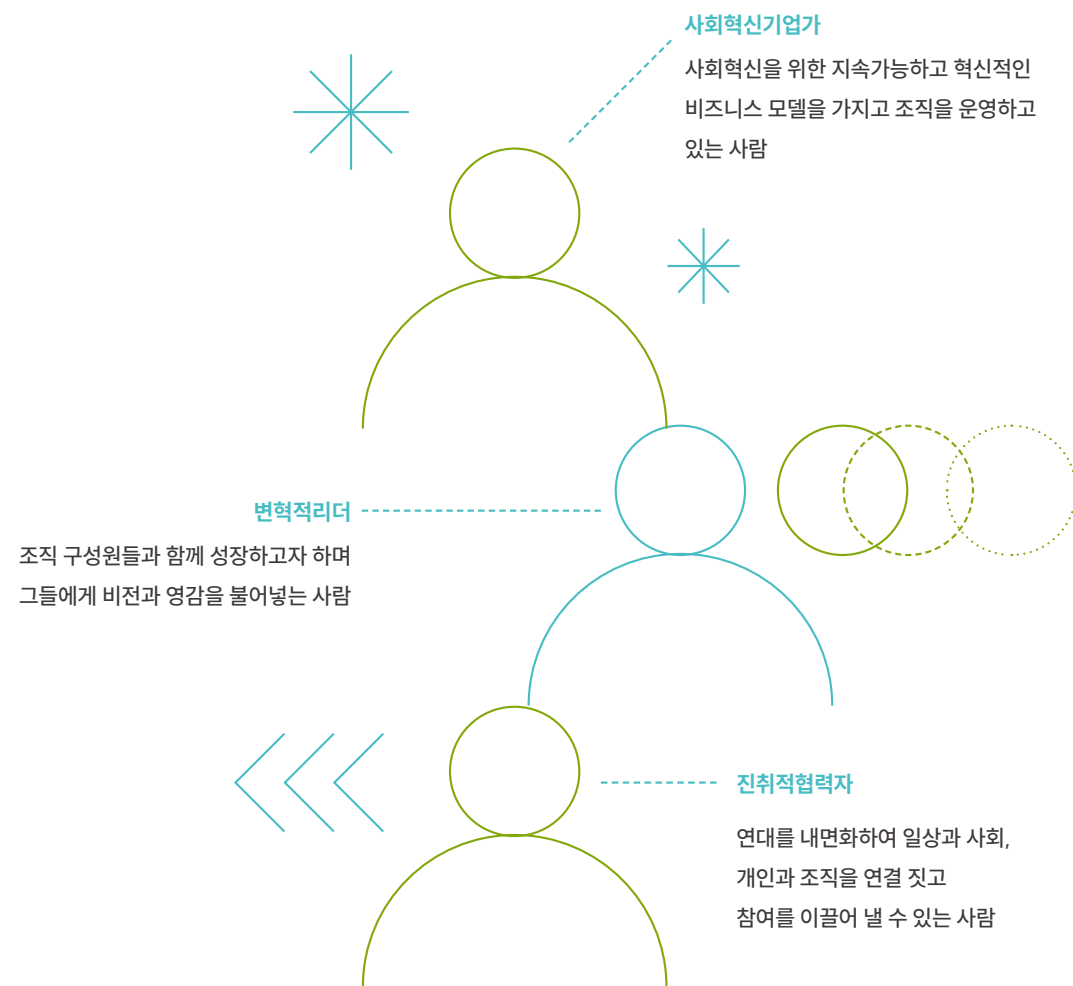
동반자  
Fellow

=

BeautifulFellow

### 인재상

함께하는 사람의 힘과 혁신적인 비즈니스 모델을 바탕으로 일상생활 속의 긍정적 변화를 이끌어 낼 수 있는 사람



## 지원내용



### 활동비 지원

신뢰를 바탕으로, 3년 간 사용 범위에 제한을 두지 않는 매 월 활동비 지원



### 멘토링 및 컨설팅

분기별 경영 이슈 점검을 통한 멘토링, 컨설팅 연결



### 커뮤니티 및 네트워크

아름다운가게 내외부 자원연계 & 전체 기수 펠로우 간의 네트워크 '뷰티풀펠로우클럽'



### 국내외 연수

펠로우 개인과 조직의 성장을 위한 연수

## 선발과정

STEP 01 서류심사

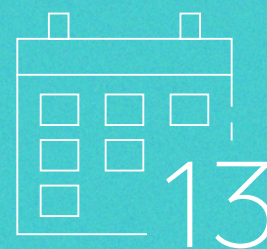
STEP 03 심층심사

STEP 02 대면심사

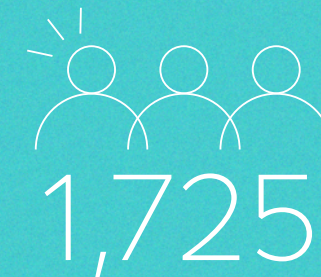
STEP 04 임원심사

## 뷰티풀펠로우 사업 현황

2023년 12월 기준



사업 연차  
(2011년~2023년)



총 지원자 수  
(명)



선발된 펠로우 수  
(1기~13기)



총 사업 지원금  
(만원)

# 10 뷰티풀펠로우 10기



하트버스 도민석 | 에이유디 사회적협동조합 박원진 | 이노마드 박혜린 | 사회적협동조합 멘토리 권기효 | 쿠미 문병무

펠로우 지원 기간

2020

2023

총 3년

사업분야 및 키워드

하트버스 도민석

- 임팩트 게임
- 디지털 전환
- 3D 웹
- 메타버스

에이유디 사회적협동조합 박원진

- 농산청인
- 문자통역
- 농산청인의 사회참여 증진

이노마드 박혜린

- 수력발전기
- 탄소중립 교육
- 탄소저감 솔루션

사회적협동조합 멘토리 권기효

- 농산어촌
- 청(소)년
- 지속가능한 일

쿠미 문병무

- 중증장애아동
- 재활치료
- 영유아 재활서비스
- 보호자 가족지원서비스



## 권기호 펠로우

농산어촌에서의 삶을 꿈꾸는  
미래세대와 함께  
지역에서 살아갈 수 있는 환경을  
함께 조성합니다.



## 사회적협동조합 멘토리 & menTory

사회적협동조합 멘토리<sup>mentory</sup>는 농산어촌 청(소)년이 지역에서만 할 수 있는 경험을 통해 성장하고, 지역을 떠나지 않고도 행복하게 살아갈 수 있는 방법을 함께 고민하기 위해 청년들이 시작한 협동조합입니다. 멘토리는 지역소멸의 원인 중에서도 청(소)년 본인이 나고 자란 지역에 머무르거나 도시의 청년이 지역으로 이주해 정착하기 어려운 환경에 집중했습니다. 이를 타개하고자 지역 자원을 활용하거나 지역의 사회문제를 해결하는 비즈니스 모델을 시도하고 구체화하여 로컬의 미래를 만들어갈 수 있도록 '로컬프러너<sup>Local preneur</sup>, 로컬에서 기업가정신을 발휘하여 자신만의 일을 만들어가는 사람'를 양성하는 데 주력하고 있습니다. 또 지역의 청년들이 비슷한 가치와 관심사를 가진 사람들을 만나 함께 성장할 수 있는 환경을 조성하고자 합니다. 이를 위해 중앙행정기관, 교육기관, 지방자치단체, 민간, 지역의 자원을 연결하여 청년이 실제로 지역에서 창업하고 정주할 수 있는 단계별 안전망을 구축하고 있습니다.

기관명	설립연도	홈페이지
사회적협동조합 멘토리	2018년	www.mentory.org

소셜미션  
농산어촌에서의 삶을 꿈꾸는 미래세대를 위한 지역의 환경 조성



## 주목한 사회문제

### 청소년과 청년이 정주하며 지속 가능하게 성장하기 어려운 지역의 환경

멘토리는 지난 10년간 농산어촌의 청(소)년과 함께 하면서 그들이 어쩔 수 없이 지역을 떠날 수밖에 없는 일을 현장에서 경험했습니다. 지역의 인구 감소가 악화될수록 교육, 문화, 의료, 대중교통 등 생활서비스와 상업시설이 줄어들고, 학생과 청년층은 교육 환경과 일자리를 찾아 지역을 떠나게 됩니다. 이는 곧 고령화 심화 및 지역커뮤니티의 약화로 이어지며, 지역의 매력이 더욱 낮아지는 악순환이 반복될 수 있습니다. 그러나 일자리 외에도 미래세대 스스로 지역에서 계속해서 살아갈 수 있을지 실험하면서 지역을 알아가고, 같은 가치를 공유하는 동료 및 지역 주민과 교류하며 관계 속에서 성장할 수 있는 기회가 주어져야 합니다. 이를 위해서 공공과 민간이 모두 참여하는 사회연결망이 필요합니다.

출처: 박진경·김도형, 2020, "인구감소 대응 지방자치단체 청년유입 및 정착 정책 추진방안", 한국지방행정연구원, pp.22-24.

출처: 박진경·김도형, 위의 논문, pp.325-327.

## 사업개요

### 솔루션

미래세대 스스로 '성장'에 필요한 것을 만들 수 있는 경험과 역량을 쌓을 수 있도록 지역의 자원을 연계하여 청년들이 지역에 정착할 수 있는 프로그램 및 환경을 조성합니다. 멘토리는 흩어져 있는 다양한 자원 및 정책, 개별 프로젝트를 연결하여 청년이 지역 현장에서 체험하고, 배우고, 로컬 자원을 활용한 구체적인 실험을 통해 실제 창업 및 지역 정착으로 이어질 수 있도록 교육 프로그램을 구성하고 있습니다. 이 과정에서 지역 주민과 기업, 지역 단체 및 선배 창업가와의 협업과 점점 연계를 통해 미래세대가 지역에서 지속 가능하게 살아갈 수 있는 네트워크를 만듭니다.

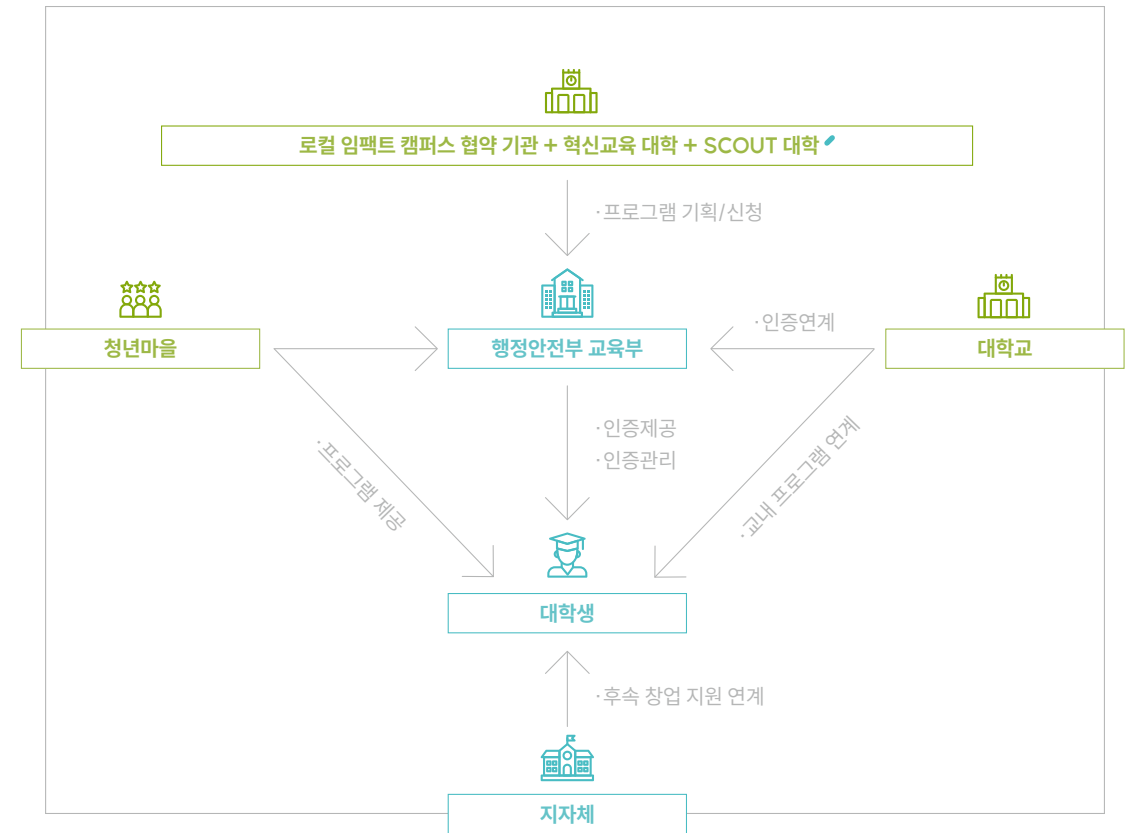
지역문제 해결을 위해 주민 대상 설문조사 진행



로컬임팩트캠퍼스 참가자와 지역협력파트너



청년마을+대학 프로그램 연계 인증 제도



SCOUT: 창업교육 혁신 선도 대학

## 주요 제품 및 서비스

### ● 로컬 임팩트 캠퍼스

- 도시가 아닌 농산어촌에서의 삶을 꿈꾸는 Z세대를 위해 로컬에서 '할 일'을 배우고 만들 수 있는 로컬의 대학 프로그램
- 지역(주민, 기업, 단체)과의 협업 및 지자체(자치단체, 광역, 중앙)와의 긴밀한 연계를 통해 실험의 결과가 창업 지원 및 인턴십 연계 등으로 이어질 수 있도록 구성
- 거점 캠퍼스 중심의 콘텐츠 개발 네트워크 구축 및 거점별 연계 사업을 통한 후속 창업 지원

### ● 로컬러닝랩 '나만의-성'

- 지역에서의 삶에 관심 있는 20대 청년이 같은 가치를 지향하는 전국의 동료들과 함께 의성의 문제를 해결하고, 로컬 기업의 상품을 개발하는 과정을 통해 '나만의-일'을 만들 수 있는 실전 로컬 프로젝트

### ● 농산어촌 청소년 주식회사

- 지역 자원을 활용한 새로운 유·무형 콘텐츠 기획 프로그램으로, 청소년 스스로 자신이 살고 있는 지역을 새로운 관점에서 바라보고 해석하며, 지역의 매력을 찾고 새로운 진로를 탐색하는 프로젝트 진행



### 향후 목표

- 고등학교 - 창업과정 연계 창업가 육성
  - 지역 고등학생 대상 '대학' 외의 진로 선택지를 직접 만들 수 있는 창업가 육성 사업
- 정부 및 민간 기업의 기금을 활용한 극초기 창업가 육성 VC
- 해외(방글라데시) 캠퍼스 조성
  - 국내처럼 지역 청년이 정주하기 어려운 환경을 가진 개발도상국의 농산어촌 문제 해결을 위해 서울대학교에 재학중인 방글라데시 청년들과 캠퍼스 조성 준비



## 주요 이해관계자

**농산어촌에서의 삶을 꿈꾸는 청(소)년**

**지역 이해관계자**  
 ● 지역 기업, 지역 주민, 단체 등

**교육기관 및 민간 기업**  
 ● 대학교, 교육부 SCOUT 사업단 등

**중앙행정기관 및 광역, 기초 지자체**  
 ● 행정안전부, 경북도청, 의성군청 등

지역의 청소년 및 지역에서의 삶을 꿈꾸는 청년은 멘토리를 통해 지역의 자원을 활용한 콘텐츠를 제작하거나 지역 내 사회문제를 발굴하여 해결하는 프로젝트를 기획하고 운영하며 스스로 지속 가능한 미래를 만들고 있습니다.

다양한 지역 이해관계자는 멘토리와 협력하여 청(소)년이 지역에서 문제를 탐구하고 해결하는 프로젝트를 진행할 수 있도록 파트너십을 구축합니다.

대학교는 로컬프러너십 과정을 신설해 수업과 계절학기를 활용한 창업 교육 프로그램을 운영하며, '지역 자원의 발굴-실험-비즈니스 모델 개발'로 이어지는 체계적인 과정을 제공함으로써 청년들에게 로컬 창업 기회를 제공합니다. 기업은 지역 이해관계자 및 지역 청(소)년을 지원하며 ESG 경영을 실천하고, 멘토리는 기업과 초기 창업팀을 발굴하고 육성합니다.

중앙행정기관과 지방자치단체는 청년들이 지역을 경험하고 향후 안정적으로 정착할 수 있도록 다양한 지원 사업을 주관하고 운영합니다. 멘토리는 여러 사업에 참여해 창업, 교육, 커뮤니티 지원 사업을 운영하며 산재한 지역소멸대응 사업을 청년 맞춤형 정책으로 연결합니다.

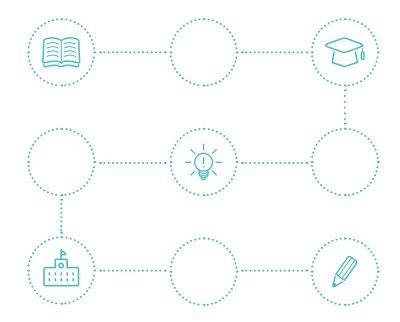
## 3년간의 변화

활동 ACTIVITY	활동결과 OUTPUT	사회적 성과 OUTCOME	영향 IMPACT	
<p><b>청년 대상 지역 체험 및 현장실습형 창업 프로그램 제공</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 로컬 임팩트 캠퍼스 운영 및 거점별 연계 사업을 통한 창업 후속 지원</li> <li>· 행정안전부 청년마을 만들기 사업을 통한 로컬러닝랩 '나만의-성' 운영                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6차산업 아이디어 해커톤 프로그램 5회, 창업지원사업 3건 운영</li> </ul> </li> <li>· 기타 지역문제 해결형 로컬 크리에이터 청년 지원 및 정책 제안 아이디어 발굴 프로그램 운영                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2023 경북형 생활경제권 중심 일자리 사업 '턴-키형 창업지원 NEW BREEZE'</li> <li>- 2023 산림청 포레스트 청년 소셜 챌린저</li> <li>- 의성군 정책제안 아이디어톤</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>청년 대상 지역 체험 및 현장 실습형 창업 프로그램 제공</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 로컬 임팩트 캠퍼스                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 2기수 22명 참여</li> <li>- 지역 문제 해결 방안을 실제 지역 정책으로 연결('보청기 수리소', '버스정류소 더위 문제 해결' 프로젝트 등)</li> </ul> </li> <li>· 로컬러닝랩 '나만의-성'                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 4기수 62명 참여</li> <li>- '로컬임팩트 세미나: Z세대가 성장하는 로컬'(2022), '로컬임팩트 포럼: Z의 로컬'(2023) 개최</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>로컬 관계망 형성 및 협업 체계 구축</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 행정안전부-교육부 '로컬프러너십' 공식 인증 제도 구축</li> <li>· 4개 권역 '로컬 임팩트 캠퍼스 얼라이언스' 구축 및 거점 지역 확대                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강원 강릉시 '더 웨이브컴퍼니', 충청 대전시 '윙윙', 경북 의성군 '사회적협동조합 멘토리', 전북 부안군 '월드버전'</li> </ul> </li> <li>· 로컬 오픈 이노베이션 협력 기관 46개로 확대 및 청년을 위한 거점 공간 9곳 마련</li> </ul>	<p>· '청년 지원'을 중심으로 공공, 민간 지원의 접점을 만들어 콜렉티브 임팩트 창출 및 로컬 창업의 단계별 안전망 구축                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 후속 창업 지원을 통해 중앙정부 창업 지원 사업 13팀 선정 (청년사관학교 6팀, 창업중심대학 1팀, 초기창업패키지 6팀 양성)</li> </ul> </p> <p>· 지역 이해관계자 및 로컬에 관심 있는 청년 간의 네트워킹 구축</p>	<p><b>농산어촌 지역에서 지속가능한 일을 만드는 실험을 통해 청년들이 로컬에서의 삶을 고민하고 지역에 정착할 수 있는 기회 제공</b></p>
<p><b>로컬 관계망 형성 및 협업 체계 구축</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 이해관계자와의 네트워크 연결 및 지역 자원 활용 지원</li> <li>· 청년 공동체 형성</li> </ul>				

기업가정신을 갖춘 청년 혁신가 '로컬프러너' 양성

<p><b>청소년 주도 교육 프로젝트</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 농산어촌 청소년 주사회사(강화군/의성군) 운영                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육지원청 및 학교와 연계하여 청소년을 위한 지역 탐구 프로그램 진행 및 동아리 육성 프로그램 개발</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>정책 제안 / 인식 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년이 중심이 되어 지역사회의 변화를 만들 수 있는 포럼 개최</li> <li>· 농어촌지역 청소년 성장 지원을 위한 정책토론회 참여(2022)</li> </ul>
---	---

<p><b>청소년 주도 교육 프로젝트</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 농산어촌 청소년 주사회사                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강화군, 의성군 총 176명 참여</li> <li>- 강화군 6개 고교 맞춤형 프로그램 운영</li> <li>- 강화 고교 혁신 동아리 육성 프로그램 등 운영</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>정책 제안 / 인식 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년 주도 프로젝트 포럼 등 7회 개최</li> </ul>
--	--



데이터 기준: 2020년 10월-2023년 9월

· '탐험-정리-기획-실행' 단계로 진행되는 청소년 주도 프로젝트를 통해 지역 청소년이 자신이 살고 있는 지역의 매력을 새롭게 느끼고, 스스로 '할 일'을 만드는 긍정적인 경험을 통해 지역에서의 삶에 대한 인식 변화 견인



GOAL 4.4

2030년까지 취업, 양질의 일자리, 창업 활동에 필요한 전문, 직업 기술 등 적합한 기술을 지닌 청소년과 성인의 수를 실질적으로 늘린다.

지역 청소년의 농산어촌 진로 탐구 활동 지원

## 권기호 펠로우, 그리고 함께한 사람들의 이야기



### 권기호 펠로우

#### 최근 멘토리는 청소년을 넘어 청년으로의 타깃 변경에 집중하고 있어요.

개인적으로 12년, 멘토리가 5년간 만나온 청소년들은 대학생, 성인이 되었지만 여전히 지역에서의 삶을 고민하고, 그 고민은 청소년 시기와는 또 다른 것이었어요. 멘토리가 지역 거점 공간을 중요하게 생각한 이유도 청소년에서 청년으로 대상을 확장하면서 '청소년에서 청년으로 성장한 세대'의 고민을 발전시키면서 지역 내에서 지속가능한 배움과 성장이 일어날 수 있는 요소를 만들기 위함이었습시다. '도시가 아닌 지역에서의 삶'을 준비하고 잘 살아가기 위해서 청소년과 청년이 어떤 경험을 해야하는지 고민하고 기획하며 멘토리를 재정비하는 시간을 가졌어요. 그 과정에서 지역소멸 위험이라는 이슈에 대응하는 지자체, 정부와 협력하며 실제 지역의 청소년이 청년으로 성장하는 비전을 실현시키기 위해 준비했구요. 멘토리는 여전히 청소년에 대한 미션을 갖고 있고 변하지 않았지만, 적어도 앞으로 5년 정도는 서울 밖에서의 일과 삶을 고민하는 대학생들을 극초기창업가로 육성하는 것을 우선적으로 해보려고 합니다.

극초기라고 하는 건, 여전히 창업이 절대적인 답이라고 생각하지는 않기 때문이에요. '창업'이라는 말이 무거웠는데, 실험도 포함하는 형식으로 그 개념이 넓어졌습니다. 서울이 아닌 곳에서의 삶을 꿈꾸는 친구들이 계속해서 문제를 맞이할텐데, 자기 삶을 주도적으로 디자인할 수 있어야 하잖아요. 현장에서 아이템을 찾고, 시제품을 만들고, 테스트 해보는 일련의 과정들이 극초기창업가 과정이라고 봤어요. 대학 졸업이 다가오면 남들 따라

취업 준비를 하는데, 그 이유는 실험하고 행동해보는 환경이 없었기 때문이에요. 그 단계를 새롭게 만들어서 지역에 체류하게끔 한 거죠. 로컬 임팩트 캠퍼스와 로컬러닝랩은 지난 3년 동안 이뤄낸 가장 큰 변화였어요.

#### <강화 청소년 주식회사> 같은 청소년 프로젝트의 계획도 궁금합니다.

청소년 프로젝트는 끝난 게 아니라 재정비 기간이에요. 올해 여름부터 다시 시작해볼 계획이에요. 도시재생 뉴딜사업이 다 없어졌는데, 후속사업으로 어촌 뉴딜사업이 있어요. 청년 및 청소년 육성사업을 같이 해보자고 세팅했고, 강화도 주문도·볼음도 등에서 나오는 망กง, 오징어, 해양 부산물 기반으로 강화 고등학생 및 대학생과 프로젝트를 진행해보고자 합니다. 강화도는 확실히 좋은 자원을 끌어들이 수 있는 지역인데, 구체적인 실행단을 구축하려다 보니 재시작이 조금 늦었어요. 멘토리 사업을 구상할 때 청소년도 계속 범주 안에서 생각하고 있습니다. 여전히 청소년이 주요한 타깃이고요.

#### 많은 어려움 속에서도 멘토리를 지속하게 한 건 무엇일까요?

그냥 한 번 해보자는 마음이었던 것 같아요. '안 돼? 그럼에도 불구하고 해보지 뭐' 같은 마음으로 지속해왔던 게 계속 연결된 것일 뿐, 전략을 세워서 했다면 오히려 이렇게까지 하지 못했을 것 같아요. 그만두고 싶은 생각도 했었는데 주위에서 같이 해보자는 응원과 격려에 힘입어 지속적으로 해왔다고 생각해요. 멘토리가 나아가는 방향이 제가 항상 하고 싶었던 일이었는데, 함께 고민하고 지지하는 사람들이 없다고 느꼈을 때 이 일을 지속해야 하나 고민했던 것 같아요. 그렇지만 같은 가치를 가진 동료들을 만나고 우리가 하는 일에 응원과 지지를 받으면서 지금까지 올 수 있었습니다.

#### 대표님에게 뷰티풀펠로우는 어떤 의미였나요?

펠로우십을 통해 안정감을 얻고 성장하고 싶어 지원한 거였어요. 멘토리보다도 제 자신을 위한 선택이었죠. 선반 즈음엔 불안한 시기를 보내고 있었거든요. 대면 프로그램을 운영하는 멘토리에게 코로나19는 너무나 큰 재앙이었습니다. 포기까지 고민하던 차에 뷰티

펠로우를 통해 위로 받고 다시 일어설 힘을 얻었어요. 펠로우 선정의 의미가 제게 중요했던 건 멘토리가 하는 일과 미션을 인정받았다는 느낌이 들어서예요. 건강과 감정의 회복에 가장 크게 도움을 받았고, 안정감이 생기니 개인적인 관계도 확장할 수 있었죠. 불안정했던 이전에는 생각해보지 않았던 결혼도 했어요. 이 모든 것이 모여 멘토리를 재정비해 계속해서 나아갈 수 있는 힘이 되었다고 생각합니다.

### 향후 해외캠퍼스 조성도 생각하고 있다고 들었어요.

방글라데시를 생각하고 있어요. 한국 농산어촌이 마주한 문제는 개발도상국에서도 상황이 비슷해요. 코이카 CTS 프로그램으로 '엠에프엠(MFM)'이라고, 방글라데시 쿨나 지역의 특산품인 타이거새우의 부산물을 활용해 반려견 간식을 개발하고 판매하는 팀을 육성하면서 방글라데시에 다시 가야겠다는 생각이 들었어요. 농촌 소멸위기 및 일자리 문제에 대한 해결책이 해외에도 적용할 수 있겠더라고요. 물론 현지에 맞춰 개선이 필요하겠지만요. 현재 서울대에 재학 중인 방글라데시 청년들과 함께 3년 이내에 방글라데시 캠퍼스를 조성하는 기획과 준비를 하고 있습니다. 재미있는 시장을 개척하려고 노력하고 있어요.

### 앞으로 그리는 멘토리는 어떤 모습일까요?

'로컬에서의 삶을 배우고, 나만의 삶을 만들 수 있는 로컬의 대학'을 만들고자 중앙행정기관, 지자체, 기업 등 다양한 이해관계자와 협력하고 있어요. 제 가치의 핵심인 '지역에 머무를 수 있는 힘'은 농산어촌에서 미래세대가 살아갈 수 있는 것에만 국한하지 않습니다. 농산어촌이 언제든 돌아올 수 있는 곳이 되길 바라요. 다음세대 친구들이 세상이 만든 기준이 아닌 자신만의 기준을 가지고 다양한 방식으로 살아갈 수 있기를 바랍니다. 세대로 통쳐서 표현하는 것을 싫어하지만 시간이 흐를수록 개성이 뚜렷하고 주도적이고 나의 일에 대한 관심과 역량이 뛰어난 친구들이 많아지는 것 같아요. 무궁무진한 가능성을 품고 있는 로컬에서의 삶을 살 수 있는 기회를 통해 '다양한 삶'의 모습을 미래세대에게 선물하고 싶습니다.

## 권예원 멘토리 의성지사 팀장

### 자기소개와 현재 멘토리에서 하고 있는 일은 무엇인지 소개 부탁드립니다.

안녕하세요. 2020년 9월에 인턴으로 입사해 줄곧 멘토리에서 일하고 있는 권예원입니다. 지금은 의성 청년마을 대표로 현장 총괄을 하고 있습니다. 멘토리는 2022년 행정안전부 청년마을 사업에 선정됐어요. 올해 3년차가 되었고, 의성의 대표로 있으면서 현장에서 일어나는 일들, 프로그램을 기획·운영하고 참가자 소통 등 각종 다양한 일을 하고 있습니다.

멘토리는 '서울 밖에서도 살 수 있지 않을까' 라는 그 가능성을 만들고 싶은 팀이라고 생각해요. 처음엔 농산어촌 청소년들과 함께 그 질문에 대한 답을 만들어 나갔지만 지금은 20대 초중반의 청년들이 자신의 진로를 서울 또는 사회적으로 좋다고 여겨지는 곳에서만 한정하는 것이 아니라, 자신의 일을 탐색하고 스스로 삶을 만들어갈 수 있도록 지원하는 방법 중 하나로 지역에서의 삶의 가능성을 보여주고자 합니다. 현재 대학생이나 20대 청년 중 로컬에서의 삶 또는 창업에 관심 있는 청년들이 안전한 환경 안에서 그 경험을 해볼 수 있도록 교육 프로그램을 운영하고 있어요.

### 서울에서 대학을 졸업하고 의성에 정착했어요. 지역에서 일하는 게 쉽지 않은 선택일 수도 있는데, 결정의 원동력은 무엇이였을까요?

제 성향 탓이겠지만, 망설임은 전혀 없었어요. 오히려 지역에 내려가면 무언가 조금 더 멋진 삶이 기다리고 있지 않을까 기대했던 것 같아요. 저는 기업에 들어간 제 모습을 한 번도 상상해보지 않았던 사람이거든요. 대학에 다니면서 제 나름대로 관심 있는 분야에서 열심히 활동하면서 지내왔습니다. 그런데 4학년이 되니 남들이 전부 취업 준비를 하는 거예요. 대학교를 다니며 저는 나답게 살 수 있는 방법이 무엇일까 고민하고 이를 위해 다양한 활동을 했다고 생각했는데 취업을 위한 이력서를 쓰려니 정리가 잘 되지 않고 제 삶의 가치가 없어진 느낌이었어요. 이런 고민과 방향을 이어가던 중에 로컬에서의 삶을 생각하게 되었고 어쩌면 '나답게 살 수 있지 않을까' 하는 막연한 기대를 갖게 되었던 시기에 멘토리의 채용공고를 보고 지원하게 됐습니다.

### 멘토리 활동을 하면서 기억에 남는 에피소드나 보람을 느꼈던 순간은 언제인가요?

사람을 마주하는 일이다 보니까 감동을 받거나 힘을 얻는 순간이 꽤 많아요. 작년에 로컬러닝랩 참가자들과 지역기업 파트너로서 함께 프로젝트를 진행한 김명섭 대표님의 소회를 듣기 위해 인터뷰를 하러 찾아갔어요. 그때 대표님께서 본인이 정말 오랫동안 꿈꿔왔던 게 바로 이렇게 외지청년, 지역청년 구분 없이 각자 잘하는 역할을 하면서 서로 시너지를 내서 함께 하는 거였다고 말씀 해주셨어요. 기업의 대표로서 1차 생산물뿐 아니라 가공 상품을 만들어보고 싶었는데 혼자서는 할 수도 없고 선례도 없어서 막막했다고요. 그러면서 '멘토리랑 함께한 덕분에 선례를 만들어볼 수 있었다는 점에 너무나도 고맙고, 또 앞으로를 내다보고 하나갈 수 있는 힘이 되어줘서 고맙다'고 하시는 거예요. 저희도 김명섭 대표님 덕분에 성장할 수 있었거든요. 서로에게 '원원'이라는 건 이런 거구나 느낀 순간이었어요. 또 참가자들이 '인생에 정말 좋은 경험이었다', '이것만큼 성장할 수 있는 프로젝트가 더 있을까' 말해줄 때마다 감동이고요. 또 하나는 저희가 의성 청년 커뮤니티를 운영하고 있는데, 여성 풋살팀을 만들었어요. 풋살팀 멤버 중 한 분께서 축구 좋아하는 남편과 아들 둘은 될 곳이 있는데, 자기만 될 곳이 없어서 늘 남편에게 여자 축구단을 만들어달라고 하소연해왔다고 하는 거예요. 그런데 청년들이 움직여준 덕분에 10년 소원이 이뤄졌다며 기뻐하시는 모습이 기억에 남아요.

### 예원님은 초기 멤버는 아니지만 멘토리의 변화 과정을 가까이서 지켜봐왔어요. 어려운 순간도 있었을 것 같아요.

매년 어려운데요(웃음). 멘토리가 직원을 고용하기로 하고 처음 뽑힌 직원이 저인걸로 알고 있어요. 입사하자마자 지원사업 공모를 준비했는데 떨어졌습니다. 몇 달간 준비한 게 날아가면서 예산은 없지만 우리끼리라도 해보자 결심하고는 아무것도 없이 의성에 내려왔어요. 그게 로컬 임팩트 캠퍼스 1기예요. 원래 7월부터 군에서 제공하는 숙소를 사용하려고 했는데 6월인데도 공사가 진행되지 못해서 매일 1시간씩 왕복해야 하는 거리에서 지냈어요. 정말 열악한 환경에서 시작했는데, '1기'가 주는 의미가 남달랐는지 다들 열심히 참여했어요. 한창 코로나 시기였어서 서울에서는 오프라인으로 할 수 있는 프로그램

이 아무것도 없는데, 학교에서 팀플도 제대로 못해본 청년들이 함께 모여 머리를 맞대니 즐거워 하더라고요. 제가 힘든 부분은 아무래도 지역에서 지내다 보니 동료를 구하는 게 어렵다는 점이에요. 저는 지역에서의 삶을 쉽게 결정했지만, 보통은 어려운 결정이니까요. 저희가 해결하고 싶고, 또 해결하고자 하는 사회문제 안에 멘토리 역시 존재하고 있기 때문에 멘토리조차도 그 문제에서 자유로울 수는 없는 것 같아요.

### 예원님이 본 권기호 대표님과 멘토리는 어떤 존재인가요?

제가 날 수 있도록 무거운 걸 다 떠안아주는 사람이에요. 해보고 싶었던 것들을 다 해보라고 말씀해 주시거든요. 알아서 해보라고 맡겨주시지만 책임을 지우거나 질책하지 않으세요. 그런 부분이 늘 감사하고, 열정이 대단하다고 느껴요. 나라면 저렇게 할 수 있을까, 생각하죠. 멘토리의 미션에 대해 갖고 있는 열정, 문제 해결에 대한 신념의 강도가 엄청나요. 존경스러워요. 그리고 멘토리는 '동지' 같아요. 사회생활을 여기서 처음 시작했고, 자라왔어요. 저를 키웠다는 의미에서의 동지이기도 하고, 대표님에 대해 말씀드린 것처럼 제가 날아볼 수 있게끔 뒤에서 든든하게 받쳐주는 곳이기도 합니다. 제가 새라면 멘토리는 동지다, 라고 할 수 있겠네요.

## 한지수 멘토리 부안지사 매니저

### 자기소개 부탁드립니다.

멘토리 부안캠퍼스에서 프로젝트 매니저로 근무하고 있는 한지수입니다. 일을 시작한 지는 3개월 정도 됐어요. 친구들이 로컬임팩트캠퍼스 1기로 참여하면서 멘토리를 알게 됐습니다. 로컬임팩트캠퍼스는 '성균관대 도전학기'의 일환으로 여름방학을 활용해 특정 지역에 직접 체류하며 관찰과 경험, 인터뷰 등을 통해 지역의 문제점을 파악하는 프로젝트였죠. 학교 교수님께서 이 프로젝트에 협력하고 계시기도 했고, 저도 관심이 있어서 의성에서 열린 성과공유회에 참석해 친구들의 활동 후기를 듣게 됐는데 그때 멘토리가 지역에서 현장을 기반으로 체험하고 검증하는 실험을 하는 곳이라는 걸 알게 됐어요.

### 로컬러닝랩 3기로 참여했어요. 어떤 프로젝트였는지 궁금합니다.

로컬러닝랩은 총 3개의 파트로 구성되어 있어요. 지역 주민들과 함께 마을의 문제를 발굴하고 정의해 솔루션을 제작하는 '임팩트랩', 지역 기업과 협력해 상품을 개발하거나 리브랜딩 하는 '비즈니스랩', 지역에 필요한 기술을 개발하는 '테크랩'인데요. 제가 참여한 파트는 '비즈니스랩'으로, 지역협력파트너였던 '의성마을황토메기영어조합법인'과 신제품 개발을 진행했습니다. 쇠퇴해가는 민물 생선 시장을 살리고, 지역에 있는 1차 생산자의 판로 다각화를 위해 고민한 끝에 '메기 매운탕 레토르트'를 기획했죠. 7주 간의 로컬러닝랩 기간으로는 마무리를 짓지 못해서 추가적으로 프로젝트를 지속했어요. 2개월 동안 기존 소비자 중심으로 시장조사를 하고 또 어떤 니즈가 있는지 설문조사를 했어요. 동시에 황토메기 대표님과 수시로 소통하면서 R&D와 홍보, 제품 촬영 등 12월이 되어서야 최종 마무리를 한 결과, 와디즈 펀딩으로 시장성 테스트까지 할 수 있었습니다.

### 지금은 '부싯돌 프로젝트'의 PM을 맡고 있어요. 어떤 역할을 하는 건가요?

'부싯돌 프로젝트' 역시 지역자원 및 지역기업과 연계하여 로컬에서 '나만의 할 일'을 만들어보는 프로젝트인데요. 5개월간 월 60만원의 활동비와 더불어 참가자가 숙식할 수 있는 쉼어하우스, 부안군청에서 마련해준 활동 공간이 제공됩니다. 저는 지역에 있는 어떤 기업과 파트너를 맺고 프로젝트를 진행할지, 어떤 아이템을 발굴하고 개발할지 등 비

즈니스 프로젝트의 전반적인 운영 매뉴얼을 구축하고 관리하는 역할을 하고 있어요. 혼자 자서 하는 건 아니고, 2명의 동료와 함께 담당하고 있습니다.

### 지역 정착을 위한 타 청년 대상 사업과 비교했을 때, 멘토리만의 차별점은 무엇일까요?

로컬러닝랩으로 참여하기 전, 타 사업 단기 프로젝트로 다른 마을을 돌아본 적이 있는데 로컬에서의 삶을 체험하는 데에 그쳤어요. 단순히 2박 3일 놀고 싶어서 온 게 아니라 정말로 일을 하거나, 여기서 터를 잡았을 때 어떻게 살아갈 수 있는지가 궁금했던 거거든요. 멘토리가 제공한 프로젝트는 실제로 여기서 일을 해보면서 이 지역에 필요한 인재가 될 수 있는지 실험할 수 있다는 점이 달랐어요. 그리고 숙식을 제공하는 것도 메리트라고 느꼈어요. 그 지역의 문화를 이해하려면 깊이 있게 살아봐야 하는데, 왔다 갔다 왕복하는 데 드는 시간과 비용이 보장되지 않으면 몰입하기 어렵더라고요. 일주일에 한두 번 가서 문제를 정의하고 솔루션을 개발하는 것과 일주일 내내 살면서 이해관계자들을 만나며 탐구하는 것은 차이가 있죠. 아무래도 실제 살아보면서 과정을 반복할 수 있는 환경이 집중하기에 더 좋았습니다.

### 지수님에게 멘토리는 어떤 존재인가요? 멘토리를 한 단어로 정의한다면요?

멘토리는 '가능성을 믿어주는 곳'인 것 같아요. 사실 학생들이 지역에서 제품을 기획하고 판매할 수 있도록 전적으로 믿고 활동비에 숙식까지 지원해주는 곳은 거의 없거든요. 멘토리는 학생들의 의지와 진심 속에서 그 가능성을 보고 투자하는 기업이에요. 제가 아무 것도 없는 대학교 3학년 때 멘토리를 통해 제품 기획부터 판매까지 해볼 수 있었던 건 이곳에서만 느낄 수 있는 경험이었을 것 같아요.

## 도민석 펠로우

메타버스와 디지털 트윈 기술을 활용해  
디지털 전환이 필요한  
초기 임팩트 창업팀과 가치지향 조직을  
도와 기술 격차를 줄입니다.



## 하트버스 HEARTVERSE Build your future

캠브릿지로 게임의 순기능을 활용해 사람들에게 사회문제를 알리고 참여할 수 있는 임팩트 게임을 만들었던 도민석 펠로우는 하트버스를 통해 현실과 가상세계를 잇는 3D웹과 디지털 트윈, 메타버스 기술을 통해 물리적 제약 없이 연결되는 세상을 꿈꿉니다. 만남이 단절된 코로나19 시기 시공간을 초월한 실감 콘텐츠 및 1:1 화상 공간 등을 통해 비대면 소통을 확장하고, 제한적인 상황에서도 사람들끼리 서로 연결되고 문화를 함께 향유할 수 있는 관광 플랫폼을 제작했습니다. 더 나아가 소아 환자 체중 측정 앱 개발 등 다양한 연령대의 시민에게 기술적 편리를 제공하며, 기술 자문과 멘토링으로 디지털 기술 격차로 어려움을 겪는 사회혁신 분야 초기 창업팀과 가치지향 조직의 디지털 전환을 도와 사회가치 확산에 기여합니다.

기관명

하트버스

설립연도

2021년

홈페이지

heartverse.xyz

소셜미션

디지털 트윈 기술로 디지털 전환 시대의 초기 사회혁신 창업가들을 위한 IT기술 이해력 향상 및 기술 개발 지원

◆ 전 캠브릿지(2016~2021)

소셜미션 : 게임의 순기능을 활용해 사회와 개인의 삶에 선한 영향력을 주는 임팩트 게임 제작



## 주목한 사회문제

### 디지털 기술 격차 가속화로 인한 사회적 불평등 확대

디지털 전환은 “비즈니스의 모든 영역에 디지털 기술을 통합하여 운영 방식 및 고객에게 가치를 전달하는 방식에 근본적인 변화를 가져오는 것”을 의미합니다. 코로나19 팬데믹을 기점으로 다양한 분야에서 디지털 전환의 필요성이 대두되는 가운데, OECD 국가를 비롯해 전환을 위한 움직임이 활발합니다. 그러나 기업의 규모가 작을수록 새로운 디지털 방식을 사용할 가능성이 낮고, 기본 서비스를 수용하는 데 한계가 있을 수 있습니다. 특히 한정된 자원으로 사회문제를 해결해나가는 사회혁신조직들은 사회적 가치를 확산하기 위해 디지털 전환이 필요하지만, IT 전문 인력 확보부터 어려움을 느끼는 경우가 많습니다. 디지털 기술이 기하급수적 속도로 발전하면서 디지털 문해력을 넘어 인공지능 AI 문해력의 필요성이 높아지는 요즘, 기술 접근성이 낮은 사회혁신 분야의 소규모 기관을 위한 지원이 필요합니다.

출처: The Enterprise Project (2020), What is digital transformation?, Red Hat. <https://enterpriseproject.com/what-is-digital-transformation>

출처: OECD (2021), The Digital Transformation of SMEs, OECD Studies on SMEs and Entrepreneurship, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/bdb9256a-en>.

시민들이 비대면으로 이야기를 나눌 수 있는 메타버스 공간



3D웹으로 구현한 쇼룸



## 사업개요

### 솔루션

메타버스와 디지털 트윈 기술 등을 활용해 시공간을 초월한 실감 콘텐츠 및 공간 제약 없이 확장할 수 있는 가상 공간 플랫폼을 구축하며, 기업 및 공공기관에서 풀고자 하는 사회문제 해결을 위한 다양한 프로젝트를 진행합니다. 나아가 경영 전반에 걸친 디지털 전환의 필요성이 증가하고 있는 시대적 전환기에 디지털 정보 격차로 어려움을 겪고 있는 가치지향 조직이 사회적 가치를 확산할 수 있도록 기술적으로 지원하고 있습니다.

### 주요 제품 및 서비스

- 3D 콘텐츠(VR/AR) 개발
  - 시공간을 초월한 몰입형 실감 콘텐츠 개발
  - 제품을 쉽게 소개하고 광고할 수 있는 3D 쇼룸 공간 생성
- 메타버스 및 디지털 트윈 기술 활용 프로젝트 개발
  - 단순한 가상공간을 넘어 사회·문화·경제적 활동 공간 제시
  - 비대면 음성 해설 및 화상미팅이 가능한 커뮤니케이션 환경 조성
- 앱/웹 및 AI 콘텐츠 개발
  - 건강관리 및 시스템 관제 등 다양한 앱 및 AI 플랫폼 개발
  - 고객사 맞춤 웹사이트 및 웹진 구축



### 향후 목표

- 소규모 비즈니스를 포함해 누구나 적절한 가격에 3D웹을 제작할 수 있는 빌더 'LEVIT' 개발 완료 및 론칭, 운영
- 디지털 전환 및 디지털 트윈 분야의 다양한 프로젝트 경험 확대
- 사회혁신 분야 초기 창업팀 대상 멘토링 및 IT 기술 개발 지원 프로그램 운영

## 주요 이해관계자



공공기관 및 지방자치단체

하트버스는 3D웹 및 메타버스 기술을 활용해 공공기관 및 지자체가 해결하고자 하는 사회문제와 관련한 다양한 프로젝트를 실행합니다.



민간 기업

하트버스는 기업이 가진 니즈 혹은 해결하고자 하는 사회문제와 관련한 맞춤형 콘텐츠와 서비스를 제공합니다.



사회혁신 및 가치지향 조직

하트버스는 초기 사회혁신 조직의 프로젝트를 함께 진행하며 디지털 혁신을 위한 자문과 멘토링을 통해 해당 조직의 사회적 가치를 만드는 활동이 안정적으로 성장할 수 있는 기반을 조성합니다.

## 3년간의 변화

활동 ACTIVITY	활동결과 OUTPUT	사회적 성과 OUTCOME	임팩트 IMPACT
<p><b>소셜 임팩트 게임 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사회적 이슈를 주제로 한 게임 개발</li> <li>- 「시미」: 나의 자존감을 높이기 위한 여행</li> <li>- 「웬즈데이」: 태평양 전쟁범죄를 기억하기 위한 3D 어드벤처</li> </ul> <p><b>기능성 게임 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 건강·시니어 분야 게임 개발</li> <li>- 〈시니어 게임 플레이 지원 기술 및 게임 서비스 모델 개발〉 과제 (한국과학기술원 공동연구, 2019~2021)</li> </ul>	<p><b>소셜 임팩트 게임 개발</b></p> <p>게임 누적 이용자 수 <b>2,600명</b>    임팩트 게임 저변 확대를 위한 육성팀 발굴 <b>1팀</b></p> <p>「웬즈데이」 게임 이후 역사 사건을 찾아보았다' 자체 설문조사 답변한 응답자 <b>76%</b></p> <p><b>기능성 게임 개발</b></p> <p>「세대를 연결하는 게임 디자인 가이드 : 50대 이상 게임 이용자를 중심으로」 온라인 책 발간(2022)</p> <p>데이터 기준: 2021년 9월</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임을 통해 사회적 이슈에 대한 인식 제고</li> <li>· 임팩트 게임 육성팀 발굴을 통한 생태계 확대에 기여</li> <li>· 다양한 연령의 플레이어가 즐길 수 있는 게임 가이드라인을 제시하여 게임 경험의 연령별 편중하나 사회적 격차 감소에 기여</li> </ul>	<p><b>디지털 기술을 통한 사회문제 해결 및 사회적 가치 선순환</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 겐브릿지: 임팩트 게임을 통한 사회문제 인식 개선 및 사람들의 참여 확산</li> <li>· 하트버스: 3D웹 및 디지털 기술 등을 활용한 콘텐츠로 사회문제 해결 및 정보 격차 해소</li> </ul>
<p><b>메타버스 R&amp;D 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19로 인한 비대면 확산 흐름에 대응하는 메타버스 서비스 개발</li> <li>- 경기도 시흥시 스마트시티 관광형 메타버스 플랫폼 (2021~2022) 및 화상미팅 가상리빙랩 개발(2022)</li> </ul> <p><b>3D 기술 구현 및 앱 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 울릉도 독도의용대기념관 3D 블렌더 영상 제작(2023)</li> <li>· 소아환자 체중·키 측정 AR앱 개발(2023)</li> <li>- 뇌파측정기 블루투스 연동 콘텐츠 앱 개발(2023)</li> </ul> <p><b>사회혁신 분야 초기 창업팀 멘토링 및 기술자문</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한국 내 이주노동자들이 직접 구직할 수 있는 채용 중계 플랫폼 개발 지원</li> </ul>	<p><b>메타버스 R&amp;D 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 경기도 시흥시 스마트시티 관광형 메타버스 플랫폼</li> <li>- 가상 리빙랩 만족도 조사 결과 4.38/5점 (113명 참여)</li> <li>- 문화관광해설 비대면 서비스 실증</li> </ul> <p><b>사회혁신 분야 초기 창업팀 멘토링 및 기술자문</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· AI 기반 추천 알고리즘 기능 탑재 플랫폼 구축</li> </ul>	<p><b>3D 기술 구현 및 앱 개발</b></p> <p>앱/웹 개발 <b>9건</b></p> <p>AI 개발 <b>1건</b></p> <p>3D 및 메타버스 <b>7건</b></p> <p>데이터 기준: 2020년 10월~2023년 9월</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지자체 최초 메타버스 내 온라인 관광 해설 시범 운영</li> <li>· 가치지향 조직 기술 자문을 통해 사회적 가치 확산에 기여</li> </ul> <p><b>수상내역</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2021 게임스 포 체인지 'Best Learning Game'</li> <li>· 2022 '대-스타 해결사 플랫폼' 메타버스 분야 3위</li> <li>· 2022 시흥시장 표창 : 지역사회 발전 공헌</li> </ul>

젠브릿지 (2016~2021)

하트버스 (2021~)

## 도민석 펠로우, 그리고 함께한 사람들의 이야기



### 도민석 펠로우

**현재는 하트버스를 운영하고 있지만, 뷰티풀펠로우 선발 당시에는 임팩트 게임 회사인 겐브릿지를 운영했어요. 겐브릿지가 했던 활동과 그 의미를 돌아본다면요?**

항상 제가 하는 일로 어려움을 겪는 사람들을 돕거나 변화를 만들기 위해 이런 메시지를 알리는 사람이 되고 싶다는 생각을 했어요. 그래서 자연스럽게 임팩트 게임에 관심을 가지게 되었던 것 같아요. 사람들이 사회문제에 관심을 가질 수 있는 메시지를 던지는 임팩트 게임을 잘 만들어서 선한 영향력을 전하고자 했습니다. 창업 이후 개발한 첫 모바일 게임 <애프터 데이즈>는 2015년 발생한 네팔 지진을 겪은 생존자들의 시각에서 재난의 아픔과 복구 과정을 알리기 위한 게임이었는데요, 네팔의 이야기를 상세히 담아내고 싶어 직접 현지에 방문해 주민들을 만나 인터뷰도 하고, 배경으로 쓰일 사진도 촬영했어요. 2017년에 출시된 후, 3600만 다운로드 수를 기록하고 수익금 300만원은 네팔 지진 복구를 위해 전액 기부했어요. 이렇게 게임 업계에 '임팩트 게임'이라는 화두를 던지게 되었고, 과정은 어려웠지만 의미 있는 시작이었다고 생각해요. 이후 출시한 <시미(SIMI)>라는 게임은 타인의 시선을 벗어나 사막에서 진짜 내가 누구인지 찾아가는 캐릭터의 여정을 함께하며 사람들이 옷이 자기 자신을 사랑할 수 있도록 철학적인 메시지를 담아냈어요. 이밖에도 자살을 예방하거나 역사 인식과 관심을 높이기 위한 게임도 개발했습니다. 이를 통해 게임 플레이어 중 75%가 역사 인식과 관심에 대한 변화가 있었다고

응답을 하기도 했습니다.

게임이라는 매체의 부정적인 특성이 강조되고 있지만 그만큼 사람들에게 쉽고 재미있게 다가갈 수 있는 매체도 드문 것 같아요. 그래서 사회문제와 관련된 메시지나 긍정적인 변화를 가져올 수 있는 내용을 게임과 결합하면 선한 영향력이 확대될 수 있다고 생각했어요. 신규 임팩트 게임팀도 육성했었고요. 여러 요인으로 인해 겐브릿지를 종료한 것은 아쉽지만 하트버스를 통해 디지털 기술을 활용한 사회적 변화를 만들어간다는 큰 방향은 이어가고 있는 것 같습니다.

### 하트버스의 사업이 궁금해요.

겐브릿지가 임팩트 게임을 만드는 회사였다면, 하트버스는 3D웹과 메타버스, 디지털 트윈, AI 등의 여러 IT 기술을 다루는 개발사라고 보시면 돼요. 최근 3년여간은 코로나로 인해 대면하지 못하는 상황에서 연결의 중요성이 사회적으로 대두되었고 또 디지털 뉴딜의 핵심 정책으로 메타버스가 선정되던 시기였거든요. 경기도 시흥시와 함께 프로젝트를 진행하면서 메타버스 플랫폼을 구축해 온라인 캐릭터를 통해 가상 세계 속 시흥의 대표 관광지 등을 둘러보거나, 360도 VR 카메라를 통해 구현된 '시흥꿈상회'를 통해 온라인으로 브랜드 상품까지 구매할 수 있었죠. 또 기업이나 지자체가 필요로 하는 목적에 맞게 사람들이 참여할 수 있는 화상미팅이 가능한 가상 커뮤니케이션 공간을 만들기도 하고요.

'디지털 트윈'은 현실 세계 실물을 가상 세계의 객체로 만들고, 실물 객체의 동작과 행동을 기반으로 데이터를 수집하고 모사 및 모의, 분석하는 기술인데요. 다양한 산업에 적용할 수 있고 여러 사회문제를 해결하는 기술로도 주목받고 있죠. 이를테면 사진 데이터로 학습한 인체 키와 체중을 추정하는 모델을 개발해, 소아환자의 체중과 키를 추정해보는 앱을 예로 들 수 있겠네요. 이외에도 AI 챗봇 개발 등 고객사의 요구에 맞는 프로젝트를 실행하고 있습니다.

### 사회혁신 분야 초기 창업팀의 기술 자문을 지원한다고 들었어요.

제가 초창기에 제대로 된 개발팀을 꾸리지 못해 겪은 시행착오를 지금의 초기 창업가 분들도 똑같이 겪는 걸 알기에 그분들이 가치를 더 만들 수 있도록 제가 잘 아는 분야로 지원을 해주면 어떨까 생각했어요. 초기 창업팀은 필수적으로 앱이나 웹이 필요한데, 자금 운용도 그렇고 경험이 적다 보니 개발사를 찾는 것부터 어려움이 있거든요. 저는 모두 겪어봤기 때문에 필요한 사항을 도와주며 사업적으로도 멘토링과 기술 자문을 통해 완성도 높은 IT 프로젝트를 할 수 있는 경험을 나누고 있어요. 예를 들어 올해 진행되는 지원 사업을 알려주거나 사업계획서의 방향성을 조정해주기도 하고, 고도화 프로젝트를 같이 진행해보려고 하는 것이죠. 지난해 1개 팀을 지원해 이주노동자 대상으로 자신의 조건에 맞는 기업을 연결해주는 채용 중개 플랫폼을 개발했습니다. 올해부터는 지원하는 기관을 더 늘려보려고 해요. 겐브릿지의 핵심 가치 중 하나가 사회적 자본을 증가시켜 재투자하는 것이었는데요, 사업 형태는 바뀌었지만 소셜 생태계의 사람들이 만드는 사회적 가치가 확산될 수 있도록 계속 지원하려고 합니다. 쌓아온 경험을 바탕으로 앞으로 임팩트 분야에 필요한 디지털 전환과 디지털 트윈 기술을 도울 수 있을 것으로 기대합니다.

### 지난 3년을 돌아보면 무엇이 변화했나요?

견디는 힘과 포용력이 커진 것 같아요. 힘들 때 누군가를 부러워하고, '저 사람은 왜 그렇게 잘 되지?' 하는 마음이 들기도 하잖아요. 질투가 나는 게 당연하기도 하고요. 그런데 뷰티풀펠로우의 동료 대표님들과 이야기를 하다 보면 위로가 되는 게 있거든요. 비슷한 어려움을 겪으면서 잘 극복해낸 경험을 듣거나 제가 너무 응원하는 사람이 잘 되는 걸 볼 때 느끼는 기쁨이 있습니다. 분야는 달라도 다들 사회적 미션을 위해 열심히 노력하며 살아가는 모습을 보면서 많은 힘을 얻었고 저도 잘 견뎌야겠다는 생각을 했던 것 같아요. 그리고 그들처럼 저도 도움을 주고 힘이 되는 생태계의 동료가 되고 싶다는 생각을 하게 되었습니다.

### 대표님에게 뷰티풀펠로우는 어떤 의미였나요?

포기하지 않게 도와준 동료이자 친구, 가족 같은 존재요. 무엇이 잘 되든 안 되든, 응원해주는 건 가족밖에 없다고 생각하는데 뷰티풀펠로우는 제게 그 정도와 맞먹었습니다. 앞으로는 다른 동료 펠로우와의 협업을 통해 많은 분들에게 도움이 되는 걸 목표로 하고 있어요. 이제 더 높은 목표를 설정할 수 있는 시점이라고 생각해요. 최대한 더 다양한 프로젝트와 자체 서비스 베타 출시라는 목표를 달성할 수 있도록 달려나갈 계획입니다. 앞으로 계속 도전하면서 성장할 수 있는 뷰티풀펠로우 졸업생이 되겠습니다. 그동안 지켜봐 주셔서 감사합니다.

## 김현 하트버스 운영이사

### 캠브릿지와 하트버스에서 도민석 대표님과 함께 하고 있어요. 계속 함께 하게 된 계기가 궁금합니다.

캠브릿지에 입사했을 때는 개발 중인 게임 론칭이 바로 앞으로 다가온 시점이었어요. 저 역시 마케팅이 필요해 마케터 역할로 들어왔고요. 론칭 준비에 박차를 가하고 있었는데, 해당 메시지가 민감한 이슈이다 보니 생각보다 대중들의 반응이 좋지 않았어요. 차가웠죠. 그런 시선을 딛고 다시 좋은 메시지를 담은 새로운 게임을 만들어보려 했지만 쉽지 않았습니다. 게임 콘텐츠 사업은 투자받기도 어렵고, 계속 돈을 벌 수 있는 구조가 아니라면 사업체를 유지할 수 없겠다는 판단 하에 대표님이 큰 결단을 내렸어요. 근무하던 직원들은 대부분 게임 전문가이기도 했고, 앞으로의 커리어도 게임 산업 영역에서 쌓아갈 분들이라 다 나갔어요. 저 같은 경우에는 이 회사가 위기를 겪으면서도 직원을 챙기려 하고, 어떻게든 살려보고자 하는 대표님의 의지가 눈에 밟혔던 것 같아요. 솔직히 저도 다른 곳으로 이직하려면 할 수 있었겠지만 그래도 같이 도전해 볼 법 하겠다, 무급이어도 버텨볼 수 있겠다는 마음이 들더군요. 초기 창업 멤버처럼 함께 뛰어들어보자는 생각으로 지금까지 계속 함께하고 있습니다.

### 캠브릿지는 임팩트 게임 제작을 통해 사회적 메시지를 창출/확장하는 기업이었다면, 하트버스는 3D웹과 메타버스를 기반으로 사업을 펼쳐나가고 있어요. 사업 분야가 많이 다른 편이라고 보여지는데, 어떤가요?

이전에는 일반 회사에 다녔던 터라 캠브릿지를 통해 임팩트 게임이라는 개념을 처음 접했어요. <애프터데이즈> 이후 내놓은 신작이 우여곡절도 겪고, 실패한 게임이라고는 하지만 전하고자 하는 메시지 만큼은 개인적으로 좋은 의도였다고 생각해요. 어떻게든 게임을 이어가려고 했던 대표님을 보고 회사에 남아야겠다는 다짐을 했던 저로서는 사업 분야는 상이해도 기술을 통해 사회적 메시지, 사회적 가치를 실현하려는 맥락에서는 연결되어 있다고 봐요. 오히려 분야보다는 포지션이 변경된 것에 어려움을 느꼈어요. 순수하게 마케팅만 했을 때는 제품을 어떻게 잘 포장하고 알릴까, 어떻게 효율적으로 판매할까 고민했다면 지금은 내부 시스템 규격화나 경영지원, HR까지 맡고 있으니깐요. 프로젝

트가 들어오면 PM 역할도 함께 하는데요, 각 프로젝트에 알맞는 개발이나 소통, 인력 운영 등이 어렵지 사업 전환에서 오는 어려움은 없었습니다. 물론 앞으로 자체 서비스를 론칭하게 되면 또 다른 고민들이 이어지겠지만요.

### 캠브릿지와 하트버스를 지나오면서 수행한 프로젝트 중 가장 보람을 느꼈던, 기억에 남는 프로젝트는 무엇일까요?

2021년부터 2022년까지 시흥시와 대규모로 메타버스 프로젝트를 진행한 적이 있습니다. 지방정부 중 처음으로 웹기반 메타버스 홍보 플랫폼을 이용해 지역 관광지를 소개하는 서비스로, 시흥의 주요 관광지를 한눈에 둘러볼 수 있는 '메타버스로 떠나는 시흥여행'이라는 웹 기반 플랫폼을 개발했어요. 또 '시흥갯골축제'라고 지역에서 매년 열리는 축제가 있는데, 축제일에 맞춰 갯골생태공원 가상 공간을 구현하고 가상 관광을 도와주는 플랫폼도 만들었죠. 온라인 스탬프 투어부터 염전체험, 갯골 동식물 관찰, 전통킵보드 탑승 등 다양한 체험을 가상 공간을 통해 할 수 있게끔 설계했어요. 메타버스 내에서 해설사가 직접 진행하는 온라인 관광 해설도 들을 수 있었죠. 축제 때 실제로 직접 가상 공간을 체험해볼 수 있도록 야외 부스를 설치했는데 어린 친구들이 메타버스 플랫폼을 이용하는 모습을 지켜볼 수 있어서 보람찼던 기억이 있습니다.

### 오랜 시간 지켜본 도민석 대표님은 어떤 리더인가요?

끈기 있고, 책임감 있는 리더죠. 지금까지 함께하면서 느꼈던 건, 저 정도의 끈기가 없었다면 이미 포기했을 거라는 거예요. 여러 이유들로 인해 힘들었을텐데도 불구하고 포기하지 않고 해나가려는 모습을 계속 지켜봤어요. 저였다면 진작 포기했을텐데, 이겨내더군요. 그리고 그 과정 속에서도 스스로 많은 짐을 짊어지고, 팀원들을 먼저 챙기려고 했으니깐요. 어떻게든 버티고, 돌파구를 찾고, 앞으로 나아가는 태도가 멋지다고 생각해요. 저도 그런 점들을 보고 배우면서, 믿고 따르는 거고요.

### 이사님에게 이 회사는 어떤 의미인가요?

하트버스는 회사가 종착역이었으면 좋겠어요. 제 나이도 적지 않고, 또 커리어 살려서 다른 회사에 가기보다는 지금 이 회사를 조금씩이지만 키워나가면서 어느 정도 굳건하게 만들어보고 싶어요. 풍파에도 흔들리지 않을 정도의 규모로 회사를 키우고 마무리 지으면 참 좋겠습니다. 대표님도 사활을 거셨다고 생각해요. 5년만 더 버텨보자는 마음으로 버티고 계실 거거든요. 그 5년 동안 저희가 의미있게 한 계단씩 올라간다면 그 걸음이 10년이 되고, 15년이 되지 않겠어요? 대표님과 회사의 앞날에 대해 자주 이야기 나누거든요. 정말 그랬으면 좋겠어요. 종착역이 되었으면, 규모가 커지고 여유가 생긴다면 대표님이 추구하던 사회적 도움을 줄 수 있는 여지도 더욱 커지겠죠. 저희는 더디지만 조금씩 나아가고 있습니다. 그렇게 성장해나갔으면 합니다.



## 문병무 펠로우

중증운동장애 영유아를 위한  
조기 재활서비스와  
보호자 가족지원서비스를 제공하며,  
장애 아동과 그 가족을 아우르는  
진정한 재활을 지원합니다.



Surprise  
적기업

## 유한회사 쿠미

히브리어로 '일어나라'라는 뜻을 가진 쿠미<sup>Kumi</sup>는 지역에서 중증운동장애 영유아에게 맞춤형 조기 재활서비스를 제공하여 아이들이 독립적으로 생활할 수 있도록 돕는 사회적기업입니다. 문병무 펠로우는 10년간 중증운동장애 아동의 재활치료를 돕는 물리치료사로 근무하면서 지역에서 소아재활 치료 기관이 적어 재활의 시기를 놓치는 아이들을 보며 국내 소아재활 치료 서비스 환경이 열악하다는 문제의식을 갖게 되었습니다. 적정 가격의 1:1 재활서비스를 통해 지역사회 내에서 최소한의 재활 기회를 제공하여 장애 아동과 그 가정의 심리적·경제적 부담을 줄여주고자 전문재활기관인 쿠미를 설립했고, 장애 아동을 비롯하여 보호자 "쉼" 프로젝트 등 가족까지 포괄하는 넓은 의미의 재활을 지원하며 재활의 패러다임을 바꾸고자 노력하고 있습니다. 나아가 지역사회 내 통합 돌봄 시스템을 구축하기 위해 현재 지역 사회적경제 네트워크에 활발하게 참여하고 있습니다.

기관명	설립연도	홈페이지
유한회사 쿠미	2017년	<a href="http://url.kr/ird6gj">url.kr/ird6gj</a>

### 소셜미션

중증운동장애 아동을 위한 조기 재활서비스를 제공하여  
우리 아이들의 독립적인 생활을 돕는다

## 주목한 사회문제

### 중증운동장애 영유아 대상 재활서비스 제공 기관 부족으로 인한 조기 재활의 어려움 및 중증운동장애 아동 보호자의 경제적 부담 가중

소아재활은 성장과 발달이 맞물리는 시기에 이뤄지기 때문에 장기적이고 지속적인 재활 치료가 필요합니다. 상대적으로 중증운동장애를 가질 위험이 높은 조산아(37주 미만 출생)와 저체중아(2.5kg 미만)가 해마다 증가하는 추세지만, 소아재활 전문 의료기관이 적은 데다 진료 대기가 길어 많은 어린이가 전국 각지의 병원을 옮겨 다니며 치료를 받고 있습니다. 특히 중증운동장애 아동을 위한 운동재활서비스를 제공하는 기관은 더욱 적어 길게는 몇 달씩 타 지역에서 머무르는 경우도 발생하기에 장애 아동 가정의 경제적·심리적 부담이 크며, 무엇보다도 적기에 필요한 재활서비스를 받지 못하면 영구적인 장애로 이어질 수 있다는 문제가 있습니다.

출처: 통계청 사회통계국 인구동향과  
(2023.08.30). 2022년 출생 통계  
보도자료.

웨어러블 보행훈련 로봇으로 진행되는 재활치료



쿠미에서 재활치료를 받고 있는 모습



## 사업개요

### 솔루션

중증운동장애 아동에게 일대일 맞춤형 재활서비스를 제공하여 효과적인 재활을 돕고, 보조기기 도서관을 운영함으로써 지역에 재활보조기기 자원 공유 플랫폼을 구축하여 아동에게는 시기별 적절한 보조기기를 제공하고, 가정에는 보조기기 구입에 따른 경제적 부담을 감소시킵니다.

### 주요 제품 및 서비스

- **중증운동장애 아동을 위한 조기 재활서비스 제공**
  - 근골격계 질환의 예방과 재활을 위한 근골격계 재활서비스
  - 웨어러블 지면 보행 훈련 로봇을 이용한 로봇재활서비스
  - 정상운동 발달 촉진을 위한 신체기능 중심의 운동 재활 및 감각통합 서비스
  - 언어 치료 및 적절한 음식 섭취가 가능하도록 하는 구강운동 서비스
- **장애 아동 가족을 위한 문화행사 및 건강관리 프로그램 지원**
  - 근골격계 질환 예방을 위한 보호자 운동 프로그램
  - 정서적 안정을 위한 “심” 프로그램 (문화 체험 활동)
- **장애 아동을 위한 보조기기 도서관 운영**
  - 아동이 성장하면서 사용하지 못하게 된 보조기기를 기증하고 장애 아동이 필요로 하는 보조기기 대여 시스템 운영



### 향후 목표

- 소아재활 활성화를 위한 전국 협의체 구성
- 쿠미, 우다함사회적협동조합을 중심으로 동종·이종 간 협업을 통해 장애 아동 가족을 포함한 지역사회 구성원을 위한 통합 지원 프로그램 개발



## 주요 이해관계자

**쿠미,보조기기 도서관 이용자**  
 ● 중증운동장애 아동, 보호자

쿠미는 중증운동장애 아동의 장애 유형에 맞는 1:1 신체재활서비스를 지속적으로 제공하고, 보호자 대상 문화 체험 및 건강 관리 프로그램을 운영하며 장애 아동과 가정의 효과적인 재활을 돕습니다.

나아가 보조기기 도서관에서 보조기기 대여 시스템을 운영하며 가정 내 재활을 지원합니다.

아이를 위해 집에서도 운동을 해주고 싶는데 필요한 기기나 운동 도구를 모두 구입하기에는 부담스러웠습니다. 보조기기 도서관에서 아이에게 도움이 될 수 있는 기기를 추천해주고 운동법을 알려주셔서 부담 없이 아이와 운동할 수 있었습니다.

— 장애 아동 보호자

**지역사회 구성원을 위한 건강관리 프로그램 협업 기관**  
 ● 지자체 및 보건소, 학교 등

지자체 및 보건소 등은 전주시에서 건강 관리 지원사업을 주관하고 운영합니다. 쿠미는 각 사업에 참여하여 성인 장애인 및 보호자를 포함하여 지역사회 구성원을 위한 다양한 건강 관리 프로그램을 함께 계획하고 진행합니다.

**지역사회 통합 돌봄 시스템 구축을 위한 협력 네트워크**  
 ● 우다함사회적협동조합, 지역 내 교육 관련 사회적경제기업 네트워크, 전주시 사회적기업협회, 전주시협동조합협의회, 전주시사회적경제지원센터

쿠미와 협업 체계를 구축하여 지역사회 구성원을 위한 통합 돌봄 시스템을 만들어가고 있습니다. 쿠미와 지역의 사회적경제 기관들이 모여 우다함사회적협동조합을 설립했으며, 현재 다함께돌봄센터를 위탁 운영하고 있습니다. 장애, 비장애 아동의 통합 돌봄을 위한 기반을 조성해나가고자 합니다.

우다함사회적협동조합·지역사회 내 통합 돌봄 시스템 구축을 위해 쿠미와 지역 사회적기업, 비영리재단이 모여서 구성한 컨소시엄

## 3년간의 변화

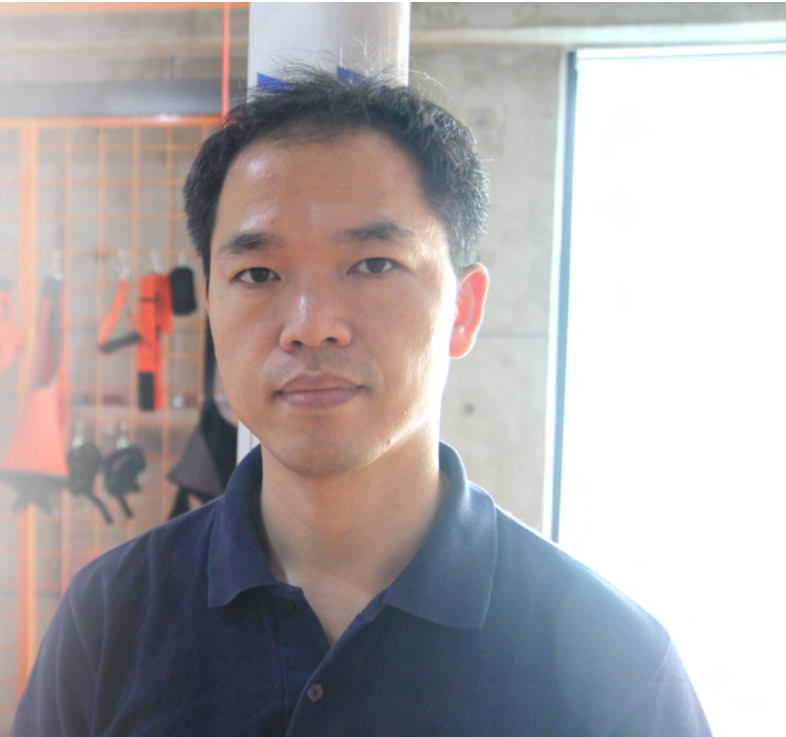
활동 ACTIVITY	활동결과 OUTPUT	사회적 성과 OUTCOME	임팩트 IMPACT
<p><b>재활서비스</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지역 중증운동장애 아동의 효과적이고 안정적인 재활을 위해 적정 가격의 신체기능 중심 재활서비스 제공</li> </ul> <p><b>보조기기 도서관</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>장애 아동을 위한 보조기기 도서관 1개소 설립(2022년)</li> <li>아동 연령 및 신체 규격에 맞는 보조기기 대여 서비스 제공</li> <li>더 이상 사용하지 않는 보조기기 기증 시스템 운영</li> </ul>	<p><b>재활서비스</b></p> <p>재활서비스 이용 인원 (누적) <b>3,073</b>명</p> <p>월 평균 이용 인원 <b>93.1</b>명</p> <p>재활서비스 제공 건수 <b>15,287</b>건</p>	<p><b>보조기기 도서관</b></p> <p>보유한 보조기기 <b>68</b>대</p> <p>대여 서비스 이용 인원 (누적) <b>42</b>명</p> <p>보조기기 기증 <b>28</b>개</p>	<p><b>지역 중증운동장애 영유아의 안정적인 재활 기반 및 지역사회 내 통합돌봄시스템을 마련하여 아이들의 독립적인 생활 보장</b></p>
<p><b>장애 아동 및 가족 통합 지원 프로그램</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>장애 아동 가족의 근골격계 질환 예방 및 심리지원(문화체험 "쉽" 프로젝트) 프로그램 운영</li> <li>통합 지원 프로그램 개발을 위한 지역 사회적경제조직과의 협업점 모색</li> </ul> <p><b>지역사회 연계 건강 관리 프로그램</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지역 보건소와 연계하여 성인 장애인 대상 체조교실 진행</li> <li>지역 건강지원센터와 연계하여 장애인 보호자 대상 근골격계 질환 예방 교실 진행</li> </ul> <p><b>지역사회 돌봄 및 교육서비스</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우다함 사회적협동조합 설립(지역 기관)</li> <li>(장애 아동의 방과후 활동 및 돌봄서비스를 제공하는 사회적경제기업)</li> </ul>	<p><b>장애 아동 및 가족 통합 지원 프로그램</b></p> <p>장애 아동 보호자 대상 운동 프로그램 및 '쉽' 프로젝트 <b>185</b>회 진행</p>	<p><b>지역사회 연계 건강 관리 프로그램</b></p> <p>건강 프로그램 운영 <b>35</b>회</p> <p>참여 인원 (누적) <b>382</b>명</p> <p><b>지역사회 돌봄 및 교육서비스</b></p> <p>초등 방과 후 돌봄센터인 '전주시 다함께돌봄센터' 10호점(야호 효자5동 다함께돌봄센터) 운영 민간위탁기관 선정</p>	
		<p>· 맞춤형 재활서비스로 지역 장애 아동의 조기 재활 기회 확대</p> <p>· 재활보조기기 자원공유 플랫폼을 통한 보조기기 순환 시스템 구축 및 가정 내 재활 확산</p>	<p><b>3</b> 건립하고 양육한 새</p> <p><b>GOAL 3.8</b></p> <p>재무위험관리, 양질의 필수 보건서비스에 대한 접근, 양질의 안전하고 효과적이며 적정가격의 필수 약품 및 백신에 대한 접근을 보장함으로써, 모두를 위한 보편적 의료보장(UHC)을 달성한다.</p>
		<p>· 장애 아동 가족 대상 건강 및 문화예술 프로그램을 통한 삶의 질 향상</p> <p>· 지역사회 내 '아동 돌봄' 협업 시스템 기반 구축</p> <p><b>수상내역</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2021 소셜브릿지 프로그램 '베스트 소셜 파트너상'</li> <li>2022 '전주시장표창'</li> <li>지역혁신 활성화 지원사업 '활성화상'</li> </ul>	

데이터 기준 : 2020년 10월~2023년 9월

장애아동 재활서비스 및 보조기기 도서관

지역사회 건강 관리 및 돌봄 지원 시스템 구축

## 문병무 펠로우, 그리고 함께한 사람들의 이야기



### 문병무 펠로우

#### 쿠미의 지난 3년을 돌아본다면요?

아동 재활을 위해 오랫동안 생각해온 것들이 하나씩 실현된 것 같아요. 가장 좋았던 건 보조기기 도서관을 실제로 운영하게 된 점이에요. 몇 년 전부터 필요한 보조기기는 대여하고, 안 쓰는 보조기기는 기증하는 플랫폼이 있다면 장애 아동 보호자에게 도움이 되지 않을까 막연히 생각했거든요. 실제로 구현하게 되어 기쁩니다. 그리고 웨어러블 보행훈련 로봇을 도입해 최신 재활서비스를 제공하게 된 것도 기억에 남아요. 비용은 만만치 않았지만 전북 최초로 소아용 웨어러블 로봇을 도입했다는 게 의미 있습니다. 현재 인력 고충도 겪고 있고 사업을 하며 힘든 시점들이 있었지만, 한편으로는 그런 과정을 지나오며 성숙해지는 시간이었던 것 같아요.

#### 어려움도 많으셨다고 했는데 그럼에도 쿠미를 지속하게 하는 원동력은 무엇인가요?

원동력은 결국 사람이예요. 그 일례로 쿠미를 이용하는 보호자들끼리 만나서 대화를 나누다가, 쿠미의 서비스 제공 단가가 오른다는 이야기가 나온 적이 있었나봐요. 아무래도 재활서비스 금액이 상승하면 이용하는 입장에서 마냥 좋은 일이 아닐테고 부담이 되지

않겠어요. 그런데 “문 선생님이 금액을 올리면 다 그만한 이유가 있지 않을까?” 라면서 이해해주고 수긍하는 반응을 보였다고 해요. 그 말을 전해 들으니 정말 고맙습니다. 어찌 보면 제가 장애가 있는 아이들에게, 또 그 가족들에게 해줄 수 있는 건 재활서비스뿐이잖아요. 사실은 무언가를 해준다고는 하지만 내가 먹고 살기 위해 일을 하고 있는 것일 수도 있고요. 나를 신뢰해주고, 재활에 관련된 고민이 있을 때 스스럼없이 털어놔주는 보호자들의 믿음이 있기에 버틸 수 있고 책임감을 느낍니다.

#### 개인의 노력을 넘어 소아재활 활성화에 또 무엇이 필요할까요?

누구는 말도 안되는 소리라고 할 수도 있겠지만 정책과 관련된 제안을 해보자면요. 공공어린이재활병원이 거점 도시에 세워질 계획이 있었고 이미 예산이 집행되고 있는 상황이에요. 그런데 서울, 경기 등 수도권에 가서 치료를 받는 것과 전주에 병원이 생겨서 군산에서 전주로 1시간 차를 타고 와서 치료를 받는 것이 과연 얼마나 큰 차이가 있을까 하는 의문이 듭니다. 얼마 전에도 보호자 분들과 이야기 나눈 게, 공공어린이재활병원이라는 새로운 병원을 만드는 게 아니라 지역에 있는 기존 보건소나 재활의학과 병원을 연결한다면 신축 병원을 건립하는 것보다 더 적은 예산으로 재활치료 공백을 해결할 수 있지 않을까 하는거였어요. 기존 시설을 소아재활 할 수 있는 공간으로 바꿔서 아이들이 훨씬 적은 이동거리 안에서 서비스를 받을 수 있다면 규모만 큰 병원보다 더욱 실질적인 도움이 될 겁니다. 작은 곳을 여러 군데 만드는 것과, 큰 곳을 한 군데 만드는 것. 무엇이 더 유익할까요? 한국은 물리치료사가 단독 개업을 할 수 없지만 유럽은 물리치료사가 치료실 개원을 할 수 있고, 병원에서 받은 처방전을 들고 가면 물리치료를 받을 수 있으며 의료보험 청구도 가능합니다. 단독 개원이 가능한 시스템에 대한 논의와 변화가 빠르게 이루어진다면 소아재활 영역에서 더 쉽게 접근 할 수 있을 거예요.

#### 쿠미가 해야 할 역할은 무엇이라고 보세요?

간단히 말하자면 지역사회 건강을 찾는 것이라고 생각해요. 2023년에는 지역사회 건강관리 프로그램의 일환으로 지역 보건소와 연계해 장애인을 대상으로 한 체조 교실과 장애인 보호자를 대상으로 한 운동 교실을 진행했어요. 보건소 자체 사업에 강사로 참

여했고, 신체기능이 저마다 다른 사람들을 대상으로 수업을 진행하다 보니 쉽지는 않았 습니다. 보건소 담당자와 타깃층에 대해 이야기를 나눴고, 추후 다시 진행하게 된다면 그룹을 나눠서 해보면 좋을 것 같아요. 전주시사회적기업협의회에서 주민센터, 시청과 지역 내 사회적경제 기업을 연계해 서비스를 제공해보자는 의견에 힘입어 지역사회와의 연계를 추진해본 사례였죠.

### 대표님에게 뷰티풀펠로우는 어떤 의미였나요?

뷰티풀펠로우는 코로나19와 인력난 등 내외부적으로 어려웠던 3년을 버틸 수 있게 해준 힘이었습니다. 또 하나의 의미가 있다면 전라북도라는 지역 안에서 뷰티풀펠로우라는 지위를 가진 선망의 대상이 될 수 있었다는 점을 꼽을 수 있겠네요. 동료 사회적경제기업 대표들 중에 '지상 최대의 지원 프로그램에 선정되었다'는 평을 해준 사람이 있었을 정도였 으니까요. 그야말로 쿠키를 이어갈 수 있게 만들어준 버팀목이었어요.

### 5년 뒤 쿠키는 어떤 모습일까요?

지금은 쿠키라는 물리적인 공간 안에서 국한된 서비스를 제공하고 있는데 지역 안으로 조금 더 퍼질 수 있지 않을까 기대해요. 방문재활도 진행하고 주간보호센터나 지역 의료 사협과 연계한 사업을 통해 확장하고 더 나아가 성장기 아이들을 위한 프로그램도 운영 해보고 싶어요. 나아가 지역 유관 기관들과 통합 돌봄 지원 체계를 단단히 구축해 장애 아 동과 비장애 아동을 위한 통합적인 돌봄 서비스를 제공할 수 있기를 바랍니다. 소아재활 이라는 영역에 있으면서 많은 시간이 지났음에도 변화가 없는 현실을 보며 사회적 공감 대를 형성하는 것이 필요하다는 걸 느꼈어요. 장애 구분 없이 모든 구성원이 지역에서 건 강하게 살아갈 수 있도록 돕고 싶습니다. 5년 후에는 쿠키 밖에서 서비스를 제공할 때 저 만 참여하는 게 아니라, 쿠키의 구성원들도 함께 참여하고 새로운 시도를 하며 더욱 활발 한 활동을 이어나가는 모습을 그려봅니다.

## 황란희 쿠키 언어치료사

### 문병무 대표님은 어떻게 알게 되었나요?

저는 언어치료사 일을 한 지 14년이 되었고, 중증장애 아이들의 언어재활에 관심이 있어 요. 일반적인 언어치료실은 많지만 중증장애아동만을 대상으로 하는 곳은 많지 않거든 요. 쿠키를 알게 되고 무작정 방 하나 내달라고 해서 그때부터 쿠키에서 언어치료를 시작 하게 됐습니다. 여기서 근무한지는 3년 정도 됐네요.

### 다른 기관과 비교했을 때 쿠키만의 차별점은 무엇인가요?

문병무 대표님은 좋은 분이지만 재활치료에 있어서만큼은 보수적이세요. 다르게 말하면 신중하다고 할 수 있죠. 최대한 양질의 서비스를 제공하고 아동에게 최선을 다하기 위해 많은 노력을 기울이거든요. 다른 언어치료실에서 치료를 진행하기 어려울 경우 치료를 거부하기도 하는데, 쿠키에서는 다른 언어치료실에서 어려움을 겪었던 아이들도 다 받고 있어요.

### 선생님이 보시는 문병무 대표님은 어떤 분인가요?

문병무 대표님은 학자 같아요. 꾸준히 고민하고, 공부하고, 새로운 것을 탐구합니다. 외 부 기관 사업에도 적극적으로 참여하시고요. 보건소랑 협업하는 사업이라든가, 우다함사 회적협동조합을 세운 것도 그렇고요. 배려심도 좋아서 육아 때문에 먼저 가야 하는 직원 을 배려해주시기도 해요. 지역사회 안에서 쿠키가 할 수 있는 역할을 찾아서 해나가는 모 습이 멋지고, 응원하는 마음이에요. 이대로만 가면 좋겠어요.

## 재활서비스 이용 장애 아동 보호자

### 쿠미를 알게 되신지는 얼마나 되셨나요?

쿠미가 오픈하기 전부터 문병무 대표님을 알고 지냈어요. 전주에 위치한 재활병원을 통해 처음 알게 되었고 쿠미가 오픈한 뒤로는 계속 이용했습니다.

### 쿠미를 이용하게 된 계기는 무엇인가요?

전주에 소아재활 전담치료가 있는 병원은 J 종합병원과 쿠미 두 곳밖에 없습니다. 그마저도 규모나 인원이 적어 아이들이 치료받기 위해 6개월에서 1년은 기다려야 하죠. 장애가 있는 제 조카는 어렸을 때부터 치료를 받기 위해 전주를 벗어나 타 지역으로 이동하는 경우가 많았어요. 소아재활치료 하는 곳이 워낙 없다 보니까 1~2개월 가량 머물다 올 때도 있었죠. 쿠미가 생기기 전에는 J 병원 한 곳 뿐이었다보니 선택의 여지가 없었어요. 치료비부터 시간대까지 병원 위주로 결정되고 운영되던 터라 보호자 입장에서는 여러모로 부담이었고 불합리하다고 느꼈어요. 그런데 쿠미가 생기고 나니 선택의 폭이 넓어져 감사하게 생각하고 있어요. 전주 내 재활병원에서 문병무 대표님을 처음 만나고, 우리 조카가 대표님의 재활 치료와 잘 맞았기 때문에 쿠미로 옮겨서 계속 다닐 수 있었습니다.

### 쿠미에 다니면서 보호자님의 일상도 달라진 부분이 있나요?

쿠미에서 운영하는 보호자 대상 프로그램에 대부분 다 참여했어요. 덕분에 삶이 달라진 면이 있습니다. 조카랑 매일 같이 지내다보면 일상이 무료하게 느껴지는 순간도 있는데 새로운 경험을 선사해주었어요. 예를 들어 커피는 카페에서만 마시는 음료고, 집에서 만들어 마실 생각을 해보지는 못했거든요. 그런데 쿠미에서 홈카페 과정을 들은 뒤로는 집에서 직접 내려 마시기도 하고 입맛에 맞는 원두를 찾아보는 등 라이프스타일이 바뀌었어요. 시간을 내서 다양한 외부 활동, 교육 등을 찾아 들을만한 여유가 없었는데, '해보고 싶다'는 마음이 들게 하더라고요. 장애가 있는 아이를 케어하는 보호자 입장에서는 도전하기 어려운 것들도 경험할 수 있는 기회를 주니 감사하죠. 주위 사람들과 이야기도 나누고 알아가는 기회도 되고요. 문병무 대표님께서 보호자, 가족들의 삶이 나아지길 바라는 방향으로 유도하신 거라고 생각해요.

### 보조기기 도서관도 이용해보신 적이 있나요?

네. 지금도 보조기기 도서관에서 보조기기를 대여해서 사용하고 있어요. 조카가 와상 장애인(중증 장애로 인해 누워서 지내는 장애인)이거든요. 아이가 커갈수록 보조기기를 계속 바꿔줘야 해서 경제적으로 부담이 되기도 하는데 이렇게 보조기기 도서관이 있으니 좋아요. 보조기기는 굉장히 고가임에도 불구하고 얼마 쓰지 못하고 바꿔야 하는 경우가 많거든요. 대여해서 사용하기도 하고, 저희가 구입했던 보조기기를 기증하고 포인트로 돌려받아 다시 활용할 수 있으니 많은 도움이 됩니다. 아이에게 어떤 보조기기가 좋을지 모를 때 추천해 주시기도 하고요. 대부분의 보호자가 사용하지 않는 보조기기를 버리는데, 보조기기 도서관에 기증하면 필요한 사람이 사용할 수 있게 되니 많이 알려지고 활용하면 좋겠어요.

## 박원진 펠로우

문자통역 서비스를 통해  
농난청인의 의사소통과  
사회 참여를 향상시키고,  
모두가 행복한 사회를 위해  
노력합니다.



## 에이유디 사회적협동조합

에이유디 사회적협동조합(AUD, Auditory Universal Design)은 농난청인의 의사소통 및 사회참여 불평등을 해소하기 위해 사람들이 뜻을 모아 만든 비영리법인입니다. 농난청인의 의사소통을 위해 전문 문자통역사를 통해 말소리를 문자로 보여주는 '웨어타이핑 문자통역' 서비스를 개발하여 제공하고, 문자통역사 파견 및 보조공학기기를 지원합니다. 생애주기별로 다양한 장소에서 문자통역을 제공하고, 인식 개선 및 제도 개선을 위한 다양한 권익 옹호 활동을 펼치고 있습니다. 최근에는 농난청인 체인지 메이커를 발굴하여 지원하고 이들의 영향력이 사회 전반으로 확산될 수 있도록 하는 '에이유디 펠로우십' 사업을 론칭하여 지원사업의 활동 영역을 넓히고 있습니다.

기관명	설립연도	홈페이지
에이유디 사회적협동조합	2014년	audsc.org

### 소셜미션

농난청인\*의 인권을 존중하고, 지속가능한 의사소통과 사회 참여를 지원한다

\*농난청인(Deaf and Hard of Hearing) : 에이유디 사회적협동조합은 '청각장애인'이라는 말 대신 수어를 제1모국어로 사용하는 농인과 한국어를 제1모국어로 사용하는 난청인을 합쳐 '농난청인'이라는 용어를 사용합니다.

## 주목한 사회문제

### 음성언어 중심 사회에서 농난청인을 위한 의사소통 지원 부족으로 인한 학습권 침해 및 정보 격차 발생, 사회 참여의 어려움

음성으로만 진행되는 학교 수업, 자막 없는 온라인 강의, 통역이 지원되지 않는 회사 면접, 소리로 알리는 재난 경보 등 음성언어 중심 사회에서 농난청인이 일상에서 마주하는 소통 단절의 순간은 무수히 많습니다. 적절한 지원이 없으면 농난청인은 의사소통에 어려움을 느낄 수밖에 없으며, 이는 비단 개인의 불편함을 넘어 학습권 침해 및 사회 참여 불평등으로 이어집니다. 한국수어를 제1언어로 사용하는 농인에게는 수어통역이, 한국어를 제1언어로 사용하는 난청인과 수어를 사용하지 못하는 농인에게는 말소리를 시각적으로 보여줄 수 있는 문자통역이 필요합니다 (박정현, et al., 2020). 전국 17개 시도에 수어통역센터가 있는 반면 문자통역 전문 기관은 없었기에 높은 필요성에도 불구하고 접근성이 낮았습니다. 해외의 경우 교실, 법정 및 기타 환경에서 문자통역 서비스(CART Service, Communication Access Realtime Translation Service)를 지원 받을 수 있는 시스템이 구축되어 있었으나 국내에는 문자통역 전문 기관이 없어 개인이 속기협회에 고가의 비용을 지불해야 하는 어려움이 있었습니다.

출처: 박정현, 정은경, 강기영 and 박원진. (2020). 청각장애인을 위한 의사소통 지원 서비스의 문제점과 개선방안에 대한 전문가 인식 연구: 수어통역 및 문자통역을 중심으로. 특수교육저널:이론과 실천, 21(4), 1-29

에이유디 문자통역과 수어 통역이 진행되는 행사 모습

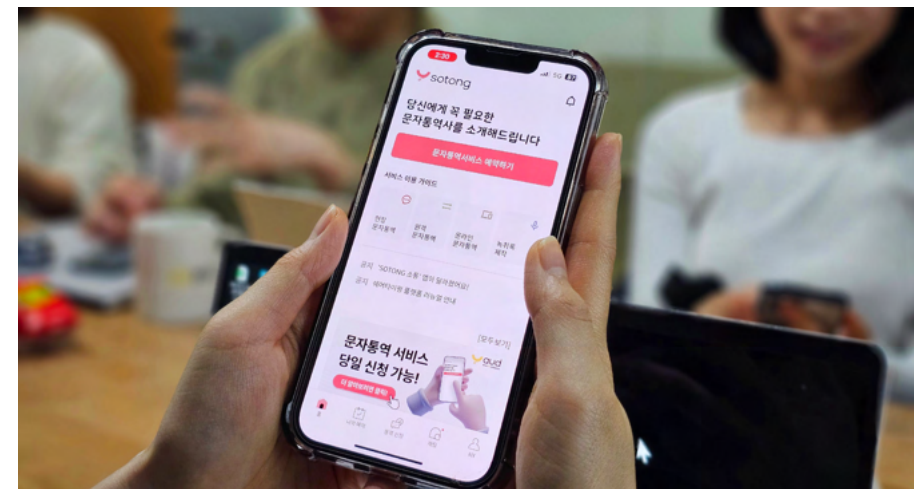


## 사업개요

### 솔루션

웨어타이핑 문자통역을 통해 농난청인을 비롯하여 큰 활자나 특별한 시각적 요구가 있는 다양한 사람들에게 유니버설 디자인 환경을 제공합니다. 한글 속기사 자격증을 소지한 문자통역사가 현장 상황에 맞게 통역함으로써 농난청인의 자유로운 소통 환경을 구축합니다. 나아가 직장 내 장애인 인식개선 교육과 의료기관 및 문화예술기관 대상 농난청인 이해 교육을 진행하여 모든 개인의 기본적인 권리가 존중되는 사회를 만들고자 노력하고 있습니다.

문자통역 서비스 전용 어플 '소통 SOTONG'



## 주요 제품 및 서비스

- **소리를 문자로 보여주는 문자통역 서비스 제공(현장/온라인)**
  - 기관 문자통역 서비스: 공공 및 민간기관에서 주최하는 행사에 문자통역사가 파견되어 온라인 생중계, 빔 스크린, 스마트 기기 등으로 지원
  - 서울문자통역 서비스: 에이유디의 조합원 문자통역 서비스를 서울시 공공 서비스로 전환한 사례로, 서울 시민 농난청인 대상 무료 문자통역 지원(위탁 운영)
  - 조합원(개인) 문자통역 서비스: 에이유디 사회적협동조합의 농난청인 조합원에게 문자통역 지원
  - 중증 농난청인 대상 근로지원인 문자통역 서비스: 직장 내 전화, 회의, 업무 미팅 등 근로활동 지원
- **문자통역 전용 IT 서비스 개발 및 운영**
  - '웨어타이핑': 인터넷 기반 문자통역 지원 플랫폼으로 PC 및 스마트폰 웹 브라우저 통해 문자통역 서비스 지원
  - 'SOTONG 소통': 서울문자통역 서비스 전용 문자통역사 매칭 플랫폼 앱
- **농난청인 인식개선 교육**
  - 직장 내 장애인 인식개선 교육(법정의무교육)
  - 농난청인 이해 교육: 민간 대상 농난청인에 대한 정확한 정보 전달
  - \* 대학교, 의료기관, 문화예술, 사회복지시설 등 교육 대상 맞춤형 교육 추가



## 향후 목표

- 기업 연계를 통한 농난청인 일자리 창출
- 에이유디 펠로우십 확대를 통한 농난청인 체인지 메이커 양성
  - 매년 2인 이상, 5년간 펠로우 10명 선발 목표

## 주요 이해관계자

**농민청인**

- 의사소통 지원 서비스 이용자/에이유디 펠로우

**개인 가치 참여자**

- 조직원, 후원자, 일반 시민

**민간 기관**

- 기업, 사회복지시설, 교육기관, 비영리민간단체 등

**지자체 및 공공기관**

농민청인은 에이유디의 지원 서비스 대상자이자 문제 해결 당사자로서 에이유디의 활동에 참여합니다.

에이유디의 미션에 공감하고 활동을 지지하는 개인은 캠페인 등 에이유디에서 진행하는 다양한 농민청인 권익 증진 활동에 참여합니다.

민간 기관은 포럼, 세미나 등 행사에서 에이유디 문자통역 서비스를 통해 의사소통 지원이 필요한 모든 이의 접근성을 보장하고 배리어 프리 환경을 조성합니다.

서울시는 지자체 최초로 에이유디의 조합원 문자통역 서비스를 공공 서비스로 전환하여 서울 시민 농민청인에게 연간 최대 27시간의 문자통역 서비스를 무료로 제공합니다.(2024년 기준) 에이유디는 서울 외 지역의 농민청인도 문자통역 공공 서비스를 지원받을 수 있도록 노력하고 있습니다.

에이유디 펠로우는 각 분야의 사회문제 해결을 위해 고군분투하는 농민청인 체인지 메이커로, 펠로우십 안에서 농민청인 전체를 아우르는 네트워크를 구성하며 다양한 지원을 통해 모든 사람의 인권과 다양성이 존중 받는 사회를 만들고자 노력합니다.

## 3년간의 변화

활동 ACTIVITY	활동결과 OUTPUT	사회적 성과 OUTCOME	임팩트 IMPACT
<p><b>농민청인 의사소통 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PC, 스마트폰 등 다양한 기기로 이용가능한 전문 문자통역 플랫폼 '쉐어타이핑' 운영</li> <li>개인 조합원, 기관 / 중증 농민청인 대상 근로지원인 문자통역 서비스 제공</li> <li>서울시 문자통역 지원사업 위탁 운영</li> <li>농민청인-문자통역사 매칭 플랫폼 '소통 SOTONG' 애플리케이션 제작 및 운영</li> <li>서울 시민 농민청인 자기계발 및 일상생활 위한 무료 문자통역 지원</li> </ul>	<p><b>농민청인 의사소통 지원</b></p> <p>문자통역 서비스</p> <p>지원 기관 수 <b>4,710</b>개</p> <p>서울문자통역 서비스 1인당 최대 제공 시간 확대</p> <p>연 <b>20</b>시간 → 연 <b>25.5</b>시간</p>	<p><b>농민청인 체인지 메이커 활동 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>에이유디 펠로우십 1기</li> <li>펠로우 2명 선발</li> <li>1기 펠로우 활동 홍보</li> </ul>	<p><b>농민청인의 의사소통 및 사회참여 불평등 해소</b></p> <p>10 모든 종류의 불평등 해소</p> <p>GOAL 10.2</p> <p>2030년까지 나이, 성별, 장애여부, 인종, 민족, 출신, 종교, 혹은 경제적 또는 기타 지위와 관계없이 모든 사람의 사회·경제·정치적 포용을 강화·증진한다</p> <p>10 모든 종류의 불평등 해소</p> <p>GOAL 10.3</p> <p>차별적인 법규, 정책, 관례를 철폐하고 이와 관련한 적절한 법, 정책, 활동을 증진하는 등의 노력을 통하여 평등한 기회를 보장하고 결과의 불평등을 감소시킨다.</p>
<p><b>농민청인 체인지 메이커 활동 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>에이유디 펠로우십' 문창(2023) 및 농민청인 네트워크 조성 활동</li> </ul>	<p><b>제도 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2023년 하반기 전국 문자통역 법안 국회 심사 진행</li> <li>코로나19 기간에 실시간 문자통역 및 속기록 제공을 통해 농민청인 대학생들이 자막이 없는 비대면 온라인 강의 내용 학습 가능</li> <li>2023년 6월 세계 최초로 진행된 교육부와 장애인교원노동조합 단체 협약 체결에 기여</li> <li>2023년 하반기 서울시 교원 문자통역 사업 시행에 기여</li> </ul>	<p><b>시민 대상 인식개선 활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>농민청인에 대한 이해를 바탕으로 가치 참여에 동참하는 시민 확대</li> <li>'소통이 흐르는 밤' 누적 405명 참석</li> <li>'소통이 흐르는 워킹데이 챌린지' 누적 142명 참여</li> </ul>	
<p><b>제도 개선</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>농민청인의 권리 증진을 위한 제도 연구 및 개선 활동</li> <li>철도, 공항 등 항만 시설 대합실에 설치된 TV에 방송 실시간 자막 상시 노출 제안</li> <li>전국 문자통역 지원사업 법안 제정 제안</li> <li>외부 기관 권익 옹호 활동 지원</li> <li>비대면 온라인 강의가 진행된 코로나19 기간에 농민청인 대학생을 위해 23개 대학교에 '쉐어타이핑' 라이선스 96개 무상 제공</li> <li>장애인교원노동조합 농민청인 교원의 의사소통 지원을 위한 문자통역 서비스 원가 제공</li> </ul>	<p><b>시민 대상 인식개선 활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>복지, 평화, 환경, 글로벌 이슈 등 다양한 주제로 진행되는 비영리 컨퍼런스 '소통이 흐르는 밤' 개최 (2022,2023)</li> <li>누구나 참여할 수 있는 기부 캠페인 진행</li> <li>'소통이 흐르는 워킹데이 챌린지' (2022, 2023) / '틱톡 수어 챌린지'(2022)</li> <li>서울문자통역 서비스 성과공유회(2023) 개최</li> </ul>	<p><b>에이유디 활동으로 인한 사회영향 (사회 편익) 증가</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>사회성과인센티브(SPC) 사회성과 4억 증가 (2020년 7억 → 2023년 11억)</li> </ul>	

데이터 기준 : 2020년 10월-2023년 9월

농민청인 지원

농민청인 권익 옹호



## 박원진 펠로우, 그리고 함께한 사람들의 이야기



### 박원진 펠로우

#### 에이유디는 '청각장애인' 대신 '농난청인'이라는 단어를 사용해요. 아직까지는 대중에게 익숙하지 않은 단어인데요?

'농난청인'은 세계보건기구(WHO)에서 쓰는 'Deaf and Hard of Hearing'이라는 표현을 직역한 거예요. '청각장애인' 대신 사회문화적 특성을 표현한 '농난청인'이라는 단어를 사용하는 것이 장애인 인식개선에 도움이 될 거라고 생각했어요. '장애인'이라는 용어에 대한 인식 자체가 좋지 않니까요. 저도 청각장애가 있다고 하면 그때부터 색안경을 끼는 사람들이 많았어요. "대표가 못 들으면 일은 어떻게 해?"라는 편견을 지금도 받고 있죠. '청각장애'에 초점을 두기보다는 사회문화적으로 농인과 난청인이 가진 특성을 존중해주면서 배리어 프리 환경을 조성하고 싶어요.

#### 에이유디가 10주년을 맞이했어요. 창업 전과 10년 후인 지금을 비교한다면 어떤 변화가 있었을까요?

양적으로나 질적으로나 분명한 차이가 있죠. 에이유디 초창기에 문자통역 사업을 한다고 하니 가장 많이 들었던 소리가 "매출을 낼 수 있어?"였어요. 왜냐하면 이전에는 전혀 존재하지 않은 서비스였으니까요. 에이유디가 생긴 2014년 전후로 달라졌다고 할 정도로

평가를 받고 있습니다. 에이유디에서 문자통역을 제공하고 있는 기관의 이야기를 들어 보면 평소 기관에 방문하는 농난청인 분들이 수어통역사나 문자통역사를 요청하는 경우가 많았는데, 문자통역 서비스 전담 기관이 없다 보니 에이유디가 생기기 이전에는 통역 서비스를 지원해주고 싶어도 못했다고 하더라고요. 당장 필요할 때 문자통역 서비스를 전담하는 에이유디가 있으니 접근성이 높아져 좋았다는 이야기가 많았어요. 그리고 지금은 문자통역 서비스가 필요하다는 걸 공감하는 곳도 많아졌습니다. 서울시가 지자체 최초로 공공예산을 통해 무료로 문자통역을 지원하게 되기까지 많은 변화가 있었죠.

#### 최근 문자통역 서비스와 관련해 의미 있는 데이터가 나오고 있다고 들었어요.

최근 발간된 '2021년 장애인차별금지법 이행 실태조사' 보고서에 우리나라 기업/기관 수 대비 실제로 문자통역과 수어통역 서비스를 제공하는 비율을 보여주는 자료가 실렸는데, 서울, 인천, 경기, 충청 4개 지역의 약 4만 7천 개의 기업 중에서 문자통역 서비스를 제공하는 곳은 1.8%뿐이더군요. 약 800여 곳이라는 말인데 에이유디가 제공하는 기관 수를 헤아려 보니 380여 곳이라고요. 문자통역 서비스를 제공하는 곳 중 약 45%를 에이유디가 점유하고 있다는 게 뿌듯한 한편, 4만 7천 곳 중 1.8%만이 문자통역 서비스를 제공하고 있다는 사실이 안타까웠습니다. 교육기관과 공공기관 등 의무적으로 서비스를 배치해야 하는 기관도 이미 1.8%라는 수치 안에 포함되어 있거든요. 에이유디도 매년 서비스 진행 시간을 집계하고 연간 얼마나 증가하고 있는지 추이를 보고 있고, 문자통역 서비스 지원 기관 수도 체계적으로 관리하고 있는데, 의미 있는 숫자를 만들어가고 있다고 생각해요. 이전까지는 보이지 않았던 숫자들이 보이기 시작하니까 나름의 책임감이 생겼어요. 1.8%라는 숫자를 3%로 끌어올리고 싶습니다.

#### 제도 개선과 관련된 활동도 하셨어요.

전국 문자통역 확산을 위한 캠페인을 추진했어요. 빠띠를 통해서 약 1,800여명한테 온라인 서명을 받았고, 국회의원 한 분에게 제출했습니다. 전국 문자통역 확산을 위한 법률 기반이 마련되어야 지자체 조례로 반영되거든요. 연말에 국회에 '청각장애인 문자통역 지원 전국 확대에 관한 청원'이 올라갔고, 2023년 12월 28일자로 보건복지위원회에 심사가 들어갔어요. 만약 통과되면 문자통역에 대한 법안이 발의되는 거죠. 현재 이 단계까지 와 있어요. 연구는 2020년 이후로 활발히 진행하지 못했지만 그 자료가 지금까지도 계속 인용되고 있고 영향을 미치고 있죠. 이 자료가 계속 활성화 된다면 몇 년 후에는 어떻게 변화됐는지 또 새로운 연구자료가 나오게 될 겁니다.

### 대표님에게 뷰티풀펠로우는 어떤 의미였나요?

안정감 그리고 네트워크였어요. 에이유디 펠로우십을 만든 영감이 되어주기도 했고요. 기수 구분 없이 뷰티풀펠로우라는 네트워크 안에서 다양한 동료들과 교류하고 편하게 얘기할 수 있는 게 많았어요. 아는 사람이, 아군이 많아졌죠. 펠로우가 아니었다면 사업적으로 전혀 다른 분야의 대표님들과 접점을 만들기는 어려웠을 거예요. 수많은 동료 펠로우가 있다는 게 저한테는 큰 힘이고, 정서적으로 의지가 돼서 좋았어요. 에이유디 행사나 캠페인 때 참여해주는 분들도 있고요. 저희도 펠로우에게 나눠줄 수 있는 제품이 있으면 좋을텐데, 받기만 해서 미안한 마음입니다.

### 그동안 에이유디는 의사소통 지원을 통해 농난청인의 기본권을 지키기 위한 활동을 많이 해왔어요. 앞으로 그리는 미래는 어떤가요?

에이유디의 가장 큰 핵심 사업은 문자통역이에요. 문자통역 지원사업을 서울 외 지역으로 확장할 수 있도록 노력 중인데, 우선 경기문자통역사업을 올해의 목표로 잡았어요. 에이유디에서 만든 앱 '소통'은 택시 호출 앱처럼 농난청인 당사자가 문자통역이 필요한 시간과 장소를 입력하면 80여 명의 문자통역사 중 가능한 사람과 매칭되는 개념이거든요. 현재는 서울문자통역 이용자와 에이유디 조합원이 이용하고 있는데요, 앞으로는 전국의 농난청인이 언제든지 필요한 서비스를 편하게 제공받을 수 있으면 좋겠어요.

그리고 농난청인을 위한 일자리도 만들어보고 싶어요. 누구나 직업을 갖기를 원합니다. 그렇기에 농난청인의 직업 창출을 위해 어떤 일자리가 좋을지 계속 탐색하고 있어요. 월 평균 상시 근로자를 50명 이상 고용하는 기업은 일정 비율 이상 장애인 근로자를 의무적으로 고용해야 하잖아요. 큰 기업에서 장애인 근로자가 근무할 수 있도록 협력 체계를 만들고 싶어요. 베어베터의 모델이 이런 부분에서 훌륭하다고 생각합니다. 에이유디도 농난청인 일자리가 확산될 수 있는 모델을 만들고 싶습니다.

### 전상은 에이유디 부장

### 자기소개를 부탁드립니다.

2018년에 입사해 현재 이음팀 총괄을 맡고 있어요. 이음팀은 개인 문자 통역을 지원하는 여러 사업과 모금 및 후원 캠페인 등의 넓은 영역을 다루고 있어요. 제가 모금업무를 하는 것도 처음이고, 이음팀 자체가 생긴지 얼마 되지 않아서 새로운 마음으로 임하고 있어요. 다양한 시도를 하고 있는데 대표님께서 지원도 많이해주고 계세요.

### 에이유디 역사의 절반이 넘는 시간을 함께하셨어요. 에이유디에서 일하기로 결심하게 된 과정이 궁금합니다.

그렇게 들으니 감회가 새롭네요. 저는 코다(CODA, child of deaf adult)예요. 농인 부모의 자녀를 의미하는 단어인데, 저는 코다이면서 제 동생은 농인이라 저희 집에서는 오히려 제가 소수자였고(웃음), 더불어 통역사이기도 했습니다. 어떻게 보면 영화 <코다>의 주인공과 비슷한 역할을 했더라고요. 동생이 청각장애 특수학교를 다니다가 대학에 입학하면서 비장애인 사회에 첫 발을 내딛었는데, 학교 수업에서 제대로 된 지원을 받지 못한다는 걸 알게 됐어요. 지금은 명칭이 바뀌었다고 들었지만 당시엔 '장애학생 도우미'라는 학습 지원 제도가 있었어요. 다행히 같은 과에 친한 친구가 자진해서 도와줬는데, 모든 수업을 대필해서 알려줄 수는 없는데다 입모양을 보고 유추한다고 해도 교수님이 말하는 내용을 다 파악하기가 어려웠죠. 그러다보니 수업을 온전히 따라갈 수 없고, 영어 수업인 경우엔 더 막막했고요. 다른 학생들과 똑같은 등록금을 내는데 수업을 제대로 받을 수 없다니 화가 나서 학교 총장님께 메일을 보냈어요. 직접 답변은 받지 못했지만 이후 장애 학생 동아리가 생기고 간담회가 열렸어요. 농난청인에게 의사소통 지원이 필요하다는 걸 인지하고는 있었지만 현실적으로 부딪친 건 그때가 처음이었습니다. 그즈음 여러 기관을 찾아 보다가 에이유디를 알게 됐고, 후에 채용공고가 올라온 걸 보고 호기롭게 지원했어요.

### 에이유디가 캠페인을 진행함에 있어 중점을 두고 있는 부분은 무엇인가요?

농난청인에게 의사소통 지원이 필요하다는 에이유디의 미션을 알리면서 더 많은 사람들이 참여할 수 있는 프로그램을 만드는 데 초점을 두고 있어요. 그동안 참여 조건이 조합원에 한정되었다면, 이제는 후원회원까지 확장하고 있습니다. 그런 발걸음의 일환으로 작년에는 조합원이나 후원회원이 아닌 에이유디에 관심 있는 일반인도 참여할 수 있는 '에이유디 데이' 행사를 개최하기도 했죠. 농난청인이 강연자로 서는 '오늘의 청강' 프로그램을 진행하고, 아름다운가게의 뷰티풀펠로우처럼 농난청인 체인지 메이커를 발굴하고 지원하는 '에이유디 펠로우십'을 시작해 1기 펠로우를 선발하기도 했습니다. 매년 연말 진행하고 있는 '소통이 흐르는 밤'도 있고요.

### 에이유디는 농난청인의 의사소통 지원을 포함해 다양한 활동을 하고 있는데, 에이유디가 농난청인에게 어떤 역할을 하고 있다고 생각하시나요?

가능성을 열어주고 있다고 생각해요. 의사소통의 확장으로 다양한 영역에 발을 내딛을 수가 있는 거잖아요. 교육도 교육이지만, 안전이나 일상 생활 등 더 많은 부분에서의 접근성이 더 원활해질 거라고 봅니다. 그렇기에 농난청인들이 사회에 진출함에 있어 에이유디가 더 많은 가능성을 열어주는 역할을 하고 있다고 보고, 저 역시 이를 지향하고 있어요. 더 나아가 에이유디 펠로우십도 또 다른 가능성의 포문을 열어주는 매개가 되어주는 것 같아요. 앞으로도 에이유디는 문자통역 외에 다양한 가능성에 도전하는 역할을 하게 될 것 같아요. 최근에는 내부적으로 리더십, 펠로우십에 대한 이야기를 많이 나눴어요. 롤모델로 삼을 수 있는 펠로우를 더 많이 양성하자는 의견이죠. 대표님께서 뷰티풀펠로우에 선정되시기도 했고, 제가 알기로는 농난청인 중 펠로우는 대표님이 유일하시니까요. 외부로부터 지원받을 수 있고, 더 넓은 영역에서 많은 사람들을 만나며 네트워크를 다질 수 있던 경험들이 인상 깊으셨던 것 같아요. 에이유디 펠로우십은 결국 그런 경험을 농난청인에게도 주고 싶은 마음인거죠.

### 에이유디가 만든 변화를 체감한 적이 있으신가요?

입사 초반에 에이유디는 SK와 함께 초등학생에게 문자통역을 지원하고 있었어요. 그때 제가 학기 초에 현장을 방문해 교실에서 문자통역이 제공될 때 불편한 점 없이 잘 진행되는지 살펴봤었죠. 처음에는 학생과 소심하게 인사를 한 뒤, 문자통역 지원을 통해 수업에도 잘 참여하는지 뒤에서 지켜보다가 갔거든요. 학기 끝날 때쯤 다시 한 번 방문했는데, 이 학생이 되게 적극적으로 수업에 참여하고 있는 거예요. 원래 그런 성격이 아니었던 걸로 알고 있었는데 문자통역 지원으로 변화한 걸 보고 신이 나서 학생 어머님께 전화를 드렸어요. 아이가 수업 시간에 적극적으로 자기 의견을 말하는 걸 봤다고 말씀드리니 어머님도 예전에는 아이가 적극적이지 않았고 영어공부도 자기는 할 수 없다고 부정적으로만 얘기했는데 달라졌다고 하더군요. 그렇게 한 시간을 넘게 통화했어요. 문자통역 지원을 통해 이 아이가 변화하는 모습을 직접 두 눈으로 본 게 정말 감동이었습니니다. 보람있다는 생각이 들었어요.

### 에이유디와 박원진 대표님을 평가한다면, 어떤 말씀을 해주실 수 있을까요?

농난청인을 위한 문자통역, 의사소통 지원 등 이 영역에 있어 새로운 패러다임을 열지 않았나 생각해요. 너무 과장된 표현인가 싶기도 한데, 말 그대로 새로운 패러다임을 연 것 같아요. <소통>이라는 어플리케이션을 통해 이용자가 문자통역사랑 매칭되어 서비스가 제공되는 아이디어를 구상하고 실제로 구현해낸 것, 문자통역 서비스를 법원으로까지 제안해 농난청인의 의사소통 권리를 향상시킨 것 등 이전에는 이루지 못했던 일이니깐요. 농난청인들에게 있어 의사소통에 대한 접근성을 확장시켜준 큰 역할을 했다고 봐요. 새로운 장을 연 장본인이자, 농난청인 당사자이자, 시도하는 도전가라고 할 수 있겠네요. 조직 내부적으로 봤을 땐 신중하고 세심한 리더라고 생각해요. 대표님은 말씀하실 때 신중하게 말을 고르는 편이세요. 그리고 대화를 나눌 때도 내가 왜 너에게 이런 이야기를 하는지 설명하시죠. 편견 아닌 편견처럼 갖고 있던 '대표'에 대한 모습과는 거리가 먼 사람이라는 생각이 들었어요.

## 임서희

## 데프누리 대표

(에이유디 펠로우십 1기)

**대표님과 데프누리 소개를 부탁드립니다.**

에이유디 사회적협동조합의 조합원인 동시에 데프누리 대표인 임서희입니다. 에이유디의 조합원이 된 지는 3년 정도 된 것 같아요. 데프누리의 사업은 크게 세 가지예요. 배리어 프리 교육사업, 농인을 위한 여행사업, 농인의 눈으로 직접 디자인한 굿즈 판매 사업을 하고 있고, 궁극적으로 모두를 위한 배리어 프리 환경을 구축하는 걸 목표로 하고 있어요. 향후에는 데프누리의 활동을 해외로도 확장하고 싶습니다. 농인에게 가장 중요한 건 정보 탐색의 권리인데 대부분 비장애인 중심으로 진행되다 보니 농인들은 정보 접근성을 보장받지 못한 채 소외되고 있고 저 역시 그런 경험을 늘 겪었기 때문에 제가 농인 당사자로서 그 사회문제를 해결하고 싶다는 생각을 했어요.

**현재 대표님도 농난청인을 위한 사업을 진행하고 계신데 에이유디 펠로우십에 지원하게 된 동기가 무엇인가요?**

에이유디의 미션(농난청인 의사소통과 사회참여 불평등 해소)이 너무 공감됐어요. 데프누리도 마찬가지로 비장애인과 농인이 함께 힘을 모아 포용적인 세상을 만들자는 취지의 미션을 갖고 있기 때문에 함께하고 싶었습니다. 그리고 제가 기업의 대표이다 보니 사업을 위해 미팅 할 때 주로 제가 자부담으로 수어 통역을 이용해야 해서 경제적으로 부담스러웠거든요. 에이유디 펠로우십을 통해 활동비를 지원받을 수 있다면 사업 운영 시 비용 경감에 도움이 될 수 있겠다 생각했어요.

**에이유디 펠로우십 1기로 선정되셨어요.**

에이유디에서 선보이는 펠로우십에 첫 번째 기수로 선정된 만큼 기쁘면서도 솔직히 조금 부담도 됩니다. 처음이 잘 구축되어야 그 다음 후배들도 손조롭게 들어올 수 있다고 생각하기 때문이에요. 농난청인 체인지 메이커를 발굴하고 지원하는 사업에 제가 참여할 수 있어 굉장히 보람을 느끼고 의미 있게 느껴져요. 농인 입장에서 농난청인들이 겪고 있는

사회문제를 인지하고 있고, 또 해결하고 싶은 마음에 사업을 시작했지만 사업가로서의 전문성이 아직 부족하기 때문에 이에 대한 지원을 받고 싶었지만 도움을 받을 곳이 별로 없었던 거예요. 외롭고 힘들게 느껴지는 이 여정에서 저와 같은 후배 농인 사업가들에게 제가 겪은 고충에 대한 조언과 조건 없는 지원을 해줄 수 있는 선배 사업가로서 등대 역할을 해주고 싶습니다.

**데프누리에서 기획한 제주도 여행 프로그램 소식이 인상적이었어요. 올해 계획하고 계신 프로그램이 있나요?**

여행 가이드 대부분이 청인 중심이에요. 그러다 보니 농인이 참여한다고 해도 제한적인 의사소통으로 정보에 있어서 소외되고 어쩔 수 없이 농인 혼자서 여행해야 하죠. 문제는 여행을 간다고 해도 방문지에 대한 충분한 정보를 얻지 못하고 기념사진만 찍고 끝나는 거예요. 그러면 여행의 의미가 100% 충족되지 않는다고 판단했고, 농인 입장을 고려한 프로그램이 필요하다고 생각했어요. 제주도는 농인들이 자주 가는 곳이지만 흔히들 놀러가는 관광지 말고 농인 입장에서 중요하거나 의미 있는 장소를 방문해 진짜 여행다운 여행을 선사하고 싶었어요. 농인의 날과 환경의 날을 기념해 제주도 올레길 투어 '봉그깅(플로깅을 제주도 방언으로 바꾼 말이에요.)'도 하고, 퇴역마 보호소에서 봉사활동도 진행했어요. 경주마로 활동하다가 은퇴한 말을 돌보는 곳인데, 경주마는 경기를 제대로 뛰지 못하면 버려진다고 하더라고요. 어떻게 보면 무시 받고 차별 받는 농인의 입장과 비슷하다는 생각을 했어요. 농인 입장에서 비장애인과 함께 있을 때 외로움을 느끼기도 하거든요. 소통할 때 소외되기 쉬우니까요. 그래서 봉사활동을 통해 심리적 안정감을 느낄 수 있는 프로그램을 기획해 보았어요. 여행에 참여한 분들은 이런 프로그램이 굉장히 신기하고 새로웠고, 직접 수어로 설명해주는 건 처음이어서 여행의 의미가 많이 충족되었다는 반응이었어요. 올해는 국내 다른 지역으로 여행 프로그램을 두 차례 진행할 예정이고, 9월에는 두바이를 연계해 다녀오는 프로그램을 계획 중입니다.

## 박혜린 펠로우

탄소중립에 대한  
통합적인 이해를 바탕으로  
다양한 사회 구성원이  
탄소 배출 저감에  
참여할 수 있는 방법을  
만듭니다.



## 이노마드 enomad

이노마드는 지속가능한 에너지로의 패러다임 전환을 위해 세계 최초로 개인용 수력발전기 '이노마드 우노 Enomad Uno'를 만들었습니다. 중앙집중형 생산 방식이 아니라 전력 인프라에서 소외된 사람도 누구나 손쉽게 재생에너지를 만들어 사용할 수 있게 하기 위함이었습니다. 우노를 통해 전력이 충분히 공급되지 않는 개발도상국 뿐 아니라 캠핑 등 야외활동을 할 수 있는 장소에서 개인이 직접 에너지를 생산해볼 수 있고, 이를 활용하여 아동 대상 체험형 교육을 진행했습니다. 탄소중립 실현을 위해 모든 사회 구성원의 참여가 필요한 만큼 박혜린 펠로우는 현재 탄소 저감을 위한 교육을 진행하고, 개인의 행동 변화에 따라 실제 저감된 배출량을 데이터로 확인하여 개인의 실천을 이끌어내는 교육 프로그램에 집중하고 있습니다.

기관명

이노마드

설립연도

2014년

소셜미션

탄소 저감에 대한 통합적인 이해를 바탕으로 개인의 실질적인 참여 방안을 제안하고, 지속가능성에 대한 사회 구성원의 접근성을 개선한다

## 주목한 사회문제

출처: \* Hannah Ritchie (2020)  
 - "Sector by sector: where do global greenhouse gas emissions come from?" Published online at OurWorldInData.org. Retrieved from: 'https://ourworldindata.org/ghg-emissions-by-sector' [Online Resource]

출처: 환경부 온실가스종합정보센터. (2023). 2023년 국가 온실가스 인벤토리(1990-2021)공표. [https://www.gir.go.kr/home/board/read.do?jsessionid=a2TALrJzQIPTnHB3WWVIXNkF15p6te7dPa4UikDIR8GklQaSz9B0TecJS9MeDnoi.og\\_was2\\_servlet\\_engine1?pagerOffset=0&maxPageItems=10&maxIndexPages=10&searchKey=&searchValue=&menuId=36&boardId=62&boardMasterId=2&boardCategoryId=](https://www.gir.go.kr/home/board/read.do?jsessionid=a2TALrJzQIPTnHB3WWVIXNkF15p6te7dPa4UikDIR8GklQaSz9B0TecJS9MeDnoi.og_was2_servlet_engine1?pagerOffset=0&maxPageItems=10&maxIndexPages=10&searchKey=&searchValue=&menuId=36&boardId=62&boardMasterId=2&boardCategoryId=)

### 기후변화 가속화로 탄소중립 이행의 필요성이 증가함에도 지속가능성에 대한 사회 구성원의 접근성 부족

기후위기가 일상의 범주에 들어오면서 전 세계적으로 탄소 배출을 줄여야 한다는 목소리가 커지고 있습니다. 2020년 기준 전 세계 탄소배출량의 약 73%가 에너지 사용으로 발생하였으며, 화석 연료 기반 에너지 의존도가 높은 한국의 경우 에너지 분야의 탄소 배출량이 무척 높습니다. 2021년 국내 에너지 분야에서 발생한 탄소 배출량은 587.7백만 톤으로, 국가 총배출량의 86.9%에 달합니다. 그러나 탄소중립을 위한 대안과 전략 대부분이 소수의 전문가와 에너지 공급자 중심으로 설계되어 이외의 구성원이 문제 해결에 참여할 수 있는 기회는 제한적이었습니다. 기후변화와 탄소중립 문제와 실질적인 대응 방안을 구체적으로 이해하는 과정이 상대적으로 부족했기 때문입니다. 모든 구성원이 탄소 배출 저감에 동참해 탄소중립을 이행하기 위해서는 눈에 보이는 데이터와 교육을 통해 참여를 확장해야 합니다.

우노를 활용한 에너지/환경 교육 프로그램



## 사업개요

### 솔루션

세계 최초의 휴대용 수력발전기 개발을 통해 누구나 흐르는 물을 이용해 필요한 전력을 생산하고 저장해 사용할 수 있는 환경을 만들어 탄소배출 저감을 위한 개인의 재생 에너지 사용의 접근성을 개선하고 있습니다. 나아가 기후변화와 탄소중립을 통합적으로 이해할 수 있는 교육 프로그램을 개발하여 미래세대가 문제를 이해하고 전환의 필요성을 인식하여 탄소중립 패러다임 전환에 참여하고 변화를 주도할 수 있는 리더십을 함양합니다.

'탄소 통합 관리 교육' 프로그램



## 주요 제품 및 서비스

- **초등학교 대상 '탄소 통합 관리 교육' 프로그램**
  - 초등학생 대상 기후변화 및 탄소중립 문해력 교육을 위한 교안 제공
  - 지속가능 에너지 체험 교육을 위한 휴대용 수력발전기 '우노' 제공
  - 교내 모든 공간의 월별, 일별 탄소배출 현황 분석 및 맞춤형 탄소중립 컨설팅 제공
  - 지속가능한 에너지 전환의 필요성과 중요성, 기후변화를 주제로 <탄소중립 특강> 진행
- **탄소중립 대응이 필요한 공공기관, 기업 임직원 대상 탄소중립 교육 및 컨설팅 서비스**
  - 수요 맞춤형 탄소 배출 현황(배출량, 배출원) 분석 및 IoT 기반 탄소 배출원 모니터링, 최적화 솔루션 제공
- **휴대용 수력발전기 이노마드 우노(Enomad Uno)**
  - 강, 하천 등 흐르는 유체 에너지를 회전/전력 에너지로 변환하여 저장하는 조류 발전 기술을 개인이 사용할 수 있게 제품화
  - 재사용 가능한 플라스틱 및 PB-Free 전자회로 사용을 통해 환경에 미치는 영향을 최소화한 제품




### 향후 목표

- 국내외 초등학생 대상 탄소중립 문해력 교육 확대
- 환경 교육의 외부 확산을 위한 탄소중립 및 에너지 데이터 교육자 양성
- <데이터 기반 참여형 건물 탄소 통합관리 솔루션> 운영
  - 가정, 학교, 사무실 등에서 현재 배출되는 탄소를 측정하여 기준을 수립하고, 교육을 통해 변화된 인식과 행동으로 저감되는 탄소배출량을 탄소배출권으로 전환




## 주요 이해관계자

 **교육 프로그램 참여 초등학교**


이노마드는 학생들이 재생에너지를 경험하고 이해할 수 있게 우노를 활용한 환경/에너지 교육 프로그램을 운영했습니다. 현재는 '탄소 통합 관리' 프로그램을 통해 초등학교의 공간별로 측정된 탄소 배출 데이터를 기반으로 문해력 교육을 진행합니다. 교육에 참여한 학생들은 기후변화와 탄소중립을 이해하고, 학급과 학교, 가정에서 개인이 실천할 수 있는 탄소저감 방법을 스스로 고민하고 실행합니다.

저희는 탄소 배출 종류를 배우고 전기에너지 사용량을 줄이기 위해 우리 반과 우리 집의 소비 전력을 분석하고 저감하기 위한 연구도 했어요. 여름방학 동안 반 친구들과 다같이 탄소중립을 실천했는데, 익숙한 걸 바꾸는 건 어려웠지만 개학하고 집에서 탄소배출을 줄이기 위해 한 활동을 나누면서 우리의 활동으로 변화를 만들 수 있다는 걸 느꼈어요.

— '탄소 통합 관리' 교육 프로그램 참여 학생

 **민간 기업 및 공공기관, 일반시민 등**

이노마드는 기업 및 지자체의 구성원과 일반 시민을 대상으로 탄소중립 교육을 진행하고, 건물의 탄소 배출량을 측정하고 분석하여 실질적인 탄소 저감 솔루션을 제안합니다. 개인의 저감 활동 및 불필요한 탄소 배출을 줄이는 공간 조성을 통해 탄소중립에 기여합니다.

 **이노마드 우노(Uno) 이용자**

'우노'를 이용하는 개인은 물이 있는 환경에서 전 세계 어디서나 필요한 만큼 전기에너지를 만들어 사용합니다.

## 3년간의 변화



탄소중립 인식개선/행동변화 확산



## 박혜린 펠로우, 그리고 함께한 사람들의 이야기



### 박혜린 펠로우

#### 수력발전기를 제조하던 회사에서, 최근엔 환경교육에 집중하고 있어요.

‘이노마드 커넥티드’라는 법인을 새로 설립했어요. ‘이노마드’가 지속가능한 에너지에 포커스를 맞췄다면, ‘이노마드 커넥티드’는 교육과 컨설팅을 하는 회사로 포지셔닝 했습니다. 학교나 지자체 건물의 탄소 배출 측정을 관리하고, 탄소 데이터를 이해할 수 있는 문해력을 교육해주는 거죠. 기존의 이노마드에서 확장한 개념으로 봐주시면 될 것 같아요. 측정된 데이터를 기반으로 교육하는 서비스로, 내 행동의 변화를 정량적으로 측정해보고, 탄소를 줄이는 거죠. 이노마드 우노가 제품으로서 미션을 풀어냈다면, 이번에는 데이터와 교육으로 탄소 저감을 실현하는 거예요.

교실, 급식소, 강당 등 공간별 전기 사용량을 측정해 데이터 읽는 법을 공부하니까 아이들이 문제점과 해결 방법을 스스로 판단하고 행동하더군요. 예를 들어 동호회가 사용하는 강당의 전기 사용량이 높은 학교에서는 아이들이 불을 꼭 끄고 가라고 말한다고 해요. 이런 변화가 있는 게 너무 좋아요. 그리고 수업을 들은 친구들이 작년 탄소중립 사례발표회에서 발표를 했는데, 반에서 학급회의를 하고 지원자 면접으로 대표자를 뽑았대요. 자신들의 이야기를 잘 전달할 수 있는 친구를 뽑기 위해서요. 그 친구들을 보면서 저도 많이 배웠고, 우리가 하는 일이 진짜 의미 있다는 생각이 들었어요.

#### 대통령 직속 탄소중립녹색성장위원회뿐만 아니라 여러 정책 단위에서 다양하게 활동했어요.

30대인 저를 협상 테이블에 초대해주셔서 감사했죠. 흔치 않은 기회라고 생각했구요. 다만 제가 탄소중립에 대한 연구를 시작한 2007년부터 들어온 논의 내용과 달라진 게 없었습니다. 정책적으로 문제제기만 하는 게 아니라 최소한 해결방안을 고민하는 사람이 되어야겠다 생각했어요. 저는 자문을 해주는 사람이 아니라 흘러가는 흐름을 보고 우리의 역할을 계속 고민하는 사람이라는 말을 늘 하곤 했죠. 사실 환경문제는 거대한 담론이잖아요. 근본적으로 바뀌어야 하죠. 그래도 긍정적인 건 변화가 조금씩 생기고 있다는 거예요. 올해 초 광명시 탄소중립위원회 자문위원으로 위촉됐는데, 모든 행정에 기후변화를 가장 우선순위로 두고 있더군요. 행정 단위에서 이런 움직임을 볼 때면 반가워요.

#### 이노마드의 지난 3년은 어땠나요?

수력발전기 판매가 유럽으로 확장돼 이노마드에서 처음 목표했던 수치를 달성했으면 멋졌겠지만(웃음), 그렇게 되지 못했기 때문에 오히려 하드웨어가 아닌 소프트웨어 콘텐츠로의 전환점을 맞이할 수 있었습니다. 덕분에 사람들이 조금 더 쉽게 지속가능성에 접근하고 경험할 수 있는 기회를 만들지 않았나 생각해요. 기업과 지자체부터 아파트, 학교에 이르기까지 다양한 공간에서 측정된 탄소배출 데이터를 기반으로 컨설팅을 진행하고, 교육을 통해 각 단위별로 탄소 배출을 줄일 수 있는 구체적인 방법을 제안했죠. 정책적으로도 많은 노력이 이뤄지고 있지만, 환경문제는 한 쪽에서만 해결할 수 없으니 기업으로도 가고 학교까지 간 거예요. 기술만 개발해서도 안 되고 연구만 해서도 안 되고 사람들의 인식을 전환할 수 있는 저변의 확대가 꼭 필요하다고 생각해요. 탄소를 줄이는 플랫폼 이름을 ‘넷제로 문방구’라고 지은 것도 같은 이유예요. 크고 복잡한 기술을 통해서만 탄소를 줄일 수 있는 게 아니라 그 규모를 세분화해서 마치 문방구에서 연필 하나 사듯 누구나 한 번씩은 해봄직하게 탄소중립을 만들고 싶어요. 그동안 이노마드는 우노라는 발전기에 브랜드를 두고 있었지만, 이제는 더 다양한 지속가능성을 향해 저변을 확대할 수 있을 거예요. 지금까지 15년간 지속가능성 문제에 몰두해 가까이 달려왔는데, 여전히 이 일을 하는 게 너무 좋아요. 내가 열심히 노력해서 누군가에게 아주 작은 하나의 변화가 생긴다면 그 기쁨과 즐거움은 무엇으로도 대체되지 않으니까요.

### 대표님에게 '뷰티풀펠로우'는 어떤 의미였나요?

분기모임 하면서도 자주 말씀 드렸지만, 뷰티풀펠로우는 저의 빈곳을 채워주는 중요한 존재였어요. 대부분의 대표들은 모니터링을 당하는 입장이지, 나를 보살펴주는 사람이 없단 말이지요. 저는 아직도 기억하는 게, 뷰티풀펠로우 지원 당시 심사하는 과정에서부터 환대를 많이 받았어요. 펠로우로 선정되고 나서도 늘 저희 입장에서 먼저 생각해주는 부분이 많았는데, 덕분에 제 주변 사람을 대하는 방식이나 태도에 좋은 영향을 많이 받은 것 같아요. 사업적으로도, 일상에서도 뷰티풀펠로우는 제게 많은 영향을 준 숨구멍 같은 존재예요. 안전한 쉼터 같은 느낌이지요.

### 이노마드의 5년 후 모습, 이루고 싶은 목표는 무엇인가요?

5년 후면 2030년 정도네요. 그때쯤이면 NDC(Nationally Determined Contributions, 국가 온실가스 감축목표)를 점검하는 시기가 됩니다. 제게는 중요한 시점이지요. 환경교육 보급 및 확산 등 지금 하고 있는 노력이 탄소중립이나 NDC에 기여하길 바라니까요. 탄소 저감이 단순히 국가나 정책을 위해서만이 아니라 우리 모두를 위한 일이자 달성해야 할 지표라는 인식을 제고하는 역할을 하고 싶어요. 아마 그때쯤이면 저희랑 같이 학습했던 학생들이 두각을 나타내지 않을까 기대도 되고요. 그래서 더더욱 최고 수준의 환경교육을 보여주고 싶어요. 열 에너지, 유체 에너지 등 각 분야의 전문가와 함께 교육 프로그램을 만드는 것도 그 이유 때문이에요. 그런데 제 목표는 한국 뿐만 아니라 전 세계에 있는 초등학생들이 에너지 사용으로 인한 탄소 배출량과 그 데이터에 대한 문해력 교육을 다 받을 수 있도록 하는 거예요. 그럼 이번 생에 제가 할 일은 다 하고 가는 게 아닐까요(웃음).

### 신민철

#### 아이스크림미디어 실장

### 자기소개 부탁드립니다.

10년 정도 초등학교에서 교직생활을 하면서 올해부터 아이스크림미디어라는 교육 관련 회사에서 전략기획실 실장으로 근무하고 있는 신민철입니다. 2019년에는 코로나19 확산 시기에 등교하지 못하는 학생들을 위해 같은 학교 교사 12명과 '학교가자닷컴'을 기획해 운영했었고, 학교가자교사협회 대표로 활동했습니다.

### 교직 생활을 그만두고 기업에서 일하기로 결정한 이유는 무엇인가요?

교육공학 박사학위 취득 후 진로 고민을 많이 했어요. 공직에서 변화를 이루는 것도 의미 있지만 좋은 교육 사례를 해외에 소개하고 알리는 것도 중요하다는 생각이 들었습니다. 작년에 박혜린 대표님과 함께 COP 28 (제28차 유엔기후변화협약 당사국 총회)에서 데이터 리터러시 기반 탄소중립 교육 사례를 발표하러 두바이에 출장을 다녀왔는데, 한국 교육이 지닌 경쟁력이 낮다는 걸 체감하고 나서 개인적으로도 그렇고 국가적인 차원에서도 글로벌 경쟁력을 갖추는 게 중요한 과제라고 보게 되었죠. 그래서 교직을 그만두고 민간 기업으로 이직하게 되었구요.

### 이노마드와는 처음 어떻게 연결이 되었나요?

박혜린 대표님은 교육부에서 운영하는 미래교육위원회 활동을 같이 하게 되면서 알고 지내기 시작했어요. 공교육에서 새로운 시도와 변화가 필요하다는 점을 중요하게 생각했고, 또 학교와 학생들을 대상으로 데이터에 기반한 환경교육을 해보고 싶어하셨죠. 저는 뜻을 같이할 교사 인력과 네트워크가 있으니 대표님의 전문성이 같이 결합이 된다면 좋은 시너지를 만들어낼 수 있겠다는 생각이 들었어요. 그렇게 만들어진 학습 프로그램이 바로 "나의 도넛 복숭아 교실 (현 '탄소 통합 관리' 교육)"입니다.

### “탄소 통합 관리 교육”은 어떻게 만들어졌고, 또 이를 통해 어떤 교육이 이뤄졌나요?

교사들이 자발적으로 모여 만들었어요. 환경교육을 진행하기 위한 전문성 함양은 퇴근 후에 해야 하는 상황이었는데 개인적인 시간을 투자했습니다. 아무래도 교육자가 보는 시선과 환경 전문가가 보는 시선이 다르잖아요. 그런 갭을 극복하기 위해 이노마드에서도 전체적인 학습 틀을 만들어주셨고, 제대로 된 환경교육 프로그램을 개발하기까지 한 학기 정도 시행착오를 같이 겪었어요. 학교 교육과정에 맞게 수정도 거쳤고요. 수업에서는 아이들 주변에 있는 전자제품 탄소배출량을 직접 계산해본다거나, 우리집에 있는 제품들을 어떻게 활용하는 게 현명하게 사용하는 것인지 전력측정기로 측정해보는 실험을 했어요. 선풍기, 제습기 등 각 전자제품별로 전력 사용량이나 대기전력이 다르거든요. 여러 가지 고민하는 과정을 거치면서 학생들이 눈에 보이지 않는 전기를 데이터를 통해 눈에 보이게 표현할 수 있게 됐어요.

### 환경교육을 들은 후, 아이들에게 많은 변화가 있었다고 들었어요. 기억에 남는 순간이나 사례는 무엇인가요?

무엇보다 대기전력에 대한 이해가 높아졌다는 점이에요. 이 교육을 하는 이유는 무작정 에너지를 사용하지 말자는 게 아니라 현명하게 쓰자는 거거든요. 부모님들 중에 드라이기를 콘센트에 꽂아 놓으면 혼내시는 분들이 있어요. 그런데 와이파이 공유기는 늘 켜놓잖아요. 막상 비교해 보면 드라이기는 대기전력이 없는 반면, 공유기는 대기전력이 높아요. 가장 쉬운 해결 방안은 버튼형 멀티탭에 연결하고, 외출 시 멀티탭 전원을 끄고 나가면 됩니다. 한 명 당 3천원 정도의 절약이지만, 1천 명이면 3백만 원이고 데이터 통계를 보면 에너지를 얼마나 줄였는지 볼 수 있죠. 궁극적인 목표는 원자력 발전소의 발전량을 얼마나 줄일 수 있는지 해보는 거였어요. 워낙 크기 때문에 실현하기 힘들겠지만, 한국을 넘어 전 세계에 있는 친구들이 참여한다면 발전소 한 개 정도는 안 지어도 되지 않을까요? 불편함을 감내하면서 사용하지 말자는 것이 아닌, 우리가 사용하지 않는 에너지를 최대한 줄일 수 있게 실천해보자는 거예요.

### 환경교육의 중요성과 필요성에 대해 강조한다면요?

환경을 지키기 위해 어떤 행동을 해야하는지 모르는 어른도, 아이들도 없습니다. 문제는 ‘나의 행동의 지속가능 여부’거든요. 알면서도 안 하잖아요. 왜 안 할까요? 눈에 보이지 않아서예요. 한 명이 실천한 것으로는 행동의 변화 수준이 너무 적기 때문에 동기를 잃어버리기 쉽죠. 나 하나쯤은, 하고 지나쳐버리기 일쑤니까요. 행동의 지속가능력을 심어주는 게 필요합니다. 그러려면 눈에 보여야 하고, 연결 지점을 계속 만들어야 한다는 게 제 생각이예요. 최근에 전자제품을 모두 S사로 바꿨어요. 해당 회사에서 개발한 어플을 사용하면 내가 사용하는 전자제품이 전기를 얼마나 사용하는지 모니터링 할 수 있습니다. AI 절약모드를 통해 전력을 얼마나 줄이는지도 보이고요. 결국은 눈에 보이게 데이터로 표현하는 것, 이것이 가장 중요한 동기부여라고 봐요. 저도 환경교육을 준비하면서 반성하고 배운 게 많아요. 실은 한 번도 생각해본 적이 없었거든요. 오히려 제가 더 많이 배웠습니다. 부끄러운 자화상이지만, 사실은 어른들이 들어야 할 동화가 아닌가 싶어요.

### 박혜린 대표님은 어떤 파트너인가요?

열정적이고, 혁신적인 실천가라고 생각해요. 그리고 대표님이 하고 계신 일들이 좋은 의미로 ‘미치지 않고서는 할 수 없는 것’이라고 정의하고 싶어요. 철학을 놓치지 않는 점도 멋지다고 생각해요. 신념이 있다고 해도, 그 신념을 토대로 앞으로 밀고 나가는 추진력이 있느냐 없느냐에 따라 확연한 차이가 있잖아요. 그런 점이 존경스럽습니다.

## 유춘환 이노마드 이사

### 자기소개 부탁드립니다.

국회의원 보좌관, 전문위원 등 오랜 시간을 여의도에서 보내고 퇴임 후 산업 전선에 뛰어 들었어요. 그렇게 플랜트 사업이라는 새로운 영역에서 경영자의 길을 걷다가, 지금은 이노마드에서 이사로 있는 유춘환입니다.

### 박혜린 대표님과는 언제부터 인연을 맺으셨나요?

박혜린 대표는 서울대-한국전력 에너지 CEO 과정에서 학우로 만나면서 알게 되었습니다. 당시 대통령 직속 탄소중립위원회 민간위원이었던 박혜린 대표와는 세대와 에너지 분야를 떠나 다양한 이야기를 많이 주고 받았어요. 그러다보니 서로에게 공감대가 형성돼 무엇이든 상의하며 지내는 동료가 되었고 이노마드의 가치와 비전, 에너지시장의 변화, 탄소시장의 미래 등 사업적인 영역에서도 많은 대화를 나누며 함께 하고 있습니다.

### 박혜린 대표는 어떤 리더이고, 갖고 있는 잠재력은 무엇이라고 보시나요?

박혜린 대표는 발명가이자 환경운동가입니다. 이를 뒷받침하듯 세계 최초로 개인형 수력 발전기 '우노'를 발명하고 출시했죠. 개인의 능력과 실력이 있지만 이보다 더 중요한 건 '미래를 보는 눈'을 가지고 있다는 거예요. 경영을 하는 리더에게 있어 정말 중요한 덕목이죠. 청년으로서 무한한 가능성도 큰 장점이고요. 거칠 것이 없고, 두려움도 없는 편입니다. 다만 아쉬운 게 있다면 박혜린 대표가 아닌 외부 요소랄까요. 환경 사업은 자원봉사자 또는 특정 집단이 할 것이라는 사회적 편견이 바로 걸림돌입니다. 내가 하지 않아도 누군가 대신 할 거라는, 지금 아니어도 천천히 해도 될 거라는 편견과 오해, 모순을 해결하는 게 필요합니다.

### 앞으로 이노마드의 역할은 무엇이라 할 수 있을까요?

환경 관련 정책을 만들어나가는 정부 관계자나 사용자 모두 현안의 중요성과 심각성에 대해 알고 있거든요. 중요한 건 환경에 대한 인식전환 교육을 통해 탄소 문해력과 역량을 갖춘 생활 속 실천이 매우 시급하다는 점이지요. 또한 디지털시대로 사회적 패러다임이 바뀌면서 탄소배출 저감에도 새로운 솔루션이 필요한 상황입니다. 독점적 연결망을 개방적 네트워크로 전환하여 누구나 참여를 통해 가치창출을 할 수 있는 기회를 가지게 되었고, 누구나 생산과 공급의 주체가 될 수 있는 양방향 체제로 바뀌어가고 있다고 봅니다. 넷제로 시장은 스스로 빠르게 진화하고 있고, 이노마드는 그 진화하는 시장에서 반드시 필요한 탄소중립 생태계의 가능성 및 방향성을 데이터로 채워주는 역할을 해야 합니다. 즉, 기존 고객군과 고객의 니즈를 충족시키는 제품은 유지하되 새로운 차원의 서비스를 개발하여 탄소를 측정하고 관리하면서 지속가능한 탄소중립을 실천하는 것이 이노마드의 목표이자 역할이라 할 수 있겠습니다.



## 1기



**김성태**  
| 공신닷컴

저소득층 청소년을 위한 1:1 멘토링을 통해 교육 불평등 해소에 힘씁니다.



**류호근**  
| 희망나눔동작네트워크

지역 주민이 참여하는 협동조합을 통해 더 살기 좋은 마을을 만듭니다.



**진재선**  
| 이르미협동조합

협동조합 기반의 농산물 유통을 통해 함께 살아가는 농촌을 만들어 갑니다.

## 2기



**박정이**  
| (전) 오방놀이터

행복한 놀이와 건강한 시간을 가질 수 있도록 가족들의 친환경 놀이공간을 제공합니다.



**박정화**  
| 인디씨에프

소규모 사업자들로 하여금 광고 제작의 문턱을 낮추고 크리에이티브한 광고를 만듭니다.



**유덕수**  
| (전) 열정대학

재미를 바탕으로 한 다양한 프로그램을 통해 20대들이 천직을 찾고 자기 주도적으로 살아가도록 돕습니다.



**유정호**  
| 소셜코어

고학력 장애인의 발전적인 고용을 위해 특별한 출판시스템을 운영합니다.

## 3기



**박형일**  
| 교육농연구소

도시 청년들의 농업 분야 진로 영역의 확장을 통해 도시와 농촌 간 선순환 구조를 만들어 갑니다.

## 4기



**구민근**  
| 페이스페이스

도시의 공간을 기반으로 공간 콘텐츠를 기획하고 운영합니다.



**문아영**  
| 피스모모

'모두가 모두로부터 배운다'는 중심 가치 위에서 비판적이고 창의적인 평화 교육 프로그램을 운영합니다.



**안시준**  
| (전) 한국갭이어

진로를 고민하는 청년들이 다양한 경험을 통해 견문을 넓히고 꿈을 찾을 수 있도록 돕습니다.



**이경재**  
| 대지를위한바느질

환경과 마음을 생각하는 새로운 웨딩 상품을 통해 우리 사회에 건강한 결혼 문화를 만들어 갑니다

## 5기



**박찬재**  
| 두핸즈

제조와 물류 서비스를 통해 홈리스의 지속가능한 일자리를 창출합니다.



**유동주**  
| 케이오에이

개발도상국 저소득층 주민들의 지속적 자립을 위해 무역을 창출하고 제품에 브랜딩과 마케팅을 더합니다.



**이영희**  
| 토닥토닥협동조합

문턱을 낮춘 심리상담 카페 운영을 통해 사람들에게 쉬어갈 공간과 마음을 돌볼 기회를 제공하고 개인 및 기업 심리상담 등을 진행합니다.



**정지연**  
| 에이컴퍼니

예술과 예술가의 사회적 가치를 믿고 동시대를 살아가는 미술 작가들의 경제적, 정서적, 제도적 창작 환경에 주목합니다.

## 6기



**함의영**  
| 피치마켓

쉬운 글 콘텐츠 제작을 통해 느린 학습자의 실질문맹개선과 정보 평등을 추구합니다.



**황진술**  
| 더 브릿지

클라우드 펀딩 방식으로 모인 기부금을 개발도상국 기업에 투자함으로써 현지 비즈니스의 자립도를 높입니다.

## 7기

**김남훈**

| 모두를위한극장 공정영화협동조합

공동체상영과 공동체배급을 통해 대안적인 영화 유통망을 새롭게 구성하고, 지역 '커뮤니티시네마' 단체 간 연대와 협력을 주도합니다.

**노순호**

| 동구발

환경을 생각하는 고체비누 만들기를 통해 발달장애인의 '갈 곳'과 '일할 곳'을 만듭니다.

**박종범**

| 농사펀드

온라인 플랫폼을 통해 크라우드 펀딩 및 선주문 방식으로 농부의 영농자금 마련과 판로에 대한 고민을 해결, 농부가 농사에 집중할 수 있도록 하여 도시민에게 더 나은 먹거리를 공급합니다.

**이경황**

| 오파테크

스마트 점자 학습기 탭틸로(Taptilo)를 통해 시각장애인의 교육의 기회를 넓히고, 자유롭게 즐거운 삶을 누릴 수 있도록 돕습니다.

**허성용**

| 아프리카인사이트

아프리카를 둘러싼 국제사회의 근본적인 문제를 해결하기 위해 인식개선, 역량개발, 교류협력 등을 통해 아프리카를 바라보는 새로운 관점과 대안을 제시합니다.

## 8기

**김민영**

| 방앗간컴퍼니(소녀방앗간)

청정 재료로 만든 음식을 통해 지역생산자에게 정당한 가격으로 지속가능한 생산유통을, 도시의 소비자들에게는 합리적 가격에 믿음직한 먹거리를 제공합니다.

**김희정**

| 커넥팅더닷츠(째깍악어)

아이 돌봄이 필요한 부모를 위해 놀이와 배움까지 함께할 수 있는 검증된 돌봄 교사를 매칭해주는 플랫폼을 통해 육아 공백을 해소합니다.

**박기범**

| 비플러스

시민 참여형 임팩트투자 플랫폼 운영을 통해 금융 접근성이 낮은 소규모 지역기업들이나 사회혁신기업에게 자금을 지원하여 사회문제를 해결하고 지역기업의 지속을 돕습니다.

**윤태환**

| 루트에너지

재생에너지 금융을 혁신하고 대중화하여 재생에너지로의 100% 전환과 탄소 중립을 통해 기후위기 문제를 해결하고자 합니다.

**임정택**

| 향기내는사람들(히즈빈스)

장애인 직접고용 컨설팅과 사업장 위탁운영을 통해 기업의 부담금을 줄이고, 지역사회 장애인 고용을 늘립니다.



## 9기

**김성민**

| 브라더스키퍼

벽면녹화, 식물 인테리어 등 조경 사업을 통해 자립준비청년에게 안정적인 일자리를 제공하고, 경제적·정서적 자립 프로그램을 지원합니다.

**안성규**

| 드림스폰

대학생에게 맞춤 장학 정보를 제공하는 장학금 플랫폼 드림스폰 운영 및 컨설팅을 진행하여 청년들의 경제적 문제 해결 및 공평한 삶의 기회를 보장합니다.

**이소아**

| 공익변호사와 함께하는 동행

장애인, 빈곤 등 인권의 사각지대에 있는 이들의 공익인권 법률·소송을 지원하고 지역 공익변호사를 양성합니다.

**현승현**

| 선랩건축사사무소

건축의 사회적 가치에 주목하여 고시촌의 1인 가구를 위한 맞춤형 공유주택과 지역 커뮤니티형 사회주택을 지으며, 도시건축 재생 솔루션을 고민합니다.

## 10기

**권기효**

| 사회적협동조합 멘토리

농산어촌에서의 삶을 꿈꾸는 미래세대를 위해 지역에서 살아갈 수 있는 환경을 조성합니다.

**도민석**

| 하트버스

디지털 트윈 기술을 활용해 디지털 전환이 필요한 초기 임팩트 창업팀을 지원하고, 다양한 IT 프로젝트를 진행합니다.

**문병무**

| 쿠미

중증운동장애 아동의 운동발달을 돕기 위한 재활서비스를 제공하고, 그 가족을 위한 케어 프로그램 및 커뮤니티를 지원합니다.

**박원진**

| 에이유디(AUD) 사회적협동조합

문자통역 서비스를 통해 농민청인의 의사소통과 사회 참여를 향상시키고, 모두가 행복한 사회를 위해 노력합니다.

**박혜린**

| 이노마드

탄소중립에 대한 통합적인 이해를 바탕으로 다양한 사회 구성원이 탄소 배출 저감에 참여할 수 있는 방법을 만듭니다.

## 11기

**계효석**

| 엘에이알(LAR)

친환경 소재를 활용한 친환경 패션 제품 제조 및 판매를 통해, 사람들이 일상에서 환경 위기를 느끼고 행동할 수 있도록 돕습니다.

**김민정**

| 스페셜아트

발달장애인들의 예술적 가능성과 잠재력을 발굴·육성하고 전시 개최 및 기업 고용 연계를 통해 발달장애인 예술가들의 자립을 지원합니다.

**송경호**

| 더피커

제로웨이스트 매장 운영을 중심으로 건강한 소비문화 생태계 구축에 필요한 컨설팅, 교육 등을 기획하고 운영합니다.

**이승우**

| 119레오

생명을 구한 소방 안전장비를 가방 및 패션 제품으로 업사이클링하고, 소방관 권리보장에 동참합니다.

**이태호**

| 원링

라이프스타일 슝과 코워킹 슝페이스, 사회주택 공간을 운영하며 마을의 자원을 연결하고 로컬 커뮤니티 활성화를 통해 '동네에서의 삶'을 구현합니다.

**이현준**

| 세븐포인트원

비대면 시 기반 치매 조기진단 솔루션 및 VR기반 인지개선 솔루션 개발을 통해, 치매 문제 완화를 위한 헬스케어 솔루션을 보급합니다.

## 12기

**김현진**

| 하티웍스

장애인의 직업 선택의 한계를 해결하기 위해 일자리를 개발하고, 중증장애인 한국어강사, 외국어강사, 개발자 및 마음보듬사를 양성합니다.

**노힘찬**

| 윤희 주식회사

디지털케어라벨 솔루션을 통해 패션 아이템 정품 인증과 N차 보상판매를 지원하는 순환패션플랫폼을 운영하여 의류산업 생태계 혁신에 기여합니다.

**배태관**

| 오이스터에이بل

AIoT 기술로 회수 디바이스를 제공해 순환자원을 모으고 시민에게 참여 보상 및 보증금 반환을 제공하여 자발적인 환경 실천을 이끌어냅니다.

**백정연**

| 소소한소통

발달장애인을 위한 '쉬운 정보' 콘텐츠를 만들어 발달장애인의 알 권리를 확보하고, 사회참여를 확산합니다.

**윤지현**

| 소리를보는통로(SOVORO)

청각을 포함한 더 많은 장애 영역에서 일상의 통로가 될 수 있도록 소통과 배움이 필요한 순간에 IT 기술을 활용한 보조공학 소프트웨어를 연결하고 지원합니다.

**이채진**

| 코끼리공장

고장나거나 사용하지 않는 장난감을 순환하여 취약아동을 돕고 환경을 보호하며, 나눔할 수 없는 장난감은 분해 후 재생소재로 만듭니다.

# 13기



**기우진**  
| 러블리페이퍼

폐지수집 어르신이 자원재생활동가로서 인정받을 수 있도록 사회적 인식 개선 활동을 펼치며 폐종이를 활용한 재활용 제품을 제조·판매합니다.



**김현정**  
| 어콜렉티브

토종 곡물을 중심으로 지속가능한 미식 분야의 다양한 서비스 및 콘텐츠를 제공합니다.



**노상철**  
| 에이엔폴리

자원 순환형 첨단신소재 나노셀룰로오스 생산 및 친환경 공정기술을 통해 제품을 개발합니다.



**최은제**  
| 머스타드임팩트

사회적 약자에 대한 스토리텔링을 기반으로 한 영상매체 제작 및 다양한 콘텐츠를 기획합니다.



※위 설명은 뷰티풀펠로우 협약 종료 시점을 기준으로 작성하여, 현재의 소셜미션 및 사업 내용과 다를 수 있습니다.





**발행일** 2024년 4월  
**발행처** 아름다운가게 사회적기업센터  
**주소** 서울 중구 소공로 34 아름다운가게  
**문의** 사회적기업센터 02-2115-7044  
**홈페이지** [www.beautifulstore.org](http://www.beautifulstore.org)  
**디자인** 디자인빛

\* 이 책자의 내용은 무단으로 전재할 수 없으며 인용 시 출처를 반드시 명시해주시기 바랍니다.

\* 책자 내용 및 활용에 대한 문의는 아름다운가게 사회적기업센터로 연락주시기 바랍니다.