

## [인터뷰]

# '도시의 흉물'에서 '미래의 자산'으로, 40년 고정관념이 깨진 순간 구미산단 청년디자인리빙랩 대표단 박경태



박경태

### 국립금오공과대학교 산학협력단 강소특구육성사업단

구미에서 태어나 초·중·고·대학, 그리고 직장까지 모두 이곳에서 보낸 '구미 토박이'다. 사기업과 공공영역을 모두 경험하며 현장의 다양한 시각을 이해하게 되었고, 현재는 지역 발전을 위한 공공 업무를 수행하고 있다. 초등학교 자녀를 둔 아버지로서 아이가 더 행복한 환경에서 살기를 바라는 마음이 리빙랩 참여의 가장 큰 동기였다. 리빙랩에서는 '현실과 이상을 연결하는 현장 연결자' 역할을 자임하며, 아이디어의 실행 가능성과 확장 가능성을 동시에 고민했다.

## 과거의 영광과 현재의 공백 사이, 청년이 발견한 산단의 미래

구미 국가산업단지는 1970년대부터 대한민국 제조업의 중심축을 담당해왔다. 수많은 가족들이 이곳에서 일하며 지역 경제를 지탱했고, 섬유산업에서 전자산업을 거쳐 오늘날 반도체와 이차전지 소재 기술까지 이어지는 기술적 연속성을 품은 산업 생태계를 만들어왔다. 반세기가 지난 지금 구미산단은 "일만 하는 곳"이라는 고정된 이미지와 노후화된 시설이라는 현실 사이에 갇혀 있다. 과거의 영광을 증명하는 산업유산들은 "도시의 흉물"로 치부되며 방치되고 있고 더 많은 기회와 문화를 찾아 청년들은 지역을 떠나고 있다. 생산 중심의 공간에서 생활과 문화가 공존하는 거점으로의 전환, 이것이 5급 3특 중 대구·경북권 자생력 강화를 위해 구미가 풀어야 할 과제이다.

산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하는 문화선도산단 조성 사업의 청년디자인리빙랩은 이 지점에서 중요한 의미를 갖는다. 관 주도의 일방적 계획이 아닌, 지역에서 나온 자란 청년들이 직접 산단의 문제를 발굴하고 해결책을 구상하는 청년디자인리빙랩이 산단을 수요자 중심으로 변화시킬 기회가 될 수 있을 것이기 때문이다.

## 20년간 '도시의 흉물'로 여겨졌던 공간이 구미의 미래 자산이 되기까지

매일 아침 아버지가 산단으로 출근하는 뒷모습을 보며 자란 아이에게 산단은 "사람이 즐기거나 쉴 수 있는 공간"이 아니었다. 그저 일만 하는 회색빛 공장 지대. 40년을 구미에서 나고 자란 박경태 님에게 산단은 그런 곳이었다. 그러나 청년디자인리빙랩 현장 답사 중 20년간 방치되어 온 공장 부지 내부에 들어선 순간, 반전이 찾아왔다. 상징적인 시멘트 조적 구조의 박공지붕과 광활한 평지를 품은 그곳은 겉모습만으로는 상상할 수 없는 매력적인 공간이었다. "겉모습만 보고 '흉물'이라 단정했던 산업유산이, 사실은 구미 산단문화를 변화시킬 가장 강력한 자원"임을 깨닫게 되었던 순간이었다. 민간과 공공 영역을 모두 경험한 그는 '현실과 이상을 연결하는 현장 연결자'이자 아이를 키우는 아버지로서 리빙랩에 참여했다. 그리고 화려한 공간(하드웨어)만으로는 부족하며 콘텐츠(소프트웨어)와 이를 운영할 사람(휴먼웨어)이 함께 작동해야만 지속될 수 있다는 것을 확신하게 되었다. 40년 고정관념을 깨고 산업유산의 진짜 가치를 발견한 구미 토박이, 박경태 님의 이야기를 들어본다.

정리 : 2026.2.5. 한국디자인진흥원 서비스디자인실

# 청년디자인리빙랩, 한 해를 돌아보며 리빙랩 참여자에게 묻습니다.

## Q. 자기소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 국립금오공과대학교 산학협력단에서 일하고 있는 박경태입니다. 저는 구미에서 태어나고 자라서, 초·중·고·대학교는 물론 직장 생활까지 모두 이곳에서 해온 말 그대로 '구미 토박이' 입니다. 지역에 대한 애정이 크고, 현재는 공공영역에서 지역 발전에 관심을 두고 일하고 있습니다.

민간기업과 공공영역에서 모두 일해 본 경험이 있어, 현장의 다양한 상황과 시각을 폭넓게 이해할 수 있다고 생각합니다. 무엇보다 구미에서 초등학교 자녀를 둔 아버지로써 우리 아이가 더 행복한 환경에서 살기를 바라는 마음이 이번 리빙랩 참여의 가장 큰 동기 중 하나였습니다.

## Q. 청년디자인리빙랩, 왜 참여하기로 결심했나요?

어릴 적을 떠올리면, 아침에 집을 나설 때마다 아버지가 산단으로 출근하는 모습을 보았습니다.

그때는 산단 안에 사람이 즐거거나 쉴 수 있는 공간에 대한 기억이 전혀 없었습니다. 그저 '산단은 일만 하는 곳'이라는 이미지가 제 머릿속에 자리 잡고 있었습니다.

구미산단은 한때 대한민국 제조업의 중심이었습니다. 많은 가족들이 이곳에서 일하며 지역 경제를 지탱했지만, 시간이 흐르면서 산단의 활력이 약해지고 있다는 현실을 보게 되었습니다. 특히 친구들과 지인들이 더 많은 기회와 문화를 찾아 구미를 떠나는 모습을 보면서 안타까움이 컸습니다.

이번 리빙랩은 여느 공공사업과 달리, 관 주도의 일방적인 계획이 아니라, 시민과 청년이 직접 문제를 찾고 해결책을 만들어가는 과정이라는 점이 매우 인상적이었습니다.

그리고 무엇보다, 제가 어릴 때부터 갖고 있던 '산단 = 일만 하는 곳'이라는 생각을 넘어, 사람이 머물고 즐기며 삶을 만들어가는 공간으로 산단을 다시 상상해보고 싶다는 마음이 참여 결심의 가장 큰 이유였습니다.

## Q. 시작 전 리빙랩에 대한 솔직한 기대는 무엇이었나요?

'리빙랩'이라는 말 자체가 처음엔 생소했고, '서비스디자인'이라는 개념도 쉽게 와 닿지 않았습니다.

저는 평소 산단을 바꾸는 데는 도로, 건물 등 물리적인 변화가 필요하다고 생각해 왔습니다. 그렇기 때문에 처음에는 청년들이 모여 토론만 한다고 산단이 바뀔 수 있을까? 라는 의문이 있었습니다. 그러나 구미산단 청년디자인리빙랩 운영팀은 참가자들이 편안하게 의견을 나누고 다양한 아이디어가 나올 수 있도록 세심하게 이끌어 주셨습니다. 워크숍 구성, 질문의 흐름, 토론 방식 모두가 고민이 느껴졌고, 그 덕분에 다양한 참여자들과 활발하게 소통하면서 제 생각도 조금씩 기대와 호기심으로 바뀌었습니다. '우리가 함께 고민한 것이 실제로 어떤 모습으로 구체화될 수 있을까?' 라는 기대가 점점 커졌습니다.

## Q. 다른 산단의 사람들이 우리 산단을 볼 때 무엇이 가장 특징적이라고 할 것 같나요?

외부 사람들이 구미산단을 본다면, 아마 회색빛 공장과 기계 소음, 그리고 퇴근 시간이 지나면 금세 조용해지는 모습을 먼저 떠올릴 것 같습니다. 즉, 산단은 사람보다는 기계 중심, 일 중심의 공간으로 인식될 가능성이 큼니다. 이런 이미지 때문에 생활, 문화, 놀이, 휴식 같은 요소는 산단의 정체성 안에서 상대적으로 빠져 있었습니다. 특히 구미 1산단은 전국에서도 오래된 산단에 속합니다. 오랜 시간 지역 산업의 중심 역할을 해 온 만큼, 시설이 전반적으로 노후화되어 있는 현실 역시 부정할 수 없습니다. 이처럼 '일만 하는 곳'이라는 고정된 이미지와 낡은 물리적 환경이 어우러져, 산단은 외부 시각에서 삶의 공간으로 쉽게 떠올리기 어려운 곳이 되었습니다. 저는 리빙랩이 이러한 기존 이미지를 바꾸는 새로운 출발점이 될 수 있다고 기대했습니다. 리빙랩을 통해 산단이 생산 중심의 공간을 넘어 사람 중심의 장소로 재해석될 가능성이 논의되고, 실제로 지역의 다양한 잠재력을 발견해 가는 과정이 의미 있다고 느꼈기 때문입니다.

## Q. 본인의 역할을 자평한다면 무엇으로 정의하고 싶으십니까?

제 역할을 스스로 정의한다면 저는 '현실과 이상을 연결하는 현장 연결자'였습니다.

리빙랩에서 다양한 아이디어가 나올 때마다 "이 아이디어가 현실적으로 가능한가?"와 "확장 가능성은 있는가?"를 반드시 동시에 고민했습니다.

구미에서 평생 살아온 점과, 사기업과 공공영역을 모두 경험한 점이 청년들이 느끼는 현실과 행정의 현실을 잇는 데 도움이 되었습니다.

아이디어가 현실에서도 실행 가능하도록 현장의 목소리와 행정 조건을 함께 고려하며 조율하는 역할을 했다고 생각합니다. 또한 아빠의 관점에서 "아이와 함께 갈 수 있는 공간인가?"를 계속 고민하며 가족 친화적 시각을 더하려 노력했습니다.

## Q. 워크숍에서 충격 받은 순간이 있었다면 무엇이었나요?

가장 충격적인 순간은 사업 대상자인 방림 공장 부지를 현장 답사했을 때입니다. 지난 20년간 참고로만 쓰이며 외부와 단절되어 있어, 평소 지나다닐 때는 그저 방치된 도시의 흉물이라고 생각했습니다. 그러나 실제 내부는 상징적인 시멘트 조적 구조의 박공지붕과 물류 이동을 위해 조성된 광활한 평지를 품고 있는 매력적인 공간이었습니다. 겉모습만 보고 '흉물'이라 단정했던 산업유산이, 사실은 구미 산단문화를 변화시킬 가장 강력한 자원임을 깨닫게 된 '반전'의 순간이었습니다.

## Q. "산단을 이렇게 볼 수도 있구나"라는 인식 전환이 있었던 부분이 있었다면 무엇이었나요?

기존에는 산단을 오로지 생산을 위한 곳으로 생각했습니다. 이번 리빙랩을 통해 산단이 기술, 놀이, 역사가 어우러진 매력적인 문화 공간이 될 수 있다는 확신을 얻었습니다. 지역 대표 기업의 기술과 브랜드를 한곳에서 체험하는 '브랜드 공장'을 통해 닫힌 산단이 주민과 소통하는 열린 광장이 될 수 있음을 보았고, 폐기계와 부품을 아이들의 상상력을 자극하는 놀이 기구로 재탄생시키는 '리사이클 창작 놀이터'를 구상하며 제조 도시 구미만이 가질 수 있는 '특별한 무언가'가 될 수 있을 것 같습니다. 또한, 사라져 가는 지난 50년의 산업유산을 기록해 미래 자원으로 만드는 '아카이빙 플랫폼'을 통해, 낡은 것이 흉물이 아니라 우리 삶을 풍요롭게 할 가장 '힙'한 미래 자산임을 깨닫게 되었습니다.

## Q. 과정에서 가장 다시 겪어보고 싶은 순간이 있었다면 무엇인가? 왜 그렇게 느꼈나요?

리빙랩에서 페르소나(Persona)를 설정해 문제를 들여다본 활동이 가장 인상적이었습니다. 특정 페르소나 관점으로 논의하면서 현실적 사용자 경험을 구체적으로 상상할 수 있었지만, 시간 관계상 단일 페르소나 중심으로만 진행되어 아쉬웠습니다.

여러 연령대와 배경을 가진 복수의 페르소나를 동시에 설정해 논의해 봤다면 서로 다른 요구와 갈등 지점을 미리 파악할 수 있었을 것입니다. 다양한 사용자 관점을 함께 고려하는 과정은 아이디어의 현실성 검증과 설계 완성도를 높이는 데 더욱 도움이

움이 되었을 것이라고 생각합니다.

그래서 기회가 있다면, 다양한 페르소나를 반영한 세션을 다시 해보고 싶습니다.

### Q. 과정 중 부족했던 점을 느낀 순간은 언제였고, 그것을 느꼈던 이유는 무엇입니까?

리빙랩 과정은 매우 의미 있었지만, 시간과 자원이 충분하지 않아 아이디어를 깊게 확장하기 어려웠던 순간이 있었습니다. 또한 참여자들의 의견을 더 깊이 나누고 조율할 시간이 있었다면, 서로의 관점을 더 잘 이해하고 공동 비전을 더 탄탄하게 만들 수 있었을 거라는 아쉬움이 남습니다.

### Q. 작년 리빙랩 활동을 돌아봤을 때 "이건 끝까지 해보지 못해서 아쉽다"는 느낌이 남는 지점은 무엇인가요?

참가자들과 짧은 시간 동안 여러 아이디어를 공유하며 토론하는 데는 성공했습니다. 하지만 그 아이디어들을 깊이 있게 다듬고, 서로의 관점을 충분히 이해해 가는 과정은 다소 부족했다고 느꼈습니다. 특히 아이디어가 실제로 현장에서 실행되기 위해 필요한 실행 가능성, 우선순위, 현실적인 제약 등에 대해서는 시간이 부족해 논의하지 못한 것 같습니다. 지금 되돌아 보면, 짧은 시간 안에 진행되다보니, 다른 사람이 왜 그런 생각을 했는지 충분히 알기 어려웠습니다. "왜 저 사람은 이런 의견을 냈을까?" "이 생각의 배경은 무엇일까?" 같은 질문을 서로에게 던질 여유가 적어, 서로의 생각을 더 깊게 이해하는 데 한계가 있었습니다. 혹시나 여건이 된다면 1박 2일 정도 몰입할 수 있는 해커톤 같은 프로그램이 있었다면 어떨까 하는 생각도 했습니다.

### Q. 나왔던 아이디어 중 다른 산단에도 적용할 수 있을 것이라 생각하는 아이디어가 있다면 무엇입니까?

'볼륨-업 1산단 팟캐스트'\*는 대규모 인프라나 예산 없이도 시작할 수 있는 아이디어입니다.

이 팟캐스트를 통해 지역 사람들이 일상과 경험을 나누며 자연스럽게 서로 연결될 수 있다는 점이 매우 매력적입니다. 예를 들면, 평소 함께 알던 동네 사람이 라디오에 나와 이야기하는 모습을 들으며 "아, 저 사람 회사에서는 이런 일을 하고 있구나", "저 사람은 우리 동네에서 이렇게 살아가고 있구나" 라고 생각하게 된다면, 지역에 대한 친밀감과 애착이 자연스럽게 생기게 될 것입니다. 이처럼 단순한 구성과 낮은 비용으로도, 이 팟캐스트는 공동체 회복과 지역 정체성 형성에 기여할 수 있는 강력한 소프트 콘텐츠가 될 수 있다고 생각합니다.

\* 볼륨-업 1산단 팟캐스트 : 업무 중심 생활로 교류가 제한적인 산단 노동자와 주민이 직접 DJ-게스트로 참여해 산단 내 맛집, 기업 소개, 일상 이야기 등을 담은 보이는 라디오 형식의 팟캐스트를 제작 운영한다는 아이디어다. 오픈 스튜디오에서 송출되는 이 프로그램은 단절되었던 노동자와 주민을 연결하는 소통의 매개체가 된다. 이웃의 이야기를 듣고 공감하며 산단에 대한 소속감과 애착을 높이고 따뜻한 공동체 문화를 형성하는 것이 목표다.

### Q. 좋은 아이디어였는데 과제화 되지 못했던 것을 하나만 꼽는다면 무엇인가요?

'아이스링크장'과 같은 계절 특화 놀이 시설입니다. 사실 처음 이 아이디어를 들었을 때는 솔직히 "구미에 아이스링크라니?"라는 생각이 들었습니다. 하지만 곰곰이 생각해 보니 이 아이디어가 가질 수 있는 가능성은 매우 크다는 점이 분명해졌습니다. 구미는 전통적으로 산업 중심 공간으로만 인식되어 왔습니다. 그런 맥락에서, 산단 안팎에서 계절의 변화를 느끼며 즐길 수 있는 공간은 지역 주민들에게는 일상에 새로운 즐거움을 줄 수 있고, 외부 방문객에게는 구미만의 특별한 경험 포인트가 될 수 있습니다. 물론 이 아이디어는 예산, 기후, 운영 방식 등 고려해야 할 요소가 많은 것이 사실입니다. 그럼에도 불구하고, 이런 시설은 다른 지역에는 없는 '핵심 콘텐츠'가 될 수 있는 잠재력을 가지고 있었습니다.

\* 구미산단 서비스디자인 과제 아이디어 모음

## Q. 리빙랩의 결과가 실제 사업·정책으로 이어지려면 무엇이 필요할까요?

단지 멋진 공간(하드웨어)을 만드는 것 만으로는 충분하지 않습니다. 그 공간을 지속적으로 채울 콘텐츠(소프트웨어\*와 이를 운영할 사람(휴먼웨어)이 필요합니다. 또한 정책적·제도적 지원이 뒷받침되어야 지속 가능한 변화가 가능합니다.

아이와 체험을 위해 여러 지역을 다니다 보면, 체험 시설은 최신식인데 한 번 가고 마는 곳이 있는가 하면, 시설은 조금 낙후되었더라도 매번 새로운 즐길 거리가 있어 계속 찾게 되는 곳이 있습니다. 전국의 많은 체험 시설이 '일회성 방문지'로 전략하는 이유는 화려한 외관에 비해 내부 콘텐츠가 빈약하거나 이를 운영할 주체가 없기 때문입니다. 따라서 막대한 예산을 들인 공간이 낭비되지 않으려면, 전문가가 만들어준 일회성 콘텐츠를 소비만 하는 것이 아니라 지속적으로 콘텐츠가 끊임없이 업데이트 될 수 있도록 민·관 등이 함께하는 운영 체계를 만들어야 합니다.

또한, 아무리 좋은 공간도 가기 힘들면 시민들의 관심에서 멀어집니다. 산단의 고질적인 문제인 대중교통망을 확충하여 남녀노소 모두가 물리적으로 쉽게 접근할 수 있게 해야 합니다. 동시에 시민들이 "산단에 놀러 간다"는 것을 어색해하지 않도록 심리적 문턱을 낮추는 노력도 병행되어야, 사람들이 지속적으로 관심을 가지고 방문하는 살아있는 공간이 될 것입니다

## Q. 이 경험을 한 번 더 할 수 있다면 "이번에는 꼭 해보고 싶다"고 생각하는 것이 있다면 무엇인가요?

이번 리빙랩 경험을 기반으로 더 확장된 학습과 교류의 기회를 갖고 싶습니다.

먼저, 타 지역 리빙랩 참여자들과의 교류입니다. 각 지역이 가진 문제와 접근 방식이 다르고, 리빙랩 운영 방식의 차이도 큼니다. 타 지역의 리빙랩 참여자들과 직접 만나 의견을 나누고 경험을 공유한다면, 우리만의 고유한 고민을 객관적으로 재조명하고 새로운 아이디어의 영감을 얻는 데 큰 도움이 될 것입니다. 다음으로는 성공적으로 문화 산단으로 변모한 다른 지역 사례(국내 또는 해외)를 직접 방문해보면 좋을 것 같습니다. 실제로 운영되고 있는 모델을 눈으로 보고, 운영 주체의 고민과 전략을 듣는 경험은 우리 산단의 방향성을 구체화하는 데 큰 도움이 될 것입니다.

## Q. 아버지의 출근 모습을 보며 '산단은 일만 하는 곳'이라고 생각했던 어린 시절을 말씀해주셨는데요, 10년 후 성인이 된 자녀에게 어떤 모습의 구미를 보여주고 싶으신가요?

어린 시절 저는 산단을 그저 '일만 하는 곳'으로만 생각했습니다. 아마도 그때 제가 원했던 건 "아버지가 웃으며 일할 수 있는 곳"이었을 것 같습니다.

이번 리빙랩에 참여하면서 관심을 갖는 것이 변화의 시작일 수 있다는 것을 다시 느꼈습니다. 사람과 장소에 대한 관심이 있어야 보이지 않던 가능성을 발견할 수 있고, 나만의 이야기가 모두의 이야기로 확장될 수 있습니다. 이것이 산단의 미래를 변화시키는 힘이 될 것입니다.

10년 후, 제 아이에게 '일과 삶이 함께 있는 공간'으로 변한 산단을 보여주고 싶습니다. 출근하는 사람들이 잠깐 쉬어갈 수 있는 공간도 있고, 쉬러 온 사람들도 산단의 기술과 문화를 자연스럽게 체험할 수 있는 장소가 공존하는 곳. 일하는 사람과 쉬는 사람이 서로 마주치는 복합 공간이 일상이 된 산단은 일하는 공간을 넘어 삶의 일부가 되어 있을 것입니다.

지금 리빙랩에서 논의되고 있는 방림부지 뿐 아니라 곳곳에 일과 생활, 문화가 공존하는 구미 산단이 되기를 희망합니다.



----

**구미산단 청년디자인리빙랩 대표단**

수요자 그룹 : 6명(산단 노동자 2명/ 산단 외 노동자 2명/ 주민 2명)

공공 : 2명(지자체 1명/ 산단공 1명)

서비스디자이너 : 2명

<수요자>

김동성 (주)더조은에너지

윤정옥 GS구미열병합발전(발전효율팀)

박경태 국립금오공과대학교/ 산학협력단강소특구육성사업단

신혜림 예코에듀센터 문화예술환경연구소

이유빈 (前) 반도체스쿨, 웨이퍼스쿨 강사

이유진 구미 거주

<공공>

서미진 구미시(신산업정책과 산단재생팀)

지상준 산단공(경북지역본부 입지혁신팀)

<서비스디자인>

배규진 (주)디자인선 (서비스디자이너)

백수현 유엔알코리아, 대구대학교 서비스마케팅디자인과 겸임교수 (서비스디자이너)

> 구미산단 청년디자인리빙랩 소개

> 구미산단 서비스디자인 과제 아이디어 모음

> 산업단지에서 시작된 디자인 실험, 청년디자인리빙랩 2025 결과 발표회

> 청년디자인리빙랩 연구개발 결과 보기(디자인DB)

> 청년디자인리빙랩 관련 글(기고, 인터뷰, 행사후기 등)

#리빙랩 #청년디자인리빙랩 #서비스디자인 #공공서비스디자인 #실험실 #정책랩 #산업단지 #산업단지디자인 #문화선도

산단