

현안과제연구
2011. 4 .25

태안군 개목마을 내발적 발전전략

- 시범사업 : 소원면 의항리 사례 -

송 두 범

차 례

I. 내발적 발전과 마을만들기	1
II. 개미목마을의 특성	17
III. 마을브랜드 디자인	20
IV. 마을브랜드 디자인 사례	20
V. 개미목마을의 정비방안	20

I. 내발적 발전과 마을만들기

1. 내발적 발전

1) 기존 지역개발에 대한 반성

① 기존 지역개발계획과 정책 비판

- 계획수립과정과 내용이 지역주민과 관계없이 진행
- 계획집행과정이 주민 참여를 고려하지 않음
- 계획집행결과가 주민에게 직접적 이득을 제공하지 못함
: 지역개발계획 : 官에서 하는 것이라는 인식
- 계획목표 달성을 위해 중앙정부 지원만 강조
: 결국 지역민의 실질적 복지 개선, 삶의 질 향상은 없었음

② '외래형 지역개발'의 귀결

- 대규모 투자가 대규모 부실을 양산
 - 지자체가 투자유치를 위해 대규모 기반정비나 제도완화를 하여도 기업이 진출하거나 철수하는 결정에 적극적으로 개입할 수 없었음.
 - 예) 분양되지 않고 남은 농공단지, 중국 등으로 빠져나가 텅빈 공단
 - 예) 부산 삼성자동차 유치전(1990년대)
 - 예) 골프장, 스키장, 리조트 개발 등
 - 예) M군의 악순환 : 대규모 리조트개발 ->태권도공원 -> 기업도시
- 개발이익의 본사 환수
 - 기업이 지역에 진출하여 이익을 내더라도 그 이익은 본사(수도권)로 회수되어 버리고 지역에 재투자되는 경우는 많지 않음. 지역경제가 확대재생산되거나 산업연관이 깊어지는 경우는 드뭄.
 - 예) 대기업의 하청, 재하청 구조

- 심각한 환경, 생태계 파괴
 - 기업은 이윤동기로 행동하기 때문에 공해와 환경대책비를 최소한으로 줄이려하기 때문에 심각한 생태계 파괴와 주민 건강피해를 수반. 특히 본사가 외지에 있는 경우 이러한 경향이 더욱 심각.
 - 예) 남해안 대규모 국가공단에 의한 해양 환경파괴

- 지역공동체 분열과 파괴
 - 사업의 찬성과 반대를 둘러싸고 지역사회가 양분되거나 갈등 심각. 많은 경우 치유되지 못한 채 지역발전을 위한 공동 목표설정과 합의가 어려워짐.
 - 예) 골프장 사업, 댐건설 사업 등
 - : 하향식, 엘리트주의적, 결과중심적, 하드웨어적
 - : 새로운 지역개발방식이 요구 = 내발적 발전론

2) 내발적 발전의 의미

① 개념

내발적 지역발전이란 지역발전의 추진주체와 발전의 동인, 발전성과의 귀속 등이 모두 지역 내에 존재하는 발전방식이라 할 수 있다. 즉, 내발적 지역발전은 국가를 비롯한 지역 외부세력이 주도하는 하향식 지역발전 방식에서 탈피하여 지역이 자신의 개발을 스스로 주도한다.

또한 외부의 자원이나 외부로부터의 투입에 의존하기 보다는 지역의 통제하에 있는 자원을 투입하는 개발을 통해 그 혜택을 지역에 귀속시키는 발전을 지향한다.

- 기본동력 : 지역의 내부자원(인적, 물적)을 중심으로
- 개발방향 : 지역주민의 아이디어에 기초
- 개발이득 : 지역주민에게 귀착되도록
- 계획의 수립과 집행 주체 : 지역주민 자신
 - “아래로부터의 발전방식”

② 원칙

- 주민중심의 개발추구 및 인간중심적 목적 지향
- 지역자원을 이용하여 개발목표 달성
- 환경친화적 개발전략 구성 : 소규모 개발
- 지역주의에 바탕을 두고 지역의 공통적 이해를 도모하는 개발전략 구사
- 환경보전, 전통문화 계승이 장기경쟁력 강화의 기초
- 주민 공동합의 훈련과정 중시로 풀뿌리 민주주의 실현
→ “더디지만 함께 더불어 발전하는 길”

3) 내발적 발전을 지향하는 ‘개미목 마을’

- 개미목 마을의 경관, 바다, 산지 등 자연조건과 문화, 역사유적을 활용
- 개미목 마을의 영어조합, 어촌계, 부녀회 등 마을조직을 활용
- 개미목 마을의 이장, 새마을지도자 등 마을리더를 활용
- 리더십, 장기적 안목, 풍부한 감성, 긍정적인 사고, 인내력 구비
- 개미목 마을 주민의 노동력을 활용
- 외부전문기관의 지원 등

2. 마을만들기

1) 마을이란?

- 마을의 사전적 개념은 ‘주로 시골에서, 여러 집이 모여사는 곳을 말함, 유사한 용어로는 ‘부락’, ‘촌락’, ‘동네’ 등이 있음.
- 마을은 공간적 차원에서 일정한 영역을 함께 하는 지역성과 사회·문화적 차원에서 사회적 상호작용에 기초한 집단적 정체성, 구조적 차원에서 유기체적 속성을 가지고 있음.
- 한국에서 마을은 전통적으로 한국농어촌의 사회·문화적, 심리적, 경제적으로 중요한 공동생활권의 전형적인 지역단위라 할 수 있음. 또한 마을은 자치행

정의 지역단위와 일치하고 있었으며, '경제적 자족성 과 '정치적 자율성' 및 '사회적 상호의존성'을 주요특성으로 가지고 있음. 이러한 농어촌마을의 기본적인 속성은 현재까지도 유지되고 있다고 할 수 있음.

2) 마을만들기 사례 : 지족갯마을(경남 남해군)

① 마을개요

- 경상남도 남해군 삼동면 면소재지 인근에 위치한 지족마을은 지족해협을 사이에 두고 창선면과 접하고 있으며, 창선교가 이어주고 있음.
- 지족해협에는 태고적부터 내려오던 죽방렴이 있는데 창선교와 함께 남해 12경중 4경에 속하며 물속에 비추어진 빨간 창선교와 죽방렴의 어울림은 인간과 자연의 아름다운 조화하 할 수 있음.
- 죽방렴은 길이 10m정도의 대나무 말뚝 300여개를 갯벌에 박고 주렴처럼 엮어 만든 그물을 조류가 흐르는 방향과 거꾸로 해서 V자로 벌려두는 원시어장임.
- 죽방렴은 시속 13-15km인 이 곳의 거센 물살을 이용해 옛사람들이 설치해 오늘에 이른 지구상에 현존하는 가장 원시형태의 포획방식임. 빠른 유속으로 인해 체험칠 힘을 상실한 물고리를 말뚝을 피하여 밀려들어가 결국은 원통형의 대나무발 속으로 모이도록 한 포획방식임.

② 지족갯마을의 마을만들기

- 추진주체
 - 지족갯마을은 원시 죽방렴을 마을중심 자원으로 활용하여 2004년 정보화마을로 지정됨으로써 마을만들기 사업이 시작되었고, 이후 '아름다운 어촌'과 '어촌체험마을'로 지정되면서 본격화됨.
 - 지족갯마을의 마을만들기는 지족갯 위원회를 중심으로 추진되며, 위원회의 구성은 위원장, 부위원장, 운영위원으로 이루어져 있음.
 - 현재 위원회는 지족갯체험장을 겸한 지족어촌체험마을종합안내센터를 연면적 180평 규모로 조성중이며, 이는 도비(3억, 군비(2억), 자부담(1억)의 매칭

편드로 조성되고 있음.

○ 특징

- 지족갯마을의 마을만들기는 가정민박, 체험프로그램운영, 먹거리, 생산물 판매를 중심으로 운영됨.
- 부녀회원의 활동이 두드러짐, 지족갯마을의 갯벚을 적극 활용한 체험프로그램 운영과 마을 특산품을 재료로 한 음식판매 등에서 부녀회원의 노력이 있었음.
- 마을만들기 사업을 통한 수익금은 연말 배당을 통해 마을주민에게 환원시킴. 마을거주 5년 이상 주민을 대상으로 2008년에는 호당 80만원씩 배당하였음.

○ 체험프로그램 운영

- 바다를 끼고 있어 해양체험이 주를 이루고 있는 지족갯마을은 바다체험이 체험프로그램의 중심이며 그 외 농사체험이 이루어짐
- 바다체험은 갯벌체험과 낚시체험 등으로 구분됨
- 갯벌에서 행해지는 대표적인 체험은 썩체험과 바지락캐기가 주요 체험프로그램임. 갑각류인 썩잡기 체험은 체험객들에게 가장 인기있는 프로그램임
- 맨손으로 고기잡이 체험은 가장 원시적인 방법으로 잡는 것으로 밀물 때 들어온 고기를 가둬놓고 잡는 방법

<표 1> 지족갯마을 썩체험

구 분	종 류	내 용
바다체험	썩체험	7-8월 마을 갯벌체험 행사
	갯벌체험	바지락캐기
	맨손고기잡이체험	맨손고기잡이체험장 조성.
	낚시체험	바지선낚시, 방파제낚시, 도다리 배낚시
농사체험	유자체험	유자수확, 유자청 만들기 등
생태체험	죽방렴 관람대, 유자수확 및 체험 등	

3) 개미목 마을의 마을만들기 방향

- 지역적이고 주민참여적 마을만들기
 - 지역주민이 주도하는 지역성의 확보, 체험프로그램만이 지속성을 유지하고 있음.
- 마을특성을 살리고 기본에 충실한 마을만들기
 - 인위적 건설을 억제하고 자연의 특성과 환경적 특성을 고려하여 마음에서 우러러 나오는 마을만들기 필요
- 설득과 이해 그리고 상생
 - 행정주도의 마을만들기는 지역주민과의 끊임 없는 대화와 설득이 필요
 - 행정 주도의 과도한 지원보다는 재활용하고 자체개발을 통한 넘치지 않는 마을만들기가 되도록 하는 상생의 정신이 필요
- 브랜드가치의 적극적 활용
 - 해안국립공원이 위치한 태안이라는 브랜드와 개미목이라는 브랜드를 적극적으로 활용할 필요가 있음
 - 지역농수산물, 관광객유치를 위한 홍보를 위해 '개미'라는 상징적 브랜드를 개발하여 외부인들에게 좋은 이미지를 심어줄 수 있는 노력이 필요함
- 다른 테마와 적극적인 연계
 - 잠깐 즐기는 것과 중장기간 체류할 수 있는 각종 테마에 한데 묶는 작업이 필요함. 이를 위해서는 '개미목 마을' 단독의 사업이 아닌 다른 마을테마 예를 들어 천리포수목원, 신두리 사구 등과 연계하여 상생발전 할 수 있는 테마개발이 필요함

Ⅱ. 개미목마을의 특성

1. 유래

- 의항리는 조선 후기까지 분명히 섬이었던 것으로 추측되며, '개미목' 이란 의항리와 육지를 이어주는 잘록한 모래톱을 지칭하는 것으로 '육계사주'라고 함. '개미목'은 마을로 진입하는 접도가 개미목처럼 잘록하게 생긴데서 유래한 말로 '개미목', '개미기', '개목'으로 불려짐. 즉, 마을 첫머리의 지형이 개미목을 닮은데서 마을 이름이 나왔다는 것임. 이에 근거하여 한자 지명 또한 개미 의(蟻)와 목 항(項)을 씀. 아울러 항(項)은 접도 내지 길목으로서의 의미를 포함하는바, 이 일대가 과거 뱃길의 길목이었던 데서 나온 지명일 수도 있음.



[그림 1] 1968년 간척전의 의항 모습

- 그러나, 201세기 후반을 지나면서 방조제 축조 및 그에 따른 간척사업으로 인해 개미목 부분은 자취를 감추었고 의항리는 온전한 육지의 일부가 되었음. 한편, 1950년대 이후 큰말에 인접한 간척지에는 의항염전이 조성되었지만, 1990년대 말까지 운영되다가 폐쇄되었음. 그 후 1년간 대하 양식장을 거쳐 현재는 부분적으로 매립된 상태에서 대부분 습지로 방치되고 있음.

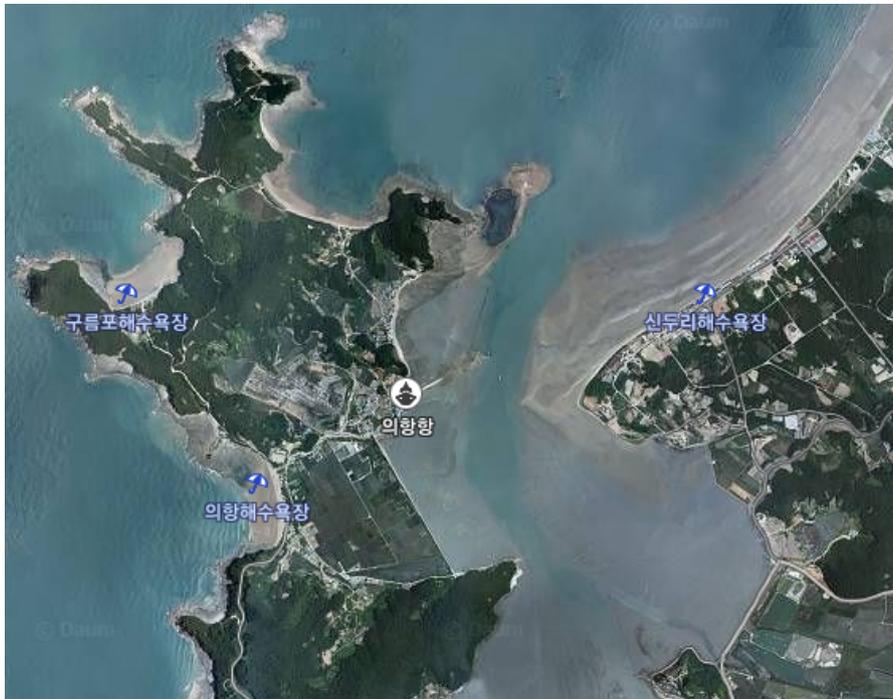


주: ①염전터 ②방조제 ③자염터
 [그림 2] 일제강점기 의항리 지도

- 오늘날 의항2리는 큰말, 건넌말, 재너머, 말막금 등 네 개의 자연마을 큰말과 건넌말을 연결하는 의항방조제와 그 안쪽에 조성된 간척지, 큰말에 방치된 옛 염전터 그리고 관광지로 변하는 모습을 반영하는 식당과 민박집 등의 경관들이 혼재하고 있음.



[그림 3] 현재의 의항리 지도



[그림 4] 의항리(개목마을)의 현재 모습

2. 어업 및 농업

- 의항마을은 여느 해안마을과 마찬가지로 1970년대 이전까지는 연안에서 풍선을 가지고 고기잡이에 의존하여 생계를 유지하다가, 1970년대 중반 방조제를 쌓은 이후에는 어업과 농업을 병행하게 되었고, 197080년대 천일제염과 김양식, 1980년대 이후로는 굴 양식, 2000년 이후부터는 관광객들을 대상으로 한 상업이 확대되는 변화무쌍한 생산활동의 변화를 경험하고 있음
- 특히, 2007년 12월 태안유류오염 사고 이후 굴 양식장이 폐쇄되면서, 의항리에서는 바지락, 해삼, 전복, 꽃게, 독살을 이용한 체험어업이 부상하고 있음.
- 2006년 현재 마을의 민박업(펜션포함)은 14가구, 홿집은 10가구, 낚시배 허가권(8호)을 얻어 조업중인 가구는 6가구임. 특히 숙박업과 홿집은 최근 들어 급격히 증가하고 있음. 또한 어선을 소유한 어가에서는 여름, 가을에 고기잡이 외에 낚시배를 동시에 하고자 하며, 마을 주민들중 일부는 돈을 벌어 홿집을 차리거나, 펜션을 짓고 싶어함.
- 따라서 의항마을은 관광어촌으로 변화함에 따라 주민들은 기존의 어업과 농업의 경업에 더하여 숙박업, 식당, 낚시배 등 관광객들을 대상으로 하는 다양한 상업까지 포괄하는 겸업구조로 변화해가고 있음. 어로와 농업, 굴양식, 낚시배, 민박과 홿집을 동시에 겸하는 가구들이 점차 증가하고 있음. 극히 제한적이지만, 임노동의 기회도 늘고 있음.
- 1970년대 중반까지 식량을 구입하였으나, 1970년대 중반 이후에 이르러서는 쌀을 자급자족하게 되었고, 1990년대 중반부터 최근까지 약10년 동안 간척지의 염해가 줄어들고 쌀 소출이 급격히 증가하면서 이제는 쌀을 파는 마을이 되었음. 그러나 저수지의 물이 부족하여 다른 마을과 비교하면 아직도 쌀 소출이 좋은 편은 아님.
- 마을의 전체 경지면적은 80헥타에 이르고 있으나 휴경지가 50헥타르 정도나 되어 사실상 경지면적은 30헥타 수준에 불과함. 경작지에서는 미작 중심의 농업이 여전히 주를 이루고 있고, 자가소비를 위한 밭작물재배도 소규모로 이루어지고 있음. 밭작물로는 깨, 고추, 마늘, 파, 콩 등이 주로 생산됨

3. 관광어촌

- 의항리의 대표적인 독살은 의항해수욕장 남쪽 백사장 끝에 활 길이가 약50미터의 “U”자형 독살이 있고, 의항해수욕장(십리포해수욕장)과 의항초등학교 사이로 시멘트 포장길을 따라 작은 고개를 넘으면 구름포(돌장벌)해수욕장에 이르는데 바로 이 구름포해수욕장에도 활길이 약 4-50미터의 “U”자형 독살이 만의 좌우에 각각 위치하고 있음.



[그림 5] 개미곶마을 독살모습

- 이 마을에는 이름난 낚시터(안흥)와 백사장으로 유명한 만리포, 천리포, 백리포 해수욕장 등 아름다운 경관의 관광자원들이 인접해 있음. 2002년 안면도 꽃박람회 이후 이 마을이 외부에 알려지기 시작했고, 서해안고속도로 개통으로 마을 관광객들은 더욱 증가하고 있음.
- 특히 주말과 여름철에는 관광객들의 인파로 마을이 북적이고 있음. 이에 따라 마을의 생산활동에도 서서히 변화가 나타나고 있음. 민박 및 펜션, 횃집과 식당, 낚시배 조업, 독살 등 관광객을 대상으로 하는 상업이 증가하고 있음.
- 이제 의항마을이 관광어촌으로 변화함에 따라 주민들은 기존의 어업과 농업의 겸업에 더하여 숙박업, 식당, 낚시배 등 관광객들을 대상으로 하는 다양한 상업까지 포괄하는 겸업구조로 변화해가고 있음. 어로와 농업, 조개양식, 낚시배, 민박(펜션)과 횃집을 동시에 겸하는 가구들이 점차 증가하고 있음.

4. 개미목마을의 특성과 마을브랜드

- 이상에서 살펴본 개미목 마을은 개미, 독살, 바다, 어항, 해수욕장, 구름포 등이 키워드가 될 수 있음.
- 따라서 개미목을 대표하는 이러한 단어들을 활용하여 마을브랜드 슬로건과 마을브랜드 네이밍, 마을CI를 만들어가는 것이 필요함.
예) '개미목마을'은 '개미목마을'로 완전한 이름을 사용
- 개미목마을의 마을브랜드는 개미와 키워드를 연계하여 확정
예) 독살을 하는 개미, 낚시를 하는 개미, 해수욕을 하는 개미, 조개를 줍는 개미 등
- 개미의 특성인 부지런함, 깨달음, 예지력, 보은, 의리와 관련된 신화, 상징, 글을 수집하여 마을에서 다양한 형태로 활용함
예) 개미와 관련한 신화의 발굴

개미는 아주 약한 미물이다. 그러나 한국의 홍수신화에서는 보은 의리의 곤충으로 존재한다. 선녀가 목신(木神)의 정기에 감하여 잉태하고 목도령을 낳았는데, 목도령이 어려서 큰비가 내려 온세상이 물로 바뀌었을 때 개미떼를 구해주었다. 목도령이 곤경에 빠지자 개미떼가 이를 도와 위기를 벗어나게 해주었다. 개미는 은혜를 갚을 줄 알며 마침내 인류 재탄생의 근거를 마련한 조력자로 존재하였다.

옛 사람들은 개미가 그들 집의 구멍을 막거나 행렬을 이루어 이사를 가면 장마진다고 하였고, 담을 쌓거나 진(陣)을 쳐도 비가 온다고 하였다. 이것은 개미가 앞으로 일어날 일을 내다보는 신통력이 있다고 여기고 신앙과도 같은 믿음을 가져 비나 장마를 내다보는 예보자로 상징한다. '부지런하기가 개미 같다는 속담이 있듯이 자기 몸보다 몇 배 큰 짐을 지고, 협동으로 더 큰 물체를 옮기는 데서 개미는 근면·힘·집단을 상징한다. 구슬의 실구멍이 굵어 있을 때 반대쪽 구멍에 꿀을 발라놓고 개미허리에 실을 매어 굵은 관으로 들여 보내 구슬을 쫓 수 있었다는 불교설화가 전해진다.

여기서 개미는 깨달음[覺]을 얻기 위한 지혜를 상징한다. 여름철에 부지런히 일하여 먹을 것을 저축하는 개미가 노래만 부르고 일을 하지 않은 베짚이에게 먹을 것을 나누어주면서 훈계하는 〈개미와 베짚이〉, 홍수에 떠내려가는 개미에게 나뭇잎을 떨구어 구해준 비둘기가 훗날 포수의 총에 맞을 뻔했을 때 개미가 포수의 다리를 깨물어 비둘기를 구해준 〈개미와 비둘기〉, 구슬구멍에 꿀을 바르고 개미허리에 실을 매어 구슬을 쫓았다는 〈구궁주 실쫓기〉, 개미가 웃다가 허리가 잘록해졌다는 〈개미와 메뚜기와 물새〉 등의 동물담은 주로 동화로서 교훈과 흥미를 주기 위해 만들어진 것이다...

[출처] 개미의 신화와 상징, 두산백과

- 예) 개미와 관련된 글을 이용하여 시화전을 개최
- 예) 개미와 지역내 상징물을 모형으로 제작하여 전시
- 예) 개미와 관련된 영상물 방영

Ⅲ. 마을브랜드 디자인

1. 마을브랜드 의미

1) 브랜드(brand)의 개념

- 노르웨이어의 '굽다'로 가축에 화인을 찍어 출처표시를 한데서 유래, 상표와 동일한 개념(상표로 순화), 당초 일반소비재(물품)에 국한되었으나, 점차 서비스업으로 확대(마케팅적 용어)
 - 거래사회에서 특정인의 업무에 관련된 상품 또는 서비스업의 동일성을 나타내기 위한 감각적으로 인식할 수 있는 수단을 구성요소로 한 표장(법적용어)
- ※ 브랜드(Brand)=상표(Trade Mark)=서비스표(Service Mark)

2) 브랜드(brand)의 역할

- 기업은 제품을 팔지만, 소비자는 브랜드를 산다
 - 브랜드의 의미 내지는 역할을 잘 설명해주는 것으로서 브랜드를 인양기하면서 자주 인용
- 기업과 소비자는 브랜드를 매개로 커뮤니케이션을 하고, 소비자의 제품에 대한 모든 경험은 브랜드에 축적되어 기억되는 것이다.
 - 소비자들이 사는 것을 결국 제품이 아니라 브랜드인 것이고, 그 브랜드가 나에게 주는 편익이나 심리적 보상인 마을에서 일어나는 기대수준을 사고 있는 것이라고 할 수 있음.

3) 브랜드 네이밍

- 브랜드가 강렬한 브랜드 파워를 갖는 것은 무엇보다도 소비자들에게 다양한 이미지를 떠올리게 하고, 강력하면서도 호의적인 느낌을 불러일으키기 때문이다.

- 기업뿐만 아니라 도시나 마을들도 브랜드를 귀중한 자산으로 여기고 있으며, 이러한 브랜드 자산을 마케팅에서 중요한 이슈로 부각됨

2. 디자인의 의미

- 사람을 위해 물건을 좋게 만드는 것(영국 디자이너 리처드 세미무어)
 - 우리 인간이 어떻게 하면 아름답고 품격있게 살 수 있는가에 대한 방법을 찾는 것
- 내면적인 계획이나 설계 또는 계획하는 행위 그 자체를 뜻하고, 인간생활의 유용적 목적과 의도에 따라 요구되는 정보를 합목적, 구체적 조형으로 통합하는 일련의 계획
- 물품(물품의 부문 및 글자체를 포함)의 형상, 모양, 색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것(디자인보호법).

3. 마을브랜드 디자인

- 마을을 감각적으로 인식할 수 있는 물품의 형상, 모양, 색채 등으로 시각을 통해 미감을 일으키는 것으로 정의함
- 따라서 의항리를 대표하는 마을로고와 마을상징물을 만드는 작업을 의미함

4. 마을브랜드 디자인의 활용방안

- 마을의 통일된 이미지를 제공과 부가가치 상승을 위해 ‘의항리’ 보다는 ‘**개미목마을**’을 적극 사용함으로써 단일화된 이미지를 제공하도록 함
- 마을 브랜드는 의항리에서 생산되는 모든 농·특산물 및 마을기념품, 축제, 주요시설 등에 폭넓게 활용하며 응용매뉴얼에 따라 통일되게 적용하여 마을의 이미지를 제고시킴
- 농수산물은 포장패키지를 개발하여 상품의 차별화, 시장의 차별화, 가격의 차별화 전략을 펼침으로써 농산물의 가치를 증대 시키고 고정적인 고객을 확보할 수 있도록 함

- 또 축제 및 마을 행사시에도 **‘개미목마을’** 을 사용함으로써 마을을 홍보하고 정체 확립함

▣ **브랜드 활성화 사례(부래미 마을)**

- 마을 특산품인 ‘임금님표 이천쌀’과 ‘장호원 복숭아’, ‘울면 포도’를 모두 ‘부래미 쌀’, ‘부래미 복숭아’, ‘부래미 포도’로 바꿔서 마을 브랜드를 적극 사용하고 있음

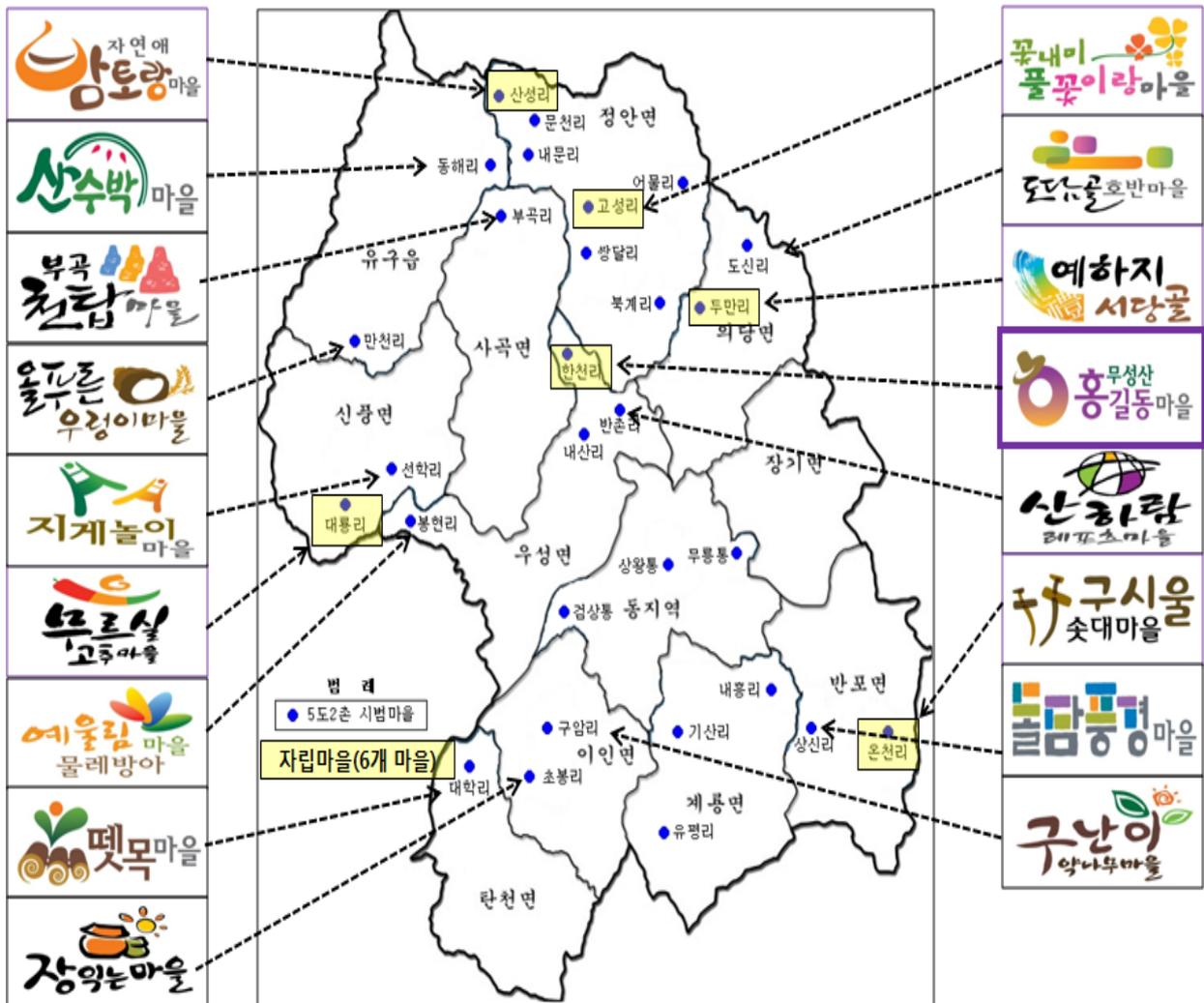


[그림 6] 부래미 마을 브랜드활성화 사례

IV. 마을브랜드 디자인 사례

1. 공주시 5도2촌마을

- 공주시에서는 2008년 7개마을, 2009년 10개마을의 브랜드를 개발함으로써, 마을 이미지 제고 및 마을에서 생산되는 생산품 포장 판매시 홍보 효과 및 상품의 가치증대에 기여하고 있음



[그림 7] 공주시 5도2촌사업의 마을브랜드



[그림 8] 공주시 5도2촌마을 브랜드 마크

2. 태안군 농어촌체험마을

- 태안군 농촌체험마을에서는 특허청에 상표/서비스표 등록
 - 4개류(농산물, 관광, 숙박 등)



[그림 9] 농촌체험마을의 브랜드화

3. 경북 군위군 화본마을

- 경북 군위군 산성면 화본1리는 80여년의 유서깊은 화본역사가 입지
 - 문화관광부에서 추진하는 폐선철로 및 간이역 관광자원화 사업 대상지로 선정(화본역 그린스테이션 사업)
 - 1930년대 모습 간직한 화본역사 및 철도관사 복원, 급수탑 리모델링, 화본역 주변 폐교 리모델링, 스토리텔링 조각공원 조성, 조경 등
 - 그림이 있는 삼국유사 추억을 간직한 마을로 특화시키기 위한 '삼국유사 벽화 그리기 공모전' 개최 등 추진



기본형

화본마을의 중심인 화본역부터 둘러보도록 하겠습니다.



작고 아담하면서 운치있는 화본역입니다.



드라마 '도시락' 촬영으로 화본역이 더욱 유명해졌습니다.



어둠이 내리면 역 앞에는 기차에서 내리신 어르신들께서 경운기를 타고 집으로 돌아가시는 진풍경을 볼수있답니다.

4. 섬진강 기차마을

- 전남 곡성군 오곡면 오지리로 1999년 전라선의 곡성영-압록역 구간이 복선화로 이설되면서, 곡성군에서는 기존 폐선로를 관광용으로 활용하여 2004년부터 영업시작
 - 철로자전거(레일바이크) 설치, 증기기관차운행(10km), 한옥펜션 등





V. 개미목마을의 정비방안

1. 마을발전 전략

1) 주요계획 방향

- 외부정책변화와 마을관련계획연계
 - 농어촌 문화체험관광마을의 성공적 실행
 - 생태, 문화 기능을 수행하는 삶의 공간으로 육성
 - 해수욕장 및 갯벌, 주변마을 및 생태, 관광자원과 연계 통한 어촌체험관광 허브로 육성
- 지역자원과 이미지 활용
 - 아름답고, 청정한 태안의 이미지 활용
 - 갯벌체험(바지락 등 조개류 채취), 독살체험(고기잡기 등), 해산물(생선회 등), 해수욕장, 낚시 등 어업자원고, 농업자원
 - 독살, 해수욕장(의항, 구름포), 태배, 천리포수목원, 갯바위, 신너루, 습지 등 생태탐방자원
- 마을의 자원활용
 - 자연자원 발굴
 - 농어업 자원 발굴
 - 역사문화자원 발굴
 - 지역리더의 발굴 등

2) 마을테마 선정 : 노을빛 아름다운 개미목 마을(안)

- 주테마 : 갯벌과 독살
 - 갯벌체험, 독살체험을 통한 주민소득증대
- 부테마 : 해수욕장과 바다
 - 다양한 관광자원을 갖춘 호젓한 바닷가 마을

2. 마을중점사업 방안

1) 주민조직 및 교육

- 마을주민 조직만들기
 - 마을사업 추진위원 정비 및 역할분담
 - 주민경영조직 정비(생산조직, 관리조직)
- 공동체문화 활성화
 - 마을컨테스트 실시하여 마을주민상 시상
 - 마을의 전통을 만들고 계승
 - 소시민과의 문화교류(민박 및 체험프로그램)
- 주민교육 실시
 - 어촌문화체험관광마을 관련 주민교육 및 선진지 견학
 - 선도어업인 육성
 - 지속적 정보화 교육 실시

2) 소득구조 개선

- 1차산업 : 친환경 어업으로 전환 및 지속가능한 자원관리
 - 친환경어업 확대, 자연산 해산물 생산중심 거점지역으로 발전
- 2차산업 : 마을자원을 활용한 다양한 상품개발
 - 단기적으로 친호나경 해산물 가공 및 직거래, 장기적으로 마을생산물 가공 센터 및 직판장 활성화
 - 어촌체험기반시설 정비, 친환경해산물 및 전통음식개발 통한 식단개발 및 떡거리 상품 개발→사회적기업과 연계
- 3차산업 : 어촌체험 및 유통활성화
 - 도농교류의 지속적 실행을 통해 수산물 전량 소비 및 기타소득 증대방안 실현 →사회적기업과 연계

3) 어촌체험 활성화

- 어촌체험
 - 민박, 식사제공, 어촌체험 등
- 주민의지
 - 마을규약 지키기, 따뜻하고 소박한 인정나눔, 직거래 및 가격통일, 문화교류, 외부사업 유지, 마을가치 상승(주거환경 개선, 경관정비 등)
- 기반정비
 - 주민생활 기반시설 정비, 마을체험프로그램 정비, 마을사업에 대한 역할분담 등
- 홍보관리
 - 향우회, 동호회 중심 홍보, 향우회 가족체험단 유치, 도시마을 및 기업과 자매결연 체결 등, 마을브랜드를 활용한 홍보 등

3) 공간 및 시설물 정비

- 한 가지 시설물을 다양한 용도로 활용가능한 공간 정비
 - 예) 마을회관의 다용도 활용 등
- 마을주민의 복지와 방문객들의 어촌체험활동을 위한 공간 정비
- 자연과 조화되고 에너지 효율적인 공간 및 토지이용
- 어업활동을 돕는 공간구성(가공센터, 직판장 등)
- 전통음식 계승발전을 통해 자연산 해산물을 활용한 새로운 음식 및 가공품 개발, 판매가능 공간 조성
- 마을브랜드를 활용하여 마을소개 안내판, 자원소개판, 마을쉼터 및 갯벌체험마당, 마을조경 및 산책로, 등산로 조성, 주차공간 확보 등