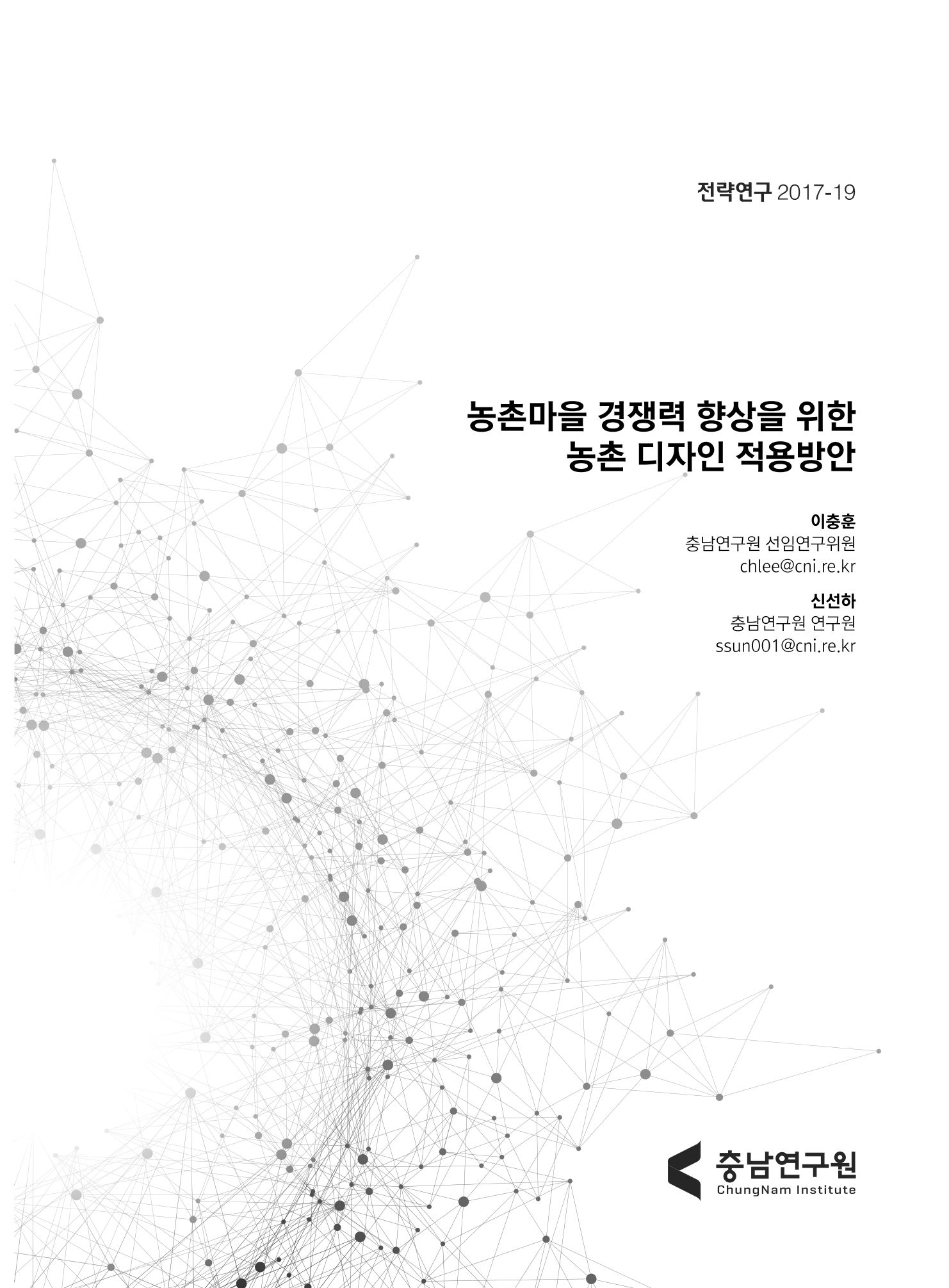




전략연구 2017-19

# 농촌마을 경쟁력 향상을 위한 농촌 디자인 적용방안

이충훈

충남연구원 선임연구위원  
chlee@cni.re.kr

신선하

충남연구원 연구원  
ssun001@cni.re.kr



충남연구원  
ChungNam Institute





# 연구 요약

## 1. 필요성 및 목적

농촌 디자인의 핵심은 기존 농촌 공간 및 정주 환경의 수준을 높이고, 마을브랜드 마케팅을 통한 마을 활성화 지향하는 것이다. 따라서 기존의 마을 경관정비사업 중심에서 마을 자원을 활용한 새로운 디자인 접근이 필요하다.

단순 토목공사방식으로 추진되어온 농촌경관개선사업에서 탈피하여 지역 어메니티 특성을 살려 농촌마을을 브랜드화하고, 통합적 디자인 계획을 추진하여 기존 농촌 마을경관 개선사업의 한계성을 보완할 필요가 있다.

농촌마을의 자원 분석 및 디자인 테마를 도출하고, 공간요소들의 개선을 통하여 마을의 정주 환경을 조성하고, 마을경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안을 제시하고자 하였다.

본 연구에서는 농촌마을 자원을 활용하여 공공시설요소 및 주거환경요소에 대한 개선방안과 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 방안을 통해 농촌개발지원사업 및 농촌 디자인사업추진에 적용될 수 있도록 방법론을 제시하는데 목적이 있다.

## 2. 주요연구내용

- 국내외 사례 조사
  - 현황, 추진내용, 시사점
- 마을현장조사 및 분석
  - 문헌 및 자료조사
  - 마을개요, 현황
- 공공시설요소, 생활환경요소
- 마을 경쟁력 향상 방안

- 마을 자원 활용
  - 농업자원, 문화자원, 자연자원, 인적자원
- 디자인 적용
  - 기본방향
- 농촌디자인 적용
  - 공공시설요소, 생활환경요소
- 스토리텔링에 의한 브랜드 마케팅
  - 방향설정, 상세계획

### 3. 결론 및 정책제언

#### 1) 결론

본 연구에서는 단순 토목공사방식으로 추진되어온 농촌 경관개선사업에서 탈피하여 지역 어메니티 특성을 살려 농촌마을을 브랜드화하고, 농촌디자인 계획을 추진하여 기존 하드웨어적인 농촌경관개선사업의 한계성을 보완하고자 하였다.

이에 따라 농촌마을의 경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안으로 첫째, 농촌마을의 경관자원을 분석하여 공공디자인 측면에서 공공시설요소인 안내사인물 및 쉼터 정비, 가로길 및 하천길 개선을 통해 정체성과 상징성을 부각시켰다.

둘째, 주거환경 디자인 측면에서 생활환경요소의 디자인 구상방안을 제시하였다. 마을의 폐교자원 및 온천 등 자연자원 활용, 마을 창고의 이야기 공간으로 개선하고, 빈집활용, 마을담장개선, 주택지붕 색채개선 등을 통해 연속성과 일관성 유지하도록 한다.

셋째, 마을브랜드 마케팅 방안으로 스토리텔링을 구상하고 실현하기 위해 마을의 자연 및 인문문화자원과 연계하여 상세계획을 마련하였다.

스토리텔링에 의한 브랜드 마케팅방안은 상징가로 및 수변가로, 1일 체험프로그램을 구성하고, 마을 브랜드 마케팅계획에 의해 마을 답사, 농산물 판매, 전통문화체험 등을 통해 마을의 이미지를 개선하도록 하였다.

따라서 본 연구에서는 농촌디자인(공공시설요소, 주거환경요소) 개선방안과 스토리텔링 마케팅을 통해 충남 농촌마을에 적용될 수 있는 대안이 되도록 하였다.

또한, 도 및 정부지원사업인 농촌개발지원사업 및 농촌디자인사업 추진에 활용될 수 있도록 방안을 제시하는데 목적을 두었다.

## 2) 정책제언

### (1) 법적·제도적 방안

시·군에서 공공디자인 진흥조례를 제정 및 위원회 구성, 경관가이드라인, 주민협정 체결 등 농촌마을의 디자인 개선을 위해 법적·제도적 방안 마련으로 마을의 경쟁력을 높일 수 있도록 추진할 필요가 있다.

시·군은 농촌마을의 노후화되고 낙후된 생활공간개선을 위해 공공디자인 기본계획을 수립 또는 수립된 가이드라인에 의한 농촌마을 경관 및 공공시설의 개선을 추진될 수 있도록 지원과 관리가 필요하다.

### (2) 협력지원체계

사례마을 분석에서 나타났듯이 농촌마을 디자인 및 마을 브랜드 만들기 및 브랜드마케팅에 의한 효과를 높이기 위해서 마을 경관가꾸기, 마을생활공간개선, 농산물 가공 등 6차 산업추진, 마을브랜드를 정립하고 소득증가 등 지원하여 주민의 일자리 및 귀촌수요 창출을 모색할 수 있도록 지자체의 협력지원 필요하다.

마을의 활성화를 위해서 지역관광자원과 농촌마을의 농특산품과 연계하여 테마상품화 및 농촌디자인 공모사업추진을 위한 마을과 지자체, 외부전문가 간의 유기적인 협력 지원체계가 있어야 한다.

마을브랜드 자산을 극대화하기 위해 사업발굴 단계에서 주민이 주도가 되며, 방문객의 요구를 파악하기 위해 도시민 참여와 전문가의 자문체계로 운영되어야 한다.



# 목 차

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 제1장 서론 .....                       | 1  |
| 제1절 연구의 필요성 및 목적 .....             | 1  |
| 1. 연구의 필요성 .....                   | 1  |
| 2. 목적 .....                        | 2  |
| 제2절 연구범위 및 방법 .....                | 3  |
| 1. 연구 범위 .....                     | 3  |
| 2. 연구 방법 .....                     | 3  |
| 제2장 이론적 고찰 .....                   | 4  |
| 제1절 용어의 정리 .....                   | 4  |
| 1. 농촌디자인 .....                     | 4  |
| 2. 공공디자인 .....                     | 5  |
| 3. 주거환경 디자인 .....                  | 5  |
| 제2절 선행연구의 검토 .....                 | 6  |
| 1. 연구논문 및 보고서 검토 .....             | 6  |
| 1) 농업디자인 보고서 .....                 | 6  |
| 2) 마을디자인 적용에 관한 학술연구.....          | 7  |
| 3) 농·어촌의 디자인가이드라인 개발에 관한 학술연구..... | 7  |
| 4) 마을 가꾸기 제안관련 학술 연구.....          | 8  |
| 5) 농업디자인 관련 연구.....                | 9  |
| 2. 농촌디자인 관련 정책동향 .....             | 9  |
| 1) 정책추진 동향.....                    | 9  |
| 2) 디자인 적용 동향.....                  | 12 |
| 3. 선행연구와 차별성 .....                 | 13 |
| 제3절 국내외 사례 .....                   | 15 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 1. 필요성 및 선정배경 .....      | 15 |
| 2. 국내사례 .....            | 15 |
| 1) 서천'판교 홍림2리 마을' .....  | 15 |
| 2) 제주'선흘리 마을' .....      | 17 |
| 3) 시사점 .....             | 20 |
| 3. 국외사례 .....            | 21 |
| 1) 나가노'오부세정(小布施町)' ..... | 21 |
| 2) 시사점 .....             | 24 |
| <br>제3장 대상지 현황조사 .....   | 25 |
| 제1절 대상마을 현황조사 및 분석 ..... | 25 |
| 1. 현황조사 .....            | 25 |
| 1) 목적.....               | 25 |
| 2) 조사방법.....             | 25 |
| 2. 조사내용 및 분석 .....       | 26 |
| 1) 마을개요.....             | 26 |
| 2) 일반현황.....             | 27 |
| 3. 마을자원분석 .....          | 28 |
| 1) 자연경관.....             | 28 |
| 2) 인문경관.....             | 29 |
| 3) 기반시설.....             | 30 |
| 4) 가로경관.....             | 32 |
| 5) 현황종합분석 및 과제도출.....    | 33 |
| 4. 마을브랜드 자산가치 측정항목 ..... | 34 |
| 1) 가치측정 배경 및 구성요소.....   | 34 |
| 2) 측정항목.....             | 34 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 제4장 농촌마을 디자인 적용방안 .....      | 36 |
| 제1절 마을자원 활용 .....            | 36 |
| 1. 마을자원 활용방안 .....           | 36 |
| 1) 마을자원 .....                | 36 |
| 2) 역사·문화자원 .....             | 36 |
| 3) 자연자원 .....                | 37 |
| 4) 인적자원 .....                | 37 |
| 제2절 농촌마을디자인 적용 .....         | 38 |
| 1. 디자인 적용방안 .....            | 38 |
| 1) 기본방향 .....                | 38 |
| 2) 테마(Thema) .....           | 39 |
| 3) 공공시설요소 .....              | 39 |
| 4) 생활환경요소 .....              | 42 |
| 제3절 스토리텔링에 의한 브랜드 마케팅 .....  | 48 |
| 1. 개요 .....                  | 48 |
| 1) 스토리텔링 .....               | 48 |
| 2) 마을브랜드 활용자원 .....          | 49 |
| 3) 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 계획 ..... | 50 |
| 4) 기대효과 .....                | 52 |
| 제5장 결론 .....                 | 53 |
| 1. 결론 .....                  | 53 |
| 2. 정책제언 .....                | 54 |
| 참고문헌 .....                   | 56 |
| 부    록 .....                 | 57 |



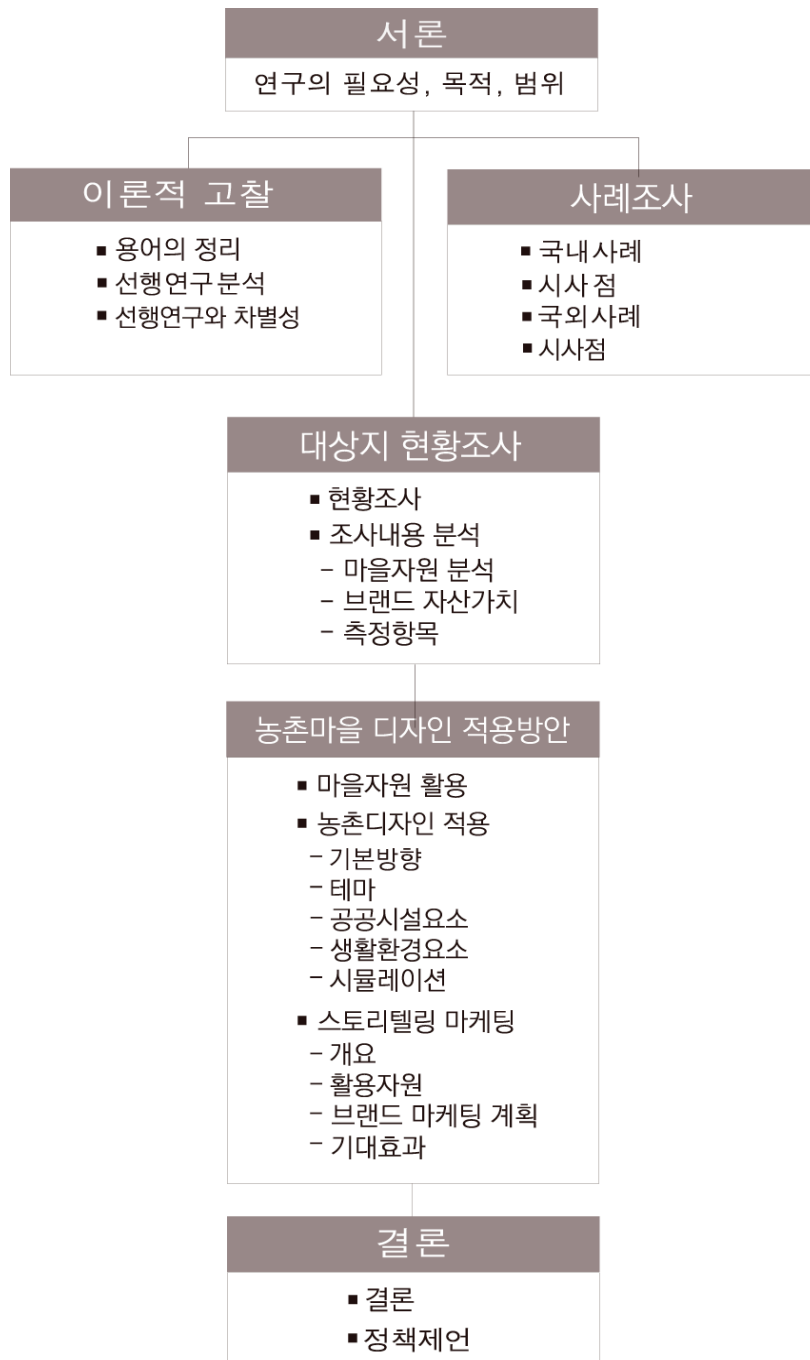
## 표 목 차

|                              |    |
|------------------------------|----|
| (표1-1) 연구범위 .....            | 3  |
| (표1-2) 연구방법 .....            | 3  |
| (표2-1) 농촌디자인 개념도 .....       | 4  |
| (표2-2) 창조적 마을만들기 사업 .....    | 10 |
| (표2-3) 농어촌 공공디자인 공모 사업 ..... | 11 |
| (표2-4) 해외 농촌디자인 동향 .....     | 12 |
| (표2-5) 선행연구와 차별성 .....       | 14 |
| (표3-1) 마을개요 .....            | 26 |
| (표3-2) 일반현황 .....            | 27 |
| (표3-3) 브랜드 자산평가 기준 .....     | 34 |
| (표3-4) 지각품질 평가 기준 .....      | 35 |
| (표4-1) 디자인 적용 .....          | 38 |
| (표4-2) 기본방향컨셉 .....          | 38 |
| (표4-3) 스토리텔링 개념도 .....       | 48 |
| (표4-4) 상징가로-스토리텔링 구상 .....   | 50 |
| (표4-5) 수변체험-스토리텔링 구상 .....   | 50 |
| (표4-6) 산책길 체험-스토리텔링 구상 ..... | 51 |
| (표4-7) 자연체험-스토리텔링 구상 .....   | 51 |

## 그림 목 차

|                        |    |
|------------------------|----|
| (그림2-1) 서천'판교 홍림2리 마을' | 17 |
| (그림2-2) 제주'선흘리 마을'     | 20 |
| (그림2-3) 나가노'오부세정'      | 23 |
| (그림3-1) 마을개요           | 26 |
| (그림3-2) 주변 자연환경        | 27 |
| (그림3-3) 자연경관           | 28 |
| (그림3-4) 인문경관           | 29 |
| (그림3-5) 기반시설           | 30 |
| (그림3-6) 가로경관           | 32 |
| (그림3-7) 현황종합분석         | 33 |
| (그림4-1) 공공시설 요소        | 39 |
| (그림4-2) 대상지 경관 계획      | 40 |
| (그림4-3) 마을삼거리 개선예상 이미지 | 41 |
| (그림4-4) 은행나무길-개선예상도    | 41 |
| (그림4-5) 하천 제방길 개선 예상도  | 42 |
| (그림4-6) 생활환경 요소        | 42 |
| (그림4-7) 대상지 생활환경 개선 계획 | 44 |
| (그림4-8) 초등학교(폐교)-개선이미지 | 45 |
| (그림4-9) 창고정비-개선이미지     | 45 |
| (그림4-10) 빈집-개선이미지      | 46 |
| (그림4-11) 마을주택-개선이미지    | 46 |
| (그림4-12) 마을회관-개선이미지    | 47 |





(연구의 흐름도)



# 제1장 서론

## 제1절 연구의 필요성 및 목적

### 1. 연구의 필요성

농촌마을은 외부적인 요인으로 인구감소, 구성원간 관계 약화, 마을 경쟁력 약화, 마을시설의 노후화 및 경관의 훼손 등으로 지속성을 유지하기가 어려운 실정이다.

지속가능한 농촌마을의 기능을 되살리고 유지하기 위해 마을 경관을 회복하여 안정감과 구성원의 유입을 유도할 농촌디자인 방안을 모색할 필요가 있다.

이제 시대적 변화에 따라 농촌도 수요자의 요구에 부합하고, 감성을 만족시키는 방향으로 사고가 변환되어야 하며, 생활환경 및 공간에 대한 디자인의 개선이 필요하다고 판단된다.

농촌 디자인의 핵심은 기존 농촌 공간 및 정주 환경의 수준을 높이고, 마을브랜드 마케팅을 통한 마을 활성화를 지향하는 것이다. 따라서 기존의 마을 경관정비사업 중심에서 마을 자원을 활용한 새로운 디자인 접근이 뒤따라야 한다.

단순 토목공사방식으로 추진되어온 농촌경관개선사업에서 탈피하여 지역 어메니티 특성을 살려 농촌마을을 브랜드화하고, 통합적 디자인 계획을 추진하여 기존 농촌마을경관개선사업의 한계성을 보완할 필요가 있다.

농촌마을의 역사문화자원, 자연자원을 활용하여 농촌디자인을 적용하고, 마을 환경이미지 개선을 통해 농촌지역 활성화할 필요가 있다.

## 2. 목적

본 연구에서는 농촌마을의 자원 분석 및 디자인 테마를 도출하고, 공간요소들의 개선을 통하여 마을의 정주 환경을 조성하고, 마을경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안을 제시하고자 하였다.

또한, 농촌마을 자원을 활용하여 공공시설요소 및 주거환경요소에 대한 개선 방안과 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 방안을 통해 농촌개발지원사업 및 농촌디자인 사업추진에 적용될 수 있도록 방안을 제시하는데 목적이 있다.

농촌마을의 자원 분석 및 디자인 테마를 도출하고, 공간요소들의 개선을 통하여 마을의 정주 환경을 조성하고, 마을경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안을 제시하였다.

## 제2절 연구범위 및 방법

### 1. 연구범위

| 연구범위            | 세부내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| • 국내외 사례 조사     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 및 해외 사례 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현황, 추진내용, 시사점</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                    |
| • 대상지 현황조사 및 분석 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌 및 자료조사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마을개요, 현황</li> </ul> </li> <li>• 현장조사 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연환경, 역사문화자원, 경관자원, 경제자원<br/>커뮤니티자원, 공공시설자원</li> <li>- 주거환경<br/>: 공공시설, 생활환경공간</li> </ul> </li> </ul>                                                                                         |
| • 농촌마을디자인 적용 방안 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 마을 자원 활용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농촌자원, 문화자원, 자연자원, 인적자원</li> </ul> </li> <li>• 농촌마을디자인 적용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본방향</li> <li>- 컨셉</li> <li>- 공공시설요소</li> <li>- 생활환경요소</li> </ul> </li> <li>• 스토리텔링에 의한 브랜드 마케팅 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방향설정, 상세계획</li> </ul> </li> </ul> |

(표1-1) 연구범위

### 2. 연구방법

| 연구방법             | 세부내용                                                                                             |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| • 기초자료조사 및 이론 고찰 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선행연구 검토를 통해 기본개념정립</li> <li>- 전문가 자문회의</li> </ul>       |
| • 국내외 사례분석       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선행사례분석을 통한 시사점 도출</li> <li>- 디자인 적용방안</li> </ul>        |
| • 전문가 워크숍 개최     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문가 및 공무원이 참여하는 워크숍을 개최하여<br/>마을 경쟁력 향상방안 모색</li> </ul> |

(표1-2) 연구방법



## 제2장 이론적 고찰

### 제1절 용어의 정리

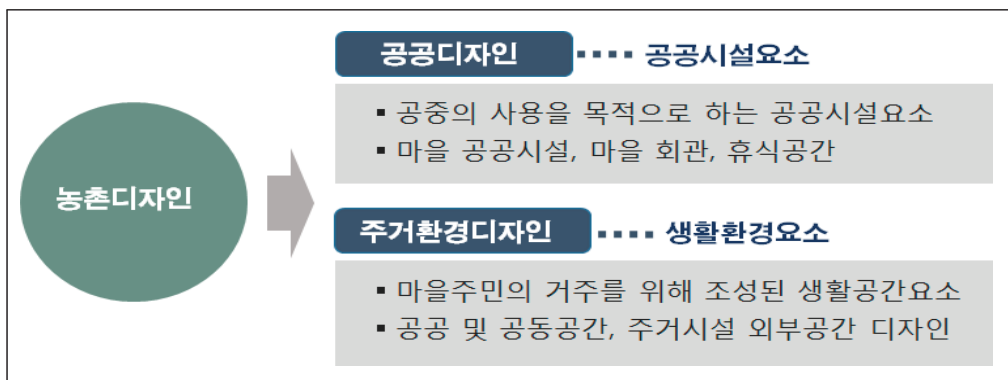
#### 1. 농촌디자인

농촌디자인은 농촌의 주거환경을 구성하고 있는 공공시설, 공간, 문화, 관습 등을 통해 도출되는 여러 분야의 디자인 요소들에 대해서 통합적 접근을 통해 차별화된 결과물을 만들어 낼 수 있는 디자인 접근방법으로 정의할 수 있다.

농촌디자인은 지역개발사업의 진행 및 유지·관리과정에서 공간요소들에 대한 디자인가이드라인을 제시하여 농촌 경관이미지를 개선하고, 지역 농산품의 상품성 향상을 위한 방안으로써 농촌의 디자인 수준을 향상시키는 역할을 한다.

농촌은 자연공간, 주거공간 및 농업생산공간 등으로 구성되며, 각 공간 및 공간을 구성하는 시설, 지역농업생산품, 운송수단 등 모든 지역적 요소가 디자인의 대상이 될 수 있다.

본 연구에서는 농촌디자인 대상을 기능적으로 공공디자인, 주거환경디자인으로 한정하고 디자인 개념을 재구성하여 정의하였다.



(표2-1) 농촌디자인 개념도

## 2. 공공디자인

공공디자인은 일반 공중을 위하여 국가, 지방자치단체, 「지방공기업법」에 따른 지방공기업, 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관(이하 "국가기관등"이라 한다) 이 조성·제작·설치·운영 또는 관리하는 공공시설물 등에 대하여 공공성과 심미성 향상을 위하여 디자인하는 행위 및 그 결과물을 말한다. (문화체육관광부 2016. 8)

공공디자인의 설치·운영·관리주체는 국가 및 지방자치단체이며, 범위는 공공시설물, 용품, 시각이미지 등이 해당된다.

공공장소의 여러 장비, 장치를 합리적으로 꾸미는 것으로 제품, 산업디자인 등 사적영역이 아닌 국가/지방단체 및 공공단체 등이 설치·관리하는 기반시설, 매체, 가로시설물 등을 위한 공적영역의 디자인으로 국가공공기관의 관리 안에서 국민의 다양한 사회·문화적 가치와 요구를 조절하는 것을 의미한다.

(행정안전부 2007)

공공디자인의 설치·운영·관리주체는 국가 및 지방자치단체, 공공단체이며, 범위는 기반시설, 매체, 가로시설물이 이에 속한다.

공공장소의 여러 장비, 장치를 합리적으로 꾸미는 것으로서 제품, 산업디자인 등 사적영역이 아닌 국가, 지방단체 및 공공단체 등이 설치·관리하는 기반시설, 매체, 가로시설물 등을 위한 공적영역의 디자인으로 정의할 수 있다.

(한국공공디자인학회. 2007)

공공디자인의 설치 및 운영·관리주체는 국가 및 지방자치단체, 공공단체이며, 범위는 기반시설, 매체, 가로 시설물이 포함된다.

## 3. 주거환경디자인

주거환경디자인은 차별화, 첨단 과학화, 정보화된 인간 삶의 쾌적한 생활공간 창출을 목표로 인테리어 및 주거환경디자인 분야의 여러 영역을 포함하는 의미로써 사용되고 있다.

본 연구에서 주거환경 디자인은 농촌 지역 내 주민의 기초생활 및 커뮤니티 형성을 목적으로 조성된 생활공간에 대한 공공 및 공동공간, 주거시설 외부공간 등의 디자인으로 정의한다.

주거환경디자인은 주변환경과 어울리는 디자인으로 조화로운 농촌경관 창출, 농촌공간의 통일성 증진, 인공구조물로 인한 주변경관의 훼손 최소화, 농촌이 간직한 자연성 및 생태적 특성을 최대한 보전함을 원칙으로 한다.

주거환경디자인의 영역은 주거공간, 마을 공공공간, 진입공간, 보차공간 등으로 구분하고 영역별 세부유형에 따라 가이드라인을 제시할 수 있다.

세부유형에 따라 가이드라인에서는 적용대상의 디자인 형태, 규모, 재질 및 색채, 배치 및 식재 등으로 규정할 수 있다.

## 제2절 선행연구의 검토

### 1. 연구논문 및 보고서 검토

#### 1) 농업디자인 보고서

##### ○ 이철희, 디자인시대의 감성농업, 2011

현재 디자인 경향은 이미지, 이야기, 감성 등을 중시하는 감성적·문화적힘으로 변화되고 있으며, 이 같은 경향은 디자인의 관점을 변화시키고 있다고 볼 수 있다. 디자인 요소의 핵심은 '시각'에서 '체감'으로 바뀌고 있으며, 그 영역도 '상품'자체에서 '공간'과 '공공'으로 변화되어 가고 있다.

이러한 디자인 영역의 변화는 '농업디자인'개념의 단면을 나타내고 있다. 즉, 농업도 이제 양적·질적 생산의 시대를 넘어 소비자의 감성과 오감을 만족 시키는 방향으로, 소비자의 요구를 수용하는 방향으로 디자인해 나가야 한다는 것을 제시해주고 있다.

경쟁력 향상을 위해 농업분야에도 감성디자인의 적용이 필요하다는 인식이

확산되고 있으며, 이는 농업분야에도 디자인을 통해 고부가가치 산업으로 전환할 필요가 있다는 시대적 흐름에서 나타나는 변화라 할 수 있다.

농업디자인 개념은 명확하게 사전적 의미로 정립되지 않았으나, 농업분야에 디자인개념을 도입하여 디자인을 친환경, 농촌지역 활성화 등 소프트 파워를 강화하는 창의적 전략 수단으로 활용할 필요성이 제기되고 있다.

농업디자인은 농산품 디자인(제품, 포장, 유통)과 농촌디자인(농가, 마을·지역)으로 구성되며, 농촌디자인은 농촌문화와 전통적 요소를 발굴하여 디자인을 접목하고, 생산자의 독특한 이야기 등을 활용하는 것을 의미한다고 하였다.

## 2) 마을디자인 적용에 관한 학술연구

### ○ 김상범 외, 자원순환형 녹색마을 경관디자인 적용에 관한 연구, 2011

융·복합 자원순환형 녹색마을 실증연구에 경관디자인 계획을 적용하였다.

녹색마을의 자원순환형 실현은 환경친화적 축산과 유리온실 첨단화, 작물포장의 녹색축으로 형성된 연구사업이며, 녹색기술을 활용하여 녹색마을의 경관디자인을 위한 사례를 제시하고 있다.

연구에서는 녹색마을의 경관디자인 개선을 위해 주택지붕·담장 등 마을 내부 주거환경을 계획하였고, 마을진입로, 마을쉼터의 조경과 공터의 개선 방안을 제시하였다. 공공공간의 개선방안으로 화단, 쉼터, 파고라를 설치하였으며, 그늘막 기능을 하는 등나무, 아카시아, 여름덩굴 등 식재를 제안하고 있다.

## 3) 농·어촌의 디자인가이드라인 개발에 관한 학술연구

### ○ 한국농어촌공사, 농어촌마을 발전모델 설계 및 세부 디자인가이드라인 개발연구, 2011

연구에서는 농·어촌마을과 연관된 정책사업과 농·어촌 마을의 미래지향적인 발전을 위한 특성화 유형을 수립하고, 이를 바탕으로 발전모델 계획과 디자인 기준을 제안하였다.

환경문제를 개선하는 마을조성측면에서 전국의 특색 있는 마을에 대한 조사를 실시하고, 분류하여 유형을 구분하였다. 이를 바탕으로 자연경관형, 농어업형, 유통가공형, 문화체험형으로 구분하고, 마을의 기준을 수립하였다.

연구에서 제시하고 있는 세부 기준은 마을여건에 대한 정밀한 분석에 의해 마을이 지닌 여러 특성이 나타날 수 있도록 하는 발전계획 수립의 가이드라인이다.

따라서, 마을발전계획을 사전조사, 현장조사, 맥락의 통합, 디자인으로 구분하여 세부내용들을 정리하였다.

#### 4) 마을 가꾸기 제안관련 학술 연구

- 이성미, 문화적정기술을 적용한 군산 군둔마을 가꾸기 제안 연구, 2015  
문화적정기술의 측면에서의 마을가꾸기는 지역적 특성을 반영하며 현지의 자원을 활용하고, 지속가능한 관점에서의 개발이 이루어지는 것을 의미한다. 본 연구에서는 마을 가꾸기에 있어서 문화적정기술의 적용점을 제안하고 있다.

연구는 문헌고찰을 통해 문화적정기술의 개념과 문화적정기술을 활용한 마을 가꾸기 기법을 고찰하였다. 문헌연구에서 도출된 문화적정개발기법들을 반영하여 실제 사례인 군산 군둔마을 가꾸기 개발에 적용함으로써 이러한 기법들의 적용 가능성을 모색하였다

연구를 통해 첫째, 군둔마을의 지역적 특성을 알아보고 스토리텔링을 통해 관광 자원화 할 수 있는 방안을 제시하였다.

둘째, 지역민중심의 개발이 되기 위하여 현지의 자연, 농업자원, 기반시설, 인적 자원을 활용하되 그 방법에 있어서 단순한 개발구조와 디자인을 채택하도록 하였다.

셋째, 지속가능한 관점에서의 개발을 위해, 마을의 경제적 수익모델을 창출하고, 지역민의 의식과 역량을 꾸준히 개발하도록 지원하며, 자생적 마을과 계획도시가 연계되고 공존하도록 하되, 정주 환경을 보호할 것을 제안하였다.

## 5) 농업디자인 관련 연구

### ○ 강승진, 디자인 농업을 통한 제주농업·농촌 발전방안 구상

농업을 통해 농가의 안정이 우선 선행되어야 농촌이 발전해나갈 수 있으며, 관광을 비롯한 타 분야의 비중이 커질수록 농촌은 성장이 불균형적으로 될 수 있다.

이러한 문제는 제주지역의 농업에 새로운 활로 탐색을 요구하고 있으며, 이에 소비자를 최우선으로 고려하는 '디자인농업'의 도입을 제시하고 있다.

농업분야에도 감성디자인을 활용한 경쟁력 강화가 필요하다는 인식이 나타나는 것은 농업분야가 외형적 성장에서 벗어나 디자인을 통해 고부가가치 산업으로 바뀌어야 할 필요가 있다는 것이라고 인식할 수 있다. 이는 소비자의 구매기준이 감성으로 변화하면서 고객만족의 중요한 수단으로 디자인이 부각되고 있기 때문이라고 주장하였다.

## 2. 농촌디자인 관련 정책동향

### 1) 정책추진 동향

#### (1) 농림축산식품부 '미래농업모델-농촌디자인 추진'

'맑은 물 푸른농촌 가꾸기'라는 슬로건을 통해 친환경적이고, 문화를 바탕으로 한 농촌디자인을 추진하고 있다.

농촌디자인은 그동안 농산어촌개발 과정에서 문제점으로 꾸준히 지적돼 온

단순공사 방식으로 인한 지역경관 훼손을 최소화하는 방안을 제시하고 있으며, 지역의 친환경적 특성에 따라 '자연생태형', '역사문화형'으로 구분해 대표 브랜드를 개발하는 것이다.

농촌디자인 대상지를 협업지원형 10개소, 지자체자율형 70개소를 2017년 선정·평가를 완료해 2018년부터 본격적으로 시행할 예정이다.

하천 등 자연환경, 이미 조성된 거점시설을 활용하고, 수익사업의 경우 민간 자본을 유치하고, 진행방식은 전문 인력을 활용해 기존 개발사업의 문제점을 보완해 나갈 계획으로 있다.

## (2) 정부지원사업 - 창조적 마을만들기(경관 생태분야)

- 한 개의 행정리 단위로 실시하는 소규모 경관·생태사업으로 농촌마을 경관을 개선하거나, 농촌 어메니티 향상을 통해서 생태계 복원 및 생물 다양성 유지를 하기 위해 지원하는 사업

| 구 분  | 주요 내용                                                                                  |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 사업명  | 창조적 마을만들기 사업(경관생태분야)                                                                   |
| 내 용  | 한 개의 행정리 단위로 실시하는 소규모 경관·생태사업으로 경관을 조화롭게 가꾸거나, 농촌 어메니티 향상을 통해 생물의 다양성을 유지하기 위해 지원하는 사업 |
| 사업규모 | 2-5억원(국비70%, 도비9%, 시·군비21%)                                                            |
| 사업주관 | 농식품부, 도(농촌마을지원과), 시·군(건설과 등)                                                           |
| 신청기준 | 마을발전계획 수립, 주민 역량강화 교육 이수, 소액사업 경험 축적한 마을이 신청                                           |
| 선정시기 | 매년 1~4월 경(농식품부 계획에 따름), 공모 익년도 사업 시행                                                   |
| 홍보방법 | 시·군 공문시달(✓), 도홈페이지 공고( ), 공무원설명회(✓), 주민설명회( ), 기타( )                                   |

(표2-2) 창조적 마을만들기 사업

(3) 지자체 지원 - 공공디자인 공모사업

- 공공디자인 작업을 통해 아름다운 경관조성과 도민 생활환경을 개선하기 위해 시·군 공모를 통해 선정 지원하는 사업

| 구 분  | 주요 내용                                                |
|------|------------------------------------------------------|
| 사업명  | 농어촌 공공디자인 공모사업                                       |
| 내 용  | 역사와 문화를 담은 마을디자인 작업에 의해 쾌적하고 조화로운 주거환경을 조성하는 공모사업    |
| 사업규모 | 사업에 따라 6천 만원 ~ 1억4천5백만원 지원(도비50%,시·군비50%)            |
| 사업주관 | 도(건축도시과), 시군(도시건축과 등)                                |
| 신청기준 | 주민협의체 구성 및 사업계획서를 작성하여 시·군에 제출한 후 시·군에서는 도 공모사업에 신청  |
| 선정시기 | 매년 2~3월 경 공모사업 신청, 차기 연도 12월 까지 사업시행                 |
| 홍보방법 | 시군 공문시달(✓), 도 홈페이지 공고( ), 공무원설명회(), 주민설명회( ), 기타(✓ ) |

(표2-3) 농어촌 공공디자인 공모 사업

(4) 농촌진흥청 디자인 가이드라인 개발사업

농촌진흥청은 지역특성을 위한 농촌 토털디자인 가이드라인 개발하였다.

가이드라인에서는 농촌토털디자인의 적용대상으로서 농촌의 주거환경공간을 구성하는 공공시설요소와 생활환경요소, 지역에서 생산되는 농산품 및 관련요소를 설정하였으며, 공공디자인, 주거환경디자인, 제품디자인, 포장디자인으로 분류하였다.

농촌디자인은 농촌주민들을 위한 디자인으로 지역의 정체성 및 감성이 반영되어 미적으로 조화롭고 제작·설치가 용이하며, 소득증대 및 농촌지역 홍보가 가능하도록 해야 한다.



농촌 토털디자인 가이드라인에서는 농촌디자인의 기본원칙으로서 지역성, 심미성, 지속성 및 기능성 등 5개의 디자인 키워드를 설정하고 디자인기본방향을 수립하였다.

## 2) 디자인 적용 동향

### (1) 해외 동향

- 각 나라별 농업특성을 살린 고유한 디자인으로 상품의 가치 향상
- 농촌지역 활성화 프로젝트에 디자인 적극

| 구 분                     | 내 용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 독일<br>헤르만스<br>도르프<br>농장 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경과 인간의 조화라는 디자인 컨셉을 적용한 바이오 유기농장으로 가축 사육 및 가공공장 운영</li> <li>• 건물과 조형물에 통일된 디자인 컨셉적용하고 농장에 조각작품 설치</li> <li>• 축사 지붕에 태양열 전지판을 설치하고 가축분뇨로 바이오가스를 생산하여 농장 운영</li> <li>• 농장의 생산 제품은 일반제품에 비해 40~60% 이상 높게 판매, 사전주문 방식으로 전량 판매</li> <li>• 시내 11개 직영 판매점을 운영하고 있으며연평균1천3백만유로 (약 1백60여억원) 매출</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> |

|                                   |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                    |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>니가현<br/>이와무로<br/>온천<br/>마을</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인에 의한 농촌지역 재생 및 농촌 관광 활성화</li> <li>• 마을 문화와 역사를 디자인 컨셉으로 활용(전문가,마을주민공동)</li> <li>• 지역개발 디자인컨셉을 ‘바람’으로 형상화함 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가로등, 표지판,농산물,음식까지 일체감 있는 이미지 만들기</li> </ul> </li> </ul> |  |
|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|

(표2-4) 해외 농촌디자인 동향

### 3. 선행연구와 차별성

선행연구에서는 마을 경관디자인을 위해 농촌주택·지붕·담장·포장 등의 마을 내부 환경개선 계획 및 경관개선 방안을 목표로 제시하고 있다. 본 연구에서는 농촌공공시설디자인요소 및 생활환경요소를 제안하고, 적용을 통하여 지속가능한 농촌의 활성화방안을 모색하는데 목적을 두고 있다.

선행연구에서 마을 가꾸기에 있어서 문화적정기술의 적용점을 제안하고, 지역적 특성 및 현지 자원을 활용하여 지속가능한 관점에서의 개발을 목표로 하고 있으나, 본 연구에서는 스토리텔링 마케팅을 전개하고 마을의 생산자 스토리, 농촌경관자원, 역사문화자원 등에 디자인요소 적용방안을 제시하고자 하였다.

| 구<br>분            | 선행연구 차별성                                                                            |                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                   | 과제명                                                                                 | 연구목적                                                                                                                                                | 연구방법                                                                                                                                                                          | 주요내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 학<br>술<br>연구      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자원순환형 녹색마을경관 디자인적용에 관한 연구</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 특성에 의해 녹색마을 모델 분석을 통해 저탄소 녹색마을 사업에 대비</li> </ul>                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 융·복합한 녹색기술을 자원순환형 녹색마을에 적용</li> <li>• 연구에 녹색마을 경관디자인 계획적용</li> </ul>                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역특성을 고려한 자원순환형 녹색마을 경관 디자인을 위해 마을주택·지붕 담장포장 등의마을 내부환경개선 계획</li> <li>• 마을 진입로 쉼터의 조경과 공터의경관개선</li> </ul>                                                                                                                                                   |
|                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농어촌마을 발전모델설계 및 세부 디자인가이드라인 개발연구</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농어촌 마을의지속가능한 발전을 위한 유형 정립과 유형별 발전 가이드라인 수립으로 체계적 관리 및효율적 지원이 가능하도록 함</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문가 의견수렴 및연구 협력을 위한 정기보고, 연구자문단 구성,자문단 회의 개최</li> <li>• 중앙정부와농촌경관전문가의자문과연구심의실시</li> </ul>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농어촌 마을의 미래지향적 발전을 위한 특성화유형정립및이를기반으로 농어촌 마을 발전 모델계획과세부기준을개발</li> </ul>                                                                                                                                                                                      |
|                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화적정기술을 적용한 군산 군둔 마을 가꾸기 제안연구</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화적정기술을 군둔 마을 가꾸기에적용하여 마을 가꾸기의실제적인 요구와 목적에부합하며 지속가능한 개발이이루어지도록 함</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문헌고찰을 통해 문화 적정기술의 개념과문화 적정기술을 활용한 마을 가꾸기 기법을 고찰</li> <li>• 문화적정개발기법을실제 사례인 군산 군둔마을 가꾸기 개발에 적용하여 기법들의 가능성 모색</li> </ul>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화적정기술을적용하여 마을자원과 밀착된 사업 이 이루어 질 수 있다는 점을 발견</li> <li>• 또한 향후 문화적정기술에 의한 체계화된 마을 개발 항목이 마련된다면 마을가꾸기사업의적정성이나 타당성을 평가하기 위한 도구로도 활용가능</li> </ul>                                                                                                              |
| 지<br>자<br>체<br>연구 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인농업을 통한 제주 농업농촌발전 방안 구상</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 제주지역 농업의새로운 활로 탐색을 위해서 소비자의 마음을 우선으로 고려하는 ‘디자인 농업’의 도입가능성을 검토</li> </ul>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가격과 품질을 넘어농업 분야에도감성디자인도입</li> <li>• 디자인 농업사례 분석및 디자인농업을 통한 농업 발전전략 제시</li> <li>• 제주 검은오름과 연계한 친환경 BC(Black-Color) 농업 도입주장</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인농업이 실현되기 위해서는 자원의 개발, 연계상품 개발, 스토리텔링 마케팅화, 푸드투어리즘 창출,에코뮤지엄 개념을 적용한 농촌 디자인, 6차산업화 등이 결합된 농업</li> </ul>                                                                                                                                                   |
| 본<br>연구           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌마을경관력 향상을위한농촌 디자인 적용 방안 연구</li> </ul>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌마을 자원분석 및 디자인 테마도출, 공간요소개선을통한 디자인적용방안 제시</li> <li>• 농촌디자인개선방안 및 스토리텔링</li> <li>• 농촌개발지원사업에 활용</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기초자료 조사-선행연구 조사를 통해 연구의 기본이 되는 개념정립</li> <li>• 마을현황분석-대상지마을에 대한 인문 사회적 현황조사, 공공공간, 시설물, 구조물 실태파악</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌마을디자인 적용을 위한 요소별 분석 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본방향</li> <li>- 컨셉설정</li> <li>- 공공시설요소</li> <li>- 생활환경요소</li> </ul> </li> <li>• 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 전략 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방향설정</li> <li>- 상세계획 제시</li> </ul> </li> </ul> |

(표2-5) 선행연구와 차별성

### 제3절 국내·외 사례

#### 1. 필요성 및 선정배경

국내·외 사례조사 분석을 통해 마을 브랜드 관리 및 농촌디자인 개선에 대한 시사점을 도출하고, 이를 대상지 마을의 활성화 방안에 활용할 수 있도록 하였다.

국내사례조사 마을은 마을발전계획 수립 및 주민역량 강화교육 이수, 소액사업추진 경험이 있는 마을을 대상으로 하였다.

#### 2. 국내사례

##### 1) 서천‘판교 홍림2리 마을’

| 내 용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>(1) 일반현황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개요 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홍림저수지를 안고 5개 자연부락이 구불구불 이어져 있으며 개발의 손길이 미치지 않아 천연의 아름다운 자연경관을 간직하고 있음</li> <li>- 남해의 다랭이 논을 연상하는 홍림2리만의 자연경관을 이용한 낮은 다랭이 논은 정서적 안정감과 평온함을 주고 있음</li> </ul> </li> <li>• 인구 : 50명, 가구수 : 총 27호(농어가 24호)</li> <li>• 주요재배작물 및 특산품 : 해바라기, 표고버섯, 들깨, 콩, 약초(어성초), 고사리</li> <li>• 가공센터 : 해바라기씨유 가공시설 설치 및 가동</li> </ul> <p>(2) 마을권역자원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연자원 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 느티나무(수령 300년), 홍림저수지, 숲속 산책로 및 숲속 공연장, 희리산</li> </ul> </li> </ul> |

산벚꽃길 산책로, 다랭이 논, 반딧불이

- 인적자원
  - 서예가와 짚공예가, 대나무공예가
  - 지역 공동체(노인회, 부녀회)
- 역사문화자원
  - 벼락바위, 전설

### (3) 농촌디자인 사업내용

- 공공시설요소
  - 어메니티 마을 가꾸기(2010~2011년)
  - 체험관 건립과 산책로 정비 및 도로변 가꾸기 사업 실시
- 생활환경요소
  - 문화마을 사업으로 꽃길(산벚꽃과 붓꽃) 조성을 추진
  - 산책로 주변에 주민들이 직접 만든 마을 소개 등 안내판 설치
  - 저수지 주변에 벤치 조성
  - 인적 자원에 의한 재능기부로 마을 안내판 및 문패 달기 추진
- 마을 홍보마케팅 사업(농산물 소식지 및 홍보문자 발송, 소득기반, S/W)
- '느림보 마을' 브랜드 개발 및 마을 식품사업자 등록
- 마을주민에게 일자리 제공, 해바라기씨유, 강정 제조 및 주문판매

### (4) 브랜드 마케팅에 의한 효과

- 공공시설 개선에 의한 정주 환경여건 향상
- 이야기가 있는 문패디자인 제작으로 마을 이미지 개선
- 마을 스토리텔링에 의한 마을 정체성 확립 및 홍보효과
- '느림보 마을' 브랜드마케팅
- 마을 경관농업 : 해바라기 재배(6,000평)
- 마을해바라기 축제에 방문객에 의한 마을 농산품 판매
- 전국 시니어클럽에서 마을 특산물 가공상품 판매로 마을 소득기반 구축



## 2) 제주'선흘리 마을'

| 내 용                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>(1) 일반현황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개요</li> <li>- 중산간 지역의 자연부락으로 형성된 마을</li> <li>- 선흘1리 : 인구 : 660명, 가구 : 302세대</li> </ul> |

- 선흘2리 : 인구 : 430명, 가구 : 205세대
- 주요재배작물 : 도라지, 녹차, 홍차 가공, 목공예, 오메기떡, 육가공, 축산
- 체험시설, 블랙푸드빌리지

## (2) 마을권역자원

- 선흘1리 동백동산
  - 제주특별자치도 기념물 제10호로 지정되어 있으며, 동백동산의 습지는 람사르 습지로 지정되어 관리
- 선흘2리 거문오름
  - 2005년국가지정문화재(천연기념물 제444호)로 지정되고, 2007년 UNESCO 세계자연유산에 등재

## (3) 농촌디자인 사업내용

- 공공시설요소
  - 노후화된 마을 공동시설물을 리모델링하여 기존 시설물 활용도를 제고
  - 주민편의, 복지시설을 확충하여 공동체 활성화 도모
  - 총 38억(국비26,6억, 지방비11,4억)으로 기초생활기반 확충, 지역소득증대, 지역경관개선, 지역역량강화 등 사업추진
- 생활환경요소
  - 지역소득증대
  - ‘이색생태마을’의 특성을 살려 자생력있고, 지속가능한 사업운영을 위한 소득기반시설 구축
  - 지역역량강화사업으로 체험관광 활성화
  - 지역경관개선
  - 대표자원인 ‘거문오름’과 ‘동백동산’주변 연계 가능한 잠재자원의 체계적인 정비로 지역경관 개선



- 농촌다움을 유지·보전하고, 증진시켜 지역가치 극대화와 권역이미지 형성을 위한 계획 수립
- 권역브랜드 개발(선홍)
  - 세계자연유산마을로 지정된 권역으로서 브랜드 개발로 인한 파급효과를 통해 환경, 경제적 지속가능한 성장과 소득창출기대
  - 권역 브랜드 기본·응용형 시스템 개발, 안내지도개발, 권역 통합홈페이지 제작활용



#### (4) 브랜드 마케팅에 의한 효과

- 권역브랜드 개발로 대외홍보효과에 따른 가치증대
  - 세계자연유산인 거문오름의 가치가 높아지고 있으며, 가치소비 증대됨
  - 선홍 브랜드에 의한 권역이미지 제고 및 이색 생태마을 이미지를 형성
- 공동체 활성화
  - 선홍1리, 선홍2리 지역민의 공동체 활성화 도모
  - 원주민과 이주민간의 이질감 해소
- 마을발전 및 소득증가
  - 주민참여형 상품 도입으로 지역주민 일자리 창출에 기여
  - 체험 홍보관 운영, 체험관광 운영(동백동산습지센터, 세계자연유산센터, 이색교류센터 등)
  - 제주지역 관광자원과 지역 상품 연계, 테마상품화 함으로써 방문객 증가 및 체류 시간 연장 효과를 가져옴





### 3) 시사점

농촌디자인 사업내용과 브랜드 마케팅을 통한 마을의 경쟁력 요인을 파악하였다.

국내사례지역 마을의 정비사업은 하천, 산책로, 꽃길 가꾸기 등 하드웨어적인 부분이 주류를 이루고 있다.

주거환경개선을 위한 마을주민이 자율적으로 합의를 통해 경관을 가꾸고 시설물을 개선하고, 관리하는 마을가꾸기 사업을 추진하고 있다.

마을 경관조례 및 규칙을 만들어 건물, 담장, 지붕색채, 마을 공동시설물 등에 대한 설치 기준을 만들고 실천해나가는 노력이 필요하다.

마을의 전통기술과 재능을 도출하여 체험 유형을 제공하고, 이를 토대로 교류를 추진해야 한다.

### 3. 국외사례

국외사례조사 마을은 조례에 의해 경관을 개선하고, 문화를 접목하여 경쟁력을 향상시킨 곳을 대상으로 하였다.

#### 1) 나가노‘오부세정’

| 내 용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>(1) 일반현황</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 개요</li> <li>- 오부세정은‘밤과 북제(北齊)<sup>3)</sup>와 꽃의 마을’이라고 불림</li> <li>- 전형적인 농업 중심 지역으로서, 에도시대 후기에 오부세 하천(千曲川)을 이용한 운송과 육로를 통한 물류의 중심지로 번창했음</li> <li>- 주요 농산물은 밤, 사과, 포도, 화훼류 등으로 밤은 600년 역사를 지님</li> <li>• 인구 : 약 10,562명(2017년 5월기준), 면적 : 약 19.07km<sup>2</sup></li> <li>• 방문객 : 연간 120만명</li> </ul> <p>(2) 마을권역자원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 북제미술관</li> <li>• 개방정원(open garden)</li> <li>• 밤을 이용한 밤과자, 밤소주</li> </ul> <p>(3) 농촌디자인 사업내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공공시설요소</li> <li>- 지역특산물인 밤나무를 활용한 나무 벽돌로 정비된 보행로, 쌈지공원, 개방정원을 조성</li> </ul> <p>문화경관 가꾸기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 북제미술관 건립은 오부세정이 관광의 중심으로 새로이 도약하게 만드는 중요한 계기가 되었음.</li> </ul> |

- 생활환경 요소

#### 전통적 문화와 경관보전

- 오부세는 지역의 전통적 문화와 경관에 대한 가치를 높이고 보전하며, 관광 상품화하여 방문자들을 유도

#### 정병수경(町並修景)사업

- 정병수경사업은 오부세 마을의 경관을 개선하기 위해 추진하는 사업으로서 1984년부터 아름다운 오부세 마을 거리를 조성하자는 계획이 수립되었음
- 이 사업을 토대로 오부세정 행정기관이 경관조례를 제정하게 됨
- 일본의 경관법은 농촌지역 경관에 대해서는 '보전'을 강조하고 있으며, 오부세정의 경관조례 또한 이러한 경관법의 취지를 반영하고 있음

#### '꽃'을 테마로 한 마을 만들기

- '꽃의 마을 만들기' 활동을 통해서 주민들은 스스로 '오픈정원'을 조성하였음

- 오부세 브랜드 구축

- 오부세 마을에서는 밤과자를 생산하고 있음
- 밤소주를 만드는 마을기업은 양조장과 상품판매장 등을 체험공간으로 개방
- 마을에서는 기간 산업인 농업을 중심으로 제조업(농산물 가공) 및 서비스업(판매 · 음식)을 잇는 6차 산업을 추진해오고 있음
- '오부세야(小布施屋)' 브랜드를 통한 판매 전략으로서, 상품 포장과 라벨 등의 디자인을 개선

#### (4) 브랜드 마케팅에 의한 효과

- 공공공간개선

- 밤나무를 활용한 보행로 개선 및 쌈지공원, 개방정원을 조성

- 정병수경사업에 의한 경관개선

- 오부세정 전체 경관 가꾸기 사업으로 마을 이미지개선

- 오부세 브랜드에 의한 소득증가

- 제조업(농산물 가공) 및 서비스업(판매 · 음식)을 잇는 6차 산업추진
- 농산물 부가가치 및 고용창출을 통한 가공부터 판매
- '오부세야(小布施屋)' 브랜드 마케팅을 통한 판매 전략으로, 상품 포장과
- 라벨 등의 디자인 개선, 판매 부스의 리뉴얼에 의한 소득 증가됨



(그림2-3) 나가노 '오부세정'

## 2) 시사점

농촌디자인 사업내용과 마을 브랜드 마케팅 내용에 의한 마을 경쟁력 요인을 파악하였다.

주민들 스스로 마을경관을 가꾸는 활동을 통해 지역자원을 활용한 보행로, 문화경관개선, 개방정원 등 공공시설요소 및 생활환경 디자인 요소를 개선하여 마을 경쟁력으로 연결시키고자 하였다.

농업을 중심으로 제조업(농산물 가공) 및 서비스업(판매·음식)을 잇는 6차 산업을 추진하고 있으며, 농산물 부가가치 및 고용창출 등 더 진화한 형태로써 마을의 새로운 농산물 브랜드를 창출하고 가치향상을 통해 경쟁력을 제고하고 있다.

오부세 마을은 마을 경관조례를 제정하고 조례에 의해서 마을 전체의 경관을 유지하는 노력을 기울이고 있다.

## 제3장 대상지 현황조사

### 제1절 대상 마을 현황조사 및 분석

#### 1. 현황조사

##### 1) 목적

국내외 사례마을의 농촌디자인과 마을 브랜드 마케팅 분석틀을 대상지 마을에 적용하여 마을경쟁력 제고방안을 도출하였다.

본 연구에서는 농촌마을디자인 적용방안을 제시하고, 공공시설요소와 생활환경 요소의 개선을 이루고자 하였다.

또한, 적용대상 마을에 대한 농촌디자인 개선방안은 충남의 다른 농촌마을에도 활용 가능하도록 하기 위한 방법적 대안을 제시하였다.

##### 2) 조사방법

###### (1) 문헌 및 현장답사 자료수집 및 분석

- 마을자원조사표를 비롯한 각 마을에 관한 문헌자료 수집

###### (2) 마을 현지조사

- 자원 발굴을 위한 현장 조사를 통해 마을에 관한 심층 조사 실시

###### (3) 대상지 선정기준

- 충청남도 소재 마을 중에서 마을발전계획을 수립하고, 주민 역량강화 교육 이수 및 소액사업 경험을 축적한 마을을 대상으로 함

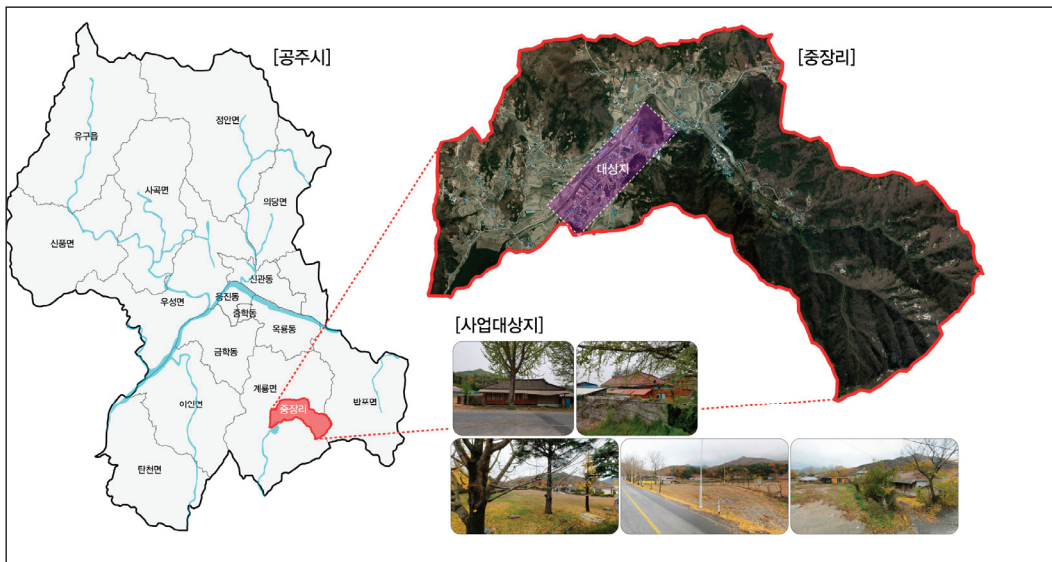


## 2. 조사내용 및 분석

### 1) 마을 개요

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| 위치    | 충남 공주시 계룡면 중장리 422-1       |
| 인구    | 779명 (가구수 142   면적 970ha)  |
| 주요농산물 | 산나물, 산야초, 콩류, 장류, 호소류, 국화차 |

(표3-1) 마을개요



(그림3-1) 마을개요

## 2) 일반 현황

|         |                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 지명 유래   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 폐교된 중장초등학교, 갑산수 · 삼거리 · 고목정 · 유산 · 농바위 · 오미 · 신대장 · 유산 · 갑사동 · 소라티 등의 촌락형성</li> </ul>                                                                                                   |
| 자연 경관   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중장마을은 계룡산과 천년 고찰인 갑사위치</li> <li>- 갑사는 봄과 가을 많은 방문객이 유입되는 국내 대표 사찰로, 갑사 가는길은 마을의 은행나무길로 잘 알려짐</li> <li>- 마을내에는 작지만 마을을 한눈에 조망할 수 있고, 산책로 및 마을 주민 여가공간으로 개발할 수 있는 오미산이 입지하고 있음</li> </ul> |
| 역사 문화   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 계룡산과 갑사 등 역사문화자원 풍부</li> <li>- 마을제는 갑사에서 시작되었으나 갑사의 인근에 위치한중장리의 마을제 행사로 발전하여 불교, 민속신앙이 화합 및 사찰과 마을 주민의 결속력을 도모하는 문화행사로 발전</li> </ul>                                                    |
| 접 근 성   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 계룡면사무소 : 3.5km, 10분 소요</li> <li>- 공주시청 : 16km 20분 소요</li> <li>- 세종시 : 30km 30분 소요</li> <li>- 대전광역시 : 40분 소요</li> </ul>                                                                  |
| 마을대표 자원 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중장천, 온천공, 계룡산, 갑사, 내원암, 은행나무길, 농바위, 계룡저수지, 한옥고택 등</li> </ul>                                                                                                                            |

(표3-2) 일반현황



(그림3-2) 주변 자연환경



### 3. 마을자원분석

#### 1) 자연경관



(그림3-3) 자연경관

##### (1) 지형현황

- 주로 농경지로 이루어진 평지경관으로 개방감 있는 경관 형성

##### (2) 산지 및 구릉지 현황

- 배후 산지가 형성되어 있고, 동쪽의 계룡산, 북쪽의 팔재산이 위치

##### (3) 하천현황

- 북측의 하천이 계룡저수지까지 흐르며, 자연형 하천경관 형성
- 하천 제방길 정비 미흡

## 2) 인문경관



(그림3-4) 인문경관

(1) 주거시설

- 대부분 낮은 주거환경이 형성되어 있으며, 일부 노후 된 가옥 또는 폐가들로 인한 주변경관과의 이질감과 삭막한 이미지 형성
- 일부 신설되는 가옥 및 기존 가옥들 간의 지붕, 건물 등 일체감 미흡
- 일부 가옥 담장에 예술벽화와 장식 형성



## (2) 문화자원

- 대상지 마을주변으로 문화유적 위치
- 한옥 게스트하우스가 시공 중에 있으며, 조각가의 집과 카페 등의 문화요소가 형성, 폐교된 초등학교의 방치로 인해 삭막한 분위기 초래

## 3) 기반시설



(그림3-5) 기반시설

(1) 공공기반시설

- 은행나무길의 인상적인 가로경관을 형성, 보도의 부재로 보행안전 위험성 초래
- 관광객 및 이용객을 고려한 기반 시설, 공간 및 콘텐츠 부족

(2) 공공편의시설

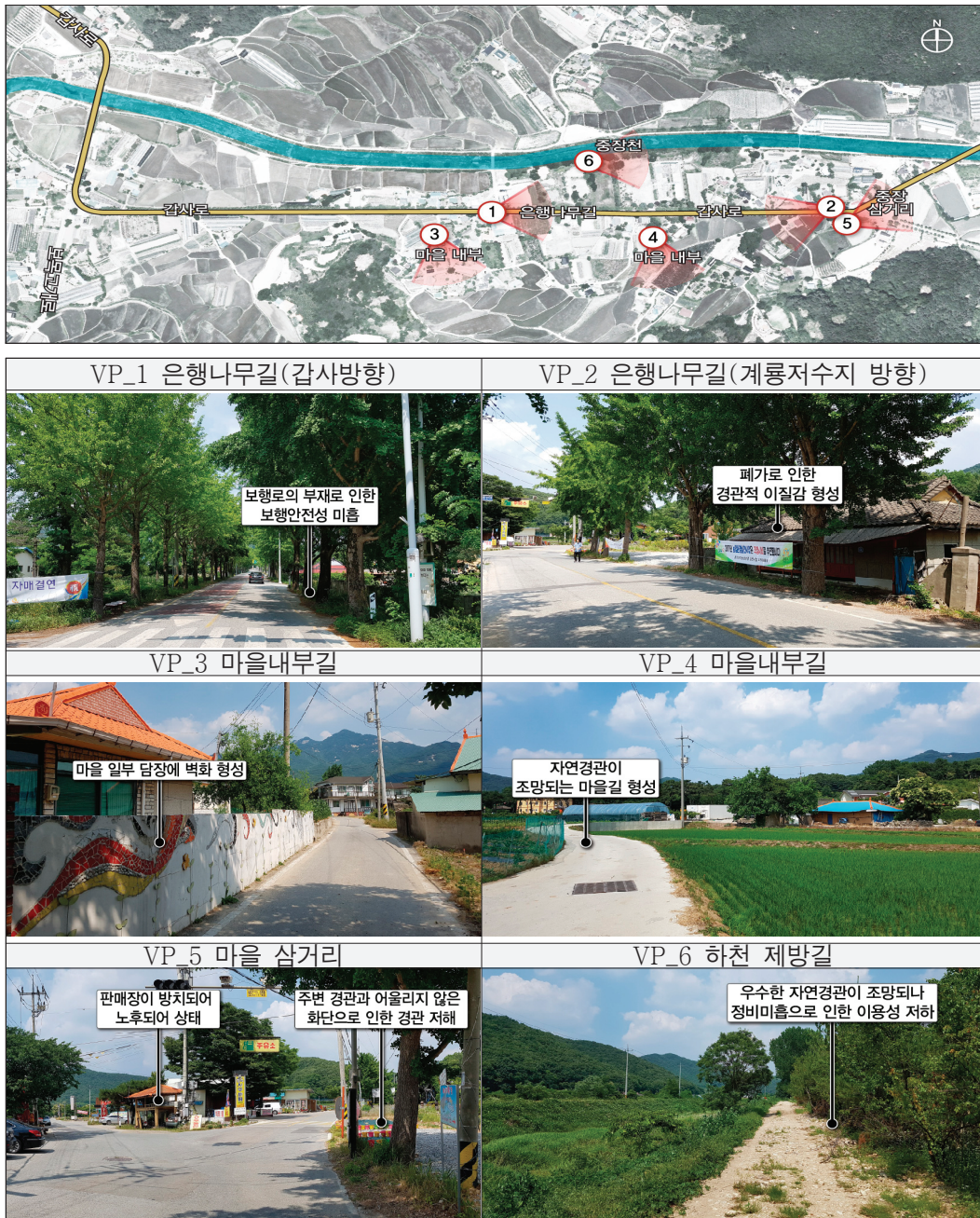
- 하천 및 도로변 임시쉼터의 관리 미흡과 노후로 인한 이용성 저하
- 획일적이며 일부 노후 된 버스정류장, 버스 표지판 등 시설물로 인해 주변 농촌경관과 부조화되고 이질적 경관 형성

(3) 커뮤니티시설

- 마을회관 및 직거래 판매장 등 커뮤니티시설이 형성되어 있으나, 활용성이 부족하고 방치되어 이질적이며 불량한 경관 형성



#### 4) 가로경관



(그림3-6) 가로경관



## 5) 현황종합분석 및 과제도출



(그림3-7) 현황종합분석

#### 4. 마을브랜드 자산가치 측정 항목

##### 1) 가치측정 배경 및 구성요소

마을 브랜드 정립 후 대상지 마을의 경쟁력을 파악하기 위하여 자산가치측정 항목을 구성하였다.

브랜드 자산가치측정 항목을 연구 대상지 마을에 적용하여 마을브랜드 가치 창출을 통한 경쟁력 제고 방안을 모색한다.

브랜드 자산 구성요소<sup>1)</sup>인 브랜드 충성도, 브랜드 인지도, 브랜드연상 이미지, 지각된 품질, 브랜드 자산 등 5요소 중 본 연구에서는 브랜드 충성도와 지각된 품질의 측정항목을 재구성하여 브랜드 자산평가기준을 제시하였다.

##### 2) 측정항목

###### (1) 브랜드 충성도

브랜드 충성도는 특정 마을브랜드에 대한 소비자의 지속적인 재구매 성향을 뜻한다. 브랜드 충성도는 가격 프리미엄과 만족도를 통해 측정한다.

| 구성요소       | 측정항목     | 정의                                               | 측정기준                                                                                                            |
|------------|----------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 브랜드<br>충성도 | • 브랜드마케팅 | • 마을브랜드에 대한 만족도<br>• 특정 브랜드에 대한 소비자의 지속적인 재구매 성향 | • 브랜드마케팅 활동 : 마을브랜드 가치창출 정도 측정<br>• 디자인 : 디자인 도출 과정 및 결정요인<br>• 농촌디자인 : 공공시설 요소, 생활환경요소<br>• 경관조례 : 조례제정에 의한 개선 |
|            | • 디자인 도출 |                                                  |                                                                                                                 |
|            | • 토털디자인  |                                                  |                                                                                                                 |
|            | • 경관조례   |                                                  |                                                                                                                 |

(표3-3) 브랜드 자산평가 기준

참고자료: 데이비드 아커, 브랜드 자산평가기준<sup>2)</sup>

1) 소비자 인식, 객관적 수치 제공하는 시장, 기타의 차원에 따라 브랜드 자산 가치의 구성 요소를 구분하고 있음. 브랜드 자산 가치에 대한 연구는 아커(D. Aaker)와 켈러(K. L. Keller) 등이 대표적이며, 브랜드 연상이나 브랜드이미지와 같은 소비자 인식이 브랜드 자산 가치를 형성하는 중요한 요인임.

2) 켈러(Keller)의 브랜드 자산 모델,오리콤브랜드전략연구소 ‘변수의조작적정의’ 모델’,한국능률협회 ‘한국

## (2) 지각된 품질

지각된 품질은 소비자 구매동기의 핵심이며, 고객이 마을 농산품을 인식하는 정도로서 브랜드 아이덴티티의 측정수단이 된다.

| 구성요소 | 측정항목     | 정의                                                                                                                          | 측정기준                                                                                                                   |
|------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 지각품질 | • 쾌적성    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 마을브랜드에 대한 고객들의 지각적 품질속성 평가와 중요도</li> <li>• 고객의 농산물품질 평가에 따라 농산품 선호도에 영향</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 쾌적한 환경 측정</li> <li>• 신뢰도 측정</li> <li>• 품질 측정</li> <li>• 정주 환경여건 측정</li> </ul> |
|      | • 신뢰감    |                                                                                                                             |                                                                                                                        |
|      | • 농산물 품질 |                                                                                                                             |                                                                                                                        |
|      | • 정주 환경  |                                                                                                                             |                                                                                                                        |

(표3-4) 지각품질 평가 기준

---

산업 브랜드 인덱스모델' 등을 참고로 측정항목에 적합하다고 생각되는 속성 중에서 공통적인 내용을 추출하였음.



## 제4장 농촌마을 디자인 적용방안

### 제1절 마을자원 활용

#### 1. 마을자원 활용방안

##### 1) 마을자원

조사 대상지 마을내 9곳의 빈집과 2곳의 공공·마을소유의 유휴공간이 분포되어 있다. 방치된 빈집과 유휴공간은 안전과 지역경관을 훼손하므로, 주민 생활 및 도시민 유치를 위한 공간으로 정비할 필요가 있다.

빈집과 유휴공간의 위치와 분포특성 등을 고려하여 주민과 도시민간 교류를 위한 카페, 귀농·귀촌 단기임대주택, 고령자 공동생활주택, 쉼터 및 마을주차장을 조성하여 정주 환경을 개선한다.

수변 데크길 조성 및 은행나무길, 해바라기길 등 산책하기 좋은 테마길을 활용하여 마을의 휴식공간을 조성하고, 도농 교류를 확대한다.

##### 2) 역사·문화자원

방문객들에게 마을의 각종 체험과 농촌의 어메니티를 즐길 수 있도록 하는 친환경 관점의 공간을 조성한다.

갑사, 신원사 등 삼국시대 사찰과 문화재가 위치해 있어 방문객을 마을로 유치하는 방안이 필요하다.

### 3) 자연자원

마을의 수자원(온천, 갑사천)을 활용하여 도시 방문객들에게 온천을 무료로 체험할 수 있는 공간을 제공한다.

마을의 자산인 수자원을 활용하여 방문객에게 생태하천을 체험할 수 있는 공간으로 조성하고, 하천변 제방을 산책길로 조성하여, 친환경 포장 및 꽃과 조경목 식재, 목재데크, 벤치 등을 설치한다.

환경정화 및 교란식물을 제거하고, 수생태계 복원을 위한 수식물 식재, 옛날 샘터복원, 하천 생물의 서식지를 조성한다.

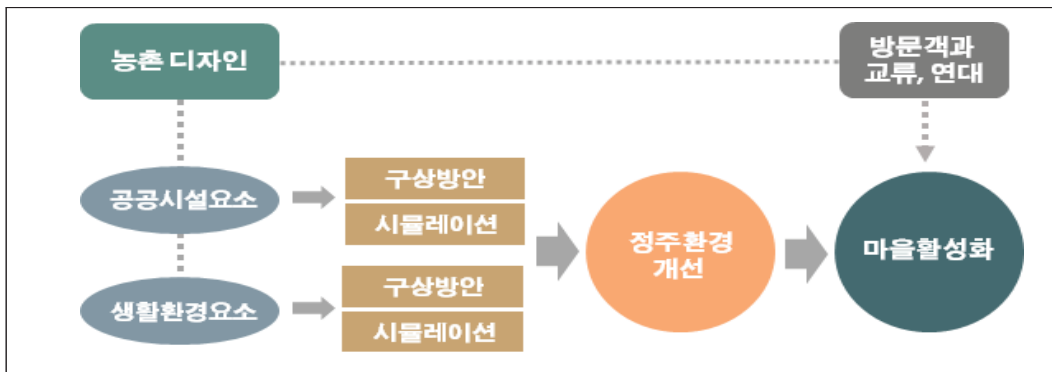
### 4) 인적자원

마을의 전통한옥 및 옷칠장인, 조각가 등 인적자원 활용을 통한 체험프로그램을 구성한다.

## 제2절 농촌마을 디자인 적용방안

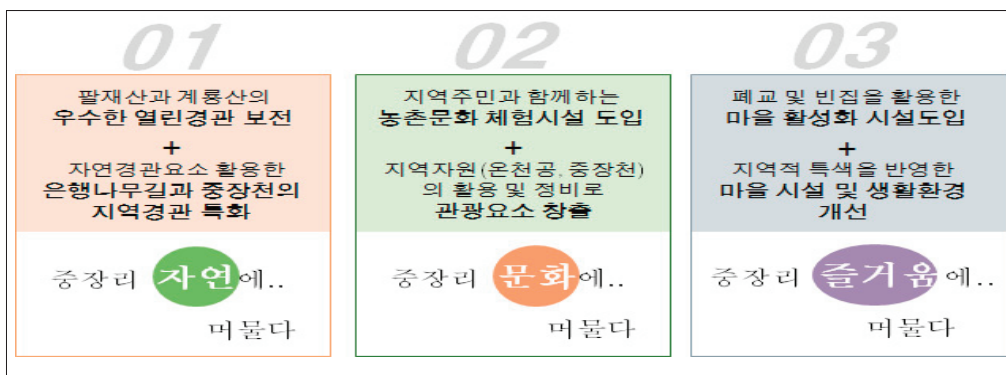
### 1. 디자인 적용방안

공공시설요소(공공디자인)와 생활환경요소(주거환경디자인)에 디자인 구상방안을 적용하여 마을 경쟁력 향상을 이루도록 하고, 정주 환경을 개선하여 마을과 외부 방문객과 교류와 연대의 공동체를 이루어 나가도록 한다.



(표4-1) 디자인 적용

### 1) 기본방향



(표4-2) 기본방향컨셉

## 2) 테마(Thema)

아름다운 자연과 함께 더불어 즐기는 휴과 물의 이야기를 의미하는 마을의 디자인 주제를 설정한다.

지역농산물 판매 및 교류, 체험을 중심으로 마을브랜드를 활용한 마케팅 요소로서 역할 수행하도록 한다.

## 3) 공공시설요소



(그림41) 공공시설 요소

대상지의 우수한 경관자원(은행나무길, 하천 제방길)과 연계할 수 있는 경관 계획을 수립한다.

은행나무길과 제방길의 서로 다른 테마 부여로 같은 공간에서도 다른 느낌의 테마길을 조성한다.

대상지 마을에 대한 정보를 제공하는 안내시설물을 설치하여 스토리텔링과 연계할 수 있는 시설물 디자인 계획을 수립한다.

마을의 정체성과 상징성을 부각시키는 시설물 디자인으로 지역적 이미지를 제고시킨다.

시설물의 동일한 소재 및 형태를 통한 연속성 및 통일성을 부여한다.

기존의 판매시설(특산물 판매장 등)과 연계하여 이용의 편의성을 제공할 수 있는 시설물을 도입한다.

|                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                        |                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>① 버스승강장 정비</p>  <p>주변과 조화되는 시설물계획<br/>이용자를 위한 비기림 시설</p>                    | <p>② 쉼터 정비</p>  <p>기존시설과 연계된 쉼터 조성<br/>고령자를 위한 배려</p> | <p>③ 안내시설물 정비</p>  <p>정체성이 반영된 안내시설물<br/>정비</p>       |
| <p>④ 은행나무길 정비</p>  <p>은행나무길의 우수한 가로경관을 부각하는<br/>경관계획 보행자를 위한 보행로 안전시설 설치</p> |                                                                                                                                        | <p>⑤ 하천 제방길 정비</p>  <p>하천을 활용한 수변 체험 · 조망 경관 조성</p> |

(그림4-2) 대상지 경관 계획



(1) 시뮬레이션  
① 마을삼거리



(그림4-3) 마을삼거리 개선예상 이미지

② 은행나무길 정비



(그림4-4) 은행나무길-개선예상도



### ③ 마을하천 제방길 정비



(그림4-5) 하천 제방길 개선 예상도

### 4) 생활환경요소



(그림4-6) 생활환경 요소



초등학교(폐교)를 활용한 지역 경제 활성화 방안으로 체험 및 숙박이 가능한 팜스테이를 조성한다.

지역자원 활용(온천공, 하천) 및 정비로 마을방문객을 유치한다.  
참고 정비를 통해 지역의 이야기가 느껴질 수 있는 공간 조성 및 경로당과 연계하고, 마을 주민과 방문객이 교류할 수 있는 쉼터를 조성한다.

마을 활성화를 고려하여 은행나무길의 인접한 빈집의 정비를 통하여 방문객에게 는 숙박 및 휴식공간을 제공한다.

연속성과 통일성을 고려한 가옥의 지붕 색 및 외관의 동일한 소재를 사용하여 주택을 재정비한다.

마을의 고령자를 위한 주택 및 마을회관의 리모델링 시 유니버설 측면을 고려 하여 디자인을 계획한다.

마을 초입부에 있는 담장에 벽화를 적용하여 연속성을 확보한다.

| ① 초등학교(폐교) 정비                                                                       | ② 창고 정비                                                                              | ③ 빈집 정비                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|    |     |  |
| <p>체험 및 숙박이 가능한 공간 조성</p>                                                           | <p>지역 이야기가 함께하는 공간 계획</p>                                                            | <p>은행나무길과 연계한 모임공간 조성</p>                                                          |
| ④ 마을주택 정비                                                                           |                                                                                      | ⑤ 마을회관 정비                                                                          |
|   |   |                                                                                    |
| <p>주택의 색채 정비를 통한 일체감</p>                                                            |                                                                                      | <p>지역민과 관광객의 휴식 및 모임 공간 조성마을 고령자를 위한 유니버설 측면 고려</p>                                |
| ⑥ 하천 정비                                                                             | ⑦ 온천공 정비                                                                             |                                                                                    |
|  |  |                                                                                    |
| <p>생태체험 공간으로 조성 및 환경복원</p>                                                          |                                                                                      | <p>방문객을 위한 족욕체험 시설</p>                                                             |

(그림4-7) 대상지 생활환경 개선 계획

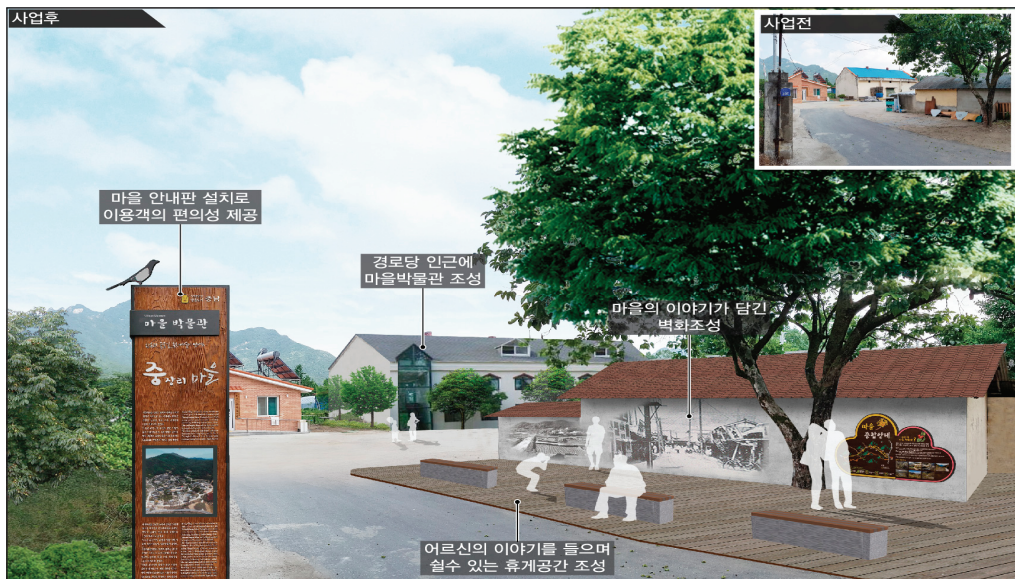
## (1) 시뮬레이션

### ① 초등학교(폐교) 정비



(그림4-8) 초등학교(폐교)-개선이미지

### ② 창고 정비



(그림4-9) 창고정비-개선이미지

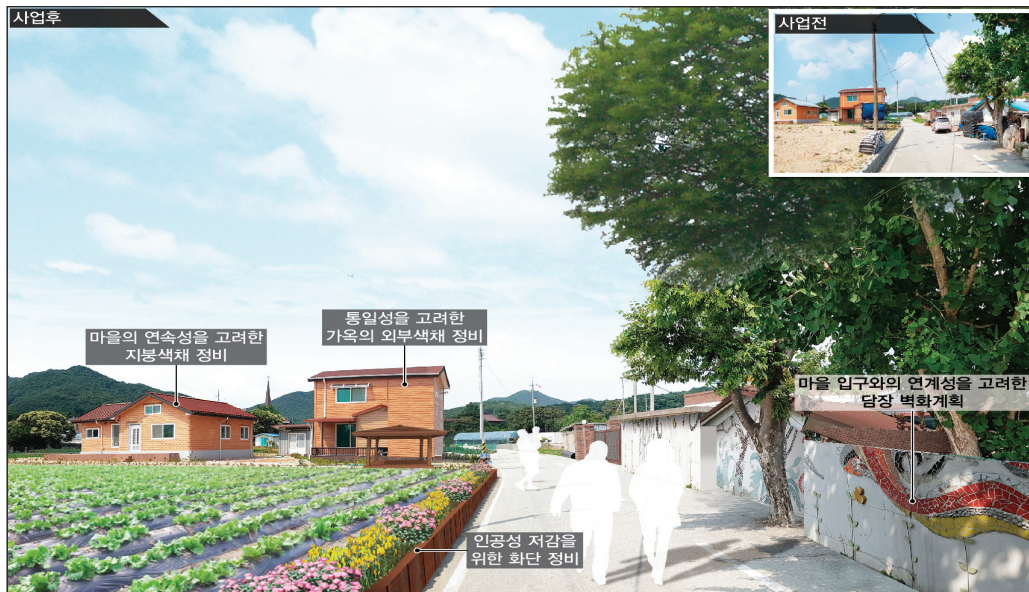


### ③ 빈집 정비



(그림4-10) 빈집-개선이미지

### ④ 마을주택 정비



(그림4-11) 마을주택-개선이미지

## ⑤ 마을회관 정비

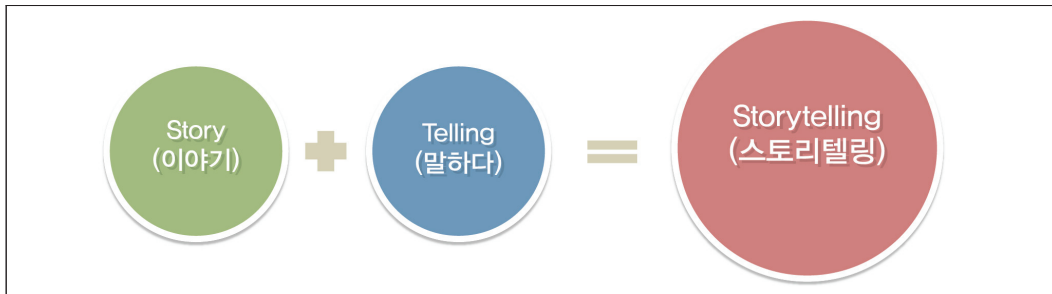


(그림4-12) 마을회관-개선이미지

### 제3절 스토리텔링에 의한 브랜드 마케팅

#### 1. 개요

##### 1) 스토리텔링



(표4-3) 스토리텔링 개념도

스토리텔링은 “이야기를 말하는 것”을 뜻하며, 여러 가지 의미를 담아 다양한 방식으로 그 “의미를 전달하고 나누는 것”을 말한다.

감성의 시대에 이야기의 중요성이 강조되어 문화, 공간, 기업활동 등에 스토리텔링이 적용되어 효율적인 소통의 중심매개체가 되고 있다.

##### (1) 마을정비사업에서 스토리텔링

###### ① 지역의 특성을 살린 마을개발사업

마을의 자연·문화 등 지역 고유의 특성을 분석하여 사업의 통합된 컨셉을 제시하고, 개발 계획의 특성을 표현할 수 있는 실행방안을 모색한다.

###### ② 지역의 특성에 맞는 이야기 소재 발굴

사업 대상지 고유의 이야기 소재를 바탕으로 내부 스토리와 지역경관 자원을 활용하여 다채로운 구성으로 타 지역과 차별화된 의미성을 전달해주는 스토리텔링을 구성한다.



③ 관광자원과의 연계를 통한 마을 활성화에 기여

스토리텔링 기법을 활용하여 마을의 자연·문화 자원이 가지고 있는 의미성을 발굴하고, 이를 방문객에게 제공한다.

인적자원을 활용하여 마을의 문화요소를 접목시킬 수 있는 체험코스과 프로그램을 구상하여 방문객들에게 체험의 기회를 제공한다.

## 2) 마을 브랜드 활용자원

### (1) 활용자원

#### ① 은행나무길

마을의 은행나무길의 경관성과 마을을 둘러싸고 있는 수려한 산세를 통한 개방감 있는 조망경관을 조성한다.

#### ② 수자원

마을 수변경관의 활용 및 이용성이 활발할 것으로 예상되며, 인근의 수자원을 통한 체험프로그램을 구성한다.

#### ③ 마을 체험

마을인구 대부분이 주로 농경산업을 업으로 하고 있으며, 그에 따른 농촌체험 등의 이색 체험이 가능하도록 한다.

#### ④ 마을주민을 활용한 스토리텔러

주로 마을에서 오랫동안 거주한 지역민이 대부분으로 마을의 이야기를 다른 사람에게 전달 할 수 있는 스토리텔러 역할을 하도록 한다.



### 3) 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 계획

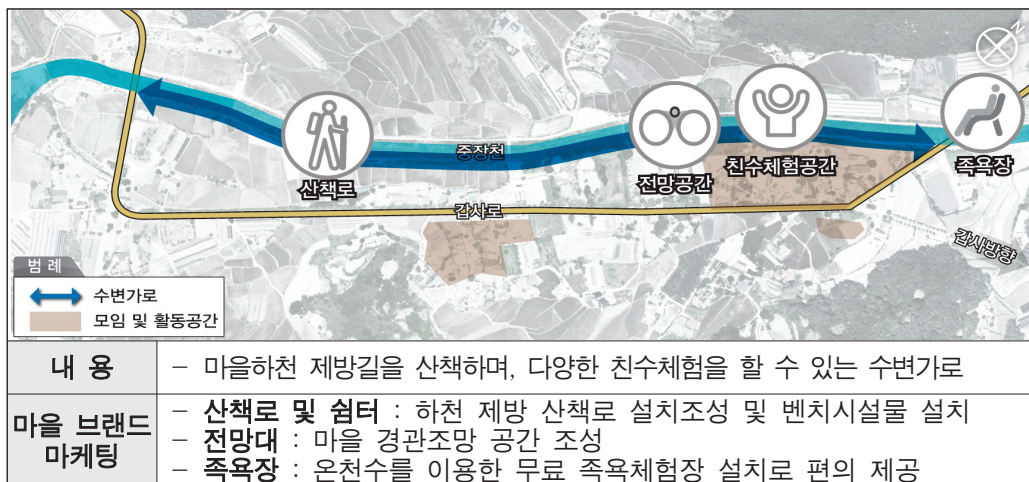
#### (1) 상징가로

지역을 대표하는 공간으로서, 마을의 상징이 되는 은행나무길과 하천 제방길의 자연경관을 조망할 수 있는 공간으로 조성한다.



(표4-4) 상징가로-스토리텔링 구상

#### (2) 수변체험



(표4-5) 수변체험-스토리텔링 구상

### (3) 산책길 체험

문화시설 요소를 활용한 정주형으로 체험으로 쉽고 여유를 느낄 수 있는 산책길로 조성한다.



(표4-6) 산책길 체험-스토리텔링 구상

### (4) 자연 체험



(표4-7) 자연체험-스토리텔링 구상

#### 4) 기대효과

마을디자인개선 및 마을브랜드 마케팅 활동을 통한 농촌마을의 경관을 회복하여 안정감을 갖고, 이를 기반으로 인구유입을 유도한다.

체험과 농촌의 어메니티를 즐길 수 있도록 하는 친환경 관점의 공간을 조성하고, 마을주민의 정주 환경 개선을 통한 마을주민 삶의 질 및 만족도 향상과 쾌적성을 향상시킨다.

지역 예술가의 재능기부를 활용하여 체험을 통한 마을브랜드 가치 향상 및 특산물 판매에 따른 소득증가가 기대되며, 향후 마을브랜드 자산평가기준에 의한 자산 가치 측정으로 마을경쟁력 향상을 도모하도록 한다.

## 제5장 결론

### 1. 결론

단순 토목공사방식으로 추진되어온 농촌 경관개선사업에서 탈피하여 지역 어메니티 특성을 살려 농촌마을을 브랜드화하고, 농촌디자인 계획을 추진하여 기존 농촌마을만들기 사업의 한계성을 보완하고자 하였다.

본 연구에서는 농촌마을디자인을 공공디자인과 주거환경디자인으로 구분하여 각 요소별 마을 자원을 발굴하여 디자인을 적용하였다.

농촌마을의 경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안으로 첫째, 농촌마을의 경관자원을 분석하여 공공디자인 측면에서 공공시설요소인 안내사인물 및 쉼터 정비, 가로길, 하천길 개선 등을 통해 정체성과 상징성을 부각시키도록 대안을 제시하였다.

둘째, 주거환경 디자인 측면에서 생활환경요소의 디자인 구상방안을 제시하였다. 마을의 폐교자원 및 온천 등 자연자원 활용, 마을 창고를 이야기 공간으로 개선하고, 빈집활용, 마을담장개선, 주택지붕 색채개선 등을 통해 연속성과 일관성을 유지하도록 방향을 제안하였다.

셋째, 스토리텔링에 의한 브랜드마케팅 방안을 제시하고, 마을의 자연 및 인문·문화자원과 연계하여 상세계획을 마련하였다.

상징가로 및 수변가로, 1일 체험프로그램을 구성하고, 마을브랜드 마케팅 계획에 의해 마을 답사, 농산물 판매, 전통문화 체험 등 프로그램을 다각적으로 제시하였다.

이상과 같이 본 연구에서는 농촌마을의 경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용 방안을 제시하였다. 또한, 기존의 한 개의 행정리 단위로 실시하는 소규모 경관·생태사업은 경관을 조화롭게 가꾸는 하드웨어적 성격이 사업인 반면, 본 연구는



농촌디자인 적용방안을 다른 농촌마을의 농촌경관개선사업에도 적용될 수 있도록 공공시설요소와 생활환경요소로 구분하여 구체적 접근 방안을 제시하였다.

따라서 향후 농촌개발사업 및 농촌경관조성사업, 농촌디자인 사업 등에 활용될 수 있도록 내용을 구성하였다.

## 2. 정책제언

### 1) 법적·제도적 방안

시·군에서 공공디자인 진흥조례를 제정 및 위원회 구성, 경관가이드라인, 주민협정 체결 등 농촌마을의 디자인 개선을 위해 법적·제도적 방안 마련으로 마을의 경쟁력을 높일 수 있도록 추진할 필요가 있다.

시·군은 농촌마을의 노후화되고 낙후된 생활공간개선을 위해 공공디자인 기본계획을 수립 또는 수립된 가이드라인에 의한 농촌마을 경관 및 공공시설의 개선을 추진될 수 있도록 지원과 관리가 필요하다.

### 2) 협력지원체계

사례마을 분석에서 나타났듯이 농촌마을 디자인 및 마을 브랜드 만들기과 브랜드 마케팅에 의한 효과를 높이기 위해서 마을 경관가꾸기, 마을생활공간개선, 농산물 가공 등 6차산업을 추진하고 있다.

따라서, 마을브랜드를 정립하고 소득증가가 이뤄지도록 지원하여 주민의 일자리 및 귀촌수요 창출을 모색할 수 있도록 지자체 또는 별도의 추진단이나 TF를 구성하여 지원을 받을 수 있도록 추진이 필요하다.

마을의 활성화를 위해서 지역관광자원과 농촌마을의 농특산품과 연계하여 테마상품화 및 농촌디자인 공모사업추진을 위한 마을과 지자체, 농업기반공사,

농촌경제연구원 등 관련 기관이나 중앙부처와 협력채널 활용과 외부전문가 간의 유기적인 협력지원체계가 필요하다.

또한, 마을브랜드 자산을 극대화하기 위해 사업발굴 단계에서 주민이 주도가 되며, 방문객의 요구를 파악하기 위해 도시민의 참여와 전문가의 자문체계로 운영이 바람직하다고 판단된다.

## 참 고 문 헌

- 강승진, 디자인 농업을 통한 제주농업농촌발전방안 구상, 제주발전연구원, 2013
- 서주환 외, 지역특성 개발을 위한 농촌 토털디자인 가이드라인, 경희대학교, 2013
- 신중진, 마을만들기 디자인의 프로세스, 성균관대학교, 2011
- 김상범 외, 자원순환형 녹색마을 경관디자인 적용에 관한 연구, 농촌진흥청, 2011
- 한기웅, 농촌, 디자인을 만나다, 강원대학교, 2010
- 임상봉 외, 농어촌 마을 발전모델 설계 및 세부 디자인가이드라인 개발연구, 농림수산식품부, 2011
- 이성미, 문화적정기술을 적용한 군산 군둔마을 가꾸기 제안 연구, Journal of Korean Institute of Culture Product, 2015
- 이철희, 디자인시대의 감성농업, 농촌진흥청, 인테러뱅크2011. 1(제2호)
- 송미령 외, 지자체 도시민 농촌유치 프로그램 시범사업 평가 및 도시민 농촌유치 모형 정립 연구, 농촌발전연구센터, 2007
- 김윤상, 마을의 지속성을 유지하기 위한 경관분석, 2017 아시아 경관디자인학회 채서일, 마케팅 조사론, 학현사, 1996
- [www.town.obuse.nagano.jp/](http://www.town.obuse.nagano.jp/)
- 브랜드 자산, 네이버 지식백과

## 자문회의 (1차)

### 1) 개요

- 
- 일 시 : 2017년 4월 10일(월) 14:00~15:30
  - 장 소 : 충남연구원 회의실(3층)
  - 내 용 : 농촌디자인적용에 의한 농촌마을 경쟁력 향상방안 관련 자문
  - 자문위원 : 류혜지 교수(청운대학교), 이형복 박사(대전세종연구원)
  - 내부 : 윤정미 연구위원(충남연구원)
  - 연구진 : 이충훈 선임연구위원
  - 신선하 연구원
- 

### 2) 주요 자문의견

- 현재 마을만들기 사업에서 마을경관개선과 소득사업과 별도로 사업이 추진되고 있어 한계성이 나타남. 이 두 가지를 접목하면 타당성 있는 대안제시가 될 것으로 판단됨
- 농촌디자인과 농촌경쟁력 제고 이 두 가지의 결합으로 농촌마을브랜드 디자인 마케팅에서 농가 매출로 이어지는 활성화 방안을 제시하고, 이 제안을 하나의 모델로 경쟁력 방안도 제안하여 두 분야를 접목시키면 좋을 듯함
- 현장조사 후 역사문화자원을 찾고 공공디자인을 접목시켜 디자인브랜드를 만들어 제안하는 방안 필요
- 국내외 사례조사 부분에서 농촌디자인, 농산품 디자인의 개념 명확히, 목적 부분 농가, 마을의 경쟁력 향상으로 축소시키면 이해가 높아질 것임
- 전체적인 배경은 대청호 둘레길(오백리길)계획과 유사, 주민스스로 시민단체와 대청호 농촌마을 BI 만들어 상품화 사업을 진행하고 있음. 이에 대한 자료 참고할 필요

## 자문회의 (2차)

### 1) 개요

---

○일시 : 2017. 9. 8(금) 16:00~18:00

○장소 : 충남연구원

○참석자 : 총 5명

자문위원 : 권기대 교수(공주대학교), 김동하 교수(청주대학교)

내 부 : 이관률 연구위원(충남연구원)

연 구 진 : 이충훈 선임연구위원

신선하 연구원

---

### 2) 주요 자문의견

- 브랜드가치의 정량화가 어려움.
- 브랜드 충성도와 지각된 품질의 하위개념인 인지도나 특정마을에 대한 연상이 충성도가 되기 때문에 그런 lowdata가 없음
- 브랜드 매출에 대한 수치가 없어서 계량화를 측정하려면, 지수 데이터가 나와야함
- 특정한 마을에 매출이 계량화된 수치가 없기 때문에 브랜드 투자 금액, 브랜드 자산 척도, 브랜드 성과, 브랜드 강점 지수가 나와야함
- 브랜드 수익으로 현금창출의 예측 가능한 데이터가 마을마다 가지고 있으면 마을 브랜드의 가치를 분석하여 순위가 나올 수 있지만 현실적으로 어려움
- 중장리 마을 방문자들을 대상으로 중장리의 디자인 도출, 정주 환경같은 것에 대한 조사는 필요. 내부 마을사람, 체험하고 가는 사람에게 조사를 통하여 차이 파악이 가능
- 농업디자인에 대한 개념을 새로운 정의를 제시 농업과 농촌에 관련된 가치 창출이 농촌디자인이 아닌가 생각함



- 측정항목을 잘 잡았으나 측정분석이 미흡 75점 최하위 95점 상위로 점수화 시켜서 계량화하여 브랜드 가치와 연계하여 분산통계로 상관관계를 제시 필요함
- 스토리텔링의 컨셉이 명확화 필요, 인공조형물을 스토리와 연결이 가능하도록 방향성이나 연구의 개념이 명확해 지도록 농촌토틸디자인의 정의를 새로 정립할 필요
- 현재와 제안해주신 개선안에 대한 설문조사를 방문객, 주민들에 대하여 조사하는 것이 필요함
- 농촌자원을 활용한 농촌토틸디자인을 통해 농촌마을의 경쟁력을 강화시켰다는 것이 요점으로 농촌마을의 경쟁력이라는 내용 언급이 부족
- 공공시설요소, 생활환경요소, 스토리텔링마케팅 세 가지 측면에서 내용이 구성되어 전후 비교에 관련된 설문조사를 통해 얼마만큼 농촌 토틸디자인의 개선을 가져왔는지 농촌환경에 영향을 주었는지 검증하면 연구의 질이 높아질 것으로 생각

## 착수연심회

### 1) 개최 개요

- 
- 일 시 : 2017년 5월 11일(목)
  - 장 소 : 충남연구원 회의실(3층)
  - 내 용 : ‘농촌디자인적용에 의한 농촌마을 경쟁력 향상방안’
  - 참석자 : 외부위원 : 정환영 교수 (공주대학교), 진영효 박사 (두리환경연구소)  
 김진형 교수 (청운대학교)  
 김미환 팀장 (충남도 정주지원팀), 이효승 주무관(정주지원팀)  
 내부위원 : 원장, 연구실장, 유학열 연구위원, 임준홍 연구위원  
 연구진 : 이충훈 선임연구위원, 신선하 연구원
- 

### 2) 주요 의견

| 의견                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 조치사항                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구목적이 좀 더 구체적이고, 명확한 목적 설정이 필요함</li> <li>- 브랜드 마케팅을 통한 가치창출 등의 정량화 등 구체적인 분석틀 제시 필요</li> <li>- 마을디자인과 브랜드마케팅의 효과 또는 기여분을 규명할 수 있어야 하며 이를 증명하기 위해 구체적으로 방법을 제시</li> <li>- 각종 농어촌개발사업 등에 반영될 수 있도록 지속적인 협의가 필요함</li> <li>- 농어촌지역의 현지여건을 고려하여 마을 발전을 위한 다양한 디자인(정주 환경조성) 방안제시 필요</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구의 배경 및 목적 정리 및 수정하였으며, 용어의 정리에서 농촌디자인 대상을 기능적으로 공공디자인, 주거환경디자인으로 한정하여 디자인 개념을 재구성하였음</li> <li>- 브랜드 자산가치측정 분석틀에 의해 사례 마을에 대한 브랜드 자산 측정이 필요하나 연구범위상 본 연구에서는 농촌 디자인적용 부분만 한정하여 제안하고자 함</li> <li>- 특정한 마을에 매출이 계량화된 수치가 없기 때문에 현실적으로 어려움</li> <li>- 공공디자인측면에서 공공시설과 주거 환경디자인의 구상방안을 통해 마을주택 정비,마을회관정비, 빈집, 창고활용, 체험 공간조성 등의 방안제시</li> </ul> |

## 최종연심회

### 1) 개최 개요

일시 : 2017. 9. 25.(월) 14:00~16:00

장소 : 충남연구원

참석자 : 외부위원 : 정환영 교수(공주대학교)

진영호 박사(두리공간환경연구소), 김진형 교수(청운대학교)

내부위원 : 연구실장, 임준홍 연구위원, 유학열 연구위원

내부연구진 : 이충훈 선임연구위원, 신선하 연구원

### 2) 주요 의견

| 의견                                                                                                                                                                                                          | 조치사항                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상지가 단순히 농촌 디자인을 한 마을에 적용해 본 것인지, 아니면 충남의 다른 농촌 마을에도 적용 가능한 수법이나 기법을 제안하기 위한 좋은 사례 지역으로 한 것인지</li> <li>- 기존 관행과 무엇을 어떻게 다르게 해야 하는지에 대한 구체적이고 명료한 제안이 필요</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 적용대상 마을에 대한 농촌디자인 개선 방안은 충남의 다른 농촌마을에도 활용 가능 하도록 하기 위한 방법적 대안을 제시하였음</li> <li>- 기존의 한 개의 행정리 단위로 실시하는 소규모 경관·생태사업은 경관을 조화롭게 가꾸는 하드웨어적 성격이 사업인 반면, 본 연구는 다른 지역의 농촌디자인 개선에도 적용될 수 있도록 공공시설과 생활환경으로 구분하여 구체적 접근 방법론을 제시하였음</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3개 마을의 브랜드 가치측정과 중장리를 site plan으로 제시하였는데 이 두 가지 계량적 측면을 연계</li> </ul>                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사례마을의 계량화된 매출수치자료가 없기 때문에 무의미하여 3개 마을의 브랜드 가치측정 제외하였음</li> <li>- 브랜드 측정항목을 연구 대상지 마을 브랜드가치 측정에 활용하도록 하였음</li> </ul>                                                                                                                |

|                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사례지 디자인적용 틀의 원칙 및 기준이 없음. 가치측정을 통해 디자인 개선이 이루어지는 방법 제시</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내·외 사례마을의 농촌디자인과 마을브랜드 마케팅 분석방안을 대상지 마을에 적용하여 연계성을 갖도록 하였음</li> <li>- 사례마을의 농촌디자인개선을 공공시설 요소와 생활환경요소로 분석하였음</li> <li>- 공공디자인과 주거환경디자인, 마을 스토리텔링을 통한 마을 경쟁력제고 방안을 제안하였음</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제목을 농촌 경쟁력 제고를 위한 농촌디자인 적용 방안으로 수정 필요함</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농촌마을의 디자인개선적용 목적은 마을 브랜드 경쟁력을 높이기 위한 것이므로 연구제목에서 디자인 적용방안을 최종목적으로 수정</li> </ul>                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경쟁력 향상에 필요한 요소로 인적, 역사, 마을자원과 스토리텔링을 통한 디자인으로 농촌경쟁력을 향상하는 방안제시</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마을의 자연자원과 인적자원을 활용한</li> <li>- 스토리텔링 내용을 구성하고 브랜드 마케팅 방안을 제시하였음</li> </ul>                                                                                                         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농촌고령자 노인을 배려하는 디자인 적용 필요</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공공디자인측면에서 공공시설 설치시 고령자를 배려한 유니버설 디자인 개념을 적용하여 조성토록 하였음</li> </ul>                                                                                                                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전략연구는 정책제언이 일반적으로 법적, 제도적, 행정적, 지역적인 정책 제언 제시</li> </ul>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 결론 및 정책제언내용을 법적 제도적, 협력부분으로 구분하여 수정하였음</li> </ul>                                                                                                                                  |

■ 집 필 자 ■

연구책임 · 이충훈 충남연구원 선임연구위원

신선하 충남연구원 연구원

전략연구 2017-19 · 농촌마을 경쟁력 향상을 위한 농촌디자인 적용방안

글쓴이 · 이충훈, 신선하

발행자 · 강현수 / 발행처 · 충남연구원

인쇄 · 2017년 12월 31일 / 발행 · 2017년 12월 31일

주소 · 충청남도 공주시 연수원길 73-26 (32589)

전화 · 041-840-1252(문화관광 · 디자인연구부) 041-840-1114(대표) / 팩스 · 041-840-1129

ISBN · 978-89-6124-415-2 03350

<http://www.cni.re.kr>

© 2017. 충남연구원

- 이 책에 실린 내용은 출처를 명기하면 자유로이 인용할 수 있습니다.  
무단전재하거나 복사, 유통시키면 법에 저촉됩니다.
- 연구보고서의 내용은 본 연구원의 공식 견해와 반드시 일치하는 것은 아닙니다.