

---

# 생태마을과 기업이 상생하는 건강숲 해피 플랫폼

---

2022. 10.

 서귀포시

□ 추진배경

- 코로나19 이후 청소년의 야외활동 기피 추세와 더불어 지역의 숲 활동 콘텐츠, 공간, 인적자원은 부족한 실정임

\* 청소년 비만을 전국 1위, 걷지 않는 아이들('21.6.25, 지역 언론사)  
 \* '20년 국민체질량 지수: 비만을 1위(43.7%) → 제주

□ 추진내용



□ 추진성과 및 기대효과

- **플랫폼 구축** 숲 콘텐츠 사업 지원을 위해 민·관·기업 간의 협력을 위한 커뮤니티 강화 및 파트너링 강화
- **자체사업 개발 및 운영** 서귀포시(산림휴양관리소) 자체예산으로 선제적 대응과 행정의지 확고(오리엔티어링, '22. 4월 ~ 10월)  
 ⇒ 지역사회(교육청, 보건소 등) 연계, 국민-계층별(청소년, 부모 등) 합의점 발굴

< 국민정책디자인 운영 전·후 비교 >

지금까지는 前(AS-IS)	앞으로는後(TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사회의 지속적인 지원과 행정의 제도적 보완 시급(민관협력 전무)</li> <li>○ 온라인수업 등으로 신체활동이 더욱 부족한 시기 야외콘텐츠 개발 절실</li> <li>○ 접근성 및 홍보 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 양질의 콘텐츠를 위한 기업-마을 연결 플랫폼 구축 - 숲 콘텐츠 개발지원 확대 및 지적재산 보호체계 마련</li> <li>○ '다함께 숲에 가자' 캠프 운영 및 전통게임을 이용한 숲속 서바이벌 게임 프로그램 개발</li> <li>○ 접근성 개선을 위한 학교 주변, 마을 숲 공간 협의 활용 및 주민 활동 기반 마련</li> </ul>

□ 향후계획

- 산림레포츠 '건강숲 해피 챌린지' 시범사업 추진('22 ~ '23년)
- '건강숲 해피 플랫폼' 확대 운영: 교육청 업무협약, 홈페이지 구축('24년~)
- 생태관광 마을의 인적·자연자원을 활용한 지역경제 활성화 프로그램 운영

# 생태마을과 기업이 상생하는 건강숲 해피 플랫폼(서귀포시)

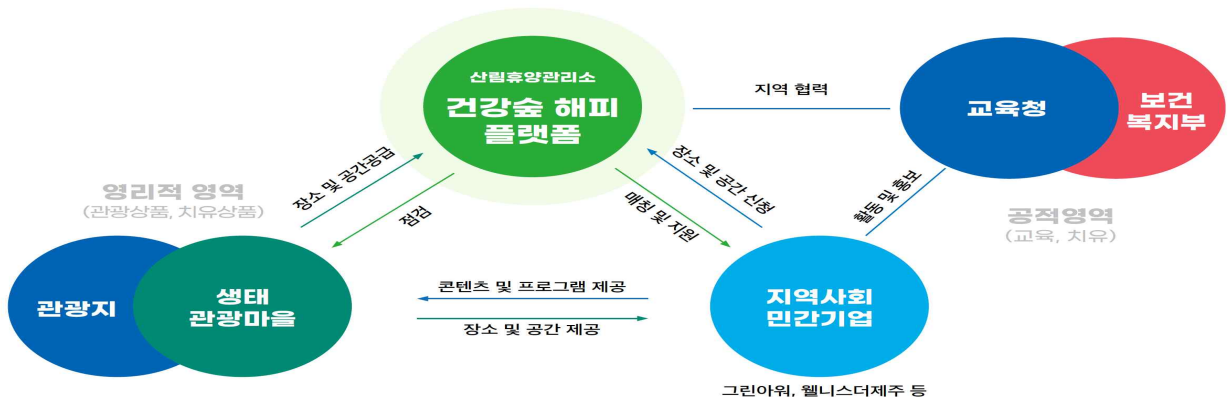
과제유형	실행·단독과제	과제분야	⑥어린이/교육, ④문화/관광
주관기관	서귀포시 산림휴양관리소	주관기관 과제담당자	양은영 주무관 연락처: 010-9949-7681 이메일: marga624@korea.kr
협업기관	제주특별자치도 정책기획관	협업기관 과제담당자	김정훈 주무관 연락처 : (064)710-3082 이메일 : joakim@korea.kr

## 1 과제 개요

- ◆ (사업목표) 건강숲 해피 플랫폼 구축
- ◆ (주요고객) 아동·청소년, 교육청, 콘텐츠 개발 기업, 생태마을주민, 학부모, 교사 등
- ◆ (추진기간) '22. 4~11
- ◆ (소요예산) ('22). 20백만원, ('23) 20백만원, ('24) 20백만원
- ◆ (추진내용)
  - 코로나19 등으로 비만, 우울, 자살, 공격성 등 아동의 신체·정서 문제 발생 심각 **실내보육, 온라인 수업으로 신체활동이 더욱 부족한 시기로 야외콘텐츠 개발 절실, 산림, 보건, 교육의 융합형 교육 운영을 위한 지역 인재발굴, 사회의 지속적인 지원과 행정의 제도적 보완 시급**
  - (이해하기)기관 현황 소개 및 국민정책디자인단 추진 배경 설명 후 목표 수립
  - (발견하기)

**[목표 재설정]** 단순히 '숲 체험 프로그램을 개발'하는 것이 아니라 주관기관 산림휴양관리소가 지역사회 민간기업과 생태관광마을이 상생하도록 도와 '숲 체험 프로그램을 개발할 수 있는 환경을 만드는 것'이 필요하다는 것을 발견하고 목표 재설정

- (정의하기) 퍼소나를 통해 핵심문제를 도출하고 서비스 목표 수립
- (발전하기) 브레인라이팅, 아이디어 스케치 등을 통해 4가지 서비스 목표를 동시에 해결할 수 있는 콘셉트 선정
- (전달하기) 스토리보드, 프로토타입 제작 및 수요자 시각에서의 예상문제점 피드백



◆ **제주 청소년의 삶의 질 제고를 위한 민간과 공공 영역의 주체들이 상생협력 필요성**

\* 청소년 비만을 전국 1위, 결지 않는 아이들 (뉴미디어제주, 2021. 6. 25. 4 기사)

◆ **청소년 숲치유를 위한 재미있는 콘텐츠 개발, 접근성 해결, 참여주체의 역량 강화**

□ **문제점 및 필요성**

□ **긴 학습시간·교육, 코로나19 ⇒ 비만 우울 등 아동의 신체·정서 문제 발생 심각**

- 실내 체육 시설이나 운동 기구가 설치된 공원 등이 적어, 건강 관리가 더 어려운 환경일 수 있다는 분석
  - 특히 제주도와 강원도의 ‘고도 비만’ 과 ‘초고도 비만’ 인구도 각각 8.1%, 7.4%로 전국 평균(6.4%)보다 훨씬 높음

지역사회(교육청, 건강돌봄교실, 보건소 등) 연계 필요,  
국민계층(청소년·부모)별 합의점 발굴

□ **아동, 청소년이 참여할 수 있는 콘텐츠 부재 ⇒ 건강 콘텐츠 발굴**

- 기존) 공통된 산림교육(숲해설) → 예약 방문객, 개별 관광객만 해당  
⇒ 문제점) 해설가의 주입식 산림교육
- 기존) 숲 방문 기회가 거의 없고, 걷기 활동 관심 없음 → 부모 동행 어려움  
⇒ 문제점) 자연 단절, 제주의 자연 자원 홍보도 부족

아동·청소년의 호기심, 지속성 있는 자연, 숲활동 콘텐츠 개발

□ **콘텐츠 공간 확대·운영을 위한 인재 양성 필요 ⇒ 지역 인적자원·공간 활용**

- 오리엔티어링 활동을 위한 공간 확보 어려움  
⇒ 문제점) 활동할 수 있는 공간은 대부분 공유지, 사전 협의 절차 까다로움
- 기존 산림교육 전문가의 제한된 활동과 내용(숲) → 활동공간 확대 전문가협력 강화  
⇒ 문제점) 제주전통문화, 전통놀이 등 연계 교육 부족

사회적연대 강화(전통문화지원, 연대 가능한 전문가 등) 아이디어와 행정의 추진력 결합한 사회적 가치 실현 융복합 산림교육 토대 마련

## 가. 문제 이해하기

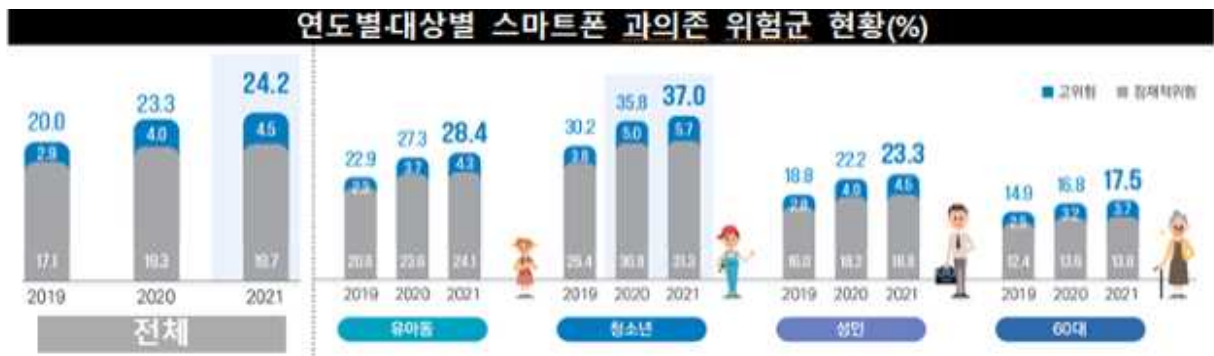
## □ 데스크 리서치

- 국민정책디자인단 구성원들과 문제의 심각성을 공감하고 이해하기 위해 청소년의 건강행태관련 자료 및 스마트폰 중독 피해에 대한 신문 및 기사내용을 발췌하고, 숲의 치유효과에 대한 관련 연구 및 논문 자료를 찾아 공유함.

## 데스크리서치 조사 내용

## ▪ 언론보도

- ✓ 청소년 '스마트폰 중독' 더 심각해졌다...초등학생도 통제 어려워 (매일경제 2022.05.26.이가람 기자)
- ✓ 코로나에 스마트폰 과의존 늘어... 청소년 37%는 심각한 위험 수준 (한국일보 2022.03.24.)
- ✓ “코로나19 속 ‘인터넷 중독 고위험’ 청소년 13.2% 증가” (연합뉴스 2021.05.24.)
- ✓ 청소년 100명 중 36명은 스마트폰 중독... 60대도 17명 (경북매일 2021.03.10. 장우정 기자)



연도별 대상별 스마트폰 과의존 위험군 현황 (과학기술정보통신부 제공)

## ▪ 연구 및 논문

- ✓ 우종민, 김원, 박상미 and 임성견. (2012). 산림활동이 우울증 환자의 호전에 미치는 영향: 산림치유 프로그램 집단과 병원 프로그램 집단, 산림욕 집단, 대조군 비교 연구. 한국산림과학회지, 101(4), 677-685.
- ✓ 이상준. (2018). 스마트폰 중독 청소년의 정신건강 분석. 청소년복지연구, 20(3), 47-67.
- ✓ 이호 and 이승훈. (2021). 교양체육 오리엔티어링 참가자에 대한 사례연구. 한국스포츠학회, 19(2), 197-205.
- ✓ 청소년의 스마트폰 중독이 사회성 발달에 미치는 영향 (김병년, 카톨릭대학교 사회복지학과)

## □ 숲 체험 및 심층인터뷰 1차 (2022.5.31.)

- 치유의 숲 프로그램을 직접 체험해보면서 정책수요자(청소년)의 관점으로 문제를 발견하기 위해 서비스사파리 실행.

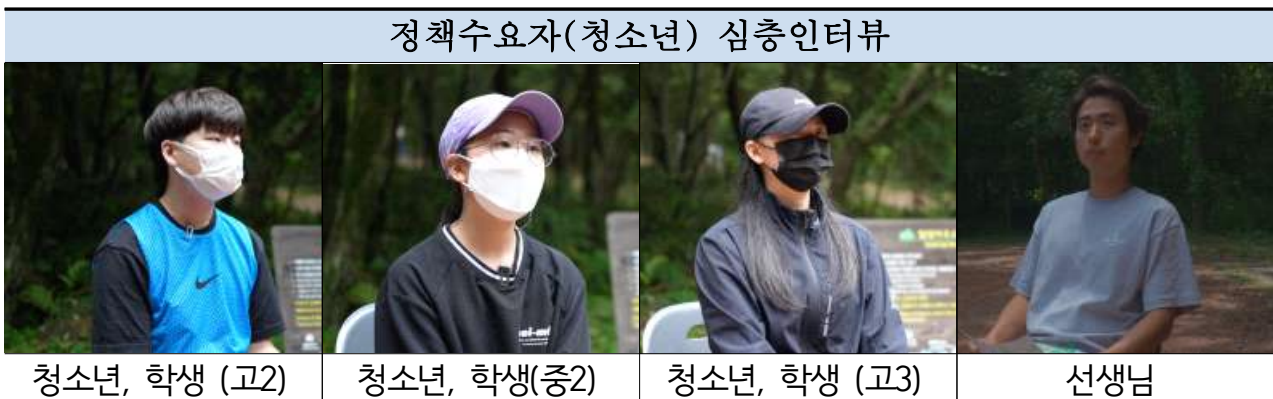


### [인사이트 발견]

- (안전사고) 경쟁요소는 흥미를 유발하지만 반대로 안전사고의 위험이 있다.
- (접근성) 숲 체험은 정책대상자가 참여하기 번거로울 수 있다.
- (교육) 숲에 대한 정보제공에 보충이 필요하다
- (미션·놀이) 시간에 의한 경쟁이 아닌 전통놀이 등 다양한 미션 및 놀이 필요

- 치유의 숲 프로그램(건강숲 해피챌린지) 참여한 청소년 및 선생님 심층인터뷰 실행(2022.06.04.)

- 심층인터뷰 결과 데스크리서치에서 발견된 중독된 청소년들과 달리 스마트폰 이용에 흥미가 없으며 꾸준한 체육활동으로 특별한 문제점을 발견하지 못함



### [정책수요자 심층인터뷰]

- (학생1) “평소 스마트폰은 전화 외에 사용하지 않아요”
- (학생2) “아버지와 등산도하고 하루에 1시간정도는 꾸준히 운동은 하는편이에요”

- (학생3) “지리시간에 오리엔티어링을 알게됐는데 숲도 걷고 운동도 되어서 좋아요”
- (학생4) “굳이 경쟁하려고 뛰지않았어요, 즐거운마음으로 빠른걸음으로 참여했어요”
- (선생님) 체육시간에 운동잘하는 학생과 못하는 학생이 나누어지고 못하는 학생은 체육에 흥미를 쉽게 잃어요. 오리엔티어링은 모두가 즐길 수 있는 운동이라 좋습니다.

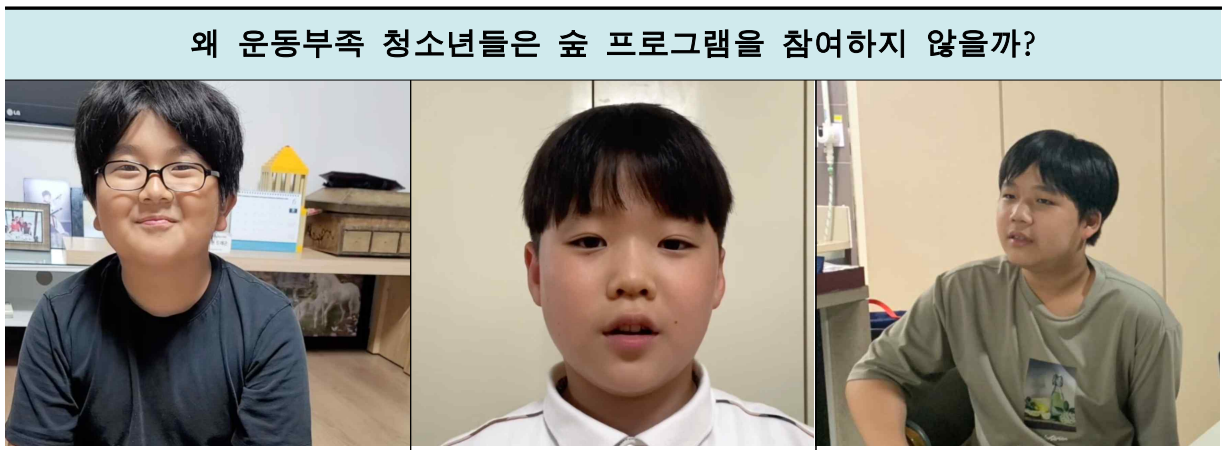
**[심층인터뷰 결과]**

1. 숲을 찾는 청소년들은 신체적·정신적으로 건강한 청소년으로 프로그램에 대한 문제점을 찾지 못함
2. 청소년들에게 오리엔티어링 프로그램의 만족도는 높았으며 새로운 콘텐츠 개발도 중요하지만, 그보다 운동부족 청소년들에게 경험하게 하는 것이 우선

스마트폰 중독으로 운동부족인 청소년을 대상으로 심층인터뷰를 다시 계획하고 해피챌린지 체험할 수 있는 방안 모색

**□ 운동부족 청소년 심층인터뷰 2차 (2022.7.11.)**

- 숲 프로그램을 참여하지 않는 운동부족 청소년을 대상으로 2차 심층인터뷰를 진행



**<기억에 남는 내용>**

- (학생5) “운동은 잘 안하지만 운동에는 관심이 있어요.”  
“놀이나 보상(선물)이 있으면 적극참여 할 의향이 있어요.”
- (학생6) “축구는 친구들이 골키퍼만 시키고 농구공은 공이 무거워서 힘들어요. 술래잡기 놀이는 몇 시간이고 뛰고 놀수 있어요.”
- (학생7) “지난 2년간 코로나로 인해 놀이터에서 놀수 없었고 PC나 스마트폰 게임을 하게 되었어요. 지금도 재밌는 놀이가 있다면 밖에 나가서 놀고 싶어요.”

**[심층인터뷰 결과]**

1. 운동을 잘 안하지만 운동이 싫거나 관심이 없는 것은 아니다.
2. 코로나19 이후 외부에서 운동이 어렵고, 숲은 접근성이 떨어진다.

3. 놀이나 보상 등 흥미요소가 있다면 충분히 운동에 참여할 동기가 생긴다.

비만 및 운동부족 청소년이 숲 프로그램에 참여하지 않는 이유는 콘텐츠가 재미없거나 운동을 싫어해서가 아니다.

➔ 접근성이 떨어지고 홍보가 부족하기 때문이다.

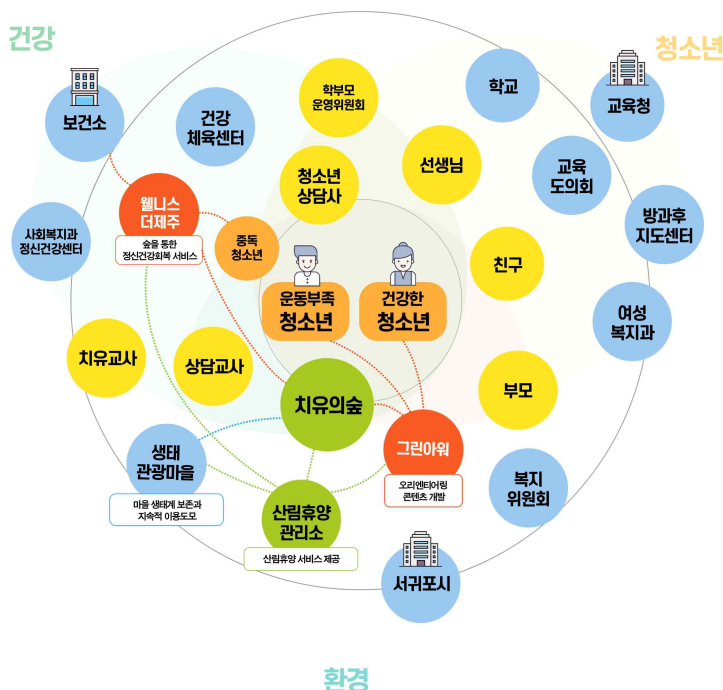
## 나. 발견하기

### □ 이해관계자 지도만들기

- 청소년과 치유의 숲을 중심으로 직간접 이해관계자를 파악하고 관계자들간의 사회적가치와 지역상생, 문제해결을 위한 협력 도모
- 이해관계자 맵에서 청소년을 중심으로 **교육, 환경, 건강**의 그룹으로 민간기업과 마을, 공공기관이 직·간접적으로 연결된 것을 확인.



이해관계자지도 만들기 활동



1. 정책수요자: 운동부족 청소년, 건강한 청소년

2. 직접관계자 : 부모, 조부모, 선생님, 친구들, 청소년 상담사, 상담교사, 치유교사

3. 간접관계자:

학부모운영위원회, 학교, 교육청, 교육도의회, 생태관광마을, 사회복지과 정신건강센터, 청소년 진흥센터, 사회복지협의회, 보건소, 체육교육과, 복지위원회, 방과 후 지도센터, 여성복지과, 서귀포시, 산림휴양관리소



## 왜 운동부족 청소년들은 숲 프로그램을 참여하지 않을까?



- (기업인1) “프로그램 콘텐츠가 재미있으면 청소년들은 자연스럽게 모인다고 생각해요. 청소년들에게 정말 재밌고 교육적인 프로그램을 만들려면 콘텐츠 개발에 대한 적절한 수익이 보장돼야 합니다. 현재는 감사비 받는 정도로 유지되고 있어요. 수익보다 개발비용이 많아지면 당연히 재밌는 콘텐츠를 만들기 어렵죠. 장기적으로 청소년들도 흥미를 잃게 될 거예요.”

☞ 콘텐츠 개발과 지식재산에 대한 적절한 보상과 투자가 필요

- (기업인2) “숲 체험 콘텐츠를 개발하는 일은 교육과 관련된 관계자, 학교, 학부모, 선생님들에게는 설득이 쉽지만 오히려 산림관계자는 숲 체험을 산림을 훼손하는 일이라 생각해요.”

☞ 숲 프로그램은 산림을 훼손한다는 부정적인 생각

- (생태관광마을 위원) “생태관광마을의 홍보가 어려워요. 코로나19 때문에 지난 2년간 아무것도 할 수 없었고, 이제 코로나19를 벗어나 다른 유명관광지에는 관광객도 늘고 있지만 생태마을은 관광콘텐츠도 부족하고 홍보가 어렵습니다.”

☞ 생태관광마을의 관광콘텐츠와 홍보 부족

- (학부모) “오리엔티어링 프로그램은 너무 좋아요. 하지만 아이들을 숲까지 데려오기가 쉽지 않아요. 교육청과 학교 등 기관의 도움이 필요해요”


☞ 숲 프로그램은 접근성이 떨어진다


**[목표 재설정]** 단순히 ‘숲 체험 프로그램을 개발’하는 것이 아니라 주관기관 산림휴양관리소가 지역사회 민간기업과 생태관광마을이 상생하도록 도와 ‘숲 체험 프로그램을 개발할 수 있는 환경을 만드는 것’이 필요하다는 것을 발견하고 목표 재설정


## 다. 정의하기

### □ 정책수요자 유형(Persona) 정의

- 사용자 유형과 주요 정책대상자를 조합하여 가상의 사용자를 구체화하여 정의

운동부족 청소년	행동 및 특징	PAIN POINT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 혼자 있기를 좋아한다.</li> <li>• 움직이기 싫어하지만 운동 자체를 싫어하지 않는다</li> <li>• 핸드폰을 항상 손에 들고다닌다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교와 학원으로 인해 운동할 시간이 부족</li> <li>• 부모님이 모두 바쁘다</li> <li>• 운동부족으로 비만현상</li> <li>• 갈 곳이 없어요</li> </ul>
유영우 15세(남)		

콘텐츠개발 기업대표	행동 및 특징	PAIN POINT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무언가 일을 많이 벌리는 스타일</li> <li>• 친화력이 좋다</li> <li>• 호기심이 많다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠이 지적재산권을 보호받을 수 없다</li> <li>• 재정적 여력 한계. (수익보다 지출 증가)</li> <li>• 기획력이 부족</li> <li>• 모든일은 새롭게 기획해야만 한다.</li> </ul>
김철수 46세(남)		

생태관광마을 대표	행동 및 특징	PAIN POINT
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인간관계 원할</li> <li>• 책임감이 강함</li> <li>• 마을 아이들에게 잔소리</li> <li>• 마을의 역사와 오름의 이야기가 점점 사라지는 것이 안타까움</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주민과 일부 소통 미흡</li> <li>• 화합과 단결 미흡</li> <li>• 관광객 저하로 주민 저소득</li> <li>• 행정 예산부족</li> <li>• 코로나 이후 생태참여 기회부족</li> </ul>
부차룡 56세(남)		

## □ 진짜문제 정의하기

- 가상의 정책수요자가 타입별로 겪는 문제를 파악 후 진짜문제 도출
  1. 접근성 부족 : 주변에 쉽게 뛰어 놀 수 있는 장소 및 환경이 부족하다.
  2. 생태자원 공급 부족 : 공공기관(산림청)에서는 숲을 이용한 콘텐츠가 자연훼손이라 생각한다.
  3. 지식재산 보상 부족 : 기업의 숲 콘텐츠 지식재산에 대한 적절한 보상이 보장되어지지 않는다.
- 정책 수요자의 문제와 요구사항을 문제해결의 기회로 핵심가치를 정의

수요자의 문제	문제를 기회로	핵심가치
가족이나 친구들과 함께 어디서나 쉽게 즐길 수 있는 장소가 필요하다	▶ 마을생태자원의 효율적 이용과 원활한 공급으로 어디서나 함께 즐길 수 있는 프로그램 제공	▶ 쉬운 접근성
운동할 시간과 청소년을 위한 교육적인 놀이가 부족하다	▶ 놀이를 이용한 숲 콘텐츠로 교육정보 제공	▶ 재밌는 배움
생태관광마을의 콘텐츠 부재로 주민 소득 및 일자리가 부족	▶ 생태관광 마을과 민간기업이 상생할 수 있는 환경 제공	▶ 상상
콘텐츠 개발 기업이 지식재산에 대한 적절한 보상 및 보호를 받을 수 없다	▶ 지식재산 콘텐츠의 투자 및 보호로 양질의 숲 콘텐츠를 제공	▶ 양질의 콘텐츠

## 라. 발전하기

- 핵심가치별 구체적인 실행전략을 HMW(어떻게하면 우리가~할 수 있을까?)를 통해 아이디어 발굴(80개 이상 도출)

- ✓ 어떻게 하면 접근성 좋은 숲 프로그램을 만들 수 있을까?
- ✓ 어떻게 하면 숲 놀이를 이용한 재밌는 교육을 할 수 있을까?
- ✓ 어떻게 하면 양질의 숲 콘텐츠를 제공 할 수 있을까?
- ✓ 어떻게 하면 마을과 기업이 상생하여 지역경제를 살릴 수 있을까?

- 아이디어를 종합하여 최종 상위 콘셉트 선정 및 실행방안 발전

서비스 주제	청소년의 정신적·신체적·사회적·건강권 보호와 대응책 마련
실행방안 초안	건강숲 해피 챌린지 콘텐츠 개발 및 운영
진짜문제	1. 기업이 콘텐츠 개발하기 어려운 환경(지적재산 보상부족) 2. 생태자원 공급부족(숲 콘텐츠는 산림훼손이라는 인식)

3. 접근성 부족(청소년이 숲까지 오기는 큰 결심이 필요)

최종  
실행방안

최종 서비스컨셉 **마을과 기업이 상생하여 양질의 청소년 숲 콘텐츠 개발**

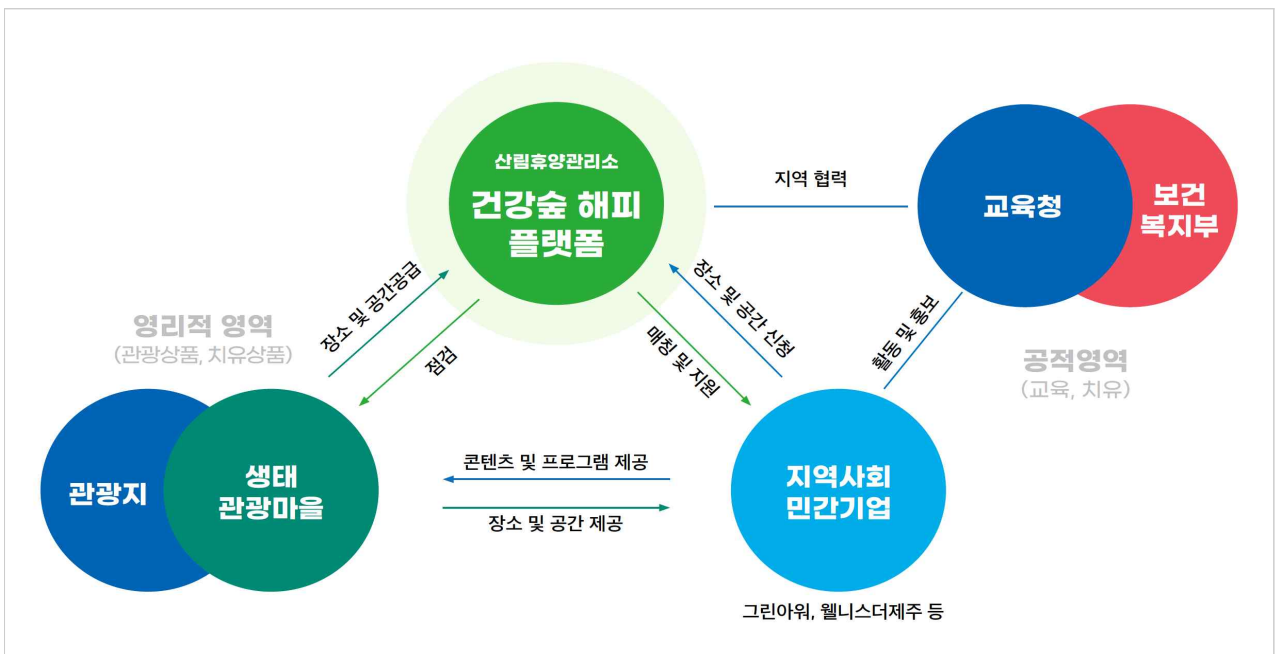
- (콘텐츠 행정지원 확대)
- (생태마을 관광 활성화)
- (마을에서 숲까지-접근성 강화)

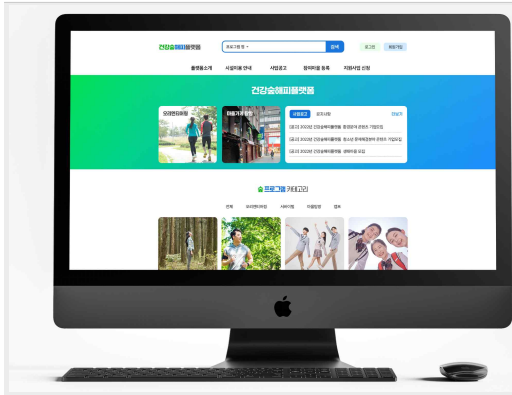
## 마. 전달하기 : 건강숲 해피 플랫폼

□ 서비스 컨셉 : 한명의 아이를 키우기 위해서는 온 마을이 필요하다



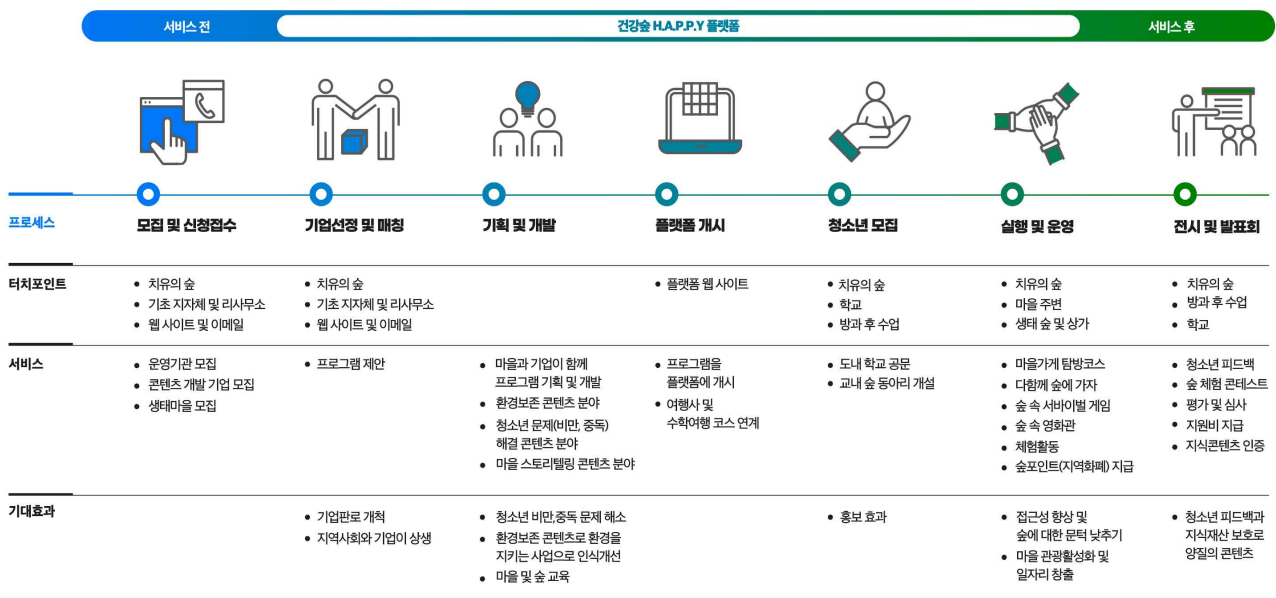
□ '건강숲 해피 플랫폼' 구성도





- (건강숲 해피 플랫폼) 숲 콘텐츠 소개 및 제공, 생태 마을과 기업 매칭, 숲 콘텐츠 사업을 지원하는 플랫폼 서비스
- (생태관광마을) 마을에 생태계와 마을자원을 체계적으로 보전하고 지속가능한 이용을 도모하기 위한 협의체
- (민간 기업) 자연 그대로 숲을 이용한 건강 프로그램 개발 기업

## □ '건강숲 해피 플랫폼' 서비스 시나리오



## □ 생태마을에서 숲까지 접근성 강화

**학교와 함께 숲 동아리 활동**

유영우 (15)

학교 선생님께서 숲동아리가 개설되었으니 참여하라고 추천해주셨다.

**학교와 함께 숲 동아리 활동**

친구는 숲 동아리가 흥미롭다고 바로 가입했는데, 솔직히 나는 좀 숲이 번거롭고 멀다

**마을가게 탐방코스**

건강숲 해피 플랫폼

그런데 프로그램 중에 '마을가게 탐방코스'가 있었다. 마을에 상가와 생태관광지를 따라 여러코스가 있는데 코스를 완료하면 지역화폐 혜택과 솔겨진 이벤트가 있었다

**다함께 숲에 가자**

마을코스를 완료했다. 숲에는 더 재밌는 코스가 있다고 한다. 치유의 숲에서 '다함께 숲에 가자' 캠프가 있는데 이번엔 신청했다.

- (마을가게 탐방하기) 오리엔티어링 프로그램을 생태마을에 적용하여 청소년이 마을 근처에서 마을상가와 생태관광지를 따라 코스를 완료하며 운동
- (지역화폐 연계) 지역화폐 '탐나는전' 과 연계하여 코스를 완료하면 포

인트 적립 및 혜택 제공.

- (숲으로 연계) 마을코스로 보상을 주고 흥미를 유발시켜 숲 체험캠프 “다함께 숲에 가자\*” 안내 및 홍보

\*‘다함께 숲에가자’는 일정기간동안 친구들과 숲에서 캠핑을 하며 ‘지도만들기, 공예품만들기 등 숲의 재료를 이용한 다양한 창작활동과 놀이를 이용한 학습활동을 하는 캠프

- (교내 숲동아리 운영) 교육청과 MOU체결로 학교와 긴밀한 협력관계로 교내 숲동아리를 공식운영하고 학생들에게 숲 프로그램 홍보

### □ 숲 콘텐츠 행정 지원 확대

 <p><b>숲 콘텐츠 개발 = 수입 &lt; 지출</b></p> <p>김철수 (46)</p> <p>숲 콘텐츠를 개발하려면 수입도 안되고 산림훼손에 대한 오해도 있고.. 청소년을 위한 숲 프로그램 만들기 힘들다</p>	 <p><b>건강숲 해피 플랫폼 기업등록</b></p> <p>건강숲 해피 플랫폼</p> <p>숲 콘텐츠 지원사업이 있다는 메일을 받았고 기업등록을 했다</p>	 <p><b>생태마을과 함께 콘텐츠 개발</b></p> <p>플랫폼에서 생태마을과 매칭되었고 덕분에 마을주민과 함께 청소년이 마을 주변에서 쉽게 숲을 즐길 수 있는 프로그램을 개발할 수 있었다.</p>	 <p><b>환경과 청소년건강 해결 지원금</b></p> <p>환경보존과 청소년 건강을 위한 프로그램을 개발로 지원금을 받을 수 있었고 마을과 직접 운영으로 영입 이익도 생겼다</p>
--	---	--	---

- (플랫폼 참여기업 콘텐츠개발 지원금 지급)
  - 숲 콘텐츠 개발을 위해 참여하는 기업에게 산림을 보존하고 환경문제를 해결하는 콘텐츠 개발 시 지원금을 지급
  - 청소년 문제(비만, 중독 등)해결 프로그램 개발 시 지원금 지급
- (지식콘텐츠 인증) 숲 콘텐츠 창작 시 자체 인증개발로 지적재산권 보호

### □ 생태마을과 기업 매칭으로 지역관광 활성화

 <p><b>텃민 마을상가</b></p> <p>부차동 (54)</p> <p>코로나19 이후 관광객이 많이 줄었다. 다른 마을에는 관광객이 다시 찾아 온다는데 우리마을에는 관광콘텐츠가 부족하다</p>	 <p><b>건강숲 해피 플랫폼 지원 신청</b></p> <p>건강숲 해피 플랫폼</p> <p>리사무소에서 마을관광 숲콘텐츠 개발지원 사업이 있다고 해서 신청을 했다</p>	 <p><b>전문기업과 함께 콘텐츠 개발</b></p> <p>플랫폼에서 전문기업과 매칭되었다. 프로그램 개발에서 함께참여 할 수 있어 마을의 스토리와 전통을 살릴 수 있었다</p>	 <p><b>생태마을 관광 활성화</b></p> <p>마을에 관광객이 찾아오기 시작했다. 도민들이 프로그램에 해설가로 참여하면서 일자리 창출도 생기게 되었다</p>
---	---	--	--

- (마을이 콘텐츠 개발에 직접 참여제도) 마을전통 음식 및 장소의 스토리 텔링으로 풍성한 콘텐츠 개발 기대
- (마을생태 전문가 양성) 교육을 통해 마을 내에서 해설사를 양성하고 학교 및 마을회관에서 생태교육과 플랫폼 홍보

## □ 서비스 모델 캔버스

주요 파트너 Key Partners	주요 활동 Key Activities	가치 제안 Value Propositions	고객 관계 Customer Relationships	고객 유형 Customer Segments
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여마을</li> <li>• 지원기업</li> <li>• 산림휴양관리소</li> <li>• 교육청 및 학교</li> <li>• 보건소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업과 생태마을 매칭</li> <li>• 기업의 지식재산 보호</li> <li>• 마을가게 탐방코스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마을과 기업 상생</li> <li>• 접근성</li> <li>• 즐거운 배움</li> <li>• 양질의 콘텐츠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년 보건 교육</li> <li>• 교육청 공문으로 적극 개입</li> <li>• 숲 인식개선 교육(교육청)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년</li> <li>• 숲콘텐츠 개발 기업</li> <li>• 생태마을</li> </ul>
	<p><b>핵심 자원</b> Key Resources</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 숲(문화, 역사, 지역)</li> <li>• 마을(숲길)</li> <li>• 교육청 지원</li> <li>• 생태관광 위원회</li> <li>• 기업 콘텐츠 기획자</li> </ul>		<p><b>채널</b> Channels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 플랫폼 웹 서비스</li> <li>• 마을회관</li> <li>• 학교 숲 동아리</li> <li>• 주민센터</li> </ul>	
<p><b>비용 구조</b> Cost Structure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인건비</li> <li>• 프로그램 운영비</li> <li>• 웹사이트 유지보수</li> </ul>		<p><b>수익원</b> Revenue Streams</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년에게 재미와 적절한 보상</li> <li>• 수익창출을 위한 사업확장(기업)</li> <li>• 판로개척(기업)</li> <li>• 마을주민소득 향상 일자리 창출</li> <li>• 마을발전</li> </ul>		

## 4 국민정책디자인 운영 성과

### 가. 국민정책디자인 구성현황

구분	성명/소속/직위		역할	
국민	분야 전문가	현인숙/웰니스더제주/대표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠 개발 및 운영</li> <li>• 교육청과 연계한 중독 프로그램 진행 중</li> </ul>
		이정훈/그린아워/대표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오리엔티어링 개발 및 운영자로서 청소년에게 필요한 산림레포츠 제안</li> <li>• 전문적인 인적 자원 활용과 역량강화 제안</li> </ul>
		한영조/제주숲치유연구센터/소장		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년 숲교육의 방향 제안</li> <li>• 제주의 자연, 역사 문화 의견 제안</li> </ul>
		라해문/제주특별자치도특별자치 마을만들기 위원회/위원장		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역과 기업의 역할 및 매칭 관련 의견제안</li> <li>• 사회적가치, 기업의 목적 등</li> </ul>
		최성공/그린아워/코치		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 운영자 입장에서 본 청소년 특 징 참여</li> </ul>
	정책수요자	제주특별자치도 학부모연합회	김형자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 제안 등</li> <li>• 실수요자 입장에서 실질적인 의견 제안</li> </ul>
		서호초등학교	허재혁	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실수요자 입장에서 실질적인 의견 제안</li> </ul>
		생태마을 호근동 마을회	오기영	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마을의 입장에서 부족한 점, 희망사항 등 제안</li> </ul>
		생태관광 위원회	현상봉	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생태관광마을의 문제점 의견 제안</li> </ul>

서비스 디자이너	정영국 대표 (디머스) 원성현 (디머스)	· 서비스디자인 방법을 통한 국민디자인 과제 진행(전체 일정 기획·운영)
공무원	국민정책 디자인담당 (정책기획관) 양동진 팀 장 김정훈 주무관	· 과제 선정 및 팀구성, 운영 총괄 · 과제 추진상황 및 사후관리 · 국민디자인단 운영 홍보 및 사례 확산 · 과제 운영 예산지원
	사업담당 (산림휴양관리소) 양은영 주무관	· 사업설명 및 과제추진, 성과도출 · 현장조사 대상지 추천 및 인솔, 설명 · 디자인 활동결과 정책반영 및 이행

## 나. 국민정책디자인 추진 성과

### □ 총괄

- 산림, 보건, 교육, 관광의 융합된 플랫폼 구축
- 국민정책디자인을 통해 민·관·기업 간의 협력을 위한 산림휴양관리소의 플랫폼 구축으로 커뮤니티 강화 및 파트너링 강화
- 산림휴양관리소 자체예산으로 선제적 대응과 행정 의지 확고
  - \* 자체 사업 개발 및 운영: 건강숲 해피 챌린지 ‘오리엔티어링’ ( ‘22.4~10)
- ⇒ 지역사회(교육청, 건강돌봄교실, 보건소 등) 연계, 국민·계층(청소년·부모)별 합의점 발굴
- 생태관광 마을과 민간기업이 상생할 수 있는 환경 제공
- 사회적연대 강화(전통문화자원, 연대 가능한 전문가 등) 아이디어와 행정의 추진력 결합한 사회적 가치 실현을 위한 융복합 산림교육 토대 마련

### < 국민정책디자인 운영 전·후 비교 >

국민정책디자인 운영 前(AS-IS)	국민정책디자인 운영 後(TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행정의 지속적인 지원과 행정의 제도적 보완 시급</li> <li>• 민관 협력 체계 전무</li> <li>• 실내보육, 온라인 수업으로 신체활동이 더욱 부족한 시기로 야외콘텐츠 개발 절실</li> <li>• 숲활동 접근성 및 홍보 부족</li> <li>• 마을 자원 활용, 일자리 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양질의 콘텐츠를 위한 기업-마을 연결 플랫폼 구축</li> <li>• 숲 콘텐츠 개발 지원 확대 및 지적재산 보호체계 마련</li> <li>• ‘다함께 숲에가자’ 캠프 운영 및 전통게임을 이용한 숲속서바이벌 게임 프로그램 개발</li> <li>• 청소년 참여형 프로그램으로 산림체험 피드백 및 체험영상 콘테스트</li> <li>• 접근성 개선을 위한 학교 주변, 마을 숲 공간 협의 활용 및 주민 활동 기반 마련</li> </ul>



## □ 세부 추진성과 및 기대효과

- 다양한 청소년 숲 콘텐츠 개발로 청소년의 건강 증진 기대
  - 오리엔티어링 참여자 증가로 신체적 건강 증진
  - 학교 근처, 공원, 마을 주변 등에 청소년 활동 공간 확대
  - 지역의 역사 자원, 자연 자원의 매력을 느끼는 콘텐츠 개발
- 생태마을의 관광지 활성화로 일자리 창출 및 주민소득 향상 기대
  - 코로나19로 위축되었던 생태관광에 활력을 불어 넣음
  - 마을 주민의 역할(안내, 생산 등) 분담으로 일자리 창출 기대
  - 다양한 공간 탐색 마을가게 탐방하기(마을 오리엔티어링 활동지도 제작)
  - 운영 관리를 위한 역량 강화교육 지원(기업의 경험, 노하우 전수)
- 기업의 지적재산권 보장으로 양질의 콘텐츠 개발환경 마련 기대
  - 마을과 기업의 업무제휴로 공간 활용의 기대
  - 숲 콘텐츠 개발 지원 확대: 건강숲 해피 챌린지 공모전 개최

## 5 향후 추진계획

### □ 국민정책디자인단을 통해 발굴한 최종 성과물의 사업화 실시

주제	추진계획
건강숲 해피 챌린지 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 치유의숲 산림레포츠 오리엔티어링 지속적 운영</li> <li>▪ 오리엔티어링 상설코스 개발 및 운영 : 부서간 협업, 기업 연계               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ('23~) 도심 녹지 공원, 마을자원, 한라산둘레길 등</li> </ul> </li> <li>▪ 건강숲 해피 챌린지 공모 사업               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ('23~) 청소년 삶의 질 향상을 위한 모델 발굴 및 운영 지원</li> </ul> </li> <li>▪ 홈페이지 개발 : 정책수요자 이용               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ('23~) 정보제공, 공유 기반 마련</li> </ul> </li> <li>▪ 지역유관기관(교육청, 보건소, 특수학교 등) 업무 협약</li> <li>▪ 해피 챌린지 운영 사업 관계자 역량 강화 교육 지원: 마을과 기업 연계               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ('23~)프로그램 개발자(기업), 사업 참여 마을 주민 등</li> </ul> </li> </ul>

**첨부1****국민정책디자인 활동 실적 및 단계별 산출물****□ 국민정책디자인 활동 실적**

구분	일 시	장 소	참석자
1차	22년 5월 18일 9:30~11:30	서귀포시 산림조합 4층 회의실	국민정책디자인단 13명, 서비스디자이너, 담당 공무원4명
2차	22년 5월 31일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 9명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
3차	22년 6월 14일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 7명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
4차	22년 6월 28일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 명, 서비스디자이너, 담당 공무원0명
5차	22년 7월 19일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 6명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
6차	22년 8월 2일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 7명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
7차	22년 8월 12일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 7명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
8차	22년 8월 23일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 7명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
9차	22년 9월 20일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 7명, 서비스디자이너, 담당 공무원2명
10차	22년 10월 4일 13:00~15:00	서귀포시 치유의 숲 차롱쉼터	국민정책디자인단 6명, 서비스디자이너, 담당 공무원1명

**□ 국민정책디자인 활동 단계별 산출물**

구분	단계별	주요 활동내용	산출물
1차	1단계 (이해하기)	① 국민정책디자인단 소개 및 우수사례 공유 ② 팀 오리엔테이션 ③ 정책목표 이해 및 조사 준비 킥오프 미팅	-
2차	2단계 (발견하기)	① 서비스 사파리 : 서비스를 직접 체험해 보면서 수요자의 관점으로 문제점을 발견하는 활동	·오리엔티어링 체험 ·심층인터뷰

3차	2단계 (발견하기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 공감지도 만들기</li> <li>② 심층인터뷰 결과 공유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·정책수요자와 공급자를 대상으로 심층인터뷰</li> <li>·공감지도</li> </ul>
4차		<ul style="list-style-type: none"> <li>① 이해관계자맵 : 정책수요자 중심으로 정책 문제와 유의미한 관계를 갖는자 및 기관들을 정의</li> <li>② HMW (지역사회가 상생하는 모델)</li> </ul>	·이해관계자맵
5차	3단계 (정의하기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 고객정의 : 건강숲 해피플랫폼을 가장 필요로하는 고객 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠가 없는 생태마을</li> <li>- 아이디어가 있는 민간기업</li> <li>- 운동부족 청소년</li> <li>- 가족과 함께 관광 온 청소년</li> </ul> </li> </ul>	·고객정의
6차		① 2차 심층인터뷰	·정책수요자와 공급자를 대상으로 심층인터뷰
7차		<ul style="list-style-type: none"> <li>① 퍼소나 : 정책수요자를 대표하는 가상의 사용자 정의 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년(유영우), 기업대표(김철수), 생태마을 대표(부차롱)</li> </ul> </li> <li>② 서비스목표 수립</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·퍼소나</li> <li>·서비스 목표</li> </ul>
8차	4단계 (발전하기)	① 아이디어션: 핵심가치를 바탕으로 다양한 아이디어 제시	·아이디어 워크숍 (브레인스토밍)
9차		① 아이디어션: 핵심가치를 바탕으로 다양한 아이디어 제시	·아이디어 워크숍 (브레인스토밍)
10차	5단계 (전달하기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 서비스모델 캔버스로 최종 성과물 구체화</li> <li>② 시나리오 및 스토리보드로 서비스 성과물 전달</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·시나리오</li> <li>·스토리보드 제작</li> <li>·서비스 모델 캔버스</li> </ul>

□ 국민정책디자인 활동 총평

◇ (국민참여자)

코로나19 팬데믹을 지나면서 우리의 아이들 건강에 적신호가 켜졌다. 부모인 내 입장에서는 어떻게, 어디로 보낼지 모르는 답답함 속에서 숨죽이고 걱정만 쌓여간 시간들이었다. 제주의 자연은 너무나 풍요롭다. 마을에는 전통자원과 투박하고 따뜻한 인심이 아직도 살아있다. 그 곳에 기대어 살아가고 유익하고 재미있는 숲체험 활동이 많아지길 기대하며 국민디자인 과제에 참석했다. 특히, 몰랐던 이해관계자의 어려움을 들으며 보다 발전적인 의견을 나누게 되어 기뻐다. 우리 마을과 숲 그리고 유익한 프로그램 개발자. 산림을 관리하는 공무원의 의지와 협력하여 플랫폼이 구성되고 실천되기를 바란다.

◇ (전문가)

서울부터 제주까지 아이들교육과 건강에 대한 관심은 하나같이 똑같았습니다. 오리엔티어링? 생소했던 내용도 우리마을, 우리숲릉 활용하여 이아들이 건강해 질 수 있다는 마음으로 적극나서주신 덕분에 다양한 기관들과 머리를 맞댈 수 있었습니다. 이번 공모가 끝이 아니라 지역과 함께 새로운 시작으로 나갈 수 있는 기회를 제공해주셔서 감사드립니다.

◇ (전문가)

안녕하십니까? 건강숲 청소년 해피챌린지 콘텐츠개발에 참여한 ○○○입니다. 처음 정책과제에 참여했을 때는 반신반의했습니다. 과제의 어려움은 물론 참고할 만한 기존 사례나 정립된 자료 등이 거의 없어 완전히 새롭게 창출해야 하는 과제였기 때문입니다. 특히 과제 내용만 하더라도 너무 광범위하고 막연해 어떻게 잘 정리해 마무리할 수 있을 것인가에 대해 걱정이 앞섰습니다. 그러나 이런 걱정과 어려움은 시간이 지나면서 하나의 기우에 불과했습니다. 과제를 수행하는 리더의 체계적인 계획에 따라 단계별로 진행해 나가는 것은 물론 참여자들이 적극적인 아이디어 제공을 통해 윤곽이 조금씩 잡히기 시작

했습니다. 그리고 5개월간 10회의 토론과 의견 수렴 등을 거쳐 그 체계를 잡을 수 있었습니다. 청소년들이 어떻게 하면 숲을 찾게 하도록 하고 숲에서 행복하고 건강한 생활이 이뤄질 수 있도록 하는 프로세스가 만들어졌습니다. 이런 과정들이 최종 발표자료에 녹아 있기에 그간의 참여에 대한 보람이 매우 크다고 할 수 있습니다. 특히 주민들이 직접 참여를 통해 정책 아이디어를 제공하고 그것을 수렴해 정책디자인으로 만들어지는 것에 감동적이지 않을 수 없었습니다. 앞으로도 주민참여 정책디자인 개발정책이 활성화되기를 기대해봅니다.

#### ◇ (담당공무원)

제주도의 청소년 건강에 닥친 위기를 숲을 통한 다양한 체험의 제공을 통해 극복하고자 했다. 청소년이 즐겁게 참여할 수 있는 프로그램을 만들어 제공하는데 목적이 있었다. 그러나 국민디자인과제에 참석한 이해관계자들의 다양한 이야기를 듣고 꺼내놓으면서 우리는 새로운 사실, 새로운 문제를 발견하고 문제를 정의했다. 각자의 문제는 핵심가치를 만들어냈고 그 핵심가치는 사회적 가치이자 공동의 목표이기도 했다. 행정의 결단력과 진취적인 역할, 기업이 가지고 있는 능력과 경험 그리고 마을이 안고 있는 문제까지 특히 청소년과 학부모는 다양한 정보제공과 접근성이 좋은 장소와 프로그램을 원했다. 다양한 콘텐츠를 가지고 있지만 공간을 이용하는데 제약이 너무 많았던 기업, 자원과 일 할 사람은 많지만 어떻게 활용하고 이끌어야 될지 어려움이 많은 마을... 우리는 문제를 발견하고 발전하기까지 고민하고 집중했다. 진심으로. 그리고 지역사회가 상생할 수 있는 실행전략까지 세울 수 있었다. 모두 다른 상황에 처해 있지만 핵심가치를 정하고 서비스시나리오가 구현되었을 때 기뻐했다. 단순한 숲체험 프로그램 개발에서 플랫폼 구축이라는 이 국민디자인 과제를 반드시 실행하고자 한다.

#### ◇ (서비스디자이너)

사실 저 역시 숲 프로그램에 대해 크게 기대하지 않았습니니다. 처음 서비스사파리에서 숲 프로그램 체험을 하면서 운동과 재미를 동시에 느낄 수 있었습니다. 자녀들이 중1, 중2 되는데 이 곳에서 숲을 즐겨봤으면 좋겠다라는 생각으로 이번 프로젝트를 임했습니다. 더 나은 콘텐츠, 더 많은 양질의 콘텐츠들이 제주 서귀포에 시작돼서 전국 숲에서 이용을 할 수 있다면 얼마나 좋을까? 하지만 문제는 전혀

예상치 못한곳에서 발견했습니다. 콘텐츠 개발에 집중했지만 실은 그 콘텐츠를 기획하고 개발하는 기업의 컨디션이 중요했습니다. 기업은 사업을 할수록 적자이고 재미있는 콘텐츠를 개발을 해도 지적재산권이 인정되지 않아서 별다른 비용을 받을 수도 지킬 수도 없다는 말이 안타까웠습니다. 기존에 있는 콘텐츠를 그대로 하면서 강사비로 연연하는 것이 전부라는 생태계가 문제였습니다. 또 숲을 이용한 콘텐츠 자체가 환경을 훼손한다는 인식 때문에 쉽게 숲 체험을 할 수도 없다는 것이 아이러니했습니다. 다행히 국민정책디자인단에 생태마을과 산림휴양관리소 등 다양한 이해관계자들이 있어서 문제를 해결하는 방향으로 나아갈 수 있었습니다. 서비스디자인 방법을 통해서 과정을 맞춰 나아가는 것이 익숙치 않은 분들도 계셨지만 끝까지 빠지지않고 참석해주신 국민참여분들께 깊은 감사의 마음입니다. 이번에 기획된 플랫폼이 꼭 좋은 성과로 실행까지 되었으면 좋겠습니다.