해결방안요약서

문제 해결의 시작	제주도의 인구구성 변화에 따른 이주민(정착주민)과 원주민(선주민) 간 갈등 심화 문제를 해결하고자 제주 마을 공동체 어플리케이션 <뭐랜 햄수꽈>를 고안하게 되었다. <뭐랜 햄수꽈>는 어플리케이션을 통한 개인, 마을, 공간, 지자체 문제해결 플랫폼이다. GIS/GPS를 활용한 AR 기반 앱이라는 '디지털 기술'과 지역문제 해결 플랫폼이라는 '사회혁신'이 융합된 솔루션이라고 할 수 있다. <뭐랜 햄수꽈>를 통해 디지털 접근성 및 주민 참여율 증대와 지역사회 문제해결 역량 확보는 물론 궁극적으로 마을 공동체의식의 확대를 기대할 수 있다.

구체적인 해결방안

1) 주제 : 마을공동체를 위한 어플리케이션 '뭐랜 햄수꽈' 런칭

2) 서비스 : 개인 - 문제 등록 및 도움 제안 플랫폼 구성/ 마을 - 공동체 비대면 프로그램 진행/ 공간 - 위험지역 등록 및 열람/ 지자체 - 시정 홍보

3) 어플리케이션 내용

- 넷마블 '쿵야 캐치마인드' 증강현실(AR) 게임 벤치마킹. GIS/GPS를 활용, 아기자기한 UI/UX 제공.
- 자신의 마을에서 4가지 제공 서비스를 이용할 수 있음. 콘텐츠를 직접 등록하거나, 마을 주민이 남긴 콘텐츠 열람 가능
- 참여에 따른 포인트 적립 및 활용, 일정 포인트 이상 보유 시 제주 지역화폐로 전환 가능
- 어플리케이션 내 별도의 커뮤니티 구성, 지자체 제공 콘텐츠 + 주민참여 콘텐츠 게시 가능

4) 독창성 및 차별성

- 제주도 거주민 자원봉사자 연계 : 앱의 고정 사용자로서 제주도 거주 자원봉사자 선발. 지속적인 컨텐츠 생산을 통해 일반 사용자의 유입 유도
- 게이미피케이션을 통한 참여 증대 : 증강현실(AR)기반 앱 게임, 다양한 보상 제도, 귀여운 캐릭터
- 관련 공공기관을 활용한 서비스 제공 및 홍보 가능

토론 중점내용(해당 시)

<뭐랜 햄수꽈>는 플랫폼 그 자체로서 '리빙랩'의 성격을 띠고 있다. 리빙랩 프로젝트가 이미 많은 지자체 및 연구를 통해 지역 현안을 해결하는 실효성 있는 접근이라는 것이 증명된 만큼, <뭐랜 햄수꽈> 역시 지역문제를 해결하는 창구로서 활용될 가능성이 높다.

<뭐랜 햄수꽈>와 가장 유사한 사례로는 광주광역시 <마을e척척 리빙랩 사업>이 있다. <마을e척척 리빙랩 사업>은 지난 2019년 주민들이 스마트폰을 활용해 마을 의제를 선정해 주민이 직접 지역 문제를 해결할 수 있는 프로젝트를 수행하였다. 이 사업은 실제로 광주광역시 12개 협치 마을 내의 오프라인 공동체 네트워크를 연결하여 주민들이 마을 문제를 스스로 해결하고, 그 결과를 공유하는 디지털 마을 공동체 플랫폼을 구축하였다. 그 결과 온, 오프라인 통합을 통해 1% 이하의 주민 참여도를 10% 이상으로 향상시키고, 주민 간의 유대감을 형성하여 공동체 문화 활성화에 기여한 바가 있다.

해결방안 최종요약

-제주도의 급격한 인구구성 변화는 이주민-원주민 간 갈등을 야기했고, 코로나19의 지속으로 지역문제 해결에 난항을 겪고 있다. 이를 해결하기 위해 마을공동체를 위한 어플리케이션 <뭐랜 햄수꽈>를 런칭하고자 한다. <뭐랜 햄수꽈>는 AR 기반 어플리케이션이라는 '디지털 기술'과, '지역문제 해결 플랫폼'이라는 사회혁신이 융합된 솔루션이다. 사용자는 개인, 마을, 공간, 지자체 서비스를 이용하여 지역사회 문제를 제안하고 해결할 수 있다.

광주 <마을e척척 리빙랩 사업> 사례를 비추어 볼 때, <뭐랜 햄수꽈> 또한 리빙랩으로서 온라인을 활용한 오프라인 공동체 네트워크를 연결하며, 직접 시민들을 지역 문제 해결에 참여시킴으로써 사회적 갈등을 감소시킬 수 있다. <뭐랜 햄수꽈>를 통해 궁극적으로 마을 공동체의식을 함양할 수 있다.