

2006 한국 숲 올림피아드

김수환(생명의숲국민운동)

1. 2006 한국 숲 올림피아드 진행 배경

2005년 7월부터 시작된 주5일제의 본격적인 시행과 함께 가치 있는 삶의 질을 생각하는 웰빙 문화의 확산, 학교교과과정에서의 체험교육의 중요성 등이 대두되면서 숲 체험에 대한 수요는 최근 몇 년간 크게 확대되어 왔다. 또한 숲 관련 단체가 생겨나고, 지역 풀뿌리 단체를 비롯한 시민단체 및 지자체 등에서는 자발적으로 숲 해설가를 양성하여 다양한 숲 체험 프로그램을 진행해 왔다. 이러한 추세는 숲을 단순히 여가 및 휴양의 측면에서 바라보던 것을, 다양한 교육의 장이자 심신을 건강하게 하는 치유의 장으로서의 숲이라는, 보다 폭넓은 관점으로 변화시켰다. 또한 서울 숲 조성 사례와 같이 시민들이 직접 숲을 가꾸는데 참여할 수 있는 의지와 기회를 갖는 것이 보다 용이해지는 사회적 변화로 이어지게 되었다.

그러나 한편에서는, 대부분 비슷한 프로그램들이 여기저기에서 진행됨으로써 발생하는 차별성의 문제, 해설가 및 기획자들의 다양한 수준차이, 그리고 숲을 놀이 및 휴양을 위한 대상으로만 바라보는 식의 프로그램 운영 등이 현 숲 체험 프로그램의 문제점으로 대두되고 있는 실정이다. 이제 비로소 우리의 숲 체험 문화에 대한 종합적인 평가와 함께 새로운 전환점을 만들어나가야 할 시점에 이르게 된 것이다. 또한 관련단체들 간 네트워크를 형성하고, 나아가서는 숲 체험 관련 국제 네트워크를 형성함으로써 보다 폭넓고 발전적인 숲 체험 문화를 만들어 가는 것이 필요할 것이다.

'2006 한국 숲 올림피아드'는 이러한 숲 체험의 전환기적 상황과 맞물려 진행된 금산군의 제안으로 시작되었다.

2. 2006 한국 숲 올림피아드 주요 내용

2006 한국 숲 올림피아드는 크게 숲 올림피아드 경시대회, 숲 체험 프로그램, 기타 특별 행사로 나누어 볼 수 있다.

경시영역으로는 '행복한 숲 만들기', '숲 생태진단' 및 '숲속 골든벨'의 프로그램이 진행되었고, 각각 금상, 은상, 동상, 입선 팀을 선정하여 수상하였다.

'행복한 숲 만들기'는 주변 생활공간을 숲으로 꾸밀 수 있는 창의적이고도 현실감 있는 작품을 상상하여 제작, 발표하는 대회로 아이들로 하여금 주변공간과 숲에 대한 이해 및 관심을 일으키자는 의도로 기획되었다. 각 팀마다 창의력이 있는 작품들이 출품되었으

며, 무엇보다도 심사위원 질문에 대답하는 어린이들의 상상력과 표현력이 지켜보는 사람들의 무릎을 치게 할 만큼 유쾌하고 신선했다. 다소 생소하고 추상적인 프로그램이 될까 우려했지만, 아이들 눈높이에서 기획된 특별한 작품들을 많이 만날 수 있었고, 참가자들의 만족도도 높은 것으로 나타났다.

‘숲 생태진단’은 오락성 위주의 체험문화에서 탈피하여 숲을 관찰하고 측정함으로써 숲의 생태적 요소에 대한 이해를 높이고자 한 새로운 시도가 엿보이는 프로그램이었다. 숲 구조 알아보기, 야생화 관찰, 숲의 기능 알아보기, 나무 알아보기, 숲에서 놀기, 숲에서 일하기, 어린 잣나무 가꾸기 등 총 7개의 영역으로 나누어 진행되었다. 체험공간이 산능선을 하나 넘어야 할 정도로 길고 넓어서 참가자들이 생각보다 많은 땀방울을 흘려야 했지만, 오랜 시간 숲에 둘러싸여 숲을 제대로 느낄 수 있는 기회가 되었다.

‘숲속 골든벨’은 숲 생태계에 대한 퀴즈를 풀면서 재미있고 자연스럽게 자연에 대한 이해와 관심을 높이는 프로그램이었다. 많은 비가 내리는 중에도 300명 참가자들의 열의가 가장 집중되었던 프로그램이다.

숲 올림피아드는 경연 프로그램들로 구성되었지만, 나 한사람만 잘하면 되는 행사가 아니라 팀원끼리 함께 힘을 모아야 높은 점수를 얻을 수 있는 ‘팀경연대회’였다. 모두가 함께 잘해야 나도 잘 할 수 있고, 좋은 결과를 얻을 수 있다는 공동체의식을 깨닫게 해주기 위한 의도도 있었다.

숲 올림피아드 경연대회 이외에도 ‘숲 해설이 있는 가족 사랑걷기’, 숲의 부산물을 이용한 곤충 동물의 서식공간을 만드는 ‘비오톱 만들기’, 18개의 단체가 참여한 ‘숲 문화 한마당’ 등 일반인 참가자들을 위한 다양한 숲 체험 행사가 진행되었다. 비오톱 만들기는 습지형, 아파트형, 산책형, 마당형, 탐형, 움막형 등 여러 형태의 서식공간을 공동작업을 통해 만드는 작업으로, 새롭고 의미 있는 체험이었다고 평가되었다. 또한, 전국 생명의 숲 단체를 포함한 숲 관련 단체들이 다양한 주제로 체험 부스를 운영하여 참가자들에게 다양한 체험기회를 제공하였으며 금산군의 체험 관련 단체의 프로그램과 특색 있는 홍보부스도 운영되어 지역 문화 전달의 계기를 마련하였다<표 참조>.

< 표 : 단체별 프로그램 운영 내용 >

번호	단체명	프로그램 내용
1	숲해설 본부	숲해설 참가 신청/본부
2	금산군 농림과	대나무로 만들기/보곡마을숲해설 /금산역사물전시
3	금산 민예총 전교조+금산문화예술발전 소	민예총 - 천연비누만들기 전교조+금산문예발전소 - 악세서리 채색
4	나무와친구들	나무로 만들기 체험 프로그램
5	대전충남생명의숲	홍보물 전시
6	분당환경시민의모임	플/나무를 이용한 만들기
7	서울생명의숲	생명의숲 홍보물 전시/자료집 판매
8	전북생명의숲	아이와 숲 - T에 그림그리기/페이스페인팅
9	지오북	도서 전시/판매
10	진선출판사	도서 전시/판매
11	충북생명의숲	숲과물-녹색담 체험
12	태백생명의숲	나무목걸이 만들기
13	포항생명의숲	소나무재선충 관련 내용 전시
14	현암사	도서 전시/판매
15	홀씨이야기	체험관련 교구 및 교재 전시/판매

3. 성과와 과제

이렇듯 숲체험 문화 전환의 길목에서 진행된 2006 한국 숲 올림피아드는 첫째, '2010년 세계 숲 올림피아드'를 염두에 둔 실험적이고 대안적인 숲체험 활동의 실현을 꾀했다는 점과 둘째, 전국단위의 행사를 금산군이라는 지역을 중심으로 진행함으로써 숲을 통한 지역 활성화의 계기 마련을 시도했다는 점에서 주요한 의미를 찾을 수 있다.

반면에 짧은 시간에 준비하고 진행됨에 따라 이후 고민해야할 많은 과제점이 도출되기도 했다. 전국적 단위의 행사를 준비하면서 2-3개월이라는 짧은 시간에 조직을 구성하고 실무를 진행해야 했으며 이 과정에서 금산군과의 역할분담 및 의사소통이 원활히 이루어지지 않아 행사 진행 동안 계속적으로 여러 가지 문제가 제기되는 원인으로 작용하였다. 또한 홍보기간이 짧고 기간 내에 정확한 참가대상이나 참가내용 등이 제공되지 않아 참가자 확보에 어려움을 겪기도 하였다. 가장 중요하게는 숲을 통한 지역 활성화라는 부분을 행사의 주요 의의로 설정하였음에도 불구하고 지역민들의 호응과 참여가 부족했다는 점이다. 이것 역시 준비 단계에서의 문제점에 기인하는 것으로 이후의 행사를 위해 충분한 시간을 두어 고민하고 해결해야할 과제로 나타났다.

이와 같이 다음 숲 올림피아드에서는 탄탄한 조직구성을 바탕으로 보다 심도 있는 기획과 홍보, 긴 준비기간을 거쳐 더욱 많은 금산 군민과 전국 각지 국민들이 적극적으로 참여하는 대회가 되어야 할 것이다. 그럼으로써 본 대회가 지역 활성화에 기여하고 숲을 통한 지역 활성화의 좋은 사례 및 모델로 제시될 수 있었으면 하는 바람이다. 특히 2007년에는 숲 관련단체들의 국제 네트워크 구성과 '2010 세계 숲 올림피아드 대회'의 단초 마련을 위해 아시아 지역을 거점삼아 '동아시아 숲 문화 체험 행사'를 우선적으로 시도해 보는 것도 의미 있을 것이다.

이를 통해 전환점에 선 숲 체험 문화의 총체적인 평가를 진행하며 나아가서는 지역사회와 함께 하는 숲 체험 문화의 발전적인 사례를 만들어 내고자 한다.