

농촌지역 유·무형 자산을 활용한 마을 가꾸기 사업의 추진현황 분석

- 신문화공간조성사업을 중심으로 -

An Analysis on the Project of Creating a Village by Utilizing Assets in a Rural Area. - Focused on the Project for a New Cultural Space Creation-

전영미*

Jeon, Yeong-Mi

Abstract

The purpose of this study was to investigate the current situation of physical and intangible assets, and to analyze the use of planning in a new cultural space creation project areas. For this study, literature survey, filed survey and participant observation methods were used for data collection. The results were as follows. 1) The project's characteristics had a variety of space utilization's scope. It was to emphasize the organizations and participants in the human side. 2) There are the pumping stations, mokgammak, mills, barbershops, marketplaces etc in physical assets, and it was worth the historic or agricultural facility. 3) The using plans of three kinds in hardware facilities, software programs, human ware(human abilities)are linked to each other organically. 4) The problems in the project's process include the administrative and institutional factors rather than planning matters.

Keywords: physical asset, intangible asset, cultural space, rural village

주요어: 유형 자산, 무형 자산, 문화 공간, 농촌 마을

I. 연구의 배경 및 목적

최근 침체된 지역의 재생수단으로써 문화공간과 이를 기반으로 한 활동들이 도시와 농촌을 재생시키고 경쟁력을 높이는 전략이 될 수 있다는 연구결과(강동진, 2007; 오덕성 외, 2007; 오동훈, 2010, 한국문화관광연구원, 2010)들이 제시되고 있다. 문화공간을 활용한 지역의 재생 전략은 지역사회공간을 구성하는 기본 틀에서 볼 때 지역의 활성화와 생산성의 증대, 지역의 이미지와 문화정체성의 형성을, 공간 환경 측면에서는 환경생태문제의 개선, 지역 가꾸기에 대한 시민의 적극적 참여 등의 의미를 지니고 있다. 이러한 것을 통해 지역주민들의 삶의 질을 향상시키고 문화에 대한 그들의 수요를 충족시키기 위해서 문화공간을 제공하고 활동을 이끌어내는 것은 지역 활성화에 있어서 중요한 요소(오동훈, 2010)이다.

농촌 지역에는 주민의 고령화, 공동화 추세 등에 따라

많은 유·무형 자산이 점차 사라져가고 잊혀져가고 있다. 정미소, 담배건조장, 농기계창고 등 더 이상 농업의 기능을 수행하지 못하는 시설들이 방치된 채 산재해있다(전영미, 2009). 이러한 유·무형 자산을 활용하여 주민이 필요한 공간으로 조성하고 주민들이 사용하도록 지원하여 지역을 활성화시키려는 노력들이 일고 있다. 그 예로 폐교, 마을회관, 창고 등을 개조하여 도농교류센터, 체험관, 민박시설, 주민복지센터 등으로 이용하거나 주민의 생활밀착형 문화공간으로 활용하도록 개조하여 활용하도록 지원하고 있다.

농업관련시설을 농업역사와 농촌생활과 관련된 문화자원으로 인식하고 이들의 가치를 보존하면서 현대 수요에 맞는 공간으로 활용해야 된다는 수요가 제기되면서 최근 사라져가는 농촌의 자원들, 여러 곳에 산재해있는 농어업 유휴 공동시설, 주민의 문화수요, 도농교류 수요 등을 감안하여 신문화공간조성사업을 시범적으로 도입(농림수산식품부, 2009)했으며, 위에서 제기된 문제들을 해결하기 위한 하나의 수단으로 추진되고 있다.

본 연구는 신문화공간조성사업이 진행되고 있는 지역을 대상으로 유·무형 자산 현황을 살펴보고, 그 자산들이 농촌마을 가꾸기 사업에서 어떻게 활용되고 있는지를 분

*정회원(주저자), 한국농어촌공사 농산업·도농교류지원본부 전문위원, 이학박사

석하고자 한다. 이에 1) 신문화공간조성사업의 취지와 목적, 사업추진현황을 살펴보고 그 특성을 분석한다. 2) 조사 대상지역의 유·무형 자산 현황을 파악한다. 3) 유·무형 자산의 활용계획을 계획요소별로 살펴본다. 4) 사업추진절차에서 제기된 문제점을 파악하고자 한다.

이러한 결과를 토대로 신문화공간조성사업의 향후 추진 방향에 관해 제안하고자 한다. 또한 지역의 자산을 활용하는 마을 가꾸기에 유용한 자료로 활용될 수 있다.

II. 연구방법

1. 조사 대상

본 연구는 농림수산물부에서 추진하고 있는 신문화공간조성사업을 대상으로 하였다. 2009년도부터 시범사업으로 강원도 횡성군, 충청북도 옥천군, 충청남도 서산시, 전라북도 완주군, 경상북도 의성군, 제주특별자치도 서귀포시 등 6개 지역에서 추진되고 있으며 이 지역을 조사 대상으로 하였다<표 1>.

표 1. 조사방법

구분	내용
조사 대상	◦ 강원 횡성군 청일면 속실리·봉명리·춘당1리·춘당2리, 충북 옥천군 청산면 상예곡리, 충남 서산시 운산면 어미리, 전북 완주군 삼례읍 삼례리 후정마을, 경북 의성군 점곡면 사촌1·2·3리·서번1·2리·동변3리, 제주 서귀포시 표선면 가시리
조사 방법 및 내용	◦ 문헌조사 및 분석: 사업지침과 기본계획서, 관련 자료들을 바탕으로 신문화공간조성사업 추진개요 및 특성분석, 6개 지역의 유무형 자산현황과 활용 계획요소, 계획요소별 활용계획 등 ◦ 현지조사: 유·무형 자산현황, 사진촬영, 주민면담 ◦ 참여관찰 및 면담: 워크숍, 주민교육 등에 참여하여 주민, 공무원, 컨설팅 기관, 전문가 등 사업관계자로부터 사업추진 동향과 문제점 등 조사
조사 일시	◦ 현지조사('09.3월~10월) - 횡성 4.6, 4.20, 옥천 6.4~6.5, 완주 6.25, 7.13, 서산 6.25, 7.14~7.15, 의성 6.26, 제주 9.9~9.11 ◦ 참여관찰 및 면담('09.3.10~3.11, '09. 10.19, '10.7.13)

2. 조사내용 및 분석방법

본 연구를 수행하기 위하여 문헌조사 및 분석, 현지조사, 참여관찰 등을 병행하였으며, 문헌수집, 사진촬영, 면담, 의견청취 및 기록 등으로 모아진 자료를 질적으로 분석하였다. 조사 내용과 일시는 <표 1>과 같다.

III. 신문화공간조성사업의 추진현황

1. 신문화공간조성사업의 개요

신문화공간(新文化 空間)의 조작적 정의(농림수산물부, 2009)에 따르면 지역주민의 문화 활동과 도농교류 활동이 일어나는 물리적·심리적으로 널리 퍼져있는 범위

로서 특정 공간은 물론 지역 전체를 의미한다. 신문화공간조성사업은 농촌을 새로운 문화의 공간으로 만들자는 의미로써 농촌의 문화를 복원하고 현재 거주하는 사람들의 수요를 재결합하여 교류와 문화 활동이 이뤄지는 지역공간으로 조성하는 사업이라고 볼 수 있다(농림수산물부, 2009; 전영미, 2009). 크게는 농촌 지역을 새로운 문화의 공간으로 인식시키고 작게는 마을과 지역에 문화공간을 마련하여 지역주민의 문화 활동을 이끌어내고 도시와 함께 하는 문화 교류까지 담고자 하는 취지에서 도입되었다. 동 사업의 목적은 활용도가 낮은 농어업용 시설 등을 교류문화공간으로 조성하여 그 활용가치를 높이는 한편 농촌 주민의 문화·교류활동을 활성화시키고자 한다. 궁극적으로는 농촌 문화를 복원하여 주민의 자긍심과 공동체 의식을 고취시키는데 있다(농림수산물부, 2009).

신문화공간조성사업의 내용은 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어 분야로 구분된다. 하드웨어의 경우 건축물, 구조물 등 신문화공간조성에 필요한 시설을 설치하고 공간을 조성하는 것으로 공간은 다시 개별 공간, 거점 공간, 연계 공간 등으로 나누어진다. 소프트웨어의 경우 지역주민간, 지역주민과 도시민간의 문화교류와 문화네트워크를 형성하기 위한 사업으로 자원조사, 프로그램 기획과 운영, 컨설팅 등을 지원한다. 휴먼웨어의 경우 신문화공간을 지속적으로 유지하고 발전시키기 위해 지역 주민의 역량을 끌어올리는 것으로 사업과 프로그램을 주도적으로 이끌어갈 조직의 구성과 인력 네트워크, 교육 등을 지원해준다. 지원금의 경우 하드웨어 투자비 대 소프트·휴먼웨어 투자비를 6대 4의 비율로 권장하여 물리적 공간의 조성 뿐 아니라 공간의 활용을 지원하는 프로그램 기획과 운영주체의 역할을 중시하는 것을 짐작할 수 있다. 사업의 기간과 시행주체, 사업비, 추진방향 등은 <표 2>과 같다.

2. 신문화공간조성사업의 추진 상황

동 사업은 2008년도에 기획되었으며, 예비 수요조사와 사업 설명회를 거쳐 3년간 추진될 시범 사업대상지역이 지자체 공모방식을 거쳐 선정되었다.

2009년 1년차에는 기본계획을 수립하고 2년차에는 시행계획을 마련하여 3년차까지 공간을 조성하고 주민들의 활동 등을 지원한다. 첫해에는 사업에 대한 취지와 이해를 돕기 위하여 대상지역을 찾아가 전 주민과 공무원, 컨설팅 관계자 등을 대상으로 교육을 하고 6개 지역의 관계자 전원이 참여하는 워크숍을 추진하였다. 2010년 3월까지 기본계획을 수립하여 승인받았으며, 기본계획을 토대로 세부시행계획을 마련하고 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어 분야의 사업을 추진하고 있다. 새로 도입하는 사업인 만큼 3년 뒤의 사업 확대에 대비해 제기될 수 있는 여러 가지 문제점을 찾아 보완하고 있다.

표 2. 신문화공간조성사업의 개요

구분	내 용
사업목적	· 지역 내 유·무형의 문화를 매개로 문화공간을 조성하고 도농교류의 네트워크 기반으로 활용하여 교류문화의 생활화 유도 · 점차 잊혀져가는 농촌 문화를 복원하여 주민의 자긍심과 공동체 의식을 고취
사업기간	· 2009~2011년(3년간 시범사업)
시행주체	· 시장·군수 또는 시도지사
사업비	· 최대 30억까지 지원, 국고·지방비 50%씩
추진방향	· 하드웨어사업과 소프트웨어·휴먼웨어사업 병행 추진 · 개별시설위주의 리모델링에 국한하지 않고 공간 개념의 교류문화 활동을 지원
지원내용	· 하드웨어·소프트웨어·휴먼웨어 분야

자료: 농식품부(2010).

3. 신문화공간조성사업의 특성분석

신문화공간조성사업의 특성은 크게 공간축면과 인적요인을 강조하는 휴먼웨어 분야에서 찾을 수 있다.

동 사업의 공간범위는 마을, 행정리, 시·군단위에서의 수개의 행정리, 또는 시·도내에서 수개의 시·군까지도 가능하다. 즉 사업대상의 범위가 융통적이며 다양한 범위 내에서 적용할 수 있다. 또한 공간을 개별 공간, 거점 공간, 연계 공간으로 위계를 지어 조성하도록 하였다. 공간의 위계는 소프트웨어 프로그램의 활용에 따라 또 다른 공간상의 위계를 가질 수도 있다. 물리적 공간을 조성하는 지원이나 이를 운영할 주체를 미리 염두에 두고 별도로 휴먼웨어 분야를 운영하게 한 것이 또 다른 특징이다.

IV. 조사결과 및 분석

1. 조사대상지역의 현황

조사대상지역의 공간 범위, 인구 수, 가구 수, 사업비와 사업비의 구성비는 <표 3>와 같다. 당초 사업의 취지는 공간범위를 다양하게 하고자 시도했으나 행정을 담당하는 시·군의 범위를 벗어난 사례¹⁾는 없었다. 대상의 공간 범위는 1개 읍·면에 해당되지만 작게는 1개리에서 많게는 6개리까지 걸쳐있으며, 이에 따라 수혜 대상의 인구와 가구 수가 다른 것을 알 수 있다. 특히 옥천군과 완주군의 경우 리의 여러 개 마을 중 1개 마을이 대상으로 소규모 지역이다. 사업비는 14억에서 28억의 범위이며, 옥천군과 의성군이 하드웨어에 투자하는 비중이 높았다.

2. 조사대상지역의 유·무형 자산현황

유·무형 자산이란 농촌 지역에 있는 개인, 법인 등의 소유와 상관없이 경제적 가치가 있는 유·무형의 재산을 의미하며, 유·무형 자원과 같은 의미로도 볼 수 있다.

1) 지자체 사업의 경우 행정의 권한상 관할범위를 벗어나면 협력하기 어려우므로 2개 이상 시군이 주체가 되는 예는 없었음

표 3. 조사대상지역의 현황

지역	공간 범위	인구수 (명)	가구수 (호)	사업비 (백만원)	사업비 구성비(100%)	
					하드웨어	소프트웨어/휴먼웨어
강원 횡성군 청일면	1개면 4개리	768	342	2,500	65%	35%
충북 옥천군 청산면	1개면 1개리 (마을)	80	42	1,405	85%	15%
충남 서산시 운산면	1개면 1개리	205	88	2,849	60%	40%
전북 완주군 삼례읍	1개읍 1개리 (마을)	80	45	2,800	62%	38%
경북 의성군 접곡면	1개면 6개리	746	369	2,000	75%	25%
제주 서귀포시 표선면	1개면 1개리	1,173	450	2,000	65%	35%

자료: 농촌정책국 (2009).

대상지역의 유·무형 자산현황은 기본계획서에 제시된 내용을 토대로 작성했으며, 그 결과는 <표 4>와 같다.

표 4. 조사대상지역의 유·무형 자산현황

N=개소수

사업대상지	유형 자산	무형 자산	계
강원 횡성군	21	15	36
충북 옥천군	15	12	27
충남 서산시	21	8	29
전북 완주군	14	7	21
경북 의성군	16	23	29
제주 서귀포시	15	4	19
계	102	59	161

3. 유·무형 자산의 활용계획

동 사업의 추진내용이기도 한 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어 3가지를 계획요소로 보고 지역의 유·무형 자산의 활용계획을 정리²⁾하였다<표 5>. 각 계획요소는 하드웨어의 경우 공간 조성, 소프트웨어의 경우 공간 활용, 휴먼웨어의 경우 사업추진 조직 및 운영주체의 역량 등으로 보았다.

1) 하드웨어: 공간 조성축면

공간조성은 공간과 공간, 공간과 사람, 사람간의 네트워크를 염두에 두고 구조물, 건축물 등의 시설을 설치하고 배치하여 문화교류의 터가 되도록 하는 것이 목적이다(농림수산식품부, 2010). 대부분의 지역에서 유희 공간 또는 시설을 활용하여 개별공간, 거점공간, 연계공간으로 조성하는 계획을 가지고 있었다.

개별공간으로는 주막, 금광, 방앗간, 창고, 담배건조장,

2) <표 5>에서 유·무형 자원은 <표 4>에서 조사된 현황 중 계획 요소로 활용된 자원위주로 정리하였다.

표 5. 유·무형 자원을 바탕으로 한 계획요소별 활용계획

지역	유·무형 활용 가능한 자원	활용계획	계획요소	
			개별	하드웨어
강원도 횡성군	◦ 금석광산, 주막거리, 서낭당, 재실, 디딜방아, 장승제, 강원민속촌, 황장곡	◦ 토속주막 복원, 가양주 갤러리, 금광굴 체험장	개별	하드웨어
	◦ 마을회관	◦ 복합문화관(공연장, 전시실)	거점	
		◦ 이야기길(공공미술-작가섭외, 작품설치)	연계	
	◦ 태기문화제, 태풍문화제, 회다지(상어)소리, 장승모 도자연구원, 풍년기원제, 서낭당 산신제, 구전민요, 장승제, 성황당제, 축관, 청일면 체육대회, 게이트볼대회	◦ 문화전시기획(청일권역 갤러리: 전문작가전, 주민문화전, 전시), 청일문화뽐내기축제(민요교육- 화전아리랑공연, 영화교육-청일단편영화제, 주막교실-가양주체험, 도예교육-도예작품전시)	소프트웨어	
	◦ 마당놀이패 '마루', 해오름살림학교(공예체험)의 문화예술인들, 고른기회배움터(방과후 어린이학교) ◦ 봉명버섯농원, 청일관광농원, 국사랑, 녹색농원, 춘당초교, 파인벨리(숙박), 그린존농원, 야생화재배농가	◦ 영화교실, 민요교실(화전아리랑 교육, 악보복원, 녹음·음반제작, 공연, 홍보), 도예교실 및 도예전문인양성(문화강좌반, 전문강인반), 도예작업, 주막교실(가양주 상차림개발, 서비스위생교육)	휴먼웨어	
충북도 옥천군	◦ (구)보건소, 예곡교회, 충신장려각, 폐광지, 방앗간, 농협창고, 예곡정사, 담배건조장, 청산성당 예곡공소	◦ 감골 사랑방, 포도 존	개별	하드웨어
	◦ 예곡초등학교(폐교)	◦ 감곡예술학교	거점	
	◦ 백호, 흙담, 마을 길, 청산팔경	◦ 전통놀이공원으로 복원	연계	
	◦ 손바느질, 장승 깎기캠프, 천연염색체험, 전통문화체험, 국선도, 야생차, 백중씨름대회, 국궁, 대보름 줄다리기·다리밟기, 5일장	◦ 예술학교 운영프로그램, 감테마 축제 ◦ 예곡 아트빌리지(기획, 마케팅, 인력양성)	소프트웨어	
	◦ 마을에 예술가 3인 거주, 관내 예술단체	◦ 감골예술학교 운영회	휴먼웨어	
충남도 서산시 여미리	◦ 마을회관, 느티나무 쉼터 ◦ 윗장터, 정미소, 구)이발소, 구)주막터 ◦ 폐축사, 서당골, 폐축사, 명석바위	◦ (마을거점공간)마을회관 2층 개축하여 사랑방 영화관, 달맞이 마당(신축) ◦ (문화교류공간)여미 윗장터 복원, 여미갤러리, 여미디미방, 조형물 및 안내도·자전거 거치대 설치(신축) ◦ (문화창조공간)여미생활문화센터(축사 철거·신축), 명석바위복원(주차장, 팔각정 신축)	개별 + 거점	하드웨어
	◦ 농로, 농수로, 송림산책로, 임도 산책로	◦ 달맞이길, 쉼터조성(신축), 산책로	연계	
	◦ 여월미야의 밝은 달(서산팔경): 주민단합과 자긍심의 대표적 상징 ◦ 질그릇 중심의 윗장터 문화	◦ (여월미야 공동체)축제, 여미달력·앨범만들기 ◦ (옛장터 복원)벼룩시장, 계절별토산품, 공예품 판매, 향토음식개발컨설팅·요리교육 ◦ (1인1기)서당골 문화프로그램(조각, 공예·서예·국악·도자기교실), 문화전시회(전시 기획 및 진행자 양성, 전시)	소프트웨어	
	◦ 서예인, 귀촌한 예술인(교수)	◦ (건강한 마을)스토리텔링 발굴, 지역해설가 양성, 달맞이길 걷기 운동 ◦ (여미리 역량강화)주민교육(리더·주민), 홍보·마케팅, 운영지원·컨설팅, 산학연·행정네트워크체결, 문화교류매니저 양성	휴먼웨어	
전북도 완주군	◦ 만경강, 비비정, 호산서원, 습지	◦ 만경강전망대, 수생화원, 텃밭조성,	개별	하드웨어
	◦ 삼례양수장('20년대), 폐수처리장, 위생처리장,	◦ 비비랜드(농가음식문화공간, 마을문화갤러리, 주민예술창작공간), 야외공연장(문화카페), 에너지놀이터	거점	
	◦ 전라선철교, 역사길, 만경강 낙조, 삼례5일장	◦ 비비힐 만경강 산책길	연계	
	◦ 딸기축제, 당산제	◦ 비비랜드 운영 프로그램(주민예술창작공간, 마을문화갤러리, 농가음식문화공간), 마을 공간문화 디자인 프로그램, 마을동영상	소프트웨어	
	◦ 안주군청소년수련관, 완주문화의 집 예술인들	◦ 마을운영, 경영, 음식개발, 관리, 재무, 회계, 친환경농법, 생태교육, 가양주 교육과 관련지 견학 등으로 주민 역량 증진, 지역네트워크 조직	휴먼웨어	

표 5. 유·무형 자원을 바탕으로 한 계획요소별 활용계획 <계속>

지역	유·무형 활용 가능한 자원	활용계획	계획요소	
경북도의성군	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 사촌마을 고가(가옥, 만취당, 후산정사, 안동김씨종택, 자계정), 후평초등학교(폐교), 김동주가옥 ◦ 폐교(점곡중학교) ◦ 사촌가로숲, 산책로, 기존도로, 미천면 제방둑 ◦ (주)한국애플리즈, 영농법인 아이사랑, 청암공동체 	<ul style="list-style-type: none"> - ◦ 사촌 커뮤니티센터(점곡중학교) ◦ 산책로 	<ul style="list-style-type: none"> 개별 거점 연계 	하드웨어
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 큰줄당기기, 애기줄당기기, 화전놀이 등 ◦ 점곡체육회, 보육정보센터, 달집태우기축제, 효축제, 면민체육대회 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 사촌줄당기기 재현사업, 마을이야기, 사촌마을지, 영상기록관, 추억의 사진관, 사촌사이버문화관 ◦ 사촌마을과의 연계프로그램 	소프트웨어	
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 의성향교 전교, 마을문화해설사, 짚풀공예가, 씨앗공예가, 음악연주가, 종부 등 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 주민 교육(사촌규방, 사촌디미방, 사촌학당), 국내외 견학, 컨설팅, 사업추진조직활동지원, 문화교류매니저 	휴먼웨어	
	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 마을회관, 당집 및 당제 ◦ 목감막 및 공동목장, 잣성, 가시리 사무소, 빈 창고, 녹산장 및 갑마장 ◦ 정석항공관, 붉은 오름, 큰사슴이 오름, 서재철갤러리, 흙담 갤러리, 금속공예연구실, 녹산로 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 마을디자인 하우스, 국궁장, 당집 ◦ 제주 목축박물관, 예술가 지원센터 ◦ 가시리 문화센터(신축) ◦ 마을이야기 길 조성 	<ul style="list-style-type: none"> 개별 거점 연계 	하드웨어
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 목축문화 및 도구, 빈집 ◦ 백중제, 유채꽃 축제 오름, 마라톤 대회 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 가시리 문화지도 제작, 사이버 가시리 구축, 마을 박물관 콘텐츠 발굴 및 수집, 우리마을 알기프로그램, 이야기길 공공디자인 프로젝트 ◦ 문화 동아리지원(타악기, 마을밴드, 스포츠댄스, 로컬푸드 요리 동아리), 가시리 주민 문화교실(제주민요, 연극, 시각예술, 천연염색, 국궁, 공예)과 미취학 어린이 문화교실, 어린이·청소년문화교실, 노인문화교실 등의 지원 프로그램,, 예술가 레지던시, 축제 	소프트웨어		
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 서재철갤러리, 흙담 갤러리, 금속공예연구실 등의 가시리 문화 예술인, 가시리 문화 동호회 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 제주목축박물관 도슨트 양성, 마을 해설사 양성, 동아리 조직화(가시리 문화학교, 각 주민문화교실) 	휴먼웨어		

마을회관, 빈집, 정자 등 농촌 특유의 시설을 현재 주민의 문화시설 수요에 맞추어 전시관, 사랑방, 포토존 등으로 이용할 계획에 있다.

거점공간은 개별공간이 밀집된 공간 내 또는 대상지역 중심부에서 센터 기능을 하는 곳이다. 대부분 마을회관, 폐교, 양수장, 목감막 등을 활용하고 있으며 이들의 특징은 접근성이 좋은 지역에 위치해 있거나 제주 목감막과 공동목장처럼 원거리이지만 목축문화라는 지역 특성을 복원하여 교류공간으로 만들어가고 있다.

연계공간으로는 논, 밭, 공터, 오솔길, 하천, 폐철도부지, 성황당 터 등이 있었으며, 개별공간을 잇거나 개별공간과 거점공간을 연결하여 이야기길, 산책로, 공원 등으로 조성하고 있다.

2) 소프트웨어: 공간의 활용 측면

지역의 무형 자산을 찾아 보전하고 주민이 함께 활용할 수 있는 프로그램으로 만들어 조성된 공간의 활용도를 높이는데 그 목적이 있다(농림수산식품부, 2010). 대부분의 지역에서 주막거리, 즐말 장터, 서당골, 사촌 줄당기기와 사촌마을 내 고유문화, 목축문화 등 지역의 고유한 특성을 복원하거나 지역 내 문화인들과 협력하여 주민수요에 맞는 문화 활동 등이었다. 옥천군과 완주군의 경우는 전자보다는 후자에 치우친 프로그램이 많았다.

3) 휴먼웨어: 사업추진 조직 및 운영주체의 역량 측면

사업이 종료된 후에도 지역주민들이 지속적으로 프로그

램을 기획하고 운영하여 공간의 활용도도 높이고 주민들의 문화에 대한 수요를 충족시킬 수 있는 역량을 길러주는 것이 사업성과의 관건이다. 휴먼웨어 분야의 세부적인 사업내용은 이를 위하여 사업추진 및 주민활동조직체³⁾를 구성하고 그 조직체를 중심으로 동호회 및 학습회 운영, 교육, 견학, 워크숍 등을 추진할 수 있도록 지원하고 있다(농림수산식품부, 2010).

모든 지역에서 내·외부의 문화단체, 예술인, 관련 전문가, 마을 내 주민들이 보유한 무형 자산을 활용하고 있으며, 이들 간의 협력으로 사업추진 조직체를 구성하고 운영주체의 역량을 강화시키는 프로그램으로 구성되어 있다. 사실상 소프트웨어와 구분하기가 쉽지 않으며, 일부 지역에서는 혼돈해서 계획하기도 하였다. 사람과 사람 사이의 연결고리를 만들어 아이디어와 자원 등을 교환하고 공간을 운영할 주민의 역량을 길러줄 수 있다고 본다.

4. 사업 추진과정에서 제기된 사항 및 문제점

사업 추진과정에서 나타난 어려운 점은 계획요소와 관련된 사항보다는 행정 및 제도와 관련된 사항들이 좀 더 많은 것으로 나타났다<표 6>.

모든 지역에서 나타난 공통사항으로는 사업비 편성에

3) 지자체와 민간이 협력한 형태로 조직하기를 권하며 민간의 경우 그 지역에 기 구성된 주민단체, 문화관련 전문가, 지역대학, 시민단체 등이 협력하여 참여하는 형태

따른 소유권 문제였다. 동 사업의 성격상 토지를 매입하고 시설의 개조를 지원할 경우 소유는 지자체장이 된다. 소유는 운영과 유지관리비와 연결되므로 지역마다 찬·반하는 의견이 있었고, 주민과 행정의견이 대치되고도 하였다. 계획추진에서는 부지매입의 어려움, 건물의 내·외부 개조에 따른 변경범위 모호, 추진위원회 구성원의 교체 등으로 나타났다. 추진위원장은 6곳 중 3곳에서 교체되어 구성원까지 재구성되는 한편 대상지역의 일부가 변경되거나 사업이 다소 지연되기도 하였다.

표 6. 사업추진시 제기된 사항 및 문제점

구분	내 용
하드웨어	<ul style="list-style-type: none"> 부지매입하기로 한 시설 소유자의 변심으로 매입이 불가하여 사업대상지 일부 변경 방앗간 매입 불가로 외관만 활용 건물 외관과 내부의 리모델링 범위 모호
휴먼웨어	<ul style="list-style-type: none"> 추진위원회 구성원 교체로 사업추진 다소 지연, 사업 대상 범위가 일부 변경(3지역)
행정, 제도	<ul style="list-style-type: none"> 사업비 편성에 따른 시설의 소유 및 운영권 시설의 관리주체를 시장·군수에서 마을공동체로 요구 예산 추정 미 편성, 용역발주 불가 군 담당공무원의 잦은 인사이동(2지역) 하드웨어사업 착수 전에 소프트웨어 분야의 추진 어려움(예산 집행과 관련)
기타	<ul style="list-style-type: none"> 지자체 심의에 참여한 전문가의 사업에 대한 이해부족으로 사업혼란 야기(관광 또는 수익사업) 사업에 대한 이해가 부족한 컨설팅업체와 주민과의 갈등으로 주민수요를 충분히 반영치 못함

V. 결론

본 연구는 신문화공간조성사업이 진행되고 있는 지역을 대상으로 유·무형 자산 현황을 살펴보고, 그 자산들을 활용한 계획과 계획 수립의 과정에서 나타나는 문제점 등을 살펴보았다. 그 결과는 다음과 같다.

신문화공간조성사업은 대상지마다 공간 적용의 범위가 달랐으며, 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어로 나누어지는 사업추진 내용에 특성이 있었다.

사업대상지의 유·무형 자산의 현황을 조사한 결과 대부분 유형 자산이 무형 자산보다 많았으며, 경북 의성군의 경우 역사마을의 특성으로 무형 자산이 다른 지역에 비해 많았다. 유형 자산 중에는 일제시대 건축된 양수장, 목감막, 정미소, 이발관, 장터 등 지역의 역사와 농업특성이 남아있는 시설들이 포함되어 있었다.

유·무형 자산의 활용은 하드웨어, 소프트웨어, 휴먼웨어를 계획요소로 하여 살펴보았다. 유형 자산인 시설을 개조, 복원하거나 신축하여 공간을 조성하고, 그 공간에 담을 주민의 활동 프로그램의 마련, 이 모두를 이끌어 갈 사업 조직체 구성과 주민의 역량 프로그램 등을 볼 때 이러한 3가지 계획요소는 매우 밀접하게 연계되어 있었다. 하

드웨어의 경우 지역의 유·무형 자산을 활용한 경우가 대부분이었다. 소프트웨어의 경우 일부 지역의 자산을 고려한 것과 주민의 현재 수요를 감안한 프로그램들이 공존했는데 대부분 후자에 치중하고 있었다. 향후 사업에 있어서 대상지역의 기초자원 조사가 충실해야 하며 무엇보다도 평범한 마을주민들이 보유한 무형자산에 대한 조사가 필요하다고 본다. 지역의 유·무형 자산의 보전과 활용방안, 실질적인 주민참여의 지속성 여부에 있으므로 휴먼웨어에 대한 계획요소가 중요하다고 본다.

향후 본 사업으로 전환하게 될 경우 건축물 개조범위에 대한 판단, 추진위원회 및 공무원의 교체, 시설의 소유 및 운영권, 하드웨어 사업 착수 전 소프트·휴먼웨어 사업비 집행, 사업관계자와의 사업에 대한 공감대 형성 등 이에 관한 가이드라인을 마련하는 등 대비할 필요가 있다.

참 고 문 헌

- 강동진 (2007). 미국 지방도시의 역사적 중심가로 재활성화 방법 분석. **대한국토·도시계획학회지** 42(4), 75-94
- 강원도 황성군 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 강원: 황성군청
- 경상북도 의성군 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 경북: 의성군청
- 농림수산식품부 (2010). 신문화공간조성사업 사업지침. 농촌사회과.
- 농촌정책국 (2009). 업무자료. 농림수산식품부.
- 한국문화관광연구원 (2010. 6). **농촌지역 문화환경 개선방안 연구** (기본연구 보고서 2010-06). 서울: 한국문화관광연구원.
- 오덕성 (2007). 문화기반형 도시재생전략에 관한 연구, **한국생태환경건축학회논문집** 7(6), 53-64.
- 오동훈 (2010). 문화공간 조성을 활용한 선진 도시재생 성공사례 비교 연구: 벤쿠버 그랜빌아일랜드와 베를린 쿨트어브로이어 사례를 중심으로, **도시행정학보** 23(1) : 175-197.
- 전라북도 완주군 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 전북: 완주군청
- 전영미 (2009). 농촌 신문화공간조성사업 추진방안. 농촌진흥청, **신문화공간조성사업 추진방안 및 사례** (pp. 3-21). 경기: 농촌진흥청 국립농업과학원 농촌환경자원과.
- 제주특별자치도 서귀포시 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 제주: 서귀포시청
- 충청남도 서산시 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 충남: 서산시청
- 충청북도 옥천군 (2010). 신문화공간조성사업 기본계획. 충북: 옥천군청