문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 개발방법에 관한 연구

-2005 안동 군자마을 문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 개발과정을 중심으로-

신 중 진
(성균관대학교 건축학과 부교수)
김 희 경
(성균관대학교 건축학과 석사과정)

주제어 : 문화 · 역사마을가꾸기, 안동 군자마을, 지역자원, 체험프로그램

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

(1) 연구의 배경

문화와 역사[1]는 한 지역, 사회 또는 공동체 안에서 구성원들에 의해 만들어지고 공유되어지는 특성이 오랜 시간의 흐름 속에서 지역성으로 자리 잡아 그들의 생활과 환경에 영향을 미친다는 점에서 매우 밀접한 관계에 있다. 우리국토 곳곳에는 독자적인 문화와 역사를 간직해 온 많은 마을들이 있다. 최근 이러한 가치를 발굴하여 보전하려는 노력이 이루어지고 있으며 그 중에서도 정부지원[2]을 통한 마을단위의 마을가꾸기 활동이 활발히 진행 중이다.

지금까지 국내의 마을가꾸기[3]는 기성시가지 중심의 '마을 만들기'로 공원, 주차장, 광장정비 등의 환경개선을 중심으로 시도되어 왔으나 도농교류와 지역자원의 보전을 위하여 점차 그 활동이 전국의 지방으로 확대되고 있는 추세이다. 문화관광부에서 진행하는 '문화 · 역사마을가꾸기' 사업 또한 이러한 흐름 속에서 역사와 문화의 다양성, 그리고 각 마을의 개별성을 바탕으로 지역의 소중한 삶의 터전을 문화 · 역사가 살아있는 마을로 재창조하고, 문화적 가치를 살려 전통 생활문화를 구현하고자 하는 활동[4]이다. 이러한 문화 · 역사마을가꾸기 중에서도 마을자원[5]을 활용한

1) 문화는 좁게는 풍요와 여유로움이라는 의미로 인간적인 가치와 정신적 가치를, 넓은 의미로는 한 나라 또는 한 지역 도시의 생활양식 내지는 인간의 행동양식을 뜻한다. 역사는 일반적으로 인간사회의 지난날에 일어난 사실들 자체를 가리키기도 하고, 또 그 사실들에 관해 적어놓은 기록들을 가리킨다고 쉽게 정의할 수 있겠다.

2) 문화마을조성사업(농림부주관), 농촌전통테마마을사업(농촌진흥청주관), 문화 · 역사마을가꾸기사업(문화관광부주관) 등이 진행되고 있다.

3) '가꾸기'란 말은 있는 것을 더 좋은 상태로 만들기 위해 보살피고, 매만진다는 뜻이 강한 반면, '만들기'란 말에는 없는 것을 만들어 내거나 무언가를 새롭게 이루어간다는 뜻이 담겨있다. 본 연구에서 '마을 가꾸기'는 '마을 만들기'와 달리 마을의 활성화를 위하여 활용할 수 있는 마을의 물리적, 비 물리적 환경이 기존에 일부 조성되어 있는 상황에서 진행하는 활동을 의미한다. 정석, 마을단위 도시계획 실현 기본방향(Ⅰ), 서울시정개발연구원, 1999, 참고

4) 전국문화원연합회, 「문화 · 역사마을만들기」 사업백서, p.3 참고

체험프로그램은 그 지역 고유 자원을 도시민들과 공유하여 문화·역사적 가치를 보전하는 동시에 주민들의 생활환경을 개선할 수 있다는 측면에서 긍정적인 의미를 갖는다. 특히 국가 또는 지방 문화재로 지정된 고 건축물, 옛 길, 전통 경관과 같은 역사자원이 있는 지역에서 체험프로그램을 통하여 전통 역사자원을 현 시대에 맞게 적절히 활용하고 그 가치를 보전하는 역할을 한다는 측면에서도 체험프로그램 계획과 운영의 중요성이 증대되고 있다.

그러나 지금까지 진행된 많은 문화·역사마을가꾸기 체험프로그램 계획에서는 마을이 지니고 있는 전통 공간 활용 및 개선과 체험프로그램의 분리된 계획, 종합적인 마을가꾸기 활동을 지원하는 장기적 시점을 가진 체험프로그램 계획방법의 미 정립, 편중된 마을자원의 활용, 행정, 전문가, 또는 소수 주민에 의한 사업추진, 그리고 마을 공간정비나 주민조직형성과 같은 다른 마을가꾸기 활동들과의 연계성의 부족으로 체험프로그램 운영이 일회성에 그치거나 마을가꾸기 전반적인 활동이 시간이 지남에 따라 점차 그 활기를 잃게 되는 문제점을 보이고 있다. 따라서 향후 문화·역사마을가꾸기에서의 지속적인 마을가꾸기 활동을 지원하는 체험프로그램 개발방법의 정립, 지역특성을 살린 마을자원의 발굴과 체험프로그램 개발, 실질적인 지역 주민의 참여 기회부여 등의 필요성이 대두되었다.

(2) 연구의 목적

문화관광부[6]의 문화·역사마을가꾸기 지원사업 중 지속적으로 사업이 추진되고 있는 안동 군자마을을 대표사례로 선정하여,

첫째, 참여연구를 통하여 나타난 체험프로그램의 개발과정과 각 단계별 개발방법을 도출하고, 둘째, 체험프로그램 개발과정 가운데 다른 마을가꾸기 활동[7]들과의 관계 속에서 고려해야 할 항목들을 도출하여 앞으로의 문화·역사마을가꾸기가 다양한 요인의 협력관계 속에서 유기적이고 지속적으로 진행되어 마을 고유의 역사와 자원을 보전할 수 있는 체험프로그램 개발 방향을 제시하고자 한다.

따라서 본 연구는 국내 문화·역사마을이 가지고 있는 가치 있는 자원을 체험프로그램으로 개발하고 이를 마을가꾸기 활동의 관계 속에서 보전하고 가꾸어 나가는 방법을 제시함으로 향후 진행될 문화·역사마을가꾸기에 적용될 수 있다는 시사점을 가질 것으로 기대된다.

1-2. 연구의 대상 및 범위

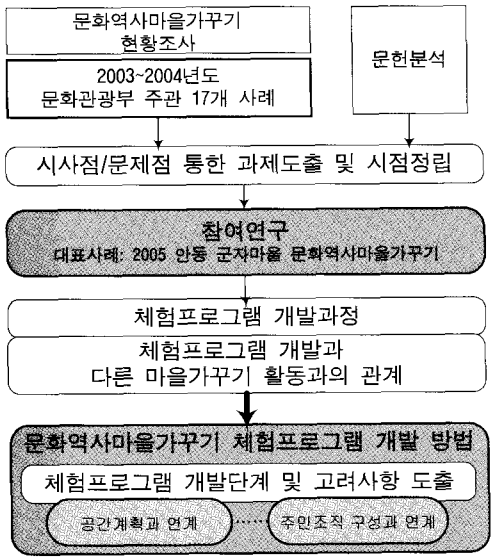
문화·역사마을가꾸기의 체험프로그램 개발 방법연구를 위해 2005 안동 군자마을 문화·역사마을가꾸기 사업을 대표사례로 선정하여 사업의 진행과정 속에서 참여연구를 통하여 체험프로그램의 개발과정과 시사점을 정리하고 그 과정과 동시적으로 진행되는 마을가꾸기 활동들과의 관계를 분석한다. 마을가꾸기 활동에 참여하기에 앞서 연구의 진행방향 및 시점정립을 위하여 지금까지 국내에서 선행된 문화·역사마을가꾸기 활동관련 사례를 수집하고 분석한다. 사례는 2003년과 2004년에 문광부 주관사업인 문화·역사마을가꾸기의 21개 추진사업 중 사업이 진행된 17개 사례를 대상으로 체험프로그램 개발주체와 내용, 물리적 환경 정비를 중심으로 조사를 진행한다.

5) 본 연구에서는 마을에서 전통적으로 내려오는 물리적인 문화·역사, 환경, 산업자원, 그리고 무형의 풍습과 전통이 담긴 생활자원, 이를 생활 속에서 실현해 나가는 인적자원 등 현대인에게 지속적으로 계승하고 보전할 가치가 있는 모든 것을 마을의 자원이라고 정의한다.

6) 이하 '문광부'로 지칭한다.

7) 마을가꾸기는 체험프로그램개발, 공간 만들기, 주민조직 만들기 등의 다양한 활동이 동시적으로 진행된다.

1-3. 연구의 방법



<그림 1> 연구의 흐름 및 구성

본 연구의 진행은 크게 문헌조사 및 사례검토 그리고 참여연구의 방법으로 진행되었다. 먼저, 기존 문헌을 통하여 문화·역사마을가꾸기의 의미와 마을가꾸기에서 체험프로그램의 역할에 관하여 살펴본다. 그리고 2003년부터 지금까지 문광부 주관으로 진행되어온 17개 국내 문화·역사마을가꾸기 사업을 검토하여 체험프로그램 개발의 현황 및 문제점과 그 특징을 밝히고 그 속에서 연구의 시점과 과제를 도출한다. 이를 바탕으로 2005년에 2단계 마을가꾸기 사업이 지속적으로 진행되는 안동 군자마을 문화·역사마을가꾸기 사업에 참여하여 체험프로그램을 계획, 개발하고 실제로 적용되는 과정 속에서 체험프로그램 개발단계를 정리한다.

문헌조사 및 사례검토, 참여연구를 통하여 도출된 문화·역사마을가꾸기의 체험프로그램 개발단계를 종합분석 함으로 각 개발과정에서 고려해야 할 항목을 도출하여 향후 문화·역사마을가꾸기에서 주민참여를 이끌어내고 이를 통하여 지역의 문화·역사자원을 지속적으로 보전하기 위한 바람직한 체험프로그램 개발방향을 제안한다.

2. 이론 및 기존사업 검토

2-1. 체험프로그램의 개념과 필요성

문화·역사마을가꾸기 체험프로그램은 마을이 가지고 있는 문화와 역사를 포함한 마을 고유의 자원들을 활용하여 참가자들이 몸소 체험할 수 있도록 계획된 체험활동들을 의미한다.

마을가꾸기에서의 체험프로그램은 참가자에게 마을의 자원에 대한 이해와 관심을 키우고 마을을 홍보할 수 있는 계기를 제공하며, 운영주체인 주민들에게는 주민참여 마을가꾸기를 이끌어내고 경제적 효과나 수익사업을 창출할 수 있게 한다. 또한 마을의 특징을 반영한 프로그램 운영은 주민들 간의 교류를 활성화시켜 공동체를 형성하고, 공동체의 지속성을 증진시킨다.[8]

특히 문화·역사마을가꾸기에서의 체험프로그램 개발은 마을이 가지고 있던 옛 전통 문화와 역사 자원을 개발하여 마을을 보전하고 사라져가는 전통을 유지할 수 있도록 한다는 측면에서 마을을 방문하는 도시민들에게는 교육적인 프로그램으로, 지역 주민들에게는 전통생활의 지속적인 반영으로서의 역할을 하게 된다.

2-2. 기존 문화·역사마을가꾸기 체험프로그램 개발현황과 과제

2003년과 2004년에 진행되었던 문화관광부 주관의 문화·역사마을가꾸기 사업 17개에 대한 각종 문헌과 온라인 자료를 통하여 수집한 정보를 바탕으로 체험프로그램의 운영 현황에

8) 김은정, "주민참여 마을만들기의 활동내용과 참여주체에 관한 연구", 『한국도시설계학회』, 2003년 4월호.

대하여 조사하였다. 마을 자원의 발굴과 이를 활용하여 계획된 체험프로그램, 체험프로그램의 계획과 운영의 주체, 그리고 프로그램 진행을 위한 공간계획여부 등 체험프로그램 계획과 관련된 항목을 기준으로 조사하였다. 그 속에서 각각의 항목과 현재까지의 운영현황과의 관계를 분석하여 각 사례별 체험프로그램 현황에 따른 시사점을 도출하였다.

표 1. 문광부지원 문화·역사마을가꾸기 1, 2단계 사업의 체험프로그램 개발방법 고찰

연도	마을	소재지	발굴 자원의 유형(개수)		개발 체험프로그램	개발·운영 주체		관련 공간계획	현재 지속여부	시사점
			문화역사 자원	지역생활 자원		주민	전문가			
1단계 2002.10~ 2003.10	A마을	경남	오광대발상지(1)	낙동강(1)	문화유산체험, 탈춤축제, 장승축제	–	●	체험 학습장	–	산업자원의 활용 등을 통한 지속적으로 운영 가능한 체험프로그램 부재
	B마을	전북	전통생활문화양식(2)	없음	화전놀이, 세시풍속	–	●	–	–	지역적 특성이 두드러지게 나타나는 체험프로그램의 계획 필요
	C마을	충남	자염 터(1)	천일염(1)	자염축제	●	●	자염 생산터 발굴	–	지역 고유의 특징을 가진 자원을 활용하였으며 자원의 활용 방법을 주민들과 계획
2단계 2003.01~12	D마을	경남	수산 별신굿, 풍어제(2)	없음	수산별신굿체험, 챗배놀이체험, 낚시체험	●	●	어촌문화체험장/전시관	–	체험프로그램을 지원하는 공간계획이 병행되었으나 이를 지속적으로 관리하는 주민들의 참여가 부족
	E마을	경북	인쇄문화, 가야토기, 가야금, 달맞이 풍물패(4)	없음	달맞이문화축제, 농촌체험프로그램	–	●	–	–	제전위원회가 체험프로그램 운영하고 주최함으로 주민조직 중심의 운영 결여
	F마을	경기	연무대, 화성행궁, 24반무예훈련관련 유물 (3)	없음	무예훈련 과정 재현	●	●	–	●	체험자들이 능동적으로 참여하고 함께 활동함으로 교육적 효과를 가진 체험프로그램 개발의 필요
	G마을	강원	의병문화재, 의암선생묘역(2)	없음	의병순례체험, 역사문화교실, 천연염색체험	●	–	의병 훈련장	●	지역 자원의 적극적인 활용을 통하여 주민참여를 적극적으로 유도하는 계획이 필요하다.
	H마을	경기	경기도무형문화재 41호, 자기/화분공장(2)	없음	도자기만들기 체험학습, 답사여행	–	●	체험 학습장	–	마을이 가진 자원의 가능성을 일부에 한정시켜 풍부한 체험프로그램 계획 결여
	I마을	충남	무형문화재 26호, 개심사, 박첨지놀이(3)	농경지(1)	박첨지놀이, 조선시대운송도구체험, 농촌체험	–	●	박물관	–	축제, 행사 등의 일회성이 아닌 다양한 프로그램과 함께 계획되는 체험프로그램 계획 필요
	J마을	제주	제주도신화, 아부 오름,(2)	숲, 목장, 감녕 해안, 목초지(4)	화전놀이, 전통세시풍속, 생태기행	–	●	–	–	특정 대상을 지정하여 지속적인 생태프로그램 운영, 주민주체 운영 필요
	K마을	충남	세시풍속(상여/가래질소리),유물전시관, 서당, (4)	짚풀공예논, 농기구,(3)	세시풍속전통문화체험, 농촌문화체험, 은행나무축제	–	●	–	–	전문가 중심의 체험프로그램 계획 및 운영, 지역자원(폐교)을 커뮤니티공간으로 활용
	L마을	전남	청자, 푸조나무, 청자가마터(3)	방울토마토, 오이,애호박(3)	수산별신굿재현, 챗배놀이체험, 강진청자문화제, 농사체험	–	●	–	–	청자문화제와 같은 일시적 프로그램보다 상시 운영되는 체험프로그램 필요
	M마을	전남	제례의식, 당산제, 도갑사,아천미술관, 왕인박사유적지(5)	월출산, 우포늪, 두레조직(3)	모산제 개최, 전통선비문화재현 및 체험	●	–	–	–	지역의 지역생활자원을 적극적으로 활용한 체험프로그램 필요
	N마을	서울	도봉서원, 도봉산 암각글씨, 4·19국립묘지, 옹기민속박물관(5)	없음	도봉서원 마을축제, 마을역사탐방	–	●	–	–	지역자원의 발굴 및 활용방안 계획의 필요. 축제 등의 일시적 프로그램보다 역사자원의 교육적 효과를 고려한 적극적 프로그램 계획필요

법환리 잠녀 마을	제주도 서귀포 대륜동	당, 굿, 마을포제, 초가, 돌담, 잠녀(6)	바다, 범섬, 해녀,해산물(4)	과거잠녀들의 물질모습재현, 보말잡기	●	●	–	–	마을이 가진 인적자원의 장점을 살린 체험프로그램을 계획하였으나 이와 함께 체험할 수 있는 풍부한 프로그램계획의 필요
효동 마을 삼효리	전남 영광군 묘량면	초가집, 연자방아, 서당 터, 돌담길, 고인돌, 우물(6)	계곡, 정자수, 장암산(3)	문화체험, 자연체험, 농경체험	–	●	–	–	문화원의 교육을 받은 교육위원 16명이 진행하여 전문 프로그램을 진행 /주민참여의 부재
군자 마을	경북 안동시 와룡면	문화재지정 건축물, 고문서(3)	없음	선비문화체험프로그램, 유교문화마을축제	–	●	선비문화 체험 학습장	●	고건축 활용 및 지역 전문가 운영 중심의 체험프로그램 계획으로 주민들에게 돌아가는 직접적 혜택 부재

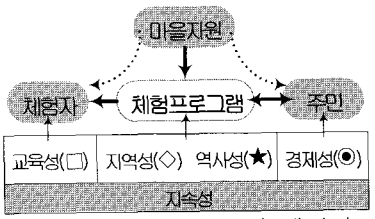
(▭ : 2005년 3단계 사업으로 선정된 마을)

(1) 기존 문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 개발현황과 특징

1, 2단계에 진행된 문화 · 역사마을가꾸기 17곳 대부분 마을에서 체험프로그램의 운영이 지속되지 못하는 것으로 드러난다. 그 첫 번째 원인으로는 마을자원의 발굴에 있어서 사업의 진행을 위하여 문화 · 역사자원을 우선적 개발하여 체험프로그램을 개발한 것을 들 수 있다. 17개 마을 대부분에서 지역생활자원[9]보다 문화 · 역사자원의 발굴과 활용이 더 적극적인 것으로 나타났으며 따라서 주민참여가 저하되고 개발된 프로그램이 일시적인 것으로 그치게 되었다. 또한 계획하고 운영하는 주체가 마을에서 생활하는 주민이 아닌 사업 실행 목적을 가진 전문가와 행정조직이 더 많은 것으로 보아 주민참여의 가능성 저하로 지속적 프로그램 운영이 어려웠다는 것을 알 수 있다. 사례분석에서는 주민참여와 전문가가 함께 개발한 경우 체험프로그램이 마을에서 지속적으로 운영되는 가능성이 높은 것으로 나타났다.

(2) 개발 기준 및 과제도출

1,2단계 문화 · 역사마을가꾸기 사례의 체험프로그램 개발 현황에서의 특징과 시사점을 바탕으로 지속적인 체험프로그램 운영이 가능하기 위한 교육성, 지역성, 역사성, 경제성, 그리고 이를 아우르는 지속성이라는 다섯 가지의 체험프로그램 개발 기준을 도출하였다. 선례를 통하여 교육성, 지역성, 역사성, 경제성 중 한 요소에 치우쳐 균형을 잃는 경우 전체



<그림 2> 체험프로그램 개발기준

표 2. 체험프로그램 개발 기준

개발시점	내용
역사성	과거부터 전해 내려오는 전통문화, 전통생활과 전통 건축물 등 마을 역사자원의 특성을 의미하며 그 가치를 지속적으로 보전하기 위한 기준
지역성	역사마을과 농어촌마을이라는, 마을과 주변 지역이 가지고 있는 전형적인 지역적 성격을 반영하기위한 시점
경제성	주민이 마을가꾸기의 주체가 되어 체험프로그램과 마을을 운영함에 따라 생기는 소득을 주민들이 관리하여 사업으로 인한 경제적 효과를 창출하고자 하는 시점
교육성	체험프로그램 참여대상들의 특성을 파악하여 프로그램을 개발하여 체험프로그램을 통하여 교육적 효과를 창출하는 시점
지속성	보전가치가 있는 마을자원을 체험프로그램으로 개발하여 마을 내에서 계속적으로 프로그램이 운영될 수 있는 다양한 조건을 고려하기 위한 시점

9) 본 논문에서 지역 생활자원이란 마을이 가진 산업자원, 인적자원, 생활자원, 환경자원을 포함하는 용어로 마을이 가지고 있는 문화 · 역사자원과 구분하기 위하여 사용한다.

체험프로그램의 운영 뿐 아니라 마을가꾸기 활동이 계속되기 어려웠음을 알 수 있었다.
따라서 본 연구는 마을 자원의 지역적 특성과 역사성을 살려 계획된 체험프로그램이 체험자에게 교육적 효과를 제공함과 동시에 그 가치를 보전할 수 있게 되며, 이 자원을 일상에서 접하는 주민이 직접 운영함으로 자원의 본 의미를 되살리고 주민에게는 경제적 가치를 가져다준다는 관점에서 접근하였다.

참여사례는 위의 문광부 사업에서 2단계의 사업 내용을 바탕으로 2005년 3단계 사업대상지로 선정된 세 마을[10] 중, 가장 먼저 추진된 안동 군자마을로 선정하였다.

3. 안동 군자마을 문화·역사마을 가꾸기의 개요

3-1. 안동 군자마을의 개관

현재의 군자마을은 안동댐의 건설(1974년)로 마을 전체가 수몰될 때에 개별 건축물의 보존을 위주로 이전 복원되어 형성된 마을이다. 그 결과 마을을 형성하고 있는 많은 요소들, 즉 마을 터, 가옥, 골목길, 마을 경관, 농토 등 수세기에 걸쳐 자연스럽게 형성되었던 물리적인 환경뿐만 아니라 마을에서 살던 주민들의 삶과 전통과 같은 무형의 문화적 산물들 또한 함께 잃어버린 마을이다.

2004년에는 안동 군자마을 문화·역사마을 가꾸기 활동을 통하여 마을 내 오천리 유적지가 갖는 전통 및 역사적 성격에 부합하는 프로그램을 설정하고 외부 강사들을 영입하여 체험프로그램을 운영하였다. 2004년의 연장으로 2005년에는 지속적 마을가꾸기 활동을 지원하는 체험프로그램 개발이라는 목표를 가지고 체험프로그램 개발 및 사업운영 주체를 주민으로 설정하고 추진하였다. 마을가꾸기는 MA를 중심으로 지역문화원과 각 분야의 전문가가 함께 마을가꾸기팀을 구성하여 마을의 물리적 환경개선과 실질적 주민소득창출을 위한 방법을 논의하며 주민에 의한 지속적 운영과 다각적인 마을 활성화가 가능한 체험프로그램을 개발하고 그에 따른 필요공간과 시설을 계획하였다.

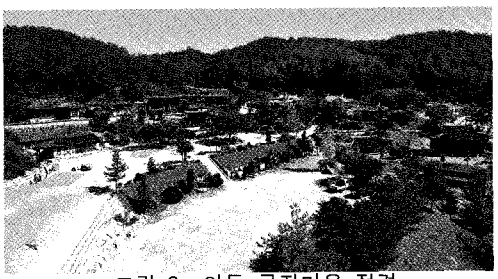
3-2. 안동 군자마을 문화·역사마을 가꾸기[11]

(1) 마을가꾸기의 개요

문광부 주관의 군자마을가꾸기는 2004년에 진행된 문화·역사마을가꾸기 사업을 통해 개발된 체험프로그램을 담는 공간계획, 새로운 체험프로그램의 개발, 그리고 수몰 전 군자마을 거주민을 대상으로 한 마을영역 확대와 그에 따른 주민조직 형성을 통하여 마을 자원을 발굴하고 이를 지속적으로 유지할 수 있도록 진행되었다. 따라서 사업의 내용적 범위는 수몰 전 주민들이 생활하는 경상북도 안동시 와룡면 오천 1,2리로 확대 되지만, 물리적 계획의 범위는 군자마을로 한정한다.

표 3. 군자마을의 면적과 인구

행정구역	전답면적	인구
오천 1리 (군자마을, 방잠)	50만평	20가구,33명
오천2리(이사, 우무실, 조마리)		55가구,106명



<그림 3> 안동 군자마을 전경

10) 문화·역사마을가꾸기 3단계 사업 대상 마을: 영광 효동마을, 서귀포 잠녀마을, 안동 군자마을

11) 이하 '군자마을 가꾸기'로 칭한다.

(2) 마을가꾸기의 목표

주민들이 군자마을을 지역의 문화, 역사적 자원으로서 긍지와 관심을 갖고 스스로 가꾸어갈 수 있도록 하며 지역사회의 문화, 역사적 유산들에 대한 가치를 주민들이 생활 속에서 느낄 수 있도록 한다. 또한 주민을 비롯한 이해관계자와의 합의도출과 협력에 의한 마스터플랜 및 조경, 건축부분의 종합적 마을디자인이 될 수 있도록 한다. 그로 인하여 마을의 문화와 역사의 정체성을 살리면서 주민들의 생계유지에 도움을 주어, 마을을 지속적인 자원으로 남길 수 있도록 한다.

(3) 마을가꾸기의 과정

군자마을 가꾸기는 자원을 찾고 지역을 이해하는 준비단계, 마을가꾸기 구상안을 가지고 주민들의 의견을 담은 공간과 프로그램을 만드는 실천단계, 만들어진 체험프로그램을 직접 시연하고 평가하는 총 네 단계로 진행되었다. (그림-4) 그리고 매 단계마다 주민 전체가 모이는 주민과의 만남을 통해 설명회, 워크샵 등을 진행하여 주민들의 의견이 반영될 수 있도록 하였다. 2005 군자마을에서 마을가꾸기의 활동 내용은 크게 체험프로그램 만들기, 공간 만들기, 주민조직 만들기로 구성된다.

4. 문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 개발과정과 단계

4-1. 체험프로그램 개발과정

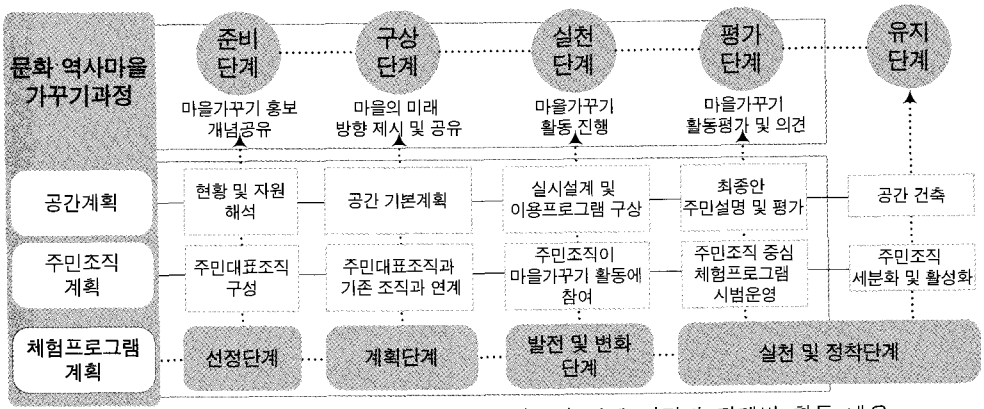
문화 · 역사마을가꾸기의 체험프로그램 개발과정은 군자마을 가꾸기와 향후 진행되어야 할 과정을 정리하여 도출되었다. 체험프로그램을 개발하는 과정은 마을가꾸기 전체 진행과정 속에서 공간계획, 주민조직 계획과 상관관계를 가지며 진행된다. 체험프로그램은 크게 네 단계로 구분할 수 있는데 이는 마을가꾸기 과정이 단계별로 진행되는 가운데 도출되었다. 각 단계에 속한 세부항목은 정해진 우선순위 없이 동시에 진행하여 각각의 활동이 지속적으로 피드백 될 수 있도록 한다.

4-2. 체험프로그램의 단계별 특성

(1) 선정단계

① 마을자원 발굴

지역 특색을 담은 마을 자원의 발굴은 현대인의 생활 속에서 잃어버린 옛 선조들의 가치를 되살펴 볼 수 있는 체험프로그램 계획을 위한 기반이 된다. 자원 발굴방법으로는 현장조사, 주민 인터뷰와 설문, 그리고 주민 워크샵 등이 있으며 자원을 발굴함에 있어 중요한 것은 전문가가 특별한 기준이나 평가를 세우



<그림 4> 안동 군자마을 문화 · 역사마을가꾸기 전체 과정과 딘계별 활동 내용

표 4. 오천 1, 2리의 마을자원

분류	자원	분류	자원
역사문화자원	수운잡방	산업자원	예안면토산물 (인삼, 꿀, 송이버섯, 은어, 쇠, 설면
	전통음식 (식혜, 술, 된장, 식초 등)		오미자, 석이버섯, 옻, 잣, 백복령)
	국가지정문화재 (후조당 , 탁청정, 한석봉글씨)		예안면진상물
	경상북도지정문화재 -탁청정 종택/ 광산김씨 제사 및 사당/ 침락정		안동지역특산물 (안동포, 수동화문석, 술, 담산벼룻돌)
			농기구(벼타작 기계, 디딜방아, 솔바디, 암반, 탈곡기, 지게 등)
			마(산약), 단호박, 고추, 고구마, 감자
	유물전시관(숭원각)	생활문화자원	경로당
	향병일기		자치기
	호구단자,전적 (국가보물 1018, 1019호)		베틀
	조마리마을의 어원, 양석 · 음석관계		가마니(짚풀공예)
	제사, 향교		농촌가옥(마당, 방, 부엌)
	가구(궤짝, 장롱 등)		당제
	광산김씨강당	인적자원	된장만들기
	명심보감		주민들의 모임
	수몰 전 초등학교		문중관리
환경자원	수몰 때 옮긴 느티나무		유교회
	솔, 바디, 암반		붓글씨, 한문
	수몰전 당나무		고가구제작
	덜렁바위, 벼락바위, 널바위		사진찍기

지 않고 주민들이 모든 것을 있는 그대로 찾아내는 것이다.[12] 특히 주민과의 인터뷰, 설문 및 워크샵의 진행은 주민들과의 관계를 만들어가는 과정이므로 신뢰를 쌓을 수 있도록 접근한다. 군자마을의 경우 현 마을과 수몰 이전 군자마을에 거주했던 주민들도 대상으로 하여 현재 물리적인 환경으로 남아 있지는 않지만 주민들의 기억 속에 남아 있는 자원까지 모두 조사하여 그 역사적 가치를 되새길 수 있도록 계획하였다.

② 주민조직 구성

주민은 마을의 다양한 자원을 생활 속에서 직접 접하고 계승하는 주체라 할 수 있으므로 주민조직을 구성한다는 것은 체험프로그램을 포함한 마을가꾸기 전반적인 활동에서 주민참여가 이루어질 수 있도록 하는 것을 의미한다. 주민조직은 주민들의 마을가꾸기 활동 의견제시 또는 주민들에게 진행 경과 등을 전달하는 통로가 되며 마을가꾸기에 관심 있는 주민들과 연계가 되는 시작점이 된다.

주민조직의 구성은 마을에서 기존에 활동하는 조직이 있는 경우 이를 조사하고, 그 중 마을의 특성과 마을가꾸기 활동의 특성에 맞는 조직을 중심으로 재구성하도록 한다. 적합한 조직이 없는 경우 새로 조직을 자치적으로 형성하도록 하되 마을 주민들의 의견을 수렴할 수 있는 영향력 있는 주민들과 마을가꾸기에 관심을 가지고 적극적으로 참여할 의지가 있는 주민들로 구성되도록 한다. 2005 안동 군자마을에서는 기존 주민조직을 중심으로 각 조직 간의 연대를 통해 공동체의식을 회복할 수 있는 계기를 마련하고, 체험프로그램을 포함한 마을가꾸기 전반을 이해하며 운영할 수 있는 주민조직 구성을 목표로 하여 10명으로 구성된 주민대표모임을 구성하였다.

③ 관련사례 조사 및 답사

기존에 진행된 마을가꾸기 활동을 참고함으로 마을 내에서 체험프로그램이 가지고 있는 역할과 그 영향력에 대하여 미리 숙지함으로 체험프로그램 개발 시 마을이 지향하는 방향

11) 방한영, "농촌마을의 지역유산활용에 대한 연구", 『한국농촌건축학회논문집』, Jun, 2003. pp.53-64.

프로그램명	진행 장소	번호
돌잔치	다목적실, 후조당	② ⑨
성년례	마을 윗 마당	⑦
제사	후조당, 체험살림채	③ ①
회혼례	탁청정 앞 잔디	⑥
휘호대회	후조당	②
가훈 써주기	탁청정	⑥
군자마을 문화전시관	숭원각	④
전통음식체험	다목적실	⑨
식초만들기	다목적실	⑨
군자마을 전통찻집	탁청정, 읍청정	⑥ ⑤
경운기타기	군자마을 입구 오천2리	⑧
오천리소리담기	체험살림채	①
감자구지	마을 아랫마당	⑧
전통놀이체험	마을 아랫마당	⑧
고택체험	후조당, 사랑채, 읍청정, 체험살림채, 다목적실	① ⑨ ② ③ ⑤

<그림 5> 군자마을의 공간 활용을 고려한 체험프로그램 계획

에 맞게 계획할 수 있다. 그 중 마을이 가지고 있는 자원과 유사한 자원을 가진 마을가꾸기 관련선진사례가 있는 경우 전문가는 직접 마을주민들과 답사한다. 이러한 과정은 주민들에게 마을가꾸기에 대한 이해도를 높임과 동시에 자신감을 부여할 수 있다.

④ 기존 운영 체험프로그램 평가

마을에서 이전부터 계속적으로 진행해 온 체험프로그램이 존재하는 경우 마을의 목표와 방향에 따라 이를 평가하여 새롭게 계획되는 프로그램들과 원활하게 운영될 수 있도록 한다. 평가는 기존 체험프로그램 참여자와 진행자를 대상으로 인터뷰, 설문조사 및 필요한 경우 직접 프로그램에 참여하여 장단점을 분석하여 진행하며 그 결과로 필요, 수정, 보완사항을 도출하여 새롭게 계획되는 프로그램에 반영하도록 한다. 평가의 기준은 앞에서 언급한 체험프로그램 개발시점에 따른다.

군자마을에서는 2004년에 진행된 프로그램을 2005년 마을가꾸기 프로그램(체험프로그램 개발과 공간 만들기)에 반영하기 위해 보고서 등의 자료 분석과 주민 및 관계자들의 설문조사, 인터뷰 등을 통하여 체험프로그램 내용과 공간의 문제점, 개선방안 등을 위주로 진행하였다.

⑤ 체험프로그램 평가 및 선정기준[13] 설정

체험프로그램의 평가 및 선정기준은 마을이 목표로 하고 있는 미래의 이미지와 직접적으로 연계된다. 본 연구에서는 체험프로그램의 개념과 목적, 기존 체험프로그램 운영의 문제

표 5. 체험프로그램 평가, 선정 항목

구 분	항 목	단 계
역사성	역사문화자원을 활용	계획
지역성	지역 자원 (자연자원, 인적자원)을 활용	계획/추진
교육성	교육적 효과	계획/추진/평가
	참가자의 만족도	계획/추진/평가
경제성	경제적 효과 창출	계획/평가
	경제적 효율성	계획/평가
	주민생활경제의 기여도	평가
지속성	프로그램의 진행시기	계획
	주민들의 참여	계획/추진
	주민들의 만족도	계획/추진/평가
	물리적환경에 미치는 영향	계획/추진/평가
	계획, 운영과정의 투명도	계획/추진/평가
	지원체계, 프로그램의 구축	계획

13) 체험프로그램 선정기준은 (표-2 문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 개발기준)과 동일한 내용으로 구성될 수 있다. 다양하고 산발적으로 계획된 체험프로그램을 지속성, 역사성, 지역성, 교육성, 정체성의 기준으로 선정 한다.

점과 시사점을 통하여 마을을 지속적으로 유지하는 방법에 있어서 지역성과 역사성을, 주민들이 주체가 되어 활동한다는 목적에 따라 지속성과 경제성을, 참여하는 사람들이 가지는 기대효과에 따라 교육성을 도출하였다. 이렇게 도출된 항목은 사업의 계획단계, 추진단계, 평가단계에서 어떻게 적용될 수 있는지에 대해 고려하여 지속적인 체험프로그램의 보안과 개발이 이루어 질 수 있도록 하는 것이 중요하다.

(2) 계획단계

① 새로운 체험프로그램 개발 및 계획

체험프로그램의 평가 및 선정기준에 따라서 선정된 마을의 미래 이미지에 부합하는 체험프로그램에 대한 구체적인 계획을 세우도록 한다. 이 때 구체적인 계획이라 함은 프로그램의 내용, 체험 대상, 프로그램의 적합한 적용 시기, 진행 장소, 시간적 흐름에 따른 구체적인 진행방법, 주민참여 가능 부분, 필요사항, 필요 공간, 준비물, 필요인원을 말한다. 또한 각 개별 프로그램이 다른 프로그램과 연계되었을 때 얻을 수 있는 시너지 효과를 고려하여 진행과 체험에 있어서 장기적이고 효율적인 프로그램 계획을 하도록 한다.

② 기존 체험프로그램 수정 및 보완

기존에 운영된 체험프로그램 평가 사항을 바탕으로 프로그램의 추가, 제거 및 수정, 보완 사항을 결정하여 새로운 체험프로그램과 자연스럽게 융화될 수 있도록 한다.

2005 군자마을 체험프로그램 계획과정에서는 프로그램의 다양화, 환경 개선, 마을 축제의 차별적 운영, 교육적 효과의 증대, 그리고 지역성이 반영된 특성화된 음식을 개발한다는 다섯 가지의 수정 및 보완 사항을 도출하였다.

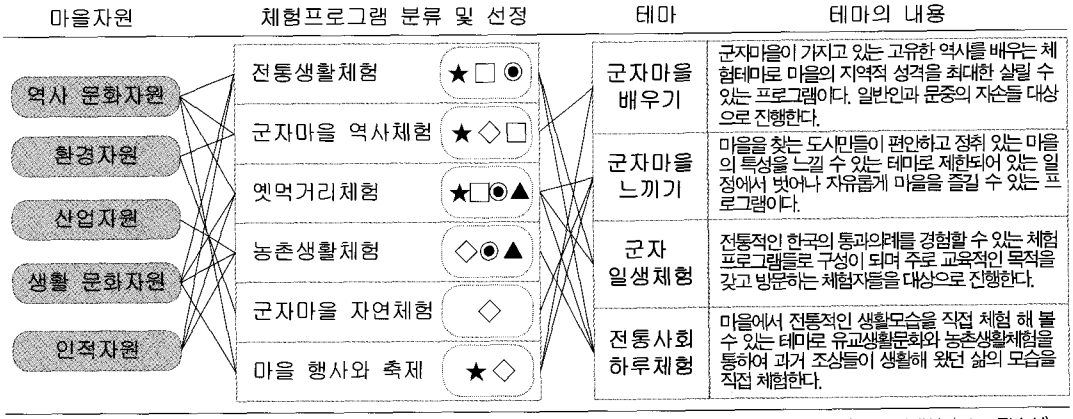
(3) 발전 및 변화단계

① 체험프로그램 일부 주민 시범운영

이 단계에서는 일차적으로 계획, 개발된 프로그램을 바탕으로 마을가꾸기 초기 단계에서 주민들이 직접 운영할 수 있는 체험프로그램을 선정하여 2~3회 시범운영을 해 보도록 한다. 이 단계에서 실질적인 운영 가운데 수정해야 할 구체적인 보완사항을 도출할 수 있으며 주민들에게는 자신감과 적극성이 부여된다.

② 체험프로그램 분류 및 테마별 계획

위의 과정을 통해 개발된 다수의 체험프로그램을 마을이 나아가야 할 방향과 체험프로그램의 개발 목적에 따라 분류한 뒤 운영방법을 제시하고 이를 상품화 할 수 있는 안을 계



<그림 6> 마을자원, 체험프로그램 분류, 테마와의 관계도

획하여 적용할 수 있도록 한다.

또한 마을 체험프로그램에 참여하는 대상이 가지는 참여 목적에 따라 테마를 선정한 뒤 각각의 테마에서 얻을 수 있는 효과에 따라 프로그램을 조합하여 참가자들이 선택한 테마에 따라 체험할 수 있도록 계획한다. 이는 참가자들에게는 다양한 선택의 폭을 제공하는 동시에 체험 효과를 상승시킬 수 있다. 테마 속에 들어간 각각의 프로그램은 유사 성격에 따라 내부에서 융통성 있게 조절 가능하므로 여건과 진행 환경에 따라서 프로그램을 선택하도록 한다.

군자마을에서는 분류된 프로그램을 네 가지 테마로 계획하여 프로그램을 효율적으로 운영할 수 있도록 하였다. 참가자들은 마을을 장시간(1~3일) 방문 할 때 자신이 원하는 테마를 선택하여 참여할 수 있게 되며 진행하는 마을 주민들 또한 미리 계획된 순서에 따라 프로그램을 운영할 수 있게 된다. 각 테마별 구체적인 진행일정에는 방문객들이 도착해야 하는 시간, 각 프로그램의 단계별 소요시간, 필요물품 및 준비사항, 진행 장소, 진행담당 주민 등이 모두 고려되어야 한다.

(4) 체험프로그램 실천 및 정착단계

일부 체험프로그램이 주민들에 의해 운영되기 시작하여 주민들이 프로그램 진행에 자신감이 생기게 되면 초기 단계에서 개발된 프로그램 속에서 주민참여가 가능한 부분들을 찾아내어 주민교육을 통하여 주민들의 체험프로그램 운영 범위를 점차적으로 넓혀나가도록 한다. 일반적으로 초기 단계에서 주민들 스스로 운영할 수 있는 프로그램은 주민들의 생계와 연관된 농촌체험 등에 한정되지만 마을의 자원을 가꾸고 활용하는 방법을 교육받음으로 체험프로그램에 있어서 주민참여의 범위가 확장될 수 있게 된다. 따라서 체험프로그램 실천 및 정착단계에서는 주민교육을 통한 주민주체의 마을 프로그램 운영 및 유지관리, 새로 형성된 공간의 유지관리가 진행되며 다양한 방법의 마을 홍보를 통하여 주변 지역과 전문가 간의 네트워크가 형성된다. 이를 통하여 체험프로그램들이 추가로 개발될 수 있으며 기존 프로그램들이 보완, 변화 되는 등 마을가꾸기 과정 속에서 체험프로그램이 계속적으로 발전할 수 있다.

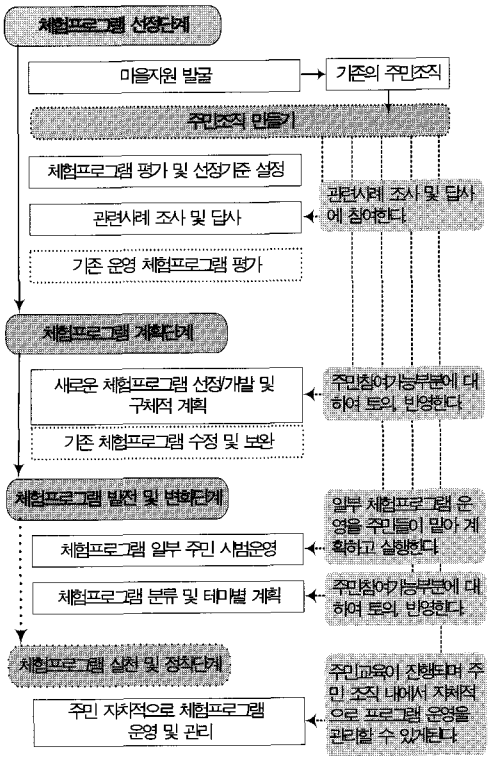
5. 체험프로그램 개발과 마을가꾸기 활동과의 관계

마을가꾸기 활동을 대표하는 세 가지를 체험프로그램 계획, 마을 공간계획, 그리고 주민참여의 기반이 되는 주민조직 구성이라고 볼 때 각각의 활동은 다른 두 가지와 긴밀한 관계를 가지며 진행된다고 할 수 있다. 문화·역사마을가꾸기의 체험프로그램 개발 또한 프로그램이 담기는 공간 만들기와 프로그램 운영 주체인 주민조직 구성의 각 단계마다 상관관계를 가지고 진행되어야 마을가꾸기 활동이 일체화되어 지속적으로 유지될 있다. 따라서 체험프로그램의 각 개발단계에서 공간 만들기와 주민조직 만들기의 과정과 고려해야 할 내용들을 군자마을의 사례를 통하여 제시함으로 향후 개발되는 체험프로그램이 마을가꾸기 전체 활동 속에서 진행될 수 있도록 하였다.

5-1. 체험프로그램개발과 공간 만들기

체험프로그램 개발의 각 단계에서는 프로그램이 진행될 장소, 프로그램에 필요한 공간 및 개선되어야 할 공간 등 각 프로그램에 따른 공간(건축물과 마을의 외부 공간, 프로그램에 필요한 시설) 활용방법을 함께 고려하여 계획해야 한다. 구체적 고려항목으로는 마을

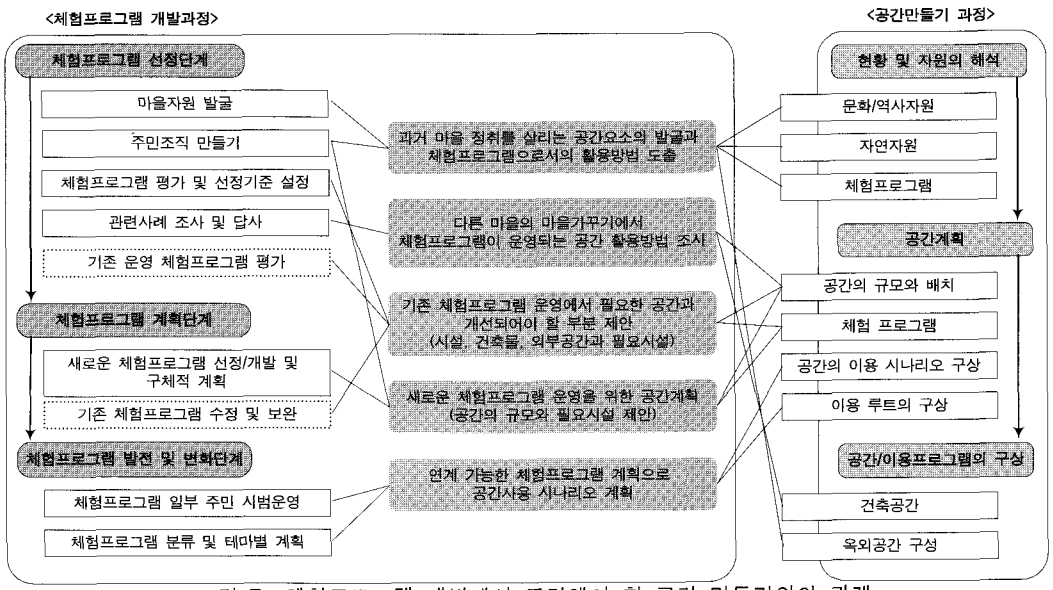
주민들을 위한 공간수요 예측, 관광객과 주민과의 이용에 상충이 없는 동선분리, 체험프로그램의 시나리오에 따른 마을 공간 배치 등이 있다. 이를 통하여 개발된 체험프로그램이 진행되는 공간에 대한 계획과 기타 보조공간에 대한 계획이 구체적으로 구성되어 마스터플랜이 마을의 단순한 물리적인 정비에 그치지 않고 계획된 프로그램이 각 필요한 공간에 담겨 주민들의 체험프로그램 활동을 지원할 수 있는 기반을 형성함으로 마을가꾸기 활동이 지속적으로 진행될 수 있도록 한다.



<그림 8> 체험프로그램 개발에서 고려해야 할 주민조직 만들기와의 관계

5-2. 체험프로그램개발과 주민조직 만들기

주민조직을 구성하는 것은 곧 지속적인 주민참여를 위한 기반을 마련하는 과정이라 할 수 있다. 주민조직은 모든 마을가꾸기 활동의 주체가 되며 주민들의 의지와 요구를 모아 일괄된 방향으로 이끌어 갈 수 있다는 점에서 마을가꾸기 성공 여부에 큰 영향을 미치기 때문이다.[14] 특히 체험프로그램 개발에 있어서



<그림 7> 체험프로그램 개발에서 고려해야 할 공간 만들기와의 관계

는 마을 자원의 발굴부터 프로그램의 운영에 이르기까지 모든 과정에 참여해야 하기 때문에 마을가꾸기 사업의 초기단계에 구성하여 점진적으로 조직을 발전시킬 수 있도록 하는 계획이 필요하다. 마을가꾸기의 계획이나 추진 중에는 지역주민들의 참여를 이끌어내는 것이 중요하며 그 이후에는 주민들이 운영하고 유지관리를 책임져야 한다는 점에서 주민조직의 역할 비중이 마을가꾸기가 진행될수록 증가된다고 할 수 있다. 마을가꾸기 사업 이후에도 주민조직이 유지가 되어 마을을 지속적으로 가꾸기 위해서는 계속적인 주민교육과 체험프로그램 수정, 개발이 진행되어야 한다.

6. 결론

6-1. 체험프로그램 개발과정

본 연구에서는 기존 문화 · 역사마을가꾸기 체험프로그램 계획의 문제점을 진단하고 이에 대한 바람직한 개발방향을 제안하고자 하였다. 참여연구를 통하여 도출된 체험프로그램의 개발과정은 다음과 같다.

체험프로그램의 개발단계는 크게 네 단계로 구분된다. 첫 번째는 주민들과 함께 마을의 자원을 발굴, 주민조직 구성, 체험프로그램의 평가기준 설정, 관련사례 조사 및 답사, 기존 운영 체험프로그램 평가 등이 이루어지는 체험프로그램 선정단계이고, 두 번째는 선정단계를 통하여 도출된 프로그램을 구체적으로 계획하고 개발하며 기존 운영 프로그램을 수정 보완하여 함께 운영계획을 구성하는 체험프로그램 계획단계이다. 세 번째는 계획된 프로그램을 주민들과 시범적으로 운영하고 방문객들의 요구에 맞춘 테마 형 프로그램을 계획하는 체험프로그램 발전 및 변화단계이고 마지막은 프로그램이 주민 자치적으로 운영, 관리되는 체험프로그램 실천 및 정착단계이다.

각각의 체험프로그램 개발 단계는 마을가꾸기 활동 내에서 독자적으로 진행되는 것이 아니라 마을의 공간계획, 주민조직 만들기 등과 긴밀한 관계를 가진다. 따라서 본 연구에서는 마을가꾸기 전체 활동이 유기적으로 진행되며 이를 기반으로 지속적인 마을가꾸기가 이루어지도록 진행과정 속 단계별 고려사항을 참여연구를 통하여 도출하였다.

6-2. 지속적인 체험프로그램 개발

마을가꾸기 활동은 주민들의 의지와 참여도, 그리고 다양한 활동주체들과의 원활한 협력관계 정도에 따라서 그 진행기간이 결정된다고 볼 수 있다. 이 속에서 체험프로그램은 지속적인 피드백을 통한 마을자원의 재발견과 그에 따른 프로그램의 개발과정을 가져야 한다. 마을가꾸기가 진행되면서 초기단계에서 발견하지 못했던 자원들을 새롭게 발견하게 되는 경우가 있는데 이는 대부분 주민들의 자원에 대한 시각변화에서 기인한다. 주민들 스스로가 자원이라고 느끼지 못했던 부분들이 선진사례 답사 등을 통하여 자원임을 인식하게 되어 체험프로그램으로 발전될 수 있게 된다. 새로운 자원이 발견되면 전문가는 주민들과 함께 상의하여 프로그램 진행에 필요한 구체적인 계획을 통하여 체험프로그램을 정착시킬 수 있도록 한다. 따라서 체험프로그램 개발이 마을가꾸기 초기단계에서만 진행되는 것이 아니라 공간이 새롭게 형성되고 주민조직

14) 지금까지 국내에서 진행되어온 마을만들기 사례를 통하여 살펴 본 결과 다수 주민의 호응 하에 마을 만들기 활동이 적극적이고 지속적으로 이루어지기 위해서는 주민들의 힘을 모을 수 있는 주민조직이 존재하고 또한 적극적으로 활동해야 가능할 수 있다는 것을 알 수 있다.
정석, 마을단위 도시계획 실현 기본방향(Ⅰ) 주민참여형 마을 만들기 사례연구, 서울시정개발연구원, 1999, 참고

인 안정적으로 정착된 후 지속적으로 마을가꾸기 활동이 진행되는 가운데 주민들과 전문가들이 끊임없이 피드백을 하는 과정 속에서 발전되고 정착될 수 있도록 한다.

6-3. 연구의 한계 및 향후과제

본 연구의 한계점은 단기간에 주민운영 가능 체험프로그램을 우선적으로 개발하고 이를 실제적인 운영과정 속에 적용해 보지 못했다는 점이다. 따라서 장기적인 마을가꾸기 과정 속에서의 주민조직의 변화와 공간의 변화를 고려한 체험프로그램 개발방법의 제시가 필요하다.

그러므로 향후 진행되는 군자마을 마을가꾸기에서는 개발된 다양한 테마의 체험프로그램을 점진적으로 적용, 실시하고 그에 따른 문제점들을 수정, 보완하여 활성화 하는 과정을 통한 체험프로그램의 구체적인 진행 및 변화과정을 정리해야한다. 또한 이를 운영하기 위하여 마을가꾸기 주민조직을 세분화하여 체험프로그램과 상품화 운영을 담당할 수 있도록 하는 활동이 추가로 요구된다.

향후 과제로는 본 연구에서 도출된 체험프로그램 개발과정을 다른 문화·역사마을가꾸기 사례에 적용하여 검증하는 추가 단계를 통하여 수정과 보완을 통한 후속 연구와 장기적인 체험프로그램 진행과정 속에서 요구되는 건축 공간 및 주민조직과의 관계에 관한 세부 연구가 진행되어야 할 것이다.

<참고문헌>

1. 방한영, "농촌마을의 지역유산활용에 대한 연구", 『한국농촌건축학회논문집』, Jun.2003.
2. 이을규, "농어촌활성화사업 계획과정의 교훈과 해결방안 모색",『건축』,대한건축학회지, Vol.49, No.6, Jun. 2005.
3. 임경수, "지역 만들기와 지역 만들어주기",『건축』, 대한건축학회지, Vol.49, No.6, Jun. 2005.
4. 송미령, "농촌활성화를 위한 관광개발, 그 비전과 과제를 생각한다.",『건축』, 대한 건축학회지, Vol.49, No.6, Jun. 2005.
5. 방한영, "농촌마을 활성화 정책의 발전 방향모색",『건축』,대한건축학회지, Vol. 49, No.6, Jun. 2005.
6. 이재준, 이상문, "지속가능한 농촌발전을 위한 주민참여 요인분석에 관한 연구", 『대한국토도시계획학회』, Vol.38, No.3, Jun. 2003.
7. 김은정, 김윤이, 신효진, 신중진, "주민참여 마을만들기의 활동 내용과 참여주체에 관한 연구",『한국도시설계학회』, Apr. 2003.
8. 임경수, 한종길, "지역경쟁력 강화를 위한 지역브랜드 개발전략",『한국도시행정학회』, Vol.16. No.3, Dec. 2003.
9. 심인보,, "전라북도 관광개발전략에 관한 연구",『대한국토도시계획학회』Oct. 2002.
10. 공성애, 최근희, "지역문화행사(이천 도자기축제)의 지역 경제파급효과에 관한 연구",『도시행정학보』, 한국도시행정학회, Vol.18, No.1 Apr. 2005.
11. 안동문화원, 「문화·역사마을만들기」 추진현황보고서, 문화·역사마을가꾸기 안동추진위원회(안동문화원), Jan. 2005.
12. 마을연대,『주민참여 마을만들기의 마을디자인운동 평가집』,마을연대, Sep. 2003.
13. 전국문화원연합회, 「문화·역사마을만들기」 사업백서, 2005.
14. 정석, 마을단위 도시계획 실현 기본방향(Ⅰ) 주민참여형 마을 만들기 사례연구,

서울시정개발연구원, 1999
15. 김승근, 김정진, 주민이 참여하는 농촌마을 개발을 위한 조사연구, 한국농촌건축학회논문집,Vol.5,No2, Jun. 2003

A Study on Development Process of Experience Program in 'Recreating Cultural and Traditional Village'

- Focusing on Development Process of Experience Program in '2005 Andong Gunjamaul Recreating Cultural and Traditional Village' -

Shin, Joong-Jin
(Professor, School of Architecture, Sungkyunkwan Univ.)
Kim, Chi-Kyung
(Graduate School of Architecture, Sungkyunkwan Univ.)

Abstract

The purpose of this study is proposing a method of developing experience program for organizing continuous 'Recreating Cultural and Traditional Village'. Therefore, with having purpose of developing experience program which is deeply related with residents organization and architecture in the village, the researcher has participated in '2005 An-dong Gunjamaul Recreating Cultural and Traditional Village' ; accomplished developing experience program which can continuously manageable by residents and space and facilities which are accompanied with program.

The results of this research are as follows. The developing process of experience program has four phases; selecting program, planning program, growing and changing program, and practicing and firmly establishing program. Moreover, the relationships between space planning and setting up a resident's organization and the experience program need to be considered. The things that experts have to consider are come up with three subjects.

First, planning experience program with citizen participation. Second, designing experience program with spaces which will contain the programs. Third, developing programs which are accompanied with rediscover village's resources through continuous feedback.

Keywords : Recreating Cultural and Traditional Village, Andong Gunjamaul, Regional Resources, Experience Program