

# 주민참여에 의한 마을가꾸기 사업에 따른 체험프로그램 개발과 운영에 관한 연구

-충주 목계 문화·역사마을을 중심으로 -

## A Study on the Conduct and Development of Experience Program according to Recreating Village Project by the Inhabitants Participation - Focused on the Chungju Mokge Village -

김 승 근\*

Kim, Seung-Geun

### Abstract

The aim of this study is to provide the conduct and development of the experience program according to recreating village project by the inhabitants participation on the culture and historical villages resources.

The conduct and development of the experienced program according to recreating village project by the inhabitants participation is that should be developed step by step the experienced program.

The result of this study are summarized as follows;

firstly, the experienced program of the village is typical exchange program. secondly, the inhabitants participation is necessary on the experienced program, and the planning program that the improved residential quality life. thirdly, the experienced program will be represent to the attributes. lastly, the experienced program is the important that the village's leaders of all competences.

Therefore, the experienced program must be able to take advantage of the residents and to develop of the better programs.

키워드 : 주민참여, 체험프로그램, 문화·역사 마을가꾸기

Keywords : Inhabitants Participation, Experience Program, Recreating Culture and Traditional Village

## 1. 서 론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

최근까지 마을가꾸기 사업이 추진되어 왔고 그 과정 속에서 주민들의 참여를 유도하기 위해 다양한 시도가 있었다. 주민참여를 가장 효과적으로 이뤄낼 수 있는 방법 중 하나가 체험프로그램<sup>1)</sup>의 개발과 운영이라고 할 수 있다.

도농교류와 지역자원의 보존, 역사와 문화의 다양성, 그리고 각 마을의 특성을 바탕으로 문화와 역사가 살아 있는 마을을 만들기 위해 문화·역사마을 가꾸기 사업<sup>2)</sup>

이 시행되었다. 이 사업에 있어 체험프로그램은 그 지역의 고유 자원을 도시민들과 공유하여 문화·역사적으로 가치를 보존하는 동시에 주민들의 생활환경을 개선할 수 있다는 전제를 포함하고 개발된다.

또한 역사적인 건축물, 옛 길 등 역사자원이 있는 지역에서는 체험프로그램을 통하여 그 지역의 문화·역사자원의 가치와 지역의 문화와 역사를 배우며, 도시와 농촌의 상호교류를 통해 지속가능한 문화·역사마을을 만들어 갈 수 있도록 계획되고 있다.

그러나 주민들의 역량과 마을의 가치를 제대로 파악하지 못한 정체성이 없는 체험프로그램의 개발로 인해 체험프로그램은 경쟁력을 잃고 있다. 또한 주민들의 역량 부족은 체험프로그램에 대한 만족을 얻지 못한 체험객의 재 방문율을 떨어뜨리고 있는 실정이다.

이에 본 연구에서는 문화·역사마을의 자원을 기반으로 지속가능한 마을을 가꾸기 위해 주민들의 역량에 따

을 조성함으로써 주민의 소득증대와 정주민족도를 높이고자 2002년부터 9개도 13개 마을을 조성하여 사업을 추진하고 있다.

<http://maeul.kccf.or.kr> 문화·역사마을 가꾸기의 사업목표에서 발췌.

\* 정회원, 극동정보대학 건축학과 부교수, 공학박사

1) 본 논문에서의 체험프로그램은 마을가꾸기를 통한 다양한 마을(녹색 농촌체험마을, 전통테마마을, 산촌생태마을, 문화·역사마을 등)에서 추진하고 있는 교류프로그램으로서의 체험프로그램을 말한다.

2) 문화체육관광부에서는 5천년 민족문화의 우수성과 다양성을 바탕으로 우리 삶의 터전인 마을의 문화를 지역주민의 자발적 참여로 지속가능한 마을로 가꾸고, 마을의 문화·역사적 소재를 발굴·육성, 관광자원화 하여 문화와 환경이 아름답게 조화된 자생력 있는 마을

른 단계별 체험프로그램 개발 방향과 주민참여를 통해 주민들 스스로 체험프로그램을 운영할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

### 1.2 연구의 대상 및 범위

본 연구는 2007년 5월 문화·역사마을 가꾸기 사업에 선정된 충주 목계를 대상으로 한다. 목계는 2007년 2월부터 2008년 2월까지 9개월 동안 문화·역사마을 가꾸기의 기본계획을 수립하였다. 그 후 2008년 5월부터 2008년 10월까지 기 수립된 기본계획을 토대로 체험프로그램의 운영 및 실행에 대한 연구가 진행되었다.

이에 본 연구에서는 목계 문화·역사마을 가꾸기 체험프로그램의 개발에 있어 주민들의 역량을 확인하기 위한 체험프로그램의 시범 운영과정을 분석하고, 그에 따른 단계별 체험프로그램의 개발과 체험프로그램의 매뉴얼 구축을 중점적으로 다루고자 한다.

### 1.3 연구의 방법

본 연구는 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

첫째, 문화·역사마을 가꾸기 사업에 대한 기본계획서를 면밀히 검토하여 구체적으로 실현 가능한 체험프로그램의 개발 방향을 설정한다.

둘째, 설정된 체험프로그램의 개발 방향을 토대로 주민들의 역량을 고려하여 주민들과의 협의를 통해 주민들이 할 수 있는 프로그램을 선정한다. 선정된 프로그램을 주민이 주체가 되어 시범운영하고 과정과 결과를 분석한다.

셋째, 주민역량 및 마을 기반시설의 확충에 따른 단계별 프로그램을 제시하고, 체험프로그램의 매뉴얼 구축 필요성을 제시한다.

넷째, 상기 과정을 중심으로 향후 체험프로그램 개발의 방향을 제시하고, 지속가능한 마을 가꾸기를 위한 올바른 프로그램 운영 대안을 제시하고자 한다.

## 2. 마을 가꾸기의 체험프로그램에 관한 이론적 고찰

### 2.1 목계 문화·역사마을 가꾸기 사업

(1) 목계마을의 문화·역사자원 발굴과 가치인식

목계는 충청좌도<sup>3)</sup>의 가장 큰 고을인 충주에 위치하여 강원도, 경상도, 경상도, 충청도 일대의 세곡을 모아두는 가흥창지(可興倉地)<sup>4)</sup>가 있었던 곳이다. 이에 목계는 나루터 취락이 발생되었고 거래가 이루어지는 장시가 형성되

3) 충청은 1106년(고려 예종원년) '양광충청주도'라고 할 때 최초로 '충청'이라는 이름이 사용되었다. 이후 1449년(조선 세종 31년)에 지금의 충청북도를 '충청좌도'로, 충청남도를 '충청우도'로 변경하여 좌감을 배치했다. 좌, 우도는 서울의 궁궐에서 남쪽을 바라볼 때의 방향을 뜻한다. <http://www.cj100.net> 충주시청 홈페이지에서 발췌.

4) 고려시대 조세미를 운송하기 위해 992년(성종 11년)에 설치하였고 전국12조운의 하나로 덕흥창, 경원창이라고도 하였다. 조선 세조때 지금의 사지에 자리를 옮기고 가흥창이라고 하였다. <http://gangseo-cc.co.kr> 충청향우회 홈페이지에서 발췌.

었다.<sup>5)</sup>

목계는 남한강이라는 큰 수로와 충주라는 교통의 중심지, 각 지역을 연결하는 지리적 조건과 함께 다양한 문화의 집결이 이루어졌다. 또한 이러한 물류의 중심은 다양한 상업의 발달과 관련 건축물, 풍속, 놀이와 같은 서민적 문화가 동반되어 부흥하였다.

현재 목계는 과거의 번성하였던 흔적과 포구와 장시, 소금창고, 연초수납장, 정미소, 마방, 권반과 같은 조선시대로부터 일제 강점기, 한국 근대에 걸친 역사와 문화가 남아있다.<sup>6)</sup> 이러한 목계의 문화적·역사적 가치를 재인식하고 잊혀져가고 있는 문화와 역사를 마을 주민들을 중심으로 모두가 공감하는 문화·역사자원을 발굴해 나가야 한다.

(2) 주민에 의한 문화·역사자원의 가치보존과 활용

문화·역사마을 가꾸기는 마을의 역사적 가치를 인식하고 문화·역사자원을 활용하여 주민들이 생활 속에서 우리 역사와 문화의 소중함을 깨닫는 가운데 지속적으로 가꿔가는 것이다. 목계는 박제된 문화재가 아니라 전 지역이 살아있는 박물관이며, 동시에 생활의 터전으로 주민들이 스스로 가꾸고 만들어가야 하는 곳이다.

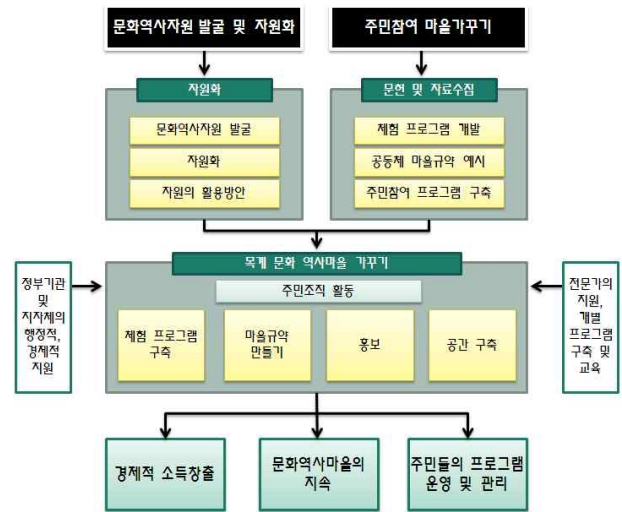


그림 1. 목계 문화·역사마을 가꾸기의 접근방법

문화·역사마을 가꾸기에 대한 주민들의 올바른 인식을 통하여 일상에 가려졌던 마을의 중요한 문화·역사자원이 발굴되고 그에 대한 가치를 인식하도록 모든 과정에 주민들이 참여하도록 하였다. 이러한 주민참여 과정은 마을의 자원에 대한 가치를 인식하는 소중한 기회가 되었다. 목계 문화·역사마을 가꾸기의 접근방법은 그림1과 같다.

5) 한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사마을 가꾸기 프로그램 운영 및 실행 보고서, 2008, p.6

6) 김승근, 주민참여에 의한 문화·역사마을 가꾸기의 현황과 과제, 한국농촌건축학회논문집, 제10권 3호, 2008, p.44

## 2.2 목계 체험프로그램의 필요성과 유형

목계는 한국 근대에 걸친 역사와 문화가 배어있는 곳으로 과거의 번성과 영화를 되살리기는 어려우나, 목계의 문화적·역사적 가치를 찾아 마을 주민들과 방문객들이 함께 공감할 수 있는 문화·역사마을로 만들고 가꾸어야 한다. 이에 목계 문화·역사마을 가꾸기 사업의 경우 주민이 사업의 주체가 되어 계획 초기부터 주민들의 적극적인 관심과 참여를 어떻게 이끌어 내는가는 매우 중요한 과제 중에 하나이며, 주민참여를 이끌어내기 위한 주민교육을 중요한 과제로 인식하였다.

목계가 지니고 있는 문화·역사적인 요소들을 복원 또는 재현하여 주민들의 자긍심과 삶의 질을 향상시키고 독특한 목계만의 요소를 활용하여 경제적 발전 효과를 유도하는 일은 매우 의미 있다.

또한 전통문화를 계승하고 보존하는 측면에서도 중요한 의미를 지닌다. 목계는 과거 중원문화의 문화발전소 역할을 담당했던 곳으로 목계의 문화·역사적인 요소들을 청소년 또는 일반인들이 체험하고 학습할 수 있도록 하는 일이 필요하다.

목계 체험프로그램은 주민들 스스로 체험프로그램을 운영할 수 있도록 역량을 강화하고, 마을가꾸기 전 과정에 주민들의 의견을 수렴하여 적극 반영하여 주민들이 스스로 프로그램을 기획하고 운영할 수 있도록 한다.

또한 주민들의 역량강화에 따른 의식변화를 예측하여 단기간에 가시적인 성과를 얻는 것이 아닌, 장기적인 목표를 설정하여 단계적으로 프로그램을 실행하고 점검하면서 추진되도록 계획한다.

문화·역사마을 가꾸기는 도농교류와 지역자원의 보존, 역사와 문화의 다양성, 그리고 각 마을의 특성을 바탕으로 문화·역사가 살아있는 마을로 가꾸는 것이다.

마을자원을 활용한 체험프로그램은 그 지역 고유 자원을 방문객과 공유하여 문화·역사적 가치를 보존하는 동시에 주민들의 생활환경을 개선할 수 있는 가능성이 있다. 근대 건축물, 옛 길, 근대문화의 거리경관 등 역사자원의 상호교류는 지속가능한 문화·역사마을을 가꾸어 가는데 가장 중요한 요소이다.

체험프로그램은 마을이 가지고 있는 문화·역사자원, 자연환경자원, 인적자원, 생활문화자원, 산업자원을 활용하여 체험, 교류, 판매, 숙박 등 주민과 방문객이 다양한 활동을 할 수 있도록 프로그램화하는 것을 의미한다.

체험프로그램은 크게 마을의 농가 및 상징적 건축물을 활용하는 농촌숙박체험과 기타 학습과 교류, 체험으로 진행되는 일반 체험프로그램으로 구분할 수 있다. 농촌숙박 체험은 단순체류가 아닌 휴양, 체험, 교류 등의 서비스를 동시에 즐길 수 있는 것을 말하며, 일반 체험프로그램은 방문자가 직접 몸소 체험함으로써 지역자원에 대한 학습의 기회를 가지게 되는 프로그램을 의미한다.<sup>7)</sup>

## 2.3 국내 체험마을의 체험프로그램 현황분석

마을가꾸기가 진행되고 있는 국내 마을에서 현재 운영되고 있는 체험프로그램의 현황을 조사하여 분석함으로써 목계마을의 정체성을 가장 효과적으로 나타낼 수 있는 체험프로그램을 개발하고자 한다.

표1에서와 같이 마을별로 체험을 분류하는 방법, 진행되는 프로그램, 프로그램 계획주체, 이를 운영하는 운영자, 체험프로그램이 운영되는 공간, 그리고 참가자가 각 프로그램에 지불하는 비용으로 항목을 분류하여 조사를 실시하였다. 체험마을이 비교적 활성화되고 특성이 있다고 소개되는 아산 외암민속마을, 산청 예담마을, 옥산 세심마을을 그 대상으로 하였다.

또한 표2와 같이 마을의 자원과 체험프로그램과의 관계를 분석하였다. 마을 자원은 크게 문화·역사자원, 인적자원, 농촌생활자원으로 분류하여 조사하였다. 산청 예담마을, 안동 가송리마을, 태안 벗가리마을, 옥산 세심마을, 김천 솜씨마을을 조사하였다.<sup>8)</sup>

아래와 같이 체험마을의 체험프로그램을 조사해 본 결과, 대부분의 마을들이 마을의 특성에 따른 테마를 선정하여 체험프로그램을 진행하고 있었다. 마을의 특성을 가장 잘 나타내는 자원의 분류는 역사문화자원으로 마을마다 보유하고 있는 자원이 다르기 때문에 두각을 나타내는 것으로 분석되었다.

그러나 역사문화자원을 제외한 대부분의 체험프로그램은 유사하게 나타났으며, 인적자원에 한계가 있음이 드러났다. 아산 외암민속마을의 경우는 다른 마을에 비해 체험마을의 활성화가 잘 이루어져 대부분의 주민들이 체험프로그램에 동참하고 있었으나, 그 외의 마을들은 이장, 추진위원장, 운영위원장, 사무장 등 마을에서 직책을 가지고 있는 사람들에 의해 프로그램이 운영될 뿐 주민참여가 적극성을 갖지 못하고 있었다.

체험프로그램은 주민참여에 의해 주민들 스스로 개발하고 운영·관리할 수 있어야 하는데 사례분석을 통해 살펴본 결과 대부분 추진위원장, 이장, 사무장 등 소수의 특징인만 참여하고 있는 것으로 조사되었다.

이것은 주민참여보다는 컨설팅업체와 행정조직이 주체가 되어 체험공간을 제대로 파악하지 못하고, 주민들의 역량을 고려하지 않았기 때문에 나타나는 문제로 보여진다. 그렇기 때문에 체험프로그램이 적절하게 활용되지 못하고 있으며 일시적인 행사에 머물러 지속가능한 마을가꾸기의 한계를 드러내는 결과를 가져왔다.

7) 한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사마을 가꾸기 프로그램 운영 및 실행 보고서, 2008, p.19

8) 본 연구(2.3 국내 체험마을의 체험프로그램 현황분석)에서는 한국농어촌공사에서 운영하고 있는 포털사이트 웰촌에서 우수 체험마을로 소개된 마을 중 아산 외암민속마을, 산청 예담마을, 옥산 세심마을, 안동 가송리마을, 태안 벗가리마을, 김천 솜씨마을을 선정하여 방문 조사를 실시하였다. (<http://www.welchon.com>)

표 1. 체험마을의 체험프로그램운영현황

| 마을 분류       | 체험내용            | 주민조직                          | 체험시기       | 체험공간             | 체험비용 (원)         |           |
|-------------|-----------------|-------------------------------|------------|------------------|------------------|-----------|
| 아산 외암 민속 마을 | 농촌 생활 체험        | 부녀회                           | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 체험당 5,000        |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 보내기       |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 상추따기      |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 꽃고추따기     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 통호박심기     |
|             | 옛머거리 체험         | 부녀회<br>청년회<br>체험개발주민<br>운영위원회 | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 체험당 5,000        |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 고구마, 감자캐기 |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 옥수수따기     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 두부만들기     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 떡매치기      |
|             | 전통 생활 체험        | 체험개발주민<br>운영위원회               | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 체험당 5,000        |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 식용나물 채취하기 |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 들밭먹기      |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 배뚜기잡기     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 김장담그기     |
| 전통 생활 체험    | 체험개발주민<br>운영위원회 | 계절별                           | 마을 내 지정 장소 | 6,000<br>5,000   |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 매추만들기            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 장담그기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 전통혼례 체험하기        |           |
|             |                 |                               |            |                  | 민속놀이 시예          |           |
| 마을 축제       | 체험개발주민          | 계절별                           | 마을 내 지정 장소 | 변동               |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 예절교육             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 솜대만들기            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 수수깡공예            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 얼만들기             |           |
| 숙박          | 농가별             | 사계절                           | 민박집        | 변동               |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 염색하기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 탁본뜨기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 귀불놀이             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 봄송아 물들이기         |           |
| 산청 예담 마을    | 전통 배움 체험        | 마을주민                          | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 체험별, 체험기간에 따라 상이 |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 장승제       |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 달집태우기     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 짚풀 문화제    |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 팍스타이      |
|             | 전통 놀이 체험        | 마을주민                          | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 체험별, 체험기간에 따라 상이 |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 고구 문화제탐방  |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 진통혼례식     |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 사당체험      |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 자연업적체험    |
| 숙박          | 농가별             | 사계절                           | 민박집        | 변동               |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 삼꽃놀이             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 풍물, 캠프파이어        |           |
|             |                 |                               |            |                  | 물레방앗간 떡만들기       |           |
|             |                 |                               |            |                  | 1일 농사꾼           |           |
| 우산 세심 마을    | 부녀회             | 추진위원회                         | 계절별        | 마을 내 지정 장소       | 예약조건에 따라 다름      |           |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 찰성제       |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 예담학당      |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 전통고구마 민박  |
|             |                 |                               |            |                  |                  | 모심기       |
| 고구마 체험      | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 내 지정 장소 | 5,000<br>10,000~ |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 버섯중균농기           |           |
|             |                 |                               |            |                  | 고구마캐기            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 지게지기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 날뛰기              |           |
| 머리 체험       | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 내 지정 장소 | 5,000<br>10,000~ |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 새끼 꼬기            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 웃놀이              |           |
|             |                 |                               |            |                  | 장작패기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 제기 만들기           |           |
| 고구마 체험      | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 내 지정 장소 | 5,000<br>10,000~ |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 떡매치기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 도토리묵, 두부만들기      |           |
|             |                 |                               |            |                  | 손칼국수 만들기         |           |
|             |                 |                               |            |                  | 밭, 고구마 구워먹기      |           |
| 고구마 체험      | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 내 지정 장소 | 5,000<br>10,000~ |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 시금장만들기           |           |
|             |                 |                               |            |                  | 장떡만들기            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 꼬기잡기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 얼음썰매타기           |           |
| 전통 놀이 체험    | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 운동장     | 5,000            |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 역사               |           |
|             |                 |                               |            |                  | 역사탐방             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 활쏘기              |           |
|             |                 |                               |            |                  | 투호               |           |
| 전통 놀이 체험    | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 운동장     | 5,000            |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 궁평의굴리기           |           |
|             |                 |                               |            |                  | 줄다리기             |           |
|             |                 |                               |            |                  | 쌀마가니, 지게지기       |           |
|             |                 |                               |            |                  | 현판의불놀이           |           |
| 켄프          | 추진위원회           | 사계절                           | 마을 내 지정 장소 | 5,000            |                  |           |
|             |                 |                               |            |                  | 도자기체험            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 어린이수련            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 예절 교육            |           |
|             |                 |                               |            |                  | 민박               |           |

표 2. 마을자원과 체험프로그램과의 관계

| 마을        | 마을자원                        |   | 자원화 및 체험프로그램   |
|-----------|-----------------------------|---|--|
|           | 자원분류                        | 자원명   |  |
| 산청 예담 마을  | 역사문화 자원                     | 최씨·이씨고가, 이동서당, 문중서재                                     | 전통혼례, 예담학당, 서당체험, 고구마밭, 문화체험방  |
|           | 환경자원                        | 지리산, 경호강, 고목  | 회화나무 자연염색  |
|           | 인적자원                        | 테마마을 운영위원장<br>기술센터 담당자                                  | -  |
|           | 생활문화 자원                     | 한방음식, 한방 떡, 향토음식  | 삼꽃놀이   |
| 안동 가송리 마을 | 산업자원                        | 딸기, 꽃감(고종시), 꿀, 회화나무염색수건                                | 1일 농사꾼, 내 꿀벌 갖기  |
|           | 역사 문화 자원                    | 고산정, 동계, 도산서원   | 퇴계 활인심방 배우기, 한지공예 퇴계오솔길 산책, 못다리 밟기, 호·경토사상 익히기, 동계행사 체험, 가사리 풍물놀이 배우기, 제례문화 배우기.   |
|           | 환경자원                        | 산림 및 계곡, 하천 및 수자원, 칠량산                                  | 등산 및 산책, 자연거타기, 천림가송10경사건 시사회, 귀불놀이, 밤길걷기, 숲 생태체험, 목공예, 산나물 채취, 들맹이 그림그리기 야생화 꽃 말리기, 레프팅,  |
|           | 인적자원                        | -   | -  |
| 태안 벗가리 마을 | 생활 문화 자원                    | 문화축제와 이벤트 (탈춤 페스티벌)                                     | 안동식혜 만들기, 겨울 양식준비, 감자송편, 감자전, 안동국수, 속청두부, 뽕잎부각 만들기, 산나물 비빔밥 만들기  |
|           | 산업자원                        | -   | 농산물 수확   |
|           | 역사문화                        | 벗가릿대 놀이   | 벗가릿대 놀이, 회망속대 세우기  |
|           | 환경자원                        | 구명바위, 소원의 숲, 신두사구, 사목, 꾸지나무골, 해수욕장                      | 염전과 갯벌체험, 바닷가 산책, 망둥이 잡이   |
| 옥산 세심 마을  | 인적자원                        | 추진위원장, 이장   | -  |
|           | 생활문화 자원                     | 생굴, 생굴무침회, 바지락, 검은콩                                     | 굴까기  |
|           | 산업자원                        | 대안육쪽마을, 굴, 친환경우렁이쌀, 고추, 생강, 검은콩                         | 오리농군 보내기, 마늘수확 체험, 감자, 옥수수 구워먹기  |
|           | 역사문화 자원                     | 옥산서원, 독락당, 정혜사지 10층 석탑                                  | 역사체험탐방, 화재할배 배우기, 기본예절배우기  |
| 김천 솜씨 마을  | 환경자원                        | 사산오대  | 고기잡이, 얼음썰매타기   |
|           | 인적자원                        | 추진위원장   | -  |
|           | 생활문화 자원                     | 목김치, 시금장  | 지게지기, 날뛰기, 떡매치기, 웃놀이, 새끼꼬기, 장작패기, 제기만들기, 도토리묵 만들기, 두부 만들기, 출렁국수 만들기, 시금장 만들기, 밥, 고구마 구워먹기, 활쏘기, 투호, 굴평의 굴리기, 한밤의 불놀이, 쌀마가니 지고 달리기. |
|           | 산업자원                        | 사과, 배, 복숭아, 메주, 청결고추가꾸, 고추장, 세고디 꽃감, 야콘, 표고버섯, 미나리, 산나물 | 모심기, 버섯중균농기, 고구마캐기   |
| 우산 세심 마을  | 역사문화 자원                     | 도선국사, 수도암, 수도사, 정암사                                     | 정암사 다도체험   |
|           | 환경자원                        | 수도계곡  | 메뚜기 잡기, 새총, 설피랑 피로랑, 썰매타고 땀이치고   |
|           | 인적자원                        | 위원장   | -  |
|           | 생활문화 자원                     | 고로쇠 수액, 석감주, 산채나물, 약단술                                  | 콩튀기, 꼬마메주, 호드기, 마당놀이, 돌맨 비지맨, 약단술 체험, 옛날 가마솥 전행  |
| 산업자원      | 감자, 김천 과학주, 김천배, 김천 포도, 지레떡 | 산나물, 봉나물, 찹쌀떡, 타작마당, 텃밭체험                               |  |

따라서 지속가능한 마을 가꾸기를 위한 체험프로그램을 개발함에 있어 마을의 공간 요소에 대한 이해와 주민 역량에 대한 파악이 무엇보다 중요하다는 사실을 인식해야 한다.

### 3. 목계 체험프로그램 개발

#### 3.1 프로그램 개발의 주요 기준

##### (1) 주민 주도형 프로그램

대부분의 마을 가꾸기에 있어 초기 단계에는 전문가들의 도움을 받지만 프로그램을 운영하고 지속적으로 개발하여 발전시키는 일은 전적으로 주민들의 몫이다. 주민의 주도적 참여와 운영을 통해 발전적인 모습을 보여주고 있는 선진 마을을 지속적으로 벤치마킹하여 주민 스스로 실행 가능한 체험프로그램을 개발하여야 한다.

##### (2) 다양한 체험프로그램의 개발

마을에서 체험프로그램을 지속적으로 운영하기 위하여 계절, 기후, 지역적 특성, 인적자원 등을 고려한 구체적이고 다양하게 개발하여야 한다. 계절마다 변화하는 모습 또한 마을의 큰 자원이며 이를 체험하기 위해 오는 외부인들에게 마을의 다양한 자원을 경험할 수 있도록 선택의 폭을 넓게 해 주어야 한다.

##### (3) 소득 창출을 위한 프로그램 개발

대부분의 마을들이 체험프로그램으로 발생하는 작은 수익금이라도 공동관리를 통하여 주민참여를 유도하고, 농사에 전념하지 못한 만큼의 보상적 개념으로 비용을 책정하고 있다. 그러나 즐기면서 소득창출을 할 수 있는 생활 자체의 프로그램이 계획되어야 한다. 또한 수익금의 활용 방안에 대해서도 구체적인 논의가 있어야 한다.

#### 3.2 목계 살아있는 박물관 프로그램

목계 문화·역사마을 가꾸기 프로그램 개발 및 운영의 주요 내용은 실행 가능한 체험프로그램을 선정하여 시범적으로 운영함으로써 주민 스스로 운영할 수 있도록 자질 향상과 질 높은 체험 프로그램을 구축하는 것이다.

따라서 체험프로그램 개발과 시범운영을 위해 기본계획 시 제안되었던 체험프로그램을 분석하고 적용 가능한 프로그램을 단계별로 선정하는 것이 중요하다.



그림 2. 목계 살아있는 박물관 프로그램 제안

목계의 체험프로그램은 그림2의 제안을 기본으로 프로그램 개발을 시작하였다. 먼저 3가지 채우기<sup>3)</sup>의 활동자원을 표3과 같이 조사하였다.<sup>9)</sup> 첫 번째 채우기 요소로는 문

9) 이하 '3F'로 지칭한다.

화역사, 자연, 농촌자원을 활용하고, 두 번째 채우기 요소로는 먹거리를 활용하며, 세 번째 채우기 요소로는 토속문화 및 마을 특산물 수석을 활용한 공예, 농특산물을 활용하였다.

표 3. 3F 활동자원

| 채우기 요소 | 자원      | 마을 영역  |                        |
|--------|---------|--|------------------------|
| 첫 번째   | 문화 역사   | • 부흥당, 방단담, 정미소, 수남장(연초), 목계나루, 별신제, 줄다리기, 토속문화, 한선제작소, 제머리마빡이, 봉수대, 신경림시비, 농악대, 줄꼬기 | 목계 1구, 2구 전체           |
|        | 자연      | • 목계강, 봉제산, 설매산, 제내편봉, 약수터, 느티나무, 강변, 휴양림, 뒷섬  | 목계 1구, 2구 전체           |
|        | 농촌      | • 옥수수, 오이, 갯무, 감자, 고구마 농사관련  | 목계 1구, 2구              |
| 두 번째   | 먹거리     | • 향토음식, 전통음식, 특산음식 (참메자, 매운탕, 행장국밥, 돼지국밥)  | 목계주요공간 (복지관, 마을회관 2개소) |
| 세 번째   | 토속문화 공예 | • 별신제, 토속신앙과 관련한 공예품<br>• 줄다리기, 줄꼬기<br>• 마빡이 꼭두인형                                    | 목공예 거리                 |
|        | 농특산물    | • 감자, 오이, 갯채, 기타 농특산물  | 1구, 2구 경작지             |
|        | 공예      | • 수석과 목공예 관련   | 수석공예, 목공예 거리           |

3F 활동자원 조사로 얻게 된 결과물을 토대로 살아있는 박물관 체험프로그램을 표4와 같이 계획하였다. 첫 번째 머릿속에 채워가기 프로그램에서는 문화역사자원을 경험하는 프로그램을 계획하였다. 목계만이 가지고 있는 고유한 문화·역사를 체험할 수 있는 테마를 선정하고, 목계 전체를 살아있는 박물관으로 만들어 문화·역사·자연을 네트워크화하는 프로그램을 구상하였다. 두 번째는 향토음식을 통해 빈속을 채워가는 프로그램으로 계획하였다. 목계가 갖고 있는 전통 향토음식을 느낄 수 있는 음식개발과, 토속음식으로 밥상을 구성하도록 하였다. 세 번째 공예품과 농산물을 교류하는 빈손 채워가기 프로그램을 계획하였다.

표 4. 3F 테마를 활용한 체험프로그램

| 3F       | 주요 테마를 활용한 프로그램   |
|----------|---|
| 머릿속 채워가기 | 목계 문화·역사학교, 줄다리기 체험 문화 방단담, 봉수대 등과 네트워크 근대문화유산을 활용한 문화·역사체험 |
| 빈속 채워가기  | 참메자 조리, 참메자 매운탕 갯채를 이용한 음식개발 행장떡국밥, 돼지국밥                    |
| 빈손 채워가기  | 수석공예 제작체험, 별신굿 관련 공예품, 특산물(오이, 갯채 등) 직거래 장터                 |

테마체험 프로그램을 위해 마을의 자원을 연계하여 구성하는 것은 효과적인 프로그램의 운영과 체험객의 만족도를 높이는 데 매우 중요한 요소이다. 자원을 효율적으로 활용하면 체험프로그램을 양적·질적으로 향상시키는데

많은 효과를 보게 된다.

표 5. 공간별 가능 체험프로그램

| 3F                        | 마을 공간 이용   | 계절적 영향 (제한)  |
|---------------------------|--|--|
| 첫 번째 채우기 (문화, 역사, 자연, 농촌) | <ul style="list-style-type: none"> <li>문화, 역사 체험 (실내 및 실외요소) ⇒ 역사자료 전시관</li> <li>자연체험 (실외요소)</li> <li>농촌체험 (실외요소)</li> </ul>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>겨울 (문화, 역사 중심) - 실내</li> <li>농업 실외요소</li> <li>농산물의 경우 겨울에는 체험요소 한계</li> <li>계절적 제한요소(강변걷기, 겨울산행) 축소</li> <li>하우스 특용작물체험 축소</li> </ul> |
| 두 번째 채우기 (먹거리)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>장터국밥 (실내 및 실외)</li> <li>갓채 (저온창고)</li> <li>돼지국밥</li> <li>기타</li> <li>참매자조림 (기존 음식점 활용)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>저온저장고를 이용한 갓채의 4계절 음식조리</li> <li>계절별 향토 먹거리 부족 (겨울철)</li> <li>겨울철은 향토음식 위주의 먹거리 구성</li> </ul>   |
| 세 번째 채우기 (공예품)            | <ul style="list-style-type: none"> <li>석공, 목공, 수공예, 마뻬이 인형 (실내)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>계절적 제약 없음</li> </ul>  |

계획된 체험프로그램의 효과적인 운영을 위해서는 공간별로 가능한 체험프로그램을 선별해야 한다. 공간과 프로그램이 조화를 이루면 체험객이 느끼는 만족도가 높아진다. 적합한 공간의 활용은 체험프로그램의 운영에 매우 중요한 요소이다. 표5와 같이 계절적 영향에 제한을 받는 요소를 중심으로 체험의 종류별 마을 공간 이용에 대한 계획을 세울 필요가 있다.

#### 4. 목계 체험프로그램 운영 및 평가

3장에서 살펴본 바와 같이 구축된 체험프로그램을 목계 문화·역사마을 가꾸기 사업 실행 중 그림3과 같은 방법으로 총6회<sup>10)</sup>에 걸쳐 주민주도로 체험프로그램을 운영하였다. 운영 프로그램은 주민들의 역량과 시기, 주제를 고려하여 선정하였다.



그림 3. 체험프로그램 운영

또한 원활한 체험프로그램의 운영을 위해 마을가꾸기에 적합하도록 주민조직을 체계화하였다. 실질적으로 프로그램 운영이 가능한 마을 주민과 리더를 선출하여 효율적인 마을운영과 관리가 가능하도록 시도하였다.

10) 목계 체험프로그램은 총6회에 걸쳐 프로그램의 시범운영을 실시하였다. 본 논문에서는 가장 특징적이라고 판단되는 4회에 걸친 연구만 언급하였다.

주민회의와 추진위원회 회의를 거쳐 최종 확정된 주민조직은 크게 문화·역사 체험프로그램, 전통음식 체험프로그램, 농촌생활 체험프로그램의 3가지 조직으로 분류하였으며, 각 프로그램마다 마을주민의 특기와 전문지식을 기초로 한 주민조직을 그림4와 같이 구성하였다. 주민조직을 구성함에 있어 중요한 요소는 리더를 찾는 일이며, 리더는 주민들과 원만한 관계를 유지하고 있어야 한다. 또한 마을 가꾸기에 주민들의 참여를 유도하고 협력하는 조직을 이끌 수 있는 역량을 갖춰야 한다.

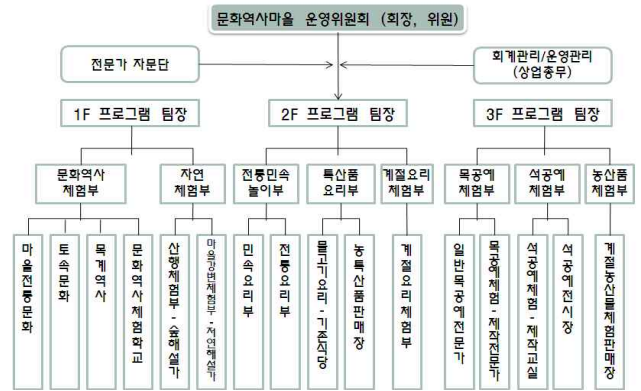


그림 4. 주민주도 프로그램 조직 구성

#### 4.1 체험프로그램의 운영

체험프로그램을 운영하기 전에 그림5와 같이 여러 번의 회의를 거쳐 프로그램을 선정하고 체험객을 맞을 준비를 하였다.

먼저 체험대상을 분석하고 체험객에게 적합한 체험프로그램을 선정하는 등 운영에 따른 일정을 점검하였다. 체험별 진행과정은 예행연습을 통해 숙지하도록 하였다.



그림 5. 체험프로그램 준비과정

##### (1) 마을소개 및 식사

목계마을에 처음 방문한 체험객들에게 마을의 현황과 역사, 마을자원 등에 대해 설명함으로써 마을에 대한 관심과 체험에 대한 기대를 심어주고, 마을을 홍보하는 기회로 삼는다. 식사는 마을의 특성을 살린 상차림으로 정성을 느낄 수 있도록 준비하며, 향후 먹거리 체험으로 이어질 수 있는 기회로 삼아야 한다.

##### (2) 체험프로그램

목계마을의 다양한 문화·역사자원을 바탕으로 체험프로그램화하여 마을의 문화적, 역사적 가치인식과 자원활용에 대해 주민과 체험객이 함께 공유하도록 한다. 하나

하나의 체험을 통해 체험객들은 마을에 대한 이미지를 갖게 된다. 체험은 많은 프로그램을 동시에 운영하는 것보다 하나의 체험을 하더라도 체험의 품격을 높이는 것이 중요하다.

#### 4.2 체험프로그램 운영의 평가

목계 문화·역사마을 가꾸기 체험프로그램 시범운영의 주 목적 중 하나는 시범운영 과정을 거쳐 그 결과를 평가, 분석하여 장기적으로 지역 주민들의 적극적인 참여에 의해 자체적으로 프로그램이 진행될 수 있도록 역량을 키우는 데 있다고 할 수 있다.

실제로 체험프로그램을 시범운영한 결과 경험이 쌓일 수록 프로그램에 대한 이해와 운영 능력이 향상됨을 확인할 수 있었다. 또한 의식변화에 대한 필요성을 스스로 느끼게 되고 그에 따라 교육에 임하는 자세가 달라지기도 하였다.

그러나 쉽게 노출되는 부분에 있어서의 부족함에 대해서는 시급한 개선이 필요했다. 첫째로 사전준비의 필요성을 중요하게 인식하지 못했다. 둘째로 체험객 접대에 대한 마인드 컨트롤이 시급한 문제로 나타났다. 셋째로 체험객들에게 마을을 홍보할 수 있는 콘텐츠의 개발과 이벤트 발굴 등에 대한 노력이 필요했다.

표 6. 체험프로그램 운영 평가항목 설정

| 대항목               | 소항목                                 | 비고  |
|-------------------|-------------------------------------|---|
| 사전 준비             | 각 프로그램의 사전 준비                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 관련 주민 사전 역할 배분, 약속</li> <li>설명 내용 준비 등</li> </ul>     |
|                   | 날씨 대비 준비사항                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>우천시 우비, 실내사용 등</li> <li>더울 때 대비 식수 제공 등 전체 운영사항</li> </ul> |
|                   | 체험프로그램을 받아들이기 위한 마을 환경차원의 정비 등 준비사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>예) 프래카드, 청소 등</li> </ul>                                   |
|                   | 프로그램을 이해시키기 위한 자료 등 기타 사항에 대한 준비    |   |
| 진행 능력 (정보 전달, 반응) | 프로그램 설명은 적당했는지                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>내용, 시간, 말씀씨, 설명능력</li> </ul>                               |
|                   | 진행은 매끄러웠는지                          |   |
|                   | 복장은 적당했는지                           |   |
|                   | 참여자의 수준에 맞는 운영과 진행이었는지              | <ul style="list-style-type: none"> <li>체험단의 연령, 성별, 직업, 목적 등의 고려</li> </ul>                       |
| 프로그램 운영           | 식사는 적당했는지                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>식사준비</li> <li>주민참여정도</li> <li>메뉴, 시간, 장소, 맛 등</li> </ul>   |
|                   | 이동에 불편함은 없었는지                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 진행 장소로의 이동</li> </ul>                                 |
|                   | 각 코스간 연계는 좋았는지                      |   |
|                   | 설명 장소는 적당했으며 불편함은 없었는지              |   |
| 상황 대처 및 서비스       | 마을주민 전체의 친절도                        |   |
|                   | 식사 등 위생상태                           |   |
|                   | 체험활동 촬영 등 기록                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>사진 및 비디오 촬영</li> <li>체험활동 기록 등</li> </ul>                  |
|                   | 각종 특이사항에 대한 대처 등                    |   |
| 체험단 만족도           | 흥미도는 좋았는지                           |   |
|                   | 다시 참여하고 싶은지                         |   |

표 7. 체험운영 체크리스트

| 유형                      | 내용  | Check                             |  |
|-------------------------|---|-----------------------------------|--|
| 프로그램 운영                 | 각 프로그램의 사전 준비                                       |                                   |  |
|                         | 식사  | 식사 준비사항                           |  |
|                         |   | 식사 준비시간과 주민참여정도                   |  |
|                         |   | 식사메뉴는 적당했는지                       |  |
|                         |   | 식사시간은 적당했는지                       |  |
|                         |   | 맛은 좋았는지                           |  |
|                         | 이동  | 참여자가 느끼기에 식사장소는 적절했는지             |  |
|                         |   | 시간은 적당했는지                         |  |
|                         | 날씨 대비   | 이동에 불편함은 없었는지                     |  |
|                         |   | 우천시 대비사항 - 우비, 실내사용 등             |  |
| 각 코스의 흥미도는 좋았는지         | 더울 때 대비 식수 제공, 더울 때 대비 전체 운영사항                      |                                   |  |
|                         | 각 코스간 연계는 좋았는지                                      |                                   |  |
| 안내자                     | 설명 장소는 적당했으며 불편함은 없었는지                              |                                   |  |
|                         | 프로 그램 설명  | 내용은 적당했는지                         |  |
|                         |   | 시간은 적당했는지                         |  |
|                         |   | 말씀씨는 적당했는지                        |  |
|                         | 프로 그램을 이해시키기 위한 자료 등 기타 사항에 대한 준비                   | 프로그래밍을 이해시키기 위한 자료 등 기타 사항에 대한 준비 |  |
|                         |   | 참여자를 대하는 매너는 좋았는지                 |  |
|                         |   | 복장은 적당했는지                         |  |
|                         |   | 진행은 매끄러웠는지                        |  |
|                         | 참여자의 수준에 맞는 운영과 진행이었는지                              | 참여자의 수준에 맞는 운영과 진행이었는지            |  |
|                         |   | 각 프로그램에 대한 호응은 좋았는지               |  |
| 설명에 대하여 이해력은 좋았는지       |   |                                   |  |
| 마을 주민들과 만났을 때 주민들의 접대 등 |   |                                   |  |
| 기타                      | 식사 등 위생상태   |                                   |  |
|                         | 마을주민 전체의 친절도  |                                   |  |
|                         | 각종 특이사항에 대한 대처 등                                    |                                   |  |
|                         | 체험프로그램을 받아들이기 위한 마을 환경차원의 정비 등 준비사항 (예: 프래카드, 청소 등) |                                   |  |
| 기타 체크사항                 |   |                                   |  |

연구결과의 도출을 위해 표6과 같이 체험프로그램 운영의 평가항목을 설정하여 진행하였고, 연구진들은 표7과 같이 체크리스트를 작성하여 세심하게 모니터링하였다. 또한 체험객에게 설문조사와 면접조사를 실시하여 주민들이 향후 프로그램의 개발 및 운영에 활용할 수 있는 대안을 마련해 주었다.

#### 5. 결론 및 제언

지금도 지역마다 체험마을은 늘어나고 있다. 이에 체험객들은 보다 더 특색 있고 교육적이며 즐길 수 있는 체험들을 소개한 자료들이 홍수처럼 쏟아지고 있다. 체험객들의 판단은 매우 냉정하다는 사실을 기억해야 할 필요가 있다. 넘쳐나는 체험프로그램에서 살아남기 위해서는 역사와 문화를 기본으로 오감을 만족시켜주는 체험프로그램이 계획되어야 한다. 또한 체험객이 원하는 것이 무

엇인지를 파악하여 그들에게 만족감을 주어야 한다.

이러한 때에 체험마을이 범하기 쉬운 오류가 있다. 그 오류는 도시적인 접근방법과 정량적인 판단에서 온다. 즉, 체험객들이 마을에서 얻고 싶어 하는 것은 전문 체험 진행자에 의한 능숙한 체험진행이 아니라, 시골 정서가 묻어나는 정이 있는 체험을 원한다. 또 정량적으로 정확한 계산과 판단이 아닌 때로는 어눌한 진행에 인정을 기대한다. 따라서 체험마을에서는 프로그램을 진행하기에 앞서 철저하게 준비해야 할 부분과, 자연스럽게 지나쳐야 할 부분을 구별할 수 있어야 한다.

본 연구에서는 마을의 문화·역사자원을 기반으로 한 지속가능한 마을을 가꾸기 위해 주민역량에 따른 단계별 체험프로그램의 개발 방향과, 주민참여를 통해 주민들 스스로 체험프로그램을 운영할 수 있는 방안을 제시하고자 하였다. 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 체험프로그램은 체험마을의 대표적인 교류프로그램으로 마을의 여건에 맞춰 가장 쉽게 시작할 수 있는 프로그램으로 계획되어야 한다. 또한 오감체험을 활용하여 종합적인 즐거움과 재미를 발견할 수 있도록 하는 것이 좋으며 체험객의 관심과 흥미를 유발시킬 수 있어야 한다. 농사체험의 경우 그 지역 농산물의 생육과정을 직접 눈으로 보고 체험하게 함으로써 농산물 직거래의 기회를 제공할 수 있으며 지역 주민과 밀착된 교류를 가능하게 한다.

둘째, 체험프로그램의 지속성을 위해서는 주민참여가 반드시 필요하며 주민들의 자긍심과 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 프로그램이 계획되어야 한다. 문화·역사자원 뿐만 아니라 지역 주민의 삶 자체도 자원으로 인식하여, 체험프로그램을 계획할 때 생활자체가 자원으로 활용될 수 있도록 해야 한다. 그것은 주민들이 주체가 되어 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있는 매우 중요한 요소이다.

셋째, 체험프로그램은 지역의 특성을 살려 다른 마을과 차별화할 수 있는 프로그램을 선정하여야만 경쟁력을 확보할 수 있다. 유사한 프로그램이라도 지역의 특성을 살릴 수 있는 방법을 모색해야 한다. 특히 지역의 문화와 관련된 경우 '왜 여기에서 이러한 체험을 하는지'에 대한 당위성을 반드시 확보하여야 한다.

넷째, 체험프로그램을 성공적으로 이끌기 위해서는 무엇보다도 마을의 지도자와 주민들의 역량이 중요하다. 좋은 환경과 우수한 프로그램이 있어도 활용하지 못하면 아무 소용이 없게 된다. 따라서 마을 주민들은 지속적인 학습과 교육을 통해 주민들의 역량을 강화시켜 나가야 한다. 이것이 단계별 체험프로그램이 계획되어야 하는 이유이다.

마을 주민들의 무조건적인 열정만으로는 마을 가꾸기

를 성공적으로 이끌 수 없다는 사실을 인지해야 한다. 열정과 경험에 앞서 교육과 훈련에 따른 의식전환이 선행되어야 한다. 체험프로그램을 지속적으로 실시할 주체는 주민이기 때문에 주민들 개개인이 가진 능력을 찾아내어 적재적소에 활용할 수 있어야 한다.

체험프로그램은 주민들이 스스로 활용할 수 있어야 하며 더 좋은 프로그램을 개발하여 지속가능한 체험마을이 되도록 새로운 변화를 추구하고 도전해야 한다.

## 참고문헌

1. 극동정보대학 도시·건축연구실, 대원리 마을 체험프로그램 운영계획서-희망을 꿈꾸는 대원리, 2007. 8.
2. 김승근, 주민참여에 의한 문화·역사마을 가꾸기의 현황과 과제, 한국농촌건축학회 논문집, 제10권 3호, 2008. 8. p.44
3. 한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사 마을가꾸기 프로그램 운영 및 실행 보고서, 2008. 12. p.6, p.19,
4. 문화·역사 마을가꾸기 홈페이지 <http://maeul.kccf.or.kr>
5. 충주시청 홈페이지 <http://www.cj100.net>
6. 충청북도 향우회 홈페이지 <http://gangseo-cc.co.kr>
7. 농어촌 포털사이트 웰촌 홈페이지 <http://www.welchon.com>

(접수: 2009.10.10, 심사완료: 2009.11.01)