

주민참여에 의한 마을가꾸기 사업의 도농교류 체험프로그램 운영에 따른 매뉴얼 개발

-충주 목계 문화·역사마을을 중심으로-

Development of Manual according to the Urban-Rural Correlative Experience Programs of Recreating Village Project by the Inhabitants Participation

-Focused on the Chungju Mokge Village-

김 승 근*

Kim, Seung-Geun

Abstract

It is recommended that the villagers should organize their own council based on the resources which the village owns to manage the experience programs in the experience village, but it is criticized that there is no consideration about inhabitants abilities when the project is about to be constructed and the programs is developed. This research is purposed to develop the manual which is depending on urban-rural correlative experience programs conduct that is developed by the test to increase inhabitants abilities effectively.

Therefore, the manual of the programs should be utilized as a early guide to help the village jump up to the standard level of program procedure, and the inhabitants should create ideas continually to develop better programs on the basis of the manual rather depending on the manual. And for another, the manual should often be upgraded to understand the process of historical changes of the village.

키 워 드 : 주민참여, 체험프로그램 운영, 매뉴얼, 문화·역사 마을가꾸기

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

1. 서 론

1.1 연구의 배경 및 목적

전국적으로 367개의 체험마을¹⁾(농촌, 산촌, 어촌, 전통)과 13개의 문화·역사마을에서 도농교류를 목적으로 하는 체험 프로그램이 운영되고 있다. 체험마을에서 운영되는 체험프로그램은 지역의 자원을 기초로 주민들 스스로 협의체를 구성하여 운영되는 방식을 권장하고 있지만, 계획 수립시 주민들의 역량이 고려되지 않는 상태에서 추진되고 개발된 체험프로그램은 주민참여의 한계로 지적된다.

체험마을의 매력은 지역에 산재되어 있는 자원과 더불어 인적자원의 가치로 볼 수 있다. 주민들의 역량을 강화하기 위해 다양한 주민역량교육이 시행되고 있지만, 시범 운영을 통해 실전을 익히지 않으면 제3자가 되어 타인이 하는 것을 눈으로 보는 것에 만족해야 하고, 그것은 교육

의 효과를 떨어뜨리는 요인이 된다. 본 연구에서는 주민들의 역량강화에 효과적으로 대응할 수 있는 시범운영을 통해 개발된 체험마을의 도농교류 체험프로그램 운영에 따른 매뉴얼을 개발함에 목적이 있다. 본 연구는 2008년 5월부터 2008년 10월까지 진행된 목계 문화·역사마을 체험프로그램의 운영 및 실행에 대한 연구를 기초로, 2009년 체험마을 운영 현황을 통해 살펴보고자 한다.

1.2 기존 연구 고찰 및 연구의 방법

먼저 주민참여에 의한 문화·역사 마을가꾸기의 현황과 과제(김승근, 2008)를 살펴보면, 문화·역사 마을가꾸기 사업은 마을에서 스스로 사업을 해 보고자 시작된 것이 아니라, 문광부의 지원사업으로 시작되었기 때문에 계획이나 개발이 따른 예산적 한계가 존재한다고 밝히고 있다. 또한 마을의 리더를 양성하기 위한 교육과 훈련의 시급함과 실제 사업을 추진하면서 경험과 안목을 갖추도록 유도하여 인식을 전환함과 인구의 자연감소 및 유출에 따른 인재육성의 어려움을 해결해야 한다고 지적하고 있다. 따라서 주민교육을 통한 역량강화가 사업의 지속성

* 정회원, 극동정보대학 건축학과 부교수, 공학박사

1) 2010.3 현재 <http://www.welchon.com>의 체험마을 검색서비스 기준

을 결정짓는 가장 중요한 요소임을 명심하고 주민교육을 통해 사업에 대한 주민들의 인식을 고취시키고 안목을 신장시켜 사업의 진행과정에서 주민들의 관심과 참여를 이끌어내야 한다는 것을 강조하고 있다. 이때 리더양성 및 주민교육을 통한 역량강화는 체험마을의 존속여부를 결정짓는 매우 중요한 요소로서 체험프로그램의 운영에 대한 중요성을 언급하고 있다는 점에서 본 연구의 선행 연구라 할 수 있다. 또한 주민참여에 의한 마을가꾸기 사업에 따른 체험프로그램 개발과 운영에 관한 연구(김승근, 2009)를 살펴보면, 주민들의 역량과 마을의 가치를 제대로 파악하지 못한 정체성이 없는 체험프로그램으로 인해 체험프로그램은 경쟁력을 잃고 있으며 주민들의 역량 부족은 체험프로그램에 대한 만족을 얻지 못한 체험객의 재방문율을 떨어뜨리고 있는 실정임을 밝히고 있다. 따라서 체험프로그램을 성공적으로 이끌기 위해서는 무엇보다 마을의 지도자와 주민들의 역량이 중요하고 이것은 지속적인 학습과 교육을 통해 이루어질 수 있으며, 이것이 단계별 체험프로그램이 계획되어야 하는 이유로 메뉴얼 구축에 대한 필요성을 제시하였다는 점에서 본 논문과 맥을 함께한다.

목계 문화·역사마을의 경우 체험프로그램 개발의 주요 기준²⁾을 주민 주도의 프로그램, 지역적 특성(계절, 기후, 인적자원 등)이 있는 프로그램, 소득 창출을 위한 프로그램으로 설정하여, 문화·역사·농촌·자연을 체험하는 머릿속을 채워가는 프로그램, 먹거리를 통한 빈속을 채워가는 프로그램, 토속문화·기념품·농특산물·농산물·수석·목공예를 통한 빈손을 채워가는 프로그램으로 '목계 살아있는 박물관' 프로그램을 제안하여 운영하도록 하고 있다.

체험프로그램의 운영에 따른 메뉴얼 구축의 연구 진행 방법은 다음과 같다.

첫째, 선행연구를 통해 목계 문화·역사마을 가꾸기 사업에 있어 체험프로그램의 개발과 운영에 대해 살펴봄으로써 메뉴얼 구축의 토대를 마련한다.

둘째, 메뉴얼 구축에 따른 체험프로그램 정의, 구성요소, 특성 등 체험프로그램을 이해하고 유형화한다.

셋째, 메뉴얼을 구축함에 있어 목계의 자원³⁾을 토대로 체험프로그램을 개발·활용·운영하도록 한다.

넷째, 단계별 체험프로그램 메뉴얼을 제시하여 향후 체험프로그램의 개발에 활용한다.

2. 체험프로그램의 이해와 개발

2) 김승근, 주민참여에 의한 마을가꾸기 사업에 따른 체험프로그램 개발과 운영에 관한 연구, 한국농촌건축학회논문집, 제11권 4호, 2009.11, p.39

3) 목계의 자원은 '(사)한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사마을 가꾸기 기본계획연구, 2008.3'에 발굴된 목계의 문화·역사, 자연, 먹거리, 농특산물, 인적자원 등을 기초로 하였으며, 논문의 지면관계상 발굴한 자원의 나열은 생략하였다.

2.1 체험프로그램의 이해

(1) 정의

체험프로그램의 사전적 의미는 참여자 스스로 자신의 움직임을 통해 행사의 취지를 느끼고 진행자의 의도를 따라가는 시간대별 진행계획을 의미한다. 또한 마을을 방문한 사람들에게 다양한 체험활동의 기회를 제공하여 마을뿐만 아니라 농어촌 전반에 대한 관심을 유도할 수 있는 교류의 한 형태라고 할 수 있다.

(2) 구성요소

체험프로그램은 체험객, 체험운영자, 체험프로그램의 내용과 장비로 구성된다.

① 체험객 : 체험마을을 방문한 관광객으로 체험프로그램에 참여하는 사람으로 개인·가족·단체의 형태가 있으며 체험에 대한 요구사항이 서로 다르다.

② 체험운영자 : 마을에 거주하는 주민으로 체험객에게 프로그램의 진행과 해설, 그리고 숙식을 책임진다. 체험프로그램의 성패는 무엇보다 운영자의 역량과 역할에 좌우된다.

③ 체험프로그램의 내용과 장비 : 체험프로그램의 운영에 필요한 소프트웨어(프로그램)와 하드웨어(시설, 장비, 공간 등)를 의미하며 체험프로그램의 완성도를 결정짓는 요소이다. 체험객의 흥미를 유발하는 요소로서 체험객의 움직임을 결정짓고 체험객과 체험프로그램 운영자를 연결시켜주는 매개체로서의 역할을 담당한다.

(3) 특성

체험프로그램은 대표적 교류프로그램의 형태로 마을의 여건에 맞춰 가장 용이하게 시작할 수 있어야 한다. 체험프로그램은 고도의 심리적 상품으로 정해진 순서에 맞추어 진행되어야 하나, 상황에 따라 유동적으로 변하며 임기응변을 필요로 한다. 오감체험을 두루 활용하여 종합적인 즐거움과 재미를 발견하고 관심과 흥미를 유발시켜야 한다. 영농체험은 지역의 농산물 생육과정을 직접 눈으로 보고 체험하게 함으로써 농산물 직거래의 기회를 제공하고 지역 주민과 밀착된 교류를 가능하게 한다.

(4) 목계 체험프로그램의 유형화

전국적으로 많은 체험마을에서 지역의 자원을 활용하는 체험상품을 대상과 자원의 성격에 따라 구분하여 다양하게 시행하고 있다.

표 1. 목계 체험프로그램의 유형화

유형화	내용
문화 역사 체험	<ul style="list-style-type: none"> 부흥당, 방단탑, 봉수대 봉제산, 설매산, 재내편봉 등산 염연초 수납장, (구)목계지서, (구)목계우체국, (구)금융조합건물터와 조합사택, 의용소방대, 기타 근대 점포건물, 신경림 시비
문화 예술 체험	<ul style="list-style-type: none"> 고고유물복원, 마빡이 인형, 목공예 체험 목계 유채꽃밭, 감자꽃길 걷기 휴양림 정월대보름 달집태우기
먹거리 체험 (농사체험)	<ul style="list-style-type: none"> 오이, 감자농사 체험-음식만들기 고구마, 옥수수 체험-음식만들기 갯무와 갯채-음식만들기

체험프로그램의 유형화는 지역성에 근거한 자원조사가 구체적으로 이루어져야 가능하다. 이것은 다른 지역과의 차별성을 통해 성공적인 체험마을이 지속가능할 수 있는 토대를 마련하는데 매우 중요한 요소이다. 따라서 체험프로그램의 유형화를 위해서는 자원을 발굴하여 프로그램을 개발함에 있어 지역성과 차별성을 먼저 기억해야한다. 본 연구의 사례지역인 목계의 경우 지역의 자원을 선별하여 <표1>과 같이 체험프로그램의 세부유형을 요약하였다.

2.2 체험프로그램의 개발

(1) 수립제안

목계는 근대문화유산이 살아 숨 쉬는 역사의 현장으로 지역 주민들은 근대문화유산과 가치를 지키고 싶어 하고, 지역의 문화경관을 바탕으로 인적자원을 개발하고 마을 지도자를 양성하여 마을의 자원을 활용한 소득창출이 이루어지길 바라고 있다. 따라서 목계의 발전을 위해서는 지역주민의 요구와 체험객(방문객)의 요구를 조화시킬 수 있는 대안이 필요하고 이를 위해 목계 전체를 살아있는 박물관으로 바라보는 목계 문화·역사 체험프로그램 수립을 제안한다. 또한 체험프로그램의 지속가능성을 위해서는 주민의 주체적 참여가 반드시 필요하며 체험프로그램이 주민의 삶의 질 향상에 기여해야 한다. 목계 주민이 주체가 되어 관련기관, 단체, 인근마을과의 유기적 소통과 연계가 이루어질 수 있는 프로그램과 마을의 발전계획 및 주민역량강화에 따른 단계별 매뉴얼이 필요하다. 따라서 <표2>와 같이 체험프로그램의 구성요소 및 세부내용을 정리하여 활용하였다.

표 2. 체험프로그램 구성요소 및 세부내용

구성요소	세부내용
경제성	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램을 통해 지역경제 상승효과를 낼 수 있을 것 프로그램 개발비용이 과도하게 들지 않을 것 참가자 입장에서 비용이 과도하게 책정되지 않을 것
매력성	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 자체가 흥미를 유발하고 재미있을 것 다른 곳에서 체험할 수 없는 목계만의 매력을 가질 것 프로그램 재참가 욕구가 높아지도록 할 것
교육성	<ul style="list-style-type: none"> 목계를 통해 근대문화유산의 의의를 공감하게 할 것 체험프로그램을 적극적으로 활용하여 현장학습의 효과를 높일 것 체험객에게 자기성찰의 기회를 제공할 것
장소성	<ul style="list-style-type: none"> 목계의 장소적 특성에 기반할 것 목계의 근대문화유산에 어울리는 문화예술프로그램을 구상할 것 지역주민의 애착심을 키워 장소정체성 유지에 기여할 것
지속성	<ul style="list-style-type: none"> 일회적이 아니라 연속성을 가질 수 있도록 할 것 주체와 행정지원 시스템을 개발 할 것

(2) 선정

지역의 특성을 살려 다른 마을과 차별화할 수 있는 프로그램을 선정한다. 마을이 보유하고 있는 자원을 검토하여 가장 잘 할 수 있고, 경쟁력을 확보할 수 있는 자원을 활용한다. 또한 보편적이고 확실적인 프로그램 보다는 지역적 특성을 최대한 반영하는 프로그램을 선정하고 지역성을 살린 프로그램을 선정할 경우 당위성이나 관련된

전설, 유래, 역사 등을 덧붙여 설명하도록 한다. 그리고 체험 참가객의 연령대, 성별 등 특성을 고려하여 관심과 흥미를 유발할 수 있도록 하며 계절적 요인도 고려한다.

(3) 구성

프로그램은 방문 일정에 따라 여러 가지 체험이 혼합되어 진행되는 경우가 대부분이다. 핵심프로그램을 설정하고 연계프로그램을 추가하여 전체적인 체험거리를 알차고 자연스럽게 구성한다. 핵심프로그램은 문화·역사 체험과 먹거리 체험이 다양한 보조체험들과 조화를 이루어 사계절 지속적인 체험이 가능하도록 한다. 체험 중이나 체험 후에 진행자와 참가자, 또는 참가자 간 대화를 나눌 수 있는 기회를 제공하여 프로그램의 전개와 활용 등을 확인하도록 함으로써 상호교류를 증진시킬 수 있다.

(4) 체험시간 및 인원

체험객이 익숙하지 않은 환경과 일에 집중하는 것은 매우 힘든 일이므로 진행 시 여유시간을 제공하고 전체적으로 시간의 흐름을 여유롭게 구성하는 것이 중요하다. 체험인원은 체험의 성격에 따라 유동적으로 조절이 가능하도록 하며 일반적으로 1명의 운영자가 인솔하는 인원은 10명 이내가 적절하다. 또한 체험에 필요한 각종 시설의 규모 및 자원의 양을 고려하여 체험객을 분산하고 체험량을 조절하는 것이 필요하며, 편성된 조직과 의논하여 시간차를 두고 체험을 진행하는 것도 중요하다.

3. 체험프로그램의 활용과 운영

3.1 활용

체험프로그램을 진행하기에 앞서 사전준비와 인원배치 및 역할분담이 이루어져야 하며, 적절한 체험가격을 결정한다.

① 사전준비 : 다음의 <표3>과 같이 체험프로그램의 진행에 앞서 사전단계를 거쳐야만 체험객들에게 만족도가 높은 체험을 제공할 수 있으며, 체험의 만족은 재방문율과 함께 입소문에 의한 홍보에 직결되기 때문에 체험마을의 지속가능성과 연관성이 크다.

표 3. 체험프로그램의 사전준비

단계별	준비내용
예행연습	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 실시 전, 세부 일정표에 따라 프로그램의 장소·장비·소요시간·이동경로·안내포인트 등을 결정한다.
이동수단의 확보	<ul style="list-style-type: none"> 마을 내에서 체험을 위한 이동을 할 경우, 트랙터·경운기·우마차 등 흥미를 유발할 수 있는 이동수단을 준비한다.
숙박 및 음식준비	<ul style="list-style-type: none"> 체험일정 및 인원내에 따라 적절히 조절(간식 등 음식 준비 필요)해야 하며, 체험객이 희망할 경우 농가 민박도 활용이 가능하도록 준비해야 한다.
안전관리	<ul style="list-style-type: none"> 체험이 이루어질 장소에 대한 안전점검이 사전에 이루어져야 하며, 사고와 부상에 신속하게 대응할 수 있도록 긴급 상황에 대한 후송수단 및 비상연락망이 갖추어져야 한다.

대체 프로그램 선정	<ul style="list-style-type: none"> 갑작스런 소나기, 강풍, 눈 등 기상악화에 대비한 프로그램이 준비되어야 하며, 실내에서 대체할 수 있는 프로그램 및 공간이 마련되어야 한다.
------------	--

여행연습을 통해 체험객이 그 장소에서 흥미를 느낄 수 있는 요소를 미리 정리하고 경관 및 동식물 등 일반적인 것에서 특수한 사례까지 연관시켜 체험할 수 있도록 시나리오를 작성한다. 또한 음식을 준비함에 있어서 음식은 지역의 별미로 준비하고 인근 마을에서 생산되는 농산물을 활용하여 지역이 더불어 상생할 수 있는 초석을 마련하는 기회가 되도록 한다. 체험을 실시하기에 앞서 간단한 안전교육을 실시하여 안전사고에 대한 대비를 철저히 하도록 한다. 필요에 따라서 여행보험, 상해보험 등 사고에 대처할 수 있는 보장성 보험에 가입하는 것도 필요하다.

② 인원배치와 역할분담 : 만족도가 높은 체험프로그램을 진행하기 위해서는 체험객의 수와 체험의 종류에 따라 적절한 투입 인력을 산정하고 <표4>와 같이 체험프로그램의 운영을 위한 진행자, 보조진행자, 식사준비자, 사진준비자 등 각각의 역할을 사전에 분명히 한다.

총괄자는 체험객의 수와 방문성격을 고려하여 규모와 목적에 맞는 프로그램을 기획하고 이에 따라 몇 명의 진행자가 투입될 지, 누가 어떤 역할을 맡을지에 대한 적절한 인력 운용계획을 수립한다. 진행자는 체험객에게 해설을 보다 쉽고 재미있게 할 수 있도록 하는 능력을 겸비해야 하며 돌발 상황에 침착하게 대처하고 대응할 수 있는 사람이 적합하다.

표 4. 인원배치와 역할분담

인원배치	역할분담
총괄자	<ul style="list-style-type: none"> 체험객의 예약사항을 확인 체험객의 수와 방문성격을 고려하여 규모와 목적에 맞는 프로그램을 기획
진행자	<ul style="list-style-type: none"> 마을을 가장 잘 아는 주민이 적합 모든 진행은 마을주민이 직접 운영함이 원칙
보조진행자	<ul style="list-style-type: none"> 체험 전 각 시설의 안전상태, 장비와 비품 등 점검 체험객의 반응 파악, 사진촬영 등 기록과 안전관리 및 후속 프로그램의 진행에 대해 체크
기타 인력	<ul style="list-style-type: none"> 식사 및 숙박 체험의 마무리 체크

③ 가격의 결정 : 체험가격은 <표5>와 같이 크게 재료비, 시설 사용료, 체험 인건비로 구성된다. 프로그램의 세부 내용에 따라 차이가 발생할 수 있으며 가격의 결정 기준은 실제 재료비의 원가와 주변 시장가격을 종합적으로 고려하여 최종 결정한다. 마을에서 체험시 사용하는 각종 시설 및 장비에 대한 사용료는 장비의 최초 구입과 설치비, 감가상각을 고려하여 산정한다.

체험프로그램의 결정된 가격은 인터넷 홈페이지를 통해 공지하여, 체험프로그램을 패키지화하여 체험객이 스스로 선택할 수 있도록 선택의 폭을 넓혀주는 것이 좋다. 체험의 특성상 너무 높은 체험비가 책정되지 않도록 하되, 낮은 가격에 맞추기 위해 체험재료비와 서비스의 품질까지 저하되는 일이 없도록 하고 적절한 가격으로서

로가 만족할 수 있도록 한다.

표 5. 체험가격의 결정

구분	내용
체험재료비	<ul style="list-style-type: none"> 실제 체험재료의 시장가격으로 결정
시설 및 장비사용료	<ul style="list-style-type: none"> 체험시 사용하는 각종 시설 및 장비에 대한 사용료
체험인건비	<ul style="list-style-type: none"> 실제 프로그램을 운영하는 진행자, 보조진행자의 인건비
숙박비와 식비	<ul style="list-style-type: none"> 숙박시설에 대한 사용료 식비는 식재료비와 인건비 포함

3.2 운영

체험프로그램을 진행하기 위해서는 우선 체험객이 마을에 도착해야 한다. 그리고 체험객을 상대로 프로그램이 진행되면 각종 돌발 상황이 발생할 수 있기 때문에 항시 주의를 기울여야 한다.

① 도착 : 체험객이 도착하여 본격적인 체험프로그램을 실시하기 전의 단계로 체험객의 마중, 마을주민의 인사말과 소개, 체험 일정의 확인 및 당부사항 등 체험에 대한 전반적인 소개가 이루어진다.

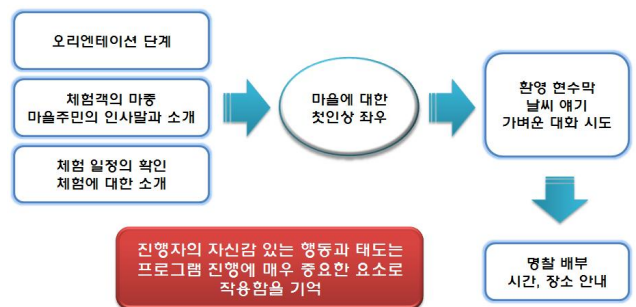


그림 1. 체험객의 도착

② 진행 : 체험프로그램은 진행자의 해설과 설명을 통해서 이루어진다. 이를 통해 프로그램을 비롯한 자원에 가치를 부여하고 지역에 대해 더 잘 알고, 느끼고, 흥미를 가지게 된다. 특히 체험진행에 있어서의 서비스는 체험의 만족도를 높이는 중요한 요소이다.

표 6. 체험의 진행

진행	내용
주의환기	<ul style="list-style-type: none"> '체험'이라는 사실을 먼저 인식시키는 것이 중요
정보전달	<ul style="list-style-type: none"> 체험에 대한 호기심을 자극한 후 운영될 프로그램에 대해 공지
동기부여	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 만족과 성취감을 느끼고, 생각하고, 터득할 수 있는 기회 제공
반응	<ul style="list-style-type: none"> 체험은 상호작용이므로 체험객의 반응을 주시하며, 진행속도와 내용 등을 유연하게 운영 방문자의 만족도를 염두하고 대화형식으로 진행
서비스	<ul style="list-style-type: none"> 일정에 없는 갑작스러운 이벤트 준비 마을에서 우러나는 서비스 - 체험객 감동 밝은 표정과 목소리로 체험객을 배려하는 태도

③ 돌발 상황에 대한 대처 : 체험의 진행시 돌발 상황은 다양하게 나타난다. 돌발 상황이 발생하는 이유로는 크게 소나기, 돌풍, 우박 등 자연재해와 체험에 대한 이해 부족 및 안전사고의 발생, 체험 진행력의 저하 및 준비

부족 등의 이유로 체험의 중단이 나타날 수 있다. 따라서 체험 진행자는 각 돌발 상황에 적절하게 조치를 취함으로써 체험객들이 우왕좌왕하지 않고 원활하게 체험을 할 수 있도록 신속한 대응을 할 수 있어야 한다. 체험시 부상자가 발생하지 않도록 지속적으로 안전관리에 주의를 기울여야 하며, 장소를 이동하면서 운영되는 프로그램의 경우 수시로 인원을 체크하여 낙오자가 없도록 한다.

④ 진행자의 유의사항 : 체험 진행자는 적절한 표정과 말투, 시선처리와 동작을 활용함으로써 체험진행의 효과를 높일 수 있다. 진행자 스스로 확신을 가지고 행동하며 체험객과 눈을 마주쳐 가면서 관심을 확인하고 몸짓, 손짓 등을 사용하게 강하게 표현하는 것이 좋으며, 상황에 맞는 해설과 속도의 조절이 필요하다. 설명시 자신 또는 다른 사람이 실제로 체험하였던 다양한 경험담을 충실히 습득해 두었다가 활용하도록 하며, 체험객의 수준에 맞는 적절한 어휘를 사용한다.

3.3 마무리

체험의 성공적인 마무리는 체험객에게 즐거운 추억을 간직하도록 함으로써 지속적인 교류의 동기를 부여하여 재방문을 유도할 수 있다. 또한 체험 후 평가 및 소감 나누기 과정을 갖는다면, 마을의 입장에서는 프로그램의 모니터링 및 점검을 통해 반성과 대비책을 마련함으로써 더 나은 프로그램을 개발하고 운영방안을 모색하는데 도움을 받을 수 있다. 체험 후 평가는 매우 중요한 사항으로 지역에 대한 감흥을 다시 한 번 되새기는 좋은 시간이다.



그림 2. 체험 후 평가 및 소감나누기

표 7. 체험 후 평가 및 소감나누기

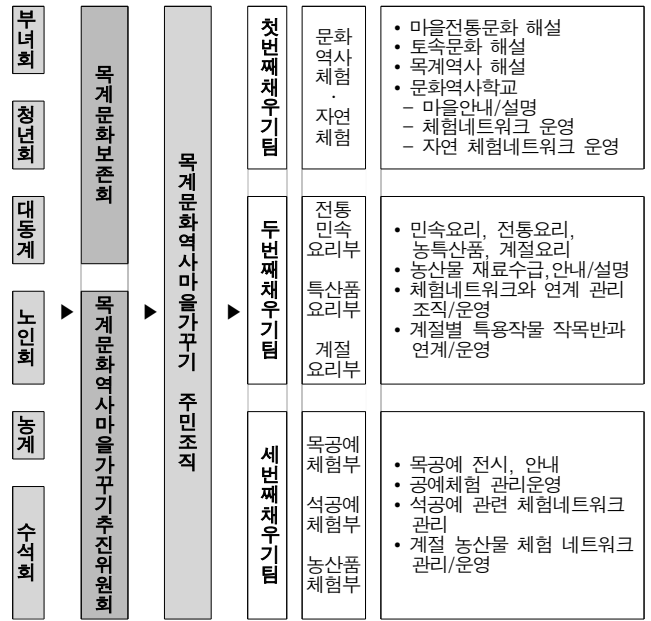
순서	내용
교감	<ul style="list-style-type: none"> • 체험이 끝난 후 사색의 시간 제공 • 교감을 나누는 자체가 또 하나의 프로그램
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 진행자의 프로그램 운영과 관련된 의견 교환 • 운영사항 평가 및 자체점검 필요 • 더 나은 프로그램을 위한 사후관리와 대비책 마련·점검
체크리스트 (자체)	<ul style="list-style-type: none"> • 참가의 반응은 어떠했는가? • 체험시간은 적절했는가? • 체험 운영시 프로그램의 연결이 매끄러웠는가? • 체험 운영시 시설과 장비의 문제는 없었나? • 안전관리는 철저하게 이루어졌는가? • 안전에 유의해야 할 추가사항은 없는가?

4. 목계 체험프로그램의 매뉴얼

목계 체험프로그램의 매뉴얼을 구축함에 있어 주민조직과 체험프로그램의 연계구상도가 <그림3>4)과 같이 주

4) 김승근, 주민참여에 의한 문화·역사 마을가꾸기의 현황과 과제, 한국농촌건축학회논문집, 제10권 3호, 2008.8, p.50

민들에 의해 구성되었다.



주민조직구성 (역할분담), 특기와 생업에 따른 역할부여, 일반적 주민생활을 고려한 조직구성과 역할

그림 3. 목계 문화·역사마을가꾸기 주민조직과 체험프로그램의 연계구상도

또한 주민회의와 추진위원회의를 거쳐 3가지 조직으로 분류하였고 각 프로그램마다 주민들의 특기와 전문지식을 기초로 한 주민조직을 <그림4>5)와 같이 최종 확정하였다.

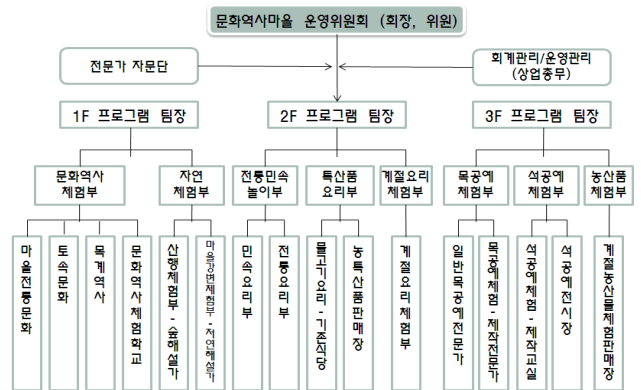


그림 4. 주민주도 프로그램 조직 구성

<그림4>와 같은 주민주도의 프로그램 조직구성을 바탕으로 목계의 단계별 매뉴얼을 구축하였다.

4.1 단계별 매뉴얼 구축

(1) 1단계 매뉴얼

1단계 매뉴얼(6)을 제시함에 있어서는 현재 지역의 시설 및 자원을 활용하게 쉽게 실현할 수 있는 체험을 위주로

5) 김승근, 주민참여에 의한 마을가꾸기 사업에 따른 체험프로그램 개발과 운영에 관한 연구, 한국농촌건축학회논문집 제11권 4호, 2009.11, p.40

6) 한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사마을 가꾸기 프로그램 운영 및 실행보고서, 2008.12, pp.135-144

시작한다. 당일 체험을 우선으로 실시하며, 체험객들이 숙박을 원할 경우 숙박시설을 제공할 수 있다. 단 체험객들이 농가에서의 민박을 원할 경우에는 2단계 이상의 매뉴얼을 부분적으로 앞당겨 시행할 수 있다.

① 목계 문사역사체험 : 문화역사체험은 도보로 체험할 수 있는 코스로 <그림5>과 같이 구성한다. ㉠ 목계2구 다목적회관을 기점으로 19번 국도 주변의 근대문화 거리 걷기 코스, ㉡ 목계를 둘러싸고 있는 봉제산, 설매산, 재내편봉을 돌아보며 목계강변을 내려다보는 코스, ㉢ 목계의 옛 길을 걸으며 목계의 자연경과 마을을 감상하는 코스, ㉣ 목계의 자랑인 느티나무1,2,3 아래서 목계의 옛 이야기를 들을 수 있는 향수에 젖는 코스, ㉤ 목계 줄다리기를 위한 즐꼬기 코스로 구성하여 우선적으로 진행한다.

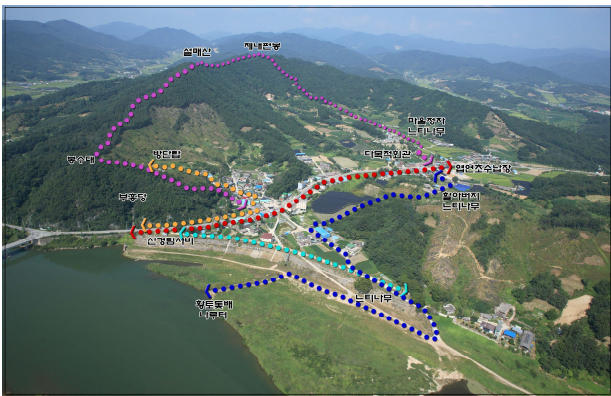


그림 5. 목계 문화·역사체험 코스 예시

㉠의 코스는 <그림6>과 같이 목계의 근대문화유산을 만날 수 있는 체험프로그램이다.



그림 6. 목계 근대문화유산 관람 코스 예시

<그림6>의 매뉴얼 제시 : 『도보로 진행되기 코스가기 때문에 소요시간은 30분에서 1시간 정도가 적당하며, 안내자는 지루하지 않도록 준비한다. 염연초 수납장의 기능과 과거의 활약 등을 설명하고, (구)목계지서·(구)목계우체국·(구)금융조합건물터와 조합사택·의용소방대 등 기타 근대점포건물을 돌며 근대문화유적에 대해 설명한다. 이때 과거 목계의 위상을 함께 곁들인다. 염연초 수납장의 경우 외형에 변화가 있기 때문에 과거의 사진을 판넬로 준비하여 설명한 후 내부를 관람한다.』

㉡의 코스는 <그림7>와 같이 부흥당, 방단탑, 봉수대 등 목계의 역사유산을 만나는 코스와 <그림8>과 같이 봉제산, 설매산, 재내편봉 등 산행을 동반하는 2가지 코스로 구분하여 운영할 수 있다.



그림 7. 부흥당, 방단탑, 봉수대 만나기 코스 예시

<그림7>의 매뉴얼 제시 : 『부흥당, 방단탑, 봉수대 만나기 프로그램은 40분 정도 소요되는 체험으로 부흥사를 비롯하여 부흥당, 방단탑의 설화를 들려준다. 이어서 봉수대로 향한다. 봉수대에서는 봉수대의 기능과 역할 등을 설명하고, 목계 강변을 바라보며 옛 포구의 이야기를 들려준다.』 매뉴얼을 통해 체험의 진행방법 및 운영기법을 익힐 수 있도록 구체적으로 작성한다.



그림 8. 봉제산, 설매산, 재내편봉 등산 후 찜질방에서 피로 풀기 코스 예시

<그림8>의 매뉴얼 제시 : 『산행을 수반하는 체험프로그램으로 봉제산에 오르는 동안 계절별 야생화, 산나물 등 숲 해설을 곁들일 수 있으며 봉제산과 설매산을 산행하면서 목계마을의 전경과 옛 모습을 설명한다. 재내편봉에 올라 남한강의 풍광을 느낄 수 있으며 하산 후에는 다목적회관에 준비된 찜질방에서 피로를 풀 수 있도록 하고 계절별 목계 음식이 가미된 목계백반으로 마무리하도록 한다.』 매뉴얼은 체험이 익숙하지 않는 주민들에게 지침서의 기능을 담당하는 도구가 된다.

㉣의 코스는 목계 줄다리기와 관련된 즐꼬기 체험으로 <그림9>와 같이 운영할 수 있다.



그림 9. 1단계 목계 문화역사체험 예시2

<그림9>의 매뉴얼 제시 : 『줄꼬기 체험은 목계 줄다리기에 대해 설명한 후 체험을 진행한다. 설명은 목계 보존회 전승관에서 VTR을 진행하고, 자칫 체험이 노동으로 느껴질 수 있기 때문에 시간을 길게 배정하지 않는다. 목계 줄다리기의 역사와 줄다리기 당시의 상황을 설명해서 흥미를 갖도록 한 후 향후 목계 줄다리기 행사에 직접 참여할 수 있도록 유도한다. 체험을 진행하기에 앞서 구

급약 구비 등 사전점검을 충분히 한다.』

② 목계 문화예술체험 : 문화예술체험은 목계의 문화와 예술을 경험하는 코스로 ㉠ 고고유물복원, 마빡이 인형 직접만들고 놀아보기, 목공예·수석공예를 체험하는 코스, ㉡ 목계 강변의 대규모 감자밭에서 감자꽃길 걸으면 사진찍는 코스, ㉢ 목계 강변의 대규모 유채밭에서 사진찍고 사색하는 코스, ㉣ 휴양림에서 생태체험하고 건강까지 챙기는 휴식의 코스, ㉤ 정월대보름 달집태우기 축제를 통해 소원을 담고 하나 되는 시간 만들기 코스로 구성되어 시행해 본다.

㉠의 코스는 <그림10>과 같이 유물복원 전문가와 함께 우리나라의 고고유물을 복원하는 프로그램과 <그림11>과 같이 과거 목계를 대표하는 마빡이 인형을 만들고 놀아보는 프로그램으로 운영할 수 있다.

<그림10>의 매뉴얼 제시 : 『우리나라 고고유물을 복원하는 프로그램을 진행하면서 문화재와 유물에 대한 중요성을 알린 후 체험을 진행한다. 또한 목공예 체험을 통해 곤충 등을 만들며 자연 및 환경에 대한 이야기를 하는 것도 좋다. 이 체험은 모두 도구를 사용해야 하기 때문에 안전사고에 각별히 주의를 쏟아야 하고, 재료 및 도구, 구급약에 대한 사전준비가 철저해야 한다.』



그림 10. 고고유물 복원, 목공예 체험 코스 예시

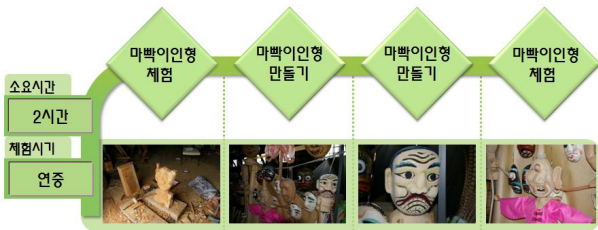


그림 11. 마빡이 인형 만들기 코스 예시

<그림11>의 매뉴얼 제시 : 『마빡이에 대한 설화를 먼저 이야기하여 흥미를 끈다. 이후 직접 마빡이를 만들어 체험할 수 있도록 한다. 시간은 30분부터 2시간까지 다양하게 구성할 수 있다. 짧은 체험을 할 경우에는 미리 준비된 재료에 페인팅 작업을 할 수 있도록 한 후 마빡이 인형을 움직이도록 하며, 긴 시간의 체험을 할 경우에는 처음부터 직접 만들 수 있도록 한다.』

③ 먹거리체험 : 농산물과 관련된 체험은 판매와 직결되기 때문에 체험을 진행하면서 적절한 홍보를 하는 것도 좋다.

<그림12>의 매뉴얼 제시 : 『오이 밭에서 오리를 직접 채취하도록 한다. 오이농사의 특이한 점이나 오이의 유래

및 관련된 음식에 대한 설명을 곁들인다. 채취가 끝나면 1구·2구 마을회관이나 다목적실에서 오이피클을 비롯한 오이를 이용한 음식을 만들어 먹도록 한다. 마을에서 숙박을 할 경우 잠자기 전에 냉장고에 보관된 시원한 오이로 마사지를 할 수 있도록 미리 준비하는 것도 좋다.』



그림 12. 오이를 이용한 음식체험 예시

<그림13>의 매뉴얼 제시 : 『갯무를 이용한 갯채가 목계의 특성화에 중요한 재료이기 때문에 갯무와 갯채(발효음식)의 효능 및 맛에 대한 설명을 자세하게 한다. 갯채는 만든 후 12시간 이상이 경과된 후에 먹을 수 있는 음식이기 때문에 미리 준비된 갯채의 맛을 볼 수 있도록 배려하고, 직접 만든 갯채는 가져갈 수 있도록 포장용기를 준비하여 제공한다.』



그림 13. 갯무를 이용한 음식체험 예시

(2) 2단계 매뉴얼

	10:00	~12:00	~13:30	~15:30	~16:30	~19:00	~20:00
1일	목계전수관 견학	부용당, 병단탕 풍수대 만보기	점심	강변 걷기	왕포돛배 타기	저녁	브라스밴드와 함께하는 음악회
2일	아침	유채꽃길 걷기	아생화 관람	점심	역사학교 동교	16:00	집으로

그림 14. 2단계 1박2일 체험프로그램 예시

2단계 매뉴얼은 목계의 하드웨어가 부분적으로 구축된 후에 진행하며, 숙박을 전제로 하기 때문에 1단계보다 성숙되고 세련된 체험의 운영을 요구한다. 또한 1단계 진행 과정에서 체험프로그램의 추가와 삭제가 예상되는 부분이다. 2단계는 목계 주민으로 구성된 브라스밴드의 공연을 직접 볼 수 있는 특별 이벤트를 준비해 자칫 무료할 수 있는 저녁시간을 배려하는 것도 좋은 방법으로, 1박2일의 2단계 체험프로그램은 <그림14>와 같이 구성할 수 있다.

(3) 3단계 매뉴얼

1단계, 2단계 사업이 목계 내에서 목계 주민들에 의해 진행되는 체험으로 구성되었다면, 3단계부터는 보다 확장된 체험으로 목계 인근의 문화재 및 관광코스과 연계된

체험관광으로 구성할 수 있다. 또한 2단계에서 1박을 유도했다면 3단계에서는 2박이 가능하도록 코스를 설정하고 주변지역과 연계된 체험관광을 실시할 경우 상황에 따라 여행사 등 외부 단체와 연계한 프로그램 구성도 가능하다. <그림15>와 같이 체험프로그램을 구성할 수 있다.

1일	10:00	~12:00	~13:30	~14:30	~16:30	~18:00	~21:00
	목계전승관 견학	부유당, 뱀단지 봉수대 만나기	점심	강변 걷기	황포돛배 타기	저녁	목계 강변에서 밤하늘 관망하기
2일	8:00	~17:00				~18:00	~20:00
	아침	주변관광				저녁	브라스밴드와 함께하는 음악회
3일	8:00	~11:00	~12:00	~13:30	~16:00	17:00	
	아침	등산	점심, 찜질방 피로풀기	점심	역사학교 동교	점심으로	

그림 15. 3단계 2박3일 체험프로그램에서2

(4) 4단계 매뉴얼

4단계부터는 지속가능한 체험이 될 수 있도록 흥미나 호기심 위주를 넘어서 감성을 자극하고 감동을 주는 체험프로그램으로 구성한다. 주민들의 프로그램 운영 능력이 월등히 향상되었다는 가정 하에 프로그램이 구성되며, 또한 홈페이지의 적극적인 활용으로 농산물의 직거래를 통한 소득이 창출될 것으로 예상되는 시점이며, 체험프로그램 담당 사무국이 구성되어 인터넷이나 전화를 통한 체험예약이 본격적으로 실시된다. 목계만의 특징이 있는 체험프로그램이 정착한 단계이고, 새롭고 다양한 체험프로그램이 개발되어 있는 단계이다.

4.2 소결

목계 체험프로그램 매뉴얼은 주민 모두가 자발적으로 참여하여 체험프로그램을 구체적으로 실행할 수 있는 운영지침서로 활용된다.

목계 체험프로그램 매뉴얼의 필요성은 첫째, 목계는 다양한 문화·역사자원을 가지고 있다. 근대에 걸친 역사와 문화가 배어있는 이곳을 지속적이고 유기적으로 발전시키려면 세부적인 매뉴얼이 필요하다. 둘째, 주민들과 체험객 모두가 공감하며 만족할 수 있는 통합적인 매뉴얼이 필요하다. 셋째, 과거 목계는 다양한 문화요소들이 있었지만 대부분 잔재로 남아있다. 목계의 문화·역사자원을 기억하고 되찾는 과정으로서 매뉴얼이 필요하다.

목계 체험프로그램 매뉴얼은 목계 문화·역사마을 가꾸기 기본계획을 기초로 체험프로그램 실행시 체험객을 위한 설명에 활용되며, 목계 주민들에게 실행평가 및 새로운 프로그램 개발을 위한 지침이 된다. 목계 체험프로그램 매뉴얼의 효과는 독특한 문화·역사적 자원을 활용한 체험프로그램을 통해 주민들에게 소득증대를 가져다 줄 수 있으며 목계 주민들의 삶의 질 향상을 기대할 수 있다.

또한 방문객들은 체험프로그램 매뉴얼을 이용해 목계마을에 대해 폭넓은 정보를 보다 쉽게 접할 수 있고 체험프로그램의 선택 및 결정에 활용할 수 있다.

5. 결론

마을 가꾸기에 있어서 체험프로그램은 지속가능한 마을 가꾸기를 위한 가장 효과적인 방법 중 하나이다. 주민 참여에 의한 체험프로그램 운영은 마을 주민들에게 공동체 의식을 강화시키고 경제적으로 마을과 개인에게 수익을 안겨준다. 그러나 주민들의 무조건인 열정만으로는 마을 가꾸기 사업을 성공적으로 이끌 수 없다. 열정과 함께 체험에 대한 이해와 교육이 반드시 있어야 한다. 또한 체험프로그램을 지속적으로 실시할 주체는 주민이다. 따라서 마을가꾸기 사업을 진행하면서 수립한 체험프로그램을 바탕으로 마을 주민들이 가장 쉽게 시작할 수 있는 프로그램을 우선 선정하여 진행할 수 있도록 하기 위해 매뉴얼 개발의 필요성이 요구된다. 주민들의 역량이 강화되고 마을에 체험을 위한 하드웨어(시설, 장비 등)가 구성되면 단계별로 구체적인 프로그램을 기획하여 차분하게 점진적으로 진행하는 것이 바람직하다.

체험프로그램의 매뉴얼은 체험마을이 일정 계도에 오를 수 있도록 초기 지침서로 활용되어야 하며, 마을에서는 매뉴얼에 의존하기보다 매뉴얼을 토대로 더 나은 체험프로그램이 개발될 수 있도록 지속적인 아이디어 창출을 해야 한다. 또한 매뉴얼을 수시 업그레이드하여 체험마을의 변천과정을 알 수 있는 자료로 활용될 수 있도록 해야 한다. 목계 체험프로그램 매뉴얼 개발을 통해 제시한 체험프로그램은 주민들이 활용할 수 있어야 하며 더 좋은 프로그램을 개발하여 지속가능한 체험마을이 되도록 새로운 변화를 추구하고 도전해야 한다. 그래야만 지역의 브랜드를 창출할 수 있다. 목계의 브랜드가치를 인식시키고 끌어올릴 수 있는 길은 주민들의 끊임없는 노력이 반드시 수반되어야 한다.

참고문헌

1. 한국농촌건축학회, 충주 목계 문화·역사 마을가꾸기 프로그램 운영 및 실행 보고서, 2008.12. pp135-144
2. 김승근, 주민참여에 의한 문화·역사마을 가꾸기의 현황과 과제, 한국농촌건축학회 논문집, 제10권 3호, 2008.8, p.50
3. 김승근, 주민참여에 의한 마을가꾸기 사업에 따른 체험프로그램 개발과 운영에 관한 연구, 한국농촌건축학회 논문집, 제11권 4호, 2009.11, pp.39-40
4. 농어촌 포털사이트 웰촌 홈페이지 <http://www.welchon.com>
5. 문화·역사 마을가꾸기 홈페이지 <http://maeul.kccf.or.kr>

(접수: 2010.04.09, 심사완료: 2010.05.06)