

ICT를 활용한 농촌어메니티어링



강 동 완
공주대학교
농공학과/석사과정
dsman7121@hanmail.net

1. 서언

2014년 농촌진흥청은 농촌관광 실태조사를 위해 도시민 3,000명을 대상으로 농촌관광 실태조사를 한 결과 농촌관광에 대한 인지도는 2003년 10.1%를 시점으로 2014년도에는 21.5%로 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있으며 종합만족도는 76.1점으로 비교적 ‘만족하는 수준’으로 나타났다.

농촌관광의 종합 만족도는 76.1점으로 만족하는 수준을 보이고 있으나 세부 요인별 분석에 따르면 마을자원의 매력 81.6점으로 가장 높은 점수를 보인 반면 각종 관광 콘텐츠 및 체험프로그램이 60.6점으로 가장 낮은 점수로 나타났다. 특히 농촌관광에 대한 전반적인 만족도가 전회기 조사(2011년)에 비해 하락하고 있으며 그중에서도 각종 관광 콘텐츠 및 체험프로그램에 대한 만족도는 전체 분석요인중 상대적으로 가장 크게 감소하였다.

상기 조사결과를 바탕으로 도시민들의 욕구를 추론하자면 ‘농촌에 존재하는 특징적인 환경과 공동체적인 요소(이하 농촌 어메니티라 칭함)’는 도시민의 습과 휴양의 공간으로 만족스러운 여건을 구비하고 있음에도 불구하고 현지민들의 표현(운영)방식에는 불만족스럽다는 이야기로 재해석될 수 있을 것이다.

이러한 도시민들의 의견과 함께 농촌체험현장 종사자들이 제기하는 체험프로그램의 문제점으로는 재미와 교육적 요소까지 요구하는 체험자의 눈높이에 부합하지 못하는 콘텐츠, 농촌의 실생활과 다른 프로그램 구성과 마을의 특성을 반영할 수 없는 획일화된 진행방식과 체험마을의 영세성 등을 문제점으로 지적하고 있으며, 무엇보다 농촌의 고령화로 체험프로그램의 개발 및 운영 인력이 부족하다는 점을 근본적인 이유로 판단(임하나, 2008)하고 있다.

1990년 중반부터 그린투어리즘에 대한 논의를 시작한 정부는 2000년대에 마을단위의 농촌 관광정책을 추진하였다. 2012년 기준 농어촌 민박이 20,235가구, 농촌관광마을이 1,918군데 조성되어 약 3,000억원의 시장이 형성(박시현, 2012) 되었으며 지금 이시간에도 농촌관광(체험)에 대한 정부의 지원 정책은

지속적으로 이루어지고 있는 실정이다. 하지만 앞서 거론되었던 바와 같이 농촌의 고령화로 인해 참신한 아이디어와 뜨거운 열정으로, 혁신적이고 차별화된 체험프로그램을 만들어 낼 수 있는 인적요소가 부족한 상황이다. 그러한 과정이 수반된다 하더라도 체험마을의 영세성과 같은 문제점들로 인해 지속적이고 자생적인 일련의 활동을 통해 선진사례로 분류될 만큼의 성공사례를 만들어 내는 것은 참으로 어려운 일이 아닐 수 없다.

우리의 농촌 환경은 제각기 차별화를 이룰 만큼 다양성을 보유하고 있지 않다. 침성대나 석굴암 같은 특별한 문화유산과, 청산도의 구들장논이나 제주 밭담 같은 각별한 농업유산이 전국 도처에 산재해 있는 것도 아니다. 그런 것들이 그렇게 흔한 것들이었다면 그렇게 귀히 여겨지고 사람들의 이목을 끌수 있는 요소로 작용하지도 않았을 것이다. 하지만 지금의 농촌을 기반

으로 살아왔던 정주민들의 삶은 비록 비슷한 삶이었지만 사라져 가는 문화유산의 하나이고 비슷하지만 각별한 농업유산으로 대접받기에 부족함이 없을 것이다.

이에 필자는 농촌 정주민의 삶을 기반으로 한 차별화된 체험프로그램은 없을까? 그들의 삶을 담아낼 일반화된 공공재와 같은 도구를 통해 일반화 속에 차별화를 이룰 방법은 없을까 하는 고민을 하게 되었다. 그 과정에서 하나의 해외 사례를 통해 그 해답의 실마리를 찾게 되었고 더불어 그것들을 담아낼 도구로서 ICT를 이용한 공공재(스탬프투어)를 찾게 되었다.

2. 작지만 색다른 도시가 되는 방법

이는 필자에게 많은 영감을 가져다준 해외 사례를 소개한 한 인터넷기사 내용이다.



그림 1. Recalling 1993

『“공중전화 수화기를 들면 20년전 이 장소에서 있었던 일을 누군가 말해준다고?”

약간 소름이 돋는다. 공포 영화의 한 장면 같지 않은가. 그런데 실제로 맨하튼 곳곳에 있는 5,000개의 공중전화를 통해 20년 전의 ‘과거’에 대한 생생한 묘사를 들을 수 있다. 화자는 20년 전 이 장소에 살았던 이웃이다. 그들의 이야기는 한없이 친근하고 일상적이다. 이곳에서 어떤 범죄가 일어났는지, 어떤 패션이 유행이었던지 아주 편한 말투로 이야기해준다. 도시 곳곳에 있는 5,000개의 공중전화를 통해서 다양한 옛 이웃의 이야기를 들을 수 있다. 운동선수부터 기자, 연예인 역사가, 예술가, 펑크족, 심지어 포로노 스타까지 20년 전 그 장소에서 일어난 에피소드들을 이야기해준다. 이러한 친근한 이야기들은 심지어 이곳을 처음 방문한 사람일지라도 도시를 더 생생하고 깊게 경험할 기회를 제공한다. 또 다양한 직업군의 사람들이 말해주기 때문에 특정 주제에 대한 정보 습득도 가능하다. 예를 들면 1993년 뉴욕의 부동산 시장은 어땠는지, 밤 문화는 얼마만큼 번성했는지, 어떤 종류의 범죄가 극성했는지 등등 말이다. 그야말로 ‘가까운 역사’를 담기에 가장 알맞은 캐주얼한 사료(史料) 전시 방식이다.

프로젝트는 도시 전체를 갤러리로 사용한다. 공중전화를 통해서 도시 전체가 ‘맨하튼 그 자체’를 전시하는 거대 박물관이 된다. 또 전문 도슨트나 오디오 가이드가 아닌 바로 그 자리에 살고 있던 이웃으로부터 20년 전 도시의 역사가 전달된다는 점도 재미있다. 그것도 이제는 골동품이 되어가고 있는 공중전화에 의해서 말이다.』

상기의 이야기중 ‘맨하튼’이라는 지역적 대상

물을 우리의 ‘농촌’으로 대체하고 프로젝트의 주인공인 ‘화자’를 맨하튼이 아닌 우리의 농촌에서 오랫동안 거주하며 우리나라의 근현대사(가까운 역사)를 온몸으로 체험한 정주민들로 바꿔 보면 어떨까? 공중전화가 놓인 위치는 맨하튼의 거리나 골목 대신 농촌 마을의 구석구석 바꿔 본다면 이것이 바로 농촌의 어메니티 자원을 찾아 떠나는 여행, ‘농촌 어메니티어링’이 될 것이다.

그러나 문제가 있다. 뉴욕의 맨하튼에는 아직도 공중전화가 많이 있을지 모르겠지만 우리의 농촌에는 공중전화가 이미 사라진지 오래다. 공중전화의 빈자리를 현재는 주민들 대부분이 가지고 있는 스마트폰이 대신하고 있는 것이다. 그렇다면 이제부터는 공중전화를 대신할 스마트폰을 활용한 ‘농촌 어메니티어링’을 수행한 방법을 찾아보도록 하겠다.

3. 스마트폰을 활용한 스탬프 투어

농촌체험프로그램과 정보통신기술(ICT)의 연계는 농촌체험프로그램 개발의 여러 문제점을 극복할 유용한 도구라는 인식에는 많은 사람이 공감하고 있다. 이와 관련한 연구로는 스마트폰을 활용한 농촌어메니티 자원 정보제공을 위한 정보서비스 이용실태 분석(손호기·김상범·조록환·최재웅, 2011), 축제 홍보를 위한 PDA와 2차원 바코드 기반의 U-팜플렛 개발(박찬정·문영호·이현수·조규범, 2008), QR코드를 활용한 테마식 현장체험학습 사전교육자료의 교육적 가능성 탐색(유정수·김세종, 2012) 등이 있다. 이처럼 정보통신기술중에 가장 일반화된 스마트폰의 활용에 대한 연구가 일부 이루어졌으나 적용 과정에 대한 연구나 이와 연계한 프로그램 개

발에 필요한 가이드 라인을 제시한 연구가 부족한 상태이다.

이에 필자는 텍스트나 사진, 동영상 등을 활용하여 농촌의 지역 주민 스스로가 해당 마을의 어메니티 자원을 본인들의 모습과 목소리로 직접 담아낼 수 있는 일반적 도구를 찾아 보기로 하였다.

현재 국내에서 스탬프투어라는 이름으로 개발되어 사용되고 있는 어플리케이션의 경우 표 1과 같이 수십 종에 이르고 있으나 대부분 개발사의 주도로 이루어진 전용앱의 형태이다. 대다수의 경우 GPS기능을 활용하여 특정 지역을 방문

해 사전에 지정한 포스트를 찾을 경우 전자 스탬프를 취득한다는 점과 멀티미디어 기능을 탑재해 해당 지역과 체험마을의 현황에 대해 소개한다는 공통점을 가지고 있다.

이들 프로그램 대부분은 현지민의 직접적 참여와 그들의 목소리가 담겨 있지 않다는 아쉬움이 있었다. 또한 개발과정에서 제작비가 많이 들고 수정/보완시 추가 비용이 든다는 경제적인 문제로 인해 체험마을 단위의 개발이 용이치 않다는 점과 이로 인해 단위 마을별 운영자들의 직접적 참여 정도가 현저히 낮다는 문제점이 있었다.

표 1. 스탬프 투어 APP현황

연번	프로그램명	개발사	구현기능		
			GPS	QR코드	멀티미디어
1	경주 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
2	공주시 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
3	부여여행	THATZIT	○	×	○
4	보령 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
5	사천 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
6	코리아레일 스탬프 투어	THATZIT	○	×	○
7	홍천 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
8	여주 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
9	신안 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
10	남원 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
11	보성 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
12	완도관광 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
13	목포 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
14	강진 스탬프투어	THATZIT	○	×	○
15	농촌여행	THATZIT	○	○	○
16	서울 한양도성	서울특별시	○	×	○
17	안동 스탬프투어	안동축제관광재단	○	×	○
18	달성 스탬프투어	달성군	○	×	○
19	서부산 스탬프투어	유비텍	○	○	○
20	한강 스탬프투어	KEPA	○	×	○
21	하동 스탬프투어	ViolinMuseum	○	○	○
22	경북동해안지질공원 스탬프투어	Blue Star Works	○	×	○
23	스탬프플레이	남정권	○	×	×

그러나 개발사와 체험 경험자들에 대한 탐문 조사와 필자의 직접 체험과정을 통해 기능상의 차별성을 이룬 앱(APP) 하나를 발견할 수 있었다. 그것은 바로 ‘스탬프 플레이’라는 앱(APP)이었는데 이는 개발자가 특정 지역이나 마을을 대상으로한 자료를 담아낸 것이 아니라 사용자(운영자) 스스로가 구성할 수 있는 무료 앱이었다.

4. 스탬프플레이를 활용한 농촌 어메니티어링

스탬프플레이라는 앱을 활용하여 특별한 자원이 없는 일반적인 마을에서도 활용 가능한 농촌체험 프로그램을 구성하고 특정마을을 대상으로 직접적 활동을 수행해보고자 했다.

본 활동의 적용 대상지로는 충남 예산군의 신양면이라는 마을을 선정하였다. 신양마을의 경우 특별한 문화 자원 등이 존재하지 않으나 면소재지내 초등학교와 중학교라는 학생자원이 산재한 지역이다. 프로그램 개발의 주체를 고려의 마을주민이 아닌 신양중학교에 재학중인 청소년(중

학교 1학년)으로 선정하여 진행하였으며 활동결과, 추후 마을 사업을 이끌어갈 사무장급의 대상인원에 대한 수행 가능성을 확인할 수 있었다.

스탬프플레이는 스마트폰을 이용하여 위치기반의 야외활동 게임을 목적으로 만들어진 무료 플랫폼 서비스이다. 사용자 스스로가 위치(포스트)를 지정하고 그 안에 텍스트와 사진, 동영상 등을 이용하여 자유롭게 콘텐츠를 구성할 수 있으며 별도의 예산과 시간이 소요되지 않는 장점을 가진 도구이다.

기존의 스탬프투어 기능을 가진 앱들의 경우 해당 마을을 찾아가 특정 지점에서 스탬프를 취득하고, 취득한 스탬프에 대한 보상을 받는 형식이었다. 하지만 스탬프플레이의 경우 단위 마을 안의 스토리나 자원 등에 대한 소개를 마을주민의 육성을 담은 동영상 등으로 직접 제작할 수 있으며 퀴즈 형식이나 사진 찍기 등의 다양한 미션수행을 통해 게임처럼 농촌자원을 알아가고 보물상자 열기와 같은 게임적 요소를 가미해 재미적 요소를 극대화 할 수 있는 앱이었다.

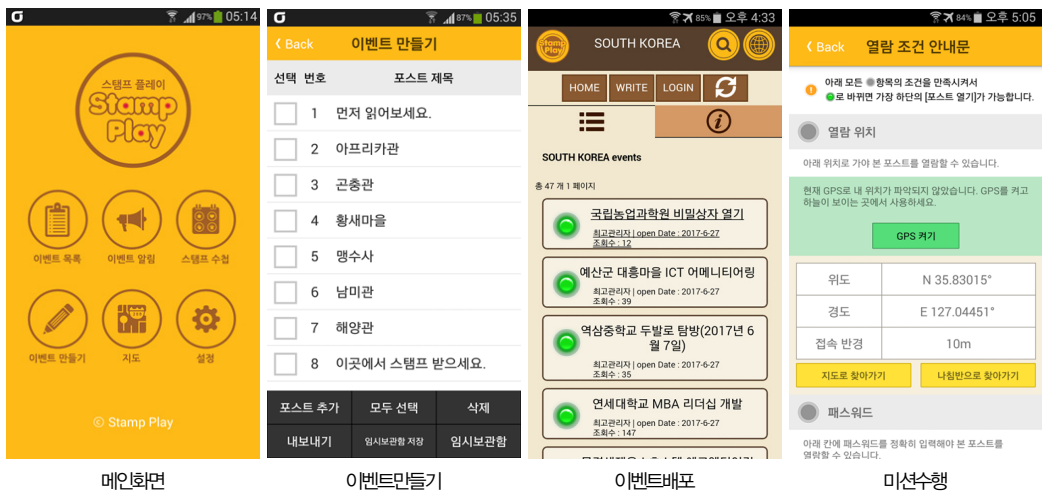


그림 2. 스탬프플레이 화면

5. 농촌 어메니티어링의 실제적용

스탬프플레이라는 앱을 활용하여 특별한 자원이 없는 일반적인 마을에서도 활용 가능한 농촌체험 프로그램을 구성하고 특정마을을 대상으로 직접적 활동을 수행해보고자 했다.

본 활동의 적용 대상지로는 충남 예산군의 신양면이라는 마을을 선정하였다. 신양마을의 경우 특별한 문화 자원 등이 존재하지 않으나 면소재지내 초등학교와 중학교라는 학생자원이 산재한 지역이다. 프로그램 개발의 주체를 고령의 마을주민이 아닌 신양중학교에 재학중인 청소년(중학교 1학년)으로 선정하여 진행하였다.

기존의 스탬프 플레이를 이용한 게임 방식을 11개의 포스트를 지정하여 체험자가 스탬프 플레이의 ‘위치확인’ 기능을 활용하여 체험 동선을 스스로 구상하고 모든 포스트의 방문과 포스트별 미션수행을 완료한후 마지막 포스트에서 전자 스탬프를 받아 오는 것으로 모든 활동이 구성되었다.

기본 구성시 11개의 포스트를 지정하는 이유는 ‘보물상자 열기’라는 게임적 요소를 적용하기 위해 4개의 포스트에 비밀번호 4개 힌트를 부여하고 6개의 포스트에는 각 상자별 점수를 추론할 수 있는 힌트를 구성하고 마지막 포스트에는 최종 전자 스탬프를 발행하는 방식을 적용하고자 함이었다.

상기의 구성요건에 따라 신양중학교 운동장을 포함한 학교 주변의 인도 등을 가상의 마을로 선정하여 프로그램을 구성하였으며 ‘보물상자 열기’를 포함한 활동을 실시해 보았다.



그림 3. 농촌어메니티어링 활동 현장사진

상기 활동에 있어 퀴즈 문항을 해당 마을과 관련한 활동으로 구성하기 위해 예산군 10경과 관련한 문제들로 구성해 보았으며 ‘보물상자 열기’ 미션수행을 위해 4가지 자연수의 조합으로 3자리의 비밀번호를 찾아내는 경우의 수(중학교 2학년 수학과정에서 있는 커리큘럼)를 전달하기 위한 사전 학습을 수행하였다.

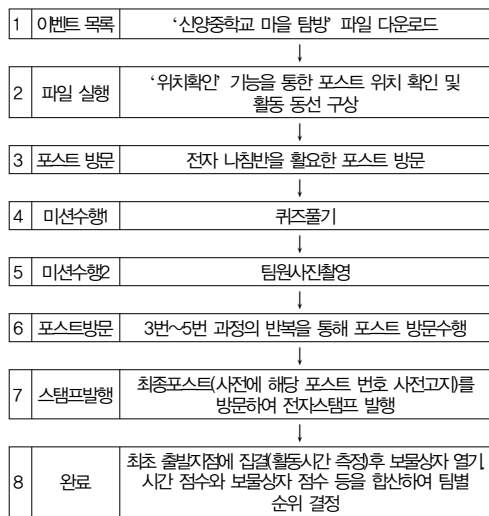


그림 4. 스탬프 플레이 체험활동 순서도

최근의 청소년들은 스마트폰과 같은 정보통신관련 장비의 활용도가 높아서인지 참여자 대부분이 최소한의 설명만으로도 체험활동이 가능하였다. 또한 경쟁요소가 가미되고 팀별 구성을 통해 집단지성의 힘이 발휘 되어 자발적 임무 배분 등의 긍정적 현상과 함께 높은 만족도를 보였다.

6. 결론

농촌체험마을 활성화를 위해서는 농촌마을의 개별적 특성을 반영할 수 있는 생활자원을 활용하여 농촌의 주민 스스로가 자신들의 경험과 지식에 근거하여 지속적으로 유지 발전시킬 수 있는 체험프로그램이 필요한 현실이다.

본 연구에서는 지역민 스스로가 그 지역의 특성을 담아낼 수 있는 농촌 체험프로그램개발이 가능한 도구를 발견하고 이를 직접 활용해 보는 것을 목적으로 하였다.

이에 필자는 일련의 과정을 통해 스탬프플레이라는 적절한 앱을 발견할 수 있었고 이를 활용하여 농촌어메니티어링이라는 프로그램을 개발할 수 있었다. 또한 이를 신앙면이라는 일반적인 농촌마을에 직접 적용해 볼 수 있었으며 이 과정에서 향후 다양한 활용가능성을 확인할 수 있었다.

본 연구는 일반적인 농촌마을과 현지민을 대상으로 직접적인 체험프로그램의 개발 및 적용을 해 보았다는 점에 있어서 기존의 선행 연구들과 차별화된 연구 성과를 이룰 수 있었다.

그러나 아쉬웠던 점은 스탬프플레이의 경우 무료 사용이 가능한 공공재로서의 순기능에도 불구하고 현재는 안드로이드 운영체제에 한해서만 사용 가능하다는 한계성과 농촌현장의 중장년 이상의 인원에게는 프로그램 제작 및 사용이 쉽지

않다는 것이었다. 또한 해당 결과물에 대한 다양한 적용과 분석 등이 이루어지지 못했다는 점이다.

이를 위해 스탬프플레이의 추가적 연구개발이나 공공의 영역에서 이와 상응하는 시스템개발이 이루어 졌으면 하는 바람이며 농촌체험프로그램의 개발시 지역주민의 영역을 해당 지역이나 인근의 청소년들까지 연대한 연합체로 확대 적용한다면 상기의 한계성을 극복할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 정남수, 2005. 농촌어메니티 자원의 평가를 위한 조사표와 항목개발, 한국5897, 농촌계획학회지, 11(4), 9-15.
2. 박시현, 김용렬, 권인혜, 류경선, 2012, 농촌관광의 새로운 방향과 정책과제, 한국농촌경제연구원.
3. 황정임, 최윤지, 조록환, 2014, 2014 도시민 농촌관광 실태조사, 농촌진흥청 국립농업과학원.
4. 임하나, 2008, 농촌체험관광마을에서의 체험프로그램 차별화를 위한 연구, 2008년 대학생 농업논문공모 수상작.
5. 이광희, 김영준, 1999, 체험관광상품 개발 활성화 방안, 한국관광연구원.
6. 손호기, 김상범, 조록환, 최재웅, 2011, 스마트폰을 활용한 농촌어메니티자원 정보제공을 위한 정보서비스 이용실태 분석, 한국지역사회생활과학회지 22(4), 579-590.
7. 박찬정, 문영호, 이현수, 조규범, 2008, 축제 홍보를 위한 PDA와 2차원 바코드 기반의 U-팜플렛 개발, 한국콘텐츠학회 8(7), 93-102
8. 이성호, 2010, 스마트폰과 위치기반서비스를 활용한 서비스산업 혁신전략, 삼성경제연구소(SERI 경영노트 62), 1-14
9. 정새롬, 2013, 작지만 색다른 도시가 되는 방법, TREND INSIGHT.