

전략연구 2016-30

농촌체험 개선을 위한 적정기술 활용 방안

정남수 · 강동완

발 간 사

우리나라는 2000년대 들어 농가소득 증대 방안의 하나로 마을단위 농촌관광 정책을 추진해 오고 있다. 그 동안 농촌관광객은 꾸준히 증가하여 왔으며, 앞으로도 관련 시장이 확대될 것으로 전망되고 있다. 농촌관광이란 농가민박, 임대농장, 농촌체험시설 등을 활용하여 농촌지역의 문화, 전통 등을 즐기는 것으로 최근 들어 교육 차원에서 자녀들과 함께 농촌 삶을 경험하고자 하는 도시민들의 관심이 고조되면서 농촌관광에 대한 수요는 증가할 것으로 예측되고 있다.

그러나 이러한 수요에 맞춰 농촌관광 시장이 지속적으로 확대되기 위해서는 이를 원하는 수요자들의 욕구를 만족시켜야만 한다. 즉 수요자들의 욕구에 맞게 농촌관광을 구성하는 내용들을 개선하고 개발해야 한다. 특히, 농촌관광의 핵심 요소인 농촌체험프로그램이 잘 구성되어 있어야 할 것이다. 그러나 현재 농촌체험프로그램들은 어디나 비슷하여 지역적 특색을 반영하지 못하고 있는 문제점이 꾸준히 지적되고 있어 이에 대한 개선이 시급하다.

이에 본 연구는 농가소득 증대 방안의 하나로 추진되고 있는 농촌관광을 활성화하기 위한 방안을 모색하고 있다. 즉, 지역적 특색을 반영한 농촌체험프로그램에 적정기술을 접목시키는 방안을 제안하고 있다. 적정기술은 기본적으로 무동력이거나 최소에너지를 사용하여 소량의 편리성을 추구하는 기술로 이를 활용하는 콘텐츠와 프로그램 등이 개발된다면 농촌의 다양한 여건을 반영한 차별화된 체험프로그램 개발할 수 있을 것으로 보인다. 나아가 이러한 적정기술을 활용하여 농촌체험프로그램을 개발, 확산시켜 나간다면 농촌관광이 활성화 되어 농촌 소득증대에도 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

끝으로 바쁜 가운데에서도 부족한 연구비로 많은 자료와 데이터를 수집하고 분석하여 훌륭한 연구 결과가 나올 수 있도록 노력을 아끼시지 않은 공주대학교 정남수 교수님과 강동완 연구원님께 깊은 감사의 마음을 전합니다. 그리고 본 연구가 성과를 거둘 수 있도록 자문과 조언을 아끼지 않은 많은 자문위원님들에게도 깊이 감사드립니다.

2016년 12월 31일

충남연구원장 강 현 수

연구 요약

1. 배경 및 목적

1990년 중반부터 그린투어리즘(green tourism)에 대한 논의를 시작하여 정부는 2000년대에 마을단위 농촌관광 정책을 추진하여 2012년 기준 농어촌민박이 20,235가구, 농촌관광마을이 1,918군데 조성되어 약 3,000억원의 시장이 형성되었으며(박시현, 2012), 농업체험의 수요가 증가하는 점, 숙박일수가 늘어나는 점을 근거로 김용렬(2012)은 향후 관련시장이 확대될 것으로 예측하고 있다.

농촌관광 시장이 지속적으로 확대되기 위해서는 핵심요소인 농촌체험프로그램이 잘 구성되어야 하나 지역적 특색을 반영하지 못하는 체험프로그램의 문제점이 꾸준히 지적되고 있다. 농촌체험현장 종사자들이 제기하는 체험프로그램의 문제점은 재미와 교육적 요소까지 요구하는 체험자의 눈높이에 부합하지 못하는 콘텐츠, 농촌의 실생활과 다른 프로그램 구성과 마을의 특성을 반영할 수 없는 획일화된 진행방식 등이며, 체험마을 활성화를 위해서는 개선이 시급한 것으로 판단된다.

2000년대 초반 국내에 도입된 적정기술은 사람 중심의 기술을 표방하며 민간에서 삶의 기반으로 개발, 공유, 발전되어온 생활기술로 현지의 특성을 반영하여 재생에너지, 고효율난로, 농기구, 생활놀이 등 다양한 분야에 적용되고 있으며, 최근에는 이를 제도화하기 위해 지방자치단체의 도움을 받아 마을 공동체나 협동조합, 마을기업 등이 설립되고 있다.

특히 충남에서는 2015년 충남적정기술협동조합 연합회가 전국 최초로 결성되었으며, 환경보전과 자립 기술을 전제로 한 농촌생활기술에 대한 연구를 활발히 전개하여 '에너지 자립마을 사업', '적정기술 에듀파크' 등 협력사업을 진행중에 있다. 적정기술은 기본적으로 무동력이거나 최소에너지를 필요로 하는 기술로 대량의 생산성보다는 소량의 편리성을 추구하므로 이를 근간으로 체험할 수 있는 콘텐츠와 프로그램, 소규모 도구나 진행방식이 개발된다면, 농촌의 다양한 여건을 반영한 차별화된 체험프로그램을 진행하기에 적합할 것으로 판단된다.

본 연구에서는 농촌체험의 개선을 위한 적정기술의 활용방안을 연구하기 위하여 2015년도에 진행된 충남연구원의 '충남도 도농교류 활성화 방안 연구', '어린이 농산어촌체험형 교육체

험 활성화 방안 연구' 등을 재고찰하여 정리하며, 적정기술 관련 활동가의 설문조사를 통해 농촌체험과 적정기술의 접목 가능성을 파악하고, 예산군의 학교들의 3개년 교육체험프로그램을 분석하여 수요자 입장의 현황 및 문제점을 파악하고, 예산군 체험마을의 현황자료와 관리자 인터뷰를 통해 공급자 입장의 현황 및 문제점을 파악하려 하였다.

적정기술을 활용하여 체험프로그램을 개선하기 위하여 체험프로그램의 개발과정을 정리하였고, 스토리딩 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발하였다. 개발된 과정을 실제 체험농장에 적용하여 체험프로그램을 구상하고 이를 실제 제작 시현함으로써 접목가능성을 파악하고자 하였다. 마지막으로 이를 정리하여 충남 농촌체험 활성화를 위한 적정기술의 접목에 대한 정책을 제안하였다.

2. 주요 연구내용

1) 정책과 기존연구에 대한 이론적 고찰

우리나라는 2000년대 이후 국민소득 수준의 향상으로 도시민들이 농촌을 찾기 시작하고 농촌은 고령화를 극복하기 위한 하나의 대안으로 농어촌체험관광을 선택하여 관주도의 도농교류활동 및 농어촌마을 만들기 사업 등을 통해 농어촌 마을의 외형조성과 시스템 마련에 노력해 왔다. 다른 한편으로 2000년 초반부터 본격적으로 도입 확산되기 시작한 우리나라의 적정기술 역시 민간활동 중심으로 이어져 오던 흐름이 현시점 들어 지방정책에 적극 반영하려는 움직임과 함께 민관 협조 체계가 면밀하게 이루어지고 있는 상황이다.

이처럼 비슷한 시기에 그 필요성이 인식되어지고 꾸준히 발전되어온 농업·농촌 정책과 적정기술 두 분야가 앞서 거론된 자유학기제 전면 시행과 같은 교육정책과 맞물려 새로운 전환점에 접어들고 있다. 자유학기제 전면 시행 후 우리의 교육현장 및 일선 현장에서는 새로운 체험처에 대한 수요가 크게 증대되어 집과 동시에 체험처에 대한 기대와 요구 수준이 높아지며 기존의 단순하고 천편일률적인 체험거리들에 비해 보다 교육적인 요소 등이 가미된 체험대상을 찾게 되었다. 이에 적정기술은 교육적 요소와 함께 환경과 에너지에 대한 중요성이 나날이 높아지고 있는 현상황에 걸맞는 많은 요소들을 내포한 분야이다.

충청남도는 이러한 일련의 적정기술 확산·보급 시책 사업인 '나눔을 위한 선택'으로 정부3.0 환경행정 우수사례 경진대회에서 최우수상을 수상하였다. 이는 충청남도가 적정기술을 통해

기후변화에 대한 대응과 소외계층을 위한 환경 친화적 기술을 확산시키는 사업으로 전국 광역 자치단체 가운데서 최초로 도입·추진하고, 도 환경정책과를 중심으로 여러 관계기관 및 민간 단체 등과 활동기반 조성에 노력한 결과라 할 수 있다. 이와 함께 충청남도에는 타 시군 등에 비해 많은 수의 적정기술 단체 및 전문가 등이 활동하고 있으며 환경에 대한 도민의 인식 향상으로 적정기술의 확산 여건이 충족되어져 있다.

향후 건립될 적정기술센터(에듀파크)는 자유학기제를 위한 직업체험 뿐만 아니라 초등학교의 창의적 체험활동과 더 나아가 귀농귀촌을 꿈꾸거나 농촌에서의 삶을 영위하고자 하는 성인들에게도 체험의 산지가 될 수 있는 교두보 역할을 할 수 있을 것이며 농촌체험과 적정기술의 연계성은 향후 체험문화 및 체험산업에 있어 새로운 분야로 거론되고 부상할 여지가 크며 그 중에서도 충청남도가 선도적 역할을 할 가능성이 많을 것으로 예상된다.

이에 반해 지나치게 관주도로 이루어지고 있는 농업·농촌 체험지 등의 경우 새로운 변화에 능동적으로 대처하기 어려운 현장의 여건상 우리가 풀어야할 숙제들 역시 많다고 할 수 있으나 이 역시 민과 관이 머리를 맞대고 함께 하고자 한다면 충분히 해결되어질 것으로 판단된다.

2) 농촌체험과 적정기술 현황 파악

설문조사 결과 적정기술에 관련자들의 농촌체험에 대한 빈도수는 5점 만점에 3.63점으로 높지 않았고, 농촌체험에 적정기술을 적용할 요소가 있다는 물음에 대해서는 4.57점으로 매우 높게 나타났으며, 적정기술에 체험적 요소가 있다는 물음에 대해서도 4.68점으로 매우 높았으며, 적정기술의 교육적 가치에 대해서도 4.79점으로 높게 나타났다. 반면, 적정기술의 체험에 놀이적 요소에 대해서는 4.47로 상대적으로 낮게 조사되었다.

그동안 충남도는 도농교류 분야에서 많은 성과를 냈다. 지역농산물 소비 확대와 도농 상생 발전 촉진을 위한 농촌체험휴양마을 조성을 통해 2011년 청양 알프스마을, 2013년 홍성 거북이마을, 2014년 청양 칠갑산산꽃마을, 2015년 청양 알프스마을이 전국 단위 농촌마을대상과 도농교류대상을 연거푸 수상하는 성과를 거두었다. 또한 2014년에 충남도, 대전광역시, 세종시 등 충청권 3개 시도가 참여하는 도농교류 박람회인 「고향마실 페스티벌」은 해를 거듭할수록 열기를 더해가고 있어 현재는 전국적 모델로 타 시도에 벤치마킹이 되고 있다. 마지막 2011년 14개교에서 시작된 도심 속의 학교논 만들기 사업은 2014년 101개교로 확대될 만큼 도시학교로부터 큰 호응을 얻고 있다.

2015년 현재 전국의 농어촌체험마을은 1,259개로 전년 대비 713개 감소했다. 불과 2년 만에 36.2%가 감소한 것이다. 특히, 어촌체험마을과 산촌생태마을은 약 1/3로 감소됐다. 마찬가지로 충남도의 경우 2015년 11월 기준 농어촌체험마을 등록마을 수는 171개로 전년 대비 84개가 감소해 감소폭도 33.0%에 이르렀다. 하지만 그 감소폭은 전국 대비 낮은 편이어서 충남도의 농어촌체험마을 비중은 12.9%에서 13.6%로 다소 상승했다.

2013년보다 2014년 평균 매출액은 다소 하락한 것으로 나타나나 체험 수익은 다소 증가하는 것으로 나타났다. 세부 내역을 보면, 특히 음식의 평균 매출액이 감소한 것으로 나타났다. 세부 내역을 보면, 특히 음식의 평균 매출액이 감소한 것으로 나타났다. 2013년 체험마을당 음식의 평균 매출액은 23.2백만 원이었으나 2014년에는 12.3%로 거의 절반 가까이 감소했다.

구체적으로 농촌체험현황을 소비자 측면에서 파악하기 위하여 6개 초등학교의 2014에서 2016년까지의 체험학습 장소와 주요 활동 내용을 구하여 분석한 결과 천안상록리조트, 서울랜드, 한국민속촌, 대전오월드, 덕산리솜캐슬 등 관광지의 경우 체험이라는 이름을 붙이고 있으나 주요 활동이 단순방문 또는 견학, 여가활동에 그치고 있어 지양해야 할 방문장소로 판단되며, 서천국립생태원, 국립과천과학관, 식물원, 자연휴양림, 잠월드 등 교육문화시설은 설립목적이 명확한 경우에는 방문시 주요 활동이 잘 드러나는데 반해 학생수련원 등 학생활동을 단순 지원하는 시설이거나 수영장 등 단순 여가시설의 경우에는 체험학습과는 거리가 있다고 판단된다. 목장, 농원, 농장, 꿈지락 등 체험농가의 경우에는 텃밭, 사과 등 특정자원에 연계된 수확, 가공, 제조 등이 명확하게 규정될 수 있었다. 그러나, 아산옹기마을, 공주 치즈마을, 알토란 사과마을, 청양 된장이야기체험장, 뒤옹박고을 등 농촌마을의 경우 주요활동내용을 분석해 보면 전통놀이 이외에는 이렇다 할 체험내용이 없거나, 체험농가의 내용과 중복됨을 확인할 수 있었다. 체험프로그램을 인솔하는 인솔자의 인터뷰 결과는 농촌체험프로그램은 농가나 마을 단위의 소규모로 운영되어 체험시기의 조정 등의 유연성이 부족하고, 체험지도자의 역량에 따라 학생들의 체험만족도나 교육의 정도가 달라지며, 체험시간의 불확실성이 큰 문제점을 가지고 있어 검증된 몇몇 농가나 마을에만 집중할 수 밖에 없다고 하였다. 체험프로그램을 지도하는 관리자의 인터뷰 결과는 농촌체험프로그램을 전문적으로 지도할 수 있는 인력이 없고, 체험시기나 조건이 한정되어 있다는 것과 새로운 프로그램을 익히기에는 역력이 부족하다는 어려움이 있는 것으로 나타났다.

즉 농촌체험이 예전과 같이 먹고 마시는 소비적인 요소보다 체험적인 요소로 변해가고 있음을

알 수 있었으며, 이를 위해 적정기술을 이용한 다양한 체험프로그램의 개발이 필요한 것으로 판단된다. 현재 체험객이 많은 은성농원의 경우에도 이러한 수요가 명확한 것으로 조사되었다.

3) 적정기술을 활용한 체험프로그램의 개선

적정기술을 활용하여 체험프로그램을 개선하기 위해 본 연구에서는 체험프로그램의 개발과정을 자원조사 및 평가, 개발방향의 설정, 아이디어 탐색, 아이디어 평가, 사업성 평가, 프로그램 기획, 현장확인, 프로모션, 프로그램 실행, 평가 및 개선의 순서로 정리하였다. 이중 자원조사 및 평가 개발방향의 설정에 대하여 정(2009)은 농촌마을의 자원특징에 따라 가능한 농촌체험프로그램의 유형을 발굴하여 제안한 바 있어 이를 부록에 정리하였다. 지역의 자원에 따라 농촌체험프로그램의 개발방향이 설정되더라도 이를 구현할 아이디어를 탐색해야 하는데 현재까지는 농작물이나 장소에 대한 스토리를 바탕으로 이를 기획하고 프로그램을 개발하는 스토리텔링 방식이 많이 차용되고 있다. Kang(2016)은 농업유산의 효율적인 보전과 활용을 위하여 스토리텔링 기법의 적용연구에서 기존의 스토리텔링은 자원이 유지 보전될 수 있는 시스템이나 지니고 있는 가치에 대한 고려가 부족하다는 문제점을 지적하며 체험자가 체험과정에서 시스템이나 가치에 대해 이해하는 스토리텔링 기법을 적용할 것을 제안하였다.

본 연구에서는 스토리텔링 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발하였다. 이는 대상자료와 사회적 통찰을 통하여 (1) 농업생산, 농촌환경, 농촌생활, 농촌경제의 시스템적 요소를 분석하고, (2) 대상이 갖는 경관적, 역사적, 문화적, 도덕적 가치를 파악하며, (3) 현대사회에서 재미를 느낄 수 있는 구상을 통해 체험프로그램을 발명하고, 체험객들이 의미를 찾을 수 있는 구성을 발견하여 체험과정에서 재미와 함께 대상을 이해하고 그 가치에 공감할 수 있도록 하는 것이다.

농촌체험에 적용하는 스토리텔링은 공익적 가치를 드러내고 높이며, 체험객들이 이를 온전히 느낄 수 있도록 진행되어야 한다. 즉 현재 유지, 관리되고 있는 농촌체험의 현황을 파악하고 농촌체험의 시스템, 사회적 가치, 운영자 요구 등을 파악하여 비전을 설정하며, 적정기술의 목록과 운영장비 및 인력을 바탕으로 이를 해결할 수 있는 스토리텔링의 방향을 모색하고, 프로그램을 개발할 수 있다.

개발된 과정을 은성농원에 적용하고자 자료수집과 요구도 조사를 하였으며, 스토리텔링의 알고리즘에 따라 기술적 고찰, 시스템분석, 가치, 발명, 구상의 과정을 통해 '수동식펌프와 수

로를 활용한 우애체험'을 설정하였으며, 이를 충남 예산군의 대흥면에서 이루어진 '의좋은 형제 축제'를 대상으로 상기에 구상된 체험프로그램의 시설물을 직접 제작하여 축제장에서 다수의 체험객들을 대상으로 시연하고 그 결과를 정리하여, 은성농원의 축제에서 진행하였다.

3. 정책제언

우리나라의 농업과 농촌이 2000년대 이후 국가차원의 지속적인 지원과 육성정책 등을 통해 발전을 거듭해 온 것도 사실이나 그만큼 많은 문제점을 안고 있다. 대부분의 농촌 현상이 국가의 지원에 의존하는 현실에서 생산과 가공에서 서비스 관광산업까지 아우르는 6차 산업이라는 틀을 만들고 유지 발전시킨다는 것은 쉽지 않다. 그 중에서도 서비스 관광산업이라는 3차 산업 분야의 경우 개별 농가 차원에서는 낯설고 어려운 문제이다. 차별화된 체험 프로그램이 없다는 이면에는 프로그램을 개발하고 적용할 인적자원이 없다는 문제도 있지만 차별화 될 만큼의 특화된 환경이나 자원이 적다는 보다 근본적인 어려움도 있다. 이러한 여건 속에서 체험의 요소를 발견해 내고 체험프로그램을 구상한다 해도 체험자의 자발적이고 적극적인 행동을 유도해 내는 것은 또 하나의 커다란 숙제로 다가올 것이다. 이러한 제반 여건과 본 연구과정에서 얻어진 결과물 등을 바탕으로 몇 가지 제언하고자 한다.

1) 충남 체험마을 현황조사 및 체험 데이터베이스 구축

지금까지 전통테마마을, 녹색농촌체험마을, 정보화마을, 창조적마을만들기 등 체험마을을 만들기 위한 다양한 지역개발사업이 시행되었으나 이들의 운영현황에 대한 조사나 통합적으로 사후 관리할 수 있는 시스템이 부재한 상황이다. 실제 네이버에서 제공하는 충남의 체험마을은 충남 청양의 알프스마을, 칠갑산마을, 충남 공주의 예하지마을, 충남 서천의 동자북마을 뿐이며, 체험프로그램도 화장품이나 공예품 만들기, 레저나 스포츠 등에 한정되어 있다. 따라서, 충청남도 체험마을의 조성 및 운영 현황을 파악할 필요가 있으며, 이를 바탕으로 인적, 물적 자원을 포괄하는 체험 데이터베이스를 구축하고, 충청남도 농촌체험의 활성화를 위해 종류나 수준을 조정하고 지원할 수 있는 체계를 구축할 필요가 있다.

2) 적정기술 체험프로그램 매뉴얼 제작

일반인들에게는 적정기술이 아직은 생소한 개념이지만 민간 활동가들을 중심으로한 적정기술관련 프로그램이나 워크샵 등은 활발하게 진행되어 지고 있으며 이 과정에서 성인들 뿐만 아니라 대안학교 등을 통해 학생들을 대상으로 한 체험프로그램도 다수 개발되어 진행되어지고 있다. 다만 적정기술 중에서도 체험분야에 대해 체계적으로 취합된 자료나 이를 정책적 차원에서 적용하는 사례는 많지 않으며 충남도 차원에서 이를 추진하여 일선 체험농가나 관계자들이 현지의 상황에 맞게 적용 가능한 매뉴얼을 제작 보급한다면 충남형 적정기술 체험프로그램의 형성이 가능할 것이다.

본 연구에서는 스토리두잉원리를 적용하여 체험농가의 수요와 자원을 바탕으로 프로그램을 구성하여 시행하는 일련의 과정을 진행하였다. 이러한 일련의 활동을 확산하여 충남의 농촌체험 현장에 적정기술을 연계한다면 '충남에 가면 그것이 있다'는 식으로 충남만의 고유한 체험문화를 형성하는 좋은 계기가 되리라 본다.

3) 충남도 도정 정책과 적정기술의 연계를 통한 체험문화 확산

이미 앞서 살펴본 바와 같이 충남도는 적정기술을 도정에 적극적으로 반영하여 이를 지속적으로 확산시키려는 노력을 하고 있으며 적정기술센터(에듀파크) 등의 건립으로 그러한 활동을 구체화 하고 있다. 향후 건립될 적정기술센터(에듀파크)를 적정기술 체험의 산지로 적극 활용하여 창의적 체험활동 및 자유학기제 등의 프로그램과 연계한 활동을 활성화 하고 그 속에서 얻어진 결과물들을 일반 체험농가에서도 적용할 수 있는 시스템을 구축하는 방안이 마련되어져야 한다고 본다.

목 차

| | |
|----------------------------|----|
| 제1장 서론 | 1 |
| 1. 연구의 배경 및 필요성 | 1 |
| 2. 연구의 목적 | 2 |
| 3. 연구내용 및 방법 | 3 |
| 1) 연구내용 | 3 |
| 2) 연구방법 | 4 |
| 제2장 이론적 고찰 | 5 |
| 1. 국내외 주요 연구결과 | 5 |
| 1) 농촌체험 | 5 |
| 2) 적정기술 | 6 |
| 2. 국내외 정책현황 및 사례 | 8 |
| 1) 관련 용어 및 개념의 정리 | 8 |
| 2) 농촌체험 관련 정책 현황 | 10 |
| 3) 적정기술 관련 정책 현황 | 18 |
| 4) 시사점 | 19 |
| 제3장 농촌체험과 적정기술 현황 파악 | 21 |
| 1. 설문조사 개요 및 결과 | 21 |
| 2. 농촌체험 현황조사 | 22 |
| 1) 충남 농촌체험 마을 현황 | 22 |
| 2) 충남 적정기술 현황 조사 | 30 |

| | |
|---|-----------|
| 제4장 걱정기술을 활용한 체험프로그램의 개선 | 33 |
| 1. 기본구상 | 33 |
| 1) 체험프로그램의 개발과정 | 33 |
| 2) 스토리두잉의 작동원리와 구조 | 35 |
| 3) 체험프로그램의 발명과 구상 | 37 |
| 2. 걱정기술 체험프로그램 적용사례 | 40 |
| | |
| 제5장 결론 및 정책제언 | 49 |
| 1. 요약 및 결론 | 49 |
| 2. 정책제언 | 53 |
| | |
| 참 고 문 헌 | 55 |
| | |
| 부록 1: 농촌체험 개선을 위한 걱정기술 활용 설문 조사표 | 57 |
| 부록 2: 관내 초등학교 체험학습 운영 현황 | 60 |
| 부록 3: 자원특성에 따른 농촌관광 | 66 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| <표 2-1> 농어촌체험휴양마을 활성화 정책 | 12 |
| <표 2-2> 창의적 체험활동의 영역과 활동 | 14 |
| <표 2-3> 농업·농촌 미래성장산업 관련 학습지도안 커리큘럼 | 15 |
| <표 2-4> 농식품부 선정 자유학기제 현장체험처 현황(2016년 5월) | 16 |
| <표 3-1> 설문조사 내용 | 21 |
| <표 3-2> 수요자 입장에서 파악한 유형과 주요방문지 | 24 |
| <표 3-3> 예산군 5개 체험마을의 주요프로그램 현황 | 26 |
| <표 3-4> 은성농원 개요 | 28 |
| <표 3-5> 은성농원 시기별 교육 프로그램 현황 | 29 |
| <표 4-1> 운영자 인터뷰 | 40 |
| <표 4-2> 스토리두잉의 알고리즘 | 41 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| <그림 1-1> 연구흐름도 | 4 |
| <그림 2-1> 교육부에서 발표한 자유학기 운영 모형(교육부,2013) | 13 |
| <그림 2-2> 협력적 네트워크 구성방안 | 19 |
| <그림 3-1> 체험인솔교사 인터뷰 결과 | 25 |
| <그림 3-2> 체험지도자 인터뷰 결과 | 27 |
| <그림 3-3> 은성농원 주요 시설 현황 | 29 |
| <그림 3-4> 적정기술센터(에듀파크) 운영방안 | 30 |
| <그림 4-1> 농촌체험프로그램의 개발 방향 | 33 |
| <그림 4-2> 농촌체험프로그램의 개발 절차 | 34 |
| <그림 4-3> 스토리텔링의 알고리즘 | 35 |
| <그림 4-4> 스토리두잉의 알고리즘 | 36 |
| <그림 4-5> 적정기술의 조건 | 38 |
| <그림 4-6> 적정기술 적용방안 | 39 |
| <그림 4-7> 우리나라 농촌체험 현장사진 | 42 |
| <그림 4-8> 독일 팝업 놀이 버스(Spielwagen)체험 현장사진 | 43 |
| <그림 4-9> 시설의 활용 예시 | 43 |
| <그림 4-10> 연결부위 | 44 |
| <그림 4-11> 경지 대체제 | 44 |
| <그림 4-12> 체험프로그램 시설물 제작 사진 | 47 |
| <그림 4-13> 체험프로그램 진행 현장 사진 | 47 |

제1장 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

1990년 중반부터 그린투어리즘(green tourism)에 대한 논의를 시작하여 정부는 2000년대에 마을단위 농촌관광 정책을 추진하여 2012년 기준 농어촌민박이 20,235가구, 농촌관광마을이 1,918군데 조성되어 약 3,000억원의 시장이 형성되었으며(박시현, 2012), 농업체험의 수요가 증가하는 점, 숙박일수가 늘어나는 점을 근거로 김용렬(2012)은 향후 관련시장이 확대될 것으로 예측하고 있다.

농촌관광 시장이 지속적으로 확대되기 위해서는 핵심요소인 농촌체험프로그램이 잘 구성되어야 하나 지역적 특색을 반영하지 못하는 체험프로그램의 문제점이 꾸준히 지적되고 있다. 농촌체험현장 종사자들이 제기하는 체험프로그램의 문제점은 재미와 교육적 요소까지 요구하는 체험자의 눈높이에 부합하지 못하는 콘텐츠, 농촌의 실생활과 다른 프로그램 구성과 마을의 특성을 반영할 수 없는 획일화된 진행방식 등이며, 체험마을 활성화를 위해서는 개선이 시급한 것으로 판단된다.

2000년대 초반 국내에 도입된 적정기술은 사람 중심의 기술을 표방하며 민간에서 삶의 기반으로 개발, 공유, 발전되어온 생활기술로 현지의 특성을 반영하여 재생에너지, 고효율난로, 농기구, 생활놀이 등 다양한 분야에 적용되고 있으며, 이를 제도화하기 위해 지방자치단체의 도움을 받아 마을 공동체나 협동조합, 마을기업 등이 설립되고 있다.

특히 충남에서는 2015년 충남적정기술협동조합 연합회가 전국 최초로 결성되었으며, 환경보전과 자립 기술을 전제로 한 농촌생활기술에 대한 연구를 활발히 전개하여 '에너지 자립마을 사업', '적정기술 에듀파크' 등 협력사업을 진행 중에 있다. 적정기술은 기본적으로 무동력이거나 최소에너지를 필요로 하는 기술로 대량의 생산성보다는 소량의 편리성을 추구하므로 이를 근간으로 체험할 수 있는 콘텐츠와 프로그램, 소규모 도구나 진행방식이 개발된다면, 농촌의 다양한 여건을 반영한 차별화된 체험프로그램을 진행하기에 적합할 것으로 판단된다.

2. 연구의 목적

본 연구에서는 농촌체험의 개선을 위한 적정기술의 활용방안을 연구하기 위하여 2015년도에 진행된 충남연구원의 '충남도 도농교류 활성화 방안 연구', '어린이 농산어촌체험형 교육체험 활성화 방안 연구' 등을 재고찰하여 정리하며, 적정기술 관련 활동가의 설문조사를 통해 농촌체험과 적정기술의 접목 가능성을 파악하고, 예산군의 학교들의 3개년 교육체험프로그램을 분석하여 수요자 입장의 현황 및 문제점을 파악하고, 예산군 체험마을의 현황자료와 관리자 인터뷰를 통해 공급자 입장의 현황 및 문제점을 파악하려 한다.

적정기술을 활용하여 체험프로그램을 개선하기 위하여 체험프로그램의 개발과정을 정리하였고, 스토리두잉 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발한다. 개발된 과정을 실제 체험농장에 적용하여 체험프로그램을 구상하고 이를 실제 제작 시현함으로써 접목가능성을 파악하고자 하며, 마지막으로 이를 정리하여 충남 농촌체험 활성화를 위한 적정기술의 접목에 대한 정책을 제언하려 한다.

3. 연구내용 및 방법

1) 연구내용

본 연구에서는 목적달성을 위한 주된 연구내용으로서 ①이론적 고찰 ②농촌체험과 적정기술 현황 파악 ③ 적정기술 활용방안 모색 및 시범 프로그램 구성 ④ 정책제언 등으로 구성되어 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

① 이론적 고찰

우선 2015년도에 진행된 충남연구원의 '충남도 도농교류 활성화 방안 연구', '어린이 농산어촌체험형 교육체험 활성화 방안 연구' 등을 연구결과를 본 연구의 연장선상에서 재고찰하고 정리한다.

② 농촌체험과 적정기술 현황 파악

기존문헌을 고찰하여 충남 농촌체험마을의 현황을 분석하려 하며, 예산군의 6개교를 대상으로 3개년의 교육체험 프로그램을 분석하여 주요 수요 현황을 파악하고, 적정기술 관련 워크숍의 참여와 이와 관련된 각종 자료집과 설문조사 등을 통해 적정기술 현황을 파악한다.

③ 적정기술 활용방안 모색 및 시범 프로그램 구성

적정기술 활용의 기본구상으로서 기본원칙을 세우고 기본방향, 추진유형 등을 결정하려 하며, 이를 예산군의 은성농원에 도입하여 유형별 적용과 적용 전후의 체험객 만족도를 조사한다.

④ 제시된 농촌체험의 개선방안을 충청남도 농촌마을에 적용할 수 있는 구체적인 틀과 정책 추진방법을 제언한다.

2) 연구방법

① 현장밀착형 연구

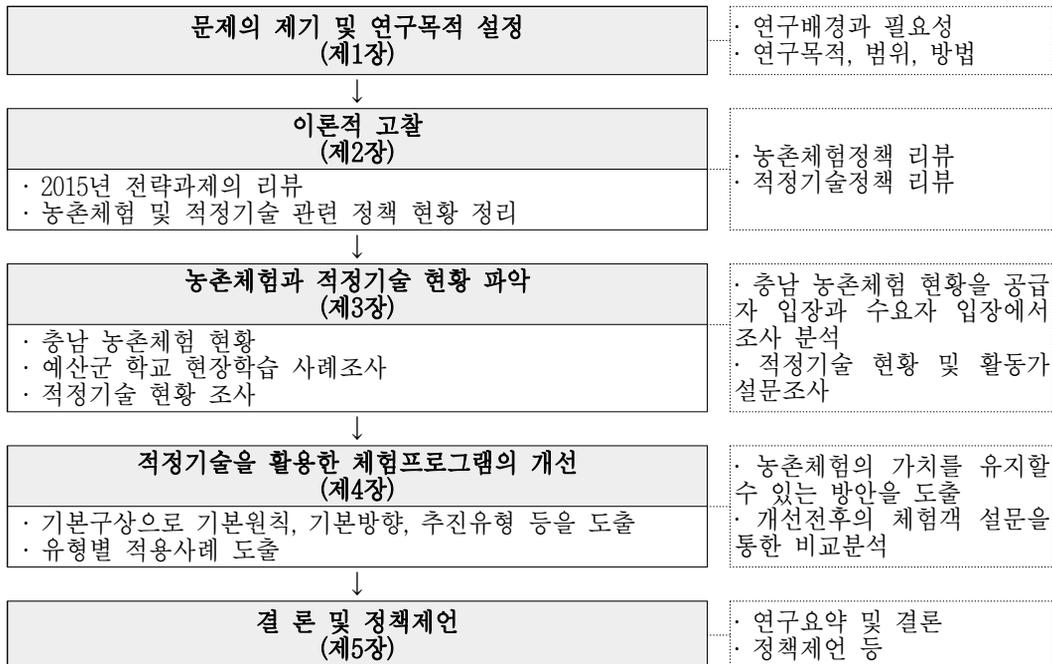
적정기술의 현장방문 및 워크샵 참석, 인터뷰 조사 등을 통한 적정기술과 농촌체험의 적용 가능성을 적극적으로 파악하고 분석한다.

② 관련 전문가의 참여 및 협력 연구

농촌체험 및 적정기술 관련 전문가와의 협력연구를 통한 국내·외 정책 및 사례조사·분석을 실시한다.

③ 농촌체험 사례의 심층고찰

예산군 은성농원의 농촌체험 사례를 심층고찰하여 개선방안을 도출하고 충남 농촌체험마을에 적용가능한 시사점을 도출한다.



<그림 1-1> 연구 흐름도

제2장 이론적 고찰

1. 국내외 주요 연구결과

1) 농촌체험

농촌관광(Green Tourism)이란 농가민박, 임대농장, 농촌체험시설 등을 활용하여 농촌지역에 머무르면서 농산어촌의 자연과 문화, 전통 등을 즐기는 모든 여가형태를 말하며, 해외에서는 일찍부터 농촌자원을 중요한 관광상품으로 인식하여 관광산업에 적극적으로 도입하였으며, 앞으로도 더욱 관심이 고조될 전망이다(장우석, 2013).

국내의 농촌관광 관련 연구는 해외에서 제시된 Green Tourism을 국내에 적용하기 위한 기초연구, 농촌관광 현황분석과 발전방향 연구, 농촌체험에 관한 연구, 농촌관광을 활성화하기 위한 전략연구와 경제적 측면의 연구로 구분할 수 있다.

본 연구의 주제이며 농촌관광의 핵심 요소인 농촌 체험은 농촌에서 실시하는 체험 관광으로 정의 되고, 체험 관광은 농촌에서 실시하는 체험 활동이다. 체험 관광은 관광지에서 관광객이 직접 몸으로 보고, 느끼고, 행동하는 행위를 하는 프로그램이 마련된 관광을 뜻하는데(박영일, 2008), 특히 이선희(2000)는 '관광객이 목적지나 경유지에서 단순히 구경하는 것만이 아니고 스스로 행동하여 무언가를 체험하는 관광', 농촌다움을 핵심 편익으로 상품화한 관광(박석희, 2001), 농산촌의 깨끗한 자연과 지역의 전통문화, 생활과 산업을 매개로 한 도시민과 농촌주민 간의 체류형 교류 활동(조순재, 2004)등으로 판단된다. 이처럼 농촌체험은 도시와 차별화 된 농촌만이 가진 주요 자원을 바탕으로 농촌의 농업, 특산품, 전통 체험 등과 연계하여 지역 경제를 활성화하고 지역 발전을 도모하기 위한 목표를 가지고 있다.

농촌 체험에 관한 연구는 입지와 체험 활동에 따른 유형을 구분한 연구(안영철, 2002; 고선영, 2008), 농촌 체험의 추진 방식과 도시민의 선호도 분석(조록환, 2003), 농촌 체험 만족도와 재방문 의사를 분석한 연구(김보균 등, 2011), 농촌 체험의 발전 방안과 효용에 관한 연구(최애순, 2012, 유학열 등, 2012, 박경철과 조영재, 2015)등이 있다.

2) 적정기술

적정기술이라는 개념은 1960년대 경제학자 슈마허(E. F. Schumacher, 1911~1977)가 만들어낸 '중간기술(intermediate technology)'이라는 용어에서 시작되었다. 당시 슈마허는 선진국과 제 3세계의 빈부 양극화 문제에 대해 고민하던 중 간디의 자립 경제 운동과 불교 철학에서 영감을 받아, 올바른 개발이 달성되기 위해서는 중간 규모의 기술이 필요하다고 주장하였다. 이러한 내용을 담은 슈마허의 저작인 『작은 것이 아름답다』를 통해 이 개념은 더욱 유명해졌고 활동가들은 '중간(intermediate)'이라는 용어가 자칫 기술적으로 미완의 단계를 의미하거나 첨단 기술보다 열등하다는 느낌을 줄 수 있다고 생각해서 '적정기술'이라는 용어를 선호하였고 이후 중간 기술보다는 적정기술이라는 용어가 더 많이 쓰이게 되었다.

적정기술은 사람들의 삶의 질을 개선하는 데 실질적인 도움을 주고자 하는 기술이다. 적정기술은 사람들에게 꼭 필요한 제품을 제공함으로써 사람들의 생활을 편하게 해주고 삶의 질을 높여주는 기술이다. 적정기술은 교육 수준이 낮은 사람들도 쉽게 이용할 수 있도록, 최첨단 기술이 아니라 현재의 기술보다 낮거나 중간 수준의 기술을 활용하는 것을 말한다.

이러한 적정기술의 몇가지 원칙을 정리해 본다면 적정기술로 만들어지는 제품은 사용 방법이 간단해야 한다. 비용이 많이 들어서도 안 되며, 현지에서 쉽게 구할 수 있는 자원과 적은 인력을 사용해 효율적으로 사람들에게 도움을 줄 수 있어야 한다.

현재 적정기술은 Vestergaard Frandsen, KicStart 등의 사회적 기업과 공익재단 등을 중심으로 활성화되어 있다. Vestergaard Frandsen은 스위스에 본부를 둔 사회적 기업으로 저개발국의 수인성 질병과 모기 등에 의한 질병을 예방하는 제품(살충용 모기장인 PermaNet, 휴대용 정수기인 LifeStraw 등)을 개발하였으며, KicStart는 Martin Fisher와 Nict Moon이 설립하였으며 전기나 연료 없이 발로 구동되는 수동펌프인 머니메이커(Money Maker)를 개발하여 아프리카의 가난한 농부들이 쉽게 농업용수를 확보하는데 기여하였다. Freeplay Foundation 등 공익재단의 적정기술 개발도 활성화되어 있는데, 아프리카 등에 전기 없이 태양광이나 태엽으로 구동되는 Lifeline을 개발하였다(최지연, 2012).

MIT, 스탠퍼드 대학 등 연구센터와 대학에서도 적정기술 개발을 진행하였는데, D-Lab은 MIT의 프로그램으로 저비용의 적정기술 개발을 통해 저소득 계층의 삶의 질을 향상시키는 것을 주요 목표로 하고 있으며, 미국, 영국, 오스트리아를 중심으로 적정기술 개발을 위한

연구센터가 운영 중에 있다. 그 밖에도 적정기술 관련 디자인, 기술 공모전 개최도 이루어지고 있다(최지연, 2012).

국내의 적정기술 관련 연구는 홍성욱(2009)이 소외된 90%를 위한 설계로서 적정기술의 개발과 활용을 주장하였으며, 손화철(2009)는 적정기술의 개념, 미국과 한국의 적정기술 운동의 비교, 기술과 사회의 관계 분석을 통하여 새로운 패러다임을 제안하였고, 이주성(2010)은 KAIST 개설 강좌를 중심으로 대학에서 배운 내용을 사회적 기업을 통해 환원하는 프로젝트를 수행하였다.

국내에서도 적정기술 개발 활동이 진행되고 있으나 해외에 비해 미약한 수준이며, 주로 대학과 시민단체 등에서 적정기술의 개발과 활용을 위해 노력하고 있다. 오염된 지하수를 식수로 바꿀 수 있고 전기 없이 자전거 페달로 구동할 수 있는 나노막 여과 방식 정수시스템을 개발하여 아프리카 수단에 제공한 광주과기원의 웅달샘 프로젝트, 지역공동체와 더불어 함께하는 대안기술을 모토로 대안기술의 교육, 보급 및 연구개발 활동을 진행하는 대안기술센터, 저개발국에 적정기술의 보급, 지원을 목적으로 하는 사단법인 '나눔과 기술', 크리스천과학기술인 포럼과 한동대, 한밭대 주최로 '소외된 90%를 위한 창의적 공학설계' 등이 활동 중이다(최지연, 2012).

이처럼 국내에서의 적정기술은 초창기 학계 및 과학자들에 의해 주도적으로 이루어졌던 제3세계에 대한 원조기술과 함께 농촌을 근거지로 한 적정기술 활동가들의 기후와 환경을 고려한 대안에너지 장치를 제작하는 활동 등이 더해 졌으며 최근 들어서는 적정농기구나 생활기술, 적정놀이터 등과 같이 적정기술의 영역이 다방면으로 확장되어 지고 있으며 이러한 현상은 적정기술의 저변 확대와 확산에 크게 기여하고 있다.

Kang(2016)은 농촌체험에 적정기술을 접목하는 과정에서 농업농촌의 다원적 기능과 시스템 등을 고려한 스토리두잉을 적용하여 지속가능성을 확보하고자 하였다.

2. 국내외 정책현황 및 사례

이 장에서는 농촌체험과 적정기술에 관한 국내외 정책 현황과 사례에 관하여 논하고자 한다. 먼저 농촌체험과 적정기술 관련 용어의 개념을 정리한다. 다음으로 관련 정책동향을 살펴 보았으며, 이를 종합적으로 고찰하여 연구의 주안점을 제시하고자 한다.

1) 관련 용어 및 개념의 정리

(1) 농촌체험 개념 정립

'그린투어리즘'이란 용어는 프랑스에서 관광활동이 일어나는 지역의 특성에 따라 눈 덮인 산악지역은 'White Tourism', 전원은 'Green Tourism', 해안가의 경우 'Blue Tourism'이라 부르는데서 유래했다(농어촌연구원, 2007).

그린투어리즘은 기본적으로 다음과 같은 뜻이 함축되어 있다. 우선 기존에 인위적인 개방에 의한 관광지 성격에서 벗어나 자연환경이나 체험, 농축산물 구입 등이 환경 친화적이어야 하며, 지역의 고유한 문화나 상징, 음식, 특산물 등을 지속 발전시켜 지역 스스로 수익원을 창출하며 지속가능한 사업으로 이어져야 한다. 기존의 농업소득 의존도에서 탈피하여 농외소득을 통한 부가가치를 창출하고 대외경쟁력을 가져야 한다(엄대호, 2006).

농촌체험관광이란 육지나, 농촌, 강이나 산 등을 포함하는 공간에 부존하는 자원을 활용하여 일어나는 관광목적의 모든 활동, 즉 산이나 들녘과 강호수가의 농촌에 체재하며 매력적이고 다양한 농촌생활을 체험하고 이를 통하여 몸과 마음을 재충전하는 관광활동이라 정의한다. 예를 들어 생활체험은 산촌이나 농촌에 체재하며 그 곳의 일상생활을 보고 듣고 직접 참가하는 것이고, 몸과 마음의 재충전은 육지 등의 자원이 가지고 있는 다양한 효용에 의해 신체의 보양과 몸과 마음을 치유하는 것이며, 농촌체험관광의 독창성은 방문자 스스로가 흥미와 관심 등에 따라 다양하게 준비된 프로그램을 선택하여 즐기는 관광, 지역의 특성과 방문자의 개성에 따라 창조된다(농어촌연구원, 2007).

농어촌개발컨설턴트 교육교재에 따르면 농촌체험프로그램은 자원의 특성에 따라 영농체험, 농촌생활, 자연생태, 공예, 전통문화, 레포츠, 치유, 관광연계 등으로 구분하고 있다(최수명, 2014).

(2) 적정기술 개념 정립

적정기술은 산업혁명 이후에 심화되는 생산의 대형화, 자동화를 위한 최첨단, 자본 집약적 기술에 대립되는 ‘중간기술(Intermediate Technology)’이라는 개념으로 제안되었다(에른스트 슈마허, 2002). 그는 중간기술의 목표를 현지에 존재하며, 일반적인 사용이 가능할 만큼 충분히 싸고, 상대적으로 간단한 기술과 현지 재료를 사용하여 만들고 활용할 수 있으며, 일자리를 창출할 수 있는 기술로 설정했다(홍성욱, 2013).

슈마허가 제시한 중간기술은 적정기술 또는 대안기술로 표현되기도 하지만, 오늘날에는 적정기술이 다른 두 개념에 비해 선호되며, Bakker Hans는 적정기술을 인간의 기본적 필요에 긍정적 영향을 줄 수 있는 모든 종류의 기술로 정의하였고, 미국의 국립적정기술센터(NCAT)는 적정기술을 ‘활용되는 상황에 비추어 비용과 규모 면에서 적합한 도구 또는 전략’이라는 넓은 개념으로 정의하였다(홍성욱, 2013).

국내에는 2000년대 들어 적정기술을 활용한 지속가능한 지역사회를 지향하는 대안기술센터, 어려운 이웃에게 적정기술을 개발하고 보급하는 나눔과 기술, 과학기술 교육 및 보급으로 빈곤을 해결하는 국경없는 과학기술자회, 적정기술의 플랫폼을 형성하고자 하는 적정기술 미래포럼 등에 의해 소개되었다. 이후 이러한 적정기술은 학계 및 과학자들 뿐만 아니라 귀농 귀촌을 통해 직접 농촌 현장에서 농업에 종사하며 지속적인 농업과 환경보존을 고민하는 적정기술 활동가들의 연구 및 보급 활동이 더해졌다. 이들은 온라인 커뮤니티나 협동조합과 같은 공동체 조직을 기반으로 민간차원의 적정기술 연구개발 및 보급 활동에 주력해 왔다. 그러한 과정에서 흙건축이나 통나무 시공 등과 같이 자연의 재료로 만든 건축물 안에서 대안에너지를 모색하는 사례와 자전거 발전기, 로켓스토브의 원리를 이용한 화목난로나 나무화덕, 햇빛 발전기, 태양광, 바이오디젤 등과 같은 대안에너지 장치 등을 연구 개발하여 실생활에 보급하는 활동들을 이어 나가고 있다.

스토리두잉은 타이 몬테규가 처음 제시한 개념으로서 ‘자신의 스토리를 직접적 행동을 통해 지속적으로 전하는 것’이라는 개념으로부터 ‘이야기와 행동을 연결시키는 실천 활동’이라는 정의까지 다양한 형태로 규정지어지고 있으며 새로운 문화산업 트렌드 중 하나로 다루어 지고 있다. 이와 함께 여러 분야에서 스토리텔링의 ‘이야기하기’에서 스토리두잉의 ‘이야기행하기’ 기법이 다양한 방법으로 활용되어지고 있으며, Kang(2016)은 이를 적정기술을 농업 농촌의 지속가능성을 확보하기 위한 방안으로 제시하였다.

2) 농촌체험 관련 정책 현황

우리나라의 도농교류는 1990년대 초중반 농촌관광이 도입되면서 시작 되었으며 1990년대 말부터는 정부 차원에서 도시와 농촌 간 교류와 협력을 제도적으로 도모하기 시작하였다.

유학열 등(2012)의 연구에 따르면 도시와 농촌간의 교류는 크게 인적교류와 물적교류로 나뉘는데 인적교류는 체험, 체재 휴양, 학습, 모험, 자매결연, 축제 등이 있고 물적교류는 농수산물과 특산품의 직거래가 있다고 한다. 따라서 농촌은 농사체험, 농산물 판매, 농어촌 경관, 자연환경, 전통문화, 토속음식 등을 도시민에게 제공해 다양한 교류효과를 달성하게 되는데 그 주된 효과는 1)농어촌, 자연환경 이해 및 보존 의식 증대, 2)농어촌지역경제 활성화, 3)농가소득 증대, 4)우리 농수산물, 친환경 농수산물의 소비 촉진, 홍보, 판로 확보, 5)도시민과 농어촌 주민의 인적 유대강화와 신뢰감 형성을 제시했다. 그리고 이러한 도농교류협력사업의 유형으로는 1)농어촌체험사업, 2)농어촌 전통·문화체험사업, 3)농어촌 폐교 공간 활용사업, 4)농어촌 재능기부사업 등이 있다.

또한 청소년들의 '꿈과 끼를 키울 수 있는 학교교육 정상화'를 추진하기 위하여 '중학교 자유학기제'를 2016년까지 전면 시행하겠다는 교육부의 정책에 발맞추어 농식품부를 포함한 정부관련 부처에서는 농업·농촌 미래성장산업분야에 관한 직업(10개)를 선정하고 각각의 직업에 대한 콘텐츠(영상제작, 교안제작, 현장체험프로그램 등)을 개발하고, 직업에 대한 이해와 체험이 연계 될 수 있는 지원사업을 적극 추진중에 있다.

(1) 농어촌체험 및 도농교류 변화 과정

우리나라의 농정 변화는 1990년대초 UR 타결 전후로 나눌 수 있다. 그 이전에는 식량부족으로 인한 생산기반 시설의 확충과 신품종 육성에 초점을 맞췄다면 1990년초 UR이후에는 개방화와 국제화를 통한 경쟁력 제고를 위해 영농의 규모화와 농산물의 고품질화를 위해 매진 했다. 이후 2000년대에 들어와서는 개방화가 가속화되는 한편, 안전한 농산물에 대한 수요가 증가하고 휴식과 웰빙의 공간으로써의 농촌에 대한 수요가 높아지면서 농촌관광, 로컬푸드, 경관관리 등에 대한 정책 수요가 높아졌다. 이러한 정책적 수요에 대응하기 위해 농림부, 농진청 등에서는 녹색농촌체험마을, 전통테마마을, 농촌마을종합개발사업, 농촌생활환경정비사업 등 마을과 권역단위 개발사업을 추진했다.

① 도농교류와 농어촌 체험관광사업

이전에는 농촌 공간이 단순히 농업생산의 기반에 국한되었으나 2000년대 이후 국민소득 수준의 향상으로 도시민들은 점차 건강과 휴식을 추구하기 위해 농촌을 찾기 시작했다. 농촌은 고령화를 극복하고 새로운 소득원을 개발하기 위해 1984년 관광농원, 1991년 농가민박, 그리고 1999년 팜스테이마을 지정을 하였고, 2002년 녹색농촌체험마을, 농촌전통테마마을, 아름다운 마을 가꾸기 사업 등을 추진하였으며, 2004년 농어촌마을종합개발사업, 1사1촌운동, 산촌생태마을 등과 같이 영역을 확대해가며 농어촌체험관광을 하나의 정책 대안으로 추진하였다.

② 농어촌체험휴양마을로 관리의 일원화

2008년 「도시와 농어촌간의 교류촉진에 관한 법률」(일명 「도농교류촉진법」)을 제정하여 그동안 농림부를 포함해 5개 부처 9개 사업으로 구성된 농촌 체험마을들은 농어촌체험휴양마을로 지정돼 관리를 일원화 하고 그동안 정부는 도농교류와 농촌체험관광을 활성화 하기 위해 <그림 2-1>과 같이 농어촌 여름휴가 활성화, 도농교류사업, 농어촌체험관광정보화, 농어촌체험휴양마을 평가 및 농어촌관광사업 등급제 도입, 인력양성 및 사무장 지원 등의 정책을 실시하였다.

우리나라 농어촌체험마을은 정부 부처뿐만 아니라 지방자치단체도 참여하면서 2000년 이후 급속도로 성장했다. 하지만 양적 성장에 비해 질적 편차가 심한 문제점이 나타났으며 이에 정부는 농어촌관광사업의 품질을 유지하고 도시민들에게 정확한 정보를 제공해 결과적으로 농어촌체험관광을 활성화하기 위해 2013년부터 농어촌관광사업 등급 결정사업을 실시했다.

이처럼 농어촌체험휴양마을 가운데 분야별로 1등급 또는 일정 이상의 등급을 부여 받은 마을에 대해서는 정부 차원에서 보도자료 작성해 언론매체에 알리거나 농어촌체험관광 포털사이트(www.welchon.com)에 게시해 홍보하고 있다. 이러한 과정을 통해 농어촌체험휴양마을들은 자체적으로 끊임없이 품질을 높이는 작업이 요구되기 때문에 어려움이 있을 수 있겠지만 도시소비자들에게는 체험마을에 대한 정확한 정보를 제공한다는 측면이 있기 때문에 전체적으로 농촌관광사업 등급 결정은 농어촌체험휴양마을의 향후 도농교류 활성화에 긍정적인 효과가 있을 것으로 생각된다.

<표 2-1> 농어촌체험휴양마을 활성화 정책

| |
|--|
| 농어촌 여름휴가 페스티벌 개최:2005년부터 현재까지 개최 |
| 농어촌 여름휴가 보내기 캠페인 전개 |
| 도농교류협력사업:농어촌체험사업, 농어촌 전통문화체험사업, 농어촌 재능기부 사업 등 |
| 농어촌체험관광정보 제공:2005년부터 웰촌포털(www.welchon.com) 개설 |
| 농어촌유학 활성화 지원 |
| Rural-20 프로젝트 추진:명품마을 선정해 외국인 대상 체험 진행 |
| 농어촌체험휴양마을 평가 및 농어촌관광사업 등급제 도입 |
| 농어촌체험휴양마을 보험 지원 및 종합자문 지원 |
| 도농교류 인적역량 강화:마을대표, 마을사무장 등 핵심리더 운영 |
| 농어촌 인력양성 인증제:농어촌마을해설사, 농어촌체험지도사 양성과정 운영 지원 |
| 농어촌체험휴양마을 협의체 지원:도 단위 협의회 당 사무장 지원(2명) 및 역량강화 |
| 농어촌체험휴양마을 사무장 지원 및 평가:2006년부터 마을사무장 채용 지원 |
| 마을단위 농어촌축제 지원:휴양과 놀이문화를 접목한 농어촌축제 지원 |

(2) 농업·농촌의 미래성장산업 발굴과 자유학기제 연계사업

중학교 자유학기제는 2016년도 전면시행을 목표로 2013년도부터 교육부 주관으로 시행되어 왔으며 ‘행복교육, 창의인재 양성’이라는 교육정책의 비전 아래 21세기 창조경제 시대를 이끌어갈 미래인재 양성을 위한 교육제도의 필요성에 의해 제시된 국가 주요 정책이다. 이에 농식품부는 중학교 자유학기제와 농촌과의 다양한 연계 사업을 통해 농촌체험산업의 활성화와 청소년의 농촌에 대한 인식개선 및 미래의 농업인 발굴에 노력하고 있다.

① 중학교 자유학기제 전면시행

중학교 자유학기제의 운영은 현행 교육과정을 유지하되 한 학기를 중간고사, 기말고사 등 필기시험을 보지 않고, 대신 토론·실습·체험 등 다양한 자율적 체험활동 중심으로 수업을 진행하며, 학생의 꿈과 진로설계와 관련된 문화, 예술, 체육, 직업체험프로그램 등 다양한 체험활동이 이루어질 수 있도록 한다는 목적 아래 시행되고 있는 교육정책이다.

| 학생의 흥미와 수요에 기반한 참여·활동형 프로그램 확대·강화 | |
|--|--|
| 진로탐색 활동 <ul style="list-style-type: none"> · (학습) 학교수업에 진로교육 내용 반영, 진로와 연관된 통합교과 운영 등 · (상담·검사) 진로상담교사 우선 배치, 무료 진로검사, 진로상담 어플(4중) 활용 등 · (체험) 2회 이상 전일제 체험, 학생이 계획하고 학교가 출석을 인정하는 자기주도 체험, 진로캠프, 사회인사의 특강 등 · (관리) 학생부에 진로희망 이유 비전 등도 기술, 학생의 상담·체험 결과를 누적하여 진로 포트폴리오 구성 등 | 동아리 활동 <ul style="list-style-type: none"> · 학생 희망에 따른 동아리 개설 및 동아리간 연계 활동 강화 · 청소년 단체(스카우트 RCY 등) 참여 권장 및 교육청의 지원 확대 |
| | 예술·체육 활동 <ul style="list-style-type: none"> · 문체부의 문화·예술·체육 전문강사를 활용하여 예체능 교육 내실화 · 예체능과 국영수사과 교육간 융합 프로그램 운영 활성화 |
| | 선택 프로그램 활동 <ul style="list-style-type: none"> · 주기적인 수요조사 결과에 따라 지속적인 교육프로그램 개발·제공 · 드라마와 문화, 미디어와 통신 등 장·단기 프로그램 개발 보급 |

+

| 학교 교육방법의 혁신 | | |
|--|---|--|
| 교수·학습 방법 <ul style="list-style-type: none"> · 참여와 활동 유도 : 토론, 실험, 실습, 현장 체험, 프로젝트 학습 등 · 과목간 융합·연계 수업 · 협동교수·협력학습 강화 | 교육과정 편성·운영 <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 활동이 가능하도록 교육과정 운영 자율성 확대 · 교과내의 내용은 핵심 성취 기준 중심으로 구성 | 평가방법 <ul style="list-style-type: none"> · 중간·기말고사 실시하지 않음 : 꿈과 끼와 관련된 활동 상황을 학생부에 기록 · 학교별 학생 성취 결과 확인 방안 마련 : 결과는 교입 미반영 |

<그림 2-1> 교육부에서 발표한 자유학기 운영 모형(교육부,2013)

청소년 체험활동은 청소년들이 직접 체험하고, 그 체험을 통하여 깊은 지식이나 깨달음을 얻을 수 있으며, 그 결과를 표현해 내도록 하는 것을 목적으로 한다. 이에 일선 학교 현장에서는 여러 직업군과 가치를 구현할 수 있는 다양한 체험프로그램과 지역사회와 연계한 활동들을 필요로 하고 있다.

청소년 체험활동은 2009년 개정 교육과정에서 창의적 체험활동으로 재개념화 하여 지나친 학습부담은 감축하고 학생들의 학습흥미를 유발하며, 단편적 지식 및 이해 교육이 아닌 학습하는 능력을 기르고, 지나친 암기중심 교육에서 배려와 나눔을 실천하는 창의인재를 양성할

목적으로 기존의 특별활동과 창의적 재량활동을 통합하여 다음과 같이 영역과 활동을 구성하고 있다(교육과학기술부, 2009)

<표 2-2> 창의적 체험활동의 영역과 활동

| 영역 | 성격 | 활동 | 수업시수 |
|-------|--|---|--|
| 자율활동 | 학교는 학생 중심의 자율적 활동 추진, 학생은 다양한 교육활동에 능동적 참여 | -적응 활동 -자치 활동 -행사 활동 -창의적 특색 활동 등 | <input type="checkbox"/> 초등학교 6년간:680시간 <input type="checkbox"/> 중학교 3년간:306시간 <input type="checkbox"/> 고등학교 3년간:24단위 |
| 동아리활동 | 학생은 자발적으로 집단 활동에 참여하여 협동하는 태도를 기르고 각자의 취미와 특기 신장 | -학술 활동 -문화 예술 활동 -스포츠 활동 -실습 노작 활동 -청소년 단체 활동 등 | |
| 봉사활동 | 학생은 이웃과 지역사회를 위한 나눔과 배려 활동 실천 및 자연환경 보조 | -교내 봉사활동 -지역사회 봉사활동 -자연환경 보호활동 -캠페인 활동 등 | |
| 진로활동 | 학생은 자신의 흥미, 특기, 적성에 적합한 자기 계발 활동을 통하여 진로 탐색·설계 | -자기 이해 활동 -진로 정보 탐색활동 -진로 계획 활동 -진로 체험 활동 등 | |

② 미래직업 교육콘텐츠 개발

농식품부는 2016년 전국 모든 중학교에서 자유학기제가 시행됨에 따라 청소년에게 농업·농촌 미래성장산업분야의 다양한 직업에 대한 진로 탐색의 기회를 제공하기 위해 교육콘텐츠를 개발하여 일선 학교에 보급(2016년 5월)하였다. 농식품부가 농촌 미래직업으로 선정하여 소개한 직업은 총 10개로 스마트팜경영주(원예,축산), 스마트팜제어시스템개발자, 6차산업경영주, 그린마케터, 농촌체험휴양마을운영자, 음식관광코디네이터, 팜파티플래너, 농식품수출업자, 해외시장개척마케터 등이다.

<표 2-3> 농업·농촌 미래성장산업 관련 학습지도안 커리큘럼

농림축산식품부 보도자료(2016.04.28. 참조)

| 차시 | 내용 | |
|-----------|------------------------|---|
| 1차시 | 농업·농촌 미래성장산업분야에 대한 OJT | |
| 2차시 | | 스마트팜(원예) 진로탐색수업 -영상시청 -진로탐색전망소개 -활동 및 토론 등 |
| 3차시 | | 스마트팜(축산) 진로탐색 수업 |
| 4차시 | | 스마트팜제어시스템개발자 진로탐색 수업 |
| 5차시 | | 6차산업 경영주 진로탐색 수업 |
| 6차시 | | 그린마케터 진로탐색수업 |
| 7차시 | | 농촌체험휴양마을운영자 진로탐색 수업 |
| 8차시 | | 음식관광코디네이터 진로탐색 수업 |
| 9차시 | | 팜파티플래너 진로탐색 분야 수업 |
| 10차시 | | 농식품수출업자 진로탐색 수업 |
| 11차시 | | 해외시장 개척 마케터 진로 |
| 12차시~16차시 | | 현장체험(4시간)-수요조사 후 관심사업장 체험 |
| 17차시~18차시 | 발표회 및 결과정리 등 | |

한편, 농식품부는 자유학기제를 적극 활용해 청소년에게 농업·농촌의 비전을 보여주고 다양한 진로탐색 기회를 제공하기 위해 일선 학교에 관련 콘텐츠 제공과 함께 '꿈길(<http://www.ggoomgil.go.kr/>)' 등 자유학기제 연계 사이트에 현장체험처를 등록하여 홍보할 예정이며 각 지자체별 지방교육청 등과도 업무협약을 맺어 농촌체험을 통해 우리 청소년들이 농업·농촌의 가치를 바로 알고 나아가 농업·농촌의 다양한 직업을 알리는데 노력하고 있다.

③ 자유학기제 현장체험처 선정 및 체험비 지원사업

농식품부는 농업·농촌 미래성장산업분야에 관한 직업 체험프로그램이 가능한 우수사업장

을 현장체험처 후보*로 선정하고 체험처 제공 가능여부 등을 파악해 최종 선정결과를 자유학기제 진로체험사이트인 ‘꿈길(<http://www.ggoomgil.go.kr/>)’에 등록 하였으며 공신력 있는 자유학기제 현장체험처로 활용하기 위해 농림축산식품부 장관명의로 『현장체험처 선정서』를 발부하여 사업장에 비치토록 조치하였다.

<표 2-4> 농식품부 선정 자유학기제 현장체험처 현황(2016년 5월)

| 구분 | 계 | 스마트팜 | 6차산업 | 농촌관광 | 수출 | 관광농원 |
|---|-----|------|------|------|----|------|
| 계 | 179 | 20 | 37 | 102 | 7 | 13 |
| 경기 | 28 | 3 | 4 | 17 | 1 | 3 |
| 강원 | 27 | 2 | 3 | 19 | 1 | 2 |
| 충북 | 9 | 1 | 3 | 5 | 0 | - |
| 충남 | 22 | 5 | 6 | 9 | 1 | 1 |
| 전북 | 22 | 2 | 4 | 13 | 1 | 2 |
| 전남 | 26 | 3 | 7 | 16 | 0 | - |
| 경북 | 17 | 2 | 6 | 8 | 0 | 1 |
| 경남 | 20 | 2 | 2 | 11 | 1 | 4 |
| 제주 | 8 | - | 2 | 4 | 2 | - |
| *스마트팜, 수출 : 농식품부 관련부서에서 추천 6차산업 : 6차산업 우수사례, 경진대회 우수사업장 등 농촌관광 : '14, '15년 등급결정결과 전부분 2등급 마을(110개) 관광농원 : '14, '15년 우수관광농원(28개소) | | | | | | |

또한 현장체험처로 선정된 사업장 179개소에 대해서는 농업·농촌 미래성장산업분야 직업에 대한 체험프로그램 운영시 2016년 6월부터 12월까지 사업비 20,000천원 한도내에서 체험비(1인 10,000원 이내)를 지원하는 사업을 시행중에 있다.

체험비는 사업장 요청에 의해 수시 지급되나 「농업·농촌 미래성장산업과 자유학기제 연계 사업」으로 추진하는 현장체험프로그램에 한정하며, ‘꿈길’을 통해 진행된 체험프로그램으로

제시된 현장체험프로그램 매뉴얼에 따라 진행된 진로체험프로그램으로 기존의 체험 진행시 체험비 지원은 불가하게 되어 있다.

이러한 농식품과 교육부 등의 연계사업은 새로운 체험프로그램 개발과 체험처 발굴에 힘겨워 하는 일선 체험처와 학교 현장에 다양한 직업에 대한 진로탐색의 기회를 줄 뿐만 아니라 농업·농촌의 비전을 보여주고 미래의 농업인을 육성할 수 있는 디딤돌이 될 수 있을 것이다.

농식품부는 이용자의 편의제공과 시설·서비스 수준을 향상시키기 위하여 농촌관광사업(체험휴양마을) 350개소에 대하여 경관·서비스(11개항목), 체험(20개항목), 숙박(22개항목), 음식(16개항목) 4개 부문별로 평가하고 등급(1~3등급, 등외)을 결정하였다고 밝혔다.

전체 체험마을 840여개 중 350개 마을사업을 대상으로 평가가 이루어졌으며, 등급결정을 받은 마을은 2년 주기로 다시 등급결정을 받기 때문에 '13년도에 평가를 받은 118개 마을과 '14년도에 평가를 받지 않았거나 이후 신규 평가 신청 등 232개 마을 대상으로 평가등급이 부여된 농촌관광사업은 분야별(관광, 위생·안전) 전문가로 구성된 현장심사단(3인1조)이 현지를 직접 방문하여 심사를 거친 후 「등급결정심의위원회」의 심의결과에 따라 사업의 부문별로 등급이 최종 결정되었다.

현장심사는 2015년 4월 28일 부터 8월 28일까지 하였으며, 심사결과 평가대상 4개 부문(경관·서비스, 체험, 숙박, 음식) 모두 1등급을 받은 농촌체험휴양마을은 8개소가 선정되었으며, 이로써 으뜸촌은 모두 23개 마을('14년도 15개 마을 선정 포함)로서 향후 농촌관광사업의 육성 및 지원정책에 우선적으로 반영된다. '15년 전부문 1등급 마을(으뜸촌)은 경기 양평 수미마을, 강원 평창 어름치마을, 전북 익산 산들강양포마을, 완주 창포마을, 전남 담양 무월마을, 담양 창평삼지내마을, 경남 창원 빗돌배기마을, 진주 가뫼골마을이었으며, 으뜸촌 농촌체험마을 중 경관·서비스, 체험, 음식, 숙박 4부문 모두 1등급을 받은 마을과 으뜸촌 ('14년도 15개마을, '15년도 8개마을)에 대한 자세한 내용은 농촌관광포털 사이트(www.welchon.com)에서 확인할 수 있다.

농식품부는 지난 2013년 농촌관광사업 등급 제도를 도입하여 2013년 200개소(체험휴양마을 118, 관광농원3 농촌민박79), 2014년 300개소(체험휴양마을286, 농촌민박14)에 대해 등급을 결정한 바 있다. 이와 같은 등급결정을 통해 도시민에게는 신뢰성 있는 정보를 제공하여 폭넓은 선택의 기회를 제공하고, 사업자에게는 경쟁을 통해 자발적 서비스 품질개선을 유도하여 농촌 체험관광을 한층 활성화하고자 하였다.

한편, 농식품부는 “농촌관광등급제가 수요자 맞춤형 정보제공이라는 「정부3.0」의 가치에 맞게 농촌관광에 관심이 있는 도시민에게 필요한 정보를 제공하는 것으로 앞으로 농촌관광등급제가 농촌을 찾는 관광객이 믿고 활용할 수 있는 안내자 역할을 할 수 있도록 지속적으로 개선할 것이며, 농촌관광 사업 안전, 위생 부문 등을 강화한 “농촌관광사업 등급결정기관 지정 및 등급결정에 관한 요령”(농림축산식품부 고시 제2015-29호, '15.5.8)을 개정하여, 우수등급을 받은 농촌관광사업자에 대해서는 다양한 홍보매체를 이용한 홍보, 농촌관광 자원과 연계한 상품개발 등 다양한 지원을 통해 농촌관광의 명소로 만들어 나갈 계획이다”라고 밝혔다.

3) 적정기술 관련 정책 현황

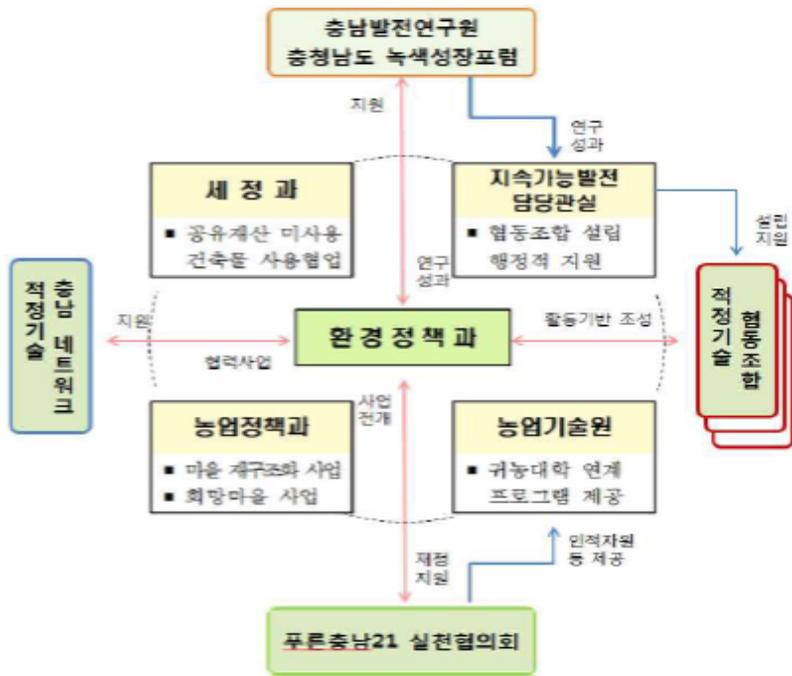
적정기술은 2002년 E. F. 슈마허의 ‘작은 것이 아름답다’라는 책이 국내에 발간되면서 학계의 관심이 촉발되었고 2005년 이후부터는 이공계 교수 및 공학자들 중심으로 과학기술에 새로운 가치를 부여하며 본격적으로 한국사회에 접목되기 시작하였다. 이후 생태적이며 자립적인 삶과 대안적인 사회로 가기 위한 고민과 함께 2013년부터는 전북 완주군의 전환기술사회적협동조합을 시작으로 경기도는 2016년도 들어 적정기술의 개발 및 보급을 지원하도록 제도적 근거를 마련하기 위해 도차원의 「경기도 적정기술 개발 및 보급 지원 조례안」을 마련하는 등 적정기술을 지방정책에 적극 반영하려는 시도가 이어지고 있다.

한편 충청남도는 2013년부터 2017년도까지 4.2조원의 재정투입으로 신재생에너지 보급과 에너지산업 육성 등에 대한 계획을 수립하였다. 그러나 이러한 기후변화 및 에너지빈곤 위기 지속, ‘경제·환경’ 중심의 대책은 기후 취약계층에 대한 사회적 형평성 실현에 한계가 있고 온실가스 감축수단이 산업 및 임업 부문에 편중됨에 따라 정책 사각지대가 발생함을 인지하고 도민의 특성·유형별 요구에 맞도록 사업의 다각화를 이루고자 ‘나눔을 위한 대안기술’ 보급·확산을 위한 道 차원의 전략 및 추진체계를 마련하여 진행하고 있다. 이에 적정기술과 관련한 충청남도의 주요 정책사업에 대하여 살펴보았다.

충청남도는 2014년 도정 과제중 “기후변화적응 향상을 위한 취약지역 대안기술 확산”과 연계하여 에너지 저소비, 친환경, 소외계층 삶의 질 향상을 지향하는 ‘충남형’ 적정기술의 개발 및 활용 가능성을 증가 시키기 위해 적정기술 확산에 대한 추진 계획을 수립하고 추진체계를

마련하였다. 도는 '주민이 행복한 생태적 삶의 공간 조성'이라는 비전을 위해 아래와 같이 3가지 목표를 설정하였다.

첫째 기후변화, 에너지위기에 대응한 지속가능발전의 선도적 추진이며, 둘째 적정기술의 개발 및 인프라 구축, 환경 보전의 가치 확산이며, 셋째 가치와 편익의 나눔을 통해 지역공동체 조성이다. 이러한 비전(Vision)과 목표의 효과적 이행을 위해 도 환경정책과를 중심으로 다양한 사회 구성원들의 참여와 정보공유를 강화키 위해 아래와 같이 추진체계를 마련하였다.



<그림 2-2> 협력적 네트워크 구성방안
충청남도 환경정책과 적정(대안)기술 확산 추진계획 참조(2014.03)

4) 시사점

우리나라는 2000년대 이후 국민소득 수준의 향상으로 도시민들이 농촌을 찾기 시작하고 농촌은 고령화를 극복하기 위한 하나의 대안으로 농어촌체험관광을 선택하여 관주도의 도농교

류활동 및 농어촌마을 만들기 사업 등을 통해 농어촌 마을의 외형조성과 시스템 마련에 노력해 왔다. 다른 한편으로 2000년 초반부터 본격적으로 도입 확산되기 시작한 우리나라의 적정기술 역시 민간활동 중심으로 이어져 오던 흐름이 현시점 들어 지방정책에 적극 반영하려는 움직임과 함께 민관 협조 체계가 면밀하게 이루어지고 있는 상황이다.

이처럼 비슷한 시기에 그 필요성이 인식되어지고 꾸준히 발전되어온 농업·농촌 정책과 적정기술 두 분야가 앞서 거론된 자유학기제 전면 시행과 같은 교육정책과 맞물려 새로운 전환점에 접어들고 있다. 자유학기제 전면 시행후 우리의 교육현장 및 일선 현장에서는 새로운 체험처에 대한 수요가 크게 증대되었고 체험처에 대한 기대와 요구 수준이 높아지며 기존의 단순하고 천편일률적인 체험거리들에 비해 보다 교육적인 요소 등이 가미된 체험대상을 찾게 되었다. 이에 적정기술은 교육적 요소와 함께 환경과 에너지에 대한 중요성이 나날이 높아지고 있는 현상황에 걸맞는 많은 요소들을 내포하고 있다.

충청남도는 이러한 일련의 적정기술 확산·보급 시책 사업인 '나눔을 위한 선택'으로 정부3.0 환경행정 우수사례 경진대회에서 최우수상을 수상하였다. 이는 충청남도가 적정기술을 통해 기후변화에 대한 대응과 소외계층을 위한 환경 친화적 기술을 확산시키는 사업으로 전국 광역자치단체 가운데서 최초로 도입·추진하고 도 환경정책과를 중심으로 여러 관계기관 및 민간단체 등과 활동기반 조성에 노력한 결과라 할 수 있다. 이와 함께 충청남도에는 타 시군 등에 비해 많은 수의 적정기술 단체 및 전문가 등이 활동하고 있으며 환경에 대한 도민의 인식 향상으로 적정기술의 확산 여건이 충족되어져 있는 실정이다.

향후 건립될 적정기술센터(에듀파크)는 자유학기제를 위한 직업체험 뿐만 아니라 초등학교의 창의적 체험활동과 더 나아가 귀농귀촌을 꿈꾸거나 농촌에서의 삶을 영위하고자 하는 성인들에게도 체험의 산지가 될 수 있는 교두보 역할을 할 수 있을 것이며 농촌체험과 적정기술의 연계성은 향후 체험문화 및 체험산업에 있어 새로운 분야로 거론되고 부상할 여지가 크다. 이러한 제반 여건을 고려할 때 충청남도가 선도적 역할을 할 가능성이 많을 것으로 예상된다.

이에 반해 지나치게 관주도로 이루어지고 있는 농업·농촌 체험지 등의 경우 새로운 변화에 능동적으로 대처하기 어려운 현장의 여건상 우리가 풀어야할 숙제들 역시 많다고 할 수 있으나 이 역시 민과 관이 머리를 맞대고 함께 하고자 한다면 충분히 해결되어질 수 있는 문제라고 사료된다.

제3장 농촌체험과 적정기술의 현황 파악

1. 설문조사 개요 및 결과

충남의 농촌체험마을 현황을 조사하여 문제점을 파악하고 적정기술의 개발현황과 관련활동가들의 의식을 조사하여 문제의 해결 가능성을 파악하고 시사점을 제시하는데 목적이 있다.

이를 위하여 기존연구(박경철, 2015)를 재정리 하였으며, 2016년 6부터 7까지 적정기술 워크샵의 활동가들을 대상으로 설문조사를 수행하였다.

<표 3-1> 설문조사 내용

| 구 분 | 내 용 |
|-------------|-----------------------------------|
| 피설문자 현황 | 성별, 연령, 활동지역 |
| 농촌체험에 대한 의식 | 빈도, 적정기술, 체험, 교육적 가치, 놀이적 요소 |
| 기타 | 적정기술 체험에 대한 의견, 적정기술 체험 관련 단체나 기관 |

분석방법은 조사항목에 대한 빈도분석을 실시하였고, 이와 함께 과소화·고령화 마을 유형 집단별로 χ^2 검정과 유의성 분석을 실시하였다. 분석을 위한 통계프로그램으로는 SPSS v21.0을 활용하였다.

설문조사 결과 적정기술에 관련자들의 농촌체험에 대한 빈도수는 5점 만점에 3.63점으로 높지 않았고, 농촌체험에 적정기술을 적용할 요소가 있다는 물음에 대해서는 4.57점으로 매우 높게 나타났으며, 적정기술에 체험적 요소가 있다는 물음에 대해서도 4.68점으로 매우 높았으며, 적정기술의 교육적 가치에 대해서도 4.79점으로 높게 나타났다. 반면, 적정기술의 체험에 놀이적 요소에 대해서는 4.47로 상대적으로 낮게 조사되었다. 적정기술과 관련된 체험프로그램으로는 적정기술농기계를 이용한 농사체험, 태양열을 이용한 요리체험, 화목보일러를 활용한 가스생성 등이 있었으나 적정기술은 대부분 건축기술, 에너지기술 등 실생활의 사용을 목적으로 하여 아직까지 체험이나 놀이에는 본격적으로 접목되지 않는 것으로 판단되었다.

2. 농촌체험 현황조사

1) 충남 농촌체험마을 현황

농어촌체험마을조성사업이 본격적으로 시작된 2002년 이전부터 충남도는 이미 농어촌체험 학습과 관광이 미래 농촌마을 활성화의 중요한 수단임을 인지하고 농어촌체험마을조성에 적극적으로 나섰다. 그 결과 충남도의 농어촌체험마을 가운데에는 전국적으로 명성이 있는 마을이 많이 존재한다.

충남도는 지난 민선 5기 때 농어촌 인구 감소와 고령화, 도농 소득 격차의 심화, 시장개방과 경쟁력 약화, 식량자급률의 하락 등 갈수록 어려워져 가고 있는 농어업과 농어촌의 현실 문제를 극복하기 위해 도정의 제1 목표로 3농혁신을 추진했다. 그리고 이를 실천하기 위해 농어업인, 관련전문가, 유관기관, 공무원 등 민·관·학 협력 모델인 3농혁신위원회를 구성했다.

3농혁신위원회는 5단 18개 팀으로 구성되었으며 2011~2014년 기간 동안인 1단계 사업추진 방향으로 친환경 고품질 농수산물 생산, 지역순환식품체계 구축, 마을가꾸기, 도농교류, 인재육성 등 5대 전략과제를 선정하고 이를 실현하기 위해 핵심 30대 중점사업을 선정하여 이를 추진했다. 이 가운데 도농교류사업은 도농교류사업단의 농어촌체험관광팀과 농어촌사랑운동팀이 담당했으며 정책은 크게 두 가지 방향에서 사업을 추진했는데, 첫 번째는 즐겁고 안전한 농어촌체험관광마을 건설, 두 번째는 범사회적 농어촌사랑운동 추진이었다.

이와 같은 활동을 통해 그동안 충남도는 도농교류 분야에서 많은 성과를 냈다. 지역농산물 소비 확대와 도농 상생발전 촉진을 위한 농촌체험휴양마을 조성을 통해 2011년 청양 알프스마을, 2013년 홍성 거북이마을, 2014년 청양 칠갑산산꽃마을, 2015년 청양 알프스마을이 전국 단위 농촌마을대상과 도농교류대상을 연거푸 수상하는 성과를 거두었다. 또한 2014년에 충남도, 대전광역시, 세종시 등 충청권 3개 시도가 참여하는 도농교류 박람회인 「고향마실 페스티벌」은 해를 거듭할수록 열기를 더해가고 있어 현재는 전국적 모델로 타 시도에 벤치마킹이 되고 있다. 마지막 2011년 14개교에서 시작된 도심 속의 학교는 만들기 사업은 2014년 101개교로 확대될 만큼 도시학교로부터 큰 호응을 얻고 있다.

농촌체험마을은 정부 각 부처의 경쟁적 지원과 다양한 사업으로 양적으로는 급속하게 팽창되어 왔으나 그 실질적 운영 측면에서는 부실하다는 비판이 대두되면서 최근 들어 농촌체험마

을은 조정기를 거치고 있다. 즉, 그 동안 시행착오를 거쳐 내실을 기해온 체험마을에 대해서는 정부가 지속적으로 관리를 하는 반면, 지정만 받고 실질적 활동이 없는 체험마을에 대해서는 평가를 통해 등록을 보류하거나 취소하기 시작한 것이다.

2015년 현재 전국의 농어촌체험마을은 1,259개로 전년 대비 713개 감소했다. 불과 2년 만에 36.2%가 감소한 것이다. 특히, 어촌체험마을과 산촌생태마을은 약 1/3로 감소됐다. 마찬가지로 충남도의 경우 2015년 11월 기준 농어촌체험마을 등록마을 수는 171개로 전년 대비 84개가 감소해 감소폭도 33.0%에 이르렀다. 하지만 그 감소폭은 전국 대비 낮은 편이어서 충남도의 농어촌체험마을 비중은 12.9%에서 13.6%로 다소 상승했다(박정철, 2015 재인용).

(3) 초등학교 체험학습 운영현황 분석 및 체험마을 프로그램 현황

농촌체험현황을 소비자 측면에서 파악하기 위하여 6개 초등학교의 2014에서 2016년까지의 체험학습 장소와 주요 활동 내용을 구하여 분석하였다(부록 2). 분석결과 <표 3-2>와 같이 5개 유형으로 구분이 가능하였으며, 천안상록리조트, 서울랜드, 한국민속촌, 대전오월드, 덕산리솜캐슬 등 관광지의 경우 체험이라는 이름을 붙이고 있으나 주요 활동이 단순방문 또는 견학, 여가활동에 그치고 있어 지양해야 할 방문장소로 판단되며, 서천국립생태원, 국립과천과학관, 식물원, 자연휴양림, 잡월드 등 교육문화시설은 설립목적이 명확한 경우에는 방문 시 주요 활동이 잘 드러나는데 반해 학생수련원 등 학생활동을 단순 지원하는 시설이거나 수영장 등 단순 여가시설의 경우에는 체험학습과는 거리가 있다고 판단된다. 목장, 농원, 농장, 꿈지락 등 체험농가의 경우에는 텃밭, 사과 등 특정자원에 연계된 수확, 가공, 제조 등이 명확하게 규정될 수 있었다.

<표 3-2> 수요자 입장에서 파악한 체험학습 유형과 주요방문지

| 유형 | 방문지 | 주요 활동 내용 |
|--------|--|---|
| 관광지 | 천안상록리조트, 과천시올랜드, 에버랜드, 한 국민속촌, 경주, 지산리조트, 대전오월드, 덕 산리솜, 대전 아쿠아리움, 무주리조트 등 | 동식물관찰, 생태 체험, 스키체험, 놀이기구체험 |
| 교육문화시설 | 서천국립생태원, 국립과천과학관, 부여 땅 미술학교, 세종시 식물원, 충청남도 학생수 련원, 예산군학생수영장, 수당기념관, 봉수산 자연휴양림, 잠월드, 독립기념관, 충의사, 이 순신빙상장, 도청 문예회관, 입립 미술관 등 | 생태체험활동, 숲 체험, 수영체험, 직업체험, 미술학교, 문화예술체험, 관 람견학 |
| 농가 | 당진태신목장, 평택학농원, 은성농원, 맛있는 텃밭, 예산사과농장, 꿈지락, 아람농장 | 목장체험, 농장체 험, 농가공체험, 농기계체험, |
| 농촌마을 | 아산옹기마을, 공주 치즈마을, 알토란사과마 을, 청양 된장이야기체험장, 뒤옹박고을 | 전통옹기체험, 농 가공체험, 민속놀 이체험 |
| 기타 | 예산옛이야기축제장, 덕산온천축제, 수암산 | 축제장 견학, 축 제 체험프로그램, 등반, 생태체험 |

그러나, 아산옹기마을, 공주 치즈마을, 알토란사과마을, 청양 된장이야기 체험장, 뒤옹박고을 등 농촌마을의 경우 주요활동내용을 분석해 보면 전통놀이 이외에는 이렇다 할 체험내용이 없거나, 체험농가의 내용과 중복됨을 확인할 수 있었다.

체험프로그램을 인솔하는 인솔자의 인터뷰 결과는 <그림 3-1>과 같이 농촌체험프로그램은 농가나 마을단위의 소규모로 운영되어 체험시기의 조정 등의 유연성이 부족하고, 체험지도자의 역량에 따라 학생들의 체험만족도나 교육의 정도가 달라지며, 체험시간의 불확실성이 큰 문제점을 가지고 있어 검증된 몇몇 농가나 마을에만 집중할 수 밖에 없다고 하였다.

신양초등학교 교무부장 김○○ 선생님

Q : 농촌 체험프로그램을 시행하는 빈도는?

A : 전체 체험프로그램 중에 농촌 체험프로그램, 우리 지역내에서 체험프로그램을 찾기가 어려운 상황인 것 같다.

Q : 농촌 체험프로그램의 개선점으로 생각하는 부분이 있다면?

A : 농촌 체험프로그램의 경우 대부분이 사과따기 등과 같이 수확체험 등에 편중되어 있는 등 차별성이 떨어지면서도 가격도 비싼 편이다. 한번 다녀오면 재방문이 이루어 지기가 어려운 상황이다. 이에 프로그램의 다양화가 이루어 졌으면 좋겠다. 체험 프로그램을 선택할 때 기준이 있다면, 체험활동이 재미와 의미가 있는 활동인지, 학생들의 교과와 연계성이 있는지, 가격은 적당한지(1인당 15,000원 정도 이하 수준이면 적정)를 고려하며 이동거리가 차량을 이용할 때 1시간 이내의 코스인지 등을 살펴보고 이러한 요건에 부합하는 체험프로그램을 선호하는 편이다.

Q : 새로운 체험프로그램을 발굴하는 방법은?

A : 가장 많이 사용하는 방법은 주변 학교의 담당자들에게 이미 다녀온 곳에 대해 물어보는 방식을 사용하며 그 다음으로는 학교로 우편이나 팩스, 방문 등을 통해 전달된 체험지를 대상으로 선택한다. 이 경우에도 주변 학교중에 다녀온 곳이 있는지를 살펴보고 직접 사전 답사를 다녀오기도 한다.

Q : 교육부의 ‘꿈길’과 같은 체험프로그램 소개 사이트를 이용하는지?

A : 농촌 체험프로그램으로 한정시에 역시 차별화된 프로그램을 운영하는 곳은 그리 많지 않으며 지역내에 학교와 인접한 체험장을 찾기가 쉽지 않아 크게 도움이 되지는 않는 것 같다.

Q : (적정기술에 대한 간단설명) 적정기술과 관련한 체험프로그램이 농촌 체험 프로그램과 연계성이 있다고 생각하나?

A : 다분히 연계성이 있다고 생각 한다. 농촌체험활동의 경우 체험활동을 통해 아이들이 농촌에서 살고 싶거나 살아야 겠다는 마음을 갖게 하는 것이 중요하다고 생각한다. 그런 면에서 농촌과 환경을 살리는 방안으로서의 적정기술에 대한 소개나 체험은 많은 도움이 될것이라고 생각한다.

<그림 3-1> 체험인솔교사 인터뷰 결과

이를 구체적으로 살펴보기 위하여 <표 3-3>과 같이 예산군의 알토란사과마을 등 5개 체험마을의 주요프로그램현황을 정리하였다. 그 결과 농업체험과 기타체험으로 나눌 수 있었으며, 이 중 기타 체험의 경우에도 단순한 탐방, 잡기, 염색 이상이 없음을 확인할 수 있었다.

<표 3-3> 예산군 5개 체험마을의 주요프로그램 현황

| 마을명 | 농업체험 | 기타체험 |
|---|--|---|
| 귀곡리 해바라기 마을 가야 한티마을 삼베길쌈마을 알토란사과마을 둔리마을 | 고구마캐기, 밤줍기체험, 버섯따기 체험, 순따기체험, 감따기체험, 산채채취, 두레농사체험, 사과때기 체험, 사과잼 주스 만들기, 딸기따기 체험, | 메뚜기잡기, 어죽끓이기, 오리밥주기, 계곡탐방, 삼베길쌈체험, 천연염색체험, 통발고기잡기 |

체험프로그램을 지도하는 관리자의 인터뷰 결과는 <그림 3-2>과 같이 농촌체험프로그램을 전문적으로 지도할 수 있는 인력이 없고, 체험 시기나 조건이 한정되어 있다는 것과 새로운 프로그램을 익히기에는 여력이 부족하다는 어려움이 있는 것으로 나타났다.

알토란권역 이미경 사무국장

Q : 현재 알토란권역에서 이루어지고 있는 체험의 종류는?

A : 사과따기 체험과 사과를 테마로한 사과잼, 사과 떡케익, 사과파이 등의 만들기 체험이 이루어지고 있다.

Q : 체험장에 대한 소개나 체험프로그램 홍보 등은 어떻게 하고 있는가?

A : 리플렛 등을 학교나 유치원 등 관계기관에 우편이나 팩스 등을 통해 보내고 있고 여행사와 연계하는 방법 등도 모색중에 있다.

Q : 체험프로그램 활동을 체험자의 재방문이 잘 이루어지고 있는가?

A : 사과따기와 같은 수확체험은 주변 농가에서 많이들 하고 있는 프로그램으로 그것 때문에 재방문이 이루어지고 있는 경우는 드문 것 같으면 만들기 체험 역시 꾸준히 프로그램 개발 노력을 하고는 있지만 역시 차별화가 이루어지지 않아 애로점이 있다.

Q : 기존의 체험프로그램 운영시 애로사항이 있다면 어떤 것들이 있나?

A : 사과따기와 같은 수확체험시 체험자의 실수로 농작물에 대한 피해 등이 있어 체험농가에서는 회피하는 경향이 있는 것 같으며 수확철이 한정되어 있어 상시프로그램으로 운영하기는 어렵다는 한계성이 있다. 또한 체험프로그램 참가비 선정에 있어서도 참여 인력에 대한 인건비를 지급하고 나면 별로 남는게 없어 지속하기가 어려운 실정이다. 만들기 체험 등의 경우는 관련 기자재를 구입하는데에 소요되는 비용까지 적지 않아 새로운 프로그램 개발이 쉽지 않다.

Q : 새로운 농촌체험프로그램 개발이 잘 이루어지고 않는 이유가 있다면?

A : 방금 이야기 한바와 같이 새로운 프로그램을 구현하기 위해 필요한 기자재를 구입하는데 투자할 여력이 안되며 차별화된 프로그램을 연구하고 적용하는데 필요한 인력이 부족하다. 기존과 달리 새로운 것을 찾는다는 역량도 부족하고 한계가 있다. 프로그램 개발이 이루어졌다고 하더라도 그 프로그램을 함께 진행할 전문인력이 부족한 것이 현재 농촌의 현실이다.

Q : (적정기술에 대한 간단설명)이러한 적정기술이 현재 알토란 권역에 적용이 가능하다고 생각하는가?

A : 의미도 좋고 기존에 행해지지 않던 방식이니 프로그램의 차별성은 생길 것 같다. 하지만 그러한 적정기술을 현재 우리 체험장에 연계할 구체적인 방안을 찾기가 쉽지 않을 것 같다. 정부나 지자체 차원에서 구체적인 프로그램을 만들거나 이에 대한 구체적 매뉴얼 등이 구성되어 보급되는 과정이 수반되지 않고 자체적으로 하라고 한다면 어려울 것 같다.

<그림 3-2> 체험지도자 인터뷰 결과

(4) 농어촌 체험처 탐방 및 인터뷰

충남 예산군에 위치한 은성농원을 방문 취재 하였다. 은성농원은 1987년부터 약 9천 평의 땅에서 연간 40톤 정도의 사과를 생산하는 평범한 사과 과수원이었다. 하지만 사위인 정제민(51세) 부사장이 2004년 캐나다에서 배워온 아이스와인 제조 기술을 접목하여 사과 와인을 제조하기 시작하고 유통 방법을 개선하는 등의 노력을 거쳐 지금은 6차산업의 성공모델로 꼽히는 체험 농장을 이루게 되었다.

2010년부터 와인 제조를 시작한 은성농원은 술을 제조한지 1년 만에 2011년 대한민국 우리 술 품평회에서 과실주 부문 장려상을 받는 것을 시작으로 2012년에는 대상을 수상했다. 이후 2013년 최우수상, 2015년 또 다시 대상을 받았다. 이러한 은성농원이 있기까지 그 이면에는 생산된 사과를 직거래를 통해 판매하는 유통구조의 개선과 함께 아이들을 위한 잼 만들기, 사과파이 만들기 체험 등과 함께 사과 따기 체험 등의 체험프로그램을 개발하고 체험을 통해 인연을 맺은 방문객들을 단골 고객으로 관리 하는 등의 노력이 있었다.

□ 은성농원 개요

은성농원은 <표 3-4>과 같이 예산군 고덕면에 위치하고 있으며, 고속도로 IC인근에 있어 접근성이 뛰어나며 주변에 수덕사, 추사고택, 덕산온천 등이 있어 연계관광의 여건이 뛰어나다.

<표 3-4> 은성농원 개요

| 농장명 | 은성농원 |
|----------|---|
| 위치 | 예산군 고덕면 대몽로 107-25 |
| 연락처 | 041-337-9585 |
| 접근성(교통) | 서울 110km, 대전 90km, 천안 55km, 공주 60km |
| 홈페이지(카페) | http://cafe.daum.net/eunsungapple |
| 주변 관광지 | 수덕사, 예당저수지, 추사고택, 충의사, 대흥솔로시티 |

□ 교육·체험 프로그램

은성농원은 애플파이만들기, 잼만들기, 와이너리투어, 와인만들기 등의 상시운영프로그램과 감자캐기, 사과따기체험 등 시기별 운영프로그램을 가지고 있다.

<표 3-5> 은성농원 시기별 교육 프로그램 현황

| 프로그램 | 운영시기 | 체험인원(명) 최대/최소 | 소요시간(분) | 체험장소 |
|---------|--------|------------------|---------|-------|
| 사과따기체험 | 9월~11월 | 10/50 | 60 | 사과농원 |
| 애플파이만들기 | 상시 | 10/50 | 40 | 체험교육장 |
| 잼만들기 | 상시 | 10/50 | 40 | 체험교육장 |
| 감자캐기 | 6월~7월 | 10/100 | 60 | 농원텃밭 |
| 와이너리투어 | 상시 | 5/30 | 60 | 와인제조장 |
| 와인만들기 | 상시 | 5/30 | 90 | 와인제조장 |

□ 주요 도입시설

은성농원은 <그림 3-3>과 같이 숙박시설과 교육장, 황토방, 식당 등을 갖추고 있다.

| |
|-----------------------------|
| -숙박시설 : 최대 30명 수용가능, 객실 7EA |
| -교육장 : 최대 80명 수용가능 |
| -황토방 : 6인실 2개동 |
| -식 당 : 최대 50명 수용가능 |

<그림 3-3> 은성농원 주요 시설 현황

현재 은성농원의 매출 구성은 1차산업인 사과생산이 40%, 2차산업인 와인제조가 30%, 3차산업인 농장투어 및 체험이 30%를 차지하고 있다. 처음 와인제조 이후 각종 품평회에서 우수성을 인정 받은 은성농원은 여러 대형마트에 와인을 공급하기도 했으나 납품 물량의 5%를 겨우 판매한후 두 달만에 매장에서 철수하는 실패를 맛보기도 했다. 이후 은성농원은 기존의 유통방법에 의존하기 보다 직접 체험 행사를 구상하고 이를 농장경영에 접목하는 등의 노력을 거치며 1차, 2차, 3차 산업의 고른 비율을 유지하며 작금의 결과를 만들어 낼수 있었다.

2) 충남 적정기술 현황 조사

(1) 충남 적정기술센터 건립

충청남도는 적정기술의 교육·체험 및 3농 협업이 가능한 공간조성을 위해 적정기술센터(에듀파크) 건립을 추진하게 되었다. 이와 같은 적정기술 센터는 영국이나 미국, 호주, 네덜란드 등의 선진국에서도 운영되고 있으며 저소득층 지원, 원주민에 적합한 기술 등을 제공하기 위한 일을 수행하고 있다. 이러한 사례를 근거로 도는 주민이 주체적으로 참여할 수 있는 DIY공방, 완성된 제품의 판매 홍보를 위한 에코샵과 전시시설, 흙 건축 등 적정기술을 교육할 수 있는 넓은 공간의 교육장 등 인프라가 구성 가능한 사업대상지를 조사하였고 최종 사업대상지로 충남 예산군 신암면에 위치한 충남농업기술센터를 선정(2015년)하였다. 현재는 건축물리모델링을 설계를 거쳐 부지내에 적정기술센터(에듀파크)를 건립하고 2016년 말까지 준공을 목표로 사업을 진행하고 있다.



<그림 3-4> 적정기술센터(에듀파크) 운영방안

적정기술센터인 에듀파크 건립을 통해 사회·문화적 조건을 반영한 적정기술 개발 및 확산을 통해 지역민들에 의해 만들어진 소비재가 지역에서 소비되는 생태공간을 창출하고, 인적·물적 자원 네트워크를 구축하여 환경보전 활동이 지속적으로 유지되고 작동될 수 있는 기반을 마련하며, 생활기술의 전시회 및 공모전, 체험행사 개최를 통해 자연보전과 지역경제 활성화의 선순환이 유도될 것으로 기대하고 있다.

이러한 기대효과와 함께 적정기술센터(에듀파크) 건립이 갖는 또 다른 의미는 개인이나 개별 단체에 의해 산발적으로 진행되는 사업들의 중복성을 줄이고, 단체 간 역할 분담을 하면서 그 효과를 극대화 할 수 있을 것이라는 점이다.

(2) 교육부의 에너지자립 학교[eS 스쿨] 시범사업

교육부는 외부로부터 에너지 공급 없이 사용할 수 있는 초·중등 및 대학 건축 시범사업(가칭 『에너지 자립학교』)을 추진하고 있다. 이는 국토교통부가 2020년부터 공공기관에 제로에너지 빌딩을 단계적으로 도입하여 의무화 하는 「기후변화 대응 제로에너지 빌딩 조기 활성화 방안」(2014.07)에 대한 선제적 조치로 마련되었다.

에너지 자립학교는 건물에서 소비되는 에너지량을 최소화 하고, 필요한 에너지는 자체 생산·활용함으로써 외부로부터 에너지 공급을 받지 않고 정상적인 교육활동을 할 수 있도록 하고 있다. 예를 들어 energy-self 스쿨이나, 건물 단열 및 고효율기기 사용 등을 통한 에너지 저소비형 건물, 태양광 및 지열 등 자연에너지를 자체 생산 하는 등의 활동이 이에 속한다.

에너지 자립학교 시범사업은 초·중등학교 및 국립대를 대상으로 공모하여 초·중등 신설학교 두 곳과 국립대 신축건물 한 개동을 2016년 6월까지 선정하며 공모대상은 2016년 5월 현재 사업이 확정된 초·중등 신설학교 및 국립대학교 신축건물 중 설계 예정인 사업으로 진행될 예정이다.

해당 사업과 관련하여 교육부의 에너지 선도모델 구축 및 공공건축물 에너지 자립 교육시설 사업의 단계적 확대 추진을 위해 전국 시도교육청을 대상으로 한 시범공모사업에서 충남교육청이 선정되었다. 그 결과 충남교육청은 청양군 정산지역에 기숙형 중학교를 전국 최초로 에너지자립 교육시설로 건립할 예정이다.

특히 이번 공모에서 정산지역 기숙형중학교 신축사업이 전국 초·중학교에서 유일하게 선정돼 60억원의 에너지시설비를 지원받아 3만6천여㎡ 부지에 총300억원을 투입해 연면적 1만여㎡ 규모의 다양한 시설을 갖춘 제로 에너지 건축물이 들어서게 된다. 이에 따라 2018년 3월 개교

예정으로 청양군 정산면 역촌리 일원에 건립되는 기숙형 중학교 건물은 제로에너지건물 구축을 위해 패시브 기법인 고단열·고기밀 외피 및 차양 등을 설치해 에너지 성능을 극대화함으로써 2009년 기준 냉난방에너지 80~90%를 절감하고, 액티브기법인 태양광, 지열, 에너지저장시설, 건축물에너지관리시스템 등 신재생에너지로 건축물에 필요한 에너지를 자급자족 한다는 계획이다.

(3) 기타 경기도 적정기술 개발 및 보급 지원 조례안

경기도는 지속가능 발전을 위한 적정기술 적용사례가 확대되는 현 시점에서 적정기술의 개발 및 보급을 지원하도록 제도적 근거를 마련하기 위해 조례안을 마련하는 등 다각적인 노력을 기울이고 있다.

조례안의 주요 내용을 살펴보면, 용어 정의에서 “적정기술”을 “기술이 사용되는 사회공동체의 자연·경제·문화적 환경조건 등 지역 특성에 따라 해당 지역에서 지속적인 생산과 소비가 가능하도록 만들어진 기술로서 지역 주민의 삶의 질을 향상 시킬 수 있는 기술”로 하고, 도지사는 5년마다 적정기술의 개발 및 보급, 활용 지원 등을 위한 종합계획을 수립하도록 하였다. 또한 도지사는 경기도 적정기술 개발지원위원회를 설치하여 종합계획, 적정기술의 보급 및 활용에 관한 사항, 적정기술에 대한 지원에 관한 사항 등에 대하여 심의·자문하도록 하였다. 아울러 경기도 적정기술 지원센터는 적정기술, 연구개발, 적정기술 교육 및 교재, 매뉴얼 발간, 적정기술 전문인력 양성 등의 기능을 수행하도록 정하였다.

이러한 경기도의 적정기술에 대한 조례안 마련 및 정책 입안 등은 충청남도과 시기 및 내용적인 면에서도 많은 공통점을 가지고 있으며 실질적으로 양 지자체 간의 교류 및 협조가 이루어지고 있어 향후 적정기술의 보급에 긍정적 요인으로 작용할 것으로 보인다.

제4장 적정기술을 활용한 체험프로그램의 개선

1. 기본구상

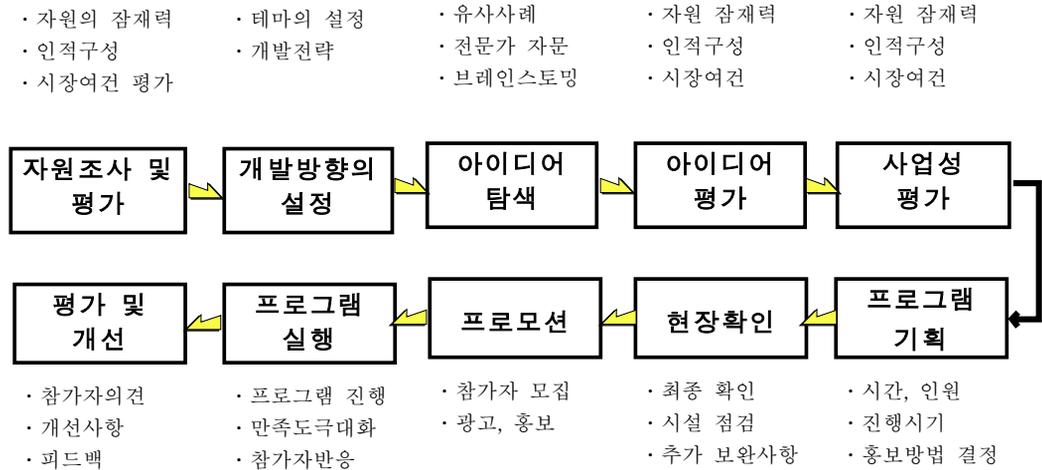
1) 체험프로그램의 개발과정

조록환(2008)은 농촌체험프로그램은 지속가능성 추구, 체험의 가치부여, 농촌관광의 재미성과 기념성, 지역의 고유성, 지역농산물 판매와 연계라는 다섯가지 방향성을 제안한 바 있으며, 본 연구에서는 최근의 6차산업화 등 농가공의 중요성이 커지는 것을 감안하여 <그림 4-1>과 같이 지역경제활동과의 연계로 변형하였다.



<그림 4-1> 농촌체험프로그램의 개발 방향

프로그램의 개발절차로 <그림 4-2>와 같이 자원조사 및 평가, 개발방향의 설정, 아이디어 탐색, 아이디어 평가, 사업성 평가, 프로그램 기획, 현장확인, 프로모션, 프로그램 실행, 평가 및 개선의 순서로 이루어진다.



<그림 4-2> 농촌체험프로그램의 개발 절차

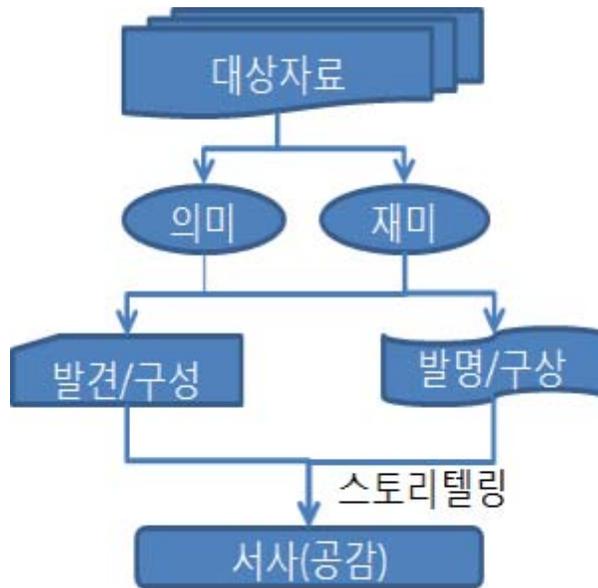
이중 자원조사 및 평가 개발방향의 설정에 대하여 정(2009)은 농촌마을의 자원특징에 따라 가능한 농촌체험프로그램의 유형을 발굴하여 제안한 바 있다(부록 3). 지역의 자원에 따라 농촌체험프로그램의 개발방향이 설정되더라도 이를 구현할 아이디어를 탐색해야 하는데 현재까지는 농작물이나 장소에 대한 스토리를 바탕으로 이를 기획하고 프로그램을 개발하는 스토리텔링 방식이 많이 차용되었다.

Kang(2016)은 농업유산의 효율적인 보전과 활용을 위하여 스토리두잉기법의 적용연구에서 기존의 스토리텔링은 자원이 유지 보전될 수 있는 시스템이나 지니고 있는 가치에 대한 고려가 부족하다는 문제점을 지적하며 체험자가 체험과정에서 시스템이나 가치에 대해 이해하는 스토리두잉기법을 적용할 것을 제안하였다.

본 연구에서는 스토리두잉 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발하고자 한다.

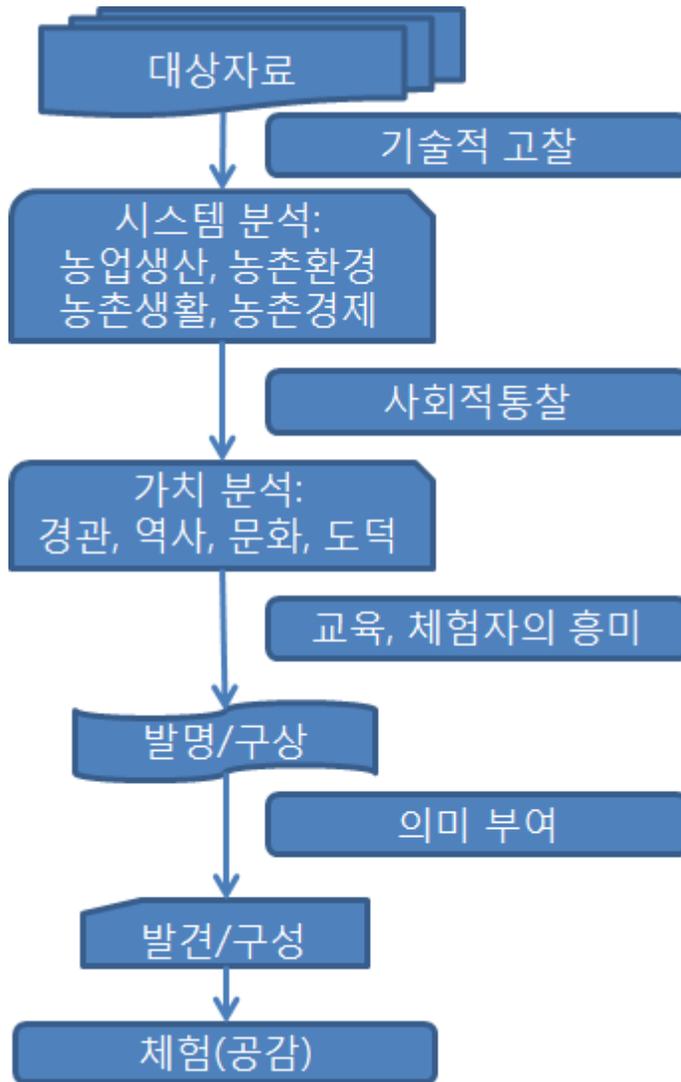
2) 스토리두잉의 작동원리와 구조

스토리두잉을 설명하기 위해서는 먼저 <그림 4-3>과 같이 스토리텔링을 설명해야 한다. 스토리텔링은 대상자료를 분석하여 역사나 문학 혹은 자연 환경 등 의미와 재미를 줄 수 있는 구성요소를 분석하고 이를 발견하여 구성의 재료로 활용하거나 발명하는 구상의 재료로 활용하며 스토리텔링을 통해 청자의 공감을 이끌어낸다는 것이다.



<그림 4-3> 스토리텔링의 알고리즘

스토리텔링과 달리 스토리두잉은 <그림 4-4>와 같은 알고리즘을 갖는다. 즉 대상자료와 사회적 통찰을 통하여 (1) 농업생산, 농촌환경, 농촌생활, 농촌경제의 시스템적 요소를 분석하고, (2) 대상이 갖는 경관적, 역사적, 문화적, 도덕적 가치를 파악하며, (3) 현대사회에서 재미를 느낄 수 있는 구상을 통해 체험프로그램을 발명하고, 체험객들이 의미를 찾을 수 있는 구성을 발견하며 체험과정에서 재미와 함께 대상을 이해하고 그 가치에 공감할 수 있도록 하는 것이다.



<그림 4-4> 스토리두잉의 알고리즘

(1) 농업생산, 농촌환경, 농촌생활, 농촌경제의 시스템적 요소

시스템은 형태, 목적 등 다양한 종류가 존재하지만 일반적으로 목표를 달성하기 위하여 상호작용하는 요소 또는 성분들의 집합으로 요약된다(최수명, 2013). 지역공간은 중심지에 대하여 계층적 구조를 형성하며, 여기서 중심지는 배후지역의 소비에 관한 기능, 조직적 활동의 거점, 교통, 정보의 허브를 형성한다. 농업생산시스템은 자연에너지를 받아 생산활동을 하며,

그 생산물을 중심지로 이동시킨다. 이러한 생산과정에서 주변의 자연생태계와 상호작용을 통해 농촌환경을 유지하고 보전하는 시스템이 작동한다. 중심지로 이동한 생산물은 도시와의 상호작용을 통하여 연료, 물자, 인적자원의 교류가 이루어지는 농촌경제시스템을 작동시킨다. 이 모든 과정에 관여하는 인적자원의 교육, 문화, 소비를 지원하는 농촌생활시스템이 작동한다.

이때 농촌시스템 내부에 물질과 자원이 농축되는 경우에는 농촌은 활성화 될 것이며, 반대로 농축되지 않고 도시와 같은 외부로 방출되면 공동화가 발생한다고 볼 수 있으므로, 농촌체협 또한 스토리두잉을 통한 물질과 자원이 농축될 수 있는 구조를 만드는 것이 중요하다.

(2) 농업 농촌의 공익적 기능

농업농촌은 생산과 생활에 기여할 뿐만 아니라 다양한 공익적 기능을 수행하고 있다. 우선 우리나라 논은 36억톤의 물을 저장하여 춘천댐의 24배에 해당하는 홍수조절기능을 하고 있다. 또한 논을 통해 땅으로 스며드는 물은 약 158억톤이며 우리나라 전체 국민이 사용하는 수돗물의 2.7배에 해당하여 논이 없다면 빗물의 21%만을 생활용수와 공업용수로 활용할 수 있다. 농작물을 재배하기 위한 독은 연간 빗물에 의한 흙 유실량 0.4cm를 방지하여 하천이 매년 41cm씩 높아지는 것을 막고 있으며, 농작물의 재배과정에서 이산화탄소 흡수량은 616만5천톤이며, 산소공급량은 1,603만톤이다.

이와 함께 농촌마을은 품앗이, 농약놀이, 농요 등 원시적인 농경정착단계에서부터 생산과 문화와 관련된 전통문화를 보전하는 기능이 있으며, 국민들의 피곤한 육체와 정신을 건강하게 하는 심리적 안정과 교육의 장으로서의 기능을 가지고 있으며, 인구과밀, 교통난, 주택난 등 도시문제를 완화함으로써 국토의 균형발전을 도모하고 공동체의식을 높이는 기능을 하고 있다.

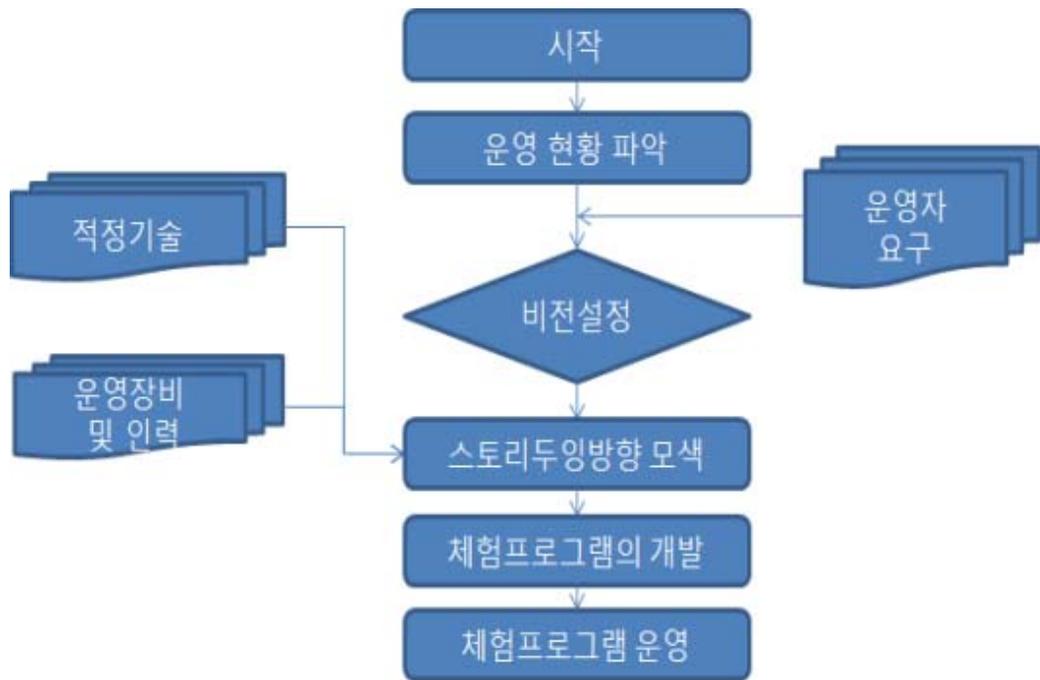
3) 적정기술을 활용한 체험프로그램의 발명과 구상

체험프로그램의 구성에 있어 적정기술의 조건* 을 적용하여 주변에서 쉽게 접할 수 있는 도구나 제품뿐만 아니라 재활용이 가능한 폐자재 등을 활용하고 체험자 스스로의 능동적이고 적극적인 참여가 가능하며 여러 사람의 협동작업이 요구되는 체험으로 구성해 보았다. 적정기술의 조건을 정리해보면, <그림 45>와 같이 적은 비용과 현지의 기술활용, 협동작업과 지역사회 기여 등으로 요약할 수 있다.

1. 적은 비용으로 활용
2. 가능하면 현지에서 나는 재료사용
3. 현지의 기술과 노동력을 활용해 일자리 창출
4. 제품의 크기가 적당하고 사용법이 간단
5. 특정분야의 지식이 없어도 이용할 수 있어야 한다
6. 지역주민 스스로 만들 수 있어야 한다
7. 사람들의 협동작업을 이끌어 내며 지역사회 발전에 공헌해야 한다
8. 분산된 재생 가능한 에너지 자원을 활용
9. 사용하는 사람들이 그 기술을 이해할 수 있어야 한다
10. 상황에 맞게 변화할 수 있어야 한다

<그림 4-5> 적정기술의 조건

농촌체험에 적용하는 스토리두잉 또한 이러한 공익적 가치를 드러내고 높이며, 체험객들이 이를 온전히 느낄 수 있도록 진행되어야 한다. 본 연구에서 적정기술의 개념을 바탕으로 스토리두잉에의 적용방안을 <그림 4-6>과 같이 설정하였다. 즉 현재 유지 관리되고 있는 농촌체험의 현황을 파악하고 농촌체험의 시스템, 사회적 가치, 운영자 요구 등을 파악하여 비전을 설정하며, 적정기술의 목록과 운영장비 및 인력을 바탕으로 이를 해결할 수 있는 스토리두잉의 방향을 모색하고, 프로그램을 개발할 수 있다.



<그림 4-6> 적정기술 적용방안

2. 적정기술 체험프로그램 적용사례

은성농원에 적정기술을 이용한 체험프로그램을 적용하기 위하여 먼저 <표 4-1> 과 같이 운영자 면담을 진행하였다. 인터뷰 결과 운영자의 경우 기존의 사과농장과 연계한 체험프로그램 보다는 농촌생활이나 주변환경과 연계한 체험프로그램의 개발에 대한 요구가 많았으며 예전에 사용하였으나 지금은 주변에서 관찰하기 힘든 수동식 펌프를 활용할 수 있는 방안에 대한 요구가 강하였다.

<표 4-1> 운영자 인터뷰

은성농원은 양질의 사과를 생산(1차)하고 이를 기반으로한 사과 와인을 제조(2차)하여 판매함과 동시에 이를 직접 체험하고 그 체험을 통해 사과와 와인을 알릴 수 있는 여러 가지 체험프로그램을 적용(3차) 하였는데 체험프로그램에 대한 지속적인 개발과 적용이 방문객들의 재 방문과 상품 구매로 이어지는 연결고리 역할을 하는 주요 요인으로 작용하였다.

처음에 체험프로그램은 사과와 와인이 연결된 것들만으로 적용하려 한정 하였으나 이것에 대한 한계성을 느끼고 이후 방문객들이 농촌에서의 여유를 즐길수 있고 재미와 교육적 의미를 느낄 수 있는 것들에 대한 고민을 지속적으로 하게 되었다.

추후 개발하고 싶은 프로그램들은 이전의 농촌생활과 주변환경 및 자원들이 연계된 놀이프로그램 등이었으면 하는 바램은 있으나 아이디어와 인적 자원 등의 부족 등으로 자체 개발에 어려움을 겪고 있으며 이를 해소할 방안이 있었으면 한다.

해외 체험농장 견학시 인상 깊게 보았던 사례중에서 수동식 펌프를 이용하여 간이 수로에 오리를 띄워 흘러 보내는 체험 사례 등을 예로 들며 단순하면서도 재미가 있는 체험도구나 프로그램이 있었으면 하며, 재미와 교육적 요소가 결합된 프로그램 등이 개발되었으면 한다.

현재 은성농원의 경우 농업생산물인 사과를 활용한 체험은 갖추고 있는데 비해 이를 생산하는 과정에 대한 체험이 부족하다. 그렇다고 사과자체를 건드리기에는 현재의 생산시스템을 훼손 할 수도 있어서 사과생산에 필요한 농업용수를 주제로 적정기술을 활용한 농업용수 시설물 체험과 적정기술을 활용한 물대기 체험을 구성하는 것으로 아이디어를 도출하였다.

도출된 아이디어를 구체화하기 위하여 <그림 4-4>의 과정으로 연구를 진행하였다. 기술적 고찰을 하는 단계에서는 물공급이 갖는 의의나 목적을 파악하였고, 시스템 분석에서는 현재 농업용수를 공급하는 시스템을 기술하였으며, 가치분석에서는 강수의 특징과 농업용수시설의 의의를 파악하였다. 파악된 바를 바탕으로 수동식펌프를 활용할 수 있는 방안을 발명하고 구상하였다.

<표 4-2> 스토리두잉의 알고리즘

| 단계 | 내용 |
|-------|--|
| 기술적고찰 | 물은 농업에 있어 가장 중요한 요소로서 수리시설물의 대부분은 이러한 물을 관리하고 공급하기 위한 목적으로 구성되어진다. 수리시설물은 좁게는 벼, 채소와 같은 농작물을 재배하는 데 필요한 물을 공급하고 조절하는데 필요한 시설을 뜻하며 근래에는 농촌 지역의 발전과 함께 그 의미가 확대되어, 농업뿐만 아니라 농촌의 환경 보전 및 생활의 편리성을 향상시키는 여러 시설을 뜻하게 되었다. |
| 시스템분석 | 수리시설물은 크게 빗물을 가두어 두는 시설이나 강으로부터 물을 공급해 주는 시설인 수원공과, 가두어 둔 물을 경지에 보낼 수 있는 시설, 경지에서 필요한 만큼의 물을 이용할 수 있게 하는 시설 및 필요 없는 물을 안전하게 버릴 수 있는 시설 등에 해당하는 평야부 시설로 구분한다. |
| 가치 | 우리나라는 연간 강수량이 상당히 많으나 대개의 강수가 여름에 집중되어 있으므로 농업이 시작되는 봄과 가을에는 강수만으로 작물을 재배할 수는 없다. 따라서 큰 하천이나 강에서 필요한 물을 퍼오거나, 비가 많이 오는 때에 빗물을 가두어 두고 필요한 시기에 논이나 밭에 공급하여야 한다. |
| 발명/구상 | 이러한 수리시설물을 상징할 수 있는 조형물들을 수동식펌프를 이용하여 설치하고 직접 물을 공급해 보는 등의 체험을 통해 놀이의 재미적 요소와 함께 교육적 가치를 구현할 수 있는 프로그램을 구성해 본다. |

이러한 과정이 완료되면 <그림 4-6>를 활용하여 여기에 적정기술을 적용할 수 있는 방안을 도출해야 한다. 체험프로그램의 비전으로는 수리시설물이 유역단위의 농업공동체를 형성하는 것에 착안하여 '수동식펌프와 수로를 활용한 우애체험'으로 설정하였다.

다음으로 스토리두잉방향의 모색을 위하여 다음의 두가지의 사례를 접목해 구성되었다. 첫 번째 사례는 현재 우리나라 농촌 체험 현장에서는 옛날 농촌생활을 재현하는 프로그램 들이 많이 있는데 그중에서 옛날식 수동펌프를 이용하여 직접 물을 퍼올리는 체험과 옛날식 물 지게를 이용하여 물을 날라보는 체험 등이 있다. 이는 옛날 농촌의 생활방식을 직접 체험해 보며 옛날식 도구 등을 활용해 보는 것으로 교육적 효과와 함께 체험자에 많은 재미를 선사해 주고 있는 체험 프로그램이다.

두 번째 사례는 독일에서 1980년대부터 현재까지 이루어지고 있는 팝업 놀이 버스 (Spielwagen)의 운행 사례이다. 36년의 세월만큼 굉장히 다양한 팝업 놀이들이 개발되어 있는데 이중 현지민 들에게 가장 사랑 받고 있는 놀이가 배관, 펌핑놀이이다. 이는 배관연결, 피스톤 펌프, 용두레 펌핑 등 다양한 물 관련 도구를 가지고 놀며 자연스럽게 기술을 이해할 수 있도록 만든 놀이다. 여기에 더해 플라스틱 공들을 함께 띄워서 좀 더 놀이의 재미를 더하기도 하였다. 아이들은 이곳에서 저곳으로 물을 옮겨 담거나 이동하는 경주를 벌이기도 한다.

다음으로 체험프로그램의 개발과 운영이다. 시설물 구성에 있어서는 손쉽게 구할수 있는 자재 등을 활용하고 일체형의 완성품이 아닌 손쉽게 해체 및 설치 등이 가능하도록 하였고, 체험자의 수준과 체험 공간 및 시간 등을 고려하여 다양한 형태의 차등화된 프로그램 적용이 가능하도록 구성되었다. 또한 농업·농촌의 자연환경 및 시설물들을 형상화 하고 이에 다양한 스토리를 접목하여 재미와 함께 교육적 효과를 높일수 있도록 했으며 체험자 스스로가 직접 행해 보고 느껴볼 수 있는 스토리두잉의 요소를 두루 갖출수 있도록 하였다.



<그림 4-7> 우리나라 농촌체험 현장사진



<그림 4-8> 독일 팝업 놀이 버스(Spielwagen)체험 현장사진

1) 시설물 구성 및 제작

① 수원공 시설

빗물을 가두어 두는 시설이나, 강으로부터 물을 공급해 주는 시설인 수원공을 형상화 할수 있는 시설물. 이는 커다란 고무통 등을 이용해 물을 담아 두는 시설물로 상징화 하고 옛날 재래식 펌프를 이용해 물을 공급해 주는 시설로 활용하여 이 두가지 기능을 결합한 시설을 제작한다.

최초로 물을 공급하는 시설물일 뿐만 아니라 배수로 등을 통해 흘러간 물을 다시 모으는 용도로도 사용.



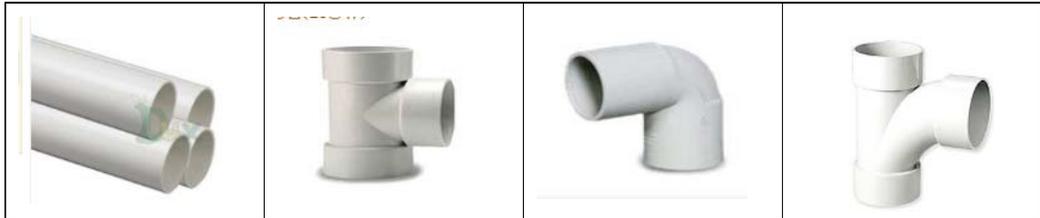
<그림 4-9> 시설의 활용 예시

② 취수터널, 용수로, 배수로 시설

수원공에서 확보된 물을 전달하고 분배하는 시설물. PVC 파이프와 이를 연결해 주는 밸브를 활용하여 1단계 시설에서 공급된 물을 최종 집수장이나 3단계 평야부(논이나, 밭)으로 전달해 주는 시설물.

배관의 너비와 길이 등을 다양하게 구성하고 각기 다른 모양과 각도를 보유한 연결배관 등을 활용하여 단순히 직선형태가 아닌 지형, 지물에 따라 그에 맞도록 적절한 길이와 각도로 구성하여 설치가 가능하며 중력의 원리를 이용하여 설치된 저수지나 배수로의 형태를 구현하기 용이함.

파이프 설치시 배관의 상층부를 절개하여 물이 흘러가는 모습을 볼 수 있거나 흐르는 물을 여러 가지 도구를 이용해 퍼낼수 있도록 만들어 준다.



<그림 4-10> 연결부위

③ 평야부(논이나 밭)

배수나 용수의 형태로 수로를 통해 공급된 물을 최종적으로 받는 논이나 밭 등.

다양한 형태의 상자 등을 이용하여 일반 논이나 밭 뿐 아니라 계단식 논이나 청산도의 구들장 논 등의 모습을 구현하고 체험할 수 있는 계기 마련



<그림 4-11> 경지 대체제

④ 기타 도구

수원공에서 공급된 물을 평야부에 옮겨 담는 도구. 주유 자바라나 바가지, 스펀지 등 일상생활에서 흔히 사용하거나 구하기 쉬운 도구들로서 담겨져 있는 물을 논이나 밭을 형상화한 틀에 옮겨 담을 수 있는 도구들.

1) 체험프로그램의 구성

① 1단계:일체형

체험대상:유아부터 성인까지

체험장소:농촌체험장 및 축제장

체험내용

- 옛날식 수동펌프(수원공)과 고무통(최종 집수장) 사이를 배관(배수로)로 연결하여 설치
- 체험자는 체험을 위한 댓가로 물지게 등을 이용해 물을 길어오는 노동력 제공
- 수동식 펌프를 이용해 물을 공급하고 상부가 개봉된 배수로에 오리배나 고무공 등을 띄워 놓고 물의 흐름에 따라 흘러가는 모습을 연출한다.
- 두대의 수동펌프(수원공)에서 두명(혹은 두팀)이 각자 경합을 벌이는 놀이 구성
- 고무통(최종 집수장)에 모인 물을 주유 자바라나 스펀지, 바가지 등의 도구를 이용하여 각각의 논에 물을 대는 체험을 경합을 통해 놀이화 한다.

옛날식 펌프를 직접 이용해 보고 물을 퍼나르는 등의 단순체험 속에서 아이들의 모래놀이와 같이 몰입하고 집중할 수 있는 기회를 제공하고 상호간의 높이에 따라 중력에 의해 물이 흘러가는 모습을 발견할 수도 있으며 본 시설에 자전거를 이용한 수동펌프 등의 추가 연계로 적정 기술의 요소를 추가 접목해 볼 수도 있을 것이다.

② 2단계:조립형

체험대상:초등 고학년부터 성인까지

체험장소:농촌체험장 및 축제장

체험내용

- 옛날식 수동펌프(수원공)과 고무통(최종 집수장)의 위치를 정해 준다.

- 수원공과 최종 집수장 사이에 지형을 형상화 하는 길을 표시해 주고 길은 일직선이 아닌 유선형 등 다양한 형태로 구성하며 형태와 길이에 따라 난이도를 조정한다.
- 다양한 길이와 너비의 배관과 여러 형태의 연결배관을 제공한다.
- 주어진 도구를 이용하여 환경(물길)에 맞도록 배수로를 조성하고 수동펌프를 이용하여 물의 공급과 논에 물을 대기까지의 체험을 해본다.
- 두팀으로 체험자를 구성하여 상호간의 경합과 협동을 통해 체험의 놀이적 요소를 높인다.

본 체험은 체험자 스스로가 생각하고 협업을 통해 시설물을 구성하며 그 과정에서 중력을 이용하여 물을 공급하는 저수지의 기능 등을 익힐 수도 있으며 지형 지물의 장애요소를 극복해 가는 과정을 통해 창의력 증진과 함께 커다란 성취감을 맛볼수 있다.

③ 3단계:스토리텔링형

체험대상:유아부터 성인까지

체험장소:농촌체험장 및 축제장

체험내용

- 프로그램명:여전인수(汝田引水)
- 형님 먼저, 아우 먼저가 떠오르는 '의좋은 형제' 스토리를 적용
- 아전인수(我田引水) 자기 논에 물을 댄다는 뜻. 이처럼 무슨 일을 자기에게 이롭게 되도록 행하도록 하는게 아니라 의좋은 형제처럼 타인을 먼저 생각하는 교훈을 묘사한 체험
- 내 논에 물을 대는 아전인수가 아닌, 니 논에 물을 대주는 여전인수를 표현
- 1단계 일체형의 체험 시설을 설치후 각각의 펌프를 형님 펌프, 아우 펌프로 구분하고
- 체험자를 형님팀과 아우팀으로 나눈다
- 체험전에 의좋은 형제의 스토리를 전달하고 그 형제가 사는 마을에 심한 가뭄이 들었다는 상황 설정을 전달한다
- 각각의 팀에 주어진 한정된 물을 이용하여 상대팀의 논에 물을 먼저 대주는 팀이 승리하는 식으로 체험 전개

본 체험은 특정 설화나 전설 등의 스토리를 이용하여 그 스토리가 가지고 있는 교훈적 의미

를 체험자에게 놀이를 통해 재미있고 쉽게 전달할 수 있으며 특정 스토리를 부각하고자 하는 지역의 축제 등에 활용가치를 높일 수 있는 효과가 있다.

2) 체험프로그램의 시연

충남 예산군의 대흥면에서 이루어진 ‘의좋은 형제 축제’를 대상으로 상기에 구상된 체험프로그램의 시설물을 직접 제작하여 축제장에서 다수의 체험객들을 대상으로한 시연하였다.

2일간 진행된 체험프로그램의 운영시 첫째날은 프로그램 개발자가 주도적으로 참여하여 진행과 설명을 통해 진행주체(청소년 자원봉사자 및 마을주민)들이 진행요령 및 프로그램의 의미를 이해할 수 있도록 구성하였으며 둘째날은 전날의 경험을 바탕으로 진행주체들이 주도적으로 진행할 수 있도록 유도.



<그림 4-12> 체험프로그램 시설물 제작 사진



<그림 4-13> 체험프로그램 진행 현장 사진

체험프로그램의 실질적 개발 및 시연의 과정을 통해 스토리두잉의 알고리즘을 적용하여 봄으로서 프로그램 개발의 틀을 마련하는 계기가 되었다. 프로그램 구성시 자재의 선정과 제작 과정, 체험프로그램 진행 등에 있어서도 <그림 4-6> 적정기술의 조건들에 부합하는 프로그램 개발을 목적으로 하였으며 이를 통해 새로운 형태의 체험프로그램이 형성될 수 있었다.

체험프로그램의 진행 과정상에 있어서도 진행자의 개입이 최소화 되는 시점에서 체험에 참여하는 주체(특히 아이들) 스스로가 체험 규칙의 변화 등을 도모하는 등 체험자 중심의 프로그램으로 변모해 가는 모습도 볼 수 있었다.

이는 향후 체험자의 다양한 연령대 별로 참여가 가능하도록 체험프로그램의 난이도를 차등 적용하여 차별화된 단계별 프로그램으로 구성해 볼 수 있을 것으로 기대된다.

제5장 결론 및 정책제언

1. 요약 및 결론

본 연구에서는 농촌체험의 개선을 위한 적정기술의 활용방안을 연구하기 위하여 2015년도에 진행된 충남연구원의 '충남도 도농교류 활성화 방안 연구', '어린이 농산어촌체험형 교육체험 활성화 방안 연구' 등을 재고찰하여 정리하며, 적정기술 관련 활동가의 설문조사를 통해 농촌체험과 적정기술의 접목 가능성을 파악하고, 예산군의 학교들의 3개년 교육체험프로그램을 분석하여 수요자 입장의 현황 및 문제점을 파악하고, 예산군 체험마을의 현황자료와 관리자 인터뷰를 통해 공급자 입장의 현황 및 문제점을 파악하려 하였다.

적정기술을 활용하여 체험프로그램을 개선하기 위하여 체험프로그램의 개발과정을 정리하였고, 스토리두잉 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발하였다. 개발된 과정을 실제 체험농장에 적용하여 체험프로그램을 구상하고 이를 실제 제작 시현함으로써 접목가능성을 파악하고자 하였다. 마지막으로 이를 정리하여 충남 농촌체험 활성화를 위한 적정기술의 접목에 대한 정책을 제언하였다.

1) 정책과 기존연구에 대한 이론적 고찰

우리나라는 2000년대 이후 국민소득 수준의 향상으로 도시민들이 농촌을 찾기 시작하고 농촌은 고령화를 극복하기 위한 하나의 대안으로 농어촌체험관광을 선택하여 관주도의 도농교류활동 및 농어촌마을 만들기 사업 등을 통해 농어촌 마을의 외형조성과 시스템 마련에 노력해 왔다. 다른 한편으로 2000년 초반부터 본격적으로 도입 확산되기 시작한 우리나라의 적정기술 역시 민간활동 중심으로 이어져 오던 흐름이 현시점 들어 지방정책에 적극 반영하려는 움직임과 함께 민관 협조 체계가 면밀하게 이루어지고 있는 상황이다.

이처럼 비슷한 시기에 그 필요성이 인식되어지고 꾸준히 발전되어온 농업·농촌 정책과 적정기술 두 분야가 앞서 거론된 자유학기제 전면 시행과 같은 교육정책과 맞물려 새로운 전환점에 접어들고 있다. 자유학기제 전면 시행후 우리의 교육현장 및 일선 현장에서는 새로운 체험처에 대한 수요가 크게 증대되어 집과 동시에 체험처에 대한 기대와 요구 수준이 높아지며 기존의 단순하고 천편일률적인 체험거리들에 비해 보다 교육적인 요소 등이 가미된 체험대상

을 찾게 되었다. 이에 적정기술은 교육적 요소와 함께 환경과 에너지에 대한 중요성이 나날이 높아지고 있는 현상속에 걸맞는 많은 요소들을 내포한 분야이다.

충청남도는 이러한 일련의 적정기술 확산·보급 시책 사업인 '나눔을 위한 선택'으로 정부3.0 환경행정 우수사례 경진대회에서 최우수상을 수상하였다. 이는 충청남도가 적정기술을 통해 기후변화에 대한 대응과 소외계층을 위한 환경 친화적 기술을 확산시키는 사업으로 전국 광역 자치단체 가운데서 최초로 도입·추진하고 도 환경정책과를 중심으로 여러 관계기관 및 민간단체 등과 활동기반 조성에 노력한 결과라 할 수 있다. 이와 함께 충청남도에는 타 시군 등에 비해 많은 수의 적정기술 단체 및 전문가 등이 활동하고 있으며 환경에 대한 도민의 인식 향상으로 적정기술의 확산 여건이 충족되어져 있다.

향후 건립될 적정기술센터(에듀파크)는 자유학기제를 위한 직업체험 뿐만 아니라 초등학교의 창의적 체험활동과 더 나아가 귀농귀촌을 꿈꾸거나 농촌에서의 삶을 영위하고자 하는 성인들에게도 체험의 산지가 될수 있는 교두보 역할을 할 수 있을 것이며 농촌체험과 적정기술의 연계성은 향후 체험문화 및 체험산업에 있어 새로운 분야로 거론되고 부상할 여지가 크며 그 중에서도 충청남도가 선도적 역할을 할 가능성이 많을 것으로 예상된다.

이에 반해 지나치게 관주도로 이루어 지고 있는 농업·농촌 체험지 등의 경우 새로운 변화에 능동적으로 대처하기 어려운 현장의 여건상 우리가 풀어야할 숙제들 역시 많다고 할 수 있으나 이 역시 민과 관이 머리를 맞대고 함께 하고자 한다면 충분히 해결되어질 것으로 판단된다.

2) 농촌체험과 적정기술 현황 파악

설문조사 결과 적정기술에 관련자들의 농촌체험에 대한 빈도수는 5점 만점에 3.63점으로 높지 않았고, 농촌체험에 적정기술을 적용할 요소가 있다는 물음에 대해서는 4.57점으로 매우 높게 나타났으며, 적정기술에 체험적 요소가 있다는 물음에 대해서도 4.68점으로 매우 높았으며, 적정기술의 교육적 가치에 대해서도 4.79점으로 높게 나타났다. 반면, 적정기술의 체험에 놀이적 요소에 대해서는 4.47로 상대적으로 낮게 조사되었다.

그동안 충남도는 도농교류 분야에서 많은 성과를 냈다. 지역농산물 소비 확대와 도농 상생 발전 촉진을 위한 농촌체험휴양마을 조성을 통해 2011년 청양 알프스마을, 2013년 홍성 거북이마을, 2014년 청양 칠갑산산꽃마을, 2015년 청양 알프스마을이 전국 단위 농촌마을대상과 도농교류대상을 연거푸 수상하는 성과를 거두었다. 또한 2014년에 충남도, 대전광역시, 세종시

등 충청권 3개 시도가 참여하는 도농교류 박람회인 「고향마실 페스티벌」은 해를 거듭할수록 열기를 더해가고 있어 현재는 전국적 모델로 타 시도에 벤치마킹이 되고 있다. 마지막 2011년 14개교에서 시작된 도심 속의 학교는 만들기 사업은 2014년 101개교로 확대될 만큼 도시학교로부터 큰 호응을 얻고 있다.

2015년 현재 전국의 농어촌체험마을은 1,259개로 전년 대비 713개 감소했다. 불과 2년 만에 36.2%가 감소한 것이다. 특히, 어촌체험마을과 산촌생태마을은 약 1/3로 감소됐다. 마찬가지로 충남도의 경우 2015년 11월 기준 농어촌체험마을 등록마을 수는 171개로 전년 대비 84개가 감소해 감소폭도 33.0%에 이르렀다. 하지만 그 감소폭은 전국 대비 낮은 편이어서 충남도의 농어촌체험마을 비중은 12.9%에서 13.6%로 다소 상승했다.

2013년보다 2014년 평균 매출액은 다소 하락한 것으로 나타나나 체험 수익은 다소 증가하는 것으로 나타났다. 세부 내역을 보면, 특히 음식의 평균 매출액이 감소한 것으로 나타났다. 세부 내역을 보면, 특히 음식의 평균 매출액이 감소한 것으로 나타났다. 2013년 체험마을당 음식의 평균 매출액은 23.2백만 원이었으나 2014년에는 12.3%로 거의 절반 가까이 감소했다.

구체적으로 농촌체험현황을 소비자 측면에서 파악하기 위하여 6개 초등학교의 2014에서 2016년까지의 체험학습 장소와 주요 활동 내용을 구하여 분석한 결과 천안상록리조트, 서울랜드, 한국민속촌, 대전오월드, 덕산리솜캐슬 등 관광지의 경우 체험이라는 이름을 붙이고 있으나 주요 활동이 단순방문 또는 견학, 여가활동에 그치고 있어 지양해야 할 방문장소로 판단되며, 서천국립생태원, 국립과천과학관, 식물원, 자연휴양림, 잡월드 등 교육문화시설은 설립목적에 명확한 경우에는 방문 시 주요 활동이 잘 드러나는데 반해 학생수련원 등 학생활동을 단순 자원하는 시설이거나 수영장 등 단순 여가시설의 경우에는 체험학습과는 거리가 있다고 판단된다. 목장, 농원, 농장, 꼬지락 등 체험농가의 경우에는 젖소, 사과 등 특정자원에 연계된 수확, 가공, 제조 등이 명확하게 규정될 수 있었다. 그러나, 아산옹기마을, 공주 치즈마을, 알토란사과마을, 청양 된장이야기체험장, 뒤옹박고을 등 농촌마을의 경우 주요활동내용을 분석해 보면 전통놀이 이외에는 이렇다 할 체험내용이 없거나, 체험농가의 내용과 중복됨을 확인할 수 있었다. 체험프로그램을 인솔하는 인솔자의 인터뷰 결과는 농촌체험프로그램은 농가나 마을단위의 소규모로 운영되어 체험시기의 조정 등의 유연성이 부족하고, 체험지도자의 역량에 따라 학생들의 체험만족도나 교육의 정도가 달라지며, 체험시간의 불확실성이 큰 문제점을 가지고 있어 검증된 몇몇 농가나 마을에만 집중할 수 밖에 없다고 하였다. 체험프로그램을 지

도하는 관리자의 인터뷰 결과는 농촌체험프로그램을 전문적으로 지도할 수 있는 인력이 없고, 체험시기나 조건이 한정되어 있다는 것과 새로운 프로그램을 익히기에는 여력이 부족하다는 어려움이 있는 것으로 나타났다.

즉 농촌체험이 예전과 같이 먹고 마시는 소비적인 요소보다 체험적인 요소로 변해가고 있음을 알 수 있었으며, 이를 위해 적정기술을 이용한 다양한 체험프로그램의 개발이 필요한 것으로 판단된다. 현재 체험객이 많은 은성농원의 경우에도 이러한 수요가 명확한 것으로 조사되었다.

3) 적정기술을 활용한 체험프로그램의 개선

적정기술을 활용하여 체험프로그램을 개선하기 위하여 본 연구에서는 체험프로그램의 개발 과정을 자원조사 및 평가, 개발방향의 설정, 아이디어 탐색, 아이디어 평가, 사업성 평가, 프로그램 기획, 현장확인, 프로모션, 프로그램 실행, 평가 및 개선의 순서로 정리하였다. 이중 자원조사 및 평가 개발방향의 설정에 대하여 정(2009)은 농촌마을의 자원특징에 따라 가능한 농촌 체험프로그램의 유형을 발굴하여 제안한 바 있어 이를 부록에 정리하였다. 지역의 자원에 따라 농촌체험프로그램의 개발방향이 설정되더라도 이를 구현할 아이디어를 탐색해야 하는데 현재까지는 농작물이나 장소에 대한 스토리를 바탕으로 이를 기획하고 프로그램을 개발하는 스토리텔링 방식이 많이 차용되고 있다. Kang(2016)은 농업유산의 효율적인 보전과 활용을 위하여 스토리두잉기법의 적용연구에서 기존의 스토리텔링은 자원이 유지 보전될 수 있는 시스템이나 지니고 있는 가치에 대한 고려가 부족하다는 문제점을 지적하며 체험자가 체험과정에서 시스템이나 가치에 대해 이해하는 스토리두잉기법을 적용할 것을 제안하였다.

본 연구에서는 스토리두잉 기법을 도입하여 그 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 과정을 개발하였다. 이는 대상자료와 사회적 통찰을 통하여 (1) 농업생산, 농촌환경, 농촌생활, 농촌경제의 시스템적 요소를 분석하고, (2) 대상이 갖는 경관적, 역사적, 문화적, 도덕적 가치를 파악하며, (3) 현대사회에서 재미를 느낄 수 있는 구상을 통해 체험프로그램을 발명하고, 체험객들이 의미를 찾을 수 있는 구성을 발견하여 체험과정에서 재미와 함께 대상을 이해하고 그 가치에 공감할 수 있도록 하는 것이다.

농촌체험에 적용하는 스토리두잉은 공익적 가치를 드러내고 높이며, 체험객들이 이를 온전히 느낄 수 있도록 진행되어야 한다. 즉 현재 유지관리되고 있는 농촌체험의 현황을 파악하고

농촌체험의 시스템, 사회적 가치, 운영자 요구 등을 파악하여 비전을 설정하며, 적정기술의 목록과 운영장비 및 인력을 바탕으로 이를 해결할 수 있는 스토리두잉의 방향을 모색하고, 프로그램을 개발할 수 있다.

개발된 과정을 은성농원에 적용하고자 자료수집과 요구도조사를 하였으며, 스토리두잉의 알고리즘에 따라 기술적고찰, 시스템분석, 가치, 발명, 구상의 과정을 통해 '수동식펌프와 수로를 활용한 우애체험'을 설정하였으며, 이를 충남 예산군의 대흥면에서 이루어진 '의좋은 형제 축제'를 대상으로 상기에 구상된 체험프로그램의 시설물을 직접 제작하여 축제장에서 다수의 체험객들을 대상으로 시연하고 그 결과를 정리하여, 은성농원의 축제에서 진행하였다.

2. 정책제언

우리나라의 농업과 농촌이 2000년대 이후 국가차원의 지속적인 지원과 육성정책 등을 통해 발전을 거듭해 온 것도 사실이나 그만큼 많은 문제점을 안고 있다. 대부분의 농촌 현상이 국가의 지원에 의존하는 현실에서 생산과 가공에서 서비스 관광산업까지 아우르는 6차 산업이라는 틀을 만들고 유지 발전시킨다는 것은 쉽지 않다. 그 중에서도 서비스 관광산업이라는 3차 산업 분야의 경우 개별 농가 차원에서는 낯설고 어려운 문제이다. 차별화된 체험 프로그램이 없다는 이면에는 프로그램을 개발하고 적용할 인적자원이 없다는 문제도 있지만 차별화 될 만큼의 특화된 환경이나 자원이 적다는 보다 근본적인 어려움도 있다. 이러한 여건 속에서 체험의 요소를 발견해 내고 체험프로그램을 구상한다 해도 체험자의 자발적이고 적극적인 행동을 유도해 내는 것은 또 하나의 커다란 숙제로 다가올 것이다. 이러한 제반여건과 본 연구과정에서 얻어진 결과물 등을 바탕으로 몇 가지 제언하고자 한다.

1) 충남 체험마을 현황조사 및 체험 데이터베이스 구축

지금까지 전통테마마을, 녹색농촌체험마을, 정보화마을, 창조적마을만들기 등 체험마을을 만들기 위한 다양한 지역개발사업이 시행되었으나 이들의 운영현황에 대한 조사나 통합적으로 사후관리할 수 있는 시스템이 부재한 상황이다. 실제 네이버에서 제공하는 충남의 체험마을은 충남 청양의 알프스마을, 칠갑사니마을, 충남 공주의 예하지마을, 충남 서천의 동자북마을 뿐이며, 체험프로그램도 화장품이나 공예품 만들기, 레저나 스포츠 등에 한정되어 있다. 따

라서, 충청남도 체험마을의 조성 및 운영 현황을 파악할 필요가 있으며, 이를 바탕으로 인적, 물적 자원을 포괄하는 체험 데이터베이스를 구축하고, 충청남도 농촌체험의 활성화를 위해 종류나 수준을 조정하고 지원할 수 있는 체계를 구축할 필요가 있다.

2) 적정기술 체험프로그램 매뉴얼 제작

일반인들에게는 적정기술이 아직은 생소한 개념이지만 민간 활동가들을 중심으로한 적정기술관련 프로그램이나 워크샵 등은 활발하게 진행되어 지고 있으며 이 과정에서 성인들 뿐만 아니라 대안학교 등을 통해 학생들을 대상으로 한 체험프로그램도 다수 개발되어 진행되어지고 있다. 다만 적정기술 중에서도 체험분야에 대해 체계적으로 취합된 자료나 이를 정책적 차원에서 적용하는 사례는 많지 않으며 충남도 차원에서 이를 추진하여 일선 체험농가나 관계자들이 현지의 상황에 맞게 적용 가능한 매뉴얼을 제작 보급한다면 충남형 적정기술 체험프로그램의 형성이 가능할 것이다.

본 연구에서는 스토리두잉원리를 적용하여 체험농가의 수요와 자원을 바탕으로 프로그램을 구성하여 시행하는 일련의 과정을 진행하였다. 이러한 일련의 활동을 확산하여 충남의 농촌체험 현장에 적정기술을 연계한다면 ‘충남에 가면 그것이 있다’는 식으로 충남만의 고유한 체험문화를 형성하는 좋은 계기가 되리라 본다.

3) 충남도 도정 정책과 적정기술의 연계를 통한 체험문화 확산

이미 앞서 살펴본 보와 같이 충남도는 적정기술을 도정에 적극적으로 반영하며 이를 지속적으로 확산시키려는 노력을 하고 있으며 적정기술센터(에듀파크) 등의 건립으로 그러한 활동을 구체화 하고 있다. 향후 건립될 적정기술센터(에듀파크)를 적정기술 체험의 산지로 적극 활용하여 창의적 체험활동 및 자유학기제 등의 프로그램과 연계한 활동을 활성화 하고 그 속에서 얻어진 결과물들을 일반 체험농가에서도 적용할 수 있는 시스템을 구축하는 방안이 마련되어야 한다고 본다.

참 고 문 헌

- 김용렬, 박시현, 2013, 2012년 농촌관광 수요와 시장 규모, 한국농촌경제연구원.
- 박경철, 조영재, 2015, 충남도 도농교류 활성화 방안 연구, 충남연구원 전략연구 2015-33.
- 유학열, 이영옥, 조영재, 윤정미, 2012, 어린이 농산어촌체험형 교육체험 활성화 방안 연구, 충남발전연구원 전략연구 2012-07.
- 박시현, 김용렬, 권인혜, 류경선, 2012, 농촌관광의 새로운 방향과 정책과제, 한국농촌경제연구원.
- 손화철, 2009, 적절한 적정기술, 적정기술 1. 5-18.
- 신동희, 2015, 사용자 경험 기반 스토리두잉의 작동원리에 관한 연구, 한국디지털콘텐츠 학회논문지 16(3).
- 김인철, 2014, 스토리 두잉: 인문학 시대, 대중의 마음을 얻는 소통의 기술, 컬처그라피.
- 장우석, 2013, 농어촌 폐교의 복합 자원화를 위한 잠재력평가모델 개발, 공주대학교 대학원 박사학위논문.
- 정남수, 2009, 웰빙산업과 마케팅 - 웰빙생활과 농촌체험, 협신사
- 조록환, 최재웅, 박덕병, 박석희, 최현석, 2008, 농촌활력화를 위한 테마별 농촌체험 상품개발, 농업과학기술원 REM 0083054: 82-113.
- 이재영, 2009, 적절한 녹색성장을 위한 과학기술의 의식, 이성, 선택, 적정기술 1. 45-60.
- 이주성, 2010, 사회적 기업과 대학교육: KAIST 사회적기업경영 과목을 중심으로, 적정기술 2(1). 11-22
- 에른스트 슈마허, 2002, 작은 것이 아름답다, 문예출판사. 이상호 역.
- 홍성욱, 2013, 적정기술의 의미와 역사, 과학기술정책 21(2). 51-57.
- 홍성욱, 2009, 소외된 90%를 위한 공학설계 현황, 적정기술 1. 19-32.
- 최지연, 2012, 초등학교 실과교육에서 적정기술의 교육적 활용 방안, 초등교과교육연구 16. 139-156.
- 최수명, 2013, 농촌계획학, 동명사
- 최수명 외, 2014, 농어촌개발컨설턴트 교육교재, 한국농어촌공사 인재개발원
- 박영일, 2008, 체험유형 선호에 따른 농촌체험관광마을태도가 방문의도에 미치는 영향에 관한 연구, 상명대학교 대학원 박사학위논문
- 이선희, 2000, 현대관광의 이해, 대왕사
- 박석희, 2001, 나의 문화관광 탐구, 백산출판사

- 조순재, 2004, 주민참여계획모델에 의한 농촌 어메니티 자원발굴 및 설계기술 현장적용 연구, 농촌진흥청
- 안영철, 2002, 전통예절과 문화를 주제로 한 체험관광 프로그램 연구, 문화관광연구, 4(4), 103-104.
- 고선영, 2008, 농촌체험관광마을의 장소자산과 유형 : 경기도 농촌체험관광마을을 사례로, 한국지역지리학회지, 14(4), 418-435.
- 조록환, 2003, 농촌관광사업지역에서 사회자본이 주민참여에 미치는 영향, 서울대학교 대학원 박사학위논문
- 김보균, 손호기, 이명숙, 박인환, 2011, 농촌체험마을 방문객 선택속성에 대한 만족과 재방문 의사에 미치는 영향, 농촌지도와 개발, 18(3), 531-550.
- 최애순, 2012, 합전마을 분석을 통한 농촌체험관광마을의 단계별 추진방향연구, 충북대학교 대학원 박사학위논문
- Kang, D. W., Jung, N. S., You, H. Y., 2016, Application of story-doing for sustainable of agricultural Heritage, 3rd conference of east asia research association for agricultural heritage system. 331-335.

부록 1: 농촌마을 재편에 관한 주민의식 조사표
『충남 농촌체험 개선을 위한 적정기술 활용방안』
연구를 위한 설문조사

-

안녕하십니까?

본 설문지는 충남연구원의 『충남 농촌체험 개선을 위한 적정기술 활용방안』에 관한 연구를 진행함에 있어 적정기술과 농촌체험과의 관련성 및 현재 국내에서 진행중인 적정기술 관련 체험 프로그램에 대한 실태 조사를 목적으로 하고 있습니다. 이에 대한 자료를 적정기술 관련자 및 활동가 분들의 의견을 수렴하여 본 계획에 반영하고자 마련된 것입니다.

문항에는 정답이나 오답이 없이 귀하의 의견을 적는 것이고 본 조사의 데이터는 통계적으로만 이용할 것을 약속드리며, 여러분의 훌륭한 의견이 본 연구에 잘 반영될 수 있도록 도와주시면 감사하겠습니다.

2016년 06월

주관부서 : 충남연구원

조사기관 : 공주대학교 농공학과, 연구책임자 정남수 교수

☎ 문의처

적정기술은 낙후된 지역이나 소외된 계층을 배려하여 만든 기술로 첨단 기술보다 해당 지역의 환경이나 경제, 사회 여건에 맞도록 만들어진 기술을 말한다. 많은 돈이 들지 않고, 누구나 쉽게 배워서 쓸 수 있으며, 그것을 쓰게 될 사람들의 사정에 맞는 기술이다.

농촌체험이란 농경지나, 농촌, 강이나 산 등을 포함하는 공간에 부존하는 자원을 활용하여 즐거움을 주는 모든 활동, 즉 산이나 들녘과 강호수가의 농촌에 체재하며 매력적이고 다양한 농촌생활을 체험하고 이를 통하여 몸과 마음을 재충전하는 활동이다.

※ 다음 질문에 체크하여 주세요

| | |
|------|--|
| 성 별 | ① 남성 ② 여성 |
| 연 령 | ① 10대 ② 20대 ③ 30대 ④ 40대 ⑤ 50대 ⑥ 60대 이상 |
| 활동지역 | |

※ 해당되는 항목에 V 또는 O로 표시해 주십시오.

1. 농촌체험을 자주 가시나요?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

2. 농촌체험에 적정기술을 적용할 요소가 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

3. 적정기술에 체험적 요소가 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

4. 적정기술 체험에 교육적 가치가 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

5. 적정기술 체험에 놀이적 요소가 있다고 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 그저 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다

6. 적정기술 체험과 관련하여 귀하께서 알고 계시는 체험들을 구체적으로 기술해 주세요.

7. 6번 항목과 관련하여 적정기술 체험이 활발하게 진행되어 지고 있는 단체 및 기관에 대해 아시는 바가 있다면 기재해 주세요

| |
|--|
| |
|--|

※ 다음 질문에도 체크하여 주세요

| | |
|-------|--|
| 성 명 | |
| 연 락 처 | |
| 이 메 일 | |
| 소속단체 | |

부록 2: 관내 초등학교 체험학습 운영현황

1. A초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|-----------|--------------------------|--------------------------------------|
| 일 시 | 대 상 학년 | 장 소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 1학년 | 당진태신목장 | 우유짜기, 아이스크림만들기 체험 |
| | 2학년 | 천안상록리조트 | 동물과 식물 특징 살펴보기 |
| | 3학년 | 서천국립생태원 | 생태체험활동 및 에코리움 관람 |
| | 4학년 | 서울랜드 | 야생화 꽃밭 및 나무 관찰, 캐릭터퍼레이드 관람 및 놀이기구 체험 |
| | 5학년 | 롯데월드 | 민속박물관 관람 및 놀이시설 체험 |
| | 6학년 | 에버랜드 | 할로윈 문화체험 및 놀이시설 체험 |
| 2015 | 1학년 | 당진태신목장 | 우유짜기, 아이스크림만들기 체험 |
| | 2학년 | 천안상록리조트 | 동물과 식물 특징 살펴보기 |
| | 3학년 | 서천국립생태원 | 생태체험활동 및 에코리움 관람 |
| | 4학년 | 서울랜드 | 야생화 꽃밭 및 나무 관찰, 캐릭터퍼레이드 관람 및 놀이기구 체험 |
| | 5학년 | 한국민속촌 | 전통, 세계민속관 관람 및 공연관람 |
| | 6학년 | 경주 | 신라시대 유적지 견학 |
| | 4학년 | 국립과천과학관 | 과학관, 천문시설 관람 |
| | 5학년 | 롯데월드 | 민속박물관 관람 및 놀이시설 체험 |
| | 6학년 | 에버랜드 | 할로윈 문화체험 및 놀이시설 체험 |
| | 1학년 | 부여땅미술학교 | 부여땅미술학교 체험 |
| 2학년 | 장영실과학관 | 곤충원, 전망대 관람 | |
| 3학년 | 평택학농원 | 고구마캐기, 바나나보트 체험, 미술공연 관람 | |
| 2016 | 1학년 | 당진태신목장 | 우유짜기, 아이스크림만들기 체험 |
| | 2학년 | 천안상록리조트 | 동물과 식물 특징 살펴보기 |
| | 3학년 | 서천국립생태원 | 생태체험활동 및 에코리움 관람 |
| | 4학년 | 서울랜드 | 야생화 꽃밭 및 나무 관찰, 캐릭터퍼레이드 관람 및 놀이기구 체험 |
| | 5학년 | 한국민속촌 | 전통, 세계민속관 관람 및 공연관람 |
| | 6학년 | 경주 | 신라시대 유적지 견학 |

2. B초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|-------|-------------|------------------|
| 일 시 | 대상학년 | 장 소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 4-6학년 | 세종시식물원 | 식물 관찰 및 숲 체험 |
| | 4-6학년 | 충청남도학생수련원 | 수련활동 |
| | 1-2학년 | 공주임실치즈스쿨 | 치즈만들기 체험 |
| | 1-2학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 3-4학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 5-6학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 1-6학년 | 아산옹기마을 | 옹기 체험 |
| | 1-6학년 | 은성농원 | 사과 따기 체험 |
| | 1-6학년 | 수당기념관 | 역사문화체험 |
| | 1-6학년 | 지산리조트 | 스키 체험 |
| 2015 | 1-3학년 | 대전오월드 | 놀이기구 체험 및 동식물 관찰 |
| | 4-6학년 | 과천서울랜드 | 놀이기구 체험 및 동식물 관찰 |
| | 1-3학년 | 봉수산자연휴양림 | 숲체험 |
| | 4-6학년 | 충청남도학생임해수련원 | 해양수련활동 |
| | 3학년 | 예산학생수영장 | 수영체험 |
| | 3학년 | 예산학생수영장 | 수영체험 |
| | 1-6학년 | 맛있는 텃밭 | 식생활 체험 |
| | 5-6학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 3-4학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 5-6학년 | 잡월드 | 직업체험 |
| | 1-2학년 | 예산군학생수영장 | 수영체험 |
| | 1-6학년 | 수당기념관 | 문화예술 체험 |
| | 1-6학년 | 충남학생교육문화원 | 예술체험 |
| | 1-3학년 | 대전어린이회관 | 문화예술 체험 |
| | 4-6학년 | 경주 일대 | 역사 문화 체험 |
| | 3-6학년 | 예산종합운동장 | 과학창의축전 체험 |
| | 1-6학년 | 태신목장 | 목장 체험 |
| | 1-6학년 | 은성 농원 | 농장 체험 |
| | 5-6학년 | 예산전통옹기 | 전통옹기체험 |
| | 5-6학년 | 독립기념관 | 독립 기념관 체험 |
| 2016 | 1-6학년 | 서울 일대 | 문화재 및 도시문화 체험 |
| | 1-6학년 | 충의사 | 윤봉길평화축제 참여 |
| | 1-2학년 | 덕산리습 | 수영체험 |
| | 3-6학년 | 지산리조트 | 스키 체험 |
| | 3-6학년 | 이순신빙상장 | 빙상 체험 |

3. C초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|-----------|--------------|----------------------|
| 일시 | 대상학년 | 장소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 4~6학년 | 충의사,도중도 | 윤봉길문화축제 체험 |
| | 1~6학년 | 현충사 | 현충사 참배 및 기념관 관람(오전) |
| | 1~6학년 | 국가민방위안전재난교육원 | 안전교육(오후) |
| | 1~6학년 희망자 | 예산군옛이야기축제 | 축제 체험 |
| | 1~6학년 희망자 | 덕산온천축제 | 축제 체험 |
| | 1~2학년 | 도청 문예회관 | 해와달 뮤지컬 관람 |
| | 1~6학년 | 예산사과농장 | 사과따기 및 사과잼만들기 체험 |
| | 1~6학년 | 공주시 치즈마을 | 치즈만들기, 피자만들기 체험(오후) |
| | 1~6학년 | 청양문예회관 | 명품기획공연 퓨전국악관람(오후) |
| | 2015 | 5~6학년 | 충남교육정보원 |
| 4~6학년 | | 충청남도교육청 | 찾아가는 입림미술관 관람 |
| 4~6학년 | | 충의사,도중도 | 윤봉길문화축제 체험 |
| 1~6학년 | | 대전국립현충원 | 현충원 관람, 참배 및 묘비닦기 봉사 |
| 4~6학년 | | 잡월드 | 직업체험 |
| 4~6학년 | | 예산군 추사고택 | 추사고택 및 추사기념관 관람 |
| 1~2학년 | | 김한중의사 고택 | 김한중의사 고택 및 기념관 관람 |
| 1~6학년 | | 뿌리공원, 오월드 | 족보박물관 관람 및 오월드 놀이공원 |
| 1~6학년 희망자 | | 예산군옛이야기축제 | 축제 체험 |
| 2016 | 1~6학년 | 충의사,도중도 | 윤봉길문화축제 체험 |
| | 1~3학년 | 대전아쿠아리움 | 세계의 어류 관찰 |
| | 4~6학년 | 용인민속촌 | 용인 민속촌 관람 및 체험 |

4. D초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|-------|-----------------|-------------------------------|
| 일 시 | 대상학년 | 장 소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 1~2학년 | 도고 세계꽃식물원 | 손수건 물들이기 체험, 물놀이 체험, 꽃 관찰 |
| | 3~6학년 | 덕산 리솜 스파캐슬 | 여름철 물놀이하기 |
| | 1~2학년 | 대전 어린이회관 | 체험존 상상놀이터 활동, 뮤지컬 관람 |
| | 5~6학년 | 대전 오월드 | 사파리, 주랜드, 플라워 랜드 체험 및 놀이기구 이용 |
| | 3~4학년 | 서천국립생태원 | 다양한 기후에서 사는 동식물 관찰하기 |
| | 3~4학년 | 키자니아 | 직업 따라하기 체험활동 |
| | 5~6학년 | 임립미술관 외 2곳 | 문화예술 체험 |
| 2015 | 1~2학년 | 대전 오월드 | 놀이기구이용및사파리체험 |
| | 3~6학년 | 태신목장 | 목장체험, 아이스크림 만들기 활동 |
| | 3~4학년 | 뒤웅박고을 | 두부만들기, 민속놀이 체험 |
| | 5~6학년 | 계룡산 도예촌 외 1곳 | 도자기 만들기 체험 |
| | 1~2학년 | 태신목장 | 목장체험, 아이스크림 만들기 활동 |
| | 4~6학년 | 아람농장 | 사과의 한살이, 사과잼 만들기, 사과따기 체험 |
| | 1~3학년 | 아람농장 | 사과의 한살이, 사과잼 만들기, 사과따기 체험 |
| | 1~6학년 | 천안 상록리조트 | 눈썰매 타기 및 아쿠아 피아 체험 |
| 2016 | 5~6학년 | 보령개화공원 에너지월드 | 에너지월드, 개화예술공원, 레일바이크 체험 |
| | 4~6학년 | 독립기념관 | 나랑 닮은 독립운동가와 관련된 체험활동 |
| | 1~2학년 | 대전 어린이회관 | 체험존, 상상놀이터 활동, 뮤지컬 관람 |
| | 3~4학년 | 서천 국립생태원 | 생태해설사와 함께 에코리움 체험 |
| | 5학년 | 성남 잡월드 | 직업체험활동 |
| | 5~6학년 | 꿈지락적정기술협동조합 | 적정농기계 체험, 모내기 체험 |

5. E초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|-------|--------------------|------------------------------|
| 일 시 | 대상학년 | 장 소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 1학년 | 천안 상록리조트 | 놀이기구 타기, 탈 만들기 체험 |
| | 2학년 | 천안 상록리조트 | 놀이기구 타기, 탈 만들기 체험 |
| | 3~4학년 | 청양 고운식물원 | 민속놀이 및 손수건 꽃 물들이기 체험, 식물원 관람 |
| | 5학년 | 공주국립박물관 외 2곳 | 박물관, 신석기 유적지, 무령왕릉, 공산성 관람 |
| | 1학년 | 대전 오월드 | 동식물 관찰 및 사파리, 놀이 기구 체험 |
| | 2학년 | 대전 오월드 | 동식물 관찰 및 사파리, 놀이 기구 체험 |
| | 3~4학년 | 대전 오월드 | 동식물 관찰 및 사파리, 놀이 기구 체험 |
| | 5학년 | 용인 에버랜드 | 동식물 관찰 및 사파리, 놀이 기구 체험 |
| 2015 | 1학년 | 천안 상록리조트 | 놀이기구이용및매직버블체험 |
| | 2~3학년 | 공주 치즈 스쿨 | 피자, 치즈 만들기, 송아지 우유주기 체험 |
| | 4학년 | 당진 태신목장 | 목장체험, 아이스크림 만들기 활동 |
| | 5학년 | 용인 에버랜드 | 동식물 관찰, 놀이기구 체험 |
| | 1학년 | 대전 오월드 | 동물원, 사파리 체험, 놀이기구 체험 |
| | 2~3학년 | 아산 피나클랜드 | 동식물 관찰, 컵 만들기 체험 |
| | 4학년 | 대전 엑스포공원 및 국립중앙과학관 | 전시관 관람, 전통공예 체험 |
| | 6학년 | 용인 에버랜드 | 놀이기구이용및동식물관찰 |
| 2016 | 1학년 | 청양고운식물원 | 손수건물들이기 체험, 식물원 관람 |
| | 2학년 | 공주 치즈 스쿨 | 피자, 치즈 만들기, 송아지 우유주기 체험 |
| | 3학년 | 공주 이안숲속 | 숲 속 체험 |
| | 4학년 | 당진 태신목장 | 목장 체험, 아이스크림 만들기 |
| | 5학년 | 용인 에버랜드 | 동식물 관찰, 놀이 기구 체험 |
| | 6학년 | 용인 에버랜드 | 동식물 관찰, 놀이 기구 체험 |

6. F초 체험학습 운영현황

| 2014.01~2016.06 현재 | | | |
|--------------------|--------------|--------------|-----------------------------|
| 일 시 | 대상학년 | 장 소 | 주요 활동 내용 |
| 2014 | 1~6 | 태신목장 | 소젓짜기, 송아지 우유 먹이기, 아이스크림 만들기 |
| | 1~6 | 상주 백두대간 숲생태원 | 백두대간 숲캠프 |
| | 1~6 | 예산전통옹기 | 옹기 만들기, 고추장 피자 만들기 |
| | 1~6 | 이순신빙상장 | 스케이트 체험, 영화 관람 |
| | 1~6 | 계룡대 | 국군의 날 행사 체험 |
| | 1~6 | 학교 인근 | 고구마캐기 체험학습 |
| | 1~6 | 롯데월드 | 가을 현장체험학습 |
| | 1~6 | 논산 공설운동장 | 충남과학창의축전 |
| | 1~6 | 학교 인근 | 사과따기 체험학습 |
| | 1~2 | 키자니아 | 진로 체험학습 |
| 1~6 | 청양 된장이야기 체험장 | 청국장 만들기 체험학습 | |
| 2015 | 1~6 | 홍성CGV 및 눈썰매장 | 영화관람 및 눈썰매 체험 |
| | 1~6 | 대전국립과학관 | 대전국립과학관 체험 및 전시 관람 |
| | 3~6 | 충남교육미디어센터 | 영상 진로 체험 |
| | 1~6 | 천안 상록리조트 | 봄 현장체험학습, 놀이기구 타기, 상영관 체험 |
| | 1~6 | 계룡대 | 나라사랑 계룡대 견학 |
| | 1~6 | 이순신빙상장 | 스케이트 체험학습 |
| | 1~6 | 덕산스파캐슬 | 수영 체험학습 |
| | 1~6 | 용인 에버랜드 | 가을 현장체험학습, 놀이기구, 공연 관람 |
| | 1~6 | 예산 공설운동장 | 충남과학창의축전 |
| | 1~6 | 공주치즈스쿨 | 치즈 만들기, 피자 만들기, 강냉이 튀기기 등 |
| | 1~6 | 팔봉암 | 가을 감성 산행 |
| | 1~6 | 알토란사과마을 | 사과따기, 사과잼 |
| | 3~6 | 광시 황새마을 | 황새생태탐구 |
| 2016 | 1~2 | 덕산눈썰매장 | 눈썰매 체험 |
| | 1~2 | 영화관, 과학관 | 영화관람 및 과학관 견학 |
| | 3~6 | 무주리조트 | 스키 체험학습 |
| | 1~6 | 응봉면사무소 | 민속놀이 체험 |
| | 1~6 | 수암산 | 감성체험 등반 |
| | 1~6 | 서천 국립생태원 | 생태체험, 에코리움 관람, 4D 영화 관람 |

부록 3: 자원특성에 따른 농촌관광

1. 어메니티 자원(자연생태자원)

1) 환경자원의 직접 활용

가. 맑은 공기의 자원화

가) 구상

- 어메니티계획권역 내 산림 중 침엽수가 많은 숲 가장자리에서 100m이상 들어 간곳에서 산림욕을 즐길 수 있도록 구상
- 공기 중 음이온 수가 1cm³ 당 400 - 1000개 정도가 건강상 좋은 것으로 밝혀짐에 따라 음이온이 많이 발생하는 산림, 해변가 등을 중심으로 음이온 Zone을 구상
 - 음이온 목욕탕: 산림욕장을 이용하여 시설을 정비하고 입장료를 받는 것을 검토하며 음이온 목욕탕 이용방법 등을 개발(적합한 복장, 이용 적정시간, 자세, 호흡법 등)
- 맑은 공기로 인해 도시지역보다 잘 보이는 별을 관찰하는 프로그램 등을 개발

나. 맑은 물의 자원화

가) 구상

- 세계적으로 수돗물에 대한 불신과 건강에 대한 관심이 높아지고 있으므로 맑은 물에 대한 상품화전략 수립
 - 수돗물에 대한 불신으로 수돗물을 끓이거나 그대로 마시는 비율이 1997년 63.4%에서 2005년 44.0%로 감소
- 맑은 물에 대한 홍보전략을 수립하고 방문객 등에게 권역 내 지하수 등을 활용하여 먹는 물, 차, 쥬스 등을 제공
- 맑은 계곡수를 이용한 수영장, 물놀이 등을 계획
- 어메니티 계획권역내 맑은 물을 홍보하여 먹는 샘물의 취수원으로서 먹는 샘물 기업과 연계

다. 생태환경의 자원화

가) 구상

- 생태환경에 주된 관심을 가지고 생태적 현상을 이해하는 기초지식을 제공하는 관광 상품을 개발
 - 개인이 청정자연지역을 직접 방문함으로써 생활환경 속에 부족한 자연에 대한 향수를 충족하는 형태
 - 자연생태계 현상을 설명할 수 있는 자연가이드 등을 양성하여 다양한 프로그램을 개발
- 숲관찰, 소리로 느끼는 자연, 나무의 고동소리듣기, 갯벌탐험, 철새탐조 등을 프로그램이 가능

라. 소리의 자원화

가) 구상

- 음악과 소리의 진동을 이용하여 인체를 편안하게 하는 프로그램
- 자연의 소리, 테라피용 음악 등을 구비하여 어메니티 계획권역 내 가장 소음이 없는 장소에서 적절한 조명과 편안한 자세를 유지할 수 있는 시설을 제공

2) 여가 활동 활용

가. 물을 이용한 스포츠

가) 수영과 낚시

- 어메니티 계획권역 내 하천이 있는 경우 수영과 낚시를 할 수 있도록 적합한 장소를 물색하고 안내문 등을 부착
- 간단한 낚시 장비 등을 구비하여 대여하고 전통적인 낚시방법 등에 대한 정보를 제공
- 여름철 방문객을 위하여 어메니티 계획권역 내 공동 어린이수영장 등을 설치

나) 나룻배타기

- 하천을 이용하여 나룻배를 태워주면서 어메니티 계획권역 내 전해져 오는 이야기와 예전의 삶의 모습을 전함
- 낚시와 연계하는 것이 가능

다) 래프팅

- 어메니티 계획권역 내 급류가 흐르는 자연형 하천이 있을 경우 장비, 수중훈련 등 충분한 준비과정을 거쳐 시행

나. 산림을 이용한 스포츠

가) 구상

- 산악자전거(MTB), 산악오토바이 : 일반인들이 즐길 수 있는 임도를 이용한 산악자전거 코스를 개발

3) 문화 콘텐츠 활용

가. 구상

- 명상을 위한 자연의 소리(조류, 동물, 곤충, 물소리) 등을 모바일 콘텐츠로 제공
- 다이어트 집중력 향상, 금연지속효과, 숙면, 숙취해소에 효과가 있는 곡을 휴대전화로 다운받을 수 있는 서비스 실시 중
- 현재는 음악을 위주로 제공하고 있지만 앞으로 어메니티 청각자원의 모바일콘텐츠화도 가능할 것으로 기대

2. 어메니티 자원(사회자원)

1) 농특산물의 현지판매

가. 농특산물의 상품화

가) 구상

- 다양한 농특산물 중 주력 상품을 정하여 파급효과를 높임
- 조사된 어메니티 자원은 지금 실시되고 있는 지리적 표시제 등록을 위한 기초 데이터로서 활용가치가 높음
- 새로이 향토지적재산 등록을 추진하여 권리화 하는 방안도 가능

나. 특색 있는 농특산물 직판장

가) 구상

- 농특산물직판장은 도시민과 농촌주민들의 교류활동의 중심으로서의 역할
- 다른 일반판매점과 차별성을 가질 수 있도록 다양한 형태로 개발
- 도시지역으로 정기적으로 신문이나 소식지를 발행하고 소비자와의 교류모임을 가짐
- 각 어메니티 계획권역 특성별·계절별 기획장터를 운영하여 특산물의 직판을 확대
- 도시민들이 집중되는 주말에 소규모 농산물시장을 상시 개최
- 어메니티 계획권역을 소개하는 지도나 책자를 만들어 항상 비치

다. 권역의 어메니티자원의 특성에 맞는 기념품

가) 구상

- 주민들이 직접 제작 가능한 공예품을 개발
- 어메니티자원의 특성을 테마로 전문가에게 디자인을 의뢰한 뒤 다양한 기념품을 제작

2) 농특산물의 전자상거래

가. 농산물을 중심으로 한 온라인마켓

가) 구상

- 현재 온라인마켓은 쇼핑몰과 같은 기업과 개인간의 거래(B2C: Business to Consumer)를 중심으로 이루어지고 있음
 - 농업인 홈페이지, 농업인이 공동으로 이용하는 농특산물 쇼핑몰 등이 운영 중
- B2C로 이루어지는 단순한 모델에서 탈피하여 다양한 유형의 B2B(Business to Business) 등의 비즈니스모델을 개발
- 현재까지 진행되어온 농가별 홈페이지 구축보다 어메니티 계획권역 내 여러 농가가 상품공급자로 입점하는 전문몰의 형태로 사이트를 구축
 - 어메니티 계획권역 내 온라인 마켓을 희망하는 농업인을 Family Brand로 묶어 네트워크 가치를 제고하기 위하여 관리 운영을 전문화시킴
- 농산물 전문몰을 구축한 뒤 비농산물 사이트와 제휴하여 농산물 전문몰보다는 종합쇼핑몰을 지향하는 것이 바람직

- 유통·물류 정보화를 통해 온라인 마켓상의 농산물 원산지와 유통이력을 고객에게 제시
- 어메니티 계획권역 내에 전자상거래에 적합한 포장, 수·배송 등의 물류시스템을 구축

나. 온라인과 오프라인이 결합된 하이브리드형 상품

가) 구상

- 소비자는 합리성보다는 감성에 의해 소비를 결정하는 체험적 욕구를 가진 존재임을 인식하고 어메니티 계획권역 내에서 다양한 체험을 할 수 있도록 연계서비스를 개발
- 온라인상의 상품과 체험관광을 패키지화하여 더 많은 잉여를 창출

다. 인터넷 판매의 촉진전략(Promotion)

가) 구상

- 인터넷 쿠폰, 마일리지, 가격할인, 덤상품, 경품추첨, 우수고객선방 등 다양한 프로모션 전략을 수립
- 주문처리과정의 숙달, 1일 2회 이상 홈페이지 및 관리자 페이지 접속 등은 필수적 사항
- 생산자 소개 및 전화번호, 약도 등 주요정보의 정확성을 유지
- 상품이미지, 계절성과 시기성에 따른 상품배치, 가격할인, 덤, 사은품, 월별 이벤트 계획 세우기 등을 실천
- 상품 100% 리콜제도, 검색엔진, 커뮤니티 활용 등 사이트 이용의 편리성을 극대화

라. 농기업 경영교육

가) 구상

- 농업인이나 마을단위의 정보화기능교육을 e-Business, 농기업 경영교육으로 전환하여 온라인마켓을 소비자와의 접점을 확대하는 수단으로 삼음

3) 농가 레스토랑

가. 권역 내 농특산물을 이용한 음식

가) 구상

- 특화된 농특산물을 이용한 향토음식을 적극적으로 개발하여 소득기반으로 활용

- 대표 향토음식을 제공하는 민박, 음식점의 시설개선 및 서비스 향상
- 토속적인 향토음식 이외에도 새로운 먹거리(퓨전음식) 및 음식 메뉴의 개발도 동시에 추진
- 개발된 음식을 안내책자 및 홍보물에 게재하고 온라인 및 대중매체를 통해 홍보

나. 유기농산물을 이용한 웰빙음식

가) 구상

- 권역 내 친환경농업을 권장하고 이를 위하여 토양관리·병해충관리·제초 3가지과정을 친환경적으로 실시
- 친환경농업을 위해서 화학비료를 대체할 유기질 비료, 유기합성농약을 대체할 미생물 제재, 천연추출물제재, 천적 등을 보급
- 농가 레스토랑을 운영하여 유기농산물을 이용한 다이어트 요리, 한방요리, 당뇨예방요리 등을 개발

4) 프랜차이즈

가. 구상

- 프랜차이즈산업의 정의
 - 프랜차이즈산업은 프랜차이즈계약이 근간을 이루는 산업으로 라이선싱이나 합작투자 와 같이 기업이 성장과정에서 채택하는 사업방식 중의 하나
- 프랜차이즈 산업의 형태
 - 크게 제품유통형 프랜차이즈와 사업형 프랜차이즈로 구분

5) 예술

가. 면소재지의 유희공간을 활용한 갤러리

가) 구상

- 폐교, 주민자치센터를 이용하여 갤러리를 조성하도록 유도
- 어메니티 계획권역의 특산품이나 공예품을 작품화하여 전시

나. 유명예술인의 작업실

가) 구상

- 예술인을 적극 유치하여 어메니티 계획권역내외의 다양한 문화예술 네트워크 형성을 유도
- 폐교 등 유휴시설을 적극 활용할 수 있도록 지원

6) 시설이 필요한 스포츠

가. 구상

- 배드민턴과 게이트볼
 - 배드민턴장이나 게이트볼장을 조성하고 장비를 대여
- 인공암벽타기
 - 인공암벽이 필요한 스포츠로 마을창고나 폐교 외벽을 활용하여 설치
- 레일바이크
 - 철로위를 달릴 수 있도록 만든 자전거를 타는 스포츠로 어메니티 계획권역 내 폐철로가 있는 경우 활용가능

3. 어메니티 자원(특산자원)

1) 창작공방

가. 현대공예를 중심으로 창작공방 및 전시관, 체험프로그램

가) 구상

- 현대공예를 중심으로 한 문화교육프로그램을 도입하여 생산된 작품은 다양한 관광상품으로 활용하고, 방문객들에게는 문화체험의 기회를 제공
- 어메니티 계획권역 내 여성 및 고령인력을 활용
- 다양한 현대공예(비즈공예, 테디베어, 지점토, 칼라믹스, 양초 등) 강좌를 통하여 작품을 생산하고 전시할 수 있는 공간을 마련

나. DIY(Do It Yourself) 체험

가) 구상

- 농산촌에서 발생하는 간벌목 등을 이용한 소가구, 인테리어소품을 직접 만들어 볼 수 있는 프로그램을 개발하고 작업장을 조성
- 어메니티 계획권역의 청정이미지에 맞는 천연염색, 유기농면(Organic Cotton) 등을 이용하여 아기용품, 쿨트 등을 직접 만드는 프로그램을 개발

2) 원예실습

가. 구상

- 새싹채소, 상추, 토마토, 아파르트 베란다 텃밭, 허브 등을 가꿀 수 있는 원예교육 실습 프로그램을 개발
- 방문객에게 병충해, 비료에 관한 전문지식을 전수
- 식물을 이용하는 원예활동을 통해 인간심신의 재활을 꾀하고, 삶의 질 향상을 목적으로 하는 원예치료로까지 확대

3) 농특산물형 테마파크

가. 구상

- 농특산물 생산 및 가공 중심의 사업구조를 체험 및 관광이 결합된 농업공원컨셉으로 조성
- 어메니티 계획권역 내 주요 농특산물을 중심으로 주말농장, 농산물판매장, 각종 체험장으로 공간을 조성
- 농특산물 생산자 네트워크를 결성하여 농가당 생산규모 확대 및 협력적 공동사업을 시행
- 체험과 판매를 결합한 지역 특산물 농업공원은 다양한 고객 맞춤형 프로그램 패키지 등 소프트 프로그램으로 차별화를 시도

4) 농산물 가공 및 유통시설을 관광과 결합

가. 구상

- 농산물 가공 및 유통시설을 확충하고 관광과 결합, 명소로 육성하여 부가가치를 창출
- 농산물 가공업체를 중심으로 대표 브랜드를 개발하고 제품 생산 및 전시, 판매시설을 일반인들에게 개방

- 농산물 가공 및 유통시설에 추가로 야외공원, 연회장, 회의실 등을 설치하여 다양한 기능과 활동을 수용할 수 있는 복합휴식공간으로 전환
- 관광객 참여를 위한 체험 시설 설치

4. 어메니티 자원(자연생태자원+사회자원)

1) 대안 의료 활용

가. 아로마 테라피

가) 구상

- 아로마테라피(Aromatherapy)는 Aroma(향기)와 Therapy(치료)의 합성어로 나무, 뿌리, 꽃 잎 등의 에센셜 오일을 이용해 몸과 마음에 긍정적인 효과를 얻어내는 생활치료법을 의미
- 20세기 후반 합성화학물질의 병폐와 후유증이 부각되면서 향기요법이 각광을 받기 시작
- 힐링(치료)과 에스테틱(미용) 두분야로 구분되어 활용되고 있으며, 치료목적일 경우에는 의사나 간호사들이 필요하며, 에스테틱분야에서는 아로마테라피스트들이 활동하고 있음
- 아로마테라피스트는 방문객과의 상담을 통해 적합한 오일을 권하고 제품의 효능을 설명할 수 있어야 하며 흡입법, 스팀법, 마사지법 등 아로마테라피를 즐기는 방법에 대해 안내를 하게 됨
- 어메니티 계획권역 내에서는 직접 허브를 기르거나 방향제, 향기 나는 인형, 향초, 허브 차 등 아로마를 아이템으로 한 제품을 직접 생산하여 판매하는 것도 가능
- 지역주민을 대상으로 아로마테라피스트를 적극적으로 양성

나. 워터 테라피

가) 구상

- 물에 대한 다양한 효능효과가 발표되고 물의 중요성이 강조되면서 물을 이용한 각종 건강관리법이 각광
- 물을 활용한 테라피는 비용이 많이 들지 않을 뿐 아니라 안전하고 효과적인 천연 미용 성분으로 인정
- 단순히 물에 몸을 담그는 것에서 벗어나 다양한 수압 및 수류를 만드는 각종 장비를 사용한 건강증진, 스트레스 해소에 이르기까지 광범위한 분야에서 적용가능

- 물의 압력은 혈관이나 운동신경, 자율신경 기능을 원활하게 해주고, 수류나 수압 등의 자극이 가해지면 마사지를 받을 때처럼 혈액순환이 증가되는 등 다양한 운동효과를 얻을 수 있음
- 물을 이용한 테라피에 입욕제로서 아로마를 병행해서 활용하고 입욕 후 허브차와 간단한 스트레칭을 할 수 있도록 프로그램을 구성하여 시너지를 높임
- 어메니티계획권역 내 공용목욕탕, 족욕시설 등을 계획

2) 장기 요양

가. 액티브 시니어를 겨냥한 장기숙박프로그램

- 의료기술의 발달에 따라 액티브 시니어(Active Senior)가 증가하여 사회의 주체세력화
- 액티브시니어들은 적극적으로 사회활동을 펼치고 소비의 주체세력으로 등장하면서 '무기력한 노인'에서 '적극적인 노인'으로 변모
- 신세대였던 386세대가 노인인구가 되는 2010년대에는 이들의 경제사회적 파워가 증가하고 젊은 세대와 비슷한 소비패턴을 보일 것으로 예상
- 액티브 시니어를 대상으로 깨끗한 숙박시설과 한방음식을 제공하고 체조, 태극권, 노인 장수춤 등 건강관련 프로그램을 개발
- 노인들의 건강문제 전반에 대하여 포괄적인 보건교육의 일환으로 건강정보강좌를 운영
 - 식생활개선, 요실금, 당뇨, 고혈압, 노인안질환 등 생활불편사항 및 주요 질병의 예방·관리 등에 대한 건강정보를 제공

나. 만성질환자들을 위한 요양프로그램

- 당뇨, 고혈압, 관절류마티즘 등 비전염성 만성질환을 가지고 있는 환자들을 대상으로 맑은 공기와 좋은 음식을 섭취할 수 있는 장기요양프로그램을 개발
- 입소자에게 신체적·정신적 상태 및 욕구수준에 적합한 의학적 치료, 간호, 재활 및 일상활동 지원서비스, 급식 등을 제공
- 간호사, 영양관리사(가칭 케어매니저), 간병전문인력 및 전문시설 등이 필요

3) 명상, 수양, 수련 개념의 프로그램

가. 구상

- 건강, 미용, 명상 관련 관광수요가 증대되고 있어 가족과 함께 레저, 건강, 휴양기능을 제공하는 복합적 프로그램을 제공
- 몸과 마음의 휴식과 이를 단련할 수 있는 단기코스 프로그램을 운영
- 다도교실, 단전호흡, 요가, 명상수련장, 명상의 숲, 기체조 등의 프로그램을 운영
- 어린이를 동반한 가족을 위한 소규모 테마시설, 성인을 위한 명상, 요가 등 '몸과 마음의 휴식'을 취할 수 있는 테마공간을 도입
- 방문객 뿐 아니라 지역주민의 휴양시설로서 활용할 수 있도록 시설과 프로그램을 개발
- 명상정원, 실내명상시설, 민박 등이 긴밀하게 연계될 수 있도록 시설을 배치

4) 자연 치료형 테마파크

가. 자연체험형 테마파크

가) 구상

- 어메니티 계획권역 내 청정환경을 테마로 숲, 가축(염소, 토끼, 소 등), 신선한 음식 등을 효과적으로 체험할 수 있도록 시설을 조성
- 연령층에 구분없이 숲 속에서 다양한 운동시설을 통한 체험활동을 도모

나. 수목원형 테마파크

가) 구상

- 정원이나 수목원을 조성하여 관광시설로 활용
- 건강과 관련이 깊은 허브정원을 조성하거나 문화예술과 결합한 정원, 한국의 미를 담은 정원 등 어메니티 계획권역의 특성에 맞추어 다양한 테마로 조성하는 것이 가능
- 다양한 관광 프로그램과 연계함과 동시에 지역주민들의 휴식공간으로 이용

5. 어메니티 자원(자연생태자원+문화자원)

1) 색채자원 활용

가. 구상

- 모든 종류의 색채 스펙트럼을 이용하여 병을 치유하는 치료요법
- 어메니티 계획권역에서는 산림경관이 가지는 녹색, 이와 대비되는 건물벽면과 지붕색의 조화 등을 피하여 컬러테라피의 효과를 거둘 수 있음
- 저수지나 호수의 파란색과 조화를 이룰 수 있도록 인공구조물의 색채를 조정하는 컬러테라피 기법을 활용
- 색채기법을 이용한 정원을 조성
- 숙박시설 내부의 색채를 이용하여 컬러테라피를 구상
- 어린이들을 대상으로 색깔놀이를 체험할 수 있도록 프로그램을 구성

2) 농촌경관 활용 여가활동

가. 조깅과 마라톤

- 어메니티 계획권역 내 아름다운 자연경관을 느낄 수 있도록 코스를 결정하여 정비
- 조깅코스 내에는 맨발로 걸을 수 있는 코스, 지압코스 등 다양한 형태를 개발
- 마라톤은 농촌지역에 적합하게 5Km, 10Km를 달릴 수 있도록 코스를 조성

나. 자전거 하이킹

- 자전거로 농촌경관을 감상할 수 있도록 하며 어메니티 계획권역의 안내지도에 자전거 하이킹을 할 수 있는 도로를 명시
- 농사체험코스, 가축돌보기코스, 좋은 풍경 코스, 건강코스 등 다양하게 개발

다. 오리엔티어링

- 포스트 오리엔티어링은 지정된 순서에 따라 각 포인트를 통과하여 가장 빠른 시간내에 도착지점에 도착하는 스포츠
- 지도상에 포스트 및 순서를 지정하게 되는데 어메니티 계획권역 내 문화경관자원, 전통역사자원 등을 중심으로 구성
- 각 포스트마다 도장을 받아오는 형식으로 진행

라. 탈거리 체험

- 농기계 타기를 체험(트랙터, 경운기, 콤파인, 달구지)
- 미니버스를 도입하여 시간별로 관광객을 태우고 마을에 대한 자세한 설명과 함께 체험 프로그램을 운영

3) 문화 콘텐츠 활용

가. 구상

- 자연경관(저녁 놀, 해돋이 등), 농촌경관(사람들의 원풍경으로서 농촌)의 디지털 콘텐츠화 (Visual Contents)
- 경관사진으로 만들어진 달력, 휴대폰의 이미지 사진 등으로 상품화가 가능
- 아직까지 사람들의 마음속에 가지고 있는 고향 풍경으로서 농촌경관은 특히 경쟁력이 있음
- 농촌다운 분위기에 대한 매력은 많은 도시인들의 이상향이기 때문에 직접 귀농하기는 어려워도 사진 등에 대한 수요는 꾸준함

■ 집 필 자 ■

연구책임 · 정남수 공주대학교 교수

공동연구 · 강동완 공주대학교 일반대학원

전략연구 2016-30 · 농촌체험 개선을 위한 적정기술 활용 방안

글쓴이 · 정남수, 강동완

발행자 · 강현수 / 발행처 · 충남연구원

인쇄 · 2016년 12월 31일 / 발행 · 2016년 12월 31일

주소 · 충청남도 공주시 연수원길 73-26 (32589)

전화 · 041-840-1124(기획조정연구부) 041-840-1114(대표) / 팩스 · 041-840-1129

ISBN · 978-89-6124-373-5 03350

<http://www.cni.re.kr>

© 2016. 충남연구원

- 이 책에 실린 내용은 출처를 명기하면 자유로이 인용할 수 있습니다.
무단전재하거나 복사, 유통시키면 법에 저촉됩니다.
- 연구보고서의 내용은 본 연구원의 공식 견해와 반드시 일치하는 것은 아 납니다.