

적정기술을 활용한 충남 농촌체험 다양성 확보방안

정 남 수, 강 동 완

공주대학교 교수, 세상놀이연구소 소장

ruralplan@kongju.ac.kr, dsman7121@hanmail.net

본 연구는 '농촌체험' 수요 증가에 따른 체험프로그램의 다양성 확보와 적정 기술 접목방안 모색을 활용한 정책방안 제시를 목적으로 함

CONTENTS

1. 충남 농촌체험 현황과 과제
2. 적정기술의 접목방안
3. 체험프로그램 적용사례
4. 정책 제언

요약

- ◀ 농촌인구 고령화를 극복하고 새로운 소득원을 개발하기 위해 농촌체험 관광 확대가 정책 대안으로 추진됨.
- ◀ 충남도는 농촌체험학습과 관광이 미래 농촌마을 활성화의 중요한 수단임을 인지하고, 농촌체험마을조성에 적극적으로 나서 청양 알프스 마을 등 성공사례를 만들.
- ◀ 농촌관광 시장의 지속적 확대를 위해 핵심요소인 농촌체험프로그램이 잘 구성되어야 함.
 - 체험자의 눈높이에 부합하지 못하는 콘텐츠, 농촌의 실생활과 다른 프로그램 구성과 마을의 특성을 반영할 수 없는 획일화된 진행방식 등의 개선이 필요함
- ◀ 2000년대 초반 국내에 도입된 사람 중심의 적정기술은 현지의 특성을 반영하여 재생에너지, 고효율난로, 농기구, 생활놀이 등 다양한 분야에 적용되고 있음
- ◀ 농촌체험이 소비적인 요소보다 체험적인 요소로 변해가고 있으므로, 적정기술을 접목한 다양한 체험프로그램 개발이 필요
- ◀ 충남 농촌체험 활성화를 위해 △체험마을 현황조사 및 체험데이터베이스 구축 △적정기술 체험프로그램 매뉴얼 제작 △지역개발 정책과 적정기술 정책을 연계한 프로그램 개발 및 적용 활성화 등을 수행해야 함

01

충남 농촌체험 현황과 과제

● 생산기지에서 농어촌체험 및 도농교류 위주의 정책으로 변화

- 1990년대 초부터 우리나라 농업 정책이 생산기반 확충과 신품종 육성을 중심으로 한 영농위주의 정책에서 휴식과 웰빙 수요에 부응하는 농촌관광, 로컬 푸드, 경관관리 중심으로 변화

◎ 농촌을 살리는 도농교류와 농어촌 체험 관광 사업

- 농촌은 고령화를 극복하고 새로운 소득원을 개발하기 위해 1984년 관광농원, 1991년 농가민박, 그리고 1999년 팜스테이마을을 지정하였고, 2002년 녹색농촌체험마을, 농촌전통테마 마을, 아름다운 마을 가꾸기 사업 등을 추진
- 2004년 농어촌마을종합개발사업, 1사1촌 운동, 산촌생태마을 등과 같이 영역을 확대해가며 농어촌체험관광을 하나의 정책 대안으로 추진

◎ 농어촌체험휴양마을로 관리 일원화

- 2008년 「도시와 농어촌간의 교류촉진에 관한 법률」(일명 「도농교류촉진법」)을 제정하여 그동안 농림부를 포함해 5개 부처 9개 사업으로 구성된 농촌체험마을들을 농어촌체험휴양마을로 지정해 관리를 일원화함
- 농어촌 여름휴가 활성화, 도농교류사업, 농어촌체험관광정보화, 농어촌체험휴양마을 평가 및 농어촌관광사업 등급제 도입, 인력양성 및 사무장 지원 등의 정책 실시

● 농업·농촌의 미래성장산업 발굴과 자유학기제 연계사업

- 중학교 자유학기제와 농촌의 다양한 연계 사업을 통해 농촌체험산업의 활성화와 농촌에 대한 청소년의 인식개선 및 미래 농업인 발굴에 노력

◎ 중학교 자유학기제 전면시행

- 중학교 자유학기제는 2013년부터 시행되어 온 교육부 주관 사업이며, 토론·실습·체험 등 다양한 자율적 체험활동 중심으로 수업을 진행함. 학생의 꿈과 진로설계에 관련된 문화, 예술, 체육, 직업체험프로그램 등 다양한 체험활동이 이루어짐

◎ 미래직업 교육콘텐츠 개발

- 청소년에게 농업·농촌의 다양한 미래성장산업분야 직업에 대한 진로 탐색 기회를 제공하기 위해 교육콘텐츠를 개발하여 일선 학교에 보급
- 농식품부가 농촌 미래직업으로 스마트팜 경영주(원예, 축산), 스마트팜제어시스템개발자, 6차산업 경영주, 그린마케터, 농촌체험휴양마을운영자, 음식관광코디네이터, 팜파티플래너, 농식품수출업자, 해외시장개척마케터 등 총 10개를 선정하여 소개

◎ 자유학기제 현장체험처 선정 및 체험비 지원사업

- 농식품부는 농업·농촌의 미래성장산업분야 직업 체험프로그램이 가능한 우수사업장을 현장체험처 후보로 선정하고 체험처 제공 가능여부 등을 파악해 최종 선정결과를 자유학기제 진로체험 사이트인 ‘꿈길’에 등록
- 현장체험처로 선정된 사업장 179개소에 농업·농촌 미래성장산업분야 직업에 대한 체험프로그램 운영시 체험비를 보조해주는 사업 시행
- 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) 결정

● 충남 농촌체험 현황

- 충남도는 농어촌체험마을조성사업이 시작된 2002년 이전부터 농어촌체험학습과 관광이 미래 농촌마을 활성화의 중요한 수단임을 인지하고 농어촌체험마을조성에 적극적으로 나섬.

◎ 충남 체험마을 현황

- 2011년 청양 알프스마을, 2013년 홍성 거북이마을, 2014년 청양 칠갑산산꽃마을, 2015년 청양 알프스마을이 전국 단위 농촌마을대상과 도농교류대상을 수상하는 성과를 거둠

- 충남도, 대전광역시, 세종시가 참여하는 도농교류박람회 「고향마실 페스티벌」은 해를 거듭할 수록 열기를 더해가고 있어 현재는 전국적 모델로 타 시도에 벤치마킹
- 2011년 14개교에서 시작된 도심 속의 학교 논 만들기 사업은 2014년 101개교로 확대될 만큼 도시학교로부터 큰 호응을 얻음
- 2015년 전국의 농어촌체험마을은 1,259개로 전년 대비 36.2%(713개) 감소, 특히, 어촌체험마을과 산촌생태마을은 약 1/3로 감소
- 충남도의 경우도 2015년 11월 기준 농어촌체험마을 등록마을 수는 171개로 전년 대비 84개가 감소해 감소폭이 33.0%에 이름

◎ 초등학교 체험학습 운영현황 분석

- 2014에서 2016년까지 초등학교의 체험학습 장소와 주요 활동 내용을 분석한 결과 관광지, 교육 문화시설, 농가, 농촌마을 등으로 구분할 수 있었고, 목장, 농원, 농장, 꿈지락 등 체험농가의 경우 텃밭, 사과 등 특정자원에 연계된 수확, 가공, 제조 과정이 명확히 규정되는 반면, 아산 옹기마을, 공주 치즈마을, 알토란사과마을, 청양 된장이야기 체험장, 뒤옹박고을 등 농촌마을의 주요활동내용을 보면 전통놀이 이외에는 체험사업이 부족하거나, 체험 내용이 대체로 중복됨
- 체험프로그램 인솔자 인터뷰 결과 농촌체험프로그램은 농가나 마을단위의 소규모로 운영되어 체험시기를 조정하기 어렵고, 체험지도자의 역량에 따라 학생들의 체험만족도나 학습의 정도가 달라지며, 체험시간의 불확실성 등 문제점을 가지고 있어 검증된 몇몇 농가나 마을에 체험 신청이 집중됨

◎ 농촌체험처 탐방 및 운영자 인터뷰

- 농촌체험프로그램을 전문적으로 지도할 수 있는 인력이 없고, 체험 시기나 조건이 한정되어 있어 새로운 프로그램을 익히기에는 역력이 부족함
- 사과 와인으로 6차 산업에 성공한 충남 예산 은성농원은 사과 따기, 사과잼 만들기, 사과파이 만들기 등 농촌체험이 활발하게 진행되고 있으나 축제 시 진행할 수 있는 특화된 체험프로그램이 부족함
- 농촌체험이 예전과 같이 먹고 마시는 소비적인 요소보다 체험적인 요소로 변해가고 있음을 알 수 있으며, 이를 위해 적정기술을 접목한 다양한 체험프로그램의 개발이 필요한 것으로 판단됨

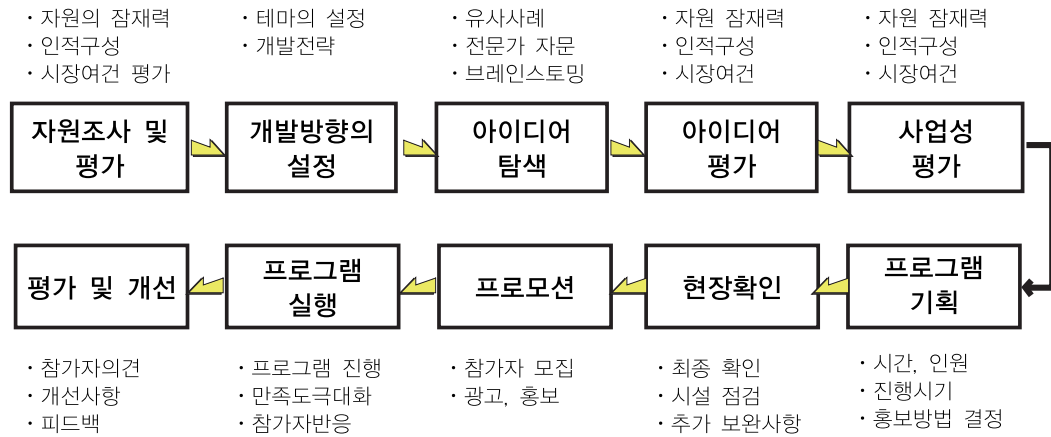
● 체험프로그램개발과정 및 적정기술 접목 기본 구상

- 조록환(2008, 농촌자원개발연구소)박사는 농촌체험프로그램을 지속가능성 추구, 체험의 가치부여, 농촌관광의 재미와 기념성, 지역의 고유성, 지역농산물 판매와 연계라는 다섯 가지 방향성으로 제안한 바 있으며, 본 연구에서는 최근의 6차산업화 등 농가공의 중요성이 커지는 것을 감안하여 아래와 같이 지역경제활동과 연계로 변형함



〈그림 1〉 농촌체험프로그램의 개발 방향

- 프로그램의 개발절차는 아래와 같이 자원조사 및 평가, 개발방향의 설정, 아이디어 탐색, 아이디어 평가, 사업성 평가, 프로그램 기획, 현장 확인, 프로모션, 프로그램 실행, 평가 및 개선의 순서로 이루어짐



〈그림 2〉 농촌체험프로그램의 개발 절차

- 그림의 아이디어 탐색과정에서 현재까지는 농작물이나 장소에 대한 스토리를 바탕으로 이를 기획하고 프로그램을 개발하는 스토리텔링(storytelling) 방식이 많이 차용되고 있는데, 이는 자원의 유지 보전 시스템이나 가치에 대한 고려가 부족할 수 있어, 본 연구에서는 작동원리와 구조를 파악하고 적정기술과 연계하여 체험프로그램을 개선하는 스토리두잉(storydoing) 기법을 도입

● 스토리두잉의 작동원리와 구조

- 대상 자료와 사회적 통찰을 통하여 (1) 농업 생산, 농촌 환경, 농촌 생활, 농촌 경제의 시스템적 요소 분석, (2) 대상이 갖는 경관적, 역사적, 문화적, 도덕적 가치 파악, (3) 현대사회에서 재미를 느낄 수 있는 구상을 통해 체험프로그램 발명, 체험객들이 의미를 찾을 수 있는 구성을 발견 하며 체험과정의 재미와 함께 대상을 이해하고 그 가치에 공감할 수 있도록 하는 것임

◎ 농업생산, 농촌환경, 농촌생활, 농촌경제의 시스템적 요소

- 농업생산 : 자연에너지를 받아 생산 활동을 하며, 그 생산물을 중심으로 이동하는 시스템
- 농촌환경 : 농업생산과정과 주변 자연생태계가 상호작용 하여 농촌 환경을 유지하고 보전하는 시스템
- 농촌경제 : 중심으로 이동한 생산물이 도시와 상호작용하여 연료, 물자, 인적자원의 교류가 이루어 지는 시스템
- 농촌생활 : 이 모든 과정에 관여하여 인적자원의 교육, 문화, 소비를 지원하는 시스템
- 농촌시스템 내부에 물질과 자원이 농축되는 경우 농촌은 활성화 될 것이며, 반대로 도시와 같은 외부로 방출되면 공동화가 발생할 수 있으므로 스토리두잉을 통해 물질과 자원이 농축되는 농촌 체험 구조를 만드는 것이 중요

◎ 농업 농촌의 공익적 기능

- 농업농촌은 생산과 생활에 기여할 뿐 아니라 다양한 공익 기능을 수행함
- 우리나라 논은 36억 톤의 물을 저장하여 춘천댐의 24배에 해당하는 홍수조절기능을 하고 있음. 논을 통해 땅으로 스며드는 물은 약 158억 톤으로 우리나라 전체 국민이 사용하는 수돗물의 2.7배에 해당하며 논이 없다면 빗물의 21%만을 생활용수와 공업용수로 활용할 수 있음.
- 농촌마을은 원시적인 농경정착단계 때부터 생산과 문화를 관련지어 품앗이, 농악놀이, 농요 등으로 전통문화 보전 기능을 하였고, 심리적 안정과 교육의 장으로서 국민들의 피곤한 육체와 정신을 건강하게 하는 기능을 가지고 있으며, 인구과밀, 교통난, 주택난 등 도시문제를 완화함으로써 국토의 균형발전을 도모하고 공동체의식을 높이는 기능을 가짐

● 적정기술을 활용한 체험프로그램의 발명과 구상

- 체험프로그램의 구성에 있어 적정기술 조건을 적용, 주변에서 쉽게 접할 수 있는 도구나 제품 뿐 아니라 재활용이 가능한 폐자재 등을 활용한 체험자 스스로의 능동적이고 적극적인 참여가 가능
- 여러 사람의 협동 작업이 요구되는 체험으로 구성하기 위하여 적정기술의 조건을 정리해보면 아래와 같이 요약 가능

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

〈표 1〉 적정기술의 조건

- 스토리두잉에 이러한 공익적 가치를 반영하여 농촌체험에 적용하고 체험객들이 이를 온전히 느낄 수 있도록 진행.
- 본 연구로 현재 유지 관리되고 있는 농촌체험의 현황과 농촌체험의 시스템, 사회적 가치, 운영자 요구 등을 파악하여 비전을 설정하고, 적정기술의 목록과 운영 장비 및 인력을 바탕으로 이를 해결할 수 있는 스토리두잉의 방향을 모색하여 프로그램을 개발

03

적정기술의 체험프로그램 적용사례

● 현장조사 및 운영자 인터뷰

- 사과 와인으로 6차 산업에 성공한 충남 예산 은성농원을 사례로 현장 조사
- 은성농원에 적정기술 접목 체험프로그램을 적용하기 위해 먼저 운영자 면담을 진행한 결과 기존의 사과농장 연계 체험프로그램 보다는 농촌생활이나 주변 환경을 연계한 체험프로그램 개발에 대한 요구가 많았으며 예전 수동식 펌프 활용 방안에 대한 요구가 있었음

● 스토리두잉 접목 방향 모색

- 현재 은성농원에 농업생산물인 사과를 활용한 체험프로그램은 존재하지만 이를 생산하는 과정에 대한 체험프로그램이 부족. 사과 생산 자체를 주제로 하면 기존 생산시스템을 훼손 할 수 있어 생산에 필요한 농업용수를 주제로 삼고 적정기술을 활용한 농업용수 시설물 체험과 물대기 체험으로 아이디어 도출
- 아이디어 구체화를 위한 기술적 고찰 단계에서는 물 공급이 갖는 의미나 목적을 파악하였고, 시스템 분석에서는 현재의 농업용수 공급 시스템을 기술하였으며, 가치분석에서는 강수의 특징과 농업용수시설의 의미 파악. 이를 바탕으로 수동식펌프 활용 방안을 발명하고 구상
- 적정기술 적용 방안으로 수리시설물이 유역단위의 농업공동체를 형성하는 것에 착안하여 체험 프로그램 비전은 ‘수동식펌프와 수로를 활용한 우애체험’으로 설정
- 관련 프로그램으로는 국내 농촌생활 재현 프로그램 중 수동펌프를 이용한 물 퍼올리기 체험과 물지계를 이용한 물 나르기 체험, 국외의 독일 팝업 놀이 버스(Spielwagen)가 있음



● 시설물 구성 및 제작

- 수원공 시설: 빗물을 가두어 두거나, 강으로부터 물을 공급해 주는 수원공 형상화 시설물로 커다란 고무통 등을 이용하고 옛날 재래식 펌프를 물 공급 시설로 활용하여 이 두 가지 기능을 결합한 시설 제작. 최초로 물을 공급하는 시설물일 뿐만 아니라 배수로 등을 통해 흘러간 물을 다시 모으는 용도로도 사용
- 취수터널, 용수로, 배수로 시설: 수원공에서 확보된 물을 PVC 파이프와 이를 연결해 주는 밸브를 사용하여 1단계 최종 집수장이나 3단계 평야(논이나, 밭)로 전달, 배분
- 평야부(논이나 밭): 수로를 통해 최종적으로 물을 공급 받는 논, 밭, 상자 등 다양한 형태를 이용하여 일반 논, 밭 뿐 아니라 계단식 논이나 청산도의 구들장 논 등도 구현하고 체험할 수 있는 기회 마련

● 체험프로그램의 구성

- 1단계 일체형 : 옛날식 펌프를 직접 사용, 물을 퍼 나르는 단순한 체험으로 아이들은 모래놀이와 같은 몰입과 집중을 경험할 수 있고 높낮이에 따른 물의 흐름을 관찰할 수 있음. 자전거와 수동 펌프를 연결한 시설물 등으로 적정기술 요소를 추가 접목해 볼 수도 있음
- 2단계 조립형 : 체험자 스스로가 생각하고 협업을 통해 시설물 구성. 그 과정에서 중력을 이용한 저수지의 물 공급 기능 등을 익힐 수도 있으며 지형·지물의 장애요소 극복 과정을 통해 창의력 증진과 함께 성취감을 맛 볼 수 있음
- 3단계 스토리텔링형 : 설화나 전설 등을 응용한 놀이로 체험자에게 스토리가 가지고 있는 교훈적 의미를 재미있고 쉽게 전달할 수 있으며 특정 스토리를 부각시키고자 하는 지역 축제 등에 활용 가치가 높음

● 체험프로그램의 시연

- 구상된 체험프로그램 시설물을 직접 제작하여 충남 예산군 대흥면의 ‘의좋은 형제’ 축제장에서 체험객들을 대상으로 시연. 체험프로그램 운영 첫째 날은 개발자가 주도적으로 진행에 참여하고 자세한 설명을 덧붙여 진행주체(청소년 자원봉사자 및 마을주민)들이 진행요령 및 프로그램의 의미를 이해할 수 있도록 구성하였으며, 둘째 날은 전날의 경험을 바탕으로 진행주체들이 주도적으로 진행할 수 있도록 유도



04 정책 제언

● 걱정기술의 농촌체험 프로그램 접목 결과

- 체험프로그램의 개발 및 시연 과정을 통해 스토리두잉 알고리즘을 적용함으로써 프로그램 개발 툴을 마련하는 계기가 됨. 자재 선정, 제작 과정, 프로그램 진행 등에 걱정기술 조건을 부합시켜 새로운 형태의 체험프로그램이 형성될 수 있었음
- 체험프로그램 진행 중 진행자의 개입이 최소화 되고 체험에 참여하는 주체(특히 아이들) 스스로가 체험 규칙 변화를 도모하는 등 체험자 중심의 프로그램으로 변모해 감
- 향후 다양한 체험자의 참여가 가능하도록 연령대 별 체험프로그램 난이도를 차등 적용하여 차별화된 프로그램을 구성해 볼 수 있을 것임
- 이를 위해 우선적으로 충남 체험마을 현황조사 및 체험 데이터베이스가 구축되어야 하고, 걱정기술 체험프로그램 매뉴얼이 제작되어야 하며, 지역개발정책과 걱정기술정책이 연계되어야 함

● 충남 체험마을 현황조사 및 체험 데이터베이스 구축

- 전통테마마을, 녹색농촌체험마을, 정보화마을, 창조적마을만들기 등 체험마을을 위한 다양한 지역개발사업이 시행되었으나 이들의 운영현황 조사나 통합적 사후관리 시스템이 부재한 상황
- 충남도의 농촌체험 활성화를 위해 체험마을 조성 및 운영 현황을 파악할 필요가 있으며, 이를 바탕으로 인적, 물적 자원을 포괄하는 체험 데이터베이스를 구축해야 하고, 종류와 수준의 조정 및 지원 체계를 구축할 필요가 있음

● 걱정기술 체험프로그램 매뉴얼 제작

- 걱정기술은 일반인들에게 아직 생소한 개념이지만 관련 활동가들을 중심으로 걱정기술관련 프로그램이나 워크숍 등이 활발하게 진행되고 있으며 이 과정에서 성인들뿐 아니라 대안학교 등의 학생들을 대상으로 한 체험프로그램도 다수 개발되어 진행되고 있음

- 적정기술 중 체험분야에 대한 체계적 취합 자료가 적고 정책적 차원에서 적용된 사례가 많지 않아, 충남도가 일선 체험농가나 관계자들이 상황에 맞게 적용할 수 있는 도 차원의 매뉴얼을 제작·보급한다면 충남형 적정기술 체험프로그램 형성이 가능
- 본 연구에서는 체험농가의 수요와 자원을 바탕으로 스토리두잉 원리를 적용하여 프로그램을 구성, 시행하는 일련의 과정을 진행하였으며, 그 결과 충남의 농촌체험 현장에 적정기술을 연계한다면 ‘충남에 가면 그것이 있다’는 식으로 충남만의 고유한 체험문화를 형성하는 좋은 계기가 되리라고 판단

● 지역개발 정책과 적정기술 정책을 연계한 프로그램 개발 및 적용 활성화

- 충남도는 적정기술을 도정에 반영하여 이를 확산시키려는 노력을 하고 있으며 적정기술센터 건립 등으로 그 노력을 구체화하고 있음. 향후 건립될 적정기술센터를 적극 활용하여 창의적 체험활동, 자유학기제 등과 연계하고 그 결과물들을 일반 체험농가에서 적용할 수 있도록 시스템을 구축해야 함

정 남 수

공주대학교 교수

041-330-1265, ruralplan@kongju.ac.kr

강 동 완

세상놀이연구소 소장

041-330-1278, dsman7121@hanmail.net

※ 본 글은 충남연구원 2016년 전략과제 “농촌체험 개선을 위한 적정기술 활용방안”을 요약, 재구성한 것임.

- 김용렬 외 (2013), 『2012년 농촌관광 수요와 시장 규모』, 한국농촌경제연구원.
- 김인철 (2014), 『스토리 두잉: 인문학 시대, 대중의 마음을 얻는 소통의 기술』, 컬처그라퍼.
- 박경철 외 (2015), 『충남도 도농교류 활성화 방안 연구』, 충남연구원 전략연구 2015-33.
- 박시현 외 (2012), 『농촌관광의 새로운 방향과 정책과제』, 한국농촌경제연구원.
- 손화철 (2009), 『적정한 적정기술, 적정기술』 1. 5-18.
- 신동희 (2015), 『사용자 경험 기반 스토리두잉의 작동원리에 관한 연구』, 한국디지털콘텐츠 학회논문지 16(3).
- 유학열 외 (2012), 『어린이 농산어촌체험 유형 교육체험 활성화 방안 연구』, 충남발전연구원 전략연구 2012-07.
- 정남수 (2009), 『웰빙산업과 마케팅 - 웰빙생활과 농촌체험』, 협신사
- 조록환 외 (2008), 『농촌활력화를 위한 테마별 농촌체험 상품개발』, 농업과학기술원 REM 0083054: 82-113.
- 최수명 외 (2013), 『농촌계획학』, 동명사
- 홍성욱 (2013), 『적정기술의 의미와 역사』, 과학기술정책 21(2). 51-57.
- Kang, D. W etc (2016), 『Application of story-doing for sustainable of agricultural Heritage』, 3rd conference of east asia research association for agricultural heritage system. 331-335.