

지방행정혁신 우수 사례 연구: 혁신 브랜드 사업

김연주* 하태현**

목 차

- | | |
|------------------|-------------|
| I. 추진 개요 | V. 혁신성과 |
| II. 추진방향 | VI. 혁신 성공요인 |
| III. 추진내용 | VII. 결론 |
| IV. 갈등 및 장애요인 극복 | |
-

Abstract

행정자치부는 지식정보화시대에 부응하는 표준 『사이버 혁신선도마을』을 조성하여 각 지역별 주민과 행정간 서비스 전달체계의 획기적 개선을 통하여 모범 사례가 될 수 있는 행정과 주민 모두에게 도움이 되는 시스템을 구축하기 위한 전국적 사업을 진행하였다.

이 사업을 위하여 전국적 공모를 하였는데 여기에 선정되어 정부의 예산지원과 지자체의 적극적 지원으로 이 사업을 시작하게 되었다. 사업내용은 면과 17개 마을 간의 화상회의, 원격방송, 홈페이지, 마을별 PC사랑방 구축이었다. 이를 통해 얻는 이익은 시간적 경제적으로 이익이 될 수 있는 “꼭 사용해야 하는 정보화 도구”를 구축하는 것이고, 이장 등 마을 핵심리더들과 노년층의 정보화 도구에 대한 활용도 제고 “행정 서비스로 주민 간 의사전달 체계”의 근본적 구조 개혁을 가져왔다. 또한 언제 어디서든지 사용할 수 있는 유비쿼터스형으로 만들어 주민 정보화마인드를 심어주었으며, 타 기관에서도 사용할 수 있는 “표준,보급형” 모델을 창조하였다.

* 원주군청

** 우석대학교 컴퓨터교육과 교수

I. 추진 개요

1. 추진배경

지식정보화시대에 부응하는 표준 『사이버 혁신선도마을』을 조성하여 전북지역 혁신도시 완주군 위상에 걸맞는 주민↔행정간 서비스 전달체계의 획기적 개선으로 Win-Win 전략마련과, 지역 특산품 및 천혜의 자연환경을 활용한 수익창출 중심의 콘텐츠를 개발로 주민소득 증대와 지역경제 활성화 기여하고 정보화 시스템 패키지 및 표준화보다 지역 확산 기틀을 마련코자 하였다.

2. 사업지역 현황

이 사업의 대상으로 선정된 지역은 전북 지역에 있는 면으로 1970년대까지는 전국 8대 오지라 불리는 전형적인 산촌지역으로 주요소득원은 임산물, 감나무 유실수 등 임산

물 자원이 대부분으로써 낙후지역의 대명사로 지식정보화 사회의 혜택을 거의 받지 못한 곳이다.

그러나, 최근 청정자연을 선호하는 트랜드에 부응하여 상대적으로 발전 잠재력이 무궁무진한 지역으로 이곳에서 출하하는 대표적인 농산물은

- 고종시 꽃감, 감식초, 고로쇠 수액, 버섯, 콩(청국장) 등이 있다. 이들 제품들은 대도시인들이므로 온라인과 오프라인을 통한 특산품의 구매 선호도가 급속히 증가되고 있어 이들 수요를 충족하고 판매를 촉진시키기 위해서는 보다 체계적인 전자상거래시스템 확충이 아주 절실하였으며
- 특히, 이 곳의 하나의 마을을 선정하여 “전국 최초 버 없는 시범마을” 영에 따른 버 대체작목으로 콩 재배를 통한 수익 증대를 위해 계속해서 신품종 개발과 또한 주민참여 혁신사업 활성화로 행정과 주민간의 유기적인 협조체계와 신속한 정보공유의 매개체 역할의 필요성 크게 대두되었다.

<표 1> 동상면 지역현황

가구수			인구수(단위:명)			경지면적(단위: ha)		
계	농가	비농가	계	남	여	계	전	답
569	249	320	1,297	665	635	241.2	101.2	140

- 4개 법정리, 17개 행정리(자연마을)로 구성된 전형적인 산촌형 지역으로 50대 이상 인구가 전체 45%를 차지하고 있다.

II. 추진방향

1. 비전

먼저 정보화도구를 통한 온라인 자치행정 구현으로 행정의 효율성을 계획하였고, 이 사업을 성공적으로 추진하기 위해 확실한 비전과 목표를 세웠으며 이를 위해 자체 임무를 아래와 같이 각각 세웠다.

이어서 수익콘텐츠 개발로 주민소득 창출

과 극대화 계획을 세웠다. 이를 위해 농산촌형 주민들에게 새로운 발전 모델 제공하며, 떠나는 농촌이 아니라 돌아오는 농촌, 행복한 농촌만들기 캠페인을 벌여 우리 문제는 우리 스스로 해결하겠다는 의지를 보여주었다.

2. 목표

지역적·환경적 요인 등의 생활여건을 충분

히 고려하여 주민의 요구와 적극적인 참여를 유도할 수 있는 시스템 구축을 먼저 정하고 유비쿼터스 시대에 맞는 행정서비스 전달 체계 개선과 농가의 수익창출을 중심으로 하는 정보콘텐츠를 개발하도록 하였다. 또한 표준화가 가능한 「사이버 혁신선도마을」을 조성하여 타 지역 이식과 이노베이션(Innovation)+빌리지(Village) 즉, 혁신마을 브랜드 창출이라는 목표를 세워 미래지향적 관점에서 따라가는 전략보다 선도(LEAD)하는 전략산업으로 잘 사는 그리고 행복한 우리 농촌을 만들겠다는 각오를 갖게 했다.

3. 과제(미션)

행정과 주민 모두에게 도움되는 시스템을 구축하는 첫 번째 과제를 세웠으며, 이를 위해 시간적 경제적으로 이익이 될 수 있는 “꼭 사용해야 하는 정보화 도구”가 되어야 했고 이장 등 마을 핵심리더들과 노년층의 활용도 제고 하였으며, “행정과 주민 간의 사전달 체계”를 재정립 하기 위한 제도적 구조개혁의 필요성이 대두되었다.

언제 어디서든지 사용할 수 있는 유비쿼터스형으로 만들기 위해 주민 정보화마인드를 어떻게 심어줄 것인가?에 대한 고민이 있었으며, 타 기관에서도 쉽게 사용할 수 있는 “표준,보급형” 모델을 창조하는 과제가 주어졌다.

Ⅲ. 추진내용

1. 사업추진 실적

지속적인 주민 의견 수렴과 사업설명회 실시 : '2006. 3 ~ 4월

마을 이장회의의 등 각 중 면단위 행사에 참석하여 본 사업의 취지와 방향 추진현황 등을 자세하게 보고 하였으며 요구사항을 시스

템에 적극 반영하여 자부심을 갖도록 하였다

효율적인 시스템 구축과 활용도 제고를 위한 벤치마킹 : 2006. 5 ~ 6월

유사한 유형으로 기 구축 운영중인 타 지방자치단체와 기업을 방문하여 그 활용성과 주민 만족도 등 다양한 정보와 의견을 시스템에 반영하여 설계하였다.

전문가 자문위원 위촉으로 현실적이고 미래지향적 시스템 구축 : 2006. 5 ~ 9월

화상회의, 원격방송시스템, 홈페이지 등 각 분야에 정통한 자문위원을 위촉 하고 지도 받음으로써 이 사업을 브랜드화가 가능한 시스템으로 구축 하도록 설계하고 구축하였다.

철저한 주민 정보화 교육 : 2006. 8 ~ 9월

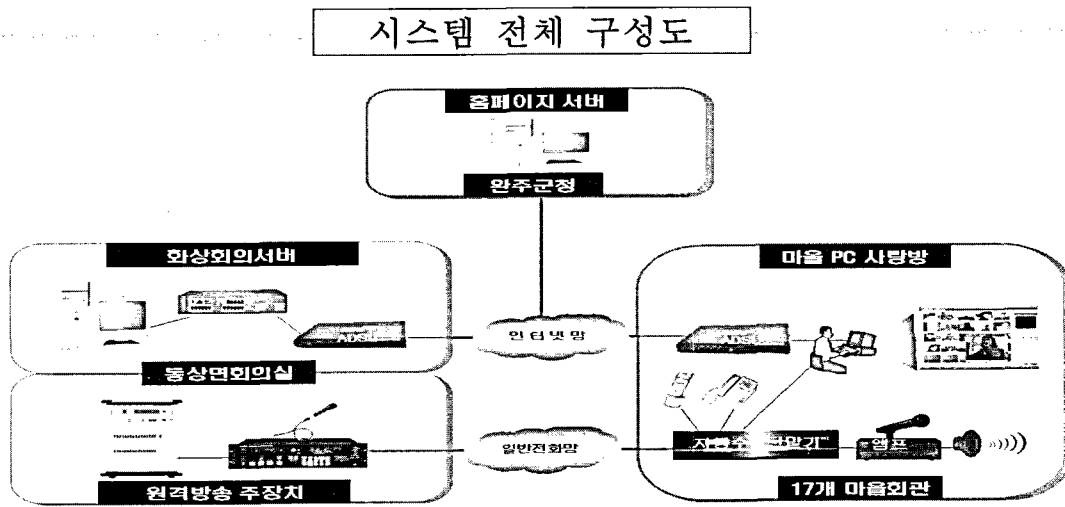
마을대표자(이장님)와 임명된 정보화혁신리더를 중심으로 정보화마을 센터 교육장을 이용하여 오전, 오후반을 각각 편성하여 집중 활용교육을 실시하였으며, 야간에는 재택방문하여 1:1 방문교육으로 주민을 감동시켰다.

단계적 사업 준공과 운영으로 주민 부담 해소 : 2006. 8 ~ 10월

먼저, 하드웨어 기반위주의 원격 방송시스템을 개통하여('06.8) 이 시스템에 대한 관심을 증폭시켰으며, 이어 화상회의 시스템 구축을 완료('06. 9)와 함께 군↔면↔마을간 3자 상호운영을 추진함으로써 정보화 도구의 위력을 느끼게 하였다. 또한 '06. 10월 초부터 마을별 홈페이지가 시범서비스 됨에 따라 시스템 사용을 위한 주민 부담을 해소하기도 하였다

2. 시스템 구성도

전체적인 시스템 구성도는 <그림1>과 같다.



<그림1> 시스템 구성도

3. 시스템 구축 상세 내용

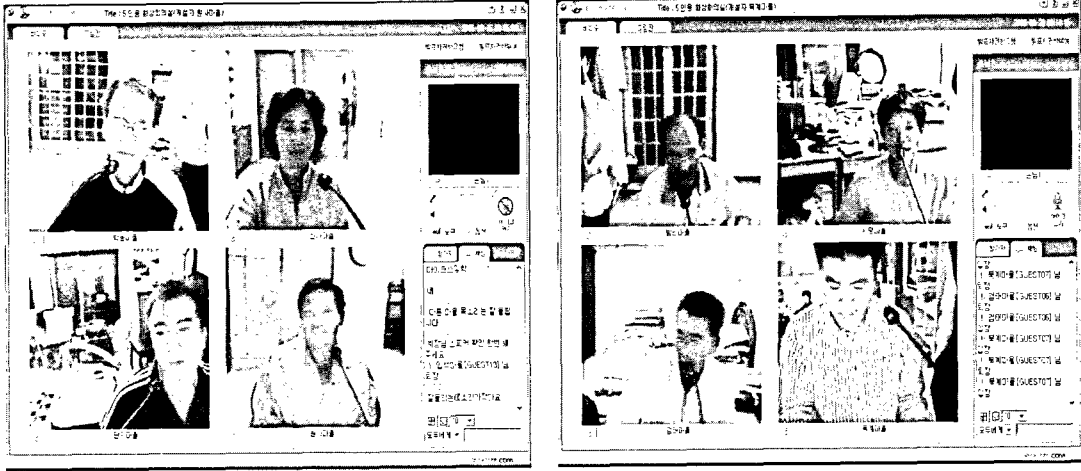
1) 면사무소와 17개 마을간 화상회의 시스템 구축

면사무소와 17개 각 마을과 연계하는 화상회의시스템은 인터넷 망을 이용하여 실시간/다자간 화상회의 및 농사, 복지, 재해 등 관련 교육들을 지원하고 있다.

또한 D면 마을주민 전체의 45%정도가 50대 연령이상으로 지금까지 정보기기 활용 기회가 적었던 점들을 감안하여 최대한으로 간소화된 화면구성과 사용자의 편의 및 접근성을 고려하여 설계하는 데 가장 주력하였으며,

사용자가 컴퓨터를 켰을 때 자동으로 화상회의 프로그램이 실행되도록 설정하고 컴퓨터의 바탕화면에 바로가기 아이콘을 배치하였다. 화상회의 화면에서는 D면의 가장 대표적인 특산품 곳감으로 표현하여 주민들에게 친근감을 주고 곳감의 색깔로 화상회의에 참여 여부를 쉽게 구분·확인할 수 있도록 하였다.

화상회의 방법에 있어서도 화상회의 개설 및 참여, 참여 초청 시에는 컴퓨터 화면에 메시지를 보여주는 것과 동시에 벨소리 등으로 시각·청각적인 요소까지 적용하였으며 사용자 정보 조회 등의 다양한 기능들이 제공되고 있어 자유로운 화상회의 기반을 구성하고 있다.

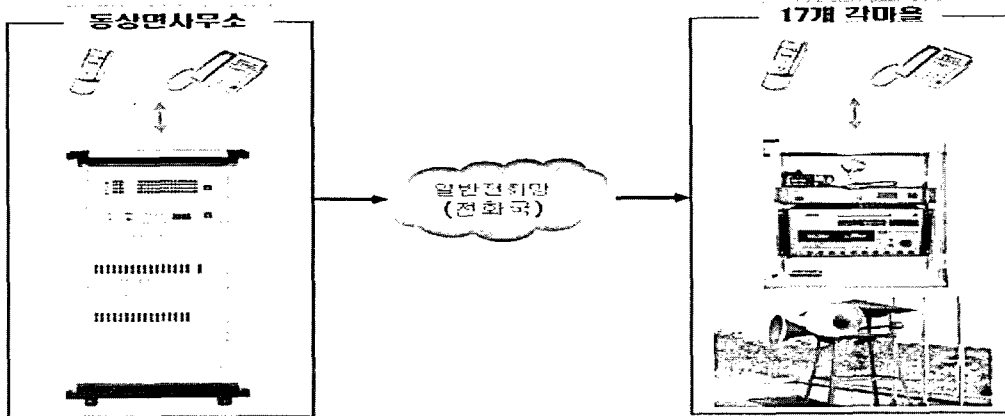


<그림 2> PC 화상회의

2) 면사무소와 17개 마을간 원격방송시스템 구축

면사무소에서 17개 마을에 동시에 방송할 수 있고, 또한 마을선택 방송으로 시간적경

제적 효율성을 크게 하였다. 즉, 일반전화, 휴대폰을 통한 일제방송, 그룹방송, 개별방송, 임의선택방송으로 언제 어디서나 원격제어방송이 가능한 유비쿼터스형 방송시스템을 구축하였다.



<그림 3> 마을 원격방송 시스템 구조

마을에서도 간편하게 사용하도록 편의성에 목표를 두고 있는데, 그 방법은 다음과 같다.

- ① 일반전화, 휴대폰을 이용하여 원격지에서 개별전화 방송시 단말장치가 자동 응답하여 지역명을 음성으로 안내하고 방송앰프 전원 및 스피커 출력상태 등을 감지하여 방송자에게 전화로 음성 통보한다.

- ② 자체방송기능으로 단말장치 자체 마이크 방송시 음량을 직접 조절하고
- ③ 사이렌 경보기능으로 재해 재난발생으로 긴급 전화방송 필요시 전화버튼 제어신호에 따라 사이렌 경보음을 단계별로 송출할 수 있도록 하였다.
- ④ 콜 방송기능으로 개별 전화방송시 단말장치에 콜 방송기능을 입력하면 기상청 ARS

시스템에 자동 접속하여 현재 기상상황을 마을에 방송할 수 있고, 그 외 녹음방송, 재방송, 음악방송 기능도 같이 제공하고 있다.

쾌적한 마을방송 시스템 운영을 위한 보안프로그램을 설치하였다.

누구나 손쉽게 사용하는 방송시스템이 자칫, 혼용운영으로 마을소음으로 발생소지가 있어 아이디(전화번호)와 비밀번호 기능을 부여하여 사적사용을 금지 시키고 보안을 강화 하였다.

추후에는 SMS를 활용한 문자방송도 제공할 예정이다.

SMS(단문문자 전송서비스)를 이용하여 일반 문자로 입력된 내용이 음성으로 자동 변환되어 실시간으로 마을방송이 가능하도록 확장하여 활용할 계획이다.

따라서 금번 원격방송시스템 설치를 위하여 17개 마을에 설치되어 있는 노후된 앰프17대

와 옥외스피커 총 48대를 구입 교체함으로써 좋은 품질과 음향으로 방송출력이 가능 하므로 주민 만족을 제공하였다

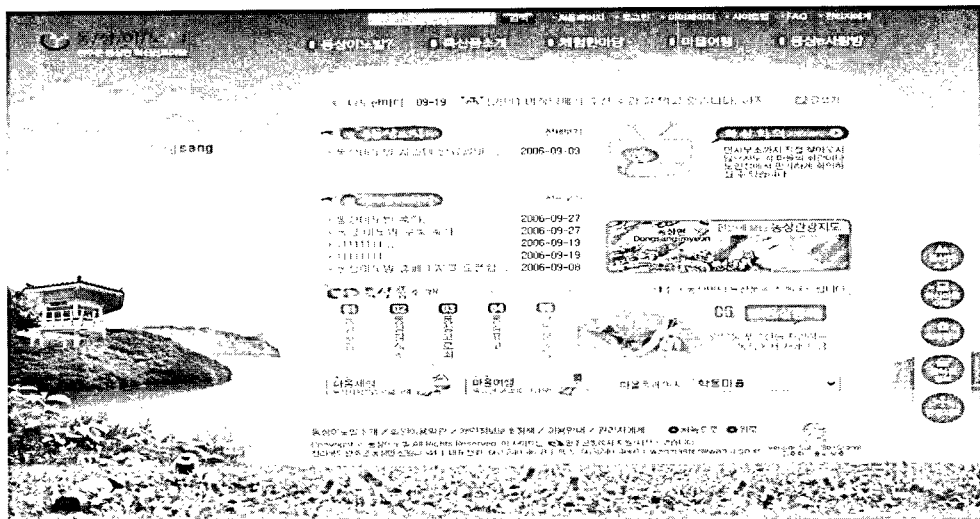
3) D면-마을별 홈페이지

구축(<http://dsvill.net>, <http://dsvill.com>)

주민이 스스로 만들어가는 홈페이지로 구축 주민 각자가 적극적인 참여로 이 고장의 홍보대사 역할을 수행할 수 있는 열린 공간으로, D면을 찾아오는 이용자들에게는 다양한 디자인과 정보콘텐츠를 제공하여 다시 찾고 싶은 지역의 이미지 제고에 목적을 두고 설계하였다.

‘혁신성’ 과 ‘소득 창출형’ 정보콘텐츠 설계

‘정보화마을’ 과 ‘전국 최초 버 없는 마을’ 등 혁신성을 주요 콘텐츠로 하여 차별화되고 특성화된 ‘사이버 동상 이노빌’ 사업을 두각시켜 구성하였다



<그림 4> Cyber Innovill 메인 페이지

또한 이 면의 마을특산품인 곱강, 감식초, 고로쇠, 청국장 등의 온라인 판매는 기 구축 운영중인 ‘동상곶감정보화마을 (<http://gangol.invil.org>)’ 의 전자상거래

‘마을장터’ 코너와 연계하도록 시스템을 설계하므로써 정보화마을 전자상거래 활성화는 물론 나아가서는 동상면의 전체의 소득 증대 효과를 가져왔다. 물론 별도의 추가 도

입 비용없이 기 운영 시스템을 활용함으로써 예산절감과 전자 상거래를 위한 별도의 운영

조직 구성의 불필요 등 많은 시간, 공간, 경제적 효율을 가져왔다.

<표 2> 사이버-동상 이노빌 사업과 정보화마을의 차이점

사업대상지	사이버 동상이노빌	정보화마을	비고
PC 보급	면단위 마을별 다중집합장소에 1대	희망가구 전체	
홈페이지	면(메인)+마을(서브)	마을(메인)	
정보센터 구축	없음	20평 정도별도 구축	
기타	정보화마을 관리 등 문제점을 보완한 진화된 시스템형태	정보화마을센터 활용 (교육 등) 전자상거래 연계활용	

주변의 다양한 천혜의 관광지를 활용한 체험관광 프로그램 설계

홈페이지의 주요 구성은 동상혁신마을에 대한 소개부분과 특산품의 특징, 구매방법을 설명하고 있다. 또한 동상면의 천혜 관광자원과 주요 특산품들을 연계한 감따기 체험, 곳감 짬뽕체험, 고리쇠 채취하기 등의 체험 프로그램을 개발하여 소개하여 이 지역의 맛을 경험할 수 있는 정보제공에 목표를 두었다.

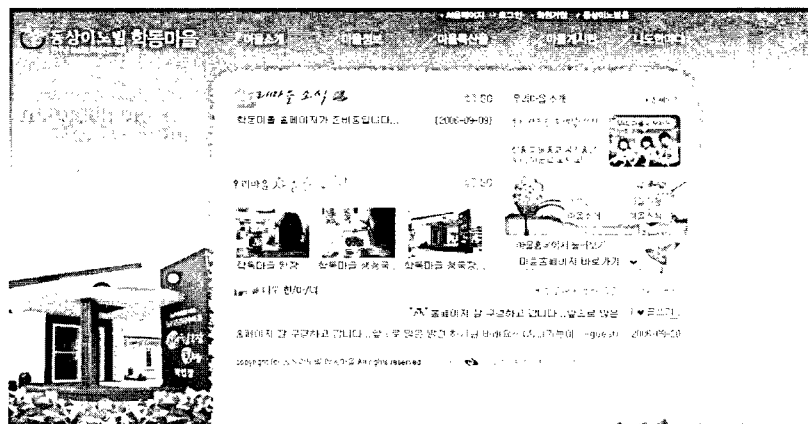
국가정보원등의 보안지침과 개인정보보호 등 웹 서비스 표준화 준수

홈페이지 구축은 행정자치부 ‘행정기관 홈페이지 구축·운영 지침’ 과 정보통신부의

‘웹 콘텐츠 접근성 지침’ 의 기본적인 기술 적용기준을 준수하였다. 또한 다양한 사용자와 컴퓨터, 인터넷 환경 등을 고려한 접근성 표준화를 준수하였으며, 전체적인 디자인은 시각적으로 통일된 구현으로 사이트의 정체성 확립 및 인지도를 강화하였다.

17개 마을 홈페이지가 별도 구축으로 ‘마을자료관’ 으로 발전토록 설계

각 마을의 이장 소개 등 상세한 마을 지도를 담은 마을정보, 마을특산품, 동호회, 마을게시판 등을 두어 적극적인 주민 참여의 장으로 마련<그림 5>은 물론 마을 역사관 (또는 자료관)형태로 발전할 수 있도록 설계하였다.



<그림 5> 마을별 홈페이지 중 ‘학동마을’페이지

4) 마을PC사랑방 구축

마을회관, 경로당 등 다중집합장소가 정보접근센터로 탈바꿈

IT839 정책 추진에 따른 광대역통합망 구축사업을 최우선 대상마을로 2006. 5월 완료하였고, 다중집합장소에는 최신형 PC 1대

와 화상회의를 위한 스피커, 웹카메라, 마이크 등 일체를 갖춘 컴퓨터와 자료 송수신 및 출력장치로 스캐너·프린터 복사 기능 등이 있는 복합기를 설치하여 화상회의, 인터넷정보검색, 한글문서 편집 등 다양한 정보 활용의 공간으로 탈바꿈 하게 되었다.



<그림 6> 마을PC 사랑방 1 과 마을PC 사랑방 2

PC 및 홈페이지 관리를 위한 ‘마을별 정보화지도자 위촉’

마을PC사랑방의 효율적인 운영과 마을 전체적인 정보화접근 기회 마련을 위해 1단계로 선도적인 역할과 분위기 확산을 수행할 수 있도록 마을별 정보 활용도 및 정보화마인드가 높은 주민 각1명씩을 추천 임명하여 정보화혁신리더를 운영할 계획이다.

공 가능성” 등 다른 시각으로 보았을 때 사업을 계속추진 해야 하는지 가장 큰 갈등요인으로 나타났다.

노령화된 지역특성 “난 이런거 안해도 지금까지 잘 살았어”

정보화에 대한 두려움과 또 무언가 배워야 한다는 것이 어르신들에게 큰 부담을 준 것 같아 사업에 대한 욕심과 투지만으론 힘들다는 것을 알게 되었다.

주민교육 참여율 저조

주민 편의와 입장에서 교육시간을 편성하

IV. 갈등 및 장애요인 극복

1. 갈등 및 장애요인

최고의사결정권자의 사업에 대한 시각

사업자 선정 중반(2006 5.30 지방 선거 후) 각 종 사업 보고 때마다 “효율성, 성

였으나 ‘갑작스런 약속’ 등 사유 발생으로 주민교육 참여율 저조로 교육추진 의지 저하에도 불구하고 “그래도 내일엔 많이 오시겠지” 기대감으로 지속적 추진을 하였다.

2. 극복과정

동상면 면장님을 비롯한 직원의 헌신적인 지원

사업 주체이면서 주민과 체감행정을 추진해 나가야 하는 면사무소 면장님을 비롯한 담당직원들의 적극적인 시스템 활용과 상호정신적 위로로 상호 협력 하였다. 이를 위한

구체적 방안은 화상회의 미 참석시 회의수당지급을 안하였으며, 각 중 행정사항은 마을 원격방송 시스템을 활용하여 직원들의 마을 출장을 자제 시켰으며, 정보화 교육시 면장님이 꼭 참석하여 강력한 추진의지를 슬선수범하여 보여 주었다.

재택교육(1:1) 방문교육 및 주민위주 교육 프로그램으로 주민감동 실현

주간교육 미참석 이장님이나, 추가교육 요청이 있는 이장님 님이나 PC 사랑방을 찾아 있는 경우 요청하신 1:1 교육 추진으로 행정기관에 대한 새로운 시각을 제공하였으며 이의 결과

“다음 교육에는 꼭 참석 하겠다.” “정말 고생 많이 한다” 는 말들이 자연스럽게 오갔다.

컴퓨터 활용도 제고를 위해 오전, 오후, 야간 반 등 주민 실정에 맞는 교육을 실시하였으며, 언제든지 와도 교육을 받을 수 있도록 프로그램을 운영 하였다.

면에서 존경받는 어르신(75세)과 지도자(前 군의회 의원) 중점 활용

평소 컴퓨터에 관심이 많고 지속적으로 사용해 온 어르신과 지도자를 중점 활용하므로써 나이와 직위에 관계없이 “컴퓨터는 우리 모두에게 필요한 도구로서 꼭 해야 하는 구나” 라는 현실적인 모습을 보여 주었다.

교육은 "직원+사업체" 3개조 운영 및 혁신동아리 활용

주간 및 야간 교육을 위한 전문 교육반을 편성 하였으며 직원1명에 사업체직원2명(보조강사)으로 혁신 동아리인 “지역정보격차 해소” 팀을 활용하여 주민 마인드 향상을 위해 중점적으로 활동하였다.

핵심 리더(이장, 지도자)를 홍보맨으로 활용 최고의사결정권자가 마을 방문시 이 사업을 적극홍보 요청하였으며, 이로 인해 사업에 대한 관심도 유발과 “적극추진” 지시로 바뀌었다.

V. 혁신성과

1. 사업 전후 비교

<표 3> 시스템 도입 전과 도입 후

서비스명	구분	전(前) - As Is	후(後) - To Be	비고	
화상회의 시스템	주민입장				
	1) 시간	주간에만 가능	주.야간 어느때나 가능	1회/월	
	2) 소요경비	663,000원(39,000원/인×17명)	0원		
	- 시간손실(30분)	12,000원	0원		
	- 경비(유류비등)	2,000원	0원		
	- 인건비(영농)	25,000원	0원		
	행정입장				
	1) 목적	매월 1회	월4회 이상(주1회)		
	2) 소요경비	34,000원	0원		
	- 회의실준비 (1시간, 2명)	24,000원	0원		
	- 사무용품구입	5,000원	0원		
- 음료 준비	5,000원	0원			
원격방송시 스템	주민입장				
	1) 방법	방송 마이크만 가능	방송마이크, 전화, 핸드폰	1건/일	
	2) 장소	방송장비 위치에서만	전국 어디에서나		
	3) 소요경비	215,900원(12,700원/인×17명)	8,500원(500원/인×17명)		
	- 시간손실(10분)	4,000원	0원		
	- 경비(유류비등)	700원	0원		
	- 인건비(영농)	8,000원	0원		
	- 이용요금	0원	500원		
	행정입장				
	1) 소요시간	출장필요 (1명 3시간/1건)	출장 불필요 (면사무소내 방송시간 5분)		
	2) 소요경비	38,000원	850원		
- 시간손실(3시간)	36,000원	0원			
- 경비(유류비등)	2,000원	0원			
- 이용요금	0원	850원(50원×17회선)			
마을 홈페이지	주민입장		1)특산품/관광지홍보 : ? 원 2)온·오프라인 판매:3,501,000원	특산품 홍보직 거래장 터 (*06.9.2 5~27)	
	행정입장		1)쌍방향의사전달 : ? 원		

※ 화상회의 : 697,000원 × 12월 × 2회 = 16,728,000원/년

원격방송 : 480,550원 × 12월 × 22회 = 126,865,200원/년

홈페이지 : 홍보비 + 주민소득 창출 + 관광객 탐방비 = 3,501,000

총 계 : 143,593,200원 + 3,501,000원 =====> 147,094,200원 + ε

→ 사업 1년 후 충분한 손익분기점 달성(사업비 152,000천원)

→ ε : 인터넷 홍보로 인한 관광, 판매등 보이지 않은 금액

2. 기대 효과

전자정부시대에 걸 맞는 행정↔주민간 쌍방향 의사전달

기존의 회의소집 및 행정정보, 영농정보 등의 집합교육시에 관례적인 읍면단위 행정전달방식을 과감히 탈피하여 전자정부 시대에 걸맞는 행정서비스 전달체계로 개선하여 계속해서 운영할 예정이다.

전자상거래 등 온·프라인 특산물 판매로 주민소득 창출과 지역경제 활성화

2004년 구축 운영하고 있는 동상곶감정보화마을 전자상거래시스템의 공동활용으로 시스템 개발비에 대한 예산 절감 및 소프트웨어 중복개발 방지에 대한 행정 효율성 증대와 변해가는 주민자치 행정에 대한 대응 및 온라인 행정과 주민소득과 직접적으로 연계되는 수익 콘텐츠 개발 운영으로 활력있는 주민자치 모델 창출 효과에 크게 도모할 것이다.

농산촌형 지역주민들에 대한 새로운 발전모델 제시

변해가는 주민자치 행정에 대한 대응 및 스스로 움직이는 지역 공동체 조직의 활성화 운영으로 전라북도 혁신선도자치단체인 완주군의 위상에 걸맞는대민 혁신행정시스템 구축 운영과 정보화 도구를 활용한 선진(LEAD) 마을로서의 발전모델을 제시할 것이다.

VI. 혁신 성공요인

1. 벤치마킹을 위한 성공요인 분석

정보시스템 구축 완료는 사업추진을 위한 시작단계 이다

즉, H/W 구축의 완료이며 S/W 구축은 이제

시작일 뿐이다. S/W라 함은 주민교육, 마인드 형성, 소득창출을 위한 특산품 홍보 및 관리, 주민 혁신 리더 발굴 등 보이지 않는 분야가 많다.

따라서, 아직 '성공' 이란 단어는 사치스런 단어에 불과 하다.

2~3년 후 주민과 행정 모두가 '이젠 우리도 할 수 있다. 동상이노빌이 우리를 행복하고 건강한 마을로 만들어 주었다'고 말할 수 있을 때 까지 계속해서 노력해야 하겠다.

2. 성공적 벤치마킹을 위한 3개의 요소

① 동상 면장님을 비롯한 직원들의 적극적 지원이 있었다.

② 정보화 마인드에 앞장서고 실행에 옮기고 계신 '학동' 마을 이장님이 계셨는데, 마을특산물 학동청국장 홍보 및 전자상거래를 위한 '사무장' 채용으로 '마을 10년 발전 앞당길 수 있는 투자에 불과 합니다' 라고 적극적 의지를 보여 주었다.

③ 주민 정보화마인드 향상을 위한 적극적 정보화교육 추진

밤과 낮을 구분하지 않고, 참여 주민의 숫자가 적어도 교육 프로그램을 진행 하였으며, 재택방문, 1:1 교육 등으로 주민감동을 가져왔다.

VII. 결론

행정자치부는 지식정보화시대에 부응하는 표준 『사이버 혁신선도마을』을 조성하여 각 지역별 주민과 행정간 서비스 전달체계의

획기적 개선을 통하여 모범 사례가 될 수 있는 행정과 주민 모두에게 도움이 되는 시스템을 구축하기 위한 전국적 사업을 진행하였다.

이 사업을 위하여 전국적 공모를 하였는데 여기에 선정되어 정부의 예산지원과 지자체의 적극적 지원으로 이 사업을 시작하게 되었다. 사업내용은 면과 17개 마을 간의 화상회의, 원격방송, 홈페이지, 마을별 PC사랑방 구축이었다. 이를 통해 얻는 이익은 시간적 경제적으로 이익이 될 수 있는 “꼭 사용해야 하는 정보화 도구”를 구축하는 것이고, 이장 등 마을 핵심리더들과 노년층의 정보화 도구에 대한 활용도 제고 “행정 서비스로 주민 간 의사전달 체계”의 근본적 구조 개혁을 가져왔다. 또한 언제 어디서든지 사용할 수 있는 유비쿼터스 형태로 만들어 주민 정보화마인드를 심어주었으며, 타 기관에서도 사용할 수 있는 ”표준,보급형 “ 모델을 창조하였다.

주요 갈등 및 장애 요인은 최고의사결정권자의 사업에 대한 시각이 확고해야 하는지 여부, 노령화된 지역의 특성으로 “난 이런거 안 해도 지금까지 잘 살았어” 같은 미리 자포 자기의 분위기로 이로 인해 주민 교육 참여율이 저조한 것이었다.

이러한 갈등 요인을 극복하기 위해 면장님을 비롯한 면 직원의 헌신적인 지원, 재택교육(1:1) 방문교육 및 주민위주 교육 프로그램으로 주민감동 실현, 면에서 존경받는 어르신(75세)과 지도자(前 군의회 의원)들을 중점 활용 그리고 교육은 "직원+사업체" 3개조로 운영하고 혁신동아리 활용, 핵심 리더(이장, 지도자)를 홍보맨으로 활용 최고의사결정권자 마을 방문시 이 사업을 적극홍보 요청함으로써 이루어졌다.

이로 인한 혁신 성과는 주민과 행정의 시간적 경제적 비용절감으로 약 1억 5천만원을 가져왔고, 지역 특산품 홍보 및 상품 판

매로 약 4백만원의 수익을 가져왔다. 이 금액은 이 면의 규모에 비해 상당히 많은 금액이다.

향후 과제

시스템 활용도 제고를 위한 지속적 주민교육 추진

이장 교체 및 노령화로 인한 정보화마인드 저하가 우려 되므로 이에 대한 대비와 시스템 성능개선 및 장애발생 억제를 위한 철저한 장비관리로 효율성 저하를 방지해야 하겠다.

강력한 리더쉽을 보유한 지도자 배출 및 육성

전자상거래 등 특정분야에 출중한 지도자 배출로 성공모델을 제시 할 계획이며, 지속적인 외부위탁 교육 추진으로 미래를 대비하는 지도자 육성에 최선을 다 할 예정이다.

행정추진 주체가 바뀌더라도 변함없이 운영되는 시스템이 되어야

최고의사결정권자 등 추진주체 변동에 관계없이 주민이 시스템의 주인이라는 의식을 가지고 주민에 의해 운영되는 시스템이 구현되도록 해야 하겠다.

면단위 행정은 주민과 충분한 만남과 의사교환으로 추진하는 것(현실)

모든 행정 수단을 정보화 도구를 통해서 추진하는 것은 바람직 하지않다. 그러나, 혁신의 개념에서 볼 때 행정과 주민의 비효율적인 측면이 너무 많은 것이 사실이므로 혁신은 이러한 비효율적인 것을 조금이라도 생산적인 것으로 바꾸어 보자는데 의의가 있다.