소나무재선충병 피해 고사목을 활용한 두뇌훈련 체험공원 조성 및 용궁현청 활성화 제안서

부제: 직접 뇌를 사용하여 보는 공원, 용궁현청!

“두뇌훈련산업의 수도 예천, 두뇌훈련산업의 발상지 용궁현청”

- 제안기관: 휴먼브레인스쿨
- 제안자: 대표 최병기
- 제안대상: 예천군청
- 사업대상지: 경상북도 예천군 용궁면 용궁현청 및 공원

1. 제안 배경

용궁현청은 예천군이 수십억 원의 예산을 투입하여 조성한 소중한 공공자산입니다. 그러나 2017년 완공 이후 오랜 기간 충분히 활용되지 못하고 있습니다.

현재 휴먼브레인스쿨에서 용궁현청을 임차하여 두뇌훈련 체험장으로 운영하면서 매월 약 100만 원의 임대료와 관리비를 부담하고 있습니다.

그러나 **예천군의 적극적인 관심과 행정적·재정적 지원이 없는 상황에서 개인의 노력만으로 공공시설 전체를 활성화하기에는 역부족입니다.**

이처럼 소중한 공공자산이 충분한 가치를 발휘하지 못하는 현실이 안타깝습니다. 시설의 유지·관리와 지역자원으로서의 활용도를 높이기 위해 예천군의 적극적인 지원이 필요합니다.

특히 용궁현청 공원에는 **소나무재선충병 확진목 2그루와 고사가 진행 중인 소나무 2그루 등 총 4그루**가 있습니다.

이들 소나무를 단순히 제거하는 데 그치지 않고, 적법한 방제와 안전조치를 거쳐 **두뇌훈련 조각 작품으로 재탄생시켜 교육·문화·관광 자원으로 활용**하고자 합니다.

이를 계기로 용궁현청을 어린이부터 어르신까지 자신의 뇌를 직접 사용하는 두뇌훈련 체험공간으로 발전시키고, 관광 홍보 및 방문객 유치 사업을 연계하여 활성화하고자 합니다.

2. 사업 목적

“고사목에 새로운 가치를, 공원에 생각하는 문화를!”

인공지능(AI)이 인간의 생각과 판단, 많은 일들을 대신하는 시대에 인간이 자신의 뇌를 직접 사용하는 **자연지능(NI)의 회복과 개발**은 더욱 중요해지고 있습니다.

소나무재선충병 피해 고사목을 활용한 두뇌훈련 조각 작품을 설치하여 용궁현청을 단순히 보고 쉬어 가는 공원이 아닌, **생각하고, 창조하고, 학습하고, 문제를 해결하는 체험형 두뇌훈련 공원**으로 조성하고자 합니다.

나아가 평생학습과 관광을 연계하여 용궁현청의 활용도를 높이고, 예천군 두뇌훈련산업의 기반을 마련하고자 합니다.

3. 주요 사업 내용

가. 재선충병 피해 고사목의 지역자원화

- 확진목 2그루 및 고사 진행목 2그루의 상태 조사
- 관계 기관의 방제·안전성 검토 후 활용 가능 여부 결정
- 가능한 경우 지상 약 2m의 나무줄기를 남겨 조각 작품 제작
- 현장 활용이 불가능할 경우 방제 처리된 목재 또는 대체 목재 사용
- 지역 조각가와 두뇌훈련 교구 개발자가 협력하여 작품 제작

나. 두뇌훈련 조각 작품 제작

- **생각하는 뇌:** 관찰과 추론을 통해 숨겨진 원리 찾기

- **창조하는 뇌:** 도형과 구조를 상상하고 새로운 형태 구상하기
- **문제를 해결하는 뇌:** 분해·결합 원리를 이해하고 해결 방법 찾기
- **학습하는 뇌:** 반복과 도전을 통해 배우고 성취감 경험하기

작품마다 체험 안내판을 설치하여 방문객 누구나 자신의 뇌를 직접 사용하는 활동에 참여하도록 합니다.

다. 평생학습 및 관광 활성화 연계

야외 두뇌훈련 조각 작품과 실내 교구놀이 체험장을 연계하여 어린이, 청소년, 가족, 어르신을 위한 체험 프로그램을 운영합니다.

또한 예천군 관광자원 및 홍보사업과 연계하여 방문객이 용궁현청을 찾고 지역 관광지와 상권도 함께 이용하도록 유도합니다.

4. 사업 추진 방향

1단계 — 현황 조사 및 행정 협의

소나무 4그루의 상태를 확인하고 방제·안전성 및 작품 제작 가능 여부를 검토합니다.

2단계 — 시범 작품 제작

지역 조각 전문가와 협력하여 활용 가능한 목재로 두뇌훈련 조각 작품을 제작합니다.

3단계 — 체험공원 조성

작품 주변을 정비하고 안내판과 안전시설을 설치하여 체험 환경을 조성합니다.

4단계 — 관광 홍보 및 프로그램 운영

예천군 관광·평생학습 사업과 연계하여 방문객 유치 및 체험 프로그램을 운영합니다.

5. 기대 효과

첫째, 공공자산 활용도 향상

수십억 원의 예산이 투입된 용궁현청의 활용도를 높이고 지속적인 유지·관리의 기반을 마련합니다.

둘째, 고사목의 새로운 가치 창출

재선충병 피해 고사목을 교육·문화·관광 자원으로 전환하여 새로운 가치를 창출합니다.

셋째, 새로운 관광 콘텐츠 개발

일반적인 조각공원과 차별화된 두뇌훈련 체험공원을 조성하여 가족과 관광객들의 방문을 유도합니다.

넷째, 평생학습과 뇌 활용 문화 확산

어린이부터 어르신까지 자신의 뇌를 직접 사용하는 평생학습 문화를 확산합니다.

다섯째, 지역 특화산업 발전 기반 마련

교구놀이, 조각예술, 평생학습, 관광을 융합한 예천군의 새로운 두뇌훈련산업 육성 기반을 마련합니다.

6. 예천군 협조 및 지원 요청

본 사업은 단순한 고사목 조각사업이 아닌, **용궁현청이라는 공공자산을 활성화하고 새로운 교육·문화·관광 자원으로 발전시키기 위한 제안**입니다.

이를 위해 다음과 같은 지원을 요청드립니다.

1. **고사목 활용 행정 지원:** 소나무 4그루의 방제·안전성 및 조각 가능 여부 검토
2. **체험공원 조성 지원:** 작품 제작과 안내판·안전시설 설치에 필요한 행정적·재정적 지원
3. **용궁현청 활성화 지원:** 관계 부서 협력 및 시설 운영 활성화 방안 마련

4. **관광 홍보 지원:** 예천군 관광 안내 및 체험 프로그램에 용궁현청과 연계
5. **두뇌훈련산업 육성 검토:** 용궁현청을 거점으로 하는 지역 특화산업 발전 방안 검토

개인의 노력만으로 공공시설을 활성화하기에는 한계가 있는 만큼, 예천군과 민간이 협력하여 지역주민과 관광객들이 찾아오는 체험 명소로 발전시킬 수 있도록 적극적인 지원을 요청드립니다.

7. 맺음말

용궁현청은 이미 수십억 원의 예산을 투입하여 조성된 예천군의 소중한 자산입니다. 새로운 시설을 건립하기보다 기존 자원을 활용하여 새로운 가치를 창출하는 것이 중요합니다.

소나무재선충병으로 생명을 다해 가는 나무를 두뇌훈련 작품으로 재탄생시켜, 사람들이 생각하고 창조하며 문제를 해결하는 새로운 체험공간을 만들고자 합니다.

예천군이 두뇌훈련산업을 새로운 지역 발전 방향으로 검토하고, 용궁현청을 그 거점으로 육성할 수 있도록 적극적인 행정적·재정적 지원을 요청드립니다.

"두뇌훈련산업의 수도 예천, 두뇌훈련산업의 발상지 용궁현청!"

2026년 11월

휴먼브레인스쿨 대표 최병기