

2030 WORLD ISLAND NET project

2030 섬 메가이벤트 유치전략 및 로드맵 수립



목차

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적 3
2. 연구의 내용 및 방법 4
3. 연구 추진 체계 7

II. 서남해안 섬 벨트 사군 현황 및 여건 분석

1. 일반 및 섬 현황 11
2. 관광 환경 및 인프라 분석 18
3. 산업 등 관련 여건 분석 42
4. 관련 정책 현황 49

III. 개최 당위성

1. 국내외 섬 현안 79
2. 메가이벤트 정의와 유형 87
3. 메가이벤트 및 섬 활용 사례 분석 96
4. 이해관계자 의견수렴 144
5. 섬 메가이벤트 정의 및 개최 당위성 152

IV. 섬 메가이벤트 기본구상

1. 섬 메가이벤트 기본방향 및 목표 163
2. 사업 추진 전략 165
3. 단위사업 구성 및 개요 168
4. 과제 추진 방향 169
5. 행사 운영 관리방안 170

V. 추진 로드맵

1. 단위사업 로드맵 187
2. 종합 로드맵 261

VI. 예산 조달 및 타당성 분석

1. 예산 소요 및 자원 조달 방안 271
2. 자원 조달 및 투자비 분석 273
3. 연차별 투자 및 자원 조달계획 수립 280
4. 타당성 분석 282

[표 목차]

〈표 2-1〉 지자체·구분별 관광지(전체) 개수 및 인구·방문객 대비 개수	19
〈표 2-2〉 지자체별 자연 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	22
〈표 2-3〉 지자체별 인문 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	23
〈표 2-4〉 지자체별 레포츠 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	24
〈표 2-5〉 지자체별 쇼핑 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	25
〈표 2-6〉 지자체별 음식 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	26
〈표 2-7〉 지자체별 숙박 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	27
〈표 2-8〉 지자체별 추천코스 카테고리의 세부 구분 관광지 개수	28
〈표 2-9〉 5개 시군 연도별 방문객 수(구분별) 현황	32
〈표 2-10〉 5개 시군 월별 방문객 수(구분별) 평균	38
〈표 2-11〉 전라남도 및 서남권 5개 지자체 산업 입지상	43
〈표 3-1〉 섬의 전통문화유산 보전 가치-국가중요어업유산	83
〈표 3-2〉 메가이벤트의 규모와 유형	87
〈표 3-3〉 국제행사 구분	88
〈표 3-4〉 문화체육관광부 소관분야 국제행사 구분	88
〈표 3-5〉 박람회, 엑스포의 사전적 정의	89
〈표 3-6〉 박람회 유형에 따른 특징	90
〈표 3-7〉 국제행사 분류 및 정의	92
〈표 3-8〉 박람회/엑스포/비엔날레의 차이	93
〈표 3-9〉 박람회 유형에 따른 특징	96
〈표 3-10〉 2022 보령해양머드박람회 비전 및 목표	97
〈표 3-11〉 2023 하동세계차(茶)엑스포 운영방향	99
〈표 3-12〉 박람회/엑스포 개최 사례	100
〈표 3-13〉 경주세계문화엑스포 약력	101
〈표 3-14〉 해외 박람회 요약	103
〈표 3-15〉 광주비엔날레 조직구성	105
〈표 3-16〉 광주비엔날레 유료관람객 및 수입 현황	107
〈표 3-17〉 ETAT 조직구성	114
〈표 3-18〉 ETAT 개최요약	115
〈표 3-19〉 작품의 퀄리티(주요 예술작품)	116
〈표 3-20〉 세토우치 내해 섬 특징 및 예술제 포인트	124
〈표 3-21〉 세토우치 트리엔날레 조직구성	127

〈표 3-22〉 올 시즌 패스포트 가격 (2025년 기준)	129
〈표 3-23〉 사전 협의 내용	144
〈표 3-24〉 2024년 의견수렴 내용	145
〈표 5-1〉 전시계획(안) 예시	197
〈표 5-2〉 제1회~5회 서남해안 세계 섬 포럼 연혁	218
〈표 6-1〉 사업별 소요예산	271
〈표 6-2〉 항목별 소요예산	272
〈표 6-3〉 대한민국 메가이벤트 추진 노력	274
〈표 6-4〉 정부 지원 및 공공 자원 활용 방식	276
〈표 6-5〉 민간 자본 및 협력 활용 방식	278
〈표 6-6〉 국내외 협력 및 기금 활용 방식 비교	279
〈표 6-7〉 연도별 사업비 투입 계획	280
〈표 6-8〉 연도별 필요 자원의 조달 방안	281
〈표 6-9〉 서남권 5개 지자체 주요 관광지	282
〈표 6-10〉 서남권 5개 지자체 주요 관광지 관광객(2013~2023)	283
〈표 6-11〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 산출식	284
〈표 6-12〉 목포시 관광 수요 예측	285
〈표 6-13〉 해남군 관광 수요 예측	285
〈표 6-14〉 완도군 관광 수요 예측	286
〈표 6-15〉 진도군 관광 수요 예측	287
〈표 6-16〉新安군 관광 수요 예측	287
〈표 6-17〉 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측 최적 모델 및 적용 근거	288
〈표 6-18〉 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측(2025~2034)	288
〈표 6-19〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 기간 한정 근거	289
〈표 6-20〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 근거(사례 기반)	289
〈표 6-21〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측	290
〈표 6-22〉 손익분석 비용 추정 기준	290
〈표 6-23〉 사업별 비용 추정	291
〈표 6-24〉 손익분석 수익 분류	291
〈표 6-25〉 섬 메가이벤트 유료 관람객 수 추정	292
〈표 6-26〉 국내 대표 예술행사 간 입장료 비교	292
〈표 6-27〉 섬 메가이벤트 입장권 수익 추정	293
〈표 6-28〉 국립박물관 굿즈 판매율 추정	293
〈표 6-29〉 섬 메가이벤트 굿즈 판매 수익 추정	294
〈표 6-30〉 섬 메가이벤트 지자체별 체험 프로그램(안)	294



〈표 6-31〉 섬 메가이벤트 체험 프로그램 수익 추정	295
〈표 6-32〉 섬 메가이벤트 포럼 등록 수익 추정	295
〈표 6-33〉 섬 메가이벤트 수익 추정 종합	296
〈표 6-34〉 섬 메가이벤트 비용 및 수익 종합	297
〈표 6-35〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 분석 평가지표	297
〈표 6-36〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 민감도 분석 조건	298
〈표 6-37〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 민감도 분석 결과	298
〈표 6-38〉 편익 기간 설정	300
〈표 6-39〉 경제적 타당성 평가지표	301
〈표 6-40〉 경제적 타당성 분석 연도별 비용 추정	302
〈표 6-41〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석 편익 분류	302
〈표 6-42〉 섬 메가이벤트 재무적 수익	303
〈표 6-43〉 경제(공익)적 편익 분류	304
〈표 6-44〉 섬 메가이벤트 관람객 현지인 및 외지인 수요 추정	305
〈표 6-45〉 국내 1인당 당일여행 및 숙박여행 지출액	305
〈표 6-46〉 섬 메가이벤트 관광 소비지출 증대 편익	306
〈표 6-47〉 섬 메가이벤트 간접 고용 창출 편익	306
〈표 6-48〉 섬 메가이벤트 경제적 편익 종합	307
〈표 6-49〉 경제적 타당성 분석 연도별 비용 및 편익 흐름	307
〈표 6-50〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석 평가지표	308
〈표 6-51〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 민감도 분석 조건	308
〈표 6-52〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 민감도 분석 결과	308
〈표 6-53〉 상위계획과의 부합성	309
〈표 6-54〉 법·제도적 위험요인과 섬 메가이벤트 추진 타당성	310
〈표 6-55〉 지자체 추진 의지	311
〈표 6-56〉 섬 메가이벤트 추진체계의 적절성	311
〈표 6-57〉 서남권 메가이벤트의 생산 및 부가가치 유발효과	312
〈표 6-58〉 섬 메가이벤트를 통한 서남권 산업 구조 한계 극복	313
〈표 6-59〉 주민 수해도 추정 시 목포항구축제 사례 적용 타당성	317
〈표 6-60〉 목포항구축제 방문객 현황	317
〈표 6-61〉 섬 메가이벤트 지역주민 수해도	318

[그림목차]

[그림 1-1] 과업의 공간적 범위	4
[그림 1-2] 연구 추진 프로세스	8
[그림 2-1] 전라남도 교통인프라 현황	12
[그림 2-2] 전라남도 관광단지 지정현황(좌측) 및 주요 관광지점 입장객 수(우측)	18
[그림 2-3] 5개 지자체의 관광지 분포	19
[그림 2-4] 지자체·구분별 관광지 개수	20
[그림 2-5] 지자체·구분별 인구(1만 명 당) 대비 관광지 개수	20
[그림 2-6] 지자체·구분별 방문객(1,000만 명 당) 대비 관광지 개수	21
[그림 2-7] 5개 지자체의 자연 관광지 분포	22
[그림 2-8] 5개 지자체의 인문 관광지 분포	23
[그림 2-9] 5개 지자체의 레포츠 관광지 분포	24
[그림 2-10] 5개 지자체의 쇼핑 관광지 분포	25
[그림 2-11] 5개 지자체의 음식 관광지 분포	26
[그림 2-12] 5개 지자체의 숙박 관광지 분포	27
[그림 2-13] 5개 지자체의 추천코스 관광지 분포	28
[그림 2-14] 서남해안 숙박시설 유형별 관광 흐름도	29
[그림 2-15] 서남해안 숙박시설 교통거점 접근성 분석	29
[그림 2-16] 서남해안 섬 벨트 해양생태자원	30
[그림 2-17] 서남해안 섬 벨트 문화관광자원	30
[그림 2-18] 내국인관광객 동향 분석	31
[그림 2-19] 5개 시군 방문객 수(전체) 현황 그래프	33
[그림 2-20] 5개 시군 방문객 수(현지인) 현황 그래프	34
[그림 2-21] 5개 시군 방문객 수(외지인) 현황 그래프	35
[그림 2-22] 5개 시군 방문객 수(외국인) 현황 그래프	36
[그림 2-23] 5개 시군 방문객 수(전체) 월별 평균 그래프	37
[그림 2-24] 5개 시군 방문객 수(현지인) 월별 평균 그래프	39
[그림 2-25] 5개 시군 방문객 수(외지인) 월별 평균 그래프	40
[그림 2-26] 5개 시군 방문객 수(외국인) 월별 평균 그래프	41
[그림 2-27] 전라남도 및 서남권 5개 지자체 산업 입지상	44
[그림 2-28] 서남권 5개 지자체 경쟁력 요인 변화	46
[그림 2-29] 공간발전구상 (자료: 지방시대 종합계획)	58



[그림 2-30] 5대 해양생태축 (자료: 해양수산부)	59
[그림 2-31] 해안권 연계에 의한 광역관광벨트 형성 구상도 (자료: 국토교통부)	61
[그림 2-32] 전라남도 4대 권역 설정 (자료: 전라남도)	63
[그림 2-33] 전남권 관광개발 권역 구분 (자료: 전라남도)	64
[그림 2-34] 솔라시도 개발 계획	66
[그림 2-35] 전라남도 내 지속가능 정책 현황	68
[그림 2-36] 전라남도 지속가능 정책 특성 분석	69
[그림 2-37] 지속가능발전 관련 글로벌 단기 리스크 순위	70
[그림 2-38] 지속가능발전 관련 글로벌 장기 리스크 순위 변동	70
[그림 2-39] 지속가능 관련 전라남도 정책 현황	71
[그림 2-40] WIN프로젝트 지속가능발전 연계체계	72
[그림 2-41] 지속가능발전 섬 구축을 위한 종합분석	72
[그림 3-1] 총 인구 및 인구 성장률(1960~2072년)	79
[그림 3-2] 섬의 공익적 기능	82
[그림 3-3] 섬 지역 고유 유형·무형 유산	83
[그림 3-4] 섬의 환경생태 가치 - 육상 생물다양성	84
[그림 3-5] 섬에 대한 관심도	85
[그림 3-6] 섬 방문 의사와 이유	86
[그림 3-7] 섬의 가치에 대한 공감도	86
[그림 3-8] 보령머드축제 연혁	97
[그림 3-9] 하동야생차문화축제 연혁	98
[그림 3-10] 하동세계차(茶)엑스포 주제·비전 및 핵심과제	98
[그림 3-11] 광주비엔날레 조직도(2025년 기준)	105
[그림 3-12] 광주비엔날레 후원혜택	107
[그림 3-13] 부산현대미술관 전경 및 2022 부산비엔날레 퍼포먼스	108
[그림 3-14] 2023전남국제수목비엔날레	110
[그림 3-15] 2023 전남국제수목비엔날레 전시 및 체험 프로그램	111
[그림 3-16] 에치고초마리 위치	113
[그림 3-17] 음식 및 숙박의 퀄리티	118
[그림 3-18] 작은뱀 봉사단	119
[그림 3-19] 마초다이 계단식 논 은행	120
[그림 3-20] 특산품 리디자인 프로젝트 'Rooots'의 과정	121
[그림 3-21] ETAT 온라인숍 판매 상품	121

[그림 3-22] 세토우치 트리엔날레 포스터에서 드러나는 컨셉	123
[그림 3-23] 장소특정적 세토우치 아트	127
[그림 3-24] 작은새우 봉사단의 활동	128
[그림 3-25] 세토우치 트리엔날레 페리 모습 및 노선	128
[그림 3-26] 세토우치 트리엔날레 프로그램	130
[그림 3-27] 세토우치 트리엔날레 패스포트 및 예술제 공식 습	131
[그림 3-28] 베니스비엔날레 본전시관	132
[그림 3-29] 자르디니 내 국가관 배치도(2024년)	133
[그림 3-30] 베니스비엔날레 한국관	134
[그림 3-31] 고흥 연흥도	137
[그림 3-32] 여수 장도 전경 및 장도 내 작가 창작스튜디오(4개)	138
[그림 3-33] 신시모도 전경	139
[그림 3-34] 신안 기점·소악도의 12사도 순례길	140
[그림 3-35] 신안 반월박지도(퍼플섬) 전경	141
[그림 3-36] 국제 아일랜드 게임즈	143
[그림 3-37] 디지털 노마드 마데이라 아일랜드	143
[그림 3-38] 섬 메가이벤트 SWOT분석	152
[그림 3-39] WIN프로젝트에서 바라보는 메가이벤트	154
[그림 4-1] 2048 BIE 공인 엑스포 개최 추진	163
[그림 4-2] 섬 메가이벤트 추진 핵심요소 종합	164
[그림 4-3] W.I.N.Project 사업추진전략	165
[그림 4-4] W.I.N.Project 공간구상도	167
[그림 4-5] W.I.N.Project 단위사업 구성도	168
[그림 5-1] 단위사업 구성	187
[그림 5-2] 향후 거버넌스 확장 모델 방향	191
[그림 5-3] 서남해안권 일대 거버넌스 미래 모델 예시	191
[그림 5-4] 단위사업 추진구조	192
[그림 5-5] 매력발굴 공모전 예시	195
[그림 5-6] 지역별PM제도 예시	196
[그림 5-7] 트리엔날레 후보지 전체장소	199
[그림 5-8] 트리엔날레 후보지 세부장소	200
[그림 5-9] 5개 지역 유희공간 재생 전략	204
[그림 5-10] 워킹그룹 운영 방식 예시	226



[그림 5-11] 큐레이션 모델 및 용어집 개발	233
[그림 5-12] 조직위원회 구성(안)	244
[그림 5-13] W.I.N. 거버넌스 세부 구성	250
[그림 5-14] W.I.N. 거버넌스의 다층 네트워크	250
[그림 6-1] 서남권 5개 지자체 주요 관광지 관광객 현황(2013~2023)	283
[그림 6-2] 목포시 관광 수요 예측	284
[그림 6-3] 해남군 관광 수요 예측	285
[그림 6-4] 완도군 관광 수요 예측	286
[그림 6-5] 진도군 관광 수요 예측	286
[그림 6-6] 신안군 관광 수요 예측	287
[그림 6-7] 내국인 관광객 동향 분석	314
[그림 6-8] 전라남도 호텔 객실 숙박객 수 및 관광호텔 등록현황	315
[그림 6-9] 여수시 지역산업 경쟁력 변화(2012년 엑스포 유치 이후)	315
[그림 6-10] 시도별 인구감소지역(2021년 10월 지정)	320

I. 서론



1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구의 내용 및 방법
3. 연구의 추진체계

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

1-1. 연구의 배경

■ 서남해안 관광벨트 시대 개막에 따른 균형발전 및 지역경제 활성화 도모

- 서남해안 관광벨트 시대의 개막과 더불어 전남 내륙과 도서 지역의 단절된 문화교통 연결 필요
- 5개 섬 벨트 시·군의 다채로운 문화관광 균형발전과 서남해안권 지역경제 활성화 도모

■ 서남해안 지역의 지속가능한 미래 성장 동력 마련 필요

- 2028 섬의 날 제정 10주년을 기념하고, 전국에서 가장 많은 섬을 보유한 서남권의 문화·생태자원을 바탕으로 지역과 자원의 가치를 높일 국제적인 아젠다와 미래비전 발굴하여 세계적인 행사로 지속 발전시키고자 함

■ 서남해 지자체 대표 국제행사 유치 필요

- 2026 여수 세계 섬 박람회, 2027 충남 섬 국제 비엔날레 등 타 지역 행사와의 차별성 확보를 통해 유치 타당성 및 국제행사 승인을 위한 실현가능한 전략 마련이 시급함
- 기존 수립되었던 '2028 세계 섬 엑스포 유치타당성 및 기본계획 수립용역(2021. 5.)'에 대해 현실을 반영한 재검토가 필요함
- 이를 종합하여 서남해안의 우수한 문화예술 생태자원, 자연환경, 기후변화 및 탄소중립을 중심으로 타 지역 행사와의 차별성 확보를 도모해야 함

1-2. 연구의 목적

- 서남권 섬 벨트 시군(섬 지역) 주도의 지역 활성화에 기여할 수 있는 지속가능한 행사 유치 전략 수립
- 서남권의 우수한 섬 해양생태자원과 경관자원, 공동체 문화 등 보유자원의 미래가치 및 리질리언스(Resilience)*를 고려한 프로그램 도출

* 리질리언스 : 원상태로 회복 수준을 넘어 위기 이전보다 더 강한 경쟁력을 가짐

- '국제행사 유치개최 등에 관한 규정' 및 '국제행사관리지침'을 참고하여 사전심사 승인을 득하기 위한 행사의 필요성 및 적정성 등 관련 기준에 적합한 사업계획 신청에 필요한 전략 수립
- 정부로부터 행사에 소요되는 재원을 지원받을 수 있는 타당성 마련



1-3. 기대효과

- 전남 지역의 연안지역발전지수(CoDI)와 생활인구 유인 등을 고려하여 연안 연계 지역(섬 및 해양)을 활용한 행사 유치 시 지역 활성화와 생활인구 증가 효과 달성 기대
- 지역 간 연대를 통한 미래지역 소멸의 대응책을 확보하여 광역 단위 지역경쟁력과 신성장 견인 지점으로 전환
- 섬에 대한 국가적 지속가능 정책 실현으로 국가 간 경쟁력 확보로 섬을 통한 세계의 중심화
- 시대적 변화에 대응함과 동시에 새로운 지역의 미래를 가시적으로 보여주는 서남해안 섬 벨트 시·군만의 정책적 전개의 구심적 역할을 수행

2. 연구의 내용 및 방법

2-1. 과업 범위

■ 공간적 범위: 목포·해남·완도·진도·신안 서남해안 5개 시군

- 서남해안 섬 벨트 구축 및 섬 보유 지자체 거버넌스 구축
- 다도해 관문인 목포와 주변 지역을 연계한 행사 기본구상안 마련



[그림 1-1] 과업의 공간적 범위

■ 시간적 범위: 2024년 ~ 2048년

- 2028년을 시작으로 2~3년 단위 정례적인 메가이벤트 개최
- 2030, 2038년 국제행사 유치
- 2048년 국제기구 승인(BIE 인정) 행사 개최 목표

2-2. 연구 내용

(1) 행사 개최방안 및 당위성 개발

■ 개최 잠재력 및 역량 분석

- 국제행사 개최경험 및 가능성, 기반 여건 및 섬 정책 확장성 등

■ 국내·국외 섬 이슈 및 현안 분석을 통한 개최 타당성 제시

- 최근 국내외 유관 행사 시장 동향 및 트렌드 분석
- 서남권 섬 자원 및 정책, 네트워크 등 현황 분석

■ (지속가능성) 섬을 위한 행사 모델(안) 창출 및 당위성 개발

- 섬 및 해안경관을 활용한 국내외 유관 행사 사례 분석
- 서남권 특성을 반영한 행사 당위성 및 아젠다 개발

(2) 행사 기본전략

■ 실현가능한 행사 기획 및 컨셉 도출

- 행사 공식명칭 제안, 주제 및 목적, 핵심 소재(콘텐츠, 스토리텔링) 도출
- 집객력을 높일 수 있는 개최 시기 및 일정 검토(ex.시즌제)

■ 주제에 부합되는 성공전략 및 전략에 맞는 전개방안 제시

- 주제, 컨셉 등에 부합하는 개최대상지 및 개최방안 제안

(3) 행사 기본구상

■ 5개 시군 연계 공간 기본구상 및 활용방안

- 주 시설 및 부대시설 입지 구상
- 서남권 활용가능 시설 분석 및 기존·신규 시설 연계 활용



■ 콘텐츠 및 프로그램 구상

- 지역전문가 및 섬 주민이 주도적으로 참여할 수 있는 프로그램 개발
- 섬의 문화·자원 등 섬 특화 소재를 활용한 프로그램 구성
- 서남권의 주요 행사 현황과의 연계 방안

■ 행사 운영 및 관리계획

- 주요 시설 입지구성(안)에 따른 운영·관리 방안
- 주요시설의 사후 활용 사례 등 제시

(4) 행사 유치 및 개최를 위한 실행전략

■ 행사 유치를 위한 전략

- 국내외 섬 유관단체, 서남권 지자체 네트워크 교류 협력 거버넌스 구축 및 협력 방안
- 행사 유치 및 지속가능한 섬 발전기반 구축을 위한 다부처 협력사업 발굴
- 행사 개최를 위한 전략

■ 경제효과 분석 및 예산 마련

● 소요예산 분석

- 행사 전반에 대한 소요예산 예측 및 재원의 규모 세분화
- 기반시설 확충을 위한 제반비용 산출

● 개최효과 분석

- 국제행사 개최에 따른 수지분석 등 타당성 검토 및 경제효과 분석

3. 연구 추진 체계

3-1. 연구 방법

■ 문헌조사

- 2028 세계 섬 엑스포 기본계획 및 타당성 분석 용역(2021) 등 선행 계획 분석
- 세계섬엑스포 유치추진위원회 등 전문가 자문의견 분석
- 박람회, 엑스포 관련 국제행사 유치 및 실행 계획·지침 등 조사

■ 현황분석

- 서남해안 섬 벨트 5개 시군(목포, 해남, 진도, 완도, 신안) 지역 기본 현황 조사
- 국내외 섬 현안 및 미래 발전 방향성 등 유관 자료 분석
- 문화·예술 및 지역자원 활용 축제·이벤트·학술행사 등 조사 분석
- 국제행사 수용여건 분석을 위한 관광·산업 등 시설 파악 및 입지 여건 분석
- 지역 및 국제행사 관련 대내외 정책, 사업 여건 분석

■ 사례연구 및 분석

- 섬 관련 엑스포, 비엔날레 등 국내외 국제행사(메가이벤트) 관련 사례 분석
- 지역 활성화 관련 국내외 이벤트 사례 분석
- 그 외 세부 사업 추진 발굴을 위한 선행 사례 분석
- 공간·프로그램 등 사후 활용방안 등 선행 사례 분석

■ 2030 World Island Net Project 실행사업 운영을 통한 방향성 및 시사점 도출

- 실행력 있는 계획 수립을 위해 ‘2030 World Island Net Project’ 2024년 사업(사업기간 : 2024.6.28.~2025.4.30.) 병행 추진
- 서남해안 섬 벨트 5개 시군(목포, 해남, 진도, 완도, 신안)이 참여하는 지자체 협의회 구축 및 운영을 통한 섬 지역 메가이벤트 사업 발굴 및 시범 사업 추진
- 사업 발굴 및 계획→공동협력사업 추진→방향성 및 시사점 도출→연구용역에 반영하는 등의 환류체계를 통해 계획의 실행력 강화

■ 전문가 활용 및 지자체 관계자 의견 수렴

- 지자체 협의회 및 필요에 따라 연구자문위원, 유치추진위원회 등의 의견 수렴
- ‘2030 World Island Net Project’ 2024년 사업의 일환인 ‘W.I.N. 포럼’ 등을 통한 섬·해양관광·메

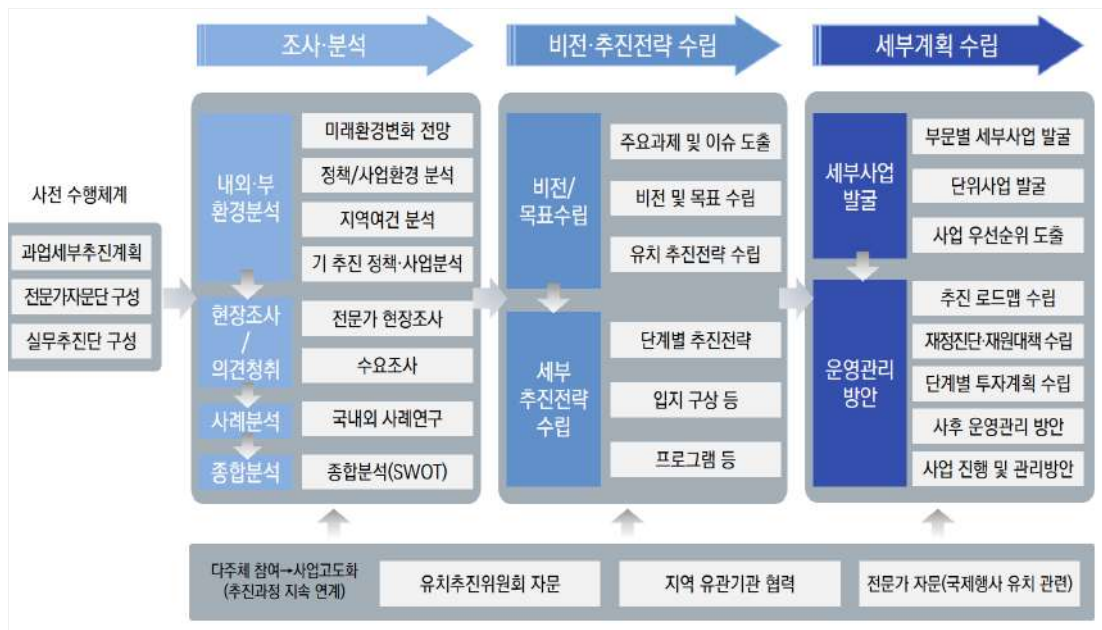


가이벤트 등 전문가·지자체 의견 수렴

- 관계 정부부처, 광역기초단체, 섬·해양관광·메가이벤트 관련 민관학 등의 의견 수렴 추진

3-2. 과업 추진 프로세스

- 본 연구는 선행 계획 등 내외부 문헌 연구 및 현황자료 분석, 국내외 국제행사 관련 사례 분석, 2028 세계 섬 엑스포 공동협력사업 연계 방안 등을 기획 설계하여 운영함
- 또한 과업의 주요 단계에 유치추진위원회 및 전문가 대상 자문회의, 지역 유관기관과의 협력 운영을 통해 연구 내용 및 결과의 질적 전문성을 담보함



[그림 1-2] 연구 추진 프로세스

II. 서남해안 섬 벨트 사군 현황 및 여건 분석



1. 일반 및 섬 현황
2. 관광 인프라 및 여건 분석
3. 산업 등 관련 여건 분석
4. 관련 정책 현황

II. 서남해안 섬 벨트 시·군 현황 및 여건 분석

1. 일반 및 섬 현황

1-1. 일반 현황

(1) 교통인프라

■ 전라남도 내 교통축 현황

- 전라남도의 교통 접근성은 지역별로 상당한 편차를 보이고 있음. 광주 주변 중앙부는 고속도로망이 비교적 양호하게 구축되어 있으나, 완도, 진도, 신안 등 해안 및 도서지역은 고속도로 접근성이 현저히 떨어지는 실정임
- 전라남도는 크게 고속도로, 국도, 철도를 중심으로 교통망이 구성되어 있으며, 주요 고속도로로는 12번 광주대구고속도로, 25번 호남고속도로, 253번 고창담양고속도로가 전라남도 중심부를 관통하고 있음. 남부 해안을 따라서는 10번 남해고속도로가, 서해안을 따라서는 15번 서해안고속도로가 주요 축을 형성하고 있음. 이들 고속도로는 전라남도의 주요 도시 지역과 광역권을 연결하는 중추적 역할을 담당하고 있음

■ 교통접근성 분석

- 특히 도서 및 해안지역은 1번 국도(목포-신의주), 2번 국도(신안-부산), 18번 국도(진도-구례) 등 국도 중심의 이동에 의존하고 있어, 교통 지연과 접근성 저하 문제가 발생하고 있음
- 이는 고속화된 교통망의 부재로 인해 이동 시간이 길어지는 문제가 존재함
- 전라남도의 공항은 서측의 무안공항과 동측의 여수공항이 지역의 양 끝단에 위치하여 각각 서남권과 동부권의 관문 역할을 수행하고 있으나, 국제노선이 취약하고 소규모 국내선 중심으로 운영되는 한계를 보이고 있음

■ 지역 간 연계성

- 진도-완도 구간은 국도 중심의 연결에 의존하고 있으며 철도가 부재한 상황임. 신안-목포 구간은 연도교 건설로 개선되고 있으나 내부 교통망은 여전히 취약하며, 고흥-여수-광양 해안축도 국도 의존도가 높아 광역 연계성이 제한적임



■ 교통망 개선 필요사항

- 전라남도 교통망의 균형발전을 위해서는 철도망 확충이 시급함. 특히 목포-진도 구간의 철도축 연장이 필요하며, 이는 서남권 도서지역의 접근성을 크게 향상시킬 것으로 예상됨. 현재 경전선(상부-나주)과 전라선(보성-임성리) 철도 고속화 사업이 추진 중이나, 전라선(곡성-목포)의 고도화를 통한 서남권-경남권 연계 강화도 필요함
- 도서지역 접근성 개선을 위해서는 여수-고흥-완도-진도를 잇는 신규 연안 교통망 구축이 요구되며, 흑산도공항과 진도항 등 해상-육상 연계 교통거점 개발도 시급함. 또한 군(郡) 단위 내부 교통망 개선을 통해 생활권을 확대하고 지역 간 균형발전을 도모해야 할 것임. 이러한 교통망 개선은 전라남도의 관광, 산업, 물류 등 다양한 분야의 발전을 위한 기반이 될 것임



[그림 2-1] 전라남도 교통인프라 현황

▶ 목포시






Vision	“희망찬 도약! 청년이 찾는 큰 목표”	
지리적 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 목포시는 전라남도 남서단 영산강 하구에 위치하며, 동쪽과 남쪽은 영암군, 서쪽은 신안군, 북쪽은 무안군과 인접 • 내륙으로 국도 1호, 2호가 관통하고 서해안고속도로와 연결되어 있으며, KTX와 SRT가 정차하는 목포역이 위치 • 해안으로는 목포연안여객선터미널과 목포항국제여객터미널이 위치하여 제주, 신안, 진도 등의 섬으로 이동 용이 • 우리나라 최대 면적 국립공원인 다도해해상국립공원으로 가는 중심 관문이자 흑산도, 도초도, 비금도 등 유네스코 생물권보전지역으로 지정된 생태관광지로 가는 다도해 모항 • 해안선 길이 79.6km, 섬 11개 보유 (유인도 6개, 무인도 5개) 	
행정구역	<ul style="list-style-type: none"> • 23동 	
면적	<ul style="list-style-type: none"> • 전체면적 51.67km² - 대지 23.4%, 기타 25.6%, 임야 21.3%, 도로 13.6%, 전 12.6% 	
인구	<ul style="list-style-type: none"> • 209,890명 / 104,201세대 (기준 : 2024.12., KOSIS) - 전라남도 인구(1,788,819명)의 11.7% 	
재정규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 총예산 9,874억 원 - 농림해양수산 467억 원 - 문화관광·교육 534억 원 	
주요 문화시설 및 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 자연/생태/공원 : 고하도 목화체험장, 낙조대, 북항노을공원, 빛의거리, 삼학도, 양을산 산림욕장, 어민동산, 유달산(노적봉, 조각공원, 일등바위), 춤추는 바다분수, 이난영공원, 입암산 등 • 섬/해변 : 갯바위, 고하도옹머리, 목포대교, 목포요트마리나, 영산강 하구둑, 외달도, 유달유원지, 평화광장 등 • 박물관·전시관 : 국립해양유물연구소, 목포박물관 등 • 국가유산 : 목포근대역사관 1,2관, 구 목포세관창고(現 미식문화갤러리 해관 1897), 모자아트갤러리, 대중음악의 전당, 경동성당, 목포진, 이충무공유적지 등 	
주요 축제	<ul style="list-style-type: none"> • 목포유달산봄축제(4월) • 목포세계마당페스티벌(8~9월 경) • 남도국제미식산업박람회(10월) • 목포항구축제(10월 경) 	
자연환경	<ul style="list-style-type: none"> • 황해에 접해있는 리아스식 해안의 입강에 시가지가 펼쳐져 있으며, 뒤쪽으로 유달산이 있는 자연경관이 수려한 항구도시 • 동쪽에 입암산, 서쪽에 유달산, 북쪽에 양을산·대박산·지적봉 등으로 둘러싸고 남쪽은 영산강 하구에 면함 • 봄기울이 상당히 짧으며 겨울에는 한랭건조, 여름에는 온난다습한 계절풍지대. 바다에 접해있어 바람이 강함 • 연평균 강우량은 1,126mm로 여름에는 비가 내리는 날이 많고, 습기도 많음 	



▶ 해남군

Vision	“힘찬도약! 살맛나는 으뜸해남”	
지리적 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 해남군은 한반도 최남단 땅끝에 위치하며, 동쪽은 강진군, 서쪽은 신안군·진도군, 남쪽은 완도군, 북쪽은 영암군, 북서쪽으로 목포시에 인접 • 옛날부터 중국-한반도-일본을 연결한 문화이동로 역할 • 해안선 317.5km, 섬 62개 보유 (유인도 7개, 무인도 55개) 	
행정구역	<ul style="list-style-type: none"> • 1읍 13면 177법정리 	
면적	<ul style="list-style-type: none"> • 전체면적 1,031.4km² - 임야 43.4%, 답 22%, 기타 20.8%, 전 11.9%, 대지 1.9% 	
인구	<ul style="list-style-type: none"> • 63,120명 / 34,600세대 (기준 : 2024.12., KOSIS) - 전라남도 인구(1,788,819명)의 3.5% 	
재정규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 총예산 8,825억 원 - 농림해양수산 2,857억 원(32.37%) - 문화관광 530억 원(6.01%) 	
주요 문화시설 및 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 자연/생태/공원 : 달마고도, 땅끝 천년숲옛길, 강강술래길, 두륜산 도립공원, 쇠노재길 등 트레킹 코스, 산이정원 등 • 섬/해변 : 오시아노관광단지, 사구미해수욕장, 송호 해수욕장 등 • 박물관·전시관 : 법정스님 마을도서관, 고산윤선도유적지, 땅끝해양자연사박물관, 해남공룡박물관 등 • 국가유산 : 대흥사, 미황사, 금쇄동 윤선도 유적, 윤철하고택 등 	
주요 축제	<ul style="list-style-type: none"> • 해남 공룡대축제(5월) • 송호해변 여름축제(7월) • 명량대첩축제(10월) • 해남 미남축제(11월) • 땅끝해넘이해맞이축제(12~1월) 	
자연환경	<ul style="list-style-type: none"> • 태백산맥 지맥의 마지막에 위치하여 구릉지대를 형성하며, 해양성 기후로 농업과 어업을 하기에 천혜의 땅 • 주요 산으로는 두륜산, 가학산, 달마산, 주작산, 서기산, 금강산, 일성산 등이 있음 • 화원반도를 중심으로 리아스식 긴 해안에 많은 갯벌이 산재해 있어 예로부터 크고 작은 간척이 진행되었음 • 연평균기온은 13.2℃, 연강수량은 1,330.8mm 	

▶ 완도군

Vision	“모두가 잘 사는 희망찬 미래 완도”	
지리적 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 한반도 최남단에 자리하며 동북쪽으로 고흥군·여주시, 북서쪽으로 해남군·강진군, 남쪽으로 제주도와의 인접 • 소백산맥의 지맥인 해안산맥의 침강으로 나타난 섬 • 리아스식 해안으로 갯벌과 바닷말 숲이 형성되어 있으며, 게르마늄이 풍부한 맥반석과 초석이 있어 영양염류가 풍부 • 해안선 839km, 265개 섬 보유 (유인도 55개, 무인도 210개) 	
행정구역	<ul style="list-style-type: none"> • 3읍 9면 89법정리 	
면적	<ul style="list-style-type: none"> • 전체면적 : 396.7km² - 임야 65.1%, 전 13.3%, 기타 10.1%, 답 8.8%, 대지 2.6% 	
인구	<ul style="list-style-type: none"> • 45,631명 / 25,357세대 (기준 : 2024.12., KOSIS) - 전라남도 인구(1,788,819명)의 2.6% 	
재정규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 총예산 5,984억 원 	
주요 문화시설 및 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 자연/생태/공원 : 완도타워, 해조류센터, 완도해양치유센터, 국립난대완도수목원 등 • 섬/해변 : 장도 청해진유적지, 주도, 청산도, 보길도, 예송리해수욕장, 명사십리 해수욕장 등 • 박물관·전시관 : 어촌민속전시관, 장보고기념관, 장보고공원 등 • 국가유산 : 낙서재, 학서암, 법화사지, 보길도 윤선도 원림 등 	
주요 축제	<ul style="list-style-type: none"> • 청산도 슬로건기 축제(4~5월) • 장보고 수산물 축제(5월 경) • 해양치유 치맥페스티벌(8월 경) • 청정완도 가을섬 여행(10월 경) 	
자연환경	<ul style="list-style-type: none"> • 온화한 난류 영향으로 연평균 기온 14.3°C, 강수량 1,531.5mm를 기록하며, 여름 최고기온은 36.9°C까지 올라가며, 겨울 최저기온은 -10.7°C까지 떨어지기도 함 • 일평균 강수일수는 111.1일로 해안 지역 특유의 습한 기후를 보임 • 리아스식 해안으로 갯벌과 바닷말 숲이 형성되어 있으며, 게르마늄이 풍부한 맥반석과 초석이 있어 영양염류가 풍부 • 해양생물 다양성을 키워 전복 생산량의 81%, 해조류 60%를 차지하는 수산업 중심지로 자리매김. 해조류(다시마·미역·매생이 등) 및 전복 생산량 전국 최대 규모 	

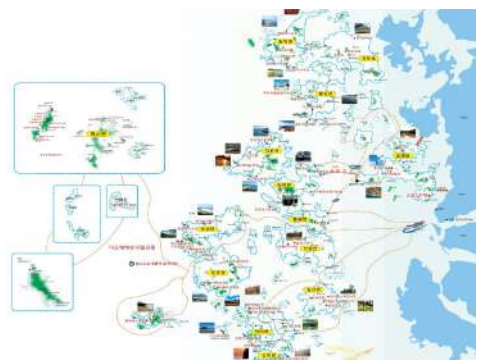


▶ **진도군**

Vision	“보배섬 진도”	
지리적 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 전라남도 서남부에 위치하며, 북동으로 신안군, 동으로 해남군, 남동으로 완도군, 남으로 제주도와 인접 • 북으로 해남군과 진도대교가 연결되어 육지와와의 교통이 편리함 • 예로부터 남해와 서해를 잇는 연안해상교통 길목에 놓여 군사 및 교역 면에서 중요한 지역 • 조수간만의 차이로 인해 음력 2월 그믐날 약 2km의 신비의 바닷길이 드러나는 명승 제9호 지형 보유 • 해안선 439.66km², 247개 섬 보유 (유인도 43개, 무인도 204개) 	
행정구역	<ul style="list-style-type: none"> • 1읍 6면 98 법정리 	
면적	<ul style="list-style-type: none"> • 면적 : 440.1km² - 임야 57.3%, 농경지(전, 답 포함) 29.0%, 기타 13.7% 	
인구	<ul style="list-style-type: none"> • 28,478명 / 16,436세대 (기준 : 2024.12., KOSIS) - 전라남도 인구(1,788,819명)의 1.6% 	
재정규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 총예산 4,219억 원 - 농림해양수산 25.51% - 문화관광 6.71% 	
주요 문화시설 및 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 자연/생태/공원 : 세방낙조, 진도타워, 진도대교, 진도개테마파크, 고니류 도래지, 해양생태관 등 • 섬/해변 : 신비의바닷길, 조도, 관매도, 금갑해변, 신전해변 등 • 박물관-전시관 : 소치기념관, 향토문화회관, 나절로미술관, 진도현대미술관 등 • 국가유산 : 강강술래, 남도들노래, 진도씻김굿, 진도북놀이, 진도아리랑 등 국가무형유산, 용장성, 이충무공전첩비, 남도진성 등 	
주요 축제	<ul style="list-style-type: none"> • 신비의 바닷길 축제 (3~4월) • 진도개페스티벌 (5월) • 명량대첩축제 (10월) • 진도아리랑축제 (10~11월) 	
자연환경	<ul style="list-style-type: none"> • 동쪽의 침찰산, 남쪽에 여귀산, 북쪽에 작은 산들이 분포함. 평야는 북서부 구릉지 사이에 소규모로 펼쳐져있음 • 천연기념물로 지정된 진도개의 고향이며, 이외에도 고니류 도래지, 쌍계사 상록수림, 상만리 비자나무 등이 천연기념물로 지정되어 있음 • 연평균 기온은 13℃로 온난 및 습윤 특성을 나타내며, 연평균 강수량은 약 1,500mm 수준 • 다도해해상국립공원의 절경, 진도의 바닷길, 윤림산방, 세방낙조, 탐림·가학·갈두 등 해안, 기암괴석과 낚시터 등 천혜의 자연경관 	

▶ 신안군

Vision	“변화의 새 물결! 새 신안”	
지리적 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 한반도 서남단에 위치하며, 전라남도 서남단 해상교통요충지에 위치하고 북쪽으로는 함평·무안·나주, 동쪽으로는 목포·영암·강진 남쪽으로는 해남·진도·완도와 인접 • 한반도 내륙에 진입하기 위한 관문으로 서해안고속도로, 호남선 종착지와 인접 • 육지와 연결된 지도읍을 제외한 모든 지역이 섬으로 구성되고, 압해도, 암태도, 자은도, 증도, 팔금도, 안좌도, 도초도, 비금도, 임자도, 신의도, 하의도, 장산도, 지도, 흑산군도를 포함한 국내 최다 섬 보유 • 해안선 1,780.07km, 1,025개 섬 보유 (유인도 72개, 무인도 953개) 	
행정구역	<ul style="list-style-type: none"> • 2읍 12면 143법정리 	
면적	<ul style="list-style-type: none"> • 655.78km² - 임야 49.49%, 전 16.40%, 답 15.64%, 기타 6.91%, 염전 5.52% 	
인구	<ul style="list-style-type: none"> • 38,173명 / 21,964세대 (기준 : 2024.12., KOSIS) - 전라남도 인구(1,788,819명)의 2.1% 	
재정규모	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 총예산 6,708억 원 - 농림해양수산 28.37% - 문화관광 8.25% 	
주요 문화시설 및 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 자연/생태/공원 : 태평염전, 압해도 송공산 분재공원, 1004 뮤지엄파크, 다도해 해상국립공원, 갯벌도립공원, 장도 람사르습지 등 • 섬/해변 : 대광해수욕장, 자은도 분계해수욕장, 안좌도 퍼플교, 비금도 하트해변, 도초도 시목해수욕장 등 • 박물관·전시관 : 압해도 저녁노을미술관, 자은도 1004섬 수석미술관, 자은도 세계조개박물관, 증도 신안갯벌박물관, 안좌도 세계화석광물박물관, 흑산도 철새전시관, 비금도 이세돌 바둑기념관 등 • 국가유산 : 안좌도 김한기 화백 생가, 팔금도 팔금삼층석탑, 하의도 김대중 전 대통령 생가, 하의도 큰바위 얼굴 등 	
주요 축제	<ul style="list-style-type: none"> • 신안 사계절 꽃 축제 (1~12월) • 신안 수산물 축제 (1~12월) 	
자연환경	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 최대 규모 및 유네스코 세계자연유산 신안갯벌 (1,100.86 km²)과 전국 천일염의 70%를 생산하는 넓은 염전 보유 • 천혜의 갯벌과 습지가 발달하여 생태적 가치가 매우 높으며 이를 인정받아 유네스코 생물권 보전지역으로 지정됨 • 람사르습지로 장도와 증도가 있음 • 신안군의 기후는 완도·진도군과 유사한 온난 습윤 기후를 보이며, 연평균 강수량은 약 1,500mm 내외 	





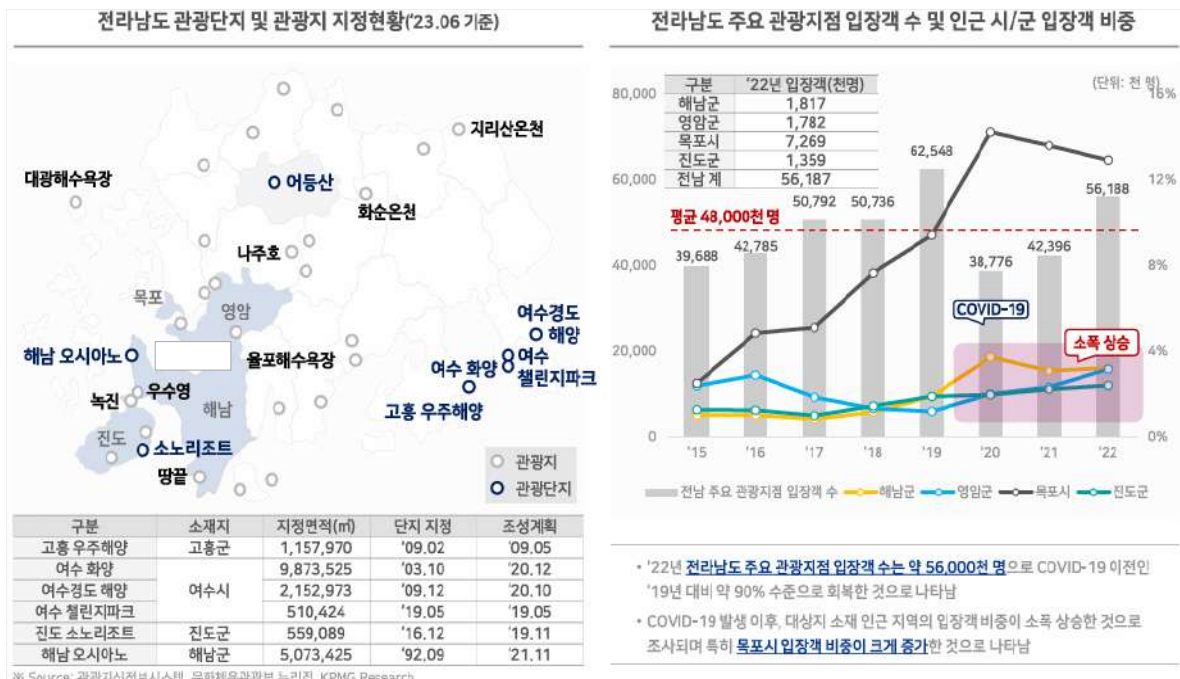
2. 관광 환경 및 인프라 분석

2-1. 관광여건 분석

(1) 관광자원

■ 전라남도 관광환경 현황

- 전라남도는 해안·섬 지역부터 내륙에 이르기까지 광범위한 관광단지가 분포하고 있으며, 관광자원 유형은 온천(화순온천), 리조트(오시아노), 역사·문화체험시설(곡성 기차마을, 나주 관광지구 등) 등 다양하게 분포하고 있음
- 전라남도 지역별 자원 특색이 뚜렷하므로, 향후 콘텐츠 연계(섬·해양+역사·문화+레저·체험)를 통한 광역 단위 코스 개발이 가능할 것으로 사료됨
- 2022년 전라남도 주요 관광지 입장객 수는 약 56,000천 명으로 2019년 대비 약 90% 수준으로 점진적 회복을 나타내고 있음
- 종합적으로 살펴볼 때, 주요 거점 관광단지 주변 인근 시·군으로의 방문객 파급효과가 커지고 있어, 권역별 연계(예: “섬+육지” 복합 코스) 및 교통·숙박 인프라 개선을 통한 상생발전 전략이 요구됨
- 향후에는 관광객 분산형 모델(소규모 체험, 생태·문화 결합, 섬 체험 프로그램 등)과 빅데이터 기반 마케팅(연령·목적별 세분화)으로 전남 관광 경쟁력을 높일 수 있을 것으로 전망됨



[그림 2-2] 전라남도 관광단지 지정현황(좌측) 및 주요 관광지 입장객 수(우측)

■ 5개 시군 주요 관광지 현황

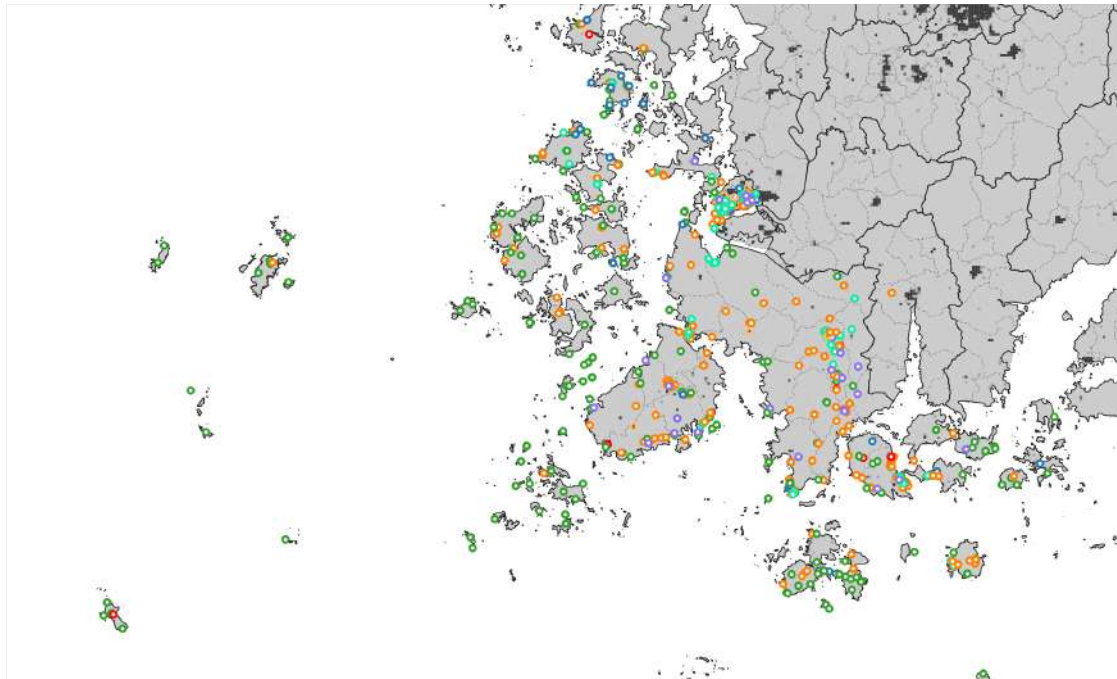
- 한국관광공사가 보유한 관광 데이터를 API 형태로 제공하는 TourAPI 서비스의 국문 관광정보 서비스에 포함된 데이터를 기준으로 분석하였음

〈표 2-1〉 지자체·구분별 관광지(전체) 개수 및 인구·방문객 대비 개수(조치 시점: 2025.1.20.)

구분	자연	인문	레포츠	쇼핑	음식	숙박	추천코스	합계
목포시	9	59	6	23	120	57	9	283
인구 대비 개수	0.429	2.811	0.286	1.096	5.717	2.716	0.429	13.483
방문객 대비 개수	0.047	0.310	0.032	0.121	0.631	0.300	0.047	1.488
신안군	64	33	15	0	20	3	3	138
인구 대비 개수	10.14	5.23	2.38	0.00	3.17	0.48	0.48	21.86
방문객 대비 개수	7.333	3.781	1.719	0.000	2.291	0.344	0.344	15.811
완도군	48	42	7	2	25	6	4	134
인구 대비 개수	10.52	9.20	1.53	0.44	5.48	1.31	0.88	29.37
방문객 대비 개수	5.821	5.093	0.849	0.243	3.032	0.728	0.485	16.249
진도군	43	47	1	2	16	7	6	122
인구 대비 개수	15.10	16.50	0.35	0.70	5.62	2.46	2.11	42.84
방문객 대비 개수	13.537	14.796	0.315	0.630	5.037	2.204	1.889	38.407
해남군	24	60	7	3	43	17	5	159
인구 대비 개수	6.29	15.72	1.83	0.79	11.26	4.45	1.31	41.65
방문객 대비 개수	2.939	7.347	0.857	0.367	5.265	2.082	0.612	19.469

* 인구 대비 관광지 개수는 1만 명당 관광지 수로 계산

* 방문객 대비 관광지 개수는 1,000만 명당 관광지 수로 계산

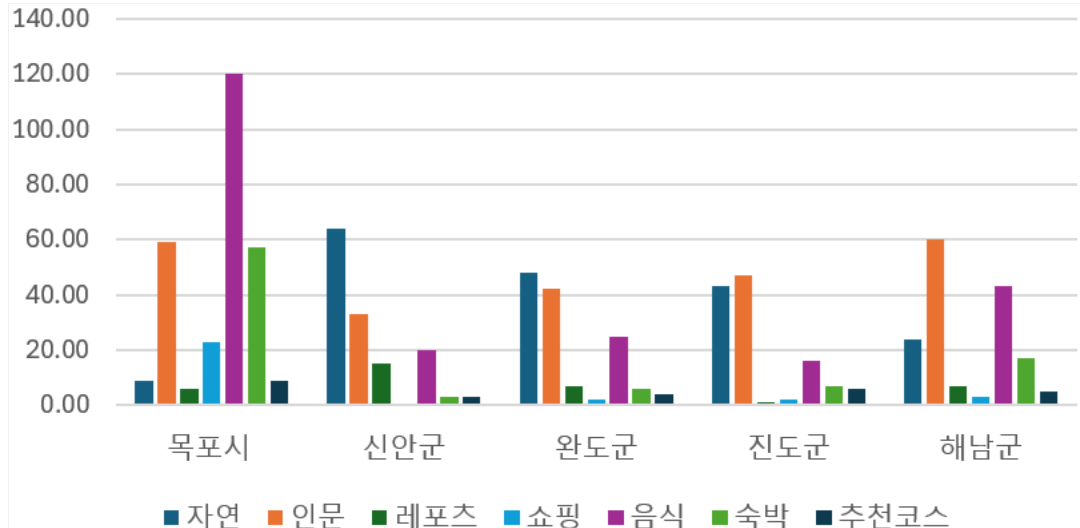


[그림 2-3] 5개 지자체의 관광지 분포



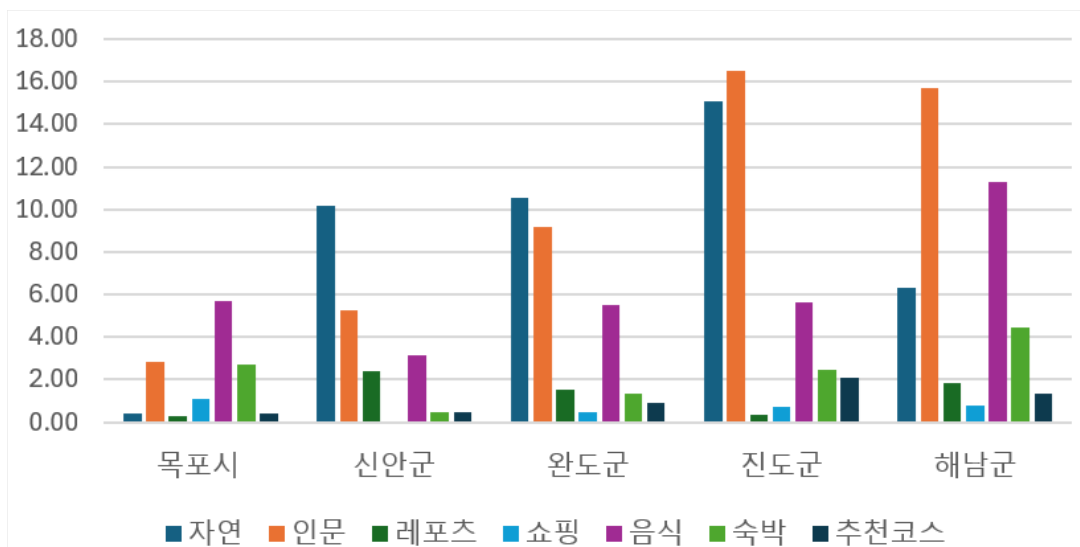
■ 5개 시군 관광지 개수 분석

- 목포시 관광지는 음식점, 음식, 숙박, 쇼핑, 추천코스, 자연, 레포츨 순으로 많음
- 목포시는 다른 시군구에 비해 음식점과 숙박 관광지가 많음
- 신안군 관광지는 자연, 인문, 음식, 레포츨, 숙박, 추천코스, 쇼핑 순으로 많음
- 신안군은 다른 시군구에 비해 자연 관광지가 많음



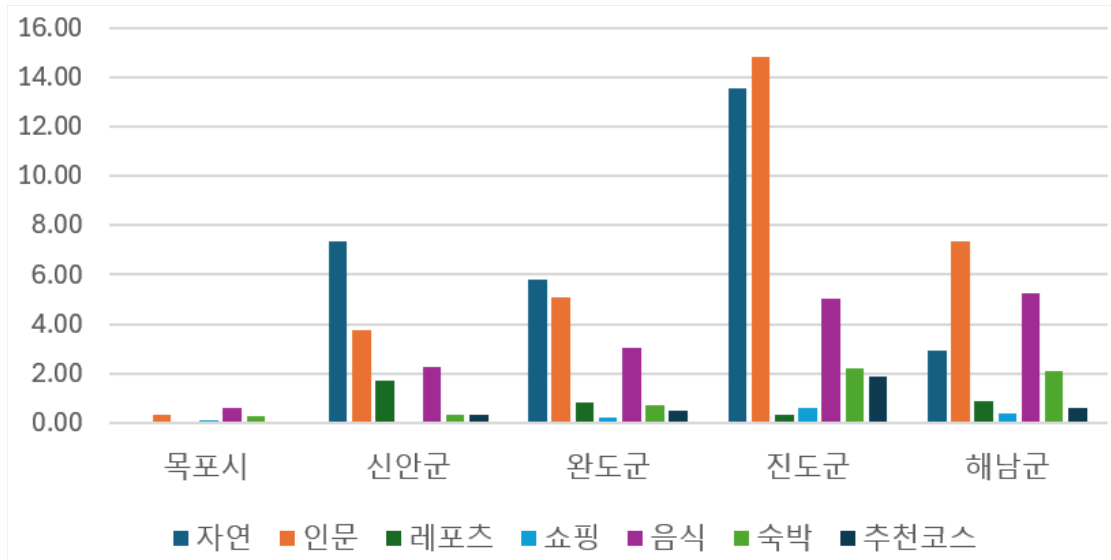
[그림 2-4] 지자체·구분별 관광지 개수

- 목포시는 관광지 총수는 많지만 인구 대비 관광지 수는 가장 낮음
- 신안군과 완도군의 인구 대비 관광지 수는 비슷한 수준으로 나타남
- 진도군과 해남군의 인구 대비 관광지 수는 높은 수준으로 나타남



[그림 2-5] 지자체·구분별 인구(1만 명 당) 대비 관광지 개수

- 목포시는 관광지 총수는 많지만 방문객 대비 관광지 수는 가장 낮은 것으로 나타나며, 이는 각 관광지의 방문객 밀도가 높은 것을 의미함
- 신안군과 완도군, 해남군의 방문객 대비 관광지 수는 비슷한 수준으로 나타남
- 진도군의 인구 대비 관광지 수는 가장 높은 수준으로 나타남



[그림 2-6] 지자체·구분별 방문객(1,000만 명 당) 대비 관광지 개수

■ 관광지 세부분류별 현황

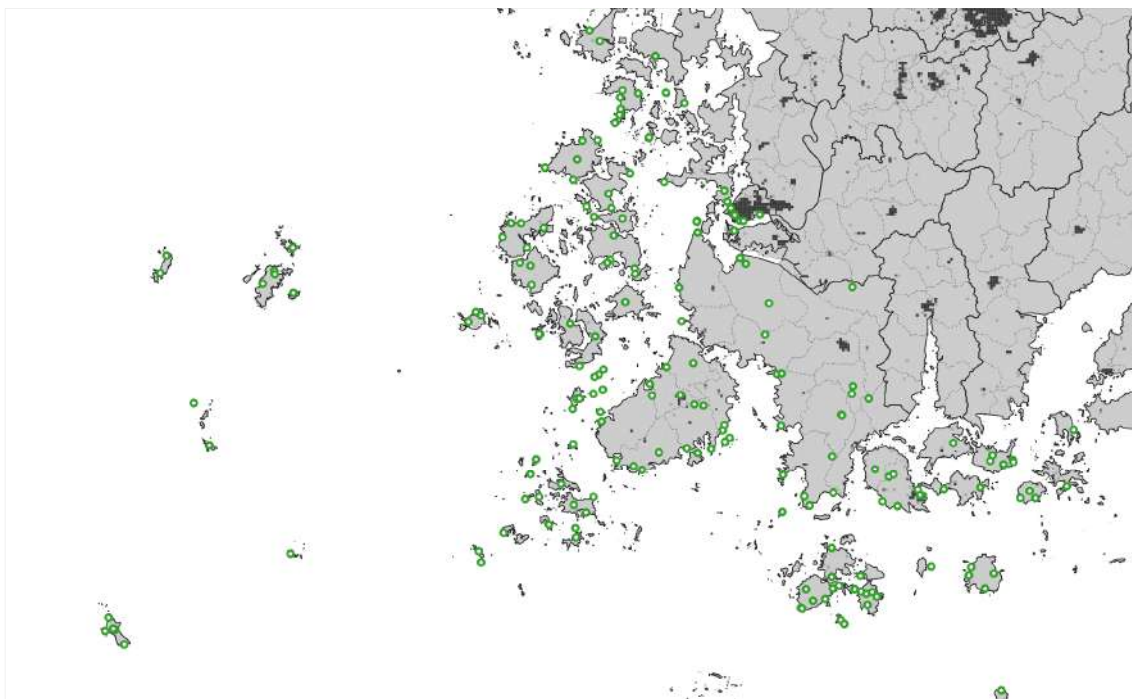
● 자연 관광지

- 목포시는 자연 카테고리의 관광지가 상대적으로 적음
- 신안군의 경우 해수욕장, 섬, 항구/포구 관광지가 상대적으로 많음
- 완도군은 산과 해수욕장 관광지가 상대적으로 많이 위치함
- 진도군은 섬 관광지가 매우 높은 수준으로 위치하고 있음
- 해남군은 가장 다양한 자연관광지 종류를 가지고 있음



〈표 2-2〉 지자체별 자연 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
국립공원			1			1
도립공원					1	1
산	1	2	6	3	3	15
자연생태관광지	1	1		1	5	8
자연휴양림			1	2	1	4
수목원		1	1		2	4
계곡					2	2
해안절경		1	1	1		3
해수욕장	1	18	15	4	4	42
섬	2	27	11	26	2	68
항구/포구	3	10	6	3	2	24
등대		3	2	2	1	8
강		1				1
희귀 동식물			2	1		3
기암괴석	1		2		1	4
합계	9	64	48	43	24	188



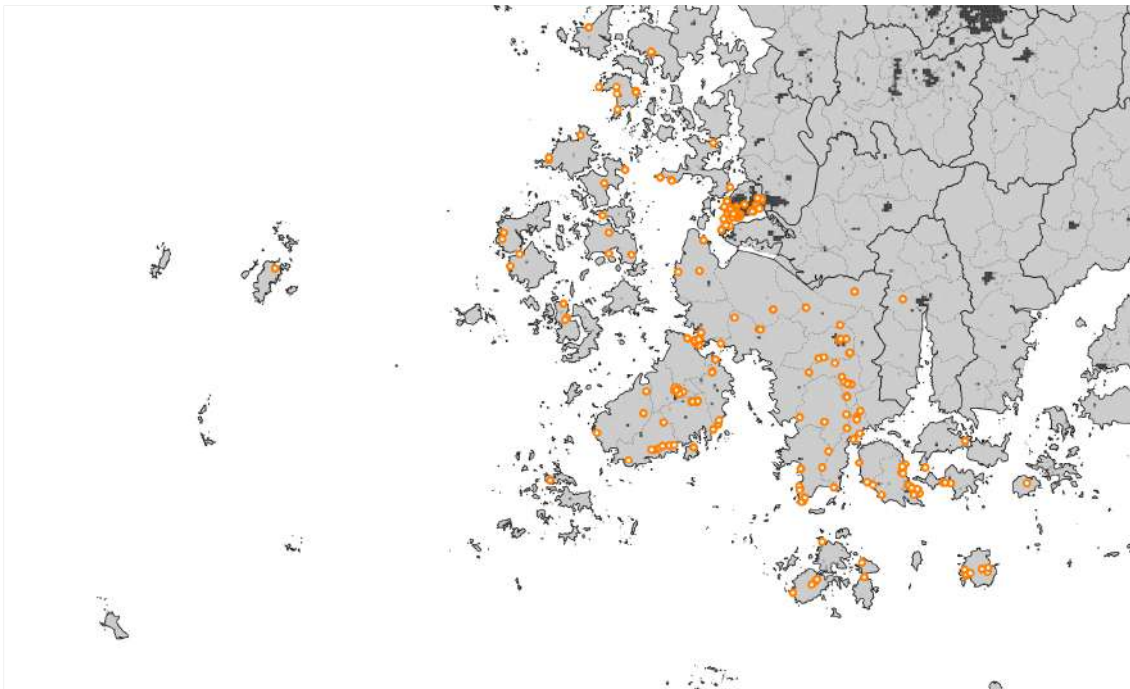
[그림 2-7] 5개 지자체의 자연 관광지 분포

● 인문 관광지

- 목포시의 경우 문화시설 관광지의 비중이 가장 높음
- 신안군의 경우 가장 적은 인문 관광지를 보유하고 있으며 건축/조형물이 가장 많음
- 완도군의 경우 역사관광지의 비중이 높음
- 진도군의 경우 역사관광지와 문화시설 관광지 비중이 높음
- 해남군의 경우 인문 관광지가 가장 많으며, 역사관광지의 비중이 매우 높음

〈표 2-3〉 지자체별 인문 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
역사관광지	12	8	10	11	23	64
휴양관광지	9	6	8	7	7	37
체험관광지	7	2	8	9	9	35
산업관광지					4	4
건축/조형물	6	9	4	6	4	29
문화시설	19	7	7	11	9	53
축제	4	1	4	3	4	16
공연/행사	2		1			3
합계	59	33	42	47	60	241



[그림 2-8] 5개 지자체의 인문 관광지 분포

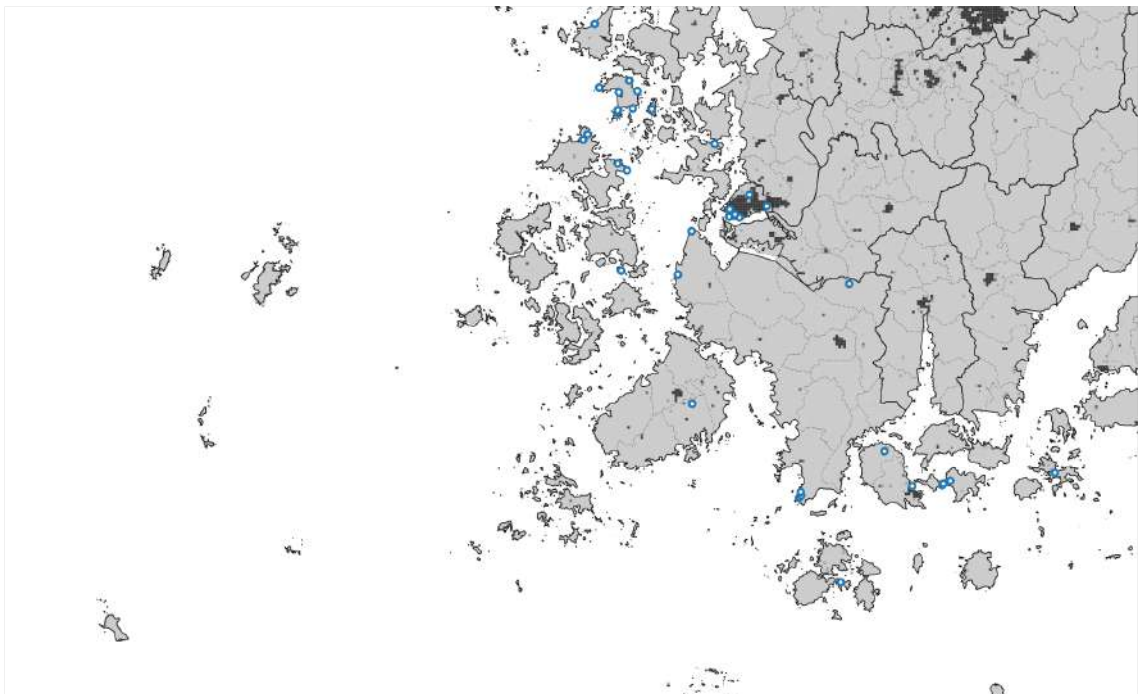


● 레포츠 관광지

- 목포시의 경우 눈에 띄는 특징은 없음
- 신안군의 경우 캠핑장과 트래킹 관광지의 비중이 높음
- 완도군의 경우 바다낚시 관광지의 비중이 높음
- 진도군의 경우 오토캠핑장 외에는 레포츠 관광지가 없음
- 해남군의 경우 오토캠핑장 비중이 높으며 수련시설 외 다른 레포츠 관광지가 없음

〈표 2-4〉 지자체별 레포츠 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
수련시설	1		1		1	3
자전거하이킹	1					1
승마		1				1
야영장, 오토캠핑장		6	2	1	6	15
트래킹	2	6				8
요트	2	1				3
바다낚시		1	4			5
합계	6	15	7	1	7	36



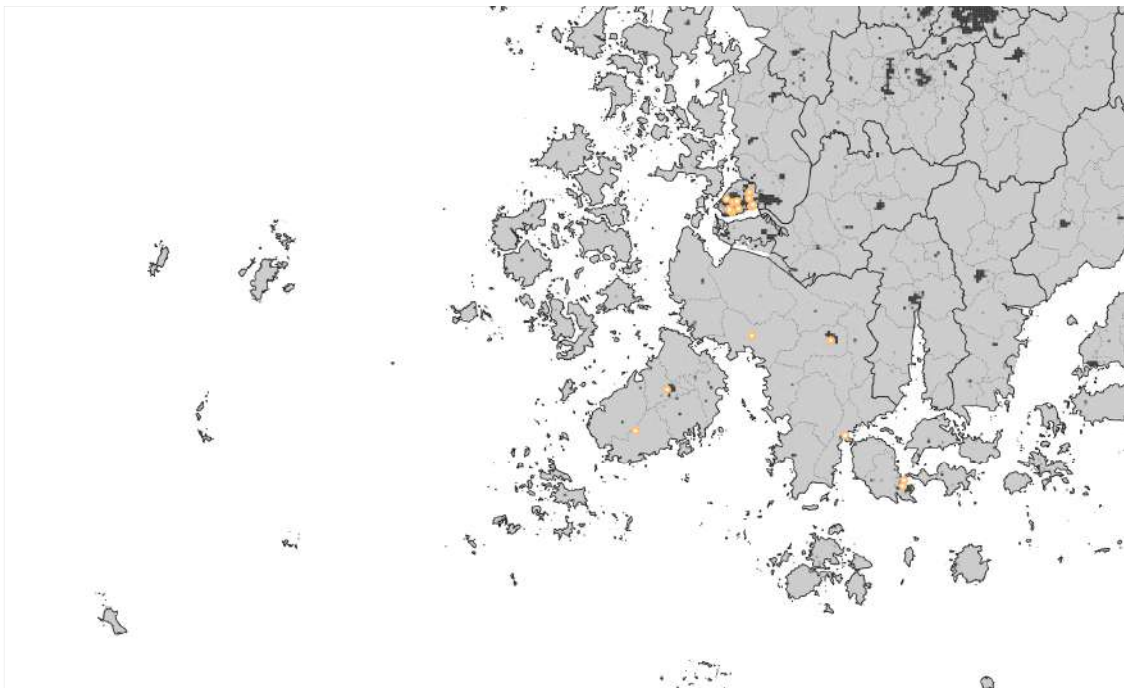
[그림 2-9] 5개 지자체의 레포츠 관광지 분포

● **쇼핑 관광지**

- 목포시의 경우 쇼핑 관광지의 개수가 가장 많으며, 사후 면세점 비중이 높음
- 新安군은 쇼핑 관광지가 없음
- 완도군, 진도군, 해남군은 시장 중심의 쇼핑 관광지를 보유하고 있음

〈표 2-5〉 지자체별 쇼핑 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
5일장			1	2	3	6
상설시장	6		1			7
공예/공방	1					1
사후면세점	16					16
합계	23	0	2	2	3	30



[그림 2-10] 5개 지자체의 쇼핑 관광지 분포

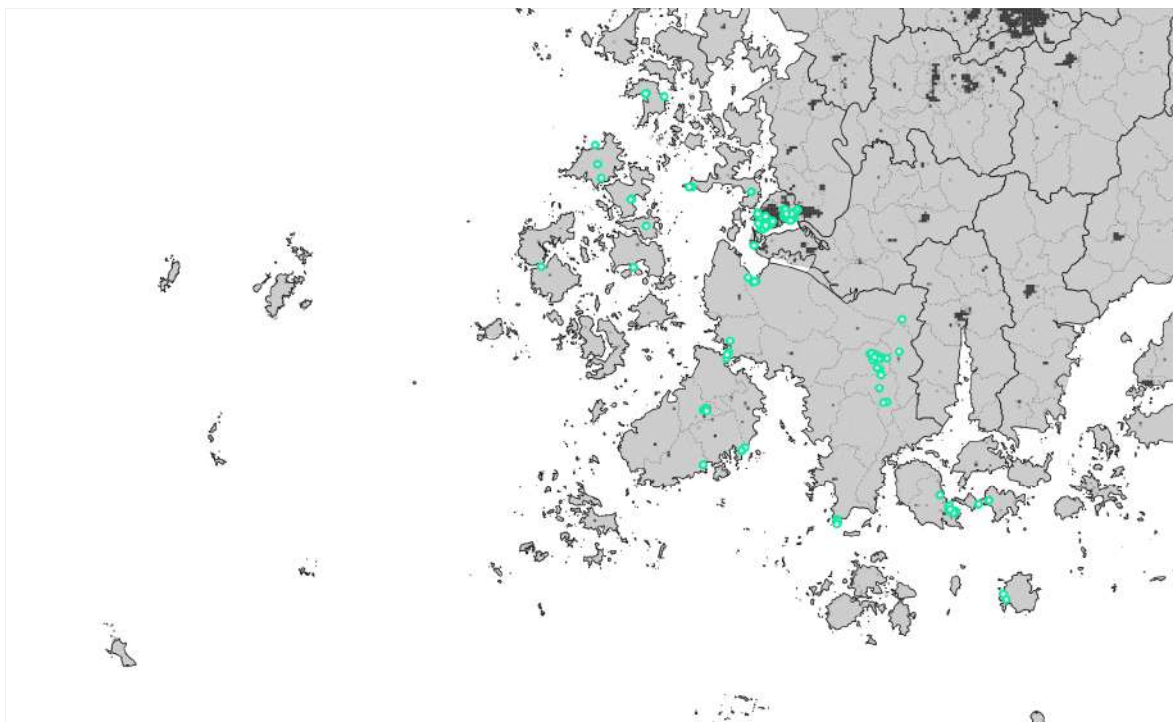


● 음식 관광지

- 모든 지역에서 한식의 비중이 가장 높음
- 목포시의 경우 음식 관광지를 가장 다양하게, 가장 많이 보유하고 있음
- 신안, 완도, 진도, 해남의 경우 한식과 카페 중심으로 음식 관광지를 보유하고 있음

〈표 2-6〉 지자체별 음식 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
한식	101	14	21	13	37	186
서양식	3					3
일식	3	1	1			5
중식	5	1	1			7
카페/전통찻집	8	4	2	3	6	23
합계	120	20	25	16	43	224



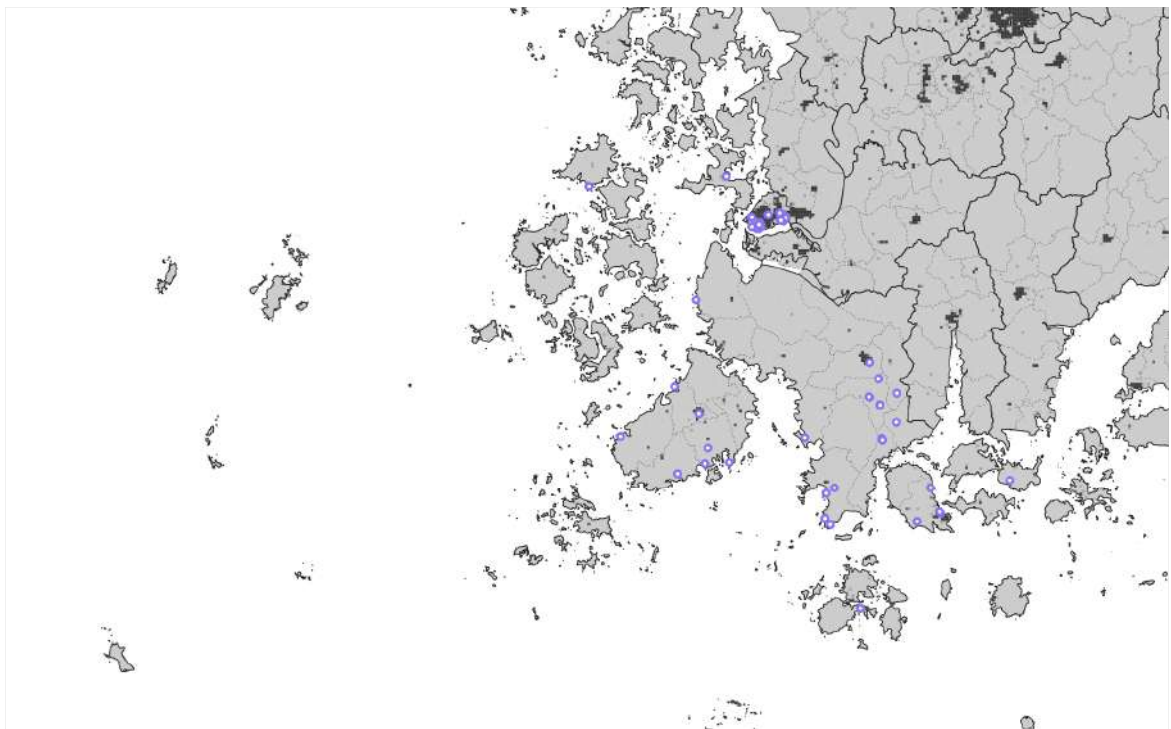
[그림 2-11] 5개 지자체의 음식 관광지 분포

● 5개 시군 숙박 관광 여건

- 목포시가 숙박 인프라가 비교적 갖춰져 있으나, 모텔 중심으로 이루어져 있음
- 신안, 완도, 진도의 경우 숙박 시설이 비교적 적음
- 해남군의 경우 한옥 숙박이 많이 위치하고 있음

〈표 2-7〉 지자체별 숙박 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
관광호텔	6	2	1	1	2	12
유스호스텔					1	1
펜션		1	1	2	2	6
모텔	37		1	1	1	40
민박			2	2	4	8
게스트하우스	10					10
한옥	4		1	1	7	13
합계	57	3	6	7	17	90



[그림 2-12] 5개 지자체의 숙박 관광지 분포



● 추천코스 관광지

- 지역별 추천코스 관광지의 개수는 크게 차이나지 않으며, 가족코스와 힐링코스의 비중이 높음
- 목포시의 경우 맛 코스를 유일하게 가지고 있음
- 해남군의 경우 캠핑 코스를 유일하게 가지고 있음

〈표 2-8〉 지자체별 추천코스 카테고리의 세부 구분 관광지 개수

세부구분	목포시	신안군	완도군	진도군	해남군	합계
가족코스	2	1	1	2	2	8
나홀로코스	1		1	1		3
힐링코스	4	1	1	3	2	11
도보코스	1	1	1			3
캠핑코스					1	1
맛코스	1					1
합계	9	3	4	6	5	27



[그림 2-13] 5개 지자체의 추천코스 관광지 분포

■ 서남해안권 숙박 유형별 관광 흐름

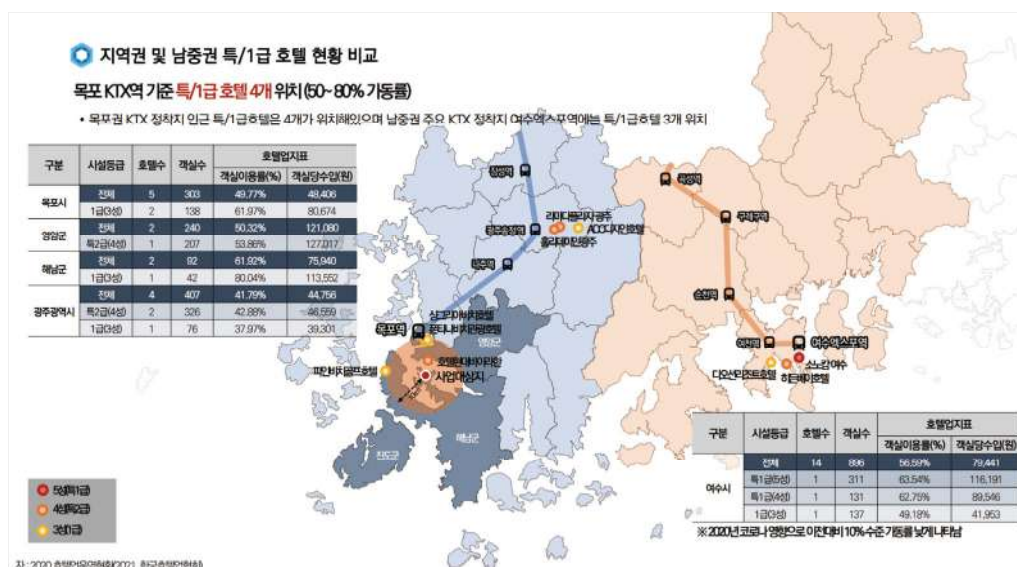
- 전남 지역권의 100실 이상의 호텔/콘도시설은 13개에 불과하며 시설 대부분이 10년 이상 노후화되어 있음
- 이는 전라남도 내 고품질의 관광수요에 대응할 수 있는 시설 및 인프라 여건이 부족한 것을 보여주고 있으며, 메가이벤트와 같은 글로벌 규모의 관광과 축제 등의 활성화를 위해서는 품질과 규모의 다양성을 제공할 필요가 있음



[그림 2-14] 서남해안 숙박시설 유형별 관광 흐름도

■ 서남해안권 숙박 유형별 관광 흐름

- 전남권 내 위치한 호텔들의 가동률은 평균 가동률에 비해 3, 4성급 호텔들의 경우 가동률이 평균치보다 상회하고 있으며, 이는 저렴한 숙박 형태보다 호텔 및 콘도 수준의 숙박 수요가 증가하는 것으로 보임



[그림 2-15] 서남해안 숙박시설 교통거점 접근성 분석



■ 서남해안 섬 벨트 주요 자원

● 해양생태자원

- 서남권 섬은 다도해의 갯벌, 난대 식생, 리아스식 해안이 발달한 섬 자연생태의 보고
- 신안 다도해 생물권보전지역 → 유네스코 생물권보호지역으로 지정



[그림 2-16] 서남해안 섬 벨트 해양생태자원

● 문화관광자원

- 유네스코 세계무형문화유산, 전남도 무형문화재 등재
- 해양레저관광도시, 문화도시 선정, 진도문화예술제, 완도해양치유센터, 다도해해상국립공원, 1도1뮤지엄 프로젝트 등 문화관광 기반시설 보유

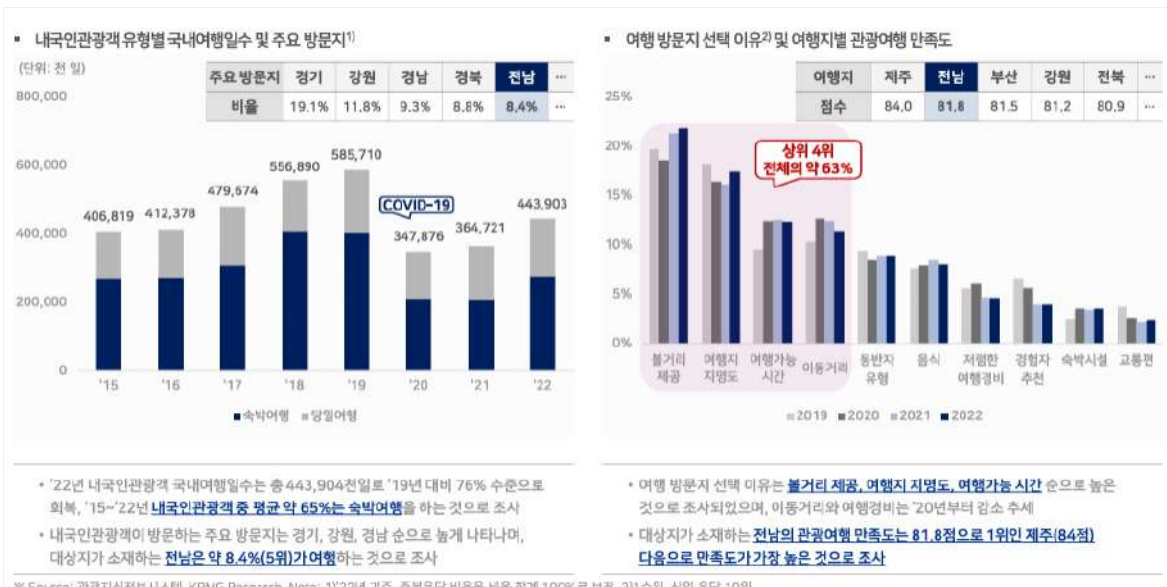


[그림 2-17] 서남해안 섬 벨트 문화관광자원

(2) 관광 수요

■ 서남해안권 관광환경 현황

- 관광지식정보시스템에 따르면, 2016년 약 4억 700만 명 수준이던 국내여행객 수가 2019년에는 5억 5천 6백만 명 수준으로 크게 증가하였으며, 이는 경제성장, 여가 문화 확산, 국내 관광 인프라 확충 등의 복합 작용 결과로 추정됨
- 2020년과 2021년에 COVID-19 영향으로 급격한 감소가 나타났으며, 사회적 거리두기, 여행자제 권고, 관광·서비스업 전반의 제약이 복합적으로 작용하여 2021년에는 약 3억 6천 7백만 명 까지 감소함
- 주요 목적지(광역지자체)로는 경기, 강원, 경남, 경북, 전남 등으로 상위권을 차지하며, 이 중 전남은 주요 방문 비율 8.4%를 차지함
- 관광여행 만족도 조사 결과, 전남은 1위인 제주(84.0점) 다음으로 2순위(81.8점)에 위치하며, 방문지 선택 이유로 미루어 볼 때, 전남의 볼거리와 여행지 지명도 등에서 만족도가 높은 것으로 확인됨



[그림 2-18] 내국인관광객 동향 분석



■ 5개 시군 연간 방문객 현황

● 연도별 방문객 현황

- 데이터는 2018년부터 2024년까지 한국관광공사에서 (주)케이티 이동통신 가입자 데이터를 활용하여 추정한 자료임
- 실제 방문자수가 아닌 추정된 값으로, 절대수치가 아닌 증감율 등의 추세 분석용으로 활용하는 것이 바람직함¹⁾
- 지역 내 30분 이상 체류할 경우 1로 계산되며, 3박 4일 머무르면 4일 모두 1로 계산됨

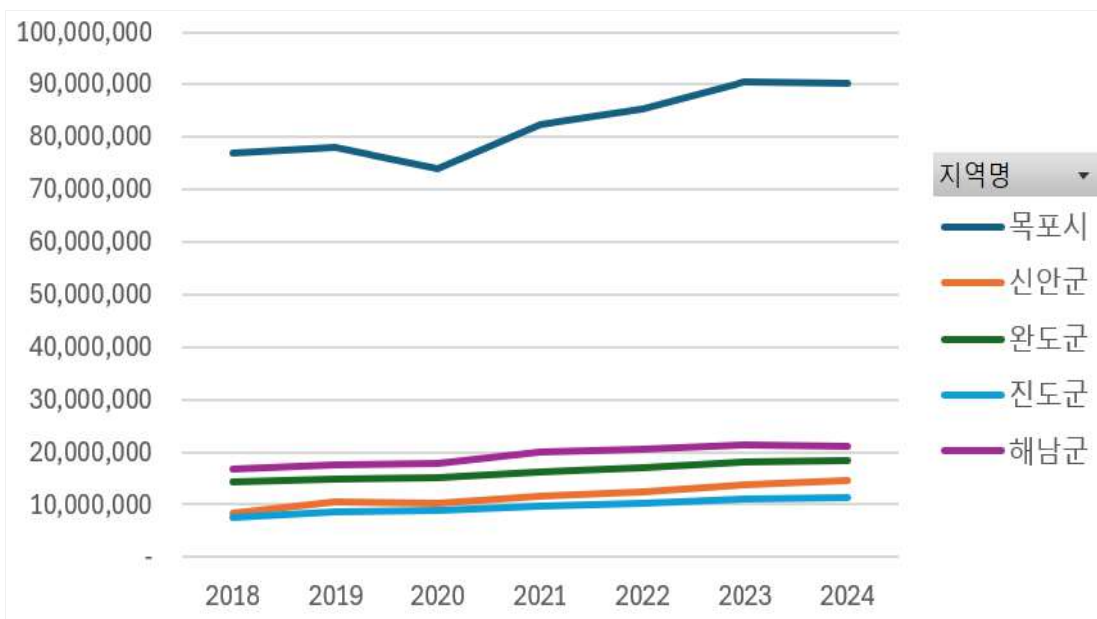
(표 2-9) 5개 시군 연도별 방문객 수(구분별) 현황 (조회 시점: 2025.1.20.)

지역	구분	2019	2020	2021	2022	2023	2024
목포시	총 인구	229,861	224,044	218,589	216,939	214,156	209,890
	방문객 전체	76,841,792	78,145,963	74,047,241	82,408,507	85,396,776	90,636,901
	외국인	64,101	91,374	1,250	1,448	3,720	38,008
	외지인	22,355,071	23,609,856	21,274,212	22,601,940	25,398,748	26,447,890
	현지인	54,422,620	54,444,733	52,771,779	59,805,120	59,994,309	64,151,003
해남군	총 인구	70,354	68,806	67,166	65,831	64,575	63,120
	방문객 전체	8,479,423	10,579,819	10,215,871	11,679,480	12,407,691	13,827,814
	외국인	359,927	545,928	5,962	10,921	15,055	208,362
	외지인	4,370,503	5,966,226	5,680,101	6,524,319	6,916,977	7,268,601
	현지인	3,748,994	4,067,665	4,529,809	5,144,241	5,475,659	6,350,852
완도군	총 인구	50,689	49,916	48,631	47,597	46,641	45,631
	방문객 전체	14,243,558	14,831,755	15,073,574	16,181,165	16,994,492	18,072,205
	외국인	121,751	154,925	1,488	1,624	2,874	39,201
	외지인	5,317,295	5,537,613	5,214,910	5,433,397	5,906,562	6,161,453
	현지인	8,804,513	9,139,218	9,857,176	10,746,145	11,085,057	11,871,552
진도군	총 인구	30,715	31,227	30,066	29,507	28,979	28,478
	방문객 전체	7,663,998	8,648,464	9,017,042	9,765,158	10,371,586	11,154,325
	외국인	93,586	150,898	1,601	1,765	2,615	24,871
	외지인	3,377,766	4,021,248	4,170,314	4,400,865	5,006,201	5,156,900
	현지인	4,192,647	4,476,318	4,845,127	5,362,529	5,362,770	5,972,554
신안군	총 인구	40,274	38,938	38,217	37,858	38,037	38,173
	방문객 전체	16,679,002	17,543,463	17,972,585	19,952,878	20,635,652	21,394,129
	외국인	43,681	53,641	287	348	1,339	11,460
	외지인	7,453,761	7,829,297	7,473,544	8,059,597	8,737,082	9,214,940
	현지인	9,181,561	9,660,525	10,498,754	11,892,934	11,897,232	12,167,729
합계		123,907,773	129,749,464	126,326,313	139,987,189	145,806,196	155,085,374

1) 이동통신 데이터의 시간적, 공간적 정의에 따라 방문자수 등에 차이가 발생할 수 있음. 데이터 추출기간의 이동통신 방식(1X, 2G, 3G, 4G, 5G 등) 및 기지국 전파영역의 변화에 따라 알고리즘 및 데이터 추출과정이 변경될 수 있음. 핸드폰 미소지자 등의 누락이 있을 수 있음. 배후지역의 도시화 정도에 따라 과소 또는 과대 추정될 수 있음.

● 방문객 수(전체) 현황

- 전반적으로 모든 지역에서 방문객 수가 증가 추세를 보이며, 2020년에는 코로나19 영향으로 일시적 감소 현상이 나타났으나, 이후 회복세가 두드러짐
- 목포시는 2020년을 제외하고 지속적 증가 추세를 보이나, 방문객 수 증가율(17.3%)은 5개 지자체 중 가장 낮은 수준을 나타내며, 이는 이미 일정 수준 이상의 방문객을 확보한 상태에서 완만하게 증가하고 있음을 시사함
- 완도군은 2020년 방문객 수가 급격히 감소한 뒤, 2021년에 전년 대비 121.2%라는 비약적 증가를 기록하였으며, 해양·섬 자원을 활용한 비대면 관광 선호가 반영된 것으로 해석 가능함
- 진도군은 2024년 방문객 수가 약 1,440만 명으로 예상되어, 5개 시군 중 가장 많을 것으로 전망되고 있으며, 이는 해상 교통편 개선, 축제·문화자원 등의 연계 효과가 작용한 것으로 사료됨
- 신안군은 방문객 수 증가율이 28.7%로 5개 지자체 중 가장 높으며, 선진적인 섬 특화 관광, 신안갯벌 세계자연유산 등 특색 자원이 부각되면서 빠른 성장세를 유지하는 것으로 보임
- 해남군은 전반적으로 꾸준한 증가세를 유지하는 것으로 보이며, 내륙·해안 관광자원(땅끝마을 등) 및 농어촌 체험이 결합되어 안정적 증가세를 확보할 것으로 예상함
- 종합적으로 5개 시군은 교통 인프라 개선, 체류형 관광 콘텐츠 강화 등이 수반된다면, 전 지역이 지속적인 상승세를 이어갈 것으로 예상됨

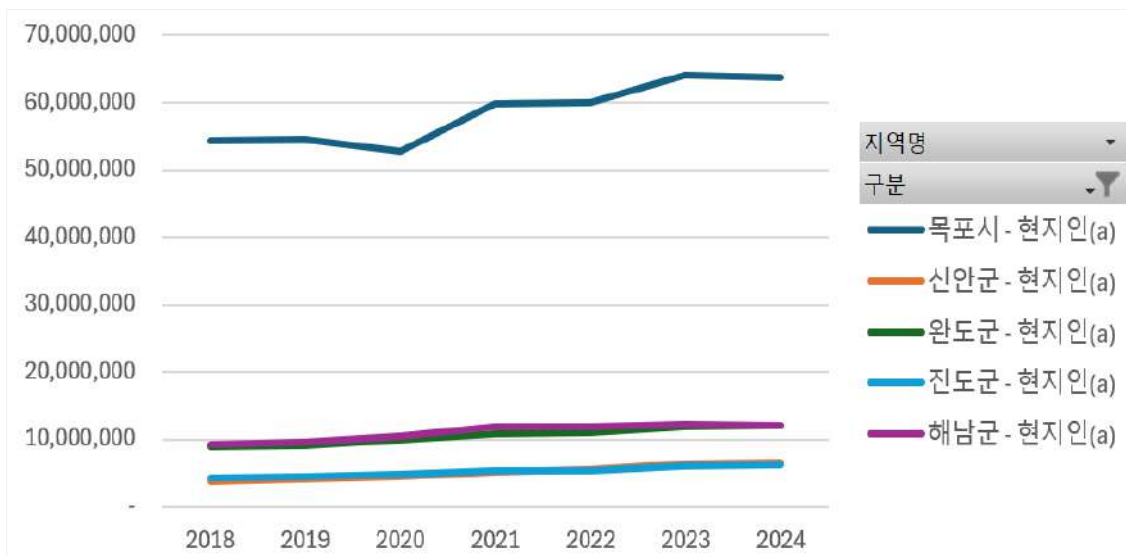


[그림 2-19] 5개 시군 방문객 수(전체) 현황 그래프



● 방문객 수(현지인) 현황

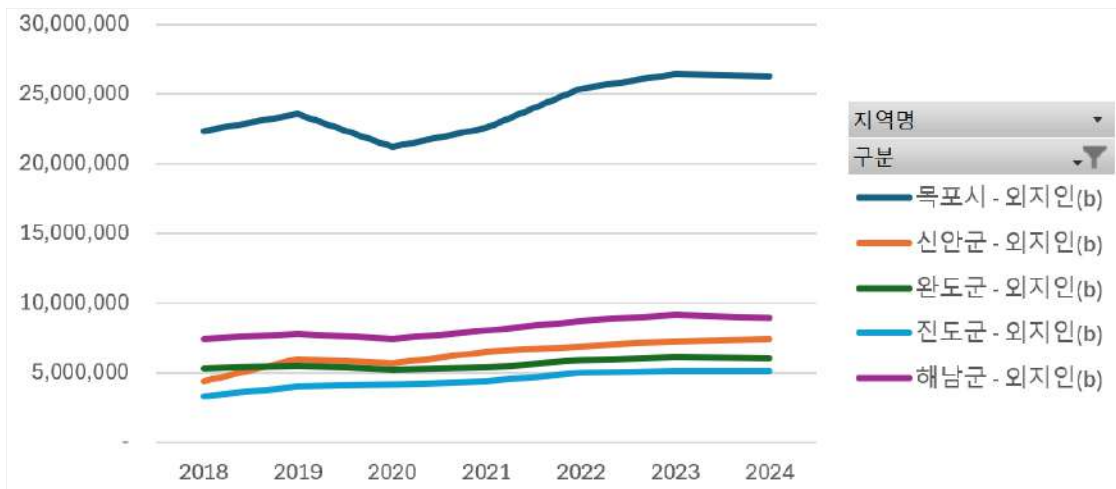
- 5개 시군 모두 현지인 방문객이 전반적으로 증가하는 양상을 보임
- 목포시는 전체 방문객 규모가 크며, 17.1%의 증가율로 꾸준히 상승하고 있음. 전체 방문객 수와 마찬가지로, 5개 시군 중 절대 방문객 수가 높지만, 증가율은 상대적으로 완만한 편임
- 신안군은 현지인 방문객 수 자체는 다소 낮은 편이나, 증가율(75.2%)이 매우 높게 나타남. 섬·해양관광, 생태자원 등 특화 자원이 부각되면서 급격한 상승세를 견인하는 것으로 추정됨.
- 진도군은 신안군과 마찬가지로 낮은 절대 규모를 보이지만, 72.1%라는 높은 증가율을 기록함. 문화·전통(민속) 자원, 해양관광(진도대교, 울돌목 등) 요소가 결합되어 관광수요가 빠르게 늘어나는 추세로 보임
- 완도군은 약 37.2%의 증가율로, 섬·해양 휴양지 수요가 반영되면서 안정적인 성장세로 보임. 이는 해조류(해초·전복)와 연계된 웰니스 관광이나 해양치유 등 새로운 콘텐츠가 주목받는 것으로 해석할 수 있음
- 해남군은 약 31.5%의 증가율로, 5개 시군의 평균 수준을 유지하고 있으며, ‘땅끝마을’ 등 상징성 높은 관광지와 농·어촌 체험 프로그램이 꾸준한 방문을 이끌고 있을 것으로 예상됨
- 종합적으로, 향후 교통망 개선, 체류형 관광 프로그램 강화 등으로 지역 간 연계를 높이면, 5개 시군 모두 지속적 방문객 확대가 가능할 것으로 전망됨



[그림 2-20] 5개 시군 방문객 수(현지인) 현황 그래프

● 방문객 수(외지인) 현황

- 5개 시군 모두 외지인 방문객이 전반적으로 상승 추세를 보임
- 목포시는 가장 높은 외지인 방문객 절대 수를 기록하고 있으며, 증가율은 17.6%로 5개 시군 중 상대적으로 낮은 편에 속함. 이는 기초 방문객 규모가 큰 도시 특성상, 성장률이 완만하게 나타나는 것으로 해석 가능함
- 신안군과 진도군은 외지인 방문객 수가 상대적으로 낮은 수준이나, 높은 증가율을 보임
- 신안군은 2019년부터 증가세가 급격해지고 있으며, 섬·갯벌·생태 관광 수요가 가세해 20.7%의 높은 성장세를 기록하는 것으로 예상되며, 진도군은 문화·전통(민속) 자원과 해안 관광이 결합되며 성장률이 높게 나타나는 것으로 사료됨
- 완도군은 15.0%의 증가율로, 섬·해양 관광자원(해조류·해양치유 등)이 주목받는 추세로, 향후 휴양·치유형 관광 강화 시 추가적인 성장 여지를 기대해 볼 수 있음
- 해남군은 5개 시군 중 평균값의 규모 및 증가율을 보이며, 농어촌 체험, 땅끝 관광, 역사·문화자원 등을 통해 외지인 방문객 유입이 꾸준히 늘어나는 것으로 추정됨
- 전반적으로 서남해안 섬·해양 자원에 대한 관심이 증가하고, 교통·인프라 개선이 가속화될 경우, 5개 시군 모두 외지인 방문객이 추가 확대될 가능성 기대 가능함

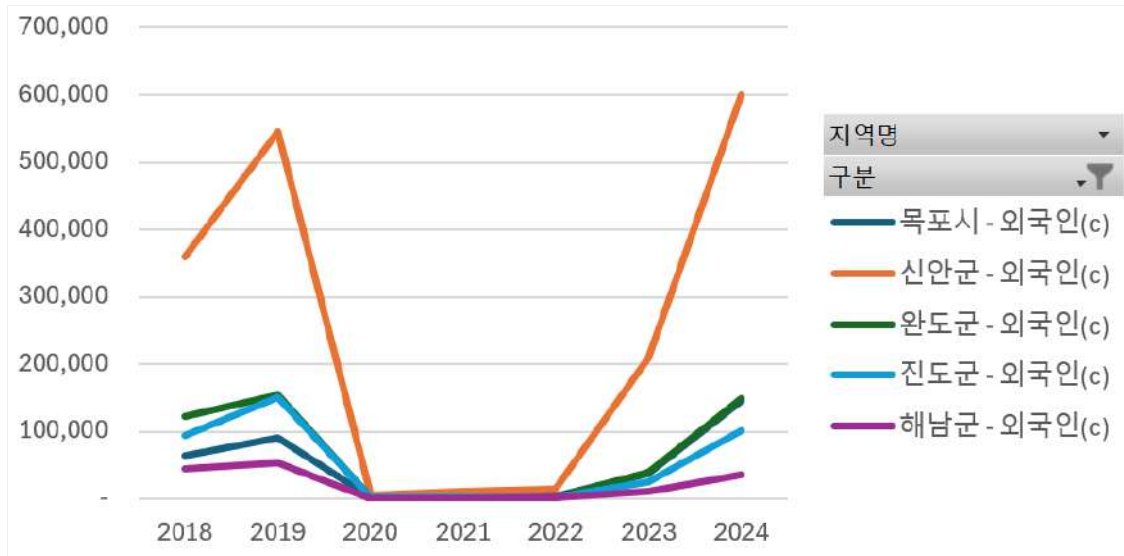


[그림 2-21] 5개 시군 방문객 수(외지인) 현황 그래프



● 방문객 수(외국인) 현황

- 외국인 방문객 수는 신안군이 가장 높으며, 모든 시군구에서 2020년, 2021년, 2022년 외국인 방문객 수가 매우 낮았음
- 목포시는 현지인 방문객 수가 많았던 것에 비해 외국인 방문객 수가 현저히 낮은 것을 볼 수 있음. 목포시 외국인 방문객 수는 2018년에 비해 2024년 126.3% 증가하여 완도군과 비슷한 방문객 수를 보이고 있음
- 신안군은 연도별 외국인 방문객 수의 편차가 큰 모습을 보이고 있음. 2018년부터 2019년 사이 외국인 방문객 수는 51.7% 증가하였고, 최근 가파르게 증가하였음
- 완도군은 외국인 방문객 수가 신안군 다음으로 높았으며 22.7%의 증가율을 보임
- 진도군은 2018년도에는 완도군 다음으로 높은 외국인 방문객 수를 보였지만, 2024년에는 완도군과 목포시 다음으로 순위가 낮아짐. 증가율은 7.8%에 그침
- 해남군은 가장 낮은 외국인 방문객 수를 보이고 있으며, 18.3%가 감소하였음
- 종합적으로, 코로나19로 인해 전반적 외국인 방문이 급감했으나, 2023~2024년 이후 회복 전망이며, 향후 관광 인프라, 브랜딩, 홍보전략을 개선하여 지역별 특화 콘텐츠(문화·생태·해양치유 등)를 외국인 대상으로 적극 마케팅할 필요가 있음

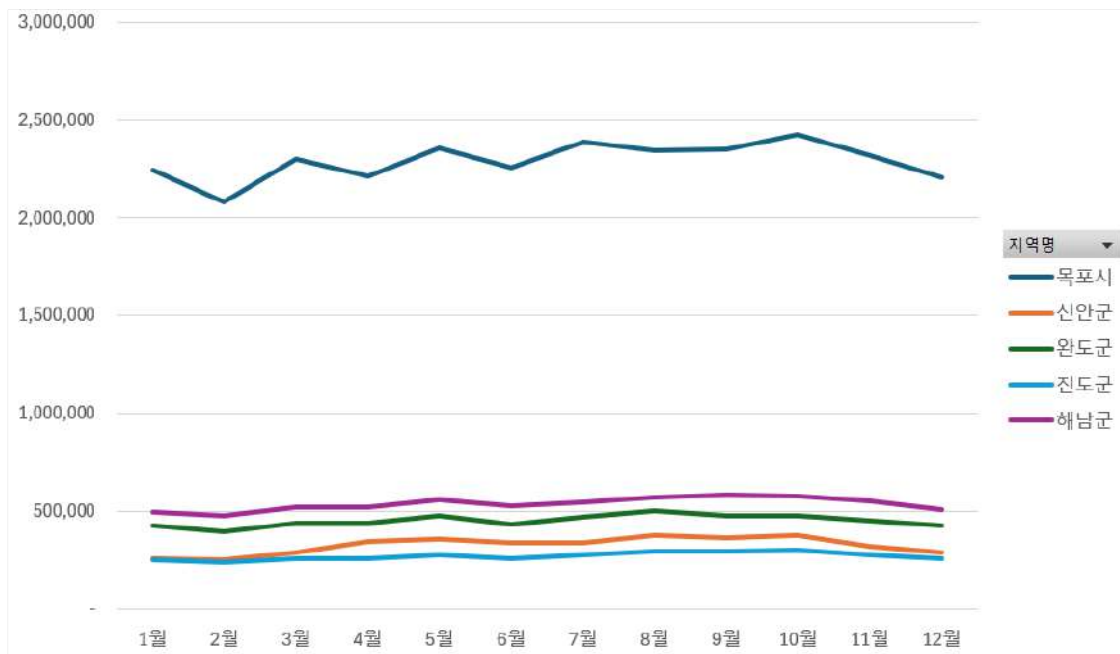


[그림 2-22] 5개 시군 방문객 수(외국인) 현황 그래프

■ 5개 시군 월별 방문객 현황

● 방문객 수(전체) 월별 평균

- 목포시가 가장 많은 월별 평균 방문객을 기록하고, 5개 시군 모두 계절적 요인에 따라 유사한 패턴을 보임
- 일반적으로 가을철(10월 전후)에 방문객이 많고, 겨울철(1~2월)에 방문객이 적은 양상이 나타남
- 목포시의 경우, 10월에 방문객이 최고치를 보이며, 2월에 최저치를 기록하며, 가을철 축제나 문화·관광 이벤트, 날씨 호조 등이 방문객 증가에 영향을 미친 것으로 추정됨
- 신안군은 월별 편차가 5개 시군 중 가장 크며, 10월에 최다 방문객이 집중되고, 1월에 가장 낮은 수준을 보이므로, 가을과 겨울 간 방문객 차이가 크다는 특징을 보유함
- 완도군은 8월에 방문객 수가 가장 높고, 2월에 가장 낮은 경향으로, 해양 휴양지 이미지가 강해, 여름철 피서객이 집중되는 성수기 효과가 반영된 것으로 추정됨
- 진도군은 5개 시군 중 월별 평균 방문객 수가 가장 적은 편이며, 월별 변동 폭도 가장 작으며, 이는 특정 계절에 치우치지 않고, 비교적 균등하게 방문객이 분포되어 있음을 시사함
- 해남군은 목포시와 마찬가지로 10월에 가장 높은 방문객 수를, 2월에 가장 낮은 수치를 보이며, 가을철 ‘땅끝마을’ 등 대표 관광지의 매력도가 높아지는 반면, 겨울철 관광객 유입은 상대적으로 줄어드는 계절적 영향을 반영한 결과로 추정됨



[그림 2-23] 5개 시군 방문객 수(전체) 월별 평균 그래프

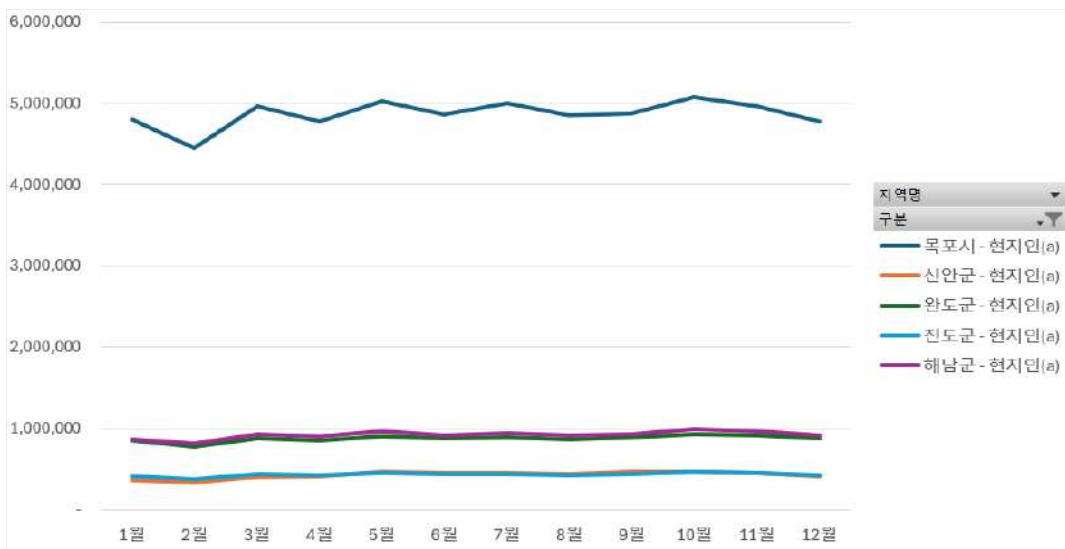


〈표 2-10〉 5개 시군 월별 방문객 수(구분별) 평균

지역	구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
목포시	전체	2,241,856	2,082,312	2,301,868	2,211,024	2,355,171	2,258,158	2,385,603	2,342,249	2,350,751	2,425,187	2,320,841	2,207,212
	외국인	1,803	1,602	2,415	3,917	3,359	4,084	5,383	5,090	4,804	5,617	5,221	5,745
	외지인	1,916,162	1,799,315	1,940,436	1,848,382	2,028,947	1,901,628	2,153,838	2,173,900	2,175,183	2,194,325	1,997,022	1,844,075
	현지인	4,807,603	4,446,019	4,962,755	4,780,772	5,033,208	4,868,761	4,997,589	4,847,757	4,872,268	5,075,621	4,960,281	4,771,817
해남시	전체	253,911	248,434	288,181	344,176	359,610	336,967	338,053	375,563	362,198	377,311	320,399	285,723
	외국인	12,291	9,803	13,392	15,723	16,972	18,820	22,241	23,671	24,486	25,683	27,472	36,679
	외지인	386,062	393,024	444,002	601,346	603,356	542,789	540,588	659,633	602,407	636,753	486,127	406,561
	현지인	363,381	342,476	407,149	415,460	458,503	449,293	451,332	443,386	459,702	469,496	447,598	413,931
진안군	전체	429,041	396,255	435,806	438,906	474,825	433,825	470,412	498,905	476,267	479,115	449,672	428,146
	외국인	2,957	2,782	4,118	4,604	7,037	5,070	5,433	5,907	6,110	6,367	6,801	9,534
	외지인	435,860	410,940	419,800	455,291	511,673	422,358	513,839	627,393	537,331	504,517	430,836	394,326
	현지인	848,308	775,042	883,501	856,823	905,766	874,048	891,964	863,416	885,361	926,461	911,379	880,579
신안군	전체	252,187	238,879	255,332	258,185	276,035	259,578	276,487	293,734	295,703	298,542	274,298	258,623
	외국인	2,410	2,237	3,338	3,235	3,581	3,444	4,158	5,223	5,256	5,116	5,884	9,358
	외지인	344,644	332,801	325,376	341,991	374,839	337,998	384,115	452,920	440,715	427,849	364,880	335,642
	현지인	409,508	381,600	437,283	429,331	449,686	437,292	441,189	423,060	441,138	462,662	452,131	430,869
합계	전체	498,338	476,828	519,913	518,440	559,768	524,398	543,245	568,912	585,855	578,733	554,297	507,615
	외국인	1,145	1,010	1,365	1,555	1,379	1,213	1,699	1,444	1,882	1,978	2,696	3,392
	외지인	623,298	619,507	633,812	650,974	718,297	651,226	691,928	787,191	822,100	745,133	697,872	603,458
	현지인	870,572	809,967	924,563	902,792	959,628	920,756	936,108	918,102	933,583	989,089	962,321	915,995
합계	735,067	688,542	760,220	754,146	805,082	762,585	802,760	815,873	814,155	831,778	783,901	737,464	

● 방문객 수(현지인) 월별 평균

- 목포시의 현지인 방문객 규모는 타 시군에 압도적으로 높으며, 10월에 방문객이 가장 많고, 2월에 가장 적은 수치를 보여, 가을에 현지인 관광 수요가 특히 높은 것으로 확인됨
- 신안군과 진도군 모두, 10월에 최다 방문객이 집중되고, 2월에 최저치를 기록하는 계절 변동이 확인됨
- 완도군의 월별 평균 방문객은 8월이 가장 높고, 2월이 가장 낮은 외지인 패턴과 달리, 현지인 역시 가을철(10월)에 비교적 많은 방문이 나타나는 것으로 보임
- 해남군은 목포시와 유사하게 10월에 가장 많은 방문객을 보이고, 2월에 가장 낮음
- 종합적으로 미루어 볼 때, 대도시(목포)와 달리, 섬·농어촌 지역(신안·진도·완도·해남)은 현지인 자체의 방문객 규모가 적으나, 월별로는 가을에 집중되는 경향이 두드러짐
- 이는 지역 주민들도 계절적 요인에 따라 자발적으로 인근 관광지(축제·레저 등)를 찾는 패턴이 형성될 것으로 예상됨
- 가을철(10월) 집중 현상을 완화하기 위해, 봄·겨울 시즌에 현지인을 대상으로 한 문화·축제·레저 프로그램 개발이 요구되며, 현지인 방문객은 해당 지역의 반복 방문 가능성이 높으므로, 오프 시즌 활성화에 중요한 역할을 할 수 있음
- 시군 연계성 관점에서, 목포시를 중심으로 주변 시군(신안·진도·완도·해남) 간 상호 연계를 강화하면, 현지인 수요의 분산·확대 효과가 나타날 것으로 사료됨

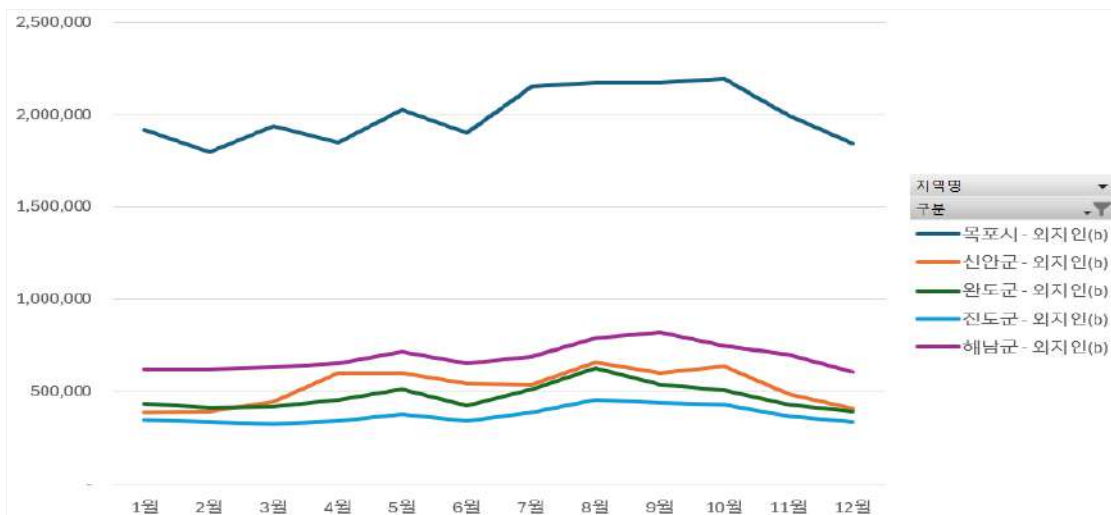


[그림 2-24] 5개 시군 방문객 수(현지인) 월별 평균 그래프



● 방문객 수(외지인) 월별 평균

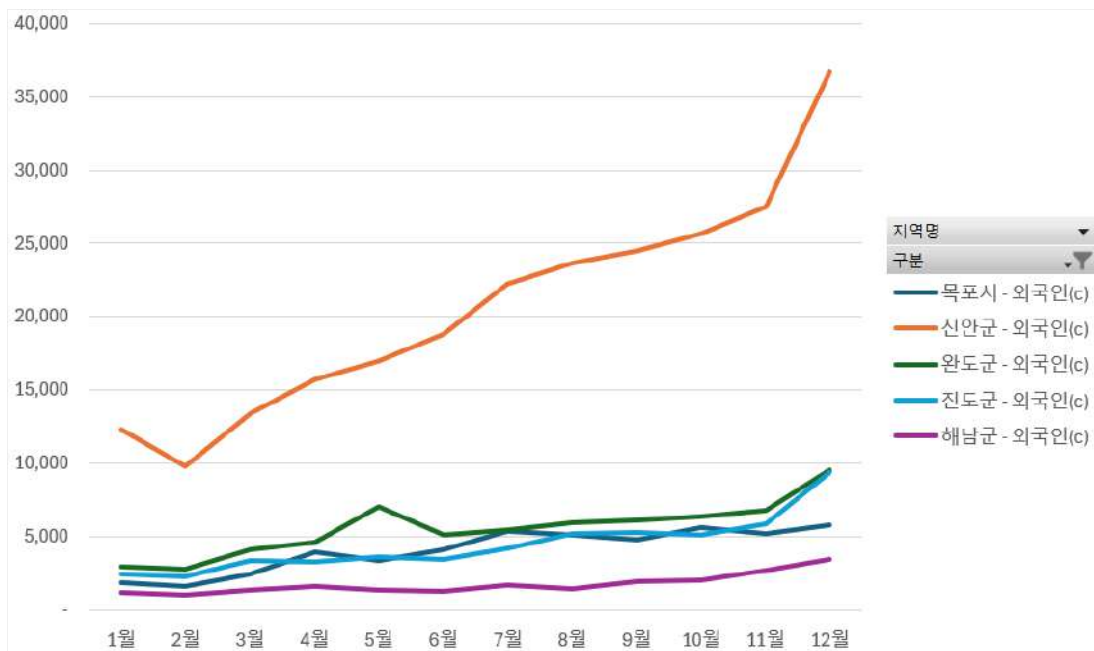
- 외지인 방문객 수도 목포시가 가장 높으나, 위와 다르게 월별 평균 방문객 수의 차이가 큰 것을 볼 수 있음
- 목포시의 외지인 방문객 수는 10월에 가장 높고, 2월에 가장 낮지만, 월별 편차가 큼
- 신안군은 해남군 다음으로 높은 외지인 방문객 수를 보이고 있고, 10월에 가장 높고, 1월에 가장 낮은 방문객 수를 보임
- 완도군은 신안군 다음으로 높은 외지인 방문객 수를 보이고 있고, 8월에 가장 높고, 12월에 가장 낮은 방문객 수를 보임
- 진도군은 가장 낮은 외지인 방문객 수를 보이고 있고, 8월에 가장 높고, 3월에 가장 낮은 방문객 수를 보임
- 해남군은 목포시 다음으로 높은 외지인 방문객 수를 보이고 있고, 9월에 가장 높고, 12월에 가장 낮은 방문객 수를 보임



[그림 2-25] 5개 시군 방문객 수(외지인) 월별 평균 그래프

● 방문객 수(외국인) 월별 평균

- 목포시는 다른 지역 대비 월등히 많은 외국인 방문객 수를 보이며, 연말로 갈수록 급격히 증가하며, 도시 기반 관광 인프라, 교통 편의성, 문화 이벤트 등이 복합적으로 작용했을 것으로 추정됨
- 신안·완도·진도·해남은 계절성(여름·가을 성수기) + 해양·섬 관광 수요가 주 원인으로 보이며, 특히 완도군은 여름철(7~8월) 수치가 상대적으로 높음
- 목포시와의 격차가 크므로, 신안·완도·진도·해남은 섬 생태자원, 해양치유, 문화·전통 자원 등을 적극 홍보해야하며, 대안으로 외국인 관광객 특성(체험형·SNS 인증 등)에 맞춘 차별화된 콘텐츠 개발이 필요함
- 정책적으로는 상·하반기 편차를 줄이기 위해, 겨울·봄철 관광 프로그램 개발, 목포를 거점으로 인근 시군(신안·진도·완도·해남) 간 패키지 투어나 교통 연계성을 높여, 상호 시너지 창출, 숙박·교통·관광안내체계(다국어 지원 등)를 강화하여 외국인 방문객의 편의를 높일 필요 등이 있음



[그림 2-26] 5개 시군 방문객 수(외국인) 월별 평균 그래프



3. 산업 등 관련 여건 분석

3-1. 지역산업

(1) 지역산업 특화도 분석

- 서남권 5개 지자체의 산업 구조(2021년 기준)는 농업, 임업 및 어업의 비중이 매우 높고, 목포시를 제외한 지역에서 1차 산업을 중심으로 지역 경제 주도
 - (입지상) 해남군 12.05, 완도군 12.96, 진도군 18.26, 신안군 14.58
 - (문제점) 농수산업 중심의 단순 구조로 시장 변화나 자연재해에 민감하고 1차 산업 중심으로 지역 내 자원의 가공 및 고부가가치 산업으로의 연결 부족, 제한적인 자동화와 혁신, 고령화된 인구 구조로 인해 생산성 감소 가능성
- 제조업과 정보통신업의 약세로 지역 및 국가의 지속 가능한 발전과 경쟁력을 확보하는 데 필수적인 첨단산업 육성이 어려워 이에 대한 대안 필요
 - (입지상) 제조업 0.13~1.01, 정보통신업 0.22~0.76
 - (문제점) 제조업과 ICT 산업의 부진은 고부가가치 창출 및 혁신 부족, 노동 생산성이 높은 산업이 부족하여 지역 경제성장이 제한되고 일자리 창출 한계
- 목포시, 진도군, 해남군은 숙박 및 음식점업과 문화 및 기타 서비스업이 특화되어 있음
 - (입지상) 숙박 및 음식점업-목포시 1.75, 해남군 1.06, 진도군 1.45, 완도군 0.95, 신안군 0.70, 문화 및 기타서비스업-목포시 1.13, 해남군 1.08, 진도군 1.45, 완도군 0.68, 신안군 0.55
 - (문제점) 관광지로서 잠재력은 있으나, 지역 간 균형 부족, 문화산업 기반 부족 및 지역자원의 활용 미흡
 - 진도군, 목포시 등 일부 지역에서 공공행정과 교육 서비스업에 매우 높은 비중 차지
 - (입지상) 공공 행정, 국방 및 사회보장 행정-목포시 2.40, 해남군 1.99, 완도군 3.55, 진도군 3.91, 신안군 3.68, 교육 서비스업-목포시 2.35, 완도군 1.42, 진도군 1.16, 신안군 1.06
 - (문제점) 공공서비스 의존, 민간 경제 활성화 부족, 산업 다변화 장애 가능성
- 도매 및 소매업, 금융 및 보험업 등 소비재 관련 산업의 입지계수가 평균 0.5로 전반적으로 낮은 수준
 - (문제점) 지역 내 소비 경제 활성화 부족, 인프라와 서비스 제공의 부족으로 인해 외부 의존도 증가
- 서남권 메가이벤트는 지역의 산업구조를 다변화하고 고부가가치 산업으로 전환하는 데 핵심적인 역할을 할 수 있으며, 농수산업 중심의 단순 경제 구조를 관광, 문화, 서비스, 첨단산업과 융합한 지속 가능한 경제로 전환
- 특산물의 브랜드가치 상승, 가공 및 6차 산업화 촉진, 관광객 유치 증가, 체류형 관광으로 전환, 문화 콘텐츠 개발, 글로벌 네트워크 형성, 지자체 간 협력 강화, 주민 참여와 지역 공동체 의식 함양 등 서남권의 문화적, 환경적, 산업적 지속가능성 강화

〈 입지상 분석 〉

입지상(Location Quotient, LQ)은 특정 지역의 산업 구조를 분석하기 위해 사용되는 지표이며 한 지역의 특정 산업이 다른 지역(보통 국가 전)과 비교하여 얼마나 특화되어 있는지를 나타냄

$$LQ = \frac{Z\text{지역 } i\text{산업 구성비}}{\text{전국 } i\text{산업 구성비}} = \frac{\frac{E_{iZ}}{E_Z}}{\frac{E_i}{E}}$$

E : 전국의 총 생산액 또는 총 고용인구 E_i : 전국의 i 산업 생산액, 고용인구
 E_Z : Z지역의 총 생산액 또는 총 고용인구 E_{iZ} : Z지역의 i 산업 생산액, 고용인구

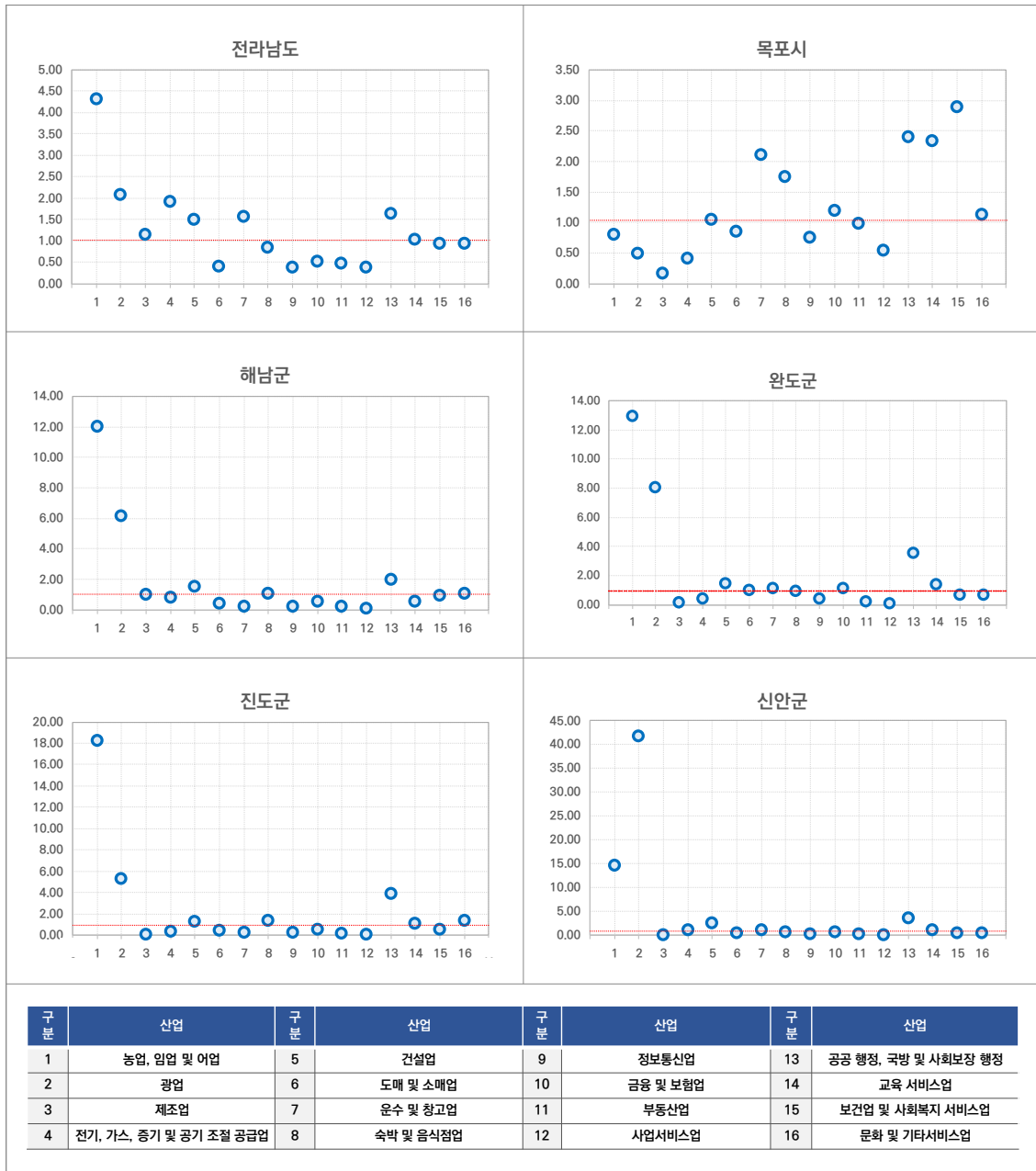
LQ > 1 : 특정 산업이 해당 지역에서 상대적으로 특화되어 있음을 의미하며, 지역 경제에서 주요 산업으로써 다른 지역으로의 수출 가능성 내포
 LQ = 1 : 특정 산업의 비중이 전체 지역 평균과 동일함을 의미하며, 지역 경제에서 해당 산업이 중요한 역할을 하지만, 특화 정도는 평균을 의미
 LQ < 1 : 특정 산업의 비중이 전체 지역 평균보다 낮음을 의미하며, 해당 산업이 지역 경제에서 상대적으로 미약한 역할을 의미

자료 : 이성근·이춘근·나주몽(2018)

〈표 2-11〉 전라남도 및 서남권 5개 지자체 산업 입지상

구분	전라남도	목포시	해남군	완도군	진도군	신안군
농업, 임업 및 어업	4.31	0.80	12.05	12.96	18.26	14.58
광업	2.10	0.50	6.16	8.06	5.30	41.81
제조업	1.16	0.17	1.01	0.17	0.13	0.14
전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업	1.93	0.41	0.80	0.46	0.35	1.07
건설업	1.50	1.06	1.55	1.46	1.35	2.44
도매 및 소매업	0.42	0.87	0.44	0.99	0.53	0.44
운수 및 창고업	1.58	2.12	0.24	1.17	0.34	1.07
숙박 및 음식점업	0.86	1.75	1.06	0.95	1.45	0.70
정보통신업	0.38	0.76	0.22	0.43	0.29	0.28
금융 및 보험업	0.54	1.20	0.58	1.15	0.58	0.58
부동산업	0.48	0.99	0.24	0.25	0.22	0.21
사업서비스업	0.39	0.54	0.13	0.09	0.09	0.10
공공 행정, 국방 및 사회보장 행정	1.65	2.40	1.99	3.55	3.91	3.68
교육 서비스업	1.04	2.35	0.55	1.42	1.16	1.06
보건업 및 사회복지 서비스업	0.94	2.90	0.94	0.66	0.55	0.52
문화 및 기타서비스업	0.95	1.13	1.08	0.68	1.45	0.55

주) 한국표준산업분류는 천일업 생산 및 압연 채취업(07220)을 기타 비금속광물 광업(072)으로 분류하며, 이는 대부분 상 광업으로 분류
 자료 : 이성근·이춘근·나주몽(2018)을 참고하여 연구진 작성



자료 : 이성근·이춘근·나주몽(2018)를 참고하여 연구진 작성

[그림 2-27] 전라남도 및 서남권 5개 지자체 산업 입지상

(2) 지역성장을 시차분석

- 서남권 5개 지자체의 경쟁력 요인 분석 결과, 숙박업과 문화 서비스업은 일부 지역에서 긍정적인 변화가 관찰되나, 전체적으로 지역 간 불균형이 두드러지고 체계적인 발전 부족
 - 숙박업의 경우, 목포시는 최근 소폭 회복세를 보이거나 경쟁력 강화가 필요하며, 해남군과 완도군은 관광객 유치를 위한 체류형 숙박시설의 개선 시급
 - 문화 서비스업은 전통문화를 활용한 부가가치 창출이 필요하고, 인프라와 콘텐츠 부족 문제 해결 필요
- 서남권 5개 지자체는 운수 및 창고업에서 전반적인 경쟁력 약화를 보이며, 물류 네트워크의 효율성과 연결성이 부족한 상황
 - 해남군과 완도군은 농수산물의 주요 생산지임에도 물류 체계가 미흡해 유통 경쟁력이 약화되고 있고 목포시는 항만 중심의 물류 기능이 제한적이며, 신안군과 진도군은 섬 지역 특성상 물류비용 부담이 커 접근성 부족
 - 지역 경제와 관광 산업을 뒷받침할 물류 인프라가 제 역할을 하지 못하며, 물류기능을 보완할 사업 필요
- 전통문화와 자연자원은 서남권의 중요한 경쟁력이지만, 이를 현대적으로 활용하지 못해 문화 서비스업의 부가가치 창출이 저조한 상황
 - 진도군의 강강술래, 신안군의 갯벌과 천일염, 완도군의 해양치유 자원은 관광과 결합할 잠재성이 크지만, 디지털화나 체험 콘텐츠로 발전 필요
 - 아카이빙과 디지털 콘텐츠 개발을 통해 전통문화와 자연자원을 현대화하고, 이를 관광, 교육, 홍보의 자원으로 활용하는 전략 요구
- 서남권 5개 지자체는 각 지역의 강점을 살린 산업 구조 다변화와 연계 부족
 - 목포의 숙박업과 관광 인프라, 진도의 전통문화, 해남의 농수산업, 신안의 갯벌 자원은 서로 보완적이지만, 통합적인 클러스터로 연결되지 못한 상황
 - 서남권 5개 지자체의 경쟁력 요인 분석은 지역 산업 구조의 불균형과 지속가능성 부족을 명확히 보여주며, 관광과 물류, 문화콘텐츠를 중심으로 산업 다변화와 균형발전 전략 필요



〈 지역성장을 시차분석〉

지역성장률 시차분석(Regional Growth Rate Differential Analysis)은 특정 지역의 성장 요인을 분석하기 위해 지역 경제 성장률을 다른 지역(보통 국가 전체 또는 특정 기준 지역)의 평균 성장률과 비교하여 해당 지역의 상대적 성과와 경쟁력을 평가하는 기법이며, 가중요인(weight part)과 경쟁력 요인(rate part)으로 구분

가중요인 : 전국적으로 빠른 성장을 나타내는 산업으로 지역에서도 높은 구성비를 나타내면 전국 성장의 여세를 모아 성장하고 있다는 것을 의미

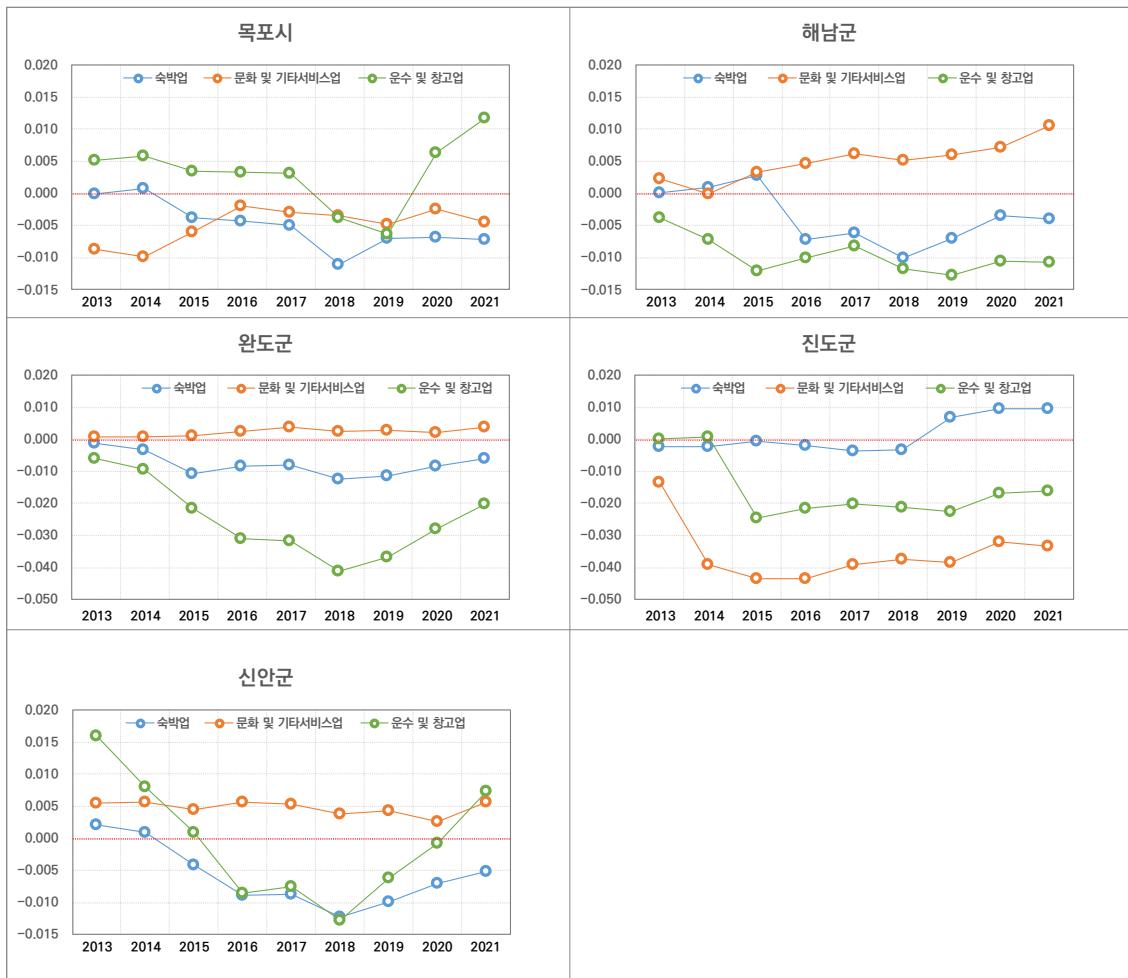
경쟁력요인 : 산업의 구조적 이점을 감안한 후 지역의 산업이 타 지역의 산업에 비하여 높은 경쟁력을 가지고 있기 때문에 보여주는 성장효과

$$TR = RR - NR = \wp(\text{가중요인}) + RP(\text{경쟁력 요인})$$

$$WP = (J\text{지역의 기준년도 산업별 구성비} - \text{전국의 기준년도 산업별 구성비}) \times \text{두기간중 전국의 산업별 성장률}$$

$$RP = (\text{두기간중 } J\text{지역 산업별 성장률} - \text{두기간중 전국의 산업별 성장률}) \times J\text{지역의 기준년도 산업별 구성비}$$

자료 : 이성근·이춘근·나주몽(2018)



자료 : 이성근·이춘근·나주몽(2018)을 참고하여 연구진 작성

[그림 2-28] 서남권 5개 지자체 경쟁력 요인 변화

3-2. 주요 결과 및 시사점

■ 섬 벨트 시군 관광현황

● 관광지 현황

- 목포시는 음식 및 숙박 관광지가 많아 방문객 밀도가 높고, 관광지 활용도가 우수함
- 신안군은 자연 관광지가 풍부해 독특한 생태관광 자원을 보유함
- 완도군과 진도군은 해양 및 섬 관광 자원이 강점으로 작용하며, 각각 산과 해수욕장을 중심으로 관광지 구성 특징이 있음
- 해남군은 자연 및 인문 관광지와 한옥 숙박 등 전통 자원이 강점으로 나타남

● 방문객 현황

- 5개 지역 모두 방문객 수가 꾸준히 증가하고 있으며, 신안군과 진도군의 증가율이 두드러짐
- 현지인 방문객은 목포시가 가장 높으나, 신안군과 진도군에서 상대적으로 높은 증가율을 보임
- 외지인 방문객은 목포시가 가장 많으나, 신안군이 완도군을 앞서며 꾸준히 성장 중
- 외국인 방문객은 신안군이 가장 높으며, 목포시는 2024년 기준으로 큰 증가율을 기록함
- 중장기적인 관점으로, 전남의 자연·문화 자원을 활용한 체류형 관광의 활성화를 통해 서남해안 섬 벨트 지역의 관광 수요의 증가가 기대됨. 섬 등의 자원을 적극 활용한다면 숙박(호텔) ADR(객실 당 평균요금)과 OCC(호텔 이용률)가 동반 상승할 요인으로 작용할 수 있으며, 관광산업 및 지역 경제에 긍정적인 파급효과를 기대할 수 있음

■ 시사점

● 지역별 맞춤형 전략 필요

- 방문객 유형별 특성을 반영해 현지인 방문객이 많은 지역은 서비스 품질 강화, 외지인 및 외국인 방문객 유입이 높은 지역은 인프라 확충과 글로벌 마케팅 필요함
- COVID-19 이후 전국적으로 관광객 수요가 회복되면서 숙박·음식점 중심의 관광편의시설은 꾸준히 확충되는 추세이며, 서남해안 섬 벨트 시군 또한 자연·문화 자원 강점을 살려 체류형 관광(숙박+레저+음식) 수요를 흡수할 수 있을 것으로 예상함
- 정책·전략 측면에서는 ①서남해안 섬 벨트 시군의 섬 및 해양자원을 활용한 정례 이벤트 개최 ② 지역 특색을 살린 숙박 콘텐츠(섬·해양·온천 등) 연계 ③음식·문화 결합상품 등으로 부가가치 제고

● 관광 자원의 고도화

- 신안군과 완도군의 자연 관광지는 고유성과 매력을 살려 친환경 및 체험형 관광으로 발전 가능성이 있음
- 목포시는 음식 및 숙박 인프라를 활용한 체류형 관광 모델 개발이 효과적일 것으로 판단됨



- 향후 지역 특화 업종(예: 섬 휴양·레저에 기반한 체류형 관광 등)과 연계한 편의업 신규 등록이 늘어날 수 있어, 거버넌스 구축 및 품질 관리가 중요할 것으로 사료됨
- 숙박의 경우, 기반 인프라, 브랜드 호텔 비중, 지역 수요 특성 등에 따라 전국 평균보다 호텔 객실 단가가 낮게 형성되어 있으므로, 향후 OCC 개선을 위해서는 마이스(MICE) 행사 유치, 브랜드 호텔 유치, 체험·레저 프로그램 강화 등을 통한 체류일수 및 이용객 확대 전략이 필요함

● **지역별 특화 전략 발굴 및 연계를 통한 시너지 효과 창출 필요**

- 방문객 수의 계절적 변동성을 고려한 비수기 마케팅 전략 필요
- 신안군과 완도군은 계절별로 특화된 관광 콘텐츠 개발 중요
- 각 지역의 특색에 기반한 개별 콘텐츠는 소비 기간이 짧음. 체류형 관광 활성화를 위한 서남해안 섬 벨트 연대를 통한 정례적 메가이벤트 등을 통한 지역 활성화 시너지 효과 창출 필요

4. 관련 정책 현황

4-1. 섬 지역 관련 주요 법률

(1) 섬 발전 촉진법

■ 목적

- 섬 지역 주민의 소득증대와 복지 향상을 도모하고, 생활기반시설을 정비·확충하여 생활환경을 개선

■ 섬의 정의

- 섬은 만조 시 바다로 둘러싸인 지역으로 정의되며, 제주특별자치도 본도나 육지와 연결된지 10년 이상 지난 섬은 제외. 다만, 개발 대상 섬으로 지정된 경우 예외가 적용됨

■ 주요 조항

- 개발 대상 섬 지정 및 사업계획 수립
- 개발이 필요하다고 인정되는 섬은 행정안전부 장관이 지정하며, 이를 위해 시·도지사가 사업계획을 작성하여 제출해야 함
- 사업계획에 포함되어야 할 주요 내용
 - ① 주민 소득 증대와 생활 수준 향상을 위한 주거환경 개선
 - ② 산업 진흥과 자원 개발을 위한 기반시설 설치
 - ③ 교통·통신 편익 증진
 - ④ 재해 예방 및 환경보전
 - ⑤ 관광 활성화와 복지 증진

● 섬발전 심의위원회

- 섬 발전과 관련된 계획 및 사업을 심의하기 위해 「섬발전 심의위원회」가 운영됨
- 위원회는 중앙 및 지방정부와 전문가들로 구성됨

● 한국섬진흥원 설립

- 섬 지역개발과 정책 연구를 체계적으로 지원하기 위해 한국섬진흥원이 설립되었음. 한국섬진흥원은 중장기 발전 계획 수립, 통계 조사, 관광 활성화 연구 등을 수행함

■ 섬의 날

- 섬의 가치와 중요성에 대한 국민의 의식을 고취하기 위하여 매년 8월 8일을 “섬의 날”로 지정함
- 국가와 지방자치단체는 섬의 날 취지에 부합하는 행사를 할 수 있음

■ 의의

- 전라남도를 포함한 대한민국 섬 지역의 지속 가능한 발전과 주민 복지 증진에 중요한 역할을 하고 있음



(2) 해양레저관광진흥법 (2025.1.31. 시행)

■ 목적

- 해양레저관광자원을 지속 가능하게 관리·보전하고, 해양레저관광 활동 기반을 조성하여 해양레저 관광의 활성화를 지원하는 동시에 국민의 건강과 복지 향상 및 국가 경제 발전에 기여

■ 정의

- 해양레저관광: 해양 또는 연안에서 국민의 건강·휴양 증진 및 정서 생활 향상을 위한 활동으로, 낚시, 마리나, 수상·수중 레저활동, 어촌 관광, 크루즈관광, 해수욕장 활동, 해양생태관광, 해양치유 활동 등을 포함
- 해양레저관광자원: 자연적·문화적·역사적 자원으로 해양레저관광에 활용 가능한 자원
- 해양레저관광산업: 해양레저관광 활동과 관련된 운송, 숙박, 음식, 오락 등 경제적·사회적 부가가치를 창출하는 산업

■ 주요 조항

● 국가와 지방자치단체의 책무

- 국가와 지자체는 해양레저관광 활성화를 위한 정책을 수립·시행하고 기술 개발, 조사·연구사업 지원 및 국제 협력체계를 구축해야 함

● 종합계획 수립

- 해양수산부 장관은 5년마다 해양레저관광 진흥 종합계획을 수립·시행
- 종합계획에는 정책 목표와 방향, 국내외 현황과 전망, 기반 조성, 시설 관리·운영, 전문인력 육성, 환경보전 및 오염 방지 등의 내용 포함

● 다른 계획과의 관계

- 종합계획은 「관광기본법」에 따른 관광진흥계획에 부합하도록 하여야 함
- 종합계획은 다른 법령에 따른 해양레저관광 관련 계획의 기본이 됨

● 해양레저관광산업 지원 및 콘텐츠 개발

- 해양수산부 장관은 해양레저관광산업의 진흥을 위하여 관련 사업을 수행하는 지방자치단체 등에 「관광진흥개발기금법」에 따른 관광진흥개발기금을 대여하거나 보조할 수 있도록 문화체육관광부장관에게 요청할 수 있음
- 해양수산부 장관은 해양레저관광 콘텐츠 개발을 위하여 필요한 시책을 수립·시행하고 지원할 수 있음

● 교육 및 민간기관 육성

- 안전하고 친환경적인 해양레저관광을 유도하기 위해 필요한 교육을 실시할 수 있음
- 연구·교육·산업의 활성화 등의 업무를 수행하는 기관 또는 단체 등을 육성·지원할 수 있음

● 해양레저관광 협회 설립

- 해양레저관광 사업자, 관련 연구기관 및 교육기관, 그 밖에 해양수산부령으로 정하는 자는 해양레저

관광의 건전한 발전을 위하여 해양수산부장관의 인가를 받아 해양레저관광협회를 설립 할 수 있음

■ 의의

- 해양레저관광진흥법은 전남 서남해안권의 풍부한 자원을 활용하여 지역 경제 활성화와 국제적 관광지로 도약할 기회를 제공함. 특히 크루즈 항로 개발, 마리나 항만 확충 등 다양한 사업이 이 지역에 적용될 가능성이 높아 지속 가능한 발전을 도모할 수 있음

(3) 전라남도 섬 발전 기본 조례

■ 목적

- 전라남도의 섬 발전에 관한 기본적인 사항을 규정하여 지속 가능한 섬 발전과 섬 주민의 삶의 질 향상 도모

■ 주요 내용

● 기본 원칙

- 획일적인 개발을 지양하고, 개별 섬의 여건에 맞는 개발 방향을 설정함
- 주민의 자발적 참여를 기반으로 섬 주민이 주도하는 방식으로 추진함
- 친환경적이고 지속 가능한 발전을 위해 섬 경관을 보존하고 자원을 효율적으로 활용함

● 종합계획 수립

- 전라남도지사는 10년마다 섬발전종합계획을 수립·시행해야 하며, 계획에는 다음 사항이 포함됨
 - ① 섬 지역 현황 및 특성 분석
 - ② 대내외 환경변화 전망
 - ③ 추진 사업의 효과성 진단
 - ④ 부문별 사업계획 및 자원 조달 방안
 - ⑤ 관련 기관 협력 및 제도 개선 방안
- 종합계획 수립 시 주민 의견을 적극적으로 반영해야 하며, 이를 위해 실태조사를 매년(인구·항로) 또는 5년마다(자원) 실시함

● 자문위원회 설치

- 도지사 소속으로 전라남도 섬발전 자문위원회를 구성하여 정책 자문 역할을 수행함
- 위원회는 행정부지사를 위원장으로 하며, 학식과 경험이 풍부한 전문가들이 참여함

● 지원센터 운영

- 효율적인 사업 추진을 위해 섬발전지원센터를 설치할 수 있으며, 필요시 운영을 관련 법인이나 단체에 위탁할 수 있음

● 행사 및 홍보

- 도지사는 섬의 가치와 중요성을 알리기 위해 다양한 행사를 추진할 수 있음. 예를 들어, ‘섬의 날’



(매년 8월 8일)을 기념하는 활동이 포함됨

■ 적용 우선순위

- 이 조례는 전라남도의 다른 조례보다 우선 적용되며, 관련 조례 제정 및 개정 시 본 조례의 목적과 기본 원칙에 부합해야 함

■ 의의

- 전국 최초로 제정된 섬 발전 관련 기본 조례로, 전라남도의 풍부한 섬 자원을 체계적으로 관리하고 주민 복지와 경제 활성화를 위한 정책적 기반을 마련한 사례로 평가받고 있음

(4) 전라남도 섬 가꾸기 지원 조례

■ 목적

- 전라남도 내 섬 자원의 보존 및 회복, 섬 지역 공동체 활성화, 관광 여건 개선 등을 통해 주민 소득 증대와 삶의 질 향상을 도모함

■ 주요 내용

- 종합계획 수립: 전라남도지사는 5년마다 섬 가꾸기 종합계획을 수립·시행해야 하며, 계획에는 생태자원 보존, 관광 활성화, 주민 역량 강화 등 다양한 사항이 포함됨
- 위원회 설치: 「섬 가꾸기 위원회」를 구성하여 정책 심의 및 자문 역할을 수행함. 위원회는 해양수산국장을 위원장으로 하며, 전문가와 주민 대표 등이 참여
- 중간지원조직 운영: 중간지원조직은 섬 가꾸기의 효율적 추진과 사회적 경제 활성화를 위해 설립되며, 전문인력을 활용해 사업을 지원함. 이 조직은 주민 주도의 자립적 경제 체계를 구축하는 데 중요한 역할을 함
- 지원사업: 도지사는 다음과 같은 사업에 대해 예산 범위 내에서 지원할 수 있음
 - 생태자원 보존 및 관광 상품 개발
 - 교통 편의 증진
 - 정보교류 협력체계 구축
 - 중간지원조직 운영 지원 등
- 사후관리: 도지사는 지원사업이 목적에 맞게 사용되도록 지도·감독하며, 매년 성과를 평가하여 다음 해 계획에 반영함

■ 의의

- 이 조례는 전라남도의 풍부한 섬 자원을 체계적으로 관리하고 주민 주도의 지속 가능한 발전을 촉진하기 위한 제도적 기반을 제공함. 특히 생태 보존과 지역공동체 활성화를 통해 전남 섬 지역의 경쟁력을 강화하는 데 중요한 역할을 하고 있음

(5) 전라남도 섬문화 보존 및 관리 조례

■ 목적

- 섬문화의 보존 및 관리를 통해 섬 고유의 전통과 유산을 계승하고 발전시키며, 이를 지역사회와 관광자원으로 활용하여 주민 삶의 질 향상과 지역 경제 활성화에 기여함

■ 정의

- 섬: 「섬발전촉진법」에 따른 만조 시 바다로 둘러싸인 지역을 의미함
- 섬문화: 섬의 지리적 특성과 해양 인간 상호작용을 통해 형성된 정신적·물질적 산물의 총체로, 전통, 유산, 생활방식 등을 포함함

■ 주요 내용

- 도지사의 책무: 전라남도지사는 섬문화의 발굴과 보존을 위한 정책을 수립하고 시행해야 하며, 이를 통해 섬문화를 체계적으로 관리함
- 기본계획 수립: 도지사는 5년마다 섬문화 보존·관리 기본계획을 수립하고 시행해야 하며, 계획에는 다음 사항이 포함됨
 - 섬문화 자원의 조사 및 발굴, 섬문화 보존·관리 방안
 - 주민 참여와 협력 방안, 관광 자원화 및 활용 방안
 - 기타 도지사가 필요하다고 인정하는 사항
- 실태조사: 기본계획 수립에 앞서 도지사는 섬문화 실태조사를 실시하며, 필요 시 조사 업무를 법인·단체 또는 기관에 위탁할 수 있음
- 재정 지원: 도지사는 섬문화 보존 및 관리를 위해 필요한 경우 예산 범위 내에서 경비를 지원할 수 있으며, 이는 다음과 같은 사업에 적용됨
 - 문화유산 복원 및 보존
 - 섬문화 관련 연구 및 교육, 관광 콘텐츠 개발
 - 기타 도지사가 필요하다고 인정하는 사업
- 다른 조례와의 관계: 다른 조례에 특별한 규정이 없는 경우, 이 조례가 우선 적용됨

■ 의의

- 이 조례는 전라남도의 풍부한 섬문화를 체계적으로 보존하고, 이를 지역사회와 관광자원으로 활용하여 지속 가능한 발전을 도모하는 데 중요한 역할을 함. 특히 주민 참여를 강조하며, 지역 공동체와 협력하여 문화유산을 계승하고 경제적 가치를 창출하는 데 기여함



4-2. 섬 지역 관련 주요 정책

(1) 제5차 국토종합계획 (2020~2040, 국토교통부)

■ 목적 및 비전

- 목적: 인구감소, 저성장, 국토환경과 삶의 질에 대한 관심 증대, 4차 산업혁명, 남북 관계 등에 대응하는 공간적 계획을 수립
- 비전: "모두를 위한 국토, 함께 누리는 삶터"를 실현

■ 목표

- 언제 어디서나 살기 좋은 균형 국토: 다양한 세대와 계층, 지역이 균형 있는 포용국가 기반을 갖추고, 좋은 일자리가 있는 안전한 국토를 조성
- 안전하고 지속가능한 스마트 국토: 효율적이고 지능화된 인프라를 구축
- 건강하고 활력있는 혁신 국토: 지역 산업 혁신과 문화관광 활성화를 통해 경제적 잠재력을 강화

■ 주요 추진전략

- 개성 있는 지역발전과 연대·협력 촉진: 지역 간, 지역과 정부 간의 협력을 통해 지역의 개성을 살림
- 지역산업 혁신과 문화관광 활성화: 지역 산업의 혁신과 문화관광을 통해 경제적 성장을 도모
- 세대와 계층을 아우르는 안심 생활공간 조성: 모든 세대와 계층이 안전하고 편리한 생활공간을 제공
- 품격 있는 환경친화적 공간 창출: 깨끗하고 품격 있는 국토환경을 조성
- 인프라의 효율적 운용과 국토지능화: 효율적이고 지능화된 인프라를 구축
- 대륙과 해양을 잇는 평화국토 조성: 남북 관계와 유라시아 연결을 위한 대륙 연결을 추진

■ 주요 사업

- 초광역권 발전계획: 지역 간 협력을 통해 초광역권 산업 육성 및 교통 네트워크 구축
- 지방도시 경쟁력 강화: 지역 간 협력을 통해 지방도시의 경쟁력 향상
- 스마트시티 구축: IT 기술을 활용한 스마트시티 구축

■ 기대효과

- 균형발전 실현: 지역 간 불균형을 해소하고 균형발전을 도모
- 국토의 지능화: 효율적이고 지능화된 인프라를 구축하여 국토의 경쟁력 향상
- 생활환경 개선: 국민의 삶의 질을 높이는 환경친화적 공간을 조성

(2) 제4차 도서종합개발계획 (2018~2027, 행안부)

■ 목적과 비전

- 목적: 섬 지역의 정주 여건 개선, 주민 소득 증대, 복지·문화 수준 향상, 교통 접근성 개선 등을 통해 지속 가능한 섬 발전을 도모
- 비전: "섬의 가치 재발견"을 통해 국가 성장 동력으로서 섬의 역할 강화

■ 목표

- 주민 생활 영토 유지와 삶의 질 향상
- 국가 성장 동력으로서 섬 지역 육성
- 지속 가능한 생태 및 관광 기반 조성
- 지역 균형발전과 섬 특성화 지원

■ 주요 추진 전략

- 맞춤형 투자: 각 섬의 특성과 수요를 반영한 맞춤형 개발
- 부처 간 협력 강화: 행정안전부, 국토교통부 등 여러 부처가 협력해 사업 추진
- 지역 주민 참여 확대: 주민 의견을 반영한 정책 수립 및 실행

■ 주요 사업

- 소득 증대 및 일자리 창출: 마을기업 육성, 특산물 직판장 설치, 공동 작업장 조성 등
- 복지·문화·교육 지원: 복지회관, 주민 쉼터, 커뮤니티 센터 등 문화·복지시설 확충
- 교통 개선: 연륙·연도교 건설, 도선 및 여객선 대합실 개선
- 관광 활성화: 해양관광 기반 시설 확충 및 생태관광 활성화
- 정주 여건 개선: 해저 상수관로 설치, 마을 환경 개선 패키지 사업 등

※ 구체적 사례

- 충남 서산시 고파도 선착장 확장 사업, 전북 군산시 말도~명도~방축도 인도교 건설
- 경남 통영시 마리나 요트 계류장 조성

■ 기대효과

- 섬 지역 주민들의 소득 증대와 복지 수준 향상
- 교통 접근성과 관광 기반 시설 확충으로 관광객 증가
- 지역 경제 활성화와 국가 균형 발전 기여
- 섬 생태계 보전과 지속 가능한 개발 실현



(3) 제6차 관광진흥기본계획 (2023~2027, 관계부처합동)

■ 목적 및 비전

- 목적: 코로나 이후 국제 관광시장에서 한국의 관광사업을 재도약시키고, K-컬처를 활용하여 관광 수요를 선점하는 것
- 비전: 2027년까지 “K-컬처와 함께하는 관광매력국가” 실현

■ 목표

- 외국인 관광객 수: 2027년까지 3,000만 명 달성
- 관광 수입: 2027년까지 300억 달러 달성
- 국내 여행 활성화: 지역관광 및 체류형 관광 모델 개발

■ 주요 추진전략

● 세계인이 찾는 관광매력국가 실현

- K-컬처에 대한 세계적 인지도와 호감도를 한국관광 수요로 전환, 국제관광수요 조기 선점에 국내 외 자원과 범국가적 역량 결집
- 세계인의 호기심을 자극하는 K-컬처와 관광의 융합으로 한국의 정수를 경험할 수 있는 고품격 콘텐츠 확충
- 입국부터 여행 과정, 출국까지 외국인 관광객의 여행 전반에 대한 편의 제고 및 현장 애로사항 해소

● 현장과 함께 만드는 관광산업 혁신

- 형클어진 관광산업 생태계의 회복과 확장을 위해 현장의 목소리를 반영해 적극적인 규제개선, 관광 업계 인력 공급 촉진 방안 마련
- 4차 산업혁명 환경에 대응한 관광산업 혁신을 위해 관광 분야 디지털 전환 지원 및 스마트관광 확산, 인재 양성 등 기반 구축
- 관광과 타 분야 융·복합(웰니스·의료, 국제회의, 카지노 등)을 통해 신규 관광산업 수요 창출 및 고부가 관광시장 육성

● 국민과 함께 성장하는 국내관광

- 정부, 지자체, 민간기업 등이 개별적으로 지원하던 여행 혜택들을 집약적으로 제공하여 혜택에 대한 국민의 체감도 증대
- 여행을 제약하는 요소들을 없애고, 누구나 누리는 관광 구현
- 지속가능한 관광을 위한 상생, 친환경 등의 가치 조명

● 더 자주 더 오래 머무는 지역관광시대 구현

- 워케이션, 살아보기형 관광 등 국내외 관광객의 지역 장기체류를 유도하여 소비 확대, 일자리 창출 등 ‘방문자 경제’ 실현
- 지역관광 개발·육성을 위한 단계적 관광개발 전략과 균형발전 재정 투입(10년간)으로 지역관광 경쟁력 제고

- 농촌, 해양, 산림, 문화재 등 다양하고 특색 있는 자원을 부처 협업을 바탕으로 육성, 지역의 독창적인 관광소재 개발

■ 기대효과

- 관광산업 재도약: 코로나 이후 국제 관광시장에서 한국의 관광산업을 재도약시키고, K-컬처를 통해 관광 수요를 증가시킴
- 지역경제 활성화: 지역관광 활성화로 지역경제에 긍정적인 영향을 미침
- 국내외 관광객 증가: 외국인 관광객과 국내 여행객의 증가로 관광 수입이 증가할 것으로 기대됨

(4) 지방시대 종합계획 (2023~2027, 지방시대위원회)

<종합계획>

■ 목적 및 비전

- 목적: 수도권과 비수도권 간의 불균형을 해소하고, 지역의 자율성과 책임성을 높이는 것을 목표로 함
- 비전: 지방자치분권 및 지역균형발전을 통해 '어디에 살든 균등한 기회를 누리는 지방시대' 구현

■ 목표

- 지역 삶의 질 향상: 지역민의 삶의 질을 높이고, 균형발전을 추진
- 자치분권 강화: 지방의 자치역량과 재정력을 강화
- 혁신성장 및 특화발전: 지역의 혁신성장과 특화발전을 도모

■ 주요 추진전략

- 자율성 키우는 과감한 지방분권: 자치기반 마련, 지방 재정력 강화, 지역맞춤형 자치모델 구축
- 인재를 기르는 담대한 교육개혁: 교육 기회 확대, 대학과 지역의 동반성장 지원
- 일자리 늘리는 창조적 혁신성장: 지속가능한 발전 기반 구축, 디지털 혁신 및 창업 생태계 조성
- 개성을 살리는 주도적 특화발전: 지역의 자생적 창조역량 강화
- 삶의 질 높이는 맞춤형 생활복지: 지역민의 생활복지 향상

■ 주요 사업

- 초광역권 발전계획: 충청권 등 초광역권 산업 육성, 혁신거점 클러스터 확장, 교통 네트워크 구축
- 특구 조성: 기회발전특구, 교육발전특구, 도심융합특구, 문화특구
- 인구감소 대응: 인구감소지역 부활 프로젝트 등

■ 기대효과

- 지역 경쟁력 강화: 지방의 자생력과 경쟁력을 제고
- 균형발전 실현: 수도권과 비수도권 간의 불균형 해소
- 지역 주민 삶의 질 향상: 지역민의 삶의 질을 높이고, 균형발전을 추진



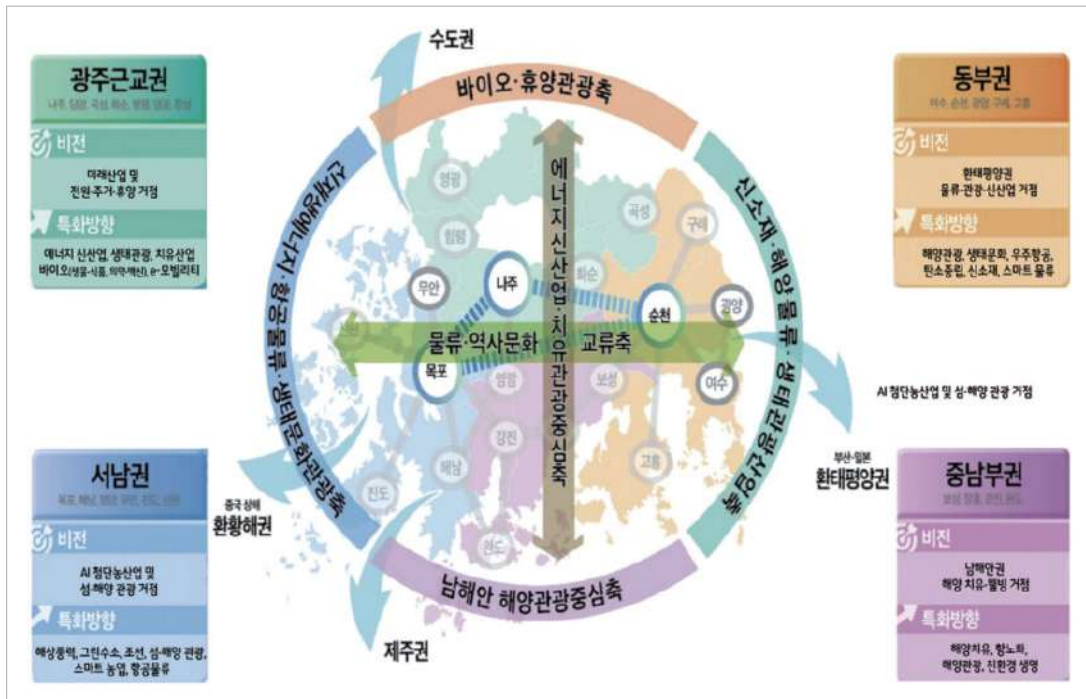
〈전라남도 계획〉

■ 목적 및 비전

- 목적: 첨단 미래신산업 육성 및 에너지 중심지 도약을 통한 남해안 광역개발 선도, 도민에게 힘이 되는 맞춤형 복지 실현, 미래선도교육을 통한 전남 행복시대 건설
- 비전: 세계로 응비하는 대도약! 전남 행복시대

■ 5대 추진 전략

- 도민의 삶이 바뀌는 자치분권 실현: 중앙권한 지방이양 및 시·군 특례발굴, 지방 재정력 강화, 특별자치도 실행전략 마련
- 지역혁신의 거점으로서 지방대학 경쟁력 강화 및 청년인재 육성: 지방대학의 교육혁신 역량 강화, 지역특화 산학협력 선도대학 육성, 전남이 키워 전남을 키우는 청년 신인재 육성
- 지역에 활력을 불어줄 미래 신성장 동력 확보: 기회발전특구 조성, 최첨단 미래 전략산업 육성, 글로벌 에너지 중심지 도약
- 전남만의 잠재력과 가능성에 기반한 글로벌 전남 실현: 농·수·축산업 산업시설 스마트화, 세계속의 남해안 프로젝트 추진, SOC 확충으로 미래발전 동력 확보
- 감동주는 맞춤형 복지, 따뜻한 행복공동체 전남 건설: 도민에게 힘이 되는 맞춤형 복지 실현, 공공의 료체계 확충을 통한 의료사각지대 해소, 도민 생명권·건강권 확보



[그림 2-29] 공간발전구상 (자료: 지방시대 종합계획)

(5) 5대 해양생태축 관리계획 (2023~2027, 해양수산부)

■ 목적과 비전

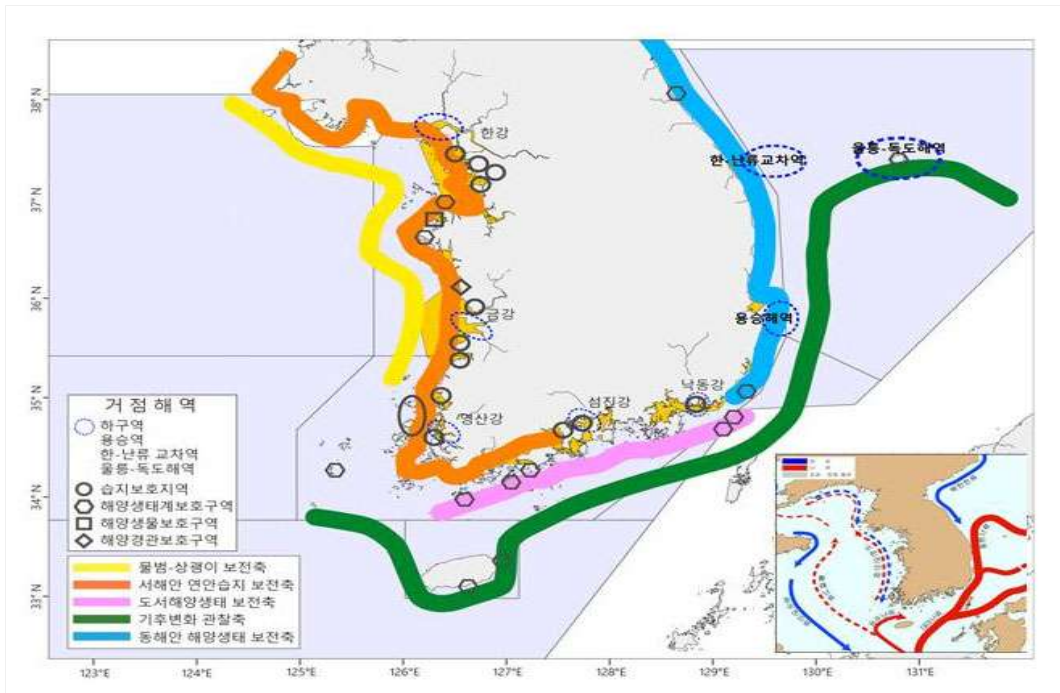
- 목적: 해양생태계의 연결성을 강화하고, 훼손된 해양생태계를 체계적으로 복원하여 지속가능한 이용도모
- 비전: 해양생태계와 해양생물 다양성을 체계적이고 통합적으로 관리하여 보전

■ 목표

- 해양생태계 연결성 강화: 해양보호구역 지정을 확대하고, 훼손지 및 서식지 복원을 통해 주요 생태계의 기능을 개선
- 관리거점 확대: 해양생태축별로 관리·연구·교육 거점을 확대하고, 지역단위의 관리체계를 마련
- 협력체계 구축: 시민 관찰 프로그램 활성화 및 대국민 인식 증진 교육을 통해 내부 협력을 강화하고, 주변국과의 보전관리 네트워크를 마련

■ 5대 해양생태축

- 서해 갯벌 보전축: 서해안의 갯벌생태계를 보호하고 복원하며, 생물다양성을 유지
- 남해 도서생태 보전축: 남해안 도서 지역의 주요 산란지와 서식지를 보전
- 동해안 생태 보전축: 동해안의 계절적 한류 영향을 받는 생태계를 보호
- 회유성 해양보호생물 보전축: 주요 회유종의 이동 경로와 서식지를 연결하여 보호
- 기후변화 관찰축: 기후변화에 따른 해양 환경 변화 관찰 및 대응



[그림 2-30] 5대 해양생태축 (자료: 해양수산부)



■ 주요 전략

- **연결성 강화**
 - 해양보호구역 지정 확대 및 훼손된 서식지 복원
 - 주요 생태계의 기능 개선을 통해 생물다양성 유지
- **관리거점 확대**
 - 축별로 관리·연구·교육 거점을 확대하여 체계적인 관리 기반 마련
 - 지역단위 관리 체계를 구축하여 지방정부와 협력 강화
- **협력체계 구축**
 - 시민 모니터링 프로그램 활성화 및 대국민 인식 증진 교육 시행
 - 주변국과의 보전관리 네트워크를 통해 국제협력 강화
- **구체적 실행 방안**
 - 훼손된 갯벌과 서식지 복원을 위한 복원 후보지 발굴 및 사업 추진
 - 기후변화 지표종 선정(현재 23종 → 2030년까지 50종 확대) 및 관련 연구 강화
 - 해양생태계 종합조사 체계를 개편하여 축별 현황과 변화를 지속적으로 평가

■ 기대효과

- 해양생태계 연결성을 강화하고, 훼손된 생태계를 체계적으로 복원
- 지속 가능한 해양생태계 이용 기반 마련
- 기후변화 대응 및 생물다양성 증진을 통한 국가적 환경 관리 역량 강화

(6) 남해안권 발전 종합계획 (2018~2030, 국토교통부)

■ 목적 및 비전

- 목적: 동북아 경제권 도약과 새로운 국토 성장축 형성
- 비전: 상생과 번영의 남해안 공동체

■ 목표

- 3대 목표: 동북아 5위 경제권 도약, 새로운 국토 성장축 형성, 2시간대 통합 생활권 달성

■ 주요 추진전략

- **세계적 해양관광·휴양지대 조성**
 - 남해안의 자연경관, 섬 관광, 역사·문화 자원을 활용한 관광지대 육성
 - 폐교 등 유휴시설을 관광 명소화
 - 마리나 조성 및 해양레포츠 활성화

- 관광·휴양·레저 기능을 갖춘 복합형 패키지 공간 조성
- **산업 고도화 및 신산업 육성**
 - 기존 주력 산업(조선, 화학, 철강)을 고부가가치 산업으로 전환
 - 첨단 신소재산업 및 LNG bunkering 클러스터 등 친환경 해양산업 육성
 - 무인기 종합타운 조성 및 PAV(개인용 항공기) 개발 등 미래 산업 육성
- **교통 인프라 확충**
 - 광역 도로·철도망 구축 및 국도·고속도로 개설로 접근성 향상
 - 연륙·연도교 확충으로 도서 지역 접근성 개선
 - 명품 전망 공간 조성 및 국가관광 도로 지정
- **광역관광 네트워크 구축**
 - 섬진강 유역의 자연, 역사, 예술 자원을 활용한 관광 네트워크 구축
 - 남해안권 상생발전을 위한 협력체계 마련



[그림 2-31] 해안권 연계에 의한 광역관광벨트 형성 구상도 (자료: 국토교통부)

■ 주요 사업

- 명품 전망 공간 조성: 남해안의 아름다운 자연경관을 활용한 관광시설 개발
- 해양관광 활성화: 마리아나와 해양레포츠 시설 확충
- 스마트 물류단지 조성 및 글로벌 항만·물류 거점 육성
- 폐교를 활용한 지역 특화 관광지 개발

■ 기대 효과

- 총사업비: 약 20조 5,495억 원(민자 포함)
- 경제적 파급효과



- 생산유발효과: 약 45조 7,192억 원
- 부가가치 유발효과: 약 15조 591억 원
- 고용창출효과: 약 286,137명

(7) 제4차 전라남도 종합계획 (2021~2040, 전라남도)

■ 목적과 비전

- 목적: 지역의 경제, 사회, 환경적 발전을 도모하고, 전라남도의 특성을 살린 균형발전 추진
- 비전: 지속 가능한 미래를 선도하는 전라남도

■ 목표

- 도민의 삶의 질 향상 및 균형발전
- 지역 특성을 살린 경제 활성화
- 환경보전과 기후변화 대응
- 글로벌 경쟁력을 갖춘 지속 가능한 지역사회 구축

■ 주요 추진 방향

● 균형 있는 지역발전

- 시·군별 맞춤형 발전 전략 수립
- 농어촌 지역 활성화를 위한 지원 확대
- 연계 교통망 확충으로 지역 간 접근성 강화

● 경제 활성화와 산업 고도화

- 첨단 농수산업 육성 및 스마트 농업 도입
- 신재생에너지 중심의 에너지 산업 클러스터 조성
- 관광산업 활성화를 위한 체류형 관광지 개발

● 환경보전 및 기후변화 대응

- 탄소중립 실현을 위한 친환경 에너지 확대
- 생태계 복원 및 해양 생물다양성 보호
- 지속 가능한 도시·농촌 환경 조성

● 사회적 가치 증진

- 교육·복지 서비스 강화로 도민 삶의 질 향상
- 청년 정책 확대와 일자리 창출
- 문화·예술 진흥을 통한 지역 정체성 강화



[그림 2-32] 전라남도 4대 권역 설정 (자료: 전라남도)

■ 주요 실행 과제

- 농산어촌 재생 프로젝트: 스마트팜, 어촌뉴딜 사업 등 첨단 기술을 활용한 농어촌 활성화
- 신재생에너지 허브 구축: 태양광, 풍력 등 재생에너지 기반의 에너지 자립 도시 조성
- 광역 교통망 확충: 남해안 고속도로 및 철도망 연계로 물류·관광 활성화
- 관광 콘텐츠 개발: 블루투어(해양관광)와 그린투어(생태관광) 중심의 특화된 관광상품 개발

■ 전라남도 4대 권역 설정

- 지역생활권 설정기준 및 경제·사회적 주요 공간기능에 따라 광주근교권, 동부권, 서남권, 중남부권 4개 권역으로 구분

① 광주근교권: 나주, 담양, 곡성, 화순, 함평, 영광, 장성

- 비전: 대도시권 미래산업 및 전원주거 휴양 거점
- 특화방향: 에너지신산업, 생태관광, 바이오, e-모빌리티, 치유

② 동부권: 여수, 순천, 광양, 구례, 고흥

- 비전: 환태평양권 물류·관광·신산업 거점
- 특화방향: 해양관광, 생태문화, 우주항공, 탄소중립, 신소재, 스마트물류

③ 서남권: 목포, 해남, 영암, 무안, 진도, 신안

- 비전: 환황해권 미래산업·섬관광 거점
- 특화방향: 해상풍력, 그린수소, 조선, 항공물류, 섬관광

④ 중남부권: 보성, 장흥, 강진, 완도

- 비전: 남해안권 해양 치유·웰빙 거점
- 특화방향: 해양치유, 항노화, 해양관광, 친환경생명



■ 기대효과

- 경제적 효과
 - 지역 내 총생산(GRDP) 증가와 일자리 창출
 - 농수산업과 관광산업의 동반성장
- 사회적 효과
 - 도민 삶의 질 향상 및 인구 유출 방지
 - 교육, 복지, 문화 등 사회 서비스 개선
- 환경적 효과
 - 탄소중립 실현과 생태계 보전 강화

(8) 제7차 전남권 관광개발계획 (2022~2026, 전라남도)

■ 비전

- 블루투어 중심의 글로벌 해양관광 거점 전남

■ 4대 목표

- 전남 관광산업 경쟁력 강화
- 지역 간 균형발전을 위한 관광자원 개발
- 지속 가능한 친환경 관광 생태계 조성
- 스마트 관광 기반 구축 및 글로벌화



[그림 2-33] 전남권 관광개발 권역 구분 (자료: 전라남도)

■ 주요 추진 전략

● 광역관광 활성화

- 남해안 신성장 관광벨트와 연계한 해양·생태·문화관광 중심지 조성
- 여수, 순천, 목포 등 주요 도시를 거점으로 한 광역관광 네트워크 구축

● 코로나19 및 기후변화 대응

- 비대면 힐링 관광 콘텐츠 개발(웰니스, 테라피 산업 등)
- 기후변화에 따른 지속 가능한 관광 정책 도입

● 지역 특화 관광 콘텐츠 개발

- 여수 화양지구 복합관광단지, 경도 해양관광단지 개발
- 순천 정유재란 역사공원 및 예술의 전당 디지털파크 조성
- 광양 구봉산 관광단지와 미식 도보 관광단지 구축
- 고흥 우주해양리조트 및 절이도 해전 승첩지 개발

● 스마트 관광 인프라 구축

- 스마트형 블루투어 콘텐츠 개발
- 디지털 기술을 활용한 관광 정보 제공 및 예약 시스템 도입

● 체류형 관광 활성화

- 웰니스와 힐링 중심의 체류형 프로그램 확대(예: 템플스테이, 해양치유센터)

■ 주요 사업

- 64개 핵심사업이 포함되며, 구체적인 예는 다음과 같음
 - 여수 화양지구 복합관광단지: 해양레저와 숙박시설을 갖춘 복합 리조트
 - 순천 정유재란 역사공원: 역사적 스토리를 활용한 문화관광 콘텐츠
 - 고흥 우주해양리조트: 우주와 해양을 테마로 한 복합 리조트 단지
 - 광양 구봉산 관광단지: 케이블카, 숙박시설, 체험형 조형물 등 포함

■ 투자 규모

- 총 투자액: 약 3조 원
- 국비, 지방비, 민간 투자를 통해 재원을 확보하여 사업 추진

■ 기대 효과

● 경제적 효과

- 지역 경제 활성화 및 일자리 창출
- 연간 방문객 수 증가로 인한 소비 확대



- 사회적 효과

- 지역 간 균형발전 촉진
- 주민 참여를 통한 공동체 의식 강화

- 환경적 효과

- 친환경적이고 지속 가능한 관광 생태계 구축

(9) 전라남도 기업도시 '솔라시도' 조성계획 (2019~2030, 전라남도)

■ 목적과 비전

- 목적 : 지역의 경제 활성화와 관광 발전을 도모, 서남권의 핵심 거점 형성
- 비전: 서남해안의 관광레저형 기업도시로, 스마트시티와 친환경 미래도시 건설

■ 사업 개요

- 위 치: 전남 해남군 산이면, 영암군 삼호읍 일원 (33.9km², 약 1,024만 평)
- 사업 기간: 2006년 시작 → 2030년 완공 목표
- 총 사업비: 약 8조 8천억 원
- 개발지구
 - 구성지구: RE100 전용 산업단지(165만m²), 스마트시티(110만m²) 등
 - 삼포지구: 국제자동차경주장, 테마파크 등
 - 삼호지구: 골프장(63홀) 및 복합 레저 시설



[그림 2-34] 솔라시도 개발 계획

■ 주요 개발 방향

- 친환경 에너지 중심 도시

- 태양광 기반의 재생에너지 산업벨트 조성
- RE100 데이터센터 및 탄소중립 교육센터 설립
- 도시 내 에너지 자급자족 시스템 구현

● **관광·레저 거점 도시**

- 국제자동차경주장(F1), 골프장, 리조트, 마리나 등 대규모 관광시설 조성
- 바다와 호수를 활용한 친환경 관광지 개발
- 사계절 관광과 레저 활동이 가능한 기후 조건 활용

● **스마트시티 구축**

- 자율주행차 기반 교통 인프라 조성
- 메타버스 기반의 가상 관광 체험 서비스 제공
- 스마트 쓰레기 처리시설 및 데이터 허브 구축

● **정원 도시 컨셉**

- 자연과 조화를 이루는 정원도시 설계
- 산이정원, 힐링문화공간 등 여가 시설 조성

● **사회적 인프라 확충**

- 대형 호텔, 외국인 전용 카지노, 컨벤션 센터 등 상업시설
- 시니어타운과 친환경 주택단지 개발

■ **추진 현황**

- 현재까지 주요 기반시설(태양광 발전단지, 골프장 등) 일부 완공
 - 국토교통부의 스마트시티 공모사업 선정으로 첨단 기술 도입 가속화
 - 공유수면 매립 및 토지 보상 문제 해결 후 본격적인 개발 진행 중

■ **기대 효과**

● **경제적 효과**

- 지역 경제 활성화 및 일자리 창출
- 국내외 관광객 유치로 인한 소비 확대

● **사회적 효과**

- 인구 5만 명 규모의 자족형 스마트 도시로 성장
- 낙후된 서남해안권 균형발전 촉진

● **환경적 효과**

- 탄소중립 실현 및 지속 가능한 도시 모델 제시



(10) 지속가능 관련 전라남도 정책 분석

■ 교통 및 접근성 개선 사업

- 목포시를 중심으로 상징적 업무·행정 거점 구축 추진 중
- 해남, 진도, 완도를 해안권역으로 연결하는 지역 접근 강화
- 주요 도서 지역 간 연결망 개선 및 인프라 구축 계획

■ 환경 및 생태 보전 사업

- K-SDGs 17개 목표 체계 유지 중심의 환경 정책 운영
- 급변하는 여건을 반영한 목표 및 지표 보완 사업 진행
- 청정 해양자원 보존과 활용의 균형적 접근 추진

■ 지역경제 활성화 사업

- 목표 달성을 위한 정책과제 발굴 진행 중
- 지역 특화산업과 연계한 경제 활성화 모델 구축
- 여건 변화에 대응하고 지속가능성 확보를 위한 경제기반 마련

■ 문화관광 분야 사업

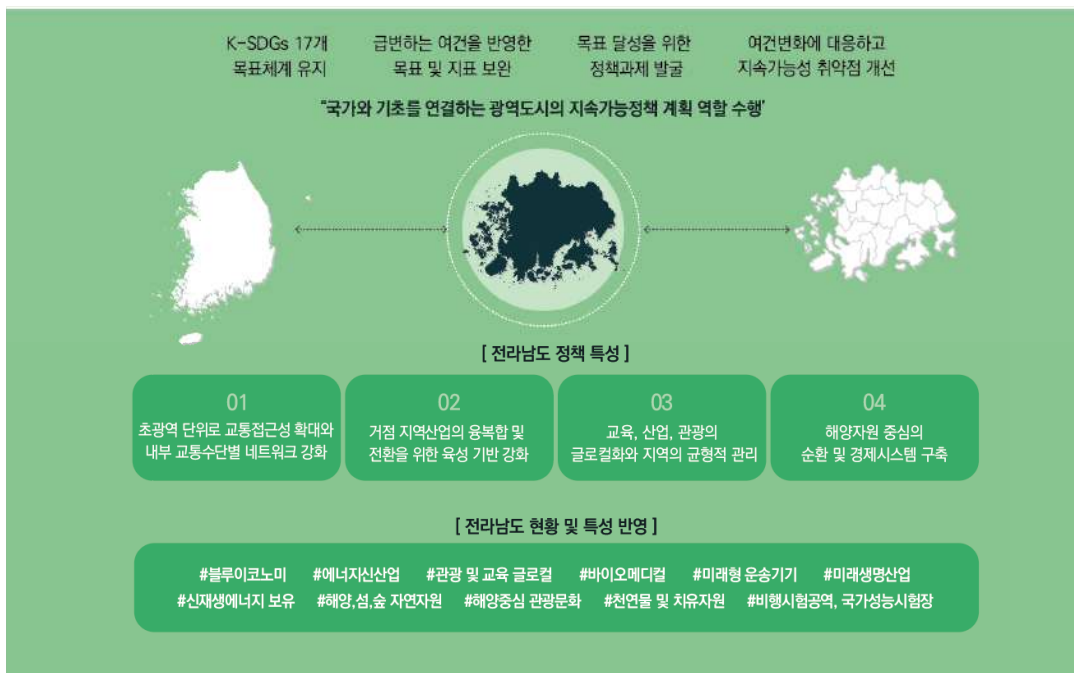
- 국가와 기초를 연결하는 광역도시의 지속가능발전 계획 수립
- 지역 특화 문화자원의 가치 발굴 및 활용 체계 구축
- 지역 고유문화와 현대적 요소의 융합을 통한 관광자원 개발



[그림 2-35] 전라남도 내 지속가능 정책 현황

■ 전라남도 정책 특성

- 01 초광역 단위의 교육 구역 확대와 내부 교육수단 네트워크 강화
 - 지역 간 교육격차 해소를 위한 광역 교육 네트워크 구축
 - 도서지역 특화 교육 프로그램 개발 및 운영
 - 온라인 교육 인프라 확충을 통한 접근성 강화
- 02 거점 지역산업의 육성과 혁신을 위한 응용기반 강화
 - 지역별 특화산업 발굴 및 집중 육성
 - 친환경 에너지, 해양바이오 등 미래산업 기반 확충
 - 산학연 협력체계 구축을 통한 지역산업 혁신역량 강화
- 03 교육, 산업, 관광의 글로벌화와 지역의 균형적 관리
 - 지역 특화 자원의 글로벌 경쟁력 강화
 - 국제교류 확대를 통한 지역 문화·관광 자원의 세계화
 - 지역 간 균형발전을 위한 자원 분배 및 협력체계 구축
- 04 제안기관 중심의 순환 및 경제시스템 구축
 - 자원순환형 경제구조 확립을 위한 시스템 구축
 - 친환경 순환경제 모델 개발 및 적용
 - 지역자원의 효율적 활용을 통한 지속가능한 경제기반 마련



[그림 2-36] 전라남도 지속가능 정책 특성 분석



(11) 섬 지속가능발전 관련 이슈 분석

■ 다포스 포럼 글로벌 지속가능발전 전망 분석

- 2023년 1월 진행된 세계경제포럼(WEF)이 공개한 2023년 글로벌 리스크 보고서(Global Risk Report 2023)'에서 지속가능발전 관련 주제에 대해 향후 2년간 가장 인류를 위협할 문제를 선정하였으며 그 중 소득격차와 기후에 관련된 위험이 가장 높게 나타남

2023 글로벌 장기 리스크 순위 상위 10개 목록



[그림 2-37] 지속가능발전 관련 글로벌 단기 리스크 순위

■ 2023 글로벌 장기 리스크 순위 변동 상위 10개 목록

- 향후 10년간 장기리스크에서는 10개 중 6개가 환경 부문이었으며 상위 3개는 기후문제로 선정되었으며 식품 및 에너지 시스템이 기후 완화/적응/실패, 이상기후, 생물다양성 손실과 매우 밀접하게 연관된 점이 나타남



[그림 2-38] 지속가능발전 관련 글로벌 장기 리스크 순위 변동

■ 지속가능 관련 전라남도 정책 현황

- 천혜의 자연자원을 토대로 블루이코노미의 순환경제시스템을 구축하는 것을 지향하며 신해양, 문화관광, 친환경수도라는 목표를 추진하기 위한 각종 정책을 수립
- 20년 전망을 목표로 5년 초기 단계 인프라 구축 및 거점 기능 구현을 위한 사업이 집중되며 향후 지역의 균형적 관리 차원의 생태계관리 정책이 편성

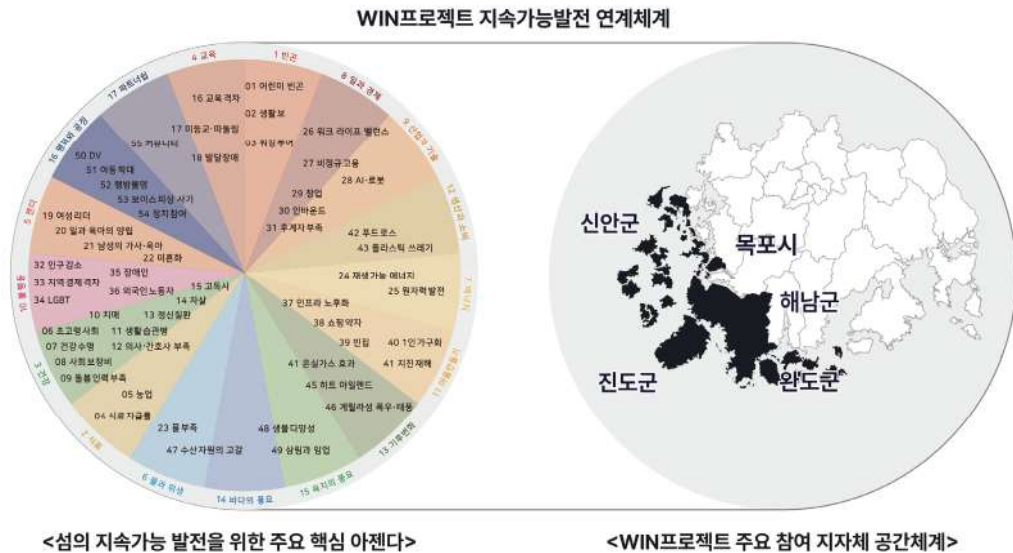


[그림 2-39] 지속가능 관련 전라남도 정책 현황



■ 섬 지속가능 발전 연계 체계

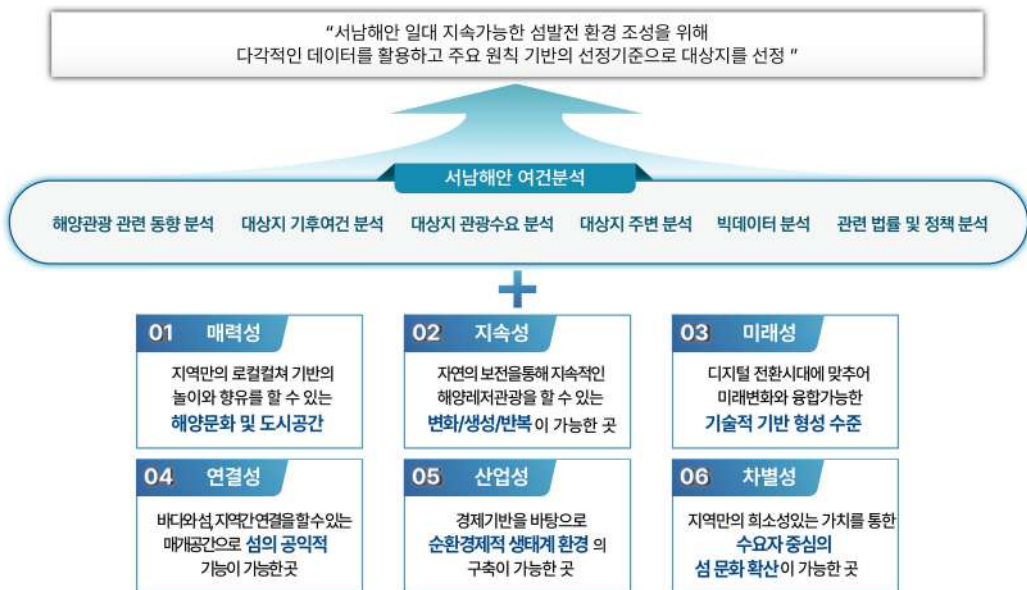
- 섬의 지속가능발전을 위한 17가지 주요 핵심 아젠다를 설정하고 이를 메가이벤트 전략으로 유치하기 위한 분석 과정을 진행하였으며, 서남해남권에 메가이벤트 유치를 추진 예정인 5개 시군에 적용할 수 있는 지속가능발전 원칙을 수립



[그림 2-40] WIN프로젝트 지속가능발전 연계체계

■ 지속가능한 섬 환경 구축을 위한 원칙

- 메가이벤트를 유치하는 섬 지역의 지속가능발전을 위한 6가지 원칙 요소를 마련하여 향후 실행계획에 반영될 수 있도록 계획



[그림 2-41] 지속가능발전 섬 구축을 위한 종합분석

4-3. 시사점

■ 섬 정책에 대한 인식 및 접근 방식 전환 필요

● 시혜적 접근과 낙후 지역 인식

- 섬 지역은 지역개발 정책에서 소외되고 우선순위에서 밀려나 있는 낙후 지역으로 인식되어왔으며, 이러한 정책적 기조 하에서 섬의 다원적 기능은 경제성장 논리에서 배제되어왔음
- 실제로 1988년부터 시작된 도서종합개발계획은 낙후된 섬 지역의 생활 및 생산 기반 시설을 확충하는 데 초점을 맞추었으나, 섬 주민들의 자립적인 발전 역량을 키우는 데는 한계를 보임

● 인프라 중심 정책

- 국내 섬 정책은 그동안 주로 인프라 구축에 집중되어왔음. 제1차(1988~1997년)와 제2차(1998~2007년) 도서종합개발계획은 생활기반, 생산기반, 문화복지, 환경위생, 생활안전 시설 조성에 중점을 두고 사업이 추진되었음
- 이러한 한계를 보완하기 위해 제3차 도서종합개발계획부터는 섬 지역의 유형화·특성화를 고려한 종합계획을 추진하는 방향으로 수립되었으나, 여전히 '지속가능개발'과 '도서 지역의 삶의 질 향상'이라는 과제는 충분히 해결되지 못했음
- 인프라 중심 접근은 주민들의 실질적인 삶의 질 개선으로 이어지지 못했으며, 특히 섬 지역의 급격한 고령화와 인구 감소 문제에 대응하기 위한 지원 정책들이 개발 계획에 충분히 반영되지 못했음

● 근본적인 문제 해결 어려움

- 최근 6년간(2016-2022년) 국내 섬 인구는 3만 9천 명이 감소했으며, 2042년까지 섬 인구 18.1%가 더 감소할 것으로 예측됨²⁾. 이는 현재의 정책들이 섬 지역의 인구감소와 고령화라는 근본적인 문제를 효과적으로 해결하지 못하고 있음을 명확하게 보여주고 있음
- 더욱이 섬 지역의 고유한 자연환경과 생태계를 보존하면서 동시에 지속가능한 발전을 이루기 위한 체계적이고 종합적인 접근 방식이 여전히 부족한 상황임

■ 사업 및 정책 간 체계적 연계 미비

● 부처 간 협력 부족

- 섬 관련 정책은 행정안전부, 해양수산부, 환경부 등 여러 부처에서 다양한 유사 사업을 추진해왔으나, 부처 간 협력은 여전히 부족한 상황임
- 2023년 1월 「인구감소지역 지원 특별법」이 시행되면서 '생활인구'라는 명칭을 최초로 사용한 전국 단위 사업이 추진되고 있지만, 정책 통합과 협력체계는 아직 미흡한 실정임

● 정책 비지속성 및 중복 사업

- 다양한 정부 부처 및 지방자치단체에서 추진되고 있는 유사 관련 정책들이 중복되어 지원되는 경

2) 김태완 외, 「섬 인구감소 대응방안 연구」, 한국섬진흥원, 2022, pp.102-106.



향이 있음. 이로 인해 행정적 수요와 예산 낭비가 발생하고 있으며, 정책적 가이드라인 설정 및 관리 전략 수립이 필요함

- 특히, 섬 발전 촉진법에는 정주 인구에 대한 한 지원에만 초점을 맞추고 있어 생활 인구와 관련된 중요한 부분이 전혀 반영되지 않고 있는 상황임

■ 섬 지역 변화에 따른 대응 사항 증가

● 무인섬으로의 변모에 따른 해양영토 분쟁 대응 필요성 강화

- 일본 및 중국과의 해양 영토 분쟁 가능성에 대한 대응 체계가 미흡하며, 국제적 협력 및 전략 수립이 필요함
- 근래에는 섬 지역의 인구감소와 고령화 등으로 인해 사람이 거주하는 유인섬이 점차 무인섬으로 전환될 것이라 우려가 커지고 있어³⁾, 이는 해양 영토 관리 측면에서도 문제가 될 수 있음

● '삶의 터전'으로서 섬 지역 주거 및 생활공간 개선 유인 요인 필요

- 섬을 단순히 관광지나 경제 활동 중심지가 아닌 주거 및 생활공간으로 관리할 수 있는 체계가 마련되지 않고 있음
- 제4차 섬종합발전계획은 "품격 높은 삶의 터전으로서 섬, 국가 성장 동력으로서 섬, 주민이 거주하는 생활영토로서 섬"을 목표로 설정하고 있지만, 실질적인 주거 환경 개선과 생활공간 관리 방안은 여전히 부족한 실정임

■ 개선 방향

● 종합적이고 지속 가능한 개발 전략 수립

- 섬 지역의 생활인구 확대 방향은 크게 두 가지 측면에서 접근할 필요가 있음. 첫째, 현재 섬 지역에 거주하고 있는 인구의 외부 유출을 방지하는 것이고, 둘째, 섬 외부 지역에서 체류 및 생활인구의 유입을 확대하는 것임⁴⁾
- 이를 위해 단기적인 개별 프로젝트에서 벗어나 장기적이고 통합적인 섬 지역발전 계획이 필요함

● 부처 간 협력 강화

- 명확한 역할 분담과 협력을 통해 중복 사업을 줄이고 정책의 일관성을 확보해야 함. 특히 섬 개발 정책을 총괄하는 부서와 그 기능의 정립이 필요하며, 관계 부처의 다양한 섬 정책을 일원화하여 사업이 과소화 또는 중복되는 것을 방지해야 함

● 섬 활성화를 위한 섬 자원 및 관련 데이터베이스 구축

- 모든 섬에 대한 통합 데이터베이스를 구축하여 정책 수립 및 실행의 기초 자료로 활용해야 함. 섬 지역이 가지고 있는 다양한 자원을 조사하고 이를 데이터베이스화함으로써 섬 지역 활성화 전략의 수단이 될 수 있도록 해야 함

3) 하혜영, 「섬 지역 관리 현황과 향후 과제」, 국회입법조사처, 2023. p.01

4) 박성현 외, 「섬 인구문제 대응을 위한 생활인구 확대방안 연구」, GRI 연구논총, 2024, 26(1). p.136.

● **주민 중심 접근법 도입**

- 주민들의 삶의 질 향상을 목표로 교육, 의료, 교통 등 기본 인프라를 강화하고 주민 참여를 확대해야 함. 제3차 도서종합개발계획부터 '도서주민과 함께하는 참여계획'이 강조되었으나, 실질적인 주민 참여는 여전히 제한적임⁵⁾. 지자체, 지역주민, 전문가의 역할이 상호 시너지 효과를 가질 수 있도록 인적 네트워크 형성에도 노력을 기울여야 함

● **국제협력 활성화 필요**

- 해양 영토 분쟁 대응 체계를 구축하고 국제적 협력을 통해 해양자원을 효과적으로 관리해야 함
- 섬관광정책(ITOP) 포럼과 같은 국제협력 기구를 활용하여 섬 지역의 공동 관광진흥과 발전을 위한 노력을 확대할 필요가 있음

5) 박성현, 최조순, 「도서종합개발계획의 회복력에 대한 탐색적 고찰」, 한국지방행정학보, 2018, 15(3), 147.

III. 개최 당위성



1. 국내외 섬 현안
2. 메가이벤트의 정의와 유형
3. 메가이벤트 및 섬 활용 사례 분석
4. 이해관계자 의견수렴
5. 섬 메가이벤트 정의 및 개최 당위성

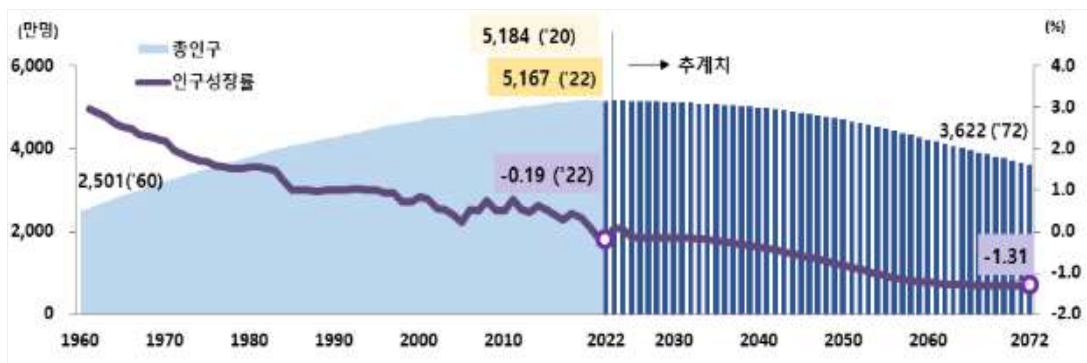
III. 개최 당위성

1. 국내외 섬 현안

1-1. 대내외 여건 변화

■ 인구감소·수도권 집중·지방 소멸

- 우리 사회는 인구 감소, 수도권 집중화, 지방 소멸이라는 대내외 환경 변화에 직면해 있음. 2020년부터 시작된 인구 자연감소는 가속화되고 있으며, 생산가능 연령 인구도 지속적으로 줄어들고 있음. 통계청의 최근 발표에 따르면, 국내 총인구는 2020년 5,184만 명을 정점으로 감소하기 시작했으며, 2072년에는 약 3,622만 명으로 줄어들 것으로 전망됨. 특히 생산연령인구(15~64세)는 2022년 3,674만 명에서 2072년 1,658만 명으로 감소해 전체 인구의 절반 이하로 떨어질 것으로 보임(통계청, 장래인구추계 2022~2072년)



[그림 3-1] 총 인구 및 인구 성장률(1960~2072년)

자료: 통계청(2023), 장래인구추계

- 수도권 집중화 현상은 더욱 심화되고 있음. 현재 수도권에는 전국 인구의 약 50%가 거주하고 있으며, 기업 신규 투자 역시 대부분 수도권에 집중되고 있음. 이러한 상황에서 사회-경제적 광역 협력권 개념을 기반으로 한 메가시티 조성 논의가 활발히 진행되고 있음
- 한편, 지방 소멸 위험은 더욱 심각해지고 있음. 최근 조사에 따르면 전국 228개 시군구 중 절반이 넘는 130곳이 소멸 위험 지역으로 분류되었으며, 이 중 57곳은 '소멸 고위험 지역'으로 나타남. 특히 전남과 경북 등 일부 지역은 소멸 위험 지수가 매우 낮아 지방 소멸 위기가 가중되고 있음(한국고용정보원, 지방소멸 2024)



■ 섬 지역의 현대화로 인한 변화

● 공간 이용의 변화

- 현대화 과정에서 섬 지역은 간척과 매립을 통해 물리적 면적이 확장되었고, 연륙교 건설로 인해 육지와 연결성이 강화되었음. 이러한 물리적 변화는 섬 공간의 이용 패턴에 상당한 영향을 미쳤음. 예를 들어, 간척과 매립은 농업, 주거지, 관광지 등의 새로운 용도로 활용할 수 있는 토지를 제공하였으며, 이는 경제활동의 다변화를 가능하게 하였음. 또한 연륙교 건설은 섬 주민들이 육지와 더 쉽게 오갈 수 있도록 하여 관광객 유입 증가와 함께 섬 경제를 활성화시켰지만, 동시에 생태계 파괴와 같은 환경적 문제도 초래함
- 특히, 연륙교가 설치된 섬들은 육지와의 접근성이 개선되면서 도시화가 가속화되고, 기존의 농업이나 어업 중심 경제에서 관광 및 상업 중심으로 전환되는 경향을 보임. 그러나 이러한 개발은 섬 고유의 자연환경과 문화적 특성을 훼손할 위험도 내포하고 있으며, 일부 지역에서는 토지 사용 변화로 인해 전통적인 지역 공동체가 약화되기도 하였음

● 주민 생활양식의 변화

- 현대화는 섬 주민들의 생활양식에도 큰 변화를 가져왔음. 과거에는 섬 주민들이 주로 자급자족형 농업과 어업에 의존하며 자연과 밀접한 생활을 영위했으나, 현대화 이후에는 계절에 따라 육지와 섬을 오가는 이중생활이 일반화되었음. 이는 연륙교와 같은 인프라 덕분에 가능해진 변화로, 많은 주민이 겨울철에는 육지에서 생활하며 교육 및 의료 서비스에 접근하고 여름철에는 섬으로 돌아오는 패턴을 보이고 있음
- 또한 현대화는 전통적인 섬 생활방식을 점차 대체하고 있음. 예를 들어, 전통적인 어업 방식이 기계화되고 글로벌시장 수요에 맞추어 변화하면서 어업 중심의 자급경제가 상업경제로 전환되었음. 동시에 도시화된 생활방식이 도입되면서 주민들은 더 많은 편의를 누릴 수 있게 되었으나, 일부는 이러한 변화로 인해 전통적인 공동체 문화와 자연 친화적인 삶이 약화되었다고 느끼고 있음

● 산업구조의 변화

- 섬 지역의 산업 구조는 신재생에너지 산업의 성장에 따라 급격히 변화하고 있음. 특히, 해상풍력 발전 시설과 태양광발전단지가 섬과 그 주변 해역에서 중요한 역할을 하게 되면서, 섬 지역은 신재생에너지 산업의 중심지로 부상하고 있음. 이러한 변화는 외부 자본의 유입을 촉진하며 지역 경제에 새로운 기회를 제공하고 있지만, 동시에 전통적인 농어업 중심의 경제기반이 불안정해지는 문제를 야기하고 있음

■ 인구감소·양극화·4차 산업혁명·기후위기 등 지역 활성화 방향의 대전환 불가피

● 정책적 전환: 거시적 경제 중심에서 삶의 질 중심으로

- 기존의 정책이 주로 총량적 경제적 가치를 중심으로 설계되었다면, 앞으로는 삶의 질 향상과 균형 발전 같은 미시적이고 질적인 가치를 중시하는 방향으로 전환해야 함. 이는 단순히 GDP 성장률이나 산업 생산성을 넘어, 주민들의 생활 만족도와 지역 간 균형발전을 고려하는 새로운 정책 패러다임을 요구하고 있음. 예를 들어, 뉴질랜드와 같은 국가에서는 GDP 대신 국민 행복과 웰빙을 정

책 목표로 설정하며 이러한 변화를 선도하고 있음

● **디지털 기술과 데이터 분석의 활용**

- 인공지능(AI), 블록체인 등 디지털 기술의 급속한 발전은 경제와 사회의 융합을 가속화하고 생활 공간의 지능화를 촉진하고 있음. 이러한 기술은 생산성을 높이고 새로운 비즈니스 모델을 창출하며 지역 경제에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음. 그러나 동시에 기술 격차와 일자리 대체 문제를 해결하기 위한 재교육 및 업스킬링 프로그램이 필수적임. 특히 4차 산업혁명 기술은 기존 산업 구조를 변화시키고 지역 간 불균형을 심화시킬 가능성이 있으므로, 이를 완화하기 위한 지역맞춤형 전략이 필요함

● **지역자원 활용과 6차 산업화 활성화**

- 인구 구조 변화와 기후변화로 인해 기존 산업 구조가 변화하면서, 지역자원을 활용한 6차 산업화가 중요해지고 있음. 6차 산업화란 1차(농업), 2차(제조업), 3차(서비스업)를 융합하여 부가가치를 창출하는 방식으로, 지역 특산물과 관광자원을 결합해 체류형 방문객을 유치하고 방문객 경제 효과를 극대화할 수 있음. 이는 지역 경제 활성화와 동시에 지속 가능한 발전을 도모할 수 있는 전략으로 평가받고 있음

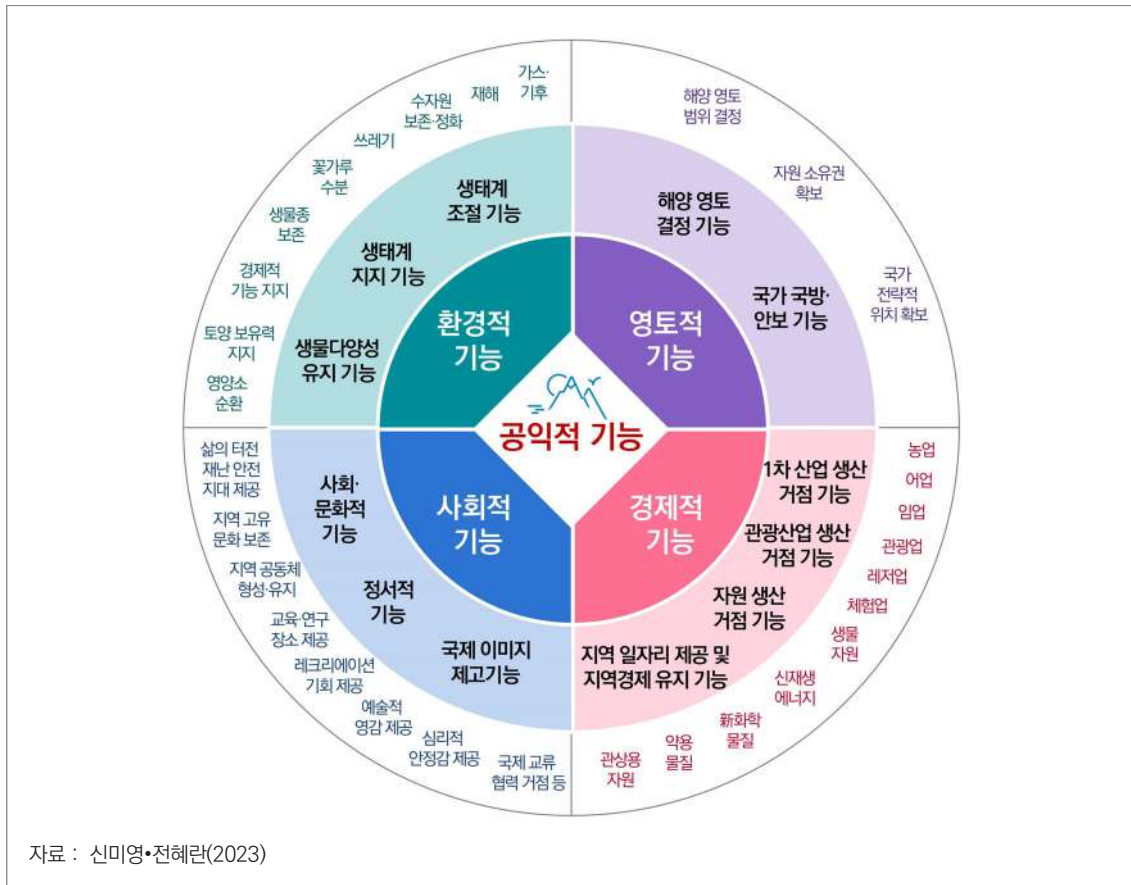
● **기후위기 대응 등 지속가능성 강화**

- 기후위기는 지역 경제와 사회에 심각한 영향을 미치고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 탄소 중립 및 순환경제로의 전환이 필요함. 이를 통해 지역은 환경적으로 지속 가능하면서도 경쟁력 있는 경제 구조를 구축할 수 있음. 예를 들어, 신재생에너지 산업 육성은 지역 경제에 새로운 성장동력을 제공하면서도 기후위기에 대응할 수 있는 효과적인 방법임

1-2. 섬의 가치와 국민적 관심

(1) 섬의 가치

- **섬은 국가의 최전방에 있는 대한민국의 영토이며 섬 주민과 자연이 어우러져 독특한 장소성을 형성하는 복합적인 장소**
 - 섬은 다양한 기능과 가치가 있으며, 이중 사회 전체에 긍정적인 공익 기능을 전 국민에게 제공
- **섬은 존재하는 자체만으로도 가치가 있으며, 경제적·사회적·환경적인 혜택을 제공하나, 육지와 비교하여 그 중요성은 크게 인식하지 못하고 있는 상황**
 - 현재 섬 인구는 급격하게 감소하고 있어 섬에서 사람이 사라지고 있으며, 소중한 국토로서의 가치도 점차 감소
- **섬의 기능과 가치를 보존하고 제고하고 후대에 전승하기 위한 노력이 필요하며, 섬 주민, 국민, 자치단체, 정부 등 다양한 이해관계자가 참여하는 정책적 노력 필요**



[그림 3-2] 섬의 공익적 기능

- 섬은 지역 고유의 전통문화, 민속 신앙, 언어 등을 보존하고 전승하는 문화적 공간이며, 지역 공동체 형성 및 유지를 통해 사회적 유대감 강화
 - 섬 주민의 삶과 문화는 섬의 자연환경과 경제 활동에 영향을 받으면서도, 동시에 섬의 정체성 형성 유지
- 섬의 지라·지형적 가치는 재난 발생 시 안전지대로서 기능을 수행하며, 교육 및 연구 기회를 제공하는 등 다양한 사회문화적 기능 수행
- 섬의 아름다운 자연경관은 섬 주민과 국민에게 정서적 힐링과 치유를 제공하며, 예술가에게는 예술적 영감의 원천 제공
- 섬 주민의 삶과 문화는 경제 활동과 환경에 큰 영향을 미치며, 섬의 경관가치는 관광산업 활성화와 지역공동체 및 생태계 보존에도 중요한 역할 수행

〈표 3-1〉 섬의 전통문화유산 보전 가치-국가중요어업유산

구분	지정일	유산명	내용	사진
제4호	'16. 10. 31.	신안 갯벌 천일염업	대상지역 : 전남 신안군 천일염전 일대 개요 : 바닷물을 염전으로 끌어들이어 전통기술과 지식을 이용해 바람과 햇볕으로 수분을 증발시켜 소금을 생산하는 전통어업활동시스템	
제5호	'17. 12. 01.	완도 지주식 김 양식어업	대상지역 : 전남 완도군 고금면 청용리, 가교리, 봉명리 일대 개요 : 앞은 수심과 큰 조수간만의 차를 이용해 깊은 자연 햇볕에 일정시간 노출을 반복하면서 생산하는 친환경 전통적 김 양식어업	
제6호	'18. 11. 30.	무안-신안 갯벌낙지 맨손어업	대상지역 : 무안 탄도, 신안 선도 일대 개요 : 낙지의 생태를 파악하여 재빠르게 맨손으로 포획하는 전통 낙지잡이 어법	
제11호	'21. 09. 03.	신안 흑산 홍어잡이 어업	대상지역 : 신안군 흑산도 일대 연근해어장 개요 : 전통 주낙-연승 어로방식으로 행해지는 홍어잡이 어법(홍어의 생태를 파악하여 미끼를 끼우지 않는 걸낙으로 포획하는 환경친화적 어업방식)	
제13호	'23. 11. 02.	진도-신안 조간대 돌미역 채취어업	대상지역 : 진도군 조도군도, 신안군 흑산군도 제1종 공동어장 개요 : 원시어업 형태로 미역을 밭에서 경작하는 작물로 취급하여 미역밭 갯둑기와 물주기 등 서식지 관리로 미역을 채취하는 어업활동	

자료 : 신미영·박승연(2024)를 참고하여 연구진 재작성

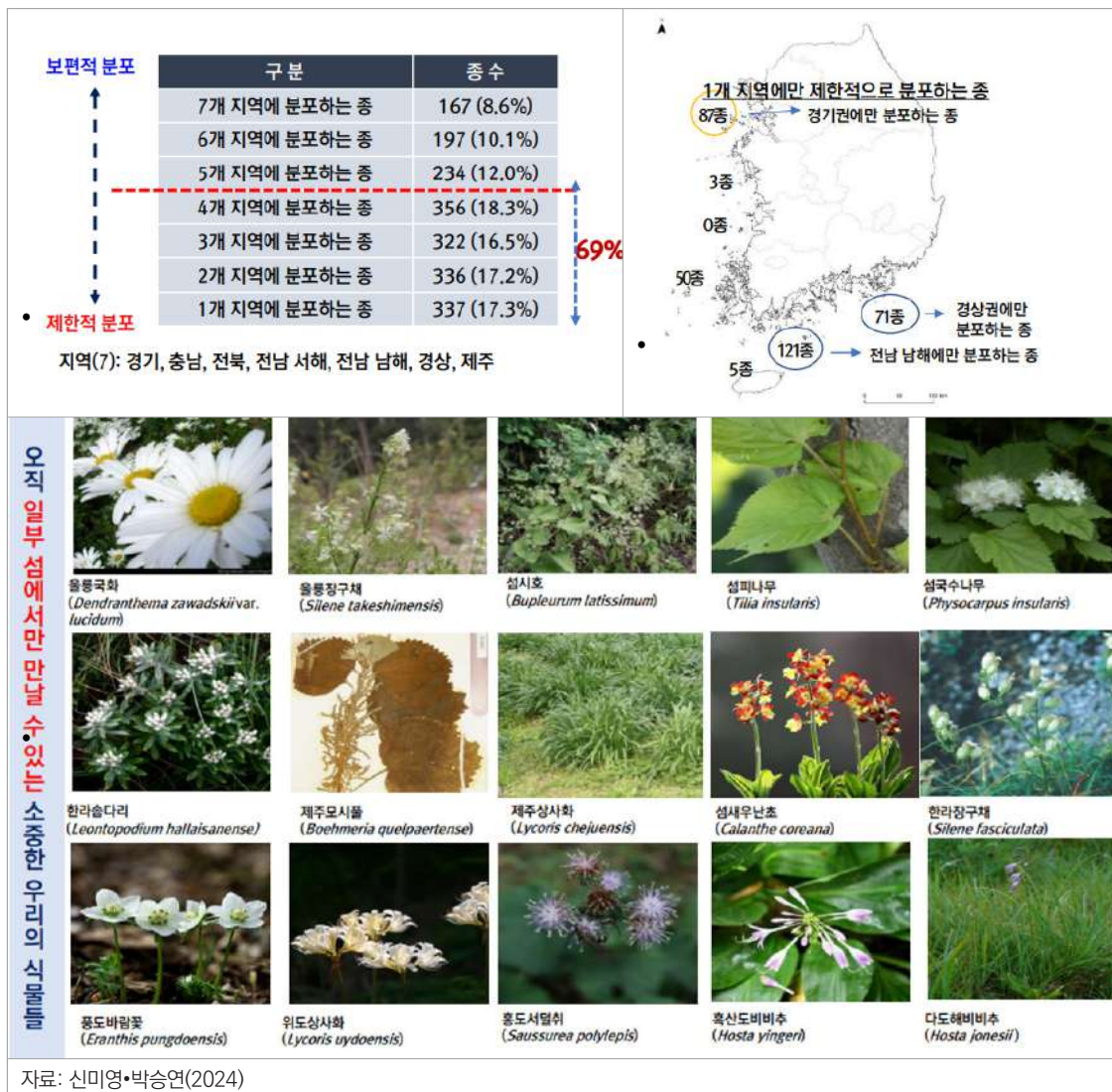


자료 : 신미영·박승연(2024)를 참고하여 연구진 재작성

[그림 3-3] 섬 지역 고유 유형·무형 유산



- 섬은 육지와 분리된 독특한 환경으로 인해 고유한 생태계를 형성하고 희귀동식물의 서식지를 제공하며, 해양 생물 다양성 보전에 기여
 - 섬의 생태계는 대기 정화, 수질 정화, 기후 조절 등 다양한 생태계서비스를 제공하며, 이는 섬 주민의 삶의 질 향상과 섬의 경제 활동에도 긍정적인 영향
- 섬의 환경적 가치는 섬의 지속가능한 발전을 위한 필수적인 요소이며, 다른 공익적 가치와의 균형을 이루는 방향으로 관리되어야 하는 소중한 자산

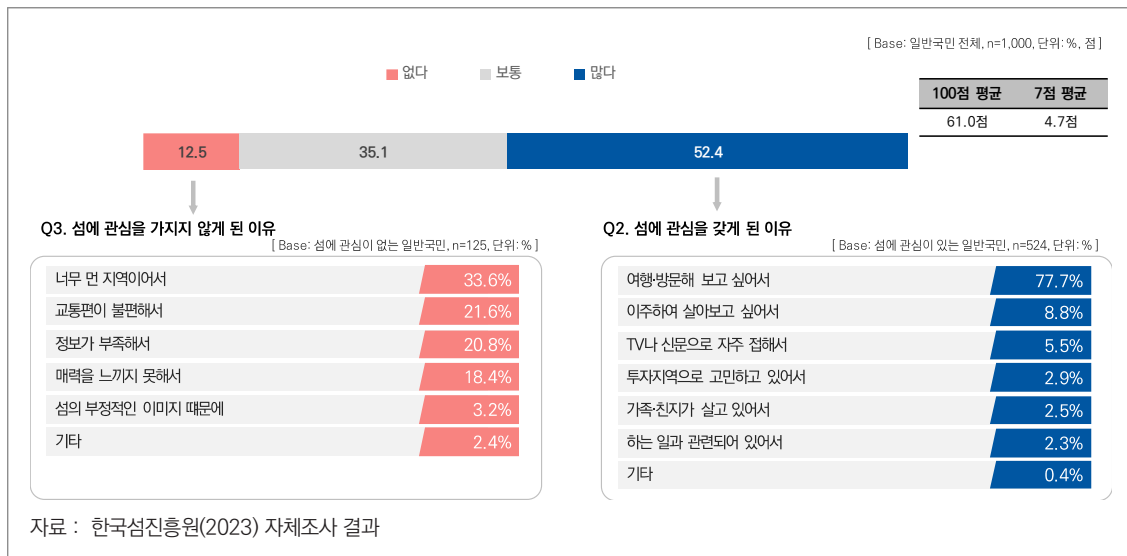


[그림 3-4] 섬의 환경생태 가치 - 육상 생물다양성

(2) 섬의 가치에 대한 국민적 관심

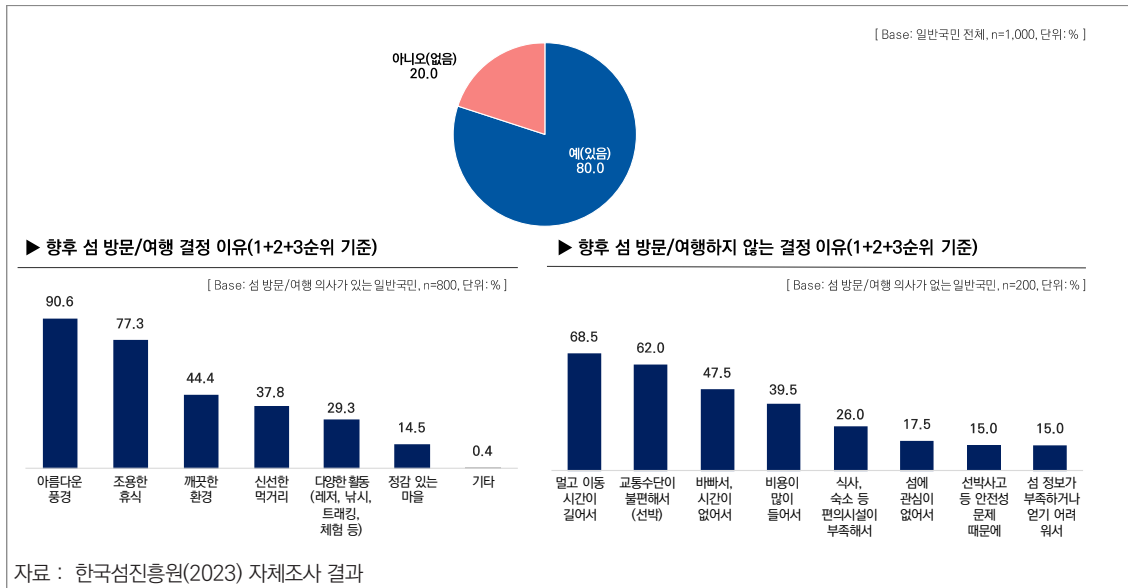
■ 국내 섬 관광의 부상

- 2023년 한국섬진흥원에서 국민 1,000명을 대상으로 섬에 대한 관심 정도를 조사한 결과, 응답자의 과반수(52.4%) 이상이 '관심이 많다' 고 응답
 - 섬에 관해 관심있게 된 이유는 '여행·방문해보고 싶어서'(77.7%) > '이주하여 살아보고 싶어서'(8.8%) > 'TV나 신문으로 자주 접해서'(5.5%) 등의 순으로 조사
 - 섬에 관심이 없는 응답자들의 주된 이유는 '너무 먼 지역이어서'(33.6%) > '교통편이 불편해서'(21.6%) > '정보가 부족해서'(20.8%) 등의 순으로 조사

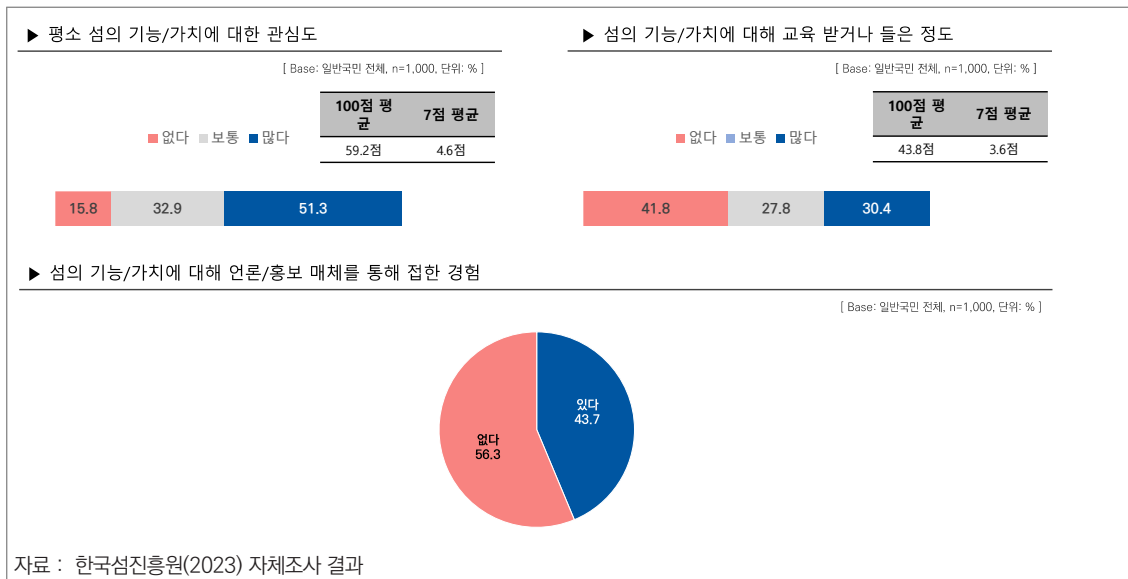


[그림 3-5] 섬에 대한 관심도

- 응답자의 10명 중 8명(80.0%)은 향후 1년 내 섬 방문/여행 의사가 '있음'으로 응답
 - 향후 섬 방문/여행 결정 주요 이유(1+2+3순위 응답 기준)는 '아름다운 풍경'(90.6%) > '조용한 휴식'(77.3%) > '깨끗한 환경'(44.4%) 등의 순으로 조사
 - 향후 방문/여행하지 않는 결정 주요 이유(1+2+3순위 응답 기준)는 '멀고 이동시간이 길어서'(68.5%) > '교통수단이 불편해서(선박)'(62.0%) > '바빠서, 시간이 없어서'(47.5%) 등의 순으로 조사
- 평소 섬의 기능/가치에 대해 응답자의 과반수(51.3%) 이상이 '관심이 있다'고 응답
 - 섬의 기능과 가치에 대한 교육을 받거나 들어본 경험이 있는지에 대해 응답자의 41.8%가 '경험 없음'으로 응답
 - 섬의 기능과 가치에 대한 언론이나 홍보 매체를 통해 접한 경험은 43.7%로 절반 미만



[그림 3-6] 섬 방문 의사와 이유



[그림 3-7] 섬의 가치에 대한 공감도

- 국민은 섬을 방문하고자 하는 관심이 있으나, 거리, 교통편, 정보 부족의 문제로 쉽게 방문하지 못하는 상황의 개선 필요
 - 섬의 기능과 가치에 대한 관심도 높으나, 이에 대한 홍보나 교육이 제대로 이루어지고 있지 않은 상황
- 서남권 섬을 쉽게 방문할 수 있는 접근성의 개선이 필요하며, 섬 정보를 쉽게 접할 수 있는 정보 접근성과 편리성 제고 필요
- 서남권 메가이벤트 유치를 통해 교통물류의 개선이 가능하며, 아키이빙, 포럼, 시범사업 등을 통해 섬에 대한 정보 접근성과 편리성이 대폭 개선되어 국민의 인식을 제고하고 관심 유도

2. 메가이벤트 정의와 유형

2-1. 메가이벤트에 대한 이해

(1) 메가이벤트

■ 정의

- 메가이벤트는 "메가(mega)"라는 접두어와 "이벤트(event)"가 결합된 용어로, 대규모 행사 또는 사건을 뜻함
- 학자들은 메가이벤트를 방문객 수, 투자 비용, 경제적 파급효과, 국제적 관심 등을 기준으로 정의함. Roche는 메가이벤트를 "대중적 인기와 극적인 감동을 주며 국제적 관심을 끄는 대규모의 문화·스포츠·상업적 행사"로 설명함
- 일반적으로 100만 명 이상의 방문객, 최소 5억 달러 이상의 투자 비용, 그리고 국제적인 미디어 노출을 기준으로 메가이벤트를 구분하기도 함

■ 구분

- 메가이벤트는 그 성격과 규모에 따라 다음과 같이 구분됨
 - 스포츠 메가이벤트: 올림픽, FIFA 월드컵, 세계 육상 선수권대회 등
 - 박람회 및 전시회: 세계 엑스포(EXPO)와 같은 대규모 산업·문화 박람회
 - 문화 및 상업 이벤트: 특정 국가나 지역의 문화를 홍보하거나 상업적 목적을 가진 대규모 행사
 - 지역 발전형 이벤트: 지역 경제 활성화와 도시브랜드 제고를 목적으로 하는 이벤트

〈표 3-2〉 메가이벤트의 규모와 유형

파급효과	이벤트 유형	표적 시장	투자 주체	사례
높음	Mega event	international	국가	올림픽, 월드컵, 엑스포
	Special event	international/national	국가, 지방	그랑프리, 아메리칸컵 대회
낮음	Hall mark event	national	국가, 지방	대규모 축제
		local	지방정부	지방규모 축제
	Community event	community	기초단체	지방규모 축제

자료: 김해천.(2012). 국제적 메가이벤트 유치전략의 쟁점과 정책적 함의. 지방행정연구, 26(2), p.37.

■ 법령과 정책적 근거

- 국내에서는 메가이벤트와 관련된 법령으로 「국제경기대회 지원법」 등이 있음. 이 법은 국제 경기 대회의 성공적인 개최를 지원하고 국민 체육 진흥 및 국가 발전에 기여하기 위해 제정되었음. 또한, 특정 메가이벤트를 위한 특별법(예: 「2018년 평창동계올림픽 지원 특별법」)도 제정되어 개최 준비 및 운영에 필요한 법적 근거를 제공하기도 함



(2) 국제행사의 정의

- 「국제행사의 유치·개최 등에 관한 규정(기획재정부훈령 제139호)」에서는 5개국 이상의 국가에서 참여하는 행사를 국제행사로 정의하고 있으며, 총사업비 500억 원 이상, 국가의 재정 지원 규모 300억 원 이상인 국제행사를 대규모 국제행사로 정의하고 있음
- 국제행사란 5개국 이상의 국가에서 참여하는 국제회의, 국제경기대회, 국제적인 박람회·전시회 또는 공연·축제가거나, 공인된 국제기구 또는 국제적으로 한 분야를 대표하는 기관·단체가 정기적으로 주최하는 행사 등을 말함(주로 내국인이나 지역 주민들이 참여하는 행사로 국제적인 방문 및 관심도가 낮은 행사는 제외함)
- 대규모 국제행사란 총사업비가 500억 원 이상이고, 국가의 재정 지원 규모가 300억 원 이상인 국제행사를 말함
- 「국제행사관리지침(기획재정부훈령 제617호)」에서는 국제행사의 정의를 더 세분화하여 국제회의, 국제경기대회, 전시회·박람회, 기타 행사 등으로 구분하여 정의함

〈표 3-3〉 국제행사 구분

구분	정의
국제회의	10개국 이상에서 참가하여 2일 이상 진행되고, 회의참가자가 300명 이상이면 그 중 외국인은 100명 이상이 참가하는 국제회의
국제경기대회	「국제경기대회 지원법」 제2조 제1호 또는 시행령 제1조의2에 해당하는 국제경기대회
전시회·박람회	「전시산업발전법 시행령」 제2조 제1호에 해당하는 박람회 또는 국제적으로 중요성을 인정받는 산업·상품을 주제로 하여 국가전체의 경제발전에 대한 기여 가능성이 큰 전시회·박람회
기타 행사	그밖에 10개국 이상 국가에서 참가하고, 외국인 참여 또는 참관 비율이 10% 이상인 행사로서 우리나라의 세계화 수준 향상 및 지속적인 국가 발전을 위하여 위원장이 필요하다고 인정하는 행사

자료: 국제행사관리지침(기획재정부훈령 제617호, 2022. 11. 07. 일부개정.) 참고 연구원 재구성

- 「문화체육관광부 국제행사의 유치·개최에 관한 규정(문화체육관광부훈령 제440호)」에서는 문화체육관광부 소관분야 국제행사를 5개국 이상의 국가에서 외국인이 참여하고 외국인 참여 비율이 5% 이상(총참여자 200만 명 이상은 3% 이상)인 국제문화행사·국제관광행사·국제체육대회로 정의함
- 국제문화행사, 국제관광행사, 국제체육대회의 정의는 다음과 같음

〈표 3-4〉 문화체육관광부 소관분야 국제행사 구분

구분	정의
국제문화행사	문화예술·문화콘텐츠·미디어·종교 분야의 국제회의·박람회·전시회·각종행사
국제관광행사	관광분야의 국제회의·박람회·전시회·각종행사
국제체육대회	<ul style="list-style-type: none"> ○ 올림픽대회, 아시아경기대회, 유니버시아드대회, 장애인올림픽대회 등 국제올림픽위원회(IOC), 아시아올림픽평의회(OCA) 및 기타 공인된 국제스포츠기구에서 주최·주관하는 국제 종합경기대회 ○ 월드컵 축구대회, 종목별 세계선수권대회 등 국제경기연맹(ISF)에서 주최·주관하는 종목별 국제경기대회 ○ 국제올림픽위원회(IOC) 총회, 아시아올림픽평의회(OCA) 총회 등 국제올림픽위원회, 아시아올림픽평의회 및 기타 공인된 국제스포츠 기구에서 주최·주관하는 국제체육 관련 회의 ○ 기타 문화체육관광부 장관이 중앙정부의 보증이 필요하거나 특별히 중앙정부 차원의 지원이 필요하다고 인정하는 국제경기대회

자료: 문화체육관광부 국제행사의 유치·개최에 관한 규정(문화체육관광부훈령 제440호, 2022. 03. 15. 개정.) 참고 연구원 재구성

■ 국제행사의 분류

- 앞서 살펴본 국제행사의 정의에서와 같이 국제행사는 국제회의, 체육대회, 전시회, 박람회, 행사(문화·관광 등) 등의 종류로 구분할 수 있음. 이 연구에서는 세계섬엑스포 유치와 관련된 박람회, 전시회, 행사(문화·관광 등)를 중심으로 살펴보고자 함

(3) 박람회(Expo)

■ 정의

- 박람회란 ‘생산물의 개량·발전 및 산업의 진흥을 꾀하기 위하여 농업, 상업, 공업 따위에 관한 온갖 물품을 모아 벌여 놓고 판매, 선전, 우열 심사를 하는 전람회’로 정의됨(표준국어대사전)
- EXPO(이하 엑스포라 칭함) 역시 Exposition의 줄임말로, 사전적 정의를 살펴보면 박람회, 전람회, 만국 박람회 등을 의미함(동아출판 프라임 영한사전). 표준국어대사전에서도 엑스포를 ‘세계 여러 나라가 참가하여 각국의 생산품을 합동으로 전시하는 국제 박람회’로 정의하고 있음

<표 3-5> 박람회, 엑스포의 사전적 정의

구분	정의
박람회	생산물의 개량·발전 및 산업의 진흥을 꾀하기 위하여 농업, 상업, 공업 따위에 관한 온갖 물품을 모아 벌여 놓고 판매, 선전, 우열 심사를 하는 전람회
엑스포(Expo)	세계 여러 나라가 참가하여 각국의 생산품을 합동으로 전시하는 국제 박람회. 1851년에 런던에서 최초로 개최한 것이 그 기원으로, 1928년에 파리에서 체결한 국제 박람회 조약에 따라 가맹국의 주최하에 5년마다 열리며, 주로 공업 제품·미술 공예품 따위를 출품

자료: 국립국어원 표준국어대사전

- 「국제박람회에 관한 협약」 제1조에 따르면, 박람회는 명칭에 관계없이 일반대중의 교육을 그 주된 목적으로 하는 전시회를 말함. 박람회에서는 문명의 욕구를 충족시키기 위하여 인간이 활용할 수 있는 수단을 전시하거나, 인간 노력의 하나 이상의 분야에서 성취된 발전을 전시하거나, 미래에 대한 전망을 보여줄 수 있음

■ 목적

- 박람회는 일정 기간, 일정 장소에서 국력 현황과 외국의 발전상 또는 그와의 비교 등을 나타낸 전시품을 나열하여 관람하거나, 전시품을 매개로 해서 구매자와 판매자가 동시에 모여 상거래를 형성하는 시장의 특수한 유형임. 근대 이전에는 주로 국가나 통치권자의 권위와 부를 상징하는 행사로서 축제적 성격을 띠는 경우가 많았으나, 오늘날 일반적인 의미의 박람회는 상업적인 성격의 국제박람회를 지칭하는 경우가 많음. 따라서 박람회가 지니는 가장 중요한 목적은 경제·정책적 사명으로서, 산업과 무역을 부흥, 발전시키고자 하는 데 있음. 최근 추세 또한 전시 품목별로 세분화되고, 동일 품목 내에서도 기능별로 전문화되어 가고 있음(한국학중앙연구원, 한국민족문화대백과, 박람회 항목)
- ‘박람회’라는 명칭이 산업박람회 중심으로 사용되고 있다면 세계박람회(종합박람회)는 엑스포(Expo)로 지칭되고 있음. 엑스포는 대중을 교육하고 발전 및 협력을 촉진하는 것을 목표로 함. 세계 각국이 이룩한 산업과 문화 활동의 성과를 전시하고, 상호 이해와 교류를 심화하는 자리로 마련



- 하고 있음. 이를 통해 대내적으로는 국민을 계몽하고, 대외적으로는 인류 상호 간의 이해 증진과 발전을 도모하는데 그 목적이 있음. 오늘날 엑스포는 전 세계인들이 만나는 자리로서 그 시대의 살아 있는 다양한 모습, 미래의 모습을 관람객들에게 체험적으로 교육시키는 장이 되고 있음(김영규, 2002, pp.6-7)
- 이러한 엑스포의 정신에 입각하여 「국제박람회 관련 협약」에서는 3주 이내의 개최기간, 미술전시회, 상업적 성격의 박람회 등은 협약 규정에 적용하지 않고 제외하고 있음

■ 종류

- 박람회는 BIE(Bureau International des Expositions) 공인박람회와 비공인박람회로 구분되며, BIE 공인박람회는 등록박람회(World Expo), 인정박람회(Specialized Expo), 원예박람회(Horticultural Expo), 트리엔날레 밀라노(Triennale Milano)로 구분됨

〈표 3-6〉 박람회 유형에 따른 특징

구분	공인박람회		비공인박람회 (산업박람회, 문화박람회 등)
	등록박람회	인정박람회	
목적	인류의 미래비전 제시/국력과시/지역개발		산업진흥/교역증진/지역홍보/수익사업
성격	각국의 문명 전시	특정 주제에 대한 각국의 기술 및 제품 전시	지역의 홍보 및 특정 상거래(산업) 촉진
참가단위	각 국가별 참가		국가 단위 개별 기업 참가
주제	주로 인류에 관한 주제	전문적인 특정 주제	특정 주제
개최기간	6주 이상 6개월 이하	3주 이상 3개월 이하	약 2개월 내외
회장설치	개최국 부지 제공 참가국이 자국관 건설	개최국이 국가관 건설하고 참가국 임대료 부담	개최국이 회장 설치하고 참가조직 임대료 부담
개최주기	매 5년 (2000년 이후 확립)	등록박람회 사이 1회	수시개최 (일정주기 개최하기도 함)

자료: 김종식 외. (2017). 국제 키즈디자인산업 엑스포 개최 타당성 검토 연구용역. 안동: 경상북도, p.43

(4) 비엔날레·트리엔날레

■ 정의

- 비엔날레(biennale)란 이탈리아어로 '2년에 1번의, 2년마다 행해지는 행사, 2년간의'라는 의미를 지니고 있음. 표준국어대사전에서는 미술 용어로 '2년마다 이탈리아 베니스에서 열리는 대규모의 국제 미술전람회'로 정의됨
- 트리엔날레(triennale) 역시 이탈리아어로 '3년간의, 3년마다 열리는 박람회, 3년마다의'라는 의미를 지니고 있으며, 표준국어대사전에서는 미술 용어로 '3년마다 열리는 국제적 미술전람회. 밀라노에서 3년마다 열리는 미술 공예전'으로 정의됨

■ 목적

- 1895년 시작된 세계 최초의 비엔날레인 베니스 비엔날레(Venice Biennale)는 자국의 발달된 문화를 과시하며 베니스를 국제미술계의 중심도시로 만들고자 하는 의지에서 창설됨. 초기의 비엔날레는 자국 미술의 우수성을 알리는 교류의 장으로서 기획되었으나, 지역의 중요한 문화인프라로서 지역문화 발전에 핵심적 역할을 수행하며 양적으로 증가한 비엔날레들 간의 차별화 경쟁 속에서 개최 지역 고유의 독자적인 정체성을 갖춘 전시와 행사로 변화됨
- 오늘날 비엔날레는 나라 간, 지역 간의 문화 경쟁 구도를 펼치며 치열한 문화적 생존경쟁의 다툼을 벌이고 있음. 개최지 고유의 지역적 특성을 고려한 맞춤형 행사를 기획하며 도시의 문제들을 현대 미술의 해석과 방법론에 연결하는 등 독자적인 정체성을 갖춘 양질의 전시와 성공적인 행사 유치를 위해 노력을 기울이고 있음
- 이에 비엔날레는 당대의 예술적 상황이 요청하는 주요 이슈를 논하는 국제미술전으로서 거대 문화 담론을 수용하며 현대미술의 국제적 흐름을 주도하는 역할을 함. 동시대의 앞선 문화를 창조하고 소개하며 유치국의 독자적인 문화정체성 확립과 브랜드화, 자국민의 문화관심도 향상에 중추적인 역할을 수행하고 있음
- 현재 비엔날레는 스타급 작가들을 한자리에 결집하고, 개최국 미술의 세계 무대 진출 창구로 활용하여 국제적 위상을 업그레이드하는 도구로 활용하거나, 개최하는 지역의 정치, 사회, 경제, 문화적 맥락을 미술에 담고 미술로 재맥락화하여 ‘문화 브랜드’, ‘지역 브랜드’ 실현에 기여하는 것을 성패를 가르는 요인으로 보고 있음. 이 두 가지를 모두 만족시키기 위해 지역성을 통한 정체성의 확립을 최우선 과제로 두고 개최 지역의 동시대적 현실을 구체적인 삶의 공간과 장소에 보다 적극적으로 침투해 현대미술과 적절히 조화를 이루는 일에 몰두하고 있음(신경미, 2013, pp.1~2)



2-2. 국제행사 분류별 차이

(1) 정의에서 나타나는 차이

- 엑스포의 사전적 정의가 국제박람회를 의미함으로써 포괄적으로는 박람회와 엑스포의 사전적 의미 동일
- 최근 각종 행사, 전시회 등에서 박람회, 엑스포의 명칭을 지나치게 남발하고 있어, 구분이 명확하지 않음

〈표 3-7〉 국제행사 분류 및 정의

구분	정의
박람회	생산물의 개량·발전 및 산업의 진흥을 꾀하기 위하여 농업, 상업, 공업 따위에 관한 온갖 물품을 모아 벌여 놓고 판매, 선전, 우열 심사를 하는 전람회
엑스포(Expo)	세계 여러 나라가 참가하여 각국의 생산품을 합동으로 전시하는 국제 박람회. 1851년에 런던에서 최초로 개최한 것이 그 기원으로, 1928년에 파리에서 체결한 국제 박람회 조약에 따라 가맹국의 주최하에 5년마다 열리며, 주로 공업 제품·미술 공예품 따위를 출품
비엔날레	2년마다 이탈리아 베니스에서 열리는 대규모의 국제 미술 전람회
트리엔날레	3년마다 열리는 국제적 미술전람회. 밀라노에서 3년마다 열리는 미술 공예전이 유명

자료 : 국립국어원 표준국어대사전

- EXPO는 Exposition의 줄임말로, 사전적 정의를 살펴보면 박람회, 전람회, 만국 박람회 등을 의미함. 박람회와 엑스포는 사전적 의미가 동일함
- 오늘날 일반적인 의미의 박람회는 상업적인 성격의 국제박람회를 지칭하는 경우가 많으며, 세계 박람회(종합박람회)는 엑스포(Expo)로 지칭되고 있음. 그러나 행사, 전시회 등에서 박람회, 엑스포의 명칭을 지나치게 남발하고 있는 경우가 많아, 그 뜻의 구분이 명확하게 쓰이고 있지 않음
- 비엔날레는 이탈리아어로 '2년마다'라는 뜻으로, 미술 분야에서 2년마다 열리는 전시 행사를 의미함

(2) 박람회, 엑스포(Expo), 비엔날레의 차이

- 엑스포는 국제박람회기구(BIE)에 의해 개최 주기 및 품격이 관리됨
- 사람과 관련된 모든 것을 주제로 하는 등록박람회와 특정 분야를 대상으로 하는 인정박람회로 분류함
- 비엔날레 및 트리엔날레는 예술에 관련된 주제로 예술의 발전과 예술인 육성에 중점을 둠

〈표 3-8〉 박람회/엑스포/비엔날레의 차이

구분	국제등록박람회 (International Registered Exhibition)	국제인정박람회 (International Recognized Exhibition)	비엔날레/트리엔날레
목적	산업진흥, 경제활성화, 지역개발, 관광객 유치		예술발전, 예술인 육성
주제	시대의 광범위한 도전적인 주제	국제적 관심을 끄는 구체적인 주제	예술에 관련된 주제
전시관	참가자들이 직접 설치 또는 전용공간 임차	주최자가 제공한 공간을 참가자들이 구성	미술관, 전시관
규모	제한 없음	전시 공간 최대 25만㎡	제한 없음
참가자	공식 : 국가 및 국제기관 비공식 : 도시, 지역, 기업, NGO 등		예술가, 작가, 기획자, 지역 미술가, 지역주민 등
개최시기	매 5년마다(최대 6개월)	2회의 등록박람회 사이 (최대 3개월)	정기적(비엔날레: 2년 주기, 트리엔날레: 3년 주기)

자료 : 박종찬·이인배, (2009). 지역박람회 물리적 환경이 방문객들의 프로그램 만족에 미치는 영향 연구. 충청지역연구, 2(2), p.7.

- 박람회의 일정 기간, 일정 장소에서 국력 현황과 외국의 발전상 또는 그와의 비교 등을 나타낸 전시품을 나열하여 관람하거나, 전시품을 매개로 해서 구매자와 판매자가 동시에 모여 상거래를 형성하는 시장의 특수한 유형임. 근대 이전에는 주로 국가나 통치권자의 권위와 부를 상징하는 행사로서 축제적 성격을 띠는 경우가 많았음. 박람회가 지니는 가장 중요한 목적은 경제·정책적 사명으로 산업과 무역을 부흥, 발전시키고자 하는 데 있음
- 엑스포는 대중을 교육하고 발전 및 협력을 촉진하는 것을 목표로 함. 세계 각국이 이룩한 산업과 문화 활동의 성과를 전시하고, 상호 이해와 교류를 심화하는 자리로 마련하고 있음. 이를 통해 대내적으로는 국민을 계몽하고, 대외적으로는 인류 상호 간의 이해 증진과 발전을 도모하는 데 그 목적이 있음
- 국제 비엔날레 행사들의 당초 의도는 실험성과 지역성, 젊은 미술가를 육성하려는 것이었으나, 최근에는 상업성과 국가경제, 문화 이미지 측면에서 접근하려는 모습으로 바뀌고 있음



2-3. 메가이벤트의 효과와 한계

■ 특징과 효과

● 경제적 효과

- 경제적 효과는 단기적 효과와 장기적 효과로 나눌 수 있음.
- 먼저, 단기적으로는 관광객 유치와 소비 증가를 통해 지역 경제를 활성화시키고, 숙박업과 요식업 등 서비스 산업에서 단기적인 고용 창출 효과를 가져옴. 예를 들어, 1988년 서울올림픽은 약 4조 7천억 원의 생산 유발 효과를 기록하며 한국 경제에 큰 기여를 한 사례로 꼽힘
- 장기적으로는 도시의 브랜드 이미지를 제고하고 외국인 투자를 유치할 가능성을 높이는 긍정적인 영향을 미침. 서울올림픽 이후 한국은 국제 무역에서 세계 10대 교역국으로 자리 잡았으며, IT 및 통신인프라 투자도 크게 증가하는 성과를 이루었음
- 그러나 이러한 경제적 효과에는 부작용도 존재함. 과도한 예산 집행으로 인해 재정 부담이 발생할 수 있으며, 이는 장기적인 경제 문제로 이어질 수 있음. 예를 들어, 2004년 아테네 올림픽은 약 150억 달러의 비용 초과로 인해 그리스 경제에 심각한 부채 문제를 남긴 사례가 있음

● 사회·문화적 효과

- 사회·문화적 효과는 긍정적인 측면과 부정적인 측면으로 나뉨
- 먼저, 긍정적인 효과로는 국민 단결과 사회적 결속을 강화하는 점을 들 수 있음. 메가이벤트는 국가적 자부심을 고취시키고 자원봉사 문화를 촉진하며, 개최국의 문화와 정체성을 전 세계에 알릴 기회를 제공함. 또한, 이러한 행사를 통해 문화 교류가 활발히 이루어지는 긍정적인 결과를 얻을 수 있음
- 반면, 부정적인 효과도 존재함. 대규모 개발 과정에서 저소득층 주민들의 강제 이주와 같은 문제가 발생할 수 있으며, 이는 사회적 불평등과 갈등을 초래할 가능성이 있음. 이러한 부작용은 메가이벤트의 사회적 영향을 평가할 때 반드시 고려해야 할 중요한 요소임

● 인프라 개선

- 메가이벤트는 도로, 공항, 철도 등과 같은 사회간접자본(SOC) 투자를 확대하는 데 기여하며, 이를 통해 지역의 인프라를 크게 개선할 수 있음. 예를 들어, 1988년 서울올림픽은 한강 종합 개발 사업과 지하철 노선 확장을 통해 도시의 교통망과 환경을 혁신적으로 개선한 사례로 평가받음. 이러한 인프라 개선은 대회 개최 이후에도 지역 주민들에게 지속적인 편익을 제공할 수 있음
- 그러나 이와 동시에 일부 시설은 이벤트 종료 후 활용도가 낮아지는 문제가 발생할 수 있음. 이러한 시설들은 '화이트 엘리펀트'로 불리며, 비효율적인 자원으로 전락할 위험이 있음
- 이는 장기적인 관점에서 인프라 투자의 효율성을 저해할 수 있는 중요한 과제로 지적되고 있음

● 부작용

- 메가이벤트는 긍정적인 효과와 함께 다양한 부작용을 동반할 수 있음.
- 가장 두드러진 부작용 중 하나는 과도한 비용과 재정 부담임. 메가이벤트를 준비하는 과정에서 예상보다 높은 비용 초과 사례가 빈번히 발생하며, 이는 장기적인 재정 문제로 이어질 수 있음. 예를

들어, 1976년 몬트리올 올림픽은 720%의 비용 초과를 기록하며 도시가 30년 동안 부채를 갚아야 했고, 2004년 아테네 올림픽 역시 약 150억 달러에 달하는 비용 초과로 그리스 경제 위기를 악화시켰음

- 또 다른 주요 부작용은 환경 파괴와 사회적 불평등의 심화임. 대규모 도시 개발 과정에서 자연환경이 훼손되거나 저소득층 주민들이 강제 이주를 당하는 사례가 발생할 수 있음. 예컨대, 1988년 서울올림픽 준비 과정에서 약 72만 명의 주민이 강제 이주되었으며, 이는 도시 미화와 개발을 이유로 진행되었음. 이와 같은 상황은 주거 불안정을 초래하고 사회적 갈등을 심화시킬 가능성이 큼. 또한 메가이벤트는 대규모 건설과 자원 소비로 인해 탄소 배출, 폐기물 증가, 생태계 파괴 등 환경에 심각한 영향을 미칠 수 있음
- 이러한 부작용은 메가이벤트의 장기적인 지속가능성을 위협하며, 이를 최소화하기 위한 신중한 계획과 관리가 필요함



3. 메가이벤트 및 섬 활용 사례 분석

3-1. 국내박람회(Expo) 대표 사례

(1) 인정박람회

■ 대전엑스포 및 여수엑스포

- 우리나라 BIE 등록박람회는 현재까지 개최된 바 없으며, 인정박람회는 1993년 대전세계박람회(이하 대전엑스포), 2012년 여수세계박람회(이하 여수엑스포)가 개최되었음. 이러한 글로벌 메가이벤트의 성공적 개최를 통해 대한민국의 국가적 역량을 대내외적으로 과시함
- 대전엑스포를 계기로 대전은 새로운 도시 기반 정비, 시민의식 향상, 문화 창달 역량 재고 등 변화와 함께 과학기술 분야의 성장 잠재력을 키우는 계기를 포착함. 대전은 1조 6,100억 원의 재원을 투입하여 도시 기반 시설을 확충하고 생활환경을 정비하여 생산·고용 유발, 지역경제를 활성화함
- 여수엑스포는 박람회 역사에서 가장 작은 도시에서 개최된 사례로 바다라는 주제 구현에 부합되는 참여·체험형 전시·공연 콘텐츠와 함께 인류의 미래를 위해 해양환경과 보전, 기후환경 변화, 등 환경을 생각하고 실천하는 박람회로 운영됨. 여수엑스포를 계기로 여수는 무명의 도시에서 세계적인 해양도시로 명성을 얻게 되었으며, 미항 여수라는 브랜드가치도 높아짐

〈표 3-9〉 박람회 유형에 따른 특징

구분	대전엑스포	여수엑스포
개최기간	1993. 08. 07. - 11. 07. (93일간)	2012. 05. 12. - 08. 12. (93일간)
개최장소	대전직할시(현 대전광역시) 유성구 대덕연구단지 도룡지구	전라남도 여수시 신항 일대
면적	○ 전체 면적 : 90만 2,000m ² ○ 국제 전시구역 : 25만m ² ○ 상설전시구역 : 25만 1,000m ²	○ 전체면적 : 271만m ² ○ 전시구역 : 25만m ² / 전시지원구역 : 55만m ² ○ 엑스포타운 : 38만m ² ○ 환승주차장 : 153만m ²
주제	새로운 도약의 길	살아있는 바다, 숨쉬는 연안. 자원의 다양성과 지속가능한 활동
참가자	○ 해외 : 108개국, 33개 국제기구 ○ 국내 : 14개 지자체, 19개 기업, 7개 정부기관 및 공기업	○ 해외 : 104개국, 10개 국제기구 ○ 국내 : 23개 지자체, 7개 기업
관람객	○ 총 입장객 : 1,400만 5,808명 ○ 일일 평균 입장객 : 15만 6,000명 ○ 일일 최대 입장객 : 22만 1,727명(1993. 10. 31)	○ 총 입장객 : 820만 3,956명 ○ 일일 최대 입장객 : 27만 5,027명

자료: 대전관광공사 홈페이지 <http://www.djto.kr/kor/index.do> (2024년 2월 14일 검색)
2012 여수세계박람회조직위원회. (2013). 2012 여수세계박람회 공식보고서

(2) 지역 자원을 활용한 박람회·엑스포

■ 2022 보령해양머드박람회

- 1990년대 초반까지 해도 대천해수욕장은 진흙 때문에 지저분한 바닷물로 인식되어 왔음. 이 해안에 산재되어 있는 진흙을 이용해 이미 머드팩이 상품화되어 있는 상태에서 진흙도 관광 상품이 될 수 있다고 일찌감치 눈뜬 진흙 전문가, 그리고 시의 적극적인 축제개최 의지라는 삼박자가 딱 들어맞아 1998년 머드축제가 탄생함. 머드축제는 새로운 문화관광형 축제로 개최되었으며, 국적과 인종, 연령 등을 뛰어넘어 축제에 참여한 수많은 관광객들 덕분에 문화체육관광부 지정 대한민국 명예 대표 축제, 대한민국 글로벌육성 축제로 선정됨
- 충남의 대표적 해양자원인 머드의 경쟁력과 머드축제의 대외적 인지도를 바탕으로 머드와 해양레저관광이 융합된 하이브리드형 박람회로 2022 보령해양머드박람회를 개최함. 박람회를 통해 미래산업으로서 해양머드의 새로운 가치를 발굴하고, 해양자원과 신산업에 대한 비전을 제시하며, 국내의 관광거점에서 세계적 관광지로 도약하고자 함



[그림 3-8] 보령머드축제 연혁

<표 3-10> 2022 보령해양머드박람회 비전 및 목표

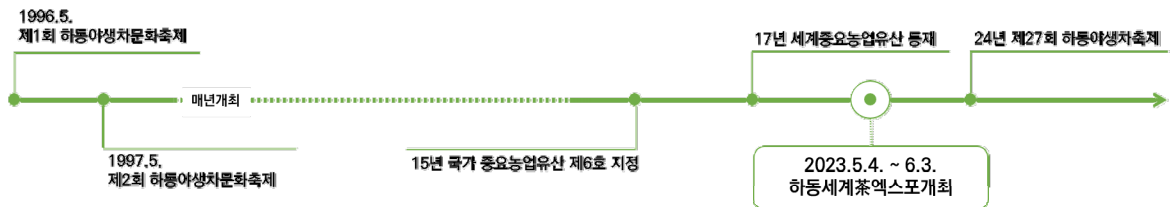
구분	내용
주제	해양의 재발견, 머드의 미래가치
비전	해양머드의 미래가치 공유와 신산업 허브 구축
목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해양머드의 인식 제고와 가치 창출 ○ 해양신산업의 정보 교류와 발전 선도 ○ 지역주민의 소득 증대와 일자리 창출 ○ 국내·외 관람객의 이용 편의와 서비스 제공
6대 전략	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해양머드 도시, 보령의 이미지 구현과 국제적 입지 강화 ○ 해양신산업의 발굴 및 국내·외 기업과 전문가 유치 ○ 차별적 해양머드콘텐츠로 이용객의 새로운 경험과 즐거움 제공

자료: (재)보령해양머드박람회조직위원회. (2022). 2022 보령해양머드박람회 성과집



■ 2023 하동세계차(茶)엑스포

- 하동은 통일신라 시대, 우리나라에서 처음 차를 재배한 곳으로 1,200년 전 당나라 사신으로 갔던 대령이 차 씨앗을 들여온 곳임. 하동의 기후와 토질은 차를 재배하기에 최적으로, 토종 야생차를 보존해 아직까지 자연 그대로의 차밭에서 재배를 하고 있음. 그 가치를 인정받아 ‘하동 전통차 농업’은 2017년 세계중요농업유산으로 등재됨
- 우리나라 최초의 차 시배지인 하동은 1996년 하동 전통차의 명성을 널리 알리고자 ‘하동 야생차 문화축제’를 개최함. ‘하동 야생차 문화축제’는 정부 지정 명예 문화관광축제로 2023년 26회째를 맞이함. 하동 차의 우수성을 알리고, 생활 속에서 차를 즐기는 문화를 만들며, 차 산업을 새로운 성장동력으로 키워가는 계기를 만들기 위해 ‘2023 하동세계차(茶)엑스포’를 개최함. 차 분야에서는 국내 최초의 정부 공식 승인 국제행사임



[그림 3-9] 하동야생차문화축제 연혁



자료: 연구진 작성

[그림 3-10] 하동세계차(茶)엑스포 주제·비전 및 핵심과제

〈표 3-11〉 2023 하동세계차(茶)엑스포 운영방향

구분	내용	
주제	자연의 향기, 건강한 미래, 차(車)!	
비전	인류의 지속가능한 삶을 위한 Tea	
핵심과제 및 주요 프로그램	스마트 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 4차산업 기술을 접목한 차 산업의 발전모색 및 새로운 스마트 관광사업 촉진 ○ 모바일 체험 시스템, 스마트 안내시스템, 스마트-모빌리티 구축 및 운영 등 <ul style="list-style-type: none"> - 스마트 플랫폼 구축, 스마트 안내시스템, 스마트-모빌리티 구축 등
	공존 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 차(茶) 연계 협력 시스템 구축 및 엑스포를 통한 전 세계 공존문화 조성 ○ 대한민국 차문화 유산의 중요성을 전 세계에 홍보 <ul style="list-style-type: none"> - 국제 차 학술대회, 국제 티 마스터스컵 대회, 세계 불교대표자 회의 등
	비즈니스 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ “K-TEA” 산업을 활성화하여 “K-Food”와 더불어 대한민국 차(茶) 산업 선도 ○ 다양한 차 농가 소득 증대 및 국내외 유통 바이어 상담 및 해외 수출 활성화에 기여 <ul style="list-style-type: none"> - 국내·외 차(茶) 산업관 설치(온라인 판매시스템), 세계 차(茶) 경매시스템 구축
	라이브 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 엑스포 온라인 소통 채널 개설 및 운영을 통한 살아있는 엑스포 구현 ○ 다양한 채널을 통한 생동감 있는 영상이 실시간 외부로 송출 구현 <ul style="list-style-type: none"> - LIVE 방송 및 실시간 소통 채널 구축, (엑스포 방송팀 신설 및 스튜디오)
	웰니스 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전통 생산 차 발 관광 자원화 등 몸과 마음의 치유·힐링 관광 기반 구축 ○ 대중적으로 차(茶)문화 유행을 선도하여 차(茶) 소비 증대 방안 마련 <ul style="list-style-type: none"> - 항바이러스관, 향노화관, 향암관 등 운영, 야생차발 힐링 프로그램 운영(명상 등)
	탄소제로 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 친환경 차(Tea)에 대한 노력 강조, 엑스포장 전체를 자연 친화적으로 구성 ○ 탄소 배출을 최소화하고, 엑스포장 전체를 자연 친화적으로 구성 및 실현 <ul style="list-style-type: none"> - 탄소 배출 최소화된 엑스포장 운영, 친환경 차(茶) 특별관, 친환경 이동 수단 구성
	콘텐츠 엑스포	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기존 세대와 MZ세대에게 색다름의 콘텐츠”를 융·복합한 프로그램 도입 <ul style="list-style-type: none"> - 다원10경 체험, 경남 T-Road 투어, 차시배지 행렬, 왕의 녹차 진상식 등
추진방향	다양성	다양한 콘텐츠가 있는 오감만족 엑스포
	연계성	지자체 간 협력과 상생
	지역성	하동의 역사가 깃든 야생차
	산업성	하동 차, 세계로의 도약
	지속가능성	환경을 보존하는 효율적인 엑스포

자료: 2023하동세계차(茶)엑스포 홈페이지 <https://www.hadongt.co.kr/> (2024년 2월 14일 검색)



■ 완도 국제해조류박람회

- 청정바다를 대표하는 완도는 '바다의 산삼'이라 불리는 전복의 고장으로, 전복의 먹이인 미역, 다시마 등의 해조류가 풍부함. 토양오염과 기후온난화로 인류의 지속성장이 위협받는 현실을 극복하고자 청정바다인 완도에서 생산되는 해조류를 대체 식량자원으로 제시하고, 기능성식품, 뷰티, 소재, 바이오에너지 등 미래자원으로서의 가능성을 보여주는 산업박람회를 계획함. 완도국제해조류박람회는 세계 유일의 해조류 관련 국제박람회로 박람회를 통해 청정지역인 완도 해조류의 안정성을 알리고 경쟁력을 높임
- 2014년 '바다 속 인류의 미래, 해조류를 만나다!'라는 주제로 개최되었으며, 2017년 '바닷말의 약속, 미래에의 도전'이라는 주제로 개최됨. '세월호' 여객선 침몰 사고로 공연 및 모든 오락성 행사는 취소하고 관람 중심의 행사로 진행되었던 2014년과 달리 2017년에는 대형 바지선을 이용한 해상전시관, 360도 워터스크린, 가상현실(VR)시스템을 활용한 해조 숲 체험 등 전시시설의 차별화를 꾀함
- 완도군은 국제행사 승인, 충분한 행사 준비기간 확보, 군민과 향우들의 참여 확산을 종합적으로 감안하여 3년 주기에서 4년 주기로 변경함. 그러나 2021년, 2022년 코로나19 확산과 장기화로 취소됨. 현재 2028년으로 개최 시기를 조정하여 준비 중에 있음

〈표 3-12〉 박람회/엑스포 개최 사례

구분	2022 보령해양머드박람회	2023 하동세계차엑스포	2017 완도국제해조류박람회*
주제	해양의 재발견, 머드의 미래가치	자연의 향기, 건강한 미래, 차(茶)!	바닷말의 약속 미래에의 도전
개최시기	2022. 07. 16. - 08. 15. (보령머드축제: 17일간)	2023. 05. 04. - 06. 03. (하동야생차문화축제: 5일간)	2017. 04. 14. - 05. 07.
장소	보령 대천해수욕장 일원	하동스포츠파크, 하동야생차박물관, 경상남도 일원	완도항, 해변공원, 청해진유적지를 잇는 엑스포벨트
총 사업비	168.3억	147억	100억
주최/주관	충청남도, 보령시 / (재)보령해양머드박람회조직위원회	경상남도, 하동군 / (재)하동세계차엑스포조직위원회	전라남도, 완도군 / (재)완도해조류박람회조직위원회
후원	해양수산부, 보령축제관광재단, 대전관광협회 외	농림축산식품부, 문화체육관광부, 농촌진흥청, 산림청, 한국관광공사 외	해양수산부, 수협중앙회 외

*2021년, 2022년 완도국제해조류박람회가 개최 예정이었으나 코로나19 장기화로 인해 취소됨
자료: 김종식 외. (2017). 국제 키즈디자인산업 엑스포 개최 타당성 검토 연구용역. 안동: 경상북도, p.43

(3) 문화콘텐츠를 활용한 박람회·엑스포

■ 경주세계문화엑스포

- 경주세계문화엑스포는 1996년 문화관광부의 허가로 법인을 설립하고, 1998년 세계 최초로 문화예술을 주제로 한 국제 박람회로 출범함. 2019년까지 총 10회의 글로벌 행사를 개최하였으며, 20년간 구축한 콘텐츠를 바탕으로 경주엑스포대공원을 운영에 있음
- 상시 콘텐츠로 경주타워(천년대계), 찬란한 빛의 신라(타임리스 미디어 아트), 솔거미술관(‘내가 풍경이 되는 창’), 비움 명상 길/신라를 담은 별(루미 나이트)의 Big4 콘텐츠를 운영하고 있음

〈표 3-13〉 경주세계문화엑스포 약력

구분	주제	개최시기
제1회 98 경주세계문화엑스포	새천년의 미소	1998. 09. 10. - 11. 10.
제2회 경주세계문화엑스포 2000	새천년의 숨결-만남과 아우름	2000. 09. 01. - 11. 26.
제3회 2003 경주세계문화엑스포	천마의 꿈	2003. 08. 13. - 10. 23.
제4회 양코르-경주세계문화엑스포 2006(캄보디아 양코르와트)	오래된 미래-동양의 신비	2006. 11. 21. - 2007. 01. 09.
제5회 경주세계문화엑스포 2007	천년의 빛, 천년의 창	2007. 09. 07. - 11. 05.
제6회 2011경주세계문화엑스포	천년의 이야기-사랑, 빛 그리고 자연	2011. 08. 12. - 10. 10.
제7회 이스탄불-경주세계문화엑스포 2013(터키 이스탄불)	길, 만남 그리고 동행	2013. 08. 31. - 09. 22.
제8회 실�크로드 경주 2015	유라시아 문화특급-살아숨쉬는 실�크로드, 숨겨진 보물 신라	2015. 08. 21. - 10. 18.
제9회 호치민-경주세계문화엑스포 2017(베트남 호치민)	문화교류를 통한 아시아 공동 번영	2017. 11. 11. - 12. 03.
제10회 2019 경주세계문화엑스포	문화로 여는 미래의 길	2019. 10. 11. - 11. 24.

자료 : 경주세계문화엑스포, <https://www.cultureexpo.or.kr/open.content/ko>



3-2. 국외박람회(Expo) 대표 사례

(1) 인정박람회(해양주제)

■ 1975 오키나와 국제 해양 박람회

- 오키나와 국제 해양 박람회는 일본 정부의 오키나와와 다른 지역 간의 불평등 문제를 해결하고 섬 이 정부에 반환된 것을 기념하기 위해 선택된 지역임
- 엑스포 개최를 통해 고속도로, 급수 시스템, 호텔 건설 등의 인프라가 개선되며 오키나와 개발에 활력을 불어넣었으며, 오키나와의 이미지 개선에 성공한 사례임
- 주제는 '우리가 보고싶은 바다(The Sea We would like to See)'로 해양학을 선택했으며, 사람과 역사, 과학기술, 해양생물(물고기), 선박으로 4개의 부주제로 운영되었음
- 전시 외의 카누, 엑스포랜드(놀이공원) 등의 물을 이용한 다양한 체험활동을 통해 엑스포를 즐길 수 있도록 하였음
- 관람객 유치 목표는 미달했지만 장기적인 발전을 위한 계기가 된 것으로 평가되고 있음

■ 1992 제노바 국제전문박람회

- 이탈리아 항구 도시 제노바는 재개발, 도시 이미지 재고 및 홍보를 위해 전문 박람회를 계획하였음. 특히, 낙후된 구항의 재개발을 통해 도시의 활기를 되찾고자 하였으며 박람회 이후 효율적인 항만관리를 위한 개발 계획을 계속 수립해오고 있음
- 제노바 국제전문박람회는 콜럼버스 신대륙 발견 500주년을 기념하여 '크리스토퍼 콜럼버스: 배와바다(Cristopher Columbus: Ships and the Sea)'를 주제로 바다 및 항해와 관련된 인류의 미래를 조명하였음
- 비슷한 기간에 콜럼버스를 주제로 세비아 박람회와 중복되어 개최하였으나, 항구라는 지역적 특성을 반영하여 바다와 배에 대한 주제를 강조
- 이탈리아 정부와 국내 대기업의 무관심은 세계박람회에 대한 지원 체제 결여로 나타남

■ 1998 리스본 전문박람회

- 바스코 다 가마의 인도항로 발견 500주년을 기념하여 개최된 박람회
- 주제는 해양- 미래를 위한 유산 'The Oceans-A Heritage for the Future'로 바다의 미래에 대한 인간의 무관심이 심각한 결과를 초래하고 있음을 강조
- 유네스코 1998년 '국제 해양의 해' 선언을 통해 세계박람회를 알리고 유네스코의 지원을 받을 수 있었음
- 수족관과 바스코 다 가마 타워가 랜드마크로 자리잡았으며, 다양한 문화프로그램 및 도시재개발의 기회가 되었음
- 기록적인 국제 참가자들을 유치하였지만 전시를 할 수 있는 경험과 자원이 부족한 일부 국가는 실제 주제를 반영하지 않고 여행 및 관광 위주의 전시를 진행(공식 참가국 108개국, 국제기관 23개)

- 스페인의 1992년 세비아세계박람회에서 신대륙 발견에 대한 역사적 전시물을 전시하여 주제전 시가 다소 중복되는 인상을 받았으나 '환경' 문제에 접근한 최초의 박람회로 평가되고 있음

■ 2008 사라고사 세계박람회

- 주제는 물과 지속가능한 개발 (Water and sustainable development)로
- 박람회장이 강변에 위치하여 인간과 물의 역할에 대해 끊임없이 상기시켜 주었음
- 박람회장 부지는 상업시설 및 오피스 공간을 개발해 개최 전 50% 분양, 폐막 후 전량 판매되어 활용되고 있으며, 박람회 개최 전에 대부분의 사후 활용이 확정되었음

〈표 3-14〉 해외 박람회 요약

구분	1975 오키나와 국제 해양 박람회 International Ocean Exposition Okinawa, Japan, 1975	1992 제노바 국제 전문박람회 International Exhibition Genoa'92 Colombo'92
유형	전문박람회(Special Exposition)	전문박람회(Special Exposition)
개최기간	1975. 07. 20. - 1976. 01. 18.(183일간)	1992. 05. 15. - 08. 15. (93일간)
면적	○ 전체 면적 : 100만m ² ○ 국제 전시구역 : 각 250m ²	○ 전체면적 6만m ²
주제	우리가 보고싶은 바다 The Sea We would like to See	크리스토퍼 콜럼버스: 배와 바다 Christopher Columbus: The Ship and the Sea
참가자	○ 해외 : 37개국, 3개 국제기구	○ 해외 : 48개국, 6개 국제기구
관람객	○ 총 입장객 : 348만 5,750명	○ 총 입장객 : 81만 7,045명

구분	리스본 세계박람회 Lisbon Expo '98	사라고사
유형	전문박람회(Special Exposition)	전문박람회(Special Exposition)
개최기간	1998. 05. 22. - 09. 30. (132일간)	2008. 06. 14. - 09. 14. (93일간)
면적	○ 전체 면적 : 50만 m ²	○ 전체면적 : 25만m ²
주제	해양: 미래를 위한 유산 The Oceans: A Heritage for the Future	물과 지속 가능한 개발 Water and sustainable development
참가자	○ 해외 : 145개국, 15개 국제기구	○ 해외 : 108개국
관람객	○ 총 입장객 : 1,012만 8,204명	○ 총 입장객 : 565만 943명



3-3. 국내 비엔날레/트리엔날레 사례

(1) 광주비엔날레

■ 목적 및 기본컨셉

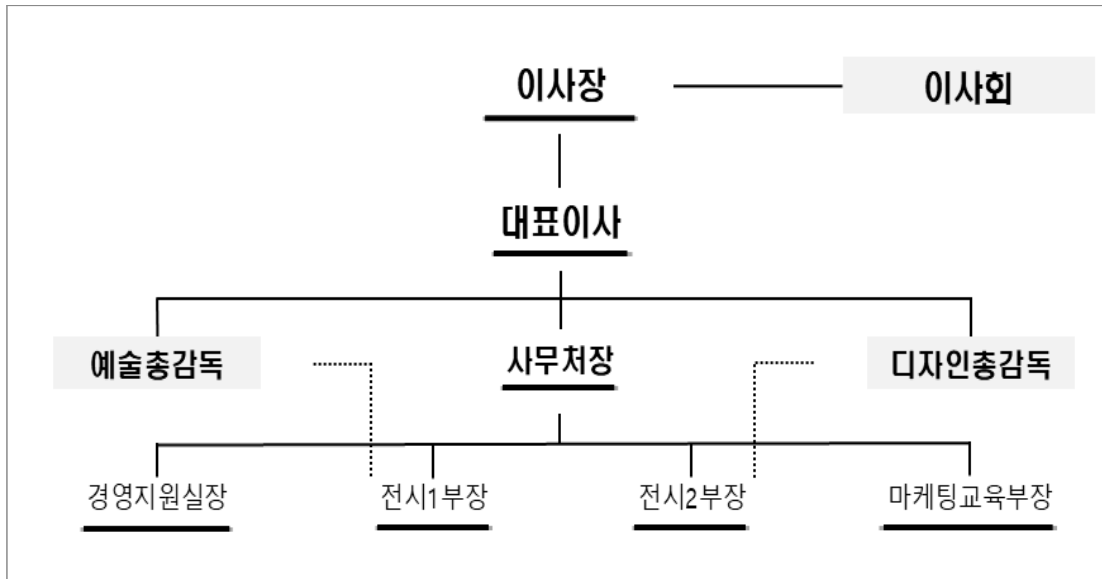
- 광주비엔날레는 1995년 국내 최초로 개최된 비엔날레이자 세계 5대 비엔날레로, 광복 50주년과 1995년 '미술의 해'를 기념하고 광주의 예술적 전통과 한국 미술 문화를 전 세계로 도약시키고자 창설되었음
- 광주비엔날레는 세계 비엔날레 중 유일하게 창설 선언문을 가지고 있음. 이에 따르면 광주비엔날레는 광주의 민주적 시민정신과 예술적 전통을 바탕으로 하며 서구화보다 세계화에, 획일성보다는 다양성을 지향하고 있음을 명확히 함
- 초기에는 약 100억 원의 예산을 배정받고 시작하였음. 최근 제14회 총 104억 원(준비비용 20억, 개최비용 84억)에서 제15회 총 89억 원(준비비용 50억, 개최비용 39억)으로 감소하는 추세임

■ 탄생과정

- (1994년) 광주시의 실무기획단을 중심으로 광주비엔날레의 추진 방향을 설정하고 중앙에서 활동하는 미술계 대표 인사 5명, 그리고 광주시, 시의회 관계자 및 예술가, 언론인 등 30명을 비롯하여 총 35명으로 설립준비위원회를 구성
- (1994년 12월 13일) 창립총회를 거쳐 광주비엔날레조직위원회를 정식으로 출범
- (1995년 2월 10일) 제14차 집행위원회에서 지속 추진을 위해 재단법인을 설립하기로 결정
- (1995년 2월 23일) 재단법인 설립 발기인 회의
 - 법인 초대 임원은 10명으로 하고, 법인 출연 기본재산을 1억 원으로 하여 사업계획 확정
- (1995년 3월 6일) 민법 제32조에 의거하여 법인 설립에 필요한 구비서류를 작성하고 문화체육부에 허가 신청
- (1995년 3월 29일) 문화체육부 장관의 설립 허가
- (1995년 4월 1일) 법인 설립 등기를 마치고 재단법인 광주비엔날레 정식 출범
- (1995년 9월) 제1회 광주비엔날레 개최
- 이후 2년마다 개최하여 2024년에 30주년을 맞이함

■ 조직구성

- 현재는 광주시장 및 광주비엔날레 대표가 포함된 이사회와 추진조직인 사무처로 이루어져있으며 사무처의 직원은 약 40명임



자료: <https://www.gwangjubiennale.org/gb/foundation/organization.do>

[그림 3-11] 광주비엔날레 조직도(2025년 기준)

<표 3-15> 광주비엔날레 조직구성

구 분		주요 내용
이사회	이사장	광주광역시장
	대표이사	광주비엔날레 대표
	이사	지역전문가 및 외부전문가 총 8명으로 구성
예술총감독		선임
디자인총감독		선임
사무처		사무처장 하에 경영지원실, 전시1부, 전시2부, 마케팅교육부로 구성

자료: 광주비엔날레 홈페이지 재구성

■ 시사점

- 다루는 주제가 혁신적일 뿐 아니라 전시형식 및 제도에 있어서도 커미셔너 제도, 총감독 제도, 다수 큐레이터제도 등 실험적이고 모험적인 방식을 꾸준히 시도하였음
- 시간이 지날수록 지역의 호응을 이끌어내기 위해 전시관 밖으로 전시 장소를 확대하고 전시 개수 및 프로그램을 늘리고 있음
- 광주비엔날레 제1회·2회까지는 '전시기획실장'이 예술 총감독 역할을 대행하고 커미셔너들과 협력하는 형태로 진행하였음
 - 커미셔너 선정 기준: 전 세계 우수한 미술관 관장, 큐레이터, 미술사가 중 광주비엔날레의 창설 목적에 적극 동조하고 해당 국가 예술 작품에 깊은 이해와 역량을 가지고 있는 인물
 - 커미셔너 역할: 각 국가에 홍보활동 협조, 행사 기간 내 관람객 설명회 참여, 국제심포지엄 참여, 작품에 대한 예술론 집필, 도록 제작을 위한 자료 협조, 행사 종료 후 보고서 작성, 비엔날레 홍보용 영상 참여 등



- 제3회는 커미셔너 제도를 유지하면서 '전시 총감독'으로 명칭이 변경되었음
 - 커미셔너 선정기준: ①주제를 독자적 시각으로 해석하고 심화시킬 수 있는 인물, ②전시총감독의 권역별 전시 구상안을 위임받아 주제에 걸맞은 작가를 선정할 수 있는 인물, ③촉박한 일정을 감안하여 역량있는 작가를 신속하고 다양하게 섭외할 수 있는 경험이 풍부한 인물, ④시각예술의 시각적 정의와 전시연출에 큰 무리가 없어야 하는 난제를 해결할 수 있는 인물, ⑤특정 장르에 대한 편견이나 선호를 지양하고 풍부하고 다양한 전시공학적 개념을 바탕으로 전시연출을 실행할 수 있는 인물
- 제4회부터는 커미셔너 제도가 없이 '예술 총감독' 1인 체제로 변경하고 모든 권한을 주어 기획 및 실행 과정의 자율성과 결정권으로 최대한 집중시킴
- 제5회에서는 참여 관객 제도를 시행하였음
 - 참여 관객 제도: 작품을 기획하는 단계에 관객(일반관객/전문가집단/문화행동가 그룹)을 적극 개입하도록 하는 제도. 전시 시작 9개월 전 환경운동가, 사회학자, 예술행정가, 상인, 농사꾼, 어부 등 세계의 다양한 사람들 60명 모집하여 작가와 의견을 나누고 작품 제작 과정에 참여시킴
- 제7회에서는 처음으로 외국인 감독을 영입하였음. 또한, 전시 장소를 기존 전시관에서만 했던 것에서 대인시장까지로 넓혀 광주라는 지역성을 강조함
- 제8회에서는 '눈 예술상'을 통하여 광주비엔날레의 창설 정신과 주제에 부합하고 실험정신이 뛰어난 작가에게 중견작가상 및 신진작가상을 수여함
- 제9회에서는 아시아 지역을 기반으로 국제적 활동을 왕성하게 펼치고 있는 여성전시기획자 6명을 공동 감독체제로 하여 획기적인 변화를 꾀함
- 제11회에서는 지역 밀착형 과정 중심의 비엔날레를 내세우고 '파트너 정보 회의'로 광주국제교류센터, 무등현대미술관, 우제길미술관, 의재미술관, 한새봉두레, 조선대학교, 전남대학교 등 새롭게 형성된 지역파트너들을 참여시킴
- 제12회에서는 기존 단일 총감독제에서 벗어나 11명의 다수 큐레이터제를 시도하였음. 또한 해외 우수 미술기관들이 자국 신진작가를 비롯, 국내 작가와 함께 참여하는 전시를 기획하여 선보이는 '파빌리온' 프로젝트를 처음 시도하였고 이후 광주비엔날레의 한 축으로 자리잡음. 옛 전남도청 회의실·상무관, 국군광주병원 등이 전시장으로 활용됨
- 제13회에서는 코로나 속에서도 진행되었으며 아시아·아프리카 등 비서구 작가들의 참여를 늘림. 국립광주박물관, 양림동, 광주아시아문화전당, 광주극장 등으로 전시 장소를 확대함
- 제14회에서는 파빌리온을 비엔날레 기간 설치했다가 철거하는 방식이 아니라 베니스 비엔날레처럼 국가관을 상설화하는 것을 지향하겠다고 하며 새로운 비엔날레전시관이 완공되면 현 전시관을 파빌리온 상설관으로 활용하겠다는 계획을 발표함
 - 파빌리온 전시 비용은 해당 국가의 기관이 부담하고 광주비엔날레에서는 전시공간만 섭외해주는 방식이며, 파빌리온을 매개 삼아 국제사회에 광주를 알리고 교류하는 문화대사관으로서 사용하고자 함
- 많은 기업의 후원을 받고 있으며 후원 금액에 따른 등급제도를 설정하여 금액별로 개/폐막식 광고 사용권, 로고 노출권, 프로모션권, VIP 도슨트, 기업 홍보관 운영 등 다양한 혜택을 제공하고 있음

		프리미어 2억원 이상	골드 1억원 이상	실버 1억원 미만
휘장 사용권	로고 사용권	●	●	●
	명칭 사용권	●	●	
개/폐막식	동영상 광고 사용권	●		
	각종 로고 노출권 (개막식 무대, 계단등)	●	●	
광고 및 로고 노출권	홍보영상, 입장권	●		
	기자회견, 포토월	●	●	
	홍보대사 위촉식 등 각종 행사	●	●	
	옥외광고, (배너, 현수막, 전광판 등)	●	●	
	재단 운영 SNS 노출	●	●	
	각종 인쇄물(포스터, 리플릿, 가이드맵, 웹사이트 등)	●	●	●
프로모션권	팝업 스토어 운영권	●	●	
	홍보부스 운영권	●	●	
환대	입장권 제공	●	●	●
	스폰서 초청 전사관람 제공	●	●	●

자료: <https://www.gwangjubiennale.org/gb/index.do>

[그림 3-12] 광주비엔날레 후원혜택

- 평균 30만 명의 관람객을 꾸준히 유치하고 있고 40% 수준의 수익률을 보이며 명실상부한 국내 대표 비엔날레로 자리매김. 그럼에도 방향성 및 정체성에 대한 국내외 미술계의 평가가 극명하고 아쉬운 목소리가 일부 존재함
- 최근 5회의 비엔날레에서 약 13억 원의 수입이 발생한 것을 알 수 있고, 기타 수입 또한 약 8억 원의 수입이 발생하며 전체적으로 약 20억 원의 수입이 발생하는 것으로 파악됨

<표 3-16> 광주비엔날레 유료관람객 및 수입 현황

(단위 : 명, 백만원, %)

연도	총관람객	유료관람객	유료관람객 비율	입장권 수입	기타수입	수입합계
2010	327,981	294,290	89.7%	1,716	571	2,287
2012	228,438	196,300	85.9%	1,284	828	2,112
2014	176,447	148,716	84.3%	986	601	1,587
2016	408,805	177,457	43.4%	1,158	807	1,965
2018	320,057	226,171	70.7%	1,000	1,296	2,296
평균	292,345.6	208,586.8	74.8%	1,228.8	820.6	2,049.4

자료: 광주비엔날레전시관 건립사업 예비타당성조사 보고서, 한국조세재정연구원



(2) 부산비엔날레

■ 부산비엔날레 역사

- 1981년 부산청년비엔날레 행사로부터 시작되어 35세 미만의 젊은 작가들의 자발적인 의지로 탄생한 현대미술전이었으나, 운영상의 어려움으로 인해 단독 개최가 어려워지며 부산에서 진행하고 있는 국제조각심포지움과 바다미술제와 합쳐서 1998년에 '부산국제아트페스티벌(PICAF)'이라는 명칭으로 개최함. 그 후 2002년부터 제1회 부산비엔날레로 명칭을 변경하여 개최하였고, 5회차(2010년) 이후 '바다미술제'가 독립하여 홀수 해에 전시하며 격년제로 개최하고 있음
- 또한, 부산비엔날레로 명칭을 변경한 이후 규모가 점차 커지면서 행사 장소를 부산시립미술관에서 부산현대미술관으로 주제 전시장을 변경하였고, 부대 전시관은 원도심 일대 및 영도 등 다양한 야외공간을 유동적으로 활용하고 있음
 - 부산비엔날레를 위한 전용 전시관을 계획하였으나, 계획 단계에서 제2의 시립미술관으로 변경하여 총사업비 430억 원의 예산으로 지하 2층, 지상 4층의 연 면적 15,290㎡ 규모의 부산현대미술관을 건립함
- 부산비엔날레는 일반적인 미술 전시관과는 달리 폐공장, 기차역, 놀이공원 등 부산 지역의 특색을 살린 도시 곳곳을 전시장으로 활용한 것이 가장 특징적이며, 설치미술, 회화미술, 현대미술, 영상, 조각 등 다양한 분야를 통합하여 전시하고 있음



자료: <https://blog.naver.com/jademelodies/223239592808>



자료: <http://www.busanbiennale.org/BBOckr/>

[그림 3-13] 부산현대미술관 전경 및 2022 부산비엔날레 퍼포먼스

■ 프로그램

- 2022 부산비엔날레는 '아주', '여성 그리고 여성 노동자', '도시 생태계', '기술의 변화와 로컬리티'를 전시 관람의 4가지 향로로 제시하였고, 25개국에서 64개의 팀(80명)에서 239개의 작품을 선보임
- 퍼블릭 프로그램으로 아티스트 토크&렉처, 워크숍, 수어 도슨트 투어 등이 이루어져 있으며, 티켓 소지자에 한해 무료로 운영되고 있으며 수어 도슨트 투어의 경우 전시 기간 내 매월 둘째, 넷째 수요일만 진행되며 사전 접수를 통해 참여가 가능함
- 그 외에도 전시 개막 주간에 집중되었던 프로그램들을 전시 준비와 기간 내내 진행하여 주제에 대한 관심과 다양한 방식의 이해를 유도함

- 부산이라는 도시에 대한 탐구와 합동 스튜디오 이루어진 준비 프로그램은 전시 주제를 뒷받침하기 위한 사전 연구의 성격으로 진행되었고, 작가와 음악가의 협업으로 만들어진 뱃노래 프로젝트, 전시의 주요 이슈와 연관된 다양한 학술적 관점의 보급을 위한 온라인 저널도 3차례에 걸쳐 공개함
- 2023 바다미술제는 20개국에서 31개의 팀(43명)이 참여했고, 참여 작가는 모두 해안 지역 출신 또는 해안 지역 활동 작가들로 구성되어 바다와 해양 환경에 대한 이슈를 담은 작품을 조성하였고, 작품 운송 과정에서 발생하는 탄소 배출 등의 문제를 고려하여 부산 지역에서 수급한 재료로 제작하여 환경친화적 전시 구성을 위해 노력함

■ 시사점

- 영국의 국제 미술 잡지인 'Frieze'에 세계 10대 전시로 소개되었으며, 전시 외에도 이전 비엔날레 평가에서 받은 지적 사항을 반영하고, 체계적인 홍보전략을 수립하여 SNS 콘텐츠 및 인플루언서 활용을 통한 바이럴 마케팅 등 다각적인 방식으로 홍보를 진행하고 해외 언론 매체와의 활발한 교류를 가짐
- 다원화로 인해 거대 비평 담론 생성이 어려운 동시대 비엔날레의 문제와 더불어 관람객 편의성과 여러 곳에 설치된 전시 장소 간 접근성 문제는 향후 보완이 필요해보임
- 2022 부산비엔날레는 전국 최초로 문화체육관광부와 (재)예술경영지원센터가 시행하는 비엔날레 정부 평가에서 가장 높은 등급인 1등급을 받음
 - '23년도 이후 정부 지원을 희망하는 행사를 대상으로 예술성과 운영·경영, 성과·환류 총 3가지 지표로 서면 평가 및 현장실사를 진행하였고, 부산비엔날레는 예술성과 운영·경영 부문에서 높은 점수를 받아 1등급 평가를 받음
- 2022 부산비엔날레는 65일간의 여정에서 138,562명의 관람객이 방문했으며, 아트 포럼(Art Forum), 프리즈(Frieze), 비주츠 테초(Bijutsu techo), 아트넷 뉴스(Artnet News), 오쿨라(Ocula) 등 40여 회 이상 해외 언론과 전문지에도 소개되면서 부산비엔날레의 국제적 위상을 실감하였으며 국제행사로서의 역할을 충실히 수행했다는 평가를 받음
- 2023 바다미술제는 13만 여명의 관람객이 다녀갔으며, 매니페스토, 심포지엄과 아티스트 토크, 체험프로그램 등 전시 기간 내내 진행된 연계 프로그램 관객 참여 호응도 높고, 로컬에 밀착하여 안정적으로 정착된 전시라는 평가가 지배적임

(3) 전남국제수묵비엔날레

■ 역사

- 전통 문화예술을 부흥하고자 추진하는 여항 남도의 위상 재정립 프로젝트인 '남도문예르네상스'의 선도 사업으로서 현대미술 위주의 기존 비엔날레와 차별화하여 민족의 혼이 담긴 수묵화의 대중화·세계화를 통해 수묵의 중심지로서 여항 위상 제고 및 지역 경제를 활성화하여 여항 남도의 위상을 회복하고 지역발전의 동력으로 활용하고자 추진함
- 수묵의 정신과 예술적 전통 가치를 재발견·재창조하여 수묵에 대한 인식 변화와 대중화를 통해 수요층의 저변을 확대하여 미래 세대에게도 친숙한 문화콘텐츠로 육성하고, 한국 수묵의 미래상을



정립하여 세계로 확산하고 新한류 문화로 육성하고자 추진함

- 2016년 7월에 전남국제수묵비엔날레를 추진계획을 발표하고 2017년 7월 국제행사로 승인받았으며, 같은 해 8월에 전남 조직인 전남국제수묵비엔날레사무국을 공식 출범하여 1국 2부 6팀 총 17명의 공무원으로 구성되어 있으며, 행사 준비 및 운영과 관련된 업무 일체와 전시장 관리 등을 담당하고 있음



자료: <https://sumukbiennale.kr/sumuk/index.do>(원: 목포, 오 : 진도)

[그림 3-14] 2023전남국제수묵비엔날레

■ 프로그램

- 1회(2018년)에는 15개국에서 266명의 작가(국내 210, 해외 56)가 참여하여 293,335명의 관람객(내국인 277,579명, 외국인 15,756명)이 방문하였고, 2회(2021년)에는 24개국에서 239명의 작가가 참여하여 코로나19로 인해 온·오프라인 동시에 진행하고 409,763명(현장 104,668명, 온라인 305,095명)이 관람하였음. 3회(2023년)에는 19개국에서 190명의 작가가 참여하여 350여 점의 작품을 선보였고, 총 43만 명의 관람객이 방문함
 - 제2회 비엔날레에는 범도민 차원의 참여 분위기 조성을 위해 9개 시군 14개 전시관에서 동시에 개최하여 지역 연계성을 강화한 성과를 보임
 - 전국체전과 순천만국제정원박람회를 비롯한 전남도 내 행사들과 비슷한 시기에 집중하여 개최되면서 시너지 효과가 있는 것으로 나타남
- 수묵을 기본 개념으로 평면, 입체, 영상 등 다양한 작품을 전시한 것과 VR과 융합한 수묵 체험 공간 운영, 수묵 분야를 넘어서 미디어아트, 수묵 패션쇼, 도예, 현대미술 등 다양한 분야와 접목을 통해 전시 작품의 다양성을 도모함
- 전남국제수묵비엔날레 유료 입장권 소지자에 한하여 행사 기간 동안 전남도 내 18개 시·군에 위치한 대표적인 관광지과 박람회 및 비엔날레, 숙박시설, 음식점 등 총 97개소에 대해 10~100%의 할인율로 연계 할인 행사를 진행함
- 목포시와 진도군, 광주광역시 등 여러 지역에서 진행되는 행사로 인해 지역별로 셔틀버스를 운행하여 교통수단이 제한적인 관람객을 위해 편의를 제공함
 - 휴관일을 제외하고 1일에 4회 운행하였으나, 셔틀버스 이용률이 저조하여 주말에만 1일 4회 운영하는 것으로 변경하여 운행함



자료: <https://sumukbiennale.kr/sumuk/index.do>

[그림 3-15] 2023 전남국제수목비엔날레 전시 및 체험 프로그램

■ 시사점

- 1회(2018)에서는 전시와 퍼포먼스 등의 프로그램이 국제행사로는 빈약하며, 투자 예산 대비 관람객 수를 비롯하여 경제적 파급효과가 매우 미약하다는 평가와 함께 수목을 국제적으로 홍보하고 지역의 관광사업과도 연계하기 위해서는 지역의 '볼거리, 먹을거리, 살거리'가 기본으로 준비되었어야 한다는 평가가 일부 있었음
- 그러나 전남도에서 추진한 '전남을 빛낸 올해의 시책 TOP10'에서 창의성과 도정 발전 기여도, 노력도, 효과성, 파급효과, 도민(조직) 수혜 등을 1,2차를 거쳐 내·외부로 평가를 진행하였고 2018 국제수목비엔날레 개최가 최우수 시책으로 선정되었음
- 3회(2023)에서는 수목의 다변화와 국제화를 목표로 하여 기존의 수목화나 산수화에서 벗어나 조각, 설치미술, 미디어아트 등 다양성을 극대화하여 K-아트인 수목의 매력을 강조한 실험적인 작품들을 전시하여 미술계의 한류 유행을 일으키고자 하였음



3-4. 국외 비엔날레/트리엔날레 사례

(1) 에치고츠마리 아트 트리엔날레(ETAT, 대지예술제)

■ 지역특징 및 당면문제

- 면적: 760km², 도쿄 면적(622km²)의 1.2배 / 인구: 7만 명의 과소지역
- 자연환경: 11월 중순부터 다음 해 3월 중순까지 눈으로 덮이는 평균 적설 2.4m 폭설 지대, 오랜 시간에 걸쳐 형성된 사토야마(마을과 가까운 곳에 있으면서 인간 생활과 밀접한 산림)의 생활 문화가 남아있는 곳
- 당면문제: 고령화 가속과 지역소멸 위기에 처하며 발생하는 토지 공동화 빈집 문제, 사는 곳에 대한 자긍심과 애착이 줄어드는 할아버지·할머니들

■ 목적 및 기본컨셉

구분	주요내용
인간은 자연의 일부	- 에치고츠마리 지역은 예로부터 폭설로 인한 혹독한 환경에서 쌀 생산을 위해 토지를 경작. 지역주민들은 긴밀한 커뮤니티를 관리하며 인간과 자연의 불가분 관계에 어떻게 참여할지 탐구해옴. 이것이 '인간은 자연의 일부'라는 개념의 기원 - 에치고츠마리 지역개발은 사람들이 자연과 어떻게 관계를 맺을 수 있을지에 대한 모델을 제시하는 것을 목표로 함
예술작품을 길잡이 삼아 사토야마 풍경을 탐험하는 여행	- 약 200개 마을에 예술작품을 흩뿌리며, 현대 사회의 합리화 및 최적화와 대조되는 철저한 비효율성을 추구
세대, 지역을 초월한 협력	- 예술가들은 다른 이의 땅에 자신의 예술작품을 만들어야하기에 지역사회와 교류하는 것이 필수적 - 예술가들의 열정이 인정받으면서 지역 주민들이 협력자로서 예술작품 제작을 돕기 시작 - 대도시 젊은이들이 자원봉사자로 참여
기존 가치를 대체하는 가치 창출	- 빈집, 폐교 등을 활용하는 약 100개의 프로젝트를 통해 한때 버려졌던 공간들이 지역사회의 핵심 장소로 자리잡음 - 프로젝트는 지역사회의 통합을 이끌어냈고 예술작품의 기존 틀을 넘어 활용
독특한 허브 시설	- 폭설, 계단식 논, 토기 등 지역만의 독특한 특징이 세계적으로 인정받는 예술가 및 건축가의 작품에 나타남. 이는 에치고츠마리의 축소판으로 독특함과 매력을 충분히 강조함 - 일부 예술작품은 화장실, 공원, 터널, 숙박시설을 포함하여 제작되었음
생활의 예술	- '음식'이 예술의 가장 원초적인 표현이라 믿고 주목함
글로벌/로컬	- 지역에 결혼을 위해 온 아시아 국가의 많은 여성들이 살고 있음 - 해외예술가를 지역으로 초대하는 것으로부터 시작하여 해외문화기관 참여가 확대되는 등 국경을 넘는 새로운 교류와 협력이 발생하고 있음 - 지역 마을 사람들도 세계와 연결됨

자료 : 홈페이지 내용 재구성

■ 탄생과정

- (1994년) 일본정부의 '신니가타 창조계획(시정촌 합병)'에 대응하여 니가타현은 '에치고츠마리 아트네크리스 마스터플랜' 수립
 - 다른 지역은 건물을 짓는 방식을 택했으나 니가타현 담당공무원이 '아트를 통한 지역활성화'를 제안

- 에치고츠마리는 6개 시정촌인 토키마치, 가와니시, 마츠다이, 마츠노야마, 츠난마치, 나카사토로 분할되어있었는데 이 6개 지역을 아트로 연결함에 의견이 모아졌고, 이를 '에치고츠마리 아트네크리스 마스터플랜'이라 명명
- 니가타현이 고향인 '키타가와 프람'을 프로젝트의 책임으로 임명
- (1999년) 일본 정부는 인구감소 지역을 효율적으로 관리하기 위한 '신니가타 창조계획' 시작
 - 에치고츠마리 지역이 신니가타 창조계획 제1호로 지정. 초기 10년 동안 니가타현이 5억엔, 시정촌이 6억엔을 지원하여 시작. 이는 도로 정비 등 기반 시설을 위한 비용(HW)을 제외한 순수 예술제를 위한 비용(SW)
- 아트네크리스 마스터플랜은 매력발견사업, 스테이지 정비사업, 꽃길조성 사업으로 구성. 이 3개 사업의 결과를 3년마다 발표하는 자리가 에치고츠마리 아트 트리엔날레

에치고츠마리 아트네크리스 구상 (10년 장기프로젝트)		
매력발견사업	스테이지정비사업	꽃길조성사업
- 지역의 고유한 문화 및 매력을 발견하는 자원조사 - 제1회 에치고츠마리 아트 트리엔날레 시작 이전인 1998~1999년에 진행 - 심사위원은 지역주민이 아닌 외부인으로 하여 지역의 매력 발견 - 초기 자원조사를 잘한 것이 트리엔날레의 성공요인	- 유명 예술가 및 건축가의 참여로 지역별 교류거점시설 마련 - 6개 중 3곳만 성공: 현대미술관 '키나레'(도카마치), 설국농경문화촌센터 '농무대'(마츠다이), 숲의 학교 '쿄로로'(마츠노야마) - 위 거점을 중심으로 시각예술작가들 작품, 레스토랑, 숙박시설이 형성되고 사람들이 교류	- 할머니·할아버지가 잘할 수 있는 바느질, 담장만들기 등 시골의 기술을 활용한 작품들을 통해 지역주민을 참여시키도록 노력, 꽃이 그중 하나 - 유희공간 및 공원부지와 같은 사회기반시설 사업 활용
↘	↓	↙
에치고츠마리 아트 트리엔날레 (3년마다 개최)		

■ 일정 및 장소

- 에치고츠마리 아트 트리엔날레는 2000년에 시작하여 3년마다 진행, 2024년에 9회를 맞이하였으며 7월 13일부터 11월 10일까지 진행됨. 개최 장소는 니가타의 에치고츠마리 지역(토키마치, 가와니시, 마츠다이, 마츠노야마, 츠난마치, 나카사토 6개 지역)으로 매회 동일



자료: blog.naver.com/prominence_7/221333278631

[그림 3-16] 에치고츠마리 위치



■ 조직구성

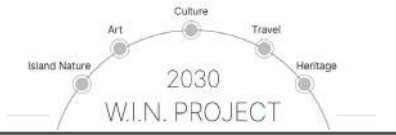
● 에치고츠마리 사토야마 협동조합 NPO법인

- 목 적: 에치고츠마리 아트 트리엔날레로 탄생한 예술작품 및 시설 운영, 축제가 없는 해에도 에치고츠마리 지역을 활성화하는 프로젝트로 전환하기 위해 설립. 행정이 할 수 없는 부분들 담당
- 설 립: 2008년 7월
- 직 원 수: 약 30명(2018년 12월 기준). 예술제 기간 동안에는 비상근 직원(스태프, 유료봉사자) 포함하여 400명까지 늘어남
- 최고이사: 키타가와 프람
- 부 회 장: Takashima Kohey(Oisix ra daichi Inc. 대표이사 CEO),
Watanuki Fumito(Artnet Kawanishi 대표)
- 역 할: 에치고츠마리 아트 트리엔날레 운영, 상설작품 관리, 가이드투어, 전시 등 프로그램 기획·운영, 숙박 및 레스토랑 운영, 마츠다이 타나다 은행 운영, 서포터 운영(초기 에치고츠마리 아트 트리엔날레의 주요 방문객 및 애정을 가진 사람들 중심으로 2014년부터 공식 서포터로 협력하도록 함 - IT회사 이사회 멤버, 기업가, 언론인, 건축가, 인플루언서 등)

〈표 3-17〉 ETAT 조직구성

역할구분	주체구분	이름
정부 지원(주최)	지자체	도카마치시, 츠난마치
	총괄프로듀서	후쿠다케 소이치로(재단법인 나오시마 후쿠다케미술관 재단 이사장)
예술 총감독	총괄디렉터	키타가와 프람
운영	NPO법인	에치고츠마리 사토야마 협동조합
운영 및 관리	자원봉사단	작은뱀 봉사단 (고헤비부대)

자료 : 홈페이지 내용 재구성



〈표 3-18〉 ETAT 개최요약

	2000년(1회)	2003년(2회)	2006년(3회)	2009년(4회)	2012년(5회)	2015년(6회)	2018년(7회)	2022년(8회)
기간	7월20일~9월10일	7월20일~9월7일	7월23일~9월10일	7월26일~9월13일	7월29일~9월17일	7월26일~9월13일	7월29일~9월17일	4월29일~11월13일
주최	실행위원회	실행위원회	실행위원회	실행위원회	실행위원회	실행위원회	실행위원회	실행위원회·NPO법인
명예위원장	-	-	이즈미다 히로히코 (니가타현 지사)	이즈미다 히로히코 (니가타현 지사)	이즈미다 히로히코 (니가타현 지사)	이즈미다 히로히코 (니가타현 지사)	하나즈미 히데요 (니가타현 지사)	하나즈미 히데요 (니가타현 지사)
위원장	혼다 긴지로 (도카마치 시장)	타키자와 신이치 (도카마치 시장)	다구치 나오토 (도카마치 시장)	세키구치 요시후미 (도카마치 시장)	세키구치 요시후미 (도카마치 시장)	세키구치 요시후미 (도카마치 시장)	세키구치 요시후미 (도카마치 시장)	세키구치 요시후미 (도카마치 시장)
부위원장	-	-	-	고바야시 미키오 (츠난마치 시장)	카미무라 겐지 (츠난마치 시장)	카미무라 겐지 (츠난마치 시장)	구와바라 하루카 (츠난마치 시장)	구와바라 하루카 (츠난마치 시장)
총감독	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람	키타가와 프람
총괄프로듀서	-	-	-	후쿠타케 소이치로	후쿠다케 소이치로	후쿠다케 소이치로	후쿠다케 소이치로	후쿠다케 소이치로
어드바이저	(아트 어드바이저) 5	(아트 어드바이저) 3	(아트 어드바이저) 7	(아트 어드바이저) 6	(아트 어드바이저) 2	(네트워크 어드바이저) 1	-	-
감독	꽃꽃이 담당1, 도자기 담당1, 미술품 담당1, 폐가 담당1	꽃꽃이 담당1, 도자기 담당2, 미술품 담당1, 폐가 담당1	꽃꽃이 담당1, 도자기 담당1, 미술품 담당1, 폐가 담당1	-	(크리에이티브감독) 사토 타쿠 그래픽 디자이너	(크리에이티브감독) 사토 타쿠	(크리에이티브감독) 사토 타쿠	(크리에이티브감독) 사토 타쿠
공식서포터	-	-	-	-	-	(개인) 8	(리더) 1	(리더) 1
참여예술가	32개국 138 단체 및 개인	23개국 157 단체 및 개인	40개국 225 단체 및 개인	40개국 350 단체 및 개인	44개국 310 단체 및 개인	35개국 363 단체 및 개인	44개국 363 단체 및 개인	38개국 263 단체 및 개인
작품수	153	220 (상설작품 67 포함)	334 (상설작품 131 포함)	365 (상설작품 149 포함)	367 (상설작품 189 포함)	378 (상설작품 182 포함)	379 (상설작품 210 포함)	333 (상설작품 210 포함)
개최마을수	28	38	67	92	102	110	102	109
방문자수	162,000	206,100	348,997	375,311	488,848	510,690	548,380	574,138
등록된 봉사단 수	800	711	930	350	1,246	2,270	2,742	487
특이사항	-	-	-	에치고츠마리 사토야마 협동조합 NPO법인(2008) 총괄프로듀서 추가	크리에이티브 감독 추가	공식서포터 시작	-	코로나로 2021년 대신 2022년 개최. 관람객 분산을 위해 기간을 넓게 조정

자료 : 홈페이지 내용 재구성



■ 성공요인

① 예술제의 퀄리티

● 작품의 퀄리티

- 제임스터렐, 크리스티앙 불탄스키, 쿠사마 야요이 등 세계적 작가들과 MVRDV, 안도 타다오 같은 세계적인 건축가의 참여로 만들어진 작품
- 3곳의 거점을 중심으로 분포된 예술 작품은 지역의 자원을 활용하여 창작되었으며 지역의 이야기를 담고 있음. 논과 밭, 생활공간, 폐교, 빈집, 댐·터널·선로 등 사회기반시설, 농지, 택지, 지형 등 다양한 장소를 활용하였으며 작품을 보기 위해 예술제를 찾을 정도의 상징성(랜드마킹) 있음
- 예술작품 선정 방식은 작가 초대 또는 공모 방식. 초대하는 경우는 특정장소에 대해 작가를 지정하는 방식이며, 작가를 공모하는 경우는 특정장소에 대해 공모를 받기도 하고 작가가 장소 및 작품을 제안하기도 함. 작품에 지출된 비용은 절대 공개하지 않는 것이 원칙임
- 작품은 예술제가 끝난 후에 철거하는 기획전시작품과 예술제가 끝난 후에도 남겨두는 상설전시작품으로 구분되며 상설전시작품은 관리의 책임 및 비용이 수반되기 때문에 주민 의견이 중요하게 작용

〈표 3-19〉 작품의 퀄리티(주요 예술작품)







사진	주요 내용
	<p>숲의 학교 '쿄로로' 마츠노야마 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 폭설 지역인 마츠노야마 지역에 자연과학에 초점을 맞춘 교육 및 훈련 센터로 지어짐 - 겨울에는 눈 밑에 완전히 묻혀 잠기며 2,000톤의 두꺼운 눈의 무게를 견딜 수 있음 - 방문객들이 마츠노야마의 자연과 문화를 진정으로 경험할 수 있는 다양한 프로그램과 이벤트 제공 <p style="text-align: right;">거점</p>
	<p>집의 기억(家の記憶) 마츠노야마 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 에치고츠마리에 2주간 머무는 동안 빈집 내부를 바닥부터 천장까지 검은 실타래로 채움 - 현지 마을 주민들로부터 수집한 '사용하지는 않지만 버릴 수 없는 물건들(오래된 가구, 옷, 책 등)'을 거미줄로 엮음
	<p>최후의 교실(最後の教室) 마츠노야마 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공식 개장 전 마을 주민들을 위해 열린 주민설명회에 많은 노인 주민들이 참석 - 주민들에게 학창 시절과 관련된 물품을 가져다 달라는 요청하였음
	<p>마츠다이 농무대(まつだい「農舞台」 field museum) 마츠다이 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 네덜란드의 건축가 그룹 MVRDV가 설계한 거점 시설 - 마츠다이 농무대로부터 산정의 마츠다이성까지 약 2km의 사토야마에 약 40점의 작품이 점재하고 있어, 이 지역 전체를 '마츠다이 「농무대」 필드 뮤지엄'이라 부름 <p style="text-align: right;">거점</p>

사진	주요 내용
	<p>탈피하는집(脱皮する家) 마츠다이 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 집 전체를 조각하여 그 안에 들어 있던 공간을 넓히고 빈집을 털어 예술로 재탄생 - 기획부터 완성까지 2년 반이 걸렸고 예술가들은 160일 넘게 머물렀음 - 끊임없이 변화하는 도시와 달리 변하지 않은 것에 감사하는 집
	<p>누나가와 캠퍼스(奴奈川キャンパス) 마츠다이 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2014년 3월에 폐교한 누나가와 초등학교를 다양한 창작 활동, 이벤트, 워크숍을 통해 삶의 지혜를 배울 수 있는 기회를 제공하는 플랫폼으로서 누구나 참여하고 싶은 개방형 캠퍼스 학교로 변모 - 참여 작가들의 작품을 학교 건물 안팎에서 전시 - 식당 공간인 옛 학교 매점에서는 지역 별미를 활용한 식사 제공
	<p>마츠다이 향토자료관(まつだい郷土資料館) 마츠다이 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 겨울철 폭설이 내리는 지역의 전형적인 구조를 대표하는 약 140년 된 '게야키 민카(느티나무로 만든 일본 전통 가옥)'를 개조 - 마츠다이의 생활 방식에 대한 도구와 문서를 전시(마츠오 신사(국보)에 관한 문서, 계단식 논 이미지, 이 지역의 생활 방식에 독특한 도구와 장비 등)
	<p>이리아&에미리아 키바코프 계단식 밭(棚田) 마츠다이 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시, 풍경, 조각을 결합한 작품 - 시는 전통 농업을 묘사하고 있으며, 맞은편 강둑에는 전통 쌀을 활용한 농부들의 조각품이 놓여 있음 - 텍스트와 조각이 하나의 그림을 이루는 것처럼 보임
	<p>빛의 터널(키요츠험곡 Tunnel of Light) 나카사토 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 에치고츠마리의 대표적인 명소 중 하나 - 총길이가 750m에 달하는 터널은 외부와 단절됨을 비유
	<p>사토야마 현대미술관 [키나레](越後妻有里山現代美術館) 토카마치 지역 거점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2024년에는 신작을 포함한 16개의 작품이 상설되며 뮤지엄숍도 병설 - 미술관 시설 자체가 공간적 매력을 갖는 것, 그리고 스스로 집객력을 낳는 건축적 특성을 갖는 것을 목표로 함 - 건축 자체가 자연을 포괄한 것으로 자연의 한 특징으로서 '연못'을 선택
	<p>카사그랑데 & 린타라 건축사무소, 포초무킨(ポチ ヲムキン) 토카마치 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 현대인은 기술 세계에서 인간 존재의 지속 가능한 해결책에 필요한 도구를 가지고 있으며 세계를 파괴하기 위한 도구도 가짐 - 포초무킨은 현대인과 자연의 연결고리를 생각하기 위해 탈공업화의 사원인 아크로 폴리스를 나타냄



사진	주요 내용
	<p>제임스터널의 빛의 관(光の館) 토카마치 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지붕 천장이 열리며 일몰 후 서서히 변하는 하늘빛을 바라볼 수 있음. 하늘을 통해 빛의 변화를 실감케 함 - 목욕탕, 침실 등 곳곳에 특별한 조명으로 인한 빛이 만들어져, 환상적인 감각 체험가능
	<p>하치&다시마세이조의 그림책과나무미술관 토카마치 지역</p> <ul style="list-style-type: none"> - 폐교된 사나다 초등학교 공간 - 마지막 학생이었던 3명의 학생들을 주요 주제로 함

자료 : 홈페이지 내용 재구성

● **음식의 퀄리티**

- 지역에서 전해오는 조리법으로 야채 중심의 몸에 좋은 지역 식자재를 사용하여 정갈하고 맛깔스럽게, 다양한 색상의 모습으로 일상생활의 기본적인 음식을 예술로 승화
- 지역마다 접할 수 있는 음식의 유형이 중복되지 않음

● **식사와 숙박 연계**

- 예술제 구성 시 식사와 숙박까지 연계 계획하였으며 정보가 홈페이지를 통해 잘 제공되어있음
- 먹거리와 숙소가 예술제 안에서 함께 해결되어 방문객들의 체류 기간을 늘림



자료: <https://www.echigo-tsumari.jp>

[그림 3-17] 음식 및 숙박의 퀄리티

② 봉사자 및 지역주민의 참여

● 작은뱀 봉사단

- ‘작은뱀 봉사단’은 누구의 보호나 감독하에서 실시되지 않으며, 목표나 규칙 또는 리더가 존재하는 조직도 아님. 멤버는 유동적이며 중학생부터 80대까지 폭넓은 세대의 사람들이 일본 전국에서 모임. 전문 분야는 미술 및 건축뿐 아니라 경제, 사회, 복지, 어학 등을 배우는 학생, 주부, 직장인, 작가, 스태프의 가족, 외국인 등 다양한 사람들 참여
- 매회 대지예술제 시작 전 모집하며 자격은 ‘에치고츠마리에서 활동해보고 싶은 사람’, ‘사람들과 만나는 것을 좋아하는 사람’, ‘손으로 만드는 것을 좋아하는 사람’, ‘취미와 특기를 살리고 싶은 사람’ 등
- 작은뱀 봉사단이 하는 일은 작품관리, 작품제작, 손님안내, 눈치우기, 농사일, 일손돕기 등 대지예술제와 관련된 모든 활동을 지원하고 에치고츠마리 활동 속에서 각자가 하고 싶은 것과 살리고 싶은 것을 찾아 스스로 지역 주민과 함께 활동함. 대지예술제가 열리는 기간동안에는 폐교를 활동해 숙박시설로 만든 ‘산소 하우스’ 에서 공동생활을 함
- 작은뱀 봉사단 내에서 발전된 것은 가이드로, 가이드팀이라 불릴 정도의 단체가 결성됨. 공무원 퇴직자, 음식점 경영자, 직장인, 초등학교 미술교사 등 다양하며 금요일 저녁에 에치고츠마리에 도착해 토요일 가이드하고 일요일 밤에 집으로 돌아가는 방식으로 활동



자료: <https://www.echigo-tsumari.jp>

[그림 3-18] 작은뱀 봉사단

● 마츠다이 계단식 논 은행

- 인구감소와 고령화로 인해 소유주를 상실한 에치고마츠다이의 계단식 논을 개인과 기업의 지원을 받아 경작·유지하고 개인 투자자들에게 지역 특산물인 쌀을 배송하는 ‘마츠다이 계단식 논 은행’ 제도를 운영하여 지역의 공간 재생



자료: <https://www.echigo-tsumari.jp>

[그림 3-19] 마츠다이 계단식 논 은행

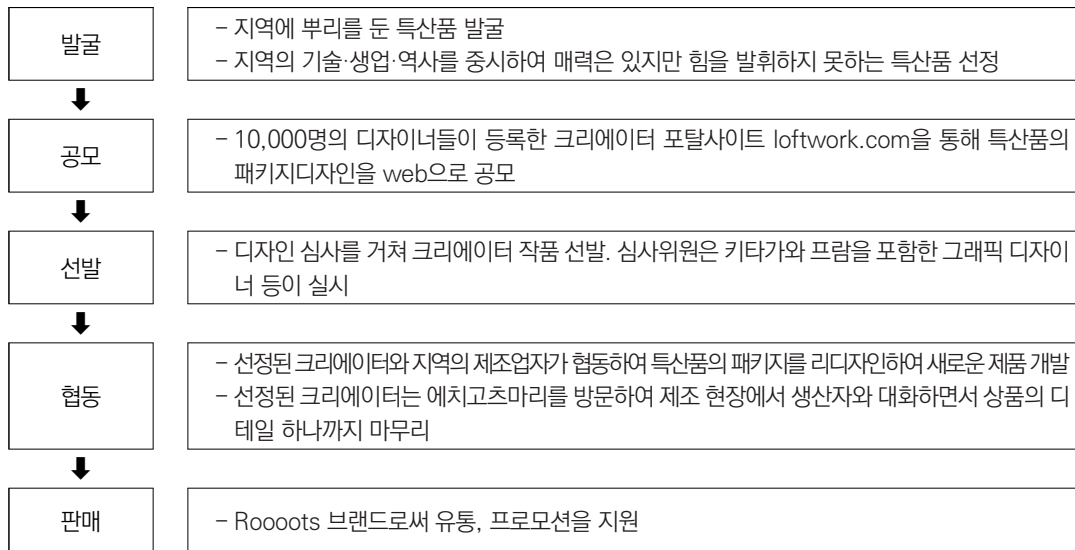
● **주민설명회 등 주민 참여를 이끌어내기 위한 소통의 노력**

- 대부분의 토지가 개인사유지이기 때문에 작품을 설치하기 위해서는 주민 한명 한명 설득의 과정이 필요하였음
- 주민들에게 컨셉을 설명하고, 취급 방법을 이해시키기 위해 일일이 찾아감. 주민설명회를 통해 ‘이 마을에 이 작가와 함께하고 싶다.’ 고 이야기하고 지정된 작가들은 작품에 대해 설명함. 주민들도 ‘이것이 폭설에 견딜 수 있을까?’, ‘표현이 마음에 들지 않는다.’ 등 목소리를 내는 등 서로 대화를 통해 의견을 나누고 결정함
- 주민들의 역할을 분담하여 작품 제작에 참여하는 사람, 작가의 식사를 도와주는 사람, 손님들에게 작품을 설명하는 사람, 작품의 부서진 부위를 고치는 전문가 등으로 나눔
- 가장 참여율이 높은 층은 65세 이상의 고령자, 주부 및 초등학교생들도 참여

③ **디자인으로 전하는 특산품**

● **특산품 리디자인 프로젝트 ‘Rooots’**

- 제4회 트리엔날레부터 지역특산품과 디자이너를 매칭시켜 특산품의 질을 업그레이드하는 아트에 의한 지역협동 프로젝트 ‘Rooots’ 시작
- 발굴, 공모, 선발, 협동, 판매의 과정을 거쳐 탄생한 특산품은 술, 막걸리, 쌀, 소바, 과자, 카스테라, 카레, 도트백, 엽서, 보자기 등으로 다양
- Rooots 상품은 최대 20배의 매상을 기록하였으며 지역 산업진흥 측면에서 고용이 증가하고 젊은 사람들이 지역에서 살 수 있다는 희망을 갖게 함. 에치고츠마리 온라인숍 관련 점포의 매상은 약 1억 엔 이상으로 경제효과에 크게 공헌



[그림 3-20] 특산품 리디자인 프로젝트 'Roooots'의 과정



자료: www.echigo-tsumari.jp

[그림 3-21] ETAT 온라인숍 판매 상품

■ 시사점

- ETAT는 2000년부터 3년에 한 번씩 여름(7~9월)에 약 50일 정도 진행, 에치고츠마리 지역 전역에 약 300점 이상의 작품을 설치
 - 2022년에는 38개 국가의 단체 및 개인으로 이루어진 262명의 예술가가 참가하였음
 - 2012년부터 개최 마을 수가 100개 이상으로 지속적으로 유지되고 있고, 방문객 수도 약 500,000명 이상으로 유지 및 증가추세에 있음
- 일회성 작품뿐만 아니라 지역적 특색을 반영한 영구 건축물과 상설전시작품을 통해 행사기간 외에도 관람객이 올 수 있도록 관광자원화
 - ETAT가 열리지 않는 해에는 눈으로 만든 예술 전시 등과 같은 계절 맞춤형 프로그램을 즐길 수 있으며, 다양한 지역 축제와 민속 행사 등이 연중 계속해서 열림
- 정부의 보조금은 회를 거듭할수록 줄어들기 때문에 안정적인 운영을 위한 수익 및 재원구조를 만들



- 민간 및 기업 후원을 상시 모집하여 트리엔날레를 운영함(기부금 면세처리)
 - 작품 관람을 위한 패스포트를 얼리버드와 정가로 성인 기준 각각 3,500엔, 4,500엔(약 3만원, 4만원)에 판매함(2022년 기준)
 - 티셔츠·모자·여권 케이스 등 예술제 공식 굿즈, 특산품 리디자인 프로젝트를 통해 패키지 디자인을 적용한 지역특산품, 마츠다이 타나나 은행에서 만들어진 쌀, 예술가들과 콜라보한 상품, 예술제 가이드 북 및 기록집 등을 온·오프라인으로 판매함
 - ‘고향세’라는 후원제도를 도입하여 대규모의 예산이 투입되는 프로젝트에 실질적인 도움을 주고 있음. 에치고초마리 지역을 고향으로 둔 도시인들이 ‘고향세’를 통해 예술제를 후원할 수 있고, 후원금으로 프로젝트를 진행함
- **주민들의 참여유도, 지역주민들의 경제 활동이 이루어지면서 지속가능한 사업으로 이루어짐**
 - 초기 2,000회에 걸친 주민설명회를 통해 주민 및 공무원의 신뢰 확보
 - 초기부터 지역주민들이 자발적으로 구성하여 운영될 수 있도록 봉사하는 봉사단체 ‘작은뱀 봉사단’ 운영
 - 3년간 유지되는 회원제인 ‘팬클럽제도’를 만들어서 회원금 납부 시 예술제 티켓과 회원증을 제공하고 지속적으로 관련 정보와 지역 특산물을 제공하여 지역주민과 외부인이 참여할 수 있도록 유도함
 - ‘이에(家)프로젝트’로 전통민가를 복원하고 지역의 농수산물을 활용한 간단한 음식을 지역주민들이 직접 현지 전통 조리법으로 만들고 판매함으로써 지속적인 경제 활동이 이루어지도록 함(우부스나의 집)
 - **2008년(제4회 예술제 준비과정)에는 행정에서 할 수 없는 역할을 해나가기 위한 민간 NPO법인을 설립, 조직 체계화 및 인력 확대**
 - **에치고초마리가 지향하는 철학인 ‘비효율성’에 따라 작품을 에치고초마리 전역에 산재시켜놓음으로써 관광객으로 하여금 한 번에 다 보겠다는 생각 자체를 못하게 하여 오래 머무르고 재방문하도록 유도**
 - **예술제에 매회 투입되는 약 30억 원의 예산 중 지자체에서 일부 운영비만 부담하고 나머지는 NPO법인에서 수익사업을 부대적으로 실시하여 운용하며, 50억 엔(약 502억)의 경제적 효과 창출**

(2) 세토우치 트리엔날레(Setouchi Triennale, 바다예술제)

■ 지역특징 및 당면문제

- 면적: 23,293km² (세토우치는 일본 시코쿠, 혼슈, 큐슈 등 3개의 큰 섬으로 둘러싸여있는 일본 최대의 내해)
- 자연환경: 3천여 개의 섬이 존재하며 1934년 일본 최초로 지정된 '세토나이카이 국립공원' 위치. '일본의 지중해'라 불릴 정도로 아름다운 해안 경관을 간직하며 수산자원의 세계적인 보고
- 당면문제: 경제발전으로 인한 심각한 환경오염, 인구 감소와 고령화가 심각(매년 인구가 17% 이상 급격히 감소, 65세 이상 인구가 35%)

■ 목적 및 기본컨셉

- 단순히 유명 아티스트의 작품을 전시하는 것이 아니라 아름다운 해양자원과 인간이 함께 공존해 온 세토우치의 섬들이 활력을 되찾고 '희망의 바다'가 되는 것을 목표로 함
- 기후변화와 산업화로 손상된 해안 지역을 예술로 되살리자는 '바다의 복원' 지향
 - 바다의 복원: 예술과 결합된 건축물 조성, 지역 고유의 민속 및 과거의 가치 제고, 고령자들이 대부분인 섬 주민들의 활력 증진, 예술제에 참여하는 세계인과의 교류, 세계의 예술성과 지혜를 한 장소로 모으는 기회 창출, 지역의 미래를 형성할 어린이 및 청소년이 예술제에 대해 배우고 사람들과 협업하면서 예술제를 만드는 과정을 공유하고 관계 구축, 섬 간 교류와 독립적 활동을 자극하여 세토 내해 활성화를 위한 새로운 기회 및 지속적 활동 창출
- '바다', 그리고 '섬에서 살고 있는 주민들'에 초점을 맞춤



[그림 3-22] 세토우치 트리엔날레 포스터에서 드러나는 컨셉

■ 탄생과정

- (1987년) 일본 후쿠타케 미술관 재단법인의 이사장인 후쿠타케 소이치로가 산업폐기물 처리지였던 세토 내해의 나오시마섬을 현대 예술의 성지로 만들거자 '나오시마 아트 프로젝트'를 계획



- 일본의 건축가 안도 다다오가 프로젝트에 참여하여 베네세 미술관, 안도 타다오 미술관, 지추미술관 등을 건립
- (2003년) 소이치로가 에치고츠마리 아트 트리엔날레 방문, 기타가와 프람과 조우
- (2004년) 가가와현청 젊은 공무원들이 '아트 아일랜드 트리엔날레'를 개최할 것을 지사에게 제언
- (2005년) '나오시마 후쿠다케 미술관 재단', '국토교통성 시코쿠 지방정비국', '가가와현'이 공동으로 '세토우치 아트 네트워크의 가능성'이라는 공공심포지엄을 개최하면서 예술제 탄생이 움트게됨
- (2007년) '섬과 예술'이라는 테마로 세토우치 트리엔날레를 개최하기로 구상하고 실행위원회 조직. 소이치로가 실행위원회에서 종합프로듀서를 맡게 됨
- (2008년) 참여작가들을 공모로 모집, 작품 설치를 위한 현장 탐방 실시, 민간조직 '100만인 러브레터 추진협의회'를 설립하여 가가와현의 매력 재발견
- (2009년) 섬 주민들을 만나 설명회 개최, 자원봉사단인 '작은새우단' 발족
- (2010년) 3년 후인 2010년 제1회 세토우치 트리엔날레 개최
 - 가가와 체재형 관광추진협의회 구성: 매력적인 숙박시설 정비, '바다·도시·마을'을 연결하는 관광 콘셉트 개발, 교통 및 이동의 편리성 확보, 관광안내 및 정보제공, 외국인 인바운드 대책 등 마련

■ 일정 및 장소

● 일정

- 2010년(1회), 2013년(2회), 2016년(3회), 2019년(4회), 2022년(5회) 개최
- 2025년(6회) 예정: [봄] 4월18일~5월25일, [여름] 8월1일~8월31일, [가을] 10월3일~11월9일

● 장소

- 세토우치 내해(2025년은 17개 섬 및 해안 지역까지 확대)

〈표 3-20〉 세토우치 내해 섬 특징 및 예술제 포인트

구분	개최장소	인구(명)	면적(km ²)	섬의 특징과 예술제 포인트
3계절 모두	나오시마	2,900	7.81	- 전세계 현대 미술 애호가들의 성지 - 안도타다오의 베네세하우스, 지중미술관, 나오시마 신미술관('25년 개관예정) - 여성만으로 구성된 인형극장인 나오시마 온나 분라쿠 - 전통적 거리 풍경을 보존한 훈무라 지구(주택 개조 카페 및 레스토랑)
	테시마	700	14.5	- 풍부한 샘물과 비옥한 토양이 있는 평화로운 섬 - '카라토의 샘물'과 예술제를 계기로 재생된 '계단식 논', 테시마 미술관 - 매월 '섬 탄생회'를 열어 그달에 생일을 맞이한 섬 주민 생일파티 - 산업폐기물 불법투기 사건으로 환경오염과 풍문 피해를 입은 역사
	메기지마	100	2.62	- '오테'라 불리는 돌담과 오니가시마 전설의 섬 - 강풍으로부터 가옥을 지키기 위해 만들어진 '오테'(3~4m 높이 돌담) - 모모타로의 전설이 접목된 도깨비동굴 - 스미요시 신사 축제(2년마다 열리는 전통 축제)

구분	개최장소	인구(명)	면적(km ²)	섬의 특징과 예술제 포인트
	오기지마	160	1.34	<ul style="list-style-type: none"> - 오무스비산 급경사면에 골목과 비탈길이 뒤엉킨 미로 같은 마을 섬 - 약 1,000만 송이의 수선화, 오기지마등대(일본 등대 50선) - 예술제를 계기로 이주자가 늘어나 휴교했던 초·중학교가 다시 개교하고 새로운 커뮤니티 형성
	쇼도시마	26,000	153.26	<ul style="list-style-type: none"> - 세토우치를 대표하는 관광 섬. 예술제 개최장소 중 가장 큰 섬 - 야카타자키 석양 언덕(일본 석양 100선), 수타 소면(일본 3대 소면의 산지), 츠쿠다니나 참기름, 석재 등 특산물, 간장 양조 기술 - 100년 전 일본에서 처음 올리브 재배에 성공한 '올리브섬' - '농촌 가부키' 정기적 공연, 벌레를 쫓아내는 '무시오쿠리' 행사
	오시마	-	0.62	<ul style="list-style-type: none"> - 한센병의 역사를 배우고, 미래로 나아가는 섬 - 국립 한센요양소가 입지해 입소자들의 일상생활 개호·요양 지원 및 한센병 계몽활동 - '모표(墓標)의 소나무'에 뒤덮인 소나무 숲, 사회교류회관 내 카페 시요루
	이누지마	30	0.54	<ul style="list-style-type: none"> - 근대 유구와 함께 걸어온 역사와 자연환경 - 6개의 섬으로 이루어진 이누지마 제도 중 유일한 유인도 - 근대화 산업 유산인 제련소 터, 이누지마 '집 프로젝트' - 웅크린 개 모양을 닮은 거석 '이누이시사마'(화강암)
	다카마초항(거점항)	420,000	-	<ul style="list-style-type: none"> - 세토우치와 세계가 만나는 예술제의 거점항 - 예술제의 장소들과 직접 연결되며 가장 많이 이용되는 항구 - 1만 명 수용가능한 '카가와 현립 아레나' 대학 캠퍼스('25년 설립예정) - 세계적인 5성급 호텔 '만다린 오리엔탈 호텔' 개업('27년)
	우노항	55,000	-	<ul style="list-style-type: none"> - 혼슈와 세토우치 각 섬을 연결하는 체류 거점(베이스캠프) - 혼슈에서 각 섬으로 가는 관문이자 세토 내해 해상 교통 중요 거점 - 조선업을 중심으로 제련업, 제염업 등이 발전한 '체조의 마을' - 굴, 자색고구마, 김, 도미 등이 특산물
봄	세토오하시대교 주변	500 이상	-	<ul style="list-style-type: none"> - 웅장한 세토 대교와 육로로 연결된 섬들이 있는 지역 - 세이지마에는 다이시이치와 가을 축제(후나토교) 등의 지역행사가 계속, 그물잡이가 명물 - 사미지마는 캐수욕장 백선(환경성)에 선정된 사미 해수욕장으로 유명 - 오고지 지역은 농업이 활발하여 오고시 굴 및 레몬 등이 재배
여름	시도·초다	47,000	-	<ul style="list-style-type: none"> - 3곳의 사찰, '초다의 솔밭'이 있는 역사와 문화의 도시 - 시코쿠 순례 제86번 찰소 시도지 사찰, 히라가 겐나이 기념관 - 1km에 이르는 백사청송의 경승지 '초다의 솔밭'(일본 둔치 100선)
	히케타	28,000	-	<ul style="list-style-type: none"> - 순풍을 기다리는 항구로 번성했던 옛 거리, 일본 제일의 장갑 산업 도시 - 사누키 삼백(에도시대 이후에 사누키국에서 활발히 생산된 백색의 특산물 3가지)을 비롯한 짐을 운반하는 육상·해상 교통의 거점 - 일본 제일의 생산량을 자랑했던 장갑 산업에 주목, 과거의 영화를 연상시키는 상가와 마치야(상업시설과 주거시설이 일체화된 일본 전통 건물)가 남아있는 히케타의 옛 거리



구분	개최장소	인구(명)	면적(km ²)	섬의 특징과 예술제 포인트
가을	훈지마	250	6.74	<ul style="list-style-type: none"> - 시와쿠 수군의 본거지로서 번성했던 옛 거리, 조선 기술과 문화를 전해주는 섬 - 뛰어난 조타·조선 기술을 가진 시와쿠 뱃사람들은 후에 신사, 절, 궁을 짓는 목수 및 집을 짓는 목수로 활약하여 시와쿠 목수로 유명 - 고문서를 보관하고 있는 시와쿠 근번호, 오래된 사찰과 카사시마 중요 전통적 건조물 보존지구
	다카미시마	-	2.35	<ul style="list-style-type: none"> - 과거 제중국 재배로 번성한, 경사면에 돌담 집들이 늘어서 있는 섬 - 제중국(흰색 꽃) 생산의 역사가 있는 곳 - 한 사람당 두 개의 무덤을 만드는 제도였던 양묘제 묘
	아와시마	150	3.67	<ul style="list-style-type: none"> - 일본 최초 선원 양성학교가 있던 곳, 스쿠루 모양에 사주(砂州)로 연결된 섬 - 메이지시대 설립되어 1987년에 폐교한 일본 최초의 선원학교 - 3개의 섬이 스쿠루 모양에 사주로 연결된 특징적 형태 - '모모테 마츠리' 3월 개최, 바다 반딧불이로 환상적인 경관
	이부키지마	600	1.05	<ul style="list-style-type: none"> - 멸치 가공장으로 둘러싸인 예술제 서쪽 끝에 있는 섬 - 사누키 우동의 육수로 친숙한 멸치 '이부키 이리코'의 생산지 - 일본에서 유일하게 남아있는 헤이안시대 교토 말투
	우타즈	18,000	8.1	<ul style="list-style-type: none"> - 신구문화와 경관이 빛어낸 일본에서 가장 작은 현의 가장 작은 마을 - 약 300년 전부터 전해 내려오는 전통방식인 입빈식 소금 제조로 일본 '소금 마을'로 번창, 입빈식 염전 복원하여 소금 제조중 - 신사 1곳, 사찰 9곳과 옛 일본 가옥 '마치야'



■ 조직구성

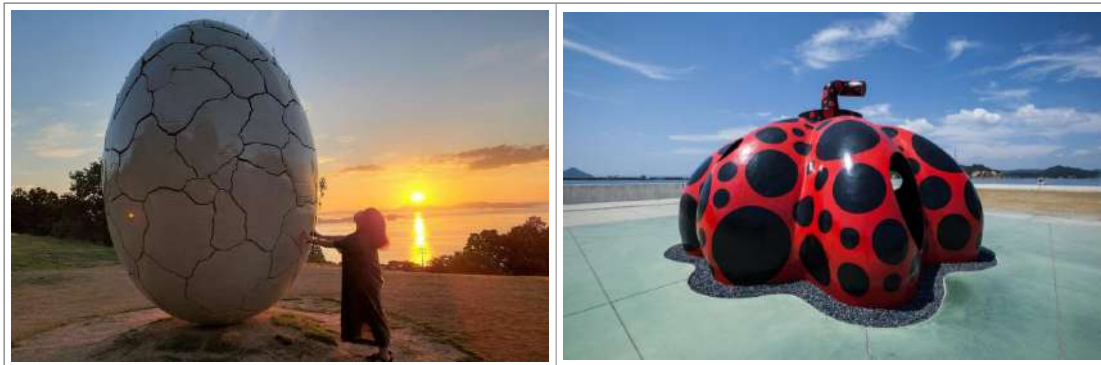
〈표 3-21〉 세토우치 트리엔날레 조직구성

역 할	구 분	이 름
정부 지원 (주최)	실행위원회 - 위원장 - 명예회장	이케다 토요히토(現가가와현 지사) 마나베 타케키(前가가와현 지사) 하마다 케이조(前가가와현 지사)
	- 부회장	이야다 유지로(상공회의소 연합회장) 오니시 히데토(다카마츠 시장)
운영 책임	총괄프로듀서	후쿠다케 소이치로(재단법인 나오시마 후쿠다케미술관 재단 이사장)
예술 총감독	총괄디렉터	키타가와 프람
자원봉사	NPO법인	세토우치 고에비 네트워크(작은새우 봉사단)
후원	총무성, 경제산업성, 국토교통성, 관광청, 일본관광협회	
대학 연계, 서포터 운영	나고야조형대학교·오사카예술대학교 등 대학교, 예술가서포터 교류 연대	

자료: setouchi-artfest.jp, www.japan-guide.com 재구성

■ 성공요인

- 후쿠다케미술관 재단 이사장 및 가가와현 지사의 리더십, 키타가와 프람의 예술적 감각
- 시대적 트렌드 적중
 - ‘섬과 예술’의 결합, ‘바다·도시·마을’이라는 자원의 연계 및 융합을 기본으로 하는 장소 특정적 ‘세토우치 아트’ 창조



자료: setouchi-artfest.jp, www.japan-guide.com

[그림 3-23] 장소특정적 세토우치 아트

- 작은새우 봉사단의 활약
 - 역할: 예술제 작품 접수, 빈집 청소, 아티스트의 작품 제작·설치 돕기, 작품 유지보수, 작품 철거, 섬 가이드, 섬 내 카페나 레스토랑 일 돕기, 섬의 행사나 이벤트 돕기, 고에비신문 발행, 홍보활동, 교류회(고에비미팅) 및 학습회(세토 부바나) 참여
 - 참가인원: 2010년부터 2019년까지 약 40,000명, 2019년 기준 약 1,200명(예술제 기간 중), 약 300명(예술제 기간 외), 2019년 기준 국내 82%, 해외 18%(아시아 90%)



자료: setouchi-artfest.jp, www.japan-guide.com

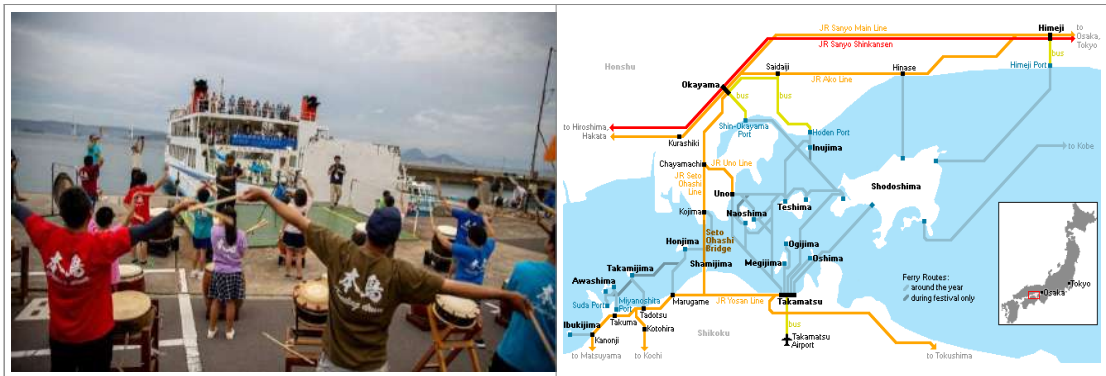
[그림 3-24] 작은새우 봉사단의 활동

● 섬 네트워크의 형성 및 확대

- 초기에는 예술과 바다를 돌아보는 100일간의 모험을 주제로 7개 섬의 연결망을 도모하는 섬 네트워크 형성, 이후 섬 네트워크 확대는 각 지역의 역사·예술의 조화를 통해 세토우치 국제예술제의 성공적 개최를 견인
- 2010년 7개 섬 → 2013년 12개 섬 → 2025년 17개 섬

● 공항·항만·열차가 용이하게 연계되는 입지적 여건

- 다카마츠공항과 다카마츠항을 연계하여 해외에서 섬 인근까지 인지거리 단축
- 바닷길을 통해 새로운 문화와 생활양식이 교류하면서 사회문화적·경제적으로 성장했다는 사실에 주목, 이동이 용이한 연육교를 선택하지 않고 쾌속선을 통해 다카마츠항과 우노항을 중심으로 섬과 섬을 연결하여 섬에 대한 로망 및 섬의 고유 가치 극대화
- 항만 관계자 및 기관 등과 연대하여 예술제 기간 동안에 7개 섬 18개 항구에서 20개 항로, 총 205편을 왕복하며 기존 항로 증편과 신규 항로 개설 실현(이후 일부는 일상적인 교통으로 편성되는 성과)



자료: setouchi-artfest.jp, www.japan-guide.com

[그림 3-25] 세토우치 트리엔날레 페리 모습 및 노선

■ 시사점

- **세토내해의 섬과 항구를 무대 삼아 약 200점에 달하는 영상, 설치, 회화 등을 선보이며, 매회 약 100만 명에 이르는 관람객 유치**
 - 2016년에는 104만 명이 방문하였고, 방문자의 체류 형태는 당일이 26.8%로 가장 높았고, 2박이 25.6%, 1박이 22.7% 순으로 높았음
 - 경제적 파급효과는 139억엔(약 1,269억원)으로 직접효과 86억엔(약 785억원), 1차 파급효과 29억엔(약 264억원), 2차 파급효과 24억엔(약 219억원)의 효과를 기록함
 - 2019년에는 약 120만명이 방문했고 경제적 파급효과는 약 189억엔(약 1,700억 원)으로 2016년에 비해 50억엔이 증가했고, 방문객도 약 15% 이상 증가함
- **기업이 문화 및 지역 진흥을 목적으로 하는 재단을 설립해 재단이 주주가 되고 배당금을 바탕으로 활동하는 '공익 자본주의' 도입**
 - 나오시마 후쿠타케 아트뮤지엄재단을 설립하여 '후쿠타케재단'으로 불리며 매년 300만 달러(약 38억 원)의 배당금으로 안정적인 운영 자금으로 사용함
 - 재단은 일부 공공기금을 제외하고 외부 재원을 받지 않음
- **작품감상 패스포트 판매로 수익구조 마련**
 - 예술제의 유료 작품들을 입장 및 감상할 수 있는 패스포트를 판매하며, 각 작품마다 입장료를 지불하는 것보다 저렴하고 편리하다고 홍보하여 구입 유도
 - 예술제 개막까지의 예매 기간까지는 봄·여름·가을 모두 감상 가능한 '올 시즌 패스포트'를 기간별로 가격을 달리하여 판매. 개막 후에는 봄·여름·가을 각 회기에만 유효한 '1시즌 패스포트'를 4,500엔에 판매
 - 패스포트는 예술제 공식 온라인 앱 또는 여행사·편의점 등에서 구입할 수 있음

〈표 3-22〉 올 시즌 패스포트 가격 (2025년 기준)

종류	일반(19세 이상)			청소년(16~18세)
	얼리버드	예매	보통	
가격	3,800엔	4,300엔	5,500엔	2,500엔
판매기간	2024.10.24.~2025.1.17.	2025.1.18.~2025.4.17.	2025.4.18.이후	2025.4.18.이후

*15세 이하는 무료

- **미술관과 호텔, 레스토랑을 하나로 접목하여 예술시설에 숙박시설을 겸하고, 주야간으로 다양한 프로그램과 마을 학교와 연계한 참여형 프로젝트 점차 확대**
 - 예술, 건축, 음식, 스포츠 등 다양한 주제의 투어 프로그램을 관광객의 수요에 맞춰 원활하게 즐길 수 있도록 마련하고 있음
 - 젊은 예술가 육성 프로그램을 진행하여 지역의 예술가를 발굴하고자 함
 - 학교와 교육위원회 등과 연계하여 학생을 대상으로 한 교육 프로그램을 진행하여 섬과 해안에 대한 이해와 애착을 가질 수 있도록 유도함



[그림 3-26] 세토우치 트리엔날레 프로그램

● 지속가능발전목표(SDGs; Sustainable Development Goals) 이니셔티브를 위한 노력

SDGs 구분	주제	주요내용
 	예술제 이념	- 바다의 복원을 테마로 현대미술의 힘을 빌려 섬 노인들의 미소를 바라며 새토 내해가 지구상 모든 지역의 '희망의 바다'가 되는 것을 목표로 하는, 장대한 지역재생
 	테시마 섬의 재생	- 산업폐기물이 불법투기된 토시마 역사와 비옥한 토지 및 지형을 가진 섬의 특성에 근거해, '음식'과 '아트'를 합쳐서 '자급자족', '자산지소'를 목표로 함
 	오기시마 섬의 예술제 효과	- 예술제를 계기로 이주자가 증가 - 휴교하던 초·중학교가 재개
 	오시마 섬에서의 노력	- 한센병 환자가 강제수용되었던 곳이라는 역사에 착안하여 환자들의 생활도구를 전시하거나, 요양소 시설을 작품에 활용함으로써 주민과 방문객이 교류
 	이누지마 섬에서의 노력	- 순환형 사회를 테마로 자연에너지와 섬의 지형, 제련소의 부산물인 카라미 벽돌 및 굴뚝, 이누지마 돌이나 철 등 이누지마에서 유래하는 소재를 이용해 이누지마 정련소 미술관을 재생
 	아와시마 섬의 이니셔티브	- 2019년 예술제에서 전 세계 해양조사를 통해 기후변화 및 환경파괴가 해양에 가져오는 영향을 연구하고 있는 Tara Ocean 재단의 활동을 소개하는 전시를 하였음
  	빈집, 쓰레기 등의 활용	- 5회까지의 예술제에서 다양한 형태로 빈집이 활용 - 예술제의 작품 중에 쓰레기, 표류물 등을 소재로 한 작품도 다수 존재하였음
	차세대에 상속	- 아이들에게 예술제를 체험할 기회를 주고, 섬에 대한 이해 및 애착을 주기 위해 아이들을 중심으로 한 행사 실시 - 카가와현 교육위원회 및 현지 고등학교 등과 제휴하여 예술제 특유의 특성을 살린 다양한 프로그램 진행

SDGs 구분	주제	주요내용
	기업과의 관계	<ul style="list-style-type: none"> - 기업 및 단체의 후원을 받고, 협찬 기업을 대상으로 '세토우치 기업 포럼'을 개최하여 지속성장 및 문화활동을 어떻게 연결할 것인지 아이디어 교류 기회 제공 - 기업 및 단체로부터도 자원봉사 서포터 모집 (2022년 기준: 52개사, 1,575명)
	친환경 소재 사용	<ul style="list-style-type: none"> - 2022년 예술제에서는 다카마츠 항에서 도시락 판매 - 예술제 공식숍(타카마츠항, 미야우리항)과 공식 온라인 숍에서 환경을 배려한 상품들 판매: 청바지를 재활용한 가방, 바나나 종이를 이용한 홀더 등
	쓰레기 반입 관련 홍보	<ul style="list-style-type: none"> - 2022년 예술제에서는 '시마시마 쓰레기 제로 프로젝트'를 통해 자원봉사자들이 플로깅 활동을 진행하고 - 다카마츠항 등에 에코스테이션을 설치하여 섬에서 발생한 쓰레기를 버리는 장소 마련, 무료 급수기를 설치해 텀플러의 휴대 호소
	자원봉사 서포터	<ul style="list-style-type: none"> - 예술제 운영체제: 자원봉사 서포터

자료: <https://setouchi-artfest.jp/>



자료: <https://blog.naver.com/prettyluna/222020914649>

[그림 3-27] 세토우치 트리엔날레 패스포트 및 예술제 공식 숍



(3) 베니스비엔날레(Biennale di Venezia)

■ 목적 및 기본컨셉

- 베니스비엔날레는 휘트니비엔날레, 상파울로비엔날레와 함께 세계 3대 비엔날레 중 하나로 1895년 창설된 세계 미술계에서 가장 오래되고 영향력 있는 국제미술 행사이며 새로운 현대미술 트렌드 연구 및 홍보의 선두에서 왔음
- 미술(1895년), 건축(1980년), 영화(1932년), 무용(1999년), 음악(1930년), 연극(1934년) 5개 부문으로 나뉘어 각각 독립된 행사를 진행함
 - 베니스비엔날레는 조직 측면에서 국제 현대음악 축제, 국제 연극 축제, 국제 건축 전시회, 국제 영화제 등 베니스에서 개최되는 여러 모든 행사를 포함한 명칭으로도 쓰임
- 행사 설립 목적 중 하나는 활발한 미술시장을 창출하는 것이었기에 초기에는 베니스 비엔날레에서 작품 판매의 모든 거래를 중개했고, 제1회 전시에서도 전시 작품의 절반 이상이 판매됨. 미술작품을 판매하며 받는 중개수수료는 베니스비엔날레를 19세기 말 가장 큰 미술시장으로 자리잡게 만드는 데 크게 기여. 그러나 1960년대 말 미술의 가치를 회복하고자 하는 움직임으로 상업성을 배제함
- 전시 형식은 본전시(주제전)와 특별전, 아르세날레전(비엔날레 총감독이 작가 선정), 국가관전(파빌리온식: 국가별 커미셔너가 작가 선정), 기타 관련 행사로 구성됨



자료: 2024 베니스비엔날레 홈페이지

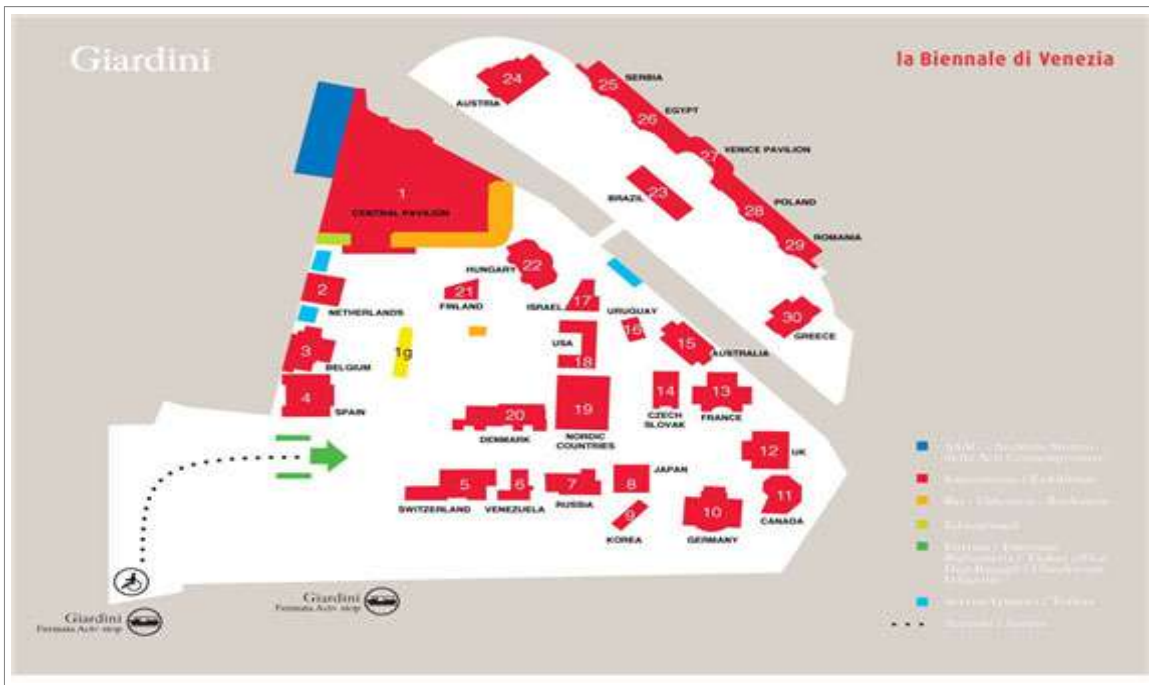
[그림 3-28] 베니스비엔날레 본전시관

■ 탄생과정

- 1893년 이탈리아 국왕 부처의 25번째 결혼기념일을 축하하기 위해 베니스 시의 미술전시회 기획
- 1894년 자르디니 카스텔로 공원에 중앙 전시장 신축
- 1895년 '베니스시 국제 미술전시회' 개최
 - 이탈리아, 프랑스, 오스트리아, 헝가리, 영국, 벨기에, 폴란드, 러시아 7개국 참가
 - 국왕 부처가 개회식에 참여하고 20여만 명의 관람객을 동원하며 큰 성공
- 이후 2년마다 국제 미술 전시회가 개최되면서 자연스럽게 비엔날레로 불리게 되었음

■ 일정 및 장소

- 개최 시기는 홀수 해에 미술전, 짝수 해에 건축전을 개최하였으나 코로나로 인해 2020 건축전이 미뤄지면서 2021년부터 홀수 해에 건축전, 짝수 해에 미술전을 개최하고 있음
- 장소는 베니스시 남동쪽 자르디니 카스텔로 공원(Giardini di Castello)과 아르세날레(Arsenale) 두 곳에서 열림
 - 아르세날레는 옛 조선소와 무기 제작소 건물들을 개조·복원하여 전시관으로 사용함
 - 카스텔로 공원은 카스텔로를 생략한 채 줄여서 자르디니(Giardini)로 불림. 카스텔로 공원자르디니 가장 안쪽에 중앙 전시관과 29개국의 개별 국가관이 모여 있으며 국가관별로 전시를 개최하는 것이 베니스비엔날레의 특징임



자료: 2024 베니스비엔날레 홈페이지

[그림 3-29] 자르디니 내 국가관 배치도(2024년)

- 전시관은 총 27개국 26개관이 있음
 - 이탈리아(1894), 벨기에(1907), 헝가리(1909), 독일(1909), 영국(1909), 프랑스(1912), 네덜란드(1912), 러시아(1914), 스페인(1922), 체코슬로바키아(1926), 미국(1930), 덴마크(1932), 베네치아(1932), 오스트리아(1934), 그리스(1934), 이스라엘(1951), 스위스(1951), 베네수엘라(1954), 일본(1955), 아이슬란드(1955), 캐나다(1958), 우루과이(1958), 스칸디나비아 3국(핀란드, 노르웨이, 스웨덴)(1959), 브라질(1964), 오스트레일리아(1988), 대한민국(1995)



자료: 2024 베니스비엔날레 홈페이지

[그림 3-30] 베니스비엔날레 한국관

■ 조직구성

- 시 대표 12명, 연방정부 10명, 베니스시의 각계인사로 이루어진 자문위원 16명으로 구성된 22명의 이사회가 전체를 총괄하며 2년마다 전시담당 디렉터 및 운영담당 디렉터를 선임함
- 이탈리아 정부와 국회는 이를 법에 따라 국가적으로 중요한 기구로 규정하고 비영리 재단으로서 민간 부문의 기부와 이태리 정부, 국회의 지원 및 후원을 받아 운영함

■ 성공요인 및 시사점

● 국가 간 경쟁을 유도하는 독특한 전시관 운영시스템

- 국가관 커미셔너 제도가 국가관리를 부추기고 형식상 독립적인 개인 창작활동이 치열한 국가 간 문화 전쟁으로 이루어지게 함
- 각 국가는 그들의 국가 전시관을 전폭적으로 지원함
- 올림픽처럼 가장 전시를 잘한 국가에게 최고 상인 '황금사자상'을 수여하여 독려. 황금사자상 외 은사자상, 특별 언급상도 있음
- 각 국가의 대표적인 예술가들이 모이면서 세계적인 명성을 얻게 되었음
- 베니스비엔날레 행사비용(본전시+특별전+아르세날레전+전시부대행사) 예산은 베니스시와 국가가 각각 50%씩 부담하여 집행하고 각 국가관 전시에 대한 비용은 각 자국에서 부담함

● 관객유치를 위한 프로그램 및 홍보

- 개막식보다 프레스데이에 공을 들여 전 세계에 홍보함
- 학생들이 예술을 접할 수 있도록 갤러리와 아틀리에를 관람하도록 유도하며 홍보
- 국가와 회사를 대상으로 교육 및 프로그램을 운영하고 도슨트 제도를 강화해 맞춤형 홍보
- 주최 측이 마련하는 모임, 국제 컨퍼런스, 연속 토크회, 수상자와 인터뷰, 필름 상영 등 여러 행사가 진행되는 미팅스 온 아트(Meetings on Art) 프로그램과 대학이나 미술 전문 고등학교 기관 학생과 교육자들에게 가이드 투어를 제공하고 세미나를 위한 토론 공간을 제공하는 비엔날레 세션(Biennale Sessions) 프로젝트도 진행함

- 교육프로그램으로는 전시장의 가이드 투어와 관람객이 직접 참여하는 워크숍으로 나뉘서 대상에 따라 청소년, 일반인, 전문가 등 세분화할 뿐만 아니라 건축 투어 등 주제별로도 다양하게 이뤄지며, 워크숍은 창의성, 멀티미디어, 신체 표현, 이론 등 연령대별로 세분화되어 있음
- **1968년 작품 판매 목적이 아닌 비상업적인 행사로 전면 전환. 가장 진취적이고 실험적인 작품들을 보여주는 경연의 장, 현재 예술계에서 가장 참여한 흐름과 담론을 담아내는 장으로 변모. 이를 통해 세계예술인들의 이목을 집중시키고 새로운 영감을 불러일으키게 함**
 - 예술가 입장에서는 세계미술계와 교류할 기회의 장이 되었고 참여 자체가 영예로 인식됨
 - 현재까지 평균적으로 약 60개국에서 200여 명의 작가들이 참여
- **총감독이 주제를 정하면 각국의 아티스트들이 작품을 구상하는 방식으로 다양성을 확보**



3-5. 문화예술 테마 섬 개발 사례

(1) 고흥 연흥도

■ 섬 특징 및 사업배경

- 고흥 연흥도는 면적 0.55km², 큰 섬인 거금도에 딸린 작은 섬, 해안선 길이 4km, 52가구 및 주민 108명 거주
- 1998년 폐교된 연흥분교장을 리모델링하여 2006년 개관한 연흥미술관을 중심으로 2015년에는 전라남도 '가고 싶은 섬'에 선정되고, 2017년 '지붕 없는 미술관' 프로젝트가 진행되며 예술의 섬으로 알려짐

■ 사업내용

● '섬 인(in) 섬 연흥미술관', '섬 인(in) 섬 연흥도협동조합'

- 길 따라 놓인 마을 벽화, 미술품, 사진박물관, 연흥미술관은 지붕없는 미술관을 실감하게 함
- 연흥미술관은 섬 출신의 예술가 김정만 화백의 소개로 선호남 관장이 폐교된 연흥분교장을 리모델링하여 2006년 개관한 작은 미술관. 2012년 볼라벤 태풍 피해로 운영을 중단하였으나 이후 대대적인 보수 공사와 '가고 싶은 섬' 사업으로 2015년 재개원하였음. 연흥미술관은 개관 이래 매년 8차례씩 기획전시를 이어왔고 150점의 작품을 상설전시, 섬과 바다 및 고흥을 주제로 특별전을 여는 등 꾸준히 활동해왔음
- 마을주민 47여 명으로 구성된 연흥도협동조합을 구성하여 사무장을 중심으로 숙박시설, 특산물판매장, 식당 등을 조성하는 등 노력하였음

■ 시사점

- 연흥미술관은 카페를 운영하며 판매수익을 미술관 운영에 보태는 방식으로 운영을 해오고 있으나 민간 자원만으로 지속하기에는 어려움이 있음
- 가고 싶은 섬 사업 과정에서 마을주민의 노령화 및 친인척으로 구성된 마을 특성의 한계로 인해 회계 관리의 투명성을 확보하지 못하고 갈등이 발생하는 등 사업 추진 과정이 원활치 못하였음
- 현재는 가고 싶은 섬 추진 이후 큰 변화가 없고, 섬인섬연흥도협동조합의 사무장이 퇴직하며 곳곳에 조성된 벽화 및 조형물들도 관리가 미흡하며 방치되어있는 실정
- 지자체의 사업 이해 및 협력, 예산 확보를 위한 다방면의 고민이 필요한 실정이며, 지속가능한 발전을 위해서는 주민 교육 및 성장이 필요



자료: 대한민국 구석구석

[그림 3-31] 고흥 연흥도

(2) 여수 장도

■ 섬 특징 및 사업배경

- 장도는 신흥 택지지구로 개발된 웅천 신도시 앞에 위치한 섬
- 2012년 여수엑스포 개최와 더불어 GS칼텍스재단이 지역사회 공헌사업(시설기부채납)으로 2012년 복합아트센터 'GS칼텍스 예술마루'를 1단계로 개관하고, 2019년 2단계로 '예술의 섬 장도'를 조성함
 - 연안에 GS칼텍스 예술마루를 만들고 장도 섬에 창작공원, 공원 등 연계 콘텐츠의 생성 및 활용하여 지속적인 활력을 창출하고 있음

■ 사업내용

● GS칼텍스재단 '예술의 섬 장도'

- 예술의 섬 장도에는 입주예술가들의 '창작스튜디오', '장도전시관', '아트카페', '다도해정원', '전망대', '산책로'가 있음
 - 장도는 섬다움을 유지하기 위해 330m 보행 전용 다리인 진섬다리를 통해 장도로의 접근성을 향상시켰으며, 기존의 석축교 특징을 유지하여 하루에 2번 물에 잠기도록 설계되었음
 - 창작스튜디오는 입주작가를 위한 창작 및 휴게 공간으로 작가 숙소, 커뮤니티룸 등 각종 편의시설을 갖춘 안내센터 1개 동과 창작스튜디오 4개 동으로 구성됨
 - 장도 전시관은 자연과 힐링을 테마로 한 다양한 기획전시, 교육, 체험 등의 행사가 진행되며, 내부는 전시실, 카페, 교육실, 수장고 등으로 구성되어 있음. 외부는 야외 공연장과 잔디광장이 마련되어 있음
 - 다도해 정원은 남해안에 자생하는 나무와 야생화 등 계절에 맞는 수목을 식재하여 조성되었음. 장도 해안선을 아우르는 바다 경관을 조망하여 걸을 수 있는 산책로가 있음
- 장도 입도 시 양우산 대여를 통해 방문객들에게 편의를 제공하고 있으며, 둘레길을 통해 도시와 해양 경관 모두 체험할 수 있도록 하였음. 안내센터 및 안내판을 통한 휠체어 및 유모차 동선을 제공하고 있음



- 예울마루는 프랑스 건축가인 도미니크 페로에 의해 설계되었으며 2011년 제10차 정부지원회의에서 '박람회 지원시설'로 지정되었음. 대극장 1,021석, 소극장 302석, 전시실 4개실을 갖추고 있으며 수준 높은 문화예술 공연 및 프로그램을 제공하고 있음

■ 시사점

- 기업의 사회공헌사업과의 연계를 통한 섬 개발 방식
- 도시와 밀접한 연안형 섬을 공원형 섬으로 개발
- 예술가 레지던시를 활용한 지속가능한 문화프로그램 생산



자료: GS칼텍스재단 예울마루 홈페이지

[그림 3-32] 여수 장도 전경 및 장도 내 작가 창작스튜디오(4개)

(3) 인천 신시모도(신도·시도·모도)

■ 섬 특징 및 사업배경

- 신도, 시도, 모도는 연도교로 이어져 신시모도 삼형제 섬이라고 불리며, 세 개의 섬을 한 번에 둘러볼 수 있음
- 신도에는 신도바다역, 구봉산, 수변공원, 수변산책로가 있음
 - 구봉산 정상에 위치한 구봉정 전망대에서 탁 트인 전망을 볼 수 있어 일몰 및 야경 명소로 유명하며 잘 정비된 등산로로 섬 내 트레킹코스 등산객들에게 인기
- 시도에는 수기해변, 갯벌, 염전 등이 있음
 - 바다 건너 강화도 마니산, 동막해수욕장 감상이 가능하며 해변 내 모래가 고운 백사장이 펼쳐져 있음
 - 어린이 물놀이장, 카약 계류장 등이 위치해있고 야영이 가능하여 레저 활동 체험 가능
- 모도에는 박주기, 배미꾸미 조각공원 등이 있음
 - 배미꾸미 조각공원은 이일호 작가의 초현실주의 작품 80여 점이 바닷가 공원에 전시되어있으며 사랑과 고통, 삶과 죽음을 주제로 형상화한 작품감상 가능. 과거 이일호 작가의 작업실로 사용되던 공간은 현재 카페와 펜션으로 사용되고 있음
 - 박주기는 모도의 사진명소로 꼽히는 곳으로 'MODO'라 쓰인 빨간색 조형물이 위치하며 섬 내 운

영 중인 유어장을 통해 낚시 체험이 가능

■ 시사점

- 섬마을 박물관처럼 섬 지역의 일상적인 자원들을 기록하고 관광객들이 체험할 수 있게 하는 시설 중요
- 지역 기반으로 활동하는 예술가들과의 협력이 중요



자료: 대한민국 구석구석

[그림 3-33] 신시모도 전경

(4) 신안 기점·소악도(순례자의 섬)

■ 섬 특징 및 사업배경

- 전남 신안군 증도면 병풍리에 위치하며, 대기점도, 소악도, 진섬, 소기점도, 탄섬 5개의 섬으로 이루어진 곳
- 주민 중 개신교도의 비중이 90% 수준으로 압도적이며 순교자를 기념하는 교회 존재
- 섬과 섬을 잇는 노두길은 오래전 주민들이 갯벌에 돌을 던져 만들어졌으며, 현재는 시멘트로 포장되어 있음
- 2018년 전라남도 '가고 싶은 섬'으로 지정되어 섬마을 가꾸기 사업이 진행되었음

■ 사업내용

- 12사도를 대표하는 건축물을 담당할 예술가를 선정 후, 해당 예술가는 섬에서 1년 거주하며 예술 품으로써 건축물을 디자인함(프랑스 예술가 2명, 나머지는 한국인)
- 12사도 시설물의 배치는 성경 내용을 해석하여 인물별로 배치하였으며 12사도의 각 시설물이 하나의 순례길을 구성하는 스토리로 꾸밈음
 - 12개의 순례길은 ①베드로(건강의집), ②안드레아(생각하는집), ③야고보(그리움의집), ④요한(생명평화의집), ⑤필립(행복의집), ⑥바를톨로메오(감사의집), ⑦토마스(인연의집), ⑧마태오(기쁨의집), ⑨작은야고보(소원의집), ⑩유다타대오(칭찬의집), ⑪시몬(사랑의집), ⑫가룟유다(지혜의집)으로 구성



■ 시사점

- 예술가와 협업을 통한 섬 둘레길의 순례길화
- 다수의 섬을 하나의 테마 및 길로 묶어 권역화 성공
- 시작점과 끝점에서 여객선을 운항하여 끝까지 완주하여야 섬에서 나갈 수 있다는 동기 부여
- 종교적 테마를 활용하고 산티아고 순례길 등에서 차용하여 방문객의 몰입도를 높임
- 재방문률이 높으며, 해설사 운영 등 프로그램의 필요성을 방문객에게 인식시킴



자료: 신안군청 홈페이지

[그림 3-34] 신안 기점·소악도의 12사도 순례길

(5) 신안 반월박지도(퍼플섬)

■ 섬 특징 및 사업배경

- 면적 3.16km², 갯벌 16.18km²
- 관광자원으로 퍼플교, 문브릿지, 라벤더정원, 아스타정원, 산책로 등이 있음
- 행안부 사업으로 목교를 설치한 후 섬 전체를 보라색으로 구성하여 퍼플섬으로 인지도를 높임
 - 퍼플교를 중심으로 갯벌과 트레킹 코스를 체험하며 쉬어갈 수 있는 '퍼플섬-보라색의 성지'로 조성

■ 사업내용

- 가고싶은섬 사업으로 총사업비 48억원으로 조성
- 관광 수입은 6억원이며 세부적으로 입장료, 식당, 마을호텔(객실수 4) 숙박료, 카트 임대료임. 군에서

신안군관광협의회에 인건비 등을 지원하고 운영 위탁하고 있음

- 보라색 옷이나 소지품이 있을 경우 무료입장으로 하고 입장료 소득은 크지 않음(방문객 98%가 무료입장)

■ 시사점

- 섬의 아이덴티티로 퍼플색을 활용한 컬러마케팅 및 브랜드화
- 대형 관광시설은 없지만 섬 전체를 활용한 관광지 조성
- 마을주민과 군이 협업을 통한 지속적 관광지 조성 및 운영(일자리 창출)
- 체계적인 운영을 위해 민간 조직인新安관광협의회에 퍼플섬 운영관리 위탁



자료:新安군청 홈페이지

[그림 3-35]新安 반월박지도(퍼플섬) 전경



3-6. 섬 활용 메가이벤트 트렌드 검토

■ 섬 활용 메가이벤트의 트렌드

섬 지역 메가이벤트의 트렌드는 지속가능성, 지역 정체성, 스마트 기술, 경제 활성화, 국제교류, 그리고 장기적 발전 계획과의 연계를 중심으로 발전하고 있음. 이러한 트렌드는 섬 지역의 특수성을 고려하면서도 글로벌 트렌드를 반영하여 메가이벤트를 기획하고 운영하는 방향으로 나아가고 있음을 보여줌. 향후 섬 지역 메가이벤트 기획 시 이러한 트렌드를 고려하여 지역의 특성을 살리면서도 글로벌 경쟁력을 갖춘 이벤트 개발이 필요할 것으로 보임

● 기술과 지속가능성을 활용한 혁신

- 현대의 메가이벤트는 인공지능(AI), 증강현실(AR), 사물인터넷(IoT) 등 첨단 기술을 적극 활용하여 참가자들에게 몰입형 경험을 제공하고 있음. 예를 들어, AI는 실시간 번역이나 관객 흐름 예측에 사용되며, AR은 가상 투어나 인터랙티브 콘텐츠를 통해 이벤트의 매력을 높이고 있음. 동시에 지속 가능한 이벤트 운영도 중요한 트렌드로 자리 잡았으며 종이 없는 초대장, 재활용 가능한 장식물, 지역 식자재 활용 등 친환경적인 접근 방식이 강조되고 있음

● 문화와 스포츠 중심의 이벤트 확대

- 섬 지역에서는 전통적인 문화축제와 스포츠 이벤트가 주요 메가이벤트로 자리 잡고 있음. 예를 들어, 스코틀랜드 오크니 섬에서 열리는 국제 아일랜드 게임(International Island Games)은 다양한 스포츠 종목을 통해 세계 각지의 섬 공동체를 연결하며 지역 경제 활성화에 기여하고 있음. 또한, 하와이에서는 타로 축제(Taro Festival)나 레이 데이(Lei Day)와 같은 문화 행사가 하와이 고유의 전통과 농업 문화를 알리는 중요한 역할을 하고 있음

● 방문객 경제효과와 체류형 관광 활성화

- 섬 지역 메가이벤트는 단순히 하루 방문객을 유치하는 것을 넘어 체류형 관광으로 전환되어 지역 경제에 더 큰 기여를 하고 있음. 예를 들어, 하와이의 마우이 마라톤(Maui Marathon)과 같은 스포츠 이벤트는 참가자들이 장기간 머물며 지역 숙박업과 요식업에 긍정적인 영향을 미치고 있음. 이는 방문객들이 단순히 이벤트에 참여하는 것을 넘어 섬의 자연환경과 문화를 깊이 체험할 수 있는 기회를 제공함

● 협력과 지역자원 활용

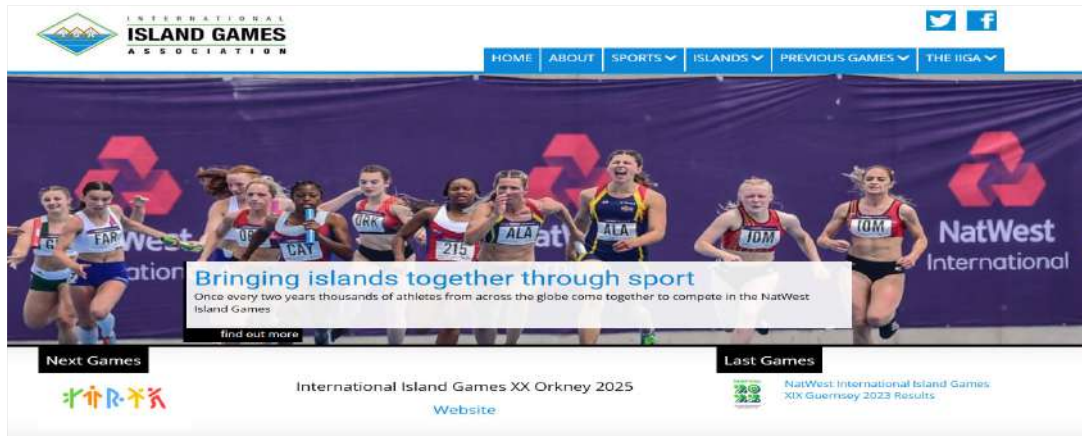
- 섬 지역 메가이벤트의 성공은 공공 및 민간 부문 간 협력을 통해 이루어지고 있음. 특히, 섬 고유의 자연경관과 문화적 자산을 활용하여 차별화된 이벤트를 기획하고, 이를 통해 관광객 유치와 지역 브랜드 가치를 높이는 전략이 채택되고 있음. 예를 들어, 스코틀랜드 섬에서는 재생 가능 에너지 프로젝트와 문화유산을 결합한 이벤트를 통해 경제적, 환경적 지속 가능성을 동시에 추구하고 있음

☞ 결론적으로, 섬 지역 메가이벤트는 기술 혁신, 지속가능성, 문화 및 스포츠 중심의 행사 확대, 체류형 관광 활성화 등 다양한 트렌드를 반영하며 발전하고 있음. 이러한 변화는 섬 지역의 경제적 성장뿐만 아니라 글로벌 무대에서의 경쟁력을 강화하는 데 기여하고 있음

■ 국외 섬 지역에서 메가이벤트를 통한 사회적 협력과 화합 촉진 사례

● 국제 아일랜드 게임즈(International Island Games)

- 전 세계 섬 지역 간의 스포츠 교류와 협력을 증진 시키는 대표적인 메가이벤트. 2025년 7월 12일부터 18일까지 영국 오크니 제도에서 개최될 예정인 제20회 대회에서는 전 세계 25개 섬 지역에서 온 선수들이 12개 종목에서 경쟁할 예정임. 이 대회는 단순한 스포츠 행사를 넘어 섬 지역 간의 문화 교류와 상호 이해를 증진 시키는 역할을 하고 있음



[그림 3-36] 국제 아일랜드 게임즈

자료: <https://www.iiga.org/>, '24.10.23.검색

● 마데이라 섬의 Digital Nomads Madeira Islands

- 포르투갈령 마데이라 섬에서 개최되는 이 축제는 섬의 아름다운 자연환경을 배경으로 디지털 노마드를 위한 행사를 개최하고 있음. 이를 통해 섬 지역의 특성을 살리면서도 현대적인 트렌드를 반영한 새로운 형태의 지역 협력 모델을 제시하고 있음
- 이러한 사례들은 메가이벤트가 단순히 경제적 효과를 넘어 섬 지역의 사회적 협력과 화합을 촉진하는 중요한 수단이 될 수 있음을 보여주고 있으며, 특히 지역의 특성을 살리면서도 국제적인 교류를 증진시키는 방식으로 메가이벤트를 활용하는 것이 중요한 트렌드로 나타나고 있음을 보여줌



[그림 3-37] 디지털 노마드 마데이라 아일랜드

자료: <https://digitalnomads.startupmadeira.eu/>, '24.10.23.검색



4. 이해관계자 의견수렴

4-1. 의견수렴 개요

■ 사전 협의 내용

〈표 3-23〉 사전 협의 내용

구분	개최일	참여자	주요내용
세계 섬 엑스포 서남권 유치추진 사전 준비위원회 제1차	'19.08.23.	목포상공회의소, 준비위원 7명	<ul style="list-style-type: none"> • 섬 엑스포 유치의 당위성과 전략 논의 • 국제적인 행사를 성공적으로 개최할 가능성을 모색
세계 섬 엑스포 서남권 유치추진 사전 준비위원회 제2차	'19.09.10.	목포상공회의소, 준비위원 5명	<ul style="list-style-type: none"> • 목포, 완도, 진도, 신안 4개 시군의 협력을 통한 엑스포 유치를 위한 명분과 논리 개발 논의 • 지역 간 협조체계 강화 방안 논의
세계 섬 엑스포 서남권 유치추진 사전 준비위원회 제3차	'20.04.08.	목포상공회의소, 준비위원 5명	<ul style="list-style-type: none"> • 위원 추가 영입, 홍보 방안 논의 • 학술대회 및 국제 섬 포럼의 구체적 추진방향 논의
2028 세계 섬 엑스포 유치 추진위원회	'21.10.18.	목포상공회의소, 목포시 관계자, 추진위원 등 26명	<ul style="list-style-type: none"> • 유치추진위원회 추진사항 및 2021 서남해안 세계 섬 포럼 개최(안) 논의 • 서남권 섬벨트 4개 시군 지역 과제 협의 등
2028 세계 섬 엑스포 유치 추진위원회	'22.10.21.	목포상공회의소, 목포시 관계자, 추진위원 등 20명	<ul style="list-style-type: none"> • 2022 국제 섬 포럼 개최 일정 등 협의
2028 세계 섬 엑스포 유치 추진위원회	'23.04.06.	목포상공회의소, 목포시 관계자, 추진위원 등 24명	<ul style="list-style-type: none"> • 민간주도 인적 네트워크 확대 운영 방안 논의 • 섬 정책 이슈확대를 위한 학술행사 개최/참여 방안 논의

■ 2024년 의견수렴 내용

- 2024년에 7번의 지자체 실무협의회, 5번의 유관기관 협의, 5번의 전문가자문, 2번의 포럼을 개최하여 관계자 및 전문가 의견을 수렴하고 사업계획에 반영함

〈표 3-24〉 2024년 의견수렴 내용

구분	일자 및 장소	외부 참여자	주요내용
착수보고	'24.1.19.	5개 지자체, 목포상공회의소, 연구자문위원, 유치추진위원회 위원 등 25명	<ul style="list-style-type: none"> •국제행사에 적합한 전략계획 논의 •도비 획득을 위한 계획 논의 등
지자체 실무협의회	'24.3.15.	5개 지자체, 목포상공회의소, 자문위원 등 25명	<ul style="list-style-type: none"> •지자체 공동 협의안 마련 •국제행사로서의 필요사항 논의 등
	'24.3.26.	완도군 기획예산실 등 5명	•메가이벤트 개최기간 및 핵심프로그램 제시
	'24.4.30.	신안군 기획전략실, 관광진흥과, 뮤지엄정원과, 문화예술과 등 11명	•기존 진행되는 사업, 완료된 사업과 시너지 효과를 낼 수 있는 사업 논의
	'24.5.2.	해남군 기획실, 서남해안기업도시개발(주) 등 6명	<ul style="list-style-type: none"> •영암호 해양레저 거점 도시와 연계한 사업 •기타 외부사업 논의 등
	'24.9.3.	5개 지자체, 목포상공회의소, 서남해안기업도시 상무 등 20명	•W.I.N. Project 개요 및 세부사업 계획 발표 등
	'24.9.25.	진도군 기획홍보실, 문화예술과 문화도시팀, 문화유산팀 등 13명	•진도 문화도시 예비사업과의 연계방안 논의
	'24.10.31.	5개 지자체, 목포상공회의소 부장 등 15명	<ul style="list-style-type: none"> •VMN Art Program, VMN Archive 진행사항 공유 •세계어촌대회 세션, WIN 포럼 계획 공유 등
유관기관 협의	'24.4.22.	전라남도 섬해양정책과, 목포시 기획예산과 등 8명	•전라남도 섬발전계획에 권역 사업으로 반영
	'24.4.23.	해양수산부 해양레저관광과, 한국해양수산개발원 등 7명	•남부권 해양레저관광벨트 구축사업에 WIN Project 반영
	'24.5.31.	장상기 지방자치연구원 박사	•전라남도 섬종합발전계획 사업 반영 관련 협의
	'24.6.13.	전남관광재단 대표 등 8명	•전남관광재단 진흥 사업 연계
	'24.7.17.	석영준 한국캠핑문화연구소 소장	•해남지역 프로그램 발굴, 유·무인섬 관련 프로그램 연계방안 논의
전문가자문	'24.3.6.	이재훈 前 하동세계차엑스포 조직위원회 기획부장	•국제하동차박람회 국제행사 유치 및 실행까지의 전략개발, 승인, 추진 세부사항 자문
	'24.3.7.	한국해양수산개발원 어촌연구부 등 8명	•해양수산부 남해안 해양레저관광벨트 계획 등 유 관계획 추진사항 자문
	'24.5.10.	정남식 목포대 도시계획 및 조경학부 교수, 박성현 목포대 도서문화연구원 교수	•5개 지자체 신규 제안사업 적정성 및 타당성 검토
	'24.6.5.	김향자 한국문화관광연구원 초빙연구위원	•섬 주민, 지역단체가 지속적으로 참여할 수 있는 사업 및 체계 발굴
	'24.12.27.	김광남 어촌신활력 해남군 송호항권역센터장	•재원 조달 및 타당성 등 분석 보고서 내용에 대한 검토 및 보완방향 제언
세계어촌대회 W.I.N.세션	'24.11.25.	5개 지자체, 관련 전문가 등 40명	<ul style="list-style-type: none"> •서남해안 섬의 가치 및 필요에 대한 공감대 형성과 섬 주목계기 마련 •2030 W.I.N.Project에 대한 대외 인식 제고
W.I.N.포럼	'24.12.20.	5개 지자체, 박지원 국회의원, 유관기관, 관련 전문가 등 200명	<ul style="list-style-type: none"> •문화예술을 통한 섬 지역활성화 방안 모색 •섬 지역 글로벌 아젠다 공유 및 섬 이슈 선도를 통한 미래발전방향 탐색



4-2. 의견수렴 결과

(1) 지자체 실무협의회 및 유관기관 협의

■ 지자체 실무협의회

- 섬이 가진 본연의 가치를 소개하는 것이 중요하며 세 가지 정도의 주요 사업을 마련하여 실행력을 보여야함. 도비 획득의 당위성이 마련된다면, 지자체 협력 TFT 구성을 통해 실행력은 뒤따라올 것으로 생각함
- 참여 지자체의 확대는 정책 결정 과정에 5개 지자체장들과의 의견조율이 필요함. 지속성을 위해서는 예산을 반납하지 않고 계속비 성격으로 이월 승인하여 2030년까지 할 수 있는 방안도 지자체 간 협의만 된다면 고려할만함
- 장기적 행사 개최를 위해서는 미래 지자체장들의 관심을 끌어낼 수 있는 아젠다 발굴 필요. 진도의 문화도시 사업과 W.I.N.Project를 연계할 수 있음
- 완도군은 2028년 해조류박람회가 예정되어있어 국제행사의 경우 2030년 개최가 좋을 것으로 보임. 국제행사 유치를 위해서는 지자체장들의 빠른 협의 후, 전라남도 설득이 중요. 개최 시 완도는 해양치유콘텐츠에 집중하고자 함. 지자체는 행사 후 시설 사후관리에 대한 걱정이 많기에 이에 대한 방안 마련이 필요함

■ 유관기관

- 국제행사임을 고려했을 때 BIE 협약 제1조의 엑스포 비전 제시와의 연계 중요. 지속가능성을 담보하기 위해 지역주민 활용 전략 제시 필요
- 과거 추진 이력을 정리하여 핵심내용 정리가 선행될 필요 있음
- 지자체 협력사업으로 역량을 쌓은 후 국제행사를 유치하는 방향을 지향해야함
- 국제사회에 섬 관련 네트워크는 존재하나 확장성을 위해서는 관계 정립과 공동 비전 및 주제 설정이 필요함. 행사 진행 과정 지자체들 간의 갈등 및 분열은 필연적으로 예상되며 실무TF를 통한 공통된 합의안이 필요함. 본 행사는 여수섬엑스포와 차별성이 있으며, 지리적으로 서해안과 남해안이 만나는 중심지로 서로에게 좋은 여건으로 작용할 것
- 국제행사 추진의 실질적 이유와 부대 효과 등에 대한 충분한 사전 공감대 중요. 명확한 거시적 미래 비전, 그리고 국제사회가 공감 및 연대할 수 있는 핵심 가치 필요. 공동추진위원회의 결성과 전문단체들과의 협력을 통해 분야별 전문성 증진이 필요
- 메가이벤트는 미래세대에 대한 고민을 담고 있는 주제가 필요. 문화예술도 중요하지만 산업 및 경제적 측면이 강조될 필요 있음
- 해남은 보유한 섬의 개수가 많지 않은 곳으로 섬에 대한 관심 및 인식 전환이 필요한 상황. 시하도 등 무인섬에 주목하고 있음

[사업계획에 반영한 지자체 실무협의회 및 유관기관 주요 의견]

- 세 가지 정도의 주요 사업 필요
- 국제행사 유치에 위해서는 지자체장들의 빠른 협의 후, 전라남도 설득이 중요
- 도비 획득의 당위성이 마련된다면, 지자체 협력 TFT 구성을 통해 실행력 확보 가능
- 참여 지자체의 확대는 정책 결정 과정에 5개 지자체장들 간 의견조율이 선행되어야함
- 완도는 2028년에 해조류박람회가 예정되어 있어 국제행사의 경우 2030년 개최가 좋다고 판단
- 지자체는 행사 후 시설 사후관리에 대한 부담이 있기에 이에 대한 방안 마련 필요
- 국제행사 추진의 실질적 이유와 부대효과 등에 대한 충분한 사전공감 중요
- 메가이벤트는 미래세대에 대한 고민을 담고 있는 주제가 필요. 문화예술도 중요하나 산업 및 경제적 측면 강조될 필요
- 공동추진위원회의 결성 및 관련 전문단체들과의 협력을 통해 분야별 전문성 증진 필요
- 무인섬에 대한 활용 고려

(2) 전문가 자문

■ 자문회의 및 서면자문

- 기존 거점을 중심으로 발전하는 형태에서 벗어나 소도시 중심으로 발전하려는 5개 시군의 수평적 연계는 바람직한 행사 추진 방식임
- 행사를 준비하며 정보, 정책, 자원 네트워크를 구축하여 적재적소에 사업을 활용한다면 행사의 경쟁력 및 시너지 효과가 있을 것으로 예상함
- 전라남도는 지역 및 인구소멸에 중점적으로 사업을 추진 중으로 지역소멸대응기금 등의 활용 및 연계가 긍정적으로 보임. 대기업/민간유치전략 수립은 부족한 콘텐츠 및 예산 확보에 도움이 될 것으로 예상. 연속된 지역 축제 추진으로 역량 강화 후 국제행사를 진행하는 것을 제안
- 국제행사에 섬의 문화 및 자연 등 현재의 모습까지의 수많은 역사성이 담기는 것이 중요하며 프로젝트에 무형 및 유형적 측면이 각각 나타나야 함
- 단순한 행사 개최가 아닌 지역 역량이 강화될 수 있는 행사가 필요하며 주민들이 필요로 하는 사업이어야함(공모사업, 공모전 등)
- 지역주민의 이야기를 작가 및 예술가가 함께 들을 수 있어야 함. 또한 프로젝트 진행 과정 속 지속적인 평가가 되어야 성과를 확인할 수 있음. 결과를 파악하기 위해 지속적인 아카이빙 및 지표관리가 필요함
- 엑스포 및 박람회 등 용어에 대한 거부감으로 신선한 명칭의 고려가 필요하나 국제행사임을 알릴 수 있는 용어는 필요함
- 더 이상 메가이벤트는 정부가 중심이 되어 하기에는 한계가 있으며 정부, 기업, 지역사회 등 다양한 이해관계자와의 협력을 통해 유치 활동을 강화할 필요가 있음
- 이에 따라 글로벌 홍보 및 마케팅 전략을 통해 지역 또는 국가 이미지를 제고하고 잠재적 방문객 유치를 추진할 필요 있음
- 또한, 해양/연안 지역의 특성상 환경보호와 지속가능성은 핵심 공통 사항으로 이를 고려한 장기적 이



익을 극대화하는 방안 모색이 필요함

- 메가이벤트 유치와 관련된 사업은 크게 스포츠 메가이벤트, 지역 기반 스포츠 육성, 관광 메가이벤트, 그리고 세계엑스포(박람회) 유치로 구분 가능하나 해당 지역의 섬 특성에 따라 적합한 방향을 선택할 필요가 있으며 이에 따른 자원 조달 방안을 고려할 필요 있음
- 건축의 경우 추후 유지관리비 부담이 크고 해당 지역 지자체의 재정 형편을 고려하여 비용 부담의 주체, 관리방식, 활용도 제고에 대해 깊은 고민이 필요함
- 서남권 메가이벤트의 단기적인 자원확보방안은 국고보조금과 지방교부세로, 중장기적으로는 민간투자자와 국제협력을 확대하는 방안으로 추진하는 것은 타당한 것으로 판단됨
- 사업시행효과를 거두려면 섬 지역의 낙후된 기반 시설과 생활플랫폼 구축 지원이 전제되어야 하므로 이에 대한 검토가 필요함
- '세도우치 국제예술제'를 깊이 연구 및 검토하면 서남권 메가이벤트가 추구하는 목적, 주요사업, 자원 조달, 효과 등 전반적인 측면에서 유의미한 시사점을 얻을 수 있을 것

[사업계획에 반영한 전문가 주요 의견]

- 전라남도 지역소멸대응기금과의 활용 및 연계 제안
- 대기업/민간유치전략 제안
- 지자체의 축적된 역량으로 국제행사 추진
- 단순한 행사 개최가 아닌 지역역량이 강화될 수 있는 행사가 필요하며 주민들이 필요로 하는 사업이어야함
- 프로젝트 결과를 파악하기 위해 지속적인 아카이빙이 되어야함
- 더 이상 메가이벤트는 정부가 중심이 되어 하기에는 한계가 있으며 정부, 기업, 지역사회 등 다양한 이해관계자와의 협력을 통해 유치활동을 강화할 필요가 있음
- 메가이벤트 유치와 관련된 사업은 지역의 섬 특성에 따라 적합한 방향을 선택할 필요가 있으며 이에 따른 자원 조달 방안을 고려할 필요 있음
- 건축의 경우 추후 유지관리비 부담이 크고 해당 지역 지자체의 재정 형편을 고려하여 비용부담의 주체, 관리방식, 활용도 제고에 대해 깊은 고민이 필요함
- 서남권 메가이벤트의 단기적인 자원확보방안은 국고보조금과 지방교부세로, 중장기적으로는 민간투자자와 국제 협력을 확대하는 방안으로 추진하는 것은 타당한 것으로 판단됨
- 사업시행효과를 거두려면 섬 지역의 낙후된 기반 시설과 생활플랫폼 구축 지원이 전제되어야 하므로 이에 대한 검토가 필요

(3) 포럼

■ 2024 세계어촌대회 W.I.N.세션, ‘서남해안 섬의 도전 2030 W.I.N.Project’

- W.I.N.Project는 각 지자체에서 이미 하고 있고 만들어 놓았던 것을 어떻게 소비자(국민)에게 전달 할 것인가에 대한 고민을 가진 프로젝트라 할 수 있음
- 개별 섬을 육성하여 개별 지자체가 대응하던 방식에서 벗어나 행정 간의 협업을 통해 섬의 매력적인 통합 브랜드를 구축하고, 이를 지속적으로 알릴 수 있는 공동마케팅을 추진해야함
- 5개 지자체 공동으로 마케팅을 추진해야 하며 지역을 마케팅하기 위한 조직을 만들어야 함(일본 관광 지역만들기 법인 DMO 사례 등)
- 인구 유입은 뺏고 빼앗기는 제로섬게임이 되기 쉬우므로 국제적인 이벤트로 관광 및 경제기반을 활성화하고 지속적으로 사람을 유입하는 방향으로 나가야 함. 여수는 엑스포 이후 지속성장해왔음
- W.I.N.Project를 통해 지역 동쪽과 서쪽의 동반 균형 성장을 하고, 우리가 발견하지 못한 섬의 가치를 발굴하며 연대를 통한 전라남도의 번영을 꿈꾸고자 함
- W.I.N.Project가 성공하기 위해서는 섬이 가진 특수성 및 가치 등 장점을 살리는 것부터 해야함
- 제주도는 많은 실험과정 속에서 국제적 섬 도시로 발전하고 있으나, 관광객을 모아 유입시키는 데에만 치중하다보니 현재 주민들 보호 정책 차원에서 주거복지, 교통이 미흡하여 문제가 되고 있음
- 또한 최근 오래해왔던 축제가 사라졌는데 그 이유가 지역민이 원하지 않는 축제가 무슨 가치가 있겠느냐 하는 것이었음. 따라서 5개 지자체들만의 섬 발전방향 및 지속방안에 굉장한 가치가 있음
- 어촌 및 섬의 인구소멸 문제 해결 방법으로서 2가지 측면이 필요함. 하나는 수산업을 돈을 벌 수 있는 산업으로 키워 사람들이 섬 및 어촌에 와서 실제로 살게 되는 환경을 만들어주는 것, 둘째는 바다 및 섬 자원을 관광 차원으로 접근하고 생활인구 개념으로 확장하는 것임. 즉, 도시에 사는 사람을 섬으로 이주시키는 것은 어렵고 주말만이라도 섬에 살며 즐기며 사는 구조를 만들어주는 것임
- 지자체들만의 연대로는 어렵고, 전라남도의 관심 및 참여가 필요하며 어촌지역 상생을 위한 해수부의 기금사업, 협력사업 등의 역할이 필요함
- 또한, 크루즈 회사에서 2026년 목포항을 기점으로 하여新安 인근 섬을 통과할 수 있는 크루즈 상품을 만들고 있음. 목포를 기점으로 해서 진도, 해남, 완도, 신안을 엮을 수 있는 소형 연안크루즈에 대한 부분을 고민하면 좋겠음
- 5개 지자체의 특색이 있는데 먹거리 관광, 특산물 관광, 생태 관광, 역사 관광 등 지자체에서 각개전투가 아닌 브랜딩을 통한 마케팅을 해야함. 이것을 구체화하고 실행하기 위해서는 조직이 필요함. 지자체에서 파견을 하여 조직을 하나 만들 필요도 있고 법률적인 뒷받침이 되어야 이 사업이 지속성을 가질 수 있음
- 서남해안 자원이 여수나 순천 등 동부권에 비해 떨어지지 않는데 대응이 다소 늦었다고 생각됨. 사업 추진 시 의사소통의 어려움이 있는데 이러한 문제를 해결하려면 조직을 만드는 것도 좋고 의사결정을 단일화할 수 있는 방법들에 대한 고민이 필요함. 그 중심에 전라남도도 함께 할 수 있도록 지자체가 함께 건의하는 것이 필요함
- 중앙부처뿐 아니라 다양한 유관기관도 함께 할 수 있는 방안 고려가 필요함. W.I.N.Project를 진행하는 과정 속에서 5개 지자체가 어떻게 하면 관련 사업을 찾아 함께 연계할 수 있을지 고민하는 자리도



이루어지면 좋겠음

- 탑다운 방식이 아닌 5개 지자체의 주도로 바텀업 방식으로 진행해 나가고 있는 것이 놀라움. 단번에 성과가 나긴 힘들며 기반을 만들고 시작했다는 것이 의미있음

■ 2024 W.I.N.포럼, ‘서남해안 섬의 새로운 연대! 2030 W.I.N.Project’

- 에치고초마리 아트 트리엔날레(농촌), 세토우치 트리엔날레(섬), 오쿠노토 아트 트리엔날레(어촌) 이 3가지 사례는 모두 지역의 특성을 살린 예술프로젝트가 인구 문제 해결 및 경제활성화, 지역의 문화적 가치 향상에 기여할 수 있음을 보여줌
- 특히 W.I.N.Project에 중요한 시사점을 제공하는 것은 지역의 고유한 자원을 발굴하고 활용하는 것, 주민들의 적극적 참여를 유도하는 것, 장기적인 비전을 가지고 지속적으로 사업을 추진하는 것, 여러 지역이 연대하여 시너지 효과를 창출하는 것 등이 중요한 전략이 될 수 있다는 것임
- ShimatoWorks는 ‘설레는 내일을 이 섬에서’라는 이념을 바탕으로 3가지 활동을 하고 있음. 첫째로 100년 된 건물인 S-BRICK에서 지역-기업-행정 협력을 통해 새로운 콘텐츠를 도입하고 관광객을 유치하고 있음. 둘째, 워케이션 프로그램을 통한 기업 유치로 외부 기업들이 지역에 뿌리를 내리고 새로운 프로젝트를 추진할 수 있도록 지원하고 있음. 셋째, 파티와 견학을 통한 다양한 교류 활동으로 업종, 세대, 지역을 초월한 교류의 장을 만들고 있음
- 전라도의 특색인 소리와 춤을 담을 수 있는 예술제 개발을 제안, 지역 대학과의 연계가 필요함
- 2028년은 장보고 청해진 설치 1,200주년을 기념하는 중요한 시점으로, 이를 계기로 제2차 청해진 시대를 열어나가는 데에 W.I.N.포럼이 중요한 역할을 할 수 있을 것으로 기대함. 예술과 문화를 지역의 생업과 연계시키는 것이 중요함
- 지역의 소멸은 서사의 소멸. 문화와 예술이 한반도를 넓히는 역할을 해야함. 또한 공통의 승리(W.I.N.) 경험이 중요하며, 행정이 일방적으로 독주하지 않고 주민들의 목소리가 반영되어야함
- 산업적 측면에서 W.I.N.Project를 바라보면 디자인 전문 회사들의 활용, 경관, 정원이 모두 중요하며 이를 통합적으로 고려할 필요 있음. 해양 치유와 관련된 자원의 활용, 그리고 글로벌 무역파트너의 다변화 정책에 대한 대비, 시를 활용한 시스템 구축과 기업들과의 연계를 통한 발전 방향을 제시하며 산업과 연결하여 브랜드화 되어야 함
- 국제행사의 취지와 목적을 명확히 하고 대중화, 국제화, 고급화라는 세 가지 측면을 고려해야 함. 준비기간은 1년 6개월 정도 전부터 시작해야 하며, 예산 확충을 위해 대사관 등 유관기관을 통한 방법을 제안함. 국제행사의 추진 일관성, 다양한 작가 참여 유도, 도시 마케팅 차원의 전략적 접근을 통한 지역문화정체성과의 결합이 필요함
- W.I.N.Project는 기존 지역활성화 방식을 새롭게 전환하는 시도라 평가함. 다음 단계의 논의로서 컬렉티브임팩트(공동의 임팩트)를 만들어내는 플랫폼으로서 어떻게 역할 할 것인가에 대한 고민이 필요하며 단순한 행정거버넌스 형태가 아니라, 실제로 현장에서 기획 및 고민하는 사람들과 주민들이 함께 임팩트를 만들 수 있는 장이 되어야 할 것임

[사업계획에 반영한 포럼 주요 의견]

- 개별 섬을 육성하여 개별 지자체가 대응하던 방식에서 벗어나 행정 간의 협업을 통해 섬의 매력적인 통합 브랜드를 구축하고, 이를 지속적으로 알릴 수 있는 공동마케팅을 추진해야함. 5개 지자체 공동으로 마케팅을 추진해야 하며 지역을 마케팅하기 위한 조직을 만들어야 함(일본 관광지역만들기 법인 DMO 사례 등)
- W.I.N.Project가 성공하기 위해서는 섬이 가진 특수성 및 가치 등 장점을 살리는 것부터 해야함
- 5개 지자체의 특색이 있는데 먹거리·특산물·생태·역사 관광 등 분야에서 지자체에서 각개전투가 아닌 브랜딩을 통한 마케팅을 해야함. 이것을 구체화하고 실행하기 위해서는 조직이 필요함. 지자체에서 파견을 하여 조직을 하나 만들 필요도 있고 법률적인 뒷받침이 되어야 이 사업이 지속성을 가질 수 있음
- 공통의 승리(W.I.N.) 경험이 중요하며, 행정이 일방적으로 독주하지 않고 주민들의 목소리가 반영되어야함
- 전라도의 특색인 소리와 춤을 담을 수 있는 예술제 개발을 제안하며, 지역 대학과의 연계가 필요함
- 산업적 측면에서 W.I.N.Project를 바라보면 디자인 전문 회사들의 활용, 경관, 정원이 모두 중요하며 이를 통합적으로 고려할 필요. 해양 치유와 관련된 자원의 활용, 그리고 글로벌 무역파트너의 다변화 정책에 대한 대비, AI를 활용한 시스템 구축과 기업들과의 연계를 통한 발전 방향을 제시하며 산업과 연결하여 브랜드화되어야함
- 국제행사의 취지와 목적을 명확히 하고 대중화, 국제화, 고급화라는 세 가지 측면을 고려해야 함. 준비기간은 최소 1년 6개월 전부터 시작해야 하며, 예산 확충을 위해 대사관 등 유관기관을 통한 방법을 제안함. 국제행사의 추진 일관성, 다양한 작가 참여 유도, 도시 마케팅 차원의 전략적 접근을 통한 지역문화정체성과의 결합이 필요
- W.I.N.Project는 기존 지역활성화 방식을 새롭게 전환하는 시도. 다음 단계로 컬렉티브임팩트(공동의 임팩트)를 만들어내는 플랫폼으로서 어떻게 역할할 것인가에 대한 고민과 논의가 필요하며 단순한 행정거버넌스 형태가 아니라, 실제로 현장에서 기획 및 고민하는 사람들과 주민들이 함께 임팩트를 만들 수 있는 장이 되어야 할 것



5. 섬 메가이벤트 정의 및 개최 당위성

5-1. SWOT 분석

<ul style="list-style-type: none"> • 전국에서 가장 많은 섬 보유(1,400여 개소) • 다도해국립공원 및 각종 보호지역으로 지정된 청정지역 • 풍부한 자연, 농수산 자원 발달 - 다양한 농수특산물 생산 • 우수한 문화예술/관광 자원 보유 <ul style="list-style-type: none"> - 차별화된 문화예술 다양성 확보 • 4개 지자체간 사회문화적-경제적인 교류 및 상호연관성 <ul style="list-style-type: none"> - 공동축제 등 지역간 협력의 경험 • 섬-해양 환경/신재생에너지, 농수산 부가가치 제고, 관광진흥사업 전개 	S W
<ul style="list-style-type: none"> • 인구 감소 및 고령화 가속 → 생산인구 감소 및 정주환경 낙후 → 섬 공동화 우려 • 대규모 시장으로부터 원거리 위치 → 제조업, 관광산업 발달 저조 • 섬의 낮은 접근성 → 숙박·교통 등 관광기반시설 부족 • 1차 생산물 수매 중심의 유통체계로 브랜드 경쟁우위성 부족 • 각자의 지역개발사업 효과 제한적, 정부 예산 확보 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 유사 행사 개최 및 경쟁 심화 • 사업여건 변화에 따른 실행력 중요 • 대외적 환경 변화에 따른 예측 불확실성 존재 • 관광객 증가 및 개발로 인한 환경 훼손 • 기후변화, 해양환경 오염 문제로 인한 농수산 생산환경 불안정 <ul style="list-style-type: none"> - 빈번한 자연 재해, 특용작물 생산지역 확대 등 • 국내외 소비 인구 감소로 인한 농수산 매출 및 판로 축소 • "섬"의 "안전성"에 대한 국민들의 부정적 인식 <ul style="list-style-type: none"> → 관광유입 및 지역생산물에 대한 소비 저해
<ul style="list-style-type: none"> • 인류 발전의 대안으로서 "섬"에 대한 세계적 관심 형성 • 정부-전남도 정책 관심 증대, 지역간 공동발전에 대한 정부 지원 의지 <ul style="list-style-type: none"> - 해양자원을 활용한 미래 신산업 육성 추진(블루 이코노미) • 한국형뉴딜정책 추진에 따른 새로운 지역개발정책 적용 가능성 • 무연공항 확충, 호남선고속철도2단계 등 교통기반 확충 • 건강&안심 먹거리에 대한 소비자 요구 확대 • 새로운 관광 명소, 청정 자연 명소에 대한 관광수요 확대 • 지역문화예술과 기술 융복합 확대 • 메타버스 등 디지털콘텐츠 기반으로 환경전환 및 소비확대 	O T

SO

강화전략

“섬의 중심지성 강조 및 자연생태의 보존적 이용 방안 마련”

- 지역 내외적인 브랜딩으로 섬 지역으로서 인지도와 관심 강화 필요
- 섬의 차별적 우수성을 구성하는 핵심 요인인 해양경관 및 자연생태환경의 품질을 유지하고 향상시키기 위한 노력 필요

ST

극복전략

“친환경 섬 비즈니스 육성을 통한 경제적 부가가치 강화”

- 섬의 품도와 기후, 청정 해양 및 연안 환경을 활용한 농특산물의 1차 생산과 2차 가공 및 브랜딩, 3차 산업화, 섬 비즈니스 공동육성으로 지역 내 일자리와 소득 확충 필요. 안심하고 먹을 수 있는 안정적인 생산 및 판촉 환경 형성

WO

보완전략

“섬 개발사업 시범지역으로 육성, 섬의 사회경제적 위기 적극 대처”

- 기후변화의 최일선에 있는 연안과 섬 지역에 대한 정책 관심의 시의성과 시급성 강조, 실질적 지원 유도
- 정부와 전남도가 추진하는 섬 정책 발굴 및 지원사업을 서남해안 섬벨트 지역에 우선 적용 촉구

WT

방어전략

“섬의 정주, 교통·운송 여건 혁신으로 정주 및 비즈니스 여건 개선”

- 한국형 뉴딜정책과의 연계, 적극시행을 통해 섬의 발전을 가로막는 주요 원인인 교통 및 운송 여건의 개선, 기초적인 의료 복지·교육·생활기반 확충으로 살기 좋고 사업하기 좋은 섬 여건 형성

[그림 3-38] 섬 메가이벤트 SWOT분석

5-2. 섬 지역 메가이벤트 정의

■ 「2030 W.I.N.Project」의 섬 메가이벤트 정의와 지향점

- **정의: ‘섬’이라는 공간적, 주제적 대상을 중심으로 엑스포 규모의 국제적 메가이벤트를 운영하는 것**
 - 섬의 고유한 가치와 도전을 중심으로 국제사회가 함께 모여 지속가능한 미래를 모색하는 글로벌 플랫폼
 - 개최 지역의 발전과 섬에 대한 세계적 인식 제고, 그리고 섬 간 협력 네트워크 구축을 통해 섬의 미래 잠재력을 실현하는 변혁적 메가이벤트
- **목적과 기능: 섬 메가이벤트는 단순한 전시나 관광 행사를 넘어 다음과 같은 복합적 목적을 지님**
 - 지속가능성 실현: 섬을 미래 지속가능한 발전 모델의 실험장으로 활용하여 혁신적 솔루션 모색
 - 경제적 촉매제: 관광객 유치, 인프라 개발, 고용 창출을 통한 지역경제 활성화
 - 국제협력 플랫폼: 섬 국가 간 국제협력 강화 및 공동체 형성
 - 인식 전환의 계기: 섬에 대한 새로운 가치 인식 확산
- **섬의 특수성 반영: 섬 메가이벤트는 다음과 같은 섬의 고유한 특성을 반영하며 이를 주제화함**
 - 지리적 고립성: 해양으로 둘러싸인 섬의 물리적 특성을 활용한 프로그램 개발
 - 생태적 독특성: 생물다양성과 고유 생태계를 테마로 한 콘텐츠 구성
 - 문화적 정체성: 섬 공동체가 발전시켜 온 독특한 문화와 전통의 국제적 공유
- **구조와 운영: 섬 메가이벤트는 다음과 같은 구조적 특성을 가짐**
 - 복합적 전시공간: 주제관, 국제관, 특별관 등 다양한 전시공간을 통한 섬의 다면적 가치 표현
 - 다양한 프로그램: 전시, 공연, 학술행사, 체험활동을 포괄하는 종합 프로그램 구성
 - 분산형 개최: 주행사장과 부행사장으로 구분하여 여러 섬을 활용한 분산 개최 방식
 - 참여적 운영: 국제기구, 정부, 민간, 지역주민이 함께 참여하는 협력적 거버넌스 체계



■ 「2030 W.I.N.Project」의 섬 메가이벤트 성격 구분

- 지역과 국내를 넘어 글로벌시장을 대상으로 국가 단위의 섬과 문화를 주제로 개최되는 글로벌 메가이벤트를 구상하고 있으며 이를 통해 추진되는 각각의 세부적인 이벤트 사업들이 국외와 국내를 교류시키는 각각의 역할을 할 수 있도록 메가이벤트를 구상



[그림 3-39] WIN프로젝트에서 바라보는 메가이벤트

5-3. 섬 메가이벤트 개최 필요성과 당위성

(1) 개최의 필요성

■ 섬 지역의 메가이벤트 개최의 필요성

섬 지역의 현재 실태를 고려할 때, 메가이벤트 개최는 인구 감소 문제 해결, 경제 활성화, 인프라 개선, 국제적 인지도 제고, 지역 발전 촉진 등 다양한 측면에서 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 전략적 선택이 될 수 있음. 그러나 메가이벤트의 성공적인 개최와 그 효과의 지속가능성을 위해서는 신중한 계획과 지역사회의 참여가 필수적임

● 인구 감소 문제

- 많은 섬 지역은 인구 감소라는 심각한 문제에 직면해 있으며, 메가이벤트는 이러한 인구 감소 추세를 역전시킬 수 있는 중요한 기회를 제공함. 대규모 행사를 통해 외부 인구의 유입을 촉진하고, 지역 내 경제 활동을 활성화함으로써 정주 환경을 개선할 수 있음. 이는 섬 지역의 지속 가능한 발전을 위한 중요한 전략이 될 수 있음

● 경제적 의존도

- 섬 지역 경제는 관광업에 크게 의존하는 경우가 많음. 메가이벤트는 대규모 관광객을 유치하여 지역 경제를 활성화하고 새로운 일자리를 창출하는 데 기여함. 특히, 이벤트 기간 동안 발생하는 소비 증가는 숙박, 요식업, 소매업 등 다양한 분야에서 긍정적인 파급효과를 가져올 수 있음

● 인프라 개선 필요성

- 섬 지역은 종종 교통 및 숙박과 같은 인프라가 부족한 경우가 많음. 메가이벤트를 유치하는 과정에서 이러한 기반 시설의 개선이 이루어질 가능성이 높음. 교통망 확충, 숙박시설 확장 등은 이벤트 이후에도 지역 주민과 관광객 모두에게 장기적인 혜택을 제공하며, 이를 위한 투자는 섬 지역의 전반적인 발전에 기여할 수 있음

● 국제적 인지도 제고

- 많은 섬 지역은 국제적 인지도가 낮아 세계 무대에서 주목받지 못하는 경우가 많음. 메가이벤트는 이러한 한계를 극복하고 섬 지역의 브랜드가치를 높이는 데 중요한 역할을 함. 글로벌 관객들에게 섬의 매력을 알리고, 이를 통해 관광과 투자 기회를 확대할 수 있음

● 지역 발전 촉진

- 섬 지역은 종종 개발에서 소외되는 경향이 있지만, 메가이벤트는 장기적으로 미뤄졌던 지역개발 프로젝트를 완성하는 계기가 될 수 있음. 이는 단순히 물리적 인프라의 개선뿐만 아니라 경제적, 사회적 발전을 촉진하는 데도 기여할 것임

● 문화적 자산 활용

- 많은 섬들은 고유한 문화와 자연환경이라는 독특한 자산을 보유하고 있음. 메가이벤트는 이러한 문화적 자산을 세계에 알리고 활용할 수 있는 플랫폼을 제공함. 이를 통해 관광 인프라가 개선되고 관광객 유치가 증대되며, 섬 지역의 정체성을 강화할 수 있음



- **지역사회 자부심 고취**

- 성공적인 메가이벤트 개최는 지역 주민들의 자부심과 애착심을 높이는 데 큰 역할을 함. 이는 공동체 의식을 강화하고, 주민들이 자신들의 고유한 문화를 재발견하며 이를 보존하려는 의지를 고취시키는 계기가 될 것임. 이러한 긍정적인 변화는 섬 지역의 지속 가능한 발전으로 이어질 가능성이 큼

■ 장기적인 섬 지역 메가이벤트의 필요성

- **지속 가능한 발전**

- 장기적인 관점에서 섬 지역에서의 메가이벤트 개최는 지속 가능한 발전을 도모하는 데 중요한 역할을 할 수 있음
- 일회성 이벤트와 달리, 정기적이고 장기적인 메가이벤트는 지역발전에 있어 일관성과 지속성을 제공하며, 경제적, 사회적, 환경적으로 균형 잡힌 성장을 촉진함. 이를 통해 섬 지역은 단기적인 경제적 혜택을 넘어 장기적인 발전 전략을 수립할 수 있음

- **안정적인 관광객 유치**

- 성공적이고 정기적인 메가이벤트는 섬 지역의 국제적 인지도를 높여 안정적인 관광객 유치를 가능하게 함. 이는 관광 산업의 지속적인 성장을 견인하며, 섬 지역 경제의 주요 축으로 자리 잡을 수 있음
- 특히, 정기적인 이벤트는 섬을 방문하는 관광객들에게 신뢰감을 주어 꾸준한 방문을 유도하고, 이를 통해 지역 경제에 안정적인 수익원을 제공함

- **인프라 활용도 제고**

- 장기적인 메가이벤트는 인프라의 사후 활용도를 높이는 데 기여하며, 이는 지역 경제와 생활 수준 향상에 긍정적인 영향을 미침
- 이벤트 준비 과정에서 구축된 교통망, 숙박 시설, 공공 편의시설 등은 단순히 이벤트 기간에만 사용되는 것이 아니라, 이후에도 지역 주민과 관광객 모두에게 유용하게 활용될 수 있음

- **지역 브랜딩**

- 지속적인 메가이벤트는 섬 지역의 브랜드 가치를 높이고 이미지를 개선하는 데 중요한 역할을 함
- 정기적으로 개최되는 행사는 해당 지역을 특정 주제나 활동과 연계된 장소로 각인시키며, 이를 통해 장기적으로 투자 유치와 관광객 증가를 이끌어낼 수 있음
- 이는 섬 지역이 독창성과 매력을 기반으로 글로벌 무대에서 경쟁력을 갖추는 데 도움을 줄 것임

☞ 결론적으로, 장기적인 메가이벤트는 단순히 대규모 행사를 넘어서 섬 지역의 지속 가능한 발전과 국제적 위상 강화를 위한 전략적 도구로 활용될 수 있음

☞ 이를 통해 섬 지역은 경제적 안정성과 사회적 활력을 동시에 확보하며, 미래지향적인 발전 모델을 구축할 수 있을 것임

(2) 서남권 개최의 당위성

■ 역사적·지리적·발전적 당위성

● 역사적 당위성

- 이 지역은 고대부터 해양 문화와 교역의 중심지로 자리 잡아 왔으며, 메가이벤트는 이러한 역사적 맥락을 현대적으로 재해석하고 계승할 수 있는 기회를 제공함. 특히, 서남권의 5개 지역은 유사한 해양 문화유산과 전통을 공유하고 있어 이를 통합적으로 조명하고 발전시키는 데 적합한 기반을 갖추고 있음

● 지리적 당위성

- 지리적으로도 서남권은 연계된 섬 생태계를 형성하고 있어 통합적인 접근이 자연스러움. 각 지역은 고유한 섬 경관을 보유하고 있으며, 이를 하나의 메가이벤트로 묶어 다양성과 통일성을 동시에 보여줄 수 있음. 또한, 메가이벤트 추진 과정에서 섬 간 연결성이 강화되고 전체 지역의 접근성이 향상될 가능성이 높아, 지역 간 연계 효과를 극대화할 수 있음

● 발전적 당위성

- 5개 지역이 협력하여 메가이벤트를 추진함으로써 균형 있는 지역발전을 도모할 수 있으며, 각 지역의 강점을 결합하여 더 큰 규모와 다양성을 갖춘 이벤트를 개최할 수 있음. 이는 국제적 주목도를 높이고, 지역 경제와 관광 산업에 긍정적인 영향을 미칠 것임. 또한, 통합적인 접근은 과도한 관광 개발을 방지하고 지속 가능한 섬 관광 모델을 구축하는 데 기여함. 자원과 인프라를 공유함으로써 비용 효율성을 높이고 더 큰 경제적 효과를 창출할 수 있다는 점도 중요한 이점임

☞ 결론적으로, 서남권에서 메가이벤트를 개최하는 것은 역사적 유산의 계승, 지리적 강점의 활용, 그리고 균형 있는 지역발전이라는 세 가지 측면에서 매우 타당하며, 이를 통해 서남권은 국제적으로 주목받는 지속 가능한 발전 모델을 제시할 수 있을 것임

■ 거시적 관점의 당위성

● 시/군 관점

- 목포, 해남, 완도, 진도, 신안으로 이어지는 섬 벨트를 중심으로 시너지 효과를 창출함으로써 지역 활성화를 도모할 수 있음. 이들 지역은 서남해안 섬 지역 네트워크를 통해 협력하며 지역 활성화 방안을 모색할 수 있고, 이를 통해 각 지역의 고유한 강점을 결합하여 더 큰 경제적, 사회적 효과를 기대할 수 있음

● 전라남도 관점

- 메가이벤트 추진을 통해 생활인구 유입과 관광객 증가를 유도하여 지역 경제를 활성화할 수 있음. 또한, 해양생태시대에 맞춘 신성장 거점을 조성함으로써 전라남도의 균형발전을 달성할 수 있는 기회가 됨. 이러한 접근은 단순히 관광 산업의 발전을 넘어 지역 주민의 삶의 질 향상과 지속 가능한 발전 모델 구축에도 기여할 것임

● 국가적 관점

- 인구 감소와 고령화, 지방 소멸이라는 심각한 문제에 대응하기 위해 섬 지역 활성화의 대전환이 필요



함. 서남해안권을 중심으로 해양레저관광벨트를 구축함으로써 국가 차원의 섬 중심지로 발전시킬 수 있으며, 이는 국가 균형 발전 전략의 중요한 축이 될 것임. 특히, 섬 지역의 잠재력을 극대화하여 국가 경제와 문화적 다양성을 동시에 강화할 수 있음

● 세계적 관점

- 세계적 관점에서 서남권 메가이벤트는 글로벌 교류의 기회를 활용하여 섬을 세계 중심지로 자리매김하는 데 기여할 수 있음. 서남해안 섬 벨트를 주도로 정례적인 국제행사를 운영하고, 섬 보유국 간의 국제교류 플랫폼을 구축함으로써 글로벌 협력과 문화 교류를 촉진할 수 있음. 이는 단순히 지역발전을 넘어 세계적인 네트워크 형성과 국제적 위상 강화를 목표로 삼는 중요한 계기가 될 것임

☞ 결론적으로, 서남권 메가이벤트 개최는 시/군, 전라남도, 국가, 그리고 세계적 관점에서 모두 당위성을 가지며, 이를 통해 지역 활성화와 균형발전은 물론 글로벌 교류 확대와 국제적 위상 제고라는 다각적인 목표를 실현할 수 있을 것임

■ 통합 유치의 당위성

● 자원 및 역량 결집

- 각 지자체의 제한된 자원과 역량을 통합함으로써 대규모 메가이벤트 유치와 운영에 필요한 규모의 경제를 달성할 수 있음. 재정, 인력, 시설 등을 공동으로 활용하여 비용 효율성을 극대화하고, 개별 지자체가 단독으로 감당하기 어려운 대규모 프로젝트를 성공적으로 추진할 수 있는 기반을 마련할 수 있음

● 다양한 섬 문화콘텐츠 제공

- 서남권 5개 지역이 보유한 고유한 섬 문화와 자연환경을 결합하여 더욱 풍성하고 매력적인 콘텐츠를 만들어낼 수 있음. 이를 통해 방문객들에게 다양한 섬 체험을 한 번에 경험할 수 있는 기회를 제공함으로써 관광객의 만족도를 높이고 지역의 독창성을 부각할 수 있음

● 광역적 관광 인프라 구축

- 통합 유치를 통해 실현 가능한 중요한 목표임. 5개 지역을 연계하는 광역 교통망과 숙박시설 등 관광 인프라를 효율적으로 구축함으로써 메가이벤트 이후에도 지속 가능한 관광 발전의 기반을 마련할 수 있음. 이는 지역 간 연결성을 강화하고 장기적인 경제적 효과를 창출하는 데 기여함

● 지역 간 협력 모델 구축

- 유치와 운영 과정에서 형성된 협력 모델은 향후 다양한 분야로 확대될 수 있으며, 지역 간 상생과 공동 발전을 위한 모범 사례로 자리 잡을 수 있음

● 국제적 인지도 제고

- 개별 지자체보다 5개 지역이 연합하여 더 큰 규모와 다양성을 갖춘 메가이벤트를 개최함으로써 국제적 주목도를 높이고, 서남권 전체를 글로벌 무대에서 더욱 두드러지게 만들 수 있음

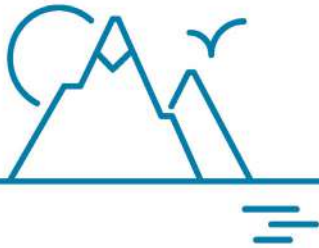
● 지속 가능한 발전 도모

- 공동 유치를 통해 각 지역의 균형발전을 도모하고, 메가이벤트로 인한 혜택을 고르게 분배할 수 있음. 이는 단기적인 경제적 효과를 넘어 장기적인 지역발전과 환경 보존에도 기여함

● **리스크 분산**

- 메가이벤트 유치 및 운영에 따른 재정적, 운영적 리스크를 5개 지자체가 분담함으로써 개별 지자체의 부담을 줄이고 안정적인 운영을 가능하게 함
- ☞ 결론적으로, 서남권 메가이벤트의 통합 유치는 자원의 효율적 활용과 국제적 경쟁력 강화는 물론 지속 가능한 발전과 지역 간 상생협력을 촉진하는 데 있어 필수적인 전략이라 할 수 있음

IV. 섬 메가이벤트 기본구상



1. 섬 메가이벤트 기본 방향 및 목표
2. 사업 추진 전략
3. 단위사업 구성 및 개요
4. 과제 추진 방향
5. 행사 운영 관리방안

IV. 섬 메가이벤트 기본구상

1. 섬 메가이벤트 기본방향 및 목표

1-1. 섬 메가이벤트 방향 설정을 위한 핵심 내용 요약

- 한반도 섬의 42.6%를 보유한 다도해, 1,400여 개의 섬을 무대로
 - 대규모 '섬' 관련 국제행사 대한민국 최적의 개최지
- 혼자가 아닌 함께! 서남해안 섬 벨트 공동 개최
 - 목포/해남/완도/진도/신안 5개 시군 1,400여 개 섬의 소통과 협력으로 역량과 성과 극대화
- 풍부한 자원을 바탕으로 차별화된 문화예술 다양성 확보
 - 5개 시군의 우수한 문화예술/관광 요소를 결합하여 차별화된 문화예술 다양성 확보
- 일회성이 아닌 단계별 전략화를 통한 정례화
 - 국제행사 정례화 및 네트워크로 전라남도 섬의 미래 청사진을 제시
- 정례적인 국제행사 유치로 지역소멸 위기 극복 및 지역균형발전 달성
 - 섬 관광 및 교통 인프라 등 직접적인 파급효과 극대화로 지역 소멸 위기 극복 및 지역균형발전 달성



[그림 4-1] 2048 BIE 공인 엑스포 개최 추진



1-2. 섬 메가이벤트 지향점 도출

- 당위성 앞서 당위성 도출되었던 종합적인 결론을 바탕으로 섬 메가이벤트 추진을 위한 핵심 요소를 종합적으로 정리함
- 섬 메가이벤트 유치가 필요한 이유(Why)를 시작으로 섬 메가이벤트 유치 전략이 될 수 있는 방법(How)와 섬 메가이벤트의 핵심 주요 동력이 되는 콘텐츠(What)를 Why-How-What 단계로 도출



[그림 4-2] 섬 메가이벤트 추진 핵심요소 종합

소결

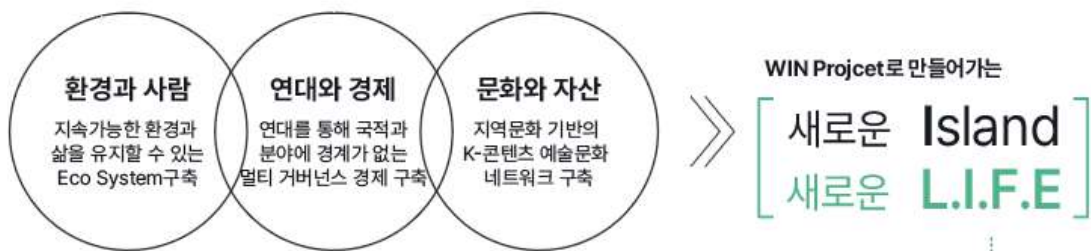
2. 사업 추진 전략

기본방향



비전 및 전략

핵심분야 및 비전



전략

Legacy

섬이라는 고유한 자산으로 지속가능한 가치 창출

Inclusive

국적, 분야에 구애받지 않는 포용적 국제행사 개최

Flexible

기후 및 사회변화에 유연하게 대응하는 아젠다 운영

Economy

지역의 지속가능성을 위한 순환식 경제 구축

[그림 4-3] W.I.N.Project 사업추진전략



2-1. 기본방향

■ 모두의 섬, 미래의 섬을 위한 새로운 연대

- 2030 WIN Project를 통해 섬의 공익적 기능을 활성화하고 새로운 연대를 형성

2-2. 핵심 분야 및 비전

■ 핵심분야

● 환경과 사람(Environment & Human)

- 지속가능한 환경과 삶을 유지할 수 있는 Eco System 구축

● 연대와 경제(Network & Economy)

- 연대를 통해 국적과 분야에 경계가 없는 멀티 거버넌스 구축

● 문화와 자산(Culture & Property)

- 지역문화 기반의 K-콘텐츠 예술문화 네트워크 구축

■ 비전

● “WIN Project로 만들어가는 새로운 Island 새로운 LIFE”

- 섬 관광 및 교통 인프라 등 직접적인 파급효과 극대화로 지역 소멸 위기 극복 및 지역균형

2-3. 추진전략

■ Legacy : 섬이 보유한 유산적 가치를 극대화

- 섬이라는 고유한 자산으로 지속가능한 가치 창출

■ Inclusive : 모두에게 열려있는 포용적 행사 운영

- 국적, 분야에 구애받지 않는 포용적 국제행사 개최

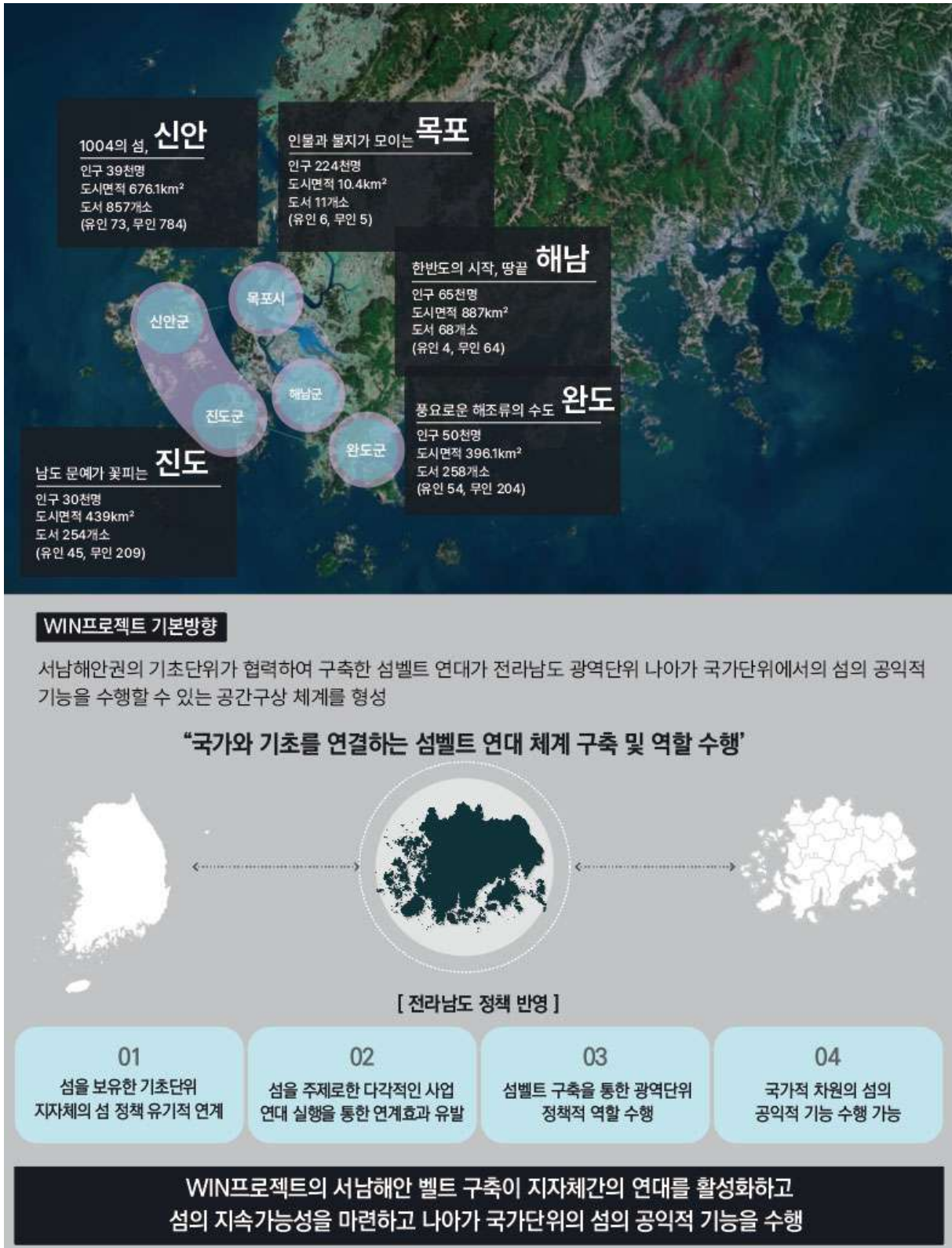
■ Flexible : 지속적으로 유연하게 발전하는 행사 운영

- 기후 및 사회 변화에 유연하게 대응하는 아젠다 운영

■ Economy : 지속가능한 경제기반 구축

- 지역의 지속가능성을 위한 순환식 경제 구축

2-4. 공간구상도



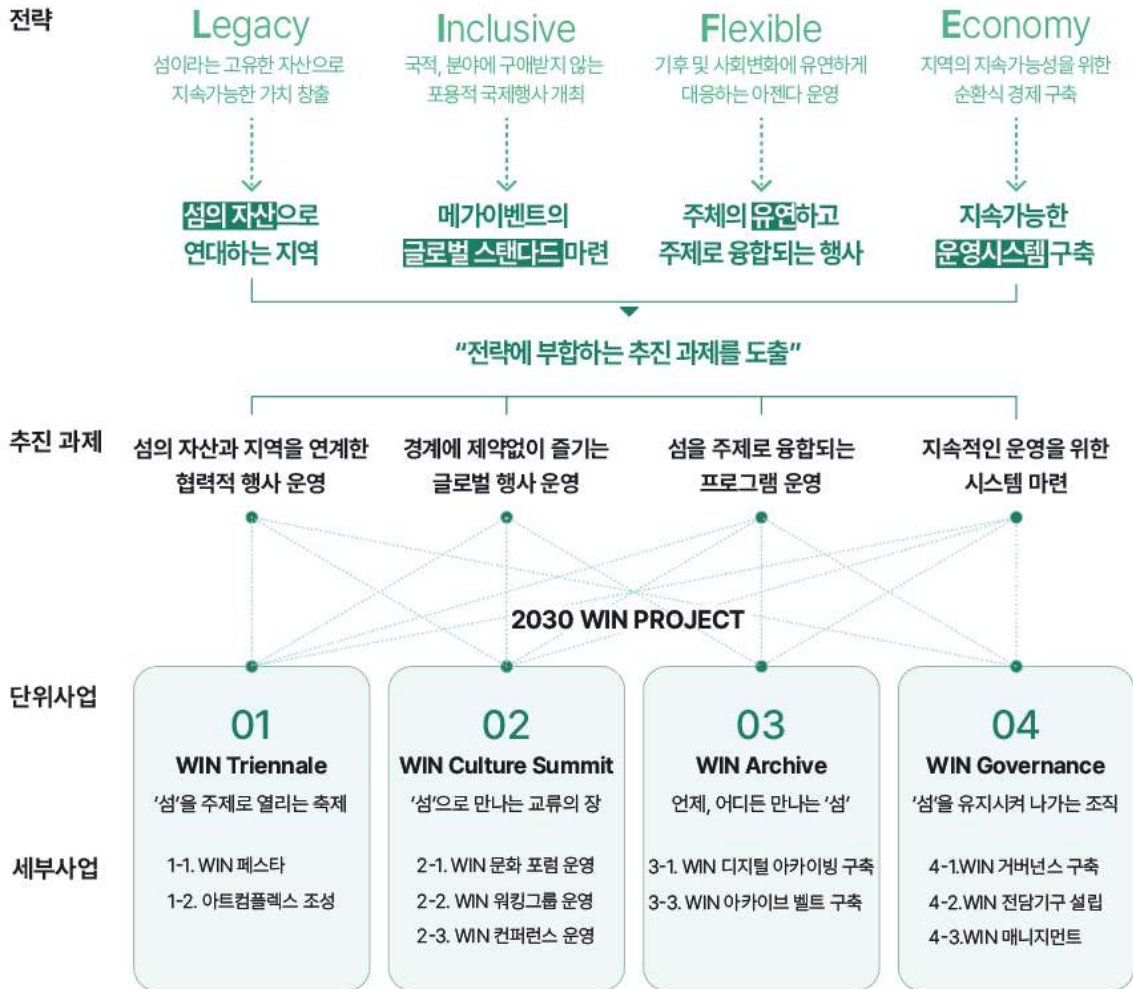
[그림 4-4] W.I.N.Project 공간구상도



3. 단위사업 구성 및 개요

■ 전략별 과제 설정

- 기본 방향에서 설정된 각 전략에 맞추어 메가이벤트 유치를 위한 과제를 설정함
- 설정한 과제는 각각의 단위 사업으로 연결됨



[그림 4-5] W.I.N.Project 단위사업 구성도

4. 과제 추진 방향

■ 섬의 자산과 지역을 연계한 협력적 행사 운영

- 각 지역별 보유한 다양한 유무형의 섬 관련 자산을 WIN 프로젝트를 통해 연결될 수 있도록 유기적인 행사 운영
- 균형적 발전의 기회를 참여 지역이 함께 누릴 수 있도록 순환적 운영

■ 경계에 제약없이 즐기는 글로벌 행사 운영

- DEI(Diversity&Equality&Inclusion) 주제의 다양성, 기회의 형평성, 참여의 포용성을 실천하는 행사 운영과 더불어 글로벌 스탠다드의 기준을 마련
- 섬을 주제로 국내외 교류기획 창출과 확대를 통해 글로벌 메가이벤트로의 위상 마련

■ 섬을 주제로 융합되는 프로그램 운영

- 섬과 관련되어 생산되는 다양한 유무형의 콘텐츠의 가치 확보와 극대화를 위해 아카이브 구축
- WIN 프로젝트를 참여하는 기관, 기업, 단체 등이 섬과 관련된 주제로 연대와 협력을 유발할 수 있는 다양한 프로그램 기획 및 운영

■ 지속적인 운영을 위한 시스템 마련

- WIN 프로젝트에 참여하는 기관, 기업, 지자체와의 초기 거버넌스를 구축하고 이를 바탕으로 상호 WIN 프로젝트 유치 및 추진을 위한 역할 분담 체계를 구축
- WIN 프로젝트를 전담 운영할 수 있는 전담 기구를 설립하고 WIN 프로젝트가 전담 기구를 중심으로 운영될 수 있는 조직구성
- 행사 운영에 필요한 자원마련, 자원조달, 예산 집행, 자금 확보, 수익 및 이익환원 방식 등 지속적인 운영관리가 시행될 수 있는 법률적 제도적 기반 마련



5. 행사 운영 관리방안⁶⁾

(1) 행사장 운영관리방안

1) 부문별 운영관리 주안점

- **목포시를 중심으로 해남군, 완도군, 진도군, 신안군의 5개 지자체에 분산된 행사장을 운영함에 있어 각 지역의 고유한 특성을 살린 전략적 접근이 필요함**
 - 목포시: 목포항을 중심으로 하여 목포미식문화갤러리 해관1897과 고하도가 가진 역사적 가치와 지역성을 적극 반영한 문화예술공간을 조성하여 시민들의 여가 문화공간을 확충. 특히 목포시의 근대역사문화공간과 해상케이ابل카라는 기존 관광인프라를 활용하여 도심과 연계된 전시 공간을 구축함으로써 관람객들이 자연스럽게 목포 도심 전체를 문화예술 공간으로 체험할 수 있도록 함
 - 해남군: 미래지향적 친환경 도시인 솔라시도와 자연 친화적 공간인 산이정원, 금호도를 활용하여 섬과 인공지능 기술이 융합된 예술 테마 전시장을 조성. 이는 첨단 기술과 자연환경이 조화를 이루는 새로운 형태의 예술 체험을 제공할 것으로 기대됨
 - 완도군: 해양치유센터 및 명사십리해변과 보길도, 노화도를 중심으로 한 체험형 해양문화예술 공간을 운영. 바다와 건강, 치유라는 키워드를 중심으로 관람객들이 단순히 작품을 감상하는 것을 넘어 직접 참여하고 체험할 수 있는 프로그램을 개발하여 해양 문화예술의 새로운 패러다임을 제시함
 - 진도군: 진경(진경산해도경) 프로젝트 대상지와 모도, 금호도를 중심으로 진도의 독특한 관광 콘텐츠를 개발하고 운영. 한국 전통 회화의 정수인 진경산수화의 개념을 현대적으로 재해석하여 진도의 아름다운 자연경관과 문화유산을 예술로 승화시키는 프로젝트를 추진함
 - 신안군: 자은도 뮤지엄파크와 퍼플섬, 팔금도 책마을 후보 대상지를 중심으로 현대미술에 특화된 전시를 진행. 특히 신안군의 다양한 섬들이 가진 고유한 경관과 문화적 특성을 살려 각 섬마다 차별화된 현대미술 작품을 선보임으로써 '섬 속의 갤러리'라는 독특한 예술 체험을 제공함
- **통합 운영 전략**
 - 5개 지역을 아우르는 통일된 트리엔날레 아이덴티티를 개발하여 방문객들이 어느 지역을 방문하더라도 동일한 행사의 일부임을 인식할 수 있도록 함. 이를 위해 통일된 로고, 색상 체계, 디자인 요소를 개발하고 모든 행사장과 홍보물에 일관되게 적용함
 - 공통 티켓 시스템과 통합 관람 패스를 운영하여 관람객들이 여러 지역의 행사장을 편리하게 방문할 수 있도록 지원. 1일권, 주말권, 전체 기간권 등 다양한 형태의 티켓을 제공하고, 모바일 앱을 통해 손쉽게 예매하고 입장할 수 있는 시스템을 구축하며, 또한 지역 간 순회 전시 및 릴레이 공연 프로그램을 기획하여 관람객들이 여러 지역을 방문할 동기를 부여하고, 행사 기간 동안 지속적인 관심을 유지할 수 있도록 함
 - 각 지역의 특산품과 문화예술을 결합한 체험프로그램을 개발하여 지역 경제 활성화에도 기여하고자 함. 예를 들어, 진도의 홍주와 함께하는 예술 체험, 완도 전복을 활용한 요리와 예술의 만남, 신안 천일염을 이용한 예술 작품 제작 등 지역 특산품을 활용한 독특한 프로그램을 개발함

6) 2030 World Island Net Project 행사 운영 기본방향은 「2028 세계 섬 엑스포 유치타당성 및 기본 계획 수립」의 계획내용을 바탕으로 하여 추가 보완하여 작성함

- 지속가능한 환경친화적 행사장 운영 원칙을 수립하여 트리엔날레가 환경에 미치는 영향을 최소화함. 일회용품 사용 최소화, 재활용 가능한 소재의 활용, 에너지 효율적인 시설 운영 등을 통해 친환경 행사의 모범 사례를 만들어 나감

2) 교통 및 수송

● 광역 수송여건 확충

- 트리엔날레의 성공적인 개최를 위해서는 전국 각지에서 행사장으로의 접근성을 높이는 광역 수송 여건 확충이 필수적임. 2025년 개통 예정인 보성-해남-목포-임성 구간 남해안 철도를 적극 활용하여 KTX 및 SRT와 연계한 셔틀 시스템을 구축하며, 철도역에서 각 행사장까지 직통 셔틀버스를 운행하여 대중교통을 이용한 방문객들의 이동 편의성을 높임
- 또한 광주~완도 고속도로 2단계 사업(강진 작천~해남 북평 37.5km)의 개통에 맞춰 도로 접근성을 크게 개선함. 이를 통해 광주권, 전남 동부권에서 행사장으로의 이동 시간이 대폭 단축될 것으로 기대됨. 행사 기간 동안 특별 교통편도 다양하게 운영하며, 수도권-목포 간 KTX/SRT 특별 할인 프로그램을 개발하고, 서울, 부산, 광주 등 주요 도시에서 트리엔날레 행사장으로 직행하는 버스를 운영함. 특히 광주공항-목포-완도 간 직통 셔틀버스를 평소보다 크게 증편하여 항공편을 이용한 방문객들의 편의를 도모함
- 서해안고속도로, 남해고속도로 통행료 할인도 관계 기관과 적극 협의하여 자가용을 이용한 방문객들의 경제적 부담을 줄임. 주요 도시에서 출발하는 트리엔날레 전용 관광버스도 운행하여 단체 관람객들을 위한 맞춤형 교통 서비스를 제공함
- 해상 교통 또한 중요한 이동 수단으로, 완도-진도-신안을 연결하는 특별 페리 및 유람선을 증편 운영함. 이는 단순한 이동 수단을 넘어 바다에서 바라보는 서남해안의 아름다운 풍경을 감상할 수 있는 특별한 경험을 제공함

● 역내 교통연계성 확충

- 5개 지자체에 분산된 행사장 내에서의 원활한 이동을 위해 역내 교통 연계성도 크게 확충할 예정임. 친환경 이동 수단으로 전기자전거와 전기스쿠터 대여 시스템을 도입하여 근거리 이동을 지원함. 행사장 주변에 다수의 대여소를 설치하고 모바일 앱을 통해 쉽게 대여하고 반납할 수 있는 시스템을 구축하여 친환경적이면서도 편리한 이동 환경을 조성함
- 해상 모빌리티도 적극 활용하여 친환경 선박을 이용한 해상 투어 프로그램을 개발함. 특히 신안, 완도, 진도의 행사장을 연결하는 해상 루트를 개발하여 바다를 통해 다양한 행사장을 경험할 수 있는 특별한 기회를 제공하도록 함

● 부 주차장 지정 및 이용 유도

- 행사장 주변의 교통 혼잡을 예방하기 위해 주요 행사장에서 다소 떨어진 위치에 부 주차장을 지정하고 이용을 적극 유도함. 스마트 주차 시스템을 도입하여 사전 주차 예약이 가능하도록 하고, 모바일 앱과 연동하여 실시간으로 주차 공간 정보를 제공하도록 함. 이를 통해 관람객들은 불필요한 주차 대기 시간을 줄이고 효율적으로 행사장을 방문할 수 있게 됨
- 다양한 인센티브 제도도 도입하여 부 주차장 이용을 장려함. 부 주차장 이용 시 무료 셔틀버스를 제공하고, 대중교통 이용객에게는 입장료 20% 할인 혜택을 제공하도록 함. 또한 카풀을 이용하는 방문객



들에게는 주차료를 면제해주는 혜택을 통해 자가용 이용에 따른 환경 부담을 최소화하고자 함

[안내] 내부순환 셔틀버스 운행시간 안내 2024-09-17

[안내] 내부순환 셔틀버스 운행시간 안내

내부 셔틀버스 박물관ZONE ↔ 가마터ZONE

탑승인원	소요시간	배차간격	운행대수	운행시간
25인승	10분(1.3km)	수시운영	2대	19:00~22:00

가마터ZONE과 박물관ZONE을 연결하는 내부순환 셔틀버스는 **18시 30분부터 가마터ZONE에서 출발해 22시까지** 운행합니다. 박물관ZONE과 가마터ZONE, 각 ZONE으로 향하는 셔틀버스는 **21시 40분이** 막차입니다.

수시로 운영하며, 10~15분 간격으로 탑승하실 수 있습니다.

〈내부순환 셔틀버스 운행 사례, 2024국가유산 미디어아트〉

● 교통 서비스 향상

- 원활한 교통 이용을 위한 다양한 서비스도 제공함. 한국어, 영어, 중국어, 일본어를 지원하는 다국어 교통안내 표지판을 설치하여 외국인 관람객들의 편의를 도모하고, 24시간 운영되는 교통전담 콜센터 를 통해 실시간 교통 정보와 안내를 제공함. 주요 교통 결절점에는 자원봉사자를 상시 배치하여 방문 객들에게 친절한 안내 서비스를 제공함
- 장애인, 노약자 등 교통약자를 위한 전용 이동 서비스도 마련하여 모든 관람객이 불편 없이 행사를 즐 기 수 있도록 함. 휠체어 이용 가능한 특수 차량을 운영하고, 교통약자 전용 탑승 구역을 설치하는 등 세심한 배려를 통해 포용적인 행사 환경을 조성함
- 트리엔날레 기간 동안 모든 대중교통 및 셔틀버스를 쉽게 이용할 수 있는 통합 교통앱도 개발함. 이 앱 을 통해 실시간 버스 위치, 도착 시간, 최적 경로 등의 정보를 제공하고, 티켓 예매와 QR코드 탑승권 발급 등의 기능을 지원하여 방문객들의 이동 편의성을 극대화함

3) 숙박

● 현황 및 기본방향

- 트리엔날레 성공 개최의 중요한 요소 중 하나는 충분한 숙박시설의 확보임. 현재 서남해안 5개 지역의 숙박시설은 대규모 행사에 대응하기에 한계가 있는 상황이며, 특히 완도군의 경우 관내 숙박업소는 164개, 객실 수 2,137실로 수용 가능 인원이 약 7,300명에 불과하여 대규모 행사 시 심각한 숙박난 이 예상됨. 이러한 현실을 감안하여 기존 숙박시설의 효율적 활용과 함께 공유경제 기반의 대체 숙박 방안을 마련하는 것이 필요함

- 기본방향으로는 첫째, 기존 숙박시설의 효율적 활용과 공유경제 기반 대체 숙박방안 마련을 통해 숙박 수용력을 확대함. 둘째, 품질 관리를 통한 숙박 서비스 만족도를 제고하여 방문객들에게 쾌적한 숙박 환경을 제공함. 셋째, 고급 숙박시설 확충으로 다양한 수준의 숙박 수요에 대응함. 넷째, 주변 지역과의 연계를 통한 숙박 수용력 확대로 지역 간 협력을 강화함

● 객실의 확충

- 민간 숙박시설 확충을 위해 「완도군 호텔 등 유치 지원 조례」를 모델로 5개 지역 공통의 호텔 유치 지원 제도를 마련함. 이를 통해 민간 투자를 유도하고 지역 내 호텔 건립을 촉진하여 숙박 인프라를 강화하도록 함. 또한 한시적 숙박시설 인허가 간소화 정책을 도입하여 트리엔날레 기간에 맞춰 신규 숙박 시설 오픈이 용이하도록 행정적 지원을 제공함
- 기존 숙박시설의 품질 향상을 위한 리모델링 보조금 지원을 추진함. 노후화된 숙박시설의 시설 개선을 지원하여 관람객들에게 보다 쾌적한 숙박 환경을 제공하고, 지역 숙박업소의 서비스 품질을 전반적으로 향상시킴
- 대체 숙박방안으로는 해상 숙박시설을 임시 운영함. 신안, 완도, 진도 해역에 크루즈선과 요트를 활용한 특별 숙박시설을 마련하여 색다른 숙박 경험을 제공하고 숙박 수용력을 높임. 또한 자연환경이 우수한 지역에 프리미엄 글램핑 및 캠핑장을 확충하여 젊은 층과 가족 단위 관람객들에게 매력적인 숙박 대안을 제시하고자 함
- 주변 지역과의 연계도 적극 추진하여 인근 지역(강진, 영암, 무안) 숙박시설과 협약을 체결하고, 숙박-교통 패키지 상품을 개발하여 주변 지역 숙박시설 이용 시 셔틀버스를 연계 제공하는 등 광역적 숙박 인프라를 활용하도록 함
- 크루즈 관광객 유치를 통한 선상 숙박 활용도 추진하여 국내외 크루즈선이 트리엔날레 기간 동안 서남해안에 정박하며 관람객들이 선상에서 숙박할 수 있는 프로그램을 개발함

● 숙박 서비스 혁신

- 트리엔날레 인증 숙박업소 제도를 도입하여 서비스 품질 기준을 수립하고, 이를 충족하는 업소에 인증마크를 부여하여 관람객들이 안심하고 이용할 수 있도록 함. 미스터리 쇼퍼 제도를 통한 정기적 점검 및 피드백 제공으로 지속적인 서비스 품질 관리도 실시함
- 숙박요금 사전 공시제를 도입하고 준수 협약을 체결하여 행사 기간 중 과도한 요금 인상을 방지함. 바가지요금 신고센터를 운영하고 페널티 제도를 도입하여 불공정 가격 책정을 단속하고, 적정 가격을 준수하는 업소에는 홍보 지원, 세금 혜택 등의 인센티브를 제공하여 자발적인 가격 안정화를 유도함
- 예약 시스템 혁신을 위해 5개 지역 통합 숙박 예약 플랫폼을 구축하여 관람객들이 한 곳에서 모든 지역의 숙박시설을 검색하고 예약할 수 있도록 함. 실시간 빈 객실 정보 공유 시스템을 개발하여 갑작스러운 숙박 수요에도 유연하게 대응하고, AI 기반 최적 숙소 추천 서비스를 제공하여 관람객들의 선호와 예산에 맞는 최적의 숙소를 찾을 수 있도록 지원함

4) 안내시스템 구축

● 오프라인 안내망

- 목포시 중앙 행사장 및 각 지역 행사장에 통합 안내센터를 설치하여 행사 전반에 관한 종합적인 안내 서비스를 제공함. 이 통합 안내센터에서는 행사 프로그램, 교통, 숙박, 관광 정보 등 방문객들이 필요



로 하는 모든 정보를 원스톱으로 제공함

- 주요 행사장 및 교통 결절점에는 디지털 키오스크를 설치하여 방문객들이 직접 필요한 정보를 검색하고 확인할 수 있도록 함. 터치스크린 방식의 이 키오스크는 인터랙티브 지도, 프로그램 일정표, 작가 정보 등을 제공하며 필요한 정보를 바로 모바일 기기로 전송받을 수 있음
- 지역별로 5개소씩 행사장 내 이동식 안내 부스도 운영하여 방문객들이 어디서든 쉽게 정보를 얻을 수 있도록 함. 특히 혼잡이 예상되는 주요 전시 구역과 이동 경로에 전략적으로 배치하여 정보 접근성을 높임
- 다국어 안내 서비스도 강화하여 최소 5개 언어(한국어, 영어, 중국어, 일본어, 프랑스어)로 안내 서비스를 제공함. 각 안내센터와 부스에는 해당 언어에 능통한 인력을 배치하고, 다국어 안내 자료를 충분히 비치하여 외국인 관람객들의 편의를 도모함

● 스마트 안내 시스템

- 최신 기술을 활용한 스마트 안내 시스템도 구축함. QR코드 기반 작품 및 행사 정보 제공 시스템을 도입하여 각 작품 옆에 QR코드를 배치하고, 이를 스캔하면 작품 설명, 작가 인터뷰, 관련 작품 등의 풍부한 정보를 제공받을 수 있도록 함. 이를 통해 관람객들은 개인 모바일 기기를 활용해 자신의 관람 속도와 관심사에 맞춰 더 깊이 있는 정보를 탐색할 수 있게 됨
- 비콘 기술을 활용한 위치 기반 푸시 알림 서비스를 통해 관람객이 특정 구역에 진입했을 때 자동으로 관련 정보와 안내를 제공받을 수 있도록 함. 예를 들어, 특별 전시관 입구에 들어서면 해당 전시의 주제와 주요 작품에 대한 정보가 자동으로 모바일 기기에 전송되는 방식임
- 디지털 사이니지를 통한 실시간 행사 정보 제공 시스템도 구축하여 대형 디스플레이를 통해 프로그램 일정, 공연 시간, 교통 상황 등의 실시간 정보를 제공함. 특히 긴급 상황이나 일정 변경 시 빠르게 정보를 업데이트하여 관람객들에게 전달할 수 있는 체계를 갖춘

● 물리적 안내 체계

- 통일된 디자인의 안내 표지판을 지역별로 200개소씩 설치하여 방문객들이 쉽게 방향을 찾고 목적지에 도달할 수 있도록 함. 모든 표지판은 트리엔날레의 아이덴티티를 반영한 디자인으로 제작하며, 가시성과 직관성을 높여 쉽게 인식할 수 있도록 함
- 트리엔날레 전용 안내 지도 및 가이드북을 제작하여 방문객들에게 배포함. 이 자료에는 전체 행사장 지도, 주요 작품 위치, 편의시설 정보, 추천 관람 코스 등이 포함되어 방문객들의 효율적인 관람을 도와줌
- 시각장애인의 접근성 향상을 위한 촉각형 안내판도 설치하여 모든 관람객이 평등하게 정보에 접근할 수 있도록 함. 점자 정보와 함께 촉각으로 인식 가능한 지도와 안내 요소를 포함시켜 시각장애인들도 독립적으로 행사장을 탐색할 수 있도록 지원함

5) 관람객 서비스 관리

■ 안전 관리

● 안전관리 종합계획

- 지역별 재난안전 대응 매뉴얼을 개발하여 각 지역의 특성과 위험 요소를 고려한 맞춤형 안전 대책을

마련함. 이 매뉴얼에는 비상 상황 발생 시 대응 절차, 대피 경로, 책임자 지정, 유관기관 협조 체계 등이 상세히 포함됨

- 서남해안 지역의 특성을 고려하여 태풍, 해일, 폭우 등 자연재해에 대비한 비상대피계획을 수립함. 기상청과의 협력을 통해 위험 기상 정보를 실시간으로 모니터링하고, 필요시 신속한 대피와 행사 조정이 가능하도록 체계를 갖추
- 화재, 붕괴 등 인적 재난에 대한 대응 체계를 구축하여 시설물 안전 점검을 정기적으로 실시하고, 소방 시설 점검과 훈련을 통해 비상 상황 대응 능력을 강화함. 또한 최근의 방역 경험을 바탕으로 감염병 예방 및 대응 프로토콜도 마련하여 안전한 행사 환경을 조성하도록 함

● 안전관리 인프라

- 지역별로 안전상황실을 24시간 운영하여 행사장 내 모든 상황을 실시간으로 모니터링하고 신속하게 대응할 수 있는 체계를 마련함. CCTV 통합관제센터와 연계한 모니터링 체계를 구축하여 사각지대 없는 안전 관리를 구현하고, 지역별로 2개소씩 응급의료소를 설치하여 응급 상황에 즉시 대처할 수 있도록 함
- 소방서, 경찰서, 병원 등 유관기관과의 핫라인을 구축하여 비상상황 발생 시 신속한 협조가 이루어질 수 있도록 함. 정기적인 합동 훈련과 회의를 통해 유기적인 협력체계를 강화하고, 실제 상황 발생 시 혼선 없이 대응할 수 있도록 준비하도록 함

● 안전교육 및 대비

- 행사장 내 방송과 안내문을 통해 안전 정보를 지속적으로 안내하고, 모바일 앱을 통해 실시간 안전 정보와 비상 상황 발생 시 대피 경로 등의 정보를 제공하도록 함

■ 시설물 관리

● 시설물 점검 체계

- 방대한 규모의 트리엔날레를 안전하고 효율적으로 운영하기 위한 시설물 관리 체계를 구축함. 행사 전 전문 기관을 통한 시설물 안전진단을 실시하여 모든 전시 공간과 부대시설의 구조적 안전성을 확보하고, 필요한 보강 조치를 취하도록 함. 특히 임시 구조물이나 오래된 건물을 활용하는 경우 더욱 철저한 안전 점검을 실시하여 사고 위험을 사전에 차단함
- 일일, 주간, 월간 점검 체계를 수립하는 정기적 시설물 점검 시스템을 구축하여 행사 기간 내내 시설물의 안전성을 지속적으로 관리하도록 함. 전문 인력을 통한 정기 점검과 함께 IoT 기술을 활용한 실시간 모니터링 시스템도 도입하여 구조물의 상태 변화를 즉시 감지할 수 있도록 함
- 예술 작품의 보존과 보호를 위한 미술품 및 전시물 보호 시스템을 구축함. 온습도 조절 시스템을 통해 작품에 최적화된 환경을 유지하고, 전문적인 보안 시스템을 도입하여 작품의 도난이나 훼손을 방지하도록 함. 특히 야외 전시 작품의 경우 기상 조건에 따른 보호 대책을 마련하여 작품의 안전을 확보함

● 편의시설 운영

- 화장실의 경우 기존 시설을 보강하고 이동식 화장실을 추가 설치하여 100인당 1개의 비율로 충분한 화장실을 확보함. 모든 화장실은 청결하게 관리하며, 장애인 접근성을 고려한 시설을 충분히 설치함
- 그늘막, 벤치 등 휴식 공간을 관람객의 10%가 동시에 이용 가능한 규모로 확충하여 방문객들이 편안



하게 휴식을 취할 수 있도록 함. 특히 야외 전시 공간의 경우 햇빛과 비를 피할 수 있는 충분한 그늘막을 설치하고, 친환경 소재의 벤치를 배치하여 관람객들의 편의를 도모함

- 의료지원을 위한 응급처치소 및 건강관리실을 운영하여 관람객들의 건강 문제에 신속히 대응할 수 있도록 함. 의료인력을 상시 배치하고 기본적인 의약품과 응급 장비를 구비하여 경미한 증상부터 긴급 상황까지 대응할 수 있는 체계를 갖추
- 대형 수하물 임시보관 서비스를 제공하는 물품보관소를 운영하여 관람객들이 무거운 짐 없이 편안하게 전시를 관람할 수 있도록 지원함. 보안이 철저한 보관 시스템을 도입하여 귀중품도 안심하고 맡길 수 있도록 함

● 청결 및 위생관리

- 청소 인력을 면적 1,000㎡당 1명의 비율로 상시 배치하여 행사장을 항상 청결하게 유지하도록 함. 특히 화장실, 식음료 제공 구역, 휴게 공간 등은 더욱 집중적으로 관리하여 위생적인 환경을 조성함
- 쓰레기 분리수거 시스템을 구축하여 100m마다 분리수거함을 설치하고, 재활용 가능 자원의 분리수거율을 높여 환경친화적인 행사 운영을 도모함. 또한 일회용품 사용 최소화 정책을 도입하여 개인 텀블러 지참 시 할인 혜택을 제공하는 등 지속 가능한 환경보전에 기여하도록 함

■ 통신 서비스

● 모바일 서비스

- 모바일 기기 충전소를 지역별로 5개소씩 설치하여 관람객들이 배터리 걱정 없이 행사를 즐길 수 있도록 지원함. 태양광 발전을 활용한 친환경 충전소를 설치하여 에너지 효율성도 함께 고려하도록 함
- NFC 기반 전자결제 시스템을 구축하여 현금 없이도 행사장 내 모든 상품과 서비스를 이용할 수 있는 환경을 조성함



〈가로등형 스마트폰 무료 충전소〉

〈태양광 유·무선 충전기〉

● 통신망 안정화

- 이동통신사와 협력하여 지역별로 5개소씩 임시 기지국을 설치함으로써 대규모 인원이 집중되어도 원활한 통신이 가능하도록 함. 특히 행사 기간 중 트래픽 증가가 예상되는 주요 전시장과 공연장 주변에 집중 배치하도록 함
- 응급상황 대비 비상 통신망도 구축하여 재난이나 통신 장애 상황에서도 관람객들과 스태프 간의 소통이 가능하도록 함. 위성통신 장비와 비상용 무선 통신망을 준비하여 어떤 상황에서도 안전 관리와 정

보 제공이 이루어질 수 있도록 함

- 공공 와이파이 접속 간소화를 추진하여 인증 절차를 최소화하고 원터치로 접속 가능한 시스템을 도입하도록 함. 고속 와이파이망을 행사장 전역에 설치하여 관람객들이 모바일 안내 앱과 온라인 콘텐츠를 끊임없이 이용할 수 있도록 지원함

(2) 조직 및 인력 수급 방안

1) 조직의 구성 및 수행업무

■ 조직위원회

- 공동위원장단: 5개 지자체장(목포시장, 해남군수, 완도군수, 진도군수, 신안군수)
- 유치추진위원회: 문화체육관광부·해양수산부·행정안전부 등 다부처, 전라남도, 5개 지자체 대표, 문화예술계 전문가, 학계 인사 등을 포함
- 예술감독: 국제적 명성의 큐레이터 영입
- 자문위원회: 국내외 문화예술 전문가, 지역 대표 인사

■ 집행 조직체계

- **총괄기획본부**는 트리엔날레의 전체적인 방향성을 설정하고 행사의 모든 측면을 조정하는 핵심 역할을 담당
 - 행사 총괄 계획 수립 및 조정, 예산 관리 및 행정 지원, 평가 및 기록 업무를 수행
- **사업운영부**는 전시기획팀, 공연기획팀, 행사장운영팀, 지역특화콘텐츠팀으로 구성되어 트리엔날레의 핵심 콘텐츠 개발과 운영을 담당
 - 전시기획팀: 전시 콘텐츠를 개발하고 국내외 작가를 섭외
 - 공연기획팀: 다양한 공연 프로그램을 기획하고 운영
 - 행사장운영팀: 트리엔날레 개최 장소의 조성 및 관리를 담당
 - 지역특화콘텐츠팀: 5개 지역의 고유한 문화적 특성을 반영한 콘텐츠를 발굴하고 기획
- **행정지원부**는 교육프로그램팀, 관람객서비스팀, 교통운영팀, 숙박지원팀으로 구성되어 관람객 경험을 향상시키기 위한 다양한 지원 업무를 수행
 - 교육프로그램팀: 관람객과 지역 주민을 위한 교육 및 체험프로그램을 개발
 - 관람객서비스팀: 안내 및 편의시설 관리를 담당
 - 교통운영팀: 원활한 교통흐름과 주차 공간을 관리
 - 숙박지원팀: 방문객을 위한 적절한 숙박시설을 확보하고 서비스를 관리
- **국제협력부**는 대외협력 및 국제교류, 국내홍보팀, 국제홍보팀, 온라인마케팅팀, 티켓운영팀으로 구성되어 트리엔날레의 국내외 홍보와 관람객 유치를 담당



- 국내홍보팀: 국내 미디어와의 관계를 구축하고 홍보활동을 전개
- 국제홍보팀: 해외 관람객 유치를 위한 국제적 홍보활동을 수행
- 온라인마케팅팀: 디지털 플랫폼과 SNS를 활용한 마케팅 전략을 개발하고 실행
- 티켓운영팀: 입장권 발행 및 판매를 관리
- **안전관리부는 안전기획팀, 재난대응팀, 의료지원팀, 시설안전팀으로 구성되어 트리엔날레 기간 동안 관람객과 참가자의 안전을 최우선으로 보장**
 - 안전기획팀: 종합적인 안전 계획을 수립하고 관리
 - 재난대응팀: 잠재적 재난 상황을 예방하고 대응
 - 의료지원팀: 현장에서 필요한 의료 서비스를 제공
 - 시설안전팀: 모든 전시 및 행사 시설물의 안전을 정기적으로 점검하고 관리

2) 업무별 수행방안

● 예술 기획 및 콘텐츠 개발

- 주제 선정 및 개발: 서남해안 섬벨트의 역사적, 문화적, 생태적 정체성을 깊이 있게 반영한 통합 주제를 개발하여 트리엔날레의 방향성을 명확히 함
- 작가 선정: 국제적으로 인정받는 작가들과 함께 지역 작가들의 참여를 균형 있게 유도하여 세계적 수준의 예술성과 지역의 고유한 문화적 가치를 동시에 구현함
- 작품 제작 지원: 현지 제작과 설치를 위한 기술적, 인적, 재정적 지원 시스템을 구축하여 작가들이 지역의 특성을 최대한 반영한 작품을 제작할 수 있도록 지원
- 지역별 특화 콘텐츠: 각 지역의 고유한 문화자원, 역사, 자연환경을 활용한 특별 프로그램을 기획하여 트리엔날레의 다양성과 깊이를 더하도록 함
- 융복합 프로젝트: 전통예술과 현대기술, 다양한 예술 장르의 경계를 넘나드는 혁신적인 콘텐츠를 개발함으로써 트리엔날레만의 독창적인 예술 경험을 창출함

● 행사장 운영

- 공간 기획: 5개 지역 각각의 지리적, 역사적, 문화적 특성을 살린 독창적인 행사장을 설계하고, 관람객 동선을 효율적으로 구성하여 자연스러운 관람 경험을 제공함
- 시설물 관리: 정기적인 점검과 유지보수 체계를 구축하여 안전하고 쾌적한 관람환경을 유지함
- 안내 시스템: 한국어, 영어, 중국어, 일본어 등 다국어 안내 체계를 구축하고, 명확한 사인물과 디지털 안내 시스템을 활용하여 국내외 관람객들의 편의를 도모함
- 관람객 서비스: 충분한 휴게공간, 청결한 화장실, 다양한 식음료 서비스, 유아 및 노약자를 위한 특별 편의시설 등을 제공하여 모든 관람객이 편안하게 트리엔날레를 즐길 수 있도록 지원함

● 홍보 및 마케팅

- 통합 브랜드 개발: 5개 지역을 아우르는 일관된 브랜드정체성과 시각적 아이덴티티를 개발하여 트리엔날레의 통일성과 인지도를 강화함
- 온라인 홍보: 공식 웹사이트와 SNS 채널을 적극 활용하고, 매력적인 영상 콘텐츠를 제작하여 디지털

환경에서의 확산력을 높임



〈W.I.N Project 웹페이지〉

- 오프라인 홍보: 국내외 주요 문화예술 매체와 일반 언론에 광고를 게재하고, 주요 도시와 교통 요충지에 옥외광고를 설치하며, 다양한 홍보물을 제작하여 배포함
- 특별 프로모션: 얼리버드 할인, 패키지 상품, 제휴 할인 등 다양한 프로모션을 실시하여 관람객의 참여를 유도함
- 미디어 관계: 정기적인 언론 브리핑을 개최하고, 국내외 언론인을 대상으로 프레스 투어를 운영하여 트리엔날레에 대한 깊이 있는 보도를 이끌어냄

3) 인력조달방안

■ 가용조직 및 역할 검토

● 공공기관 인력 활용

- 5개 지자체의 전문성을 갖춘 인력을 선발하여 트리엔날레 전담 인력으로 파견하고, 각 지역 문화재단의 기존 인력과 네트워크를 적극 활용함. 이들은 지역 특성에 대한 이해도가 높고 행정 업무에 익숙하여 트리엔날레의 안정적인 운영에 기여할 수 있음

● 유관기관 협력

- 지역 대학의 예술 관련 학과와 긴밀한 협력체계를 구축하여 학술적 지원과 인력 교류를 촉진하고, 한 국관광공사, 전남관광재단 등 관광 분야 전문 기관의 인력 지원을 받아 효과적인 관광객 유치 전략을 수립함. 또한 국제교류재단, 도서문화원 등을 통해 다양한 언어에 능통한 통역 인력을 확보하여 국제 행사로서의 위상에 걸맞은 서비스를 제공함

● 민간 전문가 활용



- 국내외 저명한 전시기획자와 큐레이터를 영입하여 트리엔날레의 예술적 수준을 높이고, 시설운영, 안전관리, 마케팅 등 전문 분야에 대해서는 경험이 풍부한 외부 전문가나 기관을 활용하여 전문성을 강화함. 또한 지역 문화예술단체와 작가들의 적극적인 참여를 유도하여 지역성과 전문성을 동시에 확보함

■ 운영인력 모집 및 활용

● 전문인력 채용

- 트리엔날레의 핵심 운영을 담당할 30~40명의 계약직 인력을 공개 채용하며, 큐레이터, 기술감독, 마케팅 전문가 등 분야별 전문가를 특별 초빙하여 전문성을 강화함. 특히 베니스비엔날레, 광주 비엔날레 등 국내외 주요 예술 행사 운영 경험이 있는 인력을 우대 채용하여 행사 운영의 노하우를 활용함

● 지역인력 활용

- 행사 기간 동안 필요한 운영요원을 지역 주민 중에서 채용하여 일자리 창출과 지역 경제 활성화에 기여하고, 지역의 예술가와 문화활동가들을 트리엔날레에 참여시켜 지역 문화예술 생태계를 강화함. 또한 지역 대학생들을 위한 인턴십 프로그램을 운영하여 청년들에게 문화예술 분야의 실무 경험을 제공하고 미래 인재를 육성함

● 인력 교육 및 역량 강화

- 모든 인력을 대상으로 단계별 직무교육을 실시하여 업무 이해도와 수행 능력을 높이고, 특히 관람객 응대 인력에게는 서비스 매너와 외국어 교육을 집중적으로 제공하여 국제행사에 걸맞은 서비스 품질을 확보함. 또한 행사 전 모의 훈련을 통해 실제 상황에서의 대응력을 강화함으로써 예상치 못한 문제 발생 시 신속하고 효과적으로 대처할 수 있는 역량을 배양하도록 함

■ 자원봉사자 운영

● 자원봉사자 모집

- 자원봉사자 모집 계획에 따라 국내 자원봉사자 500명을 지역별로 골고루 모집하여 각 지역 행사장의 안내, 관람객 서비스, 행사 지원 등의 업무를 담당하게 함. 특히 영어, 중국어, 일본어 등 외국어 능력을 갖춘 자원봉사자 50명을 특별 모집하여 외국인 관람객 지원에 배치하고, 의료, IT, 통역 등 특수 기술이나 지식을 보유한 자원봉사자를 선발하여 전문 분야에 활용함

● 자원봉사자 교육

- 기본 소양 및 안전교육을 16시간 실시하여 트리엔날레의 비전과 목표, 프로그램 내용, 안전 수칙 등 기본적인 지식을 습득하게 함. 이어서 배치될 업무에 따른 전문교육을 8시간 동안 진행하여 구체적인 업무 수행 방법과 유의 사항을 숙지하게 하고, 실제 행사장에서 8시간의 현장 적응 훈련을 통해 업무 환경에 익숙해지도록 함. 또한 자원봉사 리더로 선발된 인원들에게는 8시간의 별도 리더십 교육을 실시하여 팀 관리 및 문제 해결 능력을 강화함

● 자원봉사자 운영 및 관리

- 각 자원봉사자의 능력, 경험, 선호도를 고려하여 적성에 맞는 업무에 배치하고, 4시간 교대제 근무 일정을 엄격히 관리하여 자원봉사자의 피로도를 최소화함. 자원봉사자들에게는 식사, 유니폼, 교통비 등 기본적인 활동 지원을 제공하고, 근무 우수자에 대한 특별 포상, 모든 참여자에 대한 활동 증명서

발급, 트리엔날레 관련 문화행사 초대권, 지역 관광상품 할인 등 다양한 인센티브를 제공하여 자원봉사 활동에 대한 동기를 부여하고 만족도를 높임

(3) 홍보마케팅 방안

1) 단계별 홍보마케팅

● 인지도 형성 단계 (D-24개월 ~ 18개월)

- 트리엔날레의 브랜드정체성을 확립하고 초기 인지도를 형성하는 단계. 정체성 확립을 위해 트리엔날레의 고유한 브랜드와 시각적 아이덴티티를 개발하여 일관된 이미지를 구축하고, 공식 웹사이트와 SNS 채널을 개설하여 디지털 플랫폼에서의 존재감을 확보함. 또한 트리엔날레의 주제와 비전을 공식적으로 발표하는 선포식을 개최하여 트리엔날레의 방향성과 가치를 명확히 전달함
- 초기 홍보활동으로는 국내외 저명한 예술 전문가를 예술감독으로 선임하고 트리엔날레의 기본계획을 언론에 공개하여 초기 관심을 유도함. 베니스비엔날레 등 국내외 주요 예술 행사에서 트리엔날레를 소개하는 프리뷰 전시를 진행하여 국제 미술계의 관심을 끌어모으고, 국내외 문화예술계 인사들을 대상으로 설명회와 네트워킹 행사를 개최하여 트리엔날레에 대한 이해와 지지를 확보함

● 관심 유발 단계 (D-18개월 ~ 12개월)

- 구체적인 콘텐츠 공개를 통해 트리엔날레에 대한 관심을 본격적으로 유발하는 단계. 콘텐츠 개발 및 발표 측면에서는 국내외 유명 작가들과 트리엔날레의 주요 프로그램을 1차적으로 발표하여 예술계와 미디어의 관심을 집중시키고, 트리엔날레의 준비 과정을 담은 다큐멘터리를 제작하여 TV, 온라인 플랫폼 등을 통해 공개함으로써 트리엔날레에 대한 기대감을 조성함. 또한 트리엔날레의 핵심 이미지와 메시지를 담은 티저 영상과 포스터를 제작하여 온·오프라인에 배포하며 시각적 인지도를 높임
- 미디어 관계 구축을 위해 국내외 주요 미디어 대상으로 트리엔날레의 개념, 비전, 주요 프로그램 등을 담은 프레스킷을 배포하고, 아트인컬처, 월간미술 등 국내 주요 문화예술 전문 매체와 아트포럼, 프리즈 등 국제적인 전문 매체에 기획 기사를 연재함. 또한 국내외 주요 미디어와 공식 파트너십을 체결하여 지속적이고 심도 있는 보도를 유도함

● 참여 유도 단계 (D-12개월 ~ 6개월)

- 프로그램 세부화 과정에서는 모든 참여 작가와 전체 프로그램 라인업을 최종적으로 발표하여 트리엔날레의 전모를 공개하고, 국제적으로 주목받는 특별 프로젝트와 하이라이트 이벤트를 집중적으로 소개하여 관심을 증폭시킴. 또한 5개 지역 각각의 특화된 프로그램을 상세히 소개하여 지역별 특성과 매력을 부각시킴
- 예매 및 패키지 판매 전략으로는 개최 1년 전부터 얼리버드 티켓 판매를 시작하여 조기 구매 고객에게 특별 할인과 혜택을 제공하고, 숙박, 교통, 관람을 연계한 다양한 패키지 상품을 출시하여 편의성과 경제성을 높임. 특히 학교, 기업, 예술동호회 등 단체 관람객을 대상으로 맞춤형 프로모션을 실시하여 대규모 관람객 유치를 도모함

● 집중 홍보 단계 (D-6개월 ~ 개막)

- 대중 인지도 확산을 위해 TV, 라디오, 신문, 잡지, 옥외광고 등 대중매체 광고를 집중적으로 실시하



고, 유튜브, 인스타그램 등 영향력 있는 인플루언서와의 협업 및 SNS 이벤트를 강화하여 젊은 층의 참여를 유도함. 또한 개막 100일 전부터 카운트다운 이벤트 시리즈를 진행하여 개막에 대한 기대감을 고조시킴

- 해외 관람객 유치를 위해서는 한국관광공사의 해외지사망을 활용한 현지 홍보활동을 강화하고, 국제관광박람회에 참가하여 트리엔날레를 적극 홍보함. 또한 대한항공, 아시아나항공 등 항공사와 하나투어, 모두투어 등 주요 여행사와 협력하여 트리엔날레 관람과 한국 여행을 연계한 특별 프로모션을 진행함

● 행사 운영 단계

- 현장 마케팅 전략으로는 트리엔날레의 주요 이벤트와 작품을 실시간으로 중계하는 라이브 스트리밍을 진행하여 현장감을 전달하고, 방문객이 직접 참여할 수 있는 다양한 이벤트와 콘텐츠를 운영하여 현장의 활기를 높임. 또한 국내외 미디어를 위한 전용 프레스센터를 운영하고 취재 활동을 적극 지원하여 풍부하고 다양한 보도를 이끌어냄
- 온라인 확산 전략으로는 관람객들이 직접 생성한 콘텐츠(UGC)를 활성화하기 위해 SNS 공유 이벤트와 포토존 설치 등 다양한 장치를 마련하고, 통일된 해시태그를 활용한 온라인 캠페인을 전개하여 자발적인 확산을 유도하도록 함. 또한 다양한 관람객들의 현장 인터뷰와 피드백을 수집하여 홍보 자료로 활용하고 향후 개선 방안을 모색함



〈서울문화재단 SNS 팔로우 이벤트〉

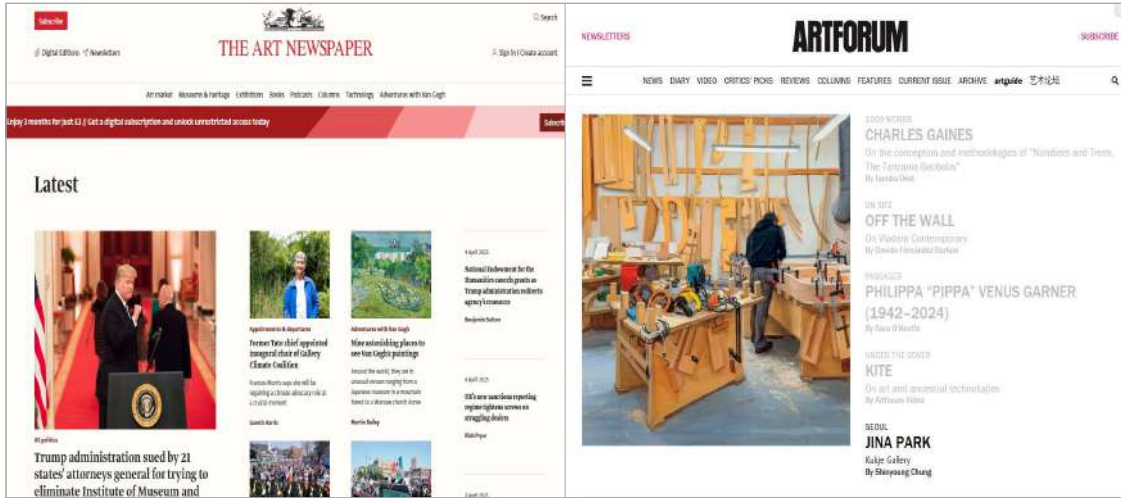
〈한국문화예술위원회 SNS 팔로우 이벤트〉

2) 타겟별 홍보마케팅

● 문화예술 애호가 타겟

- 전문성 강화 전략으로는 참여 작가의 작품 세계와 트리엔날레 주제에 대한 심층적인 해설과 비평을 담은 콘텐츠를 제공하고, 작가와 직접 만나 대화할 수 있는 기회와 큐레이터가 직접 안내하는 전문적인 투어 프로그램을 운영함. 또한 아트뉴스페이퍼, 아트포럼 등 국제적인 전문 예술 매체와 협력하여 트리엔날레의 예술적 가치와 의미를 깊이 있게 다루는 기획 콘텐츠를 제작·배포함
- 특별 서비스로는 예술 분야 VIP를 위한 회원제를 운영하여 프리뷰 초대, 작가와의 독점 만남, 한정판 도록 증정 등 특별한 경험을 제공하고, 아트 컬렉터를 위한 맞춤형 투어와 작품 구매 관련 컨설팅 서비

스를 제공함. 또한 MoMA, 테이트 모던 등 세계 유명 미술관과 갤러리와 상호 프로모션을 진행하여 국제적인 예술 네트워크를 활용한 홍보 효과를 극대화함



<아트뉴스페이퍼 웹사이트>

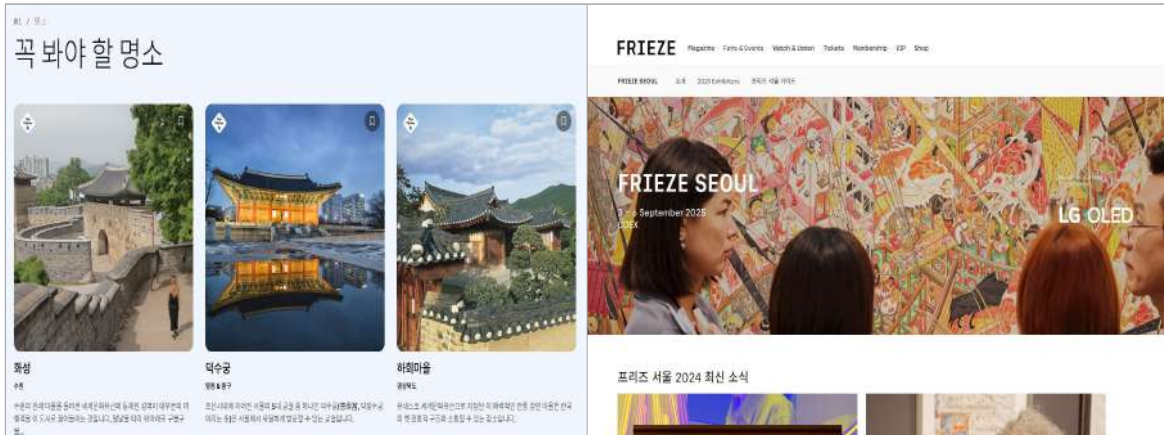
<아트포럼 웹사이트>

● 일반 관광객 타겟

- 접근성 강화 전략으로는 트리엔날레와 지역의 유명 관광지, 맛집, 숙박시설을 연계한 통합 상품을 개발하여 편의성과 매력도를 높이고, 전문적인 미술 용어와 개념을 쉽게 풀어 설명하는 오디오 가이드와 해설사 서비스를 제공함. 또한 관람객이 직접 체험하고 참여할 수 있는 프로그램과 이벤트를 강화하여 능동적인 예술 경험을 유도하도록 함
- 가족 친화적 환경 조성을 위해 어린이들이 예술을 놀이처럼 체험할 수 있는 전용 체험관과 교육프로그램을 운영하고, 가족 단위 방문객을 위한 특별 할인 패키지과 편의시설(유모차 대여, 수유실, 키즈존 등)을 제공함. 또한 부모와 자녀가 함께 참여하여 즐길 수 있는 워크숍과 이벤트를 정기적으로 개최하여 가족 단위 방문객의 만족도를 높임

● 해외 관광객 타겟

- 글로벌 접근성 향상을 위해 영어, 중국어, 일본어, 프랑스어, 스페인어, 독일어, 러시아어, 아랍어 등 8개 언어로 된 홍보물과 안내 서비스를 제공하고, 아트포럼, 프리즈, 론리플래닛, 미술랭 가이드 등 해외 유명 예술 매체와 여행 가이드북에 광고를 게재함. 또한 인천국제공항, 김해국제공항 등 주요 관문과 서울, 부산 등 주요 관광지에서 트리엔날레 홍보 부스를 운영하여 외국인 관광객의 관심을 유도함
- 중국, 일본, 동남아시아, 유럽·미주 등 주요 시장별 문화적 선호도와 여행 패턴을 분석하여 맞춤형 투어 프로그램을 개발하고, 한국의 전통음식 체험, 한복 입기, 전통공예 만들기 등 한국 전통문화 체험과 트리엔날레 관람을 연계한 특별 상품을 제공함. 또한 외국인 관광객 유치에 강점이 있는 인바운드 여행사와 협력하여 트리엔날레를 포함한 전용 패키지 상품을 개발하고 해외 시장에 적극 홍보함



<론리 플래닛 웹사이트>

<프리즈 웹사이트>

● 기업 및 단체 타겟

- 후원 및 협찬 유치를 위해 플래티넘, 골드, 실버 등 등급별로 차별화된 혜택을 제공하는 기업 스폰서십 프로그램을 다양화하고, VIP 라운지 이용, 전용 투어, 기업 로고 노출 등 기업 맞춤형 VIP 프로그램을 개발하여 고급화된 서비스를 제공함. 또한 기업의 사회적 책임(CSR) 활동과 연계한 특별 프로젝트를 제안하여 기업의 사회공헌 목표와 트리엔날레의 문화예술 가치를 결합한 윈-윈 전략을 모색함
- MICE 연계 전략으로는 기업 연수, 세미나, 워크숍 등과 트리엔날레 관람을 결합한 프로그램을 개발하여 새로운 형태의 비즈니스 이벤트 모델을 제시하고, 국제 컨퍼런스, 학술 포럼 등 대규모 행사를 트리엔날레 기간에 맞춰 유치하여 참가자들에게 특별한 문화 경험을 제공함. 또한 학교, 기업, 관공서 등 대규모 단체 관람객을 위한 맞춤형 투어, 할인 혜택, 전용 출입구 등 특화된 서비스를 개발하여 단체 방문의 편의성과 만족도를 높임



<광주비엔날레 파트너십>

V. 추진 로드맵



1. 단위사업 로드맵
2. 종합 로드맵

V. 추진 로드맵

1. 단위사업 로드맵

(1) 단위사업 구성

01 WIN Triennale	02 WIN Culture Summit	03 WIN Archive	04 WIN Governance
<p>섬의 고유자산의 가치의 자산화를 통해 문화관광을 활성화하는 축제 운영</p> <p>1-1. 세계 섬 트리엔날레 운영(SW) 1-2. 아트컴플렉스 조성(HW)</p>	<p>섬과 문화의 생태계 활성화를 위해 주체와 주제가 융합하는 발전의 장을 제공</p> <p>2-1. WIN 문화 포럼 운영(SW) 2-2. WIN 워킹그룹 운영(SW)</p>	<p>WIN프로젝트 및 섬 관련 공식적 자산화를 위한 온오프라인 접근성 마련</p> <p>3-1. WIN 디지털 아카이빙 구축(SW)</p>	<p>WIN 실행 주체와 국내외 협력 거버넌스를 구축하고 실질적 운영관리 계획을 수립</p> <p>4-1. WIN 거버넌스 구축(SW) 4-2. WIN 전담기구 설립(SW) 4-3. WIN 매니지먼트(SW)</p>
			

[그림 5-1] 단위사업 구성



■ WIN Triennale

- 섬의 고유자산의 가치 자산화를 통해 문화관광을 활성화하는 축제 운영
- 서남해안 지역의 문화 거점을 기반으로 3년 단위로 운영되는 문화축제를 운영
- WIN PROJECT에 참가하는 각 지역의 다양한 자원을 기반으로 문화적 이벤트가 연계되고 이를 통해 개별적 지역단위 발전이 아닌 광역적 발전을 통해 섬을 중심으로 한 문화적 활성화를 극대화

해양생태자원
블루카본, 갯벌, 해안습지, 무인도 등

문화관광자원
유무형문화재, 박물관, 유네스코세계문화유산 등

근대역사자원
근대역사박물관, 섬 고유 생활사, 해녀 등

서남해안의 섬
지역 간 연대를 통한 시너지 극대화로 지역경제 활성화 기반 마련

[WIN Triennale]
섬의 문화를 중심으로 지역과 사람이 축제로 함께 어우러지는 문화적 이벤트를 구축하고 지역의 문화를 지속적으로 유지하고 나아가 관계인구를 확대하는 매개역할 수행

서남해안의 문화 거점기반으로 열리는 3년 단위 축제
5월 30일 **바다의날** 8월 08일 **섬의날**까지 운영

목포 근대역사박물관



진도 신비의 바닷길




원도 치양치유공원



신안 반월박지도



해남 우항리공룡화석지

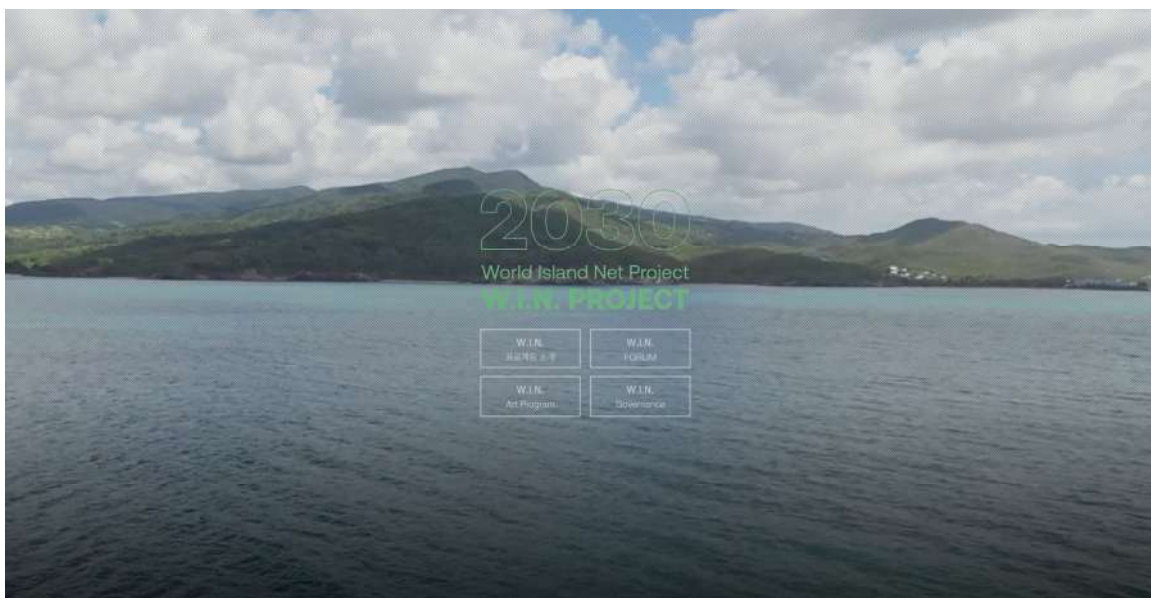


**지역 중심의 물리적 거점을 기반으로 섬의 문화적 경험을 제공하는
이벤트 축제를 마련**



■ WIN Archive

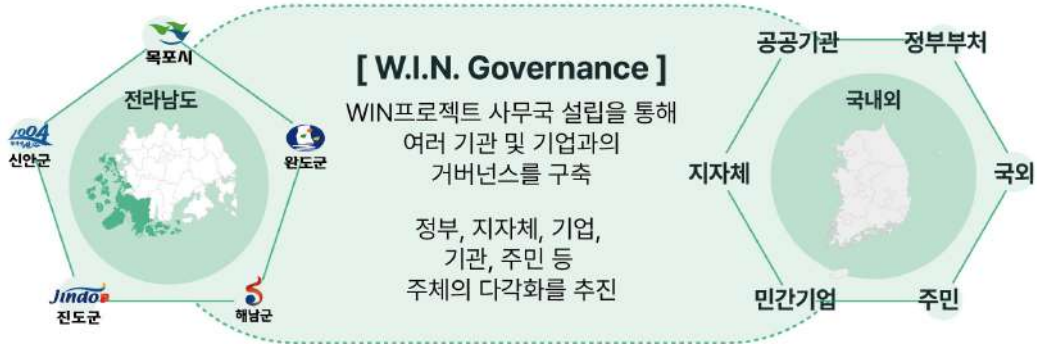
- WIN 프로젝트 및 섬 관련 다양한 자산을 온오프라인의 자산화를 진행하고 나아가 전 세계 누구나 접근할 수 있는 디지털 접근성 마련을 통해서 지속가능한 섬의 가치를 보존하고 생산하는 역할 마련



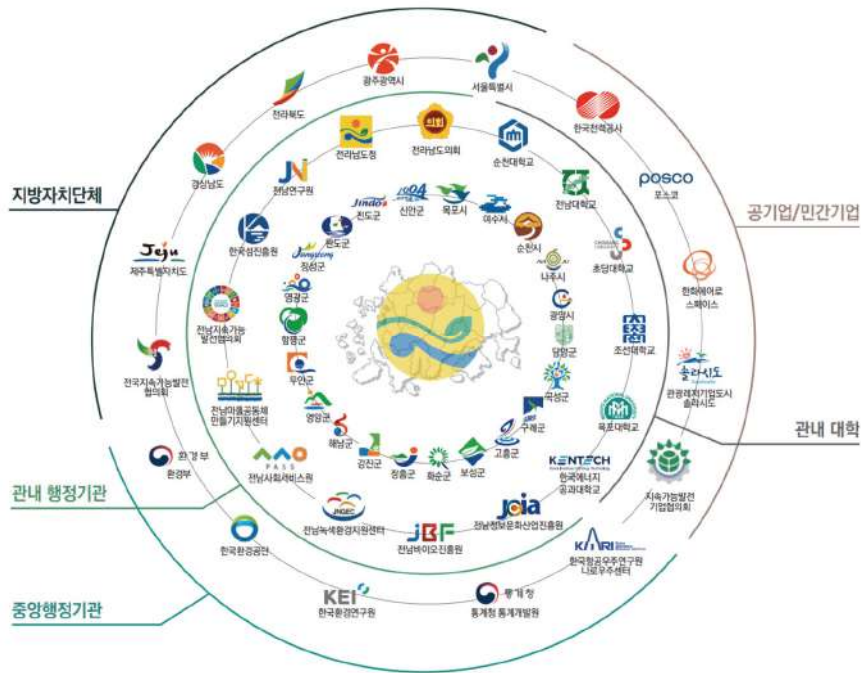
W.I.N. PROJECT를 통해 생산되는 다양한 온오프라인 콘텐츠를 지속가능하고 누구나 접근할 수 있는 디지털 매체를 구축

■ WIN Governance

- WIN 프로젝트를 전담하는 사무국을 설립하고 설립에 필요한 조직규모, 형태, 조건 등 법률적 근거를 바탕으로 투명하고 체계적으로 운영될 수 있도록 사무국을 설립
- 현재 5개 지자체 중심으로 편성된 참여 지자체의 거버넌스 구조를 지자체에서 기관, 기업, 시민사회 등 조직의 형태와 규모를 다각적으로 연계하여 사업을 다층적으로 바라보고 거버넌스를 구성할 수 있도록 거버넌스의 구조적인 확장이 필요



[그림 5-2] 향후 거버넌스 확장 모델 방향



[그림 5-3] 서남해안권 일대 거버넌스 미래 모델 예시

초기 5개 지자체를 중심으로 시작하여 점진적 확대와 다계층화를 통해 민간, 공공, 국내, 국외의 경계 없이 확장될 수 있는 거버넌스 모델을 지향



(2) 단위사업 추진 구조

■ 사업추진 구조

- WIN 프로젝트의 주요 핵심 동력사업은 윈트리엔날레와 윈 컬처 서밋으로 프로젝트의 주요 성과를 창출하는 역할 수행
- 반면, 윈아카이브 및 윈거버넌스는 지원적 성격의 사업으로 프로젝트의 지속가능성과 효율성을 마련 하며 사업이 유기적으로 연결되어 서로의 성과를 강화하는 순환 구조 형성



[그림 5-4] 단위사업 추진구조

1-1. W.I.N. Triennale

세계 섬 트리엔날레(SW)

콘텐츠 발굴 및 고도화 단계		트리엔날레 기획 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2025 매력발굴 공모전	2026 지역별 PM제도 운영	2027 예술감독 선임	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
트리엔날레 참여 지역별 콘텐츠 발굴 5개 지역별 트리엔날레 콘텐츠 발굴 및 관리 (자연/음식/문화/역사/예술 등)	전문가 기반의 콘텐츠 사업화 지역별PM 선임을 통해 지역별 리더 발굴 및 콘텐츠 고도화	글로벌 축제 콘텐츠로 전략화 국제 네트워크 연결 트리엔날레 축제 기획 각 지역별 정책 연계 해외 각종 행사 연계	초기 트리엔날레 모델 프로그램 기획 및 운영 트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	최종 트리엔날레 모델 프로그램 개선 및 운영 피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 개최

■ 사업개요

● 배경 및 목적

- 인구감소·고령화·기후위기 등에 처한 서남해안 섬 지역 활성화 방향에 대한 대전환 필요
- 많은 섬을 보유하고 있는 서남해안의 문화·생태자원을 매력 있게 표출할 수 있는 콘텐츠 필요성에 대한 공감 증대
- 국제적인 아젠다 및 미래비전을 선도적으로 제시하고 세계로 나아가는 서남해안만의 글로벌전략으로서 국제행사 필요

● 공간적 범위

- 서남해안 5개 지자체(목포, 해남, 완도, 진도, 신안) 내 섬 지역 일원

● 시간적 범위

- 2025년 ~ 2048년 ※ 2030년 제1회 트리엔날레 개최, 이후 3년마다 개최 정례화

● 참여 주체

- 서남해안 5개 지자체, W.I.N.Project 사무국(가제)

● 사업내용

- 2030년 제1회 세계 섬 트리엔날레 및 이를 개최하기 위한 과정 사업
- 매력발굴사업, 예술감독 선임, 사전 행사로서 Pre-세계 섬 트리엔날레, 제1회 세계 섬 트리엔날레



■ 전략적 접근

● 단계적 추진체계 구축

- 매력발굴사업(2025년) → 지역별 PM제도(2026-2027년) → 예술감독 선임(행사 18개월 전) → Pre-세계 섬 트리엔날레(2028년) → 제1회 세계 섬 트리엔날레(2030년)

● 지역 특성 반영 프로세스

- 각 지자체(목포, 해남, 완도, 진도, 신안)의 고유한 섬 자원을 체계적으로 발굴하고 이를 국제적 예술 맥락으로 승화

● 현장 중심 접근

- '섬마다의 고유성', '관계(커뮤니티)', '사람'에 집중하는 현장 조사 및 자원화 작업

■ 주요 전략 실행 방법

- 세계 섬 트리엔날레는 주요 5개 전략으로 세부 내용 작성

01	매력발굴 공모전	전문가와 일반인 대상 이원화 공모 진행 스토리, 사진, 영상 등 다양한 방식으로 섬의 매력을 발굴 서울 등 대도시 전시를 통한 대외 관심 제고
02	지역별 Project Manager 제도	지역에 대한 새로운 인식을 제공할 수 있는 타지인 중심으로 선발 PM의 역할: 섬 현장 조사, 자원 발굴, 관계자 인터뷰, 연구보고서 작성 약 2년간 지역별 전담 PM을 통해 각 지역 섬의 매력 발굴 추진
03	예술감독 선임	에치고츠마리, 세도우치 트리엔날레의 성공 요인인 키타가와 프람과 같은 전문가 영입 섬에 대한 핵심 콘텐츠 개발을 위한 충분한 기간 확보 추제 및 연출 전문가로 선발하여 예술성과 실행력 균형 확보
04	거점공간 전략적 활용	신규 건축보다 기존 공공·민간 공간과 유희공간 활용 중심 목포(목포미식문화갤러리 해관1897, 목포항), 해남(산이정원, 오시아노호텔), 완도(해양 치유센터 및 명사십리해변), 진도(진경 프로젝트 대상지), 신안(자은도, 1004뮤지엄파크, 팔금도) 등 지역별 특성을 살린 거점 활용
05	국제 네트워크 구축	해외 유사 행사와의 교류 및 협력 프로그램 개발 국제적 아젠다와 미래비전을 선도적으로 제시할 수 있는 글로벌 콘텐츠 개발

2025

매력발굴 공모전

- 서남해안 섬벨트 5개 지역(목포, 해남, 완도, 진도, 신안) 내 섬의 자연·음식·문화·역사·예술 등 매력 자원을 발굴하고 기록하는 연구 및 사업
 - ‘섬마다의 고유성’, ‘관계(커뮤니티)’, ‘사람’에 집중하여 파악하고 자원화
- 2025년: 매력발굴 공모전 개최
 - 전문가 대상과 일반인 대상으로 나누어 진행: 전문가층의 시선으로 본 섬과 주민 및 관광객 등 일반인의 시선에서 본 섬으로 구분하여 다양한 사람들에게 폭넓게 알리고 다양한 관점 및 의견 수렴
 - 방식: 스토리, 사진, 영상 제출 등 여러 가지 방식으로 공모전 진행
 - 결과물을 서남해안 섬 벨트 지역 밖에 대중이 많이 지나다니는 곳(ex.서울 용산역, 광화문 등)에 전시하여 대외 관심 제고



[그림 5-5] 매력발굴 공모전 예시



2026-2027

지역별 Project Manager 제도

● PM의 필요성 및 개요

- 지역별PM 선임하여 각 지역 특성에 맞는 연구 및 사업 추진
- 2년 차부터 3년 차까지 약 2년간 지역별PM을 통하여 섬의 사람 및 공간을 발굴

● PM의 자격

- 지역에 대한 새로운 인식을 제공할 수 있는 타지인
- 연구 및 기획적 관점을 가진 사람
- 열린 마음으로 지역 사람들과의 관계에 적극적으로 임할 수 있는 사람

● PM의 역할

- 담당하는 지역 내의 섬을 직접 탐방하며 자원 및 공간 조사
- 관련 주민 및 지역 내 전문가를 미팅하고 인터뷰
- 섬에 직접 방문하는 현장 조사를 원칙으로 하여 현황파악 및 자원조사, 사람 및 공간발굴, 자료수집 등
- 사무국의 예술감독 및 사무국장이 주최하는 회의 참석
- 1년 활동의 결과물로 연구보고서(아이디어 포함)를 제출하고 발표



5개 섬 지역 PM 네트워크



[그림 5-6] 지역별PM제도 예시

2027

예술감독 선임

● 예술감독 선임 시 고려할 점

- 에치고츠마리, 세토우치 트리엔날레의 성공 요인인 ‘키타가와 프람’과 같은 축제전문가 영입
- 섬에 대한 핵심 콘텐츠 개발을 위해 충분한 임기 확보
 - 행사 개최 연도보다 늦어도 1년 6개월 전에 선임하여 매력발굴사업을 바탕으로 수집된 자료를 토대로 섬 트리엔날레의 핵심 콘텐츠를 고민하도록 충분한 시간을 주는 것 중요
- 임기는 2년으로 하고, 평가를 통하여 재임용함 (최대 2회 연임 가능)
 - 2027년 1월 ~ 2028년 12월 / 2029년 1월 ~ 2030년 12월
- 축제 및 연출 전문가로 선발하여 예술성과 실행력 확보

● 예술감독의 책임 및 역할

- 예술감독은 트리엔날레 예술적 방향성 설정, 기획, 합리적 제작시스템 구축 등 예술적 영역에 대한 전문권을 위임받아 실행하고 책임짐
- 예술감독은 지자체 및 사무국과의 논의 및 합의를 통해 결정하고 실행함

● 예술감독 직무 자격요건 (예시)

- 다양한 국내외 전시 참여 또는 기획 경험이 있는 인사
- 예술감독으로서 효과적 업무 수행을 위한 주민과의 소통 또는 영어 구사 능력 등 커뮤니케이션 능력을 갖춘 인사
- 행정에 대한 이해로 전시를 공정하고 합리적으로 추진할 수 있는 인사

● 예술감독 주요 직무 내용 (예시)

- 5개 섬 및 연안을 중심으로 열리는 섬 트리엔날레에 대한 총괄 책임
 - 섬 트리엔날레 주제 선정 및 전시 기획 총괄
 - 전시 참여 작가 및 작품의 섭외, 선정
- 관련 부대행사 기획 및 진행
- 국내외 섬 관련 전문가 및 예술계 인사 네트워킹, 부대행사 등 참여 유도
- 전시 관련 외부 후원 유치 등 자원 조성

● 예술감독 지원신청서 (예시)

- 지원자 정보, 주요경력, 전시계획(안) 등으로 구성

〈표 5-1〉 전시계획(안) 예시

전시제목 (가제)	
기획의도	
참여작가	※ 참여작가명, 참여작가 수 등 기재
전시계획 세부내용	
- 전시 계획(주제, 기획 의도 및 주요 전시 내용, 전시팀 구성계획 등)을 요약 및 작성	



2028

Pre-세계 섬 트리엔날레

- 연 도 : 2028년 (섬의 날 제정 10주년)
- 장 소 : 서남해안 섬 벨트(목포시, 해남군, 완도군, 진도군, 신안군)의 거점 공간 주변과 섬
- 사업내용
 - 트리엔날레 개최 후보지에서 작은 행사를 통해 장소를 실험하고 미비한 점을 보완하여 2030년에 개최할 본 트리엔날레를 준비할 수 있도록 함
 - 또한, 본 트리엔날레를 위한 사전 홍보 격 행사로서 역할
 - 각 지자체별 축제 및 자원과 연계하여 효과를 확대하는 방식으로 진행
 - 5개 시군 축제 연계 가능 사업(예시)

	목포	해남	완도	진도	신안
매년 축제	유달산 봄축제(4월) 세계마당페스티벌(5월) 항구축제(10월) 남도국제미식산업박람회(9월)	공룡대축제(5월) 송호해변여름축제(7월) 명량대첩축제(9월) 미남축제(10월) 땅끝해넘이해맞이축제(12월)	청산도 슬로걷기 축제(4월) 장보고 수산물 축제(5월) 전라남도 정원 페스티벌(5월) 청정완도 가을섬 여행(10월)	신비의바닷길축제(3월) 명량대첩축제(9월) 보배섬 진도 문화예술제(10월) K-민속문화 글로벌 도시축제(10월)	자은도피아노섬축제(5월) 1004섬 정원 사계절꽃 축제(3월~12월)
이벤트			2028년 국제해조류박람회		

<2018 평창동계올림픽 사전행사 예시>

- 2018 평창동계올림픽 개막-1000 행사

"2018 평창동계올림픽 대회 개막 1000일을 앞둔 16일 강원도와 평창군, 강릉시, 정선군 개최도시를 비롯한 2018 평창동계올림픽 대회 및 장애인동계올림픽대회 조직위원회가 합동으로 올림픽 개최 분위기 조성을 위한 대대적인 행사를 개최한다. 우선 개최도시인 평창군은 '2018평창! 성공을 위한 1000일의 약속'을 주제로 평창종합운동장에서 1000마리 소원 비둘기 퍼포먼스를 통해 올림픽 유치를 이뤄냈던 당시의 열기를 재점화하는 등 다채로운 볼거리를 준비 중이다. 강릉시는 '동계올림픽 1000일의 대장정, 시민과 함께!'를 주제로 강릉올림픽파크에서 성공기원 불꽃 퍼포먼스와 시립합창단과 일반시민합창단 공연, 모든 참가자가 함께하는 스마일 댄스 행사가 있을 예정이다. 정선군도 같은 날 군청광장에서 G-1000일 조형물 제막과 문화올림픽 퍼포먼스, 성공개최 시 낭송회 등 다양한 행사를 통해 동계올림픽 사전 붐 조성에 참여할 계획이다...(중략)"

- 2018 평창동계올림픽 사전행사로 2016 대관령 눈꽃축제 개최

"2018 평창동계올림픽의 고장 평창에서 '2016 대관령 눈꽃축제'가 15일 대관령면 횡계리 일대에서 개막합니다. 14일 평창군에 따르면 24회째인 이번 축제는 2월 10일까지 열리며 2018동계올림픽 사전행사로 세계적인 수준의 축제로 변화를 시도했다고 전했습니다...(중략)"

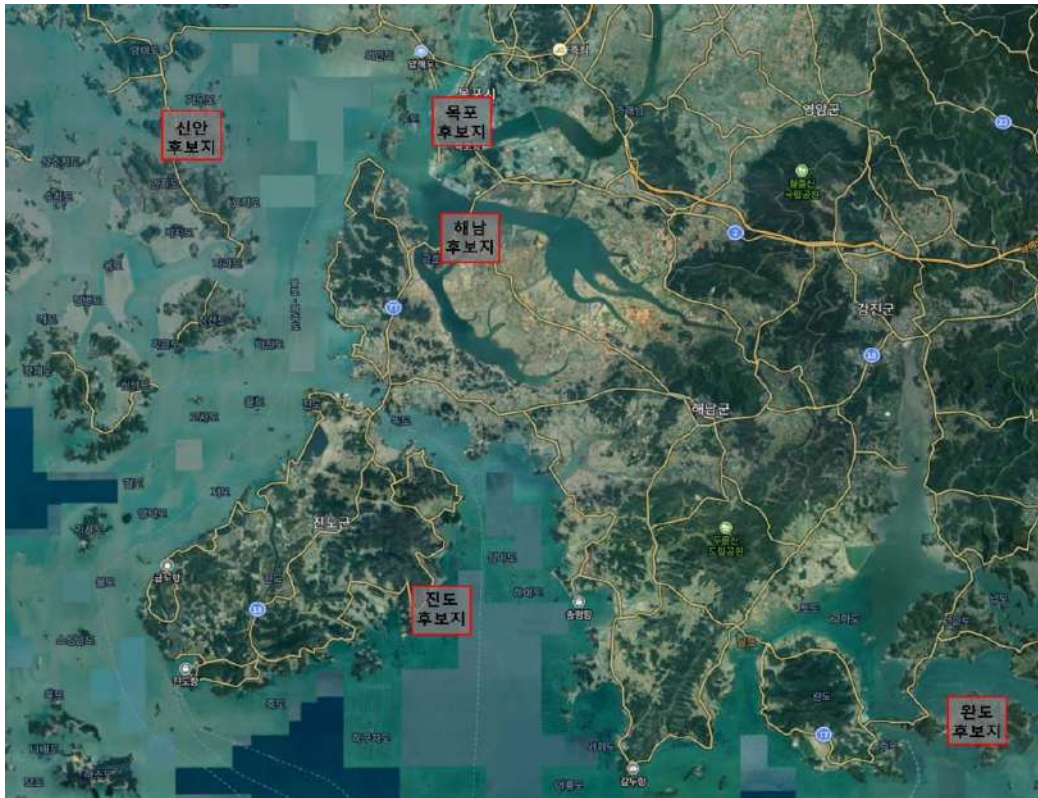
● 기대효과

- 작은 행사로 사전에 실험해봄으로서 이후 미비한 점 보완 가능
- 2030년 제1회 세계 섬 트리엔날레 대외 홍보 및 참여 확대
- 2030년 제1회 세계 섬 트리엔날레 무사 개최에 대한 신뢰감 제고

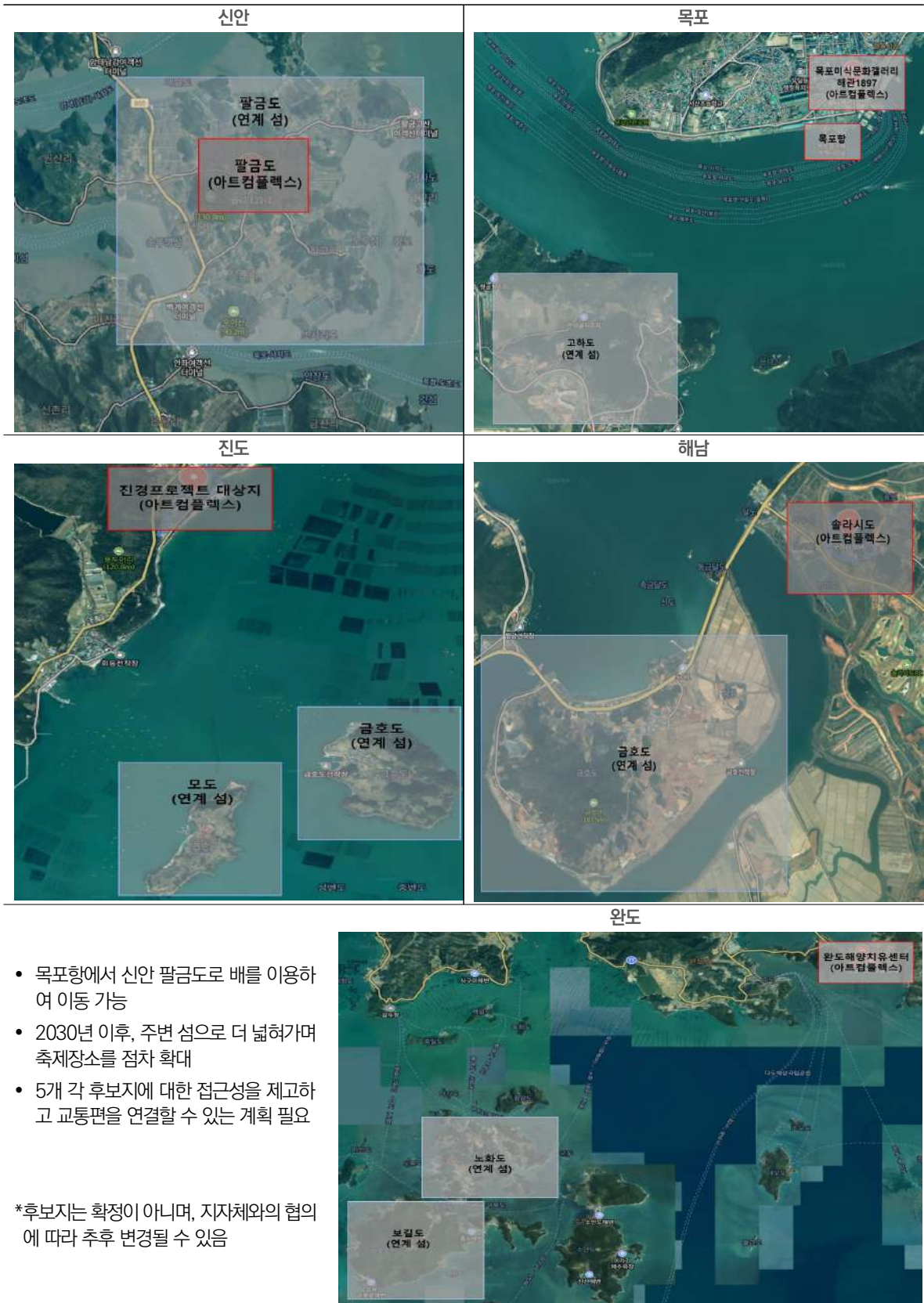
2030

제1회 세계 섬 트리엔날레 개최

- 연 도 : 2030년
- 장 소 : 서남해안 섬 벨트(목포시, 해남군, 완도군, 진도군, 신안군)의 거점공간 주변과 섬
 - 거점공간 (아트컴플렉스)
 - 지자체에서 진행하고 있는 건축사업과 연계하거나 기존 공공·민간공간 또는 유휴공간을 활용하는 방안을 권장
 - ‘(목포)목포미식문화갤러리 해관1897(구 목포세관), 목포 여객터미널, (해남)솔라시도, 산이정원, (완도)완도해양치유센터 및 명사십리 해변, (진도)진경 프로젝트 대상지, (신안)팔금도’ 를 후보로 하여 지역별 특성을 살린 거점 활용
 - 5개 지역의 섬
 - (목포)고하도, (해남) 금호도, (완도) 노화도, 보길도, (진도) 모도, 금호도, (신안) 팔금도
- 사업내용
 - 서남해안의 연안과 섬을 중심으로 3년마다 열리는 세계 섬 트리엔날레
 - 전시, 공연, 공간조성, 부대행사, 체험프로그램 등으로 구성
- 주최·주관: 서남해안 5개 지자체, W.I.N.Project 사무국(가제)



[그림 5-7] 트리엔날레 후보지 전체장소



- 목포항에서 신안 팔금도로 배를 이용하여 이동 가능
- 2030년 이후, 주변 섬으로 더 넓혀가며 축제장소를 점차 확대
- 5개 각 후보지에 대한 접근성을 제고하고 교통편을 연결할 수 있는 계획 필요

*후보지는 확정 아니며, 지자체와의 협의에 따라 추후 변경될 수 있음

[그림 5-8] 트리엔날레 후보지 세부장소

● 기대효과

- 세계적인 섬 예술제로 서남해안의 가치와 매력을 해외에 알리고 글로벌화
- 섬을 활용한 균형발전 사례로 미래 비전 제시
- 섬 중요성에 대한 인식 및 가치 확대
- 관람객 방문 및 소비지출에 따라 지역경제 활성화에 기여
- 섬 주민의 거주 편리성 제고
- 섬 주민 공동의 삶의 질 향상: 경제적 소득 및 일거리 창출, 이용객 증가에 따른 증편 및 신규 항로 개설 등 교통편 개선)
- 해외 유사 행사와의 교류 및 협력 프로그램 개발
- 국제적 아젠다와 미래 비전을 선도적으로 제시할 수 있는 글로벌 콘텐츠 개발



1-1. W.I.N. Triennale

아트컴플렉스 조성(HW)

지역별 거점공간 트리엔날레 연계 계획 수립 단계		프로그램 구축 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2025 거점공간 정책 연계	2026 총괄 PM제도 운영	2027 공간 조성 및 운영	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
지역별 프로그램 운영 시설 연계 계획 수립	전문가 중심 통합 공간 설계 및 조성	트리엔날레 연계 공간 조성 및 프로그램 시범 운영	Pre-트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영	트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영
각 시설별 건축 시기, 규모, 지역별 특화전략 계획 마련	5개 지역 각 시설에 대해 통합 공간 및 프로그램 설계	트리엔날레 예술감독과 연계한 공간 내 프로그램 시범 운영	트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 운영

■ 사업개요

● 배경

- 서남해안 섬 지역의 문화적 자원을 활용한 지속 가능한 문화관광 거점 필요
- 농어촌 지역의 증가하는 유휴시설 문제를 활용한 지역 재생 및 문화관광 활성화 요구
- 국제적 수준의 문화예술 교류를 촉진할 수 있는 다목적 복합 공간 조성 필요

● 목적

- 농어촌 지역 유휴공간의 효율적 재생과 문화거점화로 지역 활성화 도모
- 지역 주민과 관광객의 문화 향유 기회 증대 및 접근성 향상
- 지속 가능한 지역 활성화 및 국제적 문화예술 교류의 거점 마련

● 추진방향

- 지자체는 시설 사후관리에 대한 비용 부담이 있으므로 새로 짓는 방식이 아니라 최대한 기존 공공·민간 공간을 활용하거나 유휴공간을 활용하여 거점화하는 방향으로 추진
- 거점화된 공간이란 공간만 있는 것이 아니라 콘텐츠, 숙박, 먹거리가 함께 갖추어진 복합아트컴플렉스를 의미
- 거점공간의 형태는 박물관·미술관에 국한되지 않으며 폐교, 빈집 등 국가 소유 공간뿐 아니라 민간공간도 가능. 지역의 특성에 맞게 공간 활용 방안을 마련하는 것 중요

● 공간적 및 시간적 범위

- 서남해안 5개 지자체(목포, 해남, 완도, 진도, 신안) 내 섬 지역 일원
- 2025년 ~ 2048년

● 참여 주체

- 서남해안 5개 지자체, W.I.N.Project 사무국(가제)

● 사업내용

- 2030년 제1회 세계 섬 트리엔날레 및 이를 개최하기 위한 과정 사업
- 매력발굴사업, 예술감독 선임, 사전행사로서 Pre-세계 섬 트리엔날레, 제1회 세계 섬 트리엔날레

■ 주요 전략 실행 방법

- 아트컴플렉스 조성은 주요 4개 전략으로 세부내용 작성

01	유휴공간 재생 전략	폐교, 빈집, 폐산업시설 등 국가 소유 공간 및 민간 공간을 창의적으로 재활용 신안군의 경우 1도 1뮤지엄 사업과 연계한 기존 HW 활용
02	복합 문화공간 개발	예술작품 전시뿐만 아니라 체류형 관광을 위한 숙박, 식음 시설 확보 현지 문화와 예술이 융합된 공간 디자인 개발
03	지역 특성화 전략	각 섬의 자연환경, 역사, 문화적 특성을 반영한 차별화된 공간 조성 기존 지역 랜드마크와 연계한 확장된 문화경관 조성
04	친환경 건축 및 운영 시스템 도입	섬 환경 보존을 위한 친환경 건축 및 운영 시스템 적용 재생에너지, 자원 재활용 등 지속가능한 인프라 구축

■ 필요 자원 및 역량

- 공간 재생 전문가 및 건축가 참여
- 지역 문화자원 조사 및 활용 역량
- 환경영향 최소화 건축 기술
- 복합 문화공간 운영 노하우



2025

거점 공간 정책 연계

■ 5개 지역 유희공간 재생 전략

- 기존 지역에 분포한 시설을 연계하여 시설 활용도를 유지하며 향후 프로그램 운영
 - 평소에는 일상 시설로 활용되다가 트리엔날레 운영기간 동안만 아트컴플렉스 시설로 활용



[그림 5-9] 5개 지역 유희공간 재생 전략

(1) 목포시

■ 후보 대상지 개요

후보지명	목포미식문화갤러리 해관1897 (구 목포세관)	 <p style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin: 5px;"> 후보지 목포미식문화갤러리 해관1897 (구 목포세관) 위치 목포시 향동 6-33 면적 6,728m² </p>
위치	전남 목포시 향동 6-33	
규모	6728m ² (큰 창고 661.1m ² , 작은창고 330.5m ²)	
용도	<ul style="list-style-type: none"> - 1897년 10월 목포 개항과 동시에 '해관'이라는 명칭으로 관세업무를 시작했던 옛 목포세관의 상징성과 역사성을 활용한 복합문화공간 - 미식문화갤러리는 맛의도시 목포를 대표할 새로운 미식관광 거점으로서의 역할과 비전을 나타냄 	
시설계획	<ul style="list-style-type: none"> • 세부시설: 큰 창고(스몰푸드존, 푸드랩, 회의장 등), 작은 창고(역사 전시관, 스마트 관광플랫폼) 야외 공간(휴식 및 이벤트 공간) • 사업기간: 2020. 6. ~ 2022. 4. (완료) • 사업비: 2,600백만원 • 개관일: 2022년 6월 	 
관련사업	<ul style="list-style-type: none"> • 대한민국 4대 관광거점 도시 육성사업 (실감형 미디어콘텐츠 제작·설치 사업) • 스몰푸드존, 푸드랩에서 '목포 9미(味)'(민어회, 흥어삼합, 세발낙지, 꽃게무침, 갈치조림, 병어회, 준치무침, 아귀탕, 우럭간국)를 주제로 한 메뉴 판매 	

자료 : 2022년 주요업무 시행계획, 목포시청 공식홈페이지

■ 후보지 시설 연계 방안

목포시: 섬 미식 문화 테마

■ 공간 활용 계획

- 미식문화관: 서남해안 섬 지역 음식 문화를 전시, 체험, 연구하는 복합 공간
 - 섬 음식 전시관: 전통 음식 유물과 현대적 재해석 작품 전시



- 해산물 체험관: 지역 특산물 활용 요리 체험 공간
- 미식 연구센터: 섬 음식 문화 연구 및 현대화 프로젝트 운영

● **복합 문화공간: 공연장, 작품 전시실, 아티스트 작업실 조성**

- A동: 섬 음식 테마 갤러리(700㎡)
- B동: 퍼포먼스홀 및 영상미디어랩(500㎡)
- C동: 레지던시 및 커뮤니티 공간(600㎡)
- 사무실: 운영 사무국 및 교육실(300㎡)
- 골목 활용: 야외 전시 및 마켓 공간

● **산업유산 특화 공간: 기존 산업시설(보일러실, 굴뚝 등)을 보존하여 산업유산 테마 전시·체험 공간으로 활용**

■ **프로그램 운영 계획**

● **트리엔날레 연계 프로그램**

- "섬의 맛, 바다의 기억" 특별 전시
- 국제 미식 심포지엄 및 워크숍 개최
- 서남해안 섬 음식 페스티벌
- 지역 요리사와 국제 아티스트 협업 프로젝트

● **상설 프로그램**

- 서남해안 섬 요리 교실
- 로컬 식재료 활용 요리 연구실
- 섬 음식 스토리텔링 전시
- 미식 관련 아카이브 구축 및 운영

■ **트리엔날레 미운영 시 활용 방안**

- 서남해안 음식문화예술센터로 운영
- 지역 음식 관련 축제 및 이벤트 개최
- 국내외 셰프 및 아티스트 레지던시 프로그램 운영
- 음식 관련 교육 및 연구 프로그램 상시 운영

■ **지역 연계 전략**

- 목포 근대역사문화공간과 연계한 투어 프로그램 개발
- 목포항구축제, 세계마당페스티벌 등 지역 축제와 연계
- 지역 식당 및 식품 생산자와 네트워크 구축

(2) 해남군

■ 후보 대상지 개요

후보지명	솔라시도(산이정원) - 구성지구	 <p style="background-color: black; color: white; padding: 5px; font-size: small;"> 후보지 솔라시도(산이정원) 위치 전남 해남군 산이면 구성리 664 (솔라시도 일원) 면적 2,090만m² </p>
위치	전남 해남군 산이면 구성리 664	
규모	솔라시도 구성지구 20,899천m ² AI데이터센터 2,090만m ²	
용도	산이정원, AI데이터센터 등	
시설계획	<p>〈솔라시도: 구성지구〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 세부시설 : 골프장, 호텔&리조트, 휴양문화시설, 도시정원, RE100 산업벨트, 데이터센터 파크, 스마트시티, 녹색융합 클러스터, 탄소중립 에듀센터, 첨단농업단지 등 사업기간 : 2010년 ~ 2025년 (20년간) 사업비 : 1조 8,509억 원 <p>〈AI데이터센터 관련〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 세부시설 : 컴퓨팅 인프라스트럭처, 데이터센터, 에너지 저장 시스템(ESS) 등을 구축하는 세계 최대 규모(3GW)의 AI 클러스터 허브 조성 사업비 : 15조 (2028년 7조, 2030년 8조) 	
관련사업	<ul style="list-style-type: none"> 전라남도, 해남군, 서남해안기업도시개발의 '솔라시도 프로젝트' 전라남도-퍼힐스-서남해안기업도시개발-해남군 솔라시도 AI 슈퍼클러스터 구축 MOA체결 (2025년) 	

자료 : 솔라시도 홈페이지 <https://solaseado.go.kr/new>

■ 후보지 시설 연계 방안

해남군: 섬 시융합 예술 테마

■ 공간 활용 계획

- **AI예술 융합센터: 기술과 예술의 만남을 통한 새로운 창작 공간**
 - AI 아트랩: 최첨단 기술을 활용한 예술 창작 공간



- 디지털 이머시브 갤러리: 몰입형 디지털 아트 전시장
- 데이터 시각화 전시실: 환경, 해양 데이터를 예술적으로 시각화하는 전시공간

● **친환경 에너지 체험관: 신재생에너지와 예술의 융합 공간**

- 에너지 저장 시스템(ESS) 활용 예술 작품 전시
- 친환경 에너지 체험 프로그램 운영 공간

● **스마트팜 예술 공간: 농업과 예술의 융합공간**

- 식물 기반 인터랙티브 설치 작품 전시
- 친환경 농업 체험 및 예술 프로젝트 공간

■ **프로그램 운영 계획**

● **트리엔날레 연계 프로그램**

- '기술과 자연의 공존' 특별 전시
- 국제 시아트 페스티벌
- 데이터 시각화 예술 심포지엄
- 생태환경 시예술 공모전 및 전시

● **상설 프로그램**

- AI 아티스트 레지던시 프로그램
- 기술-예술 융합 교육 프로그램
- 친환경 에너지와 예술 워크숍
- 스마트팜 예술 연구 프로젝트

■ **트리엔날레 미운영 시 활용 방안**




- 기술-예술 융합 연구센터로 운영
- 국내외 테크놀로지 아티스트 레지던시 프로그램
- 청소년 대상 STEAM 교육 프로그램 운영
- 에코테크노 아트 연구소 및 교육센터 운영

■ **지역 연계 전략**

- 전라남도-퍼힐스-서남해안기업도시개발-해남군 솔라시도 AI 슈퍼클러스터 구축 MOU 연계
- 해남군의 미래정원도시 '솔라시도 프로젝트'와 연계
- 지역 축제(땅끝해넘이해맞이축제, 미남축제) 연계 프로그램 개발

(3) 완도군

■ 후보 대상지 개요

후보지명	완도해양치유센터 및 명사십리 해변	 <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>후보지 완도해양치유센터 일원 위치 전라남도 완도군 신지면 신리 153-7 면적 9,601m²</p> </div>
위치	전라남도 완도군 신지면 신리 153-7 일원	
규모	9,601m ²	
용도	명사십리해수욕장과 연계된 완도해양치유산업 컨트론타워 (2022년 완공)	
시설계획	<ul style="list-style-type: none"> • 세부시설 : 해수해조류갯벌 등과 같은 해양자원을 활용한 16개 테라피실, 전문인력 양성 교육실 등을 갖추고 있음 - 1층 : 명상풀, 해수미스트, 딸라소풀, 해조류거품테라피, 머드테라피, 특산품판매점 등 - 2층 : 향가스톤음악바스저주파 테라피, 해조류 컬러, 해수풀, 해조류 머드 랩핑, 릴렉스룸, 비취사위, 해조류스파 등 	 
관련사업	<ul style="list-style-type: none"> • 해양수산부의 '해양치유산업 활성화 및 해양치유사업 모델 개발' 사업. 4개 해양치유 협력지자체를 선발하여 지역별 특화해양치유프로그램 개발 (완도, 태안, 울진, 경남 고성) 	

자료 : 해양치유완도 홈페이지 <https://www.wandohealing.or.kr/www>

■ 후보지 시설 연계 방안

완도군: 섬 예술치유, 해양치유 테마

■ 공간 활용 계획

- 해양치유 아트센터: 해양 자원과 예술의 치유적 효과를 결합한 복합 공간
 - 해양 명상관: 바다를 배경으로 한 명상과 예술 체험 공간
 - 해양요법 체험실: 해수, 해조류, 해양미네랄 등을 활용한 치유 프로그램 운영 공간



- 타라소테라피 스튜디오: 해양요법과 예술 치료를 결합한 공간

- **예술치유 공간: 예술 활동을 통한 정서적 치유 공간**

- 아트테라피룸: 다양한 예술 매체를 활용한 치유 프로그램 공간
- 사운드 힐링 스튜디오: 자연 소리와 음악을 통한 치유 공간
- 자연 드로잉 스튜디오: 자연을 관찰하고 표현하는 예술 활동 공간

- **생태예술 갤러리: 자연과 예술의 조화를 테마로 한 전시 공간**

- 생태예술 전시실: 환경 주제 예술작품 전시
- 해양생물 영감 작품 갤러리: 해양 생태계에서 영감을 받은 작품 전시
- 야외 설치 예술 공간: 명사십리 해변을 활용한 환경 예술 작품 설치

■ 프로그램 운영 계획

- **트리엔날레 연계 프로그램**

- '바다, 치유의 예술' 특별 전시
- 국제 예술치유 심포지엄
- 해양 명상과 예술 워크숍
- 생태예술 레지던시 프로그램 결과 전시

- **상설 프로그램**

- 해양 치유 예술 체험 프로그램
- 지역 주민 대상 예술치유 클래스
- 해양 환경 보존 예술 프로젝트
- 웰니스 투어리즘 프로그램

■ 트리엔날레 미운영 시 활용 방안



- 해양웰니스센터로 운영
- 예술치유 캠프 및 리트릿 프로그램 상시 운영
- 예술가 대상 해양치유 레지던시 프로그램
- 해양환경 관련 전시 및 교육 프로그램 운영

■ 지역 연계 전략

- 블루플래그 인증을 받은 완도 명사십리해수욕장과 투어 연계
- 완도 해양치유산업과 연계한 프로그램 개발
- 청산도솔로걷기축제, 장보고수산물축제와 협력 프로그램 운영
- 완도군 해양치유센터와 공동 프로그램 개발

(4) 진도군

■ 후보 대상지 개요

후보지명	진경(진경산해도경) 대상지 일원	
위치	전남 진도군 고군면 금계리 153-1 일원, 산 92-4 일원	
규모	78,973m ² , 1,248m ²	
용도	진도에 '살만하고 올만한' 지역 거점을 구축하고 진도 관광 콘텐츠 개발·운영으로 인적자산 발굴 및 육성	
시설계획	<ul style="list-style-type: none"> • 세부시설 ① 新야간 문화관광 전망 명소 (기존 흥주하우스) <ul style="list-style-type: none"> - 생태 전망 기반, 휴식형 체험 상품 개발 운영 - 미디어 기술 기반, 이색 전시 운영지원 - 거점 특화 문화관광 상품 개발 & 특화 해설사 육성운영 ② 新미래세대 육성 센터 (기존 청소년수련원) <ul style="list-style-type: none"> - 융복합 콘텐츠 공연 개발 & 기술 기반 전시 지원 - 진도 문화관광 지원 활용, 특화 청년 창업 활동 지원 - 문화예술 교육체험 프로그램 & 캠프 상품 개발운영 - 직장인·예술인 워크ेशन 프로그램 개발 및 상품화 ③ 新문화관광 소비시장 창출 공간 (기존 가계해수욕장) <ul style="list-style-type: none"> - 해변 공간 활용, 사계절 프로그램 육성 및 운영 지원 - 해변 미식 축제 및 마켓 개최 - 해변 공간 연출과 굿즈 개발판매 <ul style="list-style-type: none"> • 사업기간 : 2024년 ~ 2027년 (4년 간) • 사업비 : 300억 원 	<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 후보지 진경(진도산해도경) </div> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 위치 전남 진도군 고군면 금계리 153-1 일원, 산 92-4 일원 </div> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"> 면적 78,973m², 1,248m² </div>
관련사업	<ul style="list-style-type: none"> • 전남형 균형발전 300 프로젝트 	

자료 : 진도군청 홈페이지 <https://www.jindo.go.kr/home/board/B0016.cs?m=626&act=read&articleId=136393>

■ 후보지 시설 연계 방안

진도군: 섬 민속예술 테마

■ 공간 활용 계획

- 야간 문화관광 거점 공간
 - 생태 정원 기반, 휴식형 체험 상품 개발 운영
 - 미디어 기술 기반, 이색 전시 운영공간
 - 지형 특화 문화관광 상품 개발 및 체험 프로그램 운영



● 초미래세대 육성 센터

- 융복합 콘텐츠 공연 개발 & 기술 기반 전시 지원
- 융복합 콘텐츠 공연 활용, 미식 상품 개발 운영
- 로컬 문화관광 지원 활용, 특화 전담 장입 활동 지원

● 문화관광 소비 창출 공간

- 해변 공간 활용, 시계절 프로그램 육성 및 운영 지원
- 해변 미식 축제 및 마켓 개최
- 해변 공간 연출과 굿즈 개발판매

■ 프로그램 운영 계획

● 트리엔날레 연계 프로그램

- ‘현대와 전통의 만남’ 특별 전시회
- 국제 민속예술 페스티벌
- 진도 설화 기반 현대예술 융합 프로젝트
- 민속예술과 현대기술의 융합 워크숍

● 상설 프로그램

- 진도 민속예술 체험 프로그램
- 진도 씨김굿, 강강술래 정기 공연
- 전통 공예 워크숍
- 디지털 기술을 활용한 민속예술 아카이브

■ 트리엔날레 미운영 시 활용 방안

- 진도 민속예술의 현대적 계승 및 전수 센터로 운영
- 국내외 아티스트 대상 한국 전통예술 교육 프로그램
- 지역 문화예술 축제 및 행사 개최
- 전통-현대 융합 문화콘텐츠 개발 센터 운영

■ 지역 연계 전략

- 진도 문화예술제, K-민속문화 글로컬 도시축제와 연계
- 진도 아리랑, 진도 북춤 등 지역 문화자산과 연계한 프로그램 개발
- 진도군 미술관과 협력 프로그램 운영
- 전라남도 균형발전 300 프로젝트와 연계

(5) 신안군

■ 후보 대상지 개요

후보지명	팔금도 책마을 일원	 <p>후보지 팔금도 책마을 일원 위치 전라남도 신안군 팔금면 읍리 121-1번지 일원 면적 1,391m²</p>
위치	전라남도 신안군 팔금면 읍리 121-1번지 일원	
규모	3,650m ²	
용도	팔금도의 자연환경·문화유산·음식·특산물을 결합하여 Book-아일랜드로 책문화 기반 비즈니스 생태계 구현	
시설계획	<ul style="list-style-type: none"> • 주요 세부시설 <ol style="list-style-type: none"> ① Book-아일랜드 거점 커뮤니티센터 <ul style="list-style-type: none"> - 신안농협 집하장, 창고 등 유희시설 리모델링 - 수평형 시설 5개동 조성: 여행자센터, 갤러리, 책박물관, 아키비움 조성 ② Book & White 셰프빌리지 <ul style="list-style-type: none"> - 신안군 특산물 천일염을 테마로 먹거리 공간, 창업공간 조성 ③ Book-아일랜드 컬처랜드 <ul style="list-style-type: none"> - 만화그림책공방: 시그림, 손그림, 스토리텔링체험, 책출판 - DIY 창작 스튜디오: 예비작가 작업실, DIY 책제작, 여행화보집 제작 - 북 콘서트장: 책소개, 인문학 음악회 ④ 열린 서재 <ul style="list-style-type: none"> - 작가의 집(5채): 창작자, 문학인, 학자의 서재 조성 - 수집가의 집(1채): 책을 비롯한 다양한 물품 수집 공간 • 사업기간: 2025년 ~ 2027년 (2년 간) • 사업비: 18,000백만원 	
관련사업	<ul style="list-style-type: none"> • 국토교통부 민관협력 지역상생협력 사업 공모 • 신안군의 'Book-아일랜드 팔금 커뮤니티 조성' 사업 	

자료: 신안군 내부자료, 2025년도 지방소멸대응기금 투자계획

■ 후보지 시설 연계 방안

신안군: 섬 현대예술 테마

■ 공간 활용 계획

- 자은도 아트 아일랜드: 섬 전체를 미술관으로 활용한 공간
 - 자연 속 설치미술 공간: 섬의 자연환경과 조화를 이루는 대형 설치작품 전시
 - 미디어아트 센터: 디지털 기술 기반 예술작품 전시공간



- 참여형 예술 체험 공간: 관람객이 직접 참여하는 인터랙티브 작품 공간
- **1004뮤지엄파크 확장: 기존 뮤지엄파크와 연계한 확장 프로그램**
 - 국제 현대미술 전시관: 해외 유명 작가 초청 전시
 - 지역 스토리텔링 전시: 신안의 역사와 문화를 주제로 한 기획전시
 - 섬 생태계 아트 프로젝트: 섬의 생태환경을 주제로 한 전시 및 연구 프로젝트
- **팔금도 아트 레지던시: 작가 창작 및 교류 공간**
 - 국제 아티스트 스튜디오: 국내외 작가 창작 공간
 - 커뮤니티 아트 센터: 지역 주민과 예술가의 교류 공간
 - 다목적 전시 및 공연장: 레지던시 결과물 발표 및 공유 공간

■ 프로그램 운영 계획

- **트리엔날레 연계 프로그램**
 - "천 개의 섬, 천 개의 이야기" 특별 전시
 - 국제 공공미술 프로젝트
 - 섬 환경 주제 국제심포지엄
 - 지역주민-예술가 협업 커뮤니티 아트 프로젝트
- **상설 프로그램**
 - 현대미술 기획전시
 - 국제 아티스트 레지던시 프로그램
 - 지역 주민 예술 교육 프로그램
 - 섬 예술 투어 프로그램

■ 트리엔날레 미운영 시 활용 방안

- 국제 현대미술 전시공간으로 운영
- 교육 및 체험 프로그램 상시 운영
- 국내외 아티스트 레지던시 프로그램 지속 운영
- 신안군 섬 문화예술 관광거점으로 활용

■ 지역 연계 전략

- 신안군 1도1뮤지엄 사업과 연계
- 자은도피아노섬축제, 1004섬 정원 사계절 꽃 축제와 연계
- 신안 천사대교를 활용한 예술 투어 프로그램 개발
- 신안군 천일염, 새우젓 등 특산물과 연계한 예술-식문화 프로그램 개발

2028

Pre-세계 섬 트리엔날레

■ 트리엔날레 기간 운영 계획

● 통합 홍보 및 마케팅

- 5개 거점을 연결하는 통합 브랜딩 및 마케팅 전략 수립
- 국내외 관광객을 위한 다국어 안내 서비스 제공
- 소셜미디어, 웹사이트 등을 통한 일원화된 정보 제공

● 방문객 편의 서비스

- 5개 거점을 연결하는 셔틀버스 운영
- 통합 티켓 시스템 구축
- 다국어 가이드 및 오디오 가이드 서비스 제공
- 숙박, 식사 등 연계 서비스 안내

● 특별 이벤트 및 프로그램

- 개막식, 폐막식 등 주요 행사의 거점별 분산 개최
- 5개 거점을 연결하는 스탬프 투어 프로그램
- 야간 프로그램 및 특별 이벤트 기획

■ 상시 운영 방안 (트리엔날레 미운영 기간)

● 거점별 특화 프로그램 운영

- 각 지역 테마에 맞는 상설 전시 및 프로그램 운영
- 지역 주민 대상 문화예술 교육 프로그램 지속 운영
- 지역 문화축제 및 행사와 연계한 프로그램 개발

● 레지던시 프로그램 운영

- 국내외 예술가 대상 테마별 레지던시 프로그램 운영
- 지역 주민과 예술가의 협업 프로젝트 지원
- 레지던시 결과물 전시 및 아카이빙

● 지역 커뮤니티 활성화 프로그램

- 지역 주민 참여형 예술 프로그램 운영
- 지역 청소년 대상 문화예술 교육 프로그램
- 지역 예술인 역량 강화 워크숍 및 지원 사업



1-2. W.I.N. Culture Summit

W.I.N. 문화 포럼



■ 사업개요

● 목적과 역할

- 문화 포럼은 섬과 해양 관련 국제적 의제를 논의하는 중요한 플랫폼 역할을 수행. 섬과 해양에 관한 다양한 주제를 다루며, 전 세계적인 관점에서 섬 지역의 발전과 해양자원의 지속가능한 활용에 대해 논의함
- W.I.N. 프로젝트의 핵심적인 역할을 담당하며, 프로젝트의 방향성과 성과를 공유하는 중심축 역할을 함. W.I.N. 프로젝트의 진행 상황, 성과, 그리고 향후 계획 등을 참가자들과 공유하고, 프로젝트의 발전 방향을 함께 모색함
- 포럼의 주요 목적 중 하나는 섬의 지속가능한 발전을 위한 비전과 미래상을 참가자들과 공유하고 논의하는 것임. 이를 통해 섬 지역의 환경 보존, 경제발전, 문화 유지 등 다양한 측면에서의 지속가능성을 고려한 발전 방안을 모색함
- 또한, 섬 관련 현안과 이슈에 대해 다각적으로 논의하는 장을 제공하여 종합적인 해결책을 모색함. 섬 지역이 직면한 다양한 문제들에 대해 전문가, 정책 입안자, 지역주민 등 다양한 이해관계자들의 의견을 수렴하고 토론함
- W.I.N. 문화 포럼은 섬의 자연, 주거, 산업 등 다양한 주제별로 세부 포럼을 운영하여 섬 관련 이슈에 대해 폭넓고 심도 있는 접근을 시도함. 이를 통해 섬 지역의 다양한 측면을 종합적으로 고려하고, 각 분야별 전문가들의 의견을 수렴하여 보다 실효성 있는 발전 방안을 도출함

● **공간적 및 시간적 범위**

- 서남해안 5개 지자체(목포, 해남, 완도, 진도, 신안) 내 섬 지역 일원
- 2025년 ~ 2048년

● **참여 주체**

- 서남해안 5개 지자체, W.I.N.Project 사무국(가제)

● **사업내용**

- 섬에 대한 글로벌 아젠다를 리드하는 포럼 운영

■ **전략적 접근**

● **정기적 개최 체계 구축**

- 5개 참여 지자체 순회 방식의 연례행사 정착

● **단계적 규모 확대**

- 국내 포럼에서 시작해 3년 주기 국제 컨퍼런스로 발전

● **다층적 주제 구성**

- 섬의 자연, 주거, 산업 등 다양한 주제별 세부 포럼 운영

■ **실행 방법**

01	지역 순회 개최 시스템	2025년 해남을 시작으로 매년 다른 지자체에서 개최하여 지역 균형 발전 도모 각 지역의 특성을 살린 주제와 프로그램 구성으로 차별화
02	전문가 네트워크 구축	학계, 정부 및 공공기관, 민간전문가, 섬 주민대표, 국제전문가 등 다양한 분야의 전문가 풀 구성 UNESCO, UNWTO 등 국제기구와의 협력관계 구축
03	단계적 확장 전략	2028년 제1회 국제 컨퍼런스 개최, 2030년 제2회 국제 컨퍼런스 개최로 발전 점진적인 국제화를 통한 국제 컨퍼런스의 발전을 목표로, 3년 주기로 글로벌 영향력 확대 (2029년 문화포럼은 Pre-세계 섬 트리엔날레의 성과를 공유하고, 이어서 2030년에 원 트리엔날레와 연계 운영하는 제2회 국제 컨퍼런스를 개최, 이후 3년 주기로 국제컨 퍼런스 개최)
04	성과공유 및 실행체계 구축	포럼 결과물의 정책 반영 시스템 구축 연구결과 및 발표자료의 아카이빙 및 지식공유 체계 확립



지역 순회 개최 시스템

- 연례 개최 체계 구축을 위해 5개 참여 지자체를 순회하며 매년 정기적으로 행사를 개최. 2025년에는 해남군에서 개최될 예정이며, 각 행사는 개최 지역의 특성을 반영한 주제 선정과 프로그램 구성을 통해 지역맞춤형 포럼으로 진행

〈표 5-2〉 제1회~5회 서남해안 세계 섬 포럼 연혁

구분	주제	개최장소
2024 W.I.N. 포럼 (제5회 서남해안 세계 섬 포럼)	서남해안 섬의 새로운 연대! 2030 W.I.N.(World Island Net) Project	완도군
2023 제4회 서남해안 세계 섬 포럼	AI 시대와 섬의 미래	신안군
2022 제3회 서남해안 세계 섬 포럼	디지털 시대 지속 가능한 섬 발전 전략	진도군
2021 제2회 서남해안 세계 섬 포럼	섬과 인간, 지속 가능한 공존	목포시
2020 제1회 서남해안 세계 섬 포럼	섬 엑스포와 섬 지역의 지속가능한 발전 방향	목포시



〈제4회 서남해안 세계 섬 포럼〉

〈2024 W.I.N. 포럼〉

전문가 네트워크 구축

- 포럼은 다양한 주제별 논의 세션으로 구성. 이 세션들은 섬의 자연환경, 주거문화, 산업발전 등 다양한 측면을 탐구하며, 매년 새로운 주제를 선정하여 섬 관련 이슈에 대해 다각적으로 접근함
- 전문가는 다음과 같이 구성
 - 학계 전문가: 도서문화연구원, 문화예술분야, 지역개발, 공공디자인, 신재생에너지 분야 전문가 등
 - 정부 및 공공기관: 한국섬진흥원, 해양수산부, 문화체육관광부, 해양수산개발원, 지방자치단체 섬 정책 담당자 등
 - 민간 전문가 및 섬 주민 대표: 환경단체, 섬 관광 및 개발 분야 전문가, 각 지역 섬 주민회, 청년회, 전통 문화 계승자
 - 기업 관계자: 신재생에너지, 섬 특산품 개발 및 유통기업
 - 국제 전문가: 일본이도센터, 그리스 DAFNI 네트워크, 세계 섬 관광 전문가 등
- 섬 관련 활동 및 프로젝트에 대한 지속적인 홍보 실시. 소셜미디어 및 온라인 플랫폼을 적극 활용하여 연중 홍보전략을 수립하고 실행
- 섬 관련 현안과 이슈에 대한 해결책 논의 세션을 정기적으로 운영. 또한 전문가 그룹과 지역주민들이 함께 참여하는 협력 프로젝트를 추진하여 실질적인 문제 해결 방안을 도출

단계적 확장 전략

- 국제 컨퍼런스의 발전을 목표로, 3년 주기로 행사 규모를 확대함. 첫 번째 국제 컨퍼런스는 Pre-트리엔날레와 연계하여 2028년에 개최하며, 2029년에는 W.I.N. 문화포럼을 통해 Pre-트리엔날레의 성과를 공유함. 2030년에는 원 트리엔날레와 연계하여 제2회 국제 컨퍼런스를 개최하고, 이후 3년 주기로 개최하여 글로벌 영향력을 확대함
- 이러한 단계적 접근을 통해 W.I.N. Culture Summit은 지역적 특색을 살리면서도 국제적인 영향력을 확대해 나감. 정기적인 개최와 규모의 확대는 섬 문화에 대한 지속적인 관심과 발전을 도모하는 데 기여할 것임
- 국제화 전략 : 점진적으로 규모를 확대하고 국제화를 추진. 해외 섬 관련 기관들과 MOU를 체결하고 공동 연구 프로젝트를 수행함으로써 국제적 네트워크를 구축하고 협력을 강화. 또한 국제 섬 포럼 연합체를 구성하고 운영하여 글로벌 차원의 섬 발전 논의를 주도해 나가야 함



성과공유 및 실행체계 구축

● 지속가능한 발전 모델 구축

- 섬의 지속가능한 발전을 위한 비전과 미래상을 지속적으로 업데이트해야 함. 환경보호, 경제발전, 문화 보존의 균형을 고려한 장기 로드맵을 수립하여 체계적인 발전 방향을 제시

● 성과 평가 및 피드백 시스템 운영

- 매 포럼 종료 후 성과를 평가하고 개선점을 도출. 참가자와 이해관계자들이 피드백을 적극 반영하여 포럼의 품질을 지속적으로 개선해 나가야 함. 이를 통해 더욱 발전된 형태의 포럼을 만들어 나가야 함

■ 필요 자원 및 역량

● 국내외 섬 관련 전문가 네트워크

- 섬 지역 메가이벤트의 성공적 개최를 위해서는 국내외 섬 전문가들과의 유기적인 네트워크 구축이 핵심적임. 이러한 전문가 네트워크는 섬 지역의 특수성을 반영한 정책 개발과 실행을 가능하게 하며, 글로벌 시각에서 지역 이슈를 조망할 수 있는 기반이 됨

● 국제회의 운영 역량 및 인프라

- 섬지역 메가이벤트의 성공적 개최를 위해서는 국제회의를 위한 시설 인프라와 운영 노하우가 필수적임. 국제회의산업은 관광, 레저, 숙박, 교통 등 다양한 분야에 파급효과를 미치는 고부가가치 산업으로, 체계적인 인프라 구축과 운영 역량 강화가 중요함

● 다국어 통역 및 번역 서비스

- 섬지역 메가이벤트의 국제적 성격을 고려할 때, 다양한 언어 간 소통을 원활하게 하는 통역 및 번역 서비스는 행사의 성공을 좌우하는 핵심 요소임. 최신 AI 기술과 전문 인력을 조합한 효과적인 다국어 서비스 체계가 필요함

● 디지털 플랫폼을 통한 성과 확산 체계

- 메가이벤트의 성과는 행사 기간에 한정되지 않고 지속적으로 확산되어야 하며, 디지털 플랫폼을 활용한 체계적인 성과 확산 전략이 필요함

■ 기대효과

- 글로벌 차원의 영향력 확대가 기대됨. 포럼을 통해 섬과 해양의 지속가능한 발전을 위한 국제적 담론이 형성될 것이며, 이는 섬 문화에 대한 세계적 인식을 제고하는 계기가 될 것임. 또한, 섬 관련 정책 및 연구의 국제 표준화를 촉진함으로써 글로벌 차원의 협력 기반을 마련할 수 있을 것으로 예상됨
- 네트워크 및 협력 강화 측면에서도 큰 성과가 있을 것으로 보임. 섬 지역 간 글로벌 네트워크가 확장되어 다양한 경험과 지식을 공유할 수 있는 플랫폼이 구축될 것임. 이를 통해 국내외 섬 관련 기관 및 전문가 간 교류와 협력이 더욱 활발해질 것으로 예상됨
- 인식 개선 및 관심 증대 효과도 기대할 수 있음. 다양한 섬 관련 주제에 대한 논의를 통해 섬이 직면한

문제들을 조명하고, 이를 일반 국민들과 공유함으로써 섬에 대한 인식을 개선 시킴. 이는 섬 지역에 대한 사회적 관심을 증대시키는 데 기여할 것임

- 산업 및 관광 발전 측면에서도 긍정적인 효과가 예상됨. 섬 관련 산업을 진흥하고 새로운 기회를 창출함으로써 지역 경제 활성화에 기여. 또한, 지속가능한 섬 관광 모델을 개발하고 홍보함으로써 섬 지역의 관광 산업을 한 단계 발전시킬 수 있을 것으로 기대됨
- 소통 및 참여 강화 효과도 있을 것으로 보임. 섬 주민과 외부 이해관계자 간의 소통을 활성화하고, 섬 발전에 대한 다양한 이해관계자의 참여를 유도함으로써 보다 포용적이고 민주적인 발전 방향을 모색할 수 있음
- 지식 공유 및 혁신 촉진 효과도 기대됨. 섬 관련 최신 연구 및 기술 동향을 공유함으로써 참가자들의 지식과 역량을 향상시킬 수 있음. 또한, 섬 문제 해결을 위한 혁신적 아이디어를 발굴하고 이를 실제 적용하는 과정을 통해 섬 지역의 혁신역량을 강화할 수 있을 것으로 예상됨
- 마지막으로, 정책 개발 및 실행 측면에서도 중요한 성과가 있을 것으로 보임. 섬 발전을 위한 실효성 있는 정책을 제안하고, 국제적 협력을 통해 공동 정책을 수립하고 실행함으로써 보다 체계적이고 효과적인 섬 발전 정책을 추진할 수 있음. 이를 통해 섬 지역의 지속가능한 발전을 위한 정책적 기반을 강화할 수 있을 것으로 기대됨



주요사례



한국섬진흥원 - 한국성장정책포럼

- 섬과 해양을 연구하는 국책 연구기관이 모여 주민 삶의 질 향상과 국가 성장전략으로서의 섬 미래 가치를 증진하기 위한 정책토론회 개최



한국해양대 세계해양사학자대회 유치

- 한국해양대학교 국제해양문제연구소는 비유럽권 최초로 해양역사 분야 최고의 학술대회인 '세계해양사학자학술대회'의 부산 유치를 성사시켜 2024년 8월 개최



(사)한국해양산업협회 - 세계해양포럼(WOF)

- 해양 관련 문제를 다루고, 지속 가능한 해양 개발과 보전을 촉진하기 위한 국제적인 플랫폼. 정부, 학계, 산업계, 시민사회 등 다양한 이해관계자들이 참여하여 해양 환경 보호, 해양 자원의 지속 가능한 이용, 해양 경제의 발전 등을 논의



인천항만공사-인천국제해양포럼(IIOF)

- 해양 문제에 대한 국제적인 협력과 논의를 촉진하기 위해 개최. 주로 해양 경제, 해양 환경 보호, 해양 안전 및 보안, 지속 가능한 개발 등을 주제로 다룸



한국해양수산개발원-세계어촌대회

- 전 세계 어촌이 직면한 공통 과제를 논의하고 협력 방안을 모색하기 위해 창설된 국제 행사. 제1회 부산, 제2회 제주도에서 개최



2023 여수국제섬포럼

- 섬의 지속 가능한 발전과 관련된 다양한 주제를 다룸. 섬 지역의 경제, 환경, 문화와 관련된 문제를 논의 하고, 섬 주민들의 삶의 질 향상 및 지역 사회의 발전을 도모함

1-2. W.I.N. Culture Summit

W.I.N. 워킹그룹 운영

워킹그룹 운영 기반 구축		국내 워킹그룹 운영 및 고도화		워킹그룹 운영 글로벌 확장
2025 전문가 네트워크 구축	2025 워킹그룹 계획 수립	2025~2026 섬 로컬 자원개발	2027~2028 섬 유관 조직 연계	2029~ 국제 협력 확대
WIN전문가 네트워크 조직화 전문가 인력 Pool 및 네트워크 조직 체계 구축	지역별, 주제별 워킹그룹 회차별 추진 계획 수립 전문가 네트워크 기반의 워킹그룹 실행 계획 수립	섬 관련 데이터 공유 및 자원 개발 협력 섬 자원 및 데이터 구축과 각 지역 중심 협력	섬 트리엔날레 행사 연계 협력 사업 개발 및 발굴 섬 자원 및 역량 기반의 서남해안권 분야별 협력 모색	섬 관련 국제 영역의 기술, 연구, 비즈니스 협력 서남해안권 및 해외 각국 분야별 협력 모색

■ 사업개요

- 전문가들이 섬에 대한 도전과 실험의 장을 조성하여 공통의 목표를 달성하고 구체적인 성과를 도출하며 전문성 및 역량을 강화하고 조직과 산업 발전에 기여하는 그룹 구성
- 섬 관련 기업, 사회적 활동가, 공공기관 등이 함께 모여 아이디어를 교환하고 협력 프로젝트를 추진할 수 있는 환경을 조성. 이를 통해 섬 발전을 위한 통합적이고 혁신적인 접근 방식을 개발할 수 있음
- 섬 정책 해커톤은 W.I.N. Working Group의 주요 활동 중 하나임. 이 행사를 통해 참가자들은 단기간 동안 집중적으로 섬 관련 정책 문제를 해결하기 위한 아이디어를 개발하고 프로토타입을 만들어냄. 이는 창의적이고 실행가능한 정책 솔루션을 도출하는 데 효과적인 방법이 될 수 있음
- 다분야 전문가 협력과 민관학 ESG 협력 추진은 W.I.N. Working Group의 또 다른 중요한 특징임. 환경, 사회, 경제, 문화 등 다양한 분야의 전문가들이 협력하여 섬 발전을 위한 종합적인 접근 방식을 개발함. 또한, 민간 기업, 정부 기관, 학계가 함께 참여하여 ESG(환경, 사회, 지배구조) 관점에서의 지속가능한 섬 발전 전략을 수립함
- 마지막으로, W.I.N. Working Group은 섬 중심의 적극적 참여를 활성화함. 섬 주민들의 의견과 아이디어를 적극적으로 수렴하고, 이를 정책과 프로젝트에 반영함. 이를 통해 섬 주민들의 실질적인 필요와 요구를 충족시키는 동시에, 지역 공동체의 역량을 강화하고 자립성을 높이는 데 기여함

● 공간적 범위

- 서남해안 5개 지자체(목포, 해남, 완도, 진도, 신안) 내 섬 지역 일원

● 참여 주체

- 서남해안 5개 지자체, W.I.N.Project 사무국(가제)

■ 전략적 접근

- 실험과 도전의 장 조성: 전문가들이 공통 목표를 위한 협업 프로젝트 추진
- 다분야 전문가 협력체계: 환경, 사회, 경제, 문화 등 다양한 분야 전문가의 통합적 접근
- 현장중심 실용적 해결책: 섬 주민의 실질적 필요와 요구에 부응하는 현장형 프로젝트



■ 실행 방법

01	4 개 핵심 워킹그룹 구성	섬 관광 개발, 섬 문화 예술, 섬 생태계 보존, 섬 커뮤니티 활성화 워킹그룹 운영 각 워킹그룹별 세부 프로젝트와 목표 설정
02	운영 프로세스	아이템 조사 → 브레인스토밍 미팅 → 아이템 확정 → 성과물 도출 체계 확립 반기별 워킹그룹간 협력회의를 통한 통합적 접근
03	실행 프로젝트 개발	단기(1년) 및 장기(3년) 프로젝트 병행 추진 시범사업을 통한 검증 후 확산 전략 적용
04	성과평가 및 피드백 체계	반기별 워킹그룹 성과 평가회 개최 성과의 정책 반영 및 확산을 위한 채널 구축

4개 핵심 워킹그룹 구성

● 섬 관광 개발 워킹그룹

- 섬 관광 개발 워킹그룹은 섬 특화 관광상품 개발에 주력함. 각 섬의 고유한 자연환경, 문화, 역사를 활용하여 특색 있는 관광 프로그램을 기획. 구체적으로는 트레킹 코스, 생태 체험, 문화 체험 등 다양한 테마의 관광상품을 개발함. 또한, 지속 가능한 관광인프라 구축을 위한 친환경적이고 섬의 정체성을 살리는 숙박시설 및 편의시설을 조성하고, 섬 간 연결성을 높이는 교통인프라 개선 방안을 모색함

● 섬 문화 예술 워킹그룹

- 섬 문화예술 워킹그룹은 섬 예술 프로젝트를 주도함. 섬의 자연과 문화를 주제로 한 예술 작품을 창작하고 전시하며, 예술가 레지던시 프로그램을 운영하여 섬 문화를 활성화함. 또한, 섬 문화 축제를 기획하며, 각 섬의 특색을 살린 문화 축제를 개최하고, 지역주민과 관광객이 함께 참여하는 커뮤니티 아트 프로젝트를 추진함

● 섬 생태계 보존 워킹그룹

- 섬 생태계 보존 워킹그룹은 섬 생태계 모니터링 및 연구를 수행함. 섬의 고유 생태계를 조사하고 보존 방안을 연구하며, 기후변화가 섬 생태계에 미치는 영향을 분석하고 대응책을 마련함. 또한, 친환경 에너지 도입을 추진하여 태양광, 풍력 등 재생에너지 활용 방안을 모색함

● 섬 커뮤니티 활성화 워킹그룹

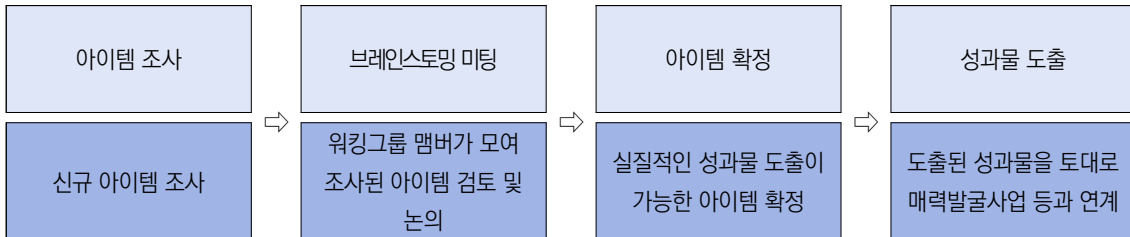
- 섬 커뮤니티 활성화 워킹그룹은 섬 주민 역량 강화 프로그램을 운영함. 관광 서비스, 문화 해설사 등 주민 교육 프로그램을 운영하고, 섬 특산물 개발 및 마케팅을 지원. 또한, 섬 간 네트워크 구축을 추진하여 다양한 섬 간 경험과 노하우를 공유할 수 있는 플랫폼을 구축하고, 공동마케팅 및 프로모션 전략을 수립함



운영 프로세스

● 워킹그룹 구성 및 조직화

- 각 지자체별로 핵심 워킹그룹 우선 구성
- 지역주민, 공무원, 지역 기업인 중심으로 워킹그룹원 선발
- 지자체 간 협력을 위한 분기별 회의 개최



[그림 5-10] 워킹그룹 운영 방식 예시

● 워킹그룹은 다양한 분야의 전문가와 이해관계자들로 구성되어 상호 협력과 의견조율을 통해 프로젝트의 성공적인 수행을 도모함

- 정부 및 지방자치단체 관계자들은 정책적 지원과 자원 배분을 위한 협력을 목적으로 참여함. 이들은 해당 지역의 시청, 군청 등 관련 부서의 공무원들로 구성되며, 프로젝트에 필요한 행정적 지원과 제도적 기반을 마련하는 역할을 수행함
- 산업계 대표들은 지역 경제와 산업 발전을 위한 의견 수렴을 목적으로 참여. 관광업체, 숙박업체, 식음료 업종, 지역 기업 등의 대표들로 구성되며, 프로젝트가 지역 경제에 미치는 영향을 고려하고 산업계의 요구사항을 반영하는 역할을 담당함
- 전문가 및 학계 인사들은 메가이벤트 기획 및 실행에 관한 전문 지식을 제공하는 것을 목적으로 함. 이벤트 기획 전문가, 관광학 및 지역개발 관련 교수, 연구자 등으로 구성되며, 프로젝트의 학술적 기반을 강화하고 전문성을 높이는 데 기여함
- 지역주민 대표들은 지역사회의 의견과 필요를 반영하는 것을 목적으로 참여. 지역주민 협의체, 주민단체, 자원봉사자 등으로 구성되며, 프로젝트가 지역주민의 실질적인 요구를 충족시키고 삶의 질 향상에 기여할 수 있도록 함
- 문화 및 예술 분야 전문가들은 지역문화와 예술을 반영한 이벤트 기획을 목적으로 참여. 지역 예술가, 문화 단체 대표, 공연 기획자 등으로 구성되며, 프로젝트에 지역의 문화적 특색을 반영하고 예술적 가치를 더하는 역할을 수행함
- 환경 및 지속가능성 전문가들은 이벤트의 환경적 영향을 최소화하고 지속 가능한 발전을 도모하는 것을 목적으로 함. 환경단체, 지속가능성 관련 연구자 등으로 구성되며, 프로젝트가 환경에 미치는 영향을 평가하고 지속 가능한 방식으로 진행될 수 있도록 자문을 제공함
- 미디어 및 홍보 전문가들은 이벤트의 홍보 및 커뮤니케이션 전략 수립을 목적으로 참여. PR 전문가, 지역 언론, 소셜미디어 전문가 등으로 구성되며, 프로젝트의 효과적인 홍보와 대중과의 소통을 담당하여 프로젝트의 인지도를 높이고 참여를 독려하는 역할을 수행함

실행 프로젝트 개발

● 1년 단위의 실행 가능한 단기 목표 설정

- 섬 관광자원 및 지역 커뮤니티 현황에 대한 상세 조사 및 분석 완료
- 조사 결과를 바탕으로 각 섬의 자원을 디지털 데이터베이스로 구축하고 온라인 접근이 가능하도록 함
- 기존 시설을 활용한 초기 관광상품 개발 및 시범 운영
- 지역 주민 대상 관광 서비스 기본 교육 프로그램 운영 (연 2회 이상 실시)

● 3년 후의 장기 비전 수립

- 각 섬의 특성을 반영한 특화된 관광상품 개발 및 운영으로 관광객 방문율을 현재 대비 50% 이상 증가
- 지속 가능한 섬 관광 생태계 구축을 위한 지역 주민의 역량 강화 및 자립적 운영시스템 확립
- 섬 지역 간 협력 네트워크 구축을 통한 공동마케팅 및 홍보 전략 실행으로 브랜드 인지도 향상

● 단계별 실행 계획

1단계: 기반 구축(1~2년)	2단계: 발전 및 확장(2~3년)
<ul style="list-style-type: none"> - 섬 자원 조사 <ul style="list-style-type: none"> · 각 섬의 기존 관광자원 및 커뮤니티 현황 조사 · 간단한 디지털 목록 작성 - 소규모 개선 계획 수립 <ul style="list-style-type: none"> · 기존 시설을 활용한 관광상품 개발 · 지역주민 참여형 커뮤니티 프로그램 기획 - 주민 역량 강화 프로그램 시작 <ul style="list-style-type: none"> · 관광 서비스 기본 교육 프로그램 운영 	<ul style="list-style-type: none"> - 특화 관광상품 개발 <ul style="list-style-type: none"> · 각 섬의 특성을 살린 소규모 트레킹 코스, 문화 체험 프로그램 개발 - 섬 커뮤니티 활성화 <ul style="list-style-type: none"> · 주민 주도 마을 축제 기획 및 개최 · 섬 특산품 개발 및 온라인 마케팅 지원 - 지역 간 협력 강화 <ul style="list-style-type: none"> · 5개 지자체 간 경험과 노하우 공유 워크숍 개최 · 공동 홍보 전략 수립



성과평가 및 피드백 체계

● 반기별 워킹그룹 성과 평가회 개최

- 워킹그룹의 활동과 성과를 주기적으로 점검하고 평가하기 위한 반기별 성과 평가회는 객관적이고 체계적인 방식으로 운영되어야 함. 성과 평가회의 효과적인 추진을 위해서 우선 명확한 평가지표와 프레임워크 설정이 필요함. 워킹그룹 목표에 따른 주요 성과지표를 설정하고, 이를 기반으로 진척도와 성과를 측정할 수 있는 체계를 마련해야 함
- 평가회는 단순한 형식적 절차가 아닌 실질적인 피드백과 개선 방향을 도출하는 장으로 운영되어야 함. 마이크로소프트의 '커넥트(Connect)' 시스템처럼 주기적으로 의견을 교환할 수 있는 구조를 도입하면, 참여자들이 더 나은 성과를 내기 위해 학습 또는 개선해야 할 점을 논의하는 기회로 활용할 수 있음. 이를 위해 평가회는 워킹그룹 구성원들의 적극적인 참여를 유도하는 워크숍 형태로 진행하고, 성과 공유와 함께 문제점 및 개선 방안에 대한 토론 세션을 포함시키는 것이 효과적임

● 연간 간단한 보고서 작성 및 공유

- 완성된 보고서는 모든 이해관계자들이 접근하고 이해할 수 있는 방식으로 공유되어야 할 것임. 디지털 플랫폼을 활용한 온라인 공유, 주요 이해관계자 대상 설명회 개최, 요약 버전의 뉴스레터 배포 등 다양한 채널을 통해 보고서의 핵심 내용이 효과적으로 전달될 수 있도록 해야 함. 이를 통해 워킹그룹의 활동과 성과에 대한 투명성을 확보하고, 다양한 이해관계자들의 이해와 참여를 촉진할 수 있음

● 연 1회 섬 정책 아이디어 공모전 운영

- 섬 정책의 혁신과 개선을 위한 창의적인 아이디어를 발굴하기 위한 공모전은 체계적인 기획과 운영이 필요함. 효과적인 아이디어 공모전 운영을 위해서는 먼저 명확한 주제 설정과 참여 대상 정의가 중요할 것임. 섬지역 메가이벤트 개최에 따른 역할 등 구체적인 주제를 설정하여 참여자들의 아이디어 방향을 명확히 제시할 필요가 있음
- 공모전은 충분한 준비기간을 두고 진행해야 하며, 접수 기간은 최소 1개월 이상 확보하여 다양한 계층의 참여를 유도해야 함. 또한 공모전의 가시성과 참여도를 높이기 위한 홍보전략도 중요함. 관련 기관 홈페이지, 소셜미디어, 지역 매체 등 다양한 채널을 활용하여 공모전 정보를 널리 알리고, 특히 섬 지역 주민들의 참여를 적극 독려해야 함

● 주민 참여형 정책 제안 창구 마련

- 섬 주민들의 직접적인 의견과 제안을 상시적으로 수렴할 수 있는 정책 제안 창구는 디지털과 아날로그 방식을 결합한 하이브리드 형태로 구축하는 것이 효과적임. 온라인 제안 창구는 시 홈페이지나 전용 플랫폼에 '정책 제안하기' 배너를 설치하여 접근성을 높이고, 간편한 제안 양식을 제공하여 참여 장벽을 낮추는 것이 중요함
- 오프라인 제안 창구도 병행하여 운영할 필요가 있음. 특히 디지털 접근성이 상대적으로 낮은 섬 지역의 특성을 고려하여, 주요 공공장소(주민자치센터, 도서관 등)에 제안함을 설치하거나, 정기적인 주민 간담회나 워크숍을 통해 직접 의견을 수렴하는 방식이 효과적임

■ 필요 자원 및 역량

● 분야별 전문가 네트워크

- 워킹그룹의 핵심 기반은 해당 분야의 전문가들로 구성된 강력한 네트워크임. 이러한 네트워크는 단순한 인적 자원의 집합을 넘어 지식과 경험의 중심지로 기능하며, 워킹그룹의 목표 달성을 위한 필수적인 자원이 됨

● **프로젝트 기획 및 운영 역량**

- 워킹그룹의 효과적인 운영을 위해서는 체계적인 프로젝트 기획과 운영 역량이 필수적임. 이는 목표 설정부터 실행, 평가, 개선에 이르는 전 과정을 포괄하는 역량을 나타냄

● **다자간 협력 조정 능력**

- 워킹그룹은 기본적으로 다양한 이해관계자들의 협력을 필요로 하며, 특히 국제적인 규모의 협력에서는 다자간 협력 조정 능력이 핵심적인 역량이 됨

● **성과 측정 및 평가 시스템**

- 워킹그룹의 효과성을 확보하고 지속적인 개선을 위해서는 체계적인 성과 측정 및 평가 시스템이 필수적임. 이는 목표 달성 여부를 객관적으로 판단하고, 개선점을 식별하여 향후 활동에 반영하는 데 필요한 역량임

■ **기대효과**

- 혁신적인 섬 발전 모델 창출이 기대됨. 다양한 분야의 전문가와 이해관계자들이 협력하여 섬의 자연 환경, 문화적 특성, 경제적 여건 등 각 섬의 고유한 특성을 반영한 독창적이고 지속 가능한 발전 모델을 개발할 수 있음
- 섬 관련 문제에 대한 다학제적 해결책 도출이 가능함. 섬 관광, 문화예술, 생태계 보존, 커뮤니티 활성화 등 다양한 분야의 전문가들이 협력하여 섬이 직면한 복잡한 문제들에 대한 종합적인 해결책을 도출할 수 있을 것임
- 지식 교류 활성화 효과도 예상됨. 지역사회와 전문가집단 간의 지속적인 상호작용을 통해 실질적인 현장 경험과 학문적 지식이 융합되어 더욱 효과적인 섬 발전 전략을 수립할 수 있을 것임. 이러한 지식 교류는 현장에 즉시 적용 가능한 실용적인 해결책을 도출하는 데 기여할 것임

국내 주요사례



국도교통과학기술진흥원 - 융합얼라이언스 워킹그룹

- 회원기관 간 기술협력 방안, 비즈니스·서비스 모델 발굴, 보유기술 활용방안 등을 도출하여 국내 스마트시티 산업 활성화 및 신규사업모델 발굴 주도
- 13개 워킹그룹 중 그룹대표 및 참여기업으로서 활동할 의지가 있는 기업군들의 수요를 기반으로 125개 기업이 활동중



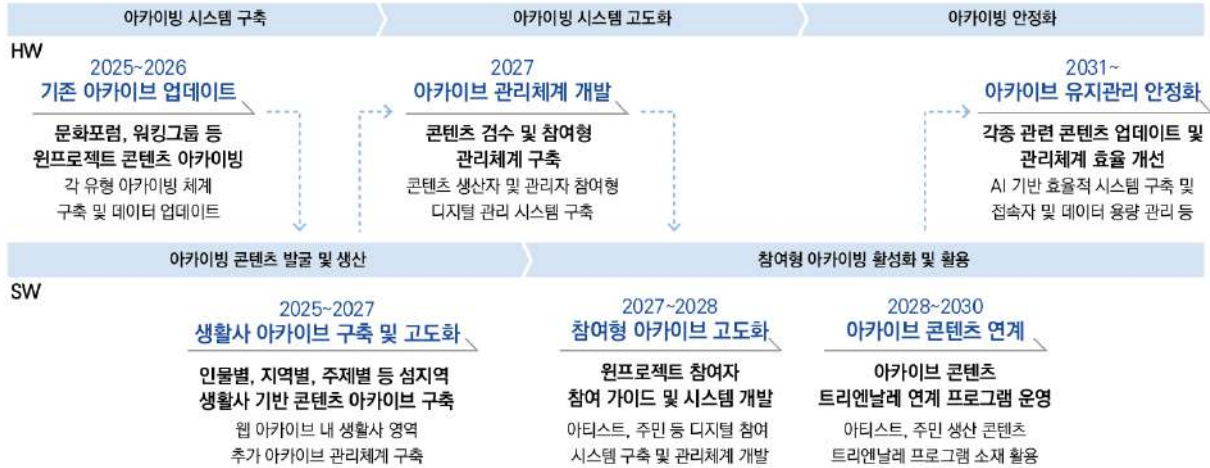
전남풍력산업협회-해상 풍력 전문가 워킹그룹

- 전라남도 지역에서 해상 풍력발전의 효율적인 추진과 관련된 전문적인 논의를 위해 구성된 협의체
- 해상 풍력 발전의 기술적, 정책적, 경제적 측면을 종합적으로 다루며, 지역 내 재생 에너지 활성화를 목표로 함



1-3. W.I.N. Archive

W.I.N. 디지털 아카이빙 구축



■ 사업개요

● 전통적인 아카이브의 한계

- 아카이브는 전통적으로 장기 보존 가치가 있는 기록이나 문서의 컬렉션을 의미하며, 이를 보관하는 장소나 시설, 기관을 포함하는 '기록 저장소'를 뜻함. 이러한 해석은 물리적 기록물의 보존에 초점을 맞추고 있으며, 제한된 공간에서 이루어지는 관리와 보관을 강조하기 때문에 디지털 아카이브의 개념을 설명하기에는 한계가 있음

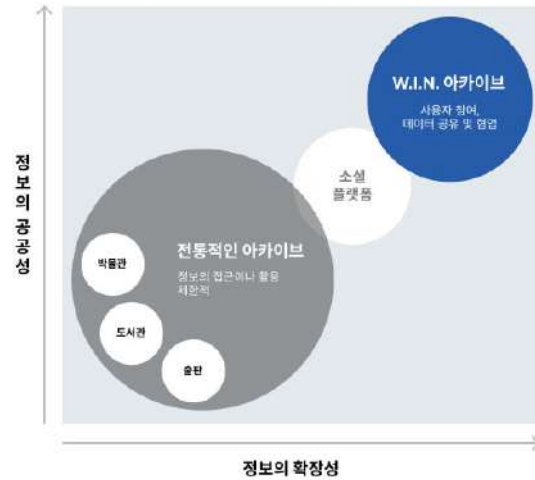
● 디지털 아카이브의 개념

- 디지털 아카이브는 물리적 공간의 제약을 넘어 네트워크와 클라우드 컴퓨팅을 기반으로 정보가 실공간으로 수집, 축적, 조회되는 가상 공간을 의미. 이는 단순히 데이터 저장 시스템을 넘어 관리자, 이용자, 기여자가 상호작용하며 데이터를 생성, 확장하는 플랫폼을 의미함

● 디지털 아카이브의 지향점

- 디지털 데이터의 특성상 단순한 저장과 보존은 핵심 목적이 아니며 디지털 정보의 가치를 유지하고 증명하기 위해서는 공공성과 확장성을 확보하는 것이 중요함.
- 공공성 : 디지털 아카이브는 다수의 사용자가 데이터를 공유하고 협업할 수 있는 열린 구조를 통해 디지털 콘텐츠가 사회적으로 활용되고 민주화될 수 있는 기반을 제공함
- 확장성 : 디지털 아카이브는 사용자가 참여해 새로운 콘텐츠를 추가하거나 기존 콘텐츠를 재구성할 수 있는 플랫폼으로 성장. 디지털 환경에서는 데이터가 시간 흐름에 따라 소멸하지 않고 언제든지 재사용할 수 있고, 다양한 형태로 변형되어 새로운 가치를 창출함

특성	전통적 아카이브	디지털 아카이브
공공성	관계 전문가 중심의 제한된 접근성	정보 민주화, 정보 개방
확장성	물리적 공간, 자원 내 보존 처리	클라우드 기반의 실시간 데이터 축적



● W.I.N. 프로젝트 아카이브의 목표

- W.I.N. 프로젝트에 관련된 다양한 정보를 체계적으로 기록, 열람, 참여할 수 있는 온라인 아카이브 시스템(www.winproject.kr)
- 하드웨어 개발 : 다양한 포맷(영상, 문서, 사진 등)의 콘텐츠를 A.I. 기술을 통해 체계적이면서도 빠르게 기록할 수 있는 사용자 중심의 인터페이스와 콘텐츠 관리 체계 개발
- 소프트웨어 개발 : 생활사 아카이브, 대화형 툴킷, 참여 매뉴얼 등을 개발하여 전문가, 아티스트, 일반 시민 모두 참여할 수 있는 플랫폼 구축
- 하드웨어와 소프트웨어가 상호작용하는 종합적인 아카이빙 방법론 개발

● 사업내용

- 기간 : 2025년 ~ 2048년

■ 구성체계

- W.I.N. 프로젝트 아카이브: 윈 컬처서밋, 윈트리엔날레 등 주요 행사 기록
- 섬 축제·행사 콘텐츠 아카이브: 윈프로젝트 외 다양한 지역 콘텐츠 수집
- 지역 거점·시설 아카이브: 각 지역별 시설, 공간 등에 관한 정보 구축
- 섬 생활사·스토리 아카이브: 지역 스토리, 생활사, 주민 이야기 등 기록

■ 전략적 접근

● 콘텐츠 다각화

- 영상, 사진 외에도 설문/통계자료, 연구보고서, 인쇄물 등 다양한 자료 확보

● 사용자 접근성 강화

- 전문가뿐 아니라 일반인도 쉽게 접근할 수 있는 사용자 중심의 인터페이스와 매뉴얼(사용자 가이드) 개발



- **지속적 업데이트 체계**

- 사업 확장 및 콘텐츠 다각화에 따른 콘텐츠 관리 체계 업데이트

■ 주요 전략 실행 방법

01	AI 기반 콘텐츠 관리 체계 구축	W.I.N. Project 및 5개 지자체 섬 관련 자료 통합 관리 체계 구축 첨단 AI 기술을 적용한 기록 방식 개발
02	큐레이션 모델 및 용어집 개발	사용자 중심의 직관적 카테고리 체계 개발 전문가용/일반인용 이원화된 인터페이스 설계
03	참여형 콘텐츠 플랫폼 개발	전문가와 기관이 참여해 콘텐츠를 제안하고 검수할 수 있는 협업 시스템 개발 회의 및 구술 기록을 체계적으로 아카이빙하는 매뉴얼과 툴킷 개발
04	사용자 접근성 강화	하이브리드 앱 개발 및 다국어 지원으로 국제적 접근성 확보 웹표준 및 검색최적화

AI 기반 콘텐츠 관리 체계 구축

- **A.I. 기술을 이용한 빠르고 체계적인 기록 방법 도입**

- STT(Speech-To-Text) 기술을 통해 영상, 음성 등의 원본에서 텍스트를 추출하고 AI 기술을 통해 챗터별로 요약하고 주제어를 추출하여 빠른 시간 안에 콘텐츠를 체계적으로 정리하는 기록 방법을 도입
- 전 세계적으로 가장 많이 사용되고 있는 오픈소스 콘텐츠 관리 체계(CMS: Content Management System)인 워드프레스(WordPress) 기반으로 개발

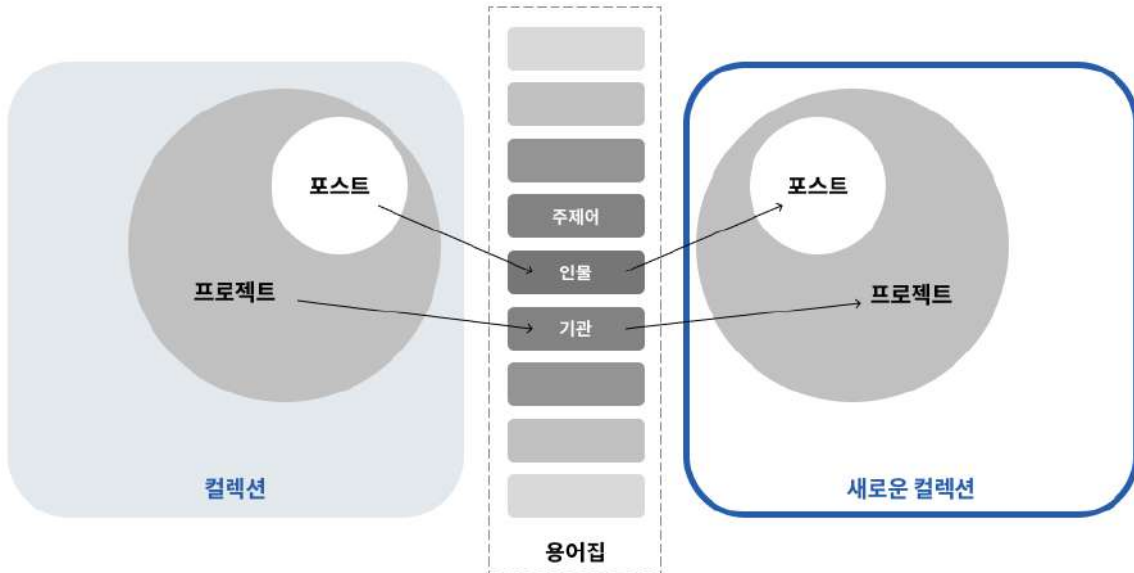
- **데이터 형식에 대응하는 기록 방식 개발**

- 영상, 음성, 사진 등 원본 데이터(Raw data)의 특성에 따라 적합한 소셜미디어를 이용하고 메타데이터를 활용할 수 있도록 저장

- **안정적인 서버 인프라와 백업 관리**

- 클라우드 서버를 통해 저장공간과 대역폭을 유연하게 대응
- 실시간 모니터링과 주간, 월간 백업을 통해 안정적인 서버 관리

큐레이션 모델 및 용어집 개발



[그림 5-11] 큐레이션 모델 및 용어집 개발

● 3단 콘텐츠 계층 구조 설계

- 하나의 프로젝트 내 콘텐츠를 주제별로 구분한 포스트를 생성하고 프로젝트를 조합 배열하여 컬렉션을 구성할 수 있는 포스트, 프로젝트, 컬렉션의 3단 계층(Hierarchy) 방식

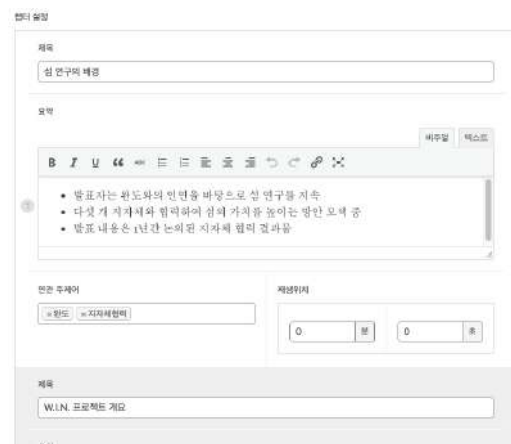
● 단위 콘텐츠의 세분화

- 최소 관리 단위인 포스트의 내용도 AI 기술을 통해 세부 단락(챕터)별로 제목, 요약, 주제어 등을 추출하여 직관적으로 포스트의 성격과 구조를 이해할 수 있도록 정보를 세분화하고 체계화함
- 영상 콘텐츠의 경우, 각 챕터별 재생 위치(분, 초)를 지정하여 사용자가 원하는 내용을 빠르게 찾아볼 수 있는 인터페이스를 제공

포스트 챕터별 관리 화면



프론트 화면



관리 화면



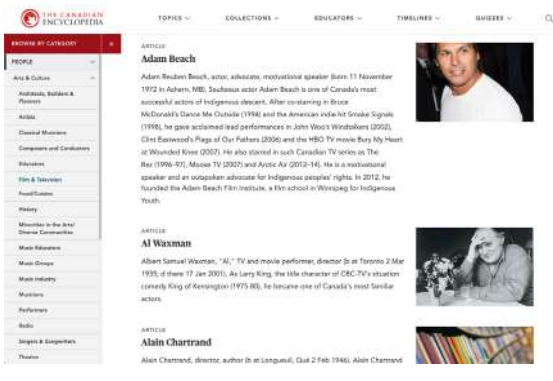
● 콘텐츠 큐레이션 시스템

- 콘텐츠 관리 단위를 계층화하고 세분화하여 동일한 포스트 또는 프로젝트로 새로운 컬렉션을 구성할 수 있는 큐레이션 시스템 구축

● W.I.N. 프로젝트 용어집 개발

- 정보 등록 시 주요 키워드를 동시에 생성하고 AI 기술을 통해 용어에 관한 간략한 설명을 등록
- 용어는 주제어, 인물, 기관 등으로 분류하여 해당 전문가 또는 기관과 연결하여 정보를 업데이트하고 필요시 상세 입력 사항을 세분화하여 고도화
- 용어를 축적하여 일정 기준 이상이 될 때, 용어 서비스를 제공하여 검색 및 트렌드 분석 자료로 활용

용어집 활용 사례



캐나다 백과사전(The Canadian Encyclopedia)

- 캐나다에 관해 소개하는 웹사이트로 People, Places, Things로 구분된 캐나다 관련 용어를 정리하고 있음
- 아티클 본문에서 언급되는 용어들에 링크를 적용해 캐나다 관련 정보(용어)를 중심으로 이동하는 구조로 설계됨
- <https://www.thecanadianencyclopedia.ca>

참여형 콘텐츠 플랫폼 개발

● 참여형 검수 시스템과 전문가 협력 매뉴얼

- 콘텐츠 기여자가 직접 제안하고 수정하는 콘텐츠 검수 시스템 개발
- 용어집 구축에 따라 해당 인물, 기관에 편집권을 제공하여 W.I.N. 프로젝트에 참여한 전문가, 아티스트가 직접 콘텐츠를 검수하고 초안 또는 제안을 등록할 수 있는 참여형 관리 체계 마련
- 다양한 분야의 전문가와 협력하기 위한 협업 매뉴얼 개발

● 콘텐츠 수집을 위한 툴킷 개발

- 회의 내용을 체계적으로 기록하기 위해 발언자별로 음성을 분리하여 발언 내용을 주제, 시간대별로 구분하는 등의 회의 기록 매뉴얼과 툴킷을 개발
- 일반 시민의 구술 기록을 위해 사용자 편의를 고려한 녹음 또는 촬영 매뉴얼과 이를 체계적으로 아카이빙하기 위한 툴킷을 개발

● 시민 참여형 플랫폼

- 위키(wiki)와 같이 사용자가 콘텐츠를 제안하고 수정하는 참여형 플랫폼으로 확장

참여형 아카이브 해외 사례

미국의 비영리 단체 StoryCorps의 구술 기록 가이드

- 개인간 대화 형식을 기록(녹음)하여 일반 시민 참가자의 삶을 공유할 수 있는 생활사 아카이브
- 코로나 바이러스 대유행기에 비대면으로 녹음하여 등록할 수 있는 'Storycorps Connect' 앱과 상세한 이용 가이드를 제공
- <https://storycorps.org/participate/storycorps-connect/>

인도농촌민아카이브(PARI)의 기여자 가이드라인

- 인도의 농촌 지역과 주민의 삶을 기록하고 이를 대중에게 알리기 위해 저널리스트에 의해 설립된 아카이브
- 인도 95개 권역별 PARI 펠로우(fellow) 네트워크를 구축 중. 특정 지역에서 1년 동안 머물면서 최소 3개월간 풀타임으로 현장 조사를 진행하는 전문가(PARI Fellow)들을 위해 영화, 사진, 연구 등 상세한 가이드 라인을 제공함
- <https://ruralindiaonline.org/en/pages/guidelines>

사용자 접근성 강화

● 웹 표준 및 검색 최적화 지원

- HTML, CSS, JavaScript 등 W3C 권고안을 기반으로 웹페이지를 제작하여 브라우저 호환성과 접근성 향상
- 타이틀 태그, 메타 디스크립션, 이미지 alt 속성 등을 활용해 검색엔진에서 상위 노출을 유도하며, URL 구조와 페이지 속도 최적화를 통해 가시성을 높임

● 다양한 디바이스 최적화 및 다국어 지원

- 웹 중심의 iOS, Android 하이브리드 앱을 개발하여 사용자 접근성 강화
- 다국어 서비스를 통한 국제적 접근성 확보



■ 2024년 (현황) W.I.N. 아카이브 페이지 개발 및 오픈

프로젝트명	W.I.N.Project		홈페이지	www.winproject.kr
아카이브 담당부서	W.I.N.Project팀		설립년도	2024
아카이브의 성격	W.I.N.Project 관련 관계자, 섬 관련 전문가, W.I.N.Project에 관심이 있는 일반인을 대상으로 한 아카이브			
구축된 내용		컬렉션	내용	
	콘텐츠 개발	W.I.N. Project 소개	<ul style="list-style-type: none"> W.I.N.Project의 개념 및 세부프로그램 소개 	
		W.I.N. Forum	<ul style="list-style-type: none"> 2020 제1회~ 2023 제4회 서남해안 세계 섬 포럼 2024 세계어촌대회 W.I.N.세션 2024 World Island Net(W.I.N.) 포럼 	
		W.I.N. Art Program	<ul style="list-style-type: none"> 소리로 떠나는 섬 여행(완도, 목포, 신안, 진도, 해남) 	
		W.I.N. Governance	<ul style="list-style-type: none"> 지자체 실무협의회 2024년 타임라인 	
기록방식 및 UI 개발	<ul style="list-style-type: none"> 영상 아카이빙 <ul style="list-style-type: none"> - 주제별로 영상을 분리하여 유튜브에 등록 - A.I. 기술을 통한 영상 스크립트 추출 - A.I. 기술을 통한 단락별 상세 정보(제목, 요약, 주제어) 구성 용어집 기본 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 주제어, 인물, 기관으로 구성 			

2025-2027

생활사 아카이브 구축 및 고도화

콘텐츠 개발	2025-2026	<ul style="list-style-type: none"> ● W.I.N. Forum <ul style="list-style-type: none"> - 2025, 2026 World Island Net(W.I.N.) 포럼 추가 ● W.I.N. Art Program, W.I.N. Governance <ul style="list-style-type: none"> - (해당사업 추가) ● (신규) 생활사 아카이브 <ul style="list-style-type: none"> - 매력발굴사업
	2027	<ul style="list-style-type: none"> ● (신규) 컬렉션 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 발표자별 큐레이션 개발 - 지역별 큐레이션 개발 - 생활사 주제별 큐레이션 개발
기록방식 및 UI 개발	2025	<ul style="list-style-type: none"> ● 문서 아카이빙 <ul style="list-style-type: none"> - PDF 문서 등록 - A.I. 기술을 통한 단락별 상세 정보(제목, 요약, 주제어) 구성 - PDF 뷰어 개발 ● 음성 아카이빙 <ul style="list-style-type: none"> - A.I. 기술을 통한 음성 구별 및 스크립트 추출 - A.I. 기술을 통한 단락별 상세 정보(지목, 요약, 주제어) 구성 - A.I. 기술을 통한 썸네일, 요약문 생성
	2026	<ul style="list-style-type: none"> ● 온라인 툴킷 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 회의 기록 : 회의 기록 범위 정의, 이용 가이드 및 온라인 양식 개발 - 생활사 수집 : 이용 가이드 및 온라인 양식 개발
	2027	<ul style="list-style-type: none"> ● 용어집 공개 (Ver.1) <ul style="list-style-type: none"> - 키워드 기반의 트렌드, 검색 기능 개발 - 주요 인물, 기관, 주제어 섹션 구성 ● 생활사 수집 툴킷(tool-kit) 고도화
관리체계 개발 (2026)		<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 검수 시스템 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 기여자 계정 생성 - 참여형 콘텐츠 관리 체계 구축 - 용어집 검수 시범 시행



2027-2030

참여형 아카이브 고도화 및 콘텐츠 연계 (협업 유도)

콘텐츠 개발	2028	<ul style="list-style-type: none"> ● W.I.N. Forum <ul style="list-style-type: none"> - 2028 World Island Net(W.I.N.) 포럼 ● W.I.N. Art Program, W.I.N. Governance <ul style="list-style-type: none"> - (해당사업 추가) ● 생활사 아카이브 <ul style="list-style-type: none"> - (해당사업 추가) ● 컬렉션 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 발표자/지역/주제별 큐레이션 개발 ● (신규) 아티스트 협업 매뉴얼 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 사진, 웹툰, 영상 등 각 분야 아티스트의 참여 가이드 개발 - 아티스트와 협력한 2차 저작물 제작
	2029	<ul style="list-style-type: none"> ● (신규) 참여형 아카이브 이용 매뉴얼 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 회의 기록, 생활사 수집, 아티스트 협업 매뉴얼 종합 - 역할(주민, 아티스트 등)별 참여방법 안내 - 참여 방법 상세 가이드 제작
기록방식 및 UI 개발	2028	<ul style="list-style-type: none"> ● 회의 기록 툴킷 고도화 <ul style="list-style-type: none"> - 회의 형식별 기록 양식 개발
	2029	<ul style="list-style-type: none"> ● 참여형 용어집 공개 (Ver.2) <ul style="list-style-type: none"> - 용어 제안, 문의, 수정 기능 - 위키(wiki)와 같은 시민 참여형 UI 개발
관리체계 개발 (2029)		<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 관리 체계 고도화 <ul style="list-style-type: none"> - 시스템 관리자 / 콘텐츠 관리자 / 콘텐츠 기여자 등의 역할별 관리 체계 개발

2031 이후 아카이브 안정화

콘텐츠 개발	<ul style="list-style-type: none"> ● 컬렉션/용어집 등 업데이트
기록방식 및 UI 개발	<ul style="list-style-type: none"> ● 영상 아카이빙 <ul style="list-style-type: none"> - 주제별로 영상을 분리하여 유튜브에 등록 - A.I. 기술을 통한 영상 스크립트 추출 - A.I. 기술을 통한 단락별 상세 정보(제목, 요약, 주제어) 구성 ● 용어집 기본 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 주제어, 인물, 기관으로 구성
관리체계 개발	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 관리 체계 효율화 <ul style="list-style-type: none"> - 기능 개선

■ 인력 구성

● 콘텐츠 개발 관리

- 업무 : 시를 기반으로 한 컬렉션, 용어집 업데이트 및 콘텐츠 품질 관리와 매뉴얼 개발, 신규 큐레이션 기획
- 필요 인력 : 콘텐츠 관리자

● 기술 개발

- 업무 : 콘텐츠 관리 체계 및 UI 개발, AI 기술 활용한 생성 기술 구현
- 필요 인력 : 소프트웨어 개발자, UX/UI 디자이너, 데이터 엔지니어

● 시스템 운영 관리

- 콘텐츠 관리 체계 효율화 및 시스템 유지보수
- 필요 인력 : 시스템 관리자
- 필요 장비(인프라) : 클라우드 서버 및 백업 스토리지



1-4. W.I.N. Governance

W.I.N. 전담기구 설립

전담기구 설립 및 기반구축		독립 운영기구 설립	트리엔날레 운영 및 국제기구 위상 확대		
2025 운영사무국 설립	2026-2027 법인 설립 준비	2027-2028 재단법인 출범	2028-2029 WIN프로젝트 사업 수행	2030 트리엔날레 행사 운영	
원프로젝트 실행계획 수립 및 사무국 설립(위탁 운영)	법인 설립(재단 설립) 준비 및 원프로젝트 조직위 구성	재단법인(조직위) 출범 및 기금 조성	WIN프로젝트 관련 자체 사업 추진	트리엔날레 총괄 운영 및 국제기구 위상 구축	
사무국 및 초기 인력 구성, 운영계획 수립 등	법적 전담기구 조직구성 및 절차 이행	재원 조달 및 원프로젝트 관련 사업 추진	Pre-트리엔날레 운영 및 사업 성과 관리	트리엔날레 행사 운영 및 사무국 국제기구 활동 추진	

■ 사업개요

- 목적: W.I.N. 프로젝트의 효과적인 추진과 관리를 위한 운영 사무국 설립

■ 주요 기능

- 예산 운용 및 기금 관리: 프로젝트의 재정을 효율적으로 운용하는 것을 목표로 하며, 이를 통해 프로젝트의 재정적 안정성과 지속가능성을 확보할 수 있음
- 프로젝트 총괄 관리: 사업별 전담 부서를 조직하고 운영하는 역할을 담당. 이를 통해 프로젝트의 각 부분이 유기적으로 연결되어 효과적으로 운영될 수 있도록 함
- 소통 창구: 참여 지자체 간 협력을 촉진하고 외부와의 소통을 담당. 이는 프로젝트의 원활한 진행과 대외적인 이미지 관리에 중요한 역할을 함
- 전문적 실행: 프로젝트 목표 달성을 위한 전문 업무를 수행. 이를 통해 프로젝트의 질적 수준을 높이고 목표 달성의 가능성을 높일 수 있음
- 자원 최적화: 참여 지자체의 자원을 효과적으로 활용하여 시너지를 창출하는 것을 목표로 함. 이는 프로젝트의 효율성을 높이고 참여 지자체 간의 협력을 강화하는 데 기여할 것임

■ 조직 특성

- 전담 기구는 5개 지자체의 공동 출자로 운영되어, 여러 지역의 자원과 역량을 결집하여 프로젝트의 효과성을 높이는 데 기여할 것임
- W.I.N. 프로젝트 수행에 특화된 조직 구조로서, 이를 통해 프로젝트의 목표와 요구사항에 맞춘 효율적인 운영이 가능할 것으로 예상됨
- 전담 기구는 개별 지자체로부터 독립적으로 운영됨. 이는 객관성을 확보하고 전체 프로젝트의 이익을 위한 의사결정을 가능하게 함
- 전문성 확보를 위해 프로젝트 수행에 필요한 전문 인력으로 조직을 구성. 이는 프로젝트의 각 영역에서 높은 수준의 전문성을 바탕으로 한 업무 수행을 가능하게 함

■ 실행 방법

01	단계별 설립 전략	2025년: 기존 법인 사업 위탁 방식으로 신속한 출범 2026년 이후: 독립 법인으로 전환하여 자율성과 전문성 강화
02	조직 구성 및 인력 확보	초기: 행정지원팀, 사업운영팀, 국제협력팀 구성(8-10명 규모) 행사 준비기간 중 단계적 인력 확충(30명 규모)
03	운영 사무국과 조직 위원회 역할 분담	운영 사무국: 일상적 사업 관리, 예산 운용, 대외 협력 조직위원회: 대규모 행사 준비 및 운영, 주요 의사결정
04	지원 확보 및 관리 체계	5개 지자체 공동 출자 기반 구축 다양한 자원(정부지원금, 민간후원, 자체수익) 확보 전략 수립



단계별 설립 전략

● 설립 방안

	기존 법인의 사업 위탁을 통한 사무국 설립	신규 법인 설립(재단법인)을 통한 사무국 설립
장점	<ul style="list-style-type: none"> · 신속한 설립: 기존 법인의 구조를 활용하므로 설립 절차가 간소화됨 · 비용 절감: 새로운 법인 설립에 따른 비용 발생 없음 · 기존 자원 활용: 법인의 인프라, 네트워크, 경험 등을 활용 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 완전한 독립성: 자체적인 의사결정과 운영 가능 · 사업 다각화: 다양한 사업 추진 가능 · 명확한 정체성: 고유의 미션과 비전 수립 가능
단점	<ul style="list-style-type: none"> · 자율성 제한: 위탁 법인의 정책과 규정에 따라야 함 · 독립성 부족: 완전한 독립 운영이 어려울 수 있음 · 사업 범위 제한: 위탁받은 사업 외 활동에 제약이 있을 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> · 복잡한 설립 절차: 법인 설립에 다른 행정 절차 필요 · 높은 초기 비용: 설립 비용 및 초기 운영 자금 필요 · 경험 부족: 새로운 조직으로 인한 시행착오 가능성

● 설립 방안 비교

항목	기존 법인 위탁	신규 법인(재단법인) 설립
설립 속도	빠름	상대적으로 느림
초기 비용	낮음	높음
독립성	제한적	완전함
사업 범위	제한적	자유로움
경험 활용	기존 경험 활용 가능	새로운 경험 필요
법적 책임	위탁 법인에 일부 귀속	전적으로 부담

● (제안) W.I.N. 전담 기구의 설립 방안을 고려할 때, 시간적 제약과 장기적 발전 가능성을 모두 고려해야 함. 이에 따라 다음과 같은 단계적 접근을 제안함

- 2025년~2027년에는 기존 법인의 사업 위탁을 통한 사무국 설립 방식을 채택함. 이는 신속한 설립과 비용 절감, 그리고 기존 자원의 활용이라는 장점을 살릴 수 있는 방안임. 이 기간 동안 W.I.N. 프로젝트의 초기 운영을 안정화하고, 필요한 경험과 노하우를 축적할 수 있을 것임
- 2026년부터 신규 법인 설립을 위한 준비 작업을 진행함. 이는 법인 설립에 필요한 행정 절차 준비(지방출자·출연기관의 설립에 필요한 기간이 약 18개월 ~ 24개월 소요될 것으로 예상됨), 초기 운영 자금 확보 방안 수립, 그리고 조직의 미션과 비전 정립 등이 포함됨
- 2028년부터는 축적된 경험과 준비를 바탕으로 신규 법인(재단법인)을 설립하여 운영함. 이를 통해 완전한 독립성을 확보하고, 다양한 사업을 추진할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것임. 또한, W.I.N. 프로젝트만의 고유한 정체성을 확립하여 장기적인 발전을 도모할 수 있을 것임. 이러한 단계적 접근은 초기의 신속한 출범과 장기적인 독립성 확보라는 두 가지 목표를 모두 달성할 수 있는 전략적 방안이 될 것임

조직 구성 및 인력 확보

● 운영 사무국 설립(안)

행정지원팀	▶ 행정지원팀은 조직의 전반적인 행정 업무를 지원하며, 문서 관리, 일정 조율, 회의 준비 등 다양한 행정적 지원을 제공
사업운영팀	▶ 사업운영팀은 조직의 주요 사업을 운영하고 관리하는 역할을 맡으며, 프로젝트 계획, 실행 및 평가를 통해 조직의 목표 달성을 지원
국제협력팀	▶ 국제협력팀은 해외 파트너와의 협력 및 네트워킹을 담당하며, 국제 프로젝트 및 프로그램을 기획하고 실행. 글로벌 협력관계를 구축하여 조직의 국제적 위상을 높이는 데 기여

● 초기 인력 구성: 초기에는 최소한의 인력으로 시작해 행사 준비와 운영 단계에 맞춰 인력 확충

– 핵심 인력 (8~10명)

- 총괄책임자 (1명, 사무국장) : 사업 기획 및 전반적인 관리
- 기획 담당 (3~4명, 사업운영팀) : 전시 주제 개발, 작가 섭외, 프로그램 기획
- 행정지원 담당(2~3명, 행정지원팀) : 예산 관리, 조직 관리, 대외 협력
- 홍보마케팅 담당(2~3명, 국제협력팀) : 홍보전략 수립, 미디어와의 협력

※ 사업 초기의 제한된 예산을 고려하고 새로운 조직의 안정적인 정착을 위해, 다음과 같은 인력 구성 방안을 제안함. 전담 채용 인력 3명을 핵심으로 하고, 여기에 각 지자체에서 1명씩 파견 형태로 지원 받아 TF팀을 구성하는 것이 효과적임. 이러한 방식으로 초기 조직의 효율적인 운영과 안정화를 도모할 수 있을 것임. 향후 예산 상황을 고려하여 단계적으로 인원을 증원하여 조직을 확대해 나가야 함

– 추가 인력(준비기간 중 확충, 10~30명)

- 전시 설치, 운영 지원, 자원봉사자 관리
- 국제교류 및 협력 담당
- 행사 기획 확장 및 부대 행사 담당

● 국내 사례 비교

구분	광주비엔날레	부산비엔날레	강원국제트리엔날레
초기 인원	약 10명으로 시작	약 7~8명	약 10명 내외
준비 기간	약 3년 소요	2~3년 소요	약 2년
예산	초기 약 100억원	약 20~30억원	비공개, 대규모 공공 예술프로젝트로 시작
특징	정부와 지자체의 전폭적인 지원을 받아 전시 주제를 국제적 이슈로 설정	지역적 특성을 살린 예술과 도시의 연결성을 강조	지역 커뮤니티와의 협력을 강조하며 자연과 예술의 융합을 목표로 설정



운영 사무국과 조직위원회 역할 분담

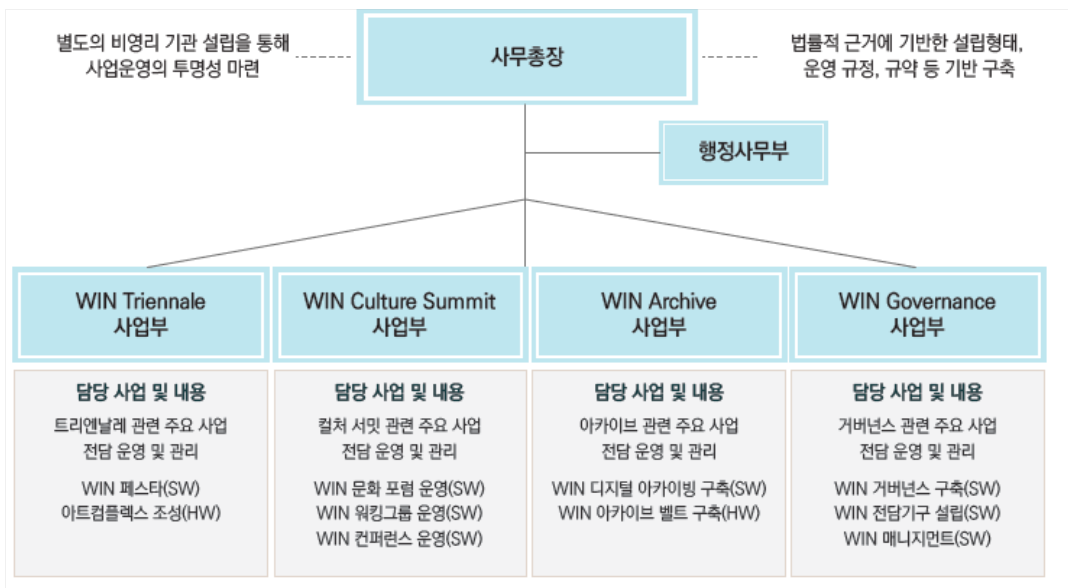
1단계(운영 사무국 설립)	2단계(조직위원회 구성)
목적: 프로젝트의 일상적 운영과 관리	목적: 대규모 행사 준비 및 운영
시기: 프로젝트 초기 단계	시기: 메가이벤트 개최 1-2년 전
<ul style="list-style-type: none"> · 상시 운영 체제 · 프로젝트 전반의 관리 및 조정 · 예산 운용 및 자금 관리 · 참여 지자체 간 협력 촉진 · 일상적인 의사결정 및 집행 	<ul style="list-style-type: none"> · 한시적 운영 체제 · 대규모 행사 기획 및 실행 · 행사 관련 예산 편성 및 집행 · 국내외 참가자 유치 및 관리 · 행사 프로그램 구성 및 운영



● 준비기간 및 단계적 계획: 준비기간은 최소 2~3년이 필요하며, 단계적으로 업무를 나누어서 진행해야 함

- 1단계: 기본 설계 및 조직 구성(2025년~2027년)
 - 목표: 사업계획 수립, 법인 설립 준비, 예산 확보
 - 주요 활동: 정부 및 지자체의 지원 확보, 법적 요건 검토 및 재단 설립, 국내외 사례 분석과 사전 트리엔날레 주제 선정
- 2단계: 상세 기획 및 네트워크 구축(2027년)
 - 목표: 법인 설립, 전시 기획 완료, 국제협력 강화
 - 주요 활동: 전시 주제 세부화, 작가 섭외, 국내외 협력 네트워크 구축, 홍보전략 및 초기 마케팅 실행
- 3단계: 실행 준비 및 운영 테스트(2028년, Pre-트리엔날레)
 - 목표: 행사 준비 완료, 실행 점검
 - 주요 활동: 전시 공간 준비 및 설치, 부대 프로그램 기획 및 운영 시뮬레이션

● 조직위원회 구성(안)



[그림 5-12] 조직위원회 구성(안)

● **조직위원회 설립 시기별 역할**

① **기획 단계 (트리엔날레 개최 1~2년 전)**

- 초기 기획 및 조직구성: 조직위원회 구성 시작
- 예산 및 자원 확보 방안 논의: 예상 비용 및 수익 모델 수립
- 주요 이해관계자와의 협의: 지역 정부, 기업, 시민 단체와의 초기 협의 진행

② **준비 단계 (트리엔날레 개최 9~12개월 전)**

- 프로그램 및 홍보전략 수립: 행사 주제 및 프로그램 내용 구체화
- 참가자 모집: 전시업체 및 자원봉사자 모집 시작
- 후원자 및 파트너십 구축: 기업 및 기관과의 협력관계 체결

③ **실행 단계 (트리엔날레 개최 3~6개월 전)**

- 행사 세부 계획 최종화: 행사 일정, 장소, 프로그램 세부 사항 최종 확정
- 현장 준비 및 장비 설치: 행사 장소 예약 및 시설 설치 계획 수립
- 사전 리허설 및 점검: 행사 전 리허설 및 운영팀 점검

④ **행사 개최: 전시 및 프로그램 진행, 현장 관리 및 안전 점검**

⑤ **사후 평가 (트리엔날레 개최 1~2개월 후)**

- 행사 결과 분석 및 피드백 수집: 참가자 및 방문객 피드백 수집 및 평가
- 차기 행사 기획: 향후 행사에 대한 논의 및 기획 시작



재원 확보 및 관리 체계

- **국제행사의 안정적인 운영을 위해서는 견고한 재정 기반이 필수적이며, 이를 위한 다양한 자원 조달 방안과 체계적인 재정 관리가 요구됨**
 - 재정적 지속가능성 확보: 재정의 안정적 확보와 효율적인 지출 방안을 모색하기 위한 체계 구축이 필요함
 - 국제기관과의 협력: UNESCO, UN, OECD 등 국제기구와의 네트워크를 활용한 재정 지원 확보 방안을 마련해야 함
 - 민간 부문 참여 유도: 다양한 기업 스폰서십, 참가비, 전시 수익 등 민간 부문의 참여를 통한 자원 다각화가 중요함
- **국제행사 조직위원회의 효율적 운영을 위해서는 체계적인 조직 구조와 관리 시스템이 필요함**
 - 체계적인 조직 구조 설계
 - 한시적 조직의 특성 고려: 대부분의 국제행사 조직위원회는 한시 조직으로, 파견된 공무원들이 구성원의 대부분을 이루는 특성을 고려한 조직 설계가 필요함
 - 표준화된 업무 체계 구축: 파견 기간이 준비기간보다 짧고, 업무의 표준이 마련되어 있지 않은 점을 고려하여 표준화된 업무 체계를 구축해야 함
 - 유연한 조직 운영: 회의 본부와 긴밀한 연락을 통해 회의실의 용도를 정하고, 회의운영과 행사계획에 따라 유연하게 조직을 운영해야 함
 - 기록관리 체계 구축
 - 체계적 기록물 관리: 조직위원회 기록물의 불규칙하고 파편적인 특성을 고려한 체계적인 기록물 관리 방안이 필요함
 - 정보의 연계성 확보: 업무의 연계성이 불안정함에 따른 체계적인 기록물 관리의 어려움을 해소할 방안을 마련해야 함
 - 기록물의 보존 및 활용: 중요 가치를 지닌 기록물의 체계적 보존과 향후 유사 행사 시 지식 자원으로 활용할 수 있는 방안이 필요함
- **국제행사의 성공적인 개최를 위해서는 견고한 법적·행정적 지원 체계가 필수적임**
 - 국제행사 관리지침: 국제행사의 유치·개최 등에 관한 규정에 따른 세부 기준 및 절차를 준수해야 함
 - 국제행사 심사위원회: 국제행사심사위원회의 심사 대상 및 원칙에 따라 행사 유치 및 개최를 추진해야 함
 - 국제회의 종류 및 규모 지침: 문화체육관광부의 국제회의의 종류·규모 및 지원금의 관리 절차 등에 관한 고시를 참고해야 함

■ 필요 자원 및 역량

● 전문 기획 및 운영 인력 구성

- 전문 분야별 팀 구성: 기획·운영팀, 디자인 제작팀, 기술팀 등 행사 분야별 전문 인력으로 구성된 체계적인 조직구성이 필요함
- 다양한 분야 경험 보유: 학회 사무국 운영, 이벤트·홍보·전시 등 행사 경험이 풍부한 경력 16년 이상의 전문 인력이 필요함
- 국제행사 경험: 다양한 분야의 국제회의 유치 경험을 보유한 전문 인력으로 구성된 집단이 중요함

● 전문 PCO 활용

- 전문 컨벤션 기획자: 전문 컨벤션 기획자를 보유한 PCO 조직이 국제행사의 원활한 진행을 위해 필요함
- 해외사업 및 초청전담팀: 체계적인 해외 네트워크 구축을 위한 전담팀 운영이 중요함
- 경력 10년 이상 PM: 유치 제안·마케팅 전문 PM들로 구성된 사업기획실 구축 및 운영이 필요함

■ 기대효과

- 체계적이고 효율적인 프로젝트 관리가 가능해질 것임. 예산 운용 및 기금 관리의 효율성이 증대되고, 사업별 전담 부서를 통해 프로젝트의 총괄 관리가 실현될 것임. 또한, 전문 업무 수행을 통해 사업의 질적 향상을 도모할 수 있을 것임
- 참여 지자체 간 원활한 협력 및 조정이 이루어질 것으로 기대됨. 5개 지자체 간 소통 창구 역할을 수행하고, 다중 지자체의 공동 출자로 이해관계 조율 및 시너지 창출이 가능해지며, 독립적 운영을 통한 객관성 확보로 지자체 간 갈등을 최소화할 수 있을 것임
- 전문성을 바탕으로 한 프로젝트 성과 극대화가 이루어질 것임. W.I.N. 프로젝트 수행에 특화된 조직으로서의 전문성을 발휘하고, 전문 인력 구성으로 높은 수준의 업무 수행이 가능해짐. 또한, 참여 지자체 자원의 효과적 활용을 통해 성과를 최대화할 수 있을 것임
- 장기적인 발전 계획 수립 및 실행이 가능해질 것임. 독립성을 바탕으로 장기적 비전과 목표를 수립하고, 지속적 운영을 통해 프로젝트의 연속성을 확보하며 단계적 발전을 이룰 수 있을 것임
- 대규모 행사의 성공적 개최가 가능해질 것임. 조직위원회를 통해 체계적인 메가이벤트 준비 및 운영이 이루어지고, 행사의 기획, 실행, 평가 전 과정에 대한 전문적 관리가 가능해질 것임



1-4. W.I.N. Governance

W.I.N. 거버넌스 구축

국내 거버넌스 구축		아시아 권역 거버넌스 확장	전세계 국제 인증 및 글로벌 거버넌스 확장	
2025-2026 유치 추진위원회 구축	2026 국내 협약 MOU 체결	2027 국제 협약 및 MOU 체결	2028-2029 국제기구 협력 강화	2030 글로벌 거버넌스 운영
서남해안 참여 지자체 및 행안부 거버넌스 구축 2030 원프로젝트 유치 추진위원회 구성	중앙부처, 공공기관, 공기업 네트워크 구축 원프로젝트 관련 참여, 협력 등을 위한 협약체결	아시아 태평양 권역 도서국 네트워크 구축 국제 협약을 통한 국내 섬 기술, 연구 등 국제교류 추진	UNESCO, UNWTO 등 섬 관련 협력 프로젝트 추진 지속가능발전, 섬 문화유산 등 국제적 인증 프로젝트 추진	국내외 거버넌스 확장 및 교류 프로젝트 지속 추진 전세계 국가 및 기관과 교류 협력체계 확장 및 프로젝트 추진

■ 사업개요

- W.I.N. 프로젝트의 국내외 멀티 거버넌스를 구축하는 것을 목표로 함. 이를 위한 주요 내용은 다음과 같음
 - 국내외 지자체 및 국가 간 협약 체결: 프로젝트의 원활한 진행과 국제적 협력을 위해 다양한 지자체와 국가 간의 협약을 체결. 이를 통해 프로젝트의 범위를 확장하고 국제적 네트워크를 구축
 - 공동 협력사업 기반 마련: 참여 주체들 간의 효과적인 협력을 위한 기반을 조성. 이는 공동 프로젝트 수행, 자원 공유, 정보 교환 등을 포함할 수 있으며, 프로젝트의 시너지 효과를 극대화하는 데 기여
 - 국가 및 지자체 역할 분담: 프로젝트에 참여하는 국가와 지자체 간의 명확한 역할 분담을 통해 효율적인 운영을 도모함. 각 주체의 강점을 활용하고 책임을 명확히 함으로써 프로젝트의 성공적인 수행을 지원

■ 전략적 접근

- 다층적 거버넌스 체계: 지역-국가-글로벌 레벨의 다층적 거버넌스 구조 설계
- 단계적 거버넌스 발전: 기반 구축 → 확장 및 강화 → 운영 고도화 → 지속가능 운영체계
- 유연한 협력체계: 다양한 이해관계자 간 효과적 협력을 위한 유연한 운영시스템

■ 주요 전략 실행 방법

01	유치 추진위원회 설립 (1~2년 차)	지자체, 중앙정부, 유관기관, 전문가로 구성된 핵심 의사결정 기구 설립 메가이벤트 기획/운영 전문가 자문단 구성
02	국내외 협약 체결 및 네트워크 구축	5개 지자체 간 협약 체결을 통한 공동 추진 기반 마련 해외 섬 지역 및 유사 행사와의 협력관계 구축

03

**국제기구
협력 강화**

UNESCO, UNWTO 등 국제기구와의 파트너십 구축
글로벌 네트워크 활용한 국제 프로젝트 추진

04

**민관학
협력체계 구축**

정부, 기업, 학계, 시민사회의 유기적 협력구조 확립
각 주체의 역할과 책임 명확화

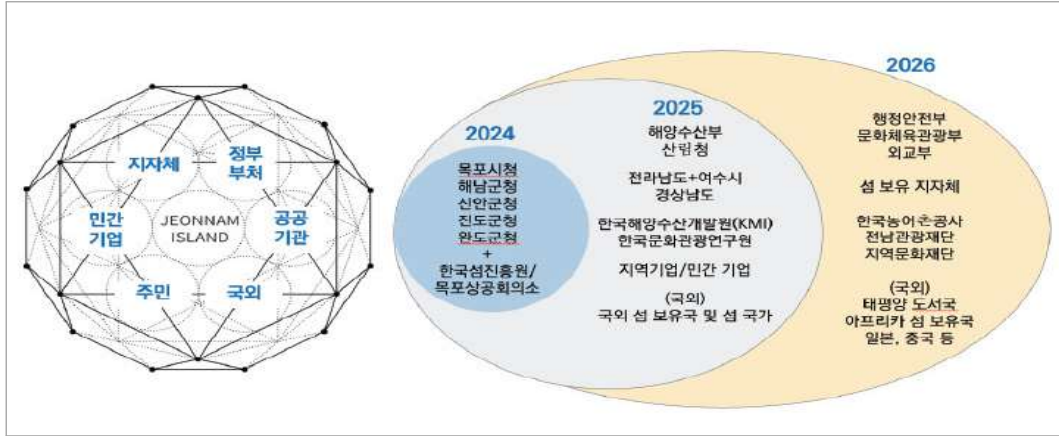
유치 추진위원회 설립(1~2년 차)

- 유치 추진위원회 설립은 프로젝트의 첫 단계로, 지자체, 중앙정부, 유관기관, 학계 및 민간 전문가, 지역주민 대표 등 다양한 이해관계자로 구성하여 포괄적인 거버넌스 체계를 구축함. 특히 지자체는 행정적 지원과 지역 현안 조정 역할을 수행하고, 유관기관은 실무적 협력과 자원 공유를 추진하는 등 각 주체별 역할과 책임을 명확히 규정하여 효율성을 제고함
- 유치 추진위원회는 메가이벤트 유치와 관련된 주요 의사결정을 담당하는 핵심 기구로서, 정기회의 및 수시 현안 회의를 개최하여 사업 추진 현황 점검, 전략적 방향 설정, 주요 이슈 해결 등 신속한 의사결정 체계를 마련함. 또한 위원회 내에 실무추진단을 별도 구성하여 실질적인 업무 수행 및 실무적 지원을 강화함
- 전문가 자문단 운영은 메가이벤트 기획 및 운영관리, 도시계획 및 인프라 구축, 관광마케팅 및 홍보전략, 환경보전 및 지속가능성 확보 등 다양한 분야의 전문가들로 구성된 전문 풀(pool)을 구축하여 운영함. 자문단은 정기적인 워크숍을 통해 최신 트렌드와 해외 선진 사례를 공유하고, 유치 전략의 타당성 검토와 실행 과정에서 발생 가능한 리스크를 사전에 진단하여 대응 방안을 마련하는 등 전문적이고 실질적인 조언을 제공함으로써 프로젝트의 성공 가능성을 극대화할 것임
- 아울러 추진위원회와 전문가 자문단 간의 긴밀한 협력체계를 구축하기 위해 정기적 협의체 운영 및 상호 소통 채널을 마련하고, 이를 통해 전략 수립과 실행 과정에서 발생할 수 있는 문제점을 신속히 해소하며 유기적인 협력과 정보 공유를 촉진함



국내외 협약 체결 및 네트워크 구축

● 단계적 거버넌스 구성

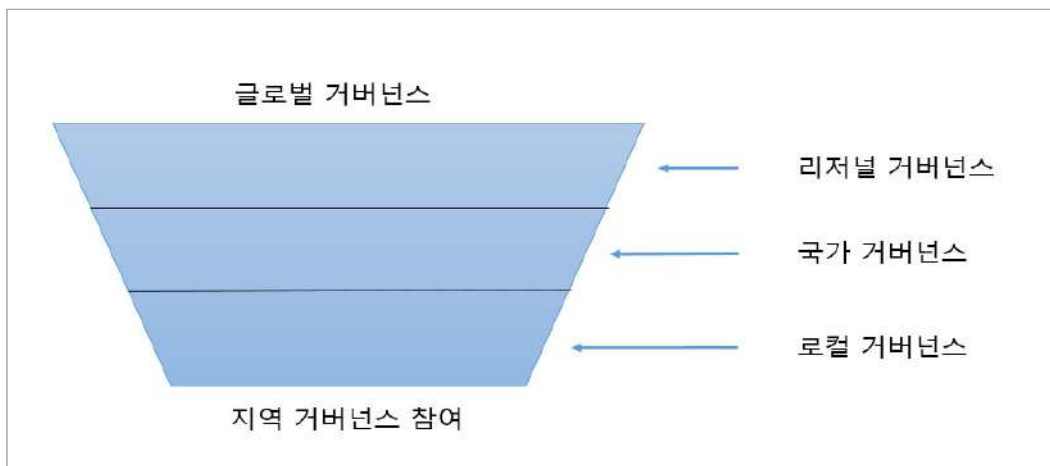


[그림 5-13] W.I.N. 거버넌스 세부 구성

- 유관기관 협력체계 구축은 중앙정부와 지자체 간의 협력을 강화하는 데 중점을 둬. 이를 통해 프로젝트에 필요한 행정적, 재정적 지원을 효과적으로 확보할 수 있을 것으로 기대함
- 주민참여 거버넌스 구축은 지역 주민들의 의견을 수렴하고 프로젝트에 대한 참여를 촉진하기 위한 중요한 단계임. 이를 통해 프로젝트가 지역사회와의 요구와 기대를 충족시킬 수 있도록 함

● 해외 섬 네트워크와의 연계

- 유럽의 DAFNI 네트워크 활동에 참여하여 지중해 섬들의 지속가능 발전 사례를 학습. DAFNI 네트워크는 그리스 섬들의 지속가능한 발전을 위한 다양한 프로젝트와 정책을 추진하고 있어, 이를 통해 유용한 인사이트를 얻을 수 있음
- 태평양 섬 포럼에 참관하여 기후변화 대응 전략을 벤치마킹. 태평양 도서국들은 기후변화에 가장 취약한 지역으로, 이들의 대응 전략은 우리나라 섬 지역의 기후변화 적응에 중요한 참고가 될 수 있음



[그림 5-14] W.I.N. 거버넌스의 다층 네트워크

● **학술 교류 확대**

- 국제 섬 연구 컨소시엄 연례 컨퍼런스에 참가하여 최신 연구 동향을 파악하고 네트워크를 구축. 이를 통해 섬 연구의 글로벌 트렌드를 파악하고 국제협력 기회를 모색할 수 있음
- 지역 대학과 공동 연구 프로젝트를 추진하여 섬 지역 특화 연구를 수행. 이는 지역의 특수성을 반영한 연구 결과를 도출하고, 지역 대학의 연구 역량을 강화하는 데 기여할 것임
- 기업 파트너십 모색
 - 재생에너지 기업과 시범사업을 추진하여 소규모 태양광/풍력발전 프로젝트를 실행. 이는 섬 지역의 에너지 자립도를 높이고 지속가능한 발전 모델을 구축하는 데 도움이 될 것임
 - 지역 기업들과 '친환경 섬 만들기' 캠페인을 진행하여 플라스틱 저감 등 환경보호 활동을 전개. 이를 통해 기업의 사회적 책임을 강화하고 섬 지역의 환경보전에 기여할 수 있음



국제기구 협력 강화

● 국제기구와의 협력 강화

- UNESCO 세계유산센터와 협력관계를 구축하여 지역 문화유산 보존 프로젝트에 참여. 이를 통해 섬 지역의 고유한 문화적 가치를 국제적으로 인정받고 보호할 수 있음
- UNWTO의 지속가능관광 프로그램에 참여하여 섬 관광 모델 개선을 위한 국제적 가이드라인을 적용. 섬 지역의 관광산업을 환경적, 사회적으로 지속가능한 방식으로 발전시키는 데 도움이 될 것임
- UNESCO 및 UNWTO와의 협력 과정에서 축적된 경험과 네트워크를 바탕으로, 향후 다른 국제기구 및 관련 글로벌 네트워크와의 추가적인 협력 가능성을 모색하고, 이를 통해 섬 지역 메가이벤트 유치 전략의 국제적 신뢰성과 경쟁력을 지속적으로 높여가야 함

국내사례	
	<p>서울관광재단, '지속가능한 관광 컨퍼런스' 유엔세계관광기구 (UNWTO)와 공동 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아고다, 클룩, 익스피디아, 야놀자 등 국내외 주요 온라인 여행플랫폼 사례 공유 - 글로벌 도시 사례 및 국제기구 사례 발표 등 통해 지속가능한 관광 분야의 글로벌 최신 트렌드 전파

자료: 티티엘뉴스 [https://www.ttlnews.com/article/biz_world/14913\(24.10.17. 검색\)](https://www.ttlnews.com/article/biz_world/14913(24.10.17. 검색))

민관학 협력체계 구축

● 유기적 협력 구조 확립

- 정부, 기업, 학계, 시민사회가 참여하는 ‘민관학 협력 추진협의체’를 구성하여 정기적인 회의와 워크숍을 통해 상호 간 소통과 정보교류를 활성화함
- 협력체계는 수평적·수직적 구조를 모두 포함하여, 중앙정부-지자체-기업-학계-시민사회가 서로 긴밀히 연계되는 복합적 협력구조로 설계함으로써 다양한 이해관계자의 의견과 역량이 효과적으로 반영될 수 있도록 함

● 각 주체별 역할과 책임 명확화

주체	역할 및 책임
중앙정부	<ul style="list-style-type: none"> • 법적·제도적 기반 마련 및 행정적 지원 • 관련 정책 수립 및 예산 확보 등 재정적 지원 제공 • 민관학 협력 활성화를 위한 법적·제도적 인프라 구축
지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 현안 조정 및 주민 의견 수렴 창구 운영 • 지역 특성에 맞춘 민관학 협력 프로젝트 발굴 및 실행 지원 • 민관학 협력사업의 현장 관리 및 모니터링 수행
기업(민간부문)	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성과 전문성을 활용한 혁신적인 서비스 제공 • 기업의 기술, 자본, 인프라 등 자원을 활용한 실질적인 사업 운영 지원 • 사회적 책임(CSR) 활동을 통한 지역사회 공헌 및 지속가능성 확보
학계(전문가 그룹)	<ul style="list-style-type: none"> • 전문지식과 연구역량을 활용한 정책 개발 및 평가 지원 • 데이터 분석, 평가 및 성과 측정 등 객관적인 평가와 피드백 제공 • 국제 사례 조사 및 벤치마킹을 통한 전략 개선방안 제시
시민사회(시민단체)	<ul style="list-style-type: none"> • 시민들의 의견을 대표하여 정책 결정 과정에 적극 참여 • 시민참여 촉진을 위한 교육 프로그램 운영 및 지역 리더 육성 • 사업 추진 과정에서 투명성 확보를 위한 감시와 평가 활동 수행

■ 단계적 실행 계획

① 1단계: 기반 구축 (1~2년)

- 유치 추진위원회를 설립하고 지자체, 중앙정부, 유관기관, 전문가 등으로 구성원을 선정. 또한 메가이벤트 기획/운영, 도시계획, 관광, 환경 등 다양한 분야의 전문가로 구성된 자문단을 구성. 글로벌 네트워크 형성을 위해 국내외 지자체 및 국가 간 협약 체결을 추진하고 공동 협력사업을 위한 기반을 마련함

② 2단계: 거버넌스 확장 및 강화 (3~4년)

- 글로벌, 국가, 지역 수준의 네트워크를 확장하고 유관기관 협력체계를 강화. 주민참여 거버넌스를 구축하여 지역주민들의 의견을 수렴하고 참여 채널을 마련. 중앙정부-지자체 간 협력을 강화하여 행정적/재정적 지원 확보를 위한 구체적 방안을 수립함

③ 3단계: 운영 고도화 (5~6년)



- 유치추진위원회를 메가이벤트 유치 관련 주요 의사결정 기구로 활용. 전문가 자문 시스템을 고도화하여 유치 전략 수립 및 실행 과정에서 지속적이고 체계적인 전문가 자문을 제공. 구축된 글로벌 네트워크를 활용하여 국제협력 프로젝트를 추진함

④ 4단계: 지속가능한 운영체계 구축 (7년 이후)

- 섬 관련 정책의 일관성 및 연속성을 확보하고 장기적인 섬 발전 정책을 수립 및 실행. 글로벌 네트워크를 지속적으로 확장하여 새로운 파트너십을 구축하고 기존 네트워크를 강화. 정기적인 거버넌스 운영 성과 평가를 실시하고 개선 방안을 도출함

■ 필요 자원 및 역량

● 국제 협력 조정 역량

- 국제기구와의 전략적 협력체계 구축: UNESCO 세계유산센터 및 UNWTO와 같은 국제기구와의 긴밀한 협력관계를 구축하여 섬 지역의 문화·자연 자원을 국제적으로 인정받고 국제 기준에 부합하는 보존 및 활용 전략을 수립해야 함
- 국제 인력교류 및 전문가 네트워크 구축: 메가이벤트 기획/운영, 도시계획, 관광, 환경 등 국제적 전문가들과의 정기적 교류를 통해 글로벌 표준과 선진 사례를 지속적으로 수집·분석해야 함
- 다국적 메가이벤트 운영 경험 축적: 국제적 규모의 메가이벤트 운영 경험을 체계적으로 축적하고, 이를 섬 지역의 특수성에 맞게 적용할 수 있는 능력이 필요함. 특히 국제협력 사업을 통해 얻은 경험과 네트워크를 바탕으로 국제적 신뢰성과 경쟁력을 강화할 수 있는 전략을 수립해야 함

● 다자간 이해관계 조율 능력

- 이해관계 구조 분석 및 대응 전략 수립: 다자간 협상에서는 이해관계의 구조적 복잡성으로 인해 양자 협상보다 원만한 타결이 어려움. 따라서 각 이해관계자들의 선호와 우선순위를 명확히 파악하고, 이를 기반으로 적절한 협상 전략을 수립할 수 있는 능력이 필요함
- 피드백 기반 조정 메커니즘 구축: 복잡한 이해관계 구조에서는 유동적인 최선의 협상 대안을 찾을 수 있도록 지속적인 피드백 체계를 구축하는 것이 중요함. 이는 다양한 대안 옵션을 유연하게 비교하도록 유도하여 최적의 협상 결과에 도달하는 데 도움이 됨

● 장기적 거버넌스 운영 노하우

- 전략적 로드맵 관리 체계 구축: 섬 메가이벤트 유치 과정을 단기·중기·장기 전략으로 구분하여 체계적으로 관리해야 함
- 거버넌스 체계의 지속가능성 확보: UN이 제시하는 '좋은 거버넌스(good governance)'의 8가지 특성인 참여성, 합의 지향성, 설명책임성, 투명성, 대응성, 효과성과 효율성 추구, 형평성과 포괄성, 법률 준수를 거버넌스 체계에 반영해야 함
- 기록관리 거버넌스 체계 구축: 메가이벤트 추진 과정에서 발생하는 모든 정보와 의사결정을 체계적으로 기록하고 관리하는 거버넌스 체계를 구축해야 함

■ 기대효과

- 글로벌 네트워크 확장 측면에서, 국제적 협력관계 강화를 통해 프로젝트의 영향력과 인지도가 크게 증대될 것으로 예상됨. 다양한 국가 및 기관과의 파트너십을 구축함으로써 필요한 자원과 전문성을 확보할 수 있을 것임. 또한, 이를 통해 글로벌 차원의 지식 및 경험 공유 플랫폼을 구축할 수 있을 것으로 기대됨
- 혁신적인 섬 발전 모델 제시 측면에서, 글로벌 수준의 섬 발전 모델을 개발하여 국제사회에서 선도적 역할을 수행할 수 있을 것임. 이 과정에서 다른 섬 지역에 적용 가능한 성공 사례와 노하우를 축적할 수 있을 것으로 예상됨. 특히 기후변화 대응, 재생에너지 활용 등 미래지향적 발전 방안을 모색하여 지속가능한 섬 발전의 모델을 제시할 수 있을 것임
- 문화적 다양성 증진 및 국제 이해 촉진 측면에서, 다양한 국가 및 문화권과의 교류를 통해 문화적 다양성을 존중하는 환경을 조성할 수 있을 것임. 국제적 행사를 통해 상호 이해와 협력을 증진시킬 수 있으며, 이 과정에서 지역의 고유한 문화와 전통의 가치를 재발견하고 보존하는 계기가 될 것으로 기대됨



1-4. W.I.N. Governance

W.I.N. 매니지먼트

국내 네트워크 구축 및 기반 마련		글로벌 목표 달성 및 자금 운용 확대		글로벌 협력 확대
2025-2026 협업 네트워크 구축	2026 연구개발 체계 구축	2026-2027 ESG, SDGs 협력 추진	2028-2029 펀드 및 자금 운용	2030 글로벌 협력모델 확장
민관학 다층적 협력 네트워크 구축	섬 발전 관련 분야별 연구 협력체계 구축	ESG 및 지속가능발전 관련 목표 달성 협력사업 추진	공공 및 기업 자금 연계, 민간투자 및 펀딩 유치	트리엔날레 연계한 국내외 각종 협력프로젝트 확대 추진
기초-광역-정부, 공공기관, 기업, 학계, 시민단체 등 네트워크 구축	인문사회, 이공계 등 각 분야별 연구협력체계 구축	섬 관련 SDGs, ESG 지표 및 성과달성을 위한 파일럿프로젝트 추진	협력프로젝트 관련 재원조달을 시스템 구축	글로벌 주체간의 다양한 협력프로젝트 추진

■ 사업개요

- W.I.N. 매니지먼트는 지속가능한 프로젝트를 발굴하고 운영하기 위해 지자체, 해외 국가, 기업 등 다양한 이해관계자와 협업을 모색하며, 연구와 사업 집행, ESG 및 CSR 사업 추진, 펀드 및 자금 조성을 통해 장기적이고 효과적인 성과를 창출하는 것을 목표로 함
- 독립적인 사업 발굴·추진, W.I.N. Project 서포터 역할, 지속가능한 프로젝트 관리, 파트너십으로 영향력 확대
- W.I.N. Project에 필요한 사업을 발굴하고 지원하며, 지속가능한 프로젝트 관리를 위한 활동을 적극적으로 추진

■ 전략적 접근

- 지속가능한 비즈니스 모델: 환경, 경제, 사회적 가치를 균형 있게 고려한 사업 모델 개발
- 단계적 발전 계획: 기반구축 → 시범사업 → 확장 및 안정화 → 글로벌 확산의 단계적 접근
- 다양한 파트너십: 지자체, 기업, 국제기구 등과의 다각적 협력 관계 구축

■ 주요 전략 실행 방법

01	섬 특 화 협력 모델 개발	지자체별 특성에 맞는 발전 계획 수립 해외 섬 지역과의 자매결연 및 교류 프로그램 개발
02	학제간 연구 및 실험적 프로젝트	전문 연구팀을 통한 섬 발전 학제간 연구 수행 시범사업을 통한 혁신적 해결책 검증 및 확산
03	E S G 기 반 프로젝트 추진	환경(E): 섬 생태계 보존, 재생에너지 도입 사회(S): 주민 복지 향상, 교육 프로그램 개발 지배구조(G): 투명하고 효율적인 운영 체계 확립
04	안 정 적 재 원 확 보 시 스템	정부 지원금, 크라우드펀딩, 기업 투자 등 다각화된 재원 확보 자체 수익모델 개발을 통한 지속가능성 확보

섬 특화 협력 모델 개발

● 지자체, 해외 국가, 기업 등과의 협업 모색

- 지자체와의 협력을 통해 지역 특성에 맞는 발전 계획을 수립하고 실행. 이를 위해 섬 지역의 고유한 자원을 활용한 특화 관광 프로그램을 개발하고, 지역주민이 주도적으로 참여할 수 있는 프로젝트를 기획함
- 해외 국가와의 파트너십 구축을 통해 국제적 네트워크를 확장. 특히 유사한 환경을 가진 해외 섬 지역과의 자매결연을 추진
- 민간 기업과의 전략적 제휴를 통해 기업의 전문성과 자원을 활용. 대기업의 CSR 프로그램과 연계한 프로젝트를 개발하여 기업의 사회적 책임과 지역 발전을 동시에 도모. 또한, 지역 중소기업과의 협력을 통해 지역 경제 활성화를 추진

학제간 연구 및 실험적 프로젝트

- 전문 연구팀 구성을 통해 섬 발전을 위한 학제 간 연구를 수행. 환경, 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야의 전문가를 영입하여 종합적인 접근을 시도
- 연구 결과를 바탕으로 실험적 프로젝트를 추진하는 시범사업을 실시. 소규모 파일럿 프로젝트를 통해 효과성을 검증하고, 성공 사례를 확대 적용하며 타 지역으로 전파

ESG 및 CSR 사업 추진

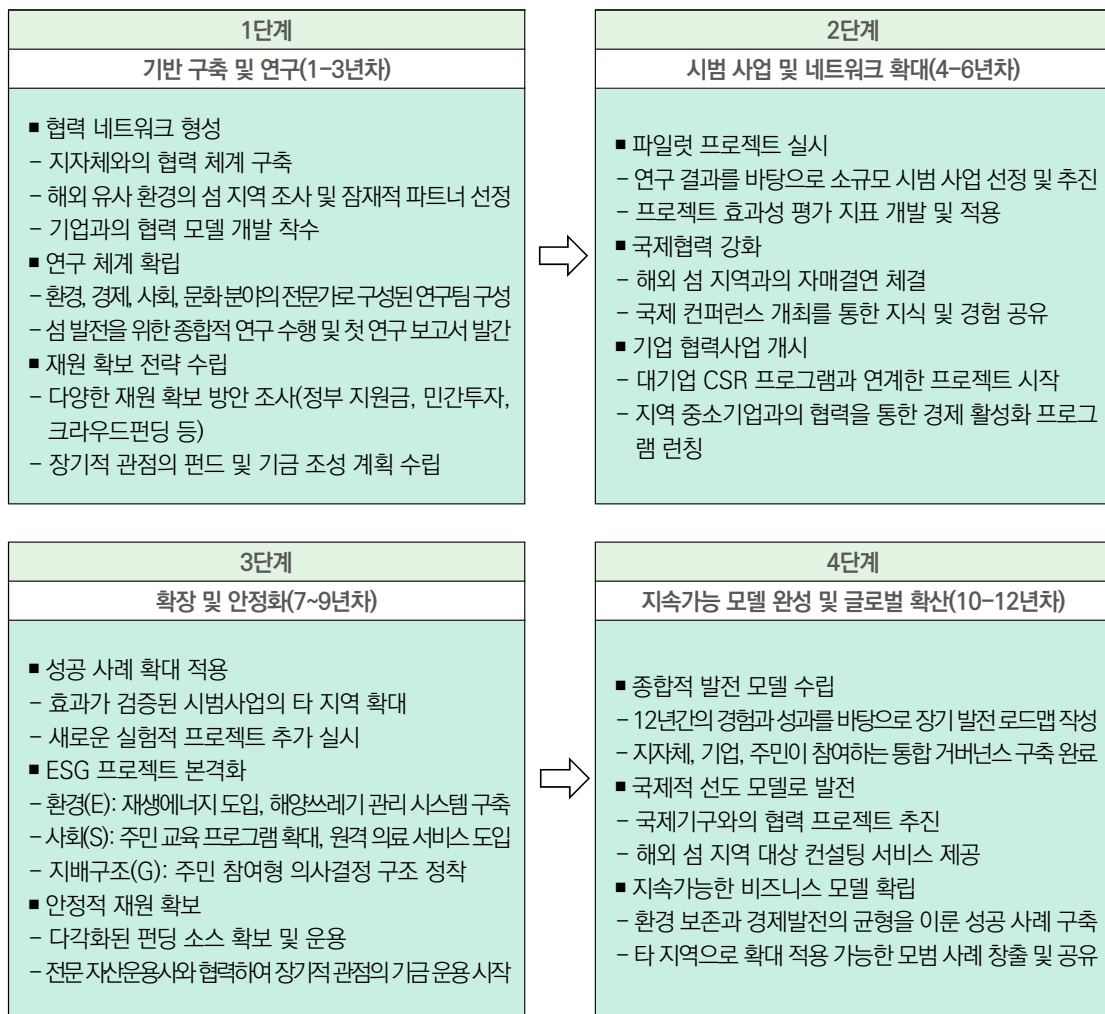
- 환경(E) 관련 프로젝트는 섬의 생태계보존과 지속가능한 개발에 초점. 재생에너지 도입을 통해 탄소 중립 섬을 조성하고, 해양쓰레기 수거 및 재활용 시스템을 구축
- 사회(S) 관련 프로젝트는 지역사회 발전과 주민 복지 향상을 목표로 함. 섬 주민을 위한 다양한 교육 프로그램을 운영하여 지역 인적 자원의 역량을 강화. 또한, 의료 서비스 접근성 개선을 위해 원격 진료 시스템을 도입하여 섬 주민들의 건강권을 보장
- 지배구조(G) 관련 프로젝트는 투명하고 효율적인 운영 체계 확립에 중점을 둠. 주민 참여형 의사결정 구조를 마련하여 지역주민들의 의견을 적극적으로 반영. 또한, 프로젝트 성과 평가 및 피드백 시스템을 구축하여 지속적인 개선과 발전을 도모



안정적 자원 확보 시스템

- 다양한 자원 확보를 위해 안정적인 자금 조달 전략을 수립. 정부 지원금 및 보조금을 확보하고, 크라우드펀딩을 통해 대중의 참여를 유도하며, 민간 기업의 투자를 유치
- 다양한 투자 모델 개발: 민간 투자자와 공공 자금을 결합한 하이브리드 펀드 모델을 설계하여 안정적인 자금 조달 구조를 마련
- ESG 펀드 활성화: ESG 기준에 부합하는 투자 상품을 개발하고 이를 통해 지속가능한 자금 조달 방안을 확보
- 국제기구 지원금 활용: UNESCO, UNWTO 등 국제기구로부터 지원금을 유치하여 글로벌 기준에 맞는 프로젝트를 실행
- 조성된 기금을 투명하게 관리하며, 목적에 맞게 효율적으로 배분하여 프로젝트 성공률을 높임

■ 단계별 추진계획



■ 필요 자원 및 역량

● 프로젝트 관리 전문성

- 프로젝트 계획 및 일정 관리: 목표 설정, 타임라인 구축, 이해관계자 조율을 통해 프로젝트의 전반적인 로드맵을 설계하고 실행함
- 리스크 관리: 잠재적 문제를 사전에 식별하고, 이를 최소화하기 위한 전략을 수립하여 프로젝트의 안정성과 성공률을 높임
- 팀 관리 및 리더십: 팀 구성원 간 협력을 촉진하고, 갈등을 해결하며, 목표 달성을 위해 팀의 동기 부여와 성과 관리를 수행함
- 결정 능력: 데이터 기반 의사결정을 통해 프로젝트 방향을 신속히 조정하고, 필요한 자원을 적재적소에 배치함

● 재무 및 투자 유치 역량

- 재정 계획 수립: 프로젝트 예산을 세부적으로 설계하고, 비용 효율성을 극대화하기 위한 전략을 수립함
- 투자 유치 전략: 민간 투자자와 공공 자금을 유치하기 위한 명확한 가치 제안과 실행 가능한 계획을 제시함
- 다양한 금융 상품 활용: 대체 투자 상품(예: 민간 신용, 하이브리드 펀드)을 포함한 혁신적인 재정 전략으로 자금 조달을 다각화함

● 다양한 이해관계자와의 협상 능력

- 준비 및 분석 능력: 이해관계자의 목표와 제한사항을 파악하여 협상 전략을 사전에 준비. 이 과정에서 최선의 대안을 설정하여 협상 실패 시 대비책을 마련함
- 활동적 경청 및 명확한 의사소통: 상대방의 입장을 이해하고, 신뢰를 구축하며, 투명한 커뮤니케이션으로 오해를 방지함
- 윈윈 솔루션 개발: 모든 이해관계자가 만족할 수 있는 창의적이고 상호 이익이 되는 해결책을 제시. 이는 협력관계를 강화하는 데 중요한 역할을 함

● 국제 표준 ESG 경영 노하우

- ESG 리스크 관리: 환경, 사회, 거버넌스(ESG) 요소를 포함한 리스크를 단기·중기·장기적으로 평가하고 대응 전략을 마련함. 특히 기후변화와 같은 물리적 리스크와 전환 리스크를 동시에 고려해야 함
- 지속가능성 목표 설정: ESG 목표를 명확히 정의하고, 이를 달성하기 위한 중간 지표와 장기적 계획을 수립함. 예를 들어, 탄소중립 목표(2050년)를 위한 구체적 로드맵 구축이 필요함
- 데이터 기반 의사결정: ESG 관련 데이터를 체계적으로 분석하여 비즈니스 모델과 재무 건전성에 미치는 영향을 평가하고 전략적으로 대응함



■ 기대효과

- 장기적이고 안정적인 프로젝트 운영이 가능해질 것임. 다년도 프로젝트 계획을 수립하고 실행함으로써 일관성 있는 발전 방향을 유지할 수 있음. 또한, 지속적인 모니터링과 평가를 통해 프로젝트를 개선하고 최적화할 수 있을 것임
- 다양한 자원 확보를 통해 재정 안정성이 강화될 것으로 기대됨. 정부 지원, 민간투자, 크라우드펀딩 등 다각화된 자금원을 확보함으로써 재정적 리스크를 분산시킬 수 있음. 이를 통해 안정적인 현금 흐름을 유지하고 프로젝트의 지속성을 보장할 수 있을 것임
- 섬 발전을 위한 지속 가능한 비즈니스 모델 창출이 가능해짐. 각 지역의 특성을 살린 고유한 비즈니스 모델을 개발하여 차별화된 발전 전략을 수립할 수 있음. 환경 보존과 경제발전의 균형을 이룬 성공 사례를 구축함으로써, 지속가능한 발전의 모범을 보일 수 있을 것임. 또한, 이러한 모델을 타 지역으로 확대 적용할 수 있는 모범 사례로 발전시켜 더 넓은 영향력을 미칠 수 있을 것으로 기대됨

2. 종합 로드맵

사업별 로드맵

1-1. W.I.N. Triennale

세계섬트리엔날레 단계별 실행계획

콘텐츠 발굴 및 고도화 단계		트리엔날레 기획 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2025 매력발굴 공모전	2026 지역별 PM제도 운영	2027 예술감독 선임	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
트리엔날레 참여 지역별 콘텐츠 발굴 5개 지역별 트리엔날레 콘텐츠 발굴 및 관리 (자연/음식/문화/역사/예술 등)	전문가 기반의 콘텐츠 사업화 지역별PM 선임을 통해 지역별 리더 발굴 및 콘텐츠 고도화	글로벌 축제 콘텐츠로 전략화 국제 네트워크 연결 트리엔날레 축제 기획 각 지역별 정책 연계 해외 각종 행사 연계	초기 트리엔날레 모델 프로그램 기획 및 운영 트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	최종 트리엔날레 모델 프로그램 개선 및 운영 피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 개최

아트컴플렉스 단계별 실행계획

지역별 거점공간 트리엔날레 연계 계획 수립 단계		프로그램 구축 및 시범운영 단계		트리엔날레 운영 단계
2025 거점공간 정책 연계	2026 총괄 PM제도 운영	2027 공간 조성 및 운영	2028 Pre-세계섬트리엔날레	2030 세계섬트리엔날레
지역별 프로그램 운영 시설 연계 계획 수립 각 시설별 건축 시기, 규모, 지역별 특화전략 계획 마련	전문가 중심 통합 공간 설계 및 조성 5개 지역 각 시설에 대해 통합 공간 및 프로그램 설계	트리엔날레 연계 공간 조성 및 프로그램 시범 운영 트리엔날레 예술감독과 연계한 공간 내 프로그램 시범 운영	Pre-트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영 트리엔날레 축제 개최 피드백 및 평가 후 보완	트리엔날레 연계한 공간 및 프로그램 운영 피드백 및 개선점 보완한 트리엔날레 운영

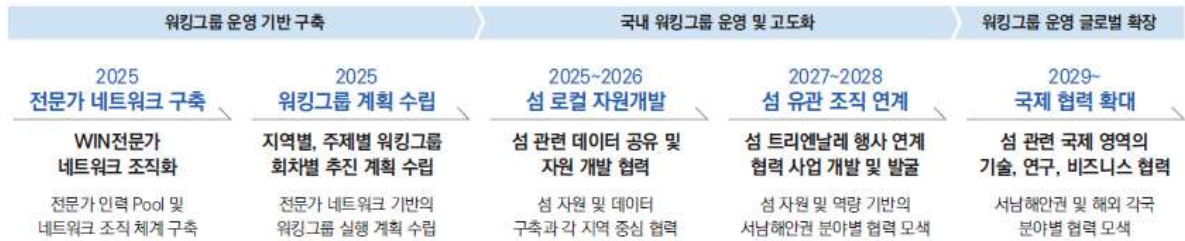


1-2. W.I.N. Culture Summit

원문화포럼 단계별 실행계획

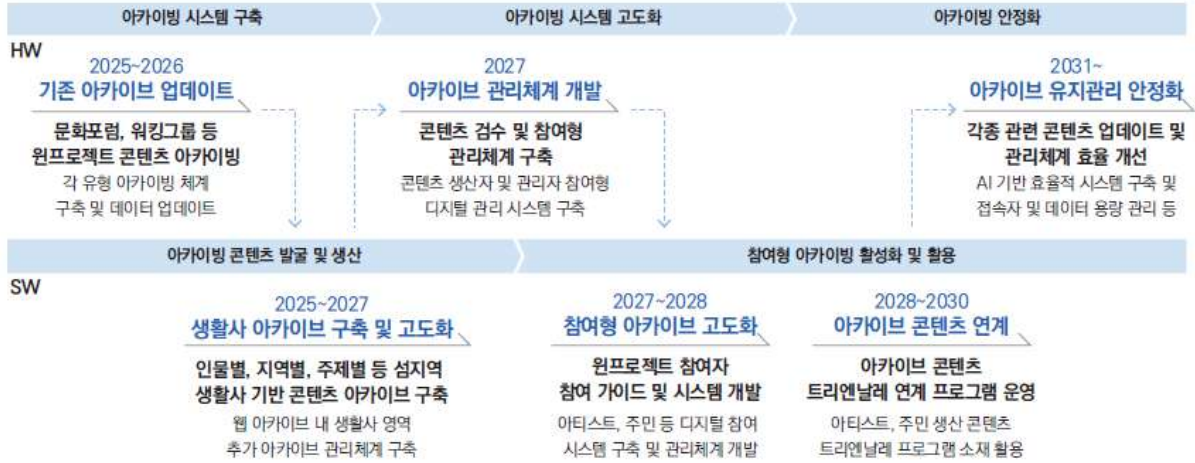


원워킹그룹 단계별 실행계획



1-3. W.I.N. Archive

원디지털 아카이빙 단계별 실행계획





1-4. W.I.N. Governance

원전담기구 설립 단계별 실행계획 사무국 설립 및 운영에 관한 행정, 제도, 법률 사항

전담기구 설립 및 기반구축		독립 운영기구 설립	트리엔날레 운영 및 국제기구 위상 확대	
2025 운영사무국 설립	2026-2027 법인 설립 준비	2027-2028 재단법인 출범	2028-2029 WIN프로젝트 사업 수행	2030 트리엔날레 행사 운영
원프로젝트 실행계획 수립 및 사무국 설립(위탁 운영) 사무국 및 초기 인력 구성, 운영계획 수립 등	법인 설립(재단 설립) 준비 및 원프로젝트 조직위 구성 법적 전담기구 조직구성 및 절차 이행	재단법인(조직위) 출범 및 자금 조성 재원 조달 및 원프로젝트 관련 사업 추진	WIN프로젝트 관련 자체 사업 추진 Pre-트리엔날레 운영 및 사업 성과 관리	트리엔날레 총괄 운영 및 국제기구 위상 구축 트리엔날레 행사 운영 및 사무국 국제기구 활동 추진

원거버넌스 구축 단계별 실행계획 지자체 및 기관 국내외 거버넌스 구축 협약 조직화 내용

국내 거버넌스 구축		아시아 권역 거버넌스 확장	전세계 국제 인증 및 글로벌 거버넌스 확장	
2025-2026 유치 추진위원회 구축	2026 국내 협약 MOU 체결	2027 국제 협약 및 MOU 체결	2028-2029 국제기구 협력 강화	2030 글로벌 거버넌스 운영
서남해안 참여 지자체 및 행안부 거버넌스 구축 2030 원프로젝트 유치 추진위원회 구성	중앙부처, 공공기관, 공기업 네트워크 구축 원프로젝트 관련 참여, 협력 등을 위한 협약체결	아시아 태평양 권역 도서국 네트워크 구축 국제 협약을 통한 국내 섬 기술, 연구 등 국제교류 추진	UNESCO, UNWTO 등 섬 관련 협력 프로젝트 추진 지속가능발전, 섬 문화유산 등 국제적 인증 프로젝트 추진	국내외 거버넌스 확장 및 교류 프로젝트 지속 추진 전세계 국가 및 기관과 교류 협력체계 확장 및 프로젝트 추진

원메니지먼트 단계별 실행계획 민관학 협력사업 개발 및 추진

국내 네트워크 구축 및 기반 마련		글로벌 목표 달성 및 자금 운용 확대		글로벌 협력 확대
2025-2026 협업 네트워크 구축	2026 연구개발 체계 구축	2026-2027 ESG, SDGs 협력 추진	2028-2029 펀드 및 자금 운용	2030 글로벌 협력모델 확장
민관학 다층적 협력 네트워크 구축 기초-광역-정부, 공공기관, 기업, 학계, 시민단체 등 네트워크 구축	섬 발전 관련 분야별 연구 협력체계 구축 인문사회, 이공계 등 각 분야별 연구협력체계 구축	ESG 및 지속가능발전 관련 목표 달성 협력사업 추진 섬 관련 SDGs, ESG 지표 및 성과달성을 위한 파일럿프로젝트 추진	공공 및 기업 자금 연계, 민간투자 및 펀딩 유치 협력프로젝트 관련 재원조달을 시스템 구축	트리엔날레 연계한 국내외 각종 협력프로젝트 확대 추진 글로벌 주체간의 다양한 협력프로젝트 추진

사업별 로드맵

구분	사업준비단계			사업실험단계		사업실행단계		사업안정화단계	
	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년	2030년	2031년	2032년	2033년
				Pre-섬 트리엔날레 개최		제1회 섬 트리엔날레 개최			제2회 섬 트리엔날레 개최
사업별 주요 추진방향									
(W.I.N. Triennale) 세계 섬 트리엔날레	<ul style="list-style-type: none"> 매력발굴 공모전 기획 및 운영 트리엔날레 추진을 위한 기본 계획 수립 예산 확보 및 집행 계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 PM제도 운영 준비 트리엔날레 연계 프로그램 기획 지역별 콘텐츠 발굴 전략 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 예술감독 선임 및 활동 지원 예술감독의 전시계획 수립 지원 트리엔날레 세부 프로그램 확정 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 개최(시범) 부문별 성과 분석 및 개선점 도출 본 트리엔날레 준비 작업 공유 및 조정 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 최종 준비 홍보 마케팅 전략 총괄 시행 운영 인력 및 자원봉사자 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 개최 운영 및 관리 성과 평가 및 향후 발전 방안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 정비 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 최종 준비 홍보 마케팅 전략 총괄 시행 운영 인력 및 자원봉사자 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 개최 운영 및 관리 성과 평가 및 향후 발전 방안 수립
(W.I.N. Triennale) 아트컴플렉스 조성	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 아트컴플렉스 조성 계획 수립 거점 공간 대상지 조사 및 선정 예산 확보 및 집행 계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 설계 공모 및 설계안 확정 아트컴플렉스 시설별 기본계획 수립 자원 조달 방안 확정 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 연계 공간 계획 수립 아트컴플렉스 세부 기능 설계 지역별 특화 컨셉 확정 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 공사 착공 및 진행 Pre-트리엔날레 연계 공간 활용 계획 운영 인력 및 프로그램 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 건축 완공 내부 시설 및 장비 구축 운영 매뉴얼 개발 개관 준비 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 정식 개관 트리엔날레 연계 공간 활용 레지던시 및 커뮤니티 프로그램 운영 성과 평가 및 개선 방안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 유지 및 보수 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능방안 마련 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Culture Summit) W.I.N.문화포럼	<ul style="list-style-type: none"> 전략적 포럼 구성 및 계획 수립 문화 포럼 브랜딩 개발 연도별 주제 확정 국내외 발표자 및 전문가 초청 	<ul style="list-style-type: none"> 정기적 포럼 개최 일정 확립 국내 전문가 중심 포럼 운영 포럼 결과물 아카이빙 체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 해외 섬 전문가 네트워크 확대 포럼 콘텐츠 다각화 학술적 연구 기반 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 컨퍼런스 수준 격상 Pre-트리엔날레와 연계 프로그램 개발 국제기구와 협력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 포럼 참여 대상 확대 국내외 섬 정책 영향력 확대 포럼 성과 평가 및 개선안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레와 연계 글로벌 네트워크 활성화 포럼 성과 및 영향력 분석 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Culture Summit) 워킹그룹 운영	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 구성 체계 수립 4개 핵심 워킹그룹 설립 워킹그룹 운영 가이드라인 개발 분기별 워킹그룹 협의회 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 활동 본격화 분기별 워킹그룹 회의 정례화 워킹그룹 간 협력 체계 구축 연구 및 실행 프로젝트 착수 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 성과 중간 평가 국내외 협력 확대 워킹그룹 활동 고도화 섬 발전 모델 시범 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-트리엔날레 연계 프로젝트 워킹그룹 국제 협력 강화 성과 공유 및 확산 체계 구축 지역 현안 해결 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 성과 종합 평가 지속가능한 운영 모델 개발 국제 워킹그룹 협력체 구성 우수사례 발굴 및 공유 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 연계 통합 프로젝트 워킹그룹 활동 성과 결집 차기 발전 방향 수립 국제 협력 네트워크 공고화 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Archive) 디지털 아카이빙 구축	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 구축 기본계획 수립 콘텐츠 관리체계 설계 플랫폼 기획 및 개발 착수 	<ul style="list-style-type: none"> 플랫폼 개발 및 테스트 콘텐츠 수집 및 분류체계 확정 용어집 기본 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 시스템 공개(Ver.1) 콘텐츠 검수 시스템 개발 참여형 워크숍 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 참여형 아카이브 이용 매뉴얼 개발 아티스트 협업 매뉴얼 개발 용어집 공개(Ver.2) 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 플랫폼 고도화 다국어 서비스 확대 콘텐츠 관리 체계 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 아카이브 네트워크 구축 지속가능한 운영 체계 확립 아카이브 안정화 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Governance) 거버넌스 구축	<ul style="list-style-type: none"> 유치추진위원회 설립 거버넌스 체계 구축 계획 수립 5개 지자체 국제행사 운영을 위한 협약체결 전문가 자문단 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 국내 협약 MOU 체결 거버넌스 운영 워크숍 진행 전담인력 역량강화 교육 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 협약 MOU 체결 해외 유사 행사와의 파트너십 구축 국내외 네트워크 확대 	<ul style="list-style-type: none"> UNESCO, UNWTO 등 국제기구와 파트너십 구축 글로벌 네트워크 활용한 국제 프로젝트 준비 국제기구 담당자 초청 워크숍 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 거버넌스 완성 국제 거버넌스 협약 및 교류 프로젝트 정례화 트리엔날레 연계 국제협력 체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Governance) W.I.N.전담기구 설립	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 설립 타당성 조사 전담기구 설립 기본계획 수립 설립 형태(재단/공사 등) 검토 설립 추진위원회 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 법적 설립 근거 마련 정관 및 운영 규정 초안 작성 설립 예산 확보 방안 마련 조직/인력 구성안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 설립을 위한 조례 제정 정관 확정 및 이사회 구성 사무국 운영시스템 구축 초기 운영 자원 확보 	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 개소 및 운영 시작 중장기 발전 전략 수립 안정적 자원 확보 방안 실행 국제 네트워크 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 운영 전문 조직으로 성장 국제 행사 전담 조직 완비 지속가능한 운영 모델 정착 차기 행사 준비 체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
(W.I.N. Governance) W.I.N.매니지먼트	<ul style="list-style-type: none"> 협력 네트워크 구축 섬 특화 협력 모델 개발 학계 간 연구 및 전문가 풀 구성 재원 확보 전략 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 연구개발 체계 구축 ESG, SRI 기반 사업 발굴 지속가능한 비즈니스 모델 개발 파일럿 프로젝트 기획 	<ul style="list-style-type: none"> 국내외 펀드 및 기금 조성 안정적 자원 확보 체계 구축 참여형 프로젝트 운영체계 마련 성과평가 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 국제협력 프로젝트 확대 글로벌 파트너십 강화 트리엔날레 연계 비즈니스 모델 고도화 지역 성과 확산 체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 행사 운영 체계 완성 지속가능한 운영 생태계 구축 후속 행사 준비 체계 마련 장기적 발전 방안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">

역할별 로드맵

구분	사업준비단계			사업실험단계		사업실행단계		사업안정화단계	
	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년	2030년	2031년	2032년	2033년
				Pre-섬 트리엔날레 개최		제1회 섬 트리엔날레 개최			제2회 섬 트리엔날레 개최
행정운용									
광역행정	<ul style="list-style-type: none"> 전라남도 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 광역 보조금 신청 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙투자심사 의뢰 준비 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙투자심사 의뢰 	<ul style="list-style-type: none"> 국고보조금 신청 	<ul style="list-style-type: none"> 통합 홍보 예산편성 및 교부 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙투자심사 재심사 여부 판단 	<ul style="list-style-type: none"> 국고보조금 신청 	
	<ul style="list-style-type: none"> 〈세계 섬 트리엔날레 개최〉 매력발굴사업 협조 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 PM 지원 및 협력 	<ul style="list-style-type: none"> 예술감독 지명 또는 임명 예술감독 기획프로그램 지원 주민설명회 개최 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-트리엔날레 참여 및 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 행사프로그램 및 공간 협조 - 행사를 위한 교통체계 마련 - 지역 내외 홍보 및 공유 지역 특화 프로그램 운영 지역 주민 참여 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-트리엔날레 평가 및 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 지역별 안내 센터 구축 - 교통/숙박/식음 시설 점검 - 지역 자원봉사자 모집 및 교육 - 관광 인프라 점검 및 개선 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 트리엔날레 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 행사프로그램 및 공간 협조 - 행사를 위한 교통체계 마련 - 지역 내외 홍보/공유 행사 모니터링 및 피드백 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 트리엔날레 평가 및 개선 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 안내 센터 구축 교통/숙박/식음 시설 점검 지역 자원봉사자 모집 및 교육 관광 인프라 점검 및 개선 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 행사프로그램 및 공간 협조 - 행사를 위한 교통체계 마련 - 해외 홍보/공유 행사 모니터링 및 피드백
	<ul style="list-style-type: none"> 〈아트컴플렉스 조성〉 거점 공간 조사 및 선정 부지확보 및 행정 절차 추진 지역별 수요조사 및 특화 방향 설정 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 특화 아트컴플렉스 설계 추진(기존 공간인 경우 활용계획으로 대체) 주민설명회 개최 및 지역 주민 의견 수렴 	<ul style="list-style-type: none"> 시공사 선정 및 착공 준비(2029 완공 목표) 공간 활용 계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 건립 공사 추진 	<ul style="list-style-type: none"> 시설 완공 및 내부 구축 운영 인력 확보 주민 참여 프로그램 개발 홍보 활동 전개 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 운영 주민 참여 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> 시설 점검 및 필요시 보완 	<ul style="list-style-type: none"> 시설 리모델링 완료(필요시) 운영 인력 확보 주민 참여 프로그램 진행 홍보 활동 전개 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 운영 주민 참여 활성화
기초행정 (5개 지자체 공통)	<ul style="list-style-type: none"> 〈문화 포럼 개최〉 주관 : 해남 주제: W.I.N.트리엔날레 추진계획 공유포럼 내용: 섬 메가이벤트 보고서 관련 W.I.N.Project 계획 발표 등 기대효과: 지역별 전문가 및 관계자 발굴 및 네트워킹, 주민참여 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 주관 : 신안 주제: 섬 현대미술 관련 주제 + 2년간의 매력발굴사업 결과 포럼 내용: 각 지역별 매력공유, 콘텐츠 자원 발굴 등 기대효과: 각 지역별 협력 네트워킹 구축, 지역 자원 연계 방안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 주관 : 진도 주제: 섬 민속예술 관련 주제 + Pre-섬 트리엔날레 사전 포럼 내용: 지역별 기획프로그램 결과 공유, 지역별 워킹그룹 성과 공유, Pre-트리엔날레 계획 발표 등 기대효과: Pre-섬 트리엔날레에 대한 관심 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 주관 : 완도 주제: 섬 해양치유 관련 주제 + Pre-트리엔날레 연계 포럼 내용: 섬 및 바다 관련 전문가 네트워킹 장 마련, 섬 트리엔날레 당위성 전파 등 기대효과: 섬의 날 10주년 이미지와 가치 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 주관 : 해남 주제: 섬 AI 융합예술 관련 주제 + 제1회 섬 트리엔날레 사전 포럼 내용: 미래의 섬, 제1회 섬 트리엔날레 계획 발표 등 기대효과: 제1회 섬 트리엔날레에 대한 관심 제고 	<ul style="list-style-type: none"> 주관 : 목포 주제: 섬 미식문화 관련 주제 + 제1회 섬 트리엔날레 연계 포럼 내용: 세계 섬 현안 논의, 국제 컨퍼런스로 외국인 네트워킹 장 마련 기대효과: 세계 섬 네트워크 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 포럼 정례화 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 포럼 정례화 	<ul style="list-style-type: none"> 문화 포럼 정례화
	<ul style="list-style-type: none"> 〈워킹그룹 운영〉 지역별 워킹그룹 사람 추천 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 워킹그룹 활동 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 간 협력 프로젝트 지원 		<ul style="list-style-type: none"> 지역별 워킹그룹 성과 분석 지역 특화 발전 모델 정립 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 성과 국내외 공유 지역 발전 모델 확산 			
	<ul style="list-style-type: none"> 〈디지털 아카이빙 구축〉 지역자원 관련 자료 제공 담당 실무자 지정 	<ul style="list-style-type: none"> 지역자원 관련 자료 제공 담당 실무자 지정 	<ul style="list-style-type: none"> 컬렉션 관련 자료 제공 용어집 (Ver.1) 배포 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 트리엔날레 관련 자료 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 참여형 용어집 (Ver.2) 배포 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 트리엔날레 관련 자료 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 페이지 홍보 트리엔날레 관련 자료 제공
	<ul style="list-style-type: none"> 〈거버넌스 구축〉 전라남도 참여 유도 	<ul style="list-style-type: none"> 지자체별 전담TF 및 인력구성 지역 내 기업/단체와 협력체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 내 기업/단체와 협력 강화 지역주민과 협력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 간 거버넌스 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙부처 참여 유도 지역 간 거버넌스 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 기업/단체와 협력체계 구축 국제 기업/단체와 협력 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 국제기구 참여 유도 국제 거버넌스 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 국제기구 참여 유도 국제 거버넌스 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 거버넌스 확대

구분	사업준비단계			사업실험단계		사업실행단계		사업안정화단계		
	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년	2030년	2031년	2032년	2033년	
				Pre-섬 트리엔날레 개최		제1회 섬 트리엔날레 개최			제2회 섬 트리엔날레 개최	
기초행정 (5개 지자체 공통)	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 설립 관련 의견 수렴 전담기구 방안 모색 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 발족 및 인력 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 지원 지자체-전담기구 간 업무협약 체결 예산 지원
	<ul style="list-style-type: none"> 지역 특성에 맞는 협력 모델 발굴 지역 자원 조사 및 활용 방안 모색 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 특화사업 추진 지역 특화 ESG 프로젝트 개발 지역 주민 참여 프로그램 기획 	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 특화 비즈니스 모델 구축 지역 커뮤니티 참여 확대 지역 연계 프로그램 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 자원 연계 프로그램 준비 지역 파트너십 강화 		<ul style="list-style-type: none"> 지역 특화 프로그램 운영 행사 후 지역 발전 연계 방안 마련 				

기획추진

사무국 (2025년 한국심포지엄/2026년 이후 별도 사무국)	<ul style="list-style-type: none"> 세계 섬 트리엔날레 개최 매력발굴사업 총괄 5개 지자체 협력체계 구축 재원 조달 계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> PM 선발 및 관리 체계 구축 각 지자체 활동 조율 국내외 네트워크 구축 중앙정부 협력체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 예술감독 선임 프로세스 총괄 예술감독 활동 지원 주민설명회 개최 홍보 마케팅 전략 수립 참여 작가 및 작품 최종 확정 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 총괄 운영 행사 운영 및 추진 국내외 관람객 유치 프로그램 개발 국제 협력 네트워크 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 인프라 구축 점검 전시/공연 관련 계약 관리 작품 운송 및 설치 계획 수립 국제 홍보 활동 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 총괄 운영 국제 미디어 대응 작품 관리 및 모니터링 행사 평가 및 결과 보고서 작성 				
	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 통합 기획 총괄 5개 지자체 조성 사업 조율 국내외 벤치마킹 추진 전문가 자문단 구성 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 설계 공모 총괄 진행 지역별 특화 방향 조정 각 지자체 사업 진행 점검 해외 우수사례 연구 및 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 공간 활용 통합 계획 수립 아트컴플렉스 통합 브랜딩 개발 지자체별 시설 조성 관리 국내외 협력 네트워크 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 건립 과정 모니터링 및 조정 운영 인력 채용 및 교육 계획 수립 프로그램 개발 지원 홍보 마케팅 전략 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 통합 운영시스템 구축 공동 전시/프로그램 기획 개관 이벤트 준비 홍보 마케팅 실행 	<ul style="list-style-type: none"> 아트컴플렉스 통합 운영 지원 프로그램 평가 및 모니터링 지속가능 운영 모델 개발 국제교류 프로그램 개발 				
	<ul style="list-style-type: none"> 문화 포럼 개최 WIN 포럼 조직 구성 전문가 풀(pool) 구축 주제 설정 및 콘텐츠 기획 홍보전략 수립 포럼 운영 매뉴얼 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 포럼 MOU 체결 추진 국내 섬 관련 기관 협력 온라인 포럼 플랫폼 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 협력 네트워크 확대 해외 섬 관련 행사와 교류 포럼 참가자 DB 구축 다국어 서비스 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 컨퍼런스 개최 운영 UNESCO, UNWTO 등 국제기구 협력 Pre-트리엔날레 연계 프로그램 해외 초청 인사 의견 관리 	<ul style="list-style-type: none"> WIN 포럼 성과 분석 참가자 피드백 시스템 구축 국제 네트워크 강화 포럼 브랜드 가치 향상 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 연계 특별 세션 기획 국제 섬 포럼 연합체 구성 대규모 국제 컨퍼런스 총괄 운영 성과보고서 발간 	<ul style="list-style-type: none"> 컨퍼런스 성과 분석 및 공유 지속 가능한 발전 모델 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 미디어 채널을 통한 대중적 관심 증대 섬 관련 정책, 환경, 문화 연구의 글로벌 데이터베이스 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 참여 확대 및 국제기구와의 협력 지속 가능성 관련 글로벌 어젠다 설정 	
	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 운영 워킹그룹 설립 및 운영계획 수립 워킹그룹 전문 인력 확보 워킹그룹 활동 지원 체계 구축 워킹그룹 성과 관리 시스템 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 활동 지원 강화 전문가 네트워크 확대 워킹그룹 간 협력 활동 지원 연구 및 실행 자금 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 국내외 전문가 교류 지원 워킹그룹 성과 중간 평가 워킹그룹 활동 개선안 도출 워킹그룹 국제 협력 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹-Pre 트리엔날레 연계 국제 섬 포럼 특별 세션 기획 워킹그룹 우수 성과 발표회 워킹그룹 국제화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 워킹그룹 활동 성과집 발간 국제협력 워킹그룹 지원 강화 차기 운영 전략 수립 지속가능한 운영 모델 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레-워킹그룹 연계 프로젝트 워킹그룹 성과 전시 및 발표 국제 네트워크 활성화 워킹그룹 발전 로드맵 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 국제기구·다국적 기업과 협력 글로벌 워킹그룹 로드맵 마련 	<ul style="list-style-type: none"> 섬-도시 연계 혁신 모델 실험 워킹그룹 인력 육성 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능을 이용한 운영 모델 구현 워킹그룹 활동 최적화 시스템 도입 	
	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 아카이빙 구축 생활사 아카이브 구축 문서 및 음성 아카이빙 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 생활사 아카이브 구축 온라인 툴킷 개발 콘텐츠 검수 시스템 개발 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 신규 컬렉션 개발 (발표자별, 지역별, 생활사 주제별 큐레이션) 생활사 아카이브 고도화 용어집 공개 (Ver.1) 생활사 수집 툴킷(tool-kit) 고도화 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 아티스트 협업 매뉴얼 개발 회의 기록 툴킷 고도화 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 참여형 아카이브 이용 매뉴얼 개발 참여형 용어집 공개 (Ver.2) 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 참여형 아카이브 이용 매뉴얼 개발 참여형 용어집 공개 (Ver.2) 콘텐츠 관리 체계 고도화 기존 사업 아카이브 	<ul style="list-style-type: none"> 컬렉션/용어집 등 업데이트 기록방식 및 A.I. 적용 기술 업데이트 디바이스 최적화 및 다국어 적용 콘텐츠 관리 체계 효율화 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 안정화 	<ul style="list-style-type: none"> 아카이브 안정화 	

		사업준비단계			사업실험단계		사업실행단계		사업안정화단계	
구분	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년	2030년	2031년	2032년	2033년	
				Pre-섬 트리엔날레 개최		제1회 섬 트리엔날레 개최			제2회 섬 트리엔날레 개최	
사무국 (2025년 한국심포지엄/2026년 이후 별도 사무국)	〈거버넌스 구축〉	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 설립 준비 TF 구성 사무국 운영 방안 및 조직구성 계획 수립 전문인력 채용 계획 마련 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 정관 및 법적 근거 마련 사무국 개소 및 출범 조직/인력 구성 및 운영시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 운영 고도화 국제업무 담당 부서 신설 국제협력 네트워크 전담팀 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 사무국 국제적 역량 강화 거버넌스 참여기관 간 협력체계 구축 국제행사 운영 매뉴얼 개발 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-트리엔날레 성과 분석 트리엔날레 분행사 운영체계 구축 국제 운영인력 및 자원봉사자 관리 체계 완성 	<ul style="list-style-type: none"> 기존 구축된 국제기구와의 협력 체계 활용 다자간 협력 모델 도입 	<ul style="list-style-type: none"> 공동 목표 설정 및 실행방안 구체화 국내 지자체 및 관련 기관과 정기적인 협의회 개최 	<ul style="list-style-type: none"> 섬 지역 발전을 위한 정책 보고서 발간 다층적 거버넌스 구조 정착 	<ul style="list-style-type: none"> 열린 거버넌스 체계 운영 지속 가능한 협력 프레임워크 구축
	〈전담기구 설립〉	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 설립 준비단 구성 타 문화예술기관 사례 조사 설립 모델 및 로드맵 작성 	<ul style="list-style-type: none"> 조직 구성 및 인력 총원 계획 수립 사무국 공간 확보 및 설비 계획 예산 운영 계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 인력 채용 및 교육 계획 수립 업무 매뉴얼 개발 성과관리 시스템 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 전담기구 운영 안정화 전문 인력 역량 강화 국제행사 운영 노하우 축적 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 운영 조직 완비 성과 평가 및 개선 시스템 가동 지속가능한 운영 체계 확립 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 세계 섬 트리엔날레 운영 전문 인력 양성과 조직 역량 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 운영 조직 분석 및 평가 트리엔날레 운영 조직 안정화 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 운영 조직 안정화 전담기구 운영 전문화 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 세계 섬 트리엔날레 운영 트리엔날레 운영 조직 완비
	〈매니지먼트〉	<ul style="list-style-type: none"> W.I.N. 매니지먼트 조직 구성 프로젝트 관리 표준 체계 수립 재원 다각화 전략 수립 기초 연구 및 사례 조사 	<ul style="list-style-type: none"> 사업 포트폴리오 구축 ESG 사업 기준 및 평가체계 개발 투자유치 전략 수립 펀드레이징 전략 실행 	<ul style="list-style-type: none"> 성과관리 체계 고도화 국내외 투자자 네트워크 구축 지역별 프로젝트 통합 관리 중장기 사업계획 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 연계 비즈니스 모델 운영 국제 협력 프로젝트 관리 Pre-트리엔날레 성과 분석 행사 운영 매뉴얼 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 국제 행사 성과 관리 후속 행사 준비 체계 구축 지속가능한 운영 모델 정착 	<ul style="list-style-type: none"> 트리엔날레 전체 운영 총괄 프로젝트의 종합평가 및 개선안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> 국내외 펀드 및 기금 조성 확대 민간 기업 및 국제기구와의 협력 	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 성과 분석 및 확장 협력 모델의 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> 비즈니스 모델 표준화 장기적 발전 로드맵 수립
예술감독			<ul style="list-style-type: none"> 5개 지역 내 거점 및 섬 등 축제장소 후보지 관찰 <ul style="list-style-type: none"> 공간에 대한 관찰 및 기록 매력발굴사업 결과를 통한 장소환경모니터링 Pre-섬 트리엔날레 계획안 수립 <ul style="list-style-type: none"> 현황을 고려하여 축제 개최 적합지 제안 매력적인 장소 제안 등 작은행사로 지자체의 각 공간별 실험 <ul style="list-style-type: none"> 장소의 문화해석·활용 장소관찰(전문연구 도입 가능) 트리엔날레 준비에 필요한 인력(축제PD, 작가 등) 섭외 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 기획 및 운영 총괄 의견 개진 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 성과 및 한계점 등 정리 후 개선사항 제안 제1회 섬 트리엔날레 계획안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 기획 및 운영 총괄 의견 개진 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 성과 및 한계점 등 정리 후 개선사항 제안 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 계획안 수립 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 기획 및 운영 총괄 의견 개진 	

모니터링 및 자문									
유치추진위원회	<ul style="list-style-type: none"> 유치추진위원회 구성 (2~3년 임기) 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 	<ul style="list-style-type: none"> 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 홍보지원 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 	<ul style="list-style-type: none"> Pre-섬 트리엔날레 참여 Pre-섬 트리엔날레 홍보 지원 결과평가 및 환류 유치추진위원회 구성 (2~3년 임기) 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 홍보 지원 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 	<ul style="list-style-type: none"> 제1회 섬 트리엔날레 참여 제1회 섬 트리엔날레 홍보 지원 결과평가 및 환류 	<ul style="list-style-type: none"> 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 유치추진위원회 재구성 (2~3년 임기) 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 홍보지원 정책추진자문 <ul style="list-style-type: none"> 정책방향/사업추진관리 포럼참여 	<ul style="list-style-type: none"> 제2회 섬 트리엔날레 참여 제2회 섬 트리엔날레 홍보지원 결과평가 및 환류

VI. 예산 조달 및 타당성 분석



1. 예산 소요 및 자원 조달 방안
2. 자원 조달 및 투자비 분석
3. 연차별 투자 및 자원 조달계획 수립
4. 타당성 분석

VI. 예산 조달 및 타당성 분석

1. 예산 소요 및 재원 조달 방안

1-1. 총사업비 규모 및 항목별 소요예산 산출

■ 주요 항목별 소요예산 산출

- 서남권 메가이벤트의 H/W 사업은 5개 지자체에 거점시설을 구축하는 사업(아트 콤플렉스)이며, 해당 사업은 기존 건물을 보수하는 방향으로 추진
- S/W 사업은 W.I.N. Triennale, W.I.N. Culture Summit, W.I.N. Archive, W.I.N. Governance 사업에 투입되는 예산
- 연도별 소요예산은 2025년 250백만원에서 2034년 1,550백만원을 투입하며, 2028년, 2029년, 2030년, 2032년에는 아트 콤플렉스 조성과 관련한 H/W 사업비 투입
 - 2029년에 한정하여 70백만원의 아카이브 구축 H/W 사업비 투입

〈표 6-1〉 사업별 소요예산

구분	사업비 (백만원)	W.I.N. Triennale	W.I.N. Culture Summit	W.I.N. Archive	W.I.N. Governance
2025	250	50	95	80	25
2026	520	285	95	110	30
2027	520	300	95	95	30
2028	2,275	2,000	125	110	40
2029	13,835	13,375	160	200	100
2030	5,580	4,780	500	100	200
2031	1,030	790	130	60	50
2032	4,530	4,290	130	60	50
2033	6,500	5,500	700	50	250
2034	1,550	1,090	160	50	250
합 계	36,590	32,460	2,190	915	1,025



1-2. 시설관리 및 운영비 산출

- 서남권 메가이벤트 핵심거점 시설의 관리 및 운영비는 아트 콤플렉스 총 5개소와 아카이브 플랫폼 구축에 한하여 2044년까지 발생할 것으로 추정하였으며, 2030년부터 2044년까지 총 21,305백만원 발생
 - 2029년 아카이브 플랫폼 구축비(70백만원)를 제외한 나머지 사업은 S/W사업에 해당하므로 시설에 해당하지 않으므로 유지관리비 및 감가상각비가 발생하지 않음
- 감가상각비는 H/W 사업을 추진하는 2028년, 2029년, 2030년, 2032년(아카이브 2029년)의 누적 합계액을 기준으로 정액 상각하였으며, 2030년부터 2044년까지 총 10,650백만원 발생
 - H/W 사업의 유지관리비는 해당 예산의 10%를 책정하였으며, 감가상각비는 20년 정액 상각(잔존가액 0원 처리)

〈표 6-2〉 항목별 소요예산

구분	사업비	유지관리비			감가상각비	합계 (백만원)
		아트 콤플렉스	아카이브	소계		
2025	250	-	-	-	-	250
2026	520	-	-	-	-	520
2027	520	-	-	-	-	520
2028	2,275	-	-	-	-	2,275
2029	13,835	100	-	-	50	13,985
2030	5,580	1,000	7	1,007	500	8,094
2031	1,030	1,100	7	1,107	550	3,794
2032	4,530	1,100	7	1,107	550	7,294
2033	6,500	1,500	7	1,507	750	10,264
2034	1,550	1,500	7	1,507	750	5,314
2035	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2036	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2037	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2038	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2039	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2040	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2041	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2042	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2043	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2044	-	1,500	7	1,507	750	3,764
합 계	36,590	21,300	105	21,305	10,650	89,950

2. 자원 조달 및 투자비 분석

2-1. 정부·지자체 재정 지원 확보방안 검토

(1) 중앙정부 및 지방자치단체의 관련 지원 사업 조사

- **메가이벤트(Mega Event)**는 일반적으로 짧은 기간 동안 대규모 인원이 참여하고, 언론 보도가 빈번하며 막대한 비용이 소요되는 동시에 환경 및 지역 사회에 상당한 영향을 미치는 대형 행사로 정의
 - 관광 분야 전문가인 도널드 게츠(Donald Getz) 교수는 2008년 발표한 '이벤트 관광(Event Tourism)' 논문에서 이벤트를 규모에 따라 지방 행사(Local Event), 지역 행사(Regional Event), 대형 행사(Hallmark Event), 초대형 이벤트(Mega Event)로 구분하며, 메가이벤트를 가장 상위에 위치한 유형으로 설명
 - 마틴 뮐러(Martin Müller) 교수는 2015년 Leisure Studies 34호에 게재된 논문에서 방문객 수, 세계 언론매체 노출 수, 투자비용 규모, 환경 및 인구에 미치는 영향을 기준으로 메가이벤트를 하계 올림픽, 동계 올림픽, 유로(EURO) 축구 챔피언십, FIFA 월드컵, 아시안 게임, 세계 엑스포(World Expo)로 분류
- **메가이벤트 유형에 따른 중앙정부와 지방자치단체의 메가이벤트 유치와 관련한 사업은 크게 스포츠 메가이벤트, 지역 기반 스포츠 육성, 관광 메가이벤트, 그리고 세계엑스포(박람회) 유치로 구분 가능**

■ 스포츠 메가이벤트 및 대형 스포츠 이벤트

- **서울올림픽(1988), 한일 월드컵(2002), 평창 동계올림픽(2018) 등 세계적인 스포츠 메가이벤트를 성공적으로 개최한 경험을 바탕으로 지속 가능한 개최 전략과 친환경적 접근 강조**
 - 2036 서울 하계올림픽 유치 준비가 진행 중이며, 기존 인프라(예: 평창 알펜시아 리조트)를 재활용하는 등 경제적이고 환경친화적인 방안 모색
- **대형 스포츠 이벤트로는 전국체전과 K-스포츠 페스티벌과 같은 지역 기반 스포츠 행사를 통해 지역 경제를 활성화하고 균형발전 도모**
 - 지방자치단체와 정부의 협력으로 스포츠 도시를 조성하고, 「스포츠산업진흥법」을 기반으로 스포츠 산업 클러스터를 구축하여 스포츠를 통한 지역 발전을 위한 노력 추진

■ 관광 메가이벤트 및 대형 관광 이벤트

- **'한국방문의 해', 코리아그랜드세일, K-팝 콘서트 등 대규모 문화·관광 이벤트 기획**
 - '한국방문의 해' 국가사업을 중심으로 대규모 공연·축제와 K-컬처 기반 관광 산업 육성 추진
- **부산국제영화제와 전주국제영화제와 같은 지역 문화 축제는 지역 주민의 참여를 기반으로 지역 관광 활성화와 지역 경제 기여 노력**



■ 세계엑스포(박람회) 유치

- 세계 3대 메가이벤트 중 하나로 손꼽히는 세계박람회(엑스포)는 국제적 경쟁력을 강화하고 국가와 지역의 위상을 높이는 중요한 행사
- 2012년 여수엑스포를 성공적으로 개최한 경험을 바탕으로 정부와 부산시는 긴밀히 협력하여 유치위원회를 구성하여 2030 부산세계박람회 유치하려는 노력 추진

〈표 6-3〉 대한민국 메가이벤트 추진 노력

유형	주요 사례	주요 내용	정책 및 사업	기대효과
스포츠 메가이벤트	서울올림픽(1988), 한·일 월드컵(2002), 평창 동계올림픽(2018)	성공적 개최 경험을 바탕으로 지속 가능한 개최 전략 및 친환경 접근 강조	기존 인프라 활용(예: 평창 알펜시아 리조트 재활용) 2036 서울 하계올림픽 유치 준비	국가 이미지 제고, 경제 활성화
대형 스포츠 이벤트	전국체전, 키스포츠펀 스티벌	지방자치단체와 정부가 협력하여 지역 기반 스포츠 육성을 통해 스포츠 도시 조성 모색	「스포츠산업 흥법」에 따른 '스포츠산업 클러스터' 사업 전국체전 등 지역 스포츠 이벤트 지원	지역 경제 활성화, 균형발전
관광 메가이벤트	한국방문의 해, 코리아 그랜드세일, K-팝 콘서트	외국인 관광객 유치를 위한 대규모 문화, 관광 이벤트 집중 개최	'한국방문의 해' 국가 사업 대규모 공연·축제 및 K-컬처 기반 관광 산업 육성	관광 수익 증대, 문화 홍보
대형 관광 이벤트	지역 문화 축제(예: 부산국제영화제, 전주국제영화제)	지역 문화와 관광 연계를 통해 대형 축제를 활성화, 지역 주민 참여 기반 강화	지역 축제 기반의 관광 정책 지원	지역 관광 활성화, 지역 경제에 기여
세계엑스포(박람회) 유치	여수 엑스포(2012), 2030 부산세계박람회	세계 3대 메가이벤트 중 하나로 국제적 경쟁력 강화를 위한 유치 활동	세계박람회 유치위원회 활동 정부-부산시 공동 유치 전략 수립	글로벌 위상 제고, 장기적 경제 효과

자료 : 연구진 작성

(2) 재정 지원 방식 검토

- 중앙정부 또는 지방자치단체 사업의 주요 재정 지원 방식은 지원 방식의 정의, 목적, 활용 대상, 재원 출처 등을 고려하여 ① 정부 지원 및 공공 재원 활용 방식 ② 민간 자본 및 협력 활용 방식 ③ 국내외 협력 및 기금 활용 방식으로 구분 가능

① 정부 지원 및 공공 재원 활용 방식

■ 국고보조금

- 국고보조금은 중앙정부가 특정 사업을 지원하기 위해 지방자치단체나 관련 기관에 무상으로 제공하는 재정 지원 방식으로 관광, 문화, 친환경 사업 등 공익적 목적을 달성하기 위해 사용되며, 정책 목표를 효과적으로 실현하기 위한 중요한 수단으로 활용

- (장점) 정책 목표에 맞는 사업에 직접 재정 지원으로 사업의 성공 가능성 제고, 예산 사용의 투명성 강화, 국가적 중요 사업에 재원 집중
- (단점) 지방자치단체의 재정 부담 유발 가능성(지방비 매칭), 목적 외의 보조금 사용 제한으로 사업의 유연성 저하

■ 지방교부세

- 지방교부세는 중앙정부가 지방자치단체의 재정 불균형을 해소하고, 긴급한 재정 수요를 충당하기 위해 제공하는 재정 지원 제도로 지방재정의 안정성 강화, 지역 간 재정력 격차 해소를 통해 지방자치단체의 자율적이고 균형 있는 운영을 지원하는 중요한 수단으로 사용
 - (장점) 지방자치단체 간 재정력 격차 완화, 긴급 재정 수요에 유연한 대응, 중앙정부의 재정 정책에 따른 안정적인 지원 규모 조정으로 지방자치단체가 예측이 가능한 범위 내에서 재정 운용
 - (단점) 중앙정부의 재정 상황과 내국세 비율에 따라 교부 규모 변동 가능성, 긴급 재정 수요 충족에 초점이 되어 장기적인 투자 계획이나 혁신적 사업에는 부적합

■ 지방재정조정제도

- 지방재정조정제도는 지방자치단체 간 재정 불균형을 해소하고, 지방정부의 자율성과 안정성을 보장하기 위해 마련된 제도로 재정력이 부족한 지방자치단체에 중앙정부와 다른 지방자치단체의 재원을 재분배함으로써 국가 전반의 균형 발전 도모
 - (장점) 지방자치단체 간 재정력 격차 해소, 재정이 부족한 지역에서도 필수적인 공공서비스를 제공할 수 있도록 지원, 지역의 특성에 맞는 맞춤형 지원 가능, 지방 자치와 지역 발전을 동시에 촉진
 - (단점) 지원 대상 지방자치단체의 재정 상황과 필요성을 평가하는 과정 복잡, 중앙정부와의 협의 과정에서 시간과 행정비용 소요, 형평성 문제 제기 가능성, 혁신적인 사업이나 새로운 프로젝트에 대한 유연성 부족

■ 경상보조

- 경상보조는 지방자치단체의 상시적 운영 비용을 충당하고 필수 공공서비스를 안정적으로 제공하기 위해 정기적으로 지원되는 재정 방식으로 지방자치단체가 지속적으로 행정 운영과 주민 서비스에 필요한 재원을 확보할 수 있도록 보장하여 지방 행정의 안정성과 효율성 제고
 - (장점) 행정 운영의 연속성과 안정성 확보, 예측이 가능한 정기적 지원으로 지방정부가 장기적인 재정 계획 수립 유리, 필수 공공서비스 제공의 품질과 지속성 유지
 - (단점) 주로 경상비(일상적인 행정 운영비) 사용에 집중되어 인프라 투자나 대규모 사업 추진 한계, 지방자치단체의 재정 자립도 저하 및 중앙정부 의존성 강화 우려



■ 종합

● 특정 목적 달성과 지역 발전을 모두 목표로 하는 메가이벤트는 국고보조금을 통한 직접 지원과 지방재정조정제도를 활용한 균형발전 지원이 재정 확보 방안으로 적합

- 국고보조금은 행사 유치와 관련된 구체적인 사업에 집중 활용이 가능하고, 지방재정조정제도는 서남권 전체의 인프라 확충과 협력적 연계를 지원하는 데 효과적

〈표 6-4〉 정부 지원 및 공공 자원 활용 방식

구분	국고보조금	지방교부세	지방재정조정제도	경상보조
정의	<ul style="list-style-type: none"> 특정 사업을 지원하기 위해 무상으로 제공되는 재정 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 긴급 재정 수요를 충당하기 위해 추가 교부되는 재정 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체 간 재정 불균형을 해소하고 재정 자율성을 보장하기 위한 제도 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 상시적 운영 비용 충당을 위해 정기적으로 제공되는 재정 지원
목적	<ul style="list-style-type: none"> 공익적 목적(관광, 문화, 친환경 등)의 특정 사업을 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> 긴급 재정 수요 충당 및 지역 불균형 해소 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체 간 재정력 격차 해소 및 안정적인 재정 운영 보장 	<ul style="list-style-type: none"> 행정 운영 및 필수 공공 서비스 제공을 위한 안정적 재정 지원
활용 대상	<ul style="list-style-type: none"> 메가이벤트 준비를 위한 홍보, 프로그램 개발, 관련 연구 	<ul style="list-style-type: none"> 인프라 확충, 재난 복구, 예상치 못한 추가 비용 발생 시 	<ul style="list-style-type: none"> 일반 행정, 지역 발전 사업, 지역사회 기반 시설 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 행정 운영, 필수 공공서비스 제공(교육, 치안 등)
신청 요건	<ul style="list-style-type: none"> 사업 목적과 계획의 명확성 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 긴급성 및 필요성 증명 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 간 불균형의 존재와 재정 지원 필요성 증빙 	<ul style="list-style-type: none"> 지속적인 행정 및 공공 서비스 운영의 필요성 증빙
재원 출처	<ul style="list-style-type: none"> 중앙정부의 일반회계 또는 특별회계 예산에서 조달 	<ul style="list-style-type: none"> 내국세의 일정 비율(19.24%)과 종합부동산세 일부로 조성 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙정부와 지방세 수입의 공동 부담으로 조성 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙정부의 일반회계 예산 또는 지방자치단체 자체 수입
장점	<ul style="list-style-type: none"> 특정 사업에 직접적인 재정 지원이 가능하여 정책 목표 달성에 효과적 사용 목적이 명확하여 예산 사용의 투명성이 높음 국가적 중요 사업에 집중 지원 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 지방 간 재정 불균형 해소에 효과적 지방자치단체의 재정 자율성을 보장하고 긴급한 재정 수요에 대응 가능 재정 배분이 법적으로 규정되어 안정적 지원 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 간 재정력 격차를 완화하고 안정적 재정 운영 가능 지역의 특성에 맞춘 맞춤형 지원으로 지역 발전에 기여 다양한 사업에 유연하게 적용 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 상시적 행정 운영과 필수 공공서비스 제공을 안정적으로 지원 정기적이고 예측 가능한 재정 지원으로 지방 행정의 안정성 강화 인건비와 기본 행정비용 충당 가능
단점	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 매칭 펀드(지방비 부담)로 인해 재정 부담 발생 가능 목적 외 사용이 제한되어 유연성 부족 중앙정부가 사업의 우선순위를 결정하여 지방의 자율성 제약 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙정부의 재정 상황과 내국세 비율에 따라 교부 규모가 변동 가능 긴급 재정 수요를 충족시키는 데 초점이 맞춰져 있어 장기적 투자 계획에는 부적합 사용 목적의 제한성이 낮아 관리 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 지방자치단체의 재정 상황과 지원 필요성을 정확히 평가하는 과정 복잡 중앙정부와의 협의 과정에서 시간과 행정 비용 소요 지원의 형평성 문제가 발생할 가능성 	<ul style="list-style-type: none"> 혁신적 사업이나 새로운 프로젝트에 대한 유연성 부족 경상비 사용에 집중되어 인프라 투자나 대규모 사업 추진에 한계 재정 의존도가 높아질 경우 지방의 재정 자립도 저하 우려

자료 : 한국재정정보원(2024. 12. 23. 검색)의 자료를 참고하여 연구진 작성

② 민간 자본 및 협력 활용 방식

■ 민간 투자

- 민간 투자는 민간 기업이 특정 프로젝트나 사업에 직접적으로 자본을 투자하는 재정 조달 방식으로 대규모 자본이 필요한 인프라 개발에 적합
 - (장점) 공공재정에 의존하지 않고 단기간에 대규모 자본 조달, 민간 기업의 전문성과 관리 능력 활용을 통해 사업의 효율성과 생산성 제고, 재정 부담 경감
 - (단점) 수익성이 낮거나 리스크가 큰 사업의 투자 참여 제한, 공익성과 민간 기업의 수익성 추구 간 갈등, 리스크 전가 가능성

■ 민관협력사업(PPP)

- 민관협력사업(Public-Private Partnership, PPP)은 공공과 민간이 협력하여 특정 프로젝트를 공동으로 추진하는 재정 조달 및 운영 방식으로 공공부문은 민간의 자본, 기술, 전문성 활용, 민간부문은 공공 프로젝트를 통해 수익을 창출하는 상호 협력적 모델
 - (장점) 공공부문의 초기 재정 부담 경감, 민간 기업의 전문성과 관리 시스템 활용을 통한 효율성 증대, 공공과 민간의 공동 위험 부담을 재정 안정성 확보, 사업의 혁신적 접근 가능
 - (단점) 공공성과 수익성 간 균형의 어려움과 갈등 가능성, 민간 기업의 수익성 우선으로 공공서비스 품질 저하 가능성, 리스크 전가 가능성

■ 크라우드 펀딩

- 크라우드펀딩(Crowdfunding)은 시민과 기업으로부터 소액 투자나 기부금을 모집하여 자금을 조달하는 방식으로 지역 축제, 메가이벤트 홍보, 특산물 상품화 프로젝트와 같은 소규모 프로젝트에 적합
 - (장점) 시민과 기업의 자발적 참여 확대, 디지털 플랫폼을 통한 유연성 및 간편성 제고, 소규모 지역 프로젝트 및 문화행사, 메가이벤트 홍보 등 다양한 분야 활용 가능성
 - (단점) 대규모 자금 조달의 어려움, 참여 유도를 위한 홍보와 관리에 행정적 비용 발생, 재정 안정성 확보 어려움

■ 기부금

- 기부금은 기업이나 개인으로부터 직접 기부를 받아 재정을 조달하는 방식으로, 주로 지역 기반의 사회 공헌 활동이나 주민 참여형 프로젝트에 활용
 - (장점) 지역 공동체 의식과 연대감 형성, 유연한 자금 조달
 - (단점) 안정적인 재정 운영 어려움, 기부 유치를 위한 홍보와 관리 등 행정적 비용 발생, 대규모 프로젝트 추진 어려움



■ 종합

- 서남권 메가이벤트 사업의 민간 자본 및 협력 방식은 민간 투자와 민관협력사업이 핵심 재정 조달 방식으로 적합하며, 크라우드펀딩과 기부금을 보조적 수단으로 활용하는 것이 타당
 - 대규모 자금 조달과 지역 사회 참여를 동시에 확보가 가능하며, 프로젝트의 성공 가능성 제고

〈표 6-5〉 민간 자본 및 협력 활용 방식

구분	민간 투자	민관협력사업(PPP)	크라우드 펀딩	기부금
정의	• 민간 기업이 특정 프로젝트나 사업에 직접적으로 자본을 투자	• 공공과 민간이 협력하여 특정 프로젝트를 공동으로 추진	• 시민과 기업으로부터 소액 투자나 기부금을 모집하여 자금을 조달	• 기업 및 개인으로부터 직접 기부를 받아 재정을 조달
활용 대상	• 숙박시설, 컨벤션 센터, 쇼핑몰 등 인프라 개발	• 대규모 사회간접자본(SOC) 사업, 관광지 조성, 공공시설 구축	• 소규모 지역 축제, 메가이벤트 홍보, 특산물 상품화 프로젝트	• 지역 기반 기업 및 단체의 사회공헌활동, 주민 참여형 프로젝트
장점	• 대규모 자본을 단기간에 확보 가능 • 민간 기업의 전문성과 효율성을 활용 가능	• 재정 부담을 줄이면서 대규모 사업 추진 가능 • 민간 전문성과 공공성 결합	• 시민과 기업의 참여로 공감대 형성 • 자금 조달 방식이 유연하고 간편	• 기부자는 세제 혜택을 받을 수 있음 • 기부 문화 확산으로 지역 공동체 의식 강화
단점	• 민간 기업의 투자 회수 가능성이 낮으면 참여 저조 • 공공성과 수익성 간의 갈등 발생 가능	• 계약 및 협상 과정이 복잡 • 민간의 수익성 추구와 공공성 간의 균형 유지 필요	• 대규모 자금 조달에 한계 • 홍보와 참여 유도에 추가 비용 발생 가능	• 지속적인 기부 확보가 어렵고, 안정적이지 않음 • 기부 유치 활동에 따른 행정적 비용 발생

자료 : 나라살림연구소, 기획재정부, 나무위키(2024. 12. 23. 검색)을 참고하여 연구진 작성

③ 국내외 협력 및 자금 활용 방식

■ 국내

- 관광진흥개발기금은 관광 인프라 구축과 관광 콘텐츠 개발을 목적으로 하며, 지역 관광 활성화를 위해 홍보 및 운영 지원도 포함
 - (적용방안) 서남권 섬 관광 콘텐츠 개발, 생태관광과 문화 축제를 연계한 사업 추진 등
- 문화예술진흥기금은 문화예술 창작과 보급, 전통문화의 보존 및 계승, 국제 문화예술 교류 지원
 - (적용방안) 서남권 전통문화 콘텐츠 개발, 지역 전통문화 축제 및 예술 행사 기획 등

■ 국제

- 국제기구 협력은 ADB(아시아개발은행), 세계은행(World Bank), GEF(Global Environment Facility)의 기금을 활용한 지속 가능한 관광 인프라 개발과 해양 생태계 복원 프로젝트
 - (적용방안) 서남권 친환경 섬 조성, 지속 가능한 관광 기반 구축

● **국제협력 프로그램은 Creative Europe, Horizon Europe 등의 프로그램을 통해 디지털 콘텐츠 및 스마트 관광 기술 개발 지원**

- (적용방안) 서남권 섬 지역 전통문화예술의 디지털 관광 콘텐츠 개발, 유럽연합(EU)의 혁신적 프로그램과 연계한 스마트 섬 관광 프로젝트 추진 등

〈표 6-6〉 국내외 협력 및 자금 활용 방식 비교

구분	국내		국외		
	관광진흥개발기금	문화예술진흥기금	국제기구	국제기금	국제협력
지원 목적	<ul style="list-style-type: none"> 관광 인프라 구축 및 관광 콘텐츠 개발 지역 관광 활성화를 위한 홍보 및 운영 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술의 창작과 보급 민족전통문화의 보존·계승 및 발전 국제 문화예술 교류 	<ul style="list-style-type: none"> UNESCO, UNWTO 등 지속 가능한 관광 개발 및 문화유산 보존 프로젝트 지원 글로벌 관광 네트워크 구축 및 홍보 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 아시아개발은행(ADB), 세계은행(World Bank), GEF(Global Environment Facility) 등 지속 가능한 관광 인프라 개발 해양 생태계 복원 및 지속 가능한 관광 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> Creative Europe, Horizon Europe 등 문화예술 프로젝트 지원 디지털 콘텐츠 및 스마트 관광 기술 개발
적용 방안	<ul style="list-style-type: none"> 서남권 섬 관광 콘텐츠 개발 	<ul style="list-style-type: none"> 서남권 섬 지역 전통문화 콘텐츠 개발 국제 섬 문화 교류 	<ul style="list-style-type: none"> 생태관광과 문화 축제 연계 섬 관광 활성화를 위한 글로벌 세미나 개최 	<ul style="list-style-type: none"> 서남권 친환경 섬 조성 등 지속 가능한 관광 기반 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 서남권 섬 지역의 전통문화 축제 및 예술 행사 기획 디지털 관광 콘텐츠 개발

자료 : 「관광진흥개발기금법」, 「문화예술진흥법」, UNESCO, UN Tourism, ADB, World Bank Group, GEF, European Commission(2024. 12. 26. 검색),

④ 서남권 메가이벤트 자원조달 방식

- 서남권 메가이벤트의 단기적인 자원 확보 방안은 국고보조금과 지방교부세를 중심으로 확보하고 중장기적으로 민간투자와 국제협력을 확대하는 방안으로 추진
 - (단기) 국고보조금 60%, 지방교부세 40%, 예비비(민간 투자)
 - (중장기) 민간투자와 국제협력기금 확보를 통해 사업비 확대
- 서남권 메가이벤트는 다양한 재원을 통한 사업비를 확보함으로써 사업의 연속성과 지속가능성을 보장하고 지역공동체 의식 함양과 국민의 관심도 제고



3. 연차별 투자 및 자원 조달계획 수립

3-1. 연도별 투자 계획 수립

- 연도별 사업비는 1단계 2025~2027년, 2단계 2028~2029년, 3단계 2030년~2031년, 4단계 2032~2034년으로 구분하여 투입 예정
 - (1단계) 기본계획 수립, 시범사업 준비 등 기반 구축 중심
 - (2단계) Pre-트리엔날레 개최, 본 트리엔날레 준비
 - (3단계) 제1회 트리엔날레 개최
 - (4단계) 제2회 트리엔날레 개최
- 1단계의 기간은 2025~2027년이며, 2028년 Pre-Triennale 개최를 위한 기반을 구축하는 단계로 시범사업 추진하고 확장하는 단계
 - (사업비) 250백만원/년~520백만원/년
- 2단계의 기간은 2028~2029년이며, 2030년 제1회 Triennale를 준비하고 시행하는 단계로 서남권 5개 자치단체에 거점시설을 구축하고 핵심사업을 시행하는 단계
 - (사업비) 2,275백만원/년~13,835백만원/년
- 3단계의 기간은 2030~2031년이며, 2030년 제1회 Triennale를 성공적으로 개최하고 제2회 Triennale 개최를 준비하는 단계로 3년마다 실시하는 트리엔날레의 기반을 구축하는 단계
 - (사업비) 5,580백만원/년~1,030백만원/년
- 4단계의 기간은 2032~2034년이며, 제2회 Triennale를 성공적으로 개최하고 서남권 5개 자치단체에서 국제인증 메가이벤트를 유치할 위한 사전 단계
 - (사업비) 4,530백만원/년~1,550백만원/년

〈표 6-7〉 연도별 사업비 투입 계획

구분	W.I.N. Triennale		W.I.N. Culture Summit		W.I.N. Archive	W.I.N. Governance	합 계 (백만원)
	아트컴플렉스	섬 트리엔날레	문화포럼	워킹그룹			
2025		50	75	20	80	25	250
2026		285	75	20	110	30	520
2027		300	75	20	95	30	520
2028	1,000	1,000	100	25	110	40	2,275
2029	9,000	4,375	100	60	200	100	13,835
2030	1,000	3,780	300	200	100	200	5,580
2031	500	290	80	50	60	50	1,030
2032	4,000	290	80	50	60	50	4,530
2033	500	5,000	400	300	50	250	6,500
2034	800	290	100	60	50	250	1,550
합 계	16,800	15,660	1,385	805	915	1,025	36,590

3-2. 연도별 필요 재원의 조달 방안

- 필요 재원은 국비, 지방비, 민간으로 구성되며, 국제협력기금 등 다양한 재원을 통해 안정적인 사업 추진 기반 마련
 - (국비) 60%
 - (지방비) 40%
 - (민간) 사업 초기 단계에서부터 민간투자 유치, 사업이 진행됨에 따라 기부금, 크라우드 펀딩 등 재정 확보 방안 다양화하여 사업비 규모 확대
 - (국제) 국제기구 협력기금을 중심으로 안정적인 사업비 조성

〈표 6-8〉 연도별 필요 재원의 조달 방안

구분	국비	지방비	민간	합계 (백만원)
2025	-	250	-	250
2026	-	500	20	520
2027	-	500	20	520
2028	900	1,350	25	2,275
2029	8,450	4,985	400	13,835
2030	3,000	2,000	580	5,580
2031	-	1,000	30	1,030
2032	2,700	1,800	30	4,530
2033	3,300	2,200	1,000	6,500
2034	-	1,250	300	1,550
합 계	18,350	15,835	2,405	36,590



4. 타당성 분석

4-1. 재무적 타당성 분석

(1) 손익 분석

■ 관람객 수요 예측

- 2024~2025년 서남권(목포시, 해남군, 완도군, 진도군, 신안군)의 관광 수요를 예측하기 위해 관광지 식정보시스템의 자료 활용
 - 2013~2023년 서남권 5개 지자체의 주요 관광지를 방문한 연간 관광객 수를 기준으로 서남권 섬 메가이벤트 사업 기간인 2025~2034년 관광 수요 예측
 - 각 지자체별 관광객 수는 2023년 기준으로 관광객 통계가 공식적으로 집계되는 주요 관광지만 포함
- 관광지는 박물관, 기념관, 생태전시관, 해상케이블카, 문화유산, 관광단지 등 다양하며, 관광객 유입이 실질적으로 이루어지는 관광시설 중심으로 수요 예측에 활용
 - (목포시) 해상케이블카, 유달산, 김대중노벨평화상기념관, 갯바위, 춤추는 바다분수 등
 - (해남군) 대흥사, 땅끝관광지, 두륜산 케이블카, 우수영, 고산윤선도유적지 등
 - (완도군) 청산도, 장보고기념관, 전복체험마을, 해양치유센터 등
 - (진도군) 울돌목, 진도타워, 운림산방, 쓸비치 진도, 명랑케이블카 등
 - (신안군) 퍼플교, 흥도, 흑산도, 툠립공원, 증도갯벌생태전시관, 김환기고택 등

〈표 6-9〉 서남권 5개 지자체 주요 관광지

구분	주요 관광지
목포시	1987 영화촬영지, 가톨릭 목포 성지, 고하도 용오름길, 고하도 전망대, 국립해양문화재연구소, 국립해남관생물자원관, 김대중노벨평화상기념관, 노을전망대, 노적봉예술공원 미술관, 동본원사, 목재문화체험장, 목포 대중음악의 전당, 목포 해상케이블카, 목포갯바위, 목포국제축구센터, 목포근대역사관 1, 2관, 목포문학관, 목포삼학도 유람선, 목포시민문화체육센터, 목포실내수영장, 목포요트마리나, 목포자연사박물관, 목화문화관, 부주산국제파크골프장, 부흥산 둘레길, 사랑의섬 외달도, 성육기념관, 스키야워, 시민의 중, 양을산 산림욕장, 어리아비다과학관, 어민 동산, 유달산둘레길, 유달유원지, 입아산 둘레숲길, 조각공원, 춤추는 바다분수
해남군	고산윤선도유적지, 금강골, 달마산 도솔암, 대흥사, 두륜미로파크, 두륜산 오소재 약수터, 두륜산 케이블카, 땅끝오토캠핑장, 땅끝관광지, 목포 구 등대, 미항사&달마고도, 오시아노 캠핑장, 우수영, 우항리공룡박물관, 파인비치 골프링크스, 흑석산 휴양림
완도군	가고싶은 섬 생일도, 가고싶은 섬 소안도, 고급총무사, 금당 팔경, 누리리의고장 평일도, 노화전복체험마을, 당사도 등대, 슬로시티 청산도, 신비의 섬 대모도, 약산 해양치유의 숲, 완도군어촌민속전시관, 완도타워, 완도해양치유센터, 윤선도유적지, 장도 청해진 유적지, 장보고기념관, 장보고동상, 전라남도 수목원, 진달래공원, 청산해양치유공원, 해산씨앗장(소세포), 해양문화치유센터, 해양생태전시관, 해조류센터
진도군	국립남도국악원, 국립진도자연휴양림, 남도전통미술관, 남도진성, 동석산, 명랑해상케이블카, 소전미술관, 신비의 버섯길 체험관, 쓸비치 진도 인피니티, 아리랑마을 관광지, 용장성, 운림산방, 울돌목 물살체험장, 조도, 진도갯바위파크, 진도관광유람선, 진도타워, 참찰산, 해양생태관, 해양에너지공원, 향토문화회관
신안군	1004뮤지엄파크, 가거도, 김환기고택, 도초도, 무한의 다리, 문준경전도사순교기념관, 분계해변탐방로, 비금도, 서근등대, 세계화석광물박물관, 세일요트 해엄장, 신성목교, 신의도, 암대도, 에로스사각박물관, 입지도툴립정원, 장산도, 증도갯벌생태전시관, 증도면 소금박물관, 증도면 짚등어다리, 채일봉전망대, 천사섬 분재공원, 퍼플교, 하의도, 흥도, 흑산도

- 목포시는 2013년 약 137만 명에서 2023년 약 792만 명으로 10년간 약 5.8배의 증가하여 뚜렷한 성장세를 보이며, 해남군은 33만 명에서 168만 명으로 약 5배 증가
- 완도군과 진도군도 각각 93만 명에서 152만 명, 13만 명에서 161만 명으로 안정적인 증가 추세를 보였으며, 신안군은 75만 명에서 142만 명으로 비교적 완만한 성장세



[그림 6-1] 서남권 5개 지자체 주요 관광지 관광객 현황(2013~2023)

<표 6-10> 서남권 5개 지자체 주요 관광지 관광객(2013~2023) (단위: 명)

구분	목포시	해남군	완도군	진도군	신안군
2013	1,376,711	335,352	929,422	137,395	752,694
2014	1,117,535	682,211	917,474	298,245	681,582
2015	986,343	401,869	993,530	506,731	912,403
2016	2,045,989	437,204	1,001,870	533,285	1,005,604
2017	2,494,994	431,510	1,129,051	507,028	1,190,176
2018	3,699,163	583,604	931,006	731,397	921,324
2019	5,389,348	1,190,627	1,343,760	1,158,396	2,080,776
2020	5,518,603	1,447,130	1,334,352	761,600	1,366,367
2021	5,773,628	1,311,506	1,219,258	950,684	1,123,196
2022	7,268,855	1,817,228	1,516,968	1,359,388	1,618,446
2023	7,922,436	1,683,748	1,518,764	1,613,765	1,427,558

자료 : 관광지정보시스템 주요관광지점 입장객 통계(2013~2023)



- 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측에 활용된 주요 시계열 분석 기법인 선형회귀, 지수평활법, ARIMA, SARIMA를 적용하여 예측

〈표 6-11〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 산출식

구분	수식	개념	적용 조건
선형회귀분석 (Linear Regression)	$Y_t = \beta_0 + \beta_1 t + \epsilon_t$	시점 t 에 따라 관람객 수 Y_t 가 선형적으로 변화한다고 가정	추세가 뚜렷한 직선형 데이터
지수평활법 (Exponential Smoothing)	$\hat{Y}_{t+1} = \alpha Y_t + (1-\alpha) \hat{Y}_t$	최근 데이터에 더 큰 가중치를 주어 예측	단기 예측, 계절성 없는 안정적 패턴
ARIMA (Auto-Regressive Integrated Moving Average)	$\hat{Y}'_t = c + \sum_{i=1}^p \phi_i Y'_{t-i} + \sum_{j=1}^q \theta_j \epsilon_{t-j} + \epsilon_t$ \hat{Y}'_t : 차분된 시계열	비정상 시계열(추세는 있지만 계절성 없음)	다양한 형태의 수요 예측 가능 차분으로 추세 조정
SARIMA (Seasonal ARIMA)	$SARIMA(p,d,q)(P,D,Q)_s$	ARIMA에 계절성(주기 s) 구성요소를 추가한 모델	계절성 + 추세가 모두 있는 시계열

참고) Y_t : 시점 t 의 관람객 수, \hat{Y}_{t+1} : 예측된 다음 시점의 관람객 수, α : 평활 계수($0 < \alpha < 1$), ϵ_t : 오차항

p, d, q : ARIMA의 자기회귀 차수, 차분 차수, 이동평균 차수, P, D, Q : SARIMA의 계절 AR, 차분, MA 차수, s : 계절 주기

- 목포시는 2025년 기준 약 900만 명의 관람객이 예상되며, 2034년에는 약 1,315만 명에 이를 것으로 전망
 - 도시재생, 해상케이블카, 미술관 특화지구 등 관광인프라가 확충되고, 콘텐츠 기반의 도시 이미지 강화를 통한 지속적인 성장세
 - SARIMA 모델을 적용해 계절성과 장기 트렌드를 함께 반영한 예측이 가장 적합



[그림 6-2] 목포시 관광 수요 예측

〈표 6-12〉 목포시 관광 수요 예측 (단위: 명)

구분	선형회귀	지수평활법	ARIMA	SARIMA
2025	10,334,640	8,858,139	9,006,651	9,002,023
2026	11,482,539	9,494,377	9,525,500	9,525,828
2027	12,678,469	10,119,868	10,029,284	10,033,778
2028	13,921,050	10,734,744	10,518,324	10,520,152
2029	15,208,929	11,339,134	10,992,937	10,995,618
2030	16,540,773	11,933,166	11,453,432	11,452,737
2031	17,915,271	12,516,969	11,900,113	11,893,411
2032	19,331,138	13,090,667	12,333,278	12,329,303
2033	20,787,108	13,654,384	12,753,217	12,751,257
2034	22,281,936	14,208,245	13,160,218	13,153,518

- **해남군은 2025년 약 183만 명에서 2034년에는 약 240만 명으로 예측되며, 안정적인 완만한 증가세를 보일 것으로 분석**

- 대흥사, 땅끝마을, 두륜산 등 전통적인 자연·역사자원 기반 관광지가 중심이 되며, SARIMA 모델로 연중 계절 효과를 반영해 수요를 예측한 결과가 가장 적합



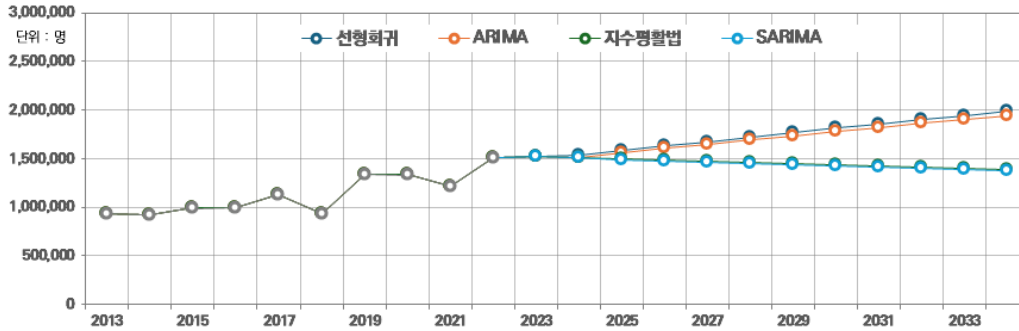
[그림 6-3] 해남군 관광 수요 예측

〈표 6-13〉 해남군 관광 수요 예측 (단위: 명)

구분	선형회귀	지수평활법	ARIMA	SARIMA
2025	1,974,832	1,985,210	1,835,053	1,833,798
2026	2,108,035	2,119,488	1,907,148	1,904,627
2027	2,238,980	2,251,490	1,976,945	1,976,250
2028	2,367,695	2,381,245	2,044,494	2,044,065
2029	2,494,208	2,508,779	2,109,848	2,109,881
2030	2,618,545	2,634,121	2,173,057	2,172,793
2031	2,740,733	2,757,297	2,234,170	2,231,458
2032	2,860,798	2,878,333	2,293,236	2,289,766
2033	2,978,767	2,997,256	2,350,302	2,347,917
2034	3,094,665	3,114,092	2,405,415	2,401,131



- 완도군은 2025년 약 155만 명에서 2034년에는 약 194만 명으로 소폭 증가할 것으로 전망
 - 청산도, 해양치유단지, 슬로우시티 등 특화 콘텐츠에 따라 점진적 수요 확대가 기대되며, 지수평활법을 통해 단기적인 추세 기반 예측이 가장 적합



[그림 6-4] 완도군 관광 수요 예측

<표 6-14> 완도군 관광 수요 예측 (단위: 명)

구분	선형회귀	지수평활법	ARIMA	SARIMA
2025	1,580,454	1,558,176	1,498,012	1,489,396
2026	1,629,058	1,604,473	1,486,316	1,477,909
2027	1,676,783	1,649,928	1,474,354	1,465,211
2028	1,723,640	1,694,554	1,462,577	1,453,422
2029	1,769,641	1,738,360	1,450,872	1,440,476
2030	1,814,794	1,781,357	1,439,266	1,430,983
2031	1,859,113	1,823,555	1,427,752	1,415,339
2032	1,902,605	1,864,963	1,416,330	1,404,111
2033	1,945,283	1,905,593	1,404,999	1,394,029
2034	1,987,157	1,945,452	1,393,759	1,379,923

- 진도군은 2025년 약 161만 명에서 2034년에는 약 187만 명으로 예측
 - 명량해전 관련 콘텐츠, 쓸비치 진도 등 신규 복합관광시설 효과가 반영되어 최근 몇 년간 급격한 수요 증가세가 유지될 가능성이 높으므로 계절성과 트렌드를 모두 반영하는 SARIMA 모델 적합



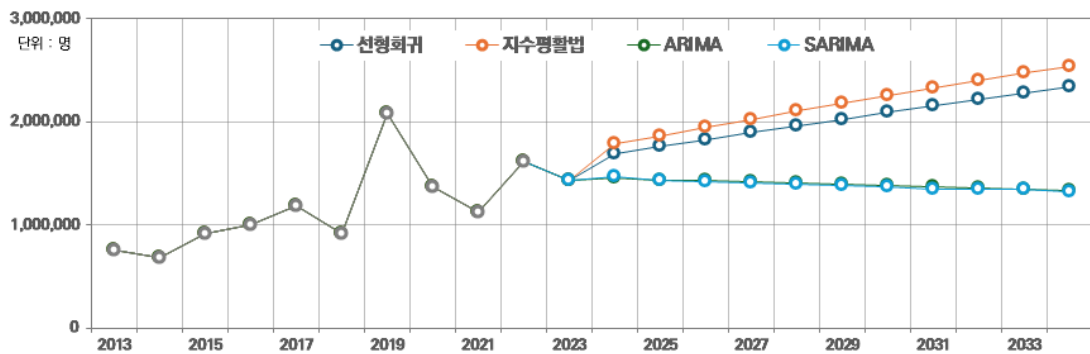
[그림 6-5] 진도군 관광 수요 예측

〈표 6-15〉 진도군 관광 수요 예측 (단위: 명)

구분	선형회귀	지수평활법	ARIMA	SARIMA
2025	1,312,538	1,783,512	1,611,683	1,614,529
2026	1,375,020	1,942,977	1,617,346	1,668,176
2027	1,436,418	2,099,776	1,593,769	1,711,003
2028	1,496,745	2,253,942	1,587,118	1,710,344
2029	1,556,015	2,405,507	1,570,924	1,685,971
2030	1,614,241	2,554,502	1,560,362	1,742,246
2031	1,671,436	2,700,960	1,546,729	1,856,393
2032	1,727,613	2,844,911	1,535,014	1,723,171
2033	1,782,783	2,986,386	1,522,356	1,765,227
2034	1,836,961	3,125,415	1,510,394	1,871,564

● 신안군은 2025년 약 175만 명에서 2034년에는 약 233만 명으로 예측

- 퍼플섬, 김환기 문화콘텐츠, 섬 특화 관광정책 등으로 인해 꾸준한 관광객 유입이 예상되며, 과거 10년간의 선형적 증가 패턴을 반영하여 선형회귀 분석으로 수요 예측 적합



[그림 6-6] 신안군 관광 수요 예측

〈표 6-16〉 신안군 관광 수요 예측 (단위: 명)

구분	선형회귀	지수평활법	ARIMA	SARIMA
2025	1,756,690	1,865,918	1,436,713	1,431,697
2026	1,825,757	1,946,299	1,428,128	1,424,038
2027	1,893,607	2,025,276	1,415,951	1,408,952
2028	1,960,254	2,102,864	1,404,817	1,396,693
2029	2,025,714	2,179,080	1,393,529	1,383,150
2030	2,090,001	2,253,943	1,382,393	1,375,449
2031	2,153,130	2,327,469	1,371,331	1,350,104
2032	2,215,114	2,399,674	1,360,361	1,348,068
2033	2,275,970	2,470,575	1,349,478	1,340,242
2034	2,335,710	2,540,187	1,338,682	1,323,544



● 서남권 관광 수요 예측은 단일 모델 적용이 아닌 지역 맞춤형 예측모형 혼합 적용이 가장 최적 모델

- SARIMA는 변동성 있는 목포시, 해남군, 진도군, 지수평활법은 완도군, 선형회귀는 신안군과 같이 지역별 데이터 패턴에 맞춰 적용하는 것이 바람직

〈표 6-17〉 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측 최적 모델 및 적용 근거

구분	편의기간	최적 모델	적용 근거
목포시	급격한 증가 + 구조적 변화 + 계절성 있음	SARIMA	○ 연도별 편차가 크고 계절성 있는 급성장 지역. SARIMA는 복합적인 추세 + 계절요소 반영 가능
해남군	점진적 증가 + 비교적 안정된 패턴	SARIMA	○ ARIMA도 가능하나, SARIMA가 소폭 계절성·불규칙 요소까지 반영 가능
완도군	변동성이 크며 구조적 불규칙 존재	SARIMA	○ 선형회귀는 과소추정, 지수평활법은 과대추정. SARIMA가 균형감 있는 중간값 제공
진도군	완만한 증가, 추세만 존재	지수평활법	○ 가장 부드럽고 완만한 수요 변화. 지수평활법이 최근 추세 반영에 가장 적절
신안군	선형적 증가 + 외생 변수 영향 가능	선형회귀	○ 장기적 추세가 선형적

● 2025년부터 2034년까지 10년간의 관광 수요 예측 결과에 따르면, 서남권 5개 시군 전체 관광객 수는 지속적으로 증가할 것으로 전망

- (2028년) Pre-Triennale가 개최되는 해로 전체 관광객 수는 약 1,771만 명으로 증가
- (2030년) 제1회 섬 트리엔날레가 개최되는 해로 총 1,924만명으로 증가
- (2033년) 제2회 섬 트리엔날레가 개최되는 해로 약 2,170만명(연평균 증가율 약 3.62%)의 관광 수요 증가

〈표 6-18〉 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측(2025~2034) (단위: 명)

구분	목포시	해남군	완도군	진도군	신안군	합계
2025	9,002,023	1,833,798	1,558,176	1,614,529	1,756,690	15,765,216
2026	9,525,828	1,904,627	1,604,473	1,668,176	1,825,757	16,528,861
2027	10,033,778	1,976,250	1,649,928	1,711,003	1,893,607	17,264,566
2028	10,520,152	2,044,065	1,694,554	1,710,344	1,960,254	17,929,369
2029	10,995,618	2,109,881	1,738,360	1,685,971	2,025,714	18,555,544
2030	11,452,737	2,172,793	1,781,357	1,742,246	2,090,001	19,239,134
2031	11,893,411	2,231,458	1,823,555	1,856,393	2,153,130	19,957,947
2032	12,329,303	2,289,766	1,864,963	1,723,171	2,215,114	20,422,317
2033	12,751,257	2,347,917	1,905,593	1,765,227	2,275,970	21,045,964
2034	13,153,518	2,401,131	1,945,452	1,871,564	2,335,710	21,707,375

- **섬 메가이벤트의 수요 예측은 Pre-트리엔날레(2028년), 제1회 트리엔날레(2030년), 제2회 트리엔날레(2033년) 등 실제 행사 개최 연도에 한정하여 예측을 수행하며, 이는 메가이벤트 특성상 수요가 특정 연도에 집중적으로 발생하는 구조를 반영하여 설득력 제고**

〈표 6-19〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 기간 한정 근거

구분	내용
현실성	○ 메가이벤트는 특정 연도에 집중되는 수요가 특징이며, 지속적 연간 증가보다는 행사 개최 시점에 수요가 급등하는 경향 반영
분석 효율성	○ 장기 예측 대신 핵심 연도 집중 분석은 예산, 편익, 인프라 수요 예측의 효율성을 높이며, 분석 비용도 절감 가능
타당성 조사 기준 적합성	○ 예비타당성 조사에서도 수요 급증이 특정 연도에 몰리는 사업은 해당 연도 중심으로 편익 계상 가능
메가이벤트 특성 반영	○ 트리엔날레는 3년 주기의 집중형 국제문화이벤트로 개최 연도 외에는 일반 관광 수요 수준으로 복귀하므로 특정 연도 중심 수요 예측이 더 현실적

- **나오시마(세토우치 트리엔날레), 테시마 아트뮤지엄, 제주비엔날레 사례는 정기적인 예술행사가 지속해서 개최될수록 수요가 성장할 수 있음을 보여주는 실증적 사례이며, 섬 메가이벤트가 중장기적으로 관광 수요 기반 확대 가능**
 - (일본 나오시마) 세토우치 트리엔날레 개최 전(2009년) 연간 관광객 수가 약 36만 명 수준이었으나, 2019년에는 약 75만 명으로 108% 이상 증가
 - (일본 테시마 아트뮤지엄) 2018년(트리엔날레 비개최 연도) 5.9만 명이던 방문객이 2019년에는 10만 명 이상으로 약 70% 증가
 - (제주 비엔날레) 제3회(2022년) 약 73,574명의 관람객이 제4회(2023~2024년)에는 101,683명으로 약 38% 증가

〈표 6-20〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측 근거(사례 기반)

구분	장소/행사명	기준 연도	개최연도	관광객 수 변화	증가율
일본	나오시마 (세토우치 트리엔날레)	2009년 약 360,000명	2019년 약 750,000명	+ 390,000명	약 108% 증가
	테시마 아트 뮤지엄	2018년 59,136명	2019년 100,405명	+ 41,269명	약 70% 증가
한국	제주 비엔날레	2022년(3회) 73,574명	2023~2024년(4회) 101,683명	+ 28,109명	약 38% 증가

- **서남권 섬 메가이벤트의 관람객 수요는 트리엔날레 개최 연도(2028년, 2030년, 2033년)에 한정하여 각 연도의 예측된 전체 관광객 수 대비 관람률을 적용하여 추정**
 - 행사 특성상 단기 집중 수요가 형성되는 점과 회차별 인지도와 효과 누적 수준을 반영한 단계적 관람률 적용



● **섬 메가이벤트의 관람객 수요는 Pre-트리엔날레(2028년) 5%, 제1회 트리엔날레(2030년) 10%, 제2회 트리엔날레(2033년) 20% 적용**

- 과대계상 우려 없이 중장기 수요 성장 가능성을 내포한 예측이며, 미래 불확실성을 반영하기 위해 관람률을 조정한 민감도 분석 실시

〈표 6-21〉 섬 메가이벤트 관람객 수요 예측

구분	개최연도	관광수요 예측	관람률	관람수요 예측	비고
Pre 트리엔날레	2028년	17,929,369명	5%	179,294명 (지자체 당 35,859명)	○ 브랜드 인지도 초기, 운영 실험 단계 → 보수적 적용
제1회 트리엔날레	2030년	19,239,134명	10%	1,923,913명 (지자체 당 384,783명)	○ 본격적인 전국적 홍보, 국제협력, 콘텐츠 정비 → 중립적 적용
제2회 트리엔날레	2033년	21,045,964명	20%	4,209,193명 (지자체 당 841,839명)	○ 회차 누적 효과, 해외 유입 등 기대 → 낙관적 적용

■ **비용 추정**

- **섬 메가이벤트의 비용 산정은 사업의 성격(H/W, S/W), 발생 시기, 회계 처리 기준에 따라 구분하여 추정**
 - (행사 운영비(S/W)) 트리엔날레가 실제로 개최되는 해에 집중 발생하며, 발생주의 원칙에 따라 대부분 비용이 행사 연도에 일시적으로 집행
 - (인프라 구축비(H/W)) 트리엔날레의 거점이 되는 전시·창작 공간의 조성을 위한 인프라(리모델링) 조성 사업으로 사업비 투입 연도에 집행
 - (정보 기반 구축비(H/W, S/W)) 트리엔날레의 기획·운영 성과를 디지털 기반으로 기록·보존 플랫폼 구축 사업으로 사업비 투입 연도 한정 발생
 - (유지관리비) H/W 완공 이후 발생하는 운영 유지비로 손익분석에는 포함하지 않고 경제성 분석(B/C 분석 등)에서 별도 계상

〈표 6-22〉 손익분석 비용 추정 기준

구분	발생 시기	실현가능성	비고
행사 운영비(S/W)	행사 시행 연도	발생주의 기준	○ Triennale, Culture Summit, Governance 해당, 행사 연도에 일시적으로 발생
인프라 구축비(H/W)	착공~완공 연도	H/W 사업비 투입 연도 기준	○ 아트컴플렉스(리모델링)은 사업 연차별로 분산 투자 발생, 감가상각비는 경제적 타당성 분석에 반영
정보 기반 구축비(H/W, S/W)	행사 시행 전~시행 연도	발생주의 기준	○ Archive 해당, 사업비 투입 연도 한정 발생
유지관리비	H/W 완공 후 발생	별도 계상	○ 손익분석 불포함, 경제적 타당성 분석에 반영(이중 계상 방지)

- 섬 메가이벤트 사업의 비용은 사업의 성격에 따라 ▲행사운영비(S/W), ▲인프라 구축비(H/W), ▲정보 기반 구축비(S/W)로 구분하여 연도별로 추계

〈표 6-23〉 사업별 비용 추정

구분	행사운영비	인프라 구축비	정보 기반 구축비	합계 (백만원)
2025	170	-	80	250
2026	410	-	110	520
2027	425	-	95	520
2028	1,165	1,000	110	2,275
2029	4,635	9,000	200	13,835
2030	4,480	1,000	100	5,580
2031	470	500	60	1,030
2032	470	4,000	60	4,530
2033	5,950	500	50	6,500
2034	700	800	50	1,550
합계	18,875	16,800	915	36,590

■ 수익 추정

- 섬 메가이벤트 수익은 입장권 수익, 굿즈 판매 수익, 체험 프로그램 수익, 포럼 등록 수익이 핵심 수익원이며, Pre-트리엔날레(2028년)와 제1·2회 트리엔날레(2030년, 2033년)에 한정하여 수익 창출
 - (입장권 수익) 메가이벤트의 핵심 수익원으로 Pre-트리엔날레, 제1·2회 트리엔날레 모두에서 발생 가능하며, 콘텐츠 구성 및 유료화 전략에 따라 가장 안정적이고 반복 가능한 수익원
 - (굿즈 판매 수익) 브랜드 굿즈, 지역 연계 상품, 아트상품 등으로 구성되며 주로 1회, 2회 분행사 기간에 수익이 발생 가능하며, 지역 특색을 반영한 디자인과 한정판 전략 구매 유도
 - (체험 프로그램 수익) 워크숍, 창작체험, 섬마을 연계 프로그램 등으로 전 회차에서 운영 가능하며, 주로 무료 또는 저가 판매를 통해 수익성은 낮지만 실현가능성은 높은 수익
 - (포럼 등록 수익) 전문 포럼·세미나 참가비, 협력기관 참가 등록비 등에서 발생 가능하며, 일반 대중보다는 관계자 중심으로 실현 시기도 1·2회에 한정 발생

〈표 6-24〉 손익분석 수익 분류

구분	수익성	실현가능성	비고
입장권 수익	●●●	●●●	○ 핵심 수익원, Pre, 1회, 2회 모두 발생
굿즈 판매 수익	●●	●●●	○ 1회, 2회 한정 수익 발생
체험 프로그램 수익	●	●●●	○ Pre, 1회, 2회 모두 발생
포럼 등록 수익	●	●●	○ 1회, 2회 한정 수익 발생



- 입장권 수익은 서남권 5개 지자체 관광 수요 예측에 섬 메가이벤트 관람률을 적용하여 추정한 관람객 수
 요 예측에 유료 관람객 비율을 적용하여 유료 관람객 수 추정
 - e-나라지표의 공능원 관람객 수 통계에 따르면, 2020~2024년 평균 유료 관람객은 38.7%이며, 무
 료 관람객은 61.3%인 것으로 조사
 - 성인, 청소년, 어린이 관람객 비율은 행정안전부 주민등록 인구통계(2023년)에 기반하여 각각 66%,
 6%, 8%를 적용
- 섬 메가이벤트의 유료 관람객 수는 2028년 약 1,098만 명, 2030년 약 1,178만 명, 2033년 약 1,289
 만 명으로 추정

〈표 6-25〉 섬 메가이벤트 유료 관람객 수 추정

구분	관람객 수요 예측(명)			인구 비중	연령별 유료 관람객 추정 (명)	
	합계	무료 관람객	유료 관람객		성인	청소년 어린이
2028	179,294	69,470	109,824	성인 : 66% 청소년 : 6% 어린이 : 8%	성인	45,850
					청소년	4,168
					어린이	5,558
2030	1,923,913	745,449	1,178,465		성인	491,996
					청소년	44,727
					어린이	59,636
2033	4,209,193	1,630,914	2,578,279		성인	1,076,403
					청소년	97,855
					어린이	130,473

- 섬 메가이벤트의 입장권 요금은 광주디자인비엔날레, 광주비엔날레, 부산비엔날레, 통영국제트리엔날
 레 등 국내 대표적인 예술행사의 연령별 입장 요금을 비교하여 현실적인 요금 체계를 보이는 광주디자
 인비엔날레를 기준으로 설정
 - 광주디자인비엔날레는 비엔날레 중에서도 예술-디자인-산업 융합형 모델로 섬 메가이벤트와 유사
 성이 있으며, 입장료 수준이 타 행사 대비 과도하지 않으면서도 수익성 확보에 유리한 중간 수준

〈표 6-26〉 국내 대표 예술행사 간 입장료 비교 (단위: 원)

구분	광주비엔날레	광주디자인 비엔날레	통영국제 트리엔날레	부산비엔날레
개인	성인 사전 15,000 현장 18,000	16,000	12,000	16,000
	청소년 (13-18세) 사전 7,000 현장 9,000	7,000	6,000	8,000
	어린이 (4-12세) 사전 4,000 현장 6,000	5,000	4,000	5,000

- **섬 메가이벤트 입장권 수익은 회차별 유료 관람객 수에 연령별 입장료를 적용해 산정하였으며, 2028년 791백만 원, 2030년 8,483백만 원, 2033년 18,560백만 원 수준의 수익 추정**
 - 해당 추정치는 단체 및 할인 미반영 기준이며, 향후 요금 정책에 따라 민감도 분석 실시

〈표 6-27〉 섬 메가이벤트 입장권 수익 추정

구분	연령별 유료 관람객 추정 (명)		입장료 (원/명)		입장권 수익(백만원)	
					금액	합계
2028	성인	45,850	성인	16,000	734	791
	청소년	4,168			29	
	어린이	5,558			28	
2030	성인	491,996	청소년	7,000	7,872	8,483
	청소년	44,727			313	
	어린이	59,636			298	
2033	성인	1,076,403	어린이	5,000	17,222	18,560
	청소년	97,855			685	
	어린이	130,473			652	

- **굿즈 판매 수익은 섬 메가이벤트 유료 관람객 수에 구매율과 단가를 적용하여 산출**
 - 유료 입장객은 이미 입장료를 지불한 관람객으로 문화소비에 대한 지불의사가 확인된 그룹이며, 예술적 가치, 한정성, 기념성에 대한 관심과 소비 성향이 상대적으로 높아 굿즈 구매 가능성이 높음
- **국립중앙박물관의 굿즈 판매율을 추정한 결과, 굿즈 구매율은 2022년 22.9%, 2023년 23.9%, 2024년에는 32.6%로 증가한 것으로 추정**
 - 이는 박물관이라는 공공적 공간에서도 굿즈 소비가 활성화되고 있음을 나타내고, 섬 메가이벤트도 20~30%의 관람객 굿즈 구매율을 목표로 설정 가능

〈표 6-28〉 국립박물관 굿즈 판매율 추정

구분	박물관 방문객 수 (명)	굿즈 매출액 (백만원)	1인당 평균 구매금액 (원/명)	구매자 수 추정 (명)	굿즈 구매율 추정 (%)
2022	3,411,381	11,692	15,000	779,467	22.9
2023	4,180,285	14,976	15,000	998,400	23.9
2024	4,350,000	21,284	15,000	1,418,933	32.6

자료 : 아시아경제, KBS 뉴스

- **섬 메가이벤트의 굿즈 판매 수익은 유료 관람객 수에 구매율과 단가 및 부가가치율(문화서비스(국공립))을 적용하여 추정**
 - (2030년) 유료 관람객 1,178,465명을 대상으로 2.0% 구매율 적용, 212백만원 수익 창출
 - (2033년) 유료 관람객 2,578,279명을 대상으로 5.0% 구매율 적용, 1,157백만원 수익 창출



- 굿즈 판매 수익은 브랜드 인지도 확대와 관람객 체류 시간 증가에 따른 주요한 수익원이며, 섬 메가이벤트의 자립 자원 기반

〈표 6-29〉 섬 메가이벤트 굿즈 판매 수익 추정

구분	관람객 수요 예측 (명)	굿즈 판매율 (%)	굿즈 구매자 수 추정 (명)	굿즈 판매 예상액 (원/개)	부가가치율 (%)	굿즈 판매 수익 (백만 원)
2030	1,178,465	2.0	23,569	15,000	59.8	212
2033	2,578,279	5.0	128,914			1,157

- 체험 프로그램 수익은 청소년, 가족 단위 관람객, 관광객을 대상으로 섬 지역의 생태, 예술, 음식, 공예, 민속 등 로컬 자원을 활용한 체험형 워크숍, 아트클래스, 음식·향토상품 만들기 프로그램을 운영하여 수익 창출
 - 서남권 5개 지자체가 보유한 고유한 문화·예술·생태 자원을 활용하여 지역별 특화 콘텐츠를 기반으로 한 창의적이고 몰입도 높은 체험 프로그램 운영

〈표 6-30〉 섬 메가이벤트 지자체별 체험 프로그램(안)

구분	주제	체험 프로그램(안)	세부 내용(안)	수익화
목포시	섬 미식문화예술	섬미(섬미) 키친 스튜디오	예술가·셰프와 함께하는 섬 재료 창작요리, 색·형태 감각을 살린 푸드 디자인 체험	유료
		먹그림 그리기와 김부각 클래스	먹(墨)으로 그리는 수묵회화 후 김 부각 굽기(식+예술 융합)	유료
해남군	섬 AI 융합예술	섬 메타버스 드로잉 캠프	태블릿/VR 기반 디지털 드로잉, 섬 풍경을 AI에 적용해 작품 생성	유/무료
		디지털 모래밭 AR 섬 설치 미술	해변에 AR앱으로 예술작품 설치 체험 AR 촬영 인증	무료
완도군	섬 해양치유예술	해초 염색 힐링 클래스	완도 해조류를 활용한 천연염색 스카프 만들기 등	유료
		파도 소리와 요가 사운드 드로잉	파도소리를 들으며 감각 기반 명상 드로잉, 소리+형태 치유 예술	유료
진도군	섬 민속문화예술	강강술래 아카데미	지역 원로와 함께하는 전통민속 무용 워크숍, 공연 후 전통 복식 체험	무료
		진도아리랑 판화학교	아리랑 가사+전통무늬를 활용한 목판 인출 체험	유료
신안군	섬 현대문화예술	갯벌에서 픽셀을 찍다	갯벌에 설치한 그리드 위에 나만의 패턴을 채우고 드론 촬영으로 작품화	유료
		1004섬 NFT 갤러리 만들기	섬 풍경·예술작품을 NFT로 전환하고 디지털 갤러리 생성 체험	유료

- **체험 프로그램 수익은 유료 관람객을 기준으로 참여율(전환율)을 적용하여 추정**
 - 농촌체험관광 참가자들을 대상으로 프로그램 참여도를 연구한 논문(진현정·이광민, 2019)에 따르면, 전체 체험정도는 28%로 조사
 - 국립산악박물관의 이용 실태를 연구한 논문(박경이 외, 2021)은 체험 프로그램에 참여한 비율이 약 30%로 조사
- **섬 메가이벤트의 체험 프로그램은 유료 관람객을 대상으로 회차별 참여율을 5~20%로 설정하고, 1인당 15,000원⁷⁾의 체험 단가와 부가가치율(문화서비스(국공립))을 적용하여 수익 추정**
 - 2028년은 49백만원, 2030년은 1,058백만원, 2033년은 4,627백만원 규모의 수익 발생이 가능할 것으로 분석
- **체험 프로그램 수익은 메가이벤트의 자립성과 지역경제 파급 효과를 동시에 실현할 수 있는 수익 모델로 작용**

〈표 6-31〉 섬 메가이벤트 체험 프로그램 수익 추정

구분	관람객 수요 예측 (명)	프로그램 참여율 (%)	프로그램 참여자 수 (명)	체험 프로그램 단가 (원/건)	부가가치율 (%)	체험 프로그램 수익 (백만 원)
2028	109,824	5.0	5,491	15,000	59.8	49
2030	1,178,465	10.0	117,847			1,058
2033	2,578,279	20.0	515,656			4,627

- **포럼 등록 수익은 파트너 부스 임대료, 기업·기관 후원금 등으로 구성되며, 2024년 세계어촌대회 사례를 참고하여 단가 설정**
 - 부스, 후원은 제1회 및 제2회 트리엔날레에 한정하며, 참여율은 행사 고도화에 따라 차등 적용
 - 단, 후원은 개별 협약에 따라 차이가 발생하므로 수익 추정에서 제외
- **섬 메가이벤트 포럼 등록 수익은 부스 임대료와 참가자 등록비를 통해 2030년 5천만 원, 2033년 1억 원 수준의 자체 수익 창출이 가능할 것으로 분석**
- **포럼 등록 수익은 섬 메가이벤트의 지속가능한 자원 확보와 외부기관 참여 기반 확충을 위한 보완적 수익 모델로 기능**

〈표 6-32〉 섬 메가이벤트 포럼 등록 수익 추정

구분	부스 참여(개소)	부스 이용료(백만원/개소)	포럼 등록 수익(백만원)
2030	10	5	50
2033	20	5	100

7) 부안청자박물관 도자기 체험 프로그램의 경우, 10cm 크기 도자기 제작에 15,000원의 비용 책정



- **섬 메가이벤트는 단순한 전시 관람 중심 행사에서 나아가, 다양한 문화·예술 참여 콘텐츠를 통해 입장권 외에도 부가적인 수익을 창출할 수 있는 구조 구축**
 - 행사 회차별 브랜드 성장에 따라 수익 규모는 2028년 840백만원, 2030년 9,803백만원, 2033년 24,444백만원으로 확대
- **섬 메가이벤트는 단일 수익원(입장권)에 의존하지 않고, 체험 프로그램과 굿즈 판매 수익이 행사 회차가 누적될수록 가파르게 증가하는 구조로 설계되어 브랜드 성장과 관람객 몰입 유도**

〈표 6-33〉 섬 메가이벤트 수익 추정 종합

구분	입장권 수익	굿즈 판매 수익	체험 프로그램 수익	포럼 등록 수익	합계 (백만원)
2028	791	-	49	-	840
2030	8,483	212	1,058	50	9,803
2033	18,560	1,157	4,627	100	24,444
합계	27,834	1,369	5,734	150	35,087

(2) 평가지표

- **섬 메가이벤트는 2025년부터 2034년까지 10년간 4단계에 걸쳐 추진되는 대규모 문화예술 프로젝트이며, 단계별로 사업 준비 → 시범 개최 → 본격 실행 → 안정화에 이르는 체계 구축**
- **섬 메가이벤트의 비용은 크게 하드웨어(H/W)와 소프트웨어(S/W)로 구분**
 - (1단계, 2025~2027년) 기본계획 수립, 시범사업 준비 등 기반 구축 중심 → 소규모 예산 투입
 - (2단계, 2028~2029년) Pre-트리엔날레 개최, 본 트리엔날레 준비 → H/W 예산 확대
 - (3단계, 2030~2031년) 제1회 트리엔날레 개최 → 인프라와 콘텐츠 운영에 집중 예산 투입
 - (4단계, 2032~2034년) 제2회 트리엔날레 개최 → 제1회와 유사한 큰 규모의 예산 투입
- **메가이벤트 수익은 유료 입장권 판매를 중심으로 굿즈 판매 수익, 체험 프로그램 수익, 포럼 등록 수익으로 구성**
 - (1단계, 2025~2027년) 준비 단계 → 수익 발생 없음
 - (2단계, 2028~2029년) Pre-트리엔날레 개최 → 소규모 유료 수익 발생(840백만원)
 - (3단계, 2030~2031년) 제1회 트리엔날레 개최 → 본격적인 수익 창출 시작(7,747백만원)
 - (4단계, 2032~2034년) 제2회 트리엔날레 개최 → 최대 규모 수익 창출(24,444백만원)

〈표 6-34〉 섬 메가이벤트 비용 및 수익 종합 (단위: 백만원)

구분	비용		수익		순 현금흐름	
	금액	현재가치	금액	현재가치	금액	현재가치
2025	250	250	-	-	-250	-250
2026	520	500	-	-	-520	-500
2027	520	481	-	-	-520	-481
2028	2,275	2,022	840	747	-1,435	-1,276
2029	13,835	11,826	-	-	-13,835	-11,826
2030	5,580	4,586	9,803	8,057	4,223	3,471
2031	1,030	814	-	-	-1,030	-814
2032	4,530	3,442	-	-	-4,530	-3,442
2033	6,500	4,749	24,444	17,861	17,944	13,112
2034	1,550	1,089	-	-	-1,550	-1,089
합계	36,590	29,761	35,087	26,665	-1,503	-3,096

주) 비용 및 수익의 현재가치는 할인율 4.5% 적용

- 섬 메가이벤트의 재무적 타당성 분석 결과, 비용편익비는 0.90, 순현재가치는 -3,096백만원이며, 내부 수익률은 -2.5%로 나타나 타당성 평가지표를 만족하지 못한 것으로 분석
 - 섬 메가이벤트는 지역 간 문화 격차 해소, 주민 문화 접근권 확대, 예술 자산의 공공화 등 사회문화적·경제(공익)적 가치가 중심이 되는 정책사업으로서 공공성 반영 필요

〈표 6-35〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 분석 평가지표

구분	비용편익비(BCR)	순현재가치(NPV)	내부수익률(IRR)	손익분기점
분석결과	0.90	-3,096백만원	-2.5%	2034년 이후
평가기준	1.0 이상	양의 값	할인율(4.5%) 이상	2034년 이내

- 섬 메가이벤트 재무적 타당성의 정밀성을 보완하기 위해 비용과 수익의 변동 가능성을 반영한 민감도 분석 수행
 - (보수적 접근) 기준 비용(유지관리비 및 감가상각비)의 5% 증가, 기준 수익의 50% 수준으로 하향 조정 (관람율, 체험 참여율 등 감소 가정)
 - (낙관적 접근) 기준 비용(유지관리비 및 감가상각비)의 5% 절감, 기준 수익의 150% 수준으로 상향 조정 (관람율, 체험 참여율 등 증가 가정)



〈표 6-36〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 민감도 분석 조건

구분	비용 조건	수익 조건
보수적 접근	기준 대비 +5% 증가	기준 수익의 50% 수준(관람율, 참여율 등 감축)
기준	손익분석 조건 유지	행사 개최 시 예상된 관람객 수 및 참여율 유지
낙관적 접근	기준 대비 -5% 절감	기준 수익의 150% 수준(관람율, 참여율 등 증대)

- 섬 메가이벤트 사업의 민감도 분석 결과, 보수적 시나리오에서는 재무적 타당성이 확보되지 않았으나, 낙관적 시나리오에서는 B/C 1.41, NPV 11,725백만원, IRR 25.3%로 수익성 대폭 개선 가능
 - 낙관적 시나리오를 통해 정책적 개입, 홍보 확대, 유료화 전략 강화 등 외부 여건이 개선될 시 수익성이 비약적으로 개선될 수 있다는 가능성 시사

〈표 6-37〉 섬 메가이벤트 재무적 타당성 민감도 분석 결과

구분	비용편익비(BCR)	순현재가치(NPV)	내부수익률(IRR)	손익분기점
보수적 접근	0.43	-17,916백만원	측정 불가	2034년 이후
기준	0.90	-3,096백만원	-2.5%	2034년 이후
낙관적 접근	1.41	11,725백만원	25.3%	2028, 2030, 2033년

4-2. 경제적 타당성 분석

(1) 전제조건 설정

■ 분석 기준연도

- 분석 기준연도는 해당 사업을 기획하는 2024년을 기준으로 분석

■ 편익 회임기간

- 편익 회임기간은 사업 완료 후 편익이 발생하는 첫 번째 연도까지 기간으로 경제성 분석에서 편익을 계상하는 기준 연도를 의미
 - 사업이 완료되어 시설이 운영을 시작한 시점부터 편익이 실질적으로 발생하는 첫해까지의 기간
- 서남권 메가이벤트는 축제 및 행사성 사업이며, 보통 행사성 사업은 행사 개최 연도에 편익이 즉시 발생하므로 편익 회임기간은 없는 것으로 설정

■ 편익 기간

- 편익 기간은 사업 투자의 결과로 따라 편익이 발생하는 총 기간 의미
 - 사업이 완료된 후 해당 사업이 사회·경제적으로 얼마나 오랫동안 이익(편익)을 창출하는지를 나타내는 기간
 - 경제성 분석의 기준 기간이기도 하며, 비용편익분석(B/C), 순현재가치(NPV), 내부수익률(IRR)을 계산할 때 사용
- 예술제 기반의 문화관광 사업이 지속적인 편익(관광 수요, 콘텐츠 산업, 지역 브랜드 강화 등)을 창출할 수 있는 기간은 보통 20년 전후이며, 시설물(예술촌, 거점공간 등)이 조성될 경우, 감가상각 기초자산의 수명을 기준으로 20~30년까지도 적용 가능
- 그러나 본 사업 경제적 타당성 분석은 H/W(하드웨어)와 S/W(소프트웨어) 구분, 시설물 내용연수, 콘텐츠 순환 주기 등을 종합적으로 고려하여 보수적으로 편익기간 설정
 - (W.I.N Triennale) S/W 중심의 문화예술행사로 트리엔날레가 개최되는 연도에만 실질적인 편익 발생(콘텐츠의 순환 주기(3년)에 따라 경제적 파급이 행사 연도에 집중되므로 회차별 단기 편익 계상)
 - (아트컴플렉스) 트리엔날레를 위한 전시 및 예술 공간 인프라(H/W, 리모델링) 사업이므로 편익은 트리엔날레가 열리는 사업 연도에 한정, 유지관리비와 감가상각비는 시설물의 내용연수(약 10년)에 따라 장기적으로 발생하는 것으로 적용
 - (W.I.N Culture Summit) 매 회차 개최 시 다른 주제와 운영방식으로 진행되므로 지속적 편익이 발생하기보다는 포럼이 개최되는 당해 연도에 한정하여 편익 발생하는 것으로 설정
 - (W.I.N Archive) 디지털 기록 플랫폼 구축 사업으로 H/W 및 S/W가 함께 포함되나, W.I.N 사업 전체가 지속될 시에만 실효성을 가지므로 편익은 각 사업 연도 단위에 한정하여 제한적으로 발생하는 것으로 설정



〈표 6-38〉 편익 기간 설정

구분		편익기간	비고
W.I.N Triennale	세계 섬 트리엔날레	사업 당해 연도	○ S/W 사업, 트리엔날레 개최 시마다 다른 콘텐츠로 구성되므로 편익 기간을 당해 연도로 한정
	아트컴플렉스	사업 당해 연도	○ H/W 사업(리모델링)이나, 트리엔날레 개최를 위한 인프라 사업이므로 편익기간은 트리엔날레가 개최되는 사업 당해 연도로 한정 ○ 단, 시설물 내용연수에 따라 유지관리비가 발생할 수 있으므로 유지 관리비와 감가상각비는 10년 동안 발생하는 것으로 적용
W.I.N Culture Summit		사업 당해 연도	○ S/W 사업, 포럼 개최 시마다 다른 주제로 구성되므로 편익기간을 당해 연도로 한정
W.I.N Archive		사업 당해 연도	○ H/W 및 S/W 사업(유지관리비만 H/W에 한정하여 10년 동안 발생하는 것으로 적용) ○ H/W 사업이 포함되어 있으나, W.I.N 프로젝트 사업비가 확보되어 야만 편익을 창출할 수 있으므로 편익기간은 당해연도로 한정
W.I.N Governance		사업 당해 연도	○ S/W 사업이므로 편익기간은 당해연도로 한정

■ 할인율

- **할인율은 미래에 발생할 비용이나 편익을 현재의 가치로 환산할 때 사용하는 비율**
 - 경제적 타당성 분석은 편익과 비용이 여러 해에 걸쳐 발생하므로 이를 모두 현재 기준으로 비교하기 위해 미래가치를 현재가치로 할인
 - 예비타당성 조사 표준지침은 시간이 지날수록 편익이 실제로 실현될지 비용이 얼마나 들지에 대한 불확실성이 커지므로 비용과 편익을 할인율로 조정할 것을 권유
- **민자사업, 재정사업, 사회간접자본(SOC) 투자 등은 각기 다른 할인율을 적용할 수 있으나, 공공사업은 기획재정부가 제시하는 기준 할인율 4.5% 적용**

■ 평가지표

- **분석 지표는 비용-편익 분석(Benefit-Cost Analysis, BCA)을 기반으로 하며, 세부적인 지표는 편익-비용비(Benefit-Cost Ratio, BCR), 순현재가치(Net Present Value, NPV), 내부수익률(Internal Rate of Return, IRR) 도출**
 - **(비용편익비(BCR))** 사업으로부터 얻는 편익을 투입 비용과 비교한 비율
 - **(순현재가치(NPV))** 미래에 발생할 편익과 비용을 현재가치로 환산하여 그 차이를 계산한 값
 - **(내부수익률(IRR))** 이 사업에 투자했을 때 얻을 수 있는 연평균 수익률

〈표 6-39〉 경제적 타당성 평가지표

분석 모형		평가 기준
비용편익비 (BCR)	$BCR = \frac{\sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+r)^t}}{\sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+r)^t}}$ <p>B_t: t 시점의 편익, C_t: t 시점의 비용, r: 할인율, n: 분석기간</p>	⇒ ○ BCR>1 경제성 있음 ○ BCR=1 - ○ BCR<1 경제성 없음
순현재가치 (NPV)	$NPV = \sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+r)^t} - \sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+r)^t}$	⇒ ○ NPV>0 경제성 있음 ○ NPV=0 - ○ NPV<0 경제성 없음
내부수익률 (IRR)	$\sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+R)^t} = \sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+R)^t}$	⇒ ○ IRR>4.5% 경제성 있음 ○ IRR=4.5% - ○ IRR<4.5% 경제성 없음

자료 : 연구진 작성

(2) 비용 추정

- **섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석의 비용은 사업비와 H/W 유지관리비 및 감가상각비로 구성**
 - (사업비) W.I.N. Triennale, W.I.N. Culture Summit, W.I.N. Archive, W.I.N. Governance 사업에 투입된 연차별 사업비
 - (유지관리비) 아트컴플렉스와 아카이브 H/W의 유지관리에 소요되는 비용으로 H/W 사업비의 10%⁸⁾ 적용, 2034년 사업 완료 후부터 10년 간 발생
 - (감가상각비) 아트컴플렉스(대규모 시설비가 투자된 2028년, 2029년, 2030년, 2032년) 와 아카이브 H/W의 사업비(2029년 70백만원)를 내용연수(20년)로 정액 상각(잔존가액은 없는 것으로 가정), 2034년 사업 완료 후부터 10년간 발생
- **섬 메가이벤트 비용 추정은 2025년~2044년 약 20년간 재정 흐름을 반영하였으며, 총 89,950백만원의 비용이 소요될 것으로 추정**
 - (사업비) 2025~2034년 총 36,590백만원 투입
 - (유지관리비) 2029~2044년 총 21,305백만원 발생(아트컴플렉스 21,300, 아카이브 105)
 - (감가상각비) 2029~2044년 총 10,650백만원 발생(아트컴플렉스 대규모 사업비와 아카이브 일부 사업비 한정)
- **트리엔날레 개최를 위한 초기 사업비와 아트컴플렉스·아카이브 등 고정자산에 대한 유지관리비와 감가상각비를 포함하여 단기 수익성뿐 아니라 지속가능성을 동시에 고려한 비용 추정을 통해 경제적 타당성 분석의 신뢰성 제고**

8) 문화·예술 인프라의 유지관리비율에 대한 공식적인 자료는 없으나, 정보시스템 유지관리 비율은 H/W가 8%로 책정 (https://note4all.tistory.com/53?utm_source), 문화·예술 분야는 유지관리비율이 더 높을 가능성 존재



〈표 6-40〉 경제적 타당성 분석 연도별 비용 추정 (단위: 백만원)

구분	사업비	유지관리비			감가상각비	합계
		아트컴플렉스	아카이브	소계		
2025	250	-	-	-	-	250
2026	520	-	-	-	-	520
2027	520	-	-	-	-	520
2028	2,275	-	-	-	-	2,275
2029	13,835	100	-	-	50	13,985
2030	5,580	1,000	7	1,007	500	8,094
2031	1,030	1,100	7	1,107	550	3,794
2032	4,530	1,100	7	1,107	550	7,294
2033	6,500	1,500	7	1,507	750	10,264
2034	1,550	1,500	7	1,507	750	5,314
2035	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2036	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2037	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2038	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2039	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2040	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2041	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2042	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2043	-	1,500	7	1,507	750	3,764
2044	-	1,500	7	1,507	750	3,764
합계	36,590	21,300	105	21,305	10,650	89,950

(3) 편익 추정

■ 편익 분류

- **섬 메가이벤트는 수익창출과 함께 지역 주민의 문화향유 기회 확대, 관광경제 활성화, 고용유발, 지식 확산 등 다양한 공공적 가치를 추구하는 복합 공공사업**
 - 경제적 타당성 분석의 편익 추정은 재무적 수익과 경제(공익)적 편익을 함께 반영하는 방식으로 수행
- **입장권 판매, 굿즈, 체험 프로그램, 포럼 등록 등 재무적 수익과 관광소비지출, 지역민의 문화예술 향유, 간접 고용 창출, 디지털 콘텐츠 이용, 지식 확산 등 비시장적 외부효과인 경제(공익)적 편익 포괄**

〈표 6-41〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석 편익 분류

구분	편익 분류	반영 방식
재무적 수익	입장권 수익, 굿즈 판매 수익, 체험 프로그램 수익, 포럼 등록 수익	직접 수익으로 반영
경제(공익)적 편익	관광 소비지출 증대 편익, 지역민 문화·예술 향유 기회 확대 편익, 간접 고용 창출 편익, 디지털 콘텐츠 이용 편익, 교육·포럼 지식 확산 편익	비시장적 편익으로 정량·정성 평가 반영

■ 재무적 수익

- 재무적 수익은 재무적 타당성 분석에서 제시한 입장권 수익, 굿즈 판매 수익, 체험 프로그램 수익, 포럼 등록 수익으로 분류 추정

〈표 6-42〉 섬 메가이벤트 재무적 수익 (단위: 백만원)

구분	입장권 수익	굿즈 판매 수익	체험 프로그램 수익	포럼 등록 수익	합계
2028	791	-	49	-	840
2030	8,483	212	1,058	50	9,803
2033	18,560	1,157	4,627	100	24,444
합계	27,834	1,369	5,734	150	35,087

■ 경제(공익)적 편익

- 섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석은 경제(공익)적 편익의 각 항목을 정량화 가능 여부를 판단한 후 정량적 편익은 실증적 산출식과 국가 통계 기반으로 구조화하여 추정
 - (관광 소비지출 증대 편익) 메가이벤트로 유도된 외래 방문객이 지역에서 지출한 비용은 단순 소비가 아니라 지역 내 생산유발 효과를 가지며, 이는 총지출법을 적용해 국민여행조사(문체부) 데이터를 기반으로 계량화 가능
 - (지역민 문화·예술 향유 기회 확대 편익) 문화 접근성이 낮았던 섬 지역 주민의 문화 향유권 보장은 정책적 편익으로 간주되나, 객관적인 자료 부족으로 정성적 평가
 - (간접 고용 창출 편익) 메가이벤트 유발 소비 증가로 인해 숙박, 운송, 식음료, 체험 등 연관 산업에서 고용이 창출되며, 고용인의 지출 증가가 다시 지역 내 생산과 소비를 확산시키는 승수효과 유발(한국은행 산업연관표, 통계청 고용 및 가계 자료 기반으로 추정 가능)
 - (디지털 콘텐츠 이용 편익) 아카이브, 디지털 전시, 온라인 참여 등은 지속 가능한 콘텐츠 가치와 문화 접근성 확대라는 공공 효과를 가지나, 객관적인 자료 부족으로 정성적 평가
 - (교육·포럼 지식 확산 편익) 포럼 및 학술 행사 참가를 통한 지식 획득과 문화적 학습 가치는 교육적 사회편익으로 간주되나, 객관적인 자료 부족으로 정성적 평가



〈표 6-43〉 경제(공익)적 편익 분류

구분	산출식	세부 내용
① 관광 소비지출 증대 편익	외지인 방문객 수(당일, 숙박) × 1인당 소비지출액(당일, 숙박) × 부가가치율	○ 외지인 방문객이 본 사업으로 인해 지출한 비용은 단순히 소비자의 사적 지출에만 해당하지 않고, 지역사회와 경제 전체에 편익을 발생시키는 외부효과 창출(행사로 인해 유도된 추가 소비는 공공 편익의 일종) ○ 국민여행조사 관광지출 자료 활용, 총지출법 적용
② 지역민 문화예술 향유 기회 확대 편익	지역 주민 참여자 수 × 1인당 문화예술 향유 가치	○ 1인당 문화·예술 향유 가치는 조건부가치측정법(CVM)을 활용한 연구 다수 진행 ○ 단, 연구 대상, 지역, 조사 방법 등에 따라 차이 발생, 사회·문화적 타당성(주민 수해도)에서 정성적으로 제시
③ 간접 고용 창출 편익	외지인 관광 소비지출 × 취업(고용) 유발계수 × 최저임금(1달) × 소비성향(APC)	○ 대형 문화예술 행사가 행사 외부의 연관 산업에서 고용을 유발하고, 고용된 인력의 소득 증가는 소비 여력을 향상시켜 지역 내 소비지출과 생산 활동을 확대하는 긍정적 외부효과(positive externality)로 작용 ○ 한국은행 산업연관표, 통계청 '지역별 고용조사', '가계동향조사'를 활용하여 추정
④ 디지털 콘텐츠 이용 편익	이용자 수 × 1인당 콘텐츠 이용 가치	○ 1인당 콘텐츠 이용 가치는 조건부가치측정법(CVM)을 활용한 연구 다수 진행 ○ 단, 연구 대상, 지역, 조사 방법 등에 따라 차이 발생, 사회·문화적 타당성에서 정성적으로 제시
⑤ 교육·포럼 지식 확산 편익	포럼 참가자 수 × 1인당 지식 향유 가치	○ 1인당 지식 향유 가치는 조건부가치측정법(CVM)을 활용한 연구 다수 진행 ○ 단, 연구 대상, 지역, 조사 방법 등에 따라 차이 발생, 사회·문화적 타당성에서 정성적으로 제시

■ 관광 소비지출 증대 편익

- “외지인 방문객 수 × 1인당 소비지출액(당일여행, 숙박여행) × 부가가치율”을 적용하여 추정
 - 지역 유사행사의 실측 데이터를 바탕으로 관람객 특성을 반영한 신뢰도 높은 편익 산정을 위해 ‘목포항구축제’ 사례 적용(외래 방문객 수는 ‘목포항구축제의 주민 참여 비율’ 중 외지인 관광객 비율 적용)
 - 목포항구축제는 2019년 기준 현지인이 55.7% 참여하였고, 당일 여행권인 전라권 방문객이 21.2%, 숙박 여행권 지역민이 23.1% 방문한 것으로 조사
- 섬 메가이벤트의 관람객은 현지인과 외지인으로 구분하고, 외지인에 한정하여 당일 여행자와 숙박여행자로 세분화
 - (2028년) 외지인 당일 여행 38,010명, 숙박 여행 41,417명, 총 79,427명
 - (2030년) 외지인 당일 여행 407,870명, 숙박 여행 444,424명, 총 852,293명
 - (2033년) 외지인 당일 여행 892,349명, 숙박 여행 972,324명, 총 1,864,672명

〈표 6-44〉 섬 메가이벤트 관람객 현지인 및 외지인 수요 추정

구분	관람수요 예측(명)				
	합계 (100.0%)	현지인 (55.7%)	외지인		
			소계(44.3%)	당일(21.2%)	숙박(23.1%)
Pre-트리엔날레 (2028년)	179,294	99,867	79,427	38,010	41,417
제1회 트리엔날레 (2030년)	1,923,913	1,071,620	852,293	407,870	444,424
제2회 트리엔날레 (2033년)	4,209,193	2,344,521	1,864,672	892,349	972,324

주) 구체적인 방문객 통계는 사회·문화적 타당성 분석의 주민 숙원 해결 및 수해도 참고

- 문화체육관광부가 발간한 국민여행조사(2018~2023)를 바탕으로 연도별 1인당 국내 여행 지출액을 당일여행과 숙박여행으로 구분하여 추정
 - (당일여행) 2018년 73,000원에서 2023년 66,000원 지출, 평균 67,333원을 보수적으로 적용
 - (숙박여행) 2018년 200,000원에서 2023년 215,000원으로 상승, 평균 196,667원을 보수적으로 적용

〈표 6-45〉 국내 1인당 당일여행 및 숙박여행 지출액(단위 : 원/명)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	평균
국내 당일	73,000	80,000	63,000	59,000	63,000	66,000	67,333
국내 숙박	200,000	189,000	177,000	192,000	207,000	215,000	196,667

자료 : 관광지식정보시스템 국민여행조사(2018~2023)

- 외지인 관람객 수와 1인당 여행 지출액과 관광산업 부가가치율(45.8%), 당일 및 숙박 방문 관광지 수를 적용하여 트리엔날레 개최 연도별 관광 소비지출 편익 산출
 - (2028년) 당일 여행 391백만원, 숙박 여행 622백만원, 총 1.013백만원
 - (2030년) 당일 여행 4,197백만원, 숙박 여행 6,678백만원, 총 10,875백만원
 - (2033년) 당일 여행 9,182백만원, 숙박 여행 14,611백만원, 총 23,792백만원



〈표 6-46〉 섬 메가이벤트 관광 소비지출 증대 편익

구분	외지인 관람객 수(명)		1인당 여행 지출액(원/명)		부가 가치율 ^{주1)} (%)	관광 소비지출 증대 편익(백만원) ^{주2)}		
	당일	숙박	당일	숙박		당일	숙박	합계
Pre 트리엔날레 (2028년)	179,294	79,427	67,333	196,667	45.8	391	622	1,013
제1회 트리엔날레 (2030년)	1,923,913	852,293				4,197	6,678	10,875
제2회 트리엔날레 (2033년)	4,209,193	1,864,672				9,182	14,611	23,792

주1) 부가가치율은 한국은행 2015 산업연관표) 소분류를 기준으로 관광 관련 14개 산업(운송서비스, 음식점 및 주점, 숙박서비스 등)을 외생화 산업연관분석 결과 반영

주2) 당일 여행과 숙박 여행 시 여행지를 당일 3개소, 숙박 6개소를 방문한다는 가정하에 관광 소비지출 증대 편익 산출

■ 간접 고용 창출 편익

- “외지인 관광 소비지출 × 취업(고용) 유발계수 × 최저 임금(월) × 사업기간(2월) × 평균 소비성향(APC)”을 적용하여 추정
 - 섬 메가이벤트가 유발하는 외지인 관광 소비지출로 인해 발생하는 간접 고용 효과를 정량화
- 산업연관표의 취업(고용)유발계수, 최저임금 수준의 평균소득, 소비성향을 적용하여 트리엔날레 개최 시기의 간접 고용 창출 규모와 이를 통한 경제적 편익 산출
 - (2028년) 7.5명 취업(고용) 유발, 총 31백만원
 - (2030년) 80.0명 취업(고용) 유발, 총 330백만원
 - (2033년) 175.1명 취업(고용) 유발, 총 722백만원
- 섬 메가이벤트의 직접 고용 외에도 지역경제에 파급되는 간접 고용과 소비 효과를 정량적으로 계측한 신뢰성 있는 자료이며, 공공문화사업의 경제적 타당성을 보완하는 근거로 활용

〈표 6-47〉 섬 메가이벤트 간접 고용 창출 편익

구분	외지인 관광 소비지출 (백만원)	취업(고용) 유발계수 (명/10억원)	취업 유발 인원 (명)	최저 임금 ^{주1)} (천원/명)	사업기간 (월)	평균 소비 성향 ^{주2)} (%)	간접 고용 창출 편익 (백만 원)
Pre 트리엔날레 (2028년)	1,013	7.36	7.5	2,060	2	72.9	31
제1회 트리엔날레 (2030년)	10,875		80.0				330
제2회 트리엔날레 (2033년)	23,792		175.1				722

주1) 최저임금은 2024년 최저임금 9,860원/시에 주 40시간 기준, 월 209시간, 2월을 적용한 임금

주2) 평균소비성향(APC)은 가계의 소득에서 소비가 차지하는 비율로 부산시보의 내용 참고

- **섬 메가이벤트가 유발하는 경제적(공익) 편익을 관광 소비지출 증대와 간접 고용 창출 효과로 구분하여 산출**
 - 2028년 Pre-트리엔날레는 약 1,884백만원의 편익이 발생하고, 제1회 트리엔날레(2030년)와 제2회 트리엔날레(2033년)에는 각각 21,008백만원, 48,958백만원의 편익 추정
- **지속적인 메가이벤트가 개최될수록 관람객과 소비지출이 증가함에 따라 지역경제에 미치는 파급효과도 점진적으로 확대 가능**

〈표 6-48〉 섬 메가이벤트 경제적 편익 종합

구분	재무적 수익	관광 소비지출 증대 편익	간접 고용 창출 편익	합계(백만원)
Pre-트리엔날레 (2028년)	840	1,013	31	1,884
제1회 트리엔날레 (2030년)	9,803	10,875	330	21,008
제2회 트리엔날레 (2033년)	24,444	23,792	722	48,958

(4) 평가지표

- **섬 메가이벤트는 단기적 투자 집중 구조와 중장기적 편익 실현 특성을 갖는 사업구조**
 - (비용) 2025~2044년 총 89,950백만원 발생
 - (편익) 2028년 1,884백만원, 2030년 21,008백만원, 2033년 48,958백만원으로 총 71,850백만원 창출

〈표 6-49〉 경제적 타당성 분석 연도별 비용 및 편익 흐름 (단위: 백만원)

구분	비용		편익		순 편익 흐름	
	금액	현재가치	금액	현재가치	금액	현재가치
2025	250	250	-	-	-250	-250
2026	520	498	-	-	-520	-498
2027	520	476	-	-	-520	-476
2028	2,275	1,994	1,884	1,651	-391	-343
2029	13,985	11,727	-	-	-13,985	-11,727
2030	8,094	6,495	21,008	16,858	12,914	10,363
2031	3,794	2,913	-	-	-3,794	-2,913
2032	7,294	5,360	-	-	-7,294	-5,360
2033	10,264	7,217	48,958	34,427	38,694	27,209
2034	5,314	3,576	-	-	-5,314	-3,576
2035	3,764	2,424	-	-	-3,764	-2,424
2036	3,764	2,319	-	-	-3,764	-2,319
2037	3,764	2,219	-	-	-3,764	-2,219
2038	3,764	2,124	-	-	-3,764	-2,124
2039	3,764	2,032	-	-	-3,764	-2,032
2040	3,764	1,945	-	-	-3,764	-1,945
2041	3,764	1,861	-	-	-3,764	-1,861
2042	3,764	1,781	-	-	-3,764	-1,781
2043	3,764	1,704	-	-	-3,764	-1,704
2044	3,764	1,631	-	-	-3,764	-1,631
합계	89,950	60,548	71,850	50,656	-18,100	-7,612



- **섬 메가이벤트의 재무적 타당성 분석 결과, 비용편익비는 0.87, 순현재가치는 -7,612백만원으로 타당성 평가지표를 만족하지 못하는 것으로 분석**
 - 정책 결정 시 단기성과보다 장기적 편익 실현과 공공적 편익을 고려한 계획 수립 필요

〈표 6-50〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 분석 평가지표

구분	비용편익비(BCR)	순현재가치(NPV)	내부수익률(IRR)
분석결과	0.87	-7,612백만원	측정 불가
평가기준	1.0 이상	양의 값	할인율(4.5%) 이상

(5) 민감도 분석

- **섬 메가이벤트 경제적 타당성의 정밀성을 보완하기 위해 비용과 수익의 변동 가능성을 반영한 민감도 분석 수행**
 - (보수적 접근) 기준 비용(유지관리비 한정)의 10% 증가, 기준 편익의 10% 하향 조정
 - (낙관적 접근) 기준 비용(유지관리비 한정)의 10% 절감, 기준 편익의 10% 상향 조정

〈표 6-51〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 민감도 분석 조건

구분	비용 조건	편익 조건
보수적 접근	기준 대비 +10% 증가	기준 대비 -10% 하향
기준	경제적 비용 조건 유지	행사 개최 시 예상된 편익 유지
낙관적 접근	기준 대비 -10% 절감	기준 대비 +10% 상향

- **섬 메가이벤트 사업의 민감도 분석 결과, 보수적 시나리오에서는 재무적 타당성이 확보되지 않았으나, 낙관적 시나리오에서는 B/C 0.95, NPV -3,008백만원, IRR 9.82%로 타당성 개선**
 - 정책적 타당성과 사회·문화적 타당성 등 정량화하기 어려운 공익적 편익을 함께 고려할 경우, 섬 메가이벤트 사업은 충분한 추진 타당성을 확보한 사업으로 평가

〈표 6-52〉 섬 메가이벤트 경제적 타당성 민감도 분석 결과

구분	비용편익비(BCR)	순현재가치(NPV)	내부수익률(IRR)
보수적 접근	0.71	-18,080백만원	측정 불가
기준	0.87	-7,612백만원	측정 불가
낙관적 접근	0.95	-3,008백만원	9.82%

4-3. 정책적 타당성 분석

(1) 상위계획과의 부합성

- 서남권 섬 메가이벤트는 ‘제5차 국토종합계획’, ‘제4차 섬종합발전계획’, ‘제6차 관광진흥기본계획’ 등 국가 및 광역 상위계획의 핵심 전략과 직접적으로 부합
 - 지역 균형발전, 생태관광 육성, 지역산업 혁신, 주민 삶의 질 개선 등 다양한 정책적 목표 달성 기여
 - 전라남도의 지역개발 및 관광계획과도 정합성이 높아 사업 추진에 있어 타당성을 충분히 확보

〈표 6-53〉 상위계획과의 부합성

상위계획	핵심 내용	섬 메가이벤트와의 부합성
제5차 국토종합계획 (국토교통부)	○ 지역 간 균형 발전 ○ 지역 산업 혁신과 문화관광 활성화	○ 섬 지역 균형 발전 모델 제시 ○ 섬 기반의 문화·관광 산업 육성을 통해 지역 산업 혁신 실현
제4차 섬종합발전계획 (행정안전부)	○ 섬 정주 여건 개선 ○ 섬 특화 관광 활성화	○ 섬 주민 삶의 질 개선 및 일자리 창출 ○ 섬 자원을 활용한 체험형 관광 활성화
제6차 관광진흥기본계획 (관광부처 합동)	○ K-컬처와 관광의 융합	○ K-아일랜드 콘텐츠 개발(예술, 공연, 로컬푸드 등)
5대 해양생태축 관리계획 (해양수산부)	○ 남해 섬 생태 보전 ○ 지속가능한 해양 이용과 기후변화 대응	○ 생태관광 콘텐츠 개발 및 해양보호 인식 제고 ○ 섬 생태자산을 기반으로 한 친환경 이벤트 추진
지방시대 종합계획 (지방시대위원회)	○ 지역 균형발전 및 지방 자치분권 강화 ○ 지역 주도의 창조적 혁신 성장	○ 섬 지역 자립형 성장 기반 마련 ○ 서남권 5개 지역 주도 이벤트 개최·운영
제4차 전라남도 종합계획	○ 지속가능한 균형 발전 ○ 섬관광 및 스마트 해양관광 육성 ○ 전남형 블루·그린 투어 개발	○ 섬 메가이벤트를 통한 해양관광 중심지 조성 ○ 섬 생태·문화 가치 재조명 및 세계화 기회
제7차 전남권 관광개발계획	○ 글로벌 해양관광 거점 구축 ○ 지역 관광자원 융복합화 및 스마트화	○ 섬 메가이벤트를 중심으로 광역 관광벨트 구성 가능 ○ 지역 간 연계형 관광 플랫폼 강화
남해안권 발전 종합계획	○ 섬·해양을 활용한 관광·휴양벨트 조성	○ 메가이벤트를 계기로 남해안 섬 관광지대 활성화

자료 : 연구진 작성

(2) 법·제도적 위험요인

- 섬 메가이벤트는 「섬발전촉진법」과 「해양레저관광진흥법」, 전라남도 관련 조례 등에서 제시하는 정책 목적과 부합
 - 주민 소득 증대, 생태보전, 문화자산 활용, 관광 활성화 등과 같은 정책적으로 매우 높은 부합성 확보
 - 개발 대상 지정, 주민 수용성, 생태 훼손 등의 법·제도적 위험요인은 철저한 사전협의 및 친환경·주민 참여형 모델을 통해 충분히 해소 가능



〈표 6-54〉 법·제도적 위험요인과 섬 메가이벤트 추진 타당성

법·제도	위험요인	섬 메가이벤트 추진 타당성
생태·경관 훼손 우려 (「섬 발전 기본 조례」 등)	○ 섬 개발은 친환경 원칙에 따라 추진되어야 하며, 획일적 개발 지양 필요	○ 생태관광, 친환경 공간 구성 등 환경친화형 메가이벤트 기획 ○ 섬 고유의 문화·자연을 콘텐츠화하여 개발 대신 보전 중심 전략 가능
지역주민 참여 및 갈등 리스크 (「섬 가꾸기 지원 조례」, 「섬 발전 기본 조례」)	○ 주민 의견을 수렴하지 않거나, 관광객 유입으로 인한 주민 불편 우려 ○ 주민 기반 자치 모델과 상충할 가능성	○ 메가이벤트를 주민 주도형으로 설계하고, 중간지원조직을 활용하여 지역사회와 연계 ○ 주민 일자리, 수익, 복지 향상 중심 설계로 수용성 확보
섬문화 자산의 상업화 우려 (「섬문화 보존 및 관리 조례」)	○ 섬문화의 무분별한 상품화는 정체성 훼손, 문화적 반감 가능성 존재	○ 메가이벤트를 통해 섬문화보존·전승 기반 강화 가능 ○ 아카이빙, 전시, 체험 등 문화재생형 프로그램 기획을 통해 타당성 확보
자치단체 간 중복 사업 및 협력 부족	○ 유사 섬 개발 사업 간 혼선, 자원 배분 문제 등 발생 가능	○ 메가이벤트를 광역 협력 플랫폼으로 활용 ○ 목포, 신안, 진도, 해남, 완도의 실무자 거버넌스 구축과 다년간의 시범사업 추진 경험에 기반한 협력 강화
법령 간 계획체계 충돌 가능성 (「해양레저관광진흥법」 vs 「관광기본법」 등)	○ 해양레저, 문화관광 등 유사한 종합 계획 간 우선순위 충돌 가능성	○ 메가이벤트는 다부처 융합 사업으로 복합 연계형 시범모델 제안 가능
재정 집행·보조금 규정의 제한	○ 지방비·국비 매칭 조건, 민간투자 유치가 미흡할 경우 실행력 저하	○ 섬발전 관련 법령과 연계한 국비 지원 타당성 확보 가능 ○ 메가이벤트가 '섬의 날', '섬종합발전', '관광진흥' 등 정책 목표에 부합함을 강조하여 지원 유도

자료 : 연구진 작성

(3) 지자체 추진 의지

- 서남권 5개 지자체는 섬 메가이벤트 유치를 위해 지난 수년간 실무 협의, 전문가 자문, 포럼 개최, 지방 재정 투입 등을 통해 정책적 연속성과 실행 의지 강화
 - 지자체 간 자율적 협력체계 구축과 전문성 기반 기획을 병행함으로써 단순한 일회성 행사가 아닌 지속가능한 국제행사로의 발전 가능성 현실화
- 섬의 가치 재발견을 통해 지역균형발전과 문화 브랜딩의 핵심 거점으로 도약하고자 하는 강한 의지 표명

〈표 6-55〉 지자체 추진 의지

구분	주요 내용	추진 의지
실무자 협의 및 조직 운영	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2020년부터 실무협의회를 지속적으로 개최하여, 사업의 방향성과 전략 구체화 ○ 지자체 간 협력 TFT 구성을 통해 실행력 확보 기반 마련 ○ 예산 반납 없이 이월 가능한 계속비 성격의 운영 협의 등 지속가능성 고려 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자율적 협력 체계를 통한 지속 추진 기반 구축 ○ 정책 결정-실행 간 연계 구조 마련
전문가 자문회의	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자문회의 및 서면자문을 통해 정책·기획·예산·콘텐츠 전략 등 다양한 분야에서 전문성 확보 ○ 섬 지역 기반시설 부족, 자원 조달 문제, 콘텐츠 확충 등에 대해 구체적 전략 논의 ○ '지역 역량 강화형 메가이벤트' 필요성 강조 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전문가와의 협업을 통한 기획력 및 실행력 강화 ○ 지역 소멸 대응 등 국가정책과의 정합성 확보
포럼 및 공론의 장 마련	<ul style="list-style-type: none"> ○ W.I.N.Project 포럼, 세계어촌대회 세션 등에서 섬 메가이벤트의 취지와 타당성 대내외 홍보 ○ 국제 사례(세도우치 트리엔날레 등)를 바탕으로 전략적 방향성 마련 ○ 지역 브랜딩·마케팅 조직 필요성 공유 및 주민 참여형 기획 강조 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내외 공감대를 형성하는 전략적 홍보 및 정당성 확보 ○ 문화·산업·정책이 결합된 통합 접근 방식 채택
재정적 노력 및 사업 지속성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2020년부터 지자체가 지방재정을 투입하여 공동 사업 추진 ○ '섬의 날', 지역 특화축제, 포럼 등 단계적 실행 역량 축적 ○ 향후 국제행사 유치로 목표로 연속적인 사업 준비 중 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선투자 기반의 실질적 실행 의지 확보 ○ 단계적 성과 축적을 통해 국제행사 기반 강화
지자체 간 역할 분담	<ul style="list-style-type: none"> ○ 완도 : 2028 해조류박물관 후 2030년 국제행사 개최 전략 ○ 진도 : 문화도시 사업과 연계한 콘텐츠 확장 추진 ○ 해남 : 무인섬 활용 전략 구상 ○ 목포·신안 : 크루즈 연계 해양관광 거점화 추진 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 각 지자체의 특성과 기존 자원을 고려한 역할 분담과 미래 전략 구축

자료 : 연구진 작성

(4) 추진체계의 적절성

- 서남권 섬 메가이벤트는 콘텐츠 기획, 운영 거버넌스, 공론화, 기록관리 등 기능별로 모듈화된 통합 시스템을 바탕으로 실행력과 지속가능성을 동시에 확보한 추진체계
 - 지역 간 협업과 국제기구형 재단 설립을 통한 독립적 운영, 아카이빙 시스템을 통한 성과 환류 등은 전국 최초의 섬 기반 메가이벤트 모범 사례로 역할 기대

〈표 6-56〉 섬 메가이벤트 추진체계의 적절성

구분	주요 내용
전략 구조 통합성	기획 → 운영 → 기록 → 환류 구조의 유기적 연계
역할 분담 명확성	기능별 모듈화 구조로 실행력 확보
지속가능성 확보	재단 설립, 아카이브 구축 등 사후관리 체계 반영
지역 및 정책 연계성	지자체 및 민간·학계 협력 기반 구축

자료 : 연구진 작성



(5) 지역경제 파급효과

- 서남권 메가이벤트는 2048년 국제 BI 인증까지 총 196,355백만원의 사업비를 투자할 계획이며, 사업 기간 동안 직간접적인 생산이 총 303,973백만원, 부가가치가 총 131,657백만원이 창출될 것으로 분석
 - (생산) 직접 196,355백만원, 간접 107,618백만원, 총 303,973백만원
 - (부가가치) 직접 87,356백만원, 간접 44,301백만원, 총 131,657백만원
- 사업비 투자를 통한 효과 외에도 서남권 5개 지자체를 방문하는 관계인구의 증가를 통한 직간접적인 경제 파급효과가 추가로 발생하여 지역경제 활성화에 기여

〈표 6-57〉 서남권 메가이벤트의 생산 및 부가가치 유발효과(단위 : 백만원)

산업분류	생산	부가가치	산업분류	생산	부가가치
농림수산물	854	485	수도, 폐기물처리 및 재활용서비스	2,234	698
광산물	629	314	건설	835	285
음식료품	4,349	1,597	운송서비스	1,661	582
섬유 및 가죽제품	1,352	243	정보통신 및 방송 서비스	5,801	2,765
목재 및 종이, 인쇄	9,351	4,532	금융 및 보험 서비스	4,070	1,881
석탄 및 석유제품	1,057	409	부동산서비스	2,166	1,368
화학제품	16,567	3,795	전문, 과학 및 기술 서비스	5,262	2,557
비금속광물제품	2,171	679	사업지원서비스	6,965	3,633
1차 금속제품	3,750	1,246	공공행정, 국방 및 사회보장	3,355	1,914
금속가공제품	4,541	1,418	교육서비스	4,648	3,530
컴퓨터, 전자 및 광학기기	4,359	1,304	보건 및 사회복지 서비스	1,671	1,043
전기장비	1,409	403	기타 서비스	4,407	3,009
기계 및 장비	2,223	708	기타	445	272
운송장비	3,894	1,211	의료서비스	367	244
기타 제조업 제품	2,101	550	개인서비스	624	313
제조임가공 및 산업용 장비 수리	1,847	591	간접 유발효과	107,618	44,301
전력, 가스 및 증기	2,652	721	직접 유발효과	196,355	87,356

주) 유발계수 : 관광산업 최종수요가 1단위 유발될 때, 관광산업을 제외한 다른 산업의 생산과 부가가치를 직간접적으로 유발하는 효과
 자료: 연구진 작성(2015년 지역산업연관표 소분류의 관광관련 산업(도소매 및 상품중개서비스, 철도운송서비스, 도로운송서비스, 수상 운송서비스, 항공운송서비스, 하역서비스, 보관 및 창고서비스, 기타 운송 관련 서비스, 소화물전문운송서비스, 음식점 및 주점, 숙박서비스, 문화 및 여행 관련 서비스, 스포츠 및 오락 서비스) 외생화 산업연관분석 결과)

(6) 서남권 산업 구조 한계 극복

■ 1차 산업 의존 구조에서 '6차 산업화'로 전환

- 농림어업에 대한 의존이 매우 높아 가격변동·기후변화에 취약하며 부가가치가 낮은 구조적 한계
 - 메가이벤트를 통해 지역 특산물(천일염, 해조류, 수산물 등)의 브랜드화 및 체험형 콘텐츠화 유도
 - 가공-유통-관광을 연계한 '6차 산업화'로 수익모델 확대
(예: 염전 체험+천일염 화장품+직거래 플랫폼)

■ 제조업 부진 지역에 '경량형 문화 제조업' 유치

- 서남권 5개 지역 모두 제조업 비중이 1% 미만으로 산업기반이 취약하고 일자리 부족
 - 메가이벤트를 계기로 디지털 기반의 콘텐츠 제작, 공예, 친환경 식품 가공 등의 경량 제조업 육성
 - 지역 특산물과 연계한 기념품 제작, 소규모 수공업 창업 확대

■ 서비스 산업 재편을 통한 관광·문화·디지털 경제 구축

- 정보통신, 금융, 문화서비스 등 문화 기반 서비스업의 특화도가 낮고, 고용 흡수력이 떨어지는 한계 발생
 - 메가이벤트를 통해 디지털 기반 관광정보 시스템, 스마트 관광 앱, 지역 문화예술 아카이브 구축
 - 지역 아티스트·청년 중심의 공연, 전시, 디지털아트, 크리에이터 활동 지원

〈표 6-58〉 섬 메가이벤트를 통한 서남권 산업 구조 한계 극복

문제점	섬 메가이벤트 활용 방향
1차 산업 편중	지역별 특산업에 문화·관광 결합 콘텐츠 개발 (6차 산업화)
제조업 기반 취약	문화·디자인·공예 기반의 소규모 창업, 특산물 가공 등 경량형 제조업 기반 구축
서비스업 구조 미성숙	섬 관광 플랫폼, AR/VR 콘텐츠, 지역 아티스트 지원, 창작 콘텐츠 기반 서비스 확대

자료 : 연구진 작성

■ 전라남도 관광산업의 고부가가치 콘텐츠로 전환 견인

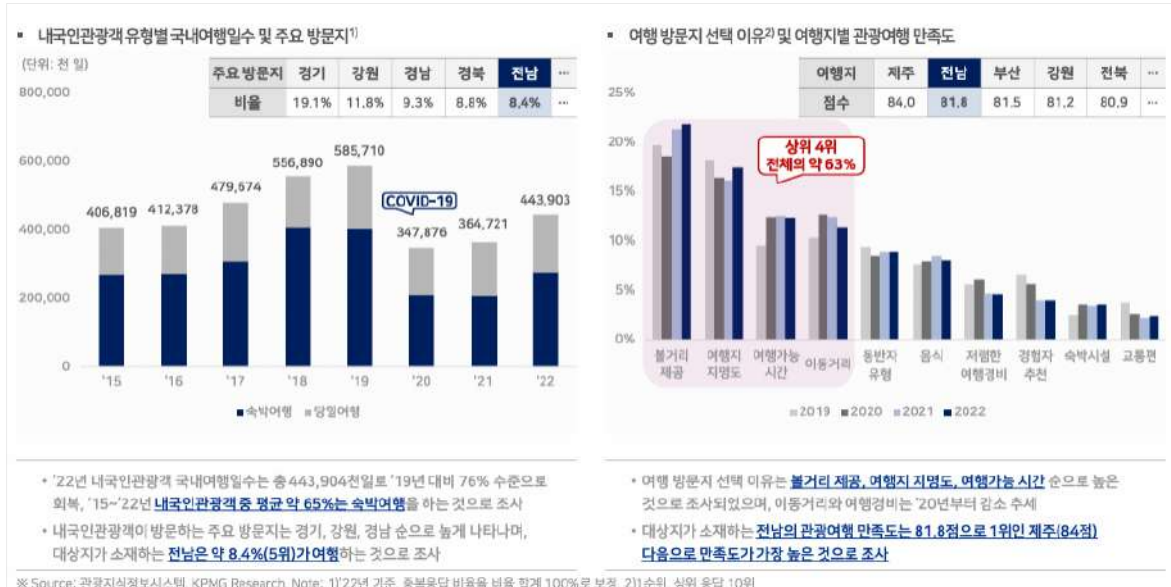
- 전남의 섬 자원은 기존 관광상품으로서의 자원화가 미비한 상황이며, 섬 고유의 정체성, 문화적 상징성, 생태적 가치가 상품이나 경험으로 연결되지 않음
- 섬 메가이벤트는 섬을 무대 삼아 예술, 교육, 생태, 전시, 공연 등이 결합된 고부가가치 콘텐츠 구성 가능하며, 섬의 생활사, 공동체 문화, 환경적 메시지를 담은 콘텐츠는 지속 가능한 관광 및 지역 브랜딩 효과를 창출할 수 있음
- 또한, 관광편의업 교육, 콘텐츠 연계 창업, 사회적 경제 조직 참여 등은 지역 인적자본의 질 향상과 관광산업의 고도화에 기여할 수 있음

■ 서남해안권 관광환경 수요 증가에 따른 체류형·복합형·브랜드형 관광으로의 전환 기여

- 관광지식정보시스템 관광여행 만족도 조사 결과, 전남은 1위인 제주(84.0점) 다음으로 2순위(81.8점)



에 위치하며, 방문지 선택 이유로 미루어 볼 때, 전남의 볼거리와 여행지 지명도 등에서 만족도가 높은 것으로 확인됨



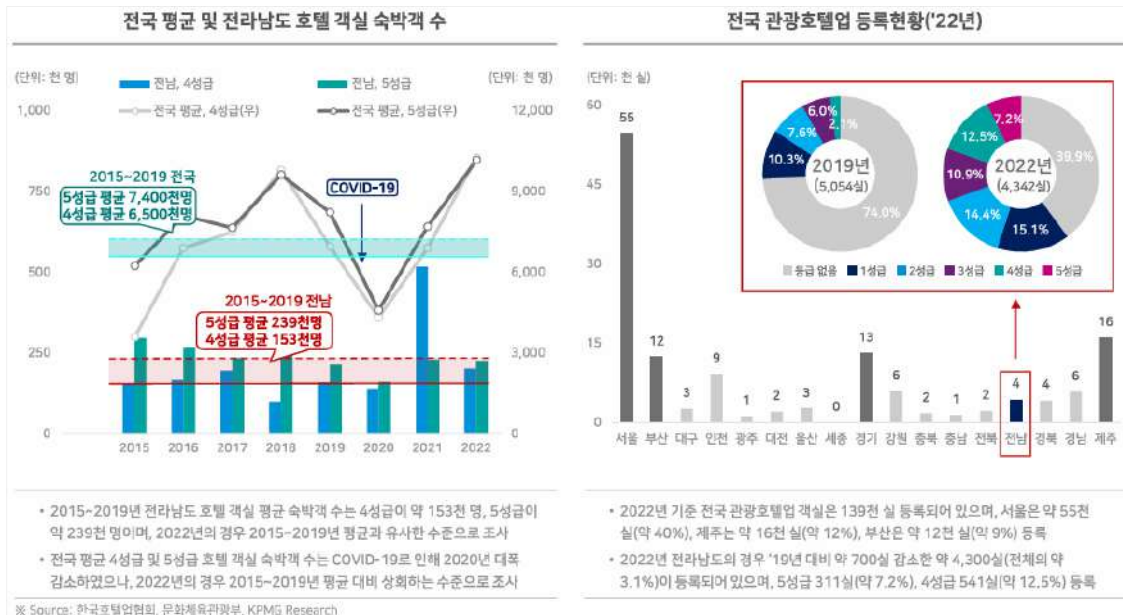
[그림 6-7] 내국인 관광객 동향 분석

(7) 관련 산업 지역경쟁력 강화

■ 전라남도 숙박업 한계 극복 기대

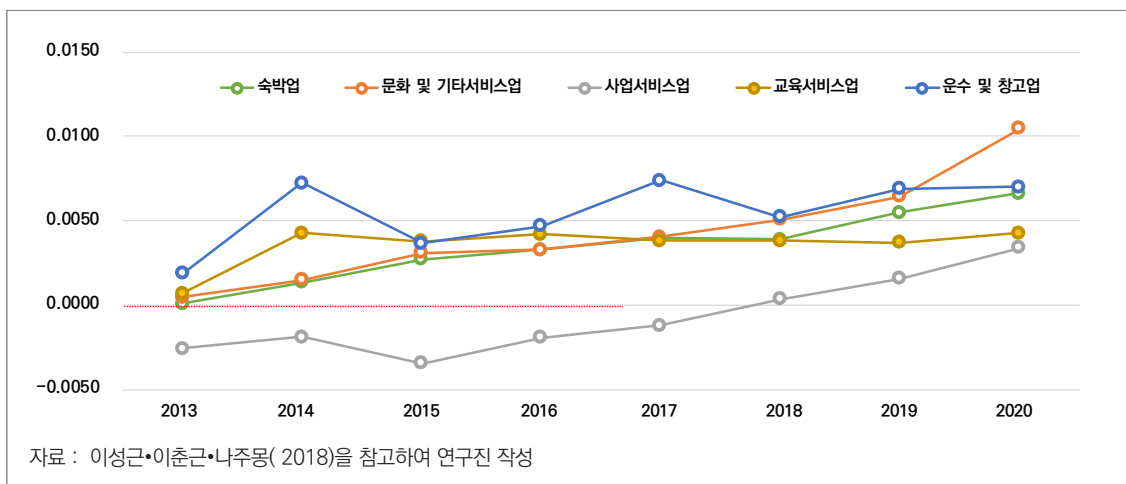
- 여수시는 2012년 엑스포를 성공적인 유치 이후 지역의 숙박업과 문화 및 기타 서비스업에서 경쟁력 요인이 꾸준히 증가하는 것을 확인할 수 있으며, 메가이벤트 유치가 지역 경제에 긍정적인 영향과 관광객 증가와 지역 내 문화적 자원의 효과적인 활용에 기여했음을 입증
 - 엑스포 개최 이후 교통 및 물류 인프라의 개선, 문화 콘텐츠의 확충, 관광자원의 체계적 활용이 이루어졌으며, 이러한 변화는 교육서비스업과 사업서비스업의 안정적인 성장과 함께 숙박업 및 문화 서비스업의 경쟁력을 높이는 데 기여
- COVID-19로 감소했던 전국적으로 관광객 수요가 회복되면서 숙박·음식점 중심의 관광편의시설은 꾸준히 확충되는 추세이며, 전남 지역 또한 자연·문화 자원 강점을 살려 체류형 관광(숙박+레저+음식) 수요를 흡수할 수 있을 것으로 예상함
 - 전라남도는 높은 관광 만족도(전국 2위)에도 불구하고, 단기 체류, 소비 분산 부족, 콘텐츠 부족 등으로 체계적인 대응이 미흡함
 - 전남의 호텔 ADR(객실당 평균요금), OCC(객실 이용률) 모두 전국 평균보다 낮아 체류관광 수요가 부족해 경제 파급력이 낮음
 - 향후 OCC 개선을 위해서는 마이스(MICE) 행사 유치, 브랜드 호텔 유치, 체험·레저 프로그램 강화 등을 통한 체류일수 및 이용객 확대 전략이 필요하며, 지역 특화 업종(예: 섬 체험·해양 레저 등)과 연계

한 편의업 신규 등록이 늘어날 수 있어 거버넌스 구축 및 품질 관리가 중요한 상황임



[그림 6-8] 전라남도 호텔 객실 숙박객 수 및 관광호텔 등록현황

- 서남권 메가이벤트 유치는 서남권 5개 지자체의 관광, 문화, 물류, 농수산업 등 다양한 분야에서 지역 경쟁력을 강화하고, 산업 간 융합과 지자체 간 협력을 통해 균형 잡힌 발전 도모
 - 섬 메가이벤트는 지역 브랜드 가치 제고, 글로벌 경쟁력 강화, 지역의 지속가능한 경제 성장 실현을 가능하게 하고 목포시, 해남군, 완도군, 진도군, 신안군 등 서남권 지역이 매력적인 관광·문화 중심지로 자리매김하는 데 기여



[그림 6-9] 여주시 지역산업 경쟁력 변화(2012년 엑스포 유치 이후)



4-4. 사회·문화적 타당성 분석

(1) 주민 숙원 해결 및 수혜도

■ 지역 주민 숙원 해결

- **교통, 문화, 정보의 단절 등 섬 지역 특유의 구조적 소외 문제는 주민들이 수십 년간 제기해온 핵심 과제**
 - 섬 지역은 해상 교통의 불편, 의료·교육 서비스의 부족, 고급 정보 접근의 어려움 등으로 인해 삶의 질이 상대적으로 저하된 상황이며, 이는 정주 인구 감소와 공동체 해체로 이어지고 있는 상황
 - 메가이벤트는 이러한 소외 문제에 대한 국가적·전국적 주목을 유도하고, 기반 인프라의 전략적 확충을 가능하게 하며, 섬의 문화·예술·관광 자원을 조명함으로써 섬에 대한 인식 전환을 유도하고 지속가능한 교류 기반 마련
- **메가이벤트 유치는 지역 내 일자리 창출, 청년 창업 유도, 지역 콘텐츠 산업 육성을 통해 청년층의 유입과 정착 도모**
 - 섬은 높은 고령화율과 청년 인구 부족으로 인해 지역 활력 저하와 노동력 부족 문제가 심각한 상황
 - 메가이벤트는 준비·운영 단계에서부터 다양한 분야의 일자리 창출(기획·운영, 문화 콘텐츠 제작, 관광 안내, 지역 브랜드 상품 개발 등)을 통해 지역 경제 활성화에 기여
 - 특히, 청년층이 관심을 가질 수 있는 예술·디자인·디지털 콘텐츠 분야의 창업 기회를 확대하고, 창업 보육·지속적 지원 프로그램과 연계함으로써 젊은 세대가 섬에 '정착할 이유' 제공
- **섬 주민은 섬 문화와 환경·생태적 자산이 외면받아 왔다는 인식이 깊어 이의 개선 필요**
 - 섬은 고유의 민속, 언어 습관, 종교적 관습, 생태 지식, 공동체 운영 방식 등 매우 독특한 문화를 지니고 있음에도 불구하고, 국가 문화 정책 및 개발사업에서 외면
 - 섬 메가이벤트는 이러한 자산을 주민 주도의 방식으로 재발견·재구성·전시하는 장이 되며, 이는 주민 스스로 자신의 정체성과 자부심을 회복할 수 있는 계기로 작용
 - 또한, 지역과 주민이 '주체'가 되는 보존 모델을 정립하는 데 기여할 수 있으며, 섬 주민의 자긍심 강화, 세대 간 문화 전승, 지역 공동체의 응집력 회복이라는 다층적 효과 기대

■ 지역 수혜도

- **섬 메가이벤트의 지역 주민 수혜도는 유사한 사례인 목포항구축제(2019년 기준)의 방문객 특성 분석을 참고하여 추정 가능**
 - 목포항구축제는 서남권을 대표하는 문화관광축제로 섬 메가이벤트와 유사한 문화·관광·예술 콘텐츠 중심, 지역 관광 연계형 행사라는 점에서 비교 타당성 확보
 - 목포시(2021)에 따르면, 축제 방문객 중 지역 주민 비율이 55.7%, 외지 방문객은 44.3%로 나타났으며, 이는 지역민의 높은 문화 접근성 및 자발적 참여 수준을 보여주는 지표

- 섬 메가이벤트는 목포뿐만 아니라 신안, 진도, 해남, 완도 등 서남권 5개 지자체를 아우르는 광역 협력형 행사로 행사 범위가 넓고 지역 분산형 콘텐츠로 구성되는 만큼 지역 주민의 참여 접근성은 목포항구축제보다 높거나 최소 동등할 것으로 예상

〈표 6-59〉 주민 수해도 추정 시 목포항구축제 사례 적용 타당성

구분	내용
지역적 유사성	○ 목포항구축제는 서남권 중심지인 목포에서 열리며, 타 섬 지역 주민들도 참여 가능성이 높음
축제 성격	○ 항구축제는 지역 문화, 해양, 관광 요소가 융합된 축제로 섬 메가이벤트와 성격 유사
접근성 및 참여 특성	○ 주민 자발적 참여율, 관람자 유형 등에서 비교 가능
데이터 시점	○ 2019년 데이터로 COVID 이전의 정상적 흐름 반영

자료 : 연구진 작성

- 섬 메가이벤트 유치를 통해 연간 100만 명의 관람객을 유치할 경우, 목포항구축제의 주민 참여 비율 (55.7%)을 적용하여 약 55만 7천 명의 지역 주민이 행사에 직접 참여하거나 문화·예술 편익을 누릴 수 있을 것으로 추정
 - 이는 단순 관람뿐 아니라 지역 주민의 문화 향유권 증진, 공동체 결속력 강화, 문화적 자긍심 회복 등 사회적 편익으로 확장

〈표 6-60〉 목포항구축제 방문객 현황

구분	거주지 (시도)	2018		2019	
		관광인구(명)	구성비(%)	관광인구(명)	구성비(%)
현지인	목포시	113,489	59.9	123,034	55.7
외지인	전라남도	26,870	14.2	30,680	13.9
	광주광역시	9,635	5.1	10,818	4.9
	경기도	7,383	3.9	11,858	5.4
	서울특별시	6,724	3.5	9,514	4.3
	부산광역시	5,426	2.9	5,283	2.4
	제주특별자치도	3,577	1.9	2,932	1.3
	전라북도	2,839	1.5	5,299	2.4
	경상남도	2,267	1.2	3,851	1.7
	충청남도	1,966	1.0	3,202	1.5
	인천광역시	1,754	0.9	2,364	1.1
	기타	1,620	0.9	2,414	1.1
	대구광역시	1,134	0.6	1,804	0.8
	충청북도	1,123	0.6	1,774	0.8
	대전광역시	1,103	0.6	1,897	0.9
	경상북도	1,089	0.6	1,953	0.9
	강원도	913	0.5	1,091	0.5
	울산광역시	700	0.4	979	0.4
소계		76,123	40.1	97,713	44.3
총합계		189,612	100	220,747	100

자료 : 목포시(2021)



- 섬 메가이벤트를 통해 2028년(Pre-트리엔날레) 99,867명, 2030년(제1회 트리엔날레) 1,071,620명, 2033년(제2회 트리엔날레) 2,344,521명의 서남권 지역 주민이 섬을 주제로 한 문화·예술 콘텐츠를 향유하게 될 것으로 추정
 - 섬 지역의 고립성과 문화소외 해소에 기여할 뿐 아니라 지역 정체성의 회복과 주민 자긍심 제고 및 공동체 기반 문화 확산이라는 공공적 효과 기대

〈표 6-61〉 섬 메가이벤트 지역주민 수해도

구분	관람수요 예측(명)				
	합계 (100.0%)	현지인 (55.7%)	외지인		
			소계(44.3%)	당일(21.2%)	숙박(23.1%)
Pre-트리엔날레 (2028년)	179,294	99,867	79,427	38,010	41,417
제1회 트리엔날레 (2030년)	1,923,913	1,071,620	852,293	407,870	444,424
제2회 트리엔날레 (2033년)	4,209,193	2,344,521	1,864,672	892,349	972,324

주) 구체적인 방문객 통계는 사회·문화적 타당성 분석의 주민 숙원 해결 및 수해도 참고

(2) 디지털 콘텐츠 향유 및 교육·지식 공유 기회 확대

- 섬 메가이벤트는 디지털 아카이브 구축과 온라인 콘텐츠 운영, 교육·포럼 프로그램 등 지식 기반 콘텐츠를 중심으로 지역 주민과 외부 방문객에게 지속적인 문화 향유와 학습의 기회 제공
 - KDI, 문체부 등에서 수행된 CVM 연구 결과는 문화 향유와 학습 기회 제공 편익이 1인당 4,000~9,000원 수준의 사회적 가치를 지닌다고 평가
- 섬 메가이벤트는 디지털 아카이브 구축, 온라인 전시 플랫폼, 교육 포럼, 아티스트 협업 프로그램 등 다양한 지식기반 콘텐츠를 제공하며, 상시적·지속적으로 향유 가능한 문화자산으로 전환
 - 섬 메가이벤트의 디지털 아카이브 플랫폼은 지역의 예술가와 주민이 함께 만든 콘텐츠를 저장·공유·활용할 수 있도록 함으로써 지속가능한 문화생태계의 기반 인프라 제공
- 포럼 및 교육 프로그램을 통해 이루어지는 지식 공유와 사회적 학습 효과는 지역민과 외부 방문객에게 문화적 자본 확대 기여

(3) 섬의 가치 보존 및 제고

■ 섬 고유의 문화와 삶의 방식 보존 및 확산

- 섬은 지리적 고립성과 자립적 생태환경 속에서 독자적인 문화와 공동체 구조 형성
 - 섬 주민의 민속, 생활언어, 종교와 신앙, 공동체 운영 방식은 다양성과 정체성의 보고

- 섬 메가이벤트는 섬 고유문화의 전시, 기록, 재해석을 통해 섬 문화의 대중성과 세계화를 동시에 도모
 - 섬 문화의 소멸 위기 대응과 문화 자산의 공공적 환원 기능을 동시 수행

■ 섬의 생태적 가치와 지속가능성에 대한 사회적 인식 제고

- 섬은 단순한 거주지나 관광지를 넘어 생물다양성의 보고, 기후변화 관찰지, 해양생물의 서식지로서 중요한 환경적 가치 보유
- 메가이벤트는 섬의 생태환경을 문화 콘텐츠로 전환하여 일반 대중에게 섬의 환경적 중요성과 보호 필요성을 체험 중심으로 전달
 - 섬은 기후 위기와 생태 위기 시대의 교육장이며 상징 공간으로 재정의

■ 지역 공동체 재생과 문화 주체성 회복

- 섬은 인구 감소와 고령화, 청년 유출 등으로 섬 공동체의 해체가 진행 중
 - 메가이벤트는 주민이 기획 참여 및 콘텐츠의 주체가 되는 주민 참여형 이벤트
- 섬 주민에게 자긍심과 문화 주체성 회복의 기회 제공 및 세대 간 단절 극복의 새로운 교류 장 제공
 - 단순한 문화 향유가 아니라, '문화 민주주의' 실현 공간으로 기능

■ 지역 간 문화 연대와 통합적 정체성 형성

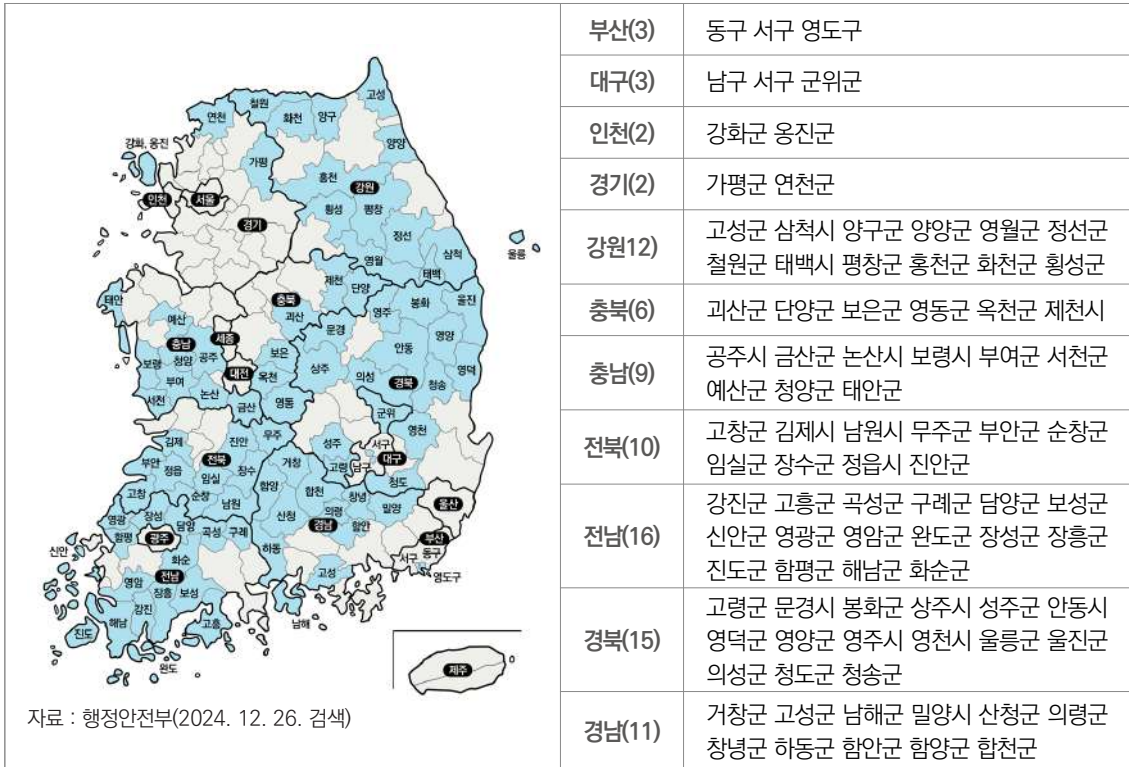
- 목포, 신안, 진도, 해남, 완도 등 서남권 섬 지역은 각기 다른 문화적 정체성과 자원을 지니고 있지만, 지역별 행사 운영으로 연계성과 시너지 부족
 - 메가이벤트는 서남권 섬 문화의 광역적 가치와 브랜드를 형성할 수 있는 계기 마련
- 섬 간, 육지와 섬 간, 지역 간 문화 연대를 통해 다층적 문화 네트워크와 섬의 집합적 정체성 구축
 - 문화의 분산을 넘어 집단적 문화 자산화 가능

(4) 지역 균형발전 기여

- 서남권 5개 지자체인 목포시, 해남군, 완도군, 진도군, 신안군은 인구 감소와 고령화로 인한 지역 소멸 위험에 직면
 - (목포시) 2023년 기준 지방소멸 위험지수는 0.498로 소멸 위험 지역에 새롭게 진입하였고, 2018년부터 출생아 수보다 사망자 수가 많은 '데드크로스' 현상이 발생하여 인구 절벽이 가속화
 - (해남군) 2021년 기준 지방소멸 위험지수는 0.18로 고위험 단계에 진입하였으며, 젊은 층의 유출과 고령화가 심각한 수준
 - (완도군) 2020년 기준 지방소멸 위험지수는 0.349로 해마다 인구가 감소하고 있으며, 지역 경제의 활력 저하와 노동력 부족 초래
 - (진도군) 출생아 수가 2021년 129명, 2022년 102명, 2023년에는 78명으로 줄어들었으며, 올해 8월 말까지는 63명에 그쳤으며, 사망자 수는 2022년 기준 504명으로 자연 감소 현상 심화



- (신안군) 2022년 기준 지방소멸 위험지수는 0.088로 전국에서 소멸 위험성이 가장 높은 지역 중 하나로 평가되고 있으나, 최근 신재생에너지 이익 공유제도, 청년 지원정책 등의 노력으로 2023년 179명 증가



[그림 6-10] 시도별 인구감소지역(2021년 10월 지정)

- 서남권 5개 지자체는 인구 감소와 지역 소멸 위험에 처해 있으며, 이를 극복하기 위해 체류 인구 증가와 지역균형발전 도모 필요
 - 서남권 메가이벤트는 각 지자체의 고유 자원을 활용하여 체류 인구를 증가시키고 지역 경제 활성화를 유인할 수 있는 강력한 도구
- 서남권 메가이벤트는 단순한 방문을 넘어 체류형 관광객을 유도하여 지역 내 경제적 파급효과 증대
 - 목포시의 근대문화, 해남군의 녹우당 역사관, 완도군의 해양치유 체험, 진도군의 전통문화 체험, 신안군의 문화예술 자원 등 지역 관광문화자원과의 연계를 통해 단기 체류를 장기체류로 전환
- 서남권 메가이벤트와 각 지역의 강점을 연계하여 지자체 간 균형발전과 시너지 효과 창출하고 교통, 숙박, 통신 등의 기반 시설 개선 기여
 - (목포시) 서남권 관문 도시로 교통 인프라와 숙박업 발달, 다른 4개 지자체와의 연결 허브로 작용
 - (4개 지자체) 신안군의 갯벌과 생태 자원과 문화예술자원, 진도군의 전통문화, 해남군과 완도군의 농수산업과 자연 치유 자원은 메가이벤트를 통해 상호 보완적으로 활용

VII. 참고문헌

1. 논문 및 보고서

<논문>

- 김종식 외. 국제 키즈디자인산업 엑스포 개최 타당성 검토 연구용역, 안동: 경상북도. 2017. p.43.
 김태완 외. 「섬 인구감소 대응방안 연구」. 한국섬진흥원. 2022. p.102-106.
 김혜천.(2012). 국제적 메가이벤트 유치전략의 쟁점과 정책적 함의. 지방행정연구. 26(2). p.37.
 박성현 외. 「섬 인구문제 대응을 위한 생활인구 확대방안 연구」. GRI 연구논총. 2024, 26(1). p.136.
 박성현, 최조순. 「도서종합개발계획의 회복력에 대한 탐색적 고찰」. 한국지방행정학보. 2018. 15(3). p.147.
 박종진이인배. 지역박람회 물리적 환경이 방문객들의 프로그램 만족에 미치는 영향 연구. 충청지역연구. 2009. 2(2). p.7.
 하혜영. 「섬 지역 관리 현황과 향후 과제」. 국회입법조사처. 2023. p.01.

<보고서>

- 2012 여수세계박람회 공식보고서. 2012여수세계박람회조직위원회. 2013.
 2022 보령해양머드박람회 성과집. (재)보령해양머드박람회조직위원회. 2022.
 5대 해양생태축 관리계획(2023~2027), 해양수산부
 광주비엔날레전시관 건립사업 예비타당성조사 보고서. 한국조세재정연구원
 남해안권 발전 종합계획(2018~2030), 국토교통부
 장래인구추계(2023), 통계청
 전라남도 기업도시 '솔라시도' 조성계획(2019~2030), 전라남도
 제4차 도서종합개발계획(2018~2027), 행안부
 제4차 전라남도 종합계획(2021~2040), 전라남도
 제5차 국토종합계획(2020~2040), 국토교통부
 제6차 관광진흥기본계획(2023~2027), 관계부처합동자료
 제7차 전남권 관광개발계획(2022~2026), 전라남도
 지방시대 종합계획(2023~2027), 지방시대위원회



2. 사이트

GS칼텍스 예울마루 공식홈페이지: <https://www.yeulmaru.org>
japan-guide 홈페이지: <https://www.japan-guide.com/e/e5410.html>
경주세계문화엑스포 공식홈페이지: <https://www.cultureexpo.or.kr/open.content/ko>
관광지식정보시스템 국민여행조사: <https://know.tour.go.kr/stat/nReportsOfForeignerDis19Re.do>
관광지식정보시스템 주요관광지점 입장객 통계: <https://know.tour.go.kr/stat/visitStatDis/main.do>
광주비엔날레 공식홈페이지: <https://www.gwangjubiennale.org/gb/index.do>
국제 아일랜드 게임즈: <https://www.iiga.org>(24.10.23. 검색)
대전관광공사 공식홈페이지: <http://www.djto.kr/kor/index.do>(24.2.14. 검색)
대한민국구석구석: https://korean.visitkorea.or.kr/detail/rem_detail.do?cotid=67cde54d-ae22-4182-8916-80c5e012e714
디지털 노마드 마테이라 아일랜드: <https://digitalnomads.startupmadeira.eu>(24.10.23. 검색)
목포시청 공식홈페이지: <https://www.mokpo.go.kr>
베니스비엔날레 공식홈페이지: <https://www.labiennale.org>
부산비엔날레 공식홈페이지: <http://www.busanbiennale.org/BBOCKr>
세토우치 국제예술제 공식홈페이지: <https://setouchi-artfest.jp/en>
솔라시도 공식홈페이지: <https://solaseado.go.kr/new>
신안군청 공식홈페이지: <https://www.shinan.go.kr/home>
에치고츠마리 트리엔날레 공식홈페이지: <https://www.echigo-tsumari.jp>
연합뉴스: <https://www.yna.co.kr/view/AKR20240909022951005>(24.11.06. 검색)
완도군청 공식홈페이지: <https://www.wando.go.kr/wando/index.cs>
전남국제수목비엔날레 공식홈페이지: <https://sumukbiennale.kr/sumuk/index.do>
진도군청 공식홈페이지: <https://www.jindo.go.kr/home/main.cs>
티티엘뉴스: https://www.ttlnews.com/article/biz_world/14913(24.10.17. 검색)
하동세계차(茶)엑스포 공식홈페이지: <https://www.hadongt.co.kr>(24.2.14. 검색)
해남군청 공식홈페이지: <https://www.haenam.go.kr/index.9is>
해양치유완도 공식홈페이지: <https://www.wandohealing.or.kr>

연구수행



연구책임	이태겸	연구위원(조경학 박사)
부문책임	신미영	부연구위원(지역개발학 박사)
연구참여	조명근	연구원(경영학 박사)
	양인정	연구원(문화정책 석사)
	박승연	연구원(조경학 석사)
	지연화	연구원(국문학 박사수료)
	최선경	연구원(조경학 석사)
	김용진	부연구위원(조경학 박사)
외부참여	김현구	디자인홍 대표
	김종혁	오리진디자인 대표
