

제 출 문

고성공룡나라축제추진위원장 귀하

본 보고서를 2010고성공룡축제 평가의
최종보고서로 제출합니다.

2010. 9

한국국제대학교
산학협력단장

목 차

제 1 장 축제평가	1
1. 평가의 개요	3
1) 목적	3
2) 평가기간	3
3) 평가방법	3
2. 총평	4
3. 관람객 일반현황	6
1) 거주지 현황	6
2) 연령분포	7
3) 방문목적	8
4) 축제관람일수	9
5) 동반자 유형	10
6) 교통수단	11
7) 축제관련 소식 정보망	12
8) 축제관람 권유 여부	13
9) 지역발전을 위한 현 축제의 필요여부	14
10) 지역경제를 위한 현 축제의 필요여부	15
4. 방문객 만족도	16
1) 접근성	16
2) 사전홍보를 통해 축제에 내용 및 일정을 알고 있다.	17
3) 행사장내 안내시설이 잘 되어있다.	18
4) 행사안내 팸플릿이 잘 되어있다.	19
5) 행사장안내요원들의 서비스에 만족한다.	20
6) 행사내용이 재미있다.	21
7) 행사내용이 다양하다.	22
8) 직접 참여하는 프로그램에 만족한다.	23

9) 행사내용을 통해 고성문화를 잘 알게 되었다.	24
10) 축제관련 상품의 종류가 다양하다.	25
11) 축제관련 상품의 품질이 좋다.	26
12) 축제관련 상품의 가격이 적당하다.	27
13) 음식의 종류가 다양하다.	28
14) 음식의 가격이 적당하다.	29
15) 주변 관광지 방문을 했거나 할 예정이다.	30
16) 주차시설이용이 편리하다.	31
17) 휴식공간(벤치, 휴게시설)이 잘되어 있다.	32
18) 화장실이 청결하다.	33
19) 축제전반에 대해 만족한다.	34
20) 내년 행사에도 참여하고 싶다.	35
21) "공룡" 이라는 테마가 마음에 든다.	36
22) 지인에게 본 축제관람을 권하고 싶다.	37
23) 지난 행사에 비해 많이 개선되었다.	38
5. 관람객 소비성향	39
1) 숙박비	39
2) 식음료비	40
3) 유흥비	41
4) 쇼핑비	42
5) 기타	43
6. 주요성과	44
1) 사회문화적 측면	44
2) 지역경제활성화 측면	44
제 2 장 축제의 개요	49
1. 개최배경 및 목적	51
1) 배경	51
2) 목적	51
2. 축제개요	51

3. 2010 축제컨셉	52
4. 행사구성	52
5. 차별화 전략	53
6. 주요프로그램	53
7. 부서별 행사지원 현황	58
8. 행사장 시설	61
1) 주무대 배치	61
2) 체험부스 배치	61
9. 행사준비 일정	62
제 3 장 주요행사	63
1. 공룡나라축제	65
1) 사업개요	65
2) 축제 프로그램 개괄 : 6개분야 8개부문	65
3) 프로그램 내용	65
4) 체험행사계획	72
5) 운영계획	73
2. 2010첼린지고성공룡로봇KOREA	75
1) 추진배경	75
2) 개최목적	75
3) 대회개요	75
4) 고성군 공룡로봇경진 대회의 역사	76
5) 2009 공룡로봇올림픽 성과	76
6) 타 대회와의 차별화	76
7) 대회 주요 종목	76
8) 종목별 시상 훈격- 개인부	77
9) 종목별 시상 훈격- 개인부(시범종목)	77
10) 지도교사 표창	78
11) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 개인부	78
12) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 개인부(시범종목)	79

13) 종목별 시상 훈격 - 단체부	79
14) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 단체부	79
15) 경기세부일정	80
16) 대회 참가자 특전	80
17) 고성 공룡로봇 대회 발전 지표	80
18) 운영위원 명단	81
19) 소요예산	81
20) 세부 추진일정	81
21) 종목별 대회 일정	82
22) 조직도	82
23) 주요역할 분담	83
24) 공통규정 및 종목별 대회 경기 개요	83
25) 대회 운영	85
26) 종목별 대회 경기 개요	85
3. 당항포 승첩제 및 여름시즌행사	87
1) 사업 컨셉트 : 여름(夏) 바다(海) 즐거움(樂)	87
2) 사업 목적	87
3) 사업개요	87
4) 2010년 축제 기획기조	88
5) 행사방침	88
6) 주요 프로그램	88
7) 일반체험 프로그램	90
8) 야간 프로그램	90
9) 특별행사	91
10) 자체평가	92
제 4 장 홍보사업	95
1. 언론매체	97
2. 인쇄물 홍보	97
3. 시가지 등 홍보	97

4. 인터넷 홍보	98
5. 행사기록	98
6. 언론보도 사례	99
제 5 장 결론 및 제언	103
1. 결론	105
2. 제언	106

도 · 표 차례

<도·표 -1> 관람객 거주지 현황	6
<도·표 -2> 관람객 연령별 현황	7
<도·표 -3> 방문목적 현황	8
<도·표 -4> 관람객 연령별 현황	9
<도·표 -5> 관람객 동반자 현황	10
<도·표 -6> 교통수단 현황	11
<도·표 -7> 축제 소식정보망 현황	12
<도·표 -8> 관람객 권유여부 현황	13
<도·표 -9> 지역발전을 위한 축제 필요여부 현황	14
<도·표 -10> 지역경제를 위한 축제 필요여부 현황	15
<도·표 -11> 축제 만족도 현황	16
<도·표 -12> 사전홍보를 통해 축제에 내용 및 일정여부 현황	17
<도·표 -13> 행사장 안내시설 현황	18
<도·표 -14> 행사안내 팸플릿 현황	19
<도·표 -15> 행사장안내요원들의 서비스 현황	20
<도·표 -16> 행사내용 재미 현황	21
<도·표 -17> 행사내용 다양성 현황	22
<도·표 -18> 참여프로그램 만족도 현황	23
<도·표 -19> 고성지역의 문화에 대한 이해 현황	24
<도·표 -20> 축제관련 상품의 다양성 현황	25
<도·표 -21> 축제관련 상품의 품질 현황	26
<도·표 -22> 축제관련 상품의 품질 현황	27
<도·표 -23> 음식 종류의 다양성 현황	28
<도·표 -24> 음식 가격 현황	29
<도·표 -25> 주변 관광지 관람 현황	30
<도·표 -26> 주차시설 만족도 현황	31

<도·표 -27> 휴식공간 만족도 현황	32
<도·표 -28> 화장실 청결도 현황	33
<도·표 -29> 축제 만족도 현황	34
<도·표 -30> 축제 만족도 현황	35
<도·표 -31> 축제테마에 대한 만족도 현황	36
<도·표 -32> 축제 관람 후 지인이게 관람 권유 현황	37
<도·표 -33> 축제 관람 후 지인이게 관람 권유 현황	38
<도·표 -34> 숙박비 현황	39
<도·표 -35> 식음료비 현황	40
<도·표 -36> 유흥비 현황	41
<도·표 -37> 쇼핑비 현황	42
<도·표 -38> 기타 현황	43

표 차례

<표 I -1> 당항포관광지 연도별 관람객 수 비교표(7.23~8.8)	45
<표 I -2> 일정별 당항포관광지 방문객 현황	45
<표 I -3> 관람객 소비항목에 따른 소비순위	46
<표 I -4> 당항포관광지 영업장별 수입현황(7.23~8.8)	46
<표 I -5> 최근 5년간 축제기간 중 방문객 및 입장수입 현황	47
<표 II-1> 주요프로그램 일정표	56
<표 II-2> 부대행사 일정표	57

제1장 축제평가

1. 평가개요
2. 총평
3. 관람객 일반현황
4. 관람객 만족도
5. 관람객 소비성향
6. 주요성과

1. 평가의 개요

1) 목적

- 2010 고성공룡나라축제는 고성군최초로 통합형 축제로 진행됨에 따라 체계적이고 객관적인 모니터링을 통해 향후축제의 발전방안 모색을 위한 기초자료로 활용하고자 함
- 고성군의 주민화합과 공룡브랜드가치 제고를 위해 펼쳐지는 공룡나라 축제의 전 전반적인 기획과정과 운영상태를 점검함으로써 향후 축제기획력 강화
- 문화관광지정축제 평가에 적용되고 있는 공통설문조사 항목을 적용하여 관람객 만족도를 측정함으로써 문화관광지정축제와의 비교분석에 의한 본 축제의 문화관광지정축제로의 진입방안모색

2) 평가기간

- 현장조사: 2010. 7.23 ~ 08.08
- 자료조사: 2010. 8.09 ~ 08.31
- 보고서작성: 2010. 9.1 ~ 09.22

3) 평가방법

- 문화관광부 축제평가 방법 도입
- 현장모니터링 및 설문조사에 의한 관람객 만족도 조사
- 운영주체의 자체평가 및 인터넷 조사
- 전방위적 평가시스템을 통한 결과도출
- 결론 및 제언을 통한 향후축제방향 모색

2. 총평

- 2010 고성공룡나라축제는 “깨어나는 신비의 성, 고성의 비밀 ‘공룡&역사’”라는 주제로 17일 동안 진행되었다. 7월 23일 송학동 고분군의 주무대에서 펼쳐진 개막식을 시작으로 ‘고성공룡로봇KOREA’, ‘당항포대첩축제’ 등 지명도 높은 단일행사들이 함께 개최됨으로서 행사의 다양화와 축제의 통합된 면모를 보여주었다. 특히 여름철 관광시즌임을 감안하여 밤의 행사에 주력한 점이 돋보였다.
- 개막식에서는 신기성을 자아내는 수레악기 퍼포먼스로 축제분위기를 고조시켰으며 어린이합창단의 공룡동요를 무대에 올림으로서 관람객들의 동심을 자아내기에 충분했다. 고성군의 역사와 삶의 현장을 담은 영상물은 외부에서 온 관람객들에게 잔잔한 감동을 선사했으며 고성군민에게는 애郷심을 불러일으킴으로서 군민화합형 축제로 소기의 목적을 달성했다고 평가된다. 또한 본 축제를 통하여 중국 쓰궁시를 비롯한 서울 영등포구, 충남 태안군 등 국내외 자매결연기관들과의 결속을 다짐으로서 고성군의 대외적 위상을 보여주었다. 그리고 내빈 축사와 인사말 등을 대폭 축소함으로서 관람객이 주인공이된 선진화된 개막식으로 매우 긍정적으로 평가된다. 주무대를 송학동고분군에 자리잡게 함으로서 3일동안 진행된 밤의 문화행사를 통하여 보다 많은 군민들이 참여하고 관광객들과 함께 공연문화를 향유케 한 점도 긍정적으로 평가된다.
- 7월 26일부터 30일까지 고성읍 실내체육관에서 진행된 ‘고성공룡로봇KOREA’는 창작로봇 등 6개 부분에 전국 초·중·고교 1804팀 1900명이 참가해 대성황을 이루었으며, 어린이와 청소년들에게 로봇과학의 기초적인 원리를 이해시키는 동시에 대회를 통하여 과학적 기량을 마음껏 노출시켜 볼 수 있는 기회를 제공한 뜻깊은 행사로 평가된다. 특히 국회의장상, 교육과학기술부장관상, KAIST 총장상, 경상남도지사상, 경상남도 교육감상 등 지명도가 높은 상을 수여함으로써 행사의 위상을 높였으며 공룡과 로봇이라는 상반된 컨셉을 융복합화 함으로서 공룡나라 브랜드의 가치제고에 크게 기여했다고 볼 수 있다.
- 7월31일부터 8월 8일까지 당항포관광지 일원에서 진행된 ‘제10회당항포대첩축제’는 ‘승전의 바다! 열정의 바다! 희망의 바다!’란 주제로 ‘당항포관광지 여름시즌행사’와 연계함으로서 행사의 다양성을 기할 수 있었다. 이순신 십경도 사진전시와 체험행사인 거북선만들기, 야외풀장과 수상자전거, 요트, 바나나보트 등

해양레저 체험, 작은음악회와 레크레이션, 레이저 쇼 등은 관람객의 마음을 사로잡기에 충분했으며, 소가야 달빛공연 등 10개 공연행사들이 찾아가는 특별행사로 진행함으로 고성군민들의 접근성 불편을 해소하고 문화공연을 향유할 수 있는 기회의 폭을 넓힌 것도 돋보인 기획력이었다. 오토캠핑장, 야영장 등을 8월30일까지 운영하여 관람객의 지역체류기간을 늘림으로서 지역경제활성화에 기여하고 자하는 의도도 긍정적으로 평가된다.

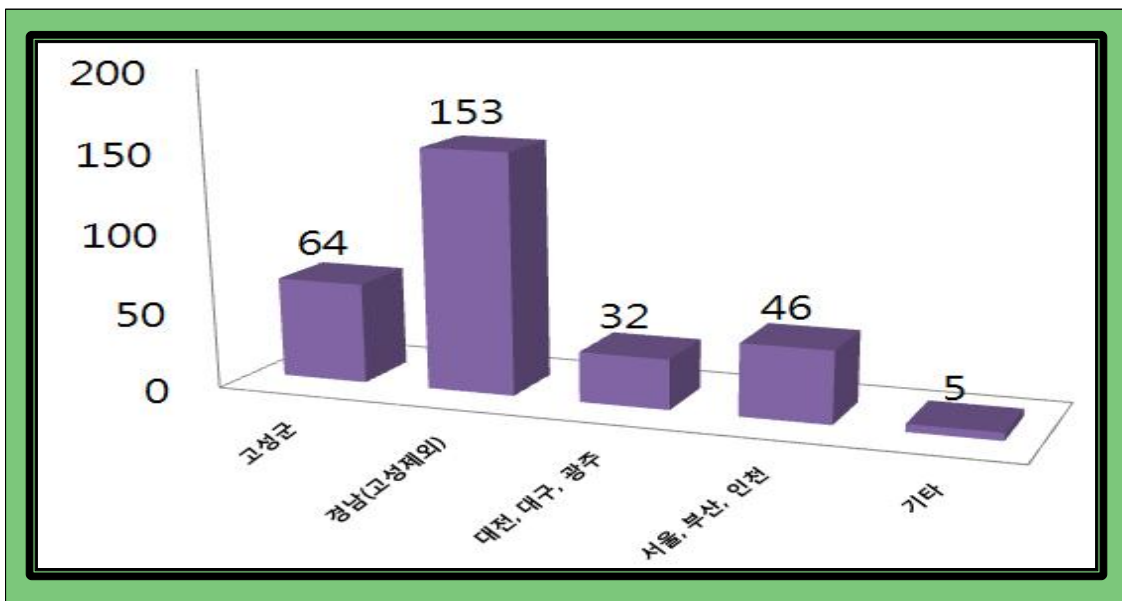
- 또한 전시·체험행사는 지역작가들이 참여하여 진행함으로서 축제행사의 자생력을 키워나가는 계기를 마련했다고 보아진다. 또한 다문화가정 장기자랑을 통해 고성문화의 다양화를 도모한 것과 공룡나라축제 사생대회 등 부대행사들도 참가자들과의 인터뷰에서 긍정적 반응을 얻은 것으로 조사되었다.
- 관람객 대상의 설문조사결과 보통이었다는 응답비율이 높게 나타났으나 불만족 비율이 매우 낮게 나타남으로서 비교적 성공적이었음을 알 수 있다. 그리고 응답자 중에 고성군민은 21.3%에 불과 했으며 경남지역이 51%, 대전·대구·광주에서 온 관람객이 10.6%, 서울·부산·인천 등에서 온 관람객이 15.%, 기타지역 1.6%를 차지하는 등 외지에서 온 관광객이 80% 가까이 나타남으로서 문화관광축제로서 자리메김하고 있음을 알 수 있다. 또한 관광객 소비성향을 조사한 결과 관광객이 지출한 항목은 식음료비가 89.7%로 가장 높게 나타났으며 그 다음이 유흥비가 66%, 숙박비는 56.7%, 쇼핑비가 54%, 그 외 기타비용으로 45.4%의 순으로 나타남으로 지역경제활성화에 기여한 것으로 조사되었다.
- 결국 '2010 고성공룡나라축제'는 고성읍과 당항포관광지일원이라는 공간범위의 확대와 굵직한 단일행사들을 상호연계함으로서 축제기간이 대폭 확대되고 행사의 다양화를 도모하였다는 점에서 매우긍정적으로 평가된다. 반면에 축제행사참여에 대한 관광객들의 몰입도는 다소 미흡했던 것으로 판단된다.
- 향후과제로는 공룡브랜드의 높은 인지도와 기반시설 등을 토대로 축제의 위상을 더욱 높일 수 있는 방안을 모색해야 한다는 점이다. 우선 축제시기 및 장소의 정착화가 필요하다. 이를 위해서는 단일행사 주체들간의 유기적인 협조체제 구축이나 통합화가 요구된다. 향후에도 금년 처럼 단일축제들이 상호연계성을 가지고 같은 시즌에 개최된다면 축제의 명칭을 '고성공룡나라 대축제', 로 명칭을 변경하고 단일행사들의 개최목적을 극대화 할 수 있는 홍보전략을 구사하는 것이 바람직하다. 또한 지역경제활성화 측면에서 숙박관광객의 유치와 먹거리장터의 효율적 운용 및 전시행사의 질적제고에 보다 더 관심을 두어야 할 것으로 판단된다.

3. 관람객 일반현황

1) 거주지 현황

관람자들의 거주지는 고성을 제외한 경남지역 관람객이 51% 가장 많았으며, 다음으로 고성과 경남을 제외한 지역이 27.5%로 나타나 고성공룡축제는 고성군민만의 축제가 아닌 전국적인 축제로 자리매김하고 있다는 것을 알 수 있다.

<도·표 -1> 관람객 거주지 현황

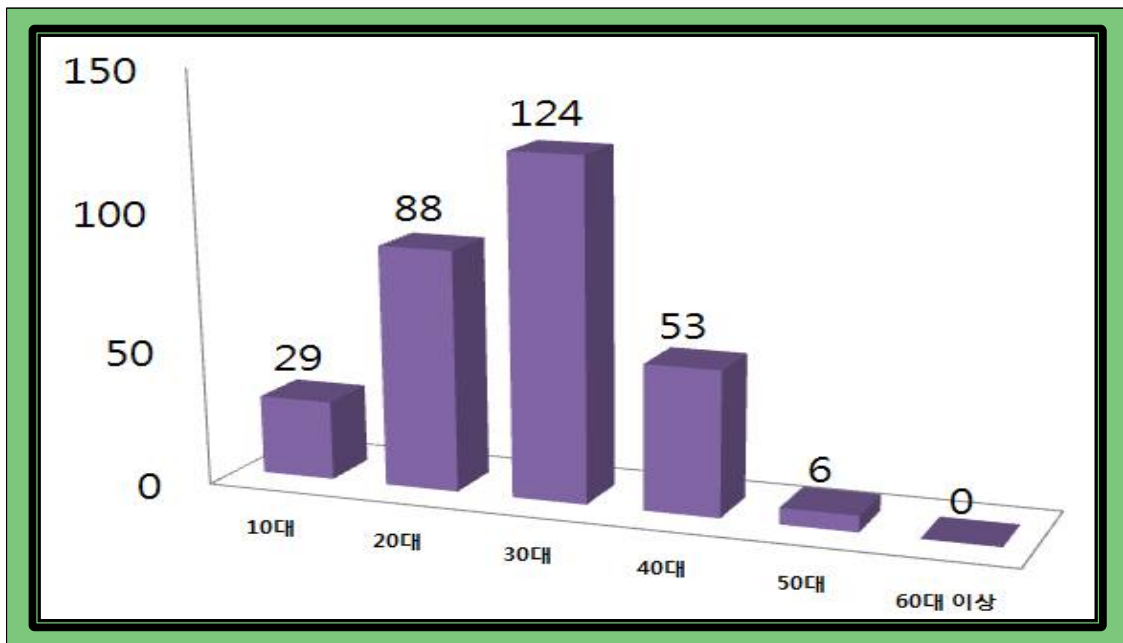


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
고성	64	68		21.3	27.2	
경남(고성제외)	153	106	165	51.0	42.4	72.7
대전, 대구, 광주	32			10.6		
서울, 부산, 인천	46			15.3		
기타	5	76	62	1.6	30.4	27.3
합계		250	227	100		

2) 연령분포

관람객들의 연령은 30대가 41.3%로 가장 많았으며, 다음으로 20대가 29.3%로 나타났다. 이는 고성공룡축제가 가족단위나 연인 관람객이 많다는 것을 알 수 있다. 특히 '07년과 '08년에 비해 30대의 관람객이 크게 증가한 것은 어린자녀를 둔 관람객이 많았던 것으로 분석된다.

<도·표 -2> 관람객 연령별 현황

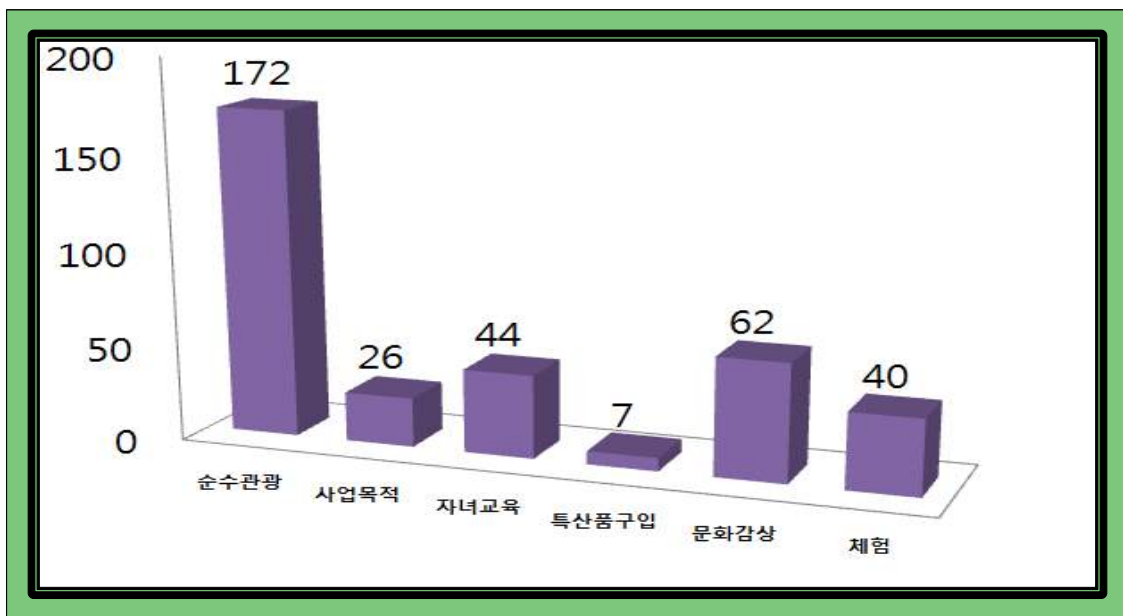


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
10대	29	26	44	9.6	10.4	17.3
20대	88	98	74	29.3	39.2	29.1
30대	124	54	72	41.3	21.6	28.3
40대	53	40	51	17.6	16.0	20.1
50대	6	32	10	2	12.8	3.9
60대	0	0	2	0	0	0.8
70대 이상	0	0	1	0	0	0.4
합계	300	250	254	100	100	100

3) 방문목적

축제를 방문한 사람들의 방문목적은 '07년,08년과 순수관광목적을 기준으로 약간 다르게 조사한 결과 순수관광을 목적으로 57.3%로 가장 많았던 것으로 조사되었다. 이는 '07년, '08년에 비해 크게 증가한 수치로 고성공룡나라축제가 문화관광축제로 자리매김하고 있음을 시사해 주는 것이라 하겠다. 그러나 자녀교육을 위한 목적은 점차 감소현상을 보이고 있음을 알 수 있다.

<도·표 -3> 방문목적 현황



응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
순수 관광	172	86	93	57.3	35.0	33.5
자녀를 위하여	44	60	84	14.6	24.4	30.2
가족/친지의 권유		18	11		7.3	4.0
사업	26	8	11	8.6	3.3	4.0
우연히 들림		46	40		18.7	14.4
기타	109	28	39	36.2	11.3	14.0
합계	300	246	278	100	100	100

4) 축제 관람일수

축제기간 중 당일만 관람하겠다는 응답이 51.3%로 가장 많았으며 다음으로 2일이 29%로 많았다. 당일관광객의 경우 '07년, '08에 비해 감소 현상을 보이고 있으며, 3일 관광객의 경우에 2배이상 증가한 것으로 나타나 체류형 축제로 성장하고 있음을 알 수 있다.

<도·표 -4> 관람객 연령별 현황

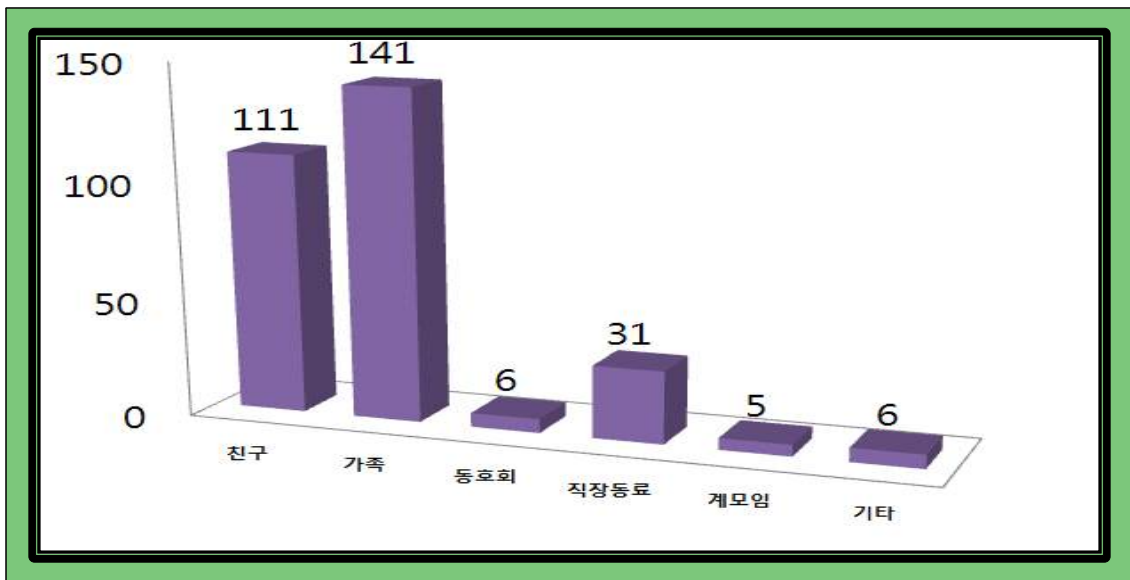


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
당일	154	146	196	51.3	58.4	70.3
2일	77	94	58	25.6	37.6	20.8
3일	39	10	16	13	4	5.7
4일 이상	30	-	9	10	-	3.2
합계	300	250	279	100	100	100

5) 동반자 유형

축제참가자들의 동반자 유형은 가족이 47%로 가장 많았으며, 다음으로는 친구가 37%로 나타났다. 특히 '07년,'08년에 비해 가족단위와 친구의 비율이 크게 증가 함으로서 고성 공룡나라 축제가 가족이나 친구들에게 인지도가 높다는 것을 의미한다.

<도·표 -5> 관람객 동반자 현황

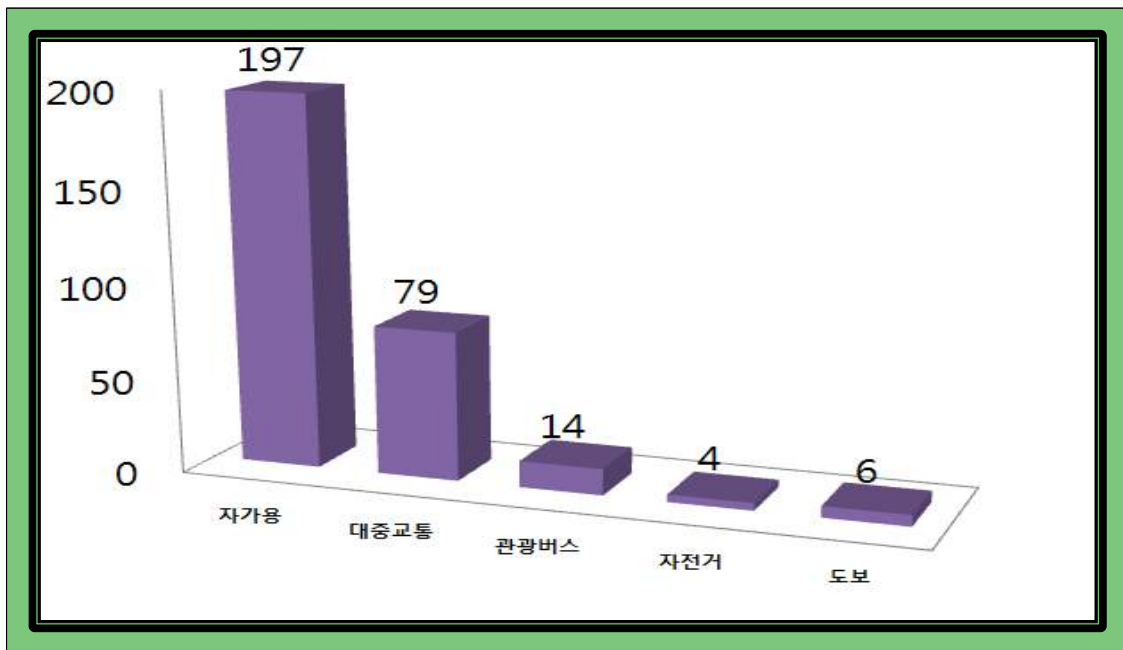


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
친구	111	82	44	37.0	32.8	15.8
가족	141	36	68	47.0	14.4	24.5
동호회	6	24	57	2.0	9.6	20.5
직장동료	31	60	37	10.3	24.0	13.3
계모임	5	38	13	1.6	15.2	4.7
기타	6	10	13	2.0	4.0	4.7
합계	300	250	232	100	100	0

6) 교통수단

축제를 방문한 사람들의 교통수단은 자가용이 65.6%로 가장 많았으며 다음으로 대중교통이 26.3% 많았다. 대중교통수단을 이용한 관람객이 적지 않다는 것은 접근성이 불리한 당항포관광지 행사의 경우 셔틀버스 운행등에 보다 세심한 관심을 가져야 할 것임을 시사해 주고 있다.

<도·표 -6> 교통수단 현황

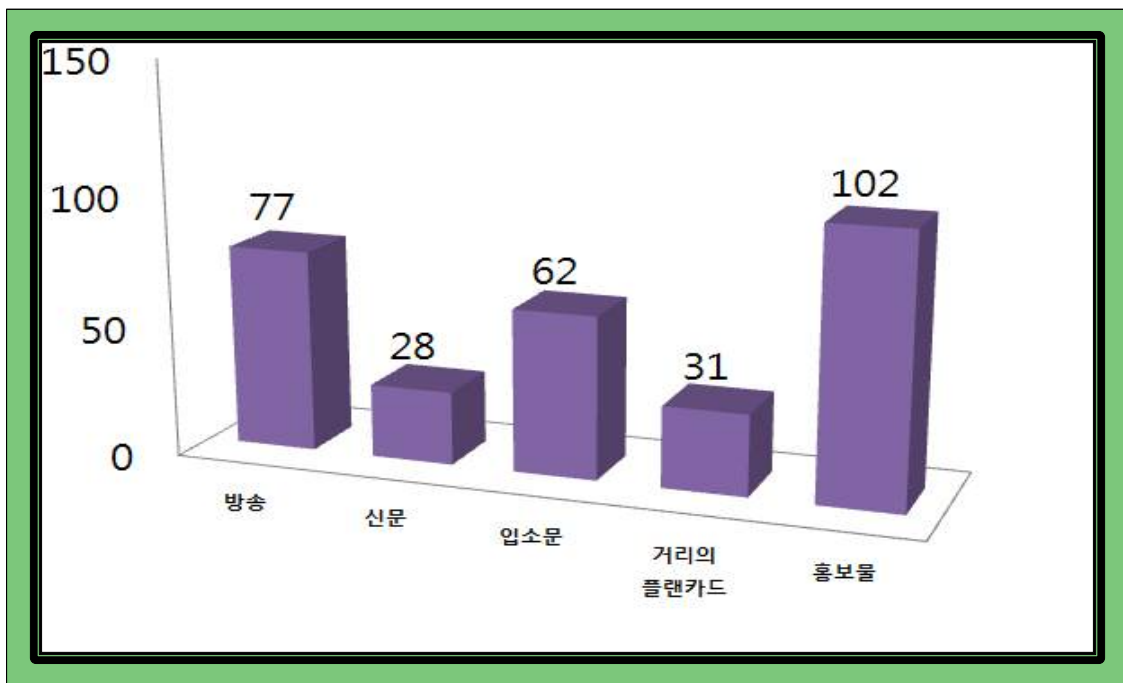


교통수단	응답자수	%
자가용	197	65.6
대중교통	79	26.3
관광버스	14	4.6
자전거	4	1.3
도보	6	2
합계	300	100

7) 축제관련 소식 정보망

축제를 방문한 사람들의 축제관련 소식 정보를 취득한 매체는 홍보물이 34%로 가장 많았으며 방송25.6%, 입소문 20.6% 등의 순으로 나타났다. 타지역 축제들은 방송이나 입소문 등을 통해 축제정보를 취득하는 경우가 많은데 비해 축제 홍보물에 의한 정보취득이 많았던 것은 이외의 경우로서 표적시장을 겨냥한 DM발송 등이 효과가 있었던 것으로 판단된다.

<도.표 -7> 축제 소식정보망 현황

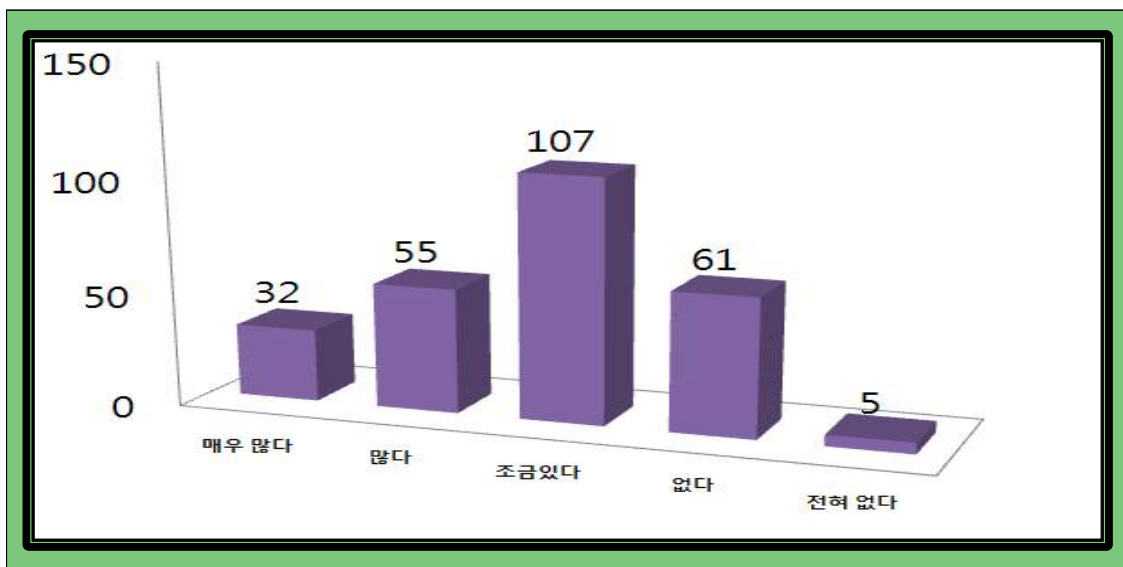


소식정보망	응답자수	%
방송	77	25.6
신문	28	9.3
입소문	62	20.6
거리 플랜카드	31	10.3
홍보물	102	34.0
합계	300	100

8) 축제관람 권유 여부

축제장을 방문한 관람객들이 다른 사람에게 고성공룡나라축제 관람을 권유한 사실이 있었는가에 대한 조사에서 응답자의 총 64%가 긍정적인 반응을 보인 것으로 나타났다. 이는 비교적 높은 수치로 본 축제의 인지도가 점차 높아가고 있는 것으로 분석되며, 향후 그에 상응하는 축제로 발전해야 한다는 것을 의미한다.

<도·표 -8> 관람객 권유여부 현황

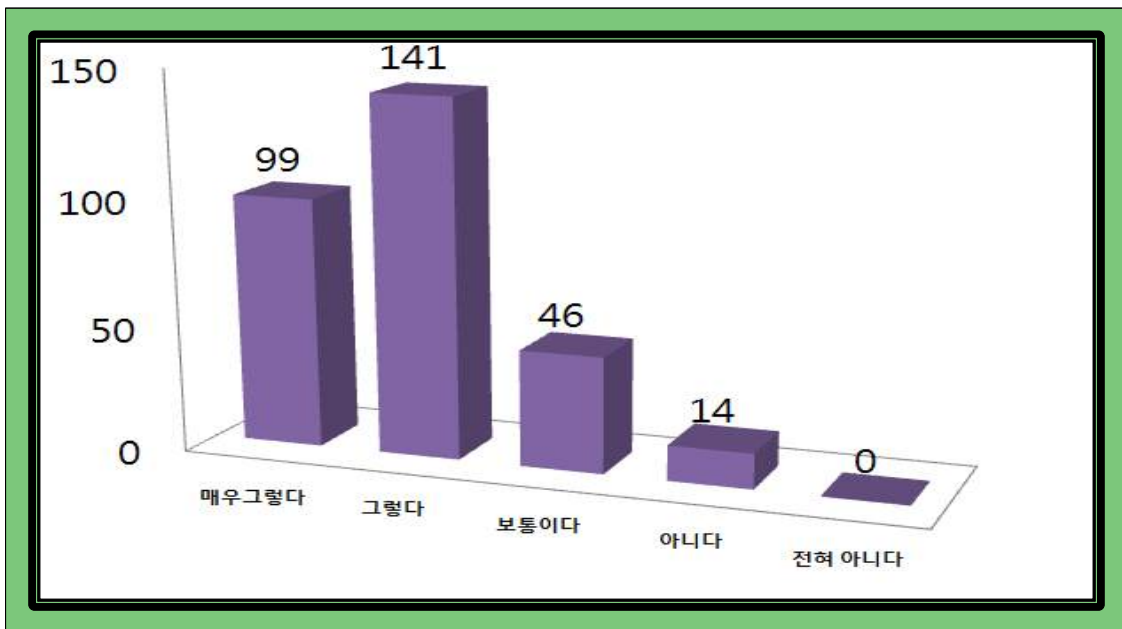


관람여부	응답자수	%
매우 많다	32	10.6
많다	55	18.3
조금있다	107	35.6
없다	61	20.3
전혀 없다	5	1.6
합계	300	100

9) 지역발전을 위한 현 축제의 필요여부

고성공룡나라 축제가 지역발전을 위해 필요한 축제인지를 묻는 설문항목에 응답자의 약 80%가 긍정적인 응답을 한 반면 부정적인 응답자는 4.6%에 불과한 것으로 나타났다. 이는 고성공룡세계엑스포와 공룡나라축제를 통하여 고성군의 공룡브랜드 인지도의 상승효과에 따른 현상임을 알 수 있다.

<도·표 -9> 지역발전을 위한 축제 필요여부 현황

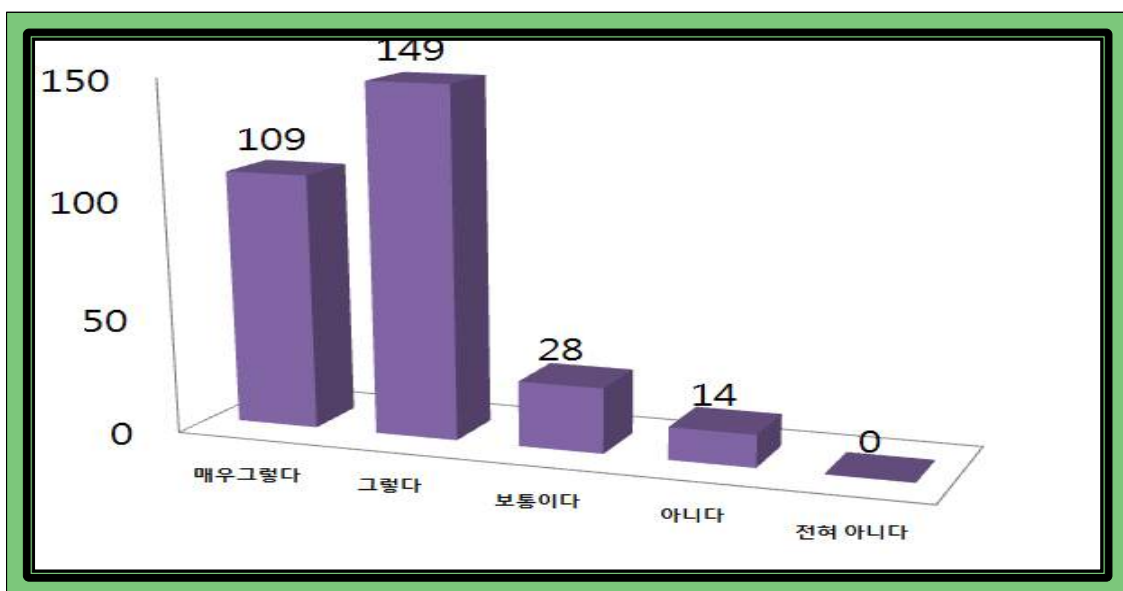


필요여부	응답자수	%
매우그렇다	99	33
그렇다	141	47
보통이다	46	15.3
아니다	14	4.6
전혀아니다	0	0
합계	300	100

10) 지역경제를 위한 현 축제의 필요여부

고성군의 지역경제활성화를 위해 공룡나라축제가 필요한가에 대한 설문조사 결과 86%의 응답자가 긍정적인 답변을 보임으로서 대다수의 사람들이 본 축제가 고성군의 지역경제에 기여 있다고 인식하는 것으로 조사되었다. 공룡브랜드 상품의 개발을 통하여 보다 지역경제활성화에 기여할 수 있는 방안을 모색하는 것이 향후과제임을 시사해 주고 있다.

<도·표 -10> 지역경제를 위한 축제 필요여부 현황



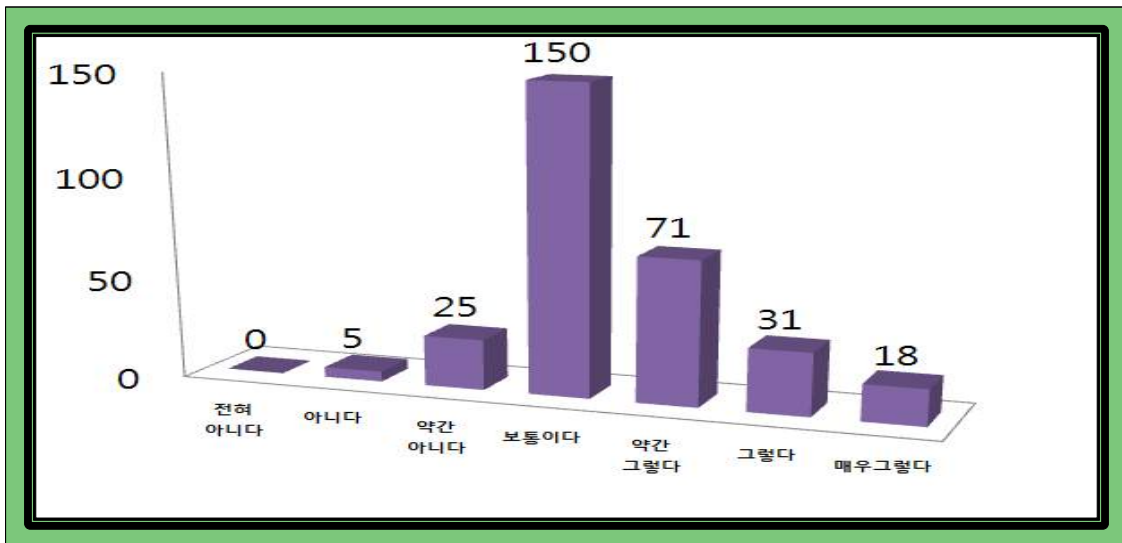
필요여부	응답자수	%
매우그렇다	109	36.3
그렇다	149	49.6
보통이다	28	9.3
아니다	14	4.6
전혀아니다	0	0
합계	300	100

4. 방문객 만족도

1) 접근성

축제를 방문한 사람들은 대부분이 쉽게 찾아 올 수 있었다고 90%가 응답했으며 '07년과 '08년 대비 부정적인 응답비율이 현저해 줄어들었음을 알 수 있다.

<도.표 -11> 축제 만족도 현황

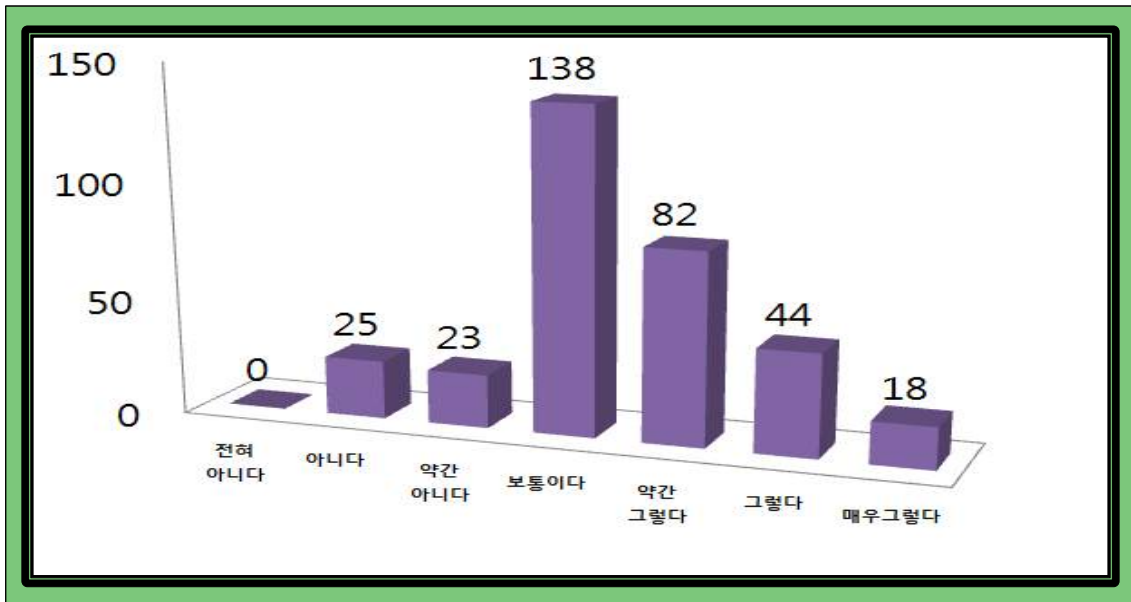


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	34	3	0	13.6	1.1
아니다	5	0	13	1.6	0	4.7
약간 아니다	25	56	14	8.3	22.4	5.1
보통이다	150	54	47	50	21.6	17.0
약간 그렇다	71	50	55	23.6	20.0	19.9
그렇다	31	56	105	10.3	22.4	38.0
매우 그렇다	18	0	39	6	0	14.1
합계	300	250	276	100	100	100

2) 사전홍보를 통해 축제에 내용 및 일정을 알고 있다.

축제를 방문한 사람들은 대부분이 사전홍보를 통해 축제에 대해 16%를 제외한 83.3%가 축제 내용 및 일정을 알고 있다에 응답했다.

<도표 -12> 사전홍보를 통해 축제에 내용 및 일정여부 현황

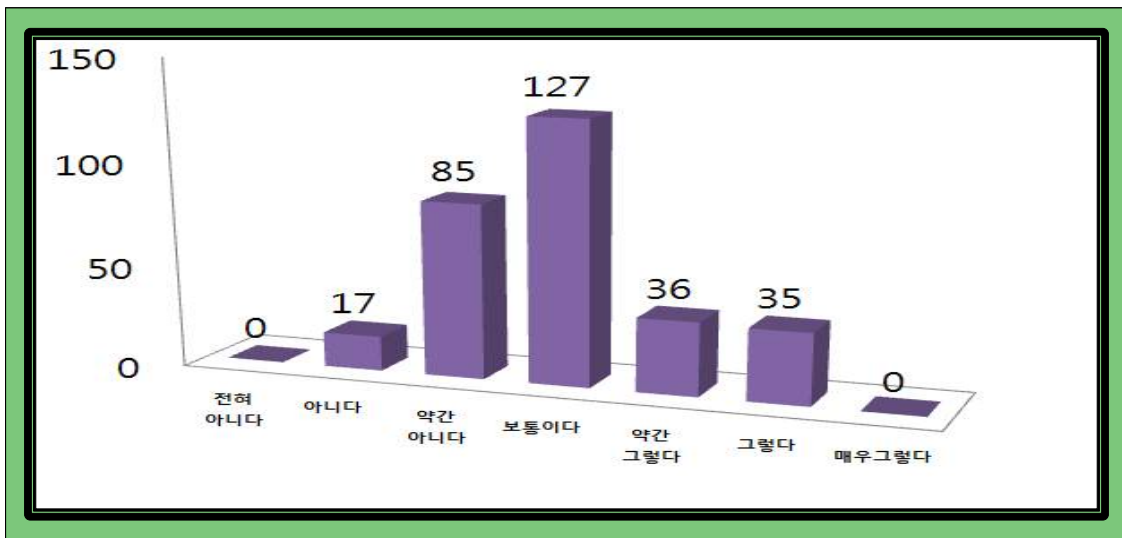


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	14	8	0	5.6	3.0
아니다	25	16	25	8.3	6.4	9.3
약간 아니다	23	16	36	7.6	6.4	13.3
보통이다	138	46	49	46	18.4	18.1
약간 그렇다	82	68	72	27.3	27.2	26.7
그렇다	44	86	69	14.6	34.4	25.6
매우 그렇다	18	4	11	6	1.6	4.1
합계	300	250	270	100	100	100

3) 행사장내 안내시설이 잘 되어있다.

축제를 방문한 사람들 보통이 42.3%, 23%가 긍정적인 응답을 했으나 부정적으로 응답한 34% 사람들은 시설에 대한 불만을 가지고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -13> 행사장 안내시설 현황

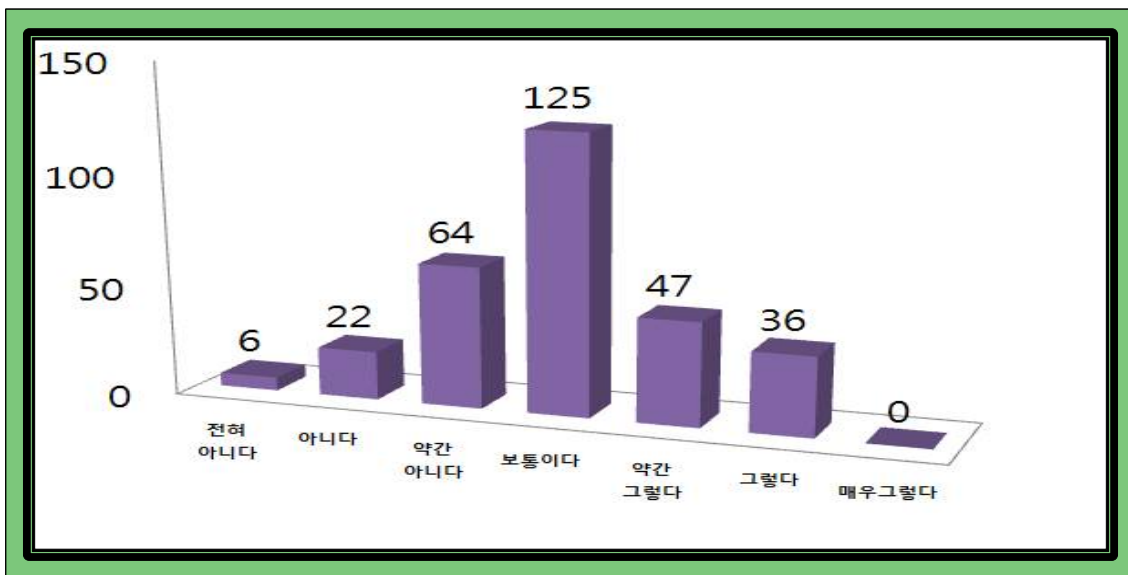


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	2	0	0	0.7
아니다	17	10	5	5.6	4.0	1.8
약간 아니다	85	34	21	28.3	13.6	7.7
보통이다	127	48	64	42.3	19.2	23.6
약간 그렇다	36	92	81	12	36.8	29.9
그렇다	35	62	81	11.6	24.8	29.9
매우 그렇다	0	4	17	0	1.6	6.3
합계	300	250	271	100	100	100

4) 행사안내 팸플릿이 잘 되어있다.

행사장내 팸플릿에 대해 부정적인 응답이 14%로 매우 낮은 반면, 보통이 42%, 긍정적인 응답이 24%로 팸플릿에 대해 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로, 2007년도 대비 부정적 응답이 매우 낮아 졌으므로 긍정적으로 평가 된다.

<도·표 -14> 행사안내 팸플릿 현황

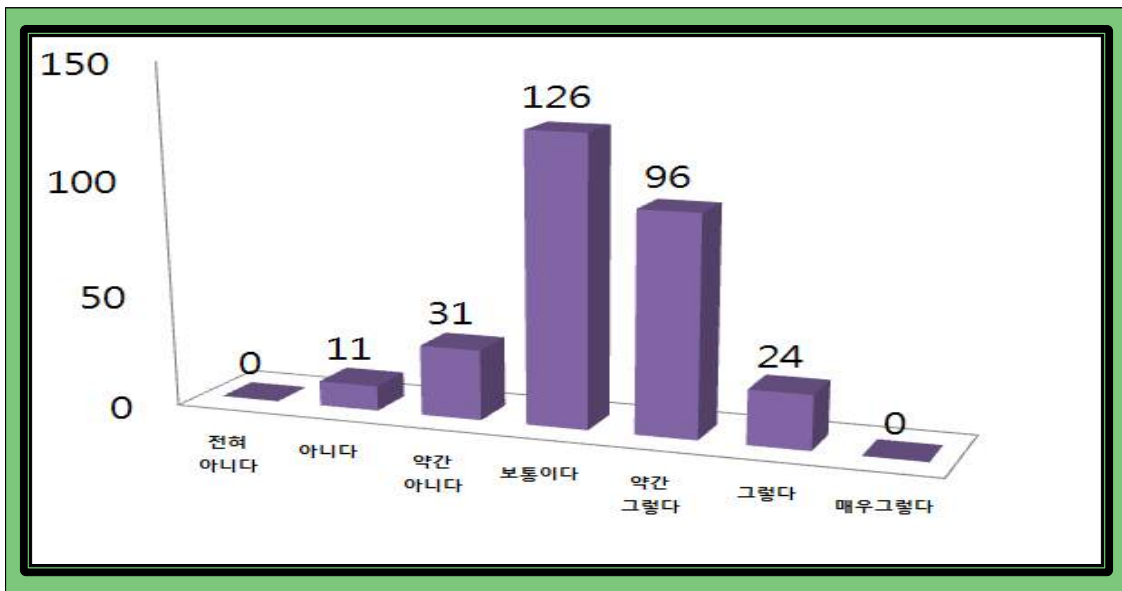


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	6	0	1	2	0	0.4
아니다	22	0	7	7.3	0	2.5
약간 아니다	64	10	22	21.3	4.0	8.1
보통이다	125	70	51	41.6	28.0	18.7
약간 그렇다	47	90	85	12.3	36.0	31.1
그렇다	36	80	91	12	32.0	33.3
매우 그렇다	0	0	16	0	0	5.9
합계	300	250	273	100	100	100

5) 행사장안내요원들의 서비스에 만족한다.

행사장내 안내요원들의 서비스에 대해 부정적인 응답이 14%로 매우 낮은 반면, 보통이 42%, 긍정적인 응답이 43%로 행사장내 안내요원들의 서비스에 대해 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -15> 행사장안내요원들의 서비스 현황

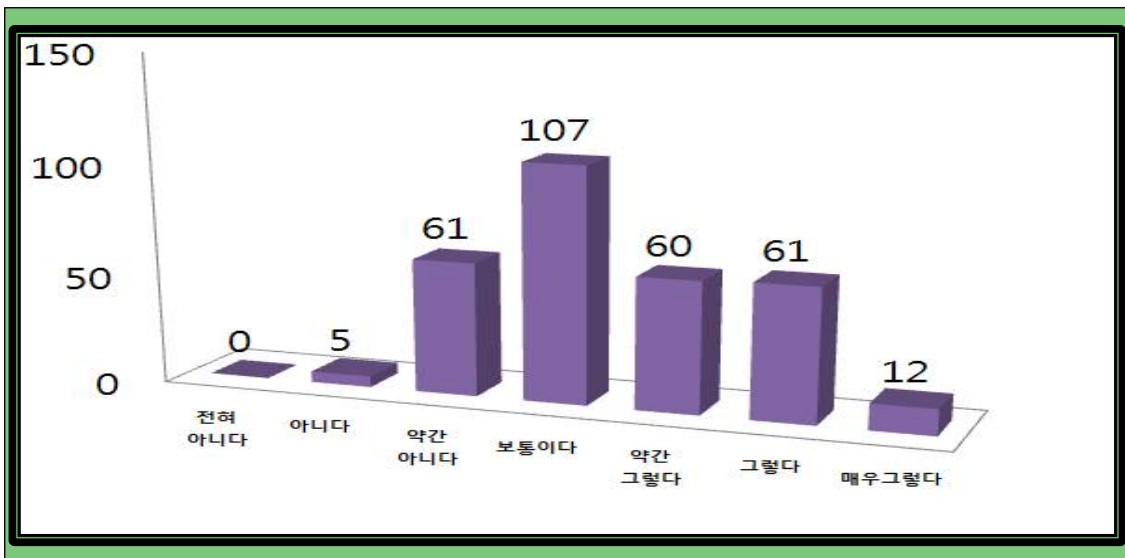


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	1	0	0	0.4
아니다	11	0	3	3.6	0	1.1
약간 아니다	31	30	14	10.6	12.0	5.1
보통이다	126	66	65	42	26.4	23.9
약간 그렇다	96	80	82	32	32.0	30.1
그렇다	24	74	86	8	29.6	31.6
매우 그렇다	0	0	21	0	0	7.7
합계	300	250	272	100	100	100

6) 행사내용이 재미있다.

행사내용의 재미에 대해 부정적인 응답이 22%로 매우 낮은 반면, 보통이 36%, 긍정적인 응답이 44%로 행사내용에 대해 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -16> 행사내용 재미 현황

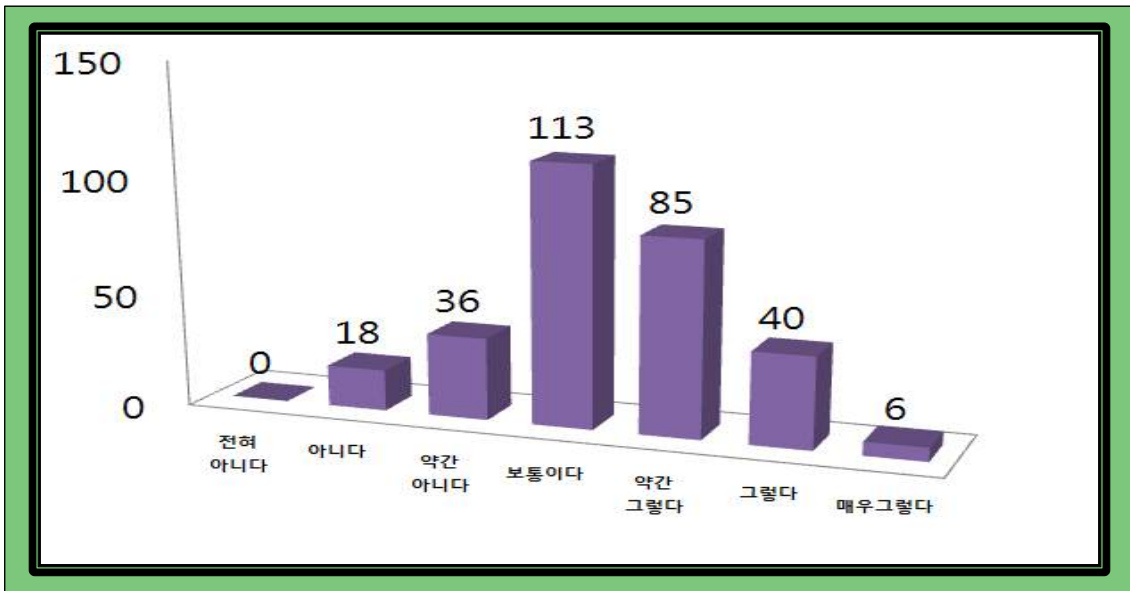


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	16	3	0	6.4	1.1
아니다	5	4	13	1.6	1.6	4.7
약간 아니다	61	14	42	20.3	5.6	15.3
보통이다	107	76	71	35.6	30.4	25.9
약간 그렇다	60	66	69	20	26.4	25.2
그렇다	61	74	63	20.3	29.6	23.0
매우 그렇다	12	0	13	4	0	4.7
합계	300	250	274	100	100	100

7) 행사내용이 다양하다.

행사내용의 다양성에 대해 부정적인 응답이 18%로 매우 낮은 반면, 보통이 37.6%, 긍정적인 응답이 43.6%로 행사내용의 다양성에 대해 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -17> 행사내용 다양성 현황

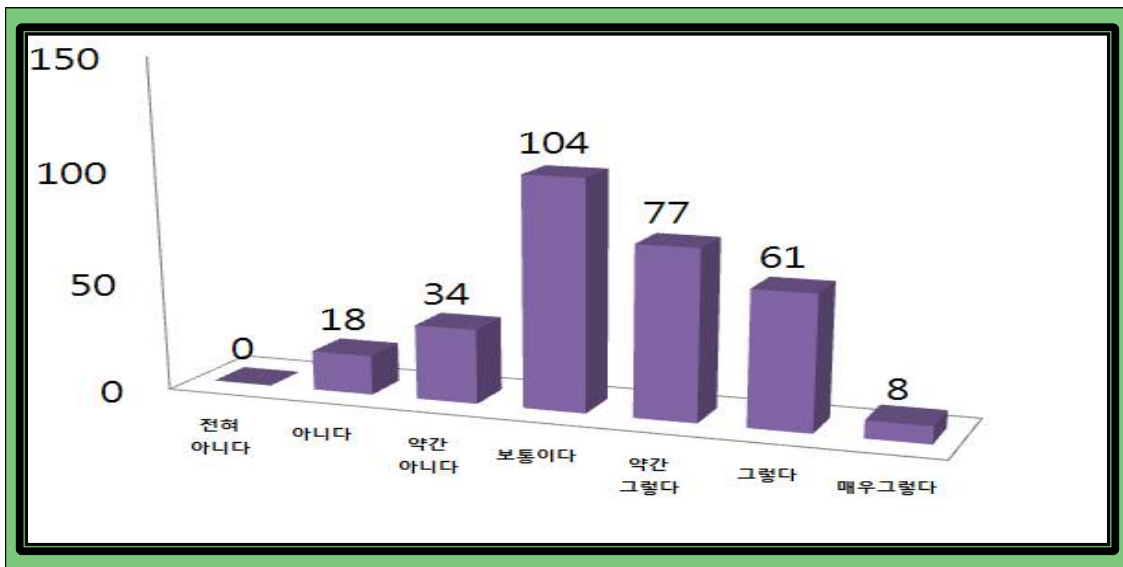


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	4	0	0	1.5
아니다	18	14	12	6	5.6	4.4
약간 아니다	36	32	42	12	12.8	15.5
보통이다	113	52	72	37.6	20.8	26.6
약간 그렇다	85	78	71	28.3	31.2	26.2
그렇다	40	74	57	13.3	29.6	21.0
매우 그렇다	6	0	13	2	0	4.8
합계	300	250	274	100	100	100

8) 직접 참여하는 프로그램에 만족한다.

직접 체험하는 프로그램에 대한 만족도에 대해 부정적인 응답이 14%로 매우 낮은 반면, 보통이 34.6%, 긍정적인 응답이 48.6%로 직접 체험하는 프로그램에 대한 만족도에 대해 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -18> 참여프로그램 만족도 현황

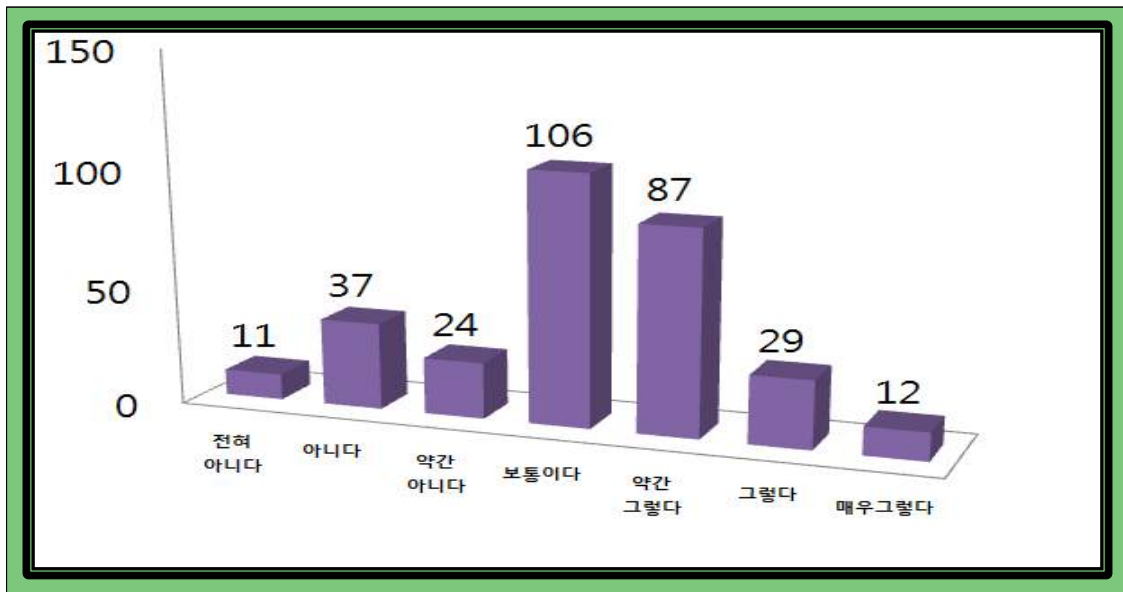


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	9	0	0	3.3
아니다	18	0	12	6	0	4.4
약간 아니다	36	20	38	12	8.0	14.0
보통이다	113	40	73	34.3	16.0	26.9
약간 그렇다	85	86	62	28.3	34.4	22.9
그렇다	40	76	62	13.3	30.4	22.9
매우 그렇다	6	28	15	2	11.2	5.5
합계	300	250	271	100	100	100

9) 행사내용을 통해 고성문화를 잘 알게 되었다.

행사내용을 통한 고성지역의 문화에 대한 이해정도에 대해 부정적인 응답이 24%로 매우 낮은 반면, 보통이 35.3%, 긍정적인 응답이 35%로 행사내용이 고성지역의 문화에 대한 긍정적인 역할을 하고 있다는 것을 알 수 있다.

<도.표 -19> 고성지역의 문화에 대한 이해 현황

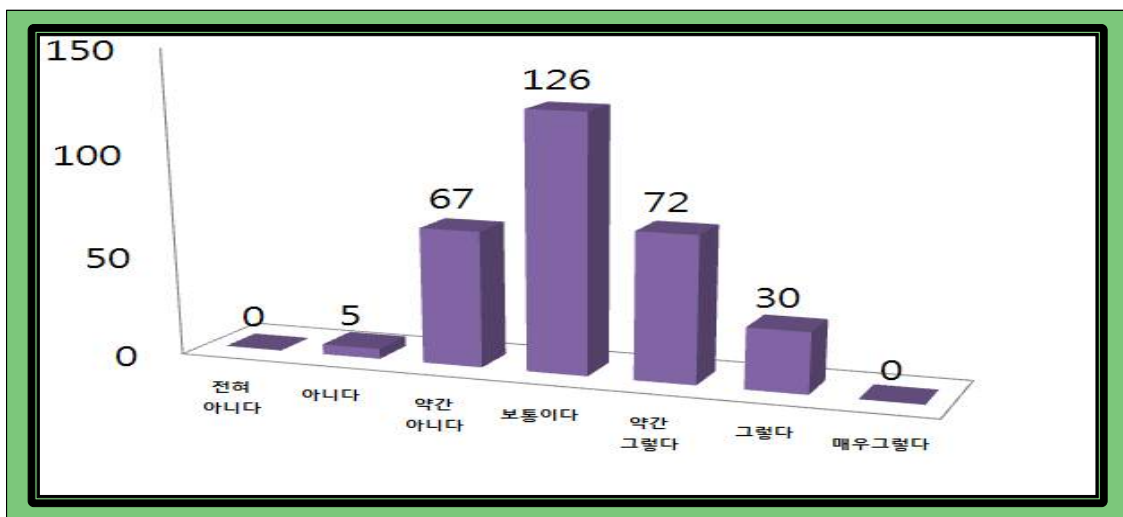


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	11	0	4	3.6	0	1.5
아니다	37	0	25	12.3	0	9.1
약간 아니다	24	30	37	8	12.0	13.5
보통이다	106	96	82	35.3	38.4	29.9
약간 그렇다	87	88	61	25.6	35.2	22.3
그렇다	29	34	55	9.6	13.6	20.1
매우 그렇다	12	2	10	4	0.8	3.6
합계	300	250	274	100	100	100

10) 축제관련 상품의 종류가 다양하다.

축제관련 상품의 다양성에 대해 부정적인 응답이 24%로 나타난 반면, 보통이 42%, 긍정적인 응답이 34%로 축제관련 기념품의 다양성에 대해서는 보통으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -20> 축제관련 상품의 다양성 현황

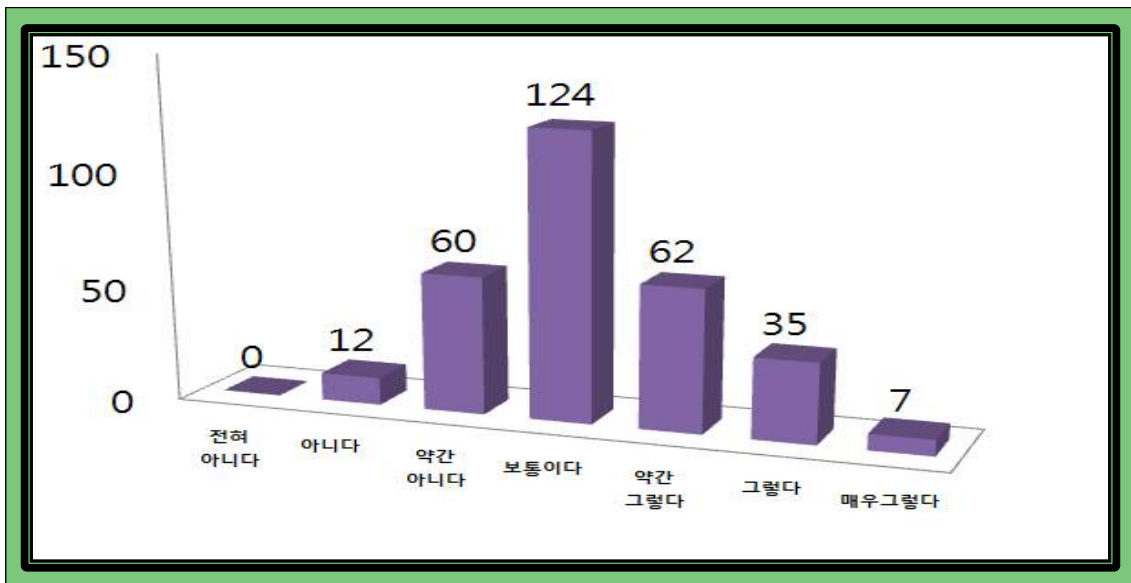


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	4	0	0	1.5
아니다	5	14	14	1.6	5.6	5.2
약간 아니다	67	64	52	22.3	25.6	19.3
보통이다	126	88	84	42	35.2	31.1
약간 그렇다	72	62	71	24	24.8	26.3
그렇다	30	22	35	10	8.8	13.0
매우 그렇다	0	0	10	0	0	3.7
합계	300	250	270	100	100	100

11) 축제관련 상품의 품질이 좋다.

축제관련 상품의 품질에 대해 부정적인 응답이 24%로 나타난 반면, 보통이 41.3%, 긍정적인 응답이 34.6%로 축제관련 기념품의 품질에 대해서는 보통으로 평가하고 있는 것으로 보아 고성지역의 상품에 대해서 긍정적인 반응을 보이는 것으로 나타났다.

<도.표 -21> 축제관련 상품의 품질 현황

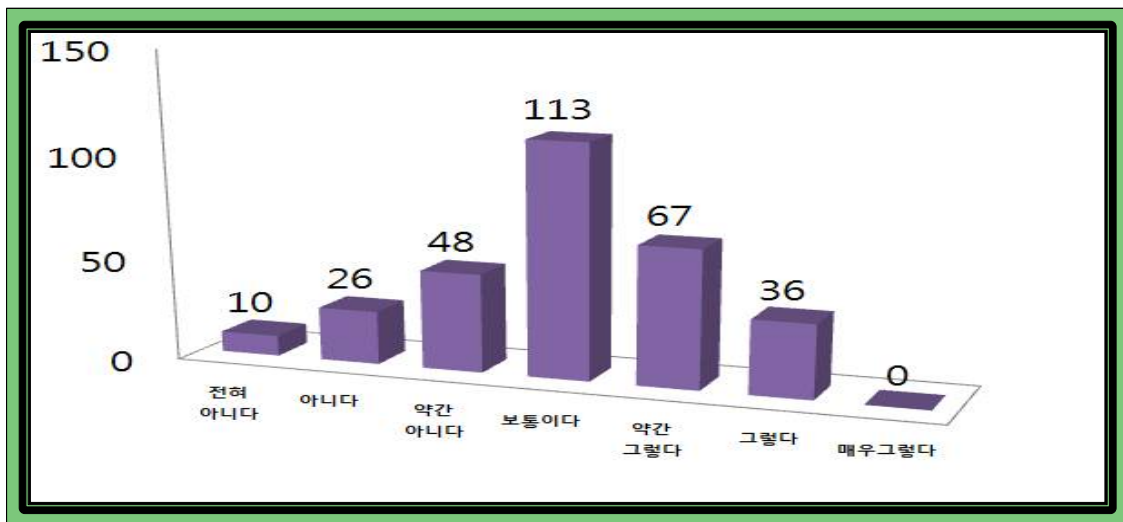


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	2	0	0	0.7
아니다	5	0	7	1.6	0	2.6
약간 아니다	67	72	47	22.3	28.8	17.3
보통이다	126	110	99	42	44.0	36.5
약간 그렇다	72	52	60	24	20.8	22.1
그렇다	30	16	47	10	6.4	17.3
매우 그렇다	0	0	9	0	0	3.3
합계	300	250	271	100	100	100

12) 축제관련 상품의 가격이 적당하다.

축제관련 기념품의 가격에 대해 부정적인 응답이 26%로 나타난 반면, 보통이 37.6%, 긍정적인 응답이 34.6%로 축제관련 기념품의 가격에 대해서는 보통으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도.표 -22> 축제관련 상품의 품질 현황

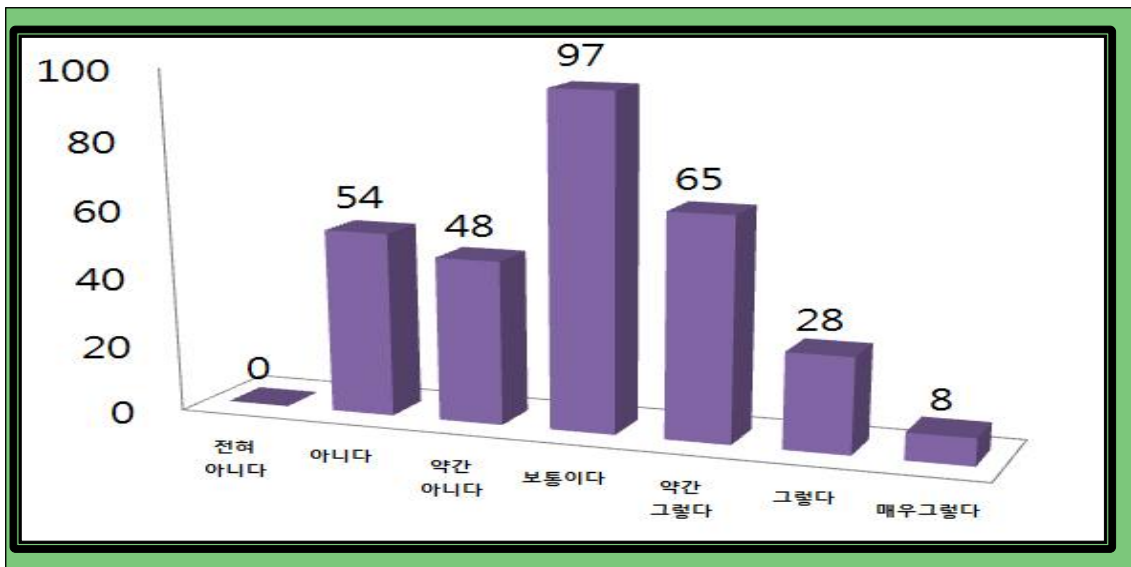


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2008	2010	2007
전혀 아니다	10	0	2	0	3.3	0.7
아니다	26	0	7	0	8.6	2.6
약간 아니다	48	72	47	28.8	16	17.3
보통이다	113	110	99	44.0	37.6	36.5
약간 그렇다	67	52	60	20.8	22.3	22.1
그렇다	36	16	47	6.4	12	17.3
매우 그렇다	0	0	9	0	0	3.3
합계	300	250	271	100	100	100

13) 음식의 종류가 다양하다.

음식종류의 다양성에 대해 부정적인 응답이 34%로 나타난 반면, 보통이 32.3%, 긍정적인 응답이 33.6%로 음식종류의 다양성에 대해서는 약간 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -23> 음식 종류의 다양성 현황

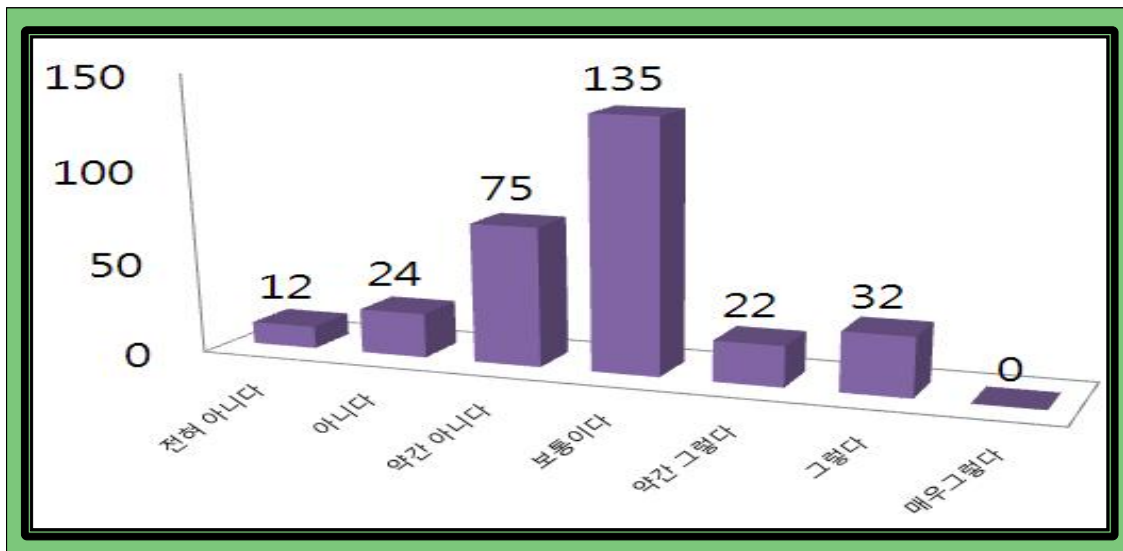


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	6	0	0	2.2
아니다	54	0	22	18	0	8.1
약간 아니다	48	42	54	16	16.8	19.9
보통이다	97	72	87	32.3	28.8	32.1
약간 그렇다	65	102	57	21.6	40.8	21.0
그렇다	28	34	35	9.3	13.6	12.9
매우 그렇다	8	0	10	2.6	0	3.7
합계	300	250	271	100	100	100

14) 음식의 가격이 적당하다.

음식가격에 대한 만족도에 대해 부정적인 응답이 33.6%로 나타난 반면, 보통이 41.6%, 긍정적인 응답이 18%로 음식종류의 다양성에 대해서는 보통이거나 혹은 약간 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -24> 음식 가격 현황

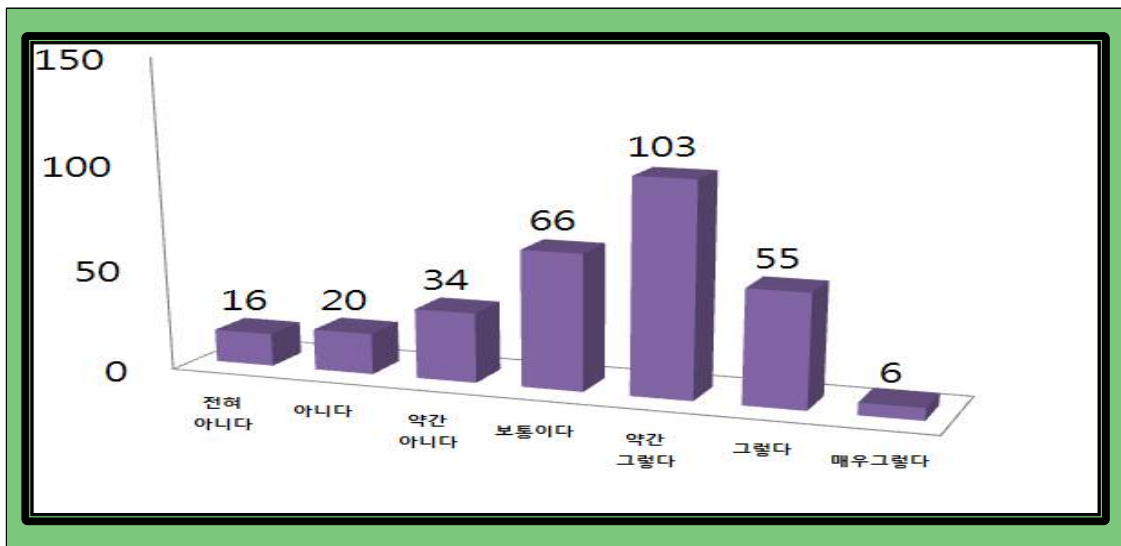


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	12	0	10	4	0	3.7
아니다	24	6	27	8	2.4	10.0
약간 아니다	75	18	48	25	7.2	17.7
보통이다	135	106	86	45	42.4	31.7
약간 그렇다	22	70	55	7.3	28.0	20.3
그렇다	32	50	35	10.6	20.0	12.9
매우 그렇다	0	0	10	0	0	3.7
합계	300	250	271	100	100	100

15) 주변 관광지 방문을 했거나 할 예정이다.

행사참여 후 주변 관광지 관람에 대해 긍정적으로 응답한 비율이 54.6%, 보통이 22%, 부정적인 응답이 23.3%로 나타났다. 이는 고성공룡축제와 주변 관광지를 함께 관람할 예정인 응답자가 많다는 것을 알 수 있다.

<도·표 -25> 주변 관광지 관람 현황

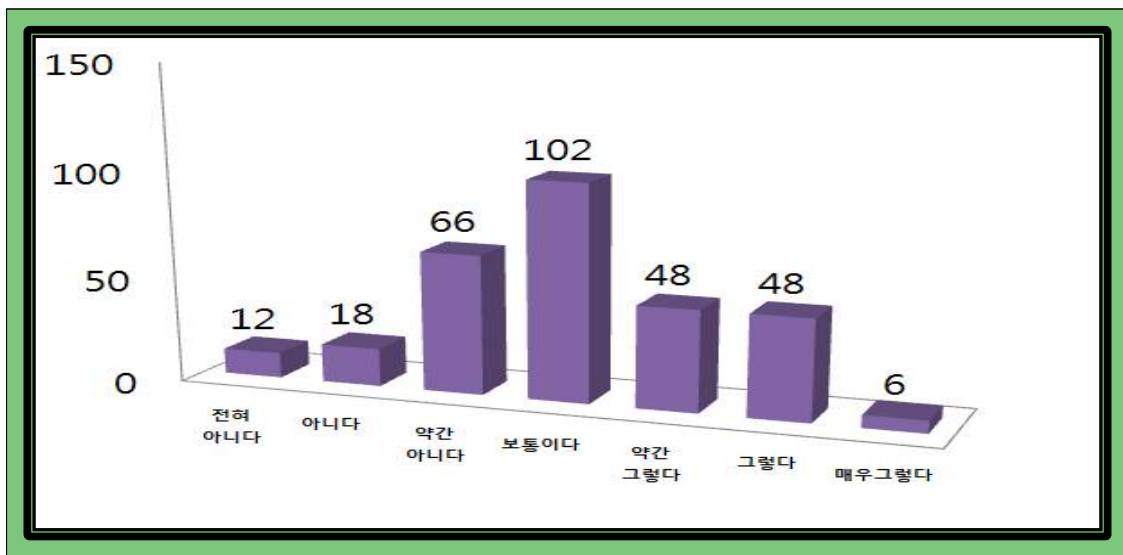


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	16	10	17	5.3	4.0	6.2
아니다	20	24	49	6.6	9.6	17.9
약간 아니다	34	14	33	11.3	5.6	12.1
보통이다	66	54	56	22	21.6	20.5
약간 그렇다	103	58	43	34.3	23.2	15.8
그렇다	55	90	52	18.6	36.0	19.0
매우 그렇다	6	0	23	2	0	8.4
합계	300	250	273	100	100	100

16) 주차시설이용이 편리하다.

주차시설의 이용 편리성에 대해 부정적인 응답이 32%로 나타난 반면, 보통이 34%, 긍정적인 응답이 34%로 주차시설의 이용 편리성에 대해서는 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -26> 주차시설 만족도 현황

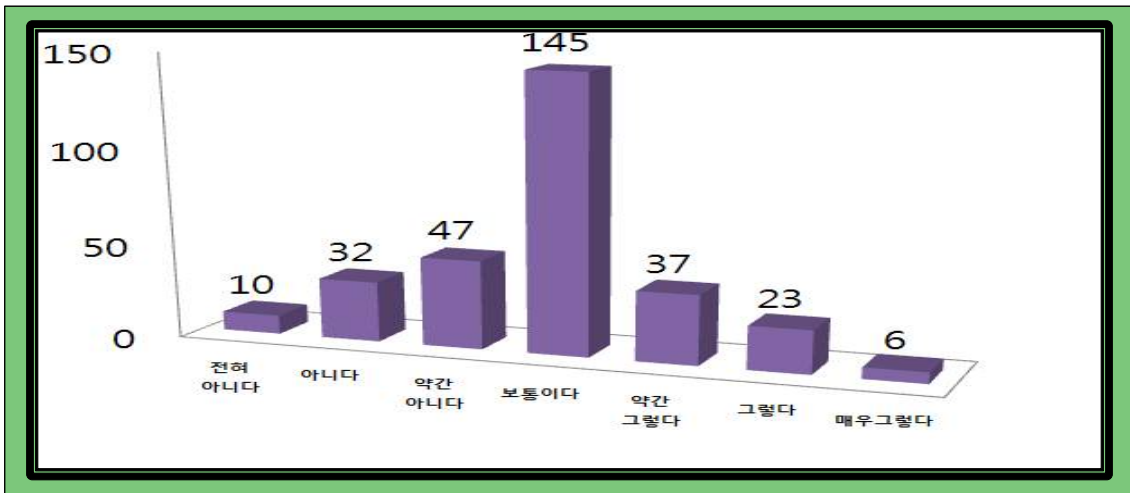


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	12	0	4	4	0	1.5
아니다	18	4	3	6	1.6	1.1
약간 아니다	66	30	23	22	12.0	8.4
보통이다	102	46	46	34	18.4	16.8
약간 그렇다	48	30	79	16	12.0	28.9
그렇다	48	140	96	16	56.0	35.2
매우 그렇다	6	0	22	2	0	8.1
합계	300	250	273	100	100	100

17) 휴식공간(벤치, 휴게시설)이 잘되어 있다.

휴식공간에 대한 만족도에 대해 부정적인 응답이 29.6%로 나타난 반면, 보통이 48.3%, 긍정적인 응답이 22%로 휴식공간에 대해서는 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -27> 휴식공간 만족도 현황

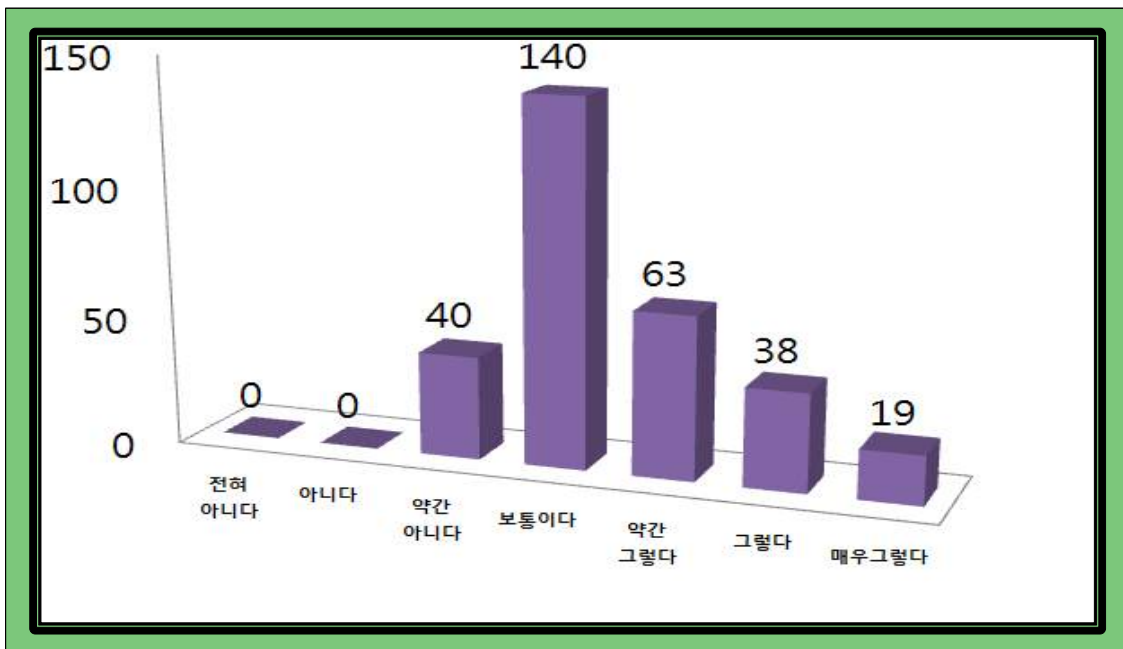


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	10	8	4	3.3	3.2	1.5
아니다	32	0	12	10.6	0	4.4
약간 아니다	47	20	34	15.6	8.0	12.5
보통이다	145	40	75	48.3	16.0	27.5
약간 그렇다	37	148	65	12.3	59.2	23.8
그렇다	23	24	64	7.6	9.6	23.4
매우 그렇다	6	10	19	2	4.0	7.0
합계	300	250	273	100	100	100

18) 화장실이 청결하다.

화장실의 청결성에 대해서는 부정적인 응답은 13.3%, 보통이 46.6%, 긍정적으로 평가한 비율이 40%로 화장실의 청결에 대해서는 매우 높은 만족도를 보여주고 있다.

<도·표 -28> 화장실 청결도 현황

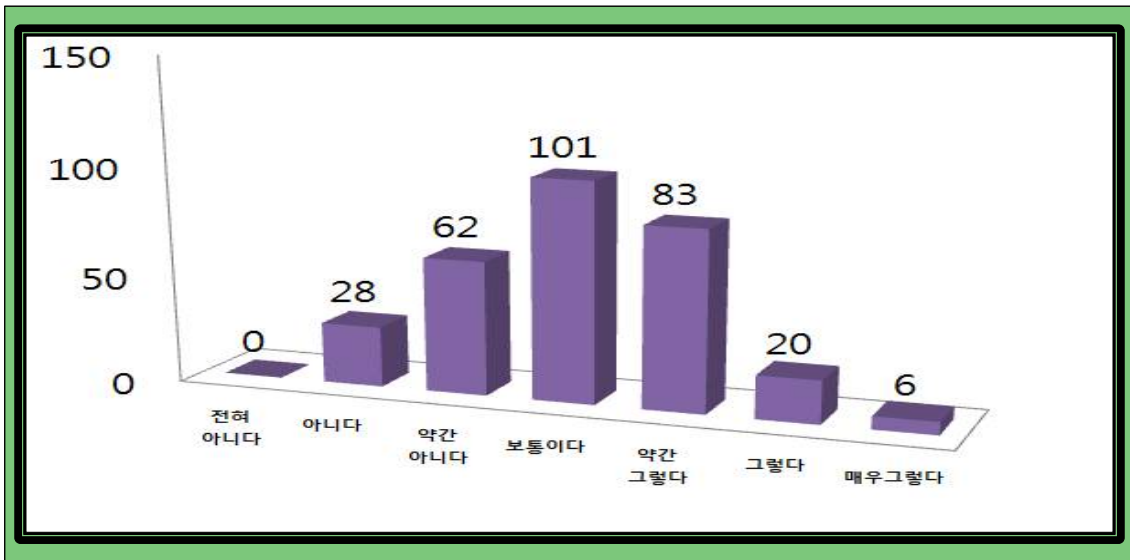


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	2	0	0	0.7
아니다	0	0	4	0	0	1.5
약간 아니다	40	0	18	13.3	0	6.6
보통이다	140	32	37	46.6	12.8	13.6
약간 그렇다	63	58	67	21	23.2	24.6
그렇다	38	160	101	12.6	64.0	37.1
매우 그렇다	19	0	43	8.3	0	15.8
합계	300	250	272	100	100	100

19) 축제 전반에 대해 만족한다.

축제 전반에 대한 만족도조사에서 부정적인 응답이 20%인 반면 보통이 33.6%, 긍정적 응답이 29.6%로 나타나 고성공룡축제에 대해 많은 관람객들이 긍정적으로 평가하고 있다는 것을 알 수 있다.

<도·표 -29> 축제 만족도 현황

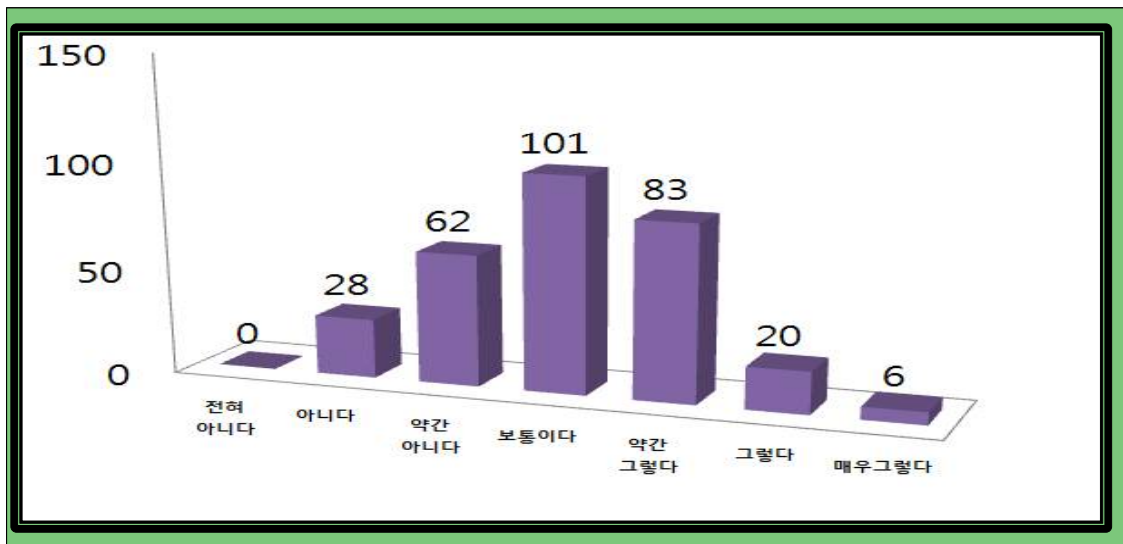


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	2	0	0	0.7
아니다	28	8	9	9.3	3.2	3.3
약간 아니다	62	28	46	20.6	11.2	16.9
보통이다	101	78	58	33.6	31.2	21.3
약간 그렇다	83	68	75	27.6	27.2	27.6
그렇다	20	68	64	6.6	27.2	23.5
매우 그렇다	6	0	18	2	0	6.6
합계	300	250	272	100	100	100

20) 내년 행사에도 참여하고 싶다.

내년도 재방문 의도에 대해 19.6% 만이 부정적으로 응답하였으며, 보통이 37.6%, 긍정적인 응답이 48.6%로 내년도에 재방문하겠다는 응답이 많다는 것을 알 수 있다.

<도·표 -30> 축제 만족도 현황

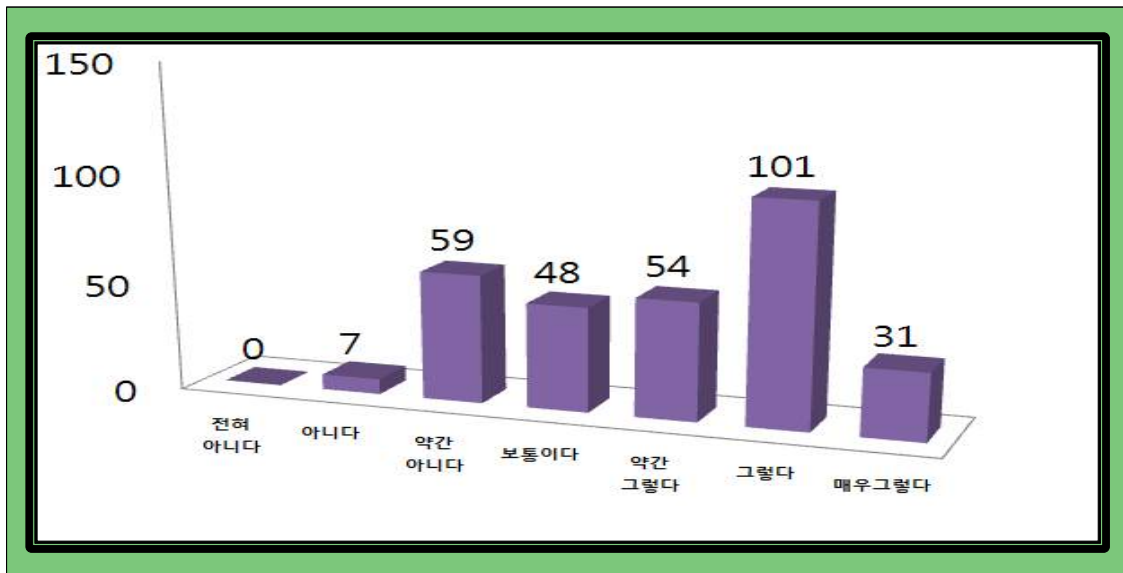


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	6	0	0	2.2
아니다	28	18	10	9.3	7.2	3.7
약간 아니다	62	14	42	21	5.6	15.4
보통이다	101	84	67	33.6	33.6	24.6
약간 그렇다	83	94	75	27.6	37.6	27.6
그렇다	20	40	49	6.6	16.0	18.0
매우 그렇다	6	0	23	2	0	8.5
합계	300	250	272	100	100	100

21) "공룡" 이라는 테마가 마음에 든다.

축제테마에 대해 부정적인 응답이 22%, 보통이 16%, 긍정적인 응답이 62.3%로 축제테마에 대해서는 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다. 전반적으로 '08년에 비해 크게 차이가 나지 않는 것으로 분석되었으나 보다 강한 긍정이 비교적 높게 나타나고 있다.

<도·표 -31> 축제테마에 대한 만족도 현황

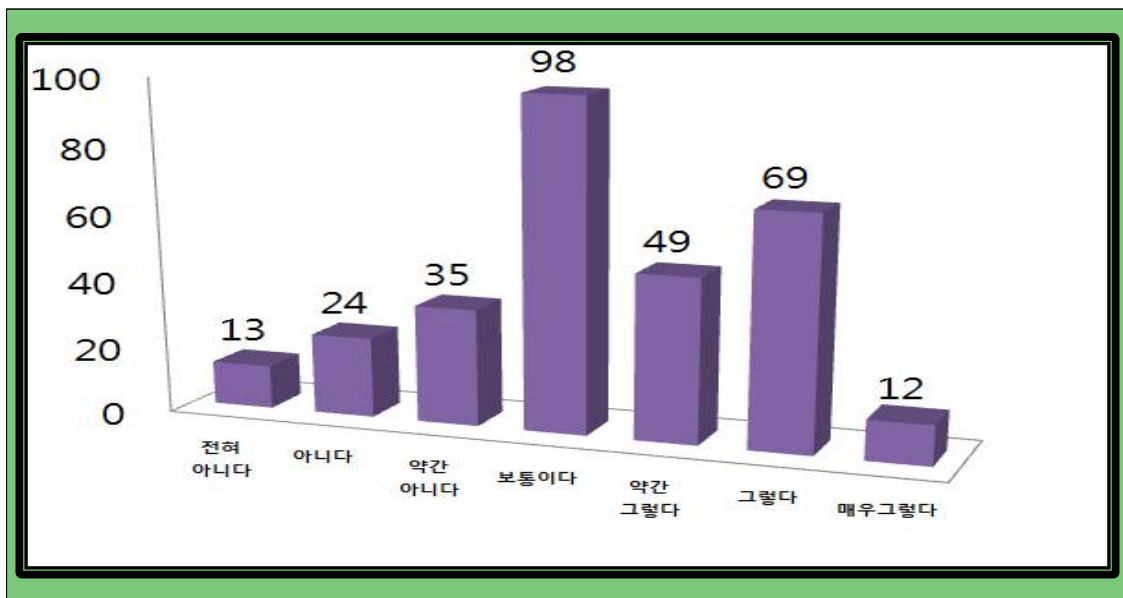


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
전혀 아니다	0	0	4	0	0	1.5
아니다	7	8	10	2.3	3.2	3.7
약간 아니다	59	36	30	16.3	14.4	11.1
보통이다	48	44	75	16	17.6	27.7
약간 그렇다	54	82	64	18	32.8	23.6
그렇다	101	80	62	33.6	32.0	22.9
매우 그렇다	31	0	26	10.3	0	9.6
합계	300	250	271	100	100	100

22) 지인에게 본 축제관람을 권하고 싶다.

축제 관람 후 지인에게 권하고 싶다는 질문에 부정적인 응답이 24%, 보통이 32.6%, 긍정적인 응답이 43.3%로 축제테마에 대해서는 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -32> 축제 관람 후 지인에게 관람 권유 현황

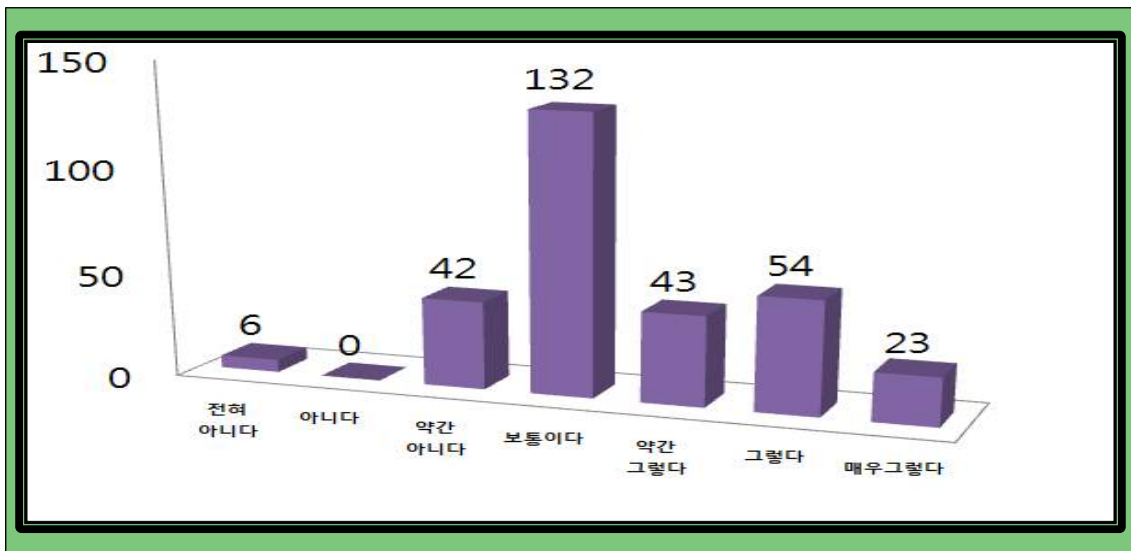


관람 권유	응답자수	%
전혀아니다	13	4.3
아니다	24	8
약간아니다	35	11.6
보통이다	98	36.6
약간그렇다	49	16.3
그렇다	69	23
매우그렇다	12	4
합계	300	100

23) 지난 행사에 비해 많이 개선되었다.

지난해에 비해 개선정도에 대한 부정적인 응답이 16%로 나타난 반면, 보통이 44%, 긍정적인 응답이 40%로 전년도 보다는 개선된 것으로 평가하고 있는 것으로 나타났다.

<도·표 -33> 축제 관람 후 지인이게 관람 권유 현황



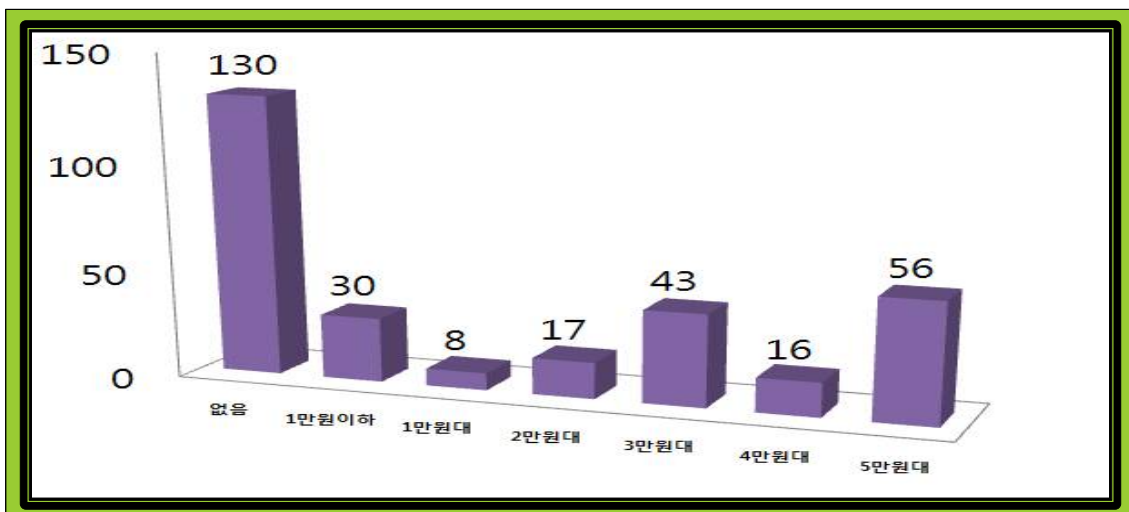
관람 권유	응답자수	%
전혀아니다	6	2
아니다	0	0
약간아니다	42	14
보통이다	132	44
약간그렇다	43	14.3
그렇다	54	18
매우그렇다	23	7.6
합계	300	100

5. 관람객 소비성향

1) 숙박비

숙박비는 5만원대가 15.3%, 4만원대가 5.3%, 3만원대가 14.3%, 2만원대가 5.6% 1만원대가 2.6% 1만원 이하가 10%, 숙박비를 지출하지 않은 관람객이 43.3% 나타나고 있는데 '08년(67.2%)에 비해 23.9%가 감소한 것으로 나타나 숙박관람객이 증가했음을 알 수 있다.

<도·표 -34> 숙박비 현황



응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
1만원 이하	30	2	14	10	0.8	16.7
1만원 대	8	0	3	2.6	0	3.6
2만원 대	17	2	8	5.6	0.8	9.5
3만원 대	43	10	15	14.3	4.0	17.9
4만원 대	16	10	11	5.3	4.0	13.1
5만원 대	56	20	11	15.3	8.0	13.1
6만원 대	0	38	6	0	15.2	7.1
7만원 이상	0	0	16	0	0	19.0
없음	130	168	-	43.3	67.2	-
합계	300	250	84	100	100	100

2) 식음료비

식음료비는 5만원대가 11.3%, 4만원대가 4.3%, 3만원대가 12.5%, 2만원대가 8.3% 1만원대가 47% 1만원 이하가 6.3% 없음이 10.3% 나타내고 있다. 전체적으로는 1만원대의 비율이 52.3% 가장 크게 나타났다. '08년(0.8%)에 비해 전체적으로 관람객의 90% 가까이 소비한 것으로 조사되어 긍정적으로 볼 수 있으나, 1만원대 지출 관람객이 46.2%나 증가했고, 2만원대와 3만원대 지출 관람객이 크게 감소한 현상을 보임으로서 지역경제활성화 측면에서 개선이 시급한 것으로 판단된다

<도.표 -35> 식음료비 현황

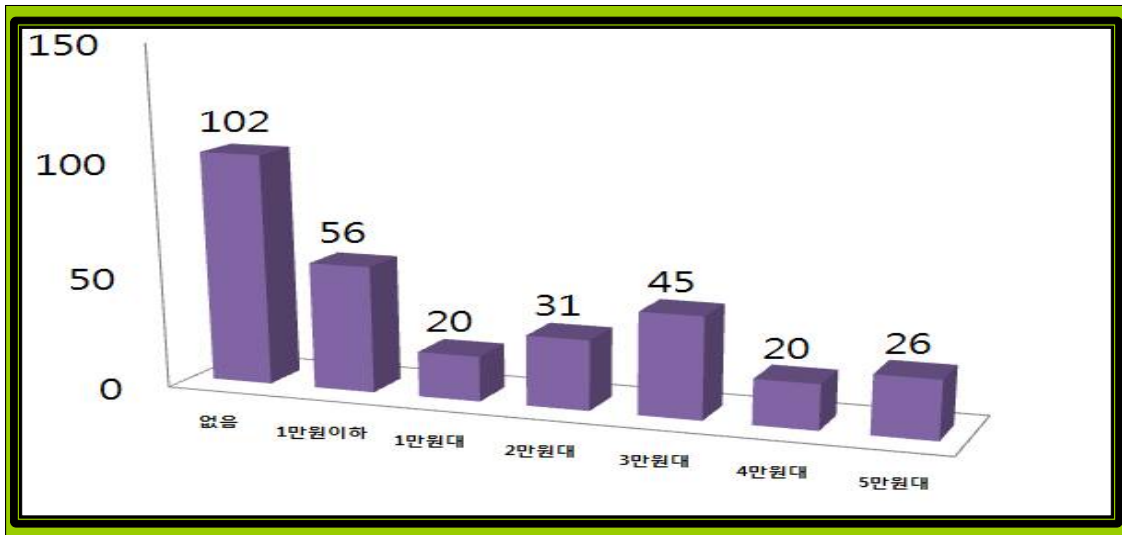


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
1만원 이하	19	0	30	6.3	0	13.6
1만원 대	141	2	17	47	0.8	7.7
2만원 대	25	60	46	8.3	24.0	20.9
3만원 대	37	100	65	12.5	40.0	29.5
4만원 대	13	0	27	4.3	0	12.3
5만원 대	34	16	14	11.3	6.4	6.4
6만원 대	0	10	9	0	4.0	4.1
7만원 이상	0	38	12	0	15.2	5.5
없 음	31	24	-	10.3	9.6	-
합계	300	250	220	100	100	100

3) 유흥비

유흥비는 5만원대가 8.6%, 4만원대가 6.6%, 3만원대가 15%, 2만원대가 10.3% 1만원대가 6.6% 1만원 이하가 18.6% 없음이 34% 나타내고 있다. 전체적으로는 1만원대의 비율이 52.3% 가장 크게 나타났다. 전반적으로 유흥비를 지출하지 않은 관광객이 '08년(62.4%)에 비해 28.4%가 감소함으로서 바람직한 현상을 보이고 있다.

<도·표 -36> 유흥비 현황

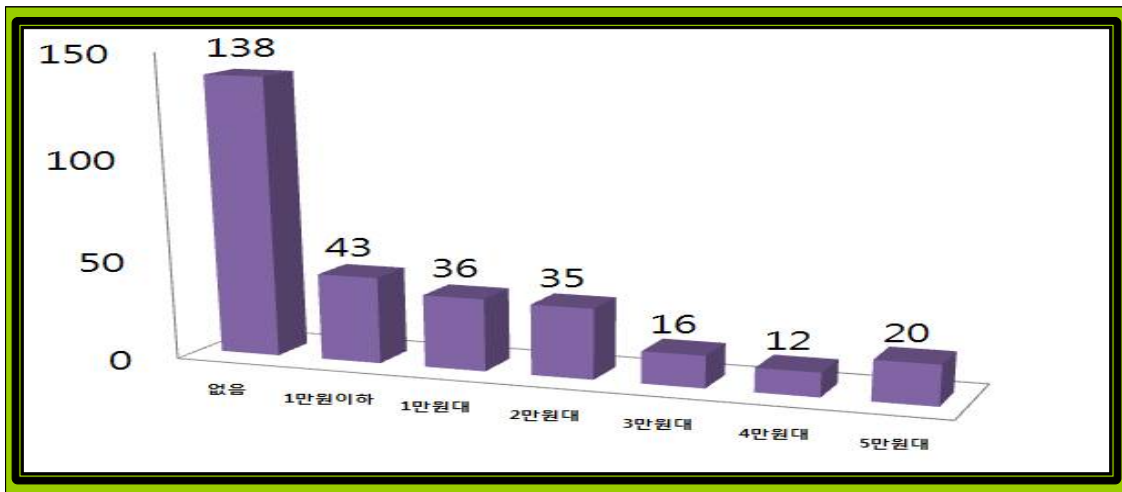


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
1만원 이하	56	10	14	18.6	4.0	19.2
1만원 대	20	8	15	6.6	3.2	20.5
2만원 대	31	16	13	10.3	6.4	17.8
3만원 대	45	2	13	12.0	0.8	17.8
4만원 대	20	4	9	6.6	1.6	12.3
5만원 대	26	18	5	8.6	7.2	6.8
6만원 대	0	6	1	0	2.4	1.4
7만원 이상	0	30	3	0	12.0	4.1
없 음	102	156	-	34.0	62.4	-
합계	300	250	73	100	100	100

4) 쇼핑비

쇼핑비는 5만원대가 6.6%, 4만원대가 4%, 3만원대가 5.3%, 2만원대가 11.6% 1만원대가 12% 1만원 이하가 14.3% 없음이 46% 나타내고 있다. 전체적으로는 1만원대의 비율이 52.3% 가장 크게 나타났다. '08년도에 비해 1만원대를 지출한 관람객이 증가한 반면, 2만원대와 3만원대의 지출 관람객은 감소하는 현상을 보이고 있으며, 쇼핑비를 지출하지 않은 관람객도 '08년(28.8%)대비 17.2%난 증가함으로서 지역경제활성화 측면에서 개선안을 마련해야 할 것으로 판단된다.

<도·표 -37> 쇼핑비 현황

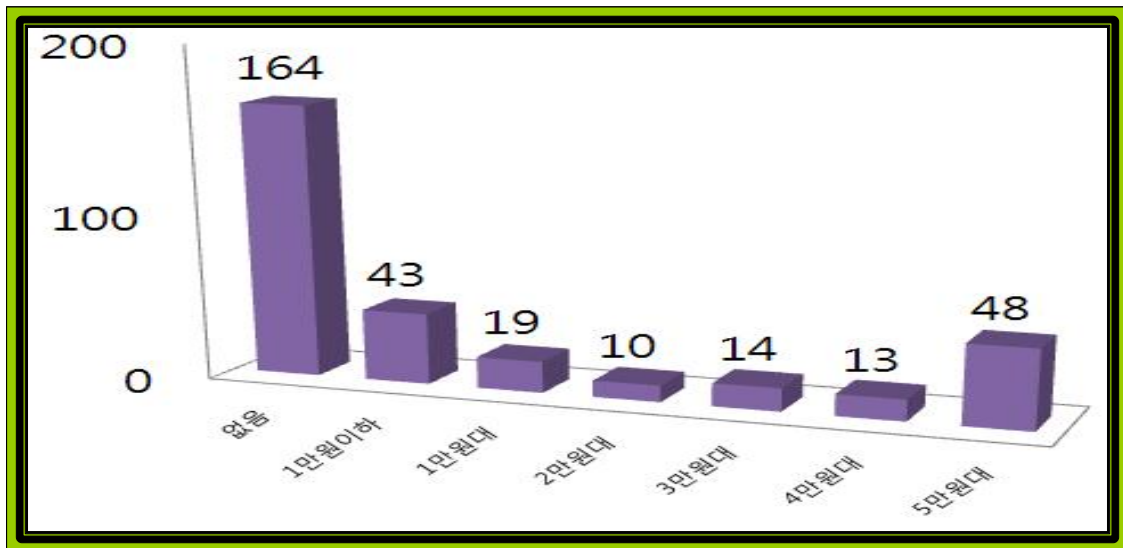


응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
1만원 이하	43	14	30	14.3	5.6	16.9
1만원 대	36	34	31	12	13.6	17.4
2만원 대	35	60	61	13.4	24.0	34.3
3만원 대	16	54	36	4.6	21.6	20.2
4만원 대	12	10	12	4	4.0	6.7
5만원 대	20	6	6	6.6	2.4	3.4
6만원 대	0	0	1	0	0	0.6
7만원 이상	0	0	1	0	0	0.6
없 음	138	72	-	46	28.8	-
합계	300	250	178	100	100	100

5) 기타

기타는 5만원대가 12.3%, 4만원대가 4.3%, 3만원대가 4.6%, 2만원대가 3.6% 1만원대가 6.3% 1만원 이하가 14.3% 없음이 53.3% 나타내고 있다. 전체적으로는 1만원대의 비율이 52.3% 가장 크게 나타났다. '08년도에 비해 기타 비용을 지출하지 않았다는 응답자가 52%가량 증가한 반면, 1만원 대는 21%, 2만원 대는 15%, 3만원 대는 20% 감소하는 현상을 보임으로서 지역경제활성화 측면에서 개선이 시급한 것으로 판단된다.

<도·표 -38> 기타 현황



응답	응답자(명)			응답비율(%)		
	2010	2008	2007	2010	2008	2007
1만원 이하	43	30	11	14.3	13.2	61.1
1만원 대	19	62	2	6.3	27.2	11.1
2만원 대	10	44	1	3.6	19.3	5.6
3만원 대	14	56	1	4.6	24.6	5.6
4만원 대	13	0	0	4.3	0	0
5만원 대	37	0	1	12.3	0	5.6
6만원 대	0	0	1	0	0	5.6
7만원 이상	0	30	1	0	13.2	5.6
없음	164	6	-	54.6	2.5	-
합계	300	228	18	100	100	100

6. 주요성과

1) 사회문화적 측면

2010고성공룡나라 축제는 공룡나라 고성에서 펼쳐지는 상반기의 중요축제들이 상호연계성을 가지며 개최됨으로서 사회문화적 측면에서 다음과 같은 성과를 얻은 것으로 판단된다.

- 주무대를 고성읍에 설치함으로서 고성읍민을 포함한 지역주민들의 접근성이 크게 개선됨으로서 보다 많은 군민들이 문화공연을 향유할 수 있는 기회를 제공하였다.
- 2010년 3월에 고성공룡나라축제추진위원회가 (재)경남고성공룡세계엑스포조직위원회와 통합되면서 개최된 최초의 행사로서 조직의 이기주의를 탈피하고 관·민의 화합된 모습을 보여준 선진화된 의식구조를 보여 주었으며 모범사례로 평가될 수 있다.
- 전시·체험행사에서 지역예술인들이 대거 참여함으로서 지역문화의 홍보 및 발전에 기여할 수 있었다.
- 다문화가정 참여 프로그램을 진행함으로서 외국인들에게 주인의식과 애郷심을 고취시키며 이질적인 문화가 상호공존할 수 있는 선진문화사회를 창조할 수 있도록 사회문화적 분위기를 창출하였다.

2) 지역경제활성화 측면

□ 관람객 수

지역축제의 주요성과에서 지역경제활성화는 중요한 요소가 되고 있다. 2010 고성공룡나라 축제는 여름휴가기간 동안 장기간 진행되었으며 야간행사를 통해 체류형 관광객을 유치하고자 하는 의도가 돋보였다. 축제기간동안 당항포관광지 입장객을 연도별로 조사한 결과 2010년 관람객수는 38,380명으로 2008년 대비 19,863명이나 증가했으며 2009년 대비 7,683명이 증가한 것으로 나타남으로서 축제가 관광객의 유인력을 높여준 것으로 분석된다.

<표 I -1> 당항포관광지 연도별 관람객 수 비교표(7.23~8.8)

(단위:천원/명)

구 분	계	입 장 료 등				공통차	영업시 설 매출액	관람객 (명)	
		소 계	입장료	펜션, 등	야외 풀장				
2008년	112,409	61,027	47,630	-	13,397	19,466	31,916	18,517	
2009년	192,913	104,186	83,243	15,038	5,905	27,163	61,564	30,697	
2010년	203,381	127,952	80,710	24,651	22,591	12,113	63,316	38,380	
증감	2008대비	90,972	66,925	33,080	24,651	9,194	△7,353	31,400	19,863
	2009대비	10,468	23,766	△2,533	9,613	16,686	△15,050	1,752	7,683

<표 I -2> 일정별 당항포관광지 방문객 현황

일자별	방 문 객(명)					수입액 (천원)	비 고
	계	관광지	펜션	캠핑/야영 장	풀장		
계	38,380	31,892	258	2281	3,949	140,065	
7.31(토)	5,345	4,365	20	412	548	16,140	
8. 1(일)	6,537	5,275	41	385	836	24,730	
8. 2(월)	4,961	4,293	17	204	447	18,283	
8. 3(화)	5,165	4,533	34	303	295	20,058	
8. 4(수)	3,128	2,672	32	95	329	12,419	
8. 5(목)	3,090	2,478	30	250	332	11,245	
8. 6(금)	2,887	2,323	40	203	321	10,761	
8. 7(토)	3,257	2,573	20	265	399	12,711	
8. 8(일)	4,010	3,380	24	164	442	13,718	

□ 관람객 소비성향

설문조사를 통해 관광객의 소비성향을 분석한 결과 식음료에 지출하는 비용이 80%정도로 가장 많았으며 그 다음이 유희비, 숙박비, 쇼핑비, 그 외 기타 비용 순으로 나타났다. 이는 체류형 관광객을 유치하고자 했던 본 축제의 기획의도에 부합되는 결과로서 숙박관광객이 49% 정도 차지함에 따라 숙박하는 동안 유희비 지출이 많았던 것으로 판단된다. 그러나 쇼핑비를 지출한 관람객이 54%에 그친 것은 지역경제활성화 측면에서 아쉬운 점으로 생각된다. 향후 축제를 통한 고성군의 특산물홍보전략을 구사해야 하며 자연스럽게 쇼핑을 유도할 수 있도록 방안을 모색함이 바람직한 것으로 판단된다.

<표 I -3> 관람객 소비항목에 따른 소비순위

소비항목	관람객 소비순위		소비하지않음
	1순위	2순위	
숙박비	5만원대(15.3%)	3만원대(14.3%)	43.3%
식음료비	3만원대(12.3%)	5만원대(11.3%)	10.3%
유희비	1만원대(18.6%)	3만원대(12%)	34%
쇼핑비	1만원이하(14.3%)	1만원대(12%)	46%
기타	1만원이하(14.3%)	5만원대(12.3%)	54.6%

<표 I -4> 당항포관광지 영업장별 수입현황(7.23~8.8)

일자별	계	식당	스넥코너	매점	기념품	기타	비고
계	63,315,400	5,003,000	10,544,100	24,662,900	16,863,400	6,242,000	
7.31(토)	7,056,300	301,500	1,347,900	2,613,100	1,803,800	990,000	
8. 1(일)	10,880,000	814,500	2,046,500	4,455,100	2,505,900	1,058,000	
8. 2(월)	8,726,300	769,000	1,147,300	3,393,700	2,704,300	712,000	
8. 3(화)	9,619,650	885,000	1,450,500	3,146,250	3,040,900	1,097,000	
8. 4(수)	5,746,900	320,500	1,065,300	2,481,400	1,435,700	444,000	
8. 5(목)	4,544,100	370,000	684,600	1,880,900	1,299,600	309,000	
8. 6(금)	4,736,150	407,500	840,800	1,778,550	1,379,300	330,000	
8. 7(토)	5,700,200	591,000	978,900	2,265,900	1,230,400	634,000	
8. 8(일)	6,305,800	544,000	982,300	2,648,000	1,463,500	668,000	

□ 성과

최근 5년간 축제기간 중 방문객과 입장수입 현황을 보면 고성공룡나라축제의 인지도가 해마다 상승하면서 지역경제활성화에 미치는 영향도 그만큼 증가 추세를 보이고 있다. 그러나 아직까지 일부 지역주민들은 직접적인 수입을 피부로 느낄 수 없다는 점에서 다소 아쉬움을 보이고 있는 것도 사실이다. 그러나 축제를 통한 지역경제활성화는 직접수입도 중요하지만 지역브랜드의 가치가 증대함에 따른 간접효과가 더 크다는데 인식을 같이 해야 한다.

2010 고성공룡나라축제의 경우에 지역경제활성화 측면에서 얻은 직접수입은 7.23일부터 8.8일 까지 당항포관광지 입장료와 이용시설 수입 등 203,381,000원과 영업장별 수입 63,315,400원을 합쳐 총 266,696,400원의 수입을 올린 것으로 나타났다. 관광객 소비승수효과의 경우 대개 최저 2.5%에서 많게는 3.5%까지 보고 있음을 감안 할 때 2010 고성공룡나라축제의 직접수입에 대한 효과는 666,741,000에서부터 최고 933,437,400원의 승수효과를 얻은 것으로 분석된다

그러나 이는 당항포관광지 입장객을 기준으로 한 정확한 통계수치에 의한 산출이며 실제 관람객들이 주 무대행사장이 있던 고성읍과 실내체육관 행사참여 등을 위해 사용된 비용을 더하면 이보다 훨씬 많을 것이라는 것은 당연한 사실이다.

<표 I -5> 최근 5년간 축제기간 중 방문객 및 입장수입 현황

개최년도	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	비 고
개최기간	미개최	7.28~29 (2일간)	4.23~27 (5일간)	미개최	7.31~8.8 (9일간)	
방문객 (명)	계	16,996	70,196	-	38,380	
	유료	4,176	13,738		22,795	
	무료		12,820	56,458		15,585
입장수입(천원)		13,059	50,314		140,065	

제2장 축제 개요

1. 개최배경 및 목적
2. 축제개요
3. 2010 축제컨셉
4. 행사구성
5. 차별화 전략
6. 주요프로그램
7. 부서별 행사지원 현황
8. 행사장 시설
9. 행사준비 일정

1. 개최배경 및 목적

1) 배경

- 경남 고성의 자연 문화유산과 인류문화 유산의 비교와 체험을 통한 고성군의 대외이미지 부각
- 태고의 신비를 간직한 공룡과 인간 만남의 대표적 장소인 고성을 인식시켜 고성의 관광 산업 이미지 구축
- 지역민의 소통과 어울림 그리고 화합

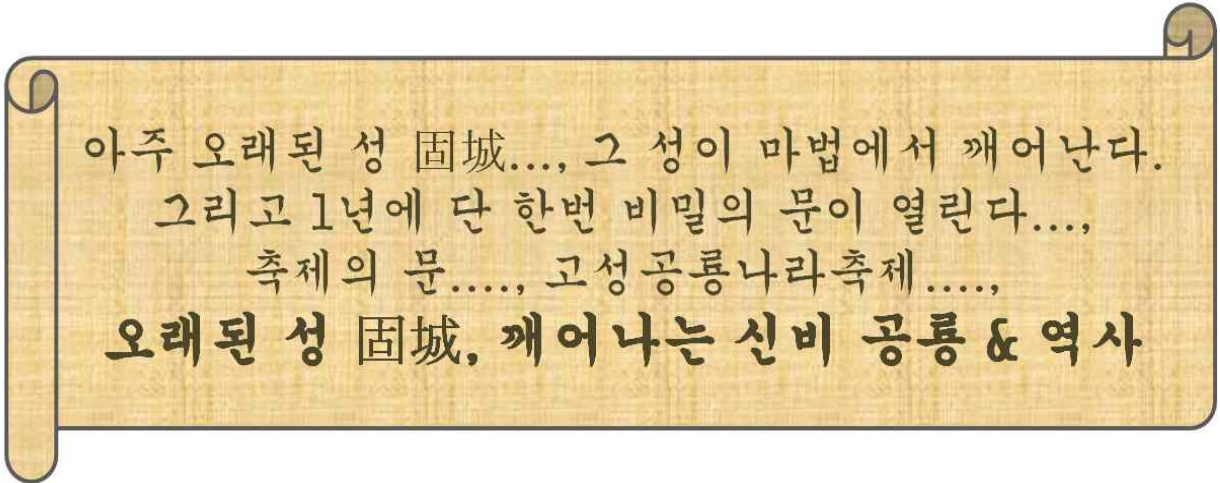
2) 목적

- 일반 관광객들의 호기심과 관심을 유발할 수 있는 체험·참여형 축제로 공룡나라 고성군의 브랜드 이미지 강화
- 고성만이 가지고 있는 자연적 특성과 문화유산 그리고 지역의 정체성을 활용한 특색 있는 프로그램으로 타 지역 축제와의 차별화·진문화 시도
- 지역민의 참여 속에 전통문화와 주변 관광지를 연계한 생활 문화축제로 발전시켜 지역경제 활성화 도모

2. 축제개요

- 1) 주 제 : 깨어나는 신비의 성 “**固城의 비밀 공룡&역사**”
- 2) 기 간 : 2010년 7월 23일(금)-8월 8일(일) 17일간
- 3) 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군, 실내체육관, 당항포 관광지
- 4) 주최·주관 : 고성군, (재)경남고성공룡세계엑스포조직위원회, 관광지사업소
- 5) 후 원 : 행정안전부, 경상남도, KBS창원방송총국, MBC마산문화방송
KNN부산경남방송, 한국관광공사

3. 2010 축제컨셉



4. 행사구성



5. 차별화 전략

- 주변에서 중심으로
- 전면 야간행사로
- 참여와 어울림 그리고 소통이 있게
- 거리와 유희시설, 개방된 공간을 이용한 소규모 열린 행사위주로
- 고성 문화예술가들과 지역민들이 직접만나는 아트샵 개최
- 로봇대회와 연계하여 개최
- 공룡관련 컨텐츠는 배제하되 당항포로 유도

6. 주요프로그램

1) 체험·여행 프로그램 : 신비의 대륙을 찾아 떠나는 신비의 여행

- 고성 남해바다와 공룡 발자국 탐험 등 탐방 체험 여행프로그램.
(당항포 - 탈 박물관 - 축제장 연계 프로그램)

장소	내용	비고
고성군 일원	지역문화 탐방프로그램	

2) 학술 강연회

- 공룡과 화석, 지역문화등에 관한 기본적인 이해와 가치 등을 공유하는 강연회

장소	내용	비고
문화체육센터	화석과 공룡, 지역문화 강연회	

3) 담장 허물기 프로젝트

- (1) 한 여름밤의 문화행사 : 공룡영화제 : 고분군(남산공원)
- (2) 노동자, 다문화가정을 위한 프로그램도입

(3) 열린공간을(유희시설)이용한 문화행사(작은 공연 및 음악회등)

장소	내용	비고
고분군 (고성읍 남산)	공룡영화제	
	청소년 문화제	
고성읍 중심부근	다문화 가정, 노동자	
유희시설	작은음악회, 거리공연	

4) 테마형 문화거리 프로그램

- (1) 지역예술가들이 함께하는 아트숍 개최(거리를 이용한 체험행사, 전시)
- (2) 동화가 살아있는 야간 전시물 조성(소인국 공룡나라 유등)
(엑스포, 조선특구, 생명환경 농산물 등의 테마)

장소	내용	비고
고성읍 거리	예술가 참여 아트숍	
고분군 주의	공룡나라 고성 표현	

5) 차별화된 경연 프로그램

- (1) 공룡 모형 만들기
- (2) 차별화된 이벤트 대회 개최

장소	내용	비고
거리	공룡관련 대회(불특정, 특정다수)	

6) 공연 행사

(1) 개막식 : 깨어나는 신비의성 固城의 비밀 공룡&역사

- 일 시 : 2010년 7월 23일(금)20:30 -
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군

(2) 초청 뮤지컬(악극) 공연

- 일 시 : 2010년 7월 24일(토)20:30 -
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군

(3) 공연

- 일 시 : 2010년 7월 25일(일)20:30 -
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군

7) 2010챌린지 고성공룡로봇KOREA

- 일 시 : 2010년 7월 26일(월) - 7월 30일(금)
- 장 소 : 고성군 실내체육관등
- 대 상 : 전국 초·중·고 학생 4,000-5,000여명

8) 공룡 관련 전시관 당항포 연계

9) 특색 있는 먹거리 장터 운영

<표Ⅱ-1> 주요프로그램 일정표

구 분	행 사 명	일 정								장 소
		7. 23 (금)	7. 24 (토)	7. 25 (일)	7. 26 (월)	7. 27 (화)	7. 28 (수)	7. 29 (목)	7. 30 (금)	
공식 행사	환영만찬	18:00			2010 챌린지 고성공룡 로봇 KOREA (실내체육관의 1개소)				소가야유물 전시관	
	개막식 및 식후공연	20:00~ 23:30							소가야유물 전시관	
공연 행사	초청공연 (노리단)		20:00 ~ 23:30						송학동 고분군	
전시 및 체험	전시, 체험, 작가와의 만남	09:00~22:00						송학동 고분군		
특별 행사	소가야지킴이 초대전	09:00~22:00						송학동 고분군		
부대행사	문화탐방투어				10:00~18:00 (로봇대회 참가자 가족)			고성군 일원		
	당항포관광지 야영객투어	19:00~22:00		2010 챌린지 고성공룡 로봇 KOREA (실내체육관의 2개소)				송학동 고분군 고성시장		
	홍보부스 운영	09:00~22:00(엑스포 홍보, 당항포관광지, 공룡박물관 등)						송학동 고분군 실내체육관		
	다문화 체험·홍보	19:00~22:00		2010 챌린지 고성공룡 로봇 KOREA (실내체육관의 1개소)				송학동 고분군		

〈표Ⅱ-2〉 부대행사 일정표

행사명	기간	장소	세부추진계획	비고
문화탐방버스투어	7.26(월)~7.30(금)	고성군일원	<ul style="list-style-type: none"> ○ 고성군 문화 탐방 투어 · 기간 : 7. 26(월) ~ 7.30(금) 10:00~(1회/일) · 장소 : 당항포관광지(옥천사), 공룡박물관(문수암) · 대상 : 2010 웰런지고성고룡로봇KOREA 참여 가족 · 차량 : 2대(45인승) · 운영방법 : 차량 무료, 개인부담(10,000원)-간식,중식 ※ 참여자 호응에 따라 차량 증편 운행 	문화관광과
당항포관광지야영객행사투어	7.23(금)~7.25(일)	송학동고분군	<ul style="list-style-type: none"> ○ 당항포관광지 야영객 행사 투어 · 기간 : 7.23(금)~7.25(일), 19:00~23:00(1회/일) · 장소 : 고성시장, 송학동고분군 · 대상 : 당항포관광지 야영객(희망자) · 차량 : 1대(45인승) · 운영방법 : 행사관람, 고성시장 방문 등 - 무료 ※ 참여자 호응에 따라 차량 증편 운행 	당항포관광지
다문화체험홍보	7.23(금)~7.25(일)	송학동고분군	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다문화 가정 축제참여 기회 제공 - 먹거리 제공 및 자국 민속의상 착용 등 	주민생활과농업지원과
엑스포홍보	7.23(금)~7.30(금)	송학동고분군	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2009엑스포 추진성과 및 2012엑스포개최 홍보 - 2009 추진성과 홍보 영상 - 공룡 퍼즐게임 체험 및 기념품 제공 	엑스포사무국

7. 부서별 행사지원 현황

부서별	지 원 내 용	비고
기획감 사실	<ul style="list-style-type: none"> ○ 환영만찬 전반 <ul style="list-style-type: none"> - 국회의원, 도의원, 관내 사회기관 단체장 150여명 ※ 만찬경비 : 엑스포사무국 지원(4,000천원) 	
주민생 활과 (농업지 원과)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 다문화가정 체험행사 <ul style="list-style-type: none"> - 먹거리 제공 및 의상착용 	
행정과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개막식 내외빈 초청 등 의전에 관한 사항 <ul style="list-style-type: none"> - 초청장 발송 ○ 개막식 진행 전반 <ul style="list-style-type: none"> ※ 엑스포사무국 지원 - 초청범위 선정 및 초청대상 확정 - 초청장 인쇄 ○ 중국 자매결연도시 관계자 초청 및 의전 운용 전반 	
재무과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 축제기간 중 관용차량 지원 ○ 길놀이 전반 <ul style="list-style-type: none"> ※ 차량운용계획 별도 협의 : 2010.7.9한 	
문화 관광과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 송학동 고분군 행사장주변 정비 및 청소 : 개막식, 공연 등 ○ 소가야유물전시관 사용 협조 : 환영만찬 개최 ○ 실내체육관 정비 <ul style="list-style-type: none"> - 2010 챌린지 고성공룡로봇 KOREA 행사장 ○ 당항포 관광지, 공룡박물관 버스투어 운행 ○ 고성군 문화·관광 홍보 부스 운영 	

부서별	지 원 내 용	비 고
지역 경제과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 축제기간 중 교통계획 수립 및 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 개막식장 주변 차량통제(7. 23(금) 19:00 ~ 22:00) (교사삼거리~터미널, 소가야유물전시관, 1호광장~송학동고분군) ○ 행사장주변 교통지도 총괄 <ul style="list-style-type: none"> - 교통 및 주차질서 계도요원 배치 운영 ※ 해병전우회, 자율방범대 등 봉사단체 섭외 : 엑스포사무국 ○ 대중교통 증편 운행 : 야간 <ul style="list-style-type: none"> - 군내버스(행사장 경유) ○ 교통안내 표지판 설치(엑스포사무국 지원) : 7. 20한 <ul style="list-style-type: none"> - 설치지역 : 주요도로 분기점 - 설치대상지 조사 및 설치계획 수립 	
환경과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 롤온 박스 비치 및 행사장내 쓰레기 수거(매일 09:00이전) <ul style="list-style-type: none"> - 송학동 고분군, 실내체육관 ○ 공중화장실 점검 <ul style="list-style-type: none"> - 고성군 일원 휴게소 등 	
건설재 난과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 축제 행사장 내 안전관리 지원 ○ 행사장 주변 노점상 단속 <ul style="list-style-type: none"> - 송학동 고분군, 실내체육관 	
보건 소	<ul style="list-style-type: none"> ○ 의료센터 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 의료지원체계 구축 : 진료팀 구성 배치 운영, 후송의료기관 지정·운영 ○ 방역소독 및 집단 환자발생 대책 강구 : 연막소독 및 분무소독 병행 실시 ○ 위생업소 지도점검 : 친절교육 실시, 가격표 게첨 및 생복착용 지도, 숙박·음식업소 가격할인 유도 	

부서별	지 원 내 용	비고
당항포 관광지 엑스포 사무국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 각종 공연 세부계획 수립 및 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 공연 및 전시·체험행사 운영 전반 ○ 행사장별 시설물 배치(설치·관리) <ul style="list-style-type: none"> - 종합안내소 운영, 인력운용 계획, 시설물관리 및 운영 ○ 무대 및 시스템 운용 지원 ○ 무대공연 지원 ○ 엑스포 홍보관 운영 	
상하수 도사업 소	<ul style="list-style-type: none"> ○ 행사장 화장실 상수시설 설치(임시화장실 2개소) 	
읍 면	<ul style="list-style-type: none"> ○ 읍면 기관단체의 홍보 협조 ○ 마을방송, 이장회보 등 군민 홍보 <ul style="list-style-type: none"> - 특히, 개막식(7.23) 행사 적극 홍보 ○ 개막식 참여 군민 수송 	
공 통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 출장 및 각종 행사시 축제 홍보 방문 유도 ○ 축제 종사자 임무 수행 철저 및 군 기본현황 등을 사전 숙지하여 근무 ○ 축제 참여 및 모니터링 	

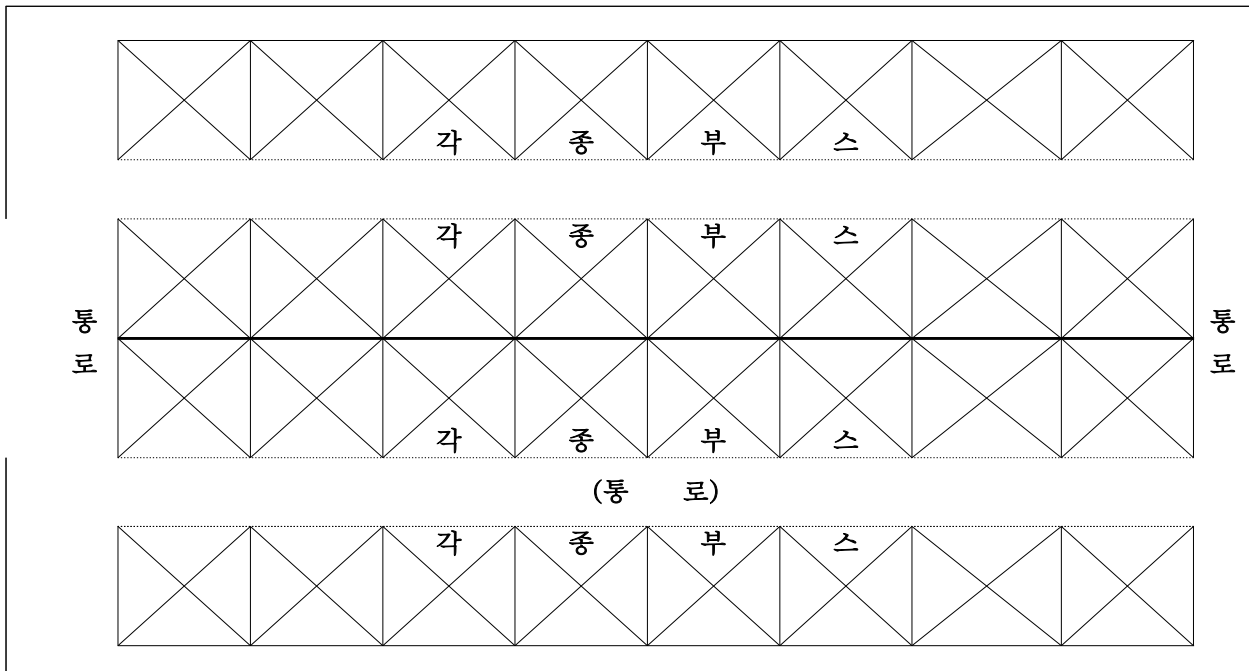
8. 행사장 시설

1) 주무대 배치



※ VIP 임시 주차장 : 송학동 고분군(개막식), 소가야유물전시관(환영만찬)

2) 체험부스 배치



9. 행사준비 일정

□ 행정(협조) 사항

○ 실과 지원업무 추진계획 제출 : 2010. 7. 2한

- 세부실천계획 보고회 : 2010. 7. 8(목) - 부군수실(부군수님 주관)

○ 추진상황 보고회 개최 : 2010. 7. 19(월) - 소회의 실(군수님 주관)

항 목	일 자						
	6.21~6.30	7.1~7.11	7.12~7.18	7.19~7.20	7.21~7.27	7.28~8.13	
홍보활동 전개	←————→						
초청장 제작 및 발송		←→					
분야별 문제점 도출		←————→					
축제분위기 조성	←————→						
행사장 시설물 설치				←→			
리허설 및 최종점검					←→		
축제 개최					←→		
시설물 철거 및 청소						★	
축제 평가분석						←→	

제3장 주요행사

1. 공룡나라축제
2. 로봇대회
3. 당항포대첩축제 및
당항포여름시즌행사

1. 공룡나라축제

1) 사업개요

- 컨 셉 : 깨어나는 신비의 성 “固城의 비밀 공룡&역사”
- 기 간 : 전체 : 2010년 7월 23일(금)-8월 8일(일) 17일간
 공룡축제 : 2010년 7월 23일(금)-25일(일) 2박3일
 로봇대회 : 2010년 7월 26일(월)-30일(로봇대회5일간)
 당항포 대첩축제 : 2010년7월31일(토)-8월8일(일)(10일)
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군, 실내체육관, 당항포 관광지
- 주최·주관 : 고성군, (재)경남고성공룡세계엑스포조직위원회, 관광지사업소

2) 축제 프로그램 개괄 : 6개분야 8개부문

- 공식행사 : 개막식, 만찬회
- 전시 및 체험행사 : 흙과 나무(아트숍 개최)(전시·체험·작가와의 만남)
- 공연행사 : 타악 : 사회적 기업 노리단 초청퍼포먼스 : 에코퍼포먼스
 좋은친구들 : 빛으로 여는 공룡세상 그리고 고성
- 학술행사 : 전문가에게 듣는다. “축제 왜 중요한가?”
- 학생대회 : 공룡사생대회, 공룡도자기만들기
- 부대행사 : 다문화 체험·각종홍보관

3) 프로그램 내용

- 신비의 대륙을 찾아 떠나는 신비의 체험·여행 프로그램
- 고성 남해바다와 공룡 발자국 탐험 등 탐방 체험 여행프로그램.

(1) 관람객 자율탐방

(2)고성문화탐방 : 공룡로봇코리아 참가단중 모집탐방

가. 행사개요

- 컨 셉 : 2010 챌린지 고성공룡로봇 KOREA 문화탐방투어
- 기 간 : 2010. 7. 26(월) ~ 7. 30(금)
- 장 소 : 당항포관광지 (엑스포 행사장)
- 참석대상 : 고성공룡로봇 KOREA 대회참여자 및 가족
- 행사주관 : 문화관광과 (조직위 스태프1인)

나. 운영방법

- 사전 인터넷 안내(모집) 운영(선착순)고성군 문화탐방투어 세부 계획
- 문화탐방투어 : 행사장 ↔ 당항포관광지(엑스포 행사장) : 셔틀버스(4회/1일)
- 행사장 출발 : 10:00, 11:00, 14:00, 15:00
- 당항포관광지 출발 : 12:00, 14:00, 16:00, 17:00

다. 투어 참석자 인솔 및 안내 : 당항포관광지 관광해설사 2명

- 투어 버스 탑승 안내 및 인솔
- 중식은 당항포관광지 맛집 이용 안내
- 버스 운임비 및 관광지 입장료 : 무료
- 차량배차 : 군청버스 : 26일, 29일, 30일
버스렌탈 : 27일, 28일
- 중식, 관광지 유료시설(공룡열차, 당항포랜드)등 개인 부담
- 참가자 모집 방법 : 고성공룡로봇 KOREA 홈페이지 및 현장접수

라. 홍보 및 편의시설 설치

- 홈페이지 홍보 및 행사장 홍보부스 설치
- 버스 승강장 버스 운행시간표 제작 설치
- 승차장, 하차장 표지(입간판.시간표), 현수막2매,

마. 차량임차 : 관내 관광버스 임차 및 고성군 버스 지원 요청

(3) 학술 강연회(토론회)

가. 개최개요

- 주제 : 전문가에게 듣는다 “지역의 축제 왜 소중한가?”

- 일시 : 2010년 7월 24일(토) 14:00 - 16:00

- 장소 : 고성군 문화체육센터 2층 공연장

- 제목 : 강연주제 1 : 지역축제 왜 소중한가?

(지역축제 어떻게 성장 시킬 것 인가,문제점 등)

강사:류정아 박사(한국문화관광연구원)

011-9702-7687 류정아" <ryooja@kcti.re.kr>

강연주제 2 : 안동관광축제의 성공요인과 준비과정

(준비과정, 운영등)

강사 : 권두현 (재)안동축제관광조직위 사무처장

010-9779-1916 dh444444@paran.com

- 사회 : 전고성군 의회 의원, 고성포럼 사회교육 분과 위원장

- 참여대상 : 관심있는 군민, 문화단체 관계자등

나. 준비물

- 원고요청 : 파워포인트20매이상(7월15일이내)

- 기타 : 마이크, 현수막, 프로젝트, 안내표지판, 다과등

- 관련단체 공문 : 문화원,오광대,소가야보존회,고성포럼,농민회, 탈박불관등

(4) 담장 허물기 프로젝트 : 다문화가정을 위한 프로그램 : 워드대행

가. 사업개요

- 사업제목 : 다문화가족영상편지 쓰기 및 장기자랑

- 일 시 : 2010. 7. 25(일). 19:00~21:00

- 장 소 : 송학고분군(고성읍 송학리)
- 참가인원 : 100명(다문화가족 100명, 결연친정어머니 등)

나. 행사일정표

구 분	시 간		주요내용	비고
다문화 체험장	19:00~19:10	10'	○ 다문화동아리 공연(모듬북)	
	19:10~20:00	50'	○ 영상편지 쓰기 ○ 다문화가족 장기자랑	6가족
	20:00~20:10	10'	○ 외래공연단 -요시다미오	
	20:10~21:00	50'	○ 영상편지 쓰기 ○ 다문화가족 장기자랑	6가족
	21:00~21:10	10'	○ 외래 공연단	
	21:10~21:20	10'	○ 시상	
	21:20~21:30	10'	○ 화합의 장(다함께)	고향의 봄 노래

다. 세부추진 계획

- 영상편지 쓰기
- 참석대상 : 12가족(친정방문을 못한 희망가족)
- 추진내용 : 영상편지 낭독 및 CD 친정보내기
- 추진방법 : 무대에서 편지(모국어 + 한국어)낭독하는 모습을 동영상 촬영 후 CD에 담아 친정으로 발송
※ 영상편지 낭독 후 가족장기자랑

라. 가족 장기자랑

- 출 연 팀 : 12팀(개인팀, 가족팀) ⇒ 7월 16일까지 신청 접수
- 입 상 자 : 1등(1명)20만원, 2등(1명)10만원, 3등(2명)5만원
- 노래곡명 : 자유곡(사전 신청)
※ 참가팀 전원 기념품 지급
- 준비사항(전문MC, 음향, 심사위원, 입상자상품, 참가팀 기념품,)

마. 협조(지원)사항

- 차량지원 : 스타렉스 1대, 드블캡 1대 - 고성군청
- 전문사회자, 음향 및 무대설치, 공연단, 심사위원 섭외
- 행사예산 전액 지원 : 공룡나라축제위원회
- 다문화가족 안내 및 참가팀 접수 : 주민생활과

(5) 지역예술가들이 함께하는 아트숍 개최 및 공룡로봇전 : 위드대행

가. 사업개요

- 사업컨셉 : 역사의 증거 “흙 & 나무”
- 일 시 : 2010. 7. 23(금)~7. 30(일)
- 장 소 : 송학 고분군(고성읍 송학리)
- 참가작가 : 초대전 4인
- 행사내용 : 전시2인, 체험2인

나. 전시작가

- 박 철 : 055-673-8257, 010-5054-8259
- 오정숙 : 010-7509-1265

다. 체험작가: 김대현 : 010-5532-0333

라. 행사일정표

시 간	주요내용	비고
10:00~18:00	자율관람	
18:00~19:30	작가와의 만남 - 1	작가 직접 이야기하는 작품세계
19:30~21:30	작가와의 만남 - 2	작가 선보이는 제작 기법과 체험

마. 공룡로봇전

- 행사개요
 - 내용 : 창작공룡 로봇의 5종 대회 개최
 - 참여 : 전국 초·중·고등생(3,000~4,000여명)
 - 주최 : 경상남도 고성군/ 경상남도 고성교육청
 - 주관 : (재)경남고성공룡세계엑스포조직위원회
- 준비사항
 - 심사위원 구성 : 7명 정도(심사위원장 1 포함)
 - 국회의장, 과학기술부장관, 국립중앙과학관장, KAIST총장, 도지사, 도교육감, 군수, 교육장
 - 참가자 신청 접수 : 7.18한

(6) 영화상영

- 영화제목 : 드리곤 길들이기
- 일 시 : 2010. 7. 27(금)~7. 30(일)
- 장 소 : 문화체육센터 2층 공연장
- 대 상 : 관내 학생 및 로봇대회 참가자
- 참 가 자 : 영화2인, 체험2인

(8) 각종대회 진행

대회명	운영자	운영방법	훈격	비고
창작 공룡 도자기만들기	도자기 경남 교사모임 대표	대회		
공룡 그리기 대회	고성미협	대회		

(7) 각종 홍보관운영

명칭 방안	엑스포 홍보관	생명환경 농업관	고성군 홍보관
장 소	공룡로봇대회 경기장		
대 상	로봇대회 참가자	로봇대회 참가자	로봇대회 참가자
운영주체	엑스포 사무국	농업기술센터	문화관광과
운영방법	홍보팀 자체(예산지원)	기술센터 자체 인테리어	문화관광과 자체 인테리어
지 원	MQ천막,테이블,전기,기 타	MQ천막,테이블,전기,기 타	MQ천막,테이블,전기, 기타

(9) 공연행사

가. 개막식

- 주 제 : 깨어나는 신비의성 固城의 비밀 공룡&역사
- 일 시 : 2010년 7월 23일(금)20:00(일몰:19:36)
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군(우천시:실내체육관)
- 주차공간 : 철성중학교, 군의회청사, 도로1차로이용, 차량운행자제
- 차량동선 : 고성버스터미널에서 - 진주선 통행
진주에서 읍방향 -교사3거리에서 우회해서 터미널로
대가면 방면 - 철성고에서 좌회전
그 외는 전면통제
- 화장실 : 2동 렌탈설치, 소가야 유물전시관 이용
- 개막식 진행
 - 내빈소개
 - 개막선언(엑스포조직위원회 위원장)
 - 영상물상영 : 국회의원, 도지사, 도교육감 등 환영 및 축하메시지

(군수,의장,서장,교육장,도의원),

고성의 풍경과 군민의 모습,고성발전을 위한 다짐 등

- 축사 : 해외 자매결연기관
- 축하공연: 초청가수(하춘화 등) 공연,
- 레이저쇼/ 불꽃놀이
- 폐식
- 준비사항
 - 개막식 진행 시나리오 작성(엑스포사무국)
 - 전문사회자 : 1명(엑스포사무국)
 - 비품 준비 : 발언대, 사회대 등(행정과)- 발언대 마크
 - 행사진행 보조자 확정
 - 읍면차량지원(1대) : 참여 군민 수송
 - 기타 초청과 의전에 관한 사항

나. 초청 공연

- 일 시 : 2010년 7월 24일(토)20:00 -
- 공연팀 : 타악퍼포먼스 : 노리단 초청공연, 좋은친구들

다. 기타공연

- 일 시 : 2010년 7월 25일(일)19:00 -
- 장 소 : 고성군 고성읍 송학동 고분군(공설운동장)
- 작품명 : 다문화 가정 영상편지쓰기, 장기자랑

4) 체험행사계획

- 총괄대행 : 위드커뮤니케이션
- 전면야간행사로
- 10:30부터 - 18:00 전시만 이루어지게
- 18:00부터 - 21:30 작가와의 만남시간
- 자체 이벤트가 펼쳐지도록 독려하고 필요에 따라 상품권도 지급

- 대형 시설물은 배제하고 안전하며 철거가 용이한 것으로
- 우천시 충분한 방비가 되며 시각적으로 단정한 것으로
- 품격이 있게

5) 운영계획

가. 운영조직

- 축제 운영팀 구성 : 1부 4팀

나. 축제운영

- 운영사업부 총괄 : 직영
- 무대운영 및 진행팀 : HNP
 - 개막식 준비 : 20일(화)장비반입 - 26일(월)철거까지
 - 무대감독:박실장:016-591-4234
 - 진행감독:배실장
 - 23일개막식, 24일:초청공연 : 타악퍼포먼스, 25일:다문화가정

다. 체험행사운영

- 운영사업부 : 직영
- 전체진행 및 운영팀 : 위드커뮤니케이션
 - 체험전 준비 : 12일(월) - 31일(토)철거까지
 - 총괄감독:김실장:010-5550-7615
 - 진행감독:
 - 12일작가 인터뷰 - 8월31일 철거까지
 - 밤마실 :
 - 학술 강연회 :
 - 담장 허물기 프로젝트 :
 - 지역예술가들이 함께하는 아트숍

-공룡 모형 만들기 : 정덕근 선생님

-공룡 그리기 : 조원희 미협회

라. 운영지원 본부 : 운영사업부

- 경호경비 : 프로윈 : 대표
- 홍보 : 별도계획 첨부
- 시설물 설치 : 별도계획 첨부
- 영상촬영 : 별도발주

마. 조직위

- 만찬회
- 행사관리, 감독 : 행사팀
- 자금지출 : 사업팀, 총무팀
- 교통협조 : 사업팀, 행사팀
- 자원봉사 : 행사팀
- 보험납입 : 행사팀

2. 2010챌린지고성공룡로봇KOREA

1) 추진배경

- 경남 고성은 세계3대 공룡발자국 화석산지로 매년 공룡을 첨단기술의 총체인 로봇을 이용하여 제작, 창조해보는 대회를 축제 기간 중에 개최하여 왔습니다. 또한 2009년 경남고성공룡세계엑스포 기간 중에는 전국의 학생들을 대상으로 2009 대한민국 공룡로봇올림픽이란 이름의 전국대회를 개최하였습니다. 이에 2010년에도 대한민국 공룡로봇올림픽이란 이름의 전국대회를 지속적으로 개최하고자 합니다.
- 이 대회는 초·중·고 학생들이 로봇을 창의적으로 설계, 제작하여 경기에 참여하는 일련의 과정을 통하여 그 원리를 이해하여 과학적 탐구능력을 기르게 하는 대회입니다. 나아가 환경과 과학에 대한 관심 증진과 과학인재 조기 발굴 육성을 목적으로 하고 있습니다.

2) 개최목적

- 21세기 첨단과학의 총체인 로봇의 흥미유발
- 창의력 발달과 과학적 탐구능력 증진
- 과학인재 조기 발굴
- 환경과 공룡에 대한 관심 증진

3) 대회개요

- 콘 셉 트 : 21세기 신기술 “로봇으로 부활하라, 공룡이여”
- 대 회 명 : 2010 대한민국 공룡로봇올림픽
- 기 간 : 2010. 7.26(월) ~7.30(금) (5일간)
- 참여대상 : 전국 초등·중등·고등학생 : 3,000 ~ 4,000여명
- 장 소 : 고성군내 실내체육관 및 인근 학교 강당
- 주최/주관 : 경상남도 고성군/경상남도고성교육청
(재)경남고성공룡세계엑스포조직위원회
- 후 원 : 교육과학기술부, 경상남도, 경상남도교육청, 시도교육청
(시도교육감협의회), KAIST.
- 협 찬 : 로봇관련 기업, EBS(교육방송)

4) 고성군 공룡로봇경진 대회의 역사

- 2005년 첫 회를 시작으로 09년까지 5회 개최
- 08년까지 학교당 3팀으로 제한하여 개최하였고, 4개 종목 279명참석
- 전국 유일의 초·중등학생을 대상으로 하는 창작 공룡 로봇 대회
- 도지사, 도교육감 등의 상장 수여 등 2008년까지 경상남도 대표 대회

5) 2009 공룡로봇올림픽 성과

- 2009년 5개분야 7개종목, 대한민국공룡로봇올림픽이란 명칭으로 전국대회 개최 : 2911명 참석
- 대상 : 국회의장상 1개, 금상 : 교과부장관상 7개, 은상 : 도지사상 14개
동상 : 도교육감상 28개 등 수여

6) 타 대회와의 차별화

- 전국유일의“공룡로봇”대회로 특화
- 고성만의 차별화 된 공룡로봇 대회 프로그램 구성
- 폐품과 자연물 등 친환경적인 콘텐츠를 활용한 대회
- 보는 이의 즐거움과 재미, 참여자의 기쁨과 흥겨움이 함께하는 행사구성
- 타 대회와 확연하게 구분될 수 있도록 새로운 개념의 로봇종목 설정
- 체험과 환경이 함께하는 로봇대회

7) 대회 주요 종목

번호	종 목	부 문	팀 구성	참가제한	비고
1	창작공룡로봇	초등부	1인 1팀	초등학생	
2	공룡화석 서바이벌 대회	초·중등	개인전(1인1팀)/단체전(2인1팀)	초·중학생(개인) 초등학생(단체)	
3	공룡 로봇레이스	공통	2인 1팀	초·중·고 제한없음	
4	미션로봇	초·중· 고등	1인 1팀	초·중·고등학생	
5	대전형 로봇	초등부	1인 1팀	초등학생	
6	미로찾기 로봇	중등부	1인 1팀	중학생	시범 경기

8) 종목별 시상 훈격- 개인부

종 목	부 문		대상	금상	은상	동상	우수상	장려상	과학상	기술상	특별상
창작공룡로봇	초등	개인 1인	1(1)	1(1)	2	4	8	8	1	16	1
공룡화석 서바이벌 로봇	초등	개인 1인		1(1)	3	4	8	16	1	32	
	중등	개인 1인		1(1)	3	4	8	16	1	32	
미션로봇	초등	개인 1인		1(1)	2	4	8	8	1	16	
	중등	개인 1인		1(1)	2	4	8	8	1	16	
	고등	개인 1인		1(1)	2	4	8	8	1	16	
대전형 로봇	초등	개인 1인		1(1)	3	4	8	16	1	32	
총 계			1	7	17	28	56	80	7	160	1

※ 시상내역중 () 의 내역은 지도교사 표창 수를 나타내며 도 교육감상이 수여됩니다.

9) 종목별 시상 훈격- 개인부(시범종목)

종 목	부 문		금상	은상	동상
미로 찾기로봇	중등	개인 1인	1	2	4
	고등	개인 1인	1	2	4
총 계			2	4	8

10) 지도교사 표창

구 분	훈 격	표창내용	비고
대 상	경상남도교육감상	개인 대상(국회의장상) 지도교사 1인	
금 상	경상남도교육감상	개인 금상(교과부장관상) 지도교사 1인	

11) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 개인부

구 분	훈 격	매수	표창내용	비 고
대 상	국회의장상	1(1)	학생 1인. 지도교사표창 1인(도교육감)	
금 상	교육과학기술부장관상	7(7)	학생 1인. 지도교사표창 1인(도교육감)	
은 상	경상남도지사상	17	학생 1인	
동 상	도 교육감상	28	학생 1인	
우수상	고성군수상	56	학생 1인	
장려상	고성교육장상	80	학생 1인	
과학상	국립과학원장상	7	학생 1인	
기술상	후원회장	160	학생 1인	
특별상	KAIST 총장상	1	학생 1인	

12) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 개인부(시범종목)

구 분	훈 격	매수	표창내용	비 고
금 상	고성군수상	2	학생 1인(중·고등부 각 1인)	
은 상	고성교육장상	4	학생 1인(중·고등부 각 2인)	
동 상	후원회장	8	학생 1인(중·고등부 각 4인)	

13) 종목별 시상 훈격 - 단체부

종 목	부 문		금상	은상	동상	우수상	기술상
공룡화석 서바이벌 대회	초등	단체 2인	1(2)	3(6)	5(10)	5(10)	5(10)
공룡 로봇 레이스		2인 1팀	1(2)	2(4)	5(10)	5(10)	5(10)
총 계			2팀(4)	5팀(10)	10팀(20)	10팀(20)	10팀(20)

※팀 원당 개별 표창이며()은 학생숫자임

14) 종목별 시상 훈격 상세내용 - 단체부

구 분	훈 격	표창내용	비고
금 상	경상남도지사상	학생 4인	
은 상	경상남도교육감상	학생 10인	
동 상	고성군수상	학생 20인	
장 려 상	고성교육장상	학생 20인	
기 술 상	후원회장	학생 20인	

15) 경기세부일정

대회시간	내 용	비 고
08:30~	<ul style="list-style-type: none"> ■ 현장접수 및 경기장 입장 시작 ■ 참가번호순 자리 배정 	명찰배부 및 안내 (대회장내 등록처)
10:00~	<ul style="list-style-type: none"> ■ 경기 시작 	대회장
12:00~12:50	<ul style="list-style-type: none"> ■ 점 심 시 간 	대회장의 외 각자해결
12:50~13:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참가학생 대회장 이동 및 자리배정 	대회장
13:00~13:20	<ul style="list-style-type: none"> ■ 축하 로봇시연 	대회장
13:20~16:50	<ul style="list-style-type: none"> ■ 본선경기 	대회장
16:50~17:00	<ul style="list-style-type: none"> ■ 대회장 정리 및 다음 행사 안내 	

※ 경진대회 일정은 대회당일 사정에 의해 변경될 수 있음

※ 참가 인원에 따라 경기장 수와 경기 일정은 재조정될 수 있음

16) 대회 참가자 특전

- 종목별 상위 입상자 다양한 혜택으로 제공
(과학도를 꿈꾸는 학생들에게 실질적인 도움과 경험이 되도록 운영)

17) 고성 공룡로봇 대회 발전 지표

- 환경과 21세기 신기술이 접목된 특색 있는 로봇 대회 지향
- 전국을 대표하는 로봇대회로 지속추진(상의 품격 상신)

18) 운영위원 명단

소속	직급	성명	비고
사천고등학교	교사	황진기	
산청초등학교	교사	이동일	
거창 아림초등학교	교사	이봉식	
고성 경남항공고등학교	교사	이영섭	
사천중학교	교사	하정원	
진주상공회의소	과장	이기운	

19) 소요예산

○ 2010년 당초연도 예산 : 1억 8천 확보

20) 세부 추진일정

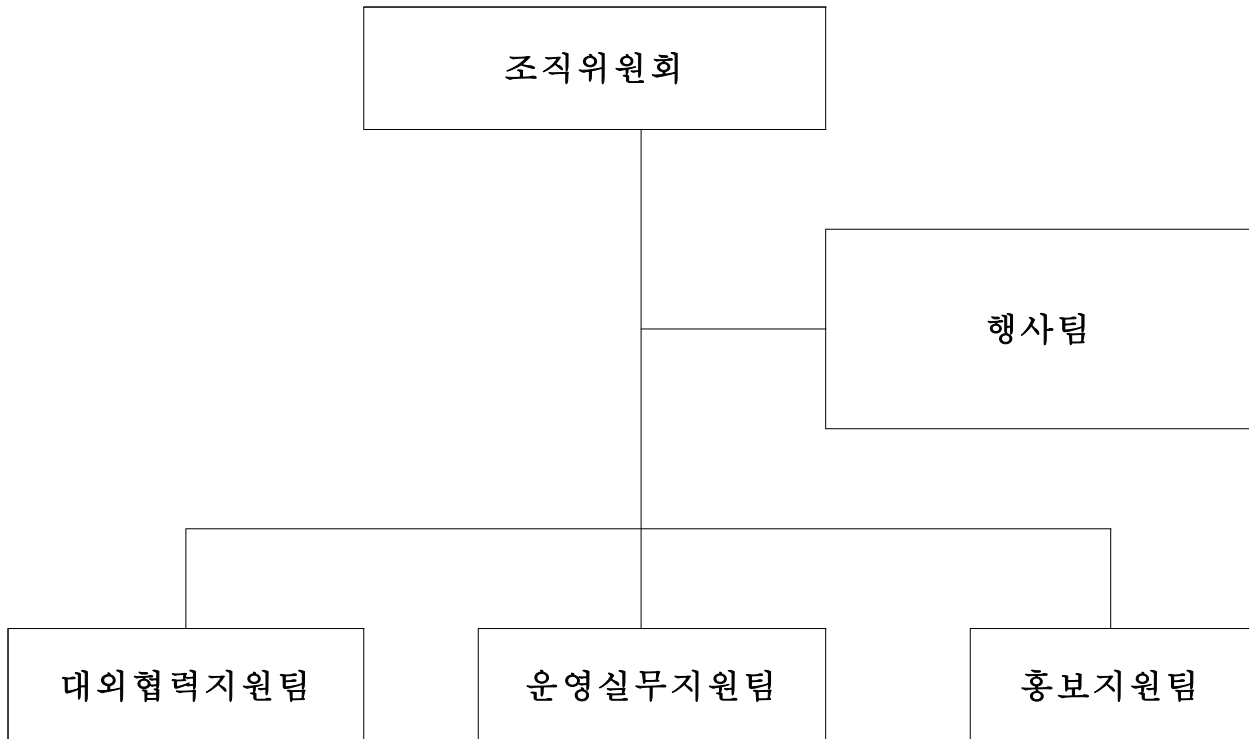
추진 사업 구분	내 용	일 정	비 고
각종 수상 승인	장관상 등 수상 확정	2010. 4월 이전	
홍 보	홈페이지 오픈 및 홍보시작	2010. 4월 부터	
대회 요강 발표	대회공식 요강 공고 및 홍보	2010. 4월 이전	
대회 구체적 시뮬레이션	진행 시뮬레이션 개최(3회)	2010. 5월 이전	
대 회 안 내	대회홍보(우편발송 등, 인터넷홍보)	2010. 5월	
대회홍보(기업체, 언론)	대회홍보(학원, 언론, 기업체 등)	2010. 5월-6월	
진행 스태프 모집, 교육	진행자 모집, 교육	2010. 5월부터	
관계자 교육	관계자(운영 스태프교육 등)	2010. 5월부터	
대 회 접 수	인터넷 홈페이지로만 접수 Online으로만 등록	2010. 6월	
대 회 개 최	대회 개최	2010. 7월-8월	

21) 종목별 대회 일정

대회일자	부문	대회종목	대회장소	비고
1일	개인 개인	초등부 대전형 로봇 중등부 미션로봇	고성실내체육관 관내 학교 체육관	
2일	개인 개인	초등부 창작공룡로봇 중·고등부 미로찾기 로봇	고성실내체육관 관내 학교 체육관	시범 경기
3일	개인 개인	초등부 서바이벌로봇 중등부 서바이벌로봇	고성실내체육관	
4일	단체 개인	초등부 서바이벌로봇 고등부 미션로봇	고성실내체육관 관내 학교 체육관	
5일	개인 단체	초등부 미션로봇 로봇 레이스	고성실내체육관 관내 학교 체육관	

※ 대회 일정에 따라 변경될 수 있습니다.

22) 조직도



23) 주요역할 분담

추진조직명	추진조직 운영 및 역할
조직위원회	총괄진행
행사팀	대회 추진, 기획, 준비 등 전반적인 계획 추진
대외협력지원팀	심사규정 제정, 부대행사 및 기타진행 운영 경기진행, 경기장 설치, 경호경비
운영지원팀	심판요원 교육, 진행 스태프 교육, 운영위원 관리, 대진표 작성, 대회 심사, 접수진행
홍보지원팀	운영영상 촬영, 홍보, 안내문 발송, 홈페이지 관리 현수막, 안내 리플릿, 포스터, 우편발송 시상내역 홈페이지 공지, 상장 및 메달 우편발송 등

24) 공통규정 및 종목별 대회 경기 개요

 공통 규정

본 대회는 청소년들이 평소 닦아온 과학적 기량과 재능을 마음껏 발휘하는 건전한 행사인 만큼 과열화 현상을 지양하고 대회의 질서유지와 원활한 운영을 꾀하기 위하여 참가학생 및 참관인은 반드시 대회 규정을 지켜야 한다.

- 참가학생은 규정된 대회시간을 지키고 심사위원 및 운영위원의 통제에 따른다.
- 참가학생은 대회의 원활한 운영과 공정한 심사를 위하여 본 대회규정을 철저히 이행한다.
- 학부모, 지도교사 등 참관인은 대회 질서유지를 위하여 대회운영자의 통제에 적극 협조하여야 한다.
- 대회장에는 참가학생 및 대회운영자를 제외한 참관인은 입장할 수 없다.
- 대회장에 입장한 참가학생은 대회가 종료되기 전까지 일체의 물품에 대하여 반입, 반출을 할 수 없다.
- 참가학생은 종목별 공시된 대회시작시각 10분전까지 입장해야 한다.

- 대회시작시각 이후 참가자는 대회본부 승인을 받은 후 참가 가능하나 전체 진행시간에 따라야 한다. 단, 대회시작 30분경과 후 참가는 불가능하다.
- 참가학생은 종목별 대회순서에 의해 출전해야 하며 대회 순서에 의해 출전하지 않은 참가자는 5초 간격으로 3회를 호명하며 2분 이내에 출전하지 아니하면 당해 주행을 포기한 것으로 간주한다.
- 종목별 경기장은 대회 접수 시작일에 공지한다.
- 참가학생은 일체의 통신장비 및 외부 저장장치를 지참하여 대회장에 입장할 수 없다. 적발 시 사용여부에 관계없이 즉시 퇴장 조치한다.
- 대회가 종료될 때까지 참가학생은 일체 대회장 밖으로 나갈 수 없으며 다만 심사위원의 허락을 얻어 나갈 수 있다.
- 만약 시상후일지라도 부정한 사실이 확인되면 실격처리 할 수 있다.
- 청소년의 교육적 측면을 고려하여 어떤 경우에라도 대회장 내에서 참가선수 이외의 참관인은 대회운영자에게 항의할 수 없다. 단, 대회 운영 위원장을 통한 공식적인 절차에 따른 이의제기 가능하다.
- 기타 규정되지 아니한 사항은 운영위원회의 결정에 따른다.

□ 용어정의

- ▷ 대 회 장 : 대회가 이루어지는 전체 공간.
- ▷ 경 기 장 : 종목별 규정에 정한 시설물 등으로 이루어진 공간으로서 로봇이 경기를 하는 공간.
- ▷ 운영위원 : 대회 운영 전반(심사위원, 진행요원 등의 역할)을 관리 및 운영하는 위원.
- ▷ 심사위원 : 종목별 심사를 담당하는 위원.
- ▷ 심판요원 : 심사위원의 지시에 따라 승패 판정을 하는 요원.
- ▷ 진행요원 : 운영위원, 심사위원의 지시를 받아 대회가 원활이 진행될 수 있도록 보조하는 요원.

25) 대회 운영

 참가신청

- 신청 및 접수 : 대회 홈페이지
- 접수방법 : 홈페이지 접속 후 해당 종목 신청란에 신청
(e-mail이나 팩스, 기타 접수는 받지 않음)
(대회 최종 참가자는 대회 홈페이지를 통해서 확인)
- 접수기간 : 6월 중

 시상계획

- 범 위 : 각 부문별 시상, 홈페이지 공고
- 일 시 : 본 대회 경기 종료 후
- 방 법 : 상장 및 부상은 우편발송

 시행방침

- 경기에 필요한 모든 부품과 공구는 각자가 지참하여야 한다.
- 별도의 참가비는 없다.

26) 종목별 대회 경기 개요

종목	부문	경기개요
창작 공룡로봇	초등부 1인 1팀	주최 측에서 규정한 부품규정을 포함하는 Line Tracing로봇을 설계, 제작하여 주어진 경기장을 주행하며 로봇에 탑재된 공룡 창작물의 동작상태와 주행시간을 합산하여 심사한다. 학생들의 공룡에 대한 무한한 상상력을 표현하고, 로봇에 대한 기술적인 이해와 그 기계적인 원리를 응용하는 경기이다.

<p>화석 서바이벌 로봇</p>	<p>초·중등부: 개인전 (1인1팀) 초등부:단체 전(2인1팀)</p>	<p>스스로 제작한 로봇으로 상대 로봇과 겨루는 대회로 로봇의 구조 설계 기술과 프로그래밍 기술, 미션 수행전략 기술을 모두 겨룰 수 있는 로봇경기이다. 리그전과 토너먼트 방식으로 우승자를 가리며 승부에 대한 성취감과 로봇 제작 기술 향상에 목적을 두고 있다.</p>
<p>로봇 레이스</p>	<p>2인 1팀</p>	<p>팀원들이 제작한 로봇으로 상대 로봇들과 기술을 겨루는 레이스 경기로 로봇의 구조 설계 기술과 프로그래밍 기술, 레이스 전략 기술을 모두 겨룰 수 있다. 장시간 펼쳐지는 레이스 경기로 팀원들의 단합과 레이스 운영 전략으로 우승을 가리는 로봇 경기이다.</p>
<p>미션로봇</p>	<p>중·고등부 개인전 (1인1팀)</p>	<p>주최 측에서 제시한 임무들을 성공적으로 수행하기 위하여 참가학생들은 현장에서 직접 프로그래밍하여 그 임무를 하나하나 수행해 가면서 임무별 점수를 득점하는 경기이다.</p>
<p>대전형 로봇</p>	<p>초등부 1인 1팀</p>	<p>주최 측에서 규정한 부품규정을 포함하는 Line Tracing로봇을 설계 제작하여 주어진 흰 바탕의 경기장에 그려진 검은색 선을 따라 로봇이 목표물까지 주행하여 목표물에 있는 포인트를 터치하는 경기로서 기록경주 및 토너먼트 대전방식으로 진행한다.</p>
<p>미로찾기 로봇(시범)</p>	<p>중·고등부 1인 1팀</p>	<p>본 경기는 가장 빠른 시간 내에 주어진 미로를 찾아나가면서 미션을 수행하는 로봇경기이다.</p>

3. 당항포 승첩제 및 여름시즌행사

1) 사업 컨셉트 : 여름(夏) 바다(海) 즐거움(樂)

조선수군이 승리한 바다.
그리고 고성군 조선해양 그 발전의 바다.
그리고 21세기 미래 희망을 준비하는 고성의 바다.
그 바다의 의미와 아름다움이 공존하는 당항포에서
2010년 여름, 열정의 축제가 펼쳐집니다.

여름(夏) 바다(海) 즐거움(樂)

2) 사업 목적

- 참여형 축제로 당항포 대첩의 역사적 의미를 되새기며
- 타 지역 대첩제와의 차별화·전문화 추구
- 야간위주의 문화축제로 지역경제 활성화 도모

3) 사업개요

- 기 간 : 2010. 7. 31~8. 8(기념주간, 2주간)
 - 평일:전시, 주말이용:야간이벤트)
 - 당항포대첩 기념식 및 환영리셉션: : 2010. 7. 31(토) 18:30~20:00
- 장 소 : 당항포관광지 엑스포행사장
- 주 제 : “승전의 바다! 열정의 바다! 희망의 바다!”
 - 부제 : 2010 당항포 여름 “악자지결, 열정&젊음의 ROCK·JAZZ”
- 주최/주관 : 경남 고성군/ 당항포축제위원회
- 주요프로그램 : 총 3개 분야 20개 부문

- 전시행사 : 이순신십경도 사진전 등 3개 부문
- 체험행사 : 거북선만들기 등 7개 부문
- 특별(야간공연)행사 : 찾아가는 소가야 달빛사냥 등 10개 공연
- 예산액 : 80,000천원(군비)
- 추진방향 : 계절별 문화행사와 연계한 야간공연 중심 행사추진

4) 2010년 축제 기획기조

- 대첩제 행사는 단일행사로 의미 있게 개최
- 여름 휴가철 피서객을 유인할 수 있는 야간행사위주의 행사 유치 및 추진
- 대상별 맞춤형 행사로 차별화 - 오토캠핑, 젊음층, 피서객
- 1박2일의 단일행사보다는 2주간의 주말이용 지속 프로그램
- 당항포 여름시즌의 새로운 축제개최의 시초

5) 행사방침

- 역사적 정체성 부각
 당항포대첩 기념주간 설정으로 이순신장군의 얼을 되새기는 당항포관
 광지 역사성 재조명
- 당항포의 브랜드화
 “당항포”의 지역적 특성을 관광적 자원으로 부각
- 군민참여형 문화축제
 군민과 관광객이 직접 참여하는 문화행사 프로그램 구성과 야간행사
 를 통한 다양한 볼거리 제공

6) 주요 프로그램

가. 전시 • 체험행사

- 행사기간 : 7. 31(토)~8. 8(일)
- 운영방업 : 상설운영

구 분	전시 행사	체험 행사	비 고
시 간	10:00~18:00	14:00~21:00	
단위 행사	<ul style="list-style-type: none"> 자연사 식물 및 사진 전시 이순신 십경도 전시 	<ul style="list-style-type: none"> 이순신어록 탁본 체험 거북선만들기 체험 종이공룡만들기/비누방울 체험 전통연 민속연 전시 및 만들기 체험 공룡찰흙빚기 및 공룡그리기 머드 체험 페스페인팅 무료 체험 	
부대 행사	야외플장 상설운영(7.22~8.29, 10:00~18:00)		

나. 공연 행사(야간)

행사명	일 시	장 소	세 부 추 진 계 획	비 고
야간공연	7.31~8.8 19:30~21:30	특설무대	<ul style="list-style-type: none"> 내용 : 미니 콘서트, 참여 레크레이션 일정별 계획에 의거 행사 운영 	

다. 전시 · 체험 행사(상설)

행사명	일 시	장 소	세 부 추 진 계 획	비 고
전시 행사	7.31(토)~8.8(일) 09:00~19:00	당항포관광지 일원	<ul style="list-style-type: none"> 관광지내각종상설전시관(12개전시관) 행사중 특별 전시: 사진전 등 3개전시 	
체험 행사	7.31(토)~8.8(일) 14:00~21:00	중생대공룡관 앞 잔디광장	<ul style="list-style-type: none"> 거북선 만들기 등 7개 종목 체험 	

□ 일정별 주요행사

○ 일정별 행사총괄

행사기간	행사내용	비고
7. 24(토)~7.29(금)		공룡나라축제행사 연계
7. 31(토)	<ul style="list-style-type: none"> • 당항포대첩 기념식 및 환영리셉션 • 체험프로그램/ 야간공연(참여행사) 	기념식 및 환영리셉션 2010.7.31(토)19:00~21:00
8. 1(일)~8. 8(일)	체험프로그램/ 야간공연(참여행사)	

7) 일반체험 프로그램

행사명	기간	내용	비고
이순신 그 승전의 역사를 찾아서	7월31(토) 8월1일(일)	임진외란으로 생긴 역사적 지명 탐방(쪽시개, 머릿개 등)	
서각 체험	7월31(토)	이순신 어록을 탁본 체험	
장군복 체험		장군복 체험행사	
거북선 만들기		가족별 거북선 만들기 프로그램	
신호연 전시		임란당시 시용된 신호연 전시	
기타볼거리		레이저 쇼 등	

8) 야간 프로그램(선택과 집중이 되게, 조명 및 빛을 이용한 전시연출)

일시	행사명	내용	비고
7월 31일(토)	대첩제 개막식	거북선 유등 점등 및 군함을 이용한 빛의 쇼	
8월 01일(일)	가족 음악회	오토캠핑, 피서객 이용객	
8월 07일(토)	낭만 콘서트	몸짓과 음악이있는 당항의 여름	
8월 08일(일)	달빛 소나타	7080을 대상으로 하는 야간 음악회	

9) 특별 행사

○ 야간장터 운영

- 고성민속주, 웰빙 막걸리, 보리수 와인, 맥주카페 등 야간장터

기 간	행사명	내 용	비 고
7월 31일(토) - 8월08일(일)	웰빙 고성토속주	고성군의 다양한 민속주 발굴 및 품평회등	
	야간 먹거리 (일자별특색있게)	고성한우, 돼지고기, 회등	
	기 타	고성특산음식	

○ 일정별 야간공연

구 분	7.31(토)	8.1(일)	8.2(월)	8.3(화)	8.4(수)	8.5(목)	8.6(금)	8.7(토)	8.8(일)
09:00 ~ 19:00	전시행사 / 체험행사 / 전시관 관람 (13개관)								
19:00 ~ 19:30	행사진행 안내 및 참여분위기 조성BGM								
19:30 ~ 20:00	박주용	가족참여 레크레이션(이벤트) / 당항포 기네스							
20:00 ~ 20:20	팝핀&레이저 마술, 번검 무용단공연	팝핀댄스 / 레이저 퍼포먼스							
20:20 ~ 21:00	윤태규	천태문/ 밸리댄스	전자현악/ 마술	천태문	전자현악	천태문/ 마술	전자현악/ 밸리댄스	천태문/ 오카리나	PNP
21:00 ~ 21:10	Laser Show								
부대행사	특별전시 : 한국식물표본 및 사진전시(엑스포주제관 기획전시실) / 이순신십경도(엑스포주제관 기획전시실) ※ 야외물장 상설운영 (7.22 ~ 8.29) ※ 야간카페 / 먹거리 (7.31 ~ 8.8, 19:00 ~ 21:30)								

※ 본 일정은 사정에 따라 다소 변경될 수 있습니다.

10) 자체평가

- 당항포대첩축제는 성웅 이순신장군께서 선조25년(1592년)과 27년(1594년) 두차례에 걸쳐 당항만 앞 해전에서 57척의 왜선을 섬멸시킨 그 날의 승전을 기념하고 이룸모를 조선 수군들의 투혼을 기리며, 충무공의 애국애민정신을 선양함과 아울러 후세들에게 역사에 대한 올바른 이해와 당항포관광지의 역사성을 재조명하기 위하여 개최하는 축제임.
- 또한, 이번 축제는 임진란 승전 제 418주년을 맞아 당항포대첩 기념주간을 설정하여 2010당항포여름시즌행사와 연계 추진함으로써 여름 휴가기간 당항포관광지를 방문하는 관람객들에게 다양한 볼거리 제공함과 아울러 야간개장으로 관람객들이 체류할 수 있도록 유도하여 지역경제 활성화를 도모하는 축제로 추진하였음.

1) 평가 총괄

- 제10회 당항포대첩축제는 7.31일부터 8.8일까지 9일동안 제8회 공룡나라 축제와 연계하여 여름 휴가기간 당항포관광지를 방문하는 관람객과 지역 주민들에게 볼거리를 제공하기 위하여 기존의 당항포대첩축제의 단위성 행사에서 탈피 방문객들이 고성에서 체류할 수 있도록 여름철의 더위를 피해 야간행사 중심으로 추진하여 지역경제 활성화를 도모하고자 하였음.
- 이번, 당항포대첩축제는 전시시설 및 휴양시설에 비해 다소 부족한 문화 공연 및 다양한 볼거리를 보완하기 위하여 시범적으로 개최하였으며, 다소 운영상 미흡한 측면은 있었지만 여름시즌 행사를 통하여 당항포관광지가 활력이 넘치고 생동감이 살아있는 당항포관광지로의 변모 가능성을 찾을 수 있었던 축제였음.
- 또한, 이번 당항포대첩축제는 일상적인 기념행사에서 탈피 충무공 이순

신장군의 성전지인 당항포대첩 유적지 성역화사업과 당항포관광지 조성사업으로 오늘의 당항포관광지가 있기까지 기여한 공로자를 초청하여 기념식을 개최함으로써 그 분들의 노고에 감사하고 고성인의 자긍심을 고취하는 행사였음.

2) 보완 개선사항

- 공룡나라축제 및 당항포대첩축제의 개최시기가 매년 달라 관람을 방문객 및 군민이 행사 참여를 위한 홍보 등 행정의 신뢰성이 미흡한 실정이므로 행사시기 및 행사장을 고성군 축제성 행사의 일원화가 필요한 실정임.

<표 129> 시즌별 행사 및 행사장 일원화

시 즈 별	봄	여름	가을	겨울
행 사 명	고성공룡나라축제	당항포대첩축제	소가야문화제	전국마라톤대회
개최시기	4월말~5월초순	7월말~8월초	10월초	2월중·하순
행 사 장	<ul style="list-style-type: none"> ● 개막식(고성읍) ● 단위행사(당항포관광지) 	당항포관광지	고성읍 일원	고성읍 일원

○여름 휴가철 당항포관광지를 방문하는 관람객의 고성군 체류시간 연장과 지역주민의 볼거리 제공을 위하여 무더운 낮 시간을 피해 야간행사 위주의 프로그램운영으로 관람객의 체류시간 연장 및 오토캠핑장(야영장) 이용자 증가 등으로 관광지 체류인원 및 영업매출은 증가 하였으나, 야간공연 위주의 행사와 지리적인 여건 등으로 지역주민 참여가 다소 미흡하였음.

☞ 다양한 문화 콘텐츠 구성과 체험 프로그램 개발로 지역주민 참여 유도

☞ 행사기간(7.31~8.8, 9일간)에 맞는 예산확보를 통한 다양한 프로그램 구성과 행사 정례화를 통한 시너지 효과로 관람객 및 지역주민 참여 유도

제4장 홍보사업

1. 언론매체
2. 인쇄물 홍보
3. 시가지 등 홍보
4. 인터넷 홍보
5. 행사기록
6. 언론보도사례

1. 언론매체

매체	수 량	대 상	비고
방송	○ 라디오·TV 다수	- 라디오 및 주요 TV사	
	○ 보도 : 다수 ○ 5개사	- 유선TV 자막방송	
신문	○ 광고 : 수시 ○ 보도 : 다수	- 지역신문	

2. 인쇄물 홍보

매체	수 량	대 상	비고
리플릿	25,000부	- 중앙부서, 언론사, 지방자치단체, - 유치원, 어린이집, 초·중·고등학교, 고속도로 휴게소 등	
포스터	3,000부	- 중앙부서, 언론사, 지방자치단체, - 유치원, 어린이집, 초·중·고등학교, 고속도로 휴게소 등	
전 단	9,000매	- 행사장, 관내외	

3. 시가지 등 홍보

매체	수 량	대 상	비고
현수막	80매	- 인근 시군, 고속도로 휴게소 : 40매 - 읍면 등 군 관내 : 40매	
배 너	300조 (600매)	- 고성읍 일원	
애드 벌룬	4개	- 남산공원 1개, 종합운동장(보조) - 송학동 고분군, 구 공설운동장	

매체	수 량	대 상	비고
광 고 탑	3개	- 2호 광장, 고성시의외버스터미널, 교사삼거리	
유도 표지판	70개	- 삼거리 등 분기점 · 고속도로 IC : 3개소 · 지방도(통영, 사천, 마산방면) · 고성읍 시가지 일원	

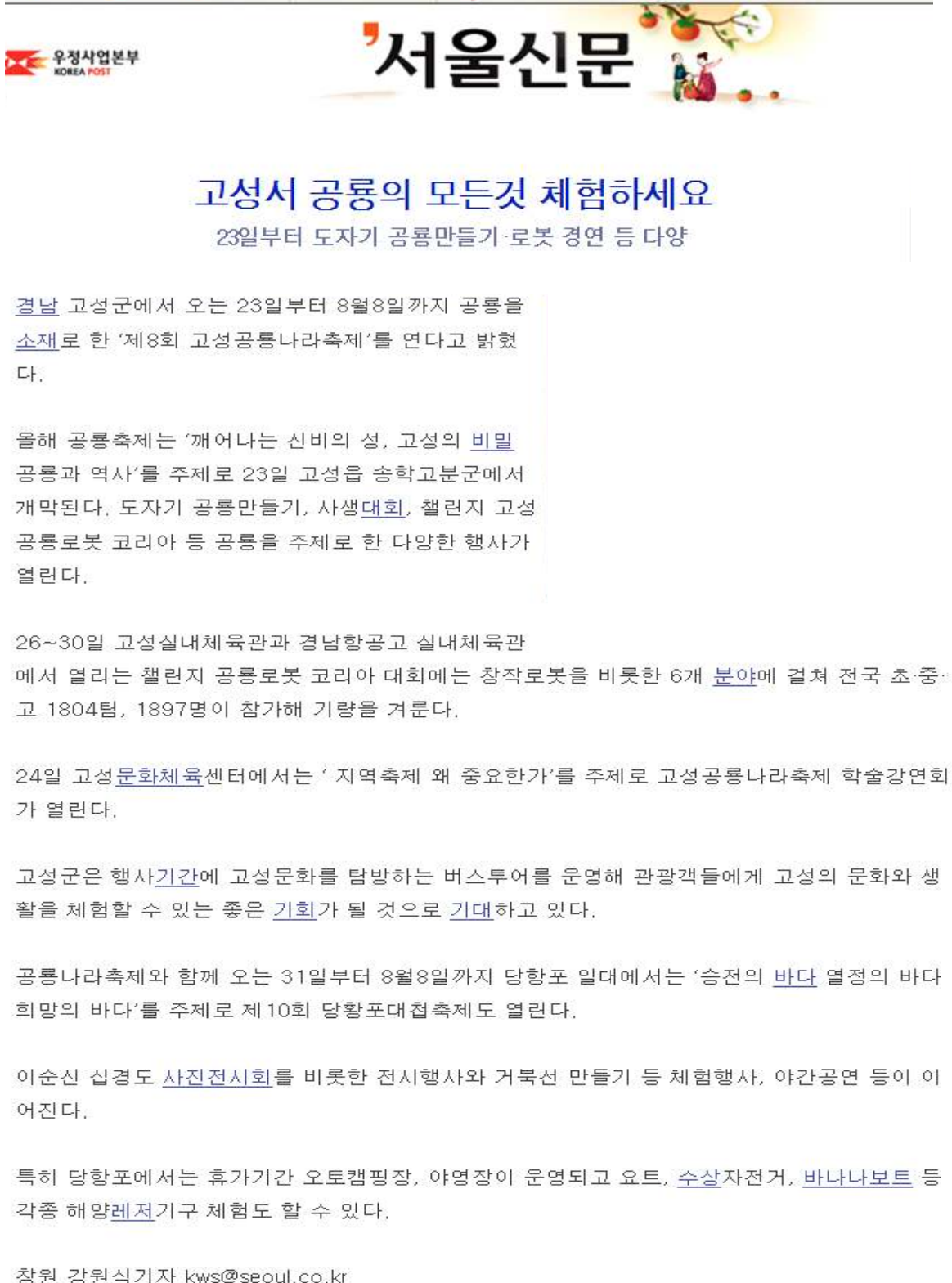
4. 인터넷 홍보

매체	수 량	대 상	비고
홈페이지	6~7월	- 관.학 자매결연기관, 전국지방자치단체	

5. 행사기록

매체	수 량	대 상	비고
VTR	2식	- 축제 행사장 전 부분	
사 진	2식	- 축제 행사장 전 부분	

6. 언론보도 사례



우정사업본부
KOREA POST

서울신문

고성서 공룡의 모든것 체험하세요

23일부터 도자기 공룡만들기·로봇 경연 등 다양

경남 고성군에서 오는 23일부터 8월8일까지 공룡을 소재로 한 '제8회 고성공룡나라축제'를 연다고 밝혔다.

올해 공룡축제는 '깨어나는 신비의 성, 고성의 비밀 공룡과 역사'를 주제로 23일 고성읍 송학고분군에서 개막된다. 도자기 공룡만들기, 사생대회, 챌린지 고성 공룡로봇 코리아 등 공룡을 주제로 한 다양한 행사가 열린다.

26~30일 고성실내체육관과 경남항공고 실내체육관에서 열리는 챌린지 공룡로봇 코리아 대회에는 창작로봇을 비롯한 6개 분야에 걸쳐 전국 초·중·고 1804팀, 1897명이 참가해 기량을 겨룬다.

24일 고성문화체육센터에서는 '지역축제 왜 중요한가'를 주제로 고성공룡나라축제 학술강연회가 열린다.

고성군은 행사기간에 고성문화를 탐방하는 버스투어를 운영해 관광객들에게 고성의 문화와 생활을 체험할 수 있는 좋은 기회가 될 것으로 기대하고 있다.

공룡나라축제와 함께 오는 31일부터 8월8일까지 당항포 일대에서는 '승전의 바다 열정의 바다 희망의 바다'를 주제로 제 10회 당항포대첩축제도 열린다.

이순신 십경도 사진전시회를 비롯한 전시행사와 거북선 만들기 등 체험행사, 야간공연 등이 이어진다.

특히 당항포에서는 휴가기간 오토캠핑장, 야영장이 운영되고 요트, 수상자전거, 바나나보트 등 각종 해양레저기구 체험도 할 수 있다.

창원 강원식기자 kws@seoul.co.kr

"와~고성 공룡 놀라워요 "

중국 쓰둥시 청소년 교류단, 자매결연 고성군 방문

2010년 07월 22일 (목)

양창호 기자 | chyang@idomin.com

고성군과 국제자매결연 도시인 중국 쓰둥시 청소년 교류단이 지난 20일 4일간의 일정으로 고성군을 방문했다.

쓰둥시 고등학교 1학년 학생 14명으로 구성된 이번 청소년 교류단은 인솔단장인 허궁푸(쓰둥시 교육과 정교체위예술과 과장) 단장의 인솔 하에 고성 방문길에 올랐다.



지난 20일 고성군과 자매결연을 한 중국 쓰둥시 1학년 학생 14명으로 구성된 청소년 교류단이 고성군을 방문했다. /고성군 제공

i domin.com
 약한자의 힘, 경남도민일보

2011학년도 수시 1차 신입생

뉴스 | 강릉 | 경남TV | 여행과음식 | 인물DB | 사진DB | 커뮤니티

지역 | 사회 | 정치/행정 | 경제 | 교육 | 문화/생활 | 레저스포츠 | 미디어 | 여론칼럼 | 기획연재 | 주주독자

홈 > 뉴스 > 지역 > 고성

뒤로가기

휴대폰으로 전송 | 메일보내기 | 오류신고 | 프린트 | +가 | -가

제8회 고성 공룡나라 축제 개막

내달 8일까지 '고성의 비밀-공룡&역사' 주제

2010년 07월 26일 (월)

양창호 기자 | chyang@idomin.com

내달 8일까지 3주간의 여행을 알리는 제8회 고성 공룡 나라 축제 개막식이 지난 23일 오후 8시 '깨어나는 신비의 성, 고성의 비밀-공룡&역사'라는 주제로 고성읍 송학동 고분군 주무대에서 국내외 인사, 군민 등 1만여 명이 참석한 가운데 화려한 막을 올렸다.



제8회 고성공룡나라 축제 개막식이 지난 23일 고성읍 송학동 고분군 주무대에서 열렸다. 이날 군민 1만여 명이 행사에 참가했다. /고성군 제공

풍물패의 한바탕 신명나는 축하연을 시작으로 태극기 경납도기·고성 군기·엑스포기를 든 기수단의 길놀이로 제8회 고성 공룡 나라 축제의 개막을 알렸다.

이날 행사에는 이군현 국회의원과 고영진 경남도 교육감을 비롯해 자매도시인 중국 쓰촨시 쉰이핑 인민 대표 상임위 부주임(시의회 부의장) 등 국제 자매결연기관 대표단과 서울 영등포구, 충남 태안군 등 국내 자매결연기관 대표 등 많은 외부 인사가 참석해 공룡 나라 축제의 개막을 축하했다.

오후 8시 시작된 식전행사는 고성군 홍보영상물 상영, 수레 악기 퍼포먼스, 어린이합창단의 공룡 동요 합창 등의 공연으로 진행됐다.

개막 공식행사에 이어 펼쳐진 식후행사에는 하춘화·놀아줘 등 초청가수의 공연이 펼쳐졌다.

고성 당항포 야외풀장 개장

내달 29일까지 운영

2010년 07월 23일 (금)

양창호 기자 ☞ chyang@idomin.com

고성 당항포관광지 야외풀장이 여름 손님맞이 준비를 끝내고 22일 개장했다.

야외풀장은 8월 29일까지 휴장 없이 오전 10시부터 오후 6시까지 운영된다.

충무공의 얼이 살아 숨 쉬고 공룡의 신비를 함께 느낄 수 있는 당항포 야외풀장은 일반인용·어린이용·유아용 등 3개의 풀을 갖추고 있으며, 하루 최대 500명이 동시 이용 가능하다.



당항포 야외풀장. /고성군 제공

일반인용 풀은 길이 25m, 폭 20m, 어린이용은 길이 20m, 폭 10m, 수심은 70~80cm로 깊지 않다. 별도 유아용 풀을 설치해 가족단위의 이용객이 안전하게 물놀이를 즐길 수 있고, 일반인용과 어린이용 풀에는 물 슬라이드가 설치돼 흥미와 전율을 만끽할 수 있다.

당항포관광지 빙영호 소장은 "이용객들의 사고예방과 안전을 위하여 수상안전요원을 곳곳에 배치하고 사고에 대비해 이용자 상해보험도 가입했다"며 "당항포의 빼어난 절경과 잘 어우러진 풀장에서 시원한 여름을 보내기 바란다"고 말했다.

제5장 결론 및 제언

1. 결론
2. 제언

1. 결론

축제의 성공여부를 판단하는 척도로서 관광객 유치 및 지역주민참여도, 지역경제활성화에 기여도, 관람객 만족도 등에 초점을 맞추고 있다. 축제의 인지도가 높고 관광객이 많이 몰려 지역경제활성화에 기여도가 높으면 일단 성공한 축제로 평가한다. 그리고 블루오션 축제들은 지역인지를 높일 뿐만 아니라 지역산업에 활력을 불어 넣는다. 축제의 오션(ocean)은 시장이 아니라 사람의 마음이다. 즉 관광객과 지역주민의 마음을 사로잡을 수 있는 독창적인 매력물을 창출할 수 있어야 한다. 타 축제에 비해 우리축제를 비교우위에 올려놓으려는 노력보다는 우리축제 스스로의 매력성을 높이고 가치창조를 위한 전략을 구사하는 것이 축제 블루오션의 조건이라 할 수 있다. 이러한 관점에서 2010 고성공룡나라축제를 바라본 관람객들의 평판을 정리하여 보면 다음과 같다

1) 관람객의 호평

- 고성공룡축제와 동시에 이루어진 '당항포 대첩 축제', '당항포여름시즌행사', '공룡로봇Korea' 등 다양한 행사 프로그램이 진행됨으로서 여름방학 시즌동안 고성군의 공룡브랜드 가치를 가일층 제고시킨 행사로 평가된다.
- 고성군 자매결연기관인 중국의 쓰둥시 대표단과 청소년들의 참석으로 더욱 활발한 교류협력과 우호 증진을 기할 수 있어 좋았으며 고성군의 국제적 위상을 드높이는 계기가 되었던 것으로 조사되었다.
- 2010 고성공룡나라축제의 관람객들은 축제의 주요테마가 '공룡'이라는 테마 자체가 차별성 있는 것으로 받아들이고 있으며, 참여할 수 있는 체험프로그램이 다양해서 좋았던 것으로 분석되었다
- 고성공룡로봇KOREA대회도 학생들이 로봇을 창의적으로 설계 제작 경기하는 과정을 통해 로봇의 원리를 이해하고 과학적 탐구능력을 기를 수 있었으며, 환경보전의 중요성을 인식할 수 있어서 호평을 받았다.
- 사생대회를 통해 아이들이 동심의 세계에 푹 빠진 모습에 부모들이 무척 기분

이 좋았던 것으로 반응을 보였다.

- 레이저 쇼가 가장 인상 깊었던 것으로 나타남으로서 향후 레이저쇼를 특화프로그램으로 발전시키는 방안이 필요한 것 같다.

2) 관람객의 불편사항

- 무더운 날씨에 행사가 진행됨에도 불구하고 햇볕을 피할 수 있는 시설이나 공간 확충이 필요하며, 휴게시설을 좀더 보강할 필요가 있다.
- 일부행사가 다소 지연되는 경향이 있어서 일정에 차질을 빚은 관광객이 발생했으며 어떠한 경우에도 안내요원이 자리를 비우는 일이 없어야 한다.
- 또한 메인게이트에 행사장 동선에 대한 안내도가 필요하며 안내요원이 배치되어 관람객들의 의문점을 풀어 줄 수 있어야 한다.
- 주 무대의 축제장 주변의 먹거리를 담당하는 음식점이나 먹거리 장터가 외부에서 온 상인들로 형성되어 있어 음식 가격표가 책정되어 있지 않았고 음식품질이 위생적이지 못했으므로 자
- 당항포 행사에 찾아갈 수 있는 안내시스템이 필요하며 셔틀버스 이용방법을 몰라 대중교통을 이용하는 사람들은 행사장을 찾아오기가 힘들었다.

2. 제언

1) 고성공룡나라축제의 발전방향

2010고성공룡나라축제는 지난 7년동안의 고성공룡나라축제추진위원회가 공룡엑스포조직위원회와 통합되어 치러진 첫 행사였다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 즉 공무원 중심으로 구성된 엑스포조직위원회는 행정절차와 예산관리 등이 체계적이며 민간조직인 공룡엑스포 조직위원회는 지난 7년동안의 노하우를 축적하면서 공무원의 인사이동에 따른 축제행사의 노하우 손실을 예방할 수가 있어 축제의 향후발전에 대한 전망을 밝게 하고 있다. 사실 진주의 유등축제가 성공가도를 달릴 수 있었던 것도 민간단체가 운영함으로서 지속적인 연구와 개선이 가능했기 때문이다. 또한 2012년

공룡엑스포를 준비함에 있어서도 관·민의 협력체계가 구축되어 상호보완 시스템을 가동한다면 보다 긍정적인 결과가 도출될 수 있을 것이다. 이러한 관점에서 2011년 공룡나라축제는 2012년을 대비하는 사전엑스포(Pre-EXPO)의 성격으로 운영됨이 바람직하다. 그리고 해를 거듭할수록 민간주도의 자생력을 높임으로서 명실공히 고성군민의 주축이 되고 참여하는 엑스포행사가 될 수 있도록 준비를 해나가야 할 것이다. 다른 한편으로는 공룡나라축제를 문화관광부지정축제로 발전시킬 수 있도록 관심을 가져야 할 것이다. 고성공룡나라축제는 '경남고성공룡세계엑스포'를 창시하게 된 동기가 되었으며, 2006년 공룡세계엑스포는 지방에서 열린 최초의 세계엑스포로서 성공적인 개최를 통하여 지방엑스포 시대를 여는 계기를 마련하였다. 함평군에서는 2008함평세계나비·곤충엑스포를 개최하였으며, 산청군에서는 3013세계전통의약엑스포개최지로 선정되었다. 중요한 것은 이들 엑스포의 전신인 축제행사가 모두 문화관광부지정축제라는 것이다. 문화관광부 지정축제로 지정되기 위해서는 축제기반시설과 차별화된 콘텐츠가 필수적으로 요구되는데 고성공룡축제는 거의 모든 조건을 구비했다고 해도 과언이 아니다. 향후 필요한 것은 킬러콘텐츠(killer contents)를 중심으로한 체계적인 기획력과 주민참여율을 높이는 것이다. 문화관광부에서는 2009년 55개의 문화관광부지정축제를 44개로 줄이고 지원금액을 상향조정하였다. 또한 축제졸업제도를 도입하여 해마다 8억씩 지원해오던 대표축제(안동타춤축제, 보령머드축제)를 금년을 마지막으로 졸업을 시킬 예정이다. 그리고 현재의 최우수 축제들도 향후 3년 정도의 지원을 마지막으로 졸업을 시킬 계획이다. 그렇게 되면 남아있는 문화관광부지정축제들 중에서 대표축제, 또는 최우수축제로 상승될 전망이며 다른 지역축제들의 문화관광부지정축제로 진입할 수 있는 기회가 주어진다. 고성공룡나라축제도 이러한 전망을 감안하여 문화관광부지정축제로 진입할 수 있도록 준비해야 한다.

2) 블루오션을 위한 전략

① 축제의 블루오션은 기획단계에서 거의 결정된다.

축제테마를 선정하는 과정에서 지역의 자원이나 역사, 문화, 산업 등에 연관성을 두고 있지만, 관람객 입장에서 추구하는 욕구충족요인이 배제되는 경우가 종종있다. 타지역에서 모방이 불가능한 지역고유의 소재를 발굴하여 테마를 설정하고, 축제예산의 배분은 테마에 부합되는 핵심적인 행사의 규모성과 차별성, 매력성을 높이는데 우선순위를 두어야 한다. 또한 축제의 성격에 따라 시기와 일정의 적절성이 필요하다. 가능한 우기는 피해야 하며, 물이 없는 여름축제, 눈이 없는 겨울축제는 지양해야한다. 또한 축제프로그램 기획에 있어서는 국민관광수요와 관광행태를 분석하고 축제테마와 접목시키는 전략적 접근방법이 요구된다. 특히 어린아이들에게 즐거움과 체험에 의한 교육기회를 제공하거나, 테마 먹거리 코너를 만들어 주는 것은 가족단위 관람객들이 희망하는 필수사항이다.

② 성공적인 축제는 끊임 없는 변신과 인내가 요구된다.

축제의 정확한 평가자는 관람객들이다. 축제 전반적인 관점에서 관람객들의 반응을 관찰하고 문제점을 과감히 개선하며 핵심프로그램을 더욱 발전시켜나가야 한다. 이를 위해서는 축제전담조직이 결성되거나, 축제를 지속적으로 자문·관리할 수 있는 전문기관과의 협약시스템을 도입해야 한다. 축제의 노하우가 축적될 시점에 이동배치 되어버리는 지금의 공무원 인사시스템에서 축제의 시행착오를 줄이기는 쉽지 않다. “사람이 일을 한다.”는 단순진리를 간과하면서 축제의 블루오션을 기대하기는 더욱 어렵다.

③ 축제의 홍보측면에서 신기성이 가미된 이야기 거리를 만들어야 한다.

행사내용과 동떨어진 홍보는 신뢰도가 떨어짐은 물론 축제의 지속성에 역기능을 초래한다. 관람객들의 입에서 “이런 것은 처음 본다”, “정말 재밌

다”, “야! 굉장하다” 등 이야기 거리를 만들고 이를 집중 홍보하는 전략을 구사해야 한다. 그리고 테마에 관심을 갖일만한 국민계층을 상대로 표적시장을 설정하고 사전홍보에 만전을 기하는 것이 홍보의 핵심이다. 축제홍보는 메아리와 같아서 국민관광욕구에 부응하하고 감성적으로 다가가는 소재가 있다면 인지도는 자연스럽게 상승하게 된다.

④ 관람객들이 기쁜 마음으로 지갑을 열수있게 해야 한다.

블루오션축제들은 먼거리에서 관광객들을 불러들인다. 거주지에서 멀리 떨어질수록 관광목적지의 특산품에 대한 구매욕구는 높아진다. 축제가 진정한 축제로 발전하려면 축제기간동안 지역특산품 할인제도를 도입하고, 축제홍보물에 의한 사전홍보를 전개해야 한다. 특산물과 축제장에서 판매되는 먹거리, 기념품 등의 가격과 질적 수준은 관광객과 지역주민 모두의 관심거리다. 축제장에서의 가격할인 제도는 관람객 유인력을 제고시킴과 동시에 만족도를 높이는 중요 요인으로 작용한다. 여기에 판매원의 친절함이 곁들여 진다면 금상첨화다. 그러나 아쉽게도 축제기간을 한몫 보는 시기로 착각하는 경우들이 종종 목격된다. 피해를 본 관람객들은 결코 그냥 지나치지 않는다. 차후 그 상품에 대한 반감과 불매운동, 악소문 등으로 축제의 가치는 물론 지역이미지마저 하락시킨다. 블루오션축제는 관광객의 기대를 저버리지 않고 신뢰도가 구축된 축제들이다.

⑤ 축제를 위한 과학적인 공간설계가 필요하다.

축제의 발전을 지속화 하려면 축제를 위한 열린공간확보와 기반시설, 관람객 동선체계를 관람객입장에서 구성하는 방안을 수립해야 한다. 축제비용에 많은 부분을 차지하는 메인무대 및 조명시설, 대형텐트 등을 영구시설로 대처하는 방안을 모색하여 장기적으로 축제운영예산을 절약하며, 주변자연조건을 최대한 활용하여 축제와 연계시킬 수 있는 아이디어가 필요하다. 물론 강변에서 펼쳐지는 축제들은 시설물 설치에 한계성이 있겠

으나 동선체계를 과학적으로 구성함으로써 극복할 수 있다. 또한 관람객
쉽터공간을 반드시 확보하고 자연친화적인 편의시설을 갖추어야 한다.

⑥) 메인무대를 역동적으로 운영하고 활용도를 높여야 한다.

특히 개막식에서 내빈 소개 및 축사를 지양하며, 개막식선언 이후 바로
공연프로그램이 이어지도록 해야한다. 공룡나라축제의 경우 비록 문화관광
부지정축제가 아님에도 불구하고 바람직한 방향으로 운영되고 있다. 다만
비싼 비용을 들여 만들어진 무대를 놀리지 않아야 한다. 메인무대활용도를
높이기 위해서는 지역유치원, 공연단체 등이 참여할 수 있는 프로그램을
기획함으로써 가능하다. 전문성을 지닌 프로공연단만이 메인무대에 올라서
야 한다는 고정관념을 탈피하고 그야말로 아마추어들이 웃음을 자아내는
공연프로그램도 지역축제다운 분위기를 연출하며, 주민참여율을 높이는 한
방법이 될 수 있다.