

2024 군산시간여행축제 조사평가 연구용역 결과보고서



호남대학교 산학협력단



군산시간여행축제 추진위원회 귀하

본 보고서를 『2024년 군산시간여행축제 평가 결과보고서』로 제출합니다.

2024년 11월 30일

연구책임자 김영현
호남대학교 산학협력단

연구 책임 김영현 호남대학교 호텔경영학과 교수

공동연구자 이희승 호남대학교 호텔경영학과 교수

 이승환 호남대학교 호텔경영학과 교수

 김경희 호남대학교 호텔경영학과 교수

목 차

Part I. 과업 개요1

- ① 연구의 배경 및 목적, 주요 내용1
- ② 축제 개요2
- ③ 방문객 설문 조사 개요3
- ④ 홍보, 검색량, SNS 분석 개요5
- ⑤ 인구유입, 관광 지출액 분석 개요6
- ⑥ 전문가 평가 개요7

Part II. 방문객 설문 분석11

- ① 주요 결과 전년 대비 비교11
- ② 방문객 일반사항 분석 결과16
- ③ 방문객 축제 행사 만족도25
- ④ 방문객 비용 지출 분석 결과32
- ⑤ 현장 프로그램별 만족도 분석 결과34
- ⑥ 방문객 불편 사항43
- ⑦ 방문객 수 및 소비지출액 추정44
- ⑧ 방문객 의견48

Part III. 현장 평가55

- ① 주요 프로그램 모니터링55
- ② 축제의 우수한 점, 개선할 점86

Part IV. 홍보, 검색량, SNS 분석 95

- ① 홍보 분석95
- ② 온라인 검색량 분석106
- ③ SNS(Social Network Service) 분석110
- ④ 연관어 분석113

Part V. 인구 유입, 관광지출액 분석119

- ① 분석 개요119
- ② 인구유입 분석121
- ③ 관광지출액 분석124

Part VI. 군산시간여행축제 발전 방안131

- ① 축제 개선 및 차별화 방안131

[부록] 방문객 설문조사서139



군산시

1. 과업 개요

1. 과업의 배경 및 목적, 주요 내용
2. 축제 개요
3. 방문객 설문 조사 개요
4. 홍보, 검색량, SNS 분석 개요
5. 인구유입, 관광지출액 분석 개요
6. 전문가 평가 개요

I

과업 개요

① 과업의 배경 및 목적, 주요 내용

1. 과업의 배경 및 목적

- 1899년 개항과 더불어 조성된 근대건축물 밀집 지역이 신도심 개발로 쇠퇴함에 따라 원도심에 풍부한 근대문화자원의 기반 시설 확충·정비를 통한 도심 관광 자원화로 원도심 지역 일대를 관광지로 활성화하고자 2013년부터 「군산시간여행축제」를 개최
- 12회째를 맞은 군산시간여행축제의 질적 발전과 지역의 경제적 효과 제고를 위해서 독자적이고 차별화된 콘텐츠 및 매력적인 프로그램 개발이 지속적으로 요구됨
- 군산시간여행축제의 독창성 확보 및 축제 환경 정비를 위해 객관적이고 과학적인 자료가 필요함. 따라서 2024년도 축제 방문객들을 대상으로 한 과학적 조사분석을 통해 축제의 경쟁력 확보와 발전을 위한 기초자료로 활용
- 방문객 만족도 분석과 전문가 현장 평가를 통해 축제 육성 노력 성과를 판단하고 축제의 현안 과제 및 주요 개선 사항을 파악하여 발전역량을 강화
- 빅데이터 기반 분석을 통해 축제 홍보, 축제기간 내 인구 유입 및 지출 변화 추이를 파악함으로써 향후 축제 발전을 위한 객관적 자료 확보

2. 과업의 주요 내용

- 축제 콘텐츠 및 축제 운영 조직 역량
- 축제 방문객 인구통계적 사항
- 축제 방문객 소비 지출
- 축제 방문객 축제 만족도
- 축제 방문객 콘텐츠 만족도
- 축제의 우수한 점, 개선이 필요한 점
- 축제 개선방안 및 발전방안 모색
- 축제 홍보 분석
- 타지역 축제와의 차별화 전략 제시
- 시설물, 동선배치 및 안전관리 평가
- 축제의 경제적 파급효과 분석
- 축제장 방문객 계측

② 축제 개요

- 행사명 : 2024 군산시간여행축제
- 행사기간 : 2024.10.03.(목).~2024.10.06.(일).(4일간)
- 장소 : 군산시간여행마을 일원
- 주최 : 군산시
- 주관 : 군산시간여행축제 추진위원회



③ 방문객 설문 조사 개요

1. 조사 기간 및 장소

- 기간 : 2024년 10월 4일(금), 5일(토), 6일(일) - (3일간)
- 조사장소 : 군산시간여행마을일원
- 조사인원 : 총 320부 배포(315부 분석)

2. 조사 방법

- 문화체육관광부 지침 설문 조사 도구를 기초로 군산시간여행축제 개최 특성을 반영하여 조사 설계
- 2024년 문화관광축제 평가 및 지정편람을 준용하였으나, 신규 편람에 제시된 평가지표에서 방문객이 주체가 되어 평가하는 지표 중 콘텐츠 축제 인지도, 지역주민지지/호응도(지역주민 한정)는 제외하였음. 일반적 축제 평가에서 설문 조사 도구까지를 활용하여 방문객의 축제 평가의 구체성을 확보하고자 함
- 군산시간여행축제에 참여한 방문객을 대상으로 무작위 표본추출과 할당표본추출을 병행하였으며, 편중된 응답을 방지하기 위해 일일 조사 설문지수를 할당하여 조사하였으며 주중·주말(주중1일, 주말 및 공휴일 2일)을 고려하였음
- 자료 수집은 사전 교육을 받은 설문조사자의 설명과 조력하에 방문객의 자기 기입 방법으로 실시하였음

3. 설문지 구성

- 군산시간여행축제 평가를 위한 설문지 구성은 2024년 문화체육관광부 평가 및 지정 편람 중 방문객 대상 일부 문항과 함께 축제별 주요 프로그램 만족도 문항 등으로 구성하였음
- 등간 척도는 리커트 7점 척도를 사용하였음

□ 설문지 구성

구분	문항수	세부 척도	비고
만족도	10	이 축제가 재미있다	7점 척도
		축제 관련 프로그램이 좋다	
		축제 관련 먹거리가 좋다(종류.가격)	
		축제 관련 살거리가 좋다(종류.가격.품질)	
		축제 관련 사전 홍보가 잘 되었다	
		축제장 내 안내.해설(표지판.팸플렛.요원)이 잘 되었다	
		축제를 통해 지역문화를 알게 됐다	
		축제장 시설이 안전해 보였다	
		축제장의 접근성 및 주차장이 좋다	
		재방문하거나 타인에게 방문을 유도하겠다	
소비/지출	6	교통비(주유비, 주차비, 통행료, 대중교통비 등)	지출액
		숙박비(민박, 호텔, 모텔, 펜션, 콘도 등)	
		식·음료비(축제장 방문 전·후 군산에서 지출한 음식값, 음료비)	
		유흥비(축제장 밖에서 지출한 관람료, 노래방, 술값 등)	
		쇼핑비(축제 기념품, 농·특산물 구입비 등)	
		기 타(체험비, 입장료 등 위에서 언급하지 않은 비용)	
일반사항	11	성별	명목 척도
		연령	
		체류 시간	
		숙박 여부	
		재방문여부	
		거주지	
		동반자 유형	
		숙박 장소	
		이용 교통수단	
		축제 참여 결정 시기	
		축제 정보획득 경로	
축제방문 동기	5	군산시간여행축제 방문 동기	7점 척도
프로그램	15	시간여행 퍼레이드	7점

구분	문항수	세부 척도	비고
만족도		시간여행 대동마당(개막식)	척도
		우리모두 3.5만세	
		군산향 밤부두콩쿠르	
		모아모아 시간	
		군산 대한독립만세	
		근대 길쌈놀이	
		근대시간 속으로	
		군산시간전당포	
		군산공룡 대탐험	
		모던네컷 in 군산	
		Let' s PLAY로드(전통,근대,현대,미래놀이)	
		추억의 로라장	
		시민기획체험부스	
길바닥 낙서장			
축제 개선사항	1	군산시간여행축제 개선 필요 사항(택3)	명목 척도
축제 중점 만족도	3	축제 먹거리, 축제 안내/해설, 축제 살거리	7점 척도
개선 및 건의사항	1	군산시간여행축제 발전을 위한 개선사항, 건의사항	개방형

④ 홍보, 검색량, SNS 분석 개요

□ 데이터 수집

- 기간 : 2023년 11월 ~ 2024년 10월
- 분석 도구 : 온라인 키워드 분석 플랫폼 활용(블랙키위, 네이버 트렌드, 썸트렌드)
- 조사 범위 : 전국

□ 홍보 분석

- 군산시간여행축제 축제 홍보를 위해 활용된 홈페이지, 뉴스, SNS 플랫폼 등을 조사하여 당해 축제 홍보를 위해 업로드된 축제 관련 자료의 내용적 검토와 정보 이용자의 반응을 도출하여 홍보의 적절성을 평가하였음. 공식 홈페이지와 뉴스 보도 자료, 그리고 주요 SNS 계정(인스타그램, 블로그 등)을 대상으로 제공된 정보의 적절성, 정확성, 다양성을 중점으로 분석하여, 콘텐츠의 효과성과 개선점을 도출하였음

□ 검색량 분석(네이버)

- 네이버 데이터랩과 블랙키위 데이터랩을 통해 특정 기간 동안 ‘군산시간여행축제’와 관련된 검색량 데이터를 수집하고, 이를 연령대와 성별로 세분화하여 분석하였음. 이를 통해 축제에 대한 관심도의 변화와 잠재 관람객의 특성을 파악하였으며, 사용자 행동 데이터에 기반한 중점 관리 방문객에 대한 맞춤형 전략 수립의 기초 자료를 제시함

□ SNS 분석(블로그, 인스타그램, 유튜브)

- 썸트렌드를 통해 군산시간여행축제와 관련된 키워드의 언급 빈도와 연관도를 분석하였으며, 인스타그램과 유튜브에서는 해시태그(#군산시간여행축제) 및 관련 영상 조회수, 좋아요 수, 댓글 등을 분석하여 사용자 반응을 정량적으로 평가하였음. 블로그 콘텐츠 분석을 통해 축제와 관련된 체험 후기와 정보 공유의 수준을 파악하였고, 이를 바탕으로 소셜 미디어 활용도와 개선 방향을 도출하였음

5 인구유입, 관광지출액 분석 개요

□ 데이터 수집

- 한국관광데이터랩(datalab.visitkorea.or.kr) 이동통신 데이터 기반 지역별 방문자수, 신용카드 데이터 기반 지역별 관광지출액

□ 경제적 파급효과 추정

- 2024년 평상시(1~9월)와 2024년 축제기간 동안 유입인구 비교, 관광지출액 비교 및 시사점 도출
- 2023년, 2024년 축제기간 동안 유입인구 및 관광지출액 비교 및 시사점 도출

⑥ 전문가 평가 개요

□ 현장 평가

- 과업 연구진 4명과 외부 전문 자문위원 2명이 축제 현장에 직접 방문, 체류하면서 2024 문화관광축제 평가 및 지정 편람에서 제시한 평가 기준에 따라 현장 평가를 실시하고 군산시간여행축제의 주요 프로그램을 모니터링하고 잘된 점과 개선이 필요한 점을 제시하였음
- 축제실행계획서, 운영조식 예산편성 현황서 등 서류 검토, 방문객 설문조사 결과 분석, 현장 모니터링 결과 분석, 지역 축제 관련 최신 문헌 연구를 통해 군산시간여행축제의 차별화 전략, 지역경제 활성화 연계 방안, 문화관광축제로의 지속가능 발전 전략을 제시하였음

구 분	지 표	속 성	가 중 치	평가 구분	평가 방법		
1. 콘텐츠(35)	1-1. 콘텐츠 차별성	비계량	12	전문가	현장, 서면		
	1-2. 콘텐츠 연계성	비계량	8		현장, 서면		
	1-3. 콘텐츠 활용 확산 노력	비계량	5		서면		
	1-4. 관광객 콘텐츠 만족도	계량	10	소비자	온라인		
2. 조직 역량·운영 (25)	2-1. 축제 전담조직 구성 및 지속성	비계량	5	전문가	서면		
	2-2. 축제 운영 및 수용태세 정비 역량	비계량	5		현장, 서면		
	2-3. 환경변화 및 위기 대응 노력	비계량	2		현장, 서면		
	2-4. 축제 전문인력 양성 노력	비계량	3		서면		
	2-5. 축제 인지도 및 긍정 인식 비율	계량	10	소비자	온라인		
3. 지역 사회 기여 (20)	3-1. 지역관광 활성화 기여도	비계량	7	전문가	서면		
	3-2. 지역주민 참여도	비계량	3	전문가	서면		
	3-3. 지역주민 지지/호응도	계량	10	지역민	온라인		
4. 자체 관리 시스템 (10)	4-1. 성과관리시스템	비계량	6	전문가	서면		
	4-2. 기타 자체 지표	비계량	4		서면		
5. 안전관리체계 (10)	5-1. 안전관리계획 수립·이행 및 관리체계 확보	비계량	5		전문가	현장, 서면	
	5-2. 안전교육 및 안전관리 보완 노력	계량	5			서면	
가점	열린(barrier-free) 축제 실천	비계량	최대 2점		전문가	현장, 서면	
	성인지 감수성 실천	비계량					
	친환경 축제 구현	비계량					
감점	과도한 예산지출 수반 프로그램(연예인 등)	비계량	최대 -2점	전문가			현장, 서면
	주제 무관 의례 식순/행사 과도한 포함	비계량					
	바가지요금 등 축제 판매품목 관리 미흡	비계량					
합 계			100		-	-	

[2024 문화관광축제 평가 지표 총괄]



II. 방문객 설문 분석

1. 주요결과 전년 대비 비교
2. 방문객 일반사항
3. 방문객 축제행사 만족도
4. 방문객 비용 지출
5. 현장 프로그램별 만족
6. 방문객 불편사항
7. 방문객 수 및 소비지출액 추정
8. 방문객 의견

II

방문객 설문 분석

① 주요 결과 전년 대비 비교

- 방문객 설문 조사 문항 중 방문객 이해와 축제.기획 및 운영에 있어 유의미하다고 판단되는 일부 문항에 대해 전년(2022년) 대비 비교 분석을 실시하였음 - 연령(젊은층 유입 증대), 체류시간(축제 체류시간 증대), 숙박여부(체류형 방문객 증대), 축제 만족도(축제 전반에 걸친 질적 향상 도모)
- 단, 전년대비 개최 상황, 설문조사 실행시 제반 여건 등 상황적 요인이 변수로 작용하므로 비교 내용의 해석과 활용에 주의를 요함

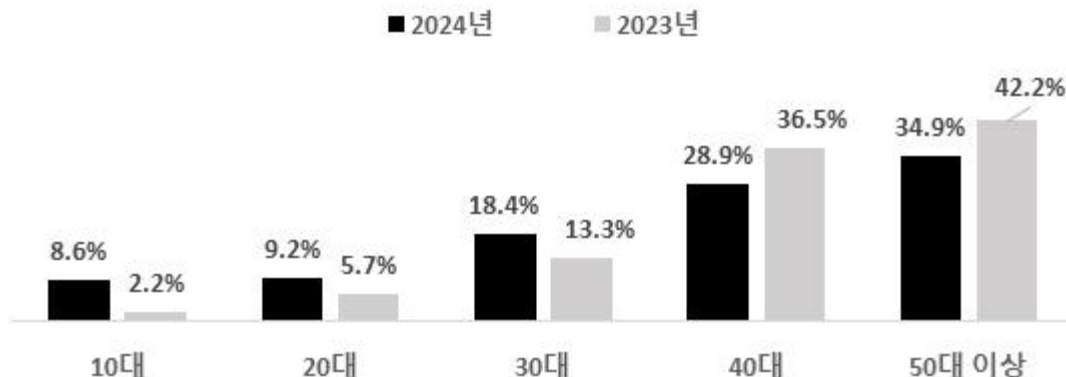
연령

결과 요약

응답자 연령대는 2023년 대비 젊은 방문층이 증가하였음

- 방문객 연령대는 10대, 20대, 30대가 증가하였으며 나머지 연령대는 상대적으로 감소한 것으로 나타남

항목	2024년		2023년		비율증감
	빈도	비율	빈도	비율	
10대	27	8.6%	7	2.2%	+6.4%
20대	29	9.2%	18	5.7%	+3.5%
30대	58	18.4%	42	13.3%	+5.1%
40대	91	28.9%	115	36.5%	-7.6%
50대 이상	110	34.9%	133	42.2%	-7.3%
합계	315	100.0%	315	100.0%	

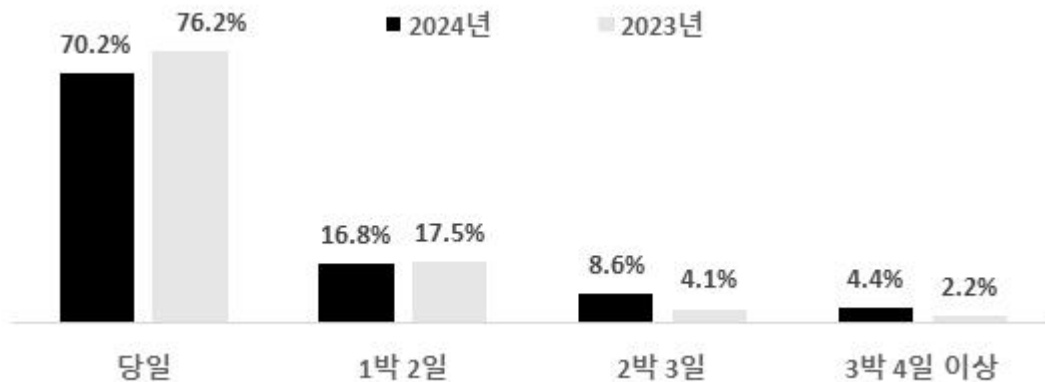


숙박 여부

결과 요약 전반적으로 당일 방문객과 숙박(체류) 방문객의 변화가 크지 않음

- 2024년 군산시간여행축제에 당일 일정으로 방문한 응답자는 70.2%이며, 이는 2023년 대비 -6.0% 감소한 것으로 나타남
- 1박 2일 일정 방문객이 극소폭 감소하였으나 2박 3일 일정 방문객은 +4.4%, 3박 4일 이상 일정 방문객은 +2.2% 증가한 것으로 나타남
- 전반적으로 2024년 응답자의 숙박 여부는 2023년 대비 증가하고, 체류 기간도 증가한 것으로 해석됨

항목	2024년		2023년		비율증감
	빈도	비율	빈도	비율	
당일	221	70.2%	240	76.2%	-6.0%
1박 2일	53	16.8%	55	17.5%	-0.6%
2박 3일	27	8.6%	13	4.1%	4.4%
3박 4일 이상	14	4.4%	7	2.2%	2.2%
합계	315	100.0%	315	100.0%	0.0%

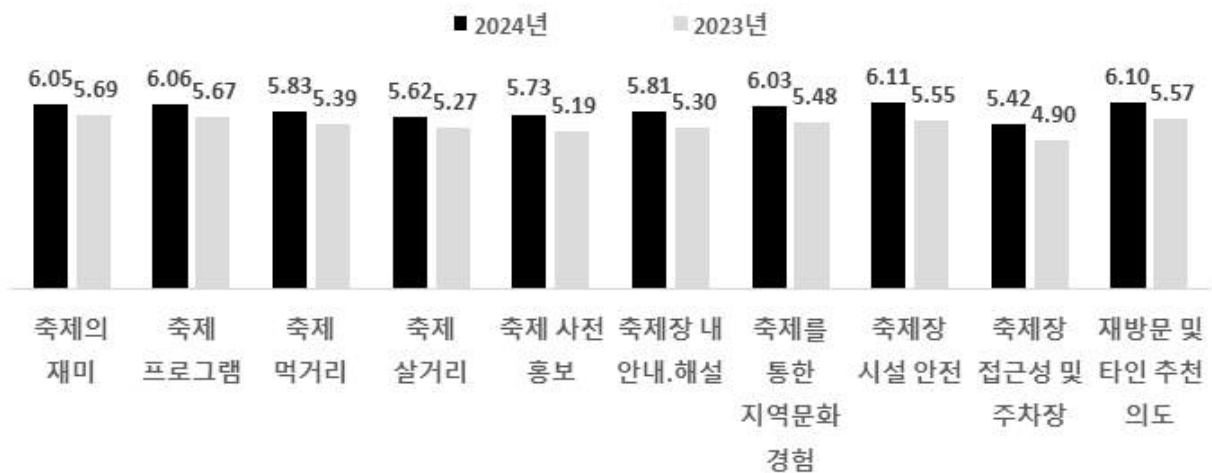


축제만족도

결과 요약 10개 문항에 대한 만족도 비교 결과 모든 항목에서 만족도가 상승한 것으로 나타남

- 전반적 축제 만족도는 축제의 재미, 축제 프로그램 등 10개 문항을 7점 척도로 측정
- 항목별로 살펴보면 축제의 재미, 축제 프로그램, 축제 먹거리, 축제 살거리 등 전항목에서 2023년 대비 2024년 만족도가 상승한 것으로 나타남
- 특히, 축제 사전홍보, 축제장 내 안내.해설, 축제를 통한 지역문화 경험, 시설 안전, 접근성 및 주차장, 재방문 및 타인 추천 의도 상승폭이 비교적 크게 나타남

항 목	2024년 만족도	2023년 만족도	증감
① 축제의 재미	6.05	5.69	+0.37
② 축제 프로그램	6.06	5.67	+0.39
③ 축제 먹거리	5.83	5.39	+0.44
④ 축제 살거리	5.62	5.27	+0.35
⑤ 축제 사전 홍보	5.73	5.19	+0.55
⑥ 축제장 내 안내.해설	5.81	5.30	+0.51
⑦ 축제를 통한 지역문화 경험	6.03	5.48	+0.54
⑧ 축제장 시설 안전	6.11	5.55	+0.56
⑨ 축제장 접근성 및 주차장	5.42	4.90	+0.52
⑩ 재방문 및 타인 추천 의도	6.10	5.57	+0.53
평 균	5.86	5.37	+0.49



방문객/소비

결과 요약 2024년 군산시간여행축제 방문객은 증가하였으나 1인당 소비액은 감소하였음

- 2024년 축제 방문객수는 2023년 약 2만 9천여명(+22.4%) 증가한 약 16만명임
- 2024년 축제 방문객 소비액은 2023년 대비 4억 3천 7백여만원(+13.9%) 증가한 52억 2천 3백여만원임
- 2024년 축제 방문객 1인당 소비액은 약 32,000원으로 2023년 대비 약 -7.0% 감소한 것으로 나타났으며, 지역민과 외래 방문객 모두 소폭씩 감소하였음

항목	구분	2024년	2023년	증감	증감율	2023년 대비 2024년 비교
방문객수 (단위:명)	지역민 (군산)	69,978	68,477	1,501	+2.2%	<p>■ 2024년 ■ 2023년</p> <p>지역민(군산) 외래 관광객(타지역)</p>
	외래 관광객 (타지역)	89,933	62,170	27,763	+44.7%	
	합 계	159,911	130,647	29,264	+22.4%	
총소비액 (단위: 백만원)	지역민 (군산)	1,218	1,251	-33	-2.7%	<p>■ 2024년 ■ 2023년</p> <p>지역민(군산) 외래 관광객(타지역)</p>
	외래 관광객 (타지역)	4,005	3,335	670	+20.1%	
	합 계	5,223	4,586	637	+13.9%	
1인당 소비액 (단위:원)	지역민 (군산)	17,400	18,268	-868	-4.8%	<p>■ 2024년 ■ 2023년</p> <p>지역민(군산) 외래 관광객(타지역)</p>
	외래 관광객 (타지역)	44,534	53,644	-9,110	-17.0%	
	합 계	32,660	35,102	-2,442	-7.0%	

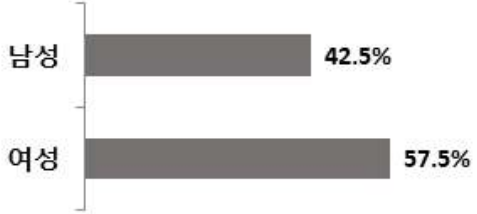
② 방문객 일반사항 분석 결과

성별

결과 요약 응답자 성별은 여성이 57.5%, 남성이 42.5%로 나타남

○ 설문조사에 응한 응답자는 여성이 57.5%, 남성이 42.5%로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
남성	134	42.5%
여성	181	57.5%
합계	315	100.0%

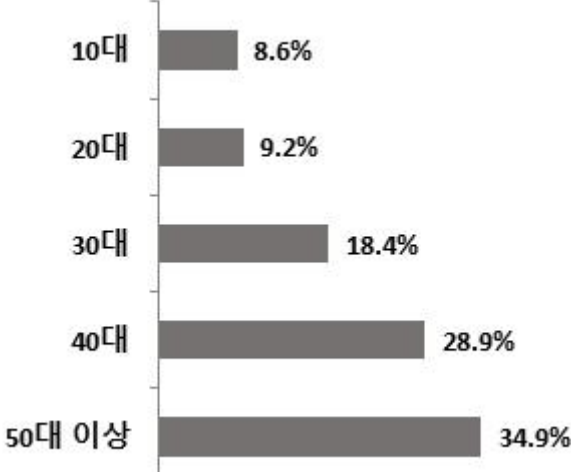


연령

결과 요약 응답자의 연령대는 50대 이상(34.9%)이 가장 많은 것으로 나타남

○ 응답자의 연령대는 50대 이상(34.9%)이 가장 많았으며 다음으로는 40대(28.9%), 30대(18.4%), 20대(9.2%) 등의 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
10대	27	8.6%
20대	29	9.2%
30대	58	18.4%
40대	91	28.9%
50대 이상	110	34.9%
합계	315	100.0%



체류시간

결과 요약

응답자의 67.3%가 3시간 이상을 체류했다고 응답함

- 응답자 체류시간은 3시간(25.1%)이 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로 2시간(19.0%), 5시간 이상(16.8%) 등의 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
1시간	43	13.7%
2시간	60	19.0%
3시간	79	25.1%
4시간	37	11.7%
5시간 이상	53	16.8%
10시간 이상	43	13.7%
합계	315	100.0%

방문횟수

결과 요약

응답자의 34.9%가 군산시간여행축제에 처음 방문함

- 군산시간여행축제에 처음 방문한 응답자는 34.9%, 재방문 응답자는 65.1%로 나타남
- 재방문 응답자 중 과거 4회 이상 방문(24.1%)이 가장 많았으며, 2회 방문(23.8%), 3회 방문(16.2%) 등의 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
첫방문	110	34.9%
1회 방문	3	1.0%
2회 방문	75	23.8%
3회 방문	51	16.2%
4회 이상 방문	76	24.1%
무응답	-	0.0%
합계	315	100.0%

동반자유형

결과 요약

응답자의 72.1%가 가족.친척과 함께 방문한 것으로 나타남

- 동반자 유형은 가족.친척(72.1%)이 가장 많은 가운데, 연인.친구(14.6%), 모임.친목단체(5.4%) 등의 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
혼자방문	14	4.4%
연인친구	46	14.6%
가족친척	227	72.1%
직장동료	10	3.2%
모임.친목단체	17	5.4%
기타	1	0.3%
합계	315	100.0

거주지

결과 요약 응답자의 48.3%가 개최지 군산시에 거주하고 있는 것으로 나타남

○ 응답자 거주지는 개최지 군산(48.3%)이 가장 많은 가운데, 충남(21.9%), 전북(10.2%), 경기(5.4%) 등의 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
군산	152	48.3%
서울	12	3.8%
부산	4	1.3%
인천	2	0.6%
대구	1	0.3%
대전	5	1.6%
광주	6	1.9%
울산	0	0.0%
세종	0	0.0%
경기	17	5.4%
충북	3	1.0%
충남	69	21.9%
전남	8	2.5%
경북	2	0.6%
경남	1	0.3%
강원	0	0.0%
전북	32	10.2%
제주	1	0.3%
합계	315	100.0%

○ 응답자 거주지를 개최지 군산, 광역행정구역 전북, 그 외 지역을 타권역으로 분류할 때 군산(52.9%), 타권역(32.7%), 전북(12.4%) 순으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
군산	152	48.3%
전북	32	10.2%
타권역	131	41.5%
합계	315	100.0%

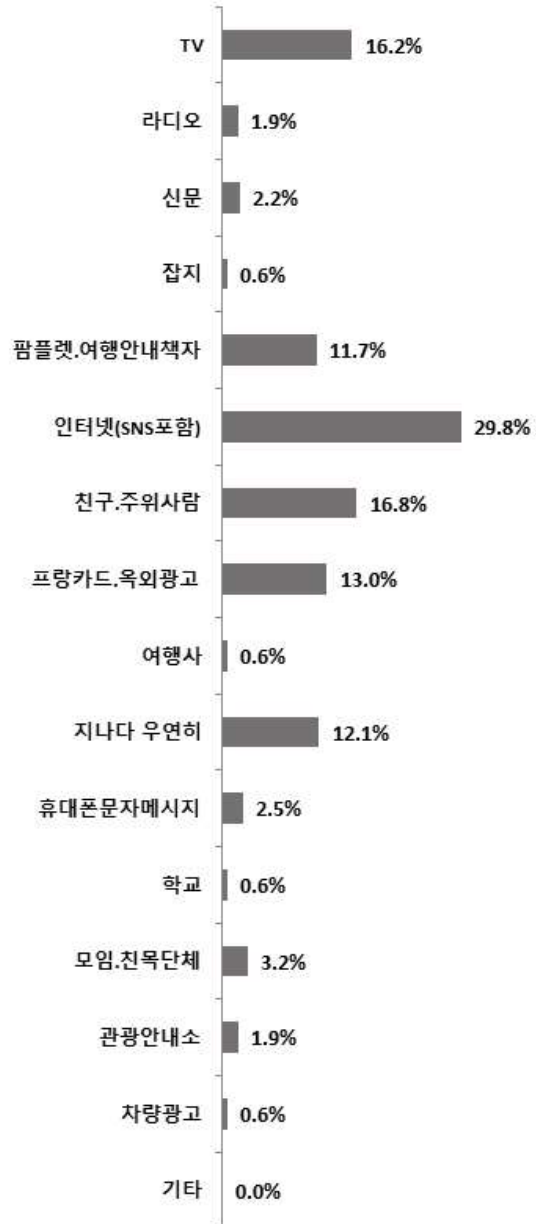
정보획득경로

결과 요약

축제 관련 정보 획득 경로는 인터넷(29.8%)이 가장 높게 나타남

- 응답자의 2024년 군산시간여행축제에 관한 정보 출처는 인터넷(29.8%), 친구.주위사람(16.8%), TV(16.2%), 프랑카드.옥외광고(14.0%) 등의 순으로 나타남

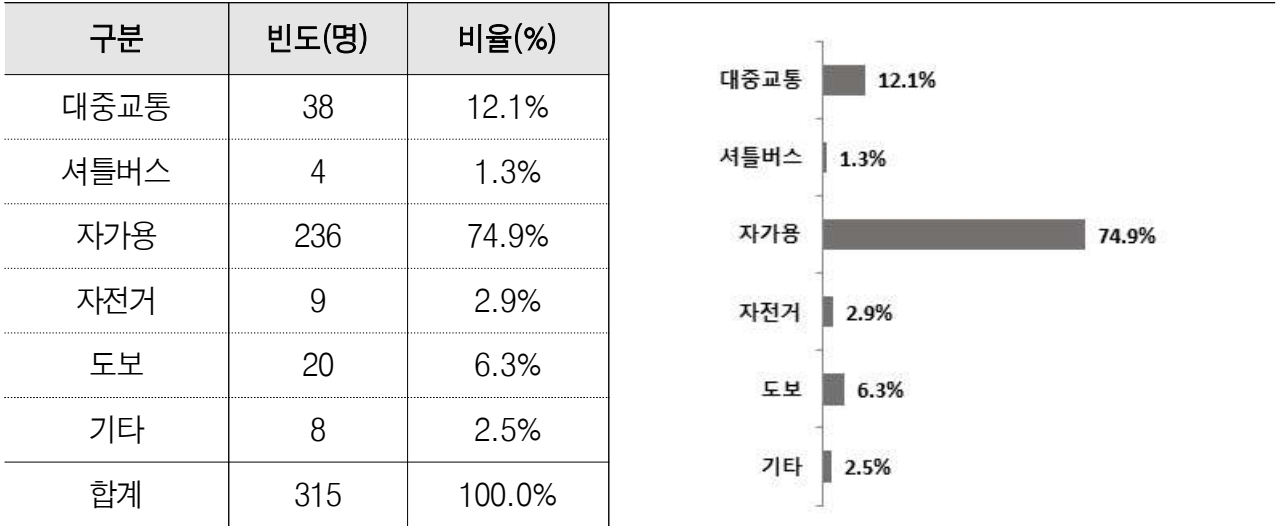
구분	빈도(명)	비율(%)
TV	51	16.2%
라디오	6	1.9%
신문	7	2.2%
잡지	2	0.6%
팸플렛.여행안내책자	37	11.7%
인터넷	94	29.8%
친구.주위사람	53	16.8%
프랑카드.옥외광고	41	13.0%
여행사	2	0.6%
지나다 우연히	38	12.1%
휴대폰 SMS	8	2.5%
학교	2	0.6%
모임.친목단체	10	3.2%
관광안내소	6	1.9%
차량광고	2	0.6%
기타	-	0.0%
합계	315	100.0%



교통수단

결과 요약 응답자의 축제장 방문 교통수단은 자가용(74.9%)이 가장 많은 것으로 나타남

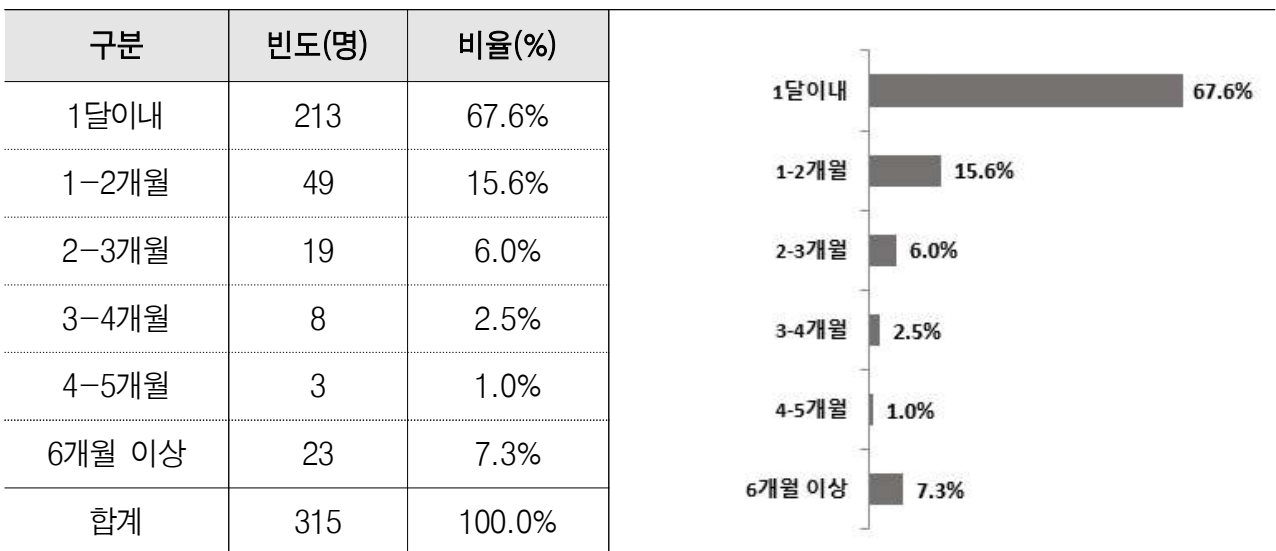
○ 응답자의 축제장 방문 교통수단은 자가용(74.9%)이 가장 많은 가운데 대중교통(12.1%), 도보(6.3%), 자전거(2.9%) 등의 순으로 나타남



참여결정시기

결과 요약 응답자의 축제 방문 의사 결정은 1달 이내(67.6%)가 가장 많은 것으로 나타남

○ 응답자의 2023 군산시간여행축제 방문의사 결정은 1달 이내(67.6%)에 가장 많이 이루어졌으며, 다음으로 1-2개월(15.6%), 2-3개월(6.0%) 등의 순으로 나타남



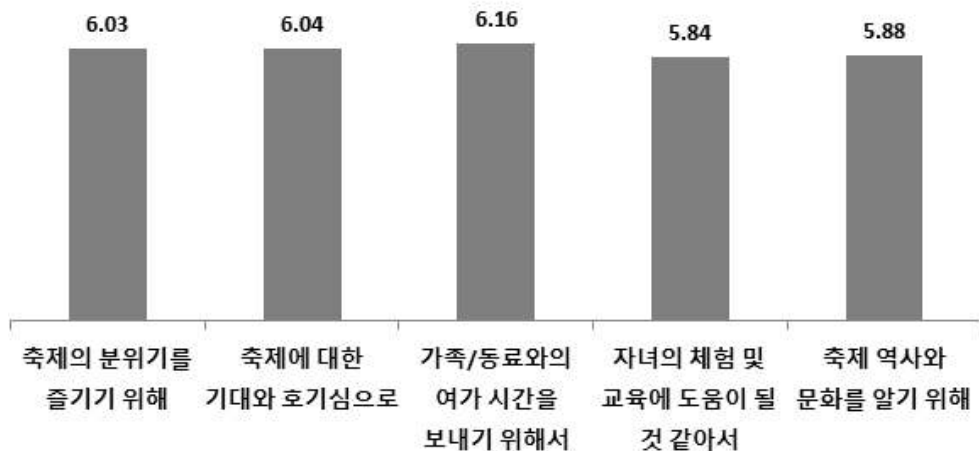
축제참여동기

결과 요약

응답자의 축제 참여 동기는 모든 문항에 있어 고른 응답이 나타남

- 응답자들의 축제 참여 동기를 파악하기 위해 ‘축제 분위기 즐김’, ‘축제에 대한 기대와 호기심’, ‘가족/동료와의 여가시간’, ‘자녀 체험과 교육에 도움’, ‘축제 역사와 문화’ 5개 문항을 7점 척도로 조사하였음
- 분석 결과 5개 문항에 대한 빈도와 평균(7점 만점)이 골고루 분포되는 것으로 나타남

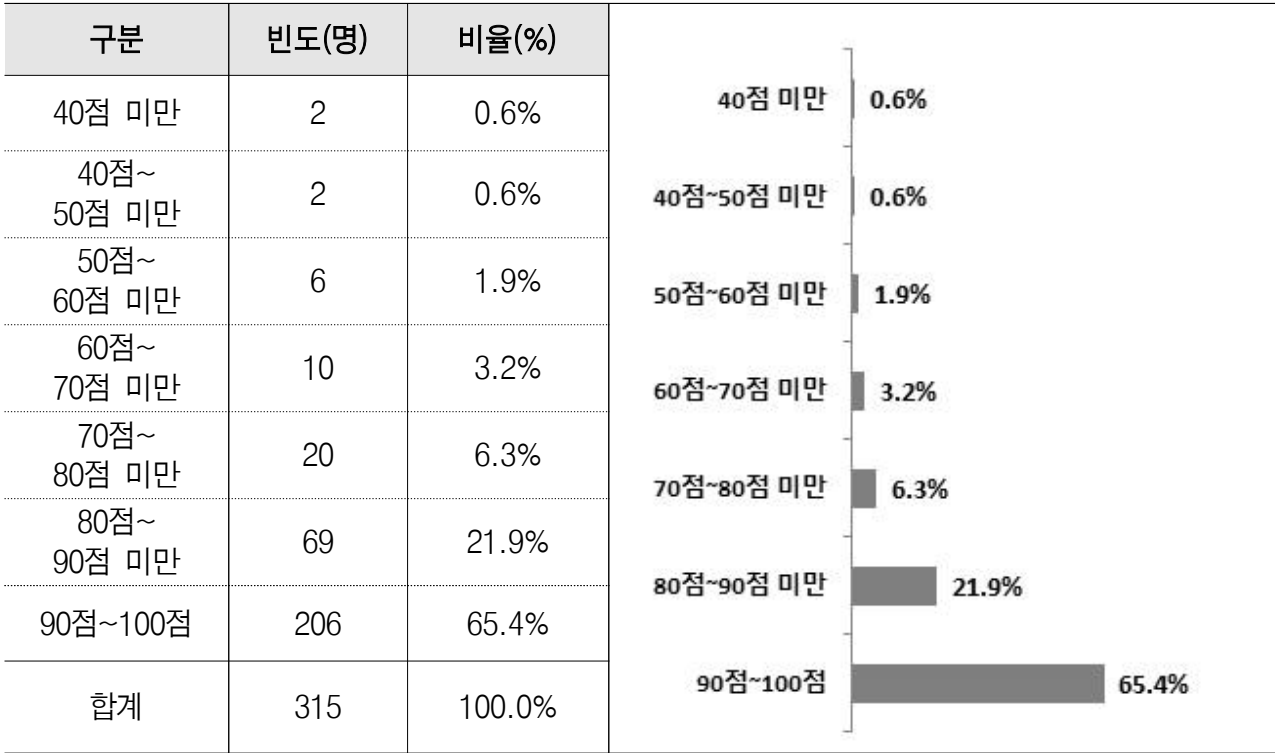
참여동기	축제의 분위기를 즐기기 위해		축제에 대한 기대와 호기심으로		가족/동료와의 여가 시간을 보내기 위해서		자녀의 체험 및 교육에 도움이 될 것 같아서		축제 역사와 문화를 알기 위해	
	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율	빈도	비율
전혀아님	2	0.6%	2	0.6%	3	1.0%	9	2.9%	4	1.3%
아님	7	2.2%	2	0.6%	2	0.6%	8	2.5%	7	2.2%
약간아님	6	1.9%	10	3.2%	10	3.2%	8	2.5%	13	4.1%
보통	21	6.7%	19	6.0%	16	5.1%	28	8.9%	28	8.9%
약간그림	26	8.3%	31	9.8%	22	7.0%	34	10.8%	31	9.8%
그림	119	37.8%	120	38.1%	105	33.3%	87	27.6%	96	30.5%
매우그림	134	42.5%	131	41.6%	157	49.8%	141	44.8%	136	43.2%
무응답	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%		0.0%		0.0%
전체	315	100.0%	315	100.0%	315	100.0%	315	100.0%	315	100.0%



축제 점수

결과 요약 응답자의 65.4%가 2024 군산시간여행축제에 대해 90~100점으로 평가

○ 응답자에게 2024 군산시간여행축제를 100점 만점으로 평가해달라는 문항에 315명 중 206명(65.4%)가 90~100점으로, 69명(21.9%)가 80~90점 미만으로 평가하는 등 대부분의 참가자가 높은 점수로 평가하였음



③ 방문객 축제행사 만족도

문항 1 이 축제가 재미있다

○ 축제의 재미에 대한 만족도는 응답자의 86.7%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.05로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	6	1.9%
아님	7	2.2%
약간 아님	5	1.6%
보통	24	7.6%
약간 그림	13	4.1%
그림	109	34.6%
매우 그림	151	47.9%
합계	315	100.0%
만족도 평균	6.05/7	

문항 2 축제 관련 프로그램이 좋다

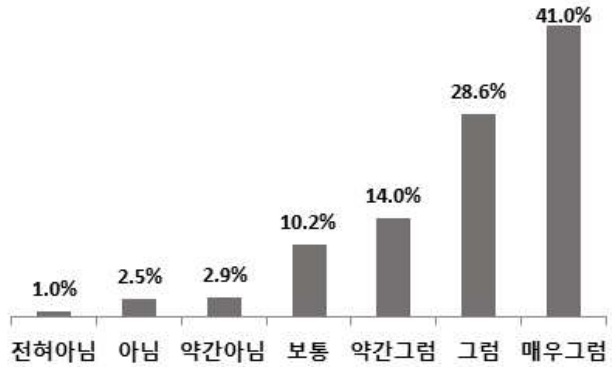
○ 축제 관련 프로그램 만족도는 응답자의 87.0%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.06으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	5	1.6%
아님	4	1.3%
약간 아님	11	3.5%
보통	21	6.7%
약간 그림	22	7.0%
그림	94	29.8%
매우 그림	158	50.2%
합계	315	100.0%
만족도 평균	6.06/7	

문항 3 축제 관련 먹거리가 좋다

○ 축제 관련 먹거리에 대한 만족도는 응답자의 83.5%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.83으로 나타남

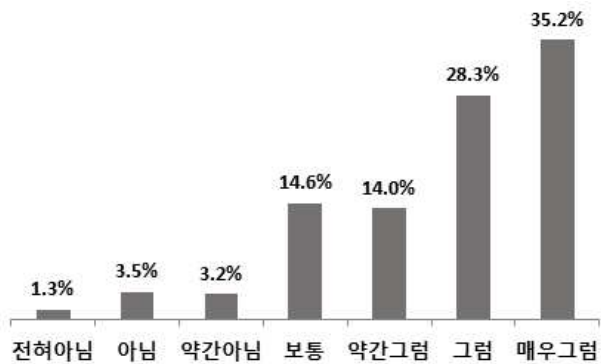
구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	3	1.0%
아님	8	2.5%
약간 아님	9	2.9%
보통	32	10.2%
약간 그림	44	14.0%
그림	90	28.6%
매우 그림	129	41.0%
합계	315	100.0%
만족도 평균	5.83/7	



문항 4 축제 관련 살거리가 좋다

○ 축제 관련 살거리에 대한 만족도는 응답자의 77.5%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.62로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	4	1.3%
아님	11	3.5%
약간 아님	10	3.2%
보통	46	14.6%
약간 그림	44	14.0%
그림	89	28.3%
매우 그림	111	35.2%
합계	315	100.0%
만족도 평균	5.62/7	



문항 5 축제 관련 사전 홍보가 잘 되었다

○ 축제 관련 사전 홍보에 대한 만족도는 응답자의 78.7%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.73으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	1	0.3%
아님	9	2.9%
약간 아님	8	2.5%
보통	49	15.6%
약간 그림	36	11.4%
그림	97	30.8%
매우 그림	115	36.5%
합계	315	100.0%
만족도 평균	5.73/7	

문항 6 축제장 내 안내·해설이 좋다

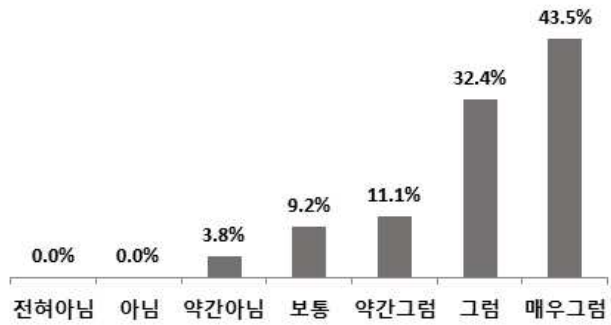
○ 축제장 내 안내 및 해설에 대한 만족도는 응답자의 81.6%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.81으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	0	0.0%
아님	10	3.2%
약간 아님	6	1.9%
보통	42	13.3%
약간 그림	42	13.3%
그림	90	28.6%
매우 그림	125	39.7%
합계	315	100.0%
만족도 평균	5.81/7	

문항 7 축제를 통해 지역문화를 알게 되었다

○ 축제를 통한 지역문화 인식에 대한 만족도는 응답자의 87.0%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.03으로 나타남

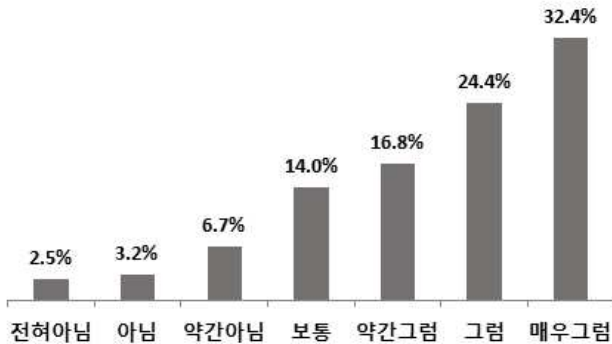
구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	0	0.0%
아님	0	0.0%
약간 아님	12	3.8%
보통	29	9.2%
약간 그림	35	11.1%
그림	102	32.4%
매우 그림	137	43.5%
합계	315	100.0%
만족도 평균	6.03/7	



문항 8 축제장 시설이 안전해 보였다

○ 축제장 시설 안전에 대한 만족도는 응답자의 88.9%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.11로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	8	2.5%
아님	10	3.2%
약간 아님	21	6.7%
보통	44	14.0%
약간 그림	53	16.8%
그림	77	24.4%
매우 그림	102	32.4%
합계	315	100.0%
만족도 평균	6.11/7	



문항 9 **축제장 접근성 및 주차장이 좋다**

○ 축제장 접근성 및 주차장 이용에 대한 만족도는 응답자의 73.7%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.42로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	8	2.5%
아님	10	3.2%
약간 아님	21	6.7%
보통	44	14.0%
약간 그림	53	16.8%
그림	77	24.4%
매우 그림	102	32.4%
합계	315	100.0%
만족도 평균	5.42/7	

문항 10 **재방문하거나 타인에게 방문을 유도하겠다**

○ 축제 재방문 및 타인 추천의도는 응답자의 89.8%가 긍정적(약간 그림, 그림, 매우 그림)으로 응답하였으며 전체 평균은 6.10으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
전혀 아님	1	0.3%
아님	3	1.0%
약간 아님	8	2.5%
보통	20	6.3%
약간 그림	29	9.2%
그림	112	35.6%
매우 그림	142	45.1%
합계	315	100.0%
만족도 평균	6.10/7	

총평

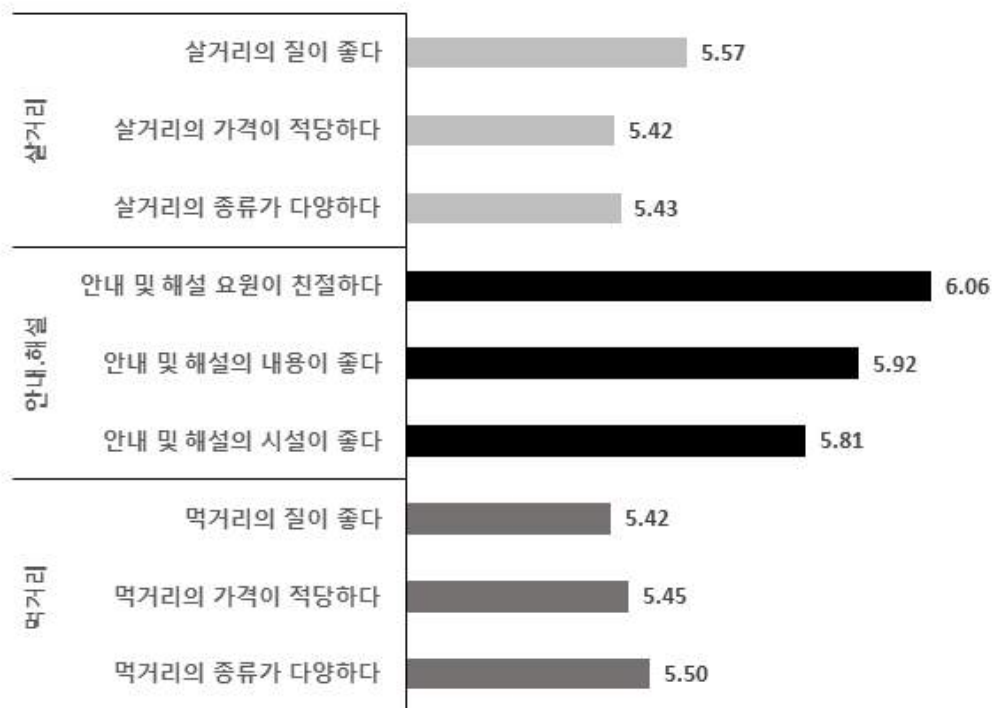
- 방문객 축제 행사 만족도는 5.88로 축제 방문객은 전반적으로 만족한 것으로 보임
- 2024 군산시간여행축제의 접근성 및 주차장, 축제 사전 홍보 축제 살거리, 축제 먹거리에 대한 만족도가 타 항목 대비 낮게 나타남

항 목		평균 (7점 만점)	부정 (%)	보통 (%)	긍정 (%)
①	축제의 재미	6.05	5.7%	7.6%	86.7%
②	축제 프로그램	6.06	6.3%	6.7%	87.0%
③	축제 먹거리	5.83	6.3%	10.2%	83.5%
④	축제 살거리	5.62	7.9%	14.6%	77.5%
⑤	축제 사전 홍보	5.73	5.7%	15.6%	78.7%
⑥	축제장 내 안내.해설	5.81	5.1%	13.3%	81.6%
⑦	축제를 통한 지역문화 경험	6.03	3.8%	9.2%	87.0%
⑧	축제장 시설 안전	6.11	3.5%	7.6%	88.9%
⑨	축제장 접근성 및 주차장	5.42	12.4%	14.0%	73.6%
⑩	재방문 및 타인 추천 의도	6.10	3.8%	6.3%	89.8%
평 균		5.88			

중점만족도

- 방문객들이 지각, 경험하는 축제의 중요 요소(먹거리, 살거리, 안내 및 시설)에 대한 만족도를 세부적으로 파악하고자 각 요소를 3개 항목으로 세분화하여 조사 실시
- 먹거리(다양성, 가격, 질)와 살거리(다양성, 가격, 질)에 대한 만족도가 안내에 대한 만족도 대비 낮은 것으로 나타남

구분	항목	만족도
먹거리	먹거리의 종류가 다양하다	5.50
	먹거리의 가격이 적당하다	5.45
	먹거리의 질이 좋다	5.42
안내.해설	안내 및 해설의 시설이 좋다	5.81
	안내 및 해설의 내용이 좋다	5.92
	안내 및 해설 요원이 친절하다	6.06
살거리	살거리의 종류가 다양하다	5.43
	살거리의 가격이 적당하다	5.42
	살거리의 질이 좋다	5.57

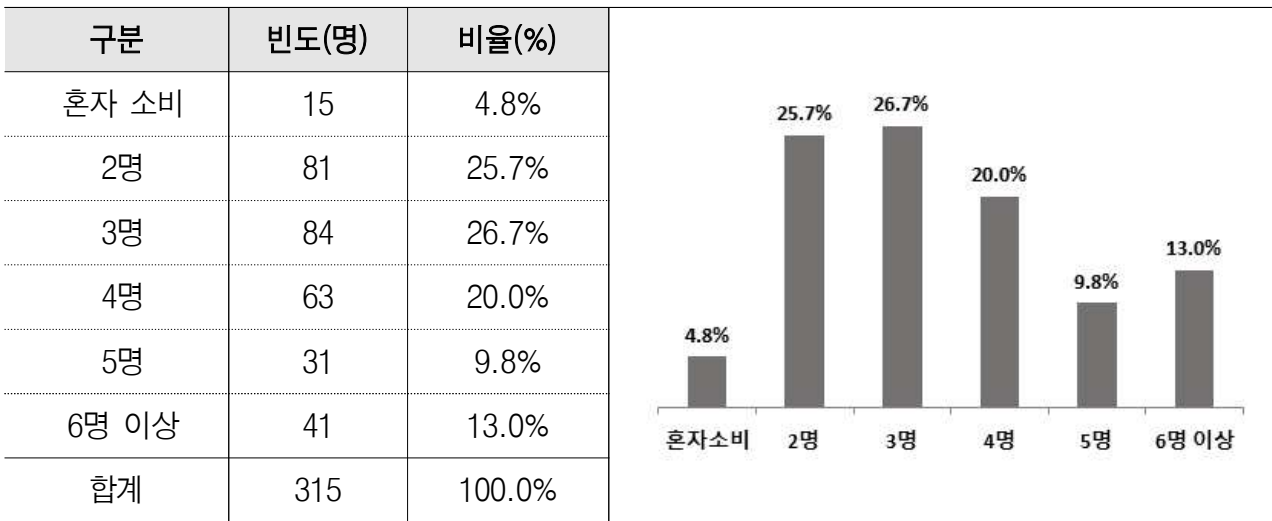


4 방문객 비용 지출 분석 결과

동반소비인원

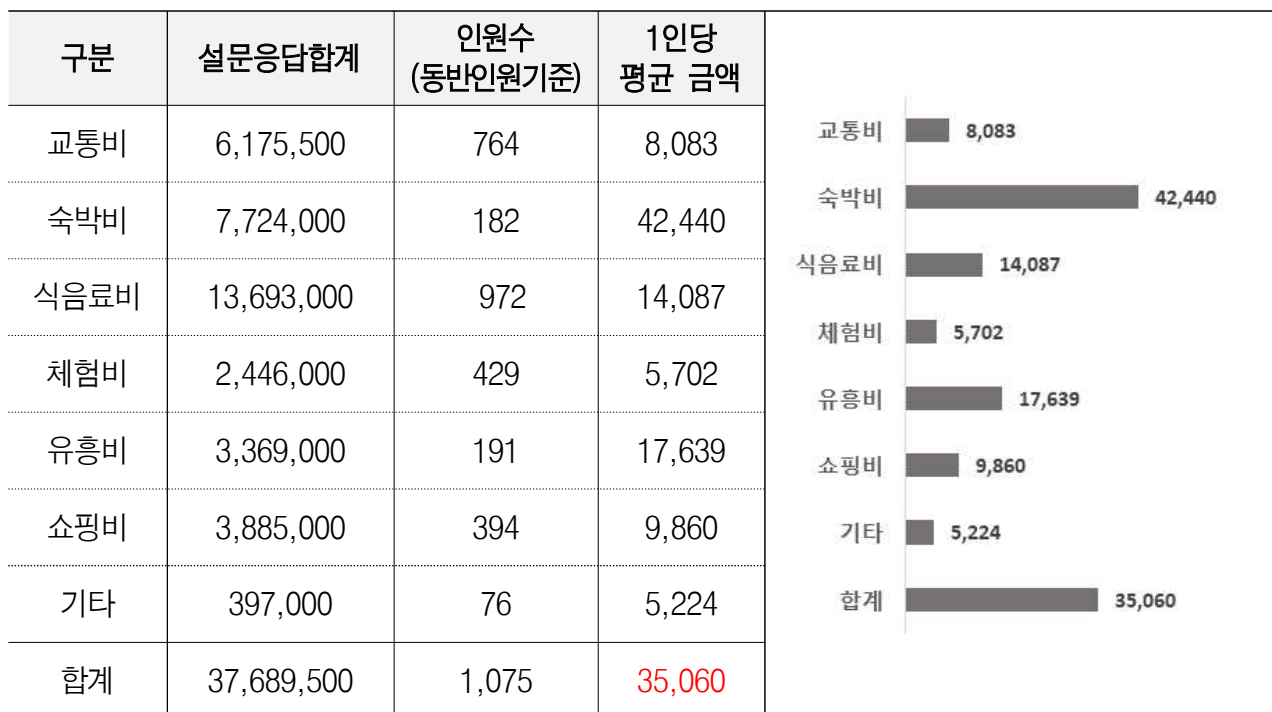
결과 요약 응답자 본인 포함 동반 소비 인원은 3명이 26.7%로 가장 높게 나타남

○ 동반 소비 인원 에 대한 질문 결과 3명(26.7%), 2명(25.7%), 4명(20.0%) 등의 순으로 나타남



합계비용

결과 요약 설문응답자 포함 동반인원합계와 총 소비금액 기준 1인당 평균 35,060원을 소비

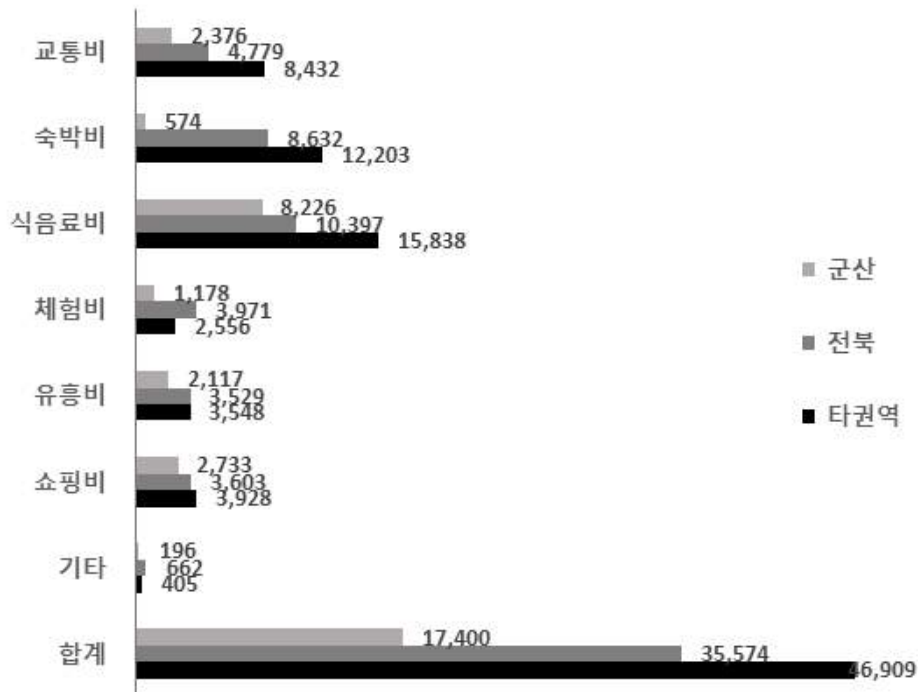


지출 비교 군산, 전북, 타권역별 지출액 비교

결과 요약 지출 항목별 편차는 있으나 1인당 지출 기준으로 타권역, 전북, 군산순으로 나타남

- 쇼핑비, 식음료비 등 소비 유형별 지출액의 경우 해당 유형 소비액에 응답(소비 금액을 기입)한 응답자와 동반 인원을 기준으로 산출하였으나 하단 지출 비교의 경우 경제적 파급효과 산출을 위해 소비액 응답 여부와 관계없이 동반 인원을 기준으로 소비유형별 1인당 지출금액을 산출하였음

항목	군산	전북	타권역
응답자 동반인원	505	136	513
교통비	2,376	4,779	8,432
숙박비	574	8,632	12,203
식음료비	8,226	10,397	15,838
체험비	1,178	3,971	2,556
유흥비	2,117	3,529	3,548
쇼핑비	2,733	3,603	3,928
기타	196	662	405
1인 평균 지출	17,400	35,574	46,909



5 현장 프로그램별 만족도 분석 결과

- 군산시간여행마을 일원을 중심으로 운영된 현장 프로그램에 대한 응답자의 만족도는 총 15개 프로그램을 대상으로 리커트 7점 척도를 활용해 조사하였음
- 조사 결과의 신뢰성을 위해 설문 조사시 응답자가 직접 경험한 프로그램만을 대상으로 만족도를 기입하게 하였으며, 이에 따라 문항별 응답자 수가 각자 다르게 나타남

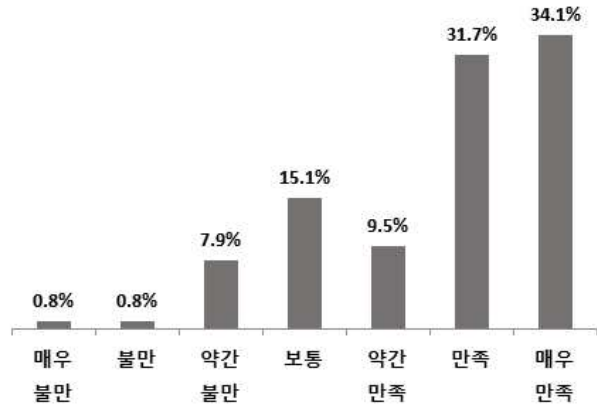
프로그램명	
1	시간여행 퍼레이드
2	시간여행 대동마당(개막식)
3	우리모두 3.5만세
4	군산항 밤부두콩쿠르
5	모아모아 시간
6	군산 대한독립만세
7	근대 길쌈놀이
8	근대시간 속으로
9	군산시간전당포
10	군산공룡 대탐험
11	모던네컷 in 군산
12	Let' s PLAY로드(전통,근대,현대,미래놀이)
13	추억의 로라장
14	시민기획체험부스
15	길바닥 낙서장

1. 시간여행 퍼레이드

결과 요약 응답자의 75.4%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.63으로 나타남

○ ‘시간여행 퍼레이드’에 대한 만족도는 응답자의 75.4%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.63으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	0.8%
불만	1	0.8%
약간불만	10	7.9%
보통	19	15.1%
약간만족	12	9.5%
만족	40	31.7%
매우만족	43	34.1%
합계	126	100.0%
만족도 평균	5.63/7	

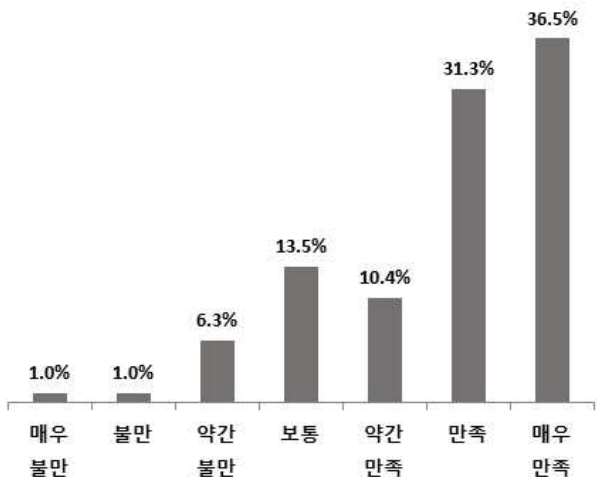


2. 시간여행 대동마당(개막식)

결과 요약 응답자의 78.1%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.71로 나타남

○ ‘시간여행 대동마당(개막식)’에 대한 만족도는 응답자의 78.1%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.71로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	1.0%
불만	1	1.0%
약간불만	6	6.3%
보통	13	13.5%
약간만족	10	10.4%
만족	30	31.3%
매우만족	35	36.5%
합계	96	100.0%
만족도 평균	5.71/7	

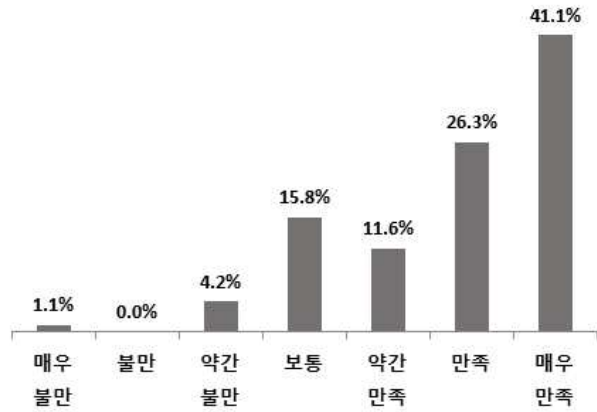


3. 우리 모두 3.5만세

결과 요약 응답자의 78.9%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.80으로 나타남

○ ‘우리 모두 3.5만세’에 대한 만족도는 응답자의 78.9%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.80으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	1.1%
불만	0	0.0%
약간불만	4	4.2%
보통	15	15.8%
약간만족	11	11.6%
만족	25	26.3%
매우만족	39	41.1%
합계	95	100.0%
만족도 평균	5.80/7	

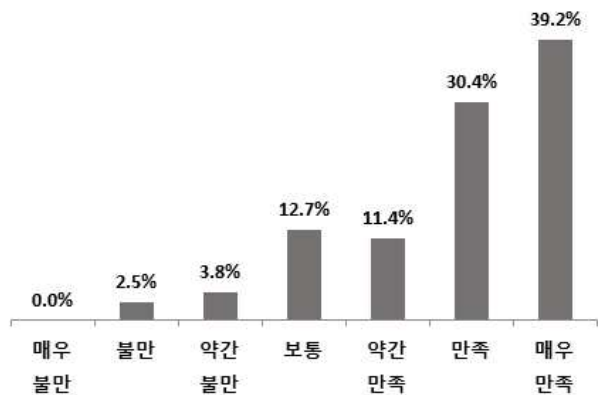


4. 군산항 밤부두 콩쿠르

결과 요약 응답자의 81.0%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.81로 나타남

○ ‘군산항 밤부두 콩쿠르’에 대한 만족도는 응답자의 81.0%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.81로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	2	2.5%
약간불만	3	3.8%
보통	10	12.7%
약간만족	9	11.4%
만족	24	30.4%
매우만족	31	39.2%
합계	79	100.0%
만족도 평균	5.81/7	

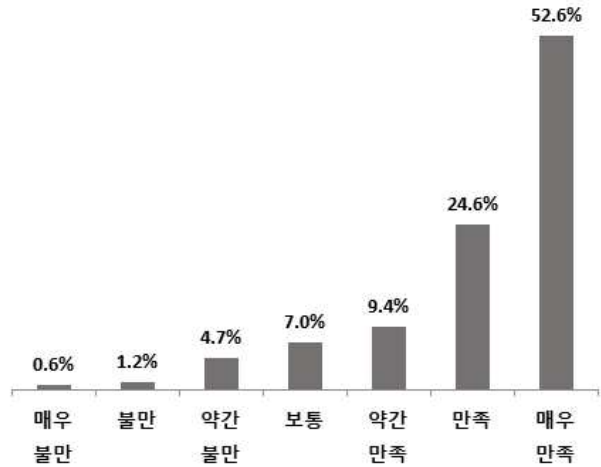


5. 모아모아 시간

결과 요약 응답자의 86.5%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.08로 나타남

- ‘모아모아 시간’에 대한 만족도는 응답자의 86.5%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.08로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	0.6%
불만	2	1.2%
약간불만	8	4.7%
보통	12	7.0%
약간만족	16	9.4%
만족	42	24.6%
매우만족	90	52.6%
합계	171	100.0%
만족도 평균	6.08/7	

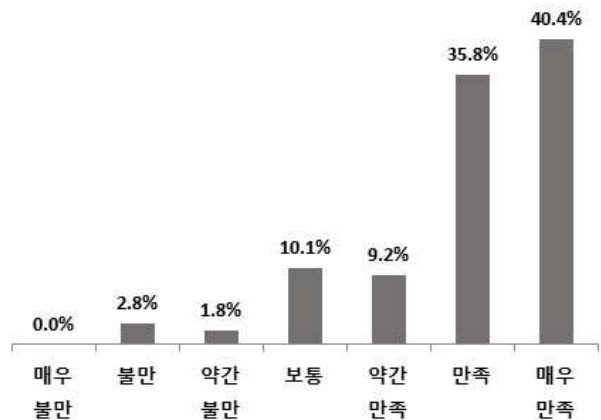


6. 군산 대한독립만세

결과 요약 응답자의 85.3%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.94로 나타남

- ‘군산 대한독립만세’에 대한 만족도는 응답자의 85.3%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.94로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	3	2.8%
약간불만	2	1.8%
보통	11	10.1%
약간만족	10	9.2%
만족	39	35.8%
매우만족	44	40.4%
합계	109	100.0%
만족도 평균	5.94/7	

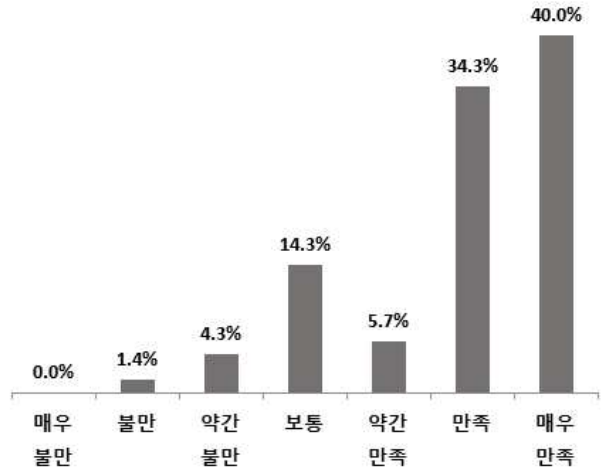


7. 근대 길쌈놀이

결과 요약 응답자의 80.0%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.87로 나타남

○ ‘근대 길쌈놀이’에 대한 만족도는 응답자의 80.0%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.87로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	1	1.4%
약간불만	3	4.3%
보통	10	14.3%
약간만족	4	5.7%
만족	24	34.3%
매우만족	28	40.0%
합계	70	100.0%
만족도 평균	5.87/7	

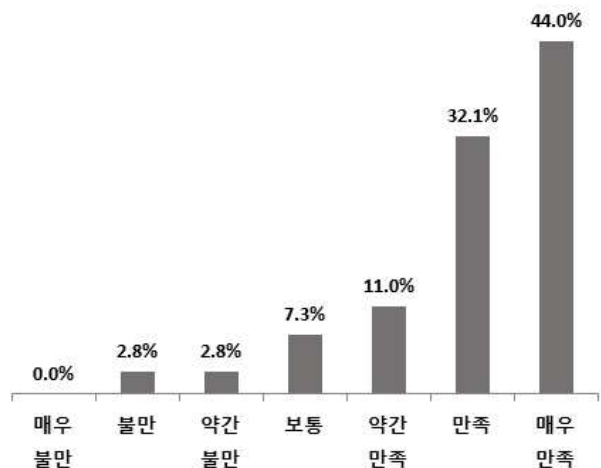


8. 근대시간 속으로

결과 요약 응답자의 87.2%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.99로 나타남

○ ‘근대시간 속으로’에 대한 만족도는 응답자의 87.2%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.99로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	3	2.8%
약간불만	3	2.8%
보통	8	7.3%
약간만족	12	11.0%
만족	35	32.1%
매우만족	48	44.0%
합계	109	100.0%
만족도 평균	5.99/7	

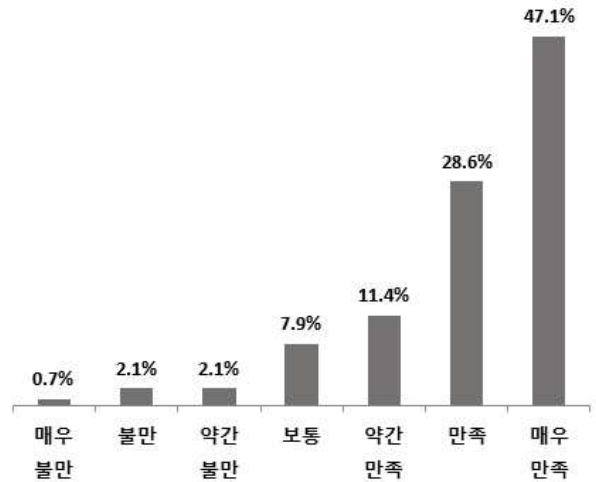


9. 군산시간전당포

결과 요약 응답자의 87.1%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.01로 나타남

- ‘군산시간전당포’에 대한 만족도는 응답자의 87.1%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.01로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	0.7%
불만	3	2.1%
약간불만	3	2.1%
보통	11	7.9%
약간만족	16	11.4%
만족	40	28.6%
매우만족	66	47.1%
합계	140	100.0%
만족도 평균	6.01/7	

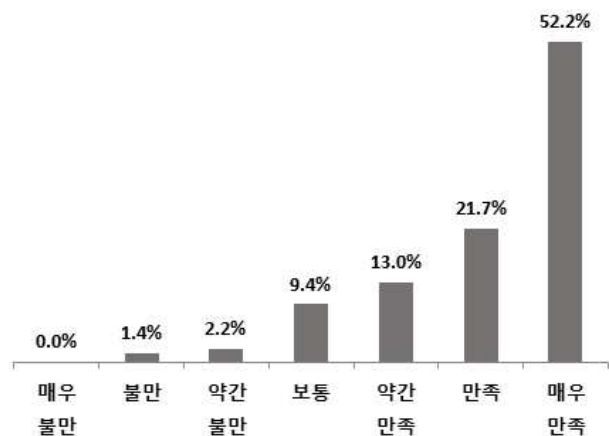


10. 군산공룡 대탐험

결과 요약 응답자의 87.0%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.08로 나타남

- ‘군산공룡 대탐험’에 대한 만족도는 응답자의 87.0%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.08로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	2	1.4%
약간불만	3	2.2%
보통	13	9.4%
약간만족	18	13.0%
만족	30	21.7%
매우만족	72	52.2%
합계	138	100.0%
만족도 평균	6.08/7	

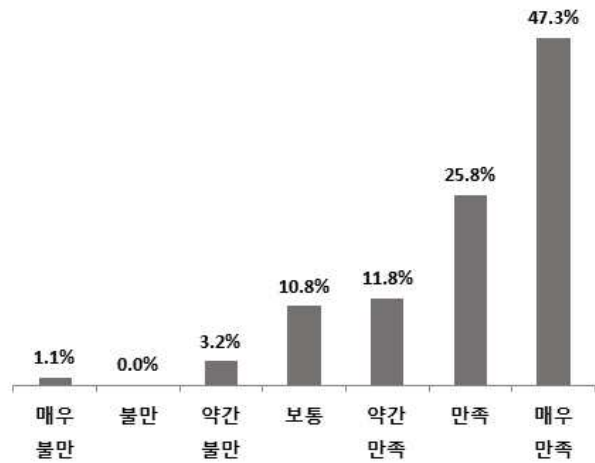


11. 모던네컷 in 군산

결과 요약 응답자의 84.9%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.99로 나타남

○ ‘모던네컷 in 군산’에 대한 만족도는 응답자의 84.9%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.99로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	1.1%
불만	0	0.0%
약간불만	3	3.2%
보통	10	10.8%
약간만족	11	11.8%
만족	24	25.8%
매우만족	44	47.3%
합계	93	100.0%
만족도 평균	5.99/7	

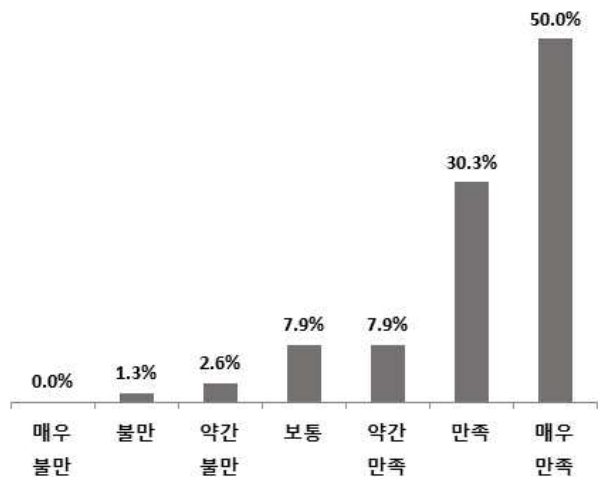


12. Let's PLAY로드

결과 요약 응답자의 88.2%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.13으로 나타남

○ ‘Let's PLAY로드’에 대한 만족도는 응답자의 88.2%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.13으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	1	1.3%
약간불만	2	2.6%
보통	6	7.9%
약간만족	6	7.9%
만족	23	30.3%
매우만족	38	50.0%
합계	76	100.0%
만족도 평균	6.13/7	

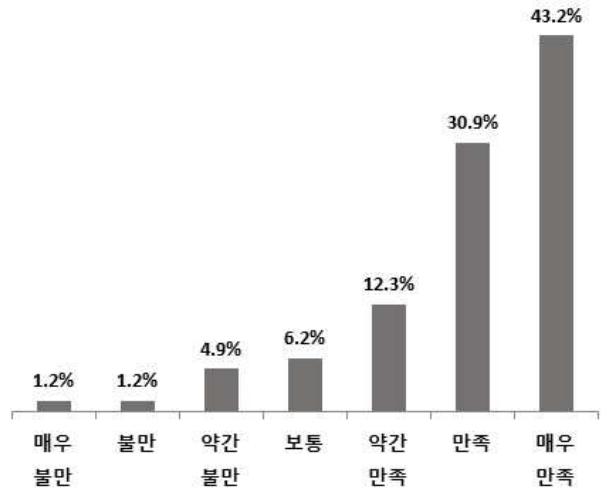


13. 추억의 로라장

결과 요약 응답자의 86.4%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 5.93으로 나타남

○ ‘추억의 로라장’에 대한 만족도는 응답자의 86.4%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 5.93으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	1	1.2%
불만	1	1.2%
약간불만	4	4.9%
보통	5	6.2%
약간만족	10	12.3%
만족	25	30.9%
매우만족	35	43.2%
합계	81	100.0%
만족도 평균	5.93/7	

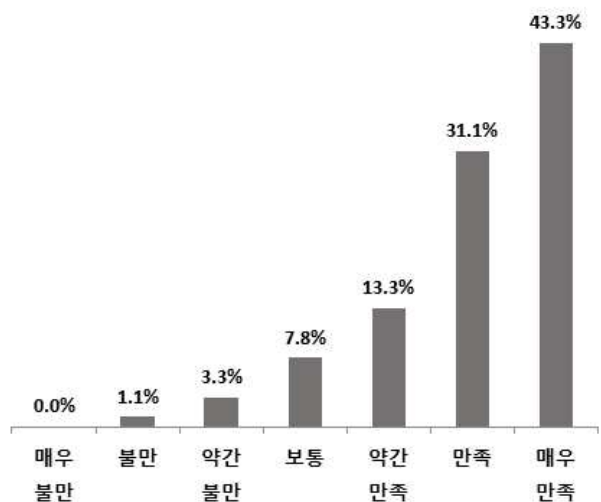


14. 시민기획체험부스

결과 요약 응답자의 87.8%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.00으로 나타남

○ ‘시민기획체험부스’에 대한 만족도는 응답자의 87.8%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.00으로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	1	1.1%
약간불만	3	3.3%
보통	7	7.8%
약간만족	12	13.3%
만족	28	31.1%
매우만족	39	43.3%
합계	90	100.0%
만족도 평균	6.00/7	

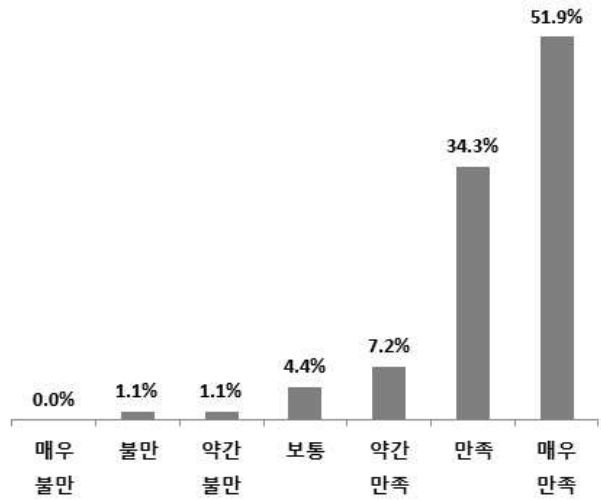


15. 길바닥 낙서장

결과 요약 응답자의 93.4%가 긍정적으로 평가하였으며, 만족도 평균은 6.28로 나타남

○ ‘길바닥 낙서장’에 대한 만족도는 응답자의 93.4%가 긍정적(약간 만족, 만족, 매우 만족)으로 평가하였으며 전체 평균은 6.28로 나타남

구분	빈도(명)	비율(%)
매우불만	0	0.0%
불만	2	1.1%
약간불만	2	1.1%
보통	8	4.4%
약간만족	13	7.2%
만족	62	34.3%
매우만족	94	51.9%
합계	181	100.0%
만족도 평균	6.28/7	



⑥ 방문객 불편사항

불편사항

결과 요약 응답자는 교통/주차안내(31.1%), 휴식공간부족(27.3%)에 대한 불편이 가장 큼

- 응답자 315명이 가 중복응답(3개까지 응답가능)을 통해 2024 군산시간여행축제 불편사항으로 지적한 항목은 교통/주차안내(31.1%), 휴식공간부족(27.3%), 교통혼잡(21.6%), 화장실부족 및 청결(19.4%) 등의 순으로 나타남

문항	빈도(명)	비율(%)
교통혼잡	68	21.6%
교통/주차 안내	98	31.1%
대중교통서비스	16	5.1%
휴식공간부족	86	27.3%
화장실부족및청결	61	19.4%
식수공간부족	54	17.1%
편의시설부족	19	6.0%
음식점불결	7	2.2%
음식점가격대비 질	11	3.5%
즐길만한 행사부족	30	9.5%
지나친상업성	11	3.5%
행사안내부족	18	5.7%
구매할품목미비	19	6.0%
비효율적동선	16	5.1%
질서의식부족	11	3.5%
운영요원불친절	3	1.0%
기타	7	2.2%
응답자수	315	

문항	비율(%)
교통혼잡	21.6%
교통/주차 안내	31.1%
대중교통서비스	5.1%
휴식공간부족	27.3%
화장실부족및청결	19.4%
식수공간부족	17.1%
편의시설부족	6.0%
음식점불결	2.2%
음식점가격대비 질	3.5%
즐길만한 행사부족	9.5%
지나친상업성	3.5%
행사안내부족	5.7%
구매할품목미비	6.0%
비효율적동선	5.1%
질서의식부족	3.5%
운영요원불친절	1.0%
기타	2.2%

7 방문객 수 및 소비지출액 추정

1. 방문객 실측 및 총 방문객수 산정

- 방문객 수 계측은 군산시와 협의된 6개 지점에서 문화관광축제 평가 및 지정 편람 제시 기준에 따라 실시
- 10월 4일(금)~5일(토) 12시~21시까지 2인 1조로 계측 실시



□ 유인 계측 결과와 이를 활용해 추산된 2024년 군산시간여행축제 방문객수는 159,911명임

소	장	1지점		2지점		3지점		4지점		5지점		6지점		시간대별 합계
		1차	2차	1차	2차	1차	2차	1차	2차	1차	2차	1차	2차	
12:00-13:00	1일차	209	487	75	161	223	528	110	217	208	368	44	134	1,895
		278		86		305		107		160		90		
12:00-13:00	2일차	391	853	46	68	375	804	150	315	217	447	62	130	2,617
		462		22		429		165		230		68		
13:01-14:00	1일차	248	497	67	126	283	474	123	244	189	311	58	112	1,764
		249		59		191		121		122		54		
13:01-14:00	2일차	329	729	198	277	682	1,385	161	341	388	658	76	177	3,567
		400		79		703		180		270		101		
14:01-15:00	1일차	394	683	74	109	315	607	73	178	412	890	78	144	2,611
		289		35		292		105		478		66		
14:01-15:00	2일차	541	1,143	116	283	814	1,592	146	292	452	964	101	210	4,484
		602		167		778		146		512		109		
15:01-16:00	1일차	281	572	30	114	278	550	66	164	219	583	84	180	2,163
		291		84		272		98		364		96		
15:01-16:00	2일차	463	1,072	288	585	730	1,638	112	239	510	1,135	161	302	4,971
		609		297		908		127		625		141		
16:01-17:00	1일차	346	693	112	242	349	673	114	253	270	723	88	201	2,785
		347		130		324		139		453		113		
16:01-17:00	2일차	652	1,203	224	538	897	1,833	202	373	504	855	102	244	5,046
		551		314		936		171		351		142		
17:01-18:00	1일차	374	809	189	458	391	755	144	302	421	858	62	104	3,286
		435		269		364		158		437		42		
17:01-18:00	2일차	541	1,102	583	1,058	790	1,382	188	385	344	639	147	273	4,839
		561		475		592		197		295		126		
18:01-19:00	1일차	447	1,174	252	505	391	1,040	207	468	518	1,009	68	153	4,349
		727		253		649		261		491		85		
18:01-19:00	2일차	669	1,452	429	957	831	1,545	308	593	342	1,056	160	353	5,956
		783		528		714		285		714		193		
19:01-20:00	1일차	751	1,614	455	797	498	1,046	244	508	717	1,117	79	215	5,297
		863		342		548		264		400		136		
19:01-20:00	2일차	665	1,347	608	1,332	857	1,766	291	535	829	1,438	126	291	6,709
		682		724		909		244		609		165		
20:01-21:00	1일차	722	1,451	454	696	469	955	273	521	390	677	177	277	4,577
		729		242		486		248		287		100		
20:01-21:00	2일차	838	1,480	523	1,196	764	1,385	294	494	418	679	168	305	5,539
		642		673		621		200		261		137		
평일(1일차) 지점별 합계			7,980		3,208		6,628		2,855		6,536		1,520	
주말(2일차) 지점별 합계			10,381		6,294		13,330		3,567		7,871		2,285	
평일 방문객 수(1일차)		28,727			총 방문객 수 =(평일 방문객 수 X 평일 일수) + (주말 방문객 수 X 주말 일수)						159,911			
주말 방문객 수(2일차)		43,728												

2. 개최지, 광역지자체(전북), 타권역 방문객수 추정

- 설문응답자별 동반 인원의 개별 차이가 존재하므로, 설문에 응한 응답자들이 기재한 동반 인원을 기준으로 하는 것이 전체 방문객의 거주지 비율 산정에 합리적인 것으로 판단됨
 - 설문조사를 통해 파악된 응답자 및 동반 인원수를 통해 개최지(군산), 광역지자체(전북), 타권역 비율을 추정
 - 추정된 비율을 계측, 추산된 159,911명에 적용하여 2024년 군산시간여행축제 총 방문객수를 개최지(군산), 전북, 타권역 거주자로 분리

지역구분	설문응답		동반인원		총 방문객수
	인원수	비율	인원수	비율	
개최지(군산)	152	48.3%	505	43.8%	69,978
광역지자체(전북)	32	10.2%	136	11.8%	18,846
타권역	131	41.6%	513	44.5%	71,087
합 계	315	100.0%	1,154	100.0%	159,911

3. 축제 방문객 소비지출액 추정

□ 소비지출액은 다음과 같은 기준으로 산출되었음

- 설문응답자들이 응답한 동반인원을 기준으로 총방문객수와 지역별 구성비를 산출
- 지역별 구성비를 계측 및 추산된 총방문객수에 대입해 총방문객에서 군산, 전북, 타권역별 방문객수를 산출
- 응답자 동반인원을 기준으로 산출된 지역별 1인당 소비액을 기준으로 축제 방문객 총 지출액을 산출

□ 응답자 거주지별 축제 방문 지출액 추정

- 지역별 방문객수 × 지역별 1인당 지출액
- 2024 군산시간여행축제 방문객 총 지출액은 약 52억 2천 2백만원으로 추산됨

지 역	방문객		1인당 평균 지출액(원)	총 지출액	
	인원수(명)	비율		금액(원)	비율
개최지(군산)	69,978	43.8%	17,400	1,217,623,880	23.3%
광역지자체(전북)	18,846	11.8%	35,574	670,406,775	12.8%
타권역	71,087	44.5%	46,909	3,334,643,206	63.8%
합계	159,911	100.0%		5,222,673,860	100.0%

8 방문객 의견

- 방문객을 대상으로 한 설문조사에서 2024년 군산시간여행축제의 잘된 점, 개선이 필요한 점, 건의사항을 개방형 질문으로 기입하게 하였음
- 방문객들이 지각하는 축제의 좋은 점과 아쉬운 점을 환류과정에서 여과없이 확인할 수 있도록 별도의 보정없이 그대로 제시하였음

1. 축제의 잘된 점

1	매우 good(좋다)
2	현상태로 만족합니다. 앞으로 더욱더 좋은 프로그램을 만들어 주시길 바랍니다.
3	해마다 좋아지는 것 같아 이후 기대도가 높음. 재방문 의사 있음.
4	다음에 또 하면 좋겠다
5	매번 올 때마다 먹거리, 놀거리 좋아지는것 같아요. 다음에 또 올게요
6	지속적인 행사 감사합니다
7	재미있게 즐기다 가겠습니다
8	즐거워요
9	수고하세요!
10	내년에 또 봐요
11	관계자 여러분 수고했어요
12	K-관광섬 찾아라 재미있었다. 노점이 적어서 좋았다.심플하고 깨끗 노래 공연이 훌륭함. 자리배치 수 우수
13	작년에 방문하고 재미있어서 또 왔는데 올해도 재미있습니다.
14	차 없는 거리 굿
15	주차가 생각보다 가깝게 있어서 편리했습니다. 특히 만세 연극이 인상 깊었습니다. 시민으로써 함께 참여하니 아이들이 많이 좋아하더라구요. 내년에 또 방문하겠습니다.
16	많은 공무원 선생님들의 수고와 노고가 묻어나 너무 좋은 여행이었습니다.
17	수고하셨습니다.
18	매우 만족스러움. 지속적으로 매년 운행해줬으면 좋겠다. 캐릭터가 매우 귀엽다.

2. 개선이 필요한 점/건의사항

1	레츠플레이 안에 '청사초롱을 밝혀라' 부스에서 사람을 가려서 체험을 접수 받아 기분이 나빴습니다. 빙고 줄을 맞춰야 하면 체험 제한 인원을 두면 안될것 같은데 아이가 체험한다니까 안된다고 커트해서 기분이 너무 나빴어요. 그리고 시간바코드 위치 안내가 조금 부족했어요.
2	아기 수유실이 여러군데 생겼으면 좋겠습니다.
3	걸어오는 게 차타고 오는 것보다 나은것 같아요.

4	교통이 혼잡함. 음식점이 분포가 너무 여기저기 분포되어 있음(한 곳에 밀집 부탁)
5	음식(짬뽕) 맛 없어요. 비싸요.
6	주차장 많이
7	홍보를 더 알차게 알려서 외지분들이 더 많이 오게 했으면 좋겠습니다.
8	계속 발전했으면...
9	안내원들의 행사장 위치 교육 안 됨. 안내원 교육
10	조금 시끄러워요
11	지역축제로서 전북과 전국적으로 알려지고 지속적인 행사가 되길 바라요
12	셔틀버스 노선이 너무 근거리... 한정적입니다. 군산터미널, 나운 1,2,3동 정도는 운행해주셨으면 합니다!
13	추차시설 확보. 홍보 더욱.
14	좀 더 많은 체험과 즐거운 놀이가 있었으면...
15	주차가 확보되지 않아서 불편해요
16	주무대 뒤에 있는 전기발전차량에서 매연이 많이 나와 무척 짜증이 났음. 다음부터는 발전차량을 새 차로 교체해 주시면 감사하겠습니다.
17	주차장 안내와 부스홍보를 해 주세요.
18	다양한 프로그램 추가했으면 좋겠음. 가족 체험행사 추가, 노인들을 위한 체험프로그램 확대 등
19	계속 발전했으면
20	체험활동이 더 많으면 좋을것 같다
21	개막식 불꽃놀이를 기대하고 왔으나 생각보다 짧고, 관람장소의 오류로 장소 이동시 불편함이 있었 으며 화장실 너무 부족!!
22	주차공간 마련에 더 신경써주세요.
23	주차장 넓혀주세요
24	무료체험 및 유료체험의 간소화. 매년 동일한 체험, 다양성이 필요
25	신생아들을 데리고 오는 경우가 종종 있는데 수유실이 부족합니다. 또한 수유실 앞에 턱이 있어서 유모차로 오르내리기가 불편했습니다. 다음 축제 때는 개선하였으면 좋겠습니다.
26	주차장 부지가 여러군데 였으면 좋겠어요. 수고하셨습니다~
27	좀 더 조직적이고 정돈된 진행, 분위기 조성
28	화장실 손씻는 곳이 부족해요
29	동선 안내 좀 더 세부적으로 하면 좋겠음
30	화장실 불편
31	화장실을 더 만들어야 할 것 같다
32	다양한 프로그램 및 주기적인 입장권과 상품 구매 할인권으로 사용하여 지역 사회나 협력할 수 있도록 하면 좋겠다. 다양한 지역 시장 교류
33	영유아 어린이가 즐기기에 조금 부담스러움
34	젊은 사람 위주 같다
35	앞으로도 더욱 더 발전을 위해 다양한 행사 부탁드립니다.
36	주차 문제의 해결
37	모아모아시간 같은 프로그램이 많아지면 좋겠다.
38	체험활동이 더 많으면 좋겠습니다.
39	다음 군산 시간 여행 축제 기대할게요. 아이들이 참여하는 것들을 좀 더 넣어주세요.

2024 군산시간여행축제 평가

40	주차 안내 요원이 불친절, 자신들은 주차금지구역에 꼬깔 치우고 주차. 일반인은 내쫓음. 내로남불. 불친절 하거나 앉아서 대충 시간 때우는 사람 다수(설명부족), 콘텐츠 다각화 필요 참여형 높이기
41	성인이 참여할 수 있는 행사도 만들어주세요. 초,중,고 대상이어서 정말 너무 이쁩습니다
42	시간 모으기 코너가 더 있었으면 합니다. 또 대기시간이 길어서 아쉬워요. 시간 모으는 활동이 아이에게 굉장히 흥미로워서 좋아요!
43	모아모아 관련 어플리케이션 개선
44	화장실, 쓰레기통 늘려주세요
45	지역 대표축제로써 거듭나기 위해 시간여행이라는 컨셉을 명확히 잡아 스토리 텔링이 필요하다. 타 지역 축제 기간과 차별을 두어 좀 더 많은 관광객들이 올 수 있도록 유도 필요 (11월 추천)
46	그늘이 너무 없다. 쉴 수 있는 공간이 없다. 모아모아 점수 참여가 너무 많이 든다 (참가하기 힘들다). 안내 요원들이 친절하다.
47	로라장이 정말 열악했음. 바닥은 울퉁불퉁해서 로라가 굴러가지 않았고 지급해준 헬멧은 이마부분이 다 떨어져있어 아이 이마에 길게 상처가 났음. 그리고 젊은 직원들에게 행사장소를 물어보는데 아는 분이 없었음
48	행사 기간 쓰레기통이 많이 배치되어야 할 듯 하다. 홍보도 부족했다
49	가족 참여 프로그램일 경우 자녀수대로 상품을 지급했으면 좋겠습니다. 2명인데 1명만 줘서 아이들이 싸움.
50	사진 찍을 공간(포토존)이 많았으면 좋겠다.
51	주차공간부족
52	행사관계자가 내용을 전체적으로 몰라서 알바생도 위치나 내용을 파악하고 있었으면 좋겠습니다. 군산초교 가는 길 몰라서 직접 찾았어요.
53	프로그램 내용이 근 3년 동안 비슷해서 새로운 프로그램 내용이 생겼으면 좋겠습니다. 군산 곳곳을 큐알코드 찍으며 방문할 수 있어서 군산 홍보에 도움이 될 거 같고, 군산 대한 독립 만세 프로그램도 늘 비슷한 내용 이어서 아쉬웠습니다
54	밤시간에 너무 어두워서 주변을 볼 수가 없었다. 화장실 관리를 철저히 원합니다.
55	저녁 8시 이후 식량 부족
56	스텝간의 소통이 원활하지 않은 것 같다.
57	생각보다 너무 단출하다. 먹거리가 별로 없다.
58	폴장 만들어주세요
59	공연장에서 낙서하는 곳 사이의 공간에 매연이 가득해 숨쉬기 불편했어요. 발전기나 차량 등의 매연이 발생하지 않도록 하면 좋겠습니다.
60	지속적인 행사와 매년 업그레이드 되는 축제가 되길
61	더 많은 홍보로 군산 외 지역 사람들이 많이 올 수 있었으면 좋겠다.
62	좀 더 나은 축제가 될 수 있도록 노력했으면함
63	넓은 공간, 인근 주차장 이용이 용의 하나 휴식 공간이 중간 중간 배치되어 있으면 좋을 것 같다.

□ 다양한 의견이 수렴된 가운데 주차편의성 개선, 편의시설(화장실, 수유실, 휴게공간) 확충 필요, 일부 운영인원의 미숙한 대응, 모아모아 프로그램 운영 개선 및 확충, 체험 및 참여 프로그램 확충. 다양한 연령층을 위한 프로그램 마련. 축제 현장 홍보(정보 전달) 강화 등을 주목할만 함



군산시

Ⅲ. 현장 평가

1. 주요 프로그램 모니터링
2. 축제의 우수한 점, 개선점

Ⅲ

현장 평가

① 주요 프로그램 모니터링

▶ 시간여행 퍼레이드



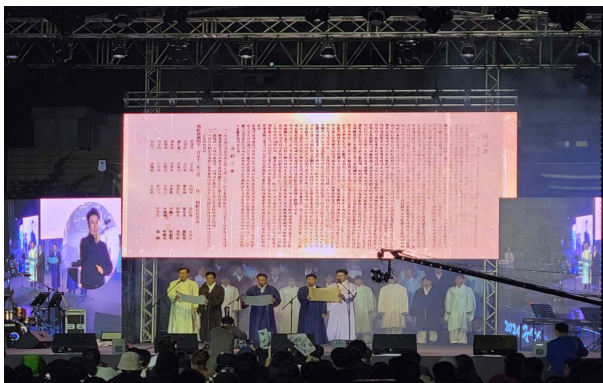
우수한 점

- 군산시간여행축제의 대표프로그램으로 군산의 과거와, 근현대, 미래를 테마로 지역민들의 적극적인 참여를 통해 축제에 대한 관심과 성원을 볼 수 있으며, 지역민들에게는 자긍심과 소속감을 외지인들에게는 군산시민들의 힘과 에너지를 보여주는 프로그램이라 판단됨
- 가두 행진과 함께 각 제대가 보여주는 퍼포먼스와 의상 및 소품은 관람객들에게 타 축제에서 볼 수 없는 다이나믹한 매력을 전해주고 있음
- 개막식(시간여행 대동마당) 전 축제 분위기를 한껏 끌어올리는 역할

아쉬운 점

- 해망로부터 이성당 앞까지 이동하면서 실제 관람객들의 주목이나 환호를 받는 구간이 매우 짧음
- 좁은 도로를 통해 이동하고, 양 보도 폭 또한 좁아서 실제 관람객들이 퍼레이드를 충분히 경험하기 어려움
- 축제를 맞아 일찍 문을 닫은 상가들이 많고 가로등 조명이 약해 실제 분장이나 의상이 전혀 주목받지 못함
- 제대별로 이동하면서 사진 촬영에만 급급해 실제 관람객들과 호흡하는 장면을 전혀 만들지 못함
- 퍼레이드 전문가 그룹과의 컨설팅을 통해 퍼레이드 동선을 새로 개발하고, 도로폭(차도, 인도)을 고려한 퍼레이드 운영 컨셉을 조정할 필요가 있다고 판단됨
- 퍼레이드가 대표 프로그램인 광주 충장축제의 경우 퍼레이드 컨설팅을 실시한 이후 퍼레이드 퀄리티와 축제 방문객 반응이 대폭 상향되었으며, 지역민 참가자 만족도 또한 상승하였음

▶ 개막식



우수한 점

- 많은 사람들이 운집한 가운데서 질서정연하게 진행됨
- 선언문 낭독시 독특한 무대 연출이 돋보였음
- 무대 위 진행 순서에 지역민의 호응이 돋보였음

아쉬운 점

- 퍼레이드가 개막선언으로 이어지는 시퀀스라면 퍼레이드에 참가한 지역민들의 역할이 개막식에서도 주어지는 것이 당연하지 않을까하는 아쉬움이 있음

▶ 시간여행 청년 뮤직콘서트



우수한 점

- 비교적 젊은 세대들에게 익숙한 공연팀이지만 모든 세대를 아우를 수 있는 선곡과 함께 방문객들과 함께 즐기는 좋은 퀄리티의 공연을 선사함
- 전문 가수팀 외에도 다수의 팀들이 방문객들에게 좋은 문화콘텐츠를 경험하면서 즐길 수 있는 시간을 선사함
- 상당한 사람들이 운집한 가운데서도 질서있는 시민의식이 돋보였음

아쉬운 점

- 프로그램명이 청년 뮤직 콘서트였는데 지역의 실력있는 청년 뮤지션들의 무대 비중이 다소 아쉬웠음

▶ 우리모두 3.5만세



우수한 점

- 역사적 사실에 기반하여 구성된 프로그램으로 많은 관광객이 프로그램에 참여할 수 있으며, 독립만세 운동을 간접적으로 체험할 수 있는 의미있는 프로그램
- 퍼레이드에 이어 3.5만세 운동을 재현하고 공연을 가미한 것은 참가자들의 재미를 돋울 수 있었음. 특히 공연 중간 애국가를 부를 때의 웅장함은 과거의 가슴 아픈 역사를 되돌아보는 한편 가슴 뭉클한 애국심이 느껴지기도 하였음

아쉬운 점

- 시간여행축제의 테마와 장소성에 매우 부합하는 프로그램인만큼 질적, 양적으로 성장시켜 시간여행축제의 대표프로그램으로 집중 육성하는 것을 검토할 만하다고 판단됨
- 전문 연기자들뿐만 아니라 함께하는 방문객들의 역할 비중을 높일 수 있는 방법(예. 의상과 소품)을 연구해 적용한다면 훨씬 더 좋은 프로그램으로 격상 가능하다고 판단됨.

▶ 군산항 밤부두 콩크르



우수한 점

- 군산시간여행 축제에서 빼놓을 수 없는 대표 프로그램으로서 10회째 명맥을 이어오고 있음
- 군산의 지역주민들이 참가하여 다양한 볼거리를 제공하였으며, 경연하는 참가자뿐만 아니라 방문객이 함께 즐길 수 있는 군산 시간여행축제의 대표적인 오디션 프로그램
- 여러 단체가 참가하여 경연의 장르가 다양하며, 그로 인해 여러 세대가 함께 어울릴 수 있는 프로그램

아쉬운 점

- 11회 군산시간여행 축제 때와 동일하게 일부 경연팀의 경우 사전 섭외를 통해 스트리트마당과 제2무대에서 동일한 공연을 진행함. 이는 축제 특성상 수시로 이동하는 방문객에게 식상한 공연이 될 수 있다고 판단됨

▶ 근대 길쌈놀이



우수한 점	<ul style="list-style-type: none"> • 단심봉을 중심으로 형형색색의 단심줄을 꼬아가는 놀이로 참가자들의 화합과 재미를 선사할 수 있는 프로그램 • 길쌈놀이가 축제 참가자들에게는 다소 생소한 놀이임을 고려하여 프로그램을 진행하는 동안 길쌈놀이에 대한 유례를 설명해 줌으로써 전통 놀이에 대한 의미를 새길 수 있는 기회를 제공함 • 2024년 처음 진행한 콘텐츠였지만 사전접수 인원이 많았으며, 프로그램 참가자들의 의욕이 높은 완성도 있는 프로그램이었음 • NH 농협은행과 협업하여 기획한 프로그램으로 실제 군산 NH 농협은행의 직원들이 함께 어울려 지역주민 간 벽을 허물어 낼 수 있었음 • 실제 프로그램 진행시간은 약 10~15분으로 짧은 콘텐츠이지만 몸풀기 게임, 퀴즈타임, 공연 등으로 흥을 돋우고 단합이 중요한 만큼 짧은 시간 팀별 응집력을 높일 수 있는 사회자의 역량이 돋보였음. 이로 인하여 프로그램 참가자의 프로그램 만족도를 높일 수 있었다고 판단됨
--------------	---

아쉬운 점	<ul style="list-style-type: none"> • NH 농협은행과 협업하였기 때문에 이에 대해 자주 언급하는 것은 문제가 되지 않았으나 사전 미니게임(퀴즈타임)에서 축제와 관련이 없는 NH 농협은행의 홍보성 문제만 다소 출제되어 참가자들이 당황스러웠을 것으로 판단됨 (Ex. 군산시 내 NH 농협은행 수)
--------------	--

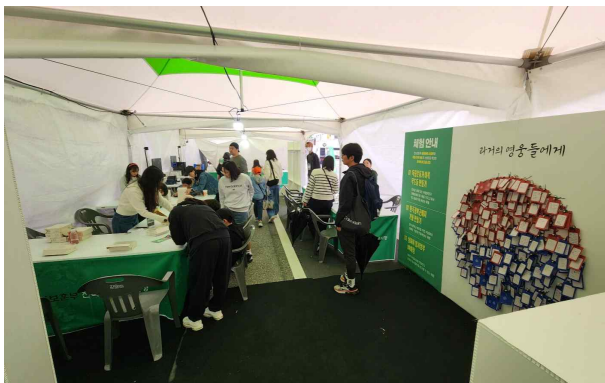
▶ 폐막식



우수한 점	<ul style="list-style-type: none"> • 폐회식 시작 전에 진행된 이음 오케스트라 공연은 품격 있고 감동적인 분위기를 조성하여 참석자들에게 깊은 인상을 남겼음. 음악을 통한 문화적 몰입 경험이 폐회식의 품격을 높였다는 점에서 긍정적인 평가를 받음 • 축제를 준비한 운영진을 소개하고 감사 인사를 전하는 시간이 마련되어 축제의 투명성과 친밀감을 더할 수 있었음. 이러한 구성은 방문객들에게 축제의 준비 과정을 이해시키고 운영진의 노력에 공감할 수 있는 기회를 제공함 • 시간여행 축제의 의미와 향후 성공적인 축제 추진에 대한 의지를 표명하면서 지역사회와 관광객들에게 긍정적이고 희망적인 메시지를 전달할 수 있었음. 이를 통해 군산시의 문화적 가치를 강조하고 방문객들에게 계속해서 축제에 참여할 동기를 부여함
--------------	---

아쉬운 점	<ul style="list-style-type: none"> • 폐회식 참석 인원이 부족해 보다 많은 방문객을 유도할 수 있는 전략이 필요해 보임. 시간 배치나 홍보 부족 등이 문제로 여겨지며, 이로 인해 폐회식의 의미와 중요성이 충분히 전달되지 못했음 • 이음 오케스트라 공연이 폐회식에 감동을 더해주는 중요한 요소로 작용한 만큼, 이를 확대하여 폐회식 피날레를 장식할 다양한 공연 프로그램을 추가하는 방안을 고려할 수 있을 것으로 생각됨 • 폐회식 방문객의 관심을 높이기 위해 참여 프로그램과 사진 촬영 이벤트, 경품 추첨 등을 추가하여 관람객이 자연스럽게 참여할 수 있는 요소를 제안함
--------------	--

▶ 1919대한민국 임시정부를 찾아서



우수한 점

- 우리나라 최초의 민주공화제 정부에 대한 정보를 제공하고 근대 역사적 사실을 기반으로 체험, 교육 등 군산 시간여행 축제의 콘텐츠에 부합하는 프로그램
- 축제장에서 단순하게 재미와 즐길거리만 제공하는 것이 아니라 교육적인 부분에서 매우 의미 있는 콘텐츠임
- 일제강점기 시기의 역사적 상황을 되새길 수 있는 정보가 풍부하게 담긴 프로그램으로, 참가자들이 역사적 사건을 통해 민족애와 애국심을 느낄 수 있도록 구성된 점이 긍정적임
- 어린이 방문객을 대상으로 한 VR 미션(김구 선생에게 임시정부 수립 자금을 전달하라)은 최신 기술을 역사적 콘텐츠와 결합하여, 젊은 세대가 흥미롭게 참여할 수 있도록 현대적 접근과 체험 요소를 통해 교육 효과를 높임.
- 전시 관람과 체험 프로그램 참여 시 스탬프를 통해 나노 블록을 증정하는 방식은 방문객들의 프로그램 참여에 동기부여를 제공한 요소임

아쉬운 점

- 관람 부스 내 전시물의 가독성이 다소 떨어짐 특히 가족단위 방문객이 많은 축제장에서 아이들이 접근하기에 무리가 있음. 상시 운영 부스이지만 일정 시간을 정해놓고 해설사를 배치하여 부스를 운영한다면 방문객 만족도가 더 높아질 것으로 생각됨
- '대한민국 임시정부를 찾아서' 부스는 매년 동일한 콘텐츠로 운영되고 있어, 방문객에게 새로운 경험을 제공하기 위해 세부 주제의 다양성을 높여야 함.
- 어린이 대상 프로그램이 주를 이루고 있어, 성인 방문객도 함께 참여할 수 있는 퀴즈 프로그램이나 역사 경연을 추가한다면 더 많은 연령층이 관심을 갖고 참여할 것으로 판단됨

▶ 군산시간전당포



우수한 점

- 특히 과거 유행했던 가요, TV 프로그램, 만화 등 다양한 주제로 문제를 제시하기 때문에 중장년층의 참여도가 높으며, 진행자의 노련함이 돋보임
- '군산시간전당포'는 현재는 찾아보기 힘든 전당포 콘셉트를 통해 방문객들에게 색다른 경험을 제공하고, 과거와 연결되는 감성적인 요소로 호응을 얻음
- 방문객들은 '모아모아 시간'을 통해 적립한 시간을 전당포에 맡기고 찾아가는 재미를 느낄 수 있으며, 이를 활용하여 퀴즈, 노래 맞추기, 노래 자랑과 같은 다양한 활동에 참여할 수 있어 몰입감을 더욱 높임
- 전당포의 기능 이외에 군산에 관한 퀴즈를 통해 방문객들이 군산의 역사와 문화를 자연스럽게 배우며 더 깊이 이해할 수 있었고, 노래 맞추기와 자랑 프로그램으로 지나가는 방문객들의 이목을 끌며 흥미로운 시간을 선사했음

아쉬운 점

- 군산 시간여행축제는 축제 참가자의 재방문이 높으므로 지속적으로 운영하고 있는 프로그램의 경우 최신화가 필요함 특히 시간전당포의 퀴즈는 일부를 제외하고 거의 동일한 문제가 출제되고 있음. 이는 매년 축제장을 방문하는 참가자들에게 식상하다는 인식을 줄 수 있음
- 전당포 앞에서 다양한 세부 프로그램이 진행되면서 참여자와 관람자의 구분이 모호해져 방문객의 이동 동선에 혼선이 발생할 수 있었음. 이를 해결하기 위해 프로그램 운영 공간을 효과적으로 분리하여 관람자와 참여자 모두의 편의를 확보할 필요가 있음
- 부스 주변을 더 넓고 편리하게 구성하여, 프로그램 참여자와 이동 방문객이 서로 불편을 느끼지 않도록 동선과 공간 배치를 개선할 필요가 있음

▶ 근대의상실



우수한 점

- 축제가 지향하는 컨셉을 직접적으로 경험해보고자 하는 참가자들에게 가장 의미 있는 프로그램으로서 SNS에 인증하고 공유하는 것을 즐기는 젊은 참가자들의 축제 참여도를 높일 수 있는 프로그램
- 근대의상실은 방문객들에게 과거로의 시간여행을 실제로 체험할 수 있는 기회를 제공하여 축제의 주제와 분위기를 배가시키는 역할을 함. 이를 통해 방문객들이 근대 의상을 착용하고 기념 사진을 찍는 등 이색적인 경험을 누릴 수 있어 호응을 얻음
- 3시간 대여에 3천 원이라는 저렴한 요금은 많은 방문객들이 부담 없이 참여할 수 있도록 하고, 충분한 대여 시간으로 축제 장소를 자유롭게 다니며 사진을 찍을 수 있도록 하여 만족도를 높임

아쉬운 점

- 유아를 동반한 가족단위 참가자들이 축제장을 방문하는 빈도수가 높아짐에 따라 어린아이들을 위한 다양한 의상이 추가된다면 더욱 많은 참가자를 유치하고 이에 따른 만족도를 높일 수 있는 방법이라고 판단됨
- 매년 비슷한 스타일의 의상만 제공되어 일부 방문객들은 새롭지 않다고 느낄 수 있음. 근대 의상실의 테마를 매년 조금씩 변경하거나 다양한 시대적 의상을 추가하여 방문객들에게 매년 새로운 경험을 제공할 것을 제안함
- 의상의 치수를 폭넓게 확보하여 다양한 체형의 방문객이 이용하기에 불편함이 없도록 해야함. 일부 방문객들이 의류 사이즈가 체형에 맞지 않아 불편했다는 의견을 전달함. 이를 개선하기 위해 여러 사이즈의 의상을 추가로 확보하여, 누구나 편안하게 체험할 수 있도록 준비하는 것이 필요함
- 의상 대여를 단순 착용에 그치지 않고 연계 혜택을 통해 체험의 가치를 높이는 프로그램이 필요함. 예를 들어, 근대 의상 착용자에게 축제 내 주요 포토존 안내나 SNS 인증샷 이벤트를 통해 추가 혜택을 제공한다면 참여도와 만족도를 더욱 높일 수 있을 것으로 보임

▶ 모던네컷 in 군산



우수한 점

- 축제를 즐기는 도중 방문객들이 특별한 순간을 사진으로 남길 수 있도록 해, 군산 시간여행축제에서의 경험을 오랫동안 간직할 수 있는 기회를 제공함. 특히 '모아모아 시간'을 사용하여 이용할 수 있어 방문객의 참여 유도에 긍정적 요소로 작용한 것으로 보임

아쉬운 점

- 단순 무인 촬영을 넘어, 군산의 역사적 배경과 연계한 소품과 배경을 부스에 추가하여 촬영의 몰입감을 높일 수 있음. 군산 근대 건축물 배경을 선택할 수 있게 하거나, 시대적인 소품을 배치하여 사진 속에서 군산의 정취를 느낄 수 있도록 구성할 수 있음
- 최근 인생네컷은 유명 연예인과 함께 촬영하는 것처럼 배경을 설정할 수 있는 것을 이용해 근대 역사의 위인과 역사적 사건을 배경으로 도입함으로써 이색적인 사진을 제공할 수 있을 것으로 보임.
- 촬영한 사진을 SNS에 해시태그와 함께 게시할 경우, 의상 대여료 할인이나 추가 시간 증정 혜택을 제공하는 방식으로 운영된다면, 방문객의 참여와 축제 홍보 효과를 동시에 극대화 할 수 있을 것임

▶ 모아모아시간



우수한 점

- 시간여행이라는 대표적인 테마와 가장 연관성이 있는 대표 프로그램으로서 축제 참가자들의 체류시간을 늘리는 데 크게 기여하고 있음. 특히 참가자들이 미션을 수행하기 위해 축제장 곳곳을 돌아다니면 자연스럽게 여러 콘텐츠를 접할 수 있는 기회를 제공하고 있음
- '모아모아 시간' 프로그램은 군산시간여행축제의 테마에 맞춰 시간이라는 요소를 적립 포인트로 활용하여 방문객들에게 축제와 시간의 연결성을 인식시키고, 참여에 의미를 부여한 점이 돋보임
- 축제장에서 다양한 활동을 통해 시간 적립이 가능하고, 이 시간이 상품으로 이어지는 구조가 큰 인기를 끌었음. 방문객들은 QR코드를 통해 쉽게 참여하고, 특정 장소에서 추가 시간을 얻으며, 군산의 역사와 관광지를 자연스럽게 즐길 수 있었다고 함. 특히, 유료와 문화 체험을 통해 모은 시간을 군산사랑상품권이나 기념품으로 교환할 수 있어 보상도 풍부하다는 긍정적인 평가가 있었음.
- 실시간 순위 랭킹 시스템은 방문객들의 참여도를 높이고 축제의 전반적인 흥미를 자극하여 다양한 프로그램에 적극적으로 참여하도록 유도함
- 참여를 통해 누적 시간을 쌓아가는 과정에서 방문객들이 축제의 다양한 프로그램을 즐기면서도 추가적인 즐거움을 느낄 수 있어 만족도를 높였음

아쉬운 점

- 모아모아시간 콘텐츠는 연계된 프로그램이 다양하므로 프로그램별 긴밀한 협조가 필요하며, 운영자의 지침이 동일해야함. 하지만 일부 프로그램의 운영(안내)자가 전달하는 정보가 상이하여 참가자들에게 혼선을 주기도 하였음
- 일부 프로그램 참가자 인터뷰에 따르면 프로그램 진행 시간에 대한 답변이 달라서 그동안 모았던 시간을 모두 소비하지 못하였다고 함 또한 참가자들이 모았던 시간에 대한 투명성에 대해 의문을 제기하는 참가자도 있었음. 프로그램 1등이 최종적으로 모았던 시간이 물리적으로 모을 수 없을 정도로 큰 시간이었다고 함
- 일부 방문객이 단순히 시간 적립에만 집중할 경우, 축제 본연의 취지인 즐거운 경험과 의미가 퇴색될 가능성이 있음. 이를 방지하기 위해, 일정 시간 이상 참여 시 추가 보상을 제한하거나 다른 방문객들과의 협업 프로그램을 추가하는 방안을 고려해볼 수 있음
- 누적 시간과 순위 업데이트 과정에서 정보의 투명성을 유지하는 것이 중요한 요소임. 이에 따라, 실시간으로 기록 확인이 가능한 디스플레이나 주기적인 랭킹 공지를 통해 방문객들이 신뢰하고 즐길 수 있도록 할 필요가 있음
- 축제 마지막 날의 누적 시간 정산 과정에서 부스 별 상이한 정보를 제공함에 따라 혼선이 발생한 것으로 확인됨. 시간 정립과 사용 제한 시간을 명확하게 제시할 필요가 있음

▶ 칠판낙서장



우수한 점

- '칠판낙서장'은 관람객이 직접 참여하여 그림을 그리고 메시지를 작성할 수 있는 인터랙티브 한 콘텐츠로, 모든 연령층의 관심을 끌었음. 방문객들이 자유성을 가지고 각자의 창의력을 발휘할 수 있는 공간으로 가족 단위 관람객과 어린이들에게 큰 인기를 끌었음
- 길거리에 설치된 대형 칠판은 방문객들에게 개방감을 제공하며, 창작의 자유를 느낄 수 있는 분위기를 조성함. 또한, 참여자 간 자연스러운 소통이 이루어져 축제의 화합 분위기를 높였음
- 비가 오는 날에도 방문객들이 우산을 쓰고 참여하는 모습에서 이 콘텐츠의 매력을 확인할 수 있음. 간단한 설치와 누구나 쉽게 접근할 수 있는 점이 날씨와 상관없이 즐길 수 있는 장점으로 작용했음

아쉬운 점

- 특정 시간이 지나면서 낙서와 그림이 겹쳐지거나 혼란스럽게 보이는 경우가 발생함. 관리자가 중간중간 칠판을 정리하거나 새로운 공간을 마련하는 등의 관리가 이루어져야 함.
- 단순히 방문객들의 일회성 낙서 경험으로는 축제의 주제나 군산의 정체성과의 연계성이 부족함. 방문객들의 소소한 낙서가 모여 집단 작품으로 발전하는 과정 등을 콘텐츠화하여 홍보 및 기록물로 이어지게 기획·관리할 필요가 있음

▶ 길바닥 낙서장



우수한 점

- 2023년 축제에서 어린이들에게 특히 인기가 있었던 콘텐츠로 지속적인 프로그램 운영이 가능하다고 판단됨 특히 군산 시간여행 축제의 참여자들은 가족 단위로 아이를 동반한 참가자가 많다는 것을 고려하였을 때 매력적인 프로그램으로 보여짐
- 길바닥에 자유롭게 낙서할 수 있는 공간은 부모 세대에게는 과거 유년 시절의 추억을 떠올리게 하고, 자녀 세대에게는 부모와 함께 과거의 놀이 문화를 경험할 수 있는 기회를 제공함. 이러한 세대 간의 공감 형성 요소가 축제의 매력을 한층 더해줌
- 단순한 낙서에 그치지 않고, 부모와 자녀가 함께 땅따먹기, 오징어 다리 게임 등 부모 세대의 놀이를 즐기며 과거의 놀이 문화를 함께 경험할 수 있는 요소로 작용함
- 방문객들이 자유롭게 낙서하며 소소한 일탈을 경험하게 함

아쉬운 점

- 길바닥 낙서장의 공간적 범위를 벗어나서 이곳저곳에 낙서하는 형태의 문제 점은 작년과 동일하게 발생하는 것으로 보임. 이 프로그램을 직접적으로 운영하는 운영자의 역량이 가장 크게 작용할 것으로 판단됨
- 길바닥 낙서장의 특성상, 방문객이 작성한 낙서 내용을 실시간으로 관리하기 어려움, 일부 부적절한 낙서가 발생할 가능성이 있음

▶ Let's Play 로드(군산초교)



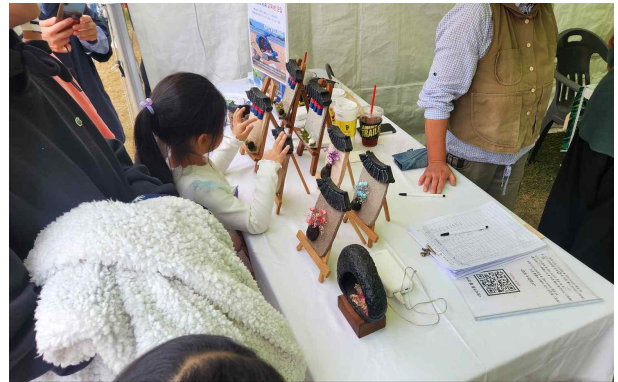
우수한 점

- 근대놀이라는 부제에 부합하는 공간으로 남녀노소 관계없이 다양한 참가자들이 부담 없이 참가할 수 있도록 편성하였음
- 중장년층에게는 어린 시절 경험했던 놀이를 다시 경험해봄으로써 향수를 자극할 수 있었음 또한 이러한 놀이를 직접적으로 접할 수 없었던 젊은 참가자들을 위해 놀이별 방법에 대한 적절한 설명이 게시되어 있었음
- 아날로그 게임과 현대적 게임을 함께 즐길 수 있는 공간으로 마련되어, 다양한 연령층이 각자의 시대에 맞는 놀이를 경험할 수 있었음. 특히 과거놀이, 현대놀이, 미래놀이 부스를 구분하여 방문객들이 시대별 놀이 문화를 체험할 수 있도록 한 구성이 긍정적임

아쉬운 점

- 인기 부스의 경우 대기 시간이 길어져 일부 방문객들의 불편이 야기되었음
- 마지막 날 디지털 게임 부스가 운영되지 않아 놀이 체험 운영에 일관성이 부족했음. 놀이 3종 이용권을 별도 판매하고 있는 상황에서 일부 게임이 운영되지 않는 것은 고객 불만으로 이어질 수 있음
- 게임 참여 중 방문객들이 개인 소지품을 임시로 놓아둘 곳이 없어 분실 우려가 있음. 특히, 게임에 몰입하는 동안 소지품을 방치하게 되어 분실 사고가 발생할 가능성이 높음

▶ 시민기획프로그램(군산초교)



우수한 점

- 무전력 나무놀이, 커피 가루 리사이클링 굿즈 제작, 추억의 노래 부르기 거리 노래방 등 다양한 체험 부스를 통해 시민들의 창의적 아이디어가 반영되어, 방문객들에게 단순 관람을 넘어, 직접 참여하며 즐길 수 있는 활동이 풍부하게 제공됨
- 커피 가루를 활용한 리사이클링 굿즈 제작 등 친환경적인 요소를 포함하여, 지속 가능한 축제의 방향성을 지향할 수 있었음. 무전력 놀이와 같은 자원 절약형 체험 또한 환경 보호와 자원 전략의 중요성을 알리는 데 기여함
- 시민들의 참여로 만들어진 부스라는 점에서 지역사회와의 협력과 연대가 돋보였으며, 방문객들에게 지역민들의 자긍심과 축제의 공동체적인 의미를 전달하기 충분했음

아쉬운 점

- 다양한 체험 프로그램으로 많은 방문객들이 이용함에 따라, 일부 재료가 조기에 소진되어 참여하지 못한 프로그램이 발생함. 각 체험 부스에 충분한 자원을 준비하거나 예비 재료를 확보하여 모든 방문객이 체험에 참여할 수 있도록 지원해야함
- 길거리 노래방은 방문객들의 참여가 저조하였음. 해당 프로그램이 군산초교의 전체 체험 부스의 분위기를 주도할 수 있는 요소임을 감안할 때, 다소 미흡한 활성화는 아쉬운 점으로 남음. 부스 규모와 참여 프로그램 방식을 경연 형식으로 확대, 개편하여 방문객들의 관심과 참여를 유도함과 동시에 군산초교 체험 프로그램의 활기를 북돋는 추가적인 기획이 필요함

▶ 추억의 로라장(군산초교)



우수한 점

- 대기 부스를 운영하여 한 번에 입장할 수 있는 인원을 조절함으로써 안전하고 원활한 체험이 가능하게 했음. 이를 통해 방문객이 몰릴 때에도 질서 있게 운영할 수 있었음.
- 관리 요원이 상시 대기하여 이용객의 안전을 관리하고, 필요 시 즉각적인 도움을 제공할 수 있도록 하여 방문객들에게 안전한 체험 환경을 제공함.
- 7-80년대 로라장의 감성을 구현하여 과거의 추억을 불러일으키는 체험 요소로, 방문객들이 향수를 느낄 수 있도록 함.

아쉬운 점

- 롤라장을 운영하기에 공간적인 범위가 너무 좁은 것으로 판단됨. 지속 운영할 계획이라면 일부 체험부스를 줄이더라도 안전상의 문제를 해소하기 위해 롤라장의 공간을 더 확보해야 한다고 생각됨
- 스케이팅을 충분히 즐기기에 공간이 다소 협소하여 자유로운 스케이팅의 재미가 제한적임
- 부모 세대가 추억을 되새길 수 있는 공간이지만, 동반한 어린이를 돌보는 데 집중해야 하는 상황이며, 이로 인해 피로감이 가중시키는 역효과가 발생할 수 있음. 로라장을 이용하는 어린이들의 안전을 위해 충분한 안전 장치를 완비하여 동반 부모들의 피로도를 낮추는 방향으로 개선되어야 함
- 바닥에 패드를 깔아두었으나, 일부 구간의 표면이 고르지 않아 스케이팅 시 불편함이 있음
- 마지막 날 우천으로 인해 바닥이 미끄러워지고, 방문객들이 우산을 쓰고 스케이팅을 타야 하는 상황이 발생함. 안전을 위한 별도 시설물이 부가되거나 그렇지 않으면 우천시에는 과감하게 운영을 중단해야 함

▶ 미션로드(군산대한독립만세 미션게임)



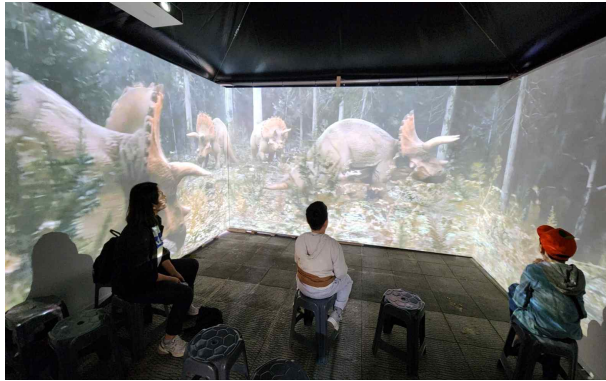
우수한 점

- 군산 시간여행축제의 콘텐츠 완성도가 높은 이유는 연계성과 스토리텔링이라 생각됨. 하나의 프로그램에서 그치지 않고 다음 단계에 도전해야 하며, 미션을 성공할 참가자가 느끼는 성취감은 더욱 많은 프로그램에 참여하고자 하는 동기를 부여할 수 있음
- 특히 각 콘텐츠에는 컨셉이 정해져 있으며, 이에 따른 스토리텔링이 잘 설계되어 있음
- 각 부스에서 서로 다른 미션을 수행하게 함으로써 단조로움을 피하고, 방문객들이 다양한 체험을 할 수 있도록 구성함. 또한, QR코드를 활용해 해당 미션과 관련된 독립운동가의 정보를 제공함으로써 체험의 재미와 역사적 지식을 함께 전달하였음

아쉬운 점

- 특정 부스의 운영이 예정보다 빨리 종료되거나 운영진의 부재로 인해 일부 방문객이 미션을 수행하지 못하는 사례 발생
- 방문객을 가려받는다는 불만사항이 있었음
- 운영시간에 대한 공지나 안내 없이 운영부스가 비어있고, 방문객들이 마냥 기다리거나 어리둥절해 있는 상황이 목격됨
- 미션은 정보 제공과 간단한 퀴즈 및 수행 작업 등 제한적인 구성을 갖추고 있어, 방문객들이 체험을 통해 도전과 해결의 재미를 느끼기에는 부족함이 있음. 최근 방탈출 게임과 같은 오프라인 체험형 콘텐츠가 큰 인기를 끌고 있는 점을 고려할 때, 창의적이고 복합적인 미션을 도입하여 체험의 흥미 요소를 강화할 필요가 있음

▶ **군산공룡대탐험**



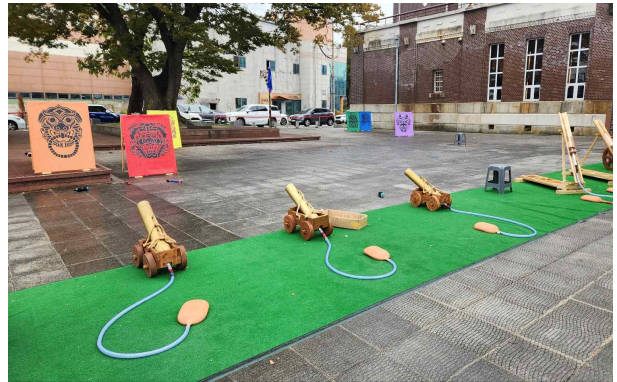
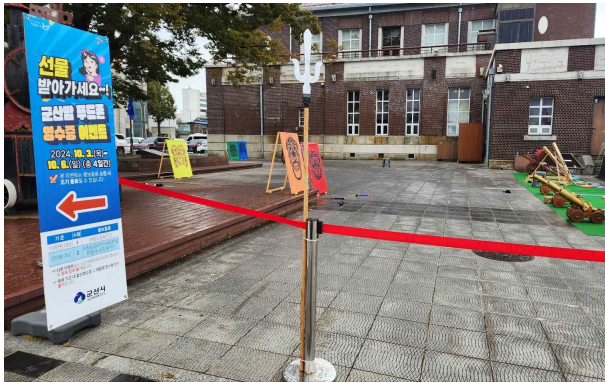
우수한 점

- 군산 시간여행축제의 대표 프로그램들은 중장년층의 향수를 자극하여 참여도 및 만족도를 높일 수 있었다면 공룡 대탐험은 어린이들이 가장 좋아할 만한 프로그램으로 자리 잡음. 특히 공룡 조형물은 어린이들에게 최고의 포토존이라 할 수 있음
- 공룡 모형 관람, 쥬라기 시대 및 공룡에 대한 설명 영상 상영, 공룡 만들기 체험 등 다양한 시청각 자료와 체험 프로그램을 통해 어린이들의 관심을 끌고 교육적 요소를 가미함
- 공룡 발자국 화석과 조개 껍질 화석 등의 전시를 통해 방문객들이 직접 고대 생물의 흔적을 관찰하며 학습할 수 있는 기회를 제공함
- 공룡 발자국과 화석 등이 발견된 지역이라는 특성을 반영하여, 지역의 지질학적 자원을 체험 프로그램과 전시로 활용함으로써, 방문객들에게 군산의 특수성을 알리고, 지역성을 강조하며 관광 효과를 높이는 요소가 됨
- 공룡 인형탈을 착용한 스태프가 축제장 전역을 돌아다니며 방문객들과 사진 촬영을 진행하여 이목을 끌고, 축제 분위기를 고조시키는데 일조하였음

아쉬운 점

- 공룡 대탐험 체험부스 중 일부는 어린이들이 접근하기 어려운 부분이 있었음. 아이들의 시선에서 쉽게 접근하고 참여할 수 있는 부스 운영이 필요한 것으로 판단됨
- 전시 공간뿐만 아니라 체험 부스 내부의 테이블과 좌석이 부족하고, 부스 자체가 협소하여 방문객들이 체험을 즐기기에 불편함이 있었음. 특히, 주 이용객이 가족 단위인 점을 고려하여 더 넓은 공간과 충분한 좌석을 확보해 쾌적한 체험 환경을 제공할 필요가 있음
- 매년 동일하게 운영되어온 공룡 만들기 체험이 반복되면서 방문객들에게 새로운 경험을 제공하기에 부족함이 있음. 이를 개선하기 위해 공룡 관련 VR 체험이나 화석 만들기 체험을 추가로 기획하여, 프로그램의 다양성을 높이고 방문객들이 매년 새로운 체험을 할 수 있도록 할 필요가 있음

▶ 진포대첩 역사체험



우수한 점

- 군산의 역사적인 진포대첩을 소재로 하여, 방문객들이 역사적 사건을 체험할 수 있도록 한 점과 군산의 지역성을 홍보하며 교육적 가치를 더한 점이 긍정적으로 평가됨
- 목재 대포, 표적 맞추기 등 어린이들이 직접 체험하고 재미를 느낄 수 있는 요소로 마련됨. 또한, 체험 진행을 돕는 스태프들이 방문객들에게 친절하고 상세하게 역사적 배경과 체험 방법을 설명하여 체험 만족도를 높임

아쉬운 점

- 매년 운영하는 프로그램이지만 모야모야 시간과 연계되어 있다는 점을 제외하면 프로그램 운영의 이유를 알 수 없음. 실제 체험 콘텐츠와 진포대첩의 역사에 대한 스토리텔링이 가미된 것도 아니고 운영자가 역사에 대하여 흥미롭게 설명해 주는 것도 아님
- 화포·신기전 체험은 유료 프로그램으로 진행되어 방문객들의 많은 참여를 유도하지는 못한 것으로 보임. 일부 무료 체험 요소와 유료 프로그램의 적절한 조화로 방문객들의 관심도를 끌어 낼 필요가 있음
- 상당한 면적을 차지하고 있음에도 프로그램 공간이 비어있거나 이용하는 방문객이 거의 없는 경우가 자주 목격됨

▶ 커피야놀자/빵야빵야



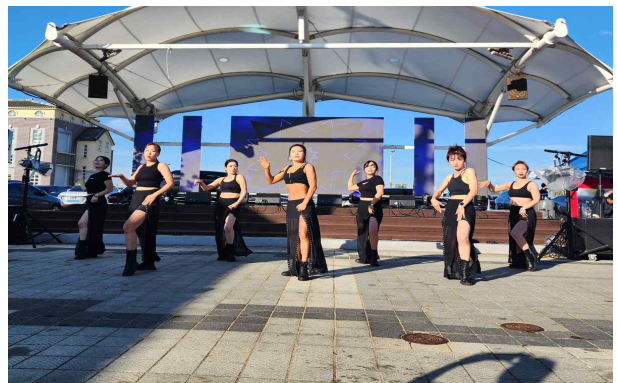
우수한 점

- 지역의 커피와 베이커리 브랜드를 홍보할 수 있는 의미 있는 프로그램으로 창업에 관심 있는 다양한 사람들에게 좋은 경험이 될 수 있음
- 참가자들에게 다양한 커피 원두에 대한 정보를 제공하고, 시음 및 구매함으로써 지역과 소상공인이 서로 공존할 수 있는 구조를 자연스럽게 만들었음
- 운영본부 옆으로 무료 체험 이벤트 부스가 운영되어 '빵빵 터지는 뽕기', 빵 '빵가방 꾸미기', '롤렛 돌리기', '화분컵 케익 만들기' 등 다양한 프로그램이 진행됨. 무료로 참여할 수 있는 프로그램으로 방문객들의 축제 참여율을 높인 점에서 긍정적으로 평가됨

아쉬운 점

- 운영 본부에서 진행되는 여러 경품 및 체험 프로그램들은 참여 부스의 판매 증진을 지원하지 못하고 있음. 부스와 프로그램 간의 협력 강화를 통해 방문객이 자연스럽게 제품을 경험하고 구매로 연결될 수 있도록 지원해야함
- 빵야빵야 부스에서 여러 종류의 빵을 시식하고, 이성당으로 내려가 실질 소비가 이뤄지는 상황임. "커피야 놀자"라는 타이틀과는 달리 커피 부스 쪽과의 연계를 찾아보기 어려움
- 현재는 상품만 있고 판매 전략과 소비 공간이 없는 상황임. 빵야빵야와 커피 놀이터의 협력을 통해 '길거리 로드 카페 라운지'를 조성하여 현장 소비가 이뤄질 수 있는 환경을 조성할 필요가 있음
- 무대에 공연이 있을 때 빵야빵야부스와 커피부스의 이동 동선이 단절되며, 빵야빵야부스는 사실상 축제공간의 맨 가장자리이며 무대까지 오지 않는 한 전혀 노출되지 않음. 커피부스의 경우 좁은 공간에 다수의 업체가 밀집되어 있어 좋은 상품을 구비하고 있음에도 조금만 사람이 진입해도 어수선하고 동선이 막히게 됨. 추후에도 운영계획이 있다면 반드시 공간이동이 필요함

▶ 제2무대 공연 프로그램 (빵빵한 커피 놀이터)



우수한 점

- 조용하고 초가을의 정서를 즐기고자 하는 방문객에게는 특설무대의 공연보다 더 만족도가 높은 것으로 판단됨
- 지역의 다양한 클럽(하모니카, 통기타, 댄스 등)이 출연하여 여러 장르를 공연하는 것은 방문객의 흥미를 유도하기 충분하였음
- 소규모 무대에서 지역민들이 자신의 장기를 뽐낼 수 있는 기회를 제공하여 지역 사회와의 연계성을 높였음. 다양한 공연 구성(통기타, 하모니카, 보컬, 밴드)을 통해 관람객들이 여러 가지 장르를 즐길 수 있는 기회를 제공함
- 통기타와 하모니카 등의 아날로그적인 요소와 밴드공연 같은 현대적인 구성의 조화로 어린이부터 어른까지 다양한 연령층이 흥미를 느낄 수 있는 무대로 운영됨. 가족단위 관람객들도 함께 즐길 수 있는 다채로운 경험을 선사함

아쉬운 점

- 지역민 자체 운영 컨셉으로 진행된 제2무대 공연 프로그램은 공연팀이 사전에 무대에 올라가 간단한 리허설을 끝내고 공연을 하는 방식으로 진행되었는데 전체적인 공연 시간이 지켜지지 않음. 축제 방문객들은 자신이 즐기고자 하는 무대시간에 맞추어 이동하였으나 타임 테이블에 명시된 것과 실제 운영된 시간이 맞지 않음. 진행 사회자의 역량이 가장 중요하다고 할 수 있음
- 음향 장비 관리가 미흡하여 공연 음질에 문제가 발생하는 경우가 있었고, 공연 시작 전 음향 조절 시간이 많이 소요되었음.
- 관람객을 위한 보조 의자가 준비되어 있었으나, 정돈되지 않은 채 한쪽에 쌓여 있어 방치된 상태로 보였음. 관람객들은 필요에 따라 스스로 의자를 가져다 사용해야 했음. 이런 번거로움은 관람 의사를 감소시키는 요인임

▶ 특설무대 공연 프로그램



우수한 점

- 메인 행사장 특설무대에서 진행된 공연 프로그램은 단순히 본 무대를 감상하지 않더라도 축제장을 돌아다니며 흥얼거릴 수 있는 BGM의 형태로 받아들일 수 있었음
- 벨라 플롯과 어린이 무용단 등 지역의 문화·예술 단체가 무대에 올라 각자의 재능과 열정을 발산할 수 있는 기회를 제공함. 지역 예술가와 단체들이 축제의 주인공이 될 수 있도록 지원하였음. 이를 통해 지역사회와의 유대감을 강화하고, 관람객들이 다양한 지역 문화를 경험할 수 있는 기회가 됨
- 지역 예술 단체의 공연을 통해 군산의 문화적 자산과 예술적 역량을 널리 알리는 기회가 되었으며, 지역민들에게는 자긍심을, 방문객들에게는 지역 예술에 대한 이해와 관심을 높이는 긍정적인 효과를 가짐

아쉬운 점

- 제2무대 공연팀과 특설무대 공연팀이 너무 많이 겹쳐서 다소 식상한 느낌이 있었음
- '다시보는 군산시간여행축제'는 별도의 프로그램 진행이 아닌, 작년까지의 군산시간여행축제의 진행 모습과 발자취를 돌아보는 영상으로만 진행됨

▶ 스트리트마당 프로그램



우수한 점

- 특설무대 공연, 제2무대 공연도 훌륭한 섭외와 공연이 이루어졌지만 2024년 시간여행 축제의 가장 훌륭한 공연 라인업은 스트리트마당에서 진행한 공연팀이었다고 생각됨. 추후 유사 수준의 퀄리티가 유지될 수 있다면 스트리트마당의 비중을 늘리기 위한 방법을 적극 모색할 필요가 있음
- 근대시간속으로 콘텐츠 운영팀의 단합과 스토리를 풀어내려고 하는 운영방식은 참가자들의 참여도를 높이는데 엄청난 기여를 했다고 판단됨
- 남녀노소 모두가 함께 즐길 수 있는 구성으로 세대 간의 소통을 강화하였음
- 근대 의상을 착용한 배우들과의 레크리에이션을 통해 역사적 테마를 현대적 요소와 조화롭게 결합하여, 방문객들이 과거와 현재를 동시에 체험할 수 있는 기회를 제공함.

아쉬운 점

- 빅토리아(팝페라), 라오너스(뮤지컬)팀은 메인 부대인 특설무대에서 공연을 진행했다면 몰입감 향상, 방문객 만족에 도움이 더 되었을 것으로 판단됨
- 스트리트 마당이 길 중앙에 위치하여 프로그램이 진행되는 동안 지나가는 방문객들의 이동 동선이 확보되지 않아 혼잡이 발생했음. 프로그램 진행 시 공연 관람객과 이동객의 안전과 편의를 위한 조치가 필요함

▶ 맛있다 너! 주전부리



우수한 점

- 일부 부스에서 판매하는 추억의 주전부리는 축제장의 방문객들의 향수를 자극하고 어린아이들의 호기심을 자극하기 충분하였음. 특히 과거에 일명 불량 식품이라고 불리었던 식품들의 등장 및 판매는 흥미로운 주제였다고 판단됨
- 메인 무대 옆에 위치하여 방문객들이 쉽게 접근할 수 있으며, 다양한 요깃거리로 방문객들의 발길을 자연스럽게 멈추게 하여 축제의 먹거리를 더욱 풍성하게 만들었음
- 저렴한 가격대로 부담 없이 즐길 수 있게 구성됨

아쉬운 점

- 분리수거 및 쓰레기처리에 있어 매우 미흡했다고 생각됨
- 소포장 간식 메뉴 특성상 일회용품 사용 빈도가 높음. 다회용 컵 사용을 먹거리 장터뿐만 아니라 주전부리 부스까지 확대하여 축제 진행으로 발생하는 쓰레기 배출량을 관리해야 함. 쓰레기를 버릴 곳도 찾기 어렵고, 버릴 때도 분리수거를 하기 어려웠음
- 간식 메뉴이지만 길가에 서서 또는 경계석이나 상가 계단에 앉아 취식하는 방문객들이 많은 것은 반드시 개선이 이루어져야 함

▶ [테마거리] 시간여행마을 먹거리 장터



우수한 점

- 다회용 용기를 사용하여 쓰레기 배출을 최소화하려는 노력이 돋보임. 용기 수거 부스에 관리 요원이 상주하여 용기의 회수와 관리가 원활히 이루어졌음. 방문객들이 환경 보호에 자연스럽게 참여할 수 있게 관리됨
- 즉석에서 조리한 다양한 메뉴를 제공

아쉬운 점

- 축제 마지막 날은 일부 부스는 운영하지 않았음. 축제장 중앙 주전부리 코너가 있어 방문객들의 먹거리가 다양한 점이 마지막 날까지 먹거리 장터의 운영 성과를 높이는 어려웠겠지만, 먹거리 장터 운영시간이 축제 종료 시점까지 공지된 점을 고려해 마지막까지 성실한 참여가 필요하다고 여겨짐.
- 제공되는 음식이 여느 축제에서 흔히 볼 수 있는 전류, 분식류, 볶음류에 그쳐, 지역만의 특색이 부족했던 것이 아쉬운 점으로 남음

▶ [맛의 거리] 월지로 골목야시장



우수한 점

- 월지로 골목야시장은 지역 특색을 살린 다양한 먹거리를 제공하여 방문객들에게 풍부한 미식 경험을 선사함
- 은은한 조명과 소박한 테이블 세팅은 방문객들에게 야시장만의 독특한 감성을 전달하며, 사진 촬영을 즐기는 이들에게 매력적인 장소가 되었음
- 대부분의 음식이 즉석에서 조리되었고, 주문 후 빠르게 제공되었음

아쉬운 점

- 분리수거 및 쓰레기처리에 있어 매우 미흡했다고 생각됨
- 좁은 거리를 작년에 비해 더 짧게 부스와 테이블을 설치하여 참가자 동선에 매우 불편함을 주었음
- 골목야시장, 주전부리, 먹거리장터 등의 비교적 같은 성격의 부스를 동일한 라인에 배치하여 한쪽 방향으로만 부스와 테이블을 배치한다면 공간 활용과 참가자 동선에 더 좋은 방안이 될 것으로 판단됨
- 축제 마지막 날인 10월 6일(일)은 운영되지 않았고, 운영 일정에 관한 내용은 공지되지 않았음

▶ [백년광장] 군산밤 야호호



우수한 점

- 테이블과 의자가 충분히 마련되어 있어 가족 단위 방문객이나 친구, 연인들이 편안하게 휴식을 취하며 음식을 즐길 수 있는 공간이 조성됨
- 푸드트럭 및 주변 공간에 조명 장식을 설치하여 야간에도 밝고 생동감 있는 분위기를 조성함.

아쉬운 점

- 올해 축제는 축제장 구석구석 다양한 먹거리 코너들이 마련되었음. 방문객들에게 풍부한 미식 경험을 제공했다는 점은 긍정적인 부분이나, 이로 인해 운영 예산이 여러 코너에 분산되어, 제한된 재원을 효과적으로 활용하는데 어려움이 발생할 수 있음. 주요 인기 먹거리 코너를 선정하여 집중적인 지원을 하고, 기타 코너는 지역 특산물이나 간식 메뉴 부스등으로 구성하여 효과적인 예산 관리와 함께 축제의 질을 높이는 방안이 고려되어야 함.
- 또한 많은 먹거리 코너가 푸드트럭 상인들에게는 경쟁 환경을 조성하여 충분한 매출 성과를 거두지 못하는 상황이 우려됨

▶ [슬기로운 소비 놀이터] 프리마켓



우수한 점

- 지역 소상공인의 다양한 브랜드를 바탕으로 참가자의 구매력을 자극할 수 있는 공간으로 잘 활용되었음 특히 작년의 경우 시간여행 프리마켓이라는 주제로 의미 없는 네이밍이었다면 올해는 슬기로운 소비놀이터라는 공간과 어울리는 형태로 운영되었다고 판단됨
- 군산 기념 굿즈, 캐릭터 DIY 키트, 건어물, 문구·잡화, 핸드메이드 수공예품, 의류, 가족 공예 등 지역민들이 직접 손으로 만든 다양한 제품들이 판매되어 지역의 정서와 개성을 느낄 수 있는 기회를 제공함
- 소상공인들에게 제품을 홍보하고 판매할 기회를 제공하여 지역 경제 활성화에 기여하였음

아쉬운 점

- 다양한 제품이 판매되었으나, 군산의 고유한 특색이 반영된 상품이 부족했음. 군산의 역사, 문화, 특산품을 활용한 제품이 더해지면 더욱 의미 있는 프리마켓이 될 것으로 보임
- '슬기로운 소비놀이터'라는 주제와 부합할 수 있도록, 생활 필수품이나 환경친화적인 제품, 군산의 특산품 등 실용적이고 의미 있는 상품들이 추가되어야 함. 이를 통해 방문객들이 슬기로운 소비와 지역 경제 활성화의 의미를 체감하며 참여할 수 있도록 유도할 수 있음

▶ [백년광장] 특산물 판매장



우수한 점

- 다양한 특산물(쌀, 건어물, 해산물 등)이 판매되어 방문객들이 군산의 지역적 특색을 체험할 수 있는 기회를 제공함. 군산의 우수한 농수산물을 알리고 지역 경제 활성화에 기여할 것으로 기대됨
- 일부 부스에서는 시식과 체험을 통해 방문객들이 직접 특산품을 경험할 수 있도록 하여 구매 욕구를 자극함. 이를 통해 방문객들이 더욱 적극적으로 부스를 이용하고, 지역 특산물에 대한 관심과 만족도를 높이는데 기여함

아쉬운 점

- 일부 부스에서는 상품이 잘 보이도록 전시되지 않아 방문객들이 상품을 쉽게 확인하기 어려웠음. 보다 눈에 띄는 디스플레이를 통해 상품의 특징점을 강조하고, 방문객들이 상품을 효과적으로 비교할 수 있도록 개선이 필요함
- 일부 부스는 정돈이 부족하여 전체적으로 정리되지 않은 인상을 주었음. 깔끔한 부스 정돈과 체계적인 상품 배치를 통해 방문객에게 보다 긍정적인 이미지를 제공할 필요가 있음
- 대부분의 부스에서 상품에 대한 가격표가 깔끔하게 제시되지 못했고, 상품 설명이 부족한 경우가 있었음. 가격표와 함께 상품의 주요 특징, 생산 과정, 섭취 및 사용 방법 등을 간단히 설명하는 안내판을 추가하여 방문객들이 상품을 이해하고 구매 결정을 쉽게 할 수 있도록 해야함

▶ 온라인 프로그램



우수한 점

- 제페토를 활용한 가상 공간에서의 '군산시간여행축제'는 온라인과 오프라인을 연계한 프로그램으로, 다양한 방식으로 축제에 참여할 수 있는 기회를 제공하였음. 이를 통해 거리나 시간에 구애받지 않고 축제를 체험할 수 있는 점이 긍정적으로 작용함

아쉬운 점

- 작년에 비해 가상 공간의 구조와 이동 방식이 어려웠음. 이용자가 쉽게 접근할 수 있도록 가상 공간 내 약도와 동선 등의 설명을 추가하여, 편리한 이용 환경을 제공하는 것이 필요함
- 제페토와 같은 플랫폼을 활용한 프로그램임에도 불구하고 홍보가 부족하여 이용자가 많지 않았음. SNS, 웹사이트, 오프라인 행사장 등 다양한 채널을 통해 제페토 가상 축제 참여를 적극적으로 홍보하여 더 많은 이용자가 접근할 수 있도록 할 필요가 있음
- 플랫폼 내에서 진행되는 이벤트가 제한적이어서 사용자 참여를 유도하기에 부족했음. 플랫폼 안에서의 개별 프로그램, 경연 게임 등이 동반될 필요가 있으며, 참여자들이 네트워킹할 있는 환경이 조성되어야 메타버스 환경의 이점을 온전히 활용할 수 있을 것으로 판단됨

② 축제의 우수한 점, 개선할 점

- 2024 문화관광축제 평가 지표에 따르면 현장평가의 경우 콘텐츠, 조직역량 및 운영, 지역사회 기여, 자체 관리 시스템, 안전관리체계 영역을 평가하게 되어 있으며 각 영역에 있어 세부 평가지표 및 착안사항이 구체적으로 제시되어 있음. 아울러 평가에 있어 서면평가(실행계획서, 조직·예산 편성 현황서, 안전관리계획서)가 포함되어 있음
- 이에 문화관광축제 현장 평가 지표에 근거해 연구진 4명과 자문위원 2명의 현장 평가를 위주로 축제의 우수한 점과 개선점을 제시하였음

1. 콘텐츠

1) 축제의 우수한 점

- 군산시간여행 축제는 군산의 근대문화유산이라는 역사와 자원 등의 정체성을 가지고 타 지역과 차별화된 축제로 자리잡아가고 있음
- 군산 시가지에 다양하게 분포하고 있는 근대문화유산을 바탕으로 관광객들에게 근대문화유산 시대를 테마로 하는 시간여행 축제의 컨셉은 매우 적절하다고 판단됨
- 최근 관광객들이 선호하는 어플을 활용한 미션게임 등을 적극적으로 도입하여 어린이 및 가족단위 관광객들에게 흥미를 유도하는 점은 매우 긍정적으로 판단됨. 근대 문화 역사를 기반으로 축제의 전반적인 구성과 스토리텔링이 잘 이루어졌으며, 다양한 콘텐츠를 연계하여 축제 참가자의 축제 체류시간을 늘리는데 기여하였음
- 3.5 독립만세운동 프로그램은 역사적 사실을 기반으로 참가자들에게 감동과 즐거움을 동시에 느낄 수 있게 하였음. 특히 프로그램의 몰입도를 최고조로 끌어올릴 수 있었던 부분은 운영자의 탁월한 역량이라고 판단됨
- 매년 새로운 콘텐츠를 개발하고 기존의 대표 프로그램의 운영을 강화하여 회를 거듭할수록 축제의 전반적인 완성도가 높아진다고 생각됨
- 시간여행이라는 축제테마와 부합하는 새로운 콘텐츠 발굴에 힘쓰고 있음. 특히 여러 세대의 통합을 위한 콘텐츠 운영에 힘쓰고 있음

- Let's PLAY road는 부스 설치 및 동선에 따라 과거, 근현대, 미래 놀이까지 구비함으로써 방문객들에게 재미와 즐거움을 선사함은 물론 시간여행축제 테마와도 부합함
- 우리 모두 3.5만세는 방문객들이 배우들과 함께 하는 퍼레이드, 퍼포먼스 프로그램으로 기획취지와 부합하게 역사적 의미를 무겁지 않게 되새길 수 있었으며 특히 방문객들의 직접 참여를 통해 상당히 긍정적인 반응을 이끌어낼 수 있었음

2) 축제의 개선할 점

- 전라북도는 물론 타지역 대표 축제들이 최근 축제 서비스품질 및 볼거리 등의 수준이 상향평준화됨에 따라 이제 축제의 본격적인 변화의 시기가 다시 찾아올 것으로 예측됨. 이에 따라 군산 시간여행 축제도 축제의 정체성 강화, 대표프로그램 발굴 및 확장, 지역주민의 역할, 수익 창출 등 축제가 지속 개최되기 위한 기본적인 요건을 다시 재점검하고 이에 발맞추어 변화하는 축제 기획이 필요하다고 판단됨
- 우선 시급한 부분은 축제의 컨셉 즉 디자인 및 이미지의 방향을 명확하게 설정할 필요가 있음. 근대문화유산을 가지고 관광객들이 어떠한 점들을 흥미를 가지고 즐길 수 있는지에 대한 검토 필요
- 대표프로그램 변화와 발굴 또는 기존 프로그램의 비중(규모, 예산, 축제 일정 중 역할 등) 조정이 필요할 것으로 판단됨. 관광객들 누구나 즐길 수 있으면서 축제를 대표하는 이미지를 가질 수 있는 대표프로그램을 발굴하고 대표프로그램에 예산과 내용을 집중할 필요가 있음. 특히 시간여행퍼레이드는 운영시간, 방식, 동선 변화를 고려할 필요가 있음
- 시간여행의 확장이나 1930년대를 중심으로 한 근대에 집중하느냐는 매우 예민한 문제이나 축제의 연속성과 모방불가능한 차별성을 위해서 지역사회 및 축제 주체들이 “시간”과 “시간여행”의 정의에 대해 진지한 논의를 할 시점이 도래했다고 판단됨

2. 조직 역량·운영

1) 축제의 우수한 점

- 시간여행 축제추진위원회, 지자체, 지역주민, 다양한 협력기간이 협력하여 긍정적인 시너지효과를 내고 있는 것으로 판단됨. 특히 지자체의 관심은 축제의 지속가능성에 큰 영향을 미치고 있다고 판단됨

- 최근 이슈화 되고 있는 축제장 인근 상가 바가지 요금 관리를 위한 노력이 돋보임 특히 전반적인 음식의 가격을 일정 가격 이하로 조율한 부분은 높게 평가할 만함
- 매년 불만사항으로 거론되었던 주차문제 해결을 위한 노력이 보임 특히 축제장 인근의 주차공간뿐만 아니라 외부 주차 공간 확보에 대한 노력이 돋보임
- 2022년부터 지속적인 축제 인력양성을 위해 노력하고 있으며, 축제 학교 및 청년 서포터즈 수료자를 배출하고 있음. 아울러 교육 수료자들이 축제에 직접, 적극 참여하고 있음
- 어린이를 위한 공간 마련은 매우 중요하다고 판단됨. 유아 및 초등의 경우 관광객들의 동선에 맞추기가 어렵고 이에 초등학교 시설을 활용하여 어린이들을 위한 공간을 구성한 부분은 매우 적절하다고 판단됨
- 주민이 직접 축제의 주체가 되고자 하는 다양한 노력은 전북도 그 어느 시.군보다 진정성 있게 시도되고 있음. 지속성, 성과 창출 등 효과와 효율성 차원에서도 높이 평가할만 함

2) 축제의 개선할 점

- 주요 동선에 안내 인력과 표지판을 배치하고, 체험 부스와 먹거리 코너의 공간을 확충해야 함. 또한, 청결 관리와 쓰레기 처리를 체계화하고, 체험 부스의 운영은 사전 시뮬레이션과 운영 매뉴얼을 통해 전문성을 강화할 필요가 있음
- 축제 공간의 수용태세를 강화하기 위해 방문객들의 편의를 고려한 시설 확충이 필요함, 특히, 주차 공간 부족과 화장실 등 기본 편의시설이 미흡하다는 지적이 있음. 또한, 혼잡한 구간에 안내 인력을 배치해 방문객 동선을 효율적으로 관리해야 함
- 주차 통제, 안내 등 일부 운영인원의 미숙한 방문객 응대는 설문조사 참여자를 비롯한 방문객들은 물론 현장평가를 실시하는 연구진들에게도 노출됨. 이들에 대한 적절한 교육, 관리가 강화될 필요가 있음

3. 지역 사회 기여

1) 축제의 우수한 점

- 소상공인, 상인회 등 다양한 지역주민 단체와 협업하여 다양한 프로그램을 운영하는 것은 축제 참가자에게 충분히 매력적인 부분이라고 생각됨

- 모아모아 시간 프로그램과 연계한 축제장 인근 주요 관광지 및 군산의 관광지 홍보 방안은 프로그램 참여도를 높일 수 있었음 또한 체류형 관광을 위한 숙박연계 프로모션은 축제 홍보와 지역관광 제고에 큰 효과를 낼 수 있었다고 판단됨
- 축제 테마 및 스토리와 연관성이 큰 군산스탬프투어, 군산시티투어가 꾸준히 잘 진행중에 있으며, 21년부터 운영되는 군산관광포토투어 또한 잘 관리되고 있는 것으로 파악됨
- 축제의 대표적 프로그램인 모아모아 시간 사전 홍보를 진행하면서, 이 때 적절한 시간을 축제장에서 사용할 수 있도록 하였음. 아울러 모아모아시간과 군산 유력관광지, 숙박시설 열 연계한 프로그램, 모은 시간을 관광지 입장권으로 교환할 수 있도록 한 프로그램도 양적 성과 여부를 떠나 바람직한 시도였다고 판단됨
- 시민모델 선발대회, 군산스타오디션 등 시민들이 축제에 관심을 가지고 직접 참여할 수 있는 다양한 기회를 만들어 운영함. 아울러 숙박시설 대상 리플렛 배포, 요식업체 테이블 매트 배포 등도 적극적인 홍보 활동이었다고 판단됨

2) 축제의 개선할 점

- 축제학교 및 서포터즈 수료자의 역할이 가시적이지 않음. 이들의 역할과 성과가 시민은 물론 타지역 방문자들에게 노출되어야 동기부여, 추후 인원 모집, 지역 내 긍정적 이미지 확립 등이 이루어질 수 있음. 홈페이지 및 언론홍보, 현장 홍보 등 어떤 형태든 시민들과 방문객들에게 인지, 포지셔닝될 필요가 있음

4. 자체 관리 시스템

1) 축제의 우수한 점

- 축제의 성공적인 관리 및 운영을 위하여 지속적인 자체관리를 시행하고 있으며, 특히 직·간접적 지표 관리가 적극적이고 효율적으로 이루어지고 있다고 판단됨

2) 축제의 개선할 점

- 군산 시간여행축제의 자체 관리 시스템 개선을 위해 축제 평가와 기록, 환류체계를 강화할 필요가 있음. 매 행사 종료 후 설문조사와 참여 부스의 피드백을 바탕으로 체계적인 기록과 보고를 통해 환류 체계를 구축하여 다음 축제 기획 시 구체적이고 실효성 있는 개선안을 반영해야 함

- 지역축제를 주최, 주관하는 모든 지자체들이 축제 기획과 운영에 있어 가장 중요하게 생각하는 것은 "방문객수", "경제적 파급효과"임. 그러나 해당 정량 지표가 정말 축제의 수준을 평가하는 기준이 될 수 있다면, 축제장 면적이나 기간 등을 고려한 정량 지표가 문화관광축제 평가 지침에 포함되어 있어야 함
- 지방자치단체장과 의회, 그리고 축제담당부서 구성원들은 과연 방문객수와 경제적파급효과가 축제의 성공이며 현 민선지방정부와 의회의 성과이자 업적인지 냉정하게 고찰할 필요가 있음. 주민들은 축제장에 몇 명이 왔는지, 그들로 인한 생산유발효과, 고용유발효과가 얼마인지 궁금해하지 않고, 해당 수치가 축제의 성공이라고도 판단하지 않음
- "시민이 기다리는 축제, 준비와 실행에 있어 시민이 행복하고 자부심을 느낄 수 있는 축제, 축제 운영 참여에 시민의 경쟁이 붙는 축제, 10월 수많은 축제 중에서 타지인이 방문하고 싶은 축제, 공무원이 담당부서에서 일하고 싶은 축제를 추구할 때 방문객 만족과 시민의 삶의 질 향상을 실현할 수 있음

5. 안전 관리 체계

1) 축제의 우수한 점

- 축제 추진위원회를 중심으로 각 주무부처와 협의한 안전관리계획이 잘 이루어졌음. 특히 군산시, 유관기관들과 협업하여 효과적인 안전관리 요원 배치에 노력하였음

2) 축제의 개선할 점

- 사건/사고 없이 잘 운영되었으나 군산시간여행축제의 경우 지속적으로 방문객이 증가하고 있으며, 방문객 설문조사를 통해 지적된 바와 같이 편의시설까지 대두되고 있어 축제장 수용 능력에 대해 본격적으로 고민할 시점이 도래했다고 판단됨



군산시

IV. 홍보, 검색량, SNS 분석

1. 축제 홍보 분석
2. 온라인 검색량 분석
3. SNS 분석
4. 연관어 분석

IV

홍보, 검색량, SNS 분석

① 홍보 분석

1. 분석 개요

- 2024년 군산시간여행축제 홍보 현황과 성과를 분석하기 위해 언론 매체 온라인 홍보물 수와 정보 이용자들의 반응을 조사하고, 홍보 효과성 검증 및 향후 지속적인 발전을 위한 홍보 방안을 도출하고자 함

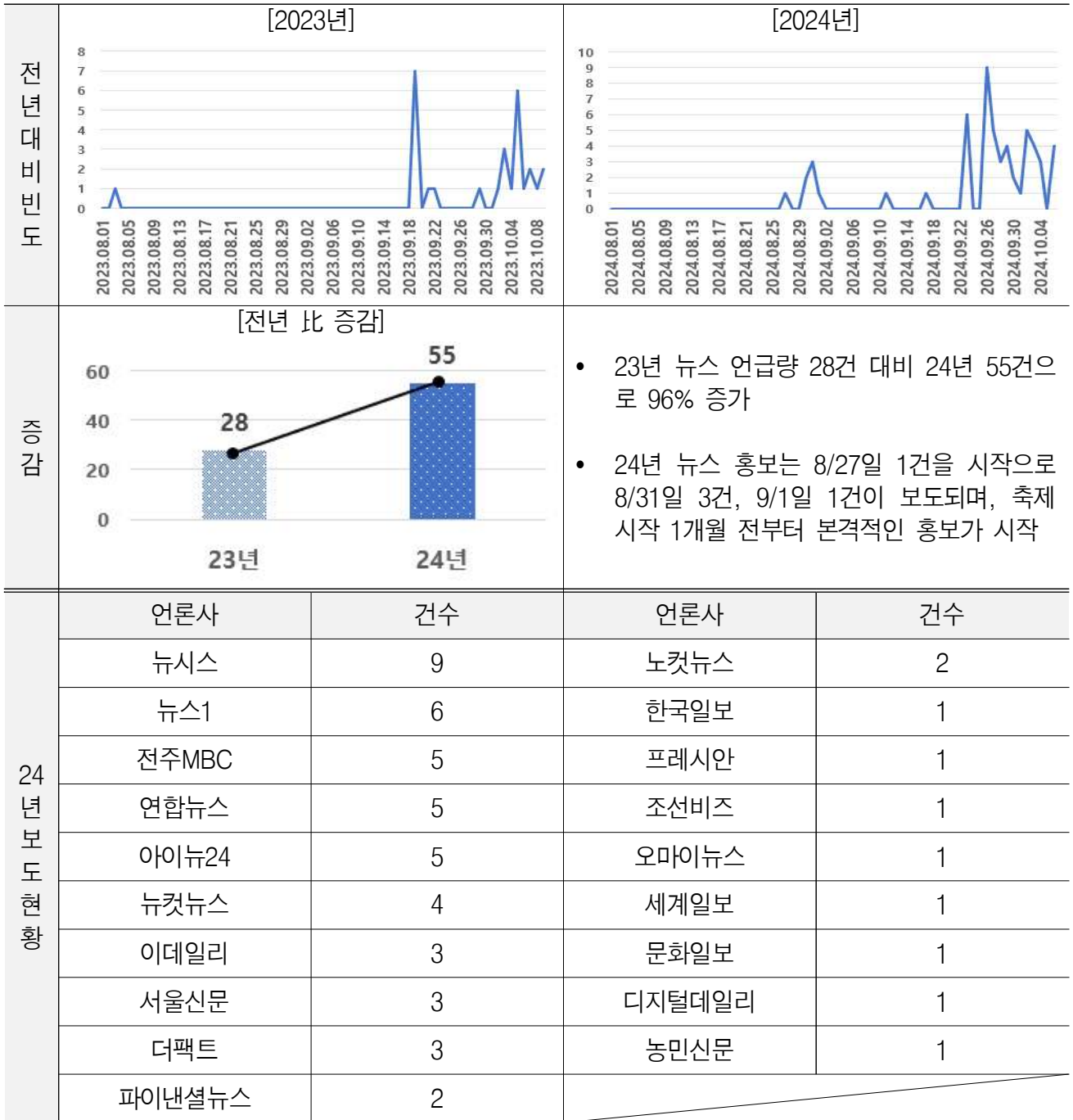
홈페이지	<ul style="list-style-type: none"> • 축제 홈페이지에 게시된 정보를 수집 검토 • 제공된 정보의 적절성, 정확성, 다양성 등을 평가
언론보도	<ul style="list-style-type: none"> • 기간 : 2024년 8월 1일 ~ 2024년 10월 6일(축제 종료일) • 자료 수집 : 뉴스 기사 내용 중 '군산시간여행축제' 의 언급량 수집 • 분석 방법 : 텍스트 마이닝(text mining) • 분석 기간 내 보도량 집계 <ol style="list-style-type: none"> ① 언론사 별 보도량 집계 ② 보도량 상위 언론사의 주요 보도 내용 ③ 동일 기간 진행된 타 지역 축제와 뉴스 보도량 비교
인스타그램	<ul style="list-style-type: none"> • 자료 수집 : '군산시간여행축제' 관련 인스타 계정의 홍보 현황 수집 • 분석 방법 : 게시물 수와 주요 내용 조사 및 평가
유튜브	<ul style="list-style-type: none"> • 자료 수집 : 올해 '군산시간여행축제' 에 가장 영향력이 큰 채널 3개 • 선정 방법 : 축제 영상 조회수 상위 3개 채널 • 분석 방법 : 홍보 콘텐츠에 대한 반응과 주요 게시물 <ol style="list-style-type: none"> ① 홍보 채널의 영향력 ② 영상 콘텐츠 내용과 특성

커뮤니티	공지사항	사진갤러리	보도자료
	공지사항	참가후기	문의하기
관광정보	지역 관광지 · 맛집 · 숙박 홍보		

□ 군산시간여행축제 홈페이지는 방문객들이 축제에 필요한 정보를 사전에 충분히 얻을 수 있도록 다양한 내용을 체계적으로 제공하고 있음. 축제의 핵심 콘텐츠, 행사 일정, 셔틀버스와 주차 안내, 주요 프로그램 정보 등이 잘 정리되어 있어 방문객들이 축제를 원활하게 즐길 수 있도록 돕고 있음. 또한, 군산 지역의 다양한 관광 자원과 먹거리, 숙박 시설 등을 함께 홍보하여 방문객들이 축제를 계기로 군산의 매력을 폭넓게 경험할 수 있게 하고, 이를 통해 지역 관광 활성화를 도모하고 있음

□ 공지사항, 참가자 후기, 문의사항 페이지는 방문객과 지역민들의 의견을 수렴하는 소통 창구로서 효과적으로 기능하고 있음. 방문객의 요구 사항을 파악하고, 지역민들이 다양한 의견을 제시할 수 있는 메뉴를 통해 축제 운영 개선에 실질적인 도움을 줄 것으로 평가됨

3. 언론 보도

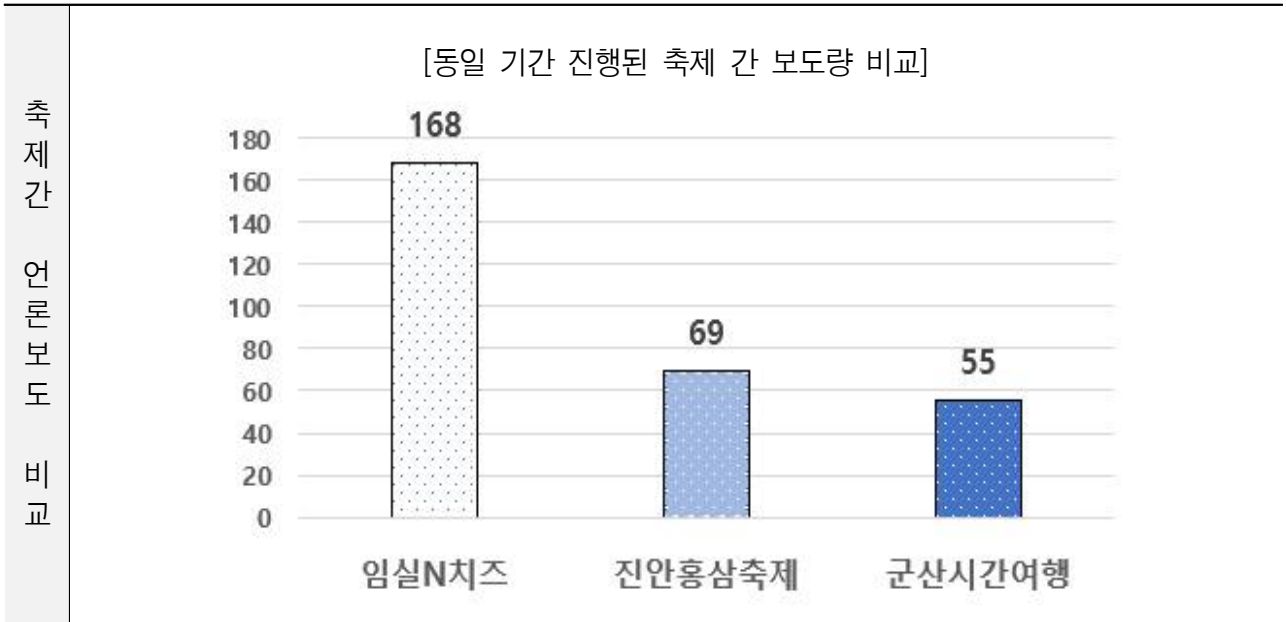


□ 24년 뉴스 채널을 통한 축제 홍보는 뉴스1, 뉴스1 등 전국 단위 언론사와 지역 언론사의 조화를 이루며 홍보 활동이 전개되었음. 다만 몇몇 주요 언론사에 홍보가 집중된 상황에서, 향후 다른 언론사와의 협력을 통해 홍보 폭을 넓혀갈 필요가 제기됨

□ 특히, 다양한 매체와의 협력을 통해 축제의 특성과 지역적 매력을 다각도로 소개함으로써 일반 대중의 관심을 더욱 유도할 수 있을 것으로 판단됨

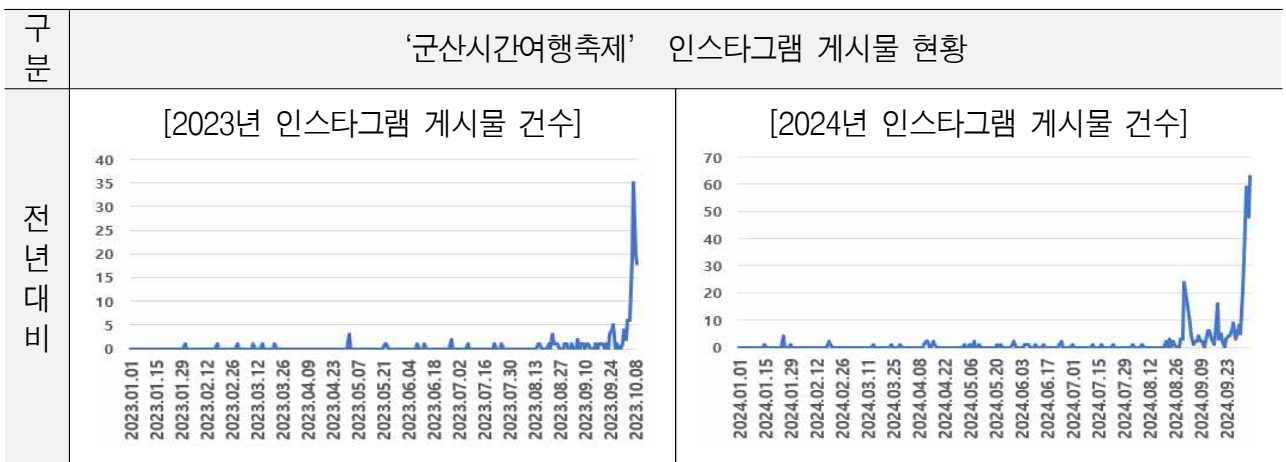
주요 보도 자료	뉴스스	뉴스1
	<p>뉴스스 구독</p> <p>군산시간여행축제서 문화누리카드 사용하세요</p> <p>입력 2024.09.28. 오전 6:36 수정 2024.09.28. 오전 6:37 기사원문</p> <p>고석중 기자</p> <p>1 1</p> <p>10월 3~6일, 축제기간 임시가맹점 운영 축제장 25개 특산품 판매·체험 부스서 결제 가능</p> 	<p>뉴스1 구독</p> <p>군산시간여행축제 캐릭터 '지동이' 이모티콘 무료배포...선착순 2.5만명</p> <p>입력 2024.08.31. 오후 12:45 수정 2024.08.31. 오후 12:46 기사원문</p> <p>김재수 기자</p> <p>2 2</p> <p>9월 2일부터, 30일 동안 무료 이용 가능</p> 
	전주MBS	아이뉴스24
	<p>전주MBS 구독</p> <p>반갑다 가을! 지역 대표 축제 풍성</p> <p>입력 2024.10.02. 오후 8:30 수정 2024.10.02. 오후 8:42 기사원문</p> <p>김아연 기자 DAK</p> <p>6 2</p>  <p>축제, 가을을 맞아 우리 지역도 이달 중순까지 다양한 축제들이 이어지는 데요.</p> <p>부족 선선해진 날씨 속에 가을 정취를 물씬 느낄 수 있는 축제 현장을 김아연 기자가 소개합니다.</p> <p>알말이 익은 벼 사이로 몸을 숨긴 메뚜기를 찾는 아이의 눈빛이 진지합니다.</p>	<p>아이뉴스24 구독</p> <p>2024년 군산시간여행축제, 바가지요금 '꼼짝 마'</p> <p>입력 2024.10.04. 오전 9:13 수정 2024.10.04. 오전 9:15 기사원문</p> <p>김양근 기자</p> <p>1 1</p> <p>군산시, 바가지요금 합동점검 물가안정 캠페인도 병행</p> <p>전북자치도 군산시는 지난 3일 2024년 군산시간여행축제 기간 동안 바가지요금 합동점검 과 물가안정 캠페인을 벌였다.</p> <p>최근 전국적으로 지역축제에서 바가지요금 인원으로 지역 이미지 실추 사례가 발생함에 따라 군산시는 지역축제 바가지요금 점검계획을 수립해 왔다.</p> 

□ 다수의 언론사를 통해 홍보 기사가 배포되고 다양한 정보를 전달하는 데 성공했음. 보도 자료를 통해 문화누리카드 사용 혜택, 무료 이모티콘 이벤트, 바가지요금 근절 캠페인, 그리고 지역 대표 가을 축제로서의 위상을 알리는 등 풍부한 축제 관련 정보를 제공했다는 점에서 긍정적으로 평가됨. 이러한 언론 홍보는 축제에 대한 인지도 확산과 방문객 유치에 기여하며 방문객들이 축제의 다양한 혜택과 프로그램을 사전에 알 수 있게 돕는 중요한 역할을 한 것으로 판단됨



- 전년 대비 축제 뉴스 건수가 대폭 증가한 것은 긍정적으로 평가되나, 동일 기간 진행된 타 지역 축제 대비 아직 부족한 수준을 보이고 있음
- 비교 대상 축제가 문화관광축제로 축제 규모 및 재원의 차이가 있을 수 있다는 점을 고려할 때, 제한된 자원 내에서 효과적인 언론 홍보를 진행한 것으로 평가됨. 다만, 지속적인 성장을 위해 지역의 독특한 역사와 문화적 요소를 차별화하여 미디어와 대중의 관심을 효과적으로 끌어들이는 방안을 모색할 필요가 있음
- 또한, 비교군의 축제가 모두 동일한 날짜에 진행되었다는 점을 고려할 때, 향후에는 제휴 프로그램 형태의 이벤트와 공동 홍보 및 프로모션 등 상호 시너지를 극대화하는 방안을 검토할 필요가 있음

4. 인스타그램 홍보



증감	<p style="text-align: center;">[전년 비 증감]</p> <p style="text-align: center;">23년 24년</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 23년 인스타그램 게시물 165건 대비 24년 280건으로 70% 증가 • 8월 말 시작된 리그램(게시글 공유) 이벤트 효과로, 8월 31일 24건을 기점으로 전년 대비 9월 게시물 수가 대폭 증가하였음
주요 게시물	<p style="text-align: center;">스타벅스 기프트콘 증정 리그램 이벤트</p>	<p style="text-align: center;">군산시 공식 계정의 축제 프로그램 소개</p>
주요 게시물	<p style="text-align: center;">체험 프로그램 참가 지역민 후기</p>	<p style="text-align: center;">군산 어린이 무용단 콩쿠르 참가 후기</p>

□ 군산 시간여행 축제와 관련된 인스타그램 게시물 분석 결과, 방문객들의 후기뿐만 아니라 축제 부스 참여 업체, 지역민, 공연 프로그램 참여자들의 후기도 다수 확인됨. 이는 축제가 단순히 관광객을 대상으로 하는 행사에 그치지 않고, 지역민과 참여 업체들이 함께 소통하고 교류하는 장소로서 기능했음을 보여줌. 특히 지역민들이 자발적으로 축제에 참여하고 다양한 형태의 후기를 남긴 점은 축제가 지역사회와의 상호작용을 활발히 촉진했음을 나타냄

□ 24년 11월 1일 기준 군산시간여행축제 인스타그램 공식 계정 활성도는 다음과 같음




구분	채널	채널 영향력	
정보		게시물	132
		팔로워	16,23
		게시물(올해)	42
		좋아요(올해)	2,344
주요 게시물	공식 홍보 영상 쇼츠		축제 프로그램 소개
			
	모아모아 시간 프로그램 소개		청년 서포터즈 공모
			

□ 공식 인스타그램 계정은 총 132건의 게시글과 42건의 올해 축제 홍보 게시물로 활발히 운영되고 있으며, 올해 게시물에 대한 좋아요 반응 수는 2,344건으로 확인됨. 축제 자체 뿐 아니라 개별 프로그램 홍보도 이루어지고, 리그램 이벤트를 통해 계정의 도달 범위를 확대하는 점은 긍정적으로 평가됨. 또한, 1월부터 축제 홍보물 업로드를 시작한 점은 사전 홍보를 통해 잠재 방문객들에게 인지도를 높이고 준비 과정을 공유함으로써 축제 참여 의욕을 높이는 데 기여했을 것으로 판단됨

□ 팔로워, 팔로워수는 공식 홍보용 계정으로서 다소 제한적인 규모로 보임. 이는 공식 계정 운영 기간이 길지 않은 점을 이유로 들 수 있지만, 팔로워 수는 방문객 유치와 계정 활성화 정도를 평가하는 주요 지표 중 하나로, 축제와 관련된 인플루언서, 지역 내 문화·관광 관련 계정과의 전략적인 팔로워 연계를 강화하여 팔로워 증가를 유도할 필요가 있음

5. 유튜브 홍보

□ 군산시간여행축제 콘텐츠 게시 채널 중 조회수 상위 3개 채널을 대상으로 분석하였음

1.	KBS 전주	채널 영향력	
정보		구독자	50만 명
		당해 축제 홍보 건수	1건
		조회수	640회
		좋아요	미공개
주요 영상	2024 군산시간여행축제 / 치즈의 매력에 풍덩 - 임실 치즈 투데이전북 24.10.02 (수)		
			
https://www.youtube.com/watch?v=ULJh4_W5p9k			
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 투데이전북의 방송 콘텐츠로 군산 시간여행축제와 임실N치즈 축제에 대한 정보를 소개함 • 모바일 앱 KBS+와 유튜브를 통해 방송됨 • 10월 전북 지역축제에 대한 설명 및 프로그램 정보 소개 		

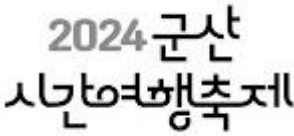

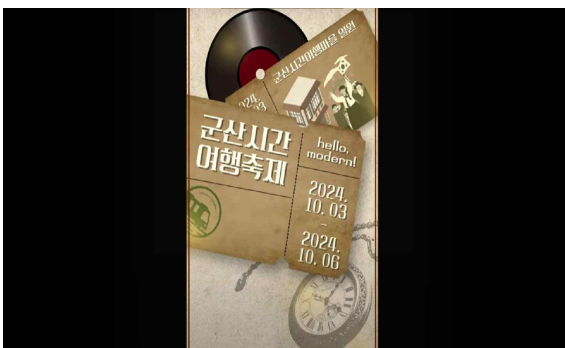
□ 축제가 전라북도 방문객 비중이 높은 점을 고려할 때 홍보 성과를 높이기 위한 채널로 활용도 높음

□ 동기간 진행되는 큰 규모의 가을 축제와 함께 소개되어 잠재 방문객들의 주말 나들이 기대감을 높이는 효과를 거뒀을 것으로 판단됨. 이런 점을 활용해 홍보와 프로그램 개발에 있어 연계 협력 체계를 구축한다면 시너지 효과가 있을 것으로 보임

2.	군산시	채널 영향력	
정 보		구독자	9.5천 명
		당해 축제 홍보 건수	4건
		총 조회수	3,800 회
		좋아요	51
주 요 영 상	2024 군산시간여행축제	밤부두 콩쿠르 라이브	
			
	https://www.youtube.com/watch?v=MEb62QFph08	https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Lr-QSzTXNzU	
내 용	<ul style="list-style-type: none"> • 24년도 시간여행 축제 공식 홍보영상 • 축제 일정과, 프로그램, 이벤트에 관한 내용을 전달하고 있음 • 8월 사전 홍보 콘텐츠 1건, 축제 기간 중 라이브 방송 3건 업로드 됨. • 홍보 영상 조회수 : 500회 • 3일차 특설무대 라이브 방송 2건 조회수 : 2.1천 회 • 군산항밤부두콩쿠르 라이브 방송 : 1.2천 회 		

□ 메인 프로그램으로 진행된 시간여행 청년 뮤직콘서트, 군산항 밤부두 콩쿠르 등 야간 공연 프로그램이 유튜브 라이브 방송을 통해 중계되어, 축제를 방문하지 못한 일반인들에게 현장의 생생한 분위기와 열기가 전달될 수 있었음

□ 이러한 라이브 콘텐츠 개발을 통해 축제의 생동감 있는 정보를 실시간으로 전달함으로써 방문 및 참여 의지를 유도하는 노력이 필요함

3.	축제 공식계정	채널 영향력				
정 보		구독자	258 명			
		올해 축제 게시물	영상	1건	쇼츠	15건
		총 조회수	영상	1600	쇼츠	3665
		좋아요	68			
		댓글 반응	유효 댓글 없음			
콘 텐 츠	3일차 라이브 방송 2건		밤부두 콩쿠르 라이브			
						
	https://www.youtube.com/watch?v=EuyE6a9_qa0		https://www.youtube.com/watch?v=Elf9SPJStDQ			
내 용	<ul style="list-style-type: none"> • 24년도 시간여행 축제 공식 홍보영상 • 축제 일정과, 프로그램, 이벤트에 관한 내용을 전달하고 있음 • 8월 사전 홍보 콘텐츠 1건, 축제 기간 중 라이브 방송 3건 업로드 됨. • 사전 홍보 조회수 : 500회 • 3일차 특설무대 라이브 방송 2건 조회수 : 2.1천 회 • 군산항밤부두콩쿠르 라이브 방송 1.2천 회 					

□ 유튜브 공식 계정은 쇼츠(Shorts)를 중심으로 게시물을 제작하여 일반인들에게 축제 콘텐츠의 노출 빈도를 높이고 있다는 점에서 긍정적으로 평가됨. 쇼츠는 짧고 간결한 형식으로, 모바일 사용자와 젊은 층의 관심을 끌기에 효과적이며, 조회수와 접근성을 높이는 데 유리한 장점이 있음. 이를 통해 축제의 다양한 콘텐츠가 보다 넓은 대중에게 전달될 수 있는 기반을 마련하고 있음

□ 그러나, 게시물의 댓글 및 좋아요 수가 적은 점은 아쉬운 부분으로, 유튜브 채널이 단순히 정보제공에 그치지 않고 방문객과의 상호작용을 활성화할 필요가 있음. 이를 개선하기 위해, 인스타그램 운영에서 활용 중인 댓글 이벤트와 같은 방안을 도입하여 유튜브에서도 사용자 참여를 유도하는 것이 필요함(축제와 관련된 퀴즈 또는 참여형 콘텐츠, 챌린지 영상 등)

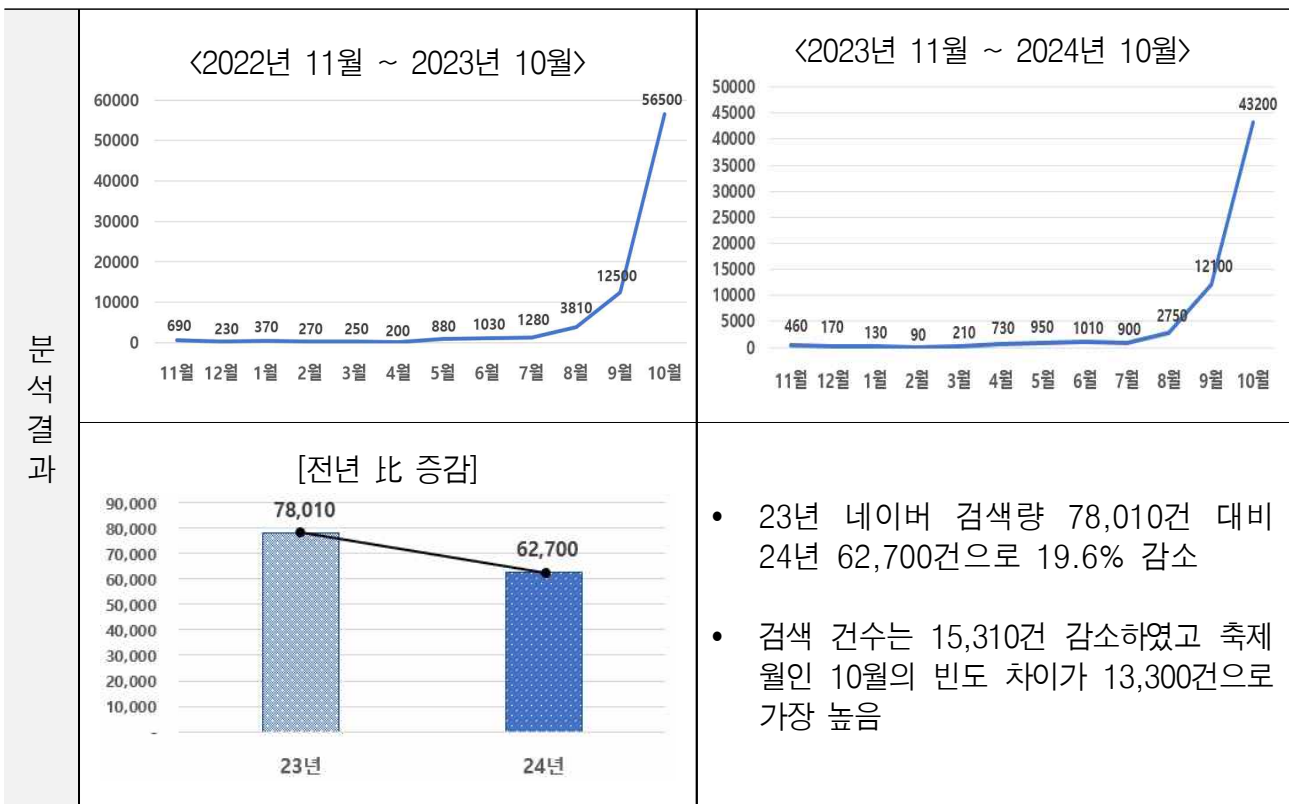
② 온라인 검색량 분석

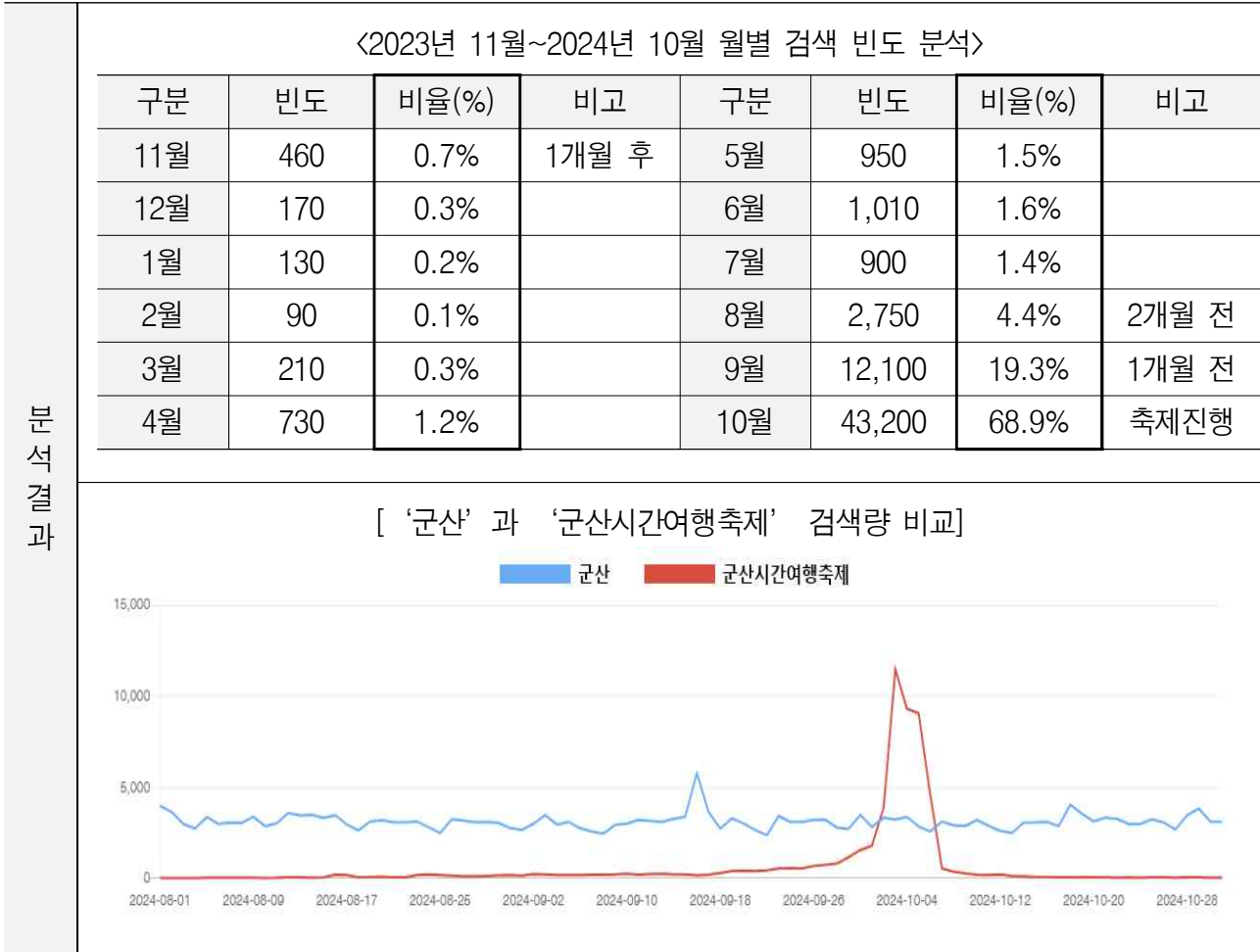
1. 분석 개요

□ 네이버 검색을 통해 “군산시간여행축제”를 검색한 빈도를 도출하여, 일반인들의 축제에 대한 관심도를 파악하였음. 이를 통해 관심 집중 시기를 도출하고, 정보 이용자들의 성별과 연령을 파악함으로써 중점 이용객 분포에 맞는 맞춤형 콘텐츠를 기획하는데 유용한 기초 자료를 제시

데이터 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 자료 수집 범위 : 전국 • 데이터 수집 : 네이버 키워드 검색 • 분석방법 : 텍스트 마이닝(text mining) • 분석도구 : 블랙키위, 썬트렌드 • 분석 방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 텍스트 언급 빈도 및 연관성을 통해 최신 경향이 반영된 키워드 도출 ② 키워드 관련어 도출을 통해 주제어 및 해시태그 도출
분석 순서	<ol style="list-style-type: none"> 1. 검색량 빈도 분석 : 네이버 검색 데이터 활용, 연도 비교, 축제 간 비교 2. 검색 이용자 분석 : 네이버 검색 이용자의 성별, 연령 분석

2. 군산시간여행축제, 군산 네이버 검색량 분석

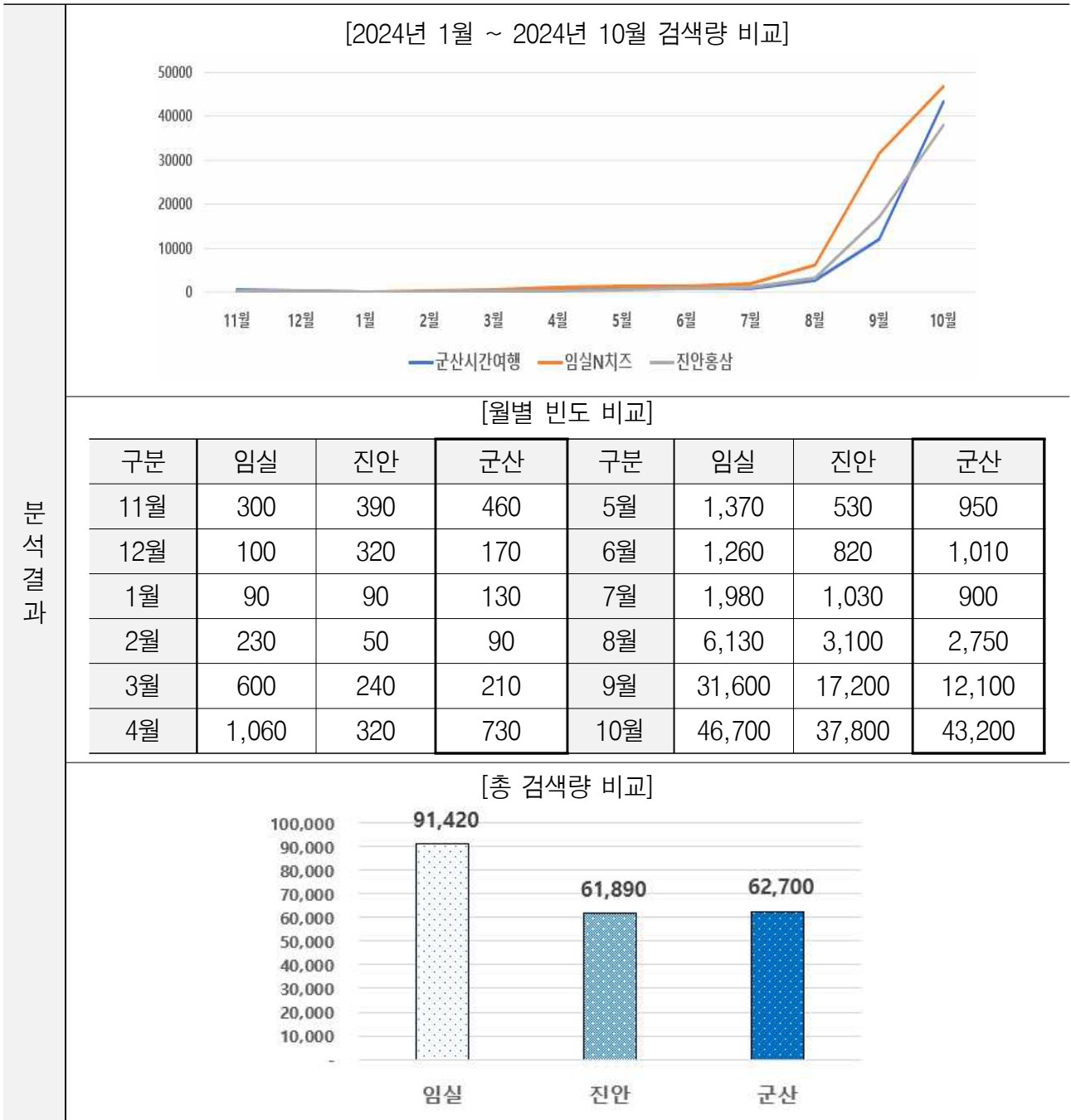




분석결과

- 11월부터 10월까지를 주기로 일반인들이 네이버를 통해 ‘군산시간여행축제’를 검색한 빈도를 추출하여 전년과 비교 분석 진행
- 월별 검색량 분석 결과, 축제 개최 월인 10월의 검색량이 가장 높아 43,200건(68.9%)에 달함. 군산시간여행축제에 대한 관심이 주로 축제 직전에 급증하는 것으로 나타남
- ‘군산’과 검색량과 비교 결과 축제 기간 ‘군산시간여행축제’ 검색량이 군산에 비해 대폭 앞서는 점을 볼 때, 시간여행축제는 군산에 대한 검색과 관심을 유도하는 지역 대표 축제라고 할 수 있음

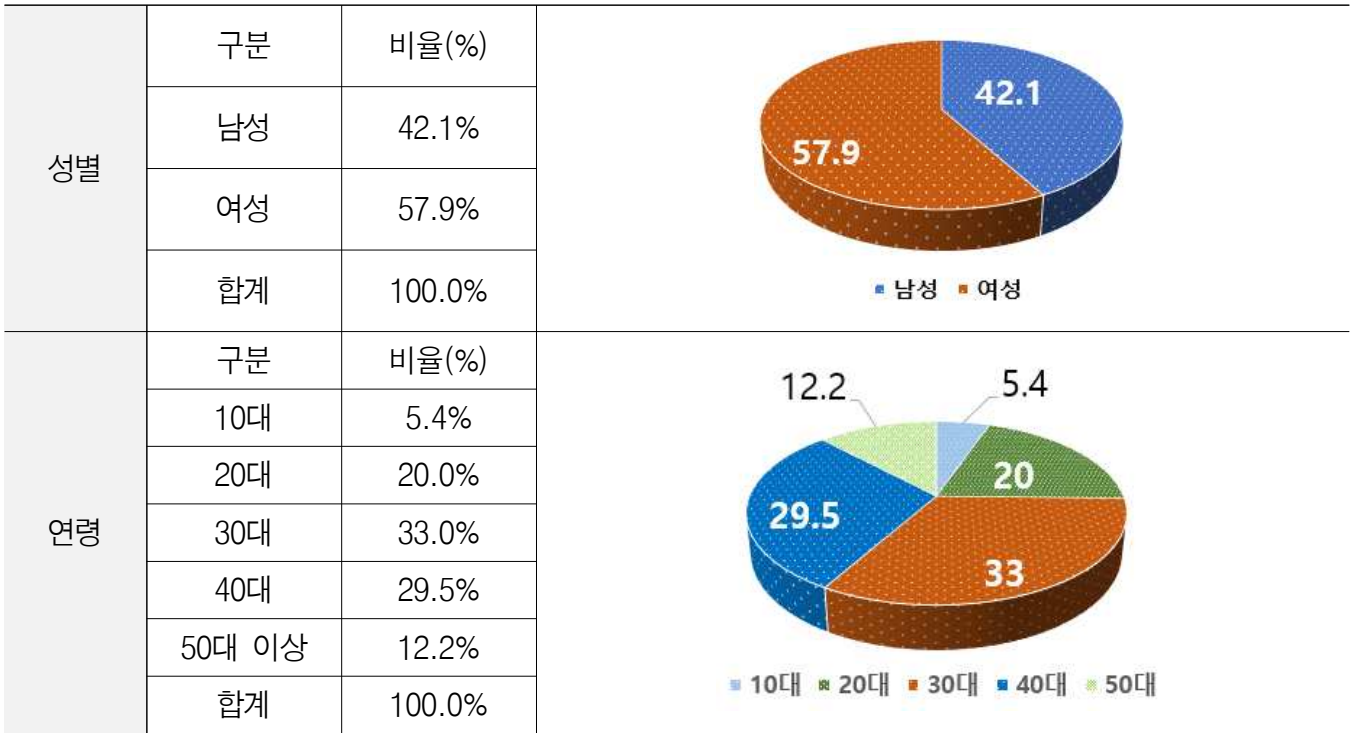
3. 군산시간여행축제와 타 축제간 네이버 검색량 분석



분석결과

- 23년 11월부터 24년 10월까지 군산시간여행축제, 임실N치즈축제, 진안홍삼축제의 네이버 검색량을 비교한 결과, 세 축제 모두 검색량이 8월부터 급격히 증가하였으며, 9월과 10월에 최고치를 기록함
- 10월의 군산시간여행축제 검색량은 43,200건으로, 임실N치즈축제와 진안홍삼축제에 근접한 수준으로 나타났음. 다만, 8월과 9월 검색량에서 상대적으로 낮은 것을 볼 때, 타 축제와 같이 선제적인 홍보를 통해 조기 관심을 유도할 필요가 있음

4. 검색 이용자 분석



- 네이버를 중 여성이 57.9%로 다수를 차지하였으며, 남성은 42.1%로 나타남. 여성 이용자들이 군산시간여행축제에 대한 정보 탐색에 상대적으로 더 적극적인 관심을 보임. 여성의 비율이 높은 점을 고려해, 인스타그램 등에서 공유하기 좋은 포토존을 설치하거나 체험형 여성 방문객이 선호할 수 있는 기념품 제작, 지역 특산품 체험 등을 적극적으로 홍보하여 축제의 매력을 더욱 풍성하게 전달해야 할 것으로 보임

- 연령대별 분석 결과, 30대와 40대의 관심도가 높게 측정됨. 이 연령대는 가족 단위 방문객이나 직장인들이 많아, 주말을 이용한 관광이나, 체험 프로그램에 관심이 높을 것을 감안하고, 해당 수요층에 맞는 맞춤형 프로그램 및 홍보 전략이 요구됨. 또한 상대적으로 낮은 10대와 50대 이상 연령층의 관심을 유도하기 위해, 다양한 매체와 접점에서 축제를 알리는 방안이 요구됨

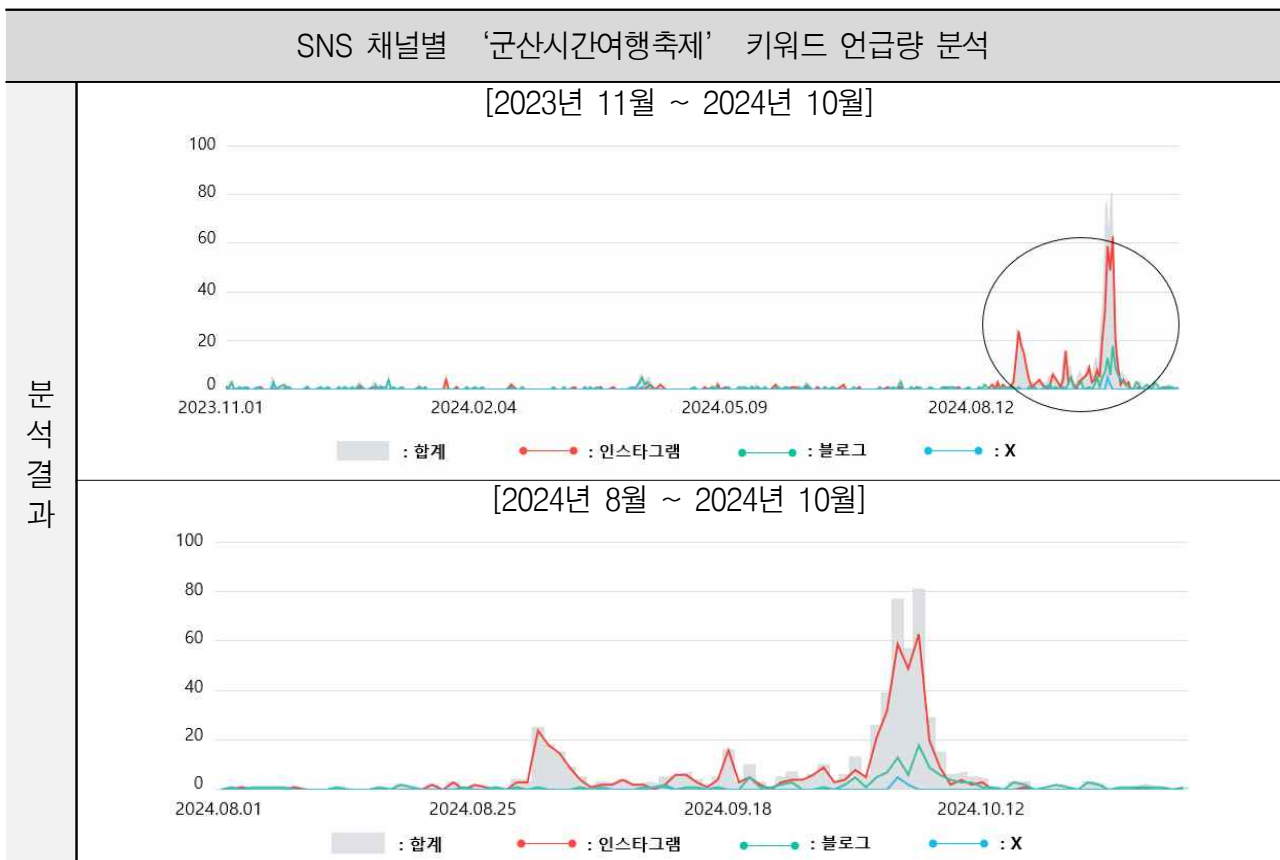
③ SNS(Social Network Service) 분석

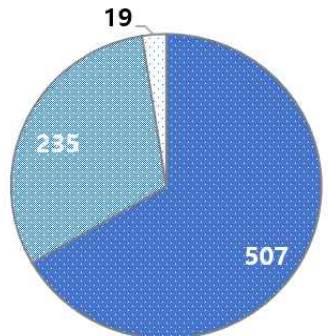
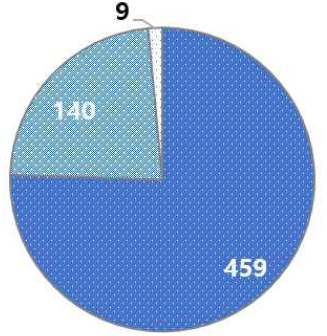
1. 분석 개요

□ 인스타그램, 블로그, 유튜브 등 SNS 미디어에 언급된 ‘군산시간여행축제’에 대한 내용을 수집하여, SNS 이용자들의 반응을 분석하고, 축제 인지도 파악 및 향후 홍보 활동을 위한 유용한 기초 자료를 제시하고자 함

데이터 수집 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> • 자료 수집 범위 : 전국 • 데이터 수집 : SNS 키워드 분석 • 분석 방법 : 텍스트 마이닝(text mining) • 분석 도구 : 션트렌드, 블랙키위 • 분석 방법 <ul style="list-style-type: none"> ① 텍스트 언급 빈도 및 연관성을 통해 최신 경향이 반영된 키워드 도출 ② 키워드 관련어 도출을 통해 주제어 및 해시태그 도출
분석 순서	<ol style="list-style-type: none"> 1. SNS 언급량 분석 : 인스타그램, 블로그 2. 유 튜 브 분 석 : 유튜브 영상 시청자의 반응 분석

2. SNS 언급량 분석



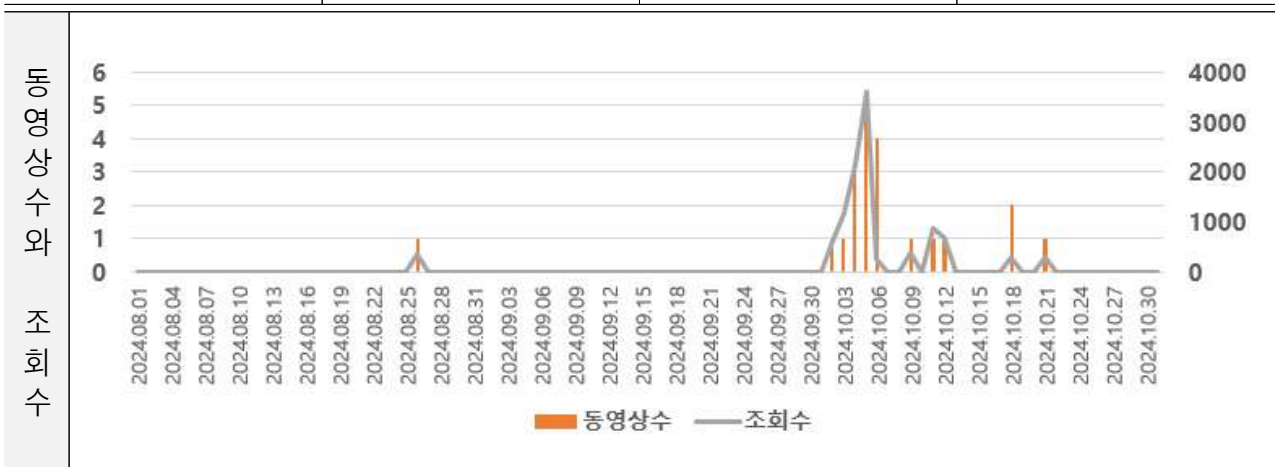
채널 별 분포	<2023.11.01. ~ 2024.10.31.>		<2024.08.01. ~ 2024.10.31.>		
	 <p>■ 인스타그램 ■ 블로그 □ X(트위터)</p>	인스타그램	66.6%	 <p>■ 인스타그램 ■ 블로그 □ X(트위터)</p>	인스타그램
	블로그	30.9%		블로그	23.0%
	X(트위터)	2.5%		X(트위터)	1.5%

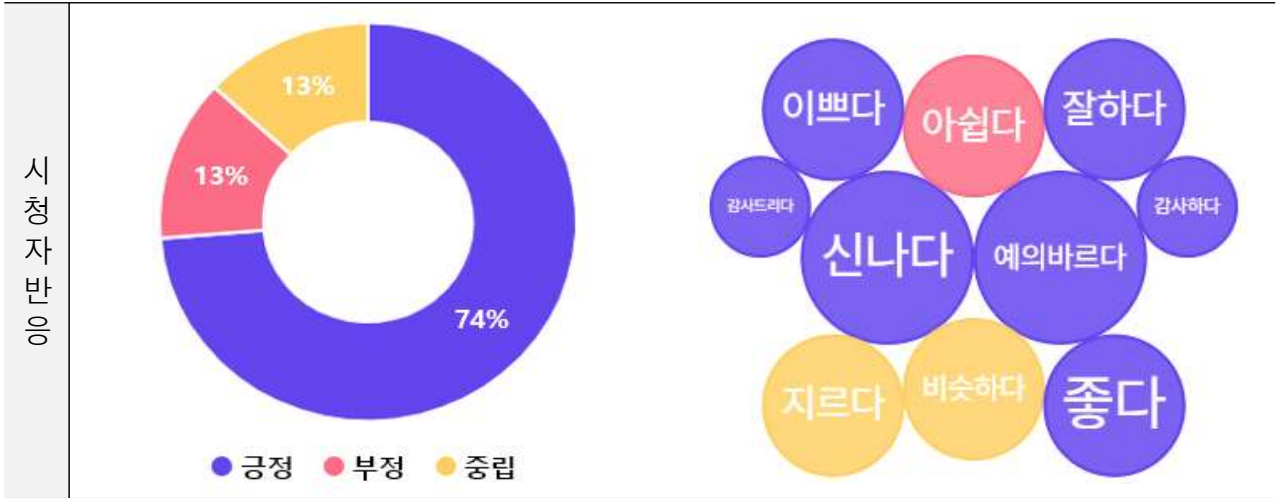
□ SNS에서 군산시간여행축제에 대한 언급은 축제 2개월 전인 8월 중순부터 급격히 증가하는 것으로 확인되며, 인스타그램에서의 언급 비중이 가장 높은 것으로 나타남. 이는 인스타그램이 SNS 이용자들에게 정보 접근성이 가장 높았으며, 축제 홍보 채널로서 가장 활용도가 높다는 것을 의미함. 향후 인스타그램을 중심으로 한 시각적 홍보를 강화하고, 블로그를 통한 상세 정보 제공을 지속하면서, 트위터의 활용성을 높여 다채널 홍보 전략을 강화하는 것이 효과적임

3. 유튜브 분석

□ 2024년 군산시간여행축제가 진행된 2024년 10월 유튜브에 업로드된 영상중 #군산시간여행축제가 해시태그된 영상을 수집 및 조사하였음

동영상 수	조회 수	좋아요 수	댓글 수
21건	10631	209	37





- 2024년 8월부터 10월 사이에 총 21개의 관련 동영상이 게시되었으며, 총 조회수는 10,631회를 기록하였음. 특히, 축제 개최 직전과 초반에 해당하는 10월 초에 동영상 업로드와 조회수가 급증하는 것으로 나타남. 축제가 본격화되면서 유튜브에서도 관련 콘텐츠에 대한 관심이 크게 높아짐을 보여줌
- 유튜브 영상에 대한 긍정적 반응은 전체의 74%를 차지하며, 주요 키워드로는 ‘신나다’, ‘이쁘다’, ‘좋다’ 등이 포함되어 있음. 이는 축제 영상 콘텐츠가 시청자들에게 즐거움과 만족감을 제공하고 있음을 보여줌
- 부정적 및 중립적 반응은 26%로 ‘아쉽다’, ‘비슷하다’ 등의 단어가 언급됨. 축제 홍보 영상 및 라이브 방송 콘텐츠 등이 매년 비슷한 방식으로 업로드되고 있는 점은 시청자들에게 진부함을 느끼게 하는 원인이 될 수 있음. 다양한 콘셉트의 영상물 제작을 통해 축제의 색다른 매력을 표현하며, 지속적인 성장을 도모해야 할 것으로 보임.

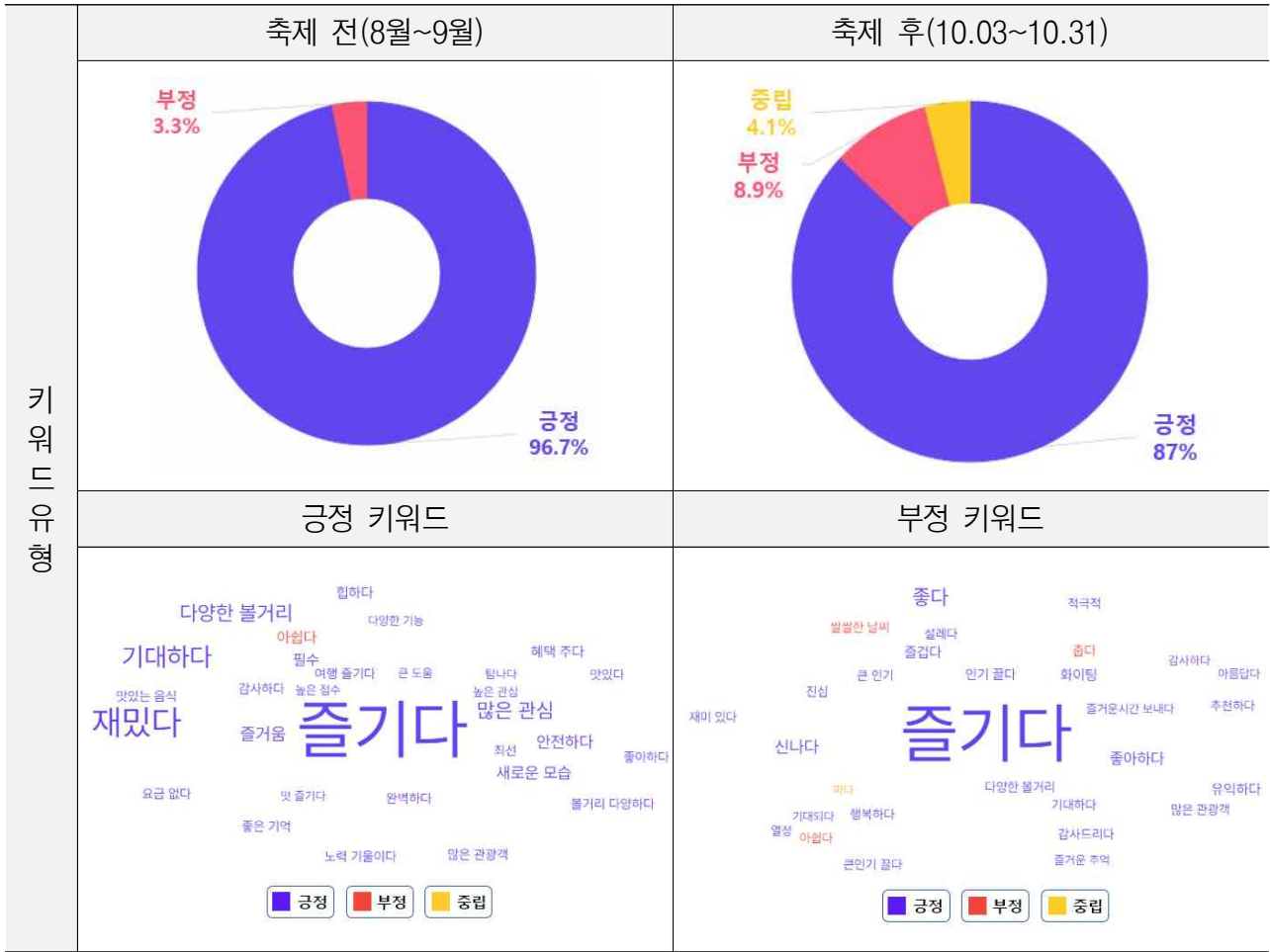
④ 연관어 분석

분석 단어	‘군산시간여행축제’		
분석 기간	2024.08.01.~2024.10.31.(3개월)		
카테고리	<ul style="list-style-type: none"> 인물 단체 장소 	<ul style="list-style-type: none"> 브랜드 상품/품목 경제/사회 	<ul style="list-style-type: none"> 문화/여가 자연환경
채널	<ul style="list-style-type: none"> 커뮤니티 인스타그램 	<ul style="list-style-type: none"> 블로그 X(트위터) 	

□ ‘군산’, ‘축제’ 등의 동의어 외에 시간여행 축제와 관련도가 높은 단어로는 여행, 가을, 상품, 근대, 이벤트 등의 단어들로 확인됨



□ 분석 결과는 군산시간여행축제가 같이 언급된 키워드를 중심으로 빈도에 따라 관련도가 도출된 것을 고려해 여행, 가을, 상품, 근대, 이벤트 등의 내용을 홍보 콘텐츠에 활용할 필요가 있음. 특히, 상품, 이벤트, 기프트콘과 같은 키워드들이 상위 빈도를 보이는 만큼 축제 프로그램에 연결된 다양한 혜택들을 적극 홍보하는 것이 효과적일 것으로 판단됨



- 축제 전까지의 연관어 분석 결과, 긍정 언급이 96.7%로 매우 높은 비율을 차지하였으며, 부정 언급은 3.3%로 나타남. 이는 축제를 기대하는 대중의 긍정적인 반응이 대다수를 이루었음을 시사함. 긍정 관련어로는 ‘즐거움’, ‘재밌다’, ‘기대하다’, ‘볼거리’ 등이 포함됨
- 축제 후의 분석에서도 긍정적인 언급이 87%로 높은 비중을 차지하지만, 부정적 언급이 8.9%로 증가한 것이 확인됨. 축제 후의 부정 연관어로는 ‘짜싹한 날씨’, ‘좁다’, ‘아름답다’ 등으로 나타남
- 전반적으로, ‘군산시간여행축제’는 대중에게 긍정적인 반응을 얻고 있으며, 축제에 대한 높은 기대와 만족도를 반영하고 있음



군산시

V. 인구 유입, 관광지출액 분석

1. 인구 유입 분석
2. 관광지출액 분석

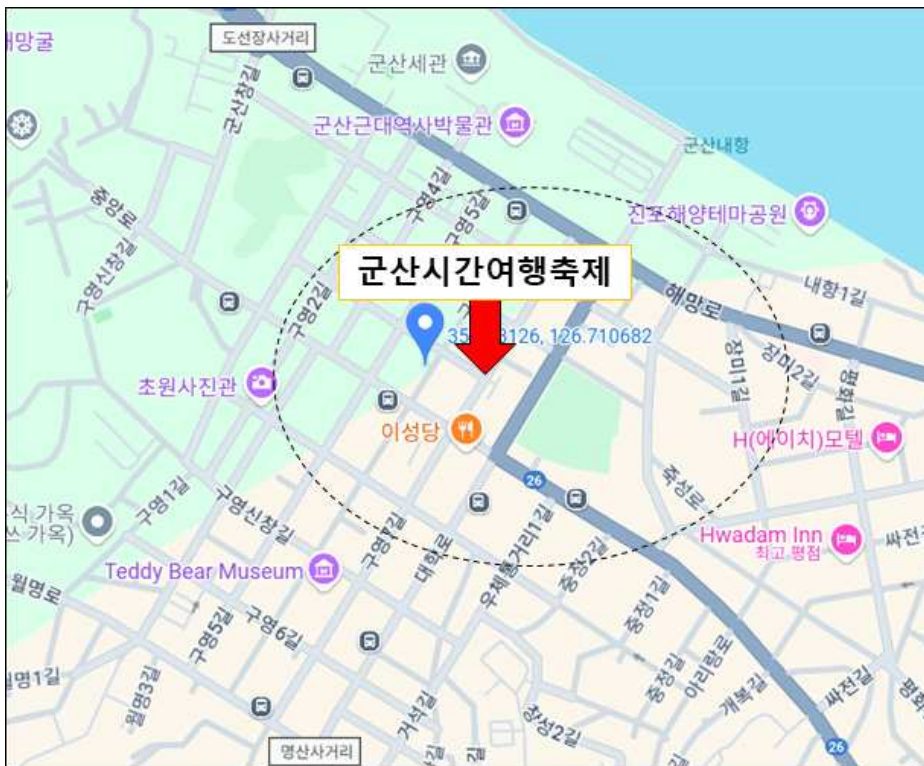
V

인구 유입, 관광지출액 분석

1 분석 개요

1. 분석 대상 지역

□ 군산시간여행축제가 열리는 구시청광장을 중심으로 해신동, 신평동, 월명동, 삼학동, 흥남동, 중앙동을 분석 대상으로 하였음



2. 분석 방법

□ 한국관광데이터랩(datalab.visitkorea.or.kr) 빅데이터 기반 지역별 방문자수와 관광지출액 데이터를 추출해 과업 목적에 맞게 분석하였음



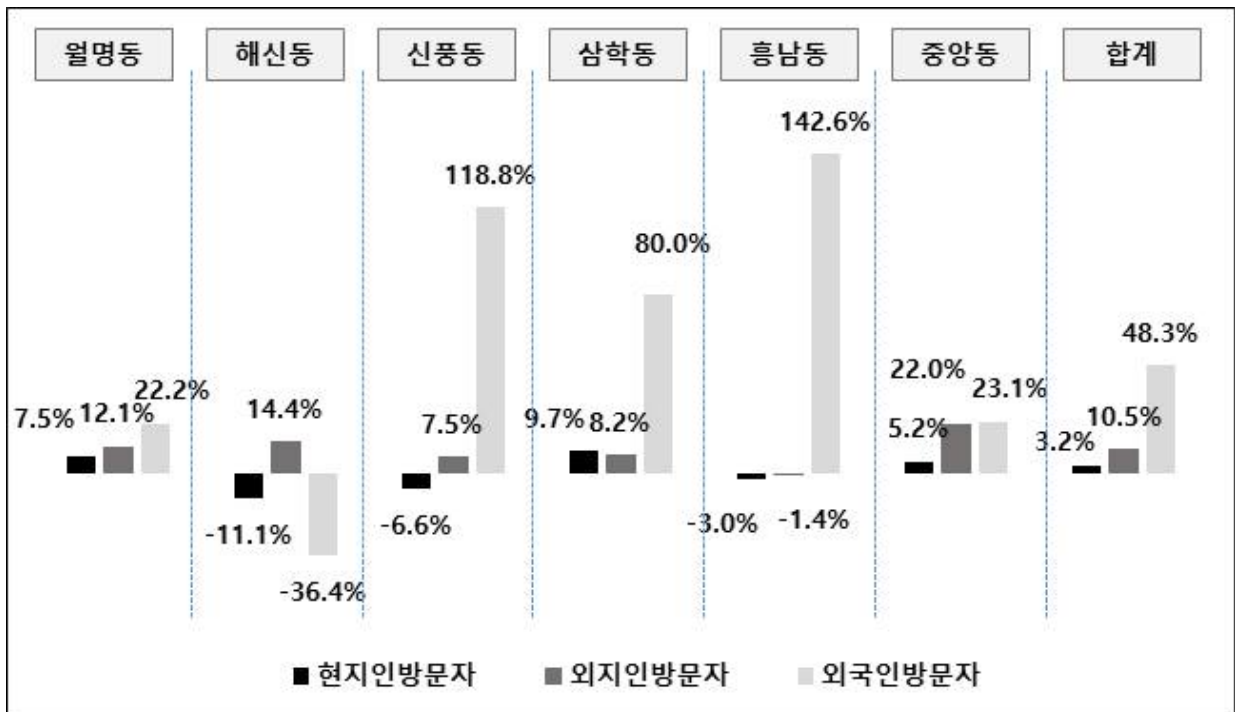
인구유입	<ul style="list-style-type: none"> • 축제기간 동안 4개 동 현지인방문자(군산 상주자), 외지인방문자 파악 • 2023년 축제기간(10월 6일~9일)과 2024년 축제기간(10월 3일~6일) 4개동 방문자수를 비교함으로써 전년대비 방문자수 증감 파악. 이 때 방문자수는 일자별 순방문자 기준임(예. A씨 가족 3명이 1박 2일 체류할 경우 1일차 3명, 2일차 3명) • 2023년과 2024년 1월~9월(273일)간 4개동 일일 평균 방문자수를 파악하여 축제기간 동안 1일 평균 방문자수와 비교하여 축제로 인한 인구 유입 증감 여부 파악
데이터 해석 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • KT이동통신 데이터를 근거로 전체 방문자수를 추정함. 다양한 사유로 과대 또는 과소 추정될 가능성이 존재하므로 방문자수의 절대 수치보다는 추세 분석용으로 활용이 바람직 • 방문자: 일상생활권(거주.통근.통학 등)을 벗어나 관광등의 목적으로 한 장소에 일정시간(특정 기지국 기준 30분 이상 체류 기준)을 체류한 사람. 그러나 방문 목적은 정확히 구분 불가능함
관광지출액	<ul style="list-style-type: none"> • 축제기간 동안 군산시 관광지출액 파악 • 2023년 축제기간(10월 6일~9일)과 2024년 축제기간(10월 3일~6일) 군산시 관광지출액을 비교함으로써 전년대비 관광지출액 증감 파악 • 2023년과 2024년 1월~9월(273일)간 군산시 일일 평균 관광지출액을 파악하여 축제기간 동안 1일 평균 관광지출액과 비교하여 축제로 인한 관광지출액 증감 여부 파악
데이터 해석 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 비씨카드, 신한카드 데이터만을 근거로 소비지출액을 분석하므로 실제 총소비지출액이 아님. 따라서 절대 수치가 아닌 추세분석용으로만 활용하는 것이 바람직하며 특히 정확한 소비 목적을 알 수 없음 • 카드 발급자와 사용자가 상이할 수 있음 • 관광업종은 한국관광공사 관광빅데이터 분석 가이드라인 수립연구에 의거해 구분해 숙박업, 여행업, 운송업, 쇼핑업, 여가서비스업, 식음료업으로 분류

* 데이터 분석 및 해석 관련 세부 내용은 한국관광데이터랩 빅데이터 데이터 특성/유의사항 참조

② 인구유입 분석

1. 2023년 축제기간 대비 2024년 축제기간 중 인구 유입 증감

구분		월명동	해신동	신평동	삼학동	흥남동	중앙동	합계
2023년(A)	현지인방문자	179,571	15,159	38,091	18,528	61,436	30,478	343,263
	10월							
	외지인방문자	75,488	10,042	5,078	3,163	20,938	9,689	124,398
	6일~9일							
	외국인방문자	135	22	16	5	47	13	238
	합계	255,194	25,223	43,185	21,696	82,421	40,180	467,899
2024년(B)	현지인방문자	193,028	13,482	35,574	20,317	59,622	32,064	354,087
	10월							
	외지인방문자	84,589	11,487	5,457	3,423	20,643	11,816	137,415
	3일~6일							
	외국인방문자	165	14	35	9	114	16	353
	합계	277,782	24,983	41,066	23,749	80,379	43,896	491,855
증감(B)-(A)	현지인방문자	13,457	(1,677)	(2,517)	1,789	(1,814)	1,586	10,824
	외지인방문자	9,101	1,445	379	260	(295)	2,127	13,017
	외국인방문자	30	(8)	19	4	67	3	115
	합계	22,588	(240)	(2,119)	2,053	(2,042)	3,716	23,956
증감율 (B)/(A)-1	현지인방문자	+7.5%	-11.1%	-6.6%	+9.7%	-3.0%	+5.2%	+3.2%
	외지인방문자	+12.1%	+14.4%	+7.5%	+8.2%	-1.4%	+22.0%	+10.5%
	외국인방문자	+22.2%	-36.4%	+118.8%	+80.0%	+142.6%	+23.1%	+48.3%
	합계	+8.9%	-1.0%	-4.9%	+9.5%	-2.5%	+9.2%	+5.1%



- 2023년 축제기간인 10월 6일~9일(4일간) 대비 2024년 축제기간인 10월 3일~6일(4일간) 축제장 포함 인근 6개동의 현지인 방문자는 10,824명(+3.2%) 증가하였으며, 외지인 방문자는 13,107명(+10.5%) 증가한 것으로 나타남
- 절대적 수치보다는 2024년 군산시간여행축제에 2023년 대비 현지인, 외지인, 외국인 방문자수가 모두 증가한 것을 통해 2023년 대비 2024년 축제방문객이 순증했음을 파악할 수 있음. 특히 신평동을 제외한 5개 동에 외지인 방문자가 증가한 것은 긍정적인 수치 변화로 분석할 수 있음

2. 2023년 평상시 대비 축제기간 중 인구 유입 증감

구분		월명동	해신동	신평동	삼학동	흥남동	중앙동	합계
2023년 평상시 1-9월(273일) 1일 평균(A)	현지인방문자	34,496	3,362	11,044	4,725	15,448	8,350	77,427
	외지인방문자	11,615	1,640	1,549	782	4,385	2,021	21,992
	외국인방문자	16	1	2	1	7	3	30
	합계	46,127	5,004	12,595	5,508	19,841	10,374	99,448
2023년 축제중 10월 6~9일(4일) 1일 평균(B)	현지인방문자	44,893	3,790	9,523	4,632	15,359	7,620	85,816
	외지인방문자	18,872	2,511	1,270	791	5,235	2,422	31,100
	외국인방문자	34	6	4	1	12	3	60
	합계	63,799	6,306	10,796	5,424	20,605	10,045	116,975
증감(B)-(A)	현지인방문자	10,396	428	(1,521)	(93)	(89)	(731)	8,389
	외지인방문자	7,257	870	(279)	9	849	401	9,107
	외국인방문자	18	4	2	1	5	1	30
	합계	17,672	1,302	(1,799)	(84)	764	(329)	17,527
증감율 ((B)/(A))-1	현지인방문자	+30.1%	+12.7%	-13.8%	-2.0%	-0.6%	-8.8%	+10.8%
	외지인방문자	+62.5%	+53.0%	-18.0%	+1.2%	+19.4%	+19.8%	+41.4%
	외국인방문자	+113.8%	+375.2%	+80.5%	+92.8%	+66.1%	+21.4%	+101.3%
	합계	+38.3%	+26.0%	-14.3%	-1.5%	3.9%	-3.2%	+17.6%

- 2023년 평상시(1월~9월, 273일) 축제장 포함 인근 6개 동의 현지인 방문자, 외지인 방문자, 외국인 방문자 수의 1일 합계는 99,448명임. 축제기간 4일간 1일 평균 현지인과 외지인 그리고 외국인 방문자수의 합계는 116,975명으로 평상시 대비 +17.6% 증가하였음. 특히 외지인 방문자는 평상시 대비 41.4%증가한 것으로 나타남
- 동별로 차이는 있으나 위 결과는 축제 개최로 인한 인구 유입효과를 객관적으로 보여주고 있음

3. 2024년 평상시 대비 축제기간 중 인구 유입 증감

구분		월명동	해신동	신평동	삼학동	흥남동	중앙동	합계
2024년 평상시 1-9월(273일) 1일 평균(A)	현지인방문자	38,619	3,370	10,249	5,358	15,034	8,035	80,665
	외지인방문자	12,828	1,798	1,400	858	4,328	2,133	23,345
	외국인방문자	37	3	3	2	19	3	66
	합계	51,484	5,170	11,652	6,218	19,381	10,172	104,077
2024년 축제중 10월 3~6일(4일) 1일 평균(B)	현지인방문자	48,257	3,371	8,894	5,079	14,906	8,016	88,522
	외지인방문자	21,147	2,872	1,364	856	5,161	2,954	34,354
	외국인방문자	41	4	9	2	29	4	88
	합계	69,446	6,246	10,267	5,937	20,095	10,974	122,964
증감(B)-(A)	현지인방문자	9,638	1	(1,356)	(279)	(128)	(19)	7,857
	외지인방문자	8,319	1,074	(36)	(2)	833	821	11,009
	외국인방문자	5	1	6	0	9	1	22
	합계	17,962	1,076	(1,386)	(281)	713	802	18,887
증감율 ((B)/(A))-1	현지인방문자	+5.0%	0.0%	-13.2%	-5.2%	-0.9%	-0.2%	+9.7%
	외지인방문자	+4.8%	+9.8%	-2.6%	-0.3%	+19.2%	+38.5%	+47.2%
	외국인방문자	+2.8%	+6.6%	+219.4%	+17.4%	+47.1%	+28.9%	+32.8%
	합계	+4.9%	+0.8%	-11.9%	-4.5%	+3.7%	+7.9%	+18.1%

- 2024년 평상시(1월~9월, 273일) 축제장 포함 인근 6개 동의 현지인 방문자, 외지인 방문자, 외국인 방문자 수의 1일 합계는 104,077명임. 축제기간 4일간 1일 평균 현지인, 외지인, 외국인 방문자수의 합계는 122,964명으로 평상시 대비 +18.1% 증가하였음. 특히

외지인 방문자는 평상시 대비 47.2% 증가한 것으로 나타남

- 동별로 차이는 있으나 2024년 수치 분석 결과 또한 2023년과 동일하게 축제 개최로 인한 인구 유입효과를 객관적으로 보여주고 있음

③ 관광지출액 분석

1. 2023년 대비 2024년 축제기간 중 관광지출액 증감

(단위: 천 원)

(분석 대상: 군산시 전체 - BC카드, 신한카드 사용액 기준)

업종분류	2024년 축제기간	2023년 축제기간	증감	증감비
쇼핑업	279,058	474,511	(195,453)	-41.2%
숙박업	38,911	83,164	(44,253)	-53.2%
식음료업	562,383	944,728	(382,345)	-40.5%
여가서비스업	101,842	170,857	(69,015)	-40.4%
여행업	-	-	-	-
운송업	82,805	116,510	(33,705)	-28.9%
합계	1,064,999	1,789,770	(724,771)	-40.5%

- 한국관광데이터랩에서 추출한 BC카드, 신한카드 기준 군산시 전체 관광지출액은 2024년 군산시간여행축제 기간 4일 기준으로 총액 10억 6천여만원으로 2023년 축제기간 4일 기준 총액인 17억 9백여만원 대비 7억 2천 4백여만원(-40.5%) 감소한 것으로 나타남
- 분석 개요에서 제시한 바와 같이 지출의 목적이 불확실하며, 특정 신용카드 사용액을 기준으로 함. 또한 인구유입 분석과 같이 동단위 분석이 아니라 군산시 전체를 대상으로 하므로 축제개최가 군산시 전체 관광지출액에 직접적인 그리고 어떤 영향을 미치는지 확인하기 위해서는 추가적인 분석을 별도로 실시할 필요가 있음
- 전년 대비 추세를 해석하는 수준에서 활용할 필요가 있으며 추후 기간을 추가해가는 종단 분석을 통해 함의를 찾을 필요가 있음

2. 2023년 평상시 대비 축제기간 중 관광지출액 증감

(단위: 천 원)

(분석 대상: 군산시 전체 - BC카드, 신한카드 사용액 기준)

업종분류	2023년 평상시 1~9월, 273일 1일 평균	2023년 축제기간 10월 6~9일, 4일 1일 평균	증감	증감비
쇼핑업	76,926	118,628	41,702	+54.2%
숙박업	14,775	20,791	6,016	+40.7%
식음료업	174,364	236,182	61,818	+35.5%
여가서비스업	29,151	42,714	13,563	+46.5%
여행업	40	-	(40)	-100.0%
운송업	2,570	29,128	26,558	+1033.5%
합계	297,826	447,443	149,616	+50.2%

- 한국관광데이터랩에서 추출한 BC카드, 신한카드 기준 2023년 1~9월(273일) 군산시 1일 평균 관광지출액은 2억 9천 8백여만원이며, 축제기간(4일) 1일 평균 관광지출액은 4억 4천 7백여만원임
- 군산시 1일 평균 관광지출액은 축제기간 중 평소보다 약 50% 증가한 것으로 분석됨. 아울러 쇼핑업, 숙박업, 식음료업, 여가서비스업, 여행업 모두에서 상당한 증가폭을 보이는 것으로 나타남

2. 2024년 평상시 대비 축제기간 중 관광지출액 증감

(단위: 천 원)

(분석 대상: 군산시 전체 - BC카드, 신한카드 사용액 기준)

업종분류	2024년 평상시 1~9월, 273일 1일 평균	2024년 축제기간 10월 3~6일, 4일 1일 평균	증감	증감비
쇼핑업	70,752	69,765	(987)	-1.4%
숙박업	14,568	9,728	(4,841)	-33.2%
식음료업	176,390	140,596	(35,794)	-20.3%
여가서비스업	25,999	25,461	(539)	-2.1%
여행업	51	-	(51)	-100.0%
운송업	28,090	20,701	(7,389)	-26.3%
합계	315,850	266,250	(49,600)	-15.7%

- 한국관광데이터랩에서 추출한 BC카드, 신한카드 기준 2024년 1~9월(273일) 군산시 1일 평균 관광지출액은 3억 1천 6백여만원이며, 축제기간(4일) 1일 평균 관광지출액은 2억 6천 6백여만원임
- 군산시 1일 평균 관광지출액은 축제기간 중 평소보다 약 -15.7% 감소한 것으로 분석됨. 쇼핑업, 여가서비스업의 경우 차이가 작으나 숙박업, 식음료업, 운송업에서는 상대적으로 차이가 큰 것으로 나타남
- 통상 축제기간 중 현지인의 소비증가뿐만 아니라 외지인 유입 증가에 따라 관광지출이 평상시보다 증가하는 것으로 예상함. 2023년의 경우 통상적인 경험치가 군산의 경우에도 증명이 되었으나 2024년의 경우 반대로 나타남. 아울러 2024년 축제기간 동안 2023년 대비 유입인구는 증가하였으나 군산시 관광지출액은 크게 감소한 것으로 나타나 축제의 경제적 파급효과 분석에 있어 다른 영향 요소를 감안해야 함을 시사하고 있음



군산시

VI. 군산시간여행축제 발전 방안

Ⅵ

군산시간여행축제 발전 방안

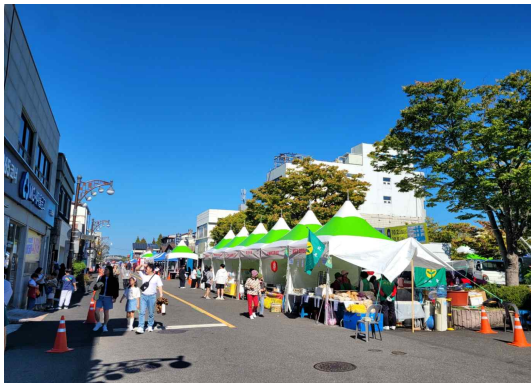
1. 축제장 공간 활용

- 2024년 군산시간여행축제 현장 방문 및 체류를 통해 파악한 공간 활용과 프로그램상 문제점과 향후 활용 방안 제안 내용은 다음과 같음(연구진 포함 전문위원 의견으로 군산시, 시간여행축제위원회 등 축제 관계기관 및 축제 관계자의 견해와 다를 수 있음)



구역1	문제점	<ul style="list-style-type: none"> • 2024년 기준 극소수 체험(경험)부스 외에는 방문객들의 발길이 뜸한 별별홍보부스가 위치해 있음. 11자 형태로 마주 보고 있어 무대에서도, 옆 갓길에서도 부스 운영 프로그램이 파악되지 않음. 실제 매력도도 매우 낮음
	향후 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 축제장 레이아웃, 방문객 규모와 늘어나는 체류 시간, 그리고 개선 요구사항, 2구역의 먹거리 부스 등을 감안했을 때 휴게공간 확충이 시급하다고 판단됨 • 이에 1구역에 테이블과 의자, 파라솔(다른 아이템도 무난)로 구성된 휴게 공간을 조성하는 것이 방문객 만족도와 공간 효율성 측면에서 바람직하다고 판단됨

구역2	문제점	<ul style="list-style-type: none"> 2024년 기준 먹거리부스가 길 가장자리를 따라 1자로 위치해 있음. 먹거리 아이템 종류와 품질을 떠나 방문객들이 먹거리(대부분 간식거리)를 구매해 맞은편 길 가장자리에서 서서 먹거나 경계석, 상가 입구 계단 등에 앉아서 먹는 경우가 상시 목격됨 먹거리 부스인만큼 다소 부족하더라도 몽골텐트와 배너가 분위기를 만들어 줘야 하는데, 현재는 식욕을 자극하거나 청결/깔끔하다는 인상을 심어주지 못함
	향후 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> 1구역 휴게공간과 함께 2번 구역의 먹거리 부스 맞은편 길 가장자리에 간이 의자와 테이블을 비치해 방문객들이 조금이라도 편안한 여건에서 취식할 수 있도록 할 필요가 있음



[슬기로운 소비 놀이터] 식사광선 피할 곳, 여유롭게 취식할 공간 없음



[별별홍보부스] 외부 주목도 떨어지고, 흥미를 끌 만한 정보, 체험 요소 매우 부족

구역3	문제점	<ul style="list-style-type: none"> 무대 앞 공간이 너무 좁고 커피 부스의 경우 좁은 공간에 부스가 마주보고 있어 미관상, 안전상의 문제가 노출되고 있으며 방문객들이 조금만 붐벼도 어수선한 분위기가 만들어져 더 이상 유입이 힘들 현재 '진포대첩 역사체험' 공간은 체험 특성상 상당한 면적을 차지하고 있는데, 초기 도입 대비 방문객들의 호응도가 상당히 저하되어 있음
	향후 활용 방안	<ul style="list-style-type: none"> 커피+디저트 부스(면적이 허락된다면 공연까지)를 진포대첩 역사체험 공간으로 이동시키면 현재 문제점을 상당히 해결할 수 있다고 판단됨. 특산품 판매장과의 시너지도 기대할 수 있다고 판단됨 1구역 별별 홍보부스를 현재 커피+디저트 코너로 이동해도 무방함



[빵빵한 커피 놀이터] 동선이 비좁고, 외부에서 주목도 매우 낮음



[진포대첩 역사체험] 회가 거듭할수록 방문객 참여 급감. 공간활용도 매우 낮음

2. 대표 프로그램 개선

1) 시간여행 퍼레이드

- 시간여행 퍼레이드는 시간여행축제의 대표프로그램으로 매회 다수의 시민들이 각자의 역할을 위해 상당한 시간과 노력 그리고 성의를 가지고 임하는 프로그램으로 파악하고 있음
- 이에 비해 주목받는 파트는 일부(여성 타악 공연)에 불과하며 타 제대의 경우 해망굴에서 구시청광장까지 사실상 의상, 소품을 착용하고 구령에 따라 이동하며 사진 촬영을 하는 수준에서 그치고 있음
- 개막식에 맞춰 주무대로 접근하다보니 일몰시기와 겹쳐 일부만 켜진 상가 조명, 가로등 조명 외에는 이들이 주목받기 어려움. 아울러 왕복 2차선 도로에 도로 옆 보도 또한 폭이 좁아 관람객들이 퍼레이드 제대를 제대로 관람하기 어려움. 아울러 개막식 시작 시간에 맞추어 주무대로 사람들이 모여들다 보니 해망굴에서 접근하는 퍼레이드를 관람하고자 하는 방문객들이 적음
- 의상과 소품이 주간/야간을 영향을 크게 받지 않으며, 현재 퍼레이드가 대표적 프로그램으로 많은 방문객들에게 보여지는 한편 퍼레이드 참가 시민들의 프라이드 등을 감안해 퍼레이드 시간대와 동선을 변경하고, 일부 인원을 축소하되 연기자 기질을 갖춘 인원들을 섭외, 보장하여 퍼레이드의 질적 수준을 높일 필요가 있음
- 그간 이동 동선이 동일했고, 지속적으로 동일한 문제점이 제기되어 온 만큼 퍼레이드 내용 변화와 함께 동선 변화를 적극 고려할 필요가 있음(하단 청색 표기)



- 사거리에서 신호를 통화해야 하나, 제대 이동간 멈춤이 잦으므로 충분히 극복할 수 있는 문제임
- 방문객들이 가장 많은 대학로를 통과하면서 점점 방문객수와 시간을 늘림
- 단순히 보여주며 걷는 방식이 아니라 테마파크 퍼레이드 연기와 방문객과 같이 하는 것처럼 연기와 상호작용을 함께 하는 제대 연출
- 제대수를 줄이고 제대수를 줄이는만큼 제대가 방문객과 함께하는 또는 (그냥 걷는 것이 아니라) 잠시 멈춰 퍼포먼스를 보여주는 형태로 운영할 경우 현재 노출되는 단점을 극복하고, 군산시민을 비롯해 재방문 고객에게 축제가 크게 변했다는 인상을 심어줄 수 있음
- 퍼레이드 연출 관련 전문 감독이나 팀으로부터 집중 컨설팅과 함께 조명(야간 운영시)과 음향 관련 투자가 이루어질 필요가 있음
- 많은 시민들이 성의를 다하고 고생하나 사실 크게 주목받지 못하고, 퍼레이드의 마지막을 단체장이 장식하는 것으로 과연 대표프로그램으로 어떤 의미와 가치가 있는지 궁금해하는 현재 인식이 지속된다면 폐지를 진지하게 검토해야 함

2)우리 모두 3.5만세

- 연기자들과 참가자들이 함께 하는 프로그램으로 현장 참여 방문객 호응과 설문조사에서의 만족도가 상당했음
- 참여 연기자들을 추가하고 이동 동선을 조금 연장시키는 한편 방문객들에게 조금 더 역할을 부여하면서 소정의 보상을 부여하는 형태로 보강한다면 시간여행 퍼레이드보다 더 인지도 있는 대표프로그램으로 육성이 가능하다고 판단됨
- 단, 재방문으로 인해 프로그램 경험치가 누적된 군산 지역민들에게는 동일한 프로그램의 반복으로 인지되고 있음을 간과해서는 안 됨. 프로그램 컨셉과 플롯은 유지하되 규모, 동선, 의상, 방문객 직접 참여 수준에 있어 변화를 줄 필요가 있음

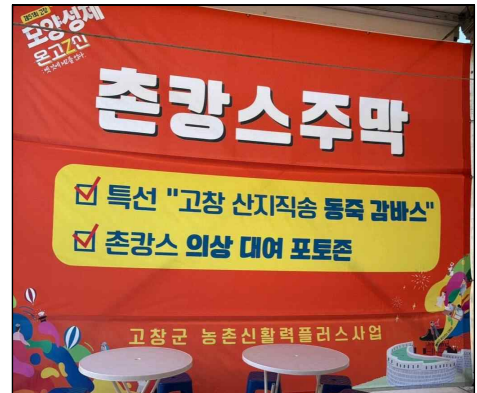
3)모아모아 시간

- 군산시간여행축제만이 할 수 있고, 안정화된 단계이며 방문객들의 참여와 호응이 상당함

- 사전 홍보와 사전 시간 저축, 저축한 시간을 군산에서 여러모로 활용할 수 있도록 하는 아이디어를 지속적으로 발굴하고 실행할 필요가 있음
- 아울러 현장에서 시간을 모으는 방법을 추가하고 기존 방식에 변화를 줌으로써 군산 시민들과 재방문 고객들에게 변화하는 축제의 이미지와 함께 향후 변화에 대한 기대 심리를 심어줘야 함. 적립 시간의 사용처와 관련해서는 신규 프로그램이 도입되고 있으나 시간 적립을 위해 방문객이 참여하는 프로그램은 수년간 거의 변화가 없는 상태이므로 2025년 축제에서는 일부 변화, 일부 신설을 적극 검토할 필요가 있음

3. 먹거리/살거리

- 한동안 온라인 상에서 군산 박대 캐릭터가 성의 없이 만들었으나 실물과 똑같은 지자체 캐릭터로 화제가 됐었음. 최근 축제에서 캐릭터를 활용하는 사례가 많아지는 만큼 군산 박대 캐릭터를 활용하거나 시간여행축제 캐릭터를 활용한 인형, 키링 등의 상품 개발 및 판매 적극 검토



- 익산서동축제에서는 마롱이 캐릭터, 진안홍삼축제에서는 빠망이 캐릭터를 적극 활용하고 있음. 올해 고창모양성제에서는 고창 특산품인 복분자를 활용한 하이볼을 개발하여 축제 기간 동안 판매했는데, 축제에서만 볼 수 있는 이색적 아이템으로 인기를 끌
- 군산 수제 맥주도 고창과 같이 시간여행 캐릭터를 활용하여 군산시간여행축제 한정판 수제맥주를 제작 판매하는 것을 고려. 새로운 것을 만들기보다는 이미 만들어진 것을 적극 활용하는 것이 바람직함
- 축제장 곳곳의 먹거리에서 군산만의 특색을 담은 이색적 먹거리가 없었음. 올해 고창 모양성제에서는 '언니네 산지직송' 프로그램에 나온 동죽 감바스 만드는 법을 지역민들이 연습하여 축제장에서 동죽 감바스를 판매함

4. 주민참여

1)전담조직

- 축제를 전담하는 조직 체계가 구성되어 있어 업무의 연속성이 있으며 축제의 장기 발전 전략을 수립할 수 있다는 장점이 있음
- 하지만 축제를 오래 담당할수록 축제에 대한 객관적 시각을 갖추기가 어려우며 축제에 대한 아집이나 프레이밍이 생길 수 있음. 따라서 외부에서 축제를 바라보는 객관적 시각의 의견을 수용하고 축제에 반영할 수 있는 자세가 필요함
- 참여 조직 자체의 현황 진단, 축적된 역량, 축제 테마와 지역 특성에 정통한 점 등은 유지 하되 축제에 대한 객관적 평가와 개선에 있어 실제 지역민과 외지 방문객 입장을 실제 수요자 관점에서 모니터링할 필요가 있음
- 전북특별자치도 축제 평가, 군산시 자체 평가가 이루어지고 있지만 제한된 표본 집단을 대상으로 하는 정형화된 문항 측정과 분석, 그리고 소수 전문가 집단의 평가와 의견 제시 만으로는 실제 수요자들이 어떻게 축제를 바라보고 있는가를 객관적으로 파악하고 이를 환류하는데는 한계가 분명함. 필수항목 응답에 대한 피로도도 개방형 질문에 잘 답변하지 않고, 부정적 의견이 있다 하더라도 적극적으로 표현하지 않음
- 한편, 군산시간여행축제는 축제장의 물리적 범위, 예산 등을 미루어 상당한 양적 성장을 거듭해왔으며, 전북특별자치도를 비롯한 전국의 대표 지역축제들의 상향평준화를 고려했을 때 질적 성장의 비중을 늘려야 할 시점이 도래했다고 판단됨
- 이에 방문객들이 일정 보상을 댓가로 축제장 곳곳, 축제장 주변 숙박업소와 외식업소에서 자발적으로 설문에 참여하게 함으로써 더 많은, 더 심도 있는 사용자 데이터를 수집하고 이를 분석해 향후 축제 운영에 적극 반영할 필요가 있음. 일정 보상이 따르는 만큼 개방형 질문으로 일정 분량 이상을 입력(QR->링크->설문 답변타이핑)해야 마감할 수 있도록 하며 개방형 질문은 축제 전담조직과 전문가 논의를 거쳐 설문 장소별로 다르게 할 필요가 있음
- 군산시간여행축제 홈페이지에는 알림.이벤트 메뉴에 참가후기라는 서브 메뉴가 있어 방문객들이 자유롭게 글을 남길 수 있도록 되어 있음. 설문조사를 통해서서는 드러나지 않는 방문객 의견이나 답변 등 후속 조치 확인 불가능함. 실제 불평한 1명의 고객 뒤에 25명의 실제 불만 고객과, 그들로부터 부정적 구전을 전달받는 300명의 고객이 있다고 함

Hello Modern, 군산시간여행축제

“근대놀이”

2024.10.03(목) 13시 ~ 10.06(일) 4일간

공지사항
참가후기
문의하기

참가후기

글 제목	군산시간여행축제 정체성	
작성자	토박이	2024.10.10

축제가 2천원~1만원 등 돈을 지불해라? 라는 체험부스가 많음;; 그럴거면 입장료를 받는게 더 좋아보임.
 축제 거리가 너무 어지러움 어디가 어딘지 모르겠음, 한곳에 모여있어야 둘러보기 편할듯 함.
 이상한 부스 버리고 5~7종류만 스케일 크게 만들었음 좋겠음, 예산남아 돌아서 그런거같음.
 올해 축제에서 미션로드 구경하고 체험했는데 진짜 가관임 아이들 체험장인데 멘사급 문제를 풀으라고 줌;;
 그리고 제발 관계자들은 김제 지평선축제 스케일이라도 함 보고 왔음 좋겠음, 군산 축제? 짬도 안땀.
 결론 지금처럼 가면 세금낭비 참여자 저조 아이디어 고갈로 축제 없어질듯.

글 제목	군산시간여행축제??맞나요??	
작성자	서민준	2022.10.11

이것은 축제인가 강대인가?? 군산 미장두?? 미래도 예측하고 특산물도 저렴하게?? 애들 데리고 장난하시는지가요?? 주사위로 애들 던지게 유도하시고 부모 주머니에서 돈나 오게 만드는 축제라...축제라 애들도 재미있고 신나야하는데 재미도 없고 의미도없고 주사위 몇번 던지고 몇만원인지 계산도 자기들마음대로 "얼마야 얼마결재해???" 그냥 장사 즐하시던지 표시가보다 비싸게 받으면서말이죠!!! 현장에선 참고왔는데 볼수록 기분 나쁘네요, 애가 셋이라 세번참여... 좋은 프로그램도 있겠지만... 시에선 지원해주고 사람들 불러모으시고 관리는 안하시나봐요? 군산잡종 다신 안먹으렵니다..

첨부파일
미등록

[축제홈페이지 참가후기 캡처 - 2024년 축제 관련 부정의견 2건이 올라와 있음]

2)전문인력양성

- 군산시간여행축제는 타지역축제에 비해 운영자, 프로그램 참여자, 방문객의 연령대가 상대적으로 낮은 젊은 축제임
- 그럼에도 청년서포터즈와 같은 제도를 운영함으로써 젊은 세대를 축제 주체로 편입시키고 모든 세대를 아우를 수 있는 축제를 추구하는 것은 매우 바람직함
- 그러나 청년서포터즈의 역할은 축제 홍보 콘텐츠 제작, SNS를 통한 축제 홍보, 시간여행 퍼레이드 및 우리 모두 3.5만세 참여, 현장 안내 등으로 제한되어 있음. 물론 젊은 세대가 강점을 보일 수 있는 영역에 특화시키는 것도 효과적, 효율적이나 이들이 실제 축제의 기획에 참여할 수 있는 기회를 적극 확대해 그 과정에서 성과를 창출하고 자기효능감과 축제 전문 역량을 축적하여 향후 중추 인력으로 성장할 수 있음

- 청년들이 직접 기획한 콘텐츠를 파일럿 형태로 적극 지원하고 이들의 성과에는 적극 보상을 하고, 혹시 있을 수 있는 실패에도 지속적인 기회 부여와 격려가 있어야만 진정성 있는 참여와 함께 지역 내 구전을 통해 향후 역량과 열정을 가진 청년들을 축제 주역으로 편입시킬 수 있음. 아울러 지역민은 물론 타지역 방문자들에게도 축제에서의 세대 조화 이미지를 심어줄 수 있음
- 청년들이 직접 참여하는 것을 홈페이지, 언론보도 등을 통해 적극 홍보하고 축제 현장에서도 방문객들의 청년들의 참여 성과임을 알 수 있게끔 하는 것도 매우 중요함. 축제 홈페이지에 “청년이 만들어가는 시간여행(가칭)”메뉴를 신설해 이들의 활동 사진과 인터뷰 등을 게재하는 것도 고려할만 함
- 축제의 “서포터즈”에서 “기획.운영”의 주역으로 지역 청년의 역할 확대 및 이동이 필요함. 실제 인천 동구, 성북구, 광주 동구, 포항, 과천 등 전국의 다수 지자체에서 청년들의 축제 참여를 제도화하여 독려하고 있음
- 주민축제학교 과정 중 심화 과정을 운영하여 핵심 기획자를 양성하고 충분한 인센티브와 함께 축제 핵심 인력으로 활동할 수 있는 임파워먼트 및 기회 부여

3)상인회 및 주부 참여

- 상인회와 협업하여 주변 상점을 활용할 수 있는 프로그램 발굴 고려. 상점을 활용한 이색적인 프로그램을 제안하고 축제 운영 조직에서 실제 프로그램화할 수 있도록 멘토링 해주는 시스템 고려
- 상인들의 참여를 이끌어 내면서 프로그램 참여 의도를 높이고 참여의 질적 수준을 높일 수 있도록 지속적 교육과 소통을 실시하고 인센티브 부여
- 군산에서는 맘카페의 운영과 활동이 활발함. 아이/가족과 함께 하는 축제에 대한 엄마들의 관심이 높은 만큼 청년 서포터즈와 같이 주부 기획단을 구성, 기존 조직에서 생각하지 못했던 새로운 시각에서 프로그램을 기획해 보는 것도 바람직하다고 판단됨. 일단 맘카페 관여도가 높은 인원을 개입시키면 카페 멤버들의 구전과 참여를 기대할 수 있음

5. 축제 홍보

- 대부분의 지역축제가 몰려 있는 10월 중 축제 개최 사실 홍보는 영향력이 그리 크지 않음. 미디어에 배포된 보도자료 내용만으로는 주목도가 높지 않고, 온라인 상에서 파급효과나 확대재생산을 기대하기 어려운 것이 사실임. 또한 온라인 분석에서 확인한 바와 같이 8월말부터 본격적으로 시작되는 전국 지역 축제 홍보 속에서 군산시간여행축제가 주목받는 것은 상당히 난이도가 있음
- 강력한 휘발성을 가진 “이슈”를 만들어낼만한 프로그램이나 캠페인, 슬로건, 인물에 대한 계획과 함께 포지셔닝 메시지를 개발하고 이를 홍보할 수 있는 수단을 개발해야 함
- 김천의 김밥축제 기획 배경(MZ세대에게 김천=김밥천국)과 반절 김밥(축제에 바란다 게시판에 올라온 의견 사전 수용), 뽕튀기 용기(실제 전주비빔밥 축제에서는 크게 이슈가 되지 않음)과 같이 언론이 먼저 쓰고 사용자들이 확대재생산 할 수 있는 이슈가 필요함. 소위 “운”이 작용하기도 하지만 어떤 메시지를 어떤 형태로 홍보하느냐가 일방적인 밀어내기식 홍보에 그치는 것이 아니라 외부 미디어에서 홍보거리를 요구하는 입장으로 전환될 수 있는 매우 중요한 요소임

#김천이 드디어 김밥축제를 열었다



김천김밥축제 캐릭터 고달이. [축제 공식 홈페이지 캡처]

부산 하면 국밥, 대전 하면 뽕튀기 지역마다 특색 있는 음식이 있다. 경북 김천은 어떤가. 도시 김천보다는 ‘김밥천국’의 줄임말이라는 인식이 더 퍼져 있다. 그런 김천이 고장을 알리고자 칼을 빼 들었다. 김천은 김밥을 선택했다. 시에서 직접 10월 26일과 27일 이틀간 김밥축제를 연 것이다. 김천이 김밥천국의 줄임말이 아니냐는 우스갯소리를 살려 실제로 김밥축제를 개최했다. ‘고달이’라는 김밥 캐릭터도 만들었다. 행사에서는 노래 ‘김밥’으로 유명한 더 자두가 초대가수로 참석해 노래를 불렀다.

◎주간동아

- 경북 김천시는 인구 13만의 지역 소도시로 존재 여부를 모르는 국민도 많을 정도로 인지도가 없는 도시임
- 젊은 세대들이 “김천”을 증거가 김밥집 브랜드인 “김밥천국”이라고 하는데서 착안해서 축제를 기획하고, 캐릭터를 만들고, 초대가수도 “김밥”으로 유명한 자두를 초청
- 과거 전주비빔밥축제에서 사용했던 뽕튀기 용기를 활용해 전국민에게 “착한 축제”로 인식
- 이색 홍보영상으로 축제 전부터 화제



©SNS캡처



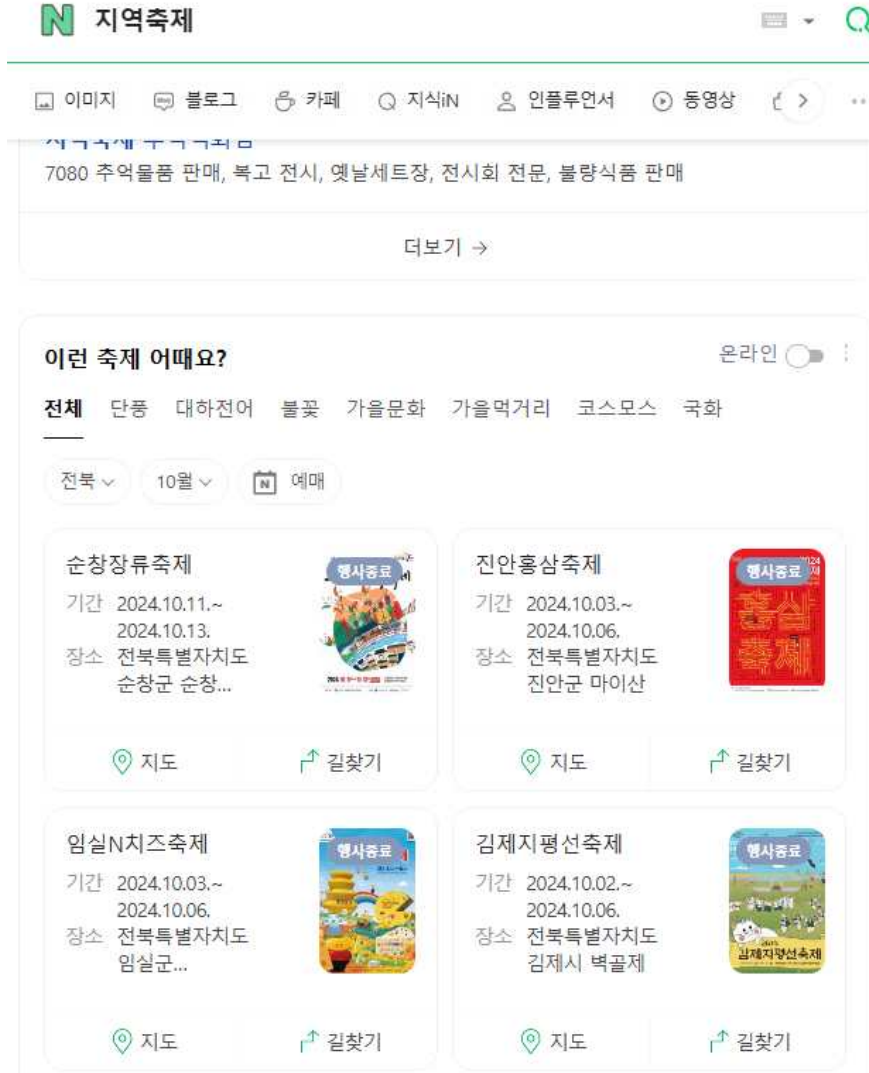
©SNS캡처

- 사전에 온라인 게시판에 “김밥축제를 바란다”를 운영해 방문객 아이디어를 채택 - 옛날 느낌 돛자리, 반죽 김밥
- 지난 프로그램의 반복, 소소한 변화를 탈피하고 파괴력 있는 이슈 메이킹을 시도할 필요가 있음
- 공급자 입장의 천편일률적 보도자료만 가지고는 축제 개최 여부만 알수 있을 뿐이며, 전국의 수많은 축제가 10월에 개최됨을 감안하면 군산시간여행축제가 화제가 될 수 없음
- 이슈만 만들 수 있다면 이후는 온라인에서 자발적으로 확대재생산 됨

- 시청, 위원회와 같은 기존 공급자 관점에서보다는 홍보 컨셉 설정을 청년서포터즈 등 새롭고 기발한 미디어와 콘텐츠 형태에 익숙한 주체들에게 일임함으로써 이루어질 수 있도록 권장하는 것도 바람직하다고 판단됨. 아울러 이들에 대한 전문교육과 벤치마킹을 지원할 필요도 있음

6. 축제 홈페이지 관리

- 빅데이터 기반 분석에서도 언급된 바와 같이 10월 전국의 각종 지역 축제에 대한 관심은 8월부터 시작되어 9월 본격화되고, 10월에 최고조에 다다르게 됨
- 특정 지역축제를 검색하기도 하나, 워낙 많은 축제가 있는 만큼, 넓은 범위에서 검색하면서 관심이 있는 축제를 검색하게 되고, 결국 축제 홈페이지에 접속하게 됨
- 즉, 축제 홈페이지에 예비 방문자들이 원하는 정보가 질적, 양적으로 얼마나 잘 제시되고 있는냐와 UX(사용자 경험) 및 정보 이용 편의성이 축제 홈페이지 체류 시간과 정보 검색량을 늘리게 되고, 결국 방문의도나 구전 및 추천의도로 이어지게 됨



[네이버 지역축제 검색화면 - 지역, 월별, 테마별 축제 검색 가능]

□ 군산시간여행축제 홈페이지의 경우 전북 타 시.군 홈페이지 품질 및 관리 수준에서 중상 위권으로 파악됨

□ 사용자 입장에서 인지되는 군산시간여행 축제 홈페이지 현황 및 개선점은 다음과 같음

<p>현황</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 축제(홈페이지 중 역대축제) 정보는 해당년도 축제 리플렛이 PDF파일로 제시되고 있어 가독성이 매우 떨어짐 • 사용자가 지난 축제에 대해 궁금한 것은 축제가 재미있었는지, 내가 방문해볼까하는 의문에 답변을 얻고자 하는 것임. 따라서 텍스트 위주의 정보는 매력이 없음
<p>개선 방향</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 축제가 어떤 분위기였는지 임팩트가 큰 사진으로 충분히 지난 축제가 전달될 수 있음. 타 축제의 경우 갤러리 형태를 통해 지난 축제 정보가 전달되거나 해당년도 축제의 별도 URL로 링크되는 경우를 채택하고 있음 • 지난 축제의 분위기 전달을 위해 신중하게 선택된 사진이나 동영상 자료와 핵심 이벤트를 전달하는 것으로 메뉴 기능을 전환할 필요가 있음

현황	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 대표, 주제, 체험/놀이 프로그램과 기타행사, 부대행사로 카테고리를 구분 그리고 축제 일정(일자)별로 구분하여 나름 사용자 편의성을 고려하여 프로그램 정보를 제시하고 있음 • 그러나 사진의 경우 사진 파일 사이즈와 해상도가 너무 작아서 실제 사용자가 해당 프로그램에 대해 매력을 느끼는데 한계가 있음 • 프로그램별 상세보기로 들어가면 운영 내용은 자세하게 나와 있으나 어떤 프로그램인지 쉽게 인지할 수 있는 이미지는 “포스터” 형태로 제시되어 있음 • 주지하다시피 사진은 해당 프로그램에 대한 매력도를 인지하는데 큰 영향을 미침. 시간여행홈페이지에 게시된 대부분의 사진은 홈페이지 방문자(축제 잠재 방문객)해당 프로그램에 대한 참여 매력을 느끼기보다는 해당 프로그램의 성격을 더 느끼게끔 함
----	---



[시간여행 전당포 PC버전 사진]
무엇을 하는지, 어떤 분위기인지 알기 힘들

[우리모두 3.5만세 상세보기 PC버전 페이지]
흥미.참여의도를 유도하기에는 부족

개선 방향	<ul style="list-style-type: none"> • 홈페이지에 게재된 사진 개수를 늘릴 필요가 있음. 최소 2장 정도를 1개는 프로그램의 성격을, 1개는 프로그램에 참여하는 참여자에 포커스를 둔 사진을 활용 • 프로그램 참여자 사진의 경우 참여자의 행위보다는 참여자와 표정에 포커스를 두고 축제를 통해 느끼는 감정을 사진을 통해 전달할 필요가 있음. 축제 참여 중 순간적으로 포착되는 일탈, 자유, 즐거움이 느껴질 수 있는 사진을 확보해 활용할 필요가 있음 • 아울러 게재하는 사진 사이즈와 해상도를 높일 필요가 있음
----------	--

□ 축제 홈페이지는 상시 관리되어야 하며, 관리 주체가 명확해야 함. 아울러 홈페이지에서 활용되는 디자인, 사진, 영상에 충분한 예산을 투입해야 함

○ 상당수의 축제 홈페이지는 축제 종료와 함께 관리 및 업데이트 활동이 매우 소홀해지며, 차후 축제 일정이 가까워지며 다시 활성화되기 시작함. 아울러 아직 구체적인 일정과 내용이 확정되지 않았다는 것을 이유로 업데이트가 축제 일정에 임박해서 이루어짐. 그러나 축제 일정이 많이 남은 시점에서도 상당한 접속이 이루어지고 있음. 축제 개최전 변경이 있다 하더라도 정보는 풍부하게 제공되어야 함

- 일부 지역 축제 홈페이지의 경우 축제 종료 후 지역민과 방문객에 대한 감사 인사와 함께 향후 축제에 대한 방문을 부탁하는 메시지가 첫 화면에 게재됨. 또한 해당 지자체에서 실시하는 타축제 개최에 대한 메뉴를 별도 개설하거나 또는 팝업 형태로 게시함으로써 방문자들에게 지역 축제 정보를 제시하고 지역 방문을 유도함
- 정보의 시각적 매력은 매우 중요하며, 최근 그 중요성이 배가 되고 있음. 축제 홈페이지에서 활용하는 이미지 디자인, 사진, 영상에 충분한 예산 투입이 필수적임

글 제목	먹거리부스 닭꼬치인지..먼지..연기 좀 어떻게 관리들..	
작성자	이재섭	2024.10.04
<p>마켓 — 먹거리 음식물 구경은 재밌더군요 그런데... 개중 어느곳은 연기가 너무 심하더군요.. 지나가다가 볼록거리며 매캐함에 목이 칼칼했습니다 닭꼬치인지 뭔지.. 초짜라 실수로 태우는것도 아닐듯.. 회색 연기가 뭉게뭉게.. 호격하려 부러 더 내나 싶던데 불쾌함을 주지는 않게끔 관리되어야 하지 않나요? 왔다—갔다 2번 지났는데 2번 다 그러더군요.. (큰강아지가 있는 곳) 심지어 꼬치를 사먹겠다 줄을 선 사람들도 연기를 피해 이리저리 도망을 다니던데요.. 사먹지도 않고 구경 지나다니기만 하면 사람은 피해만 입었고요... 군산시와 축제관리팀이 운영관리에 더 신경써주시길 좋겠습니다 인상 찌푸려질 정도라 훌피까지 찾아와 글을 남깁니다..</p>		

[축제홈페이지 참가후기 캡처 - 2024년 축제 관련 부정 의견에 어떠한 대응도 없음. 관리자의 공식답변이든 아니면 개별 연락 후 삭제이든 조치가 없는 상태에서 방치되는 것은 사용자에게 “관리되고 있지” 않다는 인상을 심어주게 됨]

- 현재 축제 메뉴 구성을 살펴보면 방문객들이 가장 궁금해하는 내용(프로그램)이 “프로그램” 하위 카테고리가 아니라 “공지사항”에 있음. 아울러 방문객들기 가장 만족해했던 “모아모아시간” 이용 및 활용 방법 또한 ‘공지사항’ 카테고리에 위치해 있음. 위치 변화를 고려하거나 가장 눈에 띄는 위치에 “2024 군산시간여행축제, 이것만은 알고 가야 한다.”등의 메뉴를 신설해 가장 궁금해하는 그리고 알고 왔을 때 체류시간이 늘어나고 축제를 충분히 즐길 수 있는 정보를 효과적으로 전달할 수 있도록 할 필요가 있음
- 축제 홈페이지 개편시 모바일 버전 연동을 반드시 철저하게 확인할 필요가 있으며 아울러 모바일 버전의 경우 사용자들이 가장 궁금해하는 정보를 중심으로 디자인과 메뉴가 설정되어야 함

7. 축제장 수용 태세

- 축제 특성상 다회용기 사용이 어렵다고 하지만 타 축제 대비 일회용품 사용이 매우 많음. 친환경 축제 실천을 위해 먹거리 장터 참여 업체들의 다회용기 사용 의무화 필요
- 화장실 안내, 행사장 안내 등 축제장 안내가 잘 되어 있지 않음. 추후 보완 필요
- 군산시간여행축제는 해마다 양적, 질적 성장을 거듭하면서 방문객수가 지속적으로 증가하고 있음. 도로 통제, 기존 상인 및 지역민들과의 마찰, 고정된 물리적 환경 등 여러 요인으로 인해 수용능력에 있어 한계가 온 것은 아닌지 면밀히 검토할 필요가 있음. 단순히 몇 명이 방문했다가 성과가 아니라 방문자들이 만족할 수 있는 축제 여건을 만드는 것이 중요해진 시점이 되었음
- 방문객 설문 조사를 통해서도 화장실, 쓰레기통, 쉼 공간 부족 등 방문객을 위한 기본 여건 구축에 대한 문제점이 나타나고 있음
- 관광약자들의 축제 방문을 위한 수용 태세 개선(장애인 화장실, 관광약자를 위한 충분한 정보 제공, 관광약자를 위한 프로그램 운영 등). 이를 시간여행축제만의 모방이 어려운 장점으로 부각시킬 수 있다면 강한 휘발성을 가진 이슈 메이킹이 가능함. 도심 축제라는 한계와 면적 및 방문인원에 따른 제한이 있다면 관광약자들에게 미리 선사하는 축제라는 식으로 이슈메이킹이 가능함

8. 먹거리 상품 품질 향상

- 군산을 대표하는 또는 시간여행을 대표하는 메뉴 아이템 유무와는 별도로 2024년 2개 구역에서 운영된 맛의 거리에서 판매하는 먹거리 품질 향상이 필요함
- 축제 먹거리는 체험거리, 살거리와 함께 방문객의 방문 목적이자 만족도를 결정짓는 매우 중요한 요소임. 축제 먹거리는 과거 축제 테마 및 지역색과의 연관성, 다양성에서 시작해 다회용기 사용과 적정 가격(양 포함)이 관심의 대상이었음. 그러나 최근 지역 축제들의 상향 평준화로 인해 어떤 다회용기(재질, 사이즈, 디자인, 컬러)를 사용하느냐 그리고 해당 다회용기에 어떤 플레이팅(plating)을 하느냐, 맛은 기대 이상인가가 품질 평가의 중요 기준으로 떠오르고 있음. 일회성을 갖는 축제장이니까 어느 정도는 감수하겠다라는 방문객의 인식이 더 이상 보편적이지 않을 수 있음

- 맛의 거리에 참여하는 상가, 단체를 대상으로 가급적 메뉴가 겹치지 않고(동일한 메뉴라 하더라도 메뉴 이름이 다르거나 일부 재료의 변화를 주거나 하는 방식으로 회피), 공동으로 사용하는 다회용기, 별도로 사용하는 다회용기나 일회용기에 어떻게 플레이팅(Plating) 하느냐를 컨설팅하는 것도 먹거리의 품질 향상을 위해 필요하다고 판단됨. 실제 전북 00군의 읍.면 먹거리장터에서 제공되는 음식의 경우 실제 지역식당에서 판매하는 것과 손색이 없는 수준의 음식이 제공되어 방문객들의 호평을 받았음
- 2024년 두 곳에서 운영된 맛의 거리는 2023년 대비 양적, 질적 수준이 분명 향상되었음. 양쪽에 상가가 위치한 비교적 좁은 폭의 도로에서 발생하는 물리적 불편 요소가 있으며, 방문객이 몰리는 시간대에는 자리가 부족한 한계가 있음. 상가 및 참여 단체와의 협의를 통해 물리적 범위를 확장하는 것을 적극 검토할 필요가 있음
- 축제 체류시간이 증가하고 야간에 즐길 수 있는 공연과 프로그램으로 인해 슬기로운 소비 놀이터의 경우 일몰 후 먹거리 장소로서의 매력도가 급감하므로 보완책 마련이 필요함
- 군산시간여행축제는 과거-현재-미래를 담고 있다고 표방하고 있지만 “근대”라는 범위를 1930년대~1940년대로 설정하고 있는 것으로 판단됨. 완벽하게 구현할 수는 없지만 실제 해당 시대에 식사 메뉴, 간식거리들을 해당 시대의 물리적 환경(장터 컨셉)에서 경험할 수 있도록 한다면 타축제와 차별화된 그리고 축제 테마와 완벽히 부합하는 먹거리 상품으로 자리잡을 수 있음. 다만, 레트로 컨셉으로 스테디셀러가 된 80~90년대 먹거리(간식) 판매로는 분명 한계가 있으며, 이미 과거 시간여행축제에서 충분히 선보였으므로 실제 구현을 위한 가능성을 적극 검토하고 실시할 필요가 있음

9. 스트릿 마당 활성화

- 2024년 스트릿 마당은 2024년뿐만 아니라 과거 시간여행축제 공연 프로그램 중 질적으로 가장 높은 수준이었다고 판단되며, 현장에서 지각되는 방문객들의 호응도 매우 좋았음
- 메인 무대에서 운영되었다면 의자에 앉은 방문객들이 관람 후 박수 정도에서 그칠 수 있었지만 스트릿 마당에서 방문객과 가까이 호흡하면서 공연팀들도 방문객들도 만족스러웠다고 판단됨. 그리고 스트릿 마당이 활성화되면서 모아모아시간 등 대학로에서의 프로그램들이 동시에 활성화되었다고 판단됨
- 대학로의 물리적 환경을 고려해 가능하다면 보다 많은 방문객들이 이들과 함께 할 수 있고, 바닥 및 음향과 조명시설을 보완해 공연 환경을 개선하고, 메인 무대와의 시간 안배를

적절히 한다면 대표적인 프로그램으로 자리매길 수 있다고 판단됨

- 축제에서 경험, 체험이 방문객의 중요 가치로 떠오르면서 이머시브 공연, 인터랙티브 공연 등이 각광받고 있으며, 실제 많은 지역축제들이 앞다투어 해당 프로그램을 선보이고 있음. 군산시간여행축제에서 스트릿마당이 이에 해당될 수 있다고 판단됨.
- 근대놀이 등 대학로에서 방문객들과 함께 하는 청년인원 규모를 늘리고 보상을 확대해 역할 수행의 질을 제고하고, 공연팀 섭외에서도 방문객들과의 호흡을 중요 요소로 설정해 높은 수준의 공연팀을 확보할 수 있도록 해야 함

10. 축제의 진정한 성과는 참여 주체의 만족과 지역 성장에의 기여임

- 지역축제를 주최, 주관하는 모든 지자체들이 축제 기획과 운영에 있어 가장 중요하게 생각하는 것은 "방문객수", "경제적 파급효과"임. 해당 정량 지표가 정말 축제의 수준을 평가하는 기준이 될 수 있다면, 축제장 면적이나 기간 등을 고려한 정량 지표가 문화관광축제 평가 지침에 포함되어 있어야 함
- 지방자치단체장과 의회, 그리고 축제담당부서 구성원들은 과연 방문객수와 경제적파급효과가 축제의 성공이며 현 민선지방정부와 의회의 성과이자 업적인지 냉정하게 고찰할 필요가 있음. 주민들은 축제장에 몇 명이 왔는지, 그들로 인한 생산유발효과, 고용유발효과가 얼마인지 궁금해하지 않고, 해당 수치가 축제의 성공이라고도 판단하지 않음
- "시민이 기다리는 축제, 준비와 실행에 있어 시민이 행복하고 자부심을 느낄 수 있는 축제, 축제 운영 참여에 시민의 경쟁이 있는 축제, 10월 수많은 축제 중에서 타지인이 방문하고 싶은 축제, 공무원이 담당부서에서 일하고 싶은 축제를 추구할 때 방문객 만족과 시민의 삶의 질 향상을 실현할 수 있음

군산시간여행축제 '인기만점'...16만명 방문

윤이환규 | ⓒ월승인 2024-10-07 14:16 | ⓒ수정 2024-10-07 14:16 |   

지난 3일부터 6일까지 시간여행마을 일원서 개최
다양한 프로그램 및 풍성한 먹거리 등 '호평'

'군산시간여행축제' 온라인 기반 홍보효과 특독

군산 | 입력 2024.11.05 14:49 | 수정 2024.11.05 15:58

김기현 sisando7@naver.com



축제 성과분석 연찬회 개최
카카오채널개설-숏츠 인기
관람객 지역관광지 방문유도
축제장동선 집중화 대폭개선

- 거의 모든 지자체에서 축제가 종료되면 축제의 "양적 성과"를 앞다투어 보도자료로 내보내면서 축제가 성공적으로 끝났다고 홍보함

축제를 지켜본 시민들은 "군산시민들이 함께 참여하는 시간여행축제가 군산하면 생각나는 대표 아이콘으로 자리매김한 것 같아 뿌듯하다"면서 "평소 불꺼진 원도심 일대에 관광객과 차량이 몰려드는 등 모처럼 생기 넘치는 군산을 볼수 있어 좋았다"라고 말했다.

전주에서 군산을 방문한 강희진씨(49)는 "아이들과 함께 갈만한 곳을 찾다가 군산에 오게 되었다"며 "축제가 단순 볼거리만 있는 경우가 많은데 군산시간여행축제는 아이들에게 살아있는 역사적 교육까지 함께 느끼게 할 수 있어 너무 유익하고 재미 있었다"고 만족감을 드러냈다.

원도심에서 음식점을 운영하는 B 씨는 "이번 시간여행축제 덕분에 손님이 몰려 시간여행축제가 지역경제 활성화에 최고 효자라는 생각이 든다"고 반겼다.

시 관계자는 "군산시간여행축제를 찾아와 주신 방문객들과 올해 축제를 함께 만들어 주신 시민들에게 진심으로 감사드린다"라며 "내년에는 더욱 다채로운 축제 프로그램으로 더 많은 분들이 함께 참여할 수 있도록 내실 있는 축제를 만들어 나가겠다"라고 말했다.

- 주최자(지자체, 위원회 등)입장에서 얼마만큼의 성과가 있었는지를 축제가 끝난 직후부터 홍보함에도 불구하고, 실제 성공적인 축제 개최를 위해 불편을 감수했던 시민, 축제 기획과 운영, 자원봉사(교통, 환경미화 등) 등에서 노력을 아끼지 않았던 시민들에 대한 이야기는 찾아보기 어려움. 인터뷰 중 관계자의 말을 인용해 형식적인 수준에 그침

- 축제 종료 후 직간접적으로 공헌한 지역민들에게 어느 정도 수준의 위로, 격려, 감사, 보상이 이루어지는지 평가자 입장에서 알 순 없으나, 축제 모니터링 및 평가 과정과 축제 종료 후 언론 보도 등을 통해 축제 정말 지역과 지역민을 위한 것인지에 대한 의구심을 갖게 됨. 성과 확인과 보고, 환류를 위한 보고회나 간담회 등도 중요하지만 지역 주민의 참여와 애정이 성공적인 축제 개최의 원동력이었다 하는 메시지가 가장 먼저, 가장 강력하게 제시될 필요가 있다고 판단됨

강임준 군산시장 “지역발전의 핵심은 문화와 관광 축제 활성화 중요”

간부회의 통해 축제에 대한 전문가 양성 및 지원 부서 확대 필요성 강조

김정훈 기자(=군산) | 기사입력 2024.11.06. 15:47:40

- 지자체에서 아무리 강력한 의지를 가지고 예산을 투입한다하더라도 지역민의 공감과 적극적인 참여, 소속감과 애향심에 기반한 방문과 소비가 없으면 지역축제의 성공은 절대 담보할 수 없음




군산시

부록. 방문객 설문조사서

2024 군산 시간여행 축제 방문객 설문조사

안녕하십니까?
 이번 축제에 대해 여러분의 의견을 수렴하여 더욱 나은 축제를 만들기 위해 설문 조사를 하고 있습니다. 여러분의 답변 및 정보는 향후 군산 시간여행축제 발전과 운영 효율화를 도모하는데 활용하고자 합니다. 성실하고 정확한 답변을 부탁드립니다. 아울러 본 조사의 수집정보는 통계분석 목적으로만 쓰이며 일체의 다른 목적으로 활용하지 않을 것을 약속드립니다. 감사합니다.



○ 조사기관 : 군산시청
 ○ 연구기관 : 호남대학교 산학협력단

1. 다음은 설문 응답에 참여하시는 귀하의 일반사항에 관한 질문입니다.

성 별	① 남	② 여	연 령	① 10대	② 20대	③ 30대	④ 40대	⑤ 50대 이상
방 문 목 적	축제 때문에 일부러 이곳에 왔다			① 그렇다	② 아니다			
체 류 기 간	지금까지 축제장에 머문 시간 ① 1시간 ② 2시간 ③ 3시간 ④ 4시간 ⑤ 5시간 이상 ⑥ 10시간 이상							
숙 박 여 부	① 당일 ② 1박2일 ③ 2박 3일 ④ 3박4일 이상							
숙 박 장 소	① 호텔 ② 모텔/여관 ③ 콘도 ④ 펜션 ⑤ 가족/지인 자택 ⑥ 기타()							
재 방 문	① 올해 첫 방문 ② 이전에도 방문했음(총 회)							
거 주 지	① 군산시		② 서울		③ 부산		④ 대구	
	⑤ 인천		⑥ 광주		⑦ 대전		⑧ 울산	
	⑨ 경기		⑩ 강원		⑪ 충북		⑫ 충남	
	⑬ 전북		⑭ 전남		⑮ 경북		⑯ 경남	
	⑰ 제주		⑱ _____					

2. 다음은 축제행사에 대한 귀하의 전반적 만족도에 관한 질문입니다. 해당되는 부분에 “√” 표시해 주십시오.

■ 전반적 만족도	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1. 이 축제가 재미있다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2. 축제 관련 프로그램이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3. 축제 관련 먹거리가 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4. 축제 관련 살거리가 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

7 이번 축제를 참여한 방문동기는 무엇입니까?

■ 축제 방문동기	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	그렇다	매우 그렇다
1. 축제의 분위기를 즐기기 위해	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2. 축제에 대한 기대와 호기심으로	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3. 가족/동료와의 여가 시간을 보내기 위해서	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4. 자녀의 체험 및 교육에 도움이 될 것 같아서	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5. 축제 역사와 문화를 알기 위해	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

4. 다음 프로그램에 대한 만족정도는? (직접 보셨거나 참여하신 프로그램에만 응답해 주십시오)

프 로 그 램		매우 불만	불 만	약간 불만	보 통	약간 만족	만 족	매우 만족
1	시간여행 퍼레이드	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
2	시간여행 대동마당(개막식)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
3	우리모두 3.5만세	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
4	군산향 밤부두콩쿠르	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
5	모아모아 시간	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
6	군산 대한독립만세	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
7	근대 길쌈놀이	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
8	근대시간 속으로	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
9	군산시간전당포	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
10	군산공룡 대탐험	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
11	모던네컷 in 군산	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
12	Let' s PLAY로드(전통,근대,현대,미래놀이)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
13	추억의 로라장	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
14	시민기획체험부스	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
15	길바닥 낙서장	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

5. 다음은 귀하의 축제 소비지출에 관한 질문입니다. (아래 금액은 본인 포함 (____명) 지출)

소비/지출 항목	소비/지출액
교통비(주유비, 주차비, 통행료, 대중교통비 등)	(약 원)
숙박비(민박, 호텔, 모텔, 펜션, 콘도 등)	(약 원)
식·음료비(군산에서 지출한 음식값, 음료비)	(약 원)
체험비(축제 프로그램 체험비)	(약 원)
유흥비(축제장 밖에서 지출한 관람료, 노래방, 술값 등)	(약 원)
쇼핑비(축제 기념품, 농특산물 구입비 등)	(약 원)
기 타(체험비, 입장료 등 위에서 언급하지 않은 비용)	(약 원)

6. 다음은 귀하의 축제 불편사항에 관한 질문입니다. 3가지만 순서대로 적어 주세요.

항목	불편사항 번호 기재	
①교통혼잡 ②교통/주차 안내 ③대중교통 서비스 ④휴식공간 부족 ⑤화장실 부족 및 청결 ⑥식수공간 부족 ⑦편의시설 부족 ⑧음식점의 불결 ⑨음식점 가격 대비 메뉴 품질 ⑩즐길만한 행사 부족 ⑪지나친 상업성 ⑫행사안내 부족 ⑬구매할 품목 미비 ⑭비효율적 동선 ⑮질서의식 부족 ⑯운영요원 불친절 ⑰기타 ()	1	
	2	
	3	

7. 축제 행사 중점 만족도 조사입니다. 해당되는 부분에 “√” 표시해 주십시오.

■ 만족도		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	약간 그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	그렇다	매우 그렇다
먹거리	1. 먹거리의 종류가 다양하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2. 먹거리의 가격이 적당하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3. 먹거리의 질이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
안내/해설	1. 안내 및 해설의 시설이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2. 안내 및 해설의 내용이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3. 안내 및 해설 요원이 친절하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
살거리	1. 살거리의 종류가 다양하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	2. 살거리의 가격이 적당하다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
	3. 살거리의 질이 좋다	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

8. 마지막으로 “군산시간여행축제” 발전을 위한 개선사항, 건의사항을 자유롭게 기재해 주십시오.

▣ 귀중한 시간 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다 ▣