

2020. 11

# 땅끝관광지 체험시설개발 기본계획 용역





# 제 출 문

해남군수 귀하

이 보고서를  
『땅끝관광지 체험시설개발 기본계획 용역』의  
최종보고서로 제출합니다.

2020. 11. 14

(주)플랜이슈 대표이사 김진성

본 보고서 내용은 (주)플랜이슈가 수행한  
『땅끝관광지 체험시설개발 기본계획 용역』의  
결과물로서 사전 승인없이 무단전재·역제 및 복제를 금합니다.





---

본 보고서에 수록된 내용은 향후 환경변화와 정책변화에 따라  
일부 변경될 수 있으며, 본 보고서 내용의 일부 혹은 전부를 사전  
승인 없이 전재·역재·복제할 수 없습니다.

---



# ■ 목 차

## I. 과업의 개요

1. 과업의 배경 및 목적 .....	3
1.1 과업의 배경 .....	3
1.2 과업의 목적 .....	4
2. 과업의 범위 .....	5
2.1 시간적 범위 .....	5
2.2 공간적 범위 .....	5
2.3 내용적 범위 .....	5
3. 과업의 수행체계 .....	6
3.1 과업 수행과정 .....	6
3.2 과업 추진경위 .....	7

## II. 개발여건분석

1. 실감형 콘텐츠 .....	11
1.1 실감형 콘텐츠 개념 .....	11
1.2 실감형 콘텐츠 시장 현황 및 전망 .....	12
2. 해남군 현황분석 .....	14
2.1 일반현황분석 .....	14
2.2 관광환경분석 .....	23
2.3 땅끝관광지(땅끝지구) 현황분석 .....	36
3. 국내·외 사례분석 .....	48
3.1 사례분석 기본방향 .....	48
3.2 실감형 콘텐츠 체험시설 및 프로그램 .....	49
3.3 어린이·청소년 타깃 놀이시설 .....	55
3.4 시사점 도출 .....	61
4. 대상지 여건분석 .....	62
4.1 입지여건분석 .....	62
4.2 토지이용현황분석 .....	65

<b>5. 집행환경분석</b>	<b>69</b>
5.1 상위계획	69
5.2 지역계획	72
5.3 대상지 주변 추진사업	75
5.4 관련 법규 검토	76

### Ⅲ. 종합분석 및 계획과제 도출

<b>1. 현황 종합</b>	<b>87</b>
<b>2. SWOT 분석</b>	<b>88</b>
<b>3. 계획과제 도출</b>	<b>90</b>

### Ⅳ. 기본구상

<b>1. 비전 및 목표</b>	<b>93</b>
1.1 비전 및 콘셉트	93
1.2 목표 및 방향	94
1.3 개발전략	95
<b>2. 표적시장</b>	<b>96</b>
2.1 핵심타겟 설정	96
2.2 전략적 핵심타겟 설정	97
<b>3. 계획지표</b>	<b>98</b>
3.1 수요추정 기본방향	98
3.2 수요추정	98
3.3 공공시설 지표설정	101
<b>4. 도입기능 및 시설</b>	<b>102</b>
4.1 기본방향	102
4.2 개발유형 및 대안검토	103
4.3 도입기능 및 시설검토	104
4.4 도입시설 선정	106

## V. 대상지 개발계획

1. 공간구상 .....	109
1.1 권역구상 방향 .....	109
1.2 동선구상 방향 .....	110
1.3 공간구상 .....	111
2. 부문별 계획 .....	119
2.1 토지이용계획 .....	119
2.2 교통동선계획 .....	121
2.3 시설배치계획 .....	123
2.4 조경 및 식재계획 .....	125

## VI. 사업화 계획

1. 투자계획 .....	129
1.1 기준설정 .....	129
1.2 총 투자비 추정 .....	130
2. 관리운영계획 .....	131
2.1 사업운영방식 .....	131
2.2 관리운영조직 .....	132
2.3 시설유지관리 .....	133
2.4 운영프로그램 .....	135

## [ 표 목차 ]

〈표1-1〉과업 추진경위 .....	007	〈표2-41〉2025년 해남 군관리계획 주요 내용 .....	073
〈표2-1〉위도 및 경도 .....	014	〈표2-42〉해남군 관광종합개발계획 권역 및 사업 .....	074
〈표2-2〉연도별 기상개황 .....	017	〈표2-43〉대상지 주변 추진사업 .....	075
〈표2-3〉월별 기상개황 .....	017	〈표2-44〉국토의 계획 및 이용에 관한 법률 검토 .....	076
〈표2-4〉지목별 토지이용 현황 .....	018	〈표2-45〉도로법 검토 .....	077
〈표2-5〉용도지역별 토지이용 현황 .....	018	〈표2-46〉소하천정비법 검토 .....	077
〈표2-6〉해남군 행정구역 현황 .....	019	〈표2-47〉해남군 군계획 조례 검토 .....	078
〈표2-7〉연도별 인구 현황 .....	020	〈표2-48〉지구단위계획수립지침 검토 .....	078
〈표2-8〉산업별 사업체수 및 종사자수 .....	021	〈표2-49〉환경영향평가법 검토 .....	080
〈표2-9〉최근 3년간 예산 현액 .....	022	〈표2-50〉자연환경보전법 검토 .....	081
〈표2-10〉2020 10대 소비스텐드 .....	023	〈표2-51〉세제 및 재정지원 관련 법규 검토 .....	081
〈표2-11〉관광트렌드 분석 및 전망:2020~2024 .....	024	〈표2-52〉지역 개발 및 지원에 관한 법률 검토 .....	083
〈표2-12〉2020 국내여행 트렌드 .....	025	〈표2-53〉관광진흥개발기금법 검토 .....	083
〈표2-13〉코로나19 기간 중 관광활동 트렌드 .....	026	〈표3-1〉여건분석 종합 .....	087
〈표2-14〉해남 8경 .....	027	〈표4-1〉생애주기별 타깃 특징 .....	096
〈표2-15〉주요 자연자원 .....	028	〈표4-2〉지역특성에 따른 타깃 .....	097
〈표2-16〉지정 문화재 현황 .....	029	〈표4-3〉주요 핵심타깃 설정 .....	097
〈표2-17〉주요 테마자원 .....	030	〈표4-4〉해남군 주요관광지점 방문객 수 .....	099
〈표2-18〉주요 축제자원 .....	031	〈표4-5〉땅끝관광지 방문객 수 .....	099
〈표2-19〉주요 특산품 .....	032	〈표4-6〉땅끝 체험시설 수요추정 .....	100
〈표2-20〉해남군 주요관광지점 관광객 통계 .....	034	〈표4-7〉해남 땅끝 체험시설 계획지표 .....	101
〈표2-21〉땅끝관광지 월별 방문객 수 .....	035	〈표4-8〉해남 땅끝 체험시설 주차장 계획지표 .....	101
〈표2-22〉땅끝관광지 주요 연혁 .....	037	〈표4-9〉개발유형 검토 .....	103
〈표2-23〉땅끝관광지(땅끝지구) 주요시설 현황 .....	037	〈표4-10〉대상지 여건에 따른 도입가능 검토 .....	104
〈표2-24〉땅끝관광지(송호지구) 주요시설 현황 .....	037	〈표4-11〉핵심기능에 따른 도입가능 검토 .....	105
〈표2-25〉땅끝지구 표고 및 경사 현황 .....	038	〈표4-12〉생애주기별 타깃 특징에 따른 도입시설 검토 ..	105
〈표2-26〉땅끝지구 토지 지목별/소유별 현황 .....	039	〈표4-13〉도입시설표 .....	106
〈표2-27〉땅끝지구 토지이용계획 현황 .....	039	〈표5-1〉교육체험존 주요시설 .....	113
〈표2-28〉해남군 및 땅끝마을 인구변화 .....	041	〈표5-2〉모험놀이존 주요시설 .....	115
〈표2-29〉땅끝마을 음식점 및 숙박업소 현황 .....	041	〈표5-3〉경관포토존 주요시설 .....	117
〈표2-30〉사례분석 대상지 .....	048	〈표5-4〉토지이용계획표 .....	120
〈표2-31〉호발롱 디지털 키즈파크 주요 시설 .....	053	〈표5-5〉교통동선계획표 .....	121
〈표2-32〉순천시 기적의 놀이터 현황 .....	055	〈표5-6〉시설배치계획표 .....	124
〈표2-33〉챔피언 1250 주요 시설 .....	059	〈표5-7〉공간별 식재계획표 .....	126
〈표2-34〉세대공감 창의놀이터 주요 시설 현황 .....	060	〈표5-8〉공간별 시설물 배치계획표 .....	126
〈표2-35〉계획대상지 표고/경사/향 분석표 .....	063	〈표6-1〉연차별 공정계획 .....	129
〈표2-36〉대상지 토지 지목/소유별 현황 .....	065	〈표6-2〉유형별 총 사업비 .....	130
〈표2-37〉편입토지조서 .....	066	〈표6-3〉사업운영 관리방식 비교분석 .....	131
〈표2-38〉서남권 비전 및 발전목표 .....	070		
〈표2-39〉서남권 중심지설정 및 세부내용 .....	071		
〈표2-40〉도시공간구조 설정 .....	072		

## [ 표 목차 ]

〈표6-4〉인력구성 및 업무분장(안) .....	132
〈표6-5〉관리유형별 주요내용 .....	133
〈표6-6〉디지털복합체험관 주요 운영프로그램 개요_1 .....	135
〈표6-7〉디지털복합체험관 주요 운영프로그램 개요_2 .....	136
〈표6-8〉해남미소습 주요 운영프로그램 개요 .....	137
〈표6-9〉창의공방관 주요 운영프로그램 개요 .....	138
〈표6-10〉경관초화원 및 함수호 주요 운영프로그램 개요 .....	139

## [ 그림 목차 ]

[그림1-1]과업의 배경 및 목적 .....	004	[그림2-38]계획대상지 주변 경관 현황 .....	064
[그림1-2]과업의 공간적 범위 .....	005	[그림2-39]대상지 지목/소유별 현황도 .....	065
[그림1-3]과업 수행과정 .....	006	[그림2-40]대상지 도시관리계획/생태·자연 현황도 .....	068
[그림1-4]주요 추진 경위 .....	007	[그림2-41]도시관리계획 현황사진 .....	068
		[그림2-42]시도별 발전비전 .....	069
[그림2-1]실감형 콘텐츠 사례 .....	011	[그림2-43]제3차 전라남도 종합계획 권역별 비전 .....	070
[그림2-2]3단계 규제혁신 로드맵 .....	012	[그림2-44]제6차 전남권 관광개발계획 권역 구상도 .....	071
[그림2-3]6대 수요 분야 .....	013	[그림2-45]해남군 2025 중장기 발전계획 도시공간구조 .....	072
[그림2-4]VR·AR기술발전 시나리오(엔터, 문화분야) .....	013	[그림2-46]해남관광 콘셉트 .....	074
[그림2-5]입지여건 현황 .....	014	[그림2-47]대상지 주변 추진사업 현황 .....	075
[그림2-6]광역교통망 현황 .....	015		
[그림2-7]표고 및 경사 분석도 .....	016	[그림4-1]비전 및 콘셉트 .....	093
[그림2-8]해남 8경 주요 경관 현황 .....	027	[그림4-2]목표 및 방향설정 .....	094
[그림2-9]주요 자연자원 현황 .....	028	[그림4-3]도입기능 및 시설구상 흐름도 .....	102
[그림2-10]주요 역사문화자원 현황 .....	029	[그림4-4]주요 도입시설 관련 이미지 .....	106
[그림2-11]주요 테마자원 현황 .....	030		
[그림2-12]주요 축제자원 현황 .....	031	[그림5-1]권역구상도 .....	109
[그림2-13]주요 특산품 현황 .....	032	[그림5-2]동선구상도 .....	110
[그림2-14]지정관광지 현황 .....	033	[그림5-3]공간구상(안) .....	111
[그림2-15]땅끝관광지 월별 방문객 수 .....	035	[그림5-4]디지털복합체험 사례 .....	113
[그림2-16]해남군 땅끝관광지 현황 .....	036	[그림5-5]몰입형 디지털 체험 사례 .....	114
[그림2-17]땅끝지구 표고 및 경사 분석 .....	038	[그림5-6]야외전시장 및 야외공연장 사례 .....	114
[그림2-18]땅끝지구 교통 및 동선 .....	040	[그림5-7]공공놀이터 사례 .....	115
[그림2-19]해남 땅끝전망대(모노레일) 현황 .....	042	[그림5-8]네트놀이터 사례 .....	116
[그림2-20]땅끝탐 및 산책로 현황 .....	043	[그림5-9]창의공방관 사례 .....	116
[그림2-21]땅끝해양자연사박물관 현황 .....	044	[그림5-10]청소년 모험놀이관 사례 .....	117
[그림2-22]맘섬(일출) 현황 .....	045	[그림5-11]담수호 경관정비 사례 .....	118
[그림2-23]땅끝희망공원 현황 .....	046	[그림5-12]경관초화원 사례 .....	118
[그림2-24]관광지 및 특산품 관리운영 현황 .....	047	[그림5-13]토지이용계획도 .....	120
[그림2-25]국립중앙박물관 실감형 콘텐츠 .....	049	[그림5-14]교통동선계획도 .....	122
[그림2-26]LA자연사박물관 The Blu .....	050	[그림5-15]동선별 포장 사례 .....	122
[그림2-27]동대문디자인플라자 미디어파사드 .....	051	[그림5-16]시설배치계획도 .....	124
[그림2-28]빛의 벙커 .....	052	[그림5-17]식재수종 사례 .....	126
[그림2-29]호발룡 디지털 키즈파크 .....	053		
[그림2-30]Fort Fun L.A.B.S .....	054	[그림6-1]관리운영 조직 구상(안) .....	132
[그림2-31]블래스랜드 리버사이드 파크 .....	056	[그림6-2]디지털복합체험관 주요 운영프로그램 예시_1 .....	135
[그림2-32]쿵광쿵광 꿈마루 놀이터 .....	057	[그림6-3]디지털복합체험관 주요 운영프로그램 예시_2 .....	136
[그림2-33]미국 시카고 메기 데일리 파크 .....	058	[그림6-4]해남미소습 주요 운영프로그램 예시 .....	137
[그림2-34]챔피언 1250 .....	059	[그림6-5]창의공방관 주요 운영프로그램 예시 .....	138
[그림2-35]세대공감 창의놀이터 .....	060	[그림6-6]경관초화원 및 함수호 주요 운영프로그램 예시 .....	139
[그림2-36]계획대상지 입지 및 교통 .....	062		
[그림2-37]계획대상지 표고/경사/향 분석 .....	063		





# I. 과업의 개요



## 1. 과업의 배경 및 목적

### 1.1 과업의 배경

#### ✓ 땅끝관광지 땅끝지구의 활성화 방안 모색

- 1986년 관광지 지정 이후 35년이 지난 지금 땅끝마을이 포함된 땅끝관광지(땅끝지구)는 대한민국 국민이면 누구나 알고 있는 인지도 높은 관광자원으로 해남 관광의 핵심지역으로 알려져 있음
  - 땅끝관광지 송호지구는 송호해수욕장을 중심으로 한 해양관광지역이며 땅끝지구는 전망대 및 땅끝탑, 땅끝마을 등과 연계한 테마관광지역임
- 오래된 만큼 노후화된 관광시설에 대한 문제점 개선이 지속적으로 제시되고 있으며 방문객들의 만족도가 점점 떨어지고 있는 현실을 감안하여 소비자의 니즈를 반영한 새로운 활성화 방안이 모색되는 시점임

#### ✓ 땅끝지구 관광행태의 다양화 부재

- 땅끝지구 관광은 땅끝전망대 관람(모노레일), 땅끝탑 해안 산책로 이용에 국한되어 시설 및 경관을 감상하는 관광으로 진행되고 있으며 일부 땅끝마을 내 숙박 및 식음시설 활용의 단순한 관광 이용행태에 머무르고 있음
- 대부분 중장년층 이상의 단체관광객이 많은 현황을 보이고 있으며 가족단위 방문객도 다수를 차지하고 있으나 어린이(청소년 포함)를 동반한 경우 특별한 체험시설이 부재하여 이용행태에 한계를 보이고 있음

#### ✓ 신규 관광자원 연계 활성화 필요

- 최근 개관한 땅끝해양자연사박물관은 실제 표본 전시로써는 국내 최대 시설로 알려져 있어 이슈화되고 있으며 이러한 신규 관광자원의 활성화 측면에서 주변 시설과 연계 활용할 수 있는 방안 마련이 필요함
- 이외 땅끝항 여객터미널 신축을 통한 유동인구 유입과 세계땅끝공원, 땅끝해안처음길, 꿈길랜드조성, 댐섬 야외무대조성 등 신규 관광사업의 지속적인 추진이 예상되는 시점에서 전반적인 땅끝지구 관광자원 연계활성화를 위한 구심점을 마련해 줄 필요가 있음

## 1.2 과업의 목적

### ✓ 땅끝관광지의 지속가능한 발전과 활성화 방향 정립

- 땅끝관광지는 관광자원으로써 인지도가 높은 반면 관광지 지정 이후 노후화된 시설에 대한 문제점 개선이 필요한 장소로 미래지향적인 관점에서 해남군 관광의 핵심거점으로 활용하기 위한 전략적 정비가 필요한 시점임
- 이에 본 과업을 통해 지속가능한 땅끝관광지 주변지역의 발전과 마을 활성화를 위한 새로운 콘텐츠 및 프로그램 도입을 위한 기본구상을 시행하고자 함

### ✓ 부족한 체험 인프라 확충을 통한 땅끝 고유 문화자원 증대

- 땅끝관광지 땅끝지구 내 관광시설은 테마를 가지고 있으나 대부분 단순 경관감상형 관광 형태를 보이고 있으므로 좀 더 다양한 체험공간의 마련이 필요함
- 특히 어린이를 동반한 가족단위 및 청소년 등 낮은 연령층이 방문했을 경우 특별한 체험이나 흥미를 유발할 수 있을만한 시설은 부재하여 짧은 시간 경유하는 행태를 보이고 있어 본 과업을 통해 부족한 체험 인프라 확충하여 체류시간을 확대하고 더불어 땅끝만의 고유한 관광콘텐츠를 증대시키고자 함

[그림 1-1] 과업의 배경 및 목적





## 2. 과업의 범위

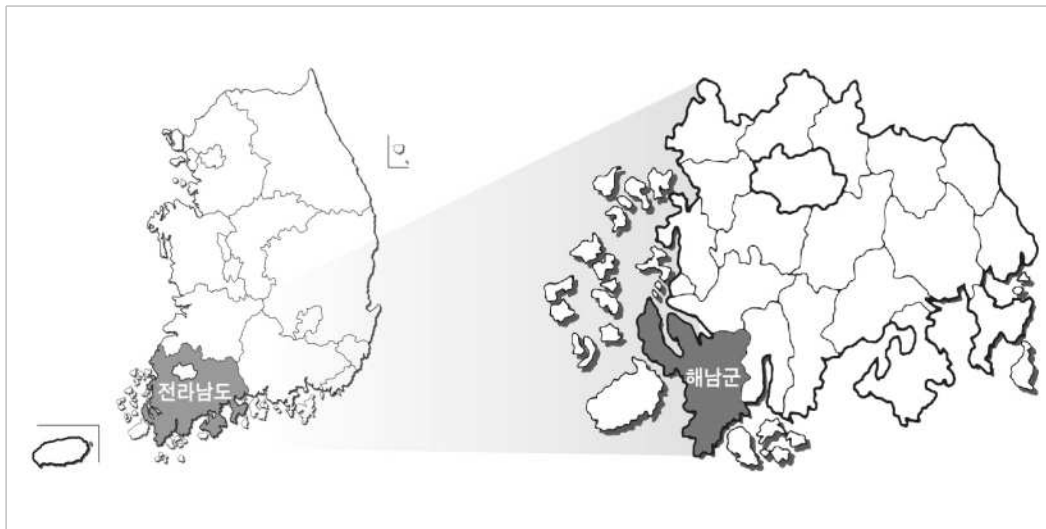
### 2.1 시간적 범위

- 기준년도 : 2020년 / 계획기간 : 2020년 ~ 2024년
- 용역 기간 : 2020년 06월 18일 ~ 2020년 11월 4일

### 2.2 공간적 범위

- 위치 : 해남군 송지면 송호리 1101번지 일원(땅끝해양자연사박물관 후면)
- 면적 : 약 31,883.17㎡(총 38필지 / 건물4동 포함)

[그림 1-2] 과업의 공간적 범위



### 2.3 내용적 범위

- 대상지 현황조사 분석
- 체험시설 기본구상(안)
- 체험시설 부문별 계획
- 사업 투자 및 관리운영 계획

### 3. 과업의 수행체계

#### 3.1 과업 수행과정

- 본 과업은 해남군 송지면 송호리 1101번지 일원에 조성하고자 하는 체험시설에 대한 공간구상 및 세부사업 계획수립을 위해 진행하였음
- 땅끝마을에 부족한 체험시설 콘텐츠 및 프로그램을 구축하는 공간으로 사업의 성공적인 시행을 위해 비전 및 목표를 설정하고 가장 적합한 콘텐츠 및 도입시설 도출과 공간구상, 시설배치계획 등을 수행함
- 최종적으로 효율적이고 지속가능한 시설 운영을 위한 관리운영계획, 투자계획 등을 계획하였음

[그림 1-3] 과업 수행과정



### 3.2 과업 추진경위

- 본 과업은 2020년 6월에 착수하여 현장조사, 문헌조사, 관련 자료 검토, 실무진 협의 등을 거쳐 진행되었음
- 또한 다양한 의견 수렴을 위하여 보고회와 다수의 업무 협의를 통해 과업의 성과물을 도출하였음

〈표 1-1〉 과업 추진경위

구 분	주요 내용
2020년 6월 15일	· 과업 계약 및 착수
2020년 6월 24일	· 과업 착수 협의 : 해남군청 관광과 · 1차 현장 조사 : 땅끝관광지 및 땅끝 해양자연사 박물관 답사
2020년 8월 10일	· 기본구상 대안 및 시설사례 제시 : 박물관 부속 시설(안) 확정 · 사업콘텐츠 추가 : 실감형 콘텐츠를 활용한 복합체험시설관 조성
2020년 10월 30일	· 중간보고 및 실무자 협의
2020년 11월 02일	· 조치결과 반영 자료 작성 및 최종 실무자 협의
2020년 11월 14일	· 과업종료

[그림 1-4] 주요 추진경위



현장조사

실무진 협의

중간보고







## II. 개발여건분석



## 1. 실감형 콘텐츠

### 1.1 실감형 콘텐츠 개념

- 실감형 콘텐츠는 정보통신기술을 기반으로 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠로 다양한 센서를 활용해 사람의 행위를 인식하고 분석하는 기술을 활용하여 가상의 디지털 콘텐츠를 실제처럼 느끼게 하는 기술임
  - 대표적인 종류로는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 홀로그램(Hologram) 등이 있음
- 가상현실(VR, Virtual Reality)은 컴퓨터 소프트웨어를 통해 현실과 흡사한 가상세계를 구축하여 이용자에게 시각적, 청각적 감각 정보를 제공함으로써 마치 실제로 가상세계에 존재하고 있는 듯한 상호작용 및 체험이 가능하도록 하는 시뮬레이션 기술을 의미함
  - 가상현실의 체험은 스마트폰, 컴퓨터, 게임기 등 기계와 연결된 특수 하드웨어 착용이 필요하며 이를 이용한 3D 오디오 기술, 햅틱(Haptics) 기술 등을 적용하여 실제 움직임을 가상현실에 재현 가능
- 증강현실(AR, Augmented Reality)이란 VR 기술에서 파생된 하나의 분야로서 실제 눈앞의 환경에 컴퓨터에 의해 만들어진 가상의 정보(비디오, 그래픽, 오디오 등)를 부가(증강)하여 마치 원래 존재하는 사물처럼 보이게 하는 기법임
- VR은 100% 허구적 상황을 구현하고 AR은 실제 현실에 가상의 정보가 가미된다는 차이점이 있으나 개념적·기술적·생태계적 유사성으로 인해서 관련 시장으로 보는 경향이 있으며 특정 체험에 수반되는 시공간 및 비용을 최소화하면서 사용자의 경험 및 지식을 확장하고 자유로운 활동이 가능하도록 하는 사용자 환경(UI, User Interface) 기술이라는 공통점이 있음

[그림 2-1] 실감형 콘텐츠 사례



가상현실(VR) 사례

증강현실(AR) 사례

## 1.2 실감형 콘텐츠 시장 현황 및 전망

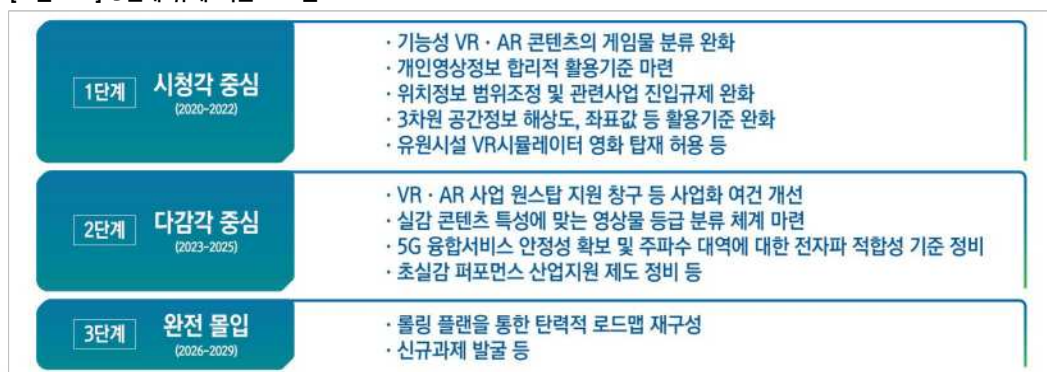
### ✓ 관련 산업 동향

- 정보통신기획평가원(2020)에 따르면 실감형 콘텐츠와 관련한 세계 시장 규모는 기술 확산 그리고 이를 활용한 장비 발전과 더불어 급격히 성장하였으며 앞으로 규모가 더욱 커질 것으로 예측함(2016년 43억 7,000만 달러 → 2022년 1,071억 5,100만 달러)
- 우리나라에서도 실감형 콘텐츠가 5G 시대의 핵심서비스로 등장하였으며 5G의 빠른 전송속도, 낮은 지연시간, 높은 수준의 데이터 전송 품질 등 기술 발전으로 인해 기존 콘텐츠 한계를 적극적으로 극복하며 경제사회 전반의 혁신 도구로 활용되고 있음
  - 극대화된 몰입감과 사실감을 바탕으로 5G 시대 킬러콘텐츠로 부각되어 2019년 4월 정부가 발표한 ‘혁신전략 실현을 위한 5G 전략’에서 10대 핵심산업 선정
- 이처럼 콘텐츠 시장에 소개되고 성장하고 있는 실감형 콘텐츠는 우리 경제사회 전반의 혁신 도구로 활용되어 새로운 부가가치를 창출할 가능성이 높아지고 있음. 또한 여러 산업간 창조적 융합을 통해 국방, 재난, 안전, 의료, 교육의 공공서비스 분야는 물론 제조, 농업, 도시, 미디어 산업 등 전 분야에 걸쳐 활용될 것으로 보임

### ✓ 관련 정책 현황

- 우리나라는 2017년 VR·AR 분야를 혁신성장동력 13대 분야 중 하나로 선정하고 3년간 약 2,440억원의 정부 R&D 투자를 진행함. 또한 VR·AR 관련산업 육성 전략을 발표하고 기술발전과 서비스 확산을 위한 정부차원의 선제적 규제 혁신 로드맵을 발표함
- 규제 혁신 로드맵에서는 ICT 규제 샌드박스를 통해 VR·AR 실증 사업을 지원하고, 일부 규제현안을 해소하는 등 정부차원의 산업발전 대응이 이루어지고 있음

[그림 2-2] 3단계 규제 혁신 로드맵





## ✓ 향후 전망

- 국무조정실(2020)에서 실시한 분야별 VR·AR 활용전망에 대한 조사결과 관광분야의 실감형 콘텐츠 활용이 늘어날 것이라고 응답한 비율은 산업 측면 28%, 소비자 측면 30%로 나타남. 또한 관광과 연관된 여가문화 분야인 게임, 영화 등에 활용될 것이라고 응답한 비율도 높게 나타나 사회 전반 및 다양한 산업으로 광범위한 확산이 전망됨
- 특히 국무조정실(2020)은 VR·AR과 관련하여 대표 6대 수요 분야를 선정하였는데 가상체험, 원격협업·소통, 시뮬레이션 등을 위해서 ①엔터·문화, ②교육, ③제조 등 산업 일반, ④교통, ⑤의료, ⑥공공(치안·소방·국방)을 중심으로 활용이 증가할 것으로 예상하였음
- 이처럼 여러 분야에서 VR·AR 기술력을 바탕으로 다양한 콘텐츠 및 체험이 개발될 것으로 기대되며 이러한 기술 발전은 관광체험에도 큰 변화를 가져올 것으로 보임

[그림 2-3] VR·AR 6대 수요 분야



[그림 2-4] VR·AR 기술발전 시나리오(엔터, 문화분야)

배치기준 : 각 기술별 병용화 시기 (예: 지연시간 20MS 이하 기술도 현재 존재하나 병용화 前임)

구분	1단계 시청각 중심			2단계 다감각 인식 / 다중환경			3단계 완전 몰입			
	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
기술	디바이스	모바일 / 연결형(Tethered) HMD			독립형 / 글래스형 / 글러브			전신형 장비		
	인터랙션	시선인식			표정·감정·손동작 인식			오감 표현		뇌 인식
	플랫폼	단일사용 환경			다중환경 실시간 협업(단순업무)			(현실 동일 수준 업무)		
	네트워크	5G						(Next of 5G)		
엔터·문화	360° 스포츠·공연관람			VR·AR 결합 공연			실시간 공연 원격 디지털 관람		오감표현이 가능한 VR 공연	
	VR 단독게임		가상여행(문화재답사 등)		햅틱 구현 게임		VR 멀티유저 게임			
	모바일 VR 게임			AR 글래스 현실기반 게임						

## 2. 해남군 현황분석

### 2.1 일반현황분석

#### 가. 입지환경분석

##### ✓ 위치

- 해남군은 한반도 서남쪽 모서리에 위치한 전라남도 최대 면적의 군으로 서남권 목포 도시권에 속하며 강진군, 진도군, 완도군, 영암군, 목포시와 연접해 있음
- 영암, 강진 등 육지와 맞닿은 동쪽, 동북쪽을 제외한 3면이 바다와 인접하고 있어 각종 수산업 양식과 해양자원을 활용한 관광에 적합한 입지에 위치함
- 군의 동단은 북일면 내동리, 서단은 화원면 화봉리, 남단은 송지면 땅끝리, 북단은 화원면 매월리이며 동서간 거리는 44.2km, 남북간 거리는 54.8km임

〈표 2-1〉 위도 및 경도

구 분	단	지 명	극 점		연장거리
			동경	북위	
해남군	동단	북일면 내동리	동경 126° 44'10"	북위 34° 27'10"	동서간 44.2km
	서단	화원면 화봉리	동경 126° 16'10"	북위 34° 39'20"	
	남단	송지면 땅끝리	동경 126° 32'29"	북위 35° 17'32"	남북간 54.8km
	북단	화원면 매월리	동경 126° 17'20"	북위 34° 45'10"	

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

[그림 2-5] 입지여건 현황





## ✓ 접근성

- 해남군은 서울 및 수도권에서 원거리에 위치하여 도로망을 이용하여 접근하기에 오랜 시간이 걸림. 대신 해남군으로부터 1시간 25분 거리(85.1km)에 위치한 광주공항과 1시간 10분(92.1km)거리인 무안 국제공항을 통하여 여객기 이용이 가능함
- 해남군 도로교통체계는 크게 남북축 국도 13호선과 동서축 국도 18호선이 간선도로 역할을 하여 인근 강진군, 영암군, 진도군 등을 연결하고 있음. 또한 남해고속도로 강진 무위사IC가 30분 거리 내에 위치하여 목포를 통해 서해안 고속도로와 연결이 가능함
  - 광주~완도 간 고속도로(2024년)과 서남해안 관광도로(해남 화원~신안 압해, 2025년)이 개통이 예정되어 있어 향후 접근성이 향상될 것으로 기대
- 광역 철도교통은 해남군을 직접 경유하지 않으며 인근 목포역, 나주역, 광주역 그리고 송정역의 KTX, SRT 등 고속열차와 일반열차를 이용하여 수도권 및 충청권 지역의 방문객들을 유입하고 있음

[그림 2-6] 광역교통망 현황

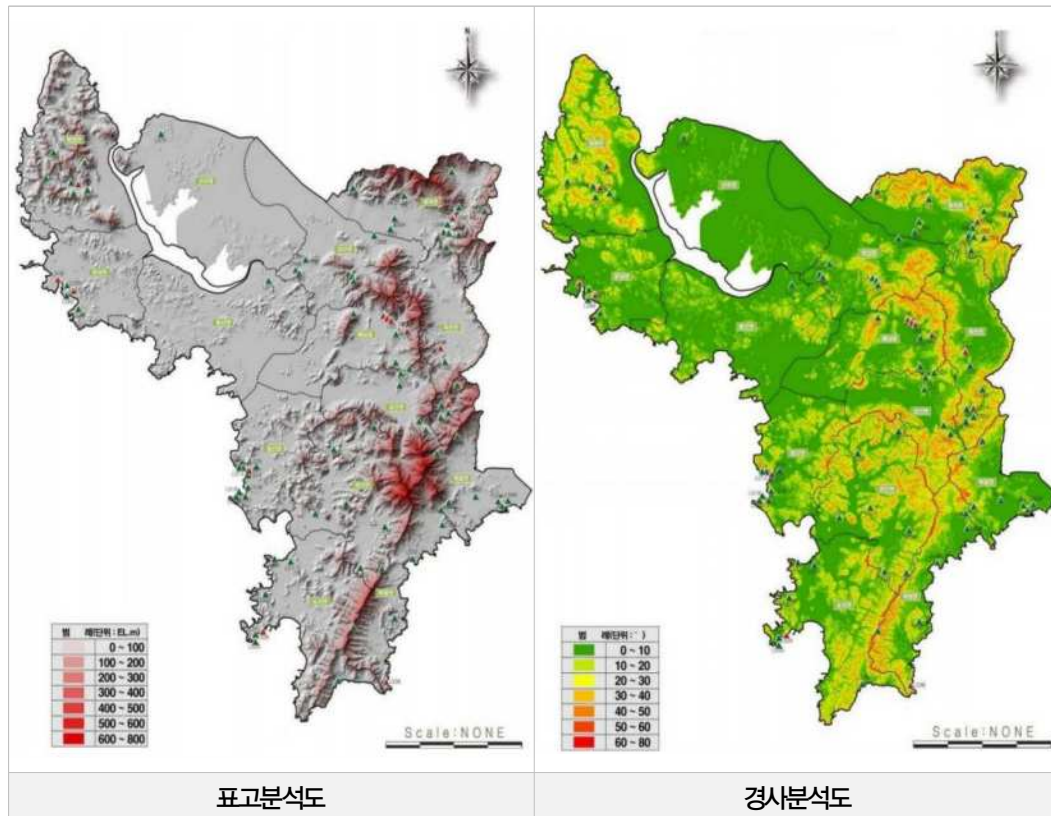


## 나. 자연환경분석

### ✓ 지형 및 지세

- 해남군의 지형은 소백산맥의 지맥이 해남반도 끝까지 이어지면서 완만한 구릉지대를 형성하고 동북부지역에 흑석산과 가학산 그리고 중부지역에 달마산과 두륜산 등 산악 지대가 나타남. 또한 중서부 지역은 양식장, 염전 등 평야지대로 이루어짐
- 전남 서남단에 돌출해 있는 해남군은 서북쪽으로 화원반도와 산이반도 그리고 남쪽으로 해남반도가 형성되는 특성을 지니며 특히 화원반도를 중심으로 한 리아스식의 긴 해안선이 형성되어 염전 등 각종 수산양식이 발달함
  - 해안선의 총 연장은 317.53km이며 그 중 도서 해안선은 55.2km이고 도서수는 71개로 다도해를 형성하고 있어 수산업 등에 영향을 미침
- 평균 표고는 63.60m이며 100m 이하 면적은 전체 중 약 80%로 조사됨. 지형의 평균 경사는 17° 이며 10° 미만 경사지가 전체 면적의 80%로 나타남

[그림 2-7] 표고 및 경사 분석도



자료 : 해남군 관광발전종합계획(2019), 해남군청



## ✓ 기상 및 기후

- 최근 5년간 해남군 기상개황을 살펴보면 평균 기온은 2016년까지 상승 추세였으나 그 이후 지속적으로 하락하고 있으며 평균 최저, 최고 기온 그리고 상대습도는 매년 등락을 반복하고 있는 것으로 나타남
- 해남군은 대한민국 최남단 내륙에 위치하여 비교적 온난한 기후대를 형성하고 있으며 3면이 바다인 특성으로 겨울철은 해양성 기후가 나타나 풍속이 강한 것으로 나타남 또한 서·남해안을 통과하는 고·저기압의 영향으로 강수의 편중현상이 보임
  - 지난 2018년 최근 5년 중 가장 높은 풍속(20.7㎧)이 발생하고 비교적 많은 비가 내려(강수량 약 1,230mm)호우주의보 등 발령
- 2018년 기준 연평균 기온은 13.2℃로 조사되며 1월 평균기온은 -0.9℃, 8월 평균 기온은 27.5℃로 연평균 기온차는 28.4℃로 나타나 겨울과 여름 기온 차이가 크게 나타남
- 연 강수량은 1,297.1mm이며 월별 강수량을 살펴보면 6월이 238.9mm로 가장 많으며 이어서 10월, 8월 순으로 가을과 여름 강수량이 비교적 많은 특성을 보임

〈표 2-2〉 연도별 기상개황

(단위 : ℃, mm, %, %) )

구 분	기온			강수량	상대습도	풍속
	평균	최고	최저			
2014	13.7	19.0	8.7	1,173.1	73.6	2.1
2015	13.9	19.2	9.0	1,157.8	78.4	2.0
2016	14.0	19.0	9.1	1,360.2	75.8	2.2
2017	13.4	19.5	7.6	725.3	70.3	2.2
2018	13.2	19.0	7.9	1,297.1	75.1	20.7

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

〈표 2-3〉 월별 기상개황

(단위 : ℃, mm)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
평균기온	-0.9	0.3	8.0	13.0	18.0	21.7	26.7	27.5	20.7	13.3	7.9	2.3
평균강수량	44.8	24.3	147.6	120.1	75.3	238.9	18.8	204.2	128.4	214.1	44.6	36.0

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

✓ 토지이용 현황

- 2018년 기준으로 해남군 지목별 토지이용 현황을 살펴보면 총 26개 지목 중 임야가 (446.4km<sup>2</sup>) 전체 토지 면적의 약 43.3%로 가장 넓은 면적으로 나타남
  - 이어서 답이 약 22.0%(227.0km<sup>2</sup>), 전이 약 12.0%(123.6km<sup>2</sup>), 유지가 약 7.8% (80.5km<sup>2</sup>) 등
  - 또한 해남군은 3면이 바다가 연접하고 있어 염전(기타)이 약 2.2km<sup>2</sup>이 나타나며 26개 지목 면적 중 13위를 차지
- 군관리계획상 용도지역은 크게 도시지역과 비도시지역으로 나뉘며 도시지역 중 녹지 지역(34.5km<sup>2</sup>)이 가장 넓은 면적을 차지하고 비도시지역은 농림지역(605.6km<sup>2</sup>)이 가장 넓은 것으로 나타남
- 해남군 전체 면적(1,045.4km<sup>2</sup>) 중 도시지역이 전체 면적 대비 5.5% 차지하고 비도시 지역이 94.5%로 나타나 용도지역별 토지 면적 차이가 크게 나타남

〈표 2-4〉 지목별 토지이용 현황

(단위 : km<sup>2</sup>, %)

구 분	계	임야	답	전	유지	도로	기타
면적	1,031.0	446.4	227.0	123.6	80.5	39.4	114.1
구성비	100.0	43.3	22.0	12.0	7.8	3.8	11.1

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

〈표 2-5〉 용도지역별 토지이용 현황

(단위 : km<sup>2</sup>, % 단 도시지역의 미지정구역 제외)

구 분	계	도시지역					비도시지역					
		소계	주거 지역	상업 지역	공업 지역	녹지 지역	소계	계획 관리 지역	생산 관리 지역	보전 관리 지역	농림 지역	자연 환경 보전 지역
면적	1,045.4	57.5	8.5	3.5	3.5	34.5	987.9	107.6	51.6	134.0	605.6	89.1
구성비	100.0	5.5	0.8	0.3	0.3	3.3	94.5	10.3	4.9	12.8	57.9	8.5

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

## 다. 인문환경분석

### ✓ 행정구역

- 2018년 기준 해남군은 1개 읍(해남읍), 13개 면, 514개 행정리, 177개 법정리 그리고 564개 자연마을로 이루어져 있음
- 해남군 면적은 약 1,031.3km<sup>2</sup>로 전라남도 면적(약 12,335.1km<sup>2</sup>)의 약 8.4%를 차지하며 전라남도의 22개 시·군중 가장 넓은 면적을 차지함
- 해남군 내 14개 읍·면 중 가장 넓은 면적을 차지하는 행정구역은 산이면(125.7km<sup>2</sup>), 황산면(105.7km<sup>2</sup>), 현산면(90.3km<sup>2</sup>) 순이고 면적이 가장 좁은 면은 북일면(41.3km<sup>2</sup>)으로 조사됨

〈표 2-6〉 해남군 행정구역 현황

(단위 : km<sup>2</sup>, %, 개소)

구 분	면적		리		자연마을
	면적	구성비	행정	법정	
2018년	1,031.3	100.0	514	117	564
산이면	125.73	12.19	40	13	52
황산면	105.75	10.25	43	13	47
현산면	90.33	8.76	33	12	33
화원면	90.20	8.75	44	15	44
송지면	80.87	7.84	42	14	46
마산면	80.20	7.78	35	11	35
계곡면	78.13	7.58	61	15	44
해남읍	65.20	6.32	37	18	40
옥천면	61.09	5.92	43	14	45
화산면	56.86	5.51	43	15	46
문내면	56.56	5.48	46	12	52
삼산면	56.86	5.51	35	9	37
북평면	48.16	4.67	22	8	23
북일면	41.38	4.01	20	8	20

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

## ✓ 인구

- 2018년 기준 해남군 총 인구 수는 73,286명이며 65세 이상 고령인구는 21,811명으로 나타남. 또한 최근 3년간 총 인구 수는 지속적인 감소 추세로 나타난 반면 그 외 65세 이상 고령인구는 등락을 반복하였음
- 읍면별 인구 현황을 살펴보면, 문화, 경제 등 주요 기능이 집중된 해남읍이 25,002명으로 가장 많은 인구가 밀집되어 있으며 뒤이어 송지면(6,761명), 황산면(5,319명) 등 순으로 나타남
- 2000년 기준 해남군의 65세 이상 고령인구는 15,018명(총 인구 대비 15.1%)으로 나타났으며 2018년 기준으로 고령인구는 총 인구 대비 약 30%로 크게 증가하여 현재 해남군은 초고령사회에 진입한 상태임

〈표 2-7〉 연도별 인구 현황

(단위 : 명)

구 분	인구			65세 이상 고령인구
	총계	남자	여자	
2016년	76,509	37,364	39,145	21,549
2017년	74,969	36,702	38,267	21,862
2018년	73,286	36,123	37,163	21,811
해남읍	25,002	12,223	12,779	4,123
송지면	6,761	3,383	3,378	2,161
황산면	5,319	2,611	2,708	1,928
문내면	4,418	2,195	2,223	1,507
산이면	4,264	2,128	2,136	1,464
화원면	4,006	2,067	1,939	1,339
화산면	3,596	1,803	1,793	1,333
옥천면	3,308	1,625	1,683	1,293
삼산면	3,141	1,562	1,579	1,137
현산면	3,121	1,539	1,582	1,232
북평면	3,059	1,468	1,591	1,205
마산면	2,725	1,355	1,370	1,078
계곡면	2,414	1,143	1,271	1,068
북일면	2,152	1,021	1,131	943

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청



## ✓ 산업구조

- 2018년 기준 해남군 총 사업체 수는 5,645개소로 전년 대비 약 0.7%(41개소) 증가하였으며 종사자의 경우 약 4.3%(988명) 증가한 것으로 나타남
- 사업체 수와 종사자 수는 제조업, 도매 및 소매업, 보건업 및 사회복지 서비스업, 숙박 및 음식점 업 등 순으로 높게 나타나 해남군의 산업 구조는 2·3차 산업 비중이 높은 것으로 조사됨

〈표 2-8〉 산업별 사업체수 및 종사자수

구 분	2017년		2018년	
	사업체 수	종사자 수	사업체 수	종사자 수
합계	5,604	22,845	5,645	23,833
농업, 임업 및 어업	60	429	52	318
광업	13	153	12	152
제조업	601	4,198	624	4,696
전기, 가스, 증기 및 수도사업	11	63	11	70
하수폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	14	165	14	168
건설업	249	1,775	243	1,819
도매 및 소매업	1,638	3,645	1,639	3,760
운수업	364	821	365	758
숙박 및 음식점업	1,118	2,516	1,133	2,581
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	21	182	21	288
금융 및 보험업	69	847	74	840
부동산업 및 임대업	58	105	59	105
전문, 과학 및 기술 서비스업	75	277	75	282
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	59	135	63	139
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	63	1,691	63	1,878
교육 서비스업	192	1,544	183	1,560
보건업 및 사회복지 서비스업	223	2,780	223	2,839
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	92	416	97	453
협의 및 단체 및 기타 개인 서비스업	684	1,103	694	1,127

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

✓ 재정구조

- 최근 3년간 해남 세출액은 지속적으로 증가하였으며 2018년 기준 해남군 세출액은 약 9,071억 원으로 전년도 세출액 약 7,962억 원 보다 약 13.9%(약 1,110억 원) 증가하였음
- 2018년 군 지출비용이 가장 높은 세출 결산 항목은 농림해양수산 분야로 전체 세출액의 약 28.2%(약 2,555억 원)을 차지하였으며 그 다음으로 예비비(20.1%), 사회복지(14.3%) 순으로 나타남
- 문화·관광 분야 세출액의 경우 최근 3년간 등락을 반복하였으며 2018년 기준으로 약 550억 원으로 전체 예산의 약 6.1%를 차지하였음. 이는 13개 항목 중 5위 수준이며 전체 예산 중 중상위권에 위치한 것으로 나타남

〈표 2-9〉 최근 3년간 예산 현황

(단위 : 백만 원, %)

구 분	2016년		2017년		2018년	
	예산액	구성비	예산액	구성비	예산액	구성비
합계	699,682	100.0	796,189	100.0	907,142	100.0
일반 공공행정	15,390	2.2	20,522	2.6	24,390	2.7
공공질서·안전	759	0.1	899	0.1	6,115	0.7
교육	1,241	0.2	1,301	0.2	2,012	0.2
문화·관광	52,379	7.5	56,459	7.1	55,076	6.1
환경보호	39,385	5.6	51,313	6.4	53,263	5.9
사회복지	111,300	15.9	123,471	15.5	129,611	14.3
보건	12,556	1.8	12,830	1.6	13,389	1.5
농림해양수산	203,235	29.0	215,860	27.1	255,498	28.2
산업중소기업	10,691	1.5	9,118	1.1	15,428	1.7
수송·교통	23,067	3.4	33,318	4.2	30,344	3.3
국토·지역개발	58,482	8.4	51,044	6.4	51,884	5.7
예비비	78,617	11.2	127,593	16.0	182,275	20.1
기타	92,033	13.2	92,455	11.6	87,649	9.7

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

## 2.2 관광환경분석

### 가. 트렌드분석

#### ✓ 서울대학교 소비트렌드분석 「2020년 10대 소비트렌드」

- 서울대 소비트렌드분석센터에서 발표한 「트렌드 코리아 2020」에서 2020년 올해의 소비트렌드 키워드로 「MIGHTY MICE」를 발표하였음
- 소유보다는 경험을 집중하는 스트리밍 라이프, 멀티 페르소나 등 소비자 트렌드에 대해 변화를 감지하고 타깃층의 방문 욕구 등을 고려한 본 사업구상이 요구됨

〈표 2-10〉 2020 10대 소비트렌드

구 분	주요 내용
멀티 페르소나 Me and Myselfs	· 다층적으로 형성되는 현대인의 자아 및 정체성에 집중 · 소비자의 명확한 페르소나(자아)를 맥락에 따라 해석하여 정밀한 이해 필요
라스트핏 이코노미 Immediate Satisfaction	· 마지막 순간의 만족을 최적화하려는 근거리 경제 · 고객과 접촉하는 순간에 집중하여 소비자 만족을 극대화하려는 전략
페어 플레이어 Goodness and Fairness	· 공평하고 올바른 것에 대한 추구 심화 경향 · 특히 젊은 세대를 중심으로 공정성, 선함, 효능감에 대한 열망 증가
스트리밍 라이프 Here and Now	· 경험·공간·상품·선택권을 초단기로 이용하는 방식 선호 · 소유보다 경험에 집중하는 유목민적 라이프스타일
초개인화 기술 Technology of Hyper-personalization	· 실시간으로 소비자의 상황과 맥락을 파악하고 이해하여 고객 니즈를 예측 · 개개인의 개별 상황까지 세분화하여 적절한 순간에 최적의 경험 제공
팬슈머 You are with Us	· 상품 생애주기 전반에 참여하며 지지와 구매도 하지만 동시에 간섭과 견제 하는 적극적인 소비자
특화생존 Make of Break, Specialize of Die	· 누구에게나 보편적으로 괜찮은 평가보다 선택된 소수의 확실한 만족 중시 · 고객 특성과 니즈, 상권 구분, 자사 역량 집중 등 특화에 대한 중요성 증가
오팔세대 Iridescent OPAL	· 활기찬 인생을 살아가는 신노년층(Old People with Active Lives, 58년생) · 새로운 일자리, 활발한 여가생활, 자신만의 콘텐츠 구매 등이 큰 특징
편리미엄 Convenience as a Premium	· 시간과 노력을 아껴주는 편리한 것이 새로운 프리미엄의 기준으로 성장 · 고객의 사소한 불편함을 기회로 삼는 새로운 공급 유형
업글인간 Elevate Yourself	· 성공보다 성장을 추구하는 새로운 자기계발형 인간 · 경험경제에서 변화경제로의 인생 관리 패러다임 전환

자료 : 트렌드 코리아 2020(2020), 김난도 외, 연구자 재편집



✓ 한국문화관광연구원 「관광트렌드 분석 및 전망 : 2020~2024」

- 한국문화관광연구원은 관광환경 변화를 체계적으로 분석하여 향후 5년간 관광트렌드의 미래 전망을 예측하는 「NEXT TRAVEL」를 발표함
- 단순 관람보다는 여행이 기억에 남도록 경험과 체험이 중요시되며 그 외 IoT, AI 등 융합기술 발전을 통해 새로운 관광 시대가 도래할 것으로 전망함
- 이처럼 향후 관광트렌드는 현재와는 다른 다음(NEXT) 단계로 진입하는 것으로 새롭게 관광이 변화하는 의미를 내포함. 따라서 본 과업은 변화하는 트렌드를 고려한 사업 계획이 필요함

〈표 2-11〉 관광트렌드 분석 및 전망 : 2020~2024

구 분	주요 내용
여행 트렌드 세터 Next Generation	· 삶의 재미와 만족을 추구하는 Z세대가 여행 트렌드를 이끌어갈 핵심세대 · SNS 영상콘텐츠가 여행동기와 목적지에 미치는 영향 가속화
경험소비 Experiential Activity	· 단순 방문과 관람보다 여행에 기억이 남는 경험과 체험에 대한 중요성 증대 · 액티비티를 중심으로 여행시장이 재편되면서 관련 플랫폼 성장 추세
소소한 여행 Xtra Time&Short Travel	· 여가시간 증가에 따른 단기 근거리 여행 및 호캉스 등 여행행태 활발 · 근거리 여행 수요에 맞춘 여가소비용 시설과 콘텐츠 육성 필요
누구나 즐기는 여행 Tourism for All	· 여행은 모든 이들이 즐기게 되면서 보편적인 권리로 대두 · 생애주기별 관광행태 분석한 관광정책 개발과 시니어층 대상의 사업 필요
여행 플랫폼 비즈니스 Travel Platform Business	· 소셜미디어(SNS)를 통해 여행정보를 공유와 소비하는 '프로슈머' 형태증가 · 경험가치를 중시하는 트렌드에 대응하는 지역관광 콘텐츠 육성 필요
관광시민 Responsible Tourism	· 윤리적이고 친환경적인 여행소비에 대한 관심 증대 · 지속가능한 관광의 부정적 영향을 최소화하는 선제적 대응방안 요구
빅데이터 · AI 관광시대 AI Tourism Era	· 빅데이터 분석을 통해 맞춤형 관광정보 제공 및 집단지성의 중요성 증대 · IoT, AI 융합기술 발전을 통한 수요 맞춤형 서비스 제공이 필요
다이내믹 방한시장 Vulnerable Tourism	· 외부환경 요인으로 인바운드 시장의 급격한 변화 예상 · 한류 및 지역콘텐츠를 활용한 해외 홍보 마케팅 강화 요구
공유과 경험 Expansion of Sharing Economy	· 관광객은 공유경제 플랫폼을 통해 현지의 진정성(Authenticity)있는 경험추구 · 소비트렌드에 따라 공유경제 플랫폼도 '경험소비'를 중시
비일상 여행 Life Tourism	· 골목, 마을, 시장 등 일상공간이 곧 관광대상지가 되는 현상 · 일상공간에 적용 가능한 새로운 관광개발 정책 및 계획 수립 필요

자료 : 관광트렌드 분석 및 전망(2020-2024)(2019), 한국문화관광연구원, 연구자 재편집



### ✓ 한국관광공사 「2020 국내여행 트렌드」

- 문화체육관광부와 한국관광공사는 최근 4년간(2015년 10월 ~ 2019년 9월) 블로그, 페이스북, 유튜브, 인스타그램 등 소셜미디어 빅 데이터와 함께 영향력 있는 집단에서 버즈량 데이터를 분석하여 2020년 국내여행 트렌드를 발표함
- 2020년 국내여행 트렌드는 「R.E.F.O.R.M.」으로 여행자의 취향이 세분화되고 국내 여행 트렌드 역시 개인 맞춤형 여행을 선호하는 경향으로 변화하고 있음을 분석함
- 봄비는 인기 여행지에서 쾌적한 숨은 여행지로 나만의 여행을 찾아 즐기는 관광객이 증가하는 트렌드 변화가 감지되었으며 이와 관련한 전략사업의 추진이 앞으로의 관광 환경을 변화시킬 것이라고 예측함

〈표 2-12〉 2020 국내여행 트렌드

구 분	주요 내용
지역관광명소 전문유튜버 Regional Creator	<ul style="list-style-type: none"> <li>유튜브 채널의 국내여행 언급량 지속 증가 추세               <ul style="list-style-type: none"> <li>2019년 1~3분기 국내여행 언급량은 전년 동기 대비 약 72% 상승</li> </ul> </li> <li>영상콘텐츠의 경우 대형 콘텐츠 공급자보다 유튜브 크리에이터 강세 전망</li> </ul>
식사 종료는 별점과 함께 여행자 모두, 음식 비평가 Enjoy & Critique Food	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜미디어(SNS)를 통한 비주얼 콘텐츠 생산 및 소비 증가</li> <li>소비자가 식사와 동시에 음식을 평가하는 경향 확대</li> </ul>
초개인화 시대, 세분화된 취향에 맞는 나만의 여행 찾기 Find My Trip	<ul style="list-style-type: none"> <li>취향의 세분화 및 개인 맞춤형 서비스 시장의 성장 뚜렷해짐</li> <li>만족감을 줄 수 있는 나만의 여행을 찾아 즐기 시작할 경향 반영</li> </ul>
봄비는 인기 여행지에서 쾌적한 숨은 여행지로 Other Destinations	<ul style="list-style-type: none"> <li>비교적 덜 변화한 곳의 부도심지에 대한 키워드 순위 상승</li> <li>오버투어리즘을 피해 쾌적한 여행을 즐기고자 하는 욕구 확대</li> <li>상대적으로 덜 알려진 숨은 명소를 찾는 경향이 심화 될 것으로 전망</li> </ul>
여행의 디지털화 가속 Redesign With Technology	<ul style="list-style-type: none"> <li>드론과 가상현실 등 ICT 기반 액티비티를 즐기는 경향 확대</li> <li>O2O플랫폼(Online to Offline) 활성화로 인해 여행의 디지털화 강화 전망               <ul style="list-style-type: none"> <li>O2O플랫폼 : 모바일 여행서비스, 공유경제 플랫폼, 배달앱 등</li> </ul> </li> </ul>
짧게 떠나는 여행의 일상화 Make Trips Nearby	<ul style="list-style-type: none"> <li>2019년 국민여행조사 결과에 따르면 전년도 대비 당일여행 횟수 증가 및 숙박여행 횟수 감소</li> <li>여행 관련 소셜미디어(SNS)에서 데이트, 피크닉 등 가볍게 즐길 수 있는 활동에 대한 언급량 증가</li> </ul>

자료 : 2020년 국내여행 트렌드 'REFORM' (2020), 한국관광공사, 연구자 재편집

✓ 한국관광공사 「코로나-19로 인한 관광활동 트렌드」

- 한국관광공사는 교통 및 빅데이터를 활용하여 코로나19 발생시점인 2020년 1월부터 5월까지 총 21주간 국내 관광객 이동패턴 및 행동변화를 종합적으로 분석하여 'S.A.F.E.T.Y(안전)' 라는 6개 키워드로 정리하였음
- 종합분석 결과 전반적으로 관광활동에 '안전' 이 최우선 고려되고 있으며 근거리의 자연친화적 공간에서 가족과 함께 안전한 야외활동을 선호하는 경향이 나타나며 생활권역 내 일상과 연계된 관광을 즐기는 생활관광 중심으로 관광활동이 재편됨
- 여전히 인기 관광지 중심의 관광 욕구는 유효한 반면 안전에 대한 불안감은 지속적으로 유지되어 온전한 수요 회복까지는 시간이 걸릴 것으로 전망됨

〈표 2-13〉 코로나19 기간 중 관광활동 트렌드

구 분	주요 내용
근거리 Short distance	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수도권·대도시 주변 '근거리' 관광수요 증가</li> <li>- 코로나19로 인한 스트레스 해소 장소로서 생활관광지 각광받음</li> <li>- 수도권 도심근교(상위 3개) : 하남시 17%, 남양주시 9%, 용진군 각 6% 증가</li> </ul>
야외활동 Activity	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 아웃도어 '베저 및 캠핑' 수요 증가</li> <li>- 밀폐된 실내보다 사회적 거리두기(생활방역)가 용이한 야외활동 증가</li> <li>- 전년대비 캠핑장 수요 증감률 : 전국 평균 73% 증가</li> </ul>
가족단위 Family	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가족과 함께 하는 일상 관광 확대</li> <li>- 코로나19 감염 가능성 최소화를 위해 안전이 최대한 담보된 가족 단위 소규모 관광활동 증가</li> <li>- 수도권 근교 상위 3개 지자체 방문자 유형분석 결과 : 가족형 방문객 비중 평균 54.7%</li> </ul>
자연친화 Eco-area	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19를 피해 '청정지역' 관광수요 증가</li> <li>- 접근성 불편에도 불구하고 코로나19 미발생 지역, 청정 이미지가 강한 지역 관광 선호도 증가</li> <li>- 전북 임실군 18%, 전남 진도 9%, 고흥 4%, 강원 양양 5% 증가 대비 전국 평균 12% 감소</li> </ul>
인기 관광지 Tourist site	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여전히 '인기 관광지' 중심 관광수요</li> <li>- 안전을 의식하여 전통적 인기 관광지에 대한 기피 현상 뚜렷하나 전통적인 '인기 관광지' 에 대한 욕구는 유효</li> <li>- 코로나19 확산세 감소와 황금연휴로 인한 관광 욕구 증가로 전통적 관광지 방문 급증</li> </ul>
관광수요 회복 조짐 Yet...	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 안전에 대한 불안감에도 불구하고 여전히 관광 욕구 존재</li> <li>- 코로나19 위기와 국내 관광산업 타격을 고려할 때 온전한 수요 회복까지는 상당한 시간 필요</li> </ul>

자료 : 비대면(Un-Contact) 시대의 국내 관광행동변화 분석(2020), 한국관광공사

## 나. 관광자원 분석

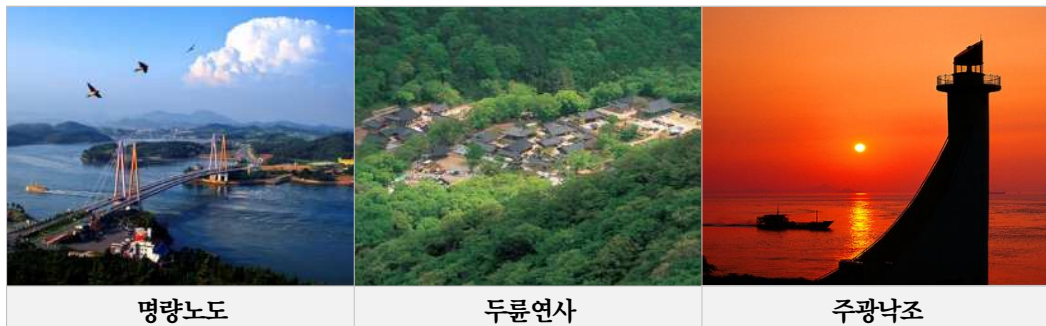
### ✓ 해남 8경

- 해남군 관광자원은 두륜산 대흥사, 땅끝마을, 우수영 관광지 등을 중심으로 잘 알려져 있으며 이들 자원을 효과적으로 알리고 이용성을 증대시키기 위하여 '해남 8경'을 설정하여 홍보하고 있음
- 해남 8경은 군 내 주요 경관 명소에 사자성어로 이름을 붙여 관광객에게 해남군의 경관 포인트와 그 매력을 알리고자 선정하였음

〈표 2-14〉 해남 8경

구 분	주요 내용
육단조범(陸端眺帆)	· 땅끝에서 돛단배를 바라보다: 땅끝, 송호 사구미 해수욕장 및 해안경관
명량노도(鳴梁怒濤)	· 명량해협외의 성난 물결: 울돌목(충무공), 명량해전
두륜연사(頭輪煙寺)	· 두륜산 운무에 둘러싸인 사찰: 두륜산, 대흥사, 일지암 등
고천후조(庫千候鳥)	· 고천암 철새: 고천암 일원 가창오리 등 겨울철새의 군무
달마도솔(達摩兜率)	· 달마산과 도솔암: 신비로운 경관 달마산과 도솔암, 천년 고찰 미황사
연봉녹우(蓮峯綠雨)	· 연동마을의 녹우당: 녹우당, 고산 유적지, 오우가의 금쇄동 등
우항괴룡(牛項怪龍)	· 우항리 신기한 공룡: 우항리 공룡발자국, 공룡박물관
주광낙조(周光落照)	· 해남 구 목포구 등대의 해넘이: 해남 구 목포구 등대, 해변경관과 낙조

[그림 2-8] 해남 8경 주요 경관 현황



명량노도

두륜연사

주광낙조



✓ 자연자원

- 두륜산은 면적 33.39km<sup>2</sup>, 높이 703m의 해남에서 가장 높은 산으로 북평면, 삼산면, 북일면 일대에 위치해 있으며 가련봉(703m)을 비롯해 두륜봉, 고계봉, 노승봉, 도솔봉, 혈망봉, 향로봉, 연화봉의 8개 봉우리로 이루어짐
- 사찰 및 유적지(문화재)와 함께 1979년 도립공원으로 지정되었으며 두륜 미로파크, 케이블카, 집단시설지구(해남웰빙음식촌) 등의 연계관광자원이 분포해 있음
- 해남군 계곡면과 영암군 학산면 경계에 위치한 가학산은 비오는 날 검정색으로 변한다고 하여 흑석산이라고도 불리우며 하루 700여명을 수용할 수 있는 100만m<sup>2</sup> 규모의 자연휴양림이 입지해 있음

〈표 2-15〉 주요 자연자원

구 분		주요 내용
산악자원	두륜산	· 해발 703m, 8개 봉우리 능선으로 이루어져 있으며 대흥사 위치
	흑석산	· 해발 575m, 자연휴양림이 위치하며 삼림욕장, 캠핑장 등 조성
	금강산	· 해발 488m, 해남읍의 진산, 금강곡 위치, 군민들의 등산 및 피서지
	갈두산	· 땅끝전망대 위치, 다도해 경관, 천년숲옛길의 끝 지점
해안 및 수변 자원	달마산	· 미황사, 달마고도 위치, 남방불교 유입 통로
	송호해수욕장	· 땅끝관광지 내 위치, 송림과 완만한 해변으로 유명한 장소
	사구미해수욕장	· 백사장과 곰솔숲 유명하며 피서와 야영에 적합한 곳
	땅끝길	· 총 43km, 이야기가 있는 문화생태탐방로 등 4구간으로 구성
등산 및 산책로	땅끝천년숲옛길	· 총 52km, 땅끝길, 미황사 역사길, 다산초의교류길로 구성
	달마고도	· 총 18km, 미황사와 달마산 일원의 자연경관이 우수한 트레킹 코스
	강강술래길	· 총 7.3km, 우수영관광지~법정생가~우수영성지~명량대첩비 등 코스
	코리아트레일	· 해남~서울 트레일 워킹코스 중 해남구간 56.7km

[그림 2-9] 주요 자연자원 현황



## ✓ 역사문화자원

- 해남군은 국보, 보물, 천연기념물 등 국가지정문화재 36점, 지방지정문화재 42점 그리고 등록문화재 1점 등 총 79점의 문화재를 보유함
- 두륜산에 위치한 해남군 대표 사찰인 대흥사는 신라 진흥왕 5년에 아도화상이 창건했다고 전해지며 사적 508호 및 명승 66호로 지정됨
  - 2018년에 '산사(山寺), 한국의 산지승원'이라는 명칭으로 한국에서 13번째 유네스코 세계문화유산으로 등재
  - 또한 사찰 경내에 국보 308호 북미륵암마애여래 좌상을 보유하고 있는 북암(용화전)을 비롯한 탑산사동종(보물88호) 등 다양한 유물 및 문화재를 소장
- 미황사는 우리나라 육지 최남단에 위치한 절로서 대한불교 조계종 제22교구 본사인 대흥사 말사이며 사적비에 따르면 748년 의조화상이 창건했다고 전해짐
  - 미황사를 기점으로 최근 달마고도길이 조성되어 연계방문 형태를 보이고 있으며 템플스테이는 한해 4천여명이 찾는 미황사 대표 프로그램
- 그 밖에 중요무형문화재 제8호 지정, 2009년 유네스코 세계무형문화유산으로 등재된 한국의 대표 부녀자 놀이 중 하나인 '강강술래'가 있으며 현재 문내면 '해남 우수영 강강술래 진흥 보존회'를 중심으로 전통을 지켜오고 있음

〈표 2-16〉 지정 문화재 현황

(단위 : 점)

합계	국가지정문화재							지방지정문화재						등록문화재
	소계	국보	보물	사적/명승	천연기념물	국가민속문화재	국가등록문화재	소계	유형문화재	기념물	민속자료	무형문화재	문화재자료	
79	36	2	19	8	4	2	1	42	13	14	1	3	11	1

자료 : 2019 해남통계연보(2020), 해남군청

[그림 2-10] 주요 역사문화자원 현황





✓ 테마자원

- 해남군 주요 테마자원은 박물관, 전시관 그리고 레저휴양시설로 크게 분류되며 지역적 특징, 공룡 화석이 발견된 화제성 등을 테마로 한 관광자원이 다수 분포함
- 땅끝해양자연사박물관은 복사본이 아닌 실물 표본만으로 전시된 국내 유일 최대 규모의 해양자연사박물관으로 2002년에 폐교를 박물관으로 신축하여 2019년에 개관하였음
- 조선 국문학의 대표라 불리는 고산 윤선도 등 윤씨의 문학과 예술 작품을 전시한 고산 유물전시관은 관광객들의 문화적 욕구를 해소하고 다도체험, 판화체험 등 다양한 경험을 제공하여 전통문화를 이해할 기회를 마련하고 있음
- 그 밖에 두륜산 케이블카, 흑석산자연 휴양림 등 자연경관을 기반으로한 레저휴양 시설을 조성하여 방문객들에게 즐거움을 제공함

〈표 2-17〉 주요 테마자원

구 분		주요 내용
박물관	땅끝해양 자연사박물관	· 지상 3층 규모, 폐교 활용, 어류, 산호 등 바다 생태계 27천여 점 전시
	해남 우항리 공룡박물관	· 지하1층, 지상2층 규모, 진품 화석 등 다양한 종류 공룡 전시
전시관	고산 유물전시관	· 고산 윤선도 등 해남 윤씨의 문학, 예술 관련 2,000여 점 유물 전시
	명랑대첩 해전사 기념전시관	· 지하1층, 지상3층 규모, 전시실, 영상실, 4D체험관, 전망시설 등 조성
레저 휴양 시설	두륜산 케이블카	· 해발 638m 정상, 선로길이 1,600m, 두륜산과 다도해 조망 경관 우수
	흑석산 자연휴양림	· 면적 100ha, 휴양관, 펜션, 야영동, 캠핑데크 등 다양한 편의시설 조성
	황토나라 테마촌	· 송호해수욕장과 연계한 황토테마형 숙박시설로 캐러반 등 조성

[그림 2-11] 주요 테마자원 현황



## ✓ 축제자원

- 해남군은 자연경관, 역사문화자원 등을 활용한 다양한 축제를 개최하고 있음. 특히 땅끝해넘이해맞이 축제는 매년 12월31일과 새해 1월1일에 진행되는 땅끝의 일출과 일몰을 모두 볼 수 있는 곳으로 전국에서 해맞이·해넘이의 대표 명소로 불리움
- 미남축제는 미남이라는 관광브랜드를 내세우고 음식을 테마로 한 축제로서 유네스코 세계유산인 두륜산 도립공원(대흥사 일대)에서 농수산물 수확 시기(11월)에 맞춰 개최하고 있음
  - 요리 대회 등 해남의 맛을 알리는 프로그램을 진행하며 2019년 첫 해 15만 명이 방문하였으며 2020년 대한민국콘텐츠(축제연출부분)에서 대상을 수상
- 그 밖에 역사문화 테마로한 명량대첩축제, 힐링축제 등 다양한 축제가 개최되고 있으나 2020년 기준 문화체육관광부가 지정한 문화관광축제는 부재한 것으로 조사됨

〈표 2-18〉 주요 축제자원

구 분	주요 내용
땅끝 해넘이해맞이축제	· 시 기 : 매년 12월31~매년 1월1일 · 장 소 : 송지면 땅끝관광지(땅끝마을) 일원 · 주요행사 : 해넘이 제례, 달집태우기, 강강술래 EDM파티, 해맞이 등
해남미남축제	· 시 기 : 매년 11월경 · 장 소 : 삼산면 대흥사 일원 · 주요행사 : 전국 해남특미요리 경연대회, 청년셰프 경연대회, 푸드관 등
명량대첩축제	· 시 기 : 매년 9월경 · 장 소 : 해남군 우수영관광지, 진도군 녹진관광지 일원 · 주요행사 : 명량대첩 해상 퍼레이드, 온겨레 강강술래 한마당 등
달마고도 힐링축제	· 시 기 : 매년 11월경 · 장 소 : 송지면 미항사 및 달마고도 일원 · 주요행사 : 숲속 음악회, 달마장터, 걷기행사 등

[그림 2-12] 주요 축제자원 현황



땅끝 해넘이해맞이축제

해남미남축제

명량대첩축제



✓ 특산물

- 해남군은 3면이 바다가 연접하고 있어 김 등 다양한 해조류를 생산하며 타 지역 대비 기름진 황토, 큰 일교차, 많은 강수량으로 인해 농사에 유리한 자연환경을 보유함
  - 이로 인해 쌀, 고구마, 배추 등 다양한 농작물이 지역을 대표하는 특산품이며 이를 브랜드화 운영중
- 특히 땅끝햇살은 품종선택, 계약재배, 수확 그리고 가공까지 민관이 협력하여 생산한 해남의 고품질 쌀로서 전국 최우수 브랜드 쌀 평가 8년 연속선정되며 그 결과 전국 최초 러브미 인증서를 획득하여 대내외적으로 맛과 품질을 모두 인정받음
  - 러브미 인증서란 농림축산식품부와 한국소비자단체협의회가 밥맛 등 쌀 품질을 종합적으로 평가하여 수여하는 인증서

〈표 2-19〉 주요 특산물

구 분	주요 내용
땅끝햇살	· 깨끗한 물, 풍성한 햇빛, 비옥한 간척지가 어우러져 만들어진 고급쌀 · 전국 최우수 브랜드쌀 평가 8년 연속선정(2003년~2010년) · 전국 최초 한눈에반한쌀 러브미인증서 획득 · 5년연속 한국소비자단체 최우수쌀로 선정
해남김	· 한반도 최남단 땅끝인 청정해역에서 생산된 무공해 김으로 맛과 향이 타 제품과 차별성이 있음 · 옛날 맛이 그대로 살아있어 맛과 향이 독특하다고 평가됨
겨울배추	· 해남은 겨울배추의 유일 생산지로 오염되지 않고 질 좋은 토양에서 자란 겨울배추는 흰눈이 쌓인 겨울철에도 얼지않고 배추맛이 그대로 남음 · 겨울배추는 섬유질이 많아 피부미용과 노화방지 효과가 있다고 알려짐
황토고구마	· 자연환경이 오염되지 않은 깨끗한 황토밭에서 생산한 농산물 · 밤과 같이 당도가 높아 맛이 우수하며 농협 등 생산조직에서 품질이 좋고 맛이 좋은 것만 고름

[그림 2-13] 주요 특산물 현황





## 다. 지정관광지 현황

- 지정관광지란 자연, 문화적 관광자원을 갖추고 관광객을 위한 공공 및 민간 자본을 투입하여 기반 시설과 편의시설을 갖춘 관광지를 의미함
- 또한 문화체육관광부에서 관광진흥법에 따라 지정한 관광지로 정의할 수 있으며 현재 해남군에 땅끝 관광지, 우수영 관광지 총 2곳이 위치함

### ✓ 땅끝 관광지

- 백두대간 시작이자 끝의 의미가 있는 땅끝관광지는 대한민국 국토순례 출발점이며 전국 최고의 해넘이 해맞이 명소로 1997년 국민관광지로 지정됨 또한 땅끝탑과 땅끝전망대, 모노레일(길이 395m) 등을 설치·운영 중임
- 매년 5,000여명 이상의 국토순례객이 땅끝관광지에서 대장정을 시작하고 있으며 12월 31일에는 ‘땅끝 해넘이 해맞이 축제’를 개최하고 있음. 또한 땅끝 명소는 2월과 10월 중순 일출명소로 사진작가들의 유명 출사 장소임

### ✓ 우수영 관광지

- 우수영 관광지는 1597년 충무공이 승리를 이룩한 명량대첩을 기념하기 위해 옛 성지의 모습이 그대로 보존된 곳으로 1986년 국민관광지로 지정됨. 또한 1991년 명량대첩 기념공원 조성 후 매년 10월 명량대첩축제가 개최되는 장소임
- 명량대첩 해전사 기념전시관, 명량대첩탑, 명량대첩비 탁본, 전망대 등의 시설이 조성되어 있으며 2021년에 진도대교와 우수영관광지를 잇는 해상케이블카와 울돌목 바다위를 걷는 스카이워크가 개통 예정임

[그림 2-14] 지정관광지 현황



땅끝 관광지(모노레일)

땅끝 관광지(땅끝전망대)

우수영 관광지

## 라. 관광시장분석

### ✓ 연도별 관광객 수

- 관광지식정보시스템 상 공식 집계되는 2019년 기준 해남군 관광지는 총 14개소이며 관광객 수는 약 120만 명으로 조사됨
  - 2016년 정확한 관광객 집계를 위한 유료 및 계수기 설치 등으로 집계 가능한 관광지는 5개소에서 14개소로 크게 증가
- 과업 대상지에 근접한 땅끝관광지는 2019년 기준 해남군 전체 방문객의 약 12.4% 비율로 군 내 3번째로 많은 관광객이 찾는 곳임. 반면 2016년 이후 지속적인 방문객 감소 추세로 나타나 신 관광성장동력이 필요한 것으로 판단됨

〈표 2-20〉 해남군 주요관광지점 관광객 통계

(단위 : 명, %)

구 분	2016년	2017년	2018년	2019년	비율
가학산자연휴양림	26,205	22,392	19,297	22,486	1.9
고산윤선도유적지	27,434	26,746	24,326	26,346	2.2
우수영	45,243	53,997	39,383	45,359	3.8
땅끝관광지	209,542	185,389	160,395	147,428	12.4
우항리공룡박물관	128,780	130,945	100,004	90,779	7.6
두륜미로파크	-	12,041	7,864	9,492	0.8
대흥사	-	-	132,989	237,939	20.0
파인비치 골프링크스	-	-	52,021	96,634	8.1
미황사&달마고도	-	-	47,325	103,752	8.7
두륜산케이블카	-	-	-	251,335	21.1
두륜산 오소재 약수터	-	-	-	16,723	1.4
금강골	-	-	-	94,401	7.9
땅끝 오토캠핑장	-	-	-	11,962	1.0
오시아노 캠핑장	-	-	-	35,992	3.0
총계	437,204	431,510	583,604	1,190,628	100.0

자료 : 관광지식정보시스템 주요 관광지점 입장객 통계

### ✓ 땅끝관광지 월별 관광객 수

- 월별 관광객 수를 분석해 본 결과 8월 여름휴가철 가장 많은 방문객이 찾는 것으로 나타났으며 전체적인 방문객 수로 본다면 계절에 편중되지 않고 고른 방문을 보이는 것으로 조사됨
- 봄 상춘객은 물론 연말연시 해넘이와 해맞이 관광을 위해 땅끝이라는 기념적인 공간을 찾아오는 방문객이 다수인 것으로 파악되며 그 외 땅끝관광지는 해남을 대표하는 관광 자원으로 브랜드화되어 있음

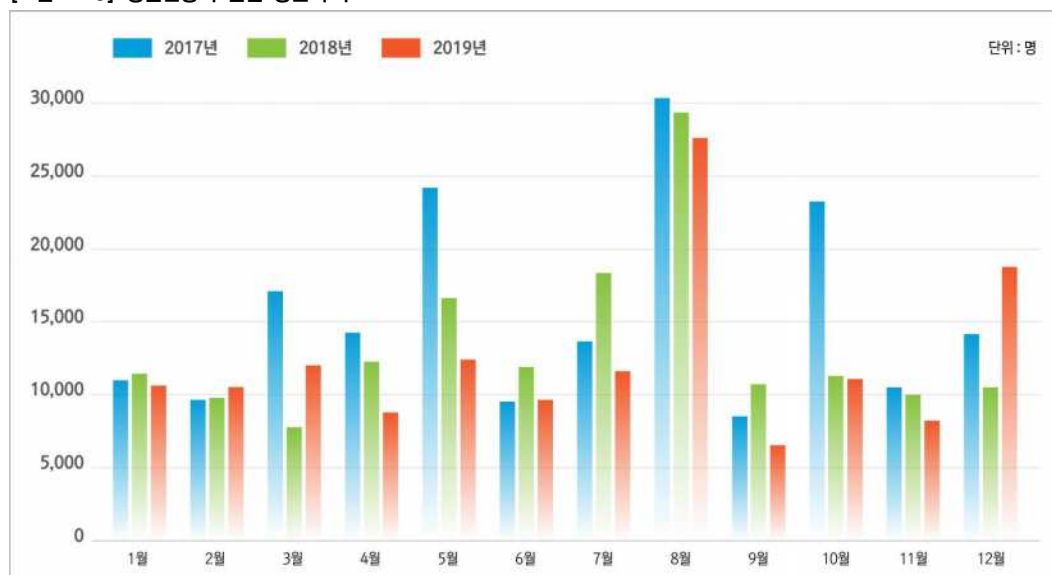
〈표 2-21〉 땅끝관광지 월별 방문객 수

(단위 : 만 명)

구 분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
2017	1.11	0.93	1.71	1.43	2.41	0.96	1.37	3.04	0.74	2.32	1.04	1.41
2018	1.15	0.99	0.78	1.21	1.66	1.19	1.83	2.92	1.07	1.13	1.00	1.04
2019	1.07	1.06	1.20	0.89	1.21	0.97	1.18	2.78	0.65	1.11	0.83	1.74

자료 : 관광지식정보시스템 주요 관광지점 입장객 통계

〔그림 2-15〕 땅끝관광지 월별 방문객 수





## 2.3 땅끝관광지(땅끝지구) 현황분석

### 가. 관광지 지정현황

#### ✓ 연혁

- 현재 해남군 내 지정관광지는 땅끝관광지와 우수영관광지가 있으며 본 과업 대상지와 인접한 땅끝관광지, 특히 땅끝지구를 중심으로 분석함
- 1986년 관광진흥법에 따라 국민관광지로 지정된 땅끝관광지는 해남군 송지면 송호리와 갈두리 일원에 위치하며 총 면적은 665,884㎡이며 송호지구(301,397㎡)와 땅끝지구(364,487㎡)로 구분됨
  - 송호지구는 송호리해수욕장을 중심으로 오토캠핑장, 야영장 등 관광시설이 조성되어 있고 땅끝지구는 땅끝마을 일부와 땅끝전망대, 땅끝탑, 해안길 등 현황
- 매년 5,000명 이상의 국토 순례객이 땅끝관광지에서 국토대장정을 시작하거나 종착지로 활용하고 있으며 해님이 및 해맞이 명소로도 알려져 있어 매년 12월 31일 ‘땅끝 해님이 해맞이 축제’를 개최하고 있음
- 1986년 국민관광지로 지정된 이후 2005년, 2017년에 2차례 조성계획을 변경하였으며 지구별 자원과 관광행태를 고려하여 신규시설을 지속적으로 도입하고 있음

[그림 2-16] 해남군 땅끝관광지 현황



〈표 2-22〉 땅끝관광지 주요 연혁

구 분	주요 내용
1985년 8월	· 관광개발대상지 지정(교통부)
1985년 5월	· 전라남도 관광진흥종합계획 확정(전라남도) · 진도 및 해남 관광종합개발 기본계획(땅끝지구 관광단지 개발계획 수립)
1986년 7월	· 관광진흥법에 따른 관광지 지정(교통부)
1986년 8월	· 관광지 조성계획 승인(전남도지사) · 총 면적 : 455,000㎡ (땅끝지구 : 285,000㎡, 송호지구 : 170,000㎡)
2005년 12월	· 조성계획변경 승인(전남도지사) · 총 면적 : 645,100㎡ (땅끝지구 : 346,900㎡, 송호지구 : 298,200㎡)
2017년 12월	· 조성계획변경 승인(전남도지사) · 총 면적 : 665,884㎡ (땅끝지구 : 364,487㎡, 송호지구 : 301,397㎡)

자료 : 해남군 내부자료(2020)

## ✓ 주요 시설 변경사항

- 해남 땅끝관광지 조성계획 보고서(2017)에 따르면 지구 전체적 입지특성 및 기능을 고려하여 땅끝관광지 내부 시설의 주요 변경사항을 수립함
- 땅끝지구는 주로 기 조성된 시설의 면적을 변경하였으며 송호지구는 기 조성된 시설의 삭제 및 신설을 통해 조성계획 내용을 변경함

〈표 2-23〉 땅끝관광지(땅끝지구) 주요시설 현황

구 분	기존 시설	주요 변경사항(2017년)
공공편의시설	· 광장, 화장실, 도로, 산책로 등	· 광장, 화장실, 도로, 산책로 면적 확장
숙박시설	· 여관, 민박, 펜션	· 여관, 민박 면적 확장
상가시설	· 상가, 특산품매점, 간이매점	· 기반시설 면적 확장
운동·오락시설	· 종합레저, 모노레일 및 승강장	· 종합레저 삭제 및 기반시설 면적 축소
휴양·문화시설	· 전망대, 땅끝탑, 소공원, 전통찻집	· 피크닉장 신설 및 기반시설 면적 확장
녹지	· 총 부지면적 297,082㎡	· 부지면적 3,524㎡ 증가

자료 : 해남 땅끝관광지 지정 변경 및 조성계획 변경(2017), 해남군청

〈표 2-24〉 땅끝관광지(송호지구) 주요시설 현황

구 분	기존 시설	주요 변경사항(2017년)
공공편의시설	· 방법초소, 화장실, 취사장, 광장 등	· 방법초소 삭제 및 다목적이벤트광장 신설
숙박시설	· 콘도, 여관, 펜션, 민박	· 민박 제거
상가시설	· 상가	· 간이매점 신설
운동·오락시설	· 어린이 놀이터, 종합물놀이장	· 종합물놀이장 삭제
휴양·문화시설	· 야영장, 오토캠핑장, 조경휴게실	· 기반시설 면적 확장
녹지	· 총 부지면적 200,129㎡	· 부지면적 1,523㎡ 감소

자료 : 해남 땅끝관광지 지정 변경 및 조성계획 변경(2017), 해남군청



## 나. 자연·입지환경

### ✓ 지형 및 지세

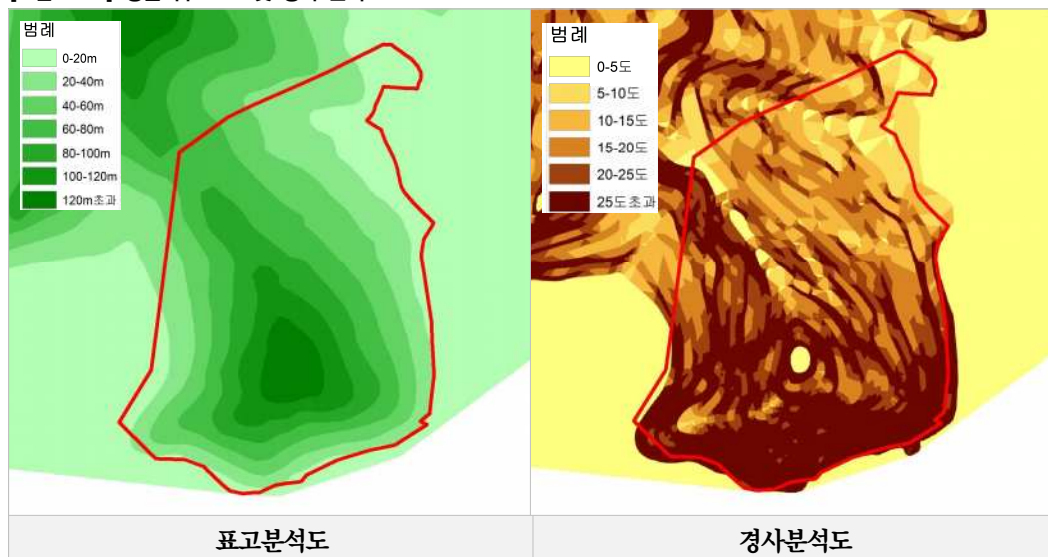
- 땅끝지구는 가장 높은 남측 사자봉(156.2m)을 중심으로 동남측은 해안부로 둘러싸여 있는 지형이며 표고 60m 미만이 전체면적의 54.7%를 차지하고 있음
- 북동측은 갈두리 취락지구(일명 땅끝마을)와 연결되어 있으며 땅끝마을에 포함된 일부 지역은 다소 완만한 경사를 보유하여 개발 가용지로 활용됨
  - 사자봉을 중심으로 25° 이상이 전체 38.4%로 급경사지를 이루고 있으며 땅끝마을과 인접한 지역 외 대부분 개발 가용지로 부적합한 지형을 형성

〈표 2-25〉 땅끝지구 표고 및 경사 현황

구 분	면적(m <sup>2</sup> )	구성비(%)	구 분	면적(m <sup>2</sup> )	구성비(%)
계	364,487	100.0	계	364,487	100.0
0~20m	45,350	12.4	0~5°	13,494	3.7
20~40m	82,258	22.6	5~10°	21,119	5.8
40~60m	71,639	19.7	10~15°	48,845	13.4
60~80m	71,833	19.7	15~20°	73,328	20.1
80~100m	48,594	13.3	20~25°	67,675	18.6
100~120m	29,447	8.1	25° 초과	140,026	38.4
120m 초과	15,366	4.2	—	—	—

자료 : 해남군 내부자료(2020)

[그림 2-17] 땅끝지구 표고 및 경사 분석



## ✓ 토지이용

- 땅끝지구 토지이용 현황을 살펴보면 임야가 전체 면적의 약 83%(302,097㎡)을 차지하고 있으며 그 외 도로, 전 대지, 답 등의 토지이용으로 구성됨
- 지목별 소유자 현황을 보면 공유지가 64%로 가장 넓은 면적으로 차지하며 뒤이어 사유지가 35.6%로 많은 부분을 차지한 것으로 조사됨

〈표 2-26〉 땅끝지구 토지 지목별/소유별 현황

구 분	지목별						
	계	전	답	임야	도로	대지	기타
편입면적(㎡)	364,487	23,712	568	302,097	26,390	8,539	3,181
구성비(%)	100.0	6.5	0.2	82.9	7.2	2.3	0.9
구 분	지목별						
	계	국유지	공유지	사유지			
편입면적(㎡)	364,487	1,536	233,106	129,845			
구성비(%)	100.0	0.4	64.0	35.6			

자료 : 땅끝관광지 지정 변경 및 조성계획 변경(2017), 해남군청

- 땅끝지구 조성계획 상 땅끝관광지 땅끝지구 주요 토지이용계획은 공공/편익시설, 숙박시설, 상가시설, 운동/오락시설, 휴양/문화시설, 녹지로 구분됨
- 이용자의 편의 도모를 위한 공공편익시설은 주차장, 화장실, 도로, 산책로 등이며 숙박시설은 민박, 펜션, 운동/오락시설은 모노레일, 휴양/문화시설은 공원, 전망대, 피크닉장 등을 계획함

〈표 2-27〉 땅끝지구 토지이용계획 현황

구 분	부지면적(㎡)			
	가정	증감	변경	구성비(%)
총 계	346,900	증) 17,587	364,487	100.0
공공편익시설	27,714	증) 7,434	35,148	9.6
숙박시설	9,793	증) 367	10,160	2.8
상가시설	3,368	증) 1,185	4,553	1.2
운동/오락시설	5,153	증) 3,646	1,507	0.4
휴양/문화시설	3,790	증) 8,723	12,513	3.4
녹지	297,082	증) 3,524	300,606	82.6

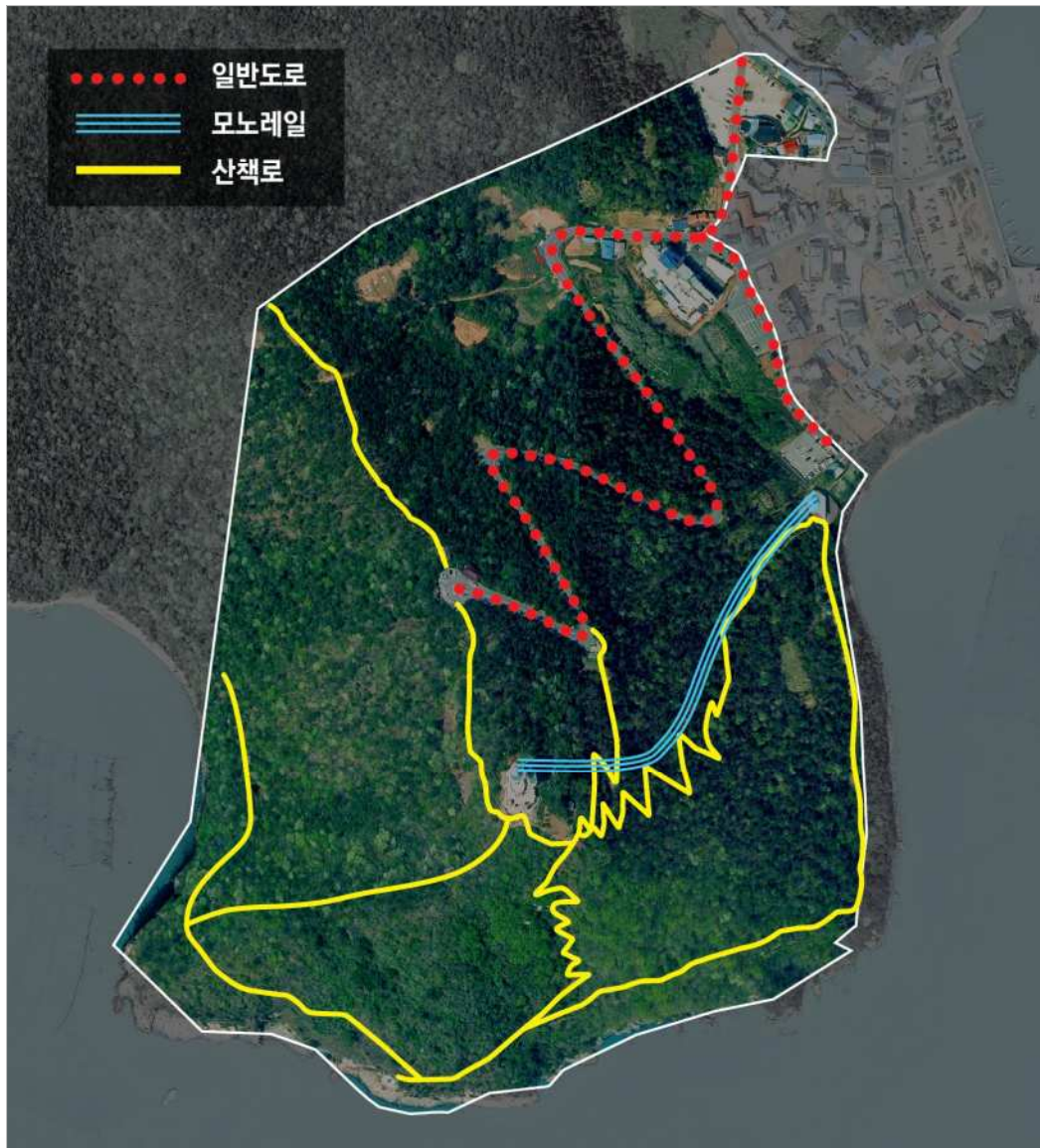
자료 : 땅끝관광지 지정 변경 및 조성계획 변경(2017), 해남군



✓ 교통 및 동선

- 땅끝지구는 국도 77호선의 진입도로를 활용하여 땅끝마을로 진입 후 주요 관광지와 시설로 이동이 가능함
  - 지구 내부 동선은 평균 8m 너비로 도로가 조성되어 있으며 보행동선은 분리되어 있지 않아 보행안전 우려
- 주요 관광지인 땅끝전망대 방면 도로는 총 10m 너비로 조성되어 있으며 대형버스까지 양방향으로 이용이 가능함. 또한 전망대는 모노레일과 산책로를 통해 접근이 가능함

[그림 2-18] 땅끝지구 교통 및 동선



## 다. 인문사회환경

### ✓ 인구

- 땅끝마을은 과거에는 갈두라 불렸으나 땅끝관광지 지정 이후 마을을 찾는 관광객이 증가하면서 2008년 행정구역을 땅끝마을로 개칭하여 현재에 이르고 있음
- 2019년 기준 해남군 전체 인구는 약 7만 명 수준인 가운데 땅끝지구가 위치한 송지면 땅끝마을에 228명, 114세대가 거주하고 있으며 인구와 세대수가 전반적으로 감소 추세를 보이고 있음
  - 해남군은 5년 연속으로 전국 지자체 중 출산율 1위를 달성한 바 있으나 높은 이주율로 인해 땅끝마을을 비롯한 군 전체 인구 수 감소 추세

〈표 2-28〉 해남군 및 땅끝마을 인구변화

(단위 : 명)

구 분	2015년	2016년	2017년	2018년
해남군	77,517	76,509	74,969	73,286
송지면	7,067	7,003	6,825	6,761
땅끝마을	245	241	227	228

자료 : 해남군 통계연보(2019)

### ✓ 산업구조 현황

- 국민관광지로 지정되기 전 주민 대부분은 어업에 종사하였으나 관광지 지정 이후 음식점, 숙박시설이 조성되면서 어업과 상업 그리고 서비스업을 겸하는 산업구조로 변화함
- 2019년 기준 상업시설을 살펴보면 일반음식점 20개소, 카페 및 편의점 5개소, 모텔업 4개소, 농어촌 민박 및 펜션업 11개소가 운영 중임

〈표 2-29〉 땅끝마을 음식점 및 숙박업소 현황

구 분		주요 내용
음식점	일반음식점	· 20개소 : 해산물 및 매운탕, 한정식 등
	휴게음식점	· 5개소 : 커피숍, 편의점 등
숙박업	숙박업	· 4개소 : 모텔
	농어촌 민박	· 11개소 : 민박 및 펜션 등

자료 : 해남군 내부자료(2019)



## 라. 관광지 시설자원

### ✓ 땅끝전망대(모노레일)

위 치 : 해남군 송지면 송호리 산 43-9

개 장 일 : 2002년(2005년 모노레일 설치)

이 용 료 : 성인 1,000원, 어린이 500원(모노레일 왕복 성인 기준 5,000원)

- 땅끝전망대는 땅끝관광지 내 땅끝지구의 대표적인 관광자원이며 갈두산(높이 156m)에 위치한 전망시설임. 2002년 현재 모습(햇불형상)의 전망대로 조성되었으며 해남군청에서 운영하고 있음
- 지상 9층 높이(40m)의 전망대에는 안내데스크, 실내 종합전망대, 야외전망대, 카페, 휴게실 등의 시설이 있으며 계단실을 활용하여 땅끝 유래, 해남군 주요 관광자원 등의 전시공간과 층별 내부 벽화 등이 구성되어 있음
- 2005년 조성된 땅끝모노레일은 노약자와 장애인 등 보행 약자들이 주차장에서 전망대까지 약 200m 거리를 걸어가야 하는 불편함을 해소하고 땅끝마을과 바다 조망 편의성을 향상시키기 위하여 설치됨
  - 모노레일 길이는 395m로 탑승시간은 6분이며 2량으로 설계되어 최대 40명까지 탑승 가능하며 현재는 민간임대로 운영 중
  - 또한 모노레일 대합실에는 건어물 특판장, 화장실, 편의시설 조성 현황
- 땅끝전망대와 모노레일은 땅끝관광지를 대표하는 시설이지만 시간이 흘러 설치된 지 15년 이상 되어 시설 노후화와 이로 인해 발생 우려되는 관광객 안전 문제, 오래된 콘텐츠로 인한 낙후 이미지 개선 등 변화가 필요함

[그림 2-19] 해남 땅끝전망대(모노레일) 현황



땅끝전망대 외관

전망대 내부

땅끝 모노레일



## ✓ 땅끝탑 및 산책로

위 치 : 해남군 송지면 송호리 산 43-3

개 장 일 : 1987년(높이 10m)

이 용 료 : 무료

- 땅끝탑은 땅끝전망대 남쪽 아래 500m 거리에 위치한 우리나라 육지부 최남단 지점에 건립된 삼각뿔 형태의 탑을 가리킴
- 땅끝탑은 북위 34도 17분 21초, 동경 126도 31분 22초 지점에 위치하며 땅끝 앞바다와 다도해의 섬을 파노라마 형태의 경관으로 감상할 수 있는 곳으로 국토순례객들로부터 시·종착지점으로 활용되고 있음
  - 땅끝탑에는 현대시인의 대명사인 손광은 시인이 지은 땅끝과 관련한 시 문구가 하단 부에 음각되어 있으며 탑과 함께 배 선두모양의 전망공간이 테크형태로 조성
- 땅끝탑을 보기 위해서는 전망대에서 탑까지 이어지는 산책로를 이용하거나 모노레일 탑승장 옆으로 나있는 산책로를 이용하는 두 가지 방법이 있음
  - 전망대에서 탑까지 이어지는 산책로는 약 400m로 가파른 급경사 길을 따라 나무 데크 계단으로 조성
  - 모노레일 탑승장 옆으로 조성된 산책로는 “땅끝 천년숲 옛길”의 한 구간으로 땅끝 마을~땅끝탑~송호해수욕장까지 연결되며 지압길, 테크길, 자갈길 등 여러 가지 포장 형태로 조성
- 산책로 구간마다 쉼터가 마련되어 있고 전국 팔도를 소개하는 안내판이 설치되어 있으며 해당 안내판에는 땅끝에서부터 위치(거리)를 표시하여 ‘땅끝’이라는 상징적인 의미를 부여해주고 있음

[그림 2-20] 땅끝탑 및 산책로 현황



땅끝탑 및 전망공간

산책로 구간(지압길)

산책로 구간(테크길)

✓ 땅끝해양자연사박물관

위 치 : 해남군 송지면 송호리 1123-3

개 장 일 : 2002년 개장, 2019년 신축 이전

이 용 료 : 성인 5,000원, 어린이 3,000원

- 땅끝해양자연사박물관은 개인이 직접 수집하고 제작한 2,700여종 15만여 점의 해양 생물 관련 전시품을 모아놓은 박물관으로 2002년 땅끝(송지면 통호리)에 폐교를 활용하여 개관한 후 2019년 땅끝마을 내 신축 이전하여 지금의 모습을 갖추게 됨
  - 총 3층 건물로 이루어진 박물관은 4개의 전시관으로 구성되어 있으며 수집된 전시물을 주제별로 유형을 구분
- 제1전시관 시작海는 선캄브리아대, 고생대, 중생대, 신생대 대표화석들로부터 공룡알 화석 등에 이르기까지 태초 바다의 탄생을 상상해볼 수 있도록 구성되었으며 제2전시관 대단海는 국내 최대 규모(25m) 대왕고래 골격을 중심으로 밍크고래 태아, 연안에서 심해까지 디오라마 등 학술적 가치가 높은 전시품을 가까이 볼 수 있도록 전시함
  - 제3전시관 다양海는 심해 디오라마관과 세계패류관을 중심으로 다양한 어류의 바닷속 실제 모습이 전시되어 있고 제4전시관 소중海는 남극관과 포유동물관으로 지구 생태계 최후의 보루인 남극 동물들의 모습을 관찰 가능
- 국내 해양계통 박물관 중 최대 규모이며 실제 전시물 이외 전시관 내부 벽면을 활용한 터치형 체험 프로그램과 모래와 미디어 효과를 활용한 모래놀이 체험시설 등이 함께 운영되고 있음
  - 2012년부터 지역 내 학생을 비롯하여 지역민에게 무료 관람과 교육프로그램을 진행 하고 있으며 해양해설사교육 프로그램을 운영 중

[그림 2-21] 땅끝해양자연사박물관 현황





### ✓ 맴섬(일출 촬영지)

위 치 : 땅끝마을 갈두여객터미널(땅끝선착장) 앞

이 용 료 : 무료

- 땅끝마을 내 갈두여객터미널 앞에 위치한 두 개의 섬을 맴섬이라고 부르며 해가 뜨는 시간에 일출사진을 찍는 촬영장소로 알려진 관광명소임
- 두 개의 섬 사이로 뜨는 해를 촬영하는 곳으로 유명하지만 매년 2월과 10월 1년에 단 두 번만 촬영할 수 있어 희귀 일출 촬영지로 알려져 있음
  - 대략적으로 2월은 14일부터 18일까지 5일간, 10월은 24일부터 27일까지 4일간 총 9일간 일출장관을 목격할 수 있는 장소로 해당일의 기상상태가 중요하게 작용
- 맴섬 일출 관광의 편의를 제공하고 주변 환경을 개선하기 위하여 최근 맴섬야외무대 설치가 완공되었으며 맴섬을 배경으로 데크형 야외무대와 관객들이 앉을 수 있는 데크 벤치 및 보조의자를 설치함. 또한 땅끝산책로 출발구간이 위치하여 관광객 활동 동선상 주요 포인트로 활용되고 있음
- 매주 작은 음악회 등을 추진하여 지역주민 및 관광객을 위한 야외 프로그램을 운영하고 있음. 특히 매주 토요일 저녁(19~21시) 2시간 동안 지역 예술인 동호회에서 주최하는 음악공연이 진행됨
- 갈두여객터미널은 완도 노화도와 보길도 구간을 운행하는 배편이 1일 12회 왕복 운항 중이며 현재 땅끝항 여객터미널로 명칭을 바꿔 신축공사가 진행중이며 터미널 건립 이후 이용자가 증가할 것으로 예상됨

[그림 2-22] 맴섬(일출) 현황



✓ 땅끝희망공원

위 치 : 해남군 송지면 송호리 1306

면 적 : 8,454m<sup>2</sup>

이 용 료 : 무료

- 땅끝희망공원은 땅끝마을 내 유희지를 재정비하여 땅끝의 희망을 주제로 한 볼거리를 제공하기 위해 조성된 주제공원임
- 희망공원은 소원 성취다리, 희망의 종, 희망의 손, 희망(무병장수)의 벽(진입공간) 등으로 구성되어 있음
  - 목제데크로 구성된 소원 성취다리를 오르면 희망의 손 사이를 통과하게 되며 이 때 소원을 빌면 이루어진다는 의미가 존재
  - 희망의 종은 사랑과 소망을 기원하며 종을 치면 내일의 희망이 다가온다는 상징적인 의미를 담고 있으며 희망의 벽은 희망공원 전체에 대한 안내와 함께 가족의 행복과 무병장수를 비는 공간으로 조성
- 경관 조명이 설치되어 있어 야간 관광명소로 활용되고 있으며 땅끝항과 바로 인접하여 해안경관과 땅끝 마을 전체의 경관을 조망할 수 있는 관광지점임
- 희망공원 옆쪽으로 땅끝마을 초기 정비 당시 조성된 광장이 있으며 해당 광장에는 희망 분수와 대한민국 전도 모양의 식재공간, 한반도 국토 통일 기념비, 땅끝마을 표지석, 땅끝의 노래비 등의 조형물이 설치되어 있음
  - 이와 더불어 땅끝 해남부터 강원도 고성군까지 622km의 대한민국 종단 울트라 마라톤 출발점 표지석 설치

[그림 2-23] 땅끝희망공원 현황





## 라. 관광서비스 및 특산물 관리운영 현황

### ✓ 관광안내소

- 해남지역의 역사, 문화 등 관광자원을 전문적으로 해설하는 문화관광해설사는 2019년 기준 총 28명으로 인근 지자체와 비교해 해설인력을 다수 보유한 것으로 조사됨  
- 2019년을 기준으로 영암군, 18명, 강진군 9명, 진도군 11명 등 문화관광해설 인력을 보유
- 군 내에 관광안내소는 땅끝관광지 내 땅끝마을 관광안내소가 유일하며 그 밖에 해남군 주요 관광명소인 미황사 등 총 6곳에 사전 예약을 통해 무료 해설을 운영하고 있음  
- 각 관광지마다 영어, 일본어, 중국어 가능한 해설인력 배치가 상이함으로 효율적인 인력 구성 및 배치를 통해 방문객들의 만족도 제고 필요

### ✓ 특산물 판매 온라인 쇼핑몰

- 해남군청이 직영으로 특산품을 전문으로한 온라인 쇼핑몰 ‘해남미소’는 신뢰도를 기반으로한 안전한 먹거리를 선보이고 있음  
- 전라남도지사 인증농수산물특수품, 농수산물우수관리인증품(GAP), 식품안전관리 인증품(HACCP), 무농약 무항생제 등 국가에서 인정한 지역 특산품을 판매
- 총 14개 읍·면별로 카테고리화된 지역별 상품을 선보이거나 만원의 행복(만원 이하로 구매 가능한 제품) 등 홈페이지 상품 배치도가 우수하여 방문객들의 구매욕구를 자극함  
- 땅끝 햇살(해남읍), 누룽지 백미(삼산면), 단감말랭이(북평면) 등
- 해남군은 지역 특산품을 온라인으로 판매하여 관광객과 특산품의 연결 접점을 원활히 하여 홍보와 지속적인 경제 활성화를 도모함

[그림 2-24] 관광지 및 특산물 관리운영 현황





### 3. 국내 · 외 사례분석

#### 3.1 사례분석 기본방향

##### 가. 기본 방향

- 본 과업은 해남군 땅끝관광지 및 땅끝마을 활성화를 위하여 실감형 콘텐츠 활용 복합체험 시설관 조성을 계획하는 바, 원활한 방향설정을 위해 ICT 기술을 활용한 실감형 콘텐츠 체험시설과 본 사업의 주요 타깃인 어린이 및 청소년을 대상으로 하는 놀이시설 사례를 선정하고 이를 분석하도록 함
- 사례별 개요 및 일반 현황을 비롯하여 주요 시설 및 프로그램, 특이사항을 중점적으로 분석하며 조사 방법은 문헌조사를 중심으로 진행하되 연구진이 직접 방문한 사례지를 함께 제시하여 더욱 실질적인 시사점을 도출하도록 함

##### 나. 사례지 선정기준

- 각 사례지에서 최상의 시사점을 도출하기 위해 ICT 실감형 콘텐츠 기술이 교육, 예술, 놀이와 결합된 시설 및 프로그램으로 구분하고 국내 · 외 사례를 선정함. 이와 더불어 최근 부각되고 있는 어린이 및 청소년 타깃 놀이시설 사례를 조사 · 분석함

〈표 2-30〉 사례분석 대상지

구 분		사 례 지	위 치
실감형 콘텐츠	교육체험	· 국립중앙박물관 AR 도슨트	국내
		· LA 자연사박물관 The blu	국외(미국 LA)
	예술체험	· 동대문디자인플라자(DDP) 미디어파사드	국내
		· 빛의 벙커	국내
	놀이체험	· 호발롱 디지털 키즈파크	국내
		· 포트 펀 랩스(Fort Fun L.A.B.S)	국외(독일 Bestwig)
어린이 및 청소년 놀이시설	모험형 놀이터	· 순천시 기적의 놀이터	국내
		· 블랙스랜드 리버사이드 파크(Blaxland Riverside Park)	국외(호주 시드니)
	공공 놀이터	· 서울시 쿵광쿵광 꿈마루 놀이터	국내
		· 메기 데일리 파크(Maggie Daley Park)	국외(미국 시카고)
	실내 놀이터	· 챔피언 1250	국내
		· 세대공감 창의놀이터	국내

## 3.2 실감형 콘텐츠 체험시설 및 프로그램

### 가. 교육체험

#### ✓ 국립중앙박물관 AR 도슨트

위 치 : 서울시 용산구 국립중앙박물관 상설전시관

운영 시작연도 : 2019년

이 용 료 : 무료

- 국립중앙박물관은 지난 2019년 증강현실(AR)기술을 활용하여 전시 유물 감상을 돕는 AR 도슨트 시범 서비스를 신라관을 중심으로 운영하였으며 2020년부터 초·중등학생 단체객을 위한 정식 프로그램으로 운영 중임
- 유물에 대한 정보 제공뿐만 아니라 가상공간에서 유물 만져보기, 원형 복원하기, 역사 속 인물과 대화하기 등 교육적인 내용으로 구성되어 있으며 특히 다양한 미션을 수행하면서 박물관을 탐방할 수 있어 참여자의 몰입도를 제고하고 있음
- 이밖에 국립중앙박물관은 4차 산업시대에 대응하여 스마트박물관을 지향하고 있으며 이에 따라 AR 도슨트를 비롯한 디지털 실감영상관 등 ICT 기술을 접목한 전시 관람, 교육프로그램을 운영 중임
  - 2020년 5월 개관한 국립중앙박물관의 디지털 실감영상관은 총 3개 전시관으로 구성되어 있으며 고화질 첨단영상을 프로젝션맵핑 기술로 구현한 전시관, 박물관 내 수장고와 보존 과학실을 돌아다니며 유물을 수리할 수 있는 VR 체험관 등이 포함
  - 또한 박물관 1층에 전시된 경천사십층석탑은 낮에는 증강현실(AR)로, 일몰 후에는 미디어파사드 기술로 구현된 작품으로 활용하여 볼거리를 제공

[그림 2-25] 국립중앙박물관 실감형 콘텐츠



신라관 AR 도슨트

태블릿 PC 활용 박물관 탐방

디지털 실감영상관

✓ LA 자연사박물관 더 블루(The blu)

위 치 : 미국 LA Exposition Park

운영 시작연도 : 2017년 3월

이 용 료 : 성인 15\$, 학생 12\$, 아동 7\$

- LA 엑스포지션 파크 내 위치한 LA자연사박물관은 미서부에서 가장 큰 자연사박물관으로 고대 미서부 유물 전시관, 열대우림 재현공간, 체험학습장과 곤충전시관을 비롯하여 직접 유물을 발굴하고 관리하는 연구소 등으로 구성되어 있음
- LA자연사박물관은 기존에 일반 전시에서 나아가 ICT 기술을 도입한 전시프로그램을 적극적으로 운영 중이며 특히 지난 2017년에는 바닷속을 생생하게 체험할 수 있는 전시프로그램인 더 블루(The Blu)를 진행함
- 6분간 전개되는 본 전시는 헤드폰과 VR헤드셋을 착용한 후 바닷속을 탐험하는 내용으로 구성되어 있으며 침몰한 배를 따라 80피트에 달하는 고래를 비롯한 해파리와 거북이, 바닷속 생명체가 헤엄치는 모습을 생생하게 볼 수 있고 가상 손전등으로 심연을 관찰할 수 있어 마치 스킨스쿠버 다이빙으로 바다를 탐험하는 듯한 분위기를 제공함
  - LA 자연사박물관의 더 블루 콘텐츠의 장점은 VR을 활용한 시각효과뿐만 아니라 서라운드 음향효과를 더하여 VR 콘텐츠에 대한 몰입감을 높인 것이라 할 수 있음. 이는 일반적인 전시와 달리 더욱 실감나게 해양 생물을 관찰할 수 있어 재미와 함께 교육적으로도 좋은 반응을 얻은 것으로 조사
- 더 블루(The Blu) VR체험은 2016년 선댄스 영화제 뉴 프론티어 섹션에서 첫선을 보인 이후 화제를 받아 자연사박물관에 도입되었으며 이를 시작으로 국내·외 다양한 박물관에서 이와 유사한 VR 체험프로그램이 개발되는 계기를 마련함

[그림 2-26] LA자연사박물관 The Blu





## 나. 예술체험

### ✓ 동대문디자인플라자(DDP) - DDP 라이트(Light)

위 치 : 서울시 중구 을지로 281  
운 영 기 간 : 2019년 12월(매년 12월 개최 예정)  
이 용 료 : 무료

- 서울시 동대문구에 위치한 동대문디자인플라자(DDP)는 2014년 3월 개관한 이후 각종 전시, 패션쇼, 신제품 발표회, 포럼, 컨퍼런스 등 다양한 문화행사를 개최하는 복합문화 공간이며 특히 세계적인 건축가인 자하 하디드(Zaha Hadidi)가 세계 최대규모의 3차원 비정형 건축물로 설계하여 건축학적으로 이슈화를 도모하였음
- 서울시와 서울디자인재단은 2019년 12월 약 20일간 동대문디자인플라자 건물 외벽 전면을 활용하여 영상과 음악을 결합한 미디어파사드 축제인 ‘DDP 라이트(Light)’를 개최한 바 있으며 본 축제를 매년 개최하여 서울의 대표 야간관광 콘텐츠로 발전시킬 계획임
- ‘서울 해몽’을 주제로 시민이 직접 찍은 사진을 수집한 후 인공지능(AI), 머신러닝 등의 기술로 해석하고 재조합하여 서울시와 동대문의 과거와 미래 모습을 빛과 영상으로 표현함. 한편 DDP 건물 외관 전면 220m를 활용한 미디어파사드 쇼로 총 28대의 프로젝트가 사용된 것으로 조사됨
- 세계적인 미디어파사드 아티스트가 참여하여 기술과 영상 측면에서 우수성을 인정받았으며 크리스마스에는 DDP 전체가 커다란 선물박스가 된 모습을 그린 영상, 연말에는 카운트다운과 불꽃놀이 등 새해 맞이 콘텐츠를 미디어파사드로 연출하여 대중성을 확보함

[그림 2-27] 동대문디자인플라자 미디어파사드





✓ 빛의 벙커

위 치 : 제주도 서귀포시 성산읍 고성리 2039-22

개 장 일 : 2018년 11월

이 용 료 : 성인 15,000원, 청소년 11,000원, 어린이 9,000원

- 제주도 서귀포시 성산읍에 위치한 빛의 벙커는 과거 국가기간 통신시설로 사용되던 벙커시설을 몰입형 미디어 예술 전시관으로 재탄생시킨 관광지임
- 빛의 벙커에서는 프랑스의 예술 및 전시공간 서비스 기업인 컬쳐스페이스가 개발한 미디어아트 기술을 활용하여 몰입형 전시프로그램을 제공하고 있으며 국내 한 민간기업이 프랑스 컬쳐스페이스와 독점 계약을 맺으면서 국내 최초로 도입한 사례임
  - 현재 컬쳐스페이스가 프랑스 현지에서 운영 중인 미디어아트 전시관은 프랑스 남부 지방에 위치한 레 보드 프로방스(Les-beaux-de-Provence)의 빛의 채석장, 파리 주조공장에 조성된 빛의 아틀리에 등 두 개소가 있었음. 특히 빛의 아틀리에의 경우 개관 후 6개월 만에 관람객 수가 백만 명을 돌파하는 등 유럽에서 큰 호응을 받음
- 제주도 빛의 벙커는 1층 단층 건물로 가로 100m, 세로 50m, 높이 10m, 내부높이 5.5m, 약 900평 이상의 공간에 빔 프로젝터 90대와 대형 스피커를 통해 폴 고갱, 구스타프 클림트, 고흐 등 유명 화가의 명화와 음악을 감상할 수 있으며 관람객은 어두운 벙커 안을 자유롭게 돌아다니며 미디어아트 작품을 즐길 수 있음
- 제주도 빛의 벙커는 2018년 11월 개관한 이후 1년 만에 약 60만 명이 넘는 관람객이 찾은 것으로 조사되며 지속적으로 콘텐츠를 리뉴얼하여 재방문을 도모하고 있음. 또한 제주도의 신규 관광자원으로 성장 잠재력을 인정받아 지난 2019년 문화체육관광부와 한국관광공사가 지정하는 ‘한국관광의 별’에 선정됨

[그림 2-28] 빛의 벙커



## 다. 놀이체험

### ✓ 호발롱 디지털 키즈파크

위 치 : 대구시 달서구 이월드 83타워 내

개 장 일 : 2017년 9월

이 용 료 : 성인(14세 이상) 3,000원, 소인(12개월~13세 이하) 10,000원, 단체 7,000원

- 대구시 달서구 이월드 대구83타워에 위치한 호발롱 디지털 키즈파크는 디지털미디어를 도입한 어린이 놀이시설로 기존의 키즈카페와 차별화를 도모한 공간임
- 동작 인식과 AR(증강현실) 기술이 공간 내 전반적으로 도입되어 있어 어린이의 움직임을 바탕으로 가상공간에서의 모래 놀이, 총싸움, 움직이는 그림 그리기, 바다 생물 탐험 등 상상력을 자극하는 놀이체험이 가능함
  - 본 디지털 키즈파크는 민간시설로 이용료를 살펴보면 주요 타깃인 어린이는 2시간 이용 기준 1만 원, 보호자는 3천 원으로 구분하고 있으며 연간/자유이용권, 단체 할인 이용금액 등을 적용하여 이용자의 편의를 높임

〈표 2-31〉 호발롱 디지털 키즈파크 주요 시설

구 분	주요 내용
디지털 실감형 놀이 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모션 페이스 : 얼굴이 자유자재로 변하는 이색 포토존</li> <li>· 모션 샌드 : 모래영상과 동작인식을 결합하여 모래를 활용한 창작활동 가능</li> <li>· 모션 슬라이드 : 동작에 따라 다양한 효과를 체험할 수 있는 미끄럼틀</li> <li>· 모션 플라워 : 동작인식 센서로 움직임을 인증하여 다양한 영상을 표현하는 바닥형 미디어 아트 체험</li> <li>· 모션 슈팅, 미디어 월, 모션 스캔, 모션 월, 모션 캐치, 키즈 암벽등반 등</li> </ul>
기타 편의시설	· 가족신발장, 매표/정산소, 휴식공간

[그림 2-29] 호발롱 디지털 키즈파크



모션 샌드 놀이

미디어 아트 놀이

모션 슬라이드



✓ Fort Fun L.A.B.S

위 치 : 독일 Bestwig FORT FUN LAND 내

개 장 일 : 2016년

이 용 료 : 성인 29.50€, 청소년 23.00€(요일별 입장료 상이)

- 독일 도르트문트 인근의 소도시 베스트비크(Bestwig)에 위치한 Fort Fun Land 내 Fort Fun L.A.B.S는 실내 어드벤처 놀이터로 놀이공간 전반에 IOT 및 첨단 센서와 같은 스마트 환경이 적용된 것이 특징임
- 놀이터 내 시설을 살펴보면 FoXDome(레이저 총 비디오게임), SUTU(인터랙티브 축구), FONO(사운드 믹싱체험), ROBOKIDS(대형 블럭 로봇 만들기체험), MEMO(스마트 터치 게임), Funny-Place(미로찾기) 등 총 여섯 개의 체험 공간으로 구분되어 있어 실감형 콘텐츠를 활용한 다양함 게임, 스포츠, 예술 활동이 가능함
  - 사운드믹싱의 경우 전문성을 요구하는 작업이나 어린이도 쉽게 체험할 수 있도록 시스템이 구축되어 있어 놀이터 내 가장 많이 찾는 공간으로 음악 믹싱작업을 통해 자신만의 음악을 완성할 수 있는 공간
  - 보다 활동성을 추구하는 청소년에게는 인터랙티브 축구게임 SUTU가 가장 인기 있는 콘텐츠로 꼽히고 있으며 스마트 기기와 일대일로 승부를 겨루거나 친구들과 함께 즐길 수 있는 프로그램으로 구성되어 있어 청소년 성장과 활동에 긍정적인 역할을 수행
- 본 사례는 스마트 환경이 주목받는 시대 흐름에 맞추어 어린이의 호기심과 적극적인 놀이활동을 유도하기 위해 기존의 일반적인 놀이시설이 아닌 스마트 기기와 환경을 접목한 첨단 놀이공간으로 놀이시설 트렌드 변화를 반영한 시설로 평가받고 있음

[그림 2-30] Fort Fun L.A.B.S



사운드 믹싱 체험

인터랙티브 축구

스마트터치 게임

### 3.3 어린이 · 청소년 타깃 놀이시설






#### 가. 모험형 놀이터

##### ✓ 순천시 기적의 놀이터

위 치 : 전라남도 순천시 일대(1~5호까지 총 5개소)  
개 장 일 : 2017년  
이 용 료 : 무료

- 순천시는 놀이터는 너무 안전해서는 안 되며 살아있는 위험(Alive Risk)을 만들어 낼 수 있어야 한다는 기획의도에 따라 아이들에게 자유로운 모험과 도전의식을 키워주는 놀이시설인 기적의 놀이터를 조성하기 시작하였으며 2020년 현재 총 5개소가 개장됨
- 각 놀이터는 어린이 공모를 통해 설정된 콘셉트와 이에 맞춘 시설로 차별화를 꾀하였으며 정형화된 놀이터의 형태에서 벗어나 모래놀이, 잔디 미끄럼틀, 그물, 얇은 계곡 등 자연과 더불어 모험심과 상상력을 펼칠 수 있는 시설을 중심으로 구성되어 있음

〈표 2-32〉 순천시 기적의 놀이터 현황

구 분	주요 내용	이미지
1호 영동발동	· 위치 : 연향동 1630 · 콘셉트 : 스스로 몸을 돌보며 마음껏 뛰놀자 아이들의 엉뚱한 상상과 발랄한 기운 · 시설 : 모래놀이, 흔들다리, 잔디미끄럼틀, 너럭바위 등	
2호 작전을 시작하지	· 위치 : 해룡면 신대리 2068-1 · 콘셉트 : 어린이는 우리의 내일이며 소망입니다 · 시설 : 스페이스 네트, 터널 구멍, 모래밭 놀이터 등	
3호 시가노모	· 위치 : 덕연동 1383 · 콘셉트 : 시간 가는 줄 모르고 노는 놀이터 · 시설 : 밸런스 바이크, 짚라인, 원반형 그네 등	
4호 올리올라	· 위치 : 삼산동 496 · 콘셉트 : 자연친화적 아이들의 보물창고 · 시설 : 높이가 다른 미끄럼틀, 가재와 도롱뇽이 사는 얇은계곡 등	
5호 똥굴똥굴	· 위치 : 연향동 1383 · 콘셉트 : 집에서 똥굴거리지 않고 밖에서 맘껏 뛰어놀자 · 시설 : 암벽등반 놀이대, 물놀이장, 바구니 그네 등	



✓ 블랙스랜드 리버사이드 파크(Blaxland Riverside Park)

위 치 : 호주 시드니 올림픽 파크 내

개 장 일 : 2012년 6월

이 용 료 : 무료

- 블랙스랜드 리버사이드 파크(Blaxland Riverside Park)는 시드니 올림픽파크 내에 속한 대규모 놀이터로 ‘최고의 놀이터는 자연’이라는 디자인 철학 아래 약 3만m<sup>2</sup> 규모로 조성되었으며 또한 건축학적으로 2013년 데일리텔레그래프가 뽑은 시드니 놀이터 베스트10 중 1위에 해당하는 친환경 놀이터임
  - 블랙스랜드는 별도의 울타리가 없어 놀이터와 외부공간의 구분이 불명확하나 인근 올림픽파크, 자전거도로와 함께 자유롭게 열려있는 공간으로 인식
- 땅이 넓은 호주의 특성상 충분한 놀이공간을 제공하겠다는 취지 아래 그네, 미끄럼틀, 터널, 인공 암벽, 플라이닝 폭스(짚라인), 5층 나무집, 분수식 물놀이 시설 등 12개의 놀이기구만 구성되어 있으며 나머지 빈 공간에서 달리기, 튕굴기, 공놀이 등 아이들의 자유로운 놀이가 허용됨
  - 특히 대부분 놀이기구는 실체가 규정되어 있는 일반적인 형태를 벗어난 비정형 놀이기구로 아이들의 창의성과 상상력을 자극하고 놀이시설 디자인 또한 자연환경을 반영하여 설계되어 놀이기구 각도에 따라 숲이나 강 조망이 가능
- 모든 놀이기구는 친환경 소재로 만들어졌고 충격을 흡수하는 인조잔디가 구성되어 있어 아이들이 안전하게 뛰어놀 수 있음. 놀이기구 이외 파크 내에서 무료 바비큐, 피크닉 테이블, 자전거 대여, 갤러리 및 전시회 등 프로그램을 운영하며 여름이면 주말 하루 3천 명 이상이 방문할 정도로 큰 인기를 얻고 있음

[그림 2-31] 블랙스랜드 리버사이드 파크



## 나. 공공 놀이터(야외시설)

### ✓ 쿵광쿵광 꿈마루 놀이터

위 치 : 서울시 양천구 양천공원

개 장 일 : 2018년 5월

이 용 료 : 무료

- 서울시는 2015년부터 노후화된 놀이터를 철거하고 아이들의 창의력과 모험심을 자극하는 ‘창의 어린이놀이터 조성사업’을 추진 중이며 2020년을 기준으로 서울시 내 약 30개소가 운영 중임
- 그중 2018년 개장한 양천구 쿵광쿵광 꿈마루 놀이터는 층간 소음 문제로 뛰어놀지 못하는 아이들을 위해 자유롭게 뛰놀 수 있는 공간을 기본 콘셉트로 설정하였으며 흙, 물, 모래, 나무 등 자연소재를 주로 사용하고 장애 유무에 상관없이 모든 어린이가 이용할 수 있는 놀이터로 조성함
- 본 놀이터는 실내·외 통합놀이시설로 야외시설은 모래놀이터, 뱃놀이터, 소리파이프, 착시회전판, 줄 당기기 등 직접적인 놀이활동을 중심으로 하는 시설로 구성되어 있고 이밖에 미세먼지, 폭염, 우천 등 기상조건에 대처함과 동시에 가족놀이 공간, 수유실, 화장실, 다목적실 등 편의시설이 포함된 실내시설 키지트가 함께 구성되어 있음
  - 놀이터 옆 녹지 공간에는 여유아를 위한 안전한 베이비존이 구성되어 있어 영유아도 함께 즐길 수 있고 보호자를 위한 공간도 마련
- 어린이 감각 자극, 창의력, 유니버설 디자인 측면에서 성공적인 시설로 평가받고 있으며 뉴질랜드 웰링턴시 부시장 또한 벤치마킹을 위해 방문할 정도로 우수성을 인정받음

[그림 2-32] 쿵광쿵광 꿈마루 놀이터



모래놀이터

뱃놀이터

키지트 내부



✓ 메기 데일리 파크(Maggie Daley Park)

위 치 : 미국 시카고

개 장 일 : 2014년 12월

이 용 료 : 무료, 시설 이용에 따른 요금 징수(예: 스케이팅 대여료 13~15\$)

- 미국 시카고 도심에 위치한 메기 데일리 파크는 2014년 12월에 개장하였으며 특히 공원 내 어린이를 위한 놀이시설과 산책로, 아이스링크장 등이 마련되어 있어 가족단위 방문객이 주로 찾는 도시공원으로 활용되고 있음
  - 조경 전문가인 마이클 반 발켄버그가 수목환경에 고려해 공원을 설계하여 공원 내부 시설뿐만 아니라 조경 디자인 또한 우수
- 어린이 놀이시설을 살펴보면 미끄럼틀, 흔들다리 등 다양한 놀이시설이 조합되어 있는 플레이 가든, 암벽등반이 가능한 클라이밍 파크, 아이스링크장, 미니골프장 등이 있으며 공원 입장은 무료이나 아이스링크 등 일부 시설의 경우 이용료가 부과됨
  - 특히 플레이가든은 다리 형태로 구성되어 있어 내부 통로를 통해 공원 사방으로 이동할 수 있으며 이와 함께 공원 지형을 활용한 슬라이드 놀이시설이 다수 구성되어 있어 창의적인 놀이 활동이 가능한 것이 특징
  - 아이스링크장은 어린이뿐만 아니라 어른도 이용할 수 있는 공간으로 여름에는 롤러 스케이트 또는 갤러리 공간, 겨울에는 아이스링크장으로 활용되고 있으며 약 700명을 동시에 수용할 수 있고 바닥면이 경사가 있도록 설계되어 있어 이색적인 즐거움을 제공
- 이밖에도 시카고 대표 공원인 밀레니엄파크와 데크다리로 연결되어 있어 연계 방문이 용이하며 모두를 위한 놀이터의 대표적인 성공 모델임

[그림 2-33] 미국 시카고 메기 데일리 파크



## 다. 실내 놀이터

### ✓ 챔피언 1250

위 치 : 서울시 용산구, 경기도 고양시, 수원시, 충북 청주시, 대전시 유성구 등  
개 장 일 : 2018년 5월  
이 용 료 : 무료

- 챔피언 1250은 365일 뛰어 놀 수 있는 어린이 스포츠 체험공간이라는 슬로건에 따라 운영 중인 시설로 어린이 하루 권장 칼로리 소모량인 1,250Kcal를 모두 소모하도록 높이 오르고, 뛰어가고, 매달리고, 소리치며 놀 수 있는 익스트림 놀이공간임
- 실내공간이나 10~15m 수준의 층고를 확보하여 짚라인, 클라이밍, 고공 챌린지 등 고공 익스트림 스포츠를 즐길 수 있도록 콘텐츠를 구성하고 있으며 서울시를 비롯한 경기도 고양시, 수원시, 충북 청주시, 대전시 등 국내 다양한 지역에서 운영되고 있음
  - 이에 챔피언 1250은 한국청소년활동진흥원으로부터 프로그램의 공공성, 신뢰성, 안전성 등을 인정받아 어린이 실내놀이터 최초로 청소년 수련 활동 인증 획득

〈표 2-33〉 챔피언 1250 주요 시설

구 분	주요 내용
드롭 와이어	· 15m 높이, 30m 길이의 실내 짚라인
익스트림 플로어	· 15m 층고를 활용한 고공 챌린지 코스
타워/로프 클라이밍	· 투명한 벽을 타고 오르는 클라이밍 놀이, 수직로프를 타고 오르다 하강
에어바스핀	· 놀이마스터가 돌리는 2개의 에어바를 피해 점프하는 놀이
옵스타클메이즈	· 10m 고공 미로 탈출 프로그램
기타 시설	· 번지다이빙, 자이언트 네트, 스탬프점프 등

[그림 2-34] 챔피언 1250



용산 챔피언 1250 전경

드롭 와이어

타워 클라이밍



✓ 세대공감 창의놀이터

위 치 : 울산광역시 북구

개 장 일 : 2015년 6월

이 용 료 : 무료

- 울산광역시 북구에 위치한 세대공감 창의놀이터는 기존에 사용이 중단된 음식물 자원화 시설 부지를 문화·예술·놀이·교육이 어우러진 복합문화공간으로 재생한 공간임
- 대표적인 시설은 실내 놀이시설인 그물놀이터와 나무놀이터로 두 놀이시설 모두 소재 측면에서 타 놀이시설과 차별화를 도모함. 특히 그물놀이터는 첨단강화섬유 로프로 만든 그물망을 수공예기법으로 다양한 그물망으로 짠 후 서로 결합한 공간으로 그물망을 기고, 오르고, 건너뛰는 등 다양한 신체활동이 가능함
- 두 놀이시설은 모두 무료로 이용 가능하나 안전을 위해 회차별로 수용 가능한 인원을 제한하고 있으며 사전예약시스템을 구축하여 이용자의 편의성을 제고함

〈표 2-34〉 세대공감 창의놀이터 주요 시설 현황

구 분	주요 내용
야외 공연장	· 야외 상설프로그램과 각종 기획행사, 공연 진행
그물 놀이터	· 위치 및 규모 : 지하 1층~지상 1층, 200㎡, 층고 8m · 첨단강화섬유 로프로 만든 그물망을 수공예 기법을 활용하여 다양한 모양의 그물망으로 짠 후 서로 결합하여 구성한 놀이 공간 · 풍뎡이 놀이터, 빅트리, 나비놀이터, 구름놀이터, 에어별룬, 엘프의 정원 등
나무놀이터	· 위치 및 규모 : 지상 1층, 140㎡ · 원목 놀이기구 및 교구를 이용한 감성자극, 창의력 증진활동 가능 · 영유아 보육과정인 누리과정과 연계한 프로그램 운영 중
기타 지원시설	· 마을 공방, 마을 사랑방(휴식공간), 뜨개목공실, 자원봉사자실 등

[그림 2-35] 세대공감 창의놀이터



### 3.4 시사점 도출

#### ✓ 콘텐츠 구현력과 지속적인 업데이트 중요

- 실감형 콘텐츠 개발 시 우선 고려해야 할 사안은 가상공간에서의 구현력이라 할 수 있음. 이용자의 감각과 인지능력을 자극하여 실제와 최대한 유사한 경험과 감성을 느낄 수 있어야 하며 특히 디지털 기기와 미디어에 익숙한 어린이와 청소년 세대가 체험하면서 이질감을 느끼지 않도록 콘텐츠 품질관리가 요구됨
  - 국립중앙박물관 디지털 실감영상관 LA 자연사박물관의 VR 프로그램 The Blu 등의 사례 또한 시각효과뿐만 아니라 소리와 촉각, 조명 등 다양한 감각을 자극하는 콘텐츠를 활용하고 있어 향후 콘텐츠 개발에 시사점 반영 필요
- 한편 이러한 실감형 콘텐츠는 방문객이 한 번 체험한 이후에는 콘텐츠 업데이트가 이루어지지 않는 한 재방문을 유도하기에 한계가 있으므로 전시 주제와 내용을 꾸준히 변경하는 제주도 빛의 벙커 사례와 같이 기술발전과 변화하는 콘텐츠 트렌드에 따라 주기적으로 내용을 개선해야 할 것으로 판단됨

#### ✓ 다양한 신체활동을 도모하는 놀이시설 트렌드

- 어린이와 청소년을 위한 놀이시설 국내·외 사례를 살펴본 결과 공통적으로 흙, 물, 나무 등 자연재료를 활용하고 있으며 이를 통해 과거에는 안전상의 이유로 지양했던 모험, 고공 활동, 익스트림 스포츠 등 다양한 신체활동을 유도하고 있음
- 또한 미세먼지, 우천 등 기상 및 기후 여건과 관계없이 이용할 수 있는 실내 놀이시설에 대한 수요가 높아지고 있으며 이에 따라 야외 놀이터와 더불어 편의시설과 놀이시설이 포함된 실내시설을 조성하여 이용객의 편의성을 제고하는 것으로 조사됨

#### ✓ 지형지물 및 주변 환경을 고려한 디자인

- 최근 디자인 및 설계 분야에서 화두가 되는 주제 중 하나는 주변 환경을 훼손하지 않고 그대로 활용하는 것으로 곡선 건축물을 그대로 활용한 DDP의 미디어파사드 등 소프트웨어 콘텐츠뿐만 아니라 시카고의 매기 데일리 파크 등 놀이시설 조성에도 이러한 경향이 두드러지는 것으로 나타남
- 향후 땅끝관광지 체험시설 개발 시 대상지가 지닌 자연환경과 지역성, 주변 연계자원을 고려할 필요가 있으며 누구나 편하게 이용할 수 있도록 계획해야 할 것으로 판단됨



## 4. 대상지 여건분석

### 4.1 입지여건분석

#### 가. 입지 및 교통여건

- 해남 공용버스터미널에서 대중교통(버스)을 이용하여 땅끝마을 방문이 가능함. 대상지 북측에 위치한 국도77호선 임시개방로에 농어촌 버스 정류장이 위치하고 있음
  - 현재 직행버스 1일 14회, 농어촌버스가 10여회 운행
- 땅끝마을 주요 내부도로인 땅끝해안로는 4~8m 내외 소로로 승용차 이동이 가능하며 보행로는 따로 마련되어 있지 않은 현황임
- 대상지 내 접근 도로는 북측과 남측에 2개소가 위치함. 첫 번째는 대상지 북측 국도 77호선에 인접하여 임시로 개방되어 있는 진입로이고 두 번째는 대상지 남측에 위치한 땅끝해양자연사박물관의 주차장을 지나 진입하는 노선임
- 현재 군관리계획 지구단위 변경에 의한 국도77호선 연결로(왕복 2차선) 조성중으로 차량 접근 및 땅끝해양자연사박물관에서 도보로의 접근이 모두 용이함

[그림 2-36] 계획대상지 입지 및 교통





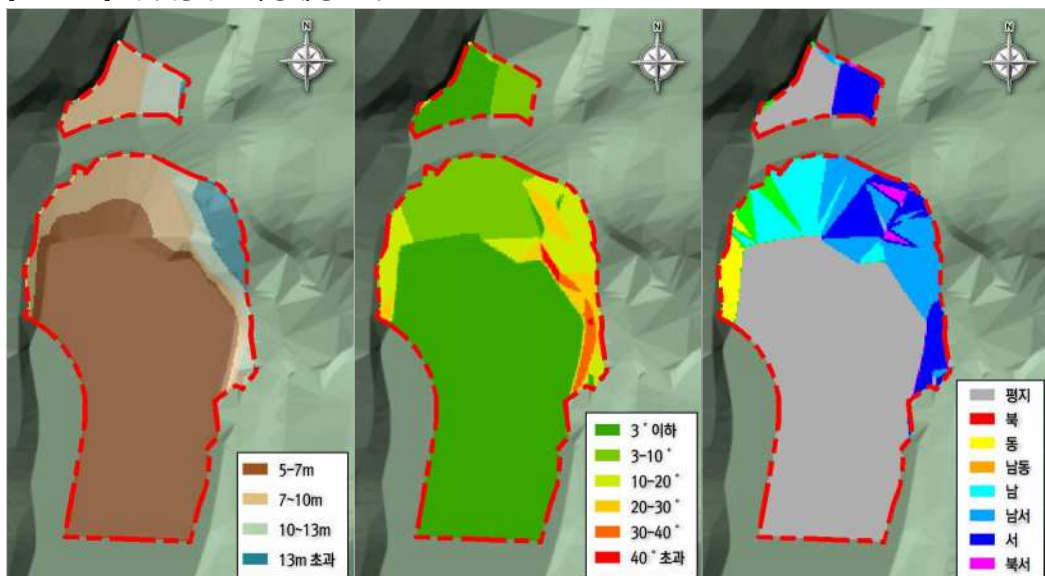
## 나. 표고/경사/향 분석

- 대상지 GIS 분석 결과 표고 7m 이하 면적이 전체의 약 69.45%를 차지하고 경사도 3° 이하의 평탄한 지형이 67.42% 비율로 나타남. 또한 향 분석에서 평지가 66.28%를 차지하였음
- 표고, 경사, 향을 종합적으로 분석해 보았을 때 토지이용 가능성이 높은 평탄한 지형이 넓게 분포하고 있는 것으로 나타나 대상지는 개발이 양호할 것으로 보임

〈표 2-35〉 계획대상지 표고/경사/향 분석표

표 고			경 사			향		
구 분	면적(㎡)	구성비(%)	구 분	면적(㎡)	구성비(%)	구 분	면적(㎡)	구성비(%)
계	31,883.17	100.00	계	31,883.17	100.00	계	31,883.17	100.00
5~7m	22,142.86	69.45	3° 이하	21,495.63	67.42	평지	21,132.17	66.28
7~10m	5,962.15	18.70	3~10°	5,646.51	17.71	동	765.20	2.40
10~13m	2,324.28	7.29	10~20°	3,022.52	9.48	남동	714.18	2.24
13m 초과	1,453.87	4.56	20~30°	1,144.61	3.59	남	2,286.02	7.17
—	—	—	30~40°	481.44	1.51	남서	3,535.84	11.09
—	—	—	40° 초과	92.46	0.29	서	3,172.38	9.95
—	—	—	—	—	—	북서	277.38	0.87

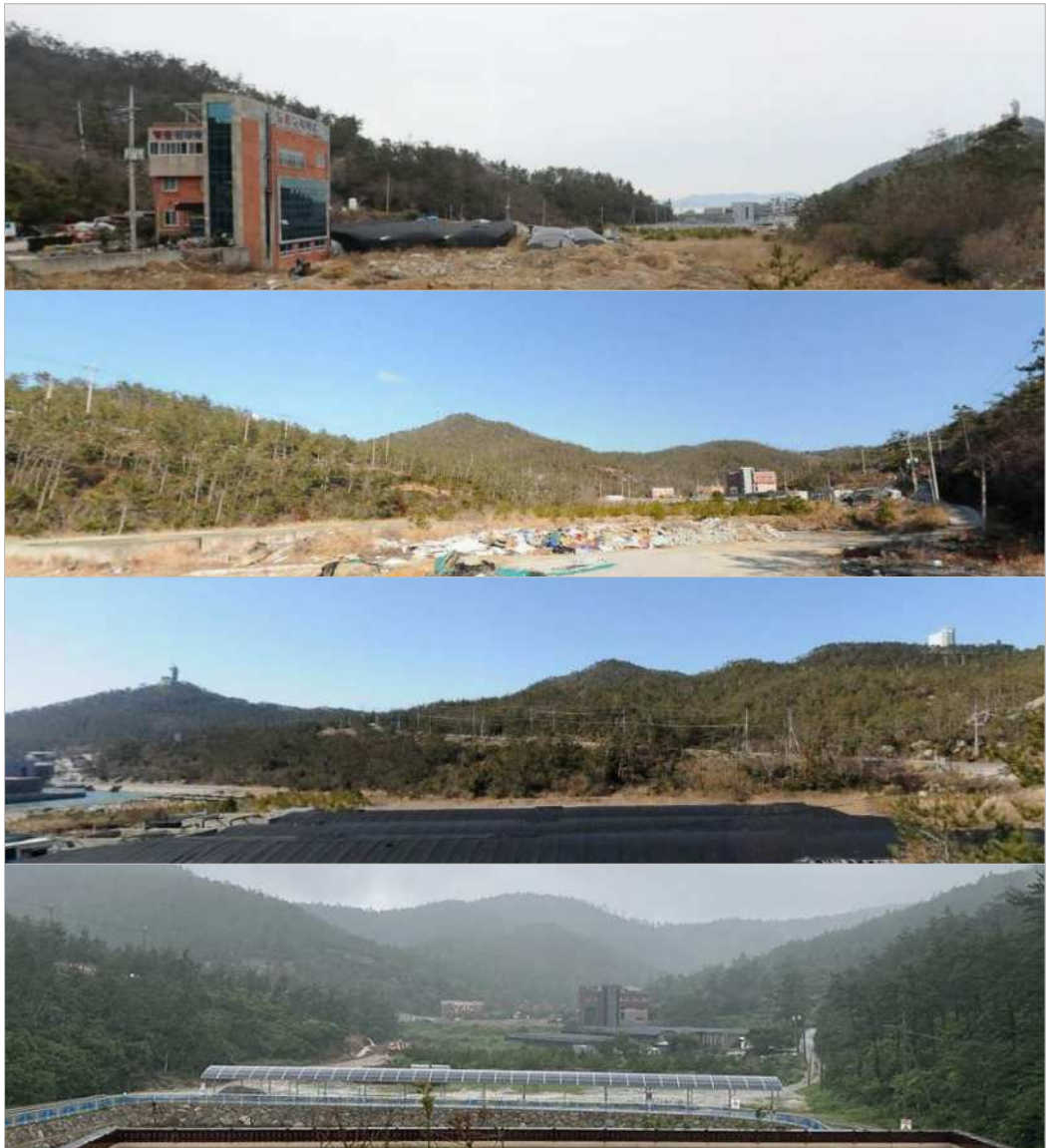
[그림 2-37] 계획대상지 표고/경사/향 분석



#### 다. 주변 경관 현황

- 대상지는 평지 형태로 주변의 낮은 구릉지에 의해 위요된 경관을 형성하고 있으며 소나무 중심의 상록침엽수림이 주요 수종으로 식재된 양호한 자연경관을 보유하고 있음
- 전복양식장 시설물과 판매장 건물이 대상지 북측의 주요 경관을 형성하고 있으며 대상지 내부는 관리가 제대로 이루어지지 않아 쓰레기 더미와 방치된 건설자재 등으로 경관성이 저하되어 있는 것으로 나타남

[그림 2-38] 계획대상지 주변 경관 현황





## 4.2 토지이용현황분석

### 가. 토지현황

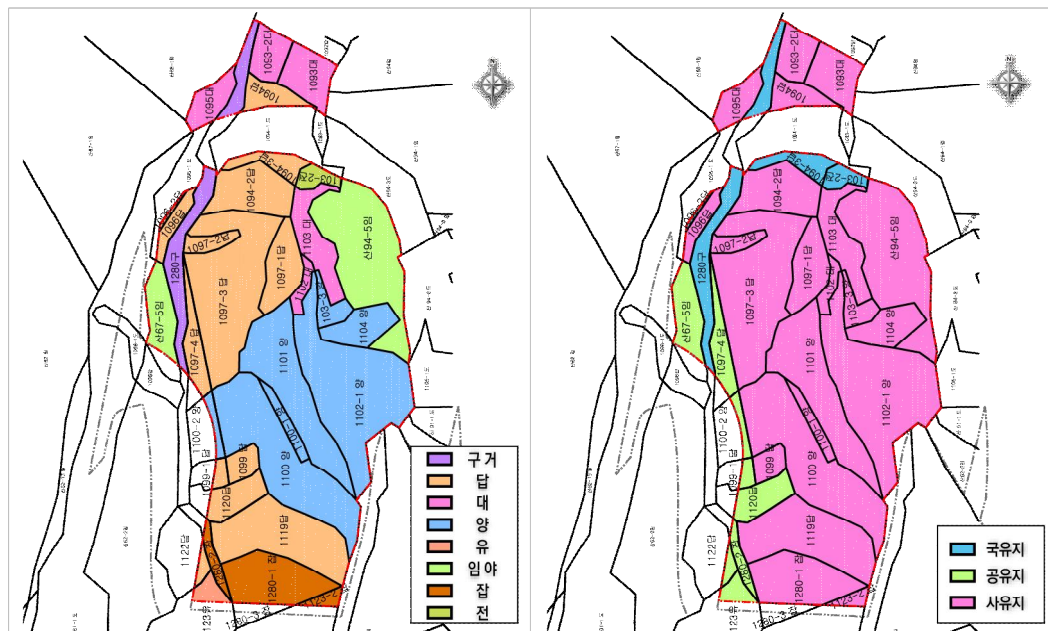
#### ✓ 지목/소유자 현황

- 계획 대상지 지목별 토지이용을 살펴본 결과 답이 전체 면적(31,883.17m<sup>2</sup>)의 34.12%로 가장 높은 비율을 차지하였고 이어서 양 33.12%, 임야 11.83% 등의 순으로 나타났다
- 소유별 현황은 사유지가 85.06%로 가장 많았으며 이어서 군유지 8.55%, 국유지 6.38% 순으로 나타났다

〈표 2-36〉 대상지 토지 지목/소유별 현황

구 분	지목별								
	계	구거	답	대	양	유	임야	잡	전
편입면적(m <sup>2</sup> )	31,883.17	1,316.96	10,878.85	3,047.55	10,561.29	225.54	3,772.90	1,826.88	253.18
필지수(필지)	34	1	14	5	7	1	2	3	1
구성비(%)	100.00%	4.13%	34.12%	9.56%	33.12%	0.71%	11.83%	5.73%	0.79%
구 분	소유자별								
	계	국유지	군유지	사유지					
편입면적(m <sup>2</sup> )	31,883.17	2,034.88	2,726.87	27,121.41					
필지수(필지)	34	4	8	22					
구성비(%)	100.00%	6.38%	8.55%	85.06%					

[그림 2-39] 대상지 지목/소유별 현황도





✓ 편입토지조서

- 토지 지목 및 소유별 편입토지조서 검토 결과 대상지 내 현황은 다음과 같음

〈표 2-37〉 편입토지조서

연 번	지 번	지 목	지적면적(㎡)	편입면적(㎡)	소유자	비 고
계	송호리	38필지 / 4동	35,784.67	31,883.17		
1	1094-2	답	1,030	1,030	사유지	
2	1094-3	답	368	368	국유지	
3	1103-2	전	219	219	국유지	
4	1097-3	답	2,905	2,905	사유지	
5	1097-2	답	235	235	사유지	
6	1097-4	답	550	464.1	해남군	
7	1097-1	답	724	724	사유지	
8	1103	대	769	769	사유지	
9	산94-5	임야	2,588	2,588	사유지	
10	1102	대	177	177	사유지	
11	1103-3	양	275	275	사유지	
12	1102-1	양	3,149	3,149	사유지	
13	1104	양	608	608	사유지	
14	1101	양	1,974	1,974	사유지	
15	1100	양	2,643	2,643	사유지	
16	1099	답	269	269	사유지	
17	1099-1	답	290	112.3	해남군	
18	1120	답	655	505.3	해남군	

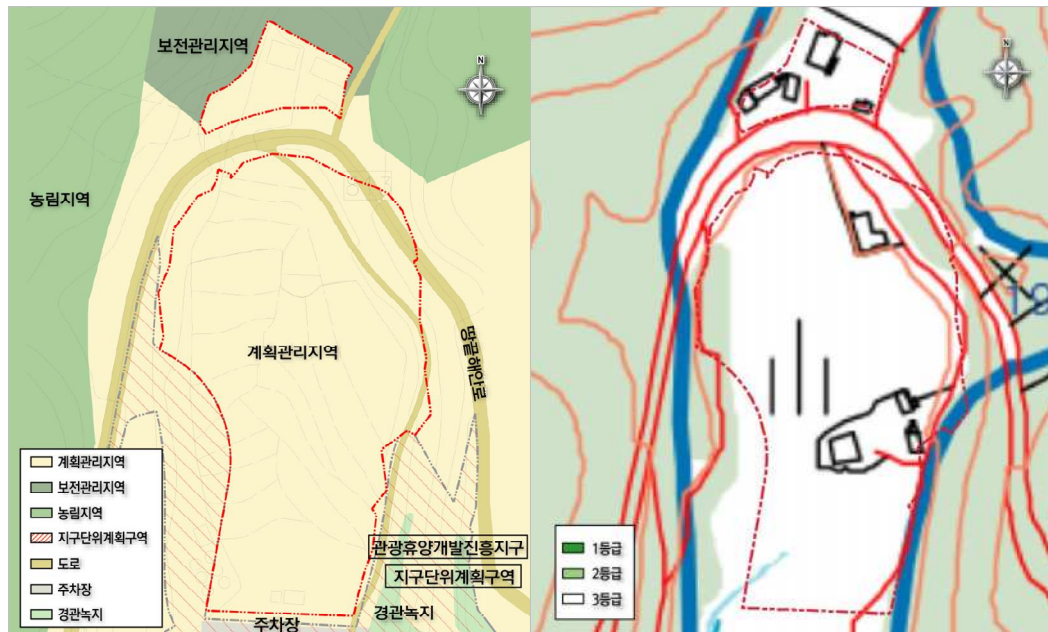
〈표 계속〉

연 번	지 번	지 목	지적면적(㎡)	편입면적(㎡)	소유자	비 고
19	1119	잡	1,941	1,941	사유지	
20	1280-1	잡	1,238	1,238	사유지	
21	1123-2	잡	131	131	사유지	
22	1100-1	양	234	234	사유지	
23	1096	답	262	262	사유지	
24	67-5	임	865	631.1	해남군	
25	1095	대	452	452	사유지	
26	1094	답	389	389	사유지	
27	1093	대	690	690	사유지	
28	1093-2	대	491	491	사유지	
29	1096-2	답	41	41	국유지	
30	1280	구거	1,505	1,123.6	국유지	
31	1280-2	잡	282	191.5	해남군	
32	1122	답	886	98.8	해남군	
33	1123	유	1,790	193.3	해남군	
34	1100-2	양	544	140.5	해남군	
35	1102 외 5필지	양어장	3,399.22	3,399.22	사유지	건물
36	1103 외 2필지	대	749.07	749.07	사유지	건물
37	1095	대	272.98	272.98	사유지	건물
38	1093-2	대	194.4	194.4	사유지	건물

## 나. 도시관리계획 및 생태·자연현황

- 도시관리계획이란 군의 개발·정비 및 보전을 위해 수립하는 토지 이용, 교통, 환경 등에 관한 계획임. 본 계획 대상지는 계획관리지역 내 위치하고 있고 대상지 주변은 보전관리지역 및 농림지역으로 지정되어 있음. 땅끝해양자연사박물관이 위치한 남측은 계획관리지역, 관광휴양개발진흥지구 및 지구단위계획구역으로 결정되어 있음
- 생태·자연 현황을 살펴본 결과 대상지는 동측과 서측 일부 2등급지역을 제외하고 대부분 3등급지로 이루어져 있음. 1등급 보전지와 별도관리지역은 해당하지 않는 지역으로 토지이용에 지장이 없을 것으로 분석됨

[그림 2-40] 대상지 도시관리계획/생태·자연 현황도



[그림 2-41] 도시관리계획 현황사진





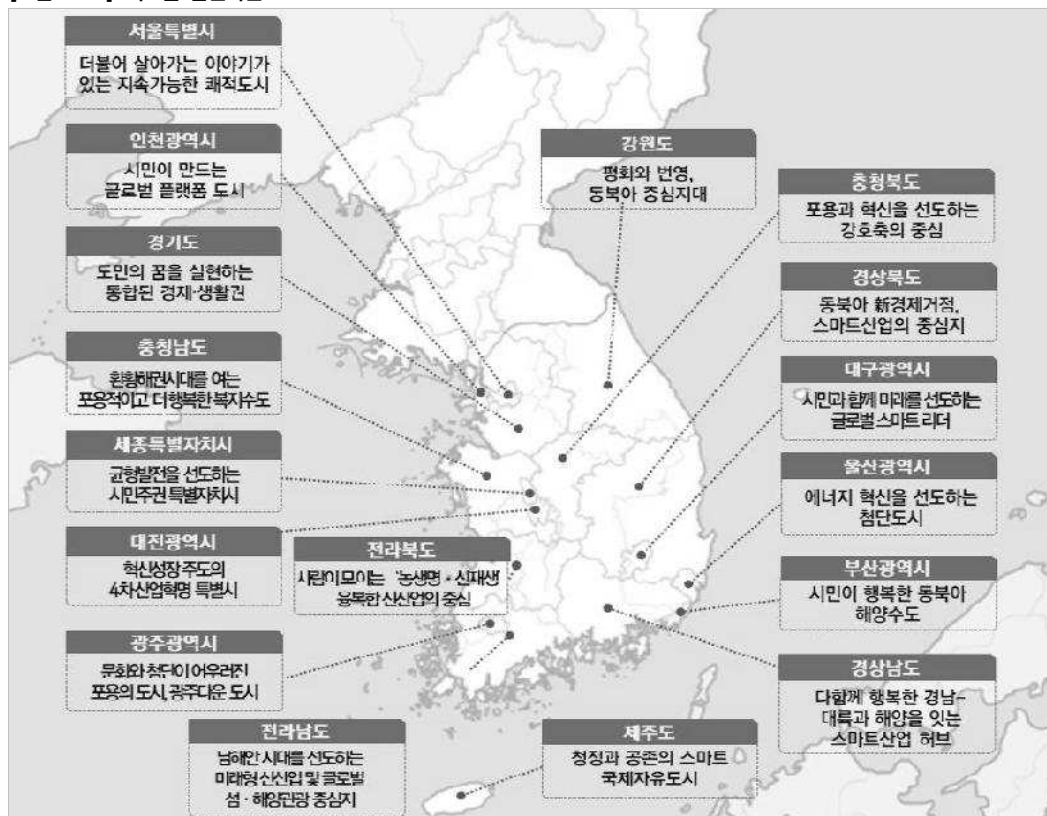
## 5. 집행환경분석

### 5.1 상위계획

#### 가. 제5차 국토종합계획(2020~2040)

- 국토정책에 중대한 영향을 미치는 새로운 메가트렌드 및 여건 변화에 대응할 수 있는 새로운 국토 비전 및 추진전략을 제시하는 국가 계획으로서 「모두를 위한 국토, 함께 누리는 삶터」를 비전으로 이에 따른 3가지 목표 및 6대 추진전략을 수립하여 개성 있는 지역 발전과 연대·협력 촉진을 위한 지역별 발전 방향을 제시함
- 해남군이 속한 전라남도 발전 비전은 「남해안 시대를 선도하는 미래형 신산업 및 글로벌 섬·해양관광 중심지」로 이를 위한 기본방향은 ① 블루 이코노미를 통한 미래형 신산업 육성 및 주력산업 고도화, ② 남해안 신성장 관광벨트를 통해 섬·해양 관광 중심지로 육성, ③ 미래 생명산업 육성 및 살고 싶은 정주여건 조성, ④ 동북아 중심지로의 인프라 구축 및 혁신적 지역 개발·인재 육성 4가지로 설정함

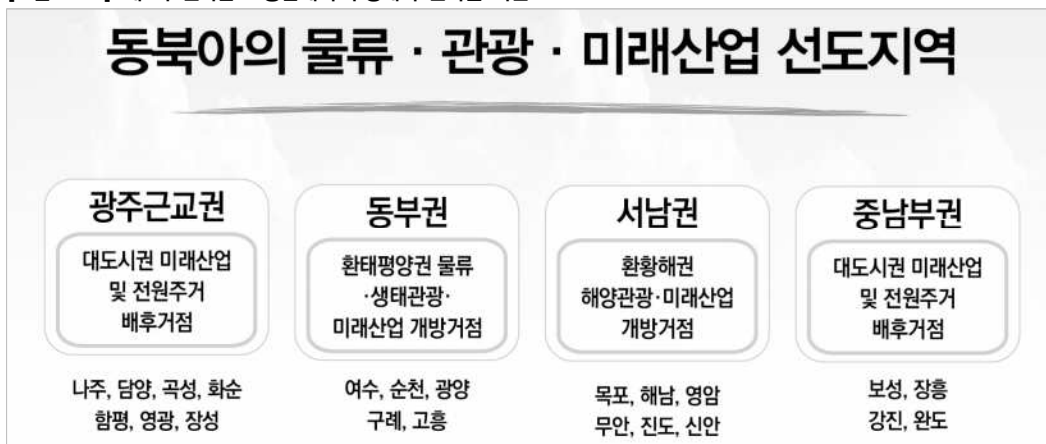
[그림 2-42] 시도별 발전비전



## 나. 제3차 전라남도 종합계획 수정계획(2012~2020)

- 제3차 전라남도 종합계획 수정계획은 글로벌 경쟁력을 강화하는 새로운 지역발전 비전 및 발전전략 수립을 위한 계획으로서 “동북아의 물류·관광·미래산업 선도지역”을 비전으로 설정함
- 비전달성을 위한 기본목표로 ① 동북아 성장거점 조성을 위한 물류·교통·정보망 확충, ② 미래 신성장동력산업과 전통산업 육성으로 지역경제 활성화, ③ 환경산업 및 친환경 생명복합농업 육성으로 저탄소 녹색성장 선도, ④ 신 해양관광 중심지로서 동북아의 해양문화관광 거점 조성, ⑤ 매력 있는 정주환경 및 선진 복지·교육 여건 구축을 수립함
- 제시된 발전방향 중 본 계획과 연관된 항목은 「동북아의 문화관광 허브 조성」이며 해남군이 속한 서남권 비전은 「환황해권 해양관광·미래 산업 개방 거점」으로 이에 따른 해남군의 발전방향은 「서남권 해양레저·문화관광 중심 땅끝 해남」임

[그림 2-43] 제3차 전라남도 종합계획 수정계획 권역별 비전



〈표 2-38〉 서남권 비전 및 발전목표

구 분	주요 내용	
비 전	“환황해권 해양관광·미래산업 개방 거점”	
발 전 목 표	국제교류도시	· 대중국 전진기지로써 국제도시로서의 위상과 이미지 제고
	국제휴양레저도시	· 해양과 역사문화 자원 연계를 통한 국제적 수준의 관광휴양기반 구축
	복합물류도시	· 무안국제공항, 목포 신외항 등을 통한 환황해경제권 물류수송 거점
	산업집적도시	· 조선, 해운/해양 등 연관산업의 고부가가치 창출산업 집적
	건강한 도시	· 어울려 사는 건강한 도시 · 여유 있는 문화적인 도시 · 매력 있는 도시공간 창출

자료 : 제3차 전라남도 종합계획 수정계획(2012), 전라남도



## 다. 제6차 전남권 관광개발계획(2017~2021)

- 전라남도는 「남도 문화관광 가치지향으로 한국 관광 선도」라는 비전을 수립하고 이에 대한 목표로 ① 해양과 섬문화가치 지향, ② 자연성 회복의 치유와 휴양지향, ③ 남도문화가 흐르는 문예르네상스 지향, ④ 신성장 신브랜드 융복합 지향을 설정함
- 비전 및 목표 달성을 위한 전남권 관광개발 5대 추진 전략은 글로벌 시대 관광경쟁력 강화, 전남형 Only One 관광개발, 신관광 테마 구현으로 SMART 관광산업화, 비즈니스 및 커뮤니티 관광 기반 조성, 관광 협력 및 홍보, 마케팅 서비스 확대 등임
- 해남군은 서남권으로 분류되었으며 이에 따른 발전방향은 「다도해해양관광, 대중국 교류거점」으로 해양레저, 해양휴양, 섬·해양문화중심지 등 3개의 중심지를 설정함

〈표 2-39〉 서남권 중심지설정 및 세부내용

구 분	대상지	세부 내용
해양레저 중심지	목포, 무안, 영암, 해남	· 영암·해남 기업도시와 목포 요트마리나, 삼학도 카누 캠프, 어린이 바다과학관, 무안 홀통해수욕장, 갯벌, 무안공항을 활용한 항공해양관광 연계
해양휴양 중심지	신안, 진도, 해남	· 흑산도, 홍도, 조도, 관매도, 셋방낙조, 땅끝을 비롯한 섬·해양 지역 풍광자원을 활용한 경관관광·휴양중심 지역으로 육성
섬·해양문화 중심지	신안, 진도	· 유배 문화를 포함한 다도해 각 섬 지역의 특별한 생활 문화와 역사문화 자원을 활용

자료 : 제6차 전남권 관광개발계획(2017), 전라남도

[그림 2-44] 제6차 전남권 관광개발계획 권역 구상도





## 5.2 지역계획

### 가. 해남군 2025 중장기 발전계획(2015)

- 해남군 중장기 발전계획은 중앙 및 지방정부의 국토이용 계획과 해남군의 발전계획을 연계하고 지역발전모색과 군민 삶의 질 향상을 목적으로 「희망이 숨쉬는 에코폴리스 해남」을 비전으로 설정하여 추진하고 있음
- 문화관광 관련 목표는 ‘고부가가치 융복합 관광산업 육성 및 삶이 행복한 문화체육 활성화’로 설정하였고 기본방향은 ① 관광브랜드와 관광상품가치 혁신, ② 매력적 융복합 관광산업 육성, ③ 주민 참여형 문화예술 활성화, ④ 지역경제를 선도하는 스포츠 마케팅으로 제시함
  - 2중심 3지역중심 1특화핵 도시공간구조와 “W”자형 도시발전축을 설정하고 생활권역을 3개소로 구분하였으며 계획 대상지인 송지면은 남부생활권에 속함

〈표 2-40〉 도시공간구조 설정

구 분	세부 내용	
발전축	2중심 3지역중심 1특화핵(1+2+3) 도시공간구조, “W”자형 도시발전축 설정	
남부 생활권	송지면 북평면 북일면	· 역사·문화관광, 농수산업, 유통산업, 에너지 산업 · 달마사, 미항사 땅끝관광지 및 송호해수욕장 연계 관광 · 장고봉 문화 유적지 · 태양력, 풍력발전단지 · 농수산물의 집하 및 유통 센터

자료 : 해남군 2025 중장기 발전계획(2015), 해남군

[그림 2-45] 해남군 2025 중장기 발전계획 도시공간구조



## 나. 2025년 해남 군관리계획(재정비, 2018)

- 군관리 계획 재정비는 해남군에서 수립한 군기본계획의 구체화를 위한 계획임. 상위계획의 정책기조를 반영하여 해남군의 장기적 발전방향을 공간에 구체화한 실현계획을 제시하기 위한 목적으로 수립됨
- 계획의 목표는 도시계획 패러다임과 군기본계획을 반영한 압축도시 실현이며 이를 위한 도시 미래상 중 관광과 관련한 사항은 ‘해남읍과 산이면 기업도시 연계를 강화하는 해양관광도시’, ‘전통과 문화·예술을 체험하는 문화 관광도시’로 설정함
- 또한 미래상 달성을 위한 4가지 추진전략과 이에 따른 세부 전략을 제시하며 기존에 수립된 군기본계획을 구체화 함

〈표 2-41〉 2025년 해남 군관리계획 주요 내용

구 분		세부 내용
계획 목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도시계획 패러다임과 2025 해남군기본계획을 반영한 압축도시 실현               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 역사·문화 중심의 전통관광지역으로서 위상 정립</li> <li>– 환경친화적이고 지속가능한 개발로 자연환경의 보존</li> <li>– 물류, 농수산업의 부가 가치를 높여 기존산업의 활성화</li> <li>– 관광, 조선, 해양, 신에너지 산업 중심지 역할 수행</li> </ul> </li> </ul>
도시미래상 설정		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 군기본계획의 도시미래상 수용 및 군관리계획을 통한 구체화 유도               <ul style="list-style-type: none"> <li>– 해남읍과 산이면 기업도시 연계를 강화하는 해양관광도시</li> <li>– 전통과 문화·예술을 체험하는 문화관광도시</li> <li>– 화원면 조선산업클러스터 조성을 통한 조선산업도시</li> <li>– 내륙과 도서지역, 목포~진도~강진~완도를 잇는 교통물류 연계도시</li> <li>– 환경·생태자원의 보전 개발을 통한 생태녹색도시 구현</li> <li>– 현대와 전통, 해양과 산악 등을 제공하는 다양성 도시</li> </ul> </li> </ul>
관광 관련 추진 전략	문화관광도시 이미지 정립	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통적 생태관광자원과 기존산업 연계</li> <li>· 해남읍 기업도시에 대응할 전통 관광 공간 개발</li> </ul>
	생태녹색의 다양성 도시이미지 정립	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해안 및 두륜산도립공원, 가학산 등의 자연환경 보전 개발을 통한 생태 녹색도시 구현 및 해양축, 내륙자원 공존도시 구현</li> </ul>
	조선, 해양, 관광산업 중심도시로 육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 화원면 조선산업 클러스터 및 관광단지 조성, 산이면 기업도시 조성을 통한 조선, 관광, 해양 산업 중심지로 개발</li> </ul>
	전통적 교통물류 연계도시 확립	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 철도(보성~목포) 및 고속도로(광주~완도, 목포~광양)건설로 인한 물류 거점지역 이점을 최대한 활용하여 확립</li> </ul>

자료 : 2025년 해남 군관리계획(재정비, 2018), 해남군



## 다. 해남군 관광종합개발계획(2019)

- 해남군 관광종합개발계획은 관광정체성 확립 및 미래형 관광발전전략을 제시하기 위한 목적으로 수립되었으며 단계별 체계성을 갖춘 종합적 5개년을 수립하여 중장기적 관광 로드맵을 제시함
- 계획 비전은 ‘글로벌 체류관광도시, 해남’ 으로 이에 따른 목표는 ① 관광도시 브랜드 구축, ② 목표 관광객 수 증가, ③ 관광 질적 가치 확대 3가지를 설정함. 또한 지역 특성, 자원 간 연계성, 상위 및 관련 계획 및 사업의 집행 효율성을 고려하여 공간체계 (4거점+4부거점+2진흥사업)를 구상하고 전략사업을 도출하였음

[그림 2-46] 해남관광 콘셉트



〈표 2-42〉 해남군 관광종합개발계획 권역 및 사업

구 분	세부 내용	
거점 관광권역 (4)	해남읍	· 빛의 숲 조성사업, 인문학 하우스 조성사업, 잠재자원 활성화 사업
	대흥사	· 공모계획 추진사업, 뉴튼 슬라이드파크 조성사업, 닭 요리촌 환경개선사업
	땅끝마을	· 전망대 건립사업, Real 땅끝 글로벌화 사업
	우수영	· 울돌목 어드벤처워크 조성사업, 역사관광촌 조성사업, 문화마을 활성화 사업, 양도 스포츠 아일랜드 조성사업
부거점 권역 (4)	가학산	· 해남군 첫인상 강화사업
	미항서	· 미항사 오디오가이드 활용사업, 달마고도 안내체계 대선사업
	우항리	· 공룡박물관 콘텐츠 강화사업, 옥매광산 광물창고 명소화사업
	오시아노	· 목포구 등대 및 주변마을 활용사업
관광진흥 사업(2)	소프트웨어	· 관광브랜딩사업, 관광안내체계 개선사업, 관광상품 개발사업
	휴먼웨어	· 관광재단 설립사업, 관광전문인력 육성사업



### 5.3 대상지 주변 추진사업

- 땅끝관광지 땅끝지구는 2019년 하반기 개관한 땅끝해양자연사박물관을 비롯하여 세계 땅끝공원, 해안처음길, 꿈길랜드 등 신규 사업을 지속적으로 추진중임
- 개별적으로 추진되고 있는 단위사업을 연계하여 땅끝관광지 및 주변의 가치를 부각시키고 이를 통한 시너지 효과 창출 및 지역관광 산업의 질적 성장에 기여하는 방안이 필요함

〈표 2-43〉 대상지 주변 추진사업

구 분	세부 내용
땅끝 해양자연사박물관 건립공사 (2009~2019)	· 위 치 : 해남군 송지면 송호리 1123-3번지 일원 · 사 업 비 : 9,770백만 원 · 사업내용 : 해양생물 역사와 체험이 가능한 박물관 조성
세계의 땅끝공원 조성사업 (2019~2020)	· 위 치 : 해남군 송지면 송호리 1153 일원 · 사 업 비 : 1,500백만 원 · 사업내용 : 땅끝 상징 조형물 및 안내판 설치, 공원 조성
해남 땅끝 해안처음길 조성사업 (2017~2021)	· 위 치 : 해남군 송지면 송호리 땅끝 권역 일원 · 사 업 비 : 1,900백만 원 · 사업내용 : 해안처음길 조성 및 특화시설물(무장애탐방로, 스카이워크) 등 설치
땅끝 꿈길랜드 조성사업 기본계획 (2019~2021)	· 위 치 : 해남군 송지면 땅끝관광지 땅끝지구 일원 · 사 업 비 : 5,000백만 원 · 사업내용 : 공원 및 산책로 정비, 무장애 데크로드 조성, 땅끝탑 주변 정비
멤섬 땅끝자락 야외무대 조성 (2019~2020)	· 위 치 : 해남군 송지면 송호리 1127-21 일원 · 사 업 비 : 1,000백만 원 · 사업내용 : 야외무대시설, 워터프론트, 산책로, 포토존, 야간조명 설치 등

[그림 2-47] 대상지 주변 추진사업 현황



땅끝해양자연사박물관

세계의 땅끝공원 조성사업

땅끝 해안처음길 조성사업

## 5.4 관련 법규 검토

### 가. 토지이용 관련 법규

#### ✓ 국토의 계획 및 이용에 관한 법률

- 국토의 계획 및 이용에 관한 법률은 국토의 이용·개발과 보전을 위한 계획의 수립 및 집행 등에 필요한 사항을 정하여 공공복리를 증진시키고 국민 삶의 질 향상을 목적으로 함
- 국토의 용도 구분 중 본 계획 대상지는 계획관리지역으로 지정되어 있으며 이와 관련한 주요 내용은 다음과 같음

〈표 2-44〉 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 검토

구 분	주요 내용
국토의 용도 구분 (법 제6조)	· 관리지역 : 도시지역 인구와 산업 수용을 위해 도시지역에 준하여 체계적으로 관리하거나 농림업의 진흥, 자연환경 또는 산림의 보전을 위하여 농림지역 또는 자연환경보전지역에 준하여 관리할 필요가 있는 지역
용도지역의 지정 (법 제36조)	· 계획관리지역 : 도시지역으로 편입이 예상되는 지역이나 자연환경을 고려하여 제한적인 이용·개발을 하려는 지역으로서 계획적·체계적인 관리가 필요한 지역
건폐율 및 용적률 (법 제77, 78조)	· 계획관리지역 건폐율 : 40% 이하 · 계획관리지역 용적률 : 100% 이하(단, 성장관리방안 수립한 지역의 경우 해당 지자체 조례로 125% 이내 완화 적용 가능)
지구단위계획 (법 제49, 50조)	· 지구단위계획은 도시의 정비·관리·보전·개발 등 지구단위계획구역의 지정 목적, 주거·산업·유통·관광휴양·복합 등 지구단위계획구역의 중심기능, 해당 용도지역의 특성, 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 고려하여 수립 · 지구단위계획구역 및 지구단위계획은 도시·군관리계획으로 결정
개발행위의 허가 (법 제56조)	· 건축물의 건축, 공작물의 설치 · 토지분할 · 토지의 형질 변경 · 토석 채취 · 녹지지역·관리지역 또는 자연환경보전지역에 물건을 1개월 이상 쌓아놓는 행위
용도지역안에서의 건축제한 (법 제71조)	· 계획관리지역안에서 건축할 수 없는 건축물(제71조제1항제19호) · 4층을 초과하는 모든 건축물 · 공동주택, 제1종 근린생활시설 중 휴게음식점 및 제과점, 제2종 근린생활시설 중 일반음식점, 휴게음식점, 제과점, 단란주점, 판매시설(3천제곱미터 미만인 경우 제외), 업무시설, 숙박시설, 위락시설, 공장, 기타 도시·군계획 조례에서 정한 건축할 수 없는 건축물

자료 : 국가법령정보센터([www.law.go.kr](http://www.law.go.kr))



## ✓ 도로법

- 도로법은 도로망의 계획수립, 도로 노선의 지정, 도로공사의 시행과 도로의 시설 기준, 도로의 관리·보전 및 비용 부담 등에 관한 사항을 규정하는 법으로 본 계획 대상지는 77번 국도(땅끝해안로)와 연결하여 도로법에 의한 접도구역으로 지정되어 있으며 관련 내용은 다음과 같음

〈표 2-45〉 도로법 검토

구 분	주요 내용
접도구역의 지정 및 관리 (법 제40조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도로관리청은 도로 구조의 파손 방지, 미관 훼손 또는 교통에 대한 위험 방지를 위해 소관 도로의 경계선에서 20미터(고속국도의 경우 50미터)를 초과하지 아니하는 범위에서 대통령령에 의한 접도구역을 지정할 수 있음</li> <li>· 접도구역에서의 금지 행위 : 토지의 형질을 변경하는 행위, 건축물과 그 밖의 공작물을 신축·개축 또는 증축하는 행위</li> </ul>
접도구역의 지정 등 (시행령 제39조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 접도구역 지정 시 소관 도로의 경계선에서 5미터(고속국도의 경우는 30미터)를 초과하지 아니하는 범위에서 지정하여야 함</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

## ✓ 소하천정비법

- 소하천정비법의 목적은 소하천의 정비·이용·관리 및 보전에 관한 사항을 규정함으로써 재해를 방지하고 생활환경을 개선하는데 이바지하는 것으로서 본 계획 대상지 내 일부 소하천예정지(갈두천)로 지정된 구역이 존재함

〈표 2-46〉 소하천정비법 검토

구 분	주요 내용
정의 및 소하천 예정지의 고시 (법 제2,4조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· “소하천”은 「하천법」의 적용 또는 준용을 받지 아니하는 하천임</li> <li>· 소하천 예정지로 지정된 토지가 소하천 등 정비에 관한 계획이나 다른 법률에 따른 각종 공사계획 등으로 인하여 변경되거나 그 계획에서 제외된 경우 소하천 예정지 변경 및 폐지가 가능함</li> <li>· 소하천 예정지는 지정·고시된 날로부터 3년 이내 그 사업이 착수되지 아니하는 경우 그 지정의 효력을 잃음</li> <li>· 소하천 예정지로 지정·고시된 토지에 대해 소하천 등 정비가 완료된 경우 소하천 구역으로 결정·고시하여야 함</li> </ul>
허가의 제한 등 (법 제15조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관리청은 재해 발생의 위험이 있거나 소하천 등 정비 및 보전을 위해 필요가 인정되면 허가 또는 신고수리를 하여서는 아니 되며, 고시된 소하천 예정지에서는 인공구조물의 설치 제한이 가능함</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)



✓ **해남군 군계획조례**

- 해남 군계획 조례는 국토의 계획 및 이용에 관한 법률」, 같은 법 시행령, 시행규칙 및 관계 법령에서 조례로 정하도록 한 사항과 그 시행에 관하여 필요한 사항을 규정함을 목적으로 하는 자치 조례임
- 용도지역 및 지구 안 건축물 용도·종류 및 규모 등의 제한사항을 규정하고 있으며 본 계획 대상지의 용도지역(계획관리지역)과 관련된 내용은 다음과 같음

〈표 2-47〉 해남군 군계획 조례 검토

구 분	주요 내용
계획관리지역의 건축제한 (법 제31조, 별표 19)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 4층을 초과하는 건축물</li> <li>· 제1종근린생활시설 중 휴게음식점 및 제과점</li> <li>· 제2종근린생활시설 중 일반음식점·휴게음식점·제과점, 안마시술소</li> <li>· 숙박시설</li> </ul>
용도지역에서의 건폐율, 용적률 (법 제55, 60조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 계획관리지역 건폐율 : 40% 이하</li> <li>· 계획관리지역 용적률 : 100% 이하(단, 성장관리방안 수립지역의 경우 125% 이하)</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

**나. 시설 관련 법규**

- 본 계획 대상지 남측에 위치한 땅끝해양자연사박물관 부지는 관광휴양개발진흥지구로 지정되어 있음. 개발진흥지구는 주거·상업·공업·유통물류·관광·휴양기능 등을 집중적으로 개발 및 정비하기 위해 지정하는 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」에 의한 용도지구 중 하나임
- 개발진흥지구 중 관광휴양개발진흥지구는 관광·휴양기능을 중심으로 개발 및 정비할 필요가 있는 지구로 지구단위계획 수립에 대한 기준은 다음과 같음

〈표 2-48〉 지구단위계획수립지침 검토

구 분	주요 내용
지구단위계획의 성격 (지침 제1장 제2절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지구단위계획은 당해 지구단위계획구역의 토지이용 합리화, 기능 증진, 경관 개선 등 구역의 체계적인 개발 및 관리를 위해 건축물 그 밖의 시설의 용도·종류 및 규모 등에 대한 제한을 완화하거나 건폐율 또는 용적률을 완화하여 수립하는 계획임</li> <li>· 지구단위계획구역 및 지구단위계획은 도시·군관리계획으로 결정함</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

〈표 계속〉

구 분	주요 내용
토지이용계획 (지침 제6장 제1절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 구역 내 토지는 관광휴양시설용지, 공공시설용지, 녹지용지로 구획하되 필요한 경우 용지구획의 추가가 가능함</li> <li>· 관광·휴양시설용지는 시설의 특성, 입지여건, 지형여건을 고려해야 함</li> <li>· 구역의 면적은 지역적특성·입지여건·경사도·표고 등 지형여건, 시설 특성을 감안하여 정함</li> <li>· 녹지용지는 원지정보전면적과 용지사이에 설치하는 완충용 녹지, 기타 녹지로 계획함(구역 면적의 30% 이상, 단 입지 특수성을 고려하여 완화 적용 가능)</li> <li>· 공공시설용지는 도로, 주차장, 환경오염방지시설 등을 위한 부지로 구획함</li> </ul>
기반시설 (지침 제6장 제2절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도로 : 구역의 경계에서 도로에 연결되는 진입도로를 8m 이상으로 설치해야 함 (도로폭은 교통성검토 결과를 고려하여 공동위원회 심의 결과에 따름)</li> <li>· 상수도 : 지자체 수도정비기본계획과 수도시설확충사업계획 등을 고려하여 수립함</li> <li>· 하수도 : 지자체 하수도정비기본계획과 하수처리장 확충계획 등을 고려하여 수립함</li> <li>· 공원 및 녹지 : 「도시공원 및 녹지 등에 관한 법률」의 설치기준에 따라야 함</li> </ul>
건축계획 (지침 제6장 제3절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 배치계획은 설치하고자 하는 시설의 종류별로 수립함</li> <li>· 기존 지형을 고려하여 건축물을 배치하되 양호한 조망을 확보할 수 있도록 함</li> <li>· 건축물의 길이는 경사도 15도 이상 산지는 100m 이내, 그 밖의 지역은 150m 이내로 함</li> <li>· 건축물의 높이는 10층 이하, 시설물 높이는 40m 이하로 제한함</li> <li>· 녹지용지에는 특별한 사유가 없는 한 시설물 또는 공작물을 설치할 수 없음</li> </ul>
경관 (지침 제6장 제4절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 건물 주조색은 주변 경관에 맞도록 그 범위를 결정함               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건물의 부차색은 주조색과 같은 계통의 색으로 명도·채도·색상에 큰 차이가 없도록 함</li> <li>- 건물의 강조색은 원색도 가능하나 전체 면적의 30%를 넘지 않도록 함</li> </ul> </li> <li>· 담장 형태는 친환경적 재료나 수목을 이용하고 색채, 재료 유형화를 통해 구역 전체적으로 통일감을 부여하도록 함</li> <li>· 스카이라인 형성을 위하여 고층건물의 고지대 입지를 억제하고 건축역제선 설정 및 표고에 따른 건축물 높이를 규제함</li> </ul>
환경 (지침 제6장 제5절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 녹지축 또는 산림연결축의 단절을 지양하고 조경은 기존 수목과 조화를 이룰 수 있도록 하는 등 생태계 보전을 고려함</li> <li>· 구역 경계도로 주변은 폭 10m 이상 완충녹지를 설치, 폭원 1/3높이로 마운딩을 설치하여 녹지의 기능과 효과를 제고함</li> <li>· 가급적 계획구역 전반에 걸쳐 오픈스페이스가 연계되도록 계획함</li> <li>· 자동차 도로와 건물 사이 건축선 후퇴로 완충공간을 두고 녹지를 이용하여 분리함</li> <li>· 구역 내 거주자 또는 이용자 안전 도모를 위한 방재계획을 수립하여야 함</li> </ul>
체육시설의 설치가 포함된 경우의 적용 (지침 제6장 제6절)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 구역 내 체육시설을 설치하고자 하는 경우 체육시설의 용지를 별도로 구획하여 「도시·군계획시설의 결정·구조 및 설치기준에 관한 규칙」 제 100조 및 제 101조의 규정을 적용함</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

## 다. 개발규제 관련 법규

### ✓ 환경영향평가법

- 환경영향평가법은 환경에 영향을 미치는 계획 또는 사업을 수립·시행할 때 해당 계획과 사업이 환경에 미치는 영향을 미리 예측·평가하고 환경보전방안 등을 마련하도록 하여 친환경적이고 지속가능한 발전과 건강하고 쾌적한 국민생활을 도모함을 목적으로 함
- 국가, 지자체 및 사업자는 정책이나 계획을 수립·시행하거나 사업을 시행할 때 환경 오염과 환경 훼손을 최소화하기 위하여 필요한 방안을 마련할 책무가 있음

〈표 2-49〉 환경영향평가법 검토

구 분	주요 내용
환경영향평가등의 대상지역 (법 제6조)	· 환경영향평가등(전략환경영향평가, 환경영향평가, 소규모 환경영향평가)은 계획의 수립이나 사업의 시행으로 영향을 받게 되는 지역으로써 환경영향을 과학적으로 예측·분석한 자료에 따라 그 범위가 설정된 지역에 대하여 실시하여야 함
환경영향평가의 대상 (법 제22조)	· 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사업시행자는 환경영향평가를 실시해야 함 - 도시개발사업, 도로 건설사업, 하천 이용 및 개발사업, 관광단지 개발사업, 산지 개발사업, 체육시설 설치사업, 환경에 영향을 미치는 시설의 설치사업 등 · 환경영향평가 대상사업의 구체적인 종류, 범위 등은 대통령령으로 정함
개발기본계획과 사업계획의 통합 수립등에 따른 특례 (법 제50조)	· 개발기본계획과 환경영향평가 대상사업에 대한 계획을 통합하여 수립하는 경우 전략환경영향평가와 환경영향평가를 통합하여 검토하되, 둘 중 하나만을 실시할 수 있음 · 전략환경영향평가 대상계획에 대한 협의시기와 환경영향평가 대상사업에 대한 협의시기가 같은 경우 환경영향평가만을 실시할 수 있음 - 이 경우 전략환경영향평가항목등을 포함하여 환경영향평가서를 작성하여야 함

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

### ✓ 자연환경보전법

- 자연환경을 인위적 훼손으로부터 보호하고 생태계와 자연경관을 보전하는 등 자연환경을 체계적으로 보전·관리함으로써 자연환경의 지속가능한 이용을 도모하고 국민이 쾌적한 자연환경에서 여유있고 건강한 생활을 할 수 있도록 함을 목적으로 하는 법임
- 계획 및 개발 과정에서의 자연자원 훼손을 최소화하고 국토의 지속가능한 이용 도모를 위해 자연환경보전법을 검토할 필요성이 있음



〈표 2-50〉 자연환경보전법 검토

구 분	주요 내용
자연경관의 보전 (법 제27조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관계중앙행정기관 및 지자체장은 경관적 가치가 높은 주요 경관요소가 훼손되거나 차단되지 아니하도록 노력하여야 함</li> <li>· 지자체장은 조례로 정하는 바에 따라 각종 사업 시행 시 자연경관을 보전할 수 있도록 필요한 조치를 하여야 함</li> </ul>
자연경관영향의 협의 등 (법 제28조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 관계행정기관 및 지자체장은 「환경영향평가법」에 의한 전략환경영향평가 대상계획(제9조), 환경영향평가 대상사업(제22조), 소규모 환경영향평가 대상사업(제43조)에 해당하는 개발사업 등에 대한 인·허가 등을 하고자 할 때 해당사업이 자연경관에 미치는 영향 및 보전방안 등을 협의 내용에 포함하여 환경부장관 또는 해당하는 지방환경관서의 장과 협의하여야 함</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

## 라. 세제 및 재정지원 관련 법규

- 관광 개발 세금제도와 관련된 법규는 지방세 특례 제한법, 지방 재정법, 보조금의 관리에 관한 법률, 지방 자치단체 기금관리 기본법 등이 있음
- 다음과 같은 법률은 지역균형 개발, 관광사업 등을 지원하기 위하여 제정되었으며 지자체는 자체 기금 마련과 국비 지원을 통해 다양한 관광 관련 사업을 시행할 수 있음

〈표 2-51〉 세제 및 재정지원 관련 법규 검토

구 분	주요 내용
지방세 특례 제한법	<b>목적 (법 제1조)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지방세 정책을 효율적으로 수행함으로써 건전한 지방재정 운영 및 공평 과세 실현에 이바지함</li> </ul>
	<b>조례에 따른 지방세 감면 (법 제4조)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지자체는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 때 3년의 기간 이내에 지방세의 세율경감, 세액감면 및 세액공제를 할 수 있음               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서민생활 지원, 농어촌 생활환경 개선, 대중교통 확충 지원 등 공익을 위하여 지방세 감면 필요성이 인정될 때</li> <li>- 특정지역의 개발, 특정산업·시설의 지원을 위해 지방세 감면 필요성이 인정될 때</li> </ul> </li> </ul>
지방 재정법	<b>목적 (법 제1조)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지자체 재정에 관한 기본원칙을 정함으로써 지방재정의 건전하고 투명한 운용과 자율성을 보장함을 목적으로 함</li> </ul>
	<b>지방재정 운용의 기본원칙 (법 제3조)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지자체는 주민 복리 증진을 위해서 그 재정을 건전하고 효율적으로 운용하여야 하며 국가 정책에 반하거나 국가 또는 타 지자체 재정에 부당한 영향을 미치게 해서는 아니됨</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

〈표 계속〉

구 분		주요 내용
지방 재정법	부담금과 교부금 (법 제21조)	· 지자체나 그 기관이 법령에 따라 처리하여야 할 사무로서 국가와 지자체 간 이해관계가 있는 경우 원활한 사무처리를 위하여 국가에서 부담하지 아니 하면 안되는 경비를 국가가 그 전부 또는 일부를 부담해야 함
	보조금의 교부 (법 제23조)	· 국가는 정책상, 재정상 필요 인정 시 예산범위 내에서 지자체 보조금을 교부할 수 있음 · 지자체 보조금 교부 시 법령이나 조례에서 정하는 경우와 국가 정책상 부득이한 경우 외 재원부담 지시를 할 수 없음
보조금의 관리에 관한 법률	목적 (법 제1조)	· 보조금 예산 편성, 교부 신청, 교부 결정 및 사용 등에 관하여 기본적인 사항을 규정함으로써 효율적 예산 편성 및 집행 등 보조금 예산 관리를 도모하기 위함
지방자치 단체기금 관리 기본법	보조금의 교부 신청 (법 제16조)	· 대통령령으로 정하는 바에 따라 보조사업의 목적과 내용, 경비 등 필요 사항을 적은 신청서에 서류를 첨부하여 중앙관서의 장이 지정한 기일 내 제출하여야 함 · 중앙관서의 장은 공모를 통하여 보조금 교부 신청서를 제출받아야 함
지방 자치법	목적 (법 제1조)	· 지자체 종류와 조직 및 운영에 관한 사항을 정하고, 국가와 지자체 사이 관계를 정함으로써 지자체행정을 민주적이고 능률적으로 수행하고, 지방을 균형 있게 발전시키는 것을 목적으로 함
	지방자치단체 의 사무범위 (법 제9조)	· 관광과 관련된 지자체 사무는 다음과 같음 － 지역개발사업, 도립공원·군립공원 및 도시공원, 녹지 등 관광·휴양 시설의 설치 및 관리, 도서관·운동장·광장·체육관·박물관·공연장·미술관·음악당 등 공공교육·체육·문화시설의 설치 및 관리 등

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

## 마. 개발특례/촉진 관련 법규

### ✓ 지역 개발 및 지원에 관한 법률

- 이 법은 지역의 성장 잠재력을 개발하고 공공과 민간의 투자를 촉진하여 지역개발사업이 효율적으로 시행될 수 있도록 종합적·체계적으로 지원함으로써 지역경제를 활성화하고 국토의 균형 있는 발전에 이바지함을 목표로 함
- 지역균형 개발, 관광 사업 지원 등을 위해 다음과 같은 법률이 제정되어 있으며 지자체는 기금 마련과 국비 지원을 통해 다양한 관광 관련 사업을 시행할 수 있음

〈표 2-52〉 지역 개발 및 자원에 관한 법률 검토

구 분	주요 내용
지역개발계획의 수립 (법 제7조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 광역시장, 시·도지사는 지역개발사업을 추진하려는 경우 지역개발계획을 수립하여야 함</li> <li>· 국토교통부장관은 국책사업 등과 연계하여 지역개발사업을 추진할 필요가 있거나 관계 중앙행정기관의 요청에 따라 지역개발계획을 수립할 수 있음</li> </ul>
지역개발계획의 승인 (법 제8조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시·도지사는 지역개발계획 수립 및 변경 시 국토교통부장관의 승인을 받아야 함</li> <li>– 지역개발계획에 관하여 국가로부터 재정지원을 받는 경우</li> <li>– 지역개발계획의 승인에 따라 개발면적이 대통령령으로 정하는 규모 이상인 경우</li> </ul>
지역개발사업계획 수립 등의 지원 (법 제11조의2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 국토교통부장관은 지역개발사업계획 또는 지역개발사업변경계획의 원활한 수립을 위하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 전문가 자문 등 행정적·재정적 지원을 할 수 있음</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)

## ✓ 관광진흥개발기금법

- 관광진흥개발기금법은 관광사업을 효율적으로 발전시키고 관광을 통한 외화 수입 증대에 이바지하기 위하여 설치하는 것을 목적으로 하는 법임
- 관광사업 목적 및 성격에 따라 대여·보조·출자할 수 있으며 용도에 대한 주요 내용은 다음과 같음


〈표 2-53〉 관광진흥개발기금법 검토

구 분	주요 내용
기금의 설치 및 재원 (법 제2조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정부는 필요한 자금 확보를 위해 관광진흥개발기금을 설치하고 기금은 다음 각 호의 재원으로 구성함</li> <li>– 정부 출연금, 관광진흥법에 따른 납부금, 출국납부금, 관세법에 따른 보세판매장 특허수수료의 100분의 50, 기금의 운용에 따라 생기는 수익금 및 그 밖의 재원</li> </ul>
기금의 용도 (법 제5조)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기금은 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 용도로 대여할 수 있음</li> <li>– 호텔 등 관광시설 건설, 관광을 위한 교통수단 확보, 관광사업 발전을 위한 기반시설의 건설, 관광지에서의 관광 편의시설 건설 또는 개수</li> <li>· 기금은 다른 각 호의 사업에 대여하거나 보조할 수 있음</li> <li>– 관광 교육 및 정보제공사업, 관광안내체계 개선 및 홍보사업, 관광사업 종사자 및 관계자에 대한 교육훈련 사업, 관광상품 개발 및 지원사업, 관광지 공공 편의시설 설치사업 등</li> </ul>

자료 : 국가법령정보센터(www.law.go.kr)







# III.

## 종합분석 및 계획과제 도출





## 1. 현황 종합

- 국내 실감형 콘텐츠 시장의 확대와 이로 인한 관광체험 변화, 경험과 체험을 중시하고 가족과 함께하는 야외활동을 선호하는 등 국내 관광환경은 변하고 있음. 이러한 환경에 대응하기 위해 사례분석을 통한 시사점을 도출하여 본 과업의 대상지에 적합한 체험시설 조성계획을 수립하고자 함
- 대상지 개발조건 및 토지 이용에 적합한 시설의 종류와 규모를 설정하고 관련 기 추진 중인 단위사업과의 연계를 통해 해남군 전체 관광산업에 기여할 수 있는 관광 거점으로 육성이 필요함

〈표 3-1〉 여건분석 종합

구 분		주요 내용
실감형 콘텐츠 시장 현황 및 전망		· VR·AR 분야 육성을 위한 선제적 규제혁신으로 관광 체험 변화 기대
광역 여건 (해남군)	일반 현황	· 바다와 연접한 반도로서 수산업과 해양관광에 적합한 지형 · 차량 이용 시 국도 13호선과 18호선, KTX 이용 시 광주송정역, 목포역 이용
	관광 환경	· 단순 관람보다 경험과 체험이 중요시되는 등 관광트렌드 변화 · 코로나19로 인해 안전 최우선 고려, 근거리의 자연친화적 공간에서 가족과 함께 안전한 야외활동을 선호하는 경향 뚜렷 · 땅끝관광지는 지속적으로 방문객 감소 추세
	땅끝관광지 (땅끝지구)	· 2차례 조성계획 변경하였으며 공공편익시설 등의 기 조성된 시설면적 변경 및 피크닉장 등 신규시설 도입 중
국내·외 사례		· 흙, 물 등 자연재료 활용, 과거에는 지양했던 모험, 익스트림 등 다양한 체험 활동 증가 · 실내 놀이 시설에 대한 수요가 높아지는 추세
대상지 여건	입지 여건	· 차량접근 용이하며 연결로에 조성된 진입로 및 땅끝해양박물관 주차장을 통해 대상지 내부로 진입 가능 · 대상지는 평탄하고 경사가 완만하여 개발조건이 양호
	토지이용 현황	· 지목 상 '답' 이 차지하는 비율이 가장 높으며 높은 사유지 비율 현황 · 계획관리지역 내 위치하고 생태·자연환경 3등급지로 토지 이용 용이
집행환경		· 상위·관련계획과 연계한 현실성 있는 계획 방향 검토와 더불어 대상지 관련 단위사업 간 연계를 통해 지역관광산업 질적 성장 및 시너지 효과 창출 필요 · 대상지는 계획관리지역으로 이에 적합한 국토의 계획 및 이용에 관한 법률, 군계획조례 등에 의한 건폐율, 용적률, 건축제한 등과 관련한 계획내용 수립 · 땅끝해양자연사박물관과 연계한 관광휴양개발진흥지구 지정을 위해 지구단위 계획 수립 지침에 의한 토지이용, 기반시설, 건축계획 필요 및 지구단위계획 입안 및 지정 절차에 따라 진행

## 2. SWOT 분석

### 2.1 강점

- 해남군 땅끝관광지를 찾아오는 방문객은 연간 14만명 수준을 안정적으로 유지하고 있으며 특히 해남군을 방문하는 전체 관광객은 지속적으로 증가추세에 있어 안정적인 잠재수요 확보가 용이함
- 국도 77호선을 이용한 편리한 차량 접근성, 진행 중인 왕복 2차선 연결로 개선사업, 평탄하고 완만한 지형적 조건 등 입지 및 물리적 개발 여건이 양호함. 또한 도시관리계획상 계획관리지역으로 지정되어 있고 대상지 내 대부분이 생태자연도 개발 3등급지로 개발이 매우 용이한 조건을 갖추고 있음
- 땅끝관광지는 송호지구와 땅끝지구 두 개 지구로 이루어져 있는데 미항사 등 역사문화 자원과 송호해수욕장, 사구미 해수욕장 등 자연자원, 땅끝자연사박물관, 조각공원 등 테마관광자원 등 다양한 관광자원이 분포하고 있어 관광자원 간 연계가 용이함

### 2.2 약점

- 해남군 관광객의 주요 방문 목적은 여가, 위락, 휴가 목적 또는 견학·관광으로서 조망, 휴식 등 자연자원에 편중되어있는 단순한 방문행태를 보임
- 해남군 관광에 대한 주민인식 중 강진, 완도, 진도 등 전라남도 주변 타 도시와 비교하여 접근성, 관광 콘텐츠 및 프로그램 등 매력도가 떨어지며 해남을 제대로 즐기기에 어려움이 있다는 지역 이미지를 가지고 있음
- 해남군은 우리나라 최남단에 위치하여 철도, 항공편은 광주, 목포 등 지역 교통망을 활용해야 하는 현황으로 주로 도로를 통해 방문함. 광주에서 1시간 거리에 위치하지만 관광 수요가 많은 서울/경기권에서는 원거리 관광지로 인식되고 있음
- 사유지 비율이 약 85%로 국공유지와 비교하여 높은 비율을 차지하고 있어 사업 추진 단계에서 토지매입 문제를 해결하는데 있어서 사업의 장기화가 우려되며 토지보상비 증가가 예상됨
- 땅끝관광지 땅끝전망대, 땅끝탑, 땅끝희망공원 등 관광지 내 여러 시설자원이 위치하고 있고 매킴 일출 등 자연자원이 분포하고 있음에도 불구하고 각각 산재되어 있는 형태로 특히 관광거점시설인 땅끝해양자연사박물관과의 연계콘텐츠가 미흡함

## 2.3 기회

- 내국인의 국내관광 참여 경험, 횟수, 여행일수가 지속적으로 증가하고 있으며 봄비는 인기 여행지에서 쾌적한 숨은 여행지로 나만의 여행을 찾는 욕구가 확대되는 등 관광시장 성장과 더불어 수요자 요구가 새로운 트렌드를 형성하는 사회문화적 변화가 발생함
- 특히 단순 관람보다 여행 기억이 남는 경험과 체험을 중시하는 경험 소비의 확대, 소셜 미디어(SNS)를 이용한 정보와 경험의 공유, IoT, AI 등 융합기술 발전을 통한 수요 맞춤형 관광이 중요한 요소로 등장함
- 비대면 시대를 맞이하여 국내 관광여행 동반자 유형은 가족 및 소규모 단체여행이 증가하고 있으며 앞으로도 이러한 경향이 지속될 것으로 전망됨. 또한 자녀를 위한 숙박비, 활동 소비 등 지출비용이 늘어나는 추세로 가족 단위 관광 수요가 활발해질 것으로 예상됨
- 관광분야에 스마트기술 활용이 향후 증가할 것으로 예상되며 특히 실감형 콘텐츠 분야와 관련한 정부차원의 산업 규제 개선 및 완화로 VR·AR 기술 상용화가 가속화될 것으로 전망됨. 따라서 이러한 기술력을 바탕으로 다양한 콘텐츠 및 체험이 가능하게 되어 관광 산업에도 변화가 있을 것으로 보임
- 정부 관광정책이 지역관광자원 개발 및 지역관광 활성화로 변화하고 있으며 관련 공모 사업 및 예산이 투입되는 상황으로 이를 적극 활용하여 예산확보 측면에서 기회요인으로 삼아야 함

## 2.4 위협

- VR·AR 등 콘텐츠 관련 산업의 기술 발전 및 단계적 규제 완화로 인한 실감형 콘텐츠 도입과 이를 체험할 수 있는 체험관 신설 증가가 예상되는 시점으로 각 지자체별 콘텐츠 중복 및 경쟁 심화가 우려됨. 따라서 디지털 콘텐츠 사업 도입에 우위를 선점하는 것이 중요하며 타 도시와 차별화를 위한 전략 수립이 요구됨
- 국내 관광환경 변화로 인한 국내여행 활성화 등의 여건을 고려하였을 때 타 지자체와의 차별성을 갖춘 관광사업을 적극적으로 전개해 나갈 필요성이 있으며 군 내 다른 관광 개발사업과의 연계를 통해 복합적인 사업을 구상해 나갈 필요성이 있음
- 대상지는 남해바다와 연접한 해안지역에 입지하여 자연재해 등 물리적 여건의 영향에 민감할 수 밖에 없으며 이에 따라 시설 운영비, 안전관리비용 등의 유지관리비용 증가가 예상됨



### 3. 계획과제 도출

#### ✓ 차별화된 콘텐츠 및 체험시설 도입을 통한 관광시설 다양화

- 자연자원에 의존한 조망, 휴식, 시설 관람 등 단순한 형태로 이루어지고 있는 땅끝마을 관광객 방문 행태를 극복하고 방문 시 체류시간 증대를 위해 현재 부족한 체험 인프라 확충 계획을 마련할 필요가 있음
- 변화하는 관광 트렌드를 반영하고 신규 관광 수요에 부합하는 공간 조성이 요구되는 시점이며 이에 발맞춰 가족 중심 타깃을 설정하고 스마트 기술을 활용한 체험형 시설 도입으로 콘텐츠를 활용한 관광시장을 선점하고자 함
- 실감형 콘텐츠를 활용한 다양한 체험, 교육 강화로 다른 곳과 차별성 있는 새로운 관광 경험의 기회를 제공하고 방문객의 재방문율을 높이는 방안을 제시하도록 함

#### ✓ 기존 시설과 신규 도입시설 간 연계성 있는 조화로운 계획 수립

- 땅끝관광지의 기존 거점자원이자 본 계획의 대상지와 연결하여 위치한 땅끝해양자연사 박물관과의 물리적 연계와 더불어 해양문화를 기반으로 한 콘텐츠 연계를 구상하여 기존 시설과 신규 도입시설 간의 시너지를 이루는 활성화 방안 마련
- 땅끝 관광지에 산재되어 있는 다양한 관광자원 및 관련사업 간 연계방안을 모색하여 땅끝관광지는 물론 해남군 전체 관광 발전을 홍보하고 방문을 유도할 수 있도록 함

#### ✓ 지속가능한 땅끝지구의 관광여건 개선

- 해남군의 단순한 관광행태, 최남단 원거리에 위치한 입지적 여건으로 인해 발생하는 관광객 유치 한계점을 보완하기 위해 땅끝 관광지에 체험관광시설을 계획하여 해남 관광의 핵심거점으로 활용
- 1980년대 땅끝 관광지 지정 이후 지속적으로 발전하고 있으나 시간의 흐름에 따른 시설 노후화와 이에 따른 문제점 개선 요구가 필요한 시점으로 새로운 랜드마크 시설을 도입하고 트렌디한 이미지를 부여하고자 함
- 또한 땅끝 관광지 일대에 긍정적 활력을 불어넣을 수 있는 테마 시설과 관광 콘텐츠를 도입함으로써 기존 여건을 개선하고 중장기적으로 해남군 신규 관광사업의 지속적인 추진을 위한 구심점을 마련하고자 함



# **IV.** 기본구상





## 1. 비전 및 목표

### 1.1 비전 및 콘셉트

✓ 비전 : 실감형 콘텐츠를 활용한 실내외 복합체험공간 조성

- 땅끝관광지는 수려한 자연자원을 보유하고 있으나 자연경관 감상 및 조망 중심의 단순한 관광행태가 이루어지고 있음. 이러한 문제점을 극복하고 땅끝관광지의 지속적인 발전 및 지역 활성화를 이루기 위해 체험을 중심으로 한 관광 여건을 마련하고자 함
- 다양한 관광활동 증진을 위해 지역의 매력을 살리면서 변화하는 관광트렌드를 반영하여 해남에만 있는 신개념 놀이터를 조성하고자 함. 특히 디지털 콘텐츠를 활용하여 해남군 땅끝관광지를 홍보하고 디지털 아트 및 놀이 등 다양한 체험시설을 제안함으로써 타 시설과 차별화 할 수 있는 복합놀이공간을 제안함

✓ 콘셉트 : 땅끝 재미한뽕 놀이터(집에 안갈래 놀이터)

- 계획의 비전을 반영한 콘셉트는 해남에만 있는 특별한 신개념 놀이터에서 놀다 보면 집에 가기 싫을 정도로 너무 즐겁다는 내용을 담고 있으며 ‘한가득’이라는 뜻의 전라도 사투리인 ‘한뽕’이라는 단어를 사용하여 지역의 개성을 살리고자 함

[그림 4-1] 비전 및 콘셉트



## 1.2 목표 및 방향

### ✓ 계획 목표 : 누구나 한번 즐기면 또 다시 찾아오고 싶은 이색 놀이공간 창출

- 본 과업에서는 땅끝해양자연사박물관과 연계하여 기존에 없던 새로운 체험관광시설을 조성하고자 함. 특히 땅끝관광지 복합체험형 공간을 다녀간 방문객이 또 다시 찾아오고 싶은 마음이 드는 이색적 놀이공간으로 계획의 목표를 설정함
- 방문객의 재방문, 체류시간 증대 및 숙박관광을 유도하여 복합체험공간의 성공뿐만 아니라 해남군 전체를 아우르는 지역 관광 활성화 효과를 달성하고자 함

### ✓ 계획 방향

- 계획 목표에 따른 조성 방향은 첫째, 실감형 콘텐츠를 적용한 “디지털 복합 체험관”으로 실감형 콘텐츠 기술을 접목한 해남만의 콘텐츠 개발 및 시설 구축을 통해 가족이 함께 즐길 수 있는 지속가능한 관광 서비스를 제공하고자 함
- 둘째, 실내외 다양한 놀이가 이루어지는 “놀이터”로 방문객의 다양한 연령대를 고려하여 조합놀이, 창의놀이 등 영유아 및 어린이를 위한 놀이시설과 공연장, 피크닉장 등 부대시설을 갖춘 가족 단위 휴식시설로 조성함
- 셋째, 땅끝해양자연사박물관과 연계된 “야간관광 명소”로 땅끝해양자연사박물관의 기존 함수호를 활용하고 야외전시공간, 신규 복합체험관 건물 파사드를 활용하여 빛 테마감성 체험 시설을 만들고자 함

[그림 4-2] 목표 및 방향 설정





## 1.3 개발전략

### ✓ 관람과 조망 중심의 땅끝관광지 이미지 탈피

- 한반도 최남단에 위치하여 대륙의 끝자락이지만 시작점이기도 한 ‘땅끝’이 상징하는 특별한 이미지를 어필할 수 있는 지역 장소성 강화 전략 수립
- 관람과 조망 중심의 단순한 활동이 이루어지는 오래된 지역 관광지 이미지를 탈피하기 위해 이색적이고 미래지향적 콘텐츠로 업그레이드하여 명소화

### ✓ 땅끝만의 체험시설 인프라 확충

- 기존 관광지 시설이 위치하고 있으나 교육과 놀이관련 체험시설이 부족한 땅끝관광지에 방문객의 다양한 활동이 가능하도록 복합체험시설 인프라 확충
- 영유아, 청소년, 성인에 이르기까지 전 연령이 즐길 수 있는 다양한 종류의 놀이시설 및 부대시설을 조성하여 가족 모두가 즐거운 체험, 휴식이 가능한 공공시설 조성
- 지역의 수려한 자연과 역사를 담은 맞춤형 테마 및 콘텐츠를 발굴하고 이에 따른 사업 추진 방안 수립

### ✓ 기존 자원과의 연계 강화로 체류시간 연장 및 재방문 유도

- 땅끝해양자연사박물관, 땅끝관광지 내 기 추진된 시설 인프라 등 기존 지역관광시설과 연계체제를 강화하고 보완할 수 있는 시설 도입. 특히 땅끝해양자연사박물관 및 내부 콘텐츠와 연속성 있는 교육, 체험활동이 가능한 계획 수립
- 완성도 높은 체험관광시설 도입으로 체험시설 방문객 체류시간 증대 및 숙박관광을 유도하여 지역 관광 활성화

### ✓ 교육·체험 콘텐츠 확충으로 관광시장 다변화에 대응

- 기존 방문객의 재방문을 유도하고 가족단위 중심의 신규 관광수요 유입을 위해 교육과 체험이 가능한 다양한 콘텐츠를 확충
- 4차 산업시대에 대응하는 디지털 관광을 위한 실감형 콘텐츠를 활용하여 온 가족이 함께 체험할 수 있는 관광서비스 제공



## 2. 표적시장

### 2.1 핵심타겟 설정

#### ✓ 목표달성을 위한 타겟 설정

- 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획의 비전 및 목표 달성을 위한 핵심타겟 설정 시 땅끝관광지 방문객 유형, 지역 특성, 사업 유형 및 성격 등 종합적인 고려가 필요함
- 현황분석 결과 본 과업의 표적시장 설정 시 기존 땅끝관광지 방문객 연령대의 외연적인 확장 및 가족단위 관광객 증대를 위한 타겟 설정이 바람직하며 이를 위해서 국내 여행 및 관광 목적지를 결정하는 주요 요인인 연령, 성별, 거주지 특색 등 방문객 특성을 전반적으로 살펴봄

#### ✓ 사회적 여건 변화(트렌드) 및 수요자 요구 고려

- 관광의 기본적인 욕구인 행복 추구에 대한 수요자의 니즈를 적극적으로 반영하고 최근 코로나19와 같은 사회적인 여건 변화 그리고 급변하는 관광트렌드 등에 대한 일차적인 고려가 반드시 필요함
- 국내여행 문화 확산, 가족 및 소규모 단위 중심 활동, 디지털 소비문화 등 최근 관광 추세를 이끄는 젊은 세대를 중심으로 생애주기에 따른 타겟별 특징을 고려하여 본 체험 시설의 목표타겟을 설정하도록 함

〈표 4-1〉 생애주기별 타겟 특징

구 분	주요 내용
유아 및 청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 놀이, 체험, 교육과 같은 관광콘텐츠 선호</li> <li>· 성인 보호자 필요(개인의 경우 엄마, 단체의 경우 선생님 등)</li> <li>· 방문지 등의 결정은 대부분 부모(특히 엄마)</li> </ul>
20대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 혼행(주로 여성 홀로 여행)</li> <li>· 친구와의 여행(주로 여성 소규모 3~4인)</li> <li>· 연인과의 데이트(방문지 결정은 주로 여성)</li> </ul>
30~40대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 연인, 부부, 어린 아이를 가진 가족</li> <li>· 감성여행, 먹방여행, 인생사진 여행 등 트렌드 다양화</li> <li>· 여행 결정자 중 제일 높은 비율이 30대 초반 여성</li> </ul>
50대	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 부부 또는 각각의 모임별 동성간 여행</li> <li>· 여성의 경우 먹방, 2030 따라하기 등/ 계절관광, 도시관광 등 다양화</li> <li>· 남성의 경우 스포츠 및 취미생활, 여행관광 부분은 협소</li> </ul>

## 2.2 전략적 핵심타깃 설정

- 사업 대상지인 땅끝관광지는 해남군 내에서도 가장 남쪽에 위치하여 물리적인 거리로 인한 접근성 문제가 발생하므로 해남군을 비롯하여 주변에 인접한 도시를 1차 타깃으로 설정함
- 1차적으로 대상지를 중심으로 반경 50km 내에 있는 도시거주자 및 광주광역시를 포함한 광역권 배후시장을 타깃으로 설정하고 이후 수도권 및 전국 단위로 확대해 나갈 수 있도록 전략적인 타깃 활용방안을 정립함

〈표 4-2〉 지역특성에 따른 타깃

구 분	지 역	추구편의	땅끝관광
도시 관광객	· 목포, 강진, 진도, 완도	· 색다름 추구, 이색 관광 · 취미, 동호회 등 활동 · 학생 체험교육 등	· 땅끝의 역사적 의미 · 해산물 등 지역 음식
숙박 관광객	· 광주광역시, 여수, 순천 · 기타 광역단위 지역	· 가족단위 숙박 · 야간 관광(체류기반)	· 숙박시설 · 일정시간 체류(체험)시설 · 야간 콘텐츠 등
전국권	· 경기 수도권 포함 전국	· 이색 볼거리, 축제 등 · 목적형 방문(체험, 숙박)	· 땅끝 이미지 및 정체성 · 땅끝마을 문화 체험

- 관광행태에 따른 전략적인 타깃은 기존 경유형 관광객을 일정 시간 이상 체류시킬 수 있도록 연계체류형 관광으로 전환될 수 있도록 함
- 관광시장 유형에 따른 전략적 핵심타깃은 어린이를 동반한 가족 및 소규모 관광객을 중심으로 하고 연령에 따른 타깃은 1020 젊은 세대와 30대 가족단위로 설정함. 이후 5060 이상 세대를 통해 소비를 유도할 수 있도록 함

〈표 4-3〉 주요 핵심타깃 설정

구 분	주요 내용	비 고
여행 규모	개별	· FIT 이용객, 대중교통 및 자가 이용/SNS 적극 활용 <b>핵심</b>
	단체	· 각종 단체(동호회, 산악회, 학생 현장교육 등)/대형버스 이용 유지
여행 행태	여성	· 관광 및 여행의 주체이자 목적지, 비용 등 결정 주체 <b>핵심</b>
	어린이(가족)	· 가족 단위, 교육 및 체험 등 <b>핵심</b>
	중장년	· 뉴시니어층 확대, 소비지향적인 특성 소비 유도
	특목적	· 취미, 라이프스타일(아웃도어, 레저, 액티비티 등), 반려동물 -
여행 시장	지역	· 역사문화탐방, 지역 마을 체험, 신규 목적지 이벤트 <b>핵심</b>
	전국	· 목적형 관광, 경유 및 체류형 관광 체류 유도

### 3. 계획지표

#### 3.1 수요추정 기본방향

- 땅끝관광지 체험시설 방문객 수요추정을 위하여 문화체육관광부 관광지식정보시스템 상의 해남군 땅끝관광지 방문객 수 데이터를 기초자료로 활용함
- 객관적인 수요추정을 위하여 해남군 주요 관광지점 중 유사시설 방문객 비율 등을 참고하여 효율적인 수요추정이 될 수 있도록 검토함

#### 3.2 수요추정

##### ✓ 땅끝관광지 방문객 지속 감소추세

- 관광지식정보시스템에 따르면 해남군 관광객 수 집계가 이루어지고 있는 주요 관광지점은 2020년 현재 총 16개 지점으로 2016년 5개 지점에서 2배 이상 증가하였으며 이로 인하여 관광객 수 역시 가파르게 상승하는 것으로 나타남
- 그 중 땅끝관광지는 2016년 20만 명을 최고로 작년에는 14만 명 수준으로 감소하는 등 지속적인 감소추세를 보이고 있음
  - 땅끝관광지는 정체성이 명확하고 인지도가 높은 방문지임에도 불구하고 앞서 현황분석에서 지적했듯이 물리적 거리감, 기존 시설 노후화, 바가지 요금, 땅끝 이미지의 올드함 등의 문제로 인하여 방문객 감소현상이 일어나는 것으로 판단
- 2018년까지 땅끝관광지는 해남군 내 방문객 수 1위 지점으로 나타나고 있으나 2019년 추정 지점이 늘어나면서 두륜산 케이블카(25만 명), 대흥사(23만 명) 다음 3번째로 방문객 수가 측정되었음

##### ✓ 신규 관광목적지 조성에 따른 방문객 유입 기대

- 땅끝관광지는 현재 다양한 개발계획 및 시설 개선 등을 통하여 새로운 모습으로 변화를 꾀하고 있으며 최근 개장한 해양자연사박물관 등 신규 관광목적지 조성에 따른 방문객 유입이 기대되는 곳임
- 또한 본 과업을 통해 체험시설이 보완되고 현재 사업비가 확보되어 추진중인 전남형 지역성장 전략사업(해남 땅끝을 리폼하다, 사업비 100억 원 확보) 등의 추진을 통하여 더 많은 방문객 유입이 예상되고 있으므로 이를 전제로 한 수요추정이 필요함



〈표 4-4〉 해남군 주요관광지점 방문객 수

(단위 : 명)

구 분	2015	2016	2017	2018	2019
땅끝관광지	175,970	209,542	185,389	160,395	147,428
기학산 자연휴양림	23,996	26,205	22,392	19,297	22,486
고산윤선도유적지	29,570	27,434	26,746	24,326	26,346
우수영	45,866	45,243	53,997	39,383	45,359
우항리 공룡박물관	126,467	128,780	130,945	100,004	90,779
두륜미로파크	-	-	12,041	7,864	9,492
대흥사	-	-	-	132,989	237,939
미황사 달마고도	-	-	-	47,325	103,751
파인비치 골프링크스	-	-	-	52,021	96,634
금강골	-	-	-	-	94,401
두륜산 오소재 약수터	-	-	-	-	16,723
두륜산 케이블카	-	-	-	-	251,335
땅끝 오토캠핑장	-	-	-	-	11,962
오시아노 캠핑장	-	-	-	-	35,992
합 계	401,869	437,204	431,510	583,604	1,190,627
연도별 증감률		8.79%	-1.30%	35.25%	104.01%
평균 증감률		14.25%			

〈표 4-5〉 땅끝관광지 방문객 수

(단위 : 명)

구 분	2015	2016	2017	2018	2019
땅끝관광지	175,970	209,542	185,389	<b>160,395</b>	147,428
연도별 증감률		18.90%	-11.48%	-13.44%	-8.04%

## ✓ 수요추정 전제

- 해남군 전체 및 땅끝관광지 방문객 수 검토결과 2018년 기준 전체 방문객 중 27%, 2019년 측정지점 증가 후 12%로 전체적인 비중면에서도 관광객 수가 감소한 것으로 추정됨

- 본 과업의 주요 체험시설과 유사한 해남군 내 시설로 우항리 공룡박물관이 있으며 전체 방문객의 10%내 수준으로 이곳 역시 방문객이 지속 감소하는 추세를 보임
- 개별관광지는 비교적 감소 추세를 보이고 있지만 해남군 전체 방문객 수는 증가추세를 보이고 있어 비교적 안정적인 2016~2018년 평균증감률 14.25%을 토대로 향후 땅끝관광지의 변화 전망 등을 고려하여 적용 수요를 추정함
- 기준수요는 땅끝관광지 방문객 80%가 본 체험시설을 이용할 것으로 예상하여 2018년 기준 16만 명 중 12만 8천 명을 2021년 기준 방문객으로 설정하여 과업 추진연도인 2024년까지 목표수요를 예측하도록 함

#### ✓ 수요추정 결과

- 수요추정 전제를 토대로 땅끝관광지 체험시설의 수요추정은 낙관적인 관점에서 7%, 중도적인 관점에서 5%, 보수적인 관점에서 3% 증감률을 적용하여 본 과업 계획 목표 연도인 2024년 수요를 추정하면 다음과 같음
  - 낙관적인 관점에서 보면 기준 수요에 비해 4만여 명 증가한 15만 6천명 수준으로 예측되며 중도적인 관점에서 보면 약 14만 9천 명, 보수적인 관점에서 약 14만 명으로 추정
- 현재 해남군의 관광정책 및 땅끝관광지에 대한 관심과 본 과업과 같은 체험시설 등 신규 관광목적지의 확충, 여객선터미널 및 세계땅끝공원 등 신규사업 추진, 국비를 활용한 기반사업 추진 등 여러 가지 여건을 종합적으로 판단해보았을 때 낙관적인 방문수요를 예측할 수 있을 것으로 판단됨
- 이에 해남 땅끝 체험시설 목표연도 2024년 수요를 16만 명으로 설정하여 보다 완성도 있고 방문객의 흥미를 끌어들이 수 있는 시설로 조성할 수 있도록 함

〈표 4-6〉 땅끝 체험시설 수요추정

(단위 : 명)

구 분	2021	2022	2023	2024
보수적(3%)	128,000	131,840	135,795	139,869
중도적(5%)	128,000	134,400	141,120	148,176
낙관적(7%)	128,000	136,960	146,547	156,806

### 3.3 공공시설 지표설정

#### 가. 계획지표

- 문화체육관광부 관광공급지표 개발연구에 따른 최대일률을 적용한 본 사업대상지의 목표연도 계획지표는 다음과 같음
- 최대일률은 대상지 여건과 도입시설을 고려하여 사계절형으로 설정하고 최대시 이용률은 3시간형을 적용함

〈표 4-7〉 해남 땅끝 체험시설 계획지표

(단위 : 명, %)

구 분	관광객	최대일률	비 고
연 관광객	156,806		· 목표연도 2024년 (운영시작)
최대일 이용객	1,568	0.01	· 사계절형
최대시 이용객	737	0.47	· 3시간형

※자료 : 문화체육관광부, 관광공급지표 개발연구(2007)

#### 나. 주차장

- 위 계획지표를 활용하여 최대시 수요에 대중교통 이용률과 단체 비율 등을 적용하여 소형(자가용)과 대형(버스) 주차 수요를 산정함
- 소형과 대형 8:2 비율로 분담율을 설정하고 계획기준일 이용객 주차규모 대비 약 20% 정도를 반영하여 주차장을 계획함
  - 본 계획시설과 인접해 있는 땅끝해양자연사박물관 주차장(소형 71대, 대형 5대)을 동시에 활용하는 것을 전제로 주차시설 비율 최소화

〈표 4-8〉 해남 땅끝 체험시설 주차장 계획지표

구 분	분담율(%)	최대일 방문(명)	인원(명/대)	대수(대)	필요(대)	원단위(㎡)	필요면적(㎡)
소형	80	1,254	3	418	84	35	2,940
대형	20	314	20	18	4	73	292

※자료 : 문화체육관광부, 관광공급지표 개발연구(2007)

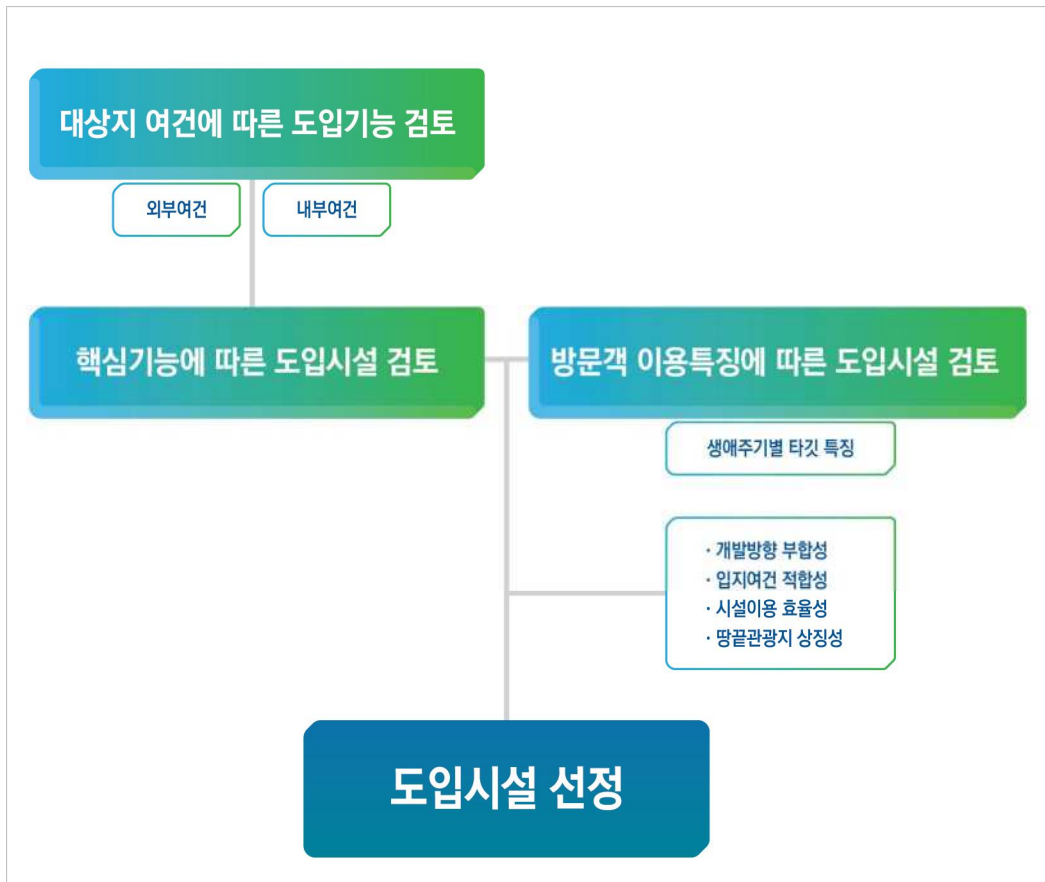


## 4. 도입기능 및 시설

### 4.1 기본방향

- 대상지는 땅끝관광지의 발전과 지속가능한 활성화를 위해 지역 이미지를 고취할 수 있는 공간이어야 하며 부족한 체험시설 인프라 확충을 통해 문화자원을 체험하고 다양한 활동이 이루어질 수 있어야 함
- 이를 위해 본 과업에서는 실감형 콘텐츠를 활용한 실내외 복합체험공간을 조성하고자 하며 대상지 현황, 관광환경 및 트렌드 변화, 관광객 이용행태.등 분석을 통해 도출된 핵심 기능 및 활동을 중심으로 도입시설을 결정함
- 동반유형, 연령 등에 따른 다양한 방문객의 흥미를 유도하고 특히 인접한 땅끝 해양자연사 박물관과 연계한 복합적 문화관광 기능을 수용할 수 있는 시설을 도입하여 과업 대상지 목표 수요 달성 뿐만 아니라 지역경제 활성화를 도모할 수 있도록 구상함



[그림 4-3] 도입기능 및 시설구상 흐름도



## 4.2 개발유형 및 대안검토

- 본 과업의 체험시설 개발은 개발 방향, 관련 법규 및 시설 도입 등을 고려하였을 때 유원지 시설(복합 놀이시설), 공원시설(공공 놀이시설), 도시계획시설(박물관 부속시설) 등의 3가지 방향으로 검토 가능함
- 각 개발방식과 관련한 운영방식, 특징, 투자비 등을 복합적으로 검토한 결과 땅끝관광지 체험시설개발 시 가장 적합한 개발방식은 도시계획시설 중 박물관 부속시설로의 조성으로 판단됨
- 해남 땅끝 해양자연사박물관과 연계한 부속시설로서 계획 시 교육, 체험, 놀이활동 시설을 설치하되 실감형 콘텐츠를 활용하여 다양한 체험이 가능한 공간으로 조성함. 야외 전시공간에 해양 콘텐츠를 부여하여 박물관과의 연계성을 강화하고 대상지 서측 부지는 주변 기반시설을 확충하는 공간으로 이용하여 공공의 성격을 가지면서도 일부 유료화 시설 도입으로 운영관리 수익이 발생할 수 있도록 구상하고자 함

〈표 4-9〉 개발유형 검토

구 분	유원지시설 (복합 놀이시설)	공원시설 (공공 놀이시설)	도시계획시설 (박물관 부속시설)
계획안			
개 요	· 어린이 복합 놀이공간	· 가족단위 휴식공간	· 교육, 체험, 놀이공간
운영방식	· 시설조성 후 위탁 운영관리 · 유료	· 공공조성 및 유지관리 · 무료운영	· 공공조성 후 박물관에서 운영관리 · 유료운영
특 징	· 박물관과 다른 시설로 운영 · 서측 부지는 육교 설치로 대상지와 연결하여 연계 숙박시설로 조성	· 땅끝마을 관광지 놀이공간 기반시설 확충 · 박물관과 놀이공간 순환 트레킹로 조성	· 박물관의 부속시설로 야외 전시장 및 놀이공간으로 조성 · 서측 부지는 주변 기반시설 확충공간으로 이용
개발방식	· 유원지시설로 지정	· 공원시설로 조성	· 박물관 시설 변경
투자비	★★★★☆	★★★★☆☆	★★★★☆☆
선정여부	×	×	○

### 4.3 도입기능 및 시설검토

#### ✓ 대상지 여건에 따른 도입기능 검토

- 대상지 여건 및 특성에 따른 도입기능을 결정하고자 외부여건과 내부여건으로 나누어 종합적으로 검토함. 대상지 외부여건으로 트렌드, 관광환경, 국내외 사례를 검토하고 내부여건은 입지, 지형, 토지이용 등 대상지에 대해 분석한 내용을 활용하여 살펴봄
- 외부여건 검토 결과 최근 VR/AR 등 디지털 체험형 콘텐츠의 확산으로 인하여 예측되는 관광활동 변화와 국내여행을 중심으로 한 가족과 함께 하는 야외활동 선호 및 경험과 체험을 중시하는 관광환경을 반영할 수 있는 교육, 체험, 놀이 기능을 중심으로 체험시설 개발을 구상함. 특히 관련 사례를 토대로 단순한 놀이 보다는 모험활동이 가능한 곳이 될 수 있도록 함
- 내부여건으로는 대상지가 땅끝지구 해양자연사박물관과 연결하고 있으며 평탄하고 완만한 지형으로 토지이용·개발이 용이한 조건을 갖춘 바 주변과의 연계를 고려하면서 내부 콘텐츠를 강화할 수 있는 시설을 중점적으로 검토함

〈표 4-10〉 대상지 여건에 따른 도입기능 검토

구 분		주요 내용	도입기능 검토
외부 여건	트렌드	· VR/AR등 디지털 체험형 콘텐츠 확산	교육, 체험
	관광환경	· 가족과 함께하는 야외활동 선호 · 경험과 체험 중시	체험, 놀이
	국내외사례	· 자연재료 활용, 모험, 익스트림 등 다양한 체험활동 · 놀이터 도입 · 기상 및 기후의 영향 적은 실내 놀이시설 수요 증가	모험, 놀이
내부 여건	입지	· 땅끝지구 해양자연사박물관과 연결	교육, 체험
	지형	· 평탄하고 경사가 완만한 지형	휴양, 문화, 놀이
	토지이용	· 계획관리지역 내 위치하여 토지이용 및 개발 용이	휴양, 문화, 놀이

#### ✓ 핵심기능에 따른 도입시설 검토

- 대상지 내외부 여건을 검토하여 도출한 핵심기능은 교육·체험, 모험·놀이, 휴양·문화 3가지로 구분할 수 있음. 3가지 기능에 따른 주요 활동을 검토하고 이에 적합한 도입시설을 선정하여 각 기능별 특성을 살리면서 서로 연계할 수 있는 계획을 수립함



〈표 4-11〉 핵심기능에 따른 도입기능 검토

핵심기능	주요 내용	주요 활동	도입시설
교육·체험	· 해양환경을 배우고 체험할 수 있는 다양한 물입형 시설 도입	전시, 관람, 학습, 체험	유아놀이관, 야외놀이터, 체험관
모험·놀이	· 이색적이면서 모험심을 자극하는 다양한 놀이시설 도입	모험, 놀이, 체험	모험놀이터, 체험관
휴양·문화	· 경관감상과 야간관광명소로 대상지 주변과 연계하여 휴식 및 산책이 가능한 시설 도입	이벤트, 전시, 관람, 휴식	공연장, 산책로, 경관정원, 쇼핑시설, 식음시설, 포토존

## ✓ 방문객 이용특징에 따른 도입시설 검토

- 방문객 이용행태 및 주요 특징 예측은 해남군, 광주광역시 및 주변 대도시, 전국권 등 가상의 이용권을 기준으로 도출함
- 본 과업에서의 주요 방문 타깃은 자녀를 동반한 가족단위 방문객으로 1030세대의 우선 유입을 목표로 신규 여가공간을 조성하고자 함. 하지만 주요 타깃 뿐만 아니라 이들과 동반방문 및 개별 방문 가능성이 있는 수요자의 다양한 연령대를 고려한 생애주기별 타깃의 특성을 반영하여 도입시설, 콘텐츠 및 프로그램을 결정함

〈표 4-12〉 생애주기별 타깃 특징에 따른 도입시설 검토

구 분	타깃 주요 특징	도입시설
유년층	· 놀이, 체험, 교육 중심 · 가족동행, 보호자 필요	놀이터, 체험관, 공연장
청소년	· 모험, 운동, 자연접촉놀이 등 중심 · 그룹활동, 활동패턴 다양	모험놀이시설, 체험관, 공연장
20대	· 트렌드에 민감 · 소집단활동, 활동패턴 다양	전시장, 쇼핑시설, 식음시설, 포토존
30~40대	· 모임, 감상, 휴식 · 운동 및 건강중심 · 가족동행 또는 소집단활동	전시장, 쇼핑시설, 공연장, 정원, 경관시설, 포토존
50대 이상	· 건강중심, 계절관광, 자연친화 · 부부 또는 소집단활동	식음시설, 정원, 경관시설, 포토존

## 4.4 도입시설 선정

- 도입시설의 선정은 대상지 여건에 따른 도입기능과 방문객 이용특징 검토와 더불어 “땅끝관광지 체험시설개발 기본계획” 개발 방향과의 부합성, 입지여건과의 적합성, 시설이용의 효율성, 땅끝 관광지 상징성을 고려하였음
- 도출된 도입시설은 관련 법규, 관광지 이미지 제고, 유지·관리 측면을 고려하여 기준을 설정하고 각 시설에 맞는 규모와 배치계획을 수립하여야 함

〈표 4-13〉 도입시설표

구 분	도입기능	도입시설
교육·체험시설	교육, 체험, 축제 및 행사	미디어 아트 전시장, 실감형 콘텐츠 체험관, 디지털놀이터, 야외전시장, 수변공연장
모험·놀이시설	모험, 놀이	공공놀이터, 네트놀이터, 모험놀이터
휴양·문화시설	휴식 및 경관감상	창의공방관, 모험놀이관, 미니짚라인 땅끝 빛의 호수, 경관브릿지, 바람의 언덕, 해남미소습
관 리 시 설	주차장 및 산책로	주차장, 순환산책로
녹 지	녹지 및 기타	경관초화원, 입구정원, 기타녹지 등

[그림 4-4] 주요 도입시설 관련 이미지





# V. 대상지 개발계획





## 1. 공간구상

### 1.1 권역구상 방향

- 땅끝의 상징성과 지리적 여건은 관광자원으로서 인지되는 매력성을 강화하는 장점이나 관광지 지정 이후 시간의 흐름에 따른 시설 노후화는 매력을 저하시키는 가장 큰 요인임
- 또한 땅끝 관광지 땅끝지구 내 방문객의 관광형태는 대부분 단순한 경관감상으로 나타나며 특히 유아, 청소년 등의 낮은 연령층 방문 시 흥미를 유발하는 특별한 체험시설 부재로 인해 체류 시간이 저조한 현황임
- 이러한 문제점 극복 및 전략적 정비를 위해 본 과업에서는 물리적 환경 변화를 최소화 하면서 다양한 활동이 가능한 체험공간을 확충하고자 함. 또한 새로운 프로그램 및 콘텐츠 발굴을 통해 방문객 체류시간 연장과 더불어 땅끝 관광지와 연계 가능한 주변 지역 및 마을활성화를 도모하고자 함
- 땅끝관광지 활성화를 위한 체험공간 및 프로그램 도입을 위해 대상지를 공간 성격별 4가지 유형으로 구분함. 교육체험공간, 모험놀이공간, 복층 녹지 복원 및 기존 해양자연사 박물관과 연계한 경관포토존1, 2로 나누고 각 공간별 차별화된 시설계획을 수립함

[그림 5-1] 권역구상도



## 1.2 동선구상 방향

- 본 과업의 대상지는 해남 땅끝해양자연사박물관 북측에 위치한 주차장과 연결하고 있음. 이와 같은 입지여건과 진입로를 고려하여 단지 외부 순환형 경관로 조성을 계획함. 효율적이고 편리한 공간별 연계동선 체계 구축으로 땅끝해양자연사박물관 및 대상지 주변 연계 도로를 통한 방문객 유입 효과 및 체류시간 증대효과를 기대할 수 있음
- 단지 내부 동선은 대상지 토지이용을 반영한 기능적 측면을 고려하여 배치함. 주차장은 진입도로를 중심으로 2개소로 나누어 신설하여 차량의 접근이 편리하고 적정한 수용이 가능하도록 함. 주차장 이용 및 서비스 차량 이동을 제외한 차량동선은 최소화하고 보행자 위주의 안전한 보행환경을 구축할 수 있도록 함
- 보행동선은 각 권역별로 부여된 기능 및 역할을 고려하여 방문객의 편리한 접근과 공간별 원활한 순환이 가능하도록 진입동선, 주동선, 보조기능의 연결동선을 구분하여 계획함
- 더불어 땅끝자연사박물관의 기존 함수호, 공공 놀이터 등 각 공간의 특징과 이용 테마에 부합하는 특화동선을 배치하여 공간의 특성을 부각시키면서 다른 공간들과 자연스러운 연계 이용이 가능하도록 계획하고자 함

[그림 5-2] 동선구상도





땅끝 재미한뽕 놀이터

해남에만 있는 신개념 놀이터

## 경관포토 ZONE 1

- ① 땅끝 빛의 호수
- ② 순환산책로
- ③ 경관브릿지

## 교육체험 ZONE

- ④ 야외공연장
- ⑤ 디지털복합체험관
  - 미디어아트 전시장
  - 실감형 콘텐츠 체험관
  - 디지털놀이터
- ⑥ 야외전시장
- ⑦ 입구정원

## 모험놀이 ZONE

- ⑧ 모험놀이터
- ⑨ 네트놀이터
- ⑩ 창의공방관
- ⑪ 해남미소숍
- ⑫ 공공놀이터
- ⑬ 모험놀이관
- ⑭ 주차장 1

## 경관포토 ZONE 2

- ⑮ 주차장 2
- ⑯ 경관초화원
- ⑰ 바람의 언덕





## 나. 권역별 공간구상

### 1) 교육체험존

- 교육체험존은 최근 관광 트렌드를 반영하여 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 도입한 시설이 위치한 권역으로 특히 VR·AR 등 실감형 콘텐츠를 활용하여 남해안 바다와 땅끝관광지의 가상체험이 가능한 ‘진짜 대한민국 땅끝’을 보여줄 수 있는 공간으로 구상함
- 건물 외부 야외 공간은 전시, 지역 행사, 축제 등의 상시 이벤트 개최공간으로 조성하고 관광객의 이벤트 참여 및 쾌적한 휴식이 가능하도록 함

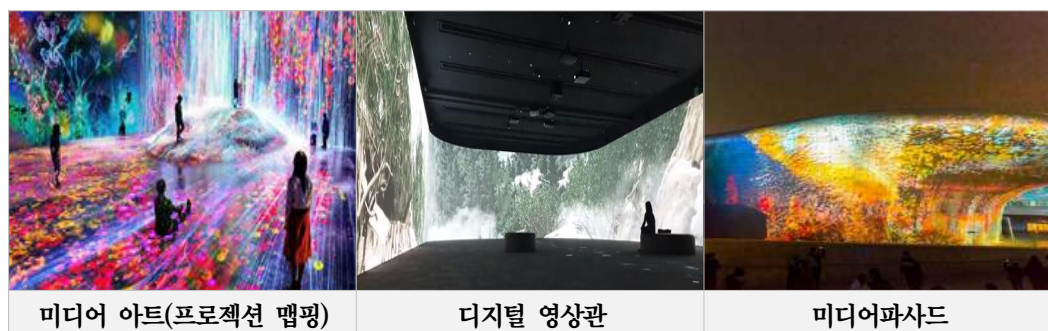
〈표 5-1〉 교육체험존 주요시설

주요시설	시설 개요
미디어아트 전시장	· 4면을 영상으로 덮어 현실에 존재하는 것처럼 느낄 수 있는 아트 전시
실감형 콘텐츠 체험관	· VR/AR을 활용한 남해안 바다와 해남 땅끝관광지 가상체험 공간
디지털 놀이터	· 인터랙티브 미디어(대화형 매체)를 활용한 어린이 놀이공간
야외전시장	· 땅끝자연사박물관과 연계된 야외전시 공간으로 야간경관 명소
야외공연장	· 행사, 축제 개최 및 관광객 휴게공간

### ✓ 디지털복합체험관

- 디지털복합체험관은 미디어아트 전시장, 실감형 콘텐츠 체험관, 디지털 놀이터로 구성되어 프로젝션 맵핑, 미디어 파사드 등 디지털 복합체험이 가능한 공간으로 계획함
- 미디어 아트 전시장은 프로젝션 맵핑(Projection Mapping) 기술을 반영하여 건축물 내부 바닥, 천정, 벽면에 LED 조명을 비추어 입체적이고 화려한 경관을 연출함. 더불어 시각적 연출에 어울리는 음향효과로 방문객의 시각각뿐만 아니라 청각을 동시에 자극함

[그림 5-4] 디지털복합체험 사례



미디어 아트(프로젝션 맵핑)

디지털 영상관

미디어파사드

## 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획

- 실감형 콘텐츠 체험관은 해양자연사박물관과 연계되는 해양 테마를 VR/AR을 활용하여 체험할 수 있는 공간임. 간접적이지만 시각과 청각을 자극하여 실제와 유사한 느낌의 경험이 가능함
- 대화형 매체(Interactive Media)를 활용한 몰입형 디지털 놀이체험관은 글자, 그림, 영상 등의 콘텐츠가 사용자 동작에 반응하는 상호 체험형 공간으로 아이들의 흥미를 유발하고 즐거움을 느낄 수 있도록 함

[그림 5-5] 몰입형 디지털 체험 사례



### ✓ 야외전시장 및 야외공연장

- 야외전시장은 해양생물을 테마로 한 상징물 전시공간으로 해양자연사박물관 콘텐츠와 연속성 있는 방향을 가진 교육 및 체험 중심 공간으로 구상함. 또한 충분한 휴게시설 설치로 불편함 없이 이용 가능한 휴식공간이 될 수 있도록 계획함
- 야외공연장은 정기 혹은 비정기적으로 공연 및 관련 문화행사가 이루어지는 공간으로 방문객에게 다양한 볼거리와 즐길거리를 제공하는 장소임. 방문객뿐만 아니라 인근 주민들도 자유롭게 이용하여 문화적 욕구를 충족시킬 수 있도록 함

[그림 5-6] 야외전시장 및 야외공연장 사례





## 2) 모험놀이존

- 모험놀이존은 연령별, 테마별, 공간별 차별성을 갖춘 모험중심의 놀이공간으로 누구나 재방문하고 싶어하는 이색적인 놀이공간으로 조성하고자 함. 대상지 높이차를 이용한 놀이시설 도입, 연속성 있는 그네, 지형을 활용한 미끄럼틀 등 도시에서는 볼 수 없는 규모와 스케일의 놀이공간을 계획함
- 대상지 내 기존 건물을 철거하지 않고 지원시설, 테마시설로 활용하여 방문객 편의를 높일 수 있는 시설을 계획하고 공사비를 절감함

〈표 5-2〉 모험놀이존 주요시설

주요시설	시설 개요
공공놀이터	· 랜드마크 조합놀이대, 미끄럼틀 등 모험심을 자극하는 다양한 야외놀이시설
네트놀이터	· 탄력있는 그물을 활용한 네트놀이터와 어린이를 위한 모험시설 및 휴게공간
창의공방관	· 영아(수유실 등 편의시설 설치)와 유아가 분리된 놀이시설 등을 갖춘 안전한 실내놀이공간
모험놀이관	· 기존건물 활용한 암벽등반, 청소년을 위한 실내 모험놀이장과 편의시설
해남미소숍	· 매점 및 기념품 판매시설(키오스크)

### ✓ 공공놀이터

- 공공놀이터는 누구나 와서 즐길 수 있는 공공의 공간으로 랜드마크 조합놀이대와 지형을 활용한 미끄럼틀 시설 등 어린이의 모험심을 자극할 수 있는 다양한 야외 놀이시설을 설치하고자 함
- 물놀이터, 미니짚라인, 오르기 놀이터, 그물 놀이시설 등 일반 놀이터와 차별성 있는 다양한 모험 놀이시설을 갖추어 아이들의 색다른 경험이 가능함

[그림 5-7] 공공놀이터 사례



연속미끄럼틀

연속그네

오르기놀이터

## ✓ 네트놀이터

- 네트놀이터는 탄력있는 그물을 활용한 놀이시설이 있는 공간으로 모험시설, 피크닉장 등의 시설을 계획함
- 네트 놀이시설은 전 연령대가 동시에 즐길 수 있는 자연 친화적 놀이터로 이미 해외에서는 성공 사례가 있어 확산 추세에 있는 모험놀이시설임

[그림 5-8] 네트놀이터 사례



## ✓ 실내놀이관

- 본 과업에서 구상한 실내놀이관은 2개동으로 각각 영유아, 청소년을 주요 타깃으로 구분하여 계획함. 영유아 놀이시설을 갖춘 창의공방관을 신설하여 나무놀이터, 어린이용 그물놀이터 등 실내 놀이공간을 확보하고 건축물 외부에는 공연장, 잔디밭 등 행사공간과 마을공방 및 사랑방을 운영함
- 청소년을 위한 모험놀이관은 기존 건축물을 활용한 공간으로 로프오르기, 건너기 놀이 시설 등 활동적인 놀이시설을 계획하고 식당 및 카페테리아 등 편의시설을 함께 운영함

[그림 5-9] 창의공방관 사례





[그림 5-10] 청소년 모험놀이관 사례



로프오르기

건너기 놀이시설

편의시설

### 3) 경관포토존

- 경관포토존은 노후 건축물 철거, 녹지 복원 등 대상지 경관 개선을 통해 방문객에게 특별한 기억으로 남을 수 있는 공간으로 조성하고자 함. 기존 함수호와 대상지 북측 훼손지를 활용하여 빛과 식물의 색채를 통한 감성체험 및 야간관광 명소로 계획함
- 또한 함수호와 대상지 주변으로 순환이 가능한 경관 산책로를 정비하고 땅끝관광지 동선과 연결되도록 계획하여 땅끝지구 관광객의 휴식 및 산책공간으로 활용함

〈표 5-3〉 경관포토존 주요시설

주요시설	시설 개요
땅끝 빛의호수	· 빛을 주제로 하는 조형물을 함수호에 설치하여 수변경관 연출
바람의 언덕	· 경관초화원(대규모 댁싸리 군락지), 야간 시간대 LED 특화 경관지로 차별화
순환산책로	· 벚나무, 갈대 등 특징식물 식재로 특화경관 산책로 조성, 이질적인 웬스 및 포장 교체

#### ✓ 함수호

- 해남 땅끝해양자연사박물관 진입부에 위치한 함수호를 중심으로 한 경관정비사업으로 함수호와 주변 경관성을 높이고 관광객의 기억에 남을 수 있는 공간으로 계획함. 현재는 특색 없는 수변공간이지만 함수호 경관 교량 및 연계 산책로 신설, 야간경관정비를 추진하여 매력있는 공간으로 조성하고자 함
- 순환산책로는 땅끝해양자연사박물관에서부터 본 과업의 대상지까지 도보로 연계되는 경관로이며 가로수 식재 및 보도, 웬스 정비 등을 계획함. 더 나아가 땅끝관광지 동선과도 연계성을 부여하여 거점 관광시설로서의 역할을 할 수 있도록 함



[그림 5-11] 함수호 경관정비 사례



## ✓ 경관초화원

- 국도77호선 너머 대상지 북측은 일부 훼손된 녹지가 위치하여 관리가 제대로 이루어지지 않은 현황임. 이 부지의 효율적인 활용을 위해 댐사리 등 대규모 특화식재를 통한 경관 초화원을 조성하여 방문객에게 아름다운 경관을 제공하고 포토포인트로 활용함
- 경관초화원과 더불어 이색적 조망쉼터 조성으로 놀이터, 체험관 등 다양한 시설이 위치한 대상지 내부 조망이 가능하도록 계획함. 조망쉼터에는 방문객이 쾌적하게 휴식을 취할 수 있는 시설뿐만 아니라 포인트가 될 수 있는 조형물을 설치하여 호기심을 유발함
- 경관초화원과 조망쉼터는 낮 시간과 더불어 야간에도 아름다운 경관을 볼 수 있도록 LED 조명을 활용한 야간경관 특화계획을 수립함. 녹지경관과 이질감이 들지 않도록 자연스러운 분위기의 랜드마크 경관시설이 될 수 있도록 계획함

[그림 5-12] 경관초화원 사례



## 2. 부문별 계획

### 2.1 토지이용계획

#### 가. 기본방향

- 지역별 특성에 부합되도록 적정규모의 시설을 도입하되 기존 지형을 최대한 고려하여 개발에 따른 자연훼손을 방지할 수 있도록 계획하여 개발과 보존이 적절히 조화될 수 있도록 합리적인 토지이용계획을 수립함
- 시설지역은 경사가 완만하고 용지의 확보가 용이하며 기존 도로망 주변이거나 이동 동선의 연결이 양호하여 외부 접근성 및 이용이 용이한 곳을 선정하여 배분함
- 시설 설치로 인하여 환경에 영향을 최소화 할 수 있도록 가용지의 규모에 따라 시설의 종류 및 규모를 적정수준으로 조성함
- 땅끝의 자연환경 및 해안 경관과 조화되고, 주변지역의 장래 발전 여건을 감안하여 환경친화적이고 지속가능한 개발 및 관리가 가능하도록 토지이용계획을 수립함

#### 나. 토지이용계획

- 대상지의 개발방향이 땅끝 해양 자연사 박물관과 연계하는 시설로 설정하고 있으므로 토지이용계획도 자연사 박물관 조성계획과 연계되도록 용도지구를 관광·휴양개발진흥지구로 추진하여 공공시설용지, 관광휴양시설용지, 녹지시설용지로 구분함
- 공공시설용지는 대상지와외의 접근성을 고려하고 이용객의 편익을 도모하기 위한 시설지로서 주차장, 진입도로 등 교통시설과 바다로의 수질오염물질 배출 방지를 위한 우수처리 시설 등이 해당됨
  - 단지 내에는 디지털복합체험관 진출입로와 창의공방관 및 모험놀이관 이용객을 위한 부대주차장과 도로 맞은편에 입지하고 있는 경관초화원 이용객을 고려한 주차장을 배치
  - 대상지 내 우수처리장은 별도로 설치하지 않고 해남땅끝자연사 박물관의 우수처리 시설에 연결하여 처리
- 관광휴양시설용지는 실감형 콘텐츠 체험과 복합 놀이시설 체험 관광객 수용을 위한 중심공간으로 디지털복합체험관 및 야외전시장, 창의공방관, 모험놀이관, 공공놀이터가 해당되며 단지의 중심에 배치하여 가장 돋보일 수 있도록 계획함



## 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획

- 대상지 내 녹지시설용지는 관광객들이 편안하게 휴식을 취할 수 있는 휴게공간, 녹음공간, 특색있는 경관 형성을 위한 군락식재지 등 대부분 조성녹지이며 대상지의 중심인 관광휴양시설용지 주변으로 분산하여 배치함
  - 관광휴양시설용지 주변으로 야외공연장, 입구정원, 초화원, 경관산책로 등 체험시설 이용객들이 자연을 공유할 수 있는 시설을 조성
  - 해안경관 조망이 우수한 표고가 높은 동측 부지를 이용하여 경관초화원과 바람의 언덕 조형물을 배치

〈표 5-4〉 토지이용계획표

구 분	면적(m <sup>2</sup> )	구성비(%)	비 고
공공시설용지	4,763.00	14.94	· 진입도로, 관리동선, 주차장(2개소)
관광휴양시설용지	14,768.00	46.32	· 디지털복합체험관 및 야외전시장, 창의공방관, 모험놀이관, 공공놀이터, 해남미소습 등
녹지시설용지	12,352.17	38.74	· 야외공연장, 입구정원, 경관초화원 등
합계	31,883.17	100.00	

[그림 5-13] 토지이용계획도





## 2.2 교통동선계획

### 가. 기본방향

- 대상지 주변 가로망과의 연계 체계를 최대한 수용하고 도로 및 지형여건을 고려하여 동선을 배치하되 자연경관의 훼손을 최소화할 수 있는 노선이 되도록 함
- 주차장은 개발에 따른 발생교통량을 분석하여 수요 예측에 의한 면적을 확보하며 교통 동선은 통행의 안전성과 쾌적성을 유지하고 접근성의 취약점을 극복할 수 있도록 각 기능 간 연계성을 고려하여 효율적이고 원활한 동선체계를 수립하여야 함
- 동선 중 차량동선은 가급적 짧은 직선도로로 조성하며 보행동선은 다소 우회하더라도 전망이 좋고 녹음이 우거진 공간으로 배치하여 쾌적한 분위기를 가지도록 함

### 나. 교통동선계획

- 주진입로는 국도 77호선에서 박물관으로 진입하는 2개의 신설 연결로에서 대상지로 진출입하는 것으로 계획하고 단지 내에는 디지털복합체험관 진출입로 외에는 별도의 차량동선을 계획하지 않음
  - 대상지 내부 진입도로는 6~8m로 계획하고 차량의 주동선을 주차장으로 유도
- 메인 주차장은 땅끝해양자연사박물관 후면에 위치한 기존 주차장을 공용으로 활용하는 것으로 하되 단지 내에는 시설 기능성과 접근성을 고려하여 창의공방관 및 모험놀이관, 도로 맞은편의 경관초화원 부지에만 소규모의 부대 주차장을 설치함
- 보행동선은 대상지의 주동선이자 시설유지를 위한 관리차량 진출입이 가능한 폭 3~5m의 주동선과 산책 및 자연경관 감상 등 휴양의 목적으로 활용하기 위한 폭 2m의 산책로로 구분하여 계획함

〈표 5-5〉 교통동선계획표

구 분		폭(m)	기 능	비 고
차량동선		6~8m	· 대상지 진출입도로, 차량을 주차장으로 유도	
보행 동선	주동선	3~5m	· 보행자 도로, 시설유지관리 동선	
	산책로	2m	· 산책 및 자연경관 감상 동선	

[그림 5-14] 교통동선계획도



- 도로 구조는 도로구조령에 준하고 관광도로로서의 기능과 지형적 여건을 고려하여야 하며 노면배수에 필요한 시설, 측구 및 집수시설은 외적 미관을 고려하여 재료를 선택함
- 포장은 1차적으로 견고한 표면을 제공함으로써 활동과 유지관리가 용이하도록 하며 2차적으로 지표경관을 이루는 매우 중요한 조경 요소로서 장소의 특성을 형성하고 부각시킬 수 있는 포장계획을 수립함
- 산책로는 자연과 조화될 수 있는 포장을 원칙으로 안전성을 고려하며 구배가 급한 곳은 인조목을 사용한 계단을 설치하여 자연미를 두도록 계획함

[그림 5-15] 동선별 포장 사례





## 2.3 시설배치계획

### 가. 기본방향

- 공간구상 및 토지이용계획에 따라 선정된 시설을 시설별 적정규모를 기준으로 배치하고 입지 특성·접근성·시설 간 상관성을 고려하여 합리적인 시설배치계획을 수립함
- 각 시설은 기능상의 독립성을 유지하면서 상호보완적 역할을 수행할 수 있도록 하고 개별 시설의 특징을 최대화하면서 이용 효율성을 높이도록 계획함
- 가능한 기존 지형을 유지하면서 시설물을 배치하되 경사, 일조, 채광 및 전망을 고려하여 시설의 방향을 선택하고 시설의 규모와 형태, 재료, 색채 등은 랜드마크 성격을 갖는 경우를 제외하고 주변 지역 및 경관과 조화를 유지하도록 함

### 나. 시설배치계획

- 대상지는 실감형 콘텐츠 및 놀이·체험중심시설지 이므로 단지 내에 도입하는 건축물은 통일성 보다는 다양한 특색을 살릴 수 있는 건물 형태를 구성함을 원칙으로 하고 건축물 규모는 유사시설 사례의 규모를 검토하여 계획함
- 디지털복합체험관은 대상지 핵심시설로 랜드마크로서의 기능을 할 수 있는 건축디자인을 하며 내부는 실감형 콘텐츠를 활용한 전시, 교육 및 체험, 놀이 등 다양한 활동이 구분되어 운영될 수 있도록 계획함
- 공공놀이터도 대상지 외부 핵심시설로서 도시에서 볼 수 없는 규모와 스케일의 이색적 모험놀이공간으로 계획하되 어린이의 안전성이 유지되고 보호자의 시야가 확보될 수 있도록 놀이시설 및 편의시설을 배치함
- 영유아와 어린이 놀이공간인 창의공방관은 공공놀이터와 숲놀이터에 연접하여 배치하며 내부는 아이들의 안전을 위해 연령별 놀이공간이 분리되도록 2층으로 계획하고 모험놀이관은 기존 건축물을 리모델링하여 카페 및 청소년 모험놀이관으로 계획함
- 대상지의 안내 및 관리, 지역상품 판매, 화장실 등의 편의시설을 갖춘 해남미소속은 디지털복합체험관과 공공놀이터 전면에 설치하여 서로 다른 기능의 시설들이 상관성을 유지하면서 유기적인 접근성을 갖도록 배치함
- 야외공연장, 휴게쉼터 등 편의시설은 중심공간의 기능을 지원할 수 있는 곳에 배치하며 자연지형을 최대한 이용하고 주변 환경과 조화를 이룰 수 있도록 계획함

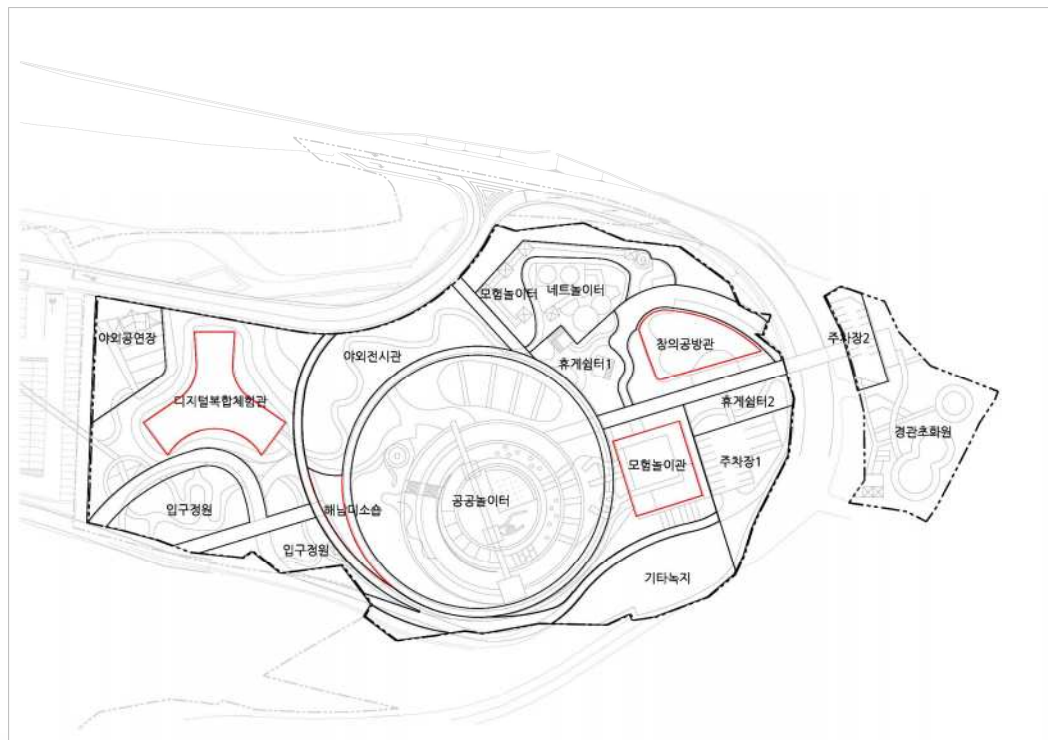


## 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획

〈표 5-6〉 시설배치계획표

구 분		부지면적 (㎡)	건축면적 (㎡)	건축연면적 (㎡)	층수	구성비 (%)	비 고
공공 시설 용지	도로	534	-	-	-		차량도로
	보행도로	2,866	-	-	-		관리도로
	주차장	1,363	-	-	-		2개소
	소계	4,763	-	-	-		
관광 휴양 시설 용지	디지털복합체험관	3,262	1,050	1,575	1,2층	14.94	
	야외전시관	1,636	-	-	-		조형물6점
	창의공방관	1,070	620	1240	2		
	해남미소습	237	237	237	1		
	모험놀이관	1,470	477	1,431	3		기존 건물 리모델링
	공공놀이터	6,082	-	-	-		
	휴게쉼터1,2	1,011	-	-	-		파고라 및 벤치 등
	소계	14,768	1,764	3,243	-	46.32	
녹지 시설 용지	야외공연장	815	-	-	-		야외무대 등
	입구정원	1,472	-	-	-		
	모험놀이터	727	-	-	-		
	네트놀이터	828	-	-	-		
	경관초화원	1,968	-	-	-		
	기타녹지	6,542.17	-	-	-		경관녹지
	소계	12,352.17				38.74	
합계		31,883.17				100.0	

[그림 5-16] 시설배치계획도



## 2.4 조경 및 식재계획

### 가. 기본방향

- 조경계획은 해남의 자연환경, 대상지 내 건축물 및 시설물과의 조화를 고려하고 계절별 특성을 반영하여야 하며 해안형이라는 입지여건 및 지역 특성을 고려하여 수립함
- 조성녹지는 관광객뿐만 아니라 땅끝관광지 방문객 및 지역 주민이 자유로이 이용하며 휴식, 교육, 운동 및 오락 등 다양한 체험과 여가생활을 할 수 있는 적극적인 개념으로 접근함
- 대상지는 인위적 개발로 인한 시설지구로 외부 자연경관과의 마찰이 예상되므로 주위 경관과 조화되도록 완충녹지대를 조성함으로써 생태적·입지적 요건의 균형을 유지할 수 있도록 함
- 대상지는 땅끝관광지 및 땅끝해양자연사박물관과 연접해 있으므로 조경계획 시 땅끝해양자연사박물관 지구단위계획 및 땅끝관광지 조성계획의 발전방향과 연계될 수 있도록 계획함

### 나. 조경계획

#### ✓ 조경계획

- 공공시설용지 주변은 차폐성, 녹음성, 상징성이 있는 수종의 식재로 출입구의 인지도 및 경관성을 제고함
- 관광휴양시설용지 주변은 계절적 변화가 인지될 수 있도록 꽃, 열매, 단풍 등이 특징인 경관수종을 식재하고 하부에는 공간별 다양하고 밀도 있는 화목류의 식재수종의 도입으로 공간·장소별 특성화함
- 녹지시설용지 경계지역은 외부공간과 이격을 위해 완충녹지대를 조성하여 시설의 차폐 및 방음 효과를 확보하고 조경 시설지 주변은 녹음을 줄 수 있고 계절 변화가 인지되는 수종의 선택 및 식재기법을 도입함
- 특히 땅끝관광지와 연계되는 순환산책로에는 땅끝관광지에서 땅끝해양자연사박물관, 대상지로 자연스럽게 연결될 수 있도록 꽃이 피는 활엽수종의 나무터널 경관로를 조성하되 해안지대 및 해변경관에 어울리는 수종을 선택함

## 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획

〈표 5-7〉 공간별 식재계획표

구 분	식재개념	식재방법	도입수종
공공시설	· 불량경관요소 차폐 · 의도하는 동선으로 이용자 유도	차폐 및 완충식재, 유도식재	소나무, 잣나무, 벚나무 등
관광휴양 시설	· 충분한 녹음제공 및 자연풍경식 식재 · 대형독립수 식재로 공간의 특성 제공	경관식재, 녹음식재, 지표식재	팽나무, 배롱나무, 사시나무 등
녹지시설	· 주변 환경과 조화	녹음식재, 경관식재	대나무, 느티나무 등

[그림 5-17] 식재수종 사례



### ✓ 시설물 계획

- 옥외 조경시설물은 중요한 경관요소로서 형태, 색채, 질감 등이 주변 환경과 유형별 특성이 조화되도록 설치하고, 조경구조물은 내구성·안전성·경제성 등을 고려하여 형태 및 재료를 선정함
- 시설물 선정 시 자연적인 소재사용을 원칙으로 인체공학적인 측면을 감안하여 시설물 종류를 결정하되 이용도가 높은 편익시설은 각 공간별 성격 및 분위기에 조화되도록 몇 가지 유형으로 분류하여 비교적 장시간 이용하는 장소를 중심으로 집약적 배치함
- 시설물의 형태는 인지가 쉽고 친근감을 줄 수 있는 간결한 디자인을 반영하되 각 시설마다 공간의 특징을 부각시킬 수 있는 디자인을 도출하여 차별화함

〈표 5-8〉 공간별 시설물 배치계획표

구 분	이용행태	주요 도입시설
진입부	· 인지, 이동	· 안내판, 조명시설, 표지
광장	· 집분산, 담소	· 파고라, 의자, 조명시설, 표지판, 음수대
놀이시설지	· 운동, 놀이, 휴식	· 파고라, 의자, 음수대, 안내시설, 놀이시설
휴게쉼터	· 휴식, 담소	· 파고라, 정자, 평의자, 등 의자
조경시설지	· 교육, 휴식, 학습, 행사	· 파고라, 의자, 안내시설, 수목안내판





# VI.

## 사업화계획



## 1. 투자계획

### 1.1 기준설정

#### 가. 기본방향

- 본 사업에 소요되는 총 투자비는 토목, 건축, 조경 등의 직접공사비와 설계감리 등 제반 비용으로 구성되며 2020년 현재를 기준으로 산정함
  - 토지매입비 및 이주민을 위한 이주대책 및 보상비, 예비비는 제외된 비용
  - 직접공사비의 비용 추정은 과거 유사사례와 국내외 공공기관의 자료 등 공신력 있는 자료를 활용하여 산정하였으며 부대경비는 엔지니어링 대가기준을 참고하여 산정
- 투자비 산정은 기본구상 중심인 본 계획의 성격을 고려하여 앞서 설정된 개발방향 및 기본구상, 도입시설 등을 기준으로 산정된 것으로 본 사업의 실행을 위한 기본계획 및 설계단계에서 보다 세부적이고 구체적으로 검토되어야 할 것임

#### 나 연차별 공정계획

- 본 사업은 해남 땅끝관광지 연접 부지를 활용하여 실감형 콘텐츠를 활용한 디지털복합 체험관 조성과 다양한 실내외 모험·놀이 중심의 시설을 조성하는 개발사업으로 사업의 현실성과 부문별 공정 등을 고려하여 단계적으로 추진하도록 함
- 2021년~2022년 사업초기 년도에는 본 계획을 토대로 한 기본계획 및 실시설계, 콘텐츠 개발 등을 진행하도록 하며 본격적인 시설도입과 조성은 2023년~2024년까지 총 2년에 걸쳐 진행하도록 함

〈표 6-1〉 연차별 공정계획

구 분	2021년	2022년	2023년	2024년	비고
교육체험존					
모험놀이존					
경관포토존					
콘텐츠 개발					
인허가 및 설계					



## 1.2 총 투자비 추정

### 가. 총 투자비

- 본 사업의 총 투자비는 공사비 17,498백만 원에 콘텐츠개발비 2,000백만 원을 포함하여 총 19,498백만원, 인허가비를 포함하여 20,742백만 원이 도출됨

〈표 6-2〉 유형별 총 사업비

(단위 : m<sup>2</sup>, 백만 원)

구 분			부지면적	건축 연면적	금액	비고
교육 체험 존	디지털 박물관 합체 체험관	전시관 조성비	1,050	1,575	3,858	
		야외공간 조성비	2,212	—	275	
		소계	3,262	1,575	4,133	
	야외전시장		1,636	—	383	
	야외공연장		815	—	324	
	입구정원		1,472		208	
모험 놀이 존	공공놀이터		6,082	—	3,424	
	네트/모험놀이터		1,555	—	885	
	모험놀이관		1,470	1,431	1,854	
	창의공방관		1,070	1,240	4,259	
	해남미소습		237	237	107	
	휴게쉼터1,2		1,011	—	125	
경관 포토 존	땅끝 빛의 호수		(6,226)	—	800	경관조명 및 분수설치
	경관초화원		1,968	—	378	
기타	주차장		1,363	—	88	
	도로		3,400	—	436	경관 식재비 포함
	녹지 및 기타		6,542.17	—	87	
공사비 소계			31,883.17	4,483	17,498	디지털체험관 공사비 제외
디지털박물관합체체험관 콘텐츠 개발비			—	—	2,000	
인허가 및 설계	설계비		—	—	934	5.34%(200억미만)
	감리비		—	—	268	1.53%(200억미만)
	측량 및 조사비		—	—	42	
	소계		—	—	1,243	6.0
예비비			—	—	—	10%, 미산정
합계			—	—	20,742	

## 2. 관리운영계획

### 2.1 사업운영방식

- 공공시설의 운영·관리형태는 공공서비스의 양적인 팽창과 서비스 수준의 고급화를 위해 행정서비스 수요에 합리적으로 대응하기 위한 대안이 요구됨에 따라 군이 직접 관리·운영하는 직영체제 관리방식에서 다양한 형태의 관리방식으로 분화됨
- 일반적으로 공공시설의 운영관리 형태는 크게 지방자치단체에서 직접 관리하는 직영방식(행정부서 관리형, 사업소형), 지방공단 또는 민간 등에 의해 관리되는 간접운영방식(지방공단형, 민간위탁형 등)으로 구분됨
- 각 방식을 비교한 결과 효과적으로 본 사업을 관리·운영하기 위해서는 직영관리(공공놀이터 및 디지털복합체험관)와 공공위탁(창의공방관), 민간위탁(모험놀이관, 해남미소습)방안을 적절히 적용할 필요가 있음

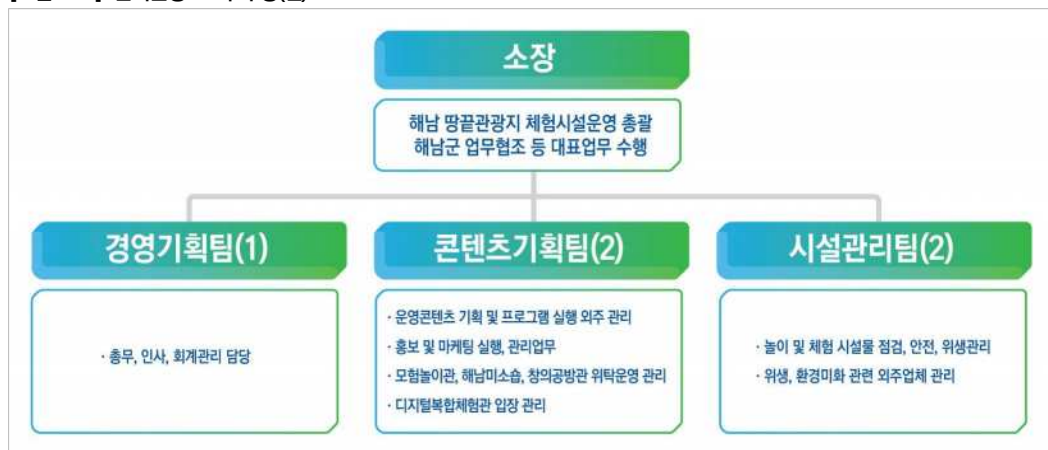
〈표 6-3〉 사업운영 관리방식 비교분석

구 분	직영관리	공공위탁	민간위탁
성격	행정기관의 성격	공적기관의 성격	민간기업의 성격
조직	공익<지역발전>이윤	공익≒지역발전≒이윤	공익<지역발전>이윤
재원조달	지방자치단체 예산	지방자치단체 출자	지방자치단체+민간 출자
경영자	지방자치단체장	공공기관의 장	민간기업의 대표
예결산 승인	의회	지방자치단체장	민간기업의 대표
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공공성 확보</li> <li>· 규제개선 용이</li> <li>· 안정적 예산확보 가능</li> <li>· 조직구성 초기비용 저렴</li> <li>· 관련 단체와 연계 용이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서비스 다원화 대응 용이</li> <li>· 전문성 확보</li> <li>· 경영 마인드 도입 가능</li> <li>· 조직의 독점적 지위 인정</li> <li>· 경제상의 지원 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 계약방식 통한 예산 절감</li> <li>· 전문기술확보</li> <li>· 고용의 탄력성</li> <li>· 신속한 대응성</li> <li>· 규모의 경제 실현</li> <li>· 민간의 전문성 활용</li> </ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 경쟁 체제 구축 미흡</li> <li>· 민관 파트너십 저조</li> <li>· 전문성 결여</li> <li>· 관료제 조직의 한계</li> <li>· 비용확보의 문제</li> <li>· 사업추진의 정치화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 조직설립 비용 문제 발생</li> <li>· 기존 조직의 반발 가능성</li> <li>· 조직 성격의 모호성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 계약에 따른 감시 비용</li> <li>· 공익성 저해 우려</li> <li>· 서비스 제공 중단 가능성</li> <li>· 책임성 저하</li> <li>· 자동계약갱신의 한계</li> </ul>

## 2.2 관리운영조직

- 본 사업의 운영을 위한 관리운영 조직은 ‘(가칭) 해남 땅끝관광지 체험시설 시설관리소’로 설정하며 조직구성은 관리운영총괄 업무를 담당하는 관리소장과 경영기획팀, 콘텐츠기획팀, 시설관리팀으로 세분화하여 각 담당업무를 수행함
- 총 운영인력은 소장을 포함하여 6명으로 하며 일반정규직과 상용정규직으로 구분하여 팀별 팀장은 일반정규직으로 채용하고 하부인력은 상용정규직으로 충당함
- 콘텐츠기획팀에서는 모험놀이관과 해남미소속, 창의공방관에 대한 위탁운영을 담당하고 시설관리팀은 단지 내 놀이 및 체험시설에 대한 안전과 위생, 미화 등에 관한 업무를 총괄함

[그림 6-1] 관리운영 조직 구성(안)



〈표 6-4〉 인력구성 및 업무분장(안)

구 분	주요 내용	비고
관리소장	· 땅끝관광지 체험시설 사업운영 총괄 · 해남군 업무협조 등 대표업무 수행	1인
경영기획팀	· 총무, 인사, 회계관리 등 담당	1인
콘텐츠기획팀	· 운영 콘텐츠 기획 및 프로그램 실행 외주 관리 등 · 홍보 및 마케팅 실행, 관리업무 등 · 모험놀이관, 해남미소속, 창의공방관 위탁운영 관리 · 디지털복합체험관 입장 관리 등	2인
시설관리팀	· 놀이시설 및 체험시설물 점검, 안전, 위생관리 · 위생, 환경미화 관련 외주업체 관리 등	2인
계		6인



## 2.3 시설유지관리

- 해남 땅끝관광지 체험시설은 다양한 연령층의 이용이 가능한 여가문화 및 체험의 장을 마련하여 해남군 관광 활성화에 기여할 수 있도록 유지관리계획을 수립하고자 함
- 본 계획에서는 대상지 전반에 대한 시설, 환경 및 경관, 인력 관리로 구분하여 제시하며 도입시설에 대한 세부적인 운영관리 계획은 추후 작성이 필요함

### 가. 시설관리

- 전반적 운영시설에 대한 관리는 다음 사항을 중점적 관리항목으로 설정하고 특히 도입 시설 특성상 방문객 안전관리에 있어 세심한 관찰이 이루어져야 함
  - 시설이용 및 위락활동 과정에서 발생할 수 있는 안전사고 예방을 위해 위험 요인에 대한 철저한 조사와 예방조치 필요
  - 운영시설물 안전점검과 더불어 여름철 집중호우, 태풍, 홍수 등 자연재해 피해를 최소화하기 위한 사전관리를 면밀하게 실행
- 또한 시설 노후화 방지를 위한 정기점검 및 보수를 실시하고 다수의 관광객 방문에 따른 환경오염, 위생, 경관관리를 실행하여 방문객 체험시설 이용이 편리하고 쾌적하게 유지될 수 있도록 함

〈표 6-5〉 관리유형별 주요 내용

구 분	주요 항목	세부 내용
시설관리	· 시설물 유지관리	· 시설물 유지 및 개보수 · 환경과 시설물의 조화
안전관리	· 방문객의 사고방지 대책 · 천재지변 등의 안전대책	· 교통사고, 혼잡방지, 이용시설 안전관리 · 수해, 홍수, 폭설 대책 및 위험 최소화
방문객 안전관리	· 시설물 안전체험이용 지도 · 적정이용밀도 관리	· 안전문제 발생 시 대피 및 대처방안
서비스관리	· 정보서비스 및 안내	· 안내소(각종 홍보물) 관리운영 · 불편사항 신고운영 · 지역주민의 환대
환경관리	· 수목생육관리 · 잔디유지관리	· 병충해 방지 · 잡초제거, 잔디깎기, 관수
위생관리	· 식음료관리 · 판매시설관리	· 쓰레기 및 오물처리 · 자연훼손, 수질 및 대기오염 방지 · 식수 및 식품위생관리

## 나. 환경 및 경관관리

### ✓ 시설특성을 고려한 경관관리

- 본 과업에서 도출한 도입시설은 방문객 체험, 모험놀이 등 시설의 직접적 이용 행위가 이루어지므로 사용빈도에 따라 미관에 대한 오염과 훼손이 빠르게 이루어질 수 있음
- 따라서 이러한 시설이용 특성을 고려하여 시설물 미관관리가 정기적으로 이루어져야 하며 야외 놀이, 휴게, 조경시설물 및 산책로 등에 대한 경관관리가 필수임

### ✓ 쾌적성을 고려한 환경위생관리

- 이용시설에 대한 방문객 만족도 제고를 위하여 쓰레기 처리 등 위생 및 환경미화 등에 대한 철저한 관리가 이루어져야 함. 이를 위해 오염물 관리, 각종 환경오염요인 제거 등 방문객의 불쾌감 저감을 위해서 관리자의 지속적인 관찰과 노력이 필요함
- 또한 본 과업에서 수립한 체험시설의 주 이용대상이 유아 및 청소년 자녀를 동반한 가족단위 방문객이므로 위생과 환경오염 등에 대한 면밀한 관리감독이 필수적으로 수반되어야 함

## 다. 인력관리

### ✓ 지역주민 참여 활성화 도모

- 본 과업에 도입되는 해남미소 특산물 키오스크, 편의시설 등 운영 시 지역주민의 참여를 유도하여 방문객과 지역민의 활발한 소통 및 교류의 장이 될 수 있도록 함
- 특히 운영인력의 선발과 배치 시 지역 및 인근 지역 대학생 등 젊은 세대 고용을 우선적으로 고려하여 고용 파급효과 유발로 인한 지역경제 활성화를 도모함

### ✓ 정기적인 안전 및 서비스 교육 실시

- 도입시설 이용 특성 및 설치기준을 고려하여 주요시설별 적합한 수의 운영인력을 상시로 배치함. 또한 이들을 대상으로 한 시설 안전점검과 운영 안전교육 등을 주기적으로 실시함
- 더불어 적절한 고객응대를 위한 서비스 교육 등을 수료할 수 있도록 하여 시설이용객의 만족도를 높이고 이들의 지속적 재방문 유도를 위한 노력이 필요함

## 2.4 운영프로그램

### 가. 디지털복합체험관

- 디지털복합체험관은 미디어 아트 전시장, 실감형 콘텐츠 체험관, 디지털 놀이터 공간으로 총 3곳으로 구성되며 기본적으로 실감형 콘텐츠, AR·VR기술을 기반으로 한 프로그램을 운영함
- 그 중 미디어 아트 전시장은 주로 대상물 표면에 빛으로 이루어진 영상을 투사하여 변화를 주는 프로젝션 맵핑(Projection Mapping)기술을 활용하여 어두운 공간에서 대상물을 입체적으로 나타내며 화려한 경관을 연출하도록 함
- 그 외 해남군 예술 종사자들을 대상으로 한 전시공간을 조성하여 지역 예술문화 발전을 도모하고 방문객들에게 이색적인 경험을 제공하도록 함

〈표 6-6〉 디지털복합체험관 주요 운영프로그램 개요\_1

구 분	주요 내용
Glory, 해남	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 디지털복합체험관 외벽</li> <li>· 방법 : 건물 외벽에 프로젝션 맵핑(Projection Mapping) 기술 활용</li> <li>· 내용 : 두륜산, 일출 등 해남을 대표하는 자연경관을 영상으로 송출</li> <li>· 기간 : 야간 시간대(18:00~20:00), 상시운영, 우천 시 중단</li> </ul>
Feeling, 해남	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 미디어 아트 전시장</li> <li>· 방법 : 공간 4면에 프로젝션 맵핑 기술 활용한 영상 송출 및 음악 조성</li> <li>· 내용 : 대중적으로 유명한 반고흐 등 유명 예술작품과 클래식 음악 조성</li> <li>· 기간 : 12:00~18:00, 내부 운영계획에 따라 비상시운영</li> </ul>
Together, 해남	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 미디어 아트 전시장</li> <li>· 방법 : 해남군 내 예술종사자 대상으로 공모전 진행 및 작품 선별</li> <li>· 내용 : 미디어아트라는 주제로 조명과 어울리는 작품 선별 및 전시</li> <li>· 기간 : 09:00~18:00, 상시운영, 시즌별 전시작품 교체</li> </ul>

〔그림 6-2〕 디지털복합체험관 주요 운영프로그램 예시\_1





## 해남 땅끝관광지 체험시설 조성계획

- 실감형 콘텐츠 체험관의 필수 방문코스인 'The Deep Blue' 은 헤드폰과 VR헤드셋을 착용하면 실제 해남 앞바다(심해) 한가운데 서 있는 듯한 색다른 경험을 제공함
  - 고래, 해파리, 거북이 등 해양생물이 헤엄치는 모습을 생생하게 보여주고 바닷속 움직임을 그대로 재현한 서라운드 음향효과로 방문객들의 청각을 자극
- 그 외 '왁자지껄 가족오락' 은 가족들과 함께 땅끝관광지(땅끝지구, 송호지구)를 배경으로한 4륜 오토바이 VR체험 등 다양한 콘셉트를 가진 체험이 가능함
- 디지털 놀이터에서 운영하는 'Killing Monster' 대화형 매체(Interactive Media) 기술을 배경으로한 게임으로 심해 속에 서식하는 해양괴물을 향해 총을 쏘는 게임임
  - 대화형 매체(Interactive Media)는 글자, 그림, 영상 등의 콘텐츠를 눌러 사용자 동작에 반응하는 상호 관계형 미디어로 아이들의 집중력과 즐거움을 유도함

〈표 6-7〉 디지털복합체험관 주요 운영프로그램 개요\_2

구 분	주요 내용
The Deep Blue	· 위치 : 실감형 콘텐츠 체험관 · 방법 : 헤드폰, VR헤드셋 등 관련 기기 활용 · 내용 : 해남 앞바다(심해) 속 고래 등 다양한 해양 생물을 이미지로 구현 및 해양 생물의 움직임을 그대로 재현한 서라운드 음향효과 설치 · 기간 : 12:00~18:00, 1일당 6~10회 운영(1회당 6~7분 소요 예정)
왁자지껄 가족 오락	· 위치 : 실감형 콘텐츠 체험관 · 방법 : VR·AR관련 액티비티 놀이기기 배치 · 내용 : 땅끝지구(로드길), 송호지구(바닷길)배경의 4륜 오토바이 VR체험 등 · 기간 : 09:00~18:00, 상시운영
Killing Monster	· 위치 : 디지털 놀이터 · 방법 : 대화형 매체(Interactive Media) 관련 기기 활용 · 내용 : 해남 앞바다(심해) 속 해양괴물을 향해 총을 쏘는 게임 · 기간 : 09:00~18:00, 상시운영, 1회당 10분 소요

[그림 6-3] 디지털복합체험관 주요 운영프로그램 예시\_2



The Deep Blue

왁자지껄 오락

Killing Monster

## 나. 해남미소속

- 해남미소속은 땅끝관광지 체험시설의 안내센터 역할을 수행하며 동시에 지역을 대표하는 관광기념품을 판매하는 공간으로 총 3가지 프로그램을 운영함
- 스탬프 및 설문지로 구성된 팸플릿을 나눠주는 ‘자! 모험을 시작하지’는 방문객들에게 체험시설에 대한 정보 제공과 관광활동을 자극할 수 있도록 함. 그 외 맘카페 등을 타깃으로한 ‘꼬꼬마 모니터링 체험단’은 홍보 게시물 유도과 체험 현장점검을 통해 장기적인 시설발전을 도모함
- 또한 ‘내 친구 해남이’는 아이 전담 슈퍼바이저(해남이)가 부모 대신 체험공간을 돌아다니는 특별 케어 프로그램으로 부모의 휴식을 보장함으로써 아이와 부모 모두 높은 만족도를 기대할 수 있음

〈표 6-8〉 해남미소속 주요 운영프로그램 개요

구 분	주요 내용
자! 모험을 시작하지	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 안내센터 및 기념품센터</li> <li>· 방법 : 스탬프와 만족도 설문지로 구성된 안내 팸플릿 자료 배치</li> <li>· 내용 : 스탬프 수집과 만족도 설문지를 체크하고 제출하면 기념품 추첨</li> <li>· 기간 : 09:00~18:00, 상시운영</li> </ul>
꼬꼬마 모니터링 체험단	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 안내센터</li> <li>· 방법 : 맘카페, 맘 블로그를 타깃으로 아이와 함께 1일 체험단 초청</li> <li>· 내용 : 소셜미디어(SNS)에 땅끝관광지 홍보물 게시 및 현장점검 진행</li> <li>· 기간 : 한달 간 약 10팀 시범 모집 후 진행</li> </ul>
내 친구 해남이	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 안내센터</li> <li>· 방법 : 안내센터에 아이 전담 슈퍼바이저(해남이) 사전 신청</li> <li>· 내용 : 부모 대신 해남이가 아이와 함께 체험공간 돌아다니는 프로그램</li> <li>· 기간 : 하루에 약 5팀 시범 모집 후 진행, 해남이(지역 주민 모집)</li> </ul>

[그림 6-4] 해남미소속 주요 운영프로그램 예시



자! 모험을 시작하지

꼬꼬마 모니터링 체험단

내 친구 해남이



## 다. 창의공방관

- 창의공방관 운영 프로그램은 어린이 및 초등학교 저학년을 대상으로 프로그램을 진행하며 아이들의 상상력과 호기심을 바탕으로 창의력 증진 및 재미를 선사하도록 함
- 잼잼 공방의 ‘잼잼’은 아이가 손가락을 쥐었다 폈다 하는 동작을 의미한 것으로 천연 비누만들기, 말강말강 슬라임 만들기 등 소근육을 자극하는 세부 프로그램으로 구성함
  - 천연 비누만들기 체험은 아이들이 놀고 난 뒤 지저분한 손을 씻기 위한 대안으로 놀이체험 활동 이후에 체험 할 수 있도록 유도
  - 슬라임 만들기는 초등학생 뿐만 아니라 성인들도 좋아하는 체험으로 널리 알려져 있으며 해양 관련된 악세서리(조개 등)를 활용하여 기념품으로 제공
- 간식 타임은 아이들의 주전부리를 책임지는 프로그램으로써 제철 과일을 활용한 과일 모찌 만들기, 달고나 만들기 등 아이들의 입맛을 자극하는 세부 프로그램으로 구성함

〈표 6-9〉 창의공방관 주요 운영프로그램 개요

구 분		주요 내용
잼잼 공방	천연비누 만들기	· 재료 : 천연비누 만들기 키트, 조개 등 악세서리 · 기간 : 12:00~18:00, 놀이 이후에 체험 할 수 있도록 유도
	말강말강 슬라임	· 재료 : 슬라임 만들기 키트(KC인증), 조개 등 악세서리 · 기간 : 12:00~18:00
간식 타임	과일 모찌	· 재료 : 딸기, 파인애플 등 제철 과일, 찹쌀떡 재료, 팔, 등 · 기간 : 12:00~18:00
	수제 달고나	· 재료 : 설탕, 소다, 국자 등 기본 도구 · 기간 : 12:00~18:00, 단 부모와 동행 필수

[그림 6-5] 창의공방관 주요 운영프로그램 예시



잼잼 공방 - 천연비누 만들기

잼잼 공방 - 말강말강 슬라임

간식 타임 - 과일 모찌



## 라. 경관초화원 및 함수호

- 빛의 호수와 경관초화원 그리고 땅끝관광지 체험시설의 이동 동선 등을 중심으로 한 빛 관련 축제를 기획하여 관광객 집객을 도모함. 축제명은 ‘해남 루미나리에’로 선정하며 화려한 빛을 활용한 재미있고 이색적인 프로그램을 운영함
  - 축제 기간은 5월(가정의 달, 어린이날 등)로 지정하며 내부 운영상황에 따라서 기간은 변경 가능
- 체험시설의 메인 동선과 경관초화원에는 전등(불빛)을 이용하여 아이들이 좋아하는 캐릭터 또는 바다를 콘셉트로 한 ‘빛의 숲’ 프로그램을 운영하며 방문객들의 포토 포인트로서 화제성 유도
- 어린이 뮤지컬은 야외공연장에서 운영하며 주제는 창작극, 인기동화 등 다양하게 구성하고 아이들의 상상력 발달과 더불어 온 가족의 문화생활 참여가 가능하도록 함. 그 밖에 빛의 호수에 오리배를 운영하여 방문객들이 수변경관을 관람할 수 있도록 함

〈표 6-10〉 경관초화원 및 함수호 주요 운영프로그램 개요

구 분		주요 내용
해남 루미나리에	빛의 숲	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 경관초화원, 땅끝관광지 체험시설 메인 동선</li> <li>· 내용 : 아이들이 좋아하는 캐릭터(뽀로로, 라바 등) 조형물과 해양 관련 콘셉트의 형형색색의 루미나리에 조명 등 설치</li> <li>· 기간 : 18:00~21:00</li> </ul>
	어린이 뮤지컬	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 야외공연장</li> <li>· 내용 : 인기동화, 애니메이션 등 다양한 장르 중 선택하여 운영</li> <li>· 기간 : 12:00~18:00, 일 3회, 각 30분 진행</li> </ul>
	아임 덕 (I'm Duck)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치 : 땅끝 빛의 호수(함수호)</li> <li>· 내용 : 오리배를 타고 수변경관을 관람하는 이벤트성 프로그램</li> <li>· 기간 : 12:00~18:00, 1회 15분 이용</li> </ul>

〔그림 6-6〕 경관초화원 및 함수호 주요 운영프로그램 예시





## 참여연구진

---

(주)플랜이슈

김진성 대표

박서희 실장

김민정 팀장

이재원 팀장

김현지 과장

이영섭 사원

발행일 : 2020년 11월 14일

주 소 : 서울시 마포구 동교로 23길 32-18, 2층

홈페이지 : [www.planissue.com](http://www.planissue.com)

연구수행기관 : (주)플랜이슈





한반도의 시작  
대응글해남

