

# 광주

# 아시아캐릭터 테마파크

# 조성·운영 수립 보고서



광주광역시  
GWANGJU CITY



# 제 출 문

---

광주광역시장 귀하

본 보고서를  
『광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성·운영 수립』 용역의  
최종보고서로 제출합니다.

2022년 10월





# 목차

## 1. 과업의 개요

1. 과업의 배경 및 목적
2. 기본방향
3. 계획의 범위
4. 과업 수립체계

## 2. 캐릭터산업 연구

1. 캐릭터산업의 개념 및 유형
2. 캐릭터산업 사례분석
3. 캐릭터산업 현황

## 3. 개발여건분석

1. 지역현황
2. 광주광역시 캐릭터산업 현황
3. 상위 관련 개발 계획
4. 지역내 대상지 조사
5. 사업 후보지 선정

## 4. 기본구상

1. 종합분석
2. 기본구상
3. 도입시설 검토

## 5. 세부실행계획

1. 세부시설계획
2. 관리운영계획

## 6. 사업화 추진계획

1. 거버넌스 협력생태계 구축
2. 단계별 추진계획(중장기 로드맵)
3. 투자계획
4. 타당성분석
5. 파급효과
6. 기대효과

## 7. 부록

1. 사업추진 관련 자료



# - 목 차 -

제1장 과업의 개요	1
1. 과업의 배경 및 목적	1
1) 계획의 배경	1
2) 계획의 목적	2
2. 기본방향	3
3. 계획의 범위	4
4. 과업 수립체계	5
1) 추진계획	5
제2장 캐릭터산업 연구	7
1. 캐릭터산업의 개념 및 유형	7
1) 캐릭터의 개념	7
2) 캐릭터산업의 정의	9
2. 캐릭터산업 사례분석	10
1) 캐릭터 활용 연계공간	10
2) 캐릭터 활용 축제	19
3. 캐릭터산업 현황	24
1) 캐릭터산업 동향	24
2) 캐릭터산업 구조	26
3) 캐릭터산업 이용현황	32
4) 캐릭터 활용의 중요성	37
제3장 개발여건분석	39
1. 지역 현황	39
1) 자연지리 현황	39
2) 인문사회 현황	42
3) 경제 및 산업구조 현황	46
4) 토지이용	49

5) 교통체계 .....	50
6) 교육 .....	51
7) 문화관광 .....	53
8) 문화권 사업 현황 .....	56
9) 현황 종합분석 및 도출 .....	59
2. 광주광역시 캐릭터산업 현황 .....	60
1) 지역 캐릭터산업 현황 .....	60
2) 캐릭터산업의 필요성 .....	67
3. 상위 관련 개발 계획 .....	75
1) 상위계획 .....	75
2) 개발 계획 .....	80
4. 지역 내 대상지 조사 .....	86
1) 광주광역시 대상지 조사 .....	86
2) 대상지 비교분석 .....	87
3) 대상지 선정 .....	92
5. 사업 후보지 선정 .....	95
1) 대상지 내 후보지 .....	95
2) 사업 후보지 법적 검토 .....	102
3) 사업 후보지 선정 .....	116

## 제4장 기본구상 .....

1. 종합분석 .....	117
1) 현황 개요 분석 .....	117
2) 캐릭터산업 현황 분석 .....	117
3) 광주광역시 현황 분석 .....	119
4) SWOT 분석 .....	121
2. 기본구상 .....	124
1) 기본방향 .....	124
2) 기본구상 .....	126
3. 도입시설검토 .....	128
1) 표적 시장설정 .....	128
2) 도입시설 검토 .....	130
3) 조감도 .....	133

<b>제5장 세부실행계획</b> .....	<b>135</b>
1. 세부시설계획.....	135
1) 세부시설전략.....	135
2) 본관시설계획.....	137
3) 증축시설계획.....	142
4) 주변시설연계 프로그램(안).....	156
2. 관리운영계획.....	159
1) 관리운영 주체.....	159
2) 관리운영방안.....	161
3) 시설관리 운영방안.....	162
<b>제6장 사업화 추진계획</b> .....	<b>167</b>
1. 거버넌스 협력생태계 구축.....	167
1) 행정조직.....	167
2) 캐릭터 문화산업 거점 기관.....	168
3) 캐릭터산업 육성기관.....	169
4) 캐릭터 문화산업 인프라.....	170
5) 연구인프라.....	173
6) 중장기 연계성.....	174
2. 단계별 추진계획(중장기 로드맵).....	176
1) 구축기.....	176
2) 실행기.....	177
3) 확대기.....	184
4) 아시아 캐릭터 아카이브 전략 수립.....	185
5) 아시아 캐릭터 테마파크 단계별 확장계획.....	192
3. 투자계획.....	194
1) 총투자비 산정.....	194
4. 타당성 분석.....	196
1) 경제성 분석의 개요.....	196
2) 경제·재무적 타당성 평가방법.....	197
3) 적용 기법.....	199
4) 경제성 분석.....	201
5) 편익산정.....	203

6) 운영지수전망.....	215
5. 파급효과.....	216
1) 투자에 의한 파급효과.....	216
2) 종합의견.....	219
6. 기대효과.....	220
1) 제언 및 기대효과.....	220
<b>제7장 부록.....</b>	<b>223</b>
1. 사업추진 관련 자료.....	223
1) 추진 경과.....	223
2) 관련 자료.....	224
3) 부처별 인터뷰.....	247



# 1. 과업의 개요

1. 과업의 배경 및 목적

2. 기본방향

3. 계획의 범위

4. 과업 수립체계



# 제1장 과업의 개요

## 1 과업의 배경 및 목적

### 1) 과업의 배경

#### 사회적 배경

- 최근 정부는 적극적으로 문화산업 및 캐릭터산업 육성정책을 추진하고 있으며 기술 투자를 통한 관련 산업 성장을 지원하고 있음
- 문화콘텐츠 및 캐릭터산업을 체계적으로 육성하기 위하여 산업 관련 연구기관을 설립·육성하고 있으며 지속적인 투자와 범위를 확대하고 있음

<표-문화콘텐츠산업 지원정책>

구분	내용
2011년	콘텐츠산업진흥위원회 출범
2012년	문화산업진흥 기본법 제정
2014년	콘텐츠산업 진흥 기본계획 수립
2017년	콘텐츠산업 정책 비전 수립
2019년	콘텐츠진흥위원회 출범 및 3대 혁신전략 발표

#### 산업적 배경

- 우리나라 문화콘텐츠산업(캐릭터산업 포함)은 관련 지원정책이 시작되면서 세계 7위의 고성장 한류 산업으로 발전
  - 시장점유율 : 미국(36.8%) > 중국(11.7%) > 일본(8.0%) >.....> 한국(2.6%)
- 4차 산업혁명 요소기술을 활용한 캐릭터산업의 진화와 영역확대
- ICT 융복합 기술을 접목한 새롭고 다양한 캐릭터 문화콘텐츠가 창출되며 캐릭터산업의 패러다임 전환이 전개되고 있음
- 캐릭터를 활용한 문화콘텐츠 응용기술 등 새로운 서비스 문화 창출

# 1. 과업의 개요

## 지역적 배경

- 광주광역시 문화산업 육성을 위하여 문화콘텐츠 5대 전략 중 하나인 캐릭터산업에 지속적인 투자를 진행하고 있음
- 지역 요소로 활용한 차별화된 광주광역시만의 캐릭터콘텐츠 육성을 위한 전략적 접근이 필요
  - 민선 8기 문화산업 정책을 반영한 발전계획 수립
  - 문화산업 투자를 통해 일자리창출과 지역경제 성장 제고
  - 융복합 문화기술을 바탕으로 미래형 문화산업 선도
- 제조업 중심의 광주 지역산업의 한계 봉착
  - 자동차산업 외 지역경제를 이끌어 갈 핵심산업의 부재

## 2) 과업의 목적

### 지역적 목적

- 광주광역시는 캐릭터산업과 문화산업콘텐츠를 접목한 융복합 산업을 미래 중요 전략산업으로 선정
- 캐릭터 문화산업콘텐츠 육성을 위한 인프라와 지역 내 캐릭터 보유
  - 아시아문화 중심도시 조성사업, 광주정보문화산업진흥원, 실감 콘텐츠 큐브 조성 등

### 전략적 목적

- 지역의 주요산업과 캐릭터를 연계한 문화산업거점 조성
  - 지역 요소를 반영한 캐릭터 문화산업콘텐츠 테마파크 및 공원 조성
- 포스트 코로나 시대에 대응하는 온·오프라인 캐릭터 문화산업콘텐츠 제공을 통한 아시아문화 중심도시 활성화
- ICT 융복합 기술을 활용한 캐릭터 문화산업콘텐츠 플랫폼 집적화로 광주문화관광 거점지역 조성으로 도시 인지도 제고

## 2 기본방향

### 과업의 기본방향

- 캐릭터를 활용한 문화콘텐츠 발전과 콘텐츠 향유기회 확대
  - 가족 친화형 콘텐츠 구상 및 프로그램의 다양화
- 광주광역시 내 전통문화와 지역을 대표하는 주요 공간을 캐릭터와 연계하여 하나의 지역문화 콘텐츠 벨트 조성
  - 국립아시아문화전당, 김대중컨벤션센터, 광주 AI 센터, 어린이 과학관 등
- 캐릭터 및 방송 콘텐츠 IP를 활용한 캐릭터 연구·개발의 환경조성
  - 지역대표 캐릭터, EBS 캐릭터, 애니메이션 캐릭터, 상품화 전용 캐릭터 등
- 광주광역시 지역 내 유휴시설 활용을 통하여 공간과 가치의 재창조
  - 유휴시설을 재활용하여 주민수요가 반영된 새로운 가치의 공간 구현
- 광주광역시 대표 산업과 연계한 지역형 캐릭터 문화산업콘텐츠 발굴 및 확대
- 지역을 대표하는 자동차 산업과 연계한 미래 지향적 콘텐츠 구상
- 5G 기반의 캐릭터 문화산업콘텐츠 개발 및 제작으로 광주광역시의 캐릭터산업 활성화와 실감 콘텐츠 중심도시로 부상
  - AR, AI 등 ICT를 활용한 문화산업 육성(실감 콘텐츠)

<그림-기본방향>



## 3 계획의 범위

### 공간적 범위

- 위치 : 광주광역시 일원
- 면적 : 33,000㎡ 내외

### 시간적 범위

- 기준연도 : 2023년
- 시간 범위 : 2023년~2026년(4개년)

### 내용적 범위

- 캐릭터 관련 문화콘텐츠 현황조사, 지역 전문가 의견 수렴, 추진전략 수립
  - 지역 현황조사 및 유사사례 조사
  - 상위 관련 개발 계획 분석, 종합분석
  - 추진전략별 단위사업 추진 계획안 도출
  - 캐릭터 등 융복합을 통한 마케팅 전략사업 발굴, 추진방안 마련
  - 조성 전략 및 운영 활성화 방안
- 거버넌스 협력생태계(인력양성, 관계기관 연계) 구축 등 사업 추진체계 제시
- 아시아 캐릭터 테마파크 조성, 개발을 위한 대상지 조사 및 사업 타당성 분석
  - 지역, 지구, 구역 등 접합성, 경제적, 비경제적 입지조사 및 최적 대상지 제안
  - 아시아 캐릭터 테마파크 거점 공간구성 및 단계별 활성화 방안
- 투자계획 및 투자 효과 분석, 지방재정투자심사 자료작성 등 지원
  - 단계별 사업추진 계획
  - 사업추진 중장기 로드맵
  - 타당성 조사



## 4 과업 수립체계

### 1) 추진 경위

#### 추진계획

- 지역과 캐릭터산업의 현황을 파악하여 아시아 캐릭터 테마파크 최적의 대상지를 선정하고 지속 가능한 사업을 계획
- 광주시민에게 새로운 캐릭터산업 문화콘텐츠를 제공하여 일상관광을 확대하고 지역산업과 연계하는 지역동참 사업계획을 추진
- 설정 목표와 전략을 바탕으로 전문가들의 다양한 의견을 수렴하고 관계기관과의 지속적 협의를 통하여 사업을 추진

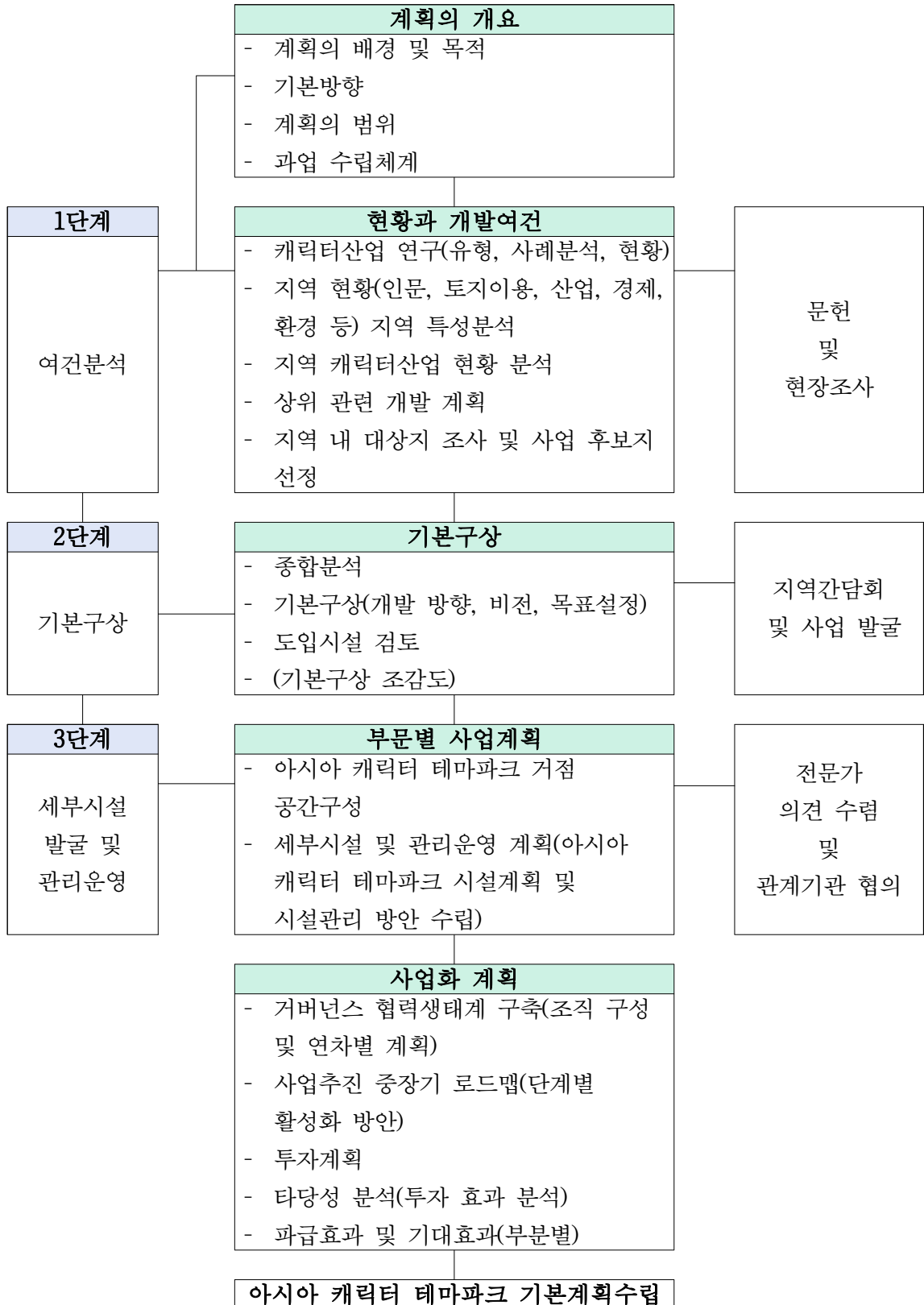
#### 과업 추진

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영 기본계획 용역 추진을 위한 관계기관 회의, 보고회, 자문위원 평가 등을 통하여 체계적인 과업 추진
  - 2022년 03월 23일 ⇨ 아시아 캐릭터 테마파크 조성 기본계획 관련 회의
  - 2022년 05월 10일 ⇨ 기본계획 전문가 자문회의
  - 2022년 06월 29일 ⇨ 기본계획 추진 경과보고
  - 2022년 07월~08월 ⇨ 지방재정 투자심사
  - 2022년 09월 21일 ⇨ 기본계획 중간 보고회 및 자문회의
  - 2022년 10월 19일 ⇨ 기본계획 최종 보고회

# 1. 과업의 개요

## 과업 수립체계

<그림-과업 수립체계>



# 2. 캐릭터산업 연구

1. 캐릭터산업의 개념 및 유형

2. 캐릭터산업 사례분석

3. 캐릭터산업 현황



## 제2장 캐릭터산업 연구

### 1 캐릭터산업의 개념 및 유형

#### 1) 캐릭터의 개념

##### 캐릭터의 의미

- ‘자기만의 성격과 특징을 통해 생명력을 갖게 된 형상’의 사전적 의미
- ‘하나의 소유권(Property)’로서 대부분 시장(애니메이션, 출판, 만화, 게임, 영화, 문구...)에서 인지도를 얻거나 가치를 상승의 목적을 이루기 위해 개성을 담은 이미지와 스토리텔링을 결합한 형상물을 흔히 캐릭터라 부름

※ 프로퍼티 : 이름, 로고 사인, 초상, 그래픽, 캐릭터 등 연계된 모든 무체재산

##### 저작권

- 캐릭터를 제작한 저작물의 저작권자가 그 저작물의 복제, 번역, 방송, 상영 등의 권리를 독점 소유하는 권리를 말하며 ©표시가 된 그림, 저작물들은 저작권자의 허락 없이 함부로 복제하거나 상품화할 수 없음
- 특히 상품 제작을 목적으로 사용되는 캐릭터는 반드시 저작권 표시가 있어야 법적인 보호를 받을 수 있어 저작권 등록이 매우 중요함
  - ©: copyright의 약자로 판권, 저작권

##### 캐릭터의 종류

- 캐릭터의 종류는 활용하는 방법에 따라 분류
  - 분류는 광고를 목적으로 개발된 캐릭터, 팬시 또는 애니메이션 캐릭터 등 매우 다양하며 활용 방법에는 경계가 없어 연계성과 효과성이 매우 높음
  - 캐릭터의 일관된 세계관과 독창성, 주체성을 지속해서 유지, 관리하여 캐릭터사업으로서의 연계성 확보가 가능함

## 2. 캐릭터산업연구

<표-종류별 국내 캐릭터의 종류>

종류	캐릭터 명(예시)	특징	캐릭터
스타캐릭터	둘리 뽀로로 카카오프렌즈 뽕뽕이 뿌까 팽수 등	- 한 세대를 어우르는 전 연령층과 국민적 사랑을 받는 캐릭터로 인지도와 대중성이 높음	
팬시캐릭터	리락쿠마 니트로아이 블루베어 콩콩이 마이멜로디 등	- 오직 팬시 사업을 위해 제작된 캐릭터로 대중에게 익숙한 동물형상의 캐릭터가 많음	
광고 및 프로모션 캐릭터	티몬 구도일 어부바 걱정인형 무과장 진로 두꺼비 등	- 제품의 특징과 장점을 사람 대신 캐릭터를 광고에 활용하여 대중에게 긍정적 이미지를 전달함	
브랜드 및 기업 캐릭터	곰표 호치 카카오프렌즈 넷마블 미쉐린 백만돌이 등	- 기업의 이미지를 대중에게 쉽게 전달하고 인지도를 높이기 위한 홍보용 마스코트 캐릭터	
애니메이션 캐릭터	뽀로로 신비아파트 브래드이발소 로보카폴리 라바 꼬마버스 타요 등	- 애니메이션에 가장 중요한 요소로 주연급 캐릭터가 대부분으로 동물형, 사람, 로봇, 등 가장 다양한 캐릭터 종류를 보유한 장르	
만화캐릭터	태권브이 서장금 영심이 하니 등	- 웹툰, 만화 서적과 영상을 위한 캐릭터였으나 미디어와 기술 발달로 만화캐릭터 축소	



## 2) 캐릭터산업의 정의

### 📖 캐릭터산업이란

- 부가가치를 부여하기 위해 해당 상품에 캐릭터를 이용하여 제품과 가치를 제공하여 고객 만족을 극대화하고 부가가치를 창출하는 산업
  - 출판만화, 애니메이션, 테마파크, 게임, 음반, 공연 예술 등의 산업은 캐릭터 창출 산업 및 연관산업으로 넓은 의미의 캐릭터산업에 포함

### 📖 캐릭터산업의 유형

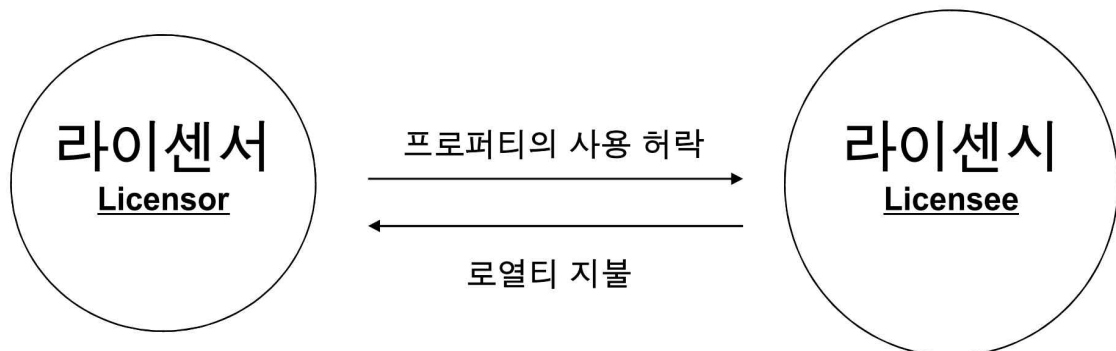
<표-캐릭터산업의 유형>

구분	유형내용
창작(개발)업	- 만화, 애니메이션 등을 통해 이미 널리 알려진 존재를 캐릭터화하거나, 기획 및 디자인을 통해 새로운 캐릭터를 개발 분야
라이선싱업	- 캐릭터저작권을 기반으로 마케팅 및 머천다이징(상품화) 업체에 캐릭터저작권을 임대 혹은
머천다이징업 (상품화)	- 캐릭터상품을 제작하거나 캐릭터를 일반 공산품(문구, 컵, 식음료 등)에 부착 또는 인쇄하여 활용하는 분야
상품유통업	- 제조된 캐릭터상품을 전문캐릭터상점, 문구점, 팬시 및 일반문방구 등 소매점까지 배포하는 분야로서 캐릭터 프랜차이즈업을 포함

### 📖 라이선싱

- 상표법이나 저작권법으로 보호되는 프로퍼티를 상품화, 서비스, 프로모션 등을 목적으로 임대하는 일련의 과정

<그림-라이선서 프로세스>



## 2. 캐릭터산업 사례분석

### 1) 캐릭터 활용 공간

#### 📖 국내 테마파크 및 아시아 캐릭터 테마파크





##### ○ 무민랜드

<표-무민랜드 개요>

시설명	무민랜드
위치	제주 서귀포시 안덕면 병악로 420
캐릭터 명	무민
캐릭터 소개	무민은 우리나라의 뽀로로처럼 핀란드를 대표하는 캐릭터 핀란드 골짜기에 가족과 친구들과 함께 살면서 소중한 모험을 통해 사랑과 우정, 공존과 행복의 가치를 일깨워주는 국민 작가 토베 안손의 작품
주요 프로그램 및 특징	<p>빨간 지붕의 무민 하우스</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층 : 작가 역사 로드, 무민 연작 소설, 무민 골짜기 체험, 무민 하우스 전시</li> <li>- 2층 : 무민 클래식 그림책 조형 전시, 가족 전시공간, 벨리 3D 영상</li> <li>- 3층 : 미디어아트, 무민 3D MR 게임존, 매직 볼풀 존과 목공 체험</li> <li>- 4층 : 무민 정원</li> </ul> <p>흰색 지붕이 보이는 무민 라운지 등</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1층 : 기프트 숍, 무민 복장</li> <li>- 2층 : 무민 카페</li> </ul>
시설 전경	   

○ 스누피랜드

<표-스누피랜드 개요>


<b>시설명</b>	스누피 가든
<b>위치</b>	제주 제주시 구좌읍 금백조로 930
<b>캐릭터 명</b>	스누피
<b>캐릭터 소개</b>	만화 피너츠의 주인공으로, 자신의 주인인 찰리 브라운보다도 더 유명해진 견공 캐릭터로 인간이 할 수 있는 일을 강아지의 몸으로 하는 만능 엔터테이너 미국 만화계 역사상 가장 널리 알려져 있고 그 자체로 아이콘이 된 캐릭터 중 하나이며 작가 슐츠의 유년 시절 반려견의 영감으로 탄생한 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<p style="text-align: center;">실내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스누피 가든 하우스는 감정에 솔직하고 개성 있는 피너츠 친구들을 만나 그들 간의 상호 관계를 통한 공감과 위로의 메시지를 얻는 곳</li> <li>- 각기 다른 주제로 5개의 테마 홀(관계, 일상, 사색과 휴식, 행복, 상상)</li> <li>- 카페 스누피</li> <li>- 피어츠스토어</li> </ul> <p style="text-align: center;">실외</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피너츠 에피소드를 자연 속에서 직접 경험하면서 인생의 의미를 알게 되고 자연에서의 휴식을 통한 위로의 공간</li> <li>- 피너츠 친구들은 눈, 비, 바람, 낙엽과 같은 자연환경과 계절의 변화를 경험하면서 인생의 의미를 찾고 성장)</li> <li>- 스누피 광장, 비글 스카우트 캠프, 피너츠 사색 들판, 찰리 브라운의 야구 잔디광장, 피너츠 컬러 가든, 스누피 페르소나 암석원, 호박 대왕의 호박밭, 라이너스의 담요 숲, 우드스톡의 빅 네스트, 워 피피 레이크, 루시의 가드닝 스쿨</li> </ul>
<b>시설 전경</b>	   



## 2. 캐릭터산업연구


### ○ 뽀로로 테마파크

<표-뽀로로 테마파크 개요>

<b>시설명</b>	뽀로로 테마파크
<b>위치</b>	제주 제주시 서귀포시 안덕면 병악로 269
<b>캐릭터 명</b>	뽀로로
<b>캐릭터 소개</b>	집에서 아내와 대화를 하는데 아이들이 시선을 끌기 위해 쪼르르 돌아다니는 모습을 보고 펭귄의 이니셜 P와 쪼르르'를 접목해 뽀로로 캐릭터 어린 수컷 펭귄을 의인화한 캐릭터로 세계대전 기간 조종사들이 쓰고 다녔을 법한 헬멧에 방풍 고글을 쓰고 다니는 시대를 초월한 패션 감각을 지닌 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<p>실내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스스로 배우는 교육과 놀이를 통한 몰입감으로 교육 프로그램의 효과를 극대화한 놀이 공간</li> <li>- 포비 정글짐, 낚시놀이터, 크롱 방방이, 크롱의 바이킹, 크롱의 회전 바구니</li> <li>- 헤리의 짐 플레이존, 에디의 편백존</li> <li>- 뽀로로 기차, 아쿠아 플레이존, 샴오니 체험 교실 존</li> <li>- 뚜뚜의 스피드 트랙, 슬라이딩 카, 미니트랙 라이더</li> <li>- 로디의 디지털 드로잉, 뽀로로 볼링게임, 포비의 플룸라이드</li> </ul> <p>실외</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 즐거운 축제공간과 놀이 공간으로 다양한 어트렉션 요소와 프로그램의 고급화로 향상된 플레이 교육 공간</li> <li>- 캐릭터 미로</li> <li>- 캐릭터 정원</li> <li>- 뽀로로의 해적선</li> <li>- 통통이 관람차, 에디의 드롭타워</li> </ul>
<b>시설 전경</b>	

○ 라바랜드

<표-라바랜드 개요>

시설명	라바랜드
위치	충북 충주시 남한강로 30
캐릭터 명	엘로우, 레드, 브라운, 블랙, 핑크, 레인보우, 바이올렛, 마룬, 프러시안, 프리즘
캐릭터 소개	지금까지 보지 못했던 애벌레라는 캐릭터들을 예쁘고 깜찍한 모습 대신 웃음과 재미를 바탕으로 다른 캐릭터와 차별화, 유니크 화 실현한 곤충 캐릭터 지하철이나 에스컬레이터 탑승 안전 캠페인, 실종 예방 캠페인, 교통안전공단 안전운전 캠페인 등을 통해 생활 속에서 함께하는 ‘생활 밀착형’ 캐릭터
주요 프로그램 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가족 지향 문화콘텐츠, 올바른 놀이문화 보급, 아동의 전인적 성장에 도움을 주는 플랫폼으로 라바 캐릭터를 활용하여 교육, 체험클래스, 이벤트 공연과 다양한 복합 놀이시설이 어우러진 키즈문화콘텐츠 시설             <ul style="list-style-type: none"> <li>실내</li> </ul> </li> <li>- 불대포장, 트램블린, 에어바운스, 라바 극장, 파티장, 수유실, 동작 캐치, 바닥형 동작 인식, 자석 블록 방             <ul style="list-style-type: none"> <li>실외</li> </ul> </li> <li>- 라바 UFO, 라바라이더, 라바 바이킹, 라바 전철, 타워 넷, 라바 로켓, 라바 관람차             <ul style="list-style-type: none"> <li>육상 놀이터</li> </ul> </li> <li>- 회전 라바, 라바 스윙 카, 라바 기차, 라바 범퍼카             <ul style="list-style-type: none"> <li>편의시설</li> </ul> </li> <li>- 라바 카페, 푸드코트, 라바 캐릭터 가게, 야외 스낵바</li> </ul>
시설 전경	







## 2. 캐릭터산업연구

### 📖 국외 테마파크 및 아시아 캐릭터 테마파크

#### ○ 산리오 하모니랜드


<표-산리오 하모니랜드 개요>

시설명	하모니랜드
위치	Fujiwara, Hiji, Hayami District, Oita 879-1598
캐릭터 명	헬로키티, 시나몬 롤, 캐로피, 푸린
캐릭터 소개	런던에 사는 씩씩하고 착한 마음씨를 가진 소녀, 밝고 부드러운 성격으로 쿠키를 굽고 피아노를 치는 것을 좋아하는 캐릭터로 고양이를 모티브로 한 의인화 캐릭터 일본의 캐릭터 회사 산리오에서 1974년에 출시한 오리지널 캐릭터로 일본의 대표 캐릭터이자 대중문화의 상징 중 하나로, 현재까지도 전 세계 사람들에게 많은 사랑을 받는 캐릭터
주요 프로그램 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로키티와 시나몬을 비롯한 산리오 캐릭터를 만날 수 있는 테마파크</li> <li>- 키티캐슬, 대관람차, 헬로키티 엔젤 코스터 등의 어트랙션과 각종 캐릭터가 등장하는 라이브 쇼와 야간 레이저 쇼 등의 볼거리</li> <li>- 특히 퍼레이드는 하모니랜드의 가장 인기 있는 프로그램</li> <li>- 키티캐슬, 리드믹코스터, 하모니 트란 인, 산리오 난자트라이얼, 마이 멜로디 인 아카주칸, 신리오 EV고 카트, 대관람차 원더 파노라마, 헬로키티 엔젤코스터, 스카이제트, 스카이팬, 스트로베리 카페, 페어리키티 카르셀, 팝 스마일, 산리오 캐릭터 보트 라이더</li> </ul>
시설 전경	   



○ 해리포터 스튜디오

<표-해리포터 스튜디오>

<p><b>시설명</b></p>	<p>해리포터 스튜디오</p>
<p><b>위치</b></p>	<p>Warner Drive Hertfordshire, Watford WD25 7LR 영국</p>
<p><b>캐릭터 명</b></p>	<p>해리포터</p>
<p><b>캐릭터 소개</b></p>	<p>영국의 작가 J. K. 롤링의 판타지 소설 해리포터 시리즈의 주인공 11살 소년 해리포터가 호그와트 마법학교에 다니면서 겪게 되는 판타지 이야기를 다룬 캐릭터</p>
<p><b>주요 프로그램 및 특징</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화에 등장하는 세트장 구현해놓은 전시장으로 그리핀도르 기숙사, 움직이는 계단, 덤블도어 방 마법 약 교실, 금지된 숲 등 영화의 상징적인 장면들을 직접 체험하는 세트장</li> <li>- 영화에 사용된 특수기법 체험실</li> <li>- 해리포터 탄생 비화 및 캐릭터 역사관으로 워너 브러더스 스튜디오를 둘러보고 해리포터 시리즈의 제작기</li> <li>- 해리포터 박물관</li> <li>- 보물찾기 체험</li> <li>- 호그와트 고속열차</li> </ul>
<p><b>시설 전경</b></p>	

## 2 캐릭터산업연구

### ○ 넷즈베리팜

<표-넷즈베리팜 개요>

시설명	넷즈베리팜
위치	8039 Beach Blvd, Buena Park, CA 90620 미국
캐릭터 명	스누피
캐릭터 소개	만화 피너츠의 주인공으로, 자신의 주인인 찰리 브라운보다도 더 유명해진 견공 캐릭터로 인간이 할 수 있는 일을 강아지의 몸으로 하는 만능 엔터테이너 미국 만화계 역사상 가장 널리 알려져 있고 그 자체로 아이콘이 된 캐릭터 중 하나이며 작가 슐츠의 유년 시절 반려견의 영감으로 탄생한 캐릭터
주요 프로그램 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 캘리포니아주 오렌지 카운티 애너하임에 있는 테마파크로, 애너하임 디즈니랜드, 유니버설 스튜디오 할리우드, 식스 플래그, 레고랜드와 함께 LA 근교 5대 테마파크</li> </ul> <p style="text-align: center;">실내</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 롤러코스터, 가족 놀이기구, 다크라이드, 수상 놀이기구 등 40가지 놀이기구가 있으며 정교한 무대 쇼로 구성</li> <li>- 6개의 고유한 테마 구역이 있으며 액션으로 가득 찬 Old West Ghost Town, 어린이를 위한 6에이커 규모의 Camp Snoopy, 그리고 Jaguar, Xcelerator, GhostRider, Montezuma's Revenge, Hammerhead 및 Boomerang으로 구성</li> <li>- 다양한 놀이기구를 포함한 야생 놀이기구, 라이브 쇼로 구성되어 있음</li> <li>- 말을 이용한 마차, 증기관으로 운행하는 기차, 영유아용 어트렉션</li> <li>- 스누피 포토존, 스누피 캐릭터 용품샵, 매점</li> </ul>
시설 전경	

○ 원피스 타워

<표-원피스 타워 개요>





시설명	도쿄 원피스 타워
위치	Foot town 4-2-9 Shibakouen, Minato-ku, Tokyo
캐릭터 명	루피, 조로, 상디, 나미, 초파
캐릭터 소개	애니메이션 원피스는 일본을 넘어 전 세계에서 현재 가장 많은 사랑을 받는 만화 중 하나로 원피스의 핵심 캐릭터인 루피, 조로, 상디, 나미, 초파 등 해적다운 이미지를 연출
주요 프로그램 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 루피의 기억을 더듬는 워크스로 어트랙션, 왜 루피는 싸워야 하는지 그리고 그 싸움을 루피와 함께 체험</li> <li>- 조로가 만든 검술 수행 도장. 몸을 움직이면 조로의 기술을 체감할 수 있는 어트랙션</li> <li>- 도쿄 원피스 타워가 아니면 볼 수 없는 라이브 어트랙션 쇼</li> <li>- 짚모자 해적단의 새로운 모험이 여기에서 시작되고, 이후 수수께끼 동굴에서 벌어지는 기상천외한 투어</li> <li>- 미디어 공연 및 원피스 애니메이션 상영</li> <li>- 타워 보물찾기</li> <li>- 즉석 라이브공연</li> </ul>
시설 전경	



## 2 캐릭터산업연구

### ○ 산리오 퓨로랜드

<표-산리오 퓨로랜드 개요>

시설명	산리오퓨로랜드
위치	1-31 Ochiai, Tama 206-8588, Tokyo Prefecture
캐릭터 명	산리오캐릭터즈
캐릭터 소개	헬로키티, 마이멜로디, 리틀 트윈스타, 텍시도 샘, 한 교동, 케로케로케로피, 포차코, 베드바츠마루, 폼폼푸린, 시나모롤, 쿠로미, 구데타마 약 12개의 산리오 대표 인기캐릭터로 디즈니 프린세스와 비슷한 구조로 되어 있어 동물과 일본의 인기 사물을 형상화하여 사물에 귀여움, 게으름, 화남, 용기, 기쁨 등의 감정을 매칭시킨 캐릭터 귀여운 캐릭터로 어린아이부터 20대 여성의 인기를 독차지하고 있음
주요 프로그램 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 헬로키티 퍼레이드쇼(아콰이 카바쿠, 미라클 기프트 퍼레이드, 메모리보이쇼, 미라클 일루전 해피니스)</li> <li>- 전시관(키티하우스, 멜로디 자동차 로드, 키키와 라라의 트윅클 투어, 쿠데마타 랜드관)</li> <li>- 퓨로 빌리지(헬로키티, 마이 멜로디, 주얼펫 등의 캐릭터멀티샵 놀이기구)</li> <li>- 산리오타운(3개의 라이브 극장, 미디어 라이브)</li> </ul>
시설 전경	   

## 2) 캐릭터 활용 축제

### 2022년 울산고래축제

<표-2022년 울산고래축제 개요>

<b>축제명</b>	2022년 울산고래축제
<b>시기</b>	2022년 10월 13일(목) ~ 10월 16일(일) 총 4일간
<b>위치</b>	울산광역시 남구 장생포고래로288번길 20
<b>캐릭터 명</b>	크래, 마래
<b>캐릭터 소개</b>	귀신고래의 특징인 몸에 나타나는 부착생물 반점을 자연스러운 한글로 표현(‘장생포’의 자름으로 구성)하고 한국전통의 혼례복과 한복을 재해석하여 고래 캐릭터에 맞게 적용함으로써 한국적 캐릭터를 구현 또한, 청사초롱 등의 소품을 활용하여 관람객에 대한 환영의 의미를 부여 등 축제에 걸맞은 이미지를 연출
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고래광장 전망데크 : 한지 전등과 고래등을 이용한 고래 꿈길의 표현</li> <li>- 고래광장 : 에너지 넘치는 공연, 거리 퍼포먼스 등이 펼쳐짐</li> <li>- 돌고래 마당의 고래연구센터 : 고래연구와 관련된 자료를 보는 공간</li> <li>- 고래박물관 : 축제 전시공간</li> <li>- 고래바다여행선 : 강동방면 해역 등 총 4곳 오전 10시, 오후 2시</li> <li>- 돌고래 마당 : 북 콘서트, 선상 시 낭송회, 팔씨름 등 관람객 참여 행사, 코미디 서커스 쇼, 마술공연 등이 펼쳐지고 가족 뮤지컬</li> </ul>
<b>시설 전경</b>	   



## 2. 캐릭터산업연구

### 2021년 함양 산삼 향노화 엑스포

<표-2021년 함양 산삼 향노화 엑스포 개요>

<b>축제명</b>	2021년 함양 산삼 향노화 엑스포
<b>시기</b>	2021년 9월 10일 ~ 10월 10일
<b>위치</b>	울산광역시 남구 장생포고래로288번길 20
<b>캐릭터 명</b>	사니, 마니
<b>캐릭터 소개</b>	<p>사니 : 땅의 기운을 받아 자라나는 식물로 어딘가에서 우리를 지켜보고 있을 것만 같은 귀엽고 사랑스러운 숲속의 요정 이미지로 캐릭터를 차별화</p> <p>사미 : 하늘의 기운을 받아 자라나는 식물로 구름과 바람을 표현함으로써 지리산의 아름다움과 신비한 기운을 담은 함양 산삼의 특징을 표현</p>
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 심마니 장터 : 한국임업진흥원의 산양삼 품질검사에서 무농약 산양삼</li> <li>- 황금 산삼을 찾아라 : 5종 산삼 찾기(황금 산삼, 실재 산삼, 3색 산삼)</li> <li>- 심마니의 여정 : 고운 광장 테크길부터 필봉산 산삼 숲까지 심마니들의 산삼을 캐기까지의 과정을 코스 구성</li> <li>- 산삼 디저트 : 산삼으로 만든 호떡, 마카롱, 식혜, 막걸리, 주스</li> <li>- 심마니 주막체험 : 전통 주막을 연출하고 산삼 막걸리와 부침개 안주</li> <li>- 심마니 먹거리체험 : 화덕을 제작하여 솔뚜껑을 활용한 음식체험</li> <li>- 심마니 생활문화 체험 : 심마니 소품 만들기, 심마니 흑백사진관</li> <li>- 저잣거리 마당공연 : 전통음악, 스트리트 댄스 퓨전 공연 퍼포먼스</li> <li>- 심 봤다! 소리 지르기 대회 : 누구나 쉽게 참여하는 이벤트 프로그램</li> <li>- 팔도공예체험 : 산삼을 주제로 한 대나무 전통부스 20개로 운영</li> </ul>
<b>시설 전경</b>	

2021년 강진 청자축제

<표-2021년 강진 청자축제 개요>





<b>축제명</b>	2021년 강진 청자축제	
<b>시기</b>	2021년 10월 1일(금) ~ 10월 7일(일)	
<b>위치</b>	전라남도 강진군 대구면 청자촌길 33	
<b>캐릭터 명</b>	토비, 토미	
<b>캐릭터 소개</b>	<p>청자의 주병과 매병을 순수한 어린아이의 예쁜 모자로 표현한 캐릭터입니다.</p> <p>남녀구별이 가능한 커플 스타일로 청색계열과 핑크 붉은색계열을 적용하여 청자 고유의 문양(모란과 학)을 넣어 강진 청자의 아름다움과 상징성을 강조한 캐릭터</p> <p>토비 : 흙 토(土)+물총새 비(翡, 청자의 비취색)를 조합                  토미 : 흙 토(土)+아름다울 미(美)를 조합</p>	
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청자공연 : 버스킹공연, 청자골 문화예술 공연, 고향 찾아 한마당 출향 가수들과 함께, 강진문화예술인 한마당, KBC 추억 쌓기, 음악회</li> <li>- 참가 행사 : 전국 청자백일장, 희망의 불꽃 화목 가마 불 지피기, 강진 청자 배 마라톤대회, 전국 물레 성형 경진대회, 화목 작품 즉석 경매, 차와 음악의 만남, 고려청자 학술심포지엄, 점토 밟기, 청자 액세서리 만들기, 청자 스탬프 릴리, 물풀선 터뜨려 청자 선물 광광</li> <li>- 기타 : 추억의 전통놀이 뭉쳐야 이긴다(지역별), 이 장단 한마음 축제, 명품청자 전시관, 이벤트존 운영, 폭탄세일, 청자축제 경품</li> <li>- 의식행사 : 무명도공 기원제, 청자 코일링 체험, 청자 상감 체험</li> </ul>	
<b>시설 전경</b>	 <p>토비 &amp; 토미</p>	
		



## 2. 캐릭터산업연구

### 2021년 예천 세계 활 축제





<표-2021년 예천 세계 활 축제 개요>

<b>축제명</b>	2021년 예천 세계 활 축제	
<b>시기</b>	2021년 10월 15일(금) ~ 10월 17일(일)	
<b>위치</b>	경상북도 예천군 예천읍 남본리 310-1	
<b>캐릭터 명</b>	브곤, 오닉	
<b>캐릭터 소개</b>	<p>브곤 : 동서남북의 네 방위 중 동쪽을 지키는 수호신 예천은 용궁, 용문, 회룡포, 비룡산 등 용과 관련된 지명이 많으며, 청룡은 용 중에서 가장 귀하다.</p> <p>오닉 : 태평성대에 나타난다는 상서롭고 고귀한 뜻을 지닌 상상의 새 예천은 봉황이 마시는 샘물, 명봉사, 봉덕산, 봉황산 등 봉황과 관련된 지명이 많다.</p>	
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세계전통 활쏘기 대회 : 세계 27개국 참가국으로 참가하며 개인전, 국가 대항전으로 구성</li> <li>- 체험 프로그램 : 국궁, 양궁, 부탄 활 체험, 필드 애처리(활 사냥), 활 서바이벌 대회, 세계전통활쏘기 대회, 호법 활쏘기체험, 무 사복 입기 체험, 화살 투호 전통놀이 체험, 새와 솟대 만들기 체험, 어린이 활쏘기 체험(흡착 활)</li> <li>- 이벤트 프로그램 : 큐피드의 화살, 풍선을 쏘라, 말 타고 활쏘기, 활 화살 만들기 전국 공모전</li> <li>- 공연 프로그램 : 불꽃 쇼, 경북도립국악단 공연, 경북도립무용단 공연, 백백이 코믹 마임 쇼, 울릉 독도리 난타, 의성 셋 하나 풍물패</li> </ul>	
<b>시설 전경</b>		
		



2022년 양평 용문산 산나물축제

<표-2022년 양평 용문산 산나물축제 개요>

<b>축제명</b>	2022년 양평 용문산 산나물축제	
<b>시기</b>	2022년 4월 22일(금) ~ 4월 24일(일)	
<b>위치</b>	경기 양평군 용문면 신점리 515-2	
<b>캐릭터명</b>	산이, 나물이	
<b>캐릭터 소개</b>	양평 용문산 산나물축제에서 볼 수 있는 산나물로 만들어진 캐릭터 산이 : 모자는 곰취, 등에 짚어진 바구니 속에는 고사리로 표현 나물이 : 머리에 곰취 꽃, 바구니에는 참나물, 햇빛 가리개로 취나물 잎을 표현	
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산나물 장터 &amp; 농- 특산물 장터 : 정감 있는 시골 장터의 산나물 판매, 다양한 양평의 특산품 및 농산물 장터</li> <li>- 산나물 홍보관 : 우리 나물의 종류를 알려주고 효능도 함께 공부할 수 있는 홍보관</li> <li>- 산나물 힐링 마당 : 전국최초 헬스투어 체험, 아이들을 위한 상담 체험</li> <li>- 한우판매 및 한우홍보관 : 물 맑은 양평 한우 및 한돈 무료 시식회</li> <li>- 기타 문화공연 : 비빔 퍼포먼스, 줄타기 공연 외 15종</li> <li>- 용문산 벽화마을 : 벽과 바닥에 그려진 착시 미술작품을 배경 포토존</li> <li>- 산나물 예술 터 : 관람객의 소소한 이야기와 경험을 예술작품 교환 장터</li> <li>- 산촌 주막&amp;산적소굴 : 전통 막걸리, 도토리묵 먹기, 산적 체험</li> <li>- 양평농촌체험마을 : 아빠는 산나물 요리왕 대회 운영</li> <li>- 놀이마당 : 인형극, 널뛰기, 곤장 체험 등 전통놀이 운영</li> </ul>	
<b>시설 전경</b>		
		

### 3. 캐릭터산업 현황

#### 1) 캐릭터산업 동향

##### 지식재산권(IP) 동향

- 다양한 산업으로 캐릭터 진입이 본격화
  - 최근 모바일 콘텐츠 증가로 인해 캐릭터를 전면으로 내세우는 산업들이 큰 호응으로 얻고 급속도로 발전함에 따라 캐릭터를 활용한 산업이 본격화되고 있음
- 한국 캐릭터산업의 급성장
  - 최근 K-OTT 플랫폼의 글로벌 인기로 인하여 국내외(민간투자 및 해외투자자)를 막론하고 한국 캐릭터 IP에 관심 증가

##### 지식재산권(IP) 특성

- 캐릭터 IP와 팬덤 경제
  - 캐릭터산업 시장은 고착화된 캐릭터 팬덤 유지와 차세대 셀럽 캐릭터 팬덤 형성의 시장 세분화 전략이 필요
- 캐릭터 IP 가치와 위상 제고
  - 지금까지는 성공한 캐릭터를 살펴보면 동물을 소재로 한 캐릭터가 대부분이었으나 최근 새로운 소재를 활용한 캐릭터도 성공을 거두면서 캐릭터 IP의 다양성과 관심도가 높아져 콘텐츠산업에서 캐릭터의 위상이 높아짐
- 산업의 전방위 융합
  - 캐릭터 IP 확장으로 특정 영역을 넘어선 무한 융합 전략으로 타 산업군과 연계하는 캐릭터 다각화가 확대되고 있음

##### 캐릭터산업의 가능성

- 캐릭터산업은 활발하게 성장하여 독자적인 시장을 구축하고 있으며 캐릭터 IP를 활용한 마케팅을 적극적으로 시행하여 경계가 없는 무한한 가능성을 가짐

국내 캐릭터 해외 공략

- 생활 밀착형 마케팅으로 성공한 캐릭터콘텐츠 및 이모티콘
  - 인지도가 구축된 캐릭터와 다양한 모델의 캐릭터로 취향의 다양성과 팬덤 형성
- 정착환경의 변화로 낮아진 진입장벽과 높아진 성공 기회
- 진화하고 있는 이모티콘 시장과 이를 선도하는 국내 캐릭터

<그림-해외진출 캐릭터>

카카오프렌즈	쌘바디패밀리	라바
		
핑크퐁 아기상어	뿌까	라인프렌즈
		
신비아파트	크리켓팡	치치핑핑
		
뽀로로	로보카폴리	코코몽
		

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사



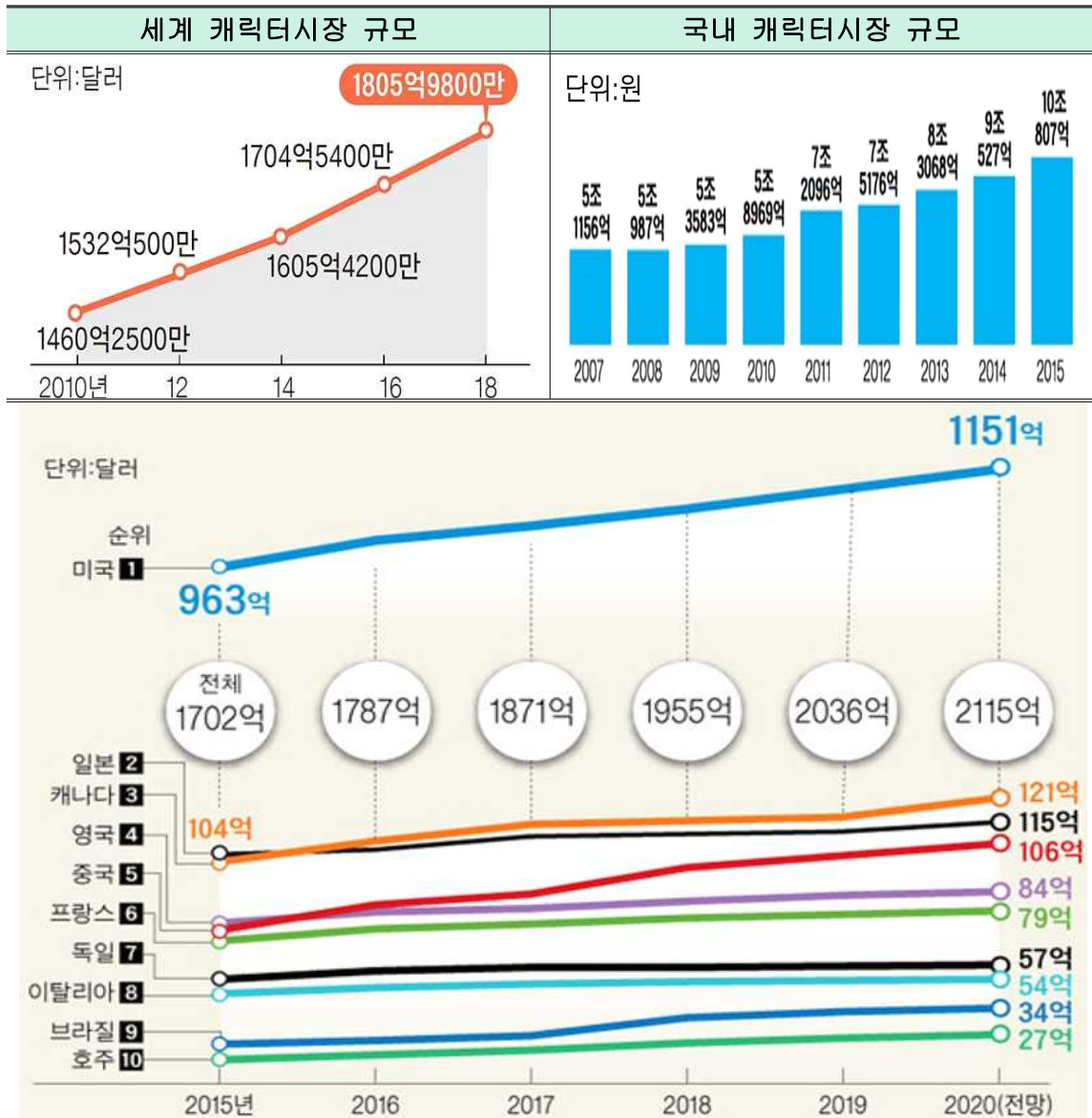
## 2. 캐릭터산업연구

### 2) 캐릭터산업 구조

#### 📖 캐릭터 시장 규모

- (세계) 세계 캐릭터 라이선스 시장 규모는 1,805달러로 매년 급성장하는 산업으로 주목받고 있으며 미국 > 일본 > 캐나다 순으로 나타남
- (국내) 국내 캐릭터 시장 규모는 연평균 7.8%씩 성장하여 10조원을 넘어 빠르게 영역을 넓혀가고 있음

<그림-캐릭터시장규모>



※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원

- 과거 유명 애니메이션 캐릭터를 앞세운 완구와 문구류 중심이었던 캐릭터 시장은 디지털 환경의 발전으로 캐릭터 시장은 다양성이 강조되는 형태로 변화
- 가장 큰 캐릭터산업 순위는 포켓몬으로 비디오게임 캐릭터로 출발했으나 지금은 가장 큰 팬덤과 다양한 융복합 연계를 통해 확장 범위를 넓혀가고 있음

<그림-캐릭터산업 순위>



※ 출처 : 웹젠

## 2. 캐릭터산업연구

### 📖 캐릭터산업 현황

- 캐릭터산업의 사업체 수는 2,700개이며, 종사자 수는 36,505명, 매출액은 12조 2,181억 원, 부가가치액은 4조 8,638억 원으로 부가가치율은 39.8%로 나타남

<표-캐릭터산업 현황>

(단위: 개, 명, 백만원, %)

구분	사업체 수	종사자 수	매출액	부가가치액	부가가치율
2016년	2,213	33,323	11,066,197	4,325,665	39.1
2017년	2,261	34,778	11,922,329	4,679,962	39.3
2018년	2,534	36,306	12,207,043	4,967,732	40.7
2019년	2,754	37,521	12,566,885	4,931,361	39.2
2020년	2,700	36,505	12,218,076	4,863,779	39.8
전년 대비 증감률	▲2.0	▲2.7	▲2.8	▲1.4	-
연평균 증감률	5.1	2.3	2.5	3.0	-

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사


- 캐릭터산업의 1인당 평균 매출액은 3억 3,469만 원이며, 업체당 평균 매출액은 45억 2,521만 원으로 나타남

<표-캐릭터산업 사업체 업종별 현황>

(단위: 개, 명, 백만원)

중분류	소분류	사업체 수	종사자 수	매출액	업체당 평균 매출액	1인당 평균 매출액
합계		2,700	36,505	12,218,076	4,525	335
캐릭터 제작업	소계	1,088	19,037	6,205,257	5,703	326
	캐릭터 개발 및 라이선스업	652	5,190	1,046,047	1,604	202
	캐릭터상품 제조업	436	13,848	5,159,210	11,833	373
캐릭터상품 유통업	소계	1,612	17,468	6,012,819	3,730	344
	캐릭터상품 도매업	462	3,311	1,917,916	4,151	579
	캐릭터상품 소매업	1,150	14,157	4,094,903	3,561	287

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

 캐릭터산업 사업체 · 종사자 현황

- 캐릭터산업 사업체 수는 2,700개로 전년 대비 2.0% 감소, 2018년부터 2020년까지 연평균 3.2% 증가한 것으로 나타남

<표-캐릭터산업 사업체 수 추이>

(단위: 개, %)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중	전년 대비 증감률	연평균 증감률
합계		2,534	2,754	2,700	100.0	▲2.0	3.2
캐릭터 제작업	소계	1,131	1,112	1,088	40.3	▲2.2	1.9
	캐릭터 개발 및 라이선스 업	666	666	652	24.1	▲2.1	1.1
	캐릭터상품 제조업	456	446	436	16.1	▲2.2	3.2
캐릭터상품 유통업	소계	1,403	1,642	1,612	59.7	▲1.8	7.2
	캐릭터상품 도매업	361	461	462	17.1	0.2	13.1
	캐릭터상품 소매업	1,042	1,181	1,150	42.6	▲2.6	5.1

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

- 종사자 수는 36,505명으로 전년 대비 2.7% 감소하였으나 캐릭터 개발 및 라이선스 업종의 꾸준한 증가세로 인해 팬데믹에도 불구하고 국내 캐릭터 IP의 창작이 지속 발전한 것으로 나타남

<표-캐릭터산업 사업체 종사자 수 추이>

(단위: 명, %)

중분류	소분류	2018년	2019년	2020년	비중	전년 대비 증감률	연평균 증감률
합계		36,306	37,521	36,505	100.0	▲2.7	0.3
캐릭터 제작업	소계	19,001	19,372	19,037	52.1	▲1.7	0.1
	캐릭터 개발 및 라이선스 업	4,809	4,941	5,190	14.2	5.0	3.9
	캐릭터상품 제조업	14,191	14,431	13,848	37.9	▲4.0	1.2
캐릭터상품 유통업	소계	17,305	18,149	17,468	47.9	▲3.8	0.5
	캐릭터상품 도매업	3,227	3,359	3,311	9.1	▲1.4	1.3
	캐릭터상품 소매업	14,078	14,789	14,157	38.8	▲4.3	0.3

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

## 2. 캐릭터산업연구

### 📖 직무별 업종별 종사자 현황

- 기타(유통) 종사자 수가 1만 3,325명으로 전체 종사자의 36.5%로 가장 큰 비중을 차지하였으며 제작 1만 3,252명(36.3%), 관리 4,405명(12.1%), 사업기획 2,518명(6.9%), 마케팅/홍보 2,155명(5.9%), 연구개발직 850명(2.3%) 순으로 나타남

<표-캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 현황>

(단위: 명)

중분류	소분류	사업 기획	관리	제작	마케팅 홍보	연구 개발	기타	합계
합계		2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505
비중		6.9	12.1	36.3	5.9	2.3	36.5	100.0
캐릭터 제작업	소계	1,530	2,400	9,978	1,360	582	3,187	19,037
	캐릭터 개발 및 라이선스 업	618	1,045	1,670	779	342	736	5190
	캐릭터상품 제조업	912	1,355	8,308	581	241	2,450	13,848
캐릭터상 품 유통업	소계	988	2,005	3,274	795	267	10,139	17,468
	캐릭터상품 도매업	108	376	485	106	60	2,175	3311
	캐릭터상품 소매업	880	1,629	2,789	689	207	7,964	14,157

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

- 기타 종사자 수는 연평균 3.6%로 가장 많이 증가했고 마케팅 홍보가 2.6%, 관리 1.9%, 사업기획 1.6% 순으로 증가한 것으로 나타남
- 연구개발직 종사자 수는 연평균 28.7%로 가장 많이 감소했고 제작 4.4%, 기타 3.0%, 마케팅 홍보 1.0% 순으로 감소한 것으로 나타남

<표-캐릭터산업 직무별 업종별 종사자 추이>

(단위: 명, %)

구분	사업 기획	관리	제작	마케팅 홍보	연구 개발	기타	합계
2018년	2,440	4,240	13,484	2,049	1,672	12,422	36,306
2019년	2,442	4332	13,866	2,177	962	13,741	37,521
2020년	2,518	4,405	13,252	2,155	850	13,325	36,505
전년 대비증감률	3.1	1.7	▲4.4	▲1.0	▲11.6	▲3.0	▲2.7
연평균 증감률	1.6	1.9	▲0.9	2.6	▲28.7	3.6	0.3

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사



 캐릭터산업 학력별 업종별 종사자 현황

- 종사자 현황을 보면, 연령대가 낮아질수록 종사자 비중이 높아지는 것으로 나타남
- 29세 이하 종사자 수가 1만 4,225명(39.0%), 30세~34세 이하 1만 974명(30.1%), 35세~39세 이하 7,270명(19.9%), 40세~ 49세 이하는 2,314명 (6.3%), 50세 이상은 1,722명(4.7%)으로 나타남

<표-캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황>

(단위: 명)

중분류	소분류	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
합계		14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
비중		39.0	30.1	19.9	6.3	4.7	100.0
캐릭터 제작업	소계	7,173	5,966	3,945	1,094	859	19,037
	캐릭터 개발 및 라이선스 업	1,811	1,415	1,045	656	263	5,190
	캐릭터상품 제조업	5,362	4,551	2,900	438	597	13,848
캐릭터상품 유통업	소계	7,052	5,008	3,325	1,220	863	17,468
	캐릭터상품 도매업	1,228	1,052	596	294	142	3,311
	캐릭터상품 소매업	5,824	3,956	2,729	927	721	14,157

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

- 50세 이상 종사자 수는 2.5%, 29세 이하는 2.2% 감소하였으며 40~49세는 6.9%, 35~39세 4.6%, 30~34세는 0.1%로 증가한 것으로 나타남
- 전년 대비 증감률은 전 연령층에서 감소추세로 나타남

<표-캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 추이 >

(단위: 명)

구분	29세 이하	30~34세	35~39세	40~49세	50세 이상	합계
2018년	14,862	10,961	6,647	2,026	1,810	36,306
2019년	14,891	11,082	7,371	2,335	1,843	37,521
2020년	14,225	10,974	7,270	2,314	1,722	36,505
전년 대비증감률	▲4.5	▲1.0	▲1.4	▲0.9	▲6.6	▲2.7
연평균 증감률	▲2.2	0.1	4.6	6.9	▲2.5	0.3

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

## 2. 캐릭터산업연구

### 3) 캐릭터산업 이용현황

#### ■ 선호 캐릭터 현황

- 선호하는 캐릭터는 ‘카카오프렌즈’로 나타났으며 2위는 ‘뽀로로’ 3위는 ‘펑수’로 나타남

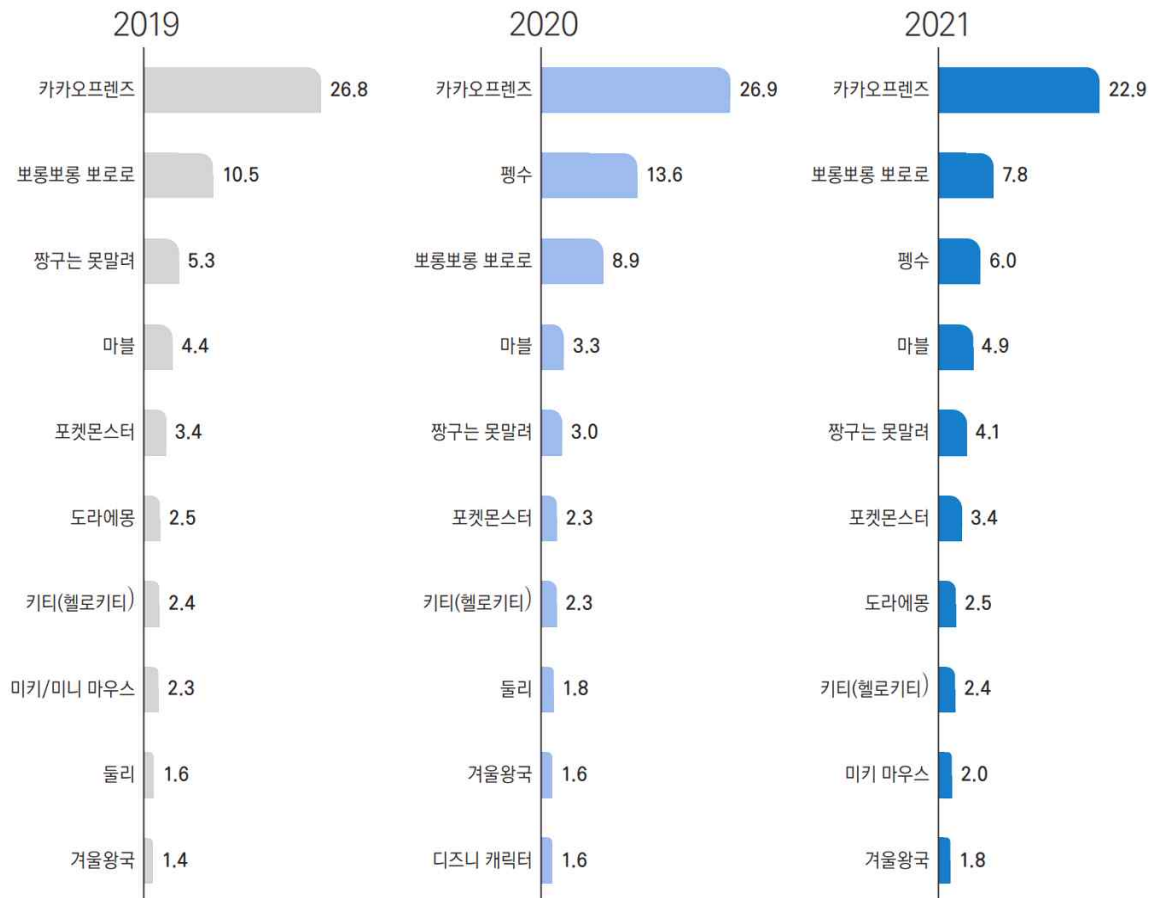
<표-캐릭터 선호도>

(단위: %)

구분	카카오 프렌즈	뽀로로	펑수	마블	짱구는 못말려	포켓 몬스터	도라 에몽	헬로 키티	미키 마우스	겨울 왕국
전체	22.9	7.8	6.0	4.9	4.1	3.4	2.5	2.4	2.0	1.8
남성	19.9	9.3	5.2	7.3	3.7	4.4	3.1	1.0	2.2	1.0
여성	26.0	6.4	6.9	2.5	4.5	2.3	2.0	3.9	1.8	2.6

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

<그림-선호 캐릭터 순위>



※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

- 연령별 캐릭터 선호도 1순위는 3~9세는 뽀로로, 10대~60대는 카카오프렌즈로 나타남

<표-연령별 캐릭터 선호도>

(단위: %)

구분	카카오 프렌즈	뽀로로	팽수	마블	짱구는 못말려	포켓 몬스터	도라 애몽	헬로 키티	미키 마우스	겨울 왕국
전체	22.9	7.8	6.0	4.9	4.1	3.4	2.5	2.4	2.0	1.8
3~9세	3.2	12.8	2.1	6.4	1.8	5.7	1.4	1.4	0.0	6.0
10대	14.4	7.3	2.6	5.8	8.4	5.8	4.2	2.1	1.0	1.8
20대	26.9	6.5	4.3	2.2	6.1	2.2	2.2	1.9	0.4	0.6
30대	32.7	9.9	7.1	4.8	3.6	2.6	1.2	1.1	2.1	0.8
40대	23.6	5.4	7.4	7.2	3.7	2.3	4.4	4.0	2.5	1.4
50대	25.8	6.1	7.4	5.0	1.7	3.7	2.4	3.9	3.9	1.9
60대	17.7	9.0	10.4	3.3	2.7	3.7	1.7	2.7	4.0	2.7

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

### 📖 캐릭터콘텐츠 이용현황

- 주 1회 이상 콘텐츠 이용은 남성이 여성보다 캐릭터콘텐츠를 이용빈도가 높았으며 매일 이용이 22.5%로 나타남
- 주 1회 미만 콘텐츠 이용은 2~3개월에 1회를 이용하는 빈도가 가장 높게 나타남

<표-캐릭터콘텐츠 이용빈도>

(단위: %)

구분		주 1회 이상				주 1회 미만		
		매일	주 3~4회	주 1~2회		1개월 1~2회	1개월 1회	2~3개월 1회
전체	43.5	21.1	10.2	12.2	56.5	14.7	13.4	28.4
남성	45.2	22.5	10.1	12.6	54.8	15.6	13.5	25.7
여성	41.7	19.7	10.3	11.8	58.3	13.8	13.4	31.1

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서

## 2. 캐릭터산업연구

### 📖 캐릭터인지 경로(매체)

- 캐릭터인지 경로(매체)는 TV를 통해서 가장 많이 접하며 모바일 메신저, 온라인 동영상, SNS, 극장 순으로 나타남
- 3~9세/10대/40대는 TV, 20대/30대/50대/60대는 모바일 메신저로 가장 많이 접하는 것으로 나타남

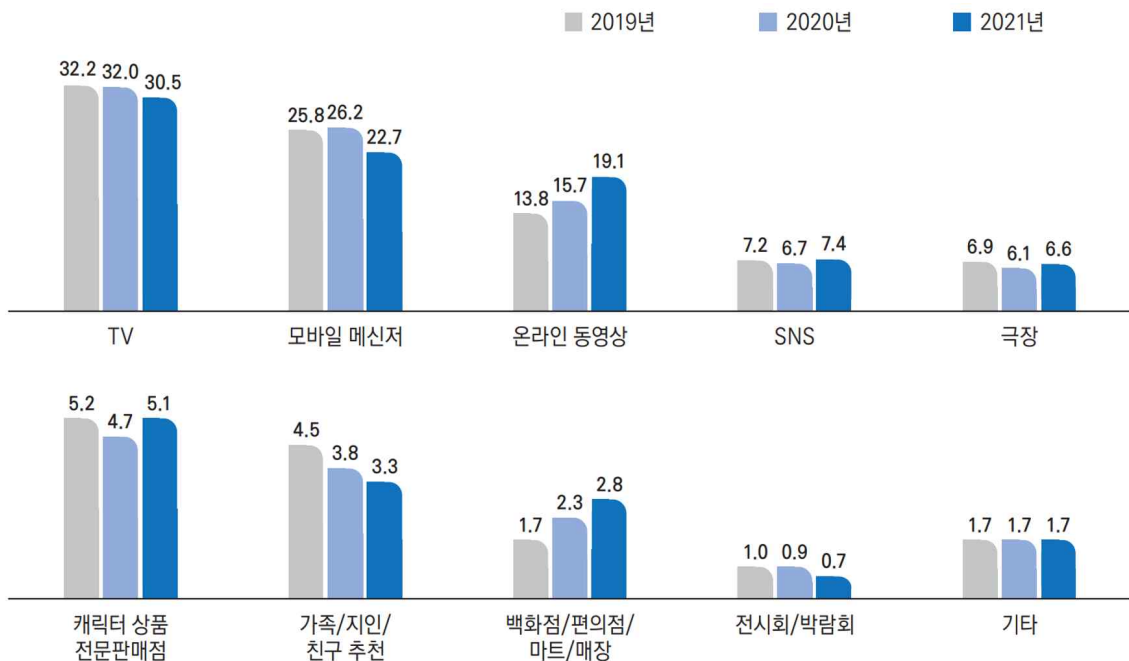
<표-캐릭터인지 경로 현황>

(단위: %)

구분	TV	모바일 메신저	온라인 동영상	SNS	극장	캐릭터 전문점	지인 추천	백화점 일반 매장	전시회 박람회	기타
전체	30.5	22.9	19.1	7.4	6.6	5.1	3.3	2.7	0.7	1.7
3~9세	48.2	3.5	32.3	1.8	4.6	2.5	3.5	2.8	0.4	0.4
10대	33.2	13.6	23.3	11.3	7.9	3.1	3.1	1.0	1.0	2.4
20대	25.2	26.1	16.1	11.9	6.5	5.4	3.9	1.7	0.2	3.1
30대	25.8	28.7	16.5	8.1	8.0	6.5	2.0	2.0	0.6	2.0
40대	35.0	21.3	20.7	4.4	6.3	5.8	1.4	2.5	1.1	1.6
50대	28.4	29.0	13.0	6.3	6.1	5.2	5.8	4.3	0.6	1.3
60대	25.4	25.8	19.1	5.7	5.0	5.4	5.4	7.4	1.0	0.0

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

<그림-캐릭터 인지 경로 추이>



※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

📖 캐릭터인지 경로(콘텐츠)

- 캐릭터인지 경로(콘텐츠)는 이모티콘을 통해서 가장 많이 접하며 애니메이션, 방송, 만화(웹툰), 영화 순으로 나타남
- 3~9세/10대/40대는 애니메이션, 20대/30대/50대/60대는 이모티콘으로 가장 많이 접하는 것으로 나타남

<표-캐릭터콘텐츠 이용빈도>

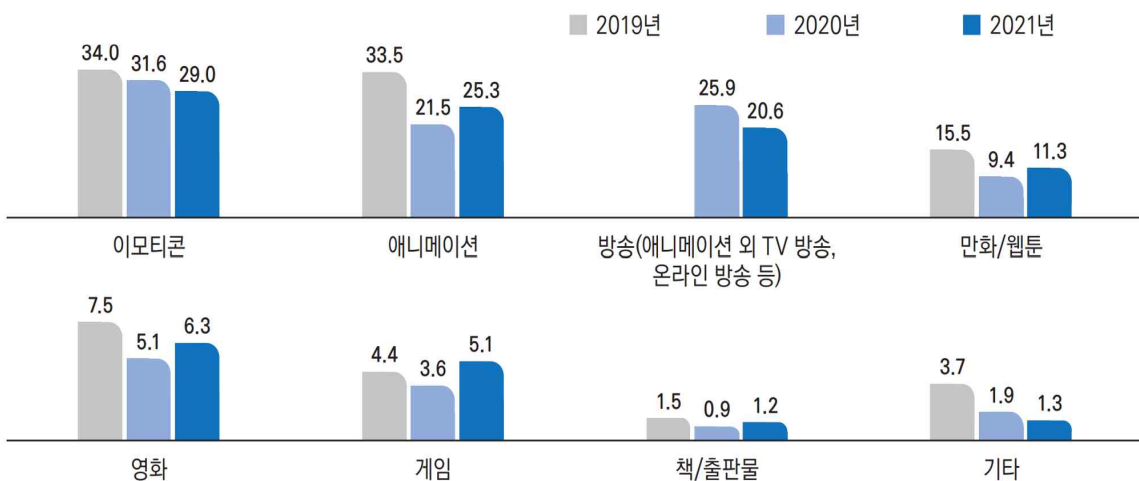
(단위: %)

구분	이모티콘	애니메이션	방송	만화(웹툰)	영화	게임	책 출판물	기타
전체	29.0	25.3	20.6	11.3	6.3	5.1	1.2	1.3
3~9세	5.0	39.7	27.3	9.9	7.1	8.5	1.4	1.1
10대	18.8	31.2	19.6	11.5	6.0	8.6	1.3	2.9
20대	36.3	28.1	13.3	10.2	3.3	5.2	1.3	2.2
30대	34.7	20.0	19.5	13.2	6.0	4.4	1.5	0.8
40대	25.7	26.0	22.0	10.7	8.4	4.7	1.1	1.4
50대	37.7	18.0	21.2	10.2	7.6	4.1	1.1	0.2
60대	32.1	21.1	27.1	12.7	5.4	1.0	0.3	0.3

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

※ 2020년 방송(애니메이션 외 TV 방송, 온라인방송) 항목 추가

<그림-캐릭터콘텐츠 이용빈도>



※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

※ 2020년 방송(애니메이션 외 TV 방송, 온라인방송) 항목 추가

## 2. 캐릭터산업연구

### 📖 캐릭터 선호이유

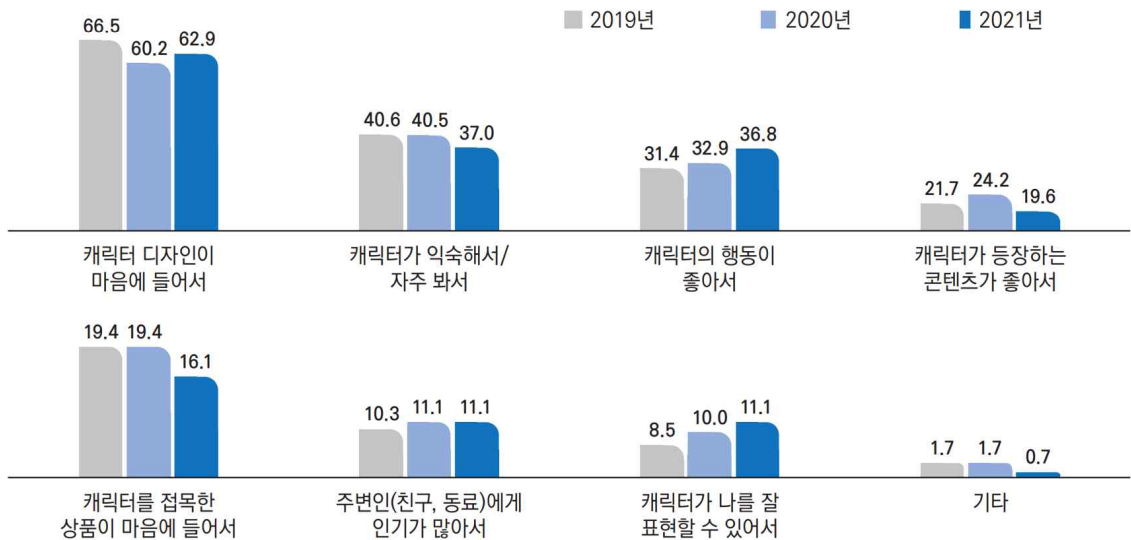
<표-캐릭터 선호이유>

(단위: %)

구분	캐릭터 디자인이 마음에 들어서	캐릭터가 익숙해서	캐릭터의 행동이 좋아서	캐릭터가 등장하는 콘텐츠가 좋아서	캐릭터를 접목한 상품이 마음에 들어서	주변인(친구, 동료)에게 인기가 많아서	캐릭터가 나를 잘 표현할 수 있어서	기타
전체	62.9	37.0	36.8	19.6	16.1	11.1	11.1	0.7
남성	58.9	38.9	38.3	19.7	15.5	11.8	11.7	0.6
여성	67.0	35.0	35.1	19.6	16.7	10.4	10.4	0.8

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

<그림-캐릭터 선호이유>



※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서(1순위 기준, 상위 10개)

### 🔲 콘텐츠 선택 시 캐릭터 영향 여부

○ 캐릭터의 영향력이 65.7%로 상대적으로 큰 것으로 나타남

<표-캐릭터콘텐츠 이용빈도>

(단위: %)

구분	영향 없음			보통	영향 있음	
	전혀 없음	별로 영향 없음	약간 있음		매우 영향 있음	
전체	7.2	1.0	6.2	27.1	65.7	13.6
남성	7.2	1.3	5.9	26.3	66.5	14.1
여성	7.1	0.7	6.4	28.0	64.9	13.1

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서

#### 4) 캐릭터 활용의 중요성

##### 📖 캐릭터 활용 인지도

- 선호하는 캐릭터나 지역 캐릭터를 활용하여 전시회, 행사를 진행할 경우 알고 있는 비율이 59.1%로 나타남

<표-캐릭터 활용 인지도>

(단위: %)

구분	인지	비인지
인지도	59.1	40.9

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서

##### 📖 인지 경로

- 인지 경로는 SNS가 가장 높고 인터넷/기사/동호회/카페, 친구/주변 사람, TV 순으로 나타남
  - 홍보는 SNS와 인터넷 기사/동호회/카페의 활용이 효과적인 것으로 나타남

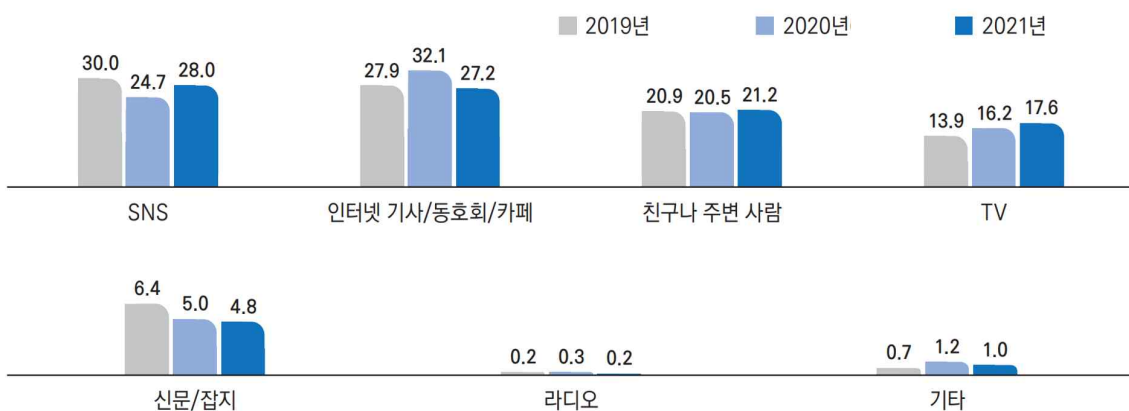
<표-캐릭터 인지 경로>

(단위: %)

구분	SNS	인터넷 기사/ 동호회/ 카페	친구나 주변 사람	TV	신문/잡지	라디오	기타
인지 경로	28.0	27.2	21.2	17.6	4.8	0.2	1.0

※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서

<그림-아시아 캐릭터 테마파크(테마파크) 및 전시회 인지 경로>



※ 출처: 2021 캐릭터 산업백서

## 2. 캐릭터산업연구

### 캐릭터산업 분석

<표-캐릭터산업 분야별 분석>

구분	캐릭터산업 현황 주요 내용	주요키워드
기술 영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터산업은 비대면, 기술집약적 특성을 보임</li> <li>가상인간, 디지털 인간 캐릭터의 기술적, 산업적 성장 가능성이 큼</li> <li>데이터와 기술이 축적된 거대 미디어 그룹의 성공 가능성이 큼</li> <li>신기술 융합형 콘텐츠 제작지원에서 콘텐츠 중심의 기술융합 지원체계 전환이 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기술집약적</li> <li>데이터와 기술축적</li> <li>콘텐츠 중심의 기술융합 지원체계</li> </ul>
산업 영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>자율적, 창의 산업적 특성을 고려</li> <li>IP와 라이선싱 비즈니스 관점의 산업 정책 필요</li> <li>기술 보유 여부에 따른 양극화 심화</li> <li>캐릭터 위주 프로젝트에 따른 이해 상충</li> <li>민간 중심의 캐릭터콘텐츠-신기술 융합 프로젝트 지원</li> <li>공정하고 합리적인 계약 및 상생 구조 확립 필요</li> <li>캐릭터 개발자와 소비자 요구를 만족하는 지역 기반 특성화 캐릭터 및 콘텐츠 개발 논의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자율적, 창의적 특성 고려</li> <li>IP 비즈니스 육성</li> <li>기술, 역량 차별</li> <li>민간 중심 콘텐츠</li> <li>상생 구조 확립</li> <li>지역 기반 특성화 콘텐츠 발굴</li> </ul>
노동 영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문성 인력 문제 심각</li> <li>캐릭터산업에서 제조업 방식의 근무제도의 낮은 적합도</li> <li>인건비, 관리비, 제작비의 증가 요인으로 작용</li> <li>프리랜서 전문직, 탄력적 근무 계약직 근로계약 형태 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인력 수급 문제</li> <li>근로제도 개선</li> <li>비용 증가</li> <li>비정규 근로 형태</li> </ul>
이용자 문화 영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>팬덤 중심의 이용자 문화에 따라 레거시 미디어의 권력 집중화</li> <li>MZ세대, 세대별 트렌드, 특성에 맞는 캐릭터 개발 연구 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>팬덤문화</li> <li>세대별 특성반영</li> </ul>



# 3. 개발여건분석

1. 지역현황

2. 광주광역시 캐릭터산업 현황

3. 상위 관련 개발 계획

4. 지역내 대상지 조사

5. 사업 후보지 선정



## 제3장 개발여건분석

### 1 지역 현황

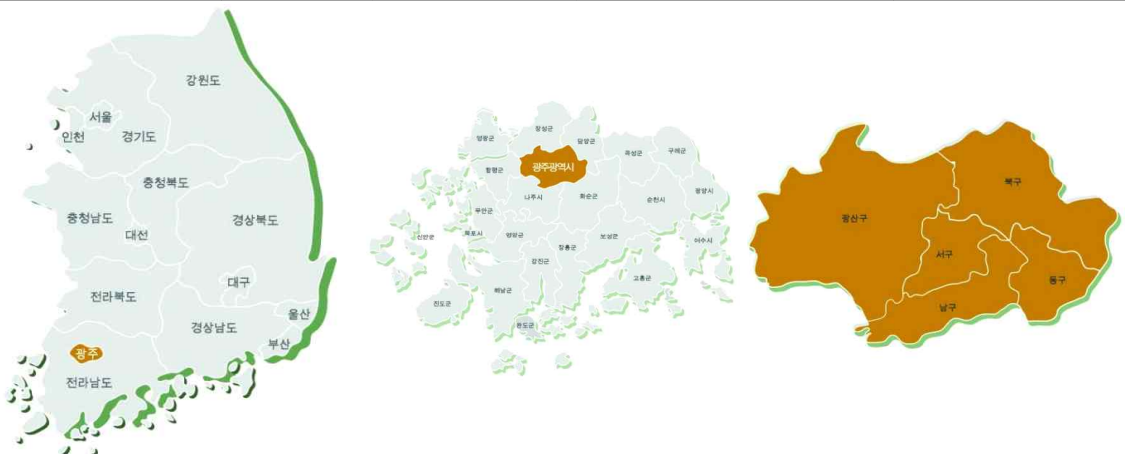
#### 1) 자연지리 현황

##### 위치적 특성

- 광주광역시는 호남의 관문 및 거점지역으로, 동쪽으로는 화순군, 서쪽으로는 함평군, 남쪽으로는 나주시, 북쪽으로는 장성군, 담양군과 인접해 있음

<표-위치적 특성 및 위치도>

소재지	단	경도와 위도의 극점		연장거리
		지명	극점	
광주광역시 서구 내방로 11	동단	북구 충효동	동경 127° 00' 34" 북위 35° 10' 34"	동서 간 34.3km
	서단	광산구 양동	동경 127° 00' 34" 북위 35° 10' 34"	
	남단	남구 승촌동	동경 127° 00' 34" 북위 35° 10' 34"	남북 간 23.1km
	북단	북구 우치동	동경 127° 00' 34" 북위 35° 10' 34"	



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020


### 3. 개발여건분석

#### 접근성

- 광주광역시는 서울로부터 320km, 부산으로부터 260km, 대구로부터 220km 대전으로부터 185km로 항공 철도 고속도로를 이용하여 주요 도시에서 1~3시간대에 접근할 수 있는 거리에 있음
- 공항, 철도, 호남 고속국도, 광주 대구 간 고속국도, 국도 5개 노선이 교차하고 있는 교통의 요충지로서 호남권 방문의 관문 및 거점이 되고 있음

#### 광주광역시 세력 특징

- 출퇴근 고용인구, 공급원료, 소비상품, 시장이용권 등 광주광역시에 대한 경제적인존성이 큰 직접 영향 지역은 광주를 중심으로 반경 30~50km 내에 자리 잡은 나주시, 담양군, 장성군, 곡성군, 영광군, 함평군 등이 해당함
- 학교, 병원, 도서관, 박물관, 문화시설, 체육시설 등 생활서비스 시설을 이용하는 사회적 영향권은 광주광역시가 광주 전남지역의 중추 관리기능과 국토의 서남부 지역의 중심지위를 담당하고 있는 점을 고려할 때 전남 전 지역과 전북 일부 지역이 해당함
- 광주광역시는 아시아문화 교류와 연구 교육 창조가 순환적으로 이루어지는 세계를 향한 아시아 문화교류의 중심도시이며 국제적 문화공동체 도시로 성장하고 있으며 해당 기반시설 및 생태계가 구축
- 아시아 예술가들의 창작 연구 교류를 통하여 세계 문화예술을 새로운 차원으로 이끌고 문화를 지역경제의 성장엔진으로 하여 고부가가치 감성 경제를 구현하는 차세대 문화 경제도시로 성장
- 광주시는 자연환경 보전을 위한 광역 녹지 축, 농업보전 축, 수계 축을 중심으로 광주시 주변의 나주 담양 장성 화순 일대로부터 영산강이 미치는 목포권까지 환경권으로 설정
  - 녹지 축 : 병풍산, 수연산, 무등산, 어등산 등을 포함한 개발제한구역
  - 수계 축 : 영산강 발원지부터 목포권까지 설정
  - 농업 축 : 녹지 축과 수계 축 일대의 농경지와 자연녹지대

 행정구역


- 광주광역시 행정구역은 5개 자치구로 동구, 서구, 남구, 북구, 광산구로 이루어져 있으며 총면적 501.13km<sup>2</sup>로 광산구가 222.8km<sup>2</sup>(44.46%)로 가장 넓고 북구 120.30km<sup>2</sup>(24.0%), 남구 60.98km<sup>2</sup>(12.17%) 순으로 나타남

<표-행정구역>

(단위: km<sup>2</sup>, 개소)

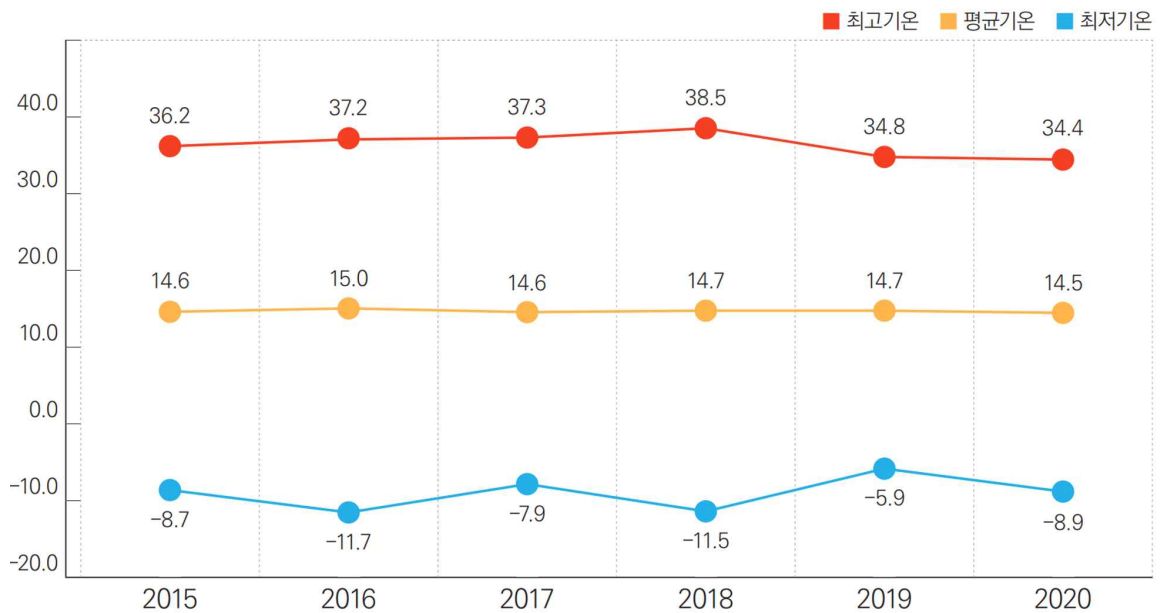
구별	면적	동		통	반
		행정	법정		
광주광역시	501.13	96	202	2,419	11,865
동구	49.31	13	34	197	1,095
서구	47.76	18	18	418	2,226
남구	60.99	16	30	434	1,939
북구	120.27	28	41	609	3,388
광산구	222.79	21	79	761	3,217

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

 기상·기후

- 광주광역시 2020년 최고기온은 34.4℃이며 평균기온은 14.5℃ 최저기온은 -8.9℃로 나타났으며 최근 5년간 큰 변동이 없음

<그림-연도별 기온>



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

### 3. 개발여건분석

#### 2) 인문사회 현황

##### 광주광역시 인구 현황

- 광주광역시 총인구는 1,471,385명으로 남자 728,856명, 여성 742,529명이며 2015년 대비 남녀 인구 모두 감소한 것으로 나타남
- 광주광역시 총 세대수는 633,582세대이며 2015년 대비하여 증가하였으나 세대당 인구는 2.6에서 2.3으로 감소한 것으로 나타남

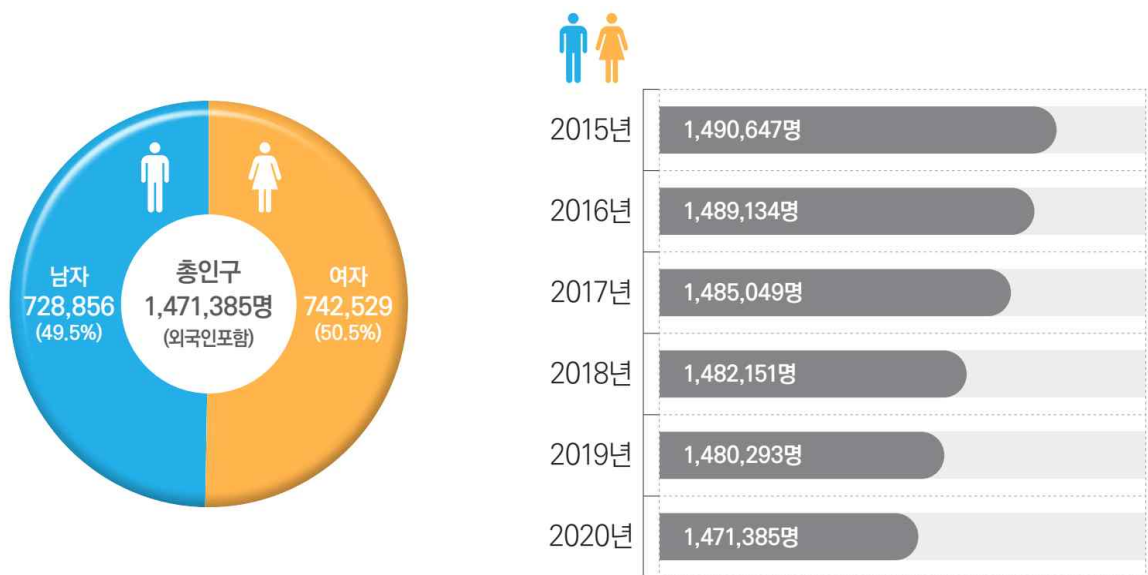
<표-세대 및 인구 추이>

(단위: 세대, 명, %)

구분	세대수	인구수(명)			인구밀도	세대당 인구
		계	남	여		
2015년	580,427	1,490,647	739,676	750,971	2,974	2.6
2016년	586,464	1,489,134	738,825	750,309	2,971	2.5
2017년	592,818	1,485,049	736,950	748,049	2,963	2.5
2018년	603,107	1,482,151	735,126	747,025	2,957	2.4
2019년	616,485	1,480,293	733,760	746,533	2,954	2.4
2020년	633,582	1,471,385	728,856	742,529	2,936	2.3

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<그림-인구 추이>



행정구역별 세대 및 인구 현황

- 행정구역별 인구와 세대 모두 북구가 435,063명으로 가장 많았으며 광산구 417,557명, 서구, 남구, 동구 순으로 나타남
- 서구 인구밀도 6,246명으로 가장 높았으며 광산구가 1,874로 가장 낮은 것으로 나타남

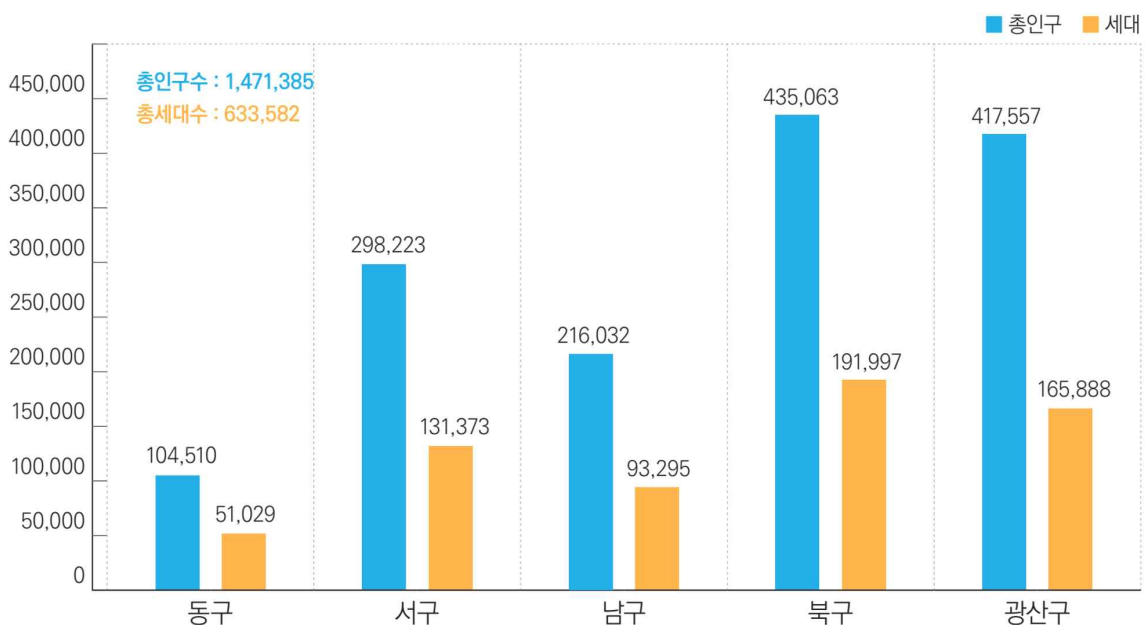
<표-행정구역별 세대 및 인구 현황>

(단위: 세대, 명)

행정구역	세대수	인구수(명)			인구밀도	세대당 인구
		계	남	여		
계	633,582	1,471,385	728,856	742,529	2,936	2.3
동구	51,029	104,510	51,668	52,842	2,119	2.0
서구	131,373	298,223	146,118	152,105	6,246	2.3
남구	93,295	216,032	103,843	112,189	3,540	2.3
북구	191,997	435,063	215,852	219,211	3,617	2.2
광산구	165,888	417,557	211,375	206,182	1,874	2.4

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<그림-행정구역별 세대 및 인구>



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020



### 3. 개발여건분석

#### 연령별 인구 현황

○ 45~49세 인구가 전체인구의 8.7%를 차지하여 가장 많은 비중을 차지함

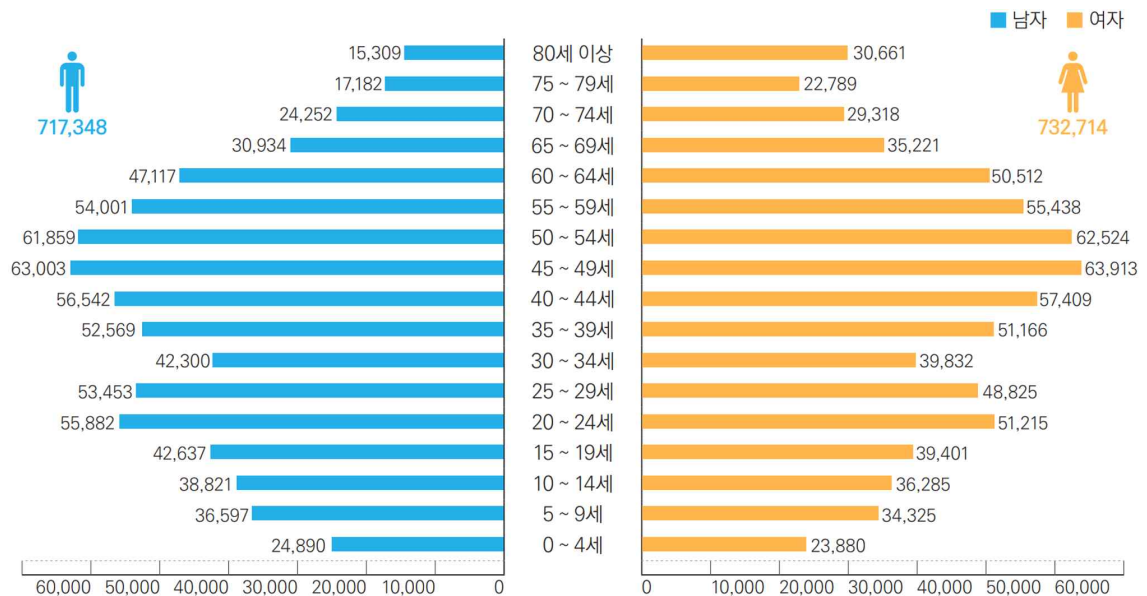
<표-연령별 인구 현황>

(단위: 명, %)


구분	합계		남자		여자	
	인구	구성비	인구	구성비	인구	구성비
광주광역시	1,450,062	100.0	717,348		732,714	100.0
0~4세	48,770	3.4	24,890		23,880	3.3
5~9세	70,922	4.9	36,597		34,325	4.7
10~14세	75,106	5.2	38,821		36,285	5.0
15~19세	82,038	5.7	42,637		39,401	5.4
20~24세	107,097	7.4	55,882		51,215	7.0
25~29세	102,278	7.1	53,453		48,825	6.7
30~34세	82,132	5.7	42,300		39,832	5.4
35~39세	103,735	7.2	52,569		51,166	7.0
40~44세	113,951	7.9	56,542		57,409	7.8
45~49세	126,916	8.7	63,003		63,913	8.7
50~54세	124,383	8.5	61,859		62,524	8.5
55~59세	109,439	7.5	54,001		55,438	7.6
60~64세	97,629	6.7	47,117		50,512	6.9
65~69세	66,155	4.6	30,934		35,221	4.8
70~74세	53,570	3.7	24,252		29,318	4.0
75~79세	39,971	2.7	17,182		22,789	3.1
80세 이상	45,970	3.1	15,309		30,661	4.1

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<그림-연령별 인구구조>



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

 가구원 수별 현황

- 광주광역시 총 559,217가구가 있으며 1인 가구가 193,948가구로 가장 많았으며 2인 가구, 3인 가구, 4인 가구 순으로 나타남

<표-가구원 수별 가구 현황>

(단위: 가구)

구분	일반 가구	가구원 수별 가구						
		1인 가구	2인 가구	3인 가구	4인 가구	5인 가구	6인 가구	7인 가구
광주광역시	559,217	193,948	162,403	115,978	97,323	24,613	4,011	941

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

- 행정구역은 북구가 181,167가구로 가장 많았으며 광산구 > 서구 > 남구 > 동구 순으로 나타났으며 가구원 수별 가구 현황과 같은 순으로 나타남
- 광산구는 일반 가구 대비 다른 구보다 2인 가구가 적었으며 3인 가구, 4인 가구가 가장 많은 것으로 나타남

<표-행정구역 가구원 수별 가구 현황>

(단위: 가구, %)

구분	일반 가구	가구원 수별 가구						
		1인 가구	2인 가구	3인 가구	4인 가구	5인 가구	6인 가구	7인 가구
광주광역시	559,217	193,948	162,403	115,978	97,323	24,613	4,011	941
동구	47,388	18,969	13,797	7,804	5,052	1,402	283	81
	100.0	40.0	29.3	16.5	10.7	3.0	0.6	0.2
서구	124,204	41,730	33,602	23,763	19,541	4,639	749	180
	100.0	33.6	27.1	19.1	15.7	3.7	0.6	0.1
남구	87,098	25,906	25,592	17,475	13,719	3,628	610	168
	100.0	29.7	29.4	20.1	15.8	4.2	0.7	0.2
북구	181,167	59,846	50,305	34,989	27,619	6,928	1,191	289
	100.0	33.3	27.8	19.3	15.2	3.8	0.7	0.2
광산구	159,360	47,497	39,107	31,947	31,392	8,016	1,178	223
	100.0	29.8	24.5	20.0	19.7	5.0	0.7	0.1

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

### 3. 개발여건분석

#### 3) 경제 및 산업구조 현황

##### 📖 경제활동 인구 현황

- 15세 이상 경제활동인구는 778천명이며 비경제활동인구는 497천명으로 경제활동 참가율은 61.0%이며 실업률은 3.9%로 나타남

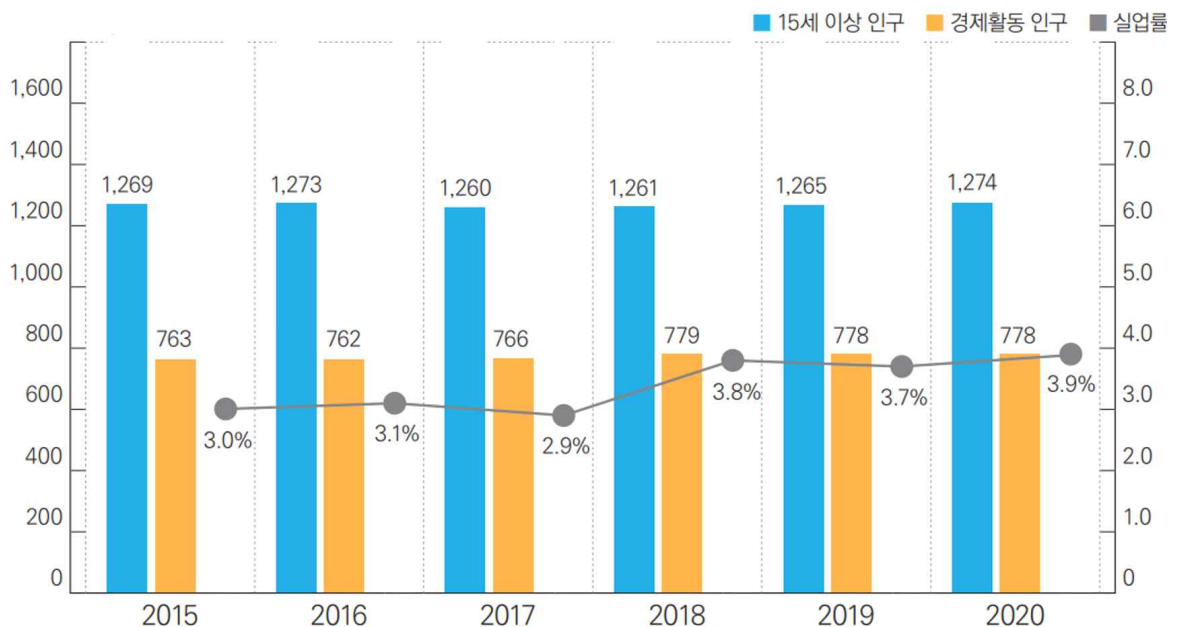
<표-경제활동 인구 현황>

(단위: 천명, %)


구분	15세 이상 인구								경제활동 참가율	고용률	실업률
	경제활동인구				비경제활동인구						
	취업자	실업자	가사육아	통학	기타						
2016년	1,273	762	738	24	511	215	151	145	59.9	58.0	3.1
2017년	1,260	766	744	22	494	205	144	145	60.8	59.0	2.9
2018년	1,261	779	749	30	483	207	131	145	61.7	59.4	3.8
2019년	1,265	778	750	29	487	205	127	155	61.5	59.3	3.7
2020년	1,274	778	748	30	497	208	124	165	61.0	58.7	3.9

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<그림-경제활동 추이>



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

 소비경제

- 광주광역시 시민들은 식료품의 소비지수가 112.2%로 가장 높았으며 기타 상품 및 서비스, 음식 및 숙박, 교육 순으로 나타남

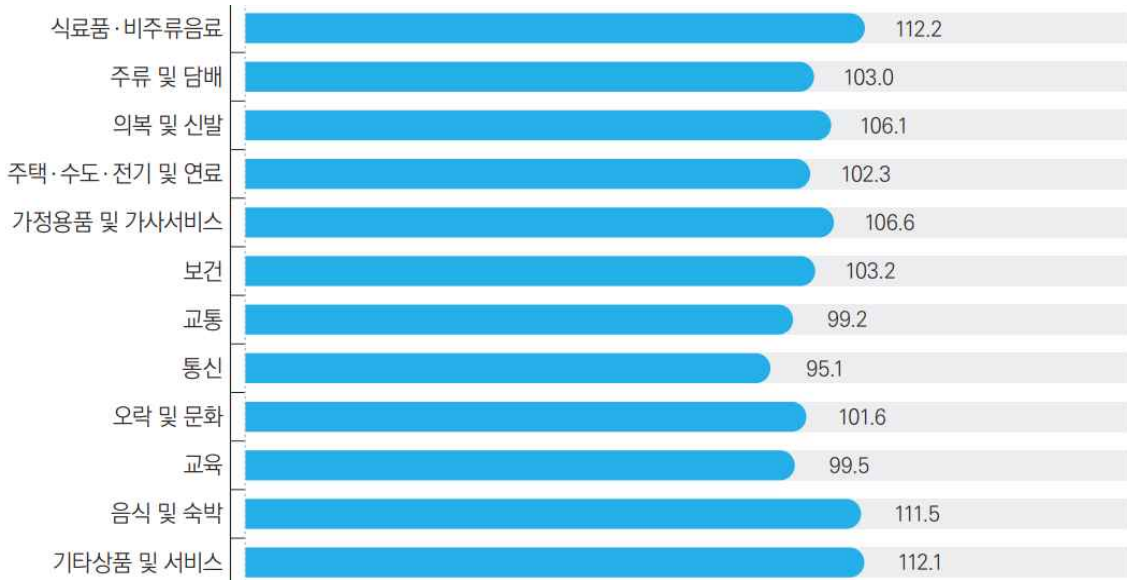
<표-광주광역시 소비경제 추이>

(단위: %)

소비경제 분야	연도별					순위
	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	
총지수	100.9	103.0	104.2	104.5	104.9	-
식료품, 비주류 음료	102.3	106.3	107.4	107.6	112.2	1
주류, 담배	100.3	102.5	102.9	103.1	103.0	8
의복, 신발	101.9	103.0	104.2	104.9	106.1	6
주택, 수도, 전기 및 연료	98.2	99.5	99.9	1010.5	102.3	9
가정용품 및 가사서비스	101.9	102.8	104.8	106.8	106.6	5
보건	100.7	101.5	101.4	101.6	103.2	7
교통	97.2	101.2	103.9	101.7	99.2	11
통신	100.0	100.3	99.5	97.2	95.1	12
오락 및 문화	101.5	101.7	102.1	102.2	101.6	10
교육	99.5	99.3	31.9	97.6	106.7	4
음식 및 숙박	103.4	105.6	108.5	109.8	111.5	3
기타 상품 및 서비스	104.4	108.1	108.7	110.2	112.1	2

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<그림-소비경제 현황>



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

### 3. 개발여건분석

#### 산업구조 현황

- 종사자 수는 도매 및 소매업과 제조업이 많았으며 사업체 수는 교육서비스업 70,432개로 가장 많은 것으로 나타남

<표-광주광역시 사업체 현황>

(단위: 개, 명)

대분류	합계				
	사업체 수	여성대표	종사자 수		
			남	여	
광주광역시	123,706	49,503	631,876	342,144	289,732
A. 농업 임업 및 어업	27	6	341	258	83
B. 광업	8	2	41	37	4
C. 제조업	9,266	2,386	85,858	63,484	22,374
D. 전기 가스 증기 및 수도사업	324	116	1,671	1,289	382
E. 하수 폐기물처리 원료 재생 및 환경복원업	176	38	2,216	1,823	393
F. 건설업	5,463	1,077	58,962	50,074	8,888
G. 도매 및 소매업	31,799	13,536	94,194	48,656	45,538
H. 운수업 및 창고업	11,308	1,062	30,315	27,503	2,812
I. 숙박 및 음식점업	20,742	12,121	64,721	24,331	40,390
J. 정보통신업	909	168	9,640	6,794	2,846
K. 금융 및 보험업	1,564	300	22,887	9,435	13,452
L. 부동산업	5,575	1,958	18,264	11,393	6,871
M. 전문과학 및 기술서비스업	3,490	603	20,598	12,634	7,964
N. 사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업	2,319	675	31,600	15,791	15,809
O. 공공행정 국방 및 사회보장행정	270	39	19,280	12,467	6,814
P. 교육서비스업	70,432	4,072	53,909	19,712	34,197
Q. 보건업 및 사회복지 서비스업	5,010	2,400	73,598	14,559	59,369
R. 예술 스포츠 및 여가 관련 서비스업	4,282	1,847	13,868	7,264	6,604
S. 협회 및 단체 수리 및 기타 개인 서비스업	14,132	7,097	29,903	14,961	14,942

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

- 사업체 수는 북구가 가장 많았으나 종사자 수는 광산구가 많은 것으로 나타남

<표-행정구역별 사업체 현황>

대분류	합계				
	사업체 수	여성대표	종사자 수		
			남	여	
광주광역시	123,706	49,503	631,876	342,144	289,732
동구	14,853	6,085	71,699	33,603	38,096
서구	27,685	11,238	145,671	84,143	70,528
남구	14,723	6,201	66,003	32,122	33,881
북구	34,384	13,567	169,225	92,822	76,433
광산구	32,061	12,412	170,248	99,454	70,794

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020



#### 4) 토지 이용

##### 용도지역

- 용도지역 중 도시지역 녹지지역이 357.69km<sup>2</sup>로 가장 많았으며 비도시지역에서는 보전관리지역이 6.20km<sup>2</sup>로 가장 많은 비중을 차지함

<표-행정구역별 용도지역 현황>

(단위: km<sup>2</sup>)

구분	용도 지역 합계	도시지역				비도시지역			
		상업 지역	공업 지역	녹지 지역	주거 지역	계획 관리 지역	생산 관리 지역	보전 관리 지역	농림 지역
광주광역시	501.22	9.07	25.61	357.69	87.72	5.85	5.53	6.20	3.55
동구	49.31	1.85	-	38.72	8.74	-	-	-	-
서구	47.75	1.97	2.43	27.82	15.53	-	-	-	-
남구	61.02	0.45	1.94	44.47	41.01	-	0.15	-	-
북구	120.29	2.64	4.49	90.22	23.16	-	-	-	-
광산구	222.85	2.16	16.75	156.68	26.28	5.85	5.38	6.20	3.55

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

##### 용도지구

- 용도지구 중 방화지구 면적이 7.52km<sup>2</sup>로 가장 많았으며 지구 개소는 82개소로 경관지구가 가장 많은 것으로 나타남

<표-행정구역별 용도지구 현황>

(단위: 개소, km<sup>2</sup>)

구분	합계		경관지구		보호지구		취락지구		방화지구	
	개소	면적	개소	면적	개소	면적	개소	면적	개소	면적
광주광역시	177	16.25	82	7.15	15	0.05	56	1.52	24	7.52
동구	35	4.75	19	0.93	3	0.003	5	0.12	8	3.70
서구	30	3.10	16	1.38	1	0.004	9	0.17	4	1.55
남구	15	0.52	8	0.26	4	0.003	-	-	3	0.25
북구	38	2.76	28	2.51	2	0.001	5	0.16	3	0.08
광산구	59	5.12	11	2.07	5	0.04	37	1.07	6	1.94

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

### 3. 개발여건분석

#### 5) 교통체계

##### 도로 현황

- 도로는 구도가 1,155,338m로 가장 많았으며 행정구역별로는 광산구가 606,518m 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타남

<표-광주광역시 도로 현황>

(단위: m)

구분	합계	도로별			
		고속도로	특별광역시도	일반국도	구도
광주광역시	1,781,121	26,370	512,094	87,319	1,155,338
동구	135,059	-	23,647	10,963	100,449
서구	292,478	-	87,611	7,610	197,257
남구	209,318	-	56,421	11,550	141,347
북구	567,748	13,660	132,688	15,977	375,423
광산구	606,518	12,710	211,727	41,219	340,862

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

##### 주요 교통 계획

- 광주광역시는 5개의 주요 교통 계획을 토대로 새로운 교통체계를 구축

<표-광주광역시 도로 현황>

사업명	규모	기간	내용
달빛 내륙고속철도	191.0km	2018~2025년	• 국가 3차 철도계획으로 광주와 대구를 내륙 고속철도사업
광주 도시철도 2호선	41.8km	2013~2024년	• 1호선과 연계하여 효율적인 운영과 친환경적 교통수단을 통한 녹색 교통 도시건설
광주 외곽순환도로	97.5km	-	• 5구간 계획 중 4단계 사업계획 중으로 전남 광역 교통망 구축
경전선 전철화	122km	2019~2027년	• 남해안권 발전종합계획으로 광주에서 순천까지 연결하는 사업
광주~완도 고속도로	89.25km	2016~2025년	• 광주에서 완도까지 연결되는 4차선 도로 건설의 공동 경제 성장사업

※ 출처: 광주광역시청 홈페이지 교통 계획

## 6) 교육

### 교육 현황

- 광주광역시 교육기초시설인 유치원이 294개로 가장 많았으며 학급 수와 학생 수는 초등학교가 가장 많은 것으로 나타남

<표-광주광역시 교육 현황>

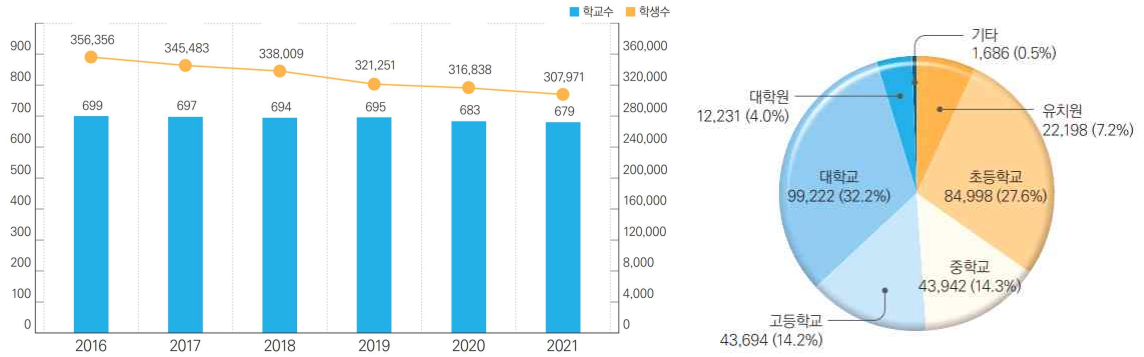
(단위: 개, 명)

구분	학교 수	학급(과)수	학생 수		
			남	여	
2016년	699	10,255	356,356	190,087	166,269
2017년	697	10,150	345,483	183,916	161,567
2018년	694	10,308	338,009	179,969	158,040
2019년	695	10,259	321,251	169,743	151,508
2020년	683	9,997	316,838	167,572	149,266
2021년	679	9,913	307,971	161,746	146,225
유치원	294	1,178	22,198	11,241	10,951
초등학교	156	4,030	84,889	43,863	41,135
중학교	91	1,795	42,942	22,728	21,214
국, 공립	66	1,341	31,975	16,166	15,809
사립	25	454	11,967	6,562	5,405
고등학교	68	1,771	43,694	22,791	20,903
국, 공립	13	396	10,556	4,453	6,103
사립	36	928	23,377	12,388	10,989
특수목적(국, 공립)	5	67	1,374	841	533
특성화(국, 공립)	4	150	3,189	2,597	592
특성화(사립)	7	152	3,298	1,176	2,122
자율(국, 공립)	3	78	1,900	1,336	564
전문대학	6	76	17,911	9,733	8,178
교육대학	1	14	1,359	526	833
대학교	10	356	79,952	43,697	36,255
대학원	44	450	12,231	6,188	6,043
기타학교	9	243	1,686	979	707

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

### 3. 개발여건분석

<그림-광주광역시 교육 현황 추이>



#### 교육 시설별 현황

- 유치원, 초등학교, 중학교 수는 복구가 가장 많았으나 학생 수는 광산구가 많았고 고등학교는 복구가 가장 많은 것으로 나타남

구분	학교 수	학급(과)수	학생 수	
			남	여
유치원	294	1,178	22,198	
동구	19	60	1,048	548
서구	53	225	4,122	2,138
남구	41	186	3,619	1,862
복구	94	323	5,985	3,011
광산구	82	384	7,424	3,682
초등학교	156	4,030	84,998	43,863
동구	11	193	3,398	1,760
서구	30	751	15,761	8,216
남구	23	614	13,648	6,894
복구	47	1,126	23,034	11,955
광산구	45	1,346	29,157	15,038
중학교	91	1,795	42,942	22,728
동구	6	75	1,675	891
서구	15	312	7,601	4,023
남구	16	303	7,544	3,704
복구	27	503	11,931	6,351
광산구	27	602	15,191	7,739
고등학교	68	1,771	43,694	22,791
동구	5	133	3,081	1,289
서구	8	224	5,506	3,539
남구	17	413	9,427	3,865
복구	21	554	13,446	7,236
광산구	17	447	12,234	6,862

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

## 7) 문화관광

### 문화시설 현황

- 분야별로 동구는 미술 관련 시설이 많았으며 남구는 문화시설, 서구는 공원, 북구는 분야별 시설이 잘 갖추어져 있는 것으로 나타남

<표-행정구역별 문화시설>

구분	미술관	박물관	문화시설	공원
동구	의재미술관 우제길미술관 무등현대미술관 은암미술관 주안 미술관 무등갤러리 대동갤러리	비음박물관	국립아시아문화전당 동구문화원 광주전통문화원 청천소리 한옥원	금남로공원 너릿재 공원 푸른 길 분수공원
서구			518 기념문화회관 광주학생교육문화회관 서구문화센터 서구문화원 광주향교	광주 상무시민공원 풍암호수공원 풍암생활체육공원 전평계 근린공원 운천 호수공원 평화공원
남구	양림 미술관 이강하미술관		빛고을시민문화관 남구종합문화예술회관 광주음악산업진흥센터 빛고을 아트스페이스 남구문화원 고싸움놀이테마파크 광주도예문화센터 빛고을공예창작촌	광주공원 사직공원 푸른길 공원
북구	시립미술관 금봉미술관	시립민속박물관 남도향토음식박물관 국립광주박물관 교육박물관 한국미용박물관	광주문화예술회관 북구 평생학습문화센터 북구문화원 평촌도예공방 국립광주과학관	문화공원 중외공원 양산호수공원 청풍 공원
광산구			광산구 문화예술회관 광산구청소년수련관 광주광산문화원 월봉서원 무등도요	수완호수공원 쌍암공원

※ 출처: 광주광역시 문화관광(오매 광주)



# 3. 개발여건분석

## 📖 관광시설 및 축제 현황

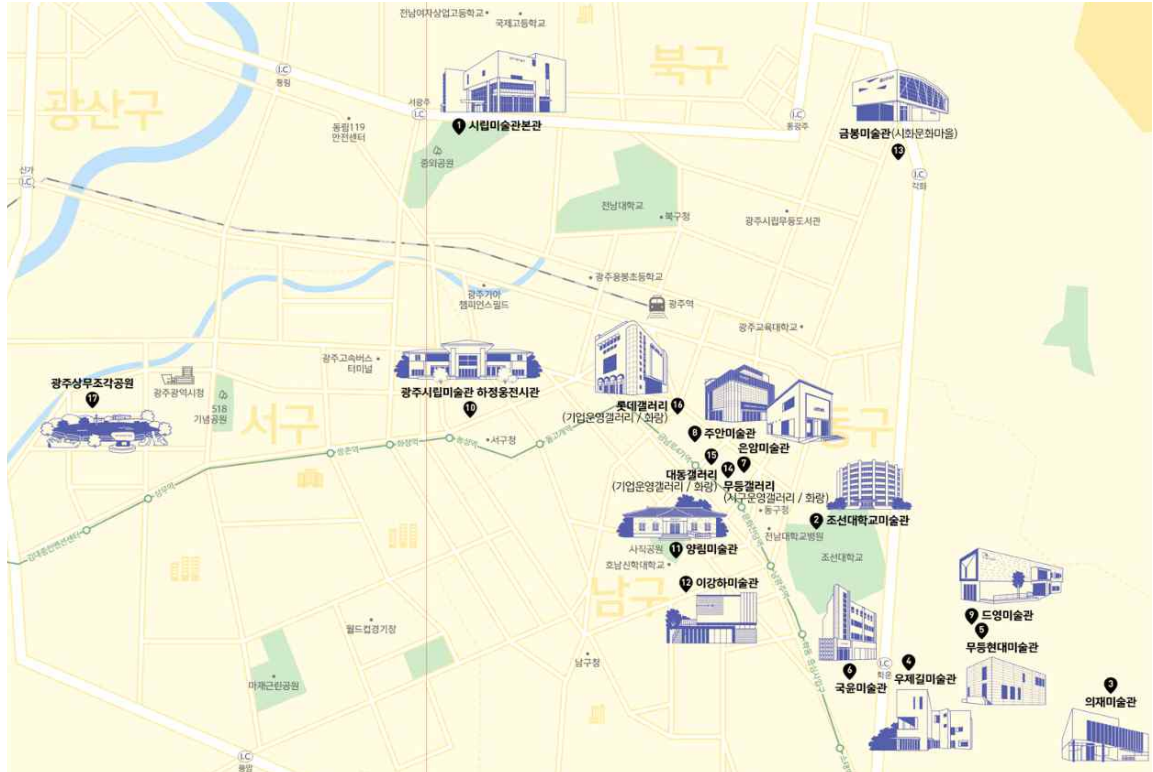
<표-행정구역별 관광시설 및 축제>

구분	축제	체험장	유원지/기타
동구	광주 여성영화제 추억의 충장축제		지산유원지 광주예술의 거리
서구	광주 프렌지 페스티벌 서창 만드레축제 영산강 서창 들녘 역사 축제	518 자유 공원 역사체험 CCTV 어린이 영상체험 어린이안전체험관 시청자미디어센터	광주 실내수영장 기아 챔피언스필드 경기장 광주월드컵경기장 염주체육관
남구	광주세계 김치 축제 굿모닝 양림 임방울국악제 광주칠석 고싸움축제	광주미디어아트플랫폼 빛고을농촌테마파크 광주콩종합센터 영산강 문화체험	빛고을노인건강타운 펭귄 마을
북구	비엔날레 미디어파사드	무등산수박마을 체험 광주디자인체험관 임실치즈 체험장	우치공원 광주패밀리랜드 빛고을청소년수련관
광산구		새싹 농부체험 IT스퀘어	송산유원지 1913 송정역 시장



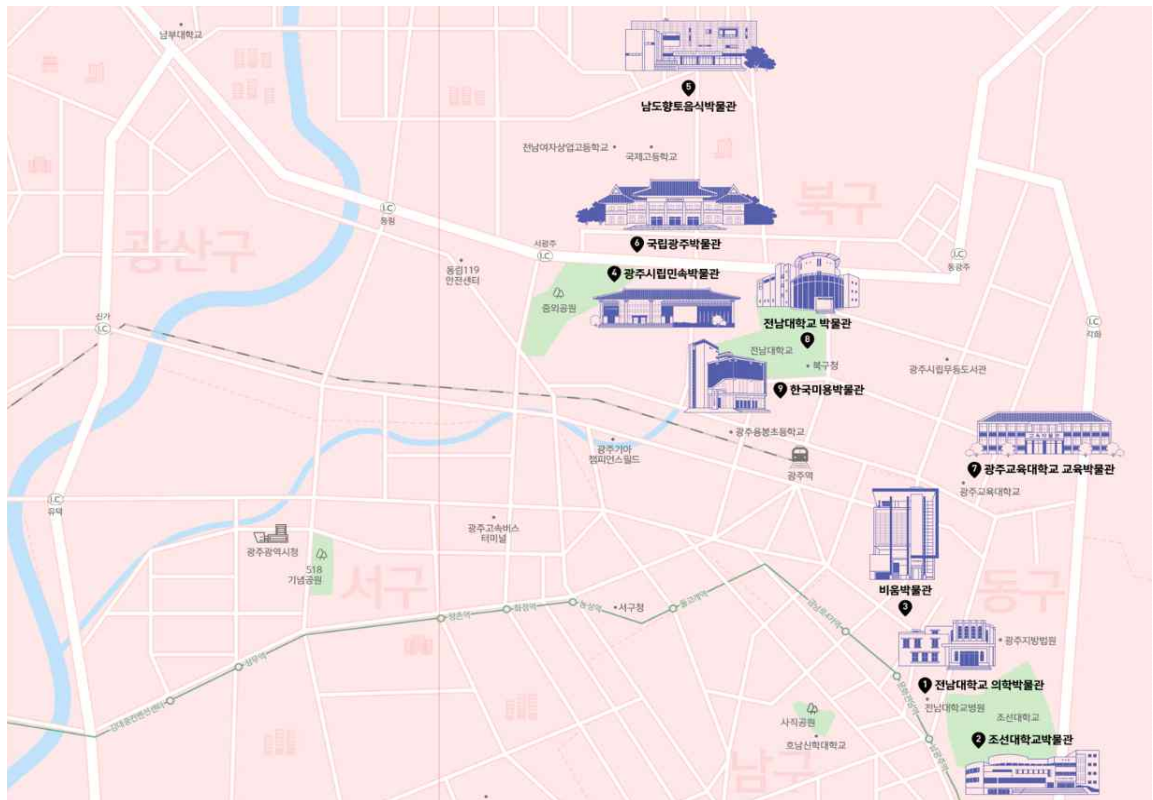
※ 출처: 광주광역시 문화관광(오매 광주)

<그림-광주광역시 내 미술관>



※ 출처: 광주광역시 문화관광(오매광주)

<그림-광주광역시 내 박물관>



※ 출처: 광주광역시 문화관광(오매광주)

### 3. 개발여건분석

#### 8) 문화권 사업 현황

##### 구별 5대 문화권 사업 현황

○ 현재 추진되는 사업은 총 40개로 문화전당교류권 사업이 가장 많음

<표-5대 문화권 사업 현황>

5대 문화권	계속사업	
문화전당 교류권(18)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영</li> <li>광주 폴리 프로젝트 추진</li> <li>유네스코 미디어아트 창의 도시 플랫폼 조성</li> <li>5G 기반 문화역 아시아 스마트 관광 로드 조성</li> <li>사직 국제문화교류 도시 내 야외음악당 조성</li> <li>2022 유네스코 창의 도시 연례총회 유치</li> <li>행복한 책 마을 조성</li> <li>차세대 예술가 레지던스 지원사업</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>민주주의 상징 문화콘텐츠 제작지원</li> <li>문화전당 마실길 한 바퀴</li> <li>빛의 도시 상징 미디어아트 페스티벌 개최</li> <li>남도 관광 홍보마케팅센터 조성</li> <li>아시아 음식문화 지구조성</li> <li>아시아예술관광 중심도시사업</li> <li>아시아 도시 간 문화교류협력사업</li> <li>광주광역시 차이나 센터 설치 및 운영</li> <li>국제회의 복합지구 운영</li> <li>아시아 정의 로드 조성</li> </ul>
융합문화 과학권(11)	<ul style="list-style-type: none"> <li>첨단 융합콘텐츠제작유통지원</li> <li>광주 실감 콘텐츠 큐브(GCC) 조성</li> <li>문화콘텐츠 기획 및 창작 스튜디오 운영</li> <li>문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업 지원</li> <li>문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주 ACE Fair 개최</li> <li>지역 기반형 음악산업육성지원</li> <li>문화산업 투자진흥지구 지정 운영</li> <li>시장수요 맞춤형 실감 콘텐츠 활용지원</li> <li>고용확정, 생활 밀착형 문화 일자리 어울림 플랫폼 지원</li> <li>한국문화기술(CT) 연구원 설립</li> </ul>
아시아공동체 문화권(6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>임방울국악제 개최</li> <li>문화전당-월봉서원 연계 문화교류</li> <li>신창동 유적 선사체험학습관 건립</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아공동체 전승 문화 활성화</li> <li>아시아 줄 문화축제</li> <li>아시아 전승 축제 브랜드 개발 및 테마파크 관광 자원화</li> </ul>
미래 교육 문화권(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술치유 중심도시 광주 조성</li> </ul>	
시각 미디어 문화권(4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아예술 정원 조성</li> <li>광주비엔날레관 신축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주국제아트페어</li> <li>아시아(빛고을)문화관건립</li> </ul>

※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획

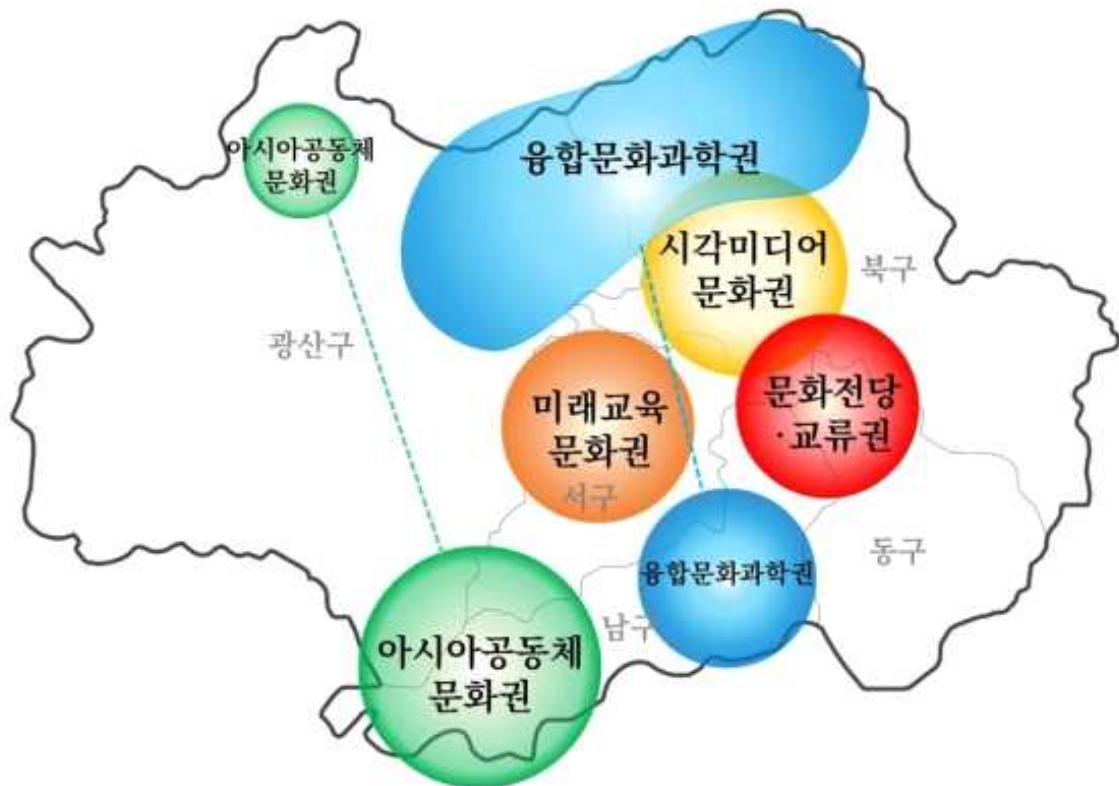
○ 2021년 새롭게 추가된 사업은 문화전당교류권 사업이 4개로 가장 많이 나타남

<표-5대 문화권 사업 개요>

5대 문화권	2021년 신규사업
문화전당교류권(4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아문화 다양성 증진센터 사업</li> <li>• 아시아 e-스포츠 산업 교육 플랫폼 조성</li> <li>• 남도 음식 글로벌 명품화 R&amp;D센터</li> <li>• 아시아 예술인 기념관 조성 운영</li> </ul>
융합문화과학권(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실감형 캐릭터 ‘플래그스토어(ACT매직방)’ 지원사업</li> <li>• 아시아문화사업 투자조합 제3호 결성 및 운영</li> </ul>
아시아공동체 문화권(0)	-
미래교육문화권(0)	-
시각미디어문화권(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 미디어전 전통화 현대를 잇는 문화 브리지 조성</li> <li>• 비엔날레 문화예술지구 조성</li> <li>• 아시아 아츠 아카이브 플랫폼 건립</li> </ul>

※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획

<그림- 문화권별 지역 구분>

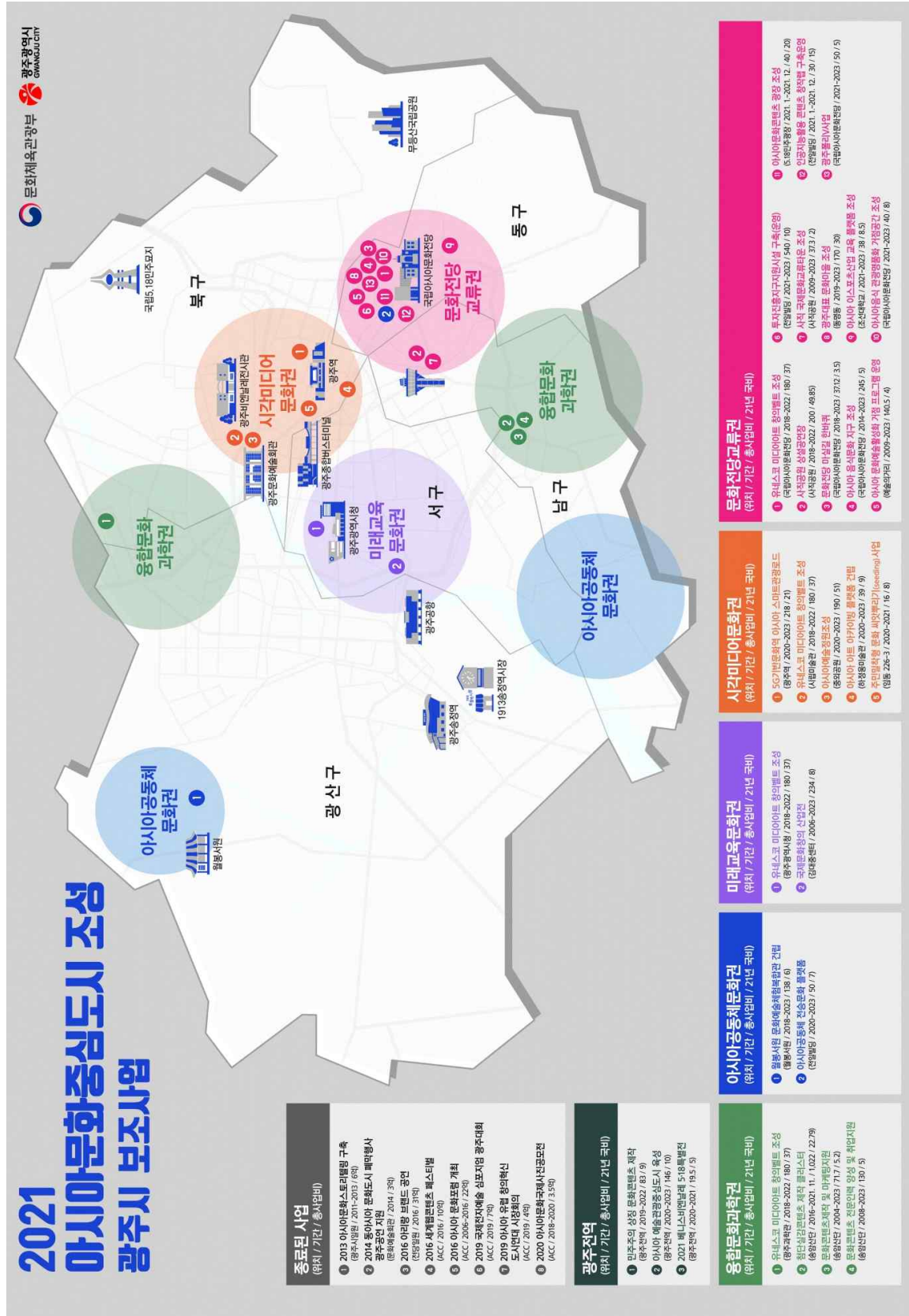


※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획



# 3. 개발여건분석

<그림-아시아 문화 중심도시 조성>



※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021



## 9) 현황 종합분석 및 도출

### 현황 종합분석

#### ○ 위치 및 지리

- 주요 도시에서 1~3시간대에 접근할 수 있는 공항, 철도, 호남 고속국도, 광주 대구 간 고속국도, 국도 등 편리한 광역도로망이 구축되어 호남권 방문의 관문 및 거점이 되고 있음

#### ○ 인문사회

- 150만 명의 대규모 인구가 거주하고 있으며 행정구역 별로는 북구가 가장 많은 인구가 거주하고 있음
- 40세~59세 인구 비중이 가장 높고 1인 가구가 가장 많음

#### ○ 산업

- 교육서비스업이 가장 많은 사업체 수가 가장 많았으며 제조업과 도매 및 소매업은 종사자가 가장 많은 것으로 나타났으며 식료품과 상품 서비스의 소비지수가 가장 높은 것으로 나타남

#### ○ 교육

- 광주는 679개의 교육기관이 있으며 307,971명의 학생이 있으며 행정구역별로는 북구가 가장 많은 것으로 나타남

#### ○ 문화 현황

- 동구는 미술콘텐츠, 남구는 지역 캐릭터인 ‘동개비’ 보유한 문화와 역사 콘텐츠, 북구는 캐릭터 산업과 연계 가능한 시설과 인프라가 조성의 강점이 있음

<표-행정구역별 문화특징>

행정구역	내용
동구	아시아문화전당을 중심으로 미술관, 문화원이 발달
남구	다양한 문화콘텐츠와 시설 보유, 지역 캐릭터 보유
서구	문화시설 및 콘텐츠 열악, 도시공원 발달
북구	문화 벨트 생태계 조성, 융합문화과학권 형성
광산구	자연경관을 활용한 자연 인문자원이 풍부

### 3. 개발여건분석

## 2 광주광역시 캐릭터산업 현황

### 1) 광주광역시 캐릭터산업 현황

#### 📖 캐릭터 기업체 현황

- 캐릭터산업의 사업체 중 약 70%의 사업체가 서울특별시와 경기도에 집중된 것으로 나타났으며 광주광역시는 8개 시에서 4위, 17개 시도에서는 8위를 차지함

<표-광주광역시 캐릭터산업 연령별 업종별 사업체 현황 >

(단위: 개, %)

구분	캐릭터 제작업		캐릭터상품 유통업		합계	비중	순위	
	캐릭터 개발 및 라이선스업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업				
합계	652	436	462	1150	2,700	100.0	-	
시	소계	483	208	291	484	1,464	54.3	-
	서울	362	125	248	295	1,030	38.1	1
	부산	35	26	16	44	121	4.5	3
	대구	24	8	8	43	83	3.1	5
	인천	15	37	8	34	94	3.5	4
	광주	22	3	5	28	58	2.1	8
	대전	17	4	5	20	46	1.7	10
	울산	7	4	1	17	29	1.1	15
	세종	1	1	-	3	3	0.2	17
	도	소계	169	228	171	666	1,234	45.7
경기도		89	194	149	433	865	32.0	2
강원도		11	6	2	26	45	1.7	11
충청북도		9	5	4	21	39	1.4	13
충청남도		10	5	6	46	67	2.5	7
전라북도		18	4	2	28	52	1.9	9
전라남도		6	3	1	24	34	1.3	14
경상북도		7	4	-	33	44	1.6	12
경상남도		10	3	7	47	67	2.5	6
제주도		9	4	-	8	21	0.8	16

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

○ 캐릭터산업 사업체 수는 연평균 증감률은 0.8%로 나타났으며 광주광역시는 최근 3년간 59개에서 58개로 연평균 0.9% 감소한 것으로 나타남

<표-광주광역시 캐릭터산업 연령별 업종별 사업체 추이 >

(단위: 개, %)

구분	2018년	2019년	2020년	전년 대비증감률	연평균 증감률	
합계	2,534	2,754	2,700	▲2.0	0.8	
시	소계	1,324	1,505	1,466	▲0.8	▲0.2
	서울	870	1,061	1,030	2.9	8.8
	부산	125	120	121	0.8	▲1.6
	대구	79	85	83	▲2.4	2.5
	인천	105	98	94	▲4.1	▲5.4
	광주	59	59	58	▲1.7	▲0.9
	대전	53	49	46	▲6.1	▲6.8
	울산	28	28	29	3.6	1.8
	세종	5	5	5	0.0	0.0
	군	소계	1,210	1,249	1,234	▲1.2
경기도		826	873	865	▲0.9	2.3
강원도		45	44	45	2.3	0.0
충청북도		47	44	39	▲11.4	▲8.9
충청남도		63	65	67	3.1	3.1
전라북도		54	55	52	▲5.5	▲1.9
전라남도		34	34	34	0.0	0.0
경상북도		45	45	44	▲2.2	▲1.1
경상남도		73	68	67	▲1.5	▲4.2
제주도		23	21	21	0.0	4.4

※ 출처: 201.220 콘텐츠산업조사

### 3. 개발여건분석

#### 📖 종사자 현황

- 캐릭터산업의 종사자 중 약 45.1%로 가장 높은 종사자 비중을 차지하였으며 광주광역시는 시 8개 시에서 5위, 17개 시도에서 11위로 나타남

<표-광주광역시 캐릭터산업 연령별 업종별 종사자 현황 >

(단위: 명, %)

구분	캐릭터 제작업		캐릭터 상품유통업		합계	비중	순위	
	캐릭터 개발 및 라이선스 업	캐릭터상품 제조업	캐릭터상품 도매업	캐릭터상품 소매업				
합계	5,190	13,848	3,311	14,157	36,505	100.0		
시	소계	3,086	7,742	1,846	7,373	20,077	55.0	
	서울	2,595	6,268	1,486	6,118	16,468	45.1	1
	부산	167	512	121	37	837	2.3	7
	대구	76	232	35	408	778	2.1	8
	인천	140	547	96	383	1,166	3.2	5
	광주	42	137	48	158	385	1.1	11
	대전	60	9	53	219	342	0.9	13
	울산	6	15	7	39	68	0.2	16
	세종	-	22	-	11	33	0.1	17
	도	소계	2,104	6,105	1,438	6,783	16,429	45.0
경기도		1,538	4,393	1,042	4,144	11,117	30.5	2
강원도		30	58	19	132	239	0.7	14
충청북도		143	577	110	464	1,294	3.5	3
충청남도		71	337	92	350	850	2.3	6
전라북도		78	-	9	273	360	1.0	12
전라남도		19	-	-	80	99	0.3	15
경상북도		36	380	-	320	736	2.0	9
경상남도		152	296	165	655	1,269	3.5	4
제주도		37	64	-	365	465	1.3	10

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

○ 캐릭터산업 종사자 수는 연평균 증감률은 0.2%로 나타났으며 광주광역시는 최근 3년간 388명에서 385명으로 연평균 0.3% 감소한 것으로 나타남

<표-광주광역시 캐릭터산업 연령별 업종별 사업체 추이 >

(단위: 개, %)

구분	2018년	2019년	2020년	전년 대비증감률	연평균 증감률	
합계	36,306	37,521	36,505	▲2.7	0.2	
시	소계	20,141	20,691	20,076	▲2.9	▲0.5
	서울	16,473	17,141	16,468	▲3.9	0.0
	부산	937	829	837	0.9	▲5.5
	대구	822	803	778	▲3.1	▲2.7
	인천	1,087	1,119	1,166	4.2	3.6
	광주	388	384	385	0.5	▲0.3
	대전	340	337	342	1.5	0.3
	울산	59	52	67	29.5	6.8
	세종	35	26	33	30.0	▲2.3
	군	소계	16,165	16,831	16,429	▲2.4
경기도		11,011	11,632	11,117	▲4.4	0.5
강원도		236	232	239	3.1	0.7
충청북도		1,159	1,238	1,294	4.6	5.7
충청남도		752	819	850	3.7	6.3
전라북도		357	368	360	▲2.2	0.4
전라남도		98	98	99	1.4	0.7
경상북도		659	703	736	4.6	5.7
경상남도		1,477	1,294	1,269	▲1.9	▲7.3
제주도		416	447	465	4.2	5.8

※ 출처: 2020 콘텐츠산업조사

### 3. 개발여건분석

#### 광주광역시 캐릭터 현황

○ 광주광역시 내 지역 사업체를 통해 제작된 많은 캐릭터 중 가능성과 인지도가 있는 캐릭터는 크게 11개가 있음

<표-광주광역시 지역 내 캐릭터 현황>

구분	제작사	캐릭터 명	캐릭터 특징	캐릭터
1	몬스터 스튜디오	브랜드 이발소	<ul style="list-style-type: none"> <li>천재 이발사와 직원들의 이야기를 다양한 빵을 캐릭터</li> <li>2016년 융복합콘텐츠 공모전 대상</li> </ul>	
2	스튜디오 더블 유바바(주)	B패밀리	<ul style="list-style-type: none"> <li>매력 가득한 캐릭터들의 일상을 그리는 코미디 시트콤 작품과 캐릭터</li> <li>B패밀리 캐릭터를 활용한 모바일 게임 출시예정</li> </ul>	
3	마로 스튜디오	샤이닝 스타	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교에서 동아리를 구성하여 아이돌이 되기 위한 과정을 그린 성장을 캐릭터로 구현</li> <li>16년 문체부에 주관의 지역특화 콘텐츠 개발사업으로 중국과 합작 프로젝트</li> </ul>	
4	(주)썬 애니메이션	만스터 맨션	<ul style="list-style-type: none"> <li>피라미드를 맨션으로 연출하여 만스터 모리와 지리, 도굴꾼, 침입자가 만들어 가는 슬랩스틱 코미디로 미라 캐릭터</li> </ul>	
5	스튜디오 피쉬하이커	이야기 배달부 동개비	<ul style="list-style-type: none"> <li>사고뭉치 강아지가 400년 기간에 엮힌 자신의 출생 비밀과 사람들의 마을을 전하는 집배원을 캐릭터화</li> <li>광주광역시 양림동의 설화를 소재한 캐릭터</li> </ul>	




<표-광주광역시 지역 내 캐릭터 현황(계속)>

구분	제작사	캐릭터 명	캐릭터 특징	캐릭터
6	핑고 엔터테인먼트	빵어 (빵어 카페)	<ul style="list-style-type: none"> <li>커피콩 콩이를 자신의 잃어버린 팔인 줄 알고 콩이를 쫓는 빵어빵 빵어의 일상이야기를 다루는 캐릭터</li> </ul>	
7		핼핼	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리 아이 감정동요라는 뮤지컬 3D 애니메이션에서 탄생한 캐릭터로 영유아의 건강한 디지털 삶을 선도하는 콘텐츠 전문 캐릭터</li> </ul>	
8	스튜디오 버튼	쥬라기 캡스 쥬라킹	<ul style="list-style-type: none"> <li>자동차와 공룡으로 변신하는 로봇을 통해 지구를 악당으로부터 지켜내는 다양한 일상 에피소드 로봇 캐릭터</li> <li>비슷한 장르와 캐릭터가 많으나 쥬라킹의 팬덤을 형성</li> </ul>	
9	캠프파이어 애니웍스	빅풋 패밀리	<ul style="list-style-type: none"> <li>살아남은 공룡 가족이 지구 이곳저곳을 다니며 펼치는 모험과 가족 간의 이야기를 그림 휴머니즘 가족시트콤과 캐릭터</li> <li>중국 알리바바 계열사 유쿠와 투자 유치 성공</li> </ul>	
10	네온 크리에이션	마법 소녀 디디	<ul style="list-style-type: none"> <li>건전한 생활습관 형성과 형제와 친구 등 사회활동 적응과정으로 재미와 공감을 끌어내는 소녀와 마법을 공유한 캐릭터</li> </ul>	




### 3. 개발여건분석

<표-광주광역시 지역 내 캐릭터 현황(계속)>

구분	제작사	캐릭터 명	캐릭터 특징	캐릭터
11	아이스크림 스튜디오(주)	두다다쿵	<ul style="list-style-type: none"> <li>동물캐릭터를 형상화하여 자연에 대한 탐구심을 높이고 특징을 가진 동물을 알아보고 세상을 넓게 보는 이해심과 생명의 경이로움을 알리는 동물캐릭터</li> <li>광주광역시 시내에서 두다다쿵 버스를 운행</li> </ul>	

○ 광주광역시를 알리는 캐릭터를 보유하고 있음

<표-광주광역시 소개 캐릭터>

구분	캐릭터 명	캐릭터 소개	캐릭터
1	빛돌이	<ul style="list-style-type: none"> <li>빛고을 광주의 상징인 예향, 의향, 미향을 형상화하여 광주와 광주인을 새롭게 표현한 캐릭터</li> <li>영원한 생명력을 상징하는 태양의 빛을 기본 소재로 하여 21세기를 밝혀 나갈 광주의 의지를 표현</li> </ul>	
2	오메나	<ul style="list-style-type: none"> <li>빛고을 광주의 빛을 의인화하여 빛의 3원색인 빨강, 노랑, 녹색, 파랑과 합성색인 흰색, 노랑을 사용해 오색으로 표현한 캐릭터</li> <li>광주의 5가지 매력이 넘치는 오매 광주의 슬로건과 부합하는 빛에서 태어나 주위를 환히 비추는 오메나로 캐릭터 명을 설정</li> </ul>	
3	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터 명은 없으나 광주광역시 트위터 QR코드를 소식을 전하는 비둘기로 형상화한 캐릭터</li> </ul>	

## 2) 캐릭터산업 필요성

### 📖 광주광역시 여건

- 캐릭터를 활용한 브랜딩이 하나의 트렌드로 활용되고 있어 아시아 캐릭터 테마파크 브랜딩을 통하여 ‘꿀잼 광주’ 를 홍보하는 효과적인 브랜딩 방법 필요
- 광주광역시 내 이용 콘텐츠 부족으로 인접 시군으로 이동하고 있으며 이로 인해 문화콘텐츠 산업의 정체기가 계속됨
- 개별 산업의 고도화와 제조업의 부진으로 성장이 둔화로 산업 간 융합을 통한 시너지 창출에 대한 요구가 높아지고 있음
  - 지역 주요산업과 캐릭터를 연계하여 지역 경제 활성화의 성장동력 확보
- 아시아 캐릭터 테마파크 조성과 지역산업과 연계한 다양한 콘텐츠를 통해 친근한 혁신적인 도시 이미지와 인지도를 높일 수 있으며, 광주광역시와 인접 타 시군의 잠재 고객들의 범위까지도 확장이 가능
- 아시아 캐릭터 테마파크 내 활용되는 캐릭터를 이용해 고객들의 감성을 자극해 지역 상품구매 욕구를 자극하고 광주광역시 새로운 경제 활성화와 공동성장이 가능
  - 상품을 구매할 때 재미를 중요시하는 소비자인 ‘편슈머(Fun+Consumer) 고려
- 광주광역시에 가장 필요한 시설로 캐릭터 테마파크, 캐릭터 공원, 놀이동산의 주민수요가 많으며 1인~2인 가구 증가로 3인 이상 자녀를 둔 가족 단위의 문화콘텐츠가 점점 감소하고 있음

<표-캐릭터 활용예시>

기업 브랜딩	모바일 브랜딩	도시 브랜딩
		

### 3. 개발여건분석

#### 📖 정책 설문 조사

- 광주광역시의 이미지는 518 민주화, 무등산, 과학, 자동차산업으로 나타났으며 그중 518 민주화가 35.87%로 가장 높았음

<표-광주 이미지 설문 조사 결과>

구분	518 민주화	무등산	과학	자동차산업	기타
광주광역시 떠오르는 이미지	35.87	25.9	18.61	10.43	9.19

※ 출처 : 시의원 광주발전 정책 설문 조사

- 광주광역시가 앞으로 나아가야 할 방향으로는 문화콘텐츠 도시, 복지 도시, 생태환경 도시로 나타남

<표-광주 지역발전 방향 설문 조사 결과>

구분	문화콘텐츠 도시	복지 도시	생태환경 도시	교육도시	기타
지역발전 방향	29.6	19.0	18.1	17.2	16.1

※ 출처 : 시의원 광주발전 정책 설문 조사

- 현안으로는 문화시설 확충, 기업유치, 지역경제 활성화, 도심 공원의 시설 확충 등으로 나타남

<표-광주시 현안>

구분	문화시설 확충	기업유치	산업경제 활성화	도심 공원 활성화	기타
광주광역시 현안	29.1	22.6	28.1	10.6	9.6


※ 출처 : 시의원 광주발전 정책 설문 조사

- 지역경제활성화방안으로는 일자리 창출, 콘텐츠 및 관광지구 조성, 공공기관 유치, 청년과 창업기업 육성 등으로 나타남

<표-광주 이미지>

구분	일자리 창출	콘텐츠 및 관광지구 조성	공공기관 유치	청년 및 창업기업 육성	기타
경제활성화방안	33.3	27.8	18.4	12.4	8.1

※ 출처 : 시의원 광주발전 정책설문 조사

 문화시설 이용현황

- 광주광역시 지역 내에서 즐길 수 공간이 ‘매우 적다’ 라고 생각하는 시민이 압도적으로 높은 것으로 나타남

<표-광주광역시 콘텐츠 시설이용 조사>

구분	매우 많다	많다	보통이다	적다	매우 적다
이용 콘텐츠 시설 수	2.2	5.5	11.6	15.1	65.6

- 광주광역시 내 문화콘텐츠 이용빈도는 월 1회~2회로 매우 낮은 것으로 나타남

<표-광주광역시 내 콘텐츠 이용빈도>

구분	월 1회	월 2회	월 3회	월 4회
콘텐츠 시설 이용빈도	49.1	30.9	15.5	4.5

- 광주광역시 외 인접 타 시군으로 문화콘텐츠를 이용빈도를 비교한 결과 월 1회 방문빈도를 제외한 월 2회 이상은 인접 지역의 콘텐츠를 이용하기 위해 이동하는 것으로 나타남

<표-타시군 콘텐츠 이용빈도>

구분	월 1회	월 2회	월 3회	월 4회
타시군 콘텐츠 시설 이용빈도	27.3	39.2	19.3	14.5

- 최근 대규모 개발 관련으로 광주광역시 내 정말 필요한 시설로 테마형 아시아 캐릭터 테마파크에 대한 요구가 가장 많음

<표-광주광역시 내 필요한 콘텐츠 시설>

구분	구성	순위
캐릭터 테마파크, 캐릭터 공원	52.2	1
놀이공원	17.3	2
대형 복합 프리미엄 아울렛, 쇼핑몰	16.6	3
경관녹지 공원시설, 체육공원	10.9	4
대규모 수영 휴양지의 특급호텔	3.0	5

※ 출처 : 광주사랑방 어등산 관광단지 조성 관련 설문조사



### 3. 개발여건분석

- 특·광역시 어린이 문화시설은 전체 42개소로 조사되었으며 광주는 2개소로 전체시설 수의 4.7%를 차지하는 것으로 나타남

<표-특·광역시별 어린이 문화기반시설 수>

특광역시	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종
도서관	21	5	2	9	2	1	1	0
박물관	0	0	0	1	0	0	0	0
미술관	0	0	0	0	0	0	0	0
계(42)	21	5	2	10	2	1	1	0

※ 출처 : 2021 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부)

- 국내 어린이도서관은 총 80개소이며 광주는 2개소로 전체시설 수의 2.5%를 차지하고 있으며 어린이 전용 박물관 시설은 없는 것으로 나타남

<표-광주 어린이도서관 현황>


시군구		열람석	이용자 수(명)	이용착수(권)
광주 광산구	운남 어린이도서관	54	97,620	103,549
광주 서구	어린이 생태학습도서관	200	101,427	103,599

※ 출처 : 2021 전국 문화기반시설 총람(문화체육관광부)

#### 시사점

- 타시도에 비해 광주의 어린이 문화시설은 매우 부족한 실정
  - 국립아시아문화전당 내 어린이문화원이 있으나 체험, 공연, 독서 등 문화 향유에 대한 수요에 부족으로 어린이 문화시설의 신규 조성 및 확대가 불가피함
  - 문화콘텐츠 시설과 프로그램의 부족으로 광주시 내 문화시설 이용빈도가 매우 낮음
- 행정-전문가-주민의 의견과 정책 등이 반영된 문화시설 조성계획을 수립할 필요가 있으며 어린이들이 홍보의 주제로 참여할 수 있는 여건을 마련
- 시설은 지자체 예산을 고려하여 기존에 조성된 건물이나 공원을 활용하는 등의 증축과 유휴시설을 활용하는 방안을 고려
- 복합문화공간 역할과 동시에 광주의 랜드마크 시설로 위상을 높일 수 있는 특색과 문화적, 경제적, 산업적인 다양한 요소를 포함한 시설의 계획 필요
  - 현안을 해결하기 위한 방향으로 문화시설 확충을 통한 새로운 경제활성화 요구



 왜 아시아 캐릭터 테마파크가 광주에 필요한가?

○ 지리적 필요성

- 광주광역시로 접근할 수 있는 공항, 철도, 고속국도, 국도 등과 편리한 광역도로망이 구축되어 접근성이 양호

○ 인문사회 필요성

- 150만명의 대규모 인구가 거주하고 있으며 1인·2인 가구 증가로 인문사회 구조 변화로 3인 이상 자녀를 둔 가족 단위의 문화콘텐츠가 점점 감소하고 있음

○ 지역산업 및 캐릭터산업 필요성

- 자동차산업과 제조업 성장 부진으로 새로운 성장동력 확보가 필요(지역 상품+캐릭터)
- 광주광역시 캐릭터산업은 캐릭터산업 발전과 연계 가능한 생태계가 조성되어 있으나 관련 업체 및 전문인력이 매년 수도권으로 유출되고 있음
- 높은 인지도로 발전 가능한 지역 캐릭터 11개 보유
- 팬덤 확보를 통한 상품판매 지속성, 확장성, 활용성의 한계 극복

○ 지역 여건 필요성

- ‘꿀잼 광주’ 를 홍보하는 효과적인 광주광역시 도시 브랜딩 방법 필요
- 콘텐츠 부족과 낮은 시설이용률로 문화콘텐츠 상업의 정체기
- 아시아문화전당, 광주 실감 콘텐츠 큐브(GCC), 국립과학원 등 캐릭터 문화산업콘텐츠 발전을 위한 연계시설 및 확장 가능 생태계 조성

○ 정책적 필요성

- 5대 문화사업권을 지정
- 아시아문화 중심도시 조성사업 특별법
- 지역발전 정책 관련 설문 조사에서 문화콘텐츠 도시, 문화시설 확충, 일자리 창출의 수요가 가장 많았음
- 지역경제 활성화 정책 관련 설문 조사에서는 일자리창출과 지역 문화콘텐츠 시설을 연계한 문화관광 벨트 조성에 대한 정책 수요가 많았음

○ 문화시설 필요성

- 관련 설문 조사 결과 광주시 내 문화시설이 매우 부족하여 다른 지역의 문화콘텐츠 이용하는 빈도가 더 많은 것으로 조사 되었음
- 광주시민들은 캐릭터 테마파크, 놀이공원에 대한 수요가 가장 높았음




### 3. 개발여건분석

#### 어떤 캐릭터를 활용할 것인가(EBS 캐릭터 IP 현황 및 강점)

##### ○ EBS의 캐릭터 라이선싱 현황

- 라이선싱 사업의 주 대상이 유아, 아동 중심에서 MZ세대로 확대
- 학습이나 교양물 일색이던 콘텐츠에서 웃음을 주거나 흥미롭게 볼 수 있는 프로그램으로 변화
- EBS가 전개해오던 상품화 사업의 패러다임을 전환하는 새로운 계기를 마련

<표-EBS IP 보유 프로그램과 캐릭터 현황>

프로그램명	캐릭터 명	프로그램과 캐릭터 특징	캐릭터
자이언트 팽 TV	팽수	<ul style="list-style-type: none"> <li>남극에서 온 210cm 자이언트 팽귄, 팽수! 스타 크리에이터가 꿈인 팽수의 좌충우돌 성장기로 TV와 모바일, 오프라인과 온라인을 넘나드는 어린이 예능</li> </ul>	
모여라 덩동댕	번개맨	<ul style="list-style-type: none"> <li>2000년 9월부터 시작된 국내 유일의 어린이 공개방송 프로그램</li> <li>캐릭터 '번개맨'은 번개타운의 평화를 지키는 영웅으로 어린이들의 큰 사랑을 받는 인기캐릭터</li> </ul>	
덩동댕 유치원	뚜앙 누리 삼촌	<ul style="list-style-type: none"> <li>EBS 대표 유아교육 프로그램으로 1982년 &lt;텔레비전 유치원&gt;으로 시작되어 37년간 이어온 장수 프로그램</li> <li>미취학 아동의 감성, 지성, 인성, 리더쉽을 키워주는 교육 프로그램</li> </ul>	
방귀 대장 뽕뽕이	뽕뽕이 짜잔형 뽕순이 뽕치 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 전인적인 발달을 목표로 연구된 교육 프로그램으로 2000년 첫 방송 이후 꾸준한 인기를 얻고 있는 국내 최장수 유아 캐릭터 프로그램</li> </ul>	
한글 용사 아이야	아, 이, 야, 천지, 훈민정 음 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 자연스럽게 어휘를 익힐 수 있도록 통합적 언어발달을 위한 커리큘럼이 반영된 프로그램</li> </ul>	

※ 출처 : EBS 방송공사 내부자료

<표-EBS IP 보유 캐릭터 현황(계속)>

프로그램명	캐릭터 명	프로그램과 캐릭터 특징	캐릭터
야호 시리즈 (한글 수학 속담)	야호 한글이누나 뿌미 초롱이 뚜뚜 하리 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들에게 발달 수준에 적합한 흥미로운 학습 기회를 제공하는 프로그램으로 유아기의 발달적 특징과 호기심을 사고력과 창의력 향상으로 유인하는 프로그램</li> </ul>	
보니 하니	보니 하니 수구수구당당 서장님 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>2003년부터 방송된 어린이 대표 장수 프로그램으로 초등학교생의 ‘초통령’으로 인기몰이 중.</li> <li>재미있는 애니메이션과 다양한 요일별 코너로 아이들의 창의력, 인성 향상</li> </ul>	
한반도 공룡 (방송 영화)	점박이 송곳니 싸이 뜰뜰이 소라 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>최신의 화석발굴과 공룡 연구 성과에 기초한 흥미로운 이야기와 최첨단의 영상 기술이 만나 8천만년 전 한반도 남부지방에 사라져버린 공룡들이 첨단 CG 기술로 제작!</li> </ul>	
세미와 매 직 큐브	세미 와이 엑스 홍고하 흑돌 엑스돌이 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>EBS Math 캐릭터인 ‘세미’와 함께 시간여행을 하며 모험 속 임무 해결을 통해 수학적 사고능력을 배양하는 초등학교생들을 대상으로 한 판타지 애니메이션 프로그램</li> </ul>	
딩동댕 대학교	길히교수 빙철교수	<ul style="list-style-type: none"> <li>어른들을 위한 유사명문 대학, 딩동댕 대학교! EBS의 유튜브 웹 예능으로 길히교수, 빙철조교가 진행하는 교양강좌와 연애특강 등 어른들을 위한 강의 프로그램</li> </ul>	
두다다쿵	두다 다다 버블 스켓 핑카 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>숲속 친구들과 함께 탐험하며, 주변의 다양한 사물, 신기하고 놀라운 자연, 그리고 정서적 가치와 건강한 생활습관 등을 하나하나 배워나가는 유아들의 ‘첫 발견’ 이야기!</li> </ul>	


※ 출처 : EBS 방송공사 내부자료

### 3. 개발여건분석

○ 패러다임 전환에 따른 EBS 캐릭터의 긍정적 변화

- 일반적인 IP와 달리 성공한 아이돌형 셀럽 캐릭터 인지도와 영향력이 급속도로 확산하고 파생되는 파급력 실감
- 전 연령대에서 고른 인지도를 얻었고 20~40대를 아우르는 폭넓은 연령층과 캐릭터의 세계관을 확장하고 소비자 접점을 꾸준히 강화하면서 팬덤을 확보

<표-EBS 캐릭터 활용의 이점>

EBS 캐릭터 활용 전	EBS 캐릭터 활용 후	대표 캐릭터
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EBS의 라이선싱 사업에서 가장 중요한 소비층은 만 3~12세 어린이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• EBS 콘텐츠의 연령층 확대</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팬덤 확보 기간 2년</li> <li>• 매체의 다양성과 접근성 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파급력 높음</li> <li>• 유튜브 기준 2개월 200만 명의 구독자 확보</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EBS 유아프로그램을 보고 자란 어린이들이 지금 MZ 세대의 주축으로 성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MZ 세대를 아우르는 어린 시절을 회상하는 그들에게 익숙한 포맷 제공</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교양, 교육, 다큐멘터리 중심의 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위로와 웃음, 나아가 실생활에 필요한 진짜 정보를 주는 콘텐츠</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터를 활용한 상품과 광고 전무</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터를 활용한 상품화 사업의 다양화</li> </ul>	

○ EBS 캐릭터 활용 및 계획

- 연령층별 타겟을 정하여 캐릭터로 진화(예를 들어 고3 수험생들을 겨냥한 캐릭터 듀나프렌즈, 대학생을 겨냥한 덩동댕 대학교 등)
- IP의 스토리텔링을 강화하면서 소비자와의 접점을 오프라인 공간과 메타버스 등 가상공간으로 확장
- 강력한 팬덤이 형성된 캐릭터는 유튜브, 인스타그램 등 팬과 소통 가능한 창고를 마련하고 오리지널 상품들 결합하여 새로운 판로를 개척
- 캐릭터보건실, 상담실 등 어려운 이슈를 우리에게 익숙한 캐릭터가 출연하여 진입장벽을 낮추는 스핀오프 콘텐츠를 통해 우울증, 학교폭력, 등의 문제와 사회적 이슈를 해결하는 컨설팅 역할로 방향성 확대

### 3 상위 관련 개발 계획

#### 1) 상위 계획

##### 캐릭터산업육성 중장기 계획

- 비전 ‘문화콘텐츠산업을 선도하는 스마트 캐릭터’
- 목표
  - 목표#1. 스타 캐릭터집중 발굴
  - 목표#2. 캐릭터산업기반 및 역량 강화
  - 목표#3. 차세대 한류 주자 K-캐릭터임
  - 목표#4. 해외 진출을 위한 글로벌 마케팅
- 전략#1. 창작역량 제고 및 인큐베이팅 강화
  - 캐릭터 공모전 개최, 창작 발굴 지원 강화, 캐릭터 창작 랩 구축운영 등 창작 활성화와 인큐베이팅 서비스를 지원하여 우수한 신규 캐릭터 개발하고 사업화하여 다양한 국내 캐릭터발굴
  - 영세한 기업의 창작 활동을 장려하여 창작 발굴 사업을 활성화하고 창작 의욕을 고취함(캐릭터 기업 인큐베이션 활성화, 캐릭터 개발을 위한 장비 활용지원)
- 전략#2. 산업간 연계 및 유통 향유 기반확대
  - 캐릭터상품 제작한 뒤 타 산업과 연계하여 다양한 활용방안을 만들. OSMU로서의 가치를 증대하고 지속해서 연쇄되는 고부가가치를 창출하도록 함(타 산업과 공동연구 지원, 캐릭터 연계 콘텐츠 제작지원, 국산 캐릭터상품 개발지원)
  - 캐릭터를 이용하여 특화 거리, 문화공간, 캐릭터박물관 등의 문화시설을 확충하여 캐릭터를 누릴 기회와 인식을 높이고 문화 핵심 콘텐츠로 부각함
- 전략#3. 적극적 글로벌 마케팅 및 프로모션 지원
  - 국산 캐릭터의 전략적인 해외 진출 마케팅 및 사업화를 지원하여 국제 시장에서 신시장으로 도약(특별전시, 주제관운영 브랜드화, 해외주요시장 참가 지원, 해외 시사회 개최, 해외 유통망 구축 지원, 공식 홍보 책자 발간)
  - 글로벌 캐릭터 기업과 협력하여 해외 진출 기회를 늘리고 경쟁력을 강화



### 3. 개발여건분석

#### ○ 전략#4. 비즈니스 역량 강화

- 캐릭터산업의 지속 가능한 발전을 위해 인적 물적 인프라를 구축, 라이선싱 비즈니스 전문인력 양성(라이선싱 비즈니스 전문가 과정과 지원센터 운영, 대학 특별과정 운영, 라이선싱 비즈니스 교육 및 컨설팅 지원)
- 비즈니스 생태계의 선순환을 위해 투자 재원을 마련하고 안정적 창작 및 사업 여건을 조성(캐릭터상품 전문 투자 펀드 조성, 투자 유치 지원)

#### ○ 전략#5. 산업구조 선진화·미래화

- 시장 선도를 위한 프로젝트를 지원하여 추격형에서 선도형으로 패러다임을 전환(융·복합기술을 활용한 스마트 캐릭터 지원, 디지털 캐릭터 개발 및 상품화 지원)
- 효율적인 산업 지원 체제를 마련하여 미래 캐릭터산업을 이끌어갈 성장동력을 확보(캐릭터 불법복제 유통 감시체계 구축, 정품 소비 캠페인 실시)

<표-캐릭터산업육성 중장기 계획의 전략 및 과제>

전략 방향	세부전략	세부과제
창작역량 제고 및 인큐베이팅	우수 신규 캐릭터발굴 확대	• 대한민국 캐릭터 공모대전 개최 및 창작 발굴 지원 강화, 캐릭터 창작 랩
	스마트 업 창업 및 사업화 지원	• 캐릭터 기업 인큐베이션 활용
산업간 유통 강화 및 기반확대	캐릭터상품 제작 및 활용 다각화	• 캐릭터와 산업간 콜라보레이션 지원 • 캐릭터 연계 콘텐츠 제작지원 확대
	문화와 캐릭터의 조합	• 캐릭터 특화 거리, 캐릭터와 함께하는 문화거리 조성, 캐릭터박물관 조성
글로벌 마케팅 프로모션 지원	글로벌 캐릭터 시장으로 도약	• 해외 주요시장 지원, 해외 유통망 구축 • 대한민국 공식 캐릭터 홍보 책자
	글로벌 캐릭터 기업과 매칭 강화	• 글로벌 네트워킹 프로그램 운영 • 캐릭터 라이선싱 서밋 개최
비즈니스 역량 강화	라이선싱 전문인력 양성	• 라이선싱 전문가 과정, 대학 특별과정 • 지원센터 구축 및 컨설팅 지원
	생태계 선순환 구조 확립	• 캐릭터상품 전문 투자 펀드 조성 • 투자 유치 지원
산업구조 선진화 미래화	시장 선도형 신규 프로젝트 지원	• 융복합 기술 활용 스마트 캐릭터 지원 • 디지털 캐릭터 기획, 개발
	공정환경 조성 후방 지원체계	• 유통체계 감시 강화 • 캠페인 및 시장조사 등 정책연구 기능

※ 출처 : 캐릭터산업육성 중장기 계획



📖 콘텐츠 3대 혁신전략

○ 비전 ‘콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현’

<그림-콘텐츠 3개 혁신전략 비전 체계도>

<b>비전</b>	<b>콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현</b>																								
<b>방향</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 투자 사각지대 해소로 콘텐츠기업의 비약적 성장 지원</li> <li>◆ 실감콘텐츠 신수요 창출로 미래성장동력 확보</li> <li>◆ 상호교류에 기반한 신한류로 연관산업의 성장 견인</li> </ul>																								
<b>목표</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>매 출</th> <th>수 출</th> <th>고 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2019년</td> <td>125.5조원</td> <td>103.6억 달러</td> <td>66.2만명</td> </tr> <tr> <td>2022년</td> <td>153.8조원(22.5%↑)</td> <td>134.2억 달러(29.5%↑)</td> <td>70만명(5.7%↑)</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>실감콘텐츠 매출</th> <th>한류 소비재 수출</th> <th>매출 100억원 이상 콘텐츠 기업수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2019년</td> <td>2.8조원</td> <td>36.5억달러</td> <td>1,700개</td> </tr> <tr> <td>2022년</td> <td>11.5조원</td> <td>50억달러</td> <td>2,000개</td> </tr> </tbody> </table>		매 출	수 출	고 용	2019년	125.5조원	103.6억 달러	66.2만명	2022년	153.8조원(22.5%↑)	134.2억 달러(29.5%↑)	70만명(5.7%↑)		실감콘텐츠 매출	한류 소비재 수출	매출 100억원 이상 콘텐츠 기업수	2019년	2.8조원	36.5억달러	1,700개	2022년	11.5조원	50억달러	2,000개
	매 출	수 출	고 용																						
2019년	125.5조원	103.6억 달러	66.2만명																						
2022년	153.8조원(22.5%↑)	134.2억 달러(29.5%↑)	70만명(5.7%↑)																						
	실감콘텐츠 매출	한류 소비재 수출	매출 100억원 이상 콘텐츠 기업수																						
2019년	2.8조원	36.5억달러	1,700개																						
2022년	11.5조원	50억달러	2,000개																						
<b>3대 전략 · 10대 과제</b>	<p><b>1] 정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① ‘콘텐츠 모험투자펀드’ 신설</li> <li>② ‘콘텐츠 기업보증’ 확대</li> </ul> <p><b>2] 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>③ 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신프로젝트(XR+α)</li> <li>④ 문화관광 체감형 콘텐츠 및 체험공간 구축</li> <li>⑤ 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원</li> <li>⑥ 기업지원, 인재양성 등 산업 성장 기반 강화</li> </ul> <p><b>3] 신한류로 연관산업의 성장 견인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⑦ 콘텐츠 유망기업 및 수출 핵심요소 집중 지원</li> <li>⑧ 소비재·관광 등 연관산업의 한류마케팅 지원 강화</li> <li>⑨ 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화</li> <li>⑩ 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산</li> </ul>																								

※ 출처 : 콘텐츠 3대 혁신전략

### 3. 개발여건분석

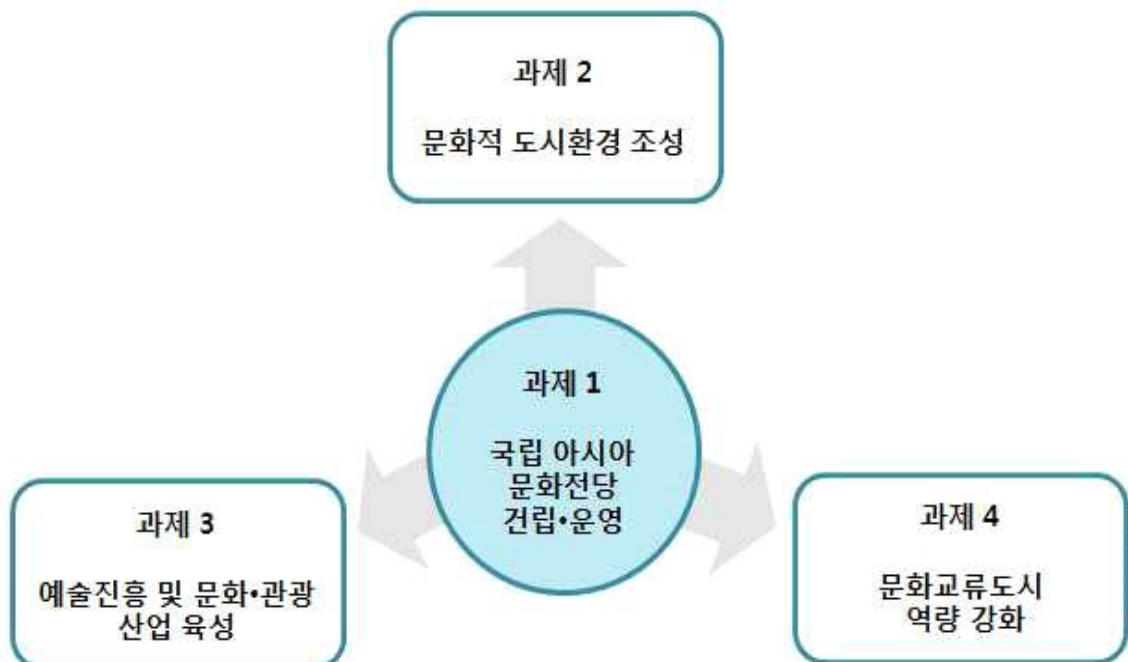
#### 📖 아시아문화 중심도시 조성 종합계획

##### ○ 기본방향

- 비전과 목표 아래 계획 기간 종료 후에도 지속 가능한 사업 추진체계 구축
- 광주의 사업실행 추진역량을 높이고 시민 주도 참여 기반 강화
- 문화시설 운영 ⇒ 국가 문화발전소 역할 강화에 초점
- 5개 문화권 별 핵심사업 선정 추진 및 실행력 담보 방안 마련

##### ○ 비전 ‘문화로 아시아와 함께 세계로’

<그림-아시아문화 중심도시 조성 종합계획 비전체계도>



※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 종합계획

○ 추진과제

<그림-아시아문화 중심도시 추진과제>

<p>① 아시아문화전당 운영 활성화</p>	<p><b>세부 과제</b></p>	<p>1. 운영체계 개편에 따른 전당과 재단 역할분담 및 협업 강화</p>
<p>② 문화적 도시환경 조성</p>		<p>2. 예술·기술 융합 문화발전소 실현</p>
<p>③ 예술진흥 및 문화·관광산업 육성</p>		<p>3. 아시아 문화연구 강화 및 국제교류 다각화</p>
<p>④ 문화교류도시로서 역량 및 위상 강화</p>		<p>4. 아시아 문화예술 선도기관으로 도약</p>
<p>⑤ 지속가능한 조성사업 추진체계 구축</p>		<p>5. 문화전당의 접근성 및 개방성 확대</p>
		<p>6. 대외협력 및 지역사회책임 강화</p>
		<p>7. 옛 전남도청의 충실한 복원</p>
		<p>1. 5대 문화권 3개 발전 축으로 조정</p>
		<p>2. 5대 문화권 우선사업 선정 및 집중 투자</p>
		<p>3. 지속가능한 창의융합 문화도시 기반 구축</p>
	<p>1. [문화예술] 핵심 문화예술 사업에 집중 투자</p>	
	<p>2. [문화산업] 문화산업 선진화 기반 마련 및 경쟁력 제고</p>	
	<p>3. [관광산업] 문화관광 자원의 발견·연계를 통한 관광 활성화</p>	
	<p>1. 전략적·체계적 국제문화교류 확대</p>	
	<p>2. 문화도시연계 국제회의 산업 육성</p>	
	<p>3. 문화시민 역량 강화</p>	
	<p>4. 아시아문화중심도시 홍보마케팅 강화</p>	
	<p>1. 통합추진플랫폼 구축</p>	
	<p>2. 체계적 사업추진 및 성과관리</p>	
	<p>3. 조성사업 추진 주체간 실질적 협력·역할 강화</p>	
	<p>4. 시민참여 거버넌스의 확대</p>	

※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 종합계획

### 3. 개발여건분석

#### 2) 관련 개발 계획

##### 광주광역시 민선 8기 시정 비전과 목표

<그림-광주광역시 민선 8기 시정 비전과 목표>

## 희망도시 행복광주

민선8기 3대 핵심가치인 **참여·혁신·실용** 기반의 행정으로  
시민이 자부심을 갖는 희망의 도시 행복한 광주 건설

**희망**과 **행복**은 3대가 어우러지는 안정된 삶을 지향하며  
풍요로운 **도시**공간과 시민이 함께하는 **광주**의 비전을 함축하여  
미래형 도시구조와 정주여건의 완성으로 50만 자족도시 건설

#### 광주시 민선8기 시정목표

- 시민이 안전하고 편리한 **교통도시**
- 미래형 스마트 교육 문화도시
- 새로운 도약의 역동적 경제도시
- 3대가 행복한 맞춤형 복지도시
- 쾌적한 삶의 지속가능한 도시

시민이 안전하고 편리한

### 교통도시

수도권 거점도시로서 편리한 교통체계와  
시민의 안전을 우선하는 기반 구축



#### 참여

시민 중심의 시정방향  
그리고 소통과 화합을 구현

#### 혁신

다양한 변화에 대응하는  
적극행정으로 신뢰 및 책임완수

#### 실용

균형있는 도시체계와 효율적인  
지역발전을 지속적으로 추구

※ 출처 : 광주광역시 홈페이지



광주 문화콘텐츠산업 중장기 계획

○ 비전 ‘뉴 콘텐츠 대표도시, 문화 광주’

<그림-광주 문화콘텐츠산업 중장기 계획 비전 체계도>



※ 출처 : 광주 문화콘텐츠산업 중장기 계획

### 3. 개발여건분석

#### 2030 광주 도시기본계획

##### ○ 목표

- 시민참여형 도시계획 수립
- 행복한 도시 토대 마련을 위한 탄력적인 도시계획 수립
- 인접 도시와의 기능적 연계 강화를 위한 토지이용계획 수립
- 도시 여건변화를 고려한 지역 특성에 맞는 도시계획 수립
- 시민의 삶의 질 개선 요구 증대에 따른 환경 문화 생태 도시 구현

##### ○ 문화 분야의 목표

- 지역문화 역량 강화, 격차 해소, 발굴창조, 교류 나눔, 품격 한류

##### ○ 도시 공간구조

- 도심과 부도심을 중심으로 하는 분산 집중형의 공간구조 형성

<그림-2030 광주 도시기본계획 공간구조>



※ 출처 : 2030 광주 도시기본계획



## 2025 광주광역시 도시재생 전략계획

### ○ 목표

- 2025 도시기본계획의 광주광역시 미래상과 광주광역시 시정 방향의 비전, 목표 등과 연계한 도시재생

<표-2025 광주광역시 도시재생 전략계획 목표>

구분	내용
신구도심 균형발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>원도심의 새로운 가치 창출을 통해 심구도심의 균형발전 도모</li> <li>역사, 문화, 관광자원과 연계한 원도심 내 도심 재생 거점지역 육성</li> </ul>
문화 중심도시 재창조	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화 중심도시 재창조를 통해 아시아문화 중심도시 구현</li> <li>지속적인 아시아문화 중심도시 조성사업 추진과 아시아문화전당과 연계한 문화 도시재생 추진</li> </ul>
경제성장 신동력 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역자원 발굴과 지역 기반산업 육성을 통한 경제성장 신동력 창출</li> <li>대규모 이전 적지의 가치 창출과 성장동력 강화를 위한 노후 산단 재생추진</li> </ul>
마을공동체 추진	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민참여와 소통 공감을 통한 시민이 행복한 마을공동체 구현과 회복의 마을공동체 사업추진</li> </ul>

※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획

<표-권역별 도시재생 전략계획>

권역별	내용
동구권	<ul style="list-style-type: none"> <li>역사 문화 도심의 위상 강화 및 도심 기능 활성화</li> <li>아시아 문화중심지로 문화수도구현</li> <li>아시아문화전당과 연계한 문화적 도시환경 조성</li> </ul>
서구권	<ul style="list-style-type: none"> <li>경제활력을 위한 창조문화산업 육성</li> <li>자연의 연계육성을 통한 도심 문화 활성화</li> <li>아시아 문화교류 중심지로 국제업무 기능 강화</li> </ul>
남구권	<ul style="list-style-type: none"> <li>경제활력을 위한 첨단문화산업의 허브 육성</li> <li>지역자원의 창조적 활용을 통한 전략산업 유치</li> <li>지역자원을 활용한 주거환경 개선</li> </ul>
북구권	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주역 중심의 창의 문화산업 거점 강화</li> <li>광주역 중심의 거점지역 전략적 육성</li> <li>지역자원의 활용 및 연계를 통한 도심 활력 증진</li> </ul>
광산구권	<ul style="list-style-type: none"> <li>송정 생활권의 신성장 거점 육성</li> <li>송정 생활권 지역자원을 활용한 주거환경 개선</li> <li>이전 적지를 활용한 신성장 특화산업 육성</li> </ul>

※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획

### 3. 개발여건분석

#### 7대 문화권 조성사업 수정계획

##### ○ 목표

- 문화환경과 문화 역량 재구축으로 문화적 도시환경 기반확대
- 문화전당과 전체 도시 간 문화에너지 순환과 재생산 구조 형성

##### ○ 5대 문화권으로 조정

- 현재 7대 문화권 사업은 다변화하는 문화환경을 능동적으로 반영하지 못함
- 문화기술 및 산업 환경의 변화 도시의 공간 기획인 도시재생 뉴딜사업의 전개, 문화 다양성 가치강조, 문화예술의 사회적 가치강조

<표-5대 문화권 조정(안)>

문화권	추진 주요방향	주요사업내용
문화전당교류권 (광주공원 광산구 추가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전당 주변 문화거점을 유기적으로 연계할 수 있는 사업 발굴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화전당 콘텐츠 생산</li> <li>• 문화 다양성 가치 문화적 제형</li> <li>• 문화전당과 기존 문화교류를 포괄하는 교류사업 추진</li> <li>• 근대문화자원인 시민문화 교류공간 활용</li> </ul>
융합문화과학권 (R&D 특구, 송암, 하남, 소촌 산단 추가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4차 산업혁명 관련 ICT 융합 문화콘텐츠 사업 발굴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 융합 과학콘텐츠 생산기반</li> <li>• 문화기술 R&amp;D 핵심인력양성</li> <li>• 인근 공단과 연계한 문화관광산업</li> </ul>
아시아공동체문화권 (제봉산 편백림, 포충사 추가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 전통문화와 아시아 공동체성을 결합할 수 있는 사업 발굴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통문화를 공동체 문화확장</li> <li>• 공동체 계승을 위한 상징적인 문화축재 추진</li> <li>• 공예 등 장인 기술 문화상품화</li> </ul>
미래 교육문화권 (서구 마북동 일대)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 세대들의 혁신적인 교육 실험공간 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공군탄약고 이전을 전제로 장기과제로 추진</li> <li>• 21세기 아시아 미래 교육</li> <li>• 군사시설 리모델링을 통한 문화와 사회의 융합 교육공간</li> </ul>
시각 미디어 문화권 (중외공원 일대)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 미디어 등 광주를 대표할 문화, 예술 활동 공간</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 미디어 예술 기반의 비엔날레 기반확대</li> <li>• 문화예술 종합체험 공간조성</li> <li>• 전문문화예술교육 공간조성</li> </ul>

※ 출처 : 7대 문화권 조성사업 수정계획

## 광주 미디어아트 창의 도시사업

### ○ 목표

- ATM 센터의 기능과 역할에 관한 규정을 통해 창의 도시 플랫폼
- 미디어아트 관련 예술, 기술, 연구, 교육 등이 어우러지는 복합공간 조성

### ○ 세부목표

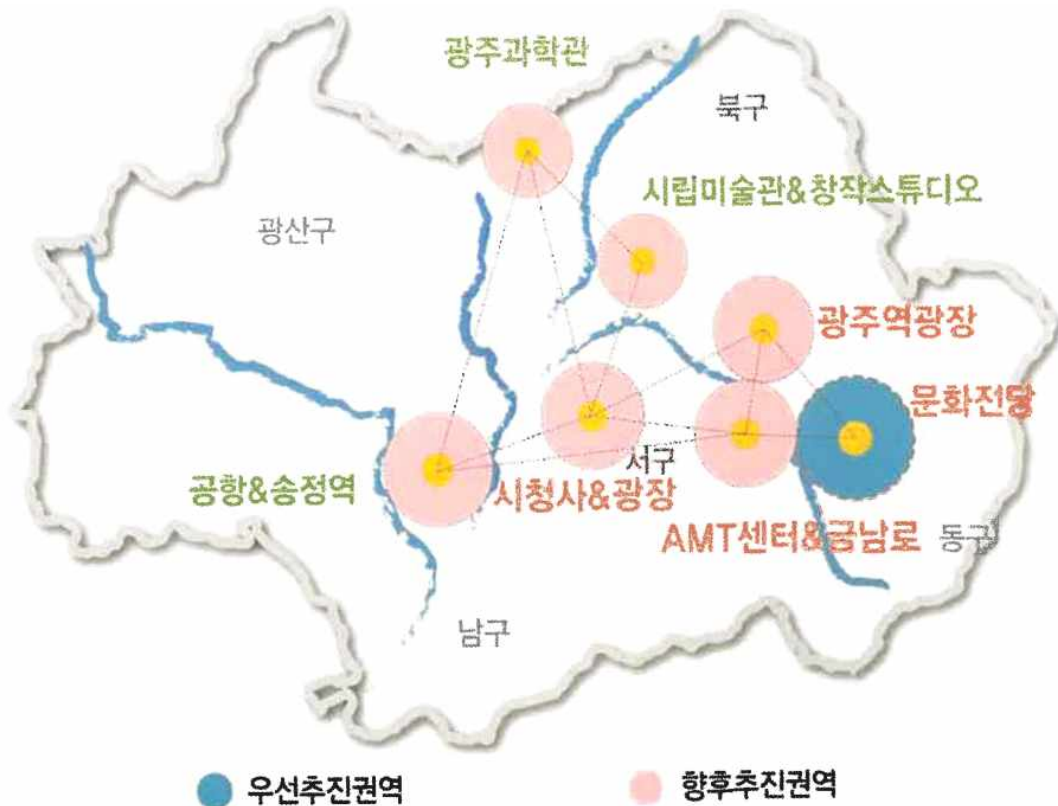
- 시민, 예술가, 창의 인력이 만드는 미디어아트 문화공간
- 예술+기술+산업이 융합하는 미디어아트 창의공간
- 전 세계 창의 도시를 연결하는 미디어아트 교류공간

## 유네스코 미디어아트 창의 벨트 조성사업

### ○ 목표

- 광주의 역사와 이야기가 숨 쉬는 도시공간에서 시민이 직접 광주의 미디어아트를 느끼고 체험할 수 있는 창의적 공간 구축

<그림-미디어아트 창의 벨트 구축거점 선정지역>



※ 출처 : 유네스코 미디어아트 창의 벨트 조성

### 3. 개발여건분석

#### 4 지역 내 대상지 조사

##### 1) 광주광역시 대상지 현황

###### 문화적 도시환경 특징

- 도시 내 핵심 기능별 문화권을 설정하고 문화도시 경관 조성, 지역문화 자산의 리모델링을 통한 문화도시 환경조성
  - 지역 특성과 기능을 고려하여 5대 문화권 및 핵심거점을 설정하고 집중적으로 육성함으로써 문화적 흐름을 도시 전체로 확산
  - 품격있는 문화도시 경관과 자연과 인간이 조화되는 친환경 녹색 문화도시 구현
- 5대 문화권 사업은 아시아공동체 문화권, 융합문화 과학권, 문화전당교류권, 미래 교육문화권, 시각 미디어 문화권으로 구성

<그림-문화권별 지역 내 대상지 구분>

구분	5대 문화권 명칭	주요 추진 방향
동구	문화전당교류권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아문화전당 주변 문화거점을 유기적으로 연계할 수 있는 사업 발굴</li> <li>• 문화전당 제작 콘텐츠 생산기반 마련</li> <li>• 518 및 문화 다양성 가치 문화적 재현</li> </ul>
북구	융합문화과학원 시각 미디어 문화권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4차 산업 혁명 관련</li> <li>• ICT 융합 문화콘텐츠 육성사업 발굴</li> <li>• 문화기술 R&amp;D 및 핵심인력 양성</li> </ul>
남구	아시아공동체문화권 융합문화과학원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 전통문화와 아시아 공동체성을 결합할 수 있는 사업 발굴</li> <li>• 공동체 계승을 위한 상징적인 문화축제</li> </ul>
서구	미래 교육문화권	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 전통문화와 아시아 공동체성을 결합할 수 있는 사업 발굴</li> <li>• 21세기 아시아 미래 교육실험</li> <li>• 문명 전환기 혁신적인 교육실험 프로그램</li> </ul>
광산구	아시아공동체문화권 융합문화과학원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 미디어 등 광주를 대표할 문화예술 활동 공간</li> <li>• 시각 미디어 예술을 대표하는 광주비엔날레 기반조성</li> <li>• 미래 세대를 대상으로 전문교육공간 조성</li> </ul>


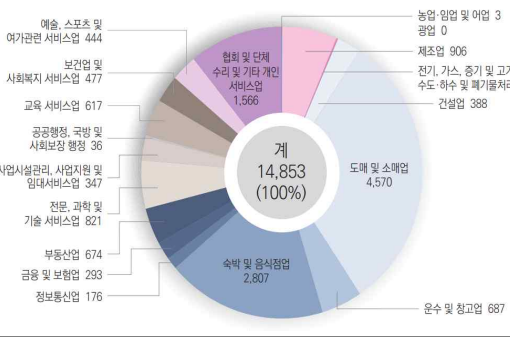
※ 출처 : 아시아문화 중심도시 조성 2021 연차별 실시계획

## 2) 대상지 비교 분석

### 동구

- 아시아문화전당과 주요 시설의 거점으로 발전 가능성이 크나 도시의 지속적인 확장으로 인해 도심 공동화로 기반 산업과 환경이 쇠퇴하고 낙후하고 있음

<표-동구 대상지 현황>


구분	대상지 현황																																											
입지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 동남구에 위치</li> <li>• 51,029세대, 104,510명</li> <li>• 13개 행정동 34개 법정동, 197개 통, 1,095개 반</li> <li>• 면적은 지원동이 가장 큼</li> </ul>																																											
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대표 명산인 무등산이 가장 가까운 지역이며 충장로는 동구 상권의 중심이자 광주 전체의 상징성을 가지고 있음</li> <li>• 시청이 상무지구로 이전하면서 다른 지역 간 발전 차이가 심화하고 전체적으로 낙후되기 시작하면서 <b>광주 내 가장 취약한 자치구</b>이나 <b>조선대, 전남대병원, 병무청, 법원 등 주요 시설이 있음</b></li> </ul>																																											
교통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주 도시철도 <b>1호선</b>이 동구의 중심부를 지나가는 형태이며 화순군, 장흥군, 보성군의 <b>시외버스, 농어촌버스의 주요 거점</b>으로 교통은 비교적 편리함</li> </ul>																																											
산업 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14,853개 사업체와 71,699명 종사자</li> <li>• <b>도매 및 소매업, 숙박 및 음식점, 협회 및 단체, 기타 서비스업</b> 등 관련 분야에 강점</li> </ul>	 <table border="1"> <caption>대상지 산업 분야 구성 (단위: 개)</caption> <thead> <tr> <th>산업 분야</th> <th>개수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>계</td><td>14,853 (100%)</td></tr> <tr><td>도매 및 소매업</td><td>4,570</td></tr> <tr><td>숙박 및 음식점업</td><td>2,807</td></tr> <tr><td>운수 및 창고업</td><td>687</td></tr> <tr><td>농업·임업 및 어업</td><td>3</td></tr> <tr><td>광업</td><td>0</td></tr> <tr><td>제조업</td><td>906</td></tr> <tr><td>전기, 가스, 증기 및 고기온열공급업</td><td>35</td></tr> <tr><td>수도·하수 및 폐기물처리, 원료재생업</td><td>6</td></tr> <tr><td>건설업</td><td>388</td></tr> <tr><td>협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업</td><td>1,566</td></tr> <tr><td>예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업</td><td>444</td></tr> <tr><td>보건의업 및 사회복지 서비스업</td><td>477</td></tr> <tr><td>교육 서비스업</td><td>617</td></tr> <tr><td>공공행정, 국방 및 사회보장 행정</td><td>36</td></tr> <tr><td>사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업</td><td>347</td></tr> <tr><td>전문, 과학 및 기술 서비스업</td><td>821</td></tr> <tr><td>부동산업</td><td>674</td></tr> <tr><td>금융 및 보험업</td><td>293</td></tr> <tr><td>정보통신업</td><td>176</td></tr> </tbody> </table>	산업 분야	개수	계	14,853 (100%)	도매 및 소매업	4,570	숙박 및 음식점업	2,807	운수 및 창고업	687	농업·임업 및 어업	3	광업	0	제조업	906	전기, 가스, 증기 및 고기온열공급업	35	수도·하수 및 폐기물처리, 원료재생업	6	건설업	388	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	1,566	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	444	보건의업 및 사회복지 서비스업	477	교육 서비스업	617	공공행정, 국방 및 사회보장 행정	36	사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업	347	전문, 과학 및 기술 서비스업	821	부동산업	674	금융 및 보험업	293	정보통신업	176
산업 분야	개수																																											
계	14,853 (100%)																																											
도매 및 소매업	4,570																																											
숙박 및 음식점업	2,807																																											
운수 및 창고업	687																																											
농업·임업 및 어업	3																																											
광업	0																																											
제조업	906																																											
전기, 가스, 증기 및 고기온열공급업	35																																											
수도·하수 및 폐기물처리, 원료재생업	6																																											
건설업	388																																											
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	1,566																																											
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	444																																											
보건의업 및 사회복지 서비스업	477																																											
교육 서비스업	617																																											
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	36																																											
사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업	347																																											
전문, 과학 및 기술 서비스업	821																																											
부동산업	674																																											
금융 및 보험업	293																																											
정보통신업	176																																											
역사, 문화, 관광 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주 여성영화제, 광주를 대표하는 추억의 충장 축제를 개최하고 있으며 지산유원지 등 있음</li> <li>• 예술의 거리의 영향으로 미술관이 가장 많이 있으며 소규모의 도심 공원과 광주의 대표 시설 아시아 국립문화전당이 있음</li> </ul>																																											
교육 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유치원 19개(1,048명), 초등학교 11개(3,398명), 중학교 6개(1,675명), 고등학교 5개(3,081명)로 <b>교육 여건이 가장 낮음</b></li> </ul>																																											

### 3. 개발여건분석


#### 남구

- 교육과 문화유산의 중심지로 인구가 증가하는 지역으로 교육산업이 발달해 있으며 다양한 역사, 문화, 관광요소와 시설이 있음

<표-남구 대상지 현황>


구분	대상지 현황	
입지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 남구에 위치</li> <li>• 593,295세대, 435,063명</li> <li>• 16개 행정동 30개 법정동, 434개 통, 1,939개 반</li> <li>• 나주시 남평읍과 인접하여 나주와 화순군으로 가는 관문 역할</li> </ul>	
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 월산동과 백운동 등 일부 지역은 매우 낙후되어 현재 도시개발이 진행 중이며 구 내에서도 동별 심화가 가장 심각한 지역</li> <li>• <b>근대화유적지와 광주문화의 발상지</b></li> </ul>	
교통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나주시로 가는 시외버스가 경유하며 경전선 효천역이 있음</li> <li>• 광주 제2순환도로가 봉선동, 진월동, 송암동을 통과하여 교통의 요지</li> <li>• 지하철 2호선이 남구의 중심을 지나게 되어 교통에 최적지 지역</li> </ul>	
산업 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14,723개 사업체와 66,003명 종사자</li> <li>• 도매 및 소매업, 숙박 및 음식점, 협회 및 단체, 기타 서비스업, <b>교육서비스업</b> 관련 분야에 강점</li> </ul>	
역사, 문화, 관광 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계 김치 축제, 임방울국악제, 고싸움 축제 등이 있으며 영산강 문화체험, 콩 종합센터, 농촌테마파크, 미디어예술보급자리 등의 체험장이 있음</li> <li>• 펭귄 마을이 있는 양림동은 동 전체가 문화유산형의 발전을 이루고 있으며 <b>동개비라는 캐릭터</b>가 있음</li> <li>• 시민문화관, 음악산업진흥센터, 빛고을 아트스페이스, 도예문화원, 공예 창작촌 등 <b>다양한 문화콘텐츠 시설을 보유하고</b> 있음</li> </ul>	
교육 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유치원 41개(3,619명), 초등학교 23개(13,648명), 중학교 16개(17,544명), 고등학교 17개(13,446명)이며 교육의 중심으로 떠오르고 있음</li> </ul>	



 서구

- 지리적으로 광주의 중앙에 위치하며 교통 수요가 많은 지역으로 주거지와 상업지역 확산으로 도시공원 많으나 문화시설은 열악함

<표-서구 대상지 현황>


구분	대상지 현황	
입지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 중심지에 위치</li> <li>• 131,373세대, 298,223명</li> <li>• 18개 행정동 18개 법정동, 418개 동, 2,226개 반</li> <li>• 광주의 중심부로 송학산이 펼쳐져 풍성한 녹지</li> <li>• 가장 쾌적한 주거환경으로 신구 도심과 농촌이 혼재되어 행정수요가 매우 다양</li> </ul>	
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주의 중심지역으로 유리하게 타 시군의 영향력이 없고 시청이 이전하면서 새로운 중심지</li> <li>• 복지, 휴식, 거주, 교통, 행정 등 시설과 주변 조화가 잘되어 있음</li> </ul>	
교통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>광주시 전 지역을 30분 안으로 이동이 가능한 교통의 중심지</b></li> <li>• 하남대로, 무진대로, 상무대로, 빗고을대로, 제2순환도로 등 주요 도로가 접해있으며 광주의 관문 종합버스터미널이 있음</li> <li>• 경전선이 지나가는 서광주역이 있으며 광주 도시철도 1호선의 주요 이동거점</li> </ul>	
산업 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 27,685개 사업체와 145,671명 종사자</li> <li>• 도매 및 소매업, 숙박 및 음식점, 협회 및 단체, 기타 서비스업, <b>제조업</b> 관련 분야에 강점</li> <li>• 기아자동차 공장, 신세계백화점, 특히 양동시장은 호남 최대의 재래시장이 있어 제조업과 서비스업 비중 증가의 중요요소임</li> </ul>	
역사, 문화, 관광 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 518 기념문화회관이 있으나 전체적으로 <b>문화시설이 가장 열악한 지역</b></li> <li>• 반면 518 기념공원, 중앙공원, 풍암 체육공원, 운천저수지 등 다양한 <b>도시공원</b>이 발달함</li> </ul>	
교육 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유치원 53개(4,122명), 초등학교 30개(15,716명), 중학교 15개(7,601명), 고등학교 8개(5,506명)임</li> </ul>	


### 3. 개발여건분석

#### 북구

- 지리적으로 광주의 중앙에 위치하며 교통 수요가 많은 지역으로 주거지와 상업지역 확산으로 도시공원 많으나 문화시설은 열악함


<표-북구 대상지 현황>

구분	대상지 현황	
입지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 북부에 위치</li> <li>• 191,997세대, 435,063명</li> <li>• 28개 행정동 41개 법정동, 609개 동, 3,388개 반</li> <li>• 동쪽은 비교적 높은 산악지역, 서쪽은 영산강과 이어지는 평야 지역이며 화순군과 담양군의 경계 지역</li> </ul>	
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 두암지구, 문흥지구, 일곡지구, 양산지구 등 가장 많은 대단위 택지개발사업으로 지구형 주거단지가 많고 이에 남구와 더불어 교육에 집중</li> <li>• 제31보병사단 본부와 직할대 군부대가 있음</li> </ul>	
교통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 호남고속도로를 통하여 전주와 순천을 연결하며 국도는 목포에서 서울을 연결하는 1번 국도, 화순에서 담양을 연결하는 15번 국도가 통화하는 <b>북부지역의 출입구 역할</b></li> </ul>	
산업 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 34,384개 사업체와 169,225명 종사자</li> <li>• 도매 및 소매업, 숙박 및 음식점, 협회 및 단체, 기타 서비스업, 운수, 통신, 금융업 등 <b>다른 지역구에 비해 격차가 완만</b></li> <li>• 본촌산업단지와 첨단과학산업단지가 있어 지역 산업구역 조정과 도심지역 업체의 집단화로 <b>도시형 산업 분야 생태계 조성</b></li> </ul>	
역사, 문화, 관광 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국립광주박물관, 광주 역사 민속박물관, 광주비엔날레관, 광주문화예술회관, 광주시립미술관 등 <b>문화 벨트 조성으로 광주의 문화중심지 역할을 수행</b></li> <li>• 무등산을 중심으로 서석대와 입석대, 광주호 주변의 가사 문학 유적지가 있어 자연과 문화의 관광자원이 풍부</li> <li>• 식영정, 환벽당, 소쇄원과 하나의 문학권을 형성</li> <li>• 우치공원은 동물원, 식물원, 수목원으로 꾸며져 있고, 그 아래에 놀이시설인 광주 패밀리랜드가 있음</li> <li>• 디자인진흥원, 광주 국립과학원, 과학기술원 등 새로운 융합문화 과학권을 형성</li> </ul>	
교육 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유치원 94개(5,985명), 초등학교 47개(23,034명), 중학교 27개(11,931명), 고등학교 21개(13,446명)임</li> </ul>	

 광산구

- 지리적으로 광주의 중앙에 위치하며 교통 수요가 많은 지역으로 주거지와 상업지역 확산으로 도시공원 많으나 문화시설은 열악함

<표-광산구 대상지 현황>

구분	대상지 현황	
입지	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 서쪽에 위치</li> <li>• 165,888세대, 417,557명</li> <li>• 21개 행정동 79개 법정동, 761개 통, 3,217개 반</li> <li>• 장성군과 함평군 경계를 이루는 군소 평야지를 형성</li> <li>• 영산강의 물흐름이 완만하여 비옥하고 넓은 평야가 형성(서석평야, 나주평야)</li> </ul>	
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 광주광역시 45% 면적을 차지하며 유일하게 방위 명을 사용하지 않음</li> <li>• 광산업을 유치하여 신창동, 수완동, 우산동 등 중복지역의 택지개발사업 진행했으나 여전히 <b>지역 간 편차가 심해</b> 일부 지역은 농촌 지역과 다른 경관을 연출</li> </ul>	
교통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국도 13호선이 나주와 담양을 연결하고 영광과 화순을 연결하는 22호선, 호남선이 있으며 무안-광주고속도로가 있음</li> <li>• 광주 송정역이 서울과 목포를 연결, 광주공항이 있음</li> <li>• 지역 면적이 넓고 광주의 위성도시 역할로 인해 광주 시내로 가는 형태의 교통으로 발달한 도로에 비해 <b>교통 편의성은 떨어짐</b></li> </ul>	
산업 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 32,061개 사업체와 170,248명 종사자</li> <li>• 도매 및 소매업, 숙박 및 음식점, 협회 및 단체, 기타 서비스업, <b>제조업</b> 관련 분야에 강점</li> <li>• 하남산단, 평동산단, 첨단 산단 등 주요 산단이 있어 주변 지역산업 연계가 활발하여 <b>광주지역의 생산 도시화의 선도적 역할을 수행</b></li> <li>• 주요 공공기관, 기업체의 지사 중심지</li> </ul>	
역사, 문화, 관광 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 용진산, 어등산이 대표적으로 계곡과 폭포가 있음</li> <li>• 쌍암공원과 월곡 고원, 송정공원이 있고 유원지는 송산유원지, 임곡교 주변유원지가 있음(특히 송산유원지는 황룡강 가운데 떠 있는 섬 유원지로 섬 전체가 공원으로 유명)</li> <li>• 풍영정 등 문화와 자연적 경관을 이룬 <b>자연 인문자원이 풍부</b></li> </ul>	
교육 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유치원 82개(7,424명), 초등학교 45개(29,175명), 중학교 27개(15,191명), 고등학교 17개(12,234명)임</li> </ul>	

### 3. 개발여건분석

#### 3) 대상지 선정

##### 📖 대상지 선정을 위한 기본방향

###### ○ 대상지의 권역 사업계획

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성에 부합하는 사업계획을 지역 우선 후보지로 설정 가능
- (캐릭터산업 및 관련 콘텐츠 기획, 연구, 제작의 신성장동력개발 사업지원)
- (AR, VR, 3D, 빅데이터 등 실감 콘텐츠 관련 사업 육성 및 기업지원)

###### ○ 공간적 형평성

- 광주광역시 아시아 캐릭터 테마파크의 공간적 형평성을 주요 선정기준으로 설정
- 후보지 선정에서는 인구수가 절대적인 기준이 될 수는 없지만, 입지 내 인구에 대한 고려는 주 이용자인 5세~9세로 설정(유치원, 초등학교 학생 수)
- 아시아 캐릭터 테마파크의 단체방문의 주 대상인 유치원, 어린이집, 초등학교 등과 같은 교육 시설이 많은 지역일수록 더 많은 수요자가 서비스를 받을 수 있으므로 공간 내 교육 시설과의 연계성을 고려

###### ○ 교통의 중요성


- 광주광역시 및 주변 지역연계를 위하여 지리적 위치와 접근성, 교통시설 등을 고려하여 후보지 선정

###### ○ 지역자원과의 연계성

- 주변에 주 이용자인 5세~9세 외 다른 연령층을 고려한 주변 시설 활용도와 프로그램 연계 지역 선정
- 지역자원을 활용하여 가족 단위의 체류형 공간 형성이 가능 여부를 통하여 지역자원과의 연계성이 뛰어난 후보지를 선정

<그림-후보지 선정 기본방향>



 대상지 선정

○ 광주광역시 내 아시아 캐릭터 테마파크 조성에 유리한 대상지는 북구와 남구로 선정

구분	대상지 현황				
	동구	남구	서구	북구	광산구
5대 문화권 권역	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화전당 교류권</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>융합문화 과학권</li> <li>아시아공동체 문화권</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래교육 문화권</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>융합문화 과학권</li> <li>시각다미어 문화권</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아공동체 문화권</li> <li>융합문화 과학권</li> </ul>
사업 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화예술 관련 사업</li> <li>창의 도시 플랫폼</li> <li>문화교류 협력사업</li> <li>아시아 음식 문화지구</li> <li>e-스포츠 산업 교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실감형 캐릭터 지원</li> <li>첨단 융합 콘텐츠 제작유통</li> <li>문화콘텐츠 기획, 창작 전문인력양성 마케팅</li> <li>문화산업 투자진흥지구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술 치유 중심도시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전통과 현대의 문화브릿지</li> <li>아시아 아트 아카이브 플랫폼</li> <li>비엔날레 문화예술지구</li> <li>실감형 캐릭터 지원</li> <li>첨단 융합 콘텐츠 제작유통</li> <li>문화콘텐츠 기획, 창작 전문인력양성 마케팅</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아 전승 문화 활성화</li> <li>전승 축제 개발 및 테마파크 관광화 지원화</li> </ul>
공간적 형평성	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구 51,029명</li> <li>유치원/초등 19/11</li> <li>학생 수 유치원/ 초등 1,048/3,398</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구 216,032명</li> <li>유치원/초등 41/23</li> <li>학생 수 유치원/ 초등 3,619/13,648</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구 298,223명</li> <li>유치원/초등 53/30</li> <li>학생 수 유치원/ 초등 4,122/15,761</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구 435,063명</li> <li>유치원/초등 94/47</li> <li>학생 수 유치원/ 초등 5,985/23,034</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인구 417,557명</li> <li>유치원/초등 82/45</li> <li>학생 수 유치원/ 초등 7,424/29,157</li> </ul>
교통 중요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>시외버스, 농어촌버스의 주요 거점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>제2순환도로 통과</li> <li>지하철 2호선 남구의 중심</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전 지역 30분</li> <li>광주의 주요 도로 연결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내부 교통망, 외부교통망의 혼합 연결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주에서 나가는 형태 교통 편의성 떨어짐</li> </ul>
지역 자원 연계성	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화전당으로 문화 예술 연계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠, 지역 캐릭터 등 다양한 연계 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화시설열악</li> <li>제조업 및 지역산업발달</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>융합문화의 생활권</li> <li>문화 벨트 생태계 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자연경관과 인문자원이 풍부</li> </ul>

### 3. 개발여건분석

#### 광주광역시 지역 여건을 고려한 대상지 선정

<표-광주광역시 현황종합분석>

구분	내용
위치 및 접근성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전라남도 중단에 위치하여 인접한 시군을 아우르는 호남의 관문으로 산업, 교통, 문화, 관광 등의 최상위 거점 역할</li> <li>• 15만 명이 거주하며 한 시간 안으로 광주 내 모든 지역이 이동 가능한 도로와 지하철 등 교통의 중심지 역할</li> </ul>
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동구 : 광주 구 중 가장 취약하나 조선대, 병무청, 법원 등 일부 주요 시설과 충장로 상권, 무등산과 가장 가까움</li> <li>• 남구 : 근대유적지와 광주문화의 발상지로 동 간 격차가 있으나 다양한 도시개발이 진행</li> <li>• 서구 : 위치상 광주의 중심에 있고 시청 이전으로 복지, 휴식, 교통, 행정 등 시설과 주변의 조화</li> <li>• 북구 : 대단위 택지개발사업으로 지구형 주거단지</li> <li>• 광산구 : 광주시의 45% 면적을 차지하고 현재 개발 계획이 진행되는 발전지역</li> </ul>
문화시설 이용현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화시설 이용빈도는 광주광역시 내 이용빈도가 낮았으며 타 시군의 이용빈도가 높았음</li> <li>• 문화시설 이용빈도를 높이기 위한 시설로 캐릭터 테마파크와 놀이공원이 가장 높았음</li> </ul>
문화시설 및 지역자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동구 : 아시아문화전당을 중심으로 미술관, 문화원이 발달</li> <li>• 남구 : 다양한 문화콘텐츠와 시설 보유, 지역 캐릭터 보유</li> <li>• 서구 : 문화시설 및 콘텐츠 열악, 도시공원 발달</li> <li>• 북구 : 문화 벨트 생태계 조성, 융합문화과학관 형성</li> <li>• 광산구 : 자연경관을 활용한 자연 인문자원이 풍부</li> </ul>



**광주광역시는 호남에 중심으로 모든 분야의 최상위 거점으로  
캐릭터산업 시설 조성의 최적지**

광주광역시 내 대상지 여건과 연계 가능성을 분석한 결과  
**남구와 북구가 캐릭터산업 시설 조성 대상지로 적합**



## 5 사업 후보지 선정

### 1) 대상지 내 후보지

#### 평가원칙

- 시·도유지 내 건물, 유휴공간 등 대상지 확보가 가능한 위치 선정
- 캐릭터산업 집중화와 연계성 등 시너지 창출이 가능한 위치 선정
- 국토이용 및 다른 법령에 따른 지역 지구, 토지이용규제 기본법 시행령, 광주광역시 조례 등 행위 제한과 관련된 위반사항이 없는 위치 선정
- 아시아 캐릭터 테마파크 조성으로 문화산업콘텐츠 활성화, 지역산업 활성화, 콘텐츠 브랜드이미지 제고, 시민 향유기회 확대 등 사업성과 공공성의 목적이 가능한 위치 선정

<그림-사업대상지 평가원칙>



#### 기본방향

- 사업대상지 선정을 위해서 대상 후보지가 보유하고 있는 입지여건에 대하여 적절한 평가를 수행할 수 있는 평가항목을 선정
- 광주광역시 대상지로 선정된 남구와 북구 내 사업 후보지를 심층 분석하여 최종 사업대상지로 선정

### 3. 개발여건분석

#### 사업 후보지 평가

- 정책성 ⇒ 광주광역시 정책 및 시책 사업과 부합도
- 상징성 ⇒ 캐릭터 문화산업콘텐츠 관련 대상지의 상징성 평가
- 접근성 ⇒ 방문객과 지역주민들이 이용하는데 필수적인 제반 교통여건인 대중 교통의 이용 편의성 평가
- 연계성 ⇒ 주변 지역의 기관 및 시설의 연계 가능성의 평가
- 실현성 ⇒ 법, 제도, 민원 발생 가능성, 장애 요소 등 아시아 캐릭터 테마파크 조성 시 예상되는 제약사항 대한 종합 평가
- 경제성 ⇒ 아시아 캐릭터 테마파크 조성을 위한 적정 면적의 용지 확보와 활용 가능한 유희시설 및 유희공간의 확보

<표-사업 후보지 평가항목>


구분	평가 기준	평가항목
정책성	시책 사업	- 시책 사업과의 관련성
상징성	캐릭터 관련 상징성	- 산업 및 문화콘텐츠 분야를 대표하는 상징성
접근성	방문객 참여 가능한 위치	- 중심지성
연계성	주변 기관 및 연계	- 시설, 기관, 자원연계
실현성	사업추진지역의 적합도	- 법제도
		- 민원가능성(영업방해, 교통혼잡 등)
		- 장애 요소(주변 시설 및 구조물 등)
경제성	사업부지 확보 및 제반 비용	- 테마파크로 가능한 면적의 용지 확보 - 기반시설과의 존재와 연계성 - 기초공사의 비적절한 비용(철거, 지반 및 기초공사)

#### 사업 후보지

- 남구와 북구 내 4개의 사업 후보지로 조율

<표-사업 후보지>


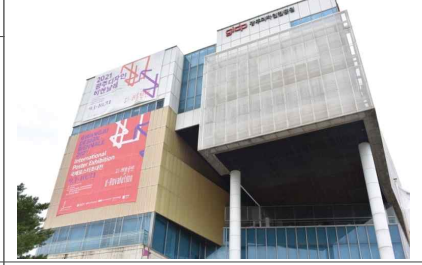


구분	후보지
북구	오룡동 1110-7번지, 북구 비엔날레로 111번 길
남구	송하동 373-1번지, 구동 1번지

 사업 후보지 선정 평가

○ 오룡동 1110-7번지

- 위치적 특징 : 광주디자인진흥원 일원
- 운영 주체 : 광주디자인진흥원
- 비전 : 2030 글로벌 창의, 혁신 기관으로 최고의 디자인 서비스로 고객 만족과 지역 산업 발전, 지역디자인 세계화 시민 삶의 질 향상에 기여
- 주요사업 : 디자인 진흥 및 지역디자인특화사업, 기업의 디자인 개발지원, 공동연구개발, 인력의 교육 및 훈련, 정보 수집 및 제공, 신기술 보육 및 창업, 연구개발 시설의 공동이용, 국제교류, 전시사업, 홍보사업 등 디자인 진흥을 목적으로 하는 사업

<표-오룡동 1110-7번지 현장평가>



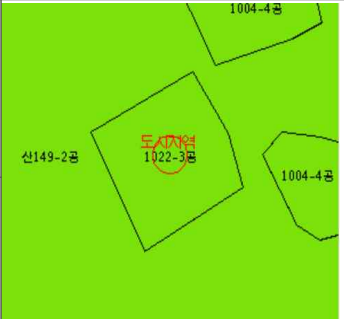



구분	평가의견	현장 사진
정책 부합성	- 아시아문화 중심도시 조성사업 - 공공디자인 기본계획 및 진흥계획	
상징성	- 상업성 : 부합 - 캐릭터문화콘텐츠 : 부합 - 지역 상징성 : 부합	
접근성	- 호남고속도로 및 주요 도로 연결로 접근성 우수	
주변 시설 연계성	- 국립광주과학관, 광주과학기술원, 쌍암공원 등 첨단과학국가산업단지와 휴게공간의 연계성 우수	
법제도	- 도시지역 - 준공업지역 - 교육환경 보호에 관한 법률 - 산업입지 및 개발에 관한 법률 - 산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률 - 연구개발특구육성에 관한 특별법	
민원가능성	- 없음	
장애 요소	- 없음	
경제성	- 디자인진흥원 내 활용 가능한 유휴공간과 신축이 아닌 증축으로 대상지 조성 가능	

### 3. 개발여건분석

○ 북구 비엔날레로 111번 길

- 위치적 특징 : 광주비엔날레 전시관 일원
- 운영 주체 : 광주문화재단
- 비전 : 광주시가 그동안 형성해 온 정체성을 바탕으로 시대의 주요이슈나 담론을 주제전과 학술회의 등을 통해 심화 확장하고 인류사회에 창의적 혁신의 에너지를 발산하는 시각문화 매개체로서 역할 공간
- 정책목표 : 글로벌 시각문화 선도 공간으로 국제적 위상 정립과 차별성 강화, 효율적이고 안정적인 재단 경영 기반 구축, 지역 및 대외 네트워킹 활성화로 소통 협력체제 강화, 개최지 랜드마크 및 문화진흥 발신지 역할






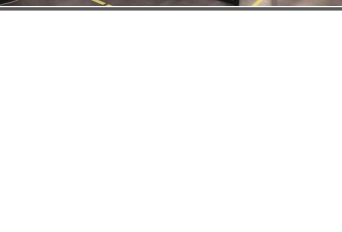
<표-북구 비엔날레로 111번 길 현장평가>

구분	평가의견	현장 사진
정책 부합성	- 아시아문화 중심도시 조성사업 - 3대 문화콘텐츠 혁신전략	
상징성	- 상업성 : 낮음 - 캐릭터문화콘텐츠 : 부합 - 지역 상징성 : 부합:	
접근성	- 호남고속도로와 주요 중심 도로로 교통 접근성 우수	
주변 시설 연계성	- 광주시립미술관, 어린이대공원 연계성 우수하나 미술, 예술 분야로 활용성은 낮음 - 상업지역과 공원 지역의 중간 점	
법제도	- 도시지역 - 자연녹지지역 - 근린공원 - 교육환경 보호에 관한 법률	
민원가능성	- 국제적 교류전 및 주요 행사가 조성공사로 인하여 이미지 저하와 전시관 관람 제한적 이동 경로	
장애 요소	- 미술, 예술 분야와 캐릭터 융합의 어려움 및 분야의 이질감	
경제성	- 유희시설 활용공간이 없어 신축건물로 조성	

○ 송하동 373-3번지

- 위치적 특징 : 광주정보문화산업진흥원 일원
- 운영 주체 : 광주정보문화산업진흥원
- 비전 : 우리 지역의 역점 산업인 문화콘텐츠·ICT 융합산업의 진흥을 위한 전략을 수립하고 다양한 지원을 통해, 지역의 산업과 경제를 진흥하여 이러한 기회를 풍요로운 미래로 실현
- 주요사업 : 콘텐츠·ICT 기업 육성 액셀러레이터' 고도화 및 상호연계 지원체계 강화, 인력양성 사업 구조화, 미래형 경제구조 전환, 아시아문화 특별법 연장 대응 신규 사업 개발 등 정책역량 강화

<표-송하동 373-3번지 현장평가>

구분	평가의견	현장 사진
정책 부합성	- 아시아 문화 중심도시 조성사업 - 인공지능 중심도시사업	
상징성	- 상업성 : 낮음 - 캐릭터문화콘텐츠 : 부합 - 지역 상징성 : 부합:	
접근성	- 제2순환도로가 있으나 외곽에 위치하여 접근성 어려움	
주변 시설 연계성	- 광주 실감 콘텐츠 큐브가 조성예정 - 주변의 공업 및 공단지역으로 연계성은 낮음	
법제도	- 도시지역 - 일반공업지역 - 문화시설 - 교육환경 보호에 관한 법률 - 산업입지 및 개발에 관한 법률	
민원가능성	- 공단지역의 대형차 이동이 많아 교통 혼잡	
장애 요소	- 없음	
경제성	- 유희시설 활용공간이 없어 토지매입을 위한 주변 조사 필요	





### 3. 개발여건분석


#### ○ 남구 구동 1번지

- 위치적 특징 : 광주 미디어아트 플랫폼 GAMP 일원
- 운영 주체 : 광주문화재단
- 주요 프로그램 : AI, VR, 로봇, 인터랙티브 아트, 오디오-비주얼 퍼포먼스체험
- 첨단기술과 예술의 협업을 장려함과 동시에 이를 통해 미래예술의 방향성 제시
- 광주의 구 도심지 일원(동구-남구)을 연결하는 건축 및 도시 경관의 트렌드 제시
- 해외 기관 및 작가들의 참여와 협력을 통한 중장기 해외 교류의 비전 마련

<표-구동 1번지 현장평가>

구분	평가의견	현장 사진
정책 부합성	- 아시아 문화 중심도시 조성사업 - 3대 문화콘텐츠 혁신전략	
상징성	- 상업성 : 부합 - 캐릭터문화콘텐츠 : 부합 - 지역 상징성 : 낮음(지역구는 다르나 국립아시아문화전당이 위치함)	
접근성	- 천변좌로 접근성을 우수하나 교통혼잡 가능성	
주변 시설 연계성	- 광주시민회관, 국립아시아문화전당으로 연계성 우수 - 상업지역과 공원 지역의 중간 점	
법제도	- 도시지역 - 준주거지역 - 시가지경관지구 - 공원 - 문화재보호법(역사문화환경보존지역)	
민원가능성	- 상업지역의 영업방해 및 소음 교통혼잡의 민원 가능	
장애 요소	- 광주 미디어아트 플랫폼 프로그램 중복성	
경제성	- 유희시설 활용공간이 없어 신축건물로 조성	



 사업 후보지 평가결과

- 남구와 북구 내 4개의 사업 후보지 중 사업대상 적합 장소로 2개소 선정
- 적합 장소 1순위 광주디자인진흥원, 2순위 광주정보문화산업진흥원으로 선정

<표-사업 후보지 평가결과>

구분	순위	사업 후보지	주요평가의견
북구	1	오룡동 1110-7번지 (광주디자인진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상지 활용 가능한 면적보유</li> <li>- 디자인진흥원 본관 건물 유휴공간 활용성 우수</li> <li>- 디자인진흥원과 캐릭터의 연관성 우수</li> <li>- 주변 연계성 및 상징성 우수</li> </ul>
	4	북구 비엔날레로 111번 길 (광주비엔날레전시관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상지 활용 가능한 면적 낮음</li> <li>- 유휴공간 없음</li> <li>- 캐릭터 연관성은 적으나 매년 국제적인 행사로 확장성은 매우 우수</li> <li>- 문화, 미술 연계성 우수하나 캐릭터 관련 연계성 낮음</li> </ul>
남구	2	송하동 373-7번지 (광주 정보문화산업 진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상지 활용 가능성 작음</li> <li>- 광주정보문화산업진흥원 내 공간 활용성 우수</li> <li>- 캐릭터 연관성이 우수하며 연계 가능한 인재개발의 주요 기관 우수</li> <li>- 주변 연계성 및 상징성 양호</li> </ul>
	3	구동 1번지 (광주 미디어아트 플랫폼 GAMP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상지 활용 가능한 면적 낮음</li> <li>- 유휴공간 없음</li> <li>- 광주 미디어아트 플랫폼과 연계성은 우수하나 중복 가능성으로 효율성 저하</li> <li>- 법령에 따른 한계성</li> <li>- 주변 연계성 및 상징성 낮음</li> </ul>

### 3. 개발여건분석

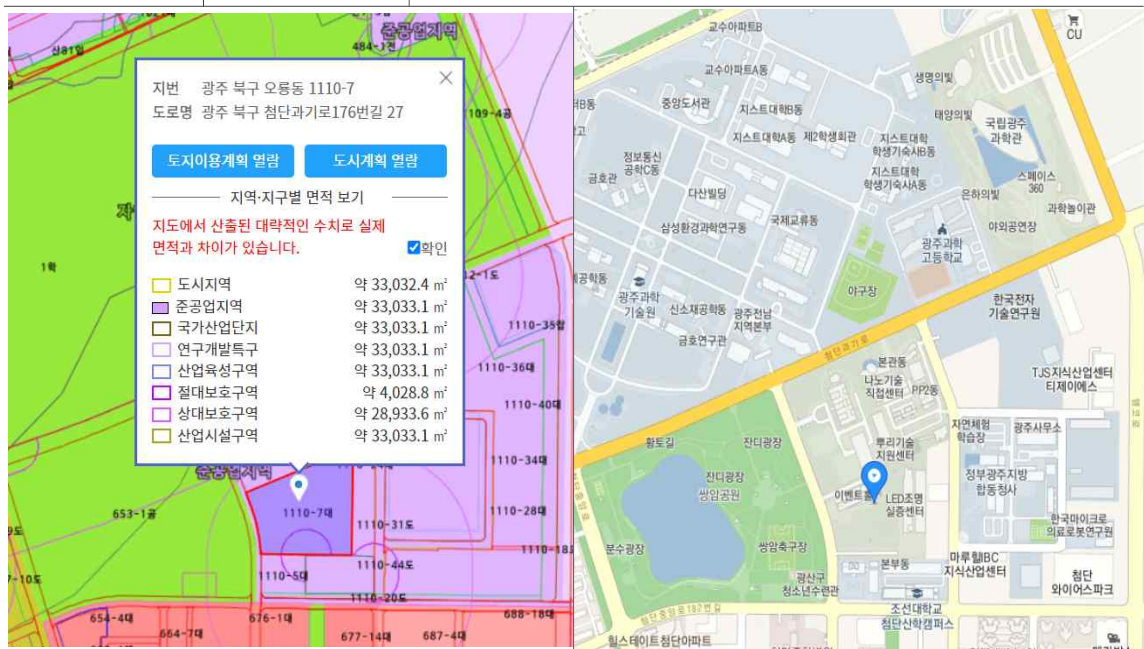
#### 2) 사업 후보지 법적 검토

오룡동 1110-7번지(광주디자인진흥원 일원)

○ 대상지 관련 법 제도 현황

<표-오룡동 1110-7번지 토지이용계획>

구분	내용	
소재지	광주광역시 북구 오룡동 1110-7번지	
지목	대	
면적	33,056.9㎡	
지역 지구 등 지정 여부	「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」에 따른 지역·지구 등	- 준공업지역
	다른 법령 등에 따른 지역·지구 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대보호 구역&lt;교육환경 보호에 관한 법률&gt;</li> <li>- 절대 보호구역&lt;교육환경 보호에 관한 법률&gt;</li> <li>- 국가산업단지&lt;산업입지 및 개발에 관한 법률&gt;</li> <li>- 산업시설구역&lt;산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률&gt;</li> <li>- 산업육성구역&lt;연구개발특구의 육성에 관한 특별법&gt;</li> <li>- 연구개발특구&lt;연구개발특구의 육성에 관한 특별법&gt;</li> </ul>



<표-오룡동 1110-7번지 행위 제한내용>

구분	지역 지구 관련 법령
준공업지역	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제6조(국토의 용도 구분)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제36조(용도지역의 구분)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제56조(개발행위 허가)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제31조(용도지역의 지정)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제71조(용도지역 안에서의 건축 제한)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제83조(용도지역·용도지구 및 용도구역 안에서의 건축 제한의 예외 등)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 별표14(도시·군 계획조례에 위임된 사항 준공업지역 안에서 건축할 수 없는 건축물)
	광주광역시 도시계획 조례 제39조(용도지역 안에서 건축 제한) 광주광역시 도시계획 조례 별표13(준공업지역 안에서 건축할 수 없는 건축물)
상대보호 구역 절대 보호구역	교육환경 보호에 관한 법률 제8조(교육환경 보호구역의 설정 등)
	교육환경 보호에 관한 법률 제9조(교육환경 보호구역에서의 금지행위)
국가산업단지	산업입지 및 개발에 관한 법률 제12조(행위 제한 등)
	산업입지 및 개발에 관한 법률 시행령 제14조(행위허가의 대상 등)
산업시설구역	산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률 제33조(산업단지 관리 기본계획의 수립)
산업육성구역	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 제36조(건축행위의 규제 등)
	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 제30조(건축행위 규제 등)
	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 별표1(연구개발특구 내 토지 용도구역에서 건축이 허용되는 건축물의 종류)
연구개발특구	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 제43조(산업단지 등에 관한 특례)
	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 제37조(「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」의 특례)
	연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 별표1(연구개발특구 내 토지 용도구역에서 건축이 허용되는 건축물의 종류)

### 3. 개발여건분석

<표-오룡동 1110-7번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령>

제63(국토의 용도 구분) 국토는 토지의 이용실태 및 특성, 장래의 토지 이용 방향, 지역 간 균형발전 등을 고려하여 다음과 같은 용도지역으로 구분한다.

1. 도시지역: 인구와 산업이 밀집되어 있거나 밀집이 예상되어 그 지역에 대하여 체계적인 개발·정비·관리·보전 등이 필요한 지역

2. 관리지역: 도시지역의 인구와 산업을 수용하기 위하여 도시지역에 따라 체계적으로 관리하거나 농림업의 진흥, 자연환경 또는 산림의 보전을 위하여 농림지역 또는 자연환경보전지역에 따라 관리할 필요가 있는 지역

3. 농림지역: 도시지역에 속하지 아니하는 「농지법」에 따른 농업진흥지역 또는 「산지관리법」에 따른 보전산지 등으로서 농림업을 진흥시키고 산림을 보전하는 데 필요한 지역

4. 자연환경보전지역: 자연환경·수자원·해안·생태계·상수원 및 문화재의 보존과 수산자원의 보호·육성 등을 위하여 필요한 지역

제363(용도지역의 지정) ① 국토교통부 장관, 시·도지사 또는 대도시 시장은 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 용도지역의 지정 또는 변경을 도시·군 관리계획으로 결정한다.

1. 도시지역: 다음 각 목의 어느 하나로 구분하여 지정한다.

가. 주거지역: 거주와 인접한 생활환경의 보호를 위하여 필요한 지역

나. 상업지역: 상업이나 그 밖의 업무의 편익을 증진하는 데 필요한 지역

다. 공업지역: 공업의 편익을 증진하는 데 필요한 지역

라. 녹지지역: 자연환경·농지 및 산림의 보호, 보건위생, 보안과 도시의 무질서한 확산을 방지하기 위하여 녹지의 보전이 필요한 지역

2. 관리지역: 다음 각 목의 어느 하나로 구분하여 지정한다.

가. 보전관리지역: 자연환경 보호, 산림 보호, 수질오염 방지, 녹지공간 확보 및 생태계 보전 등을 위하여 보전이 필요하나, 주변 용도지역과의 관계 등을 고려할 때 자연환경보전지역으로 지정하여 관리하기가 곤란한 지역

제563(개발행위의 허가) ① 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위로서 대통령령으로 정하는 행위(이하 “개발행위”라 한다)를 하려는 자는 특별시장·광역시장·특별자치시장·특별자치도지사·시장 또는 군수의 허가(이하 “개발행위허가”라 한다)를 받아야 한다. 다만, 도시·군 계획사업(다른 법률에 따라 도시·군 계획사업을 의제한 사업을 포함한다)에 의한 행위는 그러하지 아니하다.

1. 건축물의 건축 또는 공작물의 설치

2. 토지의 형질 변경(경작을 위한 경우로서 대통령령으로 정하는 토지의 형질 변경은 제외한다.)

3. 토석의 채취

4. 토지 분할(건축물이 있는 대지의 분할은 제외한다.)

5. 녹지지역·관리지역 또는 자연환경보전지역에 물건을 1개월 이상 쌓아놓는 행위

※ 출처 : 국가법령정보센터

<표-오룡동 1110-7번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령> 계속

제31조(용도지구의 지정)① 법 제37조 제1항 제5호에서 “항만, 공항 등 대통령령으로 정하는 시설물” 이란 항만, 공항, 공용시설(공공업무시설, 공공 필요성이 인정되는 문화시설·집회 시설·운동 시설 및 그 밖에 이와 유사한 시설로서 도시·군 계획조례로 정하는 시설을 말한다), 교정시설·군사시설을 말한다.

<중략>

⑥ 법 제37조 제5항에서 “대통령령으로 정하는 주거지역·공업지역·관리지역” 이란 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 용도지역을 말한다. <개정 2017. 12. 29.>

1. 일반주거지역
2. 일반공업지역
3. 계획관리지역

제71조(용도지역 안에서의 건축 제한) ①법 제76조 제1항에 따른 용도지역 안에서의 건축물의 용도·종류 및 규모 등의 제한(이하 “건축 제한” 이라 한다)은 다음 각호와 같다.

<중략>

**13. 준공업 지역 안에서 건축할 수 없는 건축물 : 별표 14에 규정된 건축물**

국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령[별표14] 광주광역시 조례 시행령[별표13]

준공업지역 안에서 건축할 수 없는 건축물

. 건축할 수 없는 건축물

- 가. 「건축법 시행령」 별표 1 제16호의 위락시설
- 나. 「건축법 시행령」 별표 1 제26호의 묘지 관련 시설
2. 지역 여건 등을 고려하여 도시·군 계획조례로 정하는 바에 따라 건축할 수 없는 건축물
  - 가. 「건축법 시행령」 별표 1 제1호의 단독주택
  - 나. 「건축법 시행령」 별표 1 제2호의 공동주택(기숙사는 제외한다.)
  - 다. 「건축법 시행령」 별표 1 제4호의 제2종 근린생활시설 중 단란주점 및 안마시술소
  - 라. 「건축법 시행령」 별표 1 제5호의 문화 및 집회 시설(공연장 및 전시장은 제외한다.)
  - 마. 「건축법 시행령」 별표 1 제6호의 종교시설
  - 바. 「건축법 시행령」 별표 1 제7호의 판매시설(해당 준공업지역에 소재하는 공장에서 생산되는 제품을 판매하는 시설은 제외한다.)
  - 사. 「건축법 시행령」 별표 1 제13호의 운동 시설
  - 아. 「건축법 시행령」 별표 1 제15호의 숙박 시설
  - 자. 「건축법 시행령」 별표 1 제17호의 공장으로서 해당 용도에 쓰이는 바닥면적의 합계가 5천 제곱미터 이상인 것
    - 차. 「건축법 시행령」 별표 1 제21호의 동물 및 식물 관련 시설
    - 카. 「건축법 시행령」 별표 1 제23호의 교정 및 군사시설
    - 타. 「건축법 시행령」 별표 1 제27호의 관광 휴게시설

※ 출처 : 국가법령정보센터

### 3. 개발여건분석

<표-오룡동 1110-7번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령> 계속

#### 교육환경 보호에 관한 법률

제8조(교육환경 보호구역의 설정 등)① 교육감은 학교경계 또는 학교설립예정지 경계(이하 “학교경계 등”이라 한다)로부터 직선거리 200m의 범위 안의 지역을 다음 각호의 구분에 따라 교육환경 보호구역으로 설정·고시하여야 한다.

제9조(교육환경 보호구역에서의 금지행위 등) 누구든지 학생의 보건·위생, 안전, 학습과 교육환경 보호를 위하여 교육환경 보호구역에서는 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위 및 시설을 하여서는 아니 된다. 다만, 상대보호 구역에서는 제14호부터 제27호까지 및 제29호에 규정된 행위 및 시설 중 교육감이나 교육감이 위임한 자가 지역위원회의 심의를 거쳐 학습과 교육환경에 나쁜 영향을 주지 아니한다고 인정하는 행위 및 시설은 제외한다.

#### 산업입지 및 개발에 관한 법률

##### 제12조(행위 제한 등)

① 제10조 제1항에 따라 산업단지의 지정 또는 변경에 관한 주민 등의 의견 청취를 위한 공고가 있는 지역 및 산업단지 안에서 건축물의 건축, 공작물의 설치, 토지의 형질 변경, 토석의 채취, 토지분할, 물건을 쌓아놓는 행위 등 대통령령으로 정하는 행위를 하려는 자는 특별시장·광역시장·특별자치도지사·시장 또는 군수의 허가를 받아야 한다. 허가받은 사항을 변경하려는 때도 또한 같다.

② 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위는 제1항에도 불구하고 허가를 받지 아니하고 할 수 있다.

1. 재해복구 또는 재난수습에 필요한 응급조치를 위하여서 하는 행위
2. 그 밖에 대통령령으로 정하는 행위.

##### 제14조(행위허가의 대상 등)

①법 제12조 제1항에 따라 특별시장·광역시장·특별자치 시장·특별자치도지사·시장 또는 군수의 허가를 받아야 하는 행위는 다음 각호와 같다. <개정 2017.6.20.>

**1. 건축물의 건축 등 : 「건축법」 제2조 제1항 제2호에 따른 건축물(가설건축물을 포함한다)의 건축, 대수선 또는 용도변경**

2. 공작물의 설치 : 인공을 가하여 제작한 시설물(「건축법」 제2조 제1항 제2호에 따른 건축물을 제외한다)의 설치

3. 토지의 형질 변경 : 절토·성토·정지·포장 등의 방법으로 토지의 형상을 변경하는 행위, 토지의 굴착 또는 공유수면의 매립

4. 토석의 채취 : 흙·모래·자갈·바위 등의 토석을 채취하는 행위. 다만, 토지의 형질 변경을 목적으로 하는 것은 제3호에 따른다.

※ 출처 : 국가법령정보센터



<표-오룡동 1110-7번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령> 계속

산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률

제33조(산업단지 관리 기본계획의 수립)

⑥ 관리기관·관리권자 또는 시·도지사는 관리 기본계획을 수립하거나 승인한 경우에는 이를 고시하여야 한다.

⑦ 관리 기본계획은 다음 각호의 사항을 포함하여야 한다.

1. 관리할 산업단지의 면적에 관한 사항
2. 입주대상 업종 및 입주기업체의 자격에 관한 사항
3. 산업단지의 용지(이하 “산업용지”라 한다)의 용도별 구역에 관한 사항
4. 업종별 공장의 배치에 관한 사항
5. 지원시설의 설치 및 운영에 관한 사항
6. 그 밖에 산업단지의 관리를 위하여 필요한 사항

산업육성구역, 연구개발특구의 육성에 관한 특별법

제36조(건축행위의 규제 등)

① 과학기술정보통신부 장관은 제35조 제1항 각호의 구역에 대하여 쾌적한 연구환경을 유지하기 위하여 국토교통부 장관 및 담당 지방자치단체의 장과 협의하여 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제76조에 따라 지정된 용도지역에서의 건축이 허용되는 건축물의 종류를 대통령령으로 정하는 바에 따라 일부 제한할 수 있다.

제30조(건축행위 규제 등)

① 법 제36조 제1항에 따라 법 제35조 제1항 및 제2항에 따른 구역에서 건축이 허용되는 건축물의 종류는 별표 1과 같다. 다만, 실시계획, 다른 법령에 따른 개발사업의 실시계획 또는 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제49조에 따른 지구단위계획 등 건축이 허용되는 건축물의 종류를 정한 계획이 법 제35조 제1항 및 제2항에 따른 구역에 따로 수립된 경우에는 그 계획에 따른다.

② 제1항에도 불구하고 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 경우로서 과학기술정보통신부 장관이 필요하다고 인정하는 경우에는 제33조 제2항에 따른 관계 전문가의 심의를 거쳐 제1항 각호에 따른 규제를 적용하지 아니할 수 있다.

2. 신산업·신기술의 육성 등 특구 지정 목적 달성을 위하여 시·도지사가 요청하는 경우

연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 별표1

(연구개발특구 내 토지 용도구역에서 건축이 허용되는 건축물의 종류)

6. 교육·연구 및 사업화 시설구역: 다음 각 목의 건축물

가. 「건축법 시행령」 별표 1 제10호의 교육 연구시설 중 다음의 시설

1) 연구소(과학기술 활동을 하기 위한 연구시설 및 부대시설, 첨단기술의 기업화를 위한 창업 보육 시설 및 연구개발 성과를 사업화하기 위하여 해당 연구소 안에 설치하는 시험공장, 그밖에 이와 비슷한 것만 해당한다.)

※ 출처 : 국가법령정보센터

### 3. 개발여건분석


○ 오룡동 1110-7번지 토지 특성 검토 결과

- (국토의 계획 및 이용에 관한 법률) 아시아 캐릭터 테마파크 조성 대지는 광주디자인진흥원 일원으로 광주광역시 북구 오룡동 1110-7번지에 해당함
- 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제6조에 따라 토지를 이용실태 및 특성 장래의 이용 방향, 지역 간 균형발전 등을 고려한 결과 **도시지역**으로 구분하며 동법 제36조에 따라 도시지역 중 공업지역으로 구분하며 동법 시행령 제30조에서는 용도지역을 세분화하여 **준공업지역**으로 구분하고 있음
- 아시아 캐릭터 테마파크는 준공업지역의 용도지역에서 **건축할 수 없는 건축물에 포함되지 않는 시설로 조성할 수 있음**
- (교육환경 보호에 관한 법률) 해당 사항 없음
- (산업입지 및 개발에 관한 법률) 제14조 행위허가의 대상은 **지자체장의 허가에 따라 건축, 용도 변경, 대수선 가능함**
- (산업육성구역, 연구개발특구의 육성에 관한 특별법) 제30조 건축행위규제에서는 신산업 신기술의 육성 등 특구 지정 목적 달성을 위해서 시도지사가 요청하는 경우 가능
- 산업육성구역 및 연구개발특구의 육성에 관한 특별법 시행령 별표1에서는 아시아 캐릭터 테마파크의 입주기업 연구개발, 과학기술 활동을 하기 위한 시설 및 부대시설, 첨단기술의 기업화를 위한 창업 등 연구개발 성과를 사업화의 **교육·연구 및 사업화 시설이 가능함**

<표-오룡동 1110-7번지 행위 제한 검토 결과>

구분	지역·지구	검토 결과
국토의 이용 계획 및 이용에 관한 법률	준공업지역	대상지 조성 가능함 건축 가능 건축물에 해당함
다른 법령 등에 따른 지역 지구	상대보호 구역 (교육환경 보호에 관한 법률)	당해 법령 및 시행령에 행위 제한에 대한 규제 없음
	절대 보호구역 (교육환경 보호에 관한 법률)	당해 법령 및 시행령에 행위 제한에 대한 규제 없음
	국가산업단지 (산업입지 및 개발에 관한 법률)	당해 법령 및 시행령에 행위 제한에 대한 규제 없음
	산업시설구역 (산업집적 활성화 공장설립에 관한 법률)	대상지 조성 가능함 건축 가능 건축물에 해당함
	산업육성구역 (연구개발특구의 육성에 관한 특별법)	대상지 조성 가능함 건축 가능 건축물에 해당함
	연구개발특구 (연구개발특구의 육성에 관한 특별법)	대상지 조성 가능함 건축 가능 건축물에 해당함

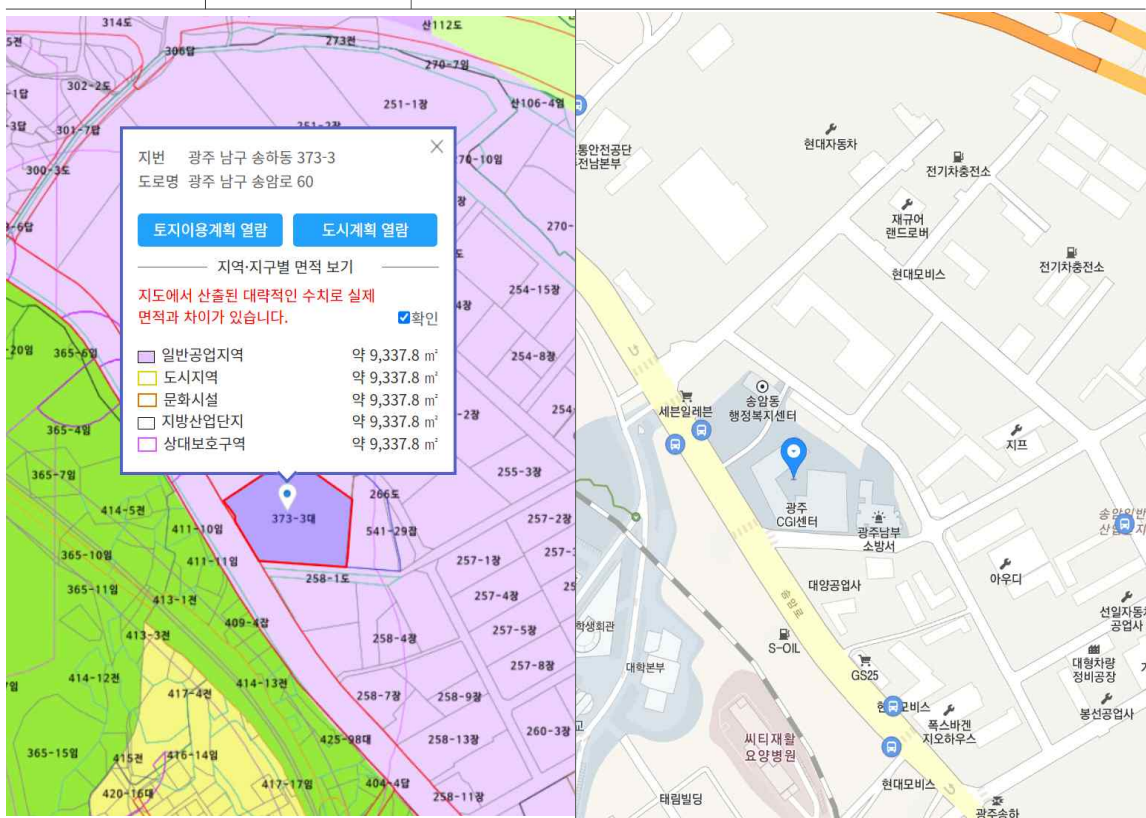
아시아 캐릭터 테마파크 조성에 **적합한 부지**로 분석됨

 광주정보문화산업진흥원

○ 대상지 관련 법 제도 현황

<표-송하동 373-3번지 토지이용계획>

구분	내용	
소재지	광주광역시 남구 송하동 373-3번지	
지목	대	
면적	33,056.9㎡	
지역 지구 등 지정 여부	「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」에 따른 지역·지구 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시지역</li> <li>- 일반공업지역</li> <li>- 문화시설(콘텐츠제작지원센터)</li> </ul>
	다른 법령 등에 따른 지역·지구 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대보호 구역(교육환경 보호에 관한 법률)</li> <li>- 지방산업단지(산업입지 및 개발에 관한 법률)</li> </ul>



### 3. 개발여건분석

<표-송하동 373-3번지 행위 제한내용>

구분	지역 지구 관련 법령
준공업지역	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제6조(국토의 용도 구분)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제36조(용도지역의 구분)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제56조(개발행위 허가)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제31조(용도지역의 지정)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제71조(용도지역 안에서의 건축 제한)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 제83조(용도지역·용도지구 및 용도구역 안에서의 건축 제한의 예외 등)
	국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령 별표13(일반공업지역 안에서 건축할 수 있는 건축물)
	광주광역시 도시계획 조례 제39조(용도지역 안에서 건축 제한)
상대보호 구역	교육환경 보호에 관한 법률 제8조(교육환경 보호구역의 설정 등)
	교육환경 보호에 관한 법률 제9조(교육환경 보호구역에서의 금지행위)
지방산업단지	산업입지 및 개발에 관한 법률 부칙 제6조(다른 법률의 개정)
	산업입지 및 개발에 관한 법률 제12조(행위 제한 등)

<표-송하동 373-3번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령>

<p>제6조(국토의 용도 구분) 국토는 토지의 이용실태 및 특성, 장래의 토지 이용 방향, 지역 간 균형발전 등을 고려하여 다음과 같은 용도지역으로 구분한다.</p> <p>1. 도시지역: 인구나 산업이 밀집되어 있거나 밀집이 예상되어 그 지역에 대하여 체계적인 개발·정비·관리·보전 등이 필요한 지역</p> <p>2. 관리지역: 도시지역의 인구나 산업을 수용하기 위하여 도시지역에 따라 체계적으로 관리하거나 농림업의 진흥, 자연환경 또는 산림의 보전을 위하여 농림지역 또는 자연환경보전지역에 따라 관리할 필요가 있는 지역</p> <p>3. 농림지역: 도시지역에 속하지 아니하는 「농지법」에 따른 농업진흥지역 또는 「산지관리법」에 따른 보전산지 등으로서 농림업을 진흥시키고 산림을 보전하는 데 필요한 지역</p> <p>4. 자연환경보전지역: 자연환경·수자원·해안·생태계·상수원 및 문화재의 보존과 수산자원의 보호·육성 등을 위하여 필요한 지역</p>
--

※ 출처 : 국가법령정보센터

<표-송하동 373-3번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령>

<p>제36조(용도지역의 지정) ① 국토교통부 장관, 시·도지사 또는 대도시 시장은 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 용도지역의 지정 또는 변경을 도시·군 관리계획으로 결정한다.</p> <p>1. 도시지역: 다음 각 목의 어느 하나로 구분하여 지정한다.</p> <p>가. 주거지역: 거주와 인접한 생활환경의 보호를 위하여 필요한 지역</p> <p>나. 상업지역: 상업이나 그 밖의 업무의 편익을 증진하는 데 필요한 지역</p> <p><b>다. 공업지역: 공업의 편익을 증진하는 데 필요한 지역</b></p> <p>라. 녹지지역: 자연환경·농지 및 산림의 보호, 보건위생, 보안과 도시의 무질서한 확산을 방지하기 위하여 녹지의 보전이 필요한 지역</p> <p>2. 관리지역: 다음 각 목의 어느 하나로 구분하여 지정한다.</p> <p>가. 보전관리지역: 자연환경 보호, 산림 보호, 수질오염 방지, 녹지공간 확보 및 생태계 보전 등을 위하여 보전이 필요하나, 주변 용도지역과의 관계 등을 고려할 때 자연환경보전지역으로 지정하여 관리하기가 곤란한 지역</p> <p>제56조(개발행위의 허가) ① 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위로서 대통령령으로 정하는 행위(이하 “개발행위”라 한다)를 하려는 자는 특별시장·광역시장·특별자치시장·특별자치도지사·시장 또는 군수의 허가(이하 “개발행위허가”라 한다)를 받아야 한다. 다만, 도시·군 계획사업(다른 법률에 따라 도시·군 계획사업을 의제한 사업을 포함한다)에 의한 행위는 그러하지 아니하다.</p> <p><b>1. 건축물의 건축 또는 공작물의 설치</b></p> <p>2. 토지의 형질 변경(경작을 위한 경우로서 대통령령으로 정하는 토지의 형질 변경은 제외한다)</p> <p>3. 토석의 채취</p> <p>4. 토지 분할(건축물이 있는 대지의 분할은 제외한다)</p> <p>5. 녹지지역·관리지역 또는 자연환경보전지역에 물건을 1개월 이상 쌓아놓는 행위</p> <p>제31조(용도지구의 지정)① 법 제37조 제1항 제5호에서 “항만, 공항 등 대통령령으로 정하는 시설물”이란 항만, 공항, 공용시설(공공업무시설, 공공 필요성이 인정되는 문화시설·집회 시설·운동 시설 및 그 밖에 이와 유사한 시설로서 도시·군 계획조례로 정하는 시설을 말한다), 교정시설·군사시설을 말한다.</p> <p>&lt;중략&gt;</p> <p>⑥ 법 제37조 제5항에서 “대통령령으로 정하는 주거지역·공업지역·관리지역”이란 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 용도지역을 말한다. &lt;개정 2017. 12. 29.&gt;</p> <p>1. 일반주거지역</p> <p><b>2. 일반공업지역</b></p> <p>3. 계획관리지역</p>
--

※ 출처 : 국가법령정보센터



### 3. 개발여건분석

<표-송하동 373-3번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령> 계속

제71조(용도지역 안에서의 건축 제한) ①법 제76조 제1항에 따른 용도지역 안에서의 건축물의 용도·종류 및 규모 등의 제한(이하 “건축 제한”이라 한다)은 다음 각호와 같다.

<중략>

12. 일반공업지역 안에서 건축할 수 있는 건축물 : 별표 13에 규정된 건축물  
국토의 계획 및 이용에 관한 법률 시행령[별표13]

2. 도시·군 계획조례가 정하는 바에 의하여 건축할 수 있는 건축물

가. 「건축법 시행령」 별표 1 제2호의 공동주택 중 기숙사

나. 「건축법 시행령」 별표 1 제4호의 제2종 근린생활시설 중 같은 호

아목·자목·타목(기원만 해당한다) 및 리목에 해당하는 것

다. 「건축법 시행령」 별표 1 제5호의 문화 및 집회 시설 중 산업전시장 및 박람회장

라. 「건축법 시행령」 별표 1 제7호의 판매시설(해당 전용공업 지역에 소재하는 공장에서 생산되는 제품을 판매하는 경우에 한한다)

마. 「건축법 시행령」 별표 1 제8호의 운수시설

바. 「건축법 시행령」 별표 1 제9호의 의료시설

사. 「건축법 시행령」 별표 1 제10호의 교육 연구시설 중 직업훈련소(「국민 평생 직업능력 개발법」 제2조 제3호에 따른 직업능력개발훈련시설과 그 밖에 동법 제32조에 따른 직업능력개발훈련법인이 직업능력개발훈련을 하기 위하여 설치한 시설에 한한다)·학원(기술계 학원에 한한다) 및 연구소(공업에 관련된 연구소, 「고등교육법」에 따른 기술대학에 부설되는 것과 공장 대지 안에 부설되는 것에 한한다)

광주광역시 조례 시행령[별표12]

1. 건축할 수 있는 건축물

일반공업지역 안에서 건축할 수 있는 건축물(제39조 제12호 관련)

일반공업지역 안에서는 영 별표 13 제1호 각 목의 건축물과 영 별표 13 제2호에 따른 다음 각호의 건축물을 건축할 수 있다.

1. 「건축법 시행령」 별표 1 제1호의 단독주택 중 다중주택 및 다가구주택

2. 「건축법 시행령」 별표 1 제2호의 공동주택 중 기숙사

3. 「건축법 시행령」 별표 1 제5호의 문화 및 집회 시설 중 산업전시장 및 박람회장

4. 「건축법 시행령」 별표 1 제6호의 종교시설

5. 「건축법 시행령」 별표 1 제9호의 의료시설(정신병원을 제외한다)

6. 「건축법 시행령」 별표 1 제10호의 교육 연구시설 중 유치원·초등학교·중학교·고등학교, 직업훈련소, 기술계 학원과 마목에 해당하는 것

7. 「건축법 시행령」 별표 1 제11호의 노유자시설

8. 「건축법 시행령」 별표 1 제21호의 동물 및 식물 관련 시설 중 도축장 및 도계장

9. 「건축법 시행령」 별표 1 제24호의 반송통신시설

10. 「건축법 시행령」 별표 1 제28호의 장례시설

※ 출처 : 국가법령정보센터



<표-송하동 373-3번지 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 및 동법 시행령> 계속

교육환경 보호에 관한 법률

제8조(교육환경 보호구역의 설정 등) ① 교육감은 학교경계 또는 학교설립예정지 경계(이하 “학교경계 등”이라 한다)로부터 직선거리 200m의 범위 안의 지역을 다음 각호의 구분에 따라 교육환경 보호구역으로 설정·고시하여야 한다.

제9조(교육환경 보호구역에서의 금지행위 등) 누구든지 학생의 보건·위생, 안전, 학습과 교육환경 보호를 위하여 교육환경 보호구역에서는 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위 및 시설을 하여서는 아니 된다. 다만, 상대보호 구역에서는 제14호부터 제27호까지 및 제29호에 규정된 행위 및 시설 중 교육감이나 교육감이 위임한 자가 지역위원회의 심의를 거쳐 학습과 교육환경에 나쁜 영향을 주지 아니한다고 인정하는 행위 및 시설은 제외한다.

산업입지 및 개발에 관한 법률

제6조 (다른 법률의 개정) ①국토 이용관리법 중 다음과 같이 개정한다.

제6조 제1호 중 “국가공업 단지, 지방공업 단지” 를 **“국가산업단지, 지방산업단지” 로 한다.**

제12조(행위 제한 등)

① 제10조 제1항에 따라 산업단지의 지정 또는 변경에 관한 주민 등의 의견 청취를 위한 공고가 있는 지역 및 산업단지 안에서 건축물의 건축, 공작물의 설치, 토지의 형질 변경, 토석의 채취, 토지분할, 물건을 쌓아놓는 행위 등 대통령령으로 정하는 행위를 하려는 자는

특별시장·광역시장·특별자치 시장·특별자치도 지사·시장 또는 군수의 허가를 받아야 한다. 허가받은 사항을 변경하려는 때도 또한 같다.

② 다음 각호의 어느 하나에 해당하는 행위는 제1항에도 불구하고 허가를 받지 아니하고 할 수 있다.

③ 제1항에 따라 허가를 받아야 하는 행위로서 제10조 제1항에 따른 공고, 산업단지의 지정 및 고시 당시 이미 관계 법령에 따라 행위허가를 받았거나 허가를 받을 필요가 없는 행위에 관하여 그 공사 또는 사업에 착수한 자는 대통령령으로 정하는 바에 따라

특별시장·광역시장·특별자치 시장·특별자치도 지사·시장 또는 군수에게 신고한 후 이를 계속 시행할 수 있다.

④ 특별시장·광역시장·특별자치 시장·특별자치도 지사·시장 또는 군수는 제1항을 위반한 자에게 원상회복을 명할 수 있다. 이 경우 명령을 받은 자가 그 의무를 이행하지, 아니면 특별시장·광역시장·특별자치 시장·특별자치도 지사·시장 또는 군수는 「행정대집행법」에 따라 이를 대집행할 수 있다.

⑤ 제1항에 따른 허가에 관하여 이 법에서 규정한 것을 제외하고는 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제57조부터 제60조까지 및 제62조를 준용한다.

⑥ 제1항에 따라 허가를 받으면 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제56조에 따라 허가를 받은 것으로 본다.

※ 출처 : 국가법령정보센터

### 3. 개발여건분석

○ 송하동 373-7번지 토지의 용도적 특성 검토 결과

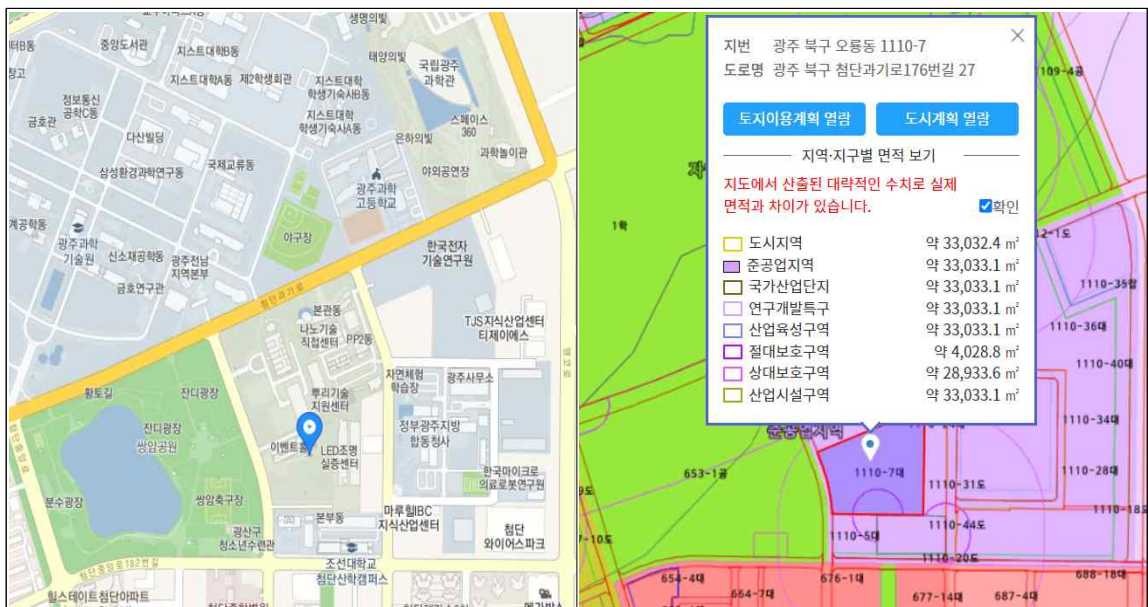
- (국토의 계획 및 이용에 관한 법률) 아시아 캐릭터 테마파크 조성부지는 광주정보문화 산업진흥원 일원으로 광주광역시 남구 송하동 373-7번지에 해당함
- 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제6조에 따라 토지를 이용실태 및 특성 장래의 이용 방향, 지역 간 균형발전 등을 고려한 결과 **도시지역**으로 구분하며 동법 제36조에 따라 도시지역 중 공업지역으로 구분하며 동법 시행령 제30조에서는 용도지역을 세분화하여 **일반공업지역**으로 구분하고 있음
- 아시아 캐릭터 테마파크는 일반공업지역의 용도지역에서 **건축할 수 있는 건축물에 포함되지 않는 시설로 조성에 한계가 있음**
- (교육환경 보호에 관한 법률) 해당 사항 없음
- (산업입지 및 개발에 관한 법률) 해당 사항 없음

<표-오룡동 1110-7번지 행위 제한 검토 결과>

구분	지역·지구	검토 결과
국토의 이용 계획 및 이용에 관한 법률	일반공업지역	대상지 조성 및 가능 건축물 한계 (문화집회 시설, 전시관 및 직업능력개발훈련 연구시설로 제한)
다른 법령 등에 따른 지역 지구	상대보호 구역 (교육환경 보호에 관한 법률)	당해 법령 및 시행령에 행위 제한에 대한 규제 없음
	지방산업단지 (산업입지 및 개발에 관한 법률)	당해 법령 및 시행령에 행위 제한에 대한 규제 없음

아시아 캐릭터 테마파크 조성에 **부적합한 부지**로 분석됨

<그림-오룡동 1110-7번지 행위제한 및 구역 표기>



### 3) 사업 후보지 선정

#### 입지여건 분석

○ 우선순위가 2개소를 대상으로 장단점 및 입지여건을 종합한 결과는 다음과 같음

<표-사업 후보지 입지여건 분석>

구분	오룡동 1110-7번지	송하동 373-7번지
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공원과 주변 연계자원 우수</li> <li>- 접근성 및 상징성 우수</li> <li>- 유희공간 및 활용 가용 용지</li> <li>- 다양한 시설 사업화 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AI 인공지능 연계성 우수</li> <li>- 연계사업의 시너지효과 우수</li> </ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 분야 강한 인지도</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 법적 제도와 토지매입 필요 등 조성에 제약과 어려움</li> </ul>
정책 부합성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아문화 중심도시 조성사업 등의 시책 사업 중심</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인공지능 중심도시사업 등의 시책 사업 중심</li> </ul>
상징성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상업성 : 부합</li> <li>- 캐릭터문화콘텐츠 : 부합</li> <li>- 지역 상징성 : 부합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상업성 : 낮음</li> <li>- 캐릭터문화콘텐츠 : 부합</li> <li>- 지역 상징성 : 부합</li> </ul>
접근성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 호남고속도로 및 주요 도로 연결로 접근성 우수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제2순환도로가 있으나 외곽에 위치하여 접근성 어려움</li> </ul>
주변 시설 연계성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국립광주과학관, 광주과학기술원, 쌍암공원 등 첨단과학국가산업단지와 휴게공간의 연계성 우수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주 실감 콘텐츠 큐브가 조성예정</li> <li>- 주변의 공업 및 공단지역으로 연계성은 낮음</li> </ul>
법제도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 관련 연구시설(입주기업 인큐베이팅 가능)</li> <li>- 신산업(캐릭터산업)에 대한 연구시설 및 사업화 활성화 시설 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 박람회 및 전시장 가능</li> <li>- 인재개발 교육 시설 가능</li> </ul>
민원가능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출퇴근 통행 불편 예상</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공단지역의 대형차 이동이 많아 교통 혼잡 예상</li> </ul>
장애 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 없음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 없음</li> </ul>
경제성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인진흥원 내 활용 가능한 유희공간과 신축이 아닌 증축으로 대상지 조성 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유희시설 활용공간이 없어 토지매입을 위한 주변 조사 필요</li> </ul>



### 3. 개발여건분석

#### 📖 최종 사업 후보지 선정

- 사업 후보지 선정기준에 대한 적절성을 우수, 보통, 미흡 3단계 척도를 기준으로 분석하여 종합한 결과 가장 적합한 사업지는 평가항목 전반에서 우수한 평가를 받은 오룡동 1110-7번지(광주디자인진흥원 일원)로 나타남

<표-사업 후보지 최종 선정 평가표>

구분	오룡동 1110-7번지			송하동 373-7번지		
	우수	보통	미흡	우수	보통	미흡
정책 부합성	80	20	0	100	0	0
상징성	30	70	0	30	70	0
접근성	100	0	0	20	50	30
주변 연계성	100	0	0	90	10	0
실현 가능성 (법제도)	100	0	0	30	50	20
민원가능성	50	50	0	50	50	0
장애 요소	100	0	0	100	0	0
경제성	100	0	0	20	30	50
총점	<b>660</b>	140	0	<b>440</b>	260	100

<그림-오룡동 1110-7번지 대상지>



# 4. 기본구상

1. 종합분석

2. 기본구상

3. 도입시설 검토





## 제4장 기본구상

### 1 종합분석

#### 1) 현황 개요

##### 현황 분석

- 국내외 환경과 지역 환경을 분석하여 지역 내 아시아 캐릭터 테마파크 필요성, 대상지 선정, 연계방안, 활용안을 우선적으로 도출하고자 함

국내외 환경 분석	=	<b>캐릭터산업 동향</b> <input checked="" type="checkbox"/> 정책 동향 <input checked="" type="checkbox"/> 시장 동향 <input checked="" type="checkbox"/> 기술 동향	<b>캐릭터산업 트렌드</b> <input checked="" type="checkbox"/> 국내외 트렌드 <input checked="" type="checkbox"/> 분야별 트렌드	<b>유사사례</b> <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터랜드 <input checked="" type="checkbox"/> 테마파크
		+		
지역 환경 분석	=	<b>광주광역시 내·외부 환경</b> <input checked="" type="checkbox"/> 민선 8기 비전 목표 <input checked="" type="checkbox"/> 5대 전략콘텐츠육성 <input checked="" type="checkbox"/> 아시아문화 중심도시 조성계획	<b>지역 캐릭터산업 인프라</b> <input checked="" type="checkbox"/> 융복합 인프라 <input checked="" type="checkbox"/> 지역 인적인프라 <input checked="" type="checkbox"/> 지역 물적 인프라 <input checked="" type="checkbox"/> 지원 인큐베이팅	<b>캐릭터산업 가능성</b> <input checked="" type="checkbox"/> 산업 규모 <input checked="" type="checkbox"/> 경쟁력 <input checked="" type="checkbox"/> 정책 수요

#### 2) 캐릭터산업 현황 분석

##### 트렌드분석

- 캐릭터산업은 다양한 분야들과 융합하여 문화콘텐츠의 중심역할을 수행

<표-캐릭터 연관 문화트렌드>

key word	동향
기술 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터를 자동구현하여 표현 가능한 로봇 형태의 서비스 기술 개발( 인형 탈 등 사람이 움직이는 캐릭터에 한계와 흥미 유발 감소)</li> <li>☞ K 캐릭터의 진화와 생성 기술개발</li> </ul>
공연 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 첨단기술을 활용한 사물과 미디어파사드 결합</li> </ul>
음악 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 음악적 표현 인식 및 합성하여 활용하는 기술개발</li> <li>☞ 캐릭터의 장점을 잘 보일 수 있는 중독성 있는 멜로디와 가사</li> </ul>

## 4. 기본구상

### 📖 캐릭터산업 동향

- 캐릭터산업은 AI, 인공지능과 결합한 실감 콘텐츠, OTT 서비스 등 5G 시대에 맞는 콘텐츠와 낮은 진입장벽의 접근성으로 대중화되고 있음

<표-국내·외 캐릭터산업 동향>

국내		국외	
구분	동향	구분	동향
콘텐츠 산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터산업 및 전문인력 양성</li> <li>☞ 캐릭터 IP 사업화 지원</li> <li>☞ VR/AI 등 ICT를 활용한 캐릭터산업 육성</li> </ul>	콘텐츠 산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 5G 시대에 맞춘 캐릭터 개발 및 제작</li> </ul>
		OTT 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 다양한 유통채널 확보 (넷플릭스, 디즈니 TV 등)</li> <li>☞ 캐릭터 보급 및 접근성 확대</li> </ul>
혁신 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 실감 콘텐츠 육성</li> <li>☞ 지역 내 보유한 캐릭터 활용</li> <li>☞ 캐릭터와 문화콘텐츠 기반 융복합 산업육성</li> </ul>	실감 콘텐츠 AR/VR 급성장	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ VR 활용 캐릭터콘텐츠 육성</li> <li>☞ 실감 콘텐츠 개발</li> </ul>
종합 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터 세계관을 활용한 다중성의 콘텐츠 제작으로 팬덤층 확산</li> <li>☞ 지역 캐릭터와 유명캐릭터의 복합 맞춤형 학습 콘텐츠 개발</li> <li>☞ 캐릭터를 활용한 이러닝, AR, VR 개발 확대 및 공유</li> </ul>	문화사업 결합	캐릭터를 활용한 영화, 캐릭터 테마파크와 결합 (디즈니랜드, 마블 영화, 지역특화 캐릭터)
		모바일 성장	모바일을 통한 문화사업 접근성과 진입장벽 해소



**캐릭터산업과 융합한 문화콘텐츠가 대중에게 확대되고 있음**

### 📖 캐릭터산업 이용현황

- 캐릭터를 활용한 산업과 비사용 산업의 격차가 홍보마케팅과 산업의 이해 정도의 효과 차이가 큰 것으로 나타남

<표-콘텐츠 선택 시 캐릭터 영향력>

구분	이용현황
캐릭터 선택 시 영향력	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 영향력 65.7% &gt; 보통 27.1% &gt; 영향 없음 7.2%</li> </ul>
캐릭터 선호이유	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 캐릭터 디자인 &gt; 캐릭터가 익숙해서 &gt; 캐릭터 행동이 좋아서 &gt; 콘텐츠가 좋아서</li> </ul>
캐릭터활용도	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이모티콘 &gt; 애니메이션 &gt; 방송</li> </ul>
캐릭터 활용 전시 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 활용 &gt; 미활용</li> </ul>



**캐릭터를 활용하는 문화콘텐츠의 파급력이 증가하고 있음**

### 3) 광주광역시 현황 분석

#### 📖 광주광역시 캐릭터산업 현황

○ 캐릭터산업 분야의 강점 보유

- 광주광역시는 전국 최상위 집적도와 특화도 보유

<표-광주광역시 캐릭터산업 지수>

분야별	집적도		특화도	
	직접도	순위	직접도	순위
캐릭터산업	3.78	1위	1.31	2위

○ 광주광역시 캐릭터를 활용 가능한 문화생태계 조성을 위한 인프라가 풍부

- 한국문화기술연구소, 광주 실감 콘텐츠 큐브, 광주CGI센터, 광주영상복합문화관, 광주 스마트 모바일 앱 개발지원센터, 3D 융합상용화지원센터 등

○ 광주지역만의 지역특화형 캐릭터산업 발전 가능성

- 아시아문화전당과 연계한 캐릭터산업 육성정책 공동기획 가능
- 기술개발 검증을 위한 테스트 베드로 활용하여 다양한 전시 체험 기능과 연계



광주광역시는 **캐릭터산업 인프라가 구성되어 있어 발전 가능성이 큼**

#### 📖 캐릭터산업 시설 수요

○ 광주광역시 내 문화콘텐츠 이용 가능 시설과 빈도가 낮음

<표-캐릭터산업 시설 수요>

구분	이용현황
콘텐츠 시설 수	▪ 광주광역시 내 즐길 수 있는 공감미 매우 적음
이용빈도	▪ 월 1회~2회
다른 지역 이용빈도	▪ 월 2회~3회
필요 시설	▪ 캐릭터 테마파크 및 공원 > 놀이시설 > 체육공원 > 대형 복합 쇼핑몰 > 수영 휴양지



광주광역시 내 이용할 콘텐츠 **시설 수가 부족하고 이용빈도가 낮으며 시민들은 테마파크, 아시아 캐릭터 테마파크에 대한 수요가 큼**

## 4. 기본구상

### 광주광역시 정책분석

○ 캐릭터산업의 인큐베이팅과 지역 주요 산업과 연계를 통한 경제 활성화 정책

민선 8기 비전과 목표		광주지역 특구와 문화콘텐츠 연계성	
key word	동향	key word	동향
민선 8기 비전 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 첨단 실감 콘텐츠 육성</li> <li>☞ 캐릭터와 지역문화가 연계된 콘텐츠 육성</li> </ul>	광주연구개발 특구	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터 문화산업 콘텐츠 R&amp;D 창업 및 기술사업화</li> </ul>
아시아문화 중심도시 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 음악, 첨단영상, 게임, 에듀테인먼트 등 5대 콘텐츠 육성전략</li> <li>☞ 캐릭터산업 관련 기업유치와 광주 브랜드화</li> <li>☞ 캐릭터산업, 실감 콘텐츠 개발 전문인력 양성</li> </ul>	아시아문화 중심도시 투자진흥지구	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터 문화산업콘텐츠 유망기업 발굴 및 사업지원</li> </ul>
		인공지능 중심 산업융합 직접 단지	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터 문화산업콘텐츠 데이터 플랫폼 구축</li> <li>☞ AI 기반 캐릭터 문화산업콘텐츠 전문기술인력양성</li> <li>☞ AI 기반 캐릭터 문화산업기업 유치</li> </ul>
		도시재생 혁신지구	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 캐릭터 문화산업콘텐츠 R&amp;D 융합 지원시설</li> <li>☞ 캐릭터 관련 유망기업의 혁신성장 지원</li> </ul>



광주광역시는 캐릭터산업 관련 지원사업을 통하여 **전문인력과 관련 기업체 인큐베이팅 지원사업이 활성화**되고 있음

### 분석을 통한 도출(안)

○ 캐릭터 인지도가 높은 EBS와 지역 유명캐릭터를 활용하며 ICT 융복합기반의 체험 가능한 캐릭터 문화산업 콘텐츠를 발굴하고 이를 지역의 문화, 산업을 연계한 경제 활성화형 광주 아시아 캐릭터 테마파크를 조성

**‘ EBS 지식재산권과 광주광역시 캐릭터 활용 ’**

지역특성

**지역과 조화를 이루는**

**ICT 기반 체험형 광주 캐릭터랜드 조성**

#### 4) SWOT 분석

##### SWOT 분석

- 캐릭터산업 동향, 지역 여건, 캐릭터산업 현황, 관련 계획 분석과 광주광역시의 내·외부적 환경요인에 의한 잠재력과 제약요인을 종합적으로 분석을 시행함
- 대응방안을 마련하기 위한 광주광역시와 캐릭터산업의 SWOT 분석을 시행

<표-SWOT 분석>

강점 (Strength)	약점 (Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ICT를 활용한 캐릭터산업에 지속적 지원과 육성정책 수립</li> <li>- 캐릭터산업 관련 생태계 조성을 위한 인프라 조성과 강점 보유</li> <li>- 다양한 지역혁신기관 협업을 통한 캐릭터산업의 기술개발과 활성화 기반조성</li> <li>- 전국 최상위 집적도와 특화도 보유</li> <li>- 연계 가능한 지역특화산업 보유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터산업의 인프라와 지원정책에 비해 낮은 산업체 기반</li> <li>- 캐릭터산업 R&amp;D 역량 취약</li> <li>- 수도권으로 지역의 인재와 캐릭터산업 기업의 이탈로 인한 전문성 격차 심화</li> <li>- 광주 내 보유 캐릭터는 많으나 활용성이 있는 캐릭터는 1~2개에 불과</li> <li>- 다른 지역의 콘텐츠 이용 의존도 높음</li> </ul>
기회 (Opportunity)	위협 (Threat)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아문화 중심도시 조성계획에 따른 광주지역만의 지역특화 캐릭터산업 발전 가능성</li> <li>- AI, 인공지능 중심 산업융합 집적단지 조성으로 인공지능과 캐릭터산업을 융합한 AI 클러스터 조성</li> <li>- 광주 도시재생 혁신지구 사업으로 캐릭터산업 스타트업 중심기업의 거점 조성</li> <li>- 지속적인 캐릭터산업 투자로 지역을 넘어 아시아 캐릭터 교류협력이 가능</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터산업의 급격한 변화와 트렌드 지속성 감소</li> <li>- 캐릭터산업은 지식재산(IP) 산업적 특성으로 독점적 체계와 공동성장의 어려움</li> <li>- 지식재산(IP)의 확보 경쟁 심화로 캐릭터 관련 국내시장이 잠식</li> <li>- 지역별 경쟁 심화</li> <li>- 캐릭터산업의 이용 콘텐츠 및 시설 수 부족</li> </ul>

## 4. 기본구상

### SWOT 대응방안

#### ○ 강화(SO)전략

- 광주광역시기 보유한 캐릭터시설 공간, 캐릭터 문화콘텐츠 등 다양한 캐릭터산업과 지역자원을 연계·활용하는 융·복합 사업추진으로 캐릭터산업의 기능을 확대함
- 지역 내 캐릭터 시장확대, AI, 인공지능을 활용한 문화콘텐츠의 진화
- 캐릭터 동향과 트렌드를 반영한 가족 단위와 지역 내 소비 형태에 맞는 캐릭터상품 개발 및 인프라를 확대를 통한 지역특화산업화
- 캐릭터 관련 전문인력 양성과 기업유치의 인큐베이팅

#### ○ 극복(ST)전략

- 캐릭터 관련 콘텐츠, 인프라 구축에 있어 광주만이 가지고 있는 자원의 차별성을 극대화하고 캐릭터의 경쟁력 강화함
- 캐릭터 진흥사업의 활용하여 캐릭터 관련 콘텐츠 프로그램의 확대를 통한 지역 간 문화 경쟁력을 높임
- 지역의 주요산업을 캐릭터와 연계하여 지역 경제 활성화와 신성장동력을 확보함

#### ○ 보완(WO)전략

- 아시아 캐릭터 테마파크와 연계되는 시설과 광주광역시를 대표하는 시설을 연계하는 교통수단 확충, 안내소의 시설 개보수 및 편의시설 확충, 캐릭터 서비스개발 등 전반적인 캐릭터 관련 기반시설 수용태세 정비
- 다양한 캐릭터 문화콘텐츠를 개발하여 광주의 일반적인 도시 이미지를 탈피해 도시 자체가 캐릭터+문화+산업이 융합된 관광의 새로운 도시 이미지를 제공하여 쉽고 재밌게 즐길 수 있는 이미지를 확보
- 캐릭터산업과 문화콘텐츠의 융합과 지속해서 유지할 수 있는 구체적인 거버넌스를 구축하여 각 부서 협력과 캐릭터산업에 대한 이해를 바탕으로 한 추진동력을 확보

#### ○ 방어(WT)전략

- 캐릭터 전문인력을 양성하여 신규 일자리 창출과 캐릭터산업 분야의 창업을 유도하고 단계별 지원·관리의 체계적인 운영 시스템을 구축하여 안정성 및 지속가능성 확보
- 캐릭터산업을 체계적으로 관리할 수 있는 통합 시스템 구축을 통하여 캐릭터 네트워크 협력체계를 구축하고 다양한 정보교류와 기업 간 기술 경쟁으로 유도로 광주의 캐릭터산업 생태계를 조성
- 캐릭터 관련 사업체, 단체, 기획자 등을 대상으로 다양한 육성정책을 마련하고 관리를 제도적으로 보완할 근거와 방안을 확보



<표-SWOT 대응방안>



캐릭터산업과 아시아 캐릭터 테마파크 전략 방향 도출

<그림-전략 수립 키워드>


구분	전략	방향
정책	유기성	캐릭터산업 관련 정책, 캐릭터산업 기업체 네트워크 및 거버넌스
	직접성	구별 특성화 사업의 전략 부합성과 연계성
콘텐츠	지역성	캐릭터를 활용한 지역 특성화 콘텐츠 개발과 활용
	차별성	AI, 인공지능, 실감 콘텐츠를 융합한 캐릭터 문화산업콘텐츠
시스템	개방성	캐릭터 인프라 지역 기반확대와 콘텐츠 지원 육성 지원
	경제성	아시아 캐릭터 테마파크와 주요산업 연계를 통한 경제적 파급 효과

**키워드 분석**


지역산업과 연계, 낮은 문화콘텐츠 시설 수와 이용빈도, 구역별 특성화, 캐릭터인지도 활용한 접근성 대중성, 아시아문화중심도시, 높은 주민수요도, 가족단위 문화시설의 감소, 광주광역시 캐릭터산업 지원정책, 캐릭터산업 생태계 조성, 지역특화형 산업보유, 캐릭터 관련 문화산업콘텐츠 활성화, AI 인공지능 실감콘텐츠

## 2 기본구상

### 1) 기본방향

 캐릭터산업을 기반한 정책 구현으로 ‘약동 광주’의 이미지 제고와 연계 체계 확보

- 캐릭터산업은 약세로 평가받던 산업이었으나 광주광역시의 지속적인 관심과 투자로 타 시군보다 전략적인 브랜드로 선점 가능한 생태계가 조성되고 있어 캐릭터산업의 성공을 위한 지역사회 전반의 협심과 유기적 연계를 통한 전략 목표 달성을 기대할 수 있음
- 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업을 통하여 타부서, 기관, 단체의 추진사업과 연계하여 광주광역시의 캐릭터 관련 사업의 방향성을 획일화하여 권역 특성화 및 연계 체계를 확보하여 광주광역시 전역의 활성화를 기대할 수 있음

 AI, 인공지능 등 실감 콘텐츠와 캐릭터산업을 융합하여 다양하고 새로운 문화콘텐츠를 확보하고 지역 문화산업 콘텐츠 수요 해결

- 국가 산하기관인 한국교육 방송공사(EBS)와 협업을 통해 광주광역시 미래 전략 산업으로 캐릭터산업을 활용한 문화콘텐츠산업을 육성하고 타부서, 기관, 단체 추진사업과 융복합한 광주광역시 캐릭터 관련 산업의 도약과 활성화를 위한 핵심 전략거점 조성
- 실감 콘텐츠, AR, VR 등 인공지능을 활용한 융복합 캐릭터콘텐츠 기반 플랫폼으로 유아부터 어른까지 함께하는 가족 단위의 첨단 문화서비스 제공
- 캐릭터를 활용하여 광주광역시의 문화산업콘텐츠를 확대하고 시민의 니즈를 충족할 수 있는 서비스를 제공
- 지역산업을 캐릭터와 연계하여 시민이 광주광역시의 문화, 산업, 특징을 자연스럽게 이해하고 공동성장할 수 있는 동력 마련

**캐릭터산업의 지속성을 확보하기 위한 전문인재와 사업체 육성과 더불어 거버넌스 구축으로 지역 간 경쟁력 강화**

- 캐릭터 산업(인프라)을 통해 기업지원 분야(창업공간 제공, 마케팅, 교육 등)에 있어서 산업 진흥기관 간 연계 지원
- 광주광역시 캐릭터산업 관련 기업의 지원, 시설 확충, R&D 활성화를 위한 기업지원형 인큐베이팅
- 캐릭터산업을 위한 산학연지원사업, 중소기업지원사업, 미래 융복합 신기술개발사업 등 구체적이고 현실적인 사업 지원과 시설 확대

**지역 주요 산업과 연계를 통한 공동성장으로 지역 경제를 활성화하며 직접적 지역경제의 파급효과 확대**

- 지역 주력 산업에서 양산되는 상품과 캐릭터와 연계를 통한 상품 개발로 아시아 캐릭터 테마파크를 홍보의 장과 지역사업 이해의 멀티공간으로 활용
- 미래 지역의 모습(지역 미래산업, 인공지능, 무인 자동차(운송기기), AR/VR 등)을 경험(체험)을 통해 미래 광주 미래산업에 대한 공유와 공동성장
- 캐릭터의 개발과 상품화 발전을 위해 캐릭터 관련 기업, 제조기업, 기획기업 등 지역의 전반적 산업 전체와 연계하여 직접적인 경제적 파급효과 확대로 광주광역시 기반 사업의 다양성과 중심사업으로 성장

<그림-아시아 캐릭터 테마파크 기본방향>



# 4. 기본구상

## 2) 기본구상

### 📖 비전 및 목표 도출

- 호남권 최초 캐릭터산업 대표도시로 도약을 위한 전략적 성장 거점 조성으로 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법, 광주문화콘텐츠 중장기 계획, 광주광역시 지역산업 진흥계획 등 캐릭터산업을 전략적으로 활용하는 방향성을 유지
- 지역대표산업과 캐릭터콘텐츠를 활용한 ‘꿀잼’ 광주로 도시 이미지 변화
- 최대 아시아 캐릭터산업의 중심도시 광주 도약을 목표로 아시아 캐릭터 테마파크의 방향성과 구체화를 통해 비전과 목표를 설정
  - 캐릭터사업의 인큐베이팅 ⇒ 지역특화형 융복합 산업생태계 환경조성과 인력 전문화를 통하여 광주시의 문화산업콘텐츠의 체계적인 인큐베이팅
  - AI 인공지능 캐릭터 ⇒ 미래산업, 인공지능, 자율주행 자동차, AR/VR 등 ICT 기반 문화산업 중심의 콘텐츠로 미래형 문화산업 플랫폼과 지역 수요와 니즈 충족
  - 광주시민·지역산업의 참여 ⇒ 캐릭터 관련 산업육성에 따른 기업 확산 및 고용 창출, 지역 주요 산업과 연계를 통한 공동성장, 지역경제 활성화, 주변 기관 또는 시설 활성화 시너지 효과 기반조성

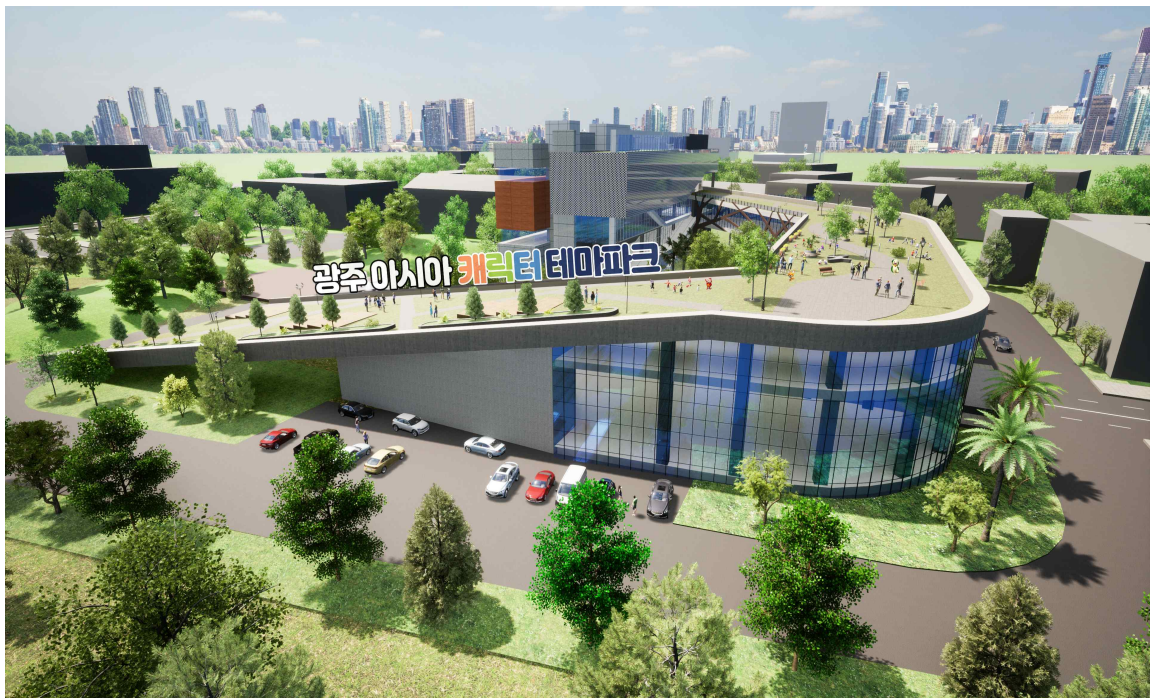
<그림-아시아 캐릭터 테마파크 비전 도출 구상(안)>





📖 목표 및 추진전략

<그림-아시아 캐릭터 테마파크 비전 체계도>



# 4. 기본구상

## 3 도입시설 검토

### 1) 표적 시장 설정

#### 📖 핵심타켓 및 전략타켓 설정

○ (핵심타켓) 자녀 동반 가족 단위 방문객 / 유아·어린이·학생

- 핵심타켓은 자녀를 둔 가족을 주요 핵심타켓으로 설정하고 저 연령층을 기타 핵심타켓으로 설정(동반 가족 단위 연령대는 30세~59세로 설정함)

<그림-아시아 캐릭터 테마파크 표적>



<표-핵심타켓 설정>

(단위: 명)

구분	합계	남자	여자	핵심타켓 인구
	인구	인구	인구	
0~4세	48,770	24,890	23,880	276,836
5~9세	70,922	36,597	34,325	
10~14세	75,106	38,821	36,285	
15~19세	82,038	42,637	39,401	
30~34세	82,132	42,300	39,832	660,556
35~39세	103,735	52,569	51,166	
40~44세	113,951	56,542	57,409	
45~49세	126,916	63,003	63,913	
50~54세	124,383	61,859	62,524	
55~59세	109,439	54,001	55,438	
60~64세	97,629	47,117	50,512	-
이하생략				



※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<표-핵심타켓 가족 단위 분석>

(단위: 가구)

일반 가구 합계	가구원 수별 가구							핵심타켓 가구
	1인 가구	2인 가구	3인 가구	4인 가구	5인 가구	6인 가구	7인 가구	
559,217	193,948	162,403	115,978	97,323	24,613	4,011	941	242,866

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

○ (전략타켓) 광주시 내 교육 관련 기관 및 단체 방문객/기업 가족 행사 방문객

- 주요 전략타켓은 광주시 내 교육 관련 기관(어린이집·유치원·초·중·고·기타 단체 및 학원 등)을 활용한 단체 위주로 설정함
- 평일은 주말 대비 이용 인원이 적어 단체 이용이 용이하여 지속적인 교육 관련 기관과 연계 전략을 통해 전략타켓을 확보하고 단체 이용객에게 맞는 프로그램을 도입함
- 기타 전략타켓은 기업의 가족 단위 행사 및 입주기업 관련 세미나, 회의 등의 대외활동 등 테마파크를 활용할 수 있는 기업인, 기업 가족 등을 설정

<표-전략타켓 교육 관련 기관 분석>

구분	학교 수	학생 수
어린이집	1,002	36,742
유치원	294	22,198
초등학교	156	84,998
중학교	91	42,942
고등학교	68	43,694
전략타켓 교육 관련 기관 활용 범위	1,611	230,574

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

<표-전략타켓 기업분석>

구분	사업체 수	종사자 수
전략타켓 기업 활용 범위	123,706	631,876

※ 출처: 광주광역시 통계연보 2020

○ (확장타켓) 인접한 전라남도·전라북도 가족 단위 및 저 연령층

- 광주광역시와 인접한 시·군을 대상으로 확장타켓을 설정함
- 추후 전국 및 아시아로 범위를 확장해 설정함

### 2) 도입시설 검토

#### 시설이용행태

- 추진전략에 따른 시설 이용형태를 분석하여 도입시설로 활용성과 용도 등을 설정하여 도입시설을 설정하도록 함
- 아시아 캐릭터 테마파크 시설은 이용하는 표적 시장 설정을 통한 이용계층별 이용행태를 분석하여 도입시설을 검토함
- 테마파크의 주요 이용계층은 광주시 및 주변 전남·전북권 내 자녀를 동반한 가족과 어린이집, 유치원 등의 유년층, 초등학교, 중·고등학교 등의 청소년층, 대학생, 기업단체, 기타단체 등으로 구분하여 검토함
- 개인
  - **유년층(7세 미만)** 자녀를 동반한 가족 단위 방문객은 테마파크 내 보호자 동반으로 가능한 시설 모두를 이용할 수 있으며 친구들과 방문 시에도 동일하게 시설을 이용할 수 있으며 평균 체류 시간은 6시간으로 예상함
  - **청소년층(7세 이상)** 자녀를 동반한 가족 단위 방문객은 테마파크 내 보호자 동반으로 가능한 시설 모두를 이용할 수 있으며 스테이션-K 스튜디오 플랫폼을 통한 캐릭터의 창작 제작의 과정을 소개하는 전문 프로그램과 시설로 평균 체류 시간은 6시간 예상함
- 단체
  - **유년층(7세 미만)** 단체 중심의 체험형 실감 콘텐츠 플랫폼, 미디어 라이브 플랫폼, 미디어파사드로 광주의 주요산업과 문화를 캐릭터 문화산업콘텐츠를 통하여 습득하는 방안으로 평균 체류 시간은 약 2~3시간 정도 소요되는 프로그램과 시설을 검토함
  - **청소년층(7세 이상)** 지역연계형 에듀테인먼트 플랫폼, 인공지능 문화플랫폼, 미디어 라이브 플랫폼으로 구성하며 평균 체류 시간은 약 3~4시간 정도 소요되는 교육과 광주의 문화산업콘텐츠 이해의 프로그램과 시설을 검토함
- 기타(개인 단체, 기업단체, 기타단체 등)
  - 다목적홀 및 스테이션-K 스튜디오 이용에 따른 생일잔치, 가족 행사, 워크숍, 세미나를 위한 회의실 등의 이용으로 단체 목적에 따라 테마파크 내 이용시설 이용을 검토하며 테마파크 내 시설이용에 제한하지 않음

<표-테마파크 시설별 이용 예상 형태>

구분		이용형태	평균 체류 시간
7세 미만	자녀동반 가족	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감 콘텐츠 플랫폼</li> <li>- 지역산업 미디어 라이브 플랫폼</li> <li>- 문화관광 미디어파사드 플랫폼</li> <li>- 인공지능 문화플랫폼</li> <li>- 에듀테인먼트 플랫폼</li> </ul>	6시간
	교육기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감 콘텐츠 플랫폼</li> <li>- 지역산업 미디어 라이브 플랫폼</li> <li>- 문화관광 미디어파사드 플랫폼</li> </ul>	2시간
7세 이상	자녀동반 가족	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감 콘텐츠 플랫폼</li> <li>- 지역산업 미디어 라이브 플랫폼</li> <li>- 문화관광 미디어파사드 플랫폼</li> <li>- 인공지능 문화플랫폼</li> <li>- 에듀테인먼트 플랫폼</li> <li>- 스테이션-K 스튜디오</li> </ul>	6시간
	교육기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실감 콘텐츠 플랫폼</li> <li>- 지역산업 미디어 라이브 플랫폼</li> <li>- 문화관광 미디어파사드 플랫폼</li> <li>- 인공지능 문화플랫폼</li> </ul>	3~4시간
일반단체	개인 단체 기타단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 단체 목적에 맞는 플랫폼 구성</li> </ul>	-
	기업단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터문화산업콘텐츠플랫폼</li> <li>- 다목적홀</li> <li>- 스테이션-K 스튜디오</li> <li>- 기타 플랫폼</li> </ul>	-

## 4. 기본구상

### 도입시설 설정

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업으로 책정된 사업비 296억으로 선정된 대상지(광주 디자인진흥원) 분석에 따라 유희시설 활용과 증축을 활용한 내부시설 및 세부사업을 구상함

<표-아시아 캐릭터 테마파크 도입시설 설정(안)>

구분	용도
캐릭터 문화산업 콘텐츠 연구 플랫폼	입주공간 및 기원지원
입주 시설	기업 등 입주공간 15개
회의실 및 운영사무실	회의공간, 시설관리사무
콘텐츠운영공간	캐릭터 연구 및 활용
에듀테인먼트 콘텐츠	지역산업 캐릭터 연계(현장학습 및 설명회 등 포함)
미디어라이브 콘텐츠	지역산업 캐릭터 연계(현장학습 및 설명회 등 포함)
AI, 인공지능 캐릭터 문화플랫폼 콘텐츠	AR/VR/3D, 실감 콘텐츠, 미디어파사드 등 (현장학습 및 설명회 등 포함)
스테이션-K 콘텐츠	캐릭터연구시설 스튜디오(EBS 방송제작 활용 예정)
다목적 이용시설(단체)	신규콘텐츠운영공간 및 단체고객수용공간
편의시설	공공 및 편의시설 지원
휴게공간	잔디광장, 휴게시설
로비 및 편의시설 등	고객접견실 및 화장실, 복도, 수유실, 키오스크, 안내, 물품 보관실 등
편의 임대시설	카페, 멀티캐릭터 샵 등 예비창업공간
시설관리공간	지하 공간 활용
기계·전기실	시설운영의 설비공간
지하주차장	접근성을 위한 주차공간
창고 등	기자재 등 다목적 창고



### 3) 조감도

<그림-아시아 캐릭터 테마파크 조감도>









# 5. 세부실행계획

1. 세부시설계획

2. 관리운영계획



## 5장 세부실행계획

### 1 세부시설계획

#### 1) 세부시설 전략

##### 세부사업추진전략

##### ○ 시설연계강화

- **(가족테마벨트 조성)** 어린이 과학관, 에너지 체험관 등 기존의 어린이 체험시설들과의 집적화를 통한 가족 테마 벨트 조성
- **(지역 주요사업 연계 강화)** 지역 주요산업과의 연계를 통한 캐릭터 전방, 후방사업 강화 및 활성화

##### ○ 사업연계강화

- **(지역 문화콘텐츠 활용)** 광주지역의 상징성을 기반으로 스토리텔링을 구성하고 융 복합적 관점에서 사업 콘텐츠 구성
- **(첨단사업 중심으로 지역경제 파급효과 및 연계성 강화)** 실감 미디어, AI, 5G, 자율주행 중심의 IT/CT 관련 산업과의 연계 강화를 통해 콘텐츠 미래산업 경쟁력 확보
- **(문화콘텐츠산업 혁신 네트워크 구축 및 운영)** 문화콘텐츠산업 연계에만 머무르지 않고 기업, 대학, 연구소, 행정 기관 사이의 긴밀한 협력 시스템을 구축·운영하여 혁신 효과 제고

<그림-아시아 캐릭터산업 네트워크 구축>



# 5. 세부실행계획

## 📖 산업과의 융합 및 연계 전략

- 콘텐츠 융복합이 창의와 혁신을 바탕으로 새로운 문화적·시장적 가치를 창출하는 성장동력이 되기 위한 콘텐츠 노믹스 개념 접근
  - 단순한 콘텐츠 표현물·결과물이 아닌 이용자 경험을 확대하는 문제해결 방식
- AI(인공지능) 관련 최첨단 기술산업 활용
  - AI+캐릭터+지역 특징 결합
- 지역의 주요산업 및 제조기술산업 활용
  - 캐릭터+제조업, 캐릭터+자동차산업+AI

<표-캐릭터산업과 연계 가능한 산업>


구분	전략 방향	연계산업
AI 기술산업	AI 기반 관련 산업 일체로 AR/VR/3D로 활용 가능한 산업	- 3D, HUD, UMB 연동 모듈 - 하이브리드 및 레이저 센서 - UI, 메타버스 코딩 - TOF 카메라, RTLS - 모션 연동, 실시간 모션 센서
자동차산업	AI 기반 미래 자동차산업 인포테인먼트 산업	- 주행보조 및 자율주행 기능 - 차량 네트워크 통합화 기능
제조업	보존가치의 고유성의 상품과 소모품 형태의 상품산업	- 아동 생활용품 - 문구 및 팬시 용품 - 캐릭터 관련 제조 가능 물품
교육	미래 시민인 아동에게 광주의 비전과 교육, 환경, 산업, 인성 등의 다양한 프로그램 기획	- 미래의 시민인 아동에게 필요한 에듀테인먼트
기타산업	의식주 관련 직접적 실생활에 가까운 편의성 확대 가능 산업	- 의료, 패션, 먹거리 등 생활과 밀접한 관련 산업
문화 여가 자원의 엔터테인먼트화	일상생활의 문화 여가 중심의 새로운 서비스 제공 산업	- 문화 여가 메타버스 산업 - 운동 교육 관련 시뮬레이션 융복합 산업
디자인 산업	캐릭터상품 기획 캐릭터상품 브랜딩 및 마케팅 캐릭터 상품 유통	- 디자인 아이디어상품 개발 - 경험 디자인 기반 상품기획 - 제조 산업 연계 캐릭터 융합 상품 개발
확장	도시 및 대규모 면적의 재생사업 및 활성화 사업	- 도시재생사업 - 농촌 융복합사업

## 2) 본관 시설계획

### 공간계획 방향

- 유휴공간을 활용한 가치의 재창조
  - 디자인산업의 선진화를 주도하는 광주디자인진흥원 본관 건물 2층과 3층의 유휴공간의 리모델링을 통해 사업비 절감 및 유휴공간의 활용
- 기업 간 연계를 위한 공간 제공
  - 광주디자인진흥원 내 리모델링을 통하여 입주 가능한 캐릭터 관련 기업과 기존 입주 기업과의 연계를 통한 시너지 효과
- 아시아 캐릭터 테마파크의 체계적 운영공간 확보
  - 아시아 캐릭터 테마파크의 원활한 운영을 위한 사무공간 운영공간 확보

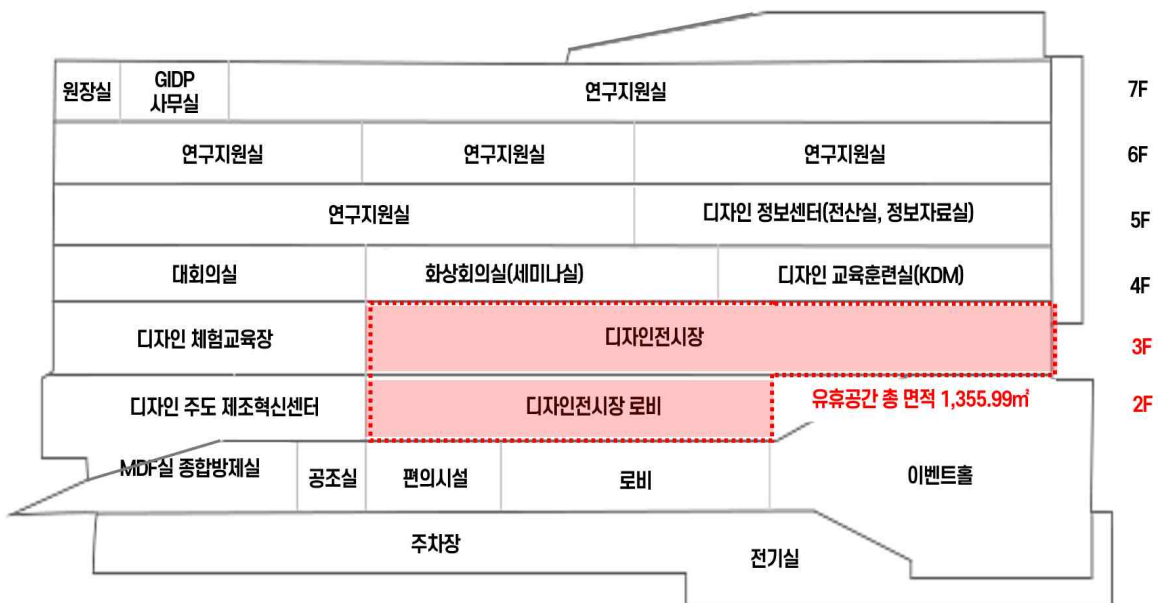
<그림-본관 공간계획 방향>



### 기업협업 및 연구 공간

- 기업지원 및 R&D 융복합 연구 및 거버넌스 교류의 공간
- 아시아 캐릭터 테마파크 운영 및 관리를 위한 공간

<그림-광주디자인진흥원 유휴공간 배치도>





# 5. 세부실행계획

## 2F 시설계획(안)

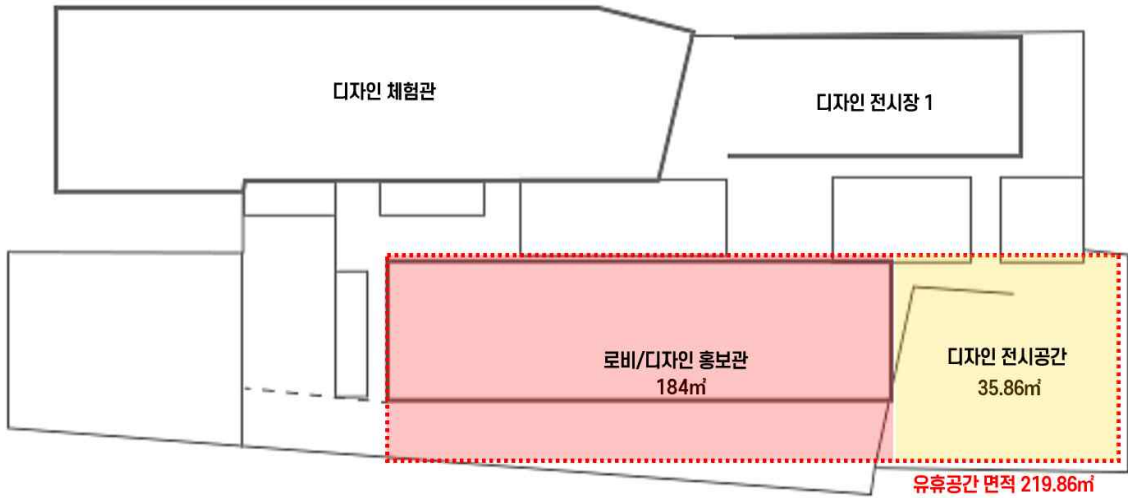
### ○ 공간구성

- 입주기업 정보교류 및 상호발전 네트워크 기반 및 테마파크 사무실 운영공간

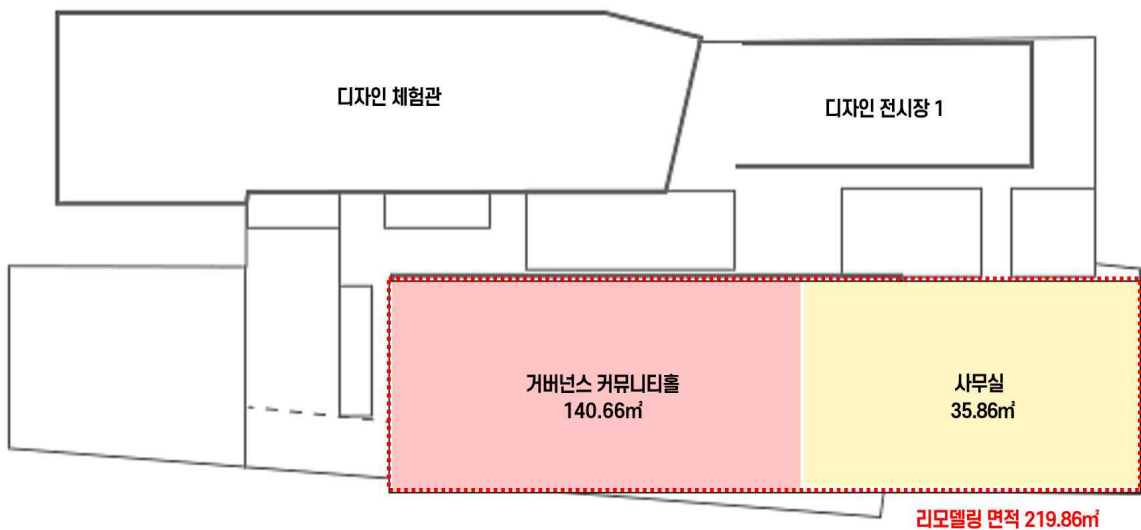
<표- 2F 시설 변경 개요>

구분	기존	변경
면적	- 219.86㎡	- 219.86㎡
공간구성	- 로비/디자인 홍보관 184㎡	- 거버넌스 커뮤니티 홀 140.66㎡
	- 전시공간 35.86㎡	- 사무실(운영공간) 79.20㎡

<그림-2F 시설구조(변경 전)>



<그림-2F 시설구조(변경 후)>



2F 운영 프로그램(안)

○ 거버넌스 커뮤니티 홀 프로그램 (안)

- 월 단위의 지속적인 세미나 및 캐릭터 학술회 개최

<표-2F 거버넌스 커뮤니티 홀 프로그램(안) 세부구성>

프로그램명	프로그램 개요	횟수
캐릭터 생태계 거버넌스	지역 및 관련 입주기업 종사자들의 교류 및 협업공간	월/1회
아시아 캐릭터 아카이브	주요 캐릭터 자료 정부 수집 및 DB 구축	수시
	아시아 캐릭터 진흥기관 협의회 (아시아 캐릭터산업 네트워크 구축)	연/1회
창의융합 교류전	미래기술을 활용한 입주기업 간 교류공간	월/4회
문화산업콘텐츠 세미나	입주기업의 새로운 콘텐츠 발표회	월/1회
기업지원 설명회	각 관련 단체의 지원 가능한 사업 설명회	분기/1회
일자리 소규모박람회	관련 기업들의 소개와 지역 인재들의 통합 채용 및 면접	분기/1회
공동회의	공동회의실	수시
내부 행사지원	입주기업의 행사 공간지원	수시
외부 행사지원	외주기업의 행사 공간지원	수시

○ 사무실 운영(안)

- 아시아 캐릭터 테마파크 운영과 입주기업 관리를 위한 전문적 운영공간

<표-2F 사무실 운영>

구분	개요	비고
운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아 캐릭터 테마파크 운영 업무 일체(행정, 회계, 서무 등)</li> <li>- 임대 및 대관 업무 일체(계약 포함)</li> <li>- 시설관리, 보수, 정비 및 환경미화</li> </ul>	
기획 및 입주기업 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 산학연+중소기업+미래 융복합 신기술 개발 등 캐릭터와 지역산업 연계 등 대외 협력 지원</li> <li>- 캐릭터 지식재산, 창업 및 육성 지원</li> </ul>	

# 5. 세부실행계획

## 3F 시설계획(안)

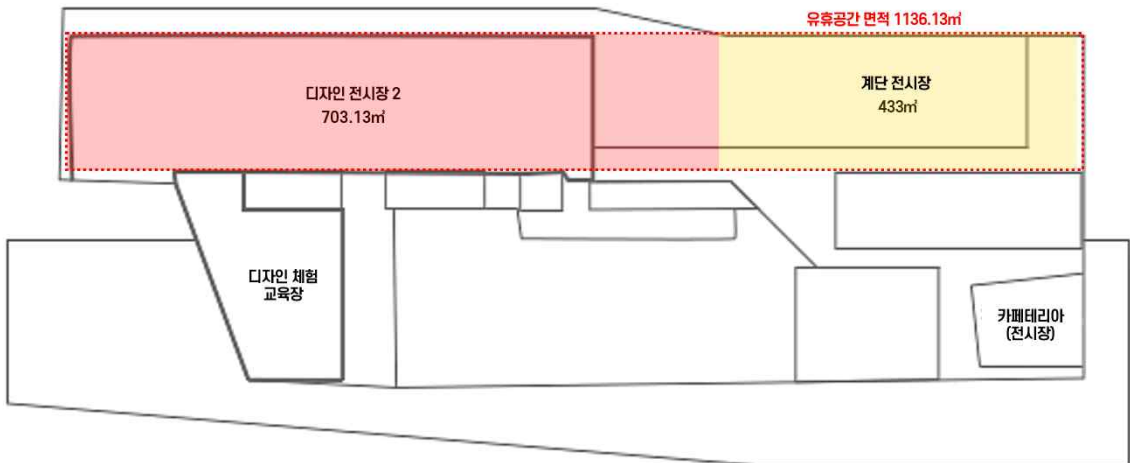
### ○ 공간구성

- 캐릭터 관련 기업 입주공간 및 R&D 융복합 연구 공간
- 산학연 관련 입주 5개소, 중소기업 5개소, 미래 융복합 신기술 개발 기업 5개소

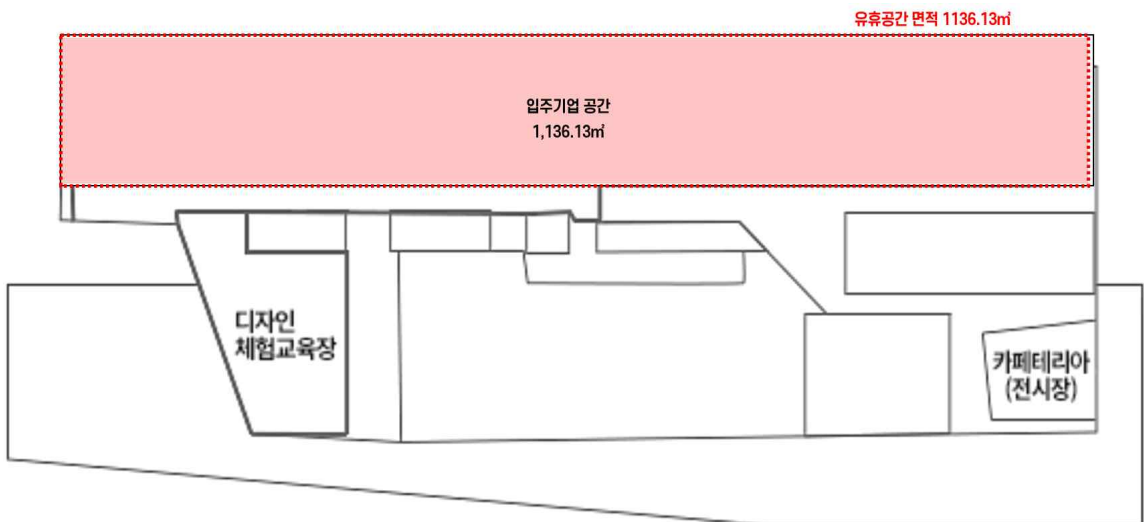
<표-3F 시설 변경 개요>

구분	기존	변경
면적	- 1,136.13㎡	- 1,136.13㎡
공간구성	- 디자인전시장 2 703.13㎡ - 계단 전시장 433㎡	- 기업 입주공간 1,136.13㎡ (75.74㎡*15개소=1136.13㎡)

<그림-3F 시설구조(변경 전)>



<그림-3F 시설구조(변경 후)>



○ 산학연


- 캐릭터 및 AI 관련 대학교 부설 연구소 및 대학 졸업 예정 인재들의 연구 공간
- 각 대학의 관련 학과의 인재와 입주기업의 연계성 확보

○ 중소기업

- 캐릭터 전방 및 후방산업과 관련된 기업으로 캐릭터 융복합 연구 공간
- 캐릭터 관련 기업의 제작, 활용, 유통의 복합공간

○ 미래 융복합 신기술 개발 기업

- 테마파크 내 적용 가능한 프로그램 기술 고도화 및 사업화 가능 연구 공간
- 중소기업+산학연의 시너지 효과 극대화 공간

 3F 입주기업(안)

<표-입주 지원 가능 기업(안)>

구분	입주 지원 가능 기업(안)	비고
산학연	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관련 학과 대학 논문 및 연구소</li> <li>- 캐릭터 및 AI 관련 동아리</li> <li>- 기업 예비 취업자의 연구소</li> <li>- 대학 취업 및 관련 업무 일체</li> </ul>	
중소기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자동차 산업(자율주행서비스)</li> <li>- 유아용품 산업</li> <li>- 문구 및 아동용품 산업</li> <li>- 캐릭터 관련 산업 및 연구(제작, 활용, 유통)</li> <li>- 소맥분계(과자, 젤리 등) 산업</li> <li>- 기타 전방+후방산업과 연계 가능한 중소기업 일체</li> </ul>	
미래 융복합 신기술 개발 기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시, 미디어 테마파크에 적용이 가능한 실시간 공간 측위 연동 운영 플랫폼 개발 기업</li> <li>- 뉴미디어 실감체험 콘텐츠 기획 및 하이브리드 센서 연동 모듈개발기업</li> <li>- 실내공간 센터 데이터 처리를 위한 플랫폼 개발 및 연동 API 개발 기업</li> <li>- 다층 멀티 레이저 센서 개발 기업 등 레이저 센서 및 RTLS, UMB 센서의 고도화를 위한 기업 일체</li> </ul>	

# 5. 세부실행계획

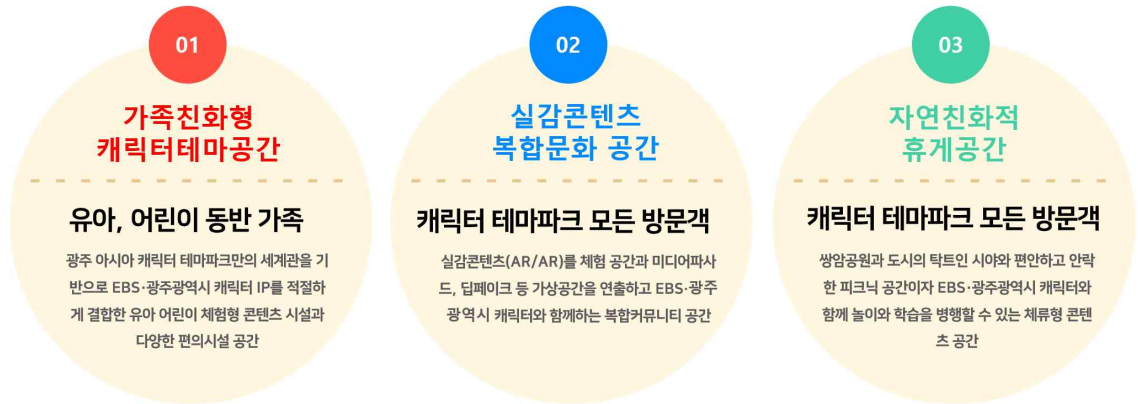
## 2) 증축 시설계획

### 공간계획 방향

#### ○ 공간계획

- (가족 친화형 캐릭터 테마공간) 지역의 특색과 캐릭터의 융복합 체험형 공간
- (실감 콘텐츠 복합문화공간) 인공지능 캐릭터 문화플랫폼, 지역산업 에듀테인먼트, 실감 콘텐츠 공간
- (자연 친화적 휴게공간) 놀이와 학습을 병행할 수 있는 체류형 콘텐츠 공간

<그림-공간계획>




#### ○ 콘텐츠 구상

- (지역 콘텐츠) 광주만의 지역 색깔의 새로운 문화산업콘텐츠와 시설 확충을 통하여 콘텐츠 이용을 위한 다른 지역으로 유출 방지와 콘텐츠 이용 인구 유입
- (지역 ICT) 지속 가능한 AI 콘텐츠 프로그램 제공과 변화로 부족한 프로그램을 제공과 최첨단 기술을 접목한 실감 콘텐츠 확대

<그림-콘텐츠 구상방안>

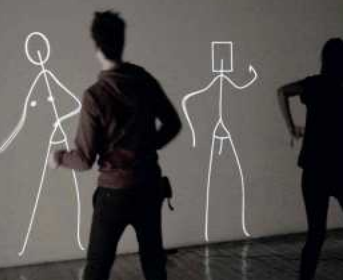



**“캐릭터, 교육, 체험 방송경험 등 EBS 콘텐츠의 다각적 활용을 통해 단순 관람 뿐만 아니라 배움, 재미, 감동을 전달하는 복합적 전시 콘텐츠 구성”**



 콘텐츠 적용 가능한 AI, 메타버스 활용

- 체험형 뉴미디어 콘텐츠 및 미디어아트 플랫폼
  - 실시간 측위 기술을 활용하여 미디어아트 전시 콘텐츠에서의 관객 반응성 확대
  - 하이브리드 센서 기술을 접목하여 지속 가능한 플랫폼 테마파크 시설 적용 및 고도화
- AR/VR/MR, 체험형 엔터테인먼트 등 기반 기술의 고도화
  - 5G 시대에 맞는 뉴미디어 실감체험 콘텐츠 플랫폼
  - VR 시장확대 및 디지털을 활용한 다중참여 실시간 기술과 제로 레이턴시 기술을 활용한 감지를 위한 위치추적 측위 기술 콘텐츠
  - 실내 측위(IPS)와 확장 현실 기술의 조합으로 극대화된 몰입형 미디어 콘텐츠 플랫폼

<표-AI, 메타버스 활용 플랫폼>

구분	프로그램 활용	비고
컴퓨터 제어 레이저	- 컴퓨터 제어 레이저 (computer-controlled laser)를 사용하여 벽면에 프로젝터보다 선명한 화면을 구성하여 이미지처리 기술(medial axis transform)로 관람객의 형태를 변형하여 마치 자신의 신체로 추상화를 표현하는 플랫폼	
메타버스 아트	- 메타버스 코딩을 페인팅 렌즈와 접목 사용자가 다가가면 미디어 월이 반응한다거나, 사용자의 움직임에 따라 미디어아트에 변형되는 플랫폼	
인터랙티브 미디어아트	- 지역+산업+미디어가 융합된 전시공연 인터랙티브 요소로 관객 반응을 위한 첨단 TOF 카메라, 레이저, RTLS가 탑재된 하이브리드 미디어파사드	
AR/VR	- 컴퓨터 그래픽 기술, 네트워크 통신 기술, 그리고 HMD 등 첨단 프로그램의 집약체로 게임, 힐링 테라피, 스포츠, 교육, 놀이 등 실생활 및 지역이해의 콘텐츠	



## 5. 세부실행계획

### 📖 아시아 캐릭터 테마파크 테마

#### 캐릭터와 함께하는 ‘환상의 나라’ 모험

- ‘일루전 판타지’ (EBS · 광주광역시 캐릭터)와 함께 모험을 따라 나 자신이 가장 중요한 존재임을 알려주고 가족, 내 주위 사람이 ‘행복’임을 찾아가는 스토리형 공간 배치
- 사회적 문제와 지역의 문제점을 캐릭터와 함께 알아보고 스스로 해결점을 찾아가는 건강하고 바른 가치관 확립을 위한 인성 교육
- TV 속 동경하는 캐릭터들이 살아가는 세계와 우리가 살아가는 현실의 만남으로 추억과 희망을 전달
- 아이들이 ‘어린 탐험가’가 되어 EBS · 광주광역시 캐릭터들과 함께 다양한 환경 속에서 광주광역시의 지역의 문화와 올바른 생활습관을 배우고 ‘나, 혼자’보다 ‘함께, 우리’로 함께 성장해가는 복합문화 커뮤니티 공간

<그림-아시아 캐릭터 테마파크 테마 이미지>

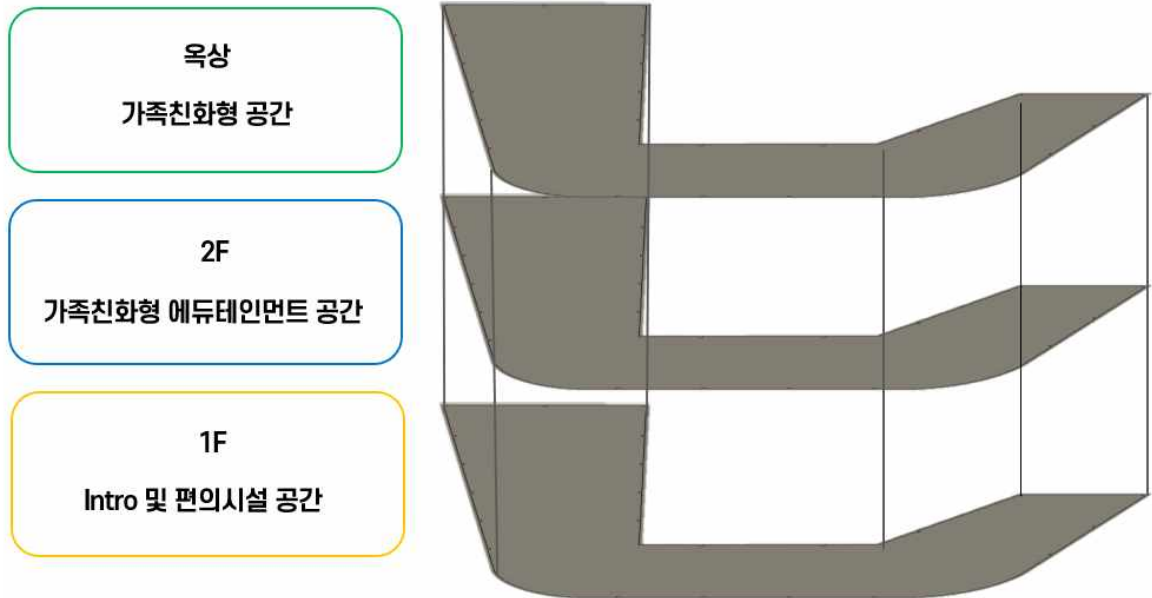


## 📖 시설계획(안)

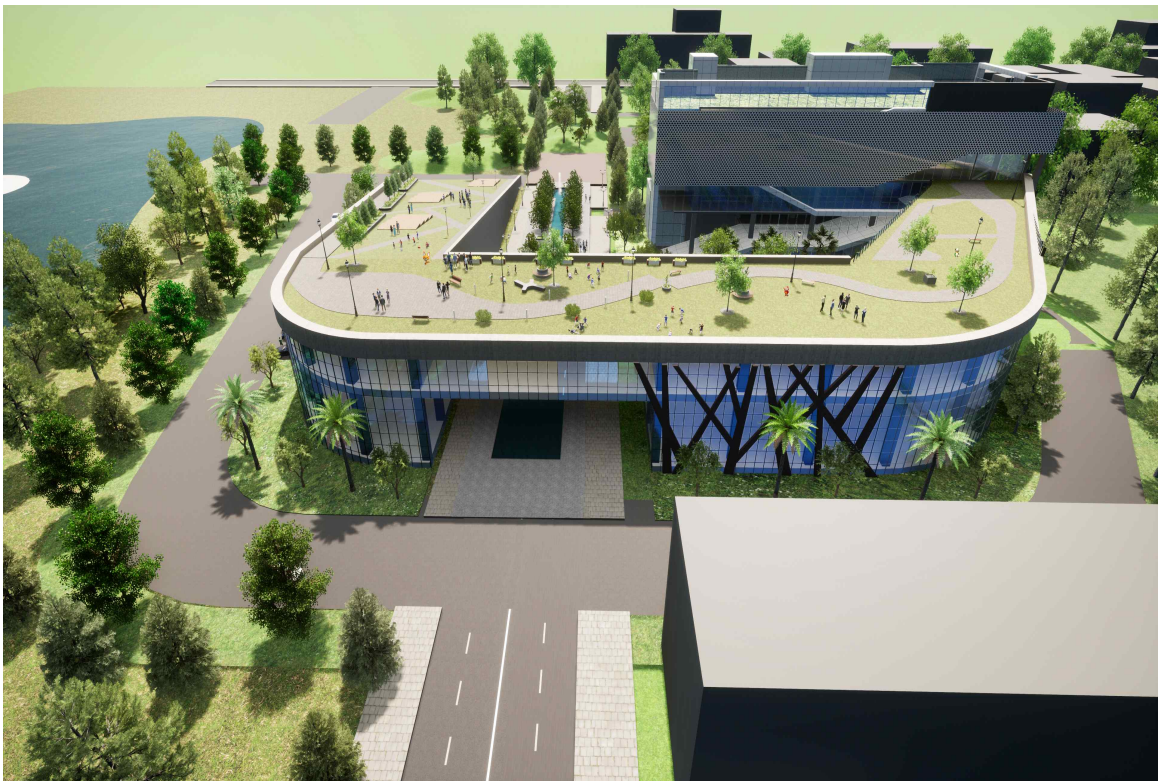
### ○ 전체시설계획도

- 공간계획 + 콘텐츠 구상을 고려한 시설계획

<그림-시설계획도>



<그림-시설계획 조감도>

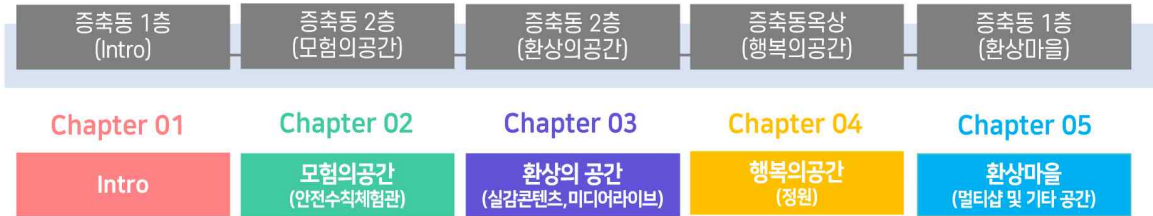


## 5. 세부실행계획

### 📖 공간별 스토리

#### ○ 스토리 공간계획

<그림-스토리 공간계획>



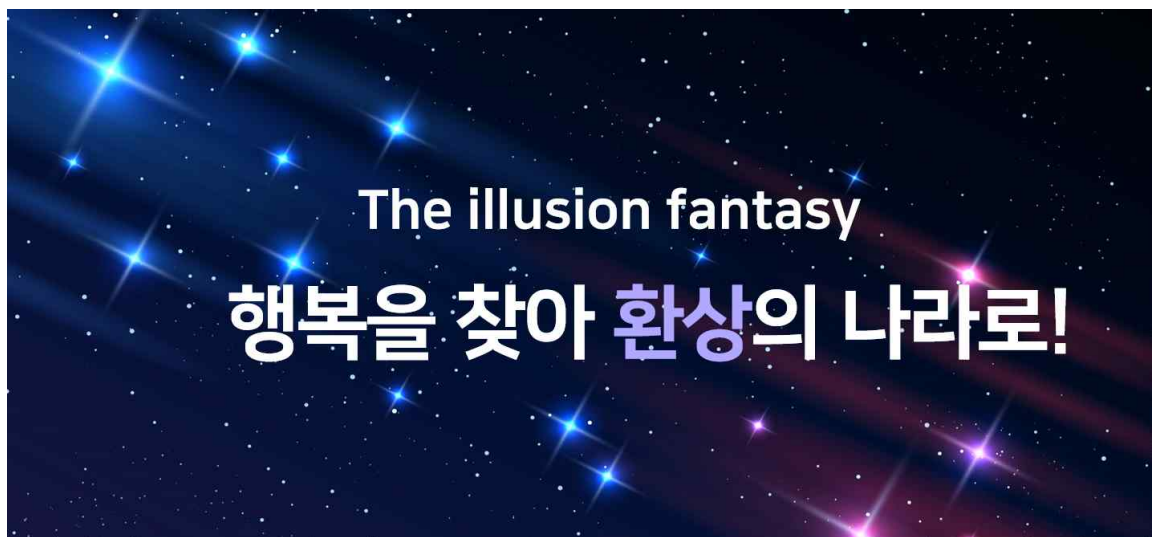
- (Intro) 시설이용을 위한 준비단계
- (모험의 공간) 놀이동산+캐릭터+미디어+안전수칙 등 복합적 자유택험공간
- (환상의 공간) 실감 콘텐츠+라이브미디어+미디어파사드+다목적홀 등 콘텐츠체험공간
- (행복의 공간) 야외정원
- (환상마을) 퇴관을 위한 단계로 캐릭터 멀티숍, 지역 상품 등 판매 및 편의 공간

#### ○ 캐릭터 테마파크 스토리

**‘환상의 나라’ 판타지 플래닛에서 우리 캐릭터 친구들과  
행복 찾기 여행을 떠나볼래?**

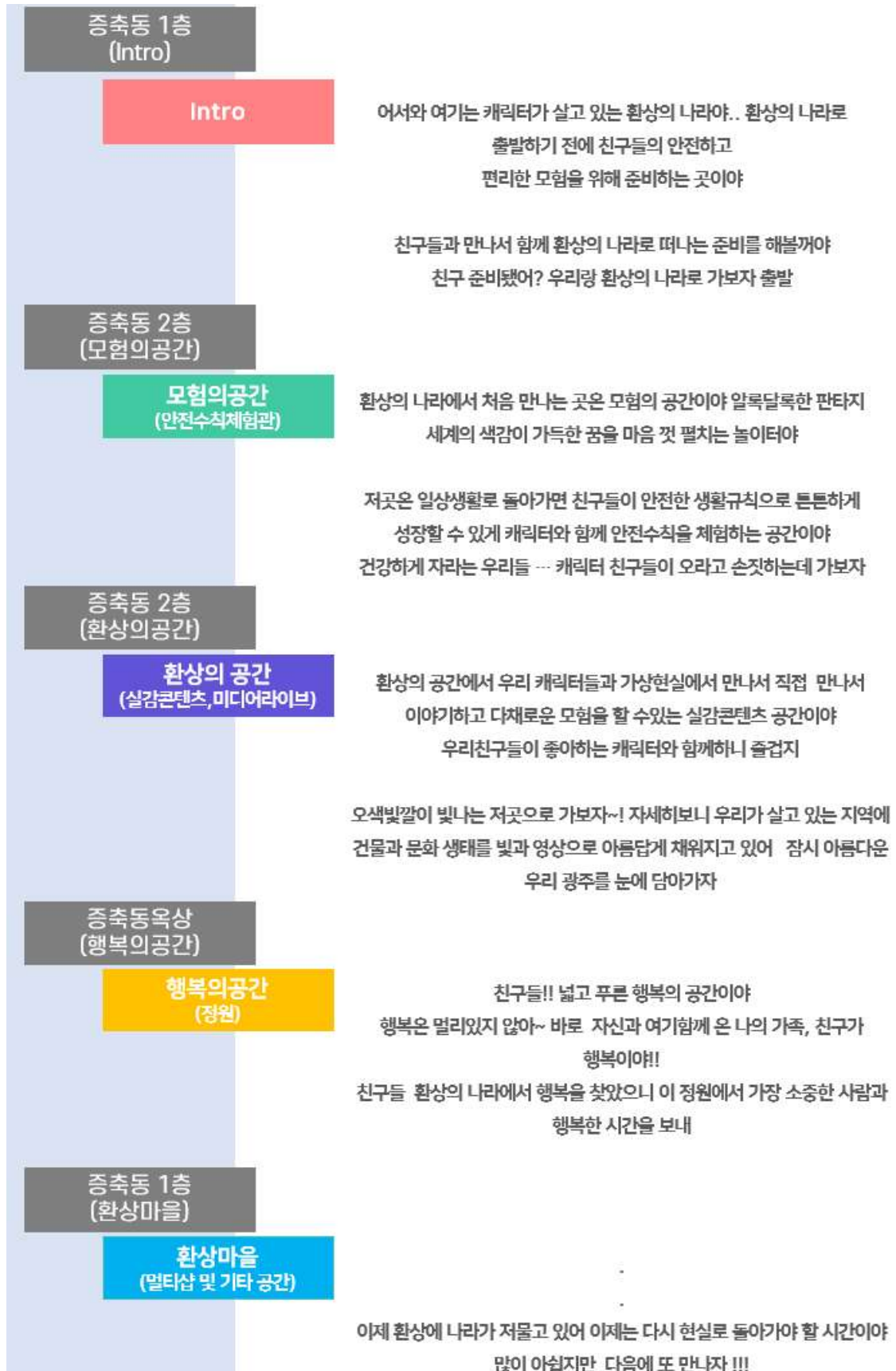
- 광주에는 새로운 세계로 연결되는 신비로운 ‘환상의 나라’ 가 있는데 그곳은 캐릭터가 살고 모험이 가득한 곳이야 친구들은 이곳 환상의 나라에서 캐릭터와 함께 모험하며 진정한 행복을 찾고 자신을 발전시킬 수 있는 소중한 순간으로 기억될 거야!

<그림-캐릭터 테마파크 시설 스토리>





<그림-세부 스토리>



# 5. 세부실행계획

## Intro 및 기업시설 지원공간 시설계획(안)

### ○ 공간구성

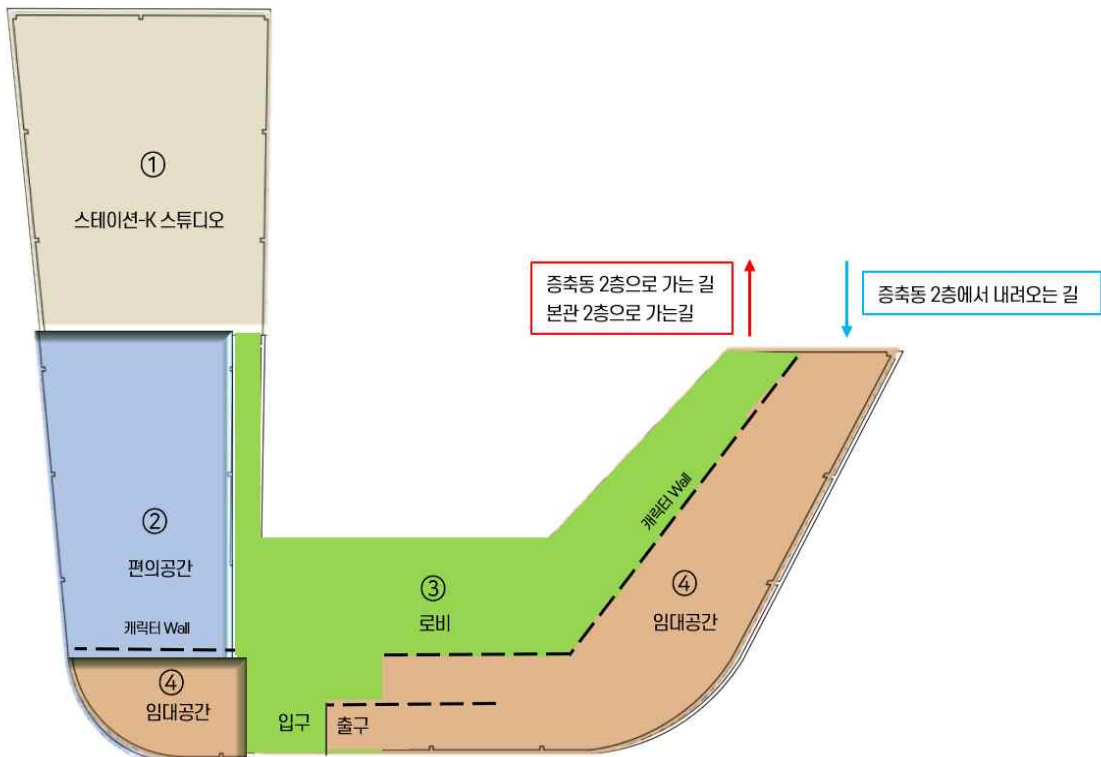
- Intro 및 기업시설 지원공간으로 시설 곳곳에 실감 콘텐츠 및 미디어 요소 접목

<표- Intro 및 기업시설 지원공간 시설개요>

구분	시설계획	내용
면적	1,652.89㎡	- 방문객을 위한 리셉션 플랫폼
공간구성	로비/입구 314.46㎡	- 인포메이션 및 만남의 광장
	편의시설 315.05㎡	- 화장실, 수유실, 의무실, 물품관리소, 실감 콘텐츠 키오스크, 유모차대여실 등
	임대시설 460.55㎡	- 카페, 캐릭터 멀티숍, 편의점, 식당 등 - 임대 5개소(132.12㎡*5개소)
	스테이션-K 스튜디오 462.83㎡	- 캐릭터 연구시설 스튜디오 - EBS 방송제작 및 촬영 - 프로그램 제작지원

- (-----)캐릭터 wall을 통해 다양한 캐릭터 그림과 정보를 전달하고 환상의 나라도 진입하는 공간과 나가는 공간을 구분한 이원적 분리공간

<그림-Intro 및 기업시설 지원공간 배치도>



Intro 및 기업시설 지원공간 프로그램 운영(안)

<표-Intro 및 기업시설 지원공간 프로그램 운영(안)>

시설명	내부시설 및 이용 프로그램	운영시간
인포메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설 안내 및 매표의 복합공간</li> <li>- 각종 홍보물 비치 및 배포</li> <li>- 환상의 나라 스탬프 투어 배포</li> </ul>	10:00~18:00
		
로비	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 만남의 광장</li> <li>- 포토존(대형 캐릭터)</li> <li>- 환상 나무(소원 나무)</li> <li>- 캐릭터 Wall</li> </ul>	10:00~18:00
		
임대공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 카페, 식당 편의점 등 방문객 접객 공간</li> <li>- 아시아 캐릭터 테마파크 내부시설 이용 시 할인이벤트</li> <li>- 스탬프 투어 완료 시 추가 할인</li> </ul>	09:00~18:00 (자율운영)
		



# 5. 세부실행계획

<표-Intro 및 기업시설 지원공간 프로그램 운영(안)>

시설명	내부시설 및 이용 프로그램	운영시간
편의 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수유실(올바른 수유 방법의 동영상 및 유아 동영상 미디어)</li> <li>- 물품보관소, 의무실, 화장실, 유모차 대여, 실감 미디어 키오스크 등 캐릭터 테마파크 이용객을 위한 편의시설공간</li> </ul>	10:00~18:00



스테이션-K 스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스튜디오 관련 직업 체험</li> <li>- 방송제작 과정 체험</li> <li>- 라이브 방송 공개방청</li> </ul>	10:00~18:00
-------------	--	-------------

구분	내용	비고
방송제작	- EBS 방송제작	수시
	- TV 방영	수시
입주기업	- 지역 크리에이터 및 입주기업 라이브 방송	수시
	- 캐릭터 미디어아트 연구개발	수시
기타	- 라이브 방송 지원( 동일 시간 시 입주기업 우선)	수시
	- 방송제작 플랫폼 관련 지원	수시



모험의 공간/환상의 공간 시설계획(안)

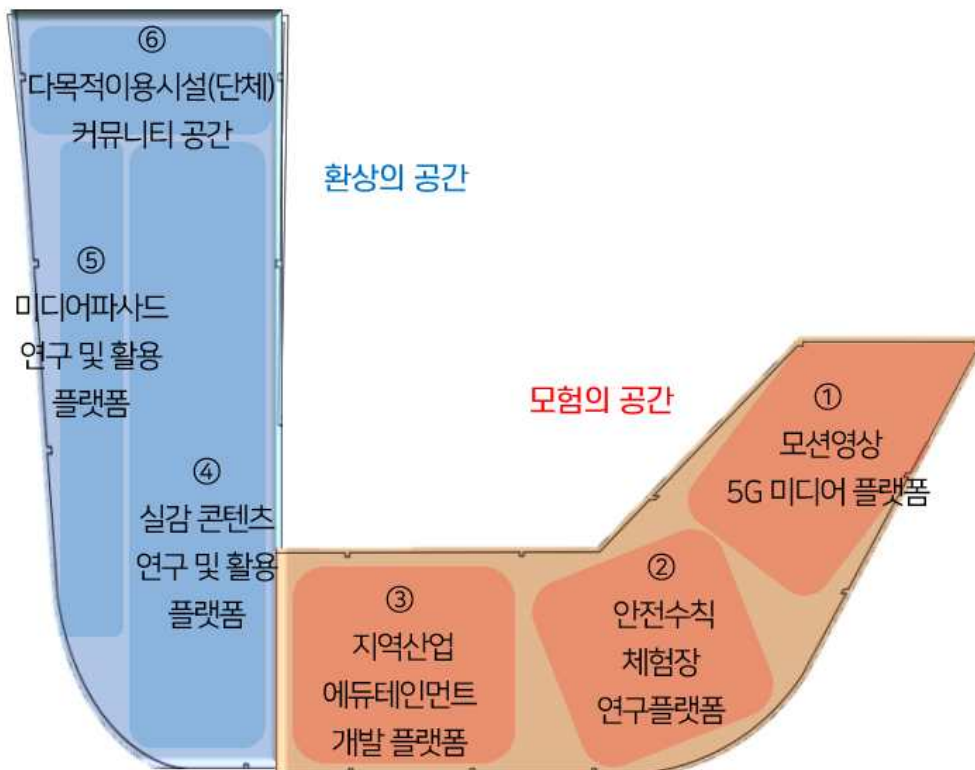
○ 공간구성

- **모험의 공간(복합적 문화산업콘텐츠 활용공간)** 스스로 놀이를 탐구하고 자율적으로 놀이를 변형해가며 협동, 양보, 지역산업 등 공동체 구성원의 사회성과 탐구성을 기르는 교육공간과 건강한 삶을 공유하는 공간
- **환상의 공간(AI 인공지능 캐릭터 문화산업콘텐츠 활용공간)** 실감 콘텐츠를 접목한 AR/VR과 터널형 미디어파사드 등 다양한 홀로그램을 통한 콘텐츠 활용 플랫폼

<표- 모험/환상의 공간 시설 개요>

구분	시설계획	내용
면적	1,652.89㎡	- 복합적 문화산업콘텐츠 및 캐릭터 연구 활용공간
공간구성	모험의 공간 816.45㎡	- 모션 영상 놀이터 및 5G 미디어 플랫폼 - 안전수칙 (VR/AR) 연구 플랫폼 - 지역산업 에듀테인먼트 개발 플랫폼
	환상의 공간 836.44㎡	- 인공지능 실감 콘텐츠 활용 플랫폼 - 광주시 주요 시설과 문화 미디어파사드, 덤페이크, 홀로그램 활용 플랫폼 - 다목적 이용시설(단체)의 커뮤니티 공간




<그림-모험/환상의 공간 배치도>



# 5. 세부실행계획


## 모험의 공간 프로그램 운영(안)

<표-2F(모험의 공간) 프로그램 운영(안)>

시설명	내부시설 및 이용 프로그램	운영시간
모션영상 5G 미디어플랫폼	- 캐릭터 영상을 결합하여 모션 영상 미끄럼틀 자신이 그린 그림이 영상으로 나타나는 미디어 플랫폼	10:00~18:00
<b>프로그램 소개</b> 내가 내가 모험왕		
운영시간	- 10시, 14시, 16시	
소요시간	- 40분	
프로그램 운영	- 에어바운스와 5G 기반 모션 인식을 통한 율동, 댄스, 운동을 연계하여 결승점 통과 연령별 팀별 계주 - 모션인식센터 개발 연구 공간	
안전수칙(VR/AR) 연구 플랫폼	- 주제에 맞는 교육을 선택하여 스스로 원인을 파악하고 해결하는 과정으로 사회성과 건강한 생활을 위한 AR/VR 기반 플랫폼 및 광학연구 공간	10:00~18:00
<b>프로그램 소개</b> 안전은 내가 지킨다		
운영 시간	- 11시, 13시, 15시, 17시	
소요시간	- 50분	
프로그램 운영	- AI 기반 생활 맞춤형 안전교육 - 경제교실, 과학교실, 환경교육 등 월별 변경 프로그램 운영	
지역 산업 에듀테인먼트 개발 플랫폼	- 증강현실, 홀로그램, 3D 프린팅 기술을 활용한 HMD 기술 기반 플랫폼 - 증강현실 테스트베드 연구 공간	09:00~18:00 (자율운영)
<b>프로그램 소개</b> 광주 '그 이상의 광주를 만나다'		
운영 시간	- 09시 30분, 13시, 16시	
소요시간	- 50분	
프로그램 운영	- 미래자동차 에듀테인먼트 - 광주문화산업 에듀테인먼트 - 광주먹거리콘텐츠 에듀테인먼트	

📖 환상의 공간 프로그램 운영(안)

<표-2F(환상의 공간) 프로그램 운영(안)>

시설명	내부시설 및 이용 프로그램	운영시간
실감 콘텐츠 연구 및 활용 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메타버스, 증강현실 활용 콘텐츠 제작 테스트 베드</li> <li>- IT, 의료, 제조, 자동차, 음악, 게임 분야 등 GPS 시스템 연계 활용공간</li> </ul>	10:00~18:00
<p style="text-align: center;"><b>프로그램 소개</b></p> <p style="text-align: center;">광주의 미래를 보다</p>		
프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3D 실감형 동화콘텐츠</li> <li>- 미래형 자동차 제작콘텐츠</li> <li>- 스포츠, 트램폴린 등 행동콘텐츠</li> <li>- 학교폭력, 따돌림, 다문화 등의 휴먼교육콘텐츠</li> <li>- 모험형, PRG형, 대결형 코딩 콘텐츠</li> </ul>	
미디어파사드 연구 및 활용 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 맵핑, 텍스 기술을 활용한 조명, 영상, IT 기반시설의 테스트 베드</li> <li>- LED 등 디스플레이 연구 공간</li> </ul>	10:00~18:00
<p style="text-align: center;"><b>프로그램 소개</b></p> <p style="text-align: center;">빛고을 광주 ‘빛으로 태어나다’</p>		
운영 시간	- 매시 정각	
소요시간	- 20분	
프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주의 축제, 산업, 문화, 먹거리 등을 미디어아트와 접목하여 매시간 다른 미디어파사드 송출</li> </ul>	
다목적이용 커뮤니티시설	- 단체 방문객을 위한 행사장소	
<p style="text-align: center;"><b>프로그램 소개</b></p> <p style="text-align: center;">커뮤니티 ‘함께하는 우리’</p>		
이용시간	- 09시~12시(오전)	
	- 13시~18시(오후)	
프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 09시~18시(중일)</li> <li>- 각종 잔치 및 행사</li> <li>- 파티룸 및 생일파티룸</li> <li>- 단체용 VR/AR 시설</li> </ul>	



# 5. 세부실행계획

## 행복의 공간 시설계획(안)

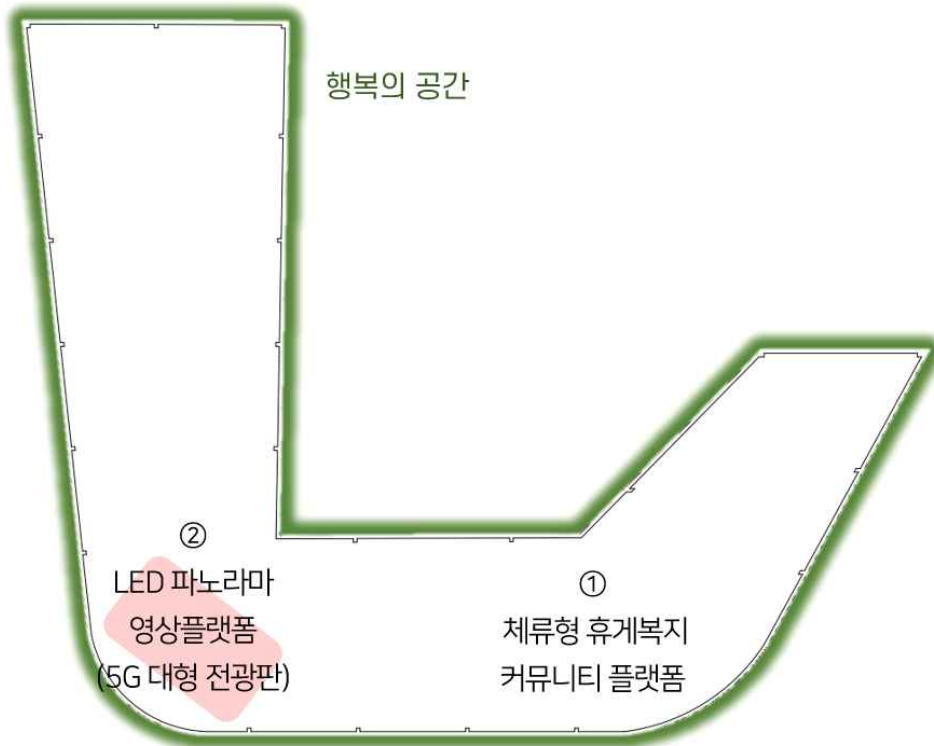
### ○ 공간구성

- **행복의 공간(체류형 휴게복지 공간)** 방문객을 위한 잔디정원으로 야외프로그램 운영과 가족 간 휴게, 휴식을 위한 공간으로 야간에는 알록달록한 조명으로 도시 경관과 아시아 캐릭터 테마파크를 지나가는 차량에서도 볼거리와 홍보 효과
- **(장점)** 쉼터 및 힐링 공간의 역할 외에도 도심지의 증산작용을 통한 열섬현상 완화, 에너지 절약 효과와 건축물 보호 효과, 방화 방열 효과 등 부수적 효과가 뛰어남


<표-행복의 공간 시설개요>

구분	시설계획	내용
면적	1,652.89㎡	- 체류형 휴게복지 커뮤니티 공간
공간구성	행복의 공간	- 캐릭터를 활용한 포토존 - 어린이 안전시설 - 편의시설 - 조명시설 - LED 파노라마 영상 플랫폼(5G 대형전광판) - 월드컵, 올림픽 등 국민적 응원 장소 및 다양한 야외 공동체 모임 활동

<그림-행복의 공간 배치도>





 행복의 공간 프로그램 운영(안)

<표-행복의 공간 프로그램 운영(안)>

시설명	내부시설 및 이용 프로그램	운영시간
LED 파노라마 영상플랫폼	- 최첨단 영상 송출 기술 플랫폼 활용 및 LED 테스트 베드 플랫폼	-
<b>프로그램 소개</b>		
광주시민과 함께하는 행복 응원		
운영시간	- 관련 영상 행사	
전광판 운영시간	- 행사 시작 1시간 전부터 종료 후 30분	
프로그램 운영	- TV 생중계 - 국제적 신드롬 드라마, 영화 직관 행사 - 연예인 사인회 - 아시아 캐릭터 테마파크 및 광주광역시 홍보영상	
채류형 휴게복지 커뮤니티 플랫폼	- 야외 교육과 활동 가능한 프로그램으로 가족 단위의 휴게공간 - 옥상 야간 캐릭터 퍼레이드 - LED 조명 및 모션 조명, 레이저 활용공간	
<b>프로그램 소개</b>		
내 고향 광주의 자랑 찾기		
운영시간	- 11시, 13시, 15시	
소요시간	- 30분	
프로그램 운영	- 광주 관련 건축물, 문화, 먹거리, 자연자원 등 카드 찾기 - 임대공간에서 카드를 활용할 수 있는 할인정책, 사은품 증정 등	
<b>프로그램 소개</b>		
빛고을 Music lighting 페스티벌		
운영시간	- 19:00~20:00(월 1회)	
소요시간	- 60분	
프로그램 운영	- 캐릭터 퍼레이드 - 음악 조명 및 레이저 쇼	

# 5. 세부실행계획

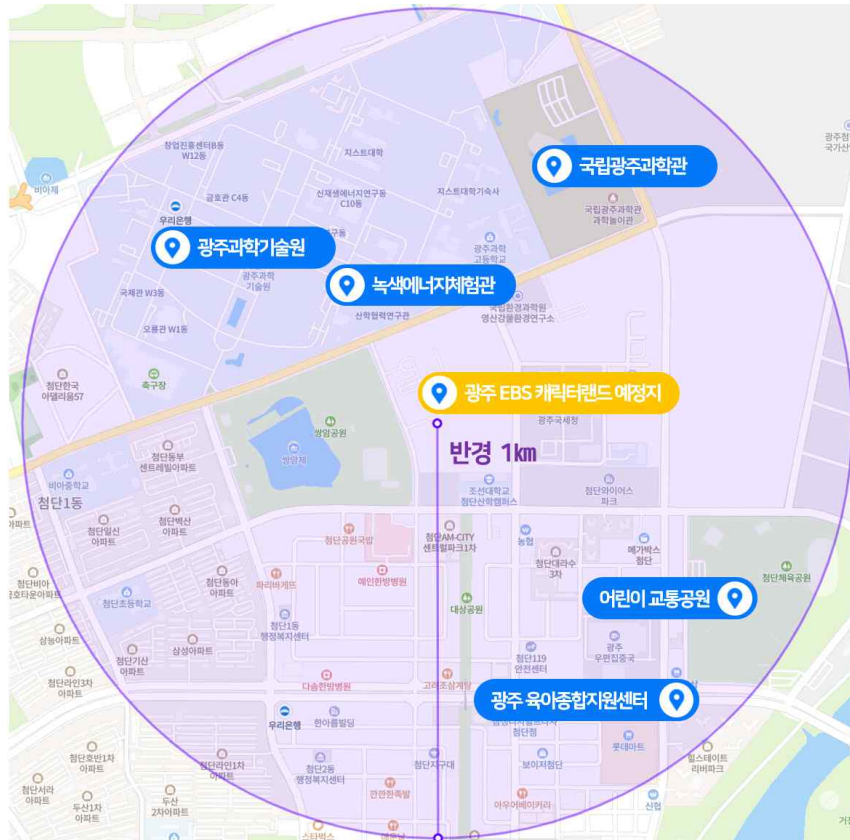
## 4) 주변 시설 연계 프로그램(안)


### ○ Sand Box 사업

- 광주 EBS 캐릭터랜드 예정지 반경 1km 내 광주를 대표하는 산업과 주요 공간을 연결하는 상징적 사업 구상(예 무인 차량, 태양광, 수소차 등)
- 자동차 신기술·신 서비스의 활용 또는 융·복합을 통해 광주시민의 삶의 질의 향상과 혁신산업 육성에 이바지하는 기술과 서비스를 체험하는 테마형 프로그램

<표-주변 시설 연계 프로그램>

구분	이동시간	예시 운영(안)
1코스 (어린이체험형)	10분	✓ 아시아 캐릭터 테마파크 ⇒ 광주 육아 종합 지원센터 ⇒ 어린이 교통공원 ⇒ 아시아 캐릭터 테마파크
2코스 (창의 과학형)	10분	✓ 아시아 캐릭터 테마파크 ⇒ 국립광주과학관 ⇒ 녹색에너지 체험관 ⇒ 광주과학기술원 ⇒ 아시아 캐릭터 테마파크
3코스 (가족체험형)	24분	✓ 아시아 캐릭터 테마파크 ⇒ 광주 육아 종합 지원센터 ⇒ 어린이 교통공원 ⇒ 국립광주과학관 ⇒ 녹색에너지체험관 ⇒ 광주과학기술원 ⇒ 아시아 캐릭터 테마파크



 연계 프로그램(안)

- Sand Box 연계시설 방문 시 추진 가능한 프로그램을 통해 아시아 캐릭터 테마파크의 파급력 확대와 시설의 활성화를 모색
- 아시아 캐릭터 테마파크에서 사용 가능한 캐릭터 IP를 접목하여 시설 프로그램 교육 시 함께 교육을 진행하여 교육의 효과상승과 관심도 유발

<표-주변 시설 연계 프로그램(안)>

기관	주변 시설 운영 프로그램
광주디자인진흥원	‘광주디자인비엔날레 주니어’ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 조기교육, 문화 창작 영재 발굴 등 어린이·청소년 문화예술 향유 인프라 확대                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획전시 운영(캐릭터 활용, 참여형 전시 등)</li> <li>- 디자인 체험 교실 운영 및 결과물 전시</li> <li>- 세부분야별 디자인 진로직업체험 (제품/시각/패션/공간디자인, 큐레이터 등)</li> <li>- 디자인공모전 개최 및 결과물 전시</li> </ul> </li> </ul>
광주 육아 종합 지원센터	‘캐릭터와 함께하는 건강한 우리아이 키우기’ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터와 함께하는 통통 영아 체육 교실                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터와 함께하는 신체활동 교실</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터와 함께하는 덩동대 음악 산책                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터와 함께하는 음악 교구를 통한 우리 아이 감각 교실</li> </ul> </li> <li>• 펄니펄니 오감 놀이                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 긍정적 상호작용과 오감 자극을 통한 건강교실</li> </ul> </li> <li>• 엄마·아빠와 함께하는 자녀 체험행사                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 존중 파티</li> <li>- 마음의 신호등</li> <li>- 향기와 소리가 술술</li> </ul> </li> </ul>
광주어린이교통공원	‘캐릭터와 함께하는 어린이교통교육’ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터와 함께하는 실내교육                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교통사고 예방 VAR 교육 및 교통안전 체험교육</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터와 함께하는 실외 교육                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교통표지판 교육</li> <li>- 횡단보도 안전하게 건너기</li> <li>- 자전거, 인라인 안전하게 타기</li> </ul> </li> </ul>

# 5. 세부실행계획

<표-주변 시설 연계 프로그램>

기관	주변 시설 운영 프로그램
녹색에너지체험관	<p>‘캐릭터와 함께하는 에너지 교육’</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터와 함께하는 실내교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 에너지 접속존</li> <li>- 화석에너지와 기후변화</li> <li>- 에너지를 지켜라</li> <li>- 희망의 에너지 찾기</li> <li>- 유쾌한 녹색도시 광주 만들기</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터와 함께하는 실외 교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 풍력터빈을 돌려라</li> <li>- 나만의 태양을 만들자(LED 그래프)</li> <li>- 솔라카(태양광 무선조종 자동차 트랙 경주)</li> <li>- 태양광 요리체험</li> </ul> </li> </ul>
광주과학기술원	<p>‘아시아 캐릭터 테마파크와 지스트 공동 프로젝트’</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 과학문화 공간 프로젝트               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 분야별 과학자 눈높이 교육</li> <li>- 일반인 창업 시제품 제작 경진대회 수상작 전시회</li> <li>- 어린이 과학 한마당</li> <li>- 캐릭터와 함께하는 광주 미디어파사드</li> <li>- 어린이가 바라보는 과학이란 커뮤니티 간담회</li> <li>- 첨단 과학 골든벨 대회</li> </ul> </li> </ul>
국립광주과학관	<p>‘캐릭터 융복합 ICT 교실’</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 융합형 사이언스 스쿨               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 빛, 소리, 예술의 창의력 쑥쑥 교실(5~7세)</li> <li>- 과학영재 융합탐구교실(8~12세)</li> <li>- ICT 랩(블록코딩), STEAM랩(수학 코딩)</li> <li>- 캐릭터와 함께하는 신비한 빛탐구실</li> <li>- 모르고 보면 마술, 알고 보면 과학</li> <li>- CSI 과학수사대</li> <li>- 캐릭터 만들기 창의공작소</li> <li>- 창의력 팡팡!! 스마트 아이디어실</li> </ul> </li> </ul>

## 2 관리운영계획

### 1) 관리운영 주체

#### 아시아 캐릭터 테마파크 운영개요

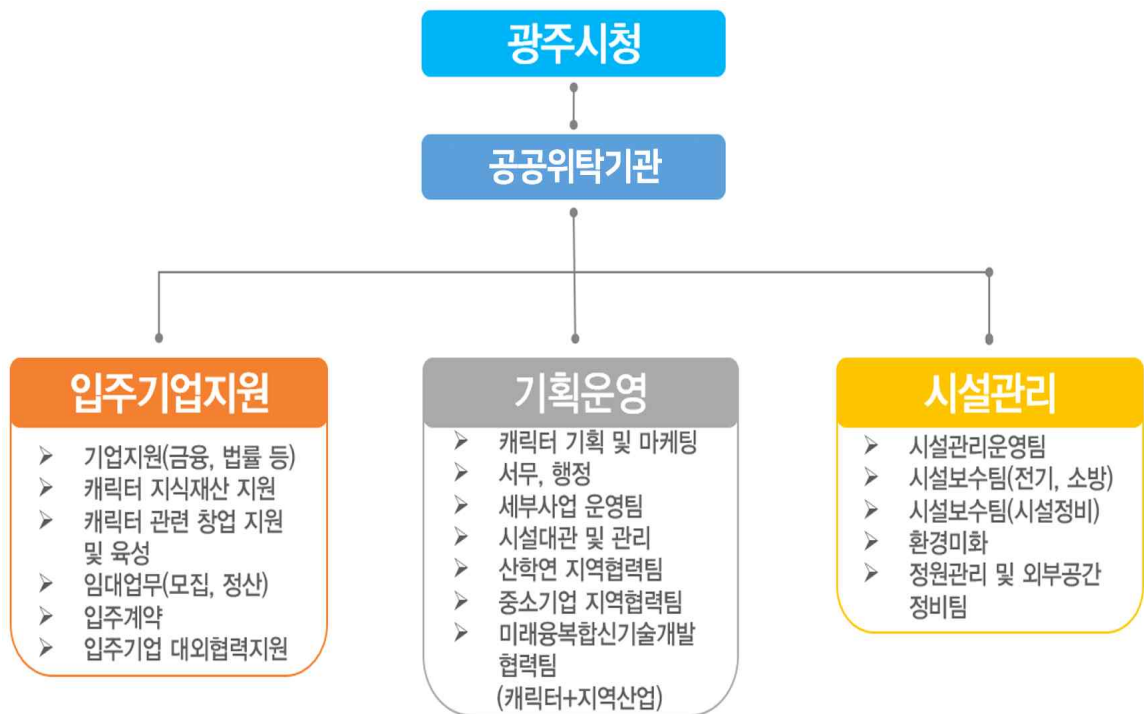
- **(소유)** 건축비는 국비+지방비(토지비 포함) 투입 ⇒ 광주시 소유
- **(운영 주체)** 공공관리위탁으로 전문기관 위탁운영
- 아시아 캐릭터 테마파크의 시설 전체에 대해 광주시가 관리운영 주체의 임무를 수행하며 효율적인 프로그램 운영과 관리를 위하여 전문외부 기관/단체에 임대 혹은 위탁하여 운영함
- **(운영방안)** 광주시 및 아시아 캐릭터 테마파크 주변, 관련 기관 단체, 사업체 등 유치로 운영에 대한 협업과 자원 연계 등 광주시 캐릭터 문화사업콘텐츠 발전을 위한 프로그램을 개발 및 시행
- 캐릭터 관련 기획 운영과 체험 프로그램의 기획, 운영을 담당하며, 광주시 내 캐릭터 관련 산업의 세미나 및 행사 등을 운영(입주기업에 대한 철저한 관리와 지원으로 캐릭터산업의 생태계가 조성하도록 주변 기관 및 입주기업, 사업체 등의 지속적인 연계공간으로 확장 및 네트워크 구축이 가능하도록 지속적인 행사)
- 방학 기간, 휴가철 시 일시적으로 방문객이 증가하는 기간에는 이용객 관리를 위해 일정 기간은 관리기능직(계약직)을 투입함
- 광주시 내 어린이집, 유치원, 초등학교 등 단체 방문과 개인 방문 등 원활한 서비스 이용을 위한 철저한 일정, 인원 관리를 통하여 방문객에게 캐릭터 문화 산업콘텐츠 니즈 충족
- **(시설관리)** 전문적인 시설관리팀을 편성하여 아시아 캐릭터 테마파크 내 시설 전반에 걸친 유지보수와 기계 설비, 안전관리, 장비 관리 등을 담당하여 안전 사고에 유의하고 쾌적한 환경을 제공



## 5. 세부실행계획

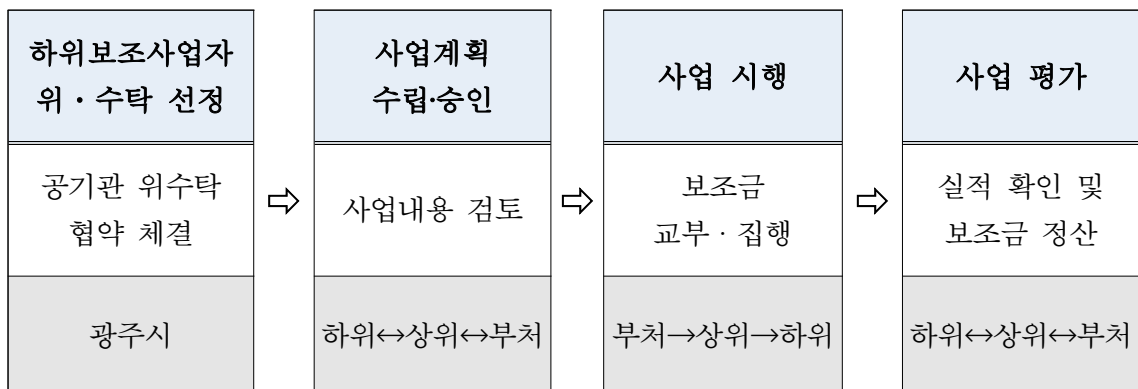
- **(주요사업)** 캐릭터 관련 기업유치 및 육성, 기업지원사업 기획 및 진흥기관 등 연계 가능한 기관 네트워크, 실감 콘텐츠, AR, VR, 3D 등 첨단 인공지능과 캐릭터를 융합한 캐릭터 문화산업 콘텐츠, 미래창조융합형 에듀테인먼트 콘텐츠, 주요산업 연계형 융복합 콘텐츠 등 ICT 기반 융복합 공간과 캐릭터산업 발전을 위한 지원사업(임대지원, 시설지원)으로 구성됨
- **(운영 조직)** 업무는 기업지원, 기획 운영, 시설관리로 나누어 체계적인 업무 분담을 통해 원활한 조직운영과 안정적 시설 유지의 조직을 구성함

<그림-운영관리체계도>



### ○ (구체적인 사업 프로세스)

- 문체부 ↔ 광주시(상위보조사업자) ↔ 광주디자인진흥원&EBS(하위보조사업자)



## 2) 관리 운영방안

### 입장료 및 운영시간

- 아시아 캐릭터 테마파크 이용요금은 입장료와 시설이용료로 구분하여 운영함
  - 입장료는 15,000원이며 시설이용료는 9,000원으로 책정함
  - 실감 콘텐츠/VR/AR 이용은 2,000원 미디어파사드 1,000원 에듀테인먼트 4,000원 미디어 라이브 2,000원의 이용금액을 책정함
  - 주차장은 아시아 캐릭터 테마파크 입장객에 한하여 무료로 운영함

<표-이용요금(안)>

입장료	시설이용료				
	실감 콘텐츠 VR/AR	미디어파사드	에듀테인먼트	미디어 라이브	주차장
15,000원	2,000원	1,000원	4,000원	2,000원	무료

※ 만 3세 이하 유아는 입장료 면제

### ○ 운영시간

- 주요 운영시설 별 운영 기간 및 일별 이용시간은 다음의 표와 같음
- 아시아 캐릭터 테마파크는 월 1회 시설점검 등의 휴무일을 정하여 연간 약 330일 운영하며, 추석, 설날 연휴는 휴무일로 지정하도록 함
- 입주기업은 기업의 여건에 따라 조정이 되며 운영관리 주체는 입주기업에 대한 운영시간에 관여하지 않음(입주기업 공간만 해당함)
- 입주기업이 아시아 캐릭터 테마파크 내 연구시설 및 스튜디오 사용은 테마파크 운영 휴무일을 적용하도록 함

<표-운영시간(안)>

구분	운영 기간	개장시간	폐장시간
임대공간(기업)	-	-	-
임대공간(일반)	330일	10:00	18:00
테마파크	330일	10:00	18:00
연구시설 및 스튜디오	330일	10:00	18:00

# 5. 세부실행계획


## 3) 시설관리 운영방안

### 기본방향

- 테마파크는 이용 연령층이 낮아 시설관리와 안전성에 대한 철저한 관리가 필요하기에 매일 폐장시간 이후 간단한 시설점검이 필요함
- 정기적인 점검과 보수를 시행하며, 특히 불특정 다수의 관광객 방문에 따른 환경오염을 방지함으로써 청결한 아시아 캐릭터 테마파크로서의 매력이 저감되지 않도록 하는 노력이 필요함
  - 시설물의 청결성과 쾌적성을 유지하여 방문객 만족도를 극대화함
- 지속적인 시설물의 보수 및 정비를 통해 재방문의 기회를 제공하며 방문객들의 편의와 만족도를 극대화함으로써 광주시의 신산업 융복합 사업으로 성공과 캐릭터 문화산업콘텐츠 중심도시로서의 새로운 시설관리체계를 수립함
- 증축동 옥상과 지하주차장은 관리 인원의 교대 점검과 순찰로 방문객에게 안전함과 편의성을 제공하는 별도의 운영방안 지침을 마련하도록 함

<표-시설관리 기본방향>

유지관리성	안전성	편의성
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저 관리형 식재와 조형물</li> <li>- 건축규격에 맞는 소재와 시설 용도에 부합하는 자제사용 점검으로 유지관리 부실시공 방지</li> <li>- 효율적인 아시아 캐릭터 테마파크 시설별 유지관리 가이드라인</li> <li>- 입주기업 내 관리비 및 에너지 절감을 위한 협의 체계 구축</li> <li>- 시설 규모에 맞는 인력 및 전문성 체크</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 축제 및 행사 시 이용자 안전을 고려한 기존 공간계획 유지</li> <li>- 유아, 어린이 등 저연령층의 안전사고에 대비한 시설 소재 사용</li> <li>- 응급상황에 대비한 시설 및 시스템 구축 점검</li> <li>- 입주기업 등 테마파크 내 화재에 대한 시설물 점검</li> <li>- 비상구 확보, CCTV 작동, 안전사각지대, 사고 발생 예상지역 점검</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주차장 안전주차 및 주차시설 점검</li> <li>- 편의시설 점검</li> <li>- 공공시설 점검</li> <li>- 임대공간(기업, 일반)의 불편사항 접수 및 고장에 대한 신속한 조치</li> <li>- 테마파크 내외의 환경미화 활동 및 난방, 에어컨 관리 점검</li> </ul>

 세부 유지관리 방안

○ 시설이용

- 방문객에게 쾌적함을 줄 수 있는가에 대한 구체적인 계획 수립 및 가이드라인을 제시
- 방문객의 이용 패턴에 대한 정보를 제공하거나 해당 시설물뿐만 아닌 주변 기관 및 단체 프로그램 이용에 대하여 안내·홍보함으로써 다양한 시설이용을 제안함
- 시설은 반복적인 가동을 통해 노후화되거나 방문객의 욕구 변화에 따라 매력도가 점차 떨어질 수 있어 내부시설을 활용한 다양한 적용 프로그램 필요함
- 대상지에 있어 가장 중요한 것은 주변 인프라 구축으로 개별 시설의 구성 및 연출이 뛰어나도록 하고, 도로 및 주차장 등 주변 인프라의 미비한 정비는 이용객들의 만족도를 떨어뜨릴 수 있으므로 각별한 주의가 필요함

<표-시설이용관리 방안>

구분	관리방안
방문객 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설의 적정이용 수준을 유지할 수 있도록 적정이용량에 기준으로 이용객 통제</li> <li>- 시설의 운영에 무리를 주지 않는 범위 내에서 이용률 극대화 추구</li> </ul>
관리/유지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설의 점검 및 관리를 통해 이용객의 편의와 안전을 보장할 수 있도록 지속적인 검사와 개선 유지</li> <li>- 주요 집중관리 포인트를 선정하여 중점적으로 관리하여 효율성을 높임</li> </ul>

○ 공공안전

- 공공안전 관리는 시설의 노후화, 과도한 운영, 이용자의 시설 미준수, 점검 미흡 등 다양한 요소로 인해 발생할 수 있어 이에 대비한 구급체계로서 소방서, 경찰서 등과 긴밀한 협조체제를 구축함
- 자녀 또는 유아와 함께 방문하는 방문객은 동반한 아이의 연령과 행동을 고려한 자가 진단을 통하여 스스로가 안전에 주의할 수 있도록 시설이용에 대한 안전수칙을 세우고, 지도촉진과 홍보 활동 강화
- 출입 금지구역 및 구조상 불가피한 시설물의 모서리 부분, 시설물 형태 및 시설활용에 따라 단이 형성된 부분 등 특히 저 연령층에게 위험한 시설물에 대한 사고 대비 및 시설물 보완방안이 필요
- 안전사각지대, 개인적 프라이버시 공간을 제외한 전 공간의 안전 CCTV를 통하여 납치, 폭행 등 안전사고 발생 예상지역에 설치함

## 5. 세부실행계획

- <표-공공시설관리 방안>

구분	관리방안
방문객 관리	- 이용객의 부주의와 안전수칙 위반에 의해서도 발생하므로 이에 대비한 구급체계를 구축하여 방문객의 안전수칙 준수 교육 강화
관리/유지	- 화재방지를 위한 실효성 있는 계몽과 홍보 활동 전개 - 어린이에게 위험한 시설물에 대한 설계변경 및 시설물을 보완 - 자연재해 같은 예기치 않은 상황에 대한 대응조치를 강구 - 인근 경찰서 등과의 유기적인 협조 관계를 유지하여 안전사고 발생 시 최대한 빠른 시간 내 처리할 수 있는 시스템 구축 - 지속적인 관리 및 질서 유지를 통해 쾌적한 이용이 될 수 있도록 안전관리 프로그램의 마련 필요

### ○ 기타관리

- 기타 시설관리의 보전 유지를 효과적이며 동시에 관리체계 확립이 가능하도록 직접관리와 이용객 서비스 측면으로 분리하여 관리

- <표-기타관리 방안>

구분	관리방안
직접적 관리	- 아시아 캐릭터 테마파크 내 시설의 과밀이용은 쾌적성 감소, 환경오염, 자연훼손 등의 문제가 발생하므로 적정 수용력을 고려하여 이용객을 유치 및 제한적 관리 필요 - 사전 방지책은 시설의 보전, 관리체계의 확립 차원에서 필요 - 체계적인 유지관리를 통해 지속적인 재방문을 창출
이용객 서비스	- 실내외시설 이용 시 질서의식, 시설보전의 필요성 인식을 위한 꾸준한 홍보 활동의 시행 - 시설이용 안내, 기타 계몽 활동의 정기적 실시


### ○ 안내 및 해설

- 안내 및 로비 관리자는 테마파크를 방문하는 이용객이 요구하는 정보를 편리하게 받을 수 있도록 함
- 테마파크 이용에 대한 상세한 설명과 관련 정보를 제공하여 방문객의 간접체험을 높이거나 현장에서 필요한 시설물 이용 계획을 세울 수 있는 안내 책자 및 안내판 등의 다양한 인포메이션형 시설 필요



<표-안내 및 해설 관리방안>

구분		관리방안
안내 표지판	표지판	- 주요 시설물과 테마파크 내 방향 안내
	안내해 눈판	- 해설판 재료 및 테마파크의 특징을 살릴 수 있는 다양한 캐릭터를 활용한 디자인 - 시설 및 공간에 대한 이용 및 해설을 자세히 설명
안내 홍보 책자		- 광주시의 주요 문화, 산업, 입주기업 등 테마파크 조성의 목적과 캐릭터를 활용한 캐릭터 문화산업콘텐츠에 대한 안내 - 주변 기관 및 단체 프로그램과 홍보 효과의 강화가 가능한 안내 책자 제작
안내지도		- 종합배치도 등의 정확한 정보를 기재한 안내지도 제작

 관리계획

- 아시아 캐릭터 테마파크 운영을 위한 설치되는 모든 시설물 등에 적용함
- 안전사고를 예방할 수 있도록 모든 시설물 점검
- 점검 시에는 긴급을 사항과 그렇지 않은 사항으로 구분하여 대책을 수립하며, 특히 안전 관련 시설의 이상 여부에 따라 응급처리로 시행함

<표-시설물 연간 관리계획>

구분		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
점검 및 관리	내부안전점검 (매일)	[Blue bar]											
	외부안전점검 (월1회)	[Blue bar]											
	종합시설관리 (월1회)	[Blue bar]											
	전체미화관리 (매일)	[Blue bar]											
	수리 및 교체 (필요시)			[Blue bar]			[Blue bar]			[Blue bar]			[Blue bar]
	조경관리 (주1회)	[Blue bar]											
	화재응급시설	[Blue bar]		[Blue bar]		[Blue bar]		[Blue bar]		[Blue bar]		[Blue bar]	
	기타 (필요시)					[Blue bar]							[Blue bar]



광주광역시

광주 아시아  
캐릭터 테마파크  
조성·운영수립

# 6. 사업화 추진계획

1. 거버넌스 협력생태계 구축
2. 단계별 추진계획(중장기 로드맵)
3. 투자계획
4. 타당성분석
5. 파급효과
6. 기대효과



## 6장 사업화 추진계획

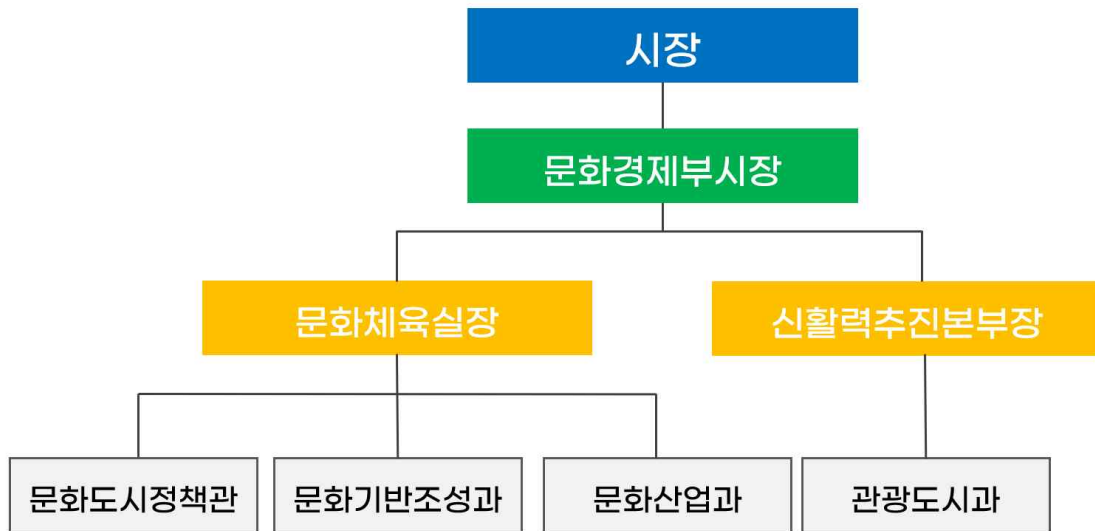
### 1 거버넌스 협력생태계 구축

#### 1) 행정조직

##### 광주광역시 행정

- 광주광역시는 전국 지자체 중 유일하게 ‘문화경제부 시장’ 제를 운영
  - 문화경제부 시장 산하 3개의 문화산업(캐릭터 문화산업콘텐츠 포함) 관련 전담조직을 설치하여 운영 중

<그림-광주광역시 문화산업 행정조직>



<표-문화산업과 담당업무>

구분	주요업무
문화산업과	- 문화산업정책 수립 및 시행 - 문화산업 투자진흥지구 운영 - 문화콘텐츠 분야별 육성 - 문화산업 투자조합 결성 운영
관광도시과	- 스토리텔링팀 업무 지원 - 특화 관광 콘텐츠 개발 정책 및 자료 분석 - 뉴 미디어 활용 온라인 홍보



# 6. 사업화 추진계획

## 2) 캐릭터문화산업 거점 기관

### 광주 아시아 캐릭터 테마파크 대상지 내 거점 기관

- 한국문화기술연구소(GIST)(2013년 설립으로 북구(광주과학기술원)에 소재)
  - 광주과학기술원 한국문화기술연구소는 문화산업진흥 기본법 제17조(문화기술 연구 주관기관의 지정)에 따라 과학기술, 디자인, 문화예술, 인문사회 등 다양한 학문 분야 간의 교류와 융합에 기반을 둔 문화기술 연구개발을 수행
  - 문화체육관광부 문화기술 연구개발과제를 비롯한 문화유산 활용 실감 콘텐츠 개발, AI 기반 예술 융복합 창작지원, 문화기술 R&D 기획 및 정책연구 등 다수의 프로젝트를 수행하고 있으며, 국가 문화산업 발전을 견인하기 위한 핵심 문화기술 연구에 주력하고 있음
- 국립아시아문화전당재단(ACCF)(2022년 설립으로 동구에 소재)
  - 캐릭터산업을 포함한 포괄적인 문화산업콘텐츠 거점으로 민주평화교류원, 어린이문화원, 문화정보원, 문화창조원, 예술극장, 아시아문화광장 등이 있음
  - 캐릭터 관련 콘텐츠에 대한 교류·교육연구, 교류·조사연구-아카이브-창제작-유통의 선순환 구조를 기반으로 문화적 에너지를 도시 전체로 파급력이 있음
- 아시아문화원(ACI)(2015년 설립으로 동구에 소재)
  - 아시아 캐릭터 테마파크 내 기업체들 테스트베드 역할 수행이 가능한 거점 기관으로 아시아문화연구소, 민주평화교류센터, 콘텐츠사업본부, 문화사업본부 등이 있음
  - 캐릭터문화산업이 아시아문화의 연구, 아시아 문화콘텐츠의 창작·제작 및 유통, 아시아문화 관련 국내외 기구 및 단체 협력망의 구성·운영이 가능하여 지역과 아시아의 폭넓은 네트워크 구축이 가능함

<그림-캐릭터문화산업 거점 기관>



### 3) 캐릭터문화산업 육성기관

#### 공공기관

- 광주지역에는 광주정보문화산업진흥원을 비롯하여 문화산업 관련 공공기관이 다수 소재하고 있어 관계기관별로 캐릭터문화산업콘텐츠의 기획, 창·제작, 유통·소비 활성화에 필요한 기술개발, 인력양성, 마케팅, 투자 등 다양한 사업을 추진

<표-문화산업과 담당업무>

기관명	설립 연월	운영형태
(재) 광주정보문화산업진흥원	2002년 6월	- 광주광역시 출연
(재) 광주디자인진흥원	2005년 9월	- 광주광역시 출연
(재) 광주문화재단	2011년 1월	- 광주광역시 출연
(재) 광주비엔날레	1994년 4월	- 광주광역시 출연
김대중컨벤션센터	2004년 11월	- 광주광역시 출자

#### 비영리법인

- 광주광역시에는 문화산업(캐릭터문화산업) 관련 공공기관 외에도 민간 중심의 다양한 단체 등이 설립되어 문화산업 육성을 위한 활발한 활동을 하고 있음
- 캐릭터산업 관련 문화산업의 비중이 매우 작으나 앞으로 법인의 주요 지표로 사용되도록 확대하고 있음

<표-문화산업과 담당업무>

기관명	소재지	주요사업
한국게임운영자협회	서구	- 게임산업 교안제작(캐릭터 제작) - 게임산업 전문인력 양성(캐릭터 양성화)
한국공간디자인협회	남구	- 공간디자인 연구 건의 및 자문(캐릭터 탄생배경)
음악교육협회	서구	- 대중화 사업 및 교류사업(캐릭터 배경음악)
시민문화회의	서구	- 시민 주체형 문화콘텐츠 생산을 위한 기획

# 6. 사업화 추진계획

## 4) 캐릭터 문화산업 인프라

### 물적 인프라

- 광주지역에는 “캐릭터문화콘텐츠 정책연구, 기획·창작, 제작·생산 유통·소비·향유” 등 캐릭터문화산업콘텐츠 육성을 위한 지원 인프라를 구축, 운영
  - 아시아문화전당(ACC), 아시아문화원(ACI) 등의 국가 운영 인프라 보유
  - 광주CGI센터, 광주 실감 콘텐츠 큐브(GCC) 등의 지역 운영 인프라 보유
- 분야별 인프라를 통해 광주 아시아 캐릭터 테마파크와 연계

<그림-물적 인프라 연계도>



<표-물적 인프라 세부현황>

시설명	연계기능
광주CGI센터	- 첨단 캐릭터 영상제작
광주 실감 콘텐츠 큐브(GCC)	- 첨단 캐릭터 방송 및 영상 콘텐츠 제작 - 실감 콘텐츠 미디어산업 활성화
광주영상복합문화관	- 캐릭터 영상문화산업 육성 - 캐릭터 문화콘텐츠 전시, 체험, 홍보
광주디자인진흥원	- 정책연구 인프라, 제작 생산 인프라, 유통 인프라, 소비 향유 인프라 등 캐릭터 디자인산업 경쟁력 확보를 위한 연구 지원 - ‘어린이디자인비엔날레’ 개최
광주전남 SW 융합클러스터	- IT, SW 융합을 통한 캐릭터산업 신시장 창출 지원
3D 융합 상용화 지원센터	- 캐릭터 3D 융합기술개발 및 기술사업화 지원

시설명	연계기능
광주시청자미디어센터	- 캐릭터 관련 미디어 체험, 교육, 제작 지원 방송시설·장비 대여
광주 스마트 모바일 앱 개발지원센터	- 스마트 모바일 캐릭터문화산업 육성
K-ICT 광주 스마트미디어센터	- 스마트미디어, 서비스개발 및 사업화 - 시장진출 지원
아시아문화전당제작센터	- 캐릭터 문화산업콘텐츠 제작 지원
광주 콘텐츠 코리아 랩	- 캐릭터 창작, 실험을 통한 글로벌 혁신 융복합 콘텐츠 발굴 및 창업생태계 조성
콘텐츠창업 보육센터	- 캐릭터 문화산업콘텐츠 관련 창업 촉진 및 초기기업 육성
중장년기술창업센터	- 중장년 캐릭터 문화산업콘텐츠 기술창업자 육성
1인 창조 기업지원센터	- 캐릭터 문화산업콘텐츠 1인 창조기업 집중 육성
광주저작권서비스센터	- 캐릭터 문화산업콘텐츠 IP 등 관련 사업체의 권익향상 및 지적 재산권 사업화 지원
광주비엔날레	- 캐릭터 문화산업콘텐츠 전시 유통 및 체험

### 인적인프라

- 광주지역에는 캐릭터 산업과 관련한 문화콘텐츠산업 종합대학 4곳에서 20개 학과/학부, 전문/기능대학 3곳에서 3개 관련 학과/학부가 개설
- 종합대학의 문화산업 인력양성 규모는 20개 학과에서 1,852명, 전문/기능대학은 3개 학과에서 202명으로 집계

<표-인적인프라 현황>

구분	대학 수	학과/학부 수	재학생 수	졸업생 수
대학	4	20	1,852	463
전문기능대학	3	3	202	91
계	7	23	2,054	554

- 문화산업 관련 학과가 개설된 종합대학은 광주대학교(4개 학과/학부), 광주여자대학교(1개 학과/학부), 남부대학교(1개 학과/학부), 송원대학교(1개 학과/학부), 전남대학교(2개 학과/학부), 조선대학교(6개 학과/학부), 호남대학교(8개 학과/학부)로 총재학생 수는 2,054명 졸업생 수는 554명으로 집계

## 6. 사업화 추진계획

<표-대학교 인적인프라 현황>

대학명	학과/학부	재학생 수	졸업생 수
광주대학교	문화산업 디자인학부	-	-
	시각 영상디자인학과	33	12
	융합디자인학부	172	36
	컴퓨터공학과	129	1
광주여자대학교	웹디자인학과	42	-
남부대학교	IT 디자인학과	60	57
송원대학교	컴퓨터 정보학과	100	34
전남대학교	디자인학과	159	32
	컴퓨터 정보통신공학과	50	-
조선대학교	디자인공학과	-	29
	문화콘텐츠학부	74	-
	디자인학부(문화산업)	92	4
	애니메이션학과	-	44
	미술학부(문화큐레이터)	-	-
	컴퓨터공학과	635	121
호남대학교	미디어영상학과	8	57
	미술학과(문화산업)	59	19
	산업디자인학과(문화산업)	199	69
	애니메이션학과(게임캐릭터)	22	4
	소프트웨어학과	15	-
	인터넷콘텐츠학과	12	-
	컴퓨터공학과	168	35
	만화애니메이션학과	25	-
합계	7개 대학/ 23개 학과	2,054	554

※ 출처: 대학 알리미공시자료(재학생 2021년 졸업생, 졸업생 2020년 기준)



## 5) 연구인프라

### 대학연구소 인프라

- 광주광역시 내 문화산업 관련 부설기관 및 연구소는 7개 대학을 중심으로 9개가 설치되어 운영 중임

<표-대학연구소 인프라 현황>

대학명	기관 수	기관 및 연구소명
광주과학기술원	1	한국문화기술연구소
광주교육대학교	1	멀티미디어연구소
광주대학교	1	문화산업연구소
광주여자대학교	1	문화정보콘텐츠연구소
전남대학교	2	문화기술연구소
		아시아문화연구소
조선대학교	2	문화산업연구소
		문화콘텐츠기술연구소
호남대학교	1	아시아문화산업 여성연구원

※ 출처: 한국대학교육협의회 대학정보공시센터(2021년 기준)

### 융복합 인프라

- (다양한 전문 연구기관 입지) ETRI, 한국전자기술 연구원, 한국 자동차연구원, 한국생산기술연구원 등 출연연 및 전문연구소 분원, 한국광기술원 등 문화콘텐츠 기반의 융복합 인프라 구축
- 캐릭터산업 문화기술과 타 산업과의 융·복합을 통한 새로운 서비스 창출 가능
  - 기존의 단편적인 문화 제공에서 광, 전자, 자동차, 에너지 등 타 산업과의 융·복합을 통해 새로운 제품과 서비스 창출 가능
- 특히 주요 산업인 자동차 산업과 광주 아시아 캐릭터 테마파크 대상지 주변의 주요 공간을 연결하는 상징적 사업 구상(예 무인 차량, 태양광, 수소차 등)으로 인하여 한국 자동차연구원 광주전남본부, 광주 그린카 진흥원 등의 융복합 인프라도 캐릭터산업 관련 융복합 인프라로 포함

## 6. 사업화 추진계획

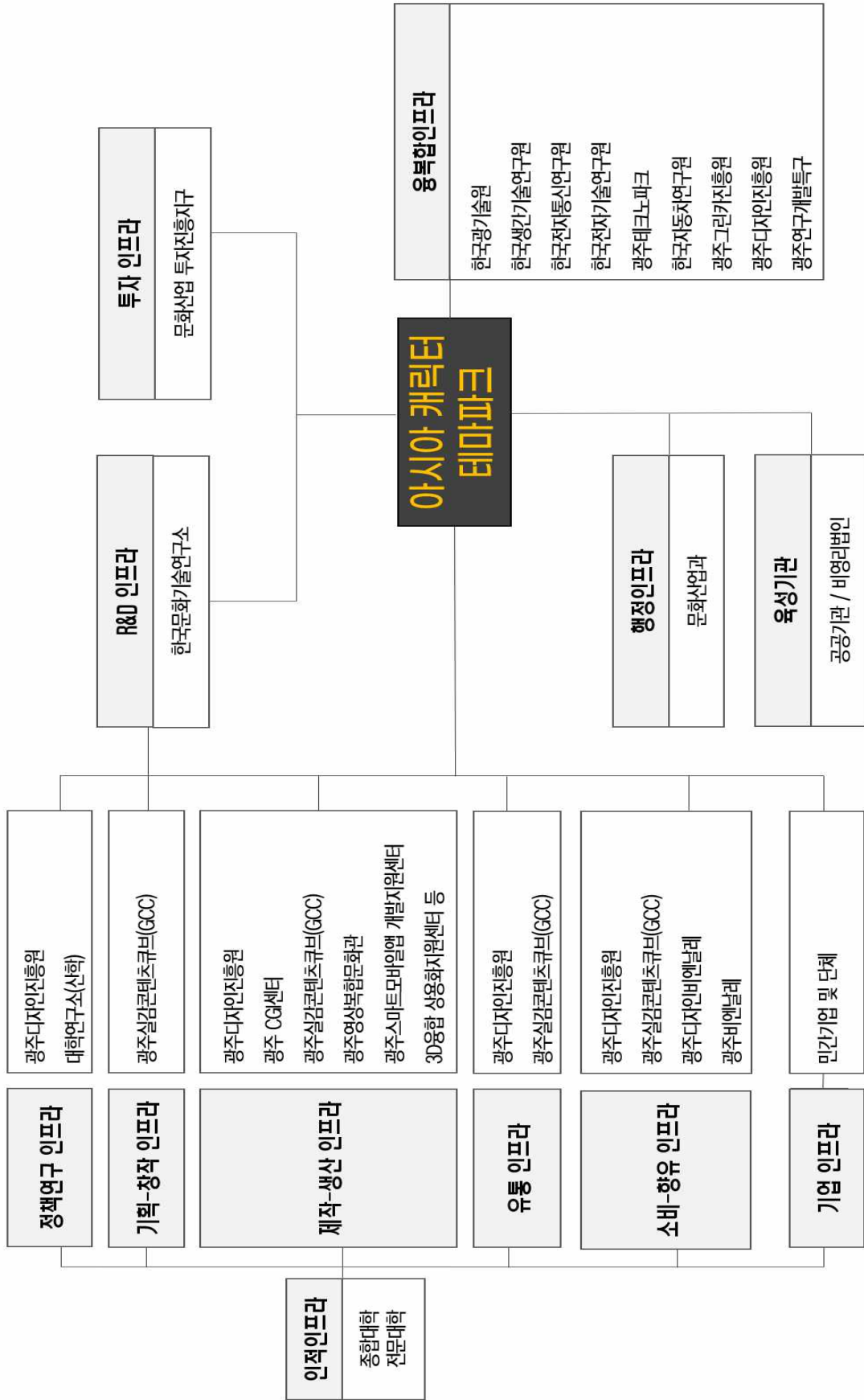
<표-문화산업 융복합산업 진흥기관 인프라>

기관명	주요기능	융합분야
한국광기술원	광산업연구개발	광산업
지능형 광정보 연구본부	광정보분야 연구개발	광산업
광융합센서 연구본부	광융합센서 기술지원	광산업
한국생산기술연구원 서남본부	생산기술 분야 연구개발	전산업
스마트모빌리티연구	모빌리티 분야 연구개발	전산업
스마트에너지 나노융합연구	나노융합 분야 연구개발	나노융합산업
한국전자통신연구원 호남권 연구센터	통신 분야 연구개발	정보통신산업
ICT 융합전략연구실	ICT 융합 분야 연구개발	ICT 융합산업
광 ICT 융합연구실	광 ICT 융합 분야 연구개발	광 ICT 융합산업
한국전자기술 연구원 광주전남본부	전기전자분야 연구개발	전기·전자산업
차세대 DC 전기·전자산업육성센터	가전 분야 기업지원	가전산업
IT 융합 연구센터	전기전자분야 연구개발	전기·전자산업
광주테크노파크	지역산업육성기획, 기업지원	전산업
생활 지원 로봇센터	로봇산업 육성 및 기업지원	가전/로봇산업
3D 융합상용화지원센터	3D 기술기반육성 기업지원	전산업
한국 자동차연구원 광주전남본부	자동차 분야 기업지원	자동차산업
광주 그린카 진흥원	자동차산업 육성 정책기획	자동차산업
광주디자인진흥원	디자인산업 역량 강화지원	디자인산업
광주연구개발특구 본부	R&D 및 기술사업화 지원	전산업

### 6) 중장기 연계성

<표-대학연구소 인프라 현황>

구분	키워드	중장기 연계성
물적 인프라	캐릭터문화산업콘텐츠 육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 인프라 활용한 캐릭터 문화산업콘텐츠 R&amp;D 및 기술사업화 촉진</li> <li>✓ 디자인진흥원과 한국문화기술연구원 등 중심적 인프라를 통하여 캐릭터 문화산업 육성 시너지 창출</li> </ul>
인적인프라	지역 수요를 초과하는 풍부한 전문인력 배출	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 수요-공급 해소를 위한 캐릭터산업 관련 기업의 맞춤형 인력양성 추진</li> </ul>
연구인프라	문화콘텐츠 연구소 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 산학 공동연구 활성화로 캐릭터산업 관련 기업 개발역량 지원</li> </ul>
융합 인프라	문화콘텐츠와 융복합 가능한 다양한 산업과 연계	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 지역주력산업과 연계한 캐릭터 문화산업 콘텐츠 기반의 융복합 제품 및 서비스 창출</li> </ul>



# 6. 사업화 추진계획

## 2 단계별 추진계획(중장기 로드맵)

### 1) 구축기(2023년~2026년)

#### 구축기 추진계획

- 아시아문화 중심도시 특별법에 따라 추진되는 사업으로 시작하는 1차 연도(2023년)는 아시아문화 중심도시 활성화 구축기로서 총 3년에 걸쳐 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성을 시작으로 인프라 조성, 캐릭터산업 생태계 활성화 구축 등을 위한 기반조성의 예산이 투입될 계획

#### 캐릭터산업 인프라 조성: 아시아 캐릭터 테마파크 대상지와 시설계획

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크는 광주디자인진흥원 일원으로 대상지가 선정되고 296억 원의 예산이 아시아 캐릭터 테마파크 시설 조성(증축 및 리모델링)과 운영을 위해 사용될 것임
- 광주 아시아 캐릭터 테마파크는 운영 유형에 따라 기업 육성 및 지원형, 실감 콘텐츠 체험형, 지역 공동성장형으로 나뉘며, 인접 진흥기관 및 시설 기관 등과 연계하는 프로그램을 기획하여 문화 벨트를 구축하고 지역 콘텐츠 활성화

#### 캐릭터 문화콘텐츠 기업협업 시범사업 운영

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 내 입주기업은 캐릭터 관련 산학, 중소기업, 미래 융복합 신기술 개발(ICT) 기반업체, 기타 캐릭터산업과 연계 가능한 주요산업체 등과 연계할 수 있는 사업개발 시범사업을 시행

#### 캐릭터산업 생태계 구축: 캐릭터산업 거버넌스 구축

- 캐릭터산업이 지속해서 추진되기 위해서는 지역사회의 공감 및 지지를 기반으로 해야 하며, 이를 위해 민-관-학의 유기적 연계 시스템을 구축할 필요

## 2) 실행기(2027년~2029년)

### 실행기 전망

- 구축기(2023년~2026년)를 거쳐 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성 첫해인 2027년부터 2029년까지의 3년은 광주 아시아 캐릭터 테마파크 운영과 캐릭터 관련 사업체 및 거버넌스가 본격적으로 실행되는 시기
  - 예산 투입되어 조성된 광주 아시아 캐릭터 테마파크가 개관하여 운영될 계획
- 광주 아시아 캐릭터 테마파크와 광주디자인진흥원을 중심으로 광주 캐릭터 관련 브랜드 콘텐츠가 지속해서 발전할 전망이며, 이를 위해 각 진흥기관 및 거버넌스 조직을 통해 캐릭터 문화산업콘텐츠 개발 및 창업을 지원할 예정
- 광주 아시아 캐릭터 테마파크를 중심으로 아시아 문화중심 도시사업 특별법 관련 조직을 출범하여 향후 아시아 문화중심 도시사업 특별법에 따라 조성되는 시설과 정책을 효율적으로 지원하고 관리 총괄할 계획
- 진흥기관과 거버넌스 조직을 통해 캐릭터 관련 전문인력양성을 위한 전략과 포지셔닝을 확립한 커리큘럼으로 다양한 분야의 캐릭터 전문인력양성을 실행해 나갈 것이며, 이를 바탕으로 배출된 전문인력은 캐릭터 문화산업콘텐츠 개발, 제작, 서비스 제공 등의 다양한 임무를 수행할 예정
- 지자체와 기관에서 추진 중인 문화산업사업과 연계하여 활발하게 추진될 수 있도록 상호 소통을 바탕으로 긍정적 시너지 효과를 창출할 것임

### 아시아 캐릭터 테마파크 활성화

- 아시아 캐릭터 테마파크 내부 시설별 안전교육과 운영 교육을 통한 시설 전문인력양성으로 효과적인 운영과 안전사고 방지로 아시아 캐릭터 테마파크 이미지 제고
- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 운영팀, 전문인력, 캐릭터 관련 입주기업이 함께 지속적인 운영 회의를 통해 아시아 캐릭터 테마파크 실행 커리큘럼 개발과 제작으로 다채로운 서비스 제공을 위한 프로그램 개발

## 6. 사업화 추진계획


### ○ 테마파크 활성화 전략

- 아시아 캐릭터 테마파크 활성화를 위한 방안을 통하여 아시아문화의 중심적 역할과 새로운 콘텐츠 플랫폼을 위한 전략(안) 마련

<표-테마파크 활성화 전략>

구분	전략(안)
안정적 수익구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입장료수입 외 소득을 올릴 수 있는 내부시설의 다양한 콘텐츠와 요소 개발               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입주기업의 제작, 활용, 유통 등을 테마파크 내부시설 프로그램에 적용하여 지속적인 프로그램의 변화</li> </ul> </li> <li>• 기업들의 테마파크 활용에 대한 투자, 광고, 후원자 등을 끌어낼 수 있는 장기적인 관점의 다양한 투자 구조와 홍보 마케팅 전략 수립</li> </ul>
지역 테마 활용 및 콘텐츠의 첨단화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AI 기반 첨단기술을 접목한 콘텐츠 개발               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테마파크 시설, 어트랙션 등 오감마케팅 적용</li> <li>- IT 기술을 활용한 3D 입체영상과 음향효과 연출</li> <li>- 스토리텔링을 결합한 지역 테마형 AR/AR 등 실감 콘텐츠</li> </ul> </li> </ul>
연구 플랫폼형 테마파크 개발 / 편의시설의 획일화 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 연구 및 활용, 프로그램 테스트 베드, 커뮤니티, 콘텐츠 플랫폼, 개발 장비 지원 등의 복합공간으로 조성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 개발에 필요한 고가의 소프트웨어 및 장비사용, 스튜디오 등 다양한 제작 도구 지원</li> </ul> </li> <li>• 테마파크 내 직원들의 복장, 화장실, 편의시설 등 획일화된 마스터플랜이 필요</li> <li>• 방문객의 체류 시간을 늘리기 위해 테마파크 주변의 기관과 연계 가능한 프로그램의 발굴 및 유지</li> <li>• 캐릭터와 연계한 다양한 지역 상품 등 2차적 소비를 이끌 수 있는 분야의 육성이 필요</li> </ul>
서비스강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정기적인 서비스교육 시행               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방문객의 애로사항은 적극적인 의견 수용</li> <li>- 시설별 안전사고 방지 교육 및 철저한 시설점검</li> </ul> </li> </ul>
지자체 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 테마파크 확대를 위한 정부의 지원 및 절차 간소화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 테마파크는 충분한 시장성을 확보하고 있음에도 불구하고 개발에 많은 제약을 받고 있음</li> <li>- 테마파크가 개발되는데 장애가 되는 규제제거를 통해 대외 경쟁력확보</li> </ul> </li> <li>• 정부의 대대적인 지원이 필요               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 절차의 간소화, 규제 완화, 세금감면 등의 테마파크 산업을 장려할 수 있는 제도와 지원의 확대</li> </ul> </li> </ul>



 캐릭터산업 활성화 전략사업

○ 입주기업 R&D 역량 강화

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 입주기업과 지역 활성화
- 캐릭터 문화산업콘텐츠 산업 경쟁력 강화 도모

<표-R&D 역량 강화>

구분		분야	사업내용
R&D 역량 강화	캐릭터 제작기술 R&D	시설 · 장비 지원	아시아 캐릭터 테마파크 내 구축된 시설 활용
		공동 R&D 지원	입주기업의 콘텐츠 공동기획 및 개발 제작에 필요한 R&D 지원
		우수인력공급	지역대학에서 배출되는 우수 R&D 인력의 아시아 캐릭터 테마파크 입주기업에 연계 취업
	캐릭터 R&D 컨퍼런스	컨퍼런스	캐릭터 제작 VR/AR 등 신기술 발표
		전시박람회	캐릭터 기술사업화 홍보 및 성과전시
		개발자대회	유니티, 언리얼 등 제작자 커뮤니티운영

○ 입주기업 전문인재 양성

- 캐릭터 관련 기업과 연계한 실무형 교육과정 운영으로 효율적 인적관리
- 지역형 캐릭터 문화산업콘텐츠 전문인력 개발 및 개학/기업 협력모델 확산

<표-전문인재 양성>

구분		분야	사업내용
전문 인력 양성	캐릭터 인재개발	교육프로그램	수업수요 및 산업생태계 아카데미 운영 제작 프로덕션 등 단계별 전문교육
		교육인프라	전문가를 활용한 디지털 실습 시스템 온라인 튜터링 교육 운영
		창 제작인력	인공지능 관련 첨단 기술과 콘텐츠가 융합된 융복합 전문인력 양성을 위한 문화기술 거버넌스 운영
		취업	캐릭터 관련 기업 매칭 산업체 연계 신기술 교류 확대인력 유입
		인재개발 위원회	지역대학 캐릭터 문화산업콘텐츠 관련 학과, 문화산업 진흥기관과 연구기관, 입주기업 대표자 등으로 조직 구성

○ 인프라 고도화

- 실감 콘텐츠 육성 활성화
- 캐릭터산업 육성을 위한 새로운 일자리 창출
- 아시아 캐릭터 테마파크 운영을 위한 콘텐츠 분야 고도화

## 6. 사업화 추진계획

<표-인프라 고도화>

분야	사업내용
캐릭터 콘텐츠 IP 관리 및 제작 활성화	캐릭터 IP 유통 플랫폼 구축(저작권 거래)
캐릭터 관련 기술인력 양성	취업 연계형 프로그램(지역대학-입주기업 컨소시엄 지원, 대학원 협업)
스튜디오 기술지원	아시아 캐릭터 테마파크 내 스튜디오 활용
캐릭터 관련 미디어믹스 지원	캐릭터 활용 3D 전문장비 및 아카이브
캐릭터 문화산업콘텐츠 통합관리	아시아 캐릭터 테마파크와 지역 대학, 연구시설, 기관이 보유한 장비, 스튜디오, 캐릭터 IP 등 관련 정보와 기기를 등록하여 통합 지원

### ○ 단계별 엑셀러레이팅 시스템 고도화

- 광주 캐릭터 문화산업 콘텐츠 기업의 성공 가능성 고도화

<표-엑셀러레이팅 시스템>

분야	사업내용
캐릭터 관련 창업 지원	예비 창업자 발굴을 위한 캐릭터 문화산업콘텐츠 교육 지역대학, 산학연, 중소기업 등 연계 콘텐츠 창업교육 아시아 캐릭터 테마파크 입주기업 혜택 및 인프라 지원 혜택
캐릭터 스타트업 지원	엑셀러레이팅 거버넌스 구축(캐릭터 문화산업 전문가, 공공기관, 아시아 캐릭터 테마파크, 주요산업 주체)
캐릭터 성장기업 지원	캐릭터 연계 실감 미디어, 실감 커뮤니케이션, 실감 라이프 등 VR/AR 등의 시장 주도형 킬러콘텐츠 제작 지원 추진

### ○ 광주 아시아 캐릭터 테마파크 전문 운영

- 아시아 캐릭터 테마파크 운영 주체, 세부사업별 전문교육으로 사업의 전문화 및 방문  
객 요구 충족

<표-엑셀러레이팅 시스템>

분야	사업내용
아시아 캐릭터 테마파크 운영지원	운영에 필요한 설비 전문인력 등의 사무운영인력 교육
세부사업별 전문인력 양성 및 역량 강화	세부사업 카테고리별 전문인력 양성 및 역량강화사업

○ 캐릭터산업 육성전략

- 테마파크를 활용하여 캐릭터산업의 높은 부가가치의 실현과 지역의 경제문제(제조업의 한계, 문화산업 정체, 일자리 부족, 고부가가치산업의 동력 부족, 지역경제 침체 등)를 해결하고 캐릭터산업의 전문화 및 도시미미지 변화의 전략 수립

<표-캐릭터산업 육성전략>

전략(안)	전략내용
캐릭터 융복합 전략 / 캐릭터와 산업의 연계 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 기획·개발 및 융복합 상품화                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서비스 플랫폼 기업과의 협업 및 제휴를 통한 뉴미디어 기반 신규 디지털 캐릭터상품 기획·개발 지원</li> <li>- 시시각각 변하는 여건(소비 동향과 인기 아이템)을 고려하여 캐릭터 융복합 상품의 집중화와 지속적 모니터링</li> </ul> </li> <li>• ‘캐릭터 융복합 산업대전’ 개최                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농산물, 공산품, 의료, 의류 등 분야별 우수상품전을 개최하여 지역의 대표 캐릭터와 제품 홍보 산업간 연계 가능 범위 확산</li> <li>* (농산품) 두다의 아삭 사과, 쥬디의 상큼 포도 (생활제품) 휴대폰케이스, 블록 완구 등 일상생활 속 캐릭터상품 (글로벌) RC카, 노래방기기 등 해외시장 경쟁 가능한 상품 (키덜트) 캐릭터를 소재로 한 프라모델, 아트 토이 상품 등 (지역상업 브랜드) 브랜드 베이커리 등</li> </ul> </li> <li>- 캐릭터 업계와 타 산업계와의 협업 강화를 위한 네트워크 행사 개념으로 추진</li> <li>• 캐릭터와 공공사업 발굴 및 획일화 확대                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터를 활용한 산업 간 협업 프로젝트 개발 및 관련 컨소시엄 대상 상품 제작 및 마케팅·프로모션 등 지원</li> <li>* (사례) 캐릭터를 적용한 광주 빗고을 렌터카, 택시, 버스, 공공기관 및 관련 단체 홍보 서비스의 통일화</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터 연계 콘텐츠 제작지원 확대                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 캐릭터를 기반으로 한 애니메이션·게임·뮤지컬·동화 등 OSMU 프로젝트의 제작지원 확대</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터 테마파크 영향력 확장                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테마파크 앞 공원, 도로, 거리를 캐릭터와 스토리, 지역 상품 및 지역별 특성 등을 연계한 캐릭터 특화 거리 조성</li> <li>- 주변 공공건물(생활문화센터, 도서관, 주민센터 등) 신축 시 지역 캐릭터 연계</li> </ul> </li> </ul>

## 6. 사업화 추진계획

전략(안)	전략내용
아시아 및 글로벌 마케팅 프로모션	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘광주 캐릭터 테마파크 라이선싱페어’ 개최               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중국, 동남아 등 아시아 전역의 바이어 초청 확대 및 테마파크 사용 캐릭터와 시설운영, 연구시설 등 국제적 비즈니스 창출을 위한 국제 행사 운영</li> </ul> </li> <li>• 해외 주요 마켓 참가 지원과 글로벌 마켓 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아 및 해외 주요 라이선싱 글로벌 마켓 참가 지원                   <ul style="list-style-type: none"> <li>*중남미 로드쇼(멕시코), 중동 콘텐츠 마켓(두바이), 리오 콘텐츠 마켓(브라질) 등</li> </ul> </li> <li>- 전시/상담 부스 제공, 현지 기업방문 및 네트워크 지원</li> </ul> </li> <li>• 해외 유통망 구축 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전략 진출국의 해외 문화원 등과 연계하여 광주캐릭터상품 전시회 등 쇼 케이스 개최 지원</li> <li>- 대형마트, 커피전문점 등 국내 기업의 해외 유통망과 연계, 광주 캐릭터 샵 입점, 상품과 캐릭터를 결합한 현지 프로모션 진행, 마케팅 활동 등 지원</li> </ul> </li> </ul>
캐릭터산업 생태계 역량강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 라이선싱 전문가 육성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터산업의 장기적 발전을 위해 절실한 캐릭터 라이선싱 전문인력 양성을 위해 현업인 재교육 확대 및 예비인력 대상 라이선싱 전문가 양성과정 신설</li> <li>- 광주 및 전남 주요 대학을 대상으로 캐릭터 라이선싱 전문 컬리큘럼 개설 지원</li> <li>- 콘텐츠진흥원 해외 지사를 활용하여 우수 캐릭터 개발사들의 해외 비즈니스 지원을 위한 해외 비즈니스 지원 거점 구축</li> </ul> </li> <li>• 캐릭터산업의 생태계 선순환 구조 확립을 위한 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주 캐릭터 업체를 대상으로 투자자 홍보 교육 및 멘토링, 투자유치 설명회·상담회 개최 등 매칭 및 투자유치 지원</li> </ul> </li> </ul>
창작역량 및 인큐베이팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수 신규 캐릭터발굴 확대               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인, 업체 등 참신한 아이디어를 지닌 모두가 참가할 수 있는 지역 최대 규모의 캐릭터 공모대전 개최</li> </ul> </li> <li>• 창작 발굴 지원 강화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 개발, 저작권·상표권 등록, 시제품 제작지원, 마케팅 교육 및 맞춤형 컨설팅 등 비즈니스 활성화 지원</li> <li>- 신규·중소업체 대상 지원으로 업계 신규 진입 희망자 독려</li> </ul> </li> <li>• 테마파크 연구 공간 활용의 원스톱 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘아이디어 융복합 공방’ ‘캐릭터 발전소’ 등 테마파크 내 연구 공간을 활용한 우수한 결과물을 상품화할 수 있도록 아이디어 단계부터 시제품 제작까지 체계적 지원</li> </ul> </li> </ul>

구분	전략(안)
산업구조의 선진화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최신 융·복합 기술 활용 ‘스마트 캐릭터’ 지원</li> <li>- 실감 콘텐츠 관련 기술(컴퓨터 제어 레이저 (computer-controlled laser), 메타버스 코딩을 페인팅 렌즈, 미디어아트에 변형 플랫폼, TOF 카메라, RTLS 하이브리드 미디어파사드 등) 관련 사업의 지원</li> <li>• 공간형 멀티미디어 축제</li> <li>- 지역축제인 충장로 축제 야간 레이저쇼, 아시아문화전당 및 캐릭터 테마파크 건물을 활용한 미디어파사드</li> <li>• 산업구조의 변화</li> <li>- ICT 기술을 활용하여 미래형 캐릭터상품 개발 및 제작지원 *ICT 기술로 제어할 수 있는 인터랙티브 캐릭터 시제품 제작 및 전송, 지역 캐릭터 소스 판매를 통한 B2C 형태의 신규 비즈니스 개발지원 등</li> </ul>
지역 캐릭터산업의 기반 마련	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공정환경 조성 등 효율적 후방 지원체계 구축</li> <li>- 광주 캐릭터를 불법으로 활용하는 캐릭터 상품 유통을 단속하고 예방하기 위한 (가칭) ‘광주 불법유통신고센터’ 구축·운영 * 테마파크 내 특허청, 관세청, 저작권위원회, 콘텐츠진흥원 등 유관기관과 협력하여 특별 센터 설립 및 조직</li> <li>- 광주시 캐릭터 사랑 캠페인 전개</li> <li>- 시장조사 및 정책연구 기능 강화하여 국내외 정책 및 시장 동향을 신속하게 제공 * 캐릭터산업 업계와 광주 불법유통신고센터가 상·하반기 각 1회 개최, 정보·지식 공유의 장으로 활용</li> </ul>

○ 광주시 캐릭터 사랑 캠페인 전개를 위한 입체적 홍보 전략 수립

- **(기획기사/방송)** 광주시 정품 캐릭터 구매 중요성에 대한 집중 취재 및 기획 방송제작 지원을 통해 언론 확산
- **(온라인)** SNS, 홈페이지, 블로그 등 기반 캠페인 실시
- **(정부가용매체)** 지역 TV 채널, 정책브리핑, 주간 공감 등 활용하여 정품 소비환경 조성을 위한 홍보 시행
- **(집중홍보)** ‘캐릭터 융복합 산업대전’, ‘광주 캐릭터 테마파크 라이선싱페어’, ‘공간형 멀티미디어 축제’ 등 주요 국제적 행사 및 지역축제 개최 시 광주 캐릭터 정품 소비환경 조성에 대한 집중 부각 홍보 추진
- **(기타)** 광주시 정품 캐릭터 사랑 온라인 서포터즈 운영지원, 광주전남 신문 방송기자 및 블로거 정기 간담회 실시, 저작권 관련 저명인사 초청 특강 운영

## 6. 사업화 추진계획

### 3) 확대기(2030년 이후)

#### 📖 확대기 전망

- 아시아 캐릭터 테마파크의 관련 사업체 입주율과 내부시설의 안정적 운영이 가능해지는 2030년을 확대기로 설정함
- 3년의 실행기를 거친 광주 아시아 캐릭터 테마파크는 대상지와 지역구 중심을 넘어 광주시 전체로 이용과 개발의 범위가 확대될 것임
- 다양한 전방사업의 활성화를 통하여 그동안 제한적이고 캐릭터산업의 발전 요소가 적었던 환경을 극복하고 광주시 주요산업과 캐릭터 문화산업콘텐츠가 융합된 후방사업으로 범위가 확장되고 ‘산업+캐릭터+기술, 캐릭터+관광, 캐릭터+도시재생’ 과 같은 융합형태의 캐릭터산업으로 성장을 기대함
- 광주시민에게 새로운 미래산업의 비전과 체험을 통해 캐릭터 문화산업콘텐츠를 활성화하고 부족한 문화콘텐츠와 시설이용의 만족도를 충족하여 제2, 제3의 문화산업콘텐츠 시설 확장으로 기회와 동력 마련

<그림-단계별 추진계획 및 전망>





#### 4) 아시아 캐릭터 아카이브 전략 수립

##### 전략 방향

- 캐릭터 관련 사업 일체의 과정과 결과물을 안전하고 보관하고 수집 가능한 아카이브 공간 확보
  - 해외 라이선싱 등에 국가 차원의 아카이브로서 신뢰
  - 라이선싱 관리를 포함하는 캐릭터 아카이브의 구축을 지향
- 다양한 캐릭터 기록의 많은 양의 DB를 축적 가능한 공간 및 거점 제공
  - 국가, 지역, 아시아, 테마파크 활용 제작 등 캐릭터와 관련된 기록의 보관소 역할
- 새로운 캐릭터 제작을 위한 아카이브 활용과 체계화된 라이선싱 서비스 제공

##### 단계별 계획

- 캐릭터 아카이브에 대한 방향을 설정하고 캐릭터 기록의 가치 분석과 단계별 수집 범위를 설정

<표-캐릭터 기록 수집 범위>

단계	캐릭터 자원	기획내용
준비단계 (목적 및 수집)	- 기획자원: 작품 기획 단계에서 생산되는 정보 및 자료 일체	- 캐릭터 인기도 조사 차트, 정보 분석 및 통계 자료, 각종 설명서
개발단계 (캐릭터 아카이브 분류 및 관리)	- 핵심자원: 해당 캐릭터를 제작하는 데 필요한 자료 및 중간산출물 - 배경자원: 해당 작품 제작에 대한 배경 지식을 제공하는 정보나 자료	- 스케치북, 기본 안내서 등, 연구 분석서, 캐릭터 디자인 수정안, 종합 설명서, 캐릭터 제작 후기, 인터뷰 자료
활용단계	- 관리 및 활용: 캐릭터 기록 관리에 대한 자료 및 캐릭터+산업 등 융복합 가능한 서비스 제공	- 수집기획서, 리드/케이스, 파일, 메타데이터, 처분목록 - 캐릭터 융복합산업의 종류, 제품 등의 활용

## 6. 사업화 추진계획

### 준비단계 : 캐릭터 아카이브 목적과 수집 유의성

- 캐릭터 기록의 목적성을 분명히 설정하고 이후 다양한 출처로부터 수집되는 캐릭터 정보를 분석을 통해 필요한 기록을 전략적으로 수집

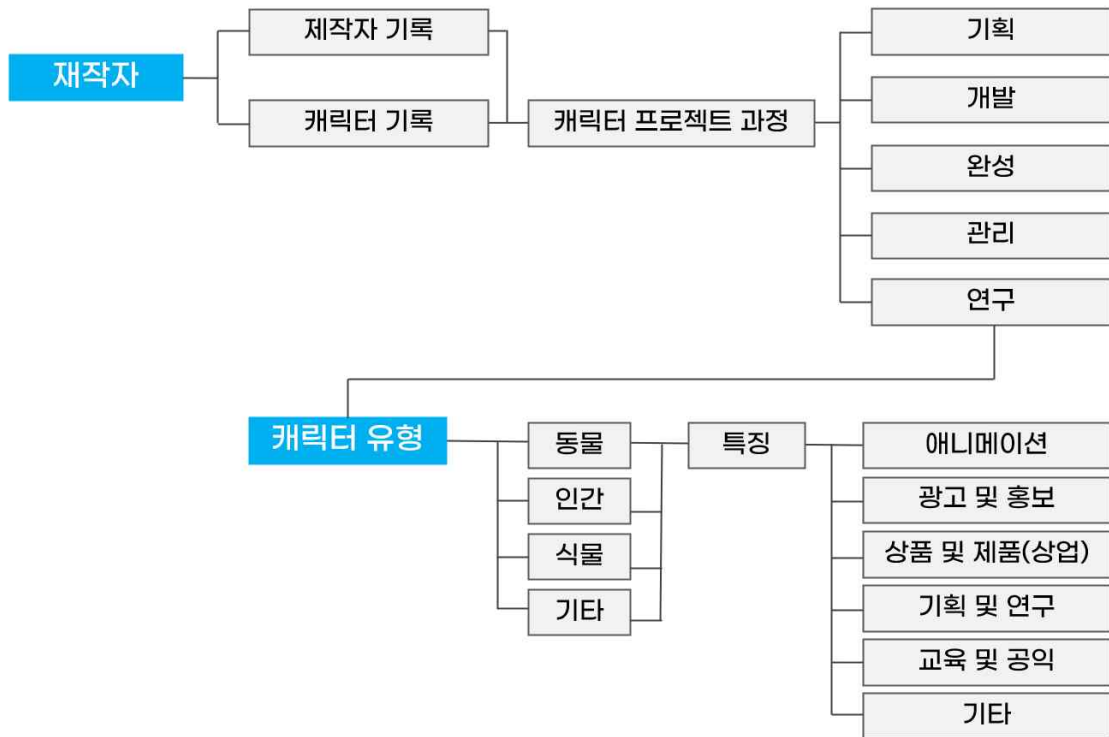
<표-캐릭터 기록의 수집>

구분	내용 및 유의성
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 아카이브는 캐릭터와 관련된 기록물을 수집, 평가 등 일정한 절차를 거쳐서 영구보존하는 것을 목적으로 기록 관리의 선진화, 캐릭터 문화자원 보존, 공개 서비스 확대 등 캐릭터 분야의 발전에 기여하기 위해 조성</li> <li>- 과거로부터 현재까지 생산된 캐릭터 기록과 앞으로도 생산될 캐릭터 기록의 수집</li> <li>- 캐릭터 기록의 관리 및 보존</li> <li>- 캐릭터기록정보 서비스</li> <li>- 캐릭터 기록은 영구적이고 예술적, 산업적, 법적, 증거적, 정보적 가치를 지녔다고 인정하는 정보를 포함하는 기록의 수집</li> <li>- 캐릭터기록관리는 운영정책과 절차 역시 테마파크장과 지자체 담당 부서, 디자인진흥원장에 의해 공동 관리 및 승인의 절차를 마련</li> </ul>
수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 생산 프로세스를 분석해서 각 단계에서 어떤 기록이 생산되는지 파악하고, 완결성 있는 기록 수집을 위해 어느 과정의 기록까지 포함해서 수집</li> <li>- 대한민국 캐릭터 기록 수집</li> <li>- 지역 내 캐릭터 기록 수집</li> <li>- 아시아 국가별 캐릭터 기록 수집</li> <li>- 테마파크 내 연구기를 통해 제작된 캐릭터 기록 수집</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DB를 통한 캐릭터산업의 전략적 방향 설정 가능</li> <li>- 캐릭터의 스타일 가이드에서는 분기별로 트렌드를 디자인에 반영한 캐릭터와 배경 등 다양한 응용 이미지를 제공</li> <li>- 시대의 중심이 되는 캐릭터들을 기록화하고 최신 경향을 반영</li> <li>- 빠른 변화가 이루어지는 캐릭터의 특성을 고려하여 카테고리 세분화로 캐릭터 분석에 용이</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 캐릭터 제작자의 안전성과 기증 확대를 위한 정책</li> <li>- 캐릭터 제작 시 저작권이 생기므로, 캐릭터 기록 아카이브의 이용에 대해 홍보하는 한편 저작권을 보증할 수 있는 수집 정책</li> <li>- 도용 문제에 대해 특허청 및 여러 국가기관의 협력을 끌어내기 수월</li> </ul>

📖 개발단계 : 캐릭터 아카이브 분류 및 관리

○ 캐릭터 기록의 효과적인 관리를 위해 분류 및 관리 표준 설정

<그림-캐릭터 기록 분류체계>



<표-캐릭터 아카이브 기술 요소>

기술영역	기술요소	내용
식별영역	코드	- 캐릭터 기록의 식별 코드
	표제	- 캐릭터 명
	날짜	- 기록일
	기술계층	- 기록의 계층
맥락영역	캐릭터 기본 이력	- 캐릭터의 종류, 형태, 포맷
	제작자명 및 기업명	- 제작자명
	이력 및 기업연혁	- 제작자 이력
제작물 구조 영역	캐릭터 기록 관리 이력	- 캐릭터 기록 입수, 수정 여부
	캐릭터 특징	- 캐릭터에 대한 설명과 특징
이용조건 영역	정리체계	- 캐릭터 해당 내용 정리체계
	활용 전략	- 산업 및 융복합 분야의 활용 가능한 범위 설정(전체, 부분, 비공개)
	재생산조건	
기술통제 영역	검색도구	- 캐릭터 기록의 검색 방법
	제작목적	- 캐릭터가 제작된 용도
	캐릭터 아카이브 담당자	- 캐릭터 관리 책임자
	규칙과 협약	- 캐릭터 보관 및 활용 기술규칙
	기술일자	- 아카이브 등록일

## 6. 사업화 추진계획

### 활용단계

- 캐릭터 아카이브를 활용하여 다양한 융복합 연구와 산업이 활성화 및 실용화 될 수 있도록 적극적인 활용방안 수립

<표-캐릭터 아카이브 활용(안)>

구분	주체	활용안
이용자별 서비스 활용	캐릭터 제작 및 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 캐릭터 개발과 기획에 참고할 자료 검색을 통한 유사성 중복 방지</li> <li>- 캐릭터의 다양성 확보</li> <li>- 캐릭터 법적 권리(저작권, 상표권) 보호</li> </ul>
	기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 영문자료 서비스 혹은 다국어 검색 도구 등 온·오프라인 지원체계 구축</li> <li>- 캐릭터 업계와 관련된 취재, 보도, 자료조사를 위해 캐릭터 기록이용</li> <li>- 법적 분쟁 시 증거 자료 혹은 기록을 이용</li> <li>- 공공서비스 제공을 위한 공공기관의 기록 통계 정보 제공</li> </ul>
	교육기관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교 수업 및 활동을 위한 캐릭터 관련 연계프로그램 및 교사자료 개발</li> <li>- 사회적, 예술적, 캐릭터전공 학부 대학생, 대학원생 등의 연구 지원서비스</li> </ul>
	일반인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반 이용자, 캐릭터 애호가 등 캐릭터 기록 활용 교육 및 문화프로그램, 전시, 출판 등의 확장 서비스를 위한 제공</li> </ul>
	창업 및 관련 기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인 창업 및 스타트업 시 캐릭터 열람 및 라이선스 기술 협약을 위한 정보 제공</li> </ul>
	산업 융복합 분야	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터의 잠재적 부가가치를 분석하고 콘텐츠로 활용 가능한 기록들을 상품, 애니메이션, 영화 등 관련 상품의 개발 및 기획 등 산업 일체</li> </ul>
산업 유형	창작 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화, 애니메이션 등 분야별 기획 및 디자인을 통해 새로운 캐릭터의 개발 분야</li> </ul>
	라이선싱업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터저작권 기반의 마케팅 및 머천다이징 업체에 캐릭터저작권 임대 혹은 판매</li> </ul>
	머천다이징업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터상품을 제작하거나 캐릭터를 일반 공산품(문구, 컵, 식음료 등)에 부착 또는 인쇄(3D) 활용 분야</li> </ul>
	상품 유통업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제조된 캐릭터상품 배포 미 판매하는 분야로서 캐릭터 프랜차이즈업을 포함</li> </ul>

○ 캐릭터 아카이브를 활용하여 제품화 및 상용화 가능 단계별 기획

<표-캐릭터 아카이브 활용 제품 및 상용화 단계>

단계	항목	기획
1단계	공략 품목 시장조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 품목의 분류</li> <li>- 품목별/유형별 시장조사</li> <li>- 시장조사 보고서 작성</li> </ul>
	기존 제품 활용 조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 융복합활용 가능한 업체 조사를 통한 중복성 방지 및 경쟁력 확보</li> </ul>
	업체 선정 및 상담	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 융복합활용 가능한 업체에 대한 세부조사 및 정보 수집</li> <li>- 방문상담을 통한 캐릭터 융복합 기획(안) 협의</li> </ul>
2단계	캐릭터 아카이브 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업계획서 맞는 캐릭터 제작 및 활용(상품에 부합하는 융복합 가능한 기존 캐릭터 활용과 새로운 캐릭터 제작)</li> <li>- <b>(기존 캐릭터 활용)</b> 계약조건의 확정 (품목, MG, 로열티 등) 계약조건의 승인 요청, 라이선서 승인, 계약체결</li> <li>- <b>(새로운 캐릭터 제작)</b> 기획 점검을 통해 중복 및 카피 등 법적 문제 발생 사전 차단</li> </ul>
	OT실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마케팅 &amp; 디자인 OT 실시</li> <li>- 캐릭터 디자인 가이드 북 / CD 이미지 제공</li> <li>- 마케팅 자료 제공</li> </ul>
	캐릭터 디자인 및 제품 승인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 융복합 상품화 승인</li> <li>- <b>(기존 캐릭터 활용)</b> 최종 상품의 캐릭터 디자인 및 제품의 라이선서의 승인</li> <li>- 캐릭터 아카이브 수정 내용 통보 및 캐릭터 디자인 (제품 샘플) 전시</li> <li>- <b>(새로운 캐릭터 제작)</b> 캐릭터 수집 관련된 사항 아카이브, 및 캐릭터 디자인 (제품 샘플) 전시</li> </ul>
3단계	홍보 및 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 디자인 제품 홍보 및 마케팅</li> <li>- 상품 홍보 브로슈어 제작 및 배포 계획</li> </ul>
	모니터링	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구매자 만족도 조사 및 개선사항 분석</li> <li>- 개선사항 반영한 제품 생산</li> </ul>
4단계	지역화 및 대중화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주 대표 상품 등록</li> <li>- 광주시 내 주요 산업체 캐릭터 융복합 설명회</li> <li>- 캐릭터 융복합 지원 사업 정책 기획</li> <li>- 광주 산업, 과학, 문화 투어에 캐릭터 아카이브 포함</li> <li>- 지역 상품과 여행의 결합한 관광 상품 추진</li> </ul>

## 6. 사업화 추진계획

○ 캐릭터 아카이브를 활용하여 광주시 산업(전방+후방사업) 전체의 융복합 기회

<표-융복합활용 분야 예시>

대분류	중분류	소분류
완구	붕제 인형 반 붕제 인형 플라스틱 완구 물놀이용품 기타 완구	- 일반 인형, 키체인, 큐방, 키홀더, 메커니즘 인형 - 인형 부착형, 가방, 멜빵, 쿠션 - 승용완구, 플라스틱 인형 - 튜브, 비치볼, 볼풀 - 공부상, 탕탕볼, 모래 놀이, 공구 놀이,
문구, 필기	지제류 학용 공산품 필기구류 회화구류 틴류 기타	- 노트, 편선지, 엽서, 카드, 파일, 바인더 - 자, 칼, 지우개, 가위, 플라스틱 필통 - 볼펜, 수성펜, 색연필 - 화구용품 포함 - 틴류소재 (문구, 생활용품류) - 앨범, 포장지, 스티커, 지합등
붕제, 가방	케이스, 지갑 가방 보조 가방 기타	- 지갑, 파우치, 붕제 필통 - 학교 가방, 신발주머니 - 보조 가방 - 손수건, 타올, 토시, 앞치마, 슬리퍼, 마스크, 어플리케, 우산, 우의, 장화
유아용품	유아복 출산 준비물	- 유아복, 돌복, 우주복, 기타 내외의류 - 수유용품, 목욕용품, 놀이 용품, 모빌 등
악세서리	핸드폰 액세서리 헤어 액세서리 자동차 용품 키홀더	- 붕제, 사출 핸드폰 액세서리, 거치대 - 헤어밴드, 핀, 포니테일 - 시트 커버, 핸들 커버, 킥홀더 - 붕제 키홀더 외
의류 및 신발	내의류 외의류 양말 신발 니트류 수영복	- 런닝셔츠, 팬티, 내복, 티셔츠, 이지웨어, 운동복 - 바지, 남방, 잠바, 원피스, 티셔츠, 코트 - 양말, 타이즈 - 운동화, 샌달, 실내화 - 모자, 목도리, 귀마개, 장갑 - 수영복, 물안경, 수영모자



<표-융복합활용 분야 예시(계속)>

대분류	중분류	소분류
욕실 주방용품	주방용품 욕실용품	- 플라스틱, 멜라민, 유리, 스테인 라디오스타 주방 식기, 소품류, 도자기류 - 욕실 소품, 청소도구
화장품 바스용품	스킨케어 화장품 바스용품 구강용품	- 스킨, 로션, 오일 - 립스틱, 색조화장품, 향수 - 샴푸, 바스, 비누 - 치약, 칫솔
팬시 여행용품	여행용품 레저용품 거울, 액자 시계 기타 잡화	- 티슈, 치약, 칫솔, 빗, 거울 - 피크닉 매트, 파라솔, 테이블 - 일반 액자, 목재 액자, 벽 거울, 전신거울 - 벽/탁상시계, 손목시계 - 스탠드, 벽장식, 부채, 선글라스, 메모판, 쇼핑백
침장 인테리어	침장 매트 벽지 기타	- 이불, 요, 침대 커버, 베게, 쿠션, 파자마 - 매트, 카펫, 방석 - 벽지, 바닥재 - 커튼, 블라인드, 로만웨이드
식, 음료	제과류 제빵류 빙과류 유제품 육가공제품 음료	- 스낵, 껌, 초콜릿, 사탕 - 빵 - 하드, 스틱형 빙과 - 치즈 햄, 소시지 - 요구르트, 탄산음료
기타	의약부외품 모바일 가구 악기 기타	- 밴드, 체온계, 체중계, 구급 S - 이모티콘 - 아동가구 - 캐스터네츠, 템버린 등 - 기타 융복합 가능 상품

## 6. 사업화 추진계획

### 5) 아시아 캐릭터 테마파크 단계별 확장 계획

#### 📖 단계별 확장 계획

- 우리나라 캐릭터산업의 확장을 위해 아시아 국가 특성을 고려한 국가별 시장과 진입 방식 등 맞춤형 모형의 포지셔닝 구축
  - 1단계 : 지역에서 우리나라 전 지역으로 확대를 위한 캐릭터의 대중성 전략
  - 2단계 : 동남아시아, 중앙아시아 등 문화적 공감대가 있는 국가와 캐릭터 융복합 사업 환경조성이 비교적 낮은 국가 우선 공략
  - 3단계 : 일본, 중국 등 캐릭터산업 강대국 확장
  - 4단계 : 세계 시장의 20위권의 대표 캐릭터 및 상품 확보
- 국가별 맞춤형 교류 중심의 조직을 구축하고 개인의 역량 확보를 위한 지속적인 캐릭터산업과 국제협력 교육을 통한 효과적인 조직을 구성
- 캐릭터산업을 위해 핵심 역량을 개발하고 국가별 고객중심(Customer centricity) 마케팅과 플랫폼을 활용하여 브랜딩 체계를 통한 경쟁력 있는 캐릭터 융복합 채널/상품을 집중적으로 구축
- 국가별 표준화된 운영 프로세스를 개발하고 시스템 패키지화를 구축
  - 해외 국가와의 캐릭터산업 협업을 통한 캐릭터 강국과 세계 시장으로 동반 진출

<그림-테마파크 확장 단계별 계획>



## 📖 단계별 확장 프레임 워크

<표-테마파크 확장 단계별 프레임 워크>

단계	항목	기획		
1단계	확장국가 선정	- 국가별 Focus 및 전략적 방향 수립		
		- 확장 국가의 목표 수립		
		- 정량적 목표 제시		
		<b>테마파크 확장 매력도</b>		
		인구구성	관련 단체	캐릭터홍보
		시장규모	기관의 협조	국가적 교류
		성장성	침투율	캐릭터 경쟁력
2단계	조직구성	- 현지 캐릭터산업 전문가 확보와 맞춤형 역량강화교육		
		- 국가별 교류를 위한 세미나, 전시회, 대전 참여의 협의		
3단계	캐릭터 경쟁력 확보	- 국가별 문화적 다양성과 그 나라의 지역의 특색을 지닌 색다른 캐릭터발굴과 비교분석		
		- 캐릭터를 활용한 융복합 상품의 비교를 통한 경쟁력확보		
		- 우리나라와 확장 국가의 캐릭터 분석을 통한 캐릭터 트렌드 분석을 통해 장점을 반영한 진보적 변화		
		- 우리나라 캐릭터 및 광주 캐릭터 홍보를 통해 아시아 캐릭터산업의 중심도시로 이미지 및 브랜드 제고		
4단계	글로벌 플랫폼 구축	- 캐릭터산업 및 테마파크 교류를 위한 프로세스 체계 확립		
		- 확장 국가와의 파트너십 구축을 통해 국제적 시장의 교류와 캐릭터 강대국과 교류와 협력의 발판 마련		

## 📖 테마파크 확장을 통한 기대효과

- 국내 및 광주 캐릭터 홍보를 통한 국가적 연계와 교류 시스템 구축
- 캐릭터와 AI 기반 융복합 문화산업콘텐츠 홍보
  - 광주로 외국인 관광 유입 시 꼭 가봐야 할 가족 단위 장소로 아시아 캐릭터 테마파크와 문화산업콘텐츠 플랫폼의 우수성 홍보
  - 캐릭터와 AI 융복합산업의 해외진출 기반과 기회 제공
- 캐릭터산업의 국제적 생태계 조성과 광주 문화산업콘텐츠 도시로의 성장
  - 캐릭터산업 활성화와 인구 유입
  - 특정 분야산업에서 전방위 산업이 함께 성장 발전하는 지역경제
  - 기존 인문적 이미지(518 민주화, 자동차, 제조 등)에서 ‘꿀잼’ 도시로의 이미지 변화

## 6. 사업화 추진계획

### 3 투자계획

#### 1) 총투자비 산정

##### 사업비

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업 투자비는 시 소유지(현물) 800백만원, 조사 및 설계 감리비 3,800백만원, 공사비 22,000백만원, 기타 3,000백만원으로 산정됨

<표-총사업비>

구분	금액(백만원)
합계	29,600
토지보상비	800
조사 및 감리설계비	3,800
공사비	22,000
기타(시설구축)	3,000

##### 연차별 투자계획

- 2023년부터 2026년까지 4년간 사업비가 투입되는 것으로 계획하였으며 사업 첫 해인 2023년에는 실시설계를 완료하여 2024년에는 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성공사에 착수하여 2026년까지 공사를 완료하는 것으로 계획함
- 시비와 국비는 시 소유지(현물) 감정가액 포함 296억으로 국비 50%, 시비 50%

<표-연차별 투자계획>

(단위 : 억)

구분	계	기투자 (실 집행)	2023년	2024년	2025년	2026년
계	296	-	14	111	93	78
국비	144	-	7	51.5	46.5	39
시비	144 (8*)	-	7	51.5 (8*)	46.5	39

※ \*시 소유지(현물) 감정가액 8억(공시지가(357,200원) x 2,239.64㎡=799백만원)포함

📖 항목별 투자계획

<표-항목별 투자계획>

구 분		공사비		사업비																
총계				296.0																
공사비	소계			220.0																
	건축 시설 및 부대 시설 구축	<table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th> <th>총사업비</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>소계</td> <td>220.0</td> </tr> <tr> <td>건축 시설공사</td> <td>131.9</td> </tr> <tr> <td>기계설비</td> <td>31.7</td> </tr> <tr> <td>전기설비</td> <td>23.1</td> </tr> <tr> <td>통신설비</td> <td>8.6</td> </tr> <tr> <td>소방설비</td> <td>10.5</td> </tr> <tr> <td>부대시설</td> <td>14.2</td> </tr> </tbody> </table>		항목	총사업비	소계	220.0	건축 시설공사	131.9	기계설비	31.7	전기설비	23.1	통신설비	8.6	소방설비	10.5	부대시설	14.2	220.0
		항목	총사업비																	
		소계	220.0																	
		건축 시설공사	131.9																	
		기계설비	31.7																	
		전기설비	23.1																	
		통신설비	8.6																	
소방설비	10.5																			
부대시설	14.2																			
보상비	소계			8.0																
(실물)	- 광주 북구 오룡동 1110-7번지 광주디자인진흥원 부지 및 부대수수료 등(시 소유 대지 공시지가(357,200원) x 2,239.64㎡)			8.0																
용역비	소계			14.0																
	설계비	<table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th> <th>총사업비</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>합계</td> <td>14.0</td> </tr> <tr> <td>설계비</td> <td>12.6</td> </tr> <tr> <td>부대비용</td> <td>1.4</td> </tr> </tbody> </table>		항목	총사업비	합계	14.0	설계비	12.6	부대비용	1.4	14.0								
		항목	총사업비																	
		합계	14.0																	
설계비	12.6																			
부대비용	1.4																			
- (친환경디자인) 친환경디자인 건축물의 인증(G-SEED)의 우수그린 2등급(비주거용 건축물) 적용																				
감리비	소계			24.0																
	감리비 및 시설 부대비	<table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th> <th>총사업비</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>합계</td> <td>24.0</td> </tr> <tr> <td>감리비</td> <td>23.2</td> </tr> <tr> <td>시설 부대비</td> <td>0.8</td> </tr> </tbody> </table>		항목	총사업비	합계	24.0	감리비	23.2	시설 부대비	0.8	24.0								
		항목	총사업비																	
		합계	24.0																	
감리비	23.2																			
시설 부대비	0.8																			
기타	소계			30.0																
	문화 콘텐츠 구축 (장비구 축 및 예비비	<table border="1"> <thead> <tr> <th>항목</th> <th>총사업비</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>합계</td> <td>30.0</td> </tr> <tr> <td>캐릭터콘텐츠구축</td> <td>6.0</td> </tr> <tr> <td>예비비(조경 포함)</td> <td>24.0</td> </tr> </tbody> </table>		항목	총사업비	합계	30.0	캐릭터콘텐츠구축	6.0	예비비(조경 포함)	24.0	30.0								
		항목	총사업비																	
		합계	30.0																	
		캐릭터콘텐츠구축	6.0																	
예비비(조경 포함)	24.0																			
- 캐릭터 문화산업콘텐츠 AI 인공지능 캐릭터문화플랫폼 (실감 콘텐츠, AR, VR, 미디어파사드 등) 장비구축비로 산정																				

# 6. 사업화 추진계획

## 4 타당성 분석

### 1) 경제성 분석의 개요

#### 경제성 분석

- 경제의 타당성 분석은 당해 사업으로 인하여 발생하는 편익과 비용을 측정하여 사업의 추진 여부 검토 및 합리적 의사결정을 가능하게 하는 과정임
- 경제적 타당성 분석을 수행하는 이유는 경제학의 기본적 문제로 자원의 희소성 문제에서 사업투자 주체인 지방자치단체의 제한된 재정(INPUT)을 얼마나 효율성 있게 활용할 수 있는가를 판단하는 재정 낭비를 방지하고자 하는 것임
- 재무적 타당성 분석이란 사업의 주체가 투자 및 운영비 지출에 대응할 만큼 충분한 대가를 기대할 수 있는가를 평가하는 것이며 재무적 순현재가치로 계산된 현금 흐름에 최초 자본투자 비용을 고려하여 손익을 계산하는 방법임

<표-경제적 타당성과 재무적 타당성 비교>

구분	경제적 타당성	재무적 타당성
목표	사회적 순현재가치 측정	재무적 순현재가치 측정
재무제표작성	사회적 편익 - 사회적 비용	현금 유입 - 현금 유출
소득과 손실	사회적 영향 100%(직간접, 유무형)	현금흐름 100%
양의 변수	소비자 지불 의사의 합(사회적 편익)	연차별 현금 유입
음의 변수	사업 수행으로 인한 자원 소비의 연차별 사회적 기회비용 및 초기투자비	연차별 현금 유출, 초기투자비
소득과 손실의 가치평가	이상적인 시장조사에서 계산되는 경제적 잠재 자격으로 평가	현재의 시장조건하에서는 현재가치로 평가
할인과정	국채이자율, 투자 수익률, 시간 선호율, 사회적 시간 선호율을 고려하여 산출	투자자금의 산출된 비용
법률적 정의	자금의 원천에 따름	법적 출처, 근거와 상관없이 모든 현금 흐름 포함
분배적 형평성	정치적으로 결정된 가중치나 제약이 폭넓게 적용	고려 대상 제외
비고	사회적 편익의 측정이 힘든 예도 있음	자금 조달 운영, 회수에 대한 구체적인 계획 필요

※ 출처 : 한국개발연구원(사회적 할인을 산정에 관한 연구)



## 2) 경제 재무적 타당성 평가방법

### 비용편익 비율(B/C : Benefit/Cost Ratio)

- 비용 편익비율은 총편익과 총비용을 현재가치로 환산하여 이들의 비율로서 사업의 타당성을 판단하는 방법임
- 일반적으로 이 비율이 1 이상이면 사업의 타당성이 있다고 인정되나 비용의 계산보다는 편익의 계산이 어려운 점을 고려하면 편익은 상대적으로 작게 추정될 수 있음을 알 수 있으며 일반적인 계산방법은 다음과 같음

$$B/C = \sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+r)^t} / \sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+r)^t}$$

$B_t$ : 편익의 현재가치,  $C_t$ : 비용의 현재가치,  $r$ : 할인율(이자율),  $n$ : 분석기간

### 순현재가치(NPV : Net Present Value)

- 순현재가치는 미래의 편익에서 비용을 제외한 일정 금액에 대해 물가상승률 등의 이자율을 고려하여 현재의 가치로 할인한 금액을 의미함
- 순현재가치가 0보다 크면 그 사업은 채택 가능한 것으로 판단해 볼 수 있으며 순현재가치의 계산방법은 다음과 같음

$$NPV = \sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+r)^t} - \sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+r)^t}$$

$B_t$ : 편익의 현재가치,  $C_t$ : 비용의 현재가치,  $r$ : 할인율(이자율),  $n$ : 분석기간

- 순현재가치를 이용한 분석방법은 사업의 수행에 따른 가치측정 및 부가가치를 측정하는 것으로 순현재가치가 양의 값이면 투자에 대해 긍정적으로 평가할 수 있음
- 순현재가치를 이용하는 장점은 비용의 시간가치 개념을 적용하여 미래의 현금 흐름을 직접적인 비교가 가능하도록 오늘날의 가치로 환산하여 평가할 수 있

## 6. 사업화 추진계획

고 인플레이션과 그의 단계적 상승이 고려할 수 있으며 사업의 전반적인 상황을 확인할 수 있음

- 단점으로는 미래의 현금흐름과 할인율의 정확성에 따라 분석의 정확도가 좌우되고 일반적으로 단기간의 사업분석에 사용되며 시장잠재력과 같은 비재무적 자료의 분석이 고려되지 않으며 일반적으로 고정된 할인율을 사용하여 분석되기 때문에 분석 시 유의해야 함
- 이러한 고정된 할인율에 대한 단점을 극복하고자 고안된 방법으로는 변동할인율을 이용한 순현재가치가 있으며 실제 시장에서는 항상 같은 할인율이 적용되지 않는 상황을 적용을 위하여 사업 기간에 따른 변동된 할인율을 적용할 필요성이 있는데 이러한 변동할인율을 고려하기 위해서는 각각의 서로 다른 할인율을 적용하여 할인계수를 계산한 후 현금흐름의 관계식을 통해 변동할인율을 적용한 순현재가치를 산출할 수 있음

### 내부수익률(IRR : Internal Rate of Return)

- 내부수익률은 순현재가치가 0이 되는 할인계수의 값을 의미하며 내부수익률의 계산은 시행 착오법(trial and error method) 또는 내부수익률에 대한 순현재가치의 도식적인 표현(plotting)을 통해 산출될 수 있음

$$IRR = r, \quad \text{where } \sum_{t=0}^n \frac{B_t}{(1+r)^t} = \sum_{t=0}^n \frac{C_t}{(1+r)^t}, \text{ or } NPV = 0$$

$B_t$ : 편익의 현재가치,  $C_t$ : 비용의 현재가치,  $r$ : 할인율(이자율),  $n$ : 분석기간

- 내부수익률 분석은 투자액회수 측정이므로 가장 높은 내부수익률을 지나는 사업을 선택하는 것이 바람직하며 현행의 할인율과 비교하여 판단하는 기회를 받을 수 있음
- 사업이 바람직한 타당성을 확보하기 위해서는 분석 시점의 할인율보다 내부수익률이 커야 하며 내부수익률을 이용한 분석은 사업 기간 동일한 할인율을 적용하기 때문에 사업의 존속기간이 확장되는 경우에 능동적으로 대처할 수 없게 된다는 한계를 지니고 있음

### 3) 적용 기법

#### 평가 기법

- 순현재가치법은 사업의 경제성에 대한 절대평가를 나타내고 편익비용 비율법과 내부수익률은 사업의 경제성에 대한 상대평가를 나타냄
- 사업의 경제성이 있을 때 실질적인 총 이윤과 생산단가를 제시할 수 있고 효과가 오랜 기간을 두고 발생하는 공공사업은 시간에 대한 투자가치를 고려해야 하는데 순현재가치법은 이를 충족시켜 주는 기법임
- 본 보고서의 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영의 기본계획 용역에서는 재무적 타당성 및 경제적 타당성 분석의 방법으로 순현재가치법(NPV Method)과 내부수익률(IRR) 비용편익비율법(B/C Method)를 이용함

#### 사회적 할인율 산정

- 재정투자 사업의 시행으로 인한 비용 및 편익은 어느 한 시점에 국한되는 것이 아니고 여러 해 동안 발생하며 일반적으로 비용은 사업 시행을 위한 연간 투자비로 책정되는데 이는 보통 3년~5년 정도이며 편익은 비용보다 더 장기적인 흐름을 보임
- 경제적 분석에서는 화폐의 시간적 가치를 고려하며 이는 사회적 할인율의 산정에 관한 문제임
- 사회적 할인율은 현재 시점의 가치로 환산하기 위한 도구로써 경제성 분석에 있어서 이의 추정은 편익의 측정과 함께 가장 중요한 부분인데 사회적 할인율을 어떻게 규정하느냐에 따라 분석 결과가 다르게 도출됨
- 예를 들어 사회적 할인율이 높으면 연도별 비용과 편익의 현재가치 환산금액이 적어지는데 편익이 비용보다 장기적으로 발생하는 것을 고려하면 총편익은 작아지게 되며 반면에 사회적 할인율을 낮게 책정할 경우 총 편익이 증가하여 경제적 타당성이 높게 평가될 수 있음

## 6. 사업화 추진계획

<표-국가별 사회적 할인율 비교>

국가/기관	할인율	이론적 기반
노르웨이	- 1978년 : 7% - 1988년 : 3.5% - 2005년 : 4%	- 2005년 : 무 위험율 2%와 CAPM에 기초한 프리미엄 2%의 합
뉴질랜드	- 2008년 : 기준할인율 8%, 건축 6%, 사회적 기반시설 8%, 기술 9.5% - 2015년 : 기준할인율 8%, 건축 5%, 사회적 기반시설 7%, 기술 9%	- CAPM - SRTP
독일	- 1999년 : 4% - 2004년 : 3%	- 연방 채용자 금리 (federal refinancing rate)
미국(Office of Management and Budget)	- 1992년 이전 : 10% - 1992년 이후 : 7% - 2003년 이후 규제 분석에 의한 3%와 7%를 함께 적용	- 주로 SOC 민간투자 수익률로 도출 - SPC 국채이자율
미국(Congressional Budget Office General Accounting Office)	- 공공투자와 만기가 비슷한 재무성 부채의 이자율	- SRTP
미국(Environmental Protection Agency)	- 2010년 : 모든 비용과 편익이 소비 흐름에 따라 발생하는 상황은 3%, 모든 비용과 편익이 자본 스톡의 변수에 따라 발생하는 상황은 민간 자본에 대한 수익률 OMB의 7%를 적용	- SRTP, SOC
스페인	- 교통 6%, 환경 5%, 수자원 4%	- SRTP
영국	- 2003년 : 3.5%(30년 이상 장기 사업은 3.5% 미만의 할인율 적용)	- SOC - SRTP

※ 출처 : 한국개발연구원(사회적 할인율 산정에 관한 연구)

- 우리나라의 경우 「예비타당성조사 수행 총괄지침」 제50조에서 예비 타당성 조사에서 사회적 할인율은 4.5%를 적용한다고 명시하고 있으며 최근 연구에는 6~8% 정도로 최근의 금리 기조 및 물가상승 등으로 과거보다 높게 측정함
- 따라서 본 보고서의 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영의 기본계획 용역은 장기간 편익 및 비용이 발생할 것으로 예상하며 기재부 총괄지침에 따라 **4.5%를 사회적 할인율로 작용하여 경제성을 분석함**

## 4) 경제성 분석

### 기본전제

- 본 경제성 분석은 토지매입비를 포함한 총사업비 29,600백만 원을 기준으로 공사 기간과 운영 기간의 편익과 비용을 추정하여 사업의 타당성을 평가하는 방식으로 수행함
- 경제성 분석 기간은 KDI 예비타당성조사 지침에 따라 투자 기간 2023년부터 2027년까지 4년간, 운영 기간은 2027년부터 2056년까지 30년간으로 설정하였음
- 사회적 할인율은 KDI 예비타당성 기준으로 4.5%를 적용하였으며, 불변가 기준의 연간 편익과 비용을 현재가치로 할인한 순편익을 산출함
- 운영 1차 년(2027년)부터 운영 5차 년(2031년)까지 연간 3%의 수요증가율을 반영하였음

<표-광주 아시아 캐릭터 테마파크 경제성분석 기본전제>

구분	내용		비고
분석방법	경제성 분석		- 순현재가치(NPV) - 내부수익률(IRR) - 비용편익비율(B/C)
사업기간	투자	2023년~2026년(4년)	- 현장조사/실시설계 - 운영 거버넌스 구축 - 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성공사
	운영	2027년~2056년(30년)	- 2027년 운영 - 캐릭터 관련 업체 입주율 100%
사업비	29,600백만원		- 총 사업비
할인율	4.5%		- KDI 예비타당성조사 수행기준 - 경제성 분석을 위한 사회적 할인율
수요증가율	2027년~2031년		- 운영 5년 차까지 증가(전국 추계인구 증감추이 반영)
	3.0%		

## 6. 사업화 추진계획

### 편익 및 비용 항목 구분

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업은 광주시 문화와 산업이 융합된 문화 산업콘텐츠를 기반으로 캐릭터 관련 연구/제작/창업 등 다양한 분야의 기업지원 공간, 교육/체험 프로그램 공간을 기존 디자인진흥원 내 유희시설과 부지를 활용하여 조성되는 문화관광자원 확충 사업임
- 본 과업에서는 편익 및 비용 항목 구분은 광주 아시아 캐릭터 테마파크 운영에 따른 직접편익과 공사비, 관리운영비 등의 비용 등으로 구분하여 경제성 분석을 시행함

<표-경제성 분석을 위한 편익 및 비용 항목>

구분		항목	계량화방식
편익	직접편익	- 방문객 대상 입장료 및 시설 이용료 징수를 통한 세외수입 증대효과	- 시설 이용객수 x 객단가
		- 시설 대관 및 기업 임대 등을 통한 세외 수입 증대 효과	- 임대면적 x 연간임대단가 시설사용료 등(디자인진흥원 시설 임대 단가 적용)
비용	공사비	- 공사비(토목, 건축, 조경, 기타)	- 소요공사비 추정 계상
		- 설계* 감리비**	- 공사비 기준 엔지니어링 대가 기준
		- 토지매입비***	- 사업 주체의 예상 매입가로 책정되나 광주시 소유부지로 공시지가의 실물로 현산
	관리운영비	- 예비비****	- 모든 항목에 변수에 대비한 예비비
- 인건비		- 관리운영인력 산정 x 연간 인건비(급여성 비용)	
		- 경상운영비(일반운영비, 재료비, 프로그램 운영계약 등의 비용, 시설유지관리)	- 시설 연면적 x m <sup>2</sup> 단가

\*2021년 예산안 평성 및 기금운용 계획안 작성 세부지침

\*\*공공 발주사업에 대한 건축사의 업무 범위와 대가 기준

\*\*\*시 소유 대지 공시지가

\*\*\*\*(공사비+용역비+감리비)의 10%



## 5) 편익산정

### 편익 산정을 위한 연차별 수요 추정

○ 운영 5차년도까지 수요 증가율 3% 반영

- 운영 1차 년도인 2027년부터 2031년까지 5년은 매년 3%를 대상지 관광수요 증가율로 반영하여 편익을 산정함
- 2032년부터 2056년까지는 통계청 추계인구의 증가율을 적용하여 연간 관광수요를 산정함
- 사업 운영 전 2026년 추계인구를 1이라고 했을 때의 인구 증감 추이를 본 사업의 수요변화율로 적용함

<표-통계청 추계인구>

(단위: 명)

구분	추계인구				
	2026	2027	2028	2029	2030
인구	52,704,191	52,785,954	52,853,776	52,906,095	52,941,342
비율	1	1.0016	1.0028	1.0038	1.0045
년도	2031	2032	2033	2034	2035
인구	52,957,605	52,956,398	52,936,181	52,895,629	52,833,722
비율	1.0048	1.0048	1.0044	1.0036	1.0025
년도	2036	2037	2038	2039	2040
인구	52,749,649	52,643,707	52,616,242	52,367,501	52,197,882
비율	1.0009	0.9989	0.9964	0.9936	0.9904
년도	2041	2042	2043	2044	2045
인구	52,007,835	51,797,682	51,567,945	51,319,000	51,051,159
비율	0.9868	0.9828	0.9784	0.9737	0.9686
년도	2046	2047	2048	2049	2050
인구	50,764,528	50,458,796	50,134,445	49,792,053	49,432,752
비율	0.9632	0.9574	0.9512	0.9447	0.9379

※ 출처: 통계청 국가통계포털


## 6. 사업화 추진계획

<표-편익산정을 위한 연차별 관광수요 추정>

(단위 : 명)

년도	방문자 수		비고
	아시아 캐릭터 테마파크 입장객 수	프로그램 이용자 수	
2027년	164,806	46,146	기준 수요
2028년	169,750	47,560	전년 대비 관광수요 증가율 3%
2029년	174,843	48,956	
2030년	180,088	50,425	
2031년	185,491	51,937	
2032년	187,346	52,457	
2032년	189,219	52,981	
2033년	191,111	53,511	전년 대비 인구증가율 반영
2034년	193,022	54,046	
2035년	194,952	54,587	
2036년	196,902	55,133	
2037년	198,674	55,629	
2038년	200,462	56,129	
2039년	202,266	56,635	
2040년	204,087	57,144	
2041년	205,924	57,659	
2042년	207,777	58,178	
2043년	209,647	58,701	
2044년	211,534	59,229	
2045년	213,437	59,762	
2046년	215,358	60,300	
2047년	217,297	60,843	
2048년	219,252	61,391	
2049년	221,226	61,943	
2050년	223,217	62,501	
2051년	225,226	63,063	
2052년	227,253	63,631	
2053년	229,298	64,203	
2054년	231,362	64,781	
2055년	233,444	65,364	
2056년	235,545	65,953	

- ※ 1) 광주 아시아 캐릭터 테마파크 유사한 시설을 중심으로 운영 첫째 방문객 수를 기준 수요로 책정  
 2) 프로그램 이용자 수는 방문객 수의 15세 미만 어린이 비율인 28%를 적용하여 책정  
 3) 2031년까지 전년 대비 관광수요 증가율 3% / 2031년 이후 전년 대비 인구증가율 반영

 광주 아시아 캐릭터 테마파크 관련 수입

○ 광주 아시아 캐릭터 테마파크 입장료 수입

- 2015년~2020년에 조성된 테마파크 및 아시아 캐릭터 테마파크 시설 평균 입장료를 반영하였으며 해당 유사시설의 일일 평균 방문객 수 441.4명으로 책정하였고 시설이 용료는 가족동반과 시설 이용 연령을 고려하여 28%를 적용하여 추정함
- 안동문화관광단지 9,000원, 파주 EBS 놀이 구름 15,000원, 삼정테마파크 8,000원, 더파크 12,000원, 광주 국립과학관 3,000원 등으로 조사됨

<표-유사사례 이용요금 검토>

구분	안동문화관광 단지 랜드	파주 EBS 놀이 구름	삼정테마파크	광주 국립과학관
위치	경북 안동시	경기 파주시	부산광역시	광주광역시
연 방문객 수	86,642명	185,421명	285,455명	625,425명
운영 주체	공공 (경북 관광공사)	공공 (한국교육방송공사)	공공 (부산광역시)	공공 (광주광역시)
이용요금 (입장료 기준)	9,000원	15,000원	8,000원	3,000원

※ 출처 : 시설별 홈페이지

- 입장요금은 위의 유사사례 검토 결과를 반영하여 1인당 평균 15,000원으로 산정하였으며, 체험시설 프로그램 이용료는 별도로 징수하는 것으로 계획함
- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 방문객은 164,806명으로 예상되며 이용(입장료 기준)요금 수입은 2,472백만원의 운영 수입을 추정함

<표-광주 아시아 캐릭터 테마파크 이용요금(안)>

구분	2027년 이용객 수	단가	수입
이용요금 (입장료 기준)	164,806명( 면적대비 유사시설 입장객 수)	15,000원	<b>2,472,090,000원</b>

○ 광주 아시아 캐릭터 테마파크 내부시설 운영 수입

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 내 시설 이용을 통한 운영 수입을 추정함
- 유사사례와 동일한 시설에 대한 이용요금을 분석하여 타당한 요금을 적용함
- 안동문화관광단지 8,000원, 파주 EBS 놀이 구름 9,000원, 삼정테마파크 12,000원, 더파크 12,000원, 광주 국립과학관 5,000원 등으로 조사됨

## 6. 사업화 추진계획

<표-유사사례 시설 프로그램 이용요금 검토>

구분	안동문화관광 단지 랜드	파주 EBS 놀이 구름	삼정테마파크	국립과학관
시설이용료	8,000원	9,000원	12,000원	5,000원

※ 출처 : 시설별 홈페이지

- 내부시설 이용요금은 위의 유사사례 검토 결과를 반영하여 1인당 평균 9,000원으로 징수할 것을 계획함
- 실감 콘텐츠/VR/AR 이용은 2,000원 미디어파사드 1,000원, 에듀테인먼트 4,000원 미디어 라이브 2,000원의 내부시설 이용금액을 책정함

<표-내부시설 이용요금(안)>

구분	실감 콘텐츠 VR/AR	미디어파사드	에듀테인먼트	미디어 라이브
시설이용료	2,000원	1,000원	4,000원	2,000원

- 아시아 캐릭터 테마파크 내부시설 이용객 수는 46,146명(전체 방문객의 28%(15세 미만 어린이 % 평균)를 적용)으로 예상되며 내부시설 이용률은 80%를 적용한 6,000원으로 이용요금 수입은 221백만원의 운영 수입으로 추정함

<표-광주 아시아 캐릭터 테마파크 내부시설 이용 수입>

구분	2027년 이용객 수	단가	수입
시설이용료	46,146명(15세 미만 어린이 %)	9,000원	276,874,080원
	276,874,080원 x 80%(시설 프로그램 이용률)	6,000원	<b>221,499,264원</b>

- 단체 관람 및 대관 가능한 다목적 홀을 통한 운영 수입을 추정함
- 평일은 연간 운영일수의 60%인 204일을 적용하였으며 주말은 전체 주말일 수의 80%인 38일을 적용하여 1일 대관비 150,000원으로 책정하여 운영을 계획함
- 운영 1차년 대관 수입은 평일, 주말 총 242일로 36백만원의 대관 수입을 추정함

<표-광주 아시아 캐릭터 테마파크 다목적 홀 대관 수입(안)>

구분	2027년 다목적 홀 대관	단가	수입
단체 대관	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 운영일수 주말 38일(전체 주말일 수의 80%)</li> <li>• 운영일수 평일 204일(전체 평일 수의 60%)</li> </ul>	150,000원	<b>36,300,000원</b>

○ 광주 아시아 캐릭터 테마파크 임대 운영 수입

- 광주 아시아 캐릭터 테마파크 내 카페, 매점, 멀티숍 등의 편의시설은 민간에 시설을 임대하여 이용객에게 편의를 제공하도록 함
- 임대단가는 디자인진흥원 내 매점의 m<sup>2</sup>당 임대료인 5,450원을 적용하여 기본 임대와 기업 임대로 총 20개 임대 운영 수입을 계획함

<표-임대시설 임대보증금 및 관리비>

구분	보증금	관리비	기타
임대	121,210원/m <sup>2</sup>	5,450원/m <sup>2</sup>	전기료 및 기타 공공요금 실비 납부

- 임대보증금은 디자인진흥원 내 면적의 m<sup>2</sup>당 121,210원을 적용하여 임대보증금을 보유하며 이에 따른 보증금 이자 수입은 2022년 금리 1.5%를 적용하여 4백만원의 수입을 추정함

<표-임대시설 보증금 수입(안)>

구분	보증금	보증금	보증금 이자 수입	
기본	121,210원/460.53m <sup>2</sup>	58,820,841원	168,287원 x 12개월	2,019,455원
기업	121,210원/1,136.13m <sup>2</sup>	137,710,317원	239,995원 x 12개월	2,879,949원
	121,210원/1,596.66m <sup>2</sup>	196,531,158원		<b>4,899,404원</b>

- 임대단가는 디자인진흥원 내 면적 m<sup>2</sup>당 임대료인 5,450원을 적용하여 기본 임대 5개소와 기업 임대 15개소로 총 20개소의 임대 운영 수입을 계획함
- 기본 임대료 5백만원, 기업임대료 7백만원 총 12백만원을 임대 수입을 추정함

<표-임대시설 이용요금(안)>

구분	보증금	임대시설 수입
기본	5,450원/460.53m <sup>2</sup> (5개소)	2,509,888원
기업	5,450원/1,136.13m <sup>2</sup> (15개소)	6,191,908원
	5,450원/2,245.6m <sup>2</sup> (20개소)	<b>8,701,796원</b>

## 6. 사업화 추진계획


### 연차별 편익산정

<표-편익산정을 위한 연차별 관광수요 추정>

(단위 : 백만원)

년도	직접편익			합계
	입장료+시설이용료	대관료	임대료+보증금	
2027년	2,693	36	14	2,743
2028년	2,774	36	14	2,824
2029년	2,857	36	14	2,907
2030년	2,943	36	14	2,993
2031년	3,031	36	14	3,081
2032년	3,061	36	14	3,111
2032년	3,092	36	14	3,142
2033년	3,123	36	14	3,173
2034년	3,154	36	14	3,204
2035년	3,186	36	14	3,236
2036년	3,218	36	14	3,268
2037년	3,247	36	14	3,297
2038년	3,276	36	14	3,326
2039년	3,305	36	14	3,355
2040년	3,335	36	14	3,385
2041년	3,365	36	14	3,415
2042년	3,395	36	14	3,445
2043년	3,426	36	14	3,476
2044년	3,457	36	14	3,507
2045년	3,488	36	14	3,538
2046년	3,519	36	14	3,569
2047년	3,551	36	14	3,601
2048년	3,583	36	14	3,633
2049년	3,615	36	14	3,665
2050년	3,648	36	14	3,698
2051년	3,681	36	14	3,731
2052년	3,714	36	14	3,764
2053년	3,747	36	14	3,797
2054년	3,781	36	14	3,831
2055년	3,815	36	14	3,865
2056년	3,849	36	14	3,899
합계	103,944	1,125	421	105,479



 비용산정

○ 인건비 산정

- 아시아 캐릭터 테마파크 관리운영을 위해 소요되는 인력은 정규직 9명, 계약직 5명, 총 14명으로 구성함
- 소요인력 산정을 위해 『예비타당성조사(KDI 공공투자관리센터, 2017)』의 1인당 관리 운영면적을 기준으로 본 사업의 소요인력을 산정함
- 예비타당성조사 보고서에 따르면 전체시설 기준 1인당 관리운영면적 562㎡를 기준으로 관리운영인력을 산정하고 추가로 필요한 인력은 외주인력비용으로 충당함

<표-공간구성별 면적당 필요인력>

구분	면적(㎡/평)	용도	필요인력
기업 협업공간	1,355.99㎡/410.9평	입주공간 및 기원지원	2.4
입주 시설	1,136.13㎡/344.2평	기업 등 입주공간 15개	2.0
회의실 및 운영사무실	219.86㎡/66.62평	- 회의공간, 시설관리사무	0.4
융복합 연구공간	2215.72㎡/671.43평	캐릭터 연구 및 활용	4.0
지역산업 에듀테인먼트	87.60㎡/26.4평	지역산업 캐릭터 연계 (현장학습 및 설명회 등 포함)	0.1
미디어 파사드 연구 및 활용 플랫폼	132.26㎡/40.1평	미디어아트 및 홀로그램 콘텐츠 테스트 베드 공간	0.2
실감콘텐츠 연구 및 활용 플랫폼	1,071.67㎡/324.74평	AR/VR/3D, 실감 콘텐츠 연구 및 활용공간	2
모션영상 5G 미디어 플랫폼	356.5㎡/108.03평	(안전수칙 AR/AR 연구 플랫폼)	0.5
스테이션-K 콘텐츠	462.83㎡/140.0평	캐릭터연구시설 스튜디오	0.8
다목적 이용시설(단체)	140.86㎡/45.4평	신규콘텐츠운영공간 및 단체고객수용공간	0.2
편의시설	2742.95㎡/830.4평	공공 및 편의시설 지원	4.8
휴게공간	1,652.89㎡/500평	잔디광장, 휴게시설	3
로비 및 편의시설	629.51㎡/190.7평	로비 및 화장실, 복도, 수유실, 키오스크, 안내, 물품 보관실 등	1.1
편의 임대시설	460.55㎡/139.5평	카페, 멀티캐릭터 샵 등 예비창업공간	0.7
시설관리공간	1,652.89㎡/500.0평	지하 공간 활용	3
기계·전기실	180.40㎡/54.6평	시설운영의 설비공간	0.3
지하주차장	1,421.48㎡/430.0	접근성을 위한 주차공간	2.5
창고 등	51.01㎡/15.4평	기자재 등 다목적 창고	0.2

## 6. 사업화 추진계획

- 아시아 캐릭터 테마파크를 운영하기 위한 면적당 인원은 14.1명으로 분석
- 실질적 관리운영은 기업지원, 기획 운영, 시설관리로 구분하여 운영할 계획이며 임대 면적, 편의 공간 면적을 포함한 면적임

<표-아시아 테마파크 운영인력 산정>

구분	시설연면적	1인당 면적	필요인력	실질적 관리운영인력
내용	7,967.55㎡	562㎡/인	14.1명	14명
비고	아시아 캐릭터 테마파크 시설 총 연면적	1인당 시설 연면적	대상지 시설 연면적 7,967.55㎡/1인당 관리운영면적 562㎡/인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총괄 1</li> <li>• 기업지원팀                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장1 팀원 1</li> </ul> </li> <li>• 기획운영팀                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장1 팀원2</li> </ul> </li> <li>• 시설관리팀                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장1 팀원2</li> </ul> </li> <li>• 계약직 5명</li> </ul>

- 본 사업에 필요한 인건비는 정규직 9명, 계약직 5명을 기준으로 연간 510백만원으로 추정됨
- 1인당 연간 인건비는 직급별로 60백만원, 45백만원, 35백만원(퇴직 급여 충당금 포함)을 적용하였으며, 계약직 인원 5명은 정규직 팀원 인건비의 80% 수준으로 인건비를 책정하였음
- 계약직은 각 팀에 맞는 인원 배치를 계획
- 추후 캐릭터 테마파크 내부시설 운영을 위한 아르바이트 고용(임시 개념) 인건비는 손익비용에서 지출하며 경제성 분석 인건비 산정에는 포함하지 않음

<표-아시아 테마파크 인건비 산정>

(단위 : 백만원)

구분	정규직			계약직	합계
	센터장	팀장	팀원		
인원	1	3	5	5	14
인건비	60	45	35	28	
총인건비	60	135	175	140	510
비고	직급별 연간 인건비 평균			정규직(팀원)의 인건비 80% 적용	

○ 경상운영비

- 유사시설의 운영관리비 범위가 25,000원/㎡~29,125원/㎡ 수준이며 평균 27,083원/㎡이며 소비자물가지수를 적용하여 2020년 기준으로 책정함(27,971원 \* 7697.55㎡ =215.3백만원)
- 책정된 경상운영비는 시설물 운영관리로 아시아 캐릭터 테마파크를 운영 가능한 10년간은 경상운영비의 60%, 20년은 80%, 20년 이후 100%의 경상운영비를 책정함
- 캐릭터산업 기업·융복합 관련 기관 간 협업(정보교류 및 공용공간), 장비 연계(방송 및 캐릭터 상용화), 기업지원(캐릭터 관련 산학연지원, 중소기업, 벤처기업, 청년 기업 지원, 미래 융복합 신기술개발지원) 등 아시아 캐릭터 테마파크 내 입주기업에 진흥기관의 다양한 지원제도 연계를 통해 추가적인 비용은 발생하지 않을 것으로 예상함

<표-경상운영비 산정>

구분	시설연면적	경상운영비 단가	경상운영비
경상운영비	7,967.55㎡	27,971원/㎡	기준 222백만원
1~10년	7,967.55㎡	27,971원/㎡*60%	매년 133백만원
11년~20년	7,967.55㎡	27,971원/㎡*80%	매년 177백만원
21년~30년	7,967.55㎡	27,971원/㎡*100*	매년 222백만원

○ 재투자비 및 잔존가치

- 각 시설물에 대한 각각의 연수 내에 일정한 비율로 감가상각이 발생하고 연수가 끝난 시점에서 그의 보전을 위한 재투자가 이루어진다고 가정함
- 재투자비의 대상은 건축물이나 일반적으로 건물은 30년이 지나면 잔존가치가 없는 것으로 간주하므로 분석 기간 최종 연도인 2056년에 잔존가치에 계산하지 않음

○ 로열티

- EBS 유명 캐릭터 IP 사용을 위한 사용료(로열티)는 재무분석에 의한 로열티율 산정(투자수익률(매출액 기준방식)\* 방법)에 의한 협상(안)으로 진행함

※ 투자수익률 : 사업에 대한 수익을 산출, IP의 미치는 영향을 로열티율을 구하는 방법

<표-IP 로열티 결정요인>

평가요인	평가항목
IP 기술성	완성도, 혁신 및 차별성, 경쟁성
IP 시장성	수요성, 수익성, 시장 경쟁성
IP 권리성	안전성, 권리강도
IP 유지성	침해대응 용이성, 우위성, 인지도

※ 출처 : 한국기술혁신학회 기술정책(로열티 탐색연구)

## 6. 사업화 추진계획

- 2005년부터 2020년 로열티율 정보에 따르면 M73 분류의 과학 및 기술서비스업의 매출액 대비 3%~10.0%로 나타남

<표-국내 기술사례기준 로열티율>

구분	최소값	최대값	중앙값	평균
기타 전문, 과학 및 기술서비스업 (M73)	3.0%	10.0%	6.5%	6.5%

※ 출처 : 한국과학기술정보연구원

- 파주 운정 놀이구름 로열티는 3억+매출액의 10%로 나타남
- 광주광역시 등 관련 기관의 협의에 따라 진행하여 IP대여 1억5천+매출 5%를 제안
- 기술서례 기준 로열티, 한국방송공사, 광주광역시의 협상(안)을 고려하여 IP 대여료는 2억+매출액의 5%를 로열티 지불 우선(안)으로 책정함
- 추후 정식협상에 의해 로열티 변동은 가능함

<표-아시아 캐릭터 테마파크 로열티 우선 협상(안)>


구분	매출액의 %	IP대여료	총합
아시아 캐릭터 테마파크(입장료+시설이용료)의 매년 평균 수입금은 3,464,826,247원			
한국방송공사	10%(3.4억)	3억	6.4억
광주광역시	5%(1.7억)	1.5억	3.2억
우선협상(안)	5%(1.7억)	2억	<b>3.7억</b>

### ○ 운영비 총괄

- 아시아 캐릭터 테마파크 운영비 산정 결과, 인건비 항목으로 매년 510백만원 책정
- 경상운영비는 10년 단위로 133백만원, 177백만원, 222백만원의 비용을 책정
- 로열티는 매년 370백만원으로 책정
- 총운영비는 1378백만원으로 책정됨

<표-경상운영비 산정>

구분	인건비	경상운영비	로열티	운영비 합계
1~10년	510백만원	133백만원	370백만원	<b>1,013백만원*10년</b>
11년~20년	510백만원	177백만원	370백만원	<b>1,057백만원*10년</b>
21년~30년	510백만원	222백만원	370백만원	<b>1,102백만원*10년</b>
30년간 총운영비				<b>31,720백만원</b>

 경제성 분석 결과

- 사업성은 2027년 운영 개시 후 30년을 기준으로 하여 2056년까지(아시아 캐릭터 테마파크 특성상 사회적, 환경적 여건 영향의 큰 부분을 고려) 분석하며, 사업성 분석 시 주요 적용지수는 사회적 할인율 4.5%, 물가상승률 2.5%를 적용함

<표-경제성 분석 종합표>

구분		내용	비고
사업성 분석지수	할인율	4.5%	KDI 예비타당성 사회적 할인율 4.5%
	물가상승률	2.5%	한국은행 2021년 소비자 물가증감률
사업기간	공사기간	2024년~2026년	-
	운영 개시	2027년	-
투자비		29,600백만원	토지보상비 800백만원 포함
수입		105,479백만원	편익현재가 68,285백만원
비용		62,377백만원	비용현재가 44,718백만원

- 아시아 캐릭터 테마파크의 경제성 분석 결과 값이 B/C 1.37로 도출되어 사업 타당성을 확보하는 것으로 분석됨
- 순현재가치(NPV) > 0보다 크며 내부수익률(IRR)은 > 4.5%보다 높게 분석되어 사업의 추진가치가 있는 것으로 분석됨

<표-아시아 캐릭터 테마파크 경제성 분석 결과>

구분	분석결과	비고(평가기준)
B/C Ratio*	1.37	B/C ≥ 1
NPV**	23,567백만원	NPV ≥ 0
IRR***	4.54	IRR ≥ r(4.5%)

※ 편익비용비(B/C Ratio:수익률 지수)=(편익의 현재가치/비용의 현재가치)

※ 순현재가치(NPV)=(편익의 현재가치-비용의 현재가치)

※ 내부수익률(IRR)=NPV=0, B/C=1이 되도록 할인율

## 6. 사업화 추진계획

〈표-편익 산정을 위한 연차별 관광수요 추정〉

(단위 : 백만원)

년도	편익	비용	할인율 (4.5%)	편익현재가 (A)	비용현재가 (B)	순현재가치 (A-B)
2023년	-	1,400	1.00	0	1,400	-1,400
2024년	-	11,100	0.97	0	10,820	-10,820
2025년	-	9,300	0.95	0	8,852	-8,852
2026년	-	7,800	0.93	0	7,240	-7,240
2027년	2,743	1,013	0.87	2,534	865	1669
2028년	2,824	1,013	0.85	2,545	843	1702
2029년	2,907	1,013	0.83	2,555	822	1733
2030년	2,993	1,013	0.81	2,566	801	1765
2031년	3,081	1,013	0.79	2,577	781	1796
2032년	3,111	1,013	0.77	2,540	761	1779
2032년	3,142	1,013	0.75	2,504	742	1762
2033년	3,173	1,013	0.73	2,468	723	1745
2034년	3,204	1,013	0.71	2,434	704	1730
2035년	3,236	1,013	0.69	2,400	686	1714
2036년	3,268	1,057	0.68	2,366	699	1667
2037년	3,297	1,057	0.66	2,330	682	1648
2038년	3,326	1,057	0.64	2,295	664	1631
2039년	3,355	1,057	0.63	2,261	647	1614
2040년	3,385	1,057	0.61	2,227	631	1596
2041년	3,415	1,057	0.60	2,184	615	1569
2042년	3,445	1,057	0.58	2,161	599	1562
2043년	3,476	1,057	0.57	2,129	583	1546
2044년	3,507	1,057	0.55	2,097	568	1529
2045년	3,538	1,057	0.54	2,066	554	1512
2046년	3,569	1,057	0.53	2,035	540	1495
2047년	3,601	1,102	0.51	2,004	549	1455
2048년	3,633	1,102	0.50	1,975	535	1440
2049년	3,665	1,102	0.49	1,945	521	1424
2050년	3,698	1,102	0.48	1,917	508	1409
2051년	3,731	1,102	0.46	1,888	495	1393
2052년	3,764	1,102	0.44	1,860	482	1378
2053년	3,797	1,102	0.43	1,832	470	1362
2054년	3,831	1,102	0.42	1,891	457	1434
2055년	3,865	1,102	0.41	1,863	445	1418
2056년	3,899	1,102	0.40	1,836	434	1402
합계	105,479	62,337	0.00	68,285	44,718	<b>23,567</b>



## 6) 운영수지전망(재무성 검토)

### 운영수지(불변가 기준)

- 연간 운영수지 분석은 연간 시설운영 및 임대 등의 수입항목과 인건비, 경상운영비 등의 지출항목으로 나누어 계상함
- 수입항목은 아시아 캐릭터 테마파크 운영에 따른 입장료, 시설이용료, 대관 수입, 임대수입 등의 직접편익 항목과 지출항목에는 인건비와 경상운영비를 포함하여 운영수지를 분석하였음
- 운영 1차년도 기준으로 연간 수입은 2,743백만원, 연간 지출 비용은 1,013백만원으로, 연간 약 1,730백만원의 손익이 발생할 것으로 추정됨
- 재무적 현금흐름을 기준으로 한 운영수지 분석결과 추가적인 자금조달 없이 자체적으로 시설과 프로그램 운영이 가능한 운영수익을 확보할 수 있을 것으로 전망됨

<표-운영수지 전망(불변가기준)>

(단위 : 백만원)

구분	2027	2028	2029	2030	2031
A. 수익	2,743	2,824	2,906	2,993	3,081
대관수입	36	36	36	36	36
임대수입	9	9	9	9	9
이자수입	5	5	5	5	5
아시아 캐릭터 테마파크 입장료	2,472	2,546	2,622	2,701	2,782
시설이용료	221	228	234	242	249
B. 지출	1,013	1,013	1,013	1,013	1,013
경상운영비	133	133	133	133	133
인건비	510	510	510	510	510
로열티	370	370	370	370	370
C. 손익(A-B)	1,730	1,811	1,893	1,980	2,068

# 6. 사업화 추진계획

## 5 파급효과

### 1) 투자에 의한 파급효과

#### 산업부분

- 아시아 캐릭터 테마파크 사업의 지역경제파급 효과 분석을 위한 기준 투자비는 조성기간 중의 파급효과이므로, 운영기간 동안 지출되는 운영비 및 공사 기간 토지매입비 등을 제외한 28,800백만원을 기준 투자비로 적용함
- 지역경제파급 효과를 분석한 결과 광주지역 생산유발 효과는 54,115백만원, 고용유발 효과 400명, 부가가치유발 22,464백만원으로 분석되었음

<표-아시아 캐릭터 테마파크 투자에 의한 건설부분 파급효과>

기준 투자비	구분	생산유발 효과	고용유발 효과	부가가치유발 효과	조성사업(건설) 경제유발효과
28,800 백만원	유발계수	1.897	0.0139	0.780	-
	파급효과	54,115백만원	400명	22,464백만원	76,579백만원

※ 출처 : 2019년 지역산업연관표(한국은행 2019) 대분류 상의 건설업 항목의 유발계수 기준


#### 경제부분(문화산업)

- 아시아 캐릭터 테마파크 지역경제파급 효과 분석을 위한 운영 1년 차 2027년 연간 방문객은 2018년도 문화콘텐츠 수요 395,809명 기준으로, 소비지출액 60천원/인으로 연간 23,748백만원으로 산출됨
- 문화산업부분 지역경제 파급 효과를 분석한 결과 생산유발 효과는 53,290백만원, 고용유발효과는 249명 부가가치유발 19,045백만원으로 분석됨

<표-아시아 캐릭터 테마파크 운영에 따른 경제(문화산업)부분 파급효과>

기준 투자비	구분	생산유발 효과	고용유발 효과	부가가치유발 효과	문화산업 경제유발효과
23,748 백만원	유발계수	2.244	0.0105	0.802	-
	파급효과	53,290백만원	249명	19,045백만원	72,335백만원

※ 출처 : 2019년 지역산업연관표(한국은행 2019) 대분류 상의 문화 및 기타 서비스업(연구) 항목의 유발계수 기준

 고용부분

○ 고용효과 산출

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업은 「재정지출 고용효과」 산식과 「창업지원사업 산출의 개선 방안연구」의 기여율을 적용하여 산출

<표-고용효과 산출개요>

구분	고용효과	산출식
직접고용	시설운영 등을 위한 직접고용 인원수	연간 직접고용 인원수 x 30년
간접고용	아시아 캐릭터 테마파크에 입주할 기업 20개사 대상으로 추가 고용효과	지원업체 수 x 창업기업당 추가 고용 기여율(시설·공간) x 30년

※ 출처 : 추가고용 기여율은 재정사업 고용영향평가 가이드라인(사업유형별 고용효과)

- 직접고용은 270명, 간접고용은 192.6명으로 총 462.6명의 고용효과로 분석됨

<표-고용효과 산출>

구분	근거	고용효과
직접고용	9명 <sup>1)</sup> x 30년 <sup>2)</sup>	<b>270명</b>
	1) 총괄 1명, 기업지원 팀장1명 팀원1명, 기획운영 팀장1명 팀원2명, 시설관리 팀장1명 팀원2명 2) 자체 시설운영계획 등 기준(30년 산정)	
간접고용	20개 <sup>1)</sup> x 0.321 <sup>2)</sup> x 30년 <sup>3)</sup>	<b>192.6명</b>
	1) 아시아 캐릭터 테마파크 입주기업 15개, 매장운영 5개 2) 창업기업당 추가 고용 기여율(시설·공간) / 재정사업 고용영향평가 3) 자체 시설운영계획 등 기준(30년 산정)	

※ 출처 : 추가고용 기여율은 재정사업 고용영향평가 가이드라인(사업유형별 고용효과)

- 아시아 캐릭터 테마파크 운영 프로그램 및 인접 시설, 진흥기관 등 연계 운영을 통한 사업화 지원, R&D 지원, 프로모션 행사, 네트워크 등으로 아시아 캐릭터 테마파크와 입주기업 및 매장운영의 추가적인 고용효과(350.7명 창출)

<표-기타고용 산출내역>

구분	직접고용+간접고용으로 인한 추가 기타 고용
기타고용	17.1명(사업화지원, 15개 <sup>1)</sup> x 0.038 <sup>2)</sup> x 30년 <sup>3)</sup> ) + 91.8명(R&D지원, 15개 <sup>1)</sup> x 0.204 <sup>2)</sup> x 30년 <sup>3)</sup> ) + 84.6명(프로모션행사 및 네트워크 15개 <sup>1)</sup> x 0.188 <sup>2)</sup> x 30년 <sup>3)</sup> ) + 28.2명(매장운영 5개 <sup>1)</sup> x 0.188 <sup>2)</sup> x 30년 <sup>3)</sup> ) = <b>221.7명</b>
	1) 아시아 캐릭터 테마파크 입주기업 2) 재정사업 고용영향평가(사업유형별 고용효과) 3) 자체 시설운영계획 등 기준(30년 산정)

## 6. 사업화 추진계획

### 기타 부분

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업을 통한 일반적 효과, 사회문화적, 산업적 영향에서 발생하는 정성적 편익이 발생
  
- 일반적
  - 아시아 캐릭터 테마파크 주변 유동인구 증가와 지역 상권회복
  - 상권회복에 따른 지속적 민간투자와 상권확대 등 지역 인지도 상승
  - 캐릭터 관련 스타트업 기업, 기존 기업 등 성장 가능한 기반 마련
  - 캐릭터 활용 수요 증가로 지역 내수 경제 활성화
  - 광주시민에 대한 새로운 생각과 새로운 문화산업콘텐츠 체험확대
  - 아시아 캐릭터 테마파크를 중심으로 지역 캐릭터 관광 자원화 형성
  
- 사회문화적
  - 캐릭터 관련 교류를 통한 지역 활성화 및 연관 분야 확대
  - 생활 속의 캐릭터 테마파크로 자리 잡아 시민의 창의성 증진에 이바지하고 캐릭터 문화산업콘텐츠의 지속적인 소비와 향유를 통해 지역 사회문화에 발전 기대
  - 아시아 캐릭터 테마파크 조성사업을 통해 광주의 도시공간 및 녹지공간을 연결하는 중간 역할과 동시에 미래형 테마파크의 문화관광자원 개발 가능
  - 아시아 캐릭터 테마파크를 통해 캐릭터 트렌드를 주도하는 캐릭터문화산업콘텐츠 기반 구축과 중심성 확보
  - 아시아 캐릭터 테마파크 중심의 마케팅을 활용하여 광주시민의 차별화된 축제, 주변 프로그램 활성화 연계를 모색하여 도시 이미지 및 도시 인지도 제고
  
- 산업적
  - 캐릭터 관련 산업의 활성화 및 지속 가능한 발전 기반조성
  - 광주시 미래 주요산업으로 캐릭터산업의 발전 가능성 확보
  - 캐릭터 활용 가능한 산업 연계로 새롭고 차별화된 제품 제작
  - 아시아 캐릭터 테마파크를 통한 지역산업 홍보 및 마케팅으로 지역산업 이해
  - 캐릭터를 활용한 전방산업과 후방산업을 통하여 산업의 가치와 활용성 확대

## 2) 종합의견

### 아시아 캐릭터 테마파크 파급효과로 본 종합의견

- **(타당성)** 본사업은 국가 산하단체인 한국교육 방송공사(EBS)와 협업을 통해 캐릭터산업을 활용한 문화콘텐츠 산업이 중심이 된 광주광역시 미래 전략산업을 육성하고 타부서, 기관, 단체 추진사업과 융·복합한 광주광역시 캐릭터 관련 산업의 도약과 활성화를 위한 핵심 전략거점을 조성하는 것으로 사업추진의 타당성과 효과성이 매우 큼
- **(경제적 효과)** 아시아 캐릭터 테마파크 건설 부분 생산유발 효과는 54,115백만원, 고용유발 효과 400명, 부가가치유발 효과 22,464백만원 등 총 76,579의 경제적 유발효과 / 운영에 따른 생산유발 효과는 53,290백만원, 고용 유발효과 249명, 부가가치 유발효과 19,045백만원 등 총 72,335백만원의 파급효과 예상
- **(타당성 확보)** B/C ratio 1.37, IRR 4.54%, NPV 23,567백만원으로 아시아 캐릭터 테마파크의 경제성 분석 결과 값이 사업 타당성을 확보하는 것으로 나타났으며 순현재가치(NPV) > 0보다 크며 내부수익률(IRR)은 > 4.5%보다 높게 분석되어 사업의 추진가치가 있는 것으로 분석됨
- **(아시아 캐릭터 테마파크 운영 효과)** 미래산업, 인공지능, 자율주행 자동차, AR/VR 등 지역특화형 융복합 캐릭터 문화산업콘텐츠의 체계적인 인큐베이팅
- **(지역사회 활력 제고)** 캐릭터 관련 산업육성에 따른 기업 확산 및 고용 창출, 지역 주요 산업과 연계를 통한 동반성장, 지역경제 활성화, 기관 또는 시설 활성화 시너지 효과, 5G 시대에 맞는 청년 스타트업(창업) 효과
- 아시아 캐릭터 테마파크 대상지인 광주디자인진흥원과 그 주변에는 국립광주과학관, 녹색에너지 체험관, 광주과학기술원, 어린이교통공원 등 캐릭터 관련 산업 연계 가능한 최적의 인프라가 구축되어 있고 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」으로 제도적 기반도 마련돼 있어 융·복합 전략구성에 따라 기업 및 기관과의 연계로 시너지 효과가 기대됨
- 광주는 ICT와 접목한 캐릭터 중심 문화콘텐츠 성장 가능 전략거점을 보유하게 되고 캐릭터산업 지역생태계 구축의 최적지 및 캐릭터산업 육성과 국가 캐릭터산업 발전에도 크게 이바지할 수 있음

# 6. 사업화 추진계획

## 6 기대효과

### 1) 제언 및 기대효과

#### 📖 캐릭터산업의 방향성 확보

- **(제언)** 지속 기능을 위한 캐릭터 사업화 발굴과 문화산업의 조화추구
  - 캐릭터산업이 활용 가능한 한계를 벗어나기 위해 매체 및 미디어에 국한되었던 범위를 넘어 다양한 상업 독립성과 경제적 콘텐츠를 확보하여 지속성 확보
  - 캐릭터 관련 문화산업콘텐츠의 다양성을 추구하기 위해 지속적인 협업 및 운영 가능한 네트워크를 구축하고 광주시는 이에 대한 지원과 규제를 통해 발전의 기틀을 조성
- **(기대효과)** 아시아 캐릭터 테마파크가 캐릭터산업의 중심적 임무를 수행하여 광주 문화산업의 정체성을 확보함과 동시에 광주시민과 방문객에게 새로운 문화 산업적 가치와 도시 브랜딩으로 광주 전체의 이미지 효과 시너지 기대
  - 아시아 캐릭터 테마파크로 캐릭터를 활용한 문화, 예술, 광고, 지역산업 등 다양한 융복합을 시도를 통해 캐릭터 콘텐츠의 가치 상승에 기여

#### 📖 미래형 미디어 서비스 플랫폼

- **(제언)** 캐릭터 문화산업콘텐츠의 다양화와 이를 위한 중장기 로드맵 수립 필요
  - AI를 활용하여 캐릭터와 융합한 서비스 플랫폼 제공
  - 실감 콘텐츠 및 미디어(AR/VR), 미디어파사드 등을 캐릭터와 연계하여 지속적 흥미 유발과 트렌드를 앞서가는 미래형 서비스 콘텐츠 확보


<그림-미래형 미디어 서비스 플랫폼 예시>





○ **(기대효과)** 광주광역시에서 생산하는 캐릭터 관련 산업 및 콘텐츠 생산

- IP 지식재산권 확보를 위한 지원체제와 활용 가능한 테스트 베드 플랫폼 공간 제공과 수요처에 제공 가능
- 아시아 캐릭터 테마파크에서 활용 가능한 Send Box 콘텐츠 운영과 테마파크 내 입주한 기업을 활용한 캐릭터 콘텐츠 생산과 유통 활성화
- 광주광역시 지역 특색의 문화산업과 미디어 확대
- 광주광역시, 공공기관, 문화&산업콘텐츠 보유 기업, ICT 기업 등 다양한 주체의 참여로 캐릭터 제작부터 활성화, 보급, 상품화까지의 콘텐츠 생산 유통을 공유하는 하나의 공동체 역할 네트워크 구축

 **캐릭터 지역기업 지원 및 운영 효율화**

○ **(제언)** 아시아 캐릭터 테마파크 지역기업 협업 유도

- 아시아 캐릭터 테마파크 내 입주기업이 기술력과 경험을 확보한 기업, 스타트업(청년)기업, 지역 주요산업 기업 등 협업이 가능하도록 기업 선별 필요
- 운영, 유지관리는 아시아 캐릭터 테마파크의 신뢰성과 안정성 확보를 위해 지역기업으로 한정하며 운영 유지관리를 위해서는 입주 공고 시 자격 요건의 추가적 검토가 필요한 항목들을 체크
- 스타트업(청년)은 캐릭터 문화산업콘텐츠의 활용성과 발전 가능성을 검토 후 선별
- 기업 리더들의 지속적인 공유와 만남을 위한 세미나 필요

○ **(기대효과)** 신뢰성과 안전성 확보 및 지역 경제 활성화 기여

- 임대공간은 아시아 캐릭터 테마파크를 운영하기 위한 비용적 절감에 영향을 주는 요소로 광주지역의 기업을 우선으로 신뢰성과 안전성 확보
- 지역 기업 참여를 통해 기술 경험 축적 및 기술 이전 효과와 레퍼런스 확보로 캐릭터 관련 기업의 역량 강화 기여
- 지역 기업 참여를 해 광주광역시 기업 기회 효과 제고
- 지역의 우수한 인재유출 방지와 인구 유입을 통한 인적 확보와 정책 효과 증가
- 지역 내수 경제를 단단히 할 수 있는 인적자원+기업자원+공적 지원을 통한 지역 경제 활성화 기반조성



광주광역시

광주 아시아  
캐릭터 테마파크  
조성·운영수립

# 7. 부록

## 1. 사업추진 관련 자료



## 7장 부록

### 1 사업추진 관련 자료

#### 1) 사업 추진 경과

##### 추진계획

- 지역과 캐릭터산업의 현황을 파악하여 아시아 캐릭터 테마파크 최적의 대상지를 선정하고 지속 가능한 사업을 계획
- 광주시민에게 새로운 캐릭터산업 문화콘텐츠를 제공하여 일상관광을 확대하고 지역산업과 연계하는 지역동참 사업계획을 추진
- 설정 목표와 전략을 바탕으로 전문가들의 다양한 의견을 수렴하고 관계기관과의 지속적 협의를 통하여 사업을 추진

##### 과업 추진

- 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영 기본계획 용역 추진을 위한 관계기관 회의, 보고회, 자문위원 평가 등을 통하여 체계적인 과업 추진
  - 2022년 03월 23일 ⇨ 아시아 캐릭터 테마파크 조성 기본계획 관련 회의
  - 2022년 05월 10일 ⇨ 기본계획 전문가 자문회의
  - 2022년 06월 29일 ⇨ 기본계획 추진 경과보고
  - 2022년 07월~08월 ⇨ 지방재정 투자심사
  - 2022년 09월 21일 ⇨ 기본계획 중간 보고회 및 자문회의
  - 2022년 10월 19일 ⇨ 기본계획 최종 보고회

2) 관련 자료

📖 아시아 캐릭터 테마파크 조성 기본계획 관련 회의(03.23)

광주 EBS 캐릭터 랜드 조성·운영 사업 기본 계획 수립 용역 회의 결과 보고

회의일자	2022년 3월 23일	회의시간	14:00-15:30
회의장소	광주시청 문화산업과		
참석자	광주시청 김진구 주무관, 박선홍 팀장 디자인진흥원 송건영 팀장, 조장규 본부장 EBS 장문석 팀장, (주)박스튜디오 전대상 팀장, (주)울스티 조민철 연구원		
보고자	직위	책임연구원	성명
회의명	기본계획 용역 업무 Kick-off 미팅		
회의의견	과업의 배경, 목적, 범위 사업추진현황, 예정공정 등 과업에 대한 전반적인 이해		
회의내용 및 결과			

**○ 사업의 목적**

- 국비 예산 확보의 근거자료로써 활용
- 사업 분석을 통한 투자의 타당성 확보(재정투자심사)
- 대상지 제안(후보 대상지 2곳에 대한 타당성 검토)
- EBS와 협력방안(시너지 창출에 초점)

**○ 사업 키워드**

- 기술융합형, 실감콘텐츠, 5G, 시각콘텐츠, 모바일러, EBS 캐릭터 등
- 키워드로부터 방향을 명확히 도출(융합형 사업의 모범적으로 활용)

**○ 기존 파주-EBS 사업의 특성 파악과 차별화 전략 도출**

- 파주는 캐릭터 위주의 키즈카페(주말, 휴일, 평일 이용률 낮음)-환경인 콘텐츠
- 광주는 평일 환경, 안전을 주제로 융합 콘텐츠 개발 (EBS 계획)-의무교육화(놀이+교육)
- 인터랙티브, AI, 공연을 연계(캐릭터 및 모어라 일동생 등 활용)
- 광주는 첨단지구 특성 활용(GIST, 과학관, 디자인진흥원 등)
- 글러스트 연계 방안

**○ 계획 및 관련 법규 검토(후보 대상지)**

- 디자인 진흥원과 연계방안 및 랜드마크 설치 계획(ex-구름다리 등)
- 공원 지역의 특성 검토(공원 설치물 및 조형물 등의 심의 여부 및 녹지공원청해 등)
- 무대 리모어링, 디자인 진흥원 리모어링, 신속 등 다각도로 검토

**○ 사업 콘텐츠 개발 및 관련 문화 생태계 조성 방안 마련**

- EBS캐릭터+문화콘텐츠+자체캐릭터
- 단위사업추진계획
- 관련 기반시설과의 연계를 통한 관련 문화 생태계 조성
- 전문가, 시민단체, 행정이 함께 거버넌스 조성(인력양성, 인프라)-예산 확보에 필요한 조건

**○ 사업 운영방식과 사업 내용 협의**

- 놀이+교육 기능 중요(현장실습교육-인정적 수익구조 확보)
- 조성은 EBS, 운영은 이해 기관간의 협의를 통해 도출(광주시, EBS, 디자인 진흥원)
- IP활용, 지역콘텐츠 활용, 지역 IP 활용(디자인체험관, 과학관, 에너지체험관 공동운영 협의)
- 앞으로의 비전 수립 및 플랫폼으로 이용(AI, 5G, 자율주행-콘텐츠미래산업)
- 무인차량, Sand Box 사업(입지의 타당성 도출)

**○ 연계 공모 사업 발굴**

- 공모사업(아트사업 등)
- 아시아 문화중심도시 특별법 활용

**○ 사업 진행 방식 검토**

- 1안) 1단계: 디자인진흥원 리모어링, 2단계:유류공간 신속
- 2안) 유사사업과 통합관리(300-400억)-실감콘텐츠 테마파크(목구 우치공원)
- 이외에도 다양한 가능성 검토를 통한 효율적 사업 진행 방식 도출

**○ 용역사 과업 우선 진행 사항**

- 2개지역 대상지 타당성 검토
- 상반기:기본구상, 전략 도출을 통한 조감도 완성
- 지역전문가 의견수렴(자문위원 추천명단 검토)

**관련 증빙**

**제안** 다양한 EBS IP를 활용한 디자인 개발, EBS "EBS IP 디자인 경진대회" 개최  
"디자인도시 광주"시민의 뛰어난 디자인과 EBS IP가 함께하는 공동 협업, 전국적 규모 가능

**EBS IP 디자인 경진대회 with 광주광역시**

Ex) 1등: 광주광역시장 상, 2등: EBS 사장 상, 3등: 광주시 디자인진흥원장 상 등

**2안: EBS 비상실 체험전시회**

체험대상: 누리과정 영유아 + 가족  
(전시장 3층), 시설 구축비: 3억, 운영비: 협의, IP사용료: 협의

**실행사례** 방송세트처럼 꾸며진 EBS프렌즈 체험전시관 "행수"부터 "번개맨"까지 다양한 캐릭터의 세계관 체험

**실행사례** 다양한 EBS 실감형 콘텐츠 체험코너와 아날로그의 놀이기구의 직렬한 조화를 통한 즐거운 경험



<h3>3안: EBS 실감형 콘텐츠 상시체험관</h3> <p>체험대상: 누리과정 영유아 + 가족 (이벤트홀 무대), 시설 구축비: 2억5천, 운영비: 협의, IP사용료: 협의</p> 	<h3>EBS 실감형 콘텐츠 소개 - 교과/일반 (XR)</h3> <p>• 유아/어린이 대상의 전래동화 및 이솝우화 등 이야기 형식의 다면공간체험 콘텐츠</p> <table border="1"> <tr> <th>EBS 다면공간 체험관</th> <th>유아 콘텐츠</th> <th>초등 콘텐츠</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>아래 영인: 놀이이야기 동시예 영인: 놀이이야기 동시예</p>	EBS 다면공간 체험관	유아 콘텐츠	초등 콘텐츠			
EBS 다면공간 체험관	유아 콘텐츠	초등 콘텐츠					
							
<h3>4안: “자이언트 펭 TV” 스페셜 전시</h3> <p>체험대상: 누리과정 영유아 ~ 2030 청소년 (전시장 2층+3층), 시설 구축비: 3억, 운영비: 협의, IP사용료: 협의</p>  <p>at play inc.</p>	<p>제안   세계 최초 펭수의 20가지 다양한 모습 연출 전시 “자이언트 펭TV의 세계관 연출”</p> <h3>펭수 전시 with 광주광역시</h3> 						
<h3>5안: 펭수 HOUSE</h3> <p>체험대상: 전체 (전시장 2층), 시설 구축비: 1억5천, 운영비: 협의, IP사용료: 협의</p>  <p>at play inc.</p>	<h3>6안: EBS 디지털 환경(ESG)체험관</h3> <p>체험대상: 교육기관+ 가족 (전시장 2층+3층), 시설 구축비: 협의, 운영비: 협의, IP사용료: 협의</p>  <p>at play inc.</p>						
<h3>7안: EBS 프렌즈 상설 체험관</h3> <p>체험대상: 누리과정 영유아 + 가족 (전시장 2층+3층), 시설 구축비: 협의, 운영비: 협의, IP사용료: 협의</p>  <p>at play inc.</p>	<p>“EBS놀이행성과 지자체의 지역설화 연결”</p> <p>“EBS친구들이 살아가는 놀이행성과 지역설화의 결합” 각 지역의 신비한 이야기를 통해 시작되는 지역탐험 EBS 방송프로그램의 세계관을 해치지 않으면서 지역 콘텐츠와 자유롭게 연계할 수 있는 지역밀착형 콘텐츠 구성</p> 						

## 기초계획 전문가 자문회의(05.10)

 <p><b>2022년 전문가 자문회의</b> 광주 EBS 캐릭터랜드 조성·운영 사업기본계획 수립 용</p>	 <p><b>사업소개</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p>1) 캐릭터 테마파크 조성, 2) 미래 인재 양성, 3) 교육 복지 실현 <b>'EBS 지식재산권 활용'</b></p> <p>지역특성 <b>ICT 기반 체험형 광주 캐릭터 랜드 조성</b></p> <p>• 종사업비 : 296억원(국 50%, 시) • 지원근거 : 아시아문화중심도시 조성 연차별실시계획(융합문화)</p>
 <p><b>추진배경</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p><b>광주 Only one, 광주만의 랜드마크, HOW?</b> 지역과 조화를 이루는 광주형 테마파크 조성</p> <p>아시아 문화전당   문화 중심지   광주 AI 센터   첨단과학 중심   어린이 과학관   가족 체험 콘텐츠</p>	 <p><b>경과보고</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p>2022년 03월: 광주시 EBS 업무협약 체결 -EBS IP(지식재산권)를 활용한 '캐릭터랜드' 만들기 협의 04월: 광주 EBS 캐릭터 테마파크 '놀이구름' 현장발문 05월: 기본계획 수립 착수 -최초보고 및 Kick-off 06월: 기본계획 수립 완료 -대상지 및 운영기관 08월: 지방재정투자 심사 09월: 전문가 자문회의 -사업방향 및 달성방법 04월: 국비 확보 착수</p> <p>2023년 03월: 기본조사 및 실시설계 용역 02월: 사업 협의체 구성 2023-2025년 단계별 테마파크 조성</p>
 <p><b>사례연구</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p><b>'파주 구름 놀이동산'</b></p> <p>01 키즈 맞춤형 테마파크 02 문화 놀이 체험 03 가족 친화적 공간</p> <p>위치: 경기도 파주시 호정지구 일대 규모: 부지(4697m<sup>2</sup>), 건물(1층:400평, 2층:400평) 규모인원: 주말 25명, 평일 15명 사업인행: 기존의 유류전원(유비파크)을 리모델링하여 활용 운영형식: EBS 안소시업(인터파크, 플레이스점) 입장객수: 개관 후 4개월만에 80,000명 달성 연계사업: 정책중요를 통해 지속적인 연계 사업 진행 현재상황: 코로나 속에서도 입장객이 꾸준히 증가했으며, 코로나 이후를 대비해 다양한 프로그램 준비중</p>	 <p><b>사례연구</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p>구름 우물, 무지개 동굴, 환상의 숲, 반딧불이 길, 모험의 세상, 꿈의 나라</p>
 <p><b>사례연구</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p><b>운영 EBS 파크</b></p> <p>지역특화형: 파주시와 관련된 실화, 향토 문화 등 광·융합 콘텐츠 구성 성장형 콘텐츠: 누리교육과정 5요소를 반영하여 균형 잡힌 유아 성장형 콘텐츠 구성 가족친화형: 아이들과 부모들이 함께 즐기고 공유할 수 있는 가족 친화형 콘텐츠 구성</p> <p>EBS IP 활용: EBS 보유 캐릭터 및 방송 콘텐츠 IP를 활용한 전시체험 환경 구현 유류공간의 재탄생: 유류공간 재활용으로 상대적인 저비용 투자로 새로운 가치가 반영된 공간 구현 모듈화: 지속적인 콘텐츠 개발 및 업그레이드를 위해 개발 콘텐츠의 모듈화 구현</p>	 <p><b>사업목표</b>   광주 EBS 캐릭터 랜드 조성 사업 "광주시청"</p> <p>AI-5G 실감미디어 애니메이션 AR/VR 참여형 캐릭터 콘텐츠 테마파크 문화·관광 도시 위상 제고를 위한 IP 기반 랜드마크 조성</p> <p>광주 EBS 캐릭터랜드 플랫폼 기반 가족 테마 조성 문화 콘텐츠 산업 발전을 위한 거버넌스 협력 생태계 구축</p>

### 사업추진방향

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

#### 미래 산업 인식 제

**EBS 캐릭터 콘텐츠** → **광주 대표 산업** (인공지능, 자동차, AR/VR 등) → **광주 대표 관광 명소화, '지역 경제 활성화'**

**기업 성장 환경 조성** → **콘텐츠 도시 브랜드** → **시민참여 환경 조성**

**콘텐츠 산업 융합을 통한 미래 가치 창출** → **특수 콘텐츠 발굴을 통한 다양한 볼거리 제공** → **시민과 산업이 함께하는 복합 문화 여가 공간**

**지역대표 산업 Scale up** → **광주 대표 관광 명소화** → **콘텐츠와 미래산업 융합 공간 구축**

### 사업추진전략

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

#### 광주시 시설 및 핵심사업 연계를 통한 지역 특화형 ICT기반 융복합 테마파크 조성

**시설 연계**

- 가속 테라 빌드 조성: 연차별 계획에 따라 사업계획, 예산지정, 계약, 시공, 준공, 개업 등 단계별 지원
- 요약된 기술 도입을 통한 시설간 연계 강화: 가속 테라 빌드 내 스마트 자율주행 도로, 스마트 도로, 스마트 주차, 스마트 가로 등 도입에 따른 인프라 도로 및 새로운 기술 체험 기회 제공
- 시티 가족 투어 프로그램 개발: 가속 테라 빌드 내 요양터 기능을 활용한 스마트시티 투어 프로그램을 개발하여 방문객 유치 기회 제공

**사업연계**

- 지역 문화 콘텐츠 활용: 광주지역의 전통 및 문화를 기반으로 스마트 스토어형 플랫폼 구축하고 유망업종 관련에서 사업 콘텐츠 구성
- 첨단산업으로 지역경제 패권화와 연계: 인공지능(AI), AR/VR, 자율주행 등 첨단 ICT 관련 산업과 연계 산업형 융합 콘텐츠 개발
- 문화콘텐츠산업 혁신네트워크 구축 및 운영: 문화콘텐츠 산업 연계한 마루리더 링크 기업대표 연구소, 현장 기업-시청-지방청 협업 센터를 구축 운영하여 혁신과제 해결

**캐릭터 렌드 시너지 창출**

### 사업추진방법

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

#### 사업의 빠른 속도와 효율적 진행을 위해 단계별 테마파크 조성 계획 수립 및 실행

**1단계: 유류 시설 확보** → **2단계: 신규 사업 확보** → **3단계: 주변 시설 연계** → **가속테라 빌드 조성**

**1단계: 유류 시설 확보**  
 사업 속도 및 효율성 확보  
 유류 공간의 새로운 기능 도입  
 및 콘텐츠 구성 (행정적 효율성 확보)

**2단계: 신규 사업 확보**  
 광주 대표 랜드마크 신규 건물 확보 및 광주 대표 산업 연계 (AI/SG, AR/VR 등)

**3단계: 주변 시설 연계**  
 연계를 통한 시너지 창출  
 어린이과학관, 디자인체험관, 에너지체험관 등과 연계 (무설터라 기술 도입)

### 콘텐츠 구성

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

#### "캐릭터, 교육, 체험 방문체험 등 EBS 콘텐츠의 다각적 활용을 통해 단순 관람 뿐만 아니라 배움, 재미, 감동을 전달하는 복합적인 전시 콘텐츠 구성"

- 캐릭터**: EBS IP, 광주 IP
- 지역콘텐츠**: 광주 상징, 스토리텔링
- 지역 ICT**: AI/SG/AR/VR, 실감미디어
- 방송콘텐츠**: 전시 디자인, 전시 영상
- 방송 프로그램**: 에듀테인먼트, 체험프로그램

### 콘텐츠 구성

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

- EBS 방송 프로그램 및 방송 자원**
  - 지속적으로 생산되는 EBS 방송 프로그램의 공간콘텐츠화를 통해 지속가능한 콘텐츠 보급과 안정된 운영 전략 수립
  - 전문가에게 집중된 신뢰도 높은 프로그램을 기반으로 오프라인 체험, 워크숍, 커리큘럼 교육 연계
  - 방송세트를 활용한 콘텐츠(포도콜라, 체험공간) 구성이 가능하여 방송 프로그램 로열 및 소품(교구) 등으로 풍부한 콘텐츠 자원 확보
- 공간 콘텐츠 운영 데이터를 바탕으로 검증 및 개선 후 방송 연계의 선순환 구조 수립**

**EBS 방송**: 본계열, 방송이 특색이 등 EBS 방송 프로그램  
**콘텐츠 선정**: 방송프로그램 중 지역 콘텐츠, EBS 방송 프로그램 등  
**공간 콘텐츠**: 선정된 콘텐츠를 공간 운영에 맞추어 개조 및 제작을 함  
**현장 도입**: 매뉴얼에 따른 현장 도입 후 매뉴얼, 현장에 맞추어 운영 운영 확보  
**검증/개선**: 운영 데이터를 바탕으로 효과 검증 및 개선 후 방송 연계의 선순환 구조 수립

### 향후추진내용

광주 EBS 캐릭터 렌드 조성 사업 "광주시황"

**착주보** (시공개요 검토/구입비확립사항 등)


**현장답사** (시공의 이해, 현장 상황 체계 점검, 귀중 방문 및 구상, 타당성 검토 가능 운영 분석, 제안 반영 및 스토리라인 등, 계획과제 도출)

**전문가자문회의** (지역 주민 발의/주관 건 등)  
 - 시민의 의견  
 - 시민의 추천 발명 및 창작 제안  
 - 콘텐츠 구성에 관한 자문  
 - 타당성 검토 가능 운영 분석  
 - 사업운영에 관한 사항  
 - 대상 발명의 신청 지원  
 - 사업 운영관련 협의 진행  
 - 사업 운영 발명화 방안 자문

**중간보** (콘텐츠 기획/제작/운영 분석, 콘텐츠 운영 및 운영방안 등)

**최종보** (사업운영 로드맵/사업안 계획, 사업운영 로드맵/사업안 계획, 사업운영 로드맵/사업안 계획, 사업운영 로드맵/사업안 계획, 사업운영 로드맵/사업안 계획)

## 기초계획 추진 경과보고(06.29)

<div style="text-align: center;"> <h3>광주 EBS 캐릭터 랜드 조성·운영 기본계획수립 용역</h3> <p>2022. 06. 29.</p>  <p>광주광역시</p> </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <h4 style="text-align: center;">목 차</h4> <p>I. 사업개요 ..... 1</p> <p>1. 사업개요</p> <p>2. 필요성</p> <p>3. 내용범위</p> <p>II. 기본계획 세부실행(안) ..... 2</p> <p>1. 추진계획</p> <p>III. 문화콘텐츠 사업 분석 ..... 3</p> <p>1. 강점</p> <p>2. 약점</p> <p>3. 기회</p> <p>4. 위협</p> <p>5. 대내외분석</p> <p>6. 문화트랜드분석</p> <p>7. 광주광역시 정책분석</p> <p>8. 전략분석</p> <p>IV. 기본구상(안) ..... 7</p> <p>1. 기본방향</p> <p>2. 추진방향</p> <p>3. 기본구상(안)</p> <p>4. 추진전략</p> <p>V. 기타 ..... 10</p> <p>1. Sand Box 사업</p> </div>																																																										
<h4 style="background-color: #e0e0ff; padding: 2px;">I 사업개요</h4> <p><b>□ 사업개요</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간/위치 : 2023년~2026년 / 광주광역시 일원</li> <li>○ 주관/시행 : 광주광역시(한국교육 방송공사 EBS 협업)</li> <li>○ 사업 내용 : 광주 EBS 아시아 캐릭터 랜드 조성 및 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공기관인 EBS 유명캐릭터 등 IP(지식재산권)와 광주 및 아시아 우수캐릭터 융복합</li> <li>- 광주만의 독특한 랜드마크 디자인, 5G 실감 콘텐츠 등 기술을 접목한 관람객 유치</li> </ul> </li> <li>○ 지원근거 : 아시아문화 중심도시조성 연차별 실시계획(융합문화과학권)</li> </ul> <p><b>□ 필요성</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ '일상관광 도시, 광주'로의 전환을 위한 캐릭터 중심의 문화거점 테마파크 조성</li> <li>○ 포스트 코로나 시대 대응 온·오프라인 '일상관광 도시, 광주' 방문 및 제공을 통해 아시아문화 중심도시 활성화, 도시 브랜드 이미지 제고</li> </ul> <p><b>□ 내용 범위</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 캐릭터 문화콘텐츠 현황조사, 지역 전문가 의견 수렴, 추진전략 수립             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추진 전략별 단위사업 추진 계획안 도출</li> <li>- EBS 캐릭터 등 융·복합을 통한 마케팅 전략사업 발굴, 추진방안 마련</li> </ul> </li> <li>○ 저버넌스 협력생태계(인력양성, 관계 기관 연계) 구축 등 사업 추진체계 제시</li> <li>○ 캐릭터 랜드 조성, 개발을 위한 대상지 조사 및 사업 타당성 분석             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역, 지구, 구역 등 적합성, 경제적, 비경제적 입지조사 및 최적 대상지 제안</li> </ul> </li> <li>○ 투자 계획 및 투자 효과 분석, 지방재정투자심사 자료작성 등 지원</li> </ul>	<h4 style="background-color: #e0e0ff; padding: 2px;">II 기본계획 세부실행(안)</h4> <p><b>□ 추진계획</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;">추진계획</th> <th style="width: 20%;">추진 일정</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"><b>제1장 과업의 개요</b></td> </tr> <tr> <td>(1) 과업의 배경 및 목적</td> <td>6월</td> </tr> <tr> <td>(2) 과업의 범위</td> <td>6월</td> </tr> <tr> <td>(3) 과업 추진체계</td> <td>6월</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>제2장 개발여건분석</b></td> </tr> <tr> <td>(1) 지역 현황분석</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>가. 지역 환경 및 캐릭터 관련 문화산업 여건 분석</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(2) 유사사례 조사</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(3) 지역 내 대상지 조사</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(4) 상위 관련 개발계획</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(5) SWOT 분석 및 계획과제 도출</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>제3장 기본구상</b></td> </tr> <tr> <td>(1) 개발 방향 설정</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(2) 비전 및 목표설정</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td>(3) 조성 전략 및 운영 활성화 방안(기본구상 조감도)</td> <td>7월</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>제4장 전략사업 발굴 및 시설 운영</b></td> </tr> <tr> <td>(1) 저버넌스 협력생태계(인력양성, 관계 기관 연계) 구축 및 사업 추진체계 제시</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td>(2) EBS 캐릭터 융·복합을 통한 마케팅 활성화 사업 개발</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td>(3) 캐릭터 랜드 조성, 개발을 위한 대상지 조사</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td>(4) 사업 타당성 분석</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td>가. 최적 대상지 제안</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td>(6) 캐릭터랜드 거점 공간 구성 및 단계별 활성화 방안</td> <td>8월</td> </tr> <tr> <td colspan="2"><b>제5장 사업의 계획</b></td> </tr> <tr> <td>(1) 저버넌스형 사업 추진체계</td> <td>9월</td> </tr> <tr> <td>(2) 조직 구성 및 연차별 계획</td> <td>9월</td> </tr> <tr> <td>(3) 사업 추진 중장기 로드맵 마련</td> <td>9월</td> </tr> <tr> <td>(4) 투자계획 및 투자 효과 분석</td> <td>9월</td> </tr> <tr> <td>(5) 재원조달계획</td> <td>9월</td> </tr> </tbody> </table>	추진계획	추진 일정	<b>제1장 과업의 개요</b>		(1) 과업의 배경 및 목적	6월	(2) 과업의 범위	6월	(3) 과업 추진체계	6월	<b>제2장 개발여건분석</b>		(1) 지역 현황분석	7월	가. 지역 환경 및 캐릭터 관련 문화산업 여건 분석	7월	(2) 유사사례 조사	7월	(3) 지역 내 대상지 조사	7월	(4) 상위 관련 개발계획	7월	(5) SWOT 분석 및 계획과제 도출	7월	<b>제3장 기본구상</b>		(1) 개발 방향 설정	7월	(2) 비전 및 목표설정	7월	(3) 조성 전략 및 운영 활성화 방안(기본구상 조감도)	7월	<b>제4장 전략사업 발굴 및 시설 운영</b>		(1) 저버넌스 협력생태계(인력양성, 관계 기관 연계) 구축 및 사업 추진체계 제시	8월	(2) EBS 캐릭터 융·복합을 통한 마케팅 활성화 사업 개발	8월	(3) 캐릭터 랜드 조성, 개발을 위한 대상지 조사	8월	(4) 사업 타당성 분석	8월	가. 최적 대상지 제안	8월	(6) 캐릭터랜드 거점 공간 구성 및 단계별 활성화 방안	8월	<b>제5장 사업의 계획</b>		(1) 저버넌스형 사업 추진체계	9월	(2) 조직 구성 및 연차별 계획	9월	(3) 사업 추진 중장기 로드맵 마련	9월	(4) 투자계획 및 투자 효과 분석	9월	(5) 재원조달계획	9월
추진계획	추진 일정																																																										
<b>제1장 과업의 개요</b>																																																											
(1) 과업의 배경 및 목적	6월																																																										
(2) 과업의 범위	6월																																																										
(3) 과업 추진체계	6월																																																										
<b>제2장 개발여건분석</b>																																																											
(1) 지역 현황분석	7월																																																										
가. 지역 환경 및 캐릭터 관련 문화산업 여건 분석	7월																																																										
(2) 유사사례 조사	7월																																																										
(3) 지역 내 대상지 조사	7월																																																										
(4) 상위 관련 개발계획	7월																																																										
(5) SWOT 분석 및 계획과제 도출	7월																																																										
<b>제3장 기본구상</b>																																																											
(1) 개발 방향 설정	7월																																																										
(2) 비전 및 목표설정	7월																																																										
(3) 조성 전략 및 운영 활성화 방안(기본구상 조감도)	7월																																																										
<b>제4장 전략사업 발굴 및 시설 운영</b>																																																											
(1) 저버넌스 협력생태계(인력양성, 관계 기관 연계) 구축 및 사업 추진체계 제시	8월																																																										
(2) EBS 캐릭터 융·복합을 통한 마케팅 활성화 사업 개발	8월																																																										
(3) 캐릭터 랜드 조성, 개발을 위한 대상지 조사	8월																																																										
(4) 사업 타당성 분석	8월																																																										
가. 최적 대상지 제안	8월																																																										
(6) 캐릭터랜드 거점 공간 구성 및 단계별 활성화 방안	8월																																																										
<b>제5장 사업의 계획</b>																																																											
(1) 저버넌스형 사업 추진체계	9월																																																										
(2) 조직 구성 및 연차별 계획	9월																																																										
(3) 사업 추진 중장기 로드맵 마련	9월																																																										
(4) 투자계획 및 투자 효과 분석	9월																																																										
(5) 재원조달계획	9월																																																										



III 문화콘텐츠산업 분석

□ 강점

- 광주광역시의 지속적 문화콘텐츠산업 육성 의지
  - ICT·디자인·콘텐츠산업을 광주광역시 지역주력산업으로 육성 중
- 광주광역시 내 문화콘텐츠 생태계 조성을 위한 인프라가 풍부
  - (R&D 인프라) 한국문화기술연구소
  - (기획·창작·유통 인프라) 광주 실감 콘텐츠 큐브
  - (제작·생산 인프라) 광주CGI센터, 광주 실감 콘텐츠 큐브, 광주영상복합문화관, 광주 스마트 모바일 앱 개발지원센터, 3D 융합상용화지원센터 등
  - (소비·유통 인프라) 광주 실감 콘텐츠 큐브, 광주비엔날레, 광주디자인비엔날레, 광주 e스포츠 경기장
  - (투자 인프라) 아시아문화 중심도시투자진흥지구
- 다양한 지역혁신기관 협업을 통한 문화 융합 기술개발 활성화 기반 조성
  - 광주광역시는 광주과학기술원, 전자통신연구원, 한국광기술원, 광주디자인진흥원 등 문화콘텐츠 융합연구를 위한 클러스터가 형성
- 디자인 공연·전시분야의 경쟁 보유
  - 광주광역시는 전국 최상위 집적도와 특화도 보유

분야별	집적도		특화도	
	집적도	순위	집적도	순위
캐릭터 산업	3.78	1위	1.31	2위
디자인사업	3.04	3위	1.05	2위
공연/전시산업	2.98	4위	1.03	2위

※ 출처: 전국사업제 조사(통계청)

- 문화산업 관련 성장률은 전국평균 이상의 성장
  - 전국평균보다 높은 성장률
  - (사업체 증가율) 광주 5.3% > 전국 3.9% / (종사자 증가율) 광주 7.4% > 전국 4.2%
- 풍부한 전문인력 배출
  - 문화산업 관련 대학은 8곳에서 76개 학과 전문대학은 3곳 9개 학과가 개설

□ 약점

- 산업기반 취약
  - (사업체 수) 광주지역에는 문화산업 관련 기업 874개 전국 대비 2.5% 수준 (17개 시도 중 7위, 7개 특별·광역시 중 5위)
  - (종사자 수) 총 3,430명으로 이는 전국 대비 1.16% 수준 (17개 시도 중 8위, 7개 특별·광역시 중 6위)
  - (특화도) 산업 특화도는 0.40으로서 매우 낮음 (17개 시도 중 8위, 7개 특별·광역시 중 5위)
- 문화산업 규모의 영세
  - (업체당 종사자 수) 광주 3.92명 < 전국 8.37명으로 46.8% 수준
- R&D 역량 취약
  - 문화산업 R&D 투자 규모 미약
  - (R&D 성과) 광주 3.54 < 전국 4.71 (17개 시도 중 9위, 7개 특별·광역시 중 6위)

□ 기회

- 아시아문화 중심도시로 발전한 광주지역만의 지역특화 문화콘텐츠 산업 발전 가능성
  - 아시아문화전당과 연계한 지역문화 산업 육성정책 공동기획
  - 기술개발 검증을 위한 테스트 베드로 활용하여 다양한 전시 체험 기능과 연계
- 인공지능 중심 산업융합 집적단지 조성으로 다양한 AI 플랫폼 조성
  - AI와 문화기술이 융합된 R&D 추진
  - AI기반 문화콘텐츠 개발 및 보급
- 광주 도시재생 혁신지구 사업으로 국내 최대 문화산업 스타트업 중심의 기업의 혁신거점 조성
  - 국내외 문화콘텐츠 기업 유치
  - 문화콘텐츠 청년창업 중심지로 육성
- 지속적인 문화산업 투자로 아시아 각국과의 문화콘텐츠 교류협력력 가능
  - 아시아 문화예술 포럼, 청년작가 네트워크 등을 통한 교류전
  - 아시아로 K-캐릭터 수출을 위한 광주지역의 콘텐츠, 공연, 전시 유통 확대

□ 위협

- 문화기술의 급격한 변화와 트렌드 지속시간의 감소
  - ICT를 활용한 새로운 신기술과 문화산업 콘텐츠의 속도증가
  - 흥행성을 위한 미래지향적, 자극적 효과 등의 콘텐츠 증가와 트렌드 지속성 감소
- 문화산업 콘텐츠의 독점적 효과로 인한 공동성장의 어려움
  - 집약적 산업으로 콘텐츠 팬덤 문화가 자리하여 일부 기업만 살아남는 독점 효과
  - 소규모 영세업체는 하청영업의 산업구조
- IP(지식재산) 확보 경쟁 심화
  - 해외 공연은 자체적인 라이선스를 가지고 국내시장을 장악하고 있음
  - 지식재산권이 매우 중요하며, 이를 위해 기존에 개발된 모든 지식재산 IP를 조사, 그물화하여 사업화가 가능한 분야로 발굴이 필요함
- 지역별 경쟁 심화
  - 서울 경기 수도권 및 지방에서도 문화산업 육성을 위한 적극적인 투자로 경쟁 심화와 규모에 따른 지역 간 격차 심화

□ 대내외분석

key word	국내		국외	
	동향	key word	동향	key word
콘텐츠산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠 기반 융복합 전문인력 양성</li> <li>문화콘텐츠 IP 사업화지원</li> <li>VR/AI 등 ICT를 활용한 문화산업 육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠산업</li> <li>OTT 서비스</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5G 시대에 맞춘 문화콘텐츠 개발 및 제작</li> <li>다양한 유통채널 확보 (네트워크, 디즈니 TV 등 캐릭터 보급 및 접근성 확대)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR 활용 콘텐츠 육성</li> <li>실감콘텐츠 개발</li> </ul>
혁신전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>실감 콘텐츠 육성</li> <li>지역특화형 콘텐츠 제작</li> <li>문화콘텐츠 기반 융복합 산업 육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실감콘텐츠 AR/VR 급성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VR 활용 콘텐츠 육성</li> <li>실감콘텐츠 개발</li> </ul>	
융합계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화, 체육, 관광의 복합 다중성의 콘텐츠 제작</li> <li>빅데이터를 활용한 맞춤형 학습 콘텐츠 개발</li> <li>이러닝, AR, VR 개발 확대 및 공유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화사업 결합</li> <li>모바일성장</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터를 활용한 영화, 캐릭터 렌드 등과 결합 (디즈니랜드, 마블 영화, 지역특화 캐릭터)</li> <li>모바일을 통한 문화사업 접근성과 진입장벽 해소</li> </ul>	

□ 문화트렌드 분석

문화트렌드	
key word	동향
기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터를 자동화하여 표현 가능한 로보 형태의 서비스 기술 개발(인형탈 등 사람이 움직이는 캐릭터에 한계와 흥미유발 감소)</li> <li>K 캐릭터의 진화와 생성 기술 개발</li> </ul>
공연	<ul style="list-style-type: none"> <li>원단 기술을 활용한 사물과 미디어파사드 결합</li> </ul>
음악	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악적 표현 인식 및 합성하여 활용하는 기술개발</li> <li>캐릭터의 장점을 잘 보일 수 있는 중독성 있는 멜로디와 가사</li> </ul>

□ 광주광역시 정책 분석

key word	민선7기 비전과 목표		광주 지역특구와 문화콘텐츠 연계성	
	동향	key word	동향	동향
민선7기 비전 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>원단 실감콘텐츠 육성</li> <li>지역문화 콘텐츠 육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주연구개발 특구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠 R&amp;D 창업 및 기술사업화</li> </ul>	
아시아문화 중심도시 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악, 첨단영상, 게임, 에듀테인먼트 등 5대 콘텐츠 육성전략</li> <li>게임 기업 유치와 광주 브랜드화</li> <li>실감형 콘텐츠 개발 전문인력 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아문화 중심도시 투자진흥지구</li> <li>인공지능 중심 산업융합 집적단지</li> <li>도시재생 혁신지구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화콘텐츠 유망기업 발굴 및 사업지원</li> <li>문화콘텐츠 데이터 플랫폼 구축</li> <li>AI 문화콘텐츠 전문기술인력양성</li> <li>AI기반 기업 유치</li> <li>문화콘텐츠 R&amp;D 융합 지원시설</li> <li>유망기업의 혁신 성장 지원</li> </ul>	

□ 전략분석

국내외 환경분석	=	<ul style="list-style-type: none"> <li>정책동향</li> <li>시장동향</li> <li>기술동향</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화트렌드분석</li> <li>국내외 트렌드</li> <li>분야별 트렌드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유사사례</li> <li>캐릭터랜드</li> <li>테마파크</li> </ul>
		+		
지역 환경분석	=	<ul style="list-style-type: none"> <li>정책환경</li> <li>민선7기 비전목표</li> <li>5대 전략콘텐츠육성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인프라 생태계</li> <li>융복합 인프라</li> <li>지역 인적 인프라</li> <li>지역 물적 인프라</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화산업 가능성</li> <li>산업규모</li> <li>경쟁력</li> <li>정책수요</li> </ul>

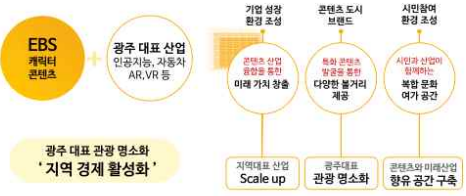
## IV 기본구상(안)

### □ 기본방향

- 지역 문화콘텐츠 발전과 시민 향유 기회 확대를 위한 방향 설정
- 주요 공간을 연결하는 하나의 지역문화 조성을 위한 방향 설정
- 캐릭터 및 방송 콘텐츠 IP를 활용한 환경을 위한 방향 설정
- 광주시 지역 내 유희시설을 활용한 방향 설정
- 광주시를 대표하는 산업과 연계한 새로운 문화콘텐츠 발굴
- 5G 시대에 맞는 문화콘텐츠 개발 및 제작으로 지역 간 문화콘텐츠의 선두 도시로 부상



### □ 추진방향



### □ 기본구상(안)



### □ 추진전략

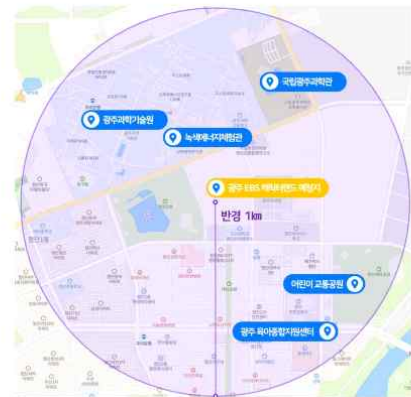
목표	추진전략	기반구상 세부내용
AI산업융합 생태계조성	체험형 실감 콘텐츠	가상현실(VR) 위주의 체험서비스 벗어나 다양한 프로그래밍, 인터랙티브 미디어, 고해상도 영상, 인공지능 등 실감 콘텐츠 체험
	AR / VR 디지털 휴머니티	실감체험형 교육을 통해 실용성 있는 교육을 지원 AR/VR로 배우는 교육 체험콘텐츠 및 전수·전송 기술의 휴머니티 콘텐츠 체험 엔터테인먼트에 적합한 디지털 3D 가상스튜디오 구축
시민과 함께 성장하는 문화콘텐츠	K-캐릭터 엔터테인먼트	EBS 캐릭터를 활용하여 K-Pop 커버 댄스, 보컬 및 댄스 트레이닝 등 실감 콘텐츠 공연 등 닥캐이크, 홀로그램 기술을 활용한 가상공연 및 온라인 콘텐츠 공연
	미디어아트 및 빛고을놀이	광주의 전통문화유산 전승 교육, 학습 및 시뮬레이션을 위한 체험 공간 제공 알록달록하게 연출한 아트갤러리도 요감을 자극하는 다양한 풍경을 선택해보는 미디어 전시 EBS 캐릭터를 선택해서 알록달록 색칠하면 거대한 스크린 속 나만의 캐릭터가 살아 움직이는 미디어 체험 윙크볼록한 에어바운스에서 친구랑 같이 뛰고 구르고 미끄러지며 노는 놀이체험 미디어 바다에 사는 물고기를 팔레로 직접 잡는듯한 미디어 놀이체험 기존의 미끄럼틀에 다양한 영상을 결합하여 타고 내려올 때 변화하여 감각을 자극하는 놀이체험
지역주도형 문화벨트 조성	지역산업 에듀테인먼트	자율주행 3D 영상체험과 3D로 보는 전기차, 수소차 등 미래 자동차를 원리를 알아보는 AI 과학 교육 국립아시아문화전당, 김대중컨벤션센터, 광주시센터, 어린이과학관 등 광주를 대표하는 주요 랜드마크를 연결하는 스토리텔링형 미디어파사드
	광주 미디어파사드	광주지역 문화콘텐츠 기업 기반 등의 협업공간 및 기술교류공간으로 광주기업의 우수성을 알리는 전시 시민참여형 콘텐츠 아이디어뱅크 운영 우리나라 캐릭터와 EBS 캐릭터가 시대별로 변천하는 모습과 캐릭터가 탄생하기까지의 과정 전시 EBS 방송 프로그램을 제작할 수 있는 공간

## V 기타

### □ Sand Box 사업

- 광주 EBS 캐릭터랜드 예정지 반경 1km 내 광주를 대표하는 산업과 주요 공간을 연결하는 상징적 사업 구성(예 무인 차량, 태양광, 수소차 등)
- 자동차 신기술·신 서비스의 활용 또는 융·복합을 통해 광주시민의 삶의 질의 향상과 혁신산업 육성에 기여하는 기술과 서비스를 체험하는 테마형 프로그램

구분	차량 이동시간	예시 운영(안)
1코스 (어린이 체험형)	10분	광주 EBS 캐릭터랜드 ⇒ 광주 육아 종합 지원센터 ⇒ 어린이 교통공원 ⇒ 광주 EBS 캐릭터랜드
2코스 (창의과학형)	10분	광주 EBS 캐릭터랜드 ⇒ 국립광주과학관 ⇒ 녹색에너지 체험관 ⇒ 광주과학기술원 ⇒ 광주 EBS 캐릭터랜드
3코스 (가족체험형)	24분	광주 EBS 캐릭터랜드 ⇒ 광주 육아 종합 지원센터 ⇒ 어린이 교통공원 ⇒ 국립광주과학관 ⇒ 녹색에너지 체험관 ⇒ 광주과학기술원 ⇒ 광주 EBS 캐릭터랜드





지방재정투자심사(07~08)

<table border="1"> <tr> <td>사업명</td> <td>광주 EBS 아시아 캐릭터랜드 조성 (아특회계)</td> <td>분류</td> <td>분야</td> <td>부문</td> </tr> <tr> <td>담당자</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>관련기관</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td rowspan="2">기 본 현 황 ☆</td> <td>전제인구</td> <td>일반회계 예산규모</td> <td>당해연도 가용재원</td> <td>재무 현황 및 비율</td> <td>동 사업 유지전망</td> <td>동 사업 우세유인</td> <td>동 사업 구분</td> <td>동 사업 합계</td> <td>동 사업 총액</td> <td>동 사업 운영</td> </tr> <tr> <td colspan="10"></td> </tr> </table>	사업명	광주 EBS 아시아 캐릭터랜드 조성 (아특회계)	분류	분야	부문	담당자					관련기관					기 본 현 황 ☆	전제인구	일반회계 예산규모	당해연도 가용재원	재무 현황 및 비율	동 사업 유지전망	동 사업 우세유인	동 사업 구분	동 사업 합계	동 사업 총액	동 사업 운영											<p>나. 시행근거 : 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법</p> <p>다. 시행주체 : 광주광역시(한국교육방송공사 EBS협업)</p> <p>라. 사업위치 : 광주광역시 북구 오룡동 1110-7번지 디자인진흥원 부지 ※ 아시아문화중심도시조성 종합계획(융합문화과학권)</p>
사업명	광주 EBS 아시아 캐릭터랜드 조성 (아특회계)	분류	분야	부문																																	
담당자																																					
관련기관																																					
기 본 현 황 ☆	전제인구	일반회계 예산규모	당해연도 가용재원	재무 현황 및 비율	동 사업 유지전망	동 사업 우세유인	동 사업 구분	동 사업 합계	동 사업 총액	동 사업 운영																											
<p><b>1. 사업개요</b></p> <p><b>가. 추진목적</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>국가 산하기관인 한국교육방송공사(EBS)와 협업을 통해 광주광역시 미래 전략산업으로 캐릭터산업을 활용한 문화콘텐츠산업을 육성하고 타부서, 기관, 단체 추진사업과 융·복합한 광주광역시 캐릭터 관련 산업의 도약과 활성화를 위한 핵심 전략거점 조성</li> <li>광주광역시의 문화산업콘텐츠를 확대하고 시민의 니즈를 충족할 수 있는 서비스(실감콘텐츠, AR, VR 등 인공지능을 활용한 융복합 캐릭터콘텐츠 기반 플랫폼)를 제공하며 지역산업을 캐릭터와 연계하여 시민들과 지역 기업들이 광주광역시의 문화, 산업, 특장을 자연스럽게 이해하고 동반 성장할 수 있는 동력 마련</li> <li>캐릭터 개발과 상품화를 위해 캐릭터 관련 기업, 제조기업, 디자인 전문 기업 등 지역의 산업과 연계한 직접적인 경제적 파급효과 확산, 광주광역시 기반 산업의 다양성 제고 및 중심 전략산업으로 성장</li> <li>캐릭터 산업(인프라)을 통해 다양한 분야(창업공간 제공, 마케팅, 교육 등)의 인큐베이션으로 캐릭터산업을 위한 산·학·연지원사업, 중소기업지원사업, 미래 융복합 신기술개발사업 등 구체적이고 현실적인 사업 지원과 시설 확보 및 거버넌스 구축</li> </ul>	<p>마. 사업기간 : 2023년 01월 ~ 2026년 12월(4년)</p> <p><b>바. 사업량</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (지복) 대, (대지면적) 33,056.9㎡, (건축 연면적) 7,967.55㎡</li> <li>- 건축규모(본관 리모델링) 2층·3층, (중축)지하층~지상2층·옥상</li> <li>- 법지구제 : 준공업지역(건폐율 80% 용적률 400%)으로 EBS 캐릭터랜드 사업계획 (건폐율 28.9%, 용적률 73.0%)을 수용하여 조성이 가능함</li> </ul>																																				
<p><b>사. 총사업비</b> : 296억원(실시설계 14, 건축비 250, 감리 24, 시 소유지 8)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국비 : 144억(50%), 아특회계(일반) / 시비 : 144억(50%) + 시 소유지 8억 (단위 : 억원)</li> </ul> <table border="1"> <tr> <td>구분</td> <td>비율</td> <td>금액</td> </tr> <tr> <td>계</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>국비</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>시비</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>*시 소유지(원물) 감정가액 8억(공시지가(357,200원)×2,239.64㎡=796백만원)포함</p>	구분	비율	금액	계			국비			시비			<table border="1"> <tr> <td>구분</td> <td>층수</td> <td>건축용도</td> <td>면적(㎡)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">본관</td> <td>2F</td> <td>평생학습사업장형외동</td> <td>219.86</td> </tr> <tr> <td>3F</td> <td>평생학습사업장형외동</td> <td>1,136.13</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">중축</td> <td>B1</td> <td>부대시설</td> <td>1,652.89</td> </tr> <tr> <td>1F</td> <td>교육연구시설</td> <td>1,652.89</td> </tr> <tr> <td>2F</td> <td>교육연구시설</td> <td>1,652.89</td> </tr> <tr> <td>옥상</td> <td>부대시설</td> <td>1,652.89</td> </tr> </table>	구분	층수	건축용도	면적(㎡)	본관	2F	평생학습사업장형외동	219.86	3F	평생학습사업장형외동	1,136.13	중축	B1	부대시설	1,652.89	1F	교육연구시설	1,652.89	2F	교육연구시설	1,652.89	옥상	부대시설	1,652.89
구분	비율	금액																																			
계																																					
국비																																					
시비																																					
구분	층수	건축용도	면적(㎡)																																		
본관	2F	평생학습사업장형외동	219.86																																		
	3F	평생학습사업장형외동	1,136.13																																		
중축	B1	부대시설	1,652.89																																		
	1F	교육연구시설	1,652.89																																		
	2F	교육연구시설	1,652.89																																		
	옥상	부대시설	1,652.89																																		
<p><b>아. 사업추진절차 및 계획</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광주시 + EBS 업무협약 체결 : '22. 1. 10.</li> <li>- EBS IP(지적재산권)과 광주 캐릭터를 활용한 '재미있는 도시, 광주' 민들기 협업</li> <li>○ 파주시 EBS 캐릭터 테마파크 '놀이 구름' 현장 방문 : '22. 1. 21.</li> <li>○ 광주 EBS 아시아 캐릭터랜드 조성 방침결재 : '22. 2. 16.</li> <li>○ 기본계획 수립 용역심의 원안 통과 : '22. 3. 7.</li> <li>○ 기본계획 수립 용역 추진(시비) : '22. 3. ~ 9.</li> <li>○ 국비확보 활동 : '22. 3. ~</li> <li>○ 2023년도 국비 본예산(기재부) 반영 : '22. 7. ~ 12.</li> <li>○ 지방재정 투자심사 : '22. 8. ~ 10.</li> <li>○ EBS 캐릭터랜드 기본 및 실시설계 : '23. 5. ~ 12.</li> <li>○ EBS 캐릭터랜드 조성공사 착공 : '24. 3. ~</li> </ul>	<p><b>자. 기대효과</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (경제적 효과) EBS 캐릭터랜드 생산 유발 277억, 부가가치 132억 등 총 409억의 경제적 유발효과</li> <li>○ (캐릭터랜드 운영 효과) 미래산업, 인공지능, 자율주행자동차, AR/VR 등 지역특화형 융복합 캐릭터 문화산업콘텐츠의 체계적인 인큐베이션</li> <li>○ EBS 캐릭터랜드에 입주하는 캐릭터산업 관련 기업의 입주 및 운영에 따라 연간 2,294억으로 부가가치 효과 발생</li> <li>○ (지역경제 활력 제고) 캐릭터 관련 산업육성에 따른 기업 확산 및 고용 창출, 지역 주요 산업과 연계를 통한 동반성장, 지역경제 활성화, 캐릭터랜드 주변 기관 또는 시설 활성화 시너지 효과, 5G 시대에 맞는 청년 스타트업(창업) 효과</li> </ul>																																				
	<p><b>2. 사업비 산출내역</b> (단위 : 억원)</p> <table border="1"> <tr> <td>구분</td> <td>산출기초</td> <td>금액</td> </tr> <tr> <td>총계</td> <td></td> <td>296.0</td> </tr> <tr> <td>소계</td> <td></td> <td>220.0</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">공사비</td> <td>건축시설 및 부대시설 구축</td> <td></td> </tr> <tr> <td>소계</td> <td></td> </tr> <tr> <td>보상비</td> <td>부지(실물)</td> <td></td> </tr> </table>	구분	산출기초	금액	총계		296.0	소계		220.0	공사비	건축시설 및 부대시설 구축		소계		보상비	부지(실물)																				
구분	산출기초	금액																																			
총계		296.0																																			
소계		220.0																																			
공사비	건축시설 및 부대시설 구축																																				
	소계																																				
보상비	부지(실물)																																				

3. 세부사업추진계획 및 일정

구분	사업내용	법적근거	추진기간	세부추진내용	승승인기관
공유재산 관리계획 수립·심의	공유재산 취득에 따른 공유재산 관계계획 수립·심의	「공유재산 및 물품관리법」	2022.9.	- 공유재산 취득 - 시의회 관리계획 의결	광주광역시 및 시의회
기본 및 실시설계	기본 및 실시설계 용역추진	「건설기술 진흥법」 시행령 제71조, 제73조	2023.5. ~ 2023.12.	- EBS 캐리터랜드 조성·운영 실시설계 용역 추진	-
착공	EBS 캐리터랜드 리모델링 및 증축 공사 착공	「건설기술 진흥법」 시행령 제67조	2024.3. ~	- 건축, 토목, 기계, 전기, 통신공사 등 AI, 인공지능 등 교육연구시설 건축	-

4. 사전 절차

가. 중기지방재정계획

- 반영연도 : 2023년~2026년 중기지방재정계획 반영(2022. 10.)
- 반영내역 : 광주 EBS 아시아 캐리터랜드 조성·운영

(단위 : 억원)

사업명	사업개요	재원	연도별투자계획				
			소계	기투자	2023	2024	2025
광주 EBS 캐리터랜드 조성	· (기간) '23~'26 · (위치) 북구 오룡동 1110-7번지 일원 · (사업비) 296억원	국비					
		시비					
		기타					

※총사업비 : 296억(국비 144, 시비 144, 시 소유지 감정평가액 8)

나. 관계기관(각 부처, 민간 등) 협의과정 및 내용

관계기관	근거	협의일자	협의내용
한국교육방송공사(EBS)	「재미있는 도시, 광주」 만들기 협약	2022.1.10.	...
문체부, 국회 (문제관람위)	아시아문화중심 도시 조성에 관한 특별법	2022.2.7.	...
광주디자인진흥원	아시아문화중심 도시 조성에 관한 특별법	2022.8.	...

중략

(광주광역시 실무심사 조서 중 비공개 내용이 포함)

현 장 사 진



실 무 심 사 조 서

□ 사업명 : 광주 EBS 캐리터랜드 조성 (광주광역시 분청)

심사항목	심사의견
1. 국가장기계획 및 경제·사회정책과의 부합성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대상지 관련 상위계획                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐리터산업육성 중장기 계획</li> <li>- 콘텐즈 3대 혁신전략</li> <li>- 아시아문화 중심도시 조성 종합계획</li> <li>- 2022년도 광주광역시 지역산업 진흥계획</li> <li>- 제7차 산업기술혁신계획(2019~2023)</li> <li>- 광주 문화콘텐즈산업 중장기 계획</li> <li>- 2030 광주 도시기본계획</li> <li>- 2025 광주광역시 도시재생 전략계획</li> <li>- 7대 문화권 조성사업 수정계획</li> <li>- 광주 미디어아트 창의도시 계획</li> </ul> </li> <li>○ 대상지 관련 상위계획                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연구개발특구의 육성에 관한 특별법</li> <li>- 산업입지 및 개발에 관한 법률</li> <li>- 산업 집적 활성화 및 공장설립에 관한 법률</li> <li>- 문화산업진흥기본법</li> <li>- 콘텐즈산업진흥법</li> </ul> </li> </ul>
2. 중장기지역계획 및 지방재정계획과의 연계성	...
3. 소요자금 및 원라금 상환능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국비 지원 가능성</li> <li>- 지방비확보 가능성</li> <li>- 지방채의 적정성</li> </ul>
4. 재무적·경제적 수익성	...

기본계획 중간 보고회 및 자문회의(09.21)

<div style="text-align: center;"> <p><b>「아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영사업」</b> <b>기본계획 수립 용역 중간보고회</b></p> <hr/> <p><b>2022. 9. 21.</b></p> </div>	<p><b>I 기본계획 수립 용역 중간보고회 회의 자료</b></p> <p><b>□ 회의개요</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 일 시 : 2022. 9. 21.(수) 16:00~17:40</li> <li>○ 장 소 : 광주디자인진흥원 대회의실 (4층)</li> <li>○ 참 석 자 : 11명 (별첨 참조)</li> <li>○ 주요내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영사업 전반 추진현황 보고</li> <li>- 기본계획 수립 현황 보고</li> <li>- 용역사 보고 내용에 대한 자문</li> <li>- 기타 사업 진행 방향에 대한 제언 등</li> </ul> </li> </ul> <p><b>□ 회의일정</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>시 간</th> <th>일 정</th> <th>비 고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16:00~16:10</td> <td>10'                     <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 개최</li> <li>- 참석자 소개</li> </ul> </td> <td>사회자</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>문화체육실장(市)</td> </tr> <tr> <td>16:10~16:20</td> <td>10' ▶ 사업 전반 추진현황 보고</td> <td>사회자</td> </tr> <tr> <td>16:20~16:50</td> <td>30' ▶ 기본계획 수립 현황 보고</td> <td>용역사</td> </tr> <tr> <td>16:50~17:30</td> <td>40' ▶ 질의응답 및 자문위원 의견 청취</td> <td>자문위원</td> </tr> <tr> <td>17:30~17:40</td> <td>10' ▶ 마무리 발언</td> <td>문화체육실장(市)</td> </tr> <tr> <td>17:40~</td> <td>- ▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 종료 - 만찬 진행 예정 (장소: 풍년미가)</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table>	시 간	일 정	비 고	16:00~16:10	10' <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 개최</li> <li>- 참석자 소개</li> </ul>	사회자			문화체육실장(市)	16:10~16:20	10' ▶ 사업 전반 추진현황 보고	사회자	16:20~16:50	30' ▶ 기본계획 수립 현황 보고	용역사	16:50~17:30	40' ▶ 질의응답 및 자문위원 의견 청취	자문위원	17:30~17:40	10' ▶ 마무리 발언	문화체육실장(市)	17:40~	- ▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 종료 - 만찬 진행 예정 (장소: 풍년미가)	-																																																																																										
시 간	일 정	비 고																																																																																																																	
16:00~16:10	10' <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 개최</li> <li>- 참석자 소개</li> </ul>	사회자																																																																																																																	
		문화체육실장(市)																																																																																																																	
16:10~16:20	10' ▶ 사업 전반 추진현황 보고	사회자																																																																																																																	
16:20~16:50	30' ▶ 기본계획 수립 현황 보고	용역사																																																																																																																	
16:50~17:30	40' ▶ 질의응답 및 자문위원 의견 청취	자문위원																																																																																																																	
17:30~17:40	10' ▶ 마무리 발언	문화체육실장(市)																																																																																																																	
17:40~	- ▶ 기본계획 수립 용역 중간보고회 종료 - 만찬 진행 예정 (장소: 풍년미가)	-																																																																																																																	
<p><b>II 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영사업 추진 현황</b></p> <p style="text-align: center;"><b>【 사업 개요 (안) 】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업명 : 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영사업</li> <li>○ 사업기간 : 2023. ~ 2026. (4년간)</li> <li>○ 사업위치 : 광주 북구 오룡동 1110-7번지(광주디자인진흥원 내)</li> <li>○ 사업내용 : 아시아 캐릭터 테마파크 조성 및 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아 각국의 캐릭터 아카이빙 등 집적화 및 문화콘텐츠 교류 허브 조성</li> <li>- EBS 등 국내 유명 캐릭터 등 IP(지적재산권)과 광주 및 아시아 우수 캐릭터 융·복합</li> <li>- 실감콘텐츠, AR/VR/3D 가상스튜디오 통한 캐릭터 엔터테인먼트 제공</li> <li>- 국립아시아문화전당, 국립어린이과학관, 광주시센터 등을 연결하는 스트리밍형 미디어파사드, 홀로그램 기술을 활용한 가상공연, 온라인 콘텐츠 공연 등 미래창조융합형 에듀테인먼트 구현</li> </ul> </li> </ul> <p><b>□ 사업추진현황</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광주시 + EBS 업무협약 체결 : '22.1.10. - EBS IP(지적재산권)와 광주 캐릭터를 활용한 '재미있는 도시, 광주' 만들기 협업</li> <li>○ 파주시 EBS 캐릭터 테마파크 '놀이구름' 현장 방문 : '22.1.21.</li> <li>○ 아시아 캐릭터 테마파크 조성 방침결재 : '22.2.16.</li> <li>○ 기본계획 수립 용역심의 원안 통과(광주시) : '22.3.7.</li> <li>○ 기본계획 수립 용역 추진(광주시) : '22.3.~9. - 용역사 : 주식회사 올스타</li> <li>○ 국비확보 활동 : '22.3.~ - 이행서 국회의원 사무실, 이병훈 국회의원 사무실 방문 및 사업 설명</li> <li>○ 공유재산심의회 심의요구(광주시) : '22.9.</li> <li>○ 2024년 아시아문화중심도시조성특별회계 사업조서 작성 및 제출 : '22.9.</li> <li>○ 지방재정 투자심사 : '22.8.~10.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">아시아 캐릭터 테마파크 기본계획 용역 수립 중간보고회 참석자 명단</p> <p>일시 : 2022.9.21.(수) 16:00~18:00      장소: 광주디자인진흥원 대회의실</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>연번</th> <th>성명</th> <th>직위</th> <th>소 속</th> <th>전문분야</th> <th>서명</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>김경란</td> <td>교수</td> <td>광주여자대</td> <td>문화산업</td> <td>김경란</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>김영집</td> <td>부총장</td> <td>광주과기원</td> <td>문화산업</td> <td>김영집</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>김제중</td> <td>교수</td> <td>호남대</td> <td>디자인</td> <td>김제중</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>송진희</td> <td>원장</td> <td>광주디자인진흥원</td> <td>디자인</td> <td>송진희</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>유장용</td> <td>교수</td> <td>남부대</td> <td>디자인</td> <td>유장용</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>장문석</td> <td>과장</td> <td>EBS</td> <td>IP</td> <td>장문석</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>장석주</td> <td>교수</td> <td>호남대</td> <td>문화산업</td> <td>장석주</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>김요성</td> <td>실장</td> <td>광주광역시</td> <td>발주기관</td> <td>김요성</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>박선홍</td> <td>팀장</td> <td>광주광역시</td> <td>발주기관</td> <td>박선홍</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>18</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>19</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>20</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	연번	성명	직위	소 속	전문분야	서명	1	김경란	교수	광주여자대	문화산업	김경란	3	김영집	부총장	광주과기원	문화산업	김영집	4	김제중	교수	호남대	디자인	김제중	5	송진희	원장	광주디자인진흥원	디자인	송진희	6	유장용	교수	남부대	디자인	유장용	7	장문석	과장	EBS	IP	장문석	8	장석주	교수	호남대	문화산업	장석주	10	김요성	실장	광주광역시	발주기관	김요성	11	박선홍	팀장	광주광역시	발주기관	박선홍	12						13						14						15						16						17						18						19						20					
연번	성명	직위	소 속	전문분야	서명																																																																																																														
1	김경란	교수	광주여자대	문화산업	김경란																																																																																																														
3	김영집	부총장	광주과기원	문화산업	김영집																																																																																																														
4	김제중	교수	호남대	디자인	김제중																																																																																																														
5	송진희	원장	광주디자인진흥원	디자인	송진희																																																																																																														
6	유장용	교수	남부대	디자인	유장용																																																																																																														
7	장문석	과장	EBS	IP	장문석																																																																																																														
8	장석주	교수	호남대	문화산업	장석주																																																																																																														
10	김요성	실장	광주광역시	발주기관	김요성																																																																																																														
11	박선홍	팀장	광주광역시	발주기관	박선홍																																																																																																														
12																																																																																																																			
13																																																																																																																			
14																																																																																																																			
15																																																																																																																			
16																																																																																																																			
17																																																																																																																			
18																																																																																																																			
19																																																																																																																			
20																																																																																																																			





**contents**

- I. 사업개요
  - 1. 과업의 개요
  - 2. 추진배경
  - 3. 캐릭터 테마파크 조성사업(안) 조성사업(안)
- II. 현황분석
  - 1. 캐릭터산업현황
  - 2. 캐릭터산업현황
  - 3. 캐릭터 테마파크의 필요성
  - 4. 국내 외 사례
- III. 대상지선정
  - 1. 콘텐츠 구성요소
  - 2. 대상지 내 후보지
- IV. 기본구상
  - 1. 종합분석
  - 2. 기본구상도출
  - 3. 기본구상
  - 4. 목표시장
  - 5. 조망도(안)
  - 6. 사업추진전략
- V. 실행계획
  - 1. 콘텐츠 구성요소
  - 2. 세부사업계획
- VI. 사업화 추진계획
  - 1. 세부사업계획
  - 2. 중장기 로드맵
  - 3. 투자계획
  - 4. 타당성분석
  - 5. 종합의견

## I. 사업개요

1. 과업의 개요
2. 추진배경
3. 캐릭터 테마파크 조성사업(안)

**I 사업개요**

1. 과업의 개요

**과업명: 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성·운영사업 기본계획 수립 용역**

<b>공간적 범위</b>	위 치: 광주광역시 일원
<b>시간적 범위</b>	• 과업기간: 2022년 5월 ~ 2022년 10월(6개월 2주) • 사업기간: 2023년 ~ 2026년(4년 2주)
<b>내용적 범위</b>	• 캐릭터 문화콘텐츠 현황조사, 지역 전문기관 연구수입, 추진전략 수립 • 추진전략별 단위사업 추진 계획안 도출 • EBS 캐릭터 융·복합을 통한 전략사업(과방·관광·교육, 추진방안 마련) • 캐릭터산업의 특색을 반영한 콘텐츠, 유망 기업 연계 사업 추진체계 제시 • 캐릭터 테마파크 조성, 개발을 위한 대상지 조사 및 사업 타당성 분석 • 분석데이터, 시·군·구·읍·면·동 단위별, 경제적, 비경제적 가치 조사 및 전략대상지 제안 • 투자계획 및 투자유과분석, 지방채·투자유과조사 자료 작성 등 지원

<b>기본계획 구성(안)</b>	현황조사	현황 및 자료 조사 분석 전문가 의견조사
	캐릭터 테마파크 조성 기본구상	입지조사 및 최적 대상지 제안 종합 분석 및 과제도출
	융·복합 캐릭터 활용 사업계획	기본구상 비전 및 목표 설정
	사업화 계획	공간 구조 세부내역 운영 계획 캐릭터 활용 사업 계획 추진체계, 중장기 로드맵 작성 투자 및 재정조달 계획 타당성조사, 효과분석



**I 사업개요**

2. 추진배경

**EBS 파주구를 늘린 상공 사례 벤치마킹**

- 01 키트 맞춤형 테마파크
- 02 문화 놀이 체험
- 03 가족 친화적 공간

위 치	경기도 파주시 운정지구 일대
규모	부지(4697㎡), 건물(1층:400평, 2층:400평)
규모 인원	주말 25명, 평일 15명
사업 진행	기존 유휴건물(유비파크)를 리모델링하여 활용
운영 방식	EBS 컨소시엄(인디파크, 플레이스원)
입장 객수	개관 후 4개월만에 89,000명 달성
연계 사업	장착공모를 통해 지속적인 연계 사업 진행
현재 상황	코로나 상황에서도 일상에 꾸준히 증가

**I 사업개요**

3. 캐릭터 테마파크 조성사업(안)

<input checked="" type="checkbox"/> 기간	2023년 ~ 2026년
<input checked="" type="checkbox"/> 주관 / 시행	광주광역시(한국교육방송공사 EBS 협업)
<input checked="" type="checkbox"/> 사업 내용	'광주시 미래산업 발전과 호남권 캐릭터산업 대표도시, 광주' 도약을 위한 전략적 성장 거점 조성  - 광주광역시 대표 산업과 문화 캐릭터 융복합 한 문화산업콘텐츠 활성화 - 미래전략산업(캐릭터산업)의 발전 가능한 생태계 조성 - 공공기관 EBS 유망캐릭터 IP(지식재산권)와 광주 지역 캐릭터 활용 - 광주광역시 지역 특색이 반영된 콘텐츠와 현대미크 디자인 - 시(안공지능), 5G 실감콘텐츠(AR/VR) 기술을 접목한 ICT 기반 콘텐츠
<input checked="" type="checkbox"/> 총 사업비	296억원(국비 144, 시비 144, 시유지 8) *보조율: 국50%, 시50%
<input checked="" type="checkbox"/> 지원 근거	아시아문화중심도시 특별법(융합문화과목) (국정과제) 일상이 중요해지는 보편적 문화복지 (문체부) 3대 문화콘텐츠 혁신전략(실감콘텐츠 육성)

## II. 현황분석

1. 캐릭터 산업현황
2. 캐릭터 산업현황
3. 캐릭터 테마파크의 필요성
4. 국내 외 사례
5. 캐릭터 활용방안

## II 현황분석

### 1. 캐릭터 산업현황

- 광주 시 캐릭터산업은 8개 시에서 4위
- 17개 시도에서는 8위 (캐릭터산업 관련 업체와 전문인력의 유출 증가)

*광주광역시 캐릭터 산업 현황*					*광주광역시 캐릭터 산업 중시차 현황*						
구분	2018년	2019년	2020년	변화율(증감률)	구분	2018년	2019년	2020년	변화율(증감률)		
합계	2,534	2,754	2,703	▼2.0	0.8	합계	36,300	37,921	38,003	▼2.7	0.2
소재	1,324	1,826	1,486	▼18.8	0.2	소재	20,141	20,691	20,076	▼2.9	0.5
시종	870	1,091	1,033	2.9	8.8	시종	18,473	17,141	16,468	▼3.9	0.7
부산	125	126	121	0.8	▼1.6	부산	637	629	637	0.9	▼0.5
대구	79	83	83	2.4	2.5	대구	822	803	778	▼5.1	▼2.7
인천	105	98	94	▼4.1	▼5.4	인천	1,087	1,119	1,196	4.2	3.6
광주	558	559	558	▼1.7	▼0.8	광주	3,956	3,944	3,985	0.5	▼13.0
대전	53	49	46	▼6.1	▼6.8	대전	345	337	342	1.5	0.3
울산	26	26	26	3.6	1.8	울산	59	52	61	20.5	6.8
세종	5	5	5	0.0	0.0	세종	26	26	33	30.0	▼2.3
충청도	1,210	1,240	1,234	▼1.2	1.0	충청도	18,366	18,931	18,429	▼2.4	0.8
경기도	620	672	665	▼0.9	2.3	경기도	11,011	11,632	11,117	▼4.4	0.5
충청도	45	44	45	2.3	2.0	충청도	238	232	239	3.1	0.7
경상남도	47	44	39	▼11.4	▼9.9	경상남도	1,159	1,228	1,294	4.6	5.7
충청북도	63	65	63	3.1	3.1	충청북도	732	699	690	3.7	6.3
전남북도	54	55	52	▼5.5	▼1.9	전남북도	357	368	390	▼2.2	0.4
전남	34	34	34	0.0	0.0	전남	98	98	99	1.4	0.7
경상북도	42	42	44	2.2	▼1.1	경상북도	659	702	728	4.6	5.7
경상남도	73	68	67	▼1.5	▼4.2	경상남도	1,477	1,294	1,269	▼1.9	▼7.3
제주도	23	21	21	0.0	4.4	제주도	418	447	465	4.2	5.8

## II 현황분석

### 2. 캐릭터 산업현황

- 광주광역시 내 지역 사업체를 통해 제작된 캐릭터는 11개 / 광주광역시 홍보 캐릭터는 2개 (기타 OR 캐릭터 2개)

*광주광역시 지역 내 캐릭터 현황*									
구분	제작사	캐릭터명	캐릭터	구분	제작사	캐릭터명	캐릭터		
1	콘서트 스튜디오	브라운 아방소		6	행랑 (행랑이)	행랑	1	모듬이	
				7	행랑 (행랑이) 변트	행랑			
2	스튜디오 (남양주)	태양타		8	스튜디오 뉴비	주강가 한스	2	오메나	
				9	행랑이행랑이	북쪽 행랑이			
3	마래 스튜디오	새마을 스타		10	네온 크로마비전	이업 스타	3	공식 캐릭터 및 캐릭터	
				11	메이스트 스튜디오	두드다			

## II 현황분석

### 3. 캐릭터 테마파크의 필요성

#### ◆광주광역시 문화콘텐츠(캐릭터)인식조사



## II 현황분석

### 3. 캐릭터 테마파크의 필요성

- ① 광주광역시 내 문화콘텐츠 시장 부흥 - 인식 확산 사업으로 이끔
- ② 1~2인 가구 증가로 가족단위 문화향유 감소
- ③ 개별 산업 고도화/융합 추진으로 지역경제 성장 둔화
- ④ 광주 이미지와 일치도 연계
- ⑤ 소비 트렌드와 맞춘 융합형 사업모델로 변화 필요

문화산업 콘텐츠 정책 기성함

가족친화형 문화콘텐츠 관련 시설 필요

미래산업 육성/융합형 사업의 수요 증가

친근하고 혁신적인 도시 브랜드 필요

지역 상품 판매와 경제 활성화를 위한 지역의 경쟁력 강화

기연 브랜드, 모듬이 브랜드, 도시 브랜드

## II 현황분석

### 4. 국내 외 사례

#### 국내

<b>시장명</b>	부산 에코랜드 (부산광역시) 420	<b>시장명</b>	스노우랜드 (부산광역시) 830
<b>위치</b>	부산 서구 사직로 123 (부산광역시) 420	<b>위치</b>	부산 서구 사직로 123 (부산광역시) 830
<b>캐릭터명</b>	부산 에코랜드 캐릭터	<b>캐릭터명</b>	스노우랜드 캐릭터
<b>소재</b>	부산 에코랜드 캐릭터	<b>소재</b>	스노우랜드 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	1. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 2. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 3. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 4. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터	1. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 2. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 3. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 4. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터	
<b>시장현황</b>		<b>시장현황</b>	

## II 현황분석

### 4. 국내 외 사례

#### 국내

<b>시장명</b>	부산 에코랜드 (부산광역시) 420	<b>시장명</b>	스노우랜드 (부산광역시) 830
<b>위치</b>	부산 서구 사직로 123 (부산광역시) 420	<b>위치</b>	부산 서구 사직로 123 (부산광역시) 830
<b>캐릭터명</b>	부산 에코랜드 캐릭터	<b>캐릭터명</b>	스노우랜드 캐릭터
<b>소재</b>	부산 에코랜드 캐릭터	<b>소재</b>	스노우랜드 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	1. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 2. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 3. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터 4. 부산 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터, 부산 에코랜드 캐릭터	1. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 2. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 3. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터 4. 스노우랜드 캐릭터 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터, 스노우랜드 캐릭터	
<b>시장현황</b>		<b>시장현황</b>	

## II 현황분석

### 4. 국내 외 사례

#### 국외

<b>시장명</b>	일본 에코랜드	<b>시장명</b>	미국 캘리포니아랜드	<b>시장명</b>	미국 텍사스랜드
<b>위치</b>	Fujisawa City (Japan) 1500	<b>위치</b>	Warner Drive (California) 1500	<b>위치</b>	8032 Beach Blvd (Texas) 1500
<b>캐릭터명</b>	일본 에코랜드 캐릭터	<b>캐릭터명</b>	미국 캘리포니아랜드 캐릭터	<b>캐릭터명</b>	미국 텍사스랜드 캐릭터
<b>소재</b>	일본 에코랜드 캐릭터	<b>소재</b>	미국 캘리포니아랜드 캐릭터	<b>소재</b>	미국 텍사스랜드 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	1. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 2. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 3. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 4. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터	1. 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 2. 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 3. 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 4. 미국 캘리포니아랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터, 미국 캘리포니아랜드 캐릭터	1. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 2. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 3. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 4. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터		
<b>시장현황</b>		<b>시장현황</b>		<b>시장현황</b>	

## II 현황분석

### 4. 국내 외 사례

#### 아시아

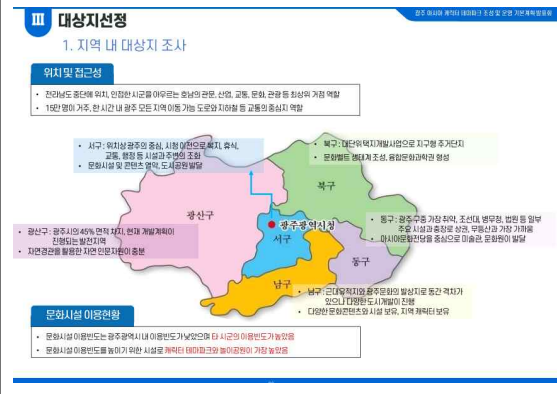
<b>시장명</b>	일본 에코랜드	<b>시장명</b>	미국 텍사스랜드
<b>위치</b>	Fujisawa City (Japan) 1500	<b>위치</b>	8032 Beach Blvd (Texas) 1500
<b>캐릭터명</b>	일본 에코랜드 캐릭터	<b>캐릭터명</b>	미국 텍사스랜드 캐릭터
<b>소재</b>	일본 에코랜드 캐릭터	<b>소재</b>	미국 텍사스랜드 캐릭터
<b>주요 프로그램 및 특징</b>	1. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 2. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 3. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터 4. 일본 에코랜드 캐릭터 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터, 일본 에코랜드 캐릭터	1. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 2. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 3. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터 4. 미국 텍사스랜드 캐릭터 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터, 미국 텍사스랜드 캐릭터	
<b>시장현황</b>		<b>시장현황</b>	



## III. 대상지선정

### 1. 지역 내 대상지 조사

### 2. 대상지 내 후보지



### III 대상지선정

#### 1. 지역 내 대상지 조사

##### 광주광역시 구역별 비교 분석

광주광역시 여건과 연계 가능성을 분석한 결과 남구와 북구 캐릭터산업 시험 조성 대상지로 유망

구분	동구	남구	서구	북구	광산구
대표문화권	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광
사업 계획	아시아문화도시 관련 사업 추진 도시 용역사업 문화관광 협회사업 아시아문화도시사업 6-스프링 산업구역	상업용 계획 지역 개발 용역사업 관련 도시 용역사업 문화관광 협회사업	문화관광 관광	아시아 문화도시 용역사업 용역사업 용역사업 용역사업 용역사업 용역사업	아시아문화도시사업 문화관광 협회사업
공역적 현황	면적 51,009㎡ 유지비/조성비 19/11 학생수 유치량/초등 1,740/3,398	면적 298,228㎡ 유지비/조성비 41/23 학생수 유치량/초등 3,819/13,649	면적 435,063㎡ 유지비/조성비 94/47 학생수 유치량/초등 5,985/23,034	면적 417,557㎡ 유지비/조성비 62/45 유지비/초등 7,424/29,157	면적 417,557㎡ 유지비/조성비 62/45 유지비/초등 7,424/29,157
공역	시화사, 북이콘서트홀 거점	문화관광 관광 거점	문화관광 관광 거점	문화관광 관광 거점	문화관광 관광 거점
지리현황	아시아문화도시로 문화관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광
연계성	아시아문화도시로 문화관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광	문화관광 관광

### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

##### 평가역치 및 평가항목

사업 대상지 평가 → 평가역치 선정 → 사업 대상지 선정

사업 후보지: 남구와 북구 내 사업 후보지 4곳을 선정

구분	평가역치	평가항목
북구	오름동 1110-7번지, 비엔날레 11번길	다자인 전용빌딩, 비엔날레 전시관
남구	송하동 373-1번지, 구동 1번지	정보문화산업진흥원, 미디어아트 플랫폼 GAMP

### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

북구 오름동 1110-7번지	다자인 전용빌딩	북구 송하동 373-1번지	정보문화산업진흥원	남구 구동 1번지	미디어아트 플랫폼 GAMP
<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	

### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

남구 송하동 373-1번지	정보문화산업진흥원	남구 구동 1번지	미디어아트 플랫폼 GAMP
<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>	<p><b>구분</b> 평가역치</p> <p><b>정책 부합성</b> 아시아문화도시 조성사업 관련사업(문화관광) 및 산업계획</p> <p><b>상업성</b> 상업성: 부합 캐릭터문화관광: 부합 지역상업성: 부합</p> <p><b>접근성</b> 용인도권 중심 및 주요 도로로 연결됨 접근성 우수</p> <p><b>주변시설 연계성</b> 국립광주과학관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관, 광주광역시립박물관, 광주광역시립미술관</p> <p><b>법제도</b> 도시계획, 준공업지역, 교육환경보전지역 관련 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률 산업용지 및 개발에 관한 법률</p> <p><b>인원가능성</b> 낮음</p> <p><b>장래요소</b> 낮음</p> <p><b>경채성</b> 다자인전용빌딩 활용 가능한 유휴공간이고 인적이 아닌 용역지역 대상지 조성 가능</p>



### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

##### 사업후보지 평가결과

복구 오픈동 1110-7번지(1순위)  
남구 순하동 373-7번지(2순위)로 선정

구분	순위	사업후보지	주요평가요인
북구	1	오픈동 1110-7번지 (광주디자인진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>활용 가능한 면적범위 및 주변 연계성 및 상징성 우수</li> <li>디자인진흥원관련 유류공간 활용성 및 캐릭터 연계성 우수</li> </ul>
남구	2	순하동 373-7번지 (광주정보문화산업진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>활용 가능한 면적범위 보유, 주변 연계성 및 상징성 양호</li> <li>광주정보문화산업진흥원내 공간 활용성 우수</li> <li>문화산업과 연계개발 가능</li> </ul>
북구	3	구동 1번지 (광주MEDIABUS융합동(AMF))	<ul style="list-style-type: none"> <li>활용 가능한 면적, 유류공간 양호</li> <li>MEDIAHUB 플랫폼과의 연계성은 우수하나 남북 가능성으로 활용성 저하</li> <li>법령에 따른 한계성, 주변 연계성 및 상징성 낮음</li> </ul>
남구	4	용봉동 바엔빌로 11번지 (광주바엔빌로(신사))	<ul style="list-style-type: none"> <li>활용 가능한 면적, 유류공간 양호</li> <li>캐릭터 연계성은 우수하나 남북 가능성으로 활용성 우수</li> <li>연립, 미술 연계성 우수하나 캐릭터 관련 연계성 낮음</li> </ul>

### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

##### 사업후보지 후보지 검토

구분	내용	사진
소재지	광주광역시 북구 오픈동 1110-7번지	
면적	33,056.9㎡	
지역지구 등 지정여부	<ul style="list-style-type: none"> <li>주공업무지구</li> <li>대규모개발사업지역에 관한법령(제10조)에 준하여 지정</li> <li>주공업무지구-주공업무지역내에 관한법령(제10조)에 준하여 지정</li> <li>주공업무지구-주공업무지역내에 관한법령(제10조)에 준하여 지정</li> <li>주공업무지구-주공업무지역내에 관한법령(제10조)에 준하여 지정</li> </ul>	
구분	내용	
소재지	광주광역시 남구 순하동 373-7번지	
면적	33,056.9㎡	
지역지구 등 지정여부	<ul style="list-style-type: none"> <li>도시지역</li> <li>일반공업지역</li> <li>문화산업진흥원특정지역(제10조)에 준하여 지정</li> <li>문화산업진흥원특정지역(제10조)에 준하여 지정</li> <li>문화산업진흥원특정지역(제10조)에 준하여 지정</li> </ul>	

### III 대상지선정

#### 2. 대상지 내 후보지

##### 사업후보지선정

종합의견과 법적 검토를 통해 오픈동 1110-7번지 선정(디자인진흥원)

구분	오픈동 1110-7번지 - 디자인진흥원	순하동 373-7번지 - 광주정보문화산업진흥원
장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>광활하고 주변 환경이 우수</li> <li>접근성 및 상징성 우수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유류공간 및 활용 가능 부지</li> <li>대형 시설 사용가능</li> <li>시인성 높은 연계성 우수</li> <li>연계 시설 사용가능</li> </ul>
단점	문화 예술 분야 강한 인지도	법적 제도와의 미흡함 등 조성에 제약이 어려움
정책방향성	아시아 문화중심도시 조성사업 등의 시책사업 중심	인공지능중심도시사업등의 시책사업 중심
상징성	<ul style="list-style-type: none"> <li>상징성 부합</li> <li>캐릭터연계(캐릭터:부합)</li> <li>지역상징성: 부합</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>상징성 낮음</li> <li>캐릭터연계(캐릭터:부합)</li> <li>지역상징성: 부합</li> </ul>
접근성	종남고속도로 및 주요 도로 연결로 접근성 우수	제2순환도로가 있으나 일차로 위치하여 접근성 어려움
주변시설 연계성	국립광주과학관, 광주광역시출판문화진흥원 등 첨단과학기술단지와의 연계성 우수	광주실감콘텐츠산업단지 조성예정
법제도	캐릭터 관련 연구(시공예연구개발사업) 가능	박람회 및 전시장 가능
인원가능성	신산업(캐릭터산업)에 대한 연구 시설 및 사업장 활용성 사설 가능	인재개발교육시설 가능
장해요소	충돌권 불충분 예상	공인지역(대형차 이동)이 많아 교통 혼잡 예상
경제성	디자인진흥원내 활용 가능한 유류공간 리모델링과 신축이 아닌 증축으로 대상지 조성 가능	유류시설 활용공간(이동)이 없어 리모델링을 위한 주변조시설용 신축조성

### IV. 기본구상

1. 종합분석
2. 기본구상도출
3. 기본구상
4. 목표시장
5. 조감도(안)

### IV 기본구상

#### 1. 종합분석

##### 캐릭터 산업 현황 종합 분석

- 캐릭터를 활용한 융복합 문화 콘텐츠가 대중에게 확산되며 영향력이 증가하고 있음  
- 캐릭터 산업의 인력과 조성의 제도적 기반 확충이 증가 추세로 발돋움 방안 마련 필요  
- 광주광역시 조사업, 놀이 및 캐릭터 테마파크에 대한 시민 요구가 큰 것으로 확인되어 이에 대한 대응 필요  
- 캐릭터 관련 지원사업과 조성 조성을 통한 동반성장 촉진을 위한 지원 활성화 필요

<b>국내외환경 분석</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>국제외환경 분석 = <ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터산업 동향</li> <li>정책 동향</li> <li>시장 동향</li> <li>기술 동향</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터산업 트렌드</li> <li>국내외 트렌드</li> <li>분야별 트렌드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유사사례</li> <li>캐릭터랜드</li> <li>테마파크</li> </ul>
<b>지역환경 분석</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>광주광역시 내부외 환경</li> <li>5대 전략발전목표성</li> <li>아시아문화 중심도시 조성계획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 캐릭터산업 인프라</li> <li>지역 인력 인프라</li> <li>지역 문화 인프라</li> <li>지원 인규제이행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터산업가능성</li> <li>산업규모</li> <li>경쟁력</li> <li>정책수요</li> </ul>

### IV 기본구상

#### 2. 기본구상 도출

##### SWOT분석

**STRENGTH 강점**

- ICT 활용 캐릭터 산업 육성과 융합 확대 가능
- 캐릭터산업 연계효과 극대화 조성 가능
- 다양한 캐릭터산업 관련 기업 조성
- 캐릭터산업의 기술개발을 위한 기업 조성
- 전국 캐릭터 관련 기업 유치 가능
- 연계 가능한 지역별 산업 보유

**WEAKNESS 약점**

- 캐릭터 산업 인프라가 미흡하여 관련 산업과 기반
- 캐릭터 산업 R&D 역량 부족
- 수도권으로 지역별 기업 유입으로 전문성 저하 심함
- 광주 내 시장 체류 인력은 많으나, 플랫폼 관련 전문 인력 부족
- 다수 기업이 중소기업 수준에 불과함

**OPPORTUNITIES 기회요인**

- 아시아문화 중심도시 조성확대를 통한 지역 특색 강화
- AI, 인공지능 조성으로 인공 지능과 캐릭터산업 융합 시너지 효과 증대
- 광주 동부지역에 위치한 광주과학기술원(KAIST)과의 연계
- 기타 관련 기업 유치
- 지역별 캐릭터산업 인프라 조성
- 캐릭터 관련 기업 유치

**THREATS 위협요인**

- 급격한 트렌드 변화 및 유입 경쟁
- 디자인산업에 산업계 특성으로 융합과 경쟁력 증진 필요
- AI(가상인물) 기반 경쟁 심화로 캐릭터 관련 산업의 경쟁력 약화
- 지역별 경쟁 심화, 캐릭터산업 관련 시설 부족
- 지역별 경쟁 심화, 캐릭터산업 관련 시설 부족
- 지역별 경쟁 심화, 캐릭터산업 관련 시설 부족

### IV 기본구상

#### 2. 기본구상 도출

##### 대응방안

낮은 문화콘텐츠 시장 수요와 이용빈도  
광주광역시 캐릭터산업 지원정책  
캐릭터산업 생태계 조성  
캐릭터 관련 문화산업연계 프로젝트 활성화

구획별 특성화  
높은 주민수요도  
캐릭터인지도 향상  
아시아문화중심도시  
지역산업과 연계  
지역특성화 산업분류  
지역산업 육성  
시 인공 지능 활용콘텐츠

강화전략 (SO)

- 연계된 융복합 콘텐츠 개발을 통한 캐릭터 산업의 가치 확대
- 지역 맞춤형 캐릭터 인력 양성
- 캐릭터산업 생태계 조성
- 캐릭터산업 생태계 조성
- 캐릭터산업 생태계 조성

보완전략 (WO)

- 지역별 캐릭터산업의 지역 특색 강화
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화

극복전략 (ST)

- 문화산업 관련 인력 양성
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화

방어전략 (WT)

- 캐릭터 관련 인력 양성
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화
- 캐릭터산업 특성화

### IV 기본구상

#### 3. 기본구상

##### 기본방향

**지역경제활성화**  
지역의 산업 연계를 통해 광주 기반산업의 성장과 경제활성화

**지역활성화 연계 문화콘텐츠**  
광주 시 문화콘텐츠를 중심으로 캐릭터와 지역 연계 강화

**캐릭터문화산업연계 프로젝트 활성화**  
EBS캐릭터 및 방송 콘텐츠 IP 활용과 지역 유망기업과의 연계 프로젝트 추진

**캐릭터산업 인력개발**  
지역의 캐릭터 관련 인력 양성을 위한 지원 및 시장(전문)교육 기관의 설립과 전문인력 육성 등 캐러니 발전 생태계 조성

**유류공간의 개발**  
유류공간의 활용을 통해 지역산업의 연계성에 관한 경쟁력 강화

**미래인프라(스마트도시) 광주**  
5G 시대를 접목한 ICT 활용 콘텐츠산업 육성(게임 콘텐츠 등)

### IV 기본구상 3. 기본구상

비전 및 추진전략

**비전** 아시아 캐릭터산업의 중심도시 광주 도약  
시 융복합 캐릭터 문화산업콘텐츠 테마파크

**키워드** Future (Realistic content for factory), Together (Cultural contents for happy life), Localization (Regional Specialization for living)

**목표** AI 산업 융합 실감콘텐츠 플랫폼, 문화·산업의 공동 성장 콘텐츠, 캐릭터 융복합 산업 생태계 조성

**추진전략**

- 차별형 실감콘텐츠 플랫폼 (AR/AR/3D, 인공지능, 동영상공분)
- 캐릭터 지역산업 미디어라이프 플랫폼 (지역연계형, 캐릭터산업, 미디어라이프 플랫폼)
- 캐릭터 문화산업콘텐츠 연구 플랫폼 (캐릭터, 콘텐츠, 스토리, 플랫폼)

### IV 기본구상 4. 목표시장

아시아 캐릭터 테마파크 목표 시장

**확장타겟** 전라남도 / 전라북도  
가족단위 방문객 19세 미만 유아·어린이·학생 교육 관련 기관 및 단체

**핵심타겟**

- 자녀 동반 가족단위 방문객
- 14세 미만 유아·어린이·학생

**전략타겟**

- 교육 관련 기관 및 단체
- 15세 이상 청소년·대학생·청년층

**전국/아시아**

### IV 기본구상 5. 조감도(안)

### IV 기본구상 6. 사업추진전략

**사업 연계 강화**

- 가족 테마 빌드 조성: 어린이 과학관, 디자인 체험관, 엔터테인먼트 등 기존의 어린이 체험 시설들과의 연계화를 통한 가족 테마 조성
- 모바일티 기술 도입을 통한 시간간 연계 강화: 가족 테마 빌드 내 스마트 자동차용 모바일티 기술을 도입하여 동행 강아지 도모 및 새로운 기술 체험 기회 제공
- 시·지·유·투어 프로그램 개발: 가족 단위 빌드 내 모바일티 기술을 활용한 스마트 시·지·유·투어 프로그램을 개발하여 새로운 체험 기회 제공

**사업 연계 강화**

- 지역 문화 콘텐츠 활용: 광주지역의 문화 및 상징성을 기반으로 스토리텔링을 구성하고 문화형 콘텐츠 사업 콘텐츠 구성
- 첨단산업 중심으로 지역경제 파급효과 및 연계성 강화: 실감미디어, AI, 5G, 자율주행, 인공지능(IT) 관련 산업과의 연계성을 높여 콘텐츠 미디어산업 융합 콘텐츠
- 문화콘텐츠산업 혁신센터와도 구축 및 운영: 문화콘텐츠산업 연계센터와 연계하고 기업(대학) 연구소, 행정 기관 사이의 긴밀한 협력 시스템을 구축 운영하여 혁신도모

## V. 실행계획

1. 콘텐츠 구성요소
2. 세부시설계획

### V 실행계획 1. 콘텐츠 구성요소

캐릭터, 교육, 체험 방송경험 등 EBS 콘텐츠의 다각적 활용을 통해 단순 관람 뿐만 아니라 배움, 재미, 감동을 전달하는 복합적 전시 콘텐츠 구성

캐릭터 EBS IP + 광주 IP, 지역콘텐츠 광주 상징 + 스토리텔링, 지역 ICT AI-5G-AR/VR + 실감미디어, 방송자원 전시 디자인 + 전시 영상, 방송 프로그램 에듀테인먼트 + 체험프로그램

### V 실행계획 2. 세부시설계획

공간별 계획

**가족형 에듀테인먼트공간** (다자민중형 본관 건물 (유아공간 리모델링))

- AI인공지능 캐릭터문화플랫폼, 지역산업에듀테인먼트, 실감콘텐츠(AR/AR) 체험 공간
- 캐릭터와 함께하는 미디어파사드, 디스플레이 등 미디어라이프는 복합커뮤니티 공간

**기업협업 및 연구 공간** (중축 건물)

- 기업지원 및 R&D 융복합 연구 공간
- 아시아 캐릭터 테마파크 이용 로비 및 캐릭터 세계관 이해와 다양한 편의시설 공간

**자연친화적 휴게공간** (중축동 옥상)

- 쌍안공원과 도시의 탁트인 시야와 연계하여 편안하고 안락한 피크닉 공간으로 놀이와 학습을 병행할 수 있는 체험형 공간



### V 실행계획 2. 세부시설계획

### V 실행계획

#### 2. 세부시설계획

#### 2층 본관

- 구 분: 모형의 공간
- 공간 형태: 키즈 공간
- 시 설: 독특하면서도 대형 캐릭터 모형의 메아바로스, 캐릭터 영상을 결합하여 모션영상 미끄럼틀 자신이 그린 그림이 영상으로 나타나는 미디어 놀이, 안전수칙 체험(VR/AR) 지역산업예술투터센터
- 시설 구성: 스스로 놀이를 탐구하고 자율적으로 놀이를 변형해가며 협동, 양보, 지역 산업 등 공동체 구성원의 사회성과 탐구성을 기르는 교육공간과 건강관심을 공유하는 공간





### V 실행계획

#### 2. 세부시설계획

#### 3층 본관

- 구 분: 현상의 공간
- 공간 형태: 시인공지는 캐릭터 문화산업 플랫폼 공간
- 시 설: 인공지는 삼강문화체험, 광주광역시 주요시설 및 문화 미디어파크, 디지털, 홀로그램 캐릭터 다목적 이용시설(단체)
- 시설 구성: 삼강문화체험 AR/VR과 터널형 미디어파크 등 다양한 볼로그램을 통한 시각체험공간



### V 실행계획

#### 2. 세부시설계획

#### 1층 증축동

- 구 분: 기업지원 및 R&D 융복합 연구공간
- 공간 형태: 사무실 및 회의실
- 시 설: 기업지원공간 25개실(산학연, 중소기업, 미래융복합기술지개발지원) 운영사무실, 편의시설, 공동회의실
- 시설 구성: 입주기업의 정보교류 및 상호발전을 위한 네트워크 기반 공간



### V 실행계획

#### 2. 세부시설계획

#### 2층 증축동

- 구 분: Intro 및 기업시설지원공간
- 공간 형태: 로비, 스테디오, 임대공간
- 시 설: 편의임대공간 5개(카페, 편의점, 캐릭터타일샵, 푸드점, 지역산업코너) 안포메이션, 키오스크, 물품관라소, 수유실, 화장실, 의류실, 로비(유모차대여실, 공용) 스타이식스 스테디오, 편의점, 포토샵, 캐릭터 wall(---)
- 시설 구성: 방문객을 위한 기본적 라선션 공간, 편의공간, 기업시설지원공간



### V 실행계획

#### 2. 세부시설계획

#### 육상 증축동

- 구 분: 육상정원(정원(육상))
- 공간 형태: 채류형 주계지공간
- 시 설: 잔디정원, EBS-광주광역시 캐릭터 조형물, 벤치, 안전시설, 조명
- 시설 구성: 아와프로그램 운영과 가족 간 휴게, 휴식을 위한 공간

아간에는 양쪽방향한 조형물 도시이중의 불거리와 돌보음 효과




## VI. 사업화 추진계획

- 세부시설계획
- 중장기 로드맵
- 투자계획
- 다당성분석
- 종합이견

### VI 사업화 추진계획

#### 1. 거버넌스 협력 생태계 구축



정책연구 인프라, 기획-정책 인프라, 계획-생성 인프라, 유용 인프라, 소재-첨유 인프라, 기업 인프라

대학연구소(산학), 광주실용연구센터, 광주광역시, 광주광역시, 광주광역시, 광주광역시

R&D 인프라, 한국문화기술연구소, 문화산업 투자투자

아시아 캐릭터 테마파크, 융복합인프라, 활용인프라, 융합기관

### VI 사업화 추진계획

#### 2. 중장기 로드맵

#### 단계별 추진계획

구축기	실행기	확대기
2023년~2029년	2027년~2029년	2030년~
● 국내 캐릭터IP개발	● 아시아 캐릭터IP개발	● 동남아시아 캐릭터IP개발
● 아시아 캐릭터 테마파크 조성 완료	● 아시아 캐릭터 테마파크 운영 활성화	● 국내 캐릭터 산업 동향 파악
● 아시아 캐릭터 테마파크 산업 인프라 조성	● 아시아 캐릭터 테마파크 조성 완료	● 전문인재양성
● 문화 산업 콘텐츠 기업 협업 사업사업 운영	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 이종 산업간 교류를 통한 신산업 창출
● 캐릭터 산업 생태계 구축(거버넌스 구축)	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 신산 + 기술 + 캐릭터 테마파크
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 캐릭터 테마파크 + 관광
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 캐릭터 테마파크 + 도시재생
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 해외 교류 활성화
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 아시아 지역별 캐릭터 IP개발 협력
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 아시아 시장 진출
	● 캐릭터 IP 개발 및 활성화	● 아시아 시장 진출



### VI 사업화 추진계획

#### 3. 투자계획

총 투자비 산정

구분	금액(백만원)
합계	29,600
투자보상비	800
조사및감리료	3,800
공사비	22,000
기타사업구획	3,000

연차별 투자계획

① 2023년 부터 2026년 까지 4년간 사업비 투입  
 ② 시외망 국가는 시 소유지(현물) 공급계약 포함  
 \*시 소유지(현물) 공급계약 계약금(사기) 357,200원 > 2.39 억 > 79억(현물) 포함

구분	계	2023년	2024년	2025년	2026년	
계	296	-	14	111	93	78
국비	144	-	7	51.5	46.5	39
시비	148(4)	-	7	51.5(4)	46.5	39

### VI 사업화 추진계획

#### 4. 타당성분석

편익/비용분석

① 편익  
 - 일일 평균 방문객 수 441.4명으로 상정하여 입장료, 시설이용료, 대관료는 파주 구불놀이동산과 동일하게 적용  
 - 임대시설 수입은 현재 디지털산림원 임대료를 동일하게 적용

구분	2022년 방문객 수	단가	수입(백만원)	구분	2022년 방문객 수	단가	수입(백만원)
이용요금(입장료)	161,114명(유사시설(입장객)수)	15,000원	2,417	시설이용료	46,140명(5만 0천명 이상)	9,000원	415
				임대시설 수입(현물)	415,214,000원 > 80%시설(현물)가액(현물)	6,000원	2,492

② 인건비 및 경상운영비  
 - 캐릭터 테마파크를 운영하기 위한 인건비 인원은 14.1명으로 현역임원(주요차장 등) 실질적 운영관리 인원을 제외 적용  
 - 운영인원은 소비자 물가지수를 고려하여 적용

구분	원고제역(백만원)	합계(백만원)	구분	원고제역(백만원)	합계(백만원)
인건비	1	3	2	3	9
경상운영비	38	36	32	25	25
총인건비	39	39	37	34	34

### VI 사업화 추진계획

#### 4. 타당성분석

경제성 분석 결과

구분	내용	비고	
사업성 분석	할인율	4.5%	KDI(비비비)당성 사회적 할인율 4.5%
	물가상승률	2.5%	한국은행 2022년 소비자물가추경률
사업기간	사업기간	2024년~2028년	-
	운영기간	2027년	-
투자비	투자비	29,600백만원	투자보상비(800)백만원 포함
	수익	107,72백만원	연익(현재가치) 9,200백만원
비용	비용	43,78백만원	비용(현재가치) 37,300백만원
	순이익	63,94백만원	순이익(현재가치) 26,400백만원

① 경제성 분석 값이 1보다 큰 B/C 1.85로 사업타당성 확보  
 ② 순현재가치(NPV)는 6보다 크며 내부수익률(IRR)은 4.5%다  
 높게 분석되어 사업의 추진 가치가 있는 것으로 분석

구분	분석과목	비고(평가기준)
B/C Ratio*	1.85	B/C > 1
NPV**	31,907백만원	NPV > 0
IRR***	5.47	IRR > (4.5%)

### VI 사업화 추진계획

#### 4. 타당성분석

운영수지분석(무상검토)

- 연간운영수지 분석은 연간 시설운영 및 임대 등의 수입항목과 인건비, 경상운영비 지출항목으로 나누어 계산함  
 - 운영 1년도 기준 연간 수입은 2,800백만원, 연간 지출 비용은 415백만원으로, 연간 약 2,385백만원의 손익이 발생할 것으로 추정됨  
 - 재무적 안정성을 기준으로 한 운영수지 분석 결과 추가적인 자금조달 없이 자체적으로 시설 및 프로그램 운영이 가능한 운영수지를 확보 할 수 있을 것으로 전망됨

구분	2027	2028	2029	2030	2031
A. 수익	2,800	2,883	2,967	3,055	3,145
임대수입	36	36	36	36	36
이차수입	4	4	4	4	4
관리비수입	12	12	12	12	12
캐릭터랜드 입장료	2,472	2,546	2,622	2,701	2,782
시설이용료	276	285	293	302	311
B. 지출	415	415	415	415	415
경상운영비	133	133	133	133	133
인건비	282	282	282	282	282
C. 손익(A-B)	2,385	2,468	2,552	2,640	2,730

### VI 사업화 추진계획

#### 5. 종합의견

##### 아시아 캐릭터 테마파크 종합의견

① 기대효과

- 한국교육방송공사(EBS)과 협업을 통해 미래 전라선업과 캐릭터 문화 산업 콘텐츠 분야 성장 도모
- 다양한 기관과 추진사업을 추진하여 융복합 캐릭터 산업의 활성화 및 캐릭터 산업의 핵심 경쟁으로 성장
- 캐릭터산업 지역생태계 구축의 정책지원 및 이를 통한 캐릭터 산업 육성(국가 캐릭터산업발전위원회 3개 이바지)
- 연계 가능한 정책의 인프라와 제도적 기반이 마련되어 있어 융·복합 전략구성에 따라 시너지 효과 기대

② 타당성 확보

- B/C ratio 1.85, IRR 5.47%, NPV 31,907백만원, 순현재가치(NPV) > 0보다 크며 내부수익률(IRR)은 > 4.5%이다
- 높게 분석되어 아시아 캐릭터 테마파크 사업은 경제학적 추진 가치가 있는 것으로 분석됨

③ 캐릭터운영효과

- 미래산업, 인공지능, 자율주행자동차, AR/VR 등 지역특화형 융복합 캐릭터 문화 산업콘텐츠의 체계적인 연구에 이끔
- 캐릭터 관련 산업육성에 따른 기업 혁신 및 고용 창출, 지역 주요 산업과 연계한 동반성장, 지역경제 활성화
- 캐릭터 테마파크 주변 기관 또는 시설 활성화 시너지 효과, 5G 시대에 맞는 청년 스타트업(창업) 효과

## 아시아캐릭터테마파크 기본계획 중간보고회 자문위원 의견

일시	2022.9.22.(목)
보고	광주디자인진흥원
작성	전략산업팀

### □ 회의개요

- 일 시 : 2022. 9. 21.(수) 16:00~17:40
- 장 소 : 광주디자인진흥원 대회의실

### □ 의견 요약

발언자	발언내용
김요성 실장 (市 문화체육실)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 명분있는 설명 위해 광주만의 독특한 프로그램 구체적 예시 필요함</li> <li>○ AI, 자동차 등 어떤 역할 하는지 연결고리 구체적 제시 필요</li> <li>○ 재방문을 높일 수 있도록 프로그램 기획할 것</li> <li>○ 2026년 완료 사업임을 고려하여 앞선 기술 포함하여 검토할 것</li> </ul>
송진희 원장 (광주디자인진흥원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국비 활동 시 설득력 있게 설명하기 위해서는 구체적 예시 필요</li> <li>○ 프로그램 기획에는 EBS와 김경란 위원 조언 구하는 것 추천</li> </ul>
김경란 교수 (광주여자대학교)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 다양화에는 EBS가 도움을 주면 좋을 것</li> <li>○ 재방문 가능성 검토 시 아이들은 반복을 즐긴다는 특징을 유념                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 성장 단계에 따라 같은 프로그램도 다르게 경험하는 특징</li> </ul> </li> <li>○ 광주에 필요한 이유 강조하여 설명할 필요성                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- EBS ip활용으로 인한 교육·문화적 이점 설명이 누락되었음</li> </ul> </li> </ul>
장석주 교수 (호남대학교)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광주 설화 등 광주만의 독특한 콘텐츠 예시 필요</li> <li>○ 증축동은 기업지원공간을 축소하고 캐릭터 테마파크 중심, 킬러콘텐츠가 위치해야 할 필요성</li> <li>○ 경제성 분석 결과가 너무 긍정적으로 작성되어 신뢰성 낮음, 조정 필요</li> </ul>
김제중 교수 (호남대학교)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국비 확보를 위해서는 광주에서 꼭 해야 하는 이유 강조 필요                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 광주·전남 어린이 문화시설 빈약한 실정을 시민여론조사 등 통해 설명할 필요</li> </ul> </li> <li>○ 캐릭터 관련 유관기관 유치 및 협업방안 강구</li> </ul>
김영집 부총장 (광주과학기술원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ '꿀잼도시' 문화정책과 이 사업간의 연계성 설명 필요</li> <li>○ 예산 증액 논의 필요                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 296억은 테마파크 조성 위해서는 다소 부족할 수 있는 예산</li> <li>- 예타 기준 변경 여부(500억 이상) 확인 후 市와의 논의로 예산 확대 고려</li> </ul> </li> <li>○ AI, 메타버스와의 연계 필요</li> </ul>
유장웅 교수 (남부대학교)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 무엇이 어떻게 융합·연계되었는지 설명 부족</li> <li>○ 광주에 이 사업을 유치해야 하는 이유 설득력 필요</li> <li>○ 강력한 시너지, 파급효과가 있다는 것이 보여야 함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예: 광주 제조기업 연계를 통한 캐릭터 가전 생산, 전시 등을 제안</li> </ul> </li> </ul>
장문석 과장 (EBS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아시아 최초·국내 최대 등 타이틀로 화제성 강화 제안</li> <li>○ EBS에서의 교육 프로그램 제안으로 재방문을 제고 가능                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예: 환경교육, 금융교육 등 지속적·주기적 교육 프로그램</li> </ul> </li> </ul>

※ 발언 순서대로 기재하였음





아시아캐릭터테마파크 기본계획 중간보고회 자문위원 의견 보고서 반영

발언자	자문내용	수용여부	수용(안)	보고서
김요성 실장 (시 문화체육실)	▪ 명분있는 설명 위해 광주만의 독특한 프로그램 구체적 예시 필요함	수용	지역적 특색이 반영된 프로그램 필요 공감	5장
	▪ AI, 자동차 등 어떤 역할 하는지 연결고리 구체적 제시 필요	수용	자율주행 자동차로 주변 연계 시설 프로그램 적용 AR/VR(미래 자동차 주행) 실감 콘텐츠 프로그램 적용	
	▪ 재방문을 높일 수 있도록 프로그램 기획할 것	수용	연령별 시간대별 프로그램 적용 입주기업의 프로그램 개발 적용	
	▪ 2026년 완료 사업임을 고려하여 앞선 기술 포함하여 검토할 것	일부 수용	현재 프로그램 이후 적용 가능성	5장
송진희 원장 (광주디자인진흥원)	▪ 국비 활동 시 설득력 있게 설명하기 위해서는 구체적 예시 필요			
	▪ 프로그램 기획에는 EBS와 김정란 위원 조언 구하는 것 추천			
김경란 교수 (광주여자대학교)	▪ 프로그램 다양화에는 EBS가 도움을 주변 줄 것			
	▪ 재방문 가능성 검토 시 아이들은 반복을 즐긴다는 특징을 유념 - 성장 단계에 따라 같은 프로그램도 다르게 경험하는 특징			5장
	▪ 광주에 필요한 어유 강조하여 설명할 필요성 - EBS IP 활용으로 인한 교육·문화적 이점 설명이 누락되었음	수용	필요성 강조 EBS캐릭터 종류 및 강점 적용	68p 69p~71p
장석주 교수 (호남대학교)	▪ 광주 실화 등 광주만의 독특한 콘텐츠 예시 필요	논의필요	현재 광주의 실화는 대부분 인물과 산 지명이 대부분	
	▪ 증축등은 기업지원공간을 축소하고 캐릭터 테마파크 중심, 킬러콘텐츠가 위치해야 할 필요성	논의필요	연구시설 R&D시설 건축허가(문화, 집회, 체험, 전시 시설은 가능하나 철차상 문제로 장기간 소요) 또한 행안부 체험 전시 시설의 승인이 어려움.	
	▪ 경제성 분석 결과가 너무 긍정적으로 작성되어 신뢰성 낮음. 조정 필요	수용	기존 경제성에서 로열티를 적용하여 수치 조정	179~197p

발언자	자문내용	수용	수용(안)	보고서
김재중 교수 (호남대학교)	▪ 국비 확보를 위해서는 광주에서 꼭 해야 하는 이유 강조 필요 - 광주·전남 어린이 문화시설 빈약한 실정을 시민여론조사 통해 설명할 필요	수용(중복)	필요성 강조 설문조사 적용	66~67p
	▪ 캐릭터 관련 유관기관 유치 및 협업방안 강구	수용	각 기관의 거버넌스 및 협업(안) 적용	152~153p 163~171p
김영집 부총장 (광주과학기술원)	▪ '꿀잼도시' 문화정책과 이 사업 간의 연계성 설명 필요	수용	상위계획 및 관련 개발계획의 연계성	72~82p
	▪ 예산 증액 논의 필요 - 296억은 테마파크 조성을 위해서는 다소 부족할 수 있는 예산 - 예타 기준 변경 여부(500억 이상) 확인 후 시와의 논의로 예산 확대 고려			
유장용 교수 (남부대학교)	▪ AI, 메타버스와의 연계 필요	수용	시설에 적용 가능한 AI, 메타버스 적용	140p
	▪ 무엇이 어떻게 융합·연계되었는지 설명 부족			
	▪ 광주에 이 사업을 유치해야 하는 이유 설득력 필요	수용(중복)	필요성 강조	
장문석 과장 (EBS)	▪ 강력한 시너지, 파급효과가 있다는 것이 보여야 함 - 예: 광주 제조기업 연계를 통한 캐릭터 가전 생산, 전시 등을 제안	수용	파급효과 및 기대효과 적용	198~203p
	▪ 아시아 최초·국내 최대 등 타이틀로 화제성 강화 제안	수용	기분방향에 언급	124~125p
	▪ EBS에서의 교육 프로그램 제안으로 재방문을 제고 가능 - 예: 환경교육, 금융교육 등 지속적·주기적 교육 프로그램	수용	EBS 안전교육 및 다양한 교육으로 지속적인 프로그램 변화	5장

## 광주 아시아 캐릭터 테마파크

### 조성 및 운영 기본계획 최종보고

#### \* 중간보고 자문위원 의견 보고서 반영 보고

##### 1. 자문위원 의견 요약 및 반영 여부

발안자	자문내용	반영	수용량(만)	보급시
김태홍 교수 (광주대특과)	<ul style="list-style-type: none"> <li>국외 홍보를 위해서는 광주에서 꼭 해야 하는 매우 중요한 일임</li> <li>광주 산업/서비스 분야를 위한 인력 양성을 위한 해외인력 유치사업 추진</li> </ul>	반영	불량양공조	66~67p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터 관련 유권자 유치 및 협업연계 연구</li> </ul>	반영	각 기관의 캐릭터 및 협업연계 지원	152~153p 163~171p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>'골프도시' 문화관광특구 이 시대의 경쟁력 강화 방안</li> </ul>	반영	상위체육 및 관련 개발계획 반영	72~82p
김정길 부총장 (광주과학기술원)	<ul style="list-style-type: none"> <li>핵심 콘텐츠 개발</li> <li>2025년 테마파크 조성을 위해서는 다소 부활 수 있는 예산</li> <li>(예) 기존 현장 여건(50억) 이상 확보 후 부활의 노정(예산 확대 고려)</li> </ul>	-	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI, 메타버스와의 연계 활용</li> </ul>	반영	시설에 적용 가능한 AI, 메타버스 적용	143p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>무엇이 어떻게 융합 운영될 것인지 방향 부목</li> </ul>	반영	135~136p	
유정봉 교수 (남부대특과)	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주형 이 시대를 아우르는 인력 양성을 위한 사업</li> </ul>	반영	불량양공조	66~67p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>관련된 서비스, 프로그램이 있는 것인지 여야 함</li> <li>(예) 광주 제조 기업 연계 활용을 위한 서비스, 전시 등을 제안</li> </ul>	반영	특수교육 및 기업교육 적용	198~203p
장문석 교장 (전남)	<ul style="list-style-type: none"> <li>아시아 최초 국내 최대 규모 테마파크로 경쟁력 강화</li> </ul>	반영	기본방향 반영	125p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESG의 사회적 가치 실현을 위한 방안 마련 가능</li> <li>(예) 환경교육, 공교육 연계, 지역 특화 교육 프로그램</li> </ul>	반영	ESG 안전교육 및 다양한 교육으로 지속적 프로그램 운영	58p

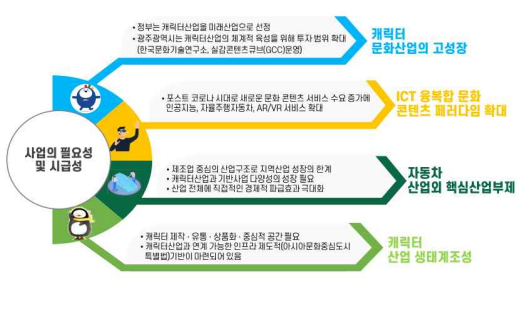
#### \* 중간보고 자문위원 의견 보고서 반영 보고

##### 1. 자문위원 의견 요약 및 반영 여부

발안자	자문내용	반영	수용량(만)	보급시
	<ul style="list-style-type: none"> <li>영양은 산업 위해 광주만의 특화된 프로그램 제작 제시 필요함</li> </ul>	반영	지역 특색의 반영된 프로그램 개발	58p
김우성 상임 (주.광주벤처)	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI, 자동차 등 관련 분야는 지원과 연계 필요</li> </ul>	반영	차세대 산업계 시장 프로그램 개발	58p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>캐릭터를 활용한 교육 프로그램 개발</li> </ul>	반영	영양을 시연에 따라 프로그램 개발	58p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>2025년 관련 사업을 고려하여 예산을 포함하여 개발할 것</li> </ul>	반영	핵심 콘텐츠로 교육 프로그램	58p
송진희 원장 (광주대특과)	<ul style="list-style-type: none"> <li>국외 홍보 시 실무에 맞게 설명하기 위해서는 구체적 제시 필요</li> </ul>	반영	캐릭터를 활용한 다양한 분야의 전시 지원	10~25p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 다양화하는 ESG의 도움을 주면 좋을 것</li> </ul>	반영	ESG 프로그램(안전교육, 환경, 과학, 환경 등 다양한 AR/VR 연계 프로그램 다양화)	153p
김관현 교수 (광주대특과)	<ul style="list-style-type: none"> <li>개발할 가능한 관련 시너지를 확보할 수 있도록 노력</li> <li>- ESG(환경) 관련 교육, 문화적 가치 창출을 위한 노력</li> </ul>	반영	프로그램 구성	58p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주형 특색은 매우 강조하여 반영할 필요</li> <li>- ESG(환경) 관련 교육, 문화적 가치 창출을 위한 노력</li> </ul>	반영	불량양공조 및 현장 지원	66p 88p~71p
	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주 설립 후 광주만의 특색은 반드시 필요</li> </ul>	반영	ESG(환경) 관련 교육, 문화적 가치 창출을 위한 노력	145~147p
장문석 교수 (남부대특과)	<ul style="list-style-type: none"> <li>중요 콘텐츠 개발을 위한 예산 확보</li> <li>ESG(환경) 관련 교육, 문화적 가치 창출을 위한 노력</li> </ul>	반영	핵심 콘텐츠 개발	-
	<ul style="list-style-type: none"> <li>경쟁력 분석 결과가 너무 부정적으로 작성되어 신중한 검토, 조정 필요</li> </ul>	반영	기초 경쟁력 분석 방법론에 대해 수치 조정	183~203p

#### I 사업 개요

##### 2. 추진배경



#### I 사업 개요

##### 1. 과업의 개요

과업명: 광주 아시아 캐릭터 테마파크 조성·운영사업 기본계획 수립 용역

##### 공간적 범위

- 위 치: 광주광역시 일원

##### 시간적 범위

- 과업기간: 2022년 5월 ~ 2022년 10월(6개월 간)
- 사업기간: 2023년 ~ 2026년(4년 간)

##### 내용적 범위

- 캐릭터 문화콘텐츠 현황조사, 지역 전문가 의견 수렴, 추진 전략 수립
- 중요 콘텐츠 개발, 서비스 기획, 예산 수립
- ESG(환경) 관련 교육, 문화적 가치 창출을 위한 노력
- 캐릭터 산업 생태계 조성, 개발을 위한 대상지 조사 및 사업 타당성 분석
- 법제(지정, 지구, 구역 등 적용), 경쟁력, 비경쟁력 조사 및 전략(대상지 제안)
- 투자계획 및 투자효과 분석, 재정(재정) 투자사업 자립 가능성 지원

##### 기본계획 구성(안)

현황조사	현황 및 자문 조서 분석
캐릭터 테마파크 조성 기본구상	기본구상
공간·복합 캐릭터 활용 사업계획	공간·복합 캐릭터 활용 사업계획
사업유형 계획	추진체계, 중앙기금도입 적성
	투자 및 재정안정계획
	타당성조사, 접근성

#### II 현황분석

##### 2. 캐릭터 보유현황

광주광역시 내 지역 사업체를 통해 등록된 캐릭터는 11개 / 광주광역시 홍보 캐릭터는 2개 (기타 QR코드 캐릭터 2개)

구분	소재지	캐릭터명	캐릭터	구분	소재지	캐릭터명	캐릭터	구분	소재지	캐릭터명	캐릭터
1	문성리	문성리	문성리	1	달서구	달서구	달서구	1	달서구	달서구	달서구
2	스틸도	스틸도	스틸도	2	오진리	오진리	오진리	2	오진리	오진리	오진리
3	대문리	대문리	대문리	3	공서동	공서동	공서동	3	공서동	공서동	공서동
4	대문리	대문리	대문리	4	대문리	대문리	대문리	4	대문리	대문리	대문리
5	대문리	대문리	대문리	5	대문리	대문리	대문리	5	대문리	대문리	대문리

#### II 현황분석

##### 1. 캐릭터 산업현황

광주시 캐릭터산업은 8개 시에서 4위  
17개 시도에서는 8위 (캐릭터산업 관련 업체와 전문인력의 유출 증가)

구분	<광주광역시 캐릭터 산업 현황>					<광주광역시 캐릭터 산업 총조사 현황>				
	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
업체	2,534	2,574	2,700	2,700	2,700	38,348	37,321	38,950	38,950	38,950
인원	1,324	1,526	1,466	1,466	1,466	20,141	20,691	20,076	20,076	20,076
매출	870	1,061	1,030	1,030	1,030	16,473	17,141	16,408	16,408	16,408
자산	125	128	121	121	121	857	828	837	837	837
당구	79	85	83	83	83	822	803	778	778	778
시	인원	105	96	94	94	인원	1,087	1,119	1,166	1,166
광주	59	59	59	59	59	광주	398	394	395	395
인천	53	49	46	46	46	인천	349	337	342	342
부산	28	28	29	29	29	부산	58	52	67	67
대구	5	5	5	5	5	대구	35	28	33	33
대전	63	68	67	67	67	대전	15,168	16,811	16,429	16,429
경기도	826	873	865	865	865	경기도	11,071	11,632	11,177	11,177
광양도	45	44	45	45	45	광양도	236	232	239	239
충청남도	47	44	39	39	39	충청남도	1,159	1,238	1,294	1,294
충청북도	63	68	67	67	67	충청북도	792	818	860	860
전라북도	64	66	62	62	62	전라북도	357	368	363	363
전라남도	34	34	34	34	34	전라남도	98	98	99	99
경상남도	48	48	44	44	44	경상남도	688	733	728	728
경상북도	73	68	67	67	67	경상북도	1,477	1,294	1,269	1,269
제주도	23	21	21	21	21	제주도	416	447	465	465

#### II 현황분석

##### 3. 광주광역시 문화콘텐츠 인식조사

광주광역시 문화콘텐츠(캐릭터) 인식조사

- 광주 이미지 ⇒ 518만 추산
- 지역발전 방향 ⇒ 문화산업
- 광주시 현안 ⇒ 문화시설 확충

문화콘텐츠 시설 ⇒ 매우 적음

이용빈도 ⇒ 월 1회

타지역 이용빈도 ⇒ 월 2회

대구·부산 지역 시장 가장

필요한 시설 ⇒ 테마파크, 공연

II 현황분석

4. 캐릭터 테마파크의 필요성

‘필요성’

- 초남의 모든 분야의 중심계, 교통의 요충지
- 1인-2인 가구 증가로 가족단위 방문객 증가
- 개발 산업 고도화 제조업 부진으로 지역경제 성장에 둔화
- 발전 가능한 생태계 조성, 반면 인제와 전문인력의 수도권 유출 심화
- 차량도 도시 부진일 필요
- 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법
- 광주광역시 내 문화콘텐츠 시장이 부족하여 인접 시군으로 이동
- 시민수요 충족을 위한 유희형 문화콘텐츠 필요

- 연남 최대의 문화산업콘텐츠 조성
- 캐릭터 문화산업콘텐츠 활성화 (문화산업 육성법 공회합치사업의 수요 증가)
- 친구이자 형식적인 도시브랜드일 필요
- 지역성을 반영한 콘텐츠개발로 지역의 공동성 (지역 산업구조, 문화 가치)

‘어떤 캐릭터를 활용한 것인가?’

- 캐릭터 IP 보유와 경쟁력 확보 EBS 캐릭터 활용
  - > 콘텐츠의 연계를 확대하여 콘텐츠의 다양성 확보
  - > 높은 미국시장 특화 콘텐츠 확보로 지속성 강화
  - > 다양한 콘텐츠와 호환 가능한 서비스 수요 충족
  - > 고부가가치 유희형 콘텐츠로 활용성 우수
  - > 캐릭터 IP를 활용한 상품화 사업의 다양화
- 지역 내 캐릭터 활용
  - > 우리들에게 친숙한 캐릭터를 보유하고 있어
  - > 대중적 인지도가 높음
  - > 지역적 특색을 반영하여 타 지역과 차별화 전략
  - > 기업의 성장을 통해 전문인력 유입과 경쟁력 확보

III 대상지선정

1. 지역 내 대상지 조사

광주광역시 구역별 비교분석

광주광역시 내각과 연계 가능성을 분석한 결과 남구와 북구가 캐릭터산업 시장 조성 대상지로 유리

구분	남구		북구		광산구
	동구	서구	서구	북구	
외곽도로	• 문화관광 교차로	• 우리동네 거리단	• 이태곡역 교차로	• 우리동네 거리단	• 이태곡역 교차로
공원	• 문화관광 교차로	• 이태곡역 교차로	• 이태곡역 교차로	• 이태곡역 교차로	• 이태곡역 교차로
사업 계획	• 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	• 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	• 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	• 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	• 아시아 문화중심도시 조성사업 특별법
공간적 현황	면적 51,029㎡ 유치원/초등 19/11 학사수 유치원/초등 1,048/3,268	면적 216,032㎡ 유치원/초등 41/23 학사수 유치원/초등 3,619/13,645	면적 288,223㎡ 유치원/초등 53/30 학사수 유치원/초등 4,122/15,761	면적 435,063㎡ 유치원/초등 94/47 학사수 유치원/초등 5,669/23,054	면적 417,557㎡ 유치원/초등 62/45 학사수 유치원/초등 4,224/29,157
교통	시외버스, 하이온버스의 거점	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근
주요시설	시외버스, 하이온버스의 거점	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근	대중교통으로 접근
지역자원	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법
연계성	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법	아시아 문화중심도시 조성사업 특별법

III 대상지선정

2. 대상지 내 후보지

사업후보지 평가관

북구 오흥동 1110-7번지 1.1畝  
남구 송하동 373-7번지 2.05畝를 선정

구분	순위	사업후보지	주요평가요소
북구	1	오흥동 1110-7번지 (양주대리인출매)	• 활용 가능한 면적보유 및 주변 연계성 및 상업성 우수 • 대리인출매보유권유류권한확보성 및 캐릭터연성 우수
	2	송하동 373-7번지 (광주문화재단출매)	• 활용 가능한 면적보유 보유, 주변 연계성 및 상업성 영향 • 광주문화재단출매내역내 공간 활용성 우수 • 문화산업과 연계개발 가능 보유
남구	3	구동 1번지 (양주대리인출매)	• 활용 가능한 면적, 유류권과 없음 • 미디어아트 플랫폼과의 연계성이나 문화 기능성으로 활용성 저하 • 법원매각된 면적, 주변 연계성 및 상업성 낮음
	4	송하동 373-7번지 11번지 (양주대리인출매)	• 활용 가능한 면적, 유류권과 없음 • 캐릭터 연성성은 적으나 해당 국공채권 행사로 확정성인 우수 • 문화, 미술 연계성 우수하나 캐릭터 관련 연계성 낮음

III 대상지선정

3. 대상지 내 후보지

사업후보지선정

총합연과 법적 검토를 통해 오흥동 1110-7번지 선정(다자간협약)

구분	오흥동 1110-7번지 - 다자간협약	송하동 373-7번지 - 광주문화재단출매
장점	• 광역권 주변 연계성 우수 • 접근성 및 상업성 우수 • 다양한 시설 시공 가능	• 사업지용 연계성 우수 • 연계사업의 시공성과 우수
단점	• 문화재단 보유 면적지대	• 법적 제도와 투자제한 등으로 조성여부 불확실
장래부담	• 아시아 문화중심도시 조성사업의 시공시행	• 인공기능중심도시사업의 시공시행
상징성	• 상업성, 부합 • 캐릭터문화콘텐츠, 부합 • 지역상징성, 부합	• 상업성, 부합 • 캐릭터문화콘텐츠, 부합 • 지역상징성, 부합
관련성	• 중남고속도로 및 주요 도로 연결로 접근성 우수	• 대충도도로가 인접하여 위치하여 접근성 우수
주변시설	• 국공채권과 연계한 문화, 방화관 등 • 현대문화재단과 연계한 문화, 방화관 등	• 광주문화재단과 연계한 문화, 방화관 등
법제도	• 캐릭터 관련 연구사업(양주대리인출매) 가능 • 신사업(캐릭터산업) 관련 연구사업 및 사업화 지원 가능	• 법적 및 인건비 가능 • 인건비 지원 가능
민원가능성	• 출퇴근 통행 불편	• 공간지연의 대항치움이 있어 교통 혼잡 예상
정확성	• 없음	• 없음
경쟁성	• 다자간협약 내 활용 가능한 유류권과 리모델링과 인접하여 • 중적으로 대상지 조성 가능	• 유류권 사용 활용권이 없어 투자제한을 위한 주변지 사용 • 신축성

IV 기본구상

1. 기본방향

방향성



IV 기본구상

2. 기본구상

연계방안



IV 기본구상

3. 비전 및 추진전략

비전



IV 기본구상

4. 조감도(안)





## V 실행계획

### 1. 공간계획

본보교시 135-136p

#### 공간별 계획

#### AI 기반 융복합 플랫폼 연구 및 활용 공간

- 시인공지는 캐릭터 문화플랫폼, 지역산업메타엔터테인먼트, 실감콘텐츠(AR/VR) 실증 공간
- 캐릭터와 함께하는 미디어파사드, 디스플레이 등 미디어라이프 복합커뮤니티 공간

#### 기업협업 및 연구 공간

- 기업지원 및 R&D 융복합 연구 공간
- 아시아 캐릭터 테마파크 이용 로비 및 캐릭터 세계관 이해와 다양한 편의시설 공간

#### 자연친화적 힐링 공간

- 상암공원과 도시의 특이한 시야와 연계하여 편안하고 안락한 피크닉 공간으로 놀이와 학습을 병행할 수 있는 체험형 공간

## V 실행계획

### 2. 세부시설계획

본보교시 137-150p

#### 시설계획

#### 2F 3F

- 구 분: 캐릭터 관련 기업 입주공간 및 R&D 융복합 연구공간
- 공간 형태: 사무실 및 회의실
- 시 설: 기업지원공간 15개실(산학연, 중소기업, 미래융복합기술개발지원)
- 시설구성: 입주기업의 정보교류 및 상호협업을 위한 네트워크 기반 공간

#### 1F

- 구 분: Intro 및 기업상징화공간
- 공간 형태: 로비, 스튜디오, 임대공간
- 시 설: 편의시설공간 6개(카페, 편의점, 캐릭터샵, 푸드점, 지역산업코너) 인포메이션, 키오스크, 유통관리소, 주유실, 화장실, 의무실, 로비(유모차대임) (공용) 스타이션-스튜디오, 편의공간, 포토실, 캐릭터 wall(----)
- 시설구성: 방문객을 위한 기본적 리셉션 공간, 편의공간, 방송시설화공간

## V 실행계획

### 2. 세부시설계획

본보교시 151-152p

#### 증축건물

### 2F

- 구 분: 무형의 공간
- 공간 형태: 복합 문화산업연계 플랫폼 공간
- 시 설: 모션영상 놀이 및 5G 미디어 플랫폼, 안전수직 VR/AR 연구 플랫폼, 지역산업 메타엔터 개발 플랫폼
- 시설 구성: 소스로 놀이플랫폼 연구하고 자율적으로 놀이를 변경해가며 학습, 양보, 지역산업 등 사회적응 학습을 가르는 교육공간

- 안전수직 VR/AR 연구 플랫폼
- 안전놀이터
- 모션영상 놀이
- 300평 무형형 교육기반플랫폼, 풍류상화, 자연재해/경제, 환경

- 미디어라이프 복합공간
- 방송 그 이상의 방송을 만든다!
- 프로그램시간: 매일(09시, 13시, 16시)
- 소모시간: 50분
- 자동차 메타엔터테인먼트, 문화 메타엔터테인먼트

- 미디어라이프 복합공간
- 방송 그 이상의 방송을 만든다!
- 프로그램시간: 매일(09시, 13시, 16시)
- 소모시간: 50분
- 자동차 메타엔터테인먼트, 문화 메타엔터테인먼트

## V 실행계획

### 2. 세부시설계획

본보교시 151-153p

#### 증축건물

### 2F

- 상감콘텐츠 연구 및 활용 플랫폼
- "광주와 미래를 보다"
- 자동차형 미래형 자동차 플랫폼 콘텐츠
- 음악, 스포츠, 트레이닝 등 활동콘텐츠
- 차고주력, 디퓨전, 다양한 음악 공연콘텐츠
- 도형, PRG(대형형) 및 공연 콘텐츠

- 미디어라이프 복합공간
- 방송 그 이상의 방송을 만든다!
- 프로그램시간: 매일(09시, 13시, 16시)
- 소모시간: 50분
- 자동차 메타엔터테인먼트, 문화 메타엔터테인먼트

- 미디어라이프 복합공간
- 방송 그 이상의 방송을 만든다!
- 프로그램시간: 매일(09시, 13시, 16시)
- 소모시간: 50분
- 자동차 메타엔터테인먼트, 문화 메타엔터테인먼트

## V 실행계획

### 2. 세부시설계획

본보교시 154-155p

#### 증축건물

### 육상

- 구 분: 육상정원(활목의공간)
- 공간 형태: 체험형 휴게복지공간
- 시 설: 잔디잔형, EBS-광주광역시 캐릭터 조형물, 벤치, 안전시설, 조명시설, LED 미디어라미 영상플랫폼
- 시설구성: 야외프로그램 운영과 가족 간 힐링 시간 및 LED 영상 송출 테스트 베드 공간

- LED 미디어 영상 플랫폼
- 광주시인화 함께하는 행복의 시포즈
- 육상잔디(시설 14잔) 잔 - 풀은 후 14잔
- TV로 제작된 생생계 방송 운영, 산드름급 K520급, 영리 단체 주관
- 미디어 캐릭터 테마파크 및 광주광역시 홍보영상

- 휴게 복지 커뮤니티 플랫폼
- 내곡동 광주의 자랑 찾기
- 프로그램시간: 11시, 13시, 15시
- 소모시간: 30분
- 광주의 주요시설, 문화카드 찾기(사물표준 및 편의시설 활용정보 연계), 각종 휴게봉사

- 빛과 음악 Music lighting 플랫폼 (09시)
- 프로그램시간: 19:00-20:00(월)~
- 소모시간: 60분
- 캐릭터 테마파크, 음악의정 및 레이저 쇼, 버스킹 공연

## VI 사업화 추진계획

### 1. 거버넌스 협력 생태계 구축

본보교시 167-175p

이 다이어그램은 '아시아 캐릭터 테마파크'를 중심으로 한 협력 생태계를 보여줍니다. 주요 참여 기관과 역할은 다음과 같습니다:

- 기획연구 인프러:** 대한연구(주)신학
- 기획-정책 인프러:** 광주실감콘텐츠진흥원
- 정책-생산 인프러:** 광주산업진흥원, 광주지역특성화진흥원, 광주지역특성화사업지원센터, 300평상용화사업연계 등
- 유통 인프러:** 광주실감콘텐츠진흥원
- 수익-방송 인프러:** 광주실감콘텐츠진흥원, 광주지역특성화사업연계
- 개발 인프러:** 민간기업 및 단체
- R&D 인프러:** 한국문화기술연구소
- 투자 인프러:** 문화산업 투자관리지구
- 문화인프라:** 문화산업진흥원
- 유통인프라:** 한국문화기술연구소, 문화산업진흥원, 광주지역특성화사업지원센터, 광주지역특성화사업연계, 광주지역특성화사업연계, 광주지역특성화사업연계
- 유통인프라:** 문화산업진흥원
- 유통인프라:** 문화산업진흥원
- 유통인프라:** 문화산업진흥원

## VI 사업화 추진계획

### 2. 타당성분석

본보교시 183-202p

#### 경제성 분석결과

구분	내용	비고
사업성	회전율 4.5%	타당(회전율)은 타당(회전율)은 4.5%
본사리스크	투자비율 2.5%	타당(투자비율)은 타당(투자비율)은 2.5%
사업기간	2024~2028년	-
투자비	29,600만원	투자비(29,600만원) 포함
수익	106,479만원	연평균수익(106,479만원)
비용	62,377만원	연평균비용(62,377만원)

#### 타당성 분석

구분	2027	2028	2029	2030	2031
A 수익	2,743	2,824	2,906	2,987	3,061
투자비	36	36	36	36	36
연평균수익	9	9	9	9	9
연평균비용	5	5	5	5	5
순이익(순이익)	2,472	2,546	2,622	2,701	2,782
순이익(순이익)	271	278	284	292	299
순이익(순이익)	1,079	1,073	1,073	1,073	1,073
순이익(순이익)	133	133	133	133	133
순이익(순이익)	510	510	510	510	510
순이익(순이익)	370	370	370	370	370
C 순이익(순이익)	1,730	1,811	1,893	1,980	2,068

## VI 사업화 추진계획

### 3. 종합의견

본보교시 203-209p

#### 아시아 캐릭터 테마파크 승락의견

#### ① 기대효과

- 한국교육방송공사(EBS)와 협업을 통해 미래 전역산업과 캐릭터 문화 산업 콘텐츠 분야 성장도모
- 다양한 기관과 추진사업을 추진하여 융복합 캐릭터 산업의 활성화 및 캐릭터 산업의 핵심 경쟁력 강화
- 캐릭터산업 거점산업단지 구축을 위한 협력지원 및 이를 통한 캐릭터 산업 육성(국가 캐릭터산업 발전도 크게 기대)
- 연계 가능한 창의적 인프러를 제도적 기반이 마련되어 있어 융·복합 전략구현에 따라 시너지 효과 기대


#### ② 타당성 확보

- B/C(회전율) 1.37, IRR 4.54%, NPV 23,567백만원, 순현재가치(NPV) > 0이다 크며 내부수익률(IRR)은 > 4.5%보다 높게 분석되어 아시아 캐릭터 테마파크 사업은 경제적으로 타당성이 있는 것으로 분석됨


#### ③ 캐릭터 운영효과

- 미래산업, 인공지능, 자율주행자동차, AR/VR 등 지역특성화 융복합 캐릭터 문화 산업콘텐츠의 체계적인 인큐베이션
- 캐릭터 관련 산업육성에 따른 기업 확산 및 고용 창출, 지역 주요 산업과 연계할 통한 동반성장, 지역경제 활성화
- 캐릭터 테마파크 주변 기반 또는 시설 활성화 시너지 효과, 5G 미디어에 맞는 청년 스타트업(창업) 효과

### 3) 관련 부처별 인터뷰



**광 주 광 역 시**




공정하고 투명한 광주, 시민과 함께 만들어 갑니다.

수신 수신자 참조  
(경유)  
제목 「광주 EBS 아시아 캐릭터 랜드 조성운영 기본계획」 수립 용역 추진 관련 협조 요청

1. 문화산업과-1179호(2022.2.16.) 관련입니다.
2. 우리시에서는 '아시아 캐릭터 산업 대표도시, 광주' 도약을 위한 '광주 EBS 아시아 캐릭터 랜드 조성운영 기본계획 수립 용역'을 추진중에 있습니다.
3. 이와 관련, 효과적이고 적실성 있는 사업계획안이 마련될 수 있도록 각 부서 및 자치구, 유관기관, 전문가들께서는 용역주체가 시행하는 관계자 인터뷰 및 자료요청 등 용역추진에 적극 협조하여 주시기 바랍니다.

○ 용역 개요

- 용역 명 : 광주 EBS 아시아 캐릭터 랜드 조성 운영 기본계획 수립
- 기 간 : 2022. 3. ~ 2022. 9.
- 용역주체 : (주)올스타 대표 장재석
- 주요내용 : 캐릭터 문화콘텐츠 현황 조사 및 지역 전문가 의견 수렴, 추진 전략 수립
  - \* 캐릭터 랜드 조성, 개발을 위한 대상지 조사 및 사업 타당성 분석
  - \* EBS 캐릭터 융·복합을 통한 전략 사업 발굴 및 추진 방안 마련
  - \* 거버넌스형 사업 추진체계 제시, 투자 파급효과 분석 등. 끝.



**광 주 광 역 시 장**

수신자 미래산업정책과장, 인공지능정책과장, 자동차산업과장, 첨단제조산업과장, 문화도시정책관, 문화기반조성  
과장, 관광진흥과장, 체육진흥과장, 제 유관부서장

---

주무관 **김진구** 장 **박선홍** 과장 **김영구**

합조자

시행 문화산업과-4654 (2022. 7. 18.) 접수

우 61945 광주광역시 서구 내방로 111, (서평동) / www.gwangju.go.kr

전화번호 062-613-2471 팩스번호 062-613-3629 / letsgojo01@korea.kr / 대국민 공개

익솔시 마스크 착용, 30초 이상 손씻기, 기침 예절 지키기, 의심증상시 1339연락

### 광주디자인진흥원

**1 '광주디자인비엔날레 주니어' 신규 개최**

**□ 목적 및 필요성**

- '광주디자인비엔날레'의 연계 확장형으로 '디자인', '비엔날레' 관련 특화 브랜딩 강화 및 지속성장 동력 박차
- 디자인 조기교육, 문화 창작 영재 발굴 등 어린이·청소년 문화 예술 향유 인프라 확대

**□ 주요내용**

- 추진장소 : 광주디자인진흥원 부지, 광주디자인비엔날레 본 전시관 등
- 행사기간 : 광주디자인비엔날레 개최기간 내
- 참가대상 : 국내외 청소년
  - 청소년 만 19세 미만만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 시기는 제외-청소년보호법 제2조
- 사업내용 : 청소년 대상 디자인비엔날레 개최 및 운영(연령대에 따라 운영내용 구분)

대 상	내 용
유아·초등	- 기획전시 운영(캐릭터활용, 참여형전시 등) - 디자인 체험교실 운영 및 결과물 전시
중·고등	- 세부분야별 디자인 진로직업체험 (제품/시각/패션/공간디자인 큐리어 등) - 디자인공모전 개최 및 결과물 전시

**□ 기대효과**

- 미래세대 연대와 디자인-문화교류 기반 조성으로 디자인비엔날레의 위상정립 및 디자인문화 거점 확립
- 지역 청소년 진로체험 시행으로 학생중심제 미래교육 수요에 부응





### 2021년 운영성과\_신규사업 유치 실적(21.10월)

광주테크노파크 GWANGJU TECHNOPARK

단위: 억 원

구분	사업비	사업기간
키고드론 기술개발 사업	430	2021.04~2025.12
그린스타트업 타운 조성사업	350	2021.06~2022.12
미래 데이터 적용 실증기반 구축사업	199	2021.04~2025.12
광주전남에너지 클러스터 인제양성	85.5	2021.04~2025.12
스마트가전용 AI IoT SoC 사업	77	2021.04~2024.12
고용안정 선제 대응 패키지 지원사업	62.5	2021.04~2025.12
신단대개조 기업지원 사업	8.4	2021.05~2023.04
실외 공기산업 실증지원 사업	15	2021.05~2021.12
2021 빛고을 제도전 지원사업	4.5	2021.02~2022.01
기반 디지털 생체의료 고도화 사업	100	2022.01~2024.12
에이징 휴먼헬스케어밸리 조성사업	40	2022.01~2023.12

「카고드론 기술개발 사업」 등 총 11개 사업, 1,372억원(예산반영 2개사업, 140억원)

### 2021년 운영성과\_기업지원사업 추진 현황

광주테크노파크 GWANGJU TECHNOPARK

사업명	총 사업비	사업기간
스마트공장 보급확산사업	110억 원	2021.01. ~ 2020.12.
시니어코스메디케어 구축사업	53억 원	2020.01. ~ 2022.01.
광주전남 이전공공기관 연계 사업	41억 원	2020.01. ~ 2020.12.
라이프케어 실증기반 조성사업	27억 원	2020.04. ~ 2020.12.
지마크푸드 실증기반 구축사업	23억 원	2020.04. ~ 2020.12.
광주지역 청년채용 지원사업	23억 원	2020.01. ~ 2020.12.
실외 공기산업 신제품 개발지원사업	22억 원	2020.05. ~ 2020.12.
비대면정년채용지원사업	20억 원	2020.01. ~ 2020.12.
광주지역기업 배우처 지원사업	17억 원	2020.01. ~ 2020.12.
국가혁신클러스터 조성사업	15억 원	2020.01. ~ 2020.12.
예비창업자 발굴육성사업	14억 원	2020.01. ~ 2020.12.

스마트공장보급확산사업 등 총 42개 사업 → 835개사 250억 지원



### 2022년 운영계획\_운영방향

정책 기획	기업 지원
<ul style="list-style-type: none"> <li>지역기업 성장 및 지역산업육성 선도 <b>Leading Planner</b></li> <li>중앙정부가 추진하는 우리지역 수요정책 발굴·기획</li> <li>국비사업 발굴을 위한 <b>기획고도화</b> 및 유치활동 지원</li> <li>대표산업별 육성전략 도출 및 지역미래역거리 발굴</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 기업지원 플랫폼 기능과 기업육성 기획 조정</li> <li>성장단계별 맞춤형 기업지원을 통한 신도기업 육성</li> <li>사업화 전주기 지원 체계 확립을 통한 기업성장 모델 창출</li> <li>기업 경쟁력 강화 및 <b>국내외 판로다각화 지원</b></li> </ul>
특화/지역 산업 육성	경영 관리
<ul style="list-style-type: none"> <li>4차 산업 활성화를 위한 거점 역할 수행</li> <li>스마트공장 보급 확산 및 KOLAS운영</li> <li>센터 융복합 <b>뉴스사업</b> 발굴 및 유치</li> <li>기업 공동기술개발(R&amp;D)과제 등 중대형 사업 발굴유치</li> <li>인공지능 기반 기업 기술개발 지원 및 신규사업 발굴</li> <li>에너지 신산업 육성 및 법인 미래 먹거리 발굴</li> <li>투자유치 활성화 환경 조성 및 R&amp;D 전문인력 양성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>법인 지속성장을 위한 <b>운영방향 제시</b> 및 멀티핵심 실현</li> <li>환경변화에 따른 <b>경영방향 설정, 역할 정립 대응</b></li> <li>중장기적 경영혁신체계 및 제반 시스템 구축</li> <li>유연한 조직문화 조성 및 정원중심, 인사관리 체계화</li> <li>투명하고 공정한 파트너십을 통한 조직위상 강화</li> <li>노사 성장을 위한 협력체계 구축</li> <li>사회적 가치 실현을 위한 <b>ESG 체계 확산</b></li> <li>투명한 재무회계 처리 및 안전하고 효율적인 시스템</li> </ul>

광주그린카진흥원

GIGA

### 1 일반현황

**□ 기관개요**

- 기관명 : (재)광주그린카진흥원
- 설립일 : 2011. 7. 8
- 소재지 : 광주광역시 광산구 진곡산단 중앙로 55
- 이사장 : 이사장(이사(상임 1, 비상임 1))
- 기관장 : 김덕모(\* 20. 11. 02 - \* 23. 11. 01)
- 설립근거 : 「민법」 제22조와 「산업통상자원부장관 및 그 소속장관의 주관에 속하는 비영리법인의 설립 및 감독에 관한 규칙」 제4조, 광주광역시 광주그린카진흥원 설치 및 운영조례

**□ 설립목적**

- 진흥원은 자동차 산업분야 산학연관의 유기적인 협력체계를 구축하여 그린카 등 자동차 산업 육성, 연계, 조정을 통해 광주지역 안성차 및 부품산업 기술고도화와 산업 육성을 도모하며, 지역경제 활성화와 국가경제발전에 기여(그린카 진흥원 정관 제2조)

**□ 주요사업**

- 광주자동차산업 기술정책, 산업정책 등 기획업무 총괄
- 차세대자동차 산업육성을 위한 기술지도 작성 등 중장기 발전전략 수립
- 지역내 자동차 부품기술 혁신 역량 조사 및 개발사업에 대한 지원
- 자동차산업 육성을 위한 장비 및 시설 등 인프라의 구축
- 자동차산업을 선도할 기업의 핵심기술개발 및 사업화 종합지원
- 완성차 및 부품산업 육성 일자리 창출을 위한 자동차생산·부품기업의 설립·투자·지원
- 자동차산업 혁신주체 간 연계 산업 집적화 단지 또는 거점 조성 가능 수행 등

**□ 주요연혁**

2011. 05월	광주그린카부품산업진흥재단 설립 및 운영 조례 제정
2011. 07월	법인설립 허가(자적경제부) 및 등기
2011. 09월	틀린 디젤자동차 핵심부품 사업 협약
2014. 03월	자동차 100만대 생산까지 클러스터 조성 기획 협약
2015. 04월	기관명칭 변경 (광주그린카부품산업 진흥재단 → 광주그린카진흥원)
2016. 07월	친환경 자동차부품클러스터조성사업 예비타당성 조사 통과
2017. 12월	TP 차세대 자동차 전장센터 → 광주그린카진흥원 통합
2018. 03월	수소 충전소 2호기 준공(시공해 자동차 보급사업)
2019. 01월	광주형완성차공장 투자협약(광주시-현대차)
2019. 03월	자동차공장 합적법인 업무지원단 설립
2019. 12월	광주글로벌모터스 착공
2020. 06월	수소 충전소 3호기 준공(임암충전소)
2020. 11월	제5대 김덕모 회장 취임
2020. 12월	수소 충전소 4호기 준공(백진충전소)
2021. 06월	친환경자동차부품클러스터조성 준공
2021. 12월	수소 충전소 5호기 준공(월출충전소)

GIGA

### 2 조직도 및 인력현황

**□ 조직도 (1본부 1실 5팀)**

```

    graph TD
      이사회 --> 원장
      원장 --> 감사팀
      원장 --> 운영위원회
      원장 --> 사업본부
      원장 --> 연구지원팀
      사업본부 --> 사업기획팀
      사업본부 --> 기업지원팀
      사업본부 --> 장비지원팀
      사업본부 --> 수소사업팀
      사업본부 --> 경영지원팀
    
```

**□ 인력현황** (단위 : 명 / '21년 12. 기준)

구분	임원 (원장)	핵심부서장 (본부장)	1급	2급	3급	4급	5급	계
정원	1	1	2	4	4	6	7	25
현원	1	1	1	4	4	6	5	22

※ 사업위촉직 28명, 무기계약직 18명(공무 6명, 연구 12명)

GIGA

### 3 주요 시설물 현황

**□ 주요시설**

- 광주그린카진흥원(본부동) 및 자부원/생기원(시험성능동)
  - 위치 : (본부동) 광주광역시 광산구 진곡산단 중앙로 55 (시험성능동1) 광주광역시 광산구 진곡산단 중앙로 55 (시험성능동1) 광주광역시 북구 첨단과기로 208번지



본부동 및 부품성능실험동1



부품성능실험동2

- 수소전기차 충전소
  - 위치 : (1호기) 광주광역시 광산구 진곡산단중앙로 55 (2014.10 준공) 진곡충전소 (2호기) 광주광역시 광산구 북룡동 94-28 (2018.03 준공) 동곡충전소 (3호기) 광주광역시 남구 임암동 675 (2018.06 준공) 임암충전소 (4호기) 광주광역시 서구 백진동 628-1 (2020.12 준공) 백진충전소 (5호기) 광주광역시 북구 월출동 987 (2021. 12 준공) 월출충전소 (6호기) 광주광역시 북구 장운길 55 (시내버스차고지 내) 장동수소충전소
- 친환경규모클러스터 조성(글로벌비즈니스동, 선도기술지원동)
  - 위치 : 광주광역시 광산구 빛동 10로 22



글로벌비즈니스동



선도기술지원동

GIGA

### 4 재무제표

**[재무상태표 요약]** (단위 : 천원)

과 목	2021(A)	2020(B)	증감(A-B)	비 고
<b>자 산</b>	<b>145,119,185</b>	<b>120,781,734</b>	<b>24,337,451</b>	
I. 유동자산	13,907,612	13,555,170	352,442	
(1) 당좌자산	13,907,612	13,555,170	352,442	
II. 비유동자산	131,211,573	107,226,564	23,985,009	
(1) 투자자산	48,624,718	48,346,813	277,905	
(2) 유형자산	82,196,281	58,397,134	23,799,147	
(3) 무형자산	390,572	482,617	482,284	
(4)기타비유동자산	0	0	0	
<b>부 채</b>	<b>13,051,412</b>	<b>11,799,115</b>	91,677	
I. 유동부채	13,003,165	11,786,670	1,216,495	
II. 비유동부채	48,246	12,445	5,790	
<b>자 본</b>	<b>132,067,773</b>	<b>108,982,619</b>	23,085,154	
I. 자본금	135,579,050	110,151,020	25,428,030	
II. 미처분이익잉여금	(3,511,277)	(1,168,401)	(2,342,876)	
<b>부 채 와 자 본 총 계</b>	<b>145,119,185</b>	<b>120,781,734</b>	24,337,451	

광주그린카진흥원 2022년 추진사업 총괄			광주그린카진흥원 2022년 이후 추진 예정 사업		
연번	사업명	비고			
1	친환경자동차 부품클러스터 조성사업		○ 전동기반 지능형 자율주행 농업 이동체 개발사업		
2	친환경자동차 부품인증센터 구축사업		- 사업기간 : 2023-2025		
3	수소충전소운영사업		- 총사업비 : 480억원(국 336, 시 96, 민 48)		
4	수소충전소수익사업		- 사업내용 : 농업 이동체 플랫폼 개발, 관제시스템 구축 및 실증, 기술지원, 인력양성 등		
5	수소충전소고장예지 및 안전관리상용화기술개발사업		· (기반구축) ESS 기반 전기자동차 무선충전 시스템 개발 및 안전성 확보를 위한 실증 장비 구축		
6	수소전기차 다차종 동시충전을위한 광역수소충전소 핵심기술 개발사업		· (R&D) 전기차 배터리 재사용, ESS 운영 및 무선충전 핵심기술 실증		
7	수소충전소 건립사업		· (기업지원) 무선충전 실증 및 배터리 재사용 관련 기업지원		
8	수소충전소 증설사업		○ 지능형 HMI를 적용한 차량부품 고도화 기술개발 사업		
9	수소버스충전소건립사업		- 사업기간 : 2023 ~ 2027.(5년)		
10	인공지능중심산업융합 집적단지조성사업		- 총사업비 : 350억 원		
11	국가인적자원개발혁신사업 공동훈련센터사업		- 사업내용 : 지능형 HMI를 적용한 차량 부품 고도화 기술개발		
12	디지털인신업기술개발사업		· (기술개발) 지능형 HMI를 적용한 차량 부품 고도화 기술개발		
13	시군구지역연고산업육성(R&BD) 기업지원사업(2단계)		· (기업지원) 지능형 HMI 고도화에 따른 기업지원		
14	고용안정 선제 대응 패키지 지원사업		○ 자동차부품기업 혁신지원사업 추진 및 협약 체결 (22년 4월 협약 체결)		
15	수평적EV 전기차 산업생태계 조성		- 사업기간 : 2021. 04. 01. ~ 2024. 12. 31.(총 36개월)		
16	산업단지 대개조 지역기업 지원사업		- 총사업비 : 16,481,000(천원)		
17	빅데이터기반 자동차 전장부품 신뢰성기술 고도화 사업		- 사업내용 : 지역 부품기업 미래차 전환을 통한 미래차 산업 생태계 구축 기여		
18	자동차부품연구 청년일자리 지원사업		· 지역 부품기업 미래차 전환 촉진 위한 전라권 부품기업 미래차 전환 지원 플랫폼 운영		
19	스마트제조기업 청년일자리 지원사업		· 지역 부품기업 협의체 구성 및 운영(연 4회 이상)		
20	중소기업 상생 청년일자리 창출 지원사업		· 지역 부품기업 미래차 전환 현황 등 부품기업 D/B 구축		
21	자동차신산업 청년채용 지원사업		· 지역 부품기업 수요발굴(간담회, 설명회 등)		
22	자율주행기술의 언택트 서비스 운영 및 실증기술개발사업		· 지역 정책수요-이슈동향 리포트 발간(연 2건 이상)		
23	자동차부품기업 혁신지원 사업				
24	기반장비 운영 활성화 사업(빛그린 선도기술지원센터)				
25	안전·보건관리차용역				

인공지능산업융합사업단

<p><b>1. 2차년도 추진결과(2020~21)</b></p> <p><b>1. 공간 건축</b></p> <p>가. 사업 추진 결과 개요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">건축</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>효율적이고 혁신적인 건축설계 완료                             <ul style="list-style-type: none"> <li>관계기관과의 협업을 통해 AI집적단지 공간건축 구성</li> </ul> </li> <li>공간건축 구축을 위한 건설사업 관리용역 및 시공사 선정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 구축을 위해 전문적인 건설사업 관리용역 및 시공사 선정</li> </ul> </li> <li>공간건축 공사 착공, 대지조성공사 및 기초공사 추진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 착공식 개최(21.11.22), 대지조성공사 및 기초공사 추진</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>나. 우수한점 및 개선점</p> <p>○ <b>(혁신적 공간건축)</b> AI 생태계 활성화를 위한 공간 효율성, 협업과 소통의 가치를 중시하는 공간건축 설계 완료</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 당초 기능별 분의 공간에서 통합 공간 설계로 변경하여 공간 효율성, 이동 편의성, 협업과 소통이 강화된 혁신적인 AI 공간건축 구성</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>&lt;공간건축 조감도&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>&lt;배치계획&gt;</p> </div> </div> <p>○ <b>(공간건축)</b> 주민밀착 지원T/F 운영을 통한 토지보상 전개 및 부지확보(데이터센터 전체, 실증장입종 46%)로, 본격적인 "국가 AI 집적단지" 조성 연속사업 추진(21. 11.22, 착공식 개최)</p> <p>○ <b>(예산결감)</b> AI 데이터센터 안정성 위한 전력 이중화 확보, 하수도 관련부서 협의를 통한 예산 79억 절감</p>	구분	주요 내용	건축	<ul style="list-style-type: none"> <li>효율적이고 혁신적인 건축설계 완료                             <ul style="list-style-type: none"> <li>관계기관과의 협업을 통해 AI집적단지 공간건축 구성</li> </ul> </li> <li>공간건축 구축을 위한 건설사업 관리용역 및 시공사 선정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 구축을 위해 전문적인 건설사업 관리용역 및 시공사 선정</li> </ul> </li> <li>공간건축 공사 착공, 대지조성공사 및 기초공사 추진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 착공식 개최(21.11.22), 대지조성공사 및 기초공사 추진</li> </ul> </li> </ul>	<div style="text-align: center;"> <p>* 전력 이중화 확보(지중화 설치비 70억원, 전기료 3억원/년 절감)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>* 우수관로 검토(단독정화조 설치 대신 인접지구의 우수관로 이용으로 6억원 절감)</p> </div> <p><b>2. AI 특화 데이터센터 서비스</b></p> <p>가. 사업 추진 결과 개요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">데이터 센터</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>세계적인 수준의 국가 AI데이터센터 착수(21.2.4)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>연산량 88.5PF, 저장공간 107PB 수준의 클라우드 기반의 AI 데이터센터</li> <li>* NHN(구스, 인텔지아이(제이 등)사업비300억원+210억원 추가 투자</li> </ul> </li> <li>시뮬레이션 서비스 계획 마련(현재 100여개사 대상 서비스 중)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>총 구축량의 10%(연산량 8.85PF, 저장공간 10.7PB) 확보, 125개사 대상 컴퓨팅자원 제공</li> </ul> </li> <li>이용자의 시모열 개발, 상용화 지원 등을 위해 SaaS 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>영글인식, 시패션, OCR(문자인식), Carplate(번호판인식) 등 다양한 AI솔루션 제공</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>나. 우수한점 및 개선점</p> <p>○ <b>(구축방식 변경)</b> 기존 직접 구축방식에서 민간 투자유치방식으로 사업구조를 변경하여 운영 효율성 및 서비스 경쟁력 확보</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 민간협력형 AI 특화 데이터센터 구축 계획 수립, 집적단지 운영 및 기업지원 효율화를 위한 AI 통합지원 서비스 플랫폼의 정보화전략계획(ISP수립) 수립 등</li> </ul> <p>○ <b>(데이터센터 서비스 제공)</b> 연산량 8.85PF·저장공간 10.7PB 자원(현재 구축목표의 10%) 확보(21.3, NHN 판교센터) 및 IaaS·PaaS·SaaS 서비스 제공(125개사)</p>	구분	주요 내용	데이터 센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계적인 수준의 국가 AI데이터센터 착수(21.2.4)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>연산량 88.5PF, 저장공간 107PB 수준의 클라우드 기반의 AI 데이터센터</li> <li>* NHN(구스, 인텔지아이(제이 등)사업비300억원+210억원 추가 투자</li> </ul> </li> <li>시뮬레이션 서비스 계획 마련(현재 100여개사 대상 서비스 중)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>총 구축량의 10%(연산량 8.85PF, 저장공간 10.7PB) 확보, 125개사 대상 컴퓨팅자원 제공</li> </ul> </li> <li>이용자의 시모열 개발, 상용화 지원 등을 위해 SaaS 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>영글인식, 시패션, OCR(문자인식), Carplate(번호판인식) 등 다양한 AI솔루션 제공</li> </ul> </li> </ul>									
구분	주요 내용																	
건축	<ul style="list-style-type: none"> <li>효율적이고 혁신적인 건축설계 완료                             <ul style="list-style-type: none"> <li>관계기관과의 협업을 통해 AI집적단지 공간건축 구성</li> </ul> </li> <li>공간건축 구축을 위한 건설사업 관리용역 및 시공사 선정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 구축을 위해 전문적인 건설사업 관리용역 및 시공사 선정</li> </ul> </li> <li>공간건축 공사 착공, 대지조성공사 및 기초공사 추진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI집적단지 착공식 개최(21.11.22), 대지조성공사 및 기초공사 추진</li> </ul> </li> </ul>																	
	구분	주요 내용																
	데이터 센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계적인 수준의 국가 AI데이터센터 착수(21.2.4)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>연산량 88.5PF, 저장공간 107PB 수준의 클라우드 기반의 AI 데이터센터</li> <li>* NHN(구스, 인텔지아이(제이 등)사업비300억원+210억원 추가 투자</li> </ul> </li> <li>시뮬레이션 서비스 계획 마련(현재 100여개사 대상 서비스 중)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>총 구축량의 10%(연산량 8.85PF, 저장공간 10.7PB) 확보, 125개사 대상 컴퓨팅자원 제공</li> </ul> </li> <li>이용자의 시모열 개발, 상용화 지원 등을 위해 SaaS 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>영글인식, 시패션, OCR(문자인식), Carplate(번호판인식) 등 다양한 AI솔루션 제공</li> </ul> </li> </ul>																
<p><b>3. 실증환경 및 조성</b></p> <p>가. 사업 추진 결과 개요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 서비스 제공 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IaaS</td> <td>5개 자원타입(16.2TF~최대 156TF)의 가속기 및 최대 50TB 스토리지 지원제공</td> </tr> <tr> <td>PaaS</td> <td>프래임워크(tensorflow2.4, Pytorch1.7.1 등), 개발언어(Python 3.8.5 등) 및 데이터레이크 등 제공</td> </tr> <tr> <td>SaaS</td> <td>21년 4종의 SaaS 제공(영글인식, 시패션, 광학식 문자인용, 자동차번호판 인식)</td> </tr> </tbody> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>영글인식(21년 9월)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>AI 패션(21년 9월)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>OCR(21년 10월)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Vehicle Plate(21년 11월)</p> </div> </div> <p><b>3. 실증환경 및 조성</b></p> <p>가. 사업 추진 결과 개요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">실증 기반</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>대형드라이빙 시뮬레이터 등 실증장비 구축 및 서비스 기반 마련                             <ul style="list-style-type: none"> <li>성비</li> <li>지원 범위</li> <li>성공 확산</li> </ul> </li> <li>AI 특화산업 실증센터 개소식(21.12.07)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>각 실증분야별(자동차에너지, 헬스케어) 실증지원 거점공간 마련</li> <li>AI의지원을활용(영의원, 보건소 연계) 및 AI시민의료업 등 시민서비스서비스 제공</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>나. 우수한점 및 개선점</p> <p>○ <b>(실증장비 구축)</b> AI 융합기술을 활용하는 지역 주력 및 특화 산업 중심의 실증장비 구축과 운영 체계 마련</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 실증장비 효율화 및 중복방지를 위해 지역내 참여기관(광기술원, TP 등) 활용</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆ 사업비 : 117억원(20년도), 137억원(21년도)</p> <p>◆ 사업내용 : 총 63종(자동차 14종, 에너지 25종, 헬스케어 24종)</p> <p>※ 대형드라이빙 시뮬레이터 구축 착수(21년), 건축 완공일정에 따라 구축일정 변경(23년 예정)</p> </div> <p>○ <b>(실증센터 개소)</b> 실증지원 및 Data 수집을 위한 Main Hub 수행하는 3개 분야 실증센터 거점 구축(총 63종) 및 개소 완료(21.12)</p>		구분	주요 서비스 제공 내용	IaaS	5개 자원타입(16.2TF~최대 156TF)의 가속기 및 최대 50TB 스토리지 지원제공	PaaS	프래임워크(tensorflow2.4, Pytorch1.7.1 등), 개발언어(Python 3.8.5 등) 및 데이터레이크 등 제공	SaaS	21년 4종의 SaaS 제공(영글인식, 시패션, 광학식 문자인용, 자동차번호판 인식)	구분	주요 내용	실증 기반	<ul style="list-style-type: none"> <li>대형드라이빙 시뮬레이터 등 실증장비 구축 및 서비스 기반 마련                             <ul style="list-style-type: none"> <li>성비</li> <li>지원 범위</li> <li>성공 확산</li> </ul> </li> <li>AI 특화산업 실증센터 개소식(21.12.07)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>각 실증분야별(자동차에너지, 헬스케어) 실증지원 거점공간 마련</li> <li>AI의지원을활용(영의원, 보건소 연계) 및 AI시민의료업 등 시민서비스서비스 제공</li> </ul> </li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>AI 자동차 실증센터</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>AI 에너지 실증센터</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>AI 헬스케어 실증센터</p> </div> </div> <p><b>4. AI 특화 창업지원 및 기업성장 지원</b></p> <p>가. 사업 추진 결과 개요</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">창업 지원</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>비상 하나 예고 AI 창업할 수 있는 지원체계 완성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>예비창업-창업기업 대상으로 전주기 스텝업일 프로그램 체계 구축</li> </ul> </li> <li>예비창업자 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>기업 AI 기술 수요 발굴</li> <li>AI 기술 창업 교육</li> <li>토너먼트</li> </ul> </li> <li>창업기업 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 사업화 아이디어 발굴</li> <li>(창업)팀빌딩 투자 매칭</li> </ul> </li> <li>글로벌 진출 기업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>우수 AI 기업 발굴</li> <li>국내·외 판로개척</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table> <p>나. 우수한점 및 개선점</p> <p>○ <b>(예비창업)</b> 수요연계 AI 창업 경진대회, 창업교육 및 멘토링 등을 통한 예비창업자 대상 창업 지원 체계 구축</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>* AI 창업 경진대회를 통한 광주지역 내외 10개사 창업 일자리창출 38명(지역내 13명) 및 ㈜파드워브(광진대) 참여기업과 수요기관과의 AI 투자관리 실증을 위한 업무협약 체결(21.11.4, 우성산구·광산구·서구청과 공동-주최(광진대) 4사협찬)</p> <p>* 크레이티브(창기팀), 에원파트너스 2억규모 투자협약 체결(21.7.16)</p> <p>* 경진대회의 창업 교육과 회차별 사전 교육 수요에 따른 교육으로 맞춤형 지원 추진, 4회차 교육 완료로 80명 수요, 1:1비즈니스 멘토링 18명(35건), 초기창업자 사업계획 클리닉 멘토링 5개사(25건)진행</p> </div> <p>○ <b>(스타트업)</b> AI (사)제품·서비스 제작 및 고도화 지원, AI 창업캠프 입주지원, AI 투자펀드를 통한 사업화 지원</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>* AI (사)제품·서비스 제작 지원기업 중 41개(총43개) 기업(선제매출 95%)에 대한 광주거점 마린(21년도 예상 매출 10,627,004원, 일자리 88명 창출(지역내 53명), IP 및 기타 인증 46건 달성)</p> <p>* 글로벌 AI 제품·서비스 고도화 지원기업 중 광주지역 분사이전(2개사)지사 설립(6개사) 및 신규 일자리창출 12명</p> <p>* AI 스타트업 입주지원(신규입주 24개사)을 통한 일자리 54명 창출(지역내 30명), 특허 출원 2건, 특허 등록 1건 달성</p> <p>* AI 파트너십데이(IR) 개최(4회, 40개사), 투자사 MoU 체결(2건, 3,108백만원 출자, AI 투자펀드 5개사 4,450백만원 투자)</p> </div> <p>○ <b>(기업성장)</b> 글로벌 네트워크 구축 지원, AI 품질향상·규제해소 컨설팅, 글로벌 AI 컨퍼런스를 통한 AI 스타트업의 성장 촉진</p>	구분	주요 내용	창업 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>비상 하나 예고 AI 창업할 수 있는 지원체계 완성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>예비창업-창업기업 대상으로 전주기 스텝업일 프로그램 체계 구축</li> </ul> </li> <li>예비창업자 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>기업 AI 기술 수요 발굴</li> <li>AI 기술 창업 교육</li> <li>토너먼트</li> </ul> </li> <li>창업기업 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 사업화 아이디어 발굴</li> <li>(창업)팀빌딩 투자 매칭</li> </ul> </li> <li>글로벌 진출 기업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>우수 AI 기업 발굴</li> <li>국내·외 판로개척</li> </ul> </li> </ul>
구분		주요 서비스 제공 내용																
IaaS	5개 자원타입(16.2TF~최대 156TF)의 가속기 및 최대 50TB 스토리지 지원제공																	
PaaS	프래임워크(tensorflow2.4, Pytorch1.7.1 등), 개발언어(Python 3.8.5 등) 및 데이터레이크 등 제공																	
SaaS	21년 4종의 SaaS 제공(영글인식, 시패션, 광학식 문자인용, 자동차번호판 인식)																	
구분	주요 내용																	
실증 기반	<ul style="list-style-type: none"> <li>대형드라이빙 시뮬레이터 등 실증장비 구축 및 서비스 기반 마련                             <ul style="list-style-type: none"> <li>성비</li> <li>지원 범위</li> <li>성공 확산</li> </ul> </li> <li>AI 특화산업 실증센터 개소식(21.12.07)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>각 실증분야별(자동차에너지, 헬스케어) 실증지원 거점공간 마련</li> <li>AI의지원을활용(영의원, 보건소 연계) 및 AI시민의료업 등 시민서비스서비스 제공</li> </ul> </li> </ul>																	
	구분	주요 내용																
창업 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>비상 하나 예고 AI 창업할 수 있는 지원체계 완성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>예비창업-창업기업 대상으로 전주기 스텝업일 프로그램 체계 구축</li> </ul> </li> <li>예비창업자 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>기업 AI 기술 수요 발굴</li> <li>AI 기술 창업 교육</li> <li>토너먼트</li> </ul> </li> <li>창업기업 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>AI 사업화 아이디어 발굴</li> <li>(창업)팀빌딩 투자 매칭</li> </ul> </li> <li>글로벌 진출 기업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>우수 AI 기업 발굴</li> <li>국내·외 판로개척</li> </ul> </li> </ul>																	



- \* 글로벌 네트워크 구축 지원을 통한 전략수립 1건, 해외진출 컨설팅 5개사 지원
- \* AI 품질향상(23개사, 31건) 및 규제혁신(26개사, 116건) 컨설팅 지원
- \* 글로벌 AI 컨퍼런스 개최를 통한 컨퍼런스 및 포럼, 전시회, 투자설명회(IR), 채용박람회, 바이어 상담회 등 운영

5. AI 융합 인력양성

가. 사업 추진 결과 개요

구분	주요 내용
인력 양성	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 중기적인(22~24) AI전문인력 양성을 위한 체계 구축                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대학협력 AI전문인력 양성, 직무전문 회담자 대상(재직자 중심) 직무전문교육, AI커리어맵 개발 등 4개년동안 AI 인력양성을 위한 체계 구축</li> </ul> </li> <li>◆ 4개 AI융합대학 선정 및 산·학·연 공동인프라(IPF/2PF) 구축 착수                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI융합대학 : 광주과학기술원, 전남대학교, 조선대학교, 호남대학교 선정</li> <li>- 산·학·연 공동인프라 : 광주과학기술원(3건), 연산항 6PF, 저장공간 10PB 규모)</li> </ul> </li> </ul>

나. 우수한점 및 개선점

- (AI융합대학) 기업수요 기반 지역특화산업·원천기술 분야 AI융합 전공 과정 개설 및 운영지원으로, AI 인재양성 및 공급기반 구축(4개교)

\* AI+에너지(전남대), AI+자동차(호남대), AI+헬스케어(조선대), 원천기술(GST) 분야별 4개대학 선정(생태학생 1,025명, 산학협력/연계 프로그램 54건)

- (AI직무전문) AI 직무전문 수요조사 기반 AI 직무설계 가이드·교육과정 개발 및 AI 특화 맞춤형 교육과정 제공으로, AI융합 현장 실무역량 강화

\* 기업수요 기반 직무별 AI 직무전문 교육과정(10개) 제공으로 현장 투입형 실무인재 양성 및 전문인력 확보 지원(교육수료 229명)

- (공동인프라) HPC 기반 컴퓨팅 인프라(연산량 1PF~ 저장공간 2PB) 구축확수로, 산·학·연 연계협력(인력양성·창업·연구개발 등) 활성화 기반 조성

\* 하이엔드(급)설비: 연산량 6PF 저장공간 10PB, HPC 구축으로 공동인프라 중심 AI융합대학 교육·연구 지원 인프라 확보(GST AI대학원 6개 구축수, 21.12)

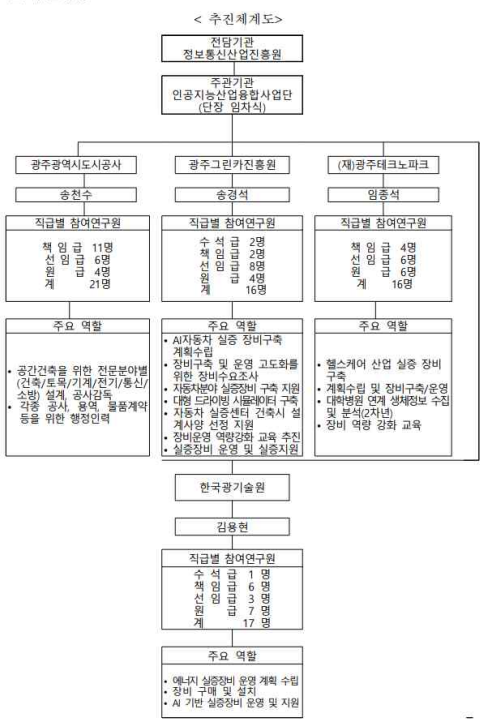
III 추진 목표 및 전략(22년~24년(3개년))

1. 최종 사업목표

구분	추진과제	최종목표	비중(%)	세부목표(3개년)
AI 산업융합 인프라 구축	공간 건축	· AI 산업융합 공간 건축	20	· 실증장입시설 건축(1개동, 7층) · 실증시설 및 드라이브인 시뮬레이터 · 창업기업 입주공간 및 교육 공간 · AI 특화 첨단 데이터센터 건축 (1개동, 2층)
	ISP 수립	· AI 데이터센터 정보화 전략계획 수립 · 통합 서비스 플랫폼 구축 설계	5	· AI 데이터센터 정보화전략계획 수립 · AI 통합지원 서비스 플랫폼 기본 설계
	AI 특화 데이터센터 서비스	· AI 특화 데이터센터 컴퓨팅 자원 제공 · AI 특화 데이터센터 서비스 기업 지원	15	· 중·독특연산량 150.5PF*Yr 이상 중·저장공간 181.9PB*Yr 이상 · 1,554개 이상 이용자 대상 컴퓨팅 자원 제공 · SaaS 12종 제공
	AI 통합지원 서비스 플랫폼 구축·제공	· 사용자지원 포털 구축 · 실증지원 포털 구축 · 데이터유통 포털 구축	10	· 플랫폼 서비스 가용률 95% 이상 (실제 서비스제공시간/365*24)
실증 지원 장비 구축 및 운영	· 사용자 지원 장비 구축 및 운영	· 에너지 AI 융합 실증 기반 구축 및 운영	15	· 장비구축 : 77종 (헬스케어 26종, 에너지26종, 자동차 25종) · 장비가동률 : 50% · 만족도 조사 : 90점 이상 (100점 만점)
	· 헬스케어 AI 융합 실증 기반 구축 및 운영			
AI 특화 창업지원 및 기업성장 지원	· AI 스타트업 육성	· AI 특화 중소기업지원 체계 구축 통한 창업 활성화	15	· 창업 및 기업 지원 500개 · 일자리 창출 803개 · 창업성공률 75%성적과성장기(22~24) · 기업생존률 70%성적과성장기(22~24)
AI 융합 인력양성	· AI 융합대학 지원사업	· 지역 특화산업 융합형 AI 실무 인력 양성	8	· AI융합대학 운영 지원 4개 대학 · AI 융합교육과정 참여학생 연 760명 · 취업률 67%
	· AI 직무전문 교육	· AI로 인한 미래 일자리 환경 변화 대응을 위한 AI 핵심 인재 육성	3	· 수요인원 800명 · 교육인원도 83명 · 취업률도 73%
	· AI 고급인재 양성사업	· AI 산업 현장에 즉시 투입할 수 있는 AI 실무 인재 양성	6	· 수요인원 900명 · 교육인원도 83명 · 취업률 60%
	· 공동 인프라 구축 운영	· 산·학·연 HPC 기반의 컴퓨팅 인프라 구축	3	· 컴퓨팅 6PF/스토리지 10PB
합계			100	

2. 사업 추진체계

□ 추진체계



□ 수행 상세 내역

○ 기관별 역할 및 범위

기관명(구분)	담당역할	과제수행 범위	비중(%)
인공지능산업 융합사업단 (주관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업 총괄 및 조정</li> <li>· 대외 협력 및 대응</li> <li>· 집적단지 활성화</li> <li>· 집적단지 공간건축 총괄</li> <li>· 데이터센터 기반시설 구축 및 자원 일차 관리</li> <li>· AI 통합 서비스 플랫폼 구축</li> <li>· 실증장비 구축 및 운영 총괄</li> <li>· 사업업 생태계 조성 총괄</li> <li>· AI 인력양성 사업 총괄</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수행계획 수립</li> <li>· 예산 관리 및 자금 교부</li> <li>· 집적단지 활성화 전략수립 및 홍보</li> <li>· 사업 및 성과 모니터링 등 운영 관리</li> <li>· 참여기관 의견 종합·조정</li> <li>· (건축) 집적단지 공간건축</li> <li>· (데이터센터) 정보시스템 전략계획(ISP) 수립, 통합지원 서비스 플랫폼 구축, AI 데이터센터 서비스</li> <li>· (실증장비) 실증장비 구축, 장비교육, AI 데이터센터 서비스</li> <li>· (창업지원) AI 특화 창업 및 기업 지원 사업(예비창업 지원, AI스타트업 및 기업 성장지원) 지원, 운영, AI 투자조합 선정 및 펀드 조성</li> <li>· (인력양성) AI 융합 인력양성 사업(AI융합대학, 공동 교육인프라 구축, AI 직무전문 교육), AI고급인재양성교육 운영</li> </ul>	58
광주광역시 도시공사 (참여기관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공간건축 설계 추진</li> <li>· 공간건축 공사 추진</li> <li>· 건설사업관리 추진</li> <li>· 민간사업자와 설계자, 시공자와의 갈등조정</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 건축설계용역, 전기/통신/소방설계 용역 발주 및 감독</li> <li>· 건축/기계/토목/조경공사 발주 및 감독</li> <li>· 전기/통신/소방공사 발주 및 감독</li> <li>· 건설사업관리용역 발주 및 감독</li> <li>· 각종 용역 및 공사 기성검사</li> <li>· 각종 용역 및 공사 준공검사</li> <li>· 59개 관급지표 발주 및 관리</li> </ul>	13
광주그린카 진흥원 (참여기관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· A7기반 자동차 실증 장비구축지원</li> <li>· 시가면 자동차 실증 장비운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자동차분야 실증장비 25종 구축지원</li> <li>· 대형드라이브인시뮬레이터 1종 구축지원</li> <li>· 실증장비 운영 및 실증 지원</li> <li>· 장비운영 역량강화 교육 추진</li> <li>· 자동차분야 산업연계 협력의 구성·운영</li> </ul>	8
한국광기술원 (참여기관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 시가면 에너지 실증 장비구축</li> <li>· 시가면 에너지 실증장비 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 에너지 신산업과 인공지능 결합을 위한 장비 인프라 구축 및 실증 지원</li> <li>· 실증 운영 기반 데이터 확보로 인공지능 기반 서비스 지원</li> <li>· 장비운영 역량강화 교육 추진</li> <li>· 에너지분야 전문가 협력의 구성·운영</li> <li>· AI헬스케어 실증 장비구축 계획수립</li> </ul>	8
광주테크노파크 (참여기관)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· AI헬스케어 실증 장비 구축</li> <li>· 시가면 헬스케어 실증장비운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장비 구축·운영 및 관리</li> <li>· 구축장비 전문인력 역량강화교육</li> <li>· 장비활용 실증지원 성과창출</li> <li>· 전문가 협의의 구성·운영</li> </ul>	8





광주광역시

광주 아시아  
캐릭터 테마파크  
조성·운영수립