

경남도지사, “산업단지, 일터와 삶터가 공존하는 공간으로 거듭나야”

- 22일, 문체부, 산업부 장관과 함께 창원산단 내 문화콘텐츠 지원시설 방문
- 콘텐츠혁신밸리, 창원산단 복합문화충전소 등 현안사업 국비 지원 건의

박완수 경상남도지사는 28일 유인촌 문화체육관광부 장관, 안덕근 산업통상자원부 장관을 비롯한 중앙부처, 유관기관 관계자들과 함께 창원국가산업단지 내 복합문화센터, 웹툰캠퍼스 등 문화콘텐츠 지원시설을 방문했다.

이번 현장방문은 지난달 경남에서 개최된 국민과 함께하는 민생토론회에서 대통령이 창원산단을 ‘문화와 산업이 어우러진 융복합 공간’으로 탈바꿈하겠다고 언급한 바에 따라 마련되었으며, 문화가 있는 산업단지 조성을 위해 3개 정부 부처(문체부, 산업부, 국토부)가 합동으로 경남도를 찾았다

박 지사는 장관 등 중앙부처 관계자와 함께 복합문화센터에서 바리스타 클래스를 체험하고, 열린책방, 다목적공간 등 시설을 둘러본 후, 문화, 여가, 스포츠, 업무시설 등을 한 공간에 집적시켜 혁신공간으로 활용될 크리에이티브 복합타운 조성예정 부지를 시찰했다.

이어 박 도지사는 경남콘텐츠코리아랩과 웹툰캠퍼스를 방문하여 입주기업 및 작가를 만나 현장의 목소리를 듣고 문화콘텐츠산업 활성화를 위해 지속적으로 지원하겠다고 밝혔다.

창원산단의 문화콘텐츠 시설을 둘러본 후 유인촌 문체부 장관과 박완수 도지사는 기업인 및 문화예술 관계자들과 자유로운 분위기 속에서 도시락 오찬간담회

를 가졌다.

간담회에서 박 지사는 문화콘텐츠산업 활성화를 위한 ‘문화콘텐츠혁신밸리’ 핵심사업인 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운과 융복합 콘텐츠 전시체험관 조성의 필요성을 설명하며 문체부 장관에게 국비 지원을 건의하였다.

또한, 산단 내에 문화예술공연장, 갤러리, 문화쉼터, 작은영화관 등을 조성해 예술활동 기반 구축과 공연문화 활성화를 목표로 한 ‘창원산단 복합문화충전소 신축사업’도 제안하였다.

끝으로 박완수 도지사는 “산업단지의 이미지를 새롭게 그려나가야 한다”며 “이제는 산업 현장에 지역 특색이 묻어나는 문화가 더해져, 일터와 삶터가 공존하는 산업단지로 탈바꿈되어야 할 때”라고 말했다.

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 문화예술과 이상훈 주무관(055-211-4533), 산업단지정책과 이승진 주무관(055-211-3235)에게 연락주시기 바랍니다.

□ 추진배경

- 제조업 중심 구조에 더하여 새로운 성장 동력인 문화콘텐츠산업 집중 육성 필요
 - 수도권 중심의 콘텐츠 산업환경에서 지방의 콘텐츠기업과 청년 유입 필요
 - 콘텐츠산업의 창업·육성·글로벌 진출까지 원스톱 인프라 조성
- ⇒ 콘텐츠산업타운 중심 비수도권역 융복합 「문화콘텐츠혁신밸리」 조성

□ 그간 추진상황

- 문체부(한국콘텐츠진흥원) 지역콘텐츠산업 인프라* 조성 추진 : '19년 ~'24년
 - * ①음악창작소('19년, 김해), ②콘텐츠코리아랩('20년, 창원), ③콘텐츠기업지원센터('20년, 김해), ④웹툰캠퍼스('20년, 창원) ⑤글로벌게임센터('24년, 창원) ⑥이스포츠상설경기장('24년, 진주)
 - ⇒ 문체부(한국콘텐츠진흥원) 공모사업(6개) 모두 유치 조성한 시도 : 경남, 대전
- 콘텐츠산업타운 조성 국비*(설계비 5억원) 반영 : '23. 8월 ~ 12월
- 콘텐츠산업타운, 동부경남 발전계획 포함 : '23. 9월
- 도 콘텐츠산업 중장기(2025~2029) 기본계획 용역 추진 : '24. 1월 ~ '24.. 10월

□ 중장기(2019~2033) 단계별(4단계) 조성현황 및 추진계획

- 사업기간 : 2019년 ~ 2033년
- 사업장소 : 김해시 * 최종 후보지 검토 중
- 단계별 조성현황 및 추진계획

조성현황 (1단계, 2019년 ~ 2024년) 지역콘텐츠산업 인프라 개별 구축(6개소)

추진계획 (2~4단계, 2024년 ~ 2033년) 공공+민간개발 단계적 추진

- (2단계, 2024년 ~ 2026년) 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운 조성
- (3단계, 2025년 ~ 2028년) 융복합 콘텐츠 전시·체험관 조성
 - ※ 3단계 추진 시 소관부서 협업을 통한 다부처 지원 인프라 사업 연계 추진 방안 검토 (예시 : 중기부 '스타트업 파크', 과기부 '콘텐츠 특화 지식산업센터')
- (3.5단계, 2027년 ~ 2030년) 기존 인프라의 공간적·사업별 클러스터화
- (4단계, 2029년 ~ 2033년) 문화콘텐츠혁신밸리 조성(민간개발)

참고2

(2단계) 글로벌 융복합 콘텐츠산업타운 조성사업

□ 조성계획(안)

- 사업기간 : 2024년 ~ 2026년
- 사업위치 : 김해시 1개소
- 조 성 비 : 300억원(국비 95, 지방비 205)
 - ※ 국비 지원액의 50%이상 지방비 매칭, 부지 매입비 제외
- 주요시설 : 오프라인(지하 1층 ~ 지상 3층), 온라인(콘텐츠IP 플랫폼)

구 분	기 능	주 요 시 설
3층 (1,750㎡)	융복합 기업 입주실, 제작 지원실	- 기업입주실(60평, 5개소) - 파트너십 및 영상회의 공간(공유 오피스, 영상회의실) - 콘텐츠 기술 및 기업 지원실 (영상미디어 콘텐츠 테스트 베드, 기술지원 컨설팅)
2층 (1,750㎡)	융복합 기업 입주실, 제작 지원실	- 기업입주실(30평, 10개소) - 비즈니스 미팅홀 등 코워킹 공간 - 콘텐츠 기술 및 기업 지원실 (시제품 제작지원, 테스트 베드, 기술지원 컨설팅)
1층 (1,750㎡)	홍보·전시체험관, 복합문화공간	- 기업 홍보 및 전시체험관, 콘텐츠 자료 공유실 - 미디어아트 복합문화공간 - 휴게 및 복지, 편의시설(카페, 헬스장 등)
지하 1층 (1,750㎡)	공용 공간	- 지하주차장(지하 50대, 지상 20대) - 기계실, 창고 등

		
기업 홍보관	전시 체험관	복합문화공간
		
비즈니스 미팅홀	콘텐츠 창제작 지원실	미디어콘텐츠 테스트 베드

※ 주요시설 등은 세부 조성계획 수립 시 콘텐츠기업, 전문가 등의 의견 수렴 후 반영

참고3

(3단계) 융복합 콘텐츠 전시·체험관 조성사업

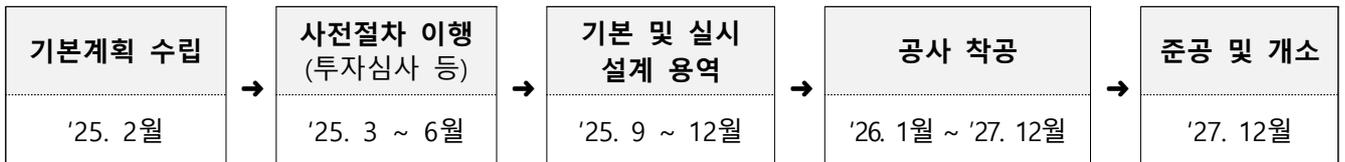
□ 필요성

- 지역 주민 중심 참여·체감·향유형 문화콘텐츠 생태계 조성 필요
- 콘텐츠산업타운 등 창제작 지원을 통한 기업 육성 + 도민 향유형 체험 중심 전시·체험 공간 조성 ⇨ B2B + B2C로 문화콘텐츠 확장
- ※ 문화콘텐츠혁신밸리 중장기 단계별 추진계획(2024~2033) 중 3단계(2025~2027) 사업

□ 주요내용

- (사업기간) 2025년 ~ 2027년
- (사업장소) 김해시 1개소
- (조성비) 160억원(국비 80, 지방비 80)
- (구성규모) 지하 1층 ~ 지상 3층, 건축연면적 4,000㎡
- (주요시설) 전시·체험장(1층), 콘텐츠 키즈카페(2층), 교육장(3층)
 - (1층) 융복합 콘텐츠 전시장(공연장), 게임존, 웹툰존, 실감콘텐츠존, 캐릭터존 구성
 - (2층) 키즈카페(유아존, 초등학교존) / (3층) 웹툰 등 기초 과정 등 운영

□ 추진계획



□ 소요예산

(단위: 억원)

구분	합계	총 사업비				
		조성비				운영비
		소계	2025	2026	2027	2028 ~
계	180	160	10	70	80	20
국비	80	80	5	35	40	
지방비	100	80	5	35	40	20

□ 기대효과

- 경남형 콘텐츠의 참여·향유로 콘텐츠 붐업 조성 및 정체성 확보

□ 추진배경

- 예술활동 기반 구축과 다양한 공연프로그램 제공으로 근로자 및 기업인의 문화예술 체험 기회 확대
- 근로자의 창작지원, 교육 등 정주여건 개선으로 문화가 있는 산업단지 조성

□ 사업개요

- (시 설 명) 창원 산단 복합문화충전소
- (위 치) 경남 창원시 의창구 창원대로 363번길 11, 제3아파트형공장 내
- (사업내용) 연면적 3,500㎡, 지하 1층, 지상 4층
 - 문화예술공연장, 갤러리, 문화쉼터, 작은영화관·도서관, 다목적실, 동호회룸, 체육시설 등
- (사 업 비) 250억원(국비)

□ 신축 필요성

- 운영 중인 소규모 시설 「문화대장간 풀무*」 사용계약기간 종료로 근로자의 문화예술 향유 기회 단절 우려
 - * 창원산단 내 미니도서관, 문화공간쉼터 등 운영, 지하 1층(923.60㎡,), 지상 1층(150.75㎡)
- 시설 노후화(누수, 방음부재), 협소한 지하 공간에 다양한 프로그램 운영 애로
- 경남 도내 문화예술단체와 근로자 간 문화예술 교류 강화를 위한 공간으로 탈바꿈 필요

참고 4

경남콘텐츠코리아랩 (2020. 11. 24. 개소)

□ 기본현황

- (조성근거) '19 지역기반형 콘텐츠코리아랩 공모 유치(한국콘텐츠진흥원)
- (설립목적) 콘텐츠분야 아이디어가 창작, 창업으로 이어지도록 창업이전~창업까지 단계별 맞춤형 지원
- (위 치) 경남 창원시 성산구 창원대로 524
- (시설규모) 1개동, 연면적 1,568.62㎡



시설 외부 전경



상상 라운지



오픈 오피스

- (조성비용) 30억 원(국 10, 도 12, 창원시 8) ※ 조성기간: '19. 2월 ~ '20. 11월
- (운영비) 1,690백만원(국 690, 도 600, 창원시 400)

□ 주요사업

- (창·제작지원) 콘텐츠 시제품 제작 지원, 콘텐츠 창작 캠프 등
- (창업지원) 창업 지원 원스톱 프로그램, 경남 스타트업 상담소 운영 등
- (인재양성) 콘텐츠 기초 제작 교육, 창업 비즈니스 교육 과정 운영 등

주요성과

▶ '23년 주요성과

일자리 창출	신규 창업	특허, 저작권	인재 양성	기업 매출
60명	9건	48건	479명	4,864백만원

▶ 지원기업 1개사 헤럴드경제 '23 대한민국 VR 교육용 시뮬레이션 대상 수상 등

□ 기대효과

- 콘텐츠 창의 인재와 청년창업가 육성을 통한 지속 가능한 창업 생태계 구축
- 다양한 연령층이 함께 향유하는 콘텐츠 문화 구축을 통한 지역 문화 성장 견인

참고 5

경남웹툰캠퍼스 (2020. 11. 24. 개소)

□ 기본현황

- (조성근거) '19 웹툰 창작·체험관 조성 운영사업 공모 유치(한국만화영상진흥원)
- (설립목적) 지역 웹툰작가 양성 및 웹툰산업 지역 불균형 해소를 통한 경남 만화산업 활성화
- (위 치) 경남 창원시 성산구 창원대로 524
- (시설규모) 1개층, 연면적 394.4㎡



시설 외부 전경



입주 작가실



웹툰교육실

- (조성비용) 8억원(국 4, 도 2.4, 창원시 1.6) ※ 조성기간: '19. 2월 ~ '20. 11월
- (운영비) 300백만원(도 180, 창원시 120)

□ 주요사업

- (창작지원) 웹툰 창작활동 지원, 입주작가 창작발간 지원, 장비 대여 등
- (인재양성) 웹툰 창의 인재 양성을 위한 교육 프로그램 운영
- (입주지원) 웹툰 작가 및 기업 창작실 입주지원
- (네트워킹) 경남만화웹툰페스티벌 개최, 네트워킹 간담회 운영

주요성과

▶ '23년 주요성과

입주 지원	창작 지원	출판·연재	인재 양성	웹툰 향유
30건	50건	12건	355명	3,000명

▶ 입주작가 4명 네이버, 카카오 등 대형 플랫폼 작품 연재

□ 기대효과

- 지역 웹툰 작가 창작 지원을 통한 창작 환경 개선 및 창작 활동 활성화
- 전문 웹툰 교육 운영을 통한 지역 인재 양성