아시아문화중심도시 조성
2028 연차별 실시계획(안)

목 차

한눈에 보기 3

Ⅰ. 실시계획 개요 9

1. 배경 9

2. 성격 10

3. 근거 10

4. 범위 11

5. 수립 경과 및 절차 12

6. 연차별 실시계획 현황 13

Ⅱ. 실시계획 기본 방향 17

1. 아시아문화중심도시 조성사업 비전과 목표 17

2. 기본방향 18

3. 역점분야별 방향성 19

4. 2028년 조성사업 방향 설정 20

5. 상위계획 정합성 및 성과관리 34

Ⅲ. 2028년 사업계획 44

1. 단위사업 총괄 44

2. 신규사업 45

3. 계속사업 47

한눈에 보기

○ 계획 성격: 2028년은 종합계획 제3차 수정계획 사업확산단계의 마지막 해로, 미완 사업을 마무리하고 아시아문화중심도시 3.0으로 넘어가는 기반을 마련함

○ 기본방향: 전당에서 도시로, 조성에서 운영으로, 사업에서 제도로

○ 추진 목적

- (완성) 사업확산단계 4대 목표를 점검하고, 미완 사업의 완성과 완료 거점의 운영 정착에 재원을 집중함
- (확산) ACC의 성과를 도시의 일상·체류와 광주 5대 문화권, 기능적으로 연계된 주변지역으로 넓힘. 전남 권역의 본격 사업 배치는 이번 계획 범위가 아님
- (전환) 시민 제안의 본사업화, 공통 IP·데이터 기반, 성과관리 기준선을 2028년 사업 안에서 시험함

○ 사업 규모: 62건(신규 9, 계속 53), 2028년 사업비 4,053.40억 원(국비 1,779.11억 원, 지방비 2,039.99억 원, 민자 234.30억 원). 이 중 계속사업이 3,971.10억 원(98.0%)이며, 미완 사업의 필수 공정·계약 이행분과 완료 거점 운영에 우선 배정함

○ 신규사업: 9건(기관 제안 7, 시민 제안 2), 총사업비 1,071억 원, 2028년 82.3억 원. 4대 테마로 구성함

○ 계속사업: 2027 승인 58건 중 사업완료 3건, 중복 1건, 성과미흡 1건을 제외한 53건(진행 29, 계획 24)

<표> 2028 실시계획 사업 구분 요약

구분	건수	2028년 사업비(억원)	내용
신규	9	82.30	기관 제안 7, 시민 제안 2
계속(진행사업)	29	이 계획 Ⅲ장 3절 참고	2027년 이전 착수하여 추진 중인 사업
계속(계획사업)	24	이 계획 Ⅲ장 3절 참고	승인 후 착수 준비 단계 사업
계속 소계	53	3,971.10	문화적 도시환경 조성 14, 문화예술 진흥 10, 문화·관광산업 육성 22, 문화교류도시 역량 및 위상 강화 7

구분	건수	2028년 사업비(억원)	내용
합계	62	4,053.40	
(제외)	5	-	사업완료 3(시민문화예술 공간조성, 민주주의 상징 문화콘텐츠 제작 지원, 아시아 음식 문화지구 조성), 중복 1(아시아 게임개발자 제작네트워크 활성화), 성과미흡 1(디자인·ICT 융복합 문화콘텐츠 BM육성)

※ 자료: 아시아문화중심도시 조성 2028 연차별 실시계획 심의관련 사전보고(2026.11.6.), 2028 연차별 실시계획 계속사업(2026.11.6.)

○ 이 계획의 구성

- 제1편 총괄: 배경, 방향, 우선순위, 재원, 성과관리, 사업 구분과 전체 예산
- 제2편 신규사업 조서: 9건의 사업 내용·투자계획·산출근거
- 제3편 계속사업 조서: 53건의 사업 내용·투자계획·산출근거

<표> 신규사업 요약 (단위 : 백만원)

테마	사업명	기간	총사업비	'28	핵심 내용
① 전당에서 도시로	아시아 예술시민지구 조성사업	'28~'32	19,800	2,300	광주공원·광주천 일대 문화자원을 문화보행축으로 연결하고 핵심거점에 문화예술담론장 설치
①	충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업	'28~'30	10,000	3,000	충장로1~3가 공실에 민간기업을 유치하여 도심형 문화콘텐츠 거점 조성
② 창작에서 시장까지	광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축	'28~'32	3,000	200	순수예술작품의 지식재산권 취득, 상품화, 유통·마케팅·자산화 지원
②	아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성	'28~'30	6,500	120	시각예술자산 디지털화와 AI테크아트 미디어콘텐츠 제작으로 시민 향유형 미디어환경 조성

테마	사업명	기간	총사업비	'28	핵심 내용
②	캐릭터산업 기반 강화 지원사업	'28~'32	13,000	780	지역 캐릭터 IP(75개) 스케일업·고도화, 캐릭터랜드 선순환 체계 구축
③ 시민과 지역이 함께 만드는 문화도시	아시아문화중심도시 브랜드사업 "특별한 도시 아시아"	'28~'32	4,900	830	시민협동작업으로 도시 정체성을 픽토그램 등으로 구현하여 브랜드 이미지 구축
③	무등산 생활문화 회복센터 조성	'28~'32	10,000	600	무등산 권역에 다도·휴식·명상이 결합된 체험 프로그램으로 체류관광 연계
④ 민주·평화와 아시아 문화 연대	5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	'28~'31	9,900	200	글로벌 문화교류 캠프, 사적지 연계 행사, 경험 아카이빙으로 아시아 차세대 연대
④	아시아 민주·평화예술원 건립	'27~'34	30,000(부지비 별도)	200	민중·오월예술의 기록·창작·공연·교류·교육 상설거점 조성
합계	9건		107,100	8,230	

○ 신규 총사업비 중 2032년 이후 조건부 소요는 91.30억 원이고, 아시아 민주·평화 예술원의 2031~2034년 소요 279.10억 원은 연도별 배분 뒤 확정함. 모두 아특법 유효기간(2031.12.31.) 이후 지원근거 확인이 필요함

※ 자료: 2028 연차별 실시계획 신규사업 내역(승인요청), 심의관련 사전보고(2026.11.6.) 사업개요

Ⅰ.

실시계획 개요

Ⅰ. 실시계획 개요

1. 배경

○ 아시아문화중심도시 조성을 위한 연 단위 실시계획 수립

- "아시아문화중심도시"란 아시아 각국과의 문화 교류를 통하여 아시아 문화의 연구·창조·교육 및 산업화 등 일련의 활동이 최대한 보장되도록 국가적 지원의 특례가 실시되는 지역적 단위로서, 국가는 전남광주통합특별시에 아시아문화중심도시를 조성함(「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」(이하 아특법) 제1조, 2026.7.1. 시행)
- 문화체육관광부장관은 아시아문화중심도시 조성 종합계획을 수립하고, 전남광주통합특별시장은 종합계획에 따라 매년 실시하는 연차별 실시계획을 수립·시행함(같은 법 제7조)

○ 법·계획의 연장과 2028년의 위상

- 2021년 3월 아특법 일부 개정으로 법의 유효기간이 2026년 12월 31일에서 2031년 12월 31일로 연장되고, 조성사업 기간이 2023년에서 2028년으로 연장되어 종합계획 제3차 수정계획(2022~2028)에 반영됨
- 종합계획은 2007년 10월 수립 이후 세 차례 수정됨(1차 2013~2023, 2차 2018~2023, 3차 2022~2028). 2028년은 현행 제3차 수정계획의 마지막 해이자 조성사업 4단계 중 '사업확산단계('26~'28)'의 목표연도임
- 유효기간을 2036년 12월 31일까지 다시 연장하는 아특법 개정안이 국회 문화체육관광위원회(2026.3.27.)·법제사법위원회(2026.4.22.)를 거쳤으며, 이 계획은 현행법상 유효기간(2031.12.31.)을 기준으로 작성함

○ 전남광주통합특별시 출범과 계획 여건의 변화

- 2026년 7월 1일 전남광주통합특별시가 출범하고, 같은 날 시행된 아특법 개정(법률 제21446호, 2026.3.5. 타법개정)으로 조성 대상과 연차별 실시계획 수립 주체가 전남광주통합특별시·전남광주통합특별시장으로 바뀜. 2028 연차별 실시

계획은 통합특별시가 수립하는 첫 계획임

- 법상 조성 대상은 전남광주통합특별시로 넓어졌으나, 현행 종합계획(제3차 수정계획)의 사업 배치는 광주 5대 문화권을 기준으로 함. 2028 계획은 현행 종합계획의 사업 범위 안에서 전남의 문화자원·거점과의 기능적 연계를 시작하고, 전남 권역의 본격적 사업 배치는 제4차 수정계획에서 정하도록 함
- 「아시아문화중심도시 3.0시대 구상」 연구용역이 착수(2026.7.28., 광주연구원 수행)되어 그 결과를 문화체육관광부의 제4차 종합계획 수정과 연계할 예정이며, 국립아시아문화전당(ACC) 운영체계에 관한 논의(2026.7.21. 통합특별시 건의, 대통령 검토 지시)도 진행 중임

○ 시민이 처음으로 신규사업을 발굴한 계획

- 2028 연차별 실시계획은 시민이 신규사업을 직접 기획·제안하는 「100억 문화기획학교 마스터클래스」(2026.6.~12. 운영 중)를 통해 접수된 시민 제안사업을 기관 제안사업과 같은 기준으로 검토하여, 시민 제안 2건을 신규사업에 반영함

<표 Ⅰ-1> 아시아문화중심도시 조성사업의 법·계획 기간

구분	기간	근거
조성사업 계획기간	2004~2028년(25년간)	종합계획 제3차 수정계획(2022)
현행 종합계획	2022~2028년(7년간)	종합계획 제3차 수정계획
아특법 유효기간	~2031.12.31.	아특법 부칙(2021.3. 개정, 2026→2031)
추가 연장 개정안	~2036.12.31.(안)	국회 문화체육관광위원회(2026.3.27.)·법제사법위원회(2026.4.22.) 통과
조성사업 단계	기반조성('04~'14) → 사업추진('15~'21) → 사업정착('22~'25) → 사업확산('26~'28)	종합계획 제3차 수정계획 p.128

※ 자료: 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2022~2028), 2027 연차별 실시계획, 국회 보도자료(2026.3.27.)

2. 성격

○ 특별법 및 시행령에 근거한 법정계획

○ 종합계획(제3차 수정계획)의 마지막 연차계획으로서, 사업확산단계 목표의 달성을 점검하고 완성하는 실천계획

○ 2029년 이후 '아시아문화중심도시 3.0'과 제4차 종합계획 수정으로 넘어가는 연결계획

○ 사업별 집행계획 및 실과·기관 지원계획 수립 등을 위한 지침계획

3. 근거

○ 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」 제7조(연차별 실시계획)

- 전남광주통합특별시장은 종합계획에 따라 매년 실시하는 계획을 수립·시행하며, 실시계획심의위원회의 심의를 거침

○ 같은 법 시행령 제5조(연차별 실시계획의 수립 등)

- 법 제7조제2항에 따라 연차별 실시계획안을 작성하여 그 계획이 시행되는 해의 전전년도 11월 30일까지 문화체육관광부장관에게 제출 → 2028 계획은 2026년 11월 30일까지 제출

○ 「아시아문화중심도시 조성 종합계획 제3차 수정계획(2022~2028)」(문화체육관광부, 2022)

4. 범위

○ 시간적 범위: 기준연도 2026년, 시행연도 2028년, 목표연도 2028년(조성사업 종료). 2029년 이후 계속되는 사업은 법 유효기간(2031년)까지의 지속방안을 함께 제시함

○ 공간적 범위: 전남광주통합특별시(법 제1조). 다만 사업 배치는 현행 종합계획의 5대 문화권과 조성사업에 기능적으로 연계된 범위를 기준으로 하고, 전남 권역은 교류·공동기획·순회 등 기능적 연계 과업으로 반영함

- 문화교류의 대상은 대한민국, 아시아 및 전 세계를 포괄함

○ 내용적 범위: 시행령 제5조제2항에 따른 다음 8개 사항(대응 위치는 Ⅱ장 5절 표)

- 1. 종합계획에 따른 사업의 우선순위
- 2. 공공 및 민간 부문에서 추진할 사업 내용
- 3. 투자재원의 조달 및 재원의 지출계획

- 4. 사업별 추진목표
- 5. 사업별 시행기간
- 6. 사업별 투자계획
- 7. 사업 추진을 위한 제도 정비에 관한 사항
- 8. 연차별 실시계획 수행에 따른 기대 효과 추정 자료

5. 수립 경과 및 절차

<표 Ⅰ-2> 2028 연차별 실시계획 수립 경과와 남은 절차

시기	단계	주요 내용	상태
2026.6.~	100억 문화기획학교 마스터클래스	시민 전문가 워킹그룹 구성, 참여자 모집·기초 강의, 해커톤, 인큐베이팅(사업조서 작성)	운영 중
2026.7.28.	신규사업 제안 접수	기관 제안사업 및 시민 제안사업 접수	완료
2026.8.	시민 제안 1차 검토·컨설팅, 워킹그룹 제4차(8.13.)	시민 제안사업 1차 검토결과·컨설팅 검토의견 송부, 기관 제안사업 검토	완료
2026.9.	워킹그룹 제5차(9.9.), 신규사업 전문가 자문(9.22.)	기관·시민 제안 신규사업 12건 자문, 공통 검토의견 5개 도출	완료
2026.10.13.	실시계획 회의	시민 제안 조정	완료
2026.10.14.	신규사업 조서 취합	기관·시민 제안 신규사업 조서 취합	완료
2026.10.15.	워킹그룹 제6차	기본방향·4대 테마 논의, 신규사업 1차 선정, 전남 시·군 사업 검토	완료
2026.10.23.	실시계획(안) 검토회의(문화도시예술본부)	신규 9건 보완·조정(파일럿 제외, 무등산 재검토, 예술시민지구 명칭 변경 등), 계속사업 분류 기준, 전남 범위 표현 정비	완료
2026.10.26.	연차별 실시계획 자문회의	계획(안) 자문(신규 9건, 계속사업)	완료
2026.11.3.~6.	신규사업 목록·계속사업 현황 현행화	신규 9건 목록 확정, 계속사업 53건 소관부서 현행화, 심의 관련 사전보고(11.6.)	완료
2026.11.	시민 포럼, 시장 사전보고, 주민 의견제시	연차별 실시계획과 시민주권(문화주권) 포럼(11.11. 전후), 시장 사전보고(11.16. 심의 상정 전 완료), 주민 의견제시 기회 부여(방법·기간 공고)	예정
2026.11.16.	실시계획심의위원회 심의	계획(안) 심의·의결(아특법 제7조제3항·제9조), 조건 이행	예정

시기	단계	주요 내용	상태
2026.11.30.까지	문화체육관광부 제출	시행령 제5조에 따른 제출(전전년도 11월 30일)	예정

※ 자료: 워킹그룹 회의자료(2026.9.9., 10.15.), 신규사업 전문가 자문 결과(2026.9.22.), 신규사업 조서(2026.10.14.), 실시계획(안) 검토회의 결과(2026.10.23.), 100억 문화기획학교 마스터클래스 단계별 추진계획(안)(2026.6.15.)

6. 연차별 실시계획 현황

<표 Ⅰ-3> 아시아문화중심도시 조성 연차별 실시계획 승인 내역

수립연도	시행연도	승인요청(시→문화체육관광부)	승인내역(문화체육관광부)
2010	2012	52건, 2,759억 원	45건, 1,515억 원
2011	2013	56건, 2,551억 원	32건, 381억 원
2012	2014	51건, 2,374억 원	40건, 928억 원
2013	2015	44건, 1,878억 원	37건, 744억 원
2014	2016	42건, 1,080억 원	39건, 315억 원
2015	2017	26건, 714억 원	21건, 500억 원
2016	2018	38건, 1,743억 원	34건, 542억 원
2017	2019	41건, 2,452억 원	19건, 1,050억 원
2018	2020	46건, 2,493억 원	27건, 1,587억 원
2019	2021	56건, 2,824억 원	47건, 1,965억 원
2020	2022	62건, 4,678억 원	62건, 4,678억 원
2021	2023	71건, 4,079억 원	63건, 3,251억 원
2022	2024	77건, 4,741억 원	63건, 4,440억 원
2023	2025	61건, 2,788억 원	61건, 2,788억 원
2024	2026	65건, 4,769억 원	64건, 4,733억 원
2025	2027	67건, 4,559억 원	58건(신규 6, 계속 52), 3,353.36억 원

※ 자료: 「2025 아시아문화중심도시 백서」 p.27(표 1-2-17), 2027 연차별 실시계획 p.29

<표 Ⅰ-4> 아시아문화중심도시 조성사업 예산투입 현황(2004~2025년, 2025년 말 기준) (단위 : 억원, %)

구 분	총 계	문화전당 건립·운영(국가직접)	보조사업 소계	보조사업 국비	지방비	민자
투입계획(2004~2028)	52,912	18,893	34,019	13,807	7,896	12,316
투입실적(2004~2025)	28,289	18,368	9,921	4,425	2,998	2,498
집행률(%)	53.4	97.2	29.2	32.0	38.0	20.3

※ 자료: 아시아문화중심도시 조성 2028 연차별 실시계획 심의관련 사전보고(2026.11.6.) 참고4

○ 조성사업 국가지원(문화중심도시육성 지자체 보조)은 2023년 513.8억 원에서 2024년 216.3억 원, 2025년 182.5억 원으로 급감한 뒤 2026년 222억 원으로 반등함

- 같은 기간 실시계획 승인율은 금액 기준 93.7~100%(2024~2026 시행분)로 높아, '승인'과 '국고 반영' 사이의 격차를 줄이는 것이 2028 계획의 실질 과제임

※ 자료: 「2025 아시아문화중심도시 백서」 예산 현황(2023~2025), 언론보도(뉴스핌·천지일보 2026.3.27., 2026년분)

Ⅱ.

실시계획 기본 방향

Ⅱ. 실시계획 기본 방향

1. 아시아문화중심도시 조성사업 비전과 목표

○ 종합계획의 비전·정책목표는 2007년 수립 이후 그대로 승계되며, 2028 계획도 이를 조성사업의 근간으로 삼음

- 비전: "세계를 향한 아시아 문화의 창" – 문화로 아시아와 함께 세계로
- 정책목표: 아시아문화중심도시 "광주" 조성 – 아시아 문화교류도시 / 아시아 평화예술도시 / 아시아 문화경제도시
- 조성기반: 정의(正義)·예술(藝術)·교육(敎育)의 도시 / 실행원칙: 역동적 교류, 창조적 융합, 지속가능한 성장, 열린 공동체

○ 제3차 수정계획(2022~2028)의 실행 논리

- 수정계획 방향: "지속가능한 창의융합 문화거점도시"
- 핵심가치: 발전·지속·다양·미래 / 추진전략: 선택과 집중, 연계와 확산, 효율과 분권
- 추진목표: 창의융합 문화도시, 역동적 문화도시, 개방적 문화도시, 지속가능 문화도시

<표 Ⅱ-1> 종합계획 제3차 수정계획의 수정방향과 세부과제

수정방향	세부과제
Ⅰ. 아시아문화전당 운영 활성화	① 운영체계 개편에 따른 전당과 재단 역할 분담 및 협업 강화 ② 예술·기술 융합 문화발전소 실현 ③ 아시아 문화연구 강화 및 국제교류 다각화 ④ 아시아 문화예술 선도기관으로 도약 ⑤ 문화전당의 접근성 및 개방성 확대 ⑥ 대외협력 및 지역사회책임 강화 ⑦ 옛 전남도청의 충실한 복원
Ⅱ. 문화적 도시환경 조성	① 5대 문화권 3대 발전 축으로 조정 ② 5대 문화권 우선 사업 선정 및 집중 투자 ③ 지속가능한 창의융합 문화도시 기반 구축
Ⅲ. 예술진흥 및 문화·관광산업 육성	① [문화예술] 핵심 문화예술 사업에 집중 투자 ② [문화산업] 문화산업 선진화 기반 마련 및 경쟁력 제고 ③ [관광산업] 문화관광 자원의 발견·연계를 통한 관광 활성화
Ⅳ. 문화교류도시로서 역량 및 위상 강화	① 전략적·체계적 국제문화교류 확대 ② 문화도시 연계 국제회의 산업 육성 ③ 문화시민 역량 강화 ④ 아시아문화중심도시 홍보마케팅 강화

수정방향	세부과제
Ⅴ. 지속가능한 조성사업 추진체계 구축	① 통합추진플랫폼 구축 ② 체계적 사업추진 및 성과관리 ③ 조성사업 추진 주체 간 실질적 협력·역할 강화 ④ 시민참여 거버넌스의 확대

※ 자료: 아시아문화중심도시조성 종합계획 수정계획(2022~2028) p.66

○ 2028 계획에서 마무리할 사업확산단계('26~'28)의 4대 목표

- ① 문화전당 글로벌 문화기관으로 도약 ② 5대 문화권 조성사업 완성 및 지속·확산 ③ 국제적 문화도시 위상 정립 ④ 창의융합 문화거점도시 완성

2. 기본방향

1) 문화전당과의 유기적 연계

○ 모든 사업은 국립아시아문화전당(ACC)의 콘텐츠·브랜드·인프라를 도시 일상으로 잇는 연결 구조를 갖추도록 하며, ACC 운영체계 논의 결과와 관계없이 유지될 'ACC-지역 협력사업'을 별도로 정리함

2) 조성사업 전체의 틀에서 현행 종합계획의 마지막 연차계획 수립

○ 2028년은 사업확산단계와 현행 종합계획(제3차 수정계획) 조성사업의 종료연도이므로(아특법 유효기간은 2031.12.31.), 신규 시설 신축보다 완성·정착·연계에 재원과 역량을 집중하고 2029년 이후로 넘길 사업의 기준을 정함

3) 도시 전체와 통합특별시 권역으로의 파급효과 고려

○ 문화전당교류권 중심의 편중을 벗어나 5대 문화권 전역과 기능적으로 연계된 주변지역까지 효과가 미치는 사업을 우선함

○ 전남 시·군 사업은 현행 종합계획의 공간적 범위(광주광역시 및 조성사업과 기능적 연계성·문화적 통합성을 갖는 주변지역)에 따라 기존 문화 거점과의 기능적 연계성, 사업내용의 구체성·중복성을 기준으로 검토함. 사업 범위를 전남권 전체로 확대하지 않음(Ⅱ장 4절 다.)

4) 국정과제·통합특별시 시정과의 연계

○ 문화체육관광부 「제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)」, 문화체육관광부 업무계획, 통합특별시 시정 전략(글로컬 문화관광특별시, AI 문화기술, 오월예술의 세계화 등)의 해당 과제와 사업별로 연결함

5) 시민이 기획하고 참여하는 계획

- 100억 문화기획학교를 통한 시민 제안, 워킹그룹·자문·심의 과정의 의견수렴을 계획 수립의 정식 절차로 운영하고, 시민 제안을 본사업으로 반영하는 경로를 제도화함

3. 역점분야별 방향성

1) 문화적 도시환경 조성

- 새 시설을 늘리기보다 조성 중이거나 마무리 단계인 거점(어린이 아트앤사이언스파크, 비엔날레 문화예술지구, 옛 전남도청 일원 등)의 운영 정착과 거점 간 보행·체류 연결을 우선함
- 2028 신규 제안에서 핵심사업 보강이 부족한 권역(융합문화과학권·미래교육문화권·아시아공동체문화권)은 계속사업과 완료 거점을 포함한 권역별 현황을 먼저 정리하고, 2029년 이후 보강 사업 발굴을 위한 문화권별 기획을 2028년에 진행함
- 5대 문화권에서 도시 전역 사업으로 이관된 생태환경보존권과 관련하여, 2028년에는 기존 문화시설·축제에 에너지 사용량·폐기물·다회용품 등 친환경 운영 기준을 적용하는 관리 과업을 시행하고, 생태·기후와 문화예술을 융합한 신규사업은 2029년 이후 과제로 구체화함

2) 예술진흥 및 문화·관광산업 육성

- 창작 지원에 권리 확인·실증·유통을 연결해 문화산업 가치사슬을 완성하고, IP·아카이브·데이터는 공통 기반에서 관리함
- 국가 AI 데이터센터, AX 실증밸리 등 광주의 AI 기반과 문화 콘텐츠를 융합하되, 기술 도입보다 창작자·시민이 쓰는 구체적 사업모델을 우선함
- 관광은 방문을 체류로 바꾸는 야간·아침·도보 프로그램과 숙박 연계를 중심으로 함

3) 문화교류도시로서의 역량 및 위상 강화

- 상대 도시·기관과의 공동 창제작, 상호 레지던시, 공동 아카이브로 '아시아'를 사

업 방식에 구현함

○ 교류 대상의 편중(14개국 35개 교류사업 중 19개가 중국, 54.3%)을 해소하고, 광주 안의 아시아 공동체(광산구 고려인마을 등)를 교류의 주체로 참여시킴

○ 2030년 5·18민주화운동 50주년을 앞두고 민주·인권·평화의 경험을 아시아 차세대와 나누는 교류를 2028년부터 단계적으로 준비함

4. 2028년 조성사업 방향 설정

가. 그간 추진된 사업성과 점검

○ 조성사업은 국립아시아문화전당 건립·운영을 중심으로 문화적 도시환경 조성, 예술진흥 및 문화·관광산업 육성, 문화교류도시 역량 강화를 추진해 왔으며, 2027 계획 기준 58건(신규 6, 계속 52), 총사업비 19,371.44억 원, 2027년 사업비 3,353.36억 원(국비 1,569.01억 원, 지방비 1,582.35억 원, 민자 202억 원)을 추진 중임

○ 거점 인프라와 대표 프로그램은 자리 잡음

- ACC 방문객은 2025년 3,594,925명으로 2024년(3,213,303명)에 이어 개관 이후 최대 기록을 다시 경신하였고(2015~2024 누적 18,881,784명), 콘텐츠 운영은 2015~2024년 1,973건, 2025년 304건임
- 광주 미디어아트 플랫폼(G.MAP, 2022.3.), 광주실감콘텐츠큐브(GCC, 2022.11.), 아시아 예술정원(2024.9.) 등이 완공·개관하였고, 옛 전남도청 복원공사가 준공됨(2026.1.10.)

○ 그러나 거점의 성과가 도시 전반의 문화 생태계로 이어지는 연계는 약함

- 문화전당(국가 직접)을 제외한 보조사업의 국비 투입률은 32.0%(2025년 기준)에 그침(2027 연차별 실시계획)
- 제3차 수정계획 수립 당시 진단(2004~2021년 기준)에서 문화적 도시환경 조성의 투입률은 4.3%로 4대 과제 평균(37.9%)에 크게 못 미쳤고, 2018~2022년 문화체육관광부 심사대상 23건 중 11건이 추진되지 못함(미승인은 사업 간 중복, 승인 후 미추진은 부지·기본계획·타당성 등 사전 행정절차 미이행)

- 같은 진단에서 사업이 문화전당교류권(18건)에 몰리고 미래교육문화권은 1건에 그쳐 문화권 간 불균형이 컸음
- 2027 계획 심의자료도 5대 문화권 조성 등의 국비투입 비율을 30.6%('24 기준)로 보고, "전당의 문화적 에너지가 도시 전역으로 파급되지 못한 소외지역"과 생태환경보존권 사업 미추진을 과제로 적음

○ 사전 타당성이 부족한 사업은 계획 단계에서 걸러지고 있음

- 2027 계획 수립 과정에서 3건(810억 원)이 투자심사 부적정으로 제외됨: 아시아 커뮤니티 아트타운(운영방안 구체성·수요 재추정), 아시아 예술자유특구 예술융복합 창작센터(목적·시설 기능 등 타당성 부족), 아시아 설화신화 플랫폼(투자 대비 성과 불명확)
- 같은 계획은 자문회의안 65건(2025.11.10.) → 심의위원회안 67건(11.25.) → 승인 58건으로 조정됨. 2028 신규사업은 이 세 가지 부적정 사유를 미리 점검해야 함(제2편 신규사업 조서)

※ 자료: 2027 연차별 실시계획 p.21·29, 「2024 아시아문화중심도시 백서」 p.349·354, 「2025 아시아문화중심도시 백서」 p.500·522, 종합계획 제3차 수정계획 p.53~54, 2027 연차별 실시계획(안) 자문회의(2025.11.10.)·심의위원회(2025.11.25.) 발표자료

나. 2028년을 둘러싼 여건 변화

1) 법·계획 체계의 전환기

○ 현행 종합계획(2022~2028)은 2028년에 끝나고 아특법은 2031년까지 유효하므로, 2029~2031년 사업의 근거가 될 제4차 수정계획이 준비되는 시점에 2028 계획이 수립됨

○ 2036년까지의 연장 개정안이 국회 법제사법위원회까지 거친 상황이며, 「아시아문화중심도시 3.0시대 구상」 연구용역과 제9기 아시아문화중심도시조성위원회(2026.3. 위촉)의 논의가 제4차 수정계획으로 이어질 예정임

2) 전남광주통합특별시 출범

○ 실시계획 수립 주체가 통합특별시로 바뀌면서 ACC-광주 5대 문화권-전남 문화거점을 잇는 광역 연계가 새 과제가 됨

○ 2028 신규사업 전문가 자문(2026.9.22.)도 "광주 중심의 사업도 전남의 문화자

원·거점과 기능적으로 연계하는 방향"을 공통의견으로 제시함

3) 문화체육관광부 정책 방향

○ 「제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)」(2026.9.)은 "문화가 있는 일상, 머물고 싶은 지역"을 비전으로, 생활권-초광역을 연결하는 문화균형성장, 문화다양성 거점도시(2026년 지정, 전남광주통합특별시 포함), AI 기반 문화서비스 혁신, 시설사업의 건립 전 운영 타당성 검토를 제시함

○ 2027년 문화체육관광부 예산안은 9조 6,345억 원으로 전년 대비 22.6% 늘었으며, 문화·예술 부문이 44.6% 증가함

4) 재정 여건

○ 지자체 보조 국고가 2024년 크게 줄었다가 회복 중이며, 2024년 지자체 보조사업 집행률은 83.2%로 낮아짐. 2028 계획은 사업마다 국비 확보 가능성과 연내 집행 가능성을 따로 입증해야 함

※ 자료: 「제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030)」 p.8·13·21·26·28, 「2024 아시아문화중심도시 백서」 p.36·49, 언론보도(2026.7.~9.)

다. 2028 신규 제안사업의 검토와 선정

○ 2028 계획의 목적과 방향은 기관과 시민이 실제로 제안한 사업조서의 공통 지향과 공통 결함을 근거로 정함

- 대상: 2026.9.22. 조서 기준 신규 제안 12건과 이후 취합된 추가 제안을 합한 17건(최종 분류 기관 10건, 시민 7건). 선정 결과는 아래 4)에 정리함
- 검토 근거: 워킹그룹(제4·5·6차), 시민 제안 1차 검토·컨설팅, 신규사업 전문가 자문(9.22.) 의견

<표 Ⅱ-2> 2028 신규 제안사업 현황 (2026.9.22. 조서 기준, 단위 : 백만원)

구분	사업명	기간	총사업비	조서상 2028	주관
기관	광주 순수예술 지식재산(IP) 통합체계 구축	2028~2032	3,000	200	광주문화재단(문화정책과)
기관	아시아 예술시민지구 조성사업	2028~2032	19,800	2,300	광주문화재단(문화정책과)
기관	캐릭터산업 기반 강화 지원사업	2028~2032	13,000	1,980	광주디자인진흥원(문화콘텐츠과)

구분	사업명	기간	총사업비	조서상 2028	주관
기관	AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성	2028~2030	6,500	1,200	G.MAP(문화정책과)
기관	아시아 민주·평화예술원 건립	2027~2034	30,000(부지비 별도)	0	문화도시조성과
기관	충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성	2028~2030	10,000	3,000	동구(콘텐츠산업과)
시민	전남광주통합특별시 시민참여 브랜드 개발	2028~2032	9,900	1,200	문화정책과
시민	아시아 시민을 위한 작은 광장 만들기	2028~2032	9,700	700	문화정책과
시민	아시아 생활문화브랜드 창작스튜디오 조성·운영	2028~2032	4,900	900	문화도시조성과
시민	광주 도심 책문화·로컬 관광지구 조성	2028~2032	5,000(산출근거 2,000)	미기재	문화유산자원과
시민	유휴공간 연계 아시아문화 체류경험 실증·확산	2028~2031	5,000	1,000	관광도시과
시민	5·18 50주년 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	2027~2030	9,900	1,900	5·18 50주년기획단

※ 자료: 2028 연차별 실시계획(안) 신규사업 조서(2026.9.22.), 신규사업 전문가 자문 결과(2026.9.22.)

1) 조서가 공통으로 지향하는 것

○ (전당에서 도시로) 예술시민지구(광주공원), 애니컬쳐 스트리트(충장로), 생활문화브랜드 스튜디오·책문화 관광지구·유휴공간 체류경험(원도심)이 모두 'ACC 관람 이후의 단절'을 문제로 삼고, ACC의 성과를 도시의 일상과 체류로 잇고자 함

○ (창작에서 시장까지) 순수예술 IP(창작자), 캐릭터산업(디자인 기업), 애니컬쳐(콘텐츠 기업·창작자), 생활문화브랜드(생활 창작자)가 모두 '제작 이후의 판로·실증·소비'를 공백으로 지목함

○ (축적되는 자산) 6개 이상 사업이 각자 아카이브·DB·IP 관리 기능을 두려 함(순수예술 IP DB, AI 아카이브, 생활기억 아카이브, 로컬헤리티지, 시민 브랜드 오픈아카이브, 브레이브 컬렉션)

○ (시민이 만드는 도시) 시민 제안은 모두 신축 없이 기존 공간·프로그램으로 설계하였고, 시민이 의사결정과 제작에 직접 참여하는 구조로 설계함

○ (민주·평화 가치 확산) 작은 광장, 브레이브 광주, 민주·평화예술원이 5·18의 가치를 일상과 차세대 교류로 확장하고자 함

2) 조서에서 공통으로 빠진 사항

<표 Ⅱ-3> 신규 제안사업 조서의 공통 결함

결함	실태	2028 계획의 대응
종합계획 연결	12건 모두 제3차 수정계획의 수정방향·세부과제를 적지 않음(1건만 추진방향 문구 인용)	모든 사업을 수정방향 Ⅰ~Ⅴ·세부과제에 귀속(Ⅱ장 5절)
성과지표	기관 제안 6건 모두 성과지표 항목 없음, 시민 제안 3건 목표치 없음	공통 성과지표와 사업별 목표치 설정
사전 행정절차	투자심사 대상(40억 원 이상) 다수가 미이행이거나 일정표 없음, 시민 제안 6건은 절차표 없음	사업별 행정절차 일정표, 미이행 사업은 2028 착수 범위 조정
광역 연계	실질적 전남 연계 장치를 가진 사업은 1건	신규사업 공통요건: 전남 연계 요소 1개 이상
아시아성	사업명에 '아시아'를 쓰나 교류 상대·방식이 정해진 사업은 거의 없음	공통요건: 아시아 교류 상대·방식 1개 이상
기능 중복	아카이브 5~6곳, 원도심 체류 3곳, 예술인 상담창구 2곳, 오월 예술 창작·교류 3곳	공통 기반·패키지로 통합(Ⅱ장 4절 마.)
기간·규모	기관 제안 총사업비의 89.2%가 2029년 이후, 4건이 2032~2034년까지 / 시민 제안 6건 중 3건이 총사업비 97~99억 원	2028년은 착수·검증 범위, 2029년 이후분은 제4차 수정계획과 연계해 확정
수치 오류	투자계획표 합계·재원 오기, 총사업비 불일치(50억 원/20억 원) 등	보완판 조서에서 정정

※ 자료: 신규사업 조서(2026.9.22.) 분석, 시민 제안 1차 검토결과·컨설팅 검토의견서(2026.8.), 전문가 자문(2026.9.22.)

3) 시민 제안이 드러낸 시민의 요구

○ (ACC와 생활권 연결) ACC가 원도심 생활권과 이어진 일상 공간이 되기를 원함

○ (체류형 프로그램 확충) 야간·아침 프로그램, 도보 루트, 북스테이 등 체류 여건 보강을 요구함

○ (시민 주도 기획·생산) 시민이 직접 자원을 발굴·디자인·생산하는 구조를 원함

○ (5·18 가치의 일상·차세대 확산) 기념사업과 함께 일상과 차세대 교류로 가치를 잇고자 함

○ (자산과 네트워크 축적) 단발 행사보다 지속되는 자산과 네트워크를 원함

4) 2028 신규사업 선정 결과

○ 신규 제안 17건 중 사업의 필요성, 기존 사업과의 차별성, 추진 가능성을 검토하여 9건을 2028 신규사업으로 선정함(제6차 워킹그룹 2026.10.15., 시 검토회의 2026.10.23., 자문회의 2026.10.26.)

- 기관 제안 7건: 광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축, 아시아 예술시민지구 조성사업, 캐릭터산업 기반 강화 지원사업, AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성, 아시아 민주·평화예술원 건립, 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업, 무등산 생활문화 회복센터 조성(동구)
- 시민 제안 2건: 아시아문화중심도시 브랜드사업 '특별한 도시 아시아', 5·18 50주년 기념 프로젝트 '브레이브 광주'

<표 Ⅱ-4> 2028 신규 제안사업 선정 결과(17건 → 9건)

구분	사업	결과	사유·처리
기관	광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축	반영	권리·계약 정비를 상품화와 함께 추진, 참여예술인 수요 파악
기관	아시아 예술시민지구 조성사업(제안명: 예술시민특구)	반영(조정)	'특구' 지정으로 오인되지 않도록 사업명 변경, 시민문화청 기능 제외, 축제 내용 조정, 광주천 등 주변 문화자원 연계 보완
기관	캐릭터산업 기반 강화 지원사업	반영	지역 캐릭터 IP 스케일업·고도화, 산업 기반 담당
기관	AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성	반영	유네스코 미디어아트 창의도시 기능과 연계, 기존 미디어아트 사업과 역할 구분
기관	아시아 민주·평화예술원 건립	반영	2028년은 기본계획·타당성 등 건립 전 준비과업
기관	충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업	반영(조정)	국내외 IP·콘텐츠기업 앵커시설 유치, 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리, 콘텐츠 팝업·실증공간을 단계적으로 연결
기관	무등산 생활문화 회복센터 조성	반영(재검토)	관광 분야 유사사업과의 차이와 구체적인 사업내용을 명확히 하여 반영
시민	아시아문화중심도시 브랜드사업 '특별한 도시 아시아'	반영(조정)	도시브랜드의 적용·확산 가능성 검토, 추진부서와 세부 실행계획 보완

구분	사업	결과	사유·처리
시민	5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	반영(조정)	2030년 5·18 50주년을 계기로 글로벌 문화교류 캠프, 5월 사적지 연계 행사, '브레이브 광주' IP·아카이빙으로 구성
기관	아시아 생태문화 콘텐츠 창작거점(순천)	미반영	기존 문화거점과의 기능적 연계성, 사업내용의 구체성·중복성 검토 결과
기관	ASIA YCC ROAD 조성(영광)	미반영	기존 문화거점과의 기능적 연계성, 사업내용의 구체성·중복성 검토 결과
기관	아시아 무형유산 이음마당(화순)	미반영	기존 문화거점과의 기능적 연계성, 사업내용의 구체성·중복성 검토 결과
시민	시민 제안 파일럿 사업	미반영	실증 대상과 세부 실행계획이 구체화되지 않아 금회 제외
시민	광주 도심 책문화·로컬 관광지구(광주북루트)	미반영	계속사업 「광주 인문학 산책길 조성」과의 연계 가능성을 사업부서가 검토
시민	아시아 생활문화브랜드 창작스튜디오	미반영	2029 계획 이후 재제안 가능
시민	유휴공간 연계 아시아문화 체류경험 실증	미반영	2029 계획 이후 재제안 가능
시민	글로컬 문화공동체 시민 공동창작·교류 플랫폼	미반영	2029 계획 이후 재제안 가능

※ 자료: 2028 연차별 실시계획(안) 신규사업 조서(2026.10.14.), 제6차 워킹그룹(2026.10.15.), 2028 연차별 실시계획(안) 검토회의 결과(2026.10.23.), 2028 연차별 실시계획 신규사업 목록(9건, 2026.11.3.)

5) 전남 시·군 제안사업의 검토 기준

○ 법령은 전남광주통합특별시를 아시아문화중심도시로 조성하도록 정하고 있으나, 현행 종합계획(제3차 수정계획, 2022~2028)은 사업 추진의 공간적 범위를 '광주광역시 및 조성사업과 기능적 연계성·문화적 통합성을 갖는 주변지역'으로 정함. 따라서 2028 계획은 사업 범위를 전남권 전체로 확대하지 않으며, 전남 시·군 제안사업은 현행 종합계획의 범위 안에서 검토함

<표 Ⅱ-5> 법령 및 종합계획상 공간적 범위

구분	내용
아특법 제3조제1항	국가는 전남광주통합특별시를 아시아문화중심도시로 조성하기 위한 종합적인 시책을 수립·시행하고 지원방안을 강구
아특법 제3조제2항	전남광주통합특별시는 시민의 참여와 다른 지방자치단체와의 협력을 통하여 아시아문화중심도시 조성에 필요한 계획과 시책을 수립·시행
통합특별시 특별법 제5조	통합특별시는 종전 광주광역시 지역의 민주주의 발전에 기여한 역사적 가치와 아시아문화중심도시로서의 브랜드 정체성을 계승·발전시키기 위한 시책을 수립·시행

구분	내용
제3차 수정계획 – 사업추진	광주광역시 및 조성사업과 기능적 연계성·문화적 통합성을 갖는 주변지역
제3차 수정계획 – 문화교류	대한민국, 아시아 및 전 세계 포괄

※ 자료: 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」(법률 제21446호, 2026.7.1. 시행) 제3조, 2028 연차별 실시계획(안) 검토회의 결과(2026.10.23.), 아시아문화중심도시 조성 종합계획 제3차 수정계획

- (검토 기준) 지리적 거리보다 기존 문화 거점과의 기능적 연계성, 사업내용의 구체성, 기존 사업과의 중복성을 중심으로 판단함
- (2028 적용) 순천·영광·화순 제안 3건은 이 기준에 따라 이번 계획에 반영하지 않음
- (향후) 전남 권역의 사업 배치 범위는 종합계획 제4차 수정계획에서 정하도록 문화체육관광부에 건의함

라. 주요 시사점

1) 미완 사업 완성과 거점 연결 우선

○ 조성사업 마지막 해에 대형 신규 투자를 늘리기보다, 미완 사업의 완성, 완료 거점의 운영 정착, 거점 간 연결에 재원을 집중해야 함. 신규 제안의 지향(ACC 성과의 도시 확산)도 같은 방향을 가리킴

2) 사업조서 공통 결함의 계획 차원 대응

○ 조서에 공통으로 빠진 종합계획 연결·성과지표·행정절차·광역 연계·아시아성은 계획 수준에서 기준과 공통 기반을 제시하지 못한 데서 비롯됨. 2028 계획은 이를 '신규사업 공통요건'과 '공통 기반'으로 해결함

3) IP·아카이브·데이터 기능의 공통 기반 통합

○ IP·아카이브·데이터·브랜드 기능을 사업마다 만들면 중복과 운영 부담이 커지고, 과거 미승인 사유(중복)를 되풀이하게 됨. 공통 표준·권리관리·유통 채널을 함께 쓰는 구조가 필요함

4) 시민 제안의 제도화

○ 컨설팅 검토를 받은 시민 제안 8건(9.22. 조서 수록 6건) 모두 '원안 그대로 반영보다 2028년 시범'을 권고받았음. 2028 계획은 시민 제안 2건을 본사업으로 반영하되 조서마다 1차년도 시범 범위와 평가 기준을 두고, 반영하지 못한 제안은 100억 문화기획학교를 통해 다듬어 다음 계획에 다시 올리는 순환 구조를 만듦

5) 2028년은 3.0 전환을 위한 사전 검증 단계

○ 신규 제안의 대부분이 2029년 이후로 이어지고 일부는 법 유효기간을 넘김. 2028년은 대형 투자보다 행정절차, 기준선 측정, 시범 운영을 통해 제4차 수정계획에 넘길 사업을 검증하는 해가 되어야 함

마. 2028 계획의 목적과 방향

○ 2027 계획은 2027~2028년을 '새로운 문화도시를 위한 전략적 준비 2년'으로 묶고, 1년 차(2027)는 성과 가시화와 실행체계 정비, 2년 차(2028)는 '지속적인 아시아문화중심도시로의 전환을 위한 제도화 및 지속가능성 확보'로 예고함. 2028 계획은 이 예고를 이어받아 이행함

<표 Ⅱ-6> 2027 계획이 예고한 2년차(2028) 과제와 2028 계획의 대응

2027 계획의 2028 예고	2028 계획의 대응	수록 위치
① 아시아문화중심도시 3.0의 준비 — 성과의 제도적·구조적 전환, 운영모델 내재화	목적 3(전환): 공통 IP·데이터 기반, 성과관리 기준선, 제4차 수정계획으로 넘길 사업 검증	Ⅱ장 4절 마-사, 5절 마
② 시민주도형 거버넌스 — 전당→문화권→생활권 3단 문화순환 구조	테마 ③의 브랜드사업 '특별한 도시 아시아'와 테마 ④의 '브레이브 광주'를 통해 100억 문화기획학교 시민 제안 2건을 모두 본사업으로 반영(1차년도 시범 범위·평가 기준 포함)	Ⅱ장 4절 마, 제2편 테마 ③
③ 생태·문화의 융합 등 미래 문화 의제	무등산 생활문화 회복센터(무등산 자연·생태와 예술·차문화를 잇는 문화예술 기반 생활문화 회복 거점), 기존 시설·축제 친환경 운영 기준 적용(2028)	Ⅱ장 4절 사, 제2편 테마 ③

※ 자료: 2027 연차별 실시계획(안) 심의위원회 발표자료(2025.11.25.) 계획의 개요·방향 설정

○ 2028년을 '완성과 전환의 해'로 설정함

- 기본방향「전당에서 도시로, 조성에서 운영으로, 사업에서 제도로」— 사업확산단계를 마무리하고 아시아문화중심도시 3.0으로 전환하는 기반을 마련함
- 목적 1 (완성) 종합계획 제3차 수정계획 사업확산단계의 4대 목표를 점검·마무리하고, 미완 사업의 완성과 완료 거점의 운영 정착에 재원을 집중함
- 목적 2 (확산) ACC의 성과를 도시의 일상·체류로, 광주 5대 문화권과 조성사업에 기능적으로 연계된 주변지역으로 넓히는 연결 구조를 만듦
- 목적 3 (전환) 시민 제안의 본사업화, 공통 IP·데이터 기반, 성과관리 기준선을 2028년 사업 안에서 시험하여 아시아문화중심도시 3.0과 제4차 종합계획 수정의 기반으로 넘김

○ 기존 계획과 달라지는 점: 계속사업의 조성 투자(K-문화콘텐츠 테크타운, 개방형 광역 수장고 등)는 유지하면서, 2028 신규사업은 신규 시설 신축 착수 없이 기존 공간·자산의 연결·재편과 운영에 중점을 둠

<표 Ⅱ-7> 기존 실시계획의 중점과 2028 계획에서 강화하는 점

구분	기존 실시계획의 중점(~2027)	2028 계획에서 강화하는 점
사업 성격	문화시설·거점 조성 중심(광주비엔날레관 신축, 개방형 광역 수장고, K-문화콘텐츠 테크타운 등)	2028년 신규사업은 기존 공간 연결·운영과 시설형 사업의 사전 준비에 집중하고, 완료 거점은 운영 정착
공간 범위	5대 문화권별 거점 조성	원도심 보행·체류 연계, 무등산 생태·문화 거점, 기능적 연계성을 갖는 주변지역과의 공동기획
문화자산	사업별 DB·아카이브·플랫폼 구축	공통 메타데이터·이용허락 기준과 사업 간 연계(공통 IP·데이터 기반)
산업 지원	기업·IP 지원사업별 추진	창작-IP-실증-유통의 단계 연계
기획 주체	기관 기획 중심, 시민 참여·제안	100억 문화기획학교 시민 제안 2건의 본사업 반영(1차년도 시범·평가 포함)
아시아 교류	교류·창작 프로그램 운영	차세대 공동창작과 '아시아의 용기' 아카이빙(2030년 5·18 50주년 대비)
성과 관리	투입·조성 실적 중심 지표	이용·체류·참여·정착 등 운영성과 지표 보강

※ 자료: 2027 연차별 실시계획 사업조서, 2028 신규사업 조서(2026.10.14.), 종합계획 제3차 수정계획

○ 2028 신규사업 9건을 4대 테마로 묶고, 테마마다 연계할 계속사업을 지정함

<표 Ⅱ-8> 2028 실시계획 4대 테마와 사업 구성

테마	내용	신규사업	연계 계속사업	상위계획 근거
① 전당에서 도시로	ACC 관람을 원도심 보행·야간·체류로 잇는 문화 체류권 조성	아시아 예술시민지구 조성사업, 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업	광주 인문학 산책길, 아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영, 아시아문화중심도시 O2O 시스템 구축	확산단계 목표 ②, 수정방향 Ⅱ-②·③, 지역문화진흥 '머물고 싶은 지역'

테마	내용	신규사업	연계 계속사업	상위계획 근거
② 창작에서 시장까지	지역 문화자산의 IP·데이터화와 창작-유통 산업 가치사슬 완성, 미디어아트 창의도시의 확장	광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축, AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성, 캐릭터산업 기반 강화 지원사업	아시아 콘텐츠 IP 스케일업 지원, 지역 문화콘텐츠 기반 상품 개발, 빛의 도시 상징 미디어아트 페스티벌, 아시아 스토리텔링 통합 플랫폼	확산단계 목표 ④, 수정방향 Ⅲ-①·②, 지역문화진흥 'AI 기반 문화서비스'·'로컬 문화비즈니스'
③ 시민과 지역이 함께 만드는 문화도시	시민과 자치구가 발굴한 지역 문화자원(도시 이야기·무등산 생태·차문화)을 도시브랜드와 생활문화 거점으로 만드는 문화협치	아시아문화중심도시 브랜드사업 '특별한 도시 아시아', 무등산 생활문화 회복센터 조성	100억 문화기획학교(지원 포럼), 무등산 시가문화권 역사문화자산 복원계승	수정방향 Ⅳ-③·④, Ⅴ-④, 아특법 제3조제2항·제11조 (시민문화 진흥)
④ 민주·평화와 아시아 문화 연대	5·18 50주년을 계기로 한 아시아 차세대 교류와 '용기' IP·아카이빙, 오월 예술 거점 준비	5·18 50주년 기념 프로젝트 '브레이브 광주', 아시아 민주·평화예술원 건립	인권을 위한 아시아 예술 실험실, 아시아 차세대 예술가 레지던스	정책목표 '아시아 평화예술도시', 확산단계 목표 ③, 수정방향 Ⅳ-①

※ 자료: 2028 신규사업 조서(2026.10.14.), 신규사업 목록(9건, 2026.11.3.), 2027 연차별 실시계획 사업조서, 종합계획 제3차 수정계획 p.66·128, 제3차 지역문화진흥기본계획 p.8

○ 광역 연계(기능적 연계성을 갖는 주변지역의 자원 연계 1개 이상)와 아시아성(아시아 교류 상대·방식 1개 이상)은 4대 테마에 공통으로 적용함

○ 신규사업 공통요건: 2028 신규사업은 다음 기준으로 점검하여 반영하고, 충족하지 못한 항목은 사업별 조서에 보완 과제로 표시함. 공통 기반의 운영주체·비용·이용조건이 확정되기 전에도 사업별 수집·등재는 공통 표준(메타데이터·권리정보)에 맞춰 진행하고, 공통 기반이 확정되면 이관하여 중복 구축을 피함

<표 Ⅱ-9> 2028 신규사업 반영 점검 기준과 공통요건

기준	점검 내용	공통요건(조서 필수 항목)
연속성	종합계획 제3차 수정계획의 수정방향·세부과제와 기존 실시계획 사업 중 어디에 연결되는가	수정방향·세부과제 귀속 표기

기준	점검 내용	공통요건(조서 필수 항목)
광역 연계	조성사업과 기능적 연계성을 갖는 주변지역의 문화자원·거점과 연계 요소가 있는가	연계 요소 1개 이상
아시아성	아시아 도시·예술가·공동체와의 실제 교류 방식이 있는가	교류 상대·방식 1개 이상
연계·통합	유사 기능(IP·아카이브·브랜드·유휴공간) 사업과 통합 또는 역할 분담이 되어 있는가	공통 기반 사용 명시
문화권 균형	문화전당교류권 외 문화권에 효과가 미치는가	대상 문화권 표기
실행 가능성	1차년도 사업비·행정절차·운영주체가 현실적인가	사전 행정절차 일정표, 2028 단가×수량 산출
공공성	민간 시설 지원 시 공개공모·자산 귀속·특혜 방지 장치가 있는가	공공성 장치 명문화
성과	이용·체류·참여 중심의 정량 성과지표와 2029년 이후 지속 방안이 있는가	성과지표·목표치, 지속방안

※ 자료: 신규사업 전문가 자문(2026.9.22.) 공통의견, 시민 제안 1차 검토결과, 종합계획 제3차 수정계획 p.53·118

○ 사업 간 중복을 막고 3.0의 기반이 되도록 공통 기반 2개를 2028년에 함께 세움 (테마 ①·②)

- (원도심 체류 공통 체계) 인문학 산책길·애니컬쳐 스트리트·예술시민지구 보행축이 통합 안내·예약·방문객 조사 체계를 함께 씀
- (아시아문화 IP·데이터 공통 기반, 협의안) 기존 DB·아카이브·플랫폼(스토리텔링 통합 플랫폼, O2O 시스템 등)의 기능과 권리 조건을 먼저 조사하고 공통 메타데이터·이용허락 기준을 마련함. 순수예술 IP DB·도시브랜드 자산·브레이브 광주 아카이브는 수집을 맡고, 저장·유통 채널 공유는 운영주체·비용 확인 후 확정함. 새 조직을 만들지 않고 기존 기관(ACC재단, 광주문화재단, G.MAP, 광주정보문화산업진흥원 등) 간 역할 분담으로 운영함
- 두 기반 모두 기존 시스템을 먼저 재사용하고, 같은 기능의 신규 구축비는 중복 계상하지 않음

○ 기능 정리(협의안): 캐릭터산업(산업 기반)과 애니컬쳐 스트리트(시장 연결)는 '산업 기반 먼저, 시장 연결 다음' 순서로 역할을 나누고, 순수예술 IP의 상담창구와 예술시민지구의 예술인 지원 창구는 하나로 운영하는 방안을 같은 수행기관(광주문화재단) 안에서 협의함. AI테크아트는 기존 저장·관리 인프라를 우선 활용하면서 본 사업의 AI-Ready 데이터셋 구축과 보존·관리 환경 조성을 추진하고 동일 저장시설의 중복 구축은 배제하며, 민주·평화예술원은 시정의 오월예술원과 기능

을 단일화함

○ 시민 제안 사업의 운영 기준

<표 Ⅱ-10> 시민 제안 사업 운영 기준(안)

구성	기준
편성	100억 문화기획학교 시민 제안 2건(브랜드사업 '특별한 도시 아시아', 브레이브 광주)을 본사업으로 편성
추진부서	사업마다 시 주관부서를 확정한 뒤 집행(브랜드사업은 도시브랜드·문화콘텐츠 담당 부서에서 검토, 문화유산자원과 소관 아님 회신)
대상지 원칙	공공 소유 공간 우선, 민간 공간은 단기 임차·팝업, 고정식 공사 최소화, 특정 시설 사전지정 금지, 공개공모·선정기준 공개, 자산 귀속·사후관리 명확화, 특혜 방지, 목적 외 사용 시 환수
운영 주체	시 주관부서 또는 공개 선정 수행기관이 집행하고, 제안팀은 '시민 공동기획자'로 자문·모니터링에 참여
이해충돌 관리	제안자가 워킹그룹·자문·수행기관에 속하면 해당 사업의 심의·선정에서 회피하고 관계를 공개
1차년도 점검	필수조건(안전사고 0건, 권리·개인정보·행정절차 이행) 충족을 전제로, 핵심지표 달성률·단위 운영비·기존 사업과의 중복 정리를 평가하여 2차년도 규모를 조정
미반영 제안	생활문화브랜드 창작스튜디오, 유휴공간 체류경험, 글로컬 문화공동체 등은 100억 문화기획학교에서 보완하여 2029 계획 이후 재제안

※ 자료: 시민 제안 컨설팅 검토의견서(2026.8.), 1차 검토결과 공통의견, 신규사업 전문가 자문(2026.9.22.), 2028 연차별 실시계획(안) 검토회의 결과(2026.10.23.), 신규사업 목록(9건, 2026.11.3.)

바. 2028년 역점사업 방향

1) 테마 ① 전당에서 도시로: ACC의 콘텐츠를 원도심 보행·체류 프로그램으로 확산

- ① 아시아 예술시민지구 조성사업: 광주향교~희경루~빛고을시민문화관~G.MAP~광주천으로 이어지는 광주공원 일대 문화자원을 보행축·프로그램 중심으로 연결하고 광주천 공간 활용을 보완(기본계획·타당성 선행)
- ② 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업: ACC와 지역 콘텐츠기업·창작자를 충장로 공실·유휴공간과 연계한 도심형 문화콘텐츠 거점. 국내외 IP·콘텐츠기업 앵커시설 유치, 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리, 콘텐츠 팝업·실증공간, 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 사업화

2) 테마 ② 창작에서 시장까지: 공통 IP·데이터 기반으로 창작·상품화·유통 연결

- ③ 광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축: 상품화·유통·자산화를 잇되 권리·계약 정비를 병행하고 전남 예술인까지 지원 확대
- ④ 아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성: 유네스코 미디어아트 창의도시

자산의 권리·활용동의 정리와 작품·장비 공유, AI 확장 창작 지원, 창의도시 국제포럼, 시민 참여형 AI 미디어아트 프로그램, AI-Ready 데이터셋 구축(기존 저장 인프라 우선 활용)
- ⑤ 캐릭터산업 기반 강화 지원사업: 지역 캐릭터 IP 스케일업과 시장·유통 연결, 아시아 캐릭터랜드 연계

3) 테마 ③ 시민과 지역이 함께 만드는 문화도시: 시민과 자치구가 발굴한 자원을 도시브랜드와 생활문화 거점으로 조성

- ⑥ 아시아문화중심도시 브랜드사업 "특별한 도시 아시아": 시민과 아시아 문화공동체가 지역 문화자원을 발굴해 도시브랜드 자산으로 만들고 생활 속 공공디자인으로 적용·확산, 추진부서·세부 실행계획 보완
- ⑦ 무등산 생활문화 회복센터 조성: 무등산의 자연·생태와 의재 허백련의 예술·차문화, 아시아의 차·명상·생활문화를 잇는 문화예술 기반 생활문화 회복 거점, 관광 분야 유사사업과 역할 구분

4) 테마 ④ 민주·평화와 아시아 문화 연대: 아시아 차세대의 공동창작·기록·교류로 민주·평화 가치 확산

- ⑧ 5·18 50주년 기념 프로젝트 – 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주': 5·18의 민주·인권·평화 정신을 '용기'라는 보편적 가치로 재해석한 글로벌 참여형 문화 프로젝트. 글로벌 문화 교류캠프, 5월 사적지 연계 3종 스포츠페스티벌(RUN·RIDE·CLIMB), 'Brave Gwangju' 아시아문화 IP·아카이빙
- ⑨ 아시아 민주·평화예술원 건립: 민중·오월예술의 작품·기록과 창작활동을 보존·연구하고 재창작하는 상설거점(공연장·전시·창작스튜디오·교육실 등 연면적 3,500㎡). 2028년은 기본계획 수립과 중앙투자심사 등 건립 전 준비과업(2억 원)

사. 2028년 이후 사업의 방향(아시아문화중심도시 3.0의 준비)

1) 법·계획 체계의 연결

○ 2028 계획에서 계속사업을 제3편 조서의 사업기간을 바탕으로 '2028 완료', '단계 조정', '3.0 이관 검토'로 구분하여 이관 사업 목록과 기준을 3.0 구상 연구용역과 제9기 조성위원회 논의에 제출함

○ 2029 연차별 실시계획(2027.11.30. 제출)에 3.0 구상 연구의 중간 결과가 반영되도록 연구-실시계획 연결 절차를 2027년 제출 일정에 맞추어 마련하고, 이후 확정되는 연구 결과는 2030 계획과 기존 계획의 변경 절차에 연계함

2) 문화전당과 지역의 새로운 관계

○ ACC 운영체계 논의는 국가의 재정 책임과 지역의 운영 자율을 함께 확보하는 방

향이어야 하며, 2028 계획은 운영체계 변화와 관계없이 지속될 ACC-지역 협력 사업(공동기획, 지역 예술인 참여, 시민 향유, 전남 순회)을 별도로 관리함

3) 생태·문화 융합과 미조성 문화권

○ 2028 신규사업 중 생태·문화 융합을 다룬 사업은 무등산 생활문화 회복센터 1건이므로, 이를 시범모델로 삼아 광주천·영산강 생태문화로 넓히는 기획을 2028년에 진행하여 2029년 이후 사업으로 제안함(아특법 제12조 생태적 도시문화 진흥). 문화시설·축제의 친환경 운영 기준은 2028년부터 기존 사업에 적용함

4) 지속가능한 재원과 성과관리

○ 성과지표를 '투입·조성 실적'에서 '이용·체류·참여·정착'으로 전환하고, 2028년 측정값을 3.0 단계의 기준선으로 삼음

○ 조성사업 종료 이후 핵심 사업의 지속을 위해 국비·지방비·민간이 함께 부담하는 재원 구조(지속가능성 펀드 등)를 검토함

5) 시민주도 문화협치의 제도화

○ 제3차 수정계획이 과제로 둔 통합추진플랫폼·(가칭)문화중심도시추진단·시민위원회를 통합특별시 체계에서 구체화하고, 워킹그룹·문화기획학교·실시계획 심의를 하나의 '시민 문화협치' 체계로 연결함

5. 상위계획 정합성 및 성과관리

가. 사업확산단계 목표와 2028 계획의 대응

<표 Ⅱ-11> 제3차 수정계획 사업확산단계 목표와 2028 계획의 대응

확산단계 목표('26~'28)	2028 계획의 대응	관련 신규사업
① 문화전당 글로벌 문화기관으로 도약	지역 사업은 'ACC의 지역 확산'에 기여하는 범위로 한정. 글로벌 도약은 ACC 공동기획 국제 유통·해외 파트너 공동제작 실적으로 별도 확인	브레이브 광주(ACC 연계 공동창작·아카이브), AI테크아트(미디어아트 창의도시 국제포럼, 보조 기여)
② 5대 문화권 조성사업 완성 및 지속·확산	계속사업 유지·완료·제외 기준 정비, 완료 거점 운영 정착, 미조성 문화권 기획	예술시민지구, 애니컬쳐 스트리트, 무등산 생활문화 회복센터, 인문학 산책길(계속)

확산단계 목표('26~'28)	2028 계획의 대응	관련 신규사업
③ 국제적 문화도시 위상 정립	아시아성의 실질화(공동 창제작·상호 레지던시), 교류 대상 다변화, 5·18 50주년 차세대 교류	브레이브 광주, 캐릭터산업(아시아 교류), 브랜드사업 '특별한 도시 아시아', AI테크아트(창의도시 네트워크)
④ 창의융합 문화거점도시 완성	IP·데이터 공통 기반, AI 기반 창작, 창작-유통 가치사슬	순수예술 IP, AI테크아트, 캐릭터산업

※ 자료: 종합계획 제3차 수정계획 p.128

나. 신규사업의 종합계획·지역문화진흥기본계획 귀속

<표 Ⅱ-12> 2028 신규사업의 상위계획 귀속

신규사업	종합계획 제3차 수정계획(수정방향-세부과제)	제3차 지역문화진흥기본계획(전략-과제)
아시아 예술시민지구 조성사업	Ⅱ-③ 지속가능한 창의융합 문화도시 기반 구축(보조 Ⅱ-②·Ⅳ-③)	1-④ 지역 문화 인프라 혁신
충장 아시아 애니컬쳐 스트리트	Ⅱ-② 5대 문화권 우선 사업 선정 및 집중 투자(보조 Ⅲ-②)	3-③ 지역문화 성장거점 및 연계체계 강화
광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼	Ⅲ-② 문화산업 선진화 기반 마련 및 경쟁력 제고	1-③ 지역 예술의 창작·유통 기반 강화
캐릭터산업 기반 강화	Ⅲ-② 문화산업 선진화 기반 마련 및 경쟁력 제고	4-④ 지속가능한 로컬 문화비즈니스 생태계
AI테크아트 창제작·확산 플랫폼	Ⅲ-① 핵심 문화예술 사업에 집중 투자(보조 Ⅳ-①)	4-③ AI 기반 문화서비스 혁신
브랜드사업 '특별한 도시 아시아'	Ⅳ-④ 홍보마케팅 강화(직접) / Ⅳ-③ 문화시민 역량 강화 / Ⅴ-④ 시민참여 거버넌스	4-② 지역문화자산 보존·활용 / 3-① 문화균형성장 체계
5·18 50주년 브레이브 광주	Ⅳ-① 전략적·체계적 국제문화교류 확대(보조 Ⅲ-②)	4-① 문화다양성 기반 생활문화
아시아 민주·평화예술원	Ⅳ-① 전략적·체계적 국제문화교류 확대(보조 Ⅲ-①)	전략4-② 지역문화자산 보존·활용, 전략1-④ 지역 문화 인프라 혁신(건립 전 운영 타당성 검토)
무등산 생활문화 회복센터	Ⅱ-③ 지속가능한 창의융합 문화도시 기반 구축(보조 Ⅳ-③ 문화시민 역량 강화) — 법정 포함사항 '생태문화의 진흥'(아특법 제5조제1항제2호)	1-④ 지역 문화 인프라 혁신(건립 전 운영 타당성 검토)

※ 자료: 종합계획 제3차 수정계획 p.66, 제3차 지역문화진흥기본계획(2026~2030) p.8. '직접'은 사업 내용이 과제에 바로 해당하는 경우, '연계'는 조건 충족 시 정책적으로 연결되는 경우임

다. 사업 우선순위와 감액 대응

<표 Ⅱ-13> 2028 사업 우선순위(안)

순위	구분	선정 근거	감액 시 대응
1	2028 준공·종료 예정 계속사업의 필수분(공정 잔여분, 계약 이행분)	조성사업 종료연도의 완성 책임, 미집행 시 매몰비용	축소 불가, 일정 지연 시 이월 계획 제시
2	완료·완료 예정 거점의 운영 정착(프로그램·운영 주체·운영비)	'지어 놓고 비어 있는' 문제 방지, 확산단계 목표 ②	최소 운영 규모 유지
3	2029년 이후 계속사업의 2028년분	단계별 공정, 기투자분 연속성	연차 배분 조정, 단계 축소
4	기관 제안 신규사업의 착수 범위(기본계획·타당성·시범)	절차 선행, 3.0 연계 검증	착수 시기 순연, 과업 축소
5	시민 제안 신규사업(2건)의 1차년도 시범 범위	시민참여 제도화, 소규모 시범	시범 규모 조정, 2차년도 이후 평가 결과에 따라 확대

라. 시행령 제5조제2항 포함사항 대응

<표 Ⅱ-14> 연차별 실시계획 포함사항(시행령 제5조 제2항)과 이 계획의 대응 위치

포함사항	이 계획의 대응 위치	수록 상태
1. 종합계획에 따른 사업의 우선순위	Ⅱ장 5절 다.(우선순위·감액 대응), Ⅲ장 3절(계속사업 구분)	수록(순위별 사업 목록은 승인요청액 확정 후 보완)
2. 공공 및 민간 부문에서 추진할 사업 내용	제2편 신규사업 조서, 제3편 계속사업 조서	수록
3. 투자재원의 조달 및 재원의 지출계획	Ⅲ장 1절 총괄, 제2편·제3편 사업별 투자계획, Ⅱ장 5절 마. 재원 관리	보완 필요(지방비·민자 확보 상태, 월별 지출계획)
4. 사업별 추진목표	제2편·제3편 사업별 조서	수록
5. 사업별 시행기간	제2편·제3편 사업개요	수록
6. 사업별 투자계획	제2편·제3편 사업별 투자계획, Ⅲ장 1·3절	수록
7. 사업 추진을 위한 제도 정비에 관한 사항	Ⅱ장 4절 마.(시민 제안 사업 운영 기준), 사.(시민 문화협치·통합추진플랫폼), 5절 바.(법적 근거와 사전절차)	수록(협의안)
8. 기대 효과 추정 자료	제2편 사업별 조서 기대효과, Ⅱ장 5절 마.	보완 필요(이용자·체류·계약 등 산정식과 가정)

마. 성과관리와 집행가능성 관리

1) 공통 성과지표(2028년 측정값을 3.0 단계의 기준선으로 사용)

<표 Ⅱ-15> 2028 계획 공통 성과지표(안)

영역	지표	정의·측정	연계 상위지표

영역	지표	정의·측정	연계 상위지표
이용	신규사업 프로그램 참여 인원	사업별 참여자 수(중복 제외 방법 명시)	자체 결과지표(상위지표 기여는 별도 주민조사)
체류	ACC 연계 체류 전환	ACC 방문객 중 원도심 프로그램·숙박 연계 이용 비율(표본조사)	자체 결과지표
참여	시민 공동기획 참여	시민 제안·공동기획 참여 인원, 실증 사업의 시민 평가 점수	수정방향 Ⅴ-④
광역	전남 연계 실적	전남 거점에서 열린 프로그램 수·참여 인원	지역문화진흥 '문화균형성장'
교류	아시아 교류 실적	공동 창제작·레지던시·교류 건수, 교류 국가 수(중국 편중도)	수정방향 Ⅳ-①
산업	창작자·기업 판로 성과	상품화·계약·매출 건수, IP 등록 수	수정방향 Ⅲ-②
축적	공통 기반 등록 자산과 활용	공통 기반에 표준으로 등록된 자산 수, 창작·서비스 활용 건수(구분 집계)	자체 결과지표
완성	계속사업 완료·운영 인계	2028년 준공·정산·운영 인계를 마친 계속사업 수와 사업기간 연장·조정 사업 수	확산단계 목표 ②

○ 지역문화진흥기본계획의 상위지표(문화예술관람률, 문화적 정주 여건 만족도)에 대한 기여는 사업 실적과 따로 주민조사(모집단·문항 명시)로 측정함

2) 집행가능성 관리

○ 지방재정 투자심사·지방재정 영향평가·국제행사 심사 등은 사업의 시행주체·시설/행사 유형·총사업비·지방비 부담·면제 여부에 따라 대상이 달라지므로(「지방재정법」 및 같은 법 시행령), 사업별 판정표와 완료 예정일을 조서에 명시함. 필요한 절차를 마치기 전에는 적법하게 집행할 수 있는 조사·기획 범위만 반영하며, 부지 확보·심사·설계·발주·집행의 선후 관계를 지킴

○ 투자심사 대상 사업의 설계·공사 예산은 심사 결과에 따라 편성함. 이는 재정투자사업에 관한 예산안을 편성할 때 미리 투자심사를 받도록 한 규정(「지방재정법」 제37조제1항제1호)에 따른 공통 원칙이며, 조서의 심사 전 연도에 표시된 설계·공사 항목은 심사 결과에 따라 편성하는 계획액임

○ 시설형 사업은 제3차 지역문화진흥기본계획의 '건립 전 운영 타당성 검토'(운영계획·전문인력·프로그램·수요)를 거친 뒤 조성비를 반영함

○ 매년 실적 점검·평가 결과를 다음 연도 사업비와 사업 구분(완료·조정·이관)에 반영함(종합계획 제3차 수정계획 Ⅴ-②)

3) 재원 관리

○ 5대 문화권 사업은 국비·지방비 5:5 매칭을 원칙으로 하고, 매칭 지방비는 통합특별시 중기지방재정계획에 반영함

○ 계속사업의 2028년 국비는 1,737.96억 원(2028 연차별 실시계획 계속사업, 2026.11.6.)이며, 사업별 회계·지원근거·부처 협의 결과·집행 준비도를 확인하여 승인요청액을 확정함. 신규사업 국비는 41.15억 원(기관 제안 36.00억 원, 시민 제안 5.15억 원)임(신규사업 내역(승인요청) 기준)

○ 실시계획 승인액과 실제 국고 반영액 사이에 큰 격차가 있었으므로(2026년 조성사업 국가지원 222억 원), 사업 우선순위(Ⅱ장 5절 다.)에 따른 기본안과 감액안을 함께 마련하고, 감액 시 축소·유보할 과업을 미리 정함

○ 지방비는 시·자치구 부담 주체와 중기지방재정계획 반영 상태를, 민자는 투자자·출자자·확약 단계·납입 시점을 사업별로 명시하고, 확약되지 않은 민자는 목표액으로 표시하여 미조달 시 규모를 조정함

바. 법적 근거와 사전절차 검토

1) 연차별 실시계획의 법적 절차

<표 Ⅱ-16> 연차별 실시계획 수립의 법적 절차와 이행 상태

절차	근거	이행
종합계획에 따른 수립·시행	아특법 제7조제1항	이 계획
실시계획심의위원회 심의	아특법 제7조제3항, 제9조제1항제1호	2026.11.16. 상정 예정
주민 의견제시 기회 부여	아특법 제49조제2항(「행정절차법」에 따름)	심의 전 공고
문화체육관광부 제출·승인	아특법 제7조제2항, 같은 법 시행령 제5조(시행 전전년도 11월 30일까지 제출)	2026.11.30.까지 제출
국고보조	아특법 제48조제3항(연차별 실시계획에 따라 심의위원회가 결정한 정부지원내용의 추진을 위해 국고보조금을 사업별로 지원할 수 있음	승인 후 사업별 예산 요구
통합특별시 외 지역과 공동 추진 사업	아특법 제5조제1항제8호, 제7조제1항 단서(관련 지방자치단체의 장과 협의)	2028 신규사업 중 해당 없음

절차	근거	이행

※ 자료: 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」(법률 제21446호, 2026.7.1. 시행) 국가법령정보센터 원문(확인 2026.11.4.)

2) 법 유효기간과 2032년 이후 계상분

○ 현행 아특법은 2031.12.31.까지 효력을 가짐(부칙 제2조). 2036.12.31.까지 연장하는 개정안은 국회 문화체육관광위원회(2026.3.27.)·법제사법위원회(2026.4.22.)를 거쳤으나, 국가법령정보센터 현행 법령(2026.11.4. 확인)에는 반영되어 있지 않으므로 이 계획은 현행 유효기간을 기준으로 함

○ 2032년 이후 연차액이 있는 신규사업(예술시민지구, 순수예술 IP, 캐릭터산업, 브랜드사업, 무등산 생활문화 회복센터, 민주·평화예술원)은 그 연도분을 '법적 지원근거 확보를 집행 조건으로 하는 금액'으로 따로 표시하고(Ⅲ장 2절 구분표), 연장되지 않으면 시 자체 재원 전환 또는 규모 조정 방안을 마련함. 사업기간이 2032년 이후까지인 계속사업(아시아 아트플라자, 시민문화 예술촌, K-문화콘텐츠 테크타운, 빛고을 아트 씨어터 등)에도 같은 원칙을 적용함

3) 사업 명칭과 법정 지정제도의 구분

○ 「아시아 예술시민지구 조성사업」의 '지구'는 사업 대상 권역을 가리키는 명칭이며, 「지역문화진흥법」 제18조의 문화지구(아특법 제12조제1항제6호에서 인용)나 다른 법률상 특구의 지정과 관계없음. 시 검토회의(2026.10.23.)에서 '특구' 지정으로 오인되지 않도록 명칭을 바꿈

4) 신규사업별 법적 근거·사전절차·심의 쟁점

<표 Ⅱ-17> 2028 신규사업별 법적 근거와 사전절차 검토

신규사업	아특법 근거	종합계획 귀속(제3차 수정계획)	주요 사전절차(판정은 소관부서)	심의 쟁점과 대응
아시아 예술시민지구 조성사업	제10조제1항제1·2·3호, 제11조제1·2호, 제12조제1항제2·3·4호(광주천 연계), 제26조	Ⅱ-③	지방재정 투자심사(시·도 자체, 총사업비 198억 원) 해당 추정, 광장·보행·수변 공간의 운영 타당성 검토	'특구' 오인·공약 시민문화청과의 관계 → 명칭 변경, 시민문화청 제외(별개 사업)

신규사업	아특법 근거	종합계획 귀속(제3차 수정계획)	주요 사전절차(판정은 소관부서)	심의 쟁점과 대응
충장 아시아 애니컬쳐 스트리트	제15조제2항제1·2·4호, 제3항(민간 자금지원), 제4·5항(회수·지원 제한), 제26조제5호	Ⅱ-②(보조 Ⅲ-②)	투자심사 해당 여부 판정(총사업비 100억 원), 민간 앵커 지원의 공개공모·자산 귀속	민간 특혜 → 1호 앵커부터 공개공모·성과 연동 지원·환수 조건 명문화
광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼	제10조제1항제1·5호, 제15조제2항제1호	Ⅲ-②	투자심사 비해당 추정(총사업비 30억 원)	저작권 보호·참여자 협약 → 권리·계약 정비를 1차년도 과업으로
AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼	제10조제1항제1호, 제13조제2항제2호, 제15조제2항제3·4호, 제26조제2·3·5호	Ⅲ-①(보조 Ⅳ-①)	투자심사 해당 추정(이전재원 포함 총사업비 65억 원), 포럼·순회 프로그램의 행사성 구분과 국제행사 심사 대상 여부 확인	기존 미디어아트 계속사업과 중복 → 본 행사·시설은 계속사업, AI-Ready 데이터셋·자산 공유·AI 확장 창작·국제포럼·시민 참여 프로그램은 본 사업으로 역할 구분
캐릭터산업 기반 강화 지원사업	제15조제2항제1·4호	Ⅲ-②	투자심사 해당 여부 판정(총사업비 130억 원, 지원사업)	계속사업(아시아 캐릭터 테마파크, 콘텐츠 IP 스케일업)과 역할 구분 → 산업 기반은 이 사업, 공간·체험은 테마파크
브랜드사업 '특별한 도시 아시아'	제11조제1·3호, 제26조제5호	Ⅳ-④(보조 Ⅳ-③·Ⅴ-④)	투자심사 해당 추정(총사업비 49억 원), 공공디자인 절차	주관부서 미확정 → 도시브랜드·문화콘텐츠 담당 부서로 확정 후 집행

신규사업	아특법 근거	종합계획 귀속(제3차 수정계획)	주요 사전절차(판정은 소관부서)	심의 쟁점과 대응
무등산 생활문화 회복센터 조성	제11조제2·3호(시설·문화공동체·공동프로그램의 직접 근거), 제5조제1항제2호(종합계획 포함사항), 제12조제1항제3·4호(공간조성 과업 범위)	Ⅱ-③(보조 Ⅳ-③)	투자심사 해당 추정(총사업비 100억 원), 문화유산 현상변경 심의·공원조성계획 변경·건축 인허가(원 조서), 건립 전 운영 타당성 검토	관광 분야 유사사업과 중복·아특 연계성 → 시민문화 시설·공동 프로그램(제11조), 생태문화 진흥(종합계획 포함사항), ACC 아시아 생활문화 콘텐츠 연계로 차별화(조서 참조)
5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	제11조제1호, 제26조제2·3·5호	Ⅳ-①(보조 Ⅲ-②)	투자심사·국제행사 심사 대상 여부 판정(캠프·전시·교류 과업의 행사성 별도 판정), 국제교류 협약·초청, 개인정보·저작권	사적지 연계 스포츠페스티벌(RUN·RIDE·CLIMB) 등 행사성 과업은 국제행사 심사 해당 여부를 사업부서가 판정
아시아 민주·평화예술원 건립	제10조제1항제2호, 제26조제4호	Ⅳ-①(보조 Ⅲ-①)	중앙투자심사(시·도 총사업비 300억 원 이상, 부지비 포함 시), 공유재산관리계획, 건립 전 운영 타당성 검토	2027 제외사업(아트타운)과 같은 부적정 위험 → 2028 기본계획에서 수요·운영방안을 먼저 확정

※ 자료: 아특법(법률 제21446호) 원문, 종합계획 제3차 수정계획 p.66, 지방재정법(법률 제22083호, 시행 2026.10.20.) 제37조제1항제1호·같은 법 시행령(대통령령 제35948호, 시행 2026.1.2.) 제41조제1항제1호(시·도 자체 투자심사 총사업비 40억 원 이상 300억 원 미만, 공연·축제 등 행사성 사업 3억 원 이상 300억 원 미만, 확인 2026.11.4.), 「국제행사의 유치·개최 등에 관한 규정」(기획예산처훈령 제61호, 시행 2026.5.12.) 제2조제1항, 2028 연차별 실시계획(안) 검토회의 결과(2026.10.23.), 신규사업 목록(2026.11.3.)

Ⅲ.

2028년 사업계획

Ⅲ. 2028년 사업계획

1. 단위사업 총괄

○ 2028 연차별 실시계획은 62건(신규 9, 계속 53), 2028년 사업비 4,053.40억 원(국비 1,779.11억 원, 지방비 2,039.99억 원, 민자 234.30억 원)으로 구성함

- 계속사업 53건: 2027 연차별 실시계획 승인 58건 중 사업완료 3건, 중복 1건, 성과미흡 1건을 제외한 53건(진행사업 29건, 계획사업 24건)
- 신규사업 9건: 기관 제안 7건, 시민 제안 2건, 총사업비 1,071억 원(2028년 82.3억 원)

※ 자료: 아시아문화중심도시 조성 2028 연차별 실시계획 심의관련 사전보고(2026.11.6.), 2028 연차별 실시계획 계속사업(2026.11.6.)

<표 Ⅲ-1> 총괄현황 : 62건(신규 9, 계속 53) (단위 : 억원)

구 분	총사업비	'28년도 계	국비	지방비	민자	비고
총 계(62건)	23,052.55	4,053.40	1,779.11	2,039.99	234.30	
신규사업(9건)	1,071.00	82.30	41.15	41.15	-	기관 7, 시민 2
계속사업(53건)	21,981.55	3,971.10	1,737.96	1,998.84	234.30	진행 29, 계획 24

※ 자료: 2028 연차별 실시계획 신규사업 내역(승인요청), 2028 연차별 실시계획 계속사업(2026.11.6.) 사업별 투자계획표(2028년 열)

<표 Ⅲ-2> 2028 계속사업 분야별 현황(53건) (단위 : 백만원)

분 야	건수	진행	계획	'28년도 계	국비	지방비	민자
① 문화적 도시환경 조성	14	9	5	196,164	90,603	105,561	-
② 문화예술 진흥	10	5	5	50,880	25,190	25,190	500
③ 문화·관광산업 육성	22	13	9	129,566	48,058	58,578	22,930
④ 문화교류도시 역량 및 위상 강화	7	2	5	20,500	9,945	10,555	-
계	53	29	24	397,110	173,796	199,884	23,430

분 야	건수	진행	계획	'28년도 계	국비	지방비	민자

※ 자료: 2028 연차별 실시계획 계속사업(2026.11.6.) 사업별 투자계획표 합산, 물역사 테마체험관은 원표에 2028 재원 구분이 없어 총사업비 국비·시비 비율로 잠정 배분함. 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원은 원표 합계행(8,100)을 쓰며 세부 합(8,290)과의 차이 190은 사업부서 확인 후 정리함

<표 Ⅲ-3> 2027 승인 계속사업 중 2028 계획에서 빠지는 사업(5건)

구분	사업명	사업기간	총사업비(억원)	사유
사업완료	시민문화예술 공간조성	2021~2027	49	디지털창작소(임동) 조성 완료(2022)
사업완료	민주주의 상징 문화콘텐츠 제작 지원	2018~2027	159	뮤지컬 광주 제작, 사업완료(2025)
사업완료	아시아 음식 문화지구 조성	2014~2028	145	사업완료(2025)
성과미흡	디자인·ICT 융복합 문화콘텐츠 BM육성, 브랜드 창출	2024~2028	40	기예산 투입의 성과 미흡(문화체육관광부)
중복	아시아 게임개발자 제작네트워크 활성화	2025~2028	48	아시아 이스포츠산업지원센터 내역사업에 포함하여 추진

※ 자료: 심의관련 사전보고(2026.11.6.) 참고2·참고3

2. 신규사업

○ 신규사업 9건은 기관 제안 7건, 100억 문화기획학교 시민 제안 2건으로 구성하며, 4대 테마 순서로 정리함. 사업별 조서는 제2편에 수록함

<표 Ⅲ-4> 2028 신규사업(9건) — 4대 테마별 (단위 : 백만원)

테마	사업명	구분	사업기간	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
① 전당에서 도시로 소계	2건			29,800	5,300	2,650	2,650	-
①	아시아 예술시민지구 조성사업	기관	2028~2032	19,800	2,300	1,150	1,150	-
①	충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업	기관	2028~2030	10,000	3,000	1,500	1,500	-
② 창작에서 시장까지 소계	3건			22,500	1,100	550	550	-

테마	사업명	구분	사업기간	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
②	광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축	기관	2028~2032	3,000	200	100	100	-
②	아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성	기관	2028~2030	6,500	120	60	60	-
②	캐릭터산업 기반 강화 지원사업	기관	2028~2032	13,000	780	390	390	-
③ 시민과 지역이 함께 만드는 문화도시 소계	2건			14,900	1,430	715	715	-
③	아시아문화중심도시 브랜드사업 "특별한 도시 아시아"	시민	2028~2032	4,900	830	415	415	-
③	무등산 생활문화 회복센터 조성	기관	2028~2032	10,000	600	300	300	-
④ 민주·평화와 아시아 문화연대 소계	2건			39,900	400	200	200	-
④	5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	시민	2028~2031	9,900	200	100	100	-
④	아시아 민주·평화예술원 건립	기관	2027~2034	30,000(부지비 별도)	200	100	100	-
합계	9건			107,100	8,230	4,115	4,115	-

※ 자료: 2028 연차별 실시계획 신규사업 내역(승인요청), 심의관련 사전보고(2026.11.6.) 사업개요. 애니컬쳐 스트리트 지방비는 시비·구비 합

<표 Ⅲ-5> 신규사업 총사업비의 2031년까지·2032년 이후 조건부 소요 구분 (단위 : 백만원)

사업명	총사업비	2031년까지	2031년까지 국비	2032년 이후 조건부 소요	2032년 이후 국비
아시아 예술시민지구 조성사업	19,800	16,100	8,050	3,700	1,850
충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업	10,000	10,000	5,000	-	-

사업명	총사업비	2031년까지	2031년까지 국비	2032년 이후 조건부 소요	2032년 이후 국비
광주 순수예술 IP 상품화·유통 지원 플랫폼 구축	3,000	2,350	1,175	650	325
아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성	6,500	6,500	3,250	-	-
캐릭터산업 기반 강화 지원사업	13,000	11,500	5,750	1,500	750
아시아문화중심도시 브랜드사업 "특별한 도시 아시아"	4,900	4,120	2,060	780	390
무등산 생활문화 회복센터 조성	10,000	7,500	3,750	2,500	1,250
5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주'	9,900	9,900	4,950	-	-
아시아 민주·평화예술원 건립	30,000	2,090	895	27,910(2031~2034 미분리)	14,105
합계	107,100	70,060	34,880	37,040	18,670

※ 자료: 제2편 사업별 투자계획표 연차액 합산. '2032년 이후 조건부 소요'는 총사업비에 포함되며, 아특법 유효기간(2031.12.31.) 이후 법적 지원근거 확보를 집행 조건으로 함. 아시아 민주·평화예술원은 투자계획표가 2031~2034년을 한 칸(설계·공사)으로 두어 2031년분을 2032년 이후 칸에 포함하고, 2031년까지에는 2027~2030년분(2027년 시비 200 포함)을 적음

○ 신규 총사업비 중 2032년 이후 조건부 소요는 91.30억 원이며, 아시아 민주·평화예술원의 2031~2034년 소요 279.10억 원(설계·공사, 2031년분 포함)은 연도별 배분 뒤 조건부 금액을 확정함. 두 금액은 아특법 유효기간 이후 근거 확인 필요

3. 계속사업

○ 계속사업 53건은 2027 연차별 실시계획 승인사업 중 2028년에도 추진하는 사업으로, 진행사업 29건과 계획사업 24건임. 사업별 조서는 제3편에 수록함

<표 Ⅲ-6> 2028 계속사업 목록(53건) (단위 : 백만원)

분야	구분	사업명	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
①	진행	아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영	54,155	4,200	2,100	2,100	-
①	진행	광주비엔날레관 신축	111,885	87,210	39,078.5	48,131.5	-

분야	구분	사업명	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
①	진행	아시아 캐릭터 테마파크 조성.운영	30,800	17,622	9,343	8,279	-
①	진행	아시아 문화관광 플랫폼 (첨단실감 문화콘텐츠 테마파크 조성)	39,600	36,702	16,700	20,002	-
①	진행	ACC 아트 애비뉴 조성	20,000	9,300	4,650	4,650	-
①	진행	어린이 아트앤사이언스파크 건립	19,800	10,928	5,160	5,768	-
①	진행	비엔날레 문화예술지구 조성	21,100	500	250	250	-
①	진행	아시아 아트플라자	19,000	20	-	20	-
①	진행	아시아 물역사 테마체험관 조성	25,600	15,808	6,051.5	9,756.5	-
①	계획	시민문화 예술촌 조성사업	30,000	400	200	200	-
①	계획	개방형 광역 수장고 건립 (시민공유형 아시아 문화보전센터)	60,000	300	150	150	-
①	계획	아시아 역사 문화단지 조성	9,000	1,000	500	500	-
①	계획	무등산 시가문화권 역사문화자산 복원·계승	35,000	11,674	6,170	5,504	-
①	계획	빛고을 아트 씨어터 건립(전문예술극장 건립)	240,000	500	250	250	-
②	진행	비엔날레 시각 진흥 육성	23,700	15,980	7,990	7,990	-
②	진행	광주 인문학산책길 조성	10,000	4,000	2,000	2,000	-
②	진행	빛의 도시 상징 미디어아트 페스티벌 개최	8,846	800	400	400	-
②	진행	문화예술치유 중심도시 광주 조성	19,000	14,200	7,100	7,100	-
②	진행	디지털 아트컬처랩 운영	5,700	1,000	500	500	-
②	계획	인권을 위한 아시아 예술 실험실	2,000	800	400	400	-
②	계획	아시아 아트 플랫폼 구축 사업	27,500	5,300	2,400	2,400	500

분야	구분	사업명	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
②	계획	생활속 미디어아트 환경 조성	10,000	1,000	500	500	-
②	계획	국제시각미술 문화도시 교류 플랫폼 구축	5,000	1,000	500	500	-
②	계획	아시아 아트 크리에이터 창작·교류 플랫폼 조성	10,000	6,800	3,400	3,400	-
③	진행	아시아 이스포츠산업지원센터 구축 운영 등	21,000	3,040	1,520	1,520	-
③	진행	문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원	133,280	8,100	4,050	4,050	-
③	진행	문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업지원	32,200	2,400	1,200	1,200	-
③	진행	국제문화창의산업전(ACE Fair) 개최	39,880	2,360	1,180	1,180	-
③	진행	지역기반형 음악산업 육성 지원	14,250	750	300	450	-
③	진행	문화산업 투자진흥지구 지정 운영	199,300	15,150	3,000	3,400	8,750
③	진행	아시아 첨단 문화기술 실증센터 구축	23,200	4,600	2,300	2,300	-
③	진행	아시아문화중심도시 육성펀드 출자	347,340	25,000	10,000	5,000	10,000
③	진행	버추얼 콘텐츠 제작 지원	19,000	5,000	2,500	2,500	-
③	진행	K-문화콘텐츠 테크타운 조성	250,000	23,370	4,360	18,830	180
③	진행	문화전당 마실길 한바퀴	6,812	700	350	350	-
③	진행	아시아 예술관광 중심도시 사업	36,434	4,766	2,383	2,383	-
③	진행	ACC연계 역사문화예술 관광벨트 구축	54,800	3,000	1,500	1,500	-
③	계획	아시아 콘텐츠 테크 스타트업 육성	21,000	4,100	2,050	2,050	-
③	계획	웹툰 창작커뮤니티 허브 조성	9,800	4,930	2,465	2,465	-
③	계획	지역 문화콘텐츠 기반 상품 개발	4,800	1,200	600	600	-

분야	구분	사업명	총사업비	'28 계	국비	지방비	민자
③	계획	아시아 콘텐츠 IP 스케일 업 지원	18,000	8,600	2,300	2,300	4,000
③	계획	콘텐츠 스퀘어 조성	29,000	6,200	2,850	3,350	-
③	계획	아시아 스토리텔링 통합 플랫폼 구축	17,000	2,200	1,100	1,100	-
③	계획	무장애관광(유니버셜 투어리즘) 거점 조성	2,000	500	250	250	-
③	계획	아시아 문화중심도시 O2O 시스템 구축	1,500	300	150	150	-
③	계획	아시아 전통문화 힐링관광 거점 조성사업	10,000	3,300	1,650	1,650	-
④	진행	아시아 도시 간 문화교류 협력사업	8,853	800	400	400	-
④	진행	국제회의 복합지구 조성(문화전당교류권)	22,600	3,610	1,500	2,110	-
④	계획	아시아 문화 포용지구 조성	5,720	2,310	1,155	1,155	-
④	계획	아시아 소리이음 플랫폼 조성	3,000	1,100	550	550	-
④	계획	아시아 차세대 예술가 레지던스 지원사업	5,400	900	450	450	-
④	계획	아시아 문화도시 교류원(홍보원) 유치.운영	10,000	3,000	1,500	1,500	-
④	계획	광주비엔날레 파빌리온 플랫폼 조성	14,300	8,780	4,390	4,390	-
계	53건		2,198,155	397,110	173,796	199,884	23,430

※ 자료: 2028 연차별 실시계획 계속사업(2026.11.6.) 사업개요·투자계획표(2028년 열)

제2편 신규사업 조서(9건)

압도적성장!
함께 사는 특별시

2026. 10. 23.(금)

2028 연차별 실시계획 사업현황

(신규사업 9건)

전남광주통합특별시

(문화도시예술본부-광주)

목 차

1. 광주 순수예술 지식재산(IP) 통합체계 구축 ····· 1

2. 아시아 예술시민지구 조성사업 ····· 23

3. 캐릭터산업 기반 강화 지원사업 ····· 49

4. 아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성 ·· 70

5. 아시아 민주 평화예술원 건립 ····· 76

6. 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업 ····· 82

7. 무등산 생활문화 회복 센터 조성 ·····102

8. 아시아문화중심도시 브랜드 만들기 “특별한 도시 아시아문화중심도시” ····· 106

9. 5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주(Brave Gwangju)' ····· 128

1 광주 순수예술 IP 상품화 · 유통 지원 플랫폼 구축 28년 신규

○ 순수예술 IP 상품화(시제품→양산) - 유통·마케팅(온·오프라인 판로 확보) - 자산화(통합IP 거점화)의 유기적 연계를 통한 지역 순수예술 창작경제 기반 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028년 ~ 2032년 (5년)

○ 사업내용

- (과제 1) 순수예술 IP 상품화 지원

(IP·상품화 교육, PD·디자이너 매칭, 시제품 제작 지원, 양산화(고도화) 지원)

- (과제 2) 순수예술 IP 유통·마케팅 지원

(온·오프라인 입점·판매, 오프라인 판로, 창작자 - 유통인력 네트워킹)

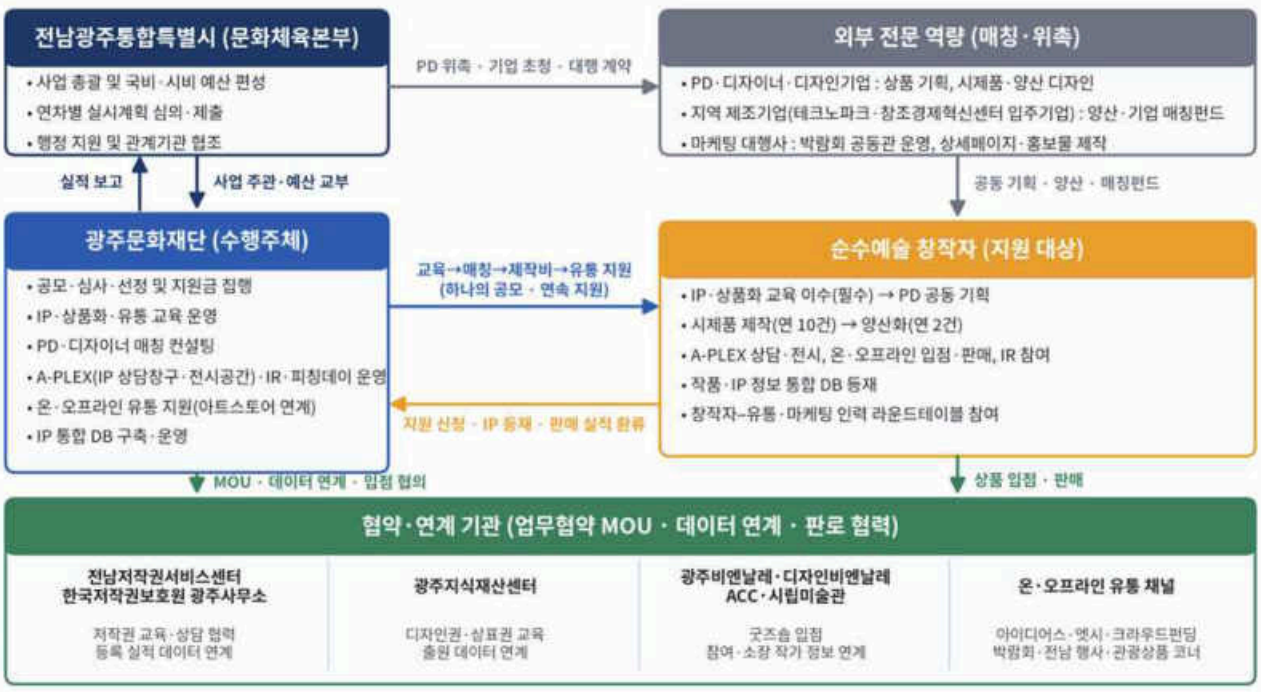
- (과제 3) 순수예술 IP 거점 구축·자산화 지원

(A-PLEX 상담창구·전시공간, IR·피칭데이·기업 매칭, IP 통합 DB)

○ (주관부서) 전남광주통합특별시(문화체육본부) / (재)광주문화재단

○ (총사업비) 3,000백만원 (국비 1,500, 시비 1,500)

○ (추진체계)



□ 필요성 [아특사업 연계성]

○ 「미술진흥법」 재판매보상청구권 시행 등 창작자 권리 보장 법제화에 대응한 지역 단위 IP 관리·상품화 기반 마련 필요

- «정책 환경» 「미술진흥법」('24. 7. 시행) 제24조 미술품 재판매보상청구권(추급권)이 '27. 7. 26. 시행 예정으로, 작가 생존 기간 및 사후 30년간 재판매 시 보상금 청구권 발생(500만 원 미만 재판매 등 제외), 문체부 지정 단체가 징수·분배

※ 출처 : 법제처, 「미술진흥법」(법률 제19597호) / 법무법인(유) 세종 뉴스레터(2024), 「미술품 재판매보상청구권 도입에 따른 전망과 시사점」

- «대응 공백» 권리 행사를 위해서는 작가·작품 특정과 판매 이력 증빙이 필요하나, 지역 창작자의 작품·권리·판매 이력을 관리하는 체계와 권리 인식 교육은 부재

- «아특 연계» 아시아문화중심도시 조성사업 종합계획 수정계획 3차('22~'28) 추진 방향 '콘텐츠산업 경쟁력 강화를 위한 원천 IP 발굴·육성' 및 '문화산업 고도화를 위한 데이터 기반 구축'과 직접 연계

※ 출처 : 문화체육관광부(2022), 「아시아문화중심도시 조성 종합계획 수정계획(3차)」

○ 작품 판매에만 의존하는 순수예술 창작자의 낮은 창작 수입을 보완할 IP 상품화·유통 수익 경로 필요

- «예술인 소득» 예술인 1인당 예술활동 연평균 수입 1,055만 원(국민 평균의 41.3%)이며, 미술 603만 원·사진 334만 원으로 시각예술 분야가 최하위권, 저작권 수입 경험 예술인은 29.1%에 불과

→ 창작자 창작 활동 지속을 위해서는 원작 판매 외 부가가치 창출 경로 필요

※ 출처 : 문화체육관광부(2025. 3.), 「2024 예술인 실태조사」

- «미술시장» '24년 국내 미술시장 작품 거래액 6,151억 원(전년 대비 11.2% 감소), 거래 작품 43,872점(16.8% 감소)으로 작품 판매 시장은 2022년 이후 지속 축소 국면

→ 예술 작품 유통 확대를 위해서는 전방 산업(원작, 1차시장) 진입을 위한 후방 산업(IP 활용·확장, 2차 시장) 확장으로 시장 수용성 제고 필요

※ 출처 : 문화체육관광부, 예술경영지원센터(2025. 11), 「미술시장조사(2024년 기준)」

- «지역 수요» '26. 4. 22. 은암미술관 청년작가 지식재산 간담회에서 상품화 기획·유통 역량 부족과 지역 내 IP 유통에 대한 수요 존재

→ 전남 광주 지역 예술활동 증명자 수(10,215명, 2026. 9. 기준), 신진예술인 증명자 수(1435명)

※ 출처 : 한국예술인복지재단 홈페이지, 예술활동증명 신청현황

○ 상품 기획·유통 역량을 갖춘 전문가(PD·디자이너·디자인기업)·제조기업과 창작자를 결합하는 지원 구조 필요

- «구조적 한계» 상업 IP(캐릭터 등)는 기획 단계부터 파생 상품을 전제로 설계·유통 되나, 순수예술은 창작자 개인 단위 생산물로서 기획·유통 역량 없이는 원작 완성 이후 상품화 시도 불가능
- «지원단가» 기업 상품 기획 시 1개 기획·개발에 통상 3,000~5,000만 원 소요, 창작자 개인의 기획으로는 2차 창작을 통한 양산품 유통 불가
- «유통 구조» 지원사업 진행 시 통상 오프라인 판매수수료 약 40%, 온라인 20~30%, 공예품 원가율 90% 수준으로, 단순 입점 지원은 원가 절감과 퀄리티 저하 야기

※ 출처 : 2028 연차별 실시계획 워킹그룹 협업 컨설팅(광주디자인진흥원 공공디자인본부, '26. 8. 31.)

- «기존 인프라» 재단은 창작물 게시·판매 플랫폼 '디어마이광주' 아트스토어(등재 작품 855건, '26. 7. 기준), 신세계 1층 협업 판매, 기업 - 예술가 매칭 IR데이 2~3년 운영 등 기업 매칭 선례를 보유

○ 순수예술 IP 전시공간·상담창구·DB 중심 거점(A-PLEX) 조성으로 지역 내 순수예술 작품 유통을 위한 상담·계약·전시·매칭 기능의 집적 및 거점 기능 강화 필요

- «창구 기능» 창작자가 권리 출원·라이선스 협상·계약·유통 상담을 한 곳에서 받고, 원작과 2차 상품을 함께 보여주는 상시 쇼룸을 겸하는 저비용 거점 구축

※ A-PLEX 연계 공간 구성(안)

구 분	IP 상담창구	전시·쇼룸(IR·피칭 공간)
대 상	지역 순수예술 창작자 (권리·계약·유통 상담 희망자)	본 사업 시제품·양산 상품 및 원작, 방문 기업·바이어·시민
목 적	권리 인식·계약 역량 이전, 분쟁 예방	상품 인지도 확보·기업 매칭·판매 연계
장 소	재단 사무공간 내 상담석·미팅실(기능 전환)	재단 전시공간 (상시 쇼룸 운영, 분기 교체)
운영 관점	공공 서비스 관점(무료 상담, 예약제)	산업 연계 관점 (IR·피칭데이 분기 1회, 아트스토어 QR 주문)
운영 방법	재단 직접 운영 + 협약기관 월 2회 파견 상담, 법률 자문 건별 위탁	재단 직접 운영, 제조기업·유통 채널 초청 매칭, DB 연동 카탈로그

▼

A-PLEX 공간 구성 (안) * 위치: 광주문화재단 아트스페이스

구 분	주요 기능
① IP 상담석	- 저작권·디자인권·상표권·추급권 상담, 협약기관 파견 상담(예약제)
② 계약·미팅실	- 라이선스·수익배분 계약 검토, 제조기업·바이어 미팅
③ 상시 쇼룸	- 원작 + 시제품·양산 상품 상시 전시(분기 교체), 아트스토어 QR 주문
④ IR·피칭 무대	- 분기 1회 IR·피칭데이(작품 전시 → 창작자 피칭 → 기업 매칭)
⑤ IP 아카이브 열람대	- IP 통합 DB 공개 카탈로그 열람(키오스크), 방문 기업 매칭 접수

▲

주요 사례 (예시)



공간 예시
(빛고을 창업스테이션)



공간 예시
(광주문화재단 아트스페이스)



상시 쇼룸 운영 예시
(더현대 하우스 콜렉티드 팝업)

□ 세부 사업계획

가. 순수예술 IP 상품화 지원

○ (사업기간) 2028~2032년(5년)

○ (사 업 비) 1,325백만원 (국비 662.5, 시비 662.5)

○ (사업대상) 전남광주통합특별시 소재·거주 순수예술 창작자
(회화·조각·판화·사진·공예·섬유 등, 개인·팀)

○ (협업대상) 지역 PD·디자이너·디자인기업·제조기업

○ (사업내용) IP·상품화 교육 및 PD 매칭, 시제품 제작 지원, 양산화(고도화) 지원

○ (세부 프로그램) (단위 : 백만원)

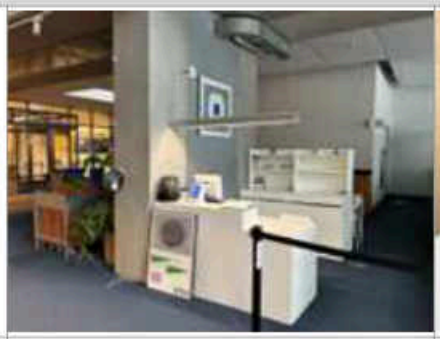
프로그램		주요 내용	정량적 목표	소요 예산
1	IP·상품화 교육 및 PD 매칭	○ **(지원 목적)** 권리 인식과 상품 기획 역량을 갖춘 창작자를 선별·육성하여 제작비 지원의 성공률 제고(제작비 지원의 필수 조건) ○ **(지원 대상)** 공모 선정 창작자(필수) 및 지역 순수예술 창작자(희망자) ○ **(주요 내용)** **- (IP 교육)** · (교육 시간) 연 2회·회당 30명, 10시간 · (교육 과정) 저작권·디자인권·상표권 등록 절차, 수익배분·라이선스 계약 실무, 상품 기획(모티브·패턴 추출, 타깃·단가), 우수사례(국립중앙박물관·ACC 굿즈) **- (PD 매칭)** · 공예·굿즈 상품기획자, 브랜드·패키지 디자이너, 디자인기업, 유통 전문가 등 PD 풀 5인 이상 위촉 (5년 이상 경력, 지역 전문가 등) · 선정 팀당 1:1 매칭 컨설팅 5회(설계 2·제작 1·유통 2) 및 중간보고	**교육** **연 2회·60명** **(총 10회·300명)** **PD 매칭** **연 10팀** **(총 50팀)**	**225**
2	시제품 제작 지원	○ (지원 목적) 영세 순수예술 창작자에게 특화된 시제품 제작비를 지원하여 상품화 첫 진입 장벽 해소 ○ (지원 대상) 공모 선정 창작자 연 10건 내외(개인·팀), 교육 이수·PD 공동 기획을 조건으로 지원 ○ (주요 내용) - 건당 1,000만 원 내외 시제품 제작비 지원 (재료·외주 가공·샘플 제작·디자인 용역) - 국립중앙박물관·ACC 굿즈숍 입점 수준의 완성도 지향 - 원작 전사가 아닌 모티브·패턴 추출 등을 활용한 상품 디자인 - 배지·열쇠고리 등 단순 굿즈 제외 - 심사 · 순수예술 특화 지표(원작 독창성·권리화 가능성, 상품성·시장 수요, 실현 가능성, 판매 계획, 지역 파급) · 심사위원 7인 이내(지역 내 2·지역 외 5)	**연 10건** **(총 50건)**	**500**

프로그램		주요 내용	정량적 목표	소요 예산
3	**양산화 (고도화) 지원**	○ **(지원 목적)** 상품성이 검증된 시제품을 양산 가능한 상품으로 고도화하여 실제 판매·매출로 연결 ○ **(지원 대상)** - 전년도 시제품 완성작 중 상품성 심사 통과 3건 내외 (별도 선정, 컨설턴트·제조업체 상이) - 지역 내 시제품 완성작 2건 내외 ○ **(주요 내용)** - 건당 3,000만 원 내외(양산 금형·초도 생산·패키지 개발), 디자인기업·지역 제조기업 매칭 - 판매 계획(채널·수량·단가) 제출 및 유통·마케팅 지원(과제 2) 우선 연계 지원 - 기획 단계 지원의 실패 가능성을 전제로 중간점검·정산 강화	**연 5건 ('29~) (총 20건)**	**600**

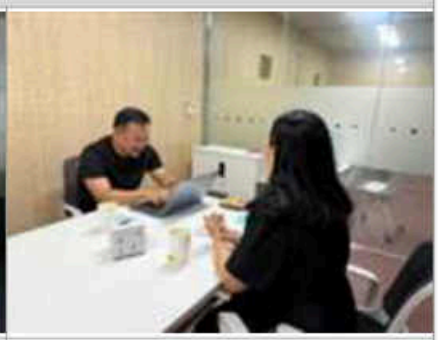
주요 사례 (예시)



국립중앙박물관 굿즈(뮷즈) 공모사업 – 원작(옥새) 모티브 추출형 상품 예시
(국립박물관문화재단, 출처: MU:DS 공식샵)



ACC 굿즈숍 입점 상품 예시
(국립아시아문화전당, DLAC)



예술인-전문가 1:1 매칭 컨설팅 장면
(2025광주예술인복지지원사업 - 예술인 원데이 컨설팅)

○ 연도별 사업계획

연 도	구 분	주요 사업내용	비 고
2028년	**시범 운영**	○ IP·상품화 교육 2회·60명, PD 풀 위촉 및 매칭 10팀 ○ 시제품 제작 지원 10건	
2029년	**사업 추진**	○ IP·상품화 교육 2회·60명, PD 매칭 10팀 ○ 시제품 제작 지원 10건 ○ 양산화 지원 개시 5건	
2030년		○ IP·상품화 교육 2회·60명, PD 매칭 10팀 ○ 시제품 제작 지원 10건 ○ 양산화 지원 5건	중간 평가 (선정 건수·단가 조정)

연 도	구 분	주요 사업내용	비 고
2031년		○ IP·상품화 교육 2회·60명, PD 매칭 10팀 ○ 시제품 제작 지원 10건 ○ 양산화 지원 5건	중간 평가 (선정 건수·단가 조정)
2032년		○ IP·상품화 교육 2회·60명, PD 매칭 10팀 ○ 시제품 제작 지원 10건 ○ 양산화 지원 5건	성과 평가 (5개년)

○ **기대효과**

- 법인·사업자 등록이 없는 개인 순수예술 창작자에게 상품화 첫 진입 경로 제공 및 권리 인식·기획 역량 이전
- PD·디자이너·디자인기업·제조기업 매칭으로 단순 굿즈가 아닌 판매 가능한 양산 상품 개발(5년 누계 시제품 50건·양산 20건)
- 교육 - 매칭 - 제작 - 양산을 하나의 공모로 연속 지원하여 효과가 분절되는 단발성 지원 정책의 한계 해소

나. 순수예술 IP 유통·마케팅 지원

○ **(사업기간)** 2029~2032년 (4년)

○ **(사 업 비)** 560백만원 (국비 280, 시비 280)

○ **(사업대상)** 본 사업 상품화 지원 결과물(시제품·양산 상품) 우선, 기 상품 보유 지역 순수예술 창작자

○ **(협업대상)** 유통·마케팅 인력·채널

○ **(사업내용)** 온라인 입점·판매 지원, 오프라인 판로 지원, 창작자 - 유통·마케팅 인력 네트워킹

○ **(세부 프로그램)** (단위 : 백만원)

프로그램		주요 내용	정량적 목표	소요 예산
1	**온라인 입점·판매 지원**	○ **(지원 목적)** - 입점부터 매출로 이어지는 지원 방식으로 지원 상품의 실제 판매 실현 보조 및 창작자 자력 운영 역량 이전 (상품 유통에 수반되는 수수료·택배비 등) ○ **(지원 대상)** - 본 사업 시제품·양산 상품 우선, 잔여 시 기 상품 보유 지역 창작자(연 20건 내외) ○ **(주요 내용)** **1) 유통 지원: 건당 350만 원 이내** - 상품 촬영·상세페이지 제작, 포장 패키지, 카드뉴스 등 홍보물, 택배비·플랫폼 판매수수료 등 - 입점 채널 · 국내: 공예 전문몰(아이디어스 등), 크라우드펀딩(텀블벅·와디즈 등) · 국외: 글로벌 e커머스(엣시·아마존핸드메이드) · 지역 내: 디어마이광주 아트스토어 전용 코너 지역 축제 팝업 등 - 1회차는 재단·대행사 동반 수행, 2회차부터 창작자 자력 실행 전환 **2) 유통 교육: 연 1회·20명** (상품 촬영·상세페이지, 계정 개설·영문 상품 설명·해외 배송, 플랫폼 수수료 비교)	**입점 연 20건 (총 80건)** **유통 교육 연 1회·20명**	280
2	**오프라인 판로 지원**	○ **(지원 목적)** 개인 매장 입점·상설 매장이 아닌 실현 가능한 공공·행사형 채널로 판매 기회 제공 및 소비자 반응 검증 ○ **(지원 대상)** 본 사업 시제품·양산 상품 및 기 상품 보유 지역 창작자(연 30건 내외) ○ **(주요 내용)** - 재단 판매대행·공공판로 및 정기 핸드메이드페어 등 재단 개최 판매장 작가 직접판매(연 2회) - 박람회 공동관(광주관) 운영 또는 단독 참가비 지원(연	**판매행사 연 6회 (총 24회)**	240

<table>
<tr><th colspan="2">프로그램</th><th>주요 내용</th><th>정량적
목표</th><th>소요 예산</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td>1회, 마케팅 대행사 활용)
- 광주비엔날레('29·'31)·광주디자인비엔날레('30·'32) 굿즈숍 입점, 전남 대형행사(섬박람회·수목원 등) 부스 운영(연 2회)
- 관광상품 코너 입점·전통시장 빈 점포 활용 팝업
※ 예술 작품 활용 작품은 개인 오프라인 매장 입점·상설 매장은 수수료(30~40%) 등 발생으로 원가 구조상 상품 판매 지속이 쉽지 않아 지원 제외</td><td>참여 상품
연 30건</td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>창작자–유통 인력 네트워킹</td><td>○ (지원 목적) 창작자와 유통·마케팅·디자인 인력이 만나 자체 상세페이지 제작·마케팅이 가능한 협업 구조 형성
○ (지원 대상) 지역 순수예술 창작자, 유통·마케팅·디자인 인력, 협동조합·법인 설립 희망자
○ (주요 내용)
- 창작자–유통·마케팅 인력 라운드테이블 연 2회 개최
- 협동조합·법인 설립 희망자에게 사회적경제지원센터 등 기존 기관의 설립 컨설팅 매칭(연 3건)</td><td>라운드테이블
연 2회
(총 8회)

설립 컨설팅
연 3건
(총 12건)</td><td>40</td></tr>
<tr><td colspan="5">주요 사례 (예시)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">디어마이광주 아트스토어 및 팝업 행사 현장
(재단 운영 플랫폼)</td><td colspan="2"></td><td>판매장 예시(동명동 여행자의 집)
(광주동구문화관광재단, 출처: 경향신문)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">지역 주요 행사 굿즈숍 예시
(광주디자인비엔날레, 출처: 데일리시큐)</td><td colspan="2">지역 마을 중심 팝업 개최 예시
(재단 예술인파견지원센터 예술로 사업)</td><td>지역 주요 행사 협업 예시
(기아타이거즈-광주문화재단)</td></tr>
</table>

○ 연도별 사업계획

연 도	구 분	주요 사업내용	비 고
2028년	**사전 준비**	○ 온·오프라인 유통 채널 등 입점 사전 협의 등 사업 사전 준비 (아이디어스·엣시·비엔날레 굿즈숍·지역 박람회 등)	-
2029년	**사업 추진**	○ 온라인 입점·판매 지원 20건, 유통 교육 1회 ○ 오프라인 판매행사 6회 (재단 판매장 2·박람회 공동관 1·전남 행사 부스 2·비엔날레 굿즈숍) ○ 라운드테이블 2회, 설립 컨설팅 매칭 3건	디자인 비엔날레 굿즈숍 등 연계
2030년		○ 온라인 입점·판매 지원 20건, 유통 교육 1회 ○ 오프라인 판매행사 6회 ○ 라운드테이블 2회, 설립 컨설팅 매칭 3건 / 자력 재입점률 관리 개시	광주비엔날레 굿즈숍 등 연계
2031년		○ 온라인 입점·판매 지원 20건, 유통 교육 1회 ○ 오프라인 판매행사 6회 ○ 라운드테이블 2회, 설립 컨설팅 매칭 3건	디자인 비엔날레 굿즈숍 등 연계
2032년	**사업 추진 및 환류**	○ 온라인 입점·판매 지원 20건, 유통 교육 1회 ○ 오프라인 판매행사 6회 ○ 라운드테이블 2회, 설립 컨설팅 매칭 3건 ○ 5개년 사업 성과 평가	광주비엔날레 굿즈숍 등 연계

○ 기대효과

- 수수료·택배비 등 매출 연계형 창작 유통 지원으로 지원 상품(2차 상품)의 마케팅 고도화 및 1차 상품(작품)의 실제 판매 가능성 제고
- 박람회 공동관·비엔날레 굿즈숍·전남 행사 등 실현 가능한 공공·행사형 채널로 지역 순수예술 1·2차 상품의 인지도 확보
- 창작자 - 유통·마케팅 인력 협업 구조 형성으로 지원 종료 후에도 자력 마케팅이 가능한 지역 네트워크 축적

다. 순수예술 IP 거점·자산화 지원

○ (사업기간) 2028~2032년 (5년)

※ ('28) DB 기반 구축·A-PLEX 조성 설계 → ('29.) A-PLEX 조성·개소(200백만 원) → ('29년 하반기~) 프로그램 운영

○ (사 업 비) 1,115백만원 (국비 557,5, 시비 557.5)

○ (사업대상) 지역 순수예술 창작자·작품, 본 사업 상품 등

○ (협업대상) 창업 유관 기관 (테크노파크·창조경제혁신센터 입주기업 등),
문화 유관 기관(비엔날레·ACC·시립미술관 등),
지식재산권 유관 기관(저작권·지식재산 기관 등)

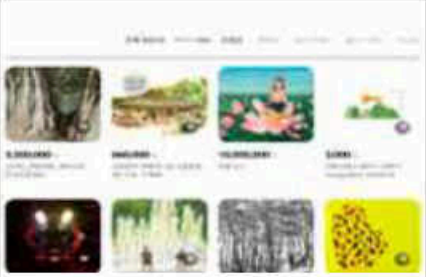
○ (사업내용) A-PLEX(IP 상담창구·전시공간) 운영,
IR·피칭데이 및 기업 매칭,
순수예술 IP 통합 DB 구축

○ (세부 프로그램)

(단위 : 백만원)

프로그램		주요 내용	정량적 목표	소요 예산
1	**A-PLEX (IP 상담창구·전시공간) 운영**	○ **(지원 목적)** 재단 내 기존 공간의 기능 전환으로 상담·계약·전시 기능을 집적한 저비용 IP 비즈니스 거점 운영 ○ **(지원 대상)** 1) 지역 순수예술 창작자(권리·계약·유통 상담 희망자) 2) 본 사업 시제품·양산 상품 3) 방문 기업·바이어·시민 ○ **(연계 거점)** 재단 사무공간 내 상담석·계약실, 재단 전시공간 내 상시 쇼룸 ○ **(주요 내용)** - **(상담창구 운영)** 1) 저작권·디자인권·상표권·추급권 상담 (협약기관 월 2회 파견·온라인 예약제) 2) 라이선스·수익배분 계약 검토를 통한 표준 위탁판매·수익배분 계약서·가이드 개발·보급 3) 법률 자문 건별 위탁 4) 플랫폼 수수료·정산 조건 비교 등 유통 상담 5) IP 모니터링, PD·제조기업·유통 채널 매칭 접수 ※ 별도 대행기관을 지정하지 않고 창구에서 상담·계약 검토를 지원하며, 계약 당사자는 창작자 본인 유지 (역량 이전) - **(전시공간)** · 원작 + 시제품·양산 상품 대상 상시 쇼룸(분기 교체) 운영 · 기획·상설전시 연 4회(아트스토어 QR 주문 연계) · 바이어·제조기업 미팅 공간 조성 (IP 통합 DB 연동 카탈로그·열람 키오스크 상시 비치) · 소형 제작 장비(라벨 프린터·열전사기 등) 공동 사용 공간 조성	**상담 연 100건** (총 400건) **기획·상설 전시 4회** **표준계약서 보급**	680

프로그램		주요 내용	정량적 목표	소요 예산
		- **(조성, '29년) 200백만 원** · 상담실·계약실·쇼룸 공간 기능 전환 공사(벽체·조명·바닥) · 전시 집기·진열장, 열람 키오스크·전시 시스템, 홍보 등 - **(운영, '29~'32년) 연 120백만 원** · 상담·전시 전담 인력 1명 · 협약기관 파견 상담·법률 자문 위탁 · 상시 쇼룸 교체·기획전시 · 홍보·장비 운영 유지 등		
2	**IR·피칭데이 및 기업 매칭**	○ **(지원 목적)** 상설 공간을 열어두고 방문을 기다리는 방식 대신 정기 행사로 창작자–기업 매칭을 실현하여 상품 개발·판로로 연결(저예산·저위험) ○ **(지원 대상)** 지역 순수예술 창작자 및 본 사업 상품, 유통·마케팅 전문가, 지역 제조기업(테크노파크·창조경제혁신센터 입주기업 등) ○ **(연계 거점)** A-PLEX 전시공간(재단 전시공간) ○ **(주요 내용)** - 재단 기업–예술가 매칭 IR데이 분기별 1회 운영(연 4회) · 작품·시제품 50점 내외 전시 → 창작자 피칭 · 유통·마케팅 전문가·지역 제조기업 초청 매칭 - 매칭 성사 시 건당 2,000만 원 내외 기업 매칭펀드로 상품 개발·판로 확보 연계(연 2건) (기업 부담 병행)	**IR·피칭데이 연 4회** (총 16회) **참여 창작자 연 40명** **기업 매칭 연 2건** (총 8건)	280
3	**순수예술 IP 통합 DB 구축**	○ **(수행 목적)** - 「미술진흥법」 추급권 시행('27. 7.)에 대비한 지역 작품 이력(창작·전시·판매·파생상품) 관리 - 차기 AX에 대비한 전남광주 지역 IP 데이터 자산화 ○ **(취합 대상)** 광주·전남 지역 순수예술 창작자·작품 (아트스토어 기존 DB, 본 사업·재단 사업 참여 창작자, 협약기관 등록·출원 창작자) ○ **(주요 내용)** - **(운영방법)** · 재단 직접 운영(A-PLEX 운영 인력) · 협약기관 연계 작품 이력·저작권 등록 등 관리 · 연 1회 전수 검수·이력 갱신율 관리 · 개인정보·저작물 이용 동의 범위별 열람 권한 지정 · 창작자 본인 이력 조회·증빙 출력 · IR용 공개 카탈로그·5개년 실태 통계 발간 - **(분류체계)** · 창작자·작품·권리·이력·파생상품·유통 6개 축 항목 표준 및 항목별 공개/비공개 범위 구분 (장르 대·중분류 코드, 권리 유형, 이력 유형, 상품·채널 유형) - **(축적방식)** · 신규 시스템 개발 없이 디어마이광주 아트스토어에 IP 등재 트랙 개설·판매 이력 자동 기록 · 재단 지원사업·아트광주 등 참여 서식에 작품 정보 항목 신설 · 본 사업 참여자 등재 의무화, 과거 5년 결과보고서 소급 정리, 공모 가점으로 자율 등재 유인	**협약기관 연계 3개소** **연간 1회 창작자/작품 이력 갱신** **통계 분석 1회**	155
주요 사례 (예시)				

주요 사례 (예시)		
		
기업-예술가 매칭 IR데이 운영 장면 (재단 운영 광주형문화메세나 IR데이)	**디어마이광주 아트스토어 작품 등재 화면** (재단 운영 광주문화예술통합플랫폼)	**유물·전통공예 IP 활용 기업 주문 카탈로그 예시** (국립중앙박물관, 출처: 국립박물관문화재단)

○ 연도별 사업계획

연 도	구 분	주요 사업내용	비 고
2028년	**기반 구축**	○ A-PLEX 조성 : 공간 기능 전환 공사, 전시 집기·키오스크 설치, 개소 준비(하반기 개소) ○ IP 통합 DB 분류체계·항목 코드·서식 정비 ○ 아트스토어 IP DB 개발·연계 ○ 협약기관 3개소 MOU	IR·피칭데이 초청 기업 풀 구성
2029년	**사업 추진**	○ A-PLEX 본격 운영(전담 인력 배치) : 상담, 상설·기획전시 4회, 표준계약서 보급 ○ IR·피칭데이 4회, 기업 매칭 2건 운영	협약기관 연계 DB 구축 확장
2030년		○ A-PLEX 상담 100건, 전시 교체 4회 ○ IR·피칭데이 4회, 기업 매칭 2건 운영 ○ DB 1차 전수 검수	공개 카탈로그 발간
2031년		○ A-PLEX 상담 100건 / IR·피칭데이 4회, 기업 매칭 2건 ○ DB 2차 전수 검수	작품 이력 청구 증빙 기능 운영
2032년		○ A-PLEX 상담 100건 / IR·피칭데이 4회, 기업 매칭 2건 ○ DB 3차 전수 검수 및 5개년 실태 통계 발간 ○ 차기 운영 계획 수립	

○ 기대효과

- 재단 내 A-PLEX와 정기 IR·피칭데이로 지역 문화예술 IP 비즈니스 거점 정착 및 기업 매칭펀드 등 민간 투자 유입
- 계약 당사자를 창작자로 유지하는 창구형 지원으로 권리·계약 역량을 지속적으로 창작자 이전 및 자생력 강화
- 지역 작품 이력관리 체계 및 향후 AI·라이선스 연계가 가능한 지역 IP 자산 확보

□ 기대효과

○ (지역 IP 자산화)

- 지역 작품 이력 DB 구축 및 A-PLEX 상담창구 연계 운영으로 창작자 권리 행사 기반을 확보하고 지역 순수예술 IP를 공공 자산으로 축적

○ (창작 수익 다변화)

- 상담창구에서 확인된 권리·계약 정보가 DB에 축적되고, DB 카탈로그가 전시·IR 출품작 선정과 기업 매칭의 자료가 되며, 전시·IR·판매 결과가 다시 작품 이력으로 환류되는 작품 유통 구조 형성
- 작품 판매에 의존하던 순수예술 창작자에게 시제품 → 양산 → 유통으로 이어지는 상품화 수익 경로를 제공하여 지역 예술인 정주 여건 개선 및 '예술할 만한 도시 전남광주통합특별시'에 대한 인식 확산

○ (문화예술 산업 영역 확장)

- PD·디자이너·디자인기업·제조기업과 순수예술 창작자의 협업 상품 개발(5년 시제품 50건·양산 8건·입점 80건)로 지역 순수예술 기반 콘텐츠 산업 저변 확대

○ (정책 연계)

- 「미술진흥법」 창작자 권리 보장 제도, 아시아문화중심도시 조성사업(원천 IP 발굴·육성·데이터 기반 구축) 등 중앙·지역 문화 정책 지역 내 실현 기반 마련
- 기존 지원 사업과 유기적 연계를 통한 순수예술 IP 가치사슬(창작 - 권리 - 상품 - 유통) 전 주기 지원 모델 구현

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28 ~ '32)				
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031	2032
순수예술 IP 상품화 지원	국 비	662.5	72.5	147.5	147.5	147.5	147.5
	지방비	662.5	72.5	147.5	147.5	147.5	147.5
	민 자	-	-	-	-	-	-
	소 계	**1,325**	**145**	**295**	**295**	**295**	**295**
순수예술 IP 유통·마케팅 지원	국 비	280	-	70	70	70	70
	지방비	280	-	70	70	70	70
	민 자	-	-	-	-	-	-
	소 계	**560**	**-**	**140**	**140**	**140**	**140**
순수예술 IP 거점·자산화 지원	국 비	557.5	27.5	207.5	107.5	107.5	107.5
	지방비	557.5	27.5	207.5	107.5	107.5	107.5
	민 자	-	-	-	-	-	-
	소 계	**1,115**	**55**	**415**	**215**	**215**	**215**
연도별 소계			**200**	**850**	**650**	**650**	**650**
합 계			**3,000백만원**				

□ 산출 근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산출 근거
2028년	**200**	○ **순수예술 IP 상품화 지원 : 145백만원** - IP·상품화 교육 및 PD 매칭= 45 : 교육 2회 × 7.5백만원 + PD 컨설팅 10팀 × 5회 × 0.5백만원 + 운영 5백만원 - 시제품 제작 지원 : 10백만원 × 10건 = 100 ○ **순수예술 IP 거점·자산화 지원 : 55백만원** - IP 통합 DB 구축, 아트스토어 연계 개발, 기존 데이터 정비, ·협약 연계 등
2029년	**850**	○ **순수예술 IP 상품화 지원 : 295백만원** - IP·상품화 교육 및 PD 매칭 = 45 - 시제품 제작 지원 10백만원 × 10건 = 100 - 양산화 지원 30백만원 × 5건 = 150 ○ **순수예술 IP 유통·마케팅 지원 : 140백만원** - 온라인 입점·판매 지원 : 3.5백만원 × 20건 = 70 - 오프라인 판로 지원 = 60 · 박람회 공동관 25 + 비엔날레 굿즈숍·전남 행사 부스 20 + 재단 판매장·마케팅 대행 15 - 네트워킹·유통 교육 = 10 ○ **순수예술 IP 거점·자산화 지원 : 415백만원** **- A-PLEX 조성 : 200백만원** : 공간 기능 전환 공사(상담실·계약실·쇼룸 벽체·조명·바닥·전기) 110 + 전시 집기·진열장·전시 조명 40 + 열람 키오스크·전시 미디어 시스템 25 + 소형 제작 장비 10 + 사인·개소 홍보 15 **- A-PLEX 운영 : 120백만원** : 전담 인력 1명(조성 총괄·개소 준비 포함) 45 + 파견 상담·법률 자문 20 + 쇼룸·기획 전시 30 + 홍보·키오스크 10 + 장비·소모품 10 + 기업 초청·미팅 5 **- IR·피칭데이 및 기업 매칭 : 70백만원** : 4회 × 2.5백만원 = 10 + 매칭펀드 20백만원 × 3건 **- IP 통합 DB 운영 : 25백만원** : 데이터 검수·갱신 10 + 협약기관 연계 5 + 카탈로그·아트스토어 코너 10
2030년	**650**	○ **순수예술 IP 상품화 지원 : 295백만원** - IP·상품화 교육 및 PD 매칭 = 45 - 시제품 제작 지원 10백만원 × 10건 = 100 - 양산화 지원 30백만원 × 5건 = 150 ○ **순수예술 IP 유통·마케팅 지원 : 140백만원** - 온라인 입점·판매 지원 70 / 오프라인 판로 지원 60 / 네트워킹·유통 교육 10 ○ **순수예술 IP 거점·자산화 지원 : 215백만원** - A-PLEX 운영 120 - IR·피칭데이 및 기업 매칭 70 - IP 통합 DB 운영 25
2031년	**650**	○ **순수예술 IP 상품화 지원 : 295백만원**

연 도	사업비	산출 근거
		- IP·상품화 교육 및 PD 매칭 = 45 - 시제품 제작 지원 10백만원 × 10건 = 100 - 양산화 지원 30백만원 × 5건 = 150 ○ **순수예술 IP 유통·마케팅 지원 : 140백만원** - 온라인 입점·판매 지원 70 / 오프라인 판로 지원 60 / 네트워킹·유통 교육 10 ○ **순수예술 IP 거점·자산화 지원 : 215백만원** - A-PLEX 운영 120 - IR·피칭데이 및 기업 매칭 70 - IP 통합 DB 운영 25 ※ 중간 평가 결과에 따라 선정 건수·지원단가 및 IR 개최 횟수 조정
2032년	**650**	○ **순수예술 IP 상품화 지원 : 295백만원** - IP·상품화 교육 및 PD 매칭 = 45 - 시제품 제작 지원 10백만원 × 10건 = 100 - 양산화 지원 30백만원 × 5건 = 150 ○ **순수예술 IP 유통·마케팅 지원 : 140백만원** - 온라인 입점·판매 지원 70 / 오프라인 판로 지원 60 / 네트워킹·유통 교육 10 ○ **순수예술 IP 거점·자산화 지원 : 215백만원** - A-PLEX 운영 120 - IR·피칭데이 및 기업 매칭 70 - IP 통합 DB 운영 25 ※ 5개년 성과 평가 등 차기 사업 계획 수립 병행
총사업비	**3,000**	**국비 1,500 / 시비 1,500**

※ 사전 행정절차 이행 여부

구 분	내 용	해당여부	이행여부
지방재정 영향평가	· 총사업비 100억원 이상, 지방비 50억원 이상, 총사업비 30억원 이상인 국내·국제경기, 행사, 축제성사업	X	X
기본계획수립 용역	· 사업주관부서 (타당성조사 용역과 병행 가능)	X	X
국제행사 심사	· 10억원 이상 국고지원을 요청하는 국제회의와 체육행사, 박람회, 전시회, 문화행사, 관광행사 등	X	X
보조사업 적격성 심사	· 국비 100억원 이상 신규 보조사업	X	X
예비타당성 조사	· 총사업비 500억원 이상 (국비 300억원 이상)	X	X
타당성조사	· 총사업비 500억원 이상 (국비 300억원 미만)	X	X
지방재정 투자심사	· 자체심사 : 신규사업 40억원 이상 ~ 300억원 미만 · 중앙심사 : 시 300억원, 자치구 200억원 이상	X	X

별첨 1 순수예술 IP 산업의 특징 및 연관 산업

○ 순수예술 IP의 특징

- 순수예술 작품은 회화·조각·판화·사진·공예·섬유 등 개인 창작자의 원저작물
- 순수예술 작품은 처음부터 상품화를 전제로 기획되는 캐릭터·웹툰 등 상업 IP와 달리 원작 완성 이후에 저작권·디자인권·상표권 등을 기반으로 파생 상품(굿즈·생활용품·디지털 콘텐츠)으로 확장 가능
- 원작의 예술적 가치(1차 시장·2차 시장)와 파생 상품의 산업적 가치가 공존하며, 「미술진흥법」 추급권 시행으로 원작 재판매 단계에서도 창작자 수익이 발생하는 구조로 전환 예정

○ 주요 연관 산업

구 분	정 의	주요 산업 분야
후방산업 (원작 공급)	순수예술 원작을 창작하는 분야	· 회화, 조각, 판화, 사진, 공예, 섬유, 설치·미디어아트 등
전방산업 (IP 활용·확장)	원작 IP를 활용하여 부가가치를 창출하는 산업	· 생활용품·문구·패션 굿즈 등 생활 밀접 물품 · 디지털 콘텐츠(이모티콘·프린트) 등 디지털 자산 · 라이선스 협업 상품, 관광기념품 등 지역 관광 굿즈
기반산업 (인프라 지원)	순수예술 IP 생태계를 지원하는 서비스·기술 산업	· 디자인·상품기획 (PD) · 제조 (도자·섬유·인쇄·패키지) · 유통 플랫폼 (공예몰·e커머스·크라우드펀딩) · 저작권·지식재산 서비스 등

◇ 용어 설명

○ 【순수예술이란?】

- "**순수예술(Fine art)**"이란 산업적 개념의 콘텐츠산업 분야와는 구별되는 '**인간의 사상과 감정을 표현한 최초의 창작물**' 중에서도, 상업적·실용적 목적으로 개발된 '응용미술'이나 '대중콘텐츠'가 아닌 **회화, 조각 등 원초적 형태의 '원저작물(Original Work)' 자체**를 의미함.

  * 순수예술 원저작물은 디지털 게임·웹툰·캐릭터 IP 등 처음부터 상업화를 목적으로 기획된 콘텐츠와 구별

- 해당 사업에서 "**순수예술**"이란 장르 분류가 아니라 회화·조각·판화·사진·공예·섬유 등 **저작권법상 보호받을 수 있는 개인 창작자의 원작 창작물**로서, 아직 **2차 유통 경로(secondary market)에 진입하지 않았거나, 권리화 기반을 갖추지 못한 상업화 역량이 부족한 1차 창작물**임.

○ 【지식재산(IP)이란?】

- "**지식재산**"이란 「지식재산 기본법」 제3조에 따라 인간의 창조적 활동 또는 경험 등을 통해 창출하거나 발견한 지식·정보·기술이나 표현, 표시 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 **지적창작물에 부여된 재산에 관한 권리**를 의미함.
- 해당 사업에서 다루는 **순수예술 작품의 "지식재산(IP)"**이란 창작자의 1차 창작물에서 발생하는 저작권·디자인권·상표권 등 법적으로 보호받을 수 있는 권리의 총칭임.

◇ 사업의 목적 및 합리성

○ 【해당 사업의 합리성】 (순수예술 시장 구조적 특성 및 창작자 권리 보장 법제화)

- 현행 예술 시장의 특성상 1차 창작물이 유통 과정에서 **2차 시장(경매)에서 작품 가치가 상승**하더라도, **창작자(작가)가 경제적 이익을 배분받지 못하는** 등 지식재산권 보장에 대한 한계가 존재함.
- 이러한 구조적 공백을 보완하기 위해 「미술진흥법」(2024. 7. 시행) 제24조(미술품재판매에 대한 작가보상금)에 따른 재판매보상청구권(추급권) 등 2차적 권리행사 조항이 2027. 7. 시행 예정임.

  * (1차 시장) 창작자의 순수예술 작품이 갤러리(화랑) 등 1차 유통자를 거쳐 최초 소비자에게 공급되는 시장

  * (2차 시장) 경매 등 1차 시장에서 거래된 작품이 다른 소비자에게 재거래되는 시장

○ 【해당 사업의 목적】 (제도적 기반 마련에 따른 권리화 전주기 지원 및 IP 상업화를 통한 예술 자원 공공 향유 강화)

- 2차적 권리에 대한 법제화로 순수예술 시장 진흥의 제도적 기반은 마련되었으나, 향후 창작자 **스스로 작품의 권리를 인식하고 행사할 수 있도록 돕는 육성 체계는 여전히 부재**함.
- 해당 사업은 이러한 공백을 예술작품의 IP 상업화 구조 조성을 통하여 예술가가 스스로 작품의 IP를 인식·권리화하고 유통할 수 있도록, **원스톱 통합 IP 교육·상담 시스템을 조성**하고 **유통·제작 전 주기를 보조하는 체계 구축**에 그 목적이 있음.

  * 순수예술 작품 IP 상업화 글로벌 유통 대표 사례: 쿠사마 야요이 도트 패턴-루이비통 가방·의류 제작,
    무라카미 다카시 원작-피규어·티셔츠 등의 굿즈화 및 판매

별첨 2 순수예술 창작자 및 미술시장 규모

○ 전국 미술시장 및 예술인 소득 현황

구 분	주요 수치	출 처
미술시장 작품 거래액	· 6,928억 원('23년, 전년 대비 14.1% 감소) · 화랑 4,166억·아트페어 2,958억·경매 1,572억 원	예술경영지원센터(2024) 「미술시장조사」
거래 작품 수	· 52,780점('23년, 13.2% 감소) · 화랑 895개, 아트페어 82개	상 동
예술인 예술활동 수입	· 연평균 1,055만 원(국민 평균의 41.3%) · 미술 603만 원, 사진 334만 원	문화체육관광부(2025) 「2024 예술인 실태조사」
저작권·계약	· 저작권 수입 경험 29.1% · 계약 체결 경험 57.3% · 불공정 계약 경험 7.3%	상 동
경력 단절	· 1년 이상 경력 단절 경험 23% · (사유 1위 수입 부족 65.5%)	상 동

○ 전남·광주 지역 순수예술 창작자 및 광주문화재단 운영 현황

구 분	현 황	비 고
디어마이광주 아트스토어 등재 작품	855건 ('26. 7. 기준)	재단 운영 플랫폼
전남광주 예술활동증명 예술인	· 전체 증명 예술인 수 : 10,215명 · 신진예술인 증명자 수 : 1,435명 ※ 출처 : 한국예술인복지재단 홈페이지, 예술활동증명 신청현황(2026. 9.)	한국예술인복지재단
재단 지원사업 참여 예술가 수	· 신청자 수 : 4,845명 · 선정자 수 : 1,133명 · 선정률 : 23.38%	지역문화예술특성화지원 등 (광주문화재단, 2022~2026)
광주국제미술전람회 아트광주 규모	· 아트광주23: 105개 갤러리, 118개 부스 · 아트광주24: 96개 갤러리, 106개 부스 · 아트광주25: 11개국 94개 갤러리, 105개 부스	광주국제아트페어 (광주문화재단, 2023~2025)
연도별 문화메세나·문화예술기부	· 참여기업 수 : 143개 · 참여 개인·시민 수 : 263명 · 총 기부 금액 : 1,565,080천원	광주문화재단, 2021~2025

별첨 3 순수예술 IP 상품화 및 파생상품 개발 사례

○ (해외 1) 쿠사마 야요이 × 루이비통 라이선스 협업(일본)

☞ 시사점: 순수예술 작가 IP도 권리화·라이선스 체계 구비 시 글로벌 유통 채널 진입 가능

- 순수예술 작가의 시그니처 IP를 명품 브랜드와 라이선스 계약 체결, 가방·의류·향수·액세서리 전 제품 라인 적용
- 2012년 1차 협업 이후 2023년 2차 협업 성사 / 전 세계 주요 도시 매장 연계 글로벌 유통망 진입

○ (해외 2) 무라카미 다카시 Kaikai Kiki 운영 모델(일본)

☞ 시사점: 개인 사업 역량 미보유 창작자에게는 공공이 동등한 기반 제공 필요

- 순수예술 전공(도쿄예술대학 박사) 작가의 자작 IP 상업화 전담 회사 설립을 통한 티셔츠·피규어 등 굿즈 직접 제작·유통
- 작품 경매 낙찰가 약 193억 원, 신진 작가 육성·IP 사업 병행 생태계 구축

○ (국내 1) 예술경영지원센터 예술 IP 디지털 부가사업

- 지원 대상: 예술 IP 보유 단체·기업 20개사 내외 선정
- 지원 금액: 예술 창작물에 대한 디지털 가공 시 건당 최대 7,000만 원 지원
- 지원 내용: OSMU 목적 굿즈·디지털 콘텐츠·NFT 등 2차 저작물 유통 플랫폼 개발 지원

○ (국내 2) 한국공예디자인문화진흥원 <공예 커넥트-B>

- 지원 대상: 국내 사업자로 등록된 공예가
- 지원 금액: 최대 1,000만원 이내 상품 개발 지원 / 개발, 제작, 유통 멘토링 및 자문
- 지원 내용: 연속 지원을 위한 차년도 유통기획 참여작가 우선 선정 및 주제형 공모

별첨 4 유사 사업 비교

○ 지역 내 유사 사업 진행 현황

- (한국관광공사 관광활성화 관광상품 공모전)
  · 관광사업자등록 기업 한정 지원 가능, 기 상품화 아이템 보유 기업 중심
  (예술인 창작물에 대한 상품화 단계 지원 구조 부재)
- (광주디자인진흥원 관광 상품(굿즈) 아이디어 공모전)
  · 개인 참여 가능하나 시상(최대 100만 원) 중심
  (권리화·제작·유통 연속 지원 체계 전무)

○ 이 사업의 차별성 * 기존 기관 사업과 경쟁 관계가 아닌 지역 내 지원 공백 보완 관계

- (지원목적) 유통 대행이 아닌 창작자 직접 권리화·협상·유통 역량 이전을 통한 자립 기반 마련
- (지원대상) 개인 창작자 특화 지원
  (기존 지원사업 진입 조건(법인·사업자등록) 충족 불가)
- (지원단계) 원작 창작물의 상품화 이전 단계부터 지원
  (기존 사업은 기 상품화 아이템의 유통·판매 지원에 한정)
- (지 속 성) 권리화(1단계) → 유통(2단계) → 자립 생태계(3단계) 연속 지원
  (기존 사업은 단발성 지원에 한정)

구 분	본 사업	한국콘텐츠진흥원 콘텐츠 IP 라이선싱 지원사업	예술경영지원센터 예술분야 초기창업 지원사업	광주정보문화산업진흥원 콘텐츠 IP 지역특화 상품 개발 지원사업
지원 내용	IP 발굴·권리화 → 제작·유통 → 자립 생태계 (3단계 전주기)	IP 활용 콘텐츠 제작 (제작 최대 5억, 사업화 최대 1억)	순수예술 파생상품 다각화 멘토링 (디지털 콘텐츠 위주)	지역자원 연계 IP 상품 개발 및 상용화 ❶스포츠 ❷지역소재
지원 대상	순수예술 창작자 전반 (개인·단체,나이 무관)	기 사업자 (개인사업자·법인)	예비창업자·초기 창업 (예술분야 기획·유통·서비스기업)	기 사업자 (문화콘텐츠기업)
한계·차별점	✓ 영세 창작자 진입을 위한 초기 제작비 지원 ✓ 전문기획자·기관 매칭으로 지역 정주 환경 및 창작 전념 환경 조성 ✓ 기존 공공구매 제도 연계를 통한 자립 판로 확보	✓ 영세 순수예술가 진입 불가 (기술기업 심사 기준 적용)	✓ 비즈니스 모델 수립 및 판로개척 중심 지원 ✓ IP 콘텐츠 상업화 지원 트랙 부재	✓ 순수예술 대상 지원 없음 ✓ 진흥원 자체 경로 외 유통 경로 사업자 직접 확보 필요

※ 출처 : 각 주관사 홈페이지

2 「아시아 예술시민지구」 조성 사업

28년 신규

◇ 광주향교·희경루 등 전통문화 자산부터 빛고을시민문화관, G.MAP 등 현대문화 시설까지 밀집한 광주공원 일대를 **시민 누구나 일상에서 예술을 향유하고 창작·교류하며, 문화예술의 주체로 성장하는 「아시아 예술시민특구」로 조성**

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2032년 (5년)

○ **(사업장소)** **광주공원 일대**(광주향교~희경루~옛시민회관~빛고을시민문화관~빛고을아트스페이스~G.MAP~청춘빛포차광장~광주천일대)

○ **(사업내용)** 광주공원 일대 **「아시아 예술시민특구」** 조성 및 운영

※ 「아시아 예술시민특구」: 광주공원 일대의 전통문화자산과 현대문화시설을 하나의 문화생태계로 연결하여, 시민 누구나 문화예술을 배우고·창작하고·발표하고·향유하며 '예술시민'으로 성장하는 참여형 문화공간을 상징하는 명칭으로, 법률상 특구 지정과는 무관함.

가. 핵심거점 **'예술시민문화청24'**, **'청춘문화광장'** 조성

나. 광주공원 일대 **문화자원 연결기반 조성**

다. 「아시아 예술시민특구」 **콘텐츠 개발 및 운영**

라. **G-라이트 컬처 페스타 및 야간 문화관광 활성화**

구 분	주 요 내 용
①(HW)핵심거점 조성	· **예술시민문화청** (빛고을아트스페이스 리모델링) 조성 · **청춘문화광장** (청춘빛포차광장 리모델링) 조성
②(HW)연결기반 조성	· 8개 문화자원 **문화보행축 및 연결환경 개선** · 야간경관, 통합 안내체계, 보행·체류환경
③(SW)콘텐츠 개발·운영	· 기억(전통)-공감(현재)-창조(미래)-확산(생태) **4대 권역별 특화 콘텐츠 개발·운영** · 시민 공동창작 및 향유 프로그램 운영
④(SW)야간문화관광활성화	· G-라이트 컬처 페스타(봄, 가을) 개최 · 희경루 「방회도」 공연 활용한 야간관광 콘텐츠 개발·운영

○ **(주최/주관)** 문화체육관광부·전남광주통합광역시 / 광주문화재단

○ **(총사업비)** **198억원**(국비 99, 시비 99) *보조율 : 국 50%, 시 50%

○ **(지원근거)**

- 아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법 제10조(문화예술 진흥), 제11조(시민문화 진흥), 제15조(문화산업등의 기반조성), 제26조(아시아문화교류활성화 및 기반형성)
- 국정운영 5개년 계획 제104조(문화로 지역성장), 제107조(축제·공연·국가유산 등의 K-관광콘텐츠화)
- 제4차 국가관광개발기본계획(2023~2032) 및 야간관광 활성화 정책 연계
- 민선9기 정책 「시민이 만드는 문화주권도시 조성」(5-1), 「글로벌 문화예술도시 조성」(5-2) 연계

□ 필 요 성

○ (현황 및 문제점)

- 문화자원을 연결·활성화할 핵심거점 부족

· 광주공원 일대에 다양한 문화자원이 집적되어 있으나 자원 간 연계와 시민·예술인의 활동을 집적할 핵심거점이 부족하여, **빛고을아트스페이스와 청춘빛포차광장의 공간·기능 재편 필요**

- '연결'과 '활용'이 부족한 광주공원 일대 리브랜딩 필요

· 전통-근현대 문화자원이 밀집해 있으나, 접근성·보행환경·야간 인프라 등의 한계로 여러 문화거점을 연속적으로 경험하고 체류할 수 있는 환경 부족

- ACC의 문화적 성과를 원도심과 시민의 일상으로 확장할 필요

· ACC의 문화적 성과와 방문수요가 **금남로-광주공원-양림동으로 이어질 수 있도록 문화적 연결축을 강화**하고, **2029년 완공 예정인 광주교 '아트애비뉴'를 ACC·금남로권과 광주공원을 잇는 진입축으로 활용**

- 야간 문화환경 및 체류형 콘텐츠 부족

· 주간 중심의 문화시설·공원·광장·광주천에 야간경관과 문화예술·관광 콘텐츠를 연계하여 체류시간 확대 및 원도심 활성화 필요

○ (추진목표)

- ACC 중심의 아시아문화중심도시 문화기반을 광주공원과 원도심으로 확장하고, **전통-근현대-미디어아트-생태자원을 연결한 통합 문화생태계 구축**
- 예술시민문화청 등 핵심거점과 문화보행·야간 문화환경, 시민 참여형 콘텐츠를 연계하여 시민이 '예술시민'으로 성장하고, 문화예술과 아시아 문화교류가 일상적으로 이루어지는 문화거점 조성

○ (차 별 성)

- 기존 문화자원의 재구성·연결을 통한 거점형 문화공간 조성

· 신규 시설 확충보다는 기존 공간의 기능을 재편하여 문화자원의 연계와 활용을 촉진하는 핵심거점을 조성, 역사문화자산·문화시설·공원·천을 문화보행축으로 연결하여 하나의 문화권역으로 작동하는 공간구조 구축

- 예술시민 중심의 문화생태계

· 예술인 중심의 창작공간 조성을 넘어 시민이 문화예술의 향유자에서 창작과 공동체의 주체인 '예술시민'으로 성장하는 선순환 구조 구현

- 문화예술과 도시관광의 융합

· 희경루, 광주향교, G.MAP, 청춘빛포차광장, 광주천 등을 연계한 야간 콘텐츠와 문화동선을 구축하여 체류형 문화관광 거점으로 육성

□ 세부사업계획

가. 핵심거점 '예술시민문화청24', '청춘문화광장' 조성

○ (사업기간) 2028년 ~ 2032년

○ (사 업 비) 70억원

○ (사업목적)

- 광주공원 일대에 집적된 문화자원의 연계와 활용을 촉진할 핵심거점을 조성하여 특구 전체의 문화활동을 견인
- 기존 빛고을아트스페이스와 청춘빛포차광장의 공간·기능을 재편하여 시민과 예술인의 창작 - 교육 - 교류 - 발표 - 향유가 이어지는 실내·외 복합 문화거점 구축

○ (주요내용)

① '예술시민문화청 24' 조성

- 빛고을아트스페이스 기능 재배치 및 리모델링을 통해 시민문화 라운지, 문화예술교육 공간, 예술인 창작·연습공간, 지원·교류공간 등 기능별 특화 공간 조성
- 야간·주말 이용 확대와 탄력적 공간 운영을 통해 시간과 이용방식의 제약을 낮춘 개방형 문화공간 '24' 운영모델 구축

② '청춘문화광장' 재구성

- 청춘빛포차광장을 공연·전시·마켓·휴식·교류가 일상적으로 이루어지는 열린 시민문화광장으로 재구성
- 포장 중심의 공간을 녹지·그늘·휴게·체류공간과 가변형 문화활동 공간이 공존하는 열린 광장으로 재편하고, 공연·전시·마켓 등을 지원하는 전기·조명·야간경관 등 기반 환경 개선
- G-라이트 컬처 페스타 및 주변 문화시설·광주공원·광주천과 연계하여 특구 내 시민활동과 문화교류가 확산되는 야외 중심거점으로 활용

나. 광주공원 일대 문화자원 연결기반 조성

○ (사업기간) 2028년 ~ 2032년

○ (사 업 비) 40억원

○ (사업목적)

- 핵심거점과 기존 문화자원을 보행·경관·공공디자인으로 유기적으로 연결하여 광주공원 일대를 하나의 문화권역으로 재구성

- 기존 보행·공원·공공공간의 이용환경을 개선하여 문화자원 간 접근성과 시민의 이동·체류 편의성 제고

○ **(주요내용)**

① '예술시민 문화보행축' 및 문화보행 네트워크 조성

- 광주향교 → 희경루 → 옛시민회관 → 예술시민문화청 → 청춘문화광장 → G.MAP → 광주천을 연결하는 '예술시민 문화보행축' 조성
- 기존 보행로를 최대한 활용하면서 노후 포장, 경사·계단, 단절구간 등을 정비하여 보행 안전성과 접근성 개선
- 주요 거점의 안내사인·거리정보·스토리텔링을 통합하여 이동 자체가 문화경험이 되는 보행환경 조성

② 야간경관 및 문화환경 조성

- 광주공원 일대의 색온도·조도·경관디자인을 **통합 야간경관 조성**
- 희경루·옛시민회관·G.MAP 등 기존 건축물과 공간 특성을 활용한 야간 문화콘텐츠 운영환경 마련
- 공원·광장·광주천의 야간 보행 안전성과 문화적 체류환경 개선

③ 열린 공원 및 체류환경 개선

- 광주공원의 진입부·숲길·휴게공간 등 기존 공원환경 정비
- 노후 놀이터 등 기존 공간을 가족·어린이 대상 예술가와 함께 체험할 수 있는 예술놀이터로 조성
- 공원과 문화시설 외부공간을 공연·교육·마켓·전시 등에 활용할 수 있도록 운영환경

다. 「아시아 예술시민특구」 콘텐츠 개발 및 운영

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2032년

○ **(사 업 비)** 50억원

○ **(사업목적)** 문화예술교육 - 생활예술 - 창작 - 공연·전시 - 향유가 연결되는 시민 참여형 문화생태계 구축

○ **(사업내용)**

① '기억 - 공감 - 창조 - 확산' 4대 권역 프로그램 운영

권역	주요 거점	운영방향
기억(전통)	광주향교·희경루	인문·전통문화·역사 재해석
공감(현재)	광주공원·옛시민회관·빛고을시민문화관·예술시민문화청·청춘문화광장	시민생활문화·공연·교류
창조(미래)	G.MAP	AI·미디어 기반 시민참여형 체험·공동창작
확산(생태)	광주공원·광주천·문화보행축	문화산책·생태·야간문화

② 배움 - 창작 - 발표 - 향유 순환 프로그램

- 배움: 광주향교 · 문화예술교육 공간을 활용한 인문 · 예술교육 운영
- 창작: 빛고을아트스페이스 · G.MAP을 활용한 시민 · 예술인 공동창작 지원
- 발표: 희경루 · 빛고을시민문화관 · 옛시민회관 · 야외광장을 활용한 공연 · 전시 및 창작 결과 공유
- 향유: 광주공원 · 광주천 · 청춘빛포차광장을 활용한 시민 일상 속 문화향유 확대
- 환류: 시민의 공동기획과 운영 참여를 확대, 지역문화 역량 강화 운영시스템 구축

③ 대표 상설 콘텐츠 개발 및 상시 운영

- **(광주향교)** 야간 인문토크·고전독서·드로잉클럽
- **(희경루)** 풍류 프로그램 및 방회도 연계 공연
- **(광주공원)** 요가·러닝·피크닉·어린이 숲놀이
- **(옛시민회관·청춘문화광장)** 작은음악회·공원영화제·플리마켓
- **(G.MAP)** 시민참여형 미디어아트 체험·공동창작 프로그램
- **(문화보행축)** '예술시민 야행' 및 문화보행 시퀀스 프로그램
- **(광주천)** 생태·문화 산책 프로그램

④ 시민참여형 운영체계 구축

- 시민·예술인·문화기관·상인 등이 참여하는 운영협의체 구성
- 지역 문화시설 간 공동기획 및 연계 프로그램 운영
- 시민기획자·지역예술인 참여 확대

라. G-라이트 컬처 페스타 및 야간관광 활성화

○ (사업기간) 2030년 ~ 2032년

○ (사 업 비) 38억원

○ (사업목적)

- 특구의 핵심거점·문화보행축·야간경관 및 상설 콘텐츠의 성과를 집약하여 광주공원 일대의 대표 계절형 야간문화 브랜드 육성

- 기존 문화시설·공원·광장·건축물·광주천을 분산형 무대로 활용하고 ACC 및 원도심과 연계하여 체류형 야간 문화관광 활성화

○ (주요내용)

① 봄 : G-라이트 컬처 페스타

- 아시아예술시민특구 주요 거점을 연결한 봄철 야간문화축제
- 시민 공동창작 미디어아트, 야외공연, 피크닉, 마켓, 인문프로그램 운영
- 기존 시설의 외벽·광장·공원·보행로를 활용하는 분산형 프로그램 구성

② 가을 : G-라이트 컬처 Heritage Edition

- 희경루 방회도를 중심으로 전통문화와 현대기술을 결합한 몰입형 야간 프로그램
- 향교 - 희경루 - 광주공원으로 이어지는 역사·문화 스토리형 이동 콘텐츠
- 시민·예술인이 함께 만드는 **'현대판 방회도' 등 참여형 콘텐츠 운영**
- ACC 및 아시아 전통문화와 연계한 교류 프로그램 확대

③ 문화관광 및 지역상권 연계

- 청춘빛포차광장·충장로·양림동 등 주변 상권과 연계
- 공연 - 전시 - 식음 - 야간산책이 이어지는 체류형 관광코스 운영
- ACC 방문객의 광주공원 및 원도심 유입을 위한 연계 프로그램 및 홍보 추진

④ 야간 '자동차 없는 문화거리' 운영

- 광주공원 일대 주요 도로 일부를 축제기간 및 주말 야간 시간대에 보행자 중심의 문화거리로 전환하여 공연·전시·마켓·야외식음·시민참여 프로그램 운영
- 싱가포르 라우파삿 '사테 스트리트(Satay Street)' 등 일정 시간 차량 통행 공간을 보행·문화·상업활동 공간으로 전환하는 사례를 참고하여 광주공원 일대에 적합한 시간제·구간형 운영모델 도입

□ 기대효과

○ 예술시민문화청・청춘문화광장 등 핵심거점을 중심으로 전통문화자산과 현대문화시설을 유기적으로 연결하여 광주공원 일대를 하나의 문화권역으로 재편하고, 광주만의 차별화된 문화브랜드 창출

○ 시민이 문화예술을 배우고・창작하고・발표하고・향유하는 예술시민 문화생태계를 구축하여 일상 속 문화참여와 문화접근성 확대

○ 광주향교・희경루・광주공원 등 역사문화자원의 활용도를 높이고, 야간문화 콘텐츠 확충을 통해 체류형 문화관광 거점으로 육성

○ ACC와 광주공원, 양림동을 연결하는 아시아 문화교류벨트 구축을 통해 방문객의 원도심 유입을 확대하고, 지역경제 활성화 및 아시아 대표 문화관광도시 브랜드 강화

○ 문화·관광·기술·생태 분야의 기관 간 협력체계를 구축하여 지속가능한 예술시민 중심의 문화거버넌스 실현

□ 연도별 추진계획 및 세부내역

연도	추진단계	주요 추진내용	사업비
2028	**기반설계·시범**	핵심거점(예술시민문화청 등) 및 연결기반 마스터플랜 수립과 일부 실시설계 착수, 4대 권역별 콘텐츠 시범 기획 및 운영	**23억원**
2029	**연결환경 조성**	핵심거점 리모델링 공사 본격화, 문화보행축 주요 단절구간 정비 및 연결환경 개선, 시민참여형 콘텐츠 프로그램 확대 운영.	**39억원**
2030	**콘텐츠 본격화**	예술시민문화청 등 핵심거점 완공 및 야간경관 인프라 구축, 콘텐츠 상설 운영 개시, G-라이트 컬처 페스타(야간관광) 시범 운영 시작.	**57억원**
2031	**운영 고도화**	인프라 안정화 및 유지 보수, 권역별 대표 콘텐츠(시민 공동기획) 고도화, 통합 브랜드 마케팅 및 G-라이트 페스타 본격 확대.	**42억원**
2032	**확산·자립**	주변 문화거점과 연계한 안내체계 최종 정비, 시민 거버넌스 중심의 상설 프로그램 자립화, 아시아 교류 및 글로벌 야간축제 정착.	**37억원**
합 계			**198억원**

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28~'32)				
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031	2032
「아시아 예술시민특구」 핵심거점 조성	국 비	3,500	500	950	1500	500	50
	지방비	3,500	500	950	1500	500	50
	소 계	7,000	1,000	1,900	3,000	1,000	100
「아시아 예술시민특구」 연결기반 조성	국 비	2,000	400	500	500	350	250
	지방비	2,000	400	500	500	350	250
	소 계	4,000	800	1,000	1,000	700	500
아시아예술시민특구 콘텐츠 개발 및 운영	국 비	2,500	250	500	500	600	650
	지방비	2,500	250	500	500	600	650
	소 계	5,000	500	1,000	1,000	1,200	1,300
G-라이트 컬처 페스타 및 관광활성화	국 비	1,900	-	-	350	650	900
	지방비	1,900	-	-	350	650	900
	소 계	3,800	-	-	700	1,300	1,800
연도별 소계		19,800	2,300	3,900	5,700	4,200	3,700
합 계			19,800				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'28	2,300	가. 핵심거점 조성 (1,000): 예술시민문화청 및 청춘문화광장 실시설계 및 우선 공간 정비 나. 연결기반 조성 (800): 광주공원 일대 마스터플랜 수립(400), 광주향교·희경루 진입환경 정비(400) 다. 콘텐츠 개발 및 운영 (500): 공간별 운영 시나리오 설계(200), 4대 권역 시민참여형 시범 기획(300)
'29	3,900	가. 핵심거점 조성 (1,900): 예술시민문화청 본격 리모델링 공사(1,000), 청춘문화광장 녹지 및 휴게공간 등 1차 조성(900) 나. 연결기반 조성 (1,000): 문화보행축 단절구간 정비(500), 광주공원 숲길 및 예술놀이터 등 주변 환경 개선(500) 다. 콘텐츠 개발 및 운영 (1,000): 4대 권역별 순환 프로그램 상설화 기획(600), 희경루-G.MAP 연계 미디어 콘텐츠 기획(400)
'30	5,700	가. 핵심거점 조성 (3,000): 예술시민문화청 완공 및 시설 구축(2,000), 청춘문화광장 야간경관 인프라 및 기반환경 완공(1,000) 나. 연결기반 조성 (1,000): 4대 거점 통합 야간경관 개선(600), 광주공원-광주천 구간 보행 연결 및 야간환경 조성(400) 다. 콘텐츠 개발 및 운영 (1,000): 버블창작발표형 순환형 프로그램 본격 운영(600), AI·디지털 아트 공동창작 프로그램(400) 라. G-라이트 컬처 페스타 (700): 페스타 분산형 무대 시범운영(400), 희경루 야간 실감 연출 시범 기획(300)
'31	4,200	가. 핵심거점 조성 (1,000): 주요 거점별 인프라 시범 운영 후 보완 및 공간 기능 고도화

		나. 연결기반 조성 (700): ACC~양림동 구간 연계 보행환경 보완(400), 기 구축 야간경관 유지 및 보수(300) 다. 콘텐츠 개발 및 운영 (1,200): 시민 공동기획 프로그램 고도화(700), 예술시민특구 통합 브랜드 홍보 및 마케팅(500) 라. G라이트 컬처패스타운 봄길을 통합 패스타운 본격 고도화(800): 주변 지역상권(충장로 등) 연계 체류형 관광 프로그램(800)
'32	3,700	가. 핵심거점 조성 (100): 주요 인프라 및 시설물 최종 안정화 및 잔여 정비 나. 연결기반 조성 (500): 주변 문화거점과 통합 안내체계 및 공공디자인 최종 정비 완료 다. 콘텐츠 개발 및 운영 (1,800): 커뮤니티센터 중심의 상설 프로그램 지속 운영(800), 개년 사업 종합 성과평가 및 디지털 아카이브 구축(600) 라. G라이트 컬처패스타운 (800): 대표 야간 축제 정착 및 글로벌 확산 마케팅(300), 상권 연계 아시아문화교류 중심 관광 지속 운영(800)
총사업비	**19,800**	

별첨 1

추진체계 및 사업대상지와 ACC 연계성

□ 추진체계

○ 추진방식 : 지자체주도 + 전담 실행기관 + 민관 거버넌스 구축

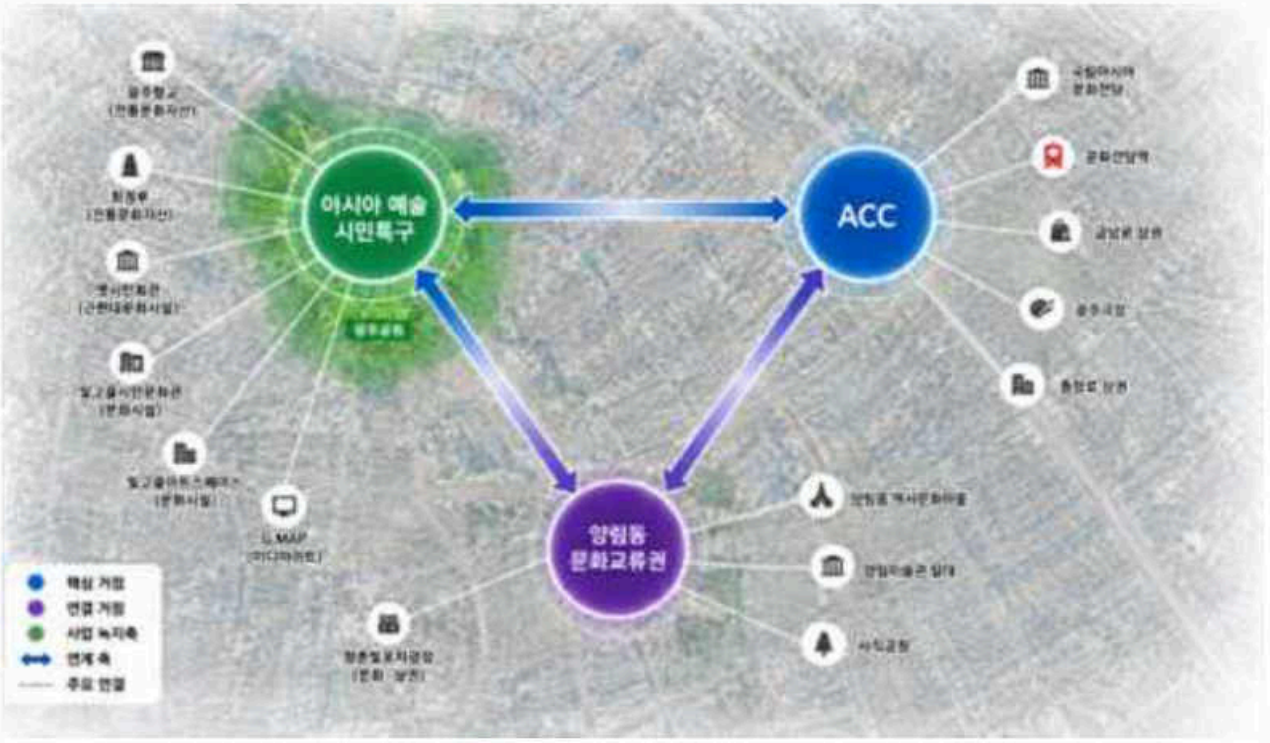
- 전남광주통합특별시가 총괄 컨트롤타워를 맡고, 광주문화재단이 전담 실행기관(PMO)으로 사업을 운영하며, ACC·관광공사·남구청·지역상인·시민이 참여하는 민관협력 거버넌스를 구축하여 공간조성-콘텐츠-야간관광-국제교류를 통합 추진

단계	기관	핵심 역할
정책·재정	문화체육관광부	국비 지원 및 정책 연계
총괄 컨트롤타워	전남광주통합특별시	부서 간 협업 예산 확보, 행정지원
전담 운영기관	광주문화재단	사업 총괄(PMO), 성과관리
실행 참여기관	ACC, G.MAP, 광주시립창극단, 광주관광공사, 광주향교, 남구청 등	공간·콘텐츠·관광·교류 실행
시민 거버넌스	시민·예술인·상인회·청년 등	공동기획, 운영 참여, 모니터링, 이용자 의견 제안

□ ACC와의 연계성

○ 양림동 문화교류권과 연계되어 「아시아 문화교류벨트」를 형성

- 양림동 문화교류권과 광주공원 일대를 하나의 벨트로 연결하여 ACC의 문화적 에너지를 원도심과 광주 전역으로 확산하는 문화교류 거점으로 작용



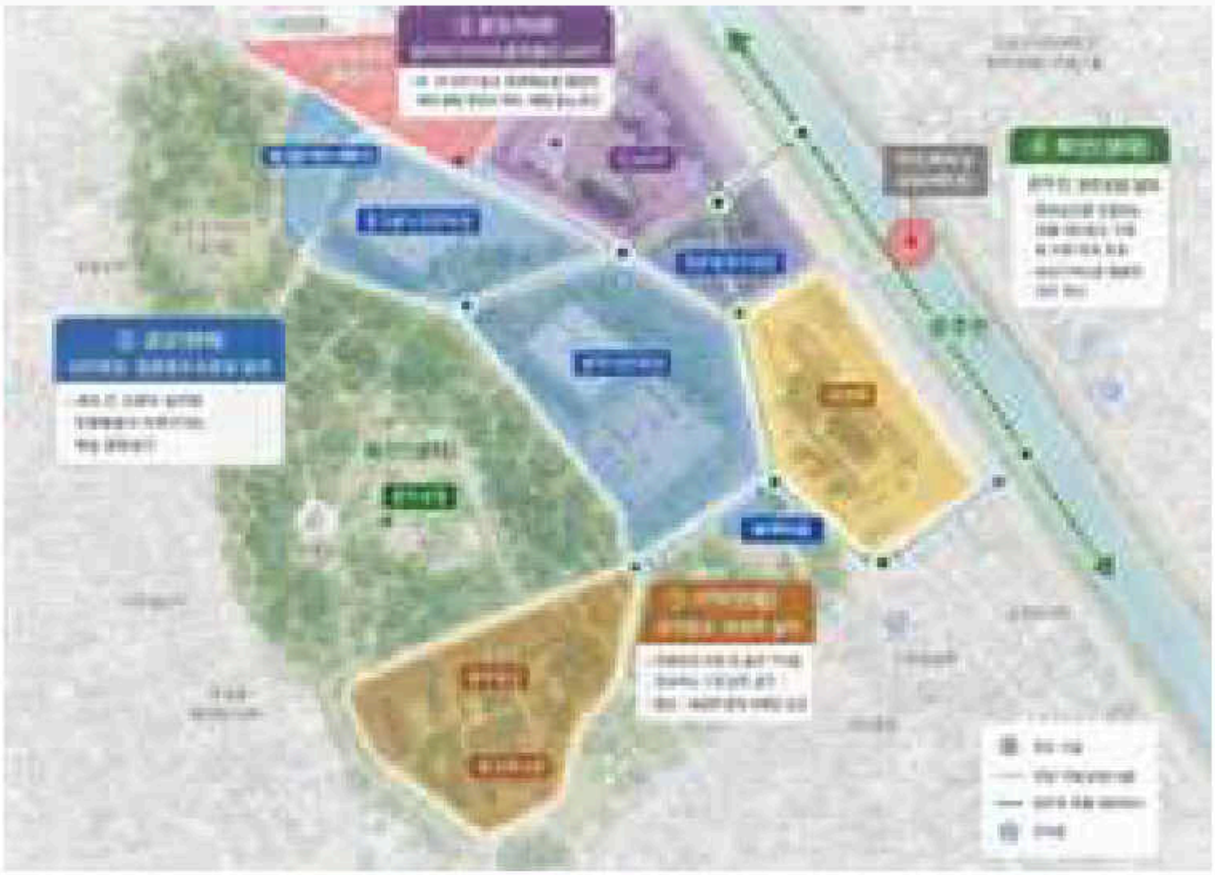
별첨 2 주요 거점 현황 및 기능진단

○ (주요거점 현황 및 기능진단)

거점명		현황모습	역사적 의미	운영 현황	기능 진단
기억(전통)	광주향교 (1398년 창건)		조선시대 지역 유교 교육기관 대성전·명륜당 보존	석전대제·서당학당·전통혼례 등 의례 중심 운영	전통 기능 유지 중심으로 문화예술교육과 체험 프로그램 부족
	희경루 (1451년 중건)		·신숙주 '동방제일루', 보물 제1879호 '희경루방회도' 배경	경관 중심 관람형 공간	체험·참여 콘텐츠 부족, 미디어 장르 등과 융합된 색다른 콘텐츠 부족
공간(현재)	옛시민회관 (1971년)		·광주 시민 집단기억 근대 건축물. 2015년 39억 리모델링 완료	일부 리모델링 후 행정기관·카페 중심 운영	시민 활용도 낮고 문화 기능 상실
	빛고을시민문화관 (2010년 개관)		·715석 공연장 운영 복합문화공간	공연 중심 운영	외부 공간·야간 연계 부족
	빛고을 아트스페이스 (1981년)		·김수근 설계 6층 붉은벽돌 건축 자산	기능 분산 (임대·단체·공연장 등 혼재)	공간 정체성 및 통합 운영 부족
	청춘본포차광장 (광주천 포장마차촌)		·수변 야간 식음 문화 거점. 현재 비합법적 점용 상태	·비공식 무허가 중심 운영 ·젊은 세대를 중심으로 지역 대표 먹거리 관광명소	문화콘텐츠 연계를 통한 체류형 문화거점 조성 필요
창조(미래)	GMAP (2022년)		·미디어아트 전문 기관. 국내외 미디어아트 작가 전시	전시 중심 운영	시민 참여형 AI·미디어 창작 플랫폼으로 기능 확대 필요
확산(생태)	광주공원 (1901년 조성)		·광주1호공원. 도심 2만여 ㎡ 녹지. 현충탑·시비 역사 자산	행정기관·주차 공간 점유 비율 높음	주차 및 행정 기능 중심 이용으로 시민 문화활동과 체류 기능이 부족
	광주천 (1980 이후 정비)		·광주 도심을 관통하는 대표 수변 공간	단순 산책 중심 이용	문화체험과 야간 콘텐츠가 결합된 수변 문화공간으로 기능 확대 필요

별첨 3 권역별 공간 조성 계획

○ (권역별 공간 구조도)



○ (4대 권역별 공간 재구성 방향)

권역(주제)	핵심 거점	공간 컨셉	핵심구조	재구성방향
기억 (전통)	광주향교 ·희경루 일대	전통문화 기반 예술시민 배움 거점	제향교육 기능 유지 + 참여형 인문공간 전환	**인문살롱·체험마켓이 결합된 전통 참여형 공간**
공감 (현재)	시민회관, 빛고을 시민문화관 아트스페이스, 청춘빛포차광장	시민 참여형 문화교류 발표 거점	공연·전시·생활문화광장이 연계된 열린 문화공간	**공연·전시·생활예술·휴식이 공존하는 체류형 문화광장**
창조 (미래)	광주미디어 아트플랫폼 (G.MAP)	AI·미디어 기반 예술시민 창작 거점	관람 중심 → 시민 참여·체험·공동창작으로 확장	**시민이 미디어아트를 직접 체험하고 예술가와 함께 만드는 참여형 인터랙티브 공간**
확산 (생태)	광주공원, 광주천 일대	문화향유 및 문화확산 거점	공간 간 단절 → 보행 중심 연결 구조 전환	**'숲속 문화길 + 수변체류공간' 기반 보행 네트워크 구축**

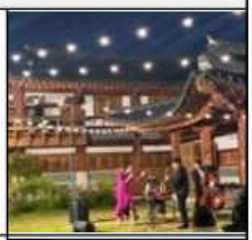
○ (권역별 공간구성도)



○ (권역별 세부계획)

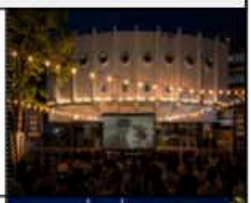
① 기억 권역 : 역사를 배우고 재해석하는 열린 문화교실

- 대상 공간: 광주향교·희경루

거점명		운영방향 + ACC 연계 역할	주요내용	
기억(전통)	광주향교 (1398년 창건)	핵심 기능인 제향경건과 교육토론 기능을 훼손하지 않고 현대적 인문지식 살롱 프로그램으로 청년 흡수 / 아시아인문 교류 연계	· 명륜당마당 활용 인문활동 수용형 공간 구조 정비 및 야간 활용 환경 구축 · 전통체험 및 소규모 마켓 운영이 가능한 오픈형 다목적 공간 및 가변시설(전기급수 등) 보완 · 향교-희경루 문화 산책로 조성	
	희경루 (1451년 중건)	방회도 이머시브공연파사드 프로젝션 등으로 전 연령 유인 / 아시아 전통예술 연계	· 파사드 프로젝션 및 미디어 연출이 가능한 경관 활용 구조 조성 · 향교-공원 연계 보행 동선 및 체류형 공간 정비	

② 공감 권역 : 시민이 만나고 교류하는 열린 문화광장

- 대상 공간 : 옛시민회관·빛고을시민문화관·빛고을아트스페이스·청춘빛포차광장

거점명		운영방향 + ACC 연계 역할	주요내용	
공감(현재)	옛시민회관 (1971년)	내부 개방형 시민 거실·소공연장(기존 리모델링 활용)으로 전환 야간 파사드 활용 등	· 개방형 문화거실 및 소공연 기능 수용 공간으로 활용성 확대 · 외벽 파사드 활용 야간 콘텐츠 연출 환경 조성	
	빛고을 시민문화관 (2010년 개관)	야간 페스티벌 야외공연 무대, 희경루 공원 축제와 연계 프로그램	· 야외 공연 및 축제 연계 운영이 가능한 외부 공간 구조 조성 · 공원희경루와 연계된 공연 동선 체계 구축	
	빛고을 아트스페이스 (1981년)	세대 간 창작교류체험이 이루어지는 24시간 개방형 창작 허브 ACC와 연계한 아시아 창작레지던시 전시 교류 거점 기능 수행	· 층별 기능 재구성을 통한 창작-교류-전시-체험 순환형 공간 구조 구축 · 시민·예술인·관광객이 자유롭게 이용 가능한 개방형 커뮤니티 및 창작 공간 조성	
	청춘 빛포차광장 (광주천 포장마차)	체류형 야시장 확대 및 ACC 방문객 야간 식음 연계	· 포장마차 운영구역 정비 · 외관 디자인 및 야간경관 보완	
	놀이터 (희경루 뒤편)	노후 놀이터를 가족시민 휴식과 문화체험이 가능한 열린 예술공간으로 운영	· 예술놀이터 및 휴게공간 활용 • 어린이가족 체험이 가능한 예술조경	

③ 창조 권역 : 보고 즐기는 예술에서, 함께 만드는 예술로

- 대상 공간 : G.MAP 및 연계 시민 공동창작·인터렉티브 체험 공간

거점명		운영방향 + ACC 연계 역할	주요내용	
창조(미래)	GMAP (2022년)	시민이 미디어아트를 직접 경험하고 예술가와 함께 만들어가는 참여형 미디어아트 거점 / ACC와 연계한 시민 공동창작·아시아 문화교류 확장	· 시민이 직접 참여·반응하는 인터랙티브 체험 프로그램, 예술가와 시민이 함께 기획·제작하는 시민 공동창작 프로젝트 운영 · 결과물을 희경루·광주공원·옛시민회관 등 특구 내 공간으로 확산 · ACC와 연계한 시민 참여형 미디어아트 교류 및 아시아 공동창작 프로그램 운영	

④ 확산 권역 : 시민예술이 공원과 도시로 확장되는 열린 무대

- 대상 공간 : 광주공원·광주천·문화보행축

거점명		운영방향 + ACC 연계 역할	주요내용	
확산(생태)	광주공원 (1901년 조성)	가족, 어린이, 청년 일상공원으로 활용	· 체류형 열린 공간 운영 · 공원 내 문화활동 수용을 위한 공간 재배치	
	광주천 (1960년대 하천 정비)	수변 기반 문화 동선 확장 축	· 공원-광주천 연결 보행 네트워크 구축 · 야간경관 기반 체류 공간 조성	

별첨 4 주요 거점 공간 세부 조성 계획

① '예술시민문화청 24' : 예술시민특구의 창작·교육·지원·교류의 핵심거점

⇨ 빛고을아트스페이스를 예술인 창작·정주와 시민 문화향유가 결합된 개방형 복합예술공간으로 재구성

○ (필요성)

- 지역 내 다원예술 기반 레지던시와 예술인 창작·지원 거점이 부족하고, 빛고을아트스페이스 또한 공간별 기능과 운영방향이 분절되어 있어 창작·교육·복지·교류 기능을 통합적으로 수행하는 거점으로의 재편 필요
- 예술인의 안정적인 창작·정주 기반과 시민의 문화예술교육·참여·향유 기능을 한 공간에 집적하여 **예술인과 시민이 함께 성장하는 광역 복합예술 플랫폼 구축 필요**

※【참고】 전국 문화재단 운영중인 레지던시 현황

재단명	운영공간	역할	운영현황
서울문화재단	금천예술공장 (서울 금천구)	시각예술분야 입주작가 공모 및 선정, 개인/단체 작업실 제공, 전시 및 리서치 등 창작지원 프로그램 기획	약 11~12개월 입주(매년 정기공모), 시각예술 장르 개인 및 4인 이하 단체 대상, 현재 운영 중
인천문화재단	인천아트플랫폼 (인천 중구)	2024~25년 인천 청년예술가 스튜디오에서 26년 창작스튜디오 프로젝트로 전환.	전국단위 공모, 8팀 규모의 프로젝트 지원형. 현재 운영 중
부산문화재단	홍티아트센터 (부산 사하구)	시각·설치 미술 중심 입주공간 제공 및 창작지원, 기획 전시	장기(11개월), 단기 상/하반기(5개월) 단위로 분리 운영, 현재 운영 중(2026년 입주작가 선발 진행)
대전문화재단	대전테미예술창작센터(대전 중구)	시각예술분야 입주예술가 개인/팀 공간 제공 및 창작 활동 지원	10개월 단위 입주, 개인 지원 가능, 현재 운영 중(13기 공모)
경기문화재단	경기창작캠퍼스 [구.경기창작센터] (경기 안산시)	예술 창작 레지던시 운영 및 도민 문화예술 체험을 아우르는 복합문화공간 기능 수행	기존 경기창작센터에서 약 2년간 리모델링 후 '경기창작캠퍼스'로 재탄생 및 전환, 레지던시 기능은 일시중단(노후시설 재조성 중)
전주문화재단	팔복예술공장 창작스튜디오 (전북 전주시)	회화, 조각, 사진, 설치 등 시각예술 창작활동 지원, 교류전 및 오픈스튜디오(CREATIVE-LAB) 기획운영	1년 단위 입주, 타 지역 레지던시(대구 등)와의 연계 교류전 활동 병행, 현재 운영 중(8기 공모)
제주문화예술재단	예술곶 산양 (제주 한경면) 예술공간 이아 (제주시)	시각예술 장르 예술가 개인 창작환경 및 기획/전시 활동 지원	예술곶 산양(8개월), 예술공간 이아(11개월)로 기간 분리하여 통합 공모 진행, 현재 운영 중
달성문화재단	달천예술창작공간 (대구 달성군)	입주작가 작업공간 제공, 평론가 1:1 매칭, 기획전 및 결과보고전(단체전) 개최	정원 8명(최근 6명에서 확대됨), 작업실 인프라 리모델링 후 현재 활발히 운영 중

※ 현. 빛고을아트스페이스 현황 : 지하1층, 지상5층, 공간대관 중심 운영
[1982년 12월 준공, 2011년 리모델링, 연면적6,175.06㎡]

1) (HW) 빛고을아트스페이스 전관 리모델링을 통한 예술시민문화청 조성

- 운영목적 : 시민 모두가(전업 예술가와 시민) 함께 할 수 있는 복합공간 조성 (복지, 교육, 창작, 예술후원(메세나) 등
- 설계용역 및 시공 : 층별 역할에 따른 리모델링(인테리어 등)
- 층별 용도 및 세부내용

층수	용도	주요내용
1층	오픈형 창작레지던시	• 예술인 창작 작업실 및 단기 체류형 레지던시 운영 (나이, 장르 무관/ 숙식제공 X → 지역 상권 연계 0) • 시민 개방형 작업실(Open Studio) 운영 • 창작과정을 공개하는 오픈클래스 및 작가와의 만남
2~3층	시민문화 라운지 및 메세나 플랫폼	• 시민과 예술인이 자유롭게 교류하는 커뮤니티 라운지 • 기업 메세나 상담 및 예술후원 플랫폼 운영 • 문화예술 정보 제공 및 네트워킹 공간
4층	예술인 복지 전용공간	• 예술인 법률·노무·세무 상담 지원 • 창작지원사업 컨설팅 및 정보제공 • 예술인 권익보호 및 복지서비스 제공
5층	광역 문화예술교육 전용공간	• 광주문화예술교육지원센터 기능 수행 • 교육 프로그램 운영 및 강사 양성 • 회의실·워크숍실 운영 • 창작결과물 쇼케이스 및 소규모 공연장 운영
6층	예술창작 연습공간	• 음악·연극·무용 등 창작 연습실 운영 • 생활예술동아리 및 시민예술가 창작활동 지원 • 예약 기반의 탄력적 운영체계 마련

※ 민선 9기 정책 「시민이 만드는 문화주권도시 조성」(5-1) 연계

2) (SW) 24시간 개방형 복합예술플랫폼 조성

- 운영목적 : 시간제약 없이 창작·교류·교육·휴식을 누릴 수 있는 광주 유일 개방형 복합예술플랫폼 조성
- 운영내용
  - 층별 전용 공간 운영 : 창작 레지던시, 커뮤니티 라운지, 예술인 복지, 문화예술교육, 소공연장, 연습공간
  - **24시 대관체계** 운용 : 다원예술을 기반으로 한 창작 연습공간의 야간·주말 이용 확대 및 실시간 예약기반의 탄력적 운영으로 예술가들의 생활리듬에 맞춤 운영
- 운영구조 : **창작-발표-향유의 선순환 구조 구축**
  - 창작 레지던시 및 연습공간에서의 결과물이 건물 내 '교육·교류·쇼케이스·공연장' 으로 이어지는 순환형 예술생태계 조성
  - 창작 결과물을 시민과 공유하는 오픈스튜디오, 전시, 공연 등을 운영하여 예술의 사회적 확산 및 시민 참여 확대

○ **(SW) 예술인 정주여건 조성 및 광역 문화예술교육 거점 구축**

- 운영목적 : 정주여건의 3요소(안전망, 역량, 경제기반)를 통한 예술인의 정주기반을 마련하고, 광역문화예술교육 거점을 통한 단계적인 예술시민 육성.

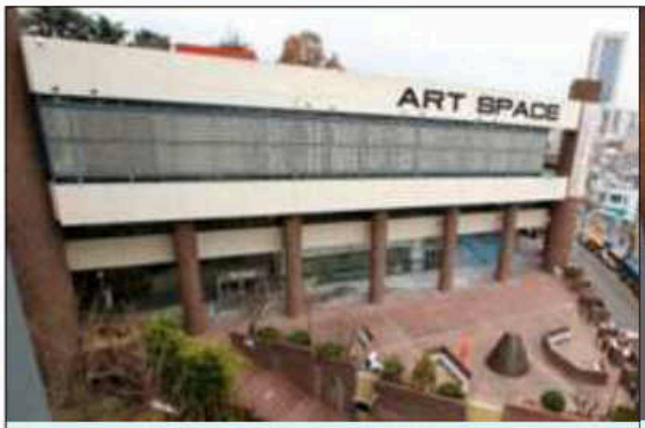
- 운영내용

• **(안전망)** 예술인 복지지원센터 : 법률·노무·세무 상담, 창작지원사업 컨설팅 등 종합 지원서비스 제공

• **(역량)** 광역문화예술교육센터 : 문화예술교육, 예술강사 양성, 문화예술교육 등 예술시민 육성을 위한 세대통합 프로그램 운영

• **(경제기반)** 메세나 플랫폼 : 기업·시민의 후원을 예술인과 연결하는 중개 플랫폼 운영으로 예술인의 안정적 소득 보완 → 지역 이탈 방지로 연결

※ 【참고】 조성 예시



빛고을아트스페이스 현재 모습



예술시민문화청24(AI생성)

② 청춘문화광장 : 예술시민특구의 중심 향유 공간 조성

○ **(필요성)** 청춘빛포차광장은 광주공원·빛고을시민문화관·빛고을아트스페이스·G.MAP·광주천 사이에 위치한 핵심 외부공간이나, 현재는 포장 중심의 단조로운 공간 구조와 제한적인 편의·문화기능으로 인해 광장으로서의 체류성과 활용성 부족

○ 특구 내 문화시설과 프로그램의 성과가 시민의 일상적 향유와 교류로 이어질 수 있도록, 공연·전시·마켓·휴식·교류가 가능한 열린 문화광장으로 재구성 필요

1) (HW) 청춘빛포차광장 공간 재구성

- 공간구조 재편 : 기존 아스팔트·포장 중심 공간을 녹지·그늘·휴게·체류공간과

가변형 문화활동 공간이 공존하는 열린 광장으로 재편

- 가변형 문화공간 조성 : 공연·전시·마켓·문화예술교육·시민행사 등 다양한 규모와 형식의 프로그램을 수용할 수 있는 열린 공간 구성
- 기반환경 개선 : 전기·조명·음향 연계시설, 야간경관, 이동형 무대·전시 활용이 가능한 기반환경 조성
- 보행·접근환경 개선 : 주변 문화시설·광주공원·광주천과 자연스럽게 연결되는 보행동선과 진입환경 정비

2) (SW) 일상형 시민문화광장 운영

- 평일·주말 상시적으로 소규모 공연, 시민예술 발표, 플리마켓, 야외전시, 문화예술교육 프로그램 운영
- 예술시민문화청에서 이루어진 창작·교육의 결과가 청춘문화광장에서 발표·향유로 이어지는 연계 운영체계 구축
- 지역예술인·시민기획자·상인 등이 참여하는 시민주도형 광장 프로그램 확대
- G-라이트 컬처 페스타 등 특구 대표 행사와 연계하여 야간 문화활동의 중심 무대로 활용

○ **(운영방향)**

- 일상에는 시민의 휴식과 생활문화 공간, 주말에는 공연·마켓·교육의 활동공간, 축제기간에는 특구 대표 야외무대로 기능하는 다목적 가변형 문화광장으로 운영
- 주변 문화시설 및 광주천과 연계하여 특구 내 문화활동이 실내에서 야외로, 낮에서 밤으로 확장되는 중심 교류공간으로 육성

※【참고】 조성 예시



청춘빛포차광장 현재 모습 | 청춘문화광장 재구성 모습(AI생성)

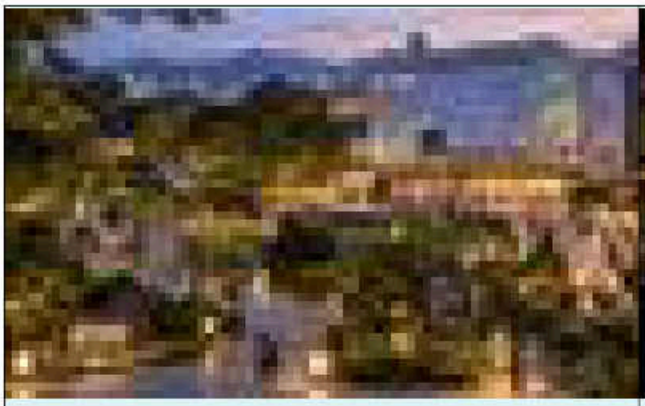
③ 광주공원·옛시민회관 : 시민 위한 일상공원으로 공간 재생

단계별 재구성		적용 내용(예)
1	**공원 개방 확대**	진입부 및 공원숲 전반 정비, 시민 카페·방문자센터로 역할 확대. 광주자유총연맹 등 단체들의 비점유 시간 동안 시민에게 시범 개방. 야간 조명 및 방문객 공원 진입 유도 사인 설치 등
2	**옛시민회관의 활용 확장**	2014년, 2019년 리모델링 기완공된 외벽 파사드를 야간 프로젝션 스크린으로 활용. 내부 일부 소규모 개방형 공간 조성(대규모 재공사 없이 운영 전환). 1층 무료 개방 카페·책방·전시 등
3	**숲길 산책로 재설계**	향교~시민회관~광주천을 잇는 '숲속 문화길' 조성 및 시비(詩碑) 산책로 QR 연동. 공원~광주천 단절 구간 경사로·계단 연결
4	**일상 프로그램**	요가·러닝 크루. 직장인 피크닉·도시락 마켓. 어린이 자연학교. 야외 음악회. 야간 파사드 미디어아트. 주말 플리마켓·공원 영화제. ACC 방문객 야간 야외 프로그램 등 연계

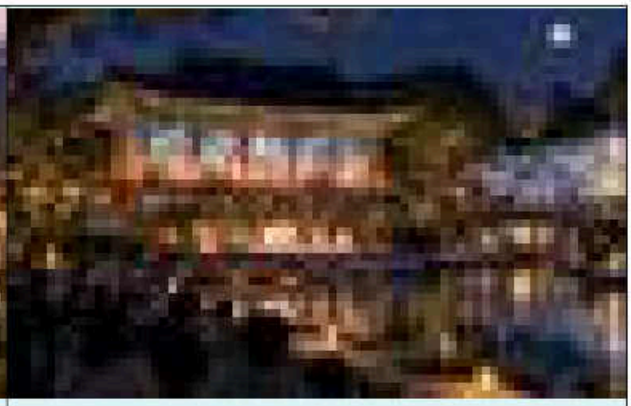
④ 희경루 : 「희경루 방회도 」 연계 광주 대표 야간 관광 콘텐츠 개발

- **광주시립창극단이 제작한 '희경루방회도' 공연을 실감형 야간관광 콘텐츠로 적극 활용**
- **운영 거버넌스 구축** : 전남광주통합특별시, 광주문화재단, 광주시립창극단, 관광공사, GMAP 등 '역사+예술+기술+관광' 이 결합된 원팀(One-Team) 체제 구축
- 희경루-광주천으로 이어지는 공연 시퀀스를 구현하고, 전통문화와 생태경관이 어우러진 광주 대표 야간관광 콘텐츠로 육성
- 광주시립창극단 창극 공연과 미디어파사드·XR 콘텐츠를 연계한 복합형 실감공연 운영

- 전통예술·미디어아트·생태경관이 결합된 **광주형 헤리티지 콘텐츠 브랜드화**



광주공원, 시민회관 예시(ai생성)



희경루 방회도 공연 예시(AI생성)

별첨 5 예술시민 문화생태계 개념도

○ 배움-창작-발표-향유 순환구조 구축



○ 4대 권역 예술시민 문화생태계 개념도



별첨 6 4개 권역 프로그램 운영 방향

○ (4개 권역 프로그램 운영 방향)

권역 (주제)	핵심 거점	공간 컨셉	운영내용
기억 (전통)	광주향교 ·희경루 일대	**전통 기반 시민 창작·인문 프로그램 거점**	·야간 인문토크, 고전독서, 드로잉클럽 등 참여형 인문 프로그램 상설 운영 ·희경루 방회도 재현, 전통행렬, 연희, 한복체험, 유생 퍼포먼스 등 몰입형 전통문화 콘텐츠 운영 ·'광주 생활기억 아카이브' 구축 (구술 → 기록 → 전시)
공감 (현재)	시민회관, 청춘빛포차광장 일대	**일상·광장 기반 시민참여 생활문화 거점**	·요가·러닝·피크닉·숲놀이 등 일상 참여형 프로그램 상시 운영 ·야외 공연, 공원 영화제, 플리마켓 등 광장형 문화 콘텐츠 운영 ·버스킹, 스트릿댄스, 음악 페스티벌 등 시민 참여 프로그램 확대 ·식음·공연·체험이 결합된 야간 체류형 문화환경 조성
창조 (미래)	광주미디어아트 플랫폼 (GMAP)	**AI·미디어 기반 시민참여형 공동 창작 플랫폼**	· AI·미디어 콘텐츠 제작 프로그램 운영 ·미디어파사드, 인터랙티브 전시 등 실감형 콘텐츠 상설 운영 ·'광주 100년 기억 AI 아카이브' 구축 (구술 → 디지털 콘텐츠 → 공공 아카이브) ·창작 결과물은 G.MAP 및 야외 공간에 상시 전시·상영
확산 (생태)	광주공원, 광주천 일대	**보행 기반 체험형 문화 확장 거점**	·'예술시민 보행 시퀀스' 기반 체험 프로그램 운영 ·광주천 연계 야외 인터랙티브 콘텐츠 운영 ·생태·역사 기반 탐방 프로그램 및 야간 문화산책 운영 ·공원–광주천–미디어 공간을 연결하는 체류형 문화동선 활성화

○ (공간별 주요 상시 프로그램) (예시)

공간	프로그램명	주요내용	주기
광주향교	야간 인문토크	- 명륜당의 교육 토론 기능을 살린 비정형 지식살롱 - 학자, 유튜버, 예술가 등 분야 무제한 발표 및 자유토론 등	월1회
	석전제례 리믹스	- 오전 석전의례를 전통대로 진행 후 오후에 해설투어 및 전통 제례음악을 크로스오버 편곡한 앙상블 공연 등	연2회
	드로잉클럽	- 향교 단청, 은행나무, 돌담 등 자원 활용 드로잉 아카이브 구축 - 포스터화 굿즈 등 제작 판매	격주 1회
	고전독서모임	- 고전 텍스트 읽고 현대 삶의 질문에 답하는 독서모임 운영	월2회
	크리에이터 마켓	- 마당에서 창작자들의 작품 판매(즉석서예, 전통매듭, 향토음식 등) - 봄 가을시즌은 페스티벌 등 연계 야간 연장 운영	연2회
희경루	풍류소리	- 전통행렬·연희 공연, 전통한복 및 공예 체험, 유생 퍼포먼스 등 - 주변 공간 투어프로그램(야간경관 완료시 야간 진행 추가)	연 20회
	방회도 재현공연	- 광주시립창극단의 1567년 '희경루 방회도' 재현 이머시브 공연	2회
시민회관 광주공원	일상프로그램	- 요가러닝 프로그램 / 이동식 테이블 활용 직장인 피크닉 존 및 도시락 마켓 - 어린이 및 가족 대상 자연숲 놀이 프로그램	수시
	야간,주말프로그램	- 야외 작은음악회(재즈, 포크 등) / 플리마켓 공원 영화제	월 1회
야행투어	예술시민 보행 시퀀스	- 4개 권역 연결구간에 권역별 역사·문화·예술 이야기를 담은 스토리 보행로 조성 - 주간향교체험-석양 광장공연-야간 미디어아트-광주천 야경 등 당일코스	수시

별첨 7 G-라이트 컬처페스타 운영계획

○ **(공간별 역할 분담 구조)** 공간 자체가 하나의 '분산형 무대'로 기능

연번	주요거점	역할분담	연번	주요거점	역할분담
1	광주향교	인문·강연·독서	5	빛고을시민문화관	공연
2	희경루	미디어아트·파사드	6	빛고을아트스페이스	마켓·워크숍
3	광주공원	공연·피크닉·광장 콘텐츠	7	G.MAP	인터랙티브·미디어
4	옛시민회관	영화·영상 콘텐츠	8	청춘빛포차광장	식음·야간체류
9	광주천변 및 충장로3~5가	구도심 매력지 (공연, 체험, 숙박, 식사, 휴식 등)			

○ **(페스티벌 구성)**

① **봄 : G-라이트 컬처(Spring Edition) : 도시문화 페스티벌 / 현대형·참여형·야간 활성화 중심**

- 운영개념
  - 음악·미디어·광장문화가 결합된 시민 참여형 야간문화 페스티벌
  - 예술시민 문화보행축을 따라 공연·체험·미디어아트·야시장을 연결하는 체류형 축제 운영
- 핵심 구성
  - 보행형 축제 구조 (광주향교 → 희경루 → 시민회관 → 빛포차광장 → G.MAP → 광주천)
  - 시간대별 경험 설계(주간 : 체험·워크숍 / 석양 : 광장 공연 / 야간 : 미디어·공연·야시장
  - 시민참여형 미디어아트 및 공연 콘텐츠 운영 : 시민 공동 제작 콘텐츠를 공연·미디어·전시로 즉시 구현
  - 먹거리·공연·야경이 결합된 야간 체류형 문화환경 조성
- 야간 핵심 콘텐츠
  - 광장형 참여 프로그램 (공연·피크닉·마켓)
  - G.MAP-희경루 연계 미디어파사드
  - 미디어 파사드 및 전 구간 야간경관 연출
  - 도시형 야간 콘텐츠 (오픈마이크·야외영화·버스킹)

- 구성(안)

시간대	1일차	2일차	3일차
오후	- 각 공간별 사전체험 오픈 - 축제구간 점등식(도미노 연출)	- 광주공원 아침요가&숲속마켓 - 광주향교 인문토크 - GMAP 시민공동참여 미디어아트워크숍	- 광주공원 어린이 창작학교, 라이브공연 - 빛고을시민문화관 기획공연 - 빛고을아트스페이스 마켓
야간	- 오프닝 나이트 세션(국악-재즈 등 크로스오버) - 광주공원 시민오픈 마이크 - 포장마차 야식거리(테마조명, 시그니처 메뉴 출시)	- 옛시민회관 기억의 영화관 - 시민 공동 참여 미디어아트 작품 희경루 파사드 프로젝션 - 빛포차광장 릴레이 버스킹	- 광주공원 영상상영 및 클로징 세레머니
기간중 계속	- 희경루, 옛시민회관, GMAP 파사드 프로젝션 - 전구간 아름다운 야간경관		

② 가을 : G-라이트 컬처(Heritage Edition) / 전통·몰입형·스토리 기반 축제

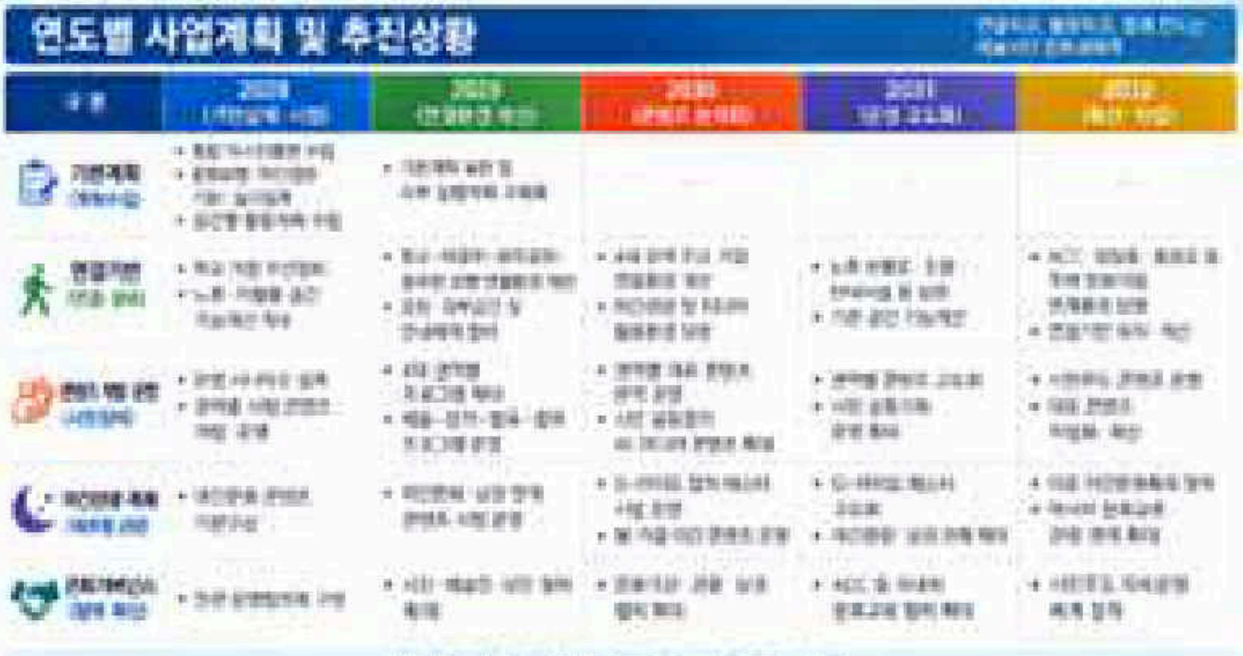
- 운영 개념 : 4개 권역 전체를 조선시대 전통문화 공간으로 재구성, 방문객 참여형 몰입 콘텐츠 중심 운영, 역사 스토리 기반 체험형 축제 구성
- 핵심 구성
  - 희경루 3겹의 역사(1451년 광주목 승격, 1567년 방회도의 밤, 관덕정의 활) 반영한 관객 참여형 프로그램 구성
  - 향교(교육) - 희경루(풍류) - 광장(생활) 역사 흐름을 따라 이동하는 체험 구조
  - 참여형 역사 재현 : 예술인, 시민 참여하는 구조, '현대판 방회도' 공동 제작
  - 아시아 확장 구조 : 전통문화 → 아시아 교류 콘텐츠로 확장
- 대표 콘텐츠
  - 향교-희경루 행렬형 참여 공연 (관객 참여)
  - 희경루 방회도 재현 이머시브 공연 (광주시립창극단)
  - 시민 참여형 '현대판 방회도' 제작·전시
  - 전통음식 + 포차 연계 야간 체류 프로그램
  - 아시아 전통문화 교류 프로그램
- 구성(안)

시간대	1일차	2일차	3일차
오후	- 향교마켓 개장	- 광주공원 활쏘기 대전 - 시민국궁 체험존, 관덕정 국궁대전, 아시아전통무예 등	- 신숙주 '희경루기' 번역 낭독 퍼포먼스 - 시민예술가가 현대판 희경루 방회도 완성 및 게시
야간	- 희경루 방회도 재현 이머시브 공연 (향교~희경루 행렬/방회의 밤 공연 감상) - 방문객 청춘빛포차 야식 패키지	- 시민 방회잔치(포장마차 연계 광주전통음식 잔치상/전통음식존) - 빛포차광장 전통 공연	
기간중 계속	- '방회도' 희경루 파사드 프로젝션 - 향교~광주공원~희경루 AR방회도 산책 루트 프로그램		

별첨 8

연도별 주요사업 세부내역

연도별 사업계획 및 추진상황



연도별 주요사업 세부 내역



별첨 9 관련사례

국외 사례	사진	핵심 야간 자산	성과	핵심 전략
프랑스 리옹 빛의 축제		역사 구시가지·성당	4일 200만 명 이상 관람객 방문	1989년 도시 조명 마스터플랜 '먼저 마스터플랜, 그 다음 축제'
중국 시안 대당불야성		역사 건축·탑	춘절 관광 주문 64% 상승	역사 이머시브 상설화, 역사 관람에서 참여로 전환
네덜란드 암스테르담 라이트 페스티벌		운하 수변	평균 체류시간 2.5시간	이동 자체가 콘텐츠, 선형 루트
호주 시드니 비비드페스티벌		오페라하우스·하버브리지 등 도시 전역	연간 300만 명 이상 방문, 경제효과 약 1,800억 원	도시 전체를 무대로 활용한 빛·음악·아이디어 융합형 야간축제
일본 후쿠오카 야타이		강변 야타이 노점	2013년 조례, 관광 1위 야간 명소	불법노점→공개 심사 통해 합법화
뉴욕 브라이언트파크		야외영화관, 이동식가구, 연중상시 조명시스템, 연중 프로그램	도심 위험지대 마약소굴에서 하루 2만5천명 방문 세계명소로	프로그래밍 우선 원칙, 시인성과 접근성 설계, 이동식 가구의 철학, 플레이스 메이킹
싱가포르 사테거리		관광 핵심지구 내 야외 개방형 공간 경과	현지인 관광객 아우르는 복합 F&B 명소	브랜드 정체성, 야외 호커센터 형태의 독특한 공간
수원시 화성 문화벨트		전통유산+미디어아트+야간관광 통합 루트	연 700만 관광객 야간 문화산책로 운영	향교~G.MAP 연결 야간 미디어아트 루트 설계

3 캐릭터산업 기반 강화 지원사업

28년 신규

◇ 캐릭터 IP 스케일업(사업 다각화·시장 검증)-고도화(다변화·시장 확대)의 유기적 연계를 통한 캐릭터산업 기반 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028년~ 2032년(5년)

○ (사업내용)

- (과제 1) 지역 캐릭터 IP 스케일업(Scale-up) 지원
- (과제 2) 지역 캐릭터 IP 고도화 지원

○ (주관부서) 전남광주통합특별시(콘텐츠산업과) / (재)광주디자인진흥원

○ (총사업비) 13,000백만원(국비 6,500, 시비 6,500)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 'K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화' 등 국정과제 연계, **캐릭터 산업을 고부가가치 성장 동력으로 육성** 필요

- (정부 정책 재정의) **문화**를 **산업**과 **신성장 동력**으로 **정의**하고, '지원' → **'투자'**의 **관점**으로 **전환**

* 캐릭터산업 매출 : ('22) 5.4조 → ('23) 6.9조 → ('24) 7.1조 ※ 출처 : 문체부(2025), 「2025 콘텐츠산업조사」

** 국내 콘텐츠산업은 향후 5년간 연평균 6.0% 성장 전망 ※ 출처 : 관계부처 합동(2024), 「제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획」

○ **캐릭터 IP 기획 및 창작 역량을 보유한 '디자인 전문기업'을 중심 지역 캐릭터산업 기반 강화** 필요

- (디자인산업 연계성) **캐릭터 오리지널 IP**는 **시각디자인 기업**이 **기획·개발**하는 창작물이며, 디자인이 소비자 구매 결정에 가장 중요한 요인 → **창작·소비 측면 모두**에서 **'디자인'이 핵심**

* 캐릭터산업 중 캐릭터 개발 및 라이선스업은 '시각디자인업'에 해당 ※ 출처 : 통계청, 문체부, 한국콘텐츠진흥원(2024), 「콘텐츠산업 특수분류 제2차 개정 결과」

** 시각디자인업(KSIC 73203) 캐릭터디자인 포함 ※ 출처 : 통계청, 「한국표준산업분류」

*** 캐릭터 상품구매 시, '디자인(52.6%)'이 가장 큰 결정 요인 ※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2025), 「2025 캐릭터산업백서」

- (산업 확장성) 캐릭터 IP는 **원천 IP 비즈니스 핵심**이며, **다양한 산업으로 확장**되어 **콘텐츠 산업 전반**의 **경쟁력 제고 및 새로운 부가가치**를 **창출**하는 **뿌리 산업적 특성**을 보유

* **원천 IP** : **다양한 장르**와 플랫폼으로 **확장**하며 **부가가치를 창출**하는 자산, **'마르지 않는 샘'**으로 정의 ※ 출처 : 문체부(2026), 「2026년 문체부 업무보고」

** (국내) 카카오프렌즈 : 리빙, 토이, 패션 등 1,500종 상품, 전국 18개 매장으로 확장

*** (해외) 중국 라부부(Labubu) : 블라인드 박스 등 글로벌 확장, 30억 위안(약 5,740억) 매출 달성

- (유관 기관과의 기능적 차별성)

· GICON : 웹툰, 애니메이션, 게임 등 디지털 영상·콘텐츠 기획 및 제작 중심 지원

· 디자인진흥원 : 오리지널 캐릭터 IP 기획·개발 및 소비재, 제조 산업 등 다양한 산업과 융합을 통한 사업화 및 시장진출 중심 지원

○ 성장 잠재력 대비 **낮은 경제적 성과**를 **개선**하고, 디자인 산업계의 높은 캐릭터산업 진출 수요 대응 필요

- **(산업 구조)** 평균 업력 14.8년에도 불구하고 2~4인 기업이 47.4%를 차지하며, 평균 매출액은 광주 6위·전남 9위로 구조적 성장 한계에 직면
- **(시장 전망 및 진출 수요)** 수요조사 결과 **응답 기업**의 **80.5%가 시장 확대**를 **전망**하고, **디자인 전문기업**의 **51.6%**가 **캐릭터산업 사업전환·사업 다각화**를 희망
- **(캐릭터 IP 스케일업 지원)** 지역디자인 전문기업의 **캐릭터산업 진출** 및 사업 다각화를 위한 **캐릭터 IP 개발 및 상품화, 실증, 마케팅 지원** ※ 출처 :「별첨 3」 지역 기업 수요조사

○ **캐릭터 콘텐츠 수요 확대** 및 **다방면 활용 증가**에 따라, 지역 캐릭터 IP 확산 및 아시아 시장 선점 필요

- **(캐릭터 IP 고도화 지원) 캐릭터 IP 활용 다변화** 및 **시장성 제고**, 아시아 캐릭터 **산업계 교류·협력 기반 구축**을 통한 지역 캐릭터산업 경쟁력 강화

* 캐릭터 팝업스토어 72.5%가 상품 구경 목적으로 방문, 팝업스토어·행사 등 방문자의 58.4%가 현장에서 상품 구매 ※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2025),「2025년 캐릭터산업백서」

○ **아시아 캐릭터랜드**의 양질의 **캐릭터 전시체험 콘텐츠** 지속적 발굴 및 **산업거점 기능 강화, 지역 캐릭터산업 육성** 및 **생태계 조성**을 위한 후속 사업 추진 필요

※ 아시아 캐릭터랜드 연계 공간(안)

구 분	캐릭터 IP 실증 지원	캐릭터 IP 프로모션 지원
대상	신규 캐릭터 IP, 상품화 이력이 없는 IP	기존 캐릭터 IP
목적	시장 인지도 확보 및 검증	홍보 및 확산
장소	1층 로비(테스트 베드, 이벤트홀)	1층 내부(LED Sphere, 팝업 공간)
운영 관점	산업적 관점(무료 개방 공간)	일반시민 관점(유료 관람 공간)
운영 방법	캐릭터 IP 실물 전시, 이벤트, 연관 산업 관계자 초청 품평회	캐릭터 IP 홍보 영상, 팝업 전시

캐릭터랜드 1층 공간 배치(안)



구분	주요 기능
① 로비	- 티켓 발권, 대기 공간
② 테스트 베드	- 신생 캐릭터 IP 인지도 확보
③ 이벤트홀	- 캐릭터 활용 이벤트 운영
④ LED Sphere	- 기존 캐릭터 IP 확산
⑤ 팝업 공간	- 캐릭터 활용 팝업 공간
⑥ 캐릭터 체험존	- 캐릭터 IP 활용 체험 공간
⑦ 캐릭터 아카이브	- 캐릭터 IP 관련 자료 아카이빙
⑧ 휴게실	- 관람객 휴식 공간
⑨ 어드벤처 시설	- 모험형 성취감 증진 공간
⑩ 캐릭터샵	- 캐릭터 굿즈 판매 공간

□ 세부 사업계획

가. 지역 캐릭터 IP 스케일업(Scale-up) 지원

○ (사업기간) 2028~2031년(4년)

○ (사 업 비) 7,200백만원(국비 3,600, 시비 3,600)

○ (사업대상) 전남광주통합특별시 디자인 전문기업, 캐릭터 IP 보유기업 등

○ (사업내용) 캐릭터 IP 상품화 지원, 캐릭터 IP 실증 지원, 마케팅 지원

○ (세부 프로그램) (단위 : 백만원)

프로그램	주요 내용	정량적 목표	소요 예산
캐릭터 IP 상품화 지원	○ (목적) 지역의 잠재력 있는 캐릭터 IP 발굴 및 상품화 지원을 통한 부가가치 창출 및 시장진출 기반 마련 ○ (지원 대상) 지역디자인 전문기업, 캐릭터 IP 보유기업 ○ (주요 내용) - (Track 1) 오리지널 캐릭터 IP 기획 및 개발, 스타일 가이드 제작, 상품 기획 및 시제품 제작 지원 - (Track 2) 상품화 이력이 없는 기존 IP 기반 스핀오프(연계·파생형) IP 개발, 상품 기획 및 시제품 제작 지원	총 75개 IP (1차년도 6, 2차년도 23, 3차년도 23, 4차년도 23)	3,000
캐릭터 IP 실증 지원	○ (목적) 신규 및 상품화 이력이 없는 캐릭터 IP의 시장 반응검증, 연관 산업 연계 및 활용기업 발굴을 통한 IP 가치 제고 ○ (지원 대상) 신규캐릭터 IP, 상품화 이력이 없는 IP ○ (연계 거점) 아시아 캐릭터랜드 - 테스트 베드, 이벤트홀(무료 개방 공간 활용 예정) ○ (주요 내용) - 캐릭터 IP 실물 제작 및 테스트 베드 전시 - 소비자 인지도 확산을 위한 캐릭터 IP 활용 이벤트 운영 - 연관 산업 관계자 초청 품평회 운영	총 60개 IP (1차년도 1, 2차년도 20, 3차년도 20, 4차년도 19)	3,000
마케팅 지원	○ (목적) 캐릭터 IP 및 캐릭터 IP 활용 상품의 시장성 검증을 위한 국내외 시장진출 기회 확대 ○ (지원 대상) 캐릭터 IP 또는 활용 상품을 보유한 기업 ○ (주요 내용) - 전시회 참가, 공동관 운영 및 바이어 상담 지원 - 온오프라인 유통채널 연계 지원 등 판로 지원	총 50건 (2차년도 20, 3차년도 15, 4차년도 15)	1,200

주요 사례(예시)



국내 유명 IP × 생활용품
(출시 3주만에 10만개 판매)



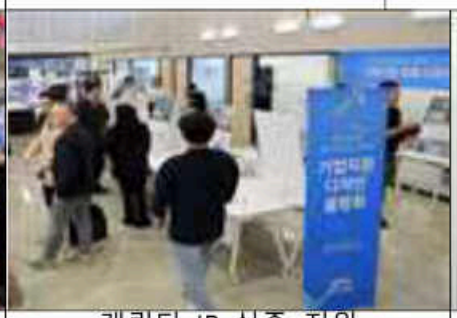
국내 유명 IP × 가전산업



캐릭터 IP 실증 지원(테스트 베드)



캐릭터 IP 실증 지원
(용산역 도파민스테이션)



캐릭터 IP 실증 지원
(연관 사업 초청 품평회)



마케팅 지원
(이탈리아 기업 라이선싱 계약체결 사례)

○ (연도별 사업계획)

연도	구분	주요 사업내용	비고
2028년	시범 운영	○ 캐릭터 IP 상품화 지원(6개 과제) ○ 캐릭터 IP 실증 지원(1개 IP)	
2029년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 상품화 지원(23개 과제) ○ 캐릭터 IP 실증 지원(20개 IP) ○ 마케팅 지원(20건)	
2030년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 상품화 지원(23개 과제) ○ 캐릭터 IP 실증 지원(20개 IP) ○ 마케팅 지원(15건)	
2031년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 상품화 지원(23개 과제) ○ 캐릭터 IP 실증 지원(19개 IP) ○ 마케팅 지원(15건)	

○ (기대효과)

- 전남광주통합특별시 디자인 전문기업의 신규, 스핀오프 캐릭터 IP 발굴 및 상품화를 통한 캐릭터산업 진입과 사업 다각화 촉진
- 아시아 캐릭터랜드 연계 실증을 통한 IP 시장성 검증 및 연관 산업 활용 수요 발굴
- 국내외 시장진출 및 협업 기회 발굴을 통한 캐릭터 IP 사업화 가능성 제고

나. 캐릭터 IP 고도화 지원

○ **(사업기간)** 2028~2032년(5년)

○ **(사 업 비)** 5,800백만원(국비 2,900, 시비 2,900)

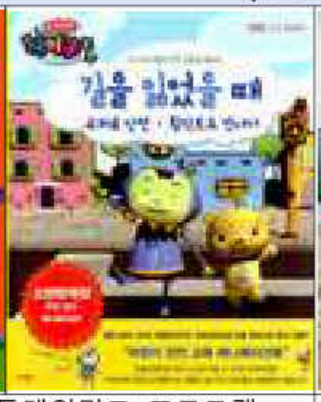
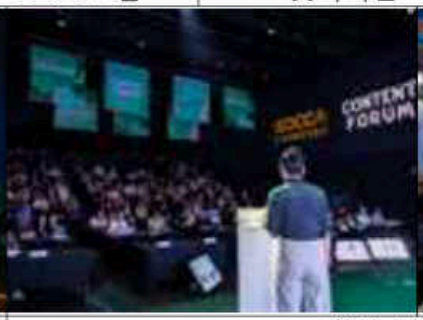
○ **(사업대상)** 전남광주통합특별시 지역디자인 전문기업, 아시아 캐릭터산업 관계자 등

○ **(사업내용)**

○ **(세부 프로그램)**

(단위 : 백만원)

프로그램	주요 내용	정량적 목표	소요 예산
캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급	○ (목적) 캐릭터 IP를 활용하여 재미와 흥미를 높이고, 교육효과를 극대화하며 캐릭터 IP 활용의 다변화 ○ (지원 대상) 지역디자인 전문기업, 교육·체험 콘텐츠 수요기관 등 ○ (주요 내용) - 캐릭터 IP 활용 유소년 대상 에듀테인먼트 프로그램 기획·운영(안전, 협동 등) - 현장 시범 운영 및 교육효과 검증 - 교육기관 등 대상 찾아가는 체험 프로그램 운영 ○ (활용 방안) 아시아 캐릭터랜드, 교육기관 등 보급	총 15건 (1차년도 1, 2차년도 3, 3차년도 3, 4차년도 3, 5차년도 5)	2,100
캐릭터 IP 프로모션 지원	○ (목적) 기존 캐릭터 IP의 국내외 홍보 기회 확대 및 대중적 인지도 제고 ○ (지원 대상) 기존 캐릭터 IP ○ (주요 내용) - 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 - 캐릭터 IP 활용 팝업 전시 - 해외 시장 진출 지원(전시 참가 지원)	총 60건 (1차년도 1, 2차년도 15, 3차년도 15, 4차년도 15, 5차년도 14)	2,200
아시아 캐릭터산업 파트너십 구축	○ (목적) 아시아 캐릭터산업 거점화를 위한 네트워크 구축 및 교류 활성화 ○ (참여 대상) 아시아 캐릭터산업 관계자(진흥기관, 협회, 디자인 전문기업, 디자이너 등) ○ (연계 거점) 아시아 캐릭터랜드, 디자인진흥원 등 ○ (연계 시기) 디자인비엔날레, ACE Fair 등 관련 행사 기간 ○ (주요 내용) - 캐릭터산업 진흥기관, 협회 등 관계기관 연석회의 운영 - 디자인 역량 강화를 위한 아시아 캐릭터산업 전문가 초청 교육·세미나 운영 - 지역 행사 연계 아시아 캐릭터산업 관계자 교류 프로그램 운영 등	총 5회 (연간 1회)	1,500

주요 사례(예시)	
 	
지역 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램	찾아가는 에듀테인먼트 프로그램 운영
  	
캐릭터 IP 홍보 영상	연관 산업 세미나

○ (연도별 사업계획)

연도	구분	주요 사업내용	비고
2028년	시범 운영	○ 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급(1건) ○ 캐릭터 IP 프로모션 지원(1건) ○ 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축(1회)	
2029년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급(3건) ○ 캐릭터 IP 프로모션 지원(15건) ○ 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축(1회)	
2030년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급(3건) ○ 캐릭터 IP 프로모션 지원(15건) ○ 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축(1회)	
2031년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급(3건) ○ 캐릭터 IP 프로모션 지원(15건) ○ 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축(1회)	
2032년	사업 추진	○ 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급(5건) ○ 캐릭터 IP 프로모션 지원(14건) ○ 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축(1회)	

○ (기대효과)

- 캐릭터 IP 기반 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 전남광주통합특별시 교육기관 등 보급을 통한 캐릭터 IP 활용 분야 다변화
- 캐릭터 IP 홍보·전시 및 해외 시장 진출 지원을 통한 국내외 인지도 제고 및 홍보 기회 확대
- 아시아 캐릭터산업 관련 기관, 기업, 디자이너 간 교류·협력을 통한 네트워크 구축 및 협력체계 강화

□ 기대효과

○ (시장진출 확대) 지속적인 성장세가 전망되는 아시아 캐릭터 시장을 대상으로 전남광주통합특별시 캐릭터 IP 시장진출 기회 확대 및 해외 시장 진출 기반 강화

○ (산업 확장) 지역 디자인 전문기업의 신규·스핀오프 캐릭터 IP 개발과 상품화, 실증, 마케팅 지원을 통해 캐릭터산업 진출과 수익원 다변화 촉진, 지역 캐릭터산업 기반 확대

○ (IP 활용 고도화) 캐릭터 IP 활용 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급, 홍보 영상 제작, 팝업 전시 등을 통해 캐릭터 IP 활용 분야 다변화 및 국내외 인지도 제고

○ (정책 연계) ▲ 지역 캐릭터 IP 스케일업(Scale-up) 지원, ▲ 지역 캐릭터 IP 고도화 지원 ▲ 아시아 캐릭터랜드('23년~, 캐릭터산업 거점 인프라 조성 중) 유기적 연계를 통한 캐릭터산업 가치사슬(Value Chain) 전 주기에 걸친 성장 토대 구축 및 「아시아문화 중심도시 조성사업」 창의 융합 문화도시 목표 실현

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획('28 ~ '32)				
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031	2032
지역 캐릭터 IP 스케일업 지원	국 비	3,600	145	1,200	1,140	1,115	-
	지방비	3,600	145	1,200	1,140	1,115	-
	민 자						
	소 계	**7,200**	290	2,400	2,280	2,230	-
지역 캐릭터 IP 고도화 지원	국 비	2,900	245	635	635	635	750
	지방비	2,900	245	635	635	635	750
	민 자						
	소 계	5,800	490	1,270	1,270	1,270	1,500
연도별 소계							
합 계			**13,000백만원**				

□ 산출 근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출 근거
2028년	780	○ **지역 캐릭터 IP 스케일업 지원 = 290백만원** - 캐릭터 IP 상품화 지원 : 40백만원 × 6개 과제 = 240백만원 - 캐릭터 IP 실증 지원 : 50백만원× 1개 IP = 50백만원 ○ **지역 캐릭터 IP 고도화 지원 = 490백만원** - 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급 : 140백만원 × 1건 = 140백만원 - 캐릭터 IP 프로모션 지원 = 50백만원(1건) · 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 및 팝업 전시 : 50백만원 × 1건 = 50백만원 - 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축 : 300백만원(1회)
2029년	3,670	○ **지역 캐릭터 IP 스케일업 지원 = 2,400백만원** - 캐릭터 IP 상품화 지원 : 40백만원 × 23개 과제 = 920백만원 - 캐릭터 IP 실증 지원 : 50백만원× 20개 IP = 1,000백만원 - 마케팅 지원 : 24백만원 × 20건 = 480백만원 ○ **지역 캐릭터 IP 고도화 지원 = 1,270백만원** - 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급 : 140백만원 × 3건 = 420백만원 - 캐릭터 IP 프로모션 지원 = 550백만원(15건) · 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 및 팝업 전시 : 50백만원 × 5건 = 250백만원 · 해외 시장 진출 지원 : 30백만원 × 10건 = 300백만원 - 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축 : 300백만원(1회)
2030년	3,550	○ **지역 캐릭터 IP 스케일업 지원 = 2,280백만원** - 캐릭터 IP 상품화 지원 : 40백만원 × 23개 과제 = 920백만원 - 캐릭터 IP 실증 지원 : 50백만원× 20개 IP = 1,000백만원 - 마케팅 지원 : 24백만원 × 15건 = 360백만원 ○ **지역 캐릭터 IP 고도화 지원 = 1,270백만원** - 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급 : 140백만원 × 3건 = 420백만원 - 캐릭터 IP 프로모션 지원 = 550백만원(15건) · 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 및 팝업 전시 : 50백만원 × 5건 = 250백만원 · 해외 시장 진출 지원 : 30백만원 × 10건 = 300백만원 - 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축 : 300백만원(1회)
2031년	3,500	○ **지역 캐릭터 IP 스케일업 지원 = 2,230백만원** - 캐릭터 IP 상품화 지원 : 40백만원 × 23개 과제 = 920백만원 - 캐릭터 IP 실증 지원 : 50백만원× 19개 IP = 950백만원 - 마케팅 지원 : 24백만원 × 15건 = 360백만원 ○ **지역 캐릭터 IP 고도화 지원 = 1,270백만원** - 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급 : 140백만원 × 3건 = 420백만원 - 캐릭터 IP 프로모션 지원 = 550백만원(15건) · 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 및 팝업 전시 : 50백만원 × 5건 = 250백만원 · 해외 시장 진출 지원 : 30백만원 × 10건 = 300백만원 - 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축 : 300백만원(1회)
2032년	1,500	○ **지역 캐릭터 IP 고도화 지원 = 1,500백만원** - 캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급 : 140백만원 × 5건 = 700백만원 - 캐릭터 IP 프로모션 지원 = 500백만원(14건) · 캐릭터 IP 홍보 영상 제작 및 팝업 전시 : 50백만원 × 4건 = 200백만원 · 해외 시장 진출 지원 : 30백만원 × 10건 = 300백만원 - 아시아 캐릭터산업 파트너십 구축 : 300백만원(1회)
총사업비	**13,000**	

※ 사전 행절절차 이행 여부

구분	내용	해당여부	이행여부
지방재정 영향평가	◆ 총사업비 100억원 이상, 지방비 50억원 이상, 총사업비 30억원 이상인 국내·국제경기, 행사·축제성사업	○	X
기본계획수립 용역	◆ 사업주관부서(타당성조사 용역과 병행 가능)	X	X
국제행사 심사	◆ 10억원 이상 국고지원을 요청하는 국제회의, 체육행사, 박람회, 전시회, 문화행사, 관광행사 등	X	X
보조사업 적격성 심사	◆ 국비 100억원 이상 신규 보조사업	X	X
예비타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 이상)	X	X
타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 미만)	X	X
지방재정 투자심사	◆ 자체심사 : 신규사업 40억원 이상 ~ 300억원 미만 ◆ 중앙심사 : 시 300억원, 자치구 200억원 이상	○	X

별첨 1 캐릭터산업의 특징 및 연관 산업

□ 캐릭터산업의 특징

○ **캐릭터**는 상품·유통·게임 등 **연관 산업으로 확장되는 과정에서 핵심 매개체 역할**을 수행하며, **다양한 산업과 결합해 새로운 부가가치를 창출**

※ 출처 : 문체부 보도자료(2026.7.10.), 「'캐릭터 라이선싱 페어 2026'에서 '케이-캐릭터', 콘텐츠 지식재산 무대를 확장하다」

□ 주요 연관 산업

○ (주요 연관 산업) 캐릭터 IP를 활용하여 직·간접적으로 가치를 창출하는 산업 전반을 포괄

구분	정의	주요 산업 분야
콘텐츠산업	캐릭터의 원천 IP를 제작·활용하는 분야	애니메이션, 웹툰, 게임, 방송·영상, 출판
디자인산업	캐릭터를 디자인화 브랜드·패키지·공간 디자인을 수행하는 분야	시각디자인, 제품디자인, 디지털/멀티미디어디자인
제조 산업	캐릭터를 활용한 굿즈와 소비재를 생산하는 분야	완구, 문구, 패션, 생활용품, 식품, 공예품
유통산업	캐릭터 상품과 콘텐츠를 판매·유통하는 분야	온라인몰, 스마트스토어, 라이브커머스, 오프라인 매장
관광·문화 산업	캐릭터를 활용한 전시체험·관광 프로그램을 운영하는 분야	테마공간, 전시, 축제, 관광지, 문화시설
첨단기술 산업	캐릭터와 AI·XR·메타버스 기술을 결합하는 분야	실감콘텐츠, 디지털휴먼, 메타버스, 인터랙티브 미디어

○ (전후방 연관 산업) 원천 IP를 창출·공급하는 후방산업, 캐릭터 IP를 활용해 상품·서비스로 사업화하는 전방산업, 창작·유통·사업화를 지원하며 산업생태계를 뒷받침하는 기반 산업으로 구분

구분	정의	주요 산업 분야
후방산업 (IP 원천 공급)	캐릭터IP를 창출하는 원천 콘텐츠	만화·웹툰, 애니메이션, 게임, 영화·드라마, 음악
전방산업 (IP 활용·확장)	캐릭터IP를 활용하여 부가가치를 창출하는 산업	완구·문구, 패션·의류, 식음료, 출판, 관광
기반 산업 (인프라 지원)	캐릭터산업 생태계를 지원하는 서비스·기술 산업	플랫폼(OTT·이커머스), 광고·마케팅, IT·AI 기술, 관광·테마파크

캐릭터산업은 제조업의 소재·부품이 완성품 산업의 경쟁력을 결정하는 뿌리산업의 역할과 동일한 구조로, **캐릭터 IP가 콘텐츠산업 전반의 원천 경쟁력으로 이어지는 뿌리 산업적 특성을 보유**

※ 출처 : 광주디자인진흥원(2026), 「아시아 캐릭터산업 거점화 연구보고서」

별첨 2 지역 캐릭터 개발 및 라이선스업 규모

○ 캐릭터산업 분류 및 정의

구분		정의	KSCI 코드	KSIC 분류명
캐릭터산업	캐릭터 개발 및 라이선스업	소설, 만화, 애니메이션, 게임에 등장하는 독특한 인물이나 동물의 모습을 디자인하여 라이선스를 받는 활동(캐릭터디자인)	73203	시각디자인업
	캐릭터 상품 제조업	캐릭터라이선스 비용을 지불하고 캐릭터를 포함시켜 제조하는 활동(캐릭터 상품 제조)	33120 33401 33409	모조 귀금속 및 모조 장신용품 제조업 인형 및 장난감 제조업 기타 오락용품 제조업
	캐릭터 상품 도매업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터상품을 도매하는 활동(모자, 귀걸이, 넥타이, 머리핀, 손수건, 브로치, 양말 등 포함)	46417 46452 46463	의복액세서리 및 모조장신품 도매업 문구용품, 회화용품, 사무용품 도매업 장난감 및 취미, 오락용품 도매업
	캐릭터 상품 소매업	캐릭터 라이선스 비용이 지불된 캐릭터 상품을 소매하는 활동	47422 47612 47640	의복 액세서리 및 모조 장신구 소매업 문구용품 및 회화용품 소매업 게임용구, 인형 및 장난감 소매업
	인터넷 모바일 캐릭터 서비스업	캐릭터라이선스 비용이 지불된 캐릭터를 온라인으로 판매하거나, 서비스하는 활동(캐릭터만 해당)	63991	데이터베이스 및 온라인 정보제공업
디자인산업	제품 디자인	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인하는 디자인 서비스 활동	73202	제품 디자인업
	시각 디자인	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업활동	73203	시각디자인업
	디지털/멀티미디어 디자인	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업활동	73203	시각디자인업
	공간 디자인	인간의 필요한 생활공간을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업활동	73201	인테리어 디자인업
	패션/텍스타일 디자인	인간의 인체와 심리적,감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 일	73209	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업
	서비스/경험 디자인	사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유·무형의 서비스 모델을 만드는 산업활동	73203 73202 73209	시각디자인업 제품 디자인업 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업

※ 출처 : 통계청, 문체부, 한국콘텐츠진흥원(2024), 「콘텐츠산업 특수분류 제2차 개정 결과」
통계청(2024), 「한국표준산업분류(KSIC) 11차 개정」
한국디자인진흥원, 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(2019), 「디자인 분류체계 재정립 연구보고서」
산업부, 통계청(2013), 「디자인산업 특수목적분류 제정(안)」

(캐릭터 개발 및 라이선스업 규모) 전남광주통합특별시 시각디자인 전문기업 462개사(전체 디자인 전문기업의 54.3%, 2024년 기준) 소재 → 캐릭터 IP 개발 및 캐릭터산업 육성 토대는 충분하며, 사업 다각화와 타 산업과의 융합을 통해 파급효과가 지역 산업 전반으로 확대될 것으로 예상됨.

별첨 3 지역 기업 수요조사

【 조사 개요 】

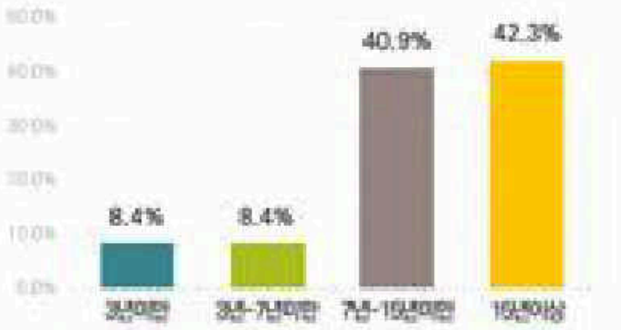
○ 조사기간 : 2026. 5. 15(금) ~ 6. 8.(월), 23일간
○ 조사대상 : 전남광주통합특별시 캐릭터디자인 관련 기업 700여 개사
  * 디자인업(제품 디자인업, 시각디자인업, 패션, 섬유류 및 기타 전문디자인업) 및 전후방 연관산업 일부 업종(만화, 게임, 애니메이션) 포함
○ 응답자 현황 : 154개사(전체 기업의 21.9%)
○ 조사방법 : 온라인 설문
○ 조사항목
  – 기업 현황(업력, 종사자 수, 매출 규모) 및 시장 전망
  – 사업 현황(기업 유형, 캐릭터산업 사업전환·다각화 의사)
  – 아시아 캐릭터랜드 이용 및 정책 수요(인프라 이용 희망 순위, 필요 정책)

□ 기업 일반현황 및 시장 전망

○ (업력) 평균 업력은 14.8년이며, 7년 이상 기업이 128개사(83.1%) 대다수

(단위 : 개사, %)

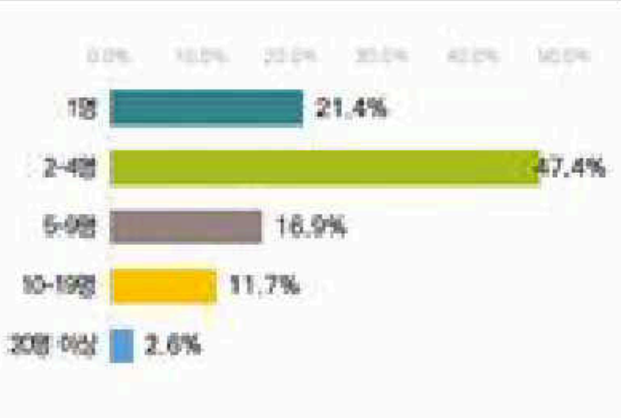
구분	빈도	비중
3년 미만	13	8.4
3년~7년 미만	13	8.4
7년~15년 미만	63	40.9
15년 이상	65	42.3
합계	**154**	**100**



○ (종사자 수) 2~4명 규모 기업이 73개사(47.4%)로 가장 높은 비중을 차지

(단위 : 개사, %)

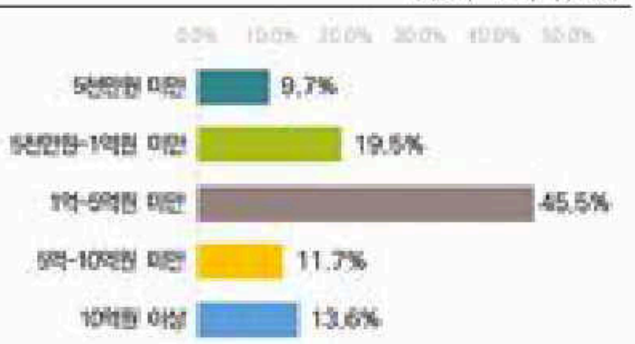
구분	빈도	비중
1명	33	21.4
2~4명	73	47.4
5~9명	26	16.9
10~19명	18	11.7
20명 이상	4	2.6
합계	**154**	**100**



○ (2025년 매출) 1억 이상 5억 원 미만 기업이 70개사(45.5%)로 가장 높은 비중을 차지

(단위 : 개사, %)

구분	빈도	비중(%)
5천만원 미만	15	9.7
5천만원~1억 미만	30	19.5
1억~5억 미만	70	45.5
5억~10억 미만	18	11.7
10억원 이상	21	13.6
합계	**154**	**100**



○ (시장 전망) 응답 기업의 80.5%가 향후 캐릭터산업 시장 확대를 전망

(단위 : 개사, %)

구분	빈도	비중
매우 확대될 것이다	45	29.2
다소 확대될 것이다	79	51.3
현재 수준 유지	29	18.8
다소 축소될 것이다	1	0.6
매우 축소될 것이다	0	0
합계	**154**	**100**



< 참고 자료 > 2024년 지역별 캐릭터산업 사업체당 평균 추정 매출액

(단위 : 개사, 억원)

구분		사업체 수(A)	추정 매출액(B)	추정 평균 매출액(B/A)	순위
서울		2,704	43,882	16.23	-
7개 시	부산	265	2,286	8.63	2
	대구	94	705	7.50	4
	인천	187	1,439	7.69	3
	광주	80	267	3.34	6
	대전	58	671	11.58	1
	울산	58	353	6.08	5
	세종	9	26	2.89	7
9개 도	경기도	779	16,687	21.42	1
	강원도	71	600	8.45	7
	충청북도	135	1,479	10.96	4
	충청남도	58	609	10.50	5
	전라북도	70	398	5.69	8
	전라남도	27	117	4.33	9
	경상북도	54	666	12.33	2
	경상남도	41	472	11.52	3
	제주도	31	302	9.74	6

※ 출처 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원(2024), 「2024 콘텐츠산업조사」

□ 사업 현황

○ (기업 유형) 디자인업을 영위하는 기업(142개사) 중 49개사(34.5%)가 캐릭터 관련업을 동시에 영위

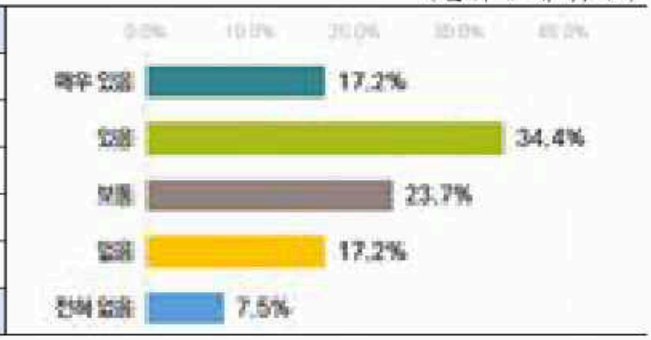
(단위 : 개사, %)

구분	기업 수	비율
디자인업만 영위	93	60.4
캐릭터 관련업, 디자인업 동시 영위	49	31.8
캐릭터 관련업만 영위	12	7.8
합계	**154**	**100**

○ (사업전환·다각화 의사) **디자인업만 영위하는 기업**(93개사) 중 **51.6%**(48개사)가 **향후 캐릭터산업 분야로 사업전환·다각화를 희망**

(단위 : 개사, %)

구분	빈도	비중
매우 희망	16	17.2
있음	32	34.4
보통	22	23.7
없음	16	17.2
전혀 없음	7	7.5
합계	**93**	**100**

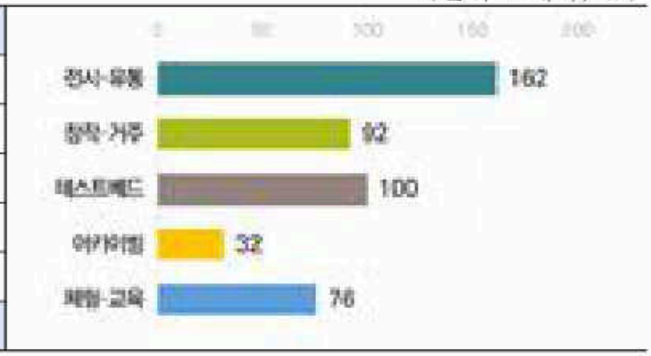


□ 아시아 캐릭터랜드 이용 및 정책 수요

○ (인프라 이용 희망 순위) **아시아 캐릭터랜드 내 가장 이용을 희망**하는 인프라는 **'전시·유통(1순위)'**과 **'테스트 베드(2순위)'**가 가장 높음

(단위 : 개사, %)

구분	점수	순위
전시·유통	162	1
창작·거주	92	3
테스트 베드	100	2
아카이빙	32	5
체험·교육	76	4
합계	462	–



※ 각 순위 응답별 차등 점수 부여(1순위-3점, 2순위-2점, 3순위-1점)

○ (정책 수요) **정책 수요**는 **'창작·개발(1순위)', '머천다이징·제작'**과 **'라이선싱·사업화(공동 2순위)', 상품 유통·마케팅(3순위)**로 나타남

(단위 : 점, 순위)

구분	창작·개발	머천다이징·제작	라이선싱·사업화	상품 유통·마케팅	문화산업 투자진흥지구	IP 확보·관리
점수	256	175	175	145	98	75
순위	1	2	2	3	4	5

※ 각 순위 응답별 차등 점수 부여(1순위-3점, 2순위-2점, 3순위-1점)

별첨 4 캐릭터산업 IP 확장 및 파생상품 개발 사례

□ 가나디

○ (최초 유래) SNS 유행 이미지 밈, 이모티콘

* 2024 카카오 이모티콘 인기 1위

○ (세부 내용)

- 팝업스토어 다회 : 인형, 문구류 굿즈 판매 및 포토부스 등 이벤트 운영
  · 더현대 팝업 사전 예약 1,000명 17분 만에 마감되는 등 성황리 판매
- CU 편의점 협업 상품 출시, 특히 키링 포함 바나나우유 인기

○ (관련 이미지)



CU 콜라보 가나디 바나나우유





더현대 가나디 팝업스토어 현장

□ 라부부(Labubu)

○ (최초 유래) 중국 캐릭터 IP 기업 '팝마트'의 아트토이 캐릭터 IP

○ (세부 내용)

- 다양한 인형 키링 상품 인기, 피규어 재판매가 2억 상당
- 코카콜라, 유니클로, 원피스 등 다양한 브랜드·캐릭터 콜라보 상품 인기
- 라부부 출시 후 1년간 '팝마트' 매출 170% 성장, 주가 6배 성장

○ (관련 이미지)



태국 공항 라부부 인형탈 행사 현장



라부부 × 원피스 콜라보 피규어



팝마트 주가 성장 그래프

□ 벨리곰

○ (최초 유래) '18년 롯데홈쇼핑 MZ세대 직원 대상 사내벤처 아이디어 공모전 개최 → '일상 속 웃음을 주는 곰'이라는 세계관으로 캐릭터 탄생

○ (세부 내용)

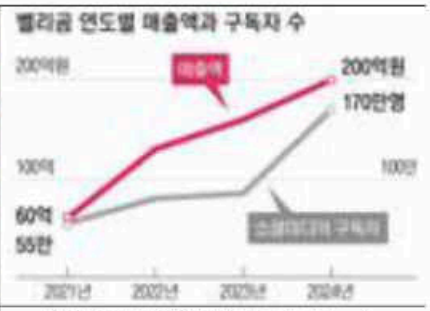
- '22년 4월 15m의 대형 벨리곰 전시로 325만 명 방문 및 인지도 급상승 →국내 기업과의 협업 굿즈 출시, 해외 진출을 통해 연 매출 200억원 이상 달성
- SNS 기반 다양한 콘텐츠 공유를 통해 170만명 팬덤 형성→'25년 모바일 게임 '벨리곰 매치랜드'를 영국, 태국, 인도네시아, 국내 순으로 출시 예정
- 롯데홈쇼핑 내 18명 규모의 벨리곰 사업을 전담하는 '캐릭터사업팀' 운영

○ (관련 이미지)



미국 뉴욕 맨하튼 대형 전시 포스터


코레일유통 협업 부산역 팝업스토어



연도별 매출액 및 구독자 수

□ 리락쿠마

○ (최초 유래) '03년 9월 일본 캐릭터 개발 기업(San-X)에서 출시한 캐릭터 IP

○ (세부 내용)

- 인형, 문구류, 생활용품 등 다양한 상품 보유('22년 누적 매출액 : 약 2.5억)
- 캐릭터 출시 후 애니메이션, 만화, 책 등 다양한 미디어 콘텐츠로 확장
- 국내에서는 텐바이텐(달력), 스파오(의류), CU(삼각김밥) 등과 협업

○ (관련 이미지)


한국 리락쿠마 스토어





넷플릭스 방영 애니메이션

별첨 5 과제별 사업비 산출 근거

□ 지역 캐릭터 IP 스케일업 지원

연번	사업명	예산	주요내용	추진기관	비고
1	일반 캐릭터 상품 시제품 제작	과제당 최대 100백만원	- 완구의 시제품 제작, 2종 이상 지원	한국콘텐츠진흥원	캐릭터 IP 상품화 지원
2	테스트베드 서울 실증 지원	과제당 최대 200백만원	- 제품의 사업화를 위한 실증	서울경제진흥원	캐릭터 IP 실증 지원
3	지역 글로벌 게임센터 테스트베드 고도화 지원	과제당 90백만원	- 테스트 베드 장비 운영 및 게임문화 공간 조성 등	한국콘텐츠진흥원	
4	팝업스토어 상품 제작 및 운영	과제당 최대 100백만원	- 상품 제작 및 구비, 2회 이상 오프라인 개최		
5	글로벌 진출지원	기업당 약 30백만원	- 해외 주요 전시, 콘퍼런스 참가 지원 등	한국콘텐츠진흥원	마케팅 지원

□ 지역 캐릭터 IP 고도화 지원

연번	사업명	예산	주요내용	추진기관	비고
1	K-콘텐츠 IP 융복합 지원	기업당 최대 300백만원	- 체험 전시 등 타 산업/장르/기술 융복합 콘텐츠	경기콘텐츠진흥원	캐릭터 IP 에듀테인먼트 프로그램 개발 및 보급
2	체험형 융합콘텐츠 제작지원	과제당 최대 230백만원	- 실감 기술 기반의 인터렉티브 체험 콘텐츠	(재)광주정보문화산업진흥원	
3	문화기술 활용 콘텐츠 개발·실증 지원사업	과제당 300백만원	- 워크플로우 연구분석 및 영상 콘텐츠 제작, 현장 실증	(재)광주정보문화산업진흥원	캐릭터 IP 프로모션 지원
4	글로벌 진출지원	기업당 약 30백만원	- 해외 주요 전시, 콘퍼런스 참가 지원 등	한국콘텐츠진흥원	
5	K-콘텐츠 연계 연관산업 비즈매칭 기반 조성	300백만원	- 콘텐츠산업-연관산업 교류 활성화를 위한 행사 개최 및 네트워킹	한국콘텐츠진흥원	아시아 캐릭터산업 파트너십 구축

별첨 6 기존 사업 비교

연번	사업명	지원대상		지원분야	사업내용	지원기관	지원금액
1	지역창업특화지원	예비창업 – 초기창업 (1~3년)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 영상콘텐츠, 게임, 인터렉티브, 실감콘텐츠, 모바일 앱, ICT/SW 등	사업화 지원	창업기업이 안정적으로 사업을 영위할 수 있도록 다양한 지원 프로그램 운영(사무공간 제공, 맞춤형 창업교육, 멘토링, 사업화지원, 네트워킹 등)	(재)광주정보문화산업진흥원	기업당 최대 1,000백만원
2	콘텐츠코리아랩 주니어 크리에이터	예비창업	기획, 스토리, 1인 창작자, 유튜버, 웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 영상콘텐츠, 실감콘텐츠	웹툰, 웹애니, 실감영상	지역 기반 콘텐츠 창작자(학계, 청년, 창·제작을 희망하는 동아리) 우수 아이디어 발굴 및 사업화 지원		지원팀별 최대 7백만원
3	콘텐츠코리아랩 부스터 크리에이터	예비창업 – 초기창업 (1~3년)			지역 기반 콘텐츠 예비·초기 창업자 우수 아이디어 발굴 및 사업화 지원		예비창업 기업 최대 13백만원 / 초기 창업기업 최대 20백만원
4	광주콘텐츠 창업보육센터	예비창업	웹툰, 애니메이션, 캐릭터	웹툰 등 문화콘텐츠	애니메이션, 웹툰 등 문화산업체 창업공간 지원		-

연번	사업명	지원대상		지원분야	사업내용	지원기관	지원금액
5	웹툰·애니메이션 창작자 공모전(WAF)	예비창업	웹툰, 애니메이션, 캐릭터	웹툰	웹툰·애니메이션 분야 우수 창작자 발굴을 위한 공모전		총 22.6백만원
6	콘텐츠 제작지원 (문화 콘텐츠창작 스튜디오 운영지원)	예비창업 – 초기창업 (1~3년)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터	웹툰, 애니메이션	초기창업 단계 신규 콘텐츠 IP 발굴 및 제작 지원		600백만원 (8작품 내외)
7	프리비즈 콘텐츠 제작지원 (문화 콘텐츠창작 스튜디오 운영지원)	예비창업 – 도약기 (4~7년)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터		스토리보드, 시나리오 등 사전제작 및 기획이 완료된 초기 개발단계 콘텐츠 IP 제작 지원		280백만원 (8개 작품 내외)
8	투자진흥지구 오픈이노베이션 지원사업	초기창업 (1~3년) - 도약기 (4~7년)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 영상콘텐츠, 음악, 공연 기획, 게임, 인터렉티브 콘텐츠, 실감콘텐츠	-	역외 선도 기업과 광주 기업의 협업 프로젝트 지원을 통한 동반 성장 지원(실증지원금, 투자 연계, 사업화 컨설팅 등)		50백만원 내외 (2개사)
9	대한민국 애니메이션 어워드(WAF)	IPO (스타기업)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터	애니메이션	국내 제작 애니메이션 기업 및 종사자들을 위한 대한민국 애니메이션 어워드 기획 및 운영		40백만원
10	창업도약패키지 지원사업	도약기 (4~7년) - IPO (스타기업)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 영상콘텐츠, 게임, 인터렉티브, 실감콘텐츠, 모바일 앱, ICT/SW 등	사업화지원	도약단계(창업 3~7년) 창업기업이 어려운 시기(죽음의 계곡)를 극복하고 성장할 수 있도록 제품·서비스 고도화 등을 지원		300백만원

연번	사업명	지원대상		지원분야	사업내용	지원기관	지원금액
11	CG활용프로젝트 제작지원	도약기 (4~7년) - IPO (스타기업)	웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 영상콘텐츠	애니메이션 등	상업적 목적으로 기획된 본편 제작 단계의 완성형 영상 콘텐츠 제작 지원		콘텐츠 본편 제작지원 900백만원(2편) / 콘텐츠 숏폼 제작지원 400만원(2편)
12	광주지역 중소기업 정보보호 서비스 지원사업	-	ICT/SW, 인공지능, 공통	세미나, 인력양성 교육 운영 등	정보보호에 취약한 중소기업의 맞춤형 정보보호 컨설팅 및 컨설팅 결과 조치를 위한 보안 솔루션 도입 비용 지원		-
13	글로벌 게임 개발자 컨퍼런스	-	게임, 인터렉티브 콘텐츠, 공통	제한 없음	글로벌 동향, 전망, 첨단기술에 대한 트렌드를 주도하고, 게임 개발자의 경쟁력 강화를 위한 지역 대표 컨퍼런스 발굴		간접 지원
14	콘텐츠기업 SW라이선스 지원	-	공통	-	콘텐츠 제작에 필요한 영상·애니메이션·디자인·개발에 필요한 소프트웨어 지원 (생성형 AI, 자동화, 데이터 분석, 기획·마케팅 등에 활용 가능한 AI 기반 소프트웨어 및 정기 구독형 서비스등)		기업당 3백만원 (20개사 내외)
15	투자진흥지구 투자유치 보조금(인센티브) 지급	-	투자진흥지구에 입주한 기업으로, 문화산업의 경우 5억원 이상 투자유치하거나 10명 이상 상시고용. 관광산업의 경우 30억원 이상 투자유치	-	입지보조금, 설비투자보조금, 이전보조금, 고용보조금, 교육훈련보조금, 컨설팅보조금 지원		기업당 최대 50억원(수도권 소재 이전기업의 경우 최대 120억원)

연번	사업명	지원대상		지원분야	사업내용	지원기관	지원금액
16	기업 맞춤형 개별마케팅 지원 (문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원)	-	공통	콘텐츠 현지화, 온오프라인 광고, 국내외 전시 참가 등	기업 맞춤형 개별마케팅 지원을 통한 지역 콘텐츠의 국내·외 시장진출 활성화		지원 분야별 금액상이
17	투자진흥지구 문화콘텐츠 기업 보증료 및 출원료 지원	-	공통	-	투자진흥지구 권역 내 대상 업종 기업에 대해 보증료 지원, 콘텐츠 제작 및 기술개발 과정에서 발생하는 IP 출원(특허·상표·디자인) 비용 지원		기업당 3.3백만원 (25개사 내외)
18	국내 전시회 참가 지원 (문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원사업)	도약기 (4~7년) - IPO (스타기업)	공통	2026 광주 ACE Fair	-		-
19	국외 전시회 참가 지원 (문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원)	도약기 (4~7년) - IPO (스타기업)	공통	-	지역 콘텐츠 기업 해외 시장 판로 확대를 위한 해외 전시회 공동관 참가 지원		1~2백만원 이내(전시회별 상이) 항공 및 숙박 1인 70% 지원, 통역비 지원
20	국외 상담회 개최 및 지원 (문화콘텐츠 글로벌마케팅 지원)	도약기 (4~7년) - IPO (스타기업)	-	온라인 상담 공간 및 바이어, 1:1 통역 등	지역 콘텐츠 기업 해외 시장 진출 활성화를 위한 비즈니스 상담회 개최		-

※ 출처 : (재)광주정보문화산업진흥원 홈페이지, 「2026년 전체사업 소개」(캐릭터 분야 및 공통 지원대상 사업)

4 아시아문화중심도시 AI테크아트 창제작 및 확산 플랫폼 조성

◇ 유네스코 문화유산과 미디어아트 수집·보존·관리 및 자산화하고 이를 기반으로 유네스코 미디어아트 창의도시 기능을 연계하여 인프라와 콘텐츠를 고도화하여 시민 향유 및 국내·외 네트워크 확장을 추진

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028 ~ 2030년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 유네스코 문화유산 및 미디어아트 등 시각예술(순수·응용·디자인·매체 미술) 자산을 디지털화하고, 이를 기반으로 글로벌 AI 테크아트 미디어 콘텐츠를 제작·확산하고 기존 문화·공공 공간과 연계한 시민 체감형 콘텐츠 향유 환경 조성

○ (주관부서) 전남광주통합특별시(G·MAP)

○ (총사업비) 6,500백만원(국비 3,250 , 시비 3,250)

□ 세부 사업계획

가. AI-레디(AI-Ready) 데이터셋 기반 공공예술 프로젝트 추진

○ (사업기간) 2028년 ~2030년

○ (사 업 비) 3,000백만원(국비 1,500, 시비 1,500)

○ (사업내용)

- (AI 활용형 데이터셋 구축) 차세대 미디어아트 콘텐츠 보존·관리 인프라 구축 및 창작 지원용 AI-레디(AI-Ready) 데이터셋을 표준화하여 디지털 영속성을 확보함은 물론 생성형 AI 학습모델 개발하여 사회혁신형 프로그램과 결합한 공공예술 프로젝트 추진
- (AI 창작환경 조성) 문화예술 디지털 자료의 안정적인 저장·관리와 AI·미디어아트 콘텐츠 창·제작에 필요한 저장공간 등 지역 AI 인프라와 연계·활용하여 문화예술 데이터의 공동활용 및 AI 기반 창작환경 조성

- (미래가치 공공예술 프로젝트 추진) 미디어아트 자산과 지역의 다양한 특성을 결합한 융복합 AI 미디어아트 콘텐츠를 제작하여 전시·상영·교육·관광 콘텐츠로 활용
- (AI 미디어 실감콘텐츠 제작) 유네스코 문화자산 및 미디어아트 자산과 지역의 다양한 특성을 결합한 융복합 AI 미디어아트 콘텐츠를 제작하여 전시·상영·교육·관광 콘텐츠로 활용
- (미디어 콘텐츠 보존·관리 플랫폼 구축) 미디어아트 콘텐츠를 향유할 수 있는 기반 플랫폼을 구축

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전기획 및 기반 조성	사전 대상 조사·선정, 저작권 및 활용동의 체계 정비, 메타데이터 표준안 마련, 플랫폼 기본기획 및 콘텐츠 발굴, 사회혁신형 프로그램과 점목·연계방안 마련	
2029	본격 구축 및 제작	디지털 표준화 착수, AI 레디 데이터셋 구축, 온라인 플랫폼 개발, 시범형 AI 미디어아트 콘텐츠 제작, 클라우드 저장·백업, 연산환경 연계·활용	
2030	운영 및 확산	플랫폼 정식 오픈, AI 콘텐츠 상설·기획 공개, 국내외 협력기관 연계 전시·유통, 클라우드 기반 미디어아트 보존·관리 환경 조성	

나. AI·산업×문화예술×지역 융합 AI·테크아트 국제포럼 운영

○ **(사업기간)** 2028년 ~2030년

○ **(사 업 비)** 500백만원(국비 250 , 시비 250)

○ **(사업내용)**

- (초광역 협력체계 구축) 국내외, 유네스코, 대학, 연구기관, AI 기업 등 지·산·학연으로 초광역 협의체를 구성하여 문화예술 자원·정책과 AI 기술을 연계한 콘텐츠의 공동 기획·창작·활용 기반 마련
- (글로벌 학술·정책 네트워크 구축) 유네스코 창의도시 간 공동 아젠다를 주도하고 네트워크를 통한 유네스코 미디어아트 회원도시 간 협력사업 추진, 전문가 교류 등 아시아문화중심도시 글로벌 리더쉽 확보

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	협의체 구성 및 운영기반 마련	협력기관 발굴, 산학연예 협의체 구성, 운영규정 및 협업 의제 설정, 문화예술자원 공동활용 및 표준화 방향 수립	
2029	공동사업 실행	데이터·콘텐츠 보존·관리 공동활용 체계 운영, 창작랩·세미나·포럼 추진, 예술가–기술기업 협업 프로젝트 및 AI·미디어아트 학습모델 개발, 콘텐츠 공동 창·제작	
2030	제도화 및 고도화	거버넌스 정례 운영, 콘텐츠 고도화, ACC·유네스코 창의도시 간 등 협력 네트워크 강화, 공동브랜딩 및 지속가능 운영 모델 정착	

다. 국내 최초 AI테크아트 국제페스티벌 개최

○ (사업기간) 2028년 ~2030년

○ (사업장소) 광주 천변, 국립아시아문화전당 인근, 창의벨트 권역 등

○ (사 업 비) 3,000백만원(국비 1,500, 시비 1,500)

○ (사업내용)

- (지역 공동 창작·확산) 문화예술자원과 예술인의 창작역량, AI 기업의 기술역량을 연계하여 예술가 - 기술기업 협업 프로젝트 및 창작랩을 운영하고, 공동 창·제작된 아트×테크 콘텐츠를 문화예술기관 등과 연계하여 전시·활용
- (도심 체험형 AI테크아트 콘텐츠 확산) 시민과 관광객의 접근성이 높은 기존 문화·공공공간을 활용하여 아트×테크 콘텐츠의 전시·체험·실증을 추진하고, 동시대 창·제작된 콘텐츠를 시민 일상 공간으로 확산
- (인터랙티브 콘텐츠 구축) 관람자의 움직임, 음성, 표정, 선택 데이터 등에 반응하는 참여형 콘텐츠를 구축하여 '보는 전시'에서 '함께 만드는 전시'로 확장
- (시민 참여형 AI 창작 체험) 시민이 자신의 사진·문장·목소리·그림 등을 활용해 즉석에서 AI 아트 결과물을 생성·체험할 수 있는 키오스크형 또는 모바일 연계형 참여 프로그램 운영

- (교육·관광 연계 특별 프로그램 운영) 청소년·가족·관광객을 대상으로 AI아트 체험교실, 도슨트 투어, 야간 문화산책, 시즌별 기획전, 축제 연계 프로그램 등을 운영하고, ACC 및 주변 문화관광자원과 연계하여 아시아문화중심도시의 특화 문화관광 콘텐츠로 확산

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전기획 및 적용공간 발굴	기존 문화·공공공간 활용 가능 대상지 조사, 공간별 콘텐츠 적용방안 및 시범 콘텐츠 기획	
2029	콘텐츠 개발 및 실증 준비	권역별 공간 특성을 반영한 인터랙티브 콘텐츠 개발, 필요한 장비·시스템 도입 및 시민참여·교육·관광 연계 프로그램 설계	
2030	운영 및 확산	기존 문화·공공공간을 활용한 AI테크아트 콘텐츠 전시·체험 운영, 시민참여형 프로그램 및 야간경관 콘텐츠 운영, ACC·지역 문화관광 자원·축제 연계 및 성과확산	

□ 기대효과

○ 유네스코 문화유산 및 미디어아트 자산을 AI 인프라와 연계하여 시각예술 자산의 안정적인 보존·관리 및 연구·창작 환경을 마련하고, 국내·외 예술인과 협업을 통해 미래 지향적 콘텐츠의 창·제작 기반 구축과 미디어아트 선도 도시 위상 확보

○ 시민의 일상 공간 속 AI테크아트 체험 기회 확대 및 문화 향유권을 증진, 체감형 문화 복지를 구현하고 문화산업 경쟁력을 강화

□ 관련 유사사례와 차별성

○ AI 모델을 개발하고 오픈소스 개념의 디지털 아카이브 보존관리센터 및 미디어 아티스트, AI 연구자, 과학자, 건축가가 협업하는 융합형 창·제작, 연구·실험 플랫폼 실현

○ 유네스코 문화유산 및 미디어아트 자산을 AI 기반 디지털 자산화, 콘텐츠 고도화, 온라인 플랫폼 운영 및 유네스코 미디어아트 창의도시로서의 글로벌 리더쉽 확보에서 차별화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)			
		구 분	합 계	2028	2029	2030	
	AI-레디(AI-Ready) 데이터셋 기반 공공예술 프로젝트 추진	국 비	1,500	30	858	612	
		지방비	1,500	30	858	612	
		민 자					
		소 계	3,000	60	1,716	1,224	
	AI·산업×문화예술×지역 융합 AI 테크아트 국제포럼 운영	국 비	250	10	160	80	
		지방비	250	10	160	80	
		민 자					
		소 계	500	20	320	160	
	국내 최초 AI테크아트 국제 페스티벌 개최	국 비	1,500	20	683	797	
		지방비	1,500	20	683	797	
		민 자					
		소 계	3,000	40	1,366	1,594	
		연도별 소계		120	3,402	2,978	
합 계				6,500			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	120	사전 대상 조사·선정, 저작권 및 활용동의 체계 정비, 메타데이터 표준안 마련, 플랫폼 기본기획 및 콘텐츠 발굴, 사회혁신형 프로그램과 점목·연계방안 마련 협력기관 발굴, 산학연예 협의체 구성, 운영규정 및 협업 의제 설정, 문화예술자원 공동활용 및 표준화 방향 수립 기존 문화·공공공간 활용 가능 대상지 조사, 공간별 콘텐츠 적용방안 및 시범 콘텐츠 기획
2029	3,402	디지털 표준화 착수, AI 레디 데이터셋 구축, 온라인 플랫폼 개발, 시범형 AI 미디어아트 콘텐츠 제작, 클라우드 저장·백업, 연산환경 연계·활용 데이터·콘텐츠 보존·관리 공동활용 체계 운영, 창작랩·세미나·포럼 추진, 예술가–기술기업 협업 프로젝트 및 AI·미디어아트 학습모델 개발, 콘텐츠 공동 창·제작 권역별 공간 특성을 반영한 인터랙티브 콘텐츠 개발, 필요한 장비·시스템 도입 및 시민참여·교육·관광 연계 프로그램 설계
2030	2,978	플랫폼 정식 오픈, AI 콘텐츠 상설·기획 공개, 국내외 협력기관 연계 전시·유통, 클라우드 기반 미디어아트 보존·관리 환경 조성 거버넌스 정례 운영, 콘텐츠 고도화, ACC·유네스코 창의도시 간 등 협력 네트워크 강화, 공동브랜딩 및 지속가능 운영 모델 정착 기존 문화·공공공간을 활용한 AI테크아트 콘텐츠 전시·체험 운영, 시민참여형 프로그램 및 야간경관 콘텐츠 운영, ACC·지역 문화관광 자원·축제 연계 및 성과확산
총사업비	6,500	유네스코 문화유산 및 미디어아트 자산의 디지털화부터 AI 기반 콘텐츠 창·제작, 초광역 협력체계 구축, 사회혁신프로그램 결합으로 공공예술 프로젝트 추진, 시민체감형 콘텐츠 확산 및 체험환경 조성까지 단계적 추진

5 아시아 민주·평화예술원 건립

신규

◇ 5·18민주화운동을 계기로 형성·발전해 온 민중·오월예술의 작품과 기록, 예술인의 창작활동을 체계적으로 보존·연구하고, 이를 동시대 예술과 문화콘텐츠로 지속적으로 재창작할 수 있는 상설 거점을 조성

◇ 원로·중견·청년 예술인과 국내외 민주·인권·평화 예술인이 함께 창작·교류하는 세대·지역·국가 간 예술 플랫폼을 구축하여 오월정신을 지역의 역사적 자산에서 세계인이 공유하는 보편적 문화가치로 확장

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2034년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사업내용)** 공연장, 전시, 창작스튜디오, 교육실, 뮤지엄숍 등(연면적 3,500㎡)

○ **(주관부서)** 전남광주특별시 문화도시조성과

○ **(총사업비)** 30,000백만원(국비 15,000, 시비 15,000) * 부지비 별도

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ **오월정신을 '기념과 기록'에서 '창작과 문화생산'으로 확장**

- 오월정신을 예술의 언어로 재해석하고 새로운 작품과 문화콘텐츠로 지속 생산하는 전문적인 오월예술원을 통해 기록된 역사 → 예술적 재해석 → 새로운 창작 → 세계적 문화콘텐츠로 이어지는 생산체계 구축 필요

○ **오월·민중예술의 세대계승 및 지속창작 기반 마련**

- 1980년 5·18 이후 광주를 중심으로 민중미술과 사회참여예술이 확산되었으나 원로 예술인의 고령화와 관련 작품·구술·창작자료의 산재 등으로 체계적 계승 기반 마련 시급
- 원로·중견·청년 예술인이 함께 참여하는 펠로우십과 레지던시를 구축하고, 작품뿐 아니라 작가의 구술, 작업노트, 창작과정 등을 동시에

기록하여 오월예술의 세대 간 단절을 방지하고 새로운 창작으로 연결할 필요성 제기

○ **아시아문화중심도시의 고유 콘텐츠 생산기능 강화**

- 전남광주가 아시아와 세계에 제시할 수 있는 대표적 가치인 민주·인권·평화와 오월정신을 전문적으로 창작·생산하는 로컬 거점 조성을 통한 아시아문화중심도시 고유 콘텐츠 생산기능 강화

□ 기본방향

○ (비　　전) 기억에서 창작으로, 전남광주에서 아시아와 세계로

○ (공간구상) 아카이브, 창작.레지던시, 전시.공연, 교육, 국제교류 등

구 분	주요내용	비 고
아카이브	민중·오월예술 작품·구술·기록·창작과정 수집·보존·디지털화	
창작.레지던시	원로·중견·청년 및 국내외 민주·평화예술인 공동창작	
전시.공연	상설·기획전, 사회참여형 공연, 신작 발표 및 시민프로그램	
교육.콘텐츠	세계시민교육 및 영화·웹툰·게임·XR 등 콘텐츠 재창작	
국제교류 등	ACC·아시아 민주도시·국제기관 연계 공동제작·순회·유통	

□ 운영방안

○ **오월예술 아카이브 및 작품은행 구축**

- 민중·오월예술 작품, 사진·영상·구술·창작기록 등 조사·수집·디지털화 작품의 체계적 보존과 국내외 전시·교육·콘텐츠 활용을 위한 작품은행 및 디지털 아카이브 운영

○ **세대연계 창작·레지던시 운영**

- 원로·중견·청년 예술인의 창작 펠로우십 및 세대연계 프로그램 운영
- 국내외 민주·인권·평화 예술인 레지던시, 공동창작, 오픈스튜디오 및 성과발표전 추진

○ **전시·공연 및 국제교류**

- 오월예술 상설전, 아시아 민주·인권·평화 기획전 및 청년작가전 개최
- 연극·마당극·음악·무용 등 오월·평화 주제 창작공연 제작
- ACC 및 국내외 문화기관과 연계한 공동기획·순회전시·공연 추진

○ **민주·인권·평화 교육**

- 청소년·시민 대상 체험형 오월예술교육 및 세계시민교육 프로그램 운영
- 교원연수, 시민 아카데미, 작가연계 교육 등 미래세대 대상 민주·인권·평화 가치 확산

○ **국내외 네트워크 구축**

- 오월 예술 관련 기관·단체, ACC, 광주비엔날레, 미술관·대학 등과 협력 체계 구축
- 아시아 민주·평화예술 기관·도시와 작가교류, 공동전시·공연, 국제포럼 등 추진

□ 연도별 사업계획 및 추진상황

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2027	기본계획 용역	타당성 조사 및 기본계획 용역	부지확보
2028	기본계획 수립 및 중앙투자심사	기본계획 수립 및 중앙투자심사	
2029	건축기획용역	건축기획심의	
2030	건축설계공모 및 설계용역	설계공모 및 설계 용역	
2031	설계	기본 및 실시설계	
2032	설계	기본 및 실시설계	
2033	공사	건립공사	
2034	공사	건립공사	

□ 기대효과

○ 민중·오월예술 작품과 구술·기록을 체계적으로 축적하고 원로-중견-청년 예술인을 연결하여 지속가능한 창작생태계 구축

○ 5·18을 과거의 역사에 머물게 하지 않고 민주·인권·평화·공존·생명 등 동시대 가치와 연결한 새로운 예술과 콘텐츠 지속 생산

○ 아시아 각국의 예술가·도시·문화기관과 공동창작·전시·공연·연구를 추진하여 전남광주를 아시아 민주·평화예술 네트워크 중심 도시로 육성

□ 관련사례

○ 부산민주공원 민주항쟁기념관 : 부산의 4·19 혁명, 부마민주항쟁, 6월 민주항쟁 등 민주화 운동의 정신을 기리고, 이를 문화·예술을 통해 대중에게 상시 발신하기 위해 1999년 설립된 복합 문화·예술 플랫폼

○ 공간 구성

- 공연장: 마당극, 연극, 창작음악 등 사회 참여형 예술을 상연하는 가변형 무대 중심의 소극장(116석) 및 중극장(419석) 운영
- 전시실: 민중미술가들의 초청전 및 민주화 주제 청년작가 공모 전시가 연중 상설 개최되는 상설·기획전시실 보유
- 아카이브·사료실: 3만 7천 건이 넘는 민주화 운동 관련 예술 사료, 기록물, 구술 자료를 안전하게 보존하는 전문 보존창고 및 디지털 사료실 운영

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>민주항쟁기념관</td><td>민주항쟁기념관</td></tr>
</table>

○ 칠레 산티아고 기억과 인권 박물관 : 칠레 기억과 인권 박물관(Museo de la Memoria y los Derechos Humanos) : 군부 독재 정권의 인권침해 역사를 기록·보존하고, 지하 극장 및 기획전시실, 야외 광장을 통해 저항 예술 공연과 평화 교육 프로그램을 연중 상설 운영하는 세계적인 민주·인권 복합문화공간

○ 저항·평화예술의 세계화: 과거의 아픔을 박제하는 데 그치지 않고, 국제 평화예술가들과 교류하는 다목적 극장 및 예술 레지던시를 운영

	
기억과 인권박물관	기억과 인권박물관

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('27~'34)					
		구 분	합 계	기투자	2027	2028	2029	2030	이후
아시아 민주·평화 예술원 건립	타당성조사 및 기본계획	국 비							
		지방비	200		200				
		민 자							
		소 계	200		200				
	건축기획 및 중앙투자심사	국 비							
		지방비	100				100		
		민 자							
		소 계	100				100		
	민중·평화예술원 건립	국비	15,000			100		795	14,105
		지방비	14,700			100		795	13,805
		민 자							
		소 계	29,700			200		1,590	27,910
재원별 투자비		국 비	15,000			100		795	14,105
		지방비	15,000		200	100	100	795	13,805
		민 자							
		연도별 소계			200	200	100	1,590	27,910
합 계				30,000					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'27	200	o 기본계획 용역
'28~'29	300	o 재정 투자심사, 기획심의 등
'30	1,590	o 설계공모 등
'30이후	27,910	o 아시아 민중.평화예술원 건립
총사업비	30,000	

6 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 조성사업

28년 신규

◇ ACC와 지역 콘텐츠기업·창작자 등 광주의 문화콘텐츠 기반을 충장로의 공실·유휴공간과 연계하여, 콘텐츠의 체험·실증·유통·소비가 이루어지는 도심형 문화콘텐츠 거점을 조성하고 지역 콘텐츠기업의 시장접점 확대와 국내외 팬덤의 지속적인 방문·교류를 유도하고자 함.

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028년 ~ 2030년(3년, 신규사업)

○ (사업장소) 광주특별시 동구 충장로 1~5가·황금동 및 ACC 연계권역 일원

○ (주관부서) 광주특별시 콘텐츠산업과 / 광주특별시 동구

○ (총사업비) 10,000백만원(국비 5,000, 시비 2,500, 구비 2,500)

○ (사업내용) 국내외 IP·콘텐츠기업 앵커시설 유치, 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 조성, 콘텐츠 팝업·실증공간 구축, 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 사업화, 팬덤 교류·관광 활성화 및 통합 성과관리

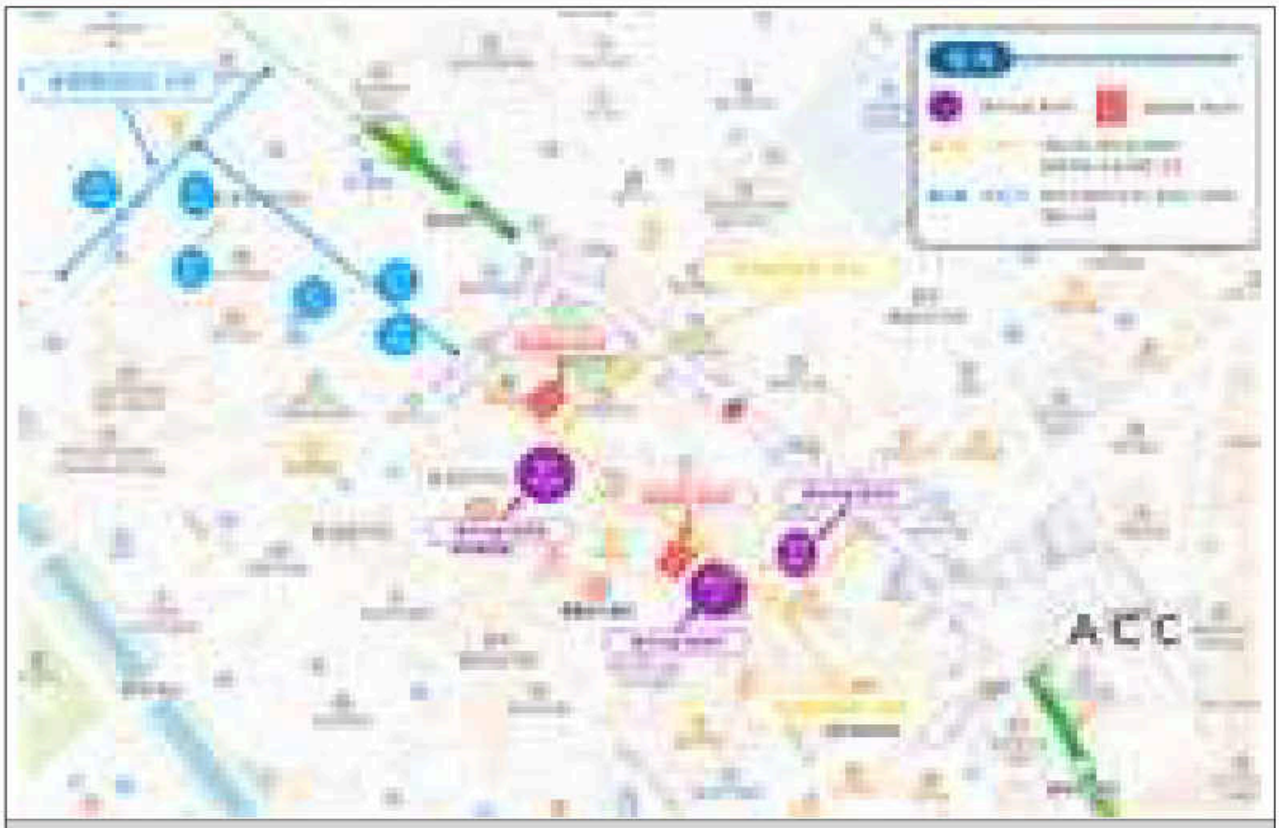


그림 1. 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 사업구상도

◆◆ 필요성 및 아시아문화중심도시와의 연계성

○ 콘텐츠 산업이 단일 콘텐츠 소비에서 IP 중심의 확장산업으로 전환됨에 따라 게임·애니메이션·캐릭터 등 하나의 IP가 굿즈, 팝업, 체험, 관광 등 다양한 산업으로 확장되고 있음

- 특히 K-콘텐츠는 게임·웹툰·애니메이션 등을 중심으로 글로벌 경쟁력을 높이고 있으며, 콘텐츠의 창·제작뿐만 아니라 실증·유통·소비까지 연결하는 산업 생태계 구축의 중요성이 확대



그림 2. '케이팝 데몬 헌터스' 원작

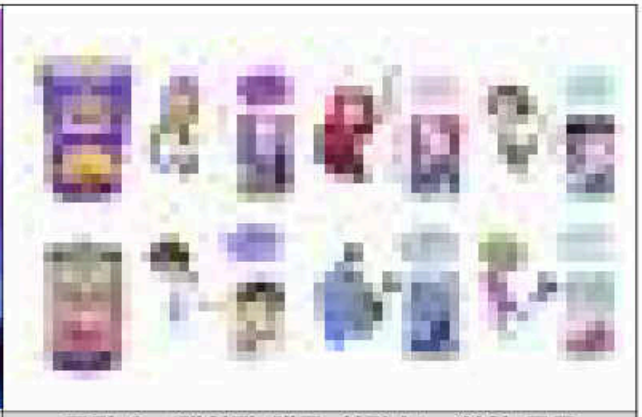


그림 3. '케이팝 데몬 헌터스' 협업 굿즈

○ 애니메이션·게임·캐릭터 기반 서브컬처와 팬덤 소비가 새로운 오프라인 집객산업으로 성장하고 있음.

- 굿즈·팝업스토어·코스프레·팬미팅 등 팬덤 기반 소비가 확대되면서 서울 홍대·용산, 부산 서면 등에서는 콘텐츠 전문점과 체험공간의 집적을 중심으로 목적형 방문과 점포 간 순회 소비가 활성화되고 있음
- 이에 따라 온라인 중심의 콘텐츠 소비를 실제 공간에서 체험·구매·교류할 수 있는 상설 콘텐츠 거점과 팬덤 문화공간 조성 필요성이 증가하고 있음

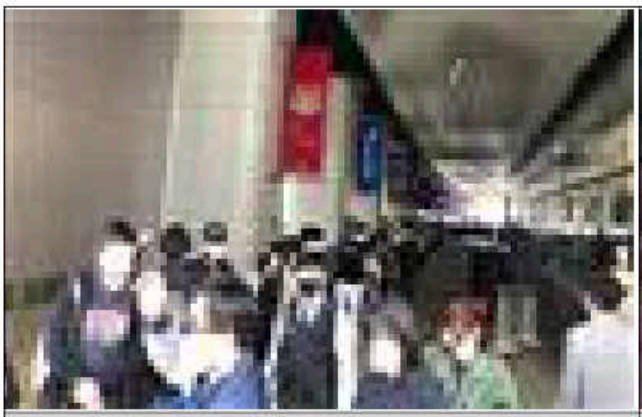


그림 4. 서울 홍대 애니메이트 오픈당일(출처:AK프라자)

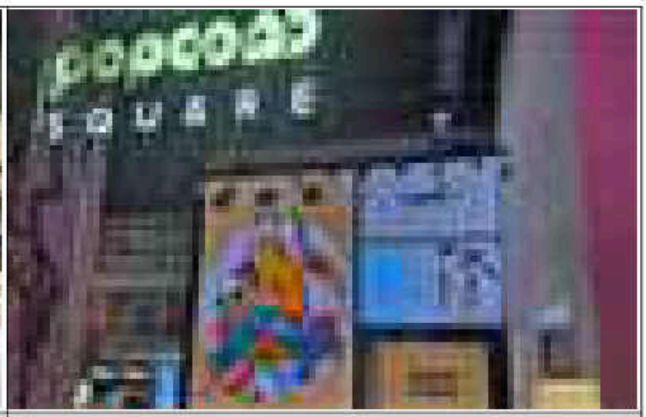
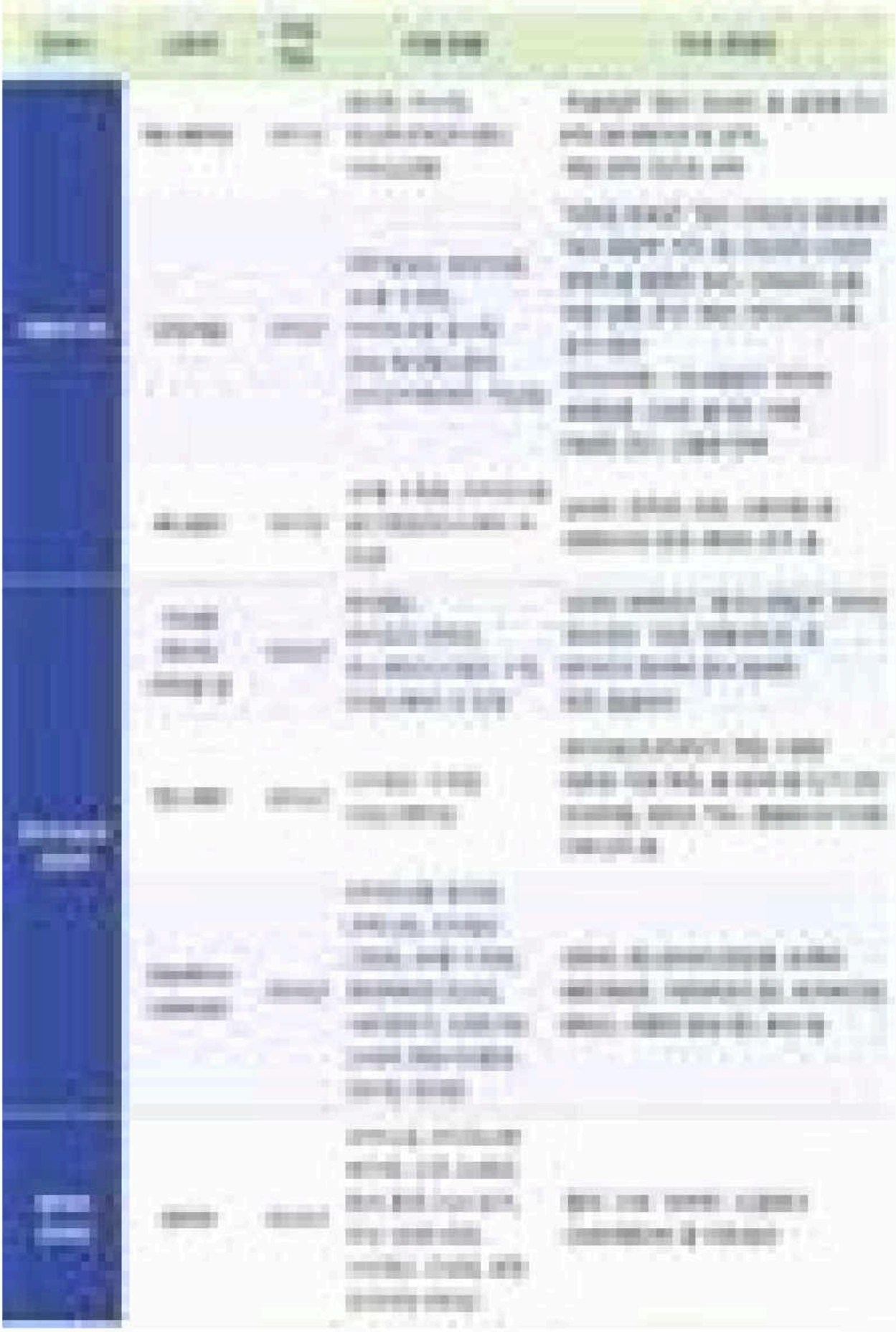


그림 5. 용산 아이파크몰 팝콘D스퀘어

< 표 1. 마니아 타깃 대형 콘텐츠 스토어 현황(출처 : 패션비즈) >



○ 광주는 ACC를 비롯하여 지역 콘텐츠기업·창작자 등 문화콘텐츠 창·제작 기반을 지속적으로 확충해 왔으나, 개발된 콘텐츠가 실제 소비자와 만나 시장성을 검증하고 유통·사업화로 연결되는 오프라인 실증·소비 기반은 상대적으로 부족함.

- 지역 콘텐츠기업의 신작·시제품을 팝업·전시·체험 등을 통해 실증하고 이용자 반응을 사업화에 반영할 수 있도록 창·제작 → 실증 → 유통·소비로 연결되는 시장접점 마련이 필요함.

〈 표 2. 광주 콘텐츠 제작 기반 주요 현황〉

분야	- 게임, 웹툰, 애니메이션, 영화 등 콘텐츠 제작 지원
콘텐츠 기업 지원	- 광주정보문화산업진흥원
제작 인프라	- 광주실감콘텐츠큐브, CGI센터 등
창작자 지원	- 광주콘텐츠코리아랩
전문인력 양성	- GCC사관학교
웹툰 · 애니 발굴	- WAF 웹툰 · 애니메이션 창작자 공모전
분야	- 애니메이션, 웹툰, 게임, 실감콘텐츠, 영상

○ 충장로는 ACC와 인접하고 기존 상업·문화공간 및 공실·유휴공간을 보유하고 있어 콘텐츠 산업과 시민·관광객의 소비를 연결하는 도심형 실증거점으로 활용하기에 적합함.

- 공실·유휴공간에 국내외 IP·콘텐츠기업 앵커시설과 팝업·실증공간을 조성하고, 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 및 로컬 콘텐츠를 연계하여 팬덤의 방문·체험·소비가 지속되는 콘텐츠 특화공간으로 육성할 필요가 있음.

○ 특히 ACC의 전시·공연·창작 중심 문화향유 기능을 충장로의 체험·실증·유통·소비 영역으로 확장하여 문화전당과 인접 도심이 상호 연계되는 구조를 구축할 필요가 있음.

- ACC, 시소충장, 광주이스포츠경기장, ACE Fair 등 기존 문화콘텐츠 시설·행사와 충장로의 콘텐츠 거점을 연계하여 방문객의 체류와 콘텐츠 향유 범위를 도심 전반으로 확대하고자 함.

○ 따라서 「아시아문화중심도시 조성에 관한 특별법」에 따른 문화산업 기반조성과 문화전당교류권 기능을 강화하기 위해 충장로를 게임·애니메이션·캐릭터 콘텐츠의 체험·실증·유통과 국내외 팬덤의 교류·관광이 결합된 도심형 문화콘텐츠 거점으로 조성할 필요가 있음.

□ 세부 사업계획

가. 사업기획·기반구축 및 통합 성과관리

○ (사업기간) 2028년 ~ 2030년

○ (사업장소) 충장로 및 전체 사업권역

○ (사 업 비) 600백만원(국비 300, 시비 150, 구비 150)

○ (사업내용)

- 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 3개년 기본계획 및 단계별 실행계획 수립
- 광주특별시·동구·콘텐츠기관·상인·전문가가 참여하는 전담추진단 및 민관협의체 구성
- IP 보유기업·콘텐츠기업 유치와 기관별 역할·협력체계 마련
- 전문 PMO를 통한 세부사업 일정·예산·기업협력 및 성과 통합관리
- 연차별 중간점검·최종 성과평가 및 자립운영계획 마련

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	기본계획 수립 및 추진체계 구축	· 3개년 기본계획 수립 · 공간·콘텐츠 수요 및 IP·콘텐츠기업 유치 가능성 분석 · 6개 세부사업 공간배치 및 단계별 실행계획 마련 · 전문 PMO 구성·운영 및 통합 성과관리	250백만원
2029	통합운영·중간점검	· 전문 PMO를 통한 월별·분기별 세부사업 통합관리 · 기업·창작자·상인 협의체 운영 및 전문가 자문 · 방문객·매출·공실활용·콘텐츠 등 사업성과 중간점검 · 중간점검 결과를 반영한 2030년 실행계획 보완	150백만원
2030	성과평가·자립화	· 전문 PMO를 통한 3개년 사업 통합관리 및 마무리 · 외부 전문기관을 통한 3개년 종합성과평가 · 상설 콘텐츠거점·프로그램·관광상품 민간운영 전환계획 수립 · 후속 국비·민간투자·스폰서십 확보 및 성과확산	200백만원

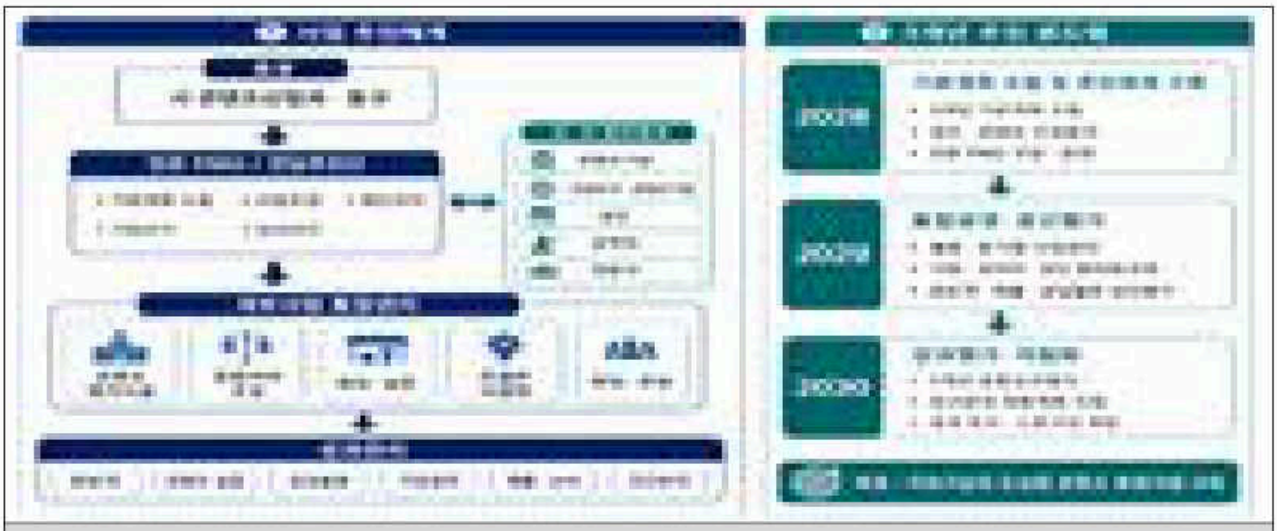


그림 6. 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트 사업 추진체계 및 3개년 로드맵

나. 콘텐츠 앵커시설 및 IP 실증·유통거점 조성

○ (사업기간) 2028년 ~ 2030년

○ (사업장소) 충장로 1~3가 공실점포 및 주요 상업건물

※ (조성 방법) 민간기업 유치 → 유치기업 직접 임차 → 공공 시설조성 지원
(지원 조건) 지원기업은 협약을 통해 사업 종료 후 3년간 조성시설을 유지·운영

그림 7. 앵커시설 후보지 1. 문화전당 입구 무등맨션	그림 8. 앵커시설 후보지 2. 충장우체국 인근 갤러리존	그림 9. 앵커시설 후보지 3. 구)충장파출소 인근 몽키터미널
		

○ (사 업 비) 3,000백만원(국비 1,500, 시비 750, 구비 750)

○ (사업내용)

- 국내외 게임·애니메이션·캐릭터 IP 보유사 및 콘텐츠기업 대상 개별 유치협의
- 전시·체험·리테일·F&B·팬덤 기능을 복합적으로 구성한 대표 앵커거점 조성
- 유치 IP 신작·시즌과 연계한 상설·기획 프로그램 운영
- 앵커 IP를 문화거리·팝업·로컬IP·팬덤 관광 등으로 확산
- 지역 콘텐츠기업의 신작·시제품·협업상품 실증·유통 기회 제공

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	대표 앵커시설 유치·조성 및 시범운영	· 국내외 IP·콘텐츠기업 유치 및 콘텐츠 도입 협의 · 1호 앵커시설 유치기업 선정 및 협력체계 구축 · 콘텐츠 앵커 거점공간 1개소 설계·조성 · 개관 및 시즌·신작 연계 프로그램 시범운영	1,200백만원
2029	앵커시설 확대 및 콘텐츠 다변화	· 2호 앵커거점 1개소 조성 및 특화 콘텐츠 도입 · 기존 1호 앵커거점 콘텐츠 운영·고도화 · 앵커 IP 간 공동 프로모션 및 문화거리·팝업 연계 확대 · 지역 콘텐츠기업 신작·협업상품 실증·유통 확대	900백만원
2030	운영 고도화·민간전환	· 아시아권 IP·콘텐츠기업 유치 및 콘텐츠 도입 · 아시아권 IP 기반 3호 앵커거점 1개소 조성 · 기존 1·2호 앵커거점 콘텐츠 운영·고도화 · 3개 앵커거점 공동 프로모션 · 민간운영사 중심의 운영·수익모델 정착	900백만원

※ 상설 콘텐츠 앵커시설 유치(안) : 3개소 단계적 조성

→ 사람들이 일부러 찾아올 정도로 <u>인지도 높은 국내외 유명 IP를 활용한 상설 거점</u>

→ 유치기업 임차 + 공공 시설조성 지원 + 기업 자부담 운영 + 종료 후 3년 유지·운영

① 글로벌 애니·캐릭터형 : 굿즈 + 콜라보카페 + 전시·체험 + 시즌 IP

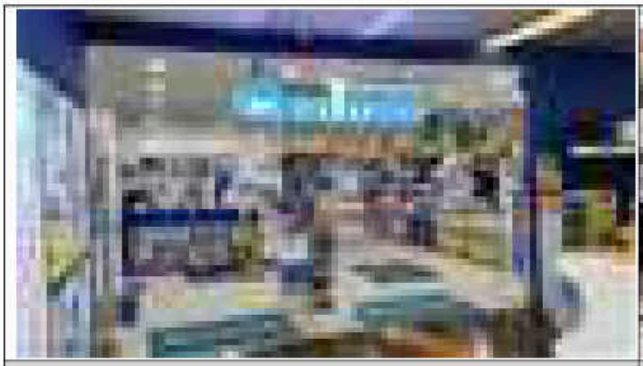


그림 10. 애니메이트 홍대점 전경

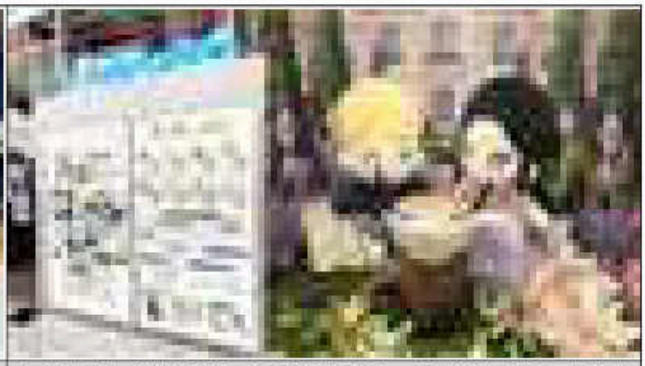


그림 11. 애니메이트 콜라보카페 : 국내웹툰 IP 콜라보 (로맨틱 아카이브: 영애들의 티파티)

② 게임 IP 팬덤형 : 게임체험존 + 공식스토어 + e스포츠 관람 + 팬존

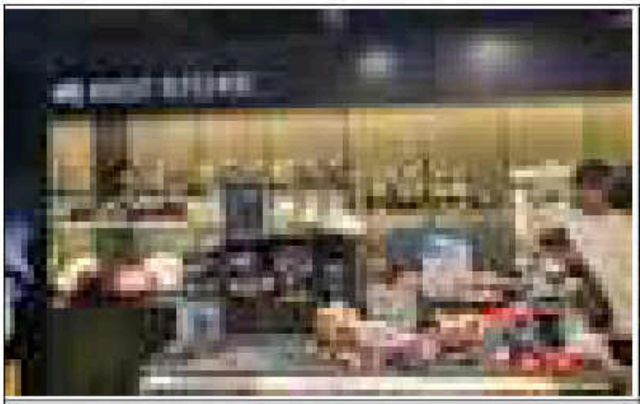


그림 12. 서울 종로 롤파크 : 라이엇 스토어



그림 13. 서울 종로 롤파크 : 라이엇 PC방

③ K-캐릭터 체험형 : 체험·놀이 + MD + F&B + 포토·이벤트

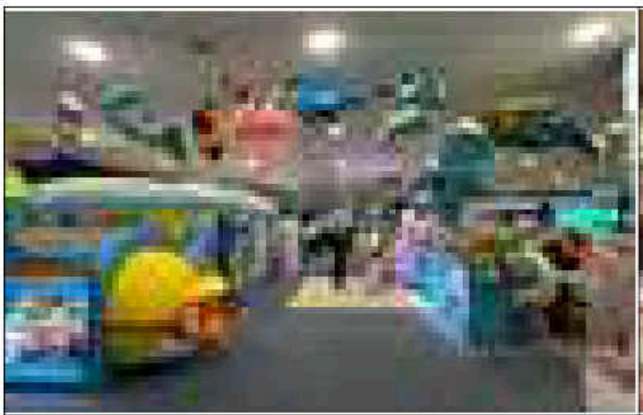


그림 14. 서울 영등포 롯데마트 : 뽀로로파크



그림 15. 경기 판교 티니핑월드

다. 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 조성

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2030년

○ **(사업장소)** 충장로 1~3가 일대

○ **(사 업 비)** 1,500백만원(국비 750, 시비 375, 구비 375)

○ **(사업내용)**

- 게임·애니메이션·캐릭터 콘텐츠를 활용한 거리 세계관 및 공간디자인 체계 구축
- 건축물 외벽·쇼윈도·공실 등을 활용한 콘텐츠 경관 조성
- 콘텐츠 조형물·포토존·미디어·야간경관 등 체험요소 구축
- 앵커 IP 및 지역 콘텐츠와 연계하여 교체·확장 가능한 거리 콘텐츠 운영
- 콘텐츠 거점 간 보행동선·안내체계 및 디지털 체험기능 구축

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	콘텐츠·디자인 가이드 및 공간 적용방안 수립	· 문화거리 대상구간 및 주요 콘텐츠 체험지점 설정 · 거리 세계관 및 콘텐츠·디자인 가이드 수립 · 건축물 외벽·쇼윈도·공실·골목 활용방안 마련 · 2029년 본격 조성을 위한 단계별 실행계획 수립	50백만원
2029	테마거리 본격 조성	· 문화거리 공간·콘텐츠 실시설계 · 외벽·쇼윈도 콘텐츠(10개소), 조형물·포토존(4개소) · 미디어·조명 등 야간 체험콘텐츠(4개소) · 콘텐츠 거점 간 보행동선·안내·디지털 체험체계 구축	900백만원
2030	콘텐츠 확대·고도화	· 신규 IP·로컬IP 활용 거리 콘텐츠(3개구간) · 계절·신작·이벤트 연계 콘텐츠 정기 교체(2회) · 다국어·디지털 체험서비스 및 안내·사인체계 고도화 · 상인·민간기업 참여형 유지관리체계 구축	550백만원



그림 16. 서울 자마로

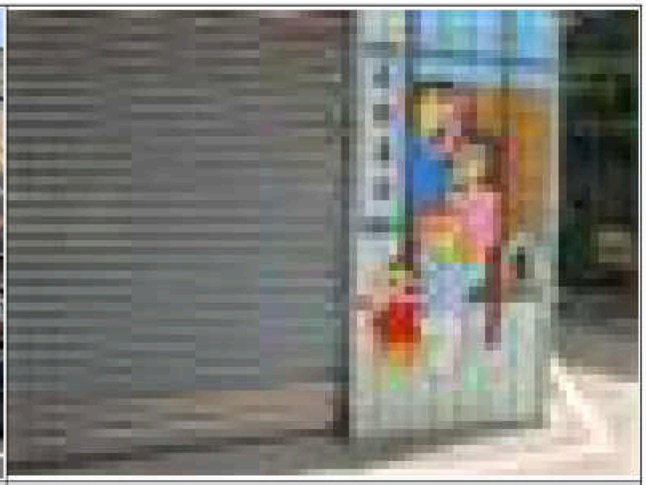


그림 17. 대만 타이중 애니메이션 거리

라. 콘텐츠 팝업·실증 및 팬덤 플랫폼 구축

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2030년

○ **(사업장소)** 충장로 일원 공실·유휴공간 및 콘텐츠 연계공간

○ **(사 업 비)** 1,800백만원(국비 900, 시비 450, 구비 450)

○ **(사업내용)**

- 충장로 공실을 활용한 콘텐츠 팝업·실증 전용공간 조성·운영
- 반복적인 팝업 입점이 가능한 전기·통신·조명·공조 및 가변형 공간 구축
- 국내외 IP 및 지역 콘텐츠기업 신작·시제품 팝업 운영
- 체험·시연·판매 및 이용자 반응·구매의향 등 시장성 검증
- 팝업 일정·참여기업·프로그램 통합 정보제공·운영 및 우수 콘텐츠 상설 유통 연계

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	1호 공간 조성 및 운영모델 구축	· 공실 1개소 임차 및 팝업·실증 전용공간 1개소 조성 · 국내외 IP 및 지역 콘텐츠기업 팝업·실증 프로그램 6회 운영 · 참여기업 모집·일정조정 등 통합 운영 · 이용자 반응조사 및 시장성·실증성과 분석	600백만원
2029	2호 공간 추가 조성·운영확대	· 팝업·실증 전용공간 1개소 추가 조성 → 총 2개소 · 국내외 IP·지역 콘텐츠기업 팝업·실증 10회 운영 · 2개 공간 통합운영 및 방문·구매 데이터 분석 · 우수 팝업 콘텐츠 앵커거점·상설 유통 연계	600백만원
2030	상설화·아시아권 확산	· 기존 1·2호 공간 시설·콘텐츠 고도화 · 아시아권 IP·콘텐츠기업 팝업·신작 쇼케이스 12회 운영 · 2개 공간 통합운영 및 실증성과 분석 · 민간 중심 지속운영체계 구축	600백만원



그림 18. 스파오X나루토 팝업스토어



그림 19. 네이버웹툰 '가비지타임' 팝업스토어 (출처 : 경방타임스퀘어)

마. 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 사업화

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2030년

○ **(사업장소)** 충장로 4~5가 권역 및 지역 콘텐츠기업

○ **(사 업 비)** 1,500백만원(국비 750, 시비 375, 구비 375)

○ **(사업내용)**

- 충장로 명인·명장·노포·광주극장·골목역사 등 로컬 헤리티지 조사·아카이빙
- 광주 콘텐츠기업·웹툰작가·애니메이터·게임개발자·디자이너 공개모집 및 지역상인과 공동제작팀 구성
- 캐릭터·영상·애니메이션·모바일게임·체험콘텐츠 등 로컬 IP 개발
- 굿즈·공예·식음료·패션·문구·관광기념품 및 체험프로그램 사업화
- 지식재산권 확보 및 유통·라이선싱·국내외 판로 지원

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	자원 발굴·시제품 제작	· 지역자원 조사·아카이빙 20건 · 상인·기업·창작자 협업팀 공개모집 · 로컬IP 5건 및 시제품·협업상품 10종 개발 · 1차 실증 및 지식재산권 관리·활용기준 마련	400백만원
2029	본 제작·상품화	· 지역자원 조사·아카이빙 20건 · 로컬IP 신규 개발·고도화 8건 · 협업상품 20종 개발 및 앵커·온라인 채널 판매 · 상표·디자인·저작권 등록 및 유통계약 지원	500백만원
2030	라이선싱·판로 확대	· 지역자원 아카이빙 10건 → 누적 50건 · 로컬IP 추가 개발 및 사업화 7건 → 누적 20건 · 협업상품 추가 개발 20종 → 누적 50종 · 국내외 전시·마켓 및 라이선싱 상담 지원 · 해외 유통·수출·민간투자 연계 및 재투자 구조 정착	600백만원



그림 20. 도토리숲 제주 : 제주 한정 상품

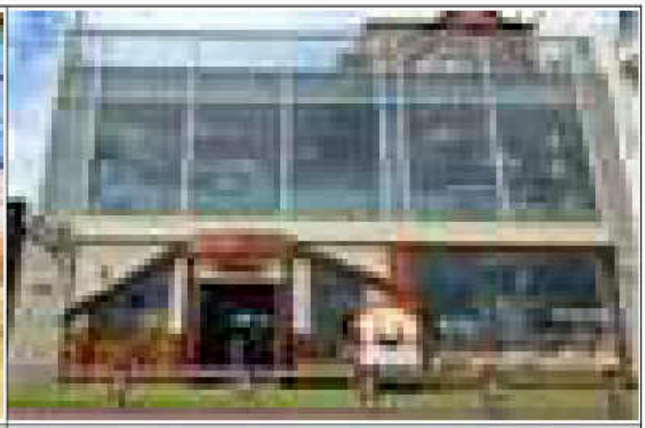


그림 21. 정남미 제과명인X브래드이발소 콜라보

바. 콘텐츠 팬덤 확산 및 아시아 교류·관광 활성화

○ (사업기간) 2028년 ~ 2030년

○ (사업장소) 충장로·금남로 일원, ACC 연계공간 및 콘텐츠 참여점포

○ (사 업 비) 1,600백만원(국비 800, 시비 400, 구비 400)

○ (사업내용)

- 코스프레 퍼레이드·굿즈마켓 등 팬덤 참여형 프로그램 운영
- 작가·개발자·크리에이터 토크·팬미팅 등 콘텐츠 교류 프로그램 운영
- 앵커거점·팝업·콘텐츠 점포 연계 문화콘텐츠 체험·소비 프로그램 추진
- ACC와 충장로 콘텐츠 거점을 연결한 팬덤 관광코스 및 관광상품 개발
- 아시아권 콘텐츠기업·창작자·팬덤 교류 및 민간 지속운영·수익모델 마련

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	팬덤·교류·관광 시범운영	· 코스프레·굿즈마켓 등 팬덤 문화확산 프로그램(1회) · 작가·개발자·크리에이터 팬 교류 프로그램(2회) · 앵커·팝업·참여점포 연계 콘텐츠 소비 프로그램(5회) · ACC 연계 팬덤 투어·관광상품 개발·운영 · ACE Fair·ACC 연계 아시아 교류프로그램 개발·운영	500백만원
2029	전국 팬덤 유입·관광상품 확대	· 전국 단위 게임·애니메이션·캐릭터 팬덤 프로그램(1회) · 작가·개발자·크리에이터 팬 교류 프로그램(3회) · 앵커·팝업·참여점포 연계 콘텐츠 소비 프로그램(4회) · ACC 연계 팬덤 관광코스·체류형 상품(2개 코스) · ACE Fair·ACC 연계 아시아 교류프로그램 운영	500백만원
2030	아시아 교류·관광 국제화	· 아시아권 팬덤행사·국제 쇼케이스(1회) · 작가·개발자·크리에이터 팬 교류 프로그램(3회) · ACC 연계 팬덤 관광코스·체류형 상품(3개 코스) · 해외 팬덤 유치 및 다국어 콘텐츠·홍보 · 민간기업·여행업계 연계 지속운영모델 구축	600백만원

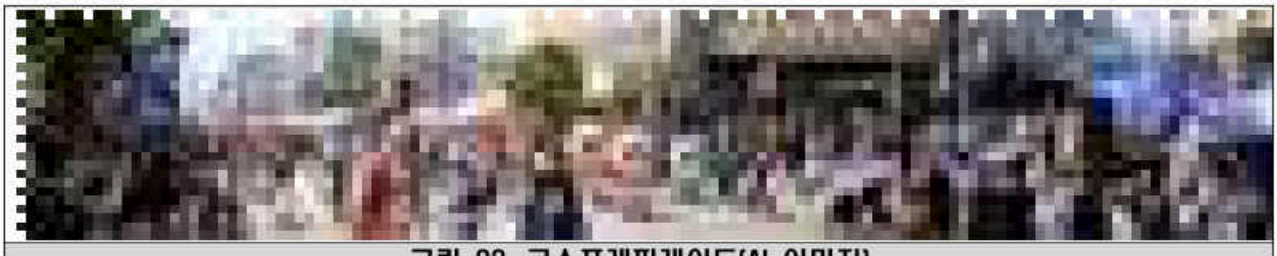


그림 22. 코스프레퍼레이드(AI 이미지)

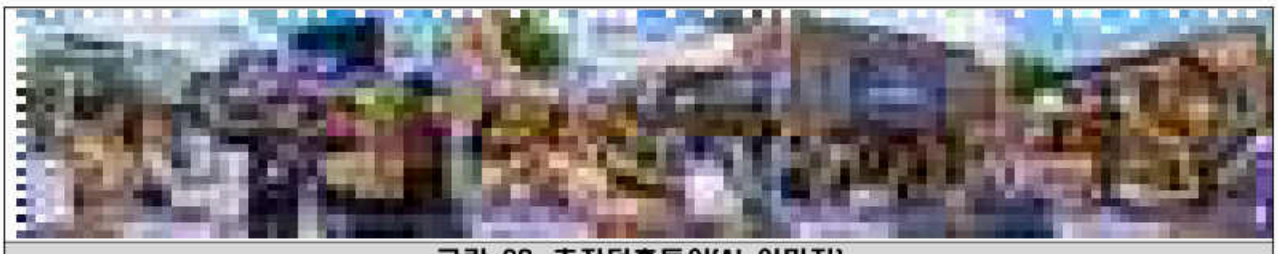


그림 23. 충장덕후투어(AI 이미지)

☐ 기대효과

○ ACC에서 생산·전시되는 문화콘텐츠를 충장로의 체험·실증·소비로 연결하여 ACC 중심 문화콘텐츠의 도심 확산 효과 제고

○ 지역 콘텐츠기업이 신작·시제품을 실증하고 사업화할 수 있는 오프라인 콘텐츠 테스트베드 및 유통시장 확보

○ 충장로 유휴공간을 콘텐츠 거점과 팝업공간으로 활용하여 게임·애니메이션·캐릭터 콘텐츠 기능을 도입하고 새로운 목적형 방문수요 창출

○ 충장로의 역사·상업문화 자원을 로컬 콘텐츠 IP로 개발하여 외부 IP 유치에만 의존하지 않는 지역 고유 콘텐츠 산업기반 마련

○ 콘텐츠 체험·팬덤문화·관광을 결합하여 국내외 팬덤의 방문·체류를 확대하고 충장로를 아시아 콘텐츠 팬덤 교류거점으로 육성

☐ 관련사례

○ 국내사례

① 서울 홍대 - 서브컬처 콘텐츠 집적을 통한 상권 특화

- AK플라자 홍대점은 2021년 애니메이션·캐릭터 등 마니아 콘텐츠 중심으로 매장을 재편하고 애니메이트 등 전문매장과 K-POP 팬덤 콘텐츠를 집적하여 이른바 '홍키하바라'의 대표 거점으로 자리매김

- AK플라자 홍대점 매출은 2021년 277억원에서 2024년 837억원으로 증가했으며, 최근 홍대 일대 서브컬처 매장도 2025년 23개에서 2026년 44개로 약 2배 증가하는 등 앵커 콘텐츠를 중심으로 관련 점포가 집적됨



그림 24. AK플라자 홍대점 전경 이미지와 4개년 매출 추이 도표(출처 : 패션비즈)

- 팝업스토어→애니메이션 전문점→콜라보 카페→굿즈숍 등을 연속 방문하는 팬덤의 특성으로 상권 내 체류시간과 반복 방문이 확대되고 있어, 충장로의 콘텐츠 앵커시설과 팝업·팬덤 공간을 연계하는 모델로 참고 가능

② 서울 용산 아이파크몰 - 유휴·저활성 공간의 콘텐츠 체험거점 전환

- 용산 아이파크몰은 기존 휴대폰·카메라 매장 중심 공간을 게임·애니메이션·캐릭터·가챠 등 취향 콘텐츠 중심의 '도파민 스테이션'으로 전환하고, 상설매장과 팝업·체험·굿즈 판매를 결합한 복합 콘텐츠 공간으로 조성
- 콘텐츠 중심의 공간 재편 이후 팬덤의 목적형 방문이 확대되었으며, 2024년 '나가노마켓' 팝업은 사전예약에 약 18만명이 몰리는 등 IP 콘텐츠의 높은 집객력을 확인
- 아이파크몰 용산점은 2022년 4월 이후 50개월 연속 전년 동월 대비 매출 증가를 기록하고, 2025년 매출은 6,495억원으로 전년 대비 20% 증가하였으며, 인기 팝업 운영 시 식당·카페 매출도 평균 약 40% 증가하는 등 콘텐츠 집객이 주변 소비로 확산됨
- 단순 상품판매보다 전시·체험·팝업 등 지속적으로 교체되는 콘텐츠를 통해 방문과 재방문을 유도한다는 점에서 충장로 공실을 활용한 앵커시설·팝업·실증공간 조성의 참고모델로 활용 가능

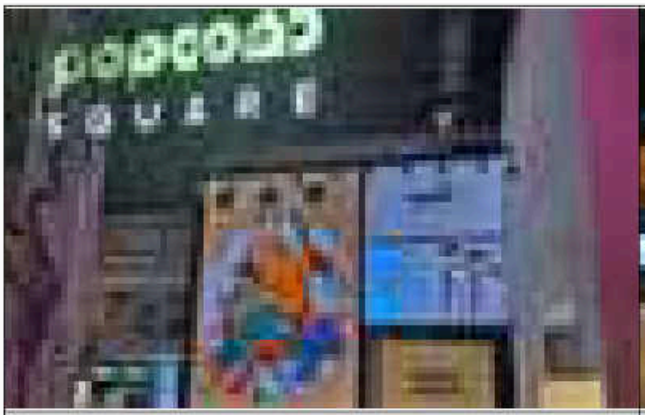


그림 25. 서울 용산아이파크몰 : 팝콘D스퀘어



그림 26. 서울 용산아이파크몰 : 도토리숲

③ 부산 서면 - 서브컬처 점포 집적을 통한 '오타쿠 투어' 형성

- 서면 삼정타워의 애니메이트 부산점을 비롯하여 애니메이션 굿즈숍,

피규어·가챠·쿠지 전문점, 테마카페 등이 서면 일대에 집적되면서 팬덤이 여러 매장을 연속 방문하는 서브컬처 소비권 형성

- 홍대 등 수도권에서 인기 굿즈 확보 경쟁이 심화되면서 팬들이 부산 서면 등 지방의 굿즈숍을 찾아 원정하고, 여러 매장을 순회하는 이른바 '오타쿠 투어'가 새로운 목적형 방문문화로 확산
- 최근 서면 젊음의 거리에 이치방쿠지 특화매장이 새롭게 들어서는 등 서브컬처 콘텐츠가 기존 유통·상업공간으로 확대되고 있어, 콘텐츠 점포의 집적이 팬덤의 방문·체류·소비를 유도하는 상권 특화사례임

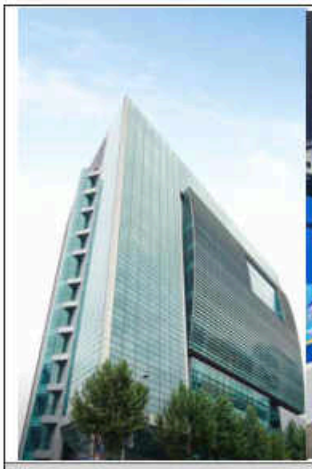


그림 27. 부산 서면 삼정타워 전경 및 애니메이트 부산



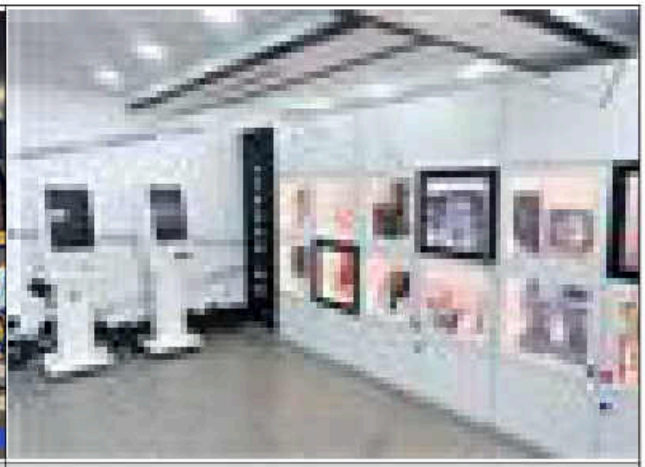


그림 28. 부산 서면 이치방쿠지 특화매장

○ 국외사례

① 일본 도쿄 아키하바라 - 세계적인 게임·애니메이션·서브컬처 집적지

- 과거 전자제품·부품 상가로 성장한 아키하바라는 시대 변화에 따라 애니메이션·만화·게임·피규어·가챠 등 다양한 전문점과 테마카페가 집적된 세계적인 서브컬처 거점으로 전환
- 아키하바라 라디오회관, AKIBA 컬처즈 ZONE 등 복합 거점시설과 골목별 전문점, 게임시설·가챠숍·콘셉트카페 등이 밀집하여 팬들이 거리를 순회하며 쇼핑·체험·문화활동을 함께 즐기는 목적형 관광지로 자리매김
- 개별 점포뿐 아니라 거리 전체가 하나의 콘텐츠 세계관과 소비동선으로 기능한다는 점에서 앵커시설과 전문점, 거리 콘텐츠를 연계하는 충장 아시아 애니컬쳐 스트리트의 대표적인 해외 참고모델

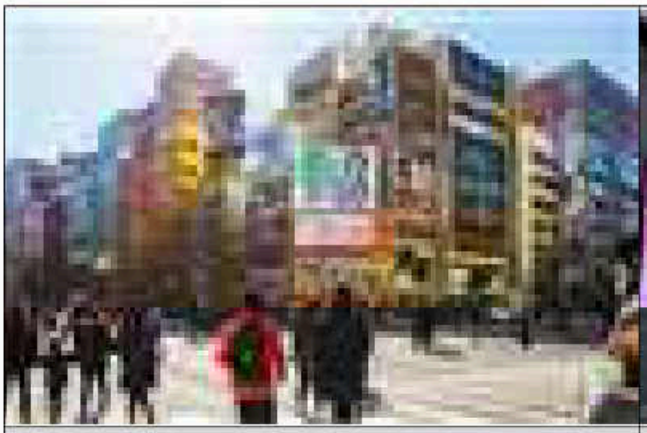


그림 29. 아키하바라 전경



그림 30. 아키하바라 거리

② 일본 도쿄 이케부쿠로 - 팬덤 특화거리와 공공 문화거점의 연계

- 이케부쿠로는 '오토메로드'를 중심으로 애니메이션·만화·게임 전문점이 집적되고, 애니메이트 본점, 포켓몬센터 등 대형 콘텐츠 앵커시설이 결합하면서 아키하바라와 함께 도쿄의 대표적인 서브컬처 지역으로 성장
- 특히 2023년에는 애니메이션 산업·문화·관광의 발전을 위한 공공거점인 'Anime Tokyo Station'이 개관하여 인기 애니메이션 전시와 약 5만점의 제작자료 보존·전시 등을 운영하고 있음
- 애니메이션 전문점·카페 등을 연결한 '이케부쿠로 오토메맵'을 제작하는 등 개별 콘텐츠 시설을 지역 관광동선으로 연결하고 있어 상설 콘텐츠 거점과 거리·관광을 결합한 사례로 참고 가능



그림 31. 일본 도쿄 이케부쿠로 애니메이트 본점

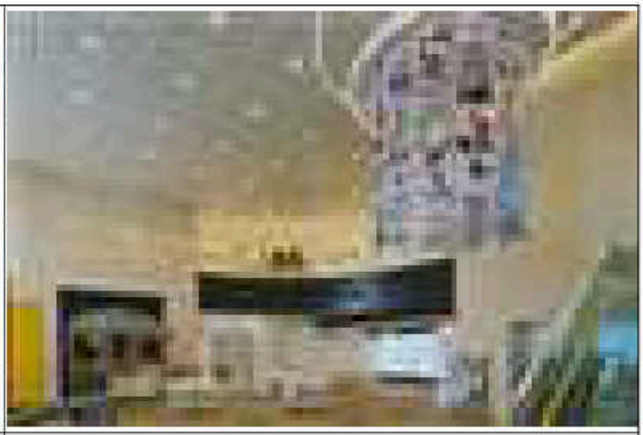


그림 32. 일본 도쿄 이케부쿠로 Anime Tokyo Station

③ 미국 애틀랜타 모모콘(MomoCon) - 팬덤 콘텐츠의 대형 축제·관광 산업화

- 모모콘은 2005년 미국 조지아텍 애니메이션 동아리의 약 700명 규모 행사에서 출발하여 게임·애니메이션·코스프레·만화·TCG 등 다양한 팬덤 콘텐츠를 결합한 미국 동남부 대표 서브컬처 축제로 성장
- 2026년에는 4일간 약 18만명이 방문하고 4,300만달러의 경제적 파급 효과를 창출하는 등 팬덤 콘텐츠가 대규모 방문수요와 지역경제 효과를 창출하는 문화관광 자원으로 발전
- 단순한 전시·판매행사가 아닌 코스프레, 게임, 창작자·팬 교류, 체험·공연 등을 복합적으로 구성하여 팬덤의 참여와 체류를 확대한다는 점에서 충장로 콘텐츠 팬덤 프로그램의 사례로 참고가능



그림 33. 미국 애틀랜타 모모콘 코스프레

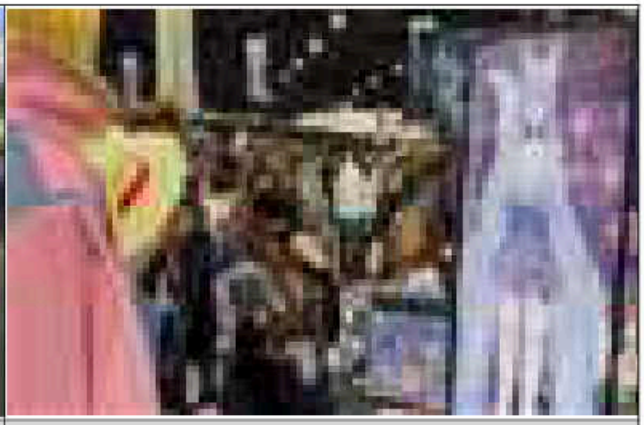


그림 34. 미국 애틀랜타 모모콘 버튜버 인터뷰

☐ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)		
	구 분	합 계	'28년	'29년	'30년
① 사업기획·기반구축 및 통합 성과관리	국 비	300	125	75	100
	지방비	300	125	75	100
	민 자				
	소 계	600	250	150	200
② 콘텐츠 앵커시설 및 IP 실증·유통거점 조성	국 비	1,500	600	450	450
	지방비	1,500	600	450	450
	민 자				
	소 계	3,000	1,200	900	900
③ 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 조성	국 비	750	25	450	275
	지방비	750	25	450	275
	민 자				
	소 계	1,500	50	900	550
④ 콘텐츠 팝업·실증 및 팬덤 플랫폼 구축	국 비	900	300	300	300
	지방비	900	300	300	300
	민 자				
	소 계	1,800	600	600	600
⑤ 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 사업화	국 비	750	200	250	300
	지방비	750	200	250	300
	민 자				
	소 계	1,500	400	500	600
⑥ 콘텐츠 팬덤 확산 및 아시아 교류·관광 활성화	국 비	800	250	250	300
	지방비	800	250	250	300
	민 자				
	소 계	1,600	500	500	600
	연도별 소계		3,000	3,550	3,450
합 계			10,000		

▢ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028년	3,000	**- 사업기획·기반구축 및 통합 성과관리(250)** · 기본계획 수립 1식×50=50, 전문 PMO 운영 1식×200=200 **- 콘텐츠 앵커시설 및 IP 실증·유통거점 조성(1,200)** · 1호(IP·콘텐츠기업) 유치·도입협의 1식×50=50 · 1호 콘텐츠 기획·운영 1식×150=150, ACC·팝업·로컬IP 연계운영 1식×150=150 · 공동홍보 2회×50=100, 시범운영·성과분석 1식×50=50 · 1호 앵커 거점공간 조성 1개소×700=700 **- 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 조성(50)** · 콘텐츠·디자인 가이드 및 공간 적용방안 수립 1식×50=50 **- 콘텐츠 팝업·실증 및 팬덤 플랫폼 구축(600)** · 1호 공간 임차 5×9개월=45, 팝업·실증 6회×45=270 · 통합 운영·관리 1식×45=45, 시장성 분석 1식×40=40 · 1호 팝업·실증 전용공간 조성 1개소×200=200 **- 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 사업화(400)** · 아카이빙 20건×2.5=50, 로컬IP 5건×30=150, 협업상품 10종×15=150 · 1차 실증 및 지식재산권 관리·활용기준 마련 1식×50=50 **- 콘텐츠 팬덤 확산 및 아시아 교류·관광 활성화(500)** · 팬덤 행사 1회×100=100, 팬 교류 2회×50=100 · 소비연계 콘텐츠 5회×20=100, ACC 팬덤투어 개발 및 운영 1식×100=100 · ACE Fair·ACC 연계 아시아 교류 프로그램 개발 및 운영 1식×100=100
2029년	3,550	**- 사업기획·통합운영 및 성과관리(150)** · 전문 PMO 운영 1식×150=150 **- 콘텐츠 앵커시설 및 IP 실증·유통거점 확대(900)** · 2호(IP·콘텐츠기업) 추가 유치·도입협의 1식×50=50, 2호 콘텐츠 기획·운영 1식×100=100 · 1호 콘텐츠 기획·운영 1식×100=100, 공동홍보 2회×50=100 · 지역 콘텐츠 실증·유통 1식×50=50 · 2호 앵커 거점공간 추가 조성 1개소×500=500 **- 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 본격 조성(900)** · 실시설계 1식×100=100, 외벽·쇼윈도 콘텐츠 10개소×30=300 · 조형물·포토존 4개소×50=200, 미디어·야간체험 4개소×50=200 · 보행동선·안내·디지털 체험 1식×100=100 **- 콘텐츠 팝업·실증 및 팬덤 플랫폼 확대(600)** · 1호 공간 임차 5×9개월=45, 2호 공간 임차 5×6개월=30 · 팝업·실증 10회×30=300, 2개소 통합운영 1식×50=50, 데이터·시장성 분석 1식×25=25 · 2호 팝업·실증 전용공간 추가 조성 1개소×150=150 **- 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 제작·상품화(500)** · 아카이빙 20건×2.5=50, 로컬IP 8건×25=200 · 협업상품 20종×10=200, 지식재산권·유통지원 1식×50=50 **- 전국 단위 팬덤 프로그램 및 관광상품 운영(500)** · 전국 팬덤행사 1회×120=120, 팬 교류 3회×40=120

		· 소비연계 콘텐츠 4회×20=80, 연계 관광상품 2개×50=100 · ACE Fair·ACC 연계 아시아 교류 프로그램 운영 1식×80=80
2030년	3,450	**- 3개년 성과관리 및 지속운영체계 구축(200)** · 전문 PMO 운영 1식×150=150, 종합성과평가 1식×50=50 **- 콘텐츠 앵커시설 및 IP 실증·유통거점 고도화(900)** · 3호(아시아권 IP·기업) 추가 유치·도입 협의 1식×100=100, 3호 콘텐츠 기획·운영 1식×100=100 · 1·2호 콘텐츠 기획·운영 1식×150=150, 공동홍보 2회×25=50 · 3호 앵커 거점공간(아시아권 IP 기반) 조성 1개소×500=500 **- 게임·애니메이션·캐릭터 문화거리 고도화(550)** · 신규 IP·로컬IP 거리콘텐츠 3개 구간×100=300 · 계절·신작 콘텐츠 교체 2회×50=100, 다국어·디지털 체험 1식×50=50 · 안내·사인체계 보완 1식×50=50, 유지관리체계 구축 1식×50=50 **- 콘텐츠 팝업·실증 및 팬덤 플랫폼 고도화(600)** · 2개소 임차 5×2개소×9개월=90, 아시아권 팝업·신작 쇼케이스 12회×30=360 · 2개소 통합운영 1식×60=60, 실증성과 분석 1식×30=30 · 기존 팝업공간 고도화 2개소×30=60 **- 충장 로컬헤리티지 콘텐츠 유통·라이선싱 확대(600)** · 아카이빙 10건×2.5=25, 로컬IP 추가 개발·사업화 7건×30=210 · 협업상품 20종×10=200, 국내외 판로개척 1식×70=70 · 지식재산권 등록 및 라이선싱 계약 지원 1식×25=25 · 라이선싱·해외유통 및 민간투자 연계 1식×70=70 **- 아시아 콘텐츠 팬덤 교류·관광 국제화(600)** · 아시아 팬덤행사 1회×150=150, 팬 교류(국내외 창작자) 3회×50=150 · ACC 연계 팬덤 관광상품 3개×50=150, 해외팬덤·다국어 홍보 1식×80=80 · 민간기업·여행업계 지속운영모델 1식×70=70
총사업비	10,000	

7 무등산 생활문화 회복센터 조성

28년 신규

◇ 무등산의 자연·생태환경과 의재 허백련의 예술·차문화, 아시아의 명상·치유문화를 결합한 문화예술 기반 웰니스 관광거점 조성

◇ ACC - 양림역사문화마을 중심의 기존 문화관광 동선을 무등산·증심사·의재문화유적까지 확장하여 도심문화 - 전통문화 - 자연생태가 연결되는 체류형 문화관광벨트 구축

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028 ~ 2032년

○ (사업장소) 동구 운림동 증심사 일원(동구 운림동 58)

○ (사업내용) 무등산 관광을 문화체험·휴식·명상·차문화 등이 결합된 체류·체험형 관광구조로 전환

○ (주관부서) 전남광주통합특별시 도시관광과

○ (총사업비) 10,000백만원(국비 5,000, 지방비 5,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ ACC 중심의 아시아문화 콘텐츠를 무등산의 자연·생태 및 의재 문화유산과 연계하여 아시아문화중심도시의 문화관광 기능을 무등산권까지 확장

○ ACC-양림권역-무등산을 연결하는 문화관광 동선을 구축하여 도심의 현대문화와 근대문화, 무등산의 전통문화·자연이 융합된 아시아문화관광벨트 조성

○ 아시아의 차·명상·생활문화와 의재 예술·차문화를 결합한 특화 콘텐츠를 개발하여 아시아문화중심도시의 정체성을 체험형 관광 콘텐츠로 구현

○ 무등산 생활문화 회복센터를 권역 간 문화자원을 연결하는 거점으로 조성하여 조성사업의 공간적·기능적 연계성과 지역 확산 효과 강화

□ 세부 사업계획

가. 공간조성(안)

공 간	주요기능	비고
회복 라운지	무등산 방문객 휴식・문화교류・웰니스 안내	
아시아 문화체험공간	아시아의 차・명상・생활문화 체험	
의재 차문화 체험공간	의재 허백련의 예술세계 및 차문화 체험	
명상・회복 프로그램실	명상・호흡・마음쉼 등 소규모 프로그램	
문화예술 프로그램실	회화・공예・전통생활문화 등 참여형 프로그램	
관광정보・연계공간	ACC・양림동・증심사・의재문화유적 등 관광정보 제공	
커뮤니티 공간	주민・예술인・관광객 문화교류 프로그램	
야외 연계공간	무등산 자연경관과 연계한 산책・휴식・문화활동	

나. 주요 콘텐츠 및 프로그램

① 의재 예술·차문화 특화 콘텐츠 개발

○ 의재 허백련의 예술정신과 차문화를 현대적인 생활문화 콘텐츠로 재해석

- 의재 예술세계 및 무등산 문화 스토리 프로그램
- 춘설차 등 지역 차문화 체험, 전통 다도·다례 프로그램
- 차와 명상을 결합한 '차 명상' 프로그램
- 수묵화·전통회화 및 생활예술 체험
- 의재문화유적·의재미술관 연계 문화탐방

② 아시아 생활문화 회복 프로그램

○ 아시아문화자원과 연계한 각 지역의 생활문화 체험 프로그램 운영

- 아시아 차문화 체험, 아시아 명상·생활문화 프로그램
- 아시아 전통공예·향·생활문화 체험, 아시아 예술인 참여 프로그램

③ 무등산 자연·생태 연계 프로그램

○ 회복센터 프로그램과 무등산 자연환경 연계 및 결합 체험 프로그램 운영

- 무등산 숲길 명상, 자연 속 차문화 체험, 계절별 자연·문화 탐방
- 증심사 - 의재문화유적 - 회복센터 연계 문화산책
- 가족 대상 자연·문화 체험, 관광객 대상 반일·1일형 회복 프로그램

다. 문화관광벨트 구축

○ (기본 관광동선) ACC → 도심 문화자원 → 양림역사문화마을 → 무등산·증심사 → 의재문화유적 → 무등산 생활문화 회복센터

○ ACC 현대 아시아문화, 양림권역의 근대 역사문화, 무등산 전통문화·자연생태로 이어지는 문화관광 스토리 구축

○ 개별 관광지 방문에서 벗어나 권역별 자원을 하나의 관광코스로 연결하여 관광객 이동범위 및 체류시간 확대

라. 관광상품 및 프로그램 개발

○ (단시간형) 무등산 문화산책 + 차문화 체험 + 명상

○ (반일형) 증심사 + 의재문화유적 + 회복센터 체험

○ (1일형) ACC + 양림역사문화마을 + 무등산 회복 프로그램

○ (체류형) ACC, 지역 문화관광 + 무등산 문화·웰니스 프로그램 + 지역 숙박·음식 연계

마. 연도별 사업계획

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전행정절차 추진	- 아시아문화중심도시추진단 협의 - 기본계획 및 타당성 조사, 건축기획 용역	
2029	"	- 문화유산 현상변경 심의 추진 - 공원조성계획 변경 및 건축물 실시설계 - 건축 인·허가 등 행정절차 추진	
2030	건축공사	- 건축공사 추진	
2031	"	- 건축공사 추진(전기·통신 등 포함)	
2032	회복센터 운영	- 건축 준공 및 프로그램 운영	

□ 기대효과

○ ACC 중심의 문화관광 기능을 무등산까지 확대하여 아시아문화중심도시 조성사업의 지역 확산효과 제고

○ 자연·문화·예술·휴식이 결합된 체류·체험형 관광으로 전환

○ 의재 예술·차문화와 무등산 자연을 융합하여 다른 지역과 차별화되는 대표 문화관광 콘텐츠 육성

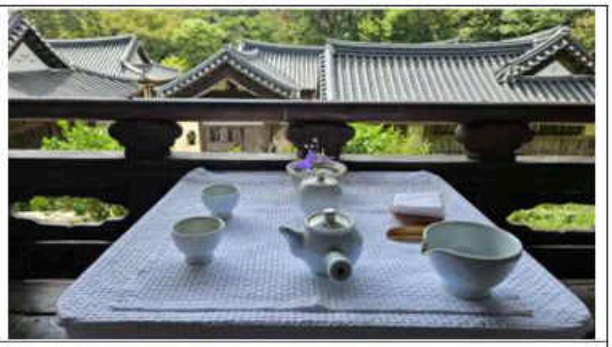
□ 관련사례

○ 순천 전통 야생 차체험관

- 천년고찰 선암사 인근에 위치하고 있는 순천 전통 야행 차체험관은 전통차를 매개로 차의 역사와 문화를 배우고, 다도·다례 및 차 관련 체험 프로그램 등을 운영 중
- 특히 순천의 지역 관광자원과 연계하여 관광객과 방문객이 차 문화를 쉽고 친숙하게 접할 수 있는 체험형 관광 콘텐츠 공간으로 활용되고 있음



순천 전통 야생 차체험관(1)



순천 전통 야생 차체험관(2)

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'32)				
		구 분	합 계	'28년	'29년	'30년	'31년	'32년
아시아 예술관광 중심도시 사업	무등산 회복센터 조성	국 비	5,000	300	450	1500	1500	1250
		지방비	5,000	300	450	1500	1500	1250
		민 자						
		소 계	10,000	600	900	3,000	3,000	2,500
		연도별 소계		600	900	3,000	3,000	2,500
합 계				**10,000**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'28년	600	- 기본계획 및 타당성 조사, 건축기획 용역 비용 등(600백만원)
'29년	900	- 공원조성계획 변경 및 건축설계 용역비용 등(900백만원)
'30년	3,000	- 건축공사비 및 감리비용(3,000백만원)
'31년	3,000	- 건축공사비 및 감리비용(3,000백만원)
'32년	2,500	- 건축공사비 및 감리비용(2,500백만원)
총사업비	10,000	

8 아시아문화중심도시 브랜드 만들기 "특별한 도시 아시아문화중심도시"

2028년 시민제안

시민과 아시아 문화공동체가 도시의 장소·기억·생활문화를 함께 발굴하고, 이를 이야기·픽토그램·공공디자인으로 발전시키는 도시브랜드 사업이다. 기록한 문화자원은 브랜드 자산으로 축적하고, 민주평상과 작은 광장에서 시민이 직접 사용하고 경험하도록 한다. 현장의 경험을 다시 기록·디자인에 반영하며, 아시아 협력도시와 공동 창작·현지 적용을 이어간다. 광주·전남의 고유한 문화가 아시아의 다양한 일상과 만나는 과정을 통해 '특별한 도시 아시아'의 정체성을 형성한다.

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028년~2032년(5개년)

○ (사업장소) 광주·전남 4개 권역 거점 및 아시아 협력도시

- 광주권(동구·광산구), 서부권(목포), 동부권(순천), 도서·해안권(진도)을 우선 협의 거점으로 설정하고 담양의 공예 제작 기반과 연계

○ (주관부서) 전남광주통합특별시 문화정책 소관부서 / 협업: 공공디자인·국제교류 소관부서

- 수행 제안 : 아시아문화중심도시조성지원포럼. 수행기관·협력기관과 거점 이용은 소관부서의 선정 절차 및 기관별 협의로 확정

○ (사업규모) 시민 브랜드학교 4개 권역, 브랜드 자산 50종 이상, 민주평상 모듈 3종, 아시아 공동창작 3건 이상, 순회 참여지역 누적 16개 이상

○ (사업내용) 문화자원 발굴·교육 → 브랜드 자산 개발 → 생활 속 공공디자인 적용 → 아시아 공동창작·확산

○ (총사업비) 4,900백만원(국비 2,450 / 지방비 2,450), 2028년 830백만원

□ 필 요 성

○ **아시아문화중심도시의 정체성을 시민의 생활에서 경험하는 브랜드로 구현**

- 도시브랜드는 도시가 가진 문화와 시민의 경험을 함께 표현할 때 지속적으로 활용될 수 있다. 광주·전남의 장소, 생활기술, 음식, 소리와

기억을 시민이 직접 기록하고 해석하여 도시를 설명하는 공공의 문화 자산으로 축적할 필요가 있다.

- 국립아시아문화전당(ACC)의 아시아문화 연구·아카이브·교육 기능[1]과 지역의 문화자원을 연결하여, 아시아문화중심도시의 의미가 안내물·생활용품·공공공간·시민 프로그램에서 구체적으로 드러나도록 한다.

○ **지역의 고유성과 아시아의 다양성이 함께 드러나는 문화콘텐츠 확보**

- 광주·전남의 문화는 아시아와 관계를 맺는 출발점이다. 지역의 문화에 해외 문양을 장식처럼 덧붙이기보다, 함께 머무는 방식·재료를 다루는 손기술·이주와 정착의 경험을 아시아 문화공동체와 비교하고 공동 해석해야 한다.
- 지역 거주 이주민과 고려인 동포, 장인·청년 창작자를 조사·교육·디자인의 공동 기획자로 참여시켜 살아 있는 아시아의 문화를 담고, 각 문화의 언어·쓰임·유래를 함께 기록한다.

○ **기록과 디자인, 시민의 실제 사용을 연결하는 실행 구조 마련**

- 수집한 이야기와 이미지는 시민이 이용할 수 있는 형태로 제작·공개되어야 한다. 문화자원 기록, 시각언어 개발, 현장 사용과 개선을 연속된 과정으로 운영하여 브랜드의 의미와 실제 이용 사이의 간격을 줄인다.
- 민주평상은 이 과정을 경험하는 이동형 공공디자인이다. 시민은 평상에서 쉬고 이야기하며 공동체의 문화와 기억을 나누고, 디자이너는 이용자의 의견을 좌석·안내·구성 방식에 반영한다.

○ **민주·인권·환대의 가치를 공동의 도시 경험으로 확장**

- 5·18민주화운동 기록물의 세계기록유산 등재[2]는 광주의 기억을 세계와 나누는 기반이다. 그 의미를 대화의 기회, 다른 언어에 대한 배려, 접근 가능한 공간, 시민의 의사 반영 등 일상적 운영 원칙으로 구체화한다.
- 민주평상에서 이루어지는 작은 광장은 특정 경험을 일방적으로 전달하는 자리가 아니라, 아시아의 서로 다른 기억과 현재의 삶을 존중하며 공동의 이야기를 만드는 자리로 운영한다.

○ **지역에서 제작하고 아시아와 함께 갱신하는 지속 가능한 확산 기반 구축**

- 시민교육을 통해 기획·기록 인력을 기르고, 지역 디자이너와 제작자가 브랜드 자산을 공공사인·상품·프로그램에 적용하도록 지원한다. 기존 공공시설과 지역 행사, 문화기관의 교육·교류 기반을 활용한다.
- 아시아 협력도시는 소재와 주제를 제안하고 현지 사용 결과를 다시 공유한다. 공동 제작된 자산과 도면이 여러 도시에서 활용되도록 하여

지역의 창작 활동과 국제 문화교류가 이어지는 기반을 마련한다.

□ 사업 기본방향

○ (시민 공동기획) 발굴·해석·선정·사용 평가의 각 단계에 시민과 문화 당사자가 참여하고, 참여 결과와 반영 사유를 회신

○ (문화의 맥락 보존) 모든 자산에 출처·언어·생활 맥락·권리 정보를 연결하고, 공통점과 차이를 함께 기록

○ (하나의 브랜드 체계) 대표 브랜드 아래 이야기·픽토그램·공공사인·민주평상·교육 콘텐츠를 같은 기준으로 개발

○ (현장 기반 개선) 브랜드 자산을 생활 현장에서 사용한 후 접근성·의미 전달·관리 편의성을 평가하여 수정

○ (상호적 아시아 교류) 지역 주민과 협력도시가 조사 주제·디자인·공개 범위를 함께 결정하고 공동 저작과 성과를 명시

□ 세부 사업계획

○ (사업구조) 4개 단위사업과 공통 운영·평가로 구성하며, 동일한 자원 식별번호로 기록·디자인·적용·교류 이력을 연결

단위사업	주요 내용	핵심 산출물
A. 아시아 도시문화 발굴·배움	시민 브랜드학교, 지역·아시아 생활문화 조사, 공동체 구술 기록	시민 기획인력·문화자원 기록
B. 특별한 도시 브랜드 자산 개발	이야기·픽토그램·색채·문자·공공디자인 가이드 및 아카이브	브랜드 자산·활용 지침
C. 민주평상과 생활 속 브랜드	모듈형 평상, 작은 광장, 공공사인·문화상품 현장 적용	공공디자인·시민 이용 경험
D. 아시아 도시 공동창작·확산	공동 리서치·디자인, 다국어 공유, 협력도시 현지 적용	공동창작물·현지 적용 기록
E. 운영·평가	사업 조정, 계약·회계, 참여자 환류, 성과 및 권리 관리	연차별 운영·평가 자료

가. 아시아 도시문화 발굴·배움 (A / 1,300백만원)

○ (목적) 도시를 설명하는 문화자원을 시민과 문화 당사자가 함께 발굴하고, 이를 브랜드 기획에 활용할 수 있는 역량 형성

- 시민 발굴단은 주민·이주민·청년·장인·기록활동가로 구성한다. '우리 도시에서 함께 지키고 나누고 싶은 삶의 방식은 무엇인가'를 중심 질문으로 장소·사물·말·소리·행위와 그 의미를 수집한다.
- 기존 지역자원 후보 80종을 조사 출발점으로 활용하고, 아시아의 생활문화 주제와 관계를 찾는다. 시민 응답 빈도와 함께 소수 문화의 대표성, 기록 가치, 활용 동의를 고려해 조사 대상을 정한다.

과정	대상·분량	핵심 내용
기초	일반 시민 / 8~12시간	도시브랜드 이해, 아시아 문화다양성, 생활문화 관찰
심화	기초 이수자 / 20~30시간	구술·사진·소리 기록, 출처·동의 관리, 문화자원 해석
실행	심화 이수자 / 프로젝트형	디자이너·문화 당사자와 자산 제작 및 작은 광장 운영
지도자	실행 경험자 / 현장 실습	다언어 워크숍 진행, 갈등 조정, 권역별 시민교육 기획

- 공동체 참여자는 통역 대상이나 조사 대상에 머물지 않고 공동강사·기획자·감수자로 활동한다. 조사·강의·번역에 대한 역할과 보수를 정하고, 선호하는 언어로 기록 내용을 확인할 수 있도록 한다.
- 자원별 기록은 명칭, 장소·공동체, 실제 쓰임, 구술·사진·음원, 출처, 동의 범위, 제안자의 해석과 공동체 확인 의견을 포함하며 B의 자산 개발에 인계한다.

나. 특별한 도시 브랜드 자산 개발 (B / 1,250백만원)

○ (목적) 도시의 다양한 문화자원을 시민과 방문자가 이해하고 사용할 수 있는 일관된 브랜드 언어로 개발

- 대표 브랜드 '특별한 도시 아시아' 아래 지역 이야기와 아시아 공동창작 자산을 같은 그리드·명명·정보 구조로 설계한다. 픽토그램 50종 이상을 단계적으로 공개하고 색채·문자 조합·설명문·공공사인·상품 적용 기준을 마련한다.
- 자산은 그림 하나와 설명문 하나를 묶어 공개한다. 소리·의례·음식·기억을 다룰 때에는 사진·구술·음원과 원어 명칭을 연결하여 시각적 단순화로 의미가 사라지지 않도록 한다.
- 공통 브랜드, 권역별 자산, 아시아 공동창작 시리즈의 관계를 정한다. 서로 다른 문자체계는 임의로 변형하지 않고 해당 언어 사용자와 가독성을 검토하며, 서체는 이용허락이 확보된 것을 우선 활용한다.
- 브랜드 가이드는 표현 체계와 함께 출처 표시, 접근성, 재료·제작 기준, 공공 사용과 상품화의 허용 범위, 수정 이력과 승인 절차를 담는다. 자료 열람과 재사용 허락을 구분하여 자산별로 공개 조건을 표시한다.
- 공공디자이너단은 브랜드·정보·환경·제품 디자인 및 교육 분야로 구성한다. 총괄과 분야별 실무 역할을 정하고, 문화연구자·번역자·공동체 감수자가 함께 검토한다. 선정과 계약, 자문·제작의 이해충돌 기준은 별첨 5에 따른다.
- 디지털 아카이브는 발굴 자료, 공개용 브랜드 파일, 평상 도면과 현장

적용 기록을 연결한다. ACC·지역 아카이브와는 목록·출처 링크 연계를 우선 협의하고, 자료 복제와 재사용은 별도 이용허락에 따른다.

다. 민주평상과 생활 속 브랜드 (C / 1,350백만원)

○ (목적) 브랜드의 가치와 이야기를 시민이 머물고 대화하고 함께 만드는 공공디자인 경험으로 구현

- 민주평상은 '특별한 도시 아시아'의 대표 공공디자인으로 개발한다. 한국의 평상에서 출발하되 아시아 각 공동체의 앉기·쉬기·맞이하기 방식을 조사하여, 그 쓰임과 차이를 설계에 반영한다.
- 도심형·마을형·이동형 등 3종을 설계·시제품 제작하고, 사용성·구조 안전·운반·보관·보수를 검토한다. 바닥에 앉기 어려운 이용자와 휠체어 이용자도 함께 참여할 수 있도록 높이·등받이·인접 좌석·접근 동선을 조합한다.
- 브랜드 자산은 탈부착 안내판·패널·좌석 구성·이야기 카드 등에 적용한다. 문화적으로 민감한 문양이나 기록은 당사자 동의와 해설 없이 장식으로 사용하지 않는다.
- 작은 광장은 평상을 중심으로 생활문화 이야기 모임, 손기술 공동제작, 다언어 소리·낭독, 이웃의 삶을 듣는 대화, 시민 사용 평가를 운영한다. 회차별 기록을 다음 자산 개발과 교육에 반영한다.
- '브랜드 잇기'는 공공기관·마을·소상공인과 디자이너를 연결하여 안내물·공공사인·포장·생활소품에 자산을 적용한다. 지원 대상과 실제 적용 결과를 공개하고, 마켓은 지역 행사·기존 판매 경로와 연계한다.
- 소량 제작과 현장 검증으로 활용 가능성을 확인한 뒤 제작·유통은 민간 협력으로 확장한다. 공공은 사용 지침, 문화적 맥락, 품질과 접근성의 관리 역할을 맡는다.

라. 아시아 도시 공동창작·확산 (D / 600백만원)

○ (목적) 아시아 도시와 문화의 차이를 존중하면서 공동으로 사용할 브랜드 자산과 생활문화 프로그램 개발

- 협력도시는 주제 적합성, 공동체 참여 기반, 현지 제작·운영 역량과 상호 기여 계획으로 선정한다. 광주의 유네스코 창의도시 네트워크[3]와 ACC의 교류 기반을 협의 경로로 활용하며, 특정 기관·도시의 참여를 사전 확정하지 않는다.

- 지역 거주 아시아 공동체와 조사 주제를 설계하고, 협력도시의 문화 실천가·디자이너가 원격 조사와 현장 워크숍에 참여한다. 조사 결과를 A의 교육과 B의 자산 개발, C의 평상·작은 광장에 함께 반영한다.
- 공동창작은 '한 도시 한 소재'의 교환에서 시작하여 기록 - 공동 해석 - 설계 - 시제품 - 지역·현지 사용 - 개선의 순서로 진행한다. 2029년 첫 공동창작을 시행하고 2032년까지 협력도시 5곳, 현지 적용 3건 이상을 목표로 한다.
- 도면과 가이드는 한국어·영어를 기본으로 실제 참여 공동체의 언어를 우선 번역한다. 원저작자·공동제작자·문화 출처와 현지 변형 내역을 명시하고, 현지 재료·기후·생활방식에 맞춘 제작을 지원한다.
- 도시별 자원 5종 내외를 공동창작 후보로 발굴하여 아시아 이음 시리즈로 공개한다. 성과는 협의된 기존 전시·교육·교류 일정에 연계하고, 사용자의 반응과 수정안을 공유하여 다음 연도에 반영한다.

□ 아시아 문화콘텐츠 구성

○ (문화 주제) 아래 주제는 공동 조사·창작의 기획안이며, 특정 문화 사이의 동일성이나 역사적 영향관계를 전제하지 않음

주제	지역에서 시작하는 소재	아시아와 함께 조사할 내용	브랜드·현장 적용
함께 머무는 생활	평상·마루·시장 쉼터	앉기·쉬기·맞이하기의 공간과 생활 규칙	좌석 모듈·환대 안내·생활 이야기
재료와 손기술	담양 죽세공·남도 목공·직조	재료 채취·엮기·짜기·수리 방식과 장인의 경험	짜임 픽토그램·공동제작 패널
소리와 이야기	남도 소리·구술·섬과 항구 이야기	여러 언어의 낭독·일상 소리·이야기 전승	음원 연결 카드·낭독 평상
이주와 환대	월곡동 등 지역 이주·정착 경험	이동 경로·집과 식탁·이웃 관계의 변화	다언어 이야기 지도·환대 사인
기억과 연대	오월의 나눔·시민 기록	공동체의 상호돌봄·참여·기억 방식	기록 해설·대화형 작은 광장

○ (실행 예시) 각 결과물은 조사기록과 현장 프로그램을 함께 갖춘 하나의 브랜드 콘텐츠로 개발

- '엮는 도시'는 지역 장인과 아시아 공예 실천가가 재료와 손기술을 비교하고, 공동 디자인한 짜임 패턴을 평상 패널과 생활소품에 적용한다. 제작자의 설명·재료 정보·수리 방법을 함께 제공한다.
- '환대의 자리'는 이주·정착 주민과 오래 거주한 주민이 이웃을 맞이하는 말과 생활 규칙을 모아 다언어 안내·이야기 카드를 만든다. 작은 광장에서 서로의 기록을 읽고 다음 모임을 시민이 기획한다.

- '기억을 나누는 작은 광장'은 오월의 나눔과 공동체의 돌봄 경험을 주제로 기록을 읽고 이야기하는 프로그램이다. 비교의 대상과 공개 범위는 참여 공동체와 정하며, 기념·교육 콘텐츠의 상품화는 별도 검토한다.

□ 거점지역 운영 및 추진체계

권역	우선 협의 거점	역할·콘텐츠	착수
광주권	동구·광산구	도시 기억·아시아 공동체 조사, 브랜드 개발과 교류 연계	2028
서부권	목포	항구·이동·생활 이야기 조사, 시민교육과 현장 적용	2028
동부권	순천	생활·생태문화 조사, 공공공간 사용 평가	2029
도서·해안권	진도	소리·섬 생활문화 기록, 이동형 작은 광장	2029
제작협력	담양	재료·손기술 조사, 장인 공동제작·수리 교육	2029

※ 기관·시설 사용과 거점 참여는 협의로 확정한다. 2030년부터 권역 인접 지역으로 확대하여 2032년 누적 16개 이상 지역의 실제 운영을 목표로 한다.

○ (주관부서) 기본계획·예산·계약·공공자산 관리, 소관부서 협의 및 필요한 사전절차 이행

○ (수행기관) 시민교육·조사·현장 운영·교류의 일정 조정, 기록과 정산, 참여 결과 회신

○ (시민·문화공동체) 조사 주제와 문화 해석, 공개 범위 결정에 참여하고 시제품과 프로그램 사용 평가

○ (전문가·제작자) 기록·번역·디자인·안전·권리 검토를 수행하고 결과물과 개선 이력을 인계

□ 연도별 사업계획 및 추진상황

연도	단계	주요 사업내용	사업비
2028	발굴·설계	2개 권역 교육·기록, 아시아 주제 조사, 아카이브와 기본계획, 민주평상 설계	830
2029	시범 적용	4개 권역 교육, 자산 20종, 평상 3종 시제품·안전 검토, 공동창작과 작은 광장 착수	1,130
2030	확산	가이드 배포, 순회·현장 적용 확대, 다국어 자료, 협력도시 현지 적용	1,180
2031	고도화	자산 50종, 현장 평가 반영, 지도자 육성, 마켓 시범과 협력도시 확대	980
2032	정착	공동창작 성과 공유, 운영·제작 협약, 자산 인계와 최종평가	780

※ 단위: 백만원. 모든 연도별 사업내용은 추진계획이며 완료 실적이 아님. 2032년 집행은 법적 지원근거·재원 확보와 연계

□ 기대효과

○ 지역과 아시아의 문화가 함께 기록된 브랜드 자산을 확보하여 아시아 문화중심도시의 정체성과 문화적 다양성을 구체적으로 전달

○ 시민이 자원 발굴부터 디자인·현장 운영까지 참여하여 도시문화에 대한 이해와 기획·제작 역량을 축적

○ 민주평상과 작은 광장을 통해 민주·인권·환대의 가치를 생활에서 경험하고 여러 공동체가 만나는 기회 확대

○ 공공기관·마을·소상공인의 브랜드 활용과 지역 제작자의 참여로 문화자산의 지속적인 사용 기반 조성

○ 아시아 협력도시의 공동창작·현지 적용을 통해 지역의 문화를 상호 교류하고 갱신하는 도시브랜드 확산 모델 형성

□ 관련사례

○ (도시브랜드) 포르투의 도시 아이덴티티[4]

- 2014년 공개된 포르투의 시각체계는 도시의 풍경·유산·문화를 아이콘으로 표현하고 새 요소를 더할 수 있도록 설계되었다. 본 사업은 여러 문화자원을 일관된 시각체계로 축적·적용하는 방식을 참고한다.

○ (문화자원과 교육) ACC의 아시아문화 연구·아카이브·교육[1]

- 문화자원의 수집·보존·열람과 교육을 연결하는 기능을 참고한다. 본 사업은 지역 시민이 발굴한 문화자원을 공공디자인과 생활 현장에 적용하는 실행 과정을 담당하고, 기관별 자료·교육 연계는 협의한다.

○ (도시 간 교류) 유네스코 창의도시 광주[3]

- 광주는 2014년 미디어아트 분야 창의도시에 가입하였다. 본 사업은 문화·예술과 민주·인권의 가치를 일상에서 경험하고 도시 간에 나누는 방향을 참고하되, 협력도시 참여는 별도 협약으로 확정한다.

□ 투자계획

※ 단위: 백만원. 국비·지방비 각 50%를 제안 기준으로 편성하며, 민자 확약액은 계상하지 않음.

단위사업	재원	합계	2028	2029	2030	2031	2032
A. 도시문화 발굴·배움	국비	650	125	150	150	125	100
	지방비	650	125	150	150	125	100
	소계	1,300	250	300	300	250	200
B. 브랜드 자산 개발	국비	625	175	150	125	100	75
	지방비	625	175	150	125	100	75
	소계	1,250	350	300	250	200	150
C. 민주평상·생활 브랜드	국비	675	50	175	200	150	100
	지방비	675	50	175	200	150	100
	소계	1,350	100	350	400	300	200
D. 아시아 공동창작·확산	국비	300	25	50	75	75	75
	지방비	300	25	50	75	75	75
	소계	600	50	100	150	150	150
E. 운영·평가	국비	200	40	40	40	40	40
	지방비	200	40	40	40	40	40
	소계	400	80	80	80	80	80
합계	국비	2,450	415	565	590	490	390
	지방비	2,450	415	565	590	490	390
	총계	4,900	830	1,130	1,180	980	780

※ 기존 공공시설의 대관·운영과 이동형 시제품 제작을 중심으로 편성한다. 공간 신축·상설센터 조성비는 편성하지 않음.

□ 산출근거

연도	사업비	항목별 편성
2028	830	A 2권역 교육·교재 170 / A 시민 발굴·기록 80 / B 기본계획·디자인 원칙 120 / B 디자이너·문화 감수 130 / B 아카이브 구축 100 / C 평상 설계·소재 연구 100 / D 아시아 생활문화 공동조사 50 / E 운영·성과관리 80
2029	1,130	A 4권역 교육·실행과정 230 / A 발굴단·기록 70 / B 브랜드 자산 20종·표현 체계 180 / B 디자인·문화 감수·가이드 120 / C 평상 3종·안전검토 200 / C 순회·작은 광장 100 / C 브랜드 잇기 50 / D 아시아 공동창작 100 / E 운영·평가 80
2030	1,180	A 교육·순회 운영 300 / B 가이드 제작·공개 150 / B 디자인·아카이브 운영 100 / C 평상 보완·순회 200 / C 작은 광장 100 / C 브랜드 현장 적용 100 / D 다국어 자료 50 / D 공동창작·현지 적용 100 / E 운영·성과관리 80
2031	980	A 교육·지도자과정 250 / B 자산 확장·가이드 개정 200 / C 순회·작은 광장 150 / C 상품 적용·마켓 시범 150 / D 협력도시 공동창작·공유 150 / E 운영·성과관리 80
2032	780	A 권역별 교육·기록 200 / B 자산 정비·인계 150 / C 현장 운영·제작 협력 200 / D 공동창작·현지 적용·성과 공유 150 / E 운영·최종평가 80

※ 단위: 백만원. 위 금액은 제안단계 항목별 추정액이며 견적 확정액이 아님. 기본계획에서 회차·인원·제작 수량·단가 및 부가세를 산정하여 총사업비 범위에서 세부 집행계획을 확정한다.

※ 사전 행정절차 이행 여부

구분	검토 내용	현재 상태	이행 시점
법적 지원·재원	연차별 실시계획 반영, 보조대상·분담률, 2032년 지원근거	협의 필요	예산 신청 전
기본계획	공공시설 사용, 단위사업·인력·단가·성과 설계	수립 예정	2028년 착수
지방재정 절차	사업유형·재원·총사업비에 따른 투자심사 등 적용 여부	소관부서 판단 필요	예산 편성 전
공공디자인	조례·위원회 검토·전문가 운영 근거와 계약 방식	협의 필요	설계·위촉 전
국제교류	협약·해외 집행·초청·행사 관련 적용 절차	세부계획 검토	협약·집행 전
안전·권리	장소 사용·제작 안전·보험·저작권·개인정보	개별 확인	설치·공개 전

별첨 1. 문화자원 발굴 및 브랜드 적용 후보

○ (후보의 성격) 지역 문화자원 80종을 조사 출발점으로 활용하며, 문화 당사자의 확인과 공개 동의를 거쳐 채택·표현 방식을 결정

- 지역자원과 아시아 공동창작 자원은 동일한 기록 항목으로 관리한다. 원어 명칭, 실제 쓰임, 출처·권리, 문화적 주의사항, 적용 가능한 디자인·프로그램을 함께 기록한다.
- 자산 선정은 시민의 관심, 문화적 대표성과 다양성, 설명 가능성, 사용성 및 권리 확보를 함께 검토한다. 응답 수가 적다는 이유만으로 소수 공동체의 문화를 배제하지 않는다.

○ (유형자원 40종) 장소·건축·물산 등 물리적 실체가 있는 자원

연번	픽토그램(안)	대상 자원 · 소재지	시각 모티프(형태 요소)
【자연·경관】 10종			
1	무등산 주상절리	무등산 서석대·입석대(광주)	수직 육각 기둥 3~5개를 겹친 실루엣
2	월출산 암봉	영암 월출산	뾰족한 바위 봉우리와 구름다리 한 줄
3	지리산 운해	구례 노고단·화엄사 일원	완만한 능선 두 겹과 구름 띠
4	순천만 갈대	순천만습지(세계유산 한국의 갯벌)	갈대 세 줄기와 S자 갯골
5	다도해 섬	신안·완도·여수 다도해	크기가 다른 섬 세 개와 수평선
6	갯벌과 뻘배	신안·무안·보성 갯벌	뻘배 한 척과 갯골 물결
7	천일염전	신안 증도 염전	격자 염전과 소금 더미 삼각형
8	녹차밭 계단	보성 차밭	등고선처럼 겹친 곡선 띠 세 겹
9	대숲	담양 죽녹원	대나무 세 대와 마디 표시
10	매화와 동백	광양 매화마을, 여수·강진 동백	다섯 잎 꽃과 꽃술 점
【역사·기념】 8종			
11	옛 전남도청	광주 5·18 민주광장	정면 열주와 시계탑 형태
12	전일빌딩 탄흔	광주 전일빌딩245	격자 창과 점으로 표시한 탄흔
13	주먹밥	5·18 나눔의 기억(광주)	삼각 주먹밥과 내민 손
14	고인돌	화순 효산리·대신리 고인돌 유적	덮개돌과 받침돌 세 점
15	울돌목 물살	진도·해남 명량	소용돌이 나선과 판옥선 뱃머리
16	왕인 박사	영암 구림마을	두루마리와 붓 한 자루
17	의병과 죽창	장흥 석대들, 남도 의병	죽창 두 자루와 깃발
18	학생독립운동	광주 학생독립운동기념탑	교모와 펼친 손

【건축·근대유산】 8종			
19	양림동 근대가옥	광주 양림동 선교사 사택	박공지붕·굴뚝·아치창
20	단관극장	광주극장(충장로)	영사기 릴과 손그림 간판 틀
21	목포 근대건축	목포 근대역사관 일원	대칭 파사드와 아치 현관
22	읍성 초가	순천 낙안읍성	성곽 곡선과 초가지붕 세 채
23	산사 지붕선	선암사·송광사·대흥사·화엄사	겹처마 지붕선과 승탑
24	나주읍성 문루	나주 남고문	문루 지붕과 홍예문
25	사장교	여수 이순신대교, 영산강 다리	주탑과 케이블 삼각 구성
26	섬 등대	여수 거문도, 신안 가거도	등대 몸통과 빛살 세 줄기
【산업·생업】 8종			
27	판옥선	여수 전라좌수영	판옥선 옆모습과 노
28	김 양식	완도·해남·신안	김발 격자와 부표 두 개
29	굴비 두름	영광 법성포	엮인 조기 세 마리
30	홍어	흑산도·나주 영산포	마름모 실루엣과 지느러미
31	청자	강진·영암 도요지	매병 실루엣과 상감 구름학
32	옹기	영암·보성 옹기마을	배부른 항아리와 뚜껑
33	우주발사체	고흥 나로우주센터	발사체와 상승 궤적선
34	항만 크레인	광양항·여수산단	크레인 붐과 컨테이너 블록
【생활·시장·거리】 6종			
35	재래시장 차양	광주 대인시장·말바우시장	차양 천막과 좌판 상자
36	역전 상점가	광주 1913송정역시장	기차와 상점 간판 줄
37	아케이드 거리	광주 충장로	아치 구조와 사람 실루엣
38	증기기관차	곡성 기차마을	기관차 옆모습과 연기 세 뭉치
39	밤바다 불빛	여수 밤바다	물결과 불빛 점선
40	보행 연도교	신안 반월·박지도	섬 두 개를 잇는 다리 곡선

○ (무형자원 40종) 소리·의례·손기술·맛·기억 등 형태가 없는 자원

- 구술 채록과 영상 기록이 픽토그램과 한 쌍으로 등재되어야 의미가 유지됨

연번	픽토그램(안)	대상 자원 · 소재지	시각 모티프(형태 요소)
【의례·신앙】 6종			
41	씻김굿	진도씻김굿(국가무형유산)	지전 다발과 손동작
42	당산제	남도 마을 공동체	당산나무와 금줄
43	고싸움놀이	광주 칠석동(국가무형유산)	마주 선 두 개의 고
44	줄다리기	남도 정월대보름	굵은 줄과 맞잡은 손
45	풍어제	서남해안 어촌	배와 깃발, 파도 세 겹
46	차 문화	보성·강진(초의선사)	찻잔과 김 세 줄기
【소리·놀이】 8종			
47	강강술래	진도·해남(인류무형유산)	손잡은 사람들의 원
48	판소리	보성소리·서편제	펼친 부채와 북
49	진도아리랑	진도	물결 형태의 소리선
50	남도들노래	진도 들노래	모내는 손과 벼 세 포기
51	닻배노래	진도 조도	닻과 노 젓는 팔
52	육자배기	남도 성악	길게 늘어진 곡선 한 줄
53	항구의 노래	목포 대중가요	유달산 실루엣과 음표
54	현대미술	광주비엔날레	겹친 사각 프레임 세 개
【손기술·공예】 7종			
55	채상	담양 채상장(국가무형유산)	대오리 엮음 격자
56	참빗	담양 빗살공예	촘촘한 빗살과 손잡이
57	무명짜기	나주 샛골나이	베틀 북과 실 세 가닥
58	삼베짜기	곡성 돌실나이	삼 줄기와 물레
59	한지 뜨기	남도 한지	발틀과 물결 무늬
60	상감 기법	강진 청자 상감	조각칼과 파낸 문양 홈
61	소목	남도 반닫이	나뭇결과 경첩
【음식·맛】 8종			
62	남도 한정식	광주·전남 전역	겹쳐 놓은 반상기 여러 점
63	홍어삼합	나주·목포	세 조각이 포개진 형태
64	떡갈비	담양·광주 송정	격자 석쇠 자국
65	짱뚱어탕	순천·보성 갯벌	짱뚱어 옆모습과 뚝배기
66	김치와 젓갈	광주·전남	항아리와 배춧잎 잎맥
67	대통밥	담양	대나무 마디와 김
68	낙지	무안·영암	여덟 다리의 단순 곡선
69	매실	광양	열매 두 알과 잎 하나
【기억·정신·이야기】 7종			
70	오월정신	광주 5·18	어깨를 겯은 두 사람
71	유배와 저술	강진 정약용, 흑산 정약전	등불과 펼친 책
72	가사문학	담양 면앙정·식영정	정자 지붕과 붓
73	의(義)의 고장	남도 의병·임란 의병	방패와 붓의 결합
74	이촌향도의 기억	산업화기 이주	보따리와 기차
75	섬 살이	신안·완도 도서지역	집 한 채와 배 한 척
76	이음	지역과 아시아의 문화적 연결	맞물린 두 개의 고리

【말·글】 4종			
77	남도 사투리	광주·전남 구술	말풍선과 물결선
78	전용서체	도시브랜드 문자체계(가칭)	획의 시작과 맺음 형태
79	기록문화	남도 목판·각자	판목과 새겨진 획
80	오월 기록물	5·18 세계기록유산	겹친 문서와 도장

○ (아시아 공동창작 후보 확장) 평상·마루의 사용 경험, 재료와 엮기 기술, 이주와 정착의 말, 다언어 낭독, 이웃을 맞이하는 식탁 등은 협력 공동체와 추가 발굴

- 지역의 지명과 형태를 다른 문화에 대응시켜 단정하지 않는다. 공유할 수 있는 주제와 서로 다른 생활 맥락을 함께 기록하고, 공동창작물에 원출처와 참여자를 명시한다.

○ (적용 절차) 기록 → 문화 당사자 확인 → 디자인 시안 → 시민 사용 검토 → 권리·안전 확인 → 공개·현장 적용 → 이용 결과 반영

별첨 2. 성과지표

※ 아래 수치는 사업계획 목표이며 달성 실적이 아님. 수행기관이 연 1회 측정·보고하고 주관부서가 검토한다.

지표	정의·자료원	2032년 목표
시민교육 수료	해당 연도 중복 제거 수료자 / 수료대장	2028년 80명, 이후 연 120명
시민 문화자원 기록	출처·공개 동의·문화 설명이 갖춰진 기록 / 아카이브	누적 500건
공개 브랜드 자산	가이드·권리 정보가 있는 픽토그램 등 / 자산대장	50종 이상
아시아 공동창작 자산	문화 당사자 공동 해석·제작 확인 / 제작기록	공개 자산 중 15종 이상
민주평상 개발	안전·사용성 검토를 완료한 모듈 / 검토서	3종
작은 광장 운영	진행·참여·환류 기록이 있는 회차 / 운영일지	2029년부터 연 40회 이상
순회 참여지역	실제 운영이 이루어진 중복 제거 지역 / 결과보고	누적 16개 이상
아시아 협력도시	공동 활동 실적이 있는 도시 / 협약·활동기록	5개 도시
협력도시 현지 적용	제작·사용·개선 기록 / 현지 결과보고	3건 이상
브랜드 현장 활용	실제 사용이 확인된 기관·사업 사례 / 적용대장	누적 100건
문화 의미 이해	사용 후 지역·아시아 문화 맥락을 설명하는 응답 / 이용자 조사	2028년 조사설계 후 기준 설정
참여 환류 완료	채택·수정·보류 사유 통지 건수 ÷ 검토완료 제안 / 통지대장	100%

별첨 3. 위험요인 및 대응

위험요인	대응방안
참여·지역 편중	다언어·찾아가는 조사, 참여 실비, 공개 선정 기준, 소수 공동체 별도 의견수렴
문화의 장식화·오해	당사자 공동 기획·검토, 원어·유래 병기, 민감 자료의 공개·상품화 범위 별도 협의
평상 안전·유지관리	시제품 검증, 접근성 점검, 설치·보관·보수 책임 협약, 사용 중 점검
전문가 이해충돌	선정·검수와 제작 계약의 역할 분리, 이해관계 공개·회피
권리·개인정보	수집과 공개 동의 분리, 자산별 이용허락 표시, 비공개 원자료 접근 제한
교류의 일방성	공동 주제·제작·표기·평가 원칙, 현지 파트너의 수정 권한과 비용 반영
기관 협의·재원 지연	협약 가능한 거점부터 착수, 연차별 집행 조정, 2032년 법적·재정 근거 사전 확인

별첨 4. 유사사업과의 역할 및 연계

○ (도시 홍보·상징체계) 행정 CI와 공식 표장을 대체하지 않고, 시민이 활용할 문화콘텐츠와 브랜드 적용 자산을 공급

○ (공공디자인 사업) 상설 시설 정비사업과 구분하여 이동형 디자인·사용 프로그램을 실증하고, 검증 결과를 소관부서에 제공

○ (ACC 연구·교육·교류) 조사·아카이브·교육 자료의 출처 연계와 전문가 협력을 협의하며, 시민의 지역 현장 적용과 사용 기록을 축적

○ (지역 문화도시·문화기관) 기존 시민교육·아카이브·행사와 일정·대상을 협의하고, 동일 내용에 대한 중복 지원 여부를 점검

○ (민간 디자인·제작) 공공은 조사·가이드·시제품·검증을 담당하고, 상용 제작과 판매는 적정 계약·이용허락을 통해 참여

별첨 5. 시민참여 및 공공디자이너 운영기준

○ (역할과 권한) 시민·공동체는 조사 주제와 문화 해석·공개 범위에 참여하고, 전문가는 설계·제작·검수를 수행하며, 행정은 예산·계약·공공 사용을 결정

○ (선정 절차) 시민 제안 접수 → 공동체·전문 검토 → 시안 공개·사용 평가 → 소관부서 확정 → 채택·수정·보류 사유 회신

○ (접근성과 보상) 도서·농어촌 순회, 다언어 안내·통역, 접근 가능한 장소와 시간, 참여·강의·감수 역할에 따른 적정 비용 반영

○ (공공디자이너 구성) 총괄 1명과 브랜드·제품·환경·정보·교육 분야 인력으로 구성하고, 지역 실무자와 아시아 문화 전문가의 협업 구조 마련

○ (활동 원칙) 시민교육과 현장 사용 평가에 참여하고, 디자인 선정·검수에 관여한 사람의 제작 계약 참여는 이해충돌 기준에 따라 제한

○ (자료와 이용허락) 자산별로 공공 이용·수정·상업 이용의 허용 범위를 정한다. 원자료를 무조건 공개하거나 모든 자산을 동일한 자유이용 조건으로 배포하지 않음

별첨 6. 사업 종료 후 운영계획

○ (공공관리) 주관부서가 자산·도면·기록 목록과 이용허락 정보를 인계받고, 문화기관·권역 운영주체와 관리 책임을 정함

○ (시민교육) 지도자과정 이수자와 지역기관이 교육·기록 활동을 지속할 수 있도록 교재·운영 지침·강사 자원을 공유

○ (민간 제작·유통) 현장 검증 결과와 수요를 바탕으로 제작·판매 협약을 체결하고, 공공브랜드의 출처·품질·문화적 맥락 관리 기준을 적용

○ (아시아 협력) 공동창작 자산의 수정·번역·현지 활용 결과를 주기적으로 공유하고, 기관의 기존 교육·교류 활동에 연계

○ (운영재원) 공공 자산 관리와 기본 교육에 필요한 재원은 별도 예산 절차로 확보한다. 민간 판매수익은 확정 수입으로 간주하지 않으며 자유이용 자산의 이용료를 운영재원으로 전제하지 않음

별첨 7. 아시아 공동창작 실행 양식

단계	공동 작업	다음 단계 인계물
주제 합의	지역과 협력도시의 필요·문화적 유의점·역할 합의	주제·역할·일정 합의서
공동 조사	당사자 설명, 실제 사용 관찰, 원어·재료·출처 기록	문화자원 기록·동의 범위
설계	공통 주제와 지역별 차이를 디자인·교육에 반영	시안·도면·프로그램 초안
제작·사용	지역 및 현지 재료로 시제품 제작, 시민과 사용 평가	안전·접근성·사용 기록
공개·확산	공동 저작 표기, 다국어 설명·이용허락·제작정보 제공	브랜드 자산·가이드
환류	양쪽 공동체 의견을 대조해 다음 버전을 결정	수정 이력·차년도 과제

○ (기록항목) 자원 ID / 공동체·참여자 / 원어·한국어 명칭 / 장소·쓰임 / 출처·권리 / 문화적 주의사항 / 공동 해석 / 적용 결과 / 공개 언어·범위 / 수정 이력

별첨 8. 참고자료

○ [1] 국립아시아문화전당. 전당 소개 및 조직·업무: 아시아문화 연구·아카이브·교육 기능. https://www.acc.go.kr/info/index.do ; https://www.acc.go.kr/main/organization.do?PID=080401

○ [2] 유네스코 국제기록유산센터. 1980년 인권기록유산 5·18민주화운동 기록물(등재연도 2011). https://www.unescoicdh.org/eng/print.php?listCnt=10&menukey=289&mod=view&no=63696&page=27&scode=00000005

○ [3] UNESCO. Gwangju, Creative Cities Network(가입연도 2014, Media Arts). https://www.unesco.org/en/creative-cities/gwangju

○ [4] Studio Eduardo Aires. Porto City Identity(2014). https://www.eduardoaires.com/projects/project/porto.html

○ 위 자료는 문화자원·도시브랜드·교류의 기획 근거로 활용하였다. 기관의 사업 참여나 자료의 재사용 허락을 의미하지 않는다. 열람일: 2026년 9월 28일.

9 5 · 18 50주년 기념 프로젝트 – 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주(Brave Gwangju)'

28년 시민제안

◇ 추진배경

① 5·18 50주년, '기념'에서 '다음 세대의 실천'으로 전환 필요

○ 2030년 5·18민주화운동 50주년은 과거의 역사적 의미를 재확인하는 것을 넘어 향후 50년 동안 5·18의 가치가 어떤 방식으로 계승될 것인가를 제시해야 하는 전환점

○ 기존 5·18 기념사업이 추모·교육·기억 전승을 중심으로 축적되어 왔다면, 50주년 이후에는 청소년·청년이 자신의 언어와 문화적 방식으로 민주·인권·평화의 의미를 해석하고 실천하는 '참여형·미래형 5·18 문화모델' 필요

○ 이에 민주·인권·평화라는 가치가 실제 역사 속에서 가능했던 출발점을 '두려움 앞에서도 행동했던 시민의 용기(Courage)'로 재해석하고, 이를 세대·국가·문화의 경계를 넘어 공유할 수 있는 새로운 문화적 언어로 확장

② 5·18의 보편적 가치를 아시아문화중심도시의 국제문화자산으로 확장

○ 광주의 민주·인권·평화 정신은 아시아문화중심도시를 구성하는 중요한 역사·문화 자산이나, 현재 국제문화교류 사업과 5·18 관련 사업은 상대적으로 개별적으로 추진되는 한계 존재

○ 아시아문화중심도시 종합계획은 광주를 아시아 각국과 문화교류가 이루어지는 국제문화공동체이자, 문화예술을 매개로 자유와 평화를 구현하는 '아시아 평화예술도시'로 설정

○ 따라서 5·18을 광주만의 역사적 기억에 머물게 하지 않고, 아시아 각국의 청소년·청년이 자신의 사회와 삶의 경험을 연결하여 '우리 시대에 필요한 용기란 무엇인가'를 함께 질문하는 국제문화교류 콘텐츠로 확장할 필요

③ 방문형 행사를 넘어 '머물고 관계 맺는' 국제교류 프로그램 필요

○ 대규모 국제행사는 개최기간 방문객 유입 효과는 있으나 행사 종료 이후 관계와 콘텐츠가 축적되지 않는 한계

○ Brave Gwangju는 6박 7일간 광주에 체류하며 5·18 사적지와 ACC, 무등산, 광주 도심을 직접 경험하고 다른 국가의 또래와 공동작업을 진행하는 체류형 국제문화교류 모델을 지향

○ 참가자가 단순 관람자가 아니라 도시 경험자 → 콘텐츠 제작자 → 광주 홍보자 → 국제 네트워크 구성원으로 전환되는 구조 마련

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2031년(4년)

○ **(사업장소)** 광주 전역(국립아시아문화전당, 5·18 사적지, 무등산 일대 및 아시아문화원형 연계 공간)

○ **(사업내용1)** 5·18 50주년을 계기로 광주의 민주·인권·평화 정신을 '용기(Courage)'라는 보편적 가치로 재해석하고, 아시아 청소년·청년과 광주시민이 이를 체험하고, 창작하고, 교류하고, 기록하는 글로벌 참여형 문화 프로젝트를 구축

○ **(사업내용2)** 단순 기념행사에서 벗어나 ①체류·교류(Brave Camp), ② 도시체험(Brave Action), ③ 공동창작(Brave Contents), ④ 국제네트워크(Brave Network)가 순환하는 광주형 차세대 국제문화교류 플랫폼으로 육성

○ **(주관부서)** 전남광주통합특별시(주무부서: 문화도시정책관 / 협력: 국립아시아문화전당, 동구청, 5·18기념재단, 광주관광공사)

○ **(총사업비)** 9,900백만원(국비 4,950 / 시비 4,950)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 상위 법정계획(아시아문화중심도시 종합계획 수정계획) 및 정책적 연계성

- **5대 킬러콘텐츠 및 문화도시 가치 확산**: 광주의 대표적 가치인 민주·인권·평화 정신을 아시아 및 전 세계 청소년이 공감할 수 있는 범인류적 보편 가치인 '용기(Brave/Courage)'로 재해석·브랜딩
- **예술진흥 및 문화·관광산업 육성**: 단순 관람형 관광을 탈피하고, 국제 청소년 교류·체험 및 참여형 스포츠가 결합된 체류형 문화관광 MICE 프로그램 구축
- **아시아 문화교류 및 인재양성**: 아시아 및 글로벌 청소년·청년들이 집결하는 차세대 문화교류 거점(글로벌 문화 교류 캠프) 마련

○ 지역 여건 및 기획의 필요성

- **5·18 어젠다의 글로벌·세대적 확장**: 이념적·과거 지향적 담론에서 벗어나, 청소년층의 공감대를 형성할 수 있는 인간 본연의 가치('용기') 중심의 문화·교육 프로젝트 필요

- **청소년 혐오 문화 극복 및 포용 가치 확산**: 최근 청소년층 사이의 혐오·따돌림 문화에 대응하여, 서로 다른 문화적 배경을 가진 글로벌 청소년들이 연대하는 6박 7일 체류형 융합 캠프 필요
- **시민 참여형 5월 문화 구현**: 2026년 전야제 특별기획사업으로 진행되어 2030세대에게 큰 호응을 받은 달리기 행사 'RUN 5·18'을 발전시켜 러닝, 무등산 등산, 사이클 등 누구나 장벽 없이 참여할 수 있는 5월 사적지 연계 참여형 스포츠 축제를 제안

□ 사업 기본방향

○ **원칙 1. 기념행사보다 '사람'을 남긴다**

- 2030년 행사 참가자 숫자보다 아시아 차세대 인적 자원과 네트워크를 핵심 자산으로 축적

○ **원칙 2. 관람보다 '행동'을 만든다**

- 5·18을 설명하는 프로그램 중심에서 벗어나 참가자가 걷고·달리고·토론하고·창작하고·발표하는 경험을 제공

○ **원칙 3. 행사가 아니라 문화자산을 축적한다**

- ACC 한 장소에서 끝나는 캠프가 아니라 ACC - 옛 전남도청 - 5·18 사적지 - 전남대 - 광주천 - 무등산 - 지역문화공간을 연결
- 광주/전남을 청년들의 활동들이 기록되는 캠퍼스로 매년 참가자들이 생성한 다양한 문화 자원들(영상·음악·디자인·선언문·인터뷰·사진·웹툰 등)을 Brave Gwangju Archive에 축적

○ **원칙 4. 50주년 이후에도 지속 가능한 플랫폼을 만든다**

- 2030년 이후에도 격년 또는 매년 캠프와 실천활동이 연계된 대규모 행사가 운영될 수 있도록 구조화

□ 세부 사업계획

가. [글로벌 문화 교류 캠프] Global Youth Brave Camp (6박 7일)

○ (사업기간) 2028년 ~ 2030년

- 2028년 : 기본계획 및 국제협력망 구축
- 2029년 : 파일럿 캠프 및 Pre-50주년 국제캠프
- 2030년 : 5·18 50주년 글로벌 메인캠프

○ **(사업장소)** 국립아시아문화전당(ACC)을 중심으로 광주 전역

- 메인 거점 : 국립아시아문화전당
- 역사체험 : 옛 전남도청, 5·18민주광장, 전남대학교, 광주역, 양림동 등 5·18 관련 장소
- 창작·교류 : ACC, 지역 문화예술공간, 대학·청년공간
- 체류 : 광주지역 대학 기숙사, 유스호스텔, 숙박시설 등 연계

○ **(사 업 비)** 4,500백만원(가안)

* (2028년 80백만원/2029년 2,520백만원/2030년 1,900백만원)

○ **(사업내용)**

① **아시아 차세대 글로벌 문화교류 캠프** : 아시아 각국의 청소년·청년이 광주(ACC 및 사적지 일대)에 상주하며 함께 먹고 자고 교류하는 대형 체류형 캠프

- **글로벌 연대 전야제**: 캠프 개막을 알리며 일반 시민과 함께 연대 의식을 함양하는 대형 전야제, EDM·문화 공연
- **오월광주 문화체험**: 5·18 사적지 기반의 미션 수행, 민주·인권·평화 체험 및 문화 교류 워크숍
- **용기·연대 콘텐츠 창·제작**: 역경 극복, 인권, 자유, 연대를 주제로 한 미디어아트, 음악, 퍼포먼스 등 아시아 차세대 문화 IP 공동 제작
- **아시아 미래 인재 네트워크**: 캠프 수료생 대상 '아시아 유스 브레이브 앰버서더' 위촉 및 지속적인 글로벌 네트워크 관리
- **아시아 유스 융합 축제**: 캠프 결과물 발표회, 아시아 차세대 셰프/아티스트와 함께하는 '브레이브 유스 파티' 연계 운영

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	기반 구축	· **체류 인프라 구축 및 거버넌스·기획 체계 수립** - ACC 및 사적지 연계 캠프 인프라 타당성 검토 - 오월광주 사적지 미션 투어 코스 개발 및 문화 IP 공동 제작 가이드 수립 - 글로벌 연대 전야제 및 유스 융합 축제 연계 운영 프레임워크 설계 - 아시아 유스 네트워크 채널 확보 및 앰버서더 위촉·운영 규정 마련	
2029	시범 운영 Pre-50주년	· **파일럿 캠프 운영 및 세부 프로그램 1차 검증** - 국내외 1020세대 시범 캠프 운영 (200~300명 규모, 2박 3일/3박 4일) - 사적지 기반 미션 수행 및 미디어아트·음악 IP 공동 제작 파일럿 워크숍 진행 - 소규모 글로벌 연대 전야제(공연) 및 결과물 발표 연계	

		'브레이브 유스 파티' 시범 개최 - 시범 캠프 수료생 대상 1기 '아시아 유스 브레이브 앰버서더' 시범 위촉 및 피드백 수집 **· Pre-50주년 프레 캠프 및 프로그램 고도화·스케일업** - 아시아 권역 청소년·청년 초청 프레 캠프 개최 (500명 규모, 4박 5일) - 오월광주 사적지 체험 및 문화 IP 창·제작 프로그램 정례화 - 시민 참여형 프레 '글로벌 연대 전야제' 및 성과 공유 '아시아 유스 융합 축제' 확대 운영 - 정식 '아시아 유스 브레이브 앰버서더' 위촉 및 글로벌 연대 네트워크 본격 가동	
2030	메인 행사	**· 5·18 50주년 기념 Global Youth Brave Camp 본행사 개최** - 아시아 1020세대 대규모 6박 7일 체류형 캠프 실행 (2,000명 이상 규모) - 대형 글로벌 연대 전야제(50주년 기념 대형 EDM 및 문화 공연) 개최 - 5·18 사적지 풀코스 미션 수행 및 공동 제작 아시아 차세대 문화 IP 최종 발표회 - 글로벌 아티스트/셰프 연계 대규모 '브레이브 유스 파티' 및 앰버서더 대의회 집행	
2031	-	-	

나. 5월 사적지 연계 3종 스포츠 페스티벌 (RUN/CLIMB/RIDE)

○ (사업기간) 2028년 ~ 2031년(4개년)

○ (사업장소) 광주 전남 내 오월사적지 연계

○ (사 업 비) 3,000백만원(가안)

*(2028년 40백만원/2029년 1,300백만원/2030년 1,660백만원)

○ (사업내용)

① RUN 518－「기억을 달리다」

- 광주 도심 및 5·18 사적지를 달리는 대규모 스트리트 러닝 마라톤
- 5.18km 시민러닝 / 10km 역사코스 / 하프코스 등 단계별 검토 / 주요 지점마다 역사·문화 스토리 콘텐츠 설치/ 국내외 러닝크루 초청 / 청소년·가족·장애인 참여 코스 별도 마련 /캠프 참가자 및 시민 통합

참가

- 단순 마라톤보다 도심 전체가 하나의 기억의 코스가 되도록 설계

② RIDE 518－「도시를 잇다」

- 광주천과 주요 5·18 사적지를 연결하는 도심 시티 라이딩
- 18km, 51.8km 등 상징적 코스 검토 / 경쟁보다 시민 퍼레이드형 라이딩 중심 / 전문 라이더·동호회 프로그램 별도 운영 /주요 역사·문화장소 스탬프 미션 / 야간 프로그램 시범 운영도 가능

③ CLIMB 518－「광주를 오르다」

- 5·18의 도시 이미지에 무등산이라는 광주의 자연자산을 결합하여 무등산 및 증심사 둘레길을 누비는 생태·역사 트레킹 및 등산 대회
- 일반 시민 트레킹 / 청소년·가족 코스 / 해외 참가자 대상 무등산 문화·생태해설 /생태·인권·평화 메시지를 연결한 프로그램 / 정상 경쟁형 대회보다는 트레킹·걷기축제 방식 권장

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	기반 구축	· 사적지 연계 코스 개발 및 도로 통제·안전성 진단 · 지자체·경찰청 협의체 구성 및 코스 공식 인증 수립 · 사적지·도시 스토리 조사 / 안전관리 매뉴얼 / 교통통제·보험·의료체계 설계	
2029	시범 운영 Pre-50주년	· RUN 518 고도화 / RIDE·CLIMB 파일럿 / 종목별 300~1,000명 규모 테스트 / 계측·안전·운송시스템 점검 / 참가자 만족도·코스평가 · 세 종목을 하나의 'Brave Action Festival'로 통합 / 국내외 스포츠 커뮤니티 초청 / 미디어 중계 시범 / Festival Village 운영 / 2030 대규모 운영 사전점검	
2030	메인 행사	· 5·18 50주년 글로벌 스포츠 페스티벌 개최 / 캠프 참가자+시민+관광객 참여 / RUN·RIDE·CLIMB 동시 운영 / 국제 중계·온라인 콘텐츠 제작 / 대규모 Festival Village 운영	
2031	-	-	

다. 'Brave Gwangju' 아시아 문화 IP 및 아카이빙 구축

○ (사업기간) 2028년 ~ 2031년(4개년)

※ 2032년 이후 온라인 아카이브와 브랜드 IP는 계속 운영

○ (사업장소) 온/오프라인 연계

○ (사 업 비) 2,400백만원(가안)

*(2028년 80백만원/2029년 400백만원/2030년 820백만원/2031 1,100백만원)

○ (사업내용)

- **Brave Gwangju IP(브랜드/IP)** : 광주의 민주·인권·평화 가치를 현대적 감각으로 재해석한 아시아 문화 브랜드 및 콘텐츠 IP 개발
- 5·18 자체를 새로운 브랜드로 대체하는 것이 아니라, 50주년 이후 세대와 국제사회가 5·18의 가치를 경험할 수 있도록 'Brave'라는 확장형 커뮤니케이션 브랜드 개발
- **스토리텔링 디지털 아카이빙:** 캠프에서 제작된 1020 세대의 '용기' 관련 영상, 숏폼, 웹툰, 음악을 글로벌 SNS 및 플랫폼에 확산

  예) 「1000 Brave Stories」 프로젝트

  "당신이 용기를 냈던 순간은 언제입니까?" 광주시민과 아시아 청소년·청년을 대상으로 개인의 '용기'를 수집, 영상인터뷰/사진/음성/글/그림/숏폼 등 수집하여 1,000개 이상의 용기 스토리 구축
- **Asia Culture Exchange (문화교류):** 아시아 아티스트 컬래버레이션, 특별전시, 굿즈 및 팝업스토어 운영, 온라인 기록만으로 끝내지 않고 매년 주요 결과물을 오프라인으로 공개

  예) ACC 전시, 5·18 기간 팝업, 청년문화공간 순회전, 해외 자매·협력도시 교류

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	브랜드 기반 구축	· Brave Gwangju BI·브랜드 가이드 개발 / 다국어 온라인 플랫폼 기획·구축 / '1000 Brave Stories' 수집체계 개발 / 저작권·초상권·아카이브 운영기준 마련	
2029	콘텐츠 생산 시작	· 파일럿 캠프 결과물 아카이빙 / Brave Contents Lab 운영 / 시민·청년 Brave Story 200건 이상 수집 / SNS·숏폼 콘텐츠 확산 / 첫 번째 Brave Exhibition 개최	
2030	아시아확장	· 해외 참가자·파트너기관 기록 수집 확대 / 누적 Story 500건 이상 / 국제 공동콘텐츠 제작 / 아시아 협력도시 팝업·교류전 / 2031 콘텐츠 큐레이션 준비	
2031	종합 자산화	· 누적 Brave Story 1,000건 이상 / 4년간 캠프·스포츠·창작 기록 통합 아카이브 공개 / 'BRAVE ASIA' 대형 전시·공연 / 50주년 디지털 콘텐츠 글로벌 배포 / 2032년 이후 아카이브 운영·IP 활용계획 확정	

라. 3가지 사업이 연결될 수 있도록 통합 브랜딩

"사람을 연결하는 CAMP → 도시를 경험하는 ACTION

→ 가치를 남기는 CONTENTS & ARCHIVE"

1) 글로벌 문화 교류 캠프에서 사람을 만나고

2) 스포츠 행사를 통해 광주라는 도시를 경험하고

3) 그 경험을 콘텐츠와 기록으로 남기며 아시아 문화 IP 및 아카이빙

□ 기대효과

○ **5·18 50주년을 계기로 '기억의 계승'에서 '가치의 국제적 확산'으로 전환**

- 5·18의 민주·인권·평화 정신을 '용기(Brave/Courage)'라는 세대·국가를 초월한 보편적 가치로 재해석하여 아시아 및 세계 청소년·청년이 공감하고 참여할 수 있는 새로운 문화적 언어 구축
- 추모·기념 중심의 기존 사업을 대체하는 것이 아니라, 그 역사적 의미를 토대로 체험 - 대화 - 창작 - 실천으로 이어지는 미래세대 참여 모델 확립
- 2030년 50주년을 일회성 기념행사가 아닌 향후 5·18의 국제적·세대적 확장을 위한 전환점으로 활용

○ **아시아 차세대가 지속적으로 광주와 관계를 맺는 국제문화교류 플랫폼 구축**

- 2028~2030년까지 단계적으로 아시아 청소년·청년 네트워크를 구축하고, 2030년 20~30개국 2,000명 규모의 국제문화교류 캠프로 확대
- 참가자를 단순 방문객이 아닌 앰버서더로 육성하여 국가별·도시별 후속 교류가 지속되는 인적 네트워크 구축
- ACC를 비롯한 광주의 문화인프라와 5·18이라는 도시 고유의 역사문화 자산을 결합한 광주형 국제 청소년 문화교류 모델 확보

○ **광주 전역을 연결하는 참여형 문화관광 콘텐츠 확보**

- RUN 518·RIDE 518·CLIMB 518을 통해 전남대 - 광주역 - 금남로 - 5·18민주광장 - ACC - 광주천 - 무등산 등 도시의 역사·문화·생태자원을 하나의 경험으로 연결
- 단순한 사적지 관람에서 벗어나 달리고, 걷고, 자전거를 타며 도시를 경험하는 새로운 방식의 5·18 문화관광 콘텐츠 개발
- 국제 참가자와 국내 동호인·시민의 참여를 통해 숙박·음식·교통·관광 소비 등 체류형 관광 효과 창출

○ **50주년 이후에도 활용 가능한 문화IP와 디지털 자산 축적**

- 4개년 사업 과정에서 생산되는 영상·음악·웹툰·디자인·사진·인터뷰 등을 지속적으로 축적
- 1,000개의 시민·청년 '용기 이야기', 참가자 공동창작물, 스포츠 참여기록 등을 하나의 문화자산으로 관리

- 전시·공연·출판·굿즈·해외 교류 등 다양한 방식으로 재활용 가능한 Brave Gwangju 문화IP 생태계 구축

○ **대규모 시설투자보다 '사람·콘텐츠·네트워크'를 남기는 아시아문화중심도시 모델 구축**

- 별도 대규모 시설 건립보다 기존 ACC와 지역 문화공간, 사적지, 도시 인프라를 활용하는 소프트웨어 중심 사업 추진
- 사업 종료 후에도 국제 네트워크·콘텐츠 IP·아카이브·문화관광 루트가 광주에 축적되는 구조

□ 투자계획

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'31)			
		구 분	합 계	2028	2029	2030	2031
5·18 50주년 기념 프로젝트 - 아시아 차세대 문화연대 '브레이브 광주' (Brave Gwangju)	글로벌 문화 교류 캠프	국 비	2,250	40	1,260	950	-
		지방비	2,250	40	1,260	950	-
		민 자					
		소 계	4,500	80	2,520	1,900	-
	5월 사적지 연계 3종 스포츠 페스티벌	국 비	1,500	20	650	830	-
		지방비	1,500	20	650	830	-
		민 자					
		소 계	3,000	40	1,300	1,660	-
	아시아 문화 IP 및 아카이빙	국 비	1,200	40	200	410	550
		지방비	1,200	40	200	410	550
		민 자					
		소 계	2,400	80	400	820	1,100
연도별 소계			9,900	200	4,220	4,380	1,100
합 계				**9,900**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	200	(A) 글로벌 문화교류 캠프 기본계획·국제협력망 구축(50) (A) 5·18 사적지 연계 체험·교류 프로그램 개발(30) (B) RUN·RIDE·CLIMB 코스 개발 및 안전·운영체계 구축(40) (C) Brave Gwangju 브랜드·IP 개발 및 디지털 아카이브 플랫폼 구축(80)
2029	4,220	(A) 10개국 내외 200~300명 규모 글로벌 문화교류 파일럿 캠프 운영(1,145) (A) 15~20개국 500~700명 규모 Pre-50주년 국제캠프 운영(1,375) (B) RUN·RIDE·CLIMB 종목별 시범행사 및 운영체계 검증(500) (B) 3종 통합 Brave Action Festival 및 Festival Village 운영(800) (C) Brave Stories 수집·공동창작 콘텐츠 제작 및 아카이브 고도화(400)
2030	4,380	(A) 20~30개국 2,000명 규모 5·18 50주년 Global Youth Brave Camp 개최(1,900) (B) 5·18 사적지 연계 글로벌 RUN·RIDE·CLIMB 페스티벌 개최(1,660) (C) 아시아 공동콘텐츠 제작·해외 팝업·아카이브 확장(820)
2031	1,100	(C) Brave Stories 1,000건 구축·4개년 통합 아카이브·종합전시 및 글로벌 확산(1,100)
총사업비	9,900	

제3편　계속사업　조서(53건)

압도적 성장!
함께 사는 특별시

아시아문화중심도시 조성
2028 연차별 실시계획 사업안 (계속사업)

목 차

□ 진행사업 : 29건

가) 문화적 도시환경 조성 ····· 7

1) 아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영 ····· 9

2) 광주비엔날레관 신축 ····· 15

3) 아시아 캐릭터 테마파크 조성·운영 ····· 20

4) 아시아 문화관광 플랫폼(첨단실감 테마파크) ····· 26

5) ACC 아트 애비뉴 ····· 30

6) 어린이 아트 앤 사이언스 파크 ····· 33

7) 비엔날레 문화예술지구 조성(디지털문화공간등) ····· 36

8) 아시아 아트플라자 ····· 40

9) 아시아 물역사 테마체험관 조성 ····· 44

나) 문화예술 진흥 ····· 48

1) 비엔날레 시각 진흥 육성 ····· 50

2) 광주인문학산책길 조성 ····· 53

3) 빛의도시 상징 미디어아트 페스티벌 개최 ····· 58

4) 문화예술치유 중심도시 광주 조성 ····· 62

5) 디지털 아트컬처랩 구축 운영 ····· 64

다) 문화·관광산업 육성 ····· 68

1) 아시아 이스포츠산업지원센터 구축 운영 ····· 70

2) 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원 ····· 77

3) 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업 지원 ····· 82

4) 국제문화창의산업전(ACE Fair 개최) ····· 86

5) 지역기반형 음악산업 육성 지원 ····· 90

6) 문화산업 투자진흥지구 지정 운영 ····· 94

7) 아시아 첨단 문화기술 실증센터 구축 ····· 101

8) 아시아문화중심도시 육성펀드 출자 ····· 105

9) 버추얼 콘텐츠 제작 지원 ····· 109

10) K-문화콘텐츠 테크타운 조성 ····· 111

11) 문화전당 마실길 한바퀴 ····· 119

12) 아시아 예술관광 중심도시 사업 ····· 123

13) ACC연계 역사문화예술 관광벨트 구축 ····· 127

라) 문화교류도시로서의 역량 및 위상 강화 ····· 134

1) 아시아 도시 간 문화교류 협력사업 ····· 136

2) 국제회의 복합지구 조성 ····· 139

□ 계획사업 : 24건

가) 문화적 도시환경 조성 ····· 144

1) 시민문화예술촌 조성사업 ····· 146
2) 개방형 광역 수장고(시민공유형 아시아문화보전센터) 건립 ····· 151
3) 아시아 역사문화단지 조성(마한의 숲-신창동) ····· 158
4) 무등산 시가문화권 역사문화자산 복원·계승 ····· 163
5) 빛고을 아트 씨어터 건립(전문예술극장) ····· 167

나) 문화예술 진흥 ····· 174

1) 인권을 위한 아시아 예술 실험실 ····· 176
2) 아시아 아트 플랫폼 구축 사업 ····· 178
3) 생활속 미디어아트 환경 조성 ····· 181
4) 국제시각미술 문화도시 교류 플랫폼 구축 ····· 184
5) 아시아아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 조성 ····· 186

다) 문화·관광산업 육성 ····· 192

1) 아시아 콘텐츠 테크 스타트업 육성 ····· 194
2) 웹툰 창작커뮤니티 허브 조성 ····· 200
3) 지역 문화콘텐츠 기반 상품 개발 ····· 208
4) 아시아 콘텐츠 IP 스케일 업 지원 ····· 213
5) 콘텐츠 스퀘어 조성 ····· 216
6) 아시아 스토리텔링 통합 플랫폼 구축 ····· 221
7) 무장애 관광(유니버설 투어리즘) 거점 조성 ····· 226
8) 아시아문화중심도시 O2O 시스템 구축 ····· 229
9) 아시아 전통문화 힐링관광 거점 조성사업 ····· 232

라) 문화교류도시로서의 역량 및 위상 강화 ····· 235

1) 아시아 문화포용지구 조성 ····· 237
2) 아시아 소리이음 플랫폼 조성 ····· 244
3) 아시아 차세대 예술가 레지던스 지원사업 ····· 253
4) 아시아 문화도시 교류원(홍보원) 유치·운영 ····· 255
5) 광주비엔날레 파빌리온 플랫폼 조성 ····· 257

진행사업

문화적 도시환경 조성

1. 아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영 ····· 9

2. 광주비엔날레관 신축 ····· 15

3. 아시아 캐릭터 테마파크 조성 운영 ····· 20

4. 아시아 문화관광 플랫폼(첨단실감 테마파크) ····· 26

5. ACC 아트 애비뉴 ····· 30

6. 어린이 아트 앤 사이언스 파크 ····· 33

7. 비엔날레 문화예술지구 조성(디지털문화공간 등) ····· 36

8. 아시아 아트플라자 ····· 40

9. 아시아 물역사 테마체험관 조성 ····· 44

1 아시아문화예술 활성화 거점 프로그램 운영 '28년 계속

◇ 국립아시아문화전당과 5·18민주광장 활성화를 위한 스트릿 문화 콘텐츠 육성을 통해 아시아문화중심도시의 문화 경쟁력 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2008 ~ 2031년

○ (사업장소) 예술의 거리, 대인시장 등 문화전당 주변

○ (사업내용) 전당주변을 문화예술의 생산·유통·소비가 활성화된 명품거리로 특화

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화도시정책과, 문화예술과, 문화시설과, 도시관광과)

○ (총사업비) 54,155백만원(국비 25,600 지방비 28,555)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 예술의 거리 및 대인시장을 중심으로 쇠퇴하고 있는 도심문화지구를 기존의 중장년층 공간에서 청년층을 포괄하는 시범적이고 참여적인 아시아인의 활력 있는 문화공간으로 전환, 국제적인 생활문화 교류공간이자 문화전당과 연계한 도심활성화 전략의 거점으로 활용

○ 청장년층을 중심으로 24시간 활동하며, 문화의 창조와 소비가 이루어지는 대안적 공간을 조성하되, 국내에 거주하는 아시아인들의 청년문화 교류의 중심공간으로 활용하며, 야간 문화 활동을 위한 안전하고 쾌적한 문화 환경을 조성하여 도심문화의 특화거점 역할을 담당

○ 스트릿 문화 콘텐츠를 바탕으로 청년 중심의 문화 플랫폼을 강화, 글로벌 팬덤으로 확장하여 아시아 문화중심도시이자 글로벌 스트릿 문화의 허브로 도약

□ 세부 사업계획

① 아시아 문화 · 예술 활성화 거점 프로그램 운영 등

○ 대상지역을 중심으로 도심문화지구를 아시아 각국의 도시문화를 수용하는 국제적인 문화 · 예술지구로 재조성하기 위하여 문화 · 예술 시설 유치, 주요시설 리모델링 및 사업추진체계 등에 관한 실시계획수립 및 프로그램 구축 운영

○ 문화예술 활성화 프로그램 마련 : 문화적 도시환경의 구비와 특화지구의 기조성을 바탕으로 문화 · 예술진흥사업 및 다양한 문화 · 예술프로그램을 연계 · 개발하여 사업추진

○ 글로벌 스트릿댄스 경연 및 스트릿 아트 프로젝트 운영 및 야간 문화관광 동선 구축 등

② 문화 · 예술 활성화 기반조성

○ 문화전당의 북측지역인 도심문화지구(예술의 거리 및 인접지역)를 현대적 문화특화 시범지구로 조성할 수 있도록 기반시설을 확충하여 예술특화시범 거점으로 조성하고 활성화

③ 아시아 문화 · 예술 시설 확충 및 시민문화 활동 공간의 조성

○ 광주의 고유한 정체성과 삼향을 담아 동명동 일원을 '광주다움'이 도시브랜드가 되는 거리와 장소 조성사업을 통해 문화전당~전일빌딩~양림역사문화마을을 연계한 문화관광축으로 육성하고 문화전당 배후지원 기능을 강화

○ 전문 화랑가 조성, 소규모 공연장 개설, 아시아 대안문화공간 마련 및 광주문화 예술인 회관 건립 등을 추진하고, 아시아 각국의 다양한 갤러리와 소공연장 공방의 유치, 라이브 뮤직카페, 인디예술공간 및 테라스형 카페의 조성 등을 통하여 문화적 생산과 소통의 공간 마련

④ 스트릿 댄스 경연 및 스트린 문화주간 운영

○ 글로벌 스트릿댄스 경연(배틀라인업) 및 월드 파이널 개최

○ ACC~충장로~예술의 거리 등으로 이어지는 야간 문화관광 동선 구축 및 관련 프로그램 구성

□ 주요성과

① 대인예술 야시장

○ (창조적생산공간) 상권이 위축된 대인시장을 살리기 위해 지난 2008년 광주비엔날레 '복덕방 프로젝트'를 기점으로 문화예술 자원이 집중

○ (대한민국대표문화관광콘텐츠) 2013~2015 문화관광형시장 선정(중소기업청, 소상공인시장진흥공단), 2015 지역문화브랜드 최우수상 수상(문화체육관광부), 2017~2018 한국관광 100선 선정(문화체육관광부, 한국관광공사)의 성과 도출

○ (전국최초예술야시장) 2011년부터 야시장을 시범사업으로 시작해 2012년부터 2014년까지 매해 6~7회 진행했으며, 2015년 총20회 야시장 개장 누적 방문객 30만명, 2016년부터는 매주 토요일 상설화를 통해 2016년 46회 35만1181명, 2017년 43회 28만6400명, 2018년 37회 25만1000명, 2019년 37회 25만2000명의 관람객이 방문하였으며, 2020~2021년에는 코로나로 인해 야시장은 개장 횟수를 축소하고, 소규모 전시, 문화예술체험 프로그램, 레지던시, 미디어아트 연계프로그램 등을 운영하여 사회적 거리두기를 준수하며 시장과 예술가들이 침체되지 않도록 지원

○ (지역 예술가의 경제적 자생력 강화) 상설문화공연과 어린이·청소년·동호회 버스킹 공연, 예술가 아트상품 기획전시·판매등을 통한 지역 예술가 홍보 및 경제적 자생력 강화에 기여

② 궁동거리 예술 축제

○ (광주 예향의 발원지) 예술의 거리는 호남문화와 예술의 중심지인 광주의 전통을 계승하고 발전시키기 위해 1987년 지정된 곳으로 갤러리, 화랑, 표구집, 액자집, 화방, 미술학원, 공방 등 예술과 관련된 100여개 상점이 몰려있는 광주 예향의 발원지

○ (관광객 증가) 2009년부터 시작된 궁동거리예술축제는 2015년에는 총 23회를 진행하여 누적방문객 40,400명을 기록했으며, 2016년 총20회 진행하여 누적방문객 60,000명 이상을 기록,

2017년에는 총22회 진행하여 70,500명, 2018년에는 총20회 진행하여 84,000명 방문, 2019년에는 총17회 진행 21,000명 방문, 2020~2022년에는 코로나로 인해 소규모 전시, 레지던시, 경관개선 사업 위주로 진행하였으며, 2023~2025년까지 3년간 43개 문화예술프로그램을 진행하여 누적 관광객 85,400명 기록

○ (상권 활성화) 사군자그리기, 플라워아트, 가죽공예, 팔찌만들기 등 50여개의 문화예술 체험을 예술의 거리 내 상인들이 운영함으로써 예술의 거리에 입주해 있는 상점 홍보 및 매출 증가로 이어져 예술의 거리 상권 활성화에 기여

○ (거리 경관 개선) 예술의 거리는 단순히 문화행사를 개최하는 것으로 끝나는 것이 아니라, 상설 관광 볼거리 제공하기 위해 최초 사업이 시작된 2009년부터 꾸준히 벽화조성과 아트벤치 설치, 이색공간 조성사업 등 경관개선 사업을 진행함

○ (지역민의 문화예술 역량강화) 거리공연, 예술체험, 공공미술사업 등에 지역 예술가 참여 기회를 제공하여 지역 예술가들의 수익 창출에 기여했으며, 시민 대상 다양한 문화예술 프로그램을 진행하여 지역민의 문화예술 역량을 강화시키는데 일조

□ 기대효과

○ 아시아 각국의 문화예술 특화거점의 마련을 통하여 아시아 현대도시 문화의 교류를 촉진하고 이를 일상화함으로써 광주의 문화적 중심성을 강화

○ 아시아 각국의 도시문화를 대표하는 전문 화랑가, 미술관, 공연시설 및 문화 시설의 지역적 복합화로 아시아문화전당 및 문화전당권과 연계하여 경쟁력 있는 문화 인프라를 구축함으로써 도심활성화를 도모

○ 전시, 공연, 문화 창조 및 소비에 시민들이 참여할 수 있는 생활연계형 문화 · 예술지구를 조성함으로써 시민의 문화 활동을 촉진하고 거리재생 프로젝트를 통하여 도심활성화의 새로운 모델을 발굴

□ 관련사례

○ 창원 마산의 창동 예술촌

- 창원시 마산포구에 위치 옛 마산 원도심권(창동/오동동권역)의 잃어버린 상권 기능을 재생시키기 위한 도시 재생사업으로 50~60년대 문화예술의 중심지였던 마산의 추억과 향수를 느낄 수 있도록 테마별 다양한 볼거리 제공
- 창원시가 작가와 예술상인들을 적극적으로 유치 2년 동안 저렴한 임대료로 빌려주고, 임대료 일부 지원, 2층 구조로 된 부림시장 점포 중 공실 88실을 리모델링해 창작공예촌 조성
- 작업실과 미술공방들이 속속 생겨났고, 벽화와 거리안내판 등을 정비하여 골목에 생명력을 불러 넣었으며, 도시의 골목을 색채화 해 사람들의 관심을 끌어 도심 재생의 한 사례임

○ 네덜란드 "Summer Dance Forever"

- 매년 8월 네덜란드 암스테르담에서 개최되는 세계 최대 스트릿댄스 축제로, 댄스배틀, 공연, 세미나 등을 연계하여 도시 전체를 축제의 장으로 조성

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		1~4단계 ('04~'26)	연도별 추진계획 ('27~'31)				
	구 분	합 계		'27	'28	'29	'30	'31
아시아문화 예술기반 조성	국 비	1,300	1,300					
	지방비	1,300	1,300					
	민 자							
	소 계	2,600	2,600					
문화예술 활성화 프로그램	국 비	19,300	9,900	1,000	2,100	2,100	2,100	2,100
	지방비	20,400	9,900	2,100	2,100	2,100	2,100	2,100
	민 자							
	소 계	39,700	19,800	3,100	4,200	4,200	4,200	4,200
시설확충 및 시민문화활동 공간조성 (광주대표문화마을)	국 비	3,500	3,500					
	지방비	5,355	5,355					
	민 자							
	소 계	8,855	8,855					
시설확충 및 시민문화활동 공간조성 (서창향토문화마을)	국 비	1,500	1,500					
	지방비	1,500	1,500					
	민 자							
	소 계	3,000	3,000					
재 원 별 투 자 비	국 비	25,600	16,200	1,000	2,100	2,100	2,100	2,100
	지방비	28,555	18,055	2,100	2,100	2,100	2,100	2,100
	민 자							
소 계		54,155	34,255	3,100	4,200	4,200	4,200	4,200
합 계				**54,155**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'08	1,200	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'09	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'10	1,000	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'11	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'12	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'13	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'14	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'15	1,050	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'16	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'17	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성
'18	800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성
'19	1,200	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성(광주대표문화마을)
'20	3,320	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성(광주대표문화마을)
'21	5,890	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성(광주대표문화마을)
'22	5,295	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성(광주대표문화마을, 서창향토문화마을)
'23	3,800	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성, · 시민문화활동공간 조성(광주대표문화마을, 서창향토문화마을)
'24	1,700	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'25	1,700	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'26	1,700	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'27	3,100	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'28	4,200	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
'29년 이후	12,600	· 아시아 문화예술 거점 프로그램 운영 및 기반조성
총사업비	**54,155**	

2 광주비엔날레관 신축

'28년 계속

◇ 대한민국을 대표하는 랜드마크 전시관을 건립하여 세계적 비엔날레로 도약 발판을 마련하고 문화 활성화 거점 공간 조성

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2020 ~ 2028년 * 사업기간 연장신청(문체부) : '20~'28 → '20.~29.

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 북구 매곡동 400번지 일원(현 비엔날레주차장)

○ **(사업내용)** 연면적 19,917㎡(지하1층~지상4층) / 전시, 수장, 상업 , 사무공간 등

- 現) 비엔날레 전시관(1995년 준공, 지상 3층), 건축연면적 13,356.12㎡(전시실 8,783㎡, 부대시설 4,573㎡

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ **(총사업비)** 111,885백만원(국비 53,264.5, 시비 58,620.5[토지보상비 4,867 포함])

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 1995년 범정부 차원의 국제현대미술 행사로 창설되어, 광주의 민주정신을 새로운 문화적 가치로 승화 및 세계 현대미술과 인문사회분야를 매개 융합하는 혁신과 공존의 글로컬 시각문화 연계

○ 아시아문화중심도시 조성사업의 5대문화권(시각미디어문화권)의 실질적인 기반, 국립아시아문화전당과 함께 미래 문화전략의 양축을 담당

□ 세부 사업계획

① 전시관 주요 기능

○ 국제 수준의 전문 전시공간 조성

- 다양한 규모와 장르의 현대미술 작품을 수용할 수 있는 전문 전시실 조성
- 대형 설치작품, 미디어아트, 영상·음향 및 융복합 작품 등 새로운 예술형식에 대응할 수 있도록 전시공간의 가변성과 확장성 확보
- 작품 설치·철거 및 전시 전환이 효율적으로 이루어질 수 있도록 전시실과 준비·지원공간 간 연계 강화
- 국제 비엔날레의 특성을 고려한 전력·통신·조명 등 전문 전시 인프라 구축

○ 수장 및 작품관리 공간 구축

- 비엔날레 관련 작품과 자료 등을 안정적으로 보관할 수 있는 전문 수장 공간 확보
- 작품의 특성에 적합한 보존환경을 유지할 수 있도록 항온·항습 및 보안·방재 시스템 구축
- 작품 반입에서 검수·보관·전시·반출까지 단계별 이동이 효율적으로 이루어질 수 있도록 작품관리 동선 체계화

○ 관람객 편의 및 문화향유 공간 확충

- 국제행사 개최에 필요한 안내·매표·대기·휴게 등 관람객 지원공간을 충분히 확보하고 장애인·노약자·어린이 등 다양한 이용자를 고려한 유니버설디자인 적용
- 카페, 문화상품 판매 등 상업·편의공간을 전시 및 야외공간과 연계하여 관람객 체류시간 확대
- 비엔날레 기간 외에도 시민이 자유롭게 이용할 수 있는 개방형 로비와 휴게공간 등을 마련하여 일상적 문화향유 공간으로 활용

○ 운영·사무 및 전시지원 공간 조성

- 국제행사 기획·운영을 위한 사무공간과 회의·지원시설 확보
- 국내외 참여작가, 큐레이터, 전시 관계자의 원활한 협업을 지원할 수 있는 전시 준비 및 운영지원 공간 마련
- 전시·수장·관람객·관리자 동선을 합리적으로 분리하여 시설 운영의 안전성과 효율성 제고

② 시각미디어문화권 연계 활성화

○ 중외공원 문화예술시설 연계

- 광주비엔날레 전시관을 중심으로 광주시립미술관, 국립광주박물관, 광주역사민속박물관, 광주예술의전당 등 주변 문화시설과 연계체계 구축
- 시설별 전시·공연·교육 프로그램의 상호 연계를 통해 중외공원 일대를 체류형 문화예술지구로 육성

○ ACC와 국제문화교류 기능 연계

- ACC의 아시아 문화교류·창제작 기능과 광주비엔날레의 국제 현대미술 네트워크를 연계하여 국제 공동기획·전시 및 교류 기반 강화
- 문화전당교류권과 시각미디어문화권을 연결하여 아시아문화중심도시 핵심 문화시설 간 기능적 연계 강화

○ 광주비엔날레 브랜드의 상시화

- 행사 개최기간 외에도 기획전시·교육·국제교류·시민참여 프로그램 등을 지속 운영할 수 있는 시설기반 마련
- 축적된 비엔날레의 전시·작가·기획자료 등을 활용하여 광주비엔날레의 역사와 성과를 지속적으로 확산할 수 있는 기반 구축
- 비엔날레를 일회성 국제행사에서 상시적인 문화예술 플랫폼으로 확장하여 광주의 국제문화도시 브랜드 강화

③ 운영·활용 방향

○ 국제미술전시 거점

- 광주비엔날레 및 광주디자인비엔날레의 안정적인 개최 기반을 구축하고 국내외 주요 미술기관과 연계한 국제기획전시 및 교류사업 추진

○ 현대미술 창작·교류 플랫폼

- 국내외 작가·기획자·연구자 간 교류와 협업을 지원하고 광주와 아시아, 세계 현대미술을 연결하는 국제적 네트워크 거점으로 활용

○ 시민 문화향유 플랫폼

- 비엔날레 비개최기간에도 상설·기획전시, 시민교육, 어린이·청소년 프로그램, 강연 및 문화행사 등을 운영하여 시설의 상시 활용도 제고

○ 문화관광 거점

- 중외공원 문화예술시설과 연계한 관광동선을 구축하고 ACC 등 광주의 핵심 문화시설과 연계하여 국내외 관광객의 체류시간과 문화소비 확대

□ 기대효과

○ 국제 수준의 전시·수장·지원 인프라를 확보하여 광주비엔날레 및 광주디자인비엔날레의 전시 경쟁력과 국제적 위상 강화

○ 중외공원 일대 문화시설을 기능적으로 연결하고 ACC와 연계하여 문화전당교류권과 시각미디어문화권을 잇는 아시아문화중심도시 핵심 문화축 형성

○ 행사기간에 집중되던 비엔날레의 문화적 효과를 연중 전시·교육·교류·관광으로 확장하여 시민이 일상에서 체감하는 문화자산으로 전환

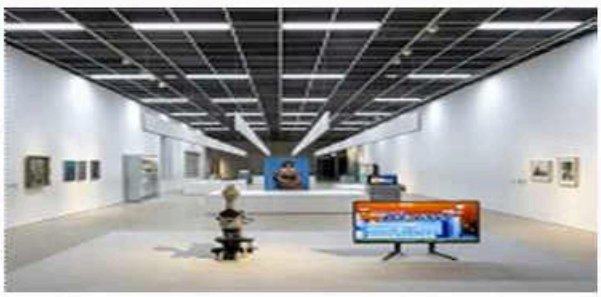
○ 세계적인 현대미술 콘텐츠와 랜드마크 건축물을 활용하여 국내외 관광객 유입을 확대하고 주변 문화시설·상권·관광자원과의 연계를 통한 지역경제 파급효과 창출

○ 민주·인권·평화의 도시정신과 현대미술의 실험성·창의성을 결합하여 광주만의 문화적 정체성을 세계에 확산하고, 아시아와 세계를 연결하는 국제 문화도시로서의 위상 강화

□ 관련사례

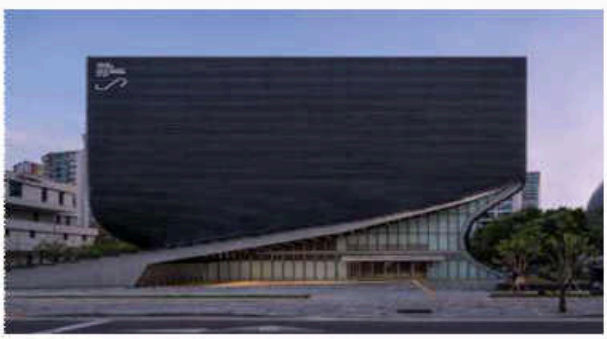
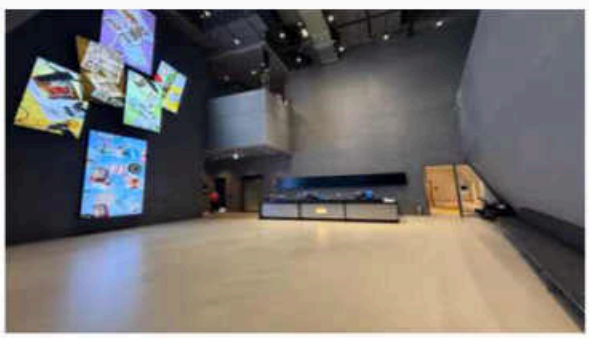
○ 국립현대미술관 청주관

- 국내 최초의 '개방형 수장고(Visible Storage)' 콘셉트를 도입한 대형 미술관으로 단순 전시실뿐만 아니라 미술품 보존과학실, 거대 수장고가 연면적의 큰 축을 차지
- 직사각형 모양의 대형 매스 구조를 유지하여 내부 공간 효율성을 극대화하였으며, 국내 최초의 '개방형 수장고' 콘셉트를 도입해 많은 양의 미술품을 안정적으로 보관·관리할 수 있는 고도화된 수장 시스템과 관람 동선이 유기적으로 연결
- 미술관 1~3층 보이는 수장고를 운영, 유리창을 통해 국내 미술가의 대표 소장품의 수장 및 보존 상태 관찰하도록 조성

○ 서울시립사진미술관

- 서울시립 사진미술관의 건축은 장소성, 도시환경, 사진이라는 매체의 특성을 모두 아우르는 개념에서 출발하여, 사진을 건축적 언어로 재해석
- 건물의 외관은 카메라의 조리개가 열리고 닫히는 형태에서 착안하여, 정육면체 구조를 살짝 회전시켜 입방체의 중량감과 곡선미를 동시에 담은 독특한 형태로 구현
- 곡선과 비정형 공간을 적극 활용하여 건축물 용도를 두드러지게 표현하였으며, 천장고 10m 로비, 열리벽면 구조로 설치 미술전시에 유리
- 체험형 공간 구성으로 진입 장벽이 낮고 체류 시간이 길며, 가족 단위 이용 용이

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('20~'28)			
		구 분	합 계	2025까지	2026	2027	2028
비엔날레 전시관 건립	설계비 등	국 비	11,325	7,305	2,011	70	1,939
		지방비	420	420			
		민 자					
	공사비	국 비	41,939.5	0	3,470	1,330	37,139.5
		지방비	53,331.5			5,200	48,131.5
		민 자					
	보상비	국 비					
		지방비	4,869	4,869			
		민 자					
		소 계	111,885	12,594	5,481	6,600	87,210
재원별 투자비		국 비	53,264.5	7,305	5,481	1,400	39,078.5
		지방비	58,620.5	5,289	0	5,200	48,131.5
		민 자					
		소 계	111,885	12,594	5,481	6,600	87,210
		연도별 소계		12,594	5,481	6,600	87,210
합 계				**111,885**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'20.~'26.	12,594	타당성조사 및 기본 및 실시설계, 토지보상비 등
'26~'29	99,291	건설사업감리용역 및 공사진
총사업비	**111,885**	

3 아시아 캐릭터 테마파크 조성.운영

'28년 계속

◇ 아시아문화중심도시로 지속가능한 발전 및 문화산업 활성화 위한 산업 거점 조성
◇ 시민 문화 향유권 제고를 위한 캐릭터 테마파크 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2023 ~ 2028년
○ (사업장소) 북구 첨단과기로 176번길 27(광주디자인진흥원 일원)
○ (사업내용) 지역·아시아 우수 캐릭터 활용 체험시설과 산업거점 조성
- 캐릭터 에듀플레이존, 캐릭터 교감존, 테스트베드, 아카이빙 전시, MD샵/F&B 등
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)
○ (총사업비) 30,800백만원(국비 14,800, 시비 16,000) *부지비12억 포함

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 지역 문화산업 활성화 및 아시아문화중심도시 지속 가능한 발전을 위한 K-컬쳐 시대 아시아 대표 캐릭터 산업 거점 마련
- 정부 K-컬쳐 시대 콘텐츠 국가전략산업화 추진, 광주 미래 신성장 동력으로서 문화산업 육성 등 정책 부합
- 캐릭터 수출 지원, 캐릭터 IP 보호, 캐릭터 제작 관련 기록물 수장 등 산업 거점 역할 수행
○ 지역 문화 수요 충족 및 다문화 가정의 문화 융합 위해 아시아·국내·지역 유명 캐릭터 활용한 어린이 특화 문화시설 조성
- '21년 어등산 부지 시민 설문조사 결과, '놀이공원 및 특화 테마파크' 가장 선호
- 서남권 결혼이민자 및 다문화가정 자녀 수 증가 추세에 맞춰 문화 교류 및 융합 공간 필요

(단위:명)

구 분	2022년	2023년	2024년
계	61,162	62,506	63,319
결혼이민자 수	18,828	19,254	19,602
다문화가정 자녀 수	42,334	43,252	43,717

○ 도시 및 관광 활성화를 위한 서남권 유일의 가족형 에듀테인먼트 테마파크 조성

- 꿀잼도시 목표로 도시 문화·관광 인프라 확충을 추진 중으로 지역 대표 관광명소 조성
- 전남·광주, 전북, 제주도 등 서남권에 즐기면서 학습할 수 있는 에듀테인먼트 시설 전무한 실정으로, 가족 단위 관광 수요를 흡수할 수 있는 거점 시설 조성 필요

□ 세부 사업계획

가. 추진방향

○ 디지로그(Digilog) 기반 국내외 대표 캐릭터 IP 활용한 융복합 체험 공간 조성

- 유아, 어린이 동반 가족 대상 지역 특색과 캐릭터 IP 결합한 체험 시설 조성
- 캐릭터 활용 첨단 디지털 기술과 아날로그 감성 융복합한 복합문화 공간 조성

○ 캐릭터와 지역산업을 연계한 유소년 에듀테인먼트 체험 프로그램 개발·조성

- AI, 자율주행 등 첨단 산업 융합한 광주만의 에듀테인먼트 프로그램 개발
- 국내외, 지역 캐릭터 IP 활용해 직업 체험 등 교육적 가치와 오락성 겸비한 프로그램 개발

○ 효율적 운영시스템 구축 및 주변 연계프로그램 개발과 공동 운영

- 지역 캐릭터 시장 진출 교두보 마련 통한 다양한 네트워킹 및 교류 활성화 지원
- 캐릭터 데이터 수집 및 아카이브 공간 제공, 인근 기관과의 연계 프로그램 공동 개발·운영

○ 캐릭터랜드 활용 지역 캐릭터산업 진흥

- 지역 혁신기관과 협업해 캐릭터 산업 생태계 강화, 지역 캐릭터 IP 마케팅 지원
- 진흥원 인프라 및 기존 사업 연계하여 캐릭터산업 진흥 도모 및 지역캐릭터 실증 지원



나. 세부 추진계획

○ 기본조사 설계

- 기　　간 : 2024. 1. ~ 2026. 12.(36개월)
- 주요내용 : 캐릭터랜드 건축기획 용역, 지반조사 및 지적 측량 등
- 사 업 비 : 47백만원

○ 건축설계 공모 및 실시설계

- 기　　간 : 2024. 9. ~ 2027. 12.(40개월)
- 주요내용 : 건축 설계 공모, 기본 및 실시설계 용역, 건축 인·허가 등
- 사 업 비 : 1,251백만원



위치도



조감도

○ 캐릭터랜드 조성 공사

- 기　　간 : 2027. ~ 2028.(약 17개월)
- 주요내용 : 착공, 건축·기계·전기·통신·소방·기타공사 공사, 준공 등
- 사 업 비 : 22,610백만원

【공간 구성(안)】

층수	건축용도	면적(㎡)	주요 시설
합 계		4,980.65	
B1	시설관리공간	363.67	ㅇ 기계, 전기실
1F	전시행사시설	2,823.69	ㅇ 체험/전시 공간(캐릭터 Edu 플레이존,, 아카이빙 전시), 소규모 행사룸 ㅇ 홀/로비, 테스트 베드, 이벤트홀, 캐릭터샵, 화장실, 엘리베이터 등
2F	체험행사시설	1,011.10	ㅇ 체험/전시 공간(캐릭터 교감존, 모험형 성취감 증진존) ㅇ F&B, 주방, 화장실, 엘리베이터 등
3F	교육운영시설	782.19	ㅇ 에듀테인먼트 교육장, 강사 대기실 ㅇ 휴게 라운지, 운영사무실, 회의실, 화장실, 엘레베이터 등
옥상	부대시설	-	ㅇ 옥상 공원, 별빛마당, 신재생 에너지시설

○ 전시콘텐츠 구축 개발

- 기　　간 : 2024. 12. ~ 2028. 12.(48개월)
- 주요내용 : 전시콘텐츠 기획 및 개발, 전시체험공간 및 콘텐츠 구축 등
- 사 업 비 : 5,692백만원

【공간 구성(안)】

구 분	용 도
옥 상	캐릭터 테마 공원(캐릭터 하늘마당, 별빛마당 등)
체험 콘텐츠	캐릭터 IP 홍보 및 마케팅 공간
테스트 베드	새로운 지역 캐릭터에 대한 가능성 확인 및 인지도 확보 공간
캐릭터 쇼룸	지역 캐릭터 세계관 홍보 및 마케팅 공간
에듀테인먼트 콘텐츠 교육장	캐릭터와 지역산업을 연계하여 체험을 통한 다양한 교육 콘텐츠 프로그램 제공 공간
실감 콘텐츠 체험장	AR/VR/3D 등 첨단기술을 활용한 체험 공간
캐릭터 체험장	AI 기반 미래 융복합 지역 캐릭터 체험 공간
소규모 행사룸	소규모 행사(대관 등)
공작소	창의력 교육을 위한 캐릭터 활용 수준별 만들기 체험 공간
편의시설	공공 및 편의시설 지원
휴게공간	휴게 라운지, 카페, 캐릭터샵 등
로비 및 편의시설 등	캐릭터 맞이홀, 정보 라운지, 안내데스크, 휠체어 보관소 등
시설 관리 공간	지하 공간 활용
기계전기실	시설 운영의 설비 공간
창고 등	기자재 등 다목적 창고 및 비품실
회의실 및 운영사무실	회의 공간, 운영사무실

다. 연도별 사업계획 및 추진상황

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2022	기본계획 수립	- 기본계획 수립, 중기재정계획 반영, 공유재산 심의	
2023	행정절차 이행	- 중앙투자심사 추진, 공유재산 심의	
2024	건축기획 및 설계공모	- 건축기획용역 완료, 설계 현상공모, 중앙투자심사 통과	
2025	건축설계 및 전시콘텐츠 기획	- 전시콘텐츠 기획 및 기본 설계 용역 완료 - 기본 및 실시설계 추진, 건축물 예비인증 - 지반조사 용역, 건축설계 경제성 검토 용역	
2026	전시콘텐츠 구축 및 캐릭터 IP 선정	- 계획, 중간설계 적정성 검토완료, 기재부 총사업비 협의 - 건축물 예비인증 추진, 건축인허가 - 전시콘텐츠 실시설계 - 캐릭터 IP 관련 DB 구축, 공모 및 선정	
2027	공사	- 실시설계 적정성 검토완료, 기재부 총사업비 협의 - 건축물 에비인증 완료, 시공사 및 감리 선정 - 건축, 토목, 조경, 기계설비 전기 등 공사 추진 - 전시콘텐츠 구축	
2028	공사	- 공사 준공 및 전시콘텐츠 구축 완료	

□ 기대효과

○ 국내외 대표 캐릭터 IP의 브랜드 가치를 활용하여 지역 문화콘텐츠의 가치를 높이고, 온 가족이 함께 즐길 수 있는 가족 친화형 캐릭터 문화콘텐츠 체험 공간 조성

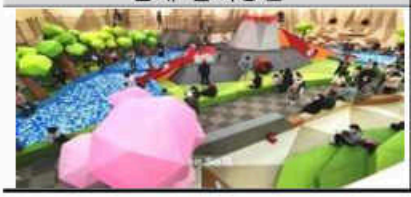
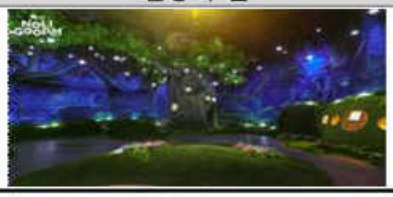
○ 지역 산업에서 양산되는 상품(첨단기술 등)과 캐릭터를 연계하여 지역 특화 미래형 콘텐츠를 개발하고, 캐릭터 산업의 다양성 제고 및 관련 기업의 경제적 파급효과 등 지역산업 활성화 및 지속적인 발전 동력 확보

○ 지역의 미래 먹거리 산업인 문화콘텐츠 산업을 육성하기 위해, 캐릭터를 기반으로 다양한 부처·기관·단체에서 추진하는 사업과 융복합하여 아시아 캐릭터 관련 산업 교류의 장을 조성

□ 관련사례

○ **파주 놀이구름 EBS**

- 파주시와 EBS가 조성한 가족친화형 어린이 문화체험 공간
- 일평균(주말) 1,500명 등 연간 45만명 방문(외지 방문객 60%)
- 연간 45억원 입장/체험/판매 수입과 파주시 도시마케팅 효과

EBS 캐릭터	파주 놀이구름(건물) 및 일대	실내 캐릭터거리
		
실내 놀이공간	**환상의 숲**	**상징공간(5314개 거울)**
		

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비							
	구 분	합 계	2023	2024	2025	2026	2027	2028
아시아 캐릭터 테마파크 조성운영	국 비	14,800	957			4,500		9,343
	지방비	16,000	1,821			261	5,639	8,279
	민 자							
	소 계	30,800	2,778			4,761	5,639	17,622
재 원 별 투 자 비	국 비	14,800	957			4,500		9,343
	지방비	16,000	1,821			261	5,639	8,279
	민 자							
합 계		30,800	2,778			4,761	5,639	17,622
합계			30,800					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'23	2,778	○ 건축기획, 설계공모, 기본조사 및 실시설계, 전시콘텐츠 기획
'26	4,761	○ 기본조사 및 실시설계, 전시콘텐츠 설계 및 구축
'27	5,639	○ 공사추진 및 감리, 전시콘텐츠 구축
'28	17,622	○ 공사추진 및 준공, 전시콘텐츠 구축, 시범운영
총사업비	**30,800**	

4 아시아 문화관광 플랫폼 (첨단실감 문화콘텐츠 테마파크 조성)

'28년 계속

◇ 실감콘텐츠, AI 등 첨단 융합콘텐츠 체험 거점 조성해 K-컬쳐를 선도하고 아시아 문화중심도시 및 AI도시 광주 성과 확산

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2028년

○ (사업장소) 남구 송암동24번가길 46(송하동)

- 부지면적 8,145m2, 건축연면적 4,800m^2(지하1~지상2층)

○ (사업내용) 일반 전시와 기업간 거래 기능이 복합된 테마파크 조성

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 39,600백만원(국비 18,000, 시비 21,600) * 부지비 36억 포함

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 실감콘텐츠, AI 등 첨단콘텐츠 제작·소비 환경 구축하여, 문화기술 발전 및 관광 활성화를 위한 플랫폼 조성 필요

- 광주GCI센터, 광주실감콘텐츠큐브 등 기존 인프라와 집적화를 통해 콘텐츠산업 생태계 조성
- 융합문화과학권 내 AI 집적단지와 연계하여 AI 융합콘텐츠 제작·유통함으로써 상호 시너지 창출
- 시민, 관광객 대상으로 지역에서 제작된 우수한 실감콘텐츠 체험·소개할 수 있는 거점 공간 필요

□ 세부 사업계획

○ (세부 사업내용)

- 상설전시관, 기업전시관(몰입형, 키네틱, AI융합), 기념품샵, 카페 등 구성
- VR, AR, MR 등 첨단 실감미디어 활용해 테마별 콘텐츠 상설 전시
- 광주 CGI센터, GCC 등 협력 지역기업 제작한 실감콘텐츠 홍보 및 마케팅 기회 제공
- 모빌리티 실감콘텐츠 제작·전시, 인프라 투어 등 송암산단 도시재생 사업 연계 프로그램 개발

○ (공간구성 계획)

- 전시공간 : 2,000㎡(상설전시, 몰입형전시, AI융합전시, 키네틱전시)

▸ (상설전시) VR 등 활용 관람객에게 시간과 공간을 초월한 우주, 해저 등 역사적 순간 경험 제공
▸ (몰입형) 여러 사람이 같은 가상공간에 들어가 서로 소통하면서 다양한 콘텐츠를 직접 체험하는 공간
▸ (키네틱) AI로봇 퍼포먼스, 드론쇼, 스마트모빌리티 등 다양한 AI 콘텐츠 제공
▸ (AI융합) 관람객 직접 AI 기술 체험하고 AI 기반 예술 콘텐츠 생산하는 공간

- 사무공간 : 150㎡(사무실, 회의실, 자료실 등)
- 상업공간 : 150㎡(캐릭터샵, 매점, 카페 등)
- 공용공간 : 1,300㎡(로비, 휴게공간, 기계실, 복도, 화장실, 설비실 등)
- 주차공간 : 1,200㎡(법정대수 36대 이상)

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>위치도</td>
<td>전시관 구축 예시</td>
</tr>
</table>

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2022	타당성 조사 및 기본계획 수립	- 기본계획 수립, 중기재정계획 반영, 공유재산 심의	
2023~2024	행정절차 이행	- 중앙투자심사 추진, 지반 조사 및 측량 용역 완료	
2025~2026	건축기획	- 건축기획 용역 및 심의 추진, 중앙투자심사 통과	
2027~2028	설계	- 기본 및 실시설계 용역	
2029~	공사	- 건축, 토목, 조경, 기계설비 전기 등 공사 추진	

□ 기대효과

○ 실감콘텐츠 및 AI 융합 체험 공간 조성을 통해 아시아문화중심도시 및 인공지능중심도시 광주의 성과와 미래 문화 비전 확산

○ 지역기업 제작 콘텐츠의 전시·유통·마케팅 지원함으로써 문화콘텐츠 산업 생태계 활성화 및 지역 경제 성장 기여

○ 실감콘텐츠 기반의 문화시설 조성을 통해 시민 문화 향유 기회 확대 및 관광객 유입 촉진

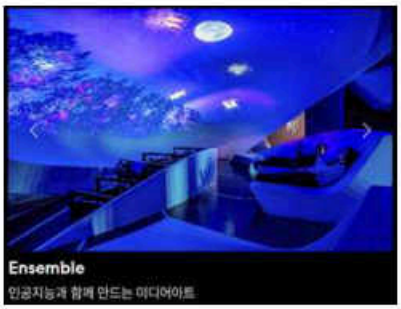
□ 관련사례

○ 강릉 메타버스체험관

- 2024년에 개관해 강원 청소년 동계올림픽 기간 시범 운영
- 연면적 4,236m^2, 지상3층 규모 조성해 메타버스 기술 체험부터 스포츠·자연 디지털 체험까지 균형 있게 구성

○ 속초 뮤지엄엑스

- 2022년에 개관한 체험형 미디어아트 전시관으로 연면적 1,750m2, 지상4층 규모 조성
- 4개 테마존에 14~16개 체험 콘텐츠로 구성 운영

강릉 메타버스 체험관	가상세계홀	메타버스라이프관
		
속초 뮤지엄엑스	전시콘텐츠	전시콘텐츠
		

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비								
	구 분	합 계	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
첨단실감문화콘텐츠 테마파크조성 (오프라인 플랫폼 아트파크 조성 및 운영)	국 비	18,000	500	300			500		16,700
	지방비	21,600	400					1,198	20,002
	소 계	39,600	900	300			500	1,198	36,702
합계			39,600						

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2022	900	테마파크 조성 타당성 조사, 콘텐츠 개발
2023	300	기본설계 용역
2026~ 2027	1,698	실시설계 용역
2028	36,702	건축 공사, 전시콘텐츠 구축, 감리
총사업비	**39,600**	

5 ACC 아트 애비뉴 조성

'28년 계속

◇ ACC와 지역 문화거점 연결해 지역의 역사와 예술을 결합, 새로운 문화경관을 조성하여 지역 문화적 정체성과 광주의 브랜드 가치 극대화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2026 ~ 2030년

○ (사업장소) 국립아시아문화전당, 양림동, 광주공원 문화거점 주변

○ (사업내용) 문화전당교류권 거점간 유기적 연결을 통한 문화융합 거리 조성

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 20,000백만원(국비 10,000, 시비 10,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시의 핵심 기능을 수행하는 문화전당권역이 전당과 단절된 환경으로 조성되고 있어 문화적 요소를 포함한 공공환경의 개선으로 시민이 체감할 수 있도록 조성 필요

○ 문화를 향유하면서 걷고 싶은 광주 조성을 위해 다양한 문화콘텐츠와 광주의 정체성을 체험할 수 있는 도로를 조성하여 문화중심도시를 체감할 수 있는 공간 필요

□ 세부 사업계획

가. 문화예술 거리 조성

○ (사업기간) 2026 ~ 2030년

○ (사업장소) 양림동 일원, 광주공원 일원

○ (사업내용)

- K-민주화를 주제로 역사적 스토리를 담아 광주 거리 조성(2개)
- 광주천 다리가 갖고 있는 인권 민주화의 유래를 형상화한 교량 개선

○ (사 업 비) 16,900백만원(국비 8,450, 시비 8,450)

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2026	문화예술 거리조성	문화거점 주변 아트애비뉴 마스터플랜 수립	
2027	문화예술 거리조성 (1권역) 설계 및 시공	권역간 연결 수변 경관 설계 및 조성 2개 권역 실시설계	
2028	문화예술 거리조성 시공	ACC ~ 양림동 거리조성(1차) ACC ~ 광주공원 거리조성(1차)	
2029	문화예술 거리조성 시공	ACC ~ 양림동 거리조성(2차) ACC ~ 광주공원 거리조성(2차)	
2030	문화예술 거리조성 시공 및 활성화	ACC ~ 광주공원 거리조성(3차) 및 공간활성화	

나. ACC 주변 문화융합 공공 가로시설물 개선

○ (사업기간) 2026. ~ 2030.

○ (사업장소) 아시아문화전당과 연결되는 도로 주변

○ (사업내용)

- 문화콘텐츠 기반 공공디자인 도입한 공공 가로 조성으로 보행 중심 문화거리 조성(공공시설물 10개소 조성)

○ (사 업 비) 3,100백만원(국비 1,550, 시비 1,550)

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2026	문화융합 공공 가로시설물 개선	문화융합 공공 가로시설물 개선 아트애비뉴 마스터플랜 수립	
2027	문화융합 공공 가로시설물 개선	시설물 현황조사 및 분석, 실시설계 및 조성(1차)	
2028	문화융합 공공 가로시설물 개선	시설물 현황조사 및 분석, 실시설계 및 조성(2차)	
2029	문화융합 공공 가로시설물 개선	시설물 현황조사 및 분석, 실시설계 및 조성(3차)	
2030	공공시설물 유지보수 데이터화	공간활성화 및 유지보수	

□ 기대효과

○ 광주 도심을 중심으로 ACC, 양림동, 광주공원 주변 공공시설 개선을 통해 아시아문화중심도시로서의 위상을 제고

○ 전당 주변의 환경 개선을 통해 문화예술의 도시로서의 경관을 개선하여 시민편의 제공 및 관광객 유치 등의 효과 극대화

□ 관련사례

【 공공디자인 개선 사례】



리스본 춤추는 신호등
(대형 빨간 신호등 안에서 음악에 맞춰 춤추고 영상으로 송출)

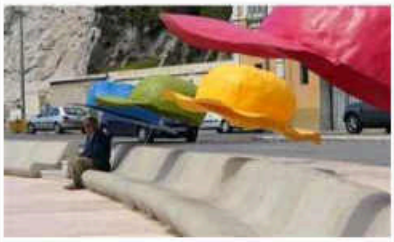


알펠만 신호등
(동독의 캐릭터를 활용해 신호등에 대입 후 도시를 대표하는 캐릭터로 성장)



하라주구 스트리트 퍼니처
(거리의 이미지와 부합한 거리 표지판 설치)

【 문화예술 접목 공공디자인 개선 사례】



예술적 특색을 살린 벤치



교각을 이용한 타일 아트



천변 공간활용 산책로

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('26~'30)				
		구 분	합 계	2026	2027	2028	2029	2030
문화융합 공공 환경 조성	문화예술 거리조성	국 비	8,450	200	200	3,750	2,950	1,350
		지방비	8,250		200	3,750	2,950	1,350
		민 자	-	-	-	-	-	-
		소 계	16,700	200	400	7,500	5,900	2,700
	문화융합 공공 가로 시설물 개선	국 비	1,550		600	900	50	
		지방비	1,750		800	900	50	
		민 자	-	-	-	-	-	-
		소 계	3,300		1,400	1,800	100	
ACC 아트 애비뉴 조성		연도별 소계		200	1,800	9,300	6,000	2,700
합 계				**20,000**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	200	기본계획 용역
2027~2028	11,100	공공디자인 가로시설물 설계 및 설치, 문화예술거리 조성(1,2권역)
2029	6,000	공공디자인 가로시설물 개선, 문화예술거리 조성(1,2권역)
2030	2,700	문화예술거리 조성(2권역)
총사업비	**2,0000**	

6 어린이 아트앤사이언스파크 건립

'28년 계속

◇ 예술과 과학 융합을 통한 4차산업형 창의인재양성을 위한 어린이 전용 AI기반 에듀테인먼트 복합문화 공간 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024 ~ 2028년

○ (사업장소) 광주광역시 서구 풍암동 2-7번지 일원(중앙공원 2지구)

- 연면적 2,520㎡, 부지면적 8,119㎡

○ (사업내용) 예술 융합 어린이 전문 복합문화공간 조성(놀이·체험·교육)

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(복지건강과)

○ (총사업비) 19,800백만원(국비 9,900, 시비 9,900)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 자연과 문화, 첨단기술을 접목시킨 창의적 놀이공간이자 아시아 문화중심도시의 미래교육문화권을 위한 기반 조성을 통해 어린이 놀이관광 콘텐츠를 육성하고 광주형 미래인재를 양성하는 성장 사다리 기반 구축

□ 세부 사업계획

○ (공간구상 계획) 놀이, 체험, 교육, 기타 편의시설 등

프로그램	세부 공간프로그램 구성 방향
놀이공간	• 모험놀이터와 어린이 전용 다목적 스포츠센터 공간 구성 • 자연친화적 소재와 첨단기술 기반 지능형 안전관리 시스템를 활용한 어린이 전용 놀이 공간으로, 어린이와 부모가 안심하고 자유롭게 놀 수 있는 공간환경 조성
체험공간	• 예술체험 놀이 공간과 탐구체험 놀이 공간으로 구성 • 다양한 문화예술 장르와 미디어아트, 디지털 기술을 접목한 체험형 놀이환경 • 인공지능, 에너지, CT 등 지역의 첨단산업과 메타버스 기술을 활용한 전시·체험공간
교육공간	• 창의적 인재양성을 위한 실험적 융합교육(과학기술+예술분야) 공간 • 예술 교과목에 관한 강의식 교육·실습이 아닌 문화적 소양 증진 중심의 문화예술교육 프로그램 공간 • 초등학교 창의적 체험활동 및 중학교 자유학기제·학년제와 연계 운영
기타 편의시설	• 커뮤니티 서비스 공간, 문화카페, 예술휴식공간 등 • 문화예술관련 이벤트와 문화마케팅

○ (추진일정)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2024	사전행정절차	지방재정투자심사, 공공건축 사전검토 및 기획심의 등	
2025	사전행정절차, 건축설계공모	공원조성계획 결정(변경) 심의, 건축설계공모 추진	
2026	건축설계 전시 설계	건축설계용역 착수, 전시 설계 발주 및 착수	
2027	건축공사	건축공사 착공	
2028	건축공사 전시물 제작·설치	건축공사 준공 및 전시물 제작·설치	

□ 기대효과

○ 아시아 문화, 예술이 과학과 융합하는 미래 인재 개발에 초점을 둔 프로그램 개발로 대한민국을 대표하는 어린이 전용 예술과학문화원 위상 확립 및 AI 창의인재를 양성하는 아시아문화중심도시 이미지 제고

○ 어린이 대상 과학과 예술의 전시 인터랙티브 디자인 구성과 신체의 오감, 공감각, 복합감각을 이용한 전시기획으로 타시도와 차별화되는 체험형 예술 과학 문화관 인프라 구축

○ AI 선도 도시로 컴퓨터를 넘어 인공지능과 창작을 연결하는 새롭고 다양한 예술과학 체험관 건립으로 미래의 주인공인 어린이들이 AI 창작 및 놀이에 대한 체험과 경험을 통해 창의적 아트 인재 발굴

□ 관련사례

구 분		내 용
국내	국립어린이청소년도서관	▪ 규모: 8,253㎡(지하 2층/지상 4층) ▪ 운영: 문화체육관광부
	국립아시아문화전당 어린이문화원	▪ 규모: 16,140㎡(지하 2층/지상 2층) ▪ 운영: 국립아시아문화전당재단
	서울 상상나라	▪ 규모: 19,860㎡(지하 3층/지상 3층) ▪ 운영: 서울특별시 (위탁- ㈜뮤지엄경영연구소)
	부산어린이창의교육관	▪ 규모: 8,954㎡(지하 3층) ▪ 운영: 부산광역시교육청
	대전어린이회관	▪ 규모: 5,383㎡(지상 1층) ▪ 운영: 대전광역시 (위탁- 기독교연합봉사회)

	전북어린이창의체험관	▪ 규모: 5,488㎡(지하 1층/지상 2층) ▪ 운영: 전라북도
	파주놀이구름	▪ 규모: 6,846㎡(지하 1층/지상 2층) ▪ 운영: 경기도 파주시(위탁- 한국교육방송공사, ㈜플레이스원, ㈜인터파크)
국외	미국 인디에나폴리스 어린이박물관	▪ 규모: 약 44,867㎡(지하 1층/지상 4층) ▪ 공룡과학스포츠 등 다양한 감각 놀이가 있는, 세상에서 가장 큰 어린이 박물관
	미국 휴스턴 어린이박물관	▪ 규모: 약 8,361㎡(지상 1층/지상 2층) ▪ 다양한 게임식 놀이활동과 야외 자연생태체험을 함께 제공하는 어린이 교육의 장
	미국 탬파 글레이저 어린이박물관	▪ 규모: 약 53,000㎡ ▪ 1~10세 유아·어린이의 다분야 교육에 중점을 둔 체험형 박물관
	미국 샌프란시스코 과학관	▪ 규모: 약 10,200㎡(지상 2층) ▪ 창의적 사고와 예술적 설계를 결합한, 모두를 위한 놀이터
	스위스 취리히 테크노라마 과학센터	▪ 규모: 6,500㎡(지상 3층) ▪ 500개가 넘는 실험실을 갖춘 체험형 과학센터

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('25~'28)			
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
어린이 아트앤사이언스 파크 건립	국 비	9,900	540	200	4,000	5,160
	지방비	9,900		360	3,772	5,768
	민 자	0				
	소 계	19,800	540	560	7,772	10,928
합 계			**19,800**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2025	540	건축설계용역 및 각종 인증설계·수수료 등 540
2026	560	전시물 설계비 200, 건축설계용역 및 각종 인증설계·수수료 등 360
2027	7,772	건축공사비 6,442 감리비 1,317 부대비 13
2028	10,928	건축공사비 5,905 전시물 제작·설치비 3,800 감리비 1,207 부대비 16
총사업비	**19,800**	

7 비엔날레 문화예술지구 조성

28년 계속

◇ 비엔날레 전시관 주변을 문화예술 특화지구로 조성하여 시각미디어 문화권의 핵심공간이자 국제적 아트커뮤니티로 발전

□ 사업개요

○ (사업기간) 2021 ~ 2028년

○ (사업내용) 국제문화예술행사 개최도시 시각이미지 개선, 아시아 디지털 문화공간 조성, 광주비엔날레 AI라키비움 구축 운영

○ (사업위치) 광주비엔날레전시관 주변 지역

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ (총사업비) 21,100백만원(국비 10,550, 지방비 10,550)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 광주비엔날레전시관 인근 지역은 문화중심도시 조성 5대 문화권 중 '시각미디어문화권'의 핵심지역으로 국립아시아문화전당과 더불어 지역의 대표적 문화 자산임

○ 광주비엔날레라는 세계적 미술축제를 개최하는 행사장 인근 지역의 상가·공동주택 난립으로 문화예술도시 이미지 훼손, 문화예술 특화지구로의 변모를 통한 아시아문화중심도시 이미지 제고 필요

○ 전시관 내·외부와 인근 진입공간을 주변 문화시설과 연계하여 미술중심의 도심 속 문화예술 향유지구 및 국제적 아트 커뮤니티(예술공동체)로 조성 필요

□ 세부 사업계획

가. 국제문화예술행사 개최도시 시각이미지 개선사업

○ (사업기간) 2020년

○ (사 업 비) 4,600백만원(국비 2,300, 시비 2,300)

○ (사업주체) 전남광주통합특별시(북구)

○ (사업내용) 광주비엔날레 개최도시인 광주의 도시 이미지 제고를 위한 시각적 도심경관 개선

- 미디어파사드 구축, 비엔날레 광장 연계 보행친화 공공디자인 조성, 아트쉘터 및 웰컴사인 조성, 전시관 인근 디자인가로등 및 회전교차로 경관조명 제작·설치
- 전시관 주변 예술공간 조성 공공디자인 조성(전시관 유리월, 데크쉘터, 아트벤치 등)

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2020	사업계획 수립	총괄기획가 및 실행자문단, 관련기관 협업회의, 사업계획 수립	
2021	시설물 설치	시설물 현장 설치 및 공사 추진, 미디어파사드 특별전 추진	

나. 아시아 디지털 문화공간 조성

○ **(사업기간)** 2022 ~ 2028년

○ **(사 업 비)** 6,500백만원(국비 3,250, 시비 3,250)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(광주미술관/북구)

○ **(사업내용)** 비엔날레 전시관 활용 미디어 상설공연, 미래형 디지털 가든 운영 등

- (디지털가든) 아시아디지털가든 소장품 활용 디지털 구축, 미디어파사드 및 미디어LED월 구축, 미디어아트 콘텐츠 제작 및 설치 등
- (아시아 소통 미디어 문화공간 조성) 미디어파사드 콘텐츠 제작 및 전시, 비엔날레 문화콘서트 등

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2022~2025	디지털 가든	미디어아트 및 실감콘텐츠 사례조사, 미술관 소장품 활용 디지털화 구축, 디지털가든 조성 및 시스템 구축, 시설물 설치 등	
2022~2028	아시아 소통 미디어 문화공간 조성	비엔날레 문화콘서트, 미디어파사드 콘텐츠 제작 및 전시 등	

다. 광주비엔날레 AI라키비움 구축 운영

○ **(사업기간)** 2004 ~ 2026년

○ **(사 업 비)** 10,000백만원(국비 5,000, 시비 5,000)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주비엔날레

○ **(사업내용)** 역대 광주비엔날레 아카이브, 소장품, 기록물 등의 전시 관람을 위한 온라인 라키비움 구축 및 운영

○ (연도별 사업계획)

연도	주요 사업내용	비고
2023	라키비움 Pre-Pmo 컨설팅, 디지털 아카이브 생태계 구축 협약	
2024	라키비움 대방향설계 및 프로토타입 연구, 광주비엔날레 디지털 아카이브 구축 연구, 베니스비엔날레 아카이브 전시 등	
2025	정보화전략계획(ISP) 수립 등	
2026	민간기록 수집 및 아카이브 DB 구축, 시스템 및 웹사이트 구축, 홍보 등	

□ 기대효과

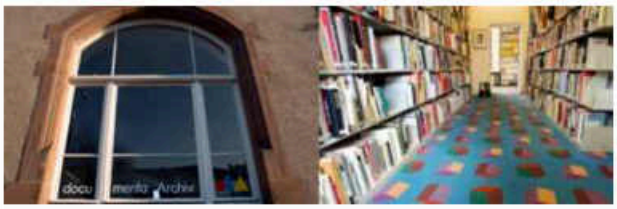
○ 광주를 대표하는 세계적인 문화상품인 광주비엔날레의 브랜드 이미지를 문화중심도시 광주와 연계하여 공고히 함

○ 광주비엔날레 행사가 전시장 내부에 머물지 않고 문화예술지구를 통해 도시 전역으로 확산

○ 광주비엔날레·광주디자인비엔날레 비개최기간에도 지속적인 비엔날레 도시 이미지 형성

○ 지역 커뮤니티아트 시범 운영과 내·외국인 문화예술 프로그램을 통한 소통으로 시민·국제 문화예술 프로그램 정착

□ 관련사례

	
카셀도큐멘타 아카이브	북경 798 예술구(Beijing 798 Art District)

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비										
	구 분	합 계	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
비엔날레 주변 시각이미지 개선사업	국 비	2,300	2,300								
	지방비	2,300	2,300								
	민자										
	소계	4,600	4,600								
아시아 디지털 문화공간 조성	국 비	3,250			400	900	950	250	250	250	250
	지방비	3,250			400	550	1,300	250	250	250	250
	민자										
	소계	6,500			800	1,450	2,250	500	500	500	500
광주비엔날레 AI라키비움 구축운영	국 비	5,000				1,500	3,500				
	지방비	5,000				500	4,500				
	민자										
	소계	10,000				2,000	8,000				
재원별 투자	국 비	10,550	2,300		400	2,400	4,450	250	250	250	250
	지방비	10,550	2,300		400	1,050	5,800	250	250	250	250
	민자										
소계		21,100	4,600		800	3,450	10,250	500	500	500	500
합계		**21,100**									

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'20	4,600	○ 국제문화예술행사 개최도시 시각이미지 개선사업(4,600)
'21	-	
'22	800	○ 아시아 디지털가든 조성(300) ○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500)
'23	3,450	○ 아시아 디지털가든 조성(950) ○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500) ○ 광주비엔날레 AI라키비움 구축(2,000)
'24	10,250	○ 아시아 디지털가든 조성(1,750) ○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500) ○ 광주비엔날레 AI라키비움 구축(8,000)
'25	500	○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500)
'26	500	○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500)
'27	500	○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500)
'28	500	○ 아시아 소통미디어 문화공간 조성(500)
총사업비	**21,100**	

8 아시아 아트플라자

'28년 계속

◇ 국내외 예술가 및 단체가 창작·공연·전시·행사에 필요한 연습, 공연 공간 부족 문제를 겪음에 따라 수도권과의 문화 격차가 확대되는 가운데 지역 문화 인프라를 확충해 지역 문화생태 강화 필요

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2032년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 아시아 예술창작 거점공간을 조성하여 국내.외 예술인들의 창작활동 및 인적 교류 활성화

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 19,000백만원(국비 9,500 시비 9,500) * 부지비 별도

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 국립아시아문화전당, 예술의 거리, 원도심과 인접한 위치에 아시아 예술창작 거점 공간을 조성하여 국내외 예술인들의 창작활동 및 인적 교류 활성화

○ 아시아문화전당 건립으로 폐관·철거된 남도예술회관의 원도심 문화예술 구심점 역할을 복원하여 전당과 예술의 거리에 문화예술 인프라 및 도시문화 관광자원 조성

○ 아시아권 및 국내 타지역의 광주 체류 희망 예술가 및 창작 여건이 불안정한 지역 예술가들에게 체류형 창작·교류 활동 공간 제공

□ 세부 사업계획

○ (공간구성 계획)

구 분		주요내용
1층	아트라운지	방문객·입주예술인 만남·휴식 공간
	아시아 푸드코트	아시아의 맛, 입주예술인 및 방문객 식사공간
	전시실	입주작가 작품발표 및 외부 교류공간
	아카이브실	광주·한국·아시아 예술관련 자료공간

2층	다목적실	쇼케이스 공연, 학술행사, 교육프로그램 공간
	커뮤니티홀	입주예술인 분야별 교류활동 공간
	자료실	입주예술인 소개자료 및 광주·한국·아시아 예술관련 자료공간
3·4층	창작스튜디오	광주, 국내외 예술인 입주활동 공간
옥상	옥상정원	야외공연·행사, 야외작품, 자연휴식공간
외벽	벽면작품공간	홍보사인물, 벽화, 미디어아트 파사드 등
별도(지하)	주차장	입주예술가 및 방문객 주차공간 * 재건축시 지하주차장 신설

※ 기본계획 및 설계과정에 변경될 수 있음

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2023~ 2024	기본계획 용역	아시아아트플라자 타당성 조사 및 기본계획 용역	
2025~	부지확보중	기본계획 수립 대상부지가 지방재정투자심사에 부지 타당성 부족으로 반려되어 신규 부지 확보중	
2027	부지확보 및 기본계획 보완용역	부지확보 후 기본계획 보완용역	
2028	투자심사, 기획심의	투자심사, 기획심의 등	
2029	설계	설계공모, 기본 및 실시설계	
2030	설계	기본 및 실시설계	
2031	공사	건립공사	
2032	공사	건립공사	

□ 기대효과

○ 국립아시아문화전당 인접지에 국내외 예술인의 상주 활동 공간을 추구함으로써 전당 주변 활성화 및 관련분야와의 연계 효과 증진

○ 문화전당권의 아시아 문화예술 현장 플랫폼으로서 아시아문화중심도시 인프라 및 예술의 거리 문화예술활동 활성화 기여

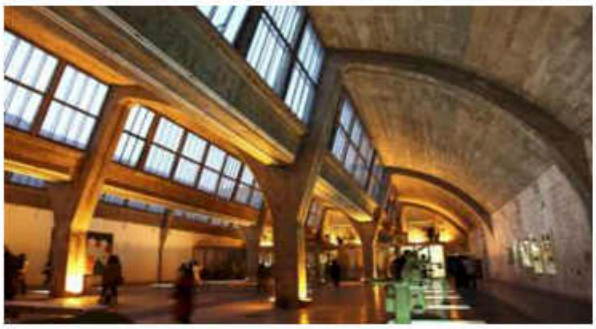
○ 아시아권 예술인의 장기 체류·활동을 바탕으로 국내외 및 지역 예술인 간의 협업·교류 확대

□ 관련사례

○ 북경 798예술지구 (798 大山子 藝術區) : 본래 국영 전자공업지역이던 곳의 폐공장 공간들을 400여개에 달하는 창작공간, 갤러리 및 문화공간으로 조성하여 국제적인 명소로 육성

○ 부천 아트벙커 : 쓰레기소각장 개조로 전시, 공연, 편의시설 등 운영

○ 전주 팔복예술공장 : 비디오테잎 폐공장이 다목적 복합문화공간



베이징 798다산쯔 예술구



팔복예술공장



갤러리밀집공간-홍콩 페더빌딩

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('22~'31)					
		구 분	합 계	~2026	2027	2028	2029	2030	이후
아시아 아트플라자	타당성조사 및 기본계획	국 비							
		지방비	165	165					
		민 자							
		소 계	165	165					
	기본계획 보완 용역 중앙투자심사	국 비							
		지방비	20			20			
		민 자							
		소 계	20			20			
	건립	국비	9,334				100	500	8,734
		지방비	9,481				100	500	8,881
		민 자							
		소 계	18,815				200	1,000	17,615
재원별 투자비		국 비	9,334				100	500	8,734
		지방비	9,666	165		20	100	500	8,881
		민 자							
		연도별 소계		165		20	200	1,000	17,615
합 계				19,000					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'22~'28	185	o 기본계획 용역
'29	200	o 투자심사, 기획심의 등
'30	1,000	o 설계공모 등
'31이후	17,615	o 아시아아트플라자 건립
총사업비	**19,000**	

9 아시아 물역사 테마체험관 조성

'28년 계속

◇ 마한문명이 탄생된 빅 히스토리와 영산강을 현대적으로 재해석하여 디지털 예술 체험 공간으로 조성함으로써 역사적 측면에서 광주의 문화도시 경쟁력 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024 ~ 2028년

○ (사업장소) 광주 북구 동림동 166번지 일원(산동교 부근)

○ (사업내용) 체험관 건립(물역사 디지털 전시실 및 체험관 등)

○ (주관부서) 전남광주통합특별시(대도시권정책과)

○ (총사업비) 25,600백만원(국비 9,800, 시비 15,800)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 영산강이 있어 탄생한 고대 마한문명을 현대적으로 재해석하여 영산강을 통한 교류 변천사와 광주 도시형성 과정을 문화자산으로 브랜딩

- 마한문명의 신비로움 : 철기시대 거대한 수레바퀴, 현악기 슬, 농경복합문화도시 → 아시아 문화중심 도시의 모태

○ 광주의 역사적 뿌리인 마한문화를 현대 아시아문화중심도시 비전과 연결하여, 역사·문화·생태가 융합된 체험형 문화교류 거점 조성 필요

□ 세부 사업계획

○ (주요내용)

- 역사·문화·놀이가 융합된 차세대 체험형 전시공간 조성
- 영산강과 마한의 빅 히스토리, 신기술이 융합된 상상력이 있는 공간 조성
- 관람객의 움직임과 터치에 따라 공간 전체가 반응하는 몰입형 인터랙티브 체험관 조성
- 실내 전시공간과 외부 물놀이장·조경·전망공간을 유기적으로 연계하여 디지털예술, 물놀이, 휴식이 융합된 미래형 복합체험공간으로 조성

○ (공간구성 계획)

구분	세부구분	면적(㎡)	비고
전시 및 체험영역	전시관, 체험관 등 구분없이 설계자의 의도에 따른 계획가능	1,680	준비실 등 포함
지원영역	다목적실 등	100	시민이용
	사무실, 회의실, 자료실, 디지털 서버실 등	228	
편의 영역	카페테리아, 기념품샵 등	192	
공용 영역	안내(티켓부스, 락카룸), 물품보관실, 로비·홀, 계단실, 기계·전기실 등	1,800	
합계		4,000 ㎡	

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2024	사전기획 및 타당성 조사	· 기본구상 및 타당성 조사 마련 · 전문가 자문 및 기본계획 수립 · 재원조달 및 단계별 사업계획 수립 · 건축기획 사전검토 등 행정절차 이행	
2025~ 2026	설계	· 국제설계공모 공고 및 당선작 선정 · 기본 및 실시설계 착수 · 전시콘텐츠 설계 및 제작 발주 · 각종 인허가 및 관계기관 협의	
2027~ 2028	공사	· 공사 발주 및 착공 준비 · 영산강유역환경청 등 관계기관 협의 · 건축·조경·소방·전기 등 공사 추진 · 공사 준공 및 개관 준비	
2029	운영	· 시범 운영 및 운영인력 확보 · 개관 행사 및 홍보 · 정식 개관 및 운영 개시	

□ 기대효과

○ 영산강과 신창동 마한유적의 역사적 가치를 활용한 체험형 콘텐츠 조성을 통해 아시아문화중심도시 광주의 브랜드 경쟁력 강화

○ 역사·문화·생태·디지털예술이 융합된 복합체험공간 구축으로 시민 및 관광객 대상 체류형 문화관광 활성화 기대

○ 고대 마한문명부터 현대 문화도시 광주까지 이어지는 스토리 구현을 통해 미래세대 역사·문화교육 거점 기능 수행

□ 관련사례

○ 도쿄 팀랩플래닛 : 세계적 몰입형 디지털아트 전시관

- 사 업 명 : Teamlab Planets Tokyo DMM (2018.7. 개관)
- 위　　치 : 도쿄도 고토구 도요스
- 운영주체 : 일본 디지털아트 집단 teamlab
- 시설성격 : 몰입형 디지털아트, 체험형 미디어 전시관
- 주요특징 : 물·빛·소리·프로젝션맵핑·센서기술을 활용한 인터랙티브 체험

○ 예천강문화전시관 : 낙동강과 삼강(내성천·금천·낙동강)이 만나는 지역의 강·생태·민속·역사를 통합 브랜딩

- 사 업 명 : 강문화전시관 조성사업(2019.11. 개관)
- 사업주체 : 경상북도 예천군
- 규　　모 : 연면적 4,874㎡, 지상 3층
- 주요콘텐츠 : 낙동강 자연·역사·문화·사람 주제 전시, 세계 강문화 소개, 삼강주막·나루터 재현, 360도 영상 콘텐츠 등

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('24~'28)			
	구 분	합 계	2024	2025	2026	2027년 이후
체험관 건립	국 비	9,800	500			9,300
	지방비	9,800	68			9,732
	민 자					
	소 계	19,600	568			19,032
전시물 제작 및 설치	국 비					
	지방비	6,000				6,000
	민 자					
	소 계	6,000				6,000
	연도별 소계		568			25,032
합 계			**25,600**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2024년	568	설계비 568
2027년	9,224	설계비 898, 감리비 1,453, 공사비 6,873
2028년	15,808	공사비 9,808, 전시물 제작 설치비 6,000
총사업비	**25,600**	**체험관 건립**

진행사업

문화예술 진흥

1. 비엔날레 시각 진흥 육성 ····· 50

2. 광주 인문학 산책길 조성 ····· 53

3. 빛의도시 상징 미디어아트 페스티벌 개최 ····· 58

4. 문화예술치유 중심도시 광주 조성 ····· 62

5. 디지털 아트컬처랩 구축 운영 ····· 64

1 비엔날레 시각 진흥 육성

28년 계속

◇ 비엔날레 아카데미·아트마켓 등 연계사업을 통해 시각예술 기획인력을 육성하고 비엔날레 주변 환경을 개선

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024 ~ 2029년

○ (사업내용) 광주비엔날레 아카데미, 아트마켓 등 광주비엔날레 연계 사업을 통한 시각예술 육성

○ (사업위치) 광주비엔날레전시관 주변 지역

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화도시정책과) / 광주비엔날레

○ (총사업비) 23,700백만원 (국비 11,850, 지방비 11,850)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 전문 기획인력과 지역 공간의 동반성장 전략이 요구되는 시기로, 광주비엔날레를 비롯한 지역 현장에 필요한 국제적 전시 역량을 양성하는 전문교육 필요

○ 미술계 최신 트렌드인 예술성·시장성 상호 보완 관계를 비엔날레에 반영하고, 아트마켓을 통해 장르 불문 미술품 감상·구매의 융복합 추세 반영 필요

○ 광주비엔날레 주변 공공디자인 적용 환경 개선을 통해 이미지를 개선하고 인근 공원 야외공연장 조성 필요

□ 세부 사업계획

가. 광주비엔날레 아카데미

○ (사업기간) 2024년 ~ 2028년

○ (사 업 비) 6,700백만원(국비 3,350, 시비 3,350)

○ (사업주체) 전남광주통합특별시(문화도시정책과) / 광주비엔날레

○ (사업내용) 국제적 전시역량을 가진 기획자 양성 및 도슨트교육 추진

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2024~2028	전시기획자 양성과정	국내·외 신진 기획자 대상 전시기획 이론·실무 중심 교육과정을 양성하여 국제적 전시역량을 가진 전시기획자 양성	
	전문도슨트 양성과정	국내 비엔엔날레 및 현대미술 이론교육부터 현장 실습, 실무교육까지 단계별 교육과정 운영하여 전문 도슨트 양성	
	시민참여 교육	광주비엔날레와 연계한 시민 참여형 프로그램 운영, 현대미술과 지역 문화자원을 연계한 참여 프로그램을 통해 관람객 경험 확대	

나. 광주비엔날레 문화거리 조성

○ **(사업기간)** 2026년 ~ 2029년

○ **(사 업 비)** 15,000백만원(국비 7,500, 시비 7,500)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ **(사업내용)** 광주와 비엔날레 정체성을 가시화할 수 있는 공간별 문화거리 조성

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2026	기본계획 수립	사업 대상지 현황 등 기초자료 분석, 기본계획 수립 등	
2027	실시설계	문화거리 실시 설계 추진	
2028~2029	문화거리 조성	문화거리 조성공사 단계별 추진	

다. 광주비엔날레 아트마켓

○ **(사업기간)** 2027년 ~ 2028년

○ **(사 업 비)** 2,000백만원(국비 1,000, 시비 1,000)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ **(사업내용)** 비엔날레아카데미 연계 아트마켓 운영

- 비엔날레 참여 작가 및 비참여 작가, 기획자, 문화단체 등이 참여하는 비엔날레 위성 프로젝트로 특화(비엔날레의 작품성과 아트마켓의 상업성, 문화행사의 융복합)
- 실험적 미술시장에 상업적 성격의 아트마켓 접목이라는 새로운 시도 추구

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2025	사업계획 수립	아트마켓 운영계획 수립 및 참여작가·기획자·문화단체 등 참여자 모집·프로그램 기획	
2026	아트마켓 운영	비엔날레 연계 아트마켓 운영	

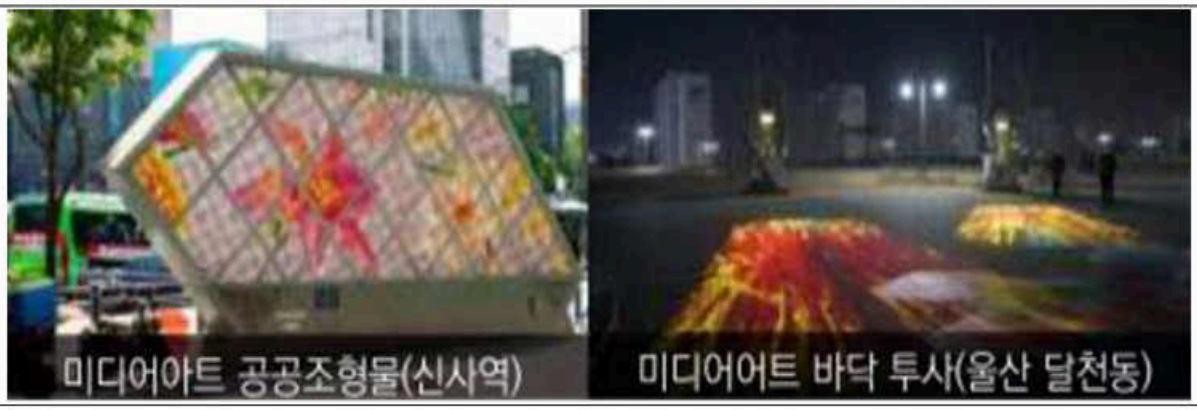
□ 기대효과

○ 참신한 문화예술 기획자 발굴 및 분야별 전문역량 함양, 인적 네트워크 형성에 기여

○ 작품성·실험성 중심 광주비엔날레에 상업성을 융합시켜 대중화 도모, 예술성을 알리는 계기 마련

○ 광주비엔날레 주변 여건 개선으로 방문객 접근성 향상 및 관광 활성화에 기여

□ 관련사례



□ 투자계획

사업명	사업비							
	구 분	합 계	2024	2025	2026	2027	2028	2029
광주비엔날레 아카데미	국 비	3,350	200	200	980	980	990	
	지방비	3,350	200	200	980	980	990	
	민 자							
	소 계	6,700	400	400	1,960	1,960	1,980	
비엔날레 문화거리 조성	국 비	7,500			100	500	6,500	400
	지방비	7,500			100	500	6,500	400
	민 자							
	소 계	15,000			200	1,000	13,000	800
광주비엔날레 아트마켓	국 비	1,000				500	500	
	지방비	1,000				500	500	
	민 자							
	소 계	2,000				1,000	1,000	
재원별 투자비	국 비	11,850	200	200	1,080	1,980	7,990	400
	지방비	11,850	200	200	1,080	1,980	7,990	400
	민 자							
소 계		23,700	400	400	2,160	3,960	15,980	800
단계별 합계				23,700				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

년 도	사업비	산 출 근 거
'24	400	- 아카데미 400
'25	400	- 아카데미 400
'26	2,160	- 아카데미 1,960, 문화거리 조성 200
'27	3,960	- 아카데미 1,960, 문화거리 조성 1,000, 아트마켓 1,000
'28	15,980	- 아카데미 1,980, 문화거리 조성 13,000, 아트마켓 1,000
'29	800	- 문화거리 조성 800
총사업비(합계)	**23,700**	

2 광주 인문학산책길 조성

'28년 계속

◇ 지역 인문자원 기반 테마별 산책길 조성을 통한 인문허브 구축 · 지역 인문자원의 유기적인 연결을 통해 시민 체험형 인문길 인프라를 구축, 문학이 일상에 스며드는 생활형 인문 문화 생태 기반 조성

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2026 ~ 2030년(5년간)

○ **(사업장소)** 전남광주특별시 전역

○ **(사업내용)** 지역 인문자원 기반 테마별 산책길 조성을 통한 인문허브 구축

- 지역 인문자원의 유기적인 연결을 통해 시민 체험형 인문길 인프라를 구축, 문학이 일상에 스며드는 생활형 인문 문화 생태 기반 조성
- 상징 콘텐츠 및 거점별 인문프로그램 개발 · 운영을 통한 지속가능한 인문도시 모델 구현

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화유산자원과)

○ **(총사업비)** 10,000백만원(국비 5,000, 시비 5,000)

□ 필요성 (아특사업 연계성)

○ 대한민국 최초 노벨문학상 수상을 계기로 광주민주화운동과 광주 정신이 가진 인문 가치를 재발견하고 아시아와 함께 공유·확산, 노벨상의 도시로서 브랜드 강화 및 관광 자원화

○ 광주와 관련된 인물과 장소 등 인문 자원을 통해 역사적 순간마다 시대를 견인한 역할을 했던 광주 정신을 돌아볼 수 있는 콘텐츠 개발·운영

□ 세부 사업계획 (2028~2030년)

가. (2028년) 하드웨어착공 및 거점 정비 단계

○ **(설계 마무리 및 발주)** 실시설계 완료 및 건설공사 착공

○ **(물리 네트워크 조성)** 주요 보행 네트워크 가로환경 정비 및 동판 플레이트 설치

○ **(핵심 앵커시설 착공)** '흰꽃의방' 공간 리노베이션 및 숙박형 인문거점(동명동 유휴한옥 등) 리모델링 착공

나. 2029년 : 소프트웨어 융합 및 콘텐츠 고도화 단계

○ **(하드웨어 구축 완료)** 5대 권역별 인문학 산책길 가로 정비 및 안내체계, 야간 경관조명 설치 완료

○ **(디지털콘텐츠 연계)** AR(증강현실) 기반 '디지털흰꽃수집' 트레일 및 스마트 통합 플랫폼 인프라 매칭

○ **(지역참여프로그램 인큐베이팅)** 마을주민, 청년작가, 인문활동가 중심의 '리빙아카이브' 구술채록 및 2차 문화콘텐츠 생산

다. 2030년 : 시범운영 및 최종 준공·개장 단계

○ **(건설공사 완료)** 전 구간 하드웨어 및 소프트웨어 통합 연계 공사를 완료

○ **(종합시범 운영)** 1개월간 안내시스템, 플랫폼앱, 야간조명, 거점공간의 운영 안정성 최종점검

○ **(준공 및 공식개장)** 시설 완공과 동시에 민간주도형 거점 개방, 국제문학 심포지엄, 광주 문학페스타 개최, 전면운영 시작

【 권역별 추진 계획 】

① 기억·성찰 권역 (동·남구 일원)

○ (대표자산) 금남로, 전일빌딩245, 국립아시아문화전당(ACC), 양림역사문화마을

- 기억과 문장의 길 : 축벽면·바닥에 소규모 문장플레이트 설치, AR 기반 '디지털 흰꽃 수집' 트레일투어 운영
- 디지털 성찰 아카이브(흰꽃의방) : 미디어월 추모 공간 및 디지털 헌화대 설치, 스마트폰 투어로 수집한 흰꽃과 성찰 메시지 영구 기록

② 문학·상상 권역 (북구 일원)

○ (대표자산) 한강작가 거주지터, 중흥도서관, 광주비엔날레전시관, 중외공원

- 골목 문화 사랑방 : 중흥동 빈집·유휴공간을 동네 책방 및 창작 쉼터로 조성, 주민·상인 구술채록 기반의 '골목 리빙 아카이브' 운영
- 도시생활 인문라운지 & 사람의 문장길 : 생활 문학열람·전시공간 마련, 청년 문학·미술·영상 창작대회 정기 개최
- 상상의 숲 : 중외공원 숲길과 녹지 활용, 야외 열린 창작공간 조성, 시민시선으로 작품을 소개하는 '1분 예술해설' 운영

③ 생태·공존 권역 (광산구 일원)

○ (대표자산) 황룡강 생태공원, 황룡 친수공원, 임방울 생가터, 고려인 역사유물 전시관

- 세계 문장거리 & 다문화 보행로 : 고려인마을 일원에 세계문학·철학문장을 한글과 원어로 병기한 표식 조성, '고려인맛·이야기투어' 결합
- 황룡강 소리 쉼터 : 황룡 친수공원 수변산책로에 명창 임방울의 소리와 자연 경관을 즐길 수 있는 힐링데크 쉼터 조성
- 월봉서원 질문의 길 & 한옥 살롱 스테이 : 서원산책로에 성찰 질문 플레이트 설치, 유휴 한옥을 정비하여 현대적 철학 대화프로그램 및 체류형 인문교육 수행

④ 생활·사유 권역 (서구 일원)

○ (대표자산) 서천 감성 조망대, 서창한옥 문화관, 광주학생 항일 운동 기념관, 발산 뽕뽕다리

- 광주천 빨래터 징검다리 인문 쉼터 : 옛 빨래터 인근 야외 독서데크 및 보행 벤치 마련, '북피크닉 & 플로깅' 수변 힐링프로그램 결합
- 양동시장 이야기길 : 시장골목과 점포에 상인 구술·옛사진·삶의 문장을 담은 표식 설치, 양동 통맥축제와 연계한 '인문주막' 운영
- 서창생태 사유길 : 서창들녘과 영산강둔치에 친환경 사유벤치 배치, 시민사진·그림·문장 기록·공유하는 계절형 아카이브 '서창 풍경 수집' 추진

□ 기대효과

○ 글로벌 브랜드 확립 및 대외적 가치 확산

- 한강 작가의 노벨문학상 수상을 계기로 광주 고유의 문사철(문학·역사·철학) 자산 가치를 전 세계적으로 재조명
- 분산된 유·무형 인문 자원을 체계적으로 구조화하여 대한민국 대표 인문학 허브로서 위상 제고

○ 보행 중심의 생활형 인문 문화 생태계 전환

- 단순 관람형 공간을 넘어 시민의 일상 보행 동선과 만나는 연속적인 인문 네트워크 구축
- 기존 인문길, 푸른길, 광주천 보행 인프라를 유기적으로 연결하여 체류형 산책길 조성

○ 유휴 자원 극대화 및 도심 활력 제고

- 빈집, 공공시설 등 유휴 공간을 골목 문화 사랑방, 인문학당 등으로 리모델링하여 저비용·고효율 사업 실현
- 도심 거점의 문화적 재생과 생활권 중심의 단계적 공간 활성화 유도

○ 시민 참여형 거버넌스 및 자생적 생태계 조성

- 시민이 직접 지역의 역사와 일상을 구술·채록하는 '시민 참여형 리빙 아카이브(Living Archive)' 구축
- 인문 자산을 디지털화하여 청년 및 문화기획자 등이 창작 콘텐츠(굿즈, 공연 등)를 생산할 수 있는 플랫폼 제공

□ 관련사례

【 국 내 】

○ 부천시립 원미도서관

- 카페형 열린 공간으로 독서, 휴식, 산책이 결합된 복합 문화공간 구현
- 공유 공간 및 창작실 등 창의활동 공간을 구축, 시민 참여 프로그램 운영

○ 전주 도서관 여행 (지역 자원 연계 투어 프로그램)

- 한옥마을도서관(지역 역사·문화 연계), 아중호수도서관(호수 경관 활용 특화) 등 특화 인문 인프라 구축
- 도서관 해설사 양성 및 전주 도서관 여행(체류형 독서 문화 여행) 프로그램 운영으로 국내 유일 브랜드 확보

【 국 외 】

○ 아일랜드 더블린 제임스 조이스 '율리시스' 산책로 (문학 스토리텔링 산책로)

- 소설 속 실제 루트(약국, 펍, 도서관 등)에 청동 동판 가이드 마커 및 안내판 설치를 통한 명소화
- 매년 6월 16일 '블룸스데이' 순례 및 공연 행사를 통해 문화·체험이 결합된 글로벌 인문학 콘텐츠로 확장

○ 영국 런던 '블루 플라크' (역사적 장소의 시각적 정체성 확립)

- 유명 인물, 사건이 있었던 건물 외벽에 표식을 설치하여 일상 공간 속 인문학적 가치 경험(공식 모바일 앱 구축 및 구글맵 연동)

○ 프랑스 남부 엑상프로방스 '폴 세잔 동판' (도시 공간의 유기적 연계)

- 화가 폴 세잔과 관련된 도시 공간(생가, 학교, 카페 등) 바닥에 10cm 크기 동판을 설치하여 하나의 도보 코스로 마킹

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)				
		구 분	합 계	2026	2027	2028	2029	2030
광주 인문학 산책길 조성	기본계획 및 실시설계 용역 4억	국 비	200	100	100			
		지방비	200		200			
		민 자						
		소 계	400	100	300			
	체류형 인문도서관 등 플랫폼 조성 45억	국 비	2,250			1,000	1,000	250
		지방비	2,250			1,000	1,000	250
		민 자						
		소 계	4,500			2,000	2,000	500
	역사기억 공간 및 인문학 트레일 조성 51억	국 비	2,550			1,000	1,500	50
		지방비	2,550			1,000	1,500	50
		민 자						
		소 계	5,100			2,000	3,000	100
		연도별 소계		100	300	4,000	5,000	600
합 계				10,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	100	기본계획 수립용역
2027	300	실시설계용역
2028	4,000	트레일 인프라 및 AR 시스템 설치, 기억의 공간 리노베이션 등 하드웨어 구축
2029	5,000	실감콘텐츠(디지털 헌화) 제작, 숙박형 인문거점 리모델링, 개방형 원천소스 플랫폼 구축
2030	600	시설공사 준공 및 인문 활성화 프로그램 시범운영
총사업비	**10,000**	

3 빛의 도시 상징 미디어아트 페스티벌 개최 '28년 계속

◇ 유네스코 미디어아트 창의도시로서 시민 자긍심을 고취하고 도시 예술과 창의 산업이 함께하는 축제 개최를 통해 문화예술 중심도시 활동 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2012 ~ 2028년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (주요내용) 전남광주통합특별시 인문 자원을 AI·미디어아트로 시각화하여 예술적·미적 가치를 구현하는 축제 개최(광장축제, 기획전시, 심포지엄, 컨퍼런스 개최 등)

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(G·MAP)

○ (총사업비) 8,846백만원 (국비 3,300, 지방비 5,520, 민자 26)

□ 필 요 성

○ '유네스코 미디어아트 창의도시'로서 국제적 지위를 유지하기 위한 대표 페스티벌 반드시 필요, 중단된 기간(2012~2023)이 있었으나, 급성장한 AI, 인터랙티브 기술 등을 활용한 **제1회 국제 AI테크아트 미디어 페스티벌**을 개최하여 '가장 앞선 미래형 시민 축제'로 발전

○ 통합 이후 첫 대형 문화예술 프로젝트로 문화·예술·기술적 시너지로 발현되는 성공 사례가 되어 광주를 국제 미디어아트 메카로 각인

□ 세부 사업계획

○ 주요 건축물 미디어파사드 설치

- 전남광주 도심 지역을 새로운 예술 엔터테인먼트 공간화
- 문화전당 광장, 광주천, 금남로, 예술의 거리, 문화재단 광장 등

○ G.MAP 등을 중심으로 미디어공공예술 전시

- 다양한 형태의 미디어아트의 실험장 화

○ 유네스코 미디어아트 창의도시 네트워크를 연계하여 초청 전시
- 유네스코 미디어아트 창의도시간 협업을 통해 미디어아트 중심 도시로서의 역할 부각

○ 기타 심포지엄, 미디어아티스트 컨퍼런스 개최
- AI학술토론회 개최를 통하여 광주의 창의성을 대외적으로 알리고, 미디어아트 분야의 특화 및 관심 제고
- 국내를 대표하는 첨단 미디어아트 시티로의 지역의 위상 강화

○ 개회 및 폐막
- 국제행사로서 연계하고 유기적으로 소통하는 장으로 활용
- 미디어스크린 광고물이 행사 분위기를 상승시키고, 행사 주요 참석인사들과 시민들이 함께하는 인터렉티브한 미디어를 통해 독특한 공간 조성

□ 관련사례

○ 프랑스 리옹 빛의 축제
- 유럽의 3대 축제로 조명 산업 및 도시경관 조명 현황을 한눈에 알 수 있으며 빛과 관련한 다양한 이벤트 구성
- 리옹의 관광사업 수익 기존 25% 증대(2013년도 리옹시 보고서)

○ 일본 삿포로 눈축제
- 일본 홋카이도 삿포로에서 열리는 일본 최대의 겨울 축제로 축제 기간 동안 오도리 공원에는 눈과 얼음 조각 작품에 조명을 비춰 미디어아트 작품 전시

□ 기대효과

○ '유네스코 창의도시'로서의 정체성을 공고히 하고 광주가 보유한 미디어아트 예술 자원을 국제적인 미디어아트 투어리즘의 중심지로 브랜드화하고 전남광주 확장을 통해 세계적 미디어아트 페스티벌로 위상 강화

○ 도시 미디어아트 창·제작 자원을 인더스트리얼 미디어아트 축제로 거듭나는 페스티벌을 개최하여 경제적 효율성과 관광 경쟁력 극대화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비		2단계('09~'13)					3단계('14~'18)				
	구 분	합 계	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
미디어아트 페스티벌 개 최	국 비	3,300										
	지방비	5,520				180	180	180	180	200	200	200
	민 자	26					26					
	소 계	8,846				180	206	180	180	200	200	200
재원별 투자비	국 비	3,300										
	지방비	5,520				180	180	180	180	200	200	200
	민 자	26					26					
소 계		8,846				180	206	180	180	200	200	200
단계별 합계			386					960				

사 업 명		4단계('19~'23)					5단계('24~'28)				
		2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
미디어아트 페스티벌 개 최				400	500	400	400	400	400	400	400
		200	300	400	900	400	400	400	400	400	400
		200	300	800	1,400	800	800	800	800	800	800
재원별 투자비	국 비			400	500	400	400	400	400	400	400
	지방비	200	300	400	900	400	400	400	400	400	400
	민 자										
소 계		200	300	800	1,400	800	800	800	800	800	800
단계별 합계		3,500					4,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'12	180	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'13	206	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'14	180	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'15	180	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'16	200	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'17	200	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'18	200	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 미디어파사드, 미디어작품 전시회 등
'19	200	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 몰입형 미디어아트 연출, 찾아가는 미디어아트(하늘마당) (국립아시아문화전당 복합6관·열린광장, 하늘마당) 등
'20	300	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 공연(미디어쇼), 전시축제(본전시, 국제교류전, 특별전 등), 아트피크닉 등 연계행사 등 (국립아시아문화전당, 예술의거리, 대인시장 등)
'21	800	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 광장축제, 온라인 매칭페어, 미디어아트 전시 등 (국립아시아문화전당 복합5관, 5·18민주광장 등)
'22	1,400	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 광장축제, 기획전시, 문화행사, 매칭페어, 공조전 (국립아시아문화전당 복합5관, 5·18민주광장 등)
'23년 이후	4,800	· 미디어아트 페스티벌 개최 - 국립아시아문화전당 및 G.MAP 일원에서 개최 예정
총사업비	**8,846**	

4 문화예술치유 중심도시 광주 조성

'28년 계속

◇ 다양한 사회문제로 어려움을 겪는 사람들에게 광주의 풍부한 문화예술 자원을 통해 마음과 감정을 치유하는 문화예술치유센터 건립 및 운영

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2028년
○ (사 업 명) ACC주변 문화예술집적화 사업
○ (사업내용) 문화예술 치유센터 조성 및 아시아 예술인 예술융합 창작공간조성
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(광주미술관)
○ (총사업비) 19,000백만원(국비 7,500, 지방비11,500)

□ 필 요 성

○ 다양한 사회문제로 어려움을 겪는 사람들에게 광주의 풍부한 문화예술 자원으로 마음과 감정을 치유하는 문화예술치유센터 건립·운영을 통한 건강한 사회 조성 및 예술치유 프로그램 아시아 네트워크 구축

□ 세부 사업계획

○ 문화예술치유센터 건립, 치유 프로그램 개발 및 운영(사회취약 계층 대상 문화예술 치유프로그램 지원 시설 조성, 문화예술 치유 프로그램 개발 및 교육과정 운영 등)
○ 아시아 컬쳐테라피 네트워크 구축 운영(아시아 인권 및 문화예술 치유 주제 아카데미, 포럼 등 개최, 국내 예술치유 학교들과 프로그램 운영 및 확대를 통해 아시아 지역까지 확산)
○ 예술치유 신규 프로그램 개발(예술 보건소 입주 프로젝트, 예술과 마음 등 통합 연계 치유 프로그램 등)
○ 예술치유 콘텐츠 및 총서 제작(생애주기별 예술치유 콘텐츠 개발 및 운영, 총서 제작)
○ 시민문화예술 향유(예술치유 휴식공간 조성, 신진예술가 전시, 시민 창작활동 공간 대관 등)

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비								
	구 분	합 계	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
문화예술 치유 메카도시 광주 조성	국비	7,500	100	-	-	-	-	300	7,100
	지방비	11,500	100	-	-	-	-	4,300	7,100
	민자								
소 계		19,000	200	-	-	-	-	4,600	14,200
합계			**19,000**						

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'22~26	200	ㅇ 문화예술치유도시 현황조사 ㅇ 문화예술치유 메카도시 조성 기본계획 수립 ㅇ 문화예술치유센터, 스쿨운영 모델개발, 연구 조사 등
'27	4,600	ㅇ 지방재정 중앙투자심사, 공유재산관리계획 수립등 행정절차 ㅇ 문화예술치유센터 건립 및 기본, 실시설계 용역 추진 ㅇ 문화예술치유센터 건립부지 확보
'28	14,200	ㅇ 문화예술치유센터 건립 및 예술치유 특화사업 지원 ㅇ 문화예술치유 프로그램 개발 및 교육 ㅇ 예술치료 전문인력 양성 등 ㅇ 생애주기별 예술치유 프로그램 및 콘텐츠 개발 확산 ㅇ 예술치유 중장기 모델 연구개발 및 예술치유 지원 생태계 활성화 ㅇ 아시아 컬쳐테라피 네트워크 구축 운영 등
총사업비	**19,000**	

5 디지털 아트컬처랩 운영

'28년 계속

◇ G·MAP을 중심으로 미디어아트 인프라 및 광주 미디어아트 자산을 활용한 세계적 미디어아트 창·제작랩 운영을 통해 글로벌 미디어아트 도시로 도약

□ 사업개요

○ (사업기간) 2023 ~ 2028년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(G·MAP)

○ (사업내용) G·MAP을 중심으로 전남광주 AI테크아트, 미디어아트의 방향성을 마련하는 초광역 거버넌스 구축과 연계하여 디지털 기술과 예술을 유합한 미디어아트 창·제작랩 운영

○ (총사업비) 5,700백만원 (국비 3,600, 지방비 2,100)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 창의랩, 융복합, 산업 연계로 콘텐츠 생산의 선순환 구조 확립

○ G·MAP을 중심으로 미디어아트 인프라 및 광주 미디어아트 자산을 활용한 세계적 미디어아트 창·제작랩 운영을 통해 글로벌 미디어아트 도시로 도약

□ 세부 사업계획

<미디어아트 창·제작 운영>

○ 글로벌 미디어아트 창·제작 지원을 통한 융복합 콘텐츠 개발

○ 인공지능(AI)와의 융복합 콘텐츠 연구 및 미디어아트 정책 개발

○ ZKM, ACE(아르스 일렉트로니카) 등 유럽 미디어아트 도시 간 창·제작 협의체 운영

→ 미디어아트 문화의 주류를 선도해 가는 아르스 일렉트로니카 센터(The Ars Electronica Centre)와 퓨처랩(Futurelab)과의 창·제작 프로그램 도입 및 제작 경험 공유

<유네스코 창의도시 간 교류 및 교육>

○ 미디어아트와 유네스코 각 분야별(영상, 디자인, 영화, 문화, 음식) 창의도시와 교류를 통한 융복합 콘텐츠 개발

○ '글로벌(유네스코 창의도시) 네트워크 - 작가 - 기업 - Tech - 광주 산업'을 기반으로 대상별(대학생, 신진작가, 시민 등), 목적별(이론 및 실기, 워크숍 등) 및 분야별(어린이·실험영화)·메이커스 등) 다양한 교육프로그램 개발

○ 사업의 다각화를 위해 대학·연구소·민간기업 등과 협업을 통해 연구개발(R&D) 노하우 교류 및 교육을 통한 인재 육성

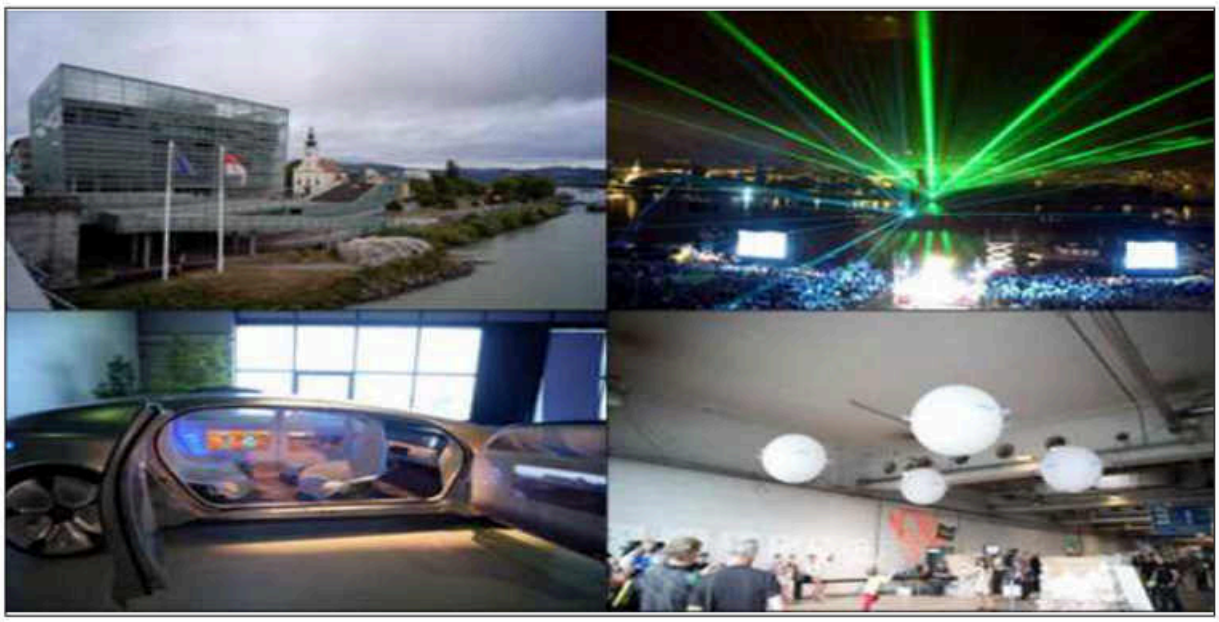
□ 기대효과

○ G·MAP을 중심으로 구축된 디지털아트 컬처랩의 자산을 활용하여 유네스코 미디어아트 창의벨트 콘텐츠 등 세계적 창·제작 거점 센터 조성을 기하여 세계를 대표하는 미디어아트 창의도시로 도약

□ 관련사례

○ 아르스 일렉트로니카

- 매해 9월에 진행되는 아르스 일렉트로니카 '페스티벌'
- 고정 전시와 교육이 진행되는 아르스 일렉트로니카 '센터'
- 경쟁프로그램인 '프리' 아르스 일렉트로니카(Prix Ars Electronica)
- R&D 기관인 퓨처랩



□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비							
	구 분	합 계	2023	2024	2025	2026	2027	2028
디지털 아트 컬처랩 운영	국 비	3,100	1,000	1,000	-	600	-	500
	지방비	2,600	-	-	500	600	1,000	500
	소 계	5,700	1,000	1,000	500	1,200	1,000	1,000
재원별	국 비	3,100	1,000	1,000		600	-	500
	지방비	2,600	-	-	500	600	1,000	500
소 계		5,700	1,000	1,000	500	1,200	1,000	1,000
단계별 합계			5,700					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

구 분	사업비	산 출 근 거
'23	1,000	- 운영계획 수립 용역, 창·제작 장비 및 공간확충
'24	1,000	- 컬처랩 운영(창·제작 컬처랩, 레지던시, 쇼케이스 등) 1,000
'25	500	- 컬처랩 운영(창·제작 컬처랩, 레지던시, 쇼케이스 등) 500
'26	1,200	- 컬커랩 운영(창·제작 컬처랩, 쇼케이스 등) 12,000
'27	1,000	- 컬처랩 운영(창·제작 컬처랩, 쇼케이스 등) 10,000
'28	1,000	- 컬처랩 운영(창·제작 컬처랩, 쇼케이스 등) 10,000
총사업비(합계)	**5,700**	

진행사업

문화 · 관광산업 육성

1. 아시아 이스포츠산업지원센터 구축 운영 등 ····· 70
2. 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원 ····· 77
3. 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업 지원 ····· 82
4. 국제문화창의산업전(ACE Fair) ····· 86
5. 지역기반형 음악산업육성 지원 ····· 90
6. 문화산업투자진흥지구 지정 운영 ····· 94
7. 아시아 첨단문화기술 실증센터 구축 ····· 101
8. 아시아문화중심도시 육성펀드 출자 ····· 105
9. 버추얼 콘텐츠 제작 지원 ····· 109
10. K-문화콘텐츠 테크타운 조성 ····· 111
11. 문화전당 마실길 한바퀴 ····· 119
12. 아시아 예술관광 중심도시 사업 ····· 123
13. ACC연계 역사문화예술 관광벨트 구축 ····· 127

1 아시아 이스포츠산업지원센터 구축 운영 등 '28년 계속

◇ 광주이스포츠경기장 활성화를 위한 각종 대회, 국제 교류, 교육, 민간 분야를 연계하여 아시아의 이스포츠 허브 도시로 브랜드화 구축

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2031년
○ (사업장소) 이스포츠경기장 등 관련 시설
○ (사업내용) 이스포츠경기장 활성화 사업, 국제 교류, 교육, 민간 분야 연계 지원
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)
○ (총사업비) 21,000백만원(국비 10,500, 지방비 10,500)

□ 필요성

○ 광주가 아시아 이스포츠산업의 핵심 성장 거점으로 성장할 수 있도록 광주이스포츠경기장의 활성화를 지원하고 산업 성장을 통한 새로운 문화산업의 동력으로 성장 견인
○ 광주이스포츠경기장을 활용한 이스포츠 콘텐츠 생산 확대와 관련 전문인력 양성을 통해 지역 내 이스포츠 산업 생태계 활성화
○ 지역의 민간 이스포츠 시설 또는 학교와 연계하여 아마추어 동호회 활동 공간 지원, 청소년 이스포츠 클럽 활동 지원
○ 아시아 국가들과의 산업 및 문화교류, 관·산·학·민 네트워크 구축을 통한 아시아 국가 간 대회 개최, 저개발 국가들을 위한 아시아 국가와의 협력 강화

□ 세부 사업계획

가. 시설인프라 구축 및 통합체계 구축

○ (사업기간) 2022 ~ 2031년
○ (사업장소) 아시아이스포츠산업지원센터
○ (사 업 비) 2,900백만원(국비 1,450, 시비 1,450)
○ (사업주체) 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원
○ (사업내용) 아시아이스포츠산업지원센터 구축/운영
- 광주이스포츠경기장, 교육원 시설 인프라와 지역 이스포츠관련 시설(PC

방, 증강/가상현실(AR/VR) 체험공간) 연계를 바탕으로 동반성장 유도
- AI를 활용한 지역 이스포츠팀 및 개인 선수 지원 등 통합지원플랫폼 고도화

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	운영	• 사업 운영을 위한 전문인력 배치 • 운영 협의체 및 인적 네트워크 구축 • 이스포츠 통합 플랫폼 운영 • 이스포츠 대회 참가 및 이스포츠팀 창단 지원	
2029	운영		
2030	운영		
2031	운영		

나. 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성

○ **(사업기간)** 2022 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 광주이스포츠경기장 등

○ **(사 업 비)** 2,800백만원(국비 1,400, 시비 1,400)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 지역 이스포츠 시설 및 학교 이스포츠 지원
- 생활 속에서 건전한 스포츠로 즐길 수 있는 사회적 여건을 마련하기 위해 지역 학교 단위 교내 이스포츠 지원 확대와 장애 구분없이 활동할 수 있는 문화적 향유 차별성을 해소
- 지역 중·고교 방과 후 이스포츠 기자재 지원(운동부 중심)으로 학교 현장의 이스포츠 관심 증진을 통해 인식개선, 진로탐색 기회 제공

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	운영	• 지역 이스포츠 관련 역량 강화 지원 • 학교 이스포츠 클럽 기자재 지원 • 이스포츠 교원 연수 프로그램 운영	
2029	운영		
2030	운영		
2031	운영		

다. 커뮤니케이션 다양화 프로그램

○ **(사업기간)** 2022 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 광주이스포츠경기장 등

○ **(사 업 비)** 4,500백만원(국비 2,250, 시비 2,250)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 다양한 이스포츠 대회 지원과 이스포츠 관련 체험을 통한 소통 활성화

- 중·고교 교내 이스포츠대회, 렛츠 이스포츠, 청소년 이스포츠 대회 등 다양한 대회 개최
- 청소년 대상 이스포츠 체험 공간의 구성 및 운영을 통해 공정한 경쟁과 협력을 바탕으로 올바른 게임 문화 및 스포츠 정신 고취

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	운영	• GES 청소년 이스포츠 대회 개최 • 렛츠 이스포츠 운영 • 중·고교 교내 이스포츠대회 지원	
2029	운영		
2030	운영		
2031	운영		

라. 국내 및 국제교류 추진

○ **(사업기간)** 2022 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 광주정보문화산업진흥원 및 경기장, 베트남, 중국, 대만 등

○ **(사 업 비)** 6,000백만원(국비 3,000, 시비 3,000)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 아시아 이스포츠 페스티벌 국제 교류

- 아시아 이스포츠 리그전 추진 운영을 통해 아시아 지역 국가들의 교류 활성화와 광주 이스포츠 테마 관광(PC방 체험, 이스포츠 교육 등)을 위한 프로젝트 추진
- 이스포츠에 대한 인프라가 상대적으로 취약한 아시아 국가들을 대상으로 교육 훈련과 페스티벌 등을 개최하여 지역을 이스포츠 허브로 조성
- 베트남·중국·대만 등 아시아 이스포츠 산업 전문인력 네트워크 구축과 순환 개최 방식을 통해 각국의 이스포츠 인프라·문화·산업 역량을 상호 학습

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	운영	• GES 아시아 이스포츠 대회 개최 • 국제 이스포츠 문화 교류 지원 • 국제 이스포츠 포럼, 이스포츠 교류전 개최	
2029	운영		
2030	운영		
2031	운영		

마. 이스포츠 전문인력 양성지원

○ (사업기간) 2025 ~ 2031년

○ (사업장소) 광주이스포츠경기장 등

○ (사 업 비) 4,800백만원(국비 2,400, 시비 2,400)

○ (사업주체) 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

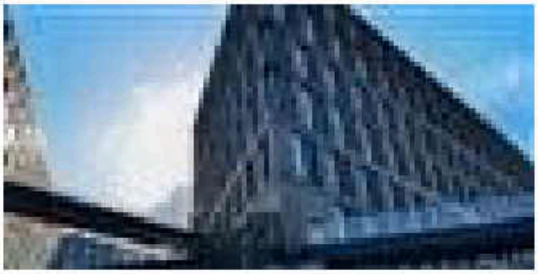
○ (사업내용) 이스포츠교육원 운영, 게이머 및 직업군 교육, 산학연계교육

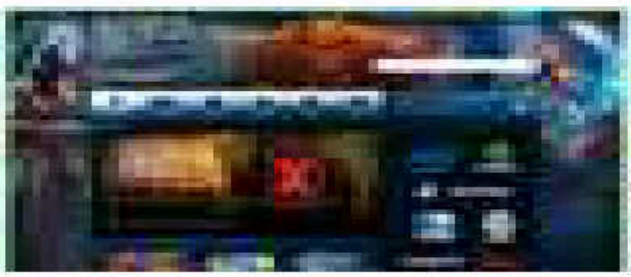
- 이스포츠 전문 교육기관 거점으로 이스포츠교육원 운영(1,300백만원)
- 게이머 양성, 직업군 교육, 드림스쿨 캠프, 멘토 프로그램 운영(2,450백만원)
- 장애인, 시니어 등을 대상으로 다양한 계층을 대상으로 이스포츠교실 운영, 학교 이스포츠 클럽 운영 등(1,050백만원)

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	운영	• 이스포츠교육원 운영 • 게이머 양성, 직업군 교육, 드림스쿨 캠프, 멘토 프로그램 운영 • 학교 이스포츠 클럽 운영, 이스포츠교실 등	
2029	운영		
2030	운영		
2031	운영		

□ 관련사례

	중국 게임사 넷이즈(网易)가 이스포츠 경기장을 포함한 '국제문화기술단지' 건설 상하이 칭푸구에 건설되는 국제문화기술단지에는 이스포츠 팀 구성, 훈련을 위한 시설 등 약 2,000명을 수용하는 이스포츠 관련 시설이 들어선다. 그 외 크리에이티브랩, 전시센터, 상점 등을 포함 약 15만 1,000㎡ 규모를 자랑
	덴마크 코펜하겐시 그린달멀티센터 內 이스포츠센터 개인이나 동호회가 이스포츠센터를 이용하거나 대관할 수 있고, 코펜하겐시에서 고용한 도우미가 상주하며 시설 이용을 지원




블리즈컨(BLIZZ CON)은 블리자드사에서 2년마다 미국 애너하임에서 개최하는 자사의 게임쇼로 미국을 비롯한 전세계 게이머가 운집하여 지역 경제에도 큰 영향을 주는 대표적 게임 축제

□ 기대효과

○ 이스포츠와 게임 산업과의 연관성을 확보하여 이스포츠와 게임 행사 연계를 통해 경쟁도시와의 차별화 및 지역 경제 활성화에 기여

○ 청소년들에게 인기 높은 이스포츠를 통한 아시아 이스포츠 문화 교류 생태계 조성으로 경쟁력 있는 산업 기반 마련

○ 교육청 등 유관 교육 기관 연계를 통한 게임 문화 인식 개선 강화 및 취업효과 기대

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('22~'31)									
	구 분	합 계	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
시설인프라 구축 및 통합체계 구축	국 비	1,450	400	250	100	100	100	100	100	100	100	100
	지방비	1,450	400	250	100	100	100	100	100	100	100	100
	민 자											
	소 계	2,900	800	500	200	200	200	200	200	200	200	200
생활밀착 이스포츠 생태환경 조성	국 비	1,400	100	100	100	100	100	100	200	200	200	200
	지방비	1,400	100	100	100	100	100	100	200	200	200	200
	민 자											
	소 계	2,800	200	200	200	200	200	200	400	400	400	400
커뮤니케이션 다양화 프로그램	국 비	2,250	150	100	180	180	180	180	320	320	320	320
	지방비	2,250	150	100	180	180	180	180	320	320	320	320
	민 자											
	소 계	4,500	300	200	360	360	360	360	640	640	640	640
국내 및 국제교류 추진	국 비	3,000	100	100	100	100	100	100	600	600	600	600
	지방비	3,000	100	100	100	100	100	100	600	600	600	600
	민 자											
	소 계	6,000	200	200	200	200	200	200	1,200	1,200	1,200	1,200
이스포츠교육원 운영	국 비	650				150	150	150	50	50	50	50
	지방비	650				150	150	150	50	50	50	50
	민 자											
	소 계	1,300				300	300	300	100	100	100	100
게이머 및 직업군 교육 등	국 비	1,225				175	175	175	175	175	175	175
	지방비	1,225				175	175	175	175	175	175	175
	민 자											
	소 계	2,450				350	350	350	350	350	350	350
산학연계교육 등	국 비	525				75	75	75	75	75	75	75
	지방비	525				75	75	75	75	75	75	75
	민 자											
	소 계	1,050				150	150	150	150	150	150	150
	연도별 소계		1,500	1,100	960	1,760	1,760	1,760	3,040	3,040	3,040	3,040
합 계			21,000									

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'22	1,500	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 800 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 300 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200
'23	1,100	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 500 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 200 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200
'24	960	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 360 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200
'25	1,760	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 360 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 300 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350

		○ 산학연계교육 등 : 150
'26	1,760	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 360 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 300 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
'27	1,760	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 200 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 360 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 300 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
'28	3,040	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 400 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 640 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 1,200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 100 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
'29	3,040	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 400 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 640 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 1,200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 100 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
'30	3,040	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 400 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 640 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 1,200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 100 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
'31	3,040	○ 시설 인프라구축 및 통합체계 구축 : 200 ○ 생활밀착 이스포츠 생태환경 조성 : 400 ○ 커뮤니케이션 다양화 프로그램 : 640 ○ 국내 및 국제교류 추진 : 1,200 ○ 이스포츠교육원 운영 : 100 ○ 게이머 및 직업군 교육 등 : 350 ○ 산학연계교육 등 : 150
총사업비	**21,000**	

2 문화콘텐츠 제작 및 마케팅 지원

'28년 계속

◇ 콘텐츠 제작지원 및 유통환경 개선으로 콘텐츠에 따른 맞춤형 시장 진출을 가능하게 함으로써 아시아문화중심도시 콘텐츠산업 활성화 도모

□ 사업개요

○ (사업기간) 2004 ~ 2031년

○ (사업내용) 신규 콘텐츠 발굴·육성, 문화콘텐츠 제작·상품화 및 마케팅 지원

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ (총사업비) 133,280백만원(국비 73,388, 시비 59,892)

□ 필 요 성

○ 영화, 애니메이션, 게임 등 문화콘텐츠 제작에 활용되는 핵심기술인 CG(컴퓨터로 제작한 영상) 활용 3D애니메이션과 체험형융합 콘텐츠 제작지원으로 문화산업의 활성화와 지역경제 발전 견인

○ 글로벌 영상·영화콘텐츠 소비환경의 변화에 대응하기 위한 온라인 영상서비스 전용 콘텐츠 제작 인프라 환경 조성 및 영상콘텐츠 발굴·기획·제작 등 시장 진출 체계 구축

○ 문화콘텐츠(애니메이션, 만화, 게임, 캐릭터) 창작개발 및 제작지원으로 문화산업 분야 창업 활성화 도모 및 지역문화산업 경쟁력 강화

○ 첨단 디지털콘텐츠의 양적 증가 및 국제간 교류가 활성화에 따라 체계적이고 종합적인 해외진출 지원체제 구축 필요

○ 웹 애니메이션 공모전을 통한 우수 창작자 발굴 및 애니메이션 분야 선도 도시 이미지 제고

□ 세부 사업계획

가. 첨단 융합콘텐츠 제작·유통 지원

○ (사업기간) 2004 ~ 2031년

○ (사 업 비) 57,700백만원(국비 32,700, 시비 25,000)

○ (사업주체) 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

○ (사업내용) 제작기반 구축, CG활용프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원, 마케팅 유통

- (CG 활용 프로젝트 제작지원) 시장지향의 완성형 애니메이션, 영화, 영상 콘텐츠 제작 지원
- (체험형 융합콘텐츠 제작지원) 실감 기술 활용 실감콘텐츠 제작지원, 개발 콘텐츠 쇼케이스 운영

나. 온라인 영상서비스(OTT) 플랫폼 영상문화콘텐츠 제작지원

○ **(사업기간)** 2004 ~ 2028년
○ **(사 업 비)** 20,800백만원(국비 10,400, 시비 10,400)
○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원
○ **(사업내용)** 영상콘텐츠 산업환경의 변화에 대응하기 위한 지역 온라인 영상서비스 전용 영상문화 콘텐츠 제작 인프라 환경 조성
- 온라인 영상서비스 전용 콘텐츠 제작센터 구축, 영상문화 콘텐츠 기획개발(스토리 창작지원, 완성화 개발지원), 제작지원, 마케팅 유통(페스티벌 개최, 비즈매칭 등)

다. 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오

○ **(사업기간)** 2004 ~ 2031년
○ **(사 업 비)** 39,700백만원(국비 22,900, 시비 16,800)
○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원
○ **(사업내용)** 경쟁력있는 우수 콘텐츠 발굴 및 단계별 육성으로 콘텐츠 산업 창업 활성화와 기업 성장 지원
- (문화콘텐츠 제작지원) 예비초기-창업준비생, 창업 3년 미만, 도약기-창업 5년 미만, 성장기-창업 10년 미만(단계별 지원)
- (마케팅 사업화 및 입주공간 지원) 전시회 참가 지원, 비즈니스 네트워킹 행사 운영, 멘토링 매칭, 입주공간 지원

라. 문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원

○ **(사업기간)** 2004 ~ 2031년
○ **(사 업 비)** 15,080백만원(국비 7,388, 시비 7,692)
○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주광역시/광주정보문화산업진흥원
○ **(사업내용)** 지역 애니메이션·웹툰 창작인들의 축제 개최 및 애니메이션 산업 분야 네트워크 확장 구축
- (웹툰·애니메이션 페스티벌 개최)
  · 애니메이션·웹툰 창작자 공모전 : 애니메이션·어워드 산업 창작자 시상
  · 애니메이션 어워드 : 애니메이션 산업 종사자 시상

- (문화콘텐츠 글로벌 마케팅) 국내·외 전시회 참가지원 및 기업 맞춤형 개별 마케팅 지원, 국외 상담회 및 쇼케이스 지원

□ 기대효과

○ 지역 창작인들의 창조력을 바탕으로 문화콘텐츠를 제작, 배급 및 응용하는 형태의 개발을 통해 세계적인 경쟁력을 배양하는 인큐베이터로 발전

○ 예술, 문화, 기술이 접목된 융합콘텐츠 제작사업 확대를 통해 융합형 인력 양성

○ 문화콘텐츠 유통 및 마케팅 체계 구축으로 부가가치 창출 모델 개발

○ 문화산업의 경쟁력 확보로 광주 지역경제의 활성화 기대

○ 애니메이션 산업 육성 도시 홍보 및 산업 종사자 간 교류 활성화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		'04~'08					'09~'13				
	구 분	합 계	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
첨단 융합콘텐츠 제작유통지원	국 비	32,700		3,000	2,200	1,000	1,000	1,100	1,000	1,000	1,000	1,000
	지방비	25,000		2,000	200	500	300	400	300	300	300	300
	민 자											
	소 계	57,700		5,000	2,400	1,500	1,300	1,500	1,300	1,300	1,300	1,300
OTT플랫폼 영상문화콘텐츠 제작지원	국 비	10,400										
	지방비	10,400										
	민 자											
	소 계	20,800										
문화콘텐츠 기획 창작 스튜디오	국 비	22,900			900	1,300	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
	지방비	16,800				300	300	300	300	300	300	300
	민 자											
	소 계	39,700			900	1,600	1,300	1,300	1,300	1,300	1,300	1,300
문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원	국 비	7,388				100	100	100	402	212	212	212
	지방비	7,692	50	150		100	100	100	318	400	212	212
	민 자											
	소 계	15,080	50	150		200	200	200	720	612	424	424
합 계		133,280	50	5,150	3,300	3,300	2,800	3,000	3,320	3,212	3,024	3,024

(단위 : 백만원)

사업명	'14~'19						'20~'23			
	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
첨단 융합콘텐츠 제작유통지원	700	700	700	1,000	1,000	1,000	1,000	1,300	1,300	1,300
	700	700	700	1,000	1,000	1,000	1,000	1,300	1,300	1,300
	1,400	1,400	1,400	2,000	2,000	2,000	2,000	2,600	2,600	2,600
OTT플랫폼 영상문화콘텐츠 제작지원									2,250	1,400
									2,250	1,400
									4,500	2,800
문화콘텐츠 기획 창작 스튜디오	700	700	700	700	700	600	700	900	900	900
	700	700	700	700	700	600	700	900	900	900
	1,400	1,400	1,400	1,400	1,400	1,200	1,400	1,800	1,800	1,800
문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원	150	150	150	150	150	150	150	400	400	400
	150	150	150	150	150	150	150	400	400	400
	300	300	300	300	300	300	300	800	800	800
합 계	3,100	3,100	3,100	3,700	3,700	3,500	3,700	5,200	9,700	8,000

(단위 : 백만원)

사업명	'24~'31							
	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
첨단 융합콘텐츠 제작유통지원	1,300	1,300	1,184	1,034	1,395	1,395	1,395	1,397
	1,300	1,300	1,184	1,034	1,395	1,395	1,395	1,397
	2,600	2,600	2,368	2,068	2,790	2,790	2,790	2,794
OTT플랫폼 영상문화콘텐츠 제작지원	1,350	1,350	1,350	1,350	1,350			
	1,350	1,350	1,350	1,350	1,350			
	2,700	2,700	2,700	2,700	2,700			
문화콘텐츠 기획 창작 스튜디오	900	900	900	900	900	900	900	900
	900	900	900	900	900	900	900	900
	1,800	1,800	1,800	1,800	1,800	1,800	1,800	1,800
문화콘텐츠 창작인 발굴 및 마케팅 지원	450	450	450	450	500	500	500	500
	450	450	450	450	500	500	500	500
	900	900	900	900	1,000	1,000	1,000	1,000
합 계	8,000	8,000	8,000	8,000	8,100	5,400	5,400	5,400

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'04~'16	39,480	· CG활용 콘텐츠 제작 장비 구축, CG활용 프로젝트 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 웹애니메이션 페스티벌 개최 · e-스포츠 대회 개최
'17	3,700	· CG활용 프로젝트 제작지원, 웹애니메이션 페스티벌 개최 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원
'18	3,700	· CG활용 프로젝트 제작지원, 우수콘텐츠 해외 진출 지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최
'19	3,500	
'20	3,700	
'21	5,200	
'22	9,700	
'23	8,000	
'24	8,000	
'25	8,000	
'26	8,000	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
'27	8,000	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
'28	8,100	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
'29	5,400	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
'30	5,400	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
'31	5,400	· CG활용 프로젝트 제작지원, 체험형 융합콘텐츠 제작지원 · 문화콘텐츠 기획창작 스튜디오 운영 지원, 문화콘텐츠 제작지원 · 웹애니메이션 페스티벌 개최, 우수 콘텐츠 해외 진출 지원
총사업비	**133,280**	

3 문화콘텐츠 전문인력 양성 및 취업지원 28년 계속

◇ 디지털 대전환 시대에 맞춘 융복합 콘텐츠 실무형 전문 인력 양성 거점 플랫폼 구축 및 문화콘텐츠 산업계 인재의 안정적인 공급을 통한 기업 성장 지원

□ 사업개요

○ (사업기간) 2008 ~ 2031년

○ (사업장소) 광주실감콘텐츠큐브, 광주영상복합문화관 등

○ (사업내용) AI 융복합 문화콘텐 산업 분야 인력양성 온·오프라인 플랫폼 구축·운영을 통한 인재양성 교육 운영 및 취업지원 협의체 운영 등

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ (총사업비) 32,200백만원(국비 17,250, 시비 14,950)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 지역 문화산업 투자진흥지구와 첨단실감콘텐츠 제작 클러스터 조성과 연계한 문화콘텐츠 관련 유망기업 지역 유치 추진 등 지역 문화콘텐츠산업 활성화를 위한 고용 수요에 대응

- 인적자원의 개발·훈련, 고용확대 인프라 구성으로 일자리 창출 및 인적자원관리 고도화

○ 기존 문화콘텐츠와 다양한 플랫폼 및 구현 기술의 등장에 따라 글로벌 환경 변화에 부합한 창의적 전문인력 양성 필요

□ 세부 사업계획

○ (사업기간) 2028. ~ 2031.

○ (사업장소) 광주실감콘텐츠큐브, 광주영상복합문화관 등

○ (사 업 비) 2,400백만원 (국비 1,200 지방비 1,200)

○ (사업주체) (재)광주정보문화산업진흥원

○ (사업내용) 문화콘텐츠 실무형 인재육성 GCC사관학교 온·오프라인 교육과정 운영 및 산학연계교육, 취·창업 후속 지원 등

① GCC사관학교 온·오프라인 교육 운영

- ICVFX(실시간 가상배경 촬영기술) 콘텐츠 제작, 실시간 가상공간

제작기술 게임개발, 3D애니메이션 제작, 웹툰제작 등 분야별 실무 맞춤형 기초/심화 교육 운영

- 생성형 AI 활용 콘텐츠 제작, 글로벌 범용 TOOL 및 엔진 사용 교육, 콘텐츠 저작권 및 윤리, 창제작 성인지 분야 등 교육과정 서비스 운영
- 지역 내외 우수 콘텐츠기업 연계를 통한 실습형 교육과정 운영, 콘텐츠 분야 현업 전문가 특강, 1대 1이력서 컨설팅 지원
- 온라인교육 플랫폼을 통한 기초학습 및 보충 교육 운영
- GCC사관학교 전문교육장 최신형 교육기자재 제공·교육수당 지급 등

② 인력양성협의체 운영 및 취창업 지원

- 학교 · 기업 ·기관의 3자 협의체 구성으로 지역 콘텐츠 인재육성 사다리 구축과 방향성 논의를 위한 “산학관협의체” 정기 회의 운영
- GCC사관학교 교육생의 취업률 제고 및 교육과정 고도화를 위해 지역내외 고용 수요가 있는 기업 대상 “취업지원위원회”를 구성으로 실습멘토 연계, 인턴십 참여, 채용 연계 등 주기적 협의
- GCC사관학교 교육생의 성과물 대내외 공개평가 및 브랜딩을 위한 성과보고회 운영 및 참여기업 초청을 통한 잡매칭 등

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	계속사업 추진	-GCC사관학교 온·오프라인 교육과정 운영 -문화콘텐츠 인력양성 협의체 운영 및 취창업지원	
2029	계속사업 추진		
2030	계속사업 추진		
2031	계속사업 추진		

□ 기대효과

○ 최신 문화콘텐츠산업 트렌드에 부합하는 현장 실무형 인재 육성으로 지역 기업의 구인 애로사항을 타개하고 청년 고용 창출 견인

○ 기업 연계형 우수 콘텐츠 인력 배출 및 지역 문화콘텐츠 인적 자원 지속 확보

○ 아시아문화중심도시 문화콘텐츠 산업의 선순환 생태계를 형성하고, 지속 가능한 핵심 인적 인프라 확충

□ 관련사례

○ 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠창의인재동반사업」

- 사업기간 : 2012년~ 지속
- 사업주체 : 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
- 사업예산 : 연 약 100억원
- 운영방식 : 매년 10~20여개 플랫폼기관(대학,협회,기업) 선정·운영 및 멘티-멘토제를 통한 도제식 멘토링 운영
- 지원사항 : 교육생(멘티)월 150만원 내외 창작지원금(활동비) 지급

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('08~'18)										
	구 분	합 계	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
문화콘텐츠 전문인력 양성사업 및 취업지원	국 비	17,250	900	1,000	700	500	500	500	350	250	250	250	250
	지방비	14,950	-	400	200	200	200	200	350	250	250	250	250
	민 자	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	소 계	32,200	900	1,400	900	700	700	700	700	500	500	500	500
	연도별 소계		900	1,400	900	700	700	700	700	500	500	500	500
합 계													

(단위 : 백만원)

사업명	연도별 추진 계획 ('19~'31)												
	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
문화콘텐츠 전문인력 양성사업 및 취업지원	200	500	500	500	500	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200
	800	500	500	500	500	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200	1,200
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400
	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400	2,400

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'08	900	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠)
'09	1,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠)
'10	900	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'11	700	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'12	700	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'13	700	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'14	700	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'15	500	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'16	500	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'17	500	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'18	500	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'19	1,000	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'20	1,000	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'21	1,000	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'22	1,000	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'23	1,000	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'24	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'25	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'26	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠, 공예디자인)
'27	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠)
'28	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠) - GCC사관학교 온오프라인 플랫폼 운영 및 교육과정 취창업연계 등
'29	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠) - GCC사관학교 온오프라인 플랫폼 운영 및 교육과정 취창업연계 등
'30	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠) - GCC사관학교 온오프라인 플랫폼 운영 및 교육과정 취창업연계 등
'31	2,400	· 기획 제작 전문인력 양성 프로그램 운영(문화콘텐츠) - GCC사관학교 온오프라인 플랫폼 운영 및 교육과정 취창업연계 등
총사업비	**32,200**	

4 국제문화창의산업전(ACE Fair) 개최

28년 계속

◇ 아시아문화중심도시 전남광주 기반 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 다양한 체험형 콘텐츠를 통한 시민 참여 확대와 문화체험 기회 제공

□ 사업개요

○ (사업기간) 2006 ~ 2031년

○ (사업장소) 김대중컨벤션센터(서구 상무누리로 30)

○ (사업내용) 전시회, 수출·투자상담회, 컨퍼런스·학술행사, 특별·부대행사 등

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ (총사업비) 39,880백만원(국비 19,807, 시비 20,073)

□ 필요성

○ 아시아 문화중심도시 조성을 위한 문화콘텐츠산업 대표 플랫폼 기능 수행

- 방송·애니메이션·캐릭터·게임·실감콘텐츠 등 복합 문화콘텐츠 전시회 운영

○ 문화콘텐츠 산업 육성 및 지역경제 활성화

- 지역 콘텐츠기업의 투자유치 및 수출상담 지원을 통한 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 성과창출 기반 구축
- 국내외 콘텐츠기업, 제작자, 관련기관 간 네트워크 및 협력 기반 확대
- 콘텐츠 산업과 관광·전시 산업 간 연계를 통한 생산유발효과 및 고용창출 등 지역경제 활성화 기여

○ 문화교류 중심도시로서의 역량강화 및 도시 브랜드 가치 제고

- 국내외 참가기업, 바이어 유치를 통한 아시아문화중심도시 광주 인지도 제고
- 다양한 체험 및 참여 프로그램을 통한 문화체험 기회 및 문화콘텐츠 접근성 제고

□ 세부 사업계획

○ (사업주체) 광주광역시(광주관광공사 주관)

○ (세부 사업내용)

- (전시회) 방송·애니메이션·캐릭터·게임·웹툰·실감콘텐츠(VR·AR·XR)·AI 융합콘텐츠 등 국내외 문화콘텐츠 기업 및 기관이 참여하는 전문 전시회 운영
  - 분야별 콘텐츠 전시관 및 기업 홍보 부스 운영
  - 지역 콘텐츠기업 공동관 및 스타트업 특별관 조성
  - 신기술 기반 콘텐츠 체험존 및 시민참여형 전시 운영

- (**수출상담회**) 국내외 바이어·투자사·플랫폼사와 참가기업 간 비즈니스 상담 및 수출 연계 지원
  · 해외 바이어 초청 및 사전 비즈니스 매칭 시스템 운영
  · 콘텐츠 수출계약·공동제작, 유통·배급·OTT 플랫폼 연계 상담 지원
  · 참가기업 대상 통역·계약상담 및 후속 연계 지원
- (**투자상담회**) 콘텐츠 기업 투자유치 활성화를 위한 투자상담 및 기업설명회(IR) 운영
  · 콘텐츠 전문 투자사 및 벤처캐피탈 초청
  · 유망 콘텐츠기업 투자 피칭 및 네트워킹 지원
  · 지역 콘텐츠 스타트업 발굴 및 성장지원 프로그램 운영
  · 제작·유통·기술 분야 협력 파트너십 구축 지원
- (**특별·부대행사**) 시민 참여형 체험 콘텐츠 및 다양한 연계행사 운영
  · 코스프레·e스포츠·캐릭터 퍼레이드 등 참여형 이벤트 개최
  · 인기 크리에이터·성우·아티스트 팬미팅 및 토크콘서트 운영
  · 가족 단위 체험 프로그램 운영 및 문화공연 추진
  · 개막식·시상식 등 연계행사 운영 등

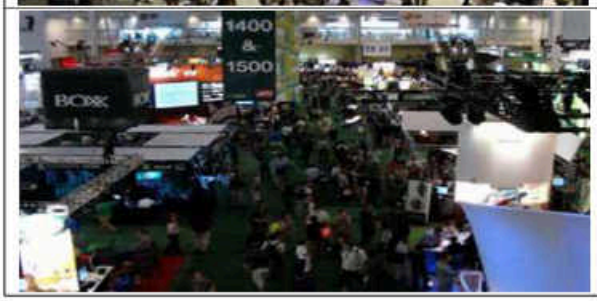
□ 기대효과

○ 아시아문화중심도시 전남광주의 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 문화도시 위상 제고

○ 국내외 콘텐츠기업·바이어 등 교류를 통한 투자·수출 기회 확대

○ 다양한 체험 프로그램, 참여형 콘텐츠 확대를 통한 시민참여 활성화 및 문화체험 기회 제공

□ 관련사례 (해외사례)

	**MIPCOM (프랑스)** 프랑스 칸에서 매년 10월경 개최되는 글로벌 방송·OTT 중심의 세계 최대 콘텐츠 비즈니스 마켓으로, 광주 ACE Fair와 같이 해외 바이어 기반 콘텐츠 수출상담 기능을 수행하나 시민 체험형 프로그램보다는 순수 B2B 거래 중심 행사라는 차별성이 있다.
	**Tokyo Game Show (일본)** 게임·XR 중심의 아시아 대표 디지털 콘텐츠 전시회로, 광주 ACE Fair와 같이 체험형 콘텐츠와 글로벌 비즈니스를 병행하지만 게임산업 특화 행사라는 점에서 종합 콘텐츠 플랫폼인 ACE Fair와 차이가 있다.
	**SIGGRAPH (미국)** AI·CG·실감콘텐츠 분야 세계 최고 권위의 기술융합 행사로, 광주 ACE Fair와 같이 미래 콘텐츠 기술과 산업 교류 기능을 수행하나 산업 유통보다는 연구·기술 중심 컨퍼런스 성격이 강하다.

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획(2006~2028)							
	구 분	합 계	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
국제문화창의산업전 (ACE Fair)	국 비	19,807	100	400	400	400	500	500	800	800
	지방비	20,073	100	400	400	400	500	500	800	800
	민 자	-								
	소 계	39,880	200	800	800	800	1,000	1,000	1,600	1,600
	연도별 소계		200	800	800	800	1,000	1,000	1,600	1,600
합 계			7,800							

사업명	사업비	연도별 추진 계획									
	구 분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
국제문화창의산업전 (ACE Fair)	국 비	800	800	800	900	700	630	637	800	900	880
	지방비	800	800	800	900	700	770	763	800	900	880
	민 자										
	소 계	1,600	1,600	1,600	1,800	1,400	1,400	1,400	1,600	1,800	1,760
	연도별 소계	1,600	1,600	1,600	1,800	1,400	1,400	1,400	1,600	1,800	1,760
합 계		15,960									

사업명	사업비	연도별 추진 계획							
	구 분	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
국제문화창의산업전 (ACE Fair)	국 비	880	880	880	700	1,180	1,180	1,180	1,180
	지방비	880	880	880	700	1,180	1,180	1,180	1,180
	민 자								
	소 계	1,760	1,760	1,760	1,400	2,360	2,360	2,360	2,360
	연도별 소계	1,760	1,760	1,760	1,400	2,360	2,360	2,360	2,360
합 계		**16,120**							

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2013년 이전	7,800	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2014년	1,600	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2015년	1,600	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2016년	1,600	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2017년	1,800	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2018년	1,400	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2019년	1,400	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2020년	1,400	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2021년	1,600	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2022년	1,800	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2023년	1,760	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2024년	1,760	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2025년	1,760	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2026년	1,760	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2027년	1,400	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2028년	2,360	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2029년	2,360	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2030년	2,360	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
2031년	2,360	국제문화창의산업전(광주ACE Fair) 개최
총사업비	**39,880**	

5 지역기반형 음악산업 육성 지원

'28년 계속

◇ 지역 음악인 공연·음반 제작지원 등을 통해 광주 기반 음악산업을 육성하고, 인디뮤직과 대중성이 결합된 차별화된 음악 축제 개최로 지역 축제 정체성 확보

□ 사업개요

○ (사업기간) 2011 ~ 2031년
○ (사업장소) 광주음악산업진흥센터 및 사직공연장 일원
○ (사업내용) 음악산업 인력양성, 콘텐츠 제작지원, 음악공연 및 음악축제, 음원 유통화 사업, 음악 마켓 개최, 인프라 구축 등
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)
○ (총사업비) 14,250백만원(국비 6,371 , 시비 7,879)

□ 필 요 성

○ 아시아문화중심도시 문화산업 5대 전략 콘텐츠인 음악산업 육성
○ 지역 기반 활동 대중음악 뮤지션의 창작기회 확대, 마케팅지원 등으로 지속가능한 음악콘텐츠 시장 확보와 일자리 창출 등 음악산업 선순환 구조 정착
○ 인재발굴에서 교육, 제작, 공연, 홍보, 마케팅까지 음악콘텐츠 산업 육성

□ 세부 사업계획

가. 음악산업 육성지원

○ (사업기간) 2011 ~ 2031년
○ (사업장소) 광주음악산업진흥센터
○ (사 업 비) 7,330백만원(국비 2,960, 시비 4,370)
○ (사업주체) 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원
○ (사업내용)
- (신진뮤지션 육성·지원) 신진뮤지션 발굴 멘토링, 지역축제 연계공연 지원, 음반제작 음반발매 쇼케이스 등
- (교육지원) 전문 뮤지션 연계 현장 맞춤형 대중음악 전문가 양성(음반기획 및 음향엔지니어 전문과정, 음악비즈니스 과정 등 교육프로그램 운영)

- (음원제작 지원) 기획, 창제작, 마케팅 등 One-Stop제작 지원(합주연주실, 라이브레코딩실, 편집실, 홍보 영상 제작실, 연습실 등 운영)
- (공연지원) 뮤지션의 다양한 경험과 성장을 단계별로 지원(오디션 프로그램 운영, 라이브공연장 제공, 지역방송 연계 공연지원)
- (컨설팅 및 유통지원) 전략적 사업 파트너 확보로 마케팅 지원(디지털음원 유통 지원, 국내외 쇼케이스 참가 지원, 소셜크라우딩펀딩 등)
- (세계음악도서관 구축) 사직동 음악산업진흥센터 내에 국내외 음악 아카이브 및 감상실 구축(기존 5만여 장의 LP음반 아카이빙 및 뮤직카페 운영)을 통한 사직국제문화교류타운 활성화
- (음원 유통 플랫폼 구축) 블록체인 기반 아시아 인디음원 유통 플랫폼 구축 및 서비스 시행(음악인과 소비자의 1:1 거래 활성화 등)

나. 음악축제(사운드파크페스티벌)

○ **(사업기간)** 2011 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 사직공연장 일원

○ **(사 업 비)** 6,920백만원(국비 3,411, 시비 3,509)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 음악축제(사운드파크페스티벌)

- 국내외 실력파 뮤지션 참여를 통한 아시아 문화교류 활성화, 대중음악 트렌드를 반영한 지역대표 음악 축제 브랜드 확립을 통해 축제 자생력 및 전문성 강화

□ 기대효과

○ 국내 및 지역 음악산업 시장의 경쟁력 제고

○ 비주류 뮤지션의 창작 기회 확대 등으로 지속 가능한 음악 콘텐츠 시장 확보

○ 음악산업의 다양성 확보와 관객과 함께 향유하는 공연 연계를 통해 라이브 전문 음악 육성으로 시장의 경쟁력 향상과 음악도시 분위기 조성

○ 사운드파크페스티벌을 대중음악 트렌드를 반영한 지역 대표 음악 축제 브랜드로 확립하고, 유료 축제 모델 확립을 통해 축제 자생력 및 전문성 강화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비		'11~'14				'15~'19				
	구 분	합 계	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
음악산업 육성지원 (기반조성)	국비	1,000				1,000					
	지방비	700				300	400				
	민자										
	소 계	1,700				1,300	400				
음악산업 육성지원 (프로그램 운영 등)	국비	1,960						220	220	220	100
	지방비	3,670						140	140	140	250
	민자										
	소 계	5,630						360	360	360	350
음악축제 (사운드파크 페스티벌)	국비	3,411	80	80		150	150	150	150	150	150
	지방비	3,509	80	80		150	150	150	150	150	150
	민자	0									
	소 계	6,920	160	160		300	300	300	300	300	300
합 계		14,250	160	160		1,600	700	660	660	660	650

사 업 명	사업비	'20~'23				'24~'31							
	구 분	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
음악산업 육성지원 (기반조성)	국비												
	지방비												
	민자												
	소 계												
음악산업 육성지원 (프로그램 운영 등)	국비	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	지방비	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250	250
	민자												
	소 계	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350
음악축제 (사운드파크 페스티벌)	국비	185	166	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	지방비	215	234	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	민자												
	소 계	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400	400
합 계		750	750	750	750	750	750	750	750	750	750	750	750

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'11	160	· 음악축제
'12	160	· 음악축제
'14	1,600	· 지역기반형 음악창작소 조성
'15	700	· 지역기반형 음악창작소 조성
'16	660	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
'17	660	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
'18	660	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
'19	650	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
'20	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
'21	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최

’22	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’23	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’24	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’25	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’26	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’27	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’28	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’29	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’30	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
’31	750	· 광주 음악창작소 프로그램 운영, 음악축제 개최
총사업비 (합계)	**14,250**	

6 문화산업 투자진흥지구 지정 운영

28년 계속

◇ 아시아문화중심도시 조성과 연계, 문화산업 육성, 일자리 창출, 민간 자본과 기업유치로 문화산업 허브도시 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2010 ~ 2031년

○ (사업장소) **문화산업 투자진흥지구**

○ (**사업내용**) 콘텐츠 기업 유치, 투자 보조금 운영 등 맞춤형 기업 지원

- 역외/역내 투자진흥지구로의 기업 유치를 통한 집적화
- 기업BIZ지원센터 중심 기업 역량 기반 맞춤형 성장 지원
- 문화산업 투자진흥지구 글로벌 협력체계 구축
- 문화산업 투자진흥지구(콘텐츠 허브) 시설 운영 및 관리 등

○ (**사업주관**) 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ (**총사업비**) 199,300백만원 (국비 28,934, 지방비 34,347, 민자 136,019)

□ 필 요 성

○ 아시아문화중심도시 투자진흥지구 권역(CGI센터·국립아시아문화전당·아킴보호텔) 내 **콘텐츠 기업 집적화**를 통한 클러스터 기능 수행으로 **아시아문화중심도시의 지속가능한 발전에 기여**

○ **선도기업 유치**와 **비즈니스 협업 전략**을 통해 광주의 콘텐츠산업을 확장하고 제도적 기반 지원으로 **광주 콘텐츠산업 중장기 성장 견인**

○ 아시아문화중심도시 조성사업과 연계한 **기업 성장 단계별 질적 성장 중심** 지원 세분화 정책으로로 콘텐츠 기업 **유입-정착-성장-전환 전 과정 포괄적 관리 및 지원**

□ 투자진흥지구 지정 · 운영

○ 아시아문화중심도시 조성사업 일환으로 문화산업체 투자유치 강화와 도심 속 문화산업 육성 및 클러스터 구축을 위해 필요한 지역을 투자진흥지구로 지정하여 조세 및 자금 지원 등의 혜택을 부여하는 특례지구

○ 문화산업 투자진흥지구 지정 현황 (1,994,210㎡)



구분	국립아시아문화전당권역	CGI센터권역	아킴보호텔 (충장 라마다호텔)
신청자	전남광주통합특별시장	전남광주통합특별시장	아킴보주식회사
지정일	2010. 12. 9. (최초) 2020. 4. 13. (확대)	2010. 12. 9. (최초) 2020. 4. 13. (확대)	2020. 8. 7.
대상지	동구 문화전당로 38 일원 (아시아문화전당 주변)	남구 송암로 61 일원 (CGI센터 주변)	동구 호남동 23-2
면적(㎡)	1,947,245㎡	37,100㎡	9,864.62㎡
주요내용	아시아문화전당에서 파생되는 전시 및 공연, 영상, 관광숙박업 등	CGI센터 내 애니메이션 영상, 게임 관련 문화산업 기업 입주	건축물을 리모델링하여 관광 호텔 조성

□ 세부 사업계획

가. 투자진흥지구 거버넌스 운영 및 비즈니스 공간 조성

○ 투자진흥지구 거버넌스 운영을 통해 기업유치 및 투자 활성화 전략 수립, 입주기업 맞춤형 지원방안 마련 등

○ 지속적으로 증가하는 콘텐츠기업 수요에 대응하기 위한 투자진흥지구 내 유휴공간 활용 신규 입주공간 조성 및 체계적 운영·관리

나. 투자진흥지구 기업유치 프로그램 운영

○ 수도권의 AC(Accelerator 창업기획자), VC(Venture Capital 벤처투자회사) 등 협업을 통해 우량, 유력 기업을 중심으로 유치 대상 기업 발굴 및 유치

기업 리스트 관리

○ 분기별 기업유치설명회, 맨투맨(방문형) 유치활동 등을 통해 수도권 콘텐츠 기업 대상 투자진흥지구 권역으로 유치활동 추진

· (설명회) 국내 콘텐츠 전시·행사와 연계하여 기업유치 설명회 개최 등을 통해 투자진흥지구 지원혜택 안내 및 이전상담을 통한 유치활동 추진

· (맨투맨) 유치 기업 맞춤형 세일즈킷 제작, 1:1 사무실 방문을 통한 기업 이전 절차 및 인센티브 컨설팅 등을 통한 방문형 유치 프로그램 운영

○ (오픈이노베이션 프로젝트) 중견·대기업 등 우량 기업의 전략적 유치를 위한 마중물로 공동 기술개발 프로그램 추진을 통한 스타기업과 지역 기업의 협업 기회 마련

○ (국내·외 프로모션 운영) 투자진흥지구의 우수한 투자 여건 및 비즈니스 환경을 대내외적으로 홍보하여 긍정적 이미지 제고 및 인지도 확산

다. 투자진흥지구 기업 BIZ지원센터 운영

○ (시스템 구축) 경영현황 외 실적·성과 관련 데이터 및 증빙자료를 업로드하고, 해당 자료를 사업별 관리자가 조회 및 다운로드 할 수 있는 효율적 운영 시스템 구축

○ (성장단계 진단) 기업 경영현황 및 기타 제출 실적에 역량진단 지표를 적용하여 성장단계별 현황을 분석하고, 기업별 성장 수준 평가 및 등급화 체계를 구축

○ (맞춤형 기업지원) 기업의 성장단계와 애로요인을 반영한 다회차 컨설팅과 전문가 멘토링을 통해 상황별 맞춤형 지원

라. 투자진흥지구 투자유치 보조금 및 금융지원

○ (보조금 지원) 아시아문화중심도시조성에 관한 특별법 및 조례에 따라 조건 충족 시 입지·설비투자·이전·고용·교육훈련·컨설팅 보조금 지원

○ (금융지원) 문화 콘텐츠 기업의 자금난 해소와 안정적인 자금 운용을 위한 맞춤형 금융지원(보증료, 출원료, IP, SW 라이센스 지원 등)

마. 투자진흥지구 글로벌 협력체계 운영

○ 아시아권 글로벌 문화 콘텐츠산업 공동 프로젝트 기획 및 지역 기업 글로벌 진출 지원을 위한 글로벌 협의체 운영

· 초청 외빈 및 전문가 발표 포럼 운영, 지역기업 간 네트워킹 및 비즈니스 교류 지원 등
· 아시아권 문화콘텐츠 기관·기업 간 공동 프로젝트 및 협력사업 발굴 추진
· 해외 투자사·바이어 연계 비즈니스 상담회 및 투자유치 프로그램 운영
· 국외 BIZ센터 기반 기업 해외진출 지원(해외 판권 MOU 및 계약 체결 컨설팅 지원)

□ 기대효과

○ 국내·외 투자유치 지원프로그램 및 기업유치 활동을 통해 투자진흥지구 입주·이전 희망 기업의 투자유치 역량 강화 및 안정적 정착 지원

○ 콘텐츠기업 대상 인프라 제공, 세제 혜택 및 인력 지원 등을 통해 기업 성장 기반을 강화하고 문화산업 중심지로서의 경쟁력 제고

○ 문화산업 투자진흥지구 인프라 확충 및 기업유치 지원을 통해 우수 콘텐츠기업 유치 확대와 산업 집적화 기반 마련

○ 투자진흥지구 중심의 글로벌 협력체계 구축 및 국제 교류 활성화를 통해 아시아문화중심도시 문화경제산업 허브 조성에 기여

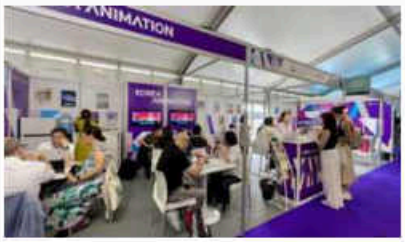
□ 관련사례

○ (국외) 미국 애너하임 및 프랑스 안시는 콘텐츠 제작 인프라와 도시 문화자산을 기반으로 산업·교육·관광이 융합된 글로벌 콘텐츠 클러스터를 구축하여 지역 경쟁력을 강화

· **미국 애너하임** : 디즈니 중심의 강력한 IP 경쟁력과 할리우드 제작 인프라, UCLA 등 전문인력 공급체계를 연계한 세계적 콘텐츠 산업 생태계 조성
· **프랑스 안시** : 국제애니메이션영화제를 중심으로 애니메이션 산업, 교육, 관광이 연계된 글로벌 문화콘텐츠 클러스터 구축

○ (국내) 부산 영화·영상클러스터, 상암DMC, 파주출판도시 등은 산업별 인프라 집적화를 통해 기업 간 네트워크 형성과 콘텐츠 산업 경쟁력을 강화

· **부산 영화·영상클러스터** : 영화·영상 기획, 촬영, 후반작업, 제작지원, 국제영화제 연계
· **상암DMC** : 콘텐츠 제작, 송출, 플랫폼, 미디어 기술서비스 기업 집적화
· **파주출판도시** : 출판, 편집, 디자인, 인쇄 등 지식콘텐츠 비즈니스 전반의 집적화

<table>
<tr>
<td></td>
<td>
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>△ 미국 애너하임 클러스터</td>
<td>△ 프랑스 안시 클러스터</td>
<td>△ 파주출판도시 구축</td>
</tr>
</table>

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사 업 비		연도별 추진 계획										
	구 분	합 계	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
문화산업 투자진흥지구 지정·운영	국 비	28,934	300	1,250	250	1,210	210	210	829	2,350	1,765	1,270	770
	지방비	34,347		518	1,056	1,550	960	873	990	2,500	2,000	1,500	1,000
	민 자	136,019	3,397	1,271	9,010	3,765	2,180	1,008	1,688	1,100	8,250	4,150	18,100
	소 계	199,300	3,697	3,039	10,316	6,525	3,350	2,091	3,507	5,950	12,015	6,920	19,870

사 업 명	사업비	연도별 추진 계획										
	구 분	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
문화산업 투자진흥지구 지정·운영	국 비	1,320	1,000	1,000	1,000	1,000	3,000	3,000	3,000	1,400	1,400	1,400
	지방비	1,400	1,400	1,400	1,400	1,400	3,400	3,400	3,400	1,400	1,400	1,400
	민 자	23,850	7,500	7,800	8,200	8,600	8,700	8,700	8,750	-	-	-
	소 계	26,570	9,900	10,200	10,600	11,000	15,100	15,100	15,150	2,800	2,800	2,800

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2010	3,697	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 빌딩 및 kdb생명 빌딩 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ○문화산업콘텐츠 육성 3,397 ⇒ 국비 300, 민간자본 3,397
2011	3,039	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 빌딩 및 kdb생명 빌딩 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ○문화산업콘텐츠 육성 1,271 ⇒ 국비 1,250, 지방비 518, 민간자본 1,271
2012	10,316	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 빌딩 및 kdb생명 빌딩 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ○문화산업콘텐츠 육성 9,010 ⇒ 국비 250, 지방비 1,056, 민간자본 9,010
2013	6,525	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : IDC센터 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 ○투자진흥지구 입주기업 IDC 서비스 지원사업 ○문화산업콘텐츠 육성 3,765 ⇒ 국비 1,210, 지방비 1,550, 민간자본 3,765
2014	3,350	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당주변빌딩 및 kdb생명빌딩, 대원빌딩 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 ○문화산업콘텐츠 육성 2,180 ⇒ 국비 210, 지방비 960, 민간자본 2,180
2015	2,091	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당주변빌딩 및 kdb생명빌딩, 대원빌딩 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 ○문화산업콘텐츠 육성 1,008 ⇒ 지방비 210, 지방비 873, 민간자본 1,008
2016	3,507	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : CGI센터 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등

연도	사업비	산출근거
		○전당권역 공동이용시설 리모델링 및 임차, 장비구축 ○문화산업콘텐츠 육성 1,688 ⇒ 국비 829, 지방비 990, 민간자본 1,688
2017	5,950	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 전일빌딩(국20억, 시20억) ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 ○문화산업콘텐츠 육성 1,100 ○투자진흥지구 내 호텔건립 추진 ⇒ 국비 2,350, 지방비 2,500, 민간자본 1,100
2018	12,015	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 전일빌딩(국15억, 시15억) ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 ○문화산업콘텐츠 육성 1,150 ○투자진흥지구 내 호텔건립 추진 7,100 ⇒ 국비 1,765, 지방비 2,000, 민간자본 8,250
2019	6,920	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자유치업체 입주 공간 지원 등 기반 구축 : 문화전당 주변 전일빌딩(국10억, 시10억) ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원(시5억) - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등 - 투자진흥지구 추가지정을 위한 학술연구용역 추진 ○문화산업콘텐츠 육성 1,150 ○투자진흥지구 내 호텔건립 추진 3,000 ⇒ 국비 1,270, 지방비 1,500, 민간자본 4,150
2020	19,870	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시(시비 500) ○투자진흥지구 종합지원센터 운영(1,000-국500, 시500) - 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원(국 300) (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원 등) ○문화산업콘텐츠 육성 7,100 ○투자진흥지구 내 호텔건립 추진 11,000 ⇒ 국비 770, 지방비 1,000, 민간자본 18,100
2021	26,570	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영(2,000 – 국1,000, 시1,000) ○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원) ○문화산업콘텐츠 육성 5,950 ○투자진흥지구 내 호텔건립 추진 17,900 ⇒ 국비 1,320, 지방비 1,400, 민자 23,850
2022	9,900	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영(2,000 – 국1,000, 시1,000) ○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원) ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 7,500 ⇒ 국비 1,000, 지방비 1,400, 민자 7,500
2023	10,200	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 7,800 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 1,000, 지방비 1,400, 민자 7,800 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
2024	10,600	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 8,200 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 1,000, 지방비 1,400, 민자 8,200 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
2025	11,000	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 8,600 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 1,000, 지방비 1,400, 민자 8,600 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
'26	15,100	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 9,100 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 3,000, 지방비 3,400, 민자 8,700 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
'27	15,100	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치

연도	사업비	산출근거
		○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 9,400 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 3,000, 지방비 3,400, 민자 8,700 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
'28	15,150	○투자진흥지구 내 기업 투자유치 활동 전개 : 투자설명회, 투자박람회, 팸투어 등 실시 ○투자진흥지구 종합지원센터 운영 : 해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 (임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 ○투자진흥지구 내 문화산업 콘텐츠 플랫폼 구축 ○문화산업콘텐츠 육성 9,500 ○해당 입주업체 인센티브 부여 및 영업활동 지원 ⇒ 국비 3,000, 지방비 3,400, 민자 8,750 - 임대료 지원, 고용보조금, 교육훈련보조금, 상품홍보비용, 공동사무실 설치 지원
2029	2,800	○ 투자진흥지구 거버넌스 및 인프라 시설 운영(800) ○ 투자진흥지구 기업유치 프로그램 운영(600) ○ 투자진흥지구 기업BIZ지원센터 (300) ○ 투자진흥지구 투자유치 보조금 및 금융지원 (1,000) ○ 투자진흥지구 글로벌 협력체계 구축 (100)
2030	2,800	○ 투자진흥지구 거버넌스 및 인프라 시설 운영(800) ○ 투자진흥지구 기업유치 프로그램 운영(600) ○ 투자진흥지구 기업BIZ지원센터 (300) ○ 투자진흥지구 투자유치 보조금 및 금융지원 (1,000) ○ 투자진흥지구 글로벌 협력체계 구축 (100)
2031	2,800	○ 투자진흥지구 거버넌스 및 인프라 시설 운영(800) ○ 투자진흥지구 기업유치 프로그램 운영(600) ○ 투자진흥지구 기업BIZ지원센터 (300) ○ 투자진흥지구 투자유치 보조금 및 금융지원 (1,000) ○ 투자진흥지구 글로벌 협력체계 구축 (100)
총사업비	**199,300**	

7 아시아 첨단 문화기술 실증센터 구축

'28년 계속

◇ 문화, 관광, 예술 등의 아시아문화중심도시 광주를 실감콘텐츠 문화기술 활용 콘텐츠 개발·실증 지원 등을 통하여 실감콘텐츠 산업 거점 육성

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2023 ~ 2028년

○ **(사업장소)** 아시아 문화기술 실증센터(광주실감콘텐츠큐브 2층)

○ **(사업내용)** 아시아 문화기술 실증센터 데이터 확보 및 센터 운영 등

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ **(총사업비)** 23,200백만원(국비 11,600, 시비 11,600)

□ 필요성

○ 인공지능, 가상/증강현실 등 첨단기술이 새로운 경험과 시장을 창출하는데 중요한 역할을 하고 있어, 미래지향적인 문화콘텐츠 창제작 활성화를 위해서는 첨단기술 발굴, 개발 및 실증이 필요함

○ 아시아문화가 담긴 첨단 문화콘텐츠를 개발하기 위해서는 다양한 첨단기술의 융합과 확장적 공유가 필요함에도 단기적인 기술 개발과 활용에 집중되어 지속적인 활용과 확장이 어려움

○ 아시아문화중심도시를 지향하는 첨단콘텐츠와 문화기술이 개발되고 있지만 지속적인 활용과 상호연계가 매우 부족함

○ 아시아 문화유산과 지역문화를 바탕으로 지역과 아시아와 소통하기 위해서는 인공지능, VR/AR/XR 등 첨단기술을 바탕으로 문화융복합 콘텐츠를 실험하고 실증하기 위한 테스트베드가 필요함

○ 기획자, 작가, 개발자 및 수요기관 등 다양한 전문가들의 협력을 바탕으로 문화콘텐츠, 문화예술 콘텐츠, 스마트 관광 등 첨단 문화콘텐츠 창제작 및 서비스 전주기를 시뮬레이션하고 실현하기 위해서는 체계적인 첨단 문화기술 실증센터 구축과 운영 필요

○ 아시아문화중심도시의 5대 전략콘텐츠 집중 육성과 5대 문화권의 콘텐츠 수준 및 품질 확대를 위한 실감콘텐츠 기반 데이터 확보

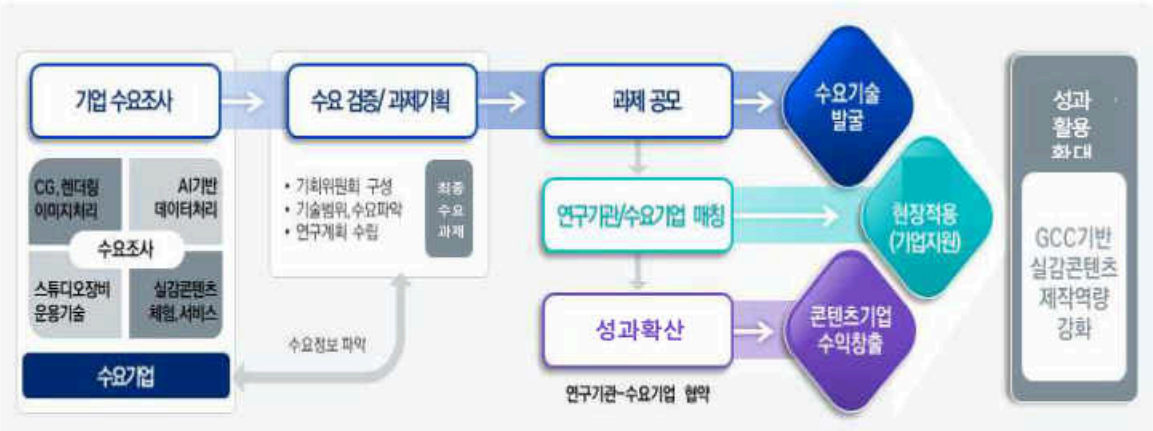
□ 세부 사업계획

○ (사업주체) 광주광역시/광주정보문화산업진흥원

○ (사업내용) 아시아 문화기술 실증센터 데이터 확보 및 센터 운영 등

- (실증센터 운영) 아시아 문화기술 실증센터 및 실감콘텐츠 기술 기반 사업 협의체 운영과 홍보마케팅 등 성과 확산
- (문화기술 활용 콘텐츠개발·실증지원) 자체 IP를 보유한 글로벌 실감콘텐츠 제작사 또는 제작 기관과의 협력을 통해 가상 콘텐츠 제작 및 마케팅 지원과 제작된 데이터 수집·처리 및 공유·활용을 위한 데이터 수집 장비 구축 운영
- (배경 데이터 확보) XR, ICVFX 등 버추얼 프로덕션 산업 및 광주실감콘텐츠큐브 VX스튜디오의 활성화와 미래 먹거리 산업의 기초가 될 원천데이터인 배경데이터(레벨 에셋) 확보
- (테스트베드 기기 구축) 실감콘텐츠 제작 실증 과제 지원 장비 구축 및 실증 지원 테스트베드 운영

※ 문화기술 활용 콘텐츠개발·실증지원(데이터응용서비스 지원) 로드맵



※ 관련사례

○ 3C Institute(영국)

- 비영리 기업으로 디지털 미디어 및 커뮤니케이션 분야 다양한 규모의 산학협력 프로젝트 지원

○ ZKM (독일)

- 디지털 바우하우스를 꿈꾸며 1989년에 개관한 세계 최초의 미디어아트

전문 미술기관이며, 전시, 학술연구, 교육, 출판 등 다양한 현대미술 행사 등 첨단기술과 융합된 문화예술 콘텐츠 창제작 및 교류 지원

○ ATR(일본)

- 1986년 일반 간사이 지역에서 설립된 민간연구기관으로, 근본적이며 혁신적인 연구개발 활동과 광범위한 정보통신 분야 및 사회 기여를 목표로 함

□ 기대효과

○ 지역 콘텐츠 기업의 문화기술 활용 콘텐츠개발·실증지원을 통한 지역 콘텐츠 품질 향상 및 성장 촉진으로 아시아문화중심도시의 지속가능한 발전 및 장기적 자생력 확보

○ 문화기술 활용 콘텐츠개발·실증 지원체계 마련을 통한 실감콘텐츠 업계의 제품 개선 및 개발 방향 제시

○ 국내 실감콘텐츠 기술력 제고 및 사업적 파급효과 확대

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('23~'28)					
	구 분	합 계	2023	2024	2025	2026	2027	2028
아시아 첨단 문화기술 실증센터 구축 및 운영	국 비	9,400	600	600	1,000	2,600	2,300	2,300
	지방비	11,600	600	600	3,200	2,600	2,300	2,300
	민 자							
	소 계	23,200	1,200	1,200	6,400	5,200	4,600	4,600
합 계			**23,200**					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산 출 근 거
'23	1,200	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (700) ○ 원천데이터 확보(100) ○ 실증센터 구축(300)
'24	1,200	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (600) ○ 원천데이터 확보(100) ○ 플랫폼 연구용역(100) ○ 성과 확산 지원(100) ○ 테스트베드 기기 구축(200)
'25	6,400	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (2,500) ○ 원천데이터 확보(1,000) ○ 플랫폼 구축(500) ○ 성과 확산 지원(100) ○ 테스트베드 기기 구축(2,200)
'26	5,200	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (2,500) ○ 원천데이터 확보(1,000) ○ 플랫폼 고도화(500) ○ 성과 확산 지원(100) ○ 테스트베드 기기 구축(1,000)
'27	4,600	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (2,500) ○ 원천데이터 확보(1,000) ○ 성과 확산 지원(100) ○ 테스트베드 기기 구축(900)
'28	4,600	○ 실증센터 운영비(100) ○ 데이터응용서비스 지원 (2,500) ○ 원천데이터 확보(1,000) ○ 성과 확산 지원(100) ○ 테스트베드 기기 구축(900)
총사업비	**23,200**	

8 아시아문화중심도시 육성펀드 출자

'28년 계속

◇ 아시아문화중심도시육성투자조합을 통한 투자진흥지구 및 지역 내 문화산업 기업유치 및 지역기업 자생력 향상

□ 사업개요

○ (사업기간) 2009~2031년

○ (사업장소) (전)광주광역시 전역

○ (사업내용) 아시아문화중심도시에 특화된 문화콘텐츠와 관련 소비재를 융합한 콘텐츠에 집중 투자하는 지역 기반 특화펀드* 결성

* 지역기반 특화펀드(주목적투자) : 광주지역에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트로써 광주지역에서 소비되는 제작비용이 당해 투자조합의 투자금 대비 60% 이상인 콘텐츠 등에 투자(※ 주목적 투자대상에 결성액의 60% 이상을 투자)

○ (사업주관) 전남광주통합특별시/한국벤처투자㈜

○ (총 규 모) 347,340백만원(국비 134,340, 시비 68,500, 민자 144,500)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시 첨단문화·관광콘텐츠 육성을 위해 유망 문화기업 및 관련 프로젝트 유치에 필요한 재원 확보

○ 기술력은 있지만 자금력이 부족한 지역기업들에 투자하는 지역특화 펀드 결성을 통해 콘텐츠 개발 및 기업 육성 필요

□ 세부 사업계획

가. (2호) 마그나아시아문화중심도시육성펀드

○ (사업기간) 2017 ~ 2024년 * 투자 4년, 회수 3년(3년 연장)

○ (결 성 액) 100억원(국비 30, 시비 30, 민자 40)

○ (운 용 사) 마그나인베스트먼트㈜

○ (사업내용) 광주에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2015 ~2017	출자 기획, 공고, 결성	출자 조건, 인센티브 등 모태펀드 협의 출자사업 공고 및 운용사 선정, 결성 및 설립출자	
2017 ~2021	펀드 운용(투자4년)	투자기업 발굴, 투자심사 및 출자액 집행	
2021 ~2027	펀드 운용(회수6년) *회수 3년 연장	투자금 회수 및 분배	

나. (3호) 미시간아시아문화중심도시육성투자조합

○ (사업기간) 2021 ~ 2029년 * 투자 5년, 회수 3년

○ (결 성 액) 333억원(국비 100, 시비 100, 민자 133)

○ (운 용 사) 미시간벤처캐피탈㈜

○ (사업내용) 광주에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2020 ~2021	출자 기획, 공고, 결성	출자 조건, 인센티브 등 모태펀드 협의 출자사업 공고 및 운용사 선정, 결성 및 설립출자	
2021 ~2026	펀드 운용(투자4년)	투자기업 발굴, 투자심사 및 출자액 집행	
2026 ~2029	펀드 운용(회수4년)	투자금 회수 및 분배	

다. (4호) 웰투시-KVI 아문단펀드 1호

○ (사업기간) 2022. ~ 2030년 * 투자 3년, 회수 5년

○ (결 성 액) 192.5억원(국비 100, 시비 20, 민자 72.5)

○ (운 용 사) 웰투시벤처투자㈜ , 한국가치투자㈜

○ (사업내용) 광주에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2021 ~2022	출자 기획, 공고, 결성	출자 조건, 인센티브 등 모태펀드 협의 출자사업 공고 및 운용사 선정, 결성 및 설립출자	
2022 ~2025	펀드 운용(투자3년)	투자기업 발굴, 투자심사 및 출자액 집행	
2025 ~2030	펀드 운용(회수5년)	투자금 회수 및 분배	

라. (5호) 오라클아문단펀드

○ (사업기간) 2024 ~ 2032년 * 투자 4년, 회수 4년

○ **(결 성 액)** 200억원(국비 75, 시비 50, 민자 75)

○ **(운 용 사)** 오라클벤처투자

○ **(사업내용)** 광주에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2022 ~2023	출자 기획, 공고, 결성	출자 조건, 인센티브 등 모태펀드 협의 출자사업 공고 및 운용사 선정, 결성 및 설립출자	
2024 ~2028	펀드 운용(투자4년)	투자기업 발굴, 투자심사 및 출자액 집행	
2028 ~2032	펀드 운용(회수4년)	투자금 회수 및 분배	

마. (6호) 아시아문화중심도시육성펀드(신규)

○ **(사업기간)** 2028. ~ 2036.(8년) * 투자 4년, 회수 4년

○ **(결성목표)** 20,000백만원(국비 10,000, 시비 2,000, 민자 8,000)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부, 광주광역시, 광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 지역에 본사 또는 주된 사무소를 둔 기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전기획, 출자공고 및 결성	출자 조건, 인센티브 등 모태펀드 협의 출자사업 공고 및 운용사 선정, 결성 및 설립출자	
2028 ~2031	펀드 운용(투자)	투자기업 발굴, 투자심사 및 출자액 집행	
2032 ~2036	펀드 운용(회수)	투자금 회수 및 분배	

□ 기대효과

○ 아시아문화중심도시 첨단문화·관광콘텐츠 육성을 위한 지역 특화펀드 결성을 통해 민자 유치와 함께 문화산업 경쟁력 강화와 활성화에 기여

○ 수도권, 대기업 중심의 콘텐츠산업 구조개선으로 중소기업 창업 활성화 및 지역강소기업 육성, 일자리 창출에 기여

□ 관련사례

○ 수도권, 대기업 중심의 콘텐츠산업 구조를 개선하기 위해 정부에서 콘텐츠시장의 공정한 유통 등을 위한 법률제정, 정책 마련 등 개선 노력

- 총 콘텐츠기업 수의 7.8%가 전체 매출의 86.1%를 차지하는 콘텐츠

시장 승자독식 구조화

○ 콘텐츠분야 혁신적 창업이나 강소기업 육성을 위한 2,000억원 규모의 펀드 조성을 위한 정부출자금 마련('19년~)

- 기술력은 있지만 전반적인 영세성으로 민간 제도권 금융·투자가 여전히 제한적인 아시아문화중심도시 문화콘텐츠기업에 대한 투자 재원 마련으로 성장 동력 마련 필요

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 국비 / 지방비 / 민자												
	구 분	합 계	2009	2015	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
아시아 문화 중심도시 육성펀드 출 자	국 비	134,340	3,840	3,000	10,000	10,000	7,500	10,000	20,000	20,000	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
	지방비	68,500	3,500	3,000	10,000	2,000	5,000	5,000	5,000	10,000	5,000	5,000	5,000	5,000	5,000
	민 자	144,500	11,700	4,000	13,300	8,000	7,500	10,000	20,000	20,000	10,000	10,000	10,000	10,000	10,000
	계	347,340	19,040	10,000	33,300	20,000	20,000	25,000	45,000	50,000	25,000	25,000	25,000	25,000	25,000

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산 출 근 거	비고
2009	19,040	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 3,840, 지방비 3,500, 민자 11,700)	
2015	10,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 3,000, 지방비 3,000, 민자 4,000)	
2021	33,300	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 10,000, 민자 13,300	
2022	20,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 2,000, 민자 8,000)	
2023	20,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 7,500, 지방비 5,000, 민자 7,500)	
2024	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
2025	45,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 20,000, 지방비 5,000, 민자 20,000)	
2026	50,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 20,000, 지방비 10,000, 민자 20,000)	
2027	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
2028	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
2029	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
2030	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
2031	25,000	ㅇ 아시아문화산업 투자조합 결성 및 운용(국비 10,000, 지방비 5,000, 민자 10,000)	
총사업비	**347,340**		

9 버추얼 콘텐츠 제작 지원

'28년 계속

◇ 미래 영상제작 신기술 '버추얼 프로덕션'의 지속적인 기술개발 및 대표 프로젝트 확보를 통한 국내 영화·영상 시장의 신성장 동력 확보

□ 사업개요

○ (사업기간) 2025년 ~ 2028년 (3년간)

○ (사업장소) 전남광주특별시 전역

○ (사업내용) 100% 버추얼 프로덕션 기반 영상 콘텐츠 및 에셋 제작 지원

○ (사업주관) 전남광주통합특별시 (문화콘텐츠과)

○ (총사업비) 19,000백만원 (국비 9,500, 시비 9,500)

□ 필요성 〔아특사업 연계성〕

○ 실감 기술로 실시간 촬영과 후반작업이 동시에 가능한 '버추얼 프로덕션' 영상 제작기법이 차세대 실감콘텐츠 선도산업으로 부상 (영화, 드라마, 광고, 뮤직비디오 등 실시간 렌더링 기술 기반 제작)

○ 미래 영상제작 신기술인 버추얼 프로덕션의 지속적인 기술개발 및 대표 프로젝트 확보를 통한 국내 영화·영상 시장의 신성장 동력 확보

○ 버추얼 프로덕션 콘텐츠의 핵심 자원인 디지털 에셋의 다양한 확보를 통한 실감콘텐츠 거점화

○ 현재 국내 유일한 첨단실감 제작 관련 공공 인프라인 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 내 VX 스튜디오를 중소 콘텐츠 기업이 적극 활용할 수 있도록 인프라·기술 지원 필요

※ 국내 버추얼스튜디오 운영 현황 : 15개사(민간 14, 공공 1), 민간 위주 수도권 집중

□ 기대효과

○ 버추얼 프로덕션 제작지원, 에셋제작지원을 활용, 디지털 에셋 확보로 실감콘텐츠 시장 경쟁력 확보

○ 차세대 실감 기술을 활용한 중소 콘텐츠 기업의 기술 고도화 및 제작지원을 통해 대표적 콘텐츠 제작 발굴로 K-실감콘텐츠 주도권 확보

○ 버추얼 프로덕션의 제작 기술 특화와 기획력 제고를 통한 광주의 문화산업 신성장 동력 발굴 및 버추얼 프로덕션 산업의 글로벌 제작네트워크 거점화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('25~'28)			
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
제작지원비	국 비	9,500	2,000	2,500	2,500	2,500
	지방비	9,500	2,000	2,500	2,500	2,500
	민 자	-	-	-	-	-
소 계		19,000	4,000	5,000	5,000	5,000
합계			**19,000**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'25	4,000	· VP기반 단계별 제작지원(10개 과제)
'26	5,000	· VP기반 단계별 제작지원 및 고도화 지원(10개 과제)
'27	5,000	· VP기반 단계별 제작지원 및 고도화 지원(10개 과제)
'28	5,000	· VP기반 단계별 제작지원 및 고도화 지원(10개 과제)
총사업비	**19,000**	

10 K-문화콘텐츠 테크타운 조성

'28년 계속

◇ 창작-기술-비즈니스를 연결하여 K-테크콘텐츠의 기획부터 실증, 글로벌 사업화까지 이어지는 콘텐츠 대전환 생태계 구현

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2032년(6년)

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원(문화산업투자진흥지구 등)

○ **(사업주관)** 문화체육관광부, 전남광주통합특별시 / (재)광주정보문화산업진흥원

○ **(총사업비)** 2,500억원(국 1,042.1억/시 1,186.7억 원/민자 271.2억 원)

○ **(사업내용)** ① 글로벌 시장 수요 기반 초대형 테크 콘텐츠 프로젝트 추진 ② 시민 향유 기반 테크 콘텐츠 실증 플랫폼 조성 ③ 기술 융합형 K-콘텐츠 확산을 위한 글로벌 사업 생태계 조성

※ (테크콘텐츠) AI·XR 등 첨단기술이 콘텐츠의 기획·제작·유통·소비 과정에 융합된 차세대 콘텐츠

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ **(대통령 지역공약의 이행)** 21대 대통령 지역공약인 '아시아 문화중심도시 3.0 시대(K-문화콘텐츠 허브 조성)에 반영된 사업으로, 'K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화' 등 국가 핵심 국정과제와 직접 연계하여 광주를 k-컬쳐 미래 전략산업의 국가적 거점으로 육성

○ **(콘텐츠 산업의구조적 한계 타계)** 우리의 세계적인 콘텐츠(IP) 경쟁력 대비 미래형 콘텐츠산업을 선도하기 위한 핵심 기술 상당 부분을 해외에 의존 중으로 콘텐츠 산업의 구조적 한계 타계 위한 실증 공간 확보 필요

- 공연 · 실감콘텐츠 · AI · 무대기술 등 첨단기술 기반 콘텐츠를 실제 공연환경에서 사전에 테스트하고, 검증할 수 있는 국가 단위 실증 인프라는 턱없이 부족

○ **(아특사업 3단계 완성을 통한 문화산업 생태계 고도화)** 광주에 이미 집적된 문화, 콘텐츠, 미디어아트 인프라에 기능적 연계성을 부여하여 기술 융합형 콘텐츠 제작→ 실증 → 전시 및 유통 → 사업화 확산으로 이어지는 문화콘텐츠 생태계를 완성하는 아시아문화중심도시 조성사업(아특사업)의 마지막 3단계 핵심 사업임

○ **(균형발전)** 수도권에 집중된 콘텐츠산업 생태계와 기술 인프라를 광주로 분산시켜 국가 균형발전 기여

□ 세부 사업계획

가. 글로벌 수요 연계형 플래그십 프로젝트

○ **(사업기간)** 2030 ~ 2032년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 60,000백만원(국비 21,000, 시비 21,000, 민자 18,000)

○ **(지원대상)** 앵커기업, 해외 파트너사, 지역 콘텐츠 기업

○ **(사업내용)**

- (앵커기업 협력 테크콘텐츠 제작 프로젝트) 앵커기업의 IP·기술력과 지역기업의 제작역량을 결합한 대형 기술융합 콘텐츠 제작 및 루미나 기반 실증 지원
- (K-테크콘텐츠 글로벌 공동제작 프로젝트) 해외 파트너와 공동 기획·제작하는 국제 협력형 기술융합 콘텐츠 제작 및 루미나 기반 글로벌 쇼케이스 지원

<앵커(해외)기업-지역기업 협업형 테크콘텐츠 제작 프로젝트 세부 내용>

지원 항목	지원 내용	비고
수요·목적 기반 프로젝트 기획	o 앵커기업 또는 해외 파트너사의 수요를 바탕으로 시장 지향형 프로젝트 설계	-
콘텐츠 제작·개발	o 앵커(해외)기업과 지역 기업의 협업 구조를 통한 혁신 기술과 IP를 연계한 테크콘텐츠 제작 및 개발 지원 - 지속적인 협업에 필요한 사무 공간 등 제공	o 광주 GCI 센터, GCC 등 기존 인프라 연계 활용
실증 및 쇼케이스	o 광주 문화콘텐츠 루미나와 연계하여 실제 공연·전시장과 동일한 환경에서 기술 융합형 콘텐츠 실증 - 문화·공연 기술, 아레나 기술 전문가와 연계하여 실증 및 피드백 단계 전반에 걸친 기술 멘토링 지원	-
사업화 및 확산	o 성공적 기술 실증과 쇼케이스를 마친 콘텐츠를 실제 거래, 투자, 유통 및 라이선싱의 기회로 연계 - 사업화 과정에서 필요한 제도적 제반 연계 지원	o 지역의 특화 문화·콘텐츠 행사와 연계 (광주 비엔날레 등) o 글로벌 전시·행사로 확산
데이터 지원	o 콘텐츠 제작 및 사업화 과정에서 발생하는 데이터의 실시간 수집 및 환류, 데이터 분석, 차기 프로젝트 반영 등 종합 지원	o K-콘텐츠 IP 아카이빙 연계 o 국가 AI데이터센터, 장성 파인데이터센터 등 연계 활용

나. 시민 향유 기반 테크콘텐츠 실증 플랫폼 조성 및 운영

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2032년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 149,700백만원(국비 67,620, 시비 82,080)

○ **(사업주체)** 지역 콘텐츠·테크기업 및 일반 시민

○ **(사업내용)**

- (테크콘텐츠 통합 실증 플랫폼 조성) 실감형·몰입형 콘텐츠의 실증·시연·체험이 가능한 테스트베드 및 복합문화공간 조성
- (K-문화콘텐츠 테크타운 운영 및 관리)기업지원, 시설·장비 운영, 실증 프로그램 관리 등 테크타운 통합 운영체계 구축

<실증 플랫폼 건축 계획>

구분	내용	조감도
시설명	추후 확정	
지역/지구	일반공업지역	
주용도	방송통신시설	
층수	지하 2층, 지상 8층	
건축 면적	3,000m^2	
건폐율	21.9% (법정 60%)	
연면적	22,000m^2	
용적률산정용 연면적	22,000m^2	
주차대수	120대 이상	
총건축비	1,242억 원	

<실증 플랫폼 층별 구성(안)>

공간 구분		핵심 기능	주요 프로그램
1층	통합 실증 ZONE	o **(통합실증)** 실제 공연장을 모사한 콘텐츠 스트베드로, 제작된 콘텐츠를 실제 운용 조건에서 검증하고, 쇼케이스 방식으로 공개 o 무대, 객석, 음향, 조명, 영상, 제어 시스템이 실제 공연 환경과 동일하게 통합적으로 운용되는 공간	o 거점시설 플래그십 프로젝트 o 테크 콘텐츠 창·제작 지원 프로그램 o 미래형 콘텐츠 쇼케이스 지원사업
2~4층	공동 제작 ZONE	o **(창제작)** 콘텐츠 기업과 기술기업이 협업하여 기술 융합형 콘텐츠를 기획하고 구현하는 공동 창작 공간 o (협업) 다양한 이해관계자 간 협업 기반으로 실시간 제작이 가능한 '협업형 스튜디오' 형태 구성	o 거점시설 플래그십 프로젝트 o 테크 콘텐츠 창·제작 지원 프로그램
5~7층	비즈니스 ZONE	o **(사업화)** 기술 융합형 콘텐츠 기업의 성장과 사업화를 지원하기 위한 기업 입주 및 사무 공간	o K-테크콘텐츠 사업화-스케일업 프로그램 o K-테크콘텐츠 글로벌 진출 지원사업
8층	아카데미 ZONE	o **(인력양성)** 기술 융합형 콘텐츠 분야 실무 인력을 양성하는 교육 공간으로, 인턴십 프로그램에 참여하는 콘텐츠 인력 전용 스튜디오, 교육장 등으로 구성	o 거점시설 인턴십 프로그램

다. K-테크콘텐츠 글로벌 사업화 생태계 조성

○ **(사업기간)** 2028 ~ 2032년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

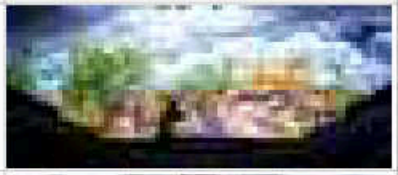
○ **(사 업 비)** 40,300백만원(국비 15,590, 시비 15,590, 민자 9,120)

○ **(사업주체)** 지역 콘텐츠·테크기업, 재직자·청년·대학생 등 콘텐츠 인력

○ **(사업내용)**

- (콘텐츠기업 테크융합 고도화 지원) 콘텐츠 제작 데이터 활용 지원, 콘텐츠 IP 및 실증 데이터 아카이빙 등 데이터 기반 제작환경 구축
- (K-테크콘텐츠 스케일업 생태계 조성 사업) 기술융합 콘텐츠 제작, 콘텐츠 가치평가, 투자·유통·BM 연계 등 사업화 전주기 지원
- (시민 체험형 쇼케이스 운영) 실증 플랫폼 기반 쇼케이스 운영 및 관객 피드백을 통한 콘텐츠 완성도·시장성 검증 지원
- (3단계(3-Tier) 인재양성 프로그램) 실증 플랫폼 기반 실습·인턴십·프로젝트형 교육을 통한 현장 중심 전문인력 양성

<글로벌 테크콘텐츠 사례>

구분	콘텐츠명	주요 내용	관련 이미지
Sphere	The Wizard of Oz	1939년 영화 「오즈의 마법사」를 AI 기반으로 고해상도 복원·확장하여 초대형 돔 스크린 환경에서 재해석한 몰입형 콘텐츠	
COSM	ESPN Live Sports	스포츠 생중계를 초실감형 디스플레이와 공간형 미디어 환경으로 구현하여 현장과 유사한 몰입감을 체험할 수 있도록 구성한 실감형 스포츠 콘텐츠	

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2027	사전기획 및 예비타당성 조사	예비타당성조사 연구용역 및 건축 기본구상 수립, 공공건축 사전검토 등 사전 행정절차 추진	예타 연구 착수
2028	설계 및 행정절차	설계공모, 기본·실시설계 및 공공건축 심의·각종 인허가 등 착공 전 행정절차 추진	
2029	설계 및 착공	문화콘텐츠 복합플랫폼 기본·실시설계 및 각종 인허가 추진, 착공 및 기반 조성 공사 착수	착공
2030	준공 및 운영 착수	문화콘텐츠 복합플랫폼 준공, 앵커기업 협력 및 글로벌 공동제작 테크콘텐츠 프로젝트 착수, 테크타운 운영체계 구축	준공
2031	운영 및 확산	시민 체험형 쇼케이스 운영, K-테크콘텐츠 스케일업 및 글로벌 사업화 프로그램 운영	운영
2032	사업화 및 생태계 확장	테크콘텐츠 글로벌 공동제작·사업화 확대, 시민 체험 콘텐츠·인재양성 프로그램 고도화 및 글로벌 생태계 확산	

□ 기대효과

○ K-콘텐츠의 기술적 신뢰도 제고 및 생태계 혁신

- 개별 기업이 구축하기 어려운 초정밀 실증 인프라를 공공이 제공함으로써, 고부가가치 기술 융합형 콘텐츠의 상용화 성공률 제고
- '실증-데이터 축적-피드백'이 반복되는 파이프라인 구축을 통해, 경험치에 의존하던 기존 제작 방식을 데이터 중심의 지능형 콘텐츠 제작 공정으로 전환

○ 지역 경제 활력 제고 및 고용 창출

- 독보적인 실증 환경을 기반으로 국내외 유망 콘텐츠 기업 및 연구소를 광주로 유인하여 콘텐츠 기술 중심의 기업과 연관 산업까지 확장되는 생태계 조성
- 기획자, 개발자뿐만 아니라 실증 데이터 분석가, 패키징 전문가 등 콘텐츠와 기술이 융합된 신규 직종의 지역 고용 확대

○ 시민참여형 문화 향유라는 미래 문화도시 모델을 정립

- 시민의 삶과 첨단 기술이 공존하는 문화콘텐츠 루미나를 광주의 새로운 랜드마크로 육성하여 '아시아문화중심도시' 위상 고도화
- 시민을 단순 관람객이 아닌 '베타 테스터'이자 '공동 창작자'로 격상시켜, 일상에서 최신 기술을 선제적으로 향유하는 혁신적 문화 환경 조성

○ 첨단기술 기반 콘텐츠 산업의 전주기 혁신 생태계 조성을 통해 생산·부가가치·고용 등 경제 전반에 걸친 파급효과 창출

※ 한국은행이 발행한 산업연관표('22)로부터 산출되는 투입계수를 기초로 한 산업간 상호의존 관계 분석, 동 사업의 투입예산을 기준으로 산업연관분석을 통해 생산유발효과, 부가가치 유발효과, 고용유발효과를 분석

- 동 사업의 목적은 첨단기술 기반 미래형 K-콘텐츠 전주기 혁신 생태계를 구현하는 것을 목적하고 있어, 이를 고려한 연관 계수를 선정

※ 방송서비스, 정보서비스, 통신 및 방송장비, 문화 및 여행 관련 서비스 등 관련 계수 활용

- 사업 추진 기간 6년간('27~'32년) 총사업비 2,500억 원 투입 시 생산 약 4,527억원, 부가가치 약 2,047억 원, 고용 약 1,706명 유발 기대

□ 관련사례

실증 사례 ① 몰입형 디지털아트

<table>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td>실증
요소기술</td><td>o 관객의 위치, 동작, 시선을 실시간으로 인식하는 모션 인식 기술
o 센서에 인식된 관객 동선 데이터에 따라 화면과 음향이 실시간으로 바뀌는 인터랙션 기술
o 다양한 관객이 동시에 관람해도 콘텐츠가 혼선 없이 송출되는 다중 이용자 처리기술</td></tr>
</table>

실증 사례 ② XR 기반 버추얼 콘텐츠

<table>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td>실증
요소기술</td><td>o 실연자와 가상 배경을 결합하기 위한 움직임 추적, 위치 정합, 실시간 합성 기술
o 공연의 흐름에 맞게 가상 오브젝트의 움직임이 바뀌는 실시간 렌더링 기술
o 공연 현장에서 화면이 깨짐, 지연 없이 자연스럽게 구현되는 카메라·영상 송출 연동 기술</td></tr>
</table>

실증 사례 ③ 관객 몰입형 4D 콘서트

<table>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td>실증
요소기술</td><td>o 초대형 스트린 기반의 몰입형 영상 표출 기술 (곡면 공간 왜곡 제거, 장면 전환 기술 등)
o 공간형 음향, 좌석별 청취 품질 균일화 기술 (3D 오디오 빔포밍, Wave Field Synthesis)
o 대형 공연 반복 운영 안정화 기술 (공연 운영 프로토콜 표준화 등)</td></tr>
</table>

□ 투자계획

(단위 : 억원)

사업명	사업비 (억 원)		연도별 추진 계획 ('27~'32)					
	구 분	합 계	2027	2028	2029	2030	2031	2032
①-1 앵커 맞춤형 플래그십 프로젝트	국 비	210.0	0.0	0.0	0.0	70.0	70.0	70.0
	지방비	210.0	0.0	0.0	0.0	70.0	70.0	70.0
	민 자	180.0	0.0	0.0	0.0	60.0	60.0	60.0
	소 계	600.0	0.0	0.0	0.0	200.0	200.0	200.0
①-2 테크 콘텐츠 창·제작 지원 프로그램	국 비	78.8	0.0	0.0	0.0	17.5	26.3	35.0
	지방비	78.8	0.0	0.0	0.0	17.5	26.3	35.0
	민 자	67.5	0.0	0.0	0.0	15.0	22.5	30.0
	소 계	225.0	0.0	0.0	0.0	50.0	75.0	100.0
①-3 테크 콘텐츠 데이터 자산화 지원사업	국 비	12.0	0.0	3.6	2.1	2.1	2.1	2.1
	지방비	12.0	0.0	3.6	2.1	2.1	2.1	2.1
	민 자	9.0	0.0	1.8	1.8	1.8	1.8	1.6
	소 계	33.0	0.0	9.0	6.0	6.0	6.0	6.0
②-1 문화콘텐츠 거점시설 조성	국 비	653.2	4.0	36.3	306.4	306.5	0.0	0.0
	지방비	797.8	4.0	181.0	306.4	306.5	0.0	0.0
	민 자	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소 계	1451.0	8.0	217.3	612.8	612.9	0.0	0.0
②-2 K-문화콘텐츠 테크타운 운영 및 관리	국 비	23.0	0.0	3.7	3.7	5.2	5.2	5.2
	지방비	23.0	0.0	3.7	3.7	5.2	5.2	5.2
	민 자	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소 계	46.0	0.0	7.4	7.4	10.4	10.4	10.4
②-3 거점시설 기반 미래형 콘텐츠 쇼케이스 지원사업	국 비	10.5	0.0	0.0	0.0	3.5	3.5	3.5
	지방비	10.5	0.0	0.0	0.0	3.5	3.5	3.5
	민 자	9.0	0.0	0.0	0.0	3.0	3.0	3.0
	소 계	30.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0	10.0
③-1 K-테크콘텐츠 사업화-스케일업 프로그램	국 비	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	2.1
	지방비	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	2.1	2.1
	민 자	3.6	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8	1.8
	소 계	12.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.0	6.0
③-2 K-테크콘텐츠 글로벌 진출 지원사업	국 비	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	1.2
	지방비	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	1.2	1.2
	민 자	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1	1
	소 계	7.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.5	3.5
③-3 거점시설 인력 양성 프로그램	국 비	48.0	0.0	0.0	0.0	14.5	16.0	17.5
	지방비	48.0	0.0	0.0	0.0	14.5	16.0	17.5
	민 자	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소 계	96.0	0.0	0.0	0.0	29.0	32.0	35.0
연도별 소계			**8.0**	**233.7**	**626.3**	**918.4**	**343**	**370.6**
합 계								**2,500.0**

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출 근거
2027	800	• K-문화콘텐츠 테크타운 사전타당성 조사 및 기본계획 수립 800 (800 X 1식)
2028	23,370	• 문화콘텐츠 복합플랫폼 조성 217,300 • 테크타운 운영 및 관리 740 • 테크 융합 고도화 지원사업 900 (콘텐츠 아카이빙 플랫폼 1식 300, 데이터 바우처 지원사업 600)
2029	62,620	• 문화콘텐츠 복합플랫폼 조성 61,280 • 테크타운 운영 및 관리 740 • 테크 융합 고도화 지원 600 (데이터 바우처 지원사업 600)
2030	91,830	• 앵커-지역 기업 협업형 콘텐츠 창·제작 지원 10,000 • 해외 파트너 공동 창·제작 지원 10,000 • 문화콘텐츠 복합플랫폼 조성 61,290 • 테크타운 운영 및 관리 1,040 • 미래형 콘텐츠 쇼케이스 지원사업 1,000 • 테크 융합 고도화 지원 600 (데이터 바우처 지원사업 600) • 테크 콘텐츠 스케일업 지원 5,000 • 인력 양성 프로그램 2,900
2031	34,290	• 앵커-지역 기업 협업형 콘텐츠 창·제작 지원 10,000 • 해외 파트너 공동 창·제작 지원 10,000 • 테크타운 운영 및 관리 1,040 • 미래형 콘텐츠 쇼케이스 지원사업 1,000 • 테크 융합 고도화 지원 600 (데이터 바우처 지원사업 600) • 테크 콘텐츠 스케일업 지원 8,450 • 인력 양성 프로그램 3,200
2032	37,090	• 앵커-지역 기업 협업형 콘텐츠 창·제작 지원 10,000 • 해외 파트너 공동 창·제작 지원 10,000 • 테크타운 운영 및 관리 1,040 • 미래형 콘텐츠 쇼케이스 지원사업 1,000 • 테크 융합 고도화 지원 600 (데이터 바우처 지원사업 600) • 테크 콘텐츠 스케일업 지원 10,950 • 인력 양성 프로그램 3,500
총사업비	**250,000**	

11 문화전당 마실길 한바퀴

28년 계속

◇ 국립아시아문화전당과 연계된 문화·예술·관광 등이 융복합된 도심형 문화관광벨트 구축을 통해 전당방문과 체류형 관광의 긍정적 효과 창출
◇ 진행사업 : 문화전당 마실길 한바퀴

□ 사업개요

○ (사업기간) 2018. ~ 2028.
○ (사업장소) 국립아시아문화전당 주변
○ (사업내용) 도보관광코스 정비 및 특화프로그램 운영
○ (주관부서) 문화체육관광부
○ (총사업비) 6,812백만원(국비 3,406, 시비 3,406)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 전당과 연계된 문화·예술·관광 등이 융복합된 도심형 문화관광벨트 구축 필요
○ 전당을 축으로 하여 조성된 도보관광자원(도심관광트레일 5개 코스)을 연결함으로써 전당 방문과 체류형 관광의 긍정적 효과 창출
○ K-POP 스타골목길 콘텐츠를 지속 개선 및 유지관리하여 전당 주변 관광자원과 연계하여 국내·외 한류 소비자·관광객의 지속적 유치 필요

□ 세부 사업계획

○ (사업기간) 2018. ~ 2028.
○ (사업장소) 국립아시아문화전당 주변(도심관광트레일 5개 코스 활용)

도심관광트레일 5코스(① 김현승의 플라타너스길, ② 광주예술가 유람길, ③ 정율성의 음악산책길, ④ **K-POP 아이돌골목길**, ⑤ 민주열사의 오월길) **중 4코스 특화**

○ (사 업 비) 6,812백만원(국비 3,406, 시비 3,406)
○ (사업주체) 광주광역시 및 광주관광공사
○ (사업내용) 도보관광코스 정비 및 특화프로그램 운영
- 문화전당 마실길 제4코스 'K-POP 스타의거리' 특화 조성 추진
- K-POP 체험 관광 프로그램 운영

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2019	기본설계용역	- 문화전당 마실길 한바퀴 사업 기본 설계 용역	
2020	K-POP스타의거리 조성 공사 및 K-POP체험프로그램 운영 등	-도심관광트레일 5개 코스 사인시스템 정비 (종합 관광안내판 3개, 문화재안내판 7개, 바닥안내판 99개) -도로포장 및 벤치 교체공사 등 실시설계 및 시공 -K-POP 스타 섭외 및 콘텐츠 개발(핸드프린팅, 벽화 조성 등) -K-POP 체험프로그램 운영(공연프로그램 등)	
2021	K-POP스타의거리 콘텐츠 제작·설치 및 K-POP체험프로그램 운영 등	-투명 LED 사이니지, 팬존03 및 상설무대 조성 등 -K-POP 정기공연 운영(7회) 및 홍보영상 제작(6건) 등	
2022		-버스킹 무대 조성, 팬존 확장 -미디어파사드 제작·설치 및 빔조명 바닥사인 조성 등 -K-POP 팬아트 공모전 개최 및 팸투어 운영(5회) -K-POP 홍보영상 제작 및 정기공연 개최(18회)	
2023		-K-POP 특화거리 콘텐츠 제작·설치(미디어파사드 영상 제작 등) -K-POP 댄스공연(13회) 진행 -K-POP 관광도시 광주 홍보영상 제작(9편) 및 SNS 이벤트 -K-POP 관광상품 개발(1건) 및 팸투어 운영(2회, 55명)	
2024	K-POP 체험프로그램 운영	-축제 및 행사 연계 K-POP 댄스공연(4회) 진행 -K-POP 관광지 방문인증 및 미션투어 이벤트(6회, 1,533명) -K-POP 댄스체험 지원(2회, 25명) -K-POP 관광상품 개발(1건) 및 팸투어 운영(2회, 38명)	
2025		-충장 라온페스타 연계 K-POP 댄스공연(3회) 진행 ※ 관광상품개발운영(시비/공기관위탁비) 예산 활용	
2026~	K-POP스타의거리 콘텐츠 운영	-기조성된 K-POP스타의거리 콘텐츠 운영	

□ 기대효과

○ 국립아시아문화전당의 방문 동기 유발 및 집객 기여

○ 아시아문화중심도시 광주의 지역 특화 자원의 관광상품화 기여

○ 국립아시아문화전당 방문객의 광주시내 유입을 통한 광주 관광 이미지 고취 및 지역 수익 창출

○ 광주방문객의 체류시간 증대를 통한 지역 소비유발효과 증진 및 친숙한 도시로서 접근성 강화, 문화전당을 중심으로 한 문화관광도시 광주의 거점 권역

□ 관련사례

○ 헐리우드 '명예의 거리(Walk of Fame)'는 1960년 조성되어 현재 2,700여개 이상의 스타 보도블록을 조성하여 세계적인 관광명소로 발전함. 현재도 연 20명 정도의 신규 스타를 거리에 추가하여 사업을 이어가고 있음. 거리에는 스타 관련 코스튬 플레이, 사진 촬영 체험 등 거리의 특성에 맞는 컨텐츠를 통한 관광객의 관심을 유도

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('24~'28)										
				1단계						2단계				
		구 분	합 계	'18	'19	'20	'21	'22	'23	'24	'25	'26	'27	'28
문화전당 마실길 한바퀴사업	순환형 트레일 조성	국 비	512	256	256									
		지방비	512	256	256									
		민 자												
		소 계	1,024	512	512									
	문화전당 마실길 활성화 용역	국 비	50								50			
		지방비	50								50			
		민 자												
		소 계	100								100			
	문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치	국 비	1,750			150	200	200	200		250	300	250	200
		지방비	1,700			150	200	200	200		250	300	200	200
		민 자												
		소 계	3,450			300	400	400	400		500	600	450	400
	문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영	국 비	1,094			150	150	150	144		100	100	150	150
		지방비	1,144			150	150	150	144	50	100	100	150	150
		민 자												
		소 계	2,238			300	300	300	288	50	200	200	300	300
		연도별 소계		512	512	600	700	700	688	50	800	800	750	700
합 계				6,812										

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'18년	512	- 순환형 트레일 조성 512백반원
'19년	100	- 문화전당 마실길 활성화 용역 100백만원
'20년	600	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 300백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 300백만원
'21년	700	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 400백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 300백만원
'22년	700	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 400백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 300백만원
'23년	688	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 400백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 288백만원
'24년	50	- 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 50백만원
'25년	800	- 문화전당 마실길 활성화 용역 100백만원 - 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 500백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 200백만원
'26년	800	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 600백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 200백만원
'27년	750	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 450백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 300백만원
'28년	700	- 문화전당 마실길 콘텐츠 제작·설치 400백만원 - 문화전당 마실길 연계 체험 프로그램 운영 300백만원
총사업비	6,812	국비 3,406 / 시비 3,406

12 아시아 예술관광 중심도시 사업

28년 계속

◇ 광주의 관광 브랜드 '예술관광'을 지속 가능한 미래지향형 관광 브랜드로 대내·외에 확산하고 적극적인 교류활동 및 홍보·마케팅을 통해 경제적 가치 창출

□ 사업개요

○ (사업기간) 2020 ~ 2031년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시(광주권 일원)

○ (사업내용) 아시아 예술관광 국제행사 유치 및 교류 활성화, 해외 홍보·마케팅, 예술관광 연구개발 및 인력 역량강화, 예술여행센터 운영 지원 및 확대 등

○ (주관부서) 광주광역시 도시관광과

○ (총사업비) 36,434백만원(국비 17,917, 시비 18,517)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 예술관광 거점 조성 및 인력 양성, 예술관광 전문기업 창업 지원 등 차별화된 예술관광 사업을 통해 아시아문화중심도시 광주의 브랜드 가치 제고에 기여

□ 세부 사업계획

○ (예술관광 국제행사 유치 및 교류 활성화)

- 아시아 예술·관광 분야 대규모 행사 유치
- 예술관광 국제행사 운영을 위한 숙박, 교통 등 인프라 강화
- 국가·도시간 예술관광 파트너십(친선교류 협약) 체결, 국제행사 공동개최

○ (예술관광 해외 홍보·마케팅 강화)

- 한국관광공사 협력, 대외 홍보·마케팅 채널 강화 및 콘텐츠 제작·배포
- 무안국제공항 활용 이벤트 및 프로모션 추진

○ (예술관광 R&D 및 전문인력 역량강화 지원)

- '예술관광' 브랜드 상품 기획 및 운영 지원, 관련 콘텐츠 개발
- 예술관광 사업단 운영 및 거버넌스(유관기관-학계-관광업계) 협력 강화
- 예술관광 스토리텔링 아카데미 운영, 예술관광 도슨트 역량 강화

○ (거점 예술여행센터 운영 지원 및 확대)

- 기 구축 거점 예술여행센터(동구, 남구, 북구) 운영 지원
- 기초단위 거점 예술여행센터 신규 구축(서구, 광산구) 및 성장 지원
- 센터별 특화 프로그램 개발 운영 지원 등

구 분	주 요 내 용
동구 (동구예술여행센터)	- 동구관광 SNS서포터즈 운영, 동구 전담여행사 운영 - 작가와 함께하는 예술여행 야행, 인문아트 투어 - 관광객 편의서비스 제공(예술여행 정보도서관)
남구 (양림거점예술여행센터)	- 관광사업 기획 및 홍보(홍보물 제작, SNS홍보, 행사 협업) - 관광 편의 서비스 제공(여행자 쉼터 운영, 근대의상 포토존) - 여행인증 프로그램 운영(양림패스여행인증 등) - 예술 프로그램 운영(양림 아트워크 운영, 복합 예술 전시회 등)
북구 (맛있는 예술여행센터)	- 관광편의서비스 제공(북구8경 AI증강현실 사진관, VR체험존) - 작가와 함께하는 나들이(4회) - 북구 관광명소 예술 체험 - 아트마켓(지역예술인, 주민과 함께하는 공연 예술 체험)

○ (민간예술여행 플랫폼 운영 확산)

- 민간 문화예술 공간을 예술관광 거점으로 활용하기 위한 편의시설 구축
- 예술여행자를 위한 편의서비스 제공 및 프로그램 운영 지원

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	거점예술여행센터 운영 (3개소)	- 거점별 예술관광 특화프로그램 운영 - 관광객 편의서비스 제공 등	
2029	거점예술여행센터 운영 (3개소)	- 거점별 예술관광 특화프로그램 운영 - 관광객 편의서비스 제공 등	
2030	거점예술여행센터 운영 (3개소)	- 거점별 예술관광 특화프로그램 운영 - 관광객 편의서비스 제공 등	
2031	거점예술여행센터 운영 (3개소)	- 거점별 예술관광 특화프로그램 운영 - 관광객 편의서비스 제공 등	

□ 기대효과

○ 민·관 예술관광 거점 공간 확충으로 관광객 편의와 접근성을 높였으며, 예술관광 전문인력 양성과 관광 기업 발굴·지원 등을 통해 지속가능한 관광 생태계 구축에 기여

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획								
		구 분	합 계	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년
예술관광 브랜드화	예술관광 기반조성 등	국비	7,300	1,175	1,000	3,325	1,800					
		지방비	7,300	1,175	1,000	3,325	1,800					
		민자										
		소계	14,600	2,350	2,000	6,650	3,600					
예술관광 브랜드화 고도화	예술관광 국내외 교류확대	국비	2,000						500	500	500	500
		지방비	2,000						500	500	500	500
		민자										
		소계	4,000						1,000	1,000	1,000	1,000
	예술관광 브랜드 마케팅	국비	1,200						300	300	300	300
		지방비	1,590					390	300	300	300	300
		민자										
		소계	2,790					390	600	600	600	600
	예술관광 소프트웨어 강화	국비	2,200						550	550	550	550
		지방비	2,200						550	550	550	550
		민자										
		소계	4,400						1,100	1,100	1,100	1,100
	거점예술 여행센터 운영	국비	2,300						500	600	600	600
		지방비	2,510					210	500	600	600	600
		민자										
		소계	4,810					210	1,000	1,200	1,200	1,200
	민간예술여행 플랫폼	국비										
		지방비										
		민자										
		소계										
	아시아 식문화 복합체험공간 조성	국비	2,917						1,358	693	433	433
		지방비	2,917						1,358	693	433	433
		민자										
		소계	5,834						2,716	1,386	866	866
		연도별 소계		2,350	2,000	6,650	3,600	600	6,416	5,286	4,766	4,766
합 계				**36,434**								

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'20년	2,350	- 예술관광 기반조성 사업(2,350)
'21년	2,000	- 예술관광 기반조성 사업(2,000)
'22년	6,650	- 예술관광 기반조성 사업(6,650)
'23년	3,600	- 예술관광 기반조성 사업(3,600)
'24년	600	- 예술관광 브랜드 마케팅 사업(390), 거점예술여행센터 운영(210)
'25년	6,416	- 예술관광 국내외 교류확대(1,000), 예술관광 브랜드 마케팅(600), 예술관광 소프트웨어 강화(1,100), 거점예술여행센터 운영(1,000), 아시아 식문화 복합체험공간 조성(2,716)
'26년	5,286	- 예술관광 국내외 교류확대(1,000), 예술관광 브랜드 마케팅(600), 예술관광 소프트웨어 강화(1,100), 거점예술여행센터 운영(1,200), 아시아 식문화 복합체험공간 조성(1,386)
'27년	4,766	- 예술관광 국내외 교류확대(1,000), 예술관광 브랜드 마케팅(600), 예술관광 소프트웨어 강화(1,100), 거점예술여행센터 운영(1,200), 아시아 식문화 복합체험공간 조성(866)
'28년	4,766	- 예술관광 국내외 교류확대(1,000), 예술관광 브랜드 마케팅(600), 예술관광 소프트웨어 강화(1,100), 거점예술여행센터 운영(1,200), 아시아 식문화 복합체험공간 조성(866)
총사업비	36,434	

※ 사전 행정절차 이행 여부

구분	내용	해당여부	이행여부
지방재정 영향평가	◆ 총사업비 100억원 이상, 지방비 50억원 이상, 총사업비 30억원 이상인 국내·국제경기, 행사·축제성사업	해당없음	
기본계획수립 용역	◆ 사업주관부서(타당성조사 용역과 병행 가능)	〃	
국제행사 심사	◆ 10억원 이상 국고지원을 요청하는 국제회의, 체육행사, 박람회, 전시회, 문화행사, 관광행사 등	〃	
보조사업 적격성 심사	◆ 국비 100억원 이상 신규 보조사업	〃	
예비타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 이상)	〃	
타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 미만)	〃	
지방재정 투자심사	◆ 자체심사 : 신규사업 40억원 이상 ~ 300억원 미만 ◆ 중앙심사 : 시 300억원, 자치구 200억원 이상	〃	

13 ACC연계 역사문화예술 관광벨트 구축

28년 계속

◇ ACC~양림권역~월봉서원의 관광벨트를 구축하여 현대문화예술, 근대역사문화, 전통문화 등 다양한 체험공간 마련 및 관광 활성화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024년 ~ 2032년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시(ACC주변, 양림동, 사직동, 광산동)

○ (사업내용) ACC~양림권~월봉서원으로 연계되는 테마별 관광벨트 구축

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(도시관광과)

○ (총사업비) 54,800백만원(국비 27,400, 시비 27,400)

□ 필 요 성

○ 역사문화예술 관광벨트를 통해 ACC의 문화예술이 주변으로 확산하는 '아시아 역사문화 네트워크'를 구축하여 관광 활성화

○ 선비정신과 민주·인권·평화 정신가치를 연계하는 문화 체험 콘텐츠로 아시아 문화 교류 및 교육 거점의 기능 수행

□ 세부 사업계획

가. 1단계 : (역사문화)양림권역 근대역사문화 거점벨트 조성

○ (사업기간) 2024 ~ 2032년

○ (사업장소) 양림권역(양림동·사직동) 중심 문화전당교류권

○ (사 업 비) 19,000백만원(국비 9,500, 시비 9,500)

○ (사업주체) 광주특별시, 자치구(동구·남구) 및 광주관광공사

○ (사업내용) 양림권역 역사·문화·예술자원 활용 新 관광벨트 구축

- (양림산 순례길 정비) 선교사 사택~묘역을 연결하는 탐방로 및 안내판 재정비 등
- (양림권역 마을투어 활성화) 양림권역 관광자원을 활용한 투어 및 공연 프로그램 운영 등
- (크리스마스 빛 축제) 양림동~ACC~동명동까지 크리스마스 빛의 거리 조성 및 축제 개최

- (글로벌 문화관광타운 조성) 양림·ACC·무등산·남광주 권역 대상 고부가가치 체류형 문화관광도시 조성
- (양림 선교유산 탐방시설 조성) 양림동 선교기지 유네스코 세계유산 등재 추진과 연계하여 산재된 근대선교문화유산을 연결하는 탐방 편의 및 지원시설 조성

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	양림권역 마을투어 활성화	‣ 양림권역 관광자원 활용 투어 및 공연 프로그램 운영 ‣ 비엔날레 기간 ACC, 양림동 연계 전시투어 프로그램 운영	
	크리스마스 빛 축제	‣ (기간/장소) 2028.12월중/사직동~양림동~ACC~동명동 ‣ (경관조성) 대형 크리스마스 트리 및 빛 조형물 설치, 양림 빛의 거리 조성, 포토존 설치 등 ‣ (문화행사) 캐럴 버스킹 공연, 시민참여 이벤트, 거리퍼레이드, 체험 프로그램 운영, 플리마켓 등	
	양림 선교유산 탐방시설 조성	‣ 양림동 근대선교문화유산을 연결하는 탐방시설 조성	
	글로벌 문화관광타운 조성	‣ 글로벌 문화관광타운 조성 사업구상 및 타당성 조사 용역 결과에 따른 우선순위 사업 추진	
2029 ~2032	글로벌 문화관광타운 조성	‣ 글로벌 문화관광타운 조성 사업구상 및 타당성 조사 용역 결과에 따른 우선순위 사업 추진	

나. 2단계 : (교류문화) 아시아 근대역사문화 교류관 건립

○ (사업기간) 2029 ~ 2032년

○ (사 업 비) 16,800백만원(국비 8,400, 시비 8,400)

○ (사업내용) 3·1운동, 문화예술인, 선교 등 양림동의 근대문화역사 자원을 전시·체험하고 국내·외 아티스트들이 협력·연구·교류하는 창작활동 공간 조성

- 광주 근대문화의 산실이자 기독교 선교문화의 보고(寶庫) 양림동을 기독교인은 물론 국내·외 관광객이 즐겨찾는 관광거점 지역으로 조성
- 근대~3·1운동~5·18민주화운동 광주 근현대사 중심 무대였던 양림동의 민주·인권 역사적 현장을 보고 교훈을 얻는 광주 대표 역사·교육 여행지로 육성
- 기독교적 문화자원은 원형 보존·활용, 정신은 계승, 역사는 되살리는 인프라 조성 및 콘텐츠 운영 통한 아시아 문화교류 장소로 육성

※ 건립(안) : 건축부지 330㎡, 연면적 1,650㎡, 지하1층~지상4층 1개동
- (지하) 양림 브랜드 씨어터 / (1층) 아시아 근대 문학관 / (2층) 아시아 근대 예술관 / (3층) 아시아 사회운동관 / (4층) 아시아 문화예술 창작실



다. 3단계 : (선비문화) 월봉서원 선비문화체험 관광로드 구축

○ (사업기간) 2029 ~ 2032년

○ (사 업 비) 9,000백만원(국비 4,500, 시비 4,500)

○ (사업내용) 월봉마을의 관광자원을 관광로드를 통해 스토리텔링 전통문화 관광체계 구축

- (캐릭터 마을 조성) 월봉서원 빙월당의 '토끼' 캐릭터 마을 조성
- (야영장 및 야외공연장) 야외 어린이 체험공간 및 공연장 조성
- (한옥체험관) 내외국인 전통 한옥체험을 통한 선비문화 하루 체험
- (테마길) 황룡강~광곡마을~월봉서원~등산로 '테마코스길' 4㎞ 조성



라. 4단계 : (예술문화) 남도 달밤 예술테마길 관광로드 구축

○ (사업기간) 2029 ~ 2031년

○ (사 업 비) 10,000백만원(국비 5,000, 시비 5,000)

○ (사업내용) 예술·역사 등 남도 달밤 예술 테마길의 도심 관광로드

기반 구축으로 체류형 야간관광과 예술과 인문이 결합된 펀(fun) 관광도시 조성

- (테마길 1) 오지호길(화가길), “빛의 화가 산책로” 조성
  · 동명동 농장다리~지산동생가~원형교차로(조형물 설치)~지산유원지
- (테마길 2) 김현승길(시인길), “시인의 낭만 가로수 길” 조성
  · 조선대 후문~지산로~보리밥집 거리~지산유원지

※ 남도 달밤 예술테마길 관광로드 개발 구상(안)



미디어아트창의벨트(양림동~금남로~ACC)	인터렉티브월 조성(광주천 부동교)	국립아시아문화전당 야간경관
		

□ 기대효과

○ 체류형 관광 인프라 구축 등 신활력 관광거점 완성

○ 조선 유교문화-근대 역사예술-현대 미디어아트·융복합으로 이어지는 문화 자산의 시공간적 스펙트럼 확장

○ 지역주민과 상생하는 주민 주도형 관광 생태계 실현

□ 관련사례

○ 경북 안동 '유교문화권 관광개발사업'

- 도산서원, 하회마을 등을 거점으로 전통문화 인프라를 구축하고, 안동시내 현대 문화시설과 연계해 체류형 관광객을 유치

○ 일본 가나자와시 '전통공예·근대미술 벨트'

- 에도시대 찻집 거리(히가시차야) 전통자원과 현대미술관을 하나의 패스로 묶고 순환 버스를 촘촘히 연계, 도시 전체 '지붕 없는 박물관'

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진계획 ('24~'32)							
	구 분	합 계	2025 이전	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032
(1단계) ACC연계 양림권역 근대역사문화 거점벨트 조성	국 비	9,500	700	600	600	1,500	2,000	2,000	1,500	600
	지방비	9,500	100	500	900	1,500	2,000	2,000	1,500	1,000
	민 자									
	소 계	19,000	800	1,100	1,500	3,000	4,000	4,000	3,000	1,600
(2단계) 아시아 근대역사문화 교류관 건립	국 비	8,400					500	900	3,500	3,500
	지방비	8,400					500	900	3,500	3,500
	민 자									
	소 계	16,800					1,000	1,800	7,000	7,000
(3단계) 월봉서원 선비문화체험 관광로드 구축	국 비	4,500					250	1,500	1,500	1,250
	지방비	4,500					250	1,500	1,500	1,250
	민 자									
	소 계	9,000					500	3,000	3,000	2,500
(4단계) 남도달밤 예술테마길 관광로드 구축	국 비	5,000					350	3,150	1,500	
	지방비	5,000					350	3,150	1,500	
	민 자									
	소 계	10,000					700	6,300	3,000	
재원별 투자비	국 비	27,800	700	600	600	1,500	3,100	7,550	8,000	5,350
	지방비	27,800	100	500	900	1,500	3,100	7,550	8,000	5,750
	민 자									
소 계		54,800	800	1,100	1,500	3,000	6,200	15,100	16,000	11,100
합 계			54,800							

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

년 도	사업비	산 출 근 거
'24	600	· 1단계 사업 광주 대표축제 육성 및 양림산 순례길 정비사업 추진비
'25	200	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 사업구상 및 타당성 조사 용역비
'26	1,100	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 사업구상 및 타당성 조사 용역비, 양림권역 마을투어 활성화 사업 및 광주 대표축제 육성 등 추진
'27	1,500	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성, 양림권역 마을투어 활성화 사업 및 광주 대표축제 육성 등 추진
'28	3,000	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성, 양림권역 마을투어 활성화 사업 및 광주 대표축제 육성 등 추진
'29	6,200	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 추진 · 2단계 사업 기본계획 용역비 · 3, 4단계 사업 기본계획 및 실시설계 용역비
'30	15,100	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 추진 · 2단계 사업 기본 및 실시설계 용역비 · 3, 4단계 사업 관광벨트 구축 공사비 및 감리용역비 등
'31	16,000	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 추진 · 2단계 사업 시설물 구축 공사비 및 감리용역비 등 · 3, 4단계 사업 관광벨트 구축 공사비 및 감리용역비 등
'32	11,100	· 1단계 사업 글로벌 문화관광타운 조성 추진 · 2단계 사업 시설물 구축 공사비 및 감리용역비 등 · 3단계 사업 관광벨트 구축 콘텐츠 기획 및 시행
총사업비(합계)	54,800	

진행사업

문화교류 역량 강화

1. 아시아 도시 간 문화교류 협력 ····· 136

2. 국제회의 복합지구 조성 ····· 139

1 아시아 도시 간 문화교류 협력사업

'28년 계속

◇ 교류도시의 문화콘텐츠 개발 및 문화예술 전문인력 역량 강화를 통해 콘텐츠 제작 기반을 마련하고, 지속 가능한 아시아 도시 간 문화교류 협력체계 구축

□ 사업개요

○ (사업기간) 2011 ~ 2028년

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ (총사업비) 8,853백만원 (국비 3,700, 지방비 5,142, 민자 11)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아 도시 간 교류 사업을 통해 문화도시 협력시스템 구축 및 각국의 문화예술에 대한 이해와 문화자원 확보

○ 유네스코창의도시 회원국 문화자원 공유 및 협력망 구축사업 등 추진으로 광주문화중심도시에 대한 홍보 및 국제적 협력시스템 확보

○ 동아시아문화도시 지정(2014)을 통해 구축된 네트워크를 활용한 교류협력사업 추진

○ 전당을 중심으로 추진되는 문화교류 및 기관간 협약사업과는 별도로 광주시 차원에서의 문화교류와 문화교류 프로그램 개발 및 지원체계 구축(문화교류권 및 교류거점시설 중심)

□ 세부 사업계획

○ 아시아문화도시 협의체 구축

- 일차적으로 현재 교류관계를 맺고 있는 센다이, 광저우 등의 문화담당기구를 주축으로 권역별로 교류관계의 확산

○ 권역 구분

- 동북아시아(일본-센다이/후쿠오카/오사카, 중국-광저우/상하이/항저우, 몽고-울란바토르)
- 동남아시아(베트남-호치민, 말레이시아-콸라룸푸르, 타이-방콕, 인도네시아 자카르타, 싱가포르, 캄보디아-프놈펜)
- 서남아시아(인도-봄베이, 터키-이스탄불, UAE-아부다비, 사우디-리야드)
- 중앙아시아(우즈베키스탄, 카자흐스탄, 키르기스스탄)

○ 아시아문화포럼 개최
○ 동아시아문화도시 네트워크를 통한 문화교류 추진
○ 아시아 문화예술로 잇는 평화의 길 프로젝트
○ 국내 주재 아시아권 대사관과 문화원을 중심으로 자국의 문화예술 현황 소개와 전시
○ 아시아 문화펠로우쉽 운영(문화예술단체와 개인에 대한 지원 프로그램 운영)

□ 기대효과

○ 유네스코 등 국제기구와 협력하여 문화 기획, 유적 보호 사업, 문화축제 행사 추진 및 유치
○ 유네스코창의도시 회원국 간 문화자원 공유 및 협력망 구축
○ 동아시아문화도시 및 아시아 도시와의 네트워크 및 협력 시스템 구축
○ 아시아문화예술인의 참여 확대와 역량 구축
○ 국제기구의 문화관련 행사 유치를 통한 지역 이미지 확보와 홍보

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비		2단계('09~'14)				3단계('15~'19)				
	구 분	합 계	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
문화교류 협력사업 (아시아 문화예술로 잇는 평화의길 프로젝트)	국 비	3,700	100	100	100	100	100	100			300
	지방비	5,142	100	100	100	100	100	100	100	480	870
	민 자	11									
	소 계	9,053	200	200	200	200	200	200	100	480	1,170
재원별 투자비	국 비	3,700	100	100	100	100	100	100			300
	지방비	5,142	100	100	100	100	100	100	100	480	870
	민 자	11									
소 계		8,853	200	200	200	200	200	200	100	480	1,170
단계별 합계			800				2,150				

사 업 명		4단계('20~'23)				5단계('24~'28)				
		2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
아시아 도시간 문화교류 협력사업 (아시아 문화예술로 잇는 평화의길 프로젝트)	국 비			500	400	400	400	300	400	400
	지방비	100	192	500	400	400	400	300	400	400
	민 자			11						
	소 계	100	192	10,11	800	800	800	600	800	800
재원별 투자비	국 비			500	400	400	400	300	400	400
	지방비	100	192	500	400	400	400	300	400	400
	민 자			11						
소 계		100	192	1,011	800	800	800	600	800	800
단계별 합계		2,103				3,800				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'11	200	· 문화도시협의회 구축 - 아시아문화도시 권역별 네트워크 및 DB 구축 사업
'12	200	· 문화도시협의회 구축 - 아시아문화도시 권역별 네트워크 및 DB 구축 사업 · 문화도시 교류사업 - 센다이, 광저우 등 기존 자매도시 교류관계 강화 - 동남, 서남, 중앙아시아 문화도시 교류사업 - 아시아 문화도시 자료정리 및 DB 구축
'13	200	· 문화교류 협력사업
'14	200	· 문화교류 협력사업 - 아시아문화도시 권역별 네트워크 및 DB 구축 사업
'15	200	· 아시아문화포럼(한.남아시아 문화장관회의)
'16	200	· 아시아문화포럼(한.중앙아시아 문화장관회의)
'17	100	· 아시아문화포럼
'18	480	· 아시아문화포럼, 아시아-유럽 창의혁신도시연대 시장회의 한중일 동아시아문화도시 교류사업 등
'19	1,170	· 2019국제전자예술심포지엄(ISEA) · 아시아-유럽 창의혁신도시연대 시장회의
'20	100	· 아시아문화포럼
'21	192	· 아시아문화포럼 등
'22	1,011	· 문화교류 협력사업 등
'23	800	· 아시아문화펠로우십 운영, 주한아시아권대사관, 문화원 협력사업 등
'24년 이후	3,800	· 문화교류 협력사업 등
총사업비	**8,853**	

2 국제회의 복합지구 조성(문화전당교류권)

28년 계속

◇ 국립아시아문화전당과 연계된 문화특화 유니크 베뉴 조성 및 숙박·음식·쇼핑·관광 등 MICE 연관산업 간 융복화를 통한 MICE 허브 구축

□ 사업개요

○ (사업기간) 2020 ~ 2031년
○ (사업장소) 국립아시아문화전당 및 김대중컨벤션센터 주변
○ (사업내용) 문화전당과 연계한 MICE 유니크베뉴 조성 및 국제교류 특화 글로벌 비즈니스 복합공간 조성
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(도시관광과)
○ (총사업비) 22,600백만원(국비 7,410, 시비 15,190)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 문화전당과 연계하여 문화 전시·공연, 컨퍼런스, 대중문화 엔터테인먼트 등 다목적복합문화기능을 수행하는 문화 특화 MICE 유니크베뉴 조성 필요
○ 문화·국제교류 관련 국제기구 유치 및 국제업무 클러스터 조성 등 국제교류 특화 글로벌 비즈니스 복합거점공간 조성 필요

□ 세부 사업계획

가. MICE 중심도시 육성

○ (사업기간) 2019. ~ 2031.
○ (사업장소) 김대중컨벤션센터
○ (사 업 비) 7,930백만원(시비 7,930)
○ (사업주체) 전남광주통합특별시/광주관광공사
○ (사업내용)
- MICE 유치 및 행사 지원
- MICE 활성화 협의체 운영
- MICE 도시 이미지 홍보

나. 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 콘텐츠 실증플랫폼 구축

○ (사업기간) 2019. ~ 2030.
○ (사업장소) 김대중컨벤션센터 주변

○ **(사 업 비)** 12,320백만원(국비 5,660 시비 6,660)
○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주관광공사
○ **(사업내용)**
- 국제회의·전시·공연과 연계한 실감콘텐츠 및 디지털 문화서비스 운영환경 구축
- 문화기술 테스트베드 구축, XR·AR 실감콘텐츠 실증공간 구축, AI 기반 문화콘텐츠 실증환경 구축
- 콘텐츠 제작 및 실증 지원, 국제행사 연계 사업화 지원, 오픈이노베이션 프로그램 운영

다. 아시아디지털문화공간조성

○ **(사업기간)** 2022. ~ 2023.
○ **(사업장소)** 김대중컨벤션센터
○ **(사 업 비)** 2,350백만원(국비 1,750 시비 600)
○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시/광주관광공사
○ **(사업내용)**
- 김대중컨벤션센터 내 대형 LED 사이니지(전광판) 설치를 통한 미디어아트 작품 전시
- 지역 예술가, ACC, 시립미술관 등의 전시작품을 공유하는 미디어아트 플랫폼 구축

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2019	기획 및 운영 등	국제회의복합지구 활성화 사업 추진 등	
2020	기획 및 운영 등	국제회의복합지구 활성화 사업 추진 등	
2021	기획 및 운영 등	국제회의복합지구 활성화 사업 추진 등	
2022	기획 및 운영 등	국제회의복합지구 활성화 사업 추진 등 MICE산업중심도시육성 아시아디지털문화공간조성 사업추진(DJ센터미디어아트)	
2023	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성 아시아디지털문화공간조성 사업추진(DJ센터미디어아트)	
2024	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성	
2025	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성	
2026	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성	

2027	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축 사업 추진	
2028	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축 사업 추진	
2029	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축 사업 추진	
2030	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축 사업 추진	
2031	기획 및 운영 등	MICE산업중심도시육성	

□ 기대효과

○ 문화전당과 비즈니스, 숙박·음식·쇼핑·관광 등 MICE 연관산업 간 융복화를 통한 고부가가치 창출 및 MICE 장소브랜드 구축

○ 글로벌 문화·국제교류 허브를 지향하는 아시아문화중심도시 광주의 도시브랜드 제고

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('20~25)						
		구 분	합 계	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년
국제회의 복합지구 조성	국제회의복합지구활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축	국 비	5,660	400	300	190	270			
		지방비	6,660	400	300	190	270			
		민 자								
		소 계	12,320	800	600	380	540			
	문화·국제교류 국제기구, MICE유치 (MICE산업중심도시육성)	국 비								
		지방비	7,930	610	610	610	610	610	610	610
		민 자								
		소 계	7,930	610	610	610	610	610	610	610
	아시아디지털 문화공간조성 (국제회의복합지구『DJ센터 아시아문화공유 미디어아트)	국	1,750				100	1,650		
		지방비	600				100	500		
		민 자								
		소 계	2,350				200	2,150		
연도별 소계				1,410	1,210	990	1,350	2,760	610	610
합 계				22,600						

(단위 : 백만원)

사업명		사업비 (구 분)	연도별 추진 계획 ('26~31)					
			'26년	'27년	'28년	'29년	'30년	'31년
국제회의 복합지구 조성	국제회의복합지구활성화 및 문화기술기반 실증플랫폼 구축	국 비			1,500	1,500	1,500	
		지방비		1,000	1,500	1,500	1,500	
		민 자						
		소 계		1,000	3,000	3,000	3,000	
	문화·국제교류 국제기구,	국 비						
		지방비	610	610	610	610	610	610

	MICE유치 (MICE산업중심 도시육성)	민 자						
		소 계	610	610	610	610	610	610
	아시아디지털 문화공간조성 (국제회의복합 지구『DJ센터 아시아문화공유 미디어아트)	국						
		지방비						
		민 자						
		소 계						
		연도별 소계	610	1,610	3,610	3,610	3,610	610
합 계								

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2019	1,410	- 국제회의복합지구 활성화 사업(800백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2020	1,210	- 국제회의복합지구 활성화 사업(600백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2021	990	- 국제회의복합지구 활성화 사업(380백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2022	1,350	- 국제회의복합지구 활성화 사업(540백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원) - 아시아디지털 문화공간조성 사업추진(DJ센터미디어아트)(200백만원)
2023	2,760	- MICE산업중심도시육성(610백만원) - 아시아디지털 문화공간조성 사업추진(DJ센터미디어아트)(2,150백만원)
2024	610	- MICE산업중심도시육성(610백만원) · MICE 유치(27백만원) · MICE 도시 이미지 홍보(123백만원) · MICE 행사지원(330백만원) · MICE 활성화 협의체 운영(19백만원) · 인건비 및 여비(50백만원) · 운영비 등(61백만원)
2025	610	- MICE산업중심도시육성(610백만원) · MICE 유치(27백만원) · MICE 도시 이미지 홍보(123백만원) · MICE 행사지원(330백만원) · MICE 활성화 협의체 운영(19백만원) · 인건비 및 여비(50백만원) · 운영비 등(61백만원)
2026	610	- MICE산업중심도시육성(610백만원) · MICE 유치(27백만원) · MICE 도시 이미지 홍보(123백만원) · MICE 행사지원(330백만원) · MICE 활성화 협의체 운영(19백만원) · 인건비 및 여비(50백만원) · 운영비 등(61백만원)
2027	1,610	- 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 콘텐츠 실증플랫폼 구축(1,000백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2028	3,610	- 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 콘텐츠 실증플랫폼 구축(3,000백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2029	3,610	- 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 콘텐츠 실증플랫폼 구축(3,000백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2030	3,610	- 국제회의복합지구 활성화 및 문화기술기반 콘텐츠 실증플랫폼 구축(3,000백만원) - MICE산업중심도시육성(610백만원)
2031	610	- MICE산업중심도시육성(610백만원)
총사업비	22,660	국비 7,410, 시비 15,190

계획사업

문화적 도시환경 조성

1. 시민문화예술촌 조성사업 ····· 146

2. 개방형 광역 수장고(시민공유형 아시아문화보전센터) 건립 ····· 151

3. 아시아 역사문화단지 조성(마한의 숲-신창동) ····· 158

4. 무등산 시가문화권 역사문화자산 복원·계승사업 ····· 163

5. 빛고을 아트 씨어터 건립(전문예술극장) ····· 167

1 시민문화 예술촌 조성사업

'28년 계속

◇ 구)전방·일신방직 부지 내 폐산업시설 등을 활용해 복합 문화예술공간으로 조성하고, 예술인 활동과 체험·교육 프로그램을 운영해 문화 거점공간 마련

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2032년

○ (사업장소) 구)전방·일신방직 내(전남광주통합특별시 북구 임동100-1 일원)

○ (사업내용) 폐산업시설 등을 활용하여 문화예술촌 조성

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 30,000백만원(국비 15,000, 시비 15,000) * 부지비 별도

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 근대산업유산을 보존하고 이를 아시아적 가치와 결합함으로써, 아시아 문화중심도시 위상에 걸맞은 문화적 도시환경 조성

○ 국립아시아문화전당(ACC)에 집중된 문화 에너지를 도심 전역으로 확산시켜, 도시 전역을 문화 거점 공간으로 확장

○ 해방 이전 노동의 아픈 역사를 기억하는 공간을 예술촌으로 탈바꿈하여, 아시아가 공통으로 겪은 근대화의 경험을 예술적으로 재해석한 공간 구축

○ ACC - 양림동 역사문화마을 - 구)방직공장 부지를 잇는 '문화 관광 벨트'를 구축하여 국내외 관광객 유치 및 관광 자원화 도모



□ 기본구상(노동의 가치 + 아시아문화예술촌)

○ 산업과 예술, 문화예술인이 함께 만드는 공간

"예술 창작-생산 & 예술 유통-소비 & 예술 체험-교류가 원스톱으로 이루어지는 예술마을"

예술창작터 **A**
예술콘텐츠 생산 **B**
예술유통플랫폼 대중화 **C**



예술소비활성화 **D**
예술체험놀이터 **E**
예술과 실짓는마을 **F**



산업유산의 가치를 예술로 창작할 수 있는 공간



산업유산 체험공간
시민들과 예술가들이 함께하는 공간



유통 마케팅을 활성화로, 예술과 시민들의 접점 확대

□ 세부 사업계획

○ 광주 시민문화예술촌 조성 기본계획 수립

- 복합문화공간 개념 및 조성 사업 내용 구체화, 다양한 문화예술시설 도입
- 복합문화공간 내에 입지 할 문화예술시설은 기본계획 수립 시 구체화

○ 대중음악 연습장 및 공연장 조성

- 대중음악 중심의 중규모 공연장을 조성하여 청소년 및 사회인 음악동호회의 활동 공간 제공 및 연극 공연장으로 활용

○ 시민 창조공방 조성

- 시민들이 직접 체험하고 학습하며 창작과 교류를 도모할 수 있는 문화공간 조성
- 음악, 연극, 국악, 서예, 공예, 회화, 악기연주, 밴드 등 다양한 문화예술활동을 하는 지역 주민에게 공간을 저렴하게 임대하여 창작활동 지원
- 지역 주민들의 각종 문화예술 모임 및 교류 장소로 활용
- 창조공방에서 생산된 예술품의 전시 및 판매 연계
- 주민 주도적 활동을 통해 지역 커뮤니티 아트로 확장하고, 자발적인 문화클럽 형성 유도

○ 예술가 창조공방 조성

- 지역 예술가들의 상주 창작공간을 지원하고, 지역 예술 매니아들과 소통하는 자연스러운 교류의 장 형성

- 상주 예술가들을 문화예술 교육 프로그램의 강사로 연계·활용

○ 산업박물관(방직박물관), 노동전시관, 체험관 등

- 폐산업시설 리모델링으로 전시공간을 조성해 근대산업유산 보존 및 당대 광주의 모습을 전시
- 직조유물, 방직기계와 생산된 직물 등

※ 기본계획 및 설계과정에 변경될 수 있음

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2024 ~ 2026	기본계획 용역	아시아문화예술촌조성 타당성 조사 및 기본계획 용역	
2027	타당성조사의뢰	타당성조사 의뢰 및 중앙투자심사	
2028	건축기획, 설계공모	건축기획심의, 설계공모	
2029	설계	기본 및 실시설계	
2030	설계	기본 및 실시설계	
2031	설계	기본 및 실시설계	
2032	공사	건립공사	

□ 기대효과

○ 지역 근대문화유산의 가치를 재해석하고 활용함으로써 광주만의 독특한 도시 정체성을 확립하고, 대외적인 창조도시 이미지 제고

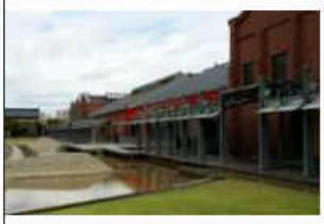
○ 시민창조공방, 공연연습실 등 풍부한 문화 인프라를 바탕으로 시민이 주도하고 참여하는 커뮤니티 아트 문화 환경 형성에 기여

○ 문화예술 에너지의 확산 및 새로운 문화관광 루트 조성

○ 지역 커뮤니티 아트의 시범 운영과 지역 주민 간 문화예술 프로그램을 이용한 상호 교류를 통하여 시민문화예술 프로그램 정착

○ 지역 주도형 자발적·상향식 관광산업 생태계 구축으로 광주 대표 핫플레이스 조성

□ 관련사례

연번	장 소	주요내용	사진자료
1	일본 가나자와 시민예술촌	▶운영이 중단된 방적공장을 시에서 매입해 조성한 시설 ▶드라마·뮤직·아트·멀티공방 등 4가지 주제로 구성된 예술공방, 오픈스페이스 등	
2	대만 송산문화 창의단지	▶일제 강점기 건립된 폐업한 담배공장을 시에서 매입해 조성 ▶트렌디한 소품, 서점, 레스토랑, 호텔이 복합된 '타이베이 뉴호라이즌' 복합쇼핑몰 인접 ▶디자인전시회, 문화창조활동, 각종 공연행사 등	
3	나고야 아쿠테논	▶단순 토목구조물이었던 배수탑을 리모델링 ▶배수탑 → 도서관 →연급연습관	
4	완주 삼례문화 예술촌	▶일제강점기 대규모 곡물 창고 개조 ▶전시관, 디지털미디어파사드전시관, 공연, 지역 공예품전시관 등	
5	대전 테미오래	▶1930년대 지어진 충청남도지사 관사촌 개조해 근대와 현대가 공존하는 역사문화 공간 ▶상설전시, 메타버스, 놀이박물관, 여행라운지, 문화예술장터 등	
6	순천 청춘창고	▶양곡 보관창고를 복합문화공간으로 리모델링 ▶22개 청년 점포, 무대, 전시공간, 오픈스튜디오	

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('22~'32)				
		구 분	합 계	기투자	2027	2028	2029	이후
아시아 문화예술촌	타당성조사 및 기본계획	국 비						
		지방비						
		민 자	200	200				
		소 계	200	200				
	타당성조사 건축기획용역 등	국 비	200			200		
		지방비	200			200		
		민 자						
		소 계	400			400		
	예술촌조성	국비	14,800				1,500	13,300
		지방비	14,600				1,500	13,100
		민 자						
		소 계	29,400				3,000	26,400
재원별 투자비		국 비	15,000			200	1,500	13,300
		지방비	14,800			200	1,500	13,100
		민 자	200	200				
		연도별 소계		200		400	3,000	26,400
합 계				**30,000**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'26~'27	200	o 기본계획
'28	400	o 타당성조사의뢰, 기획심의 등
'29	3,000	o 설계공모 등
'30이후	26,400	o 예술촌조성
총사업비	**30,000**	

2 개방형 광역 수장고 건립 (시민공유형 아시아 문화보전센터)

'28년 계속

◇ 전남광주통합특별시 산하 기관의 소장품 포화율 해소를 위해 재질, 종류, 특성에 맞는 전문 수장고와 보존처리 과학실을 갖춘 통합 보관·관리 기반 시설 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022 ~ 2034년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 아시아문화중심도시로 호남지역의 주요 수장품 위탁 수장, 보전뿐 아니라 개방형 수장고 형태로 지역의 문화예술융복합 시설로 랜드마크

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 60,000백만원(국비 30,000 ,시비 30,000) * 부지비 별도

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시 내 박물관·미술관의 소장품 증가에 발맞추어, 단순 보존을 넘어 미래세대를 위한 공유와 문화적 활용 중심의 개방형·오프사이트형 수장고로의 전환이 시급

○ 소장품 정보의 디지털화 및 통합 관리시스템 구축을 통해 관람객의 주도적 문화 향유를 지원하고, 향후 활용 및 지속 가능한 문화자원(레거시)을 축적 필요

□ 세부 사업계획

○ 시민공유형 아시아문화보전센터 건립 타당성 조사 및 기본계획 수립

- 국내외 뮤지엄 및 개방형 수장고 운영 사례 분석 및 기본 구성 계획
- 광주 및 전남 인근 건립 후보지 조사 및 최적지 선정
- 소장품들의 보존, 보관을 위한 환경, 설비 조건 사전 분석
- 공간구성 등 시설 기본구상안 및 타당성 조사 분석
- 통합 문화자원 관리시스템 구축, 시민공유형 프로그램 운영을 위한 기본계획 수립

○ 시민공유형 아시아문화보전센터 건립 건축기획 및 설계 공모
- 수장고 소장품들의 개방형 전시 공간을 위한 건축 설계 공모
- 공공건축 사업계획 사전 검토
- 소장품들에 대한 보존, 보관 및 연구를 전담할 유물보전 연구센터 구축
- 디지털 전시 및 관람 공간 및 융복합 문화체험 공간 구축

○ 수장고 소장품에 대한 디지털 데이터베이스 구축
- 소장품들에 대한 데이터베이스 구축 작업
- 사이트 등을 통해 온라인 관람 등 활용할 수 있는 개방형 전시 시스템 구축
- AR갤러리, 체험관 등 4차산업 연계 디지털화 확대

○ 융복합 문화공간으로 활용할 수 있는 프로그램 상설 운영
- 시민대상 아시아문화 다양성 교육콘텐츠 활용 프로그램 개발 및 운영
- 보이는 유물 소장전 및 온라인 플랫폼 전시 프로그램 운영
- 전문 랩 운영과정 및 체험 교육프로그램 실시
- 주니어 창·제작자 양성 과정 개발
- 문화재 보관, 관리 관련 기능인 양성 과정 개발·운영

○ 공간구성

구분	영역	구역/공간	실명	면적(㎡)	비율
B1F	수장영역				
		전문수장공간	전문수장시설	1,300	17.2
			보존처리	500	5.3
		전기실	전기실, 발전기실, 창고	150	2.2
			기계실, 공조실, 창고	260	3.3
		공용공간	화장실/복도/계단 등	450	5.6
			수장영역 계	2660	33.3
1F	방문객편의영역				
		진입 및 로비 공간	로비영역	450	5.6
			아카이브 영역	450	5.6
			뮤지엄샵	150	1.6
			레스토랑	250	3.1
			방문객편의영역 계	1,250	15.6
	교육영역				
		교육공간	강당	200	2.2
			교육실	50	0.9
			교육영역 계	250	3.1
	전시영역				
		개방형 수장고 구역	개방형수장고 1	200	2.3
			개방형수장고 2	100	1.2
			개방형수장고 3	200	2.4

		공용공간	개방형수장고 4	100	1.6
			화장실/복도/계단 등	700	9.1
			전시영역 계	1300	16.3
2F	학예/사무영역				
		학예/사무공간	사무공간	200	2.5
			회의실	120	1.5
		공용공간	화장실/복도/계단 등	120	1.5
			학예/사무영역 계	440	5.5
	전시영역				
		개방형 수장고 구역	개방형수장고 1	200	2.5
			개방형수장고 2	100	1.2
			개방형수장고 3	200	2.5
			개방형수장고 4	100	1.2
		기획전시실	전시창고 포함	300	3.7
		보존과학	보존과학 연구 스튜디오	70	0.9
			영상실	70	0.9
			이벤트홀	150	1.9
		교육공간	강당	200	2.5
			교육실	100	1.2
		공용공간	화장실/복도/계단 등	550	6.8
			보존과학영역 계	2,090	26.1
총면적				8,000	100

※ 기본계획 및 설계과정에 변경될 수 있음

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2024 ~	기본계획 용역	개방형 광역 수장보존센터 타당성 조사 및 기본계획 용역	
2027	부지확보중	부지확보 후 기본계획 용역 재개	
2028	타당성 조사(박물관) 예비타당성 조사	타당성 조사(박물관) 및 예비타당성 조사	
2029	타당성 조사(박물관) 예비타당성 조사	타당성 조사(박물관) 및 예비타당성 조사	
2030	건축기획용역 등	건축기획용역 등	
2031	설계공모 등	설계공모, 기본 및 실시설계	
2032	공사	건립공사	
2033 ~2034	공사	건립공사	

□ 기대효과

○ 관람객이 수장·보존 과정을 직접 확인하고 유물을 주도적으로 해석·향유함으로써, 문화유산의 가치와 수장고의 필요성에 대한 공감대 확대 및 아시아 문화관광을 견인하는 대표 랜드마크 도약

□ 관련사례

○ 보이만스 판뵈닝겐 미술관 수장고(네덜란드)

- 중세시대부터 현대시대까지 작품 소장
- 주요 컬렉터인 제이콥 오토 보이만스를 비롯 1,700명의 개인 소장인들의 기부로 완성. 그림, 조각, 가구, 도자기 등 소장
- 반짝이는 그릇형태(De Pot), 연면적 15,000㎡ , 높이 39.5m, 6층, 자연친화적인 루프탑과 태양광 패널, 지열 교환기, 빗물 수집기 등 친환경 건축
- 소장품 관람뿐만 아니라 작품 보존 및 복원 작업을 가까이에서 관람, 대여 예정인 작품들의 포장, 운반 상황까지 직접 확인으로 미술관 운영을 실시간 공개

○ 루스센터 갤러리 by 스미소니언 미술관(미국)

- 스미소니언 미술관이 헨리루스재단의 지원으로 개방형 수장고 및 아카이브 연구센터 설립 이후 기존보다 4배 이상의 컬렉션을 대중에게 공개
- 연면적 1,900㎡ 로, 건물 최상층인 4~5층에 위치하며 보이는 수장고 형태
- 미국의 아프리카계 미술, 뉴딜 미술, 미국 인상파 회화, 민속 미술, 라틴 회화, 조각, 사진, 공예품 등 약 3천여 컬렉션을 64개 유리 진열장에 수장, 전면 개방

○ 빅토리아 앤 알버트 뮤지엄(영국)

- 런던에 위치. 1857년의 사우스켄싱턴 뮤지엄의 컬렉션이 늘어나면서 1899년 빅토리아 앤 앨버트 뮤지엄으로 명칭변경, 1909년 재개관
- 고대부터 현대까지 유럽, 북아메리카, 아시아, 북아프리카 문화를 총망라한 텍스타일, 의복, 가구, 목공예, 금속공예, 도자기, 유리 등 장식미술 컬렉션 보유

○ 루브르 랑스 뮤지엄(프랑스)

- 파리에 과다 집중된 문화예술 시설에 대한 문제 제기로 파리에서 200키로 떨어진 곳에 지어짐. 탄광지대위에 유리 파사드 형태로 건립
- 루브르컬렉션 중 90%정도인 약 46만점이 이곳으로 옮겨짐

- 디지털 기술을 적극 도입해 관람객의 주도적인 학습을 도와줌

○ 블라이드 하우스(영국)

- 1994년부터 영국과학박물관, 대영박문관, V&A의 중소형 문화자원을 보관하기 위한 공동시설로 활용되고 있음.
- 세 박물관이 돌아가면서 시설에 대한 관리책임을 지고 있지만 전체적인 관리를 담당하는 매니저를 1명 두고 있음
- 주요 시설로는 아카이빙실, 보존처리실, 의복연구실, 세미나실, 아카이브 관람실, 스터디룸 등

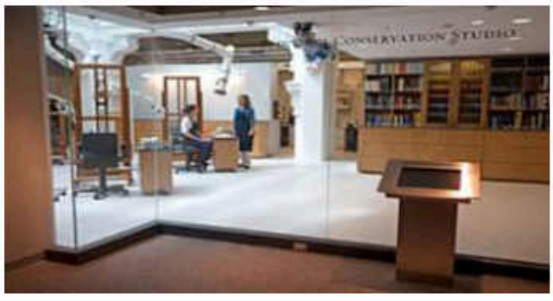
○ 리즈박물관 디스커버리 센터(영국)

- 1999년 리즈시박물관 폐관 이후 문화자원을 관리할 수 있으면서 시민들에게 개방할 수 있는 센터를 개관함
- 관람객들이 시설을 이용하고 유물을 직접 다룰 수 있는 워크숍 형태의 공공프로그램을 사전 예약제로 운영
- 주요 시설로는 아카이빙실, 보존처리실, 의복연구실, 세미나실, 아카이브 관람실, 스터디룸 등




네덜란드 보이스만 판뵈닝겐 미술관 수장고





루스센터 갤러리 by 스미소니언 미술관




빅토리아 앤 알버트 뮤지엄



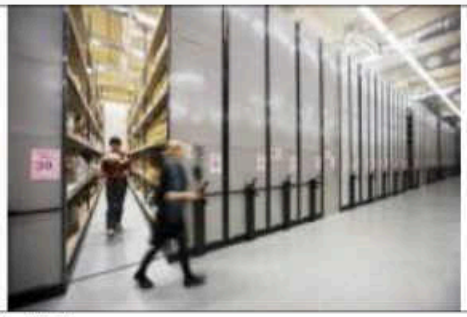

루브르 랑스 뮤지엄





블라이드 하우스





리즈 박물관 디스커버리 센터

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('22~'31)				
		구 분	합 계	기투자	2027	2028	2029	이후
개방형 광역수장보존센터 건립	타당성조사 및 기본계획	국 비						
		지방비	250	250				
		민 자						
		소 계	250	250				
	타당성조사의뢰 등	국 비	150			150		
		지방비	150			150		
		민 자						
		소 계	300			300		
	광역수장보존센터 건립	국비	29,850				600	29,250
		지방비	29,600				600	29,000
		민 자						
		소 계	59,450				1,200	58,250
재원별 투자비		국 비	30,000			150	600	29,250
		지방비	30,000	250		150	600	29,000
		민 자						
		연도별 소계		250		300	1,200	58,250
합 계				60,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'24 ~	250	o 기본계획 용역(부지 미확보로 용역 일시 정지 중) - 부지확보 후 사업추진 계획
'27	-	o 부지확보 후 용역 재개
'28	300	o 타당성조사 의뢰등
'29	1,200	o 건축기획용역, 설계공모 등
'30	-	o 기본 및 실시설계 용역
'31이후	58,250	o 개방형 광역수장고 건립
총사업비	**60,000**	

3 아시아 역사 문화단지 조성 (마한의 숲-신창동 이음길)

'28년 계속

◇ 신창동유적은 한국 최초의 논·밭벼 동시 경작, 동아시아 최대 탄화미층, 현존 최고(最古)의 악기 실물 등이 출토된 우리나라 三最 마한 생활유산임

◇ 유적 주변은 역사적 가치가 결여되어, 시민들이 마한의 역사를 일상 속에서 체감할 수 있는 공간적 기반이 부재한 실정으로 통합특별시 출범에 따라 마한문화권의 대표 브랜드 공간의 선제적 조성 필요

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2028 ~ 2031년

○ **(사업장소) 전남광주통합특별시** 광산구 신창동유적 일원

○ **(사업내용)** 영산강 수변 생태공원과 신창동유적 사이의 주거·상업지역을 역사와 생태를 주제로 가로경관을 정비하여, 〈사람+숲+물길+역사〉가 하나로 이어지는 생활형 역사공간 조성

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화유산자원과)/광산구

○ **(총사업비)** 9,000백만원(국비 4,500, 시비 4,500)



□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 나주·영암·함평 등 전남의 마한 고분유산과 광주 신창동 생활유산을 하나의 마한 문화권 콘텐츠로 통합하여 아시아를 대표하는 로컬 헤리티지의 상징적 공간을 선제적으로 조성

○ 예술과 역사가 결합된 문화도시 특화 사업으로 추진하여 지역간 문화 향유 격차를 해소하고, 정주환경을 개선하여 문화로 국민의 삶을 변화하는 모델 구축

□ 세부 사업계획

가. 마한 역사 특화 가로경관 정비

○ **(사업기간)** 2028 ~ 2030년

○ **(사업장소)** 신창동유적~산동교~가구의 거리 일원(가로연장 약 2,000m)

○ **(사 업 비)** 7,000백만원(국비 3,500 , 시비 1,750, 구비 1,750)

○ **(사업주체)** 광주광역시·광산구

○ **(사업내용)**

- 신창동유적에서 산동교를 거쳐 영산강 친수공원으로 이어지는 주요 가로축에 마한 역사를 주제로 한 특화 가로환경 조성
- 역사 주제 간판 정비(30개소), 건물 외관 마한 역사테마 디자인 적용(30개소)
- 마한 문양 특화 보도블록(2,000m), 특화 가로등(15개), 버스정류장(4식), 안내판(20식) 정비
- 인도변 인공수로(1식) 및 아트펜스(2,000m) 설치, 쿨링포그(1식) 구축
- 마한 상징 도로 조형물(1식) 설치 및 유적 울타리 경관화

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전기획 및 타당성 조사	마스터플랜 수립 용역, 기본설계, 주민 공청회	
2029	설계	실시설계, 문화유산 현상변경 협의, 사업자 선정	
2030	공사	가로경관 정비 공사(간판·보도·조형물·인공수로 등)	
2031	완료 및 운영	준공, 마한 테마 가로 공식 개방, 마한축제한마당 연계	

나. 마한의 숲 이음길 조성

○ **(사업기간)** 2028 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 광산구 신창동유적~영산강 친수공원 수변축 일원

○ **(사 업 비)** 2,000백만원(국비 1,000 시비 500 구비 500)

○ **(사업내용)**

- 신창동유적과 영산강 수변 생태공원을 연결하는 녹지 보행축 정비
- 역사 해설판 및 QR 연계 AR·디지털 해설 시스템을 구축하여, 현장 방문객의 자기주도 역사 체험 환경 마련
- 가구의 거리 상인 협업을 통한 마한 역사 테마 거리 운영 프로그램 설계
- 마한 체험 교육·축제와의 연계 운영 모델 수립

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사전기획 및 타당성 조사	이음길 동선 및 녹지공간 기본계획 수립	
2029	설계	실시설계, 디지털 해설 시스템 콘텐츠 기획	
2030	공사	녹지 이음공간 조성, 해설 시스템 구축	
2031	완료 및 운영	마한의 숲 이음길 개방, 지역 상인 테마거리 운영 개시	

□ 기대효과

○ **마한 역사문화권 광역 연계 및 세계유산 등재 기반 조성**

- 신창동유적의 생활유산 콘텐츠와 전남 마한 고분유산이 통합특별시 차원의 마한 문화권 단일 브랜드로 연계됨으로써 마한 세계유산 등재 추진의 거점 역할 수행

○ **지역 경제 활성화 및 도시재생 효과**

- 가구의 거리 상권 활성화 및 광산구 문화기반시설 격차 해소

○ **통합특별시 출범 초기 가시적 성과 창출**

- 신속 착수가 가능한 가로경관 사업 특성을 활용하여 통합특별시 문화정책의 신뢰를 조기에 형성

□ 관련사례

○ 연천 전곡리 유적 한탄강 복합관광지 (국가사적 연계 가로·관광지 정비)

- 전곡선사문화관광벨트 조성('94) → 한탄강 관광지 조성('05) → 전곡선사박물관 건립('11) 순으로 유적 주변 가로·공원화 사업 선행 추진 후 박물관 건립의 단계적 모델 구축

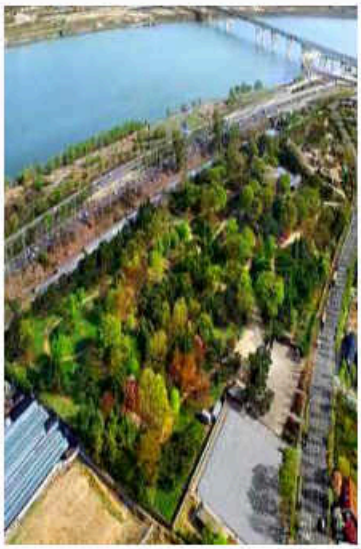


○ 서울 암사동 역사공원 (유적 외부 가로축 연계 공원 조성)

- 선사마을 축제('95), 선사체험마을('10), 박물관 개관('18), 시간의 길(조각+미디어아트) 조성, 서울 암사동 역사공원 조성 추진('27 예정)으로 유적과 생활가로를 점진적으로 연계







□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('00~'00)			
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031
마한의 숲-신창동 이음길	국 비	4,500	500	1,000	2,500	500
	지방비	4,500	500	1,000	2,500	500
	민 자	-				
	소 계	9,000	1,000	1,000	5,000	1,000
	연도별 소계		1,000	1,000	5,000	1,000
합 계			**9,000**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	1,000	마스터플랜 수립 용역(400), 기본설계 용역(600)
2029	2,000	실시설계(1,000), 문화유산 현상변경 협의·인허가(400), 디지털 해설 콘텐츠 기획(600)
2030	5,000	가로경관 정비 공사(간판·옥관·보도·가로등·조형물·인공수로·쿨링포그 등) 3,800 / 녹지 이음길 조성 1,200
2031	1,000	디지털 해설 시스템 설치(500), 준공 및 운영 초기비용(500)
총사업비	**9,000**	

4 무등산 시가문화권 역사문화자산 복원 · 계승 '28년 계속

◇ 소쇄원, 환벽당 등 무등산 인근의 시가문화권 역사생태 자산의 보전 및 복원을 통해 문화중심도시 위상 제고

□ 사업개요

○ (사업기간) 2022년 ~ 2029년

○ (사업장소) 무등산국립공원 및 시가문화권 일원

○ (필요성) 조선시대 대표 시인묵객들의 활동배경인 누정건축과 문학작품, 자연경관에 대한 보존 복원을 통해 시가문화권을 문화적·역사적으로 지속가능한 문화콘텐츠로써 창조적 이용

○ (총사업비) 35,000백만원(국비 18,500, 지방비 16,500)

(단위:백만원)

구 분	계	2022	2023	2024	...	2028	2029
합 계	35,000	1,668	1,666	-	-	11,674	19,992
국 비	18,500	1,168	1,166	-	-	6,170	9,996
지방비	16,500	500	500	-	-	5,504	9,996

□ 주요내용 : 5개 분야 15개 사업

분 야	세부 사업내용	추진기관
누정문화재 복원 관리	① 환벽당(관리사 개축 등)	광주 북구 문화재청
	② 소쇄원(고암정사 복원 등)	담 양 군 문화재청
	③ 식영정(서하당 위치 확인 연구조사)	담 양 군 문화재청
한국 시가문화 경관복원	① 한국 누정문화 재현 ② 증암천 역사경관 복원 ③ 한국가사문학관 리모델링 *	광주광역시 담 양 군
충효역사마을 복원 보존	① 일송일매오류 복원 ② 마을회관 역사문화공간으로 리모델링 ③ 충효 역사공원 조성 ④ 성지(城址) 조사 복원	광주광역시
시가문화권 느림의 공간화	① 싸목싸목 걷는 길 ② 공유자전거 순환길 ③ 교통정온화	광주광역시 담 양 군
시가문화 콘텐츠 개발·운영	① 시가문화 스토리텔링 및 디지털 콘텐츠 개발 ② 시가문화 학습 및 선비문화 체험	

□ 세부계획

1. 누정문화재 복원 관리

○ 기　　간 : 2021 ~ 2024

○ 대　　상 : 광주 환벽당 일원, 담양 소쇄원, 담양 식영정 일원

○ 내　　용 : 누정문화재 보존·관리 및 복원을 통한 명승지 경관 회복

2. 한국 시가문화 경관 복원

① 한국 누정문화 재현

○ 자연과의 조화로운 공생을 이루고자 했던 누정문화 공간가치 및 정서 재현

○ 현 유휴농지로 방치되어 있는 환벽당 옆 대상지에 옛 증암천의 경관을 끌어들이는 차경기법을 활용한 공간구조화 (돌담, 수목식재 등)

○ 누정문화 재현 후 시가문화 관련 전시, 교육, 공연(음악), 음식(차) 등과 연계한 프로그램 운영, 시가·누정문화 체험 학습의 장으로 활용

○ 아울러 광주호 조성을 비롯한 시가문화권의 도시화 과정에서 잃어버린 옛 지형 및 문화경관(증암천 홍교, 식영정 20영, 소쇄원 48영 등)을 가상현실로 재현

② 증암천 역사경관 복원

○ 환벽당·식영정·소쇄원 등 도보권에 있는 누정자산들을 잇는 네트워크(누정탐방로) 구축으로 행정구역상으로 단절된 개별 누정들에 대한 연계성 강화

○ 증암천을 친환경 하천경관으로 가꾸어 누정자원들과 연계하는 보행루트로 이용

③ 한국가사문학관 리모델링

○ 2000년 개관, 패널 및 단순 유물 나열식 전시기법의 가사문학관을 디지털 기술을 접목한 융복합 전시·연구 공간으로 탈바꿈

3. 충효역사마을 복원 보존

① 일송일매오류(一松一梅五柳) 복원

○ 광주 유일의 노거수 천연기념물이자 충효마을의 상징인 왕버들('일송일매오류')을 복원해 마을 경관 브랜드화

② 마을회관 역사문화공간으로 리모델링

○ 충효마을 중앙에 위치한 마을회관을 마을의 역사, 주민들의 삶과 정신, 문화자원을 담아내는 복합공간으로 리모델링

③ 충효 역사공원 조성

○ 충장공 김덕령 장군의 생가터에 역사공원을 조성해 국난의 위기에 나라를 구한 김덕령 정신의 현대적 의미부여와 518 광주정신의 역사적 기반 마련

④ 성지(城址) 조사 복원

○ 충효마을(성안마을) 외곽을 반월형으로 둘러싼 성지에 대한 연구 및 조사

○ 잔존상태가 양호한 일부 구간을 복원하여 마을 역사자원으로 활용

4. 시가문화권 느림의 공간화

① 싸목싸목 걷는 길

○ 충효·지실마을과 호수생태원, 누정자원 등 시가문화권 주변 역사·생태·문화자원들을 연결하는 탐방로 정비(총연장 3~3.5㎞), 주요 탐방로 경관 개선

② 공유자전거 순환길

○ 무등산 시가문화권의 역사생태자산 및 마을문화를 한눈에 체험할 수 있는 자전거 순환길 조성(총 연장 5.2㎞)

③ 교통정온화

○ 시가문화권을 관통하는 887번 도로를 안심도로(교통정온화시설)로 개선하여 안전한 보행환경 조성

5. 시가문화 콘텐츠 개발·운영

① 시가문화 스토리텔링 및 디지털콘텐츠 개발

② 시가문화 학습 및 선비문화 체험

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비									
	구 분	합 계	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
1 누정문화재 복원 관리	국 비	3,500	1,168	1,166					1,166	
	지방비	1,500	500	500					500	
	민 자									
	소 계	5,000	1,668	1,666					1,666	
2 한국 시가문화 경관복원	국 비	5,000							1,668	3,332
	지방비	5,000							1,668	3,332
	민 자									
	소 계	10,000							3,336	6,664
3 충효역사마을 복원 보존	국 비	5,000							1,668	3,332
	지방비	5,000							1,668	3,332
	민 자									
	소 계	10,000							3,336	6,664
4 시가문화권 느림의 공간화 5 시가문화 콘텐츠 개발·운영	국 비	5,000							1,668	3,332
	지방비	5,000							1,668	3,332
	민 자									
	소 계	10,000							3,336	6,664
재원별 투자	국 비	18,500	1,168	1,166					6,170	9,996
	지방비	16,500	500	500					5,504	9,996
	민 자									
	소 계	35,000	1,668	1,666					11,674	19,992
소 계		**35,000**	1,668	1,666					11,674	19,992
합 계			**35,000**							

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2022	1,668	문화재 보수 정비(1,668)
2023 ~2025	1,666	문화재 보수 정비(1,666)
2028	11,674	기본계획수립(1,000), 부지매입 등(9,008), 문화재 보수정비(1,666)
2029	19,992	시가문화 경관사업(6,664), 보행·자전거 탐방로 정비 및 교통정온화(6,664), 충효역사마을 복원 보존(6,664)
총사업비	**35,000**	

□ 추진계획도



종합계획도(1~3번 사업)



종합계획도(4번 사업)

5 빛고을 아트 씨어터 건립(전문예술극장 건립) '28년 계속

◇ 아시아문화중심도시를 대표하는 전문예술극장 건립으로 시민의 전문문화예술 향유 욕구 충족과 문화 경쟁력을 확보

□ 사업개요

○ (사업기간) 2023 ~ 2036년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 전문공연장*, 연습실, 편의시설, 교육시설 등 조성

* 대극장(1,500석), 블랙박스 공연장(300석), 콘서트홀(1,200석), 체임버홀(300석)

- **대극장(프로니시엄 극장)** : 관객이 무대 한 면을 바라보며 관람하는 형태의 극장으로 **무대 세트 전환이 용이하며 뮤지컬, 오페라 등을 주로 상연**
- **블랙박스 공연장** : 무대와 객석의 위치 및 구조를 자유롭게 조정할 수 있는 **가변형 극장**
- **콘서트홀(음악 전용홀)** : **클래식 음악에 최적화**된 공연장으로 연주 고유의 소리를 자연음향으로 객석에 전달할 수 있는 공연장
- **체임버홀** : 실내악 연주를 위한 **소규모 음악전용홀**

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화시설과)

○ (총사업비) 240,000백만원(국비 120,000, 시비 120,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시를 표방하는 전남광주에 전문공연시설이 없는 실정으로 높은 수준의 공연예술문화 향유에 한계

* 권역별 전문공연장 현황 : **전남광주·전북 0**, 부산·경남 5, 대구·경북 2, 인천 2, 대전·충청 2

○ 전문화되고 세분화된 공연추세를 수용할 수 있는 전문 공연시설 확충으로 지역민의 문화누림 기회 확대

□ 세부 사업계획

○ **(운영 비전) 서남권 문화예술의 거점이자 아시아문화중심도시를 대표하는 전문예술극장으로 아시아 공연예술의 중심지 도약**

- 기본방향 : 광주광역시 및 시립예술단의 예술적 역량 강화, 미래 예술가들의 훈련과 성장 기회 제공, 시민들을 위한 새로운 라이프스타일 문화공간 제공, 아시아문화중심도시 브랜드 강화
- 전문예술극장은 국내외의 예술성 높은 공연을 엄선하여 서남권 공연예술 생태계를 견인하는 대표 공연장 역할을 수행함과 동시에, 광주광역시 내 주요 공연장과의

연계·협력을 이끄는 허브 역할 수행

- 기존 광주예술의전당은 시민들에게 친숙하고 대중성 높은 공연 프로그램 위주로 운영하고, 국립아시아문화전당은 아시아 문화 연구와 국제 교류를 기반으로 한 현대 공연의 창·제작 지원이라는 건립 취지에 맞게 운영하는 차별화 전략 필요
- 전문예술극장을 중심으로 한 협력체계는 광주예술의전당, 국립아시아문화전당, 8개 시립예술단, 120여 개의 민간 예술단체, 대학 및 광주예술중·고등학교, 한국예술영재교육원 등으로 확대. 이를 통해 예술 교육부터 창작, 제작, 공연을 아우르는 전 과정을 하나의 생태계로 순환시키는 시스템을 구축함으로써, 지역 인재가 성장하고 전문 예술인으로 자리매김할 수 있는 기반 제공
- 이러한 구조 속에서 산학 협력 및 공동 기획, 공동 제작 프로그램을 통해 공공과 민간의 협업을 촉진하고, 지역 예술의 자생력과 지속 가능성을 높이는 것을 지향

○ **(운영 프로그램 구상(안)) 일상에서 누구나 참여할 수 있는 공연예술 지향**

- 공연 : 시립예술단과의 협업 및 국내외 정상급 공연 등 전문 공연예술 콘텐츠를 제공하며, 전문예술극장만의 차별화된 정체성을 담은 프로그램으로 시즌 공연과 기획 공연을 상연
- 교육 : 전문예술극장의 예술적 역량과 한예종 광주 영재교육원 등 예술 교육 유관기관과의 협력을 통해 특화된 예술교육 추진
- 축제 : 아시아문화중심도시로서 아시아와 광주 공연예술의 깊이를 국내외에 확산하고 저변을 넓히는 전문예술극장의 축제 및 교류 활동 전개
- 일상 : 자연 속에 자리 잡은 전문예술극장의 공간 전체를 활용하여, 실내외 공간에서 시민 모두에게 열린 행사를 개최함으로써 문화적 활기 제공

○ **(사업 규모) 복합 공연장(대극장 1,500석, 콘서트홀 1,200석)**

- 전문예술극장 건립은 단순히 물리적인 공연시설을 확충하는 차원을 넘어, 서남권의 문화 인프라 불균형을 해소한다는 측면에서 복합 공연장으로 조성하는 것이 적합
- 대극장 영역 : 아시아 전문공연장의 지역 거점 역할을 수행하기 위해 1,500석 규모의 대극장과 300석 규모의 블랙박스 공연장 조성
- 콘서트홀 영역 : 광주광역시에 전문 콘서트홀이 없는 여건을 반영하여, 전문 콘서트홀(음악 중심)의 대중화를 도모하고자 1,200석 규모의 콘서트홀과 300석 규모의 체임버홀 조성

○ **(사업 후보지) 중앙공원 월드컵경기장**[풍암동]**, 우치공원**[생용동]**, 상무시민공원**[치평동]

- 후보지 선정 과정 : 자치구 사업후보지 제출 → 관내 가용부지 검토 → 전문가 설문조사 → 후보지별 사업추진 여건 검토 → 사업 후보지 선정
- 후보지 선정기준 : 부지 정성(규모, 형태 등), 접근성(대중교통, 차량, 보행 등), 연계성(주변 문화·휴식·편의시설 등 인프라), 경제성(부지 매입) 등 종합적으로 검토

※ 향후 사업추진 여건에 따라 사업부지 변경 될 수 있음

□ 연도별 사업계획 및 추진상황

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2023~2026	사전기획 및 기본계획 수립	사업의 방향성, 기본계획, 후보지 검토, 건축계획, 운영방안 및 예산 등을 조사	
2027	예비타당성 조사	대규모 개발사업으로 사업 우선순위, 적정 투자시기, 재원 조달 방법 등을 검토	
2028	지방재정 중앙투자심사	지방재정의 계획적·효율적 운영과 중복투자를 방지하기 위해 사업의 필요성·타당성 조사	
2029	설계공모	건축 기본방향과 설계자 선정 및 방식 검토 (건축디자인공모, 지명 설계공모, 국제 설계공모 등)	
2030~2031	설계용역	기본설계 및 실시설계 추진, 각종 인허가 추진	
2032~2034	공사	건축 구조물 조성 및 공연설비 구축 등	
2035	개관 준비	운영방안 및 조직 마련, 공연설비 시운전 등	
2036	개관		

□ 기대효과

○ 서남권에 전문예술극장을 조성하여 교육부터 공연까지 이어지는 생태계를 구축·지역 예술 역량을 향상하여 지역간 문화인프라 격차 해소

○ 전문예술극장·예술의전당·ACC의 역할 분담을 통해 공연 인프라와 시너지를 확보하여 고품격 공연 경험 제공 및 일상적 문화향유공간 제공

□ 관련사례

○ 부산 콘서트홀

- 한국전쟁 이후 50여 년간 미군 부대가 점유하다 2010년 반환된 부산시민공원 부지에 콘서트홀을 조성하여 지난 2025년 6월 개관함
- 부산시민공원 중심부에 위치하며, 인근에 부산의 대표 상업·업무 중심지인 서면, 동해선 부전역, 부산진구청과 주거지역 등이 인접해 있어 도심 접근성이 매우 우수함
- 경남권에서 통영국제음악당 이후 두 번째 콘서트홀로 2,000석 규모의 콘서트홀로 국내 최상위급 음악 전용 공연장으로 조성되었으며, 파이프오르간이 설치되어 클래식 공연인프라를 갖춤
- 부산광역시는 향후 개관 예정인 부산오페라하우스를 포함하여 신규 공연시설의 전문적인 운영을 위해 시(市) 직영 운영 기관인 '클래식 부산'을 출범·운영 중임





○ 대구 오페라하우스

- ㈜제일모직이 대구 지역 문화와 예술 발전을 위해 대구광역시에 기부채납한 시설로, 2003년 개관 이후 국내 유일의 오페라 제작 극장으로 자리매김함
- 매년 대구국제오페라축제를 개최하고 있으며, 다양한 예술 교육 프로그램 운영 및 성악가를 위한 오펀스튜디오를 운영 중임





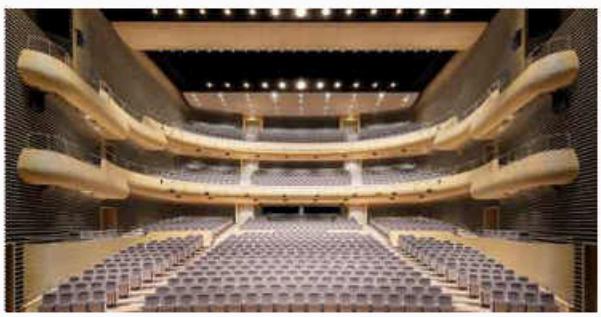
○ 부천 아트센터(콘서트홀)

- 2023년 5월 개관한 음악공연 전용 극장으로 국내 콘서트홀 중 음향 수준이 뛰어난 편으로 평가받고 있음. 극장 내 상주 단체인 부천 필하모닉 오케스트라의 연습실과 콘서트홀 내 파이프오르간이 설치되어 전문 공연장의 기능적 구성을 갖춤
- 공연장은 직사각형 구조의 슈박스형태와 관객과 연주자가 긴밀하게 호흡할 수 있는 포도밭 빈야드형태를 결합하여 관람객의 연주 감상 만족도를 극대화함
- 콘서트홀에는 국내 최초로 클래식 장르에 특화된 음향 반사판이 설치되어 있으며, 최첨단 음향 시스템 구비를 통해 생생하고 완성도 높은 사운드 청취 환경 제공함
- 상·하반기로 나누어 시즌제 프로그램을 운영 중이며, 상주 단체 공연을 비롯해 국내외 우수 오케스트라 및 연주자 기획 공연, 테마별 시리즈 공연, 음악 관련 아카데미 등 차별화된 운영 프로그램으로 우수한 평가를 받고 있음




○ LG 아트센터(서울)

- 서울식물원 부지에 세계적인 건축가 안도 다다오(일본)의 설계로 1,335석 규모의 다목적홀과 가변형 블랙박스 공연장을 조성함
- 지하철 역사(5호선 마곡역)와 공연장이 인접하지만, 건축 구조 분리 공법(Box in Box)을 적용하여 외부 소음과 진동을 완벽히 차단함
- 가변형 공연장이지만 벽면에 무대 커튼을 설치하여 잔향 시간을 1.2초에서 1.85초까지 조절할 수 있도록 설계하여 뮤지컬부터 클래식 공연까지 다양한 장르를 하나의 공연장에서 연출 가능함

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28~'36)					
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031	2032	2033 이후
설계공모 및 설계용역	국 비	7,200	250	250	3,350	3,350		
	지방비	7,200	250	250	3,350	3,350		
	민 자							
	소 계	14,400	500	500	6,700	6,700		
공사 추진	국 비	100,000					30,000	70,000
	지방비	100,000					30,000	70,000
	민 자							
	소 계	200,000					60,000	140,000
장비 설치	국 비	8,000						8,000
	지방비	8,000						8,000
	민 자							
	소 계	16,000						16,000
	연도별 소계		500	500	6,700	6,700	60,000	156,000
합 계			**240,000 (부지비 9,600 포함)**					

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'28~'31	14,400	- 설계공모 및 설계용역비
'32~'34	200,000	- 건축공사비, 제로에너지 부분 공사비, 지하주차장 공사비, 건설사업관리용역비, 시설부대비 등
'34	16,000	- 무대장비 제작 및 설치비
부지비	9,600	- 시유지
총사업비	**240,000**	

계획사업

문화예술 진흥

1. 인권을 위한 아시아 예술 실험실 ····· 176

2. 아시아 아트 플랫폼 구축 사업 ····· 178

3. 생활속 미디어아트 환경 조성 ····· 181

4. 국제시각미술 문화도시 교류 플랫폼 구축 ····· 184

5. 아시아아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 조성 ····· 186

1 인권을 위한 아시아 예술 실험실

'28년 계속

◇ 아시아 지역 도시의 인권 증진을 위한 예술프로젝트로써 인권과 예술이 결합한 프로그램을 구성하여 아시아 도시를 대상으로 진행

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024년 ~ 2028년

○ (사업장소) 유네스코 차별반대도시연합(UNESCO APCAD) 회원도시, 광주시

○ (필 요 성) 광주가 지향하는 가치인 인권과 예술이 결합한 차별성 있는 프로그램을 구성하여 광주를 대표하는 문화예술 프로그램 마련

○ (총사업비) 2,000백만원(국비 1,000, 지방비 1,000)

□ 주요내용

○ (인권을 위한 아시아 예술 실험실 프로그램) 유네스코 'Art Lab for Human Rights and Dialogue' 프로그램을 기본으로 아시아 지역 도시들을 대상으로 진행

○ (프로그램 공모) 광주가 의장도시로 활동하고 있는 유네스코 아태지역 차별반대도시연합의 회원도시를 대상으로 프로젝트를 공개 모집

구분	2024	2025	2026	2027	2028
신규단계(1만달러)	10개팀(1년차)	10개팀(2년차)	10개팀(3년차)		
유망단계(2만달러)		5개팀(1년차)	5개팀(2년차)	5개팀(3년차)	
우수단계(3만달러)			2개팀(1년차)	2개팀(2년차)	2개팀(3년차)
합계	10개팀	15개팀	17개팀	7개팀	2개팀

○ (프로젝트 워크숍) 매년 신규 단계에 참여하는 팀들을 대상으로 오리엔테이션을 통해 프로젝트를 설명 및 사례 공유

□ 관련사례

○ 유네스코 'Art Lab for Human Rights and Dialogue' 프로그램

- 유네스코는 기억과 화해의 과정에서 예술가들의 사회적 역할을 통해 인권, 존엄성, 예술적 자유를 증진시키는 예술 실험실 'Art Lab for Human Rights and Dialogue'을 진행

- 지역사회에서 배제된 사람들을 대상으로 활동하고 이를 통해 예술이 미치는 구체적인 영향을 확인하기 위해 여러 지표와 사례를 수집

○ 세계인권도시포럼

- 제11회 세계인권도시포럼에서 유네스코 본부와 함께 City Art Lab 회의를 통해 현재 아시아 지역에서 인권증진을 위한 예술활동 사례를 공유

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사 업 비						
	구 분	합 계	2024	2025	2026	2027	2028
인권을 위한 아시아 예술 실험실	국 비	1,000	-	-	200	400	400
	지방비	1,000	-	-	200	400	400
	민 자	-	-	-	-	-	-
	소 계	2,000	-	-	400	800	800
재원별 투자비	국 비	1,000	-	-	200	400	400
	지방비	1,000	-	-	200	400	400
	민 자	-	-	-	-	-	-
소 계		2,000	-	-	400	800	800
합 계			2,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	400	신규단계 프로젝트 지원(200), 프로젝트 워크숍(200)
2027	800	신규단계 프로젝트 지원(400), 프로젝트 워크숍(400)
2028	800	신규단계 프로젝트 지원(400), 프로젝트 워크숍(400)
총사업비	**2,000**	

2 아시아 아트 플랫폼 구축 사업

'28년 계속

◇ 아시아 미술품 거래·유통 플랫폼 전문화를 통한 국내외 미술품 유통 시장 활성화로 지속 가능한 글로벌 미술생태계의 거점 공간 마련

□ 사업개요

○ (사업기간) 2023 ~ 2028년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 국내외 온·오프 미술품 유통시장 활성화 및 광주미술 생태계 육성을 위한 전문 아트마케팅 플랫폼 조성 및 운영

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화예술과)

○ (총사업비) 27,500백만원 (국비12,500 지방비12,500 민 2,500)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 창작활동과 예술소비시장이 균형 있게 선순환되는 전문 마케팅 시스템을 체계화하여, 아시아문화중심도시로서 국제적 미술생태계 성장 지원

○ 다변화되는 문화예술 소비형태와 미술시장 추세에 적극 대응하여, 온·오프 시스템을 활용한 아시아 미술품 거래·유통 플랫폼 전문화

□ 세부 사업계획

가. 운영체계 전환

○ (사업기간) 2023 ~ 2028년

○ (사업내용) 민관공동투자 형식의 준공영공사 및 법인체를 설립하여 공공자금과 민간자본 결합, 공익성·시장경쟁력 동시 확보

○ (사업주체) 전남광주통합특별시 / 전남광주문화재단

나. 미술품 온라인 거래 플랫폼 구축 및 운영

○ (사업기간) 2024 ~ 2028년

○ (사업내용) 상설 온라인 플랫폼 및 오프라인 공간을 연계한 아시아 미술품 통합 거래, 중재, 대여 시스템 구축 및 운영

○ (사업주체) 전남광주통합특별시 / 전남광주문화재단

○ (사 업 비) 3,000백만원 (국비 1,500 지방비 1,500)

다. 국제아트페어 개최

○ (사업기간) 2023 ~ 2028년

○ (사업내용) 기존 '아트광주'를 발전시킨 대규모 국제아트페어 개최, 국·내외 갤러리 초청, 미술품 경매 등 부대행사 추진

○ (사업주체) 전남광주통합특별시 / 전남광주문화재단

○ (사 업 비) 22,500백만원(국비 10,000 지방비 10,000 민자 2,500)

라. 포럼, 심포지움 등 교류 및 네트워크

○ (사업기간) 2025년 ~ 2028년

○ (사업내용) 아시아문화중심도시 사업과 연계한 국내·외 갤러리, 콜렉터, 관람객 데이터 관리 및 포럼·심포지엄 개최를 통한 교류 네트워크 구축

○ (사업주체) 전남광주통합특별시 / 전남광주문화재단

○ (사 업 비) 2,000백만원 (국비 1,000 지방비 1,000)

○ (연도별 사업계획)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2023	계획수립	- 운영체계전환 - 온라인 플랫폼 운영계획 수립 - 국제아트페어 개최	
2024	운영체계구축	- 운영체계구축 - 온라인 플랫폼 운영체계 구축 - 국제아트페어 개최	
2025	운영체계 안정화 국제아트페어 개최	- 국제아트페어 개최, 해외 갤러리 초청 - 온라인 플랫폼 운영 - 국제미술 심포지움 개최	
2026~ 2028	국제아트페어 개최 온라인플랫폼 운영	- 국제아트페어 개최, 해외 갤러리 초청 - 온라인 플랫폼 운영 - 국제미술 심포지움 개최	

□ 기대효과

○ 아시아문화중심도시로서 국제수준의 창작과 수요 균형발전을 통한 지속가능한 미술생태계 육성

○ 오프라인 및 온라인 다각적 미술시장 전략 대응을 통한 아시아 현대미술 거점 역할 수행

□ 관련사례

○ 스위스 아트바젤 : 세계 최대 아트페어 (1970년 창설, MCH그룹 운영, BMW·UBS 등 후원) / Galleries, Feature, Statements, Parcours, Unlimited 등 운영

○ 스페인 아르코 : 세계 5대 아트페어 중 하나 (마드리드시·주, 은행, 무역통상기구 등 민관협력체제 IFEMA 기반 운영) / General Program, Project, Black Box 등

○ 미국 아모리쇼 : 아트페어 전문회사 MMPI 아트그룹 운영 / Armory Show, Armory Modern, Armory Focus, VIP 프로그램 등
○ 홍콩 아트바젤 : 스위스 아트바젤의 아시아 시장 버전 (2013년 시작) / Galleries, Insights, Discoveries 등 부문 운영
○ 기타 국내사례 : 한국국제아트페어(KIAF), 부산국제아트페어(BIAF), 서울옥션, K옥션

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('23~'28)			
		구 분	합 계	'23~'25	'26	'27	'28
아시아 아트 플랫폼 구축 사업	미술품 온라인 거래 플랫폼 구축 및 운영	국 비	1,500	700	400	200	200
		지방비	1,500	700	400	200	200
		민 자					
		소 계	3,000	1,400	800	400	400
	온오프 미술시장, 국제아트페어 개최 운영	국 비	10,000	2,000	4,000	2,000	2,000
		지방비	10,000	2,000	4,000	2,000	2,000
		민 자	2,500	500	1,000	500	500
		소 계	22,500	4,500	9,000	4,500	4,500
	포럼, 심포지움 등 교류 및 네트워크	국 비	1,000	200	400	200	200
		지방비	1,000	200	400	200	200
		민 자					
		소 계	2,000	400	800	400	400
연도별 소계				6,300	10,600	5,300	5,300
합 계				**27,500**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산 출 근 거
'23~'25	6,300	◦ 운영체계전환: 행정절차, 컨설팅, 인건비 등(2,000) ◦ 국제아트페어 개최 및 민간투자 유치 (1,500) ◦ 미술품 온라인 거래 플랫폼 구축 (1,400) ◦ 국제미술 심포지움 개최 (400)
'26	10,600	◦ 국제아트페어 개최 및 민간투자 유치 : 대규모 국제아트페어 본 행사 개최, 해외 VIP 및 갤러리 초청 확대, 현장 옥션 운영 (4,500) ◦ 미술품 온라인 거래 플랫폼 운영 : 플랫폼 서버 구축, 보안 및 DB 연동 인프라 구축·고도화 (800) ◦ 국제미술 심포지엄 개최 : 갤러리 및 콜렉터 데이터베이스 통합 구축, 대규모 심포지엄 개최 (400)
'27	5,300	◦ 국제아트페어 개최 및 민간투자 유치 : 아트페어 지속 개최 및 마케팅 고도화 (4,500) ◦ 미술품 온라인 거래 플랫폼 운영 : 시스템 유지보수 및 사용자 기능 개선 (400) ◦ 국제미술 심포지엄 개최 : 데이터 관리 시스템 고도화 및 교류 프로그램 운영 (400)
'28	5,300	◦ 국제아트페어 개최 및 민간투자 유치 : 페어 규모 유지 및 성과 확산 프로그램 운영 (4,500) ◦ 미술품 온라인 거래 플랫폼 운영 : 플랫폼 운영 활성화 및 보안 관리 (400) ◦ 국제미술 심포지엄 개최 : 아시아권 네트워킹 성과 공유 세미나 개최 (400)
총사업비	**27,500**	

3 생활속 미디어아트 환경 조성

'28년 계속

◇ 유네스코 미디어아트 창의도시 광주의 브랜드 제고 및 지속 가능한 발전을 시민이 직접 미디어아트를 느끼고 체험할 수 있는 창의적 거점의 상설화로 예술가와 시민의 창의적 역량 축적

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024 ~ 2028년
○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원
○ (사업주관) 전남광주통합특별시(G·MAP)
○ (사업내용) 광주천 및 의재로 일원 미디어아트 특화공간 조성 등 다중이용 장소 활용 미디어아트 문화 확산 거점 조성
○ (총사업비) 10,000백만원 (국비 5,000, 지방비 5,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 유네스코 창의벨트 5권역이 완성되어 창의도시 브랜드 제고와 지역자원과 융복합을 통해 유네스코 미디어아트 창의도시 광주의 지속 발전 필요
○ 시민이 직접 미디어아트를 느끼고 체험할 수 있는 창의적 거점의 상설화로 예술가와 시민의 창의적 역량 축적
○ 창의벨트, 주요 문화자원 연결한 독자적인 야간관광투어 프로그램 및 미디어아트 월드페스티벌 개최 등으로 아시아문화예술관광도시 구축 및 도시 경쟁력 강화

□ 세부 사업계획

○ 유네스코 미디어아트 창의벨트 1-5권역 내의 연결과 광주 문화자원과 연계를 통해 생활 속에 미디어아트를 느끼는 미디어아트 스트리트 또는 광주천변 아트 친수공간 조성
○ 야외광장, 공원, 병원, 학교 등 공공다중시설 및 미술관, 박물관을 대상으로 시민과 공감하는 미디어아트 공연 실시, 공공시설과 시민, 작가를 연계, 장소적 특성과 작품을 고려한 미디어아트 작품 상영 및 콘텐츠 개발 등

□ 기대효과

○ 아시아문화중심도시 광주의 주요 거점 장소 내 미디어아트 상설 공연을 통해 도심 야간관광 활성화 도모 및 재미와 흥미를 높이는 문화예술 향유 기회 확대

○ 유네스코 미디어아트 창의도시 조성을 통해 창의성과 다양성의 가치를 존중하는 지역사회 분위기 조성

○ 국내·외 창의도시 간의 교류와 협력을 통해 대한민국 창의도시의 리더 및 아시아 문화중심도시 위상 및 역량 강화을 통해 세계를 대표하는 미디어아트 창의도시로 도약

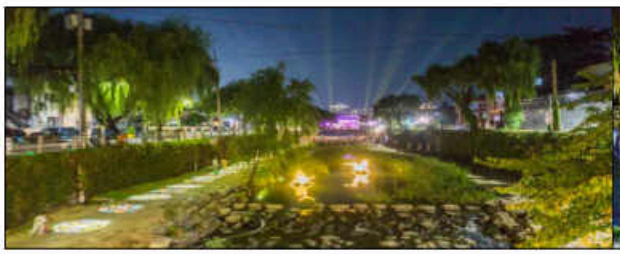
□ 관련사례

○ 영국의 공공미술 프로젝트(CIRCA)

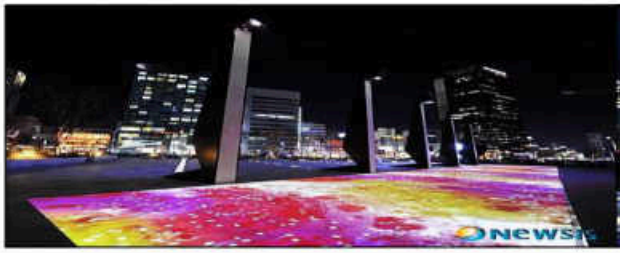
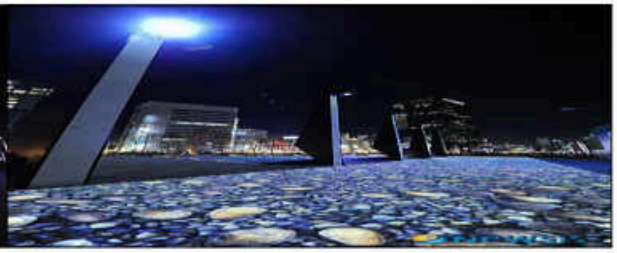
- 뉴욕 타임스스퀘어, 런던 피카딜리라이트 등 각국을 대표하는 유명 옥외 전광판에서 상영하여 상업 광고를 잠시 멈추고, 예술을 통한 치유를 현대인들에게 제공

한국 서울 삼성동 코엑스 케이팝 스퀘어	런던 피커딜리서커스 광장 전광판
	

○ 수원화성 미디어아트쇼




○ 을지 한빛거리

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비					
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
생활 속 미디어아트 환경 조성	국 비	5,000	2,500	1,500	500	500
	지방비	5,000	2,500	1,500	500	500
	소 계	10,000	5,000	3,000	1,000	1,000
재원별	국 비	5,000	2,500	1,500	500	500
	지방비	5,000	2,500	1,500	500	500
소 계		10,000	5,000	3,000	1,000	1,000
단계별 합계			10,000			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

구 분	사업비	산 출 근 거
'25	5,000	- 광주천변 아트 친수공간 조성, 미디어 스트리트, 공공다중시설 및 미술관 등 미디어아트 전시 등(50억원)
'26	3,000	- 미디어 스트리트, 공공다중시설 및 미술관 등 미디어아트 전시 등(30억원)
'27	1,000	- 미디어 스트리트, 공공다중시설 및 미술관 등 미디어아트 전시 등(10억원)
'28	1,000	- 미디어 스트리트, 공공다중시설 및 미술관 등 미디어아트 전시 등(10억원)
총사업비(합계)	**10,000**	

4 국제시각미술 문화도시 교류 플랫폼 구축

'28년 계속

◇ 비엔날레 참여작가·파빌리온의 국가·도시간 상시 문화교류 네트워크를 구축하여 국제시각미술 문화교류를 확대

□ 사업개요

○ (사업기간) 2027 ~ 2028년

○ (사업내용) 비엔날레에 참여한 작가 및 파빌리온의 국가·도시 간 상시 문화교류 기반 마련을 위한 네트워크 구축 등

○ (사업위치) 광주비엔날레전시관 일원

○ (사업주관) 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ (총사업비) 5,000백만원 (국비 2,500 지방비 2,500)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 세계 5대 비엔날레로 인정받는 광주비엔날레의 국제역량을 기반으로 문화산업 경쟁력 강화 및 광주 미래 성장동력으로 육성

○ 30년 광주비엔날레 전통과 역량을 토대로 광주 주도의 국제시각미술 문화교류를 통해 아시아문화중심도시 위상 제고

□ 세부 사업계획

○ 비엔날레에 참여한 작가 및 파빌리온의 국가·도시간 상시 문화교류 기반 마련을 위한 네트워크 구축을 시작으로 참여범위 확대

○ 아시아문화를 넘어 세계 문화예술가와 소통할 수 있는 다양한 교류 프로그램 개발 및 포럼 개최

○ 국제 시각미술 문화 심포지움 개최 : 국제 시각미술문화 주제 논문 국제공모 및 발표행사 기획, 국제심포지움 30주년 백서, 정론지 발간 추진

□ 기대효과

○ 광주비엔날레 30년 역량을 바탕으로 광주가 중심이 되는 국제시각미술 문화산업 경쟁력 강화 및 미래 성장동력으로 육성

○ 광주 지역의 문화자원을 활용하여 해외 주요 문화도시와 네트워크 구축 및 쌍방향 교류를 통해 도시경쟁력 제고

□ 관련사례

		
베니스 비엔날레	베니스 비엔날레	광주 비엔날레 전시연계 프로그램 - 국제심포지엄

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('25~'28)			
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
국제시각미술 문화도시 교류플랫폼 구축	국 비	2,500	500	500	1,000	500
	지방비	2,500	500	500	1,000	500
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	5,000	1,000	1,000	2,000	1,000
재원별 투자비	국 비	2,500	500	500	1,000	500
	지방비	2,500	500	500	1,000	500
	민 자	-	-	-	-	-
소 계		5,000	1,000	1,000	2,000	1,000
단계별 합계			**5,000**			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산 출 근 거
2025	1,000	ㅇ 지역-해외문화예술기관 네트워크 구축 ㅇ 상시 문화교류(협력전시, 학술행사 등) 추진
2026	1,000	ㅇ 지역-해외문화예술기관 네트워크 구축 ㅇ 상시 문화교류(협력전시, 학술행사 등) 추진
2027	2,000	ㅇ 지역-해외문화예술기관 네트워크 구축 ㅇ 상시 문화교류(협력전시, 학술행사 등) 추진
2028	1,000	ㅇ 지역-해외문화예술기관 네트워크 구축 ㅇ 상시 문화교류(협력전시, 학술행사 등) 추진
총사업비	**5,000**	

5 아시아 아트 크리에이터 창작·교류 플랫폼 조성 '28년 계속

◇ 아시아 청년예술 온·오프라인 교류 및 광역 통합 레지던시 거버넌스 구축, 청년예술인 창작환경 조성 및 지원 확대, 골목상권 활력 제고를 위한 아시아 문화교류 거점 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2027 ~ 2031년

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 남구 청년예술센터 일원(사직길 12)

* (청년예술센터) 1967년 준공, 지하1층~지상3층, 연면적 1,063㎡, 대지 996㎡, 10실

○ (사업주관) 전남광주통합특별시 광주미술관

○ (사업내용) 오프라인 플랫폼 조성(증축/리모델링·신축, 레지던시·창작랩·전시 등), 광역통합 온라인 플랫폼(지역레지던시 통합 아카이브), 국내외 교류, 공공미술(도시, 지역재생, 주민참여) 프로젝트 등

사업명		사업내용
HW	아시아 아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 조성	- 전관 리모델링 및 1개 층 증축, 근접 유휴부지 내 1층 신축 · 리모델링: 공간 재구성 및 환경개선(단열, 누수, 배관 등) · 1층 증축 및 신설(승강기, 생활공간, 스프링쿨러 등) · 집기 및 장비구축
SW	아시아 아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 운영	- 레지던시: 지역 작가 육성, 아시아 교류, 공동 창작 등 - 자 료 실: 창작 과정 기록물 수집 및 열람 공간 운영 - 쇼케이스: 교류 및 협업 등 창작 결과 전시 - 온라인 플랫폼: 지역(10개 내외) 레지던시 통합 웹 플랫폼 운영
	아시아 아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 공공미술 프로젝트	- 공공미술(도시, 지역재생, 주민 참여)프로젝트 1.0 ~ 5.0 추진 · 지역 내 예술 단체와 협업 · 동시대 아시아적 의제와 지역을 연결하는 융합 예술 구현 - '현(弦)의 거리' 조성 : 사직길 통기타의 거리 리브랜딩

○ (총사업비) 10,000백만원(국비 5,000, 지방비 5,000)

□ 필 요 성

○ (아시아 청년예술 교류허브 조성) 아시아 청년예술이 교류·생산·유통되는 온오프라인 창의공간 운영 및 광역 통합 레지던시 거버넌스 구축

- 아트 레지던시 기반의 글로컬 청년예술 창·제작 교류 허브 조성 및 통합시 사회·문화·역사적 가치의 아시아 환류

○ **(청년 예술인 창작환경 조성)** 광주미술관에서 운영 중인 청년예술센터(구 여성회관) 노후화(1967년 준공)에 따라 국내외 청년 예술가 창작 및 교류 환경 조성을 위한 시설 리모델링 필요

○ **(지역재생·주민참여)** 사업대상지 근접 사직동 '통키타거리' 리브랜딩을 통한 소규모 골목상권 활력 제고

- k-관광·산업·문화(예술) 협업에 의한 골목형 소상공인 거리 활성화 도모

□ 세부 사업계획

○ **(HW) 아시아 아트 크리에이터(AAC) 창작 교류 플랫폼 조성**

- 건축설계 및 재배치+리모델링+1층 증축(지하1층, 지상4층)+지상 1층 신축, 총 16실 창작실
- 기존공간 활용 방안: 1층(전시실), 2층(교육, 연구, 자료실), 3층(창작실)
- 증축·신설 : 4층(복층.단층 체류형 창작실), 옥상정원(이벤트 존), 승강기 신설
- 세부시설 설치 계획

층 별	내 용	수용 인원	운영주체
신동 1층	• 오픈형 작업 및 전시장 252 ㎡ (6m 층고, 5톤급 전동 호이스트 완비)	50명	광주미술관
본동 B1	• 미디어아트실 150.20 ㎡ (배수구조 보완 및 방음 미디어랩 구축)	20명	
본동 1층	• 전시장 1 (일반 3.4m 층고), 전시장 2 (고층형 6.7m 폴딩도어 광장 연계)	100명	
본동 2층	• 다목적 세미나실 286.11 ㎡ (수납 벽체, 슬라이딩 대형스크린 설치)	40명	
본동 3층	• 개별 작가 창작실 1~6 및 작업지원실 (수도·배관 설비 전용 공간화)	6~12명	
본동 4층	• 복층형 A형 5실, 단층형 B형 5실 체류 정주실 및 옥상 순환 야외데크	9~18명	

▲ 현 대상 사업지 시설 현황 : 청년예술센터(구 여성회관)/1967년 준공/지하1층, 지상3층/연면적 1,063㎡, 대지 996㎡, 전시·공연실, 세미나실, 사무실, 창작실 7실

※ 사업대상지 건축물 안전 진단 결과에 따라 사업 방향 조정 가능성 有

○ (SW) 아시아 아트 크리에이터(AAC) 창작 교류 플랫폼 운영

구 분	프로그램명	주 요 내 용
창작 레지던시 ※ 거주·체류형 10실, 개별창작실 6실 * 유형별 모집공모 및 교류국 작가 교환 등	AAC 첫걸음 Residency	관련 대학 졸업 예정자 인큐베이팅
	AAC - G Residency	지역 청년 작가 도약기 레지던시
	AAC 릴레이 Residency	교류국(기관) 협약에 의한 1:1 트레이드
	AAC 하이브리드 Residency	주제 특화 캠프형 레지던시
자 료 실	AAC 아카이브	창작 수집 자료, 프로그램 과정 결과물 등을 관람 유형으로 연출 개방 (디지털 방식+ 인쇄 실물, 웹사이트 업로드 등)
쇼케이스	AAC 레지던시 프리뷰	체류·협업·연구가 반영된 과정형 전시
	AAC 결과발표전	레지던시 참여 창작자들의 성과물 전시
기술 LAB	AAC 크리에이터스 아카데미	아시아 예술기관 연구자·기획자 실험 프로그램
	AAC 시티즌랩	시민 참여 창작체험·토론형 예술교육
정보교류 및 협업	AAC 레지던시 온라인 플랫폼	지역 레지던시 통합 온라인 플랫폼 구축. (수행 사업 디지털 아카이브, 지역 아트 레지던시와 국내·외 교류를 추진하는 민·관 기관들의 사업내용·정보 등 통합 관리)
시 장	AAC 비니니스	마켓플레이스 진입, 펀딩 및 파트너십
공공미술 프로젝트	AAC 도시프로젝트 1.0~4.0	AAC 현(弦)의 거리 조성 (사직길 기타의 거리 리브랜딩), 플랫폼 주변 주요 스팟인 사직길 기타의 거리 활성화 ('현(弦)의 상가' 지정, '현(弦)의 소리' 발굴, 현(弦)의 거리' 디자인, '현(弦)의 맛' 발굴 등)

□ 현, 대상 사업지 운영 현황

구 분	내 용
2016. 10.	청년예술인지원센터 개관
2016. 12.	청년예술인지원센터 제1기 예술인(팀) 입주(15명)
2017. 7.	청년예술인지원센터 제2기 예술인 입주(15명) * 1기 입주작가 연장 / '16 ~ '17년 6개월씩
2024. 9.	청년예술인지원센터 명칭 변경 (청년예술센터/ 청년예술인 주도적 역할 반영 목적)
2026. 현재	현재 청년예술센터(10기) 5명/과정형 레지던시 2명 입주 운영 중 (작업실 제공, 비평프로그램, 워크숍, 문화탐방, 결과발표전 등) ** 2021~2020년(5기) 코로나 19로 입주기간 17개월로 조정
** 청년예술센터 역대 누적 입주작가 수 : 95명	

□ 기대효과

○ **(청년예술 / 창작의 지속가능성 강화)** 안정적 작업·체류 환경과 인큐베이팅을 통해 청년예술인의 창작 기반 확대

○ **(아시아 교류 / 글로컬 네트워크 구축)** 레지던시와 공동 창작을 매개로 지역 예술인과 아시아 청년예술인의 지속적 교류 기반 마련

○ **(도시재생 / 문화가 있는 구도심으로 전환)** 창작 결과와 공공미술을 구도심으로 확장, 구도심의 문화적 가치 제고

○ **(생태계 / 광역 통합 창작생태계 형성)** 온·오프라인 플랫폼·통합 아카이브를 통해 '창작-교류-전시'성과를 공유 및 축적, 지역예술 생태계 연결

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사 업 명	사업비						
	구 분	합 계	2027	2028	2029	2030	2031
아시아 아트 크리에이터 창작교류 플랫폼 조성	국 비	5,000	300	3,400	450	450	400
	지방비	5,000	300	3,400	450	450	400
	소 계	10,000	600	6,800	900	900	800
재원별	국 비	5,000	300	3,400	450	450	400
	지방비	5,000	300	3,400	450	450	400
소 계		10,000	600	6,800	900	900	800
단계별 합계			10,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연 도	사업비	산 출 근 거
'27	600	ㅇ 기본계획 수립 용역비(100) - AAC 기본계획 수립(공간구성, 프로그램 운영, 지역 협력과 아시아 연계 등 ㅇ 건축 설계비 (200) - 전관 리모델링 설계 : 옥상(4층) 가설 건축물 말소 후 1개 층 증축(생활공간 신설) 설계 포함 ㅇ 콘텐츠 운영비 (300) - 의제 발굴위한 포럼·워크숍 추진, 사직길 리브랜딩 위한 파일럿 프로그램 운영 - < 지역-아시아 >를 잇는 의제형 도시 미술 프로젝트 1.0, 현의 거리 조성
'28	6,800	ㅇ 전관 리모델링 및 생활공간 신설 공사비 (4,800) - 누수 보수 및 배관·배수시설 교체(전층) - 창작실(거주형), 전시실, 세미나실, 화장실 등 구조보강 및 리모델링 - 샤시 교체, 내부 단열석고 설치 등 단열 공사 - 스프링 쿨러 및 냉온방 시설 설치 - 승강기 신설 ㅇ 기계기구 및 집기비품 구입 (1,000) - 창작 및 실험 실습용 기계기구, 미디어 장비 및 집기 비품, - 전층 인테리어 가구 및 창작실 생활가구 등 가전 구입 ㅇ 콘텐츠 운영 및 (지역·기관) 통합 온라인 플랫폼 구축비 (100) ㅇ 콘텐츠 운영(900) - 레지던지(4개유형) 운영비(아시아권역 네트워크 관계망 지원) - 쇼케이스(디지털 아트 국제공모, 레지던시 결과발표 전시) - 기술아카데미 캠프 운영, 시티즌 랩 시민교육 운영 - 온·오프 미술시장 진입지원비(Art NFT시장, 오프라인마켓 지원) - 지역통합 온라인 플랫폼 구축 운영비(지역 레지던시 통합 아카이브) - < 지역-아시아 >를 잇는 도시 미술 프로젝트 2.0 추진, 현의거리 프로그램
'29	900	○ 콘텐츠 운영비 (900) - 레지던지(4개유형) 운영비(아시아권역 네트워크 관계망 지원) - 아시아기관 예술(인) 교류비(레지던시 연계프로그림 추진, 예술교류) - 글로컬 성장프로젝트 운영비(창작물 교류, 팀티칭 프로젝트 추진) - 온·오프 미술시장 진입지원비(Art NFT시장, 오프라인마켓 지원) - 지역통합 온라인 플랫폼 운영비(지역 레지던시 통합 아카이브) - < 지역-아시아 >를 잇는 도시 미술 프로젝트 3.0, 현의거리 프로그램 추진
'30	900	○ 콘텐츠 운영비 (900) - 레지던지(4개유형) 운영비(아시아권역 네트워크 관계망 지원) - 쇼케이스(디지털 아트 국제공모, 레지던시 결과발표 전시) - 기술아카데미 캠프 운영, 시티즌 랩 시민교육 운영 - 온·오프 미술시장 진입지원비(Art NFT시장, 오프라인마켓 지원) - 지역통합 온라인 플랫폼 운영비(지역 레지던시 통합 아카이브) - < 지역-아시아 >를 잇는 도시 미술 프로젝트 4.0, 현의 거리 프로그램 추진
'31	800	○ 콘텐츠 운영비 (800) - 레지던지(4개 유형) 운영비(아시아권역 네트워크 관계망 지원) - 쇼케이스(디지털 아트 국제공모, 레지던시 결과발표 전시) - 기술아카데미 캠프 운영, 시티즌 랩 시민교육 운영 - 온·오프 미술시장 진입지원비(Art NFT시장, 오프라인마켓 지원) - 지역통합 온라인 플랫폼 운영비(지역 레지던시 통합 아카이브) - < 지역-아시아 >를 잇는 도시 미술 프로젝트 5.0, 현의 거리 프로그램
총사업비(계)		10,000

계획사업

문화 · 관광산업 육성

1. 아시아 콘텐츠 테크 스타트업 육성 ····· 194

2. 웹툰 창작커뮤니티 허브 조성 ····· 200

3. 지역 문화콘텐츠 기반 상품 개발 ····· 208

4. 아시아 콘텐츠 IP 스케일 업 지원 ····· 213

5. 콘텐츠 스퀘어 조성 ····· 216

6. 아시아 스토리텔링 통합 플랫폼 구축 ····· 221

7. 무장애 관광(유니버셜 투어리즘) 거점 조성 ····· 226

8. 아시아문화중심도시 O2O 시스템 구축 ····· 229

9. 아시아 전통문화 힐링관광 거점 조성사업 ····· 232

1 아시아 콘텐츠 테크 스타트업 육성

'28년 계속

◇ AI, XR 등 신기술과 콘텐츠의 융합이 가속화되면서 /기술기반 콘텐츠 시장이 급성장함에따라 /관련 유망기업을 발굴 및 육성하여 /신기술 융합 콘텐츠를 개발/ 생태계 조성을 통한 유망 콘텐츠기업 육성

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사업내용)** AI, XR 등 신기술융합콘텐츠분야 아시아권 스타트업 발굴·육성·글로벌 교류 프로그램 운영

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화콘텐츠과)

○ **(총사업비)** 21,000백만원(국비 10,500 , 시비 10,500)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 테크콘텐츠 스타트업 발굴·육성 체계 구축 필요

- AI, XR 등 신기술과 콘텐츠의 융합이 가속화되면서 기술기반 콘텐츠 시장이 급성장하고 있음. 이에 따라, 신기술 융합 콘텐츠를 개발할 예비 창업가 발굴 및 단계별 성장 지원 체계 마련이 필요

○ 기술사업화 및 글로벌 경쟁력 강화 기반 조성

- 신기술 기반 콘텐츠 제작 및 비즈니스모델 개발, 글로벌 기업과의 협업 지원을 통해 스타트업의 기술력 향상 및 투자 유치 역량 강화

○ 아시아 테크콘텐츠 산업 교류 거점 마련

- 리스본 Web Summit, 헬싱키 Slush와 같은 글로벌 테크 행사를 벤치마킹한 아시아권 대표 테크 콘텐츠 페스티벌 개최를 통해 기업·투자자·미디어 간 네트워크를 확대하고 광주의 아시아문화중심도시 위상 강화

※ 광주콘텐츠산업은 엔데믹 이후 성장세로 전환(2024콘텐츠산업조사, 한국콘텐츠진흥원)

2024 광주콘텐츠산업	사업체수	종사자수	매출액
규모	3,858개사	11,792명	1,486,903백만원
연평균증감율	7.7%	1.5%	6.7%

※ GCC사관학교 실감기술콘텐츠 인력양성으로 연간 100여명 전문인력 배출 지속성 확보

○ (국정과제) K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화 추진, 아시아 문화중심도시 3.0시대를 열겠습니다

○ (문체부) '문화 분야 인공지능 대전환(AX)'(문화한국 2035)

○ (종합계획) 문화기술 특화 및 디지털 전환 정책과 연계하여, 테크콘텐츠 스타트업 육성 및 실감기술의 산업 생태계 구축 필요

- 융합문화과학권 내 조성된 첨단 인프라를 활용하여 문화기술 융합 스타트업을 발굴·육성하는 사업 필요

□ 세부 사업계획

가. 테크콘텐츠 스타트업 발굴 및 육성

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 10,000백만원(국비 5,000, 시비 5,000)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 테크콘텐츠 특화 예비 창업가 발굴·육성 및 단계별(예비·초기·성장기) 성장지원 프로그램 운영(사업기간 내 100개사 이상의 스타트업 발굴)

- (예비스타트업 발굴 프로그램) 테크콘텐츠 분야 예비 창업자 발굴
  · GCC사관학교 교육 수료생 대상 후속 창업 지원 연계 프로그램 운영
  · 테크 콘텐츠 해커톤* 개최: AI·XR·메타버스 등 기술 분야별 해커톤 개최로 유망 아이디어 및 개발자 발굴
    * (해커톤) 해킹과 마라톤의 합성어로 정해진 시간 내 기획자, 개발자, 디자이너 등이 팀을 이루어 주어진 시간 내에 특정 주제에 맞는 서비스를 개발하는 행사
  · 아이디어 융합 프로그램: 기획자와 개발자 매칭을 통한 창업팀 구성 지원
- (창업 지원 프로그램 운영) Product(콘텐츠)-Market Fit(시장) 맞춤형 성장지원
  · 멘토링 및 컨설팅: 기술 멘토, 비즈니스 멘토 매칭을 통한 맞춤형 성장지원
  · 네트워킹 프로그램: 스타트업 간 교류회 및 협업 프로젝트 기획



그림 9 해커톤(예시)


그림 10 스파크랩 전문엑셀러레이팅 프로그램 'Batch'

나. 테크콘텐츠 기술사업화 지원

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 4,800백만원(국비 2,400, 시비 2,400)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** AI, XR, 메타버스, 블록체인, IoT, 로봇 등 신기술과 타 산업간 융합형 테크콘텐츠 제작 및 비즈니스모델(R&BD) 발굴(사업기간 내 96건 이상의 기술사업화 지원 목표)

- (기술사업화 지원) R&BD형(연구·사업화 연계형) 제작 프로젝트를 추진하여 AI·XR 등 첨단 기술과 콘텐츠를 융합한 프로토타입 및 콘텐츠 제작 지원

다. 테크콘텐츠 스타트업 밸류업 프로그램

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 2,500백만원(국비 1,250, 시비 1,250)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 글로벌 테크콘텐츠 기업과 오픈이노베이션 프로그램 운영, 기술교류 및 IR 등을 통한 스타 IPO기업 창출

- (오픈이노베이션 프로그램) 글로벌 테크 콘텐츠 기업과의 협업 기회 제공
  · 글로벌 대기업 파트너십 구축: 네이버, 카카오, 넷마블, Unity, Epic Games 등 국내외 주요 기업과 협력
  · 공동 프로젝트 운영: 대기업의 기술 및 플랫폼을 활용한 공동 콘텐츠 개발

- (IR 및 투자유치 지원) 투자자 대상 사업설명회 및 매칭 프로그램
  · IR 데모데이 개최: 투자자 대상 IR 피칭
  · 투자자 네트워크 구축: VC*, 엔젤투자자, 기업 CVC**와의 교류
  * VC : 초기 스타트업이나 벤처기업에 투자하는 전문 투자기관
  ** CVC : 대기업이 자회사 형태로 운영하는 벤처 투자 조직
  · IR 역량 강화 교육: 피칭 스킬, 사업계획서 작성, 재무 전략 등 교육

- (IPO 준비 프로그램) 기업공개 전략 수립 지원

  · IPO 준비 컨설팅: 법무, 회계, IR 전문가를 통한 상장 준비 지원

- 프로그램 운영 예시

  · 프로그램명 : 글로벌 TechCon Match up(가칭)

  · 운영기간 : 12개월 소요

진행단계	주요 내용
기획 및 파트너발굴 (글로벌기업 및 협력기관 매칭)	- 대상 기업 선정 (네이버, 카카오, 넷마블, Unity, Epic Games, Sony 등) - 분야별(메타버스, XR, AI 등) 협업 과제 도출 워크숍 개최 - MOU 체결·참여확약서 확보 - 참가기업(국내 스타트업·중소기업) 모집 공고
사전진단·매칭 (기술진단 및 과제 매칭)	- 기업별 기술역량 진단(Tech Audit) - 글로벌 파트너 기업 기술멘토링 1차 세션 - R&BD 협업 주제 구체화 (Co-R&D Project 기획) - 'Open Innovation Kick-off Conference' 개최
공동 R&BD 프로젝트 수행 (기술개발 및 프로토타입 제작)	- 공동 연구개발(R&BD) 착수: AI·XR 등 융합 콘텐츠 시제품 개발 - 글로벌 기업 기술자문단 상시 참여 - 기술 검증(PoC) 및 중간점검 보고회
중간성과 발표 및 글로벌 세미나 (글로벌테크세션&PoC DemoDay)	- 글로벌 파트너사 초청 "Tech Exchange Summit" 개최 - PoC 데모 발표 및 네트워킹 세션 - 해외 VC 및 기술평가단 참여
사업화 연계 및 투자유치 (IR 및 사업화 촉진)	- 공동 기술이전/사업화 전략 컨설팅 - 글로벌 투자자 대상 "G-ICON Global IR Day" 개최 - Tech 기반 비즈니스모델(BM) 수립 지원 - 후속 펀딩(Seed~Series A) 매칭 지원
글로벌 시장진출 준비 (해외실증·수출지원)	- 글로벌 테스트베드(홍차오·실리콘밸리 등) 연계 실증 - 글로벌 전시회 참가 지원(CES, SIGGRAPH 등) - 해외 파트너십 미팅 및 투자계약 추진
성과평가 및 차년도 기획 (결과보고 및 네트워킹)	- 기술성과·투자성과 종합평가 - 우수기업 시상 및 성과공유회 개최 - 차년도 트랙 기획(협력기업 재매칭, 신규분야 확대)

라. 테크콘텐츠 페스티벌 운영

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 3,700백만원(국비 1,850, 시비 1,850)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부· 광주특별시/광주정보문화산업진흥원

○ **(사업내용)** 글로벌 테크콘텐츠산업 기술 동향 및 인사이트 공유, 신기술 개발을 위한 기업간 코워킹 워크숍, 테크콘텐츠 전시 및 시연 등 교류의 장 마련

- (아시아콘텐츠테크 SHOW) 테크콘텐츠 신기술 시연, IR피칭 및 콘텐츠 전시 등 아시아 테크콘텐츠 분야 기업·스타트업 간 교류 및 비즈니스 마켓 운영
  · (아시아 콘텐츠 테크 SUMMIT) 테크 콘텐츠산업 인사이트 공유 및 미래 비전 논의, 글로벌 기술 리더들의 강연 및 패널 토론
  · (콘텐츠테크 X-STAGE) 인공지능(AI), 가상현실(VR), 확장현실(XR) 및 실감형 인터랙티브 콘텐츠 체험 공간 운영
- 프로그램 운영(예시)
  · 주제 : 글로벌 테크콘텐츠로 여는 아시아 혁신의 장, 광주
  · 장소 : 광주실감콘텐츠큐브 일대
  · 대상 : 글로벌테크콘텐츠 기업 및 관련 전문가, 대학 및 연구기관 관계자 등 5,000명
  · 주최/주관 : 문화체육관광부, 광주광역시 / 광주정보문화산업진흥원
  · 세부 프로그램 운영

1일차	2일차
개막식	VIP초청 전시 투어
Global Keynote Session 1	Global Keynote Session 2
혁신기업 피칭쇼(IR)	Global Investors Round Table
1:1 글로벌 비즈니스 매칭	G-ICON Awards Ceremony
PoC실증 쇼케이스(우수결과물 성과 공유)	폐막식 & 퍼포먼스
웰컴파티(네트워킹 행사)	After Networking Party

□ 기대효과

○ K-콘텐츠 글로벌 확산을 위한 기술 기반 확보로 AI·XR, 메타버스 등 신기술 기반 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 강화

○ 문화기반시설 중심에서 기술 융합 창조산업으로 전환하여 아시아 문화중심도시 조성 사업의 산업 생태계 완성

○ 테크콘텐츠 스타트업 육성을 통한 지역 일자리 창출 및 청년 창업 활성화

○ 글로벌 기업과의 협업 및 네트워크 구축으로 광주 콘텐츠 기업의 해외 진출 기회 확대

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('27~'31)				
	구 분	합 계	2027	2028	2029	2030	2031
테크콘텐츠 스타트업 발굴지원	국 비	5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
	지방비	5,000	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000
	민 자						
	소 계	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
테크콘텐츠 기술사업화 지원	국 비	2,400	250	400	450	550	750
	지방비	2,400	250	400	450	550	750
	민 자						
	소 계	4,800	500	800	900	1,100	1,500
스타트업 밸류업 프로그램	국 비	1,250	250	250	250	250	250
	지방비	1,250	250	250	250	250	250
	민 자						
	소 계	2,500	500	500	500	500	500
테크콘텐츠 페스티벌	국 비	1,850	50	400	400	500	500
	지방비	1,850	50	400	400	500	500
	민 자						
	소 계	3,700	100	800	800	1,000	1,000
연도별 소계			3,100	4,100	4,200	4,600	5,000
합 계			21,000				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'27	3,100	- 테크콘텐츠 스타트업 발굴지원사업 20개×100(2,000) - 테크콘텐츠 기술사업화지원 10건×50(500) - 테크콘텐츠 스타트업 밸류업 프로그램(오픈이노베이션) 10건×50(500) - 테크콘텐츠 페스티벌 준비위원회 운영 (100)
'28	4,100	- 테크콘텐츠 스타트업 발굴지원사업 20개×100(2,000) - 테크콘텐츠 기술사업화지원 16건×50(800) - 테크콘텐츠 스타트업 벨류업 프로그램(오픈이노베이션) 10건×50(500) - 테크콘텐츠 페스티벌 개최 (800)
'29	4,200	- 테크콘텐츠 스타트업 발굴지원사업 20개×100(2,000) - 테크콘텐츠 기술사업화지원 18건×50(900) - 테크콘텐츠 스타트업 벨류업 프로그램(오픈이노베이션) 10건×50(500) - 테크콘텐츠 페스티벌 개최 (800)
'30	4,600	- 테크콘텐츠 스타트업 발굴지원사업 20개×100(2,000) - 테크콘텐츠 기술사업화지원 22건×50(1,100) - 테크콘텐츠 스타트업 벨류업 프로그램(오픈이노베이션) 10건×50(500) - 테크콘텐츠 페스티벌 개최 (1,000)
'31	5,000	- 테크콘텐츠 스타트업 발굴지원사업 20개×100(2,000) - 테크콘텐츠 기술사업화지원 30건×50(1,500) - 테크콘텐츠 스타트업 벨류업 프로그램(오픈이노베이션) 10건×50(500) - 테크콘텐츠 페스티벌 개최 (1,000)
총사업비 (합계)	21,000	- 테크콘텐츠 스타트업발굴(100개사), 기술사업화지원(96건), 밸류업(50) - 테크콘텐츠 페스티벌 4회

2 웹툰 창작커뮤니티 허브 조성

'28년 계속

◇ 창작·제작·사업화 기능을 집적한 웹툰 창작커뮤니티 허브 조성으로 웹툰 산업의 지속 가능한 성장 기반 마련

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2027 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사업내용)** 웹툰 창작 커뮤니티 조성(웹툰 창작 스튜디오, 웹툰 놀이터), 웹툰IP 융합 콘텐츠 제작 지원, 아시아 웹툰 페스티벌 개최

○ **(주관부서)** 문화콘텐츠과

○ **(총사업비)** 9,800백만원(국비 4,900, 시비 4,900)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 웹툰은 단순 콘텐츠를 넘어 영화·드라마·게임 등 다양한 장르로 확장 가능한 원천 IP로서 가치가 재조명되고 있으며, K-콘텐츠 산업을 견인하는 핵심 성장동력으로 부상

- 2024년 웹툰산업 매출액 규모는 2조 2,856억으로, 전년 대비 4.4% 증가하며 7년 연속 성장세를 기록(2024년 콘텐츠산업 매출액은 전년대비 2.1%증가)

○ 웹툰산업은 국내뿐만 아니라 해외에서도 성장세를 보이고 있고 국내 기업의 독보적인 해외 점유율과 경쟁력으로 높은 글로벌시장 영향력 보유

- 2025년 기준 네이버 웹툰의 글로벌 월간활성이용자(MAU)는 1억 5,700만명

○ 웹툰은 1인 창조기업 육성이 용이한 고부가가치 산업이자 청년 일자리 산업으로, 이들 기업과 작가를 집적시키고 지속 유입되는 신규 창업 수요를 수용할 웹툰 특화 공간과 사업이 필요

- 현재 부산·대구 등이 글로벌웹툰센터를 운영하며 예비작가 양성 및 콘텐츠 제작 지원을 통해 지역 웹툰 생태계를 구축하고 있어, 지역 웹툰 특화 거점 조성이 시급

- 2025 웹툰실태조사에 따르면 웹툰 작가중 20~30대의 비율이 89.3%에 달하며, 사업체 종사자 분포를 보면 10명 미만인 소규모 업체의 비율이 54.1%임

○ (국정과제) K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화 추진, 아시아 문화중심도시 3.0시대를 열겠습니다

○ (문체부) '콘텐츠산업 국가경제 핵심산업으로 육성' (문화한국 2035), 'K-컬처, 미래 핵심 성장산업으로 집중 육성' (2026년도 문화체육관광부 업무계획)에 따라 만화·웹툰, 게임, 웹소설 등 핵심 성장 거점 전략적 집중 육성 추진

○ (종합계획) 문화전당교류권 창·제작 거점 조성 방향에 따라, 지역 문화 전당권역 내 유휴공간을 활용한 웹툰 창작커뮤니티 거점 구축을 추진함으로써 도심문화 활성화 및 창작자 중심의 문화생태계 확립에 기여. 또한 웹툰산업 인재양성, 신진작가 발굴 확대로 아시아 문화전당권역과 융합문화과학권역 사업 연계 확산

□ 세부 사업계획

가. 웹툰창작 거점 '웹툰 창작커뮤니티'(안) 조성

○ **(사업기간)** 2027년 ~ 2031년

○ **(사업장소)** 전남광주통합특별시 일원

○ **(사 업 비)** 5,700백만원(국비 2,850, 시비 2,850)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주광역시/광주정보문화산업진흥원

○ **(주요내용)** 웹툰 작가 창작지원 및 시민 문화공간 조성·운영

- (웹툰 창작스튜디오) 작가 30명(팀) 내외 입주 지원

·작업공간: 개인실 25개, 공동작업실 5개, 커뮤니티 라운지·회의

·창작지원: 장비·SW 제공, 입주 작가 대상 창작 활동비 지원, 멘토링

·협업강화: 입주작가 네트워킹, 지역 AI기업 협업, 해외작가 워케이션

- (웹툰 놀이터) 시민 체험형 복합문화공간 운영

·웹툰카페, 굿즈판매, 전시·체험관, 포토존, 웹툰 속 공간 실사화

※ (조성 제안 장소) 도심공동화로 인한 유휴시설 활용 또는 기 운영중인 공간 리모델링

1안(문화전당권역 내 유휴시설) *예시이미지	2안(광주콘텐츠창업보육센터 리모델링)	3안(민간 건물 임대) *예시이미지
		

○ **(세부내용)**

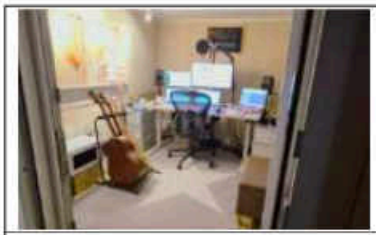
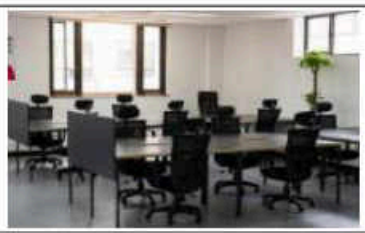
- (웹툰 창작스튜디오 운영)

① 입주 작가 창작 지원

· 작업공간 무상 제공: 개인실 또는 공동작업실 배정

· 창작활동비 지원: 선발 프로그램별(스토리 개발, 프로토타입 제작, 완성작 제작 등) 차등 지원

· 최신 장비·SW 제공: 태블릿, 고성능 PC, 클립스튜디오·포토샵 등 라이선스

		
개인작업실(예시)	공동작업실(예시)	회의실(예시)

② 창작 역량 강화 프로그램

· 멘토링: 선배 작가-신진 작가 1:1 매칭

· 네트워킹 프로그램: 입주 작가 간 정기 교류회, 합평회 운영

③ 협업 및 기술 혁신

· 타지역·아시아권 작가 워케이션: 단기 입주 및 창작 지원

· 지역 AI기업 협업: 웹툰 제작 신기술 공동 개발·베타테스트 및 작업 효율화 지원

- (웹툰 놀이터 운영)

① 시민 휴식·소비 공간

· 웹툰카페: 만화책 비치, 음료 판매, 독서 공간 제공

· IP 굿즈샵: 지역 웹툰 IP 활용 상품 개발 및 판매

· 팝업스토어: 시즌별 인기 웹툰 테마 상품 기획 판매

② 체험·전시 공간

· 웹툰 전시관: 지역 작가 작품 순회 전시

· 장르별 특별전: 로맨스·판타지·액션 등 테마 전시

· VR·AR 체험관: 웹툰 IP 기반 실감콘텐츠 체험 프로그램

③ 포토·테마 공간

· 포토존: 인기 웹툰 배경 3D 실사화

· 캐릭터 등신대: 대표 웹툰 캐릭터 설치 및 포토 이벤트

· 작가 소통 공간: 토크쇼, 사인회 등 작가-독자 교류 프로그램

		
웹툰 카페(예시)	웹툰 VR 체험관(예시)	포토존(예시)

※ 웹툰 창작스튜디오 및 웹툰 놀이터 공간 조성(안)

구 분	용 도	공간 구성 및 기능
3층	작업실, 운영사무실	개인작업실 15개, 운영사무실
2층	작업실, 회의실	개인작업실 10개, 공동작업실(CO-WORKING) 5개, 커뮤니티 라운지, 회의실
1층	웹툰 놀이터	웹툰카페, 체험공간, 테마공간

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	조성	웹툰창작스튜디오 조성(리모델링 등)	
2029	운영	웹툰창작스튜디오 운영 (30명 내외 입주지원 및 창작활동지원 등)	
2030	운영	웹툰창작스튜디오 운영 (30명 내외 입주지원 및 창작활동지원 등)	
2031	운영	웹툰창작스튜디오 운영 (30명 내외 입주지원 및 창작활동지원 등)	

나. 웹툰 IP 융합 콘텐츠 제작지원

○ **(사업기간)** 2027년 ~ 2031년

○ **(사 업 비)** 2,000백만원(국비 1,000, 시비 1,000)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주광역시/광주정보문화산업진흥원

○ **(주요내용)** 웹툰IP와 연계한 융합콘텐츠 제작 및 사업화 단계별 지원

프로토타입 제작 ▸ 사업화 지원 ▸ 글로벌 진출 지원

- 사업기간 내 25건이상 발굴 및 지원

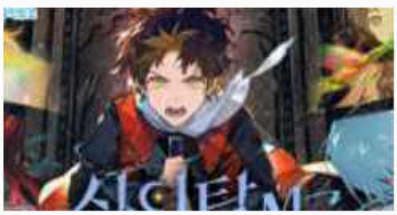
○ (세부내용)

- (프로토타입 제작 지원)
  · 지원 대상: 웹툰IP 기반 애니메이션, 게임, 영화, 드라마, 공연 등 융합 콘텐츠
  · 지원 내용: 시범작(파일럿) 제작비 지원 및 사업화 가능성 검증
- (사업화 지원)
  · 지원 대상: 프로토타입 검증을 거친 유망 콘텐츠
  · 지원 내용: 완성작 제작비, 비즈니스 모델 개발, 제작사·투자사 연계
- (글로벌 진출 지원)
  · 지원 내용: 해외 마켓·전시 참가, 번역·현지화, 팝업스토어 운영
  · 투자 연계: 글로벌 투자유치 및 IP 라이선싱 지원

단계별 제작지원	지원 대상	세부 지원 내용(안)
웹툰IP 융합 프로토타입 제작지원	아이디어 기반 창작자·기업	-웹툰IP를 활용한 융합형 콘텐츠의 시범작 PoC 제작지원 -애니메이션, 게임, 드라마, 공연 등 장르 융합 콘텐츠의 시범 제작 지원
웹툰IP 융합 콘텐츠 사업화 지원	웹툰 IP 보유 창작자·기업	-프로토타입으로 발굴된 유망 콘텐츠의 완성도 향상 및 사업화 촉진 -비즈니스 모델 고도화, 투자 IR, 창업·법인화 지원 -플랫폼·에이전시 연계형 사업화 지원 프로그램운영
글로벌 진출 프로그램 지원	웹툰 IP 보유 창작자·기업	-지역 기반 웹툰IP 융합 콘텐츠의 해외시장 진출 촉진 -해외 전시·팝업스토어 운영, 번역 및 로컬라이징 서비스 지원



웹툰 → 애니메이션



웹툰 → 게임



웹툰 → 캐릭터 상품

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	제작지원	웹툰IP융합콘텐츠제작지원 20개	
2029	제작지원	웹툰IP융합콘텐츠제작지원 20개	
2030	제작지원	웹툰IP융합콘텐츠제작지원 20개	
2031	제작지원	웹툰IP융합콘텐츠제작지원 20개	

다. 아시아 웹툰 페스티벌 개최

○ **(사업기간)** 2027년 ~ 2031년

○ **(사 업 비)** 2,100백만원(국비 1,050, 시비 1,050)

○ **(사업주체)** 문화체육관광부·광주광역시/광주정보문화산업진흥원

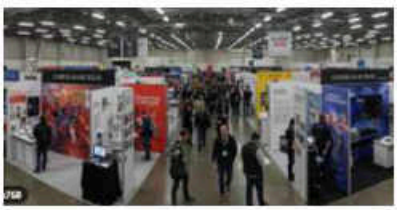
○ **(주요내용)** 아시아 웹툰 페스티벌을 통한 작가-독자-산업 연결

○ **(세부내용)**

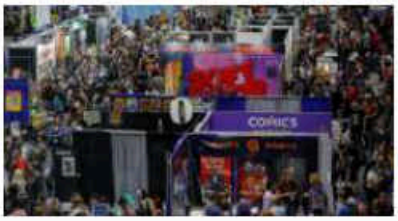
- (아시아 웹툰 엑스포) 한·중·일·동남아 인기 웹툰 작가 참여 팬 페스티벌
  · 작가 부스: 작품 전시, 굿즈 판매, 팬사인회, 라이브 드로잉
  · 웹툰 거리: 문화전당 일대 캐릭터 조형물, AR/VR 체험관, 포토존, 푸드트럭

- (아시아 웹툰 비즈니스 마켓) 유통·판매, 투자유치 등을 위한 글로벌 마켓
  · IP 거래관: 웹툰 IP 라이선싱 상담회 (제작사·에이전시 참여)
  · 투자 라운지: 펀드·벤처캐피탈 대상 IR 세션
  · 글로벌 바이어 상담: 해외 플랫폼·출판사 1:1 비즈니스 미팅

- (아시아 웹툰 컨퍼런스) 한중일 웹툰 산업 종사자 간 산업동향·기술력 등 교류
  · 작가 특강: 인기 작가 창작 노하우 및 경험 공유
  · 산업 세미나: 한·중·일 웹툰 시장 동향 및 기술 트렌드
  · 네트워킹: 작가·제작사·플랫폼 간 교류 세션

		
아시아 웹툰 엑스포(예시)	아시아 웹툰 비즈니스마켓(예시)	아시아 웹툰 컨퍼런스(예시)

※ 유사 웹툰 페스티벌 사례

		
샌디에이고 코믹콘 인터내셔널_미국	앙굴렘 국제 만화 페스티벌_프랑스	부천국제만화축제

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	페스티벌 개최	제1회 아시아 웹툰 페스티벌 개최	
2029	페스티벌 개최	제2회 아시아 웹툰 페스티벌 개최	
2030	페스티벌 개최	제3회 아시아 웹툰 페스티벌 개최	
2031	페스티벌 개최	제4회 아시아 웹툰 페스티벌 개최	

□ 기대효과

○ 지역 웹툰 관련 작가, 창작자를 위한 공간 조성을 통한 생산과 소비를 연계하는 선순환 구조의 지역 웹툰 생태계 정착

○ 창제작 성과물의 조기 시장 진입을 통한 산업적 성장 지원

○ 지역 구도심에 문화콘텐츠 창작캠프 조성에 따른 청년 유입으로 도시 활성화 및 아시아문화중심도시 문화전당권역 벨트 강화

○ 광주의 역사·문화·도시브랜드의 웹툰 IP화 및 영화·게임 등 2차 콘텐츠 확장을 통한 지역 기반 IP 자산화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('27~'31)				
	구 분	합 계	2027	2028	2029	2030	2031
웹툰창작커뮤니티허브 구축	국 비	2900	50	1950	300	300	300
	지방비	2900	50	1950	300	300	300
	민 자						
	소 계	5800	100	3900	600	600	600
웹툰 IP융합콘텐츠 제작지원	국 비	975		240	240	247.5	247.5
	지방비	975		240	240	247.5	247.5
	민 자						
	소 계	1950		480	480	495	495
아시아 웹툰 페스티벌	국 비	1025		275	250	250	250
	지방비	1025		275	250	250	250
	민 자						
	소 계	2100		550	500	500	500
연도별 소계			100	4930	1580	1595	1595
합 계			9,800				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
'27	100	- 기본계획 수립 용역 (사업 추진방향 및 단계별 추진계획 수립)
'28	4,930	- 웹툰창작커뮤니티 조성(3,900) · 구축장소 임차 및 공간설계(1,700) · 리모델링 등 조성(2,200) - 웹툰IP융합콘텐츠 제작지원(480) · 시제품제작지원 12개×15(180) · 사업화지원 5개×50(250) · 글로벌진출지원(50) - 아시아 웹툰 페스티벌 개최(550) · 아시아 웹툰 페스티벌 준비위원회 운영(50) · 아시아 웹툰 페스티벌 개최 (500)
'29	1,580	- 웹툰창작커뮤니티 운영관리 (600) - 웹툰IP융합콘텐츠 제작지원(480) · 시제품제작지원 12개×15(180) · 사업화지원 5개×50(250) · 글로벌진출지원(50) - 아시아 웹툰 페스티벌 개최 (500)
'30	1,595	- 웹툰창작커뮤니티 운영관리(600) - 웹툰IP융합콘텐츠 제작지원(495) · 시제품제작지원 13개×15(195) · 사업화지원 5개×50(250) · 글로벌진출지원(50) - 아시아 웹툰 페스티벌 개최 (500)
'31	1,595	- 웹툰창작커뮤니티 운영관리(600) - 웹툰IP융합콘텐츠 제작지원(495) · 시제품제작지원 13개×15(195) · 사업화지원 5개×50(250) · 글로벌진출지원(50) - 아시아 웹툰 페스티벌 개최 (500)
총사업비 (합계)	9,800	- 웹툰창작커뮤니티 조성(30개사 내외 입주) - 웹툰 IP융합콘텐츠 발굴(50건) - 아시아 웹툰페스티벌 개최(4회)

3 지역 문화콘텐츠 기반 상품 개발

'28년 계속

◇ 지역 고유의 문화·예술 자원, 전통기법(기술)을 토대로 현대적 디자인을 접목, 양산 가능한 상품 개발과 국내-해외 유통·확산을 통한 문화자원의 산업화 및 K-콘텐츠의 세계화 도모

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2030년 (3년간)

○ **(사업장소)** 전남광주특별시 전역

○ **(사업내용)** 아시아 및 지역 기반 문화 자원 관련 협력 네트워킹, 문화자산의 문화 콘텐츠화를 위한 파일럿 모델 개발, 고유 문화예술, 유산 콘텐츠 활용 생활 소비재 상품 개발 및 글로컬 사업화

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시 (문화유산자원과)

○ **(총사업비)** 4,800백만원 (국비 2,400, 시비 2,400)

□ 필요성 [아특사업 연계성]

○ **아시아문화전당과 광주광역시 보유 유·무형 문화·예술 콘텐츠 자료 및 데이터를 활용하여 상품화 등 부가가치 창출과 문화와 산업 융합 도모**

- 국립아시아문화전당 보유 콘텐츠(유형별 자료 현황)

사진(이미지)	동영상	홍보물	문헌자료	VR	계
1,140	78	159	15	3	1,395

- 광주광역시 보유 자료("광주역사 문화자원 스토리텔링" www.gjstory.or.kr)
  · 역사문화자원(지리, 문화유산, 성씨인물, 경제사회, 종교복지, 교육문화, 생활민속, 설화 등)
  · 광주읍성 및 역사 문화 지도 등 보유

○ **지역 고유의 문화·예술 자원, 전통기법(기술)을 토대로 현대적 디자인을 접목, 양산 가능한 상품 개발과 국내-해외 유통·확산을 통한 문화자원의 산업화 및 K-콘텐츠의 세계화 도모**

- 고유의 로컬 문화.예술.유산 발굴 및 콘텐츠화, 전통장인(기술)과 디자인 융합(협업)을 통한 상품 개발 및 사업화를 지원, 문화산업 육성 및 아시아 문화 중심도시로서 위상 제고

- 다문화 가정의 지속적 증가에 따른 다문화 국가의 캐릭터를 활용한 문화적 융합을 유도하여 다양한 문화의 인식을 제고

○ **지역 및 아시아 문화·예술·유산 콘텐츠의 상품화 과정에서 아시아권 국가, 지역간의 교류 및 협력, 참여주체간 협업을 통하여 상호 문화에 대한 이해와 이익 증진의 계기를 마련**

- 국립아시아문화전당(재단), 광주디자인진흥원, 대학, 문화기술연구소, 문화기업 등 기관·기업과 아시아권 문화·디자인 관련 기관, 대학, 기업 등과의 협력 및 협업을 촉진하며 아시아 문화 발신기지 역할 제고

□ 세부 사업계획 (2028~2030년)

구분	사업내용
1차년도	○ 아시아 및 지역 기반 문화 자원 관련 협력 네트워킹 ○ 문화자산의 문화 콘텐츠화를 위한 파일럿 모델 개발(4건) ○ 고유 문화예술·유산 콘텐츠 활용 생활 소비재 상품 개발 및 글로컬 사업화 (20건) ○ 국내 및 해외 전시회 참가, 유통채널 구축 (2회)
2차년도	○ 아시아 및 지역 기반 문화 자원 관련 협력 네트워킹 ○ 문화자산의 문화 콘텐츠화를 위한 파일럿 모델 개발(4건) ○ 고유 문화예술·유산 콘텐츠 활용 생활 소비재 상품 개발 및 글로컬 사업화 (20건) ○ 국내 및 해외 전시회 참가, 유통채널 구축 (2회)
3차년도	○ 아시아 및 지역 기반 문화 자원 관련 협력 네트워킹 ○ 문화자산의 문화 콘텐츠화를 위한 파일럿 모델 개발(4건) ○ 고유 문화예술·유산 콘텐츠 활용 생활 소비재 상품 개발 및 글로컬 사업화 (20건) ○ 국내 및 해외 전시회 참가, 유통채널 구축 (2회) ○ 아시아 및 지역 기반 문화 자원 관련 협력 네트워킹 ○ 문화자산의 문화 콘텐츠화를 위한 파일럿 모델 개발(4건) ○ 고유 문화예술·유산 콘텐츠 활용 생활 소비재 상품 개발 및 글로컬 사업화 (20건) ○ 국내 및 해외 전시회 참가, 유통채널 구축 (2회)

○ **(사업추진)** 연차별/단계별로 아시아 문화예술·유산 등 세부 주제를 설정하여 "협업체계(MOU 등)→기초조사→자료 수집·연구→워크숍 세미나→결과물(DB,출판 등)→상품개발→쇼케이스(전시)·유통" 등 일련의 과정을 2년에 걸쳐 추진

- ACC와 공동 연구 및 세미나/워크숍 등을 병행하며 지속가능한 아시아권 교류협력과 ACC 활성화 도모

○ **(상품개발)** 발굴 및 연구된 아시아 콘텐츠를 테마로 문화상품, 브랜드상품, 로컬자원 상품, ACC콘텐츠 연계 상품 등 개발

○ **(전시·유통)** 개발된 연구개발 결과물, 상품은 국제디자인비엔날레, ACC 연계 전시 등을 통하여 대중화 및 보급확산, 국내-해외 트렌드전시회 등을 통하여 유통·판매 채널 확대

- 온·오프라인 전시판매 시스템 구축 운영(전문판매장, 온라인 커뮤니티몰)

□ 기대효과

○ 문화적 자산을 다양한 콘텐츠로 활용하여 전통 문화의 계승에 이바지

○ 광주의 글로컬화를 통해 문화적 가치 제고와 지역 산업과 연계해 산업의 부가가치 창출

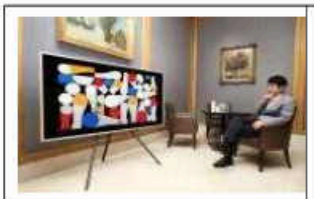
○ 문화 기반 종사자의 다양한 수익구조 마련으로 저변 확대

□ 관련사례

1) 전통 유산을 모티브로 한 상품 개발(국립 박물관 문화 재단)

			
반가사유상 캐릭터 스마트톡	백자청화초화문편병 주병세트	의궤 만년다이어리	반가사유상미니어처

2) 아트 콜라보 사례

			
삼성 더 프레임	동원참치×팝아트 (마이크 카롤로스)	비스포크 '미키에디션'	쿠사미야요이×루이비통

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)		
	구분	합계	2028	2029	2030
소비재 상품 개발 / 사업화	국 비	1,200	300	300	600
	지방비	1,200	300	300	600
	민 자	-	-	-	-
	소 계	2,400	600	600	1,200
파일럿 모델 개발	국 비	680	170	170	340
	지방비	680	170	170	340
	민 자	-	-	-	-
	소 계	1,360	340	340	680
국내외 전시 참가 지원	국 비	400	100	100	200
	지방비	400	100	100	200
	민 자	-	-	-	-
	소 계	800	200	200	400
협력 네트워크 구축/운영	국 비	120	30	30	60
	지방비	120	30	30	60
	민 자	-	-	-	-
	소 계	240	60	60	120
재원별 투자비	국 비	2,400	600	600	1,200
	지방비	2,400	600	600	1,200
	민 자	-	-	-	-
	합 계	4,800	1,200	1,200	2,400
합 계			4,800		

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

년 도	사업비	산출근거
'28	1,200	◦ 소비재 상품 개발 지원 : 20건×30백만원 = 600백만원 (상품 기획, 선행기술 조사, 멘토링, 시제품 제작, 재료비, 등) ◦ 파일럿 모델개발 : 4건×85백만원 = 340백만원 (재료비, 연구개발 과제 수행, 전문가 멘토링, 전문가 자문, 지식재산권 선행기술조사, 책자 발간 등) ◦ 국내외 페어 참가 지원 : 20개기업×10백만 = 200백만원 - 국내 페어(개별참가), 해외 페어(공동관 운영) (부스참가비, 부스제작비, 홍보책자, 바이어초청 행사 등) ◦ 네트워킹 행사 : 3회×20백만원 = 60백만원 (행사 운영, 정보 수집, 정보 제공, 네트워킹, 분과회의 운영 등)
'29	1,200	◦ 소비재 상품 개발 지원 : 20건×30백만원 = 600백만원 (상품 기획, 선행기술 조사, 멘토링, 시제품 제작, 재료비, 등) ◦ 파일럿 모델개발 : 4건×85백만원 = 340백만원 (재료비, 연구개발 과제 수행, 전문가 멘토링, 전문가 자문, 지식재산권 선행기술조사, 책자 발간 등) ◦ 국내외 페어 참가 지원 : 20개기업×10백만 = 200백만원 - 국내 페어(개별참가), 해외 페어(공동관 운영) (부스참가비, 부스제작비, 홍보책자, 바이어초청 행사 등) ◦ 네트워킹 행사 : 3회×20백만원 = 60백만원 (행사 운영, 정보 수집, 정보 제공, 네트워킹, 분과회의 운영 등)
'30	2,400	◦ 소비재 상품 개발 지원 : 20건×30백만원 = 600백만원 (상품 기획, 선행기술 조사, 멘토링, 시제품 제작, 재료비, 등) ◦ 파일럿 모델개발 : 4건×85백만원 = 340백만원 (재료비, 연구개발 과제 수행, 전문가 멘토링, 전문가 자문, 지식재산권 선행기술조사, 책자 발간 등) ◦ 국내외 페어 참가 지원 : 20개기업×10백만 = 200백만원 - 국내 페어(개별참가), 해외 페어(공동관 운영) (부스참가비, 부스제작비, 홍보책자, 바이어초청 행사 등) ◦ 네트워킹 행사 : 3회×20백만원 = 60백만원 (행사 운영, 정보 수집, 정보 제공, 네트워킹, 분과회의 운영 등) ◦ 소비재 상품 개발 지원 : 20건×30백만원 = 600백만원 (상품 기획, 선행기술 조사, 멘토링, 시제품 제작, 재료비, 등) ◦ 파일럿 모델개발 : 4건×85백만원 = 340백만원 (재료비, 연구개발 과제 수행, 전문가 멘토링, 전문가 자문, 지식재산권 선행기술조사, 책자 발간 등) ◦ 국내외 페어 참가 지원 : 20개기업×10백만 = 200백만원 - 국내 페어(개별참가), 해외 페어(공동관 운영) (부스참가비, 부스제작비, 홍보책자, 바이어초청 행사 등) ◦ 네트워킹 행사 : 3회×20백만원 = 60백만원 (행사 운영, 정보 수집, 정보 제공, 네트워킹, 분과회의 운영 등)
총사업비	**4,800**	

4 아시아 콘텐츠 IP 스케일 업 지원

28년 계속

◇ 아시아문화중심도시 조성사업을 통한 발굴한 다양한 콘텐츠 IP를 글로벌 확장 가능토록 대표 IP 브랜드 개발 및 콘텐츠 제작 지원

□ 사업개요

○ (사업기간) 2025년 ~ 2028년

○ (사업장소) 아시아 전 지역

○ (사업주관) 광주광역시(광주정보문화산업진흥원)

○ (총사업비) 18,000백만원(국비 6,000, 지방비 6,000, 민자 6,000)

(단위:백만원)

구 분	계	2025	2026	2027	2028	비고
합 계	18,000	600	3,400	5,400	8,600	
국 비	6,000	300	1,200	2,200	2,300	
지방비	6,000	300	1,200	2,200	2,300	
민 자	6,000	-	1,000	1,000	4,000	

□ 주요내용

○ (콘텐츠 발굴) 기 수집, 개발된 아시아 스토리, 콘텐츠 제작지원 사업 결과 콘텐츠 등을 종합적으로 고려해 글로벌 확산 가능한 IP 발굴

○ (IP-스케일업 콘텐츠 제작)

- IP발굴 : 민간협력을 통한 아시아 대표 브랜드 IP 발굴 및 선정
- 콘텐츠 제작 : 대표콘텐츠 제작, 글로벌 확산 가능한 다양한 장르의 콘텐츠 제작 지원, 아시아 지역 간 공동제작 활성화

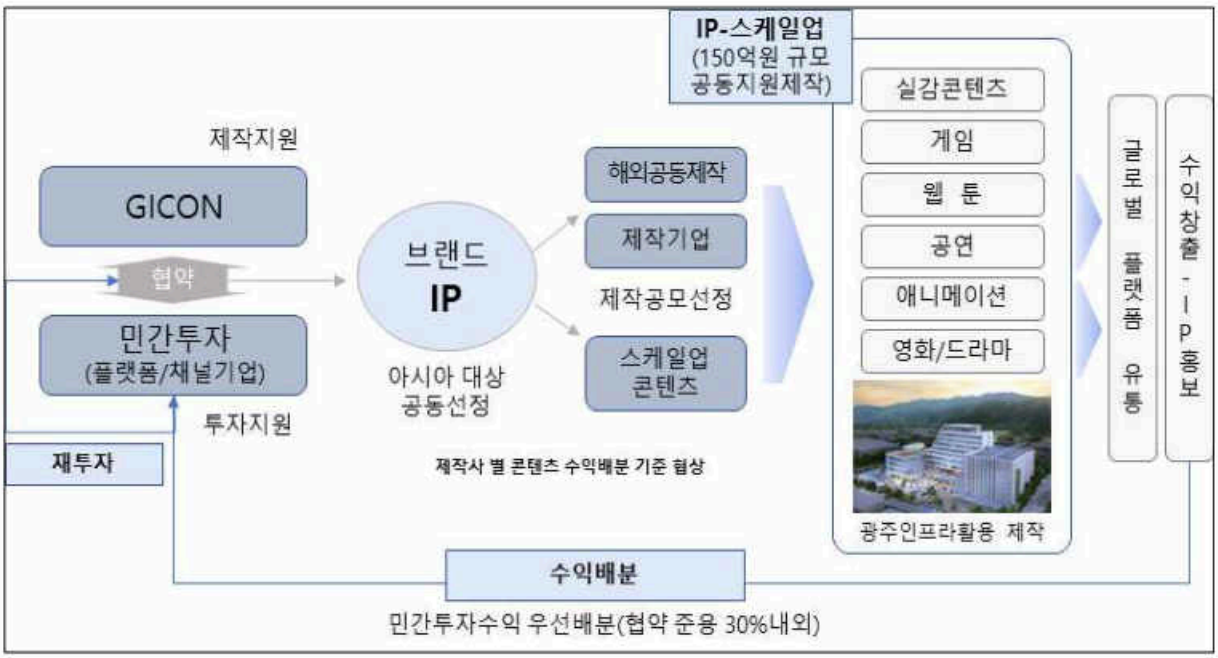
○ (IP- 브랜드 유통 확산게임 교류 축제 프로그램)

- 유통확산 : 장르별 유통 다변화 및 민간 협력을 통한 글로벌 시장진출
- 성과확산 : 광주실감콘텐츠큐브, 아시아문화전당 등을 활용한 콘텐츠 IP 성과 확산 및 지속 노출을 통한 콘텐츠 유통 가속화

□ 추진전략

○ 민간투자(플랫폼)기업 공동투자 지원협약 후 브랜드 IP 선정, 글로벌 공동제작 등 IP-스케일업을 통한 브랜드 콘텐츠 다각화 및 공동 유통

○ 개별 수익회수 및 재투자 협약을 통한 사업 지속성 확보



□ 연관사업 추진현황

○ **콘텐츠진흥원 「지역특화 콘텐츠 개발지원사업」으로 일부 추진**

- 기존 지역의 IP 및 AI를 활용한 콘텐츠 제작지원 사업으로 2025년 콘진원 공모사업으로 사업 시행
- 사업수행(광주정보문화산업진흥원), 사업내용(광주 IP활용 콘텐츠 상품 개발, 상품홍보 팝업스토어 지원 등)
- 사업규모 : 99.4억(국비 53.4억, 시비 46억), 사업기간('25~'27)

□ 기대효과

○ 아시아를 대표할 수 있는 브랜드-IP 콘텐츠 개발 및 유통을 통한 아시아 콘텐츠의 IP확장성, 아시아문화중심도시조성사업의 글로벌 파급력 확보

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('25~'28)			
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
A-브랜드 IP 기획공모	국 비	350	200	50	50	50
	지방비	-	-	-	-	-
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	350	200	50	50	50
IP스케일업 지원사업	국 비	5,000	-	1,000	2,000	2,000
	지방비	5,000	-	1,000	2,000	2,000
	민 자	6,000	-	1,000	1,000	4,000
	소 계	16,000	-	3,000	5,000	8,000
아시아IP페스티벌	국 비	500	100	100	100	200
	지방비	500	100	100	100	200
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	1,000	200	200	200	400
협력네트워크 구축 / 운영	국 비	150	-	50	50	50
	지방비	500	200	100	100	100
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	650	200	150	150	150
재원별 투자비	국 비	6,000	300	1,200	2,200	2,300
	지방비	6,000	300	1,200	2,200	2,300
	민 자	6,000	-	1,000	1,000	4,000
소 계		18,000	600	3,400	5,400	8,600
단계별 합계		**18,000**				

□ 투자계획

(단위:백만원)

년 도	사업비	산 출 근 거
'25	600	○ 아시아 브랜드-IP 콘텐츠 기획공모 ○ 민간 투자기업 협력 IP스케일업 지원 체계 수립 ○ 1회 아시아IP 페스티벌(가칭) 운영
'26	3,400	○ IP스케일업 대상IP선정 및 1차년도 콘텐츠스케일업 지원 ○ 2회 아시아IP 페스티벌(가칭) 운영
'27	5,400	○ 2차년도 콘텐츠스케일업 지원 ○ 3회 아시아IP 페스티벌 운영
'28	8,600	○ 3차년도 콘텐츠스케일업 지원 ○ 4회 아시아IP페스티벌 운영
총사업비(합계)	**18,000**	

5 콘텐츠 스퀘어 조성

28년 계속

◇ 투자산업진흥지구 등을 대상으로 민간 중심 콘텐츠기업 집적화를 통한 지속가능한 문화콘텐츠산업 환경 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2026년 ~ 2030년

○ (사업장소) 광주광역시(문화산업투자진흥지구 일원)

○ (사업주관) 광주광역시(광주정보문화산업진흥원)

○ (필 요 성) 콘텐츠 창작-개발-유통(소비)의 원스톱 비즈니스 생태계 구축을 통한 아시아 문화중심도시 광주의 콘텐츠산업 비즈니스 거점화 필요

○ (총사업비) 29,000백만원(국비 14,500, 지방비 14,500)

(단위:백만원)

구 분	계	2026	2027	2028	2029	2030	비고
합 계	29,000	4,300	7,100	6,200	5,700	5,700	
국 비	14,500	2,100	3,850	2,850	2,850	2,850	
지방비	14,500	2,200	3,250	3,350	2,850	2,850	

□ 주요내용

○ (콘텐츠스퀘어 조성) 노후산업단지에 대한 지자체 입주 업종 규제완화 등 제도개선 시행 또는 도시계획 수립 등을 통한 단지화 추진, 민간 중심 콘텐츠기업 집적화를 위한 환경조성 및 기업지원 프로그램 운영

○ (오픈이노베이션 콘텐츠 제작 지원) 선도기업의 기술력 기반 오픈이노베이션 콘텐츠 제작 지원으로 신규 콘텐츠 창출 및 사업화 아이템 발굴

○ (팝업컴퍼니(기업유치) 프로젝트) 수도권 스타기업 단기간 팝업 컴퍼니 유치 및 운영으로 지역 스타트업 비즈니스 노하우, 기업 역량 강화

○ (콘텐츠스트리트 조성) 기업 입주지역 중심 콘텐츠IP를 활용한 거리 환경 조성으로 시민이 체감할 수 있는 지역 대표 콘텐츠 관광지로 조성

□ 세부내용

① 콘텐츠스퀘어 조성

가. 사업개요

○ (기　　간) 2026년 ~2030년(5년)

○ (위　　치) 문화산업투자진흥지구 일대

○ (소요예산) 12,600백만원(국비 6,300, 지방비 6,300)

○ (사업내용) 콘텐츠스퀘어 조성, 콘텐츠스퀘어 거버넌스 구축

나. 사업 세부내용

○ (콘텐츠스퀘어조성) 문화콘텐츠 기업 및 창작자 집적화 환경 조성

- 권역별 산업의 특성을 반영한 산업체, 창작자 입주 공간 임대 및 보조금지원
- 임대공간 업무 환경 조성 및 협업사업(기술개발, 실증, 개발 등) 기회 제공
- 권역별, 장르별 입주 컨셉(예시)

권역	구분	주요내용	비고
송암 산단	테크콘하우스 (Tech-Con House)	**[실감기술(VR·AR·XR) 테크기업 집적화]** - 실감 기술 활용 콘텐츠 연구 및 데이터 응용 개발 결과의 산업 적용 테스트베드 ZONE	
	콘텐츠 융합하우스 (Bridge House)	**[장르기반 콘텐츠기업 집적화]** - 게임, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 장르와 이종산업간 융합 콘텐츠 제작 콘텐츠랩 ZONE	
아시아 문화 전당	기획자 하우스 (Imagine House)	**[기업 기획자 교류 및 커뮤니티 조성]** - 다양한 장르의 콘텐츠융복합 기획가 ZONE	
	웹툰하우스 (Webtoon House)	**[웹툰 창작 및 체험 공간 조성]** - 입주 레지던시, 장비/SW지원 등을 통한 창작 ZONE - 웹툰 전시 및 만화카페 운영 등을 통한 시민체험 ZONE	

② 오픈이노베이션 콘텐츠 제작 지원

가. 사업개요

○ (기　　간) 2026년 ~ 2030년(5년)

○ (위　　치) 문화산업투자진흥지구일대

○ (소요예산) 10,000백만원(국비 5,000, 지방비 5,000)

○ (사업내용) 선도기업의 IP 또는 기술력 기반 오픈이노베이션 콘텐츠 제작 지원으로 신규 콘텐츠 창출 및 사업화 아이템 발굴

나. 사업 세부내용

○ 콘텐츠스퀘어 하우스 입주기업 대상 오픈이노베이션형 콘텐츠 제작지원

○ (기획) 콘텐츠 상상 프로젝트 : 오픈소스 중심 콘텐츠 아이디어 발굴 및 프로젝트 구상 등으로 N차 저작물 창출 및 콘텐츠 확장 지원
○ (융합) 콘텐츠 브릿지 프로젝트 : 장르간 스토리, 캐릭터 연결로 세계관 확장 및 다양한 장르 융합으로 콘텐츠IP 중심 창작 활성화
○ (기술) 테크콘텐츠 실증 프로젝트 : 모빌리티, 디지털트윈, 로봇, 드론 등 기술융합 콘텐츠 SW/HW 개발 및 실증 테스트베드 지원

③ 팝업컴퍼니(기업유치) 프로젝트

가. 사업개요

○ (기　　간) 2027년 ~ 2030년(4년)
○ (위　　치) 문화산업투자진흥지구일대
○ (소요예산) 2,400백만원(국비 1,200, 지방비 1,200)
○ (사업내용) 연간 6개 내외의 스타기업 팝업컴퍼니 유치 및 운영으로 지역 기업의 교류 협력 증진 및 상생 프로젝트 추진

나. 사업 세부내용

○ (팝업컴퍼니 운영 지원) 스타기업의 단기간 팝업컴퍼니 유치 및 운영으로 중소기업에 비즈니스 노하우, 기술협력 전수 등 기업 역량 강화
- 오픈이노베이션 콘텐츠 제작지원 공모 제안 및 협업 프로그램 운영
- 팝업컴퍼니 소개 및 잡매칭, 코워킹 프로그램, 시민체험 프로그램 운영 등
○ (컬쳐프로젝트) 팝업하우스 유치기업 중심의 문화콘텐츠 기업문화 확산, 협력 기반 콘텐츠 창출을 위한 커뮤니티형 문화프로그램 운영

④ 콘텐츠 스트리트 조성

가. 사업개요

○ (기　　간) 2027년 ~ 2030년(4년)
○ (위　　치) 문화산업투자진흥지구일대
○ (소요예산) 4,000백만원(국비 2,000, 지방비 2,000)
○ (사업내용) 콘텐츠기업 입주지 중심 콘텐츠 스트리트 조성

나. 사업 세부내용

○ (콘텐츠스트리트 조성) 콘텐츠IP를 활용한 거리 환경 조성으로 시민

에 친근하고 산업 접근성 확보 가능한 지역 대표 콘텐츠 관광지로 조성


콘텐츠스트리트 예시


팝업스토어 예시


거리 환경 개선 예시

- 오픈비즈니스데이 운영 : 기업-기업, 기업-시민 간 네트워킹 운영
- 웹툰, 게임, 애니메이션, 실감콘텐츠 등 사용자 경험 및 사전 반응테스트 등의 기회로 활용하여 콘텐츠 완성도 제고
- 콘텐츠플 래그숍 운영 입주기업의 창제작 및 개발 콘텐츠 체험 기회 제공

□ 성과지표

구 분	성과목표					
	계	2026	2027	2028	2029	2030
기업입주(건)	100	20	20	20	20	20
기업유치(건)	30	6	6	6	6	6
콘텐츠제작지원(건)	25	5	5	5	5	5
제도개선(건)	1	1	0	0	0	0
일자리창출(건)	1,000	100	150	200	250	300
방문객(수)	100,000	10,000	15,000	20,000	25,000	30,000

□ 기대효과

○ 국내외 우수 기업의 집적화로 지역 콘텐츠기업의 경쟁력 제고 및 기업 간 비즈니스 기회 확장으로 산업 활성화 및 지역 콘텐츠 생태계 활력

○ 지역 문화경제 활성화 및 지역민이 즐기는 콘텐츠 문화 형성

□ 추진경과

○ 2026년 신규보조사업 적격성심사 결과 '부적격'

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('26~'30)				
	구 분	합 계	2026	2027	2028	2029	2030
콘텐츠스퀘어 조성	국 비	6,000	1,500	1,500	1,000	1,000	1,000
	지방비	6,000	1,500	1,500	1,000	1,000	1,000
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	12,000	3,000	3,000	2,000	2,000	2,000
콘텐츠스퀘어 협의체 운영	국 비	300	100	50	50	50	50
	지방비	300	100	50	50	50	50
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	600	200	100	100	100	100
오픈이노베이션 콘텐츠제작지원	국 비	5,000	500	1,500	1,000	1,000	1,000
	지방비	5,000	500	1,000	1,500	1,000	1,000
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	10,000	1,000	2,500	2,500	2,000	2,000
팝업컴퍼니(기업유치) 프로젝트	국 비	1,200	0	300	300	300	300
	지방비	1,200	100	200	300	300	300
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	2,400	100	500	600	600	600
콘텐츠스트리트 조성	국 비	2,000	0	500	500	500	500
	지방비	2,000	0	500	500	500	500
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	4,000	0	1,000	1,000	1,000	1,000
연도별 소계			4,300	7,100	6,200	5,700	5,700
합 계			**29,000**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	4,300	○ 콘텐츠스퀘어 협의체 구축 및 운영 200 ○ 콘텐츠스퀘어 공간 지원 및 조성 3,000 ○ 오픈이노베이션콘텐츠제작지원 1,000 ○ 팝업컴퍼니 프로젝트 운영(시범운영) 100
2027	7,100	○ 콘텐츠스퀘어 협의체 운영 100 ○ 콘텐츠스퀘어 공간 지원 및 조성 3,000 ○ 오픈이노베이션콘텐츠제작지원 2,500 ○ 팝업컴퍼니 프로젝트(코워킹,컬쳐프로그램 운영지원) 500 ○ 콘텐츠스트리트 조성 및 운영 1,000
2028	6,200	○ 콘텐츠스퀘어 협의체 운영 100 ○ 콘텐츠스퀘어 공간 지원 및 조성 2,000 ○ 오픈이노베이션콘텐츠제작지원 2,500 ○ 팝업컴퍼니 프로젝트(코워킹,컬쳐프로그램 운영지원) 600 ○ 콘텐츠스트리트 조성 및 운영 1,000
2029	5,700	○ 콘텐츠스퀘어 협의체 운영 100 ○ 콘텐츠스퀘어 공간 지원 및 조성 2,000 ○ 오픈이노베이션콘텐츠제작지원 2,000 ○ 팝업컴퍼니 프로젝트(코워킹,컬쳐프로그램 운영지원) 600 ○ 콘텐츠스트리트 조성 및 운영 1,000
2030	5,700	○ 콘텐츠스퀘어 협의체 운영 100 ○ 콘텐츠스퀘어 공간 지원 및 조성 2,000 ○ 오픈이노베이션 콘텐츠제작지원 2,000 ○ 팝업컴퍼니 프로젝트(코워킹,컬쳐프로그램 운영지원) 600 ○ 콘텐츠스트리트 조성 및 운영 1,000
총사업비	**29,000**	

6 아시아 스토리텔링 통합 플랫폼 구축

28년 계속

◇ 지역 내 스토리 작가 발굴 및 육성, 생성형 AI창작 플랫폼 구축 등을 통해 콘텐츠 산업의 원천인 스토리 사업화 추진

□ 사업개요

○ (사업기간) 2026년 ~ 2030년

○ (사업장소) 광주광역시 일원

○ (사업주관) 광주광역시(광주정보문화산업진흥원)

○ (총사업비) 17,000백만원(국비 8,500, 지방비 8,500)

(단위:백만원)

구 분	계	2026	2027	2028	2029	2030	비고
합 계	17,000	7,800	2,200	2,200	2,400	2,400	
국 비	8,500	3,900	1,100	1,100	1,200	1,200	
지방비	8,500	3,900	1,100	1,100	1,200	1,200	

□ 주요내용

○ (광주 스토리집(Story-ZIP) 창작 클러스터 조성) 스토리 작가양성, 스토리텔링 커뮤니티 조성, 스토리 콘텐츠화 개발·지원

○ (생성형 AI기반 콘텐츠 창작 플랫폼 구축) 생성형 AI기반 스토리 창작 플랫폼 구축·서비스, 콘텐츠 개발 AI API/DATA 지원사업

○ (아시아 스토리 어워즈(가칭) 개최) 아시아 스토리 토너먼트, 패널 디스커스션, 워크숍, 시상식 및 콘텐츠화 지원

□ 세부내용

① 광주 스토리집(Story ZIP) 창작 클러스터 조성

○ (기간) 2026년 ~ 2030년(5년)

○ (위치) 아시아문화전당권역(전일빌딩 등)

○ (소요예산) 9,000백만원 (국비 4,500, 지방비 4,500)

○ (사업내용) 광주 슈퍼 IP 발굴 스토리 ZIP 창작 클러스터 조성을 통한 글로벌 스토리 브랜드化

- 광주 스토리 집(STORY ZIP) 창작센터 구축
- 광주 스토리 집(STORY ZIP) 창작 프로그램 운영
- 신진 작가 발굴 및 스토리 유통플랫폼(STORY ZIP) 콘텐츠 제작지원
- 시민 및 전문작가 개별 스토리텔링 교육 운영

② 생성형 AI기반 스토리 창작 플랫폼 구축·운영

○ (기간) 2026년 ~ 2030년(5년)

○ (소요예산) 4,000백만원 (국비 2,000, 지방비 2,000)

○ (사업내용) 스토리텔링, 콘텐츠 창작에 필요한 AI기술기반 플랫폼 구축으로 일반인을 포함한 전문스토리작가의 AI기반 스토리 창작 지원, 생성형 AI 콘텐츠 저작도구 지원 및 교육, 협업 서비스 운영

- 글로벌 생성형 AI툴의 활용도를 높이기 위한 통합 활용이 가능한 UI 기반 플랫폼 구축을 통해 AI 접근성 강화
- AI스토리 콘텐츠 제작지원, AI스토리 라이브러리 연재, 생성형AI 스토리 창작 가이드 개발 등

③ 아시아 스토리 어워드(가칭) 개최

○ (기간) 2026년 ~ 2030년(5년) / 매년 10월 개최

○ (위치) 광주실감콘텐츠큐브 및 국립아시아문화전당 권역 일대

○ (소요예산) 4,000백만원 (국비 2,000, 지방비 2,000)

○ (사업내용) 아시아 창작 스토리(사업화·비사업화) 발굴 및 시상, 아시아 스토리 네트워크 협력 행사, 아시아 스토리 컨퍼런스 및 피칭 데이

□ 기대효과

○ 스토리산업 육성을 통한 아시아문화중심도시의 문화적 가치 향상과 문화산업의 기초 이야기 산업 육성을 통한 산업의 경쟁력 강화

□ 추진 로드맵

구분	사 업 내 용
1차년도 (2026년)	**[스토리집(Story ZIP) 클러스터 조성]** ○ (창작센터 공간설계 및 조성) 사업 대상지 공간 조성을 위한 기본 설계 및 구축 - 스토리ZIP 기능재구성 및 사업구조 중심 공간확보 및 공간설계 - 창작자 친화적 공간 설계 및 조성을 위한 전문가 회의 개최 - 공간 리모델링 및 조성 ○ (신진 작가발굴 및 창작, 각색 지원) 광주스토리집 입주작가 선정지원, 지역 콘텐츠 지원사업 연계지원사업 발굴 운영 ○ (스토리집 창작프로그램 운영) 원천소재 발굴 및 산업화 방안 수립 - 지역 스토리 원천소재 발굴 워크숍 개최, 스토리텔링 교육프로그램 운영 **[생성형AI기반 스토리 창작 플랫폼 구축]** ○ (구축조사 및 설계)스토리 창작에 활용되는 생성형AI 조사 분석, UI설계 ○ (온라인 UI 플랫폼 구축)창작 서비스 플랫폼 구축 ○ (AI스토리 콘텐츠 제작지원)생성형AI 기반 지역 스토리 제작 지원 **[아시아스토리어워드]** ○ (협력네트워크 구축)국제협력기반 아시아스토리어워즈 협력네트워크 구축 ○ (1회 아시아스토리어워즈 개최 기획)네트워크 실무협의체 구성 운영(조직위)
2차년도 (2027년)	**[스토리집(Story ZIP) 클러스터 운영]** ○ (신진 작가발굴 및 창작, 각색 지원) 광주스토리집 입주작가 선정지원, 지역 콘텐츠지원사업 연계지원사업 발굴 운영 ○ (스토리집 창작프로그램 운영) 원천소재 발굴 및 산업화 방안 수립 - 지역 스토리 원천소재 발굴 워크숍 및 스토리텔링 교육프로그램 운영 **[생성형AI기반 스토리 창작 플랫폼 구축]** ○ (생성형AI 스토리창작 플랫폼 운영)서비스 운영 및 기업연계 지원 ○ (AI스토리 콘텐츠 제작 지원)생성형AI 기반 지역 스토리 제작 지원 **[아시아스토리어워드]** ○ (1회 아시아스토리어워즈 개최)아시아 창작스토리 선정 및 시상, 아시아 스토리 컨퍼런스 개최 및 글로벌 스토리 피칭 및 비즈매칭
3차년도 이후 (2028년 ~2030년)	**[운영 고도화 및 성과 창출]** ○ (스토리집 운영) - 스토리집 입주작가 커뮤니티 확대 조성 및 국내외 연계커뮤니티 확대 - 콘텐츠 개발기업-스토리작가 공동 프로그램 운영 - 스토리집 작가 지원 및 마케팅 유통 지원 지속 ○ (스토리 창작 플랫폼 고도화) 생성형AI 기반 스토리 창작플랫폼 운영 및 기업 스토리 매칭 고도화를 통한 플랫폼의 지속 가능한 자생력 확보 ○ (2~4회 아시아스토리어워즈 개최) 국가 간 협력네트워크 확대 및 선정 스토리의 콘텐츠 사업화 육성을 통한 IP경쟁력 확대, 글로벌 어워즈 확대를 통한 스토리 산업의 비즈니스 영역 확장

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('26~'30)				
	구 분	합 계	2026	2027	2028	2029	2030
스토리집(StoryZIP) 창작센터 구축 (시설조성 및 운영)	국 비	2,400	2,000	100	100	100	100
	지방비	2,400	2,000	100	100	100	100
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	4,800	4,000	200	200	200	200
스토리집(StoryZIP) 창작프로그램운영	국 비	2,100	700	350	350	350	350
	지방비	2,100	700	350	350	350	350
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	4,200	1,400	700	700	700	700
생성형AI 통합UI 플랫폼 구축 운영	국 비	800	500	50	50	100	100
	지방비	800	500	50	50	100	100
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	1,600	1,000	100	100	200	200
생성형AI서비스 지원프로그램	국 비	450	150	75	75	75	75
	지방비	450	150	75	75	75	75
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	900	300	150	150	150	150
AI스토리- 콘텐츠 제작지원	국 비	750	250	125	125	125	125
	지방비	750	250	125	125	125	125
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	1,500	500	250	250	250	250
아시아 스토리 어워즈	국 비	2,000	300	400	400	450	450
	지방비	2,000	300	400	400	450	450
	민 자	0	0	0	0	0	0
	소 계	4,000	600	800	800	900	900
	연도별 소계		7,800	2,200	2,200	2,400	2,400
합 계			**17,000**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	7,800	○ 스토리집 창작센터 조성 4,000 ○ 스토리집 창작프로그램 운영 1,400 ○ 생성형 AI통합 UI플랫폼 구축 1,000 ○ 생성형 AI 서비스 지원 300 ○ AI스토리 콘텐츠 제작지원 500 ○ 아시아스토리 어워즈 600
2027	2,200	○ 스토리집 창작센터 시설관리비 200 ○ 스토리집 창작프로그램 운영 700 ○ 생성형 AI통합 UI플랫폼 운영 및 유지보수 100 ○ 생성형 AI 서비스 지원 150 ○ AI스토리 콘텐츠 제작지원 250 ○ 아시아스토리 어워즈 운영 800
2028	2,200	○ 스토리집 창작센터 시설관리비 200 ○ 스토리집 창작프로그램 운영 700 ○ 생성형 AI통합 UI플랫폼 운영 및 유지보수 100 ○ 생성형 AI 서비스 지원 150 ○ AI스토리 콘텐츠 제작지원 250 ○ 아시아스토리 어워즈 운영 800
2029	2,400	○ 스토리집 창작센터 시설관리비 200 ○ 스토리집 창작프로그램 운영 700 ○ 생성형 AI통합 UI플랫폼 업그레이드 200 ○ 생성형 AI 서비스 지원 150 ○ AI스토리 콘텐츠 제작지원 250 ○ 아시아스토리 어워즈 운영 900
2030	2,400	○ 스토리집 창작센터 시설관리비 200 ○ 스토리집 창작프로그램 운영 700 ○ 생성형 AI통합 UI플랫폼 업그레이드 200 ○ 생성형 AI 서비스 지원 150 ○ AI스토리 콘텐츠 제작지원 250 ○ 아시아스토리 어워즈 운영 900
총사업비	**17,000**	

7 무장애관광(유니버셜투어리즘) 거점 조성

28년 계속

◇ 아시아문화중심도시 핵심 문화거점을 중심으로 무장애 관광 인프라 구축 및 문화·예술 체험과 연계한 유니버설 관광서비스 제공 거점 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028. ~ 2030.

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원(광주권역)

○ (사업내용) 문화거점 중심 무장애 관광환경 조성 및 관광편의시설 조성문화·예술 연계 유니버설 관광콘텐츠 및 관광안내 서비스 운영

○ (주관부서) 도시관광과

○ (총사업비) 2,000백만원(국비 1,000, 시비 1,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시 핵심 문화거점과 연계한 관광약자 접근성 강화 필요

- ACC 등 주요 문화거점을 누구나 이용 가능한 유니버설 관광공간으로 조성

○ 문화·예술·관광이 융합된 포용형 관광서비스 확대 필요

- 문화예술 콘텐츠와 연계한 관광약자 맞춤형 관광서비스 제공 필요

○ 글로벌 관광환경 변화에 대응한 무장애 관광 기반 마련 필요

- 고령자·장애인·외국인 등 관광약자를 고려한 관광환경 개선 요구 증가

□ 세부 사업계획

가. 문화거점 중심 무장애 관광환경 조성

○ (사업기간) 2028. ~ 2030.

○ (사업장소) 국립아시아문화전당(ACC) 및 주요 관광거점 일원

○ (사 업 비) 1,200백만원(국비 600, 시비 600)

○ (사업주체) 광주광역시

○ (사업내용)

- 무장애 보행환경 및 관광안내체계 개선
- 경사로·안내표지·휴게시설 등 관광편의시설 설치
- 관광약자 이동·이용 편의시설 보강 및 무장애 관광동선 정비

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사업기획 및 시범조성	대상지 조사 및 사업계획 수립, 주요 거점 시설개선	
2029	시설개선	무장애 관광편의시설 및 안내체계 구축	
2030	운영보완	현장 운영 및 미비시설 보완	

나. 유니버설 관광 콘텐츠 및 안내서비스 운영

○ **(사업기간)** 2028. ~ 2030.

○ **(사업장소)** 광주광역시 주요 문화관광지 일원

○ **(사 업 비)** 800백만원(국비 400, 시비 400)

○ **(사업주체)** 광주광역시

○ **(사업내용)**

- 문화·예술 연계 무장애 관광프로그램 운영
- 관광약자 대상 해설·체험 프로그램 및 맞춤형 관광정보 제공 및 운영
- 다국어·음성 기반 관광안내 서비스 제공
- 무장애 관광코스 및 홍보콘텐츠 제작

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	콘텐츠 기획	프로그램 및 안내서비스 기획	
2029	시범운영	관광프로그램 및 안내서비스 운영	
2030	고도화 및 확대운영	운영 대상지 및 콘텐츠 확대	

□ 기대효과

○ 관광약자 중심 문화관광 접근성 향상 및 관광복지 실현

○ 문화·예술·관광 연계 체류형 관광 활성화 기반 마련

○ 아시아문화중심도시 대표 포용관광 모델 구축 및 도시 이미지 제고

○ 국내·외 관광객 대상 유니버설 관광도시 브랜드 경쟁력 강화

□ 관련사례

○ 서울 열린관광 환경조성 사업

- 경복궁, 남산서울타워 등 주요 관광지 대상 무장애 보행환경 및 관광약자 편의시설 구축 추진

○ 부산 관광약자를 위한 관광환경 조성 사업

- 구포 무장애숲길, 태종대 유원지 등 관광약자 대상 열린관광 환경 및 접근성 개선 추진

○ 터키 물라주 장애인 접근 가능한 해변

- 휠체어가 바다로 진입 가능한 데크, 탈의실·샤워실 등 모든 시설 베리어프리 제작

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)		
		구 분	합 계	2028	2029	2030
무장애관광 (유니버셜투어리즘) 거점 조성	문화거점 중심 무장애 관광환경 조성	국 비	600	150	350	100
		지방비	600	150	350	100
		민 자				
		소 계	1,200	300	700	200
	유니버설 관광 콘텐츠 및 안내서비스 운영	국 비	400	100	150	150
		지방비	400	100	150	150
		민 자				
		소 계	800	200	300	300
		연도별 소계		400	1,000	600
합 계						

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	500	대상지 조사 및 사업계획 수립, 주요 거점 시설개선, 콘텐츠 및 안내서비스 기획
2029	1,000	무장애 관광편의시설 및 안내체계 구축, 관광프로그램 운영
2030	500	미비시설 보완, 관광콘텐츠 고도화 및 확대운영
총사업비	2,000	국비 1,000 / 시비 1,000

※ 사전 행절절차 이행 여부

구분	내용	해당여부	이행여부
지방재정 영향평가	◆ 총사업비 100억원 이상, 지방비 50억원 이상, 총사업비 30억원 이상인 국내·국제경기, 행사·축제성사업	X	
기본계획수립 용역	◆ 사업주관부서(타당성조사 용역과 병행 가능)	X	
국제행사 심사	◆ 10억원 이상 국고지원을 요청하는 국제회의, 체육행사, 박람회, 전시회, 문화행사, 관광행사 등	X	
보조사업 적격성 심사	◆ 국비 100억원 이상 신규 보조사업	X	
예비타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 이상)	X	
타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 미만)	X	
지방재정 투자심사	◆ 자체심사 : 신규사업 40억원 이상 ~ 300억원 미만 ◆ 중앙심사 : 시 300억원, 자치구 200억원 이상	X	

8 아시아 문화중심도시 O2O 시스템 구축

'28년 계속

◇ 아시아문화중심도시 주요 거점을 중심으로 온라인 관광정보와 오프라인 체험·소비를 연계하는 O2O(Online to Offline) 관광서비스 구축

□ 사업개요

○ (사업기간) 2028. ~ 2030.

○ (사업장소) 전남광주통합특별시 일원

○ (사업내용) 문화관광 거점 연계 O2O 관광서비스 구축

- 온라인 기반 관광정보 제공 및 오프라인 체험·소비 연계
- 게이미피케이션 기반 참여형 스마트 관광콘텐츠 운영

○ (주관부서) 도시관광과

○ (총사업비) 1,500백만원(국비 750, 시비 750)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시 문화거점과 연계한 스마트 관광서비스 구축 필요

- 주요 문화거점 중심 관광정보·체험·소비를 연계한 디지털 관광서비스 구축

○ 문화·예술·관광 연계 체류형 관광 활성화 필요

- 온라인 홍보 중심에서 벗어나 현장 체험·소비와 연결되는 관광서비스 확대 필요

○ 디지털 기반 체험형 관광콘텐츠 확대 필요

- MZ세대·외국인 관광객 중심 참여형·체험형 관광콘텐츠 수요 증가에 대응 필요

□ 세부 사업계획

가. 문화관광 거점 연계 O2O 관광서비스 구축

○ (사업기간) 2028. ~ 2030.

○ (사업장소) ACC, 양림동, 송정역 등 주요 관광거점

○ (사 업 비) 900백만원(국비 450, 시비 450)

○ (사업주체) 광주광역시

○ (사업내용)

- 온라인 관광정보와 오프라인 문화거점 방문·체험·소비 연계
- QR 기반 투어패스, 방문 인증, 모바일 쿠폰, 관광코스 연계
- 문화관광 거점 및 지역상권 연계 O2O 서비스 구축

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	사업기획 및 시범운영	서비스 모델 기획 및 시범운영	
2029	시스템 구축	QR·모바일 기반 O2O 서비스 구축	
2030	운영 및 고도화	참여형 콘텐츠 및 연계서비스 확대	

나. 게이미피케이션 기반 스마트 관광콘텐츠 운영

○ **(사업기간)** 2028. ~ 2030.

○ **(사업장소)** 광주광역시 주요 문화관광지 일원

○ **(사 업 비)** 600백만원(국비 300, 시비 300,)

○ **(사업주체)** 광주광역시

○ **(사업내용)**

- 미션투어, 스탬프랠리, AR 보물찾기, 문화유산 퀘스트 등 운영
- 관광객 참여형 콘텐츠 기반 체류시간 확대 및 재방문 유도
- 완료 보상으로 지역상권 쿠폰·기념품·이벤트 연계
- 축제·야간관광·문화행사 연계 참여형 스마트 관광콘텐츠 운영

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	콘텐츠 기획	미션형 관광콘텐츠 및 운영모델 기획	
2029	시범운영	게이미피케이션 시범 운영	
2030	확대운영 및 고도화	운영 대상지 및 콘텐츠 확대	

□ 기대효과

○ 온라인·오프라인 연계 기반 체류형 관광 활성화

○ 문화관광 거점 중심 스마트 관광서비스 제공 및 관광객 편의 향상

○ 지역 상권·체험 콘텐츠 연계를 통한 관광 소비 활성화

○ 아시아문화중심도시 대표 디지털 관광서비스 모델 구축

□ 관련사례

○ 울산 스마트관광 플랫폼(왔어울산) 구축 사례

- QR 기반 관광서비스 및 앱 기반 AI 기반 맞춤형 여행정보 제공, 반려고래 키우기 게임형 포인트 서비스 운영

○ 일본 유후인 유후시 공식앱(Yufu Portal) 스마트 관광 사례

- 모바일 기반 관광안내, 지역상권 할인쿠폰 및 관광지 연계 O2O 서비스

○ 일본 홋카이도 포켓몬 GO 지역관광 연계 사례

- AR 기반 게임형 콘텐츠를 활용한 관광객 유입·지역상권 소비 활성화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('28~'30)		
		구 분	합 계	2028	2029	2030
아시아 문화중심도시 O2O 시스템 구축	문화관광 거점 연계 O2O 관광서비스 구축	국 비	450	100	250	100
		지방비	450	100	250	100
		민 자				
		소 계	900	200	500	200
	게이미피케이션 기반 스마트 관광콘텐츠 운영	국 비	300	50	200	50
		지방비	300	50	200	50
		민 자				
		소 계	600	100	400	100
		연도별 소계		300	900	300
합 계						

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	300	대상지 조사 및 서비스 모델 기획, 관광서비스 및 참여형 콘텐츠 시범 운영
2029	900	O2O 관광서비스 구축, 게이미피케이션 기반 스마트 관광콘텐츠 운영
2030	300	운영 고도화, 참여형 콘텐츠 확대 및 연계서비스 보완 운영
총사업비	1,500	국비 750 / 시비 750

※ 사전 행절절차 이행 여부

구분	내용	해당여부	이행여부
지방재정 영향평가	◆ 총사업비 100억원 이상, 지방비 50억원 이상, 총사업비 30억원 이상인 국내·국제경기, 행사·축제성사업	X	
기본계획수립 용역	◆ 사업주관부서(타당성조사 용역과 병행 가능)	X	
국제행사 심사	◆ 10억원 이상 국고지원을 요청하는 국제회의, 체육행사, 박람회, 전시회, 문화행사, 관광행사 등	X	
보조사업 적격성 심사	◆ 국비 100억원 이상 신규 보조사업	X	
예비타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 이상)	X	
타당성 조사	◆ 총사업비 500억원 이상(국비300억원 미만)	X	
지방재정 투자심사	◆ 자체심사 : 신규사업 40억원 이상 ~ 300억원 미만 ◆ 중앙심사 : 시 300억원, 자치구 200억원 이상	X	

9 아시아 전통문화 힐링관광 거점 조성사업

'28년 계속

◇ 아시아문화중심도시의 전통문화와 도심 속 힐링 휴양 공간을 연계한 관광콘텐츠 개발·운영으로 지역대표 관광명소로 조성

□ 사업개요

○ (사업기간) 2025 ~ 2028년

○ (사업장소) 국립아시아문화전당권 연계가능 인근지역

○ (사업내용) 빛고을공예창작촌, 고싸움놀이 테마파크, 시립수목원 등 다양한 전통문화예술자원과 생태관광자원을 활용한 아시아전통문화 공유공간 조성

○ (사업주관) 전남광주통합특별시 남구

○ (총사업비) 10,000백만원 (국비 5,000, 지방비 5,000)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 아시아문화중심도시의 전통문화와 도심 속 힐링 휴양 공간을 연계한 관광콘텐츠 개발·운영으로 지역대표 관광명소로 조성

○ 빛고을공예창작촌, 고싸움놀이 테마파크, 시립수목원 등 다양한 전통문화예술자원과 생태관광자원을 활용하여 선형화·활성화 필요

□ 세부 사업계획

○ (빛고을공예창작촌) 빛예술 야간경관조명 설치, 공예품 경매 및 공예축제 등 콘텐츠 발굴, 인프라 조성

○ (빛고을농촌테마공원) 농경문화, 곤충, 수목을 테마로 한 조형물(포토존) 설치 및
치유의 숲 조성을 통해 힐링과 소통의 공간 조성

○ (고싸움놀이 테마파크) 전통놀이문화 체험관 건립 및 가족 휴식 공간 조성

○ (힐링테마길) 덕남마을 가족힐링촌(캠핑장) ~ 시립수목원 ~ 빛고을농촌테마공원 구간 활용 '사계테마길' 조성

□ 기대효과

○ 아시아의 전통문화예술 자원과 생태자원을 결합한 지역대표 지역을 관광 명소화하여 광주 이미지 제고에 기여

○ 글로벌 문화·예술도시 허브를 지향하는 아시아문화중심도시 지역의 도시브랜드 제고

○ 국립아시아문화전당과 연계한 아시아 전통문화예술 상품 발굴로 아시아문화중심도시에 걸맞는 문화도시 자산 확충 및 강력한 지역 브랜드 홍보 효과

○ 국립아시아문화전당을 찾는 문화예술 고객 등을 대상으로 지역의 역사와 문화, 정신을 기반으로 한 인문학적 가치를 관광자원화 하여, 도시마케팅 및 지역경제 활성화에 긍정적 기여

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진계획('24~'28)			
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
기본계획 수립 및 실시설계	국 비	350	350			
	지방비	350	350			
	민 자					
	소 계	700	700			
조성사업추진	국 비	4,650		1,000	2,000	1,650
	지방비	4,650		1,000	2,000	1,650
	민 자					
	소 계	9,300		2,000	4,000	3,300
재원별 투자비	국 비	5,000	350			
	지방비	5,000	350			
	민 자					
소 계		10,000	700	2,000	4,000	3,300
단계별 합계			10,000			

□ 산출내역

(단위 : 백만원)

년 도	사업비	산 출 근 거
'25	700	○ 기본계획 및 실시설계
'26	2,000	○ (빛고을공예창작촌) 빛예술 야간경관조명 설치, 공예품 경매 및 공예축제 개최 등 콘텐츠발굴 및 인프라 구축(조성)
'27	4,000	○ (빛고을농촌테마공원) 농경문화, 곤충, 수목을 테마로 한 조형물(포토존) 설치 및 치유의 숲 조성을 통해 힐링과 소통의 공간 조성 ○ (고싸움놀이 테마파크) 전통놀이문화 체험관 건립 및 가족 휴식공간 조성
'28	3,300	○ (힐링테마길) 덕남마을 가족힐링촌(캠핑장) ~ 시립수목원 ~ 빛고을농촌테마공원 구간 '사계테마길' 조성
총사업비(합계)	**10,000**	

계획사업

문화교류 역량 강화

1. 아시아 문화포용지구 조성 ····· 237

2. 아시아 소리이음 플랫폼 조성 ····· 244

3. 아시아 차세대 예술가 레지던스 지원사업 ····· 253

4. 아시아 문화도시 교류원(홍보원) 유치 운영 ····· 255

5. 광주비엔날레 파빌리온 플랫폼 조성 ····· 257

1 아시아 문화 포용지구 조성

'28년 계속

◇ 고려인, 이주노동자 등 외국인이 밀집한 장소성을 기반으로 이주민지원센터를 활용한 '아시아문화 체험지구'와 외국인 음식점 밀집 지역 등을 연계한 '아시아 테마거리' 조성 추진

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2028년 ~ 2030년

○ 사업수행방식/사업수행주체(간접수행) : 지자체보조 / 광산구

○ 사업내용 : 아시아문화 체험지구 조성 및 아시아 테마거리 조성

사업명	사업내용	사업비(백만원)
아시아 문화체험지구	○ **아시아 전통놀이 플레이그라운드 조성 및 운영(1,560)** - 월곡동에 건립 중인 이주민지원센터(가칭) 활용, 놀이 체험공간 조성 ○ **중앙아시아 역사유물 전시관 아카이브 및 상설공연장 운영(640)** - 월곡고려인문화관 '결' 연계 전시, 이주민지원센터 공연장 활용 ○ **아시아 인문학교, 문화체험(교양강좌, 아시아 축구, 세계아시장 등)(2,400)**	4,600
아시아 테마거리	○ **이주민 나라별 거리 지정(중앙아시아, 동남아시아 등)** - 외국인 음식점 밀집지역 연계 조형물, 이정표 등 조성 - 지역상인회와 공동으로 거리별 특성을 반영한 메뉴 개발 등	1,120

○ 총사업비 : 5,720백만원(국비 2,860 , 지방비 2,860)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 광산구 월곡동 일대에 밀집한 고려인 및 아시아 출신 이주민의 특성과 기존 문화 자원을 기반으로 문화다양성과 지역경제를 동시에 활성화

※ **광산구 외국인주민: 26,581명**(광산구 총인구 392,016명, 인구대비 6.7%차지)
- 전남광주통합특별시 중 가장 많은 외국인이 거주하는 대표적 다문화 밀집지역
- 전체 외국인 주민 중 90% 이상이 아시아 출신으로, 베트남·중국·우즈베키스탄 순

※ **고려인이란?** 소련 붕괴 후의 독립국가연합(러시아, 우크라이나, 카자흐스탄 등 중앙아시아지역) 전체에 거주하는 한민족 또는 그들의 후손들
- 인구현황: '10년 400여명→'22년 5,000여명→'25년 4,600여명, 월곡동 집중 거주
- 정착배경: 마을 내 고려인을 위한 자생시설 운영으로 공동체 활동 확산(고려인마을종합지원센터, 고려인광주진료소, GBS고려방송국, 문빅토르 미술관, 고려인인문사회연구소 등)

○ ACC 어린이문화원, 이주민지원센터, 고려인문화관 등 지역 인프라를 연계하여 관련 콘텐츠를 활용한 체험형 문화관광 시너지 창출

□ 세부 사업계획

① 아시아 문화체험지구 조성

가. 아시아 전통놀이 플레이그라운드 조성 및 운영

○ (사업기간) 2028년 ~

○ (사업장소) 광산구 월곡동 516-16, 이주민종합지원센터(가칭) 1층

○ (사 업 비) 1,560백만원(국비 780, 시비 390, 구비 390)

○ (사업내용) **아시아 전통놀이를 현대적으로 재해석한 체험형 놀이공간 조성**

- 디지털·인터랙티브 요소를 결합한 직접 참여형 놀이공간 조성 및 ACC 어린이문화원 연계 공연·교육·행사로 전환 가능한 다목적 공간으로 구성

- 아시아 문화 다양성을 반영한 국가별 대표 전통놀이 콘텐츠 구성 및 이주민 강사, 주민 참여를 통한 상호문화 체험 프로그램으로 운영

※ 공간 구성계획(안)

웰컴존	전통놀이 체험존	디지털 체험존	커뮤니티존	운영 및 관리공간
안내, 대기, 간단한 체험	아시아 전통놀이 및 어린이/가족 플레이존	AR/인터랙티브 콘텐츠 및 찾아오는 어린이문화원	놀이공간 연계 교육, 행사 운영	장비 및 물품관리 인력 배치 공간

※ 세부 콘텐츠 구성(안)





◇ **전통놀이 체험존**

o 아시아 권역별 전통놀이 체험존 구성

o 아시아 전통놀이 페스티벌 등 소규모 이벤트 프로그램 운영

◇ **어린이/가족 플레이존**

o 유아~초등 저학년 대상 가족과 함께 놀면서 아시아 문화를 자연스럽게 배우는 체험형 놀이터





◇ **디지털 체험존**

o AR 세계여행, 인터랙티브 전통놀이 체험

o 영상 콘텐츠 상영

◇ **찾아오는 어린이문화원**

o ACC 어린이문화원 인기 콘텐츠를 축소형으로 구성

o 월 1~2회 순회 운영

나. 중앙아시아 역사 유물 전시관 아카이브 및 상설공연장 운영

○ (사업기간) 2028년 ~

○ (사업장소) 광산구 월곡동 516-16, 이주민종합지원센터(가칭)

○ (사 업 비) 640백만원(국비 320, 시비 160, 구비 160)

○ (사업내용)

(1) 고려인마을, 아시아의 생활유산 전시

- 월곡고려인문화관 '결' 연계 이주민지원센터 <기획전시>

· 연 2 ~ 3회 공동 기획전시 추진

· 고려인 독립운동, 중앙아시아 문화예술 등 테마별 전시 운영

· 문화관 소장자료 및 지역 주민 기증자료 활용 전시

- 특별 교류전시

· 지역 대학 및 문화기관 협업 전시 추진

· 아시아 국가별 문화주관 연계 특별전 개최

(2) 상설공연장 운영

- (콘텐츠개발) 기존 콘텐츠 외 지역 예술가 연계를 통한 새로운 연극 개발

- (ACC 연계) ACC 문화원 어린이 특화공연 등 기관 협력을 통한 연계 공연, 교육 추진으로 다양한 문화경험 기회 제공

다. 아시아 인문문화학교 및 문화체험 축제

○ (사업기간) 2028년 ~

○ (사업장소) 광산구 월곡동 일원

○ (사 업 비) 2,400백만원(국비 1,200, 시비 600, 구비 600)

○ (사업내용)

- 인문문화학교

·(인문강좌) 중앙아시아, 동남아 역사와 문화 이해, 아시아 사상이해 등

·(체험강좌) 아시아 공예 클래스, 로컬브랜딩거점공간 연계 쿠킹클래스 등

- 전국 외국인노동자 대상 "아시아 월드컵(축구)" 개최

·주요내용: 개막식, 선수입장, 축구대회(리그+토너먼트), 시상식 등

- 여권없이 떠나는 아시아 여행 "세계야시장" 개최

·주요내용: 개막식, 전통의상 퍼레이드, 공연, 부스(음식·체험·판매) 운영등

② 아시아 테마거리 조성

이주민의 주요 생활공간인 월곡동 주변 사암로, 목련로 주변의 공공시설물 및 보행환경을 아시아문화 포용지구를 테마로한 환경으로 조성

○ **(사업기간)** 2028년 ~ 2030년

○ **(사업장소)** 월곡동 사암로, 목련로 일원

○ **(사 업 비)** 1,120백만원(국비 560, 시비 280 구비 280)

○ **(사업내용) 이주민 나라별 특화 테마거리 조성**

- 이주민 주요 거주지에 따라 아시아의 음식문화, 골목문화, 축제와 놀이를 엿볼 수 있는 나라별 거리 지정

· 고려인마을 특화거리, 월곡1동 차이나 타운, 베트남 거리 등

· 거리별, 나라별 특징을 담아 아시아의 어느 도시를 온 듯 한 분위기를 연출 할 수 있는 이국적 조형물, 이정표, 조명 등 관광환경 조성

- 아시아도시의 문화적 공간, 예술, 디자인, 지역 소상공인 등과의 결합을 통해 시설이 아닌 역사의 매개 장치로 활성화 도모

· (인근카페, 음식점) 거리별 메뉴 개발로 구간별 특성 반영

· (상점 등) 지역 상인회와 공동프로모션을 통한 홍보 강화

ex- 2월 베트남데이, 3월 필리핀 데이, 4월 중국 데이 등

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028~2029	실시설계 용역	- 전기, 통신, 조경 설계 - 시설물 상세도면, 공사내역서 작성 등	
	행정절차 이행	- 공공디자인 심의 - 도로점용 및 전기사용 협의 등	
2030	공사 발주 및 시공	- 경관조명 및 미디어 설치 - 조형물 제작 및 안내사인 설치 - 벤치, 쉼터(녹지, 화단 등) 조성	

□ 기대효과

○ 광주를 대표하는 아시아 이주민 생활문화와 역사자산이 공존하는 문화거점으로 조성하여 아시아문화중심도시 광주의 도시 브랜드 강화

○ 아시아음식거리, 고려인마을, 아시아문화축제 등 아시아 문화 자원을 활용한 새로운 관광시장 창출을 통해 지역경제 성장 기반 마련

□ 투자계획

(단위:백만원)

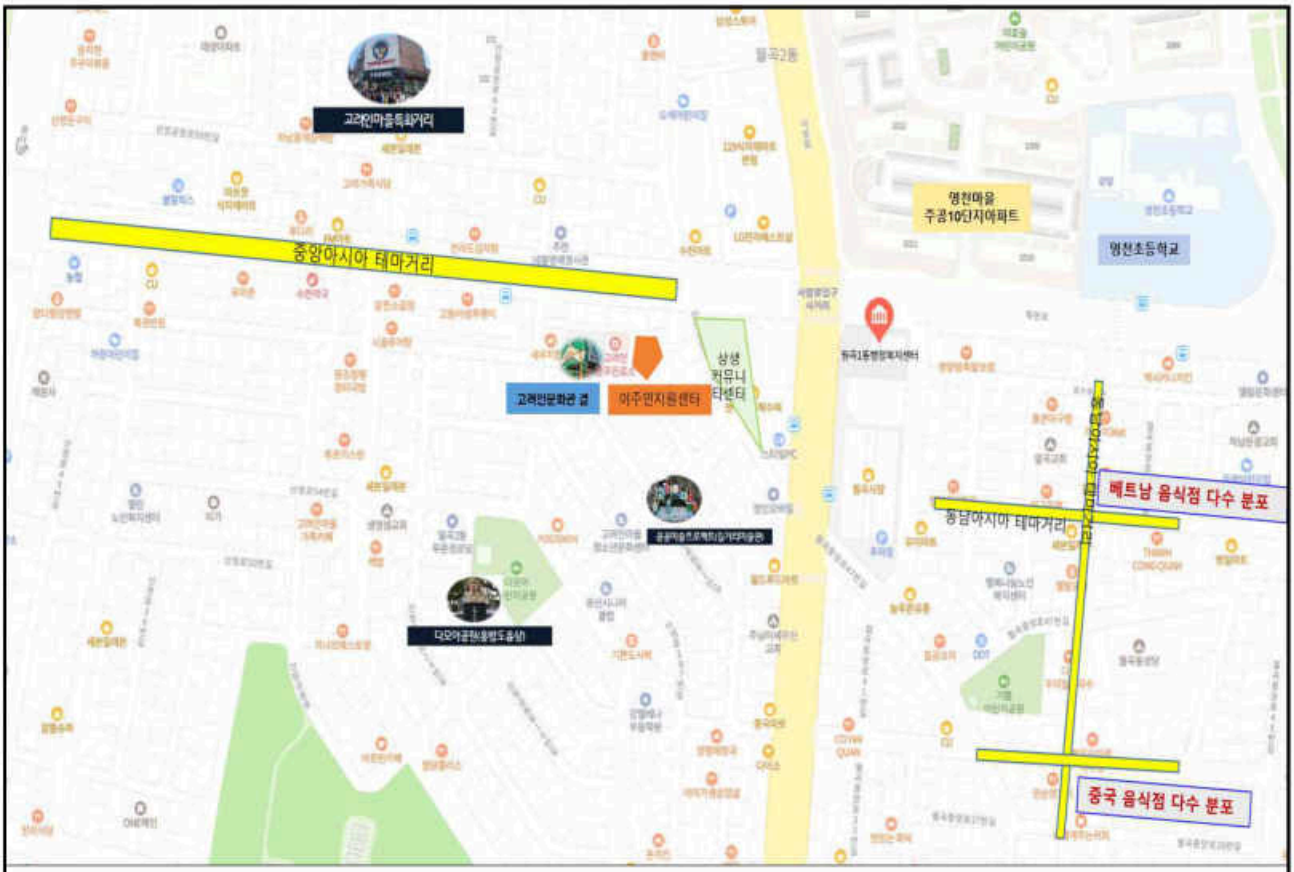
사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('27~'30)			
		구 분	합 계	2027	2028	2029	2030
아시아문화 체험지구 조성	아시아 전통놀이 체험 공간조성 및 운영	국 비	780	400	130	130	120
		지방비	780	400	130	130	120
		소 계	1,560	800	260	260	240
	아시아 인문문화학교	국 비	200	25	75	50	50
		지방비	200	25	75	50	50
		소 계	400	50	150	100	100
	전시관 및 공연장 운영	국 비	320	25	100	100	95
		지방비	320	25	100	100	95
		소 계	640	50	200	200	190
	문화체험 및 프로그램 사업	국 비	1,000	50	350	300	300
		지방비	1,000	50	350	300	300
		소 계	2,000	100	700	600	600
아시아 테마거리 조성	스트리트 조성	국 비	560		500	30	30
		지방비	560		500	30	30
		소 계	1,120		1,000	60	60
		연도별 소계		1,000	2,310	1,220	1,190
합 계				5,720			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2027	1,000	아시아 전통놀이 체험공간 조성
2028	2,310	아시아 테마거리 조성 및 아시아문화 체험지구 운영 등 기반 구축
2029	1,220	아시아 테마거리 및 아시아문화 체험지구 내실화
2030	1,190	아시아 문화 포용지구 운영 활성화 및 고도화
총사업비	5,720	

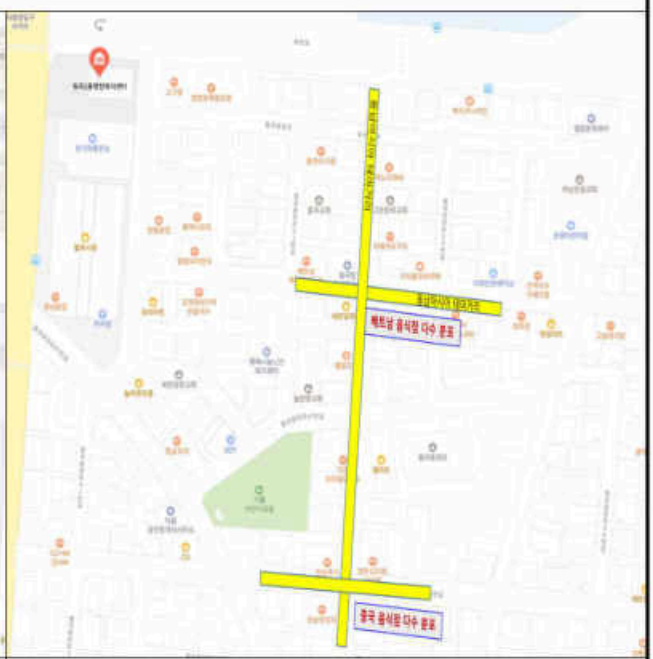
참고1 사업대상지 위치도



사업대상지 위치도



(가칭)이주민지원센터 및 중앙아시아 테마거리(월곡2동)



동남아시아 테마거리(월곡1동)

참고2 이주민종합지원센터(가칭)

□ 사업개요

o 위　　치 : 월곡동 516-16번지

o 사업기간 : 2023. 3. ~ 2026. 09.

o 사업규모 : 1동, 지상 4층, 대지면적 395.3㎡, 연면적 691.72㎡

o 사업내용 : 창업실습실, 교육실, 공방, 사무실 등 건립

o 총사업비 : 3,524백만원(부지 746 공사 2,433 용역 106 기타 239)

□ 층별계획(안)

<table>
<tr><th>층 별</th><th colspan="4">실별 용도 및 면적(㎡)</th><th>조 감 도</th></tr>
<tr><td>4층
(100.62)</td><td colspan="3">프로그램실
(73.56)</td><td>공용
(27.06)</td><td rowspan="5"></td></tr>
<tr><td>3층
(128.35)</td><td colspan="3">사무실
(90.22)</td><td>공용
(38.13)</td></tr>
<tr><td>2층
(234.89)</td><td colspan="2">공연장
(150.03)</td><td>교육실
(18.55)</td><td>공용
(66.31)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1층
(227.86)</td><td>공방1
(32.24)</td><td>공방2
(36.69)</td><td>상담실
(45.61)</td><td rowspan="2">공용
(133.32)</td></tr>
<tr><td colspan="3">플레이그라운드 1,2</td></tr>
<tr><td colspan="2">기 타 사 항</td><td colspan="4">• 대지면적 : 395.30㎡　　• 건축면적 : 234.89㎡
• 연 면 적 : 691.72㎡
• 건 폐 율 : 59.42% (법정 60%)　　• 용 적 률 : 174.99% (법정 220%)
• 주　　차 : 6대[장애인 1 / 인근부설 5]</td></tr>
</table>

□ 위치도



□ 향후계획

o 공사 착공 : ’25. 10.

o 공사 준공 : ’26. 9.

2 아시아 소리이음 플랫폼 조성

'28년 계속

◇ **국악복합문화공간 「빛고을국악전수관」을 활용**해, 국악을 기준으로 아시아 전통음악을 연결하는 참여형 문화플랫폼을 조성하고, 전시·공연·체험 연계를 통한 시민 문화향유 확대 및 아시아 전통음악 교류 기반 마련 필요

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2028. ~ 2031.

○ **(사업장소)** 빛고을국악전수관(광주 서구 풍금로 182)

○ **(사업내용)** 국악복합문화공간 「빛고을국악전수관」을 활용하여, 국악 기반 아시아 전통음악을 연결한 전시 서사 기반 체험 공간 구성과 전시 연계 공연·체험 프로그램 운영을 통해 참여형 문화 플랫폼 구축

○ **(주관부서)** 광주광역시 서구

○ **(총사업비)** 3,000백만원(국비 1,500, 시비 750, 구비 750)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ **(국악 기반 아시아 문화사업 추진의 적합성)**

- 국악은 우리나라를 대표하는 전통문화 자산으로, 중국·일본·동남아시아 등 아시아 전통음악과 악기 구조·음계·생활문화 측면에서 유사성·확장성을 지닌 비교·체험형 콘텐츠 자산임
- 광주는 근대극장 문화의 발달과 함께 판소리 동·서편제가 도시 무대에서 교차·확산된 지역으로, 국악 공연 문화의 역사성과 도시적 상징성을 지닌 '소리의 이음터' 문화 기반 보유
- 아시아문화중심도시 문화권별 사업 체계상 광주 서구는 '미래교육문화권'으로 설정되어 있으며, 국악 기반 아시아 전통음악 비교·체험 사업은 체험·교육 중심의 아시아 문화사업 추진 방향과 부합

○ **(참여형 아시아 문화콘텐츠 운영 필요성)**

- 관람객이 직접 소리를 생성하고 참여하는 전시·체험 중심 콘텐츠

구축을 통해 아시아 전통음악의 참여형 문화향유 기반 마련 필요

- 디지털·실감형 기술 기반 체험 콘텐츠 및 체험·교육·관광 연계 운영을 통한 아시아 전통음악 국제교류 기반 확대 필요

○ **(공공 문화거점 기반 아시아 문화사업 추진 가능성)**

- 공연·전시·교육 기능을 갖춘 국악복합문화공간 「빛고을국악전수관」을 기반으로 아시아 전통음악 전시·체험·교육·공연 연계 운영 가능
- 국악 기반 전시·체험 프로그램 운영 경험을 축적한 공공 문화시설로서 정기적·지속적인 아시아 문화교류 사업 추진에 유리

□ 세부 사업계획

가. 아시아 소리이음 전시·체험 공간 조성

○ **(사업기간)** 2028. ~ 2029.

○ **(사업장소)** 빛고을국악전수관(광주 서구 풍금로 182)

○ **(사 업 비)** 2,000백만원(국비 1,000, 시비 500, 구비 500)

○ **(사업주체)** 광주광역시 서구

○ **(사업내용)**

- 광주 근대극장·판소리 자료 조사·수집 및 디지털 아카이빙 구축
- 국악과 아시아 전통음악 비교·연계를 위한 전시 서사 및 통합 콘텐츠 기획
- 전시·체험·공연 연계형 디지털·실감 콘텐츠 구축
- 인터랙티브·실감형 콘텐츠 고도화 및 온라인 연계 디지털 콘텐츠 구축
- 전시 해설·교육·체험 연계 콘텐츠 기획 및 운영 기반 구축

○ **(연도별 사업계획 및 추진상황)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	기획 및 공간 구축	기본계획·전시서사 개발, 콘텐츠 설계 및 제작·설치	
2029	콘텐츠 고도화 및 시범운영	인터랙티브·실감형 콘텐츠 고도화, 온라인 연계 콘텐츠 구축 및 시범운영	

나. 전시 연계 공연·체험·국제교류 프로그램 운영

○ **(사업기간)** 2029. ~ 2031.

○ **(사업장소)** 빛고을국악전수관(광주 서구 풍금로 182)

○ **(사 업 비)** 1,000백만원(국비 500, 시비 250, 구비 250)

○ **(사업주체)** 광주광역시 서구

○ (사업내용)

- 전시 서사와 연계한 몰입형(이머시브) 공연·체험 프로그램 운영
- 국악 및 아시아 전통음악 기반 참여형 공연·교육 콘텐츠 운영
- 해외 전통음악단 연계 교류 프로그램 및 워크숍 운영
- 외국인 대상 다국어 안내·체험 지원 및 국제교류 프로그램 운영

○ (연도별 사업계획 및 추진상황)

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2029	시범 운영	전시 연계 공연·체험 프로그램 시범 운영	
2030	운영 확대	아시아 전통음악 교류 프로그램 및 융합형 공연 운영	
2031	운영 정착	국제교류 프로그램 정례화 및 성과 확산	

□ 기대효과

○ 국악 기반 아시아 전통음악 비교·체험 콘텐츠 구축을 통한 아시아 문화교류 기반 마련

○ 전시·공연·체험 연계 운영을 통한 시민 참여형 문화향유 확대

○ 빛고을국악전수관의 아시아 전통음악 복합문화거점 기능 강화

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명	사업비		연도별 추진 계획 ('28~'31)			
	구 분	합 계	2028	2029	2030	2031
아시아 소리이음 전시·체험 공간 조성	국 비	1,000	550	450		
	지방비	1,000	550	450		
	민 자					
	소 계	2,000	1,100	900		
전시 연계 공연·체험·국제교류 프로그램 운영	국 비	500		150	200	150
	지방비	500		150	200	150
	민 자					
	소 계	1,000		300	400	300
	연도별 소계		1,100	1,200	400	300
합 계			3,000			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2028	1,100	**아시아 소리이음 전시·체험 공간 조성(1,100)** · 기본계획 수립 및 전시서사 개발 용역 (80) · 전시·체험공간 기본·실시설계 (100) · 전시·체험 콘텐츠 제작·설치 및 디지털·실감형 콘텐츠 구축 (650) · 전시환경 조성 및 공간 기반 공사 (240) · 감리·자문·시운전 등 부대비 (30)
2029	1,200	**아시아 소리이음 전시·체험 공간 조성(900)** · 인터랙티브·실감형 콘텐츠 고도화 및 확장 (400) · 온라인 연계 아카이브 및 디지털 콘텐츠 구축 (250) · 전시·체험 콘텐츠 보완 및 시범운영 지원 (250) **전시 연계 공연·체험·국제교류 프로그램 운영(300)** · 전시 연계 공연·체험 프로그램 시범 운영 (100) · 아시아 전통음악 교류 프로그램 시범 운영 (100) · 다국어 안내 및 홍보 콘텐츠 제작 (100)
2030	400	**전시 연계 공연·체험·국제교류 프로그램 운영(400)** · 전시 연계 공연·체험 프로그램 운영 (100) · 아시아 전통음악 교류 프로그램 운영 및 워크숍 추진 (200) · 콘텐츠 유지관리 및 운영 지원 (100)
2031	300	**전시 연계 공연·체험·국제교류 프로그램 운영(300)** · 전시·체험 프로그램 운영 체계 안정화 및 성과평가 (100) · 아시아 전통음악 교류 프로그램 지속 운영 및 확산 (100) · 콘텐츠 보완 및 홍보 운영 (100)
총사업비	3,000	

참고 1 빛고을국악전수관 전시공간 현황

❑ 사업대상지 및 전시공간 현황

【빛고을국악전수관】

- 운영: 광주광역시 서구청
- 규모: 대지면적 2,009.9㎡, 연면적 2,000.3, 건축면적 955.4㎡, 지하2층~지상3층
- 시설: 공연장(118석), 전시실(기획·상설), 전수실(3실: 울림마루·소리마루·풍류마루)
- 전시: 국악기 52종 75점 실물 전시(편경, 편종 등) 및 일반 관람, 전시 연계 체험프로그램 운영

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>빛고을국악전수관 외부 전경(장구형 외관)</td><td>빛고을국악전수관 전시실 입구 전경</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>전시실 외부 공간(데크) 전경
※ 향후 전시공간 확장 및 연계 활용 가능 공간</td><td>전시실 로비</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>기획전시실
(종묘제례악 등 전통 국악기 실물 중심 전시)</td><td>상설전시실
(국악의 시대별 흐름을 담은 실물 중심 전시)</td></tr>
</table>

❑ 전시 운영 및 프로그램 현황

ㅇ 전시 연계 체험·교육 프로그램

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>빛고을국악탐험대
(테마존 기반 미션형 국악 체험)</td><td>가야금팝(K-POP)
(K-POP 연계 가야금 체험)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>국악팝 체험 미션
(국악 아이돌 연습생 콘셉트의 참여형 국악 체험)</td><td>전시해설, 큐(CUE)
(큐레이터와 함께하는 전시 해설)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>수상한 전통타악 놀이터
(타악 체험 및 전시 연계 활동)</td><td>외국인 대상 'K-굿타임'
(전시·체험·공연이 결합된 국악 체험)</td></tr>
</table>

참고 2 세부 사업계획(관련 자료 및 참고 이미지)

① 아시아 소리이음 전시·체험 공간 조성

- 전시 서사 구축을 위한 스토리 자원화 기초 자료 조사·정리
- 국악을 출발점으로 소리의 이동과 공연화 과정을 따라가며, 아시아 전통음악의 공통된 변화를 체험하는 단계형 상설 전시 공간 조성
- 악기·소리·연주 방식 비교를 통해 국악과 아시아 전통음악의 공통점과 차이를 체험할 수 있는 참여형 전시 콘텐츠 구축

【전시 서사 구조(안)】

프롤로그 | 소리는 이동한다	3. 광주 – 근대 공연문화의 현장
1. 악기의 길 – 소리의 기원	4. 아시아 – 같은 변화를 겪은 소리들(비교·확장)
2. 소리가 무대에 오르다 – 근대 이전에서 근대로의 전환	5. 지금, 다시 만나는 소리(라운지·체험·공연

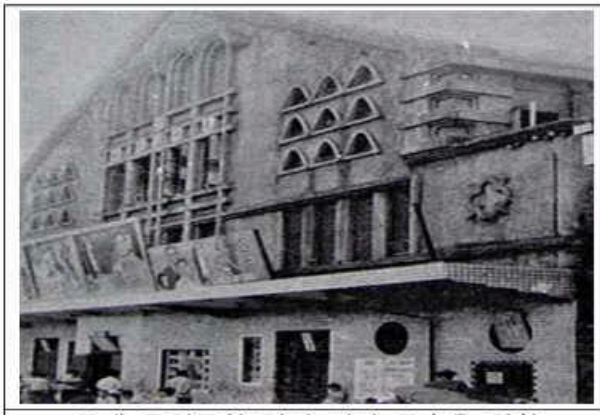
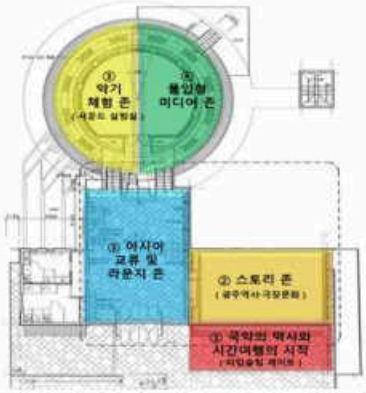
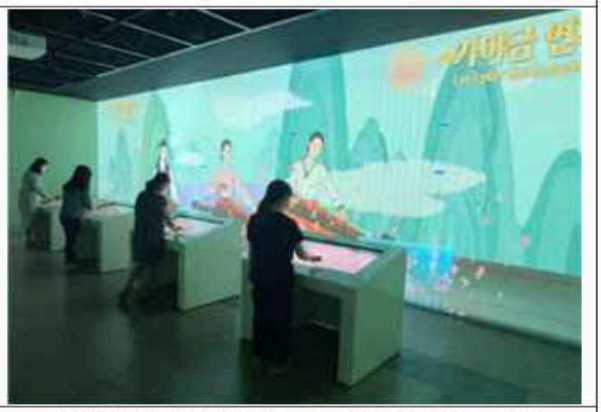
[관련 자료 및 참고 이미지]







[기존 공간 현황 및 활용 기반] 국악복합문화공간 '빛고을국악전수관'
: 국악 전용 공연장, 전수실(교육공간), 전시실을 갖춘 공공 문화시설

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>근대 공연문화 전시 서사 구축을 위한 스토리 자원(광주 사례)</td><td>전시 서사 흐름에 따른 공간구성 개념도 (2~3층 전시실)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">근대 공연문화 전환을 상징하는 몰입형 전시·미디어 연출 사례</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>전시 서사를 확장하는 몰입형 공간 연출 사례</td><td>관람객 참여형 악기·소리 체험 및 합주 사례</td></tr>
</table>

② 전시 연계 공연·체험·교육·교류 프로그램 운영 (연계 프로그램 운영)

- 상설 전시·체험 공간의 전시 서사를 확장하여, 국악인 및 참여 예술가가 함께하는 몰입형(이머시브) 공연·체험 프로그램 운영
- 전시 공간과 연계해 관람객이 소리·연주·움직임에 직접 참여하는 체험형 프로그램을 구성하여 전시 이해도와 몰입도 제고
- 전시 서사의 흐름에 맞춰 라운지 공간에서 국악 및 아시아 전통음악을

함께 소개하는 소규모 공연 및 전시 연계 창작·융합형 공연 운영

- 해외 전통음악단이 참여하는 교류형 공연·프로그램과 외국인 관람객 대상 다국어 안내·체험 지원을 통해 아시아 음악 교류 환경 조성

빛고을국악전수관 공연장 규모

- 좌석수 118석, 무대폭 약 14m, 깊이 6m 규모의 공연장
- 관객과 무대의 밀착형 구조로, 체험형·참여형 공연에 적합
- 조명·미디어 중심의 융합형 창작극, 국악·아시아 교류공연 운영에 활용 가능

[관련 자료 및 참고 이미지]

<table>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td colspan="2">전시 공간을 활용한 이머시브형 공연 사례</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>전시 동선과 연계한 이동형 오디오씨어터 공연</td><td>전수관 규모에 맞춘 융합형 공연 제작</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>전수관 규모에 맞춘 융합형 공연 제작</td><td>해외 전통음악단 초청 워크숍·교류 프로그램</td></tr>
</table>

3 아시아 차세대 예술가 레지던스 지원사업

'28년 계속

◇ 광주가 아시아문화를 넘어 세계인과 소통할 수 있는 다양한 교류 프로그램을 통해 아시아 예술가들에게 의제를 공유하고, 교류하는 레지던스 사업 추진

□ 사업개요

○ (사업기간) 2024년 ~ 2028년

○ (사업장소) 문화전당 주변 쇠퇴한 학원가, 고시원, 모텔 등 유휴공간

○ (필 요 성) 국립아시아문화전당 주변 유휴공간을 활용해 아시아 차세대 예술과들과 교류하는 레지던스 사업 추진 필요

○ (총사업비) 5,400백만원(국비 2,700, 지방비 2,700)

(단위:백만원)

구 분	계	2025	2026	2027	2028
소 계	5,400	1,800	1,800	900	900
국 비	2,700	900	900	450	450
시 비	2,700	900	900	450	450

□ 주요내용

○ 아시아 차세대 예술가 레지던스 지원사업계획 수립

○ 사무국 설치 및 전담인력 운영 조직화

○ 아시아차세대예술가 포럼 개최

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비					
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
아시아 차세대예술가 레지던시 지원사업	국 비	2,700	900	900	450	450
	지방비	2,700	900	900	450	450
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	5,400	1,800	1,800	900	900
재원별 투자비	국 비	2,700	900	900	450	450
	지방비	2,700	900	900	450	450
	민 자	-	-	-	-	-
소 계		5,400	1,800	1,800	900	900
단계별 합계			5,400			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산 출 근 거
'24~'25	1,800	· 사무국 출범 및 기본 계획 수립 · 사무국 운영 · 아시아 차세대예술가포럼 개최 - 아시아 청년 포럼 개최/ 차세대 예술가 레지던시 운영
'26	1,800	· 사무국 운영 · 아시아 차세대예술가포럼 개최 - 아시아 청년 포럼 개최/ 차세대 예술가 레지던시 운영
'27	900	· 사무국 운영 · 아시아 차세대예술가포럼 개최 - 아시아 청년 포럼 개최/ 차세대 예술가 레지던시 운영
'28	900	· 사무국 운영 · 아시아 차세대예술가포럼 개최 - 아시아 청년 포럼 개최/ 차세대 예술가 레지던시 운영
총사업비	**5,400**	

4 아시아 문화도시 교류원(홍보원) 유치.운영

'28년 계속

◇ '아시아 문화도시 교류원(홍보원)을 유치하여 아시아 문화도시 네트워크 구축과 교류를 통한 아시아 문화중심도시로서의 역할 및 입지 강화

□ 사업개요

○ (사업기간) 2025년 ~ 2028년

○ (사업장소) 광주광역시 일원

○ (필 요 성) 아시아문화엑스포와 함께 아시아 문화도시교류원이 결합된 아시아 문화가 결집된 국제교류 허브도시로서 기반 조성

○ (총사업비) 10,000백만원(국비 5,000, 지방비 5,000)

(단위:백만원)

구 분	계	2025	2026	2027	2028
소 계	10,000	1,500	2,500	3,000	3,000
국 비	5,000	750	1,250	1,500	1,500
시 비	5,000	750	1,250	1,500	1,500

□ 주요내용

○ (아시아 문화도시 교류원 유치 및 운영) 아시아 국가가 능동적으로 참여하여 광주에서 자국의 문화를 알릴 수 있는 아시아문화도시 교류원 도입

- 문화전당에서 아시아의 문화를 일방적으로 발신하는 시스템을 넘어 아시아 국가(도시)가 능동적으로 참여하여 광주에서 자국의 문화를 알릴 수 있는 아시아 문화도시 교류원 도입

< 아시아 문화도시 교류원(홍보원) 운영 목표 >

▶ 2024~2025년까지 → 10개국 이상 유치 목표
아시아 여러 국가(도시) 대상 문화교류원(홍보원) 유치 및 협약 준비

▶ 2026년부터 → 15개국 이상 유치 목표
공간적 활용을 통한 교류 및 국가 문화홍보원 (국가관, 전시, 교류, 통합세미나 추진)

▶ 2027년부터 → 20개국 이상 유치 목표
공간적 활용을 통한 홍보원 운영 (국가관 주관행사, 전시, 교류, 통합세미나 추진)

○ (아시아문화중심도시 광주 도시마케팅 강화) 아시아문화중심도시 광주 조성 사업과 광주의 문화적 강점을 활용한 국제미술도시로서 이미지 강화 및 도시 마케팅 추진

□ 투자계획

(단위:백만원)

사업명	사업비					
	구 분	합 계	2025	2026	2027	2028
아시아 차세대예술가 레지던시 지원사업	국 비	5,000	750	1,250	1,500	1,500
	지방비	5,000	750	1,250	1,500	1,500
	민 자	-	-	-	-	-
	소 계	10,000	1,500	2,500	3,000	3,000
재원별 투자비	국 비	5,000	750	1,250	1,500	1,500
	지방비	5,000	750	1,250	1,500	1,500
	민 자	-	-	-	-	-
소 계		10,000	1,500	2,500	3,000	3,000
단계별 합계			10,000			

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도별	사업비	산 출 근 거
'25	1,500	○ 아시아 문화도시 교류원 운영 (누적 10개국 유치) * 국제교류부서 협업 통한 대상 국가 구체화
'26	2,500	○ 아시아 문화도시 교류원 운영 (누적 15개국 유치) * 국제교류부서 협업 통한 대상 국가 구체화
'27	3,000	○ 아시아 문화도시 교류원 운영 (누적 20개국 유치) * 국제교류부서 협업 통한 대상 국가 구체화
'28	3,000	○ 아시아 문화도시 교류원 운영 (누적 20개국 유치) * 국제교류부서 협업 통한 대상 국가 구체화
총사업비	**10,000**	

5 광주비엔날레 파빌리온 플랫폼 조성

'28년 계속

◇ 광주비엔날레 전시관을 동시대 담론을 드러내는 파빌리온의 실험장이자 파빌리온 전시공간과 예술인 창작·교류공간이 결합된 복합문화공간으로 조성하여, 세계 국가·기관 등의 문화예술 교류 플랫폼으로 구현

□ 사업개요

○ **(사업기간)** 2026년 ~ 2031년

○ **(사업내용)** (현)광주비엔날레전시관을 파빌리온 전시공간과 예술인 창작·교류공간이 결합된 복합문화공간으로 조성하여, 국내외 예술가·로컬 파트너가 상시 교류하는 거점으로 활용

○ **(사업위치)** 광주비엔날레전시관 및 중외공원 일원

○ **(사업주관)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과)

○ **(총사업비)** 14,300백만원 (국비 7,150, 지방비 7,150)

□ 필요성(아특사업 연계성)

○ 광주비엔날레전시관 신축 건립에 따른 현 전시관의 활용방안을 마련하고, 비엔날레 파빌리온을 상설·복합문화공간으로 확장하여 광주비엔날레의 국제적 브랜드와 문화예술 콘텐츠의 지속성 강화

○ 파빌리온 전시는 본전시와의 관계성, 광주 내 다양한 장소·로컬 파트너와의 협력을 중시하는 특성이 있어, 단일 전시관 상설 집적보다 예술인 창작·교류공간을 결합한 유연한 복합운영 모델이 요구됨

○ 아특사업의 5대 문화권 중 시각미디어문화권의 핵심 거점인 중외공원 일원에 전시·창작·교류·시민참여 기능을 집적하고, 전시관 - 광장 - 공원을 연결하는 문화예술 공간망 조성

○ 광주비엔날레의 국내외 파빌리온 네트워크와 연계하여 세계 예술가·문화예술기관의 상시 교류 기반을 마련하고, 국제예술행사와 지역문화가 결합된 광주만의 문화도시 경쟁력 강화

□ 세부 사업계획

가. 빛의 파빌리온 플랫폼 기반 구축

○ **(사업기간)** 2026년 ~ 2029년

○ **(사업위치)** 광주비엔날레전시관

○ **(사 업 비)** 11,600백만원(국비 5,800, 지방비 5,800)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과, 광주미술관) / 광주비엔날레

○ **(사업내용)** (현)광주비엔날레 전시관을 파빌리온 전시공간과 예술인 창작·교류공간 등이 결합된 복합문화공간으로 조성하여, 예술가들이 동시대 담론을 함께 논하고 실험하는 유연한 플랫폼 인프라로 구축

- 빛의 파빌리온 플랫폼 조성 : 파빌리온 전시공간, 예술인 창작·교류공간, 휴게편의공간 등으로 구성
- 빛의 파빌리온 플랫폼 센터 조성 및 운영 : 제문헌(광주비엔날레 행정지원센터)을 파빌리온 플랫폼 운영 공간으로 재구성해, 대외협력·큐레이팅팀(파빌리온 허브), 전시기획·시민소통·홍보·창작교류팀(행정지원공간)으로 운영조직 구성

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2028	기획 및 설계	기본계획 수립 및 실시설계 추진	
2029	설계 및 착공	실시설계 완료 및 플랫폼·센터 조성 착공	
2030	조성	플랫폼 및 센터 조성 본격 추진	
2031	준공 및 운영	조성사업 완료 및 시범운영	

나. 빛의 파빌리온 실험실(광장) 조성

○ **(사업기간)** 2027년 ~ 2030년

○ **(사업위치)** 광주비엔날레전시관 앞 광장

○ **(사 업 비)** 1,500백만원(국비 750, 지방비 750)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과, 광주미술관) / 광주비엔날레

○ **(사업내용)** 전시관 내부는 빛의 파빌리온으로, 광장은 파빌리온의 실험적 장소로 조성하고 문화예술 프로젝트를 운영

- 운영시기 : 연간 1회 전시 / 대상 : 전세계 건축·예술 분야 창작가 각 1명 선발

- 파빌리온 실험실 : 예술·미디어·건축의 탈경계·융합적 사고를 반영한 실험적 파빌리온 설치(예술가+건축가 공동작업), 계절 대응·가변성·이동/해체 가능한 지속가능성 추구(런던 서펜타인 파빌리온 참고)
- 팝업 문화예술 프로그램 운영 : 파빌리온 설치 기간 동안 명상·음악·무용·시·도예·다이닝·팝업 행사 등 다양한 프로그램을 운영하는 '문화예술의 야영지'로 조성

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2027	기획 및 설계	조성계획 수립 및 파빌리온 설계	
2028	조성 및 운영	파빌리온 조성 및 문화예술 팝업 프로그램 운영	
2029	운영	실험적 파빌리온 전시 및 문화예술 프로그램 운영	
2030	운영	파빌리온 전시 및 문화예술 프로그램 운영	

다. 빛의 통로 조성

○ **(사업기간)** 2029년 ~ 2030년

○ **(사업위치)** 중외공원 일원

○ **(사 업 비)** 1,200백만원(국비 600, 지방비 600)

○ **(사업주체)** 전남광주통합특별시(문화도시정책과, 광주미술관)

○ **(사업내용)** 신-현 광주비엔날레전시관을 연계하고 관람객 동선을 유도하는 '빛의 통로' 역할의 공공성·기능성 파빌리온 조성 및 통로 정비

- 공공 파빌리온 조성 : '현 광주비엔날레전시관 - 아시아 시각예술공원 - 향후 신 광주비엔날레전시관'의 연계성 강화를 위해 중외공원 일대에 신-구 전시관을 잇는 '빛의 통로' 조성(스위스 Aigle Three Pavilions, 자하하디드 아키텍츠 사례 참고)

○ **(연도별 사업계획)**

연도	구 분	주요 사업내용	비고
2029	계획 및 설계	빛의 통로 조성계획 수립 및 실시설계	
2030	조성 및 운영	공공 파빌리온 및 연결동선 조성, 운영·관리체계 구축	

□ 기대효과

○ (현)광주비엔날레전시관을 신축 전시관과 차별화된 새로운 복합문화예술공간이자 도시브랜드 자산으로 확보

○ 전시관(빛의 파빌리온 플랫폼) - 광장(빛의 파빌리온 실험실) - 중외공원 일대(빛의 통로)를 유기적으로 연결하여 광주비엔날레전시관과 도시 공간을 잇는 예술 벨트를 조성하고, 시민·방문객의 문화예술 향유 접근성 강화

○ 30년간 축적된 광주비엔날레의 국제 네트워크와 파빌리온 프로젝트를 상설 플랫폼으로 발전시켜, 광주를 아티스트와 세계 예술시장을 연결하는 '예술의 허브 도시'이자 도시문화외교 플랫폼으로 도약시킴

□ 투자계획

(단위 : 백만원)

사업명		사업비		연도별 추진 계획 ('26~'30)				
		구 분	합 계	2026	2027	2028	2029	2030
빛의 파빌리온 플랫폼기반 구축	계		11,600	500	900	8000	2,200	0
	빛의 파빌리온 플랫폼	국 비	5,200	200	250	3,750	1,000	0
		지방비	5,200	200	250	3,750	1,000	0
		민 자	0	0	0	0	0	0
		소 계	10,400	400	500	7,500	2,000	0
	빛의 파빌리온 센터조성	국 비	600	50	200	250	100	0
		지방비	600	50	200	250	100	0
		민 자	0	0	0	0	0	0
		소 계	1,200	100	400	500	200	0
빛의파빌리온실험실	계		1,500	0	340	380	380	400
	빛의 파빌리온 실험실	국 비	500	0	110	130	130	130
		지방비	500	0	110	130	130	130
		민 자	0	0	0	0	0	0
		소 계	1,000	0	220	260	260	260
	문화예술 팝업 프로그램	국 비	250	0	60	60	60	70
		지방비	250	0	60	60	60	70
		민 자	0	0	0	0	0	0
		소 계	500	0	120	120	120	140
빛의 통로	계		1,200	0	0	400	400	400
	공공 파빌리온	국 비	600	0	0	200	200	200
		지방비	600	0	0	200	200	200
		민 자	0	0	0	0	0	0
		소 계	1,200	0	0	400	400	400
연도별 소계				500	1,240	8,780	2,980	800
합 계				**14,300**				

□ 산출근거

(단위 : 백만원)

연도	사업비	산출근거
2026	500	◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 조성 400 ◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 센터 조성 100
2027	1,240	◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 조성 500 ◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 센터 조성 400 ◦ 빛의 파빌리온 실험실 220 ◦ 문화예술 팝업 프로그램 120
2028	8,780	◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 조성 7,500 ◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 센터 조성 500 ◦ 빛의 파빌리온 실험실 260 ◦ 문화예술 팝업 프로그램 120 ◦ 빛의 통로_공공 파빌리온 400
2029	2,980	◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 조성 2,000 ◦ 빛의 파빌리온 플랫폼 센터 조성 200 ◦ 빛의 파빌리온 실험실 260 ◦ 문화예술 팝업 프로그램 120 ◦ 빛의 통로_공공 파빌리온 400
2030	800	◦ 빛의 파빌리온 실험실 260 ◦ 문화예술 팝업 프로그램 140 ◦ 빛의 통로_공공 파빌리온 400
총사업비	**14,300**	