

수행기관: 플러스지

노후산업단지 구조고도화사업계획 수립용역
- 파주출판문화정보 국가산업단지 -

2020. 07





목 차



I. 사업의 개요	1
1. 사업수립 배경 및 목적	1
2. 과업의 범위 및 수행절차	2
II. 파주출판단지 현황진단	5
1. 출판단지 현황 진단 분석체계	5
2. 일반 현황	6
3. 출판단지의 특징 및 관련제도	12
4. 입주기업분석	16
5. 경쟁력 분석	21
III. 산업 및 정책동향 분석	27
1. 출판산업동향 분석체계	27
2. 출판산업현황	28
3. 출판산업 영향요소분석	31
4. 국내외 관련 사례	34
5. 출판산업 전망	41



목 차



IV. 시사점 종합	49
1. 현황분석 시사점	49
2. 산업 트렌드 분석 시사점	51
3. SWOT분석	53
V. 구조고도화 추진전략	54
1. 구조고도화 추진방향	54
2. 구조고도화 추진전략 구축	55
3. 구조고도화 사업제안	63
VI. 구조고도화 추진방안	120
1. 업종고도화 방안	120
2. 공간구조 개편방안	132
3. 소요예산종합	144
4. 구조고도화 추진조직	151
VII. 기대효과	155

표 목 차

[표 1-1] 노후 산업단지 현황	1
[표 1-2] 과업의 내용적 범위	3
[표 2-1] 현황진단 분석체계	5
[표 2-2] 파주출판단지 추진 경과	8
[표 2-3] 토지이용계획	11
[표 2-4] 관련 제도내용	13
[표 2-5] 활성화를 위한 세부추진방안 내용 및 진행 상황	14
[표 2-6] 1차~4차 출판인쇄문화산업진흥발전계획 주요 내용	15
[표 2-7] 입주업체 업종 분류	16
[표 2-8] 입주업체현황	17
[표 2-9] 업종별 입주업체 현황	18
[표 2-10] 고용현황	19
[표 2-11] 제조업 대상 가동률·생산액·수출액	20
[표 2-12] 파주출판단지 근무 환경	21
[표 2-13] 근무환경 만족도 및 불편사항(경영자 대상)	22
[표 2-14] 근무환경 및 교통 환경 만족도(근로자 대상)	23
[표 2-15] 기업환경 만족도(근로자 대상)	24
[표 2-16] 방문객의 파주출판단지 방문 목적	25
[표 2-17] 파주출판단지 불편한 점	26
[표 3-1] 출판산업 분석체계	27
[표 3-2] 출판산업 업종별 업체 현황	28
[표 3-3] 출판산업 업종별 매출액	28
[표 3-4] 출판산업 업종별 고용현황	29
[표 3-5] 전자출판제작업 업체현황, 매출, 고용현황 비중	29
[표 3-6] 연간 독서율 변화 추이	31
[표 3-7] 연간 독서량 변화 추이	31
[표 3-8] 자신의 독서량이 부족하다고 인식하는 비중	32
[표 3-9] 성인의 독서 장애 요인	32
[표 3-10] 학생의 독서 장애 요인	32
[표 3-11] 서울디지털국가산업단지 일반현황	34

표 목 차

[표 3-12] 청주도시첨단문화산업단지 일반현황	36
[표 3-13] 춘천도시첨단문화산업단지 일반현황	37
[표 3-14] 책에 기반을 둔 콘텐츠의 확대(OSMU) 에	42
[표 3-15] 전자책 서비스 형태 에	43
[표 3-16] 2017년 미국의 오디오북 이용 실태 조사 결과	44
[표 3-17] 오디오북 필요성, 시장성장 가능성 조사 결과	44
[표 3-18] 오디오북의 확대를 위해 풀어야 할 과제	45
[표 3-19] 기존 출판과 POD 출판의 비교	48
[표 4-1] SWOT분석	53
[표 5-1] 파주출판단지 전략과제종합	62
[표 5-2] 통합 교통지원 플랫폼 구축개요	71
[표 5-3] 종합기업지원플랫폼 구축 개요	80
[표 5-4] 창익, 벤처센터 구축개요	86
[표 5-5] 컨벤션/유통센터 조성 사업 개요	93
[표 5-6] 컨벤션/유통센터 건축개요	94
[표 5-7] 문화/예술 전시 및 체험관 구축 개요	100
[표 5-8] 전시/체험관 건축개요	102
[표 5-9] 혁신지원센터 사업개요	107
[표 5-10] 혁신지원센터 건축개요	108
[표 5-11] 복합문화센터 사업개요	112
[표 5-12] 복합문화센터 건축개요	113
[표 5-13] 폐기물처리시설용지 등 현황	116
[표 5-14] 용도별 구역 변경(예시)	117
[표 6-1] 미래성장동력 종합실천계획 주요 내용	121
[표 6-2] 19대 미래성장동력 목표 및 추진전략	122
[표 6-3] 10대 전략기술 트렌드	124
[표 6-4] 첨단제조업종(예시)	129
[표 6-5] IT기반 첨단산업(예시)	130
[표 6-6] 구조고도화 추진 소요예산	144
[표 6-7] 구조고도화 추진조직별 역할	152

그 림 목 차

〈그림 1-1〉 공간적 범위	2
〈그림 1-2〉 과업 수행 절차도	4
〈그림 2-1〉 파주출판단지 단계 별 구성도	7
〈그림 2-2〉 파주출판단지 지리적 위치	9
〈그림 2-3〉 파주출판단지 접근 경로	10
〈그림 3-1〉 미국 오디오북 시장 매출 규모	30
〈그림 3-2〉 정보 습득을 위한 매체와 이용 비중	33
〈그림 3-3〉 스마트폰 보유율	33
〈그림 3-4〉 가상현실책 오퍼레이션 유(미국)	43
〈그림 3-5〉 아마존의 동기화 서비스 예	46
〈그림 5-1〉 파주출판단지 3대 전략 방향 도출	54
〈그림 5-2〉 파주출판단지 발전Vision	55
〈그림 5-3〉 구조고도화 단위사업 도출	63
〈그림 5-4〉 ICT 공유버스 유사 서비스 - e버스	64
〈그림 5-5〉 맞춤형 정책정보 제공 유사 서비스 - 기업마당	65
〈그림 5-6〉 창의·벤처센터 업무 공간 지원 서비스	66
〈그림 5-7〉 체험관 예시	68
〈그림 5-8〉 혁신지원센터	69
〈그림 5-9〉 종합문화센터 예시	70
〈그림 5-10〉 통합교통지원 플랫폼 구성도	72
〈그림 5-11〉 공유버스 개념도	73
〈그림 5-12〉 카셰어링 개념도	75
〈그림 5-13〉 카셰어링 사례	76
〈그림 5-14〉 공유모빌리티서비스 개념도	77
〈그림 5-15〉 주차공간연결서비스 개념도	78
〈그림 5-16〉 맞춤형 기업지원 플랫폼 구성도	81
〈그림 5-17〉 기업지원정보제공 개념도	82
〈그림 5-18〉 자원공유서비스 개념도	84

그림 목 차

〈그림 5-19〉 업무공간서비스 개념도	88
〈그림 5-20〉 출판지원서비스 개념도	90
〈그림 5-21〉 수출지원서비스 개념도	96
〈그림 5-22〉 컨벤션 기능	98
〈그림 5-23〉 전시회 사례	103
〈그림 5-24〉 공유퍼스널 모빌리티	118
〈그림 5-25〉 우수지 주변 길과 자전거도로	119
〈그림 6-1〉 19대 미래성장동력	121
〈그림 6-2〉 파주출판단지 업종 도출	128
〈그림 6-3〉 현재의 공간구조도	132
〈그림 6-4〉 구역(zone)개편안	134
〈그림 6-5〉 단위사업 공간배치도	135
〈그림 6-6〉 재편된 공간배치도	143
〈그림 6-7〉 민간중심 시행구조	145
〈그림 6-8〉 구조고도화 추진조직도	151
〈그림 6-9〉 개발방식과 사업시행자	153
〈그림 6-10〉 민관합동 시행구조	154

I 사업의 개요

1 사업수립 배경 및 목적

- 우리나라 산업단지는 환경변화에 따라 경쟁력 강화를 위한 모멘텀이 필요
 - * 산업단지가 제조업에서 차지하는 비중(2017년) : 생산 70.3%, 수출 73.9%, 고용 48.5%
- 환경변화에 따른 산업구조의 변화
 - 미디어 융복합 : 융복합 콘텐츠 산업 성장 (VR등)
 - 디지털 신경제 : 디지털 유통 플랫폼 시장규모의 성장
 - 4차 산업혁명시대의 도래 :
 - ① 초연결성(Hyper-Connected) : 인간/사물 간 연결성의 기하급수적 확대
 - ② 초지능화(Hyper-Intelligent) : 딥러닝, 인공지능과 관련된 시장의 급성장
- 산업단지 경쟁력강화를 위한 구조고도화사업 추진 필요성 대두

착공 후 20년이 경과한 노후산업단지가 증가됨에 따라 경쟁력강화방안이 대두되어 이에 대한 대책이 요구됨

[표 1-1] 노후 산업단지 현황

구분	20년 이상 노후산업단지	전국산업단지	비율
산업단지(단위 : 개)	436	1,207	36.1%
입주업체수(단위 : 개)	82,252	100,799	81.6%
근로자수(단위 : 천명)	1,687	2,156	78.2%

*자료 : 한국산업단지공단 홈페이지

- 산업 패러다임 변화에 대응하기 위한 노후산업단지 혁신이 필요
- 정부는 '노후산단 리모델링 활성화 방안'을 발표하는 등 노후산업단지 경쟁력 강화를 위한 정책을 추진
 - 정부는 산업단지 특성에 따른 리모델링 추진
 - 「산업집적활성화 및 공장설립에 관한법률」 개정으로 20년 이상 경과한 산업단지를 대상으로 10년 단위의 구조고도화 계획 수립 의무화

이에 따라 본 프로젝트는 착공 20년이 경과한 파주출판문화정보 국가산업단지의 업종 고도화, 혁신자원 집적, 공간재편, 세부사업 등 구조고도화 중장기 발전계획(10년)을 수립

과업의 범위 및 수행절차

가. 과업의 범위

□ 공간적 범위 : 파주출판단지 및 배후지역

<그림 1-1> 공간적 범위



☐ 시간적 범위 : 2020년을 기준으로 향후 10년간('20 ~ '29) 구조고도화 사업의 총괄적인 중장기 계획을 수립

☐ 내용적 범위

○ 본 용역은 각 단계별로 순차적으로 진행

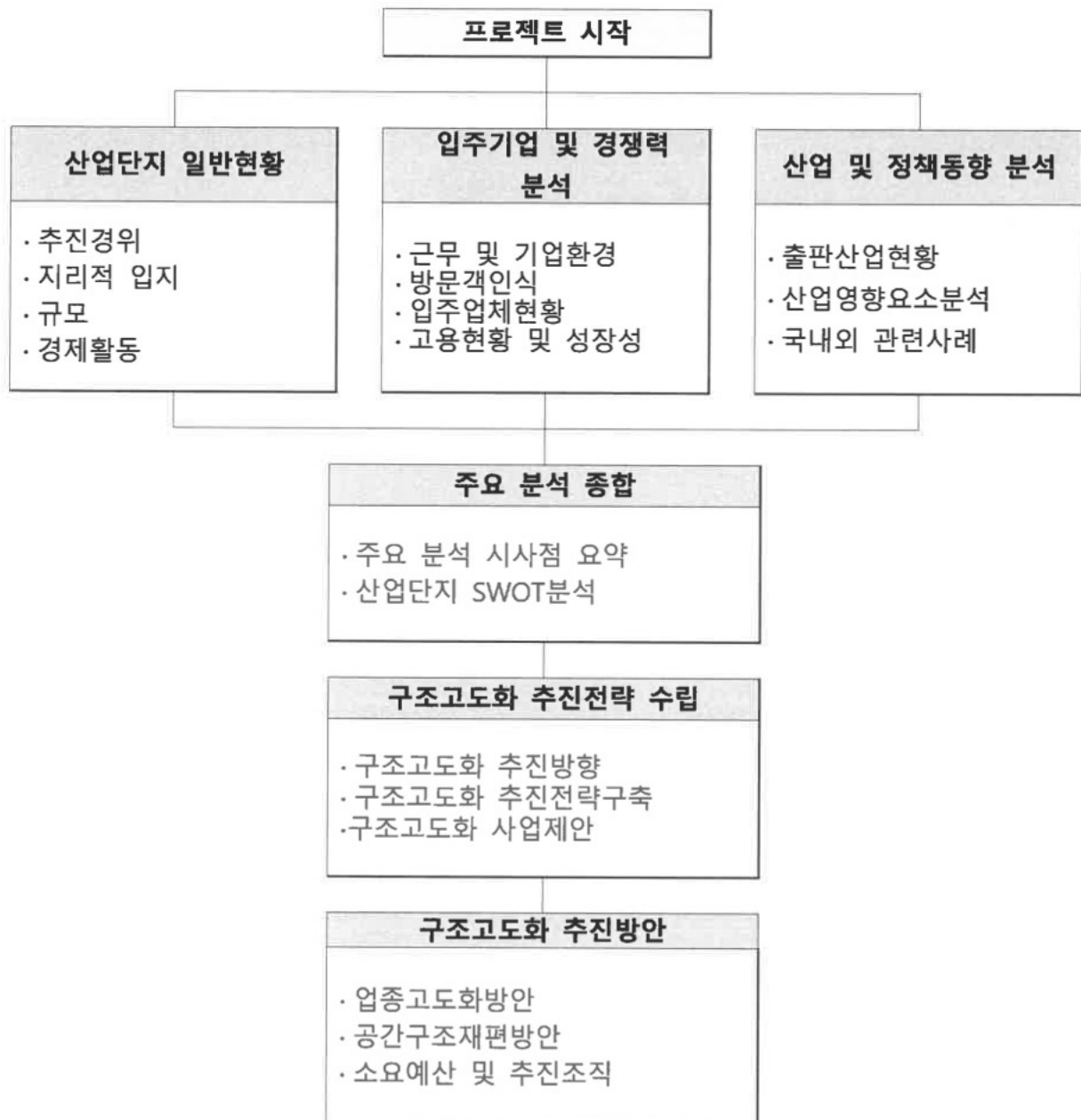
[표 1-2] 과업의 내용적 범위

구분	연구용역 세부내용
산업단지 현황분석	<ul style="list-style-type: none"> • 산업단지 일반현황(주요 연혁, 지리적 입지, 규모, 경제활동) • 산업단지 경쟁력(정책여건, 배후지역, 교통여건, 혁신여건, 정주여건) • 입주기업 현황(업종별 분포, 입주기업 성장성) • 산업단지 SWOT 분석
구조고도화 추진전략 수립	<ul style="list-style-type: none"> • 구조고도화 추진방향 및 전략 구축(비전 및 추진전략 체계) • 구조고도화 사업제안 • 세부추진사업 정의
추진방안	<ul style="list-style-type: none"> • 업종고도화 방안 • 공간구조 개편방안 • 소요예산, 추진조직

나. 과업수행절차

- 본 과업은 산업단지 입주기업 및 경쟁력 등의 현황 분석 후 이를 기반으로 구조고도화 추진 전략 및 세부추진방안 수립

<그림 1-2> 과업 수행 절차도



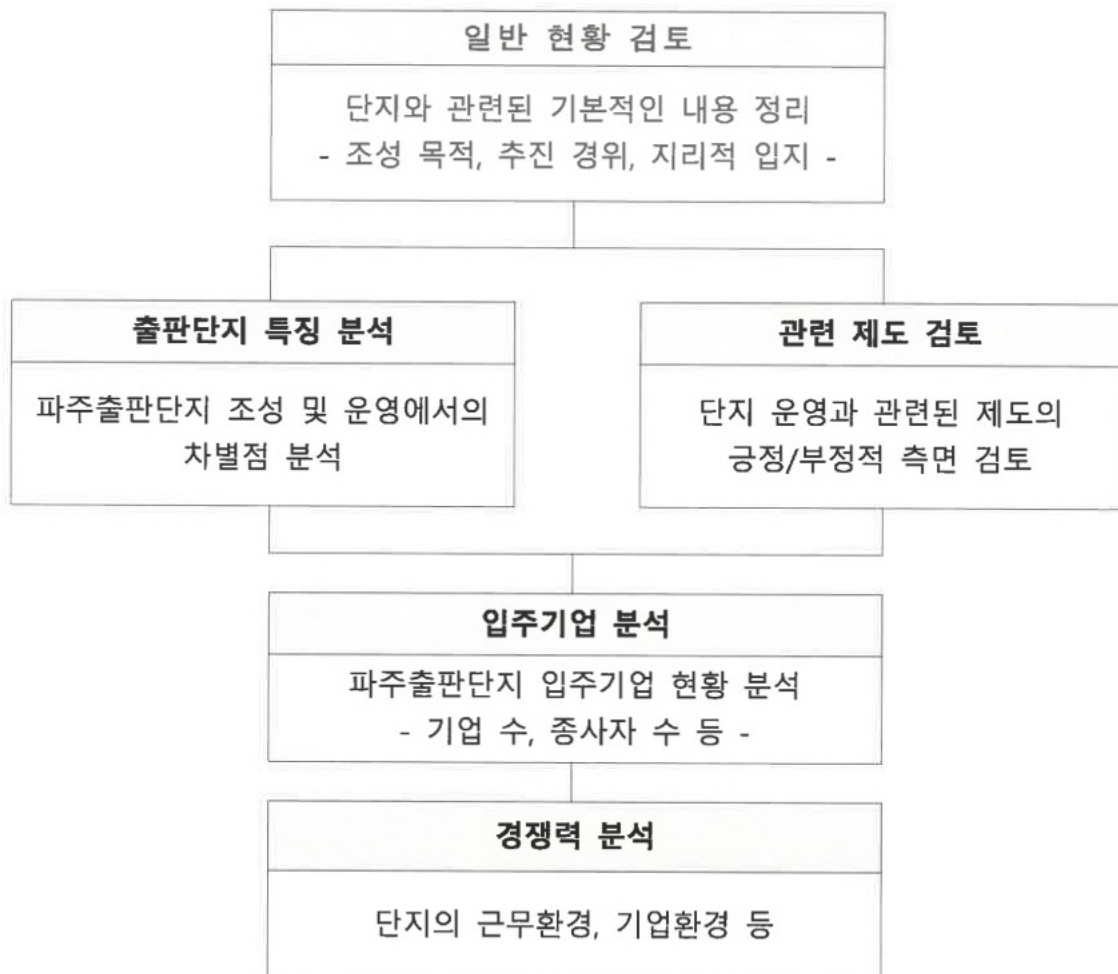
II 파주출판단지 현황 진단

1 파주출판단지 현황 진단 분석체계

□ 파주출판단지의 현황을 파악하기 위해

- ① 조성목적, 추진 경위 등 단지에 대한 기본적인 사항을 정리
- ② 단지 조성의 특징과 관련 제도의 긍정적/부정적 측면에서 검토
- ③ 파주출판단지 입주기업 업체 수, 종사자수 등 분석
- ④ 근무환경, 기업환경 등 단지 여건 검토를 통한 경쟁력 분석

<표 2-1> 현황진단 분석체계



가. 파주출판단지 개요

□ (파주출판단지란) 파주출판단지의 정식명칭은 '파주출판문화정보 국가산업단지'(이하 파주출판단지)이며 경기도 파주시 문발동 일대에 조성된 출판, 인쇄, 디자인, 방송, 영상, 전시 등을 업종으로 하는 기업이 모여 있는 국가산업단지

□ (지정 목적) 출판·인쇄·영상 등 지식·정보산업의 집적화 및 문화중심지 육성을 위해 설립

설립목적

- 21세기 고도 정보화 사회에 대비하여 출판·영상 등 지식·정보산업을 중심으로 한 출판 문화산업을 집적화하여 국가전략산업으로 육성
- 국제적 문화정보 교류 및 한국 전통문화의 공연과 전시가 이루어지는 "통일한국시대의 문화중심지"로 육성

□ (지정규모) 파주출판단지는 1단계 사업과 2단계 사업으로 나누어 조성되었으며 총 면적은 1,561,938.6㎡

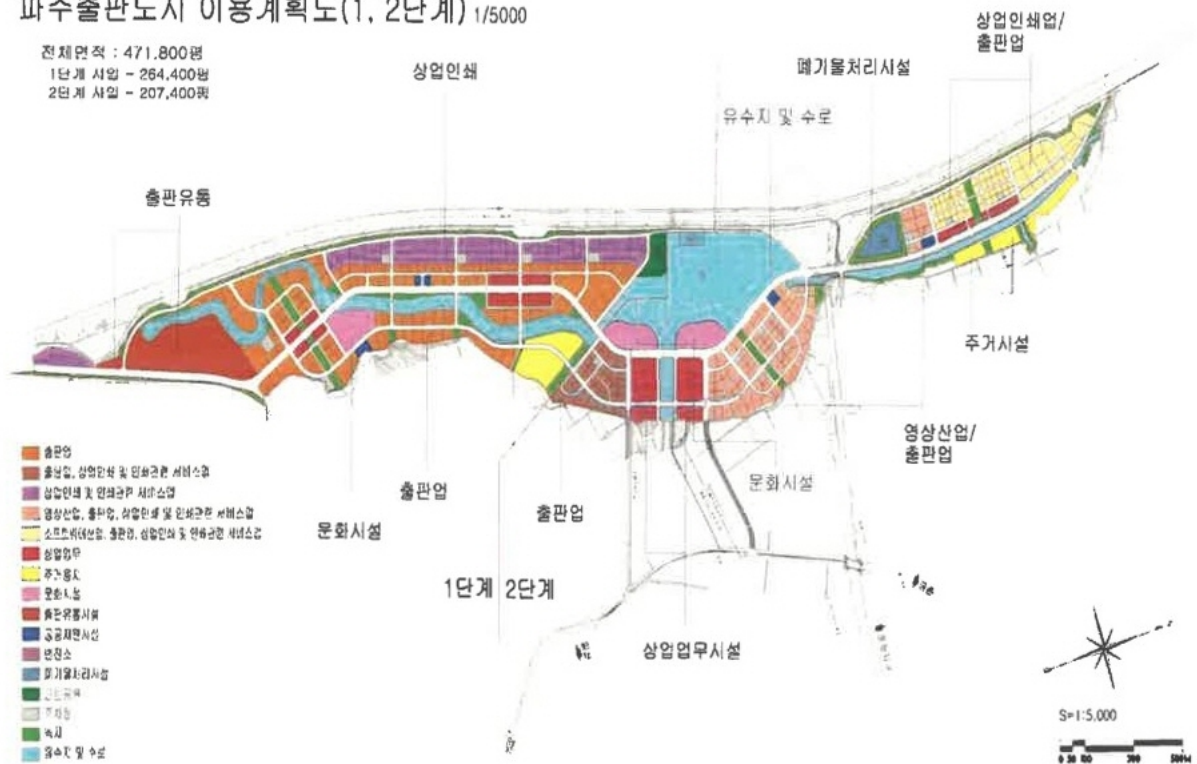
○ 1997년 3월 국가산업단지지구 지정 후 2004년 1월 준공되었으며 2단계 사업은 2013년 11월 준공

○ 1단계는 출판, 인쇄, 물류 등이 주요 업종이며, 2단계는 이에 더해서 영상, 소프트웨어 등의 업종 추가

<그림 2-1> 파주출판단지 단계 별 구성도

파주출판도시 이용계획도(1, 2단계) 1/5000

전체면적 : 471.800평
1단계 시일 - 264,400평
2단계 시일 - 207,400평



구분	1단계	2단계
조성기간	1997년 ~ 2004년	2007년 ~ 2013년
규모	874,042.6㎡(264,397평)	687,896㎡(208,086평)
입주업종	출판, 인쇄, 출판물류	출판, 인쇄, 영상, 소프트웨어, 공연 등

나. 주요 추진 경위

□ (단지설립 추진경과) 파주는 1989년 논의를 시작하여 2004년 1단계, 2013년 2단계 준공

[표 2-2] 파주출판단지 추진 경과

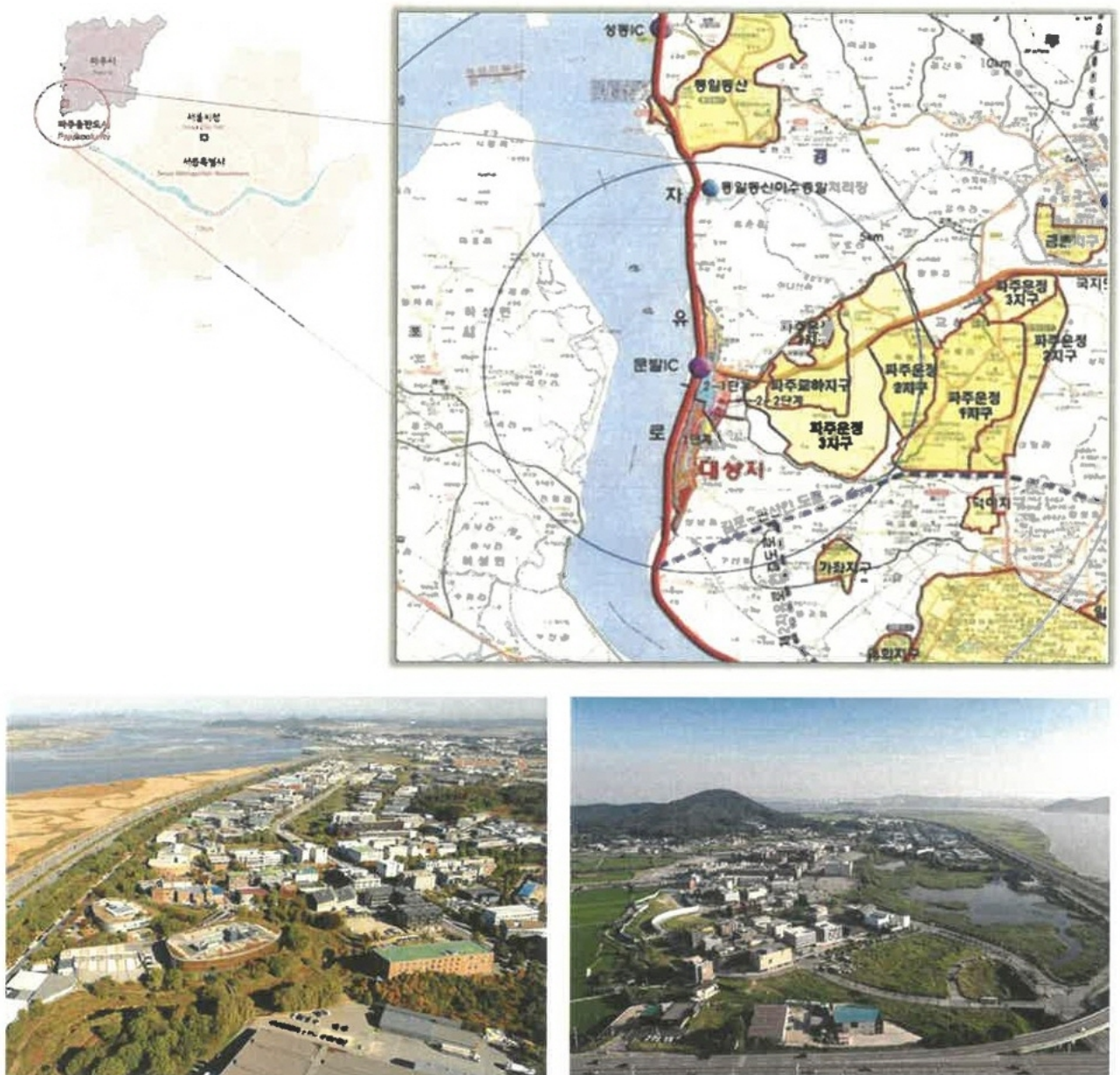
- 1989년 한국출판문화산업의 현대화를 위한 출판단지 개발 논의 (범 출판계 참여)
- 1991년 파주출판문화정보산업단지 사업협동조합 설립 인가(경기도)
- 1994년 김영삼 대통령 지시에 따라 문화체육부에서 세부계획 확정 발표
- 1997년 국가산업단지 지정 및 개발계획 승인(건설교통부)
- 1998년 문화관광부를 관리권자로 위탁(산업자원부)하였으며 출판단지 1단계 착공
- 1998년 문화관광부, 관리기관 업무를 한국산업단지공단에 위탁
- 1999년 파주출판단지 조성을 위한 민간자율협약 체결
(조합과 조합원 간 공동성 실천 및 건축지침 준수 등)
- 2003년 출판도시문화재단 설립(사업협동조합 출자)
- 2004년 1단계 사업 준공, 아시아출판문화정보센터 완공, 출판물종합유통센터(북센) 완공
- 2007년 파주출판단지 2단계 협동화사업 추진
- 2009년 파주출판단지 2단계 조성공사 착공(LH공사)
- 2010년 우수협동화사업자 선정(문화체육관광부)
- 2011년 2단계 산업시설용지 총 112개사 입주계약 완료
- 2013년 2단계 사업 준공

* 자료 : 파주출판문화정보국가산업단지 관리기본계획

다. 지리적 입지

- (지리적 위치) 출판단지는 파주의 가장 서쪽 한강변에 위치하며, 고속도로 '자유로'에 면해 있고 서울 시청에서 서북부로 35Km 떨어진 지점에 위치
- 행정구역 상 위치는 경기도 파주시 문발동, 산남동, 서패동, 신촌동 일원

<그림 2-2> 파주출판단지 지리적 위치



* 자료 : bookcity.or.kr (입지여건)

□ (접근 경로) 파주출판단지는 서울에서 자유로를 이용하거나 일산, 파주 등을 통해 접근 가능하며 경의선 금촌역도 이용 가능

<그림 2-3> 파주출판단지 접근 경로



- ① 자유로 통과도로(행주대교 40Km)
- ② 1번국도 인접(파주12Km)
- ③ 일산신도시 인접(6Km)
- ④ 경의선 금촌역(8Km) 이용

라. 용도별 면적

- 파주출판단지는 산업시설 용지가 가장 높은 비중을 차지하고 지원시설, 공공시설용지 등으로 구성
- 산업입지법에 따른 산업단지 개발계획 상의 토지이용 면적 배분은 산업시설용지가 586,805.9㎡로서, 전체면적의 37.6%로 가장 높은 비중을 차지
- 산업업무와 문화시설 등의 지원시설용지 면적은 135,516.7㎡로 전체 면적의 8.7%를 차지하며 파주출판단지의 특성에 따라 지원시설용지 중 문화시설 용지가 49,841.1㎡의 면적을 차지함
- 녹지, 공원 및 도로 등의 공공시설용지 면적은 793,214.8㎡로 전체 면적의 50.7%를 차지
- 기업입주에 따른 종사자 거주 목적으로 배분된 주거용지 면적은 46,401.2㎡로 전체 면적의 3.0%를 차지

[표 2-3] 토지이용계획

구 분		면적(㎡)			구성비(%)	비고
		합계	1단계	2-1단계		
총 계		1,561,938.6	874,042.6	687,896.0	100.0	
산업시설용지		586,805.9	386,653.7	200,152.2	37.6	
지원 시설 용지	소 계	135,516.7	49,826.0	85,690.7	8.7	
	산업업무	77,615.8	27,083.3	50,532.5	5.0	
	문화시설	49,841.1	17,926.0	31,915.1	3.2	
	공공지원	6,939.5	3,696.4	3,243.1	0.4	
	후생복지시설	1,120.3	1,120.3	-	0.1	
공공 시설 용지	소 계	793,214.8	409,435.7	383,779.1	50.7	
	녹 지	112,335.6	76,483.0	35,852.6	7.2	
	근린공원	10,620.0	10,620.0	-	0.7	
	문화공원	3,757.0	3,757.0	-	0.2	
	유수지 및 수로	328,833.5	123,679.5	205,154.0	21.0	
	도 로	310,640.6	171,969.7	138,670.9	19.9	
	주 차 장	13,248.9	9,147.3	4,101.6	0.8	
	폐기물처리시설	13,779.2	13,779.2	-	0.9	
주 거 용 지		46,401.2	28,127.2	18,274.0	3.0	

가. 파주출판단지의 특징

- 국가산업단지가 국가 주도의 제조업 중심에서 벗어나 민간 주도의 서비스업 중심으로 조성된 선도적 사례이며, 출판 외 건축, 문화 도시로서의 의미도 보유

[민간 자력에 의한 도시 공동체 조성]

- 문화콘텐츠와 비제조업 중심의 최초 문화산업단지로서 출판인들이 자발적인 문화운동 차원에서 협동화조합으로 이룩한 순수 민간 차원의 출판문화산업단지
 - 분양방법 : 1단계(토지공사→조합→조합원), 2단계(내공사→조합원)
 - 조합에서 건축가이드라인 지침 제정·운영(공장 건축 설계·공사 적용)

[출판산업의 집적화와 현대화]

- 출판기획/인쇄/물류 등 출판산업 전 분야의 업종 및 기업체 집약을 통해 클러스터 형성
- (주)웅진북센을 통한 출판 물류체계의 혁신과 출판기업 간 교류/네트워크를 강화함으로써 출판산업의 현대화 및 구조혁신 주도

[건축 도시로서의 차별성]

- 건축가와 협력하여 도시 디자인에 대한 마스터플랜을 수립
- 국내 최초로 지정건축가 제도를 운영하여 독특한 경관의 건축 지형 마련
- 다양한 형태의 건축물로 친환경 도시 설계 및 차별화된 건축설계지향

[다양한 문화 프로그램과 공간명소 구현]

- 출판과 문화산업의 특성을 강화하기 위해 아시아출판문화정보센터와 입주 기업에 의한 문화 프로그램 운영
- 다양한 문화 프로그램이 제공되는 공간명소로서 구현

* 자료 : 파주출판도시 도시진단 연구보고서(2018)

나. 파주출판단지 운영 관련 제도 및 정책

- (단지 운영·관리 관련 계획) 파주출판단지는 국가산업단지로서 ‘산업단지 관리기본계획’, ‘산업단지계획(개발/실시계획)’, ‘도시관리계획’ 3가지의 법정계획이 중첩
- 파주출판단지는 설립과 운영에 필요한 국토이용, 산업단지 입지 선정과 개발, 단지 설립 등에 관한 법정계획에 근거하여 조성되었고 관리·운영 중

[표 2-4] 관련 제도내용

관련 제도	내용
산업단지 관리기본계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 근거법률 : 산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법률 ○ 입주업종 및 허용용도를 규정함에 따라 산업단지 관리 운영 전반에 대한 실체적인 계획으로의 성격을 가짐 <ul style="list-style-type: none"> - 입주관리계획을 통한 산업단지 입주업종 지정, 용도구역 및 건축물 허용용도 지정
산업단지계획 (개발/실시계획)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 근거법률 : 산업입지 및 개발에 관한 법률 ○ 도시관리계획 의제, 관리기본계획 변경 가능 및 용도구역 변경 제한에 따라 최상위 성격을 가짐 <ul style="list-style-type: none"> - 산업단지계획(개발/실시계획)은 산업단지 개발을 목적으로 하는 계획임에 따라 최초개발 및 준공 이전에 유효성을 갖는 계획이나 준공 이후에도 일정 규모 이상의 관리기본계획상의 용도구역 변경 및 도시관리계획 변경을 위해서는 기존 산업단지계획(개발/실시계획)의 변경 승인 필요
도시관리계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 근거법률 : 국토의 계획 및 이용에 관한 법률 ○ 허용 용적률 규정(도시계획 조례 연계)을 통한 산업단지 용적률에 대한 실체적인 계획으로서의 성격을 나타냄

* 자료 : 파주출판도시 도시진단 연구보고서(2018)

□ (파주출판단지 활성화 방안) 파주출판단지를 세계적 출판산업단지로 활성화하기 위한 중장기 대책 마련을 위해 관련 기관들이 활성화 방안을 마련하여 추진 중

○ 문화체육관광부, 경기도, 파주시, 한국산업단지공단, 한국토지주택공사, 출판도시입주기업협의회 등이 파주출판단지를 세계적인 핫플레이스로 활성화하기 위해 간담회를 개최(2019.08.30)하고 활성화 방안 논의

[표 2-5] 활성화를 위한 세부추진방안 내용 및 진행상황

목적	파주출판단지의 세계적인 출판·문화·영상 산업 클러스터로 육성	
구분	내용	비고
단기 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 파주출판단지 환경정비 • 평화누리길 6코스 인근 자전거 통행로 설치 • 친환경적 색상을 활용해 우수지 펜스 설치 • 수로(우수지) 생태공원 조성 	
중기 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 광역버스(2200, 200번) 파주출판단지 2단계 지역까지 확대 운영 • 폐기물처리시설 체육공원 및 산업용지로 용도 변경 • 문발로 교차로 교량확장 및 자유로(국도77호선) 진입 IC 신설 	
장기 계획	<ul style="list-style-type: none"> • 행정복합지원센터 설치 • 복합문화센터 건립, 혁신지원센터 건립 	복합문화센터 공모 선정되어 추진 중

□ (출판인쇄문화산업진흥발전계획) 2003년 1차 출판문화산업 진흥기본계획을 시작으로 총 4번의 5개년 계획을 수립하였으며 현재 4차 계획 실행 중

[표 2-6] 1차~4차 출판인쇄문화산업진흥발전계획 주요 내용

구분	출판인쇄문화산업진흥 발전계획
1차 (2003~2007)	<ul style="list-style-type: none"> • 비전 : 책 중심 대한민국 비전 구현을 통한 지식강국 실현 • 목표 : 산업기반 구축, 정책 효율성 제고, 지식 정보화 • 과제 : 출판산업 인프라 구축, 출판유통 현대화 기반 조성 등 8대 과제 • 기타 주요내용 <ul style="list-style-type: none"> - 진입규제 완화와 변형도서 정가제 도입 - '출판 및 인쇄진흥법'을 제정하여 지식산업의 중심기반으로서 출판 및 인쇄산업을 육성하는 토대 마련
2차 (2007~2011)	<ul style="list-style-type: none"> • 비전 : 책으로 만드는 글로벌 지식강국 • 목표 : 출판지식 네트워크 강화, 국민 참여와 균형발전, 온오프라인 병행 발전, 출판지식산업 인프라 구축 • 과제 : 출판지식 국가경쟁력의 체계적 관리, 출판지식 생산력 강화 등 10대 과제 • 기타 주요내용 <ul style="list-style-type: none"> - 2007년 출판 및 인쇄진흥법에서 인쇄에 관한 사항을 분리하여 '인쇄문화산업 진흥법'을 따로 제정 - 7월 19일 법률 8533호로 '출판문화산업 진흥법'으로 개정하면서 출판 중심의 진흥 정책으로 출발
3차 (2012~2016)	<ul style="list-style-type: none"> • 비전 : 글로벌 출판문화 강국 도약 • 목표 : 출판 콘텐츠 경쟁력 강화, 선진 산업환경 조성, 신성장동력 발굴, 해외 진출 활성화 • 과제 : 출판수요 창출 및 유통 선진화, 우수 출판콘텐츠 제작 활성화 등 5대 과제 • 기타 주요내용 <ul style="list-style-type: none"> - 한국출판문화산업진흥원 출범을 통해 체계적인 추진 체계 확보 - '출판 한류' 개념을 통해 출판수출 지원에 대한 체계적 정책 마련
4차 (2017~2021)	<ul style="list-style-type: none"> • 비전 : 책으로 도약하는 문화강국 실현 • 목표 : 출판생태계의 자생력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 21년 연 매출 약 4.37조, 10종 이상 발행 출판사 약 2,000개사 • 과제 : 지속성장 기반 마련, 출판유통 선진화 등 4대 과제 • 기타 주요내용 <ul style="list-style-type: none"> - 투자 활성화와 IP멀티유지 비즈니스, MCN 등 뉴미디어와의 협력 강화 등 새로운 미디어-산업 생태계 변화에 대응하기 위한 정책 방향 등 제시 - 출판 스타트업, 지역 서점 등 판권권 도입을 비롯하여 관련 법제 개선 방향, 정책 거버넌스 구축 방안 등 제시

* 자료 : 출판미래비전2030

가. 입주업체 현황

□ 파주출판단지에 입주한 업체는 출판업, 상업인쇄 및 인쇄관련 서비스업, 영화·방송 및 기타 공연·전시 관련 산업 등으로 분류

○ 입주 업종 중 인쇄업종은 제조, 나머지 업종은 비제조로 분류

[표 2-7] 입주업체 업종 분류

업종 분류	한국표준산업분류(중/소분류)
펄프, 종이 및 판지 제조업	171. 펄프, 종이 및 판지 제조업
출판업	581. 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 592. 오디오물 출판 및 원판 녹음업
상업인쇄 및 인쇄관련 서비스업	181. 인쇄 및 인쇄관련 산업
영화·방송 및 기타 공연·전시 관련 산업	591. 영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업 592. 인쇄 및 인쇄관련 산업 601. 라디오 방송업 602. 텔레비전 방송업 901. 창작 및 예술관련 서비스업 902. 도서관, 사적지 및 유사 여가관련 서비스업
기록매체 복제업	182. 기록매체 복제업
소프트웨어 자문, 개발 및 공급업	582. 소프트웨어 개발 및 공급업
컴퓨터 프로그래밍 등	62. 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업 63. 정보서비스업
연구개발업	70. 연구개발업 721. 건축 기술, 엔지니어링 및 관련 기술 서비스업
디자인	732. 전문디자인업

* 펄프·종이 및 판지 제조업의 경우 출판·인쇄 관련 종이제품 제조업에 한함

* 전시 관련 산업(902)의 경우 도서관, 미술관, 박물관에 한하며, 건물 전체면적의 2/3를 초과하여 운영 할 수 없음.

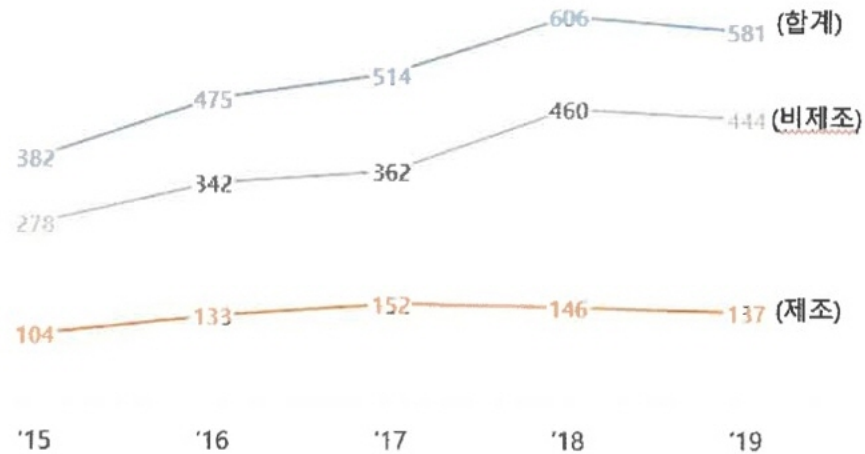
* 자료 : 파주출판산업단지 관리기본계획(2018.10)

□ (입주업체 현황) 파주출판단지에는 2019년 기준으로 총 581개 기업이 입주해 있으며 이중 제조업이 137개, 비제조업이 444개

○ 전체 입주업체 수는 '15년부터 '18년까지 계속 증가하다가 '19년에 일부 감소

○ 제조업은 '18년부터 감소했으며, 비제조업은 '19년에 감소

[표 2-8] 입주업체현황



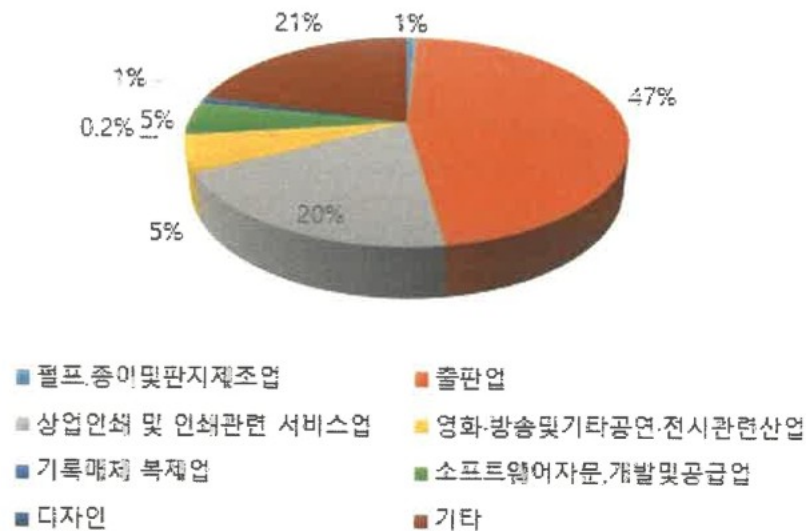
(단위 : 개)

구분	연도				
	'15	'16	'17	'18	'19
합계	382	475	514	606	581
제조	104	133	152	146	137
비제조	278	342	362	460	444

* 자료 : 한국산업단지공단 홈페이지 통계자료

□ (업종별 입주업체 현황) 출판업에 해당하는 업체가 296개로 47%, 인쇄업이 125개로 20%, 영화, 방송, 공연, 전시 관련업이 35개로 6%, 소프트웨어 관련업이 31개로 5%를 차지하고 있어 출판업과 인쇄업이 가장 높은 비중을 차지

[표 2-9] 업종별 입주업체 현황



업종	개수	비중
펄프, 종이 및 판지 제조업	5	1%
출판업	296	47%
상업인쇄 및 인쇄관련 서비스업	125	20%
영화·방송 및 기타공연·전시 관련 산업	35	6%
기록매체 복제업	1	0.2%
소프트웨어자문, 개발 및 공급업	31	5%
디자인	7	1%
기타	132	21%
합계	632	100%

* 자료 : 한국산업단지공단 통계자료, 2020.02

나. 고용현황

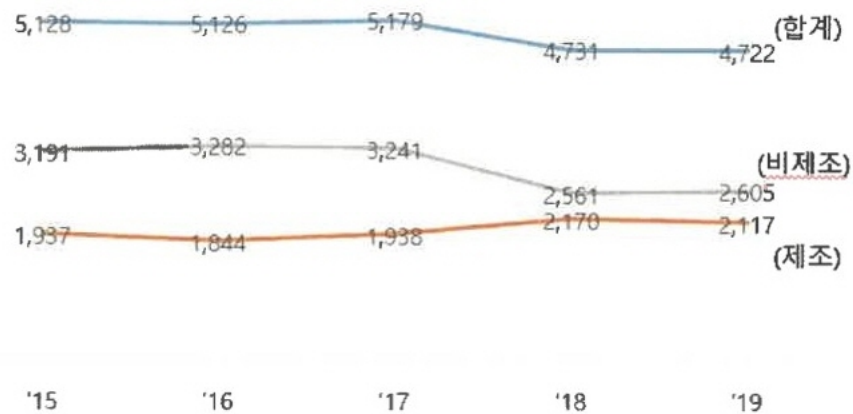
□ (연도별 고용현황) 파주출판단지에 입주한 기업의 고용은 '17년까지 증가하다가 '18년부터 큰 폭으로 감소

○ 전체 고용은 '15년 5,128명에서 '17년 5,179명으로 큰 변동없이 유지하다가 '18년 4,731명으로 크게 감소하고 '19년 4,722명으로 비슷한 수 유지

○ 제조업의 고용현황은 '16년부터 '18년까지 증가 후 '19년에 소폭 감소

○ 비제조업의 고용은 '15년부터 '18년까지 비슷한 수를 유지하다가 '18년 2,561명으로 크게 감소하고 '19년 2,605명으로 비슷한 수 유지

[표 2-10] 고용현황



(단위 : 명)

구분	연도				
	'15	'16	'17	'18	'19
합계	5,128	5,126	5,179	4,731	4,722
제조	1,937	1,844	1,938	2,170	2,117
비제조	3,191	3,282	3,241	2,561	2,605

* 자료 : 한국산업단지공단 홈페이지 통계자료

다. 가동률 · 생산 · 수출

□ (가동률·생산액·수출액) 제조업체의 가동률은 '18년까지 감소하다 '19년 증가함. 생산은 계속 증가하고, 수출은 '18년까지 증가하다 '19년 감소

○ 가동률은 '15년 80.8%에서 점진적으로 낮아져서 '18년에 67.0%까지 낮아진 후 '19년 78.8%로 회복

○ 생산액은 '15년 2,891억 원에서 '16년 2,768억 원으로 감소한 후 회복하여 '19년 4,135억 원 기록

○ 수출액은 '15년 3백만 달러에서 '18년 11백만 달러로 증가 후 '19년 7백만 달러로 감소

[표 2-11] 제조업 대상 가동률·생산액·수출액



구분	연도				
	'15	'16	'17	'18	'19
가동률(%)	80.8	74.9	76.5	67.0	78.8
생산(억 원)	2,891	2,768	2,870	3,568	4,135
수출(백만 달러)	3	4	7	11	7

* 자료 : 한국산업단지공단 홈페이지 통계자료

가. 근무 및 기업 환경

- (근무 환경) 파주출판단지내 입주기업 종사자를 위해 통근버스, 주차공간, 편의시설 등이 갖추어져 있으며 문화공간도 제공
- 파주출판단지의 임직원을 위한 통근버스가 사별로 운영되며 인근지역과 연결된 대중버스도 이용 가능
- 자가용 차량 이용자를 위한 주차공간이 마련되어 있으며, 쇼핑, 식당, 은행 등의 편의시설, 영화관과 같은 문화공간도 제공

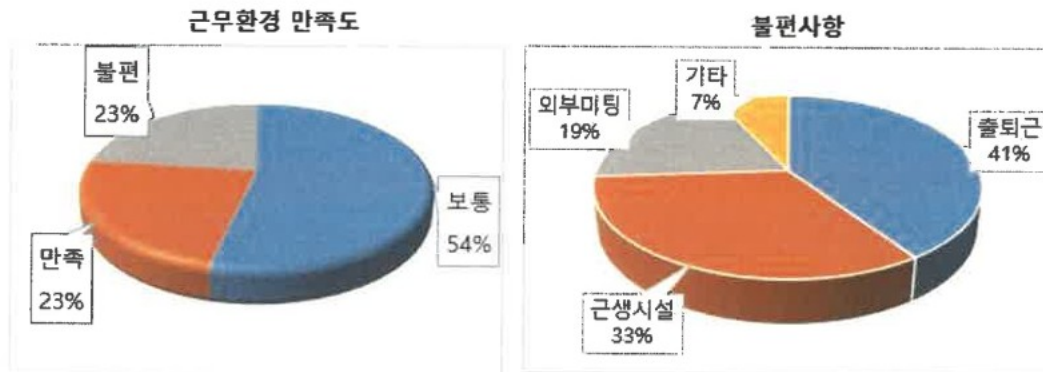
[표 2-12] 파주출판단지 근무 환경

구분	내용
교통 (출퇴근/대중교통)	<ul style="list-style-type: none"> 파주출판단지 임직원을 위한 통근버스 운행 서울 합정, 일산에서 노선버스, 파주 내에서 마을버스 운행 중
주차공간	<ul style="list-style-type: none"> 조성된 주차면수는 6,616대(롯데아울렛 1,792대 포함) 일반 방문자 이용이 가능한 주차장은 6개소
편의시설	<ul style="list-style-type: none"> 롯데 프리미엄 아울렛, 이채쇼핑몰 등 쇼핑 공간 편의점 식당, 은행(기업은행) 등 편의시설
문화 공간	<ul style="list-style-type: none"> 영상자료 복원 및 저장고, 상영시설, 영상도서관을 운영하는 한국영상자료원 파주보존센터 명필름 영화관, 보림인형극장, 롯데씨네마, 메가박스 등 멀티플렉스관 열화당 책 박물관, 출판도시 활판공방, 활판인쇄박물관 등 출판 관련 박물관 명필름아트센터 아트랩, LED Square 체험관, 피노키오 뮤지엄, 파주나비나라 박물관 미메시스 아트뮤지엄, 갤러리박영, RawGallery, 메이크샵아트스페이스 등 다양한 문화예술 박물관 및 미술관

* 자료 : 파주출판단지 도시진단 연구보고서(2018)

- (근무환경 만족도) 근무환경에 대해 보통 수준의 만족도를 나타내고 있으며 출퇴근 만족도는 보통 수준으로 평가하며 애로사항으로는 출퇴근을 가장 높게 지목
- 파주출판단지 경영자를 대상으로 한 근무환경 만족도 조사에 따르면, 53%가 보통수준의 만족도를 나타내고 있으며, 불편사항으로 40%가 출퇴근이 불편하다고 가장 높게 지목

[표 2-13] 근무환경 만족도 및 불편사항(경영자 대상)



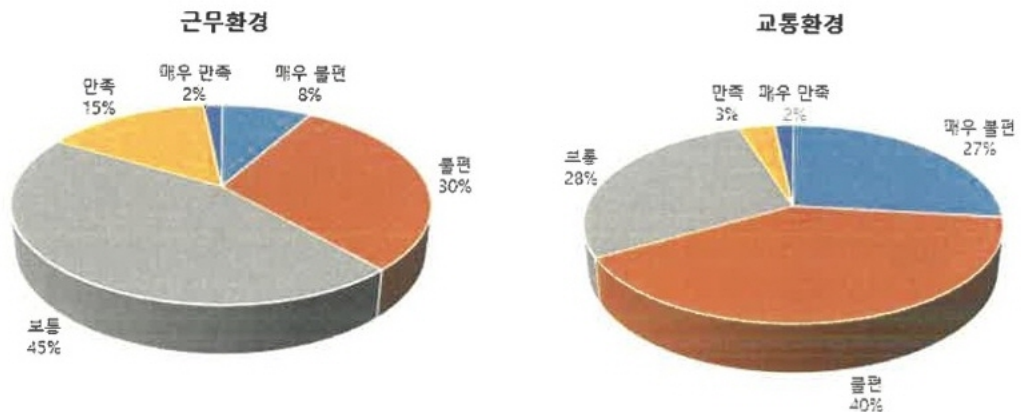
(단위 : 명, %)

구분	항목	응답수	비율
전반적 근무환경	보통	23	54
	만족	10	23
	불편	10	23
	합계	43	100
불편사항	출퇴근	17	41
	근생시설	14	33
	외부미팅	8	19
	기타	3	7
	합계	42	100

* 자료 : 파주출판문화정보 국가산업단지 입주기업 만족도(2018)

- 근무환경과 교통 환경을 분리하여 조사한 근로자 대상 조사에서는, 근무환경은 '보통' 수준으로 평가하는 수가 가장 많으며, 교통 환경에 대해서는 많은 수가 불만 표시
- 근무환경은 보행 공간, 공공 공간, 편의시설로 구분하여 조사되었으며 이중 보행 공간은 보통 (56.7%), 공공 공간은 만족(45.0%)하는 비중이 높았으나 편의시설은 불만(40%)의 비중이 높게 나타남
 - 교통 환경의 경우, 매우 불편(26.7%)과 불만(40.0%)을 합하여 66.7%가 불만을 표시

[표 2-14] 근무환경 및 교통 환경 만족도(근로자 대상)



(단위 : 명, %)

구분	근무환경 (보행 공간, 공공 공간, 편의시설)		교통 환경	
	응답수	비율	응답수	비율
매우 불편	5	8.3	16	26.7
불편	18	30.0	24	40.0
보통	27	45.0	17	28.3
만족	9	15.0	2	3.3
매우 만족	1	1.7	1	1.7
합계	60	100	60	100

* 자료 : 파주출판문화정보 국가산업단지 입주기업 만족도(2018)

□ (기업 환경에 대한 만족도) 근로자가 생각하는 기업 환경에 대한 만족도는 가장 많은 수가 '보통' 수준으로 평가

- 전반적인 만족도에서 보통으로 평가한 응답자는 61.7%로 가장 높은 비율
- 세부 조사 항목은 교류협력, 공공 기업지원서비스, 입주업종 및 용도제한으로 구분
- 교육협력과 공공기업지원서비스에 대한 만족도는 '보통'으로 평가한 비율이 각각 63.3%, 56.7%를 차지하여 가장 높게 나타났으며, 입주 업종 및 용도제한을 '만족'으로 평가한 비율이 가장 높은 61.7% 차지

[표 2-15] 기업환경 만족도(근로자 대상)

(단위 : 명, %)

구분	전체 만족도		세부 항목 만족도					
			교류협력		공공 기업지원서비스		입주 업종 및 용도 제한	
	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율	응답수	비율
매우 불편	6	10.0	3	5.0	7	11.7	8	13.3
불편	8	13.3	8	13.3	14	23.2	11	18.3
보통	37	61.7	38	63.3	34	56.7	3	5.0
만족	8	13.3	20	16.7	4	6.7	37	61.7
매우 만족	1	1.7	2	1.7	1	1.7	1	1.7
합계	60	100	60	100	60	100	60	100

* 자료 : 파주출판문화정보 국가산업단지 입주기업 만족도(2018)

나. 파주출판단지에 대한 방문객 인식

□ (방문 목적) 파주출판단지를 방문하는 방문객들은 문화생활을 목적으로 하는 경우가 가장 많은 것으로 조사

- '문화생활'을 위해 방문하는 비율이 34.4%로 가장 높게 나타났고, 이어서 '업무'가 31.1%, '견학/체험/투어'가 14.8% 순
- 파주 인근에 있는 서울, 고양 및 파주의 방문객들이 파주를 방문하는 목적은 지역에 따라 상이
 - 고양, 파주의 방문객들은 문화생활을 목적으로 파주를 방문하는 경우가 많은 것으로 조사 (고양 42.9%, 파주 36.4%)되었으며, 이는 파주출판단지를 문화생활을 즐기는 곳으로 인식하고 있음을 반증
 - 반면, 서울의 방문객은 업무 목적으로 방문(46.7%)하는 경우가 가장 많은 것으로 조사

[표 2-16] 방문객의 파주출판단지 방문 목적

(단위 : 명, %)

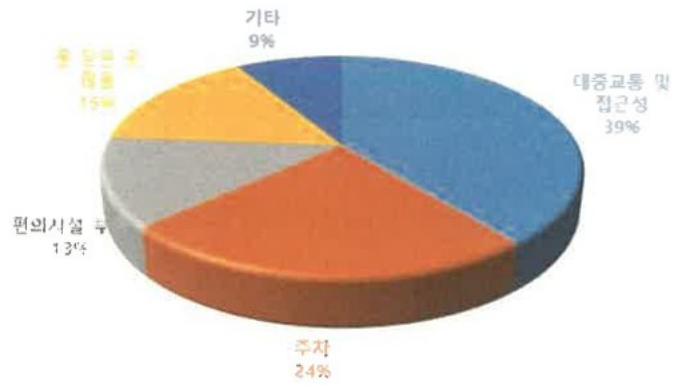
구분	전체		출발지별 방문목적 비율		
	응답수	비율	고양	파주	서울
문화생활	31	34.4	42.9	36.4	20.0
업무	19	31.1	25.0	27.2	46.7
견학/체험/투어	9	14.8	17.9	-	6.6
약속장소(데이트)	7	11.5	-	-	-
기타	5	8.2	14.2	36.4	26.7
합계	61	100	100	100	100

* 자료 : 파주출판도시 도시진단 연구 보고서(2018)

□ (이용 불편사항) 파주출판단지 방문객들이 가장 불편하게 느끼는 것은 대중교통과 접근성인 것으로 조사

- 파주출판단지 방문객들은 대중교통 및 접근성을 파주출판단지의 불편한 점으로 가장 많이 지적하였고(39.1%), 주차 23.9%, 문 닫은 곳 많음 15.3%, 편의시설 부족 13% 순으로 지적

[표 2-17] 파주출판단지 불편한 점



(단위 : 명, %)

구분	응답수	비율
대중교통 및 접근성	18	39.1
주차	11	23.9
편의시설 부족	6	13.0
문 닫은 곳 많음	7	15.3
기타	4	8.7
합계	61	100

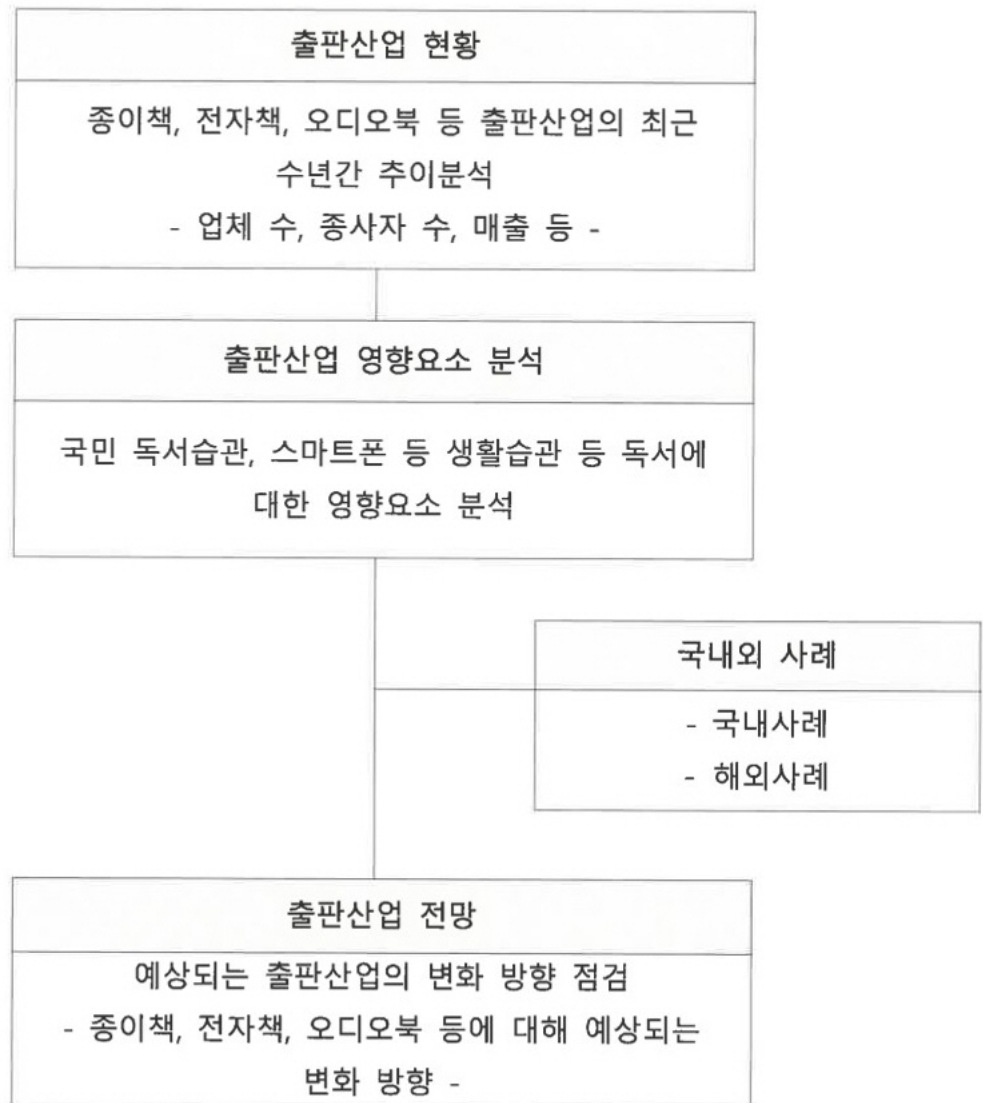
* 자료 : 파주출판도시 도시진단 연구 보고서(2018)

III 산업 및 정책동향 분석

1 출판산업동향 분석체계

- (분석체계) 출판산업의 최근 수년간 추이를 업체 수, 종업원 수, 매출 등의 관점에서 분석하고 출판산업의 향후 변화 방향을 전망하였으며 출판산업에 영향을 주는 요인으로 국민들의 독서에 영향을 줄 수 있는 요소를 파악함. 또한 국내외사례를 분석하여 시사점을 도출하고 이를 종합하여 향후 출판산업을 전망함

[표 3-1] 출판산업 분석체계



2

출판산업 현황

가. 업체현황, 매출, 고용현황

□ 업체 수, 매출, 종사자 수 모두 최근 수년 간 전체적으로 정체 상태에서 등락을 반복

○ (업체 현황) '14년부터 '16년까지 25,705개, 25,505개, 25,452개로 각각 감소하였으나 '17년 25,829개로 회복

[표 3-2] 출판산업 업종별 업체 현황

(단위 : 개, %)

구분	연도							
	2014		2015		2016		2017	
	업체수	비중	업체수	비중	업체수	비중	업체수	비중
출판업	4,878	19.0	4,942	19.4	5,159	20.3	5,372	20.8
인쇄업	12,165	47.3	12,025	47.1	12,105	47.6	12,471	48.3
출판 도소매업	6,206	24.1	6,158	24.1	6,119	24.0	6,203	24.0
온라인출판 유통업	40	0.2	43	0.2	44	0.2	48	0.2
출판 임대업	2,416	9.4	2,337	9.2	2,025	8.0	1,735	6.7
합계	25,705	100.0	25,505	100.0	25,452	100.0	25,829	100.0

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부, 통계청)

○ (매출) '14년부터 '16년까지 20.58조 원, 20.50조 원, 18.20조 원으로 감소하였으나 '17년 20.75조원 으로 회복

[표 3-3] 출판산업 업종별 매출액

(단위 : 백만, %)

구분	연도							
	2014		2015		2016		2017	
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
출판업 (이 중 서적 출판업)	8,723,731 (1,123,846)	42.4 (5.9)	8,717,155 (1,208,402)	42.5 (5.9)	6,399,505 (1,123,742)	35 (6)	9,008,888 (1,169,848)	43.4 (5.6)
인쇄업	3,865,632	18.8	3,839,549	18.7	3,895,442	21	3,932,866	18.9
출판 도소매업	7,786,149	37.8	7,716,604	37.6	7,639,640	42	7,519,589	36.2
온라인 출판 유통업	154,862	0.8	181,582	0.9	215,236	1	238,846	1.2
출판 임대업	56,415	0.3	54,874	0.3	53,855	0	55,145	0.3
합계	20,586,789	100.0	20,509,764	100.0	18,203,678	100.0	20,755,334	100.0

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부, 통계청)

- (고용현황) '14년에서 149,307 명, '15년 148,551 명으로 감소한 이후 '16년 149,057 명, '17년 151,307 명으로 증가

[표 3-4] 출판산업 업종별 고용현황

(단위 : 명, %)

구분	연도							
	2014		2015		2016		2017	
	종사자수	비중	종사자수	비중	종사자수	비중	종사자수	비중
출판업	58,256	39.0	58,354	39.3	59,684	40.0	60,565	40.0
인쇄업	50,132	33.6	49,922	33.6	50,125	33.6	51,576	34.1
출판 도소매업	38,526	25.8	37,908	25.5	36,888	24.7	36,742	24.3
온라인출판 유통업	446	0.3	481	0.3	524	0.4	551	0.4
출판임대업	1,947	1.3	1,886	1.3	1,836	1.2	1,873	1.2
합계	149,307	100.0	148,551	100.0	149,057	100.0	151,307	100.0

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부, 통계청)

나. 전자책, 오디오북 시장현황

- (전자책) 전자책 출판제작업과 출판서비스업의 경우 디지털 기술의 발달에 힘입어 업체수, 매출액, 종사자수 모두 점진적으로 증가하고 있으나 전체 산업에서 차지하는 비중은 미미

[표 3-5] 전자출판제작업 업체현황, 매출, 고용현황 비중

(단위 : 개, 백만, 명, %)

구분		연도							
		2014		2015		2016		2017	
		수/금액	비중	수/금액	비중	수/금액	비중	수/금액	비중
업체현황	인터넷/모바일 전자출판제작업	167	0.6	174	0.7	181	0.7	186	0.7
	인터넷/모바일 전자출판서비스업	40	0.2	43	0.2	44	0.2	48	0.2
매출	인터넷/모바일 전자출판제작업	227,230	1.1	255,486	1.2	292,488	2	340,357	1.6
	인터넷/모바일 전자출판서비스업	154,862	0.8	181,582	0.9	215,236	1	238,846	1.2
고용현황	인터넷/모바일 전자출판제작업	1,645	1.1	1,737	1.2	1,924	1.3	2,080	1.4
	인터넷/모바일 전자출판서비스업	446	0.3	481	0.3	524	0.4	551	0.4

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부, 통계청)

□ (오디오북_국내) 국내 오디오북 시장은 10여년이 지났지만 그렇다할 성과를 내지 못하고 있다가 '18년부터 확대되면서 성장세가 뚜렷

○ '19년 4월 기준 국내 판매 중인 국내 오디오북은 2,429종, 전년 대비 418% 증가

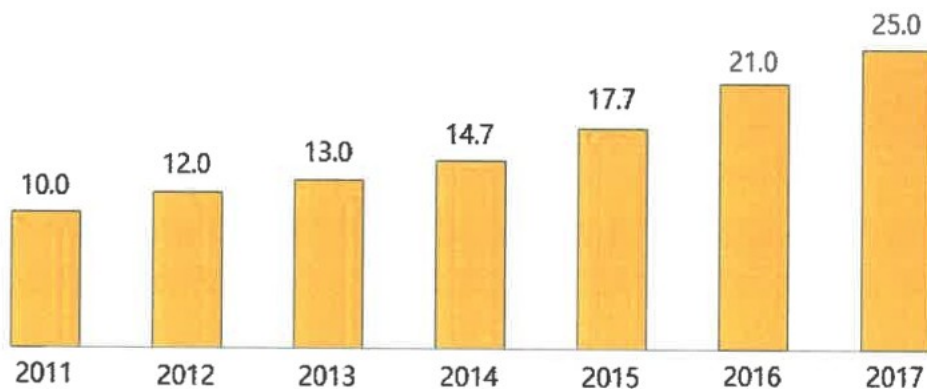
○ 출판업계 뿐 아니라 네이버, 카카오 등 IT 업체 또한 오디오북 콘텐츠 시장 진출

□ (오디오북_해외) 해외 오디오북 시장은 미국, 북유럽에서는 급성장을 하고 있으며 아시아 지역에서도 새롭게 부상

○ (미국) '17년 미국의 오디오북 시장은 25억 달러(약 2조 8,000억 원)이며 최근 수년간 전년대비 두 자릿수 이상의 성장

<그림 3-1> 미국 오디오북 시장 매출 규모

(단위 : 억 달러)



* 자료 : 미국오디오북 출판협회

○ (중국) 매년 두 자릿수 이상의 성장률을 기록, '18년 시장규모는 44억 3천만 위안(약 7,600억 원)

○ (일본) 오디오북 사이트 오디오북닷컴제이피(audiobook.jp)의 회원 수와 발간된 오디오북 수 급증

- 회원수는 '14년 4월 10만 명 → '17년 12월 20만 명 → '18년 1월 30만 명

- 발간된 오디오북은 2만 3천종

가. 소비자 독서습관

□ (독서율) 국민의 연간 독서율은 성인과 학생 모두 감소 추세이며 특히 성인의 감세 추세가 뚜렷

- 연간 독서율은 성인의 경우 '11년 73.7%에서 '17년 62.3%로 점진적으로 감소하고 있으며 학생의 경우 '11년 93.7%에서 '13년 96.8%로 증가하였으나 '17년 93.2%로 감소

[표 3-6] 연간 독서율 변화 추이

(단위:%)

구분		연도			
		2011	2013	2015	2017
종이책 + 전자책	성인	73.7	72.2	67.4	62.3
	학생	93.7	96.8	95.7	93.2
	초	98.5	99.8	99.8	98.0
	중	91.9	96.8	96.1	94.1
	고	91.0	93.9	92.1	89.1

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부)

* 연간 독서율 : 종이책, 전자책을 포괄하여 연간 1권 이상을 읽은 비율

□ (독서량) 국민의 연간 독서량은 성인과 학생 모두 감소 추세

- 성인의 경우 '13년 10.2권에서 '17년 9.4권으로 감소, 학생의 경우도 '13년 39.5권에서 '17년 34.3권으로 감소

[표 3-7] 연간 독서량 변화 추이

(단위 : 권)

구분		연도		
		2013	2015	2017
종이책 + 전자책	성인	10.2	9.9	9.4
	학생	39.5	35.6	34.3
	초	73.7	78.4	75.5
	중	29.8	25.2	23.9
	고	15.0	12.8	12.5

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부)

* 연간 독서량 : 연간 읽는 평균 독서량

□ (독서부족에 대한 인식) 성인의 경우 자신의 독서량이 부족하다고 생각하는 비율이 지속적으로 하락하고 있어 독서 증대에 부정적으로 작용

[표 3-8] 자신의 독서량이 부족하다고 인식하는 비중

(단위 : %)

구분	2011	2013	2015	2017
성인	74.5	67.0	64.9	59.6
학생	53.9	49.0	51.9	51.5

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부)

□ (독서 장애요인) 휴대전화 이용, 인터넷, 게임 등이 독서 장애 요인으로 중요한 위치를 차지하고 있어 생활환경의 변화가 독서 생활에 중요한 영향을 미치고 있는 것으로 파악

○ 성인의 경우 휴대전화이용, 인터넷, 게임이 독서에 대한 장애 요인으로 급속히 증가한 것으로 조사('19년에 29.1% 차지)

[표 3-9] 성인의 독서 장애 요인

(단위 : %)

구분	2013	2015	2017
일 때문에 시간이 없어서	39.5	34.5	32.5
휴대전화 이용, 인터넷, 게임을 하느라	-	-	19.5
다른 여가 활동으로 시간이 없어서	16.1	12.2	15.7
책 읽는 것이 싫고 습관이 들지 않아서	17.1	23.2	12.0
책을 읽을 만한 마음의 여유가 없어서	11.8	12.9	7.7
독서의 필요성을 못 느껴서	3.2	5.9	4.0
몸이 불편하여 책 읽기가 어려워서	3.1	4.2	3.5

* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부)

* 휴대전화 이용, 인터넷, 게임은 '13, '15년 조사에서는 비율이 낮아 조사결과 제외. 결과 값 없음

○ 학생의 경우에도 휴대전화이용, 인터넷, 게임이 독서에 대한 중요한 장애 요인으로 파악되고 있으며 특히 '17년에는 '15년에 대비하여 4.1% 상승

[표 3-10] 학생의 독서 장애 요인

(단위 : %)

구분	2013	2015	2017
학교나 학원 때문에 책 읽을 시간이 없어서	30.1	31.8	29.1
책 읽기가 싫고 습관이 들지 않아서	21.7	24.1	21.1
휴대전화 이용, 인터넷, 게임을 하느라	14.9	14.4	18.5
읽을 만한 책이 없어서	7.8	7.5	7.7
어떤 책을 읽어야 할지 몰라서	9.4	7.2	6.9
텔레비전을 보느라 시간이 없어서	5.5	4.4	3.2

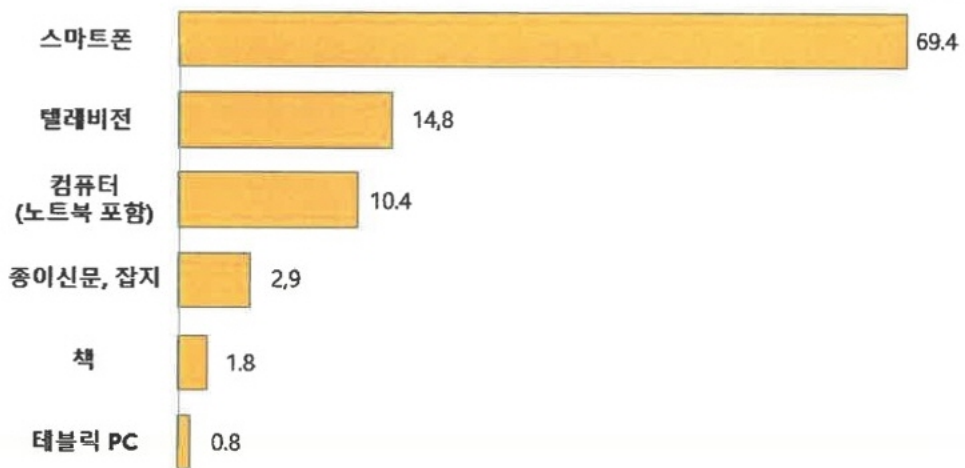
* 자료 : 국민독서실태조사(문화체육관광부)

나. 정보습득을 위한 매체이용 형태

- 정보 습득을 위해 스마트폰을 활용하는 비율은 높게 나타나는 반면, 책을 이용하는 비율은 극히 일부에 한정
- 전국 10세 이상 남녀 1,200명을 대상으로 조사한 '독자 개발 연구' 조사 결과 응답자들은 정보 습득의 주요 매체로 스마트폰을 꼽았으며 TV, 컴퓨터 순으로 조사되었고 책은 극히 일부에 한정

<그림 3-2> 정보습득을 위한 매체와 이용 비중

(단위 :%)

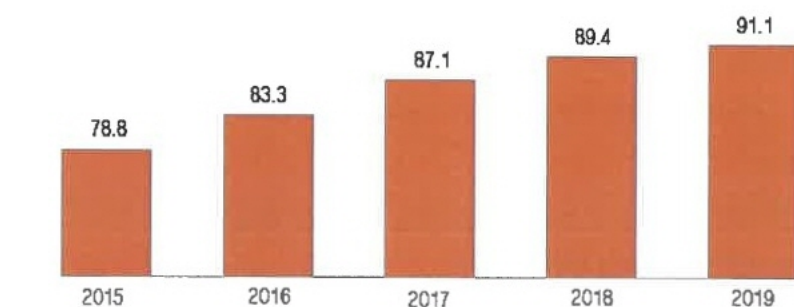


* 자료 : 독자개발연구(2017), 전국 17개 시·도 10세이상 가구원 1,200명 조사

- 스마트폰 사용은 지속적으로 증가하고 있어 스마트폰을 중요한 매체로 인식하는 것도 높아지고 있어 스마트폰은 지속적으로 독서생활에 영향을 미치는 요인으로 작용할 것으로 예상
- 최근 5년간 개인 매체 보유율을 살펴볼 때 스마트폰 보유율은 '15년 78.8%에서 '19년 91.1%로 약 12% 상승

<그림 3-3> 스마트폰 보유율

(단위 : %)



* 자료 : 방송 매체 이용행태 조사(2019) 조사(방송통신위원회)

가. 서울디지털국가산업단지(국내)

1) 산업단지 개요

- ☐ 우리나라 최초 산업단지로서 과거 경공업 중심에서 국내 최대 지식기반산업 집적지로 업종 고도화를 이룩한 대표 국가산업단지임

[표 3-11] 서울디지털국가산업단지 일반현황

단지명칭	한국수출(서울디지털)
단자유형	국가
단지위치	서울특별시 구로구 구로동, 금천구 가산동 일원
조성목적	수출 진흥과 균형 있는 국민 경제의 발전에 기여
조성기간	1964년 04월 ~ 1973년 11월
지정면적	1,925,327 m ²
지정근거법	수출산업공업단지개발조성법
관리기관	한국산업단지공단
유치업종	첨단 기술산업 컴퓨터 소프트웨어 개발업, 연구개발업, 패션디자인업, 정보통신 관련 산업, 벤처산업, 보관 창고 운송업, 신에너지 및 재생에너지발전업

* 자료: 산업입지정보시스템(<http://www.industryland.or.kr>)

- ☐ 최초명칭은 '구로공업단지'였으나, 2000년에 '서울디지털산업단지'로 변경함
- ☐ 지식산업센터 집적화에 따른 IT, 출판, 영상관련 비제조업 비중이 높고 전기전자, 섬유의복 업종 중심의 제조업이 함께 집적화된 단지임
- ☐ 비제조업은 출판업(58) 비중이 22.3%(3,044개사)로 가장 많이 차지하고 다음으로 건축기술, 엔지니어링 및 기타 과학기술 서비스업(73)이 7.5%(1,021개사)를 차지함
- 제조업은 전기전자 관련업종(26~28)이 16.9%(2,306개사), 섬유 및 의복업종(13~15) 5.2%(713개사), 기계업종(25, 29) 5.1%(695개사) 순임
- 2019년말 기준 입주업체 11,593개사, 생산 12조8,657억 원, 수출 35억6백만 달러, 종사자 146,333명임
- 비제조업 증가의 중요한 요인은 2000년 이후부터 본격화된 서울디지털단지 내 지식산업센터 공급 확대와 입주업종 확대에 기인함

2) 특징 및 시사점

- ☐ 섬유·봉제·조립금속 등 노동집약적 전통 제조업 중심에서 지식기반산업 중심의 비제조업으로 특화하여 변모중인 산업단지임
- ☐ 2019년 기준 비제조업은 6,744개사로 58.2%를 차지하고 있으며 2010년 6,124개사(59.2%) 대비 620개사가 늘어남
 - 비제조업은 IT·정보통신 분야인 소프트웨어 개발 및 공급업 위주로 집적화되어 있음
- ☐ 한국표준산업분류체계상(KSIC, 10차) 중분류 58업종인 출판업 비중이 22.3%로 가장 크게 차지하고 있어 파주출판단지와 유사한 면이 있음
- ☐ 서울디지털단지는 고층화된 지식산업센터를 중심으로 주력업종이 집적화 되어 있고 고밀화된 토지이용으로 소기업 비중이 높음
- ☐ 지식산업센터의 개발 증가로 고밀화된 토지이용 구조를 보이는 도심형 산업단지 특성과 제조업과 비제조업, 제조업 관련 서비스업을 포함하는 비즈니스 업무지구로서의 특징을 보임

나. 청주도시첨단문화산업단지(국내)

1) 산업단지 개요

- ☐ 에듀테인먼트 콘텐츠산업 집중 육성을 위해 문화산업진흥기본법에 근거하여 지정된 우리나라 최초의 문화산업단지임
- ☐ 2002년 도시첨단문화산업단지로 지정되었으며, 도시재생차원으로 도심 내 유휴시설·부지를 문화공간으로 재창조하고자 추진한 산업단지

[표 3-12] 청주시첨단문화산업단지 일반현황

단지명칭	청주시첨단문화산업단지
단지유형	도시첨단
단지위치	충청북도 청주시 청원구 내덕동 201-31번지 일원
조성목적	21C 문화중심시대에 교육·문화도시로서 특성을 살릴 수 있는 에듀테인먼트 콘텐츠산업을 집중 육성하고 도심 내 기존 유휴시설 부지를 활용하여 첨단문화산업단지 조성을 통한 경제활동공간으로 재창조
조성 기간	2002년 03월 ~ 2020년 12월
지정면적	47,900 m ²
지정근거법	산업입지 및 개발에 관한 법률
관리기관	(재)청주시문화산업진흥재단
유치업종	에듀테인먼트콘텐츠산업 (정보처리, 기타컴퓨터 운영관리업, 전문과학 및 기술서비스업, 교육서비스업, 영화, 방송 및 공연산업)

- 출판업, 영상, 오디오 기록물 제작 및 배급업, 창작, 예술 및 여가관련 서비스업 등 비제조업이 주요 유치업종임
- 2019년 말 기준으로 생산은 563억 원, 고용인원은 375명이며, 2010년 대비 입주기업은 증가하였으나 생산은 소폭 감소, 고용은 크게 감소함

2) 특징 및 시사점

- 청주시첨단문화산업단지는 도심지에 위치하여 집합건물 한 개동으로 이루어진 우리나라 최초의 도시첨단문화산업단지임
 - 도심지내 유휴 부지·건물의 재활용을 통하여 도시재생사업과 연계하여 조성한 도시첨단산업단지
 - 건물 1동으로 이루어진 도시첨단산업단지로 '산업단지'라는 명칭보다는 관리기관인 (재)청주시문화산업진흥재단 건물로 오해할 수 있음
 - 에듀테인먼트 콘텐츠산업 육성을 위한 주요시설 및 입주공간을 확보하고 있으며 다양한 특화사업을 운영함으로써 기업지원기능을 수행함
- * 에듀테인먼트 체험관, 에듀피아 영상관, 충북콘텐츠코리아랩 등

다. 춘천도시첨단문화산업단지(국내)

1) 산업단지 개요

애니메이션산업 육성과 집적화를 통한 산업구조 고도화와 지역발전을 위하여 문화산업진흥 기본법에 따라 지정·개발된 문화산업단지

- 단지 내 강원정보문화진흥원, 애니메이션박물관, 스톱모션 스튜디오, 문화지원센터, 창작 개발센터 등 영상문화와 정보통신 관련 시설이 집적되어 있음

[표 3-13] 춘천도시첨단문화산업단지 일반현황

단지명칭	춘천도시첨단문화산업단지
단지유형	도시첨단
단지위치	강원도 춘천시 서면 현암리 367, 금산리 1015번지 일원
구성목적	문화산업(애니메이션)의 집중적 육성 및 첨단산업 유치를 통한 산업구조 고도화, 지방문화산업의 경쟁력 배양 및 전문 인력 양성을 통한 지역발전 도모
구성기간	2008년 01월 ~ 2015년 06월
지정면적	186,922 m ²
지정근거법	산업입지 및 개발에 관한 법률
관리기관	강원도 춘천시
유치업종	산업입지 및 개발에 관한 법률 제2조2호, 3호, 4호에 따른 지식, 문화, 정보통신산업, 산업표준산업분류(9차)항목 중 사업지원서비스업(75), 스포츠 및 오락관련 서비스업(91)

* 자료: 산업입지정보시스템(<http://www.industryland.or.kr>)

- 주요 유치업종은 컴퓨터 프로그램, 시스템통합·관리업, 정보서비스업, 영상·오디오 기록물제작 및 배급업, 방송업 등 정보통신, 영상관련 분야이며 모두 비제조업에 해당함
- 주요 입주업체로는 (주)지오맥스소프트, (주)유니버스 에듀케이션, (주)펜타브리드 등 30여 개사가 입주해 있음
- 2019년 말 기준 생산 165억 원, 고용 210명으로 산업단지 입주가 본격 시작되어 가동을 시작한 2013년 보다 감소한 상황임

2) 특징 및 시사점

- ☐ 문화산업단지라는 특성은 인정되나, 산업단지라는 조성목적을 고려할 때 애니메이션 관련 기업의 집적효과는 다소 부족함
- ☐ 애니메이션 관련 앵커기업 유치 또는 관련 기업들의 집적화를 통한 해당산업 육성과 시너지 창출을 통한 발전전략 마련 필요
- ☐ 문화산업단지라는 특수성과 지역여건을 고려하더라도 애니메이션 산업 집적화 및 문화산업 육성의 근본 목적과 취지에는 다소 부족함

라. DMC : Dubai Media City

1) 산업단지 개요

- ☐ DMC는 두바이 정부에 의해 2000년에 조성되었음. 당시 UAE 부총리 겸 두바이 통치자가 설정한 전략의 일환으로 DUBAI Internet City, DUBAI Healthcare City등과 함께 설립되었음
- ☐ DMC는 미디어 및 마케팅 서비스, 인쇄 및 출판, 음악, 영화, 뉴미디어, 방송 및 정보처리기업을 포괄하는 세계적 수준의 환경을 제공
- ☐ 전 세계 포춘지 선정 500대 기업을 포함해 2,100개 기업과 34,500명의 직원이 근무하고 있으며, CNN, 톰슨 로이터, BBC 와 같은 유명한 글로벌 미디어 회사들은 DMC에 지역 본사를 두고 있음
- ☐ DMC는 최근 애니메이션 관련 앵커기업 유치 또는 관련 기업들의 집적화를 통한 해당산업 육성과 시너지 창출을 통한 발전전략 마련에 역점을 두고 있음
- ☐ 최근 CineMENA 플랫폼을 출시하여 영화, 미디어 분야의 콘텐츠 제작자와 현지 인재를 장려하고 육성하고 있으며 중동과 북아프리카 전역의 크리에이티브 커뮤니티가 더 많은 콘텐츠를 개발하도록 장려하는 것을 목표로 하고 있음

2) IN5 District

- ☐ 두바이의 도시혁신센터로서 스타트업 양성 지원센터
- ☐ DMC내에 위치하고 있으며 스타트업 및 강소기업들의 양성 및 성장을 지원
- ☐ 주요기능
 - 개방형 플랫폼 랩 및 메이커 스페이스, 소호 사무실, 리빙(Living) 스튜디오, 테라스 F&B 및 편의시설
- ☐ 500개 이상의 스타트업 발굴지원 계획

3) 특징 및 시사점

- DMC는 Global차원의 기업 cluster라고 할 수 있으나 한편으로는 인쇄, 출판, 영화, 방송, 정보시스템 등의 기업들이 집합되어 있어 파주출판단지와 유사한 면이 있음. 즉 이러한 업종의 집합체는 상호 시너지를 낼 수 있는 업종 조합으로 판단되고 있음
- 최근 애니메이션 관련기업의 유치를 시도하는 것은 의미가 있음
- IN5라는 스타트업 양성시설을 강조하고 매우 활성화되어 있어 파주출판단지에도 이러한 환경조성과 시설도입을 시도하는 것이 바람직 한 것으로 판단됨

마. 싱가포르 원노스(One-North)비즈니스 파크

1) 산업단지 개요

- One-North(이하 원노스)는 '창조적인 마인드가 24시간 만나는 곳' 이라는 컨셉 아래 싱가포르 Queenstown 지역에 조성된 200ha 규모의 비즈니스파크이며 명칭은 북위 1도 지점에 위치한 지리적 특성에서 유래

구분	내 용
주요특징	1990년대부터 기술·지식 집약적 기업의 입지수요에 대응하기 위해 도입·개발된 산업용지로서 대중교통 접근성이 우수하고 안전한 환경으로 조성
혁신기능	첨단제조업, 실험실, R&D, 제품 디자인, 제품개발, 인재교육, 중앙유통센터 등
추가기능	오피스 레저시설, 관리사무소, 보안시설, 전시장, 창고 등의 부속시설 운영 허용

자료 : 한국산업단지공단(2016), 「 주요국의 산업입지제도 비교 」

- 싱가포르 정부는 바이오메디컬, 정보통신기술(ICT), 미디어산업 등 첨단 분야를 중심으로 주요 성장동력산업 집적을 통한 최첨단 클러스터를 형성하고자 원노스를 조성
- 원노스는 기업 400개, 스타트업 800개, 창업보육기관 50개, 거주인원 3,900명 연구인력 50,000여명이 근무하고 있음
- 세부적으로는 Biopolis, Fusionopolis, Mediapolis 등 5개의 산업시설구역과 기업지원, 주거, 교육 시설 등 3개의 지원시설구역으로 구성
 - Biopolis는 차세대 성장 동력으로 바이오메디컬 산업을 육성하기 위해 조성
 - Fusionopolis는 정보통신기술, 미디어, 엔지니어링 분야의 산업성장을 촉진하기 위하여 조성
- 입주기업의 경쟁력제고를 위한 지원기능은 과학기술연구원(ASTAR)에서 담당

2) 특징 및 시사점

- ☐ 원노스는 단순 생산중심의 산업단지를 넘어 첨단산업 중심의 거대 과학연구단지(사이언스 커뮤니티) 조성을 목적으로 계획되었으며 정부의 체계적인 전략에 따라 이원화된 관리체계를 갖추
- ☐ 제조-비제조, 제조-서비스 등의 융복합 촉진과 시너지를 위해서는 산업의 단순한 집적에 그치지 않고 현장에 전문적인 촉진자(facilitator)가 필요함을 시사
- ☐ 산업클러스터의 조성뿐 아니라 창업보육기관을 통한 수많은 스타트업의 양성과 교육이 병행되고 있음

바. 종합 및 시사점

(국내)

- ☐ 국내의 출판, 문화 등 콘텐츠산업에 대한 산업단지의 경우 서울디지털 국가산업단지를 제외하고 대부분 소규모의 일반산업단지임.
- ☐ 서울디지털산업단지는 파주출판단지와 업종, 규모 등이 상당한 차이는 있으나, 제조업과 비제조업이 혼재되어 있고 비제조업 중에서는 출판업의 비중이 가장 높다는 측면에서는 파주출판단지와 유사한 측면이 있음
- ☐ 서울디지털산업단지는 초기의 섬유-봉제-조립금속 등 노동집약적 전통 제조업 중심에서 산업의 발달에 따라 지식기반산업 중심의 비제조업으로 업종고도화를 이루었다는 점에서 시사 하는 바가 크다고 판단됨
- ☐ 업종고도화는 서울디지털산업단지가 10년 이상 소요된 것으로 나타나고 있는 바, 지식산업의 경우 소규모의 스타트업부터 시작되어 점진적으로 성장하는 생태계의 조성이 전제되어야 가능한 것으로 나타남

(해외)

- ☐ DMC의 경우 파주출판단지와 업종구성이 유사한 것으로 나타나고 있는 바, 관련업종 간의 협력에 의한 시너지를 기대할 수 있는 것으로 판단됨
- ☐ DMC의 경우 단지가 구성된 지 20여년이 지났으나 현재까지 지속적으로 발전유망한 산업의 유치를 시도하고 있음. 이는 산업단지의 업종고도화가 일회성에 그치지 않고 유동적으로 변화하면서 진화함을 의미함
- ☐ 원노스의 경우 업종 간 협력과 스타트업의 육성 등을 위해서는 강력한 Facilitator의 역할이 중요함을 시사함
- ☐ 원노스와 DMC 모두 기존산업 뿐 아니라 스타트업의 육성에 많은 노력과 자원을 투입하고 있으며 이로 인하여 전반적인 산업의 생태계를 구축할 수 있는 것으로 판단됨

가. 종합

종이책의 핵심가치가 유지되면서도 동시에 디지털 출판, 오디오북, 가상현실, 스마트 디바이스, 멀티미디어 지식 콘텐츠 산업 등과의 연결, 융합, 협력이 가속화되어 미디어 콘텐츠로서 책의 경계가 확장될 것으로 전망

□ 스마트 미디어 시대의 출판산업 패러다임 변화

- O2O(Online to Offline) · 핀테크 확산 등으로 출판산업의 전통적인 생산-유통-소비 방식의 변화
- IT 및 전자기술 등 디지털 혁명에 기반을 두어 물리적·디지털적·생물공학 공간의 경계가 희석되는 기술융합의 시대

□ 콘텐츠 간 연계와 서비스 확대

- 소리, 영상, 인터랙션 등 다양한 멀티미디어 서비스 제공, 웹기반의 전자책 서비스 제공 등 서비스 다양화 예상
- 가상현실(VR), 증강현실(AR), 기술, 음성인식 기술 등을 활용해서 독자가 가상공간에 직접 참여하고 간단한 음성 명령을 통해 원하는 콘텐츠를 다양한 방법으로 이용 서비스 제공

□ 매체 간 연계 다양화

- 종이책, 전자책, 오디오북 등 매체간 비즈니스 모델의 연계, 기술적 연계를 통해 최적의 사용자 경험과 이용 편의성을 제공하는 기능을 제공하여 별 매체의 확대를 견인

□ 수요중심 출판문화 강화

- 개인이 직접 참여하는 독립출판형태가 증가할 것으로 예상
- 개인 맞춤형 출판에 대한 소비자의 요구가 증가함에 따라 POD는 출판계에서 무시할 수 없는 흐름으로 전망

나. 콘텐츠 간 연계와 서비스 확대

- (종이책) 지적재산으로서 핵심가치를 유지하면서 디지털 콘텐츠들과의 통합적 소비가 확대되면서 콘텐츠 간 연계가 확대되는 '연계 패러다임' 확대 예상
- 다양한 장르의 연계와 미디어 연계를 가능하게 하는 원천 콘텐츠, 즉 지적재산(IP : Intellectual Property)의 중요성이 과거보다 증대
- 책 콘텐츠의 원천 IP가 원소스 멀티유즈(OSMU : One Source Multi Use)의 형태로 연관된 콘텐츠 산업 영역으로 확장되어 영화, 게임, 애니메이션, 캐릭터 산업 등에서 부가가치를 창출할 가능성 증가

[표 3-14] 책에 기반을 둔 콘텐츠의 확대(OSMU) 예

[신과 함께]

- 한국의 민속 신들을 현대적 감각으로 재해석한 주호민의 웹툰
- 2010년부터 2012년까지 네이버를 통해 공개
 - 당시 조회 수 전제 1위, 단행본으로 90만권 넘게 팔림
- 2015년 뮤지컬로 제작, 전국 뮤지컬 공연장에서 공연, 중국 시장 진출
- 2016년 게임 제작
- 2017년, 2018년 영화 제작

[마당을 나온 암탉]

- 양계장을 뛰쳐나온 암탉 앞쪽의 도전과 자유, 모성애를 그린 황선미 작가의 작품
- 2000년 책으로 발행
 - 2011년 상반기까지 100만부 판매
- 2011년 영화 개봉
 - 국내 애니메이션 1위, 중국으로 수출
- 애니코믹스(애니메이션과 코믹스의 합성)로 출간
 - 애니메이션 대사를 이용해 만화책의 형식으로 구성
- 캐릭터 상품, 색연필, 그림책, OST 등의 판매

* 자료 : 출판미래비전 2030

- (전자책) 소리, 영상, 인터랙션 등 다양한 멀티미디어 서비스 제공, 웹기반의 전자책 서비스 제공 등 서비스 다양화 예상
- 전통 텍스트형의 전자책에서부터 음악, 동영상 등을 접목한 멀티미디어 서비스까지 이용자의 체험 다양화

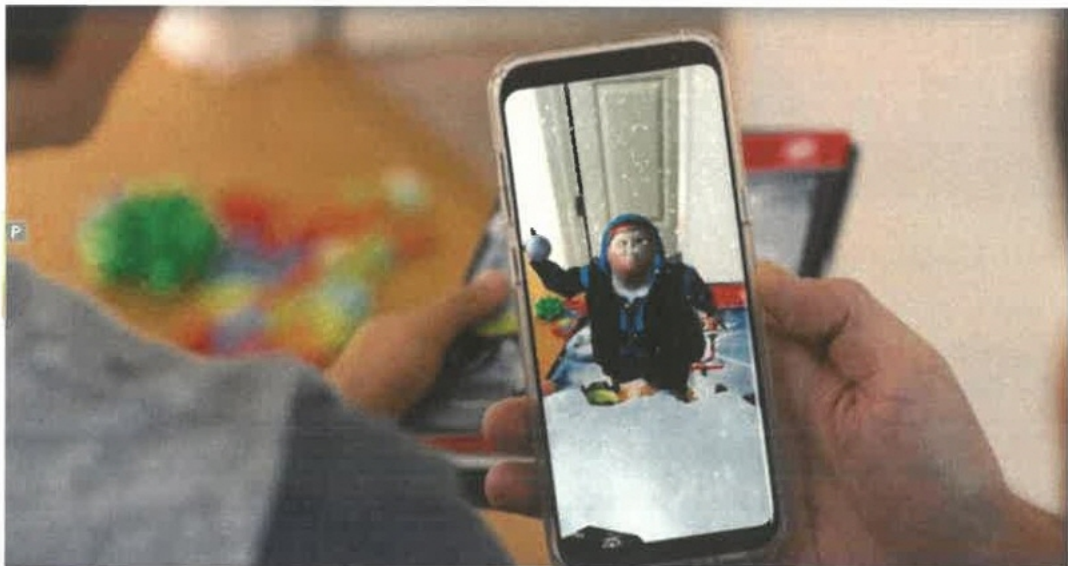
[표 3-15] 전자책 서비스 형태 예

구분	제공 기능
전통 텍스트형 (Traditional Version)	<ul style="list-style-type: none"> • PDF 형태의 텍스트 기반 • 종이책과 유사한 체험 제공
디지노벨형 (Digi-Novel Version)	<ul style="list-style-type: none"> • 텍스트에서 제공하는 이상의 정보를 여러 통로로 제공하여 종이책과 근본적으로 다른 방식으로 책의 경험 <ul style="list-style-type: none"> - 텍스트를 읽는 동안 내용과 관련된 백그라운드뮤직(BGM) 이 제공 - 각 챕터마다 관련 동영상 등장 - 웹으로의 접근 가능
얼티메이트 디지노벨형 (Ultimate Digi-Novel Version)	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 멀티미디어 기능을 가장 적극적으로 구현하여 독자가 책 전체 서사를 직접 파편화하고 연결하는 방식 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 독자가 실제 주인공의 자취를 따라가며 등장인물이 남긴 증거를 수집하거나 정보 획득

- 가상현실(VR), 증강현실(AR), 기술, 음성인식 기술 등을 활용해서 독자가 가상공간에 직접 참여하고 간단한 음성 명령을 통해 원하는 콘텐츠를 다양한 방법으로 이용 서비스 제공

<그림 3-4> 가상현실 책 오퍼레이션 유(미국)

책의 배경이 된 장소에서 마치 포켓몬고를 하는 것처럼 독자들에게 보물찾기 등 다양한 임무를 부여해 해결해 나가도록 하는 '스토리 투어리스트' 서비스



- (오디오북) 오디오북이 주는 편리함과 디지털 기술과 결합한 서비스의 확대로 오디오북의 성장이 예상되나 아직 오디오북의 필요성이나 성장 가능성에 대해 부정적인 시각도 동시에 존재
- 미국의 오디오북 이용 실태 조사 결과에 따르면, 집안일, 요리, 운동 등 다른 활동을 하면서도 스마트폰만 있으면 독서를 할 수 있다는 편리함, 시간 활용의 효율성 등으로 이용이 증가할 것으로 예상
- 디지털 미디어의 하나로 책과 독서가 미래 사회의 핵심 활동 중 하나로 영역을 확장할 수 있다는 가능성 시사
 - 전자기기의 시각적 자극에 피로를 느낀 현대인들이 전자기기와 거리를 두는 일종의 '디지털 디톡스' 움직임의 영향을 받을 것이란 해석도 존재

[표 3-16] 2017년 미국의 오디오북 이용 실태 조사 결과

(연령층) 젊은층이 많은 편이나 전 연령층에서 오디오북에 호감을 갖고 있음	
• 34세 미만 : 34%(25~34세가 20%, 18~24세가 14%)	
• 45~54세 : 19%	
• 35~44세 : 18%	
(이동 장소) 집에서 집안일을 하면서 그리고 이동 중 이용하는 경우가 많음	
• 집 : 71%, 자동차 : 52%, 비행기 : 50%	
(집에서 이용하는 경우) 집안일, 요리, 운동을 할 때 가장 빈번히 이용	
• 집안일 : 68%, 요리 : 65%, 운동 : 56%	

* 자료 : 미국 APA. 2017: 한국콘텐츠진흥원(2018년)에서 재인용

- 그러나 국내의 경우, 아직 오디오북의 필요성과 시장성장 가능성에 대해 부정적인 시각도 많아 시장 동향 주시 필요

[표 3-17] 오디오북 필요성, 시장성장 가능성 조사 결과

구분		비중
오디오북 필요성	보통	40.2%
	불필요(매우 불필요 + 불필요)	30.9%
	필요(매우 필요 + 필요)	28.9%
시장성장 가능성	보통	53.1%
	낮음(매우 낮음+낮음)	27.7%
	높음(매우 높음+높음)	19.3%

* 자료 : 출판산업실태조사(2017, 출판진흥원)

- 또한 오디오북의 확대를 위해서는 콘텐츠 확충, 저작권 분쟁, 제작비 등에 대한 해결책 마련 등 선결 필요

[표 3-18] 오디오북의 확대를 위해 풀어야 할 과제

[콘텐츠 부족]

- 최근 독자 취향에 맞는 콘텐츠가 속속 출시되고 있지만 종이책과 비교하면 매우 한정적. 대다수 오디오북이 완독본이 아닌 요약본으로 출시되는 것도 한계
- 최근 출간 기획 과정에서부터 오디오북을 염두에 두고 작업을 하거나 베스트셀러를 오디오북으로 재출간하는 작업이 활발하게 진행 중이어서 시간이 흐르면 콘텐츠 부족 문제는 자연히 해결될 것이라는 분석도 존재

[저작권 분쟁 가능성]

- 대부분의 오디오북 서비스는 전자책의 TTS(문자음성 자동 변환) 기능을 활용하는데 부자연스러운 기계음이 거슬릴뿐더러 저작권 관련 문제가 해결되지 않은 상태
- 전자책과 오디오북 저작권을 따로따로 구분하는 미국과 달리 아직 시장 형성 단계인 국내에서는 이를 혼용해 사용하고 있기 때문

[제작비 과다]

- 전자책 제작비용이 권당 20만~30만 원 정도지만 오디오북은 500만~800만원 수준
- 상당부분이 내레이터와 성우 비용인데 유명 성우나 배우에게는 400만~500만원 소요

다. 매체 간 연계 다양화

- 종이책, 전자책, 오디오북 등 매체 간 비즈니스 모델의 연계, 기술적 연계를 통해 최적의 사용자 경험과 이용 편의성을 제공하는 기능을 제공하여 개별 매체의 확대를 견인
- 오디오와 전자책의 동기화 서비스(Whispersync for Voice)를 통해 전자책과 오디오북을 연계하여 이용 가능

<그림 3-5> 아마존의 동기화 서비스 예

- 아마존의 전자책인 킨들 이북과 오더블의 오디오북을 번갈아 가면서 읽을 수 있도록 두 가지 다른 포맷을 동기화(싱크)가 가능하게 해 준 기술
- 자기 전에 침대에서 킨들로 읽다가 출근할 때 버스에서 오더블 앱을 켜서 같은 책을 마지막 읽은 부분에 이어서 들을 수 있도록 텍스트 기반의 이북과 소리 기반의 오디오를 싱크



- 종이책과 전자책을 연계하여 향상된 독서 경험을 제공함으로써 종이책 판매 증대를 목표로 하는 사업모델 등장

리딩앱 파페고(papego) 사업 모델(독일)

- 파페고 서비스를 제휴한 종이책을 구매하고 최근 읽은 페이지를 파페고 앱에 촬영하여 올리면 종이책의 최근 읽은 부분부터 최대 25% 분량을 전자책으로 제공하는 형태
- 전자책을 읽다가 다시 종이책 형태로 읽고 싶으면 이때에는 전자책에서 표시된 종이책 페이지를 찾아 다시 종이책 이용 가능
- 독자가 파페고를 통해 전자책을 읽으면 이 책의 출판사는 파페고에 권당 수수료를 지불하는 방식으로 운영

라. 출판의 개인 맞춤화

- 각자의 취향에 따라 맞춤형으로 책을 제작하게 되는 개념의 출판으로 변모하면서 출판산업의 큰 부분을 차지할 것으로 예상
 - 수천 권의 책을 대량 배포하는 형태의 출판도 여전히 존재하겠지만, 독립출판, POD(Publish on Demand), 크라우드 펀딩에 의한 출판 등 개인이 제작에 참여하는 형태의 출판이 증가할 것으로 예상
- (독립출판) 출판사가 중심이 되어 작가, 인쇄소, 유통 등의 관련 주체를 연결하여 책을 출판하는 형태가 지배적이었다면 앞으로는 개인이 직접 참여하는 출판형태가 증가할 것으로 예상
 - 미국 아마존닷컴, 애플 아이북스토어 등의 사이트에서 거래되는 전자책 판매 건수를 보면 독립출판이 전체 시장의 34%를 차지
 - 국내의 경우, 2000년대부터 독립출판이 빅 5 출판사의 판매 건수 능가
- (POD : Publishing On Demand) 디지털 기술이 정교해지고 개인 맞춤형 출판에 대한 소비자의 요구가 증가함에 따라 POD는 출판계에서 무시할 수 없는 흐름으로 전망

[표 3-19] 기존 출판과 POD 출판의 비교

구분	기존 출판	POD 출판
개요	<ul style="list-style-type: none"> • 2천부 이상의 대량 물량을 인쇄한 후 서점 같은 전통적인 출판유통망을 이용하여 판매 • 베스트셀러를 노리는 주요 신간을 중심으로 출판사 운영 • 효자상품이 되는 백리스트가 스테디셀러의 역할을 함 	<ul style="list-style-type: none"> • 파일 형태로 보관하고 있다가 고객 주문하는 시점에 맞춰 인쇄, 제작하여 판매 • 베스트셀러보다는 다품종 소량생산이 요구되는 전문분야 서적 및 교재류에 유리함 • 출판과 인쇄, 제본 관련 기술 혁신에 기반을 둠
장점	<ul style="list-style-type: none"> • BEP를 넘어서는 경우 높은 수익 창출 • 많이 찍을수록 원가율이 낮아짐 • 인쇄와 제본 등 책의 물질적 품질이 매우 높음 • 전문성 있는 중대형 출판사와 서점들이 활동할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> • 제작비용의 투자가 최소화됨 • 잘 팔리지 않는 가치 있는 책들의 출간이 가능한 체계를 제공함 • 자비 출판 대행 서비스로 활용 가능 • 물류 유통비가 상대적으로 낮음 • 인디출판과 셀프 출판을 활성화됨
단점	<ul style="list-style-type: none"> • 높은 제작비용, 물류유통비, 광고비 • BEP를 넘어서지 못할 경우 투자비용의 회수가 불가능 • 분실 및 훼손으로 인한 손실 가능성 • 인위적으로 베스트셀러를 만들기 위해 사재기 등의 행위가 벌어짐 • 2천부 이하의 작은 수요를 지닌 책이 출판되기 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> • 상대적으로 권당 제작비가 높음 • 낮은 수익률로 대형 출판사와 서점이 POD시스템을 적용 및 운영하기 어려움 • 인쇄, 제본 품질이 기존 출판물보다 상대적으로 떨어짐 • 흑백 인쇄 중심으로 운영 • 내용에서 질적인 수준이 낮은 책들이 출판될 가능성이 높음

* 자료 : 공병훈(2018), 출판미래비전 2030에서 재인용

□ (클라우드 펀딩) 콘텐츠 창작에 대한 아이디어 제안에 사용자들이 창작 자금을 제공하고 창작 작업에 사용자들이 참여

○ 창작 아이디어와 역량을 기준으로 펀딩에 참여하고, 기획, 평가, 자료제공, 홍보 등 다양한 방식으로 소비자와 창작자가 협업

IV 시사점 종합

1 현황분석 시사점

가. 파주출판단지의 강점

- 파주출판단지는 민간이 주도한 국가산업단지로서 출판관련 업종이 특정 지역에 모여 있어 유사업종의 집적화에 따른 산업도시로서 시너지 발생
 - 출판사, 인쇄사, 출판물류 전문기업이 집적화 되어 있어 관련업계의 시너지 창출
- 출판을 기반으로 다양한 볼거리나 문화행사를 제공함으로써 책 제작을 넘어서 문화단지로서 자리매김
 - 어린이책잔치, 파주북소리, 국제출판교류행사, 인문학당, 파주체험학교, 에디터스쿨 등 출판산업 진흥을 위한 다양한 문화사업 수행
 - 입주사 자체 문화 사업으로 시민을 대상으로 한 문화예술향유 기회 제공
 - 파주출판단지 방문객 및 일반 시민들은 출판단지를 책을 출판하는 곳보다는 책을 읽고 즐길 수 있는 문화 공간으로 인식
 - 파주출판단지를 방문하는 고객을 대상으로 방문 목적을 조사한 결과 문화생활을 즐기기 위함이 가장 많다는 것이 이를 반증
- 출판/인쇄 외 영상, 소프트웨어 등 타 업종을 유치함으로써 콘텐츠 산업으로의 확장 기반조성
 - 출판, 인쇄 중심의 1단계 입주업종에서 영상, 소프트웨어 등 2단계에서 유치업종을 확대함으로써 업종 다양화 실현

나. 파주출판단지의 약점

- 종이책 수요가 감소하고 있어 파주출판단지에서 높은 비중을 차지하고 있는 인쇄업이 위축되고 출판단지 전체의 위축으로 이어질 가능성 존재
 - 파주출판단지내 제조업체(인쇄 관련 업체)의 수는 '17년 152개에서 '18년 146개 '19년 137개로 감소 추세
 - 또한, 제조업(인쇄 관련 업체)이 파주출판단지 업체에서 차지하는 비중은 '17년 29.6%에서 '18년 24.1%, '19년 23.6%로 감소
 - 제조업(인쇄 관련 업체수)의 가동률은 '19년 증가하기는 하였으나, '15년부터 '18년까지 감소('15년 80.8% → '18년 67.0%)
- 산업단지 관리/운영에 관련된 제도가 제조업(공장) 중심이어서 문화도시를 지향하는 파주출판단지의 특성에 적합하지 않아 도시의 성장을 저해하는 요소로 작용
- 파주출판단지가 경기 권에 위치하고 있긴 하나 서울과 지리적인 거리감이 있고, 출퇴근이나 방문자의 방문 등에서 교통 환경이 불편하다는 것은 단지의 활성화를 제약
 - 입주 근로자 및 경영자를 대상한 조사 결과 애로사항으로 '출퇴근이나 교통환경'의 불편을 가장 많이 언급
 - 방문객을 대상으로 한 불편사항 조사 결과 '대중교통 및 접근성'을 가장 많이 언급

가. 긍정적 요인

- 문화산업의 육성을 목적으로 하는 정부의 정책지원이 활발하므로 출판단지가 문화단지로서 자리매김하기에 유리한 환경
 - 4차 출판인쇄문화산업진흥계획(2017~2021)에서 '책으로 도약하는 문화강국 실현'을 비전으로 출판유통 선진화 등 과제 추진 중
 - 출판단지의 활성화를 목적으로 유관 부처간 협의를 통해 활성화 방안 수립(2019) 및 추진 중
- 디지털 기술의 발전으로 기술에 기반을 둔 다양한 콘텐츠의 제작/보급이 보편화되고 있어, 기술 발전을 근간으로 콘텐츠 제작으로 출판단지의 주요 영역을 확대할 수 있는 가능성 존재
 - AR, VR 등 디지털 기술과 전자책의 결합으로 기존 텍스트 기반의 책과는 완전히 새로운 개념의 책 발전이 예상
- 오디오북에 대한 수요가 최근 급증하고 있으며 향후에도 계속 증가할 것으로 예상하고 있어 출판업계의 새로운 동력이 될 수 있을 것으로 예상
 - 오디오북이 주는 편리함과 디지털 기술과 결합한 서비스의 확대로 오디오북의 성장이 예상되며, 기존 시장의 대체보다는 새로운 시장의 창출 기회로 전망
 - 집안 일, 요리, 운동 등 다른 활동을 하면서도 스마트폰만 있으면 독서를 할 수 있다는 편리함, 시간 활용의 효율성 등으로 이용이 증가할 것으로 예상

나. 부정적 요인

- 전자책, 오디오북 등 기존 종이책을 대체하는 매체가 등장하고 활성화됨에 따라 종이책의 위축을 가져올 것으로 예상
 - 종이책의 매출은 지속적으로 감소하는 반면, 전자책의 매출은 증가하고 있어 전자책이 종이책으로 대체되고 있는 추세
 - 서적출판 생산액 : '14년 1,223,846 -> '17년 1,169,854, 4.4 % 감소
 - 전자책제작 생산액 : '14년 227,230 -> '17년 340,357, 50 % 증가
 - 아직 초기단계이긴 하나 오디오북에 대한 수요 증가가 예상되고 있으며 오디오북이 종이책을 대체하게 될 경우 인쇄업에 부정적인 영향
- 스마트폰 이용의 증가와 같은 생활 패턴의 변화, 독서 필요성에 대한 인식 저하 등이 국민들의 종이책 독서율, 독서량에 부정적인 요인으로 작용할 것으로 예상
 - 책 이외에도 정보 습득을 할 수 있는 매체가 늘어나고 있고, 특히 스마트폰의 이용이 증가하고 스마트폰을 보면서 시간을 소비하는 시간이 많아짐에 따라 책을 보는 경향은 지속적으로 감소할 것으로 예상
 - 또한, 독서의 필요성을 느끼지 못한다는 인식, 청소년들의 과도한 입시 준비로 인한 책 소비의 증가를 억제하는 요인으로 작용

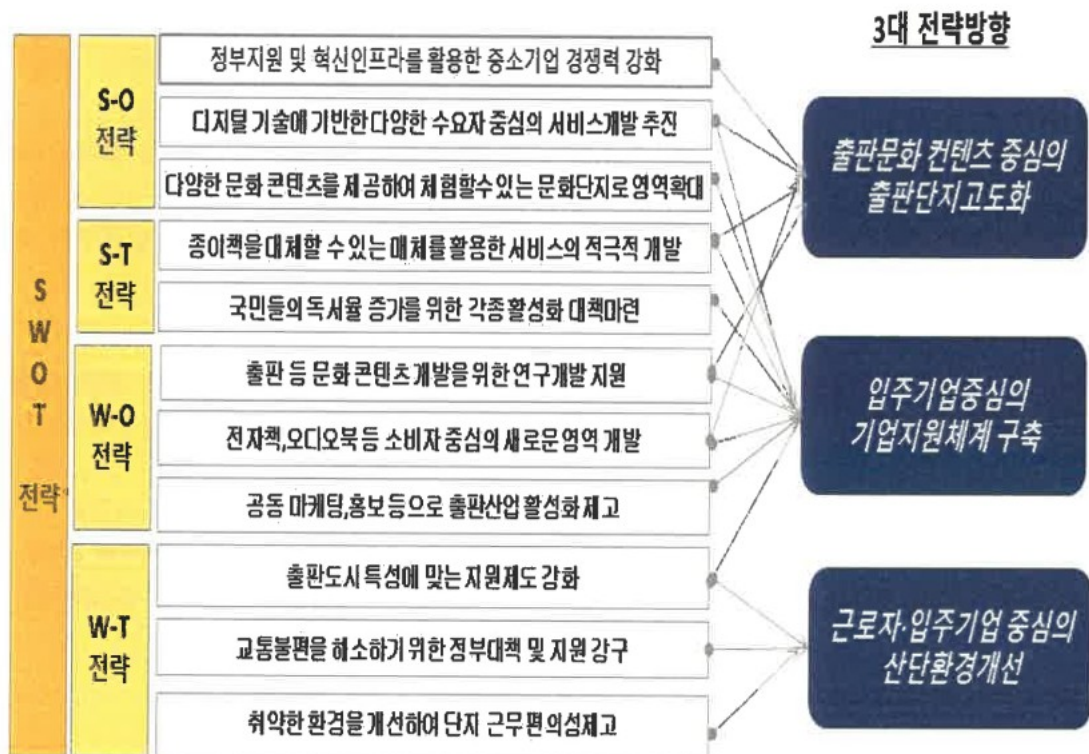
[표 4-1] SWOT분석

		Strength	Weakness
		<ul style="list-style-type: none"> · 민간주도의 국가산업단지로서 유사업종의 집적화에 따른 시너지발생 · 출판물 기반으로 다양한 문화를 제공함으로써 문화단지로 자리매김 · 출판/인쇄 외 영상, SW 등 타 업종을 유치함으로써 콘텐츠 산업으로의 기반조성 	<ul style="list-style-type: none"> · 종이책 수요가 감소하여 인쇄업이 위축되고 출판단지 전체의 위축으로 이어질 가능성 존재 · 산업단지관련제도가 제조업(공장)중심이어서 파주출판단지 특성에 맞지 않아 성장저해요소로 작용 · 서울과의 지리적 거리감이 있고 출퇴근이나 방문자의 교통환경이 불편하여 단지 활성화 제약
Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> · 문화산업을 육성하는 정부정책 지원이 활발하여 출판단지가 문화단지로서 자리매김하기에 유리한 환경 · 디지털 기술에 기반을 둔 다양한 콘텐츠의 제작/보급이 보편화되고 있어 출판단지의 주요 영역을 확대할 수 있는 가능성 존재 · 오디오북에 대한 수요가 최근 급증하고 있어 출판업계의 새로운 동력이 될 것으로 예상 	<ul style="list-style-type: none"> · 정부지원 및 인프라강화를 통한 중소기업 경쟁력 강화 · 디지털 기술에 기반을 둔 다양한 수요자 중심의 서비스 개발 추진 · 다양한 문화 콘텐츠를 제공하여 체험할 수 있는 문화단지로 영역확대 	<ul style="list-style-type: none"> · 출판 등 문화 콘텐츠 개발을 위한 연구개발지원 · 전자책, 오디오북 등 소비자 중심의 새로운 영역 개발 · 공동 마케팅, 홍보 등으로 출판산업 활성화제고
Threat	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 종이책을 대체하는 매체(전자책, 오디오북 등)가 활성화됨에 따라 종이책의 위축을 가져올 것으로 예상 · 스마트폰 이용의 증가, 독서에 대한 인식저하 등으로 국민들의 종이책 독서율, 독서량은 지속적으로 하락예상 	<ul style="list-style-type: none"> · 종이책을 대체할 수 있는 매체를 활용한 서비스의 적극적 개발 · 국민들의 독서율 증가를 위한 각종 활성화 대책마련 	<ul style="list-style-type: none"> · 파주출판단지 특성에 맞는 지원제도 강화 · 교통불편을 해소하기 위한 정부대책 및 지원 강구 · 취약한 환경을 개선하여 단지 근무 편의성제고

가. 전략 방향 도출

앞에서 도출된 SWOT 분석을 바탕으로 출판산업단지의 전략방향을 도출하면 다음과 같음

<그림 5-1> 파주출판단지 3대 전략 방향 도출



- (출판문화 콘텐츠 중심의 출판단지 고도화) 출판, 인쇄, 소프트웨어, 영화 등 문화 콘텐츠에 IT등 신기술을 적용하여 융합산업으로 발전시키고 출판단지는 업종고도화를 통하여 첨단산업단지로 변화함
- (입주기업 중심의 기업지원체계 구축) 입주기업에게 실질적인 혜택을 주는 혁신·지원기관의 실효성 있는 프로그램 마련을 통한 입주기업 경쟁력 강화
- (근로자, 입주기업중심의 산단환경개선) 단지 내 근무환경을 개선하기 위한 교통, 복지 등의 문제해결을 통하여 우수인력 유입을 촉진하고 방문자들이 머무르고 싶은 문화중심 산업단지로 도약

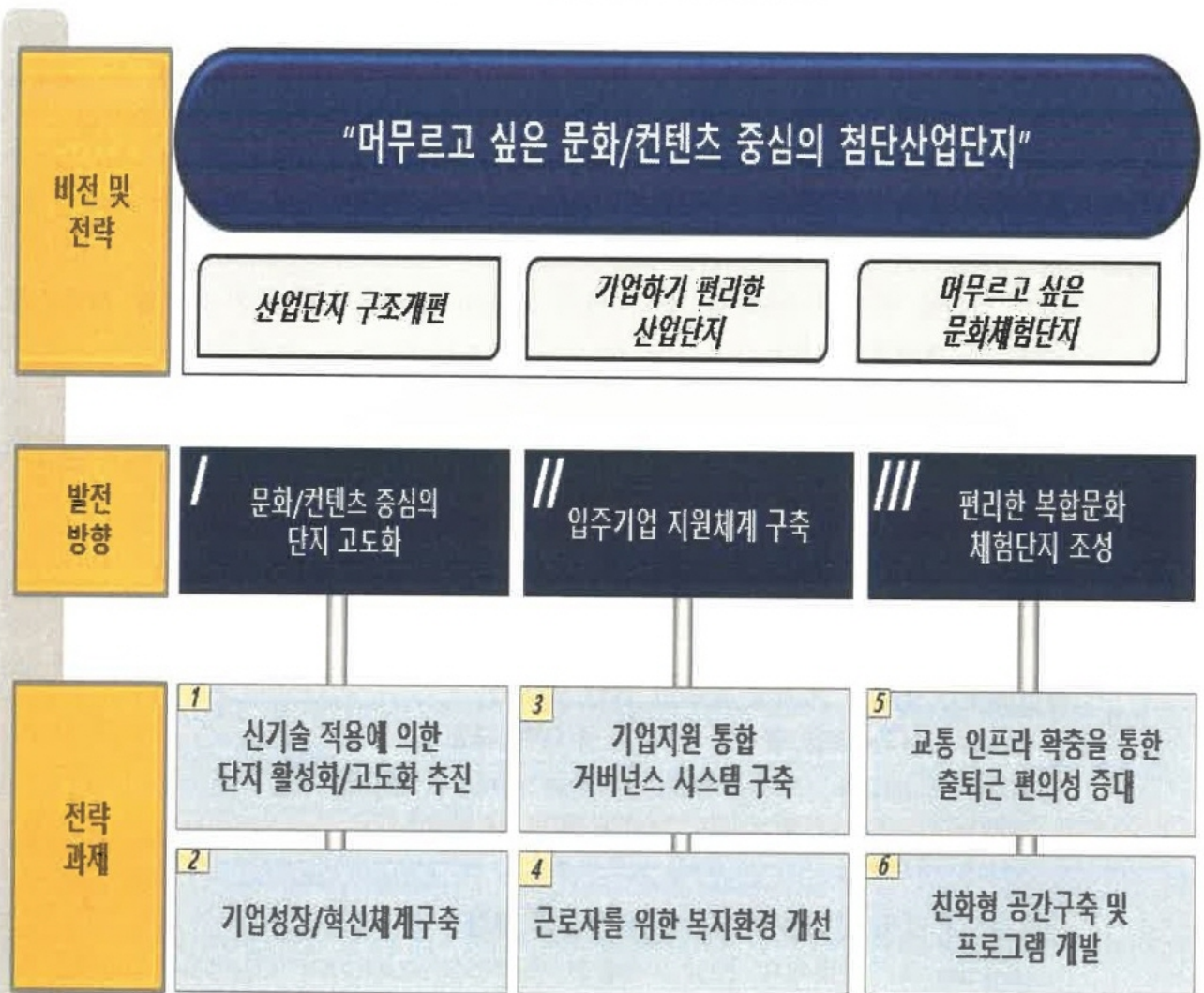
2

구조고도화 추진전략 구축

가. 발전 Vision 및 추진전략 체계

파주출판단지의 향후 중장기 발전비전 및 전략과 발전방향, 이에 따른 전략과제를 정의하면 다음과 같음

<그림 5-2> 파주출판단지 발전Vision



나. 전략과제 세부

1) 전략과제 1; 신기술 적용에 의한 단지활성화/고도화 추진

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 최근 국민 독서량 감소, 모바일/인터넷 등 매체의 발달로 해마다 종이책 수요가 감소하고 있어 출판단지 전체의 위축현상이 나타남
- ☐ 스마트폰 이용의 증가와 같은 생활패턴의 변화, 독서 필요성에 대한 인식저하 등이 독서율, 독서량에 부정적인 요인으로 작용하고 있음
- ☐ 이에 따라, 산업 발전 및 생산량의 증가를 위하여 디지털 기술에 기반을 둔 다양한 수요자 중심의 서비스 개발을 통한 파주출판단지의 활성화/고도화 추진이 필요함

나) 추진내용

- ☐ 독서 증가를 위한 이벤트/행사와 더불어 eBook, 오디오북과 같은 신기술 서비스를 적극적으로 개발하여 보급
- ☐ 신기술/IT와 기존 산업과의 융합을 통하여 새로운 방향 모색
- ☐ 출판관련 종합 플랫폼을 구축하여 출판, 인쇄, 유통에 관한 정보를 공유하고 공동 마케팅 추진

다) 세부실행과제

[세부과제1] 새로운 매체를 활용한 출판 활성화

- eBook, 오디오북을 활용한 소비자 수요에 대응
- 종이책과 eBook, 오디오북을 연계하는 서비스 개발 및 보급
- 북테크(BookTech) 비즈니스 기업의 육성 및 지원

[세부과제2] IT등 신기술을 적용한 융합산업 추진

- BigData, AI, 블록체인 등의 IT기술과 확장현실(VR,AR,MR), CG(컴퓨터그래픽), 디지털 트윈 등 관련 신기술을 출판, 인쇄 등 기존산업과 결합을 추진
- 기존 제조업을 대체할 수 있는 새로운 업종을 모색

[세부과제3] 신간서적 공동마케팅

- 전문 서적마케터 육성을 통한 신간서적 공동 마케팅
- SNS와 채널을 이용한 마케팅, 영화, 웹툰과의 연계를 통한 마케팅

[세부과제4] 출판관련 종합 플랫폼 구축

- 출판, 인쇄, 유통, 판매 등에 관한 정보를 실시간으로 파악할 수 있는 출판 종합플랫폼 구축
- 지역서점 판매 사이트 '서점ON'과 연계

2) 기업 성장/혁신체계구축

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 출판관련 산업은 매년 성장률이 감소하여 산업정체/사양화 현상
- ☐ 고급 콘텐츠와 혁신적 접근으로 창조적 활동을 지원하기 위하여 신규 스타트업 인큐베이팅 환경제공 필요성
- ☐ 이를 위하여 1인출판사, 방송창작, 웹툰작가 등이 자유롭게 창작활동을 하는 환경을 제공하여 산업의 선순환 생태계를 조성하고 이를 지원
- ☐ 미술, 음악, 영화, 작가 등 예술인들이 자유롭게 교류하고 창작활동을 할 수 있는 공간을 만들고 예술과 콘텐츠가 융합되는 기회를 창출

나) 추진내용

1인 출판사와 스타트업, 문화 예술인들이 창작활동을 할 수 있는 공간 조성 및 각종 지원 제도를 실행

다) 세부실행과제

[세부과제 5] 창의센터 활성화

- 1인출판사, 스타트업 등을 지원하는 프로그램 구성 및 실행
- 기존업체와의 연계 네트워크 가동
- 스타트업의 취약부분인 인프라, 설비, 마케팅, 경영지원(세무, 재무 등)을 공동으로 활용하는 체계 구축

[세부과제6] 문화, 예술인 창작활동 지원

- 작가, 방송, 웹툰, 디자인 등 문화와 미술, 음악, 조각 등 예술 창작인들이 활동할 수 있는 체계 구축
- 창작활동 결과가 입주기업과 연계되어 사업화될 수 있는 시스템 구축

[세부과제7] 공동 협업 공간 지원

- 공동창작활동 및 작업, 공동 시제품 제작 공간, 공동 연구개발실 등 주요 기업혁신 공간을 공유하여 상호 시너지를 내고 비용 부담 저감

3) 기업지원 통합 거버넌스 시스템 구축

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 파주출판산업단지 내·외부에 위치한 여러 혁신기관들이 위치하여 연구개발, 기업지원 사업을 활발히 수행하고 있음
- ☐ 하지만 입주기업 간 교류가 활발하지 않고 기관의 다양한 지원사업이 있음에도 정보 부족으로 활성화 되고 있지 못함
- ☐ 이에 따라 혁신기관, 외부 사업파트너 및 공공 기관의 각종지원정보를 통합하고 입주 기업 간에 소통할 수 있는 네트워크 구축필요

나) 추진내용

산업단지 공공기관, 입주기업 간, 외부기관과의 통합 네트워크 마련을 통한 정보공유와 지원프로그램 개발, 협력 활성화로 입주기업 역량 강화

다) 세부실행과제

[세부과제8] 통합 네트워크 협의체 구성

- 산업단지 내 관리 및 지원기관, 경기도/파주시 등 공공기관, 협회와 진흥원 및 연구 기관, 서점과 협력업체 등 통합 네트워크에 참여할 지원 및 관련기관 협의체를 구성

[세부과제 9] 기업지원 통합망을 통한 맞춤형 정보 조회

- 마케팅, 공동연구, 수출지원, 기술이전, 법무/규제 등 기업지원 내용 별로 가능한 지원기관, 지원조건, 기간 등 검색 및 조회 기능을 구현한 통합 플랫폼 개발
- 입주기업의 매출액, 규모, 희망지원사항 등을 입력하면 맞춤형으로 정보가 제공되는 알고리즘 도입

[세부과제 10] 정기적 기업 수요조사를 통한 기업 맞춤형 지원사업 발굴

- 정기적인 입주기업 수요조사를 통해 기업에게 실질적인 혜택이 돌아갈 수 있는 지원 사업 파악 및 발굴

4) 근로자를 위한 복지 환경 개선

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 산업단지 내부 및 인접지역에는 어린이집 및 병원 등 근로자가 안심하고 일 할 수 있는 복지시설이 부족한 실정
- ☐ 또한 근로자 취미생활 및 학습을 위한 교육과 관련된 지원이 미흡

- ☐ 산업단지 내부 및 인근 문화·복지 서비스 정보가 기관 별로 산재되어있어 입주기업 근로자가 이용하고자 할 시 불편함 발생
- ☐ 이에 따라 입주 기업 근로자가 안심하고 쾌적하게 일할 수 있는 통합 복지 서비스를 마련하고 이를 ICT 플랫폼으로 연결하여 이용 편의성 제고

나) 추진내용

근로자가 일하기 편하고 건강하고 쾌적한 일터 추진

다) 세부실행과제

[세부과제 11] 문화 체육시설 건립 및 운영

- 근로자가 다양한 문화시설 및 체육시설을 이용할 수 있는 환경과 시설을 건립하고 운영

[세부과제 12] 근로자 건강관리센터 운영

- 근로자 피트니스와 건강관리 서비스를 통합적으로 제공하는 건강관리센터 운영

[세부과제 13] 기반 통합 편의 지원 서비스

- 입주기업 근로자가 이용하는 혁신지원 및 각종 문화 복지 서비스 관련 DB 및 플랫폼 이용 편의 기능 구축
- 입주기업 문화편의 서비스 제공시설의 온라인 플랫폼과 연계를 실시함으로써 서비스 이용을 바로 연결할 수 있도록 지원

5) 교통 인프라 확충을 통한 출·퇴근 편의성 증대

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 산업단지에 연계된 대중교통이 불편하여 출퇴근에 많은 시간이 소요되어 불편한 환경
- ☐ 근로자들이 높은 자차 이용률에 따른 주차 수요를 수용할 수 있는 단지 내 주차 시설의 부족
- ☐ 단지 내 근거리 이용을 위한 수단이 부족

나) 추진내용

근로자의 산업단지 출퇴근 교통 편의성 확대 및 공유에 의한 단지 내 교통여건 개선

다) 세부실행과제

[세부과제 14] 버스노선의 조정 및 확충

- 버스노선을 다양화하여 교통인구를 분산하고 이용자의 편의성 강화
- 2단계 지역을 위한 버스노선의 조정
- 단지 내와 인근지역(운정역 등)을 순회하는 순환버스 도입

[세부과제 15] 출퇴근 교통을 위한 카풀, 공유버스시스템 도입

- ICT기반의 카풀시스템 및 공유버스 운영을 통해 쾌적하고 편리한 출퇴근 교통 환경 확보 추진

[세부과제 16] 공유경제를 활용한 개인 모빌리티 및 주차시설공유

- 단지 내 근거리 이동, 주차 및 시설공유를 위하여 IT기술을 적용
- 단지 내 킥보드, 전기자전거 등의 개인 모빌리티 이동수단 도입
- 유희 주차장시설 공유, 공용주차장 설립 등으로 단지 내 주차문제 개선

6) 전략과제 6 : 친화형 공간구축 및 방문자를 위한 프로그램 개발

가) 추진배경 및 필요성

- ☐ 단지 내에는 식당, 피트니스 센터, 은행, 편의점 등 기본적인 편의시설이 부족하여 차량으로 외부로 이동해야 하는 불편함 존재
- ☐ 또한, 각 입주사의 건축물은 훌륭하나 지역주민과 외부인이 방문할 때 쓸 만한 공간과 유인책이 부족하고 주변 환경이 열악함
- ☐ 유수지 주변, 유희토지 등의 관리가 안 되고 있어 외관을 해치고 이동, 산책에 불편을 초래하고 있음
- ☐ 이에 따라, 외부인이 방문하여 머물고 싶고 근로자가 일하기 즐거운 산업단지조성을 위한 기반 마련이 필요

나) 추진내용

방문자가 즐겁고 근로자가 편리한 시설 및 프로그램 개발로 친환경적인 산업단지로 변모

다) 세부실행과제

[세부과제 17] 편리한 근로환경을 조성하기 위한 편의시설 조성

- 다양한 문화체육생활을 즐길 수 있는 엔터테인먼트 시설 조성
- 피트니스센터를 조성하여 다양한 운동프로그램 제공
(수영, 스쿼시, 요가, 필라테스 등)
- 식당, 편의점, 은행, 행정지원 등의 편의시설 포함

[세부과제 18] 유수지 정비 및 주변환경개선

- 유수지 정비사업 지속적 실시
- 보행로 정비와 걷는 거리 조성

[세부과제 19] Culture Complex 조성

- 젊은 예술인들의 문화예술 활동을 위한 문화창작소등 다양한 작업 공간 조성 및 제공
- 예술인들이 예술작품을 전시하고 방문객들이 실제 체험할 수 있는 종합 문화 콤플렉스 구축

[세부과제 20] 지역문화축제 기획 및 개최

- 정기적인 축제 개최를 통한 입주기업 근로자와 방문객, 지역주민이 함께 즐기는 장 마련
- 각종 문화예술 공연 및 전시, 문화행사 등실시

다. 전략과제 종합

[표 5-1] 파주출판단지 전략과제종합

3대 전략방향	6대 전략과제	20대 세부 실행과제
문화/콘텐츠 중심의 단지 고도화	신기술 적용에 의한 산업활성화/고도화 추진	1. 새로운 매체를 활용한 출판 활성화
		2. IT등 신기술을 적용한 융합산업 추진
		3. 신간서적 공동마케팅
		4. 출판관련 종합 플랫폼 구축
	기업 성장/혁신체계구축	5. 창의센터 활성화
		6. 문화, 예술인 창작활동 지원
		7. 공동 협업 공간 지원
입주기업 수요 중심의 기업지원체계 구축	기업지원 통합 거버넌스 시스템 구축	8. 통합 네트워크 협의체 구성
		9. 기업지원 통합망을 통한 맞춤형 정보 조회
		10. 정기적 기업 수요조사를 통한 기업 맞춤형 지원사업 발굴
	근로자를 위한 복지 환경 개선	11. 문화 체육시설 건립 및 운영
		12. 근로자 건강관리센터 운영
		13. ICT 기반 통합 편의 지원 서비스
편리한 복합문화 체험단지 조성	교통 인프라 확충을 통한 출·퇴근 편의성 증대	14. 버스노선의 조정 및 확충
		15. 출퇴근 교통을 위한 공유버스시스템 도입
		16. 공유경제를 활용한 개인 모빌리티 및 주차시설공유
	친화형 공간구축 및 방문자를 위한 프로그램 개발	17. 편리한 환경을 조성하기 위한 편의시설 조성
		18. 우수지 정비 및 주변 환경개선
		19. Culture Complex조성
		20. 지역문화 축제 기획 및 개최

가. 구조고도화 제안사업 도출


앞에서 정의한 20대 세부 실행과제는 7개의 단위사업으로 추진할 수 있으며 이는 2개의 SW사업과 5개의 HW 사업으로 구성됨

<그림 5-3> 구조고도화 단위사업 도출



나. 구조고도화 제안사업 정의

1) 통합 교통지원 시스템

개념	산업단지근로자 대상 ICT기반의 수요응답형 공유버스, 카풀서비스, 자원공유를 통한 개인 모빌리티 서비스, 카셰어링 서비스, 주차장 공유 서비스를 제공하여 출퇴근 편의성과 단지 내 교통문제를 해결
대표 이미지	<p><그림 5-4> ICT 공유버스 유사 서비스 - e버스</p> 
유관 정책	<p>[산업단지 출퇴근 통근버스 지원]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 고용부 · (내용) 산업단지 내 대중교통 부족에 따른 출·퇴근 어려움으로 인력확보가 어려운 중소기업의 고용확대를 위해 산업단지 공용 통근 버스를 운영하는 경우 임차비용을 지원 · (지원규모) 통근버스 임차비용 5억 원 한도지원
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 열악한 대중교통 시스템을 보완하여 입주기업 근로자들의 출퇴근 시간 및 비용을 절감하여 교통 편의성 증대
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 통합 교통지원 플랫폼의 주요 수혜자는 산업단지 내 근로자와 방문으로 수혜범위가 높음 · (수익성) 일정수준의 이용료로 인한 수익 다소 발생 · (시급성) 출퇴근 대중교통, 단지 내 이동수단 부족 및 주차장의 부족은 현안 문제로, 외부 방문객을 유치하고 근로자들의 근로환경 만족을 위해 시급히 해결이 필요


2) 종합기업지원플랫폼

개념	산업단지 입주기업의 혁신역량 강화를 위한 ICT기반의 맞춤형 정책 제공 및 정보 공유 서비스
대표 이미지	<p><그림 5-5> 맞춤형 정책정보 제공 유사 서비스 - 기업마당</p>
유관 정책	<p>[기업성장지원단]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 한국산업단지공단 · (내용) 기업 진단 전문가의 기업 진단을 통해 기업에 적합한 지원정책을 맞춤형으로 제공하고 정책이 연계되도록 지원 · (적용 대상) 반월시화, 구미, 창원, 광주, 원주, 천안, 판교산업단지
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 입주기업의 수요에 맞는 기업지원 정보를 맞춤형으로 제공함으로써 기업의 정책정보 탐색 비용 감소 및 기업지원 정책에 대한 접근성 제고 · R&D 정보에 대한 공유를 통해 입주기업의 혁신활동 활성화
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 산업단지 내 모든 입주기업을 대상으로 경영활동 및 혁신활동을 원하므로, 수혜 범위가 넓음 · (수익성) 입주기업들의 혁신활동을 지원하기 위한 서비스로 수익이 발생하지 않음 · (시급성) 기업의 경쟁력 강화를 위해 필수적인 혁신활동을 지원하므로 시급히 도입이 필요


3) 창의, 벤처센터

개념	1인 출판사, 스타트업, 예술인 등을 지원하는 것으로서 인프라, 설비 등의 물리적인 공간 및 자원과 마케팅, 경영지원(세무, 재무 등)의 서비스를 공동으로 활용하는 체계 구축
대표 이미지	<p><그림 5-6> 창·벤처센터 업무 공간 지원 서비스</p> 
유관 정책	<p>[스타트업 파크]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 중소기업벤처부 · (내용) 창업자가 투자자, 대학, 연구기관 등과 자유롭게 소통·교류하며 성장할 수 있는 '혁신창업 클러스터' 구축 · (모집형태) 단독형과 복합형으로 구분하여 지자체-민간의 컨소시엄 형태로 지원 · (지원내용) <ul style="list-style-type: none"> - 산업의 생태계 조성, 실증자원 확보, 투자펀드 조성, 글로벌 진출 등
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 1인 출판사, 스타트업, 예술인에게 자유롭게 창작활동을 하고 사업을 운영할 수 있도록 물리적 공간과 맞춤형 엑셀러레이팅을 제공하여 조기 사업 정착 · 기획, 멘토링, 마케팅, 시제품제작 등과 관련된 다양한 지원을 맞춤형으로 제공함으로써 기업의 정보탐색 부담 경감, 경영활동 편의성 제공
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 1인 출판사, 스타트업 등 대상으로 경영활동을 위한 물리적 공간, 경영활동에 필요한 서비스를 제공하므로 수혜 범위가 넓음 · (수익성) 경영활동을 지원하기 위한 서비스로 직접적으로 수익이 발생하지 않으나, 장기적으로 단지 성장의 기초가 될 것으로 예상 · (시급성) 단지의 균형 성장을 위해 기존 입주기업들을 지원하는 지원책과 함께 병행하여 실시 필요


4) 컨벤션/유통센터

개념	단지 내 입주기업들의 제품 및 서비스를 유통, 판매하고 외부기관과의 대규모 회의를 진행하기 위한 소통의 공간 마련
대표 이미지	
유관 정책	<p>[산업단지 환경개선 펀드]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 한국산업단지공단 · (지원내용) 정부출자금을 시드머니로 노후산업단지의 환경개선, 업종고도화 등에 필요한 시설건립 등에 펀드자금 지원 · (지원규모) 문화컨벤션 구축 등으로 500억 원 이내 지원 * 2020년 2,800억 원 예산지원
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 산업단지내 서비스 및 제품을 외부에 유통 판매 기회제공 · 외부기관과의 대규모 회의개최 가능
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 파주출판단지 뿐 아니라 외부에도 공개하여 시설이용 가능 · (수익성) 상품 판매수익과 컨벤션 이용수익 창출 가능 · (시급성) 단지 내 상품의 유통/판매에 대한 업체 수요는 많으나 적절한 수단이 없는 상황, 또한 대규모 회의장소가 없어 상당한 거리의 외부시설을 이용해야 함


5) 문화/예술 전시 및 체험관

개념	외부 방문객이 출판, 영화, 공연, 만화 등 각종 서비스를 VR, AR등 신기술을 적용하여 전시 등을 통하여 실제 체험하고 공유
대표 이미지	<p><그림 5-8> 체험관 예시</p> 
유관 정책	<p>[산업단지 환경개선 펀드]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 한국산업단지공단 · (지원내용) 정부출자금을 시드머니로 노후산업단지의 환경개선, 업종고도화 등에 필요한 시설건립 등에 펀드자금 지원 · (지원규모) 500억 원 이내 지원
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 산업단지 내 서비스 및 제품을 직접 방문객에게 체험기회 제공 · 실제 체험과정을 통하여 서비스 및 제품을 구매할 수 있는 기회제공 · 신기술, 신제품을 소개하고 확산시키는 홍보효과 제공
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 문화, 예술 체험센터는 방문객에게 산업단지를 알리고 홍보하는데 기여 · (수익성) 체험관 입장수입과 물건을 실제 체험하고 구매하도록 하여 매출수익이 발생 · (시급성) 인근 관광객과 산업단지 방문객을 대상으로 하는 서비스의 제공으로 시급성이 요구되나 제반여건을 확정하는데 시간이 소요

6) 혁신지원센터

개념	입주기업의 경쟁력 강화를 위하여 종합적인 혁신지원 프로그램을 운영하는 센터
대표 이미지	<p><그림 5-7> 혁신지원센터</p> 
유관 정책	<p>[혁신지원센터 건립지원 공모사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 산업부 · (내용) 혁신사업 선정 대상 산업단지를 대상으로 혁신지원센터 건립을 지원 · (지원규모) 3년간 최대 40억 원, 해당 지자체 및 산단과 50% 매칭 · 단, 산업부 혁신산업단지로 지정된 산업단지에 한해서 지원
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 이종 산업간 융복합을 추진하기 위한 혁신 프로그램의 운영으로 서비스/제품 개발을 지원하며 개별 기업의 수익성을 개선 · 업종 간 공동연구개발 및 디자인의 활성화로 제품영역이 확장되며 입주기업의 Target 시장 확대가 예상
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 혁신지원센터는 입주기업들의 역량강화와 관련해 직접적인 지원과 인근 혁신기관들과의 연계 등 간접적인 지원을 제공함으로써 해당 산업단지 입주기업의 경쟁력 강화에 기여 · (수익성) 혁신지원센터 내에서 운영하는 식당, 잡화점 등에서 다소의 수익발생 · (시급성) 산업을 다변화 및 고도화하기 위한 체계적인 지원이 필요가 존재하나 이를 지원할 지원체계는 미미

7) 복합문화센터

개념	단지 내 공공시설, 체육시설, 공연장 등 근로자들의 행정서비스와 즐길거리를 제공하여 복리후생에 기여함
대표 이미지	<p><그림 5-9> 근로자 복합문화센터 예시</p> 
유관 정책	<p>[산업단지 복합문화센터 지원사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 산업통상자원부 · (지원내용) 복합문화센터 건립을 위한 건축비(신축, 리모델링) 지원 · (지원규모) 20억 원 범위 내 지원, 30~50%이상을 현물출자, 협약체결일로부터 3년 <p>[산업단지 적극적 산재예방시설]</p> <ul style="list-style-type: none"> · (주관) 고용부 · (지원내용) 공동목욕시설, 체력단련시설, 교육 시설 등 산업단지 복지 환경 개선시설 조성 지원 · (지원규모) 개소 당 10억 원, 산업단지 관리기관 또는 입주기업 50% 매칭
기대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 산업단지 내 복지기능의 불균형 해소 및 산업단지 경쟁력 강화 · 근로자들의 복지증진을 통한 노사안정과 편의성 도모
평가	<ul style="list-style-type: none"> · (공공성) 복합문화센터는 다양한 복지프로그램을 지원함에 따라 단지내 근로자들에게 다양한 혜택 제공 · (수익성) 복합문화센터에서 운영하는 프로그램에 따라 수강료, 주차장 사용료 및 상업시설에서 일부 수익 발생 · (시급성) 근로자들의 수요는 많으나 단지 내 관련시설이 전무하여 시급성이 요구됨

다. 세부추진방안

1) 통합 교통지원 플랫폼

가) 사업개요

- ☐ (사업 정의) 근로자들의 출퇴근 편의성과 단지내 이동수단을 제공하는 ICT기반의 수요자 맞춤형 교통 지원 서비스 플랫폼
- ☐ (사업의 목적) 근로자의 출·퇴근 편의성과 단지 내 이동성을 용이하게 함
- ☐ (사업의 필요성) 대중교통과 주차공급부족으로 산단 내 교통문제 개선 필요
 - 산업단지를 위한 대중교통 여건이 불편하여 근로자들의 출퇴근이 어렵고 단지 내 이동수단이 부족하며 주차공간이 마련되어 있지 않아 불법노면 주차가 성행
 - 일부 대중교통 노선이 마련되어 있으나, 출퇴근 대에 정체가 되고 특히 2단계지역은 대중교통여건이 열악함

[표 5-2] 통합 교통지원 플랫폼 구축개요

사업기간	2021
사업비	405 백만 원
주요사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • ICT기반 수요응답형 공유버스 • 카풀, 카셰어링 서비스 • 개인 모빌리티 서비스 • ICT기반 주차공간 연결 서비스
사업 구축 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 산업단지 개별 플랫폼 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 산업단지 별 앱/웹을 구축하여 활용 - 기존 사업자들이 보유한 서비스 앱과 연계를 통해 검증된 기술 활용 및 신규 구축비용 최소화 - 산단에 특화된 서비스 내용으로 관리가 용이

* 사업비 도출근거

단계	역할	인원	기간	총MM	금액산정
분석/설계	기획자	2	3	6	101,298,289
	디자인	1	2	2	33,766,096
개발/테스트	퍼블리셔	2	2	4	67,532,193
	개발자	3	2	6	101,298,289
모바일	서버개발	1	2	2	33,766,096
	클라이언트개발	2	2	4	67,532,193
합계				35	405,193,156

1) 인건비 단가(MM단가)는 SW사업 대가 산정 가이드(2020)의 중급기술자 기준적용

나) 사업내용

□ 사업 내용 정의

- ICT기반 수요응답형 공유버스 : 근로자들의 주거지와 근무지 정보를 기반으로 최적화된 노선을 설계하여 공유버스를 운영하는 서비스
- 공유차량 서비스 : 산업단지내의 차량공유서비스 (예, 쏘카, 그린카 등)와 근로자간 카풀에 대한 서비스
- 공유 모빌리티(Mobility) 서비스 : 산업단지 내에서 전동킥보드, 전기자전거 등 ICT기반 퍼스널 모빌리티에 관한 서비스
- ICT기반 주차공간 연결 서비스 : 근로자 위치 정보를 기반으로 인근 이용가능한 주차장을 실시간으로 모니터링하고 예약할 수 있는 서비스

□ 플랫폼 구성도

<그림 5-10> 통합교통지원 플랫폼 구성도



다) 세부 사업내용

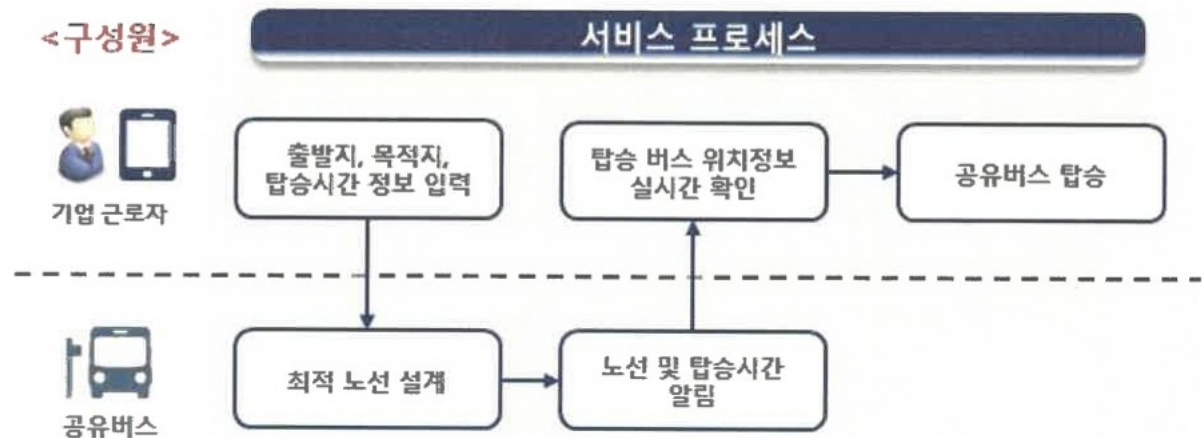
(1) ICT 기반 수요응답형 공유버스

□ 대상 및 목적

- 산업단지 내 근로자를 대상으로 하며, 근로자의 거주지와 근로지를 직접 연결하여 출퇴근 편의성 증대를 목적으로 함

□ 서비스 내용

<그림 5-11> 공유버스 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축 방안	추진 주체	구축 방안 내용
공유버스 사업자 선정	한국산업 단지공단	콜버스 등 주요 공유버스 사업자와 산업단지 형 공유버스 도입을 위한 추진방식 협의 진행
서비스 홍보 및 신청자 모집	한국산업 단지공단	미니클러스터 등을 통한 홍보 활동으로 서비스 참여업체를 모집
근로자 거주 지역 DB 구축	한국산업 단지공단, 서비스 사업자	서비스 참여업체의 근로자 거주지, 근로지 DB 구축
공유버스 이용예약 및 모니터링 솔루션 구축	서비스 사업자	공유버스 사업자가 개발한 앱 연계 또는 신규 구축하여 탑승 예약 및 GPS 기반 버스 위치 모니터링 기능 구축
근로자 맞춤형 노선 설계	서비스 사업자	공유버스 사업자는 근로자 출·퇴근 정보를 기반으로 최적화된 맞춤형 노선 설계 (매달 노선 수요 현황 업데이트로 노선 최신화)
공유버스 서비스 이용	서비스 이용자	공유버스 앱 / 웹을 이용한 서비스 이용

□ 선결요건

- 국토부에서 전세버스 사용이 허용된 산업단지 내에서 이용 가능
- 국토부 승인이 나지 않은 산업단지는 전세버스 사용에 대해 지자체가 한정면허로 승인하거나 서비스 수요자들이 단체로 신청할 경우 가능
- 서비스에 대한 일정 인원 이상의 수요가 있어야 수익성이 있어 사업 개시 가능

□ 비용부담 방안

- 초기 인프라 구축비용을 사업자가 투자하는 대신, 향후 몇 년간 사업 운영권을 소유하여 수익을 발생시킬 수 있도록 사업모델 설계 가능
- 많은 업체들이 근로자들을 위한 셔틀버스를 운영 중이나, 해당 사업은 셔틀버스 대비 보다 저렴한 비용으로 운영이 가능하므로, 개인이 아닌 각 업체별 부담하는 안을 권고
 - 기존 셔틀버스는 버스 1대당 운행거리에 대한 비용이 산정되나, 공유버스는 버스 내 자리 별로 비용이 산정되어 저렴함
- 정부지원제도 활용하여 개인 및 기업체 부담경감
 - 통근버스 임차지원(고용노동부) : 월 5억 원 이내
 - 청년 교통비지원 : 청년들(15~34세)에게 월 5만원지원

□ 참고사례

콜버스 - ICT기반 공유버스

- **(개요)** 스마트폰으로 예약을 한 사람들의 목적지에 기반하여 노선을 유동적으로 변화시키는 '심야 버스 공유 서비스'
- 머신러닝 기술을 통해 쿨이 없을 경우 버스 대기 위치, 공차율을 줄이기 위한 경로, 목적지 자동 추적 시스템
 - 앱을 작동해 100m 이내의 버스정류장으로 이동하여 콜 버스 이용
 - 실시간으로 들어오는 출발지와 목적지가 포함된 예약주문이 들어오면, 가장 가까운 곳의 버스기사의 네비게이션 시스템에 반영되어 실시간으로 경로 변경하며 운영
 - 오후 11시부터 다음 날 오전 4시까지 강남구, 서초구를 중심으로 시범 운영 중이며 점차 지역을 확대할 계획
- **(시사점)** 최적화된 알고리즘을 통해 현재 수요가 있는 지역을 가장 효과적으로 접근하여 서비스 제공

(2) ICT 기반 공유차량(카셰어링) 서비스

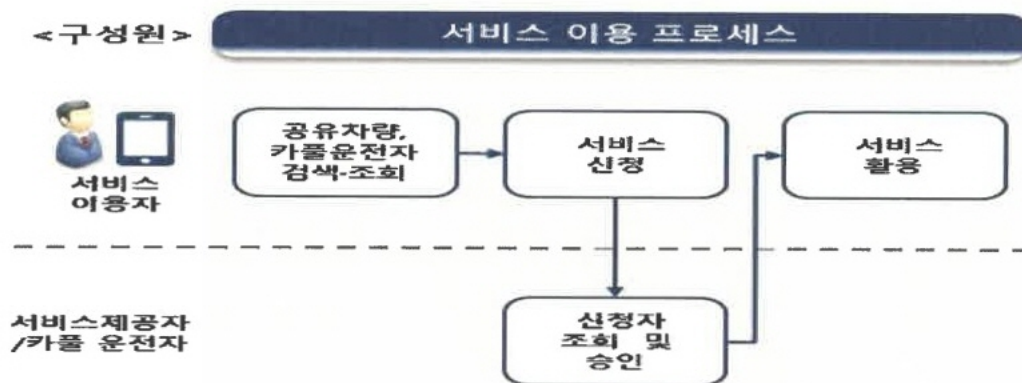
□ 대상 및 목적

- 산업단지 내 근로자를 대상으로 차량공유서비스와 카풀 매칭 서비스를 지원하여 차량소유를 줄이고 출퇴근 편의성 증대

□ 서비스 내용 : 카셰어링

- 카 구매 및 유지의 부담에서 벗어나 일시적으로 차가 필요할 때 근처에서 손쉽게 픽업하여 빌려 쓰는 차량대여 서비스임
- 24시간 언제 어디서나 차량이 필요한 시점에 짧게는 30분, 길게는 4일 (96시간)동안 차량을 이용할 수 있는 신개념 차량이용 무인서비스
- 차량 소유가 감소하여 주차난 해결에 도움이 되고 비용절감이 가능
 - * 카셰어링서비스 예 : 쏘카, 그린카 등

<그림 5-12> 카셰어링 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축 방안	추진 주체	구축방안 내용
서비스 사업자 선정	한국산업단지공단	주요 공유차량/카풀 서비스 사업자와 도입을 위한 추진방식 협의 진행
차량 모니터링 및 이용예약 솔루션 구축	서비스 사업자	서비스 사업자가 보유한 앱 연계 또는 신규구축을 통해 실시간 차량 조회, 예약 서비스 및 결제 서비스 제공
산업단지 내 주차장 제공 및 서비스 홍보	한국산업단지공단	산업단지 내 공유차량을 위한 주차공간 및 공유차량/카풀 서비스에 대한 홍보

□ 비용부담 방안

- 초기 인프라 구축비용을 사업자가 투자하는 대신, 향후 몇 년간 사업 운영권을 소유하여 수익을 발생시킬 수 있도록 사업모델 설계 가능
- 산업단지 교통 및 주차난 해결을 위하여 지자체에서 비용의 일정부분 부담을 통한 지원을 고려

□ 참고 사례

카셰어링 서비스 - 성남산업단지

○ 개요

산업단지 내의 주차난을 해결하기 위하여 카셰어링 서비스를 도입하여 근로자들이 이용할 수 있도록 편의 제공

○ 서비스 제공

산업단지 내에 7개의 전용 place를 확보하여 카셰어링 서비스 실시

<그림 5-13> 카셰어링 사례



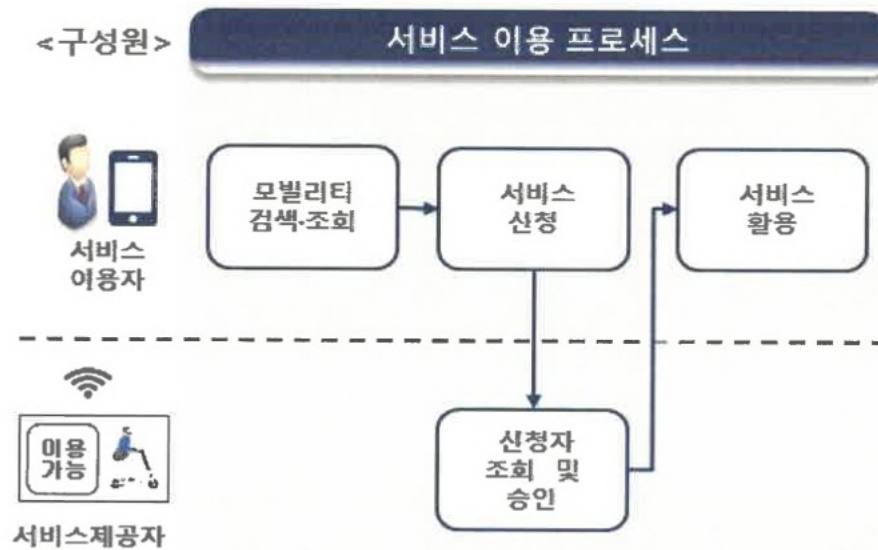
(3) 공유모빌리티서비스

□ 대상 및 목적

- 산업단지 방문객 및 근로자를 대상으로 가까운 이동인 경우 모바일을 통한 예약으로 킥보드, 전기자전거 등을 이용할 수 있는 서비스

□ 서비스 내용

<그림 5-14> 공유모빌리티서비스 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축 방안	추진 주체	구축방안 내용
서비스 사업자 선정	한국산업단지공단	주요 개인 모빌리티 서비스 사업자와 도입을 위한 추진방식 협의 진행
모니터링 및 이용예약 솔루션 구축	서비스 사업자	서비스 사업자가 보유한 앱 연계 또는 신규구축을 통해 실시간 조회, 예약 서비스 및 결제 서비스 제공
산업단지 서비스협약 및 홍보	한국산업단지공단	산업단지 내 서비스제공에 대한 협약 및 서비스에 대한 홍보

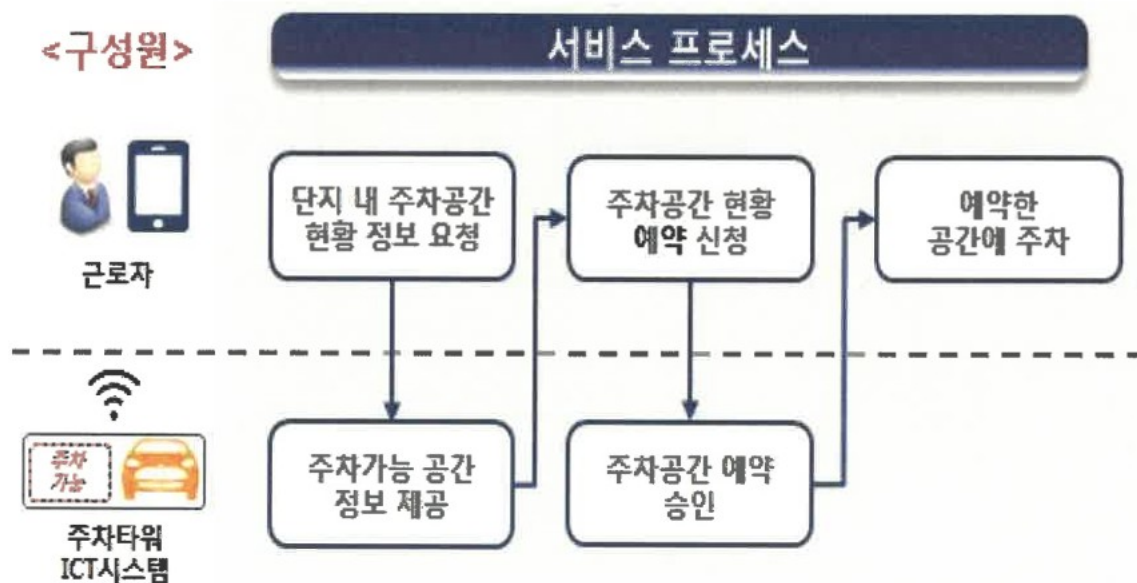
(4) ICT 기반 주차공간 연결서비스

□ 대상 및 목적

- 산업단지 내 근로자를 대상으로 인근 이용가능한 공동주차장을 실시간으로 모니터링하고 예약할 수 있는 서비스

□ 서비스 내용

<그림 5-15> 주차공간연결서비스 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축 방안	추진 주체	구축 방안 내용
스마트 주차공간 사업자 선정	한국산업 단지공단	파크허어 등 주요 주차공간 연결 사업자와 도입을 위한 추진방식 협의 진행
산업단지 인근 주차장 현황 파악	서비스 사업자	산업단지 내 및 인근 주차타워/공용주차장 현황 조사 및 DB 구축
주차장 이용현황 조회 및 예약 기능 구축	서비스 사업자	스마트 주차공간 사업자가 보유한 앱 연계 또는 신규 구축을 통해 주차장 현황에 따라 사용 가능 여부를 파악하여 표기하고, 근로자가 예약할 수 있는 기능 구축
산업단지 내 서비스 홍보	한국산업 단지공단	산업단지 내 미니클러스터 등 주요 행사를 통해 주차공간 연결 서비스에 대한 홍보

☐ 비용부담 방안

- 초기 인프라 구축비용을 사업자가 투자하는 대신, 향후 몇 년간 사업 운영권을 소유하여 수익을 발생시킬 수 있도록 사업모델 설계 가능
- 모바일 결제를 통한 간편 결제 시스템을 활용하고 결제 금액 중 일부를 스마트 주차공간 사업자가 중개 수수료로 취득

☐ 참고 사례

파크히어 - 주차공간 추천서비스

- (개요) 주차장을 모바일로 찾고 예약하고 결제까지 할 수 있는 서비스
- 주차를 하려는 운전자와 해당지역에 비어있는 주차장을 연결
 - 주차장 예약을 통한 공간 확보 및 제휴 주차장 이용요금 할인
 - 자주 이용하는 주차장 즐겨찾기 등록
- 모바일 결제를 통한 간편 주차 예약 및 결제
 - 신용카드 등록, 카카오페이, 휴대폰결제를 활용한 간편 결제 서비스 제공
- (파크 컨시어지 서비스) 주차장 빈자리, 월 주차 가능 여부 등 주차장 관련 정보 제공
- (시사점) 유휴 주차 공간과 운전자간의 매칭을 통한 공간 활용 극대화

2) 종합기업지원플랫폼

가) 사업개요

- ☐ (사업 정의) 산업단지 입주기업의 혁신역량 강화를 위한 ICT 플랫폼 기반의 맞춤형 정책지원 정보제공 및 입주업체간 네트워크 공유 서비스
- ☐ (사업의 목적) 산업단지 내 입주기업 간 협업을 위하여 상호간 네트워크를 구성하고 인근 혁신기관의 기업지원 정보 통합 관리 및 인프라 공유를 통해 접근성을 높임으로써 입주기업의 혁신역량 강화 및 경쟁력 강화 도모
- ☐ (사업의 필요성)
 - 산업단지 입주기업 간 협업과 자원공유가 필요하나 적절한 수단이 없어 상호간 생산적인 정보교류가 없음
 - 산업단지 내 대부분의 입주기업은 중소기업으로 자체적인 정보수집 역량이 부족한 상황으로, R&D등 정보수집에 의한 활발한 혁신활동이 필수적

[표 5-3] 종합기업지원플랫폼 구축 개요

사업기간	2021 ~ 2022
사업비	422백만 원
주요사업내용	<ul style="list-style-type: none"> • 맞춤형 기업지원정보 제공 서비스 • 입주업체간 네트워크에 의한 연결 서비스
사업 구축 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 산업단지 개별 플랫폼 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 산업단지 앱/웹을 구축하여 활용 - 기존 사업자들이 보유한 서비스 앱과 연계를 통해 검증된 기술 활용 및 신규 구축비용 최소화 - 산단에 특화된 서비스 내용으로 관리가 용이

* 사업비 도출근거

단계	역할	투입인원	투입 MM	총 MM	금액산정(원)
분석/설계	기획자	2	3	6	101,298,289
개발/테스트	디자인	1	2	2	33,766,096
	개발자	3	3	9	151,947,433
모바일	서버개발	3	2	6	101,298,289
	클라이언트개발	2	1	2	33,766,096
합계				25	422,076,204

1) MM단가 ; SW사업 대가산정 가이드 상의 중급기술자 적용

나) 사업내용

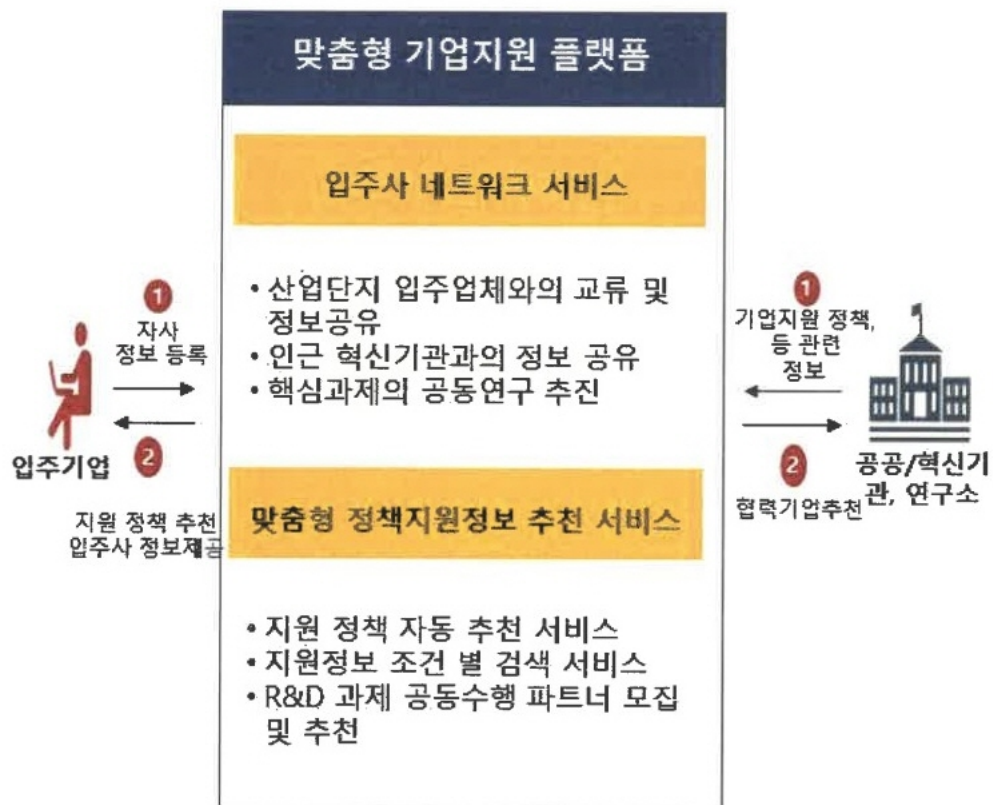
□ 사업 내용 정의

- 맞춤형 기업지원 정보제공 서비스 : 입주기업의 사업 분야, 규모, 매출액, 희망지원 분야 등 상이한 조건에 따라 혁신기관의 다양한 기업지원 서비스를 맞춤형으로 제공하는 서비스
- 정보공유 서비스 : 산업단지 내 입주업체 상호간 정보공유, 인근 혁신기관과의 시설, 장비, 인력, 특허 등 자원을 상호 공유하고 활용할 수 있는 서비스

□ 플랫폼 구성도

종합기업지원플랫폼 은 각 입주기업의 상황에 맞도록 맞춤형 기업지원 형태로 플랫폼을 구축

<그림 5-16> 맞춤형 기업지원 플랫폼구성도



다) 세부 사업내용

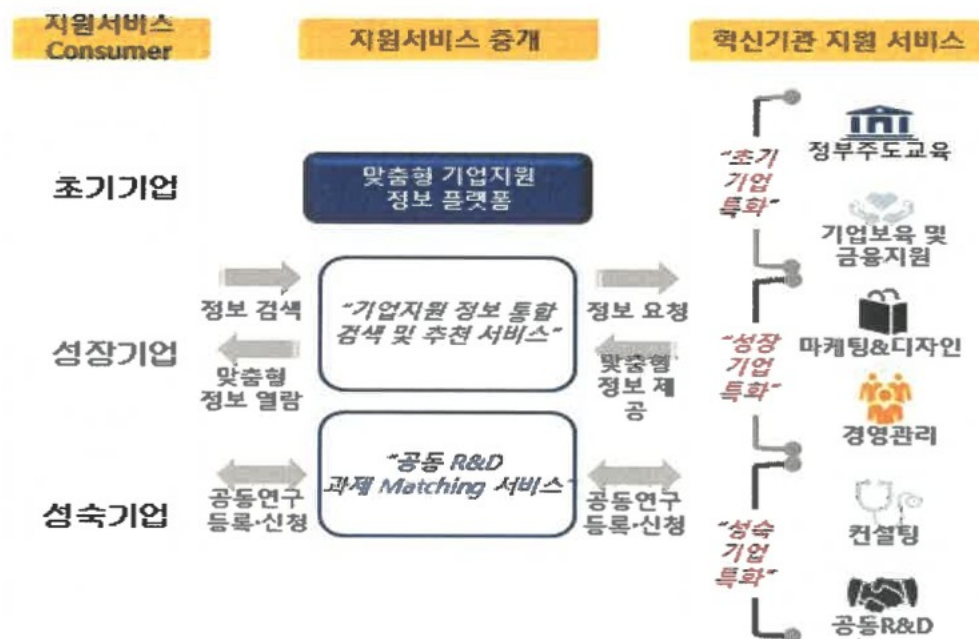
(1) 맞춤형 기업지원정보 제공

□ 대상 및 목적

- 산업단지 입주기업간의 상호교류 및 정보공유를 통하여 협업할 수 있는 서비스 제공
- 산업단지 인근 혁신기관의 기업지원 정보를 단일 채널을 통해 기업의 수요에 따라 맞춤형으로 제공 및 추천해주는 서비스

□ 서비스 내용

<그림 5-17> 기업지원정보제공 개념도



□ 서비스 세부 구축방안

구축 방안	추진 주체	구축 방안 내용
기업지원 플랫폼 사업자 선정	한국산업 단지공단	맞춤형 기업지원 플랫폼 도입을 위한 사업자 선정 및 구축방안 협의
인근 혁신기관 연계 협의	한국산업 단지공단, 서비스 사업자	산업단지 인근 혁신기관(공공기관, 대학, 연구소 등)과의 정책 정보 연계 협의
각 기관별 기업 지원사업 통합 DB 구축	서비스 사업자	혁신기관 별 기업 지원사업 정보 통합 DB 구축

구축 방안	추진 주체	구축 방안 내용
입주기업 정책정보 검색 및 자동 추천 솔루션 구축	서비스 사업자	입주기업을 위한 정책 정보 검색 서비스 및 기업 규모, 업종, 희망 지원 정책 등 조건별 맞춤형 자동 추천 서비스 솔루션 구축
공동 협력과제 매칭 기능 구축	한국산업 단지공단	산업단지 내 산·학·연 네트워크 기반의 공동 관심 정책 또는 R&D 과제 매칭 서비스
산업단지 내 서비스 홍보	한국산업 단지공단	산업단지 내 미니클러스터 등 주요 행사를 통해 맞춤형 기업지원 정보제공 서비스에 대한 홍보

□ 선결요건

- 혁신기관의 정책지원 정보 제공 및 연계 협조
- 기업지원 플랫폼 관리자를 별도로 두어 혁신기관의 기업정보를 실시간 업데이트하거나 혁신 기관별 관리자를 지정하여 기업정보 연계 관리

□ 비용부담 방안

- 기존 기업지원 플랫폼을 최대 이용하고 한국산업단지공단에서 초기 플랫폼 구축비용 일부 부담

□ 참고사례

기업마당 - 정책관련 종합지원 플랫폼

- **(개요)** 중소기업 지원사업정보를 한 곳에 모아 서비스하고, 기업에 유용한 서비스 콘텐츠 제공
- 정책정보, 중소기업 지원 콘텐츠, 전문가 상담 서비스 제공
 - (정책정보지원) 정부부처, 지방자치단체 공공기관에서 진행하는 중소기업 지원사업 정보 제공
 - (지원 콘텐츠) 교육, 세미나, 전시회, 박람회 등 각종 행사정보 제공
 - (전문가 상담 지원) 각종 애로사항에 대한 전문가 상담 서비스
- **(시사점)** 정부 지원 정책에 대한 정보를 한곳에서 제공함으로써 중소기업의 지원 편의성 제고

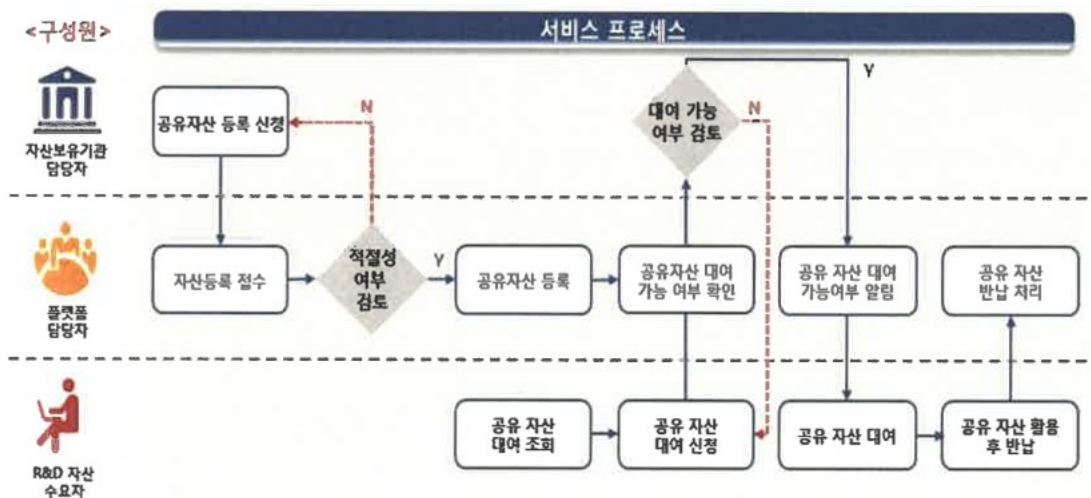
(2) 자원공유 서비스

□ 대상 및 목적

- 산업단지 입주기업 및 인근 혁신기관을 대상으로 각 기관이 보유하고 있는 자원(시설, 장비, 기술특허 등)을 공유하여 혁신활동에 대한 접근성 제고

□ 서비스 내용

<그림 5-18> 자원공유서비스 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축방안	추진체	구축방안 내용
자산 공유 서비스 사업자 선정	한국 산업단지공단	자원 공유 서비스 구축을 위한 사업자 선정 및 구축 방안 협의
혁신기관 자원 공유 의사 및 보유 자산 파악	한국산업단지공단, 서비스 사업자	단지 별 입주기업, 혁신기관의 자원 공유 서비스 활용 의사 및 자원(장비,공간,특허,인력) 보유 현황 조사
공유자산 대여 솔루션 구축	서비스 사업자	ICT 기반의 공유자산 검색 및 예약서비스 구축
보유자산 등록	입주기업, 혁신기관	입주기업 및 혁신기관이 플랫폼 내 공유자산 등록
산업단지 내 서비스 홍보	한국 산업단지공단	산업단지 내 미니클러스터 등 주요행사를 통해 자원 공유서비스에 대한 홍보

□ 선결요건

- 입주기업 및 혁신기관의 자산 공유 협조
- 공유 자산 이용에 대한 가이드라인 마련
- 공유자산 플랫폼 관리에 대한 논의
(별도 플랫폼 운영자 선임 또는 개별 기관 담당자들이 관리)

□ 비용부담 방안

- 한국산업단지공단에서 초기 플랫폼 투자비용 일부 지원
- 자원 수요자는 저렴한 비용으로 장비 및 시설을 대여하고 자원 공급자는 수수료를 통한 추가 수익 창출

□ 참고사례

ZEUS - 장비공유 서비스

- **(개요)** R&D장비 Sharing은 출연연구기관, 대학 그리고 기업 등이 보유한 R&D장비를 공동으로 활용할 수 있는 서비스
- 출연연구기관 및 대학 등이 보유한 4만 7,000여점의 R&D 장비를 공동으로 활용할 수 있도록 보유장비 등록 및 활용 예약이 가능한 플랫폼
 - (장비중개소 3·3서비스) 온라인이나 콜센터를 활용해 주제별 맞춤 장비를 3시간 이내 상담, 3일 이내 예약 대행 해주는 서비스
 - (지식정보서비스) 장비 정비 및 유지, 최신 활용 기법, 장비관련 최신 정보 제공
 - (알뜰마당 서비스) 장비에 사용되는 소모품, 교체부품, 중고장비 또는 임대 정보 공유
- **(시사점)** 고가의 첨단장비의 공동활용을 통해 R&D투자비용의 절감을 기대

3) 창의, 벤처센터

가) 사업개요

□ (사업 정의)

- 출판 관련 예비창업자, 1인 출판사, 스타트업 등에게 사무 공간, 인프라, 설비 등을 제공하고 출판, 마케팅, 경영지원(세무, 재무 등) 서비스 제공
- 예술인들의 자유로운 창작활동을 지원하기 위하여 작업공간을 제공하고 상호 교류할 수 있는 서비스 제공

□ (사업의 목적) 문화 콘텐츠 산업의 생태계 조성을 위하여 출판단지 관련 창업자들의 초기 사업 정착을 도모하고 예술의 창의성을 통한 콘텐츠 산업의 융합을 지원

□ (사업의 필요성)

- 1인 출판사, 초기 스타트업들이 경제적 한계, 출판에 대한 전문성 부족, 회사 운영 경험부족 등의 분야에서 대체로 열악함에 따라 안정적으로 사업을 할 수 있을 때까지 정책적인 지원 필요
- 예술과 콘텐츠의 융합을 위하여 예술인들이 자유롭게 창작활동을 하고 입주업체 들과의 교류를 통하여 파주출판단지가 첨단단지로 발전하도록 지원

[표 5-4] 창의, 벤처센터 구축개요

위치	신촌동 741, 741-1				
사업추진주체	산단공, 민간사업자		공시지가(억 원)		10.5
사업면적(m²)	1,742m²		사업기간		2023~2025
용도지역	공공시설				
사업비(백만 원)	토지비	설계비	공사비	운영비	합계
	1,045	840	14,632	851	17,368
주요사업내용	• 업무 공간 및 시설물 제공 서비스 • 창작활동지원, 출판 지원, 경영 지원 서비스				

* 사업비 도출근거

- 토지비 = 부지면적 x 매입단가 = 1,045백만 원
 - 부지면적 : 1,742m²
 - 매입단가(공시지가): 600,000원
 - * 공시지가를 적용하였으나 시가와는 차이발생 가능성 있음
- 건축비 = 직접공사비 + 설계감리비 + 일반관리비 = 16,323 백만 원
 - 직접공사비 = 건축연면적 x 표준건축비
 - 건축연면적 : 7,316m²
 - 표준건축비 : 2,000,000원/m²*
 - * 2020년 국토교통부 고시 표준건축비
 - 설계감리비 : “엔지니어링 사업대가의 기준” 5.74% 적용
 - 일반관리비 : 기획재정부 회계예규 중 예정가격 작성기준, 요율 5.5%적용

나) 사업내용

☐ 업무 공간 및 시설물 제공 서비스

- 물리적인 공간과 시설을 공동으로 이용할 수 있도록 서비스 제공

☐ 출판 지원 서비스

- 도서를 출판하기까지 전 과정에 대해 지원 서비스 제공

☐ 경영 지원 서비스

- 세무, 재무, 법무 등 다양한 경영활동에 대한 서비스 제공

☐ 센터 구축 방안

- 센터는 지상 4층 지하 2층으로 건축

부지면적	1,742m ²	용적률(법정)	280% (350%)
건축면적	1,219m ²	건폐율(법정)	70% (70%)
건축연면적	7,316m ² (지하2층, 지상 4층)	용도변경	공공시설->지원시설
도입시설	지상 4층	지상 4층	입주 기업 사무실 (입주 기업 별로 분리된 사무실 이용)
		지상 3층	예술인 창작공간 (예술가 작업실)
		지상 2층	회의실, 교육실, 3D프린팅 작업실
		지상 1층	공용 장비(디지털 장비 등), 편의시설(카페, 편의점 등)
	지하 2층	지하 1층	카페, 편의점 등 입주 기업들의 편의 시설
		지하 2층	주차장

다) 세부 사업 내용

(1) 업무 공간 서비스

□ 서비스 이용 가능 대상

- 출판, 영화, 인쇄 등 콘텐츠관련 예비창업자
- 스타트업, 1인 출판사 등 소규모 영세 출판 관련 업체
- 미술, 음악, 만화 등 예술가

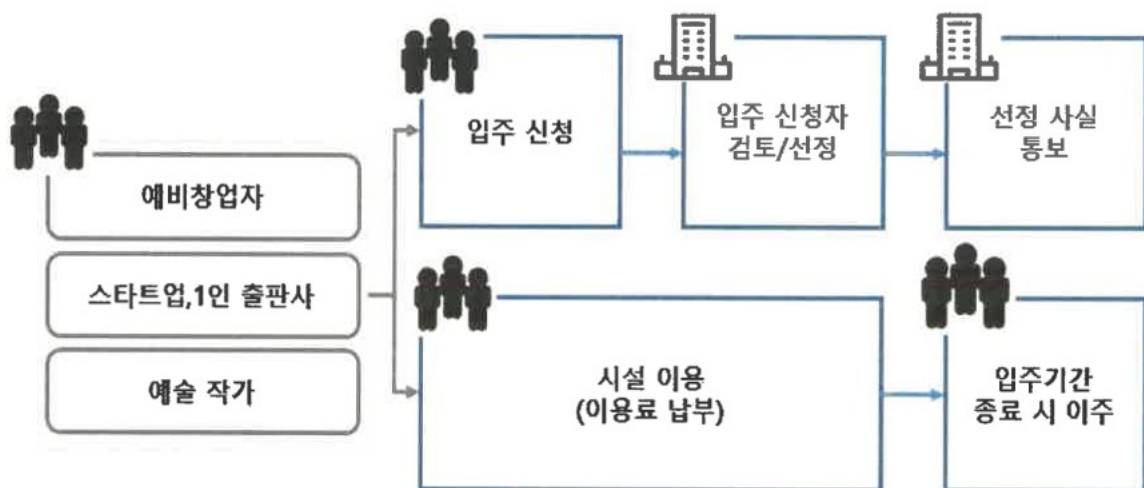
□ 제공 서비스

- 창작, 창업 관련하여 업무를 할 수 있는 공간
- 업무 수행에 필요한 장비 등의 공동 활용
- 기타 편의시설 등 물리적인 인프라

□ 운영 방식

- 공동 사용이 가능한 사무, 작업 공간과 부대시설을 갖춘 물리적 공간 마련
- 입주를 원하는 업체들이 입주 신청
- 운영기관은 입주 신청자들을 검토하고 적정 입주업체 선정하고 입주 사실 통보
- 다양한 업체가 이용할 수 있도록 입주기간은 제한(1년 ~ 2년 정도)

<그림 5-19> 업무공간서비스 개념도



□ 비용 부담

- 정부에서 이용자들의 부담을 줄이기 위해 일정 부분의 이용료 지원
- 입주사들은 최소한 금액 납부

□ 참고사례 : 스타트업파크

- 주관 기관 : 중소벤처기업부
- 제공 서비스 : 공간 제공은 기본적으로 하며, 센터 별로 부대서비스를 차별적으로 제공

인천 스타트업 파크 서비스 내용

- 대상
 - 스마트시티, 정보통신기술, 인공지능, 바이오·헬스케어, 언택트 등 4차 산업혁명 기술 분야 제품·서비스를 보유한 기업으로 업체 이력 7년이 지나지 않은 인천시 소재 기업
- 제공서비스
 - 생태계활성화 프로그램 ; 다양한 기관과의 네트워킹 지원
 - 실증 프로그램 ;스타트업 파크 등 기관이 보유한 실증자원을 활용하여 획기적인 신제품 개발 추진
 - 투자프로그램; 투자컨설팅 및 멘토링, 투자자 매칭, 크라우드펀딩 지원
 - 글로벌 진출지원 프로그램 ; 글로벌 스타트업 육성 및 스케일업 프로그램
- 부대서비스
 - 스타트업 공간지원
 - 소통, 교류를 위한 정보제공 ; INFORM
 - 빅데이터 및 AI 플랫폼 제공
 - 예비창업, 사업멘토링, 시제품 제작 등 지원

*자료; 인천 스타트업파크 홈페이지

(2) 출판 지원 서비스

□ 서비스 이용 가능 대상

- 업무 공간 서비스를 이용하는 모든 예비 창업자 또는 업체
- 단지 입주 기업으로서 서비스 이용을 희망하는 업체

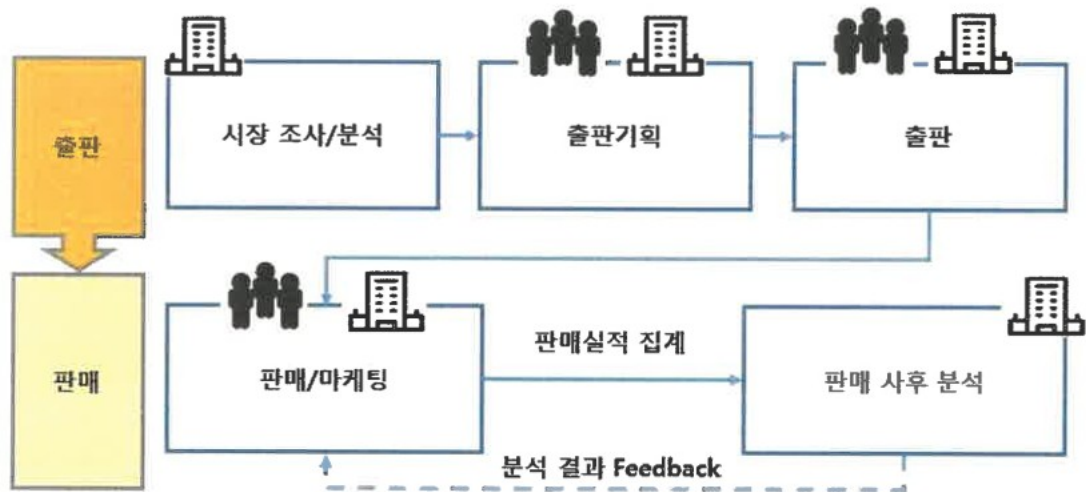
□ 제공 서비스

- 시장 조사 및 분석 등을 통해 정기적인 출판 시장 정보 제공
- 출판 기획, 디자인, 출판 등 출판 전문가들의 제작 지원
- 출판 후 판매 분석 등 사후 관리 서비스

□ 운영 방식

- 출판 시장의 트렌드, 특이 동향 등 기본적인 조사 분석 자료는 정기적으로 무료 제공
- 특정 주제에 대한 상세 조사는, 조사 내용을 정리하여 요청할 경우 조사 기간 등을 고려하여 이용료를 산정하고 조사 후 자료 제공
- 출판 제작 지원은, 출판 관련 기본 사항에 대한 교육 프로그램을 운영하여 원하는 기업은 교육 프로그램을 수강할 수 있도록 하고, 개별적인 출판 지원은 요청 기업에 대해 서비스 제공

<그림 5-20> 출판지원서비스 개념도



□ 사후 지원

- 제작 지원에 의해 출판이 된 경우 출판 이후 판매 분석 등을 통해 판매 추이 등을 파악하고 제작 지원 서비스로 연계

(3) 경영 지원 서비스

□ 서비스 이용 가능 대상

- 업무 공간 서비스를 이용하는 모든 예비 창업자 또는 업체
- 단지 입주 기업으로서 서비스 이용을 희망하는 업체

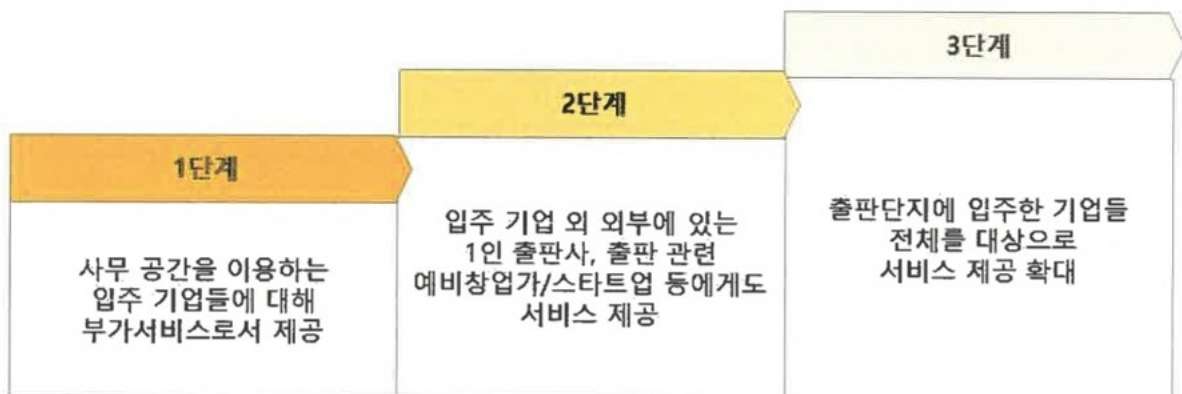
□ 제공 서비스

- 세무, 법무, 노무 등 창업 및 기업 운영에 필요한 지원 서비스
- 특허/저작권 등 출판을 위한 전문 지식 지원 서비스

구 분	내 용
경영관련 서비스	기업을 경영하기 위해 필요한 주요 내용에 대해 전문적인 지식 제공 - 세무, 법무, 노무 등
출판관련 서비스	출판을 위해 인지하고 있어야 하는 지식과 관련된 지식 제공 - 특허, 저작권 등

□ 운영 방식

- 세무, 법무, 특허 등 각 분야의 전문가 Pool을 구성하고 비상주로 지원
- 기업 운영을 위해 기본적으로 알고 있어야 하는 내용에 대해 교육 프로그램을 운영
- 1인 출판사, 예비창업가, 출판관련 스타트업 등 업무 공간 서비스를 이용하는 업체들을 대상으로 우선 서비스 제공
- 우선 서비스 제공에 따라 경영지원 서비스 운영에 대한 경험 축적 후 산단내 입주기업에 대한 서비스 제공으로 확대 고려



(4) 사업시행구조 및 소요자금조달

□ 사업시행구조

- 민간투자 유치하여 민.관 합동으로 추진하되 민간주도로 시행하도록 하고 일부 정부에서 지원

구 분	내 용
민간부문	<ul style="list-style-type: none"> - 건설시행사, 건설업체, 금융투자사를 중심으로 민간자본 유치 - SPC를 설립하여 시행을 주도하고 분양 후 건물임대 및 유지관리 - 민간업체는 산단공, 파주시와 협력하여 "환경개선펀드"를 조성
공공부문	<ul style="list-style-type: none"> - 산단공은 토지를 현물출자 - 경기도와 파주시는 SPC에 참여하여 일부 투자 시행 - 산단공의 "환경개선펀드"에 적극 참여 <p>* 환경개선펀드 ; 500억 원 이내</p>

□ 투자구조 예시

- 정부의 환경개선 펀드사업에 제안

구 분	투자액(백만 원)	지 분	비 고
정부	2,605	15%	
경기도	1,648	9.5%	
파주시	1,648	9.5%	
산단공	1,045	6.0%	현물출자
민간	10,421	60%	
합 계	17,368	100%	

- 연도별 자금집행 계획

구 분	연도별 예산 소요(백만 원)										합계	비고
	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년		
국 비					1,303	651	651				2,605	지방비는 경기도와 파주시가 1/2씩 부담
지방비					1,648	824	824				3,297	
산단공					1,477						1,477	
민 간					5,210	2,605	2,605				10,421	
합 계					9,207	4,081	4,081				17,368	

4) 컨벤션/유통센터

가) 사업개요

☐ 사업의 필요성

산단 내 입주기업들의 다양한 제품 및 서비스에 대한 정보 및 실물을 통합적으로 볼 수 있는 플랫폼이 부재한 상태임. 또한 외부와의 협력을 통한 소통기능을 지원해 줄 수 있는 공간 마련이 필요

- 대부분의 입주기업의 경우 자사제품을 유통/판매에 많은 애로사항을 갖고 있어 공동 마케팅 활동과 유통센터를 통한 온라인/오프라인 판매활동을 지원할 필요가 있음
- 입주기업과 외부기관과의 산업발전방안을 논의하고 대규모 회의를 진행하기 위한 컨벤션 공간의 확보

☐ 컨벤션/유통센터 조성 사업 개요

[표 5-5] 컨벤션/유통센터 조성 사업 개요

위치	문발동 647-2					
사업추진주체	파주시, 민간사업자		공시지가(억 원)		63.9	
사업면적(m²)	10,643m²		사업기간		2021~2023	
용도지역	문화시설					
사업비(백만 원)	토지비	설계비	공사비	운영비	부대비 등	합계
	6,386	1,148	20,000	1,163		28,697
주요사업내용	공동 마케팅, 유통 및 판매, 입주기업 수출 지원, 대규모회의공간지원					

* 사업비 도출근거

· 토지비 = 부지면적 x 매입단가 = 6,386 백만 원

- 부지면적 : 10,643m²

- 매입단가(공시지가) : 600,000원

* 공시지가를 적용하였으나 시가와는 차이발생 가능성 있음

· 건축비 = 직접공사비 + 설계감리비 + 일반관리비 = 22,311 백만 원

- 직접공사비 = 건축연면적 x 표준건축비

- 건축연면적 : 10,000m²

- 표준건축비 : 2,000,000원/m²*

* 2020년 국토교통부 고시 표준건축비

- 설계감리비 : “엔지니어링 사업대가의 기준” 5.74% 적용

- 일반관리비 : 기획재정부 회계예규 중 예정가격 작성기준, 요율5.5% 적용

나) 사업내용

□ 사업내용 정의

○ 입주기업 제품 및 서비스 유통지원

- 입주기업 제품 및 서비스의 공동 홍보 및 마케팅 실시
- 공동 온라인 플랫폼을 구축하여 인터넷 등을 이용한 유통활동 지원
- 기업에서 필요한 판매 및 마케팅 관련 정보의 분석제공

○ 판매 및 수출지원

- 새롭게 출시되는 서적 및 상품을 판매장에서 판매
- 입주기업의 해외 수출을 위한 수요조사, 바이어 컨택 및 금융지원

○ 커뮤니케이션 공간지원

- 대규모 회의진행을 위한 회의 공간 및 관련 서비스제공

□ 기업혁신센터 건축개요

[표 5-6] 컨벤션/유통센터 건축개요

부지면적	10,643㎡	용적률(법정,%)	75% (350%)														
건축면적	2,000㎡	건폐율 (법정,%)	19%(70%)														
건축연면적	10,000㎡(지하1층, 지상 4층)	용도변경	문화시설 → 지원시설														
도입시설	<table><tr><th>해당 층수</th><th>도입시설</th></tr><tr><td>4층</td><td>컨벤션 홀, 연회장, 회의실</td></tr><tr><td>3층</td><td>기업홍보관, 박람회장</td></tr><tr><td>2층</td><td>마케팅, 판매지원공간 (마케팅 랩, 수출상담실)</td></tr><tr><td>1층</td><td>판매시설, 편의시설(식당, 카페 등)</td></tr><tr><td>지하1층</td><td>주차장 및 부대시설</td></tr><tr><td>기타시설</td><td>녹지공간(연면적 제외)</td></tr></table>			해당 층수	도입시설	4층	컨벤션 홀, 연회장, 회의실	3층	기업홍보관, 박람회장	2층	마케팅, 판매지원공간 (마케팅 랩, 수출상담실)	1층	판매시설, 편의시설(식당, 카페 등)	지하1층	주차장 및 부대시설	기타시설	녹지공간(연면적 제외)
	해당 층수	도입시설															
	4층	컨벤션 홀, 연회장, 회의실															
	3층	기업홍보관, 박람회장															
	2층	마케팅, 판매지원공간 (마케팅 랩, 수출상담실)															
	1층	판매시설, 편의시설(식당, 카페 등)															
	지하1층	주차장 및 부대시설															
	기타시설	녹지공간(연면적 제외)															

다) 세부 사업 내용

(1) 마케팅 및 유통판매지원

□ 서비스 이용 가능 대상

- 자사 제품 및 서비스를 공동으로 홍보, 마케팅을 희망하는 업체
- 제품 및 서비스를 공동 플랫폼을 이용하여 판매를 희망하는 업체

□ 제공 서비스

- 단독으로는 수행하기 어려운 마케팅의 공동 수행
- 제품 및 서비스의 전시, 유통 판매지원

□ 운영 방식

- 출판 등 유통/판매 플랫폼을 이용하여 신간서적, 신제품 등을 공동으로 홍보하고 마케팅 활동을 전개함
- 국내외 시장조사, 마케팅 교육, 전문가 자문, 자격증 취득 등 기업 운영을 위해 기본적인 사항의 지원
- 1인 출판사, 예비창업가, 출판관련 스타트업 등을 대상으로 마케팅 활동 지원
- SNS, 블로그 등 온라인 마케팅을 통한 고객 분석 및 판매유통 분석정보 제공

(사례)

- 안테나숍 공동운영 : 한국전력기술, 교통안전공단, 도로공사
- 온라인 프로모션 : 위메프, 네이버, 우체국 쇼핑몰
- 전문영업 : 청년상사맨 공유
- 공동 온라인 홍보 : 호텔여행 공동 마케팅(신라호텔, 인터컨티넨탈 호텔)

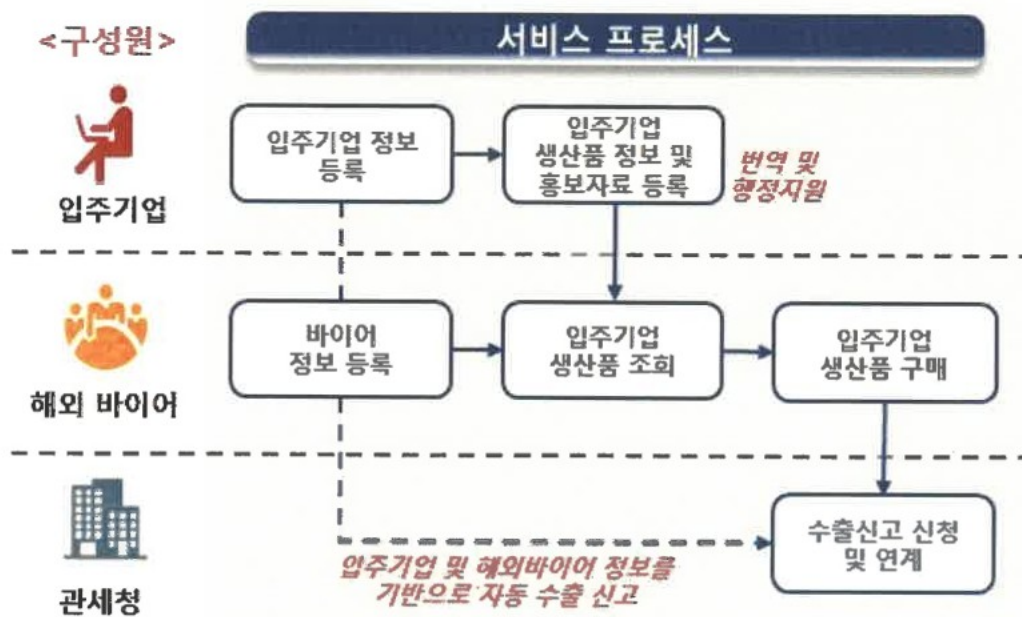
(2) 수출지원

□ 대상 및 목적

- 산업단지 내 입주기업 대상 글로벌 e-커머스 서비스를 연계하여 제품 홍보, 해외 바이어 연결, 수출 관련 행정 및 통역 기능 지원을 통해 수출 활성화를 도모

□ 서비스 내용

<그림 5-21> 수출지원서비스 개념도



□ 서비스 세부 구축 방안

구축 방안	추진 주체	구축 방안 내용
수출지원 플랫폼 구축 사업자 선정	한국산업단지공단	수출지원 플랫폼 사업자를 선정하여 구현 방안 협의
관계기관 및 전자상거래 업체 연계 협의	한국산업단지공단, 서비스 사업자	코트라, 무역협회, 중소기업청 등 수출 플랫폼 보유기관 및 Alibaba 등 주요 전자상거래 업체와 업무 연계 협의
전자통관시스템 연계 협의	한국산업단지공단, 서비스 사업자	관세청의 전자통관시스템 연계를 통해 수출신고가 원스톱으로 이루어질 수 있도록 협의 진행
수출지원 플랫폼 구축	서비스 사업자	관계 기관과의 연계 및 수출 지원기능 구현 (상품 키워드 검색을 통한 제품 조회 및 구매, 자동 번역 서비스, 수출 업무처리 간소화 등)
산업단지 내 서비스 홍보	한국산업단지공단	산업단지 내 미니클러스터 등 주요 행사를 통해 수출지원 플랫폼에 대한 홍보

□ 선결요건

- 기존 전자상거래 업체 및 수출 업무 유관기관과의 원활한 연계

□ 참고사례

바이코리아 - 수출 지원플랫폼

- (개요) 수출지원 플랫폼을 통한 해외바이어 연결, 운송할인, 정보공유 서비스 제공
- 수출을 위한 다양한 서비스 제공
 - (수출상품등록) 계정당 수출상품 50개까지 등록 가능
 - (바잉오퍼 조회) KOTRA 발굴오퍼 및 바이어 등록오퍼 조회 가능
 - (인콰이어리 발송, 수신) 잠재바이어에게 메일 발송, 수신 가능
 - (수출대금 결제) 수출대금 신용카드 결제 수취 가능
 - (수출상품 발송) EMS 배송신청 기능을 통해 수출상품 발송
 - (소셜미디어 연동) 등록된 상품을 SNS 연동 가능, 유튜브에 등록된 동영상연결 가능
- (시사점) 수출에 대한 중소기업의 접근성을 향상시켜 수출 증가 유도

(3) 컨벤션기능

□ 목적

파주출판단지 내에 다양한 형태의 대규모 행사를 개최하여 외부와의 협력, 네트워크 형성을 위한 수단을 제공함

□ 주요기능

<그림 5-22> 컨벤션 기능



(4) 사업시행구조 및 소요자금조달

□ 사업시행구조

- 관중심의 공영개발로 추진하되 일부 민간투자 유치
 - (1) 파주시가 사업시행자로서 혁신지원센터 건립사업 주체 역할 수행
 - (2) 경기도와 파주시 간 사업비 매칭 비율에 따라 도비 일부 지원
 - (3) 파주시가 산업부를 대상으로 공모사업신청을 통해 국비재원조달
 - (4) 일부는 민간투자를 유치하여 수익사업 추진; 편의시설, 판매시설 등

□ 투자구조 예시

- 정부의 환경편드개선사업에 제안

구분	투자액(백만 원)	지분	비고
정부	4,000	13.9%	
경기도	3,674	12.8%	
파주시	3,674	12.8%	
LH	3,000	10.5%	현물출자
민간	14,348	50%	
합계	28,697	100%	

- 연도별 자금집행 계획

구 분	연도별 예산 소요(백만 원)										합계	비고
	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년		
국 비			2,000	1,000	1,000						4,000	지방비는 경기도와 파주시가 1/2씩 부담
지방비			3,674	1,837	1,837						7,348	
LH			3,000								3,000	
민 간			7,174	3,587	3,587						14,348	
합 계			15,848	6,424	6,424						28,697	

5) 문화/예술 전시 및 체험관

가) 사업개요

- ☐ (사업의 정의) 산업단지를 방문하는 외부 방문객이 입주기업이 제작한 출판물, 영화, 만화 등을 관람하고 경험할 수 있는 전시 및 체험공간
- ☐ (사업의 목적) 문화 공간으로의 이미지 변신, 방문객들의 직접적인 경험에 따른 만족도 향상

나) 사업내용

- ☐ 전시관과 체험관 운영
 - 단지 내 입주 기업이 제작한 도서, 전자책, 오디오 북 등을 전시하여 관람이 가능하고 현지 구매도 가능한 전시관 운영
 - 입주 기업이 제작한 영화, 만화 등을 직접 공연하여 방문객이 관람할 수 있는 관람관 운영
- ☐ 박물관 운영
 - 출판, 인쇄 문화를 체계적으로 기록, 연구하고 전시, 체험할 수 있는 박물관 운영
- ☐ 체험 및 교육 프로그램 운영
 - 도서, 영화, 만화 등의 제작과정을 직접 경험할 수 있는 체험 학습 프로그램 운영

[표 5-7] 문화/예술 전시 및 체험관 구축 개요

위치	문발동 647-3					
사업추진주체	LH, 민간사업자			공시지가(억 원)		97
사업면적(㎡)	16,189㎡			사업기간		2022~2024
용도지역	문화시설					
사업비(백만 원)	토지비	설계비	공사비	운영비	부대비 등	합계
	9,713	1,326	23,100	1,343		35,483
주요사업내용	• 도서, 영화, 만화 등의 전시, 관람 및 체험 공간 • 출판, 인쇄 박물관 운영					

* 사업비 도출근거

· 토지비 = 부지면적 x 매입단가 = 9,713 백만 원

- 부지면적 : 16,189m²

- 매입단가(공시지가) : 600,000원

* 공시지가를 적용하였으나 시가와는 차이발생 가능성 있음

· 건축비 = 직접공사비 + 설계감리비 + 일반관리비 = 25,769 백만 원

- 직접공사비 = 건축연면적 x 표준건축비

- 건축연면적 : 11,550m²

- 표준건축비 : 2,000,000원/m²*

* 2020년 국토교통부 고시 표준건축비

- 설계감리비 : “엔지니어링 사업대가의 기준” 5.74% 적용

- 일반관리비 : 기획재정부 회계예규 중 예정가격 작성기준, 요율5.5% 적용

다) 세부 사업 내용

(1) 전시/체험관 운영

□ 전시, 체험관, 박물관 건축

- 전시관 및 판매 공간 확보
 - 단지 내 입주 기업이 제작한 제품을 전시하여 방문객이 제품을 구경할 수 있는 공간 조성
 - 전시한 제품, 영화, 만화의 캐릭터 상품 등을 방문객이 직접 구매가 가능하도록 판매 공간도 조성
- 도서 제작, 영화만화 제작 등 체험공간 확보
 - 방문객들이 제작 과정을 경험할 수 있는 공간 조성
 - 체험공간에는 직접 제작을 하는데 필요한 장비, 도구 등을 배치하고 방문객이 제작한 결과물을 직접 현장에서 확인해 볼 수 있는 공간도 확보
 - 체험을 위해 체험 학습 프로그램을 운영할 수 있는 교육장 조성
- 공연관 확보
 - 단지 입주 기업이 제작한 영화, 만화 애니메이션 등을 공연하고 방문객이 관람할 수 있는 공연장 조성

[표 5-8] 전시/체험관 건축개요

부지면적	16,189m ²	용적률(법정,%)	41%(350%)
건축면적	1,650m ²	건폐율(법정,%)	10% (70%)
건축연면적	11,550m ² (지하3층, 지상 4층)	용도변경	문화시설 -> 지원시설
도입시설	지상 4층	지상 4층	공연관
		지상 3층	박물관
		지상 2층	체험관 및 교육관
		지상 1층	전시관(판매 공간 포함)
	지하 3층	지하 1층	카페, 편의점 등 방문객을 위한 편의 시설
		지하 2 ~ 3층	주차장

(2) 전시 및 체험 프로그램 운영

□ 도서 전시

- 입주기업이 제작한 도서 등을 전시하는 것을 목적으로 운영
 - 전시회는 연중 상시 운영
 - 전시 도서는 입주기업에서 출간한 신간을 주기적으로 변경하여 운영하며, 추천 도서코너도 운영하여 입주기업 제작도서의 판매 지원
- 입주기업의 도서 전시를 우선하나, 정기적으로 테마를 정하고 특별 전시회 등도 운영
 - 특별 전시회는 희귀 도서, 특별한 주제에 대한 도서 등을 전시하는 것으로서 분기 또는 반기 주기로 운영

□ 캐릭터 전시

- 영화, 만화 등을 제작하는 입주기업이 제작한 작품의 캐릭터를 전시하는 목적으로 운영
- 캐릭터의 경우, 캐릭터 상품 개발을 위한 마케팅 등에 대한 서비스 병행

□ 참고 사례

- 도서 테마 전시회와 캐릭터 전시회

<그림 5-23> 전시회 사례



(3) 체험 및 교육 프로그램 운영

□ 체험 프로그램

- 다양한 매체, 특히 디지털 출판물을 체험할 수 있는 서비스 제공
- 도서 출판, 영화·만화 제작 과정을 체험하는 과정 운영
 - 출판까지의 과정을 경험할 수 있도록 체험 프로그램 운영
 - 전자책, 오디오북 등 최근 부각되고 있는 새로운 매체를 활용한 출판의 체험 프로그램 활성화
- 영화, 만화 캐릭터를 AR, VR 등 디지털 기술을 활용하여 가상의 세계에서 경험할 수 있는 서비스 제공

□ 참고 사례

- 디지털북 체험공간
 - 지자체 등에서 디지털북을 체험할 수 있는 공간 조성 활발

지자체	내용
금천구 미래향기작은도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털북(전자책, 오디오북) 체험공간 조성 • 디지털북을 제작하는 기회 제공
성남시 수정도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 지역연계 디지털(전자책)북 체험공간 조성
완주군 콩쥐팍쥐도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 콩쥐팍쥐도서관 디지털북 체험공간 조성

- 독립기념관 AR 전시관



□ 교육 프로그램

- 1인 출판을 희망하는 이들을 위해 도서 기획부터 출판까지 전문가 교육과정 운영
- 도서출판 전문가 과정을 이수하는 경우 출판에 필요한 교육만이 아니라 직접적으로 출판을 지원하는 서비스 제공
(창의. 벤처센터에서 운영하는 출판 지원 서비스와 연계하여 운영)
- 출판의 역사, 출판 관련한 전문적인 내용에 대한 교육을 받을 수 있도록 전문가를 초빙하여 강의하는 과정 운영

□ 참고 사례

- 한국출판문화산업진흥원
 - 출판아카데미 교육 프로그램

과정명	과정명
출판 기획편집 실무	유 아동 출판사 출판 마케팅 전략
계약의 이해 및 저작권 분쟁 사례 연구	비즈니스 모델과 사례로 보는 출판 마케팅
콘텐츠 융복합 사례 분석	브랜딩 전략 기획 과정
출판물 수출 전문가 양성	전자출판 플랫폼의 이해 및 활용
오디오북 실무자 양성	

□ 사업시행구조

- 민간투자 유치하여 민.관 합동으로 추진하되 민간주도로 시행하도록 하고 일부 정부에서 지원

구분	내용
민간부문	<ul style="list-style-type: none"> - 건설시행사, 건설업체, 금융투자사를 중심으로 민간자본 유치 - SPC를 설립하여 시행을 주도하고 분양 후 건물임대 및 유지관리 - LH, 파주시와 협력하여 "환경개선펀드"를 조성
공공부문	<ul style="list-style-type: none"> - LH는 토지를 현물출자 - 경기도와 파주시는 SPC에 참여하여 일부 투자 시행 - 산단공의 "환경개선펀드"에 적극 참여 <p>* 환경개선펀드 : 500억 이내</p>

□ 투자구조 예시

- 정부의 환경개선 펀드사업에 제안

구분	투자액(백만 원)	지분	비고
정부	8,000	22.5%	
경기도	1,788	5.04%	
파주시	1,788	5.04%	
LH	9,713	27.4%	현물출자
민간	14,193	40.0%	
합계	35,483	100.0%	

- 연도별 자금집행 계획

구 분	연도별 예산 소요(백만 원)										합계	비고
	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년		
국 비				4,000	2,000	2,000					8,000	지방비는 경기도와 파주시가 1/2씩 부담
지방비				1,788	894	894					3,576	
LH				9,713							3,000	
민 간				7,097	3,548	3,548					14,193	
합 계				22,598	6,442	6,442					35,483	

6) 혁신지원센터

가) 사업개요

☐ 사업의 필요성

- 파주출판단지 내 대다수를 차지하는 영세 중소기업의 역량강화를 지원하여 신기술 기반의 경쟁력 강화 및 상용화 기반 마련 필요
- 파주출판단지 내 혁신 프로그램과 연구개발을 통한 기존 제품 고도화, 신제품 개발 등 업종 고도화에 대한 필요 증대

☐ 혁신지원센터 사업 개요

[표 5-9] 혁신지원센터 사업개요

위치	문발동 631-1					
사업추진주체	파주시		공시지가(억 원)		9	
사업면적(m²)	1,501 m²		사업기간		2022~2024	
용도지역	공공시설					
사업비(백만 원)	토지비	설계비	공사비	운영비	부대비 등	합계
	901	682	11,880	691		14,153
주요사업내용	• 대·중소기업 협업지원센터 운영 • 공동연구 및 기술개발 • 기술사업화 지원					

* 사업비 도출근거

- 토지비 = 부지면적 x 매입단가 = 900백만 원
- 부지면적 : 1,501m²
- 매입단가 : 600,000 원/m²
- * 공시지가를 적용하였으나 시가와는 차이발생 가능성 있음
- 건축비 = 직접공사비 + 설계감리비 + 일반관리비 = 13,253백만원
- 직접공사비 = 건축연면적 x 표준건축비
- 건축연면적 : 5,940m²
- 표준건축비 : 2,000,000원/m²*
- * 2020년 국토교통부 고시 표준건축비
- 설계감리비 : “엔지니어링 사업대가의 기준” 5.74% 적용
- 일반관리비 : 기획재정부 회계예규 중 예정가격 작성기준, 요율 5.5% 적용

나) 사업내용

□ 혁신지원센터 건축개요

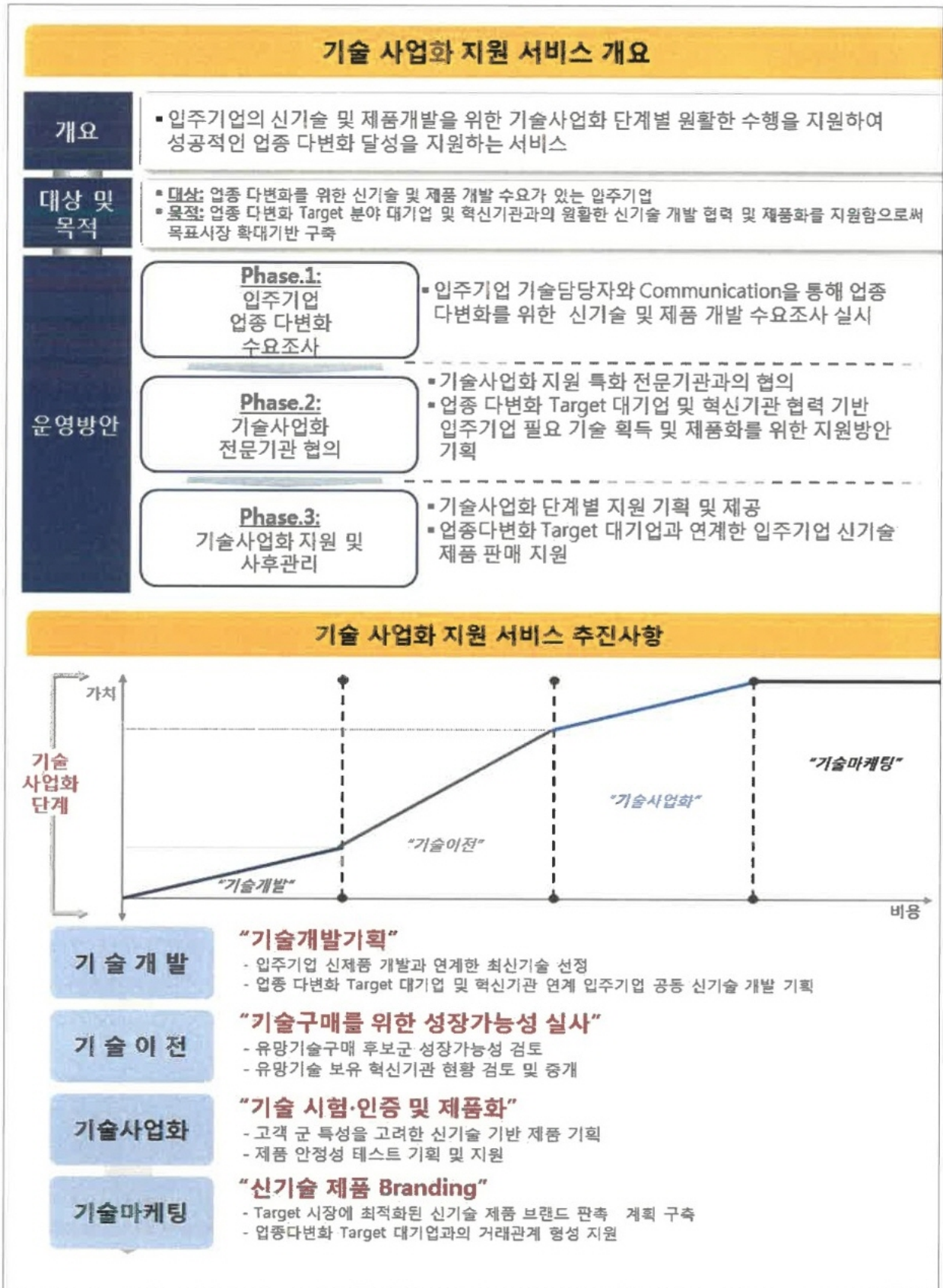
[표 5-10] 혁신지원센터 건축개요

부지면적	1,501㎡	용적률(법정)	264%(350%)
건축면적	990㎡	건폐율(법정)	67% (70%)
건축연면적	5,940㎡(지하1층, 지상 5층)	용도변경	공공시설 → 지원시설
도입시설	해당 층수	도입시설	
	4, 5층	비즈니스 룸, 회의실 (외부 업체용)	
	3층	교육장, Lab실 등 교육·연구공간	
	2층	업무 사무공간 (입주기관용)	
	1층	부대시설(편의점, 은행 등), 어린이집	
	지하1층	주차장	
	기타시설	녹지공간(연 면적제외)	

* 2단계 추진구역에는 어린이집이 부재하여 센터 1층에 직장공동어린이집을 설치함

다) 세부 사업 내용

○ 기술 사업화 지원 서비스



○ Open Forum 지식공유

Open Forum 지식공유 개요

개요	<ul style="list-style-type: none"> 파주출판단지 내 주요 업종과 연관된 선도기업, 혁신기관 및 투자가들을 초청하여 Open Discussion 형태의 각종 기술 및 산업 정보 공유
대상 및 목적	<ul style="list-style-type: none"> 대상: 인근 산업단지 입주기업, 배후지역 청년층, 입주기업 생산품 수요기관 및 투자자 등 목적: 지속적인 만남, 연결 성공경험 공유를 통해 입주기업 역량 증진에 필요한 파트너 ship 구축
운영방안	<p>Phase.1: Open Forum 기획</p> <ul style="list-style-type: none"> 주요 산업 및 기술 Trend를 고려한 Open Forum 테마 기획 테마에 부합하는 주요 전문가 섭외 및 일정 확정
	<p>Phase.2: Open Forum 홍보 및 접수</p> <ul style="list-style-type: none"> 배후지역 지방자치단체 및 주요 대학, 언론사에 홍보 및 접수대행 요청
	<p>Phase.3: Open Forum 실행</p> <ul style="list-style-type: none"> Session 일정에 따른 센터 내 강의장에서 프로그램 제공 예비창업자들의 의견을 반영한 교육 프로그램 개선

Open Forum 지식공유 추진사항

1. 성공 기업가 및 산업 전문가 노하우 공유 Session 진행

- 성공 기업가 초빙 공개 강연 및 포럼 진행
- 산업분야 전문가 참여형태 산업 및 기술 Trend Open Discussion 진행



3. 입주기업 신기술 및 제품 홍보 Session 진행

- 잠재적 구매자인 대기업 및 투자자를 초청한 입주기업 신제품 설명회 및 의견교환의 장 개최

2. 주요 이해관계자 네트워크 구축

Session 진행

- 주요 산업별 선도기업 관계자, 혁신기관 담당자, 투자자 등과의 소 그룹 테이블 Mentoring 세션 진행 및 네트워크 형성



□ 사업시행구조

• 관 중심의 공영개발로 추진

- (1) 파주시가 사업시행자로서 혁신지원센터 건립사업 주체 역할 수행
- (2) 경기도와 파주시 간 사업비 매칭 비율에 따라 도비 일부 지원
- (3) 파주시가 산업부를 대상으로 공모사업신청을 통해 국비 재원조달

□ 투자구조 예시

• 정부의 혁신지원센터사업에 제안

구분	투자액(백만 원)	지분	비고
정부	2,000	14.1%	
경기도	5,626	39.75%	
파주시	5,626	39.75%	
산단공	901	6.4%	현물출자
합계	14,153	100%	

• 연도별 자금집행 계획

구 분	연도별 예산 소요(백만 원)										합계	비고
	'19년	'20년	'21년	'22년	'23년	'24년	'25년	'26년	'27년	'28년		
국 비			1,000	500	500						2,000	지방비는 경기도와 파주시가 1/2씩 부담
지방비/경기도			2,813	1,407	1,407						5,626	
지방비/파주시			2,813	1,407	1,407						5,626	
산단공			901								901	
합 계			7,527	3,313	3,313						14,153	

7) 복합문화센터

가) 사업개요

본 복합문화센터 건립사업은 2020년 초에 확정되어 현재 추진 중인 사업임

☐ 사업의 필요성

- 공공시설과 체육시설에 대한 수요가 많으나 공연장 및 소극장 부족으로 근로자의 즐길거리 부족.
- 공공시설에 대한 요구는 높으나 공공, 은행, 우편업무 등 행정서비스 시설이 전무한 상황

☐ 복합문화센터 사업 개요

[표 5-11] 복합문화센터 사업개요

위치	문발동 516-1					
사업추진주체	파주시		공시지가(억 원)		6.14	
사업면적(㎡)	877.8 ㎡		사업기간		2020.10~2022.10	
용도지역	공공시설					
사업비(백만 원)	토지비	설계비	공사비	운영비	부대비 등	합계
	614	383	5,383	61	656	7,097
주요사업내용	<ul style="list-style-type: none">• 창업 인큐베이팅• 문화체험공간제공, 공연, 전시공간• 공공서비스지원					

나) 사업내용

□ 복합문화센터 건축개요

[표 5-12] 복합문화센터 건축개요

부지면적	877.8㎡	용적률(법정)	160%(350%)																												
건축면적	990㎡	건폐율(법정)	40% (70%)																												
건축연면적	2,106㎡(지하1층, 지상 4층)	용도변경	공공시설 → 지원시설																												
도입시설	<table><tr><td colspan="2">구 분</td><td>면 적 (㎡)</td><td>시설계획</td></tr><tr><td colspan="2">합 계</td><td>2,106</td><td></td></tr><tr><td rowspan="5">지 상</td><td>4층</td><td>351</td><td>체육시설(헬스장, 탁구장, 클라이밍장등)</td></tr><tr><td>3층</td><td>351</td><td>소극장(소공연장)</td></tr><tr><td>2층</td><td>351</td><td>출판·영상·예술문화 체험공간, 회의실</td></tr><tr><td>1층</td><td>351</td><td>기업지원시설, 인큐베이팅 공간, 회의실</td></tr><tr><td>소계</td><td>1,404</td><td></td></tr><tr><td colspan="2">지하1층</td><td>702</td><td>주차장, 기계실</td></tr></table>			구 분		면 적 (㎡)	시설계획	합 계		2,106		지 상	4층	351	체육시설(헬스장, 탁구장, 클라이밍장등)	3층	351	소극장(소공연장)	2층	351	출판·영상·예술문화 체험공간, 회의실	1층	351	기업지원시설, 인큐베이팅 공간, 회의실	소계	1,404		지하1층		702	주차장, 기계실
	구 분		면 적 (㎡)	시설계획																											
	합 계		2,106																												
	지 상	4층	351	체육시설(헬스장, 탁구장, 클라이밍장등)																											
		3층	351	소극장(소공연장)																											
		2층	351	출판·영상·예술문화 체험공간, 회의실																											
		1층	351	기업지원시설, 인큐베이팅 공간, 회의실																											
		소계	1,404																												
	지하1층		702	주차장, 기계실																											

다) 세부 사업 내용

□ 주요시설 활용계획

구 분	배치도
<p>○ 1층</p> <ul style="list-style-type: none"> • (기업·근로자 지원시설) 무인민원 발급기 설치, 우편 출장서비스, ATM기 설치 • (창업 인큐베이팅 공간 및 근로자 편의시설) 청년창업가 및 예술인들의 인큐베이팅 공간 조성, 근로자 편의 제공 <ul style="list-style-type: none"> ※ 청년 : 다양한 마켓 운영 ※ 예술인 : 예술 및 작품 판매 • (사무실) 복합문화센터 운영·관리 • (회의실) 소규모 회의공간 마련 	
<p>○ 2층</p> <ul style="list-style-type: none"> • (체험공간) <ul style="list-style-type: none"> · 출판 - 파주출판단지 방문객을 대상으로 소량 책 제작 체험 · 영상 - VR 등 영상체험 · 예술 - 미술, 조각 등 예술체험 • (동아리방) 동아리 모임 및 회의 	
<p>○ 3층</p> <ul style="list-style-type: none"> • (소극장) 소규모 공연 및 연극 <ul style="list-style-type: none"> ※ 연극, 음악 등 동호회 공연 등 • (전시장) 창작예술가 작품 전시 	
<p>○ 4층</p> <ul style="list-style-type: none"> • 파주출판단지 입주기업 근로자 및 거주자의 건강 증진을 위한 체육시설(헬스장, 탁구장, 클라이밍장 등) <ul style="list-style-type: none"> ※ 운동 기반 커뮤니티 구성 	

□ 사업추진체계

공간별 민간위탁을 통해 수탁기관의 책임 하에 시설 운영

(1) 파주시가 사업주체자로서 역할을 수행하고 문체부와 경기도가 협업

(2) 파주시가 토지를 현물 출자하고 국비와 지방비로 재원조달

□ 재원구조

구분	투자액(백만 원)	지분	비고
국비	2,500	35.2%	
지방비	3,983	56.12%	경기도, 파주시
파주시	614	8.65%	현물출자
합계	7,097	100%	

8) 폐기물 처리시설용지 용도변경(신산업, 창업혁신공간 조성)

가) 사업개요

파주출판단지 내에 장기 미분양 된 폐기물처리시설용지를 생산적으로 활용을 위한 용도변경이 필요함.

□ 사업의 필요성

○ 2019.03 폐기물처리시설 설치완화에 따라 의무설치대상에서 제외됨 ('09.03월, 환경부)

구 분	기 정('95.7월)	변 경('07.7월)
설치기준 (폐촉법 시행령 제3조)	2만 톤 이상 또는 조성 면적 50만㎡ 이상	2만 톤 이상이고 조성 면적 50만㎡ 이상
발생량(만 톤/년)	2.1	1.1

○ 장기 미분양용지(폐기물처리시설용지) 및 완충녹지를 폐기하고 신산업 수요에 대응하는 산업시설용지와 산업단지 종사자의 복리후생, 문화.체육 등 근로자 지원시설 확대 방안을 검토할 필요가 있음

□ 시설용지 현황

파주출판단지 내 신촌동 일대의 25,829.9㎡ 용지로서 폐기물처리시설, 완충녹지, 도로 등으로 구성되어 있음

[표 5-13] 폐기물처리시설용지 등 현황

토지이용계획		지번	면적(㎡)
공공시설용지	폐기물처리시설	파주시 신촌동 718	13,779.2
"	녹지(완충녹지)	파주시 신촌동 717	11,929.8
"	도로(중로, 12m)	파주시 신촌동 749	65.8
합 계			25,829.9

나) 추진방안

폐기물처리시설 설치완화에 따른 의무설치대상에서 제외됨에 따라 도시계획시설을 폐기(파주시)하고 연접 녹지(완충녹지)와 도로(중로)의 용도별 구역을 조정하여 구조고도화사업으로 개발함

[표 5-14] 용도별 구역 변경(예시)

기 정		변 경		비고
구 분	면적(m²)	구 분	면적(m²)	
폐기물처리시설	13,779.2	산업시설(복합구역)	18,672.8	(증)4,893.6
녹지(완충녹지)	11,984.9	녹지(완충녹지)	0	(감)11,984.9
문화.체육공원	0	문화.체육공원	5,407.2	(증)5,407.2
도로(중로, 12m)	65.8	도로(중로, 12m)	1,749.9	(증)1,684.1
계	25,829.9	계	25,829.9	

* 산업시설(복합구역) : 산업시설 12,915m²(≥), 지원시설 5,757.8m²(≤)



다) 구조고도화 사업지구로 지정

- 폐기물처리시설 설치완화에 따라 의무설치대상에서 제외되었으므로 해당부지는 산업용지 등으로 변경
- 용도변경을 위해서는 해당지역을 구조고도화 사업지구로 지정하여 신산업과 창업혁신공간으로 활용하는 것이 합리적임

9) 공유 퍼스널 모빌리티 사업

가) 사업개요

- 공유퍼스널모빌리티는 경기도에서 2019.11 "공유 퍼스널 모빌리티 규제샌드박스 실증사업"을 실시하고 화성동탄 일대부터 시범사업 실시
- 대중교통이 열악한 지역에서 교통불편 해소를 목적으로 전동킥보드를 자전거도로 일부 구간에서 이용할 수 있도록 허용

<그림 5-24> 공유퍼스널 모빌리티

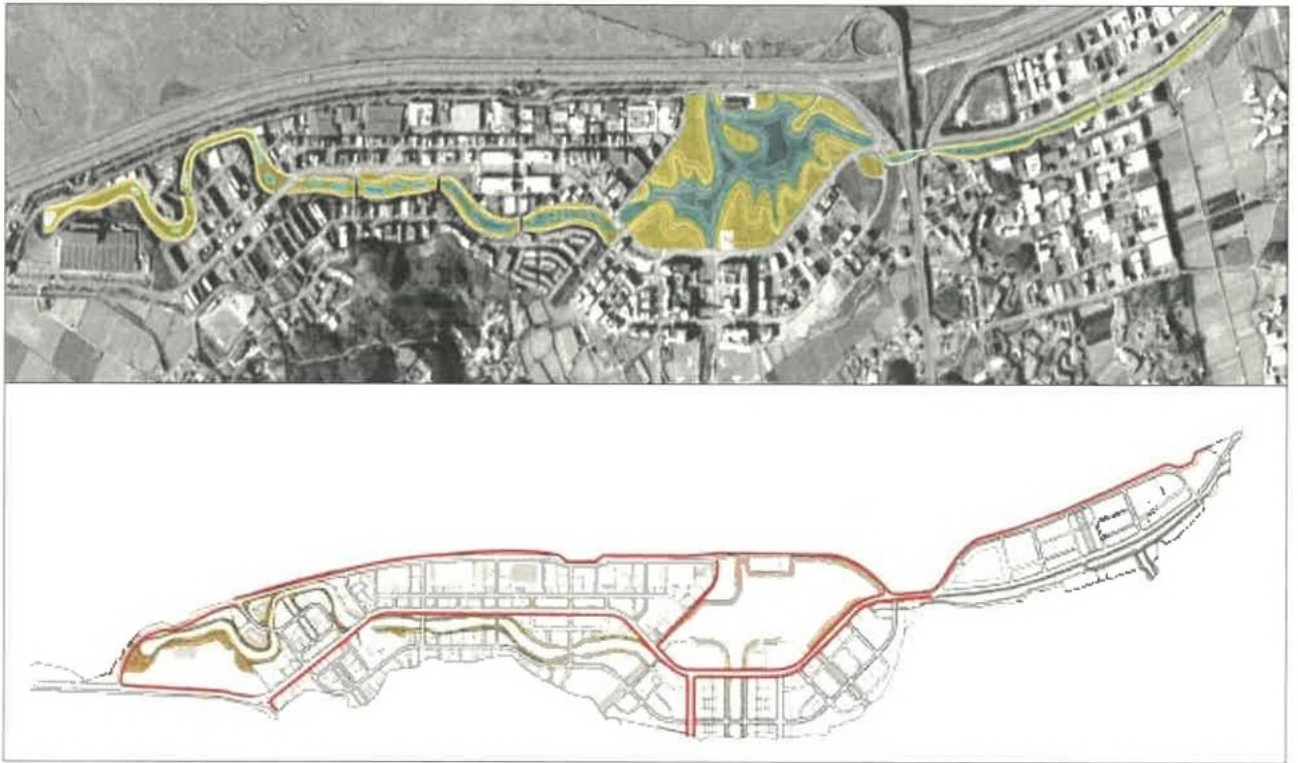


- 이에 따라 파주출판단지에서도 단지 내 교통불편 해소책의 일환으로 공유퍼스널 모빌리티 사업을 실행하는 것이 필요

나) 추진방안

- 단지 내 이동을 편하도록 지원하기 위하여 전용주차장을 조성하고 관련 편의시설을 구축
 - ※ 경기도는 대중교통 환승거점에 퍼스널 모빌리티 전용주차장 100개를 조성하고 충전시설, 통신 등 편의시설 및 인프라 구축을 계획
- 출판단지 내 유수지를 따라 퍼스널 모빌리티 수단을 이용하여 단지 근로자들과 외부 방문객들이 편하게 이용할 수 있도록 수단을 제공
- 전동킥보드 뿐 아니라 전기자전거 등 다양한 퍼스널 모빌리티 수단을 제공함
- 유수지 주변도로와 산책로, 자전거도로 등 관련 인프라를 정비하고 친환경 형태로 변경함

[그림 5-25] 유수지 주변 길과 자전거도로



VI 구조고도화 추진방안

1 업종고도화 방안

가. 개요

- 파주출판단지는 2004년 1단계 준공된 이후 출판, 인쇄, 종이 등과 관련된 업종으로 입주사가 형성되어 왔으며 2013년 준공된 2단계는 영화, 방송, 소프트웨어 등의 업종으로 구성되어 있음. 그러나 출판, 인쇄업종의 전반적인 산업쇠퇴 현상과 출판단지 입주업종의 한정으로 인하여 시설의 유희화 현상이 가속화되고 있음. 따라서 현재 유희공간을 대체할 제조중심 업종을 모색하여 대체산업을 선정할 필요가 있으며 한편으로는 향후 유망업종을 선정하여 적극적으로 유치함으로써 산업단지의 성장과 활력을 도모할 필요가 있음
- (1차) 대체산업도출 : 출판, 인쇄업종의 점진적 하향화 현상으로 인하여 유희공간을 대체할 산업의 발굴. 제조업을 중심으로 하되 가능한 기존산업과 시너지를 낼 수 있는 산업을 도출
- (2차) 성장유망산업도출 : 산업단지가 지속적으로 발전하기 위하여 신기술을 중심으로 한 향후 미래성장산업을 발굴하여 기존산업과의 보완작용을 통하여 상호 협력, 발전할 수 있는 산업을 선정. 이러한 미래성장산업 유치를 통하여 지속적으로 입주기업의 규모가 커지고 파주출판단지의 생산액이 증가하는 효과를 기대할 수 있음
- (3차) 파주출판단지의 특색 ; 현행 입주업종과 단지의 특색을 정의하여 이와 관련된 적합한 업종을 선정할 수 있도록 함
- (최종) 업종고도화 계획 : 파주출판단지의 특성을 고려하여 대체 및 성장유망산업을 종합하여 확정하고 공간배치계획에 반영

나. 대상 업종의 검토

1) 미래성장동력 (과학기술정보통신부)

- 과학기술정보통신부는 19대 대표 신산업에 대한 기술 및 비즈니스 로드맵을 제시하고 미래신산업 창출의 핵심전략인 '미래성장동력 종합실천계획'을 발표
- 정부는 계획의 실행을 위해 약 5.6조원을 투자하여 신산업을 육성하는 계획을 수립

[표 6-1] 미래성장동력 종합실천계획 주요내용

구분	과제 내용
정책통합	<ul style="list-style-type: none"> 과학기술정보통신부 주도
투자효율화	<ul style="list-style-type: none"> 각 분야 육성을 위한 정부와 민간의 역할을 새로 정립하고, 부처 간 역할분담 체계 정립 사업 구조조정 추진과 '선택과 집중'에 의한 전략적 투자 추진
연구개발	<ul style="list-style-type: none"> 초기단계부터 핵심 SW를 연계하여 기술개발 추진 산학연 공동개발 통해 선진기술 확보
인프라 지원	<ul style="list-style-type: none"> 중소·중견기업 위주로 기술개발 추진 2021년까지 15조원의 펀드 조성
성과 가시화	<ul style="list-style-type: none"> 국민 체감 기회 제공 규제사항의 도출 및 개선 촉진

<그림 6-1> 19대 미래성장동력

19대 미래성장동력			
미래신산업		주력산업	
<ul style="list-style-type: none"> ▪지능형로봇 ▪착용형 스마트기기 ▪실감형 콘텐츠 ▪스마트 바이오 생산시스템 ▪가상훈련시스템 		<ul style="list-style-type: none"> ▪스마트 자동차 ▪심해저 해양플랜트 ▪5G 이동통신 ▪수직이착륙 무인기 	
공공복지·에너지산업		기반산업	
<ul style="list-style-type: none"> ▪맞춤형 웰니스케어 ▪신재생 하이브리드 ▪재난안전시스템 ▪직류송배전시스템 ▪초소형발전시스템 		<ul style="list-style-type: none"> ▪융복합소재 ▪지능형 반도체 ▪사물인터넷 ▪빅데이터 ▪첨단소재 가공시스템 	

[표 6-2] 19대 미래성장동력 목표 및 추진전략

구분	미래성장동력	목표 및 추진전략
주력 산업	스마트자동차	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 글로벌 스마트 자동차 3대 강국 실현 • 추진전략 : 핵심부품의 독자기술 확보로 스마트자동차 상용화 생태계 구축 및 경쟁력 확보
	5G 이동통신	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 세계 최고 5G 상용서비스 제공 및 이동통신 기반 구축 • 추진전략 : Pre-5G 핵심기술 시연을 통한 시범서비스 제공과 세계 최초 5G 상용 서비스 제공
	심해저 해양플랜트	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 심해저 해양플랜트 엔지니어링 기술 확보 및 핵심기자재 국산화 • 추진전략 : 심해저 해양플랜트 연구기반 구축 및 글로벌 시장 진출 기반 조성
	수직 이착륙 무인항공기	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : ICT와 융합한 무인기 개발로 '23년 세계 3위 무인기 기술강국 진입 • 추진전략 : 원천기술을 활용한 체계개발 및 시험 인프라 확충
미래 신산업	지능형로봇	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 2020년 로봇생산 9.7조원 달성 • 추진전략 : 로봇 강소기업의 핵심 기술개발 지원을 통한 신 시장 창출 및 글로벌 경쟁력 확보
	착용형 스마트기기	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 2020년 창의·감성 디바이스 글로벌 시장 선점 • 추진전략 : 시장 주도형 기술개발 및 서비스 확대로 착용형 디바이스 산업의 지속 성장기반 마련
	실감형 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 선도기술 확보를 통한 미래 글로벌 콘텐츠 시장 선점 • 추진전략 : 선도기술 확보 및 기반 조성을 통한 융복합 콘텐츠 사업 활성화 및 스타기업 육성
	가상훈련 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 안전하게 훈련할 수 있는 가상훈련 시스템 분야 글로벌 강소기업 육성 • 추진전략 : 핵심요소기술 개발을 통한 플랫폼 구축 및 타깃 훈련시스템 개발
	스마트 바이오 생산시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 바이오 생산 시스템 고도화를 통해 바이오산업의 생산성 향상 및 경쟁력 확보 • 추진전략 : 개발대상 기기의 조기상용화 체제 구축을 위해 공공시장의 국산 바이오시스템 보급을 추진하고, 관련 지원인프라 구축 및 인력양성 등 추진

구분	미래성장동력	목표 및 추진전략
공공 복지/ 에너지 산업	맞춤형 웰니스 케어	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 맞춤형 웰니스 해외시장 세계 5위권 진입 • 추진전략 : 웰니스 서비스 촉진을 위한 핵심기술·서비스 개발을 통한 글로벌 시장 진출
	재난안전관리 스마트 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 현장 맞춤·통합 재난안전시스템 구축으로 Safe Korea 실현 • 추진전략 : 재난안전관리 스마트시스템 기술 기반 구축으로 실용화 기술 보급 및 고도화 추진
	신재생에너지 하이브리드 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 2024년 세계 신재생에너지 시장 10% 점유(5대 강국 진입) • 추진전략 : 신재생에너지 시스템 핵심기술 확보 및 사업화를 통한 비즈니스 모델 실증·구현
	직류 송·배전 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : HVDC 시스템 기술자립으로 송전망건설 역량 확보와 동북아 수퍼그리드 연결에 대응 • 추진전략 : 미래 전력망 기술인 전압형 멀티터미널 HVDC 시스템 원천기술 개발
	초임계 CO2 발전시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 초임계 발전시스템 개발을 통한 에너지산업의 국제적 경쟁력과 시장 지배력 확보 • 추진전략 : 중소기업과 수요기업과의 연계를 통한 동반성장 추진
기반 산업	지능형반도체	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 창의소재 및 산업용 핵심소재 개발을 통한 소재 4대 강국 실현 • 추진전략 : 융복합 소재 원천기술 융합연구체계 구축 및 응용기술개발을 통한 원천기술 확보
	융복합 소재	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 2020년 창의·감성 디바이스 글로벌 시장 선점 • 추진전략 : 시장 주도형 기술개발 및 서비스 확대로 착용형 디바이스 산업의 지속 성장기반 마련
	지능형 사물인터넷	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 2020년 국내 시장규모 30조원 달성 및 글로벌 경쟁력 확보 • 추진전략 : 지능형 사물인터넷 생태계 기반 조성 및 주요산업 확산을 통한 IoT 글로벌 경쟁력 확보
	빅데이터	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 빅데이터 핵심기술 확보 및 활용 강국 도약 • 추진전략 : 핵심기술의 단계적 확보 및 빅데이터 인프라 고도화를 통한 데이터 거래 시장 창출
	첨단소재 가공시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 목표 : 핵심기술 개발을 통해 2020년 첨단 가공시스템기술 4대 강국 실현 • 추진전략 : 개발된 시스템의 검증과 사업화를 위해 수요대기업과 연계하여 지원센터 구축

2) 가트너(Gartner)의 10대 전략기술 트렌드

□ 시장조사기관 가트너는 혁신적 잠재력을 갖춘 '2019년 10대 전략기술트렌드(Top 10 Strategic Technology Trends for 2019)'를 발표

- 핵심 트렌드 : 인텔리전트(Intelligent)·디지털(Digital)·메시(Mesh)

[표 6-3] 10대 전략기술 트렌드

기술	내용	활용분야
1. 자율이동체: (Autonomous Things)	<ul style="list-style-type: none"> • 기존에 인간이 담당하고 수행하던 역할을 AI가 수행하며 영역 확장. • 로봇드론·자동차 등 다양한 형태의 사물이 바다·육지·하늘 등 거의 모든 환경에서 인간과 상호 작용하며 스스로 인지해 작동하는 수준으로 발전. 	범죄 예방, 스마트 농업, 안전한 교통 시스템
2. 증강 분석: (Augmented Analytics)	<ul style="list-style-type: none"> • 머신러닝에 기반을 둔 자동화 기술을 활용해 분석 전반에 걸쳐 인간의 지적 기능을 돕는 것. • 이 기술은 △데이터 준비 △데이터 관리 △최신 분석 △비즈니스 프로세스 관리 △프로세스 마이닝 및 데이터 사이언스 플랫폼의 핵심 기능으로 빠르게 발전 예상. 	인력·재무·영업·마케팅·고객 서비스·구매조달 및 자산관리 부서 등 기업의 비즈니스 영역에 적용 가능
3. AI 주도 개발: (AI-Driven Development)	<ul style="list-style-type: none"> • AI 개발을 지원하는 도구(클라우드 등)를 활용해 보다 향상된 AI 솔루션 개발 환경을 조성. • 궁극적으로 보편화된 AI 개발 환경은 비전문가도 AI 개발 지원 도구를 사용해 코딩 없이 새로운 솔루션과 앱 제작이 가능한 '시민 애플리케이션 개발자'의 새 시대를 열 것이라고 전망 	의료, 사무, 자율주행, 게임, 스마트폰, 기상 등 다양함
4. 디지털 트윈: (Digital Twin)	<ul style="list-style-type: none"> • 현실 세계 또는 시스템에 존재하는 디지털 복제품. 건축물의 CAD 도면과 같은 개념으로, 디지털 트윈을 구현해 이를 이용한 시뮬레이션을 진행하여 효과적인 결과를 얻을 수 있다고 설명 • △유지보수와 신뢰성 향상 △비즈니스 프로세스 최적화 △혁신 지원을 위한 R&D를 효율적으로 수행하면서 중요한 비즈니스 기회를 제공 	영화, 항공, 건설, 헬스케어, 에너지, 국방, 도시설계
5. 엣지 컴퓨팅: (Empowered Edge)	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자 디바이스 가까운 가장자리(엔드포인트)에서 정보처리·콘텐츠 수집 및 전달이 이루어지는 컴퓨팅 토폴로지*. • 센서와 클라우드 서버 사이의 대기 시간을 단축시켜 대역폭 제약을 해결. (*토폴로지: 네트워크의 물리적 연결 형태를 의미) 	IoT, 자율주행 자동차 등에서 유용

기술	내용	활용분야
6. 몰입 경험: (Immersive Experience)	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자가 디지털을 인식하는 방식(VR·AR·MR 등)에 많은 변화가 따를 것으로 전망. 단순히 증강 현실(AR)과 같은 경험을 의미하는 것이 아니라 AI를 접목해 보다 향상된 경험과 서비스를 제공할 것이라고 전망. • 몰입 경험은 교육·가구조립·창작활동에 도움을 주면서 향후 헤드셋과 같은 기기 착용 없이 일상생활에서 쉽게 구현 가능 	영화, 게임, 스마트폰, 교육, 패션, 안경, 자동차 등으로 광범위함
7. 블록체인: (Blockchain)	<ul style="list-style-type: none"> • 분산원장(distributed ledger)의 일종으로 블록을 생성해 정보 전달, 분산 저장, 암호화하여 블록 간 정보를 끊임없이 검증하는 모델 △거래의 신뢰·안전성 확보 △투명성 제고 △비용절감 △합의 시간 단축 △현금 흐름 개선 등의 효과를 창출. <p>※ '30년 블록체인의 비즈니스 가치는 3조 달러를 넘어설 전망</p>	기업의 계약 업무, 정부의 행정업무, 무역 시스템 등에 활용 가치가 충분
8. 스마트 공간: (Smart Spaces)	<ul style="list-style-type: none"> • 개방적이고, 연결되어 있으며, 협동 가능한 지능형 생태계 속에서 인간과 기술(시스템)이 상호 작용하는 물리적·디지털 환경. 	스마트시티, 디지털 작업 공간, 스마트홈, 커넥티드 공장
9. 디지털 윤리/프라이버시: (Digital Ethics and Privacy)	<ul style="list-style-type: none"> • 개인·조직·정부 모두가 우려하는 부문으로 소비자는 자신의 개인정보를 기업과 조직이 어떻게 사용·관리하는지 관심. 18년 EU의 개인정보보호법(GDPR) 시행, 페이스북 구글 데이터 유출 등에 따라 19년에는 데이터 윤리와 보안에 더 많은 노력을 기울여야할 것이라고 언급 	IT보안, SNS
10. 양자컴퓨팅: (Quantum Computing)	<ul style="list-style-type: none"> • 양자역학의 기본 원리인 '얽힘'과 '중첩'에 의해 데이터를 처리하는 컴퓨팅 방법. 기존 컴퓨터는 0과 1만을 구분할 수 있지만 양자컴퓨팅은 0과 1이 공존 가능. 병렬처리와 기하급수적인 확장성을 강점으로 기존 알고리즘이 처리하기 어려운 문제 해결에 매우 효과적이며 자동차·금융·보험·군사 업계 등에서 큰 혜택을 누릴 것으로 예상, 2023년 혹은 25년경에 이르러서야 실제 활용이 가능할 것으로 전망 	새로운 암 치료 약물개발 등 제약 업계의 응용 분야도 무궁무진

[출처] 가트너(Gartner), 2019년 10대 전략기술 트렌드 발표

3) 업종고도화와 관련된 단지 특성

파주출판단지의 업종고도화는 단지의 특성을 파악하여 이러한 특성에 부합되는 업종이 고려되어야 함. 또한 이러한 업종선정은 경기도, 파주시의 상위개발계획과도 부합되어야 할 것임

□ 경기도 북부발전계획 및 파주시 도시기본계획

경기도 북부 발전계획 (2016-2025)	<ul style="list-style-type: none"> • 경기북부 테크노밸리 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 서울, 수도권의 IT 신사업확장수요를 타깃으로 한 복합업무지구 조성 - 지식기반산업 입지변동을 고려하여 권역별로 특화된 테크노밸리 조성 - 경기북부 권역별 벤처창업센터 설치 • 미래를 생각하는 친환경 산업단지 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 경기북부 친환경 거점산업단지 조성 - 노후산업단지 리모델링 및 생태산업단지 조성 • 친환경, 디자인 융합 기반조성 <ul style="list-style-type: none"> - 경기북부 3D 프린팅 특화센터 구축 • 경기북부 섬유, 가구 경쟁력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 연구개발, 마케팅을 확대하고 디자인 특구 지정 • 경기북부 특화 융복합 연구개발 및 기술창업지원 <ul style="list-style-type: none"> - 미래유망산업 육성 및 혁신형 창업생태계 구축 • 경기북부 지역중심상권 활성화 사업 <ul style="list-style-type: none"> - 중소상인 및 지역상권 활성화
파주시 기본계획 (2030)	<ul style="list-style-type: none"> • 환경친화적 R&D,소프트웨어 중심의 첨단산업도시 <ul style="list-style-type: none"> - IT, BT중심의 도시형 첨단산업과 R&D기능 중심육성 - 하드웨어 산업에서 소프트웨어 중심 산업으로 전환유도 • 첨단산업중심의 자족도시 도모 <ul style="list-style-type: none"> - 고부가가치 및 기술집약산업으로 개편 - 산업의 첨단화, 고부가가치화, 디지털화 시대에 대응한 신규산업의 발굴 및 육성 • 첨단산업을 중심으로 한 젊은 벤처중심의 강소기업육성 <ul style="list-style-type: none"> - 신기술 제품촉진 및 산업화 - 벤처기업 기술지원을 위한 산,학, 연 연계 및 경영지원 네트워크 구축 • 공업지역의 정비 및 육성 <ul style="list-style-type: none"> - 산업단지의 업종 특화 유도, 기반시설 및 지원시설 확충 - 근로자 복지향상을 위한 시설을 확충하여 쾌적한 환경 조성

[출처] 1. 경기북부 10개년(2016~2025)발전계획(경기연구원,2015)

2. 2030파주시 기본계획(파주시, 2017.12)

□ 파주출판단지의 특성

○ 제조, 서비스업 융복합 클러스터

- 제조-서비스업의 융복합 산업단지
- 인쇄 및 기록매체 복제업의 제조업과 서비스업인 출판업이 특화된 단지

○ 민간 주도형 산업단지

- 파주출판단지는 국내 출판인들의 적극적인 참여를 통해 조성된 세계 유일의 민간주도형 출판문화산업단지

○ 예술과 산업이 융합된 특화단지

- 출판, 인쇄, 디자인, 영상 관련 업체가 입주하여 창작, 생산, 체험이 한 지역에서 이루어지는 유일의 특화단지
- 활자매체 산업의 지속 가능한 미래 가치를 만들어 가는 첨병의 역할을 수행하는 산업단지

○ 다양한 문화프로그램이 제공되는 공간명소

- 입주기업에 의한 문화프로그램 운영과 아시아출판문화정보센터 등의 친환경 설계 및 차별화된 건축설계를 지향함으로써 공간명소로 구현됨

○ 제조업 중심의 규정으로 서비스 산업 발전에 장애요인 존재

- 서비스산업의 발전을 위한 판매시설 등 인프라 구축에 한계성 존재

시사점

경기도, 파주시의 상위계획에서는 IT, BT중심의 첨단산업 육성과 이와 관련된 벤처 육성 등 산업 생태계 구축, 환경 친화적 산업도시를 지향하고 있음. 제조업에서는 3D프린팅과 같은 친환경, 디자인 융합 기반조성을 추진하고 있음.

파주출판단지의 특성을 고려하면 기존 제조업과 출판, 영상/방송 등의 산업과 융합되어 시너지가 가능한 업종으로의 고도화가 요구됨 이를 위해서는 신기술과 첨단산업 분야의 스타트업, 벤처, 1인 기업 등을 유치하여 기존 산업과의 협업 및 융합을 추진하여야 함

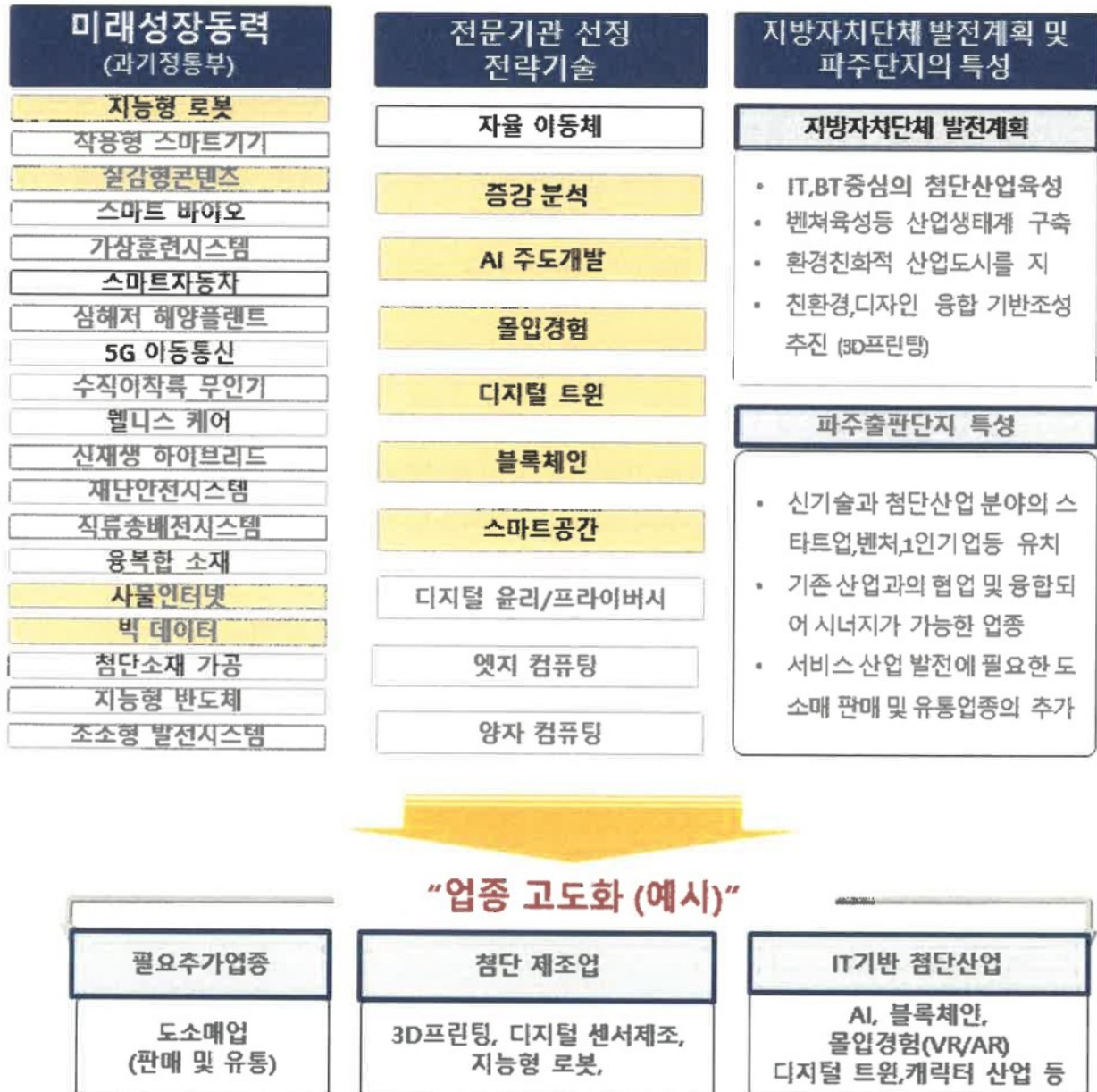
또한 기존 업종 이외에 서비스 산업 발전에 필요한 도소매 판매 및 유통업종의 추가가 요구됨

다. 종합 및 결론

1) 종합

앞에서 검토한 정부의 미래성장동력, 전문기관의 전략기술 트렌드를 기초로 경기도와 파주시 등 지자체의 발전계획과 파주출판단지의 특성을 고려하여 도출된 업종고도화 대안은 다음과 같음

<그림 6-2> 파주출판단지 업종 도출



파주출판단지는 인쇄, 출판, 영화, 방송, 소프트웨어 등 문화관련 산업이 집적화되어 있다는 특성을 가지고 있음. 전통적인 출판, 인쇄산업은 수요 감소 등 환경변화로 인하여 더 이상의 확장이 어렵고 유희시설이 증가되고 있는 상황으로 조속히 대체산업을 모색해야 하는 상황임. 그러

나 한편으로는 영화, 방송, 소프트웨어 등의 높은 성장을 나타내고 있는 콘텐츠 산업이 존재하고 있고 산업 간, 산업/기술 간 융복합 추세에 따라 미래 콘텐츠, 신기술 관련 업종이 유치되어야 할 필요성이 있음

또한 이러한 산업의 생태계 조성을 위해서는 문화관련 콘텐츠를 온/오프라인에서 유통, 판매하는 업종이 허용되어야 하는 당위성이 존재함

2) 업종고도화 방안

가) 산업단지의 유지목적 (기존업종 유희시설 대체)

파주출판단지에 입주할 수 있는 업종을 추가 선정하여 유희시설을 활용할 수 있도록 함. 대상 업종의 예시는 다음과 같음

[표 6-4] 첨단제조업종(예시)

업종	주요내용	업종 분류
3D 프린팅	재료로 사용되는 소재를 연속적인 층을 쌓아 3차원 물체를 만들 수 있는 제조 기술 - 3D 프린팅 관련 장비, 소재, SW 등의 제조 - 연 27.6%성장 2022년 세계262억 불, 국내시장 1조	29. 기타기계 및 장비제조업
디지털 센서 제조	IoT(사물인터넷), 지문, 동작인식, 위치 센서/기기 등의 생산, 연평균 성장률 50%로 예상	26. 전자 부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업
지능형 로봇	외부환경을 인식하고 스스로 판단하는 기계로봇. - '17~'19 연평균 17% 성장(중국20%) - 제조로봇, 서비스로봇, 개인로봇	29. 기타기계 및 장비제조업

(유통/판매업)

콘텐츠 유통 판매	인터넷 유통 및 판매(도서, 만화 등의 콘텐츠)	도매 및 소매업
-----------	----------------------------	----------

대체를 위한 첨단제조업종은 대부분 출판, 인쇄업종 Zone에 위치하여 기존 업종 시설에 입주를 유도함

나) IT기반 첨단산업 추가

파주출판단지는 신기술과의 융복합을 시도해야 하며 이를 위하여 IT를 바탕으로 하는 신기술의 첨단업종이 유치되어 기존 업종과 보완적 협력관계를 유지함

[표 6-5] IT기반 첨단산업(예시)

업종	주요내용	비고
AI (Artificial Intelligent)	시란 컴퓨터의 프로그램으로 인간과 같이 사고하고 학습하며 판단하는 논리적인 방식을 사용하는 체계를 의미함 - 게임, 의료, 자동차, 앱스토리 등 다방면에서 활용	기술영역 뿐 아니라 사무영역까지 활용추세
블록체인 (Blockchain)	네트워크상의 모든 참여자가 정보를 투명하게 공유함으로써, 해킹 등 외부의 공격으로 부터 데이터를 안전하게 저장할 수 있는 분산형 데이터 저장기술 - 온라인 거래, 음원거래, 위조방지, 가상화폐	저작권 보호에 특히 유용
몰입경험 (Extended Reality)	VR(가상현실), AR(증강현실) MR(융합현실) 등 - 게임, 자동차, 의료, 전시공연, 건축, 영화 등에 활용	
캐릭터 산업	만화나 동영상에 존재하는 인물들을 문구나 장난감 등에 응용하여 판매하는 사업 예) 뽀로로, 카카오, 아기상어, 라인	
디지털 트윈 (Digital Twin)	현실세계와 동일한 디지털 가상세계를 구현하여 이를 이용한 시뮬레이션을 수행 - 스마트 시티, 의료, 기상 등에 활용	
기타	BigData, Cloud, 양자컴퓨터 등	

이러한 신기술업종은 별도 첨단/IT산업 Zone에 위치하여 기존 업종과의 융합으로 시너지를 창출하도록 함

다) 요약

- ☐ 업종고도화 대상 산업은 현행 업종을 보완할 미래성장산업과 향후 유치대상인 첨단기술산업으로 구성
- ☐ 기존제조업종을 대체하기 위한 첨단제조업종의 예시는 3D프린팅, 디지털센서, 지능로봇 등을 대상으로 할 수 있음
- ☐ IT기반 첨단산업의 대상 업종은 AI(인공지능), 블록체인, 몰입경험(VR, AR, MR), 디지털 트윈, 캐릭터산업 등의 업종임
- ☐ 이와는 별도로 서비스 산업 발전에 필요한 판매 및 유통업의 허용이 요구됨

이러한 업종들은 상호 연계하고 복합되어 새로운 융합산업으로 재탄생하는 선순환을 유도해야 함

가. 현재의 공간구조

- 파주출판단지는 2003년 1단계 준공 이후 관리기본계획에 따라 입주업종과 이에 따른 산업시설, 지원시설, 공공시설로 구분하여 관리되고 있음. 또한 인쇄, 출판, 영화/방송 등의 산업영역으로 집합구조를 갖고 있음

<그림 6-3> 현재의 공간구조도



나. 공간구조 재편(안)

□ 공간재편 고려사항

출판단지의 미래 공간은 산업 생태계의 선순환구조(창작-기획-제작-유통-소비-창작)가 이루어질 수 있도록 구성되어야 하며 다른 한편으로는 각종 프로그램과 행사를 위한 공간구성을 함으로써 방문객 및 구성원들이 편리하게 활동할 수 있도록 공간재편이 이루어져야 함

이를 위하여 고려하여야 할 사항은 다음과 같음

○ 창의/IT융합공간 구성

예술인, 작가 및 일인출판사, IT전문가 등이 모여 자유롭게 창작할 수 있는 여건의 조성

○ 첨단기술산업이 기존산업과 융합될 수 있는 공간 구성

IT 등 첨단 신기술이 기존산업과 융합될 수 있는 별도의 Zone 구성

○ 각 Zone 별 특화방안

인쇄, 출판, 영화, 창의/첨단IT Zone별로 특화방안의 구상

○ 구조고도화를 위한 단위사업의 반영

- 창의, 벤처센터
- 컨벤션/유통센터
- 문화/예술 전시 및 체험관
- 혁신지원센터
- 복합문화센터

□ 구역(Zone)의 재편안

파주출판단지는 구역(Zone)별로 유사업종이 집합되어 있는 특성이 있으므로 해당업종을 특화하기 위한 구역을 지정할 필요가 있음. 새로운 공간재편계획은 파주출판단지를 5개의 권역(Zone)으로 구분하여 권역별로 특화함



A 인쇄/제조산업 Zone

- 전통적인 인쇄업과 새로운 업종(예, 3D프린팅)을 유치하여 제조산업 중심의 구역

B 출판산업 Zone

- 기존 출판업과 eBook, 오디오 북 등 출판연관 산업 구역

C 복합문화/상업 Zone

- 현행 롯데 아울렛 등의 상업시설과 문화체험관 등의 복합 문화 및 상업시설 구역

D 영화/방송산업 Zone

- 영화, 방송, 공연, 엔터테인먼트 등 종합 콘텐츠 산업 구역

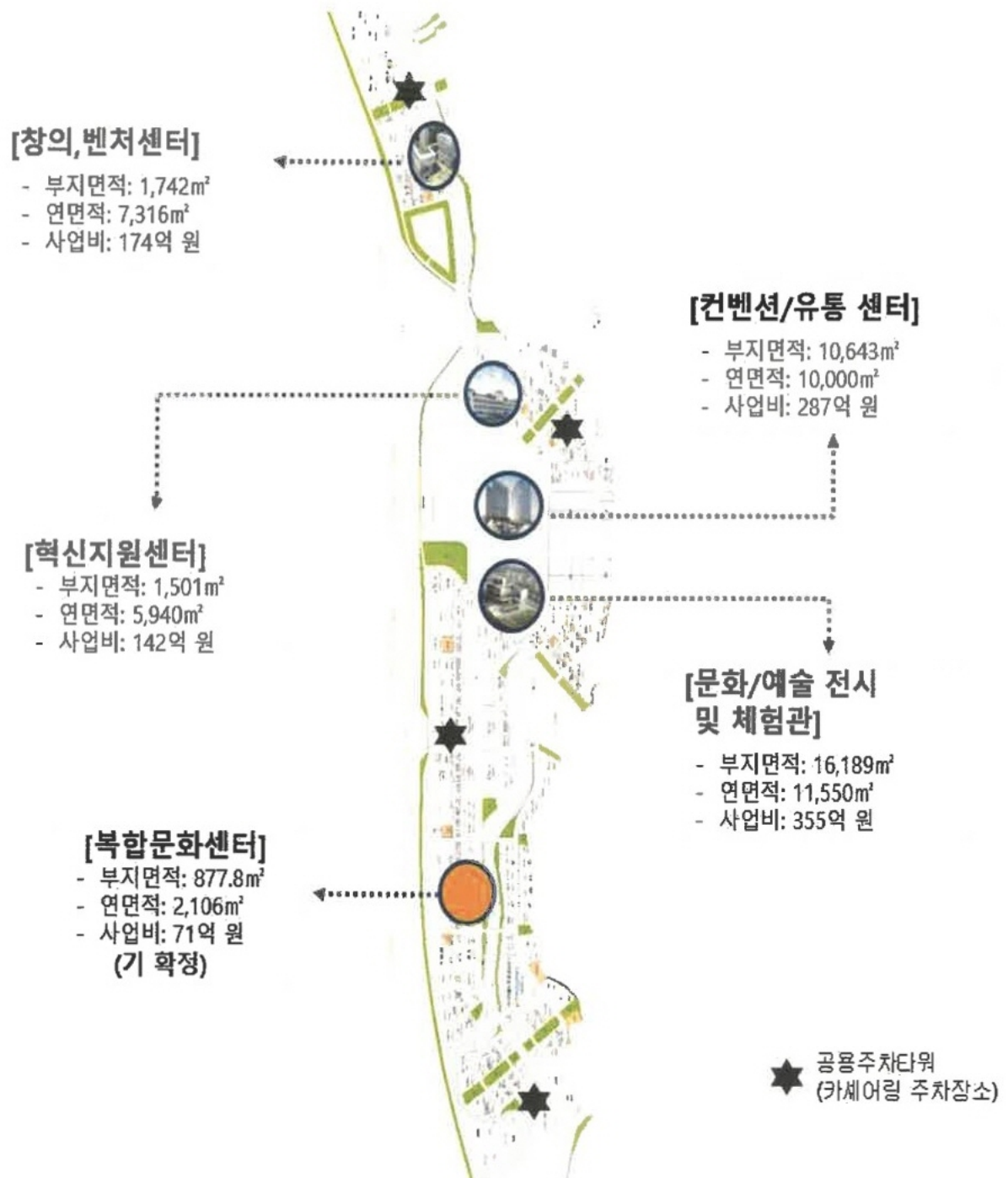
E 창의/첨단IT 융합 Zone

- 예술인들의 창작활동, 스타트업과 벤처기업 등이 IT, 첨단기술과 단지 기존업종과의 융합산업을 추구하는 구역

□ 구조고도화의 단위사업 공간배치

출판단지의 공간을 새로 설정된 구역(Zone)을 기반으로 하여 구조고도화 계획 과정에서 도출된 각 단위사업의 적정한 물리적 위치를 지정하여 지역별로 나타내면 다음과 같음

<그림 6-5> 단위사업 공간배치도



□ 각 구역(Zone)별 특화방안

① 인쇄/제조산업 Zone

○ 개요

- 인쇄업종이 전반적으로 쇠퇴함에 따라 해당 구역의 가동률이 낮아지고 유휴시설이 증가하고 있으며 이러한 현상은 점진적으로 심화될 것으로 예상됨
- 인쇄업과 관련하여 발생한 물류, 공장, 시설 등의 유휴시설을 대체할 수 있는 제조관련 타 업종으로 확대할 필요성이 있음

○ 추가확대업종

- 제조업 중 파주출판단지와 관련된 업종으로 허용하는 것이 바람직하며 가급적 미래성장 산업으로 대체함으로써 미래에 파주출판단지가 지속적으로 성장하며 활성화 될 것임.
* 예시 : 3D프린팅, 디지털 센서제조, 지능형 로봇, 바이오작물재배 등
- 단기간 내 가시적인 성과를 위해서는 가능한 입주업종의 폭을 넓히는 것이 바람직하며 이를 위하여 네거티브 규제개념을 도입하는 것을 고려함. 즉, 유해업종, 공해업종, 위험물질 관련 제조업 이외에는 모두 허용하는 조치가 필요함

○ 선행요건

관리기본계획 상 현재 입주가능 업종을 확대하여 일부금지 업종을 제외하고 모든 제조업종으로 확대함

(예시)

3D프린팅 산업

(개요)

3D프린팅(3D Printing)은 프린터로 물체를 뽑아내는 기술, 종이에 글자를 인쇄하는 기존 프린터와 비슷한 방식으로, 다만 입체 모형을 만드는 기술이라고 하여 3D프린팅이라고 함. 보통 프린터는 잉크를 사용하지만, 3D프린터는 플라스틱을 비롯한 경화성 소재를 사용함.

(적용산업)

3D프린팅 시장의 산업 활용분야는 기계(18.8%), 항공·우주(18.2%), 자동차(14.8%), 소비재/가전(12.8%), 의료/치과(11.0%) 분야 중심으로 활용되고 있으며 부품 제작, 맞춤·조립 시제품 제작, 교육·연구개발 등에 사용함

(시장성장성)

- 세계시장은 연 27.6% 성장하여 2022년에는 262억불로 성장전망
- 국내시장은 연 24.1% 성장하여 2022년에는 1조원시장으로 성장할 것으로 전망

(단위: 억원)

2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	CAGR(%)
4,305	5,343	6,630	8,228	10,211	24.1%

(출처) 3D프린팅 실태조사, NIPA(2017)

㉔ 출판산업 Zone

○ 개요

- 정보전달매체가 다양화되고 종이책이 감소하여 전반적인 출판산업이 하락세를 보이고 있어 이를 타개할 방안이 다각도로 강구되어야 함
- * 국내 출판업의 매출액이 '14년 1.2조에서 '17년 1.17조로 4.4% 감소
- 오디오북, 전자북과 같은 신기술의 적용확대가 요구되며 이러한 북테크(BookTech) 업종이 허용되어 기존 출판업체와 협력 할 필요가 있음
- 출판업체가 대부분 규모가 작아 적극적인 마케팅과 판매능력이 부족하나 영세성으로 인하여 이를 극복하기 위한 역량을 집중하기가 어려움

○ 추가확대업종

- 오디오북, 전자책 업종의 입주를 허용함으로써 출판물에 대한 매체 다양화가 가능하도록 함
- 현재는 자사 서적만을 판매할 수 있으나 각 분야별 서적을 종합하여 인터넷 판매가 가능한 업체가 입주 가능하도록 할 필요가 있음. 이러한 인터넷 서적판매업체를 통하여 출판업체들이 연합하여 공동 판매 및 마케팅이 가능하게 된다면 기존 업체와의 협력을 통한 시너지 창출이 가능함

○ 선행요건

- 오디오북 서비스 관련업종, 전자책 제작업종, 인터넷 판매가 가능한 도소매업종이 허용되어야 함
- 이를 위하여 10%범위 내에서 복합구역을 허용하여 필요한 업종이 입주 가능하도록 검토할 필요가 있음

○ 개요

- 산업단지가 활성화되기 위해서는 근로자, 방문객들이 편하게 즐길 수 있는 시설은 필수적임
- 파주출판단지에는 롯데복합쇼핑몰이 운영되고 있으나 방문객들이 대부분 쇼핑만을 위하여 방문하는데 그치고 있으며 파주출판단지에서 창출되는 다양한 문화와 연계되어 소비되고 있지는 않음
- 근로자들과 방문객들이 찾아서 머물고 싶은 지역이 되기 위해서는 복합적인 상업, 체험 시설구비와 이와 관련된 프로그램이 추가 되어야 함

○ 문화 전시, 체험시설 및 상업시설 건립

- 파주출판단지 내 복합체험 및 전시관련 전문 시설의 건립을 추진
- 다양한 입주업체와 산업에 관련된 서비스와 상품을 전시할 수 있는 공간을 마련함
- 전시 및 체험 상품을 직접 구매할 수 있는 판매시설 조성

○ 문화체험거리의 조성

문화시설의 확대와 각 Zone별 특성을 반영한 문화체험거리 (CES : Culture Experience Street)를 조성할 필요가 있음

문화체험거리	주요내용	비고
(인쇄Zone) 인쇄문화거리	<p>인쇄업종 주변 대로를 활용하여 인쇄문화를 알리고 다양한 볼거리와 문화체험을 할 수 있는 특화거리를 조성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인쇄박물관 및 테마별 전시장 • 인쇄문화 축제, 페스티벌 개최 <p>예) 금속활자를 3D프린팅한 글자로 조판 만들기, 금속 활자 주조법 시연, 인쇄기술 체험 축제 등</p>	
(출판Zone) 출판문화거리	<p>출판지역 대로 주변에 출판문화 체험거리 조성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 희귀본 도서 전시 • 도서박물관 • 각종 도서 판매 및 열람시설 • 오디오북 체험행사, 작가초청 인문학 강의 등 	
(영화방송Zone) 영화방송거리	<p>영화와 방송에 관련된 다양한 체험거리 조성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 특별영화 상영 • 영화, 방송 기자재전시회 • 연기, 감독, 성우, 분장 체험행사 • 영화관련 축제 : 유명인 초청행사 등 	

○ 선행요건

- 파주출판단지 내 상업시설 및 지원시설 확대 (문화시설의 용도 변경)

○ 정부 지원정책 : 아름다운 거리조성사업(산업자원통상부)

- 파주출판단지 내 아름다운거리 조성을 위한 특화디자인, 가로등정비, 교통정비 관련 비용지원
- 최대 10억 원, 지방비/민간 50%이상 매칭

⑩ 영화/ 방송산업 Zone

○ 개요

- 파주출판단지 2단계로 조성된 영화/ 방송산업 Zone에는 영화, 방송 및 기타 공연, 전시 관련 업체들이 입주해 있음
- 영화, 방송산업은 급속한 기술발전으로 인하여 신기술 관련 발전추세를 습득하고 관련기업과의 긴밀한 협업이 필수적이거나 현재는 업종의 제한으로 인하여 한정된 환경 하에서 운영이 이루어지고 있음

○ 추가 확대 업종

- 기존 영화 방송업체와의 협력을 위하여 방송, 영화 관련 기기 임대, 수리 등의 업체가 있어야 상호 시너지를 낼 수 있음
- 신기술의 적용과 관련업체와의 협업을 위해서는 CG(Computer Graphics), VFX(Visual Effects), SFX(Special Effects)와 같은 업종을 과감히 유치해야 함
- 제조업으로 분류되고 있는 증강현실(VR,AR)관련 기기제조업체들의 입주가 허용되어야 함
- 또한 무한한 상상력과 창의력이 필수인 특성을 갖고 있으므로 다양한 산업의 스타트업과 미술, 음악, 조각 등 예술인들이 자유롭게 창작활동을 할 수 있는 여건이 마련되어야 함

○ 선행요건

- 관리기본계획의 변경; 장비 수선 및 임대업, 증강현실기기제조업 등을 추가
- 규제프리존을 만들어 스타트업을 유치하고 예술인 거리 조성

㉔ 창의/첨단 IT융합Zone

○ 개요

- 문화산업에서 필수적으로 요구되는 창의력, 상상력을 지원할 수 있는 여건이 조성되어야 할 필요성이 있음
- 자유로운 상상력과 창의성을 보유하여 기존 산업에 영감을 불어넣을 수 있는 예술인들이 같이 공존하는 여건을 만드는 것이 필요함
- 이러한 스타트업의 존재로 인하여 아이디어 기획부터 사업화, 판매까지 산업의 Life Cycle 전 과정의 생태계 조성이 가능하게 되어 산업단지가 자체적으로 발전하는 모멘텀을 갖게 되는 것임

○ 스타트업을 위한 별도의 Zone구성

- 스타트업들이 새로운 기술과 IT를 산업에 적용하고 이를 사업화하기 위하여 별도의 영역(Zone)인 창의/첨단 IT융합Zone을 조성함
- 스타트업의 업종은 제약하지 않되 기존산업과 연계되어 융합될 수 있는 산업은 우선 유치하는 노력이 필요함
- 스타트업과 기존 업체와의 연계, 협력을 위한 별도의 프로그램이 필요
- 파주출판단지의 신촌동 영역을 창의/첨단 IT기술 중심의 융합Zone으로 설정하고 해당 지역을 규제프리존으로 지정(산업단지의 30% 이내)하여 업종과 관계없이 스타트업들을 위한 공간으로 조성함

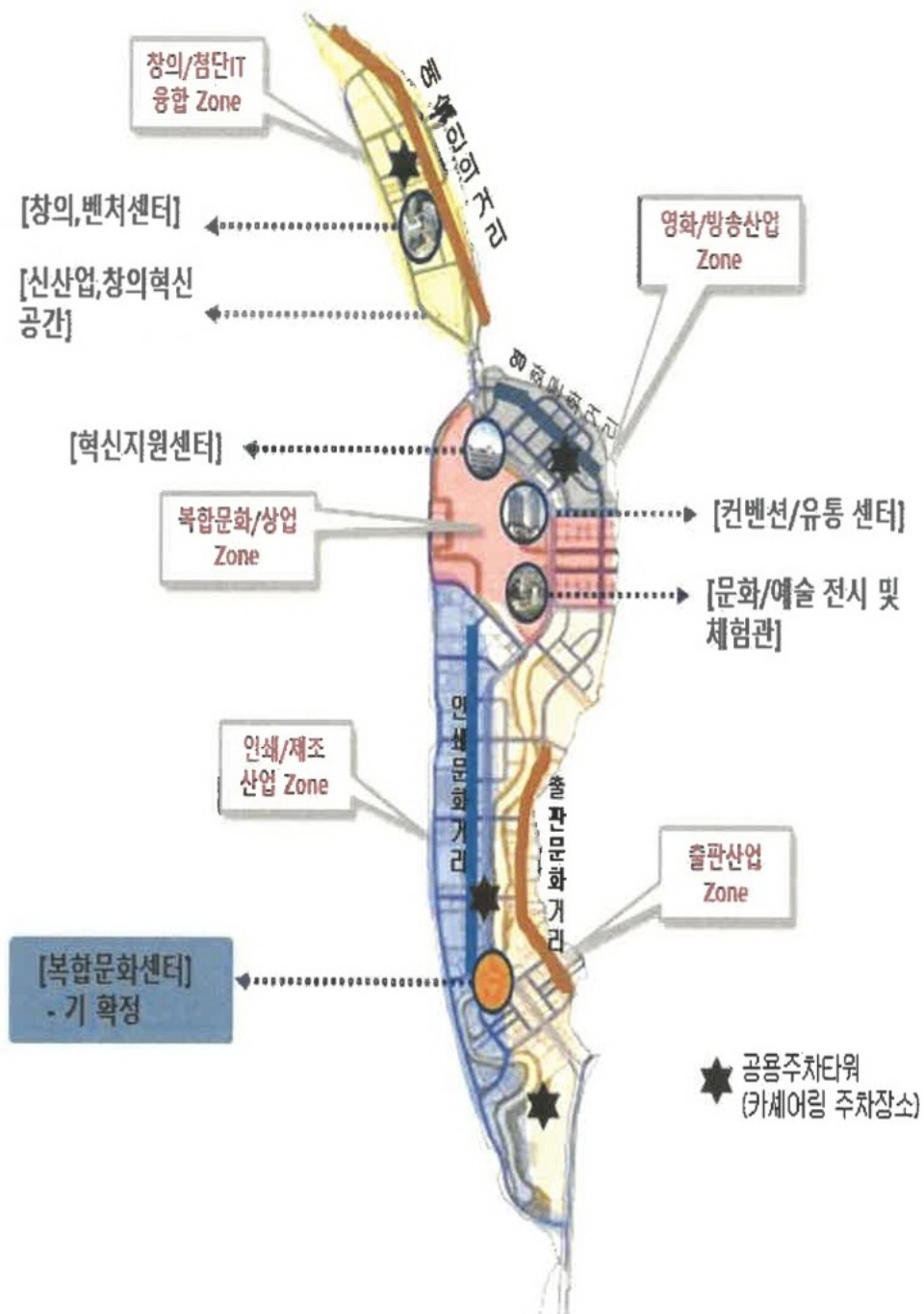
○ 선행요건

- 해당지역을 규제프리존으로 설정하고 스타트업을 위한 각종 지원과 프로그램을 가동

□ 구조고도화의 재편된 공간배치

구조고도화의 각 단위사업의 위치와 특화된 Zone을 나타낸 공간배치를 나타내면 다음과 같음

<그림 6-6> 재편된 공간배치도



3

소요예산 종합

가. 구조고도화 추진 소요예산 종합

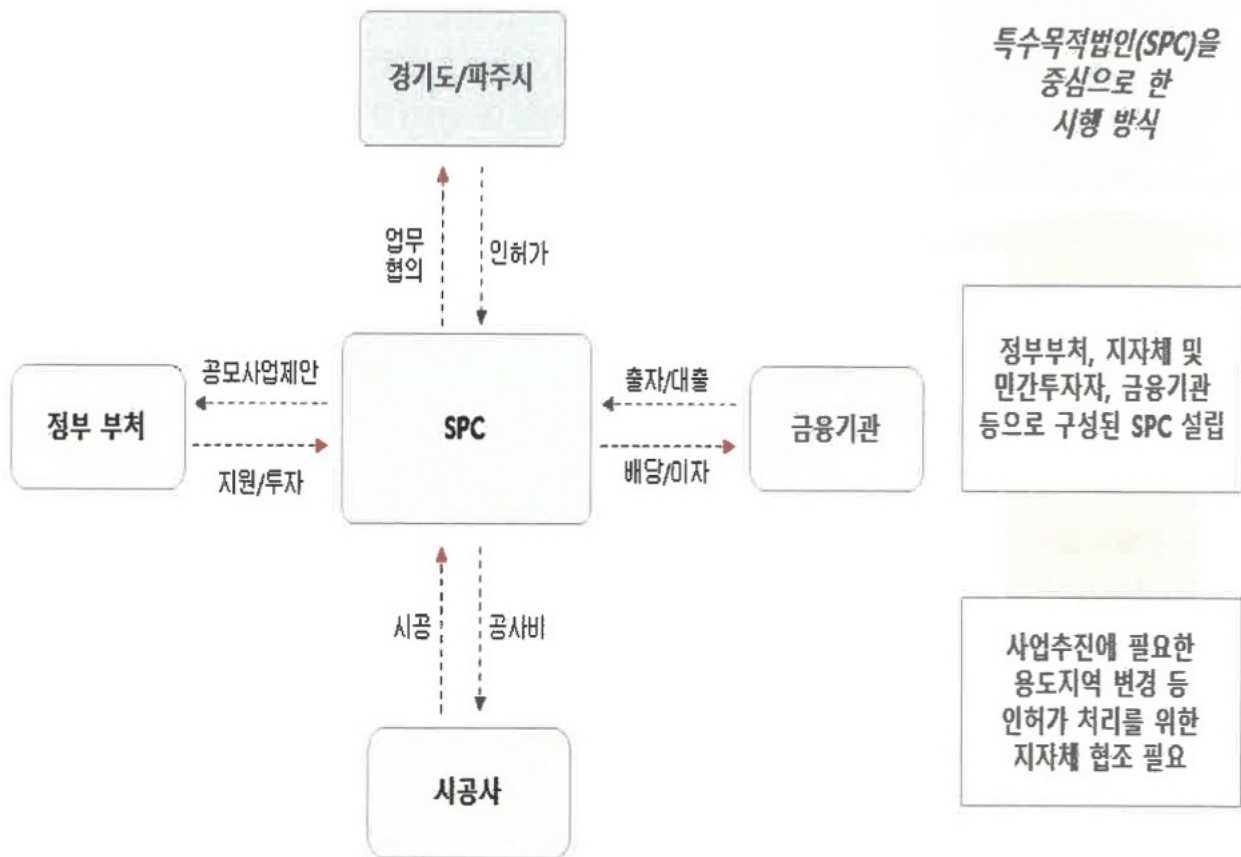
[표 6-6] 구조고도화 추진 소요예산

No	사업	주요내용	구분	예산(억 원)
1	통합교통지원 플랫폼	수요중심공유버스, 카셰어링, 모빌리티 이동수단, 주차	SW	4.1
2	종합기업지원 플랫폼	입주기업통합망, 지원정보제공, 종합유통정보	SW	4.2
3	창의, 벤처센터	스타트업지원, 1인출판사, 예술가 지원	HW	174
4	컨벤션/ 유통센터	마케팅, 유통, 판매, 홍보지원 컨벤션기능지원	HW	287
5	문화/예술 전시 및 체험관	제품전시, 문화체험 박물관, 캐릭터전시	HW	355
6	혁신지원센터	연구개발지원, 기술사업화, 혁신프로그램	HW	142
소 계				966.3
7 (기 확정)	복합문화센터	체육시설, 소극장, 전시관, 체험관, 지원시설, 인큐베이팅	HW	71
합 계				1,037.3

나. 시행구조

- 구조고도화를 위한 단위사업은 그 성격에 따라 투자주체가 달라짐. 정부투자만으로는 한계가 있으며 가능한 사업성을 확보하여 민간투자유치를 적극적으로 추진해야 함
- 그러나 사업성이 없는 공공성격의 사업은 경기도, 파주시의 예산확보 그리고 최대한 정부공모 사업을 통하여 재원을 조달해야 함
- 민간투자유치를 하는 경우의 시행구조의 사례를 나타내면 다음과 같음

<그림 6-7> 민간중심 시행구조



다. 구조고도화 사업을 위한 정부지원제도

정부는 각 부처별로 산업단지 활성화와 근로자 지원, 쾌적한 근로환경 구축, 수출지원, 시설개선, 전산화 등을 위하여 각종 공모사업 및 지원제도를 시행하고 있음

1) 정부합동공모사업

산업단지의 구조고도화 단위사업 추진을 위하여 고려할 수 있는 정부지원제도를 정부합동공모사업을 중심으로 검토하면 다음과 같음

가) 통합교통지원 플랫폼 구축

□ 통근버스 임차지원 (고용노동부)

- 지원내용 : 통근버스 임차료 지원 - 5억 원한도
- 조건
 - 국토교통부장관 또는 시·도지사가 고시한 통근용 전세버스 운행허용 단지
 - 여객운수사업법 시행령 제3조 2호 가목 3호에 따라 준 산업단지 및 공장입지 유도지구
 - 최대 3년 지원
- 매칭 : 광역지자체 20~40%, 기초지자체 10~30%

□ 청년교통비 지원사업 (산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 산업단지 내 중소기업에 근무하는 청년(만15~34세)에게 월 5만 원씩 지원
- 조건 : 교통이 열악하다고 지정된 산업단지를 대상

나) 종합기업지원 플랫폼

□ 스마트 공유플랫폼 (산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 유희자원 매칭 및 기업 간 거래 활성화, 근로자 편의 증진
- 추가서비스 : 전국 공장설립정보망(FactoryOn) 공장등록 정보를 기반으로 공장 찾고 거래하기, 우리공장 홍보하기, 산업단지 둘러보기 서비스

다) 창의, 벤처센터 구축

□ 산업집적지 경쟁력 강화사업(산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용
 - 프로젝트형 기술지원사업 : 연간 400백만 원 한도, 2년 이내
 - 융복합 기술개발 지원 : 연간 300백만 원 한도, 1년
 - 이전기술 사업화 기술개발 : 연간 200백만 원 이내, 1년
 - 기타 : 산업재산권 출원, 시제품생산, 토털마케팅, 데이터진단 등

- 조건 : 미니클러스터 가입기업

□ 환경개선펀드 (산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 창업R&D센터 설립, 500억 원 이내
- 조건 :
 - 노후산업단지 대상
 - 민간참여자 : SPC자본금의 10%이상 출자
 - 총사업비는 환경펀드 지원금의 2배 이상 설정

□ 산업단지 휴폐업공장 새 단장사업(산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 휴폐업공장을 창업자에게 저렴하게 임대. 50억한도(수도권)
- 조건 :
 - 노후산업단지 대상
 - 매칭50%. 시세의 70%이내 임대

라) 컨벤션/유통센터

□ 환경개선펀드 (산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 문화컨벤션, 물류센터 설립, 500억 원 이내
- 조건
 - 노후산업단지 대상
 - 민간참여자 : SPC자본금의 10%이상 출자
 - 총사업비는 환경펀드 지원금의 2배 이상 설정

마) 문화/ 예술 전시 및 체험관

□ 환경개선펀드 (산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 문화컨벤션 설립, 500억 원 이내
- 조건 :
 - 노후산업단지 대상
 - 민간참여자 : SPC자본금의 10%이상 출자
 - 총사업비는 환경펀드 지원금의 2배 이상 설정

□ 문화예술교육지원사업(문체부)

- 지원내용 :
 - 희망하는 분야의 문화예술교육 프로그램 지원
 - 강사비, 교육재료비 등 프로그램 진행에 필요한 예산 지원

바) 혁신지원센터

☐ 산업단지 혁신 지원센터 구축사업(산업통상자원부, 한국산업단지공단)

- 지원내용 : 최대 3년간 40억 원 지원
- 조건 :
 - 총 34개 단지(청년친화형·스마트·혁신·노후단지 일부, 경쟁력강화사업 지구)에 한함
 - 토지는 현물로 확보

사) 공통

☐ 아름다운 거리

산업단지 가로환경 개선을 통한 산업단지와 주변지역에 활력증진을 유도하고 청년층의 취업기회를 해소하기 위해 활력 있고 아름다운거리 조성사업을 실시함

- 지원내용 : 최대 10억
- 조건 : 지방비·민간 50%이상 현금 매칭

☐ 스마트 산단

• 개요

정보통신기술(ICT)을 기반으로 데이터와 자원을 연결하고 공유하여 기업 생산성을 높이고, 창업과 신기술 테스트를 자유롭게 할 수 있는 미래형 산업단지

• 지원내용

- 스마트 산업단지는 다른 정부지원제도와는 다르게 해당산업단지를 스마트 산업단지로 재편할 것인가를 제안하는 것으로서 스마트산업단지로 선정되면 해당 산업단지에서 자체적인 기본계획을 구성하여 추진하게 됨
- 정부는 매년 2-3천억을 투자하고 있으며 현재는 4개 산단(창원, 반원시화, 구미, 남동)이나 2022년까지 10개로 늘리는 계획을 갖고 있음

• 파주출판단지의 적합성

- 파주출판단지는 향후 ICT를 기반으로 하는 신기술을 바탕으로 창업과 기존산업과의 연계를 핵심으로 하고 있으므로 조건에 부합되며,
- 이러한 스마트산업단지가 제조업에만 해당되는 것이 아니고 파주출판단지와 같은 문화, 콘텐츠 중심단지에도 적용될 수 있다는 상징적 의미가 있을 것임

- 스마트산업단지에 선정된다면 매년 단위사업 중심으로 정부로부터 지원받는 형태에서 벗어나 산업단지 전체를 재편하는 르네상스 사업을 추진할 수 있으므로 적극적으로 준비할 필요가 있는 것으로 판단됨

2) 문화관광체육부 지원사업

문화관광체육부의 정부지원제도 중 파주출판단지와 관련되는 지원사업을 공모사업 중심으로 검토하면 다음과 같음 (2020년 기준)

□ 문학집필공간 운영지원(예술창작지원-문학창작육성)

- 사업목적 : 작가들이 창작활동에 전념할 수 있는 특성화된 문학집필공간(시설)의 운영을 지원함으로써 작가의 창작의욕을 고취하고 우수 문학작품 생산에 기여
- 지원예산 : 250백만 원
- 지원내용 : 작가들을 위해 창작공간을 지원하는 문학집필공간(시설) 및 문학집필공간을 기반으로 입주 작가들의 창작활동, 네트워킹을 지원 프로그램 운영지원

□ 한국예술창작아카데미 (예술인력육성-차세대예술인력육성)

- 사업목적 : 차세대 예술가(창작, 기획, 무대예술)가 다양한 창작 소재를 개발하고 심층적으로 조사·연구하여 보다 나은 창작활동을 할 수 있도록 지원
- 지원예산 : 1,008백만 원
- 지원내용 : 예술가, 신진작가(장르: 시, 소설) 및 큐레이터, 연출가, 극작가의 새로운 창작주제 및 소재의 조사연구와 창작화 지원
- 지원 대상 : 대한민국 국적의 만 35세 이하 예술가, 신진작가, 기획자

□ 애니메이션 종합지원(제작지원)

- 사업목적 : 국내 애니메이션 활성화
- 지원예산 : 1,700백만 원
- 지원내용 : 제작비 정액 지원, 마케팅비 정액 지원
- 지원 대상 : (민간) 국내 영화제작업자 또는 개인

□ 지역영화 기획개발 및 제작지원

- 사업목적: 지역 영화제작 활성화를 통한 지역 영상문화 산업 생태계 형성 기반 마련
- 지원예산 : 400백만 원
- 지원내용 : 위탁 수행자를 통한 기획개발 및 제작지원 사업비 지원
- 지원 대상 : (민간) 지역영화 기획개발 및 제작지원 사업을 추진하여 지역영화제작을 활성화하고 지역 영상 생태계의 형성기반 마련을 추진하고자 하는 법인단체

□ 지역영화 창작스튜디오 구축지원

- 지원예산 : 1,800백만 원
- 지원내용 : 정액지원, 자부담 40%
- 지원 대상 : (지자체)지역영화 창작스튜디오 구축사업을 추진하여 지역영화제작을 활성화하고 지역영상 생태계의 형성기반 마련을 추진하고자 하는 지자체 또는 지역영상 전문기관

□ 강소형 기술기업 육성 프로젝트 지원

- 지원예산: 720백만 원
- 지원내용: 정액지원, 자부담 20%
- 지원 대상: (민간)영화기술 개발 및 제작이 가능한 영화프로젝트에 참여한 기업

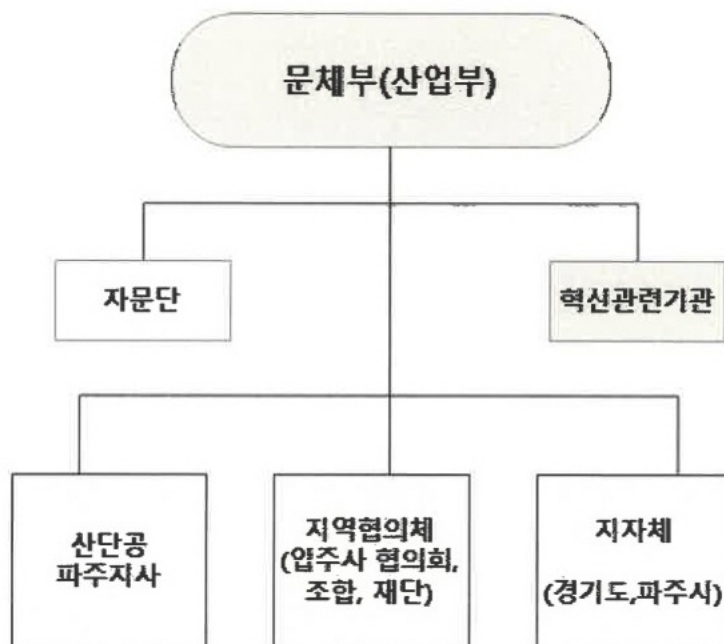
가. 개요

- 산업단지의 구조고도화는 수년 동안 지속되어야 하는 장기과제가 대부분이고 입주업체와 산업단지 관계기관, 정부 와 민간이 함께 참여하고 협력해야 성공적으로 추진할 수 있음
- 구조고도화 과제는 복합적인 경우가 많고 때로는 이해관계가 상충되는 경우가 발생하기 때문에 합리적인 거버넌스 체계를 수립하여 사업을 성공하기 위한 추진조직구성은 매우 중요하다고 할 수 있음

나. 구조고도화 추진조직의 구성

- 구조고도화 추진조직은 관리권자인 문체부(산업부)를 중심으로 전문가들로 구성된 자문단, 혁신 추진과 관련된 협회, 연구기관, 대학, 공공기관 등 다양한 지원기관이 간접적으로 협력해야 함. 당사자인 입주업체, 조합, 재단 등 산업단지 협의체와 산업단지공단 그리고 경기도, 파주시 등 본 사업과 관련된 지자체가 당사자로 구조고도화 추진단에 포함되어야 함

<그림 6-8> 구조고도화 추진조직도



[표 6-7] 구조고도화 추진조직별 역할

문체부	<ul style="list-style-type: none"> ■ 구성원 소집 및 회의운영 ■ 추진계획(안) 심의 및 확정
외부자문단	<ul style="list-style-type: none"> ■ 산업단지 전문가 중심의 외부자문단
혁신관련기관	<ul style="list-style-type: none"> ■ 혁신지원기관 ■ 협회, 연구기관, 출판문화산업진흥원 등
산단공 파주지사	<ul style="list-style-type: none"> ■ 관리기관으로서 총괄업무수행 ■ 산업단지 현안파악 및 논의사항 발굴
지역협의체	<ul style="list-style-type: none"> ■ 입주기업, 근로자를 중심으로 한 협의체 -> 입주사협의회, 조합, 재단 등 ■ 산업단지 내부의견 마련 및 협의
지자체	<ul style="list-style-type: none"> ■ 산업단지규제완화 및 인허가관련사항 논의 및 발굴 ■ 산업단지 개발계획 및 도시관리계획 검토

다. 사업시행자 구성방안

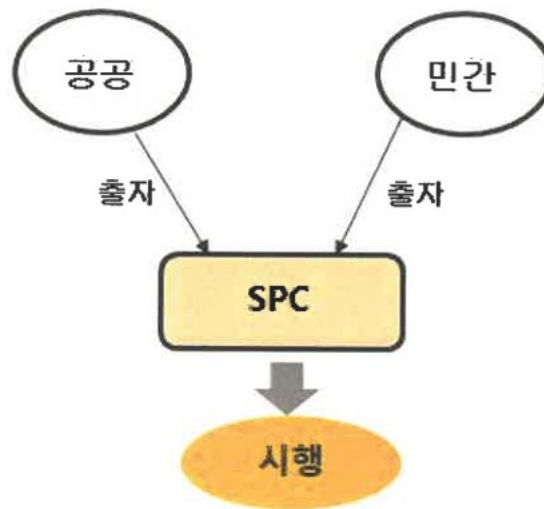
- 공공 또는 민간 중심의 사업시행 구조는 부지확보, 자원조달, 인허가, 소유자 동의절차 등 해결해야 할 난제들이 많으므로, 공공과 민간이 합동으로 사업을 추진하는 민관합동의 사업시행이 적합할 것으로 판단됨
- 공공개발과 민간개발방식

<그림 6-9> 개발방식과 사업시행자

	공영개발방식	민간개발방식
개념	<ul style="list-style-type: none"> 공공기관이 직접 사업을 추진하는 방식 	<ul style="list-style-type: none"> 민간업체가 자금조달하여 개발하는 방식
사업시행자	<ul style="list-style-type: none"> 지자체 및 공기업, 지방공기업 - 경기도청, 파주시청, LH 등 	<ul style="list-style-type: none"> 토지소유자 또는 조합, 관리기관, 주택사업등록자, 토목·건축공사업 등록자, 부동산개발업자 등
장점	<ul style="list-style-type: none"> 토지수용 시, 동의요건 면제로 사업기간 단축 도시관리계획과의 일관성 유지 개발이익의 공공귀속 공공기관의 신용을 바탕으로 한 자금조달 용이성 	<ul style="list-style-type: none"> 공급과 수요의 직접연결 민간의 효율 및 창의 활용 가능 민간 컨소시엄의 구성으로 투자재원 확보 다변화 가능
단점	<ul style="list-style-type: none"> 국가재정에 대한 높은 의존도로 인해 경기변화 등에 따른 위험 부담이 존재 민간의 효율과 창의활용이 불가 	<ul style="list-style-type: none"> 시행자의 경영상태 악화에 따른 불이행 위험 존재 복잡한 인허가 절차로 인한 사업 지연 개발이익의 특정기업 독점 우려 공공목적으로 필요하나 사업성이 없는 경우 개발불가
권고안	<ul style="list-style-type: none"> 각 사업특성에 따라 판단해야 하나, 각 방식의 장단점이 뚜렷하므로 민관 공동개발방식이 합리적임 	

□ 공공주도의 민관합동 시행

<그림 6-10> 민관합동 시행구조



- 민관합동 시행을 공공시행자로 간주함에 따라 기대효과가 높을 것으로 예상되나, 성공적 사업추진을 위해서는 상호 의견을 조율할 수 있는 공공 및 입주기업 중심의 회의체 마련 및 운영이 중요함
- 공공시행자 인정의 조건은 공공부문이 50%이상 출자하거나 30%이상 출자이면서 지배력확보가 되어야 함

파주출판단지 구조고도화 사업을 통해 산단 내 업종고도화와 공간구조재편 등이 이루어진다면 입주사에게 다양한 기회를 제공할 뿐만 아니라 근로자 업무환경 개선 및 단지 개발 활성화에 큰 영향을 줄 것으로 기대됨

□ 산업단지의 재편을 통한 고부가가치화 실현

문화 중심의 구조고도화를 통하여 외부 방문객에게 다양한 문화체험의 기회를 보장하고 입주사들이 신기술과의 융합을 통한 최첨단 기술이 복합된 산업단지를 실현할 수 있음

□ 산업단지 근로자의 업무환경 개선

근로복지회관, 교통문제개선, 편의시설 건립 등을 통한 근무여건 개선과 자기계발 및 역량강화 여건이 향상되고 각종 체육시설 활용, 동아리 활동 등을 통한 근로자의 삶의 질 개선이 기대됨

□ 파주출판단지 개발 활성화

산단 구조고도화를 통한 신규 입주기업 수요 증대 및 벤처 창업가의 관심유발이 가능함. 산단 내 스타트업과 벤처가 유치되고 구역별 전문화, 활성화로 수준 높은 산업단지로 개발이 되어 자율적으로 산업생태계가 조성되어 선순환적인 단지의 발전이 가능하게 됨