

2025년 문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 결과모음집

청년
디자인리빙랩

청년이 바꾸는 산업단지



창원국가산업단지

청년이 바꾸는 산업단지

창원국가산업단지

청년
디자인리빙랩



청년디자인리빙랩
창원 자료집 링크입니다.
본 자료집을 PDF 파일로
확인할 수 있습니다.



청년디자인리빙랩 자료실
링크입니다. 관련 보고서,
과제기획서, 발표자료 등을
확인할 수 있습니다.



1차년도 사업 과정과
결과를 볼 수 있는
영상 링크입니다.



청년이 만드는 산업단지

1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가	6
2. 청년디자인리빙랩이란?	8
3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과	12

창원국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업결과

1. 사업 흐름 알아보기	
1) 산업단지의 변화가 필요한 이유	17
2) 청년디자인리빙랩 연차별 프로세스	18
2. 산업단지 이해하기	
1) 산업단지 소개	21
2) 산업단지 현황	22
3) 종합 분석	26
3. 이슈 발견하기	
1) 리빙랩	28
2) 사용자 조사	49
3) 주요 사용자 정의	63

4. 문제 정의하기

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석	77
2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출	88

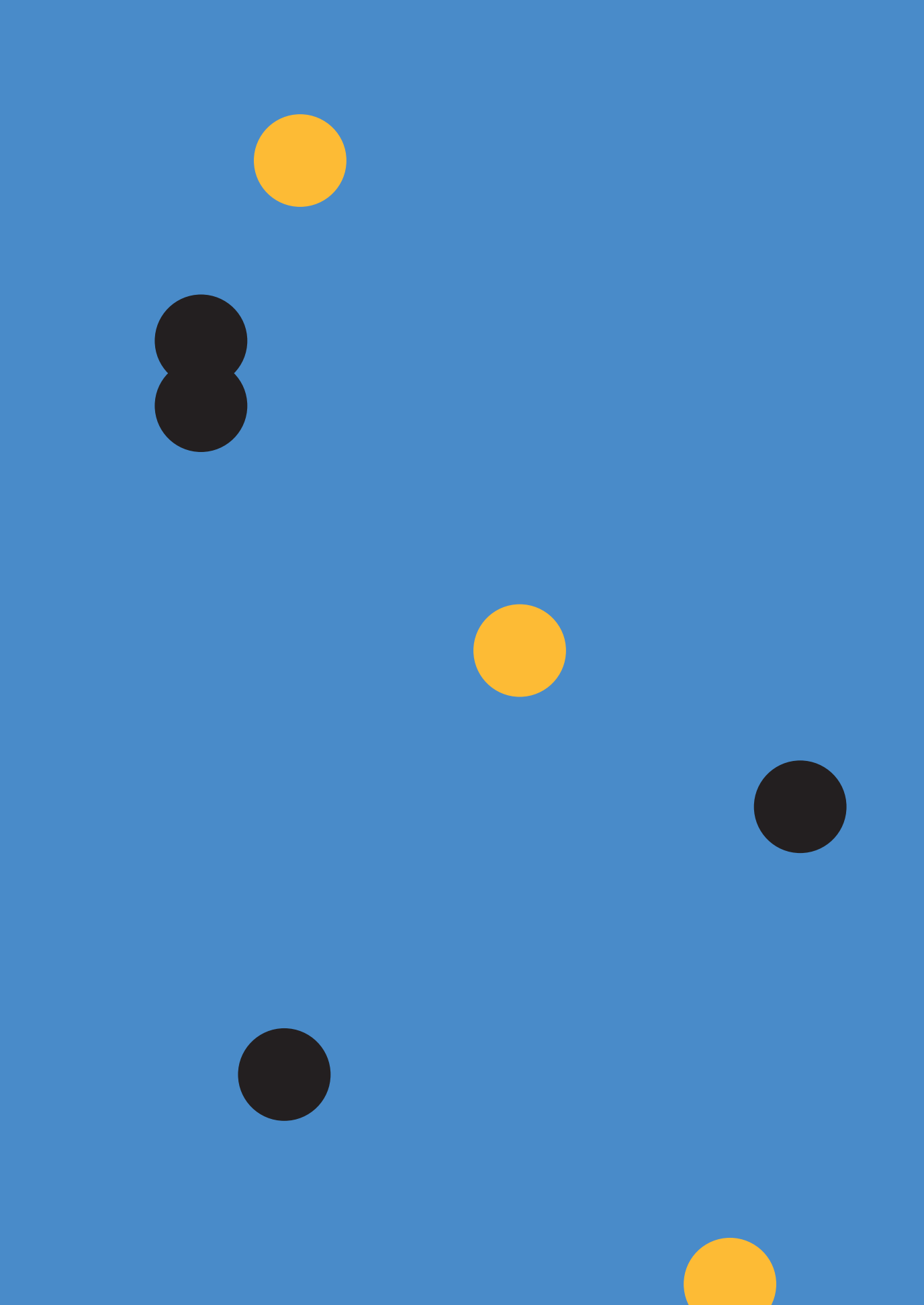
5. 주요 과제 12개

1) 창원의 자량 기계방산, ‘콘셉트 무기 대전’	100
2) 산단 내 10분 거리, ‘마이크로 틈새 문화 Zone’	104
3) 창원산단의 유산과 정체성, ‘Art+Tech 디자인 시그니처’	108
4) 내 이름의 나무 분양, ‘창원 반려 가로수 Zone’	110
5) 자연환경 속 업무활력, ‘창원 녹지 워케이션’	112
6) 산단 기숙사 커뮤니티, ‘청년살롱’	114
7) 함께 배우고 교류하는, ‘청년 공유공간 프로그램’	116
8) 지식 공유 프로그램, ‘커리어 커넥티드 멘토링’	118
9) 문화를 아카이빙하는, ‘산단 문화지도’	120
10) 참여가 보상이 되는, ‘리워드 적립 문화패스’	122
11) 맞춤형 홍보/소통, ‘문화 큐레이션 허브’	124
12) 출퇴근길 문화활력, ‘Culture Facade Project’	126

1차년도 사업을 돌아보며	132
---------------	-----

청년이 만드는 산업단지





1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가

산업단지의 역사

산업단지는 우리나라 산업화 과정에서 중요한 역할을 해왔습니다. 1967년 구로국가산업단지를 시작으로, 산업단지는 물건을 효율적으로 생산하고 유통하기 위한 공간으로 구성되어 왔습니다. 공장과 기반 시설을 중심으로 한 산업단지는 오랫동안 국가 성장과 지역 경제를 떠받치는 거점이었습니다. 그러나 시간이 흐르며 산업단지는 점차 삶의 영역과 분리되었습니다. 낮에는 사람이 물리지만 밤에는 불이 꺼지는 공간이 되고, 청년에게는 일할 곳은 있지만 머물 이유는 부족한 곳이 되기도 했습니다. 이제 산업단지를 단순한 일터가 아니라, 사람이 살아가는 공간으로 바라보려고 합니다. 산업단지가 다시 일과 생활, 여가와 관계가 함께 어우러지는 공간이 되려면 어떤 변화가 필요할까요?

문화선도산업단지 조성 사업

문화선도산업단지 조성 사업은 이러한 문제의식에서 출발했습니다. 산업단지를 ‘생산의 공간’에서 ‘사람이 머무는 공간’으로 다시 바라보고, 새로운 방식으로 접근하는 것입니다. 이 사업은 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동으로 추진하는 사업으로, 산업·공간·문화를 함께 연결해 변화의 기반을 마련하고자 합니다.

그동안 낡고 오래된 산업단지를 개선하려는 노력은 계속되어 왔지만 청년과 노동자가 일상에서 체감하는 변화는 충분하지 않았습니다. 삶의 변화는 시설 일부를 정비하는 것만으로 이루어지지 않기 때문입니다. 이 사업은 산업단지에서 하루를 보내는 사람들의 일상에서 출발합니다. 산업단지에서 누릴 수 있는 생활, 문화, 정주공간을 재창조하고 산업단지 어디에서나 즐길 수 있는 프로그램을 만들어냅니다. 문화와 디자인을 통해 산업단지 경관을 다시 바라보고, 사람의 경험을 중심에 두어 변화를 만들어 갑니다. 이제 산업단지는 더 이상 일만 하는 곳이 아니라, 삶을 살아갈 수 있는 공간으로 자리 잡게 될 것입니다.

문화선도산업단지 조성 사업을 통한 산업단지의 변화



낡고 오래된
공장 중심의 공간



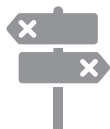
문화가 흐르는
사람 중심의 공간



차갑고 딱딱한 이미지



산단 고유의
브랜드와 이야기



불편한 생활 환경



걷고 쉬기 좋은
편안한 환경



공공의 기획



함께하는 기획
(공공+청년+노동자+전문가)

2. 청년디자인리빙랩이란?

청년 디자인리빙랩

문화선도산업단지 조성 사업의 일환으로서 추진되는 청년디자인리빙랩은 산업단지를 새롭게 바라보고, 현장에서 필요한 변화를 직접 실험해 보기 위한 참여형 정책 사업입니다. 기존에는 산업단지 정책이 시설(하드웨어) 중심으로 추진되어 왔지만, 실제로 그 공간을 이용하는 청년과 시민의 경험은 충분히 반영되기 어려웠습니다. 청년디자인리빙랩은 이러한 한계를 보완하기 위해, 산업단지에서 일하고 생활하는 사람들의 일상에 귀 기울이며 어떤 변화가 필요한지 살펴보는 것부터 시작합니다.

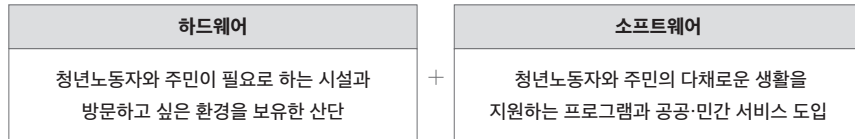
청년디자인리빙랩은 정책 방향을 설정하는 기관과 산업단지 현장에서 활동하는 주체들이 협력해 운영됩니다. 이 과정에서 청년을 비롯한 노동자와 주민, 지자체 관계자, 전문가가 함께 참여해 자신의 경험을 바탕으로 문제를 제기하고 아이디어를 제안하며, 산업단지의 일상과 환경을 다양한 시선에서 다시 바라봅니다.

이 사업은 단기간의 성과를 목표로 하기보다, 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진되는 중장기 정책 실험 사업입니다. 2025년에는 구미·완주·창원 3개 산업단지를 대상으로 시작되었으며, 이후 운영 과정에서 축적된 성과를 바탕으로 2030년까지 총 10개의 문화선도산업단지로 확대해 나갈 예정입니다. 한 번의 사업으로 끝나는 것이 아니라, 현장에서 확인된 경험과 결과를 차근차근 쌓아 다른 산업단지로 넓혀가는 방식을 지향합니다.

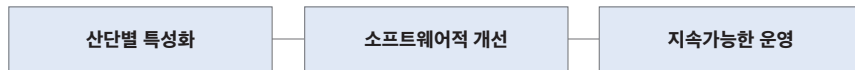
목표 및 추진전략

목표

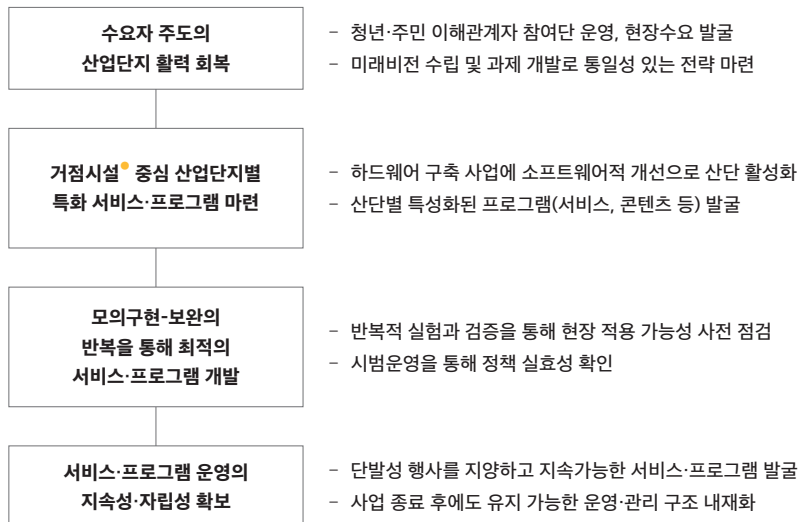
청년의 생활, 여가와 커리어 발전까지 'Work & Life 밸런스를 갖춘 삶의 플랫폼 산업단지' 구축



기본 방향



추진 전략



● 거점시설 : 랜드마크, 아름다운거리, 청년문화센터, 휴폐업 공장 등

한눈에 보는 청년디자인리빙랩

청년을 중심으로 산업단지를 이용하는 사람들이 기획 과정에 직접 참여해, 현장에서 실제로 필요한 변화가 무엇인지 확인하고 서비스 모델을 발굴합니다.

추진체계



참여 산업단지

- (2025~2028년) 구미국가산업단지, 완주일반산업단지, 창원국가산업단지
- (2026~2029년) 3개 산업단지 선정 예정
- (2027~2030년) 4개 산업단지 선정 예정

기간

2025년 1월 1일 ~ 2030년 12월 31일 *산단당 4개년 참여

구분	'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년
'25년(구미, 완주, 창원)	1차년도	2차년도	3차년도	4차년도		
'26년(3개 산단)		1차년도	2차년도	3차년도	4차년도	
'27년(4개 산단)			1차년도	2차년도	3차년도	4차년도

예산

2025년 7.5억 원 / 2025년~2030년 총 100억 원

(단위 : 억 원)

'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년	합계
7.5 (3개 산단 X2.5억 원)	15 (6개 산단 X2.5억 원)	25 (10개 산단 X2.5억 원)	25 (10개 산단 X2.5억 원)	17.5 (7개 산단 X2.5억 원)	10 (4개 산단 X2.5억 원)	100 (10개 산단 X2.5억 원X4년)

STEP 1 1차년도		전략 설정과 서비스 발굴
목표	산업단지 현황과 청년의 일·생활 경험을 살펴 문제를 정의하고, 변화의 방향을 설정합니다.	
주요 내용	- 지역대표단·참여단 구성 및 워크숍, 설문조사, 현장 조사 실시 - 지역 자원과 산업단지 현황 분석 - 산업단지 개선을 위한 서비스 아이디어 기획 및 선별	
산출물	- 서비스디자인 과제 약 10개 - 산업단지 미래 시나리오 영상	



STEP 2 2차년도, 3차년도		서비스 상세계획과 운영 모델 개발
목표	발굴된 서비스를 실제 현장에서 실험하고, 운영 가능한 모델로 보완 및 개선합니다.	
주요 내용	2차년도(2개 과제) 거점시설 설계에 반영이 필요한 공간, 환경 등 하드웨어 중심	3차년도(2개 과제) 거점시설 내부에서 운영할 프로그램, 콘텐츠 등 소프트웨어 중심
	- 서비스 상세기획 및 프로토타이핑(모의구현-보완 반복)을 통해 최적의 모델 도출 및 시범 운영, 모니터링 - 서비스 지속 운영을 위한 운영 모델 및 디자인 개발	
산출물	- 서비스 매뉴얼(연차별 2개) - 서비스 시범 운영 및 성과 분석 자료	



STEP 3 4차년도		사업화와 성과 확산
목표	검증된 서비스를 안정적으로 운영하고, 지속 가능한 구조로 정착시킵니다.	
주요 내용	- 서비스디자인 및 운영 모델 최종 보완 - 운영 주체 확보 및 사업화 방안 검토 - 운영 매뉴얼 교육, 성과 공유 및 전시	
산출물	- 최종 결과보고서(서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 4차년 종합 결과물) - 성과 공유회 및 전시	

3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과

청년디자인리빙랩 1차년도는 ‘무엇을 해냈는가’보다 ‘무엇을 새롭게 보게 되었는가’가 더 중요했던 해였습니다. 1차년도 과정은 청년과 노동자, 공무원, 디자이너가 함께 산업단지의 일상을 직접 관찰하고 질문을 던지며, 기존의 정책 방식과는 다른 시선으로 산업단지를 바라보는 관점 전환을 시도한 시간이었습니다.

구미·완주·창원 세 산업단지의 결과공유회에서 공통적으로 확인된 점 역시 이러한 흐름과 맞닿아 있었습니다. 이번 리빙랩은 정답을 미리 제시하지 않고, 질문을 만들어 가는 과정 자체를 중심에 두었습니다. 덕분에 청년과 노동자의 일상적인 경험을 통해 산업단지의 문제를 새롭게 정의할 수 있었습니다. 또한 산업단지의 문제는 단순히 시설이 부족한가의 문제가 아니라, 일·생활·관계가 어떤 방식으로 연결되고 있는가라는 보다 근본적인 맥락에서 접근해야 한다는 인식이 공유되었습니다.

1차년도는 완성된 해답을 제시한 단계라기보다, 정책이 만들어지는 방식과 문제를 바라보는 관점을 바꾸는 출발점에 가까웠습니다. 이번 결과모음집은 그 변화의 과정을 기록한 자료입니다. 총 4권으로 구성된 결과모음집에는 조사와 인터뷰, 워크숍을 통해 축적된 질문과 관찰, 그리고 실험의 과정이 담겨 있으며, 이를 통해 청년디자인리빙랩 1차년도의 성과를 보다 입체적으로 살펴볼 수 있습니다.



창원문화산단 창·스타트업리빙랩 아이디어 선별 및 고도화		
	최소 3개 이상 최대 5개 이하	최소 3개 이상 최대 5개 이하
Key Finding	전략 프레임워크	아이디어
창원산단의 지속가능성 보장방안 마련 자부심이 높기는 창원산단/ 창원이고 싶다. (창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.) 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	전통·유산 일상 활력 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.
산단 주민에 스며드는 활력 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	창원시민 창원산단 노동자 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.
(복합) 공간에 재정리와 활용 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	창조형 참여형 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.	창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.
유망기업(스타트업) 유망기업의 유망기업 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.		창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.
강력하고 유망한 아이디어를 유망한 기업 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.		창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.
일과 여가를 유망한 기업 창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.		창원(산단)에서 생활하는 주민들이 창원(산단)을 떠나고 싶어 않는다.

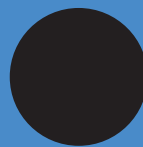
“공무원 생활 20년 동안 이런 리빙랩을 경험한 것은
처음이었습니다.
처음엔 이게 어떤 의미가 있을지 반신반의했는데,
오늘 아이디어를 듣다 보니 정책으로 잘 녹이면 정말
다른 산단이 될 수 있겠구나라는 생각이 들었습니다.”

- 1차년도 결과공유회 중 지역대표단 김혜경 님의 소감

창원국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업결과



1. 사업 흐름 알아보기



2. 산업단지 이해하기



3. 이슈 발견하기



4. 문제 정의하기



5. 주요 과제 12개



1

사업 흐름 알아보기

사업 흐름 알아보기에서는 창원국가산업단지 문화선도산업단지 조성 청년디자인리빙랩 사업의 추진 배경과 필요성, 연차별 프로세스를 정리합니다. 사업이 어떤 문제의식에서 출발해, 어떤 구조와 단계로 추진되는지 전반적인 흐름을 살펴보고자 합니다.

사업명	창원산단 청년디자인리빙랩 운영 및 서비스디자인 용역
사업기간	2025년 1월 1일 ~ 2025년 12월 31일 (1개년/4개년)
수행기관	(주)에스큐브디자인랩
산업단지명	창원국가산업단지 일원 (25,729천m ²)
진행내용	- 청년디자인리빙랩 운영 (5회) - 청년 패널 운영 및 설문조사 (3회) - 특화 아이디어 및 시나리오 개발 (12건)
사업범위	창원국가산업단지의 청년 인구 유출, 노후화된 산업단지 이미지, 부족한 문화·생활 인프라 문제를 개선하기 위해 추진되는 9개의 세부 연계사업을 포함하여, 이에 활용될 문화·생활 프로그램 발굴 및 서비스디자인을 수행

1) 산업단지의 변화가 필요한 이유

창원국가산업단지는 기계·방산 산업을 중심으로 성장해 온 대표적인 산업단지입니다. 그러나 최근 창원시는 전체 인구 감소와 함께 청년 인구 유출이 빠르게 진행되고 있습니다. 이러한 변화는 산업단지에도 영향을 미치고 있습니다. 이제는 단순히 일자리를 제공하는 것만으로는 청년과 노동자를 머물게 하기 어려운 상황으로, 일과 생활을 함께 이어갈 수 있는 환경에 대한 요구가 커지고 있습니다.

한편, 창원국가산업단지는 문화·생활 인프라가 부족하다는 한계도 안고 있습니다. 산업단지 내부에는 퇴근 이후 머물 수 있는 공간이나 즐길 수 있는 활동이 많지 않고, 거리 환경 역시 삭막하게 느껴지는 편입니다. 이러한 환경은 청년 노동자들의 이탈로 이어져 산업단지 전반의 활력을 떨어뜨리는 요인으로 작용하고 있습니다.



여기서는 미래를 그리기 힘들어서 떠날 계획이에요.
차라리 기회가 많은 수도권이 낫죠.

창원시 대학생 A씨(20대)



조명을 달고 하더라도 약간의 장식일 뿐,
산업단지의 낡은 분위기에 드라마틱한 변화를 체감하기 어려워요.

창원국가산업단지 노동자 B씨(40대, 타지역 출신)



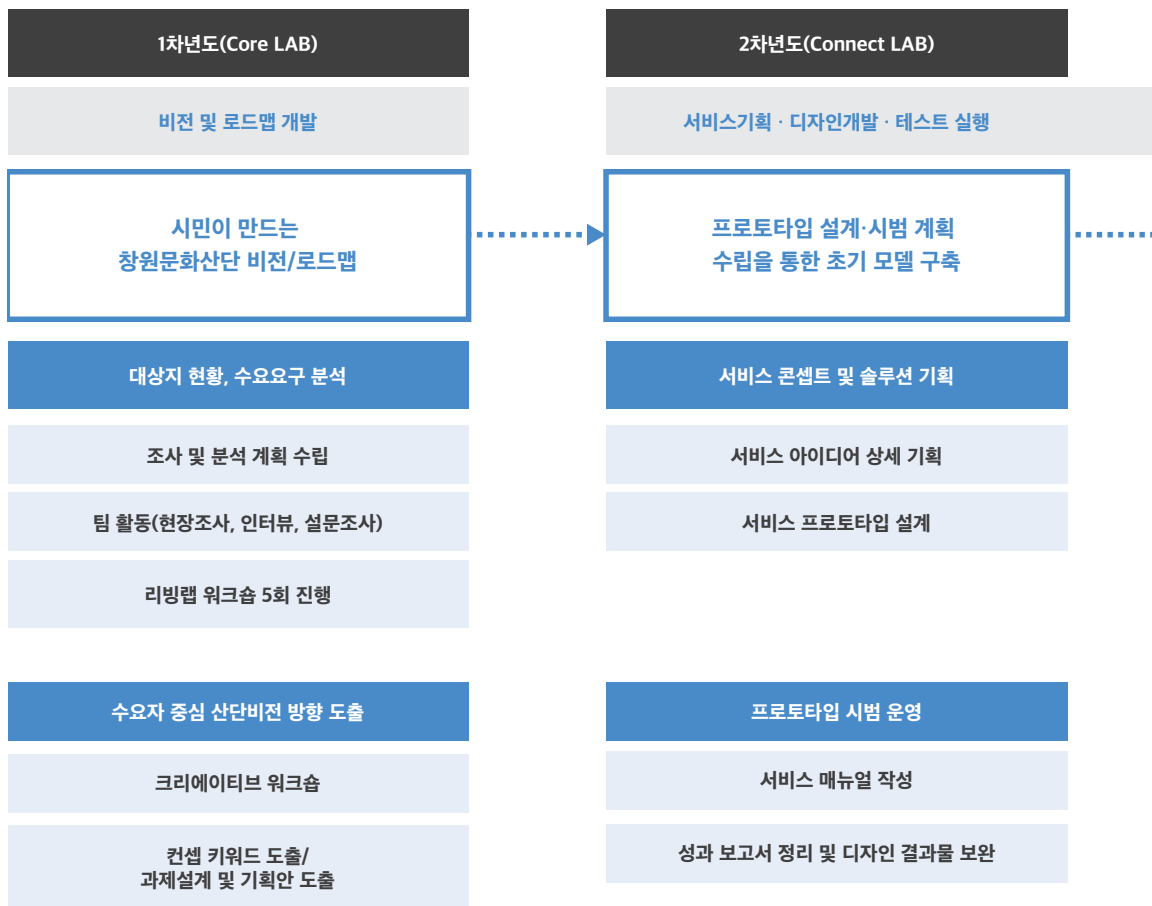
퇴근 후 갈 곳이 딱히 없어서 지루해요.
타지역 친구를 데려오더라도 보여줄 거리가 없어요.

창원국가산업단지 노동자 C씨(30대)

이 문제를 해결하기 위해서는 산업단지를 이용하는 사람들의 경험과 일상에 주목해야 합니다. 청년과 노동자가 산업단지에서 어떻게 일하고, 이동하고, 머무는지를 살피고, 그 경험을 바탕으로 변화를 만들어 가는 서비스디자인적 접근은 산업단지를 보다 살아 있는 공간으로 전환하기 위한 하나의 방법이 될 수 있습니다.

2) 청년디자인리빙랩 연차별 프로세스

사업은 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진됩니다. 산업단지를 이용하는 청년과 노동자의 실제 경험을 살펴보고, 현장에서 나타나는 문제와 요구를 바탕으로 과제를 도출하고자 합니다.



1차년도는 Core LAB 단계로, 이후 사업 전반의 방향을 설정하는 시기입니다. 이 단계에서는 어떤 모습으로 변화해야 할지 비전을 그리고, 창원국가산업단지에 필요한 문화·생활 프로그램 과제를 기획하는 데 중점을 둡니다. 1차년도에 도출된 과제는 이후 2차년도부터 4차년도까지 이어지는 프로토타입 개발, 실증, 서비스디자인 고도화 단계의 기초 자료로 활용됩니다.



2

산업단지 이해하기

창원국가산업단지 이해하기에서는 산업단지의 전반적인 구조와 여건을 살펴보고, 산업·인구·공간 등 다양한 측면에서 현황을 구체적으로 정리합니다. 이를 통해 산업단지의 상황을 깊이 있게 이해하고 종합적인 분석을 진행하여, 사업 방향과 주요 과제를 도출하기 위한 기초 자료로 활용합니다.

1) 산업단지 소개

창원국가산업단지는 1974년 경상남도 창원시에 조성된 대한민국 최초의 계획형 공업 단지입니다. 중공업과 기계산업을 중심으로 성장해 왔으며, 이후 자동차, 방위산업, 조선 등 다양한 산업 분야로 확장되면서 한국 제조업을 대표하는 산업단지로 자리 잡아 왔습니다. 이러한 산업적 기반을 바탕으로 창원국가산업단지는 오랜 기간 국가 산업 발전을 이끌어 온 핵심 거점으로 기능해 왔습니다.



위치 : 경남 창원시 외동, 내동, 남산동, 성주동, 성산동, 웅남동, 적현동, 귀곡동, 신촌동, 팔용동 일원

관리면적 : 25,302천 m^2 조성기간 : 1974년 4월부터

출처 : 창원시청 홈페이지

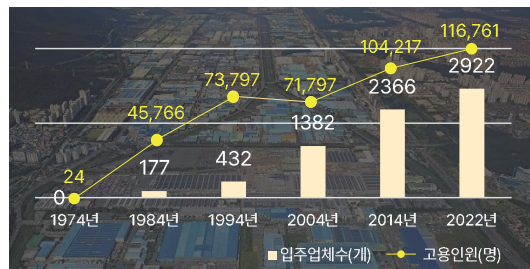
2) 산업단지 현황

창원국가산업단지가 현재 어떤 여건에 놓여 있는지 살펴보고, 앞으로 어떤 변화가 필요한지 이해하기 위해 산업·인구·공간 등 다양한 관점에서 전반적인 현황을 정리하였습니다.

기초 현황

전국 상위권 산업 경쟁력

창원국가산업단지는 기계·방산 산업을 중심으로 한 산업 구조를 통해 국내 제조업과 방위산업 전반에서 중요한 위치를 차지하고 있습니다. 2024년 기준 생산액 62조 원을 달성하며, 고용 인원 전국 3위를 기록하였습니다. 1974년 이후로 입주 기업 수가 지속적으로 증가해, 2024년에는 총 3,216개 업체가 입주하였습니다. 고용 인원도 12만 명을 돌파하여 역대 최고 실적을 달성하였습니다.



출처 : 더 경남뉴스(2025.2.19.)

산업단지와 도시를 잇는 공간 혁신

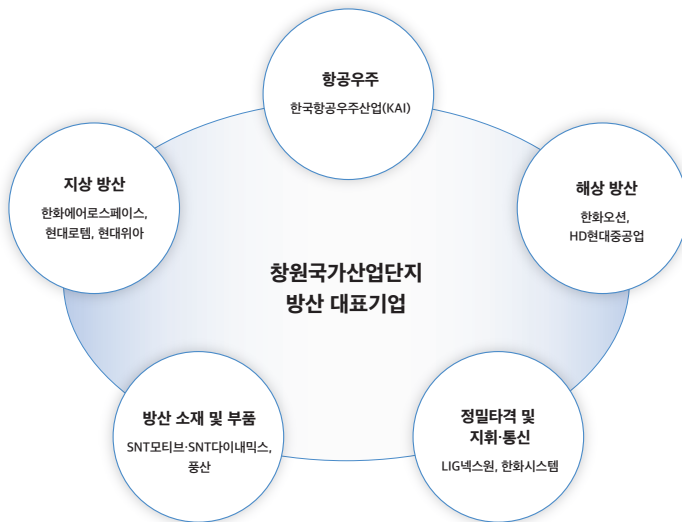
창원국가산업단지는 2013년부터 산업단지 구조고도화 사업을 추진하며 산단 환경을 개선해 오고 있습니다. 더불어 최근에는 산업단지와 도시를 연결하는 공간 혁신도 함께 추진되고 있습니다. 과거 산업단지와 도시를 분리하던 상징이었던 ‘창원대로’를, 앞으로의 50년을 대비해 산업과 도시 기능이 공존하고 융합하는 연계 공간으로 재구성하고 있습니다. 이를 통해 산업단지는 도심과 단절된 공간이 아닌, 도시와 함께 성장하는 공간으로 전환되고 있습니다.

기계·방산 산업 현황

K-방산의 중심지

창원국가산업단지는 국내 방산 매출의 약 25%를 차지하는 K-방산의 핵심 거점입니다. 국가지정 방산업체의 약 20%가 이곳에 모여 있으며, 현재 368개에 이르는 방산 관련 기업이 활동하고 있습니다. 이러한 산업 기반을 바탕으로 창원국가산업단지는 국내 방위산업의 생산과 기술 개발을 이끄는 중심 공간으로 자리하고 있습니다.

최근에는 경남창원 방산혁신클러스터 구축을 통해 연구개발과 기업 육성, 기술 고도화를 함께 추진하고 있습니다. 창원은 방산 분야에서 새로운 혁신을 만들어 가며 미래 성장 동력을 키워가고 있습니다.



기계·방산 MICE 산업의 성장 가능성

창원국가산업단지는 기계·방산 산업을 기반으로 MICE 산업으로 확장될 수 있는 잠재력을 갖추고 있습니다. 창원시는 이순신 방위산업전, 방위산업 채용정보 박람회, KIMEX 한국국제기계박람회 등 관련 행사를 통해 산업 홍보와 교류의 장을 만들어 왔습니다.

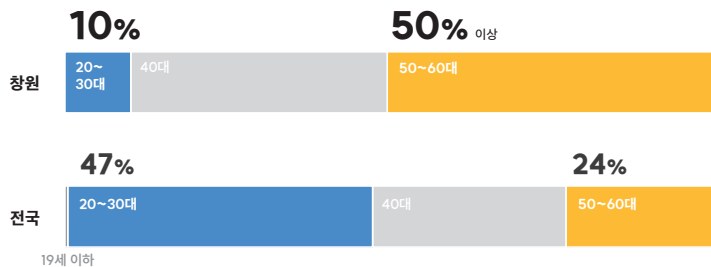
현재 MICE 개최 실적은 제한적인 수준이지만, 기계·방산 산업과 연계한 MICE 분야를 체계적으로 육성할 경우 산업 교류 확대와 함께 산업단지의 이미지와 활용 방식에도 긍정적인 변화를 가져올 수 있을 것으로 보입니다.

청년 및 산업단지 인구 현황

산업단지의 급속한 고령화와 청년층 이탈

창원국가산업단지는 노동자 고령화가 빠르게 진행되고 있으며, 50~60대가 전체 노동자의 절반 이상을 차지하고 있습니다. 반면 30대 이하 청년층 비중은 전국 산업단지 평균보다 낮아 세대 간 단절 우려가 커지고 있습니다.

이러한 흐름은 창원시 전체 인구 구조 변화와도 맞물려 있습니다. 최근 10년간 20~30대 청년 인구는 약 11만 명 감소한 반면, 60~70대 인구는 크게 증가하면서, 창원시는 점차 청년 중심 도시에서 고령 인구 중심 도시로 전환되고 있습니다.



창원국가산업단지와 전국 국가산업단지 노동자의 연령별 비율

출처 : 경남도민일보(2025.1.13)

산업단지 공간 구조 및 생활 인프라 분석

공간 구조 및 생활 인프라 현황

창원국가산업단지는 산업 기능을 중심으로 형성된 공간 구조를 가지고 있습니다. 일부 지역에서는 주거 공간과 산업 공간이 가까이 맞닿아 있는 모습도 나타납니다. 특히 창원대로 주변에는 기숙사형 주거지와 아파트, 오피스텔이 집중되어 있어 직주근접성이 높은 편입니다.

출퇴근은 편리하지만 산업단지 내부의 생활 환경은 충분하다고 보기 어렵습니다. 문화 시설과 생활 편의시설이 제한적이기 때문입니다. 산업단지 내 공유 자전거 터미널 등 생활형 이동 인프라도 충분히 갖춰져 있지 않습니다. 이로 인해 산업단지 내부와 주변 생활권을 유기적으로 연결하는 데는 제약이 있는 편입니다.

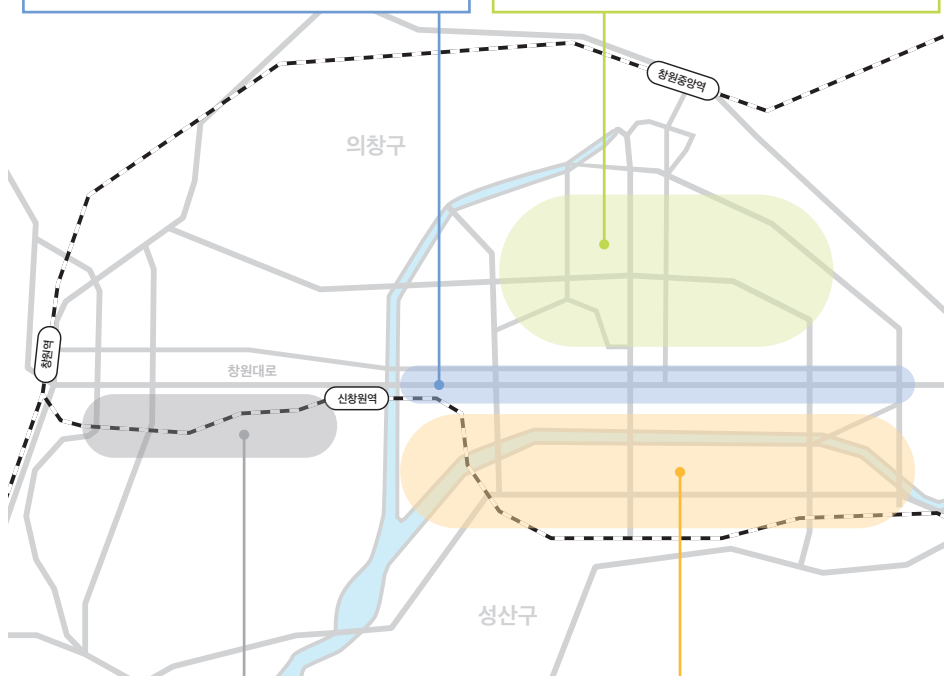
기능과 특성에 따른 4대 권역별 분석

산단주거생활권

- 위치 : 창원대로를 따라 동서로 형성된 지역
- 노동자 기숙사, 주거지 밀집
- 생활 인프라가 비교적 잘 갖춰져 있는 대표적인 생활권

문화생활권

- 위치 : 경남도공단 북부
- 창원문화특구를 중심으로 한 산업단지 지역 문화의 축
- 성산아트홀과 미술관 등 주요 문화시설 위치
- 청년과 시민의 문화 활동, 야간 생활 활발



노후산단권

- 위치 : 창원역 인근 서측 지역
- 산업단지가 초기에 조성되었던 곳으로 전통 제조업 중심의 노후 공장이 밀집
- 시설 노후화로 리모델링, 재생사업 필요
- 인근에 창원역, 스타필드 개발 계획과 연계 가능성

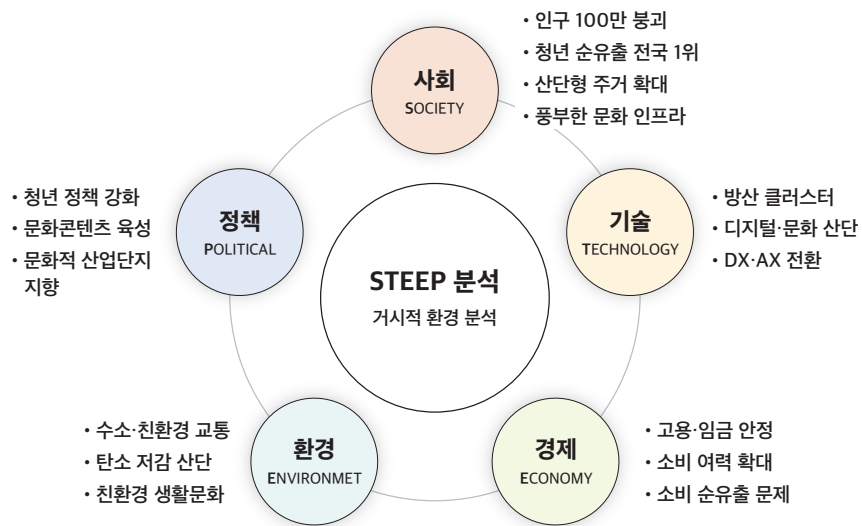
거점산단권

- 위치 : 창원국가산업단지 중남부, 연덕문화원 일대
- 기계·방산 핵심 산업이 집중된 산업단지의 중심부
- LG전자, 두산, 한화에어로스페이스 등 대기업 집적

3) 종합 분석

앞서 살펴본 내용을 토대로 창원국가산업단지를 둘러싼 여건을 정리했습니다.

STEEP 분석[●]을 통해 사회, 기술, 경제, 환경, 정책 측면에서 살펴본 창원 산업단지의 현재 모습입니다.



● STEEP 분석 : 사회(Social), 기술(Technology), 경제(Economic), 환경(Environmental), 정책(Political)을 분석 단위로 삼아 사회 현상의 인과관계를 규명하는 이론적 접근 방식

3

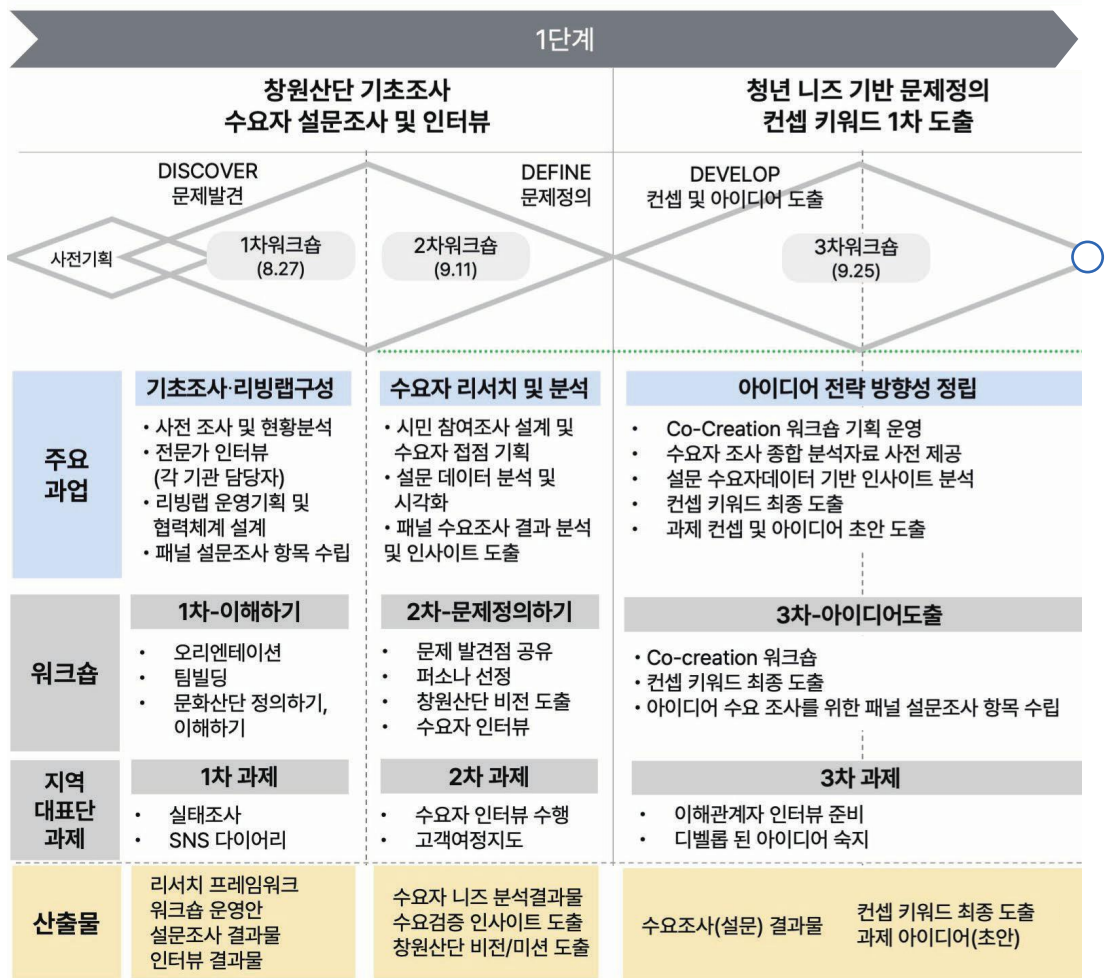
이슈 발견하기

이슈 발견하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 산업단지의 이슈를 살펴봅니다. 현장의 경험과 목소리를 바탕으로 현재의 문제와 수요자의 요구를 정리하여 과제 도출을 위한 핵심 이슈를 발견하는 과정을 담았습니다.

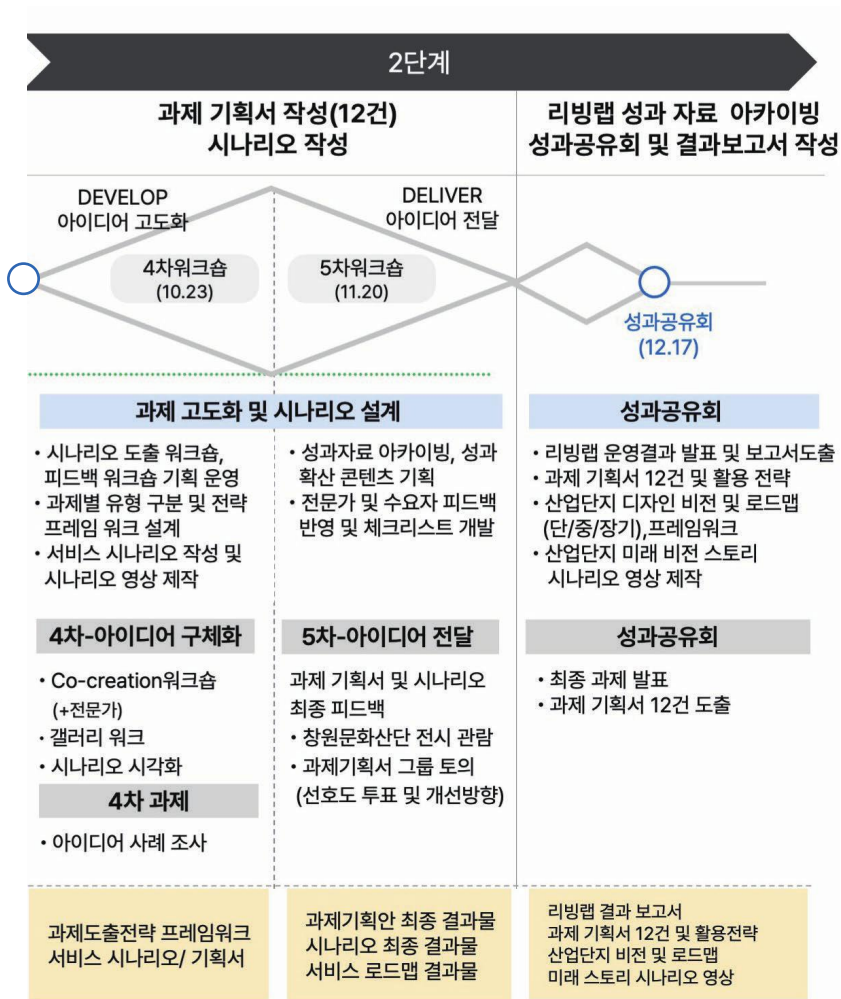
1) 리빙랩

청년디자인리빙랩은 산업단지 안에서의 사용자 경험을 이해하고, 참여자들과 함께 문제를 정의하기 위한 과정으로 진행되었습니다. 서비스디자인 방법론을 바탕으로 다양한 주체가 참여해 의견을 나누었으며, 단계별 워크숍을 통해 이후 과제 도출로 이어질 수 있도록 운영하였습니다.

서비스디자인 방법론



청년디자인 리빙랩은 이용자의 경험을 이해하는 단계와 과제를 구체화하는 단계로 나누어 운영됩니다. 지역대표단과의 워크숍과 지역참여단을 통한 검증 과정을 거쳐, 이해관계자 및 파트너십과의 협력을 통해 전문성을 강화하였습니다.



운영 체계 및 조직 구성

㈜에스큐브디자인랩 참여인력

운영 총괄	정선희 대표
서비스디자이너	박은혜 선임연구원, 박예빈 주임연구원
운영 지원	유은지 선임연구원
디자이너	김예진 선임연구원, 김예은 주임연구원

지역대표단 리빙랩 워크숍

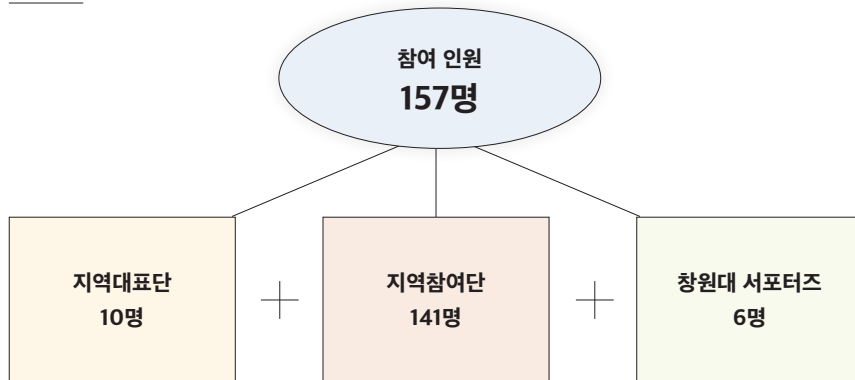
목적

핵심 솔루션과 창원국가산단의 비전 및 로드맵을 고도화하기 위한 운영

운영 방식

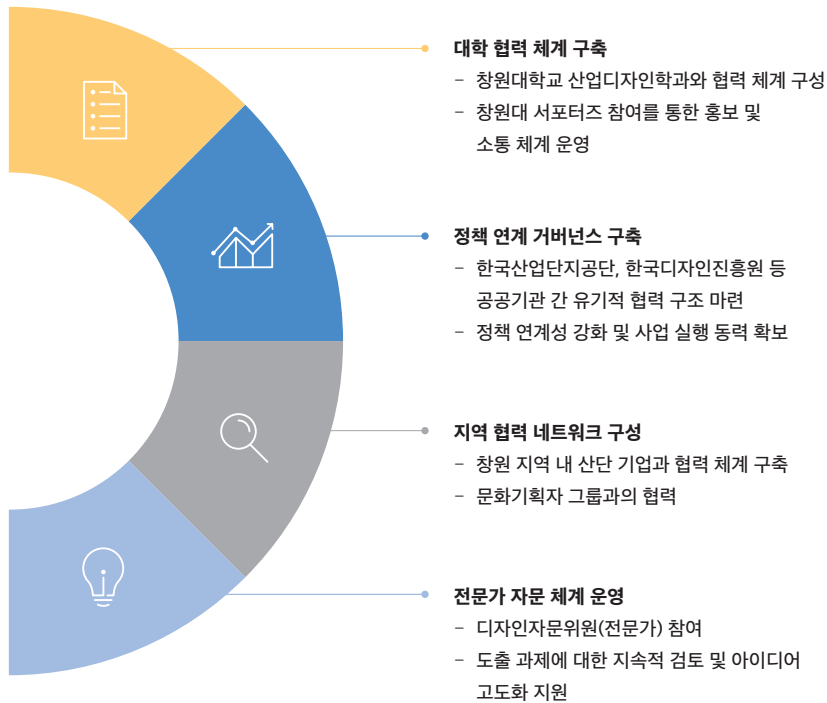
- 총 5회의 리빙랩 워크숍 진행
- 퍼실리테이터 참여를 통해 아이디어 및 전략 도출 과정 지원
- 공공디자인 전략에 대한 전문가 검토 및 자문 진행



참여 인원창원 청년디자인리빙랩 지역대표단 및 지역참여단

구분	성명	소속/직업
지역대표단 수요자	김태연	피치밀 대표
	류인희	범한메카텍 수석
	이인재	효성중공업 PM
	왕정현	국립창원대학교 일반대학원 대학원생
	임청미	스튜디오엠 대표
지역대표단 공공	김혜경	창원시 산업단지계획과 일반산업단지팀 주무관
	윤순영	경상남도 산업단지정책과 주무관
	이민수	한국산업단지공단 경남지역본부 혁신기획팀 과장
지역대표단 서비스디자이너	박은혜	(주)에스큐브디자인랩 선임연구원
	박예빈	(주)에스큐브디자인랩 선임연구원
창원대 서포터즈	박일권	국립창원대학교 산업디자인학과 교수
	이재호	국립창원대학교 산업디자인학과 교수
	남제현	국립창원대학교 제품환경학과
	손한영	국립창원대학교 제품환경학과
	한서연	국립창원대학교 시각정보학과
	홍수현	국립창원대학교 시각정보학과
지역참여단	강석희 외 140명	

이해관계자 및 파트너십 협력 체계 구성



지역참여단 운영 및 수요조사

지역참여단 구성	지역 내 청년 및 시민 총 141명 참여
조사 진행(총 3차)	정량 설문조사 및 수요조사 1차 : 2025.8.1.~2025.10.1. / 응답자 70명 2차 : 2025.10.27.~2025.11.11. / 응답자 130명 3차 : 2025.11.14.~2025.12.19. / 응답자 59명
조사 방식 및 활용	온·오프라인 설문조사 병행 산업단지 인식 및 생활·문화 니즈 검증 리빙랩을 통해 도출된 아이디어의 객관성 확보



리빙랩 운영 절차



- STEEP 분석 : 사회(Social), 기술(Technology), 경제(Economic), 환경(Environmental), 정책(Political)을 분석 단위로 삼아 사회 현상의 인과관계를 규명하는 이론적 접근 방식
- SNS 다이어리 : 사용자의 주관적인 경험, 감성, 상상력을 SNS 게시물 형식으로 기록하여 깊은 내면의 정보를 수집하는 자기 기록 기반 도구
- 퍼소나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘탈 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물

1

2

3 이슈 발견하기

4

5

워크숍 프로세스

2. 문제 인식 및 맥락 탐색

3. 기회 영역 설정 및 키워드 도출

2. 퍼소나 기반 문제 정의 및 정리

3. Vision 도출

4. 수요자 인터뷰 기획

2. 아이디어 도출

3. 아이디어 구체화 및 우선순위 설정

2. 아이디어 구체화 및 시나리오 설계(+전문가)

3. 시나리오 구체화

(과제 기획서 및 시나리오 최종 피드백)

사후 준비 및 과제

1차 실태조사(현장조사)

SNS 다이어리 운영

P 1차 패널 스크리닝 진행

2차 실태조사(현장조사)

퍼소나 확정

고객여정지도 ● 완성

아이디어 관련 사례조사

아이디어 발굴

P 1차 패널 설문 진행

서비스 흐름도 또는 시스템 맵 ● 작성

최종 전시 또는 결과 공유 준비

P 2차 패널 서베이 진행

최종 시나리오 및 영상 제작

P 패널 설문

- 고객여정지도 : 특정 퍼소나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도
- 시스템 맵 : 서비스 전달 과정에 포함된 모든 이해관계자와 행위자 간의 관계와 흐름을 구조적으로 시각화한 도구

1단계 1차 워크숍 : 청년디자인리빙랩 이해하기

1차 워크숍은 청년들이 창원 문화산단의 맥락과 목적을 충분히 이해하고, 목표를 설정하는 단계입니다. 이후 이어질 문제 정의와 아이디어 도출 과정을 준비하기 위해, 참여자들이 공통의 인식을 갖고 협력할 수 있는 기반을 만드는 데 중점을 두었습니다.

사전 준비

심층 인터뷰 진행

- 산업별 이해관계자 및 지역대표단을 대상으로 사전 조사 수행
- 창원 문화산단 사업 전반에 대한 다양한 관점 수집
- 워크숍 논의를 위한 1차 가설 도출

지역참여단(패널) 시스템 구축 및 모집

- 창원시 공공기관·센터, 지역 커뮤니티, 대학 등 다양한 채널 활용
- 리빙랩 전 과정에 지속적으로 참여할 수 있는 지역참여단 구성



1차 워크숍 주요 활동 내용



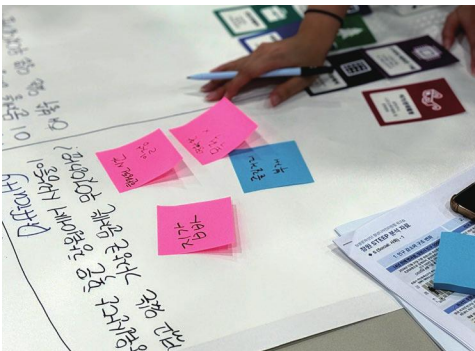
창원산단·창원 이해하기 - STEEP TALK

- 사회·기술·경제·환경·정책 관점에서
창원과 산업단지 현황 공유
- 참여자 개인의 경험과 인상 깊은 요소를
더해 자유 토론 진행



창원산단·창원 이해하기 - 쪽지 FGI

- 사전 1:1 심층 인터뷰(창원서 수요자) 내용을
쪽지 형태로 공유
- 쪽지를 선택해 낭독하고 개인 경험과 비교·공유
- 공감 지점과 이견을 중심으로 다양한 시각 토론



창원문화산단 정의하기 - DVDM 프레임워크

- 교통·환경·여가 등 다양한 관점에서 질문에
대한 답변 작성
- 정의·가치·난관·방법 요소 정리
- 우선순위 설정 후 팀별 논의 결과를 전체와 공유

- STEEP 분석 : 사회(Social), 기술(Technology), 경제(Economic), 환경(Environmental), 정책(Political)을 분석 단위로 삼아 사회 현상의 인과관계를 규명하는 이론적 접근 방식
- FGI(Focus Group Interview) : 소수 참여자가 사용자 맥락에 대한 이해를 바탕으로 자유롭게 의견을 나누는 정성적 조사 기법
- DVDM : 주제의 핵심 의미와 문제, 해결 방향을 구조화하는 프레임워크. 정의(Definition), 가치(Value), 난관/어려움(Difficulty), 방법(Method)의 앞글자를 따.

1차 워크숍 DVDDM

A팀

정의 창원 문화산단에서의 '문화'란 무엇인가?

'이벤트'가 아닌 '일상의 루틴'으로서의 문화, 일과 삶의 연결, 관계 맺음의 총합

가치 창원 문화산단이 지향하는 가치는 무엇인가?

머무르고 싶은 공간, 건강한 삶의 중심지, 누구나 찾아오는 활력 거점

어려움 현재 창원산단 혹은 창원이 겪는 가장 큰 문제는 무엇인가?

단절, 청년 부재의 악순환, 콘텐츠 부재

방법 이 문제를 해결하기 위해 우리가 해볼 수 있는 일은 무엇인가?

교류를 유발하는 '앵커 공간' 조성, 청년 유입을 위한 '산업-교육' 연계, 필수 선결 과제 해결

1차 워크숍 사후 과제 및 활동

SNS 다이어리[●] 운영

- 지역대표단(산단 노동자 및 청년)을 대상으로 SNS 다이어리 진행
- 일상 속 경험, 감정, 행동을 SNS 게시물 형식으로 기록·공유하는 방식
- 일상에서 자연스럽게 나타나는 문화·산업 환경 경험을 시간의 흐름에 따라 수집하여 실제 수요자의 생활 맥락을 반영할 수 있는 기반 정성데이터 마련

● SNS 다이어리 : 사용자의 주관적인 경험, 감정, 상상력을 SNS 게시물 형식으로 기록하여 깊은 내면의 정보를 수집하는 자기 기록 기반 도구

B팀

정의 창원 문화산단에서의 ‘문화’란 무엇인가?

노동자의 생활 속 관심과 커뮤니티 활동이 반복되고 공유되며 형성되는 것

가치 창원 문화산단이 지향하는 가치는 무엇인가?

노동자들의 일상에 활력을 주는 것, 공유와 유행, 청년 정착과 커뮤니티, 건강한 삶과 여가

어려움 현재 창원산단 혹은 창원이 겪는 가장 큰 문제는 무엇인가?

출퇴근 중심 구조, 계획도시의 한계, 시간 부족, 주거비 부담, 홍보 부족

방법 이 문제를 해결하기 위해 우리가 해볼 수 있는 일은 무엇인가?

스낵형 프로그램, 청년 정착 패키지, 커뮤니티 기반 활성화, 적극적 홍보 전략

1단계 2차 워크숍 : 진짜 문제 정의하기

2차 워크숍은 청년과 노동자의 생활 맥락 속에서 나타나는 문제를 명확히 정의하는 단계입니다. 1차 워크숍에서 발견한 퍼소나[●] 이해, SNS 다이어리, 인터뷰 결과를 종합해 핵심 문제를 도출합니다. 특히 POV 기법^{●●}을 활용해 참여자 간 공감에 기반한 문제 정의를 정리하고, 이후 아이디어 발산과 프로토타입 설계의 출발점을 마련하는 것을 목표로 했습니다.

사전 준비

2차 퍼소나 정리

- 1차 워크숍과 사후 활동을 통해 구축된 주요 퍼소나 프로파일 정리

SNS 다이어리 분석

- 지역대표단이 기록한 일상 경험 데이터 취합
- 반복적으로 나타나는 니즈(Needs)^{●●●}와 페인포인트(PainPoint)^{●●●●} 도출

꼭지 FGI 및 DVDM 결과 정리

- 현장의 목소리를 재정리해 문제 정의를 위한 주요 인사이트로 활용

- 퍼소나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘털 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물
- POV(Point of View) 기법 : 사용자 퍼소나를 중심으로, '누가', '무엇을', '왜' 필요로 하는지 구체적으로 정의하는 방법
- 니즈(Needs) : 특정 목적을 달성하기 위해 행동을 유발하는 근본적인 내적 동기이자 결핍 상태
- 페인포인트(PainPoint) : 고객이 서비스를 이용하는 과정에서 겪는 구체적 불편이나 충족되지 못한 니즈 등의 부정적인 경험 지점



2차 워크숍 주요 활동 내용



1차 워크숍 결과 및 방향성 논의

- 1차 워크숍 리뷰
- 1차 워크숍 사후 과제 및 활동 공유



사용자 프로파일 리뷰

- 핵심 퍼소나를 생활 맥락 속에서 깊이 이해한 뒤, 관찰 가능한 특징을 정제·추출
- 퍼소나를 가장 잘 드러내는 핵심 특성을 중심으로 재정의



고객여정지도* 작성

- 핵심 퍼소나의 평일·주말 일상을 장면 단위 ('어디서, 무엇을, 왜')로 구분
- 행동, 감정선, VOC^{●●}, Pain/Needs, 기회 요소를 구조화

2차 워크숍 사후 과제 및 활동

- 지역대표단 주변의 창원산단 청년 노동자 및 시민 대상 인터뷰 진행

- 고객여정지도 : 특정 퍼소나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도
- VOC(Voice of Customer) : 사용자가 직접 표현한 생각, 불편, 요구를 의미

1단계 3차 워크숍 : 아이디어 도출하기

3차 워크숍은 아이디어를 도출하는 단계입니다. 이전 단계에서 도출된 Key Finding과 퍼소나를 기반으로 문제를 정의하고, 아이디어 발산을 구체화하는 데 목적이 있습니다. 고객여정지도로부터 아이디어를 발굴하기 위해 다음과 같은 과정으로 진행합니다.



사전 준비

2차 산출물 공유

- 2차 워크숍 산출물(퍼소나, 고객여정지도, Key Finding) 공유 및 리뷰

참여자 사전 과제 수행

- 기존 퍼소나에 부합하거나 보완이 필요한 대상자 인터뷰 진행

아이데이션 도구 준비

- Crazy 6, 브레인라이팅용 아이디어 시트 제작

- HMW(How Might We) : “어떻게 하면 우리가 ~할 수 있을까?”라는 질문을 통해 문제를 해결 가능성의 영역으로 바꾸는 질문 기법
- Crazy 6 : 6분이라는 짧은 시간 내에 다양한 아이디어를 떠올리는 발상 기법
- 브레인라이팅 : 참가자들이 포스트잇에 아이디어를 적어 공유하고 발전시키는 발상 기법

3차 워크숍 주요 활동 내용



창원 청년 비전 키워드 도출

- '창원 청년'의 현재 이미지에 대한 키워드 작성
- SD법 형용사 카드●를 활용해 창원 청년의 이상적인 키워드 후보군 도출



고객여정지도 기반 핵심 문제 정리

- 완성된 고객여정지도를 기반으로 퍼소나별 핵심 Pain Point와 Needs 정리
- 공통적으로 반복되는 핵심 니즈를 중심으로 Key Finding 및 HMW 질문 공유
- 팀별 토론을 통해 도출된 Key Finding 으로부터 문제 정의의 방향성 정리



아이디어 발산

- Crazy 6 기법을 활용해 도출된 아이디어를 브레인라이팅을 통해 확장·조합
- 창원 청년과 산업단지 맥락에 적합한 아이디어 도출

3차 워크숍 사후 과제 및 활동

- 창원 청년 비전 키워드와 핵심 HMW 질문 확정, 이를 기반으로 다양한 아이디어 발산

● SD법 형용사 카드 : 서로 반대되는 의미의 형용사 쌍을 제시하고, 그중 어디에 더 가깝다고 느끼는지를 선택하게 하는 도구

2단계 4차 워크숍 : 시나리오 구체화하기

4차 워크숍은 아이디어를 기반으로 한 시나리오 설계하는 단계입니다. 3차 워크숍에서 도출된 아이디어를 정리하고, 수요자 피드백을 반영해 아이디어를 보완합니다. 각 아이디어의 핵심 가치와 문제 해결 가능성을 다각도로 확인하고, 우선순위 도출을 통해 시나리오 설계에 적합한 핵심 아이디어를 선별하는 데 중점을 둡니다. 디자인 전문가를 자문을 통해 주요 아이디어를 선정하고, 시나리오를 구체화합니다.

디자인 전문가 자문 참여 : 창원대학교 디자인학부 제품·환경디자인 이재호 교수, 디자인학부 시각디자인 박일권 교수

사전 준비

3차 자료 제작

- 3차 워크숍 결과를 바탕으로 아이디어 설명 자료 제작



4차 워크숍 주요 활동 내용



아이디어 공유

- 각 아이디어의 핵심 개념과
주요 접점(Touch Point) 이해



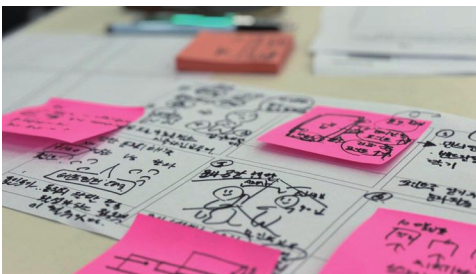
갤러리 워크(수요자 피드백)

- 아이디어별 기대점·보완점·궁금한 점을
중심으로 수요자 피드백을 수집
- 다양한 관점의 피드백을 통해 인사이트 확장



아이디어 우선순위 선정

- 수집된 피드백을 기반으로 참여자 전원이
투표에 참여하여 핵심 후보 아이디어 압축
- 시나리오 설계에 활용할 주요 아이디어 선정



서비스 시나리오 작성

- 선정된 아이디어를 사용자의 경험 흐름에
따라 구체적인 스토리로 구성
- 문제 상황·행동 변화·사용자 반응 등을
포함한 시나리오 초안 완성

4차 워크숍 사후 과제 및 활동

- 워크숍 결과 기반 아이디어 및 시나리오 구체화

2단계 5차 워크숍 : 아이디어 구체화 및 실현 전략 도출하기

5차 워크숍은 4차 워크숍에서 도출하여 보완·발전시킨 12개의 아이디어를 실행 가능성과 시민 공감도를 검증하는 것을 목표로 합니다. 청년, 노동자, 시민의 목소리를 듣고 시범 과제 선정을 위한 최종 아이디어 후보군을 도출합니다.

사전 준비

12개의 아이디어 정리 및 인쇄물 제작

- 아이디어별 핵심 개요, 기대효과, 실행공간, 예상 문제점을 한눈에 볼 수 있도록 시각화

아이디어 평가 기준 및 투표 준비

- 12개의 아이디어에 대한 1~5점 척도 점수 부여
- 임팩트·매력도·실행가능성·문제점·공간 연계성 등의 명확한 평가 기준 제시



5차 워크숍 주요 활동 내용



50+ 아카이브 전시● 관람

- 산업단지의 역사·문화·현장 맥락 이해
- 각 아이디어와 신단 현장의 연결 가능성 탐색



아이디어 심층 검토 및 구체화

- 12개의 아이디어를 2개 그룹으로 나누어 검토
- 실행 가능성·사회적 필요성·산단 적합성 등을 중심으로 내용을 구체화



핵심 아이디어 후보군 도출

- 그룹 토론을 통한 아이디어 우선순위 투표
- 시범과제 선정에 필요한 핵심 아이디어 후보군 도출

5차 워크숍 후 추진 내용

- 지역참여단 설문 패널을 대상으로 아이디어 선호도 조사 실시
- 3차 설문조사, 2025.11.14.~2025.12.19., 59명 응답

- 창원국가산업단지 50+ 아카이브 전시 <크리에이커(Cre-maker)-기계와 함께 어떻게 살 건인가>, 2025.11.1.~2025.11.23., 창원시 동남아트센터 1F, 문화체육관광부·경상남도·창원시 주최, 지역문화진흥원·경남문화예술진흥원·피에스아이스튜디오 주관, 50년 역사를 지닌 창원국가산업단지의 미래를 조망하는 아카이브 전시

창원 현역인들
 귀에서 꽃은 노원을
 해를 수 있는 줄거니
 사느니모습니다.
 창원 현역인들
 잘 되셨으면
 좋겠어요. :)
 -영정하-

창원디자인리빙

내가 살고 있고, 일하고
 있는 창원에 대해서, 또
 창원산단에 대해서
 알게 고맙게 받습니다.
 멋진 시간이었습니.
 아이디어에서만 그치지 말고
 무선행이 되려면 더더욱
 보강할 것 같습니다. 11.13.
 창원디자인리빙

창원에 살면서
 창원에 대해 많이 생각
 하게 해주셔서 감사해요.
 내가 사는 창원이 우리나라에서
 가장 빛나는 도시가 될수있도록
 부탁드립니다.
 내년에 다시???ㅋㅋ
 창원디자인리빙

창원 산장에 대해
 하하하 이 간 사람들이
 꼭 와이 와이 하하하
 그 때에야야야
 하하하.

창원디자인리빙

창원에 유년초 불꽃
 창원에 매는 색으로 연사초를 연
 오고있다! 창원에 팔팔한
 부딪쳐 오고할수 있으면
 서이어서... 손으로 볼수
 꼭 조심히!!
 창원디자인리빙

창원 청년들이
 줄 수 있는 '창원산단'을
 위해 머리를 맞대고
 시너지효과를 내는
 꼭 성공하길
 기원합니다.
 창원디자인리빙

2) 사용자 조사

사용자 조사는 산업단지를 이용하는 사람들의 일상 경험과 인식을 이해하기 위해 진행되었습니다. 심층 인터뷰와 설문조사, 현장조사 및 관찰 등을 통해 산업단지에서 체감되는 불편과 요구를 살펴보고, 이후 이슈 도출의 기초 자료를 마련하고자 하였습니다.

조사 개요

목적 : 다양한 사용자 조사를 통한 핵심 이슈 발굴

- 심층인터뷰와 SNS 다이어리 분석을 통해 사용자의 Pain Point와 핵심 니즈 정의
- 지역참여단 설문조사를 통해 지역 현안에 대한 인식 수준과 서비스 수요의 규모 및 타당성 검증
- 현장조사 및 관찰을 통해 산업단지 내부의 물리적 환경과 유동인구 패턴 분석

추진 내용	세부 추진 내용
지역대표단 심층인터뷰 및 SNS 다이어리	8명 (산단 노동자 2명, 공공 관계자 3명, 청년 창업가 2명, 대학원생 1명)
시민 대상 심층 인터뷰	16명 (산단 노동자 5명, 청년 창업가 2명, 대학(원)생 9명)
지역참여단 설문조사	패널 141명 대상, 3회 진행
현장조사	5회 이상
사업별 이해관계자 인터뷰	20여 명 대상 공공 및 문화예술기획자(민간운영사) 등

조사 방법 및 대상

구분	조사	대상	기간
사용자 조사	산단노동자 및 청년 심층인터뷰	산단노동자, 청년 노동자, 공공 관계자 문화 기획자, 대학생 등 20명	2025.07.23~07.31. 2025.09.10~09.18. (2회)
	정량 설문조사	지역참여단 패널 141명 대상 - 1차 70명 - 2차 130명 - 3차 59명	2025.8.1.~2025.10.1. 2025.10.27.~2025.11.11. 2025.11.14.~2025.12.19. (3회)
이해 관계자 조사	전문가 심층인터뷰	경남도청, 창원시청, 산업단지공단 창원본부 등 산단 및 도시 정책· 산업 담당자	2025.07.23~07.31.

조사 내용

사용자 조사(심층인터뷰)

심층 인터뷰는 산업단지 내 업무와 출퇴근 과정에서의 경험, 문화시설과 생활공간 이용 방식, 지역 활동 참여 경험 등을 중심으로 진행되었습니다. 이를 통해 산업단지에서 실제로 불편하게 느껴지는 지점과 함께, 향후 개선이 필요하다고 인식되는 서비스·공간·정책 요소를 종합적으로 파악하고자 하였습니다.

창원산단노동자_류○희



이름 : 류○희
성별 : 여성
나이 : 1984년

가족형태 : 기혼 / 자녀(초등 5학년)
직장 : 범한메카텍 구매팀
거주지 : 경남 상산구 가음정동
자가용 소유

#가족 중심 루틴

#교육정서 경험 중심

#창원의 정체성 부족 인식

“풀무 오케스트라에서 현악기를 배우며 가족과의 추억을 쌓는 게 행복해요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[가족 루틴에 철저한 워킹맘의 주중·주말 동선]

- 평일 : 새벽 헬스 → 아이 등교 준비 → 자차 출근(가음정 → 신촌동) → 회사 구내식당 이용 → 퇴근 후 가족 식사·가사
- 토요일 : 가족 오케스트라 수업 후 상남동 외식 및 도서관
- 일요일 : 부부 운동 후 아이와 공원 산책·야외 활동
- 자녀의 일상·학습·여가까지 주도적으로 설계하며 함께 움직이는 패밀리 풀 코디네이터 역할

“아이와 놀고, 배우고, 움직이는 게 거의 다예요. 주말은 가족 일정으로 꼭 차 있어요.”

일상 루틴—공간

[생활과 여가가 분리된 공간 구조]

- 평일 대부분의 시간을 보내는 산단의 업무 전용 공간
- 산단 근처에는 “걸을 만한 곳이 없고 위험하다”는 이유로 도보 이동, 외부 활동이 거의 없음

“산단 근처는 걸을 만한 곳이 없다고 느껴져요. 위험하게 느껴지기도 하고요.”

[도보권보다 자가용 기반 생활권 이용]

- 모든 주말 외부 활동은 자차 이용 전제
- 아이 동행이 가능하고, 차로 15~20분 내 이동 가능이라는 조건이 공간 선택의 기준

“차 타고 거기 가서 매주 2시간씩 배우고, 끝나면 상남동에서 밥 먹어요.”

취미/문화활동

[취미는 함께 배우는 것, 가족 합주의 일상화]

- 음악활동(비올라, 오케스트라)은 가족 모두가 참여하는 ‘공동 취미’
- 독서활동도 아이와 도서관에서 병행, 여름에 야외공원·요트 체험 등 체험한 프로그램 다수 참여
- 최근에 아이의 ‘포레 사회성 형성’ 문제에 주목하며, 부모 중심 활동만으로 충분했가 고민 시작

“아이한테 포레 중심으로 더 놀게 해야 하나? 그런 생각이 들었어요.”

[문화 = 가족교육 + 정서 경험의 장]

- 문화활동을 ‘자녀 교육’과 ‘가족의 공동 추억’ 수단으로 인식
- 문화는 여유가 생겼을 때 소비하는 사치가 아니라, 일상 속 가치투자 개념으로 접근

“현악기는 접해볼 생각도 못 했는데 풀무에서 오케스트라를 한다길래 해봤는데 어렵지만 재밌었어요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[가족 나들이 최적지, 귀산 해안 요트 체험]

- 바다를 오가며 마창대교 야경을 감상할 수 있는 요트 체험
- 창원 내에서는 드물게 ‘누구에게도 자랑할 만한’ 장소로 기억

“밤에 야경도 되게 예쁘고, 요트 타면서 바라보는 풍경이 엄청 좋았어요.”

[도시 정체성이 약한 창원, 상남동이 유일한 중심지]

- 백화점, 마트, 다이소, 맛집 등 상업 인프라 밀집
- 그 외 지역은 ‘시그니처가 없다’는 인식

“창원은 경쟁력은 있는데, ‘창원하면 이거다’하는 이미지가 없어요. 상남동 말고는.”

창원시 산단노동자_이○재



이름 : 이○재
성별 : 남성
나이 : 1985년생

가족형태 : 기혼 / 자녀(초등 5학년)
직장 : 효성중공업
거주지 : 경남 성산구 가음정동
자가용 소유

#가족체험

#참여형문화

#SNS활동중

#문화접근성

“창원은 문화 인프라는 많은데 활용과 기획력이 부족하다고 느껴요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[새벽형 루틴과 규칙적 건강 활동]

- 매일 오전 5시 기상 후 블로그 글쓰기, 사진 편집
- 6시 아파트 헬스장 웨이트, 7시 수영(늘푸른 전당, 재활 목적)
- “아침 5시에 일어나서 창원시 블로그나 경남 블로그에 글 쓰고, 사진 편집도 해요.”
- “수영은 1년 반 정도 되었고, 부상 이후 재활 차원에서 시작했어요.”

[주말 루틴 : 가족 중심 문화생활]

- 가족과의 문화체험 활동을 선호, 적극 참여
- 풀무 오케스트라 연습(토요일 오전)
- 창원도서관 장기 체류 및 아이 수영 병행
- 창원센터 중심 주말 활동 다수 참여
- “센터 활동도 토요일에 많아서 참여해요.”
- “초등학생 때는 다양한 걸 즐겨보는 게 중요하다고 생각해요.”

취미/문화활동

[가족과 산단 기반 프로그램 참여]

- 브라운핸즈 카페 주변 전시·미션 건기
- 산단 플로깅 행사 참여
- 미션 완료시 음료 쿠폰, 텀블러 증정 등 인센티브 활용

[개인적 관심 기반 콘텐츠 활동]

- SNS 콘텐츠 제작, 지역 행사 리뷰
- 창원시·경남 블로그 기고 지속
- 활동 자체에 대한 성취감 보유
- “창원에 갈 데가 없다고 하지만, 실제로 찾아보면 참여할 행사가 꽤 많아요. 사람들이 잘 모를 뿐이죠.”

일상 루틴—공간

[점심시간 산책 루틴(남천길)]

- 사내 식사 후 남천길 한 바퀴(15~20분)
- 계절별 자연 감상(벚꽃, 가을 풍경 등)
- 산단 내 유일한 도보 여가 루트
- “점심 먹고 회사 한 바퀴 돌면 딱 15~20분 걸려요.”
- “가을이나 벚꽃 필 때 너무 예뻐요.”

[지역 내 일상 활용 공간]

- 가족 여가·피크닉 중심 : 기업사랑공원, 창원수목원, 대방녹지공원
- 자녀 체험 중심 : 어린이 교통공원, 성산패총 등
- “아이와 함께 놀기 좋은 곳이 많아요.”

[계절성 방문지 : 축제와 꽃]

- 진해 벚꽃축제 매년 방문
- 성산패총 겹벚꽃 명소, 시즌 집중도 높음
- “진해 벚꽃축제는 매년 가요.”
- “성산패총이 겹벚꽃 명소예요. 그 시즌에는 사람들이 몰려요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[창원도서관 : 문화·교육 복합 거점]

- 도서 열람 외에도 행사·체험 프로그램 운영
- 아이와 함께 머무르기 좋은 장소
- “카페보다 잘 되어 있고 분위기가 좋아요.”
- “행사도 많고, 아이 교육에도 좋아요.”

[늘푸른 전당 : 실용적 수영 인프라]

- 수영장 시설은 오래됐지만 관리 우수. 저렴한 가격 대비 만족도 높음
- “관리가 잘 되어 있고, 가격도 저렴해요.”

[성산아트홀 : 정기 문화향유 공간]

- 교향악단·무용단 중심 월간 공연. 시민 대상 무료 문화접근성 보장
- “시민 대상 문화행사가 매달 있어서 좋아요.”

창원시 공공기관 관계자_이○수



이름 : 이○수

성별 : 남성

나이 : 만 32세

가족형태 : 미혼

직장 : 한국산업단지공단 경남본부

거주지 : 창원시 의창구

자가용 소유

#단조로운 루틴형

#실용적 생활자

#일상적인 소비

“실제로 사람들이 찾고, 머무는 공간이면 좋겠어요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[평일]

- 도계동 자택 → 창원산단 자가용 출퇴근, 평균 25~40분
- 점심은 사내 식당 또는 가까운 식당에서 간단히 해결
- 퇴근 후엔 귀가 직행, 활동 없이 실내 중심 생활

[주말]

- 부산·천안 등 외부 지역 이동 빈도 높음
- 창원 내 여가·문화시설 이용은 거의 없음

인사이트

- 출퇴근 외 동선이 매우 제한적이며, 주중 여가 소비가 이뤄지지 않음
- 주말에는 창원에 머무르지 않아 지역 기반 문화공간 활용 가능성도 낮음

일상 루틴—공간

[이용 공간의 고정화]

- 평일 활동 공간은 회사와 집, 근처 식당가로 제한
- 점심·커피 등도 가깝고 익숙한 장소 선호, 탐색 적음

[지역 공간 인지 낮음]

- 성산아트홀, 아트센터 등은 이름은 알지만 방문 경험 없음
- 산책로·문화공간 인식도 낮음

인사이트

- 문화시설에 대한 정보 부족 및 인지도 미흡으로 접근 자체가 어려움
- 공간에 대한 관심보단 편의성, 익숙함을 우선 고려하는 경향이 강함

취미/문화활동

[문화향유 경험 부족]

- 전시·공연 관람 거의 없음, 체험형 콘텐츠도 소비 경험 없음
 - 대신 커피·윙 중심 공간에 대한 수요 표현
 - 새로운 취향·여가 확장보다는 일상적으로 가벼운 소비 선호
- “창원에 문화시설이 많다는데, 사실 저는 잘 모르겠어요. 가 본 적도 거의 없고요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[비용 스팟 다수]

- “이런 데가 있는지도 몰랐다”는 반응
- 대부분의 핵심 시설은 이름만 알려나 아예 인지 없음
- 생활권 외 활동이나 체류형 문화생활 거의 부재 → 주말이면 타 도시로 이탈

[생활권 외 공간 진입 저조]

- 평일은 산단-도계동 루트만 이용, 다른 생활권 진입 거의 없음
- 여가·소비 등도 창원보다는 외부 도시로 이탈

창원시 공무원_윤〇영



이름 : 윤〇영

성별 : 여성

나이 : 41세

가족형태 : 기혼 / 자녀 2명(11세, 9세)

직장 : 경남도청 공무원

거주지 : 창원시 성산구

자가용 소유

#자녀 중심 생활

#체험 중심의 콘텐츠

#지역 한계 인식

#외부 개방적

“아이들이 있어서 무조건 주말엔 나가요. 창원보단 부산으로 가요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[평일 : 5분 출근권, 가족과 저녁 루틴]

- 집에서 회사까지 차량으로 5분 거리 도착
- 8시 이전에 출근해서 19시쯤 퇴근
“평일엔 7시 반쯤 나와서 사무실까지 차로 5분이면 도착해요. 퇴근 후엔 아이들이랑 저녁 먹고 숙제도 같이 해요.”

[주말 : 주로 외부로 가족과 함께 외출]

- 매주 평균 4~5회 부산 서면 방문(시덕 위치)
- 시민공원 산책, 외식 등 반복
- 잔여 시간엔 창원 내 체험공간 활용
“거의 매주 부산에 가요. 시덕이 서면에 있어서 밥도 먹고 시민공원도 가고요. 한 달에 5번 간 적도 있어요.”

일상 루틴—공간

[도심 생활권에 집중된 평일 공간]

- 성산구 내 자택-도청-중앙역 루틴화
- 용지공원, 성산아트홀 등 도심 주요 생활 문화 거점
“도청까지 차로 5분이고, 점심도 중앙역 근처에서 먹어요.”

[광역 확장형 주말 활동 공간]

- 부산 서면 외에도 진주, 의령 체험공간 고려
- 돌섬 등 도심 외곽 체험형 명소도 활용
- 용지공원, 성산아트홀 등 도심 주요 생활 문화 거점
“진주나 의령에 있는 과학고 체험관도 생각하고 있어요.”
“돌섬에 들어가서 세미루즈도 타고, 사진도 예쁘게 나와요.”

취미/문화활동

[직장 연계 취미활동 참여]

- 매주 화요일 도청 직장인 중심의 스케치 동아리에 참여 중(연 100만원 지원)
- 남편도 공기업 내 동아리 활동(회사 지원)

[자녀와 함께 체험 위주 문화생활]

- 주말엔 아이들과 반드시 외출해서 과학체험관, 수목문화관 등 정기적으로 방문함
- 콘텐츠 한계로 최근에 진주, 의령 지역 체험관도 방문
“과학체험, 연극체험을 한 시간에 15,000원에 할 수 있어서 가성비는 좋아요. 근데 두세 번 가면 콘텐츠가 안 바뀌니까 애들이 싫어해요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[용지공원]

- 시부모님 방문시 산책 장소로 이용할 공간
- 도심 접근성이 좋고 경관이 안정적

[창원MAMF : 창원다운 축제]

- 다문화 감성, 지역 정체성을 살린 축제

[창원에 본사를 둔 기업]

- 본사가 창원에 있어 협업가능성이 많은 기업
- 공장장 협의회, 조찬 모임 등 연결 채널 존재

창원시 청년노동자_왕○현



이름 : 왕○현

성별 : 여성

나이 : 2000년생 (만 25세)

가족형태 : 미혼 / 1인 가구

직장 : 청년시정연구원 도시문화연구원,

창원대 문화기획 석사과정 중

거주지 : 창원시 성산구 대방동(이전 : 사림동)

자가용 소유

#문화네트워크

#정기콘텐츠

#도시재생연구

#청년정책참여

“창원은 문화 인프라는 많은데 활용과 기획력이 부족하다고 느껴요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[평일]

- 평일에 오전 7시 기상, 8시 출근 후 퇴근 시 대학원 수업 또는 상남동 약속. 약속 있을 땐 주차 어려움으로 차 두고 대중교통 이용

“주차가 힘들어서 약속이 있으면 차를 두고 나가요.”

[주말]

- 주말에는 가로수길·귀산동에서 드라이브·데이트, 상남동·중앙동은 술약속 중심
- 드라이브와 자연을 바라보는 휴식을 선호

“자연적인 공간을 좋아해서 해안 드라이브를 좋아해요.”

일상 루틴—공간

[문화콘텐츠 편중과 지속콘텐츠 부족]

- 창원시에는 공간은 많지만 공연·전시 중심 콘텐츠에 편중되어 있고, 실제 수요를 충분히 반영하지 못하고 있음
- 청년센터나 창조경제혁신센터 등 공간 많지만 비활성화
- 지속가능 콘텐츠·정기 마켓 등 필요

[산단공간의 시민접근성 부족]

- 산단은 시민과 단절, 전시는 사진 중심으로 정보 부족
- 야철제도 참여 유도가 약함

“산단은 전시도 있지만 시민 제감형 콘텐츠는 거의 없어요.”

취미/문화활동

[청년정책 참여]

- 경남청년정책네트워크 활동 5년차, 문화분과 운영진 및 퍼실리테이터로 정책제안 설계과정에서 활발한 참여 중
- 문화 관련한 청년, 기업가, 예술인들과 협업 경험 다수

“문화기획자, PD, 예술인들과 교류하면서 지역을 보는 시야가 넓어졌어요.”

[운동/여가 관심]

- 운동은 최근 런닝 시작, 배드민턴·등산 등 다양한 크루정보를 탐색 중

“이제 운동을 시작하는 단계라 크루 참여는 아직인 것 같아...”

[경남 청년 봉사단 활동]

- 경남, 창원 청년봉사단 소속으로 다양한 봉사활동 중

“창원천 쓰레기 줍기나, 기업과 연계한 이주민 자원활동 등 다양하게 하고 있어요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[창원 대표 공간·용지 호수, 가로수길]

- 용지호수·가로수길은 창원의 정체성 있는 상징 공간. 가족·데이트 모두 활용

“용지호수는 옛날부터 부모님 데이트 장소였고 지금도 그래요.”

[로컬 문화 주요 인물]

- 디벨로펀 강동원 대표(소담동 소리단길, 서울 익선동 기획자) : 문화 재생 네트워크 관점에서 추천하고 싶은 인물

[사회공헌 산단기업-세하창원특수강, 현대위아]

- 세하창원특수강 기업이 봉사활동센터와 연계해서 플로깅 키트도 만들고 하는 CSR활동에 참여 경험
- 현대위아의 경우 자원봉사센터에 차량 기증

창원시 지역청년창업가_임○미



이름 : 임○미
성별 : 여성
나이 : 1984년생

가족형태 : 기혼 / 자녀 3명(초등 6학년, 초등 4학년, 초등 1학년)
직장 : 콘텐츠, 게임, IP 스타트업 창업자(스튜디오 엠)
거주지 : 창원시 마산회원구
자가용 소유

#지역콘텐츠창업

#로컬IP기획

#문화공간

#마창진문화연계

“창원은 장소는 많은데 활용을 안 하려고 해요. 안 된다고만 해요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[경력단절주부에서 지역기반 IP/콘텐츠 창업가로]

- 국비수업에서 만난 90년대생 5명을 채용해 게임 IP 기획 사업 운영
- 가족·육아와 병행 가능한 유연한 일정 구조(15~16시 퇴근 후 육아병행)

[경남청년아트페스티벌 준비·로봇랜드 야간 축제]

- 청년·노동자 대상, 무용·음악·콘텐츠 분야 위원회 주도(예산 2억)
- 매주 지역 '재미있는 창원' 만들기 목표
- 지역예술가(무용, 음악, 조각, 미술)와 협력하며 축제, 문화프로그램 준비 중

취미/문화활동

[월별 축제 드라이브 : 가족중심 야외 여가]

- 진해 군항제·고성 새우철·창원 장미축제·공룡엑스포·함안 지역 축제 등을 시즌에 맞게 찾아다님
- 해안가(귀산·가포·합포) 드라이브와 현지 맛집 코스 결합

[창원보다는 김해를 선호]

- 자녀를 위한 체험, 교육 콘텐츠 선호
 - 김해 가야박물관, 과학체험관, 신세계백화점 문화존 등 학습·체험 시설 활용
 - 새로운 경험 기대 - 반복 방문해도 괜찮은 콘텐츠 기대
- “박물관 들렀다가 백화점에서 밥, 놀이터까지 다 해결돼요.”
“주차가 힘든 창원보다는 김해가 더 편해요.”
“갈 때마다 이벤트가 바뀌니까 애들이 안 질려해요.”

일상 루틴—공간

[마산회원구-의창구 중심 생활 공간]

- 양덕동 ↔ 경남대 : 문성대 : 주중 생활동선
- 8시 20분 자차 출근, 캠퍼스 인근 사무실 순회 후 귀가 : 자녀 하원 케어

[창원산단은 나와는 상관없는 곳]

- 공장이 밀집된 폐쇄적 공간으로, 일반 시민에게는 가볼 일이 없는 곳으로 인식
- “산단은 나와는 상관없는 공간이에요.”

[문화공간은 시민에게 닫힌 공간]

- 문화시설 다수 존재하나 대관, 개방거절 빈발 (시민 활용 어려움)
 - SM타운 · 진해 신축 건물 모두 대관 거절 경험
- “SM타운이 있어도 쓸 수가 없어요. 시설축이 폐쇄적인 탓에 다 안 된대요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[용지공원 : 도심 속 자연문화 휴식지]

- 사생대회·피크닉·출사 명소
- 데이트, 식사 중심 상권인 창원가로수길과 붙어 있어 산책·사진·식사 동선이 자연스러움

[창원의 심볼은 문신(조각가), 가고파(가족)]

- 문인은 창원을 대표하는 예술가로, 문신 같은 지역유명작가 작품을 재해석하여 창원만의 콘텐츠와 스토리텔링을 강화하기를 기대
- ‘가고파’와 같은 가곡을 편곡, 리브랜딩

인사이트(니즈)

- 이미 창원(마산, 진해 쪽)에서 유명한 지역 문화자산을 창원시에서도 현대적으로 재해석해 마창진연계 문화콘텐츠로 확대, 강화하는 방식으로 문화재생 캠페인 기회 발굴

창원시 지역청년창업가_김○연



이름 : 김○연

성별 : 여성

나이 : 1990년생 (만 35세)

가족형태 : 미혼 / 1인 가구

직장 : 피치밀(유기농 저당 베이커리/온라인 단체주문 중심,
팔용동 LH상가 내)

거주지 : 창원시 팔용동

자가용 소유

#산단브레딩

#소상공창업

#로컬기념품

#주차난

“산단이라는 공간 자체가 특색이라 문화, 관광적으로도 그 자체가 특산품이라고 생각해요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[청년창업주택 기반의 베이커리 운영]

- 창원 청년창업주택 1층 LH상가 입점
- '피치밀' 브랜드로 건강간식 판매(예약포장+기관납품 중심)
“온라인 주문 중심이지만 단체·기관 간식 납품도 병행합니다.”

[사업-운동-수업 병행]

- 오후엔 간식 포장, 저녁엔 운동 또는 경남대 수업 수강
- 헬스, 드라이브, 문화생활 등 균형 있는 루틴 유지

일상 루틴—공간

[산단 배달 기반의 일상 루틴]

- 거점산단-시청-영세산단 삼각형 배달 동선 중심의 창업 운영
- 오전엔 택배·포장, 오후엔 운동센터·헬스 등 개인시간, 저녁엔 경남대 수업

“배달 동선 자체가 산단을 중심으로 형성돼 있어요.”

[도보·드라이브형 여가공간 활용]

- 주남저수지(드라이브+맛집), 귀산(대형카페+산책), 가로수길(도보·공연) 등 분산형 여가, 상남동은 주차 불편으로 회피

“귀산이나 주남저수지는 자주 가는 창원의 힐링공간이에요.”

취미/문화활동

[창업가 커뮤니티 중심의 취미 활동]

- 청년창업가클럽·지그시 등에서 주기적 교류 활동
- 운동, 등산, 음악공연, 토론모임 등 동호회 소속

[지역문화 체험자에서 제안자로 전환 중]

- 창원시 버스킹활동, 플리마켓, 축제 등 다양한 문화행사, 외부 지역(김해 등) 플리마켓 참가 경험도 있음

“창원에 주류박물관 역사전시를 보며 흥미로웠어요.”

- 시민이 주도하고 참여하기 힘든 규제, 기관협조 등에 대한 문제제기

“창원은 뭔가 하려면 규제가 많고 신고도 많아서 버스킹 같은 것도 자유롭게 못해요.”

- 지역 로컬 기반 투어·굿즈·간식박스 콘텐츠 기획 아이디어 다수 보유

“외국처럼 차 없는 거리, 대규모 야시장 등 창원만의 특색을 담은 행사나, 콘텐츠를 개발해보고 싶어요.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[드라이브존 : 주남저수지, 귀산 해안존]

- 창원의곽에 숨은 맛집, 조용한 드라이브 코스로 인기
- 바닷가 전망과 대형카페, 해안드라이브 코스로 인기

[지역대표기업 홍보 니즈]

- 몽고간장, 무학주류(굿데이뮤지엄) 등 다양한 홍보 필요

[산단 자체를 특산자산으로 인식]

- “산단도 특산물이 될 수 있다”는 관점으로 공간 자체 브랜드화 필요하다고 생각

- 굿즈·간식박스·투어 패키지로 실질적 체험 연계 가능

“창원엔 특산품이 없지만, 산단 자체가 특별한 자산이라고 생각하는데요.”

[진해활동 청년창업가-축제, 문화커뮤니티]

- 3D 프린팅·카페 운영 + 축제 캐릭터 퍼포먼스 병행
- 지역축제·커뮤니티 자발적 구성 주도

“균형제에서 인형탈 쓰고 돌아다니는 모습, 진짜 인상 깊었어요.”

창원시 공무원_김○경



이름 : 김○경

성별 : 여성

나이 : 만 43세

가족형태 : 기혼 / 자녀 1명(만 1세)

직장 : 창원시청 산업단지계획과(시설직/남천길 재

생사업 등 담당)

거주지 : 경남 김해시 율하동

자가용 소유

#출퇴근1시간

#육아중심일상

#도전,야외활동

#빵순례

“김해는 아이 키우기 위한 도시, 창원은 업무 도시일 뿐이에요.”

일상 루틴—동선 및 활동

[평일 출퇴근과 육아 중심 일상]

- 김해에서 창원시청까지 출퇴근(편도 1시간), 퇴근 후 바로 육아로 개인시간 거의 없음

“퇴근 후에는 곧바로 육아, 사실상 개인시간은 거의 없어요.”

[주말 생활권은 김해 중심]

- 김해 지역 기반으로 하천 산책, 공원, 카페 등 일상 활동
- 창원은 병원이나 업무 외 잘 방문 안함

“창원은 병원이나 업무 외에는 잘 가지 않아요.”

일상 루틴—공간

[빵집 탐방 중심 여가]

- 베이커리 방문이 핵심 여가 활동. 새로운 지역 가면 빵집부터 탐색

“어디 놀러가면 무조건 빵집부터 찾는 스타일이예요.”

[창원 거주 의향 낮음]

- 집값 높고 녹지·육아 인프라 체감도 낮아 이주 의향 낮음

“창원 집값은 비슷한 조건인데도 1.5~2억 정도 더 비싸요.”

취미/문화활동

[도전적인 야외활동 성향]

- 마라톤·백패킹 등 자율적인 야외활동 선호. 창의적인 운동 코스와 네트워크 중시

“지루하지 않은, 재미있는 경로 설계가 중요해요.”

[창원 러닝코스 매력 부족]

- 마산 해안도로는 좋지만, 산단 코스는 매연과 낙후로 비선호

“산단 러닝은 매연도 심하고 주변 풍경이 삭막해요.”

[문화 체험 기회 부족 인식]

- 하드웨어는 성장했지만, 일상 속 문화접점과 체험 기회는 줄어든 느낌

“예전엔 시청 앞 중심 공연도 있었는데 지금은 거의 없어요.”

- 티켓 구매형보다 가볍고 즉흥적인 체험 선호. 공식 축제는 부담

“오다가다 접하는 행사 같은 게 좋죠.”

창원의 핵심 스팟, 인물

[지역 정체성 있는 공간들]

- 가로수길, 용지호수, 창원의 집을 대표 공간으로 인식

“창원의 집은 전통혼례도 하고, 외국인 바이어들도 데려간다더라고요.”

[지역 브랜드화된 베이커리]

- 그린하우스는 카페이자 대표 빵집으로 외부에 자랑 가능한 장소

“창원에서 외지인에게 자랑할 수 있는 대표 베이커리예요.”

[청년체육 커뮤니티 인물]

- 오경진 대표(태림산업)는 철인 3종 커뮤니티 중심 인물, 산단과 지역 연결고리

“철인클럽 운영하면서 청년 네트워크도 많이 만드세요.”

이해관계자 조사(심층인터뷰)

이해관계자 심층 인터뷰는 산업단지의 전반적인 현황과 사업 추진 여건을 살펴보고, 유관기관 간 협력 가능성을 확인하기 위해 진행되었습니다. 또한 정책적 제약 요소와 서비스 인프라 개선 방향 등 산업·행정 관점에서의 핵심 인사이트를 수집하였습니다.

한국산업단지공단_장○호 차장



이름 : 장○호 소속 : 경남 입지혁신팀 직함 : 차장

#출퇴근1시간

#육아중시일상

#도전,야외활동

#땀순례

“실제 운영이 되려면 현실에 맞는 수요자 중심 설계가 필요해요.”

사업 방향성 및 주요 이슈

[기존 포맷의 범위 내에서 추진]

- 청년문화센터 및 휴폐업공장 리모델링 사업은 이미 정부출연 형식으로 일정 계획이 고정된 구조이며, 기본 건축 및 공간 구성은 크게 바뀌기 어려운 상황
- “3번째 사업이라 기존 포맷에서 크게 바뀌지 않을 것 같다”는 내부 인식 존재

[청년문화센터 : 공공성 띠 임대+창업지원 결합 모델]

- 청년문화센터는 DIY 클래스, 문화프로그램, 임대공간을 포함한 복합문화시설로 기획 중
- 1층 커피숍·편의점, 지하 식당 등 임대 편의 중심 복지 인프라 포함 예정

[휴폐업공장 : 창업보다 ‘제조공간 재유입’에 초점]

- 실질적으로 청년 창업보다도, 기존 소규모 사업자(용접·조립 등)의 제조 공간 확보 수요가 핵심
- 창업 공간으로의 수요는 낮으며, 임대료 감면 등 유인책도 한계가 있음

인사이트(니즈)

- 청년문화센터는 ‘문화 공간’보다 실제 이용 수요가 분명한 편의 중심 기획이 적함
- 기존 포맷이 정해져 있더라도, 공간 운영 방식에서 차별성 확보가 필요
- 1층 커피숍, 지하 식당 등은 노동자 일상 루틴에 맞는 시설 구성으로 실효성 확보 가능

목표 및 기대

[공간 활용률·입주를 확보]

- 단순 공간 조성보다, 공실 최소화와 실질 이용자 유치가 핵심 목표
- 특히 주말·비업무시간 활용률을 고려한 프로그램 설계 필요

[공공성+수익성의 균형]

- 정부지원 비율(약 70%)로 인해 저렴한 임대 제공 가능하지만 실제 운영 성과가 수익과 직결되지 않는 구조
- 복합문화센터(예 : 브라운핸즈) 사례처럼 운영 모델의 실효성 확보 필요

[청년노동자 일상 편의 기능 강화]

- 커피, 식사, 휴식 등 실질 니즈 중심으로 설계됨
- 단순한 ‘문화공간’이 아닌, 쉬고 머무는 생활기반 공간으로 자리매김 기대

고객 및 협력업체

[주요 수요자]

- 창원산단 내 중소기업 청년노동자, 소규모 제조 사업자
- 문화콘텐츠 소비자보다는 편의시설 이용자+임대 공간 수요자 중심

[운영 협력 가능 주체]

- 공공성 띠 공간 운영 전문 민간사업자(임대 관리+커뮤니티 운영 역량 필요)
- 지역 소상공인·창작공방 등 로컬 콘텐츠 주체 일부 입점 가능

한국산업단지공단_이○수 과장



이름 : 이○수 소속 : 경남 혁신기획팀 직함 : 과장

#콘텐츠중심

#이용자경험우선

#현실성,실효성

#땀순례

“랜드마크, 그냥 짓는 건 의미 없고 안에서 흥미를 끌어야 해요.”

사업 방향성 및 주요 이슈

[하드웨어 기반 기획 우선]

- 랜드마크는 2028년 준공 목표의 중장기 공간 사업으로, 건축·시설 설계 중심으로 우선 기획되고 있음
- 내부 콘텐츠는 '기계방산 전시관·체험관·역사관' 등 실내용 정적 콘텐츠 위주로 구성 계획

[설계 이전 콘텐츠 기획 필요]

- 건축설계 공모 전 콘텐츠 컨셉 기획 선행 필요
 - 사전 리빙랩 프로그램으로 연계 가능성 확보 필요
- “건축 설계 전에 콘텐츠가 정리돼야 해요. 사전에 리빙랩을 통해 아이디어를 뽑아놔야 합니다.”

[산업관광 콘텐츠의 현실적 한계]

- 방산 연계 관광, 산업체 탐방 등의 아이디어는 기관 간 협조(국방부 등)가 어려워 사실상 배제됨
- “기계방산 쪽은 아이디어로는 좋았는데 현실화는 어렵겠더라고요. 국방부랑 연결도 안 되고요.”
- “기계방산 기업의 경우 보안이슈로 관광객들 드나드는 거 자체에 부정적인 반응이 많아요.”

인사이트(니즈)

- 단순한 하드웨어가 아니라, 사람들이 오고 싶어지는 콘텐츠 기획이 핵심
- 산업 관광·방산 연결은 이상적이지만 현실화는 쉽지 않음
- 콘텐츠가 없으면 단순 복지시설화 가능성 높아짐
- 사전 기획을 통해 콘텐츠·공간 연계를 선제적으로 설계해야 함

목표 및 기대

[실현 가능한 전시·체험 콘텐츠 구성]

- 기계방산 분야의 실물 기반 전시, 가상 콘텐츠 혼합형 콘텐츠 기획 필요
- 실내 중심 체험형 콘텐츠 중심 정리

[성과는 '이용률과 입주율']

- 단순한 준공이 아니라 이용객 수·공간 활용도·입주자 만족도가 핵심 성과 지표

[설계 전 기획 연계]

- 건축설계 공모 전 10가지 사전 아이템 구상 필요
- 리빙랩 프로그램과 연동해 기획 실효성 확보

고객 및 협력업체

[협력기관 및 콘텐츠 기획 파트너]

- 산단공 본사 공간기획팀 : 건축 마스터플랜 조율
- 민간 콘텐츠 운영 전문기업 : 체험관 위탁 가능성 탐색

창원시청_김○경 주무관



이름 : 김○경 소속 : 창원시 산업단지정책과 직함 : 주무관

#기대와 현실 간 균형감각

#현장기반 실행력

#체험, 참여형 지향

#청년중심 시각

“산단 내 문화사업, 조형물 설치 수준에 그치면 안 돼요.”

사업 방향성 및 주요 이슈

[남천길 사업 한계]

- 28억 예산, 실질적 전환 어렵다는 내부 인식
- 기존 시설 위주의 정비 수준(보도블럭, 조형물 등)

“28억 남천길 사업은 조형물·보도블럭 교체 수준... 기대 대비 성과는 제한적일 것 같습니다.”

[시정연구원 역할 요청]

- 남천길 1.9km 구간 내 '의미 있는 기획' 필요
- 시정연구원에 사업기획 가능성 연구 의뢰 중

“시정연구원 결과가 나오면, 저희도 그걸 보고 프로그램을 같이 고민할 수 있을 것 같아요.”

[청년 유입 위한 전환 필요]

- 낙후된 코스 및 환경으로 청년 활동 기피
- 매연, 시설 노후로 러닝조차 외면받는 현실

“러닝·백패킹 등 야외 취미에 적극적이거나, 창원산단 내 코스는 매연과 시설 노후로 기피합니다.”

인사이트(니즈)

- 현재 계획은 공간 개선이지만 문화적 '활용' 설계는 부족함
- 청년이 머물고 싶게 만드는 방식이 필요함 - 일회성 아님
- 산단 내 야외활동 흐름은 존재 → 환경개선 + 참여 유도 필요
- 시정연구원 결과 통해 방향 확정되면 협업 가능

목표 및 기대

[기대-현실 간 간극 인지]

- 현실적 기대 수립 요청
- 단순한 조형물·보도블럭 교체가 아닌, 청년이 '느낄 수 있는 변화' 중심 기획 필요

[현장 실행과 연계]

- 시정연구원 결과를 기반으로 실행가능한 세부 사업 선별 필요

[유입기반 조성]

- 환경만이 아닌 참여 구조 기획
- “참여하고 싶은 공간이 되려면 기능보다 경험 중심으로 바뀌어야 한다”는 인식 전환 필요

고객 및 협력업체

[기회요소]

- 창원시 산단 재생 관련 실무 담당
- 청년정책 부서·시정연구원과의 협업 제안
- 창원 내 대표 인물로 '태림산업 오경진 대표' 언급

[추후 컨택할 기관 및 단체]

- 창원시정연구원 - 남천길 기획안 연구 중
- 창원청년정책과 - 내부 연결 요청
- 기업 리더(예 : 태림산업 오경진 대표 등)

경남도청_윤〇영 주무관, 우〇혁 팀장



이름 : 우〇혁 소속 : 경남도청 산업단지정책과 직함 : 팀장
이름 : 윤〇영 소속 : 경남도청 산업단지정책과 직함 : 주무관

#기대와 현실 간극

#콘텐츠 우선기획

#청년유입 중심

#실행 가능성 증시

“정책적으로는 잘 포장되어 있지만,
실질적인 청년 유입 효과는 부족하다고 느낍니다.”

사업 방향성 및 주요 이슈

[랜드마크 사업 지역기대와 실현 가능성의 괴리]

- 지역주민들이 기대하는 '랜드마크'는 초대형 조물 혹은 도시 상징시설로, 현실적 사업 예산과 맞지 않는 수준
- 빅트리 실패 경험 등으로 인해 지역사회에 반감 존재
“랜드마크 해버리면 다 63빌딩, 도교타워 생각하잖아요.”
“사람들이 기대하는 랜드마크 인식이 달라서, 기대치를 낮추는 목적으로 사업명 수정을 건의드립니다.”

[방산 중심 도시로 정체성 기획]

- 방위사업 콘텐츠 기반 전시, 체험 랜드마크로 기획
- 아카이빙+청년 타깃 체험 콘텐츠 결합 전략

[예산, 행정절차에 따른 현실 제약]

- 부지 매입부터 시작해야 해서 완주, 구미보다 조건이 열악함
- 건축보다 콘텐츠 방향성이 먼저 정리되어야 실현 가능
“건물 짓는 데 명값 들고, 콘텐츠 채워 넣는 데도 예산이 부족해요.”
“랜드마크 하려면 한 천억, 이천억 되어야 랜드마크 사업이 돼요.”

인사이트(니즈)

- '랜드마크' 용어에 대한 기대 과잉 → 시민 기대치와 실행 가능성 간 괴리
- 콘텐츠-공간 간 불일치 문제, 기획보다 착공이 앞서면 활용성 낮은 공간 양산 우려
- 청년 유입 위한 문화 기획은 체험성과 몰입도 중심 필요 (e-sports, 밀리터리 등)

목표 및 기대

[지방소멸 대응, 청년 유입이 목표]

- 지방소멸 위기 속 청년이 머무를 수 있는 문화 기반 산업단지로 재구성 목표
- 수부도시 창원에 문화향유 기회를 제공해 청년 유입과 정착을 유도하는 것이 목적

[랜드마크 프로그램은 체험형으로 기획]

- 밀리터리 체험, 훈련 시뮬레이션, e-sports 연계 콘텐츠
- 향후 산업관광이나 VR콘텐츠 연계로 활용도를 높이고 방문자 센터 개념의 공간 검토 중

고객 및 협력업체

[협력기관 및 콘텐츠 기획 파트너]

- 산단공 - 공간 주체
- 아우리 - 사업계획서를 작성한 팀

3) 주요 사용자 정의

주요 사용자 정의는 사용자 조사 결과를 바탕으로, 사업의 핵심 대상이 되는 이용자 유형을 정리하는 과정으로 진행되었습니다. 산업단지와 도시를 이용하는 다양한 사용자 가운데 대표적인 퍼소나를 설정하여, 이후 문제 정의와 아이디어 도출의 기준으로 활용하고자 합니다.

개요

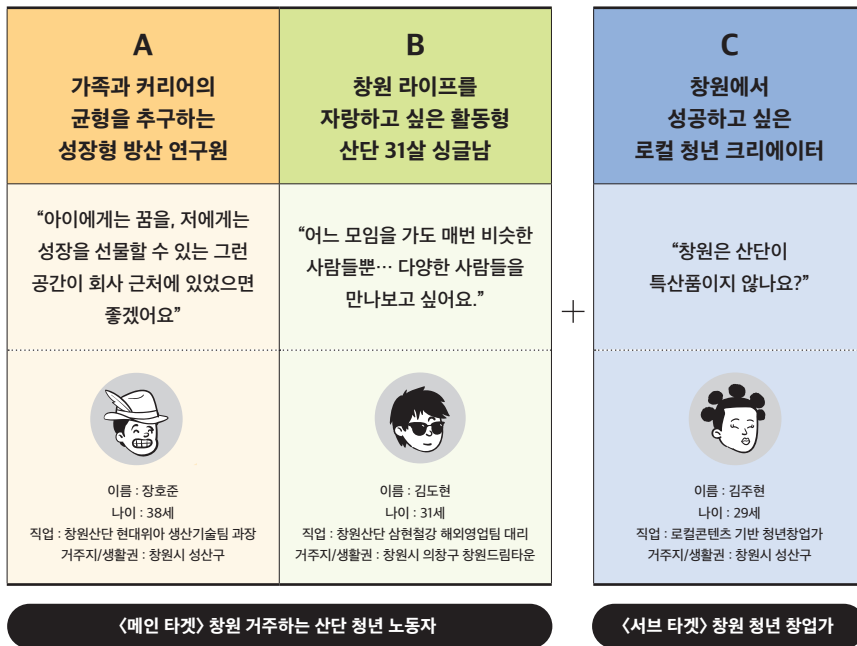
사용자 조사를 기반으로 3개의 대표 퍼소나와 고객여정지도 도출

메인 타겟 퍼소나 A, B

창원생활권 거주, 문화경험 의지가 강한 청년 퍼소나

서브 타겟 퍼소나 C

창원산단의 문화적 기반을 함께 만들어 갈 수 있는 창원 청년기획자(청년창업가) 퍼소나



퍼소나 A



가족과 커리어의 균형을 추구하는 성장형 방산 연구원

이름 : 장호준(38세)

직업 : 창원산단 현대위아 생산기술팀 과장

거주지 및 생활권 : 창원시 성산구 거주

가족 구성 : 기혼, 아내, 초등 2학년 남아 1명

이동수단 : 자차/출퇴근 10분 내 가능

“

아이에게는 꿈을, 내게는 성장을 제공하는 공간이
회사 근처에 있으면 좋겠어요.

”

주요 니즈



매일 반복되는 출퇴근 등 이동 시간이 조금이라도
즐거워졌으면 좋겠어요.

일하는 중간에도 잠깐 쉬면서
숨 돌릴 수 있는 휴식 공간이 필요해요.

퇴근 후에도 배우고, 몰입하며
성장할 수 있는 시간을 갖고 싶어해요.

일·가정·교육이 자연스럽게 연결되는,
창원만의 가족문화 생태계가 만들어지면 좋겠어요.

1. 퍼소나 시나리오

장호준(가명, 38세)은 기계방산 분야 경력 12년차 차장으로, 창원산단의 대표기업인 현대위아에서 생산기술팀 차장으로 근무하고 있다. 일에 대한 열정 못지 않게, 아이와 가족에 대한 열정이 넘치는 중년이다. 그러나 일도, 가정도 챙기려니 부족한 자기개발 기회와 짧은 여가 시간으로는 현실적으로 할 수 있는 것이 많지 않다는 제약을 느낀다. 일주일 중 가장 많은 시간을 할애하는 산단이 자기개발도 가족도 챙겨줄 수 있다면 좋겠다고 생각한다.

아침 5시 반, 창원시의 한 수영장. 그는 새벽 물살을 가르며 하루를 시작한다. 물속에서 온전히 혼자만의 시간을 보내고 나면 하루를 살아낼 에너지가 충전된다. 타지역 출신인 그는 안정적인 직장 and 가족의 생계를 책임질 수 있다는 점, 그리고 기계·방산 산업 중심지에서 커리어를 쌓고 싶다는 욕심으로 창원에 정착했다. 낯선 도시였지만, 기회와 책임이 공존하는 곳이라 믿고 내려왔다. 6시 반, 집으로 돌아온 그는 아내와 함께 아침을 준비한다. 분주한 시간 속에서도 식탁에 둘러앉아 나누는 짧은 대화는 가족의 하루를 연결해주는 중요한 순간이다.

8시, 산단의 대기업 공장. 현장 점검과 기술 회의 속에서 피로감을 느끼며 쉬면서 회복할 공간을 찾는다. 점심에는 회사 근처 산책로를 걸으며 잠시 숨을 고른다. 길지 않은 시간이지만, 계절마다 달라지는 풍경이 작은 환기와 영감을 준다.

퇴근은 오후 5시 반. 교통 체증 속에서도 그는 차 안에서 과학·기술 오디오북을 들으며 시간을 허투루 쓰지 않는다. 저녁 6시, 집에 도착하면 가족과 함께하는 두 번째 하루가 시작된다. 아이의 숙제를 도와주거나 공원에서 공놀이를 하며 하루의 피로를 풀고, 어떻게 하면 이 시간을 더 의미 있게 만들 수 있을지 고민한다. 그러면서도 가족 중심의 일정에 치우쳐 아이가 또래 속에서 어울리며 배우고 성장할 기회를 놓치지 않을까 하는 우려도 갖고 있다.

밤 8시 이후는 자기개발의 시간이다. 온라인 강의를 듣거나 책을 읽으며 스스로를 업그레이드한다. “배움과 나눔”을 삶의 가치로 여기는 그는 개인 성장을 놓치지 않으려 한다. 아이도 아빠의 일에 호기심을 보이지만, 기계·방산 산업 이야기는 여전히 쉽게 설명하기 어렵다. 주말이 되면 하루의 리듬은 달라진다.

아침 9시, 가족과 함께 오케스트라 악기 연주 프로그램에 참여한다. 날씨가 좋으면 귀산이나 근교로 나들이를 나가고, 평소 주말 오후에는 도서관에서 가족 모두 각자 관심 있는 프로그램을 수강한다. 무엇보다 그는 늘 공공기관의 공직사항과 홍보 채널을 꼼꼼히 살피며, 아내와 아이와 함께할 수 있는 봉사활동·교육 프로그램·체험활동 기회를 찾아왔다. 새로운 경험은 삶을 더 풍요롭게 만드는 과정이라 믿으며, 주말 저녁에는 그 경험을 블로그에 기록하며 하루를 마무리한다.

2. 생활 및 주요 동선 (자주 가는 곳)

평일 체육관(아침운동)→ 회사(업무)→ 귀가 후 가족 활동(저녁·숙제 지도)→ 자기개발(온라인 강의·독서)

아침 수영으로 하루를 깨우며 체력과 집중력을 관리하고, 회사에서는 문제 해결 중심의 몰입형 근무를 한 뒤, 저녁에는 가족과의 시간을 통해 관계를 강화하고, 늦은 밤에는 학습·독서를 통해 스스로의 성장을 놓치지 않는 평일 루틴

주말 가족 체험(과학관, 메이커스페이스)→ 점심 외식 문화센터(도서관/악기 연습)→ 야외 산책→ 귀가

가족 체험을 단순한 놀이가 아닌 아이 교육과 자신의 전문성 학습으로 연결하고, 점심 외식과 문화센터 활동 후에도 경험을 대화·기록으로 확장해 가족 모두가 함께 성장하는 주말 루틴

3. 참고 사항

- 평일 저녁과 주말 반나절만이 여가 시간 → 시간 효율성이 높은 프로그램 선호
- 새로운 방식을 받아들이고, 체험 후 기록·정리하는 습관이 있음
- 지역 기반 문화·여가 정보 접근성 부족을 느껴, 산단·지역 연계형 정보 제공이나 큐레이션 서비스에 관심을 가질 가능성이 큼

퍼소나 A의 고객여정지도

단계	<05:30~07:00> 기상직후/수영장		<07:20~08:00> 출근(자차로 20분), 식사	<08:00~12:00> 오전 업무1	<12:00~13:00> 점심식사, 휴식 (구내식당-> 개인업무공간)		
행동	도보로 수영장 가서 운동		창원대로변 교통체증 운전 + 구내식당에서 아침식사	미팅 준비 및 진행	팀 동료와 식사 (구내식당, 구내카페)	개인시간, 유튜브시청 (소통된 사무실 자리)	점심시간 끝 (사무실 불 다시 켜짐)
VOC	“나 말고도 오전에 운동하는 사람들 꽤 있구나!”		“길 사이를 두고 왜 이렇게 분위기가 차가 날까..”	“메일이 많이 왔네 미팅전까지 속지하고 처리할건 빨리 처리해야지”	“인트라넷 보니까 본사에서는 00한 일 있는데...”	“더워서 산책도 못하니, 그냥 유튜브나 봐야겠다.”	“아.. 불켜졌네.. 다시 일 시작이네..”
	“와 내가 체력을 더 쌓긴 해야겠다. 힘들어도 뿌듯하긴 하네”		“저기 동료도 밥먹고 있네.. 반갑긴 한데 혼자만의 시간을 존중해줘야지”	“아 오늘 점심 뭐 나오지.. 맛 없는 거 나오네ㅠ”	“00팀장님이 요즘 축구동아리 없어서 아쉬워하시더라고요”	“와 좋네 10분만 자아지.”	
활동 및 사용자 감정선							
Pain Point & Needs	- 하루를 시작하며 긍정적 에너지를 얻고 싶은 - 반복되는 일상에 활력을 주는 동기가 필요		- 출퇴근 시간 교통체증으로 인한 피로와 스트레스 - 출근길에서 여유와 활력을 느낄 수 있는 요소 부재 - 대로를 건너면 확 바뀌는 식막한 분위기, 이미지	- 구내식당으로 한정된 점심식사의 선택권 부족 - 산단 내 카페, 식당공간 부족	- 대화주제, 콘텐츠가 제한적 (사내 이슈) - 점심시간 중 쫓겨 숨릴 수 있는 자유로운 '틈새 문화' 부족 (사내 점심시간 축구 동아리는 의무참여 이슈로 이어진지 오해) - 점심시간을 좀 더 휴식의 시간으로 만들 수 있는 방법 - 다양한 주제로 대화할 수 있는 방법	- 휴식공간 부족(남비, 공간, 사람의 다양성 부족) (여름, 겨울엔 산책 부처함) - 임시방편: 사무실 개인자리 -> 진정한 리프레시 경험을 느끼기는 힘들) - 산단에서 자기개발에 몰입할 수 있도록 하는 방법	- 업무 재시작이 부담 - 업무 리듬 회복의 어려움 - 다시 집중할 동기부여 저하
기회 요소	- 아침의 심리리셋을 할 수 있는 방법 - 기분 좋은 출근길을 만들 수 있는 방법 - 반복되는 일상을 지루하지 느끼지 않게 하는 방법 - '강성 출근길'로 만드는 방법 - Mindset-morning, 매일 보는 장면도 마음에 따라 다르다. 어떻게 만드는 방법		- 산단 내 이동시간이 기분 좋아지는 방법 - 산단 내 이동시간을 매력하게 느낄 수 있도록 - 산단 출근/업무/퇴근 모든 과정에서 의미를 느낄 수 있는 방법 - 휴식/전환을 할 수 있도록 하는 방법	- 짧은 점심시간 속 만족스러운 휴식을 할 수 있는 방법 - 휴식과 재충전을 가능하게 하는 방법			- 부드러운 '리부트' 경험

이동시에도 즐거운, 쾌적한, 안전한(출퇴근포함)

점심시간 활력

산단 공간(자기개발, 물임)

주요인사이트

반복적인 이동과 출근의 시간이 '의미 있고
즐거움 루틴'으로 전환하길 원한다단순한 출퇴근 경로가 아닌 감성·풍경·경험이 있는
산단 이동길을 통해 일상 속 활력과 정체성을
회복하고자 하는 심리적 니즈가 드러남.일과 중 잠깐의 시간에도 숨을 고르고
마음을 회복할 수 있는 휴식 공간이 필요하다이는 미세휴식(Micro-Rest) 또는
일상 회복형 공간(Restorative Space) 개념으로
발전 가능함.

퍼소나 B



**창원 라이프를 사랑하고 싶은
활동형 산단 31살 싱글남**

이름 : 김도현(31세)

직업 : 창원산단 삼현철강 해외영업팀 대리

거주지 및 생활권 : 창원시 의창구 창원드림타운 거주

가족 구성 : 미혼, 1인 가구

출퇴근 패턴 및 이동성 : 도보 출퇴근, 자전거 이용

주말·휴일 렌트카로 장거리 원정(부산·거제·대구 등)

“

어느 모임을 가도 매번 비슷한 사람들뿐...
다양한 사람들을 만나보고 싶어요.

”

주요 니즈



일상에서 짧은 순간에도
새로운 경험이나 즐거움이 있었으면 해요.

서로 자극하고 영감을 주고 받을
새로운 사람들을 만나고 싶어요.

창원에서의 내 일상과 직업, 내가 하는 활동을
멋지고 자랑스럽게 보여주고 싶어요.

창원은 일하러 오는 곳 같아요.
머물고 싶은 도시가 되면 좋겠어요.

1. 퍼소나 시나리오

김도현(가명, 32세)은 대학 졸업 후 홀로 창원으로 내려와 해외영업 업무 5년차 대리를 맡고 있다. 안정적인 직장을 얻었지만, 본가와 친구들과 떨어져 지내는 생활은 그에게 새로운 기회이자 외로운 도전이다.

해외출장이 잦고 업무 강도가 높은 직무 특성상, 그는 퇴근 이후에도 머릿속이 쉽게 식지 않는다. 회사는 거주지와 걸어서 10분이면 갈 수 있어 가까워 좋지만 생활반경이 단조로운 면도 있다. 그래서 하루의 긴장을 풀고, 리프레쉬하기 위해 선택한 방법이 바로 '운동'이었다. 창원드림타운 내 휴게 공간이나 공용시설은 형식적이라 동료와의 교류가 거의 없어 운동이 유일한 오프라인 사교 활동이 되었다.

평일 아침은 간단히 아침을 먹고 스트레칭을 한 뒤 걸어서 출근한다. 낮에는 해외영업 업무로 바쁘게 지내지만, 점심시간에는 동료들과 함께 밥을 먹고 커피를 들고 짧게 산책을 한다. 길이 산책에 잘 맞지는 않지만 동료들과 대화하는 시간이 되기에 소중하다. 다만 늘 시간이 부족하다는 아쉬움은 남는다. 야근이 있는 날에는 혼자 짧게 클라이밍이나 헬스를 하고, 야근이 없는 날에는 러닝크루에 참여한다.

기록을 쌓고 새로운 코스를 달리는 과정에서 그는 성취감을 느끼고, GPS 러닝 챌린지처럼 색다른 방식으로 도전을 이어간다. 그러나 창원산단 일대를 지나칠 때면 먼지와 트럭이 가능한 풍경 속에서 러닝이나 사이클링을 즐기기는 어렵다고 느낀다. 그래서 지역 안에서는 늘 선택지가 부족하다는 불만을 갖고 있다.

주말이면 더 큰 도전을 찾아 부산이나 거제까지 원정을 떠난다. 새로운 코스를 달리며 한계를 시험하고, SNS에 기록을 남기면서 또 다른 성취를 얻는다. 그는 이런 활동을 공유하며 창원 안에서도 스포츠 취미를 가진 사람들과 교류가 늘어나길 기대한다. 기부런이나 챌린지 같은 이벤트에도 적극적으로 참여하며 사람들과의 짧은 만남 속에서 다시 활력을 얻는다.

2. 생활 및 주요 동선 (자주 가는 곳)

평일 기숙사 → 회사(업무) → 운동시설(클라이밍/크로스핏) → 기숙사

평일에는 주로 퇴근 후 고강도 운동(클라이밍/크로스핏)을 하는데 모임이 있을 경우에는 러닝크루나 짧은 야간 러닝에 참여하기도 함

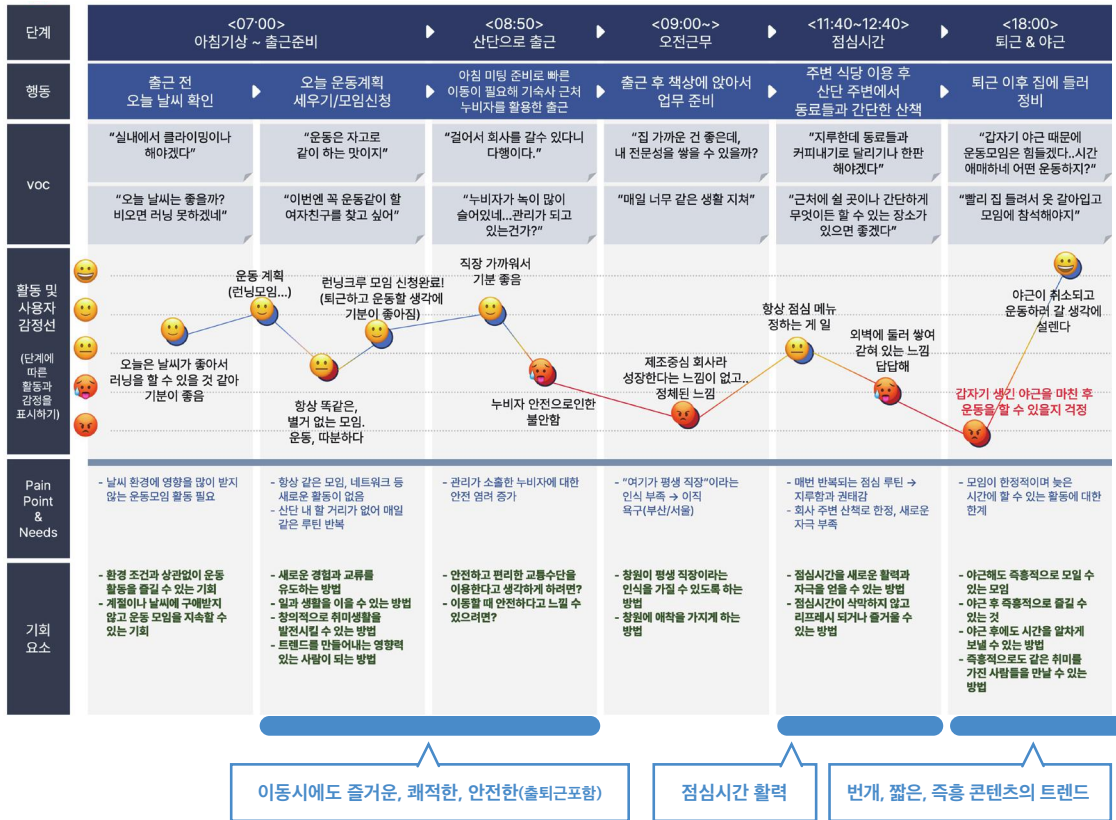
주말 기숙사 → 러닝 크루 모임(도심/야외) → 브런치·동호회 교류 → 장거리 원정 러닝·대회 → 기숙사

주말에는 시외버스나 공유차량을 통해 러닝크루 활동으로 외곽(부산·거제·대구 등)으로 나가는 편이며 장거리 대회 참가나 원정 러닝으로 하루를 보내는 경우가 많음

3. 참고 사항

- 미혼, 싱글
- 기록 향상과 새로운 도전을 통해 삶의 의미를 찾음
- 부상에 대해 민감해 운동환경이 만족스럽지 않은 공간은 피함에서 더 큰 만족을 느낌
- 새로운 방식을 받아들이고, 정보를 공유하는 것에 거리낌이 없음

피소나 B의 고객여정지도

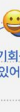
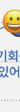


일상 속 짧은 순간에도 새로운 경험과 즐거움을 찾고 싶어한다

- 출퇴근길·점심시간·퇴근 직후 등 짧은 시간 단위의 문화 경험 설계가 중요함.
- Instant Culture Zone : 이동 동선에 맞춘 5~10분형 체험 콘텐츠
- Micro Event Series : 짧은 공연, 팝업, 즉흥 전시 등

서로를 자극하고 영감을 주는 '새로운 사람과의 만남'을 원한다

- 단순한 사교의 욕구보다는 관계 속에서 성장과 자극을 얻고 싶은 사회적 니즈
- After-Work 네트워킹 라운지 : 퇴근 후 교류할 수 있는 열린 공간
- 크로스 커뮤니티 프로젝트 : 기업 간 협업, 문화·창작 워크숍 등

<18:30> 러닝크루 참여		<18:30> 러닝 시작		<20:00~21:00> 러닝 끝 (성산동, 상남동)		<22:00~24:00> 집/서재							
모임 집결지 뉴비자로 이동 후 사람들과 인사		기업사랑공원> > 남천길 -> 창원대로변 러닝		모임사람들과 단체사진 촬영 및 마무리		모임사람들과 간단 식사+술자리		귀가 후 이직준비(커리어개발)		실무자 모임 운영 비대면 회의			
"매번 같은 사람들이네 신규회원이 좀 들어오면 좋겠다..."		"남천길 만큼 잘 조성된 코스가 팔릉동엔 없을까?"		"서울은 한강, 대교, 궁 다양하게 러닝하는데"		"다음주 주말에 부산에서 마라톤 경기에 같이 가실분 있나요?"		"집과 모임장소가 가리가 피 있네 왔다갔다 하니 피곤해"		"같이 힐날 동료와 실무자가 필요"			
		"중간중간 위험한 코스가 많네(보도블록, 조영)"		"지기도 나무, 여기도 나무, 천지사가이 풀 밖에 없네, 나무사진 밖에 없어..."		"남자친구 있으세요?"		"혼자하는 이직준비는 쉽지 않네"		"사람들이 자주 결석을 하네..."			
 세로운 사람을 만날 기회가 적어 슬픔		 퇴근 후 땀 흘리며 뛰고 나면 시원한 느낌		 크루와 함께 성취감, 기본 품음		 취미가 점차 확장되어 흥미로움		 연애기회를 찾을 수 있어 행복		 이직에 대한 정보가 부족해 아쉬움		 스터디 멤버가 계속 없어져 모임 유지에 대한 걱정	
		창원 내 제한된 러닝코스로 지루		매번 비슷한 인중상으로 짜증				귀찮음이 많아 피곤함					
- 만나서 사람-커뮤니티가 늘 등일해 지루함 - 새로운 사람들과의 교류를 할 수 있는 방법 - 만남의 다양성을 넓힐 수 있는 방법 - 신규 회원을 유입할 수 있는 방법		- 접근지 잘 조성된 러닝크루에 대한 니즈 - 안전하고 쾌적하게 달릴 수 있는 러닝 코스(경험)를 제공하는 방법 - 위험 요소를 최소화한 안전한 러닝 코스 제공 기회 - 근거리 생활권 중심의 러닝 코스를 이용할 수 있는 방법		- SNS 공유하기에는 - 매번 같은 활동 장소가 반복되어 없어도 좋음 - "빅 트윈 한강" 같은 대대 경험을 원하지만 창원에는 없음 - SNS에 자랑할 수 있는 색다른 경험을 구할 수 있는 기회 - SNS에 자랑할 수 있는 운동 커뮤니티 생성 기회 - 있어보이는 일정 만드는 방법 - 장안의 자랑할 만한 거리를 만드는 방법 - 똑같은 일상이 아닌 새롭게 경험할 수 있는 것을 만들기		- 취미를 다양하고, 이색적으로 즐기기 원함. - 창원에서 살 동기 중 - 미래제/관리에 대한 고민을 해결하기 원함 - 언제 어디서든 함께 해줄 사람을 구할 수 있는 기회 - 커뮤니티 생성 기회 - 생활 속 근처 취미생활을 발굴하는 방법 모색		- 성산구, 상남동 위주의 모임장소에 대한 불편 - 혼자 이직준비로 외로움, 동기부여 부족 - 주말도 타 지역이 아닌 창원에서 보내게 하는 방법 - 창원에서 이직, 커리어 개발을 필요한 정보로 쓰는 방법 - 집 주변에서 모임을 가지는 방법		- 지속적으로 모임을 운영하기 어려움 - 커리어개발에 관심 있는 사람, 멘토를 구하기 어려움 - 언제든 빚게모임이 가능하려면 - 노는 용로와 커리어 목표를 함께 해줄 수 있는 사람을 만드는 방법 - 모임 운영 부담을 줄이는 방법			
새로운 사람, 만남의 다양성		창원만의 자랑거리(SNS, 자랑) 이미지				산단 커리어 개발/연대하는 창원							

자신의 일상과 직업, 활동을 ‘멋지고 자랑스러운 이미지’로 표현할 수 있기를 원한다

- 이는 단순한 SNS용 사진을 넘어, '일과 여가가 공존하는 긍정적 자기 브랜딩 공간'에 대한 욕구
- 산단형 SNS 인증 명소 : 조형물, 조경, 포토스팟 조성
- 자량 콘텐츠 프로그램 : 사내 챌린지, 운동·취미 공유 해시태그 캠페인 등

창원은 현재 ‘일하러 오는 도시’이지만,
‘머물고 싶은 도시’로서의 요건이 부족하다

- **반려인·청년·전직생 등 다양한 계층이 장기적 삶과 커리어를 설계할 수 있는 기반을 원함.**
- **커리어 지속성 확보:** 지역 내 성장형 일자리, 산업 간 이동성 확대
- **삶의 질 향상:** 반려인 친화 인프라, 여가·문화시설, 지역 커뮤니티 활성화 등

퍼소나 C



창원에서 성공하고 싶은 로컬 청년 크리에이터

이름 : 김주현(29세)

직업 : 로컬콘텐츠 기반 청년창업가

거주지 및 생활권 : 창원성산구 중시 생활·도심 카페,
사무실과 산단을 오가며 활동

가족 구성 : 미혼, 1인 가구

출퇴근 패턴 및 이동성 : 자차이동 / 도보, 대중교통 병행

“

창원은 산단이 특산품이지 않나요?

”

주요 니즈



공공기관의 문화 기획이 더 유연하게 열려 있으면 좋겠어요.
그럼 창원이 열린 문화도시가 될 수 있지 않을까요?

언제든 갈 수 있고, 계속 운영되는 문화공간이 필요해요.

경쟁보다 같이 돕고 연결되는 로컬 문화가 있으면 좋겠어요.

창원에서 시작한 ‘로컬 청년 성공’ 브랜드가 되고 싶어요.

1. 퍼소나 시나리오

김주현(가명, 29세)는 디자인 전공을 마치고 창원에 남아 로컬 브랜드 스타트업을 창업했다. 서울로 가지 않고 이곳을 선택한 이유는 아직 발굴되지 않은 창원의 잠재력이 있다고 믿기 때문이다. 새로운 기회를 만들어 낼 수 있다는 도전 의식은 컸지만, 초기 창업 생활은 외롭고 불안한 순간도 많았다. 그래도 “도시도 하나의 브랜드가 될 수 있다”는 생각으로 매일을 버텨가고 있다.

평일 아침에는 카페에서 샌드위치와 커피로 간단히 아침을 해결하며 노트북을 열고 하루를 시작한다. 커피향 속에서 아이디어를 정리하거나 SNS 트렌드를 살펴보는 것이 루틴이다. 낮에는 산단 관련 자료를 찾거나, 브랜드 아이디어를 검증하기 위해 회의를 다닌다. 점심은 대체로 근처 식당에서 동료 창업가나 지인과 함께 하며, 대화 속에서 새로운 아이디어를 얻는 경우가 많다.

오후에는 작업실이나 카페에서 디자인을 다듬고, 피곤할 땐 짧게 산책하며 리프레쉬한다. 저녁에는 네트워킹이나 로컬 행사에 참석한다. 크리에이터 모임에서 협업 아이디어를 나누고, 팝업 공간을 둘러보며 영감을 얻는다. 행사에 가지 않는 날에는 집에서 간단히 요리를 하거나 유튜브로 브랜딩·디자인 관련 콘텐츠를 보며 자기개발 시간을 갖는다. 간혹 영화나 음악 같은 가벼운 취미로 하루를 마무리하기도 한다. 하지만 행사 정보가 단편적이라 더 많은 기회를 놓친다는 아쉬움도 남는다.

주말에는 더 적극적으로 현장을 누빈다. 오전에는 로컬 마켓이나 팝업스토어를 방문해 신제품과 공간을 기록하고, 오후에는 창원 외곽이나 산단 주변을 탐방하며 사진과 영상을 남긴다. 저녁에는 그날의 콘텐츠를 정리해 SNS에 올리고, 피드백을 확인하며 브랜드 방향성을 다시 점검한다. 주말 저녁은 혼자 새로운 맛집을 탐방하거나, 가까운 친구와 가볍게 술자리를 가지며 일주일 간의 긴장을 풀기도 한다.

주현은 늘 “창원에는 왜 성수동 같은 거리가 없을까?”라는 의문을 갖는다. 산단의 기술과 스토리는 위대하지만 일상과 연결되지 못해 아쉽다고 느낀다. 그래서 폐부품을 활용한 업사이클링 굿즈, 산단 노동자의 레시피를 현대적으로 해석한 디저트 같은 아이디어를 꼭 시도해보고 싶다. 지역 안에서 선택지는 부족하지만 새로운 팝업이나 이벤트가 열린다면 가장 먼저 참여할 준비가 되어 있다. 그에게 창업은 단순한 생계 수단이 아니라, 창원의 이야기를 브랜드로 바꾸어 사람들과 나누는 방식이자, 삶을 지탱하는 원동력이다.

2. 생활 및 주요 동선 (자주 가는 곳)

평일 도심 카페/사무실 → 산단 인근 기업, 공간 → 저녁 네트워킹, 팝업 행사

창업지원사업이나 로컬 행사에 참여하면서 창원만의 공간, 경험, 사람들을 만나며 영감을 얻음

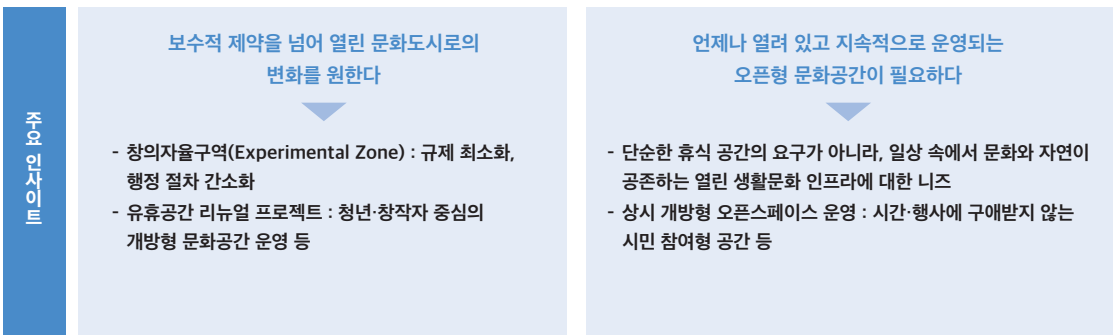
주말 로컬 마켓, 팝업 방문 → 산단 외곽 탐방(사진, 영상 제작) → SNS 정리, 피드백

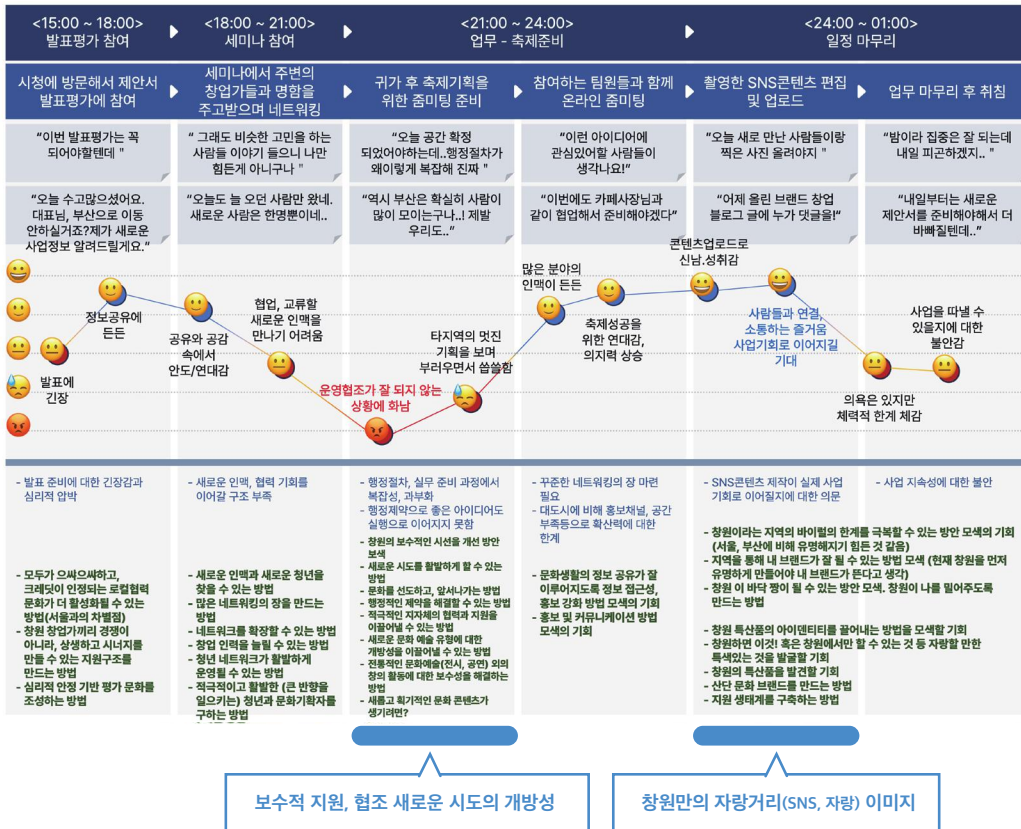
오전에는 로컬 마켓에서 신제품과 공간을 탐방하고, 오후에는 산단 주변을 돌아다니며 콘텐츠를 제작하지만 일부 지역은 보안·접근 제한 때문에 활동에 제약이 있음. 저녁에는 SNS 기록과 피드백으로 성취감을 느끼지만 분석 도구 부족으로 한계가 있음

3. 참고 사항

- 산단 자료·공간 접근성 부족, 주차난 등 환경적 제약으로 아이디어 실행에 어려움이 있음
- 초기 창업의 불안정한 수입과 외로운 생활이 심리적 부담으로 작용함
- 그러나 도전과 성취에서 에너지를 얻는 성격으로 스스로 동기를 부여하며 버팀
- 낯선 방식도 기꺼이 받아들이고, 시도와 기록·공유를 통해 성장하려는 태도를 지님

퍼스나 C의 고객여정지도





경쟁이 아닌 상생과 네트워킹이 활발히 이루어지는
로컬 협력문화를 원한다

- 단순한 교류의 부족이 아니라, 지역 내 청년·창작자·기획자 간 시너지와 상호 인정 가능한 연결 구조에 대한 사회적 니즈
- 창원형 청년문화 리더 육성 : 적극적이고 활발한 지역 청년 기획자 발굴 및 지원 등

자신과 브랜드가 주목받고, 창원에서
'유명해질 수 있는 환경'을 원한다

- 지역 내에서도 개인의 영향력과 성취가 인정받을 수 있는 문화적 생태계에 대한 니즈
- 로컬 인플루언서 지원 프로그램 : 창원 기반 청년·창작자의 브랜딩 및 미디어 노출 강화
- 로컬 히어로 캠페인 : 지역을 대표하는 인물·브랜드를 발굴해 창원의 긍정 이미지 강화 등

4

문제 정의하기

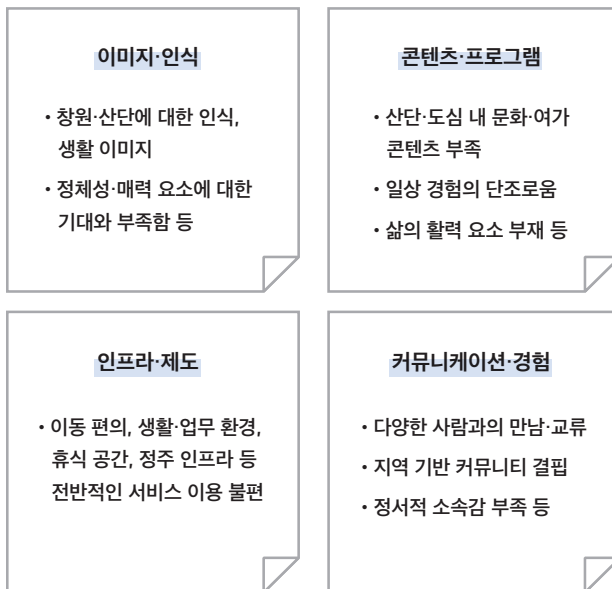
문제 정의하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 주요 이슈와 인사이트를 종합적으로 살펴봅니다. 산업단지 안에서 반복적으로 나타난 문제와 수요자의 요구를 정리하고, 이를 바탕으로 핵심 컨셉과 아이디어를 도출하는 과정을 담았습니다.

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석

사용자 조사와 리빙랩 워크숍을 통해 드러난 내용을 바탕으로, 산업단지 안에서 반복적으로 나타나는 문제를 정리하였습니다. 주요 이슈를 중심으로 한 인사이트 분석과 Key Finding을 통해 문제를 보다 명확하게 정의하고자 하였습니다.

1차 이슈 도출

사용자 인터뷰 중심으로 정리한 수요자의 주요 목소리



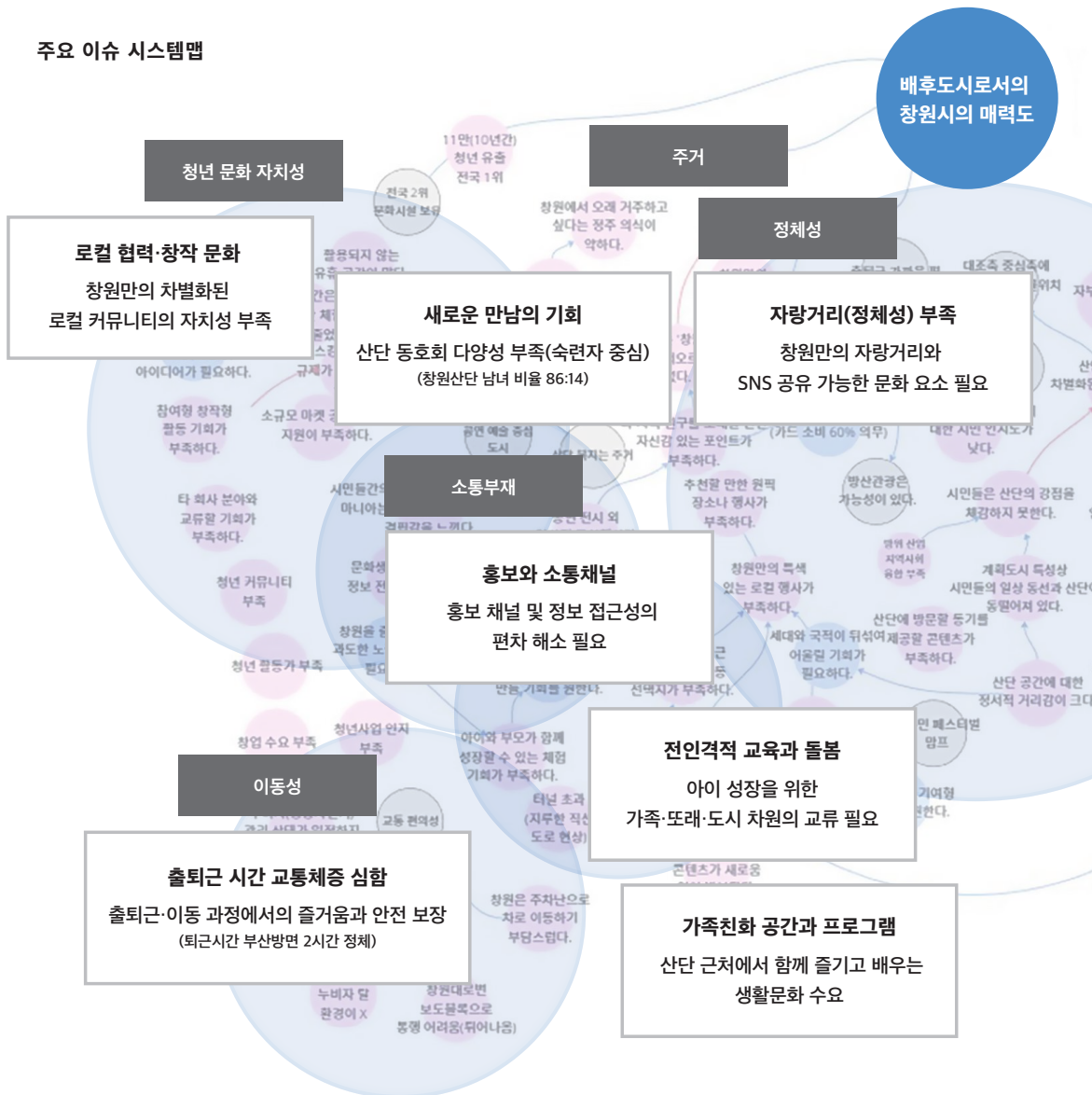
지역대표단 대상 DVDM 활동을 통해 정리한 산단 문화 정의와 과제

- 창원문화산단의 문화는 축제·공연 등 일회성 이벤트를 넘어, 일상 속 루틴에 자연스럽게 스며드는 생활문화 경험. 이는 반복적인 관심·참여·커뮤니티 활동을 통해 형성되는 것으로 도출
- 창원산단 내 청년 노동자들의 일상에서 즐길 거리와 취향 기반 활동이 확산되어 새로운 트렌드를 만들고, 이를 통해 산단 공동체가 함께 공감할 수 있는 지속 가능한 문화 경험을 창출해야 한다는 의견 제시
- 궁극적으로 창원문화산단은 '일만 하는 공간'을 넘어, 건강한 노동과 건강한 삶의 균형을 지원하는 머물고 싶은 공간이 되어야 함
- 지역 청년과 노동자의 정주성과 삶의 질을 높이는 방향으로 발전해야 한다는 공감대 형성

주요 이슈 기반 인사이트 도출

워크숍 결과와 2차 자료조사를 종합하여 주요 이슈와 인사이트를 도출하였습니다. 다양한 의견을 시스템 맵으로 정리하고, 창원시와 창원국가산업단지의 매력도에 영향을 주는 핵심 요인을 11개로 수렴하였습니다. 이를 중심으로 주요 이슈 및 인사이트 13개를 도출했습니다.

주요 이슈 시스템맵



창원 산단의 매력도

안전성

환경오염

접근성

문화콘텐츠 부족

즉흥적·짧은 콘텐츠 니즈

번개 모임, 짧고 가벼운 체험형 프로그램 선호
(창원시 청년 남여비율 55:45)

점심시간 활력

노동자의 점심시간을 풍요롭게 만드는
생활·문화적 장치 필요

커리어 개발과 연대

산단 노동자의 경력 성장 및
상호 연대 강화 필요

몰입·자기계발 공간

산단 내부에서 학습·휴식·성장을
지원하는 공간 부족

기관의 보수적 한계

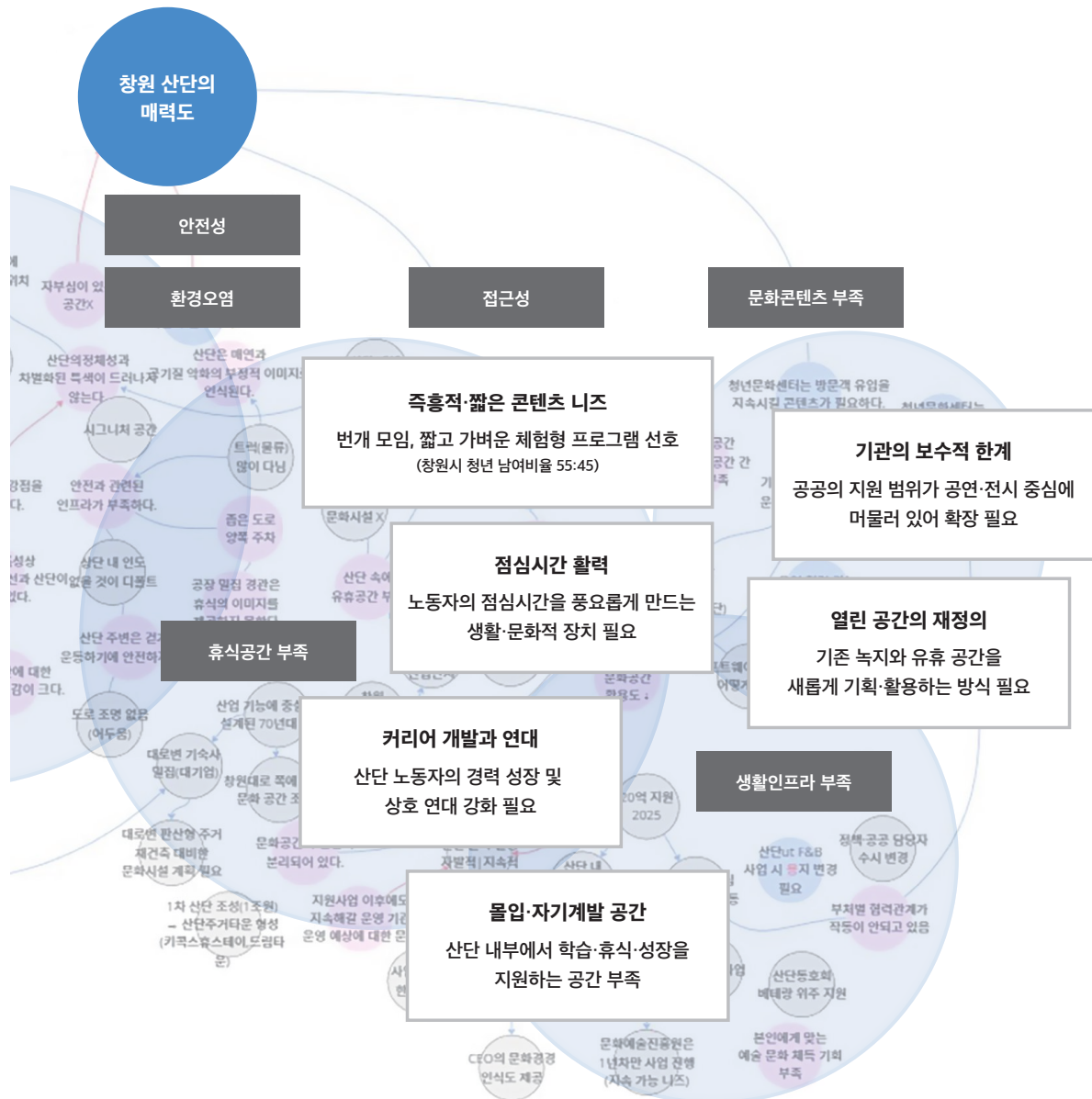
공공의 지원 범위가 공연·전시 중심에
머물러 있어 확장 필요

열린 공간의 재정의

기존 녹지와 유휴 공간을
새롭게 기획·활용하는 방식 필요

생활인프라 부족

휴식공간 부족



Key finding을 통한 문제정의

주요 인사이트를 기반으로 다음 6개의 Key Finding을 도출하였습니다.

주요 인사이트	
로컬 협력·창작 문화	창원만의 차별화된 로컬 네트워킹·창작 생태계 요구
새로운 만남의 기회	다양한 사람과 연결될 수 있는 교류·이벤트 필요
열린 공간의 재정의	기존 녹지와 유휴 공간을 새롭게 기획·활용하는 방식 필요
정보 불균형 해소	홍보 채널 및 정보 접근성의 편차 해소 필요
기관의 보수적 한계	공공의 지원 범위가 공연·전시 중심에 머물러 있어 확장 필요
즉흥적·짧은 콘텐츠 니즈	번개 모임, 짧고 가벼운 체험형 프로그램 선호
지역/국가산업단지 자부심 자원	창원만의 자랑거리와 SNS 공유 가능한 문화 요소 필요
점심시간 활력	노동자의 점심시간을 풍요롭게 만드는 생활·문화적 장치 필요
몰입·자기계발 공간	산업단지 안에서 학습·휴식·성장을 지원하는 공간 부족
전인격적 교육과 돌봄	아이 성장을 위한 가족·또래·도시 차원의 교류 필요
가족친화 공간과 프로그램	산업단지 근처에서 함께 즐기고 배우는 생활문화 수요
쾌적하고 안전한 이동	출퇴근·이동 과정에서도 즐거움과 안전이 보장되어야 함
커리어 개발과 연대	산업단지 노동자의 경력 성장 및 상호 연대 강화 필요

KEY FINDING

지역성과
로컬 문화

창원 산업단지
자부심과
로컬 창작 문화

1 자부심이 생기는 창원과 산업단지이고 싶다.
창원과 산업단지의 자랑거리가 자연스럽게 떠오르지 않는다.

창원의
공간 활용과
생활문화

산업단지
루틴에 스며드는
활력리듬

2 일할 맛 나게 활력을 줄 긍정적인 마이크로(틈새) 경험이 부족하다.

정보, 제도,
참여 지원

문화 공간의
재정의와
활용 실험

3 유희공간의 새로운 가능성을 실험하는 도전과 개방성이 필요하다.
창원의 좋은 공간과 자원을 제대로 활용하지 못하고 있다.

트렌드와
콘텐츠 문화

우연하고
가벼운 참여와
즉흥적 만남

4 우연히 접하는 문화&사람과의 만남을 원한다.
일부러 찾아가지 않아도 가까이에서 접할 수 있는 문화·교류가 많았으면 좋겠다.

교육/양육
가족문화

양육과 교류로
이어지는
가족문화

5 창원이 미래세대를 키우기 좋은 교육 문화 경험을 제공하는 곳으로
진화하고 홍보되어야 한다.
젊은 부부에게 아이를 키우기 좋은 곳이라는 인식이 있다.

이동, 일,
연대의 문화

일과 커리어를
잇는 연대

6 청년의 활력이 살아나는 산업단지의 커리어 연대문화 활성화
시니어 중심에서 청년 중심 문화로의 전환이 필요하다.

주요 Key Finding 별 상세 내용

기계·방산 산업 위상 대비 낮은 시민 체감도와 문화적 자부심 부족



산단의 강점을 살린 도시 상징이 아직 보이지 않아요.

창원국가산단은 강점이지만,
정작 시민들이 체감할 수 있는 게 거의 없어요.



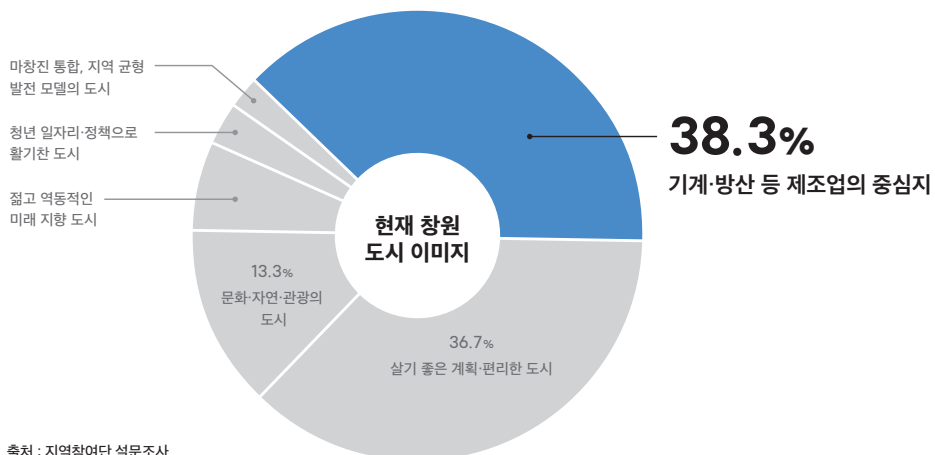
창원이면 딱 이거다-라고 생각나는 게 없네요.

정작 일상 속에서 그걸 느끼거나
자부심을 느낄 기회가 잘 없어요.



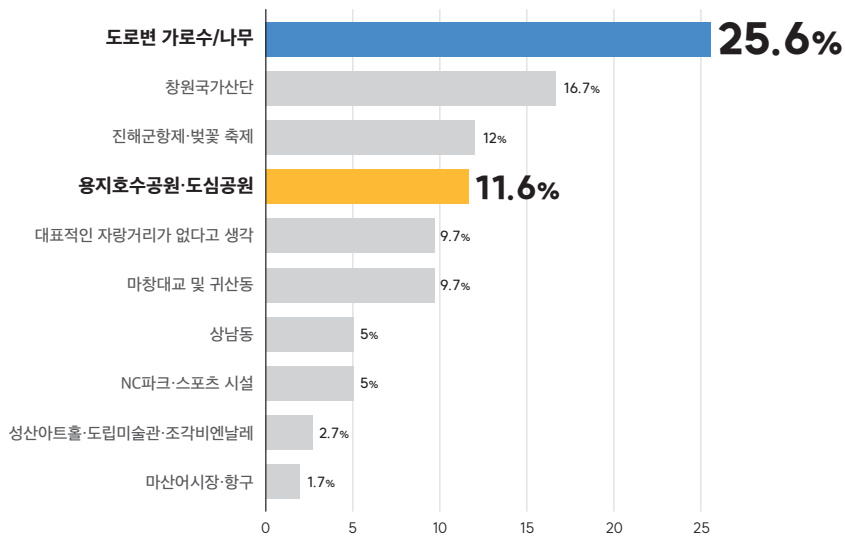
창원국가산단 긍정적 기계방산 이미지 제고 필요

- 현재 창원의 도시 이미지는 ‘기계방산 등 제조업 중심의 산업도시(38.3%)
- 국내 기계·방산 산업의 핵심 거점이지만, 시민과 청년이 산업 경쟁력을 체감할 기회는 제한적. 다양한 기업과 산업 인프라가 존재함에도 이해도가 낮아 그저 ‘공장단지’ 이미지로 인식되는 경향



창원만의 자랑거리와 SNS 공유 가능한 문화 요소 필요

- 도심 녹지 등 물리적 자원이 존재하지만 이를 감성적으로 경험하고 자부심을 느끼기는 부족
- 국내 3대 조각가 중 2명(문신, 김종영)이 창원 출신



창원의 가장 큰 자랑거리(시그니처)

출처 : 지역참여단 설문조사

일 중심의 경직된 환경, 청년층이 머물고 싶은 일상·문화 요소 부족



큰 축제, 공연도 좋지만, 일상에서 자연스럽게 할 수 있는 문화생활도 중요해요.

일만 하는 곳이 아니라, 건강하고 균형 잡힌 삶의 중심지가 되었으면 좋겠어요.



산단 내부로 들어오면 편의점, 카페도 찾기 힘든 게 사실이죠. 회사 내에 휴게실도 딱히 없고요.

산단엔 주로 8시 출근-5시 퇴근이어서 그 시간대 전후로는 창원대로 일대가 완전 꽉 막히죠.



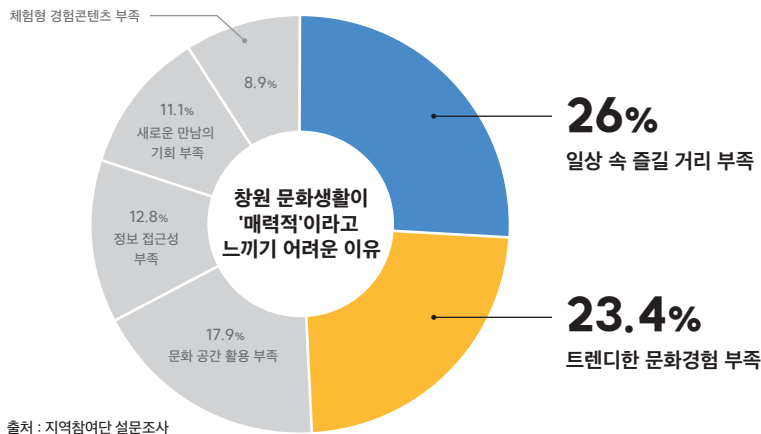
산단 주변을 걷거나 운동하기엔 위험해 보여요.

공장이 밀집된 창원 경관을 보면 '여기서 쉬자'는 느낌을 받긴 어려워요.



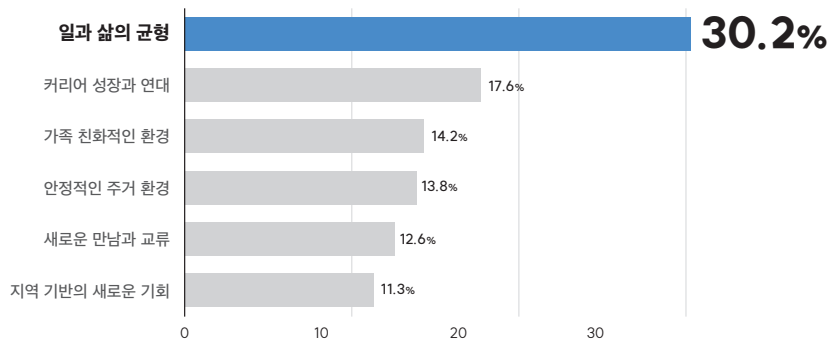
산단 내 '일상 속 즐길거리'와 '트렌디한 문화 경험' 부족

- 점심시간이나 퇴근 후, 가볍게 참여할 수 있는 짧고 즉흥적인 트렌디한 즐길 거리 부족(49%)하여 문화 생활 매력도가 낮음



산단 내부에서 몰입, 자기계발을 할 수 있도록 지원하는 공간 부족

- 청년이 머무는 산단이 되기 위해서는 일과 삶의 균형이 중요(30%)
- 활력 넘치는 점심시간, 퇴근 후 재충전할 수 있는 생활기반 환경이 필요
- 산단 내부에 노동자를 위한 편의, 문화시설 현저히 부족



청년이 머무는 산단이 되기 위해 필요한 요소

출처 : 지역참여단 설문조사

쾌적하고 안전한 이동 경험을 제공할 인프라 부족

- 출퇴근·이동 과정에서도 즐거움과 안전이 보장되어야 함
- 현재는 출퇴근시 매번 마주하는 산단의 어둡고 삭막한 경관 이미지, 심한 도로 교통 정체로 쾌적하지 않음
- 창원산단 핵심이슈로 산단 이미지 및 경관에 대한 부정적 인식 높음

시니어 중심의 인력 구조 고착화, 청년 커리어 성장·연대 기반 취약



저희 회사를 비롯해서 산단 자체에 2-30대 청년이 워낙 적어서, 활실히 7-80년대 전성기를 이끈 시니어 분들의 옛날 문화들이 아직 많이 남아 있어요.

저희 회사에 젊은 친구들은 적극적으로 뛰든 시도하고 배워 보려는 욕심이 있는데...



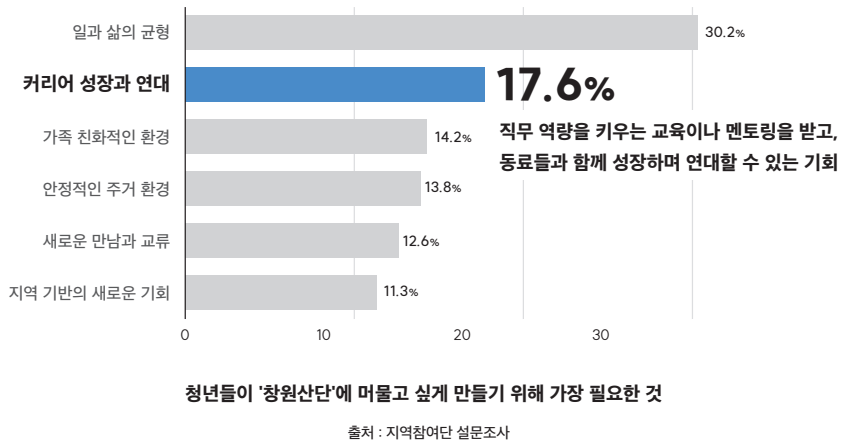
산단 사람들은 커리어 개발로는 각자도생인 것 같은 느낌이에요.

청년 중심의 산단문화로 재도약

- 스마트한 인재로서의 창원청년 이미지 강화
- 현재 창원국가산단은 5-60대 시니어 노동자 중심의 고령화된 산단 시니어 노동자는 숙련된 명장급 기술 인력이라는 핵심 자산, 시니어 노동자 중심의 산단문화 고착
 - * 출처 : 경남도민일보, 창원국가산단의 연령별 노동자 현황
- 지역참여단 대상 설문조사 결과, 희망하는 창원청년 미래상 1위는 ‘스마트 인재’ (41%). 산단 내 시니어-청년 연계를 통해 명장급 시니어 인력과 초년생 청년 인력 간의 체계적인 기술 전수 및 교류로 전문성 갖춘 ‘스마트 인재’ 양성

산단 커리어 개발과 연대

- 산단 노동자의 경력 성장 및 상호 연대 강화 필요
- 지역참여단 대상 설문조사 결과, 청년을 위한 산단조성에 가장 필요한 요소는 ‘커리어 성장과 연대’(17%). 직무 역량을 키우는 교육이나 멘토링을 받고, 동료들과 함께 성장하며 연대할 수 있는 기회 마련 필요

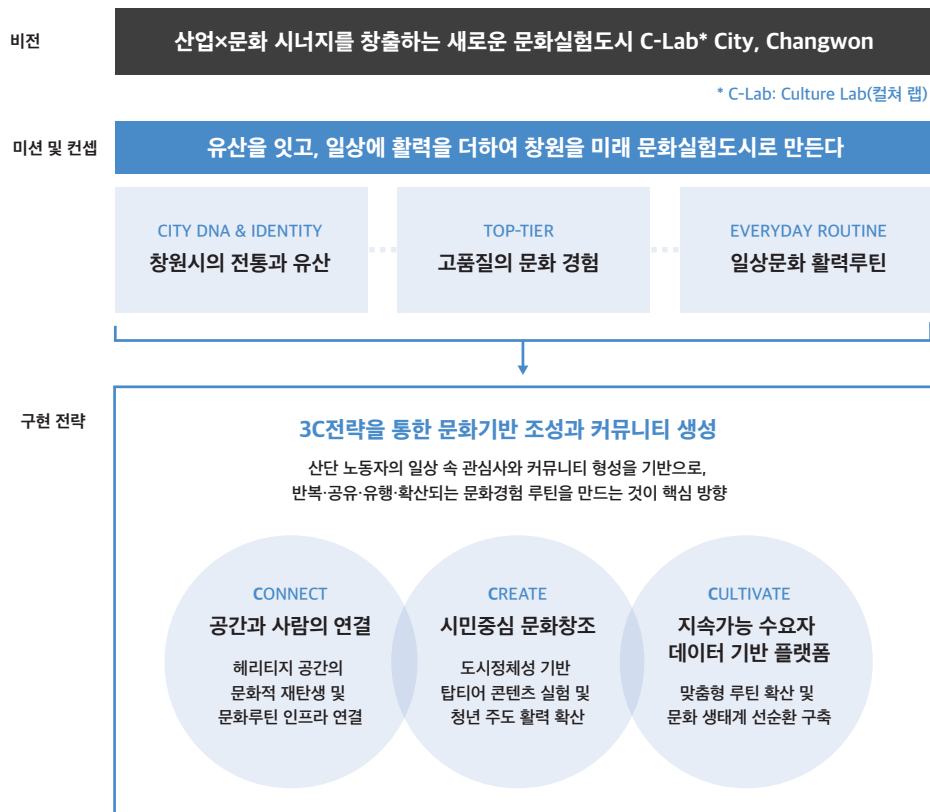


- 산단 내부에는 실무자들의 경력 개발과 연대를 위한 오프라인 커뮤니티 부재(대부분 온라인 커뮤니티 의존)
- 창원청년들이 산단에 유입될 커뮤니티, 정보 기반 부족

2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출

문제 정의 단계에서 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하는 핵심 컨셉 및 아이디어 도출 과정을 진행하였습니다. 전략 프레임워크와 미션, 컨셉을 설정하고, 단계적인 아이디어 도출 과정을 거쳐 최종 아이디어를 확정하였습니다.

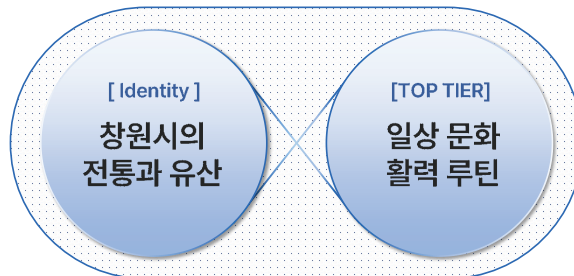
전략프레임워크



미션 및 컨셉 도출

창원시의 전통과 유산을 살리고, 일상에 문화·활력 루틴을 결합한 전략 프레임 워크를 수립하였습니다.

기계·방산 산업으로 형성된 창원의 산업적 유산과 자부심 위에, 일상 속에서 자연스럽게 누릴 수 있는 문화·여가 루틴을 결합하였습니다. 출근-업무-생활 전반에 반복되고, 공유되고, 확산되는 문화 루틴을 형성하는 데 초점을 맞추었습니다. 이를 통해 산업단지를 ‘일만 하는 공간’이 아닌, 설렘과 에너지로 채워지는 지속가능한 문화산단 생태계로 전환하고자 합니다.



프레임워크의 2가지 축

- 도시 정체성(Identity) : 창원시가 가진 전통·유산
- 탑티어 일상문화 활력 루틴(Top Tier Cultural Routine) : 고품질의 일상문화 콘텐츠·프로그램을 기반으로 한 일상 루틴

[Identity] 창원시의 전통과 유산을 이루는 4대 정체성 구체화

창원시와 창원국가산업단지는 오랜 시간 산업의 도시로 성장해 왔습니다. 그러나 그 과정에서 창원이 지닌 고유한 정체성과 자부심은 일상 속에서 충분히 드러나지 못해 왔습니다. 창원이라는 도시가 역사적으로 어떤 강점과 잠재력을 축적해 왔는지, 다시 한 번 그 ‘도시의 DNA’를 재조명하고자 합니다.

산업 중심 도시로 형성된 창원의 본질적 DNA는, 문화의 언어로 확장될 때 비로소 시민이 체감하고 공유할 수 있는 가치로 전환될 수 있습니다. 이를 통해 창원이 산업과 문화가 분리된 도시가 아니라, ‘산업+문화’를 함께 실험하는 새로운 형태의 문화도시로 도약할 수 있을 것입니다.

창원의 4가지 핵심 정체성

1. 무엇이든 만들 수 있는 엔지니어의 도시

제작문화와 기술 기반 산업이 축적된,
엔지니어 중심의 산업도시 정체성



2. 조각가의 예술문화 도시

문신, 김종영 등 예술가의 유산이
살아 있는 조각·예술 중심의 문화 정체성



3. 계획된 녹지 정원도시

계획도시 구조와 녹지축을 바탕으로 형성된
정원형 도시의 공간적 DNA



4. 노동의 가치가 살아 숨 쉬는 도시

성실한 노동과 기술의 축적,
산업정신이 도시 문화로 이어져 온 정체성

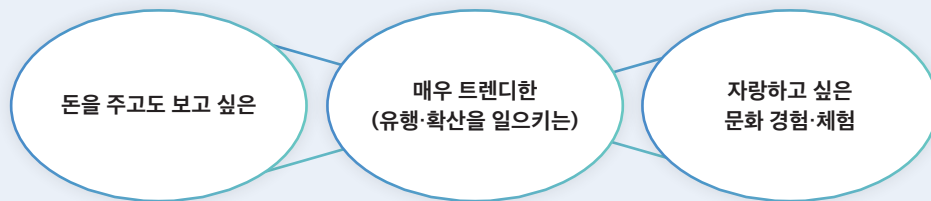


[Top Tier] 일상문화 활력루틴 구체화

Top Tier 일상문화 활력루틴은 단순한 행사나 이벤트를 넘어, 삶 속에 자연스럽게 스며드는 문화 루틴을 통해 청년과 노동자가 “매일 누리고 싶은 창원”을 경험하도록 설계하고자 합니다.

이를 위해 문화의 질과 감각, 확산 가능성을 통해 Top Tier를 정의하고, 이를 일상에 적용하는 3가지 활력 루틴을 도출했습니다.

3가지 핵심 Top Tier 정의



3가지 핵심 활력 루틴

	문화활력	일상틈새활력	청년주도활력
니즈	창원산단/창원의 자부심을 만드는 문화적 경험	‘일할 맛’ 나는 일상 속 틈새의 여유(즐거움)	산단청년의 성장을 연결하는 커리어 연대문화
목표	창원시민과 산단 노동자들이 도시에 자부심을 느끼게 하는 것을 목표	‘일 중심 구조’ 속 노동자에게 일상 틈새의 여유와 즐거움을 제공하는 것을 목표	시니어 중심 문화를 청년 중심으로 전환하고, 커리어 성장과 연대를 지원하는 것을 목표
개발 방향	현재 ‘기계·방산’ 이미지는 ‘공장단지’로만 인식되며, 시민이 공감할 문화적 자랑거리가 부족한 상황으로 이를 해결하고자 산업 정체성을 문화 콘텐츠로 재해석해 새로운 자긍심을 고취	점심시간이나 출퇴근길 등 일상에서 문화적 활력이나 휴식을 체감하기 어려운 환경에서 전략적 문화공간구성 등으로 ‘일할 맛’ 나는 일상 기반 환경을 조성	청년들은 ‘커리어 성장과 연대’ 요구가 크나, 세대 간 교류 인프라가 절대적으로 부족. 이에 ‘커리어 네트워킹, 스마트근로문화 경험 확산’ 등으로 청년이 주도적으로 지식을 공유하며 성장하는 문화를 구축

아이디어 도출 과정

아이디어 도출 과정은 HMW 질문을 통해 문제를 구체화하고, 이를 바탕으로 다양한 아이디어를 발산한 뒤, 단계적인 분류와 선별을 통해 핵심 아이디어를 정리하는 방식으로 진행되었습니다. 이 과정을 통해 이후 시나리오 설계와 실현 단계로 이어질 수 있는 아이디어의 기반을 마련하였습니다.



아이디어 도출을 위한 HMW 질문 구체화

Key finding 1 : 자부심이 생기는 창원산단·창원이고 싶다

- 1-1. 어떻게 하면 창원만의 자부심과 지역 정체성을 가질 수 있을까?
- 1-2. 어떻게 하면 창원산단에서 일하는 자부심을 가질 수 있을까?

Key finding 2 : 일할 맛나게 활력을 줄 긍정적인 마이크로(틈새)경험이 부족하다

- 2-1. 어떻게 하면 산단의 틈새 순간들이 활력이 넘치는 시간이 될 수 있을까?

Key finding 3 : 유희공간의 새로운 가능성을 실험하는 도전과 개방성이 필요하다

- 3-1. 어떻게 하면 기존 녹지·유희공간을 활용해 새로운 경험(일상적인 경험)을 누리게 할 수 있을까?
- 3-2. 어떻게 하면 기존 녹지와 유희공간을 새롭게 실험적으로 활용할 수 있을까?

Key finding 4 : 우연히 접하는 문화&사람과의 만남을 원한다

- 4-1. 어떻게 하면 자연스러운 교류와 짧은 만남(문화적 순간)이 만들어질 수 있을까?
- 4-2. 어떻게 하면 자연스럽게 만나는 문화의 기회를 만들 수 있을까?

Key finding 5 : 창원이 미래세대를 키우기 좋은 교육문화경험을 제공하는 곳으로 진화하고 홍보되어야 한다

- 5-1(청년·가족) 어떻게 하면 청년의 “가족친화적인 삶”이 가능하다고 느끼게 만들 수 있을까?
- 5-2(산단 노동자) 어떻게 하면 산단 노동자가 자기계발·성장을 위한 일상을 유지하면서 정주하게 할 수 있을까?

Key finding 6 : 청년의 활력이 살아나는 창원산단의 커리어 연대문화 활성화되어야 한다

- 6-1. 어떻게 하면 창원에 커리어·취향 기반의 커뮤니티가 활발하다고 느끼게 할 수 있을까?
- 6-2. 어떻게 하면 산단에서 연대감을 강화하도록 만들 수 있을까?

1차 아이디어 발산 및 도출

- HMW 질문을 기반으로, 퍼소나별 문화·생활 니즈를 반영한 아이디어 발산
 - 총 300개 이상의 아이디어를 도출
(정체성·일상문화·공간·커뮤니티·경험·정주성 등 다양한 범주)
- 이후 단계별 검토·분류·우선순위 설정을 위한 기초 데이터로 활용



2차 아이디어 선별 및 고도화

- 3가지 기준을 적용해 아이디어 체계적 정리



- 1차 아이디어를 구조화하고, 핵심 방향성에 부합하는 아이디어 중심으로 고도화

2차 아이디어 선별 및 고도화



퍼스나



가족과 커리어 균형을 추구하는
성장형 방산 연구원



창원 라이프를 자랑하고 싶은
활동형 산단 31살 싱글남



창원에서 성공하고 싶은
로컬 청년 크리에이터

전략 프레임워크



아이디어

전통 · 유산



일상 활력



창원의 자랑 기계방산, '콘셉트 무기(방산) 대전'



창원산단의 유산과 정체성, 'Art+Tech 공공 시그니처'



출퇴근길 문화활력, 'Culture Facade Project'



산단 내 10분 거리, '마이크로 틈새 문화 Zone'



문화를 아카이빙하는 산단, '산단 문화지도'

창원시민



창원산단
노동자



자연 속 업무 활력, '창원 녹지 위케이션'



함께 배우고 교류하는, '청년 공유공간 프로그램'



산단 기숙사 커뮤니티, '청년 살롱'

참여형



경험형



참여가 보상이 되는, '리워드 적립 문화패스'



맞춤형 홍보/소통, '문화 큐레이션 허브'



내 이름의 나무 분양, '창원반려가로수 Zone'



지식 공유 프로그램, '커리어 커넥티드 멘토링'

5

주요 과제 12개

주요 과제에서는 앞에서 확인한 핵심 이슈와 인사이트를 바탕으로, 청년디자인리빙랩 1차년도에 도출된 총 12개의 주요 과제를 소개합니다. 이 과제들은 산업단지의 문제를 단순히 개선하는 수준을 넘어, 청년과 시민의 일상 경험을 출발점으로 산업과 문화가 새롭게 연결될 수 있는 가능성을 실험합니다.

1차년도 주요 과제 선정 과정

1 평가자의 투표를 통해 산업단지별 과제 우선순위 도출

- 일자 : 2025년 11월 13일 ~ 2025년 11월 19일
- 평가자 : 지역대표단, 지역참여단, 디자인 자문 위원
 - * 점수 적용 비율 순서대로 40%, 30%, 30%
- 평가 기준 : 적합성, 효과성, 차별성 등을 종합적으로 평가 / 5점 척도
- 최종 점수 : 최종 득점 x 20 / 평가자 수
 - * 100점 만점 환산

2 산단별 지자체에 평가결과 공유 및 중간보고

- 일자 : 2025년 11월 26일 ~ 11월 27일

3 차년도 프로토타이핑 진행 대상 과제 최종 선정

- 일자 : 2025년 12월 5일까지
- 선정자 : 지자체
- 선정 방법 : 전 과제 순위 부여 및 차년도 개발 대상 과제 선정 / 공문 회신

※ 차년도 운영상황에 따라, 순위 순으로 핵심 과제가 변동될 수 있습니다.

※ 지자체 기본계획 수립 시점 기준으로, 하드웨어에 반영되어야 할 아이디어와 소프트웨어로 반영되어야 할 아이디어를 구분하여 고려하였습니다.

한눈에 보는 주요 과제

1

창원의 자랑 기계방산, ‘콘셉트 무기 대전’ H/W

시민과 덕후가 즐기는 창원의 새로운 IP, 기계방산 판타지 무기 페스티벌!



2

산단 내 10분 거리, ‘마이크로 틈새 문화 Zone’ S/W

일하다 잠깐 쉬는 사이, 산단 안에서 만나는 특별한 문화 경험



3

창원산단의 유산과 정체성, ‘Art+Tech 디자인 시그니처’ H/W

빛과 조각으로 다시 태어나는 창원만의 예술적인 경관



4

내 이름의 나무 분양, ‘창원 반려 가로수 Zone’ H/W

매일 지나치던 가로수에 우리 가족의 기억을 심어서!



5

자연환경 속 업무활력, ‘창원 녹지 워케이션’ S/W

산단에서 벗어나 탁 트인 풍경에서 경험하는 일과 휴식



6

산단 기숙사 커뮤니티, ‘청년살롱’ H/W

반복되는 집-회사의 루틴에 신선함을 더하는 일상 속 청년 커뮤니티



1

2

3

4

5 주요 과제 12 개

H/W 하드웨어(H/W) 과제 : 주로 하드웨어 구현과 연관되는 과제**S/W** 소프트웨어(S/W) 과제 : 소프트웨어 구현으로 실현 가능한 과제

7

함께 배우고 교류하는, ‘청년 공유공간 프로그램’ **H/W**

다양한 사람들과 자연스럽게 연결되는 열린 공간



8

지식 공유 프로그램, ‘커리어 커넥티드 멘토링’ **S/W**

서로의 경험과 노하우를 나누며 함께 키우는 커리어



9

문화를 아카이빙하는, ‘산단 문화지도’ **S/W**

내 주변에서 열리는 행사, 필요한 정보를 알려주는 지도 기반 큐레이션 서비스



10

참여가 보상이 되는, ‘리워드 적립 문화패스’ **S/W**

내가 즐기는 문화활동이 포인트로, 포인트는 혜택으로!



11

맞춤형 홍보/소통, ‘문화 큐레이션 허브’ **S/W**

창원시의 나를 더 잘 아는 문화 큐레이션, 나만의 창원 문화생활 알림



12

출퇴근길 문화활력, ‘Culture Facade Project’ **S/W**

지루한 출퇴근길을 채우는 미디어아트 파사드



본 과제 순서는 지역대표단, 지역참여단, 디자인자문위원과 창원시의 투표 및 우선순위 선정으로 도출된 순위입니다.

과제 1

창원의 자랑 기계방산, ‘콘셉트 무기 대전’

창원의 기계·방산 산업을 시민 참여형 ‘콘셉트 무기’ 콘텐츠로 재해석해, 청년과 시민이 함께 즐기고 기억하는 창원만의 새로운 트레이드마크로 만들어가는 산업×문화 프로젝트입니다.

창원은 전국에서 가장 큰 기계·방산 산업이 모여 있는 도시이지만, 시민에게는 딱딱한 산업 도시로 느껴지기도 했습니다. 산업의 규모와 기술력에 비해 일상에서 체감할 수 있는 매력이나 자부심으로는 충분히 연결되지 못한 것입니다.

한편, 청년과 시민이 직접 참여하고 즐길 수 있는 문화·체험형 콘텐츠에 대한 관심은 점차 높아지고 있습니다. 그렇다면 창원의 산업 자산을 새로운 시각으로 풀어내고, 산업단지를 시민에게 더 가까운 문화 브랜드로 전환할 수는 없을까요?

#기계방산문화콘텐츠

#밀리터리덕후성지

#시민참여페스티벌



목표

기술 중심의 방산 전시를 시민이 즐기고 참여할 수 있는 문화적 체험 구조로 전환합니다. 방산 산업이 가진 폐쇄적이고 전문적인 이미지를 창의적·예술적 콘텐츠로 재해석해, 시민에게 친근한 ‘문화 방산’ 경험을 제공합니다.

주요 내용

청년·시민 창작 콘셉트 무기 공모전

청년과 시민 누구나 참여해 판타지·SF·산업 기술 요소를 결합한 창작 무기 콘셉트를 제안하는 공모전을 운영합니다. 우수작은 그래픽·목업·영상 등으로 재해석해 ‘창원산단 무기대전’ 전시에서 공개하며, 수상자는 전시 연계 프로그램과 토크 세션에도 참여합니다.

산학협력 기반 창작 무기 디자인 프로젝트

창원 지역 대학과 방산·산단 기업이 협력해 산업기술과 예술적 감성, 청년의 상상력을 결합한 창작 무기 모델을 개발합니다. 산학 캡스톤 과정과 연계해 시제품 제작과 전시·체험·교육 콘텐츠로 확장합니다.

시민참여형 인터랙티브 체험 프로그램

조립형 모듈, 인터랙티브 그래픽, VR·AR 체험을 통해 시민이 직접 무기를 조작하고 완성하는 참여형 콘텐츠를 운영합니다. 관람 중심 전시를 넘어 시민이 창작의 주체가 되는 체험형 페스티벌로 구성합니다.

기대효과

과제 운영 전

- 기술 중심의 방산 산업 이미지로 인해 시민 공감과 일상적 자부심 형성이 미흡
- 산업 위상에 비해 청년·시민 참여 기반의 창작·체험 생태계 부재
- 산업 자산이 지역 브랜드·관광·경제로 연결되지 못하는 한계

과제 운영 후

- 기술 중심의 방산 이미지를 시민이 공감하는 문화 중심의 방산으로 전환
- 청년·시민 참여 확대로 산업 기반의 새로운 창작 생태계 구축
- 지역 브랜드 강화 및 관광·경제 파급효과 창출

세부 시나리오



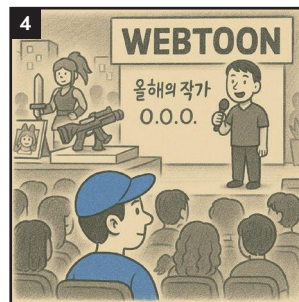
창원에서 열리는 '무기대전'에
오픈 전부터 사람들이 많이 모여있다.



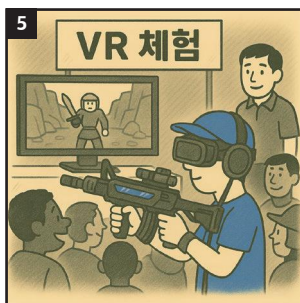
사람들이 다양한 코스튬을 입고 사진 찍으며
재미있게 활동하는 모습이 보인다.



산학연계 프로젝트 관련 무기 소개
팝업에서 창의적인 전시를 관람한다.



웹툰·게임 기획자의 스토리 구상 관련
강의를 듣는다.



3D 모델링으로 디자인된 무기를 이용해
VR 체험을 한다.



건물 안 부스 구경을 마치고 드론쇼를 구경하며
창원의 기계방산의 힘을 다시 한 번 느낀다.

과제 2

산단 내 10분 거리, ‘마이크로 틈새 문화 Zone’

점심시간이나 퇴근 전후, 창원산단 노동자는 10분에서 20분 정도의 짧은 여가시간을 가집니다. 하지만 공장과 도로로 둘러싸인 환경 속에서, 잠시 기분을 전환할 선택지는 많지 않습니다.

만약 이 시간을 음악과 예술, 체험으로 채운다면 어떨까요? 아주 잠깐의 문화 경험이 단조로운 하루에 활력을 가져다주는 기회가 될 수 있습니다.

#점심시간10분

#퇴근후소확행

#스트레스순삭



목표

산단 노동자의 업무 중간, 점심시간, 퇴근 전후에 발생하는 10~20분 내외의 짧은 틈새 시간을 음악·예술·체험 콘텐츠로 전환합니다. 산단 노동자의 일상에 활력을 더하고 지역 청년 예술인과 상생하는 산단형 문화휴식 모델을 제안합니다.

주요 내용

예술·음악 ZONE 운영

산단 노동자의 틈새 시간에 참여할 수 있는 음악 공연, 예술 전시, 소규모 체험 프로그램을 운영합니다. 예술 ZONE, 운동 ZONE을 운영해 일상 속 정서적 활력을 회복할 수 있는 문화휴식 공간을 조성합니다.

산단 맞춤형 공간 활용

산단 내 보행로, 휴게공간, 남천길 등 일상 동선 안에서 접근성이 높은 공간을 활용해 별도의 이동 없이 자연스럽게 문화 경험이 이루어지도록 만듭니다.

지역 청년 예술인 협업 프로그램

지역 청년 예술인의 공연, 산단 동호회 참여, 로컬 브랜드 플리마켓 등 산단 노동자와 청년 예술인들이 일상적으로 만날 수 있는 구조를 만듭니다. 청년 예술인들이 활동할 수 있는 활동 무대를 확장하고, 산단과 지역 문화가 상생하는 기반을 마련합니다.

기대효과

과제 운영 전

- 단조로운 일상 속에서 문화적 자극을 얻기 어렵고, 퇴근 후에는 긴 이동 동선과 피로로 인해 문화시설 방문을 포기함
- 스트레스를 해소하고 영감을 얻을 수 있는 긍정적인 틈새 경험이 부족



과제 운영 후

- 산단 내 유휴공간이 다양한 문화활동이 자연스럽게 일어나는 활력 공간으로 변신
- 멀리 이동할 필요 없이 일상 동선 속에서 짧은 시간 동안 음악, 미술 등을 경험하며 스트레스 해소
- 지역생활에 대한 만족도 향상

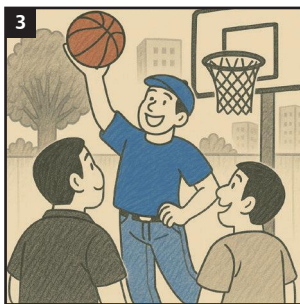
세부 시나리오



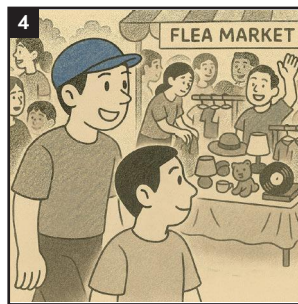
산단 점심시간이 되면 남천길로 산책을 나온다. 딱히 할 것은 없지만 잠깐이라도 걷기 위해 남천길로 향한다.



남천길을 지나가다 보니 속도 측정기가 있어서, 커피 내기를 다 같이 짧은시간에 즐긴다.



다음 날에는 농구 골대로 다른 내기를 하자고 다 같이 약속한다.



조금 더 걷다보니 시민들도 바글한 프리마켓이 진행 중이다.



다른 한쪽에서는 흥겨운 음악도 들린다. 잠깐 앉아서 기분 전환한다.



잠깐의 점심시간이었지만 10분 내로 즐길 수 있는 문화가 있어 퇴근까지 버틸 수 있는 힘이 된다.

과제 3

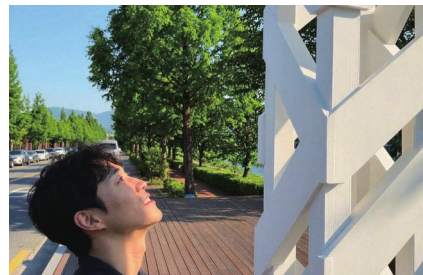
창원산단의 유산과 정체성, ‘Art+Tech 디자인 시그니처’

산단의 건물벽과 유휴공간에 디자인 설치물을
반복적 배치, 빛과 그림자가 시간에 따라 변하며
창원의 산업·역사를 상징하는 시그니처 조형물

#빛그림자설치물

#산업유산예술변환

#산단시그니처



추진 배경과 목표

창원은 국제적 조각가의 도시임에도 산업 중심 이미지가 강해 일상에서 예술을 체감하기 어렵습니다. 산단의 벽면·유휴공간이 예술적 상징으로 활용되지 못해 조형물로 재해석이 필요합니다. 산업 경관을 기술·예술 디자인으로 전환하고 주요 거점에 조형물을 도입해 일상의 문화 경험을 확장하는 것이 목표입니다.

주요 내용

창원의 예술 자산을 재해석한 시그니처 아트워크를 산단 곳곳에 도입합니다. 기업 가치와 연계한 공공 조형물 설치 및 산단 경관 조성을 위한 디자인 가이드라인을 구축합니다.

기대효과

과제 운영 전

산단은 시각적 상징이 부족하고 산업·폐쇄적
이미지가 강해 시민 접근성과 매력도가 낮음

과제 운영 후

산단을 상징하는 조형물과 시간대별 예술공
간을 조성해, 시민이 찾고 기록하는 문화·예
술 공존의 장소로 인식

세부 시나리오



창원국가산업단지 내에 각 기업의 시그니처 조형물을 구경하러 주말에 방문한다.



걷다가 00기업의 방산 전문기업을 나타내는 독특한 시그니처를 발견하여 인증샷을 찍는다.



서로 사진을 찍어주다 보니 창원국가산단을 한 바퀴를 돌았다.



근처에 있는 공원에서는 아이와 커플들이 시그니처 조형요소를 직접 쌓아가며 사진도 찍으며 놀고 있다.



시그니처로 제작된 산단의 공공 디자인이 돋보여 구경하는 재미가 더해진다.



창원산단 기념품으로 시그니처 모양의 키링을 구매한다.

과제 4

내 이름의 나무 분양, '창원 반려 가로수 Zone'

창원산단의 가로수에 나의 이름을, 우리 가족이
가꾸는 반려 나무로 만드는 창원산단

#가로수입양

#애착공간형성

#시민참여조경



추진 배경과 목표

창원산단은 노동자가 머무르지 않는 이동 중심 공간으로 인식되며, 문화·휴식 경험 부족으로 시민과 노동자 모두에게 닫힌 산업지대로 보이고 있습니다. 삭막한 출퇴근길과 경관을 일상 속 활력 공간으로 바꾸기 위해 시민이 직접 참여하고 정서적 애착을 느낄 수 있는 문화 장치가 필요한 상황입니다. 개인·팀 단위로 반려 나무 zone 을 분양해 산단을 참여 기반의 '문화적 애착 공간'으로 전환합니다.

주요 내용

산단 가족 사연 등을 공모해 가로수와 매칭하고 임명식을 진행하며, 남천길을 중심으로 체험·교육 기반의 가로수 커뮤니티 프로그램을 운영합니다. 또한 시즌별 반려 가로수 행사를 통해 시민 참여를 지속시키고 산단 공간에 애착을 형성하는 문화를 확산합니다.

기대효과

과제 운영 전

단조로운 산업 경관과 부족한 문화·휴식 경험으로 산단을 머무르지 않는 닫힌 공간으로 인식

과제 운영 후

가족과 함께 가꾸고 즐기며 추억을 쌓는 참여형 문화거리로 산단을 머무르고 싶은 공간으로 전환

세부 시나리오



1 지나가다 '반려가로수 입양하실래요?' 포스터를 발견하고 아들 생일 선물로 결정한다.



2 나무 한 그루를 아들 이름으로 분양 받기 위해 사연을 신청한다.



3 나무 분양에 당첨되어 나무 한 그루 앞에 아들 이름이 새겨진 표지판을 구경한다.



4 가족들과 다 같이 분양받은 나무에 옷을 입히고 물주며 가꾸며 다양한 활동을 즐긴다.



5 창원시민들도 가로수를 지나다니며 QR을 통해 분양받은 가족의 영상과 사연에 대해 공감을 표하기도 한다.



6 예전에는 그냥 가로수였지만 지금은 더욱 애정이 가는 가로수로 변화한 것 같다.

과제 5

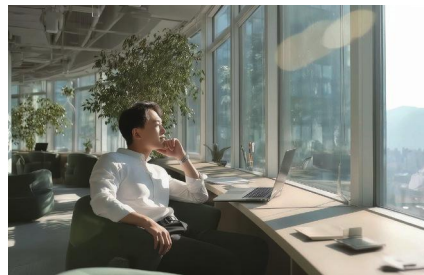
자연환경 속 업무활력, ‘창원 녹지 위케이션’

삭막한 산단 환경을 벗어나 자연 속에서
 몰입과 집중을 통해 업무 효율과 활력을
 높이는 위케이션

#몰입형자연워크스페이스

#스마트근로문화

#업무활력충전



추진 배경과 목표

창원산단은 일 중심의 단조로운 근로 문화로 활력이 부족하고, 풍부한 녹지 자원을 일상 경험으로 연결하지 못하고 있습니다. 창원산단의 자연 속에서 일과 휴식을 병행할 새로운 위케이션 환경이 필요한 상황입니다. 녹지 경관을 활용한 몰입형 워크스페이스를 조성해 업무 효율과 웰빙을 높이는 스마트 근로 문화를 확산합니다.

주요 내용

위케이션 센터를 운영하며 준비 단계에서는 웰컴 키트 제공과 좌석 예약, 이동 지원 등을 통해 위케이션 참여를 돕습니다. 업무 단계에서는 자연 경관을 바라보며 몰입할 수 있는 ‘뷰 워크스페이스’를 제공합니다. 휴식·네트워킹 단계에서는 웰니스 활동, 로컬 투어, 야간 프로그램 등 일상의 활력을 높이는 경험을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

삭막한 공장지대, 단조로운 일상으로 활력 부족

과제 운영 후

자연경관을 바라보며 몰입할 수 있는 예약제 사무실 운영으로 활력 근로문화 확산

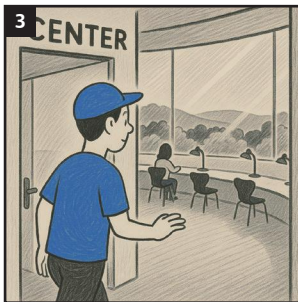
세부 시나리오



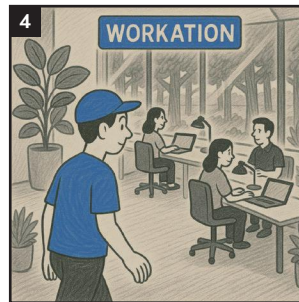
지루한 산단을 벗어나 좀 더 활력을 얻기 위해
녹지 워케이션을 예약하며 출근중이다.



산단에서 워케이션 센터까지 이동지원
서비스를 이용하니 부담이 없다.



오늘은 창원의 풀숲에서 일하는 느낌을 받고
싶어 숲과 나무 전경이 좋은 워케이션에 왔다.



다른 산단 직원과 외부에서 온 사람들이
일하는 모습이 보인다.



준비물은 따로 준비하지 않아도 돼서 좋다.
미리 예약만하면 업무할 때 사용할 수 있는
키트를 받을 수 있다.



이제 퇴근시간에 맞춰 집으로 가기 전에
워케이션에서 지원하는 저녁 문화활동을
잠깐 하고 가려한다.

과제 6

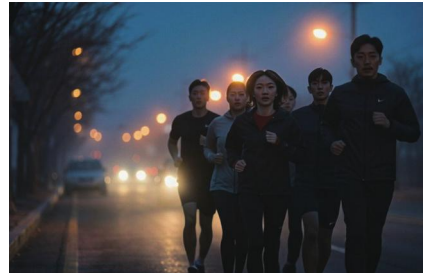
산단 기숙사 커뮤니티, ‘청년살롱’

산단 기숙사에 거주하는 청년 노동자를
중심으로 일상 속 활력과 관계를 회복하는
생활 밀착형 자치 커뮤니티

#기숙사커뮤니티

#슬기로운산단라이프

#도시·산단연결



추진 배경과 목표

산단 청년들은 회사-집 중심 생활로 교류와 문화 커뮤니티가 부족해 일상 활력이 낮습니다. 기숙사와 주변 환경이 단순 거주에 머물러 관계 형성과 정주 커뮤니티를 운영하고 기숙사 기반 플랫폼으로 확장해 지속 가능한 청년 문화 생태계를 구축하는 것이 목표입니다.

주요 내용

기숙사에 거주하는 청년 노동자를 중심으로 생활밀착형 커뮤니티를 운영해 일상의 활력을 높입니다. 출근 전에는 러닝과 커피 모임 등 모닝 커뮤니티를, 퇴근 후에는 취미 기반 저녁형 커뮤니티를 운영합니다. 주말에는 로컬 공간과 연계한 네트워킹 프로그램을 통해 교류와 관계 확장을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

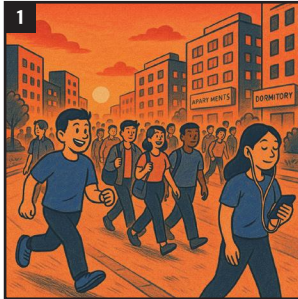
기숙사 생활이 회사-집 반복으로 단조롭고,
외부 청년들과 자연스러운 교류 기회가 거의
없음



과제 운영 후

기숙사가 만남·연결의 플랫폼으로 확장되어
청년들의 정주 의지와 생활 만족도가 높아지
고, 새로운 교류 기회가 편하고 안전하게 제공

세부 시나리오



퇴근 무렵 기업 기숙사와 아파트가 모여 있는 거리로 사람들이 들어온다.



기숙사에 도착하면 집안에서 쉬는 것 밖에 없던 기숙사 생활이 지루해질 차나,



기숙사/아파트(오피스텔) 건물 내부 게시판에 다양한 커뮤니티 활동이 공지된 것을 확인한다.



출근 전 새벽에는 다같이 창원대로 러닝을 하였고,



퇴근 후에는 e-sports 기숙사 대항전을 펼친다.



주말에는 포트럭 파티를 진행하고 사람들과도 끈끈해지며 기숙사 라이프가 즐거워진다.

과제 7

함께 배우고 교류하는, '청년 공유공간 프로그램'

센터를 열린 실험실·책방·카페·전시공간으로
만들어 산단과 시민이 교류하고 새로운
시도를 할 수 있는 거점

#청년열린 거점

#창작·기획실험

#로컬문화활성화



추진 배경과 목표

노동자가 주도적으로 기획·실험하며 시민과 교류할 자율적 문화 플랫폼이 부족해 일상 속 문화 경험이 제한되고 있습니다. 일 중심 구조와 이동 피로, 공유공간 부족으로 문화 향유가 어려운 상황에서 청년 노동자와 시민이 함께 참여할 열린 실험 기반이 요구됩니다.

청년주도의 공유문화 생태계를 만들어 일상형 문화 실험을 확산하고, 산단-도시 간 지속적 교류를 활성화하는 것이 목표입니다.

주요 내용

청년이 보낸 사진·이야기를 큐레이션 해 월별로 전시하는 '창원 대로 展', 청년이 제안한 주제로 산단 노동자와 시민이 대화하는 소규모 커뮤니티 '창원 대로 TALK', 청년 추천·기부 도서로 구성된 공유 책방을 운영하는 '창원 대로 BOOK'으로 구성된 참여형 로컬 문화 프로그램입니다.

기대효과

과제 운영 전

일 중심의 단절된 근로 문화 속에서 청년이
주도적으로 기획·실험할 안전한 플랫폼이 없
고, 문화 참여도 획일적

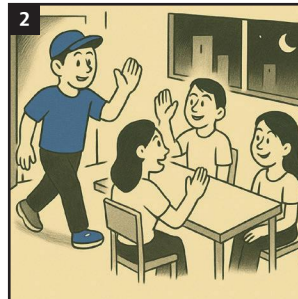
과제 운영 후

청년의 시도와 교류가 일상화되고, 노동자와
시민이 함께 만드는 열린 커뮤니티 기반의 자
율적 문화 생태계로 전환

세부 시나리오



창원에서 출퇴근 외에 좀 더 다양한 사람들과의 만남, 문화활동을 직접 기획하는 경험을 가지고 싶다.



산단 퇴근 후 언제나 열려있는 센터에서 사람들과 만남을 가진다.



매번 다른 주제로 이야기를 나누면서 교류도 하고 센터 내에 전시와 다양한 문화활동을 다 같이 기획하는 시간도 가진다.



센터 내에 부담 없이 전시가능한 공간을 통해 이번에 기획한 '우리집 강아지 사진전'을 진행하기도 했다.



꼭 전시가 아니더라도 나의 독서리스트를 공유하는 공유 큐레이션 책방을 통해서도 문화활동 기획이 가능하다.



일뿐만 아닌 나의 생활에 생기를 불어 넣어줄 다른 이유가 있기에 퇴근 후의 시간이 계속 기다려진다.

과제 8

지식 공유 프로그램, '커리어 커넥티드 멘토링'

산단 내 노동자들이 각자의 직무 지식과
실무 경험을 나누고 경력 개발을 촉진하며
성장하는 실무 멘토링 프로그램

#지식크로스멘토링

#세대연결

#산단연대강화



추진 배경과 목표

창원산단은 노동자의 기술·경험이 개인에만 머무르고 조직·지역으로 확산되지 못해 커리어 성장이 정체되고 있습니다. 세대 간 교류와 지식 전수 구조가 부족해 실무 지식이 공유되지 않는 환경이 지속되는 상황입니다. 노동자의 지식·경험을 체계적으로 연결·공유해 커리어 상생 생태계를 구축하고 프로젝트 기반 학습으로 역량을 강화하고자 합니다.

주요 내용

시니어 노동자를 모아 멘토 풀을 구축하고 표준화된 가이드로 멘토링 운영 체계를 마련합니다. 청년 노동자가 관심 분야에 맞춰 멘토를 직접 선택하는 자율 매칭 방식을 적용해 1:1 소규모 심층 상담을 지원합니다. 커피챗·직무 소모임·온라인 커뮤니티 등을 통해 멘토-멘티가 지속적으로 교류하며 성장 네트워크를 형성합니다.

기대효과

과제 운영 전

기술 숙련도는 높지만 신기술·기획·디지털 역량 교육이 부족해 경험과 지식이 개인에게만 축적되고 공유되지 않음

과제 운영 후

세대 간 멘토링을 통해 노동자가 협업·문제 해결 역량을 갖춘 인재로 성장하고, 기업은 혁신 인재를 확보

세부 시나리오



산단에서 일하면서 커리어가 정체된
상황을 벗어나고 싶지만 배우고
경험을 나눌 수 있는 기회가 없다.



산단 내 멘토멘티를 신청할 수 있는
기회가 생겨, 원하는 분야의 멘티로
매칭 신청을 한다.



멘토와 같이 커피챗하는 시간을 가지며
서로의 경험을 나눌 수 있는 시간을 가진 후
최종 매칭이 된다.



멘토와 매칭이 된 후 같이
사이드 프로젝트를 진행한다.



한 번씩 멘토와 멘티의 역할을 바꿔서 요즘
문화, 다양한 프로그램 사용법 등 가르쳐주며
서로를 보완해준다.



완료된 사이드 프로젝트로 연말에 합동 발표를
통해 공유하고 산단 네트워킹 파티를 진행하며
커리어를 확장시킬 수 있는 과정을 경험한다.

과제 9

문화를 아카이빙하는, ‘산단 문화지도’

정보를 실시간으로 연결해 시민과 노동자가
함께 문화가 있는 산단을 체감하게 만드는
인터랙티브 지도 서비스

#산단스토리텔링아카이빙

#실시간문화지도

#산단의재발견



추진 배경과 목표

창원산단은 문화·여가 정보가 분산돼 접근성이 낮고, 산업시설 중심 이미지로 체류 매력도 또한 떨어지고 있습니다. 통합된 문화·안전·생활 정보가 부족해 시민과 노동자가 일상에서 산단의 매력을 체감하기 어려운 상황입니다. 실시간 지도 기반으로 산단 정보를 통합 제공해 ‘문화가 있는 산단’을 만들고 생활밀착형 문화 탐색 경험을 확산합니다.

주요 내용

산단 내 문화 거점과 프로그램을 실시간으로 확인하고 이동 경로 기반 코스를 추천해 주는 인터랙티브 문화지도 플랫폼을 구축합니다. 낮·밤 모드 UI와 시민 참여형 UGC 시스템으로 안전하고 편리한 생활 문화 지도를 운영하며, 주요 지점의 QR·사이니지 연계를 통해 온·오프라인 통합 문화 경험을 지원합니다.

기대효과

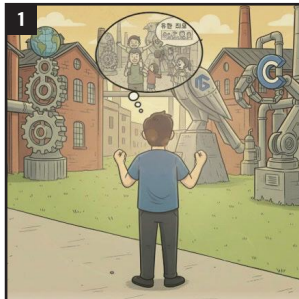
과제 운영 전

산단이 폐쇄적·일 중심 공간으로 인식돼 시민 접근성이 낮고, 문화·안전 정보가 즉시 전달되지 않음

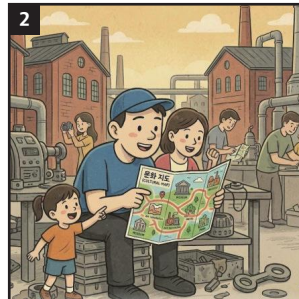
과제 운영 후

실시간 정보로 산단을 낮엔 휴식·산책, 밤에는 안전하고 활력 있는 문화공간으로 활용할 수 있도록 ‘살아있는 산단 문화지도’로 전환

세부 시나리오



창원국가산단은 외적으로 봤을 때는 그저
공장으로 보이지만 살펴보면 스토리가
녹아있는 산단인 것을 알려주고 싶다.



가족과 주말에 산단에 특화된 문화지도를
통해 산단을 탐색해보려 한다.



산단 내 기업의 시그니처 조형물 등을
구경하며 인증샷을 남긴다.



간단하게 즐길 수 있는 굿즈 제작
팝업 체험을 통해 즐기고,



자녀와 찍은 사진을 산단문화지도에 업로드
하며 아카이브하며 추억을 모은다.



계속 새로운 팝업, 문화활동이 생길 때마다
지도에 업로드되며 문화산단 이름에 걸맞게
문화가 지속적인 산단이 된다.

과제 10

참여가 보상이 되는, ‘리워드 적립 문화패스’

나의 문화활동이 포인트가 되고,
포인트가 창원산단을 즐기는 문화혜택으로!

#참여가보상으로

#통합리워드앱

#산단문화패스



추진 배경과 목표

창원산단에는 문화활동 참여에 대한 동기와 보상 체계가 부족해 참여가 일회성에 머물고 지속되지 않는 한계가 있습니다. 시민 수요가 높은 콘텐츠와 연계된 혜택이 부재하고 기업 차원의 문화 지원도 부족해 문화 친화적 환경이 형성되지 못한 상황입니다. 문화활동을 포인트로 적립해 실질적 혜택으로 환원하고, 기업 참여까지 확대해 ‘참여가 보상이 되는’ 선순환 문화 생태계를 조성하고자 합니다.

주요 내용

산단 노동자와 시민의 다양한 문화활동을 포인트로 적립하고 문화패스 혜택으로 교환하는 ‘창원문화산단형 리워드 플랫폼’을 구축합니다. 스포츠 관람 등 선호도가 높은 보상을 강화하고, 산단 동아리 지원·가족 단위 혜택·생애주기별 프로그램·문화 이כל 기업 인증제도[●] 등을 연계해 참여 동기를 높입니다.

기대효과

과제 운영 전

보상 체계와 기업 문화 지원이 부족해 참여가 일회성에 머물고 만족도가 낮은 상황

과제 운영 후

포인트 적립과 실질적 혜택을 제공해 참여를 지속시키고, 가족·기업 참여를 확대해 문화 친화적 환경을 조성하는 구조

● 노동자의 문화활동 참여율이 높은 기업에 인증 마크를 부여하고 인센티브를 제공하는 제도

세부 시나리오



가족과 함께 야구를 관람하고 싶지만 금액이 부담되기도 하고 가성비를 따지자니 쉽게 손이 가지 않는다.



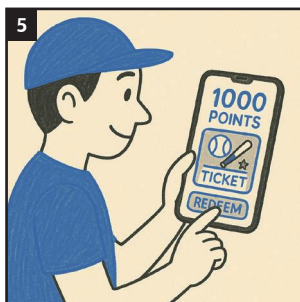
하지만 문화산단형 문화리워드를 통해 야구경기 관람을 목표로 잡고 포인트를 모아 보려고 한다.



산단에서 포인트를 적립할 수 있는 문화 활동들을 찾고,



신청하여 봉사, 체험 등 다양한 활동들을 통해 포인트를 적립한다.



가족과 함께하고 싶은 문화활동을 포인트로 구매하여,



평소에 비용이 부담되었던 문화 활동을 포인트로 결제하여 사용하여 가족과 즐길 수 있다.

과제 11

맞춤형 홍보/소통, ‘문화 큐레이션 허브’

분산된 문화 정보를 하나로 통합하고, 시민의
관심사와 생활패턴에 맞춘 콘텐츠를 추천

#통합문화정보허브

#문화참여확대

#맞춤형큐레이션



추진 배경과 목표

산단 내 문화 정보가 노동자에게 제대로 전달되지 못해 참여 기회를 잃고 있습니다. 취향·시간대에 맞는 정보를 한눈에 파악하기 어려워 문화 접근성이 낮은 상황입니다. 이에 따라 개인 맞춤형으로 정보를 큐레이션하고 능동적으로 추천하는 스마트 문화 정보 플랫폼을 구축해 산단의 문화 접근성과 활용도를 높이고자 합니다.

주요 내용

창원청년정보 플랫폼의 큐레이션 기능을 전반적으로 고도화하여 통합 문화 정보·캘린더·지도 등을 한곳에서 확인할 수 있게 만들고, 개인화 추천과 알림 기능을 강화해 청년들이 필요한 정보를 더 쉽고 직관적으로 받을 수 있도록 정보 제공 방식을 개선합니다.

기대효과

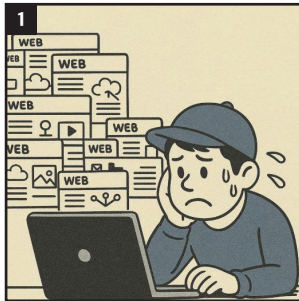
과제 운영 전

산단 노동자와 시민은 관심사에 맞는 정보를 찾기 어렵고, 문화혜택도 제대로 전달되지 않아 인지도가 낮으며, 정보 전달 방식도 단순해 활용성이 떨어짐

과제 운영 후

문화 정보가 통합 플랫폼에서 개인 맞춤형으로 제공되어 누구나 쉽게 탐색·구독하고, 필요한 알림을 받아 놓치지 않고 참여할 수 있는 환경으로 전환됨

세부 시나리오



매번 5개의 웹페이지를 뒤지면서 찾은
문화활동을 가족과 함께 즐겼다면,



창원시의 모든 문화생활과 관련된
정보들을 한 번에 볼 수 있게 되었다.



다양한 취향과 특성을 반영하기 위한
문화 MBTI 검사를 한다.



문화 MBTI를 반영한
맞춤형 큐레이션을 추천해주며,



이메일, 카카오톡 접근성이 높은
채널 알람을 제공한다.



나의 취향과 가족의 취향이 반영되는
종합 플랫폼을 통해 주말이
문화생활도 가득 채워진다.

과제 12

출퇴근길 문화활력, ‘Culture Facade Project’

산단의 지루한 경관과 일상을 깨우는 문화
전시 + 일상 참여소통 + 아카이빙 플랫폼의
Wall로 전환

#디지털캔버스

#산단이미지전환

#출퇴근길미디어월



추진 배경과 목표

산단이 공장·도로 중심의 단조로운 경관으로 굳어져 일상 속 문화적 활력이 부족합니다. 산업 효율 위주의 환경 탓에 감성적 경험과 지속적 문화 향유가 어렵습니다. 이 때문에 노동자의 출퇴근 과정에서도 문화적 활력을 얻을 수 없습니다. 노동자의 출퇴근길에 즐거움을 더하기 위해, 일상을 감성적으로 바꾸는 거리 갤러리형 공간과 참여·소통 기반의 문화 모먼트를 조성합니다.

주요 내용

산단 대로에 리듬을 만드는 컬러 폴리 사이니지와 멈춰 서는 순간을 즐겁게 만드는 참여형 미디어월을 조성하고, 기록이 축적되는 산단 문화 아카이브로 일상의 문화 경험을 확장합니다.

기대효과

과제 운영 전

산단은 공장·도로 중심의 단조로운 풍경과 감성 요소 부족으로 지루한 일상이 반복되며, 문화가 일회성 행사에 머물러 활력이 낮음



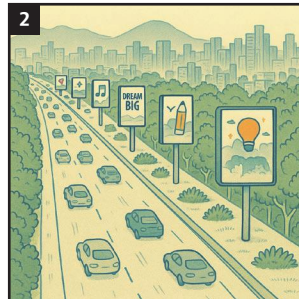
과제 운영 후

일상에 문화적 리듬과 감성을 더한 산단 거리를 조성해, 참여와 교류가 살아 있는 감성적 문화 모먼트를 만들어 냄

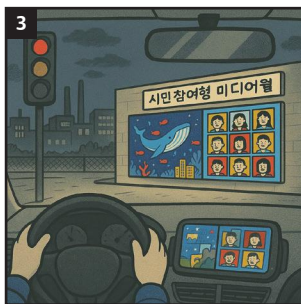
세부 시나리오



매번 똑같은 삭막한 출퇴근길과
딱딱한 공장 들어가는 느낌에 답답하다.



답답한 순간, 신호 대기 중 차에서 올려다
보니 창원대로 옆에 미디어 월이 보인다.



미디어월에 '오늘 점심을 추천해주세요'라는
문구가 뜬다. 잠시 고민하다 보니
신호가 바뀌고 다시 운전을 한다.



신호 대기하니 다시 미디어월에 문구가 뜬다.
문구 옆 QR을 찍고 오늘 점심 댓글을 올린다.



미디어월에 업로드된 메시지, 사진,
영상, 글귀 등 모든 콘텐츠는 '산단 문화
히스토리 아카이브'로 축적되기도 한다.



같이 출근하는 사람들의 점심 맛집도 알게되고
서로 공감도 하다보니 어느새 일터에 도착했다.
아침부터 미소를 지을 수 있는 출근길이였다.

주요 과제가 나오기까지

문제 정의	문제점	창원의 자랑거리가 자연스럽게 떠오르지 않음			일할 맛나게 활력을 줄 긍정적인 틈새 경험이 부족		
	원인	시민이 기계방산 산업을 체험할 콘텐츠·공간 부족	산단 내·외부 공간에 예술적 상징요소가 부족		노동자의 문화생활을 장려하는 문화와 제도가 부족	산업단지 내부에 학습·휴식·성장 지원 공간, 기회 부족	산업시설 중심의 정보만 제공됨
	니즈	긍정적 기계방산 이미지 제고 필요	창원만의 자랑거리와 SNS공유 가능한 문화요소 필요		‘참여가 보상이 되는’ 선순환 문화 생태계 필요	청년이 주체가 되는 열린 공유공간 필요	일상 속에서 문화적 매력 필요
개발 방향		기술 방산에서 문화 방산으로 인식 전환	기계·방산 산업과 예술의 융합을 통해 자연스러운 브랜드 아이덴티티 강화	반려나무를 통해 시민들이 녹지 공간에 깊은 애착을 형성하고 주인의식 고취	지속가능한 문화생활의 확산을 유도하는 리워드 시스템 구축	노동자와 시민이 교류하고 새로운 시도가 가능한 거점 제공	산업단지 내 문화·생활· 편의정보 실시간 연결
아이디어		컨셉트 무기 대전	Art+Tech 디자인 시그니처	창원 반려 가로수 Zone	리워드 적립 문화패스	청년 공유공간 프로그램	산단 문화지도

1

2

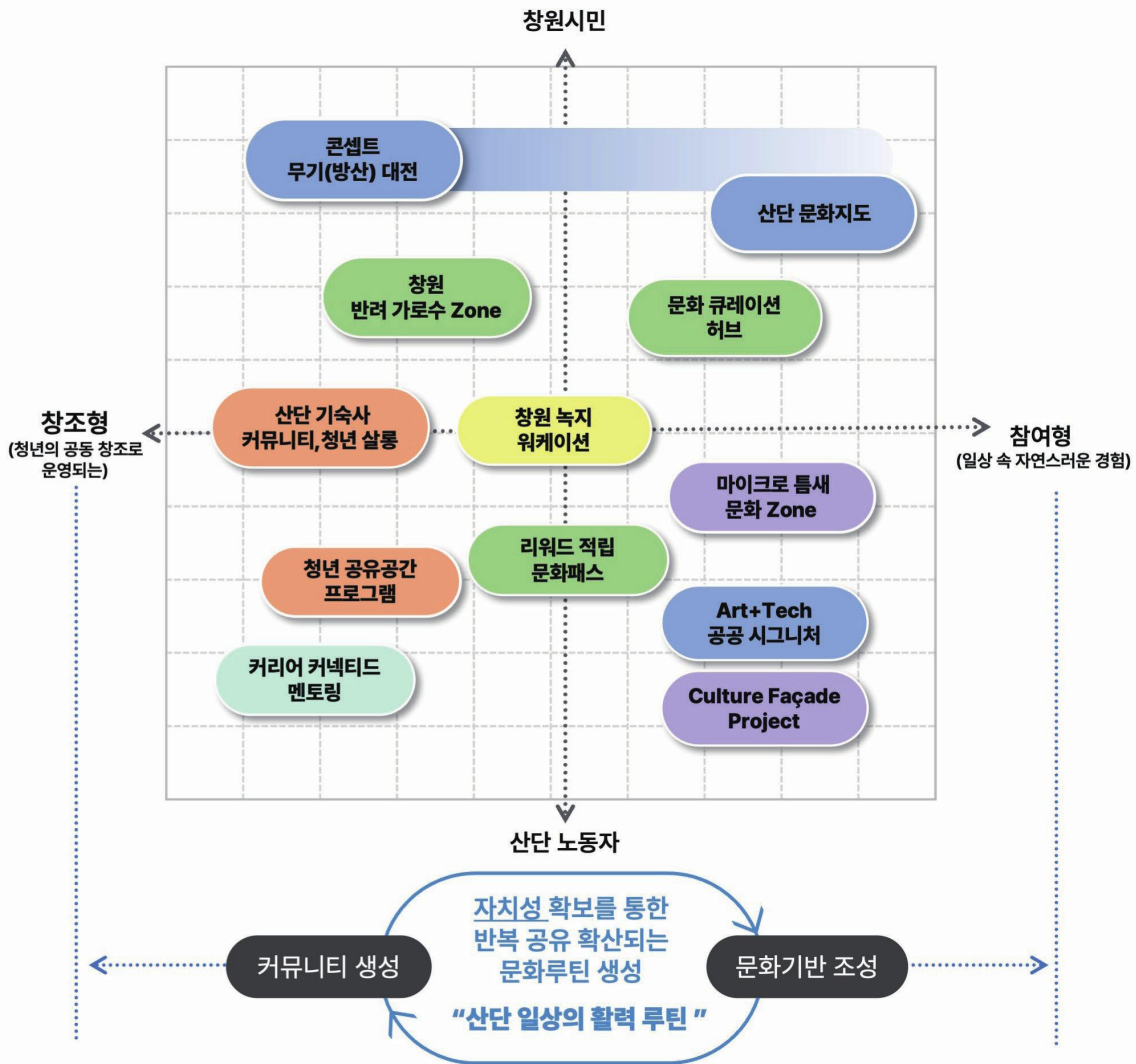
3

4

5
주요
과제
12
개

				창원산단 내 커리어 연대문화 부족	
일상 속 노동자의 휴식지원이 부족	산업단지 경관이 공장 위주의 단조로운 풍경으로 고착	'일 중심 구조'가 고착되어 일상 속 즐길거리와 문화적 활력이 부족		청년 문화를 함께 만들어갈 자발적인 커뮤니티가 부재	
노동자의 점심시간을 풍요롭게 만드는 생활·문화적 장치 필요		스마트한 인재로서의 창원청년 이미지 및 경험 필요		활력과 교류의 기쁨이 있는 청년 노동자 커뮤니티 모델 필요	노동자의 경력 성장 및 상호 연대 강화 필요
짧은 휴식시간 (15분~20분)을 활용한 음악, 예술, 체험경험 제공		노동자 개인에게 최적화된 문화정보 큐레이션 제공	업무 효율과 웰빙을 높이는 스마트 근로문화 확산	기업기숙사가 단순 주거 공간을 넘어 청년들의 만남·연결 플랫폼으로 확장	노동자 세대 간 실무경험을 공유하고 네트워킹을 촉진할 인프라 제공
마이크로 틈새	Culture Facade Project	문화 큐레이션 허브	창원 녹지 위케이션	청년 살롱	커리어 커넥티드 멘토링

아이디어 포지셔닝 맵



자부심이 생기는 창원산단/
창원이고 싶다.

일할 맛나게 활력을 줄 긍정적인
마이크로(통새) 경험이 부족하다

유휴공간의 새로운 가능성을 실험하는
도전과 개방성이 필요하다

우연히 접하는 문화&사람과의
만남을 원한다

창원이 미래세대를 키우기 좋은 교육 문화 경험을
제공하는 곳으로 진화하고 홍보 되어야 한다.

청년의 활력이 살아나는 창원산단의
커리어 연대문화 활성화

정원에서 성공하고 싶은
초보 정원 크리에이터

1차년도 사업을 돌아보며

창원 지역대표단 참여자 소감 한마디

“창원 문화산단 성공을 위해서
깊은 고민을 해볼 수 있는 즐거운
시간이었습니다! 창원 문화산단이
꼭 잘 되었으면 좋겠어요.”

“내가 살고 있고, 일하고 있는
창원에 대해서, 또 창원산단에
대해서 깊게 고민해 볼 수 있는
뜻깊은 시간이었습니다.
아이디어에서만 그치지 말고
꼭 실행이 된다면 더욱
보람찰 것 같습니다.”

“창원에 있으면서도 몰랐던
창원에 대한 새로운 인사이트를
얻을 수 있었습니다!
창원에 정말로 필요한 것이
무엇인지 고민할 수 있었던
기회였습니다. 아이디어들을
실제로 볼 수 있으면 좋겠습니다.”

“창원에 살면서 창원에 대해
많이 생각하게 해주셔서 감사해요.
내가 사는 창원이 우리나라에서
가장 빛나는 도시가 될 수
있도록 부탁드립니다.”

“창원 청년들이 즐길 수 있는
‘창원산단’을 위해 머리를
맞닿았던 시간이었습니다!
꼭 성공하길 기원합니다.”

“창원산단에 대해 탐구한
이 긴 시간들이 꼭 의미 있게 쓰여서
큰 결실을 맺었으면 합니다.”

수행사 대표 소감

엔지니어의 도시에서,
청년이 머물고 싶은
도시로

정선희
(주)에스큐브디자인랩 대표

“창원은 어떤 도시인가.”

창원문화산단 청년디자인리빙랩은 이 질문에서 출발했습니다.

처음에는 기대보다 질문이 더 많았습니다. 4년에 걸쳐 로컬에서 서비스디자인 기반 리빙랩을 실험할 수 있다는 기대가 컸지만, 동시에 지역과 산업단지라는 단단한 구조 속에서 “청년”, “서비스디자인”, “리빙랩”이라는 세 가지 단어가 과연 실제 변화를 만들어낼 수 있을지 스스로에게 묻게 되었습니다.

기존 관습에 얽매이지 않는 청년의 감각과 실천력, 사람의 경험을 중심으로 문제를 이해하는 서비스디자인의 방법론, 그리고 현장에서 답을 찾는 리빙랩이라는 방식은 분명 매력적이었습니다. 하지만 그만큼 쉽지 않은 도전이기도 했습니다.

창원은 지난 50년 동안 대한민국 제조업을 지탱해 온 국가산업단지를 중심으로 성장한 도시입니다. 기계와 방위산업이 집적된 대표적인 산업도시이면서, 산업과 주거가 함께 설계된 계획도시이기도 합니다. 일과 생활이 가까이 놓여 있는 독특한 구조를 가진 도시입니다. 국내 방산 매출의 상당 부분을 담당하는 산업 생태계와 수천 개의 제조기업, 수십만

명의 노동자가 함께 만들어 온 한국 산업의 핵심 공간이기도 합니다. “뭘든 만들 수 있는 엔지니어의 도시”라는 표현이 창원을 가장 잘 설명하는 말처럼 느껴집니다.

하지만 이번 리빙랩에서 우리가 주목한 것은 산업의 규모나 성과가 아니라, 그 공간을 살아가는 사람들의 경험이었습니다.

“이 도시에서 청년은 어떤 하루를 살아가고 있는가.” 리빙랩은 이 질문에서 시작되었습니다.

시민대표단 인터뷰와 SNS 다이러리, 서비스 사파리를 통해 청년 노동자와 창업가, 공무원과 지역 활동가들이 한자리에 모였습니다. 다섯 번의 시민참여 워크숍과 설문조사, 전문가와 청년기획자들과의 만남을 거치며 수백 개의 아이디어가 쌓였습니다. 그 과정에서 우리는 “산단 노동자를 프로젝트의 중심에 어떻게 놓을 것인가”라는 질문을 계속 붙잡고 있었습니다.

창원은 일할 수 있는 도시이지만, 청년이 머물고 싶은 도시인가에 대한 질문은 아직 진행 중입니다. 산업단지는 강력한 생산 기반을 갖추고 있지만, 그 안에서의 일상과 문화, 관계의 경험은 충분히 이야기

되지 못했습니다. 인식의 단절, 공간의 단절, 관계의 단절을 발견하게 됩니다. 산업단지가 도시를 지탱하는 중심이지만 시민의 경험 속에서는 여전히 '공장단지'로 인식되는 간극도 존재합니다.

문화산단 사업을 통해 새로운 건물과 거리들이 조성될 예정입니다. 그러나 공간을 만드는 일과 그 공간이 실제로 사용되는 경험 사이에는 또 다른 질문이 남아 있습니다. 그 공간을 사용하는 청년들이 얼마나 편안하고 즐겁게 느낄 것인가 하는 문제입니다. 청년디자인리빙랩을 통해 우리는 문제를 발견하고 정의했으며, 앞으로 나아갈 방향을 찾기 시작했습니다. 그리고 이러한 과정 자체가 변화를 만들어갈 수 있다는 가능성을 확인한 시간이었습니다. 무엇보다 창원의 숨은 보물 같은 자원과 장점들을 발견한 일, 다양한 청년들과 문화기획자, 지역 활동가들을 만날 수 있었던 경험이 큰 자산으로 남았습니다. 2026년은 이 방향을 실제 현장에서 실험하는 시간이 될 것입니다. 아이디어를 프로토타이핑하고, 노동자와 청년의 경험 속에서 검증하고, 피드백을 통해 변화를 만들어가는 실험을 계속해 나가고자 합니다.

이번 리빙랩을 통해 확인한 것은, 정책이 완성된 이후 시민의 반응을 확인하는 방식보다 정책 이전 단계에서 시민의 경험을 함께 이해하고 작은 실험으로 방향을 검증하는 과정이 훨씬 효과적일 수 있다는 점이었습니다. 이는 행정의 부담을 줄이고 정책의 실행 가능성을 높이는 또 하나의 방법이 될 수 있다고 생각합니다.

산업단지의 미래를 바꾸는 일은 거대한 계획 하나로 완성되기보다, 현장에서 반복적으로 검증되는 작은 시도들이 축적될 때 가능해질 것입니다. 청년디자인리빙랩에서 시작된 이러한 실험적 접근이 문화산단 사업을 넘어 산업단지 정책 전반에서 활용되는 하나의 방법으로 자리 잡기를 기대합니다.

창원은 이미 충분히 강한 산업도시입니다. 이제 그 위에 사람의 경험을 중심에 두는 정책 설계가 더해질 때, 산업단지는 단순히 일하는 공간을 넘어 청년이 머물고 싶은 도시로 확장될 수 있을 것입니다. 리빙랩은 그 변화를 준비하는 작은 출발점이라고 믿습니다.

전문가 기고문

장년의 창원산단, 청년으로 거듭나라



김광순

청년디자인리빙랩 디자인 자문위원
(㈜디맨드 대표, 서비스디자이너)

미래 100년을 설계하는 ‘공공 행정의 선행 디자인’이 필요해

대한민국 국토 재편 전략인 5국 3특(5대 초광역권 + 3대 특별자치도) 체제에서 동남권의 핵심축인 창원 국가산업단지는 지난 50년간 기계·방위산업의 전략적 거점 역할을 수행해 왔다. 그러나 산업 구조의 고도화와 인구 구조의 변화는 산단 운영 방식의 근본적인 재검토를 요구하고 있다. 특히 지역 청년 인력의 이탈과 고립 문제는 복지의 영역을 넘어, 창원산단의 미래를 결정짓는 핵심 변수다.

이러한 변화의 중심에는 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 수행하는 ‘문화선도산단 조성 사업’과 해당 산단의 수요자들로 구성된 ‘청년 디자인리빙랩’이 있다. 이 사업은 산단을 산업 거점에서 노동자 및 거주자의 생활과 문화의 거점으로 재구축함으로써, 각 권역의 자생력을 높이려는 정부의 미래 전략을 실질적으로 구현하는 선도 모델로 평가받는다.

이 과정에서 도입된 서비스디자인(Service Design) 기반의 정책 수립은 공급자 중심의 하향식 행정을 수요자 경험 중심의 상향식 체계로 전환하는 결정적 도구다. 이는 산단의 하드웨어적 인프라 확충에

그치지 않고, 그 공간을 실제 소비하는 청년들의 행동 패턴과 심리적 맥락을 분석하여 정책의 실효성을 극대화하는 과정을 의미한다.

정책 프로토타이핑: 공공 행정의 ‘선행 디자인’

그간의 산업단지 정책은 확정된 계획을 즉각 집행하는 구조적 관성으로 인해 실제 현장 피드백을 반영할 기회가 부족했다. 반면 민간의 서비스 산업은 정식 출시 전 프로토타이핑(Prototyping)과 베타 테스트를 통해 리스크를 관리한다. 이번 창원 청년 디자인리빙랩 2차년도의 핵심인 정책 프로토타이핑은 공공 행정에 선행 디자인(Advanced Design)의 개념을 도입한 사례다. 여기서 선행 디자인은 문제 정의와 수요, 실행 조건이 완전히 확정되기 이전 단계에서 미래의 가능성을 가설로 설정하고, 이후 정책 결정과 집행이 따라야 할 방향·원칙·기준을 먼저 만드는 접근이다. 이는 실행 이전에 불확실성을 드러내고, 소규모 구현을 통해 사용자 반응을 데이터화하여 정책적 오류를 디자인 단계에서 선제적으로 조정하는 의사결정 장치다. 그 결과 예산 집행의 효율성을 높이고 정책 실패 비용을 최소화하는 합리적인 리스크 관리 방식으로 기능한다.

동북항로(NSR) 개발과 창원산단의 미래 100년

설계

창원산단은 현재 동북항로 개발이라는 거시적 지정학적 기회에 직면해 있다. 수에즈 운하를 대체할 북극해 항로의 상용화는 창원을 글로벌 물류와 제도가 결합된 핵심 허브로 격상시킬 전망이다. 극한지 특수 선박, 스마트 항만 기자재, 해양 방산 소부장 산업은 창원의 기계 산업 DNA를 첨단 지능형 산업으로 재편하는 촉매제가 될 것이다.

이러한 국가적 프로젝트의 성패는 결국 첨단 기술을 운용할 인적 자원의 확보에 달려 있다. 전문 청년 인력들이 지역에 안정적으로 정주하기 위해서는 리빙랩을 통해 도출된 미시적 경험 설계가 거시적 산업 전략과 정밀하게 맞물려야 한다. 선행 디자인으로서 고도화된 12대 핵심 과제는 창원을 제조기지가 아닌, 미래 산업 종사자들을 위한 고도화된 생활 거점으로 변모시키는 실질적인 동력이 될 수 있다.

지난 1년의 과정을 통해 도출된 12개 실천 과제 중 방위산업의 폐쇄성을 문화적 자산으로 전환하는 [창원산단 콘셉트 무기 대전][●], 노동자의 동선과 휴식 시간을 고려한 [마이크로 틈새 문화 Zone]^{●●} 등의 과제는 올해 프로토타이핑 과정을 거쳐 정책적 완성도를 높이게 될 예정이다.

리빙랩 방식의 전면적 확대가 필요하다

창원산단이 지난 50년의 제조 역량을 기반으로 미래 100년의 비전을 실현하기 위해서는 기술과 삶이 공존하는 시스템을 설계하는 혁신이 선행되어야 한다. 동북항로라는 기회 요인이 지역 경제의 실제적 성장으로 이어지려면 하드웨어의 혁신만큼이나 정책의 타당성을 끊임없이 실험하고 개선하는 프로토타이핑 절차가 필수적이다.

이제 수요자가 직접 기획하고 현장에서 정책을 검증하는 리빙랩 방식은 '문화선도산단'이라는 특정 사업에 국한된 일시적 모델이 되어서는 안 된다. 산단과 관련된 모든 정책 사업이 리빙랩과 프로토타이핑을 정규 프로세스로 채택하여, 집행 전 리스크를 점검하고 실효성을 검증하는 구조적 전환이 필요하다. 이러한 행정의 '선행 디자인' 체계야말로 지역 청년들의 삶을 실질적으로 변화시키고, 창원을 세계적인 첨단 산업 거점으로 도약시키는 가장 합리적인 해법일 것이다.

- 창원산단 콘셉트 무기 대전 : 방위산업의 경직된 이미지를 탈피하기 위해 게임, 웹툰 등 청년층이 선호하는 콘텐츠와 결합한 문화 축제를 기획한 과제. 시민 참여형 공모전과 VR 기술을 활용한 가상 체험 전시를 통해 창원만의 독보적인 기술력을 대중적인 문화 브랜딩으로 연결한다. 이를 통해 지역 산업에 대한 시민의 자부심을 고취하고, 밀리터리 콘텐츠를 활용한 외부 관광객 유입으로 지역 경제 활성화에 기여한다. (과제번호1, 100페이지)

- 마이크로 틈새 문화 Zone : 업무에 쫓기는 산단 노동자들이 일상 속에서 15~20분 내로 즐길 수 있는 소규모 문화 및 운동 거점을 조성하는 기획안. 산책로와 유희 공간을 활용하여 버스킹 공연이 열리는 예술 존과 게임형 신체 활동이 가능한 운동 존을 설치해 노동자들의 접근성을 극대화한다. 별도 예약 없이 즉각적인 스트레스 해소와 정서적 완기를 지원함으로써 노동자의 직무 만족도를 높이고 삭막한 산단 환경을 활력 넘치는 공간으로 재구성한다. (과제번호2, 104페이지)

2025 창원산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상



2025 창원산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상입니다.
핸드폰으로 큐알코드를 찍어서 영상을 살펴보세요.



주최

산업통상부

주관

한국산업단지공단,

한국디자인진흥원

| 윤성원 서비스디자인실 실장

박민영 서비스디자인실 안전디자인팀 팀장

구경은 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

최상준 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

오경민 서비스디자인실 안전디자인팀 연구원

디자인 자문위원

김광순 ㈜디맨드 대표

김선아 금오공과대학교 산업공학전공 교수

이석현 중앙대학교 실내환경디자인전공 교수

정재희 홍익대학교 산업미술대학원 서비스디자인전공 교수

수행

(주)에스큐브디자인랩

| 정선희 대표

김예진 선임연구원

박은혜 선임연구원

유은지 선임연구원

김예은 주임연구원

박예빈 주임연구원

지역대표단

수요자

| 김태연 피치밀 대표

류인희 범한메카텍 수석

이인재 효성중공업 PM

왕정현 국립창원대학교 일반대학원 대학원생

이청미 스튜디오엠 대표

공공

| 김혜경 창원시 산업단지계획과 일반산업단지팀 주무관

윤순영 경상남도 산업단지정책과 주무관

| 이민수 한국산업단지공단 경남지역본부 혁신기획팀

서비스디자인너

| 박은혜 (주)에스큐브디자인랩 선임연구원

| 박예빈 (주)에스큐브디자인랩 주임연구원

발행월 2026년 3월

ISBN 979-11-7486-058-3 95330

979-11-7486-009-5 (세트)

지역참여단

강석희, 고강민, 권남정, 권민재, 김기남, 김나영, 김남규, 김다영,

김대환, 김민경, 김민재, 김민주, 김민채, 김범찬, 김보중, 김선미,

김성민, 김성희, 김소영, 김수희, 김아린, 김연지, 김영민, 김영훈,

김예은, 김예인, 김예진, 김우연, 김유진, 김은찬, 김이주, 김재원,

김정민, 김정현, 김지우, 김지원, 김진우, 김하린, 김하린, 김호혁,

김효창, 김희정, 김희준, 나주원, 나진태, 남경희, 노민호, 문경탁,

문대정, 문준호, 박강열, 박경준, 박길현, 박서진, 박성운, 박수빈,

박승규, 박예지, 박은정, 박인희, 박정원, 박준용, 박준혁, 박진우,

박진욱, 박초원, 박태영, 박현국, 박현수, 박현주, 박형준, 방경화,

배원태, 백소영, 백은성, 서용진, 손민혁, 손한곤, 손한영, 송환혁,

신예훈, 신정수, 심재웅, 심준보, 안수진, 왕정현, 원세인, 유보라,

유찬양, 윤기상, 윤영섭, 윤지영, 이동민, 이미진, 이새별, 이석현,

이선근, 이소진, 이솔빈, 이수진, 이우리, 이인재, 이정민, 이정숙,

이준용, 이창현, 이현웅, 이현정, 이현화, 이희승, 임경수, 임세인,

임정원, 임해민, 장승준, 장연주, 장영은, 장행욱, 전상욱, 전수현,

정다운, 정덕희, 정여진, 정영란, 정유진, 정지인, 정채원, 정희연,

주효진, 진혜림, 천세웅, 최배건, 최승화, 최아란, 최안현, 최영훈,

추승민, 홍서영, 홍혜란, 황가희, 황일식

창원대 서포터즈

박일권 국립창원대학교 산업디자인학과 교수

이재호 국립창원대학교 산업디자인학과 교수

남제현 국립창원대학교 제품환경학과 학생

손한영 국립창원대학교 제품환경학과 학생

한서연 국립창원대학교 시각정보학과 학생

홍수형 국립창원대학교 시각정보학과 학생

도움주신 분들

김아미 성균관대학교 박사

강동원 ㈜디벨로퍼 대표

김민정 경남문화예술진흥원 콘텐츠산업지원팀 대리

김태훈 ㈜씨티알 부장

고윤정 고 임팩트 컴퍼니 대표

목지수 싸이트브랜딩 대표

박승규 마사나이 대표

손지영 창원문화재단 문화사업부 팀장

유훈 숭실대학교 교수

윤인철 뽀한창원 대표

이용기 동서대학교 교수

이재인 한국기술교육대학교 교수

결과모음집 편집

소소한소통 김예림 PM, 최주현 PM

결과모음집 디자인

소소한소통 김지예 디자이너, 서예린 디자이너



2025년 문화선도산단 청년디자인리빙랩 1차년도 결과모음집

©한국디자인진흥원

이 책에 실린 글은 한국디자인진흥원과 ㈜에스큐브디자인랩의 동의 없이 무단으로 사용·전재할 수 없습니다.
이 책은 산업통상부 문화선도산업단지 조성 사업 중 청년디자인리빙랩 운영 내용을 토대로 개발된 것입니다.
이 내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 산업통상부, 한국디자인진흥원에서 시행한 청년디자인리빙랩의
결과임을 밝혀야 합니다.



ISBN 979-11-7486-058-3 95330
ISBN 979-11-7486-009-5 (세트)