

Jeonbuk State Institute

미래전략연구

2025-01

K-컬처 복합 엔터테인먼트파크 구성방향 연구

A Strategic Roadmap for Developing a K-Culture Integrated Entertainment Park

유승수 김수지 김귀진



설립목적

전북특별자치도 및 전북지역 시·군의 지역발전 등에 관련된 체계적인 조사·연구 활동을 통하여 지역단위의 정책개발 기능을 수행함으로써 지역발전에 기여

주요기능

- 도정에 관한 중장기 개발계획 및 주요 현안에 대한 조사·연구
- 지역경제, 지역발전에 관한 연구 및 정책대안의 모색
- 정부, 지방자치단체, 국내외 연구기관 및 민간단체의 연구 용역 수탁
- 연구관련 도서 및 간행물 발간
- 연구기관 간 공동연구·학술대회 및 정보교류 협력
- 국내외 각종 정보자료의 수집·관리 및 제공

연구진 소개

유승수

전북대학교 도시공학과 박사
원광대학교 연구교수
전북연구원 연구위원

김수지

세종대학교 호텔관광경영학박사
농촌진흥청 국립농업과학원 연구원
전북연구원 연구위원

김귀진

전북대학교 공학석사(도시계획)
전북연구원 연구원

Jeonbuk State Institute

미래전략연구

2025-01

K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성방향 연구

A Strategic Roadmap for Developing a K-Culture Integrated Entertainment Park

유승수 김수지 김귀진

연구진 및 연구 세부 분담

연구책임	유승수	연구위원	연구총괄, 제1장, 4장, 5장
공동연구	김수지	연구위원	제2장, 제4장 일부
	김귀진	연구원	제3장

자문위원	정광민	한국문화관광연구원	관광산업연구실 연구위원
	정경훈	한국지방재정공제회	지방투자분석센터 부연구위원

연구관리 코드 : 25MIO4

이 보고서의 내용은 연구자의 의견으로서
전북연구원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.

1. 연구목적 및 방법

1) 연구 배경 및 목적

- 2000년대 중반부터 호텔·컨벤션·테마파크·카지노와 같은 여러 시설을 갖춘 복합리조트(IR : Integrated Resort)가 등장하고 있으며, 국내에서 엔터테인먼트 기능이 강화된 복합리조트가 큰 관심을 받고 있음
- K-컬처라는 우리나라의 고유한 문화 트렌드를 적극적으로 활용하여 복합리조트를 조성하는 방식은 지역관광 특화전략으로서 성장 잠재력과 성공 가능성을 엿볼 수 있음
- 전북은 글로벌 생명경제도시 국제문화관광의 거점으로서 국제 케이팝학교 설립 등 K-컬처 분야 중 케이팝에 관심이 높으나, 이에 비해 전문공연장 시설은 미비한 상황임
- 새만금 내부개발이 가시화되고 있는 상황에서 관광레저용지는 산업 및 농생명용지에 비해 개발이 가속화되지 못하고 있어 중장기적 관점에서 다각적으로 활성화 전략을 모색할 필요가 있음
- 이에 본 연구는 전북 새만금 지역을 중심으로 K-컬처 자원을 바탕으로 엔터테인먼트 시설이 특화된 글로벌 복합관광거점을 의미하는 ‘K-컬처 복합엔터테인먼트파크’를 조성하기 위한 개발방향을 제시할 계획임

2) 연구 범위 및 방법

- 공간적 범위로는 새만금을 중심으로 하며, 내용적 범위는 개념적 고찰과 사례분석, 복합 엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석, 사업모델 유형화 및 추진전략 제시임
- 연구 방법은 복합엔터테인먼트파크의 조성 여건 및 추진전략을 제시하기 위해 문헌조사, 사례조사, 전문가 의견조사 및 경제적 타당성 검토를 실시하였음

2. 결론 및 정책제언

■ 사업의 추진 방식

- 사업의 타당성을 확보하기 위해서는 K-컬처 핵심기능으로서 아레나 시설을 중심으로 하면서 타 시설에서 발생하는 수익을 통해 추진하는 복합개발형 민간투자 방식이 적정하며, 공격적인 외국인 유치 전략과 함께 파격적인 인센티브 제공이 필요하고 이를 통해 '규모의 경제'를 조기에 실현하는 것이 사업성공의 핵심 열쇠로 판단함

■ 선도모델의 도입가능 및 사업화 방향

- 핵심기능으로서 '아레나(엔터테인먼트)+국제학교(에듀케이션)+호텔(체류)'을 조성하는 사업모델로, 아레나 중심으로 순환형 수요생태계를 형성하는 선도모델을 구상하고, 핵심 기능 간의 수요 연계를 통한 앵커기업 유치 및 수익구조 개선, 초기 민자 유치를 위한 안정적 수익확보가 가능한 카지노 등 핵심 앵커시설 조성, K-컬처 기능 확대 등 도입 기능의 다변화 등의 사업화 방향을 제시하였음

■ 중장기 사업모델의 특성과 추진 방향

- 'K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 조성' 모델은 의료용 헴프와 연계하는 모델로 K-의료 관광, 바이오, MICE 등으로 다변화된 수익구조를 형성하도록 설계하였으며, '순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크 조성' 모델은 새만금 지역 간 연결도로 순환링(수변 도시~관광레저용지 연결)에 인접하여 상징적인 건축물(랜드마크 K-POP 공연장)을 비롯한 현대 문화예술의 거점공간을 조성하는 방안을 제시하였음

■ 실현가능성 제고를 위한 정책과제

- 교통 접근성 제고를 위해 국제공항 등 글로벌 SOC 적기 공급, 2차 교통망 강화를 제시, K-컬처 활성화 기반 구축을 위해 'K-컬처 국제학교'로 확대, K-컬처 글로벌 마켓 구축, 문화산업진흥지구 연계 K-컬처 창작·제작 생태계 구축을 제시, 인센티브 및 제도적 기반 강화를 위해서 대형투자사의 투자유치를 위한 강력한 유인책 마련, 초기 투자 유도 및 안정적 운영을 도모할 수 있는 적극적인 지원책을 제안하였음

차 례

CONTENTS

요 약 i

제1장 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적 3
가. 연구의 배경 3
나. 연구목적 5
2. 연구 범위 및 주요 연구 내용 6
가. 연구 범위 및 방법 6
나. 주요 연구 내용 6
다. 연구 추진체계 8

제2장 개념 고찰 및 사례 분석

1. K-컬처의 개념 및 진화 과정 11
가. K-컬처의 개념 및 범위 11
나. 정부의 K-컬처 관련 정책 및 추진 방향 13
2. 복합엔터테인먼트파크의 개념 15
가. 복합엔터테인먼트파크의 정의 15
나. 복합엔터테인먼트파크 유형과 요소 18
3. 연관 산업 동향 21

가. K-컬처 연계 관광산업 동향	21
나. 공연·엔터테인먼트 산업 동향	23
다. 콘텐츠 및 연관 산업 성장 추이	23
4. 국내·외 사례	25
가. 국내 사례	25
나. 해외 사례	33

제3장 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석

1. 관련 연구 및 제도 검토	41
가. 관련 연구 분석	41
나. 관련 법령 및 제도	43
2. 새만금 개발 여건 검토	46
가. 새만금 기본계획	46
나. 새만금 사업 추진 현황	53
3. 전문가 의견조사	61
가. 인터뷰 개요	61
나. 인터뷰 결과	62
4. 종합 시사점	71

제4장 복합엔터테인먼트파크 조성방향

1. 기본방향	77
가. 조성방향 도출 과정	77
나. 기본방향의 설정	77

다. 사업모델의 유형화 설정	79
2. 선도모델 설정을 위한 타당성 검토	82
가. 수요 추정의 개요 및 방법론	82
나. 분석의 주요 가정	84
다. 중력모형을 이용한 수요추정	90
라. 경제적 및 재무적 타당성 검토	98
마. 선도모델 추진방식 검토	102
3. 사업모델의 설정 및 사업화 방향	105
가. 선도모델의 제안	105
나. 선도모델의 사업화 방향	107
다. 중장기 모델의 제안	111
4. 실현가능성 제고를 위한 정책과제	117
가. 교통 접근성 제고	117
나. K-컬처 활성화 기반 구축	119
다. 인센티브 및 제도적 기반 강화	124

제5장 결론 및 정책제언

1. 연구요약	129
2. 정책제언	133

참고문헌	134
------------	-----

영문요약 (Summary)	137
----------------------	-----

표 차례

LIST OF TABLES

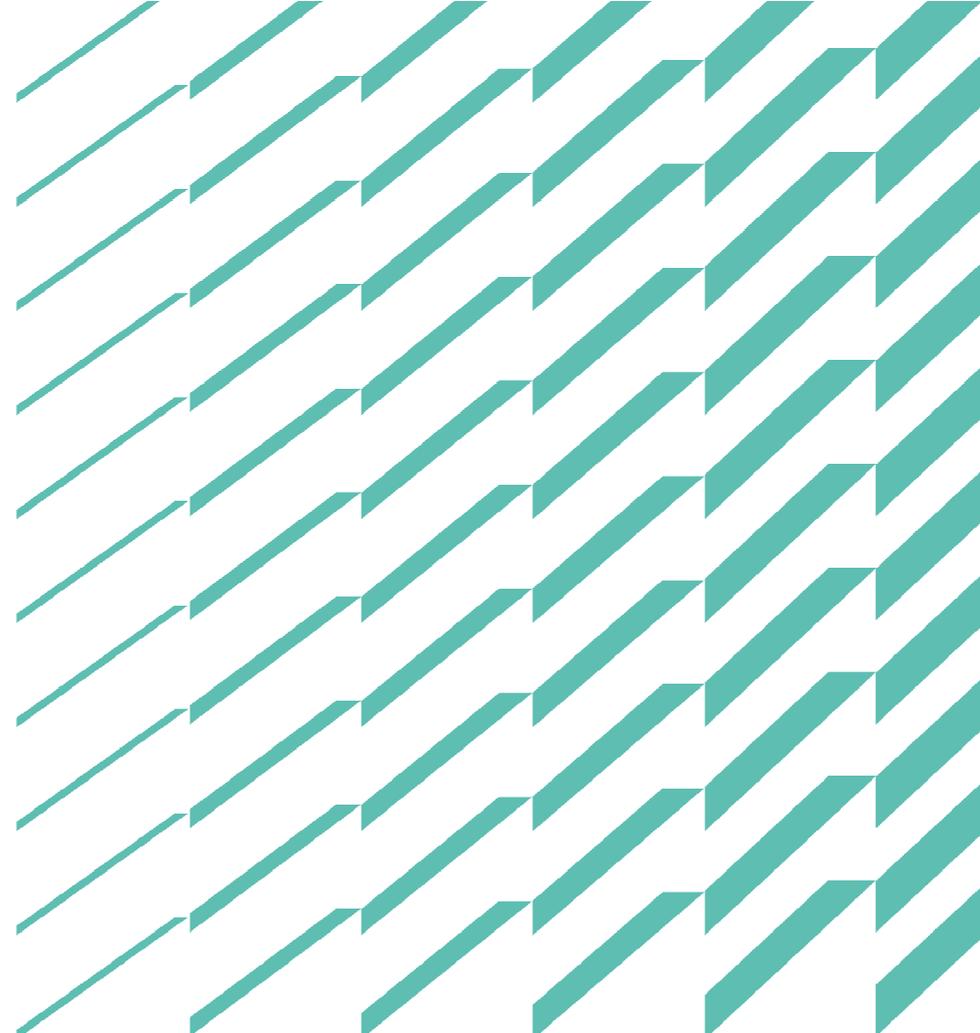
[표 2-1] 한류의 구분	11
[표 2-2] 복합 리조트의 정의	17
[표 2-3] 복합리조트 시설의 종류와 규모	19
[표 2-4] 한국형 복합리조트로써 경쟁우위를 갖추기 위한 시설항목(안)	20
[표 2-5] 한류의 파급효과 주요 조사결과	22
[표 2-6] 인스파이어 리조트 1단계 개발사업 개요	26
[표 2-7] 인스파이어 리조트 주요시설(1단계)	26
[표 2-8] 파라다이스시티 사업내용	28
[표 2-9] 파라다이스시티 단계별(1차·2차) 개장 시설	29
[표 2-10] 파라다이스시티 MICE·공연시설	30
[표 2-11] K-컬처밸리 사업내용	31
[표 2-12] 오송 K-뷰티 아카데미 사업내용	32
[표 2-13] 마리나 베이 샌즈 사업개요	33
[표 2-14] 마리나 베이 샌즈 주요시설	34
[표 2-15] 리조트월드 센토사 사업개요	36
[표 3-1] 관련 연구 분석	42
[표 3-2] 새만금사업 추진 및 지원에 관한 특별법(시행 2025. 6.21.)	43
[표 3-3] 새만금투자진흥지구 내용 및 혜택	45
[표 3-4] 새만금투자진흥지구 적용요건	45
[표 3-5] 새만금 단계별 개발 계획	50
[표 3-6] 새만금 기본계획 재수립 검토 대상 지역	52
[표 3-7] 새만금 관광레저용지 주요사업 추진 현황	55
[표 3-8] 심층인터뷰 주요 내용 및 진행 구조	61
[표 3-9] 심층인터뷰 대상 전문가 구성	61
[표 3-10] K-컬처, 아레나, 복합엔터테인먼트파크 정부 및 시장동향 인터뷰 내용	63

[표 3-11] 아레나 시설의 적정 규모 및 사업화 방향 인터뷰 내용	64
[표 3-12] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용	66
[표 3-13] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용(계속)	67
[표 3-14] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용(계속)	68
[표 3-15] 인센티브 및 행·재정적 지원 등 인터뷰 내용	69
[표 3-16] 인센티브 및 행·재정적 지원 등 인터뷰 내용(계속)	70
[표 3-17] 시사점에 따른 검토 및 구체화 방향 설정	74
[표 4-1] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 도입기능 및 시설의 구분	81
[표 4-2] 최근 3년(2022~2024년)간 공연 시장 권역별 관객 수 및 예매 금액 비중	85
[표 4-3] 아레나 수요 추정에서 외국인 관광객 비중 시나리오	86
[표 4-4] 최근 3년간 외국인 관광객 추이 및 전북지역 관광객 규모추정 결과	87
[표 4-5] 최근 3년간 준거시설 이용현황 (단위: 명)	91
[표 4-6] 지역별 인구구조와 거리현황: 준거시설	91
[표 4-7] 지역별 인구구조와 거리현황: 대상시설	92
[표 4-8] 중력모형 수요 추정	93
[표 4-9] 외국인 비중별 시나리오에 따른 외국인 수요추정 결과	97
[표 4-10] 외국인 비중별 시나리오에 따른 수요 추정 결과	95
[표 4-11] 연면적 규모- 외국인 비중별 시나리오에 따른 시설 전체(내국인+외국인) 수요 추정 결과	96
[표 4-12] 기준시점에 따른 시설 전체(내국인+외국인) 수요 추정 결과	97
[표 4-13] 초기투자비 추정 결과	99
[표 4-14] 주요 수익원 및 단가 설정	100
[표 4-15] 새만금아레나 시나리오별 연간 예상 매출액	100
[표 4-16] 새만금아레나 시나리오별 수익추정 결과	101
[표 4-17] 사업 추진 방식별 비교 분석	103
[표 4-18] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 중장기 모델 유형	111
[표 5-1] 후속 과제 제안	132

그림 차례

LIST OF FIGURES

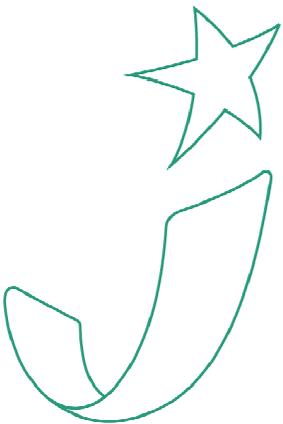
[그림 1-1] 연구의 흐름	8
[그림 2-1] 연도별 전 세계 한류 동호회 및 동호회원 수	12
[그림 2-1] 파라다이스시티 시설 구성	30
[그림 2-2] 리조트 월드 센토사 내부동선 및 유니버설스튜디오 구성도	37
[그림 3-1] 새만금 매립 현황	46
[그림 3-2] 새만금 관련 계획의 수립 및 변경 과정	47
[그림 3-3] 새만금 기본계획(2021) 비전 및 목표	48
[그림 3-4] 새만금 기본계획(2021) 토지이용계획 예시	48
[그림 3-5] 새만금 기본계획 권역 설정	49
[그림 3-6] 새만금 기본계획 재수립 검토 대상 지역	52
[그림 3-7] 새만금 기반시설 조성 현황	53
[그림 3-8] 새만금 매립 현황	54
[그림 3-9] 빌보드 HOT100 국내 그룹 1위(좌), 넷플릭스 OTT_케데헌(우) ..	62
[그림 4-1] 조성방향 도출을 위한 연구 흐름도	77
[그림 4-2] K-컬처 복합엔터테인먼트파크(선도모델)의 순환형 수요생태계 개념 ..	105
[그림 4-3] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 선도모델 개념	106
[그림 4-4] K-컬처 복합엔터테인먼트파크 민관협력 강화형 사업구조(안)	110
[그림 4-5] 중장기모델 K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 개념도	112
[그림 4-6] 순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크의 위치도	114
[그림 4-7] 랜드마크형 건축물(호텔, 공연장) 사례	115
[그림 4-8] 새만금 인근 관제권 현황	116
[그림 4-9] 공항 현황 및 계획수립·추진중인 공항	118
[그림 4-10] 전북 문화산업진흥지구의 개념도와 구성 요소	123
[그림 5-1] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 선도모델 개념	130
[그림 5-2] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 중장기 사업모델 개념	131



제 1 장

연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적
2. 연구 범위 및 주요 연구 내용



제1장 연구 개요

1. 연구의 배경 및 목적

가. 연구의 배경

- 2000년대 중반부터 호텔·컨벤션·테마파크·카지노와 같은 여러 시설을 갖춘 복합리조트 (IR : Integrated Resort)가 등장하며 세계 각국은 복합리조트 개발과 유치경쟁에 총력을 기울이고 있음(유도재, 2024)
 - 복합리조트는 일정 규모 이상의 부지에 숙박시설과 국제회의시설, 테마어트랙션, 쇼핑시설, 게이밍시설 (카지노), 기타 엔터테인먼트시설 등을 선택적으로 포함하고 있는 목적지 리조트를 말함(한국문화관광연구원, 2012).
 - 우리나라의 경우 면세 쇼핑 중심 관광의 한계 등으로 재방문율이 낮은 가운데 복합리조트는 다양한 즐길거리와 볼거리를 제공하여 국내외 관광객 수요를 끌어들이며 관광산업의 경쟁력을 확보할수 있는 산업으로 관심이 집중되고 있음(경기연구원, 2014).
 - 싱가포르, 마카오, 필리핀 등 주요 관광시장은 복합리조트를 통해 경제적, 사회적 혜택을 극대화하여 글로벌 관광경쟁력을 강화하고 있음(서원석, 2024).
- 이러한 복합리조트와 복합상업시설 등 집객시설 개발전략에 있어 엔터테인먼트 개념의 도입은 프로젝트의 성공을 가늠할 수 있는 중요한 요소로 주목받고 있음
 - 엔터테인먼트란 인간에게 즐거움을 제공하는 오락, 연예, 문화, 스포츠, 교육, 돌봄, 정보기술 등에 관한 산업을 포함하는 문화적 요소의 복합적 총체를 말함(한국엔터테인먼트산업학회, 2017)
 - 도시 엔터테인먼트 기능은 도시민이 즐기고 다양한 볼거리를 제공하는 집객 요소로 박물관, 미술관, 공연장, 오락시설, 전문상점가, 스포츠경기장, 영화상영관 등을 말하며, 공적(公的)인 엔터테인먼트 시설로는 경기장, 컨벤션, 박물관, 공연장 등이 있음(김오성, 2010)
- 과거 엔터테인먼트 기능은 주로 공공에서 공급되어왔지만, 최근에는 공공뿐만 아니라 민간에 의해 공급되며 컨벤션, 공연장 등 공적인 엔터테인먼트 시설과 호텔, 쇼핑 등 다양한 상업시설이 결합된 복합적인 개발 형태로 발전하고 있음

- 과거에 주로 도시 중심지에서 공공에 의해 공급되었던 엔터테인먼트 기능은 리조트, 교외쇼핑센터 등 교외지역을 중심으로 민간에 의하여 공급됨에 따라 기능과 의미가 변화되고 있음
- 최근에 도심 기능 회복이나 관광단지 및 리조트 개발전략으로서 엔터테인먼트 기능과 쇼핑, 식음 기능을 복합하는 개발형태가 빈번하게 등장하고 있으며, 본 연구에서 '복합엔터테인먼트파크'는 통상적인 용어로 사용되고 있는 복합리조트의 한 형태로 볼 수 있음
- 컨벤션, 공연장, 경기장 등 공적인 엔터테인먼트 시설과 대형 복합상업시설이 합동개발되는 형태의 경우에는 각각의 시설에 고객 유입 효과와 편의성을 제고하며 원원 전략으로서 작동되고 있음
- 국내에서 엔터테인먼트 기능이 강화된 복합리조트가 큰 관심을 받고있는 가운데 수도권 등 특정지역에 집중되어 지역관광 발전을 저해할 수 있으며, 국가 및 지역의 문화를 반영한 복합리조트 산업으로 진화가 필요하다는 목소리가 나오기 시작함
 - 외국인들의 선호도가 높은 수도권 지역으로 복합리조트가 추가로 개발될 경우 지역관광 발전에 저해 요인으로 작용할 수 있으며, 일반적인 복합리조트가 아닌 관광호텔과 카지노만 개발하는데 그치고 다른 부대시설의 투자를 기피할 가능성도 제기함(장병권, 2013)
 - 세계에서 성공한 복합리조트는 그들만의 고유한 브랜드 이미지와 특색을 바탕으로 관광객들에게 오랫동안 기억되는 장소가 되고 있으며, 복합리조트가 글로벌 경쟁력을 갖추기 위해서는 단순히 시설들의 집합이 아닌 지역의 문화와 특성을 반영한 콘텐츠를 기반으로 해야 한다는 인식의 전환이 필요함(서원석, 2024)
 - 이미 세계적인 영향력을 가진 문화 트렌드로 자리 잡은 한류는 콘텐츠 산업의 성장으로 더욱더 확산이 가속화되고 있어 복합리조트 구성에 있어서도 중요한 전략적 자원이 되고 있음
- 즉 K-컬처(신한류)라는 우리나라의 고유한 문화 트렌드를 적극적으로 활용하여 복합리조트를 조성하는 방식은 지역관광 특화전략으로서 성장 잠재력과 성공 가능성을 엿볼 수 있음
 - 한류가 전 세계에 걸쳐 대중문화 중심에서 한국문화 전반으로 관심이 확대되고 해외 한류동호회 회원수도 매년 증가하고 있는 점에서 지역 차원에서도 해외 관광객 유치에 대한 적극적인 대응이 요구됨
- 특히 전북은 글로벌 생명경제도시 국제문화관광의 거점으로서 국제 케이팝학교 설립 등 K-컬처 분야 중 케이팝에 관심이 높으나, 이에 비해 전문공연장 시설은 미비한 상황임
 - K-컬처 핵심분야인 케이팝(K-POP)의 경우 국내외에서 저변이 확대되고 있으나, 전국적으로 케이팝

공연은 전문공연장 시설이 미비하여 대부분 체육시설인 스포츠 경기장에서 이루어지고 있음

- 케이팝의 해외 매출액은 1조 2,337억 원(2023년)이며, 해외 공연 매출액이 47.5%인 5,885억 원을 차지함(데이터로 살펴본 K팝 해외 매출액 동향, 한국문화관광연구원)
- 하지만 증가하는 케이팝 공연을 뒷받침할 공연장 시설은 미비한 실정으로 현재 국내에 케이팝 공연은 대부분 체육시설에서 열리고 있음

*대형 공연장인 KSPO돔, 고척 스카이돔 등은 체육시설이며, 케이팝 전문공연장은 현재 인천에 1개소만 운영 중(인스파이어 아레나, 2023)으로 서울 아레나, CJ라이브시티 아레나 등이 건립되고 있음

- 한편, 새만금 내부개발이 가시화되고 있는 상황에서 관광레저용지는 산업 및 농생명 용지에 비해 개발이 가속화되지 못하고 있어 중장기적 관점에서 다각적으로 활성화 전략을 모색할 필요가 있음
 - 새만금 지역은 트라이포트(공항, 항만, 철도), 단기간에 활용가능한 대규모 관광용지, 투자지원 제도 등 입지적 강점을 보유하고 있으며, 최근 도로, 항만, 공항, 철도 등 새만금 내부개발이 가시화되고 있음
 - 이러한 여건이 변화되고 있는 가운데 새만금 관광레저용지의 경우 대내외 투자 리스크 등으로 가시적인 개발에 어려움을 겪고 있음
 - 레포츠형(2030~2040년) 및 컨벤션형(2040~2050년) 복합리조트를 단계별로 도입한다는 계획이지만 상당히 장기적인 계획으로 구상하고 있으며 지역의 문화자원과 연계한 개발전략은 부족한 상황임
 - 이러한 여건을 종합적으로 고려할 때, K-컬처의 잠재력과 전북 새만금이 보유한 지역적 장점을 바탕으로 한국문화의 엔터테인먼트 요소가 집적화된 글로벌 복합관광거점(복합리조트)을 조성하는 연구는 더디게 진행되고 있는 새만금의 관광개발사업의 실마리를 풀어나가는 데 도움이 될 것으로 판단됨

나. 연구목적

- 본 연구는 전북 새만금 지역을 중심으로 K-컬처 자원을 바탕으로 엔터테인먼트 시설이 특화된 글로벌 복합관광거점을 의미하는 ‘K-컬처 복합엔터테인먼트파크’를 조성하기 위한 개발방향을 제시할 계획임
 - K-컬처 자원·인프라, 관련 제도, 수요 시장 및 민자 유치 등 국내외 한류 관련 여건을 분석하고 유사한 개념인 복합리조트의 사례분석 등을 통해 새만금에 적합한 복합 엔터테인먼트파크를 조성하기 위한 사업 모델, 추진전략 등 개발방향을 제시하고, 사업모델의 실현가능성 제고를 위한 정책과제를 도출할 계획임

2. 연구 범위 및 주요 연구 내용

가. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

- 공간적 범위 : 새만금 지역
- 내용적 범위 : 개념적 고찰과 사례분석, 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석, 사업모델 유형화 및 추진전략 제시

2) 연구 방법

- 문헌 및 통계분석
 - 유사 연구 자료 및 관련 사업 문헌 자료 분석과 시장 규모, 연관 산업 현황 등 통계 데이터 분석
- 현장 답사
 - 국내 유사사례 현장 조사 및 담당자 인터뷰(사업비, 개발방식, 운영 현황, 쟁점 등 파악)
- 전문가 의견조사
 - 관광정책, 부동산개발, 엔터테인먼트 관련사 실무 전문가 등 분야별 전문가 의견조사 실시

나. 주요 연구 내용

1) 개념적 고찰과 사례분석

- 개념 및 유형의 고찰
 - K-컬처, 엔터테인먼트(산업), 복합리조트, 테마파크 등의 개념 고찰을 통해 본 연구의 '복합엔터테인먼트파크'의 조작적 정의 및 연구 용어 정리
- 연관 산업 동향

- K-컬처 연계 관광산업 동향, 공연·엔터테인먼트 산업 동향, 연관 산업 동향 파악
- 새만금 지역 관련 선행연구 및 사업계획 분석
 - 새만금 관광개발 관련 연구 및 사업계획 수립 보고서 자료를 분석하여 시사점 도출
- 국내외 사례조사 및 시사점 도출
 - 국내외 사례에 대한 사업개요, 운영 현황 등 문헌조사 실시, 국내 현장답사 및 담당자 인터뷰 실시

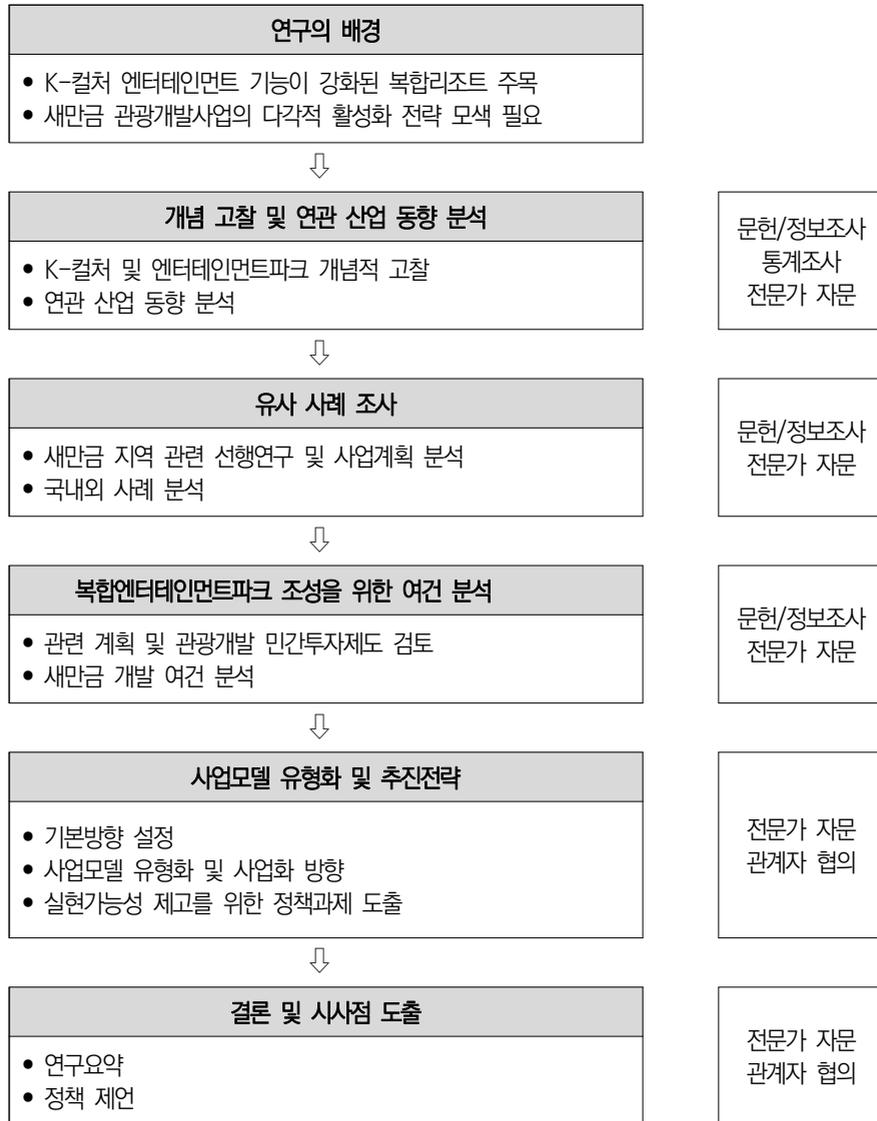
2) 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석

- 관련 계획 및 법률
 - K-컬처 국가 전략 등 정부 정책 동향 파악, 새만금사업법, 관광진흥법 등 관련 법제도 검토
- 관광개발을 위한 민간투자제도
 - 관광개발사업 특성 및 절차, 관련 법규, 관련 기금(펀드), 리츠 등 민간투자 활성화를 위한 제도 검토
- 새만금 개발 여건 분석
 - 새만금 기반시설 및 개발사업 추진현황, 관광레저용지 등 개발과 관련된 쟁점 파악

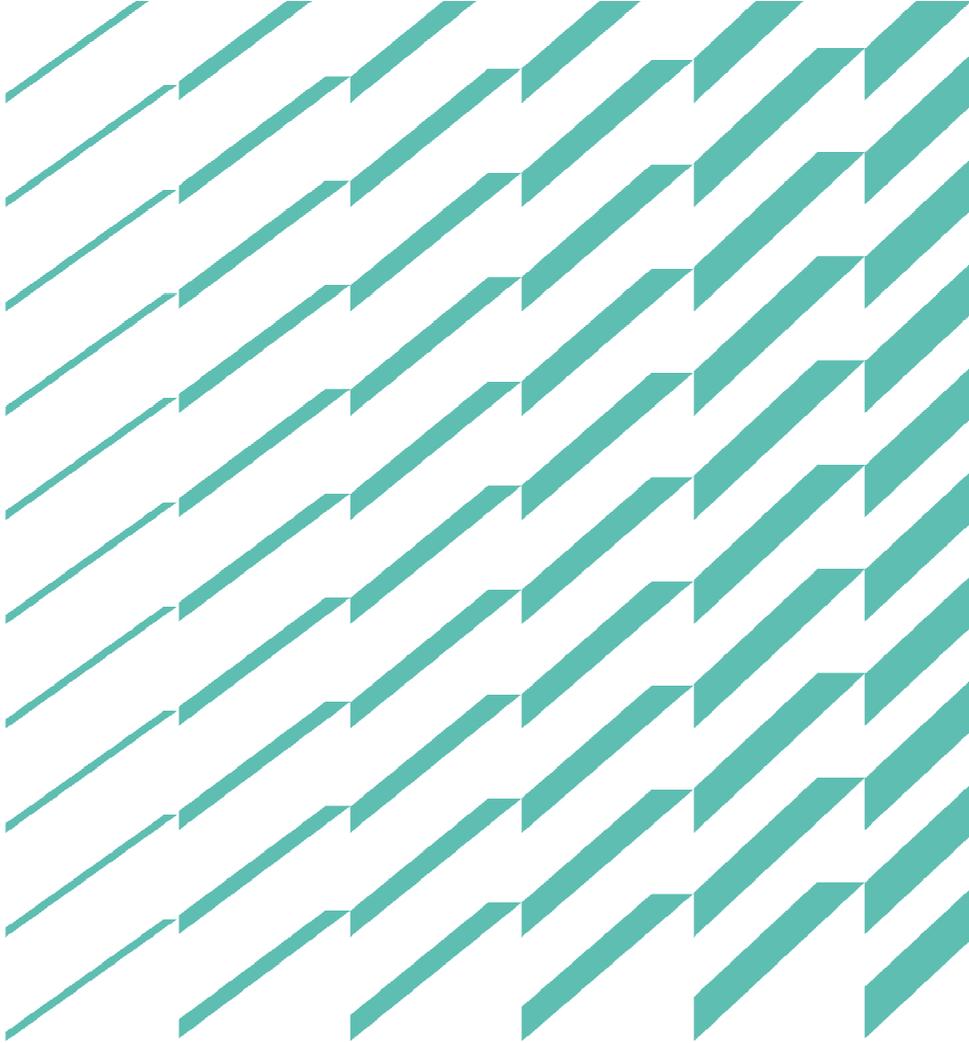
3) 사업모델 유형화 및 추진전략 제시

- 기본방향 설정
 - 사례조사, 시사점, 전문가 의견조사 등을 바탕으로 기본방향 설정
- 사업모델 도출 및 사업화 방향
 - 기본방향에 따른 사업모델을 유형화하고, 새만금에 가장 적합한 사업모델에 대한 사업화 방향 제시
- 정책과제 제안
 - 사업모델의 실현가능성 제고를 위한 정책과제 제안

다. 연구 추진체계



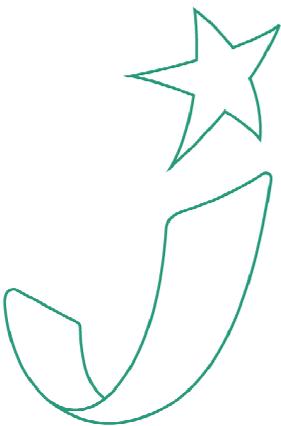
[그림 1-1] 연구의 흐름



제 2 장

개념 고찰 및 사례 분석

1. K-컬처의 개념 및 진화 과정
2. 복합엔터테인먼트파크의 개념
3. 연관 산업 동향
4. 국내·외 사례



제2장 개념 고찰 및 사례 분석

1. K-컬처의 개념 및 진화 과정

가. K-컬처의 개념 및 범위

- K-컬처(K-Culture)는 대한민국의 문화적 특성과 창의성을 기반으로 글로벌 인기를 얻고 있는 문화 현상으로, 한류(韓流)의 발전 과정에서 신한류(新韓流)로 정의됨. 즉, 'K-컬처'는 한류의 새로운 단계로서, 대중문화에 국한되었던 기존 한류의 범위를 한국의 전통문화와 연관 산업 전반으로 확대시킨 개념이라 할 수 있음
- 『신한류 진흥정책 추진 계획(관계부처합동, 2020)』을 살펴보면, 한류는 1990년대 말 드라마를 통한 “한류 1.0” 단계에서 시작해 2000년대 중반 아이돌 음악 중심의 “한류 2.0”, 2010년대 초반 세계적 스타와 상품 등장으로 글로벌화된 “한류 3.0” 단계를 거쳐, 2020년대에 들어서는 “신한류(K-Culture)” 단계로 진입함(관계부처합동, 2020)
 - 특히 온라인 플랫폼을 활용한 소통과 한류의 다양화·세계화가 더욱 활발히 이루어지고 있으며, 대중문화 이외에도 한식, 한복, 한글 등 전통문화 및 뷰티, 관광, 콘텐츠 산업 등 다양한 산업 영역과 연계·확장되는 특징을 보이고 있음
- 즉, K-컬처는 케이팝이나 드라마와 같은 기존 한류 콘텐츠는 물론, 전통문화와 다양한 산업 분야를 모두 아우르는 종합적 문화 브랜드로 자리잡고 있다고 할 수 있음

[표 2-1] 한류의 구분

구분	한류 1.0	한류 2.0	한류 3.0	신한류 (K-Culture*)
시기	1997년~ 2000년대 중반	2000년대 중반~ 2010년대 초반	2010년대 초반~ 2019년	2020년~
특징	한류의 태동 영상콘텐츠 중심	한류의 확산 아이돌스타 중심	한류의 세계화 세계적스타·상품등장	한류의 다양화 + 세계화(온라인 소통)
핵심분야	드라마	대중음악	대중문화	한국문화 + 연관산업

출처 : K-컬처(K-Culture)는 신한류의 영문 명칭 겸 국제 홍보브랜드(관계부처 합동, 신한류 진흥정책 추진계획, 2020)

- 이러한 K-컬처는 정부 설명에 따르면, “세계인의 일상 속에서 다양한 한국 콘텐츠를 향유토록” 하고 “연관산업 융합을 통해 경제적 파급효과를 극대화”하며 “쌍방향 문화 교류로 지속가능한 한류를 창출”하는 것을 목표로 하고 있음
- 실제로 2023년 기준으로 전 세계 한류 팬의 수는 약 2억 명에 가까운 것으로 나타났음 (한국국제교류재단, 2024). 이를 통해 과거 일시적이고 제한적인 ‘하위문화’로 인식되었던 한류가 이제는 전 세계인의 일상과 함께하는 ‘글로벌 대중문화’로 본격적인 국면 전환을 이루었음을 알 수 있음
- 특히 팬데믹 기간을 거치며 OTT 플랫폼에서 폭발적으로 확산된 K-드라마의 인기와, 끊임없이 역동적으로 성장하는 K-팝 팬덤, 안정적인 성과와 지속가능한 인기를 보여주는 K-드라마 등은 '한류 대중문화 공동체'로서의 기반을 다지고 K-컬처의 글로벌 위상과 영향력을 더욱 높이는 중요한 전환점이 되었음



출처 : 한국국제교류재단(2024). 2023 지구촌 한류현황

[그림 2-1] 연도별 전 세계 한류 동호회 및 동호회원 수

나. 정부의 K-컬처 관련 정책 및 추진 방향

- 정부는 소프트 파워로서의 한류 영향력이 커지자, 한류의 경제·문화적 가치를 인식하고 K-컬처의 지속적 확산을 위한 정책을 추진함
- 먼저 문재인 정부 시기인 2020년 범정부 차원의 한류 지원 종합계획인 『신한류 진흥 정책 추진계획』이 수립·발표함
- 이 계획은 여러 부처와 기관에 분산되어 추진되던 한류 지원정책을 문화체육관광부 주도로 통합하고, 범정부 차원에서 새로운 한류 전략을 수립한 대표적인 사례임
 - 계획에서는 한류의 지속적인 성장 기반을 구축하기 위해 3대 지원전략과 9대 추진과제를 제시, ①한류 콘텐츠의 다양화, ②한류로 연관 산업 견인, ③지속가능한 한류 확산 토대 구축이 그 핵심 방향으로, 이에 맞춰 분야별 세부 과제가 수립됨(관계부처 합동, 2020)
- 이후 2022년 출범한 윤석열 정부 또한 K-콘텐츠의 세계화를 국정과제로 삼아 한류 확산 정책을 한층 강화함. 윤석열 정부는 “한류 콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산”시키는 것을 목표로, 해외진출 지원 강화와 공정하고 탄탄한 콘텐츠 산업 생태계 구축을 양대 축으로 하는 전략을 추진함
 - 이를 위해 관계부처 합동으로 미디어·콘텐츠산업 컨트롤타워 설치, 정책금융 확대, 저작권 보호 및 불공정 관행 개선 등 콘텐츠 기반 조성에 힘쓰고 있으며, K-팝, 게임, 드라마, 영화, 웹툰 등 5대 대표 장르별 육성을 위한 체계적인 지원을 시행함
 - 특히 장르별로 인재 양성-인프라 구축-창작 지원-해외 진출에 이르는 전주기 지원체계를 마련하여, 예컨대 게임인재원·영화아카데미 등 전문인력 양성, 대중음악 전용 공연장·종합촬영소 등 거점 인프라 구축, 드라마 제작펀드 조성 등 콘텐츠 제작지원, 그리고 해외 마켓 참가지원과 네트워킹 등 글로벌 진출 지원을 패키지로 제공함
 - 또한 메타버스·실감형 콘텐츠·OTT 등 신시장 개척을 위한 제작 지원과 인력 양성, 문화기술(R&D) 투자 확대도 병행하여 미래 한류 동력 확보를 도모함
- 정부는 이러한 노력으로 2027년까지 콘텐츠산업 매출 200조 원, 수출 230조 원, 전 세계 한류 팬 3억 6천만 명 달성을 목표로 제시하며, K-컬처를 통한 지속적인 국가 브랜드 제고를 추진하고 있음(대한민국정부, 2022)

- 또한 정부는 K-컬처의 몰입형 체험 수요가 증가함에 따라 복합문화시설과 콘텐츠파크를 조성하여 한류 콘텐츠를 생산·전시·향유할 수 있는 공간 인프라를 구축하는 정책을 추진 중임
- 정부가 민간과 협력하여 추진한 대형 K-컬처 복합단지 조성사례로는 경기도 고양시의 K-컬처밸리를 들 수 있음
 - 사업의 추진이 다소 지연되고 있으나 정부는 K-콘텐츠의 세계화를 위해 2016년부터 민간 협력을 통해 한류 팬과 관광객이 K-팝 공연, 드라마·영화 체험, 라이브 엔터테인먼트를 한 장소에서 즐길 수 있는 한류 테마파크와 복합문화시설을 조성하고자 하고 있음
 - K-컬처밸리는 테마파크, 상설 공연장, 한류체험시설, 호텔, 쇼핑시설 등을 한데 모은 대규모 한류문화복합 단지로 2016년 사업이 시작된 후, 국정농단 연루 의혹 등으로 사업이 장기간 표류 되는 등 사업추진의 어려움을 겪었으나 2025년 내 재착공, 2028년 준공을 목표로 추진 중임
- 최근에는 정부 주도로 새로운 K-콘텐츠 복합문화단지 조성 계획도 추진 중임. 2024년 문화체육관광부는 “K-콘텐츠를 지속적으로 생산하고 누구나 향유 할 수 있는 콘텐츠 생산·유통·소비 기능이 집결된 대규모 문화산업 공간”을 목표로 한 케이(K)-콘텐츠 복합단지 사업을 발표함(관계부처합동, 2024)
 - 이 사업은 대한민국을 대표하는 한류 랜드마크를 육성하기 위한 것으로, 이는 기존의 K-컬처밸리와 유사하면서도 전국 단위의 한류 콘텐츠 클러스터를 새롭게 구축하려는 노력임
- 이 밖에도 정부는 민간투자자와 지방자치단체 협력을 통해 서울 창동에 약 1만 8천석 규모의 대형 K-팝 전문 공연장인 ‘서울아레나’ 2027년 완공을 목표로 조성하고 있으며, e스포츠의 인기가 높아짐에 따라 부산, 대전 등지에 상설 e스포츠 경기장과 복합 영상시설 구축을 지원하여 새로운 한류 콘텐츠의 체험 공간을 확충하고 있음

2. 복합엔터테인먼트파크의 개념

가. 복합엔터테인먼트파크의 정의

- 본 연구에서 복합 엔터테인먼트파크는 정책사업 측면에서 K-컬처와 관광산업이 접목된 복합엔터테인먼트 리조트 개념으로, 하나의 거대한 복합공간 안에 다양한 문화여가 시설이 결합된 관광단지를 의미함
- 통상적으로 국제 관광업계에서는 이러한 시설을 “복합리조트(Integrated Resort)”라고 지칭하며, 단순 숙박시설에서 나아가 엔터테인먼트, 비즈니스, 쇼핑, 문화 등의 다양한 시설과 서비스가 결합된 다목적 시설을 의미한다고 볼 수 있음
- 즉, 복합리조트는 단순한 숙박 제공을 넘어 관광객에게 원스톱(One-stop)으로 다양한 체험을 제공함으로써 장기체류를 유도하고 높은 부가가치를 창출하는 것을 목표로 하는 대규모 관광시설로 볼 수 있음(김재호, 2024)
- 먼저, 복합리조트에 대한 용어 논의에 앞서 복합리조트와 비슷한 개념의 목적지 리조트(integrated destination resorts)를 살펴보면, 목적지 리조트는 최초로 1950년대 후반 하와이에서 숙박시설과 관련 시설들을 통합하여 자족적 관광목적지를 개발한 것에 시초로 “리조트 자체로 방문객이 원하는 모든 활동을 수용할 수 있는 리조트로 쇼핑, 테마파크, 게이밍 시설, 스포츠 레크레이션 시설, 경관 또는 역사지역 등 관광객이 원하는 모든 활동과 최고 수준의 서비스를 제공하는 리조트”로 정의될 수 있음
- 이러한 목적지 리조트는 향후 싱가포르에서 마리나베이 프런트 지역 및 센토사 지역의 카지노를 포함한 리조트를 개발하면서 복합리조트(Integrated Resort) 용어로 변모하여 사용하게 되었고, 이를 국내에서는 복합리조트로 칭하고 있음
- 이러한 복합리조트는 대규모 자본 투자를 통해 가치를 창출할 수 있다는 기대로 활발하게 추진되거나 건설되고 있으나 현재까지 복합리조트에 대한 법률적·학문적 개념은 명확하게 정립되어 있지 않아 복합리조트의 개념을 정의하기 위한 연구가 지속되고 있음

- Inskeep(1991)은 복합리조트를 “전적으로 관광객의 배타적 이용을 위해 개발된 리조트로 그 형태는 단독숙박시설로부터 다수의 호텔로 구성되는 것과 같이 다양한 규모로 다양한 관광시설과 서비스를 갖춘 자족적 리조트”로 설명하고 있으며, 호주 외국인투자 검토위원회(FIRB: Foreign Investment Review Board)에서는 통합관광리조트(ITR: Integrated Tourism Resorts)을 “단일 개발자에 의해 개발된 최소 50헥타르 이상의 단일지역에, 충분한 규모의 호텔시설(총 숙박시설의 20% 이상)과 기타숙박시설, 광범위한 레크레이션 시설(골프, 테니스, 수영장, 산책로 등)을 갖추어야 함”을 규정하고 있음
- 류광훈(2012)은 “복합리조트란 일정 규모 이상의 부지에 풀서비스의 숙박시설과 해변, 스키장, 골프장 등의 레저스포츠시설과 테마파크, 게이밍 시설을 선택적으로 포함하고 있는 목적지 리조트”로 정의하고 있으며, 김성수·서원석(2021)은 “국가관광산업 및 지역경제 활성화에 기여하기 위하여 카지노의 기대수익을 바탕으로 해당 법령에 부합한 대규모 관광산업 활성화 사업을 투자 및 개발하여 게이밍 시설과 논게이밍 시설들이 유기적으로 운영되는관광 목적지 리조트”로 정의하고 있음
- 한편, 이충기(2010)는 “복합리조트란 카지노를 중심으로 테마파크, 엔터테인먼트, 컨벤션, 숙박시설, 쇼핑 및 레스토랑 등이 통합된 리조트”로 정의하고 있으며, Whified, Dioko, Webber & Zhang(2014)는 “게이밍이 포함되어 있으며 MICE, 숙박시설, 식음료 및 이벤트 그리고 쇼핑몰과 엔터테인먼트 시설을 포함하고 있는 리조트”로 정의하고 있음
- 또한, 한희정(2022)은 복합리조트를 “외국인 전용 카지노를 핵심시설로 하며 숙박, 전시·회의, 쇼핑, 오락 등의 기능을 갖추고 있는 리조트”로 정의하고 있음.
- 이러한 논의들을 확장시켜 정리하면 “복합리조트는 일정 규모 이상의 부지에 풀서비스의 숙박시설과 해변, 스키장, 골프장 등의 레저스포츠시설과 테마파크, 게이밍 시설 등을 선택적으로 포함하고 있는 목적지 리조트”로 정의될 수 있음(류광훈, 2012).
- 이러한 논의를 바탕으로 내국인의 카지노 출입이 제한되는 국내의 여건을 고려해 복합리조트의 개념을 재정의해 보면, 한국의 복합리조트는 카지노시설보다는 비카지노 시설에 초점을 맞춰 K-컬처와 같은 한류 콘텐츠를 중심으로 건설는 복합리조트로 정의될 필요가 있음

- 최연화·이승곤(2017)은 한국형 복합리조트의 개념을 도입하여 “내국인의 카지노출입이 제한되며, 카지노시설보다는 비카지노 시설에 초점을 맞춰 한국고유의 콘텐츠를 포함, 타 국가에 비해 소규모로 건설되는 복합리조트”로 정의하고 있음
- 이에 본 연구에서는 선행연구를 바탕으로 ‘K-컬처 복합엔터테인먼트파크’를 ‘K-컬처 자원을 바탕으로 엔터테인먼트 시설이 특화된 글로벌 복합관광거점으로, 일정 규모 이상 부지에 풀서비스의 숙박시설, 해변·스키장·골프장 등의 레저·스포츠시설, 테마파크, 게이밍 시설 등을 필요에 의해 선택적으로 포함하고 있는 복합리조트의 한 형태’로 정의하고자 함(한희정, 2022; 류광훈, 2012; 이충기, 2010)

[표 2-2] 복합리조트의 정의

구분	내용
호주 외국인투자검토위원회 (FIRB: Foreign Investment Review Board)	단일 개발자에 의해 개발된 최소 50헥타르 이상의 단일지역에, 충분한 규모의 호텔시설(총 숙박시설의 20% 이상)과 기타숙박시설, 광범위한 레크레이션 시설(골프, 테니스, 수영장, 산책로 등)을 갖춘 리조트
Inskeep(1991)	전적으로 관광객의 배타적 이용을 위해 개발된 리조트로 그 형태는 단독숙박시설로부터 다수의 호텔로 구성되는 것과 같이 다양한 규모로 다양한 관광시설과 서비스를 갖춘 자족적 리조트
이충기(2010)	복합리조트란 카지노를 중심으로 테마파크, 엔터테인먼트, 컨벤션, 숙박시설, 쇼핑 및 레스토랑 등이 통합된 리조트
류광훈(2012)	복합리조트란 일정 규모 이상의 부지에 풀서비스의 숙박시설과 해변, 스키장, 골프장 등의 레저·스포츠시설과 테마파크, 게이밍 시설을 선택적으로 포함하고 있는 목적지 리조트
Whified, Dioko, Webber & Zhang(2014)	게이밍이 포함되어 있으며 MICE, 숙박시설, 식음료 및 이벤트 그리고 쇼핑몰과 엔터테인먼트 시설을 포함하고 있는 리조트
최연화·이승곤(2017)	내국인의 카지노출입이 제한되며, 카지노시설보다는 비카지노 시설에 초점을 맞춰 한국고유의 콘텐츠를 포함, 타 국가에 비해 소규모로 건설되어지는 복합리조트
김성수서원석(2021)	국가관광산업 및 지역경제 활성화에 기여하기 위하여 카지노의 기대수익을 바탕으로 해당 법령에 부합한 대규모 관광산업 활성화 사업을 투자 및 개발하여 게이밍 시설과 논게이밍 시설들이 유기적으로 운영되는 관광 목적지 리조트
한희정(2022)	외국인 전용 카지노를 핵심시설로 하며 숙박, 전시·회의, 쇼핑, 오락 등의 기능을 갖추고 있는 리조트

출처 : 한희정(2022), 복합리조트 전문인력 양성 방안 참고. 재가공

나. 복합엔터테인먼트파크 유형과 요소

■ 문화체육관광부, 『복합리조트 개발 사업계획 공모 지침서』 기초

- 2015년 문화체육관광부의 『복합리조트 개발 사업계획 공모 지침서』에 기초하여 엔터테인먼트파크(복합리조트)의 유형과 구성요소를 분석해보면 다음과 같음
- 먼저, 복합리조트의 유형은 개발 및 도입시설에 따라 비즈니스형과 위락형으로 구분할 수 있음. 비즈니스형/도심형 복합리조트는 방문객 접근성이 용이하도록 도심에 위치하며, 컨벤션센터, 박물관 등과 상호보완적 효과를 낼 수 있도록 하는 것을 특징임. 예컨대, 마리나베이 샌즈(Marina bay sands)가 이에 해당됨(문화체육관광부, 2015)
- 위락형/교외형 복합리조트는 관광객에게 일상에서 벗어난 휴식을 취할 수 있도록 도심에서 벗어난 해안가 등에 위치하며, 리조트월드센토사(Resort world sentosa)가 이에 해당됨(문화체육관광부, 2015)
- 유형에 따른 엔터테인먼트파크(복합리조트)의 구성요소를 『복합리조트 개발 사업계획 공모 지침서』에 기초하여 분석해보면, 그 구성요소는 다음과 같음
 - 우선 첫째, 대규모 숙박시설(호텔)은 필수적 요소로, 국내 기준 5성급 수준의 호텔 1,000실 이상을 보유해야 함
 - 둘째, 국제회의와 전시를 유치할 수 있는 컨벤션 및 이벤트 시설(MICE)을 갖춰야 함
 - 셋째, 워터파크나 놀이공원, 공연장 등 테마어트랙션 시설이 포함되어 관광객들에게 오락성과 체험거리를 제공해야 함
 - 넷째, 대규모 쇼핑센터와 레스토랑 등 상업시설이 들어서 방문객의 소비활동을 이끌어야 함
 - 다섯째, 복합리조트의 특징을 살린 문화·예술 시설로서 상설공연장, 박물관, 미디어아트 전시공간 등이 조성되어 다양한 문화콘텐츠를 향유 할 수 있도록 해야함. 마지막으로 핵심 수익시설인 카지노(한국의 경우 외국인전용)는 전체 건축연면적의 5% 이내 규모로 설치하도록 제한됨
 - 이 밖에도 스파, 골프장, 테마거리 등 개발 사업자가 선택적으로 추가하는 여러 엔터테인먼트 시설들이 복합적으로 연계되어 거대한 복합엔터테인먼트파크를 이루게 됨

- 앞선 지침서를 살펴보면, 물리적 공간 구성 측면에서 복합 엔터테인먼트파크는 하나의 소도시와 같은 복합구조를 가지며, “숙박-놀이-공연-쇼핑-문화”가 유기적으로 결합된 글로벌 관광 허브의 형태를 띠
- 이는 개별 관광자원을 점 단위로 방문하는 전통관광과 달리, 한 곳에서 체험형 관광과 체류형 소비를 모두 충족시키는 것이 가장 큰 특징임
- 즉, 이러한 복합엔터테인먼트파크는 다양한 시설을 한데 모아 제공함으로써 재방문율을 높이고 여행 목적지로서의 매력을 강화하는 선진 관광개발 모델로 평가될 수 있음

[표 2-3] 복합리조트 시설의 종류와 규모

구분	비즈니스형	위락형
숙박시설	5성급 수준의 호텔 1,000실 이상	
회의시설	전문회의시설 이상	준회의시설 이상
테마어트랙션 시설	200억 원 이상	700억 원 이상
카지노 시설(외국인 전용)	전용영업장면적은 총 건축면적의 5% 이내	
쇼핑시설	20,000㎡ 이상	
문화·예술 시설	국제적 수준의 공연이 가능한 상설 공연장 등	
문화예술, 식음, 엔터테인먼트, 레저스포츠, 헬스·의료 등	2종류 이상의 시설개발을 포함	

출처 : 문화체육관광부(2015). 복합리조트 개발 사업계획 공모 지침서

- 이처럼 정부에서 제시한 개발계획 유형은 두 가지(비즈니스형, 위락형)로 분류되며, 숙박 시설, 회의시설, 테마어트랙션 시설, 카지노시설, 쇼핑시설, 문화·예술 시설 등을 필수 시설로 분류하고 있음
- 그러나 내국인의 카지노 출입이 제한되는 국내의 여건을 고려해 카지노를 중심시설로 조성하는 타 국가의 복합리조트와는 달리 관광객의 체류 시간을 연장시키고, 재방문율을 높일 수 있는 쇼핑/엔터테인먼트 분야의 킬러콘텐츠 확보하는 한국형 복합리조트(최연화 외, 2017)를 조성하는 방향을 고려해야 할 것으로 판단됨

■ 한국형 복합리조트로서의 필요한 도입시설

- 한국형 복합리조트로서의 필요한 도입시설로는 최연화 외(2017)의 연구를 바탕으로 숙박시설, MICE 시설, 카지노시설, 식음시설, 쇼핑시설, 엔터테인먼트 시설, 한류시설, 스포츠 시설, 공원시설, 야간 관광시설, 헬스/뷰티 시설, 전시시설, 유흥시설, 랜드마크 시설, 지역축제/퍼레이드 등의 기타 시설 등으로 구분할 수 있음
- 특히 이 중 한류시설(예: 국내 유명 기획사 아이돌 체험 시설, 한류 공연장, 한류 드라마-영화 세트장 등), 한국의 이국적 정취를 느낄 수 있는 시설(예: 한식 체험관, 한국의 역사·문화관, 전통가옥을 활용한 시설, 한국 야시장 등) 등이 복합리조트의 킬러콘텐츠 등을 확보할 수 있는 전략으로 보여짐
- 다시 말해, 한국형 복합리조트는 내국인의 카지노 출입이 제한되는 국내의 여건을 고려하여, 카지노를 중심시설로 조성하는 타 국가의 복합리조트와는 달리 한국형 복합리조트의 구성요소 중 관광객의 체류 시간 연장을 도모하고, 재방문율을 높일 수 있는 킬러콘텐츠 확보하는 도입시설을 포함하여 조성하는 것이 경쟁력을 더욱 확보할 수 있는 방향으로 판단됨

[표 2-4] 한국형 복합리조트로써 경쟁우위를 갖추기 위한 시설항목(안)

구분	시설
숙박시설	5성급 호텔, 관광호텔, 오토캠핑장
MICE 시설	대규모 전문회의시설, 대규모 전시시설, 준회의시설
카지노 시설	슬롯머신, 테이블게임, 도박중독센터
식음시설	세계유명 브랜드 레스토랑, 국내 유명 셰프 존, 푸드 월드 존(전 세계 음식체험)
쇼핑시설	아울렛, 대형할인마트, 명품관, 면세점, 일반 임대 쇼핑몰, 지역 특산품 쇼핑센터, 팝업 컨테이너 쇼핑몰
엔터테인먼트 시설	국제적 테마파크, 미래체험관, 가족/키즈대상 테마파크, 워터파크, 국제적 쇼를 하는 전문 공연장(태양의서커스), 게임파크, 상시공연장
한류시설	전통문화체험관, 한식체험관, 아레나 공연장, K-DRAMA/MOVIE, K-POP 체험관, 유명 기획사 연습생/가수들의 연습현장을 체험할 수 있는 시설(예: SM 아티움), 한국의 자연자원 및 역사를 활용한 시설, 인사동/안동과 같이 지극히 한국적인 시설
스포츠 시설	18홀 퍼블릭 골프장, 마리나(요트), 4계절 극복 스포츠시설, 실내 게임장, 사격/양궁/국궁장, 수상스포츠
공원시설	동/식물원, 이색적인 공원, 산책로, 트래킹코스

구분	사설
야간 관광시설	라이브클럽, 수영장 버블 클럽, 야시장
헬스/뷰티 시설	힐링스파, 휘트니스, 명상센터, 건강검진센터, 한방 의료관광 센터, 실버타운, 전문 에스테틱, 뷰티파크
전시시설	미술 갤러리, 전시장, 박물관, 한국식 예식시설, 세계 최대 영화관
유흥시설	가라오케, 한국식 요정, 나이트클럽
랜드마크 시설	유명시설, 특수한 건물 외관, 특수한 조형물
기타시설	리조트 외부의 분수쇼, 지역 축제/퍼레이드, 외부지역 연계 관광 프로그램, 생태체험, 교육 시설, 공공기간, 벤처기업, 중국식 사원

출처 : 최연화 외(2017). 한국형 복합리조트의 필요성 및 개발방향에 관한 연구

3. 연관 산업 동향

가. K-컬처 연계 관광산업 동향

- K-컬처로의 진화는 문화산업 및 관련 산업에 막대한 경제적 파급효과를 창출하고 있음. 지난 2010년 32.3억 달러였던 콘텐츠산업의 수출액은 2021년 기준 124.5억 달러로 3.9배 증가하며 통계 집계 이후 매년 최고 기록을 경신하고 있으며(이진국, 2025), 한류의 인기는 소비재 수출과 관광 수요를 동시에 견인하는 효과 있는 것으로 확인되고 있음(한국수출입은행, 2022)
 - 한국수출입은행 연구에 따르면, K콘텐츠 수출이 1억 달러 증가할 때 소비재 수출이 1.8억 달러 증가하는 상관관계가 나타나 한류가 제품 수출에 미치는 영향이 크다는 결과가 보고됨
- 실제로 한류 연계 소비재·관광 수출액은 2020년 3,981 백만 달러에서 2023년 6,560 백만 달러로 연평균 약 18.1% 증가한 것으로 나타났으며, 2023년도의 경우에는 문화 콘텐츠의 수출액은 감소한 데 반해 한류 연계 소비재·관광 수출액은 증가해 한류로 인한 총 수출액을 견인한 것으로 나타남(전종근·김승년, 2024)
- 같은 기간 한류를 목적으로 한국을 방문한 해외관광객 수도 252만 명에서 1,103만 명으로 늘어 코로나19 유행 이전인 2019년 대비 63% 수준을 회복함(한국관광데이터랩, 2024). 이러한 한류 소비층의 확대는 K뷰티(화장품), K푸드(식품) 등의 수출 성장과도 직결되며, 한국의 국가브랜드 가치를 높여주는 긍정적 효과를 가져옴

[표 2-5] 한류의 파급효과 주요 조사결과

(단위 : 백만 달러, 만 명, %)

구분	2020년	2023년	연평균 증가율
한류 연계 소비재 관광 수출액 (국제문화교류진흥원)	3,981	6,560	18.1
한류관광객 수 (한국관광공사)	252	1,103	63.0

- 특히 관광산업에서는 한류가 핵심 동력으로 부상하고 있음. 최근 경험 중심의 여행 트렌드가 강화되면서 문화콘텐츠의 영향력이 커지고 있음. 특히 K-컬처의 인기는 한국을 찾는 해외 관광객의 동기를 변화시키고 있음
- 한국관광공사의 2024년 외래관광객 조사 보고서에 따르면, 한국 여행에 관심을 가지게 된 이유 중 1위는 '한류 콘텐츠를 접하고 나서(방한 외래 관광객 중 약 32.1%)'인 것으로 나타났으며, 방한 중 'K팝, 한류스타 관련 공연장 및 드라마·영화 촬영지 방문'할 예정이라는 응답도 16.0%로 2019년 12.7%에 비해 약 3.3%p 증가한 것으로 나타남
- 즉, 한류가 '글로벌 대중문화'로 자리 잡으면서 한류 콘텐츠를 접하는 외국인들이 증가하고 있으며, 이에 따라 콘서트나 페스티벌 관람, 드라마 촬영지 방문 등 K-POP 관련 콘텐츠를 체험하기 위해 한국을 찾는 사례가 늘고 있음. 이러한 흐름은 항공, 숙박 등 연관산업의 지출 증가로 이어지고 있음
- 코로나19로 일시적 침체를 겪었으나 2022년 이후 방한 관광이 재개되면서 여행사들은 한류 팬들을 겨냥한 서울·부산 등 도시의 K팝 스타 거리 투어, 드라마 촬영지 순례, 전통문화 체험과 K푸드 미식투어 결합 등 다양한 상품 코스를 개발하고 있음. 이는 관광산업이 더 이상 유적지 관람이나 자연경관 감상에 머무르지 않고, 엔터테인먼트와 문화향유형 관광으로 구조 전환되고 있음을 보여줌
- 정부는 이러한 흐름에 맞추어 관광거점도시 육성사업 등에 K-팝 공연관광, e스포츠 대회 연계 관광 등 신규 콘텐츠 관광자원 개발을 포함시키고 있으며, 최근 지방자치단체들도 K-콘텐츠와 지역축제를 연계하거나 한류스타를 지역 홍보대사로 위촉하는 등 적극적인 유치 활동을 실시하고 있음

나. 공연·엔터테인먼트 산업 동향

- K-컬처 열풍의 중심에 있는 공연산업 역시 새로운 전환점을 맞고 있음. 2010년대 이후 K팝 그룹들의 글로벌 투어가 잇따르면서 체조경기장, 월드컵경기장 같은 체육시설을 개조해 콘서트를 여는 경우, 음향·좌석 등 전문성이 떨어지는 등 많은 한계가 발생해 이에 따라 국내 공연 인프라 확충 필요성이 대두됨
- 정부는 이러한 문제점을 개선하고자 ‘케이팝 전용 공연장(아레나) 건립 기본계획’을 수립하여 대중음악 대형공연장 필요성 및 전문 공연장(아레나) 건립에 대한 논의를 공식화함(정현일, 2013)
- 이후 민간에서도 경기도 고양시에 2만석 규모 K팝 아레나 및 K-컬처 테마파크 조성을 추진하고 있고, 서울시도 창동에 1만 8천석 규모 ‘서울아레나’를 건립 중에 있음
- 공연산업의 성장세도 뚜렷하여, 예술경영지원센터에 따르면 2022년 국내 공연시장 규모는 코로나19 이전 수준을 회복하며 4,000억 원대를 넘어선 것으로 나타남. 특히 콘서트 시장은 K팝 그룹들의 활약으로 국내보다 해외 매출이 커지는 구조가 되고 있으며, 이는 공연 인프라를 관광과 연계하는 전략을 요구하고 있음
- 즉, 일본의 사이타마 슈퍼아레나, 영국의 O2 아레나처럼 공연 그 자체를 하나의 관광 자원으로 개발하여 엔터테인먼트파크 안에 공연장을 넣고, 공연 관람과 숙박·레저를 패키지화하는 시도가 지속되고 있음

다. 콘텐츠 및 연관 산업 성장 추이

- K-컬처의 기반인 콘텐츠 산업 전반의 성장률은 매우 가파른 추세를 보이고 있는 것으로 나타남. K팝 산업의 해외 매출 급증과 더불어, 영상콘텐츠 분야에서는 OTT(온라인동영상서비스)와 글로벌 스트리밍을 통한 K-드라마, K-예능의 글로벌 수요가 폭발적으로 증가함
- 2021년 넷플릭스에서 공개된 드라마 <오징어 게임>은 전 세계적 신드롬을 일으키며

OTT 역사상 최고 시청 기록을 세웠고, 이후 발표된 <더 글로리>, <이상한 변호사 우영우> 등의 한국 드라마가 연이어 인기를 얻으면서 한국 드라마의 수출이 급증함

- 영화산업도 2020년 봉준호 감독의 기생충 수상 이후 한국 영화에 대한 관심이 높아짐. 2023년에는 영화 옥자, 헤어질 결심 등이 해외 영화제와 OTT에서 주목받음. 이처럼 디지털 플랫폼을 통한 K-콘텐츠 확산은 지리적 장벽을 허물고, 해외 시청자의 한국 문화에 대한 관심을 유발해 한국의 음식, 패션, 관광 등 다른 산업으로의 파급효과를 유발하고 있음
- 최근에는 메타버스와 A·VR 등 다양한 첨단기술과 K-컬처를 접목하려는 시도도 활발하게 진행되고 있음. YG엔터테인먼트는 자사 아티스트를 테마로 하는 가상현실 공연과 체험관을 개발하고 있고, 하이브는 BTS 관련 메타버스 플랫폼에 투자하는 등 새로운 소비 경험을 창출하는 방안을 모색 중임
- 이러한 기술 결합형 콘텐츠는 향후 엔터테인먼트파크 내에 VR 테마파크, 홀로그램 공연장 등의 형태로 구현되어 방문객에게 차별화된 경험을 제공할 것으로 예상됨
- 복합쇼핑·테마시설 산업도 K-컬처 인기에 편승하여 진화하고 있는 중임. 국내 대형 유통기업들은 쇼핑몰을 단순 판매/구매 공간이 아니라 문화체험형 복합공간으로 조성하고 있음
- 하남의 ‘스타필드’ 몰은 실내 스포츠테마파크, 아쿠아리움, 영화관 등을 갖춘 가족 엔터테인먼트 센터로 운영되고 있음. 또한 코엑스 몰에는 한때 SM엔터테인먼트의 K팝 체험관(SM타운 뮤지엄)이 들어섰고, 롯데월드몰에는 한류스타 거리와 VR체험관이 조성되는 등 엔터테인먼트 결합 쇼핑 공간을 결합하고자 하는 노력이 꾸준히 진행되고 있음
- 이는 소비자들의 여가 행태가 변화함에 따라 “몰링(malling) 문화(복합 쇼핑몰에서 쇼핑과 여가를 즐기는 소비 형태)”가 발전한 결과로, 하루 종일 한 곳에서 쇼핑, 식사, 게임, 영화 등 다양한 문화 체험뿐 아니라 공연·전시·체험·숙박 등을 원스톱(One-Stop)으로 즐기는 새로운 형태의 라이프스타일이 확산되고 있는 것으로 볼 수 있음

4. 국내·외 사례

가. 국내 사례

- 국내 사례조사는 유사사례로서 운영되고 있는 복합리조트인 인스파이어리조트와 파라다이스시티 리조트를 대상으로 진행하였으며, 특히 대표적 사례로서 인스파이어리조트는 문헌조사 이외에 현장조사 및 관계자 인터뷰를 통해 심층적인 조사를 진행하였음
- K-컬처와 관련된 국내 사례는 현재 진행중에 있는 K-컬처 밸리, 오송 K뷰티아카데미 사례를 조사하였음

1) 인천 영종도, 인스파이어 리조트(Inspire Resort)

■ 문헌조사에 따른 사업개요 및 특성

- 인스파이어 리조트는 고품격 편의시설과 최고 수준의 환대서비스, 다양한 엔터테인먼트 요소를 갖춘 초대형 복합 엔터테인먼트형 리조트로, 모기업인 모히건 인터그레이티드 엔터테인먼트 리조트가 100% 출자하였으며 2023년 11월 1단계 개장을 시작으로 2046년까지 총 4단계에 걸쳐 사업이 추진될 예정임
- 1단계 사업에 약 2조 원(이 중 9,600억 원은 해외직접투자)의 막대한 자본이 투입되었으며, 리조트 부지는 인천국제공항 국제업무단지(IBC)-III 지역 46만㎡(축구장 64개 규모)에 달함
- 인스파이어 리조트는 5성급 호텔(1,275실), 국내 최초 공연 전문아레나(15,000석), 국내 최대 규모의 호텔을 포함한 MICE, 유리 돔 형태의 다목적 실내 워터파크, 외국인 전용 카지노, 몰입형 디지털 엔터테인먼트 거리(150m), 쇼핑·다이닝·엔터테인먼트 요소가 결합형 상업시설, 야외 체험형 엔터테인먼트 공원(약 10만㎡) 등을 포함함

[표 2-6] 인스파이어 리조트 1단계 개발사업 개요

구분	내용
부지면적	461,661㎡
건축연면적	34,858.04㎡
최대건축물높이	지하 1층, 지상 12층 규모
주요시설	5성급 호텔, 공연 아레나(15,000석 규모), MICE 시설(국내 최대 호텔 볼룸), 다목적 실내 워터파크(유리 돔), 몰입형 디지털 엔터테인먼트 거리(150m), 외국인 전용 카지노, 상업시설(쇼핑·다이닝·엔터테인먼트 요소 결합), 야외 체험형 엔터테인먼트 공원(약 10만㎡) 등
호텔 객실 수	1,275실
사업 투자액	약 2조원 (외국인직접투자액 9,600억 원)



[표 2-7] 인스파이어 리조트 주요시설(1단계)

구분	내용
호텔	3개 타워(포레스트, 선, 오션 등)로 이루어진 5성급 호텔(1,275실)
MICE	국내 최대 호텔 볼룸을 보유한 최첨단 연회시설
카지노	국내 최대 규모 외국인 전용 게이밍 시설(2024. 2. 3 개장)
디스커버리 파크	체험과 휴양을 즐길 수 있는 야외 체험형 엔터테인먼트 공간
오로라	첨단 IT 기술과 미디어아트가 결합한 디지털 엔터테인먼트 거리
아레나	15,000석 규모의 국내 최초 다목적 실내 공연장
스플래시 베이	연중 이용할 수 있는 유리 돔 형태의 다목적 실내 워터파크
인스파이어 몰	쇼핑, F&B, 엔터테인먼트 시설을 결합한 복합문화공간

출처 : 인스파이어 리조트(2024), PRESS KIT

- 인스파이어 리조트는 인천광역시 영종도에 위치한 복합엔터테인먼트 관광단지로서, 2023년 11월 말 소프트오픈 이후 4개월 만에 누적 방문객 100만 명을 돌파하였으며, 개장 7개월째인 2024년 6월 말에는 누적 방문객 200만 명을 넘어섬

- 특히 100만 명 달성 후에는 입소문과 콘텐츠 흥행에 힘입어 일평균 방문객이 초기 8천여 명에서 이후 1만 명 이상으로 증가함
- 인스파이어 리조트는 카지노, 호텔, 공연장, 테마파크, 쇼핑몰, 컨벤션센터 등 다양한 시설과 K-컬처 콘텐츠를 한곳에 결합한 것이 가장 큰 특징임
- 특히, 인스파이어 리조트는 K-팝 콘서트, 음악 시상식, K-콘텐츠 전시 등을 잇달아 유치해 한류 콘텐츠를 리조트의 핵심 흥행 동력으로 작동시키고 있으며, 이는 단순히 외국인 카지노 수요에 의존했던 과거와 달리, 공연·예술·미디어아트 등 폭넓은 문화경험을 통해 내국인 관광 수요까지 창출하는 효과를 내고 있음
- 인스파이어 리조트는 개장 이후 2024년 4분기까지 적자를 기록하였으나, 2025년 1분기부터 흑자전환 성공 및 자금조달 등을 통한 경영안정화를 통해 사업확장을 기획하고 있음

■ 현장조사 및 관계자 인터뷰 시사점

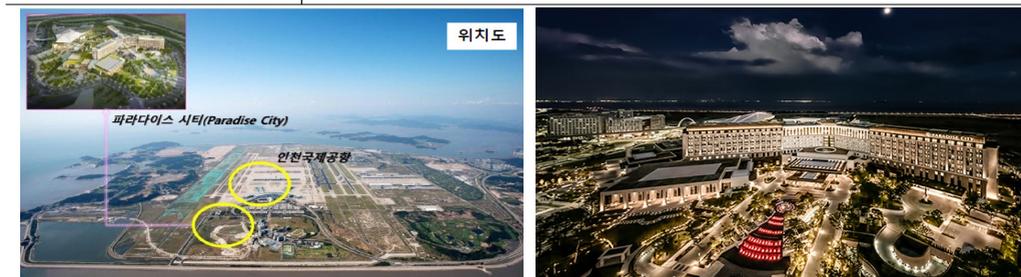
- 인스파이어 리조트는 1단계(1-A)사업을 통해 호텔, 공연장(아레나), 쇼핑몰, 컨벤션 등 다양한 수익시설을 조성·운영중에 있으며, 1단계 사업 완료 이후, 사업 확장을 위한 사업기획을 추진중이나 사업성 확보에 대한 여력이 충분치 않음에 따라 추후 사업여건 개선 여부에 따라 단계적 사업확장을 고려중임
- 인스파이어 리조트의 관계자에 따르면 리조트 운영에 있어 핵심이 되는 수익시설은 `카지노` 시설로 수익의 60% 이상을 차지하고 있는 실정으로 캐시카우 역할을 하는 핵심 거점 기능의 확보에 대한 필요성을 강조 하였으며, 아레나 대관 티켓층을 K-POP 등 한류로 한정 시, 시설 유지를 위한 사업성 확보가 불가능 할 것으로 제언함
- 새만금에 조성될 복합 엔터테인먼트파크는 수익성확보를 위한 캐시카우 시설의 확보와 아레나 시설 운영을 위한 수요층 확대·확보 방안의 고려가 필요함

2) 인천 영종도, 파라다이스시티(Paradise City)

- 파라다이스시티는 파라다이스 그룹과 일본 세가사미(SEGA SAMMY) 그룹의 합작법인인 (주)파라다이스세가사미가 개발과 운영을 맡았으며 총 2조원 규모의 사업비를 투입, 아트테인먼트(Art-tainment) 리조트를 컨셉으로 문화예술과 엔터테인먼트를 융합한 동북아 최초의 복합리조트로, 인천 영종도 국제업무단지에 2017년 4월 개장함
- 특급호텔 711실, 외국인 전용 카지노, 대형 컨벤션, 식음, 럭셔리 스파 등을 한 곳에 갖춘 단일 시설로 조성되었으며 부지 면적만 33만㎡에 달하는 대규모 복합단지로 2018년 9월에는 부티크 호텔(파라다이스 아트테라스, 58실)과 식음·쇼핑 시설을 포함한 플라자, 클럽(크로마)과 실내형 가족테마파크(원더박스)까지 2단계 시설을 개장하여 복합엔터테인먼트 시설구성을 완료함(서원석, 2023)

[표 2-8] 파라다이스시티 사업내용

구분	내용
부지면적	330,000㎡(약100,000평)
건축연면적	478,147㎡(약144,000평)
최대건축물높이	약 52m
주요시설	호텔, 쇼핑몰, 스파, 컨벤션, 클럽, 아레나, 외국인전용카지노 등
호텔 객실 수	769실(특급 711실, 부티크 58실)
총 사업비	약 2조원



- 파라다이스시티는 단일 캠퍼스 형태로 다양한 시설이 유기적으로 배치된 것이 특징임. 중앙의 호텔과 카지노 건물을 중심으로 컨벤션 시설과 쇼핑 플라자가 연결되어 있고, 한쪽에는 대규모 스파(CIMER)와 클럽 크로마가 위치함

- 실내 테마파크 '원더박스'는 가족 단위 이용객을 위한 놀이공간으로, 밤에는 조명을 활용한 환상적인 카니발 콘셉트 엔터테인먼트를 제공함. 리조트 전역에 걸쳐 설치미술 작품이 배치되어 있어 방문객들은 숙박이나 게임 이외에도 예술 작품 감상 경험을 할 수 있음
- 이러한 원스톱(One-stop) 리조트 형태의 공간 구성은 고객들이 리조트 내부에서 숙박·여가·쇼핑을 모두 해결하며 장기간 체류하도록 유도하고 있음

[표 2-9] 파라다이스시티 단계별(1차·2차) 개장 시설

구분	내용	
1차 개장 시설 '17.4.	호텔	5성급 호텔(711객실, 풀빌라 2곳 포함)
	카지노	국내 최대 외국인 전용 카지노(15,529㎡) -테이블 180대, 슬롯머신 289대, ETG(Electronic Table Game) 터미널 138대, VIP 서비스(SKY카지노, VIP룸), 최첨단 시스템(RFID 기술 적용) 테이블
	컨벤션	국내 호텔 중 최대 컨벤션 시설 보유 -MICE 시설(국제회의, 기업행사, 전시, 결혼 등)
	식음	4개 고급 식당(뷔페, 이탈리아, 일식, 중식), 미술랭 스타 식당, 카페 & 엔터테인먼트 바
	휴양	실내외 수영장, 플레이스테이션 존, 스포츠 바, 키즈존, 휘트니스, 에스테팅 스파 등
2차 개장 시설 '18.9.	플라자	이탈리아 피렌체에서 영감을 받은 쇼핑아케이드로 K-푸드매장 포함
	호텔	럭셔리 부티크 호텔(58객실) -유러피안 모티브에서 영감, VIP 및 셀럽이 타깃 스위트 룸
	크로마	EDM, 루프탑 비치 클럽(MVRDV/Josh Held가 디자인한 이비자 스타일)
	씨메르	한국형 찜질방, 실내외 수영장이 포함된 프리미엄 스파
	파라다이스 아트스페이스	상설 특별전시 등 현대 문화 전시 공간
	원더박스	가족친화형 테마파크(회전목마, 카니발 게임 등)

출처 : 서원석(2023), 복합리조트산업의 이해 발표 자료를 참고하여 재작성

[그림 2-2] 파라다이스시티 시설 구성



출처 : 서원석(2023). 복합리조트산업의 이해 발표 자료

[표 2-10] 파라다이스시티 MICE·공연시설

구분	연면적(㎡)	주요특징
플라자(PLAZA)	8,900	이벤트형 쇼핑아케이드(쇼핑, 외식, 문화생활 등 향유 공간)
그랜드 볼룸	1,500	국내 특급호텔 기준 최대 규모(최대 1,800여명 수용)
스튜디오 파라다이스 (Studio Paradise)	3,389	국내 최대 규모 다목적 스튜디오(영화, 드라마, 방송, CF 촬영 공연 및 이벤트가 개최 가능)
크로마 (Chroma)	6,449	아시아 최대급 규모로 동시에 3,000여명 수용
복합문화공원	컬처파크 : 14,023 잔디광장 : 20,497	각종 축제, 엔터테인먼트 콘텐츠가 집약된 복합문화공간
루빅 (RUBIK)	2,000	국내외 정상급 재즈 공연이 진행되는 뮤직 라운지

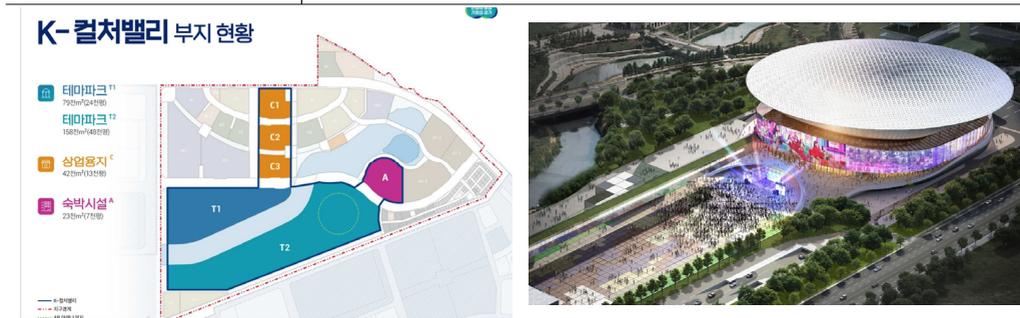
출처 : 서원석(2023). 복합리조트산업의 이해 발표 자료를 참고하여 재작성

3) K-컬처밸리

- K-컬처밸리 조성사업은 2015년 정부의 문화 콘텐츠 육성을 위한 문화창조융합벨트 조성계획을 발표함에 따라 2016년 경기도와 CJ라이브시티간 사업 시행 계약을 맺음에 따라 사업이 추진되었으나 사업부지의 사업추진 여건 지연으로 인해 사업 지연이 이루어져 10년 간 전체 공정률이 3%에 그침
- 2024년 경기도는 CJ라이브시티와 계약 해지 후 공사 중단 아레나 건축물 등의 소유권을 기부채납 이양과 함께 공공개발 방식 등 사업추진방식 변경 검토와 함께 현재 아레나를 포함한 T2부지 민간 공모를 추진 중에 있음
- 경기도와 경기도의회는 사업부지 및 아레나 구조물 등에 대한 3,561억원 규모의 경기도-GH 현물출자, 경제자유구역 지정 추진 등 K-컬처밸리 사업 정상화를 위해 다양한 방안을 모색하고 있음

[표 2-11] K-컬처밸리 사업내용

구분	내용
부지면적	326,300㎡
위치	경기도 고양시 일산동구 장항동 한류월드부지 내
주요시설	공연장 중심 테마파크(테마파크T), 한류콘텐츠 체험 중심 공간(상업용지C), 복합 휴식공간 및 업무시설(숙박용지A)
호텔 객실 수	769실(특급 711실, 부티크 58실)
총 사업비	1조 8천억원(2020년 기준)
특이사항	T2용지 대부 공시지가 5%이상 적용(외국인투자기업 1% 이상)



4) 오송 K-뷰티 아카데미

- 충북은 화장품 제조기업 230여개사가 위치한 화장품산업단지를 기반으로 K콘텐츠의 주요 항목인 K-뷰티의 산·학·연·관의 연계와 생태계 확장을 통한 세계화를 추진 중이며, 주요 핵심 사업으로 오송 K-뷰티 아카데미를 추진함

- 충북 오송지역은 생명공학 전문 산업단지인 '오송 생명과학단지'와 전문 연구단지인 '첨단의료복합단지', 의약품과 화장품 산업을 지원하는 바이오산업 6대 국책기관이 집적된 메디컬 산업의 집적지임

[표 2-12] 오송 K-뷰티 아카데미 사업내용

구분	내용
부지면적	3,332㎡
위치	충북 청주시 흥덕구 오송읍 만수리 275-5일원
규모	연면적 9,044.16㎡ (지하1층, 지상5층), 교육연구시설
주요시설	(지하1층) 지하주차장, 기계실, 전기실 등 (지상1층) 전시/홍보, 카페테리아, 행정실 등 (지상2층) 창업보육공간, 연구실, 회의실, 강사실 등 (지상3층) 메이크업/네일실습실, 헤어실습실 등 (지상4층) 피부미용실습실, 네일실습실, 전산실 등 (지상5층) 기숙사, 세탁실 등
총 사업비	324억원



나. 국외 사례

1) 싱가포르, 마리나 베이 샌즈 (Marina Bay Sands)

- 복합리조트라는 용어는 싱가포르에서 처음 사용된 개념으로 싱가포르는 관광산업의 발전을 위해 카지노 산업을 대규모 위락산업으로 발전시키고자 2005년부터 복합 리조트의 개발 및 검토를 진행함
- 싱가포르 정부는 2005년에서 2006년까지 복합리조트 사업에 대한 검토를 진행하였으며, 2010년 마리나베이 샌즈(marina bay sands)의 운영을 허가함
 - 미국계 라스베이거스샌즈(Las Vegas Sands)사가 싱가포르 정부 공모를 통해 사업자로 선정되어 개발하였으며, 총 투자비는 약 55억 달러(약 5~6조 원)에 달함
- 싱가포르 시내 중심지에 자리 잡고있는 세 개의 55층 호텔 타워 위에 배 솔 모양의 스카이파크(SkyPark)가 연결된 독특한 건축 디자인으로 유명하며, 전체 콘셉트는 도심형 럭셔리 리조트로 비즈니스(MICE)와 레저 관광을 결합하여 싱가포르를 찾는 고급 여행객 및 출장객을 주요 타겟층으로 설정함
- 주요 도입시설로 2,561실의 호텔, 대형 카지노(15,000㎡ 규모), 쇼핑몰(Marina Bay Shoppes), 4만㎡ 규모의 컨벤션센터, 2,000석 규모 공연장(극장) 2개, 아트사이언스 뮤지엄 등이 있음

[표 2-13] 마리나 베이 샌즈 사업개요

구분	내용
유형	도심 비즈니스 중심형
개장일	2010년 6월
부지면적	150,000㎡
연면적	580,000㎡
주요시설	호텔(2,561실), 대형 카지노(15,000㎡), 쇼핑몰, 컨벤션센터(4만㎡), 공연장(극장, 2,000석) 2개, 아트사이언스 뮤지엄 등
투자액	58억 달러



[표 2-14] 마리나 베이 샌즈 주요시설

구분	내용
스카이파크	스카이파크(9,941㎡), 옥외수영장 1,396㎡
숙박시설	호텔 3개동(2,561실)
쇼핑시설	쇼핑면적 74,322㎡, 쇼핑업체 200개
컨벤션시설	전시면적 121,000㎡, 수용인원 11,000명
관람시설	예술과학박물관(15,000㎡)
극장시설	극장 2개(4,000석)
식·음료시설	레스토랑 및 바 50개
카지노	복합리조트 전체 면적의 4%, 사회적 안전장치 시행
야외 이벤트 시설	이벤트광장(5,000㎡)



출처 : 서원석(2023). 복합리조트산업의 이해 발표 자료

- 마리나 베이 샌즈는 개장 이후 싱가포르의 랜드마크로 싱가포르 관광산업 성장을 이끌었음. 개장 당해인 2010년에는 GDP 성장률이 14.5%를 기록하는 등 복합리조트 효과가 즉각 나타났으며, 싱가포르 정부 발표에 따르면 마리나 베이 샌즈와 센토사 리조트월드 두 복합리조트의 도입으로 싱가포르 GDP에 연간 1~2%p의 추가 성장을 가져온 것으로 분석됨

- 또한 연간 국제 방문객 수도 IR 개장 이전에 비해 2배 가까이 증가하여 2019년에 1,910만 명에 달했는데, 이 중 상당수가 마리나 베이 샌즈를 방문하는 등 싱가포르의 핵심 관광명소로 부상함
- 마리나 베이 샌즈는 초고밀도 수직 복합단지로서 도심 속에 다양한 시설을 효율적으로 담아낸 설계가 돋보임
 - 호텔 타워 상부의 스카이파크에는 인피니티 수영장과 전망대, 정원이 조성되어 투숙객과 방문객들에게 싱가포르 도심의 경관을 360도로 조망하는 특별한 경험을 제공함
- 스카이파크 아래로는 호텔, 카지노, 쇼핑몰, 컨벤션센터가 각기 구분되면서도 실내 보행로와 연계되어 하나의 거대한 실내 도시와 같은 환경을 이룸. 호텔 동은 투숙객 프라이버시를 고려하여 분리되어 있고, 카지노와 쇼핑몰은 지하로 연결되며, 컨벤션 센터와 극장은 지상 연결통로로 이어져 있어 이용객 동선이 체계적으로 설계됨
- 또한 외부 공간에는 마리나베이 수변공원과 연계된 산책로, 예술 조형물이 설치된 광장 등이 있어 도심 경관과 어우러지는 개방감도 확보함
 - 첨단 IT기술과 친환경 디자인도 도입되어, 스마트 객실 관리와 에너지 효율화 시스템이 운영되고 있으며, 2018년 싱가포르관광청 주최 시상식에서 지속가능관광 부문 최우수상을 수상하는 등 환경·사회적 책임도 보여주고 있음
- 마리나 베이 샌즈 사례는 정부의 철저한 기획 아래 도시재생과 관광개발이 결합된 성공적 모델로 평가되며, 이후 일본 등 아시아 국가들의 통합리조트 개발에 벤치마킹 되고 있음

2) 싱가포르, 리조트월드 센토사(Resorts World Sentosa)

- 리조트 월드 센토사는 싱가포르 센토사섬에 위치한 대규모 복합리조트로, 2010년 마리나베이샌즈와 비슷한 시기에 개장함
- 말레이시아 겐팅 그룹의 자회사인 Genting Singapore이 개발과 운영을 맡았으며, 싱가포르 정부의 복합리조트 도입 정책에 따라 마리나베이샌즈와 함께 승인된 두 개 IR 중 하나임

- 총 투자비는 약 42억(약 6조원)으로 추산되며, 부지 면적은 약 490,000㎡임
- 센토사 리조트월드는 가족형 테마리조트를 콘셉트로 설계되었는데, 이는 마리나 베이 샌즈가 럭셔리·비즈니스 중심인 것과 대비됨
- 주요 시설구성은 유니버설 스튜디오 테마파크(7개 테마존, 롤러코스터 등 놀이기구 24종), 대형 해양 수족관(SEA Aquarium) 및 워터파크, 6개의 호텔(총 1,600여 객실 규모), 컨벤션센터, 카지노, 쇼핑몰과 레스토랑 거리 등의 관광시설로 이루어져 있음

[표 2-15] 리조트월드 센토사 사업개요

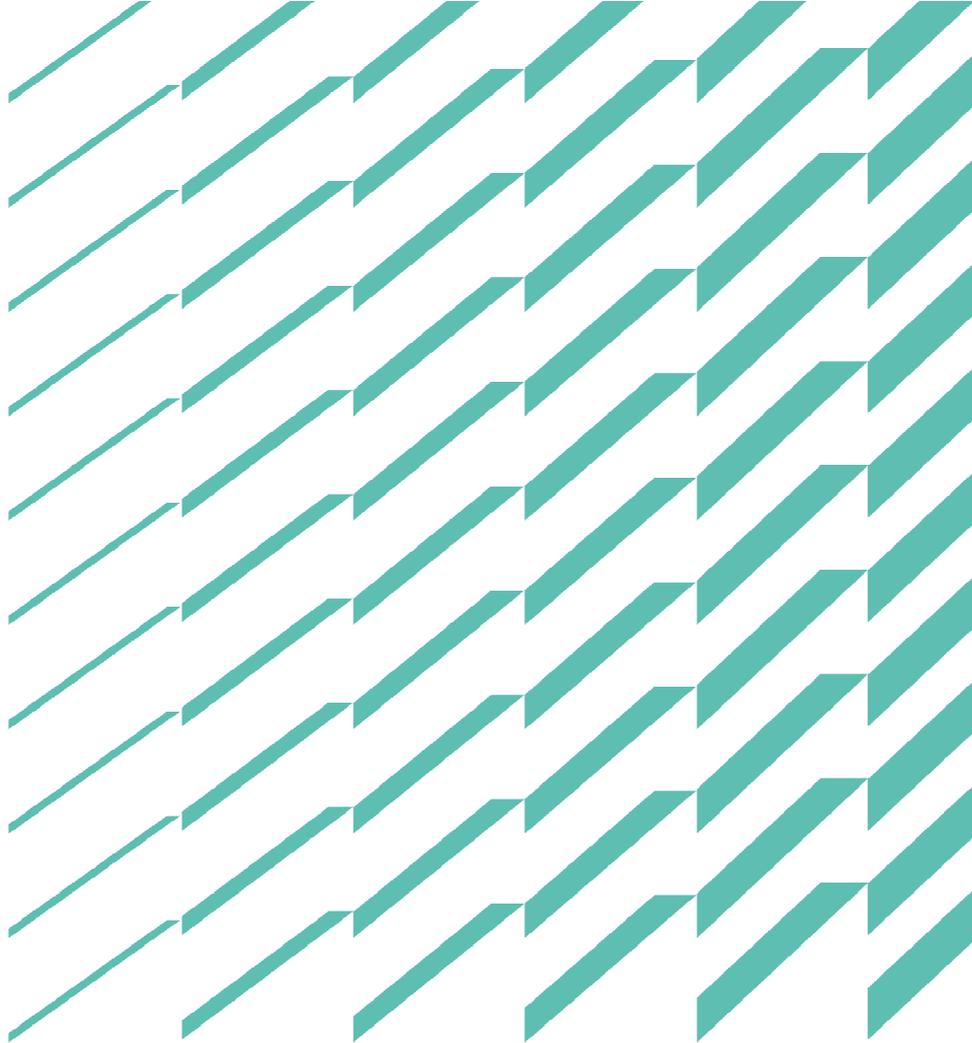
구분	내용
유형	교외형 가족 중심형
개장일	2010년 1월
부지면적	490,000m ²
연면적	343,000m ²
주요시설	유니버설 스튜디오 테마파크, 대형 해양 수족관 및 워터파크, 6개 호텔(총 1,600여 객실 규모), 컨벤션센터, 카지노, 쇼핑몰, 레스토랑 거리 등
투자액	53억 달러



- 리조트 월드 센토사는 개장 직후부터 싱가포르 내외 가족 관광객을 대거 끌어모으며 성공을 거둠
 - 개장 첫해인 2010년 약 1,500만 명에 달하는 방문객이 센토사섬을 찾았고, 이는 전년 대비 두 배 이상 증가한 수치로 리조트월드 개장의 영향이 큰 것으로 분석되고 있음
- 특히 리조트 내 유니버설스튜디오 싱가포르는 연간 400만 명 이상이 찾는 아시아 대표 테마파크로 성장하였고, 카지노 역시 VIP 관광객 유치에 성공하여 개장 초기 3년간 마리나베이샌즈보다 높은 매출을 올리기도 함
- 리조트월드 센토사는 49헥타르에 이르는 부지를 활용하여 중심부에 유니버설 스튜디오 테마파크를 배치한 후 섬 내 곳곳에 여러 건물을 테마별로 흩어져 위치하게 한 분산 배치형 복합단지이며, 각 시설은 보행로 및 모노레일, 셔틀버스 등으로 이동할 수 있게 함
- 이러한 섬 전체를 활용한 공간적 분산에도, 섬 전체가 하나의 거대한 테마파크처럼 인식될 수 있도록 리조트 내부동선을 일체형으로 기획함



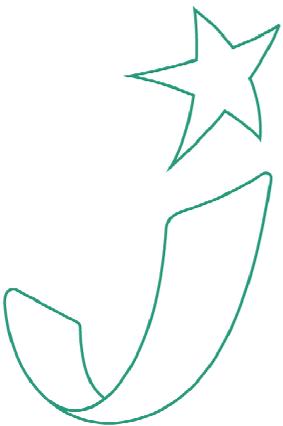
[그림 2-3] 리조트 월드 센토사 내부동선 및 유니버설스튜디오 구성도



제3장

복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석

1. 관련 연구 및 제도 검토
2. 새만금 개발 여건 검토
3. 전문가 의견조사
4. 종합 시사점



제 3 장 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 여건 분석

1. 관련 연구 및 제도 검토

가. 관련 연구 분석

- 정현일 외(2013)¹⁾는 케이팝의 글로벌 문화현상 등으로 국내 공연장 인프라 확대를 위한 대규모 공연장 건립을 위한 기본계획 수립 연구를 수행함
 - 공연장(민간)과 대중음악체험관(공공)을 결합한 케이팝 아레나 건립을 위해 국내외 사례 조사 및 전문가(국내 3대 기획사) 인터뷰를 통한 18,000석 좌석 수요를 도출, 공간구상 및 건축계획을 통한 비용산출과 함께 적정 부지 검토, 사업성 분석(BC)을 통한 최적 대안을 제안하였으며 이는 고양시 일산 'K-컬처밸리 아레나' 사업으로 추진되었으며, 현재 'K-컬처밸리 아레나' 사업은 사업시행자로 선정된 (주)CJ라이브 시티의 사업포기로 인해 경기도로 기부채납되어 현재 다른 민간사업자 모집을 위한 공모를 계획중('25.04.)
- 김시백 외(2023)²⁾는 '새만금 지역과 전라북도에 대규모 테마파크 유치 환경이 조성되어 있는가?'라는 가설을 설정, 입지적, 제도적 측면에서의 경쟁력 확보 방안과 경제성 측면에서의 수익 모델 확보 방안에 대한 대안을 제시하였음
 - 입지적 측면에서는 대규모 테마파크 동향 파악과 투자 가능성이 높은 테마파크 유형, 제도적 측면에서는 유치 실패 사례검토를 통한 요인과 해결방안, 경제성 측면에서는 방문객 수요 추정을 통한 수익성 확보 방안에 대한 검토를 수행하였으며, 이를 통해 새만금은 경제자유구역과 투자진흥지구 인센티브를 가진 제도적 강점을 가지고 있다고 판단, 중소 규모 테마파크 집적화를 통한 다수의 사업으로 분할 추진하여 개발사업자의 리스크 분산과 콘텐츠 확보가 필요하다고 제안함
- 최연화, 이승곤(2017)³⁾는 한국형 복합리조트의 필요성 및 개발방향에 관한 연구를 진행하였음

1) 정현일 외. 케이팝 공연장 건립 기본계획 연구. 한국문화관광연구원. 문화체육관광부, 2013.

2) 김시백, 김형오, 김수은, 김수지, 성효인. 새만금 대규모 테마파크 유치를 위한 전략 탐색연구. 전북연구원, 2023

3) 최연화, 이승곤. 한국형 복합리조트의 필요성 및 개발방향에 관한 연구 : 전문가 조사를 중심으로. 관광연구저널(2017.31권, 8호, 107p~121p). 한국관광연구회, 2017

- 대규모 복합리조트 개발사업에 대해 '한국형 복합리조트'에 대해 "내국인의 카지노 출입이 제한되며, 카지노 시설보다는 비카지노 시설에 초점이 맞춰진 곳으로 한국의 고유 콘텐츠를 포함한 타 국가에 비해 소규모로 건설되는 복합리조트"로 정의하였으며, 델파이 기법을 적용하여 전문가들의 의견을 2단계(1단계 개방형 설문 인터뷰, 2차 폐쇄형 79개항목 척도 설문조사)에 걸쳐 조사 및 분석하여 복합리조트 도입 시설 55개를 도출하였으며, 전문가 조사 결과, 복합리조트는 투자에 대한 리스크 부담이 크며, 이에 외국인(중국인)이외 관광객 유치에 필요하다는 의견들을 종합하였음

[표 3-1] 관련 연구 분석

관련 분야	연구명	시행자 연구자 (연도)	연구 내용 및 시사점
K-컬처 관련 관광시설	케이팝 공연장 건립 기본계획 연구	문화체육관광부 한국문화관광연구원 (13)	목적 : 1만5천석 이상 규모의 아레나 공연장기본계획 수립 내용 : 후보지 선정, 사업추진방식, 공연장 건축계획 및 사업비, 재원조달방안, 공간구성계획, 사업타당성 분석 시사점 : 국내외 사례 및 전문가 인터뷰를 통한 적정좌석수 제안 (18,000석), 공사비(2,048억~2,700억), 사업추진구조(BTO)
	한국형 복합리조트의 필요성 및 개발방향에 관한 연구 : 전문가 조사를 중심으로	최연화, 이승곤 (17)	목적 : 성공적인 복합리조트 개발사업을 위한 한국형 복합리조트에 대한 개념정의 및 필요성, 경쟁력 확보방안 모색 내용 : 관련전문가 집단의 의견수렴을 통한 복합리조트 개발에 대한 시사점 및 성공적 개발전략 수립을 위한 도입시설 항목 도출 시사점 : 구체적 타겟 설정후 개발계획 수립 필요, 타 국가에서는 경험할 수 없는 한류시설 또는 한국의 이국적 정취를 느낄 수 있는 시설, 랜드마크 요소, 킬러콘텐츠 필요
새만금 개발	새만금 대규모 테마파크 유치를 위한 전략 탐색 연구	전북연구원 김시백 외 (23)	목적 : 전라북도 대규모 테마파크 유치를 위한 민간자본 유치 쟁점 파악 및 지원체계 구축 방안 도출, 수익 모델 발굴 내용 : 입지적, 제도적, 경제성 측면에서의 새만금내 테마파크 민간투자 유치를 위한 검토와 대안 제시 시사점 : 새만금 배후 수요 부족으로 킬러 콘텐츠·접근성 개선 필요, 민간 사업자의 초기 손실 보전을 위한 민간합동 제3섹터 개발 방식, 지역 활성화 투자펀드 사업 추진 필요
	새만금 랜드마크 기본구상 및 타당성 조사연구	새만금개발청 한국문화관광연구원 (19)	목적 : 새만금 국제협력용지(선도사업지구) 내 소프트웨어 결합 새만금 랜드마크 조성 계획 수립 내용 : 새만금 랜드마크 시설(메인아트센터, 야외문화체험거점, 야외향휴 거점, 종합서비스) 구상 및 운영 대안 제시 시사점 : 대한민국 대표 문화콘텐츠 '대중음악', '게임' 분야가 국가적 랜드마크로 활용 가능, VR/AR·캐릭터·드론 등 연계 복합 콤플렉스 문화에 송공연 공간 마련 필요, 클러스터 형식 도입 고려 필요
	새만금 관광레저용지 투자추진을 위한 차별화전략	(주)디파트너스 새만금개발청 (17)	목적 : 새만금 레저용지의 차별화된 투자유치 전략마련을 통한 신성장 동력 확보 및 사업모델 발굴 내용 : 관련전문가 집단의 의견수렴을 통한 복합리조트 개발에 대한 시사점 및 성공적 개발전략 수립을 위한 도입시설 항목 도출 시사점 : 투자활성화를 위한 정책제안, 투자 및 활성화 대분류 시설 순위 및 단기간 내 투자실현 가능 도입시설 분석

나. 관련 법령 및 제도

■ 새만금사업 추진 및 지원에 관한 특별법(새만금사업법)⁴⁾

- 「새만금사업법」의 제1조에서 정의하고 있는 `새만금사업지역을 환경친화적 첨단복합용지로 개발·이용 및 보전함으로써 국토균형발전과 국가경쟁력 강화에 이바지함`을 목적으로 함
- 「새만금사업법」의 주요 내용은 법률의 정의와 위상, 관계를 정리하는 총칙(1장)과, 새만금사업 관련 계획 및 사업시행에 필요한 사항등을 규정하는 새만금사업의 시행 등(2장), 환경 관리·보존을 위한 환경관리(제3장), 새만금위원회, 지원단, 새만금개발청 등 추진 기구의 구성과 기능(제4장), 새만금개발공사의 구성 운영(제4장의2), 특별회계(제5장), 지원 사항(제6장), 국립새만금간척박물관(제6장의2), 농지조성 및 농업기반시설 관리(제7장), 외국인 및 외국인투자지역 등의 투자여건 개선(제8장)과 보칙 및 벌칙으로 구성됨
- 투자유치 및 투자기업 지원을 위한 세제 감면 및 투자지원에 대한 내용들은 제6장과 제8장에서 정하고 있으며, 투자진흥지역 지정(제11조의5) 등을 통해 기업활동 보장과 외국인 투자기업에 대한 다양한 인센티브를 제공하고 있음

[표 3-2] 새만금사업 추진 및 지원에 관한 특별법(시행 2025. 6.21.)

구 분	내 용
제1장 총칙	목적, 정의, 다른 법률 및 계획과의 관계, 국가 및 지방자치단체의 책무,
제2장 새만금사업의 시행 등	광역기반시설설치계획의 수립, 사업시행자의 지정·취소·대체, 토지 및 매립면허권의 매도명령, 개발계획의 승인, 통합심의회위원회, 새만금투자진흥지구, 사업시행자, 특례, 의제, 공사 및 공공시설, 토지 관리 등
제3장 새만금사업지역의 환경관리	환경보전대책 수립, 연차별 투자계획, 물사용부담금, 수질오염원 발생지역 지정·관리
제4장 새만금사업의 추진 기구	새만금위원회, 새만금사업추진지원단, 새만금개발청
제4장의2 새만금개발공사	새만금개발공사, 출자, 재산, 등기, 정관, 사업 범위, 자원, 채권, 손익금, 토지공급
제5장 새만금사업 특별회계	회계의 설치, 세입·세출·전입, 차입금, 예비비, 이월, 잉여금

4) 새만금사업 추진 및 지원에 관한 특별법(시행 2025. 6. 21, 2024. 9. 20, 타법개정). 국가법령정보센터.

구분	내용
제6장 새만금사업을 위한 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부담금 등의 감면 : 개별법령에 따른 개발부담금, 농지보전부담금, 대체산림자원 조성비, 기반시설 설치비용, 하천 점용료·사용료, 대체초지조성비, 교통유발부담금, 생태계보전협력금, 환경개선부담금 및 광역교통시설부담금, 공유수면 점용료·사용료 감면, 면제 ■ 보조금 교부 : 사업시행자 보조금 교부, 장기대부(법인해산 방지, 사용료 적정수준 유지, 수익성이 적은 민자유치 시설사업 원활) ■ 자금지원 : 토지·건물 매입비·대부료·건축비, 자본재 및 기자재 구입비, 기반시설·외국인 편의시설 설치비, 고용보조금 및 교육훈련보조금 등, 국공유 재산 수익계약 사용·매각 ■ 토지·건물 등의 사용허가 특례 : 기업과 연구기관 국공유 토지·건물, 50년 사용 허가(50년 연장가능), 영구시설물 축조가능 ■ 민자유치 지원 : 공공시설 점용허가, 토지·시설 매입 업무대행, 주변 토지개발 사업권 부여 ■ 특별건축구역 지정 특례 : 새만금청장 특별건축구역 지정 가능 ■ 산업단지·스마트그린산업단지 특례 : 산업단지 국가산단 전환, 스마트그린시범 산단 지정 ■ 규제자유특구 특례 : 전북특별자치도지사와의 협의, 규제자유특구 지정 신청 가능
제6장의2 새만금간척박물관	국립새만금간척박물관의 설립, 정관, 사업, 임직원, 이사회, 재원 등
제7장 농지조성 및 농업·반식물 관리	농지조성 등에 대한 특례(농림부 직접시행), 농업기반시설 유지관리·재원 등
제8장 외국인 및 외국인투자기업 등의 투자여건 개선	<ul style="list-style-type: none"> ■ 세제 및 자금지원 등 : 국세, 관세, 지방세 감면, 민자유치를 위한 자금 지원·토지 매입·건축물 축조, 국공유 재산 사용료 및 대부료 감면·수익계약 사용·수익허가·대부·매각 가능 ■ 다른법률 적용 배제 및 지원 : 개별법에 따른 취업대상자 고용시, 고용보조금 지원 ■ 출입국관리법 특례 : 사증발급 절차, 체류기간 상한 별도 지정 가능 ■ 외국인 주택공급 : 민영주택 건설 시, 무주택 외국인 특별공급 가능 ■ 외국교육기관 설립 : 외국교육기관(유치원~대학) 설립 가능 ■ 외국의료기관·외국인전용 약국 : 의료기관(병원·치과·요양·종합), 외국인약국 개설 ■ 외국인전용 카지노업 허가 특례 : 외국인투자 시, 카지노업 허가 가능 ■ 외국방송 재송신, 외국인 전용 어림이집, 외국대학 교육과정 설치, 경상거래 지급 등
제9장 보칙	<ul style="list-style-type: none"> ■ 재원 연차별 조달계획 수립 ■ 각종 특례(도시·군관리계획, 스마트도시계획, 도시·군계획시설, 건축법, 건축기본법, 주택건설사업, 민간투자사업, 건설공사현장 점검) ■ 권한 위임 및 위탁 등
제10장 벌칙	<ul style="list-style-type: none"> ■ 벌칙, 양벌규정, 과태료 등

■ 새만금투자진흥지구

- '23년 6월 새만금위원회는 '제1호 새만금 투자진흥지구'를 지정, 새만금 투자진흥지구는 「새만금사업법」과 「조세특례제한법」 개정('22.12월)에 따라 도입되는 경제특구로, 투자진흥지구에 창업 또는 사업장을 신설하는 기업은 법인세·소득세를 3년간 100%, 이후 2년간 50% 감면받을 수 있음

[표 3-3] 새만금투자진흥지구 내용 및 혜택

구분	새만금 투자진흥지구 내용	비고
지역	새만금사업지역	군산·김제·부안
대상	창업하거나사업장을신설하는기업	단순사업장이전제외
혜택	법인세3년간100%,2년간50%감면	(한도)투자누계액의50%+상시근로자 수×1,500만원
	공유수면점용·사용료10년간면제	새만금사업사업시행자

[표 3-4] 새만금투자진흥지구 적용요건

투자금액	상시근로자수	영위업종
5억원이상	10명이상	<ul style="list-style-type: none"> ■ 연구개발업
10억원이상	15명이상	<ul style="list-style-type: none"> ■ 복합물류터미널사업, 공동집배송센터 운영사업 ■ 항만배후단지 물류산업
20억원이상	30명이상	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제조업, 엔지니어링사업, 전기통신업 ■ 컴퓨터프로그래밍·시스템 통합 및 관리업 ■ 정보서비스업 및 그 밖의 과학기술서비스업 ■ 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작업, 영화·비디오물 및 방송프로그램 제작 관련 서비스업, 녹음시설 운영업, 음악 및 기타 오디오물 출판업 ■ 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 ■ 공연시설 운영업, 공연단체, 기타 창작 및 예술 관련 서비스업, 관광호텔업·수상관광호텔업·한국전통호텔업(카지노업, 보세판매장업은 제외) ■ 전문휴양업·종합휴양업·관광유람선업·관광공연장업(휴양콘도미니엄업, 골프장업은 제외) ■ 국제회의시설업, 종합유원시설업, 관광식당업 ■ 노인복지시설 운영 사업, 청소년수련시설 운영사업 ■ 궤도사업 ■ 신에너지·재생에너지를 이용한 전기 생산 사업

2. 새만금 개발 여건 검토

가. 새만금 기본계획

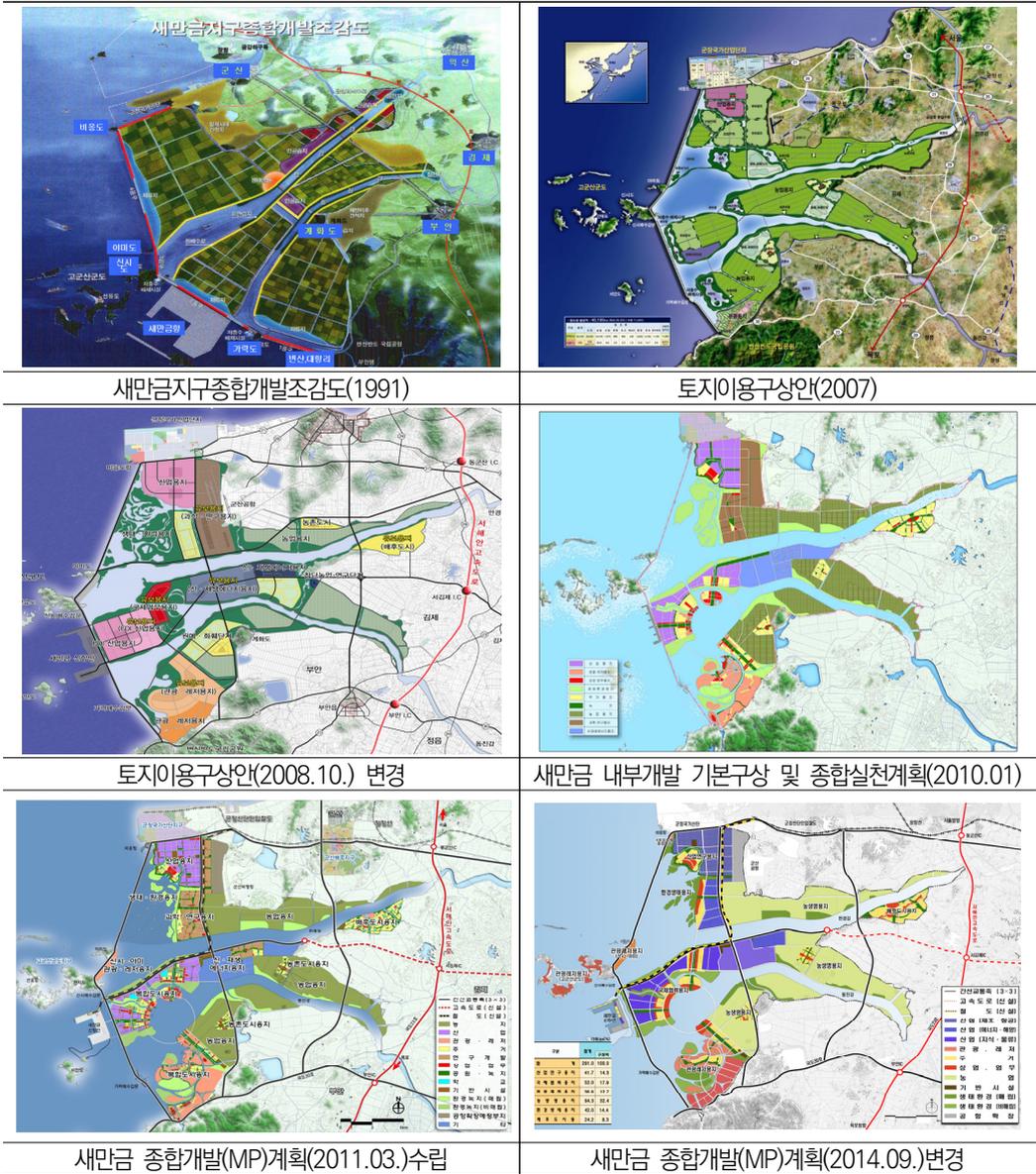
1) 새만금 관련 계획의 수립 과정

- 새만금 사업은 군산~부안을 연결하는 방조제(33.9km)를 축조, 간척토지(291km²)와 호소(118km²) 조성, 방조제 이외 고군산군도(3.3km²)와 신항만(4.9km²) 개발 등 409km²에 걸쳐 22.79조원(국비 12.14, 지방비 0.95, 민자 9.7)을 투입하여 동북아의 경제·산업·관광 중심지 조성을 목적으로 함
- 새만금사업은 1971년 새만금 사업 예정지 조사를 시작으로 1987년 노태우 당시 민정당 대통령 후보가 국책사업 공약으로 제시하여 1989년 11월 새만금간척종합개발사업 기본계획을 발표, 1991년 새만금종합개발계획 발표와 새만금방조제 착공을 시작으로 본격적으로 추진되어 현재까지 30년 넘게 추진되고 있는 국가적으로 최대, 최장기간의 국책사업으로 추진중에 있음



[그림 3-1] 새만금 매립 현황

- 새만금 기본계획은 `11년 3월 새만금 종합개발계획 수립을 시작으로 토지이용에 대한 종합적, 구체적 토지활용 방안을 정립하여 `14년, `17년, `21년 3회에 걸쳐 변경됨



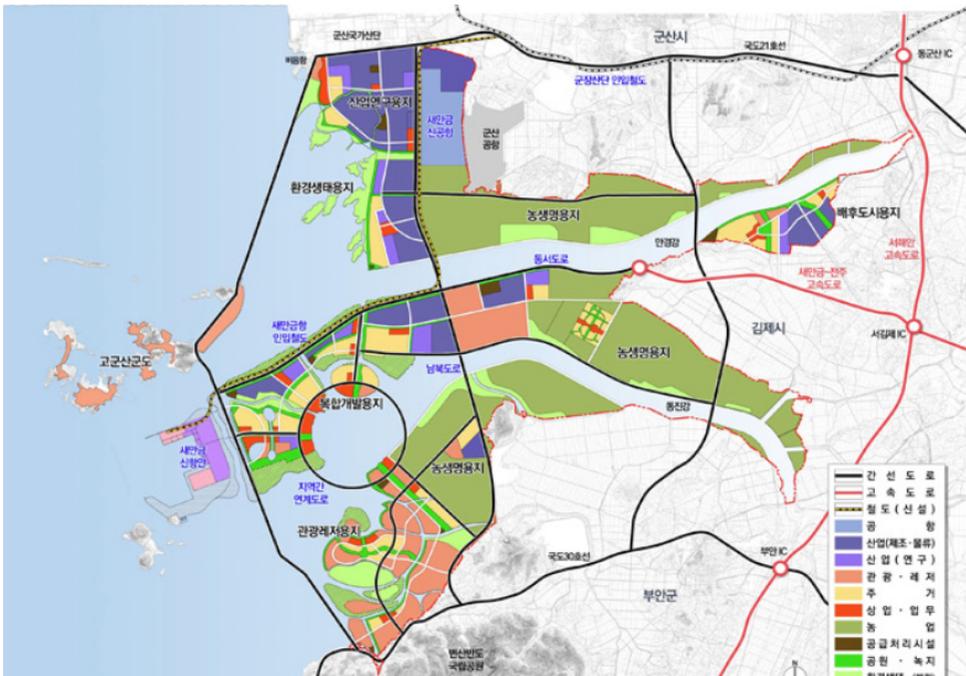
자료 : 국무총리실 새만금사업추진단, 새만금개발청 보도자료 발췌.

[그림 3-2] 새만금 관련 계획의 수립 및 변경 과정

2) 새만금 기본계획(2021)



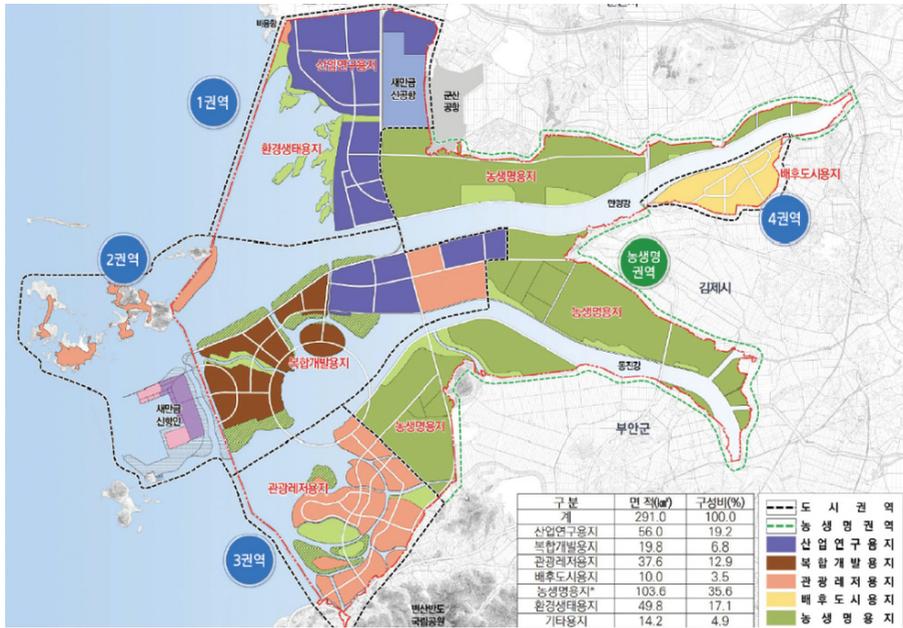
[그림 3-3] 새만금 기본계획(2021) 비전 및 목표



[그림 3-4] 새만금 기본계획(2021) 토지이용계획 예시

- 새만금 기본계획은 291km²의 4개 권역으로 구성, 농업용지 90.0km²(30.0%), 기반시설용지 60.8km²(20.9%), 환경생태용지 59.1km²(20.3%)가 71.2%를 구성하고 있음

[그림 3-5] 새만금 기본계획 권역 설정



구분	토지이용 (km ² , %)									
	총계	주거	산업	상업	관광레저	기반시설	환경생태	농업	방조제등	
합계	291.0 (100.0)	12.1 (4.2)	29.0 (9.9)	4.3 (1.5)	18.1 (6.2)	60.8 (20.9)	59.1 (20.3)	90.0 (30.9)	17.6 (6.1)	
도시권역	178.1 (61.1)	10.2 (3.5)	28.7 (9.8)	4.2 (1.4)	18.1 (6.2)	58.8 (20.2)	49.8 (17.1)	-	8.3 (2.9)	
1권역	74.4 (25.5)	1.6 (0.6)	17.2 (5.9)	1.0 (0.3)	-	21.9 (7.5)	32.7 (11.2)	-	-	
2권역	62.1 (21.4)	4.2 (1.4)	7.5 (2.6)	1.9 (0.7)	6.8 (2.3)	23.5 (8.1)	9.9 (3.4)	-	8.3 (2.9)	
3권역	31.6 (10.9)	2.6 (0.9)	1.0 (0.3)	1.0 (0.3)	10.9 (3.8)	8.9 (3.1)	7.2 (2.5)	-	-	
4권역	10.0 (3.3)	1.8 (0.6)	3.0 (1.0)	0.3 (0.1)	0.4 (0.1)	4.5 (1.5)	-	-	-	
농생명권역	103.6 (35.7)	1.9 (0.7)	0.3 (0.1)	0.1 (0.1)	-	2.0 (0.7)	9.3 (3.2)	90.0 (30.9)	-	
방조제 등	9.3 (3.2)	-	-	-	-	-	-	-	9.3 (3.2)	

출처 : 새만금기본계획(2021)

[표 3-5] 새만금 단계별 개발 계획

<p style="text-align: center;">1단계(~2020년)</p>	<p>첨단농업 클러스터 육성을 위한 농생명용지 및 새만금 국가산업단지 조성 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1권역 : 군산국가산업단지와 연계한 새만금국가산업단지 일부 조성 ■ 2권역 : 새만금 신항만(1단계, 6선석) 및 스마트 수변도시, 신시·아미 관광레저 용지 등 개발 추진 ■ 3권역 : 초입지 및 잼버리대회 개최 부지 조성 추진 ■ 4권역 : 유보지로서 산림청에서 목재 에너지림으로 임시 활용 ■ 농생명권역 : 방수제 축조 및 농생명용지 조성공사 추진 ■ 환경생태용지 : 관광·레저용지 일부를 맑은물 재생습지 조성 추진
<p style="text-align: center;">2단계(2021~2030)</p>	<p>공기업 참여 개발 가속, 민자 유치 재생에너지 사업 내부개발 본격 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1권역 : 새만금산업단지 조성 완료 및 스마트 그린산업단지 조성·새만금 신공항 추진, 신재생에너지용지(수상태양광 1단계) 조성 추진 ■ 2권역 : 스마트 수변도시 조성, 그린수소 복합단지 및 항만경제특구에 대한 선제적 공공개발 추진, 민간합작 산업단지 공모사업 추진 ■ 3권역 : 재생에너지 발전사업권과 연계한 체류형관광 및 수상레저 단지 조성 추진, 잼버리부지에 대한 민간투자 유치 ■ 4권역 : 유보지로 산림청의 목재 에너지림 등으로 임시 활용 ■ 농생명권역 : 농생명용지 조성 및 농업용수 공급시설 설치, 영농 실시 ■ 환경생태용지 : 1~3권역 내 사업(맑은물 습지, 새만금 생태환경원, 새들의 낙원, 염생 식물천이지, 새만금 물환경연구원 및 새만금 EED체험원, 대자원 체험지역 등) 추진
<p style="text-align: center;">3단계(2031~2040)</p>	<p>내부개발을 통해 높아진 개발압력을 나머지 부지에 수용</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1권역 : 새만금 신공항 활주로 및 부지 확장 ■ 2권역 : 원형섬 등 글로벌융복합단지 조성, 새만금 신항 조성완료 ■ 3권역 : 관광·레저용지 전여지역 사업추진(민간공모 또는 공기업 참여) ■ 4권역 : 배후도시용지 사업추진(주거단지와 산업단지 복합개발 추진) ■ 농생명권역 : 본격 영농활동 계속 추진 및 농산업클러스터, 농업테마파크, 스마트팜, 농촌도시·미물 등 상부시설 개발 ■ 환경생태용지 : 전여 사업(자연형성유도섬, 수상비오톱, 새만금 숲 등) 추진
<p style="text-align: center;">4단계(2041~2050)</p>	<p>태양광 발전사업 종료 후 수요 등을 고려, 해당 부지에 대한 개발 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 1권역 : 육상 및 수상태양광발전부지에 대해 신재생에너지 및 산업수요 고려 개발 추진 ■ 2권역 : 자연노출 이후 생태적으로 보전가치가 높은 유보지의 생태관광 자원화 추진, 수상태양광발전단지(2단계) 신재생에너지 및 산업수요를 고려 개발 ■ 3권역 : 관광·레저용지 효율적 운영 및 관리, 수요대응 개발계획 변경 ■ 4권역 : 배후도시용지 조성 완료 ■ 농생명권역 : 농생명권역 내 추진사업 운영 및 유지관리 ■ 환경생태용지 : 환경생태용지에 대한 유지관리 및 상부시설물 운영

3) 새만금 기본계획 재수립 추진

- 현재 새만금개발청은 `새만금사업 지역 개발 지침(시행 2025.1.22.)` 제4조에 따라 5년 단위의 여건변화에 따른 기본계획 정비를 위한 새만금 기본계획 변경 용역을 시행중에 있으며(24.4~25.12), 토지이용계획 변경에 대한 검토를 진행중에 있음

새만금 기본계획 재수립 중간발표회 자료(24.11.14)

비전 : 새로운 문명을 여는 도시: 대전환시대, 대한민국 미래 성장동력의 전초기지
 목표 : 미래산업 거점, 살기 좋은 명품도시, 경쟁력 있는 글로벌 도시권

새로운 문명을 여는 도시

“ 대전환시대, 대한민국 미래성장동력의 전초기지 ”

미래 신산업 거점	살기좋은 명품도시	경쟁력 있는 글로벌 도시권
1 새만금 대표 3대 핵심산업 육성	2 디지털 혁신 기반 친환경산업기지 구축	3 일터놀터쉼터가 어우러진 정주환경 조성
4 탄소중립 실현 장소 및 국제적 교류·여가 중심지 조성	5 새만금-주변도시 광역적 상생발전 토대 마련	

• 첨단전략산업 허브 조성 • 농식품(푸드)산업 허브 조성 • 관광·MICE산업 허브 조성	• 첨단기술 연구·개발, 시범·실증 플랫폼 구축 • 농생명 융복합산업 육성 및 고부가가치화	• 자연이 공존하는 스마트 수변도시 조성 • 고품격 생활서비스 및 문화 향유기반 마련
• 신재생에너지 생산-공급-소비 순환체계 구축 • 미니관광도시 및 블로형 복합관광단지 조성 • 정원 및 자연성 회복공간 조성	• 새만금 SOC의 안정적 공급 • 산업기능 특화 및 연계전략 마련 • 광역도시권 거버넌스 구축	

(전략1) 새만금을 대표하는 3대 핵심산업 허브 육성
 - 첨단전략산업 허브조성, 농식품(푸드)산업 허브 조성, 관광MICE 허브 조성

(전략2) 디지털 혁신에 기반한 친환경산업기지 구축
 - 첨단기술 개발시험 플랫폼 구축, 농생명 융복합산업 육성 및 고부가가치화

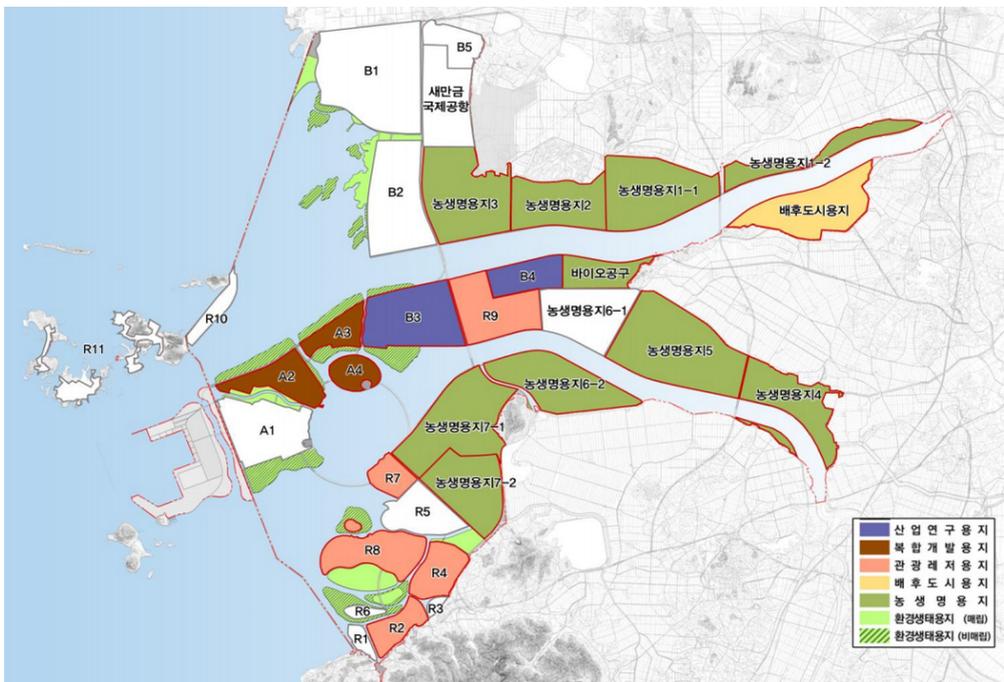
(전략3) 일터놀터쉼터가 어우러진 정주환경 조성
 - 자연이 공존하는 스마트 수변도시 조성, 고품격 생활서비스 및 문화 향유기반 확충

(전략4) 탄소중립 실현 장소 및 국제적 교류여가 중심지 조성
 - 신재생에너지 생산-공급-소비 순환체계 구축, 미니관광도시 조성, 블록형 복합관광단지 조성, 생태정원 및자연성 회복공간 조성

(전략5) 새만금-주변지역의 광역적 상생발전 토대 마련
 - 새만금 SOC 안정적 공급, 산업기능 특화 및 연계전략 마련, 광역도시권 거버넌스 구축

출처 : 새만금 기본계획 재수립 중간발표회 자료(24.11.14)

- 새만금 기본계획 재수립은 기업수요 증가에 대응하여 산업용지를 현 25.58km²에서 15.56km²를 추가, 41.14km²로 확대가 필요함을 도출하였으며, 이에 따라 현 새만금 기본계획 33개 지구 중, 사업이 기 추진중이거나 변경이 어려운 12개 지구를 제외한 21개 지구에 대한 토지이용계획을 재검토 중에 있음
- 새만금개발청은 '25년 12월까지 전문가 자문 및 업무협의를 거쳐 토지이용 변경계획을 수립할 예정임



[그림 3-6] 새만금 기본계획 재수립 검토 대상 지역

[표 3-6] 새만금 기본계획 재수립 검토 대상 지역

재수립 검토 대상지구	복합개발용지 : A2, A3, A4 산업연구용지 : B3, B4 농생명용지 : 1-1, 1-2, 2, 3, 4, 5, 6-2, 7-1, 7-2, 바이오공구 관광레저용지 : R2, R4, R7, R8, R9 배후도시용지
--------------------	---

나. 새만금 사업 추진 현황

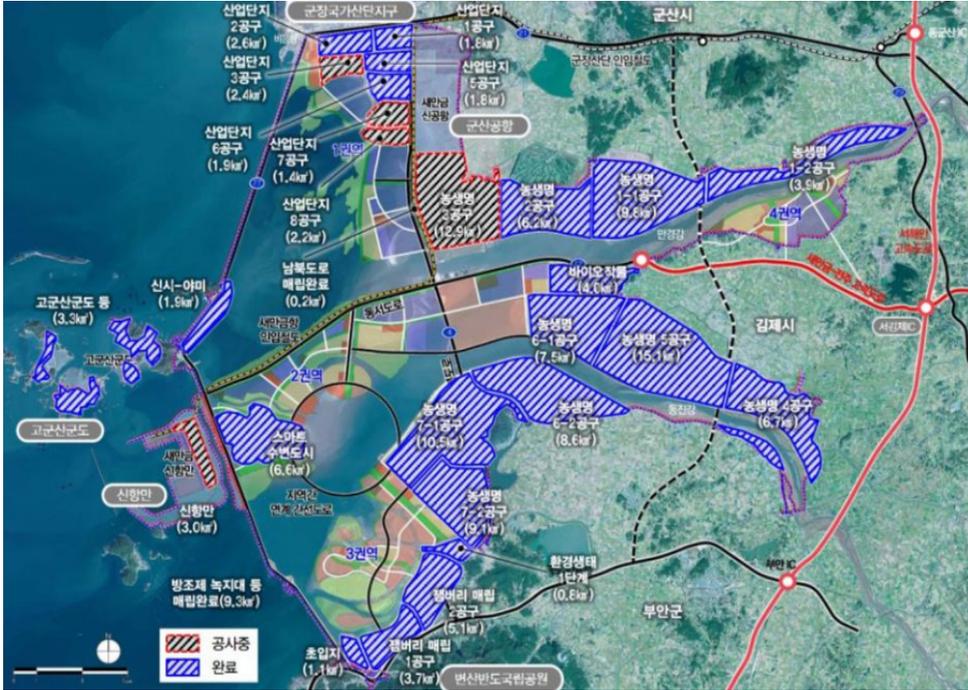
1) 기반시설 조성



[그림 3-7] 새만금 기반시설 조성 현황

구분	사업명(소관)	사업내용	현황 및 향후계획
도로	동서도로 (새만금청)	■ 연 장 : 16.47km, 4차로 ■ 사업비 : 3,623억원	■ 완료('13~'20)
	남북도로 (새만금청)	■ 연 장 : 27.1km, 6~8차로 ■ 사업비 : 10,264억원	■ 완료('16~'23)
	지역간 연결도로 (새만금청)	■ 연 장 : 20.7km, 6차로 ■ 사업기간 : '18~'30 ■ 사업비 : 3,623억원	■ 예타 통과('22.10)
	새만금-전주 고속도로 (국토부)	■ 연 장 : 16.47km, 4차로 ■ 사업비 : 3,623억원	■ 현재 : 사업자선정 중 ■ 현재 : 공사중(61%) ■ '25년 12월 개통
항만	새만금 신항만 (해수부)	■ 인벽 9선석, 방파제 3.35km, 도로 3.1km, ■ 사업기간 '09~'40	■ 2선석 공사 착공('22.8) ■ '26년 개항 예정
공항	새만금 국제공항 (국토부)	■ 면적 340만㎡, 활주로 2,500m ■ 계류장(5대), 여객터미널 등 신설 ■ 사업기간 : '20~'28년	■ 기본계획 고시('22.6) ■ 설계-시공 입찰('24.6) ■ '30년 개항 예정
철도	새만금항 인입철도 (국토부)	■ 새만금신항만(철송장)~대야간 47.6km 단선 ■ 사업기간 : '21~'31년	■ 기본계획 수립 중('22.5) ■ '31 준공예정

2) 새만금 매립 현황



[그림 3-8] 새만금 매립 현황

구분	계획면적	2단계 목표 (~2030)	추진 현황			미착수
			계	매립완료	매립중	
합계	291.0	227.4 (78.1%)	143.4 (49.3%)	121.5 (41.8%)	21.9 (7.5%)	147.6 (50.7%)
산업연구용지	56.0	30.2 (53.9%)	14.3 (25.5%)	8.3 (14.8%)	6.0 (10.7%)	41.7 (74.5%)
복합개발용지	19.8	17.2 (86.9%)	6.6 (33.3%)	6.6 (33.3%)	-	13.2 (66.7%)
관광레저용지	37.6	20.7 (55.1%)	15.1 (40.2%)	15.1 (40.2%)	-	22.5 (59.8%)
2권역	13.2	5.2	5.2	5.2	-	8.0
3권역	24.4	15.5	9.9	9.9	-	14.5
배후도시용지	10.0	-	-	-	-	10.0 (100.0%)
농생명용지	94.3	94.3 (100.0%)	94.3 (100.0%)	81.4* (86.3%)	12.9 (13.7%)	-
환경생태용지	59.1	52.7 (89.2%)	0.8 (1.4%)	0.8 (1.4%)	-	58.3 (98.6%)
기타용지	14.2	12.3 (86.6%)	12.3 (86.6%)	9.3 (65.5%)	3.0 (21.1%)	1.9 (13.4%)

출처 : 토지용도별 용지매립 추진현황, 새만금개발청. 2024. 10.

3) 관광레저용지 관련 사업

- 관광레저용지 및 인근지역의 개발내용을 살펴보면, 2권역은 현재 준공된 국립신시도 자연휴양림(21.3.)과 신시-아미 관광레저용지 개발사업, 고군산군도 케이블카 사업, 무녀도 광역해양레저체험 복합단지가 있으며, 3권역은 잼버리 부지 내 준공된 글로벌 청소년 리더센터(24.6.)와 챌린지테마파크, VR·AR테마파크, 테마마을, 새만금관광단지 1지구(초입지), 해양레저관광 복합단지 등의 사업이 추진 중에 있음

[표 3-7] 새만금 관광레저용지 주요사업 추진 현황

구분	사업시행	기간	규모	현황	
2 권역	신시-아미 관광레저용지 개발사업	새만금관광레저(주)	'18~'30 (28부지조성완료)	1.9km ²	1·2단계 통합개발계획 수립중
	고군산군도 케이블카 사업	새만금개발공사	'19~'26	4.9km ² (신시도-무녀도)	사업추진 재검토
	무녀도 광역해양레저체험 복합단지	군산시	'19~'25	64,365m ²	공사 착공('23)
3 권역	해양레저관광복합단지	글로벌블루피아 아일랜드컨소시엄	'22~'30	1.64km ²	협상 취소 통보
	챌린지테마파크	새만금 챌린지 테마파크	'22~'26	83,322m ²	개발계획 승인('23.11.)
	VR·AR 테마파크	새만금VRAR리조트	'22~'26	67,000m ²	개발계획 수립 중
	새만금 관광단지 1지구(초입지)	전북개발공사	'08~'25	1.1km ²	매립완료 민자유치 중
	글로벌 청소년 리더센터	전북특별자치도	'18~'24	141,531m ²	공사 준공('24)
	국립새만금간척박물관	새만금개발청	'16~'23	지상3층 5,440m ²	공사 준공('23)
	정주형 테마마을	웨스턴리버콘소시엄	'21~'30	4.56km ²	협상 중

신시·아미 관광레저용지 개발사업 (개발계획 변경 협의 중)

- 사업내용
 - 위치 : 군산시 신시·아미도리 일원
 - 면적 : 1,922,818㎡
 - 사업비 : 8,768억원(부지조성 648억원)
 - 시설 : 숙박시설, 레저시설, 상업시설, 주거시설, 공공시설
- 사업현황
 - '17.09. : 사업협약
 - '18.08. : 사업시행자 지정
 - '20.09. : 개발기본계획 승인·고시
 - '24.~. : 실시계획 수립



고군산군도 케이블카 사업 (사업 재검토)

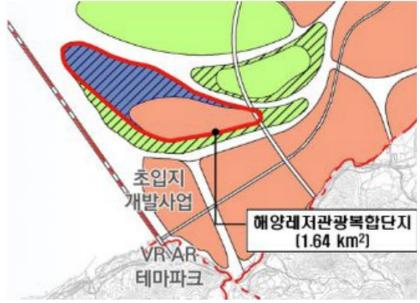
- 사업내용
 - 위치 : 군산시 옥도면 신시도리, 무녀도리 일원
 - 사업비 : 975억원
 - 시설 : 케이블카 약 4.9km
- 사업현황
 - '19.08. : 군산시, 개만금개발청 업무협약 체결
 - '19.12. : 기본구상 및 타당성조사 용역 완료
 - '22.12. : 새만금 사업지역 조정(편입) 의견 수렴
 - '24.05. : 새만금 사업지역 편입 새만금청 협의
 - '24.12. : 사업취소(발주용역 타절)
- 쟁점 : 새만금 사업 구역 내 축소(사유지 매입 방법 이견)



무녀도 광역해양레저체험 복합단지('19~'25)

- 사업내용
 - 위치 : 군산시 옥도면 무녀도리 산65번지 일원
 - 면적 : 64,365㎡
 - 사업비 : 416억원(국193, 도55, 시168)
 - 시설 : 수상레저체험존(수변카페, 인공파도풀, 오션에비뉴 등), 산림휴양힐링존(글램핑장, 숲속쉼터), 지역문화공간존
- 사업현황
 - '18.07. : 해수부 신규 보조사업 심사
 - '19.05. : 사업타당성 조사(해수부)
 - '21.02. : 사업시행자 지정(새만금청→군산시)
 - '22.12. : 통합개발계획 승인
 - '23.08. : 공사착공



해양레저관광복합단지 (R6-우선협상자 지정 취소)	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 새만금 R-8용지 - 면적 : 1.64km² - 사업비 : 3,000억원 이상 - 시설 : 관광시설, 업무편의시설, 녹지, 기타시설 ○ 사업현황 <ul style="list-style-type: none"> - '22.04. : 사업시행자 공모 - '22.06. : 우선협상대상자 선정 - '24.06. : 우선협상자 지정 취소 ○ 쟁점 : 우선협상자 자격요건 미비, 취소 	

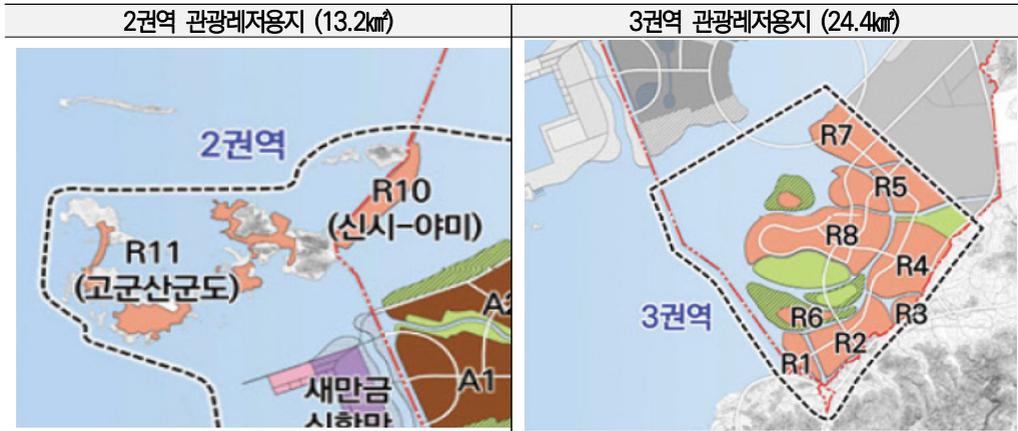
챌린지 테마파크	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 부안군 변산면 대항리 161-1번지 일원 - 면적 : 81,322m² - 사업비 : 1,443억원(민간) - 시설 : 관광휴양시설(숙박시설 및 익스트림 콤플렉스, 문화 공연시설, 시크릿가든, 대관람차, 편의시설) ○ 사업현황 <ul style="list-style-type: none"> - '21.07. : 사업시행자 공모 - '21.21. : 사업시행자 지정 - '23.11. : 통합개발계획 승인 - '23.11. : 공사 착공 ○ 쟁점 : 사업시행 대주(계성건설) 자금난으로 공사 중단 	

VR·AR 테마파크 (새만금VR·AR리조트)	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 부안군 변산면 대항리 599 일원 - 면적 : 66,967m² - 사업비 : 813억원(민간) - 시설 : 가족호텔, 관광호텔, VR·AR센터 등 ○ 사업현황 <ul style="list-style-type: none"> - '19.12. : 민간사업자 사업제안서 제출 - '20.02. : 제3자 공모(안)토지공급부문) 협의 - '20.04. : 제3자 공모 공고 및 민간사업자 제안서 평가 - '20.05. : 사업협약 체결 - '20.06.~ : 통합계획 수립 및 인허가절차 진행 ○ 쟁점 : 경제성 부족, 사업계획 변경(리조트 확대)이건 	

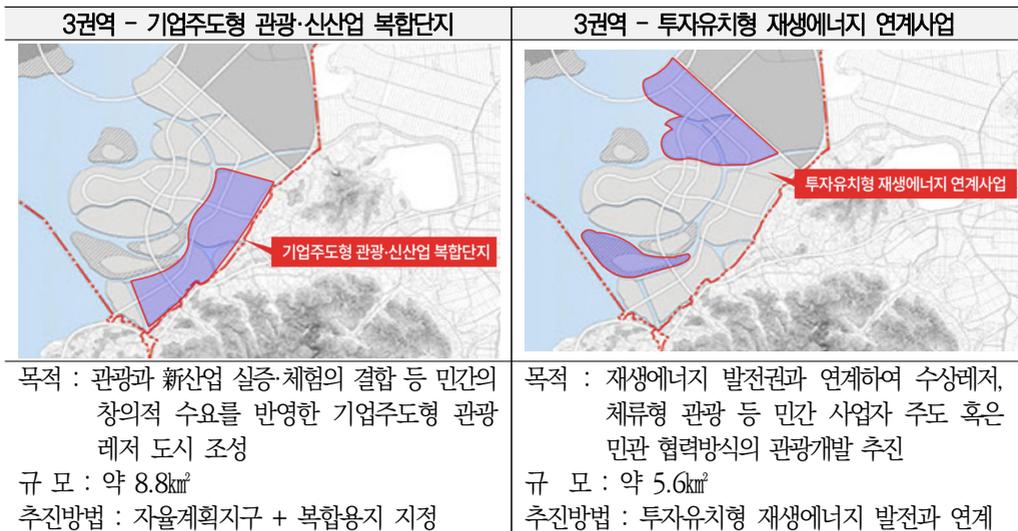
새만금 관광단지 1지구(초입지)	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 부안군 변산면 대항리 660번지 - 면적 : 1.054km² - 사업비 : 2,548억원 - 시설 : 호텔, 콘도, 연수시설, 테마파크 등 ○ 사업현황 <ul style="list-style-type: none"> - '08.12. : 사업시행자 지정 - '09.12. : 개발계획 및 매립실시계획 승인 - '21.07. : 공유수면 매립사업 준공 ○ 쟁점 : '23.10.~ 민간사업자 유치 중 	

정주형 테마마을(R5)	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 부안군 하서면 장신리 인근 공유수면 - 면적 : 3.96km² - 사업비 : 3,000억원 이상(민간) - 시설 : 공동주택, 수상가옥, 골프장(54홀), 관광수로(5km) ○ 사업현황 <ul style="list-style-type: none"> - '21.04. : 사업시행자 공모 - '21.07. : 우선협상대상자 선정 ○ 쟁점 : '21년 이후 협상 지속중 	

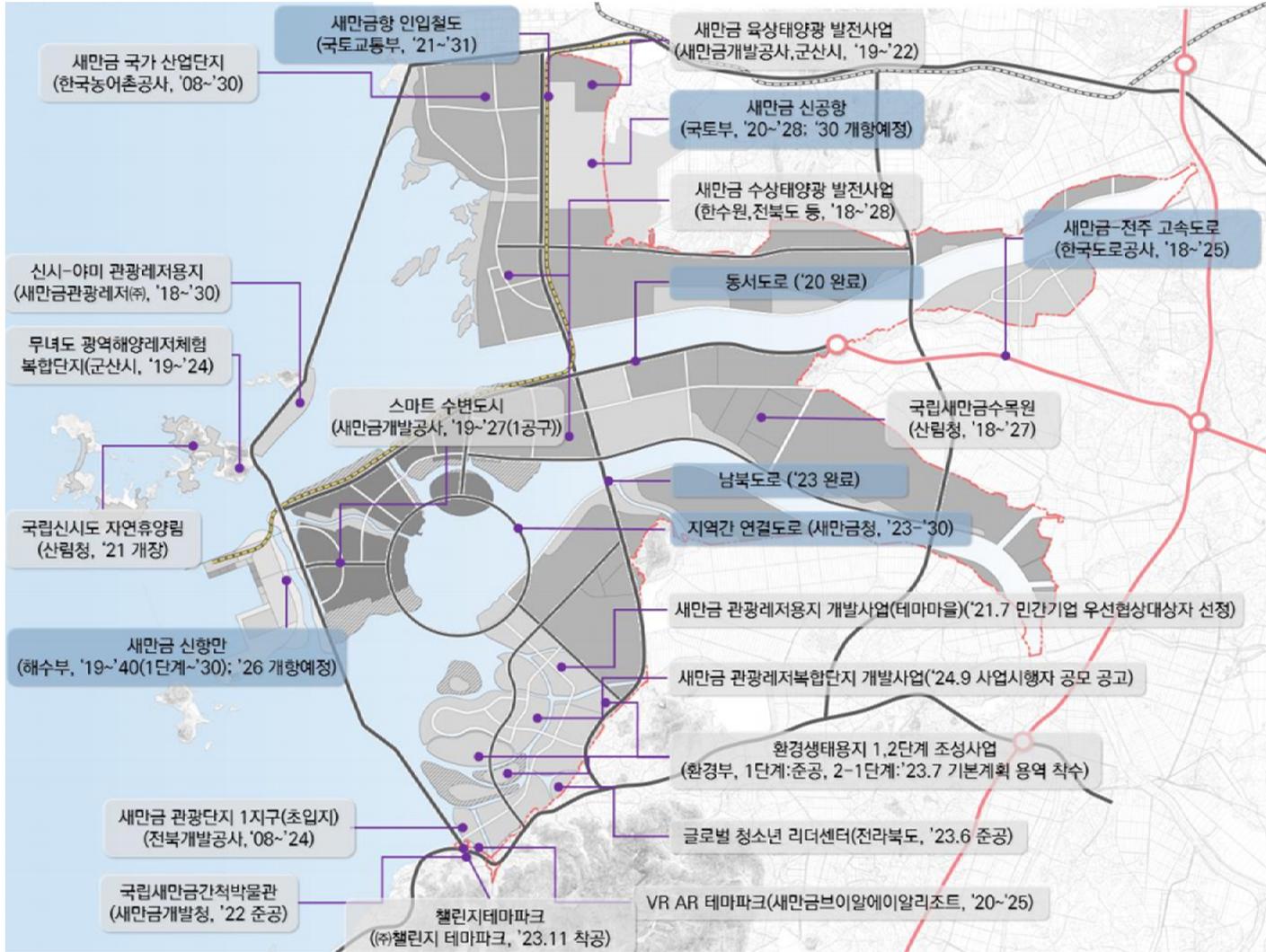
글로벌 청소년리더센터(R-3), 국립새만금 간척박물관	
	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 관광레저용지 1지구(R-3) - 면적 : 141,839m², (건축3,516m², 3층) - 사업비 : 430억원 - 시설 : 청소년리더센터, 집회장, 캠핑장, 체육시설 ○ 쟁점 : 잦바리 후, 활용방안 마련 검토 중 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업내용 <ul style="list-style-type: none"> - 위치 : 부안군 변산면 대항리 594 - 면적 : 39,692m², (건축5,441m², 3층) - 사업비 : 340억원 - 시설 : 전시실, 수장고, 체험실, 강당, 카페테리아 ○ 쟁점 : 잦바리 후, 활용방안 마련 검토 중



- 전북도는 3권역 관광레저용지에 대하여 2030년까지 핵심산업으로 2개 산업 유형의 산업을 조성할 계획임



- ‘K-컬처 복합엔터테인먼트파크’ 는 정부정책에 맞춰 관광레저용지를 중심으로 새만금 지역의 계획적 개발과 토지이용의 합리성을 위해 관광레저용지는 2권역의 신시야미, 고군산군도의 관광레저 용지와 3권역의 관광레저용지를 대상지로 한 사업추진 검토가 필요함
- 또한, 관광객 등의 접근성을 고려, 신공항 및 신항만 주변 지역, 스마트 수변도시 등을 대상으로 다양한 사업 모델 등의 적용 가능성의 검토가 필요함



3. 전문가 의견조사

가. 인터뷰 개요

- 본 연구는 전북특별자치도 내 새만금 지역을 대상으로 K-컬처를 기반으로 한 복합 엔터테인먼트파크(복합단지) 조성을 위한 기본방향 설정(국가정책 대응, 공공지원 방안, 유치 시설, 시설규모)과 사업모델 구상(도입가능, 수요 분석, 사업성 검토, 개발 방식, 혜택 제공) 제안에 있어 정책적 제안과 실행 가능성 확보를 위해 전문가들을 대상으로 심층인터뷰를 진행함
- 심층인터뷰는 K-컬처 복합엔터테인먼트파크 도입을 위한 정부 및 지자체 정책, 시장 동향과 관련된 인터뷰를 통해 'K-컬처' 테마에 대한 가능성을 알아보고, 아레나 규모 등 핵심시설에 대한 수요와 사업성 확보를 위한 도입(연계) 시설 검토, 투자활성화를 위한 공공에서의 행정적·재정적 지원방안 도출 과정의 구조로 진행하였으며, 이를 통해 대안검토에 반영하고자 함

[표 3-8] 심층인터뷰 주요 내용 및 진행 구조

구분	내 용
1	K-컬처, 아레나, 복합엔터테인먼트 파크 관련 정부 및 시장동향
2	아레나 시설 적정 규모 및 사업화 방향
3	복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향
4	인센티브 및 행·재정적 지원 등

- 인터뷰는 중앙정책연구 및 사업시행 관련 기관, 유사사업 추진 디벨로퍼사, 엔터테인먼트사, 복합엔터테인먼트파크 운영사 등 6명을 대상으로 인터뷰를 진행함

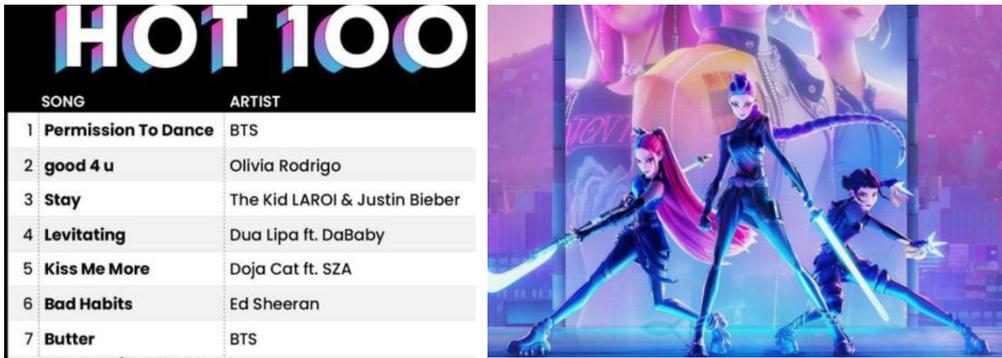
[표 3-9] 심층인터뷰 대상 전문가 구성

표기	소속 구분	관련성	분류	직위 등
A	관광분야 연구기관	기본방향 설정	준정부기관	연구위원
H	엔터테인먼트사	기본방향 설정	민간	대표
S	디벨로퍼사	사업모델 구상	민간	대표
G	디벨로퍼사	사업모델 구상	민간	상무
K	복합엔터테인먼트파크 운영사	사업모델 구상	민간	매니저
C	개발관련 공기업	사업모델 구상	공기업	팀장

나. 인터뷰 결과

■ K-컬처, 아레나, 복합엔터테인먼트파크 정부 및 시장 동향

- 이재명 정부는 2030년을 목표로 K-컬처 시장 300조원, 연관산업 수출 50조원, 방한 관광 3천만명 달성을 국정운영 계획을 제시, 문화체육관광부는 '26년부터 아레나 구축을 위한 기본연구를 시작으로 중대형 규모 공연형 아레나 사업을 추진할 예정임
- 현재 K-컬처는 K-POP, 관련 OTT(케데헌), K-뷰티 등의 흥행에 따라 국제적 관심도가 증가하고 관련 산업의 성장을 이끌고 있음



[그림 3-9] 빌보드 HOT100 국내 그룹 1위(좌), 넷플릭스 OTT_케데헌(우)

- 현재 국내 K-POP 가수들의 콘서트 및 팬미팅, 방송프로그램 공연은 아레나 시설 부족으로 올림픽경기장, 고척스카이돔 등 체육시설을 활용하고 있는 실정이며, 아레나 시설 도입의 필요성에 대한 사회적 공감대가 형성, 다수의 지지체가 관련 계획을 수립중임
 - 최근 해당 K-POP공연 이후, 체육시설의 본 용도인 스포츠경기 및 국제스포츠행사 개최 시, 공연으로 인한 시설 훼손 등에 대한 문제가 사회적 이슈로 도출되고 있는 상황으로 아레나의 적절한 입지와 시설-수요가 연계 될 경우 사업성을 확보할 수 있을 것으로 평가함
- 국내 복합엔터테인먼트파크와 유사사업으로 고양K-컬처밸리와 화성국제테마파크 대표적으로 추진중에 있는 사업으로 고양은 아레나, 소규모 테마파크, 호텔 등을 기획 하였으나 시행사의 사업포기로 인해 사업시행자를 재공모 하여 현재 사업정상화를 위

해 노력중이며, 화성은 세계적 IP사인 파라마운트글로벌과 연계 2029년 1차 개장을 목표로 2027년 공사착공을 계획중임

[표 3-10] K-컬처, 아레나, 복합엔터테인먼트파크 정부 및 시장동향 인터뷰 내용

구분	내 용
K-컬처 정부정책 동향	(A 연구위원)이재명 정부 K-컬처 300조원 시대에 대한 비전을 제시, 정책금융과 세제지원(10조원 규모), 공연형 아레나 등 문화산업 기반 확충을 계획하고 있으며, 최근 많은 지자체에서 K-컬처 복합단지 조성에 관심과 정책기획 등이 추진되고 있음
K-컬처 시장동향	<p>(A 연구위원) BTS를 비롯, 최근 케데헌(넷플릭스 애니메이션 '케이팝 데몬 헌터스') 돌풍으로 인해 K-컬처에 대한 국제적 관심이 증가하고 있음</p> <p>(H 대표) 이미 한류는 지속가능한 콘텐츠로 케데헌의 열풍으로 K-POP의 관심이 더욱 더 증가하며 국제 트렌드로서 한국문화에 대한 인식이 변화하였음 - K-뷰티(메이크업) 분야의 경우 국내 우수 인력들이 경험을 쌓아 유럽으로 진출하는 사례가 일반화되면서 국제적인 위상이 높아진 것을 알 수 있음</p> <p>(K 매니저) K-컬처산업은 콘텐츠 수요층 다변화 및 소비층 확대로 국내는 물론 국제적으로 산업이 확대되고 있음 - 그러나 이것이 향후 지속될 것인지에 대해서는 XR 등 콘텐츠 소비의 방법의 고도화에 대한 고려가 필요함</p>
아레나 관련 동향	(A 연구위원) 현재 중대형 공연시설 부족, 올림픽경기장 및 고척스카이돔 등 체육시설을 활용하고 있는 실정, 국제스포츠행사 개최 시 시설 훼손 등으로 인한 문제점들이 속출하고 있음, 정부정책 발표 이후, 다수 자치단체들이 아레나 시설도입을 위한 검토를 진행 중임
복합엔터테인먼트파크 동향	<p>(K 매니저) 화성(신세계)은 파라마운트 IP활용한 사업을 계획중, 평창(하이원)에서는 기존 강원랜드와 연계한 사업을 기획중</p> <p>(S 대표) 고양 K-컬처밸리 무산 : CJ라는 기업 특성상 콘텐츠 등 장점을 많이 보유한 프로젝트로 세계 최초 K-팝 공연 전문 아레나를 포함한, 호텔, 리테일, 테마파크, 한류천 수변공원 등을 조성하는 사업이었으나 무산, 라이브네이션 콘소사업이 제안을 제출하였으나 소송 등으로 즉각적인 사업 추진 어려움</p>

■ 아레나 시설의 적정 규모 및 사업화 방향

- 아레나 시설의 적정 규모는 민간자본 활용 시, 1.5만~2만석이 적정하다는 의견을 제시, 현재 국내 아레나 시장 수요를 창출하는 K-POP아티스트들의 공연의 경우 1.5만석 규모가 수익성 확보에 유리할 것으로 제안함
 - 아레나시설의 운영의 난이도는 높지 않아 공공에서 운영 가능하나 시설의 유지·보수 등의 적극적 대응을 위해서는 민간자본을 통한 운영이 유리할 것으로 평가
 - 대부분의 K-POP아티스트의 단독콘서트 좌석수요가 1만~1.5만석 규모가 단독 아레나 시설의 사업시행 측면에서는 민간자본유치에 유리할 것으로 평가
 - 반면, 대형 연예계 행사(어워즈, 뮤직뱅크 등) 및 글로벌 공연팀의 행사개최를 위해서는 최대 3만석 정도의 규모 확보의 필요성이 있어, 시설프로그램 등의 연계를 통한 확장 필요성도 중요하다고 제안
- 새만금지역의 아레나 사업화를 위해서는 기존 및 도입예정 아레나와 동등한 조건의 인프라(공항, 호텔 등) 확보와 프로그램 차별화 전략의 필요성과 지속적 수익창출을 위한 연계 사업이 필요함을 주장함
 - 공항 및 공연팀 숙박을 위한 인프라를 구축, 타 아레나 시설 대비 대등하거나 우수한 여건 마련 필요
- 현재 운영중인 아레나 시설들은 수익창출 보다는 연계 시설의 보조적 수요확대 역할을 수행하고 있는 실정으로 K-컬처 시장확대와 별도로 관광 프로그램, 앵커시설 연계, 국제행사 개최 등의 지속적 수익구조 마련이 필요
 - 최근 시장이 확대되고 있는 OTT관련 어워즈 및 영화제 등을 기획, 아레나 시설의 수요 확장을 위한 콘텐츠 마련 제안

[표 3-11] 아레나 시설의 적정 규모 및 사업화 방향 인터뷰 내용

구분	내 용
아레나 적정 규모	(A 연구위원) 1.5만~3만석 정도의 아레나 규모가 적정, 운영될 콘텐츠에 따른 규모 산정 필요 (H 대표) 뮤직뱅크 K팝 월드투어의 경우 도시별 대형 아레나(2만~4만석 규모 이상)에서 개최되고 있음. 대형 행사 개최를 위해서는 3만석 정도의 대규모로 검토할 필요가 있음 - 기존 전북 내 공연시설(한국소리문화의 전당, 시군의 예술의 전당 등) 운영 인력 등의 자원 활용 필요

구분	내 용
	<p>(G 상무) 1.5만~2만석이면 충분하다고 판단, 실제 5만석 이상의 관객을 모이게 할 수 있는 슈퍼스타는 국내에도 많지 않음</p> <p>(K 매니저) 1.5만석 이상의 아레나의 경우 민간자본만을 통한 사업추진은 어려울 것으로 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인스파이어 아레나는 1만5천석 규모이나 전석을 활용한 원형 공연은 사실상 불가능, 1만2천석정도(80%)의 수요 대응 가능 - 아레나 수요 2만·3만석 이상을 창출할 수 있는 아티스트는 임영웅, 아이유 등 일부를 제외하고는 불가능할것으로 진단, 실제 제공가능 좌석과 공연 아티스트의 티켓파워 등을 고려하여 과도한 시설 규모는 지양
아레나 사업화 방향	<p>(H 대표) 해외 K-POP 팬층을 타겟으로 국내 운영 및 도입 예정인 아레나와 차별화하는 전략이 필요, 티켓 예매 단계부터 관광과 연계하는 전략 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해외 기획사를 타겟으로 한국 일정을 반영시키는 방안 마련 필요 - 해외 수요를 확보하기 위해서는 공항 등 국제 SOC 인프라 중요 - 각종 어워즈 등 K-컬처 및 아레나 마켓을 지속적으로 유치·확장 <p>○ 드라마 어워즈, 영화제 등 새만금에 4계절 내내 지속적으로 어워즈를 유치 및 개최하여 K-컬처 및 아레나 마켓 확장 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 예를 들어 부산스트리밍 축제(OTT(온라인동영상서비스)부터 스포츠 까지 다양한 스트리밍 콘텐츠를 즐길 수 있는 국내 최대 규모 축제)와 같은 글로벌 OTT어워즈 등 고려 가능 <p>(G 상무) 아레나 운영 난이도가 높지 않아 수익이 어느 정도 발생하는 구조에서는 공공이 운영하는 것보다는 민간에서 운영하는 것을 선호</p> <ul style="list-style-type: none"> - K-POP 아레나의 글로벌 공연팀 유치를 위해서는 호텔 등의 연계시설 필요: 외국 아티스트 및 글로벌 공연팀의 경우 관련 스태프들이 100명 이상으로 숙박시설 및 연계프로그램이 없을 경우, 유치가 어렵고 숙박 등 소비행위는 서울이 기반이 될 가능성이 높음 <p>(K 매니저) 아레나 운영을 통한 수입구조 확보 어려움 : 아레나 자체적인 기획과 시설운영에 많은 인원과 유지보수 비용이 발생, 아레나는 수익을 창출하는 수익시설이 아닌 연계된 수익시설의 유입확대를 위한 보조적 도구로 접근 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인스파이어 아레나의 경우, 카지노 손님유치와 연계 운영, 실질적인 손실을 상쇄하는 실정, 대기업들의 행사 대관 등을 동시 유치 - 현재 시기적으로 K-POP이 일시적 국제적 흥행효과를 내고 있으나, 지속될 것인가에 대한 불확실성을 가지고 있어, 지속적 수익 창출을 위해서는 연계 사업들을 통한 복합엔터테인먼트파크 등의 구성 필요

■ 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향

- 복합엔터테인먼트파크의 시설 및 콘텐츠 구성과 관련하여 인터뷰 전문가들은 수요확보를 위한 앵커시설과 이를 통한 운영기반 마련이 필요함을 강조하였음
 - 전문가들은 카지노, IP기반 테마파크 등 수익을 창출하는 앵커시설을 기반으로 호텔, 아레나 공연장, MICE 시설의 도입 검토 필요
- 지속적인 K-컬처 공연 및 지속적인 관람 콘텐츠 확보를 위해 엔터테인먼트 기획사, 웹툰·VR·AR콘텐츠 기업 유치와 콘텐츠-공간 연계를 통한 산업육성으로 확장이 필요함을 제안함
 - VR·AR콘텐츠는 동종의 유사 콘텐츠가 많아 해당 복합엔터테인먼트파크의 차별점을 가지기 위한 콘텐츠 (IP, 공연기획사) 기반 마련 필요
- 전문가들은 복합엔터테인먼트파크 사업은 사업기획 단계에서 사업의 개발방식의 결정, 오랜 기간 소요(10년 이상), 복잡한 사업 구조(다수 이해관계자 상충)로 어려움이 있으며, 미래 수요 예측의 불확실성에 따른 어려움으로 단계별 추진전략 및 사업성 확보를 통한 확장이 필요함을 주장함
 - 복합엔터테인먼트파크는 10조원 이상의 민간 대규모 투자유치 사업으로 사업전략 마련과 수익성 확보를 위한 콘텐츠와 기반의 사전 기획 및 유기적 연계에 대한 고민 필요
 - 소규모 수익성 사업의 우선 추진을 통한 단계적 사업 확장 제안

[표 3-12] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용

구분	내 용
복합엔터테인먼트파크 시설 및 콘텐츠 구성	(A 연구위원) 호텔, 공연장, 컨벤션, 테마파크와 함께 수익사업 구체화 필요 - 레저, 호텔, MICE와 같은 기능은 비수익 사업의 성격을 가지고 있어 카지노와 같은 수익사업과의 연계 필요
	(H 대표) 중대형 엔터테인먼트기획사 지점, 웹툰·VR콘텐츠 기술 중소기업 유치를 통한 콘텐츠 유입과 기업입주를 통한 산업 확장 및 지속성 확보 연계
	(S 대표) 새만금 일대 MICE 및 강력한 앵커시설 도입 필요 - 인천 송도의 경우 사업 초기에는 MICE 수요 확보에 대한 우려가 있었으나,

[표 3-13] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용(계속)

구분	내 용
복합엔터테인먼트파크 시설 및 콘텐츠 구성	<p>지금은 공급이 부족한 상황으로 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전복의 MICE 수요를 파악, MICE기능 도입 검토 필요 - 라스베가스 스피어와 같은 강력함 앵커시설의 입지를 통한 수요 확보 필요 <p>○ 복합엔터테인먼트파크 콘텐츠의 유연성 확보</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특정 콘텐츠를 강조한 사업은 일시적 인기에 따른 일회성 방문으로 재방문이 어려울 수 있어 수요 확보 제약 등 민자유치 한계 - 케이팝 수요층(젊은층 중심)과 테마파크 수요층(가족·어린이층 중심)은 다르 듯이 콘텐츠에 따라 이용 수요 계층이 달라 도입 가능 및 시설 고민 필요 - 호텔 수요에 있어 K-POP 특정계층을 위한 호실을 일정 부문 공급하고 이 외에는 다양한 이용 계층을 고려하여 전통적 호텔 수요자를 고려한 공급이 필요함 <p>(G 상무) IP기반 테마파크 기반 복합엔터테인먼트파크 조성 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - IP없는 테마파크는 관리 운영 어려움 발생, 새만금 복합엔터테인먼트파크만의 차별성과 특수성 확보 필요. 송도 글로벌테마파크 IP확보가 이뤄지지 않아 사업추진 동력 확보에 어려움 - 새만금 사업 내용 중에 VR·AR, 등의 내용은 상당히 오래전부터 나온 아이템 으로 다른 지역과 유사 - 드라마·영화세트 등은 영화제작(CJ 등의 제작스튜디오 시설)에 대한 공간적 수요는 있으나 파주 등이 강점을 가지며, 지역의 소비나 효과는 크지 않을 것으로 판단됨 (영화촬영 모습과 연계한 관광 효과 일시적) <p>(K 매니저) 카지노 도입 검토 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인스파이어 리조트의 주요 매출은 카지노(게이밍)로 현재 6(게이밍):4(논게이밍) 정도로 게이밍 매출 확대를 위한 리조트 운영에 목표를 두고 있으며, 대규모의 음악 전문 공연장을 포함하고 있는 복합리조트의 운영을 위해서는 카지노의 설치와 운영이 필수적인 요소, 카지노 매출증대를 위한 각 시설들의 마케팅 전략을 수립·추진중 - 국내 복합엔터테인먼트파크로 대표되는 제주, 인천 모두 카지노를 기반으로한 복합리조트를 운영 중, 인스파이어는 인천공항과 연계, 서울과의 입지적 장점이 있고 제주도의 경우 무비자 등을 통한 외국인 카지노 수요를 가지고 있음 - 새만금이 복합리조트의 입지적 강점을 확보하고 외국인 카지노 사업 유치를 통한 확대를 복합리조트는 추진 시, 일정 부분 가능성은 확보 가능

[표 3-14] 복합엔터테인먼트파크 시설·콘텐츠 구성 및 사업화 방향 인터뷰 내용(계속)

구분	내 용
복합엔터테인먼트파크 사업화 방향	<p>(A 연구위원) 기능, 사업 규모, 지속 운영 등을 고려한 단계별 추진 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1단계 : 호텔(500실), 국제학교, 공연장(15,000~30,000석)등 시설 조성 - 2단계 : 컨벤션, 테마파크, 기타 시설 등을 조성 - 입지의 경우 관광레저용지, 수변도시, 공항 주변 등을 고려할 수 있으나, 세 부적인 입지는 향후 과제를 통해 구체화하는 것이 적절함 <p>(H 대표) 주변 지역 자산과 연계 전략 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 특정 콘텐츠나 지역성을 강조하기 위해 도입시설을 지나치게 지역화하기보다는 예를 들어 한옥마을과 같은 지역 자산과 연계시키는 투어 프로그램 필요 <p>○ K-POP 국제학교가 아닌 K-컬처 국제학교 유치·설립</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사립대학의 외국인 학생 유치사례를 보면 국공립 학교의 개념으로 갈 경우, 학생 유치 유리 - K-POP으로 한정하지 말고 K-컬처 국제학교(문체부 산하)로 K-POP뿐만 아니라 뷰티, 댄스 분야 등 범위 확대 필요 <p>(G 상무) 사업구조, 민자유치 방식 개선 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - SPC 구성 시 많은 이해관계사가 포함되는 경우 사업 추진이 어려움을 겪게 될 수 있음(인천은 약 30개 업체가 지분 출자 구조, 시공권 갈등이 발생하여 수년간 사업 지연) - 향후 부동산 등 자산가치 상승이 기대될 경우(직접 개발방식), 그렇지 않을 경우(BTL) 등 민간투자 방식을 고려 필요 <p>(K 매니저) 사업의 시기적 관점에 따른 규모와 콘텐츠 고민 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 복합리조트사업은 사업제안부터 사업의 실행까지 10년정도의 사업계획수립 기간을 가짐, 미래 시점의 트렌드와 국제적 관광트렌드를 진단하고 이에 대한 단계적 대응 필요 <p>○ 단계적 사업 추진 및 확장 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일반적으로 단계적 사업을 추진, 1단계 사업의 수익성 부족 시, 2단계 사업으로 확장에 어려움 발생, 다양한 기발 모형 및 수익실현을 위한 방안 모색 필요 <p>○ 카지노 도입을 위한 대안 마련 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대규모 복합리조트 조성을 위해서는 외국인 카지노 유치를 우선적 고려가 필요, 이전 검토중인 카지노 유치 등 대안 마련 필요 <p>○ 소규모 수익성 사업 우선추진 등의 대안 제안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소규모 리조트 사업으로 추진할 경우, 평창알펜시아카지노의 이전 등 유치 활용 필요

■ 인센티브 및 행·재정적 지원 등

- 새만금 지역에서 복합엔터테인먼트파크 조성은 기존 도심지에서의 수요기반 개발이 아닌, 해수면 개발을 시작으로 자체적인 수요창출을 확보하지 못하면 수익성 확보가 어려운 여건으로 인센티브 강화의 필요성을 강조함
 - 현재 5년 이내의 법인세, 소득세 감면이 주요 인센티브로 사업 착수시점에 적용되어 운영단계에서는 적용 제외되어 시설운영 과정에서는 수익확보를 위한 수단으로 작용되지 못하고 있는 실정으로 10년 이상의 인센티브, 태양광 발전사업권 등의 수익 기반 지원, 공공에서의 대형 앵커시설 유치 및 주변지역 사업 연계 협력 등 수요기반 확대 등의 운영단계에서의 인센티브 필요성을 제안
- 민간자본유치를 위해서는 공공의 적극적 개입을 통한 토지이용 규제완화 및 토지공급과 인허가 협력체계 구축을 통한 인허가 기간 단축 등을 요청함

[표 3-15] 인센티브 및 행·재정적 지원 등 인터뷰 내용

구분	내 용
인센티브	(A 연구위원) 강력한 민자유치 인센티브가 필요 <ul style="list-style-type: none"> - 새만금의 현재 민자유치 여건(수요 확보 가능성)을 고려할 때 원활한 민자유치를 위해서는 강력한 인센티브 방안이 마련되어야 함 - 복합리조트는 1.8조에서 2.3조 정도의 투자 규모로 이루어지고 있으며, 민간투자를 촉진하는 법인세, 특례(카지노 등) 등 추가 인센티브 필요 (S 대표) 유치 인센티브 강화 및 지역 주도 앵커시설 유치 필요 <ul style="list-style-type: none"> - 법인세 등과 같은 세제 완화(예: 5년간 감면 등)에 있어 적용 시점을 착수 시점이 아니라 운영 안정화 시점이나 10년 등의 장기간 인센티브가 실질적인 도움이 됨 - 정부 및 지자체가 민간과 공동으로 대형 앵커시설 유치 협력체계 필요 (C 팀장) 수익시설(수상태양광 발전사업권) 인센티브 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 새만금개발청이 국내외 기업들의 투자를 이끌기 위해 수상태양광 발전사업권을 제시 등 강력한 투자유인책이 필요 (K 매니저) 세제 혜택 이외의 수익확대를 위한 지원 필요 <ul style="list-style-type: none"> - 경제자유구역 및 민간투자 대상 지역의 인센티브는 법인세, 소득세 등의 감면 등의 세제 혜택으로 한정 - 1조원 이상이 투입되는 사업에서 5년~10년 세제혜택은 입지 선정 및 사업성 검토 시, 효과적 인센티브로 작용 불가

[표 3-16] 인센티브 및 행·재정적 지원 등 인터뷰 내용(계속)

<p>행재정적 지원</p>	<p>(A 연구위원) 구체적 사업모델 개발 및 정부·지자체 지원 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해양수산부 ‘복합해양레저관광도시*’ 공모와 같은 국비지방비 등 재정사업과 민자가 결합된 구체적인 사업모델이 있어야 K-컬처 복합엔터테인먼트파크 (복합리조트) 구현이 가능함 - 복합해양레저관광도시의 사업규모는 총 1조원(국비 1,000억, 지방비 1,000억, 민자 8,000억)이며, 신규시설은 민자 유치, 민간투자만으로는 부족한 부문은 정부·지자체 지원사업 추진(2025년 통영, 포함 선정) <p>(S 대표) 공공의 적극적 개입 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 민간투자사 입장에서 토지 매립 및 계획 수립 등에 어려움이 존재, 공공에서 적극적인 인허가 지원을 통한 토지공급, 인허가 협력 필요 <p>○ 민자유치 사업계획의 모호한 용어 정립 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모호하거나 포괄적인 의미로 공간설계 및 운영계획을 수립하게 하면 민간사업자의 입장에서는 법적인 용어나 범위가 아니기 때문에 이를 반영하여 운영하기 어려울 수 있음(예 : 외국인 앵커 테넌트와 같은 모호한 용어가 아닌 FDI처럼 명확한 용어 사용) <p>(C 팀장) 토지이용 규제의 완화 및 공공에서 기반시설 공급 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관광레저용지는 계획관리지역의 적용을 받으나 적극적인 개발을 위해서는 도시지역에 준하는 규제완화가 필요함 - 공공 주도 적극적 도로, 상하수도 기반시설 공급 필요(상수도 시설은 어느 정도 가능하나 하수도시설(오·폐수)은 민간사업자에게 큰 부담으로 작용) <p>(K 매니저) 수익확대를 위한 지원 필요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 투자유치를 위해서는 다른 수익확대를 위한 국가와 지방자치단체 제언 필요 - 인천 송도 지역 대규모 리조트들의 집적되어 있으나 사업성 확보가 이루어지지 않아 2단계 사업으로 확장이 이루어지지 못하고 있음 - 미단시와 같이 카지노 사업권을 가지고 있음에도 사업 추진에 어려움이 발생 국제학교 등의 유치 등 출구전략을 검토중, 사업기획 단계에서부터 수익성 확보 기반을 위한 공공차원의 지원방안 마련 필요
----------------	--

4. 종합 시사점

1) 시사점의 종합

- 국내 사례조사, 새만금의 개발여건, 전문가의의견조사 등의 시사점을 종합하여, K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 조성을 위한 검토방향을 정리하였음

■ 수익성 개선을 위한 앵커시설의 유치 및 콘텐츠 개발

- 복합엔터테인먼트파크의 유치와 안정적 운영을 위해서는 수입확대를 위한 콘텐츠 및 앵커시설의 확보가 필요함
 - 센토사의 경우 유니버설 스튜디오 테마파크, 워터파크 등 IP기반 세계적 관광콘텐츠를 가지고 있으며, 마리나샌즈베이는 하나의 건축 랜드마크로 국가를 대표하는 관광거점의 위상을 가짐
- 안정적 사업성 확보를 위한 콘텐츠 및 앵커시설로서 카지노를 제안하였으나 최근 인스파이어리조트(인천), 신화월드(제주) 등 국내 운영중인 카지노 기반 복합리조트에서 경영악화 및 경영권 이전 등이 이루어지는 실정을 감안 한다면 카지노 이외 수요확대를 위한 검토가 필요함
 - IP기반의 앵커시설 유치를 통한 글로벌 수요 확보와 OTT영화제 등 지속적 수요창출을 위한 메가이벤트를 기획·유치 하여 'K-컬처'에 대한 수요와 별도로 지속적인 시설 간 연계를 통한 수요 확보 필요
 - 정부 및 지자체는 지역자원과 연계한 관광수요 창출과 연관(아레나, MICE) 사업을 지원하는 패키지 형태의 사업방식 등 다양한 사업추진전략 마련이 필요함
- 'K-컬처'에 대한 지속 가능성에 대한 대안과 유연한 콘텐츠 구성을 통해 다양한 수요층에 대응하는 복합엔터테인먼트파크 시설에 대한 고민이 필요함
 - K-POP과 한류, K-뷰티 등 K-컬처를 대표하는 콘텐츠는 시대적 트렌드에 민감한 젊은 층의 수요 확보에는 우위를 가질 수 있음
 - 하지만 테마파크·리조트·쇼핑몰(가족 단위), 골프장·카지노(1인, 소규모 그룹) 등 다양한 구성의 수요 확보를 위해서는 유연한 콘텐츠로 구성하고 K-컬처 특화 관광·체험·쇼핑 프로그램 운영 등 시설 수요 층의 다각화 방안 마련이 필요함

■ 다양한 사업 모델 개발 및 리스크 분담 체계 마련

- 적정 수익 기반의 단계적 개발 방식을 도입(수익 재투자 등), 공공에서의 패키지사업 추진 등 수익 또는 수요 확대 지원사업을 동시에 추진하여 공공에서 리스크 분담을 통해 민간영역과 공공영역의 연계성 확보가 요구됨
 - 시간, 규모, 비용 등에 따른 사업 구성의 다양화, 단계적 확대·확장·연계 방안 등 다각적 사업모델 개발을 통한 다양한 민간투자 유치 방안 마련이 필요함
- 또한, 대규모의 민간자본 영역(SPC 및 컨소시엄)은 사업비가 1조 이상으로 매우 크고, 10년 이상의 기획 및 인허가 기간이 소요되는 경우가 많아서 다양한 이해충돌 및 시기적·시대적 변화 등으로 인한 리스크가 발생하게 되면 사업이 지지부진하게 연기되는 양상을 보임
 - 이에 따라 사업 공모 이전 단계에서부터 민간영역과의 소통 및 대응TF 등을 구성, 사업제안 공모 구성에 있어 다각적인 검토와 사업화 모델을 제안, 공모와 사업이 실질적 시행으로 연계될 수 있도록 하기 위한 대응체계 구축이 필요함

■ 민간투자 유치 기반 강화 필요

- 새만금 관광레저용지의 개발이 부진한 사유는 크게 기반 조성 리스크, 수요 및 사업성의 불확실성, 사업자 내부 운영·신뢰 한계 등의 문제로 볼 수 있음
 - 새만금 남북3축 및 새만금인입선 등 SOC확충이 단계적으로 추진중에 있으나 접근성 향상(새만금공항, 신항만)과 수요확보(스마트 수변도시, 숙박시설, 관광시설)를 위한 기본 인프라 시설에 대한 확정과 가시적 성과부족으로 대규모 민자유치에 한계를 가지고 있음
 - 새만금 관광레저용지 공급은 저렴한 미개발지를 민간이 개발하는 형태로 매립 및 기반시설 리스크를 부담하는 구조가 발생되며, 이는 사업 부진의 대표적인 한계점으로 판단됨
 - 대규모 관광개발은 앵커(확실한 수요창출 시설, 국내외 대형 운영사개발사)가 없으면 수요 및 사업성의 불확실성이 높아져 투자자 모집이 어려워지며, 접근성(공항·항만·철도·광역도로)이 개선되고 있으나 체감하는 성과나 개발 분위기가 투자 시점(타이밍)과 맞지 않으면 사업이 지연되거나 무산될 가능성이 큼
 - 또한, 새만금 관광개발사업은 사업시행자 내부 문제(자금난 등), 우선협상자의 자격요건 미비 등으로 인해 사업이 무산되거나 지연되고 있음

- 복합엔터테인먼트파크는 수요 대상이 국내로 한정하는 것이 아닌 국제적 관광거점으로 해외관광객 유입을 위한 기반마련이 필수적 요인으로 공항과의 접근성 확대, 광역교통 시설을 통한 국내 다양한 지역과의 이동성 향상이 필요함에 따라 정부 차원에서의 해당 관광레저용지로의 교통시설 확충에 대한 비전 및 방안 마련이 중요함
- 국내 기업과 외국계 투자기업 간에 토지개발의 인식차이가 발생함에 따라 민간투자 확대를 위한 토지공급방식에 대한 다양한 대안 또한 검토가 필요함
 - 새만금 지역은 현재 매립이 완료되지 않은 실정으로 국내 기업 및 SPC들은 매립부터 참여하여 소유권 확보를 통한 토지의 자산가치 증대를 사업성의 중요한 부분으로 보는 반면, 외국계 투자기업들은 토지 임대를 통한 시설 조성 및 운영 수익을 중시하는 측면이 있음

■ 제도적 지원 및 인센티브 확대

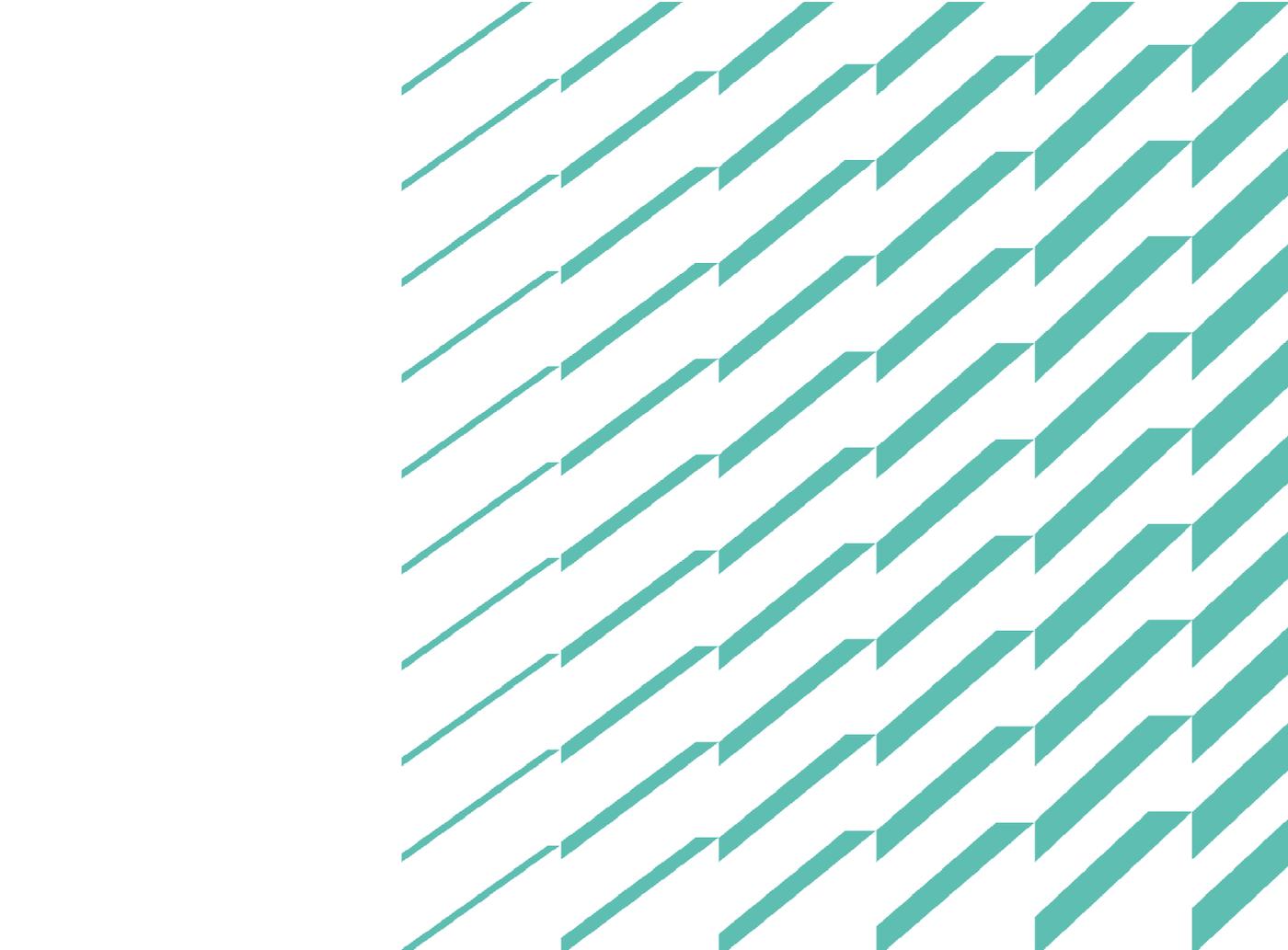
- 복합엔터테인먼트파크의 새만금 민간투자유치 지원을 위해 「새만금사업법」을 통해 5년 내의 법인세·소득세 감면과 새만금투자진흥지구 지정 등을 통한 추가 세제 감면을 기대할 수 있음
- 하지만 전문가 인터뷰 결과 사업초기에 세제혜택이 집중되어 실질적 수익성확보가 필요한 운영·유지단계에서는 수익 부족으로 인한 사업확장 및 운영·유지에 어려움이 발생하는 한계가 있음
- 이를 개선하기 위해 운영단계(10년 이상)까지의 장기적인 세제 혜택을 마련하고 태양광 발전사업권 등과 같은 패키지 기획, 사업성 확보와 함께 자본회수와 재투자 기간 단축을 유도하기 위한 지원 패키지를 마련할 필요가 있음

2) 검토 및 구체화 방향

- 현황 및 사례, 전문가 인터뷰 등을 종합하여 도출된 시사점을 바탕으로 선도모델, 다양한 사업모델, 유형별 콘텐츠 및 앵커시설 구성에 대한 제안 등을 4장에서 구체화하여 새만금 내 `K-컬처 복합엔터테인먼트파크` 조성을 위한 방안을 제시하고자 함

[표 3-17] 시사점에 따른 검토 및 구체화 방향 설정

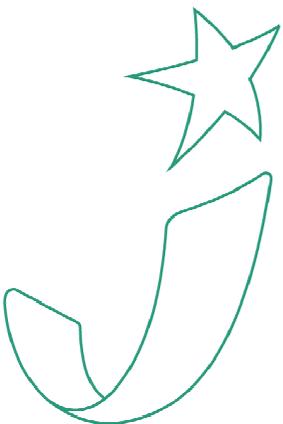
시사점	검토 및 구체화 방향
수익성 개선을 위한 앵커시설 유치 및 콘텐츠 개발	▶ ① 선도모델 제안 - 도입 가능 및 콘텐츠 제안 - 선도모델 설정을 위한 사업성 진단
다양한 사업 모델 개발 및 리스크 분담 체계 마련	▶ ② 다양한 사업모델 제안 - 단기, 중단기, 중장기 등 다양한 모델 검토 - 유형별 단계적 도입 가능 검토
민간투자 유치 기반 필요	▶ ④ 실현 가능성 확보 방안 제안 - 접근성 향상을 위한 기반시설 필요성 검토 - 수요확보를 위한 K-컬처 기반 강화
제도적 지원 및 인센티브 확대	▶ ⑤ 제도적 지원 방안 제안 - 투자유치 인센티브 검토 - 세제 등 투자 안정화 지원 방안 검토



제4장

복합엔터테인먼트파크 조성방향

1. 기본방향
2. 선도모델 설정을 위한 타당성 검토
3. 사업모델 설정 및 사업화 방향
4. 실현가능성 제고를 위한 정책과제

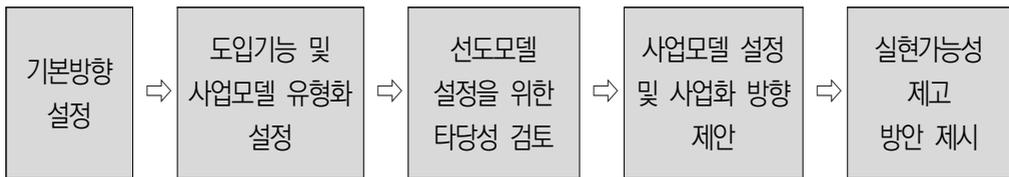


제 4 장 복합엔터테인먼트파크 조성방향

1. 기본방향

가. 조성방향 도출 과정

- K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 조성 방향을 도출하기 위해, 종합적 시사점을 바탕으로 기본방향을 설정한 후, 도입가능 및 사업모델을 유형화하고 선도모델 설정을 위한 타당성을 검토하였음
- 이를 바탕으로 세부적인 사업모델 설정 및 사업화 방향을 제시하고, 이러한 사업모델의 실현가능성을 제고하기 위한 정책과제를 제시하는 순으로 연구를 진행하였음



[그림 4-1] 조성방향 도출을 위한 연구 흐름도

나. 기본방향의 설정

■ 전북자치도 정책과 연계하여 글로벌 지역관광거점 역할을 할 수 있는 사업모델 검토

- 전북자치도는 글로벌 생명경제도시 실현을 위해 국제케이팝학교 등 글로벌 문화관광 거점을 조성할 계획이며, 새만금에 재생에너지 거점, 햄프산업 육성 등 신산업 거점 조성을 전략적으로 추진하고 있음
- 이러한 전북도의 전략산업과 연계하여 지역의 장점을 최대한 발현하고 일자리 창출 등 지역의 경제적 파급효과를 고려하여 글로벌 지역관광거점 역할을 수행할 수 있는 사업모델을 모색할 필요가 있음

- 현재 새만금의 투자여건을 고려하면 좀 더 강력한 인센티브를 고려하여 새만금 관광 개발을 촉진할 필요가 있으며, 산업 전략과 콘텐츠 융합, 랜드마크 시설 도입 등 다양한 수요 창출해낼 수 있는 도전적이며 전략적인 정책 설계로의 전환이 필요함

■ 정부정책 연계한 사업모델을 검토하여 실현가능성 제고

- 최근 정부는 방한 마케팅 확대, 관광편의 제고, 크루즈·MICE·치유·의료 등 고부가관광 육성 등을 통해 역대 최고 1,750만명('19년)을 넘는 방한관광 3천만 시대를 개막 하겠다는 국정과제를 발표하였음
- 특히 방한 외래관광객의 방문지역은 서울 편중현상이 지속되고 있어 지역으로의 분산이 중요한 상황에서 K-POP·공연·게임 등 다양한 콘텐츠와 연계를 통한 방한상품의 개발·홍보로 한류에 대한 관심을 지역 방문으로 견인하는 등 K-컬처·지역 특화자원을 적극적으로 활용하여 지역 관광콘텐츠를 집중적으로 육성하겠다는 의지를 표명하였음
- 따라서 제2,3의 인바운드 지역관광 거점, K-컬처 활성화, 규제 완화 및 투자 유인 제공을 통해 민간 주도의 대형 전문공연장 확충 등 국가적 과제에 적극적으로 부응하여, K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 공공재원을 확보하고 민자유치를 통한 사업실현의 가능성을 제고할 필요가 있음

■ 앵커시설을 중심으로 하는 선도모델 발굴 및 단계적 개발 전략 모색

- 전문가 의견조사, 새만금 여건분석 등을 토대로 파급효과, 실현 가능성 등을 고려하여 대규모 민자 유치에 적합한 선도모델을 구상할 필요가 있음
- 다만 'K-컬처'라는 자원이 수요를 창출하기도 하지만 운영하는 과정에서는 수요를 한정하는 전략이 될 수 있다는 점을 고려하여 전 세대·가족·팬층 중심으로 확대하거나 개방형의 문화·관광 플랫폼을 갖출 수 있는 사업모델도 중요하다고 판단됨
- 또한 새만금의 글로벌 인프라 조성 시기, IP 확보를 확보할 수 있는 대규모 테마파크 유치의 어려움을 고려하여 민관 관광 파트너십 모델 등 다소 도전적일 수 있는 전략적 중장기적 모델을 다양하게 검토할 필요가 있음

■ 복합리조트로서 K-컬처 복합엔터테인먼트의 대규모 투자유치 가능성 제고

- K-컬처 복합엔터테인먼트파크는 카지노시설보다는 비카지노 시설에 초점을 맞춰 K-컬처와 같은 한류 콘텐츠를 중심으로 건설되는 복합리조트로 정의하였으나, 유사 사례의 현장조사 및 운영자의 심층인터뷰를 결과를 고려할 때 대규모 복합리조트 조성을 위해서는 외국인 카지노 유치를 우선적 고려가 필요할 것으로 판단됨
- 특히, 초기 대규모 투자비를 고려할 때 단기간에 안정된 자금 흐름을 위한 캐시카우 역할을 하는 시설이 필요하지만 카지노를 대체할 수 있는 사업 아이템 발굴에 어려움을 겪고 있는 상황임
- 단기간에는 새만금에 대규모 관광개발 투자 유치가 쉽지 않을 것으로 예상되므로 카지노는 주요한 투자 유치의 앵커시설로 바라볼 필요가 있으며, 장기적으로 수익구조를 다변화하여 점진적 비율을 줄이는 전략이 필요할 것으로 사료됨

다. 사업모델의 유형화 설정

■ 도입가능 설정

- 복합리조트 도입시설 사례, 선행연구⁵⁾, 전문가 자문내용을 바탕으로 전북자치도의 관련 정책과 자원 그리고 K-컬처 엔터테인먼트파크의 개념을 고려하여 도입기능을 핵심 기능과 보완기능으로 구분하여 설정하였음
- 핵심기능은 엔터테인먼트, 체류, 전시·컨벤션 등 3가지로 구분하였으며, 보완기능은 쇼핑, 식음, 카지노, 문화예술, 스포츠, 헬스·의료, 랜드마크시설 등으로 구분하였음
 - 핵심기능으로서 엔터테인먼트 기능과 관련된 일반·공통 시설로 전문공연장, 테마파크(놀이시설), 워터파크, 미래체험관, 게임파크(e스포츠) 등을 들 수 있으며, 한류특화 시설로는 전통문화체험관, 한식체험관, K-POP·DRAMA·MOVIE 공연장·체험관, 유명 기획사 연습현장 체험관, 국제학교, K-뷰티 체험 라운지, 한국자연생태체험관 등으로 구분할 수 있음

5) 류광훈(한국문화관광연구원)은 한국형 복합리조트 제도 개선 연구에서 핵심기능을 체재, 전시·컨벤션, 엔터테인먼트로 구분하고, 보완기능은 카지노, 쇼핑, 식음, 문화예술, 스포츠, 헬스/의료로 구분하였음

- 체류 기능과 관련된 시설은 숙박시설(5성급호텔, 비즈니스호텔, 콘도미니엄, 연수원, 펜션단지), 주거시설(생태주거단지, 수변형주거단지, 예술마을, 전통한옥마을) 등으로 구분하였으며, 전사컨벤션 기능과 관련된 시설은 전시장, 컨벤션홀, 회의실, 비즈니스 특화시설 등으로 구분하였음
- 보완기능은 다양하게 검토될 수 있으나, 수요, 재무, 운영 등의 측면에서 핵심기능을 보완할 수 있는 부문을 중점적으로 고려하였음
- 쇼핑 기능과 관련된 시설은 쇼핑아울렛, 면세점, 내국인면세점, 대형할인마트, 스트리트형 상업시설, 전통야시장 등으로 구분, 식음 기능과 관련된 시설은 한식타운, 월드푸드타운, 카페·레스토랑, 수산물센터 등으로 구분, 문화예술 기능과 관련된 시설은 갤러리미술관, 한류전통문화체험관, 야외공연장 등으로 구분, 공원 기능과 관련된 시설은 해양생태공원, 야외테마공원, 산책로 등으로 구분하였음
- 스포츠레저 기능과 관련된 시설은 골프, 익스트림파크, 드론경기장, 경정장, 항공레저시설 등으로 구분, 카지노 기능과 관련된 시설은 게임장(슬롯머신) 등으로 구분, 헬스·의료·뷰티 기능과 관련된 시설은 K-뷰티 스파·테라피센터, 명상힐링센터, 해수사우나, 특화의료시설 등으로 구분, 랜드마크 기능과 관련된 시설로는 관광전망대, 기념광장, 웰컴센터 등을 구분하였음

■ 사업모델의 유형화 구분

- 사업모델은 새만금의 매립시점, 간선도로 등 주요도로 개설 시기, 공항 등 광역교통망 준공 시기 등 권역별로 개발단계가 다르다는 새만금의 개발 여건과 정부 및 전북도의 정책 추진 시기 등을 우선적으로 고려해야 실행가능성을 제고할 수 있을 것임
- 따라서 사업모델은 개발시점·기간을 중심으로 단기 및 중장기 모델로 구분하여 유형화 하는 것이 합리적으로 판단되며, 특히 단기 모델은 선도모델로서 제시하고자 함

■ 선도모델 설정을 위한 K-컬처 핵심시설의 설정 및 타당성 검토 실시

- K-컬처 분야의 대표적인 핵심시설은 대형 전문공연장 건립을 통해 지역관광 거점을 조성하려는 정부 정책방향을 바탕으로 하여, 엔터테인먼트 기능 중 전북이 지향하는 글로벌 생명경제도시의 국제문화관광 거점을 실현하는데 있어 마중물 역할을 담당하고 주변지역으로의 파급효과가 높을 것으로 기대되는 전문공연장인 아레나를 설정하였음

- 아레나와 같은 강력한 앵커 기능을 담당하는 시설을 중심으로 선모도텔의 핵심기능 설정과 보완기능 도입에 대한 추진전략을 수립하기 위해 아레나 건립을 위한 수요 조사와 경제성 검토를 실시하였음

[표 4-1] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 도입기능 및 시설의 구분

도입기능	세부 기능 및 시설
핵심기능	①엔터테인먼트, ②체류 ③전사컨벤션
엔터테인먼트	(일반·공통) 전문공연장, 테마파크(놀이시설), 워터파크, 미래체험관, 게임파크(e스포츠) 등 (한류 특화) 전통문화체험관, 한식체험관, K-POP·DRAMA·MOVIE 공연장·체험관, 유명 기획사 연습현장 체험관, 국제학교, K-뷰티 체험 라운지, 한국자연생태체험관 등
체류	숙박시설(5성급호텔, 비즈니스호텔, 콘도미니엄, 연수원, 펜션단지), 주거시설(생태주거단지, 수변형주거단지, 예술마을, 전통한옥마을) 등
전사컨벤션	전시장, 컨벤션홀, 회의실, 비즈니스 특화시설 등
보완기능	쇼핑, 식음, 카지노, 문화예술, 공원시설, 스포츠레저, 헬스·의료, 랜드마크시설
쇼핑	쇼핑아울렛, 면세점, 내국인면세점, 대형할인마트, 스트리트형 상업시설, 전통야시장 등
식음	한식타운, 월드푸드타운, 카페·레스토랑, 수산물센터 등
문화예술	갤러리미술관, 한류전통문화체험관, 야외공연장 등
공원	해양생태공원, 야외테마공원, 산책로 등
스포츠레저	골프, 익스트림파크, 드론경기장, 경정장, 항공레저시설 등
카지노	게임장(슬롯머신), 일반테이블 등
헬스·의료·뷰티	K-뷰티 스파·테라피센터, 명상힐링센터, 해수사우나, 특화의료시설 등
랜드마크	관광전망대, 기념광장, 웰컴센터 등

2. 선도모델 설정을 위한 타당성 검토

가. 수요 추정의 개요 및 방법론

1) 문화·관광시설의 수요추정의 주요 가정 및 방법론

■ 정량적 기법

- 구득 가능한 통계 자료 및 관련 정보를 활용하여 대상시설의 수요를 추정하는 정량적 기법에 해당하는 주요 방법론으로는 중력모형이 있음
 - 중력모형은 시설 수요에 영향을 미치는 규모와 거리라는 두 가지 요소를 분석의 주된 요인으로 활용하는 모형으로, 유사 시설의 이용실적이 있는 경우, 그리고 이들 시설의 수요와 이용권역을 분할 가능한 사업에 적용할 수 있음
- 본 연구에서 핵심기능인 엔터테인먼트 시설에 해당하는 전문공연장(아레나)의 경우, 유사사례가 많지 않고, 주요 사례의 건설이 최근 집중적으로 진행되고 있어, 참고할 만한 유사사례 이용실적 자료의 시계열이 길지 않은 점을 고려할 필요가 있음
 - 그럼에도 불구하고 유사 실적의 사례가 없을 경우에는 주로 사용되는 여타 기법에 비해 정확도가 높을 것으로 예상되는 바, 본 연구에서는 정량적 기법을 활용하여 아레나 시설의 수요를 추정하고자 함
 - 유사시설이 서울(KSPO 돔)과 인천(인스파이어 아레나) 등 본 연구의 대상과 달리 수도권에 집중되어 있는 점을 고려하여 중력모형을 활용하여 인구 분포의 차이에 따른 수요 차이를 도출하고자 함
 - 중력모형은 이동평균법, 지수평활법, 추세조정법, ARIMA, 회귀분석 등의 시계열분석 방법론과 달리 대상시설의 이용실적이 없어도 수요를 추정 가능하다는 점에서 현재 사업기획 및 계획단계인 해당 시설의 수요 추정에 적합한 연구 방법으로 사료됨

2) 중력모형을 이용한 수요 추정

■ 중력모형의 정의 및 특징

- 중력모형은 특정 지역에 거주하는 이가 어떠한 시설을 이용할지를 해당 지역의 인구와 해당 지역과 시설이 위치한 지역까지의 거리에 영향을 받는다는 가정에 기초하는데,

이는 서로 다른 물체 사이의 인력이 질량에는 비례하나 거리의 제곱에는 반비례한다는 만유인력에 기초하는 것임

- 즉 중력모형은 뉴턴의 만유인력 법칙을 공간 상호작용에 적용한 것이라 할 수 있으며, 가장 기초적인 중력모형과 식을 구성하는 요소들의 의미는 아래와 같음

$$T_{ij} = K \times \frac{P_i \times A_j}{D_{ij}^\beta}$$

- T_{ij} : i 지역에서 j 시설로 유입되는 통행량(예상 관람객 수)
 - P_i : i 지역의 인구 규모
 - A_j : j 시설의 유인력 (규모 등)
 - D_{ij} : i 지역과 j 시설간의 거리
 - β : 거리 저항계수 (시설별로 거리에 따른 수요 감소를 적용하기 위한 값)
 - K : 비례 상수 (시설 간 특수성을 보정하기 위한 값)
- 한편, 문화·체육·관광 부문 타당성 조사를 위한 지침연구(한국지방행정연구원, 2021)에서 정의하는 중력모형을 이용한 이용수요 산출식과 그 구성요소는 아래와 같음

$$A = \sum a [P_i \times \frac{1}{r_i^2}] \rho$$

- A : 대상시설 평균 이용인원
 - P_i : i 지역의 인구
 - r_i : 대상시설로부터 해당지역까지의 거리
 - a : 중력계수(영향권 내 이용 가능 인구의 잠재적 이용 비율)
 - ρ : 유사시설 대비 대상 시설의 면적 비율
- 중력모형은 지방재정투자사업의 타당성조사 등 지방투자사업이나 예비타당성조사 등 중앙정부의 재정투자사업 등에 대해서 널리 사용되고 있는 방법론으로 분석 대상 시설의 실적이 없어도 수요를 추정할 수 있다는 장점이 있음

나. 분석의 주요 가정

1) 영향권 설정

■ 영향권 설정의 의의 및 주요 가정

- 본 연구의 대상인 대규모 공연시설(아레나)의 경우 서울아레나, 인스파이어 리조트 등 국내에 운영 중이거나 건설 중인 유사사례가 다수 존재함
 - 현재 운영 중인 대표적인 사례로는 KSPO 돐(서울 송파구 소재, 약 15,000석 규모), 인스파이어 리조트 아레나(인천 중구 소재, 약 15,000석 규모)가 있으며, 비수도권에는 이와 같은 대규모 공연시설이 존재하지 않음(부산 아시아드 주경기장이나 대구 스타디움은 일부 대형 공연 행사 등에 제한적으로 활용되고 있으나, 주 용도는 체육시설임)
 - 현재 건설이 추진중이거나 계획단계에 있는 사례 또한 서울아레나(서울 도봉구 소재, 약 18,300석 규모), CJ라이브시티(경기도 고양시 소재, 약 20,000석 규모) 등 수도권에 집중되어 있음
- 중력모형은 대상 시설과 영향권역과의 거리 및 인구 규모를 통해 수요를 산정하므로 수요추정 시 예상 수요, 즉 잠재적 이용자의 범위를 산정하는 것은 정확한 수요 예측을 위해 매우 중요함
 - 특히, 유사사례는 수도권에 위치하고, 대상시설(K-컬처 복합엔터테인먼트파크 내 아레나)은 비수도권에 위치하므로 수요추정의 정확성 제고를 위해 영향권 설정에 있어 보다 면밀한 검토가 요구됨

■ 내국인 이용객 현황 분석 및 분석의 주요 가정

- 공연 예매사나 운영시설에서 대규모 공연시설(아레나) 이용객, 또는 해당 시설의 특정 공연 예매의 지역별 분포 현황 자료를 제공받는 것은 어려움
 - 단, 문화체육관광부⁶⁾에서 운영하는 공연예술통합전산망(KOPIS) 자료를 통해, 공연시설의 지역별 예매 비율을 간접적으로 추정할 수 있음
- 분석 결과 최근 3년간 공연 시장의 수도권 비중은 약 73% 수준이고, 금액 기준으로는 약 83%에 달함

6) 실제 운영기관은 문화체육관광부 산하기관인 예술경영지원센터임

- 통상적으로 아레나와 같은 대형공연시설에서 가격이 높은 인기 행사(주요 인사의 내한 공연 등)가 진행되고, 이러한 대형공연시설이 수도권에만 존재하는 것이 위와 같은 결과에 영향을 미친 것으로 보임

[표 4-2] 최근 3년(2022~2024년)간 공연 시장 권역별 관객 수 및 예매 금액 비중

구분	수도권(서울,경기,인천)	비수도권(수도권 외 지역)
관객 수(티켓 판매수)	72.8%	27.2%
예매 금액(시장 규모)	82.5%	17.5%

출처 : 2022~2024년 결산보고서(KOPIS)

- 유사시설에 해당하는 수도권 소재 아레나의 수요의 80% 이상이 수도권에서 발생하는 점을 감안할 때, 현존 아레나의 영향권역을 수도권으로 한정해도 그렇지 않았을 때와 예상 수요에 큰 차이가 없을 것으로 판단됨
- 반면, 대상시설인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 경우 소재지인 전북특별자치도(새만금)를 포함한 비수도권의 예매 비중이 관객 수 기준으로는 예매금액 기준보다 높음
 - 이는, 비수도권에 대형공연시설 조성 시 비수도권에도 일정 수준의 예상 수요가 발생할 수 있음을 의미하며, 중력모형의 가정 상 인접지역에서 강한 수요가 발생할 것으로 예상됨
 - 뿐만 아니라, 대형공연시설(아레나)에서 개최되는 행사의 특성 상 충분한 교통접근성이 전제된다면 수도권에서도 잠재 이용고객(수요)이 일정 수준 발생할 것으로 판단됨
- 이에, 본 연구에서는 대상 시설인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 핵심시설인 아레나의 영향권역을 전국으로 설정하고자 함
 - 이는 분석방법인 중력모형의 가정에 따라, 분석대상지에 대한 접근성이 떨어지는 지역(경상, 강원권역 등)의 경우 낮은 접근성만큼 수요가 희박하게 추정되는 점을 감안한 결과임

■ 외국인 관광객 현황 분석

- K-POP을 포함한 한국문화에 대한 인지도 제고 등은 이러한 공연을 진행하는 아레나 수요에서 외국인이 차지하는 비중이 영향을 미침

- 인스파이어 리조트의 공식 보도자료에 따르면, 2024년 한 해 인스파이어 리조트 아레나의 외국인 비중은 약 60%에 달함
 - 이는 인천공항 인근이라는 입지 조건이 고려되어야 할 것이나, 아레나 수요추정에서 외국인이 차지하는 비중이 신중하게 고려되어야 함을 의미함
- 한 편, KSPO 돐과 같은 타 사례에서는 공식적인 외국인 비중 정보를 제공하지는 않으나, 인터파크에서 제시한 ‘2023년 공연 티켓 시장 분석 보고서’ 등 관련자료를 통해 K-POP 등 콘서트의 경우 외국인 비중이 15~20% 수준으로 추산되며, BTS, 블랙핑크 등 인지도가 높은 아티스트의 경우 외국인 비중이 30% 이상까지 증가할 수 있음
 - 이러한 점을 고려할 때, 수요 추정에서 외국인 수요 또한 반영되어야 하며, 단, 중력모형의 분석 가정 상, 외국인 관광객을 거주인구로 가정하여 중력모형을 통해 외국인이 포함된 수요를 추정하기보다는 별도의 외국인 수요를 추정하는 것이 바람직할 것으로 판단됨
- 본 연구에서 유사 사례로 제시한 KSPO 돐의 경우 입지적 특성, 공연 특성 등을 고려할 때 외국인 관광객 확보에 유리한 인스파이어 리조트와 달리 내국인 위주의 공연시설로 판단됨
 - 상기한 내용을 고려할 때 해당 시설의 외국인 비율은 10% 미만으로 추정됨
- 따라서, 중력모형을 이용한 본 수요추정 방법에서는 유사시설의 수요를 내국인 수요로 가정하여 대상시설의 수요를 중력모형을 바탕으로 추정하고, 전체 수요에서 외국인 수요가 차지하는 비중을 바탕으로 외국인 비중을 추정하고자 함
 - 이때, 분석 대상의 외국인 비중을 추정함에 있어 해당 지역의 접근성 및 인지도 등 현황을 바탕으로 보수적, 중립적, 공격적 시나리오를 가정하여 시나리오 분석을 진행하고자 함
 - 각 시나리오별 외국인 비중에 대한 가정 및 근거는 아래와 같음

[표 4-3] 아레나 수요 추정에서 외국인 관광객 비중 시나리오

구분	외국인 비중	산정 근거
보수	10%	해당 지역의 낮은 접근성을 반영
중립	20%	서울과 유사한 수준의 접근성을 반영
공격	50%	새만금 국제공항 개항 및 KTX 연계등 접근성 개선을 가정*

*단, 새만금 국제공항의 취항지 등을 고려, 외국인 비중을 인천국제공항 인근 인스파이어 리조트보다 낮게 산정함

- 한편, 국내 외국인 관광객은 코로나감염증-19 발생 및 확산으로 2020~2022년에는 큰 폭으로 감소하였으나, 이후 K-POP을 위시한 한국 대중문화에 대한 인지도 제고, 원화가치 하락에 따른 실질여행 비용 하락 등으로 한국의 외국인 방문객 수는 꾸준히 증가하고 있음
 - 한국문화관광연구원에서 운영하는 '관광지식정보시스템'에서 제공하는 출입국 관광통계에 따르면 한국에 입국하는 외국인 관광객은 2023년 약 1,100만명에서 2025년(~10월) 약 1,580만명으로, 이를 연 기준으로 환산 시 약 1,900만명에 달함
- 한편, 한국문화관광연구원에서 발간하는 외래관광객조사 보고서에 따르면, 전북 지역의 외국인 방문비율은 최근 3년(2023~2025년)간 1.2~1.5% 수준으로 나타나 서울(78.4%), 부산(16.2%), 경기(10.0%)에 비해 낮은 편으로 나타남
 - 해당 방문 비율을 토대로 전북지역 관광객 최근 3년간 전북지역의 외국인 관광객 방문 규모를 추정한 결과, 전북지역 외국인 관광객 규모는 2025년 기준 약 26만명 수준으로 추정됨

[표 4-4] 최근 3년간 외국인 관광객 추이 및 전북지역 관광객 규모추정 결과

(단위 : 명, %, 명)

구분	2023년	2024년	2025년*
전체 관광객	11,031,665	16,369,626	18,985,598
시도별 방문 비율(전북)	1.5	1.2	1.4
전북 관광객	165,475	196,435	265,798

주: 2025년 관광객은 1월부터 10월까지의 값을 연 기준으로 환산한 값이며, 시도별 방문율은 3분기 기준 자료임

- 단, 대규모공연시설(아레나)를 방문하는 인천의 사례(인스파이어 아레나)와 같이 아레나 이용을 위해 입국하는 것으로, 현재 입국지역의 영향으로 인해 방문지역의 절대다수를 차지하는 서울 및 수도권 지역의 방문객 또한 분석 대상에 포함될 필요가 있음
- 현재 외국인 관광객 수가 지속적으로 증가하고 있는 상황을 고려할 때, 아레나 수요에서 외국인이 차지하는 비율 또한 증가할 가능성이 있으며, 후술할 수요 추정 과정에서는 이러한 증가율에 따른 민감도 분석을 시행하고자 함

2) 시설 규모와 매력도

■ 시설 규모에 따른 매력도 산정의 개요

- 중력모형($T_{ij} = K \times \frac{P_i \times A_j}{D_{ij}^\beta}$)에서 매력도(A_j)는 해당 시설이 잠재 이용객을 유인하는 힘의 크기를 의미하며, 통상적으로 시설의 연면적 또는 수용 가능 인원(좌석 수 등)을 대리변수(Proxy)로 활용함
- 일반적인 근린생활시설(도서관, 소규모 체육관)은 배후 인구의 접근성이 수요의 주된 결정 요인이 되나, 아레나와 같은 광역 거점형 앵커시설은 시설의 규모에 따라 유치 가능한 콘텐츠의 범위가 바뀌므로, 시설 규모가 매력도 산정의 핵심 변수로 작용함

■ 아레나 시설의 임계 규모(Critical Mass)와 매력도의 상관관계

- 글로벌 K-POP 아티스트의 월드 투어 및 대형 내한 공연의 경우, 무대 설치 규모와 수익성을 고려하여 최소 12,000석 ~ 15,000석 이상의 좌석 규모를 필수적인 대관 조건(Technical Rider)으로 요구하는 경향이 있음. 따라서, 10,000석 미만의 규모로 계획될 경우 대형 이벤트 유치가 원천적으로 불가능하여 매력도가 급격히 하락하는 반면, 임계 규모(15,000석 내외) 달성 시 수도권 및 해외 수요까지 견인할 수 있는 폭발적인 매력도 증가가 발생함
- 시설의 규모와 매력도가 높을수록 소비자가 감내할 수 있는 이동 거리와 시간 비용이 증가함. 즉, 압도적인 규모의 시설은 거리 저항 계수(β)의 영향을 상쇄하여, 새만금과 같이 지리적 이격이 있는 지역의 한계를 극복하고 전국 단위의 수요를 창출하는 기제로 작용함

■ 본 사업의 매력도 변수 설정 및 산정 근거

- 본 연구에서는 유사 시설로 선정된 KSPO 돔(올림픽체조경기장, 약 15,000석)과 인스파이어 아레나(약 15,000석)의 규모를 기준값(1.0)으로 설정하여 상대적 매력도를 산출하고자 함

- 대상 시설인 'K-컬처 복합엔터테인먼트파크 아레나'의 계획 규모는 유사 시설과 동등한 수준인 15,000석 규모로 설정함. 이는 글로벌 스탠다드에 부합하는 공연장 규격을 확보함으로써, 유사 시설이 보유한 연간 모객 능력과 동등한 수준의 기초 매력도를 확보하기 위함임
- 단, 새만금 지역의 특성상 단독 시설로는 집객에 한계가 있을 수 있으나, 본 사업이 호텔, 쇼핑몰 등이 결합된 복합리조트 형태인 복합엔터테인먼트파크로 조성됨에 따라 체류형 관광 수요와의 시너지가 발생, 단일 공연장 대비 추가적인 매력도 상승 요인이 존재할 것으로 판단됨
- 따라서 중력모형 적용 시, 대상 시설의 매력도(A_j)는 기준 시설인 KSPO 돐의 연면적 대비 비율을 적용하여 산출하고자 함

■ 매력도 설정을 위한 시설 규모의 가정

- 본 사업의 좌석 규모는 수요 임계점인 15,000석을 유지하되, 시설의 전체 연면적은 유사시설과 유사한 수준인 30,523㎡와 함께 약 50,000㎡ 수준으로 상향된 안을 함께 검토함
 - 유사사례 면적 산정 기준은 KSPO 돐의 연면적 약 30,523㎡를 활용함
- 이와 같은 시설 규모(연면적) 확대에 대한 타당성 및 아레나 건축 및 운영의 차별화 전략은 다음과 같이 제안(설정) 및 가정하고자 함
 - 체류형 공간의 확장 측면에서, 도심형 아레나(KSPO 돐 등)는 관람 직후 귀가하는 구조이나, 복합리조트로서 K-컬처 복합엔터테인먼트파크(새만금 아레나)는 관람객의 평균 체류 시간이 길어질 수밖에 없는 입지적 특성을 가짐
 - 이에 관람객 1인당 공용 면적을 대폭 확대하여 쾌적성을 확보하고, 식음(F&B) 및 체험형 콘텐츠 공간을 배치하여 아레나 자체를 관광지로 자리매김하는 전략을 수립 제안하고자 함
 - 글로벌 스탠다드 백스테이지 구축 측면에서, 다인원 그룹 위주의 K-POP 공연 특성과 대형 무대 장비를 동반하는 월드투어의 특성을 반영하여, 기존 시설 대비 1.5배 이상의 대기실, 분장실, 장비반입구 면적을 할애하여 콘텐츠 유치 경쟁력을 극대화하는 것으로 설계함
 - 수익 창출형 부대시설 확보 측면에서, 단순 유지관리 공간을 줄이고, VIP 라운지, 스카이박스, 상설 굿즈샵 등 고수익 창출이 가능한 면적을 추가 확보하여 운영 수지(Cash Flow) 개선을 도모한다는 가정을 하였음

- 상기한 바와 같이, 단순 좌석 수가 아닌 '연면적 및 편의시설의 질적 수준'을 반영하여 기준 시설 대비 가중치(약 1.6배)를 적용하는 것이 타당하다고 판단됨

다. 중력모형을 이용한 수요추정

1) 수요추정의 주요 전제 및 현황분석

■ 수요추정의 전제

- 영향권 범위, 분석 가정, 중력모형의 적용 절차를 바탕으로 K-컬처 복합엔터테인먼트파크(새만금 아레나)의 내국인 수요를 산정함
- 유사시설 실적을 활용하는 중력모형은 대상시설의 실적이 존재하지 않는 초기단계에서도 비교적 합리적이고 일관된 방식으로 수요를 예측할 수 있는 장점이 있어 본 연구의 특성에 부합함
- 특히, 수도권에 집중된 대규모 아레나(서울 KSPO돔, 인스파이어 아레나 등)의 패턴을 비수도권에 위치한 대상시설에 적용하기 위해 인구·거리 기반 보정계수를 도입하는 방식으로 모형을 구성함
- 최종적으로 내국인 수요를 추정한 뒤, 외국인 비중을 별도 시나리오로 적용하여 총수요 산정을 위한 기초값을 마련함

■ 준거시설 선정

- 다음의 일정 기준을 충족하는 사례를 검토하여 KSPO DOME을 준거시설로 선정함
 - 시설 규모가 15,000석 이상이며, 외국인 관광객 비중이 높은 시설로, 복합공연시설을 검토하여 사례 선정
- KSPO DOME은 연간 이용객 규모가 충분히 확보되어 있으며(2023~2025년 합계 약 227만명), 다양한 장르의 대형 공연이 반복적으로 개최되어 아레나의 수요패턴을 대표하는 자료로 활용하기에 부족함이 없다고 사료됨

- 준거시설인 KSPO DOME의 최근 3년간 준거시설 이용현황은 아래 표와 같음
 - KSPO DOME의 이용객은 2023년 약 78만 명 규모에서 2024년 약 81만 명으로 47% 가량 증가하였으며, 2025년 이용객은 약 119만 명으로 2024년 대비 104% 증가함

[표 4-5] 최근 3년간 준거시설 이용현황 (단위: 명)

구분	연도별 이용객수
2025년	1,189,000 명
2024년	810,250 명
2023년	780,432 명
합계	2,779,682 명

- 준거시설의 영향권역인 수도권(서울·경기·인천)을 대상으로 중력모형에 따른 수요 산출을 위한 인구와 거리 자료를 구축하여 분석의 기본 자료로 활용하였으며, 대상 지역을 산출함에 있어서는 광역자치단체(시·도) 단위로 자료를 집계함
 - 이 때, 거리를 자차 이용 시와 대중교통 이용 시의 두가지 경우로 분류하여 구축한 뒤, 평균값을 산출하여 보다 정확한 수요 추정을 하고자 함
 - 거리 산출의 기준은 자차 이용의 경우 각 지역의 분청소재지(서울시청, 경기도청, 인천시청)와 해당 시설의 거리로, 대중교통의 경우 해당 지역의 버스 터미널(경기도의 경우 분청 소재지인 수원시를 기준으로 함)과 해당 시설의 거리로 산출하였으며, 거리 산출 기준은 네이버 지도상 차량 운행 거리(도로 이동 거리)를 활용함
- 이러한 자료 구축을 통해 준거 시설의 실제 수요가 어떠한 거리·인구 구조를 기반으로 형성되는지를 객관적으로 확인할 수 있으며, 이는 대상시설의 잠재수요 도출 시 기준으로 활용됨

[표 4-6] 지역별 인구구조와 거리현황: 준거시설

행정구역	2026년 인구(명)	준거시설과의 거리		
		자동차거리(km)	대중교통 거리(km)	평균(km)
서울	9,286,528	20.1	15.2	17.65
경기	14,026,937	33.8	36.6	35.2
인천	3,066,605	48.5	49.1	48.8

■ 대상시설 자료 구축

- 본 연구의 대상인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크(새만금 아레나)의 영향권은 전술한 바와 같이 전국이며, 이에 전국 17개 시·도의 본청 소재지를 대상으로 대상시설과의 거리를 산정함
- 본 연구의 대상시설인 새만금 아레나의 경우 수도권과 비교하여 접근성이 상대적으로 낮으나, 전북·전남·충남 등 인근 권역의 접근성(이동거리)이 우수한 편으로, 이에 따라 거리저항계수에 따른 수요 감소폭이 완만할 것으로 예상됨
- 시·도별 인구는 통계청 인구추계 데이터를 활용하였으며, 기준시점은 2026년임
- 산정 결과 대상시설과의 접근성은 전북 지역이 56.8km으로 가장 접근성이 높은 것으로 나타났으며 호남권인 광주(164.1km), 전남(129.9km)외에도 충북(160.5km), 충남(120.3km), 대전(134.4km), 세종(136.9km) 등이 150km 내외의 접근성을 보여 해당 입지는 호남권 및 중부권 수요 흡수에 유리한 것으로 나타남

[표 4-7] 지역별 인구구조와 거리현황: 대상시설

행정구역	2026년 인구 (명)	대상시설과의 거리(km)		
		자동차거리	대중교통 거리	평균
서울	9,286,528	253.9	223.6	238.8
경기	14,026,937	224.7	194.2	209.5
인천	3,066,605	237.1	223.3	230.2
부산	3,212,144	308.5	299	303.8
대구	2,315,299	308.5	223.2	265.9
광주	1,437,279	245.1	83	164.1
대전	1,456,694	133.7	135	134.4
울산	1,085,657	333.1	324	328.6
세종	406,801	141.7	132	136.9
강원	1,516,330	330.2	313.8	322.0
충북	1,632,229	170	151	160.5
충남	2,233,847	122.6	118	120.3
전북	1,735,370	60.6	53	56.8
전남	1,738,419	139.8	120	129.9
경북	2,570,057	282.2	270.7	276.5
경남	3,212,076	268	252.8	260.4

2) 수요추정

■ 중력모형을 이용한 내국인 수요 추정

- 중력모형을 활용한 수요 산정을 위해 준거시설의 지역별 이용실적을 바탕으로 각 지역의 유사시설 이용비율(a)을 산정함
 - 유사시설 이용비율은 대상 지역의 인구를 대상 시설까지 거리의 제곱으로 나눈 값을 연간 평균이용자수로 나눈 값으로, 평균이용횟수를 의미함
- 전국 시·도의 인구 규모와 대상시설까지의 평균 접근거리를 반영하여 지역별 잠재 이용가능 인원(b)을 산정함
 - 잠재 이용가능 인원 역시 대상 지역의 인구를 대상 시설까지 거리의 제곱으로 나눈 값임
- 산정된 유사시설 이용비율(a)을 잠재 이용인원(b)에 적용함으로써 대상시설의 중간 추정수요(c)를 도출함
- 대상시설이 보유한 규모·콘텐츠·입지 등의 특성을 종합적으로 고려한 상대적 매력도(d)를 중간수요(c)에 반영하여 최종수요를 산정한 결과 수요는 61,807명으로 나타남
 - 매력도는 대상시설(K-컬처 복합엔터테인먼트파크 아레나)의 수요를 확보 및 창출하기 위해 산정한 연면적 규모(약 50,000㎡)를 준거시설(KSPO DOME)의 연면적(30,523㎡)으로 나눈 값인 164%을 적용함

[표 4-8] 중력모형 수요 추정

구분	자동차	대중교통	평균
유사시설 이용비율(회, a)	25.10	17.68	21.39
대상시설 이용인원(b)	1,527	2,095	1,811
유사시설 이용률 적용(c=a*b)	38,343	37,032	38,742
대상시설 상대적 매력도(d)			164%
매력도 반영 수요(c*d)	62,883	60,732	61,807

■ 외국인 관광객 수요의 반영

- 앞 절에서 기술한 바와 같이, K-POP을 위시한 한국문화의 인기 제고로 인해 공연시장에서 외국인이 차지하는 비중은 수요 예측에서 무시할 수 없는 수준임
- 특히, 공연시설의 규모가 클수록 유명한 K-POP 아티스트들의 공연이나 해외 유명 아티스트들의 내한 공연 등이 진행되므로, 외국인 관광객의 비중이 증가하는 경향이 있음
- 본 연구에서는 대상시설의 규모를 15,000명 이상을 수용할 수 있는 대규모 공연시설(아레나) 급으로 상정하였기에, 외국인 관광객 수요를 반영할 필요가 있음
 - 특히, 인천광역시에 위치한 인스파이어 리조트의 경우 국제공항과 인접한 입지적 특성으로 인해 이용객 중 외국인이 차지하는 비중이 60%에 달하여 내국인 보다 외국인의 비중이 높은 상황임
 - 대상시설인 K-컬처 복합테마파크 또한 새만금 국제공항의 개항이 예정되어 있으므로, 이러한 특성을 고려하여 외국인 관광객 수요를 반영할 필요가 있음
- 외국인 수요 추정은 중력모형을 산출한 수요를 내국인 수요로 판단하고, 이를 바탕으로 외국인 수요를 역산하는 것이며, 이를 수식의 형태로 나타낸 결과는 아래와 같음

$$D_f = D_d \times \frac{r}{1-r}$$

- 위 식에서 D_f 는 외국인 수요, D_d 는 내국인 수요, 그리고 r 은 수요에서 외국인이 차지하는 비중을 의미함
- 외국인 잠재수요 추정결과, 보수적인 시나리오에서는 외국인 6,868명 수준으로 미미하나, 중립 시나리오에서는 15,452명, 그리고 공격적인 시나리오에서는 61,807명으로 큰 폭으로 증가하는 것을 확인할 수 있음

[표 4-9] 외국인 비중별 시나리오에 따른 외국인 수요추정 결과

시나리오	외국인 비중(%)	외국인 수요(명)
보수	10%	6,868
중립	20%	15,452
공격	50%	61,807

- 한 편, 외국인 수요를 반영한 시나리오별 전체 잠재수요는 다음과 같음

[표 4-10] 외국인 비중별 시나리오에 따른 수요 추정 결과

시나리오	내국인 수요(명)	외국인 수요(명)	전체 수요(명)
보수	61,807	6,868	68,675
중립		15,452	77,259
공격		61,807	123,614

- 분석 결과, 본 연구에서 대상시설의 2026년 기준 전체 수요는 보수적 시나리오 기준 약 6.8만명 수준이나 공격적 시나리오에서는 약 12만 명 수준으로 산출되어, 큰 폭으로 수요가 증가하는 것을 확인함
- 단 공격적 시나리오는 외국인 이용객과 내국인 이용객이 동등한 수준으로 이를 달성하기 위해서는 대규모 공연시설 조성을 통한 면적의 비교우위 달성 이외에도 새만금 국제공항 개항, KTX 및 고속버스 등 대중교통과의 연계 등이 전제되어야 할 것으로 보임
- 현 시점에서 중립적인 시나리오를 상정하면 2026년 기준 대상시설의 수요는 약 7.8만명 수준으로 간주할 수 있음

3) 시나리오 분석

■ 시나리오 분석의 필요성 및 범위

- 사업 추진 과정에서 추진 형태 및 주변 상황의 변화가 발생할 수 있으며, 이를 반영한 수요를 참고하기 위하여 시나리오 분석을 수행함
- 해당 분석을 수행함에 있어 시설 규모에 따른 분석 따른 수요를 추정하여 수요의 개략적인 변화 방향에 대해서도 제시하고자 함
- 또한, 분석 시점을 현재(2026년)이 아닌 미래(5년 후, 10년 후 등)에 대해서도 제시하여 향후 새만금 신공항 개항 및 광역교통망 개선 등 환경 개선시점에서의 수요 및 증장 기적인 수요 변화 추이를 확인하고자 함

■ 시설 규모

- 현재 시점을 바탕으로 대상시설의 연면적을 준거 시설의 약 1.64배 수준인 50,000m² 수준으로 추정함
- 그러나, 이와 같은 계획은 시설 규모에 따른 이점에도 불구하고, 토지보상비 및 건축비 등 총사업비의 증가와 사업기간 증가라는 불확실성을 내재하고 있음
- 따라서, 외국인 관광객 유치 및 지역 활성화를 유지할 수 있는 아레나로서의 최소규모(수용인원 15,000명 이상)에 해당하는 준거시설의 면적을 기준으로 수요를 재추정하여 두 가지의 수요를 비교하고자 함
- 앞에서 도출한 2026년도 내외국인 및 수요 합계를 기존 검토결과와 함께 시설 규모가 준거시설과 유사한 경우(대안)일때로 분리하여 제시한 결과는 다음과 같음

[표 4-11] 연면적 규모- 외국인 비중별 시나리오에 따른 시설 전체(내국인+외국인) 수요 추정 결과

시나리오	보수(명)	중립(명)	적극(명)
기준안(준거시설의 1.64배 규모)	68,675	77,259	123,614
대안(준거시설의 1배 규모)	41,875	47,109	75,375

■ 분석 시점

- K-컬처 복합테마파크의 개장을 2030년도로 가정하며, 해당 시설은 개장 이후 지속적인 운영이 예정되어 있으므로, 개장 이후의 수요를 파악하기 위한 자료가 필요함
- 이에 2030년부터 운영기간(30년)이 끝나는 2060년까지의 수요를 10년 단위를 분석하였으며, 매력도 1.64배(연면적 50,000㎡규모), 외국인 비중 중립 시나리오 기준임

[표 4-12] 기준시점에 따른 시설 전체(내국인+외국인) 수요 추정 결과

기준시점	내국인 수요(명)	외국인 수요(명)	전체수요 (명)
2026년(기준 결과)	61,807	15,452	77,259
2030년	61,127	15,281	76,408
2040년	61,539	15,385	76,923
2050년	61,577	15,394	76,971
2060년	61,569	15,392	76,961

- 분석 결과, 2026년과 비교하여 수요가 76,000명 대로 소폭 감소하나, 해당시점 이후에는 76,000명 대를 유지하여, 시간 경과에 따른 수요 변화(감소)폭은 크지 않은 것으로 판단됨
- 해당 결과는 새만금 국제공항 개항에 따른 외국인 관광객의 접근성 개선 및 전체적인 외국인 관광객 증가에 따른 수요를 반영하지 않은 것으로, 외국인 관광객 증가에 따른 시나리오 분석 수행 시 수요가 증가할 수 있음을 시사함

라. 경제적 및 재무적 타당성 검토

1) 분석의 개요 및 전제

■ 분석 목적

- 본 분석은 'K-컬처 복합엔터테인먼트파크(새만금 아레나)'의 수요 추정 결과와 시설 계획안을 바탕으로, 사업의 투입 비용(Cost)과 예상 수익(Benefit)을 추정하여 재무적 타당성을 검토하는 데 목적이 있음
- 특히, 초기 투자비 회수 가능 시점과 운영 수지 분석을 통해 민간 투자 유치 가능성을 진단하고, 향후 최적의 사업 추진방식을 도출하기 위한 기초자료로 활용하고자 함

■ 분석의 전제 및 가정

- 본 연구의 분석 기준 시점은 2030년 초로 설정하였으며, 이에 따라 모든 비용과 수익은 2030년 불변가격을 기준으로 산정하는 것이 맞으나, 본 연구에서는 편의상 2026년 불변가격을 준용함
- 사업 기간은 건설 기간 4년(2030~2033년)과 운영 기간 30년(2034~2063년)을 포함하여 총 34년으로 설정하였으며, 이는 공공투자사업의 일반적인 경제성 분석 지침과 본 시설의 내구연한을 고려한 것임
- 미래의 현금 흐름을 현재 가치로 환산하기 위한 사회적 할인율은 KDI 예비타당성조사 일반지침 및 지방재정투자사업 타당성조사 일반지침을 준용, 4.5%를 적용함

2) 비용 추정

■ 초기 투자비(운영비용 제외) 산정

- 사업 규모는 수요 확보를 위한 대안(연면적 50,000㎡ 규모)을 기준으로 산정하였으며,

해당 연 면적을 확보하기 위한 부지면적은 보수적으로 100,000㎡로 가정함

- 비용을 추정함에 있어 공사비는 유사시설의 공사비, 설계·감리비 및 부대비용은 KDI 예비타당성조사에 관한 일반지침 내용에 따라 정의된 요율을 정의함

[표 4-13] 초기투자비 추정 결과

구분	추정 금액(억원)	산출 내역	비고
공사비	2,500	연면적 50,000㎡ × 500만 원/㎡	2026년 기준 불변가격
토지보상비	50	대지면적 100,000㎡ × 5만 원/㎡	부안군 계획면 공시지가(약3만~8만원/㎡)의 대푯값 사용
설계/감리비	125	공사비의 약 5%	-
부대비용	127	시설부대경비 및 예비비 (5%)	-
합계	2,802	-	-

■ 운영비 추정

- 운영비는 국내 유사 사례(경남 로봇랜드 등)의 분석 결과인 ‘초기 투자비(토지비 제외 순공사비) 대비 연간 약 6%’ 요율을 적용하였으며, 토지비는 매몰비용의 성격을 지니므로 운영비 산출 대상에서는 제외함
- 산출 결과, 연간 운영비는 연간 약 165억원으로 나타남
- (총사업비 2,802억 - 용지비 50억) × 6.0% = 약 165억 원/년

3) 수익 추정

■ 수익 추정의 전제

- 수익 추정을 위한 기본 수요를 보수, 중립, 공격적 시나리오의 세 가지를 대상으로 수익을 추정하였으며, 이를 기준으로 입장객 매출, 시설 대관료, 광고 임대등 기타 고정수입의 세 가지 수익원을 설정하였으며, 각 항목의 설정 기준은 다음과 같음

[표 4-14] 주요 수익원 및 단가 설정

항목	산출 내역	단가
입장객 매출	티켓 수수료, 식음(F&B) 등	50,000원/인
시설 대관료	공연 및 기업 행사 대관 (연 50회 기준)	1억원/회
기타 고정수익(광고 등)	네이밍 스폰서, 상업시설 임대료	30억원/년

■ 수익 추정

- 이러한 수익원 및 단가 설정 내역을 바탕으로 보수, 중립, 공격 세 가지 시나리오를 대상으로 연간 수익을 산정한 결과는 다음과 같음

[표 4-15] 새만금아레나 시나리오별 연간 예상 매출액

항목	보수적 시나리오(억원)	중립적 시나리오(억원)	공격적 시나리오(억원)
입장객 매출	38	60	100
대관료 수입	30	50	70
기타 고정수입	20	30	40
총매출(합계)	88	140	210

주 : 공격적 시나리오의 경우 2030년 새만금 공항 운영개시를 전제로 함

4) 경제성 분석 결과

■ 손익분기점 및 운영수지 분석

- 연간 추정 운영비(165억 원)를 상회하기 위해서는, 최소한 중립적 시나리오(연간 매출 140억원)를 초과하는 실적을 달성해야 운영 적자를 면할 수 있음
- 정확한 손익분기점은 수익 구조에 따라 달라질 수 있으나, 개략적으로 중립적 시나리오에서의 수요(약 7.7만 명)를 초과하는 수준으로 보임
- 따라서 운영기간 30년을 기준으로 운영기간 동안의 방문객 규모별 투자 회수 시점을

중립과 공격시나리오와 함께 단기목표(20만명), 장기목표(50만명)으로 분류하여 시뮬레이션을 진행한 결과는 다음과 같음

[표 4-16] 새만금아레나 시나리오별 수익 추정 결과

시나리오(수요)	운영수지(수익-비용)	투자비 회수기간	검토결과
중립(7.6만명)	-77억원	회수불가	경제성 없음
공격(12만명)	-25억원	회수불가	정책적 지원 필요
단기목표(20만명)	+45억원	약 62년	민간 투자 불가
장기목표(50만명)	+200억원	약 14년	민간 투자 검토 대상

- 검토 결과, 새만금공항이 개항하는 2030년에 사업을 시작하는 사업계획을 반영하더라도, 전체적인 인구감소 등으로 인해 공격적인 시나리오 상에서도 투자비 회수가 어려울 것이라는 결과가 도출됨에 따라 공격적 시나리오, 단기목표, 장기목표에 따라 서로 다른 사업 추진방식이 적용될 필요가 있음

마. 선도모델 추진방식 검토

1) 추진 방식의 유형 및 특성 비교

- 사업 대상 시설의 낮은 수익성을 고려하여, 재정사업, 수익형 민간투자사업, 복합개발형 민간투자 등 적용 가능한 3가지 사업 추진 모델을 비교 검토함
- 재정사업은 국비와 지방비를 투입하여 정부가 직접 건설하고, 공공기관(시설관리공단 등)이 운영하는 방식을 의미하며, 사업추진의 안정성이 높고, 수익성에 구애받지 않고 공공성(지역 주민 행사 등)을 확보할 수 있다는 장점이 있음
- 반면, 약 2,800억 원에 달하는 막대한 초기 예산 확보가 어려우며, 운영 단계에서 발생하는 적자를 지자체가 전액 보전해야 하는 재정 부담이 존재함
- 수익형 민간투자사업은 민간이 정부와의 협약을 통해 사업을 실시하고, 이에 따른 수익을 창출하여 사업비를 회수하는 방식을 말하며, 수익형 민간투자사업에는 BTO(Build-To-Offer), BTL(Build-To-Lease) 등의 다양한 방식이 존재하며, 본 검토에서는 BTO 방식을 대상으로 검토함
- BTO는 민간이 건설하고 소유권을 정부에 넘긴 뒤, 일정 기간(30년) 운영권을 가지고 수익을 창출하는 사업 형태이며, 이 경우 정부의 재정 부담을 최소화하고 민간의 창의적 운영 기법을 도입할 수 있다는 장점이 있음
- 반면, 본 사업과 같이 B/C(비용 대비 편익)가 낮은 사업은 민간 사업자의 참여 유인이 전무하여 사업 추진 자체가 불가능할 수 있음
- 복합개발형 민간투자란 수익성이 낮은 아레나(비수익 시설) 건설을 조건으로, 인근 부지의 호텔, 카지노, 쇼핑몰 등 고수익 시설의 개발권을 패키지로 묶어 민간에 부여하는 방식을 의미하며, 복합개발형 민간투자의 장점은 크게 수익 보전과 시너지 창출이라는 두 가지 측면에서 분석이 가능함
- 수익 보전 방식은 아레나의 운영 적자를 호텔, 카지노, 상업시설의 수익으로 상쇄할 수 있어 민간 참여 유도가 가능하며, 시너지 창출 측면에서는 아레나 관람객이 리조트에

체류하며 소비하는 '낙수 효과(Trickle-down effect)'를 통해 새만금 관광 활성화를 견인할 수 있음

- 그러나 대규모 부지 제공이 필요하며, 특정 민간 사업자에게 개발권을 몰아준다는 특혜 시비가 발생할 수 있다는 단점을 안고 있으며, 이러한 문제에 대처하기 위해서는 공정한 공모 절차가 필수적임
- 각 사업 추진 방식의 특징을 표로 정리한 결과는 다음과 같음

[표 4-17] 사업 추진 방식별 비교 분석

구분	재정사업	민간투자사업(BTO)	복합개발형
건설재원	재정(국비+지방비)	민간 자본	민간 자본
운영주체	공공	민간	민간
수익성 확보	불필요	필수(확보 곤란)	타 시설 수익으로 보전
실현 가능성	중	하	상

- 본 사업(아레나 건립)의 낮은 수익성으로 민간투자사업은 진행이 어려울 것으로 판단되나, 아레나를 제외한 타 시설에서 발생하는 수익을 통해 본 사업을 추진하는 복합개발형 민간투자사업의 경우 실현 가능성이 비교적 높은 것으로 판단됨

2) 최적 추진 방식 선정

- 본 연구의 경제적 타당성 검토 결과를 바탕으로, 사업의 제약사항(운영기간을 초과하는 사업비 회수기간)을 극복할 수 있는 사업추진 방식을 제안함

■ 수익시설 패키지형 민간투자

- 수요 추정 결과를 통해 아레나의 수익성은 그다지 좋지 못한 것을 확인하였으나, 본 연구의 대상인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 타 시설(해당되는 체류형 리조트 및 카지노, 쇼핑몰, 상업시설 등 주요 보완기능)의 경우 수익성이 아레나보다 높을 것으로 판단되며, 뿐만 아니라, 아레나는 복합엔터테인먼트파크 내 상업 및 숙박시설의 수요를 창출하는 앵커시설로 작용할 것으로 기대됨

-
- 이러한 점을 고려하여, 민간 투자사업 기획 시, 아레나 단독 발주가 아닌 아레나 및 리조트 등 수익시설을 결합하여 사업을 시행한다면 민간 투자자의 사업비 회수 가능성이 높아져 참여 확률이 증가할 것으로 기대됨

■ 건설-운영 분리형 사업모델

- 민간투자사업의 시행 및 투자자 유치가 어려울 경우, 초기 투자비용은 국가 균형발전 차원에서 재정(국비)으로 부담하여 사업 추진을 가능케 할 수 있음
- 사업 시행(아레나 시설 조성)이 완료된 상태에서 운영을 전문 엔터테인먼트 기업에 위탁할 경우, 위탁업체는 건설비용 회수에 따른 부담 없이 아레나 운영에 대한 전문성을 바탕으로 공공 운영 대비 높은 수익성을 확보할 수 있을 것으로 판단됨

■ 검토 결과

- 새만금 아레나 건립 사업은 단순한 공연장 건설이 아니라, 전북권의 부족한 문화 인프라를 확충하고 새만금 내부 개발을 촉진하는 마중물 사업으로서 기대되나, 수요 추정 및 경제적 타당성 검토 결과, 자생적인 수익구조 확보에는 한계가 있는 것으로 나타남
- 따라서 본 사업의 타당성을 확보하기 위해서는 K-컬처 핵심기능으로서 아레나 시설을 아우르는 복합개발형 민간투자 방식이 적정하며, 공격적인 외국인 유치 전략과 함께 수익성 개선을 위한 인센티브 제공이 병행될 필요가 있고 이를 통해 규모의 경제를 조기에 실현하는 것이 사업 성공의 핵심 열쇠가 될 것으로 판단됨

3. 사업모델의 설정 및 사업화 방향

가. 선도모델의 제안

■ 도입가능 설정

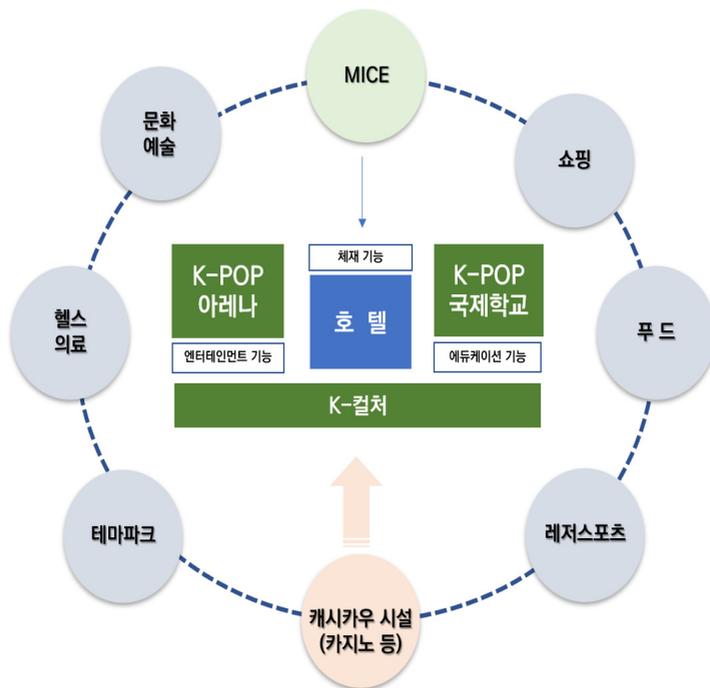
- 앞서 분석한 타당성 검토를 바탕으로 선도모델은 중단기적으로 K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 민간투자의 촉매제 및 확산 역할을 수행하며, 대규모 자본이 투입되어 복합적 기능이 도입되는 복합리조트 조성처럼 단계적으로 확대 투자하는 방식을 설정하였음
- 우선 1단계 핵심기능으로서 ‘아레나(엔터테인먼트)+국제학교(에듀케이션)+호텔(체류)’을 조성하는 사업모델을 구상하였으며, 특히, 아레나 중심으로 순환형 수요생태계를 형성하는 선도모델을 제시하였음
- K-POP 국제학교는 단순 교육시설이 아닌 공연·숙박·관광을 연결하는 앵커시설로서 역할을 담당하며, 외국인 교육관광, 장기 체류형 방문객, 공연 콘텐츠 수요를 상시적으로 창출하도록 설계함
- 2단계는 MICE, 테마파크, 식음, 쇼핑, 카지노 등의 보완기능을 도입하여 다양한 수익구조로 다변화하여 리스크를 분산시키고 복합엔터테인먼트파크의 안정적인 운영을 도모하도록 함
- 전시컨벤션 기능은 핵심기능으로 설정하였으나, 초기에는 호텔의 부대시설로서 회의시설을 활용하고, 2단계 부지에 컨벤션센터를 확장하는 것으로 설계함
- 컨벤션센터는 전시 및 회의, 다양한 이벤트 공간을 제공함으로써 방문객을 유



[그림 4-2] K-컬처 복합엔터테인먼트파크(선도모델)의 순환형 수요생태계 개념

치하는 효과가 발생하여 MICE산업의 수요를 창출하기 때문에 반드시 도입되어야 할 핵심 시설로 볼 수 있음

- 핵심기능의 도입시설은 대체로 비수익시설에 가깝기 때문에, 대형 자본이 투입되고 회수될 만큼의 안정적인 수익원, 수요시장을 보장할 수 있는 카지노, 면세점 등과 같은 시설이 뒷받침되어야 함
- 따라서 현금흐름의 안정성을 극대화할 수 있는 카지노와 같은 캐시카우 시설이 대표적인 보완기능으로서 반드시 도입될 필요가 있음
- 사업대상지는 입지성 분석을 향후 세부적으로 검토할 필요가 있으나, 새만금 내 우선 검토지역으로 매립이 완료되어 활용가능한 관광레저용지(R1, R2 등), 수변도시, 공항 특구 등이 적합할 것으로 판단됨



[그림 4-3] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 선도모델 개념

나. 선도모델의 사업화 방향

■ 핵심 기능 간의 수요 연계를 통한 수익구조 개선

- 상시 공연 및 행사 활성화를 통해 공연장의 수요를 창출하고, 장기체류형 방문객의 수요를 확보하여 호텔의 수익을 개선하는 전략 등 핵심 기능 간의 수요 연계 전략이 마련되어야 함
 - 국내외 대규모 K-POP 공연의 유치 이외에도 국제학교를 중심으로 학교 학생 공연, 연습·공연 프로그램을 통해 평상시 가동률을 확보하고, 연예기획사, 아카데미 대관으로 수요를 유입하는 등 공연장 수요를 창출하는 노력이 필요함
 - 또한 국제학교 유학생을 비롯하여 트레이너, 게스트 아티스트 등을 통해 숙박수요를 창출하고, 학부모 방문, 단기 체험캠프 등 관광숙박 결합, 정기·비정기 행사 동반을 통해 투숙하는 비율을 높이는 방안도 강구할 필요가 있음
- 체류형 복합소비를 유도하여 복합엔터테인먼트파크 내의 소비를 활성화하고 장기적으로 외국인 교육관광 시장을 개척하여 지역·국제 관광객 유입을 지속으로 이끌어 낼 수 있는 전략이 요구됨
 - 교육생·관광객이 머무르면서 식음·쇼핑 이용률을 높이고, 한류체험 패키지 프로그램 개발 및 아레나·테마파크 내 부대소비 확대 등 체류형 복합소비를 유도할 수 있는 프로그램을 개발해야 함
 - 외국인 교육관광 시장을 개척하기 위해서는 일본·동남아의 한류팬을 대상으로 단기 연수 프로그램 운영 및 체험형 유학상품을 결합하여 체류기간 증가, 한류페스티벌 기간에 외국인 유입수요 유지 등의 방안 모색이 필요함

■ 초기 민자 유치를 위한 안정적 수익확보가 가능한 핵심 앵커시설 조성

- 대규모 공연장·숙박 개발의 경우 금융기반이 약하기 때문에, 초기 투자유치, 운영 안정성 도모 할 수 있는 캐시카우 시설이 필요하며, 대표적인 시설로 카지노, 면세점 등이 주요한 수익시설임
- 일반적으로 복합리조트의 특성상 카지노 매출이 월등하게 높으며, 면세점은 비(非)카지노

부문에서 매출의 핵심 축으로 기능이 가능할 수 있음

- 복합리조트의 핵심 앵커를 전적으로 면세점에 의존하는 사업구조의 경우 수요 변동 시 타격이 클 수 있으며, 공항과 너무 가까운 리조트의 경우에는 출·입국장 면세에서 대부분을 소비하고 리조트 면세는 보조 기능에 처할 위험이 있는 점에서 한계와 리스크가 발생할 수 있음
- 이에 면세점은 카지노·아레나·쇼핑(면세)·엔터테인먼트가 묶인 ‘복합적 수요창출 기능’의 주요한 보완적 앵커시설로 위상 정립(포지셔닝)을 하는 것이 합리적으로 판단됨
- 카지노는 여러 부정적인 인식 등 논란의 여지가 많은 시설이지만, 문화·관광·콘텐츠 복합산업의 촉매로서도 중요한 도입기능으로 판단됨
 - 중독·치안 문제, 지역문화의 훼손 우려로 사회적 수용성이 떨어지며, 국내외 신규 복합리조트의 인허가 지연 사례가 다수 발생하는 등 지역적 반감이 심화될 수 있으며, 공적기능 강화에 대한 의견도 존재함
 - 하지만, 새만금은 대규모의 신도시를 개발하는 형태로 카지노 입지에 따른 기존 주거지와의 영향력이 적고, 현 입지적 여건상 카지노가 없으면 초기투자 유치가 어려운 상황이며 문화시설 재투자 여건 마련 등을 위해 유사사례처럼 외국인 전용 카지노 등의 캐시카우 시설은 주요한 도입 시설로 볼 필요가 있음
- 카지노가 캐시카우시설로서 장점이 있지만, 외국인 전용 카지노라는 성격상 해외 방문객의 접근성이 중요한 요인이라고 볼 수 있음
 - 강원도 평창 알펜시아 리조트의 카지노가 경영난을 겪고 청주로 이전하려는 사례 등 외국인 접근성이 미흡한 경우, 외국인 전용으로 운영되는 카지노는 수익성을 높이기 어려울 수 있으며, 일본 오사카 등 글로벌 경쟁이 심화되고 있는 상황에서 카지노 부문도 글로벌 복합리조트에 맞게 관광산업으로 육성해야 한다는 목소리도 커지고 있음

■ K-컬처 기능 확대 등 수익구조의 다변화 및 기능 상충을 고려한 공간 배치

- 일반적 복합리조트가 아닌 한류 기능에 기반한 글로벌 관광거점으로서 복합엔터테인먼트파크를 조성하기 위해서는 비게이밍시설을 확대할 필요가 있음
- 카지노는 유희 및 지속가능경영 트렌드 속에서 MZ세대는 도박보다 체험·콘텐츠 소비를 선호하고 게임·e스포츠·AR체험 등으로 여가수요가 이동하는 소비패턴의 변화가 예상

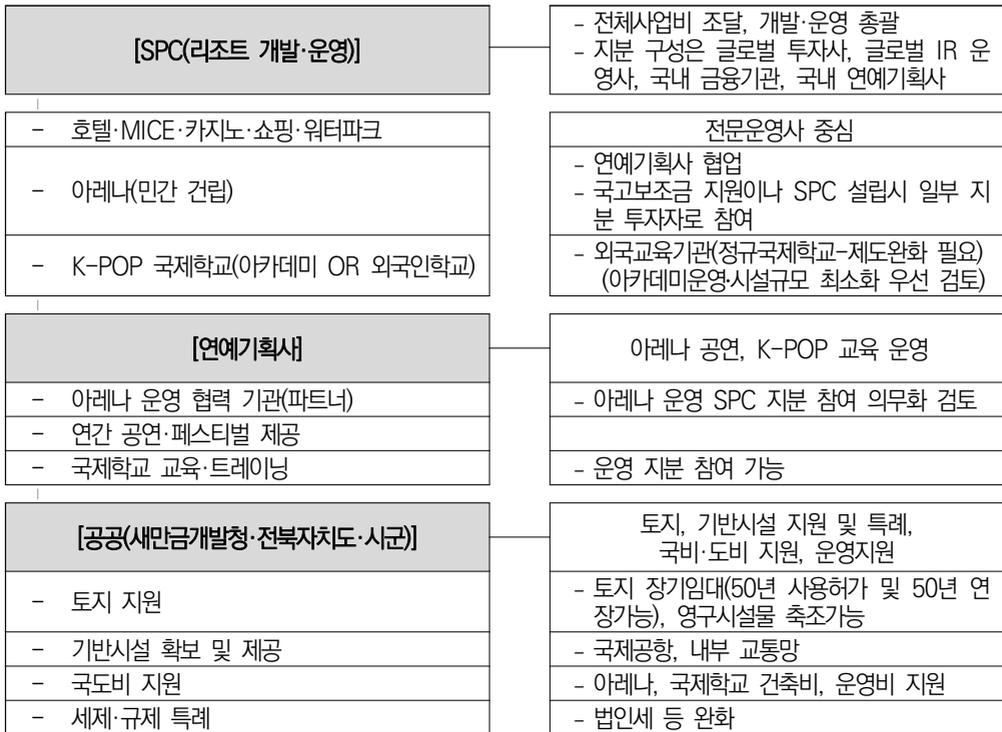
됨에 따라 증장기적으로는 라스베가스 사례, 강원랜드 사례(K-HIT 프로젝트)처럼 비
게이밍시설의 비율을 확대하는 운영전략이 필요하다고 판단됨

- 따라서 K-컬처 복합엔터테인먼트파크를 조성하는데 있어 카지노는 외국인 전용 시설
로서 초기 투자 유인수단으로 활용하면서 이후 공연·MICE, K-콘텐츠, K-뷰티 등 K-
컬처 기능을 확대하고 다양한 수익모델로 재편하는 전략이 적정하다고 판단됨
- 공간개발 전략 측면에서는 아레나의 경우 공간을 가변적으로 활용할 수 있도록 설계
하여 운영의 효율성을 도모할 필요가 있으며, 카지노와 워터파크 등 수요층이 다른 기능
간의 상충을 최소화할 수 있는 공간 배치가 중요할 것으로 판단됨

■ 민관협력을 강화하는 사업구조 마련

- 사업주체 간 역할 분담의 경우, 공공에서는 아레나와 국제학교를 건립(공공재정사업),
운영은 연예기획사와 협력하며, 글로벌 투자사 등 민간에서 호텔, MICE, 쇼핑, 카지노
등은 조성하고 복합엔터테인먼트파크의 운영 및 통합관리를 담당하는 방식이 대규모
민자유치에 유리한 모델이라고 판단됨
- 하지만 아레나, 국제학교를 공공에서 건립하게 되면 사업 초기에 막대한 공공재원이
투입되어야 한다는 부담감이 클 수밖에 없으며, 단독 모델로서는 자생적인 수익구조를
만들어 내기가 어려운 여건임
- 수익구조 보완 및 리스크 완화를 위해 공공부문과 민간기업이 공동으로 출자하고
경영하는 형태의 제3섹터 합동개발방식(민관합동법인)으로 추진하는 경우, 민간사업자의
투자재원과 전문적인 노하우 활용, 초기 투자비용 절감 등의 장점이 있음
- 반면 공공부문 출자로 인한 외부 규제 증가 및 투자수익에 대한 외부 증가, 경영실패의
책임에 대한 불명확성 등 비효율적 경영의 문제점이 발생할 수 있으며, 특히 새만금
개발청이 개발허가권을 가지고 있는 상황에서 전복자치도가 민자유치 활동에 적극적으로
개입할 수 있는 영역이 크지 않아 강력한 주도성을 발휘하기가 어려워 공공의 지분
투자에 대한 의견조율이 쉽지는 않을 것으로 생각됨

- 따라서 실제 사업이 성공적으로 작동되고 있는 유사한 글로벌 투자모델처럼 글로벌 투자자와 전문운영사가 주도하는 사업구조가 적합할 것으로 판단되며, 일부 공공지원을 통해 K-컬처의 공공성을 강화하고 민간투자를 촉진하는 사업구조를 검토하였음
- 이러한 사업구조는 먼저 글로벌 전문운영사는 단독 운영권 확보로 장기적인 수익 구조가 가능하며, 동아시아 K-컬처 허브를 선점할 수 있고, 연예기획사는 전용 아레나로 안정적 공연장을 확보하고 교육·트레이닝 사업으로 확장할 수 있으며, 공공에서는 재정 부담을 최소화할 수 있다는 장점을 가지고 있음
 - 국비·도비 등 공공재원 투자를 통해 공공성을 확보하고 글로벌 투자사, 운영사의 리스크 감소 등의 장점이 있지만, 의사결정 속도 지연, 운영 자율성 제한, 정부 정책 기조에 따른 정책 변화 리스크라는 단점도 존재하는 사업구조임
 - 국제학교는 관련법의 복잡성을 고려해 우선적으로 아카데미 운영방식을 검토할 수 있으며, 연예기획사의 지분 참여를 의무화하는 방안 등 책임 운영이 될 수 있는 사업구조 검토가 필요하다고 판단됨



[그림 4-4] K-컬처 복합엔터테인먼트파크 민간협력 강화형 사업구조(안)

다. 중장기 모델의 제안

■ 중장기 모델 유형

- 중장기 사업모델은 관련 기반(도로, 제도, 부지매립 등) 구축 시점, 사업구조의 복잡성 등을 고려하여 중장기적으로 추진해야 하는 사업으로 볼 수 있으며, 정부·전북도의 전략산업 연계 방식과 랜드마크 조성 방식으로 구분하여 중장기 모델을 유형화하고 대표적인 프로젝트를 제안하였음
 - 전략산업 연계형으로 K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 조성, 랜드마크 건립형으로는 순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크 조성 프로젝트를 제안하였음
- 공적자금이 투입되는 사업모델로 구상하여 민간투자의 리스크를 완화하고 강력한 인센티브를 고려하도록 구상하였으며, 사업내용은 전반적인 컨셉, 추진방향, 쟁점 등 개괄적인 방향성 위주로 검토하였음

[표 4-18] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 중장기 모델 유형

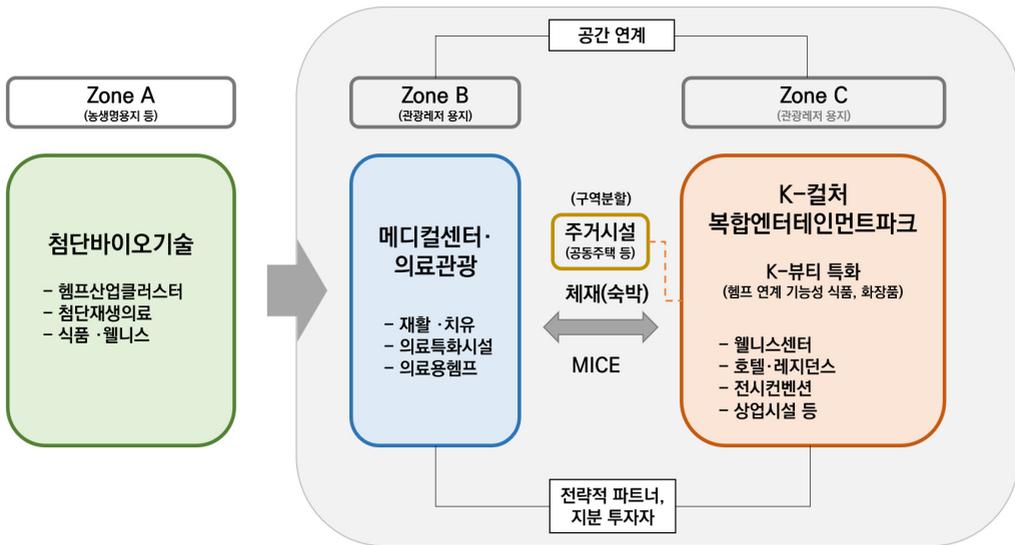
모델 유형	프로젝트명	주요 특성	공공지원 및 선결과제
전략산업 연계형	K-웰니스 복합엔터테인먼트파크	전북자치도 바이오 정책(의료용 헴프)과 연계한 K-뷰티 특화 시설 조성	의료용헴프산업 육성 법적 기반구축, 메디컬센터 건립 등
랜드마크 건립형	순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크	새만금 상징 인프라 연계한 랜드마크형 스마트빌딩 조성	항공·도시계획 완화, 순환링 도로 및 진입로 개설, 부지매립, 야간경관, 페스티벌 지원, 버티포트 건립 지원 등

■ K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 조성

- 새만금의 새로운 성장모멘텀 전략으로 의료용 헴프와 연계하는 모델로 규제 문제 해결을 고려하여 중장기모델로 추진하는 구상안을 검토하였음
- 기존 복합리조트가 가지고 있는 카지노·면세·쇼핑 중심의 수익구조에서 K-컬처 기반의 복합리조트인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크로 진일보할 수 있도록 K-의료관광, 바이오, MICE 등으로 다변화된 수익구조를 형성하도록 함
- 난치질환, 고령층, 재활, 웰니스 등의 의료수요는 경기 변동에 상대적으로 민감도가

낮기 때문에, 엔터테인먼트파크의 안정적인 기저 수요층이 될 수 있을 것으로 판단됨

- 다만, 헴프산업 및 첨단재생의료 시장의 규제가 해소되기까지는 제도상의 한계점도 내재되어 있으며, 국내 시장규모 등을 고려할 때 단기간에 추진하기 어려운 여건으로 볼 수 있음
- 또한, 위험성에 대한 우려가 있기 때문에 안정적 관리 및 활용될 수 있는 법적 기반이 우선적으로 마련되어야 하며, 이와 연계하여 운영 주체, 마케팅 전략, 공간 배치 구상이 중요한 부문이라고 판단됨
- 헴프 산업연구, 제약·병원(메디컬센터)의 운영은 고도의 전문영역이자 규제 산업이며, 복합엔터테인먼트파크조성을 위한 개발 및 운영 컨소시엄이 직접 의료용헴프 관련 사업권·운영권을 취하는 구조는 규제 및 전문성, 리스크 측면에서 과도한 특혜 및 이해충돌의 우려도 크다고 사료됨



[그림 4-5] 중장기모델 K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 개념도

- 따라서 공간·기능을 분리하고, 메디컬센터·의료관광 시설 운영자와 전략적 파트너 내지, 지분 투자자 형태로 협력하여 MICE, 호텔·레지던스(관광객 체류) 등 기능적 연계 모델을 추진하는 것으로 방향을 설정하였음

- 공간적으로 A존, B존은 험프산업클러스터 및 의료관광 기능을 배치하고, C존은 복합 엔터테인먼트파크를 조성하는 것으로 구상하였음
- 이러한 의료용험프에 기반한 의료관광과 복합엔터테인먼트파크와의 공간 및 기능적 연계를 통해 안정적인 기저 수요층을 확보함으로써 대규모 민자유치의 가능성을 제고할 수 있을 것으로 판단됨
- 한편, 사업 안정화 장치 측면에서 사업성을 보완하는 구조로 공동주택을 포함하는 복합개발방식을 검토할 수 있으며, 새만금 개발여건 및 대상지 특성을 고려한 단계적 공급 및 수요 특정화, 주거·상업용도 간 상충을 고려한 공간계획을 마련할 필요가 있음
 - 입지(허용용도)에 따른 다양한 주거시설(공동주택 및 수변형 주거단지·의료복합치유마을) 검토가 필요함
- 선도모델의 또는 K-웰니스 복합엔터테인먼트파크 조성이 성공적으로 이루어진다면, 지속가능한 수익모델을 확립하기 위해 공연·행사 중심의 단기 수익을 넘어, 산업·주거·숙박·교육·레저·브랜드 IP 확장 등으로 안정적 복합수익 구조를 창출하는 복합 문화단지 형태로도 확장이 가능할 것으로 판단됨

■ 순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크 조성

- 새만금 수변도시와 관광레저용지를 연결하는 지역 간 연결도로 순환링에 인접하여 상징적인 건축물(랜드마크 K-POP 공연장 등)을 비롯한 현대 문화예술의 거점공간으로서 다소 도전적으로 복합엔터테인먼트파크를 조성하는 방안을 제안하며, 순환링 공사 기간('23~'29), 2권역 개발계획(원형섬 등 글로벌융복합단지 '30~'40)을 고려하여 중장기 사업모델로 검토함
- 순환링을 중심으로 랜드마크형의 건축물 외형 등 특성화 전략을 수립함에 있어 UAM 신교통수단과 연계를 고려한 스마트빌딩의 형태로 조성하는 것을 고려할 필요가 있음
- 최근 국토교통부는 도심항공교통(UAM), 자율주행 등 모빌리티시대의 도래에 따라 건축물이 모빌리티 친화적 인프라로서 역할이 가능하도록 건축기준의 마련, 용적률 및 건폐율 완화 혜택을 부여한다고 발표하였음(국토부, 보도자료 2023.12.19.)

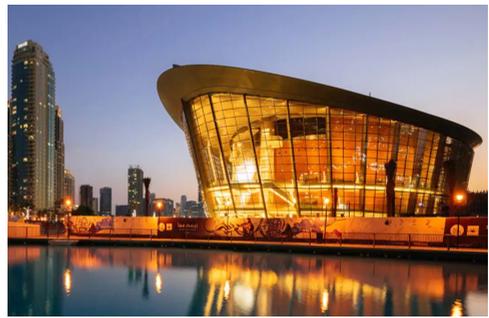


출처 : 새만금개발청

[그림 4-6] 순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크의 위치도

- 랜드마크 브랜드 전략 수립에 있어 UAM을 가진 복합엔터테인먼트파크가 아니라, 파크 자체가 UAM의 관문이 되도록 공간 구조를 설계함으로써 독점적인 차별화 포인트로 작동될 수 있을 것으로 생각됨
- 이를 위해서는 새만금 토지이용계획(기본계획, 개발계획, 지구단위계획 등)에 공중(UAM) - 지상(셔틀버스·PM) - 건축물(K-POP 아레나·호텔)의 3단계 동선을 최대한 짧고 직관적으로 연결되도록 지침 등을 반영할 필요가 있음
- 새만금 지역에 가칭 “UAM 특화 스마트관광·모빌리티 규제특구”의 지정(새만금 샌드박스)을 추진하여 항공·도시계획·건축·교통·관광 규제를 한 번에 패키지로 완화하는 접근이 필요함

- 버티포트 이착륙장 조성을 복합엔터테인먼트파크 부지에 직접적으로 인접하여 공공에서 사업을 추진하고, UAM 관련 시설과 엔터테인먼트파크의 개발계획을 동시에 추진되도록 설계하면 사업성 및 대규모 민자유치에 유리할 것으로 판단됨
- 순환링 기반시설이 구축되는 시점에 공공에서 해상 스테이지(친수형 관광레저공간), 야간 경관명소를 조성하여 순환링이라는 경관적 요소를 극대화하고 K-컬처 페스티벌 개최, 드론쇼 등 다양한 프로그램 운영을 병행하여 민간투자를 촉진할 필요가 있음

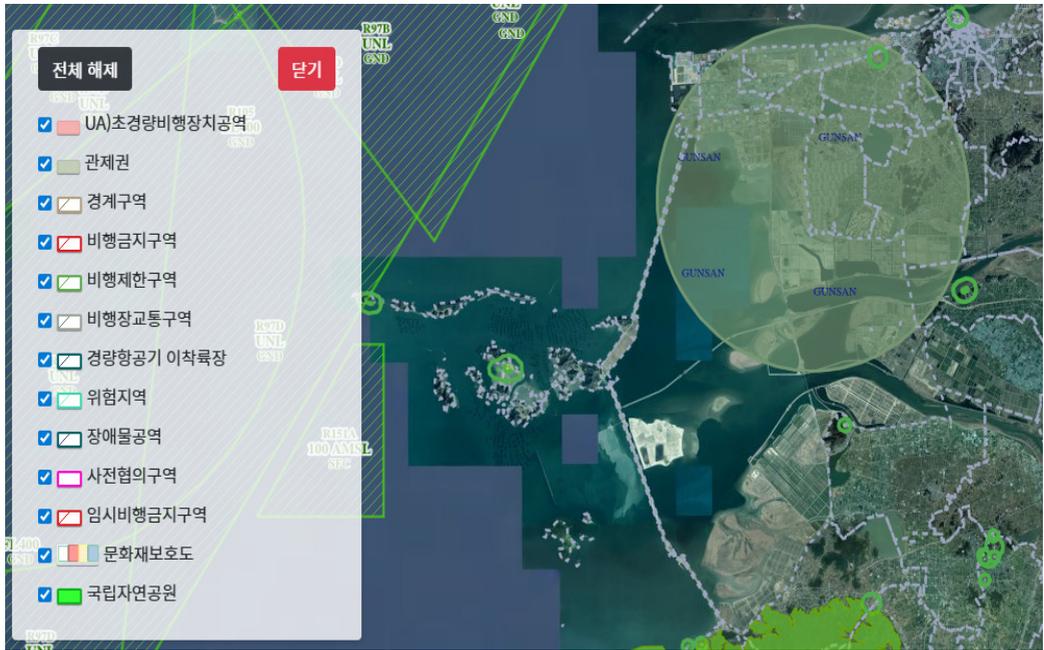


출처 : (좌) <https://www.jumeirah.com/en/stay> (우) <https://www.visitdubai.com>



출처 : <https://www.thesphere.com/witch-legs>

[그림 4-7] 랜드마크형 건축물(호텔, 공연장) 사례



출처 : <https://drone.onestop.go.kr/common/flightArea>

[그림 4-8] 새만금 인근 관제권 현황

4. 실현가능성 제고를 위한 정책과제

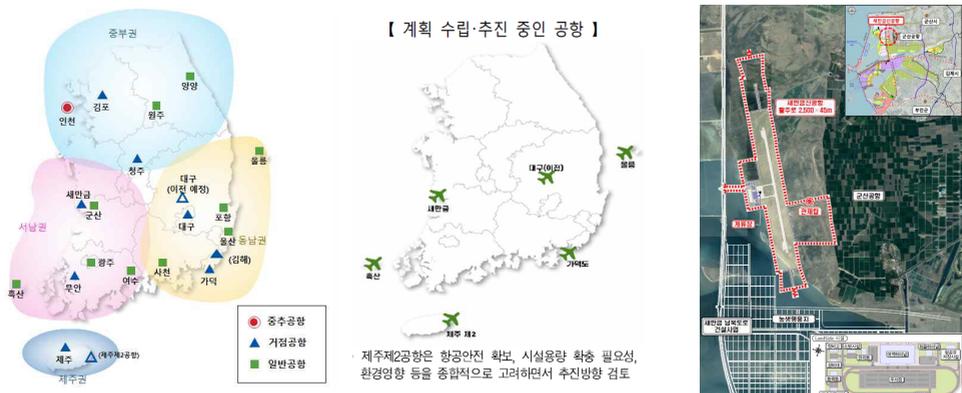
가. 교통 접근성 제고

■ 글로벌 관광객 유치에 위한 국제공항 등 글로벌 SOC 적기 공급

- 기본적으로 민간 투자 시 주요 고려사항으로 교통이 우수하고 도심지역에 위치하는 등 접근성이 좋아야 함
- 전북도는 2026년 개항하는 새만금 신항만에 국내 크루즈 관광의 새로운 거점으로 조성하겠다는 전략을 모색하고 있어 글로벌 관광객 유치에 도움이 될 것으로 판단됨
- 다만 외래 관광객은 주로 공항을 통해 입국하고 있기 때문에 글로벌 관광거점을 지향하는 파크의 성공을 위해서는 지방국제공항은 필수적인 인프라임
 - 2024년 외래관광객조사에 따르면 공항을 통해 입국하는 비율이 88.9%로 대부분을 차지하고, 항만을 통해 입국하는 비율은 11.1%로 나타남
- 이러한 필요성에도 불구하고 현재 지방 국제공항은 항공편·거점 항공사·연계교통 인프라가 부족해 단순 입출국 관문에 머물고, 지역 관광·소비와의 연결 기능이 약함
 - 2024년 기준 외래관광객의 73.7%가 수도권(인천·김포) 국제공항으로 입국, 지방 국제공항은 14.7%에 불과해 59%의 큰 격차가 존재하며, 2019년 대비 수도권 국제공항의 외래관광객 비중은 증가(+0.4%)한 반면, 지방 국제공항은 1.1% 감소, 지방 입국 수요가 지속적으로 약화되고 있는 상황임
 - 접근성·인지도 저하로 인해 지방공항의 인바운드 기능이 취약해지고, 이는 지역관광 활성화의 걸림돌로 작용하고 있음. 이에 수도권 중심의 인바운드를 지역으로 분산하려면 지방공항의 접근성·인프라 개선과 지역 관광콘텐츠 강화가 필수적으로 볼 수 있음
- 이에 최근 정부는 인바운드 거점공항 지정을 통해 지방국제공항을 활성화하기 위해 인천·김포를 제외한 지방공항 중 1~2개를 '인바운드 거점공항'으로 지정해 시범 운영이 필요하다고 판단하고 있음
 - 일본 지방정부는 외항사를 대상으로 무료 셔틀버스 운행, 공항시설의 사용료 감면, 무료 셔틀버스 등의 유인책을 제공하여 나가사키·구마모토 공항 등에서 흑자전환을 달성하였음

- 이러한 일본의 성공 사례처럼 지방공항을 중심으로 외항사 유치·항공노선 공급 확대·무료 시범탑승 등을 통해 지역관광의 새로운 플랫폼으로 기능할 수 있음을 보여주고 있음
- 따라서 아레나 등 복합엔터테인먼트파크의 운영 활성화를 위해서도 해외 관광객 유치를 위한 국제 교통시설은 필수적이므로, 새만금 공항 특구를 활용한 무비자 패스트트랙 등 접근성을 강화할 수 있는 방안이 적극적으로 모색되어야 함

[그림 4-9] 공항 현황 및 계획수립·추진중인 공항



출처 : 제6차 공항개발 종합계획(안)(2021~2025년)

■ 최종목적지와 연계하는 2차 교통망 강화 및 미래모빌리티 관광교통 수단 확보

- 새만금 관광레저용지(사업대상지)까지 2차 교통망 연결이 미흡하여 관광의 접근성과 방문 매력도가 저하되어 있음
 - KTX(익산역), 새만금신공항, 새만금신항만 등의 1차 교통망에서 사업대상지까지 직접적 연결하는 교통망이 미흡한 상황으로 선행연구(김시백 외, 새만금 테마파크)에서 경전철 등 신교통수단 도입을 검토했지만, 사업비 과다 문제가 발생함
- 따라서 지역교통 서비스 협력 모델로서 2차 교통망 해소를 위한 새만금 링키지 플러스 모델 개발이 필요하다고 판단됨
 - 일본의 경우 지역관광 활성화를 위해 정부와 지자체, DMO, 모빌리티·관광IT 플랫폼 기업과의 협업을 통해 2차 교통망 공백을 해소하고 있음

- 이처럼 새만금에서도 공항, KTX 철도역 등 교통 결절점에서 복합엔터테인먼트파크까지 원활한 이동을 위한 교통망 확충이 필요함
- 새만금 셔틀버스, 외국인 관광객 대상 수요응답형 버스 등 지자체, DMO, 민간 모빌리티 기업 간의 협력 체계를 제도화하여 맞춤형 교통서비스를 발굴 및 운영할 필요가 있음
- 또한, 미래모빌리티와 연계한 관광교통 수단 확보와 관련하여 최근 정부는 전세계적으로 기체 안전성 인증이 지연되고 있는 여건을 고려하여 UAM 상용화를 위한 로드맵 현실화 및 공공 실증화 지원 확대 차원에서 1단계로 지역 관광·의료 등 공공 서비스 중심으로 우선적으로 상용화하겠다고 발표하였음
- 이와 관련하여 전북자치도에서도 지역 관광활성화 측면에서 적극적으로 대응을 준비할 필요가 있다고 판단됨

나. K-컬처 활성화 기반 구축

■ ‘국제케이팝학교’에서 ‘K-컬처 국제학교’로 확대

- 21세기 세계문화산업의 중심 현상으로 자리 잡은 한류는 최근 들어 그 영역이 더욱 확대되고 있음. 기존의 한류 콘텐츠는 K-POP, 드라마, 영화 등을 중심으로 확산되어 왔다면, 최근 들어서는 댄스, 예능, 문학, 공연예술 등까지 콘텐츠의 소비 범위가 확장되고 있음
 - 2023년 K팝 해외 매출액은 1조 2,377억 원(2022년 9,218억 원)으로 추정되며, 이는 전년 대비 34.3%(3,159억 원) 증가한 수준(한국문화관광연구원, 2024)
 - 2024년 한강 작가의 노벨문학상 수상은 한류의 범위가 확장되고 있음을 상징적으로 보여주는 사례이며, 이와 함께 공연예술 및 미술 등 한국 순수예술 콘텐츠에 대한 관심 역시 확대(한국국제문화교류진흥원, 2025)
- 이와 같은 한류의 성장은 콘텐츠 소비 범위 및 증가를 견인하고 있을 뿐 아니라 단순한 문화적 흐름을 넘어 패션, 뷰티, 식품, 교육 등 연관 산업까지 그 영역을 광범위하게 확장하며 경제적 파급력을 가진 산업 현상으로 발전하고 있음
 - 2023년 세계 4위 화장품 수출국으로 집계되었으며, 2024년 한국 화장품 수출액이 100억 달러를 돌파하는 등 한국 뷰티의 글로벌 수요가 급증(한국국제문화교류진흥원, 2025; 보건복지부, 2024)

- 2023년 농식품 수출액은(11개월 기준) 약 82억 7천만 달러로 추정되며, 전년 동기 대비 약 2.4%로 증가하며 역대 최고치 기록. 품목별로는 라면, 김치, 커피 등의 한류 연계 품목의 수출이 증가(농림축산식품부, 2023)
- 이처럼 한류의 영역이 광범위하게 확장되고 있으므로 ‘K-POP 국제학교 설립’을 ‘K-컬처 국제학교’로 확대하여 K-POP뿐만 아니라 방송(드라마예능), 패션, 뷰티, 식품 등까지 범위를 확대하는 ‘K-컬처 국제학교’로 확대하는 것을 고려해 볼 필요가 있음
 - K-POP 국제학교를 K-컬처 국제학교로 범위를 확대하여 다학제적 학부를 구성. K-POP은 학교 내 하나의 학부나 과 수준으로 운영하여, K-POP 학부 외에도 K-댄스(스트릿댄스, 안무), K-뷰티(화장품, 피부미용), K-미디어(프로듀싱, 영상제작) 등의 다양한 학부를 운영
 - 한류의 범위가 문학까지 확장되고, 한류를 경험하고자 하는 이들이 한국어 및 한국문화에 관심도가 매우 높아지고 있는 상황을 고려해 교양과목으로 한국어, 한국문화 등을 개설·운영
 - 더불어 연예 기획사(하이브, SM, YG, JYP 등), 화장품 회사(LG생활건강, 아모레퍼시픽그룹, 한국콜마 등)과 함께 커리큘럼을 공동개발·운영하고, 산학협력 프로그램 등을 연계 운영

[K-POP 국제학교 설립 개요]
<ul style="list-style-type: none"> · (사업내용) 케이팝 전문인력 양성을 목적으로 하는 초·중·고등학교 과정의공교육을 수행하는 ‘외국인 학교’로, 케이팝 특화 문화예술 전문교육과정과 보통교과 교육과정 병행을 통한 전인교육을 실현하여 국제적 케이팝 인재를 양성하고자 하는 학교(전북특별법 제42조) · (위 치) 전북특별자치도 내(새만금지역 우선 검토) · (설립형태) 사립(국내외 학교법인) / 초·중등교육법상의 외국인학교 · (면 적) 부지 112,000㎡(33,880평), 시설 51,200㎡(15,488평) · (학교과정) 초, 중, 고등학교 통합운영(교육언어 : 영어+한국어) · (입학대상) 외국인, 내국인

- 이와 같이 ‘K-POP 국제학교’를 ‘K-컬처 국제학교’로 범위를 확대하려면, 먼저 교명 변경이 필요하므로 제42조(국제케이팝학교의 설립)의 제목과 1항·2항·3항의 국제케이팝학교의 용어를 K-컬처 국제학교로 수정할 필요가 있음
- 더불어 현행법 제42조 1항에서는 국제케이팝학교의 설립 및 운영의 목적을 케이팝 산업의 육성 및 발전으로 한정하고 있어, K-댄스, K-뷰티, K-미디어 등 K-컬처 전반을 포괄하기 위해서는 그 범위를 확대해야 할 필요가 있을 것으로 판단됨
 - K-컬처 국제학교로 범위를 확대할 경우, 명칭과 목적을 케이팝산업 육성에서 한류산업 혹은 K-컬처 산업 육성으로 확대하여 개정

- 또한, 현행법에서는 국제적인 케이팝 전문인력 양성을 학교 설립의 목적으로 전제하고 있어 K-뷰티, K-미디어 등의 교육과정을 운영할 명시적 근거가 없으므로 이에 대한 조문 보완도 필요할 것으로 판단됨

■ K-컬처 글로벌 마켓 구축 및 연중 지속성 강화

- K-POP 국제학교, K-POP 아레나, 호텔을 중심으로 MICE, 캐시카우 시설 등의 부대 시설 조성 계획이 추진되고 있으나 이러한 시설을 활용한 단발성 메가 이벤트만으로는 지속적이고 안정적인 운영이 어렵기 때문에 수익모델의 다각화가 필요함
- 이를 위해 K-컬처와 관련된 다양한 분야의 이벤트를 매월, 분기별 지속적으로 개최·유치하여, K-컬처 복합엔터테인먼트파크를 단순한 방문지를 넘어서 신작/신인/신유형의 K-컬처 콘텐츠가 최초로 공개되고 또한 분야의 뛰어난 성과를 거둔 인물이나 작품이 소개되는 전초기지로 이미지를 구축할 필요가 있음
 - 과학기술정보통신부와 부산광역시는 전 세계 OTT와 시리즈, 리얼리티 & 버라이어티쇼, FAST서비스, 엔터 테크, 스포츠, 뮤직, e스포츠 등을 아우르는 ‘국제스트리밍 페스티벌’을 개최. 국제스트리밍 페스티벌과 함께 전 세계 TV·OTT·온라인 콘텐츠를 대상으로 하는 시상식인 글로벌 OTT 어워즈(Global OTT Awards)를 개최하여 글로벌 OTT 산업 전반에 걸친 콘텐츠와 창작자, 기술성상을 조명(국제스트리밍 페스티벌 홈페이지)
- 예컨대 ‘K-POP 컴백쇼’, ‘K-뷰티 어워즈’, ‘K-패션위크’, ‘웹툰·웹소설 신작 런칭 쇼 케이스’ 등을 매달 유치하여 K-컬처 관련 축제 및 시상식이 연중 진행될 수 있도록 하는 방안을 강구해야할 필요가 있음
 - K-뷰티 어워즈 : K-뷰티 산업 전반을 시상하는 국제 시상식 및 페어. 올해의 K-뷰티 브랜드, 차세대 K-뷰티 아티스트 등을 선정. 뷰티 체험부스 및 경연대회 등을 동시에 운영하여 K-뷰티 관계자 외 관광객과 일반 소비자가 참여하도록 유도
 - K-패션위크 : 글로벌 브랜드와 연계하여 패션위크를 진행. 패션브랜드와의 다양한 팝업 행사 협업을 통해 패션 관계자 외 관광객과 일반 소비자가 참여하도록 유도
- 또한 음악방송사 및 플랫폼 등과 연계하여 음악방송의 녹화를 유치하고, 유튜브·틱톡·인스타그램 등 글로벌 플랫폼과의 협업을 통한 스포츠 챌린지 촬영 및 방송사 라이브를

상시로 운영하는 방안을 고려해 볼 필요가 있음

- 이외에도 K-POP 아레나와 K-POP 국제학교를 연계하여, K-POP 국제학교 학생들에게 졸업 작품 발표회 또는 학생 주도 콘서트를 K-POP 아레나에서 실시하게 하여 학생들에게는 공연 및 무대 실습 기회를 제공하고, 관광객 및 지역 주민에게는 K-POP 문화 콘텐츠를 제공하는 방안도 고려해 볼 수 있음
- 이에 더해, K-개별 콘텐츠 마켓 드라마 및 예능어워즈, 글로벌 코스프레 및 캐릭터 페스티벌, 세계 웹툰 어워즈 등 분기별 메가이벤트를 기획하여 K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 계절성과 축제성을 강화하여 연중 복합형 관광수요를 창출할 필요가 있음
 - 세계 웹툰 어워즈 : 네이버웹툰, 카카오페이지 등 주요 플랫폼과 협업하여 웹툰, 웹소설 등을 아우르는 국제 시상식 및 페어를 기획 및 운영. 더불어 웹툰 및 웹소설의 드라마화·영화화·애니메이션화·굿윌 프로젝트 등을 연계하여 팬덤 확대 및 영상 콘텐츠 시장의 경쟁력 강화
- 이러한 주간-월간-분기별 메가이벤트가 유치·기획되어 체계적으로 운영된다면, K-컬처 복합엔터테인먼트파크는 특정 기간, 특정 시즌 등에만 사람이 방문하고 물리는 한때의 축제 공간을 넘어서 방문객들이 상시로 방문하는 K-컬처의 거점으로 자리매김할 수 있을 것으로 판단됨

■ 문화산업진흥지구 연계 K-컬처 창작·제작 생태계 구축

- 향후 K-컬처 복합엔터테인먼트파크를 단순한 소비지향적 공간이 아니라 K-컬처의 생산과 창작의 공간으로 발전시키기 위해서는 K-컬처 복합엔터테인먼트파크 일대를 「전북특별법」 제43조에 따른 문화산업진흥지구로 지정하여 인력양성, 창작, 제작, 유통, 금융투자, 마케팅, 국제교류 등이 집적된 클러스터 모델로 육성할 필요가 있음
 - 2024년 12월 18일 시행된 「전북특별법 전부개정 법률」(이하 전북특별법)에는 도지사가 문화체육관광부(이하 문체부) 장관의 승인 없이 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업진흥지구(이하 진흥지구)를 지정·해제할 수 있음(전북연구원, 2025)
 - 전북도는 문화산업진흥지구 지정을 위한 조례(전북특별자치도 문화산업진흥지구 지정 및 운영 등에 관한 조례)를 제정(2024.12.06.)하고, 시군공모를 통해 전북 문화산업진흥지구(JB-CIPD)*를 전북 내 권역별로 지정하고, K-문화산업을 선도할 수 있도록 전문 인력 양성, R&D, 제작 지원, 금융투자 및 마케팅,

국제교류 협력 등을 지원할 계획(전북특별자치도, 2025; 전북연구원, 2025)

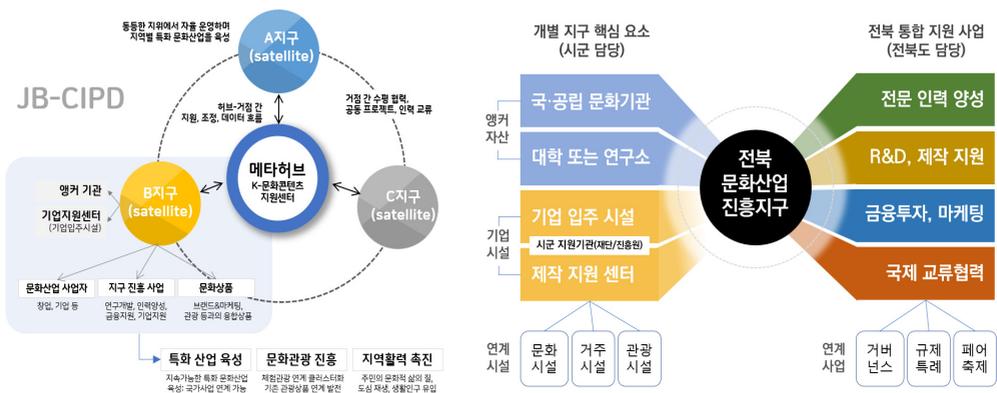
* 전북 문화산업진흥지구(JB-CIPD) : 문화콘텐츠·전통문화·예술 산업을 복합적으로 육성·집적하고, 관광·생활문화와 융합하여 고부가가치를 창출하도록 설계된 복수거점(Polycentric) 방식의 네트워크형 문화 산업 클러스터(전북특별자치도, 2025)

제43조(문화산업진흥지구 지정 등 특례)① 도지사는「문화산업진흥 기본법」 제28조의2 제2항및제5항에도 불구하고 문화체육관광부장관의 승인을 받지 아니하고 문화산업진흥지구를 지정·해제할 수 있다. 이 경우 도지사는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.

② 도지사는 전북자치도의 문화산업을 진흥하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하는 지원센터를 설치·운영할 수 있다.

1. 문화산업진흥 및 기업유치, 입주지원을 위하여 필요한 정보의 수집 및 제공
2. 문화산업진흥지구에 입주한 기업의 각종 지원
3. 문화산업과 신기술을 접목한 각종 사업의 진흥
4. 그 밖에 문화산업진흥에 필요한 각종 사업

- 전북 문화산업진흥지구(JB-CIPD) 내에서는 K-문화산업 선도를 위한 전문 인력 양성, R&D, 제작 지원, 금융투자 및 마케팅, 국제교류 협력 등이 가능하므로, K-컬처 복합 엔터테인먼트파크 일대를 전북 문화산업진흥지구로 지정한다면, 이러한 법적 근거를 통해 K-컬처 복합엔터테인먼트파크를 단순 축제·행사 중심의 운영전략에서 나아가 문화산업 생산지대로 육성할 수 있는 강력한 제도적 근거를 마련할 수 있을 것으로 판단됨



출처 : 전북연구원(2025). 전북 문화산업진흥지구 지정 방안 및 활성화 전략

[그림 4-10] 전북 문화산업진흥지구의 개념도와 구성 요소

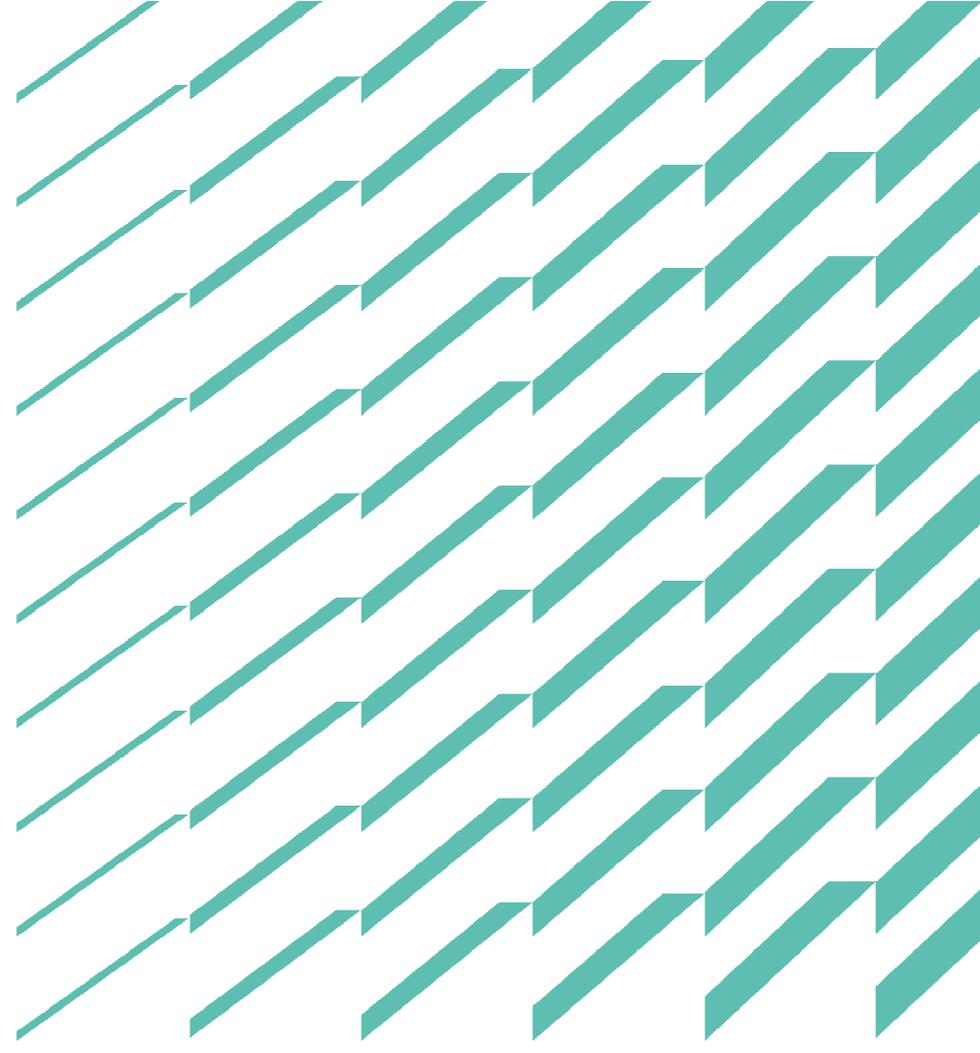
다. 인센티브 및 제도적 기반 강화

■ 국내외 대기업 및 대형투자사의 투자유치를 위한 강력한 유인책 마련

- 새만금에 복합리조트와 같이 수조원에 이르는 대규모 민간투자를 유치하기 위해서는 현재 수준의 인센티브로는 투자매력도가 높지 않은 점을 고려하여 강력한 인센티브가 필요할 것으로 판단됨
- 이에 가치 ‘관광개발진흥기금 K-컬처 재투자 특례’로 아레나·국제학교 운영비 등을 지원할 수 있는 근거를 마련하여 외국인 투자자에게 국가적 의지 및 신호를 전달함으로써 초기 투자를 이끌어 낼 수 있고 이후 안정적인 운영에도 기여할 수 있을 것임
- 카지노 사업자는 법인세 외에도 관광개발진흥기금(매출의 최대 10%)을 납부하고 있어, 이를 활용하여 아레나 운영비, 국제학교 운영비, 시설개선비로 재투자가 가능하도록 관련 법률 등을 개선할 필요가 있음
 - 실제 운영되고 있는 카지노 사례*를 적용하여, 납부한 기금의 1%를 해당지역시설에 의무 배분하면 매년 30억~80억의 지원이 가능하여 K-컬처 핵심 앵커시설의 안정적인 운영이 가능할 것으로 판단됨
 - *2024년 기준, 세븐력을 운영하는 그랜드코리아레저(GKL)는 3,936억 원의 매출로 377억 원(9.59%), 파라디이스는 8,472억 원 매출에 809억 원(9.55%), 롯데관광개발(드림타워)은 3,203억 원 매출에 315억 원(9.83%)을 각각 납부(뉴스1, 윤슬빈 관광전문기자)
- 관련 법률은 관광진흥법, 관광진흥개발기금법, 새만금사업법이 있으며, 국회 입법(개정), 타 지역 형평성 등을 고려하여 단계적으로 접근하는 방안을 검토할 필요가 있음
 - 법률 개정보다는 수월한 관광진흥개발기금법의 시행령 개정을 통해 예컨대 “새만금 투자진흥지구를 기금 우선지원 지역”으로 지정하여 글로벌 투자사에게 정책적 신호를 제공하고, 이후 새만금의 국가전략사업, 기금 목적과의 일치성, 균형발전, 지역주민 문화시설(공연장) 제공 등의 논리를 내세워 새만금사업법 또는 관광진흥개발기금법을 개정하여 ‘의무 배분’ 근거를 마련하는 전략을 제안함
- 또한 증장기모델의 실현가능성을 높이기 위해 의료용 헬프산업과 연계하는 특례(의료용 헬프에 기반한 재활·치유 방문객의 전담 레지던스 운영권), 버티포트 특례(사업운영권) 등을 검토하여 대규모의 투자를 유인할 필요가 있음

■ 초기 투자 유도 및 안정적 운영을 도모할 수 있는 적극적인 지원책 모색

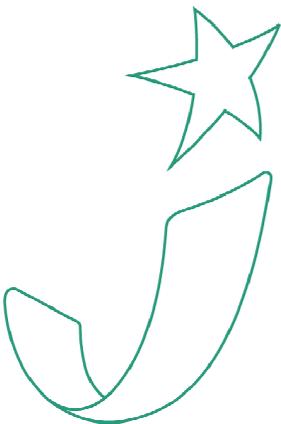
- 공연장 등 비수익시설을 공급하는 민간사업자는 초기 대규모의 투자로 인해 지속적으로 운영의 어려움이 발생하므로 실질적인 도움을 주기 위해서 법인세, 소득세 등의 완화 적용 기간을 장기화하는 등 세제지원의 방안을 강화할 필요가 있음
- 현재 새만금 투자진흥지구의 경우 5년 이내에서 법인세, 소득세 감면 등의 인센티브가 있으나, 착수시점부터 적용되어 실질적인 운영단계에서는 인센티브 적용이 제외되는 결과를 초래하기 때문에 공연장 등 공공성을 높은 시설을 운영하는 경우에는 10년 이상의 인센티브 지원방안을 마련할 필요가 있음
- 이와 더불어 대형 공연장을 건립하는 경우 취득세, 재산세 등의 지방세를 감면하는 방안도 적극적으로 검토할 필요가 있음
- 또한 긴밀한 민관협력이 K-컬처 엔터테인먼트파크의 중요한 성공 요인으로 볼 때, 앞서 기술한 민관합동(제3섹터) 방식의 한계점을 보완할 수 있는 대안으로 지역활성화펀드 사례와 같이 민관합동으로 투자펀드를 조성하는 방식에 대해 검토해볼 수 있음
 - 지역활성화펀드는 정부, 지방소멸대응기금, 산업은행이 3,000억원 모펀드를 조성해 지자체, 민간이 함께 자펀드 결성과 프로젝트 SPC를 설립하여 지역활성화에 프로젝트에 투자하는 펀드임
- 특히, 최근에 '국민성장펀드'가 정부의 핵심 국정과제인 'K-컬처 시대를 위한 콘텐츠 국가전략산업화 추진' 과제 등을 적극적으로 추진하기 위해 K-팝 공연장까지 지원할 수 있게 됨에 이와 결합된 사업모델에 대한 세부적인 검토도 필요하다고 판단됨
- 한편, 새만금 관광용지의 경우 새만금 사업지역 개발지침 상 계획관리지역에 준하는 토지이용관리가 이루어지고 있기 때문에, 대형 공연장이 들어서는 특정지구의 경우 도시지역(준주거, 상업지역 등)에 준하는 유연한 토지이용으로 완화하여 민자유치를 촉진하는 방안을 모색할 필요가 있음
 - 개발지침에 관광용지는 원칙상 계획관리지역으로 지정하되, 세부용도(관광진흥법 상 시설), 주변용도지역 등을 고려하여 필요한 경우에 한하여 도시지역(상업지역 등) 지정 허용이 가능하나, 부동산정책과 권역별 조성방향을 고려하여 대형 문화시설 등 공공성이 높은 시설을 포함하는 민간복합개발사업 명문화, 기타 시설지구에 주거시설 추가 가능여부 등 세부용도·용도지역 지정기준에 대한 완화 검토가 필요함



제 5 장

결론 및 정책제언

1. 연구요약
2. 정책제언



제 5 장 결론 및 정책제언

1. 연구요약

■ K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 개념

- K-컬처 복합엔터테인먼트파크는 정책사업 측면에서 K-컬처와 관광산업이 접목된 복합엔터테인먼트 리조트 개념으로, 하나의 거대한 복합공간 안에 다양한 문화여가 시설이 결합된 관광단지를 의미함. 통상적으로 국제 관광업계에서는 이러한 시설을 “복합리조트(Integrated Resort)”라고 지칭하며, 단순 숙박시설에서 나아가 엔터테인먼트, 비즈니스, 쇼핑, 카지노, 문화 등의 다양한 시설과 서비스가 결합된 다목적 시설로서 복합리조트의 한 형태로 정의하였음

■ 사업의 추진 방식 및 사업모델 유형화

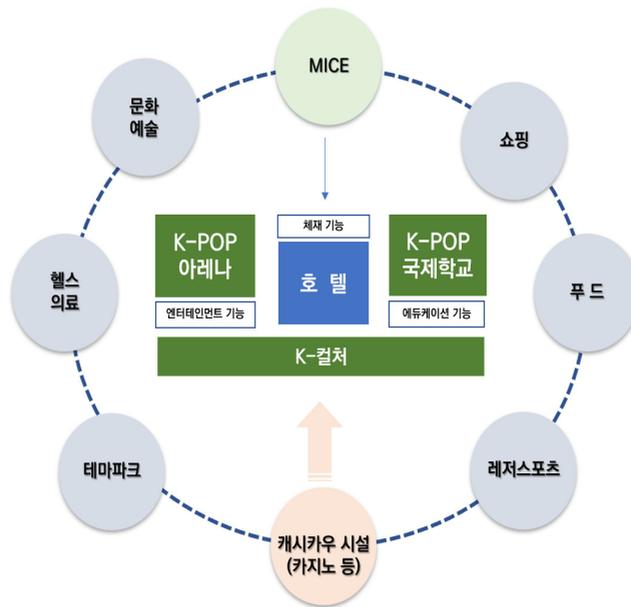
- 사업의 타당성을 확보하기 위해서는 K-컬처 핵심기능으로서 아레나 시설을 중심으로 하면서 타 시설에서 발생하는 수익을 통해 추진하는 복합개발형 민간투자 방식이 적절하며, 공격적인 외국인 유치 전략과 함께 파격적인 인센티브 제공이 병행되고 이를 통해 ‘규모의 경제’를 조기에 실현하는 것이 사업성공의 핵심 열쇠로 판단함
- 사업모델은 선도모델과 중장기 모델로 구분하였으며, 선도모델은 중단기적으로 K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 민간투자의 촉매제 및 확산 역할을 수행하며, 관련 기반구축 시점을 고려한 중장기모델은 전략산업연계형과 랜드마크 연계형으로 구분하여 사업모델(프로젝트)을 설정하였음

■ 선도모델의 도입가능 및 사업화 방향

- 핵심기능으로서 ‘아레나(엔터테인먼트)+국제학교(에듀케이션)+호텔(체류)’을 조성하는

사업모델을 구상하였으며, 특히, 아레나 중심으로 순환형 수요생태계를 형성하는 선도 모델을 제시하였음. K-POP 국제학교는 단순 교육시설이 아닌 공연·숙박·관광을 연결하는 앵커시설로서 역할을 담당하며, 외국인 교육관광, 장기 체류형 방문객, 공연 콘텐츠 수요를 상시적으로 창출하도록 설계함

- 사업화 방향으로 핵심 기능 간의 수요 연계를 통한 수익구조 개선, 초기 민자 유치를 위한 안정적 수익확보가 가능한 카지노 등 핵심 앵커시설 조성, K-컬처 기능 확대 및 도입기능의 다변화 등을 제시하였음

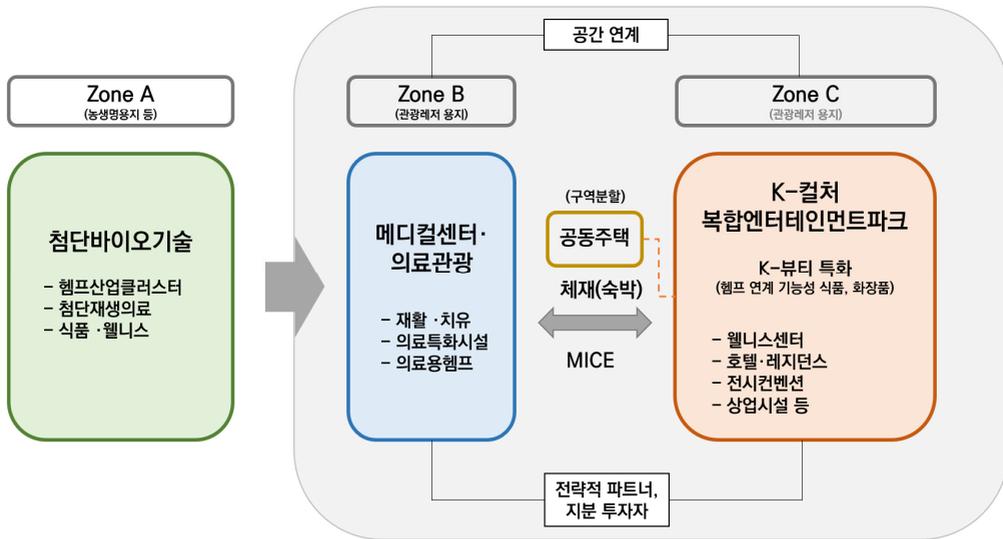


[그림 5-1] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 선도모델 개념

■ 중장기 모델의 특성과 추진 방향

- ‘K-웰니스 복합 엔터테인먼트파크 조성’ 모델은 의료용 헴프와 연계하는 모델로 기존 복합리조트가 가지고 있는 카지노·면세·쇼핑 중심의 수익구조에서 K-컬처 기반의 복합리조트인 K-컬처 복합엔터테인먼트파크로 진일보할 수 있도록 K-의료관광, 바이오, MICE 등으로 다변화된 수익구조를 형성하도록 설계하였음

- ‘순환링 랜드마크형 복합엔터테인먼트파크 조성’ 모델은 새만금 지역 간 연결도로 순환링(수변도시~관광레저용지 연결)에 인접하여 상징적인 건축물(랜드마크 K-POP 공연장)을 비롯한 현대 문화예술의 거점공간으로서 UAM 신교통수단과 연계를 고려한 스마트빌딩의 형태로 조성하는 추진 방향을 제시하였음



[그림 5-2] K-컬처 복합엔터테인먼트파크의 중장기 사업모델 개념

■ 실현가능성 제고를 위한 정책과제

- 실현가능성 제고를 위해 교통 접근성 제고, K-컬처 활성화 기반 구축, 인센티브 및 제도적 기반 강화 등을 제시하였음
- 교통 접근성 제고를 위해 글로벌 관광객 유치를 위한 국제공항 등 글로벌 SOC 적기 공급, 최종목적지와 연계하는 2차 교통망 강화 및 미래모빌리티 관광교통 수단을 확보하는 과제를 제시하였음
- K-컬처 활성화 기반 구축을 위해 ‘국제케이팝학교’에서 ‘K-컬처 국제학교’로 확대, K-컬처 글로벌 마켓 구축, 문화산업진흥지구와 연계한 K-컬처 창작·제작 생태계 구축 등을 제시하였음

- 또한 인센티브 등 제도적 기반 강화를 위해서는 국내외 대기업 및 대형투자사의 투자 유치를 위한 강력한 유인책 마련, 초기 투자 유도 및 안정적 운영을 도모할 수 있는 적극적 지원책 등의 정책과제를 제시하였음
- 중단기적 사업모델을 제안하고 실현가능성을 제고하기 위한 다양한 정책과제가 제시되었지만, 본 연구에서 심층적으로 다루기에는 한계가 있어 아래와 같은 후속 과제가 필요하며, 이를 통해 전북 새만금에 K-컬처 기반의 복합리조트인 'K-컬처 복합엔터테인먼트파크'가 실현되기를 기대함

[표 5-1] 후속 과제 제안

후속 과제	세부 내용(로드맵)
사업모델(선도, 중장기) 세부화	사업모델 구체화, 주거시설 복합개발도입 방안, 입지분석을 통한 적정부지 탐색, K-컬처 활성화 기반 구축 등 세부계획 수립을 위해 수탁과제 등 추진
관광개발진흥기금 K-컬처 재투자 특례 도입방안	후속 연구(정책과제 등)를 진행하여 가능성 진단 및 대응전략 마련
K-컬처 국제학교 확대 방안	타당성 검토 이후 전북특별법 개정 대응
관광 용지 토지이용규제 완화	K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성을 위한 새만금 사업지역 개발 지침 유연화
의료용 험프산업과 연계 방안	관련 법률 제정 및 사업계획 수립 시 연계 방안 마련

2. 정책제언

- 정부는 새만금을 민간의 창의적 수요를 바탕으로 글로벌 관광자본에 의한 대규모의 관광·레저시설을 집적화하고 관광·MICE산업의 허브로 조성하겠다고 했지만, 이를 현실화하기까지는 아직도 많은 과제가 산적해 있음
- 일반적으로 관광투자는 대규모 자본투입이 선행되어야 하는 만큼 민간자본 유치가 절대적이거나 관광산업의 특수성으로 인하여 사업투자에 여러 가지 한계 요인이 있으며, 특히 새만금의 관광레저용지의 경우 매립 진척도가 낮으며, 도로, 상하수도과 같은 기초적인 인프라도 미비하여 민간 투자자의 걸림돌로 작용되고 있음
- 이에 공공주도로 매립하고 기초 인프라를 조성한 후, 민간에서 완성된 용지를 분양 또는 장기 임대를 받아 K-컬처 복합엔터테인먼트파크와 같은 관광·레저시설을 조성하는 방식이 민간투자를 속도감 있게 추진할 수 있는 현실적인 방안으로 판단됨
- 또한 수조원에 이르는 대규모 민간투자가 이루어져야 하는 복합리조트 방식의 개발은 현재의 새만금 여건을 고려할 때 파격적인 지원 방안이 필요하며, 특히 비수익시설에 가까운 아레나, 국제학교와 같은 공공성이 높은 K-컬처 시설을 공급하고 안정적으로 운영 및 활성화를 시켜야 하는 책임도 져야 하는 리스크 측면에서 K-컬처 기반의 대규모 민간투자 유치를 위해서는 강력한 인센티브 전략이 요구된다고 사료됨
- 실현가능성을 제고하기 위한 다양한 정책과제가 제시되었지만, ‘관광개발진흥기금 K-컬처 재투자 특례’와 같은 강력한 유인책이 작동되기 위해서는 향후 공감대 형성 및 구체적인 논리 보강이 필요할 것으로 판단되며, 전북도의 주요 전략산업인 의료융합과 연계하는 증장기 모델은 산업육성 전략을 구체화하는 과정에서 의료관광 분야에서 활발히 활동하는 바이오 선도기업 및 병원의 유치전략이 동시에 설계되어야 실현 가능성을 높일 수 있음
- 마지막으로 K-컬처 복합엔터테인먼트파크가 해외 관광객 유치를 바탕으로 글로벌 관광거점으로서 역할을 다하기 위해서는 지방국제공항은 필수적인 요소이므로, 새만금 공항이 적기에 조성될 수 있도록 많은 노력을 경주해야 할 것임

참 고 문 헌

REFERENCE

- Inskip, E. (1991). *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*, New York: Van Nostrand Reinhold.
- Whitfield, J., Dioko, L. D. A., Webber, D., & Zhang, L. (2014). Attracting convention and exhibition attendance to complex MICE venues: Emerging data from Macao, *International Journal of Tourism Research*, 16(2), 169-179.
- 김성수·서원석. (2021). 복합리조트형 카지노의 개념 정립을 위한 새로운 정의 도출, *관광연구*, 36(2), 85-109.
- 김시백, 김형오, 김수은, 김수지, 성효인. (2023). 새만금 대규모 테마파크 유치를 위한 전략 탐색 연구, 전북연구원, <https://repository.jthink.kr/handle/2016.oak/1138>
- 김오성. (2010). 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형화 및 공간구성에 관한 연구. 국내박사학위 논문 동국대학교 대학원.
- 김재호. (2024). 복합리조트 개발과 지역상생 : 인스파이어 리조트 사례, *한국관광정책* 2024 Summer No.96, 한국문화관광연구원
- 류광훈. (2013). 한국형 복합리조트 제도화 방안, 한국문화관광연구원
- 박근화·권태일. (2024). 2023 외래관광객조사, 문화체육관광부·한국문화관광연구원
- 서원석(2023). 복합리조트산업의 이해 발표 자료
- 오서진. (2024). 데이터로 살펴본 K팝 해외 매출액 동향, 한국문화관광연구원, 2024KCTI 데이터 포커스 제1호
- 유도재. (2024). 복합리조트경영론 (4판), (주)백산출판사
- 이진국. (2025). K-콘텐츠의 비상(飛上): 산업 특성과 성장 요인 분석, KDI FOCUS, 한국개발연구원.
- 장병권. (2013). 한국형 복합리조트 조성 방안. *한국관광정책*,(51), 80-86.
- 전종근·김승년. (2024). 2023 한류 파급효과 연구, 한국국제문화교류진흥원
- 정헌일. (2013). 케이팝 공연장 건립 기본계획 연구, 문화체육관광부·한국문화관광연구원
- 최연화·이승곤. (2017). 한국형 복합리조트의 필요성 및 개발방향에 관한 연구, *관광연구저널*, 31(8), 107-121.
- 한희정, 정광민, 이상열, 이진경. (2022). 복합리조트 전문인력 양성 방안, 한국문화관광연구원

새만금개발청. (2017). 새만금 관광레저용지 투자촉진을 위한 차별화 전략연구
 한국개발연구원(KDI). (2008). 예비타당성조사 수행을 위한 일반지침 수정 5판
 한국개발연구원(KDI). (2015). 문화·관광 부문 사업의 예비타당성조사 표준지침 연구
 한국개발연구원(KDI). (2021). 예비타당성조사 수행을 위한 세부지침: 문화·관광부문 연구
 한국지방행정연구원. (2021). 지방재정투자사업 타당성조사 수행을 위한 일반지침 연구
 한국지방행정연구원. (2021). 문화·체육·관광 부문 타당성 조사를 위한 지침 연구
 예술경영지원센터. (2024). 2023년 공연시장 티켓판매 현황 분석 보고서
 예술경영지원센터. (2025). 2024년 결산 공연예술통합전산망(KOPIS) 분석 자료
 한국문화관광연구원. (2025). 2024년 3분기 외래관광객 조사(잠정치)
 한국문화관광연구원. (2024). 2023년 외래관광객 조사
 한국문화관광연구원. (2023). 2022년 외래관광객 조사
 경남로봇랜드재단. (2023). 경남 마산로봇랜드 조성사업 결산 보고서

관계부처합동. (2020). 신한류 진흥정책 추진 계획.
 관계부처합동. (2024). 한국경제의 새로운 성장엔진, K-콘텐츠 글로벌 4대 강국 도약 전략, 제3차 콘텐츠산업 진흥 기본계획
 대한민국정부. (2022). 윤석열정부 120대 국정과제
 새만금개발청. (2021). 새만금 기본계획.
 한국관광데이터랩. (2024). 관광통계/발간보고서
 한국국제교류재단. (2024). 2023 지구촌 한류현황
 한국수출입은행. (2022). K콘텐츠 수출의 경제효과, ISSUE REPORT
 통계청. (2024). 장래인구추계(시도편): 2022~2052년. (배후 인구 산정)
 국토교통부. (2024). 부동산 공시가격 알리미: 2024년 표준지 공시지가. (전북 부안군 계화면 일원 토지비 산정)
 한국관광공사. (2025). 한국관광 데이터랩: 2023~2024년 전북지역 외래관광객 방문 통계. (외국인 관광객 수요 추정)
 국민체육진흥공단. (2024). KSPO DOME(올림픽체조경기장) 대관 및 운영 실적. (유사 시설 가동률 벤치마킹)
 모히건 인스파이어 엔터테인먼트 리조트. (2025). 개장 1주년 기념 보도자료 및 운영 성과 발표.

(외국인 방문객 비중 및 아레나 운영 사례)

국가법령정보센터 홈페이지. <https://www.law.go.kr/main.html>

새만금개발청 홈페이지. <https://www.saemangeum.go.kr/sda/main.do>

공연예술통합전산망 (KOPIS). (www.kopis.or.kr)

국가통계포털 (KOSIS). (kosis.kr)

새만금개발청 공식 홈페이지. (www.saemangeum.go.kr)

인터파크 티켓 글로벌 페이지. (ticket.interpark.com/Global)

동아일보 비즈N. (2024.4.30.) 국내복합리조트 산업의 진화(進化h)가 필요한 시점[기고/서원석],
<https://bizn.donga.com/3/all/20240930/130097428/1>

뉴스1(2025.05.22.) "기금만 수천억원 내는데"…환영받지 못하는 관광 산업[윤슬빈], <https://www.news1.kr/industry/hotel-tourism/5785209>

A Strategic Roadmap for Developing a K-Culture Integrated Entertainment Park

SeungSu You · Suji Kim · GwiJin Kim

1. Research Goals and Methods

■ Research Background and Goals

- Since the mid-2000s, integrated resorts (IRs) have emerged globally, featuring multiple facilities, such as hotels, convention centers, theme parks, and casinos. In Korea, IRs with enhanced entertainment functions are garnering considerable attention.
- IRs developed by leveraging K-culture, Korea's unique cultural trend, have profound implications for their growth potential and success as regionally tailored tourism strategies.
- As a hub for international cultural tourism within a global life-economy city, Jeonbuk State demonstrates strong interest in K-culture, particularly K-pop, as evidenced by the establishment of an international K-pop school. However, specialized performance venues remain insufficient.
- While the Saemangeum area's internal development is progressing, tourism and leisure zones are still behind industrial and agro-life zones. This underscores the necessity for comprehensive activation strategies with a mid- to long-term focus.
- Therefore, this study presents a strategic roadmap for developing a K-culture integrated entertainment park ("the Park") in the Saemangeum area—a global

integrated tourism hub built upon K-culture resources and focused on entertainment-oriented facilities.

■ Methodology and Scope

- This study focuses on the Saemangeum area, covering a conceptual review, case analysis, assessment of park development conditions, business model typology, and implementation strategy proposals.
- Additionally, this study employs literature reviews, case studies, expert surveys, and an economic feasibility analysis to identify development conditions and propose strategic roadmaps for the Park.

2. Conclusions and Policy Recommendations

■ Project Delivery Approach

- Securing project feasibility requires a mixed-use private investment approach anchored by an arena facility as a core K-culture function and supported by revenues generated from complementary facilities. Project success depends on strong strategies to attract foreign visitors and the offering of unique incentives, enabling early economies of scale.

■ Key Functional Framework of the Leading Model and Commercialization Directions

- Grounded in a business model comprising an arena (entertainment), an international school (education), and a hotel (stay) as core functions, this study proposes an arena-centered leading model that facilitates the formation of a circular demand ecosystem. It outlines strategic commercialization roadmaps to diversify key functional components. These include attracting anchor companies, improving revenue structures through demand linkages among core functions, developing flagship facilities—such as a casino—to generate stable revenues for

early private investment, and expanding K-culture-related functions.

■ Characteristics of Mid- to Long-Term Business Models and Implementation Directions

- The “K-Wellness Integrated Entertainment Park Development” model aims to synergistically incorporate medical hemp to diversify revenue structures across K-medical tourism, the bio sector, and MICE activities.
- Meanwhile, the “Circular Ring Landmark Integrated Entertainment Park Development” model presents a strategy to develop a hub for contemporary culture and the arts, featuring symbolic architectural landmarks, including K-pop performance venues, located adjacent to a circular ring road that links the waterfront city with tourism and leisure zones in the Saemangeum area.

■ Policy Tasks Required to Enhance Project Feasibility

- This study identifies key policy tasks for effective project implementation, including the timely provision of global SOC infrastructure (such as an international airport); the strengthening of secondary transportation networks; the internationalization of K-culture education; the establishment of a global K-culture market; and the development of a K-culture creation and production ecosystem linked to cultural and industrial promotion zones.
- The study emphasizes the need to reinforce incentive and institutional frameworks by implementing robust measures to attract large-scale investors, alongside proactive support systems to promote early investment and ensure stable long-term operations.

Key Words

resort, integrated resort, integrated entertainment park, cultural and industrial promotion zones, K-culture, tourism industry, Saemangeum

미래연구 2025-01

K-컬처 복합엔터테인먼트파크 조성방향 연구

발행인 | 장성화

발행일 | 2025년 12월 31일

발행처 | 전북연구원

55068 전북특별자치도 전주시 완산구 콩쥐팍쥐로 1696

전화: (063)280-7100 팩스: (063)286-9206

ISBN 978-89-6612-616-3 95530 (PDF)

본 출판물의 판권은 전북연구원에 속합니다.

2025년도 주요 연구과제

기초연구

전북특별자치도 지역대학의 지역사회 기여도 분석 연구
전북특별자치도 청년의 결혼·출산·양육 인식 및 정책 수요조사 연구
전북자치도 기후변화에 따른 신선식품 가격변동 요인 분석 연구
지방재정투자심사 제도 운영 사례 검토 및 전복형 모델 개발 연구
농촌 식품사막 지수 개발 및 전북자치도 활용 방향
전북자치도 농촌지역 마을소멸 분석 및 대응 전략
전북 수자원의 효율적 활용을 위한 물발자국 정책활용 방안 연구
인구감소 시대 공간계획 방향 설정을 위한 토지이용 특성 분석
전북자치도 외국인 유학생들의 적응 경험 연구

기획연구

도민 건강증진을 위한 생활체육 활성화 방안
농생명 전통·미래 자산 예고뮤지엄 구축 방안
전북자치도 지역특화자원의 글로벌 관광콘텐츠 방안 연구
새만금 농생명용지 경관농업 적용과 추진방안
전북자치도 지역상권 활력제고 전략 수립
전북 스타트업 생태계 활성화를 위한 지원 방안
전북자치도 중추도시 육성 전략(공간체계 개편 중심)
체류인구 활성화를 위한 어메니티 웨딩(Amenity Wedding) 연구

미래전략연구

전북형 RE100 특구 도입 방안 연구
K-방위산업 MRO 클러스터 조성 방향 연구
K-컬처 복합 엔터테인먼트파크 조성 방향
전북자치도 초저온 산업 육성 전략 연구
합계출산율 제고를 위한 전북형 반일제 정규직 도입방안 연구

정책연구

전북특별자치도 산업맞춤형 인력양성 실태와 발전방안
사회적 질병으로서 외로움과 문화적 치유 방안 연구
혁신도시 성과공유 지역균형발전기금 활용방안 연구
전북자치도 수소특화단지 조성 방향 연구
전북자치도 정부 R&D사업 대응력 제고 방안 연구
전북 동부산악권 체류형 생태관광 활성화 방안 연구
군산시 산단 체류인구의 정주화를 위한 과제발굴 연구
전북형 쌀 생산안정 기금 조성·운용 방안 수립 연구
프로스포츠클럽 창단 타당성 분석 연구
전북특별자치도 청년농업인 농산물 유통실태 및 개선방안 연구(시설농업 중심)
전북특별자치도 생성형 AI 적용방향 연구
전북특별자치도 상용차산업 근로자 복지 증진 방안
전북자치도 반려식물산업 육성 방안 연구
농지관리 제도 개편에 따른 전북자치도의 대응방안 연구
전북특별자치도 소방본부 별도청사 신축·이전 타당성 연구
전북특별자치도 기후대응기금 활성화 방안

현안연구

제2중앙경찰학교 입지 경제성 분석을 위한 연구
한의학상술기교육센터 건립을 위한 기초연구
전북자치도 시외버스 재정지원의 효율적 배분기준 연구

 **Jthink** 전북연구원

55068 전북특별자치도 전주시 완산구 콩쥐팍쥐로 1696

Tel 063. 280. 7100

Fax 063. 286. 9206

www.jthink.kr

