



#산업단지YX

#청년친화산단

#청년디자인리빙랩

#문화선도산단

#문화생태계

청년이 주도하고, YX로 완성하는 문화산업단지

대한민국 경제 성장의 든든한 버팀목이었던 생산 중심의 산업단지가 청년들의 일과 삶, 문화가 어우러진 다채로운 무대로 새로운 도약을 시작합니다. 현장의 생생한 목소리를 담아낸 '청년디자인리빙랩'을 출발점으로, 구마창원완주 3대 선도산단은 지역 고유의 산업유산에 특화된 문화 콘텐츠를 결합하는 혁신적 전환을 추진하고 있습니다. 물리적 인프라 개선을 넘어 청년이 직접 기획하고 주도하는 자생적 문화 생태계를 완성해 나갈 것입니다.



한국산업단지공단 YX 선도산단 청년친화산단



유튜브



블로그



페이스북



인스타그램



HAPPI COX

Vol.

72

Theme

청년친화산단(YX)

통권 72호 2026년
발행일 2026년 5월 6일
발행인 이상훈
발행처 한국산업단지공단 070-8895-7107
제작 경성문화사 02-768-2999



웹진
바로가기



카카오톡 채널
바로가기

CONTENTS

THEME ZONE



04

테마 VIEW

청년이 머물고, 즐기고, 일하는 곳
YX로 피어나는 청년친화산단

04

테마 Column

노후 산업단지의 공간환경 실태와 개선 방향

08

산단러를 만나다 ㉠

일터를 넘어 삶의 공간으로 산단의 새로운 변화를 그리다
효성중공업 화학장치팀 이인재 PM

10

산단러를 만나다 ㉡

다시 찾는 산단을 위해 참여로 만들어가는 변화의 시작
현대자동차 전주공장 광상탄 책임매니저

14

KICOX ZONE



18



32

CAFE ZONE



46



50

KICOX 굿파트너

경북본부 산단진흥팀

18

KICOX 이슈 ㉠

‘산업단지 정책 해커톤 대회’ 개최

22

KICOX 이슈 ㉡

2026년 재난대응 안전한국훈련 실시(예고)

26

KICOX 리포트

인천지역 산단의 구조 전환 전략

28

KICOX 버킷리스트

MBTI 향수 만들기

32

KICOX 다짜고짜

한 우물만 판다, ‘나만의 컬렉션’

36

KICOX 뉴스

38

부동산 라운지

2026년 경제 전망에 따른
인프라 확충 필요성과 지역·산단 경쟁력 강화

40

안전 라운지

해빙기 추락 사고 주의보

44

테크 라운지

옛지 컴퓨팅

46

라이프 코칭

프라이스 디코딩

48

그곳에 가면

테마가 있는 골목 여행지

50

오늘은 뭐할까

계절의 정서를 담은 책들

54

KICOX 체크리스트

2026년 기업 도약과 성장을 위한
맞춤형 지원사업 안내

56

WEVENT

58

청년이 머물고, 즐기고, 일하는 곳 YX로 피어나는 청년친화산단

일터, 그 이상의
가치를 찾아서
왜 지금 YX인가?
(Youth Transformation)

과거 대한민국 경제 성장을 이끌어온 산업단지가 새로운 시대적 요구에 맞춰 진화하고 있다. 생산 거점이라는 기존 역할에서 나아가, 산단의 핵심 동력인 청년들이 일하고 머물고 싶은 다채로운 삶의 무대로 패러다임 전환이 필요해진 것이다. 청년들은 단순히 땀 흘려 일하는 일터뿐만 아니라, 퇴근 후 여가를 즐기고 자아를 실현할 수 있는 'Work & Life 밸런스'가 갖춰진 공간을 원한다.

이러한 흐름에 발맞춰 산단에 문화와 여가를 입히는 '문화를 담은 산업단지 조성계획'이 본격적으로 닳을 올렸다. 특히 이번 프로젝트는 부처 간 칸막이를 허문 전방위적인 융합 협력으로 주목받고 있다. 산업통상부는 산업단지 브랜드 개발과 랜드마크·청년문화센터 등 핵심 인프라 조성을 이끌고, 문화체육관광부는 산업단지 특화 문화 프로그램과 융합 콘텐츠를 기획하며, 국토교통부는 산단 기반 시설 재개발 및 재생 사업을 지원한다.

2025년 문화선도산단으로 선정된 구미, 창원, 완주 3곳을 시작으로 하드웨어(공간 혁신)와 소프트웨어(문화 콘텐츠)가 결합된 변화가 일어날 예정이다. 화색빛 공장지대라는 과거의 수식어를 지우고, 청년 인재가 선호하는 활력 넘치는 '청년 성장과 문화 융합의 플랫폼'으로 새롭게 도약할 산업단지의 미래가 기대된다.

과거 생산 중심의 화색빛 공장단지

청년, 일과 삶, 문화 공존의 장

구미국가산단 산업유산과 문화가 공존하는 '예'

섬유 산업 역사를 품은 방림공장을 랜드마크로 재탄생해 청년들의 놀이 광장으로 조성

- **주요 비전:** 산업유산과 문화의 연결
- **주요 특화사업:** 랜드마크 건립, 휴폐업공장 리모델링

창원국가산단 기계·방산을 품은 '메타 문화산단'

딱딱한 기계 산업 이미지를 예술과 융합하여 체험형 전시관과 산업 관광 투어 구축

- **주요 비전:** 기계·방산 메타 문화산단
- **주요 특화사업:** 문화 큐레이션, 청년 공예 오픈 스튜디오

완주일반산단 수소·모빌리티 융합 '문화 1번지'

자동차와 수소 산업을 체험하는 복합문화공간을 조성하고 근로자 맞춤형 정주환경 개선

- **주요 비전:** 수소·모빌리티 문화융합
- **주요 특화사업:** 로컬푸드 기반 공동식사 서비스, 테마거리

<2025년 문화선도산단 공모 선정>

청년의 목소리가 산단의 지도가 되다 청년디자인리빙랩

문화를 담은 산업단지 조성의 첫걸음은 현장 주역인 수요자의 목소리를 듣는 데서 출발한다. 이를 위해 도입한 핵심 장치가 바로 '청년디자인리빙랩'이다. 산단 근로자와 지역 주민이 직접 참여해 고질적인 문제를 찾고, 현장에 특화된 해결책을 기획하는 수요자 중심의 혁신 활동이다.

운영 방식은 철저한 참여형이다. 수요자 패널과 디자인 전문가, 지자체가 한 팀을 이뤄 현장 사파리(관찰), 심층 인터뷰, 대규모 설문조사를 거치며 산단 곳곳의 숨은 문제들을 찾아낸다. 이어지는 워크숍에서 청년들은 '안전, 교통, 편의, 여가, 자아실현 등' 일과 삶의 5대 영역을 바탕으로 자신들이 진짜 원하는 핵심 니즈를 도출한다. 책상머리 아이디어로 끝나지 않고, 프로토타이핑(모의구현)과 보안을 반복하며 구체적인 미래 시나리오와 서비스로 발전시키는 것이 특징이다.

이 과정을 통해 구미, 창원, 완주 산단에서 수백 건의 아이디어가 쏟아졌고, 꼼꼼한 심사를 거쳐 각 지역 특성에 맞는 핵심 과제가 최종 선정되었다. 청년들의 생생한 목소리가 낯은 산단의 지도를 새롭게 그리는 확실한 나침반이 된 것이다.

구미국가산단

<구미 1차 워크숍>

<구미 2차 워크숍>

<구미 3차 워크숍>

창원국가산단

<창원 1차 워크숍>

<창원 4차 워크숍>

<창원 5차 워크숍>

완주일반산단

<완주 1차 워크숍>

<완주 2차 워크숍>

<완주 6차 워크숍>

3단 3색
상상이 현실이 되는 풍경
2025년 문화선도산단
아이디어 하이라이트



2025년 문화선도산단으로 선정된 구미, 완주, 창원에서는 리빙랩을 통해 각 산단의 색깔이 뚜렷하게 담긴 매력적인 과제들이 최종 도출되었다.

첫 번째로 구미국가산단은 산업유산과 자연의 융합을 꾀한다. 1순위 과제인 ‘인도어 팜(Indoor Farm)’은 거대한 실내 온실 안에서 근로자와 주민이 작물을 재배하고 다이닝을 함께 즐기는 친환경 커뮤니티 공간이다. 또한 눈여겨볼 과제인 ‘브랜드 공장’은 구미 대표 신산업 기업의 제품을 한곳에서 직접 만지고 경험하는 체험 거점이다. 전시 공간에만 머무르지 않고 특화 모빌리티(투어버스 등)로 각 기업 현장을 둘러보는 통합 산업 투어 프로그램으로 운영해 구미만의 새로운 브랜드를 창출할 계획이다.

두 번째로 완주일반산단은 모빌리티와 체류 인프라 강화에 집중했다. 산단 내 주요 거점을 연결하고 고질적인 출퇴근 체증을 줄이기 위해 친환경 수소 셔틀버스인 ‘완주루프’를 도입한다. 아울러 단기 근로자와 출장자를 위해 주민이 직접 운영하는 산단형 게스트하우스 겸 라운지 복합시설인 ‘인더-스테이’를 조성해 숙박과 휴식 문제를 동시에 해결할 계획이다.

마지막으로 창원 국가산단은 기계·방산 산업의 예술적 재해석을 시도한다. 1순위 과제인 ‘콘셉트 무기(방산) 대전’은 딱딱한 방산 기술 전시에서 벗어나 시민이 직접 참여하고 즐기는 문화형 축제다. 지역 대학생과 기업이 판타지나 SF 영화 속 콘셉트 무기를 디자인하고, 관람객은 조립형 모듈이나 VR·AR을 통해 3D로 구현된 무기를 직접 조작하며 체험해 볼 수 있다. 이와 함께 바쁜 업무 중 10~20분의 짧은 휴식을 활용해 예술을 즐기는 ‘마이크로 틈새 문화 Zone’을 조성하여 일상에 활력을 불어넣을 예정이다.



<3대 문화산단별 아이디어 스케치>

지속가능한
문화 생태계를 향하여
YX의 완성

2025년 구미, 완주, 창원 3개 산단에서 시작된 청년친화산단(YX) 프로젝트는 이제 기획 단계를 지나 본격적인 실행 궤도에 올랐다. 리빙랩 워크숍을 통해 모인 다양한 아이디어는 구상에 머물지 않고 명확한 단계별 로드맵에 따라 현실화되고 있다. 1차년도 치열한 기획을 바탕으로, 2차년도에는 거점 공간 조성 및 시범 운영이 진행되며, 3차년도에는 그 공간을 채울 다채로운 문화 프로그램이 구체화될 예정이다. 최종적으로 4차년도에는 이를 실제 서비스로 사업화하여, 청년과 시민이 스스로 운영하고 수익을 창출하는 자생적 생태계를 완성하는 것이 목표다.

이러한 변화의 핵심은 청년들의 참여가 일회성에 그치지 않는다는 점이다. 현장의 목소리를 살아있는 정책으로 연결하기 위해, 지난 4월 17일과 18일 양일간 충남 예산에서는 ‘산업단지 정책 해커톤’이 개최됐다. 3개 문화선도산단의 청년 근로자 70여 명이 한자리에 모인 이 캠프에서는 기존에 발굴된 과제들을 직접 심화·발전시키고, 산단에 활력을 불어넣을 실행 가능한 신규 아이디어들을 적극적으로 도출해 냈다.

청년친화산단 프로젝트는 단순히 물리적인 시설 정비에만 국한되지 않는다. 청년들이 직접 기획과 운영에 참여하며 스스로 문화를 만들어가는 구조로 전환되고 있다는 점에서 의미가 있다.

<산업단지 정책 해커톤 현장 (26년 4월)>

4차년[확산기]
사업화 및 지속가능한 생태계 확산

3차년[실행기]
소프트웨어 중심 프로그램 개발

2차년[실행기]
하드웨어 중심 공간 설계 및 시범운영

1차년[도입기]
전략설정 및 핵심 서비스 발굴

<청년디자인리빙랩 4개년 고도화 실행 계획>

Youth Transformation

노후 산업단지의 공간환경 실태와 개선 방향

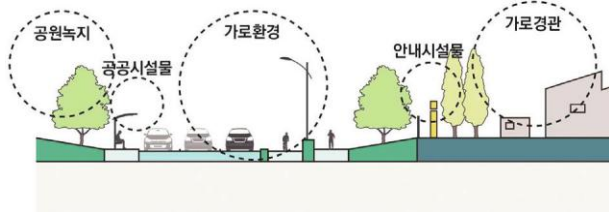
산업단지 개발이 시작된 지 반세기 이상 지남에 따라, 산업단지 시설 노후화, 업종구조의 변화, 도시 확장에 따른 주변 지역과의 갈등 등으로 노후 산업단지의 재생 필요성이 증가하였으며, 이에 정부 차원에서 구조고도화 사업, 산업단지 재생사업, 경쟁력 강화사업, 스마트그린산단, 문화선도산단 등을 다양한 정책을 지속적으로 추진하고 있다. 20년 이상 된 노후 산업단지는 조성 당시 생산을 위한 공간으로 계획하여, 단지 내에서 근무환경이나 정주환경에 대한 배려가 전혀 반영되어 있지 않으며, 그나마 최소한으로 설치된 기반시설마저 노후화가 심각한 상황이다. 그러나 현재 추진 중인 산업단지 사업에서도 공간환경(특히 공공영역)의 개선에 대한 고려나 전략이 여전히 부족한 상황이다.

글. 이상민 선임연구원(건축공간연구원) 참고자료. 이상민 외(2019), 「노후 산업단지 공간환경 현황진단 및 개선방향 연구」

노후 산업단지 공간환경의 현실

공간환경(Built Environment)이란, 건축기본법 제3조에서 정의하는 것과 같이 “건축물이 이루는 공간구조, 공공공간, 경관”을 말한다. 그리고 좋은 공간환경이란 ‘열린 접근과 자연스러운 연계(access & linkage)’, ‘안전성과 편안함(safe & comfort)’, ‘정체성 있는 이미지(identity & image)’, ‘다양한 이용과 프로그램(use & program)’, ‘지속적인 관리와 운영(ownership & management)’이라는 조건들을 만족시키는 총체적인 장소를 의미한다.¹⁾

필자는 2019년 진행한 연구²⁾에서 남동 국가산업단지, 대전 제1·2일반산업단지, 익산 제2일반산업단지 등 3개의 산업단지를 대상으로 노후 산업단지의 공간환경(단지계획에 해당하는 공간구조 제외), 특히 공공공간과 경관에 중점을 두고 살펴보았다. 구체적으로는 산업단지 내 공원녹지, 가로환경, 간판 등 안내시설물, 가로등, 버스정류장 등 공공시설물, 건축입면을 포함하는 가로경관 등을 중점적으로 다루었다.

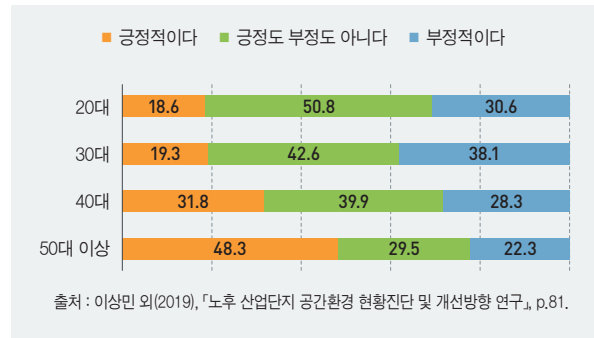


〈노후 산업단지에서 중요한 공간환경 요소〉

예상했듯이 노후 산업단지는 공공공간이 부족할 뿐만 아니라 기조성된 공공공간이 서로 연결되지 않아 이용이 어렵고, 녹지대나 가로의 수목이 관리되지 않아 이용의 불편을 줄 뿐만 아니라 경관 측면에서도 좋지 않은 영향을 미치고 있었다. 또한 범죄예방 시설물도 부족하고 이미 조성된 시설물도 노후화되어 개선이 필요한 상황이다. 불법적치물이나 쓰레기, 노후화되고 방치된 공공시설물 등은 산업단지의 경관뿐만 아니라 전체적인 공간환경을 저해하는 요인이 되고 있다.

1) 이상민 외(2008), 「공간환경디자인의 이해와 활용을 위한 기초연구」, 건축공간연구원.
2) 이상민 외(2019), 「노후 산업단지 공간환경 현황진단 및 개선방향 연구」, 건축공간연구원.

이러한 공간환경의 문제점은 산업단지에 대한 일반 국민의 인식³⁾에서 나타난다. 특히 20~30대 청년들은 타 연령층에 비해 ‘매연’, ‘공기오염’, ‘미세먼지’ 등 산업단지의 대기환경이 좋지 않다는 부정적 인식 비율이 높았다. 이러한 결과를 보더라도 산업단지에 청년층을 유인하기 위해서는 환경오염 방지 및 깨끗한 공간환경 조성 대책이 우선적으로 추진되어야 할 것이다.



〈연령별 산업단지 인식〉

노후 산업단지의 공간환경 개선 방향

이러한 관점에서 노후 산업단지 재생 시 공간환경에 대한 관심과 개선 노력이 필요하다고 생각하며, 그 방향은 다음과 같이 제안하고 싶다. ①누구나 편리하게 이용이 가능한 단지 조성(열린 접근

근성과 연계, access & linkage) ②안전하고 편안함을 느끼는 단지 환경 조성(안전성과 편안함, safe & comfort) ③다양한 활동이 일어나는 산업단지 조성(다양한 이용과 프로그램, use & activities) ④다양한 스토리와 특색이 있는 산업단지 조성(정체성 있는 이미지, identity & image) ⑤지속가능한 산업단지 조성(지속적인 관리와 운영, ownership & management).

산업단지는 일반적인 공간구조와 함께 산업 구조가 결합하여 조성되는 지역으로, 이에 대한 고려가 함께 이루어진 통합적인 접근이 필요하다. 또한 산업단지는 단지 자체적으로 중요한 공간이지만 도시적 차원에서도 중요한 위치를 차지한다. 따라서 산업단지의 공간환경 개선은 단순히 물리적 공간 측면에서 또는 단지 내부 차원에서만 접근해서 해결할 수 있는 문제가 아니다. 따라서 산업단지의 재생뿐만 아니라 신규 조성 시에도 산업, 교통, 물류, 도시계획, 건축, 조경, 디자인 등 다양한 전문 분야의 협력이 필요할 것이다. 이와 함께 재생사업 추진 이후 산업단지 공간환경의 질을 지속적으로 유지, 관리하는 측면에서도 다양한 시도와 검토가 이루어져야 한다.

이제까지는 산업단지가 단순 생산을 위해 효율적인 공간조성이 목적이었다면, 미래의 산업단지는 쾌적하고 안전한 일터이자 삶터 그리고 쉼터가 되어야 한다. 이를 위해서는 처음 조성 단계에서부터 산업과 물리적 공간환경의 질을 함께 고려할 수 있는 통합적 시각과 새로운 접근방식에 대한 심도 있는 연구와 정책 수립이 선행되어야 한다.



〈대전 일반산업단지 공원 진입로〉



〈대전 일반산업단지 버스정류장〉



〈인천 남동 국가산업단지 녹지 내 휴게시설〉



〈익산 국가산업단지 가로환경〉

출처: 건축공간연구원

3) 「노후 산업단지 공간환경 현황진단 및 개선방향 연구」(2019, 건축도시공간연구소)에서 수행한 〈노후 산업단지 공간환경에 대한 대국민 인식조사〉의 결과를 토대로 작성하였으며, 조사개요는 아래와 같음
• 조사기간: 2019년 8월 9일~14일(6일간)
• 조사대상: 산업단지가 다수 조성되어 있는 지방자치단체 거주 만 19세 이상 일반국민
• 조사지역: 인천광역시, 부산광역시, 대구광역시, 대전광역시, 광주광역시, 울산광역시, 안산시, 시흥시, 평택시, 청주시, 당진시, 천안시, 군산시, 익산시, 광양시, 여주시, 구미시, 포항시, 창원시, 동해시(총 20개 지자체)
• 표본 수: 총 1,200명



일터를 넘어 삶의 공간으로 산단의 새로운 변화를 그린다

창원 청년디자인리빙랩 지역대표단
효성중공업 화학장치팀 이인재 PM

간단한 자기소개와 함께 ‘청년디자인리빙랩’에 참여하게 된 계기를 전해주세요.

효성중공업에서 근무 중인 이인재입니다. 창원산단에서 일하는 근로자이자 초등학교 6학년 자녀를 둔 아버지이기도 합니다. 산단은 많은 이들이 하루 중 대부분의 시간을 보내는 공간임에도 불구하고, 여전히 일만 하는 곳으로 인식되는 현실에 늘 아쉬움을 느껴왔습니다. 그동안 창원시 블로그 기자단 등 다양한 지자체 활동을 하며 지역의 가치를 알리는데 힘써왔는데, 이제는 내가 일하는 창원산단을 ‘사람 중심’의 공간으로 변화시키는 데 기여하고자 청년디자인리빙랩에 참여하게 됐습니다.

청년들이 창원산단을 보다 긍정적으로 인식하고, 경쟁력 있는 공간으로 자리 잡기 위해서는 어떤 변화가 필요하다고 생각하시나요?

창원산단은 국가 경제를 견인해 온 핵심 거점이지만, 청년층에게는 여전히 다소 경직되고 딱딱한 공간으로 인식되는 측면이 있습니다. 물론 과거에 비해 근무 환경과 조직 문화는 점차 유연해지고 있으며, 현장에서 일하는 구성원들의 모습에서도 이러한 변화의 흐름이 나타나고 있습니다. 이제 산단은 생계의 터전을 넘어 개인의 취미와 문화생활이 어우러지는 ‘삶의 공간’으로 확장될 필요가 있습니다. 오늘날 청년 세대는 일과 삶이 자연스럽게 연결되는 환경을 중요하게 여기기 때문입니다.

산업단지는 많은 이들이 하루 대부분의 시간을 보내는 공간이지만, ‘일만 하는 곳’으로 인식되어 왔다. 이에 창원국가산업단지는 청년의 시선으로 새로운 변화를 모색하고 있다. 효성중공업 화학장치팀 이인재 PM은 창원 청년디자인리빙랩 지역대표단으로 참여하며 산단을 ‘사람 중심의 삶의 공간’으로 확장할 수 있을 거라는 가능성을 직접 체감했다. 그는 창원산단이 청년들이 자율적으로 참여하고 교류하며 에너지를 만들어가는 공간으로 변화하기를 기대하고 있다. 일과 삶이 자연스럽게 어우러지는 산단의 미래를 향한 그의 이야기를 들어봤다.

글. 한울 사진. 김경수

하지만 현재 산단 내에는 점심시간이나 출퇴근 전후에 동료들과 취미를 나누거나 문화적·예술적 경험을 누릴 수 있는 공간이 여전히 부족한 상황입니다. 문화생활을 하려면 차를 타고 외부로 이동해야 하는 불편이 따르고 있습니다. 앞으로 창원산단은 ‘일만 하는 곳’이라는 기존 인식을 넘어 청년들이 자신의 라이프스타일을 일상 속에서 자연스럽게 이어갈 수 있는 공간으로 변화해야 합니다. 이러한 정서적·문화적 기반이 갖춰질 때 비로소 청년들이 자발적으로 찾고, 오래 머물고 싶은 활력 있는 산단으로 도약할 수 있을 것입니다.

창원산단의 시범운영 과제인 ‘10분 내 마이크로 틈새 문화 Zone’이나 ‘Culture Facade Project’는 산단의 경관과 문화를 바꾸는 일입니다. 이런 변화가 실제 창원 청년들의 출근길 마음가짐이나 직무 만족도에 어떤 영향을 줄 것으로 기대하시나요?

창원산단의 회색 외벽과 기계 소음 속을 오가는 출근길은 많은 근로자들에게 다소 무겁고 반복적인 일상으로 느껴져 왔습니다. 저 역시 출퇴근 시간이 피로와 스트레스를 동반하는 시간으로 인식돼 왔습니다. 하지만 ‘Culture Facade Project’를 통해 공장 외벽이 예술 작품으로 재탄생한다면, 익숙했던 동선은 단순한 이동 경로를 넘어 찾아오고 싶은 공간으로 변화할 수 있다고 생각합니다. 이러한 시각적 변화만으로도 출근길의 분위기와 마음가짐이 한층 밝아질 수 있습니다.



또한 ‘마이크로 틈새 문화 Zone’은 정적이 흐르던 점심시간의 풍경을 바꾸는 계기가 될 것으로 기대됩니다. 취미를 공유하고 문화를 경험하며 구성원 간 자연스럽게 교류할 수 있는 공간이 마련된다면, 산단은 일상의 균형과 활력을 더하는 공간으로 확장될 것입니다. 이러한 변화는 궁극적으로 업무 몰입도와 창의성을 높이고, 직무 만족도 향상으로 이어지며 산단 전반의 활력을 이끄는 선순환을 만들어낼 것이라 생각합니다.

리빙랩 활동을 통해 본인이 낸 아이디어가 구체화되는 과정을 지켜보며 창원산단을 바라보는 마음가짐에 어떤 변화가 생겼나요? 또 이번 해커톤에서 타 지역 청년들과 교류하며 얻고 싶은 문화적 영감이 있다면요?

처음 리빙랩에 참여해 아이디어를 제안할 때만 해도 ‘내 생각이 실제로 구현될 수 있을까’ 하는 고민이 컸습니다. 그러나 전문가들과 함께 서비스디자인 과정을 거치며 아이디어가 점차 구체화되는 모습을 보면서 막연했던 생각이 충분히 현실로 이어질 수 있겠다는 확신을 갖게 됐습니다. 그 과정 자체가 창원산단을 바라보는 시각을 보다 능동적으로 변화시키는 계기가 됐습니다.

이번 해커톤은 이러한 고민과 아이디어를 한 단계 더 발전시키는 중요한 기회가 될 것으로 기대합니다. 창원뿐 아니라 구미, 완주 등 타 지역의 다양한 사례를 공유하고 배우는 과정에서 우리 산단이 안고 있는 과제들도 한층 깊이 있게 바라볼 수 있을 것이라 생각합니다. 서로 다른 지역의 경험과 노하우가 결합될 때 현장의 목소리를 반영한 실효성 있는 해법이 도출될 수 있다고 믿습니다. 이번 해커톤이 창원산단을 넘어 산단 전체의 변화를 견인하는 의미 있는 출발점이 되기를 기대합니다.

리빙랩과 해커톤을 거치며 본인이 꿈꾸게 된 ‘2030년 창원산단’의 풍경은 어떤 모습인가요? 그 미래를 위해 청년 근로자로서 앞으로 어떤 역할을 더 해보고 싶으신가요?

제가 그리는 2030년의 창원산단은 단순히 ‘기계가 돌아가는 곳’이 아닌 누구나 일하며 행복하게 출퇴근하고 일상 속에서 문화를 자연스럽게 누릴 수 있는 삶의 공간입니다. 특히 한 아이의 아버지로서 우리 아이들이 부모의 일터를 편안하게 찾고 머무를 수 있는 열린 환경이 조성되기를 바랍니다. 삭막한 담장을 대신해 녹지와 문화가 어우러지고, 가족과 시민이 함께 교류하는 풍경이야말로 진정한 ‘문화선도산단’의 모습이라 생각합니다.



그동안 창원시 블로그 기자단 등 다양한 지자체 활동을 하며 지역의 가치를 알리는 데 힘써왔는데, 이제는 내가 일하는 창원산단을 ‘사람 중심’의 공간으로 변화시키는 데 기여하고자 청년디자인리빙랩에 참여하게 됐습니다.

앞으로도 현장의 청년 근로자이자 지역대표단의 일원으로서 이러한 변화가 현실로 이어질 수 있도록 정책과 현장을 잇는 가교 역할을 충실히 수행해 나가고자 합니다. 나아가 산단의 새로운 전환을 만들어가는데 지속적으로 힘을 보태겠습니다.

‘청년친화산단(YX)’이라는 키워드를 한 단어나 한 문장으로 정의한다면요?

산단은 저에게 ‘놀이터’입니다. 청년들이 자율적으로 참여하고 교류하며 에너지를 만들어가는 공간이라는 의미입니다. 일과 삶이 분리된 영역이 아니라, 일하는 과정 속에서도 즐거움과 성장이 함께 이루어지는 곳, 그것이 제가 생각하는 산단의 모습입니다.

청년들의 열정이 자연스럽게 흐르고, 그 에너지가 다시 산업단지의 활력으로 이어지는 선순환이 만들어질 때 비로소 산단은 스스로 찾아오고 머물고 싶은 공간으로 자리 잡을 수 있습니다. 이러한 변화가 지속될 때, ‘청년친화산단’이라는 이름도 보다 현실감 있게 완성될 것이라 생각합니다.



다시 찾는 산단을 위해 참여로 만들어가는 변화의 시작

청년이 떠나는 산업단지를 다시 찾고, 머물고 싶어 하는 공간으로 바꿀 수 있을까. 현대자동차 전주공장 객상탄 책임매니저는 그 해답을 ‘참여’에서 찾고 있다. 교통, 생활 인프라, 문화 환경 등 현장에서 체감한 문제를 직접 정책으로 풀어내고자 청년디자인리빙랩에 참여한 그는 산업단지 자부심과 창의성이 공존하는 공간으로 변화해야 한다고 말한다. 개인의 경험이 정책으로 이어지는 과정에서 그는 산단의 새로운 가능성을 그려가고 있다.

글. 한울 사진. 김경수

‘청년디자인리빙랩’에 동참하게 된 이유가 궁금합니다.

저는 완주산단에서 20년째 근무하고 있습니다. 지난 20년간 우리 사회는 크게 변화했지만, 산단의 근무 여건은 상대적으로 큰 변화가 없었다고 느끼고 있습니다. 무엇보다 수도권 중심의 근무지를 선호하는 경향이 뚜렷해지면서, 현재 산단은 청년 유입이 크게 감소한 상황입니다.

판교, 동탄, 용인 등은 일자리와 문화 인프라가 함께 성장하며 청년들이 모이는 선순환 구조를 만들어가고 있는 반면, 산단은 이러한 변화에 충분히 대응하지 못한 측면이 있다고 생각합니다. 이러한 현실을 현장에서 체감해온 근로자로서 변화를 직접 만들어보고자 청년디자인리빙랩에 참여하게 되었습니다.

완주 산단의 출퇴근 환경과 생활 인프라 측면에서 청년들이 정착하기 위해 가장 시급하게 개선되어야 할 과제는 무엇이라고 보십니까?

단연 교통 환경 개선이라고 생각합니다. 출퇴근 시간대에는 차량 정체가 심해지면서 이동에만 1시간 이상이 소요되는 경우가 많아 근로자들의 피로도가 높아지고 있습니다. 또한 대중교통 인프라가 충분히 갖춰져 있지 않아 선택지도 제한적입니다. 그래서 많은 근로자들이 불가피하게 자가용에 의존하게 되고, 교통비 부담 역시 커지고 있습니다.

일부 대기업은 통근버스를 운영하고 있지만, 중소·중견기업 근로자들은 상대적으로 더 큰 불편과 비용을 감수해야 하는 상황입니다.

교통 환경이 개선돼 보다 편리하고 안정적인 출퇴근이 가능해진다면 산단 근무에 대한 청년들의 부담이 완화되고 유입 확대에도 긍정적인 영향을 미칠 것으로 생각합니다.

수소·전기버스를 ‘방탈출 버스’, ‘정원 버스’ 등으로 개조하는 사회공헌을 기획해 오셨습니다. 이러한 경험이 완주 청년디자인리빙랩 아이디어 도출에 어떤 영향을 주었나요?

기획 역량은 경험과 학습을 통해 점차 확장된다고 생각합니다. 마인드맵 활용 경험과 창의력 수업 수강, 기획 관련 도서를 읽은 과정이 개인적으로 큰 도움이 되었습니다. 물론 아직 부족한 점이 많지만 사안을 바라볼 때 기획적인 관점에서 생각하는 습관이 형성되었습니다.

덕분에 방탈출 버스나 정원 버스와 같은 아이디어를 구상할 수 있었고, 완주 청년디자인리빙랩 아이디어를 도출하는 과정에서도 큰 도움이 되었습니다. 앞으로 문화선도산단 조성 과정에 지속적으로 참여할 수 있다면 보다 창의적인 아이디어를 기획해보고 싶습니다.

지난 1월 간담회에서 ‘정책 해커톤’이라는 방식을 제안했습니다. 청년들이 직접 정책을 설계하는 장이 왜 필요하다고 보십니까?

산단 정책을 수립하는 과정에서 근로자보다 기업 대표 중심으로 의견이 수렴되는 경우가 많다고 생각합니다. 이로 인해 현장에서 근무

현대자동차 전주공장 객상탄 책임매니저
완주 청년디자인리빙랩 지역대표단





하는 근로자들의 필요보다는 기업 운영 측면의 요구가 정책에 우선 반영되는 경향이 있습니다. 하지만 근로자들이 체감하는 정책 수효는 기업 지원 중심의 정책이 아니라, 근로자에게 직접적으로 도움이 되는 정책에 보다 가깝습니다. 이러한 점에서 산단 근로자와 지역 주민 등 다양한 주체가 함께 모여 각자의 필요를 공유하고, 이를 정책으로 발전시켜 나가는 논의의 장이 필요하다고 생각합니다. 개인적인 제안부터 단기 간에 추진이 어려운 과제, 비용이 수반되는 정책, 나아가 상징적 의미를 갖는 제안까지 다양한 의견을 균형 있게 조율한다면 산단에 보다 실질적으로 필요한 정책이 도출될 수 있을 것으로 기대합니다.

완주 청년리빙랩의 ‘교통·이동 개선’ 과제와 관련해, ‘수소 셔틀버스(완주루프)’가 해커톤을 통해 어떻게 구체화되기를 기대하십니까?

수소 셔틀버스는 비용과 운영 주체를 함께 고려해야 하는 과제라고 생각합니다. 모든 비용을 정부가 부담할 수도 없고, 그렇다고 근로자에게 전적으로 전가하기도 어려운 문제이기 때문입니다. 해커톤 토론 과정에서는 다양한 의견이 제시되고, 그에 따른 과제와 필요 역시 보다 구체적으로 드러날 것으로 기대합니다. 이러한 논의를 통해 수소 셔틀

버스 제안이 현실적인 실행 방안으로 구체화되거나 필요에 따라 방향이 조정될 수도 있을 것입니다. 저는 결과보다 다양한 주체가 참여해 의견을 나누는 과정이 더욱 중요하다고 생각합니다. 이는 개인의 필요를 정책으로 발전시키는 경험이자 정책 제안 역량을 키우는 계기가 될 수 있기 때문입니다. 이번 1박 2일 과정을 통해 참여자들이 지역 정책 형성에 주체적으로 참여하는 경험을 쌓고, 향후에도 다양한 정책을 제안하는 시민으로 성장해 나가기를 기대합니다.



‘셀프케어 가라지’는 자차 중심 산단 구조에서 나온 현실적인 대안으로 보입니다. 현장에서 확인한 문제와 도입 시 가장 크게 기대되는 변화는 무엇입니까?

지역에서는 자동차가 사실상 필수적인 이동 수단입니다. 자동차가 없다면 일상생활 전반의 이동이 어려운 상황입니다. 특히 출퇴근 과정에서 차량에 문제가 발생할 경우, 근로자들은 큰 불편을 겪게 됩니다. 이러한 이유로 지역에 거주하는 사람들은 차량 점검에 더욱 신경을 쓰게 됩니다. 시내에서 근무하는 경우에는 비교적 여건이 나은 편이지만, 산단까지 장거리 이동이 필요한 근로자들에게는 차량 관리의 중요성이 더욱 크게 작용합니다.

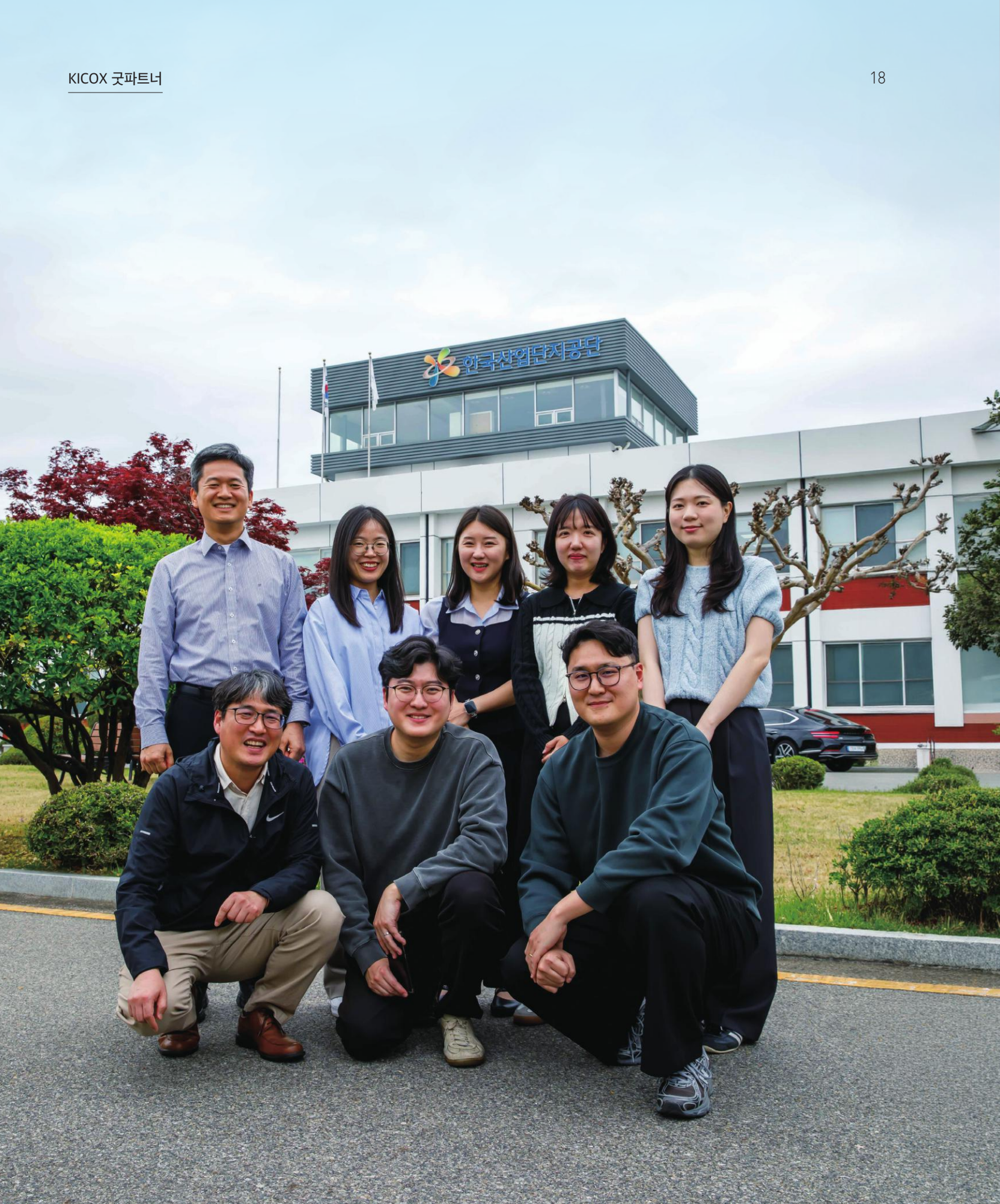
특히 중고차를 구입해 출퇴근하는 청년 근로자의 경우, 차량 점검의 필요성이 더욱 높다고 생각합니다. 산단 내에 차량을 점검할 수 있는 공간이 조성된다면 출퇴근을 차량에 의존하는 근로자들에게 실질적인 도움이 될 것으로 기대합니다.

제안이 정책으로 이어지고 리빙랩 아이디어가 실제 추진 계획에 반영되는 과정을 보며 어떤 소회를 느꼈습니까? 또 앞으로 완주 산단을 ‘살고 싶은 곳’으로 만들기 위해 어떤 도전을 이어가고 싶습니까?

‘가장 개인적인 것이 정치적이다’라는 말이 있습니다. 저는 이를 ‘가장 개인적인 것이 정책적인 것이다’라고 표현하고 싶습니다. 저를 포함한 많은 분들이 일상에서 느껴온 불편함이 실제 정책에 반영되는 과정을 통해, 프로그램 참여의 효용감을 직접 체감할 수 있었습니다. 이번 해커톤에는 물질적 지원을 넘어, 상징적인 정책을 제안해보고자 참여했습니다. 저는 산단에서 근무하는 것 자체가 하나의 자부심이 될 수 있도록 하는 방향을 고민하고 있습니다. 과거 산업화를 이끌었던 세대가 나라의 발전에 기여했다는 자부심을 가졌던 것처럼, 오늘날 산단 근로자들도 자신의 역할에 의미와 긍지를 느낄 수 있어야 한다고 생각합니다. 궁극적으로는 자부심을 가지고 일하기 위해 찾게 되는 산단을 만들어보고 싶습니다.

‘청년친화산단(YX)’이라는 키워드를 한 단어나 한 문장으로 정의해주세요.

산단은 저에게 ‘창의력 놀이터’입니다. 청년들이 일하는 공간에 머무르지 않고, 스스로 아이디어를 실현하고 서로의 에너지를 나누며 자부심까지 만들어갈 수 있는 곳이 되어야 한다고 생각합니다.



산업단지의 새로운 청사진을 그리는 사람들

경북본부 산단진흥팀

50년 역사의 구미국가산업단지에 새로운 활력을 불어넣기 위해 발로 뛰는 팀이 있다. 물리적인 생산 공간을 넘어 청년과 문화, 에너지가 어우러진 미래형 산업단지를 설계하는 경북본부 산단진흥팀의 이야기를 들어본다.

글. 함유진 사진. 김경수

산업단지의 변화를 최점점에서 이끌다

반세기 동안 대한민국 경제 성장에 기여해 온 구미국가산업단지가 대대적인 공간 재편을 모색하고 있다. 오랜 세월에 걸친 기반 노후화로 산단 내 청년 근로자 유입이 감소하며 지역 경제 전반의 활력까지 둔화 되고 있어 전면적인 환경 개선이 필요해졌다. 이에 구미국가산단은 과거의 제조 중심 환경에서 벗어나 문화와 첨단 기술, 친환경 에너지가 어우러진 복합 공간으로의 재편에 나섰다.

이러한 변화에 대응하기 위해 올해 1월 관련 사업 부서들이 통합되며 경북본부 산단진흥팀이 출범했다. 서로 다른 부서에 흩어져 있던 업무가 한 팀으로 모이면서 업무 간 연계와 시너지를 높일 수 있는 구조로 재편됐다. 배수현 팀장은 이러한 구조에서 팀워크의 중요성을 강조했다.

“산단진흥팀은 산업단지의 하드웨어 재편부터 AX 산단 전환, 친환경 에너지 보급까지 서로 다른 성격의 사업을 동시에 수행하고 있습니다. 자칫하면 각자의 업무가 분리될 수 있지만 서로의 업무를 이해하고 존중하는 것이 협업의 전제가 된다고 생각합니다. 팀원들 모두 자신의 업무에 열의를 가지고, 상대방을 이해하고 존중하는 자세로 유기적으로 협업하고 있습니다.”

각자의 전문성을 바탕으로 서로 다른 영역의 사업을 하나의 방향으로 묶어내는 것이 산단진흥팀의 핵심 역할이다. 김동규 과장은 팀의 매력으로 ‘직접적인 체감’을 꼽았다.



“산업단지가 변화되어 가는 과정을 가장 가까이에서 체감할 수 있는 부서입니다. 문화 인프라가 들어서고 재생에너지 보급이 활성화되면 시가 제조공정에 접목되어 생산성이 향상되는 현장의 모습을 눈앞에서 확인할 수 있다는 점이 이 업무의 가장 큰 매력입니다.”

산단진흥팀이 수행하는 업무는 현장의 인프라 조성과 환경 개선이라는 구체적인 결과물로 이어지고 있다. 이들은 낡은 공간을 순차적으로 재편하며 새로운 시대에 발맞춰 구미국가산단이 나아갈 방향을 구체화해 나가고 있다.

문화와 에너지가 흐르는 공간으로의 재탄생

산단진흥팀의 결속력은 구미국가산업단지 현장 곳곳에서 구체적인 변화를 만들어내고 있다. 그 첫 번째 성과가 전국 최초 ‘2025년 문화선도 산업단지’ 공모 선정이다. 국비 약 189억 원 규모로 추진되는 이 사업을 통해 생산 중심으로만 기능하던 산단에 문화의 숨결을 불어넣고 있다. 대표적인 사례가 과거 섬유공장이었던 방림공장 부지의 활용이다. 기존 창고 8개 동의 역사성을 보존하면서 산업, 문화, 휴식이 융복합된 랜드마크로 재구성하는 계획을 구체화하고 있다. 또한공단 유희자산인 보세장치장을 활용해 개최한 ‘구미 산단 페스티벌’은 낡은 산업 공간이 근로자와 시민이 함께 즐기는 축제의 장으로 변모할 수 있음을 입증한 사례다.



공간 재편과 함께 입주기업을 대상으로 한 근로 환경 개선 지원도 병행되고 있다. ‘노후 공장 청년 친화 리뉴얼’ 사업은 기업당 약 4천만 원의 국비를 지원해 공장 내외부 환경을 정비하는 사업으로, 청년 근로자 비중이 높은 사업장을 우선 발굴해 공간 구조와 근로 여건을 함께 끌어올리는 데 집중하고 있다. 나아가 스마트그린산단 AX 전환을 위한 관련 인프라를 구축하고 실증 지원을 위한 AX 구축사업 공모도 준비 중이다.

공간과 환경의 혁신은 에너지 구조 전환으로도 이어진다. 김유진 대리는 팀이 주력하고 있는 공공주도 산단 태양광 사업에 대해 구체적으로 설명했다. “2030년까지 2.2GW 보급을 목표로 입주기업의 공장 지붕이나 주차장 등 유휴부지에 태양광 설비 설치를 지원하는 사업입니다. 입주기업은 저렴한 단가로 전력을 사용해 경영 부담을 덜고, 공단은 친환경 에너지를 보급하며 탄소중립 실현에 기여하는 선순환 구조를 만들어가고 있습니다.”

문화, 기술, 에너지. 산단진흥팀은 이 세 가지 축을 하나의 흐름으로 엮어 구미국가산단의 내일을 현실로 만들어가고 있다.

청년의 목소리로 완성해 가는 산업단지 청사진

산단진흥팀이 그려나가는 변화의 중심에는 ‘청년’과 ‘문화’가 있다. 작년 한 해가 문화선도산단 조성을 위한 기획에 집중하는 단계였다면 올해부터는 이를 구체적인 결과물로 구현하는 단계에 본격 돌입한다. 그 일환으로 구성된 청년디자인리빙랩은 산단 내 청년 근로자가 주축이 되어 실제 현장의 문제점을 발굴하고 해결책을 기획하기 위해 구성되었다. 이를 기반으로 지난 17일에는 대표단 및 관계 기관과 함께 공간 콘셉트를 구상하는 해커톤을 진행했으며 여기서 도출된 아이디어는 랜드마크 조성 시범 사업으로 이어질 예정이다.



사업의 출발점은 현장의 목소리다. 김동규 과장은 일방적인 시설 확충이 아닌 수요 기반의 사업 추진을 강조하며 청년 근로자들을 향한 감사와 당부를 전했다. “앞으로 청년 근로자들이 직접 의견을 낼 수 있는 소통의 자리를 지속적으로 마련할 계획입니다. 열악한 여건 속에서도 현장을 지켜주시는 6만 근로자분들께 깊이 감사드립니다. 여러분이 현장에 있기 때문에 산단이 바뀔 수 있습니다. 양방향 소통을 통해 청년들이 진정으로 필요로 하고 즐길 수 있는 문화·편의시설을 만들어 나가겠습니다.”

현장의 목소리를 설계에 담고, 그 설계를 공간으로 구현하는 것. 그것이 산단진흥팀이 스스로 정의하는 역할이다. 김지영 대리의 말은 이를 명쾌하게 요약한다.

“저희는 산업단지의 미래를 만들고, 청사진을 구성하는 부서입니다.” 그 말처럼 산단진흥팀은 실현 가능한 미래 산단의 밑그림을 뚜렷하게 그려나가고 있다. 청년의 목소리를 공간에 담아 구미국가산업단지의 미래를 구체화하는 것이야말로 산단진흥팀이 걸어가는 길이다.



산업단지가 변화되어 가는 과정을 가장 가까이에서 체감할 수 있는 부서입니다. 문화 인프라가 들어서고 재생에너지 보급이 활성화되면 시가 제조공정에 접목되어 생산성이 향상되는 현장의 모습을 모습을 눈앞에서 확인할 수 있다는 점이 이 업무의 가장 큰 매력입니다.



OB대표 배수현 팀장



2007년에 입사해 어느덧 20년 차를 향해 가고 있습니다. 우리 팀은 서로 성격이 다른 개별 사업을 수행하면서도 상호 존중을 바탕으로 끈끈한 팀워크를 발휘하고 있습니다. 팀원들이 각자의 업무에 자부심과 책임감을 가지고 꾸준히 자기계발을 해나갔으면 합니다. 부서의 지향점은 리더인 제가 명확히 제시하겠습니다. 우리 모두 건강하고 행복하게, 그리고 충분한 성취감을 느끼며 다 같이 나아가셨으면 좋겠습니다.

“팀원들 모두 건강하고 행복하게, 충분한 성취감을 맛보길 바랍니다.”

Mini Interview

“실질적인 도움을 주는 사람으로 성장하겠습니다.”

산단진흥팀의 막내로서 현재 공공주도 산단 태양광 보급 업무를 담당하고 있습니다. 아직은 미숙한 점이 많지만, 온전히 1인분을 해내는 든든한 일원으로 성장하는 것이 현재 가장 큰 목표입니다. 제가 맡은 태양광 보급 업무를 성실히 수행하여, 구미산단 입주기업과 현장에서 땀 흘리시는 근로자분들에게 실질적인 도움을 줄 수 있는 사람으로 자리매김하고 싶습니다.

YB대표 김유진 대리



청년의 목소리로 그린 산업단지의 미래 ‘산업단지 정책 해커톤 대회’ 개최



지난 4월 17일부터 18일 이틀간, 충남 예산 스피러스 리솜에서 ‘산업단지 정책 해커톤 대회’가 펼쳐졌다. 창원·완주·구미 산단 청년 근로자 60여 명이 한자리에 모여 ‘청년이 찾는 활기찬 산업단지 조성’을 주제로 현장의 언어로 정책을 직접 설계한 자리였다. 매일 산단을 살아가는 이들이 문제를 정의하고, 해법을 도출하며 실행 가능한 정책 과제로 다듬어냈다는 점에서 이번 행사는 단순한 아이디어 경연을 넘어선다. 탁상이 아닌 현장에서 길어 올린 청년의 목소리가 대한민국 산업단지의 미래를 어떻게 바꿀놓을지, 그 첫 발걸음이 힘차게 내딛어졌다.

글. 함유진 사진. 김경수, 산업통상부 영상. 공영환, 산업통상부



‘산업단지 정책 해커톤 대회’
취재 영상을 확인해보세요.



청년 근로자가 직접 쓰는 정책

산업단지는 이제 생산의 공간에만 머물지 않는다. 일하고 머물고 싶은 곳으로 바꾸기 위한 해답을 찾고자 ‘산업단지 정책 해커톤’이 막을 올렸다. 산업통상부가 주최하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 공동 주관한 이번 행사에는 김정관 산업통상부 장관, 이상훈 한국산업단지공단 이사장, 강윤주 한국디자인진흥원 원장을 비롯해 창원·완주·구미 산단 청년 근로자 60여 명과 지역 주민, 전문가들이 참석했다.

행사의 직접적인 계기는 지난 1월로 거슬러 올라간다. 원주일반산업단지의 한 청년 근로자가 김정관 장관과의 간담회에서 비슷한 처지의 다른 지역 동료들과 함께 현장의 문제를 직접 꺼내고 해결 방향을 논의하는 자리가 필요하다는 의견을 냈고, 이에 공감한 김 장관이 이번 대회를 기획했다. 탁상에서 설계된 정책이 아니라 매일 산단을 살아가는 근로자의 시각에서 문제를 정의하고 해법을 찾아보자는 취지였다.

이번 대회는 정부의 ‘5극 3특’ 국토·산업 발전 전략에 발맞춰 산업단지를 청년 성장과 첨단산업 육성의 핵심 거점으로 도약시키겠다는 문제 의식에서 출발했다. 참가자들은 ‘25년 문화수도산단 청년디자인리빙랩’에서 발굴한 과제를 심화 개발하여 △안전하고 쾌적한 환경 개선 △문화와 여가가 살아있는 정주 여건 조성 △편리한 교통 및 이동 환경 구축 △생활과 업무의 편의 개선, △근로자의 자기개발과 성장 기회 제공 등 다섯 가지 주제를 중심으로 논의를 이어갔다. 총 10개 팀, 팀별 청년 근로자 7명 이내와 산업통상부 지역 정책 전문가 1명으로 구성된 참가자들은 김정관 장관의 축전 영상을 시작으로 본격적인 논의에 돌입했다. 김 장관은 “청년들이 산업단지의 해묵은 문제를 창의적 아이디어로 해결하고 지역 간 협업을 통해 새로운 발전 방안을 도출할 수 있을 것”이라며 “이번 해커톤이 아이디어가 발전하고 확장되는 실험의 장이 되길 기대한다”라고 밝혔다.

첫날 세션에서는 엑스플로어 김경진 대표의 강의 아래 서비스디자인 방법론을 활용해 현장의 문제를 정의하고, 폼보드에 포스트잇을 붙여 가며 브레인라이팅과 SCAMPER, ‘Yes, And’ 방식을 차례로 적용해 아이디어를 구체화했다. 팀 단위로 아이디어를 덧붙이고 보완하는 작업이 반복되면서 초기의 단편적인 생각들은 점차 실행 가능한 정책 과제의 형태로 다듬어졌다.

청년이 직접 찾은 산업단지의 해법

4월 18일 오후 2시, 이틀간의 논의를 바탕으로 완성한 아이디어를 팀별로 발표하는 자리가 마련됐다. 10개 팀이 각 5분 발표와 2분 질의응답 형식으로 결과물을 선보인 가운데, 산업단지의 열악한 교통 여건과 부족한 생활 인프라에 대한 문제의식이 공통적으로 제기되며 이를 해결하기 위한 다양한 아이디어가 쏟아졌다.



먼저 교통과 안전 분야에서는 야간 귀가 문제를 정면으로 다룬 제안들이 눈길을 끌었다. △‘씨브릿지’ 팀은 공공기관 유휴 버스를 활용한 귀가 지원과 자가발전 보도블록·스마트 조명을 결합한 ‘온하수 로드’와 ‘안심 버스’ 모델을 제안했고, △‘붕어빵’ 팀은 불확실한 배차와 열악한 대기 환경을 개선하기 위해 정보·안전·문화 기능을 결합한 복합 정류장 ‘온통(On-通)이음 정류장’을 소개했다. △‘왕산단’ 팀은 야간 안전 부족과 환경 스트레스 문제를 해결하기 위해 빈 건물을 활용한 복합 공간 ‘산단지기’를 제안하며 휴식·커뮤니티·창업 지원·숙박 기능을 한데 묶었다.

문화와 커뮤니티 측면에서도 다채로운 아이디어가 나왔다. △‘산단에 산당’ 팀은 청년 근로자의 고립감 해소를 위해 미션과 포인트 등 게

임 요소를 결합한 온·오프라인 커뮤니티 플랫폼 ‘산단 파크’를 제안했으며, △‘케더산’ 팀은 ‘산단의 날’ 행사를 통해 체험·소통·문화 프로그램을 결합해 근로자의 자긍심을 높이고 지역과의 연결을 강화하는 방안을 제안했으며, △‘청심환’ 팀은 지역 축제와 연계한 ‘산단 한마당’을 통해 문화 공연·체험·기업 홍보를 한데 묶어 근로자 참여 확대와 산업단지 이미지 개선을 모색했다.

생활 편의와 성장 기회를 주제로 한 제안도 이어졌다. △‘산단랩스디’ 팀은 근무 시간과 행정 서비스 이용 시간의 격차를 타임 갭으로 정의하고, 검증된 대행자를 통해 행정 업무를 처리해 주는 배달형 플랫폼 ‘부르미’를 선보였다. △‘잘 산단 말이야’ 팀은 AI 전환 시대 청년 근로자의 불안을 해소하기 위해 기업·대학·연구소를 연결하는 기술 교환 플랫폼을, △‘창구원나예’ 팀은 반려동물 돌봄 공백 문제를 해결하기 위한 AI 기반 돌봄 센터를 제안했다. △‘산당해’ 팀은 공장 내외부 적치물과 불법 주정차로 인한 안전 문제를 공간 정리 컨설팅으로 해결하는 ‘공장 비워드림(Dream)’ 사업을 발표했다.

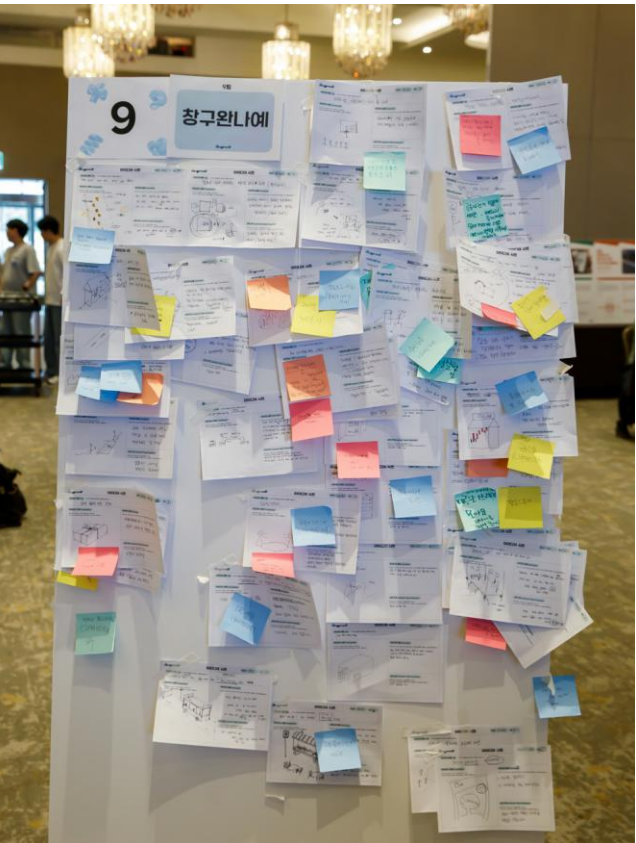
참가자들은 단순한 아이디어 제안에 그치지 않고 문제 원인 분석부터 실행 방안까지 구체화하며 실현 가능한 정책의 형태로 다듬어냈다. 서로 다른 산업단지와 업종의 근로자들이 한데 모여 교류하며 해법을 모색했다는 점도 의미 있는 성과로 평가됐다.



현장의 아이디어, 정책의 씨앗이 되다

발표가 마무리된 후 시상식에 앞서 주요 내빈의 축사와 심사 총평이 이어졌다. 강운주 한국디자인진흥원 원장은 “디자인이 제품과 공간을 넘어 서비스와 정책 영역까지 확장되고 있다”고 설명하며 청년 근로자가 직접 산업단지 정책을 발굴하는 이번 해커톤의 의미를 강조했다.

이어 이상훈 한국산업단지공단 이사장은 단상을 내려와 참가자들과 가까이 소통하며 “전국 1,359개 산업단지의 미래 발전 방향에 대한 다양한 아이디어를 확인할 수 있었다”라고 밝혔다. 서비스 플랫폼, 버스 정류장 개선 등의 제안을 “현장에 바로 적용해볼 수 있는 아이디어들”로 평가한 이 이사장은 오는 9월 14일 ‘산업단지의 날’ 주간 행사에서도 청년들의 아이디어를 기대한다고 전했다. 심사위원장을 맡은 나건 교수는 “다양한 구성원이 서로 다른 관점을 이해하고 협업한 경험 자체가 가장 큰 무형의 자산”이라고 평가하며 “참가자들이 현장으로 돌아가서도 변화를 이끄는 역할을 해주길 기대한다”라고 밝혔다.



시상식에서는 정보·안전·문화 기능을 갖춘 복합 정류장으로서의 전환을 제안한 ‘붕어빵’ 팀의 ‘온통(On-通)이음 정류장’이 최우수상인 산업통상부 장관상을 수상했다. 김정관 장관은 폐막사를 통해 “현실과의 조화도 중요하지만 때로는 담대하게 변화할 수 있어야 한다”며 “자신의 삶과 주변 환경인 산단을 변화시키기 위해 늘 새로운 아이디어를 발굴하길 바란다”고 당부했다. 참석자들의 힘찬 박수와 함께 고조된 열기 속에서 이틀간의 대회 막을 내렸다. 청년 근로자의 손에서 시작된 작은 아이디어들이 산업단지의 풍경을 바꾸고, 나아가 대한민국 산업의 미래를 새롭게 써 내려갈 첫 페이지가 되길 기대해 본다.