

상상플랫폼 시민참여단 2차 서면의견 수렴 결과

- 검토의견 : 112명 중 62명 의견 접수(접수율 55%)



인천광역시
[재생콘텐츠과]

상상플랫폼 시민참여단 2차 검토의견 접수 결과

□ 시민참여단 검토의견

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
1		<ul style="list-style-type: none"> 항만을 대표하는 상징인 "컨테이너"를 시설 곳곳에 적극 활용한 방안이 매우 적절하다고 판단됨 디지털 아쿠아리움과 함께 "3안*"의 실제와 가상시설이 겸비된 대형 식물원이 관람객 유치 효과가 클 것으로 예상됨 공적영역 내 카페/지역특산품 판매시설 중 카페는 상상도서관 내 Cafeteria로 대체하고 지역특산품 판매시설은 주말 플리마켓 및 주중 각종 시민단체들의 행사 (판매 및 홍보 관련) 용도로 개방 위 3항과 같이 공적영역도서관 내에 Cafeteria를 배치할 경우 도서관 이용고객의 편의성을 극대화할 수 있을 것으로 보여짐 실내에 가능한 범위 내에서 최상층부에 외부조망시설(전망대)을 설치하여 7부두 곡물저장고 벽화 및 월미산공원 등의 조망이 가능하도록 구성 <p>[*대안3: 사적공간 70%(식물원 + 디지털아쿠아리움(미디어아트)) + 공적공간 30%]</p>	<ul style="list-style-type: none"> 대안 3안 추천
2		<ul style="list-style-type: none"> 이 도입콘텐츠 및 공간배치 구상(예시안)의 적정성-넓은 공간을 다양한 콘텐츠로 적절하고 다양하게 분배되어 여러 방면의 참여가 기대되는 장소가 될 것 같습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 공간구상 예시안 적정
3		<ul style="list-style-type: none"> 사적공간이었던 호텔이 컨테이너를 활용한 공적공간인 게스트하우스로 활용되는 방안이 돋보였음. 문화콘텐츠사업(미디어아트, 공연장, 전시관 등)에 보다 초점을 맞추어 사업이 진행되었으면 좋겠음. 공간배치계획안에서 좌측 상상도서관과 우측 교육체험시설/메이커스페이스공간이 바뀌었으면 좋을 것 같음.(게스트하우스 이용자 편의 고려) 공적공간 방향설정 및 추진일정을 참고하면 3:7로 공적공간과 사적공간을 양립시켜 공적공간에서도 도서관과 체육시설은 민간에서 설치토록 권장한다면 결국 공적공간은 크게 축소되고 단계별 사업추진이 아닌 빨라야 2021년 하반기 이후에나 실제로 시민들이 이용할 수 있게 된다는 점이 아쉽습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 게스트하우스, 문화콘텐츠 사업

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
4		<ul style="list-style-type: none"> 개인 소견으로는 공간배치계획 대안3안*이 적절하다고 사료 최대한 기존 건축물이 있다면 보존하여 리모델링할 것을 요청드립니다. 아울러 교육 및 연구시설은 별도의 분리된 동으로 되었으면 합니다. 과거-현재-미래 및 외부까지 함께 어울려 연계될수 있는 시설도 구상하여 봅니다. 식음기능 마켓도 다양하고, 신선하고 깔끔하여야 하며, 관람중 하시라도 편하게 쉴수 있는 공간도 많았으면 합니다. 어린이들의 상상력과 과거의 모습을 알려줄수 있는 구상과 노년층 먹거리인 죽집. 3박자 자판기도 요청드립니다. 특히 장애인. 노약자도 부담없이 관람할 수 있도록 구상바랍니다. <p>[*대안3: 사적공간 70%(식물원 + 디지털아쿠아리움(미디어아트)) + 공적공간 30%]</p>	<ul style="list-style-type: none"> 대안3안 추천
5		<ul style="list-style-type: none"> 저는 상상플랫폼, 구도심 활성화, 연안부두상업지역 활성화, 정보사를 영종도로 이전, 이런 문제들이 인천광역시에서 도시계획 한다면 일률적으로 되었을 것으로 사료 됩니다. 정부 여러 부처와 국가시책에 우선적인 특별법 아래 할 수 있는 것이 무엇일까를 생각하여 봤습니다. 제가 생각한 것은 비록 일제가 만들었지만 갑문식독크가 제일 값진 것이라 하겠습니다. 간조의 차가 심한 곳이기에 이 유명한 갑문식 독크를 이용하는 길은 갑문식 독크위에 삼각형이든 육각형이든, 세계적인 초 대형 랜드마크가 세워져야 한다고 생각합니다. 청라에서 북항을 거쳐 만석부두를 거치고 경인 전철과 연결되고 월미산 정상 아래로 도로를 내어 중구청 앞으로 이 랜드마크를 지나 연안부두상업지를 지나 송도 신도시로 가는 길이 연결되어야 합니다. 동서로는 경인 고속도로와 이 랜드마크를 지나 월미도를 거쳐 작약도를 거쳐 영종벙커로 연결되어야 합니다. 도시계획의 첫 번째는 물이지만 두 번째는 사람이 모여야 합니다. 사람이 모이고 관광과 미식을 즐기려면 우뚝 세워진 이 랜드마크가 있을 때 사람들이 모이는 것임 세 번째로 교통계획이 해소되어야 함 이 랜드마크 하나로 갑문식독크도 살고 구도심도, 연안부두 상업지역도 다 해결되리라 믿어 봅니다. 이 랜드마크를 세계적으로 공모 모집하였으면 합니다. 참가자들에게는 당선이 안 되더라도 적어도 인건비 정도는 준다고 하면 세계적 유명 창작인들이 전부 공모에 응할것으로 사료됩니다. 이것이 바로 서울과 동경, 홍콩을 능가하는 도시경쟁력이 될 것으로 생각 되오며, 인천의 백년대계라고 생각 됩니다. 별 볼 일 없는 시민참여단이라고 무시하지 마시고 정말 인천의 백년대계를 생각한다면 꼭 참고하고 이루어 졌으면 좋겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 랜드마크 조성

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
6		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 킬러아이템이 필요함. 국내에 없는 4차산업 관련 디지털 퍼포먼스나 아트 등으로 차별화를 해야 한다. 사적 공간이 영업이 안되어 중간에 서게 되면 이또한 망신이다. 누구나 시내에서 동떨어진 곳으로 오려면 찾아가는 아이템 이어야 한다. ▪ 공적공간의 면적을 최소화 하여야 한다. 잘못하면 시민예산으로 엉뚱한 발상의 예산만 소비한다. ▪ 공적공간 한곳으로 모아야 한다 양쪽으로 분리되면 관리 인원만 늘어난다. ▪ 바다에 분수를 설치하여 분수쇼 (예시: 청라호수공원)을 하면 좋을 것 같다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차산업(미디어 퍼포먼스, 아트 등) • 공적공간 축소
7		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 민간의 투자를 유치해 20-30년 운영하는 사업으로 수익성 창출이 되지 않아 좌초하면 지금과 같은 상황을 반복할 수 밖에 없다. 공적공간의 축소가 필요하다고 본다. ▪ 세계의 외국관광객의 필수코스가 되는 장소가 되어야 한다. 인천 시민의 편익도 중요하지만 멀리 보고가는 지혜가 필요한 시점이다. 큰 줄기에서 방향만 제시하고 4차 산업 킬러 아이템으로 국내외 관람객이 모여들어 일자리 창출과 주변의 경제 활성화에 모든 초점이 맞춰져야 한다. 모든 것을 다 고려하여 반영하면 배는 산으로 가게 되고 그 피해는 인천시민에게 돌아가게 된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차산업(미디어 퍼포먼스, 아트 등) • 공적공간 축소
8		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공적공간으로 도서관, 체육시설은 주변 어디서나 볼수 있는 시설 아닌지, 괜히 구색 갖추기 식의 공간활용이라면 지속적인 운영은 어렵다고 봄. ▪ 사적공간에 디지털 아쿠아리움을 반영하는 것도 특색이 없다고 봄. 전국에 아쿠아리움 있고 수도권 지역에 관광객 유입에 효과가 적을 것으로 보임. ▪ 그래서 좀더 색다르고 차별화된 4차산업 방향으로 하고 , 국내에 없는 것으로 경쟁력을 갖추어야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차산업 차별화
9		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공간배치 계획 대안은 나름대로 다 좋은데 저는 그중에서도 1안*이 제일 마음에 듭니다. ▪ 디지털 아쿠아리움, 식물원, 갤러리, 미디어공간은 너무 좋음 ▪ 컨테이너를 이용한 공간연출은 참신하면서도 옛날을 떠올릴 수 있고 그런 정원을 이용한 공간연출은 하루를 힘들게 살아가는 시민들이 잠시나마 마음에 휴식을 취하면 참 좋을 것 같네요 인천시민 누구나 이용할 수 있는 휴식의 공간이 되고 인천명소가 되길 희망합니다. <p>[*대안1: 사적공간 70%(킬러콘텐츠 : 디지털아쿠아리움(미디어아트)+아레나공연장) + 공적공간 30%]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 대안1 추천

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
10		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공적공간은 몰라도 민간공간의 배치를 인위적으로 정하는 것은 바람직하지 않음. 민간의 수익성을 고려한 배치가 필요하므로 민간사업자의 제안을 보고 방향성만 체크하면 될 것임. 현재의 배치방법은 민간사업자 참여를 축소시킬 수 있음. ▪ 현재의 킬러아이템(4차산업) 배치면적으로 뭘 할 수 있겠는가 고민이 필요함. 공적공간을 제외하고 거의가 킬러아이템이 되어야 함 ▪ 또한 이것저것 백화점식 나열은 명소로서의 가치를 상실한다. 한가지를 잘 하는 명소가 필요함 ▪ 주변 차이나타운, 개항장으로 편히 갈 수 있는 연결 육교 설치가 필요함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사적공간 민간제안 추진 • 킬러아이템(4차산업) 한가지로 명소화
11		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전제조건과 배치도의 내용이 상이: 전문성을 갖춘 민간운영사업자의 관심과 참여확대, 대규모 집객 및 4차산업 킬러콘텐츠 도입을 위한 적정면적 확보, 공적/사적 공간 수직적으로 분리 등 의견을 많이 수렴하는 것은 좋지만 진짜 필요한 것을 고민 ▪ 의견을 많이 수렴하는 것은 좋지만 진짜 필요한 것을 고민 <ol style="list-style-type: none"> 1) 킬러아이템의 적정성(대규모 집객 가능한지?) 2) 민간운영사업자의 이익을 해치지 않아야 함(지속 운영) 3) 대규모 집객으로 주변과의 상생(경제활성화 및 일자리 창출) 4) 킬러아이템의 면적확보(증대) 5) 공적/사적 공간 분리(서로의 간섭이 없어야 함) ▪ 민간사업자를 빠른 시일(5월내)에 선정하여 공적/민간 동시 착공이 바람직함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 킬러아이템 면적 확대 • 대규모 집객 및 상생 • 공적/사적 공간 분리
12		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공적공간을 먼저 착공하여 2020년 하반기 완료한다고 일정이 되어있는 데 사적공간 사업자가 정해지지 않은 상태에서 공적공간을 시행하면 공간의 효율적인 활용, 민간사업자의 사업의도와 상이점이 발생한 소지가 높음. 초기 서로 협의하여 공간배치가 이루어져야 한다. 그러므로 민간 사업자 선정을 빠르게 진행하여야 함(5월내 선정) ▪ 4차 산업 위주의 킬러 아이템을 적극적으로 권고 하여야 함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4차 산업위주 킬러아이템 권고

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
13		<ul style="list-style-type: none"> 도입 콘텐츠: 외국 최대관광객은 중국이다. 인천과 지리적 접근성(항공, 유람선이 용이한 장점을 가지고 있다. 중국 관광객을 타겟으로 4차산업 킬러 콘텐츠를 구성하고 수도권 방문객의 수요를 충족 <ol style="list-style-type: none"> 1) 한류를 충족하는 아이템(BTS등 한류인기인 디지털 공연) 2) 용이나 관우, 중구인의 스토리 구성 디지털 퍼포먼스 3) 전연령층 관람 가능한 콘텐츠 4) 국내 초중고 학생 체험학습 가능한 콘텐츠 공적배치: 건물 한쪽 배치(접근성 편리, 사적공간과의 분리) 본 건물 주차장 활용방안 모색(계절별) 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 킬러콘텐츠 구성 공적/사적공간 분리(한쪽 배치)
14		<ul style="list-style-type: none"> 지속가능성에 대한 고민이 부족해 보입니다. 대형 스포츠 콤플렉스가 유지보수에 예산의 지속적 투입으로 지방자치단체가 힘겨워 하는 것을 안다면 좀더 자활적 지속가능성에 초점을 두어 고민해야 할 것 같습니다. 대한민국에 유일한 한국식생활엑스포공원 제안드립니다. 예산도 적게 들고 지속가능하고 동남아시아 수학여행의 메카로 키울 수 있고, 식생활 관련 컨벤션 기능도 가능한 융복합 신개념 레저타운입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능성 확보 한국식생활엑스포, 컨벤션 제안
15		<ul style="list-style-type: none"> 관광의 중요성으로 중구가 살려면 4차산업을 중시한 디지털 문화가 앞장서야 한다. 적어도 매월 임대료부터 고용의 안정성을 위해서라도 관광 명소의 아이템이 도입되어야 한다. 특히 한국에 없는 독특한 아이템일수록 더욱 좋으며 인천소재 기업들과 연계되면서 상호 상생할 수 있을 것이다. 일종의 콘텐츠 플랫폼 장소인 것이다. 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 디지털 문화 인천소재 기업 연계
16		<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업관련 업종 어린이들이 부모님과 같이 참관해서 차세대들에게 꿈을 가질 수 있는 공간 중심으로 진행 서울 및 수도권에서 이용할 수 있는 대중교통 시설 대책 필요(지하철역에서 순환버스 운행) 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 업종 가족단위 체험 공간 중심

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
17		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공적공간 <ul style="list-style-type: none"> · 시민 참여 가능한 콘텐츠와 편의성 고려한 콘텐츠 구성으로 만족스럽습니다. · 공동 시설 관리인, 안전요원 등의 인원 보충으로 현재 심각한 구직난에 도움이 될 것으로 생각됩니다. ▪ 사적공간 <ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠 구성을 봤을 때, 많은 사람이 방문하는 공간 역할을 충분히 해낼것으로 생각됩니다. · 콘텐츠 이용 비용과 관련하여 인천시민 대상 할인권이나 방문객들이 미션을 할 수 있는 이벤트(스마트폰 활용)를 진행하면 더 좋을 것 같습니다. ▪ [공간배치 구상] <ul style="list-style-type: none"> - 저는 3 안이 가장 끌립니다. 특히, 식물원이 생긴다면 계절과 관계없이 초록 세상을 만날 수 있을 것 같아서입니다. - 게스트하우스가 꼭 필요한 것인지 궁금합니다. 상상플랫폼이 아닌 다른 공간에 숙박 시설이 준비되면 더 좋을 것 같습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 대안 3안 추천
18		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공간배치계획 3안이 가장 괜찮아보입니다. 식물원과 아쿠아리움의 조화와, 실제와 미디어아트의 연발란스함이 시너지 효과를 낼 것입니다. ▪ 아레나 공연장이 들어선다면, 공연 특성상 매일 열리기 어려우며 보편적인 취향을 충족시키기 어렵기 때문에 방문을 부추기엔 아쉬운 점이 있다고 생각합니다. AR/VR 콘텐츠는 상상플랫폼과 안 어울릴뿐더러, 이미 참신함이 떨어진 상태여서 킬러 콘텐츠로는 부족함이 있습니다. ▪ 그러나 식물원과 미디어아트 아쿠아리움은 항상 열려있으며, 누구나 즐길 수 있는 콘텐츠로 손색이 없습니다. 다만, 디지털 식물원은 약간의 회의가 듭니다. 아쿠아리움은, 방문해보셨다면 아시겠지만 두꺼운 유리벽과 어두운 실내조명, 수조 내 푸른 조명으로 미디어아트의 분위기와 흡사합니다. 따라서 미디어아트 아쿠아리움을 운영한다면 시민들도 거부감없이 즐길 수 있으리라 생각합니다. 하지만 식물원은 밝은 햇빛과 싱그러운 이파리들을 보며 상쾌함을 느끼는 공간인데, 미디어아트와 접목한다면 그런 매력이 덜할 것이라고 생각합니다. 미디어아트 식물원 콘텐츠 개발비용과 설치비용으로 제대로 된 식물원을 만드는 게 중요해보입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 대안 3안 추천

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
19		<ul style="list-style-type: none"> 공적영역 활용에 관심이 있습니다. 영리 목적의 기관과 달리 공적 활용기관은 시민 참여의 문턱을 낮추고 활용도를 높이는 기능이 있으나 지속적 지출을 감당할 규모의 사업을 수립하는 것도 중요합니다. 현장답사와 설명을 듣고 진행하면 좋겠으나 코로나19로 부득이한 상황으로 도면과 설명글만 읽은 상태로 의견 제시가 조심스러운 점이 있습니다. 여러 여건을 고려한 예시안이라고 믿고 있습니다. 수고하시는 담당자 분들과 함께 앞으로 많은 정보를 얻어가며 필요한 영역에 대한 의견을 개진할 기회를 얻도록 하겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 공적영역 수익사업도 고려
20		<ul style="list-style-type: none"> 공간구상의 공적공간, 사적공간 면적비율에 대한 의견 (공적공간: 30%, 사적공간: 70%) 사적공간의 비율이 너무 높은 것 같아 비율 조정이 필요함. -사적공간의 일부 아이টে를 공적공간으로 이전 배치가 요구됨 (아쿠아리움, 식물원, 테마파크 등을 공적공간으로 배치) -공적공간과 사적공간의 비율을 50:50으로 조정이 바람직 함. 상상플랫폼의 배치시설과 기존 원도심과의 균형 및 조화 고려 -위 공간구성의 비율조정으로 사적공간을 줄이는 방안 강구요망 -따라서 상상플랫폼에는 상업시설 설치를 최소한으로 배치하여 기존 원도심 상권과의 충돌 및 침해 방지가 필요함. -원도심 상권실태를 조사하여 가급적 중복을 피하고 상호보완적인 상생방안이 필요함. -즉 인근 주민들의 의견을 수렴하여 원도심과 상상플랫폼과의 균형적이고 조화로운 개발이 요구됨. 	<ul style="list-style-type: none"> 공적/사적공간 50:50비율 조정 주변상권과 충돌방지 필요
21		<ul style="list-style-type: none"> 역사적 맥락, 지역성, 문화기능 다 좋지만 사람과 관광객을 불러모을 수 있는 볼거리를 갖춘 경쟁력 있는 시설이 도입되어야 하는 것이 중요한 전제 사항임. - 관광엔터테인먼트가 중심이 되어 많은 사람이 방문해야 같이 들어서는 공공기능도 살면서 상상플랫폼이 향후 발전적인 역할을 할 수 있을 것임. 	<ul style="list-style-type: none"> 대규모집객, 관광엔터테인먼트중심

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)																																			
22		<ul style="list-style-type: none"> 다목적 이벤트 홀(조립, 변환 가능한 공간) ex) 1) 전시박람회장 2) 멀티 스튜디오(방송국 외주스튜디오, 유튜브방송, 상업촬영스튜디오 등) 3) 문화공연(콘서트, 마당놀이, 연극공연, 영화상영 등) 4) 청소년 연습(춤, 노래, 연극, 무용 등) 공간 라켓볼 경기장(체육시설) 실내에서 즐길수 있는 운동경기, 스쿼시와 비교해 볼 때 장비나 코트 규격에 차이가 있어 좀 더 활동적이고 운동량이 많아서 운동 부족과 스트레스 해소에 좋은 과학적인 도시형 스포츠이다 메이커스페이스(창업공간)과 연계한 상설홍보관 ex) 1) 개발상품등을 순환상설홍보, 정보공유 2) 연중 전시판매, 업무제휴 지원 3) 입주자 외 외부 개발상품 홍보지원, 업무지원 전통예술 공방(국내, 국외 관광객 체험 및 판매) ex) 1) 전통방식 천연재료(꽃, 황토) 염색(원단) 2) 전통매듭 악세서리 공예(노리개, 반지, 팔지, 귀걸리 머리핀 등등) 3) 전통한지공예 (보석함, 한지전통인형, 한지조명 등등) *[붙임1] 참조 	<ul style="list-style-type: none"> 다목적이벤트홀, 라켓볼경기장, 메이커스페이스, 전통예술 공방 																																			
23		<ul style="list-style-type: none"> 공간배치 구상 분석 공, 사적 공간 인천시 분류 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th><th>부문</th><th>기능구분</th><th>시설</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">인천시 도시 활성화 계획 법정자료 (2017.11)</td><td rowspan="3">공공</td><td>교육. 체험</td><td>스튜디오, 공방, 창작센터등</td></tr> <tr> <td>연구. 개발</td><td>LAB</td></tr> <tr> <td>창업</td><td>창업공간</td></tr> <tr> <td rowspan="2"></td><td rowspan="2">민간</td><td>전시. 판매</td><td>마켓(F&B/편의시설등), 전시장,</td></tr> <tr> <td>공연. 문화</td><td>공연장, 소극장</td></tr> <tr> <td rowspan="7">상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅 (2020.04)</td><td rowspan="5">공공</td><td>숙박</td><td>게스트 하우스</td></tr> <tr> <td>전시. 판매</td><td>카페, 엔터테인먼트센터(AR/VR, 영상)</td></tr> <tr> <td>창업</td><td>메이커스페이스</td></tr> <tr> <td>교육. 체험</td><td>도서관</td></tr> <tr> <td>운동</td><td>체육시설</td></tr> <tr> <td rowspan="2">민간</td><td>공연</td><td>공연장,</td></tr> <tr> <td>문화. 전시</td><td>식물원등</td></tr> </tbody> </table> 가장 기본적인 공, 사적 분류 기준점이 무엇인지 알 수가 없어 적정성 판단 불가함. 컨설팅 용역 보고서 재검토 바람. 주변 상권 활성화 목적에 맞추어 판매시설(근생포함) 비중은 최소화 해야 함. 	구분	부문	기능구분	시설	인천시 도시 활성화 계획 법정자료 (2017.11)	공공	교육. 체험	스튜디오, 공방, 창작센터등	연구. 개발	LAB	창업	창업공간		민간	전시. 판매	마켓(F&B/편의시설등), 전시장,	공연. 문화	공연장, 소극장	상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅 (2020.04)	공공	숙박	게스트 하우스	전시. 판매	카페, 엔터테인먼트센터(AR/VR, 영상)	창업	메이커스페이스	교육. 체험	도서관	운동	체육시설	민간	공연	공연장,	문화. 전시	식물원등	<ul style="list-style-type: none"> 공적공간에 대한 인천시 분류는 연구개발, 창업, 교육체험 기능 등을 주기능으로 하고 있으며, 이에 따라 연구개발 및 창업기능을 갖춘 메이커스페이스와 인포센터(홍보관 등), 다목적 전시공간(스튜디오 등)을 활용한 공간을 교육체험 공간으로 구성하고, 여기에 일정 수익 발생과 지속가능한 자립운영이 가능하도록 소규모 카페와 게스트하우스를 배치하였음. 사적공간은 주변상권의 활성화 및 상생을 위하여 대규모 집객이 가능한 복합문화 체험시설을 배치하였음 (백화점, 쇼핑몰 등 배제)
구분	부문	기능구분	시설																																			
인천시 도시 활성화 계획 법정자료 (2017.11)	공공	교육. 체험	스튜디오, 공방, 창작센터등																																			
		연구. 개발	LAB																																			
		창업	창업공간																																			
	민간	전시. 판매	마켓(F&B/편의시설등), 전시장,																																			
		공연. 문화	공연장, 소극장																																			
상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅 (2020.04)	공공	숙박	게스트 하우스																																			
		전시. 판매	카페, 엔터테인먼트센터(AR/VR, 영상)																																			
		창업	메이커스페이스																																			
		교육. 체험	도서관																																			
		운동	체육시설																																			
	민간	공연	공연장,																																			
		문화. 전시	식물원등																																			

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
24		<ul style="list-style-type: none"> 공적공간에 해양문화, 해양안전 및 해양역사 공간 마련이 필요합니다. 수도권 최대 해양항만을 가지고 있는 인천항 1, 8부두가 국민에게 더욱 친숙한 공간이 되길 바랍니다. 계속적인 변화에 부응하면서 항만의 특성을 더욱 부각해야합니다. 해양에 대한 특성을 더욱 강조가 필요합니다. 수도권 최대 항만도시, 인천과 인천항의 특성 반영이 더욱 필요합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 해양문화 및 해양역사 공간마련
25		<ul style="list-style-type: none"> 공적공간에 제시된 공연장 강의장 전시관 인포센트 등의 다목적 홀을 구체화한 멀티스튜디오의 구상이 필요함 ex) (1) 드라마, 영화촬영이 가능한 스튜디오와 이후 사용된 소품과 자재등의 전시가 가능한 다목적 홀, (2) 기업의 신차발표회, 신제품 발표회에 이용될 수 있는 이벤트 홀, (3) 유튜버들의 개인방송에 이용될 수 있는 스튜디오 (4) 한류 콘텐츠의 공연이 가능한 무대로 전환이 가능한 스튜디오 (5) 3D 퍼포먼스공연 등 공적공간은 그 용도에 맞게 변환이 가능한 가변적인 멀티스튜디오로 활용 즉 채워놓기보다는 필요에 따라 가변적으로 구성할 수 있는 스튜디오 공간으로 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 멀티스튜디오 구상 가변적 스튜디오 공간
26		<ul style="list-style-type: none"> 당 시설의 2019년 7월 31일 실시계획(해수부고시 제 2019-110호)에서 보면 용도지구 : 해양문화 관광지구 주기능 : 문화 및 집회시설 부기능 : 판매, 숙박, 근생, 교육 및 연구시설 공적공간 : 홍보관, 도서관, 어반파크, 메이커스페이스, e스포츠체험관 사적공간 : 시네마, 엔터테인먼트센터, 호텔, 카페, 푸드홀, F&B로 고시한 것으로 보아 공적공간은 주기능(문화 및 집회 시설)으로 사적공간은 부기능(판매, 근생시설)으로 구분하였으나, 귀 청에서 작성한 기본구상안을 보면 공적공간 : 게스트하우스(숙박시설), 카페/베이커리(근생시설), 교육체험시설(교육 및 연구시설), FOOD, 전시판매시설(판매시설) 사적공간 : 아레나공연장(공연장), 식물원(박물관), 엔터테인먼트(판매시설), VR/AR(판매시설), 영상(판매시설) 으로 구분하였는데 *건축법시행령 [별표1]참조 최초 제시한 공,사적 공간구분과 기준이 다릅니다. 통상적 민간투자 문화시설유치에서 시행하는 방식은 주기능:부기능 비율 7:3 (연면적중 전용면적기준)인데 반하여 귀 청에서 작성한 기본구상 (1안, 2안, 3안 모두)에서는 그 기준이 무엇인지 알 수가 없고 어떤 의도가 있는지 가늠하기 힘듭니다. 귀청에서 제시한 안은 폐기하시고 다시 구상하시기 바랍니다 	<ul style="list-style-type: none"> 대안 3안 추천(체육시설을 실내수영장으로 대체) 공적공간에 대한 인천시 분류는 연구개발, 창업, 교육체험 기능 등을 주기능으로 하고 있으며, 이에 따라 연구개발 및 창업기능을 갖춘 메이커스페이스와 인포센터(홍보관 등), 다목적 전시공간(스튜디오 등)을 활용한 공간을 교육체험 공간으로 구성하고, 여기에 일정 수익 발생과 지속가능한 자립운영이 가능하도록 소규모 카페와 게스트하우스를 배치하였음. 인천시기 시행하는 공모는 민투법이 아닌 공유재산 및 물품관리법에 의한 대부(장기대부 일자리창출 시설)방식으로 공유재산법에 정한 문화관광시설이 주기능에 해당함

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
26		<ul style="list-style-type: none"> 별첨으로 아는 지인으로부터 인천 보타닉아트갤러리라는 홍보동영상과 계획서를 봤는데 조성계획이 이 정도는 되어야 하지 않을까요? 공간배치 계획대안 중 3안을 적극 활용하여 체육시설은 실내수영장을 건의 드립니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 별첨 자료는 상상플랫폼 민간운영 사업자로 참여하는 데 관심있는 기업이 제작한 영상으로 판단되며, 앞으로 진행될 민간사업자 공모지침 및 절차에 따라 평가의 공정성이 훼손되지 않도록 비공개로 관리되어야 할 것임.
27		<ul style="list-style-type: none"> 공간배치계획 대안 3안을 제안합니다. 구도심은 주차난이 너무 심각합니다.주차장 확보 절실히 필요합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 대안 3안 추천
28		<ul style="list-style-type: none"> 많은 의견을 다 수용하려다보니 상상플랫폼만의 정체성이 많이 부족한 것 같습니다. 상상플랫폼은 인천의 역사와 문화가 담긴 문화관광의 자원이 되었으면 좋겠습니다. 4차 산업 콘텐츠(드론.VR.로봇등)까지 너무 방대한 시설이 들어오는 것 보다는 선택과 집중으로 상상플랫폼만의 특색있는 공간이 되었으면 합니다. 주요키워드에 문화가 꼭 들어갔으면 좋겠습니다. 공간배치에서 아레나공연장과 미디어아트가 붙어있는 것은 안좋은 것 같습니다. 방음을 한다해도 둘다 음향을 사용하기 때문에 사운드가 부딪쳐 서로 방해가 될 가능성이 있습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 주요키워드 문화
29		<ul style="list-style-type: none"> 인천 보타닉 아트갤러리 영상을 보셨는지요? 보셨다면 그 안을 시민참여단과 자문의원에게 공개해야 마땅하다고 생각합니다. 공개해서 시민참여단 토론에 붙여 어느 안이 좋은지 비교해야 합니다. 참고할 자료나 도입할 콘텐츠가 있다면 시민의견을 구하는 것이 좋다고 생각합니다.<상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅>안을 보면 기존 CJ안에서 영화관만 빠진 것에 불과하네요. 결론 정해놓고 시민들 들러리만 세운 것 아닌지요? 소중한 국가예산 126억을 구도심 재생사업에 쓰라고 했더니 일방적으로 계약을 파기해서 인천시를 곤란에 빠뜨린 CJ와 콘소시엄 구성에서 틀어오려던 업자들 편들어 주는데 쓰려는 것 같습니다. 인천시가 제시한 구성안은 중구청 앞에 있는 아트플랫폼 확장판으로 가고 있으니 참으로 개탄스럽습니다. 상상플랫폼은 단일 건물이니 단일 디자인, 단일컨셉으로 가는 것이 맞습니다. 본인이 주장하는 식물원(인천 보타닉아트갤러리)이 가장 타당하다고 생각합니다. 대다수 시민참여단과 자문단이 원하는 콘텐츠를 대부분 포함하고 있으며, 인접 상권을 활성화시키기 위해 근생시설을 최소화하여 구성하였으니 민원도 없겠지요. 	<ul style="list-style-type: none"> 해당 영상자료는 상상플랫폼 민간 운영사업자로 참여하는 데 관심있는 기업이 제작한 영상으로 판단되며, 앞으로 진행될 민간사업자 공모지침 및 절차에 따라 평가의 공정성이 훼손되지 않도록 비공개로 관리되어야 할 것임. 기본구상안 2p 전제조건에 적시한 대로 시민참여단 1차 의견수렴내용을 바탕으로 공적공간의 도입콘텐츠 및 공간비율을 제시하였으며, 금년말까지 예산(국비포함)집행과 불용방지를 위해 먼저 공적공간의 공사가 재개될 예정임. 앞으로 사적공간은 공적공간과 기능연계를 감안한 공모안이 작성되어 운영사업자를 모집 공고할 예정임

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
30		<ul style="list-style-type: none"> ■ 내항에 녹지 시설이 많이 들어오는 것을 지지하는 사람입니다. ■ 저희 단톡방에 올라와 있는 인천 식물원 영상을 보고 적극 지지하는 바입니다. 녹색도시로 꾸미는 것이 8부두에 가장 필요한 일입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 해당 영상자료는 상상플랫폼 민간 운영사업자로 참여하는 데 관심있는 기업이 제작한 영상으로 판단되며, 앞으로 진행될 민간사업자 공모지침 및 절차에 따라 평가의 공정성이 훼손되지 않도록 비공개로 관리되어 할 것임.
31		<ul style="list-style-type: none"> ■ 서울마곡 식물원과 같은 것이 있으면 좋다고 생각하는 사람입니다. 마곡과 같은 대형식물원으로 가야지 시에서 제시한 안은 여러 가지 것들을 섞어놓어 무의미합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 대형식물원
32		<ul style="list-style-type: none"> ■ 코로나 끝이고 공청회해서 상상플랫폼 개발방향을 정해야 합니다 예산을 꼭 써야 한다고 이렇게 졸속으로 집행하면 안되지요. 연말에 멀쩡한 보도블럭 같이 엮는 것과 똑같습니다. 차라리 그 예산 반납하면 코로나로 이렇게 어려운데 문재인 대통령께서 가장 필요한데 자원하시기도 하지요. 졸속행정을 하면 반드시 감사를 받아 책임을 묻는 제도도 있고, 공수처법처럼 무소불위의 권력들이 심판받는 제도가 선거 후에 반드시 실행될 것입니다. 코로나 끝나고 인천시민 사회에 공론화 해서 방향을 정하시는 게 나을 것 같습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 상상플랫폼 개발방향을 정립을 위해 시민참여단을 운영하고 있으며, 올해 연말까지 예산(국비)을 집행하지 않을 경우 전액 불용되므로 현재 선정된 공사 및 감리업체 등에 대가 지불을 할수 없습니다. • 5월 중으로 시민참여단 현장 토론회를 개최하여 의견을 수렴할 계획입니다
33		<ul style="list-style-type: none"> ■ CJ가 들어올 때 주변 상권을 침해한다고 인근 상인회에서 반대하고 시민단체도 반대한 것으로 알고 있습니다. ■ 공적 공간을 30% 넣고 사적공간을 70%로 넣는다면 그 70%의 사적공간은 스스로 경영수익을 맞추어야 전체 상상플랫폼이 생존할 수 있다고 생각합니다. ■ 공적공간 30%도 게스트하우스 카페 같은 것으로 겨우 채워 넣는데, 게스트 하우스나 카페 베이커리가 어떻게 공적 공간이라 할 수 있습니까. 결국 이 구상은 공염불이고 멀쩡한 국가예산 128억을 들여 누군가 몇 명 종자고 잔치하는 것이라고 밖에 생각할 수 없네요 그돈으로 어려움 겪는 인근 영세 상인들이나 도와주세요. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 소규모 카페와 게스트하우스는 공적공간의 지속가능한 자립운영이 가능하도록 하기 위함입니다.
34		<ul style="list-style-type: none"> ■ 단톡방에서 인천 보타닉 아트갤러리 홍보영상을 보았습니다. 아이들과 함께 즐길 수 있는 공간으로 구성해서 너무 좋았습니다. 괜찮은 아이디어인 것 같습니다. 특히 제가 주장하는 중복된 콘텐츠가 없어서 낭비적 요소가 없을 것 같습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시민참여단 1차 의견수렴 내용이 반영된 대안 3안에 식물원이 포함되어 있으며, 사적공간의 운영자는 민간운영사업자 공모 이후, 공정한 평가를 거쳐 최종 선정합니다

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
35		<ul style="list-style-type: none"> 공원 만들자고 주장하는 사람입니다. 예시안에서는 전혀 반영되지 않았네요 자료를 보니 공원 등 녹지 만들자는 의견도 꽤 있었는데 전혀 무시된 것 같네요. 	<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단 1차 의견수렴 내용이 반영된 대안 3안에 식물원이 포함 되어 있습니다. 상상플랫폼 외부공간에 녹지면적이 추가로 확보됩니다
36		<ul style="list-style-type: none"> 애 키우는 엄마입니다. 아이들 체험학습을 보내려고 부천까지 가야 합니다. 단통방에서 인천 보타닉아트 갤러리 홍보영상을 봤는데 그런거 하면 안되나요? 인천에 그런 체험학습 할 수 있는 식물원이 생기면 좋겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사적공간의 운영자는 민간운영사업자 공모 이후, 공정한 평가를 거쳐 최종 선정합니다
37		<ul style="list-style-type: none"> 자료 중에 "상상플랫폼 조성관련 법정계획"을 보면 CJ측이 얼마나 영성하게 계획을 구성하였는지 알 수 있습니다. 곡물창고 그 큰 건물에 시설을 채운 것이 영화관과 요즘 한국에서 유행하는 모든 컨셉을 짜깁기해서 집어넣고 심지어 숙박시설까지 넣은 것을 보니 참으로 한심하다는 생각이 들었고 CJ가 사업포기를 한 것이 오히려 잘 됐다고 생각합니다. 제 의견은 바다에 인접해 전망이 좋은 이 건물에 시민들을 위한 좋은 구경거리가 들어섰으면 좋겠습니다. 입장료는 무료로 하면 더 좋겠구요. 또한 인천은 녹지도 부족하고 8부두는 온통 잿빛이니 주변에 나무를 많이 심어 녹지공간이나 공원도 많았으면 합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단 1차 의견수렴 내용이 반영된 대안 3안에 식물원이 포함 되어 있습니다. 상상플랫폼 외부공간에 녹지면적이 추가로 확보됩니다, 내항1.8부두 재개발 사업계획에 공원조성계획이 포함되어 있습니다
38		<ul style="list-style-type: none"> 상상플랫폼에 식물원을 추진하는 업체 초청으로 여러분과 함께 화성시에 있는 식물원을 가보았고, 그 업체에서 제작한 인천 보타닉아트갤러리 동영상도 보았습니다. 환경 친화적인 열대식물원이 들어오고 그 안에 청년 창업공간도 있고, 가족단위로 활용할 수 있는 실내정원도 있는데다가 뮤직비디오도 찍을 수 있는 스튜디오도 있고 그렇게만 된다면 좋을 것 같다고 생각하는데 아예 그 이야기는 쏙 빼놓았네요. 열대 식물원도 적극 검토해주시기 바랍니다. 2020년 4월 9일 오후 1시 10분에 "인천 재생콘텐츠 과입니다. 시민참여단 2차 시민 의견 수렴이 2020.4.10(금)부로 마감될 예정이오니 단원분들께서는 마감전까지 검토 의견서를 제출하시기 바랍니다." 라는 문자가 들어왔는데 오후 1시에 보내고 내일까지 제출하라는게 말이 되나요? 말이 시민참여단이지 미리 다 정해놓고 시민의견을 수렴했네 하고 공작정치하는 것 아닙니까? 시청홈피에 띄워놓은 자료를 보면 계약을 일방적으로 폐기해서 인천시에 큰 손해를 끼친 CJ안에서 극장만 없애고 나머지는 그대로 설치하는 것으로 되어 있는데 이미 CJ와 같이 들어왔던 사람들 봐주려고 장난하는 거 아닌지 의심스럽네요 	<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단 1차 의견수렴 내용이 반영된 대안 3안에 식물원이 포함되어 있으며, 사적공간의 운영자는 민간운영사업자 공모 이후, 공정한 평가를 거쳐 최종 선정합니다 2020년 4월 9일 안내 공지는, 4월 6일 시민참여단 2차 의견수렴 안내 이후, 마감 하루전에 재공지한 사항으로, 되도록 많은 시민참여단 의견을 수렴하기 위한 안내사항이었습니다

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
39		<ul style="list-style-type: none"> 인천 내항 8부두에 식물원을 추진하고 있다는 동영상을 접하고 너무나 반가워서 이 동영상을 신규 입주할 송도신도시 그린 더 샵아파트 입주 예정자 2,200세대 단독방에 띄웠습니다. 가까운 곳에 식물원이 들어오면 너무 좋다고 인기가 폭발적입니다. 근데 지금 시에서 띄워 놓은 자료를 보면 대형 식물원은 계획에 없네요? 시민참여단 1차 의견 검토 결과를 보면 식물원 찬성 의견도 꽤 되고, 민관협치컨설팅단 1차 자문 의견 안에도 식물원을 검토했으면 좋겠다는 의견이 들어있는데 왜 이 자료는 없는지요? 	<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단 1차 의견수렴 내용이 반영된 대안 3안에 식물원이 포함되어 있으며, 사적공간의 운영자는 민간운영사업자 공모 이후, 공정한 평가를 거쳐 최종 선정합니다
40		<ul style="list-style-type: none"> 사적공간 70%에 "디지털 아쿠아리움, 식물원, 미디어 아트, 아레나공연장영상, VR/AR, 드론, 로봇, 엔터테인먼트파크 등 킬러 콘텐츠를 통한 대규모 집객 증대라고 했는데 킬러 콘텐츠 역할 하는 것이 어떤 아이템인지? 새로운 것 하나 없는 아이템에다 사진들만 여기저기 짜깁기 해놓은 것이 문화시설이라니 어이가 없습니다. 기존에 있는 콘텐츠를 잡탕, 재탕해 놓고 사진 몇 장으로 포장해 놓았네요. 주기능이 사적공간이고 부기능이 공적공간이라니 웃음이 나네요. 공과 사의 구분은 하는지, 법률적 검토는 하고 작성했는지 의심스럽습니다. 조금 더 시간을 갖고 세밀히 의논해서 결정해야지 공무원하고 일부 업자들 생각만 가지고 막대한 예산낭비를 해서는 안 될 것 같습니다. 이런 컨설팅 비용은 얼마나 들었는지 궁금하네요. 	<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단 1차 의견수렴 및 민관협치컨설팅단 1차 자문내용을 반영하여 콘텐츠와 공간구상을 제시한 사항으로, 앞으로 시민참여단의 추가적인 의견수렴을 통해 보완해 나갈 계획입니다
41		<ul style="list-style-type: none"> 인천시에서 제공한 기본 구상안을 보면 1안, 2안, 3안 모두 똑같은 내용인데 굳이 3개 안으로 나누어 제공하는 이유가 궁금합니다. 인천시에서 발표한 자료 2019년 7월 31일 보도자료 "인천시, 2만 4천 미터제곱 부지 조성, 내항 재개발 첫삽" 상상플랫폼 착공 보도자료를 보면 유지 시설 중 엔터테인먼트센터(VR,AR, 체험시설, 디지털 아쿠아리움 등). 인천 시민 누구나 체험 가능한 공공기능의 도서관, 창업지원시설(메이커스페이스)이 들어선다고 보도하고서 "상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅"에서 CJ가 이미하기로 한 구상안을 3가지안 (엔터테인먼트 센터 시설을 VR, AR, 체험시설, 디지털 아쿠아리움으로 나눔)으로 굳이 나누어 다른 것처럼 구상안을 제시하고 있습니다. 눈가리고 아웅하는 행태입니다. <p>보고서 11page에 나와있는 공적공간과 사적공간 구분을 시민참여단이나 자문의견단의견으로 올렸는데 시민참여단이나 자문단 중 이런 식으로 제안한 사람이 누구인지 알고 싶습니다. 시민의견중 보고서와 같은 의견을 낸 사람을 찾을 수 없는데 왜? 시민참여단과 자문단 의견으로 포장하여 보고서가 작성되었는지? 이번 구상안은 시민과 자문단 구상안이 아니라 인천시 단독구상안으로 보이는데 굳이 우리에게 구상안의 적정성의견을 구할 이유가 있을까요?</p> <p>공적공간과 사적공간도 구분하지 못하는 인천시청의 공간배치 구상안은 검토할 가치도 없습니다.</p> <p>도시계획시설 민간특례사업이나, 민간투자사업, 기타 문화시설 민간유치 사업 등 비슷한 사례들을 참고 하시고 정보를 얻어 재검토하여 주시기 바랍니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 사적공간의 1안,2안,3안의 구분은 시민참여단 1차 의견수렴 및 민관협치컨설팅단 1차 자문내용을 반영하여 콘텐츠 및 공간구상안을 제시한 예시안입니다 앞으로 시민참여단의 추가적인 의견수렴을 통해 보완해 나갈 계획입니다 또한 사적공간의 운영은 민간운영사업자 공모를 통해 운영사업자가 제시하는 콘텐츠 및 운영방안을 종합적으로 평가하는 절차를 이행하여 선정되도록 되어 있습니다. 따라서, 관심이 있는 법인은 공유재산 및 물품관리법에 의한 대부(장기대부 일자리창출 시설) 공고절차에 따라 참여하면 될 것입니다

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
42		<ul style="list-style-type: none"> ■ 시에서 제공한 자료에 “상상플랫폼 특화시설 도입 기본구상 컨설팅”이라는 구성안을 보면 시에서 시민참여단 의견이니 뭐니 들을 것도 없이 이미 다 짜놓은 것 같습니다. 최근에 인천관광공사에서 운영하는 하버파크호텔이 적자에 시달리고 있고 월미도에 바다가 조망되는 수많은 숙박시설이 있고, 이곳에서도 숙박업이 활성화가 되지 않아 운영에 어려움을 겪고 있는데 이런 게스트하우스를 만들어서 운영이나 될지 의아합니다. 고가차도가 지나가고 화물차가 달리는 큰 길 옆에 있는 창고 개조한 자리에 숙박할 사람이 누가 있을지 어떻게 이런 발상을 하는지 알 수가 없네요. 시민참여단이나 민관협치단 누구도 숙박시설하자고 한 사람은 없었는데 왜 갑자기 숙박시설이 생겼나요? ■ 공적공간 30%에 게스트 하우스도 그렇고 카페/베이커리, 전시판매시설 같은 것이 공적공간 맞나요? 사적공간 아닌가요? ■ 상상플랫폼 조성 목적이 인접한 배후 도심 상권과의 조화라고 하면서 오히려 상상 플랫폼이 주변 상권을 침범하여 뺏는 것이 인천시가 생각하는 공적기능인지 인천시 공식입장을 알고 싶습니다. 도대체 막대한 예산을 들여(124억인지 396억인지도 모르겠음) 누구종자고 이런 식의 집행을 하는 지 이해할 수 없습니다 뭐하자는 건지? 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 상상플랫폼 조성사업은 인천개항창조도시 재생사업의 마중물사업으로서 경제거점 역할을 수행하여 일자리를 창출하고 지역경제을 활성화하는데 목적이 있습니다. 연구개발 및 창업기능을 갖춘 메이커스페이스와 인포센터(홍보관 등), 다목적 공간(스튜디오, 버스킹, 이벤트축제 등) 등을 활용한 공간을 교육체험 공간으로 구성하고, 여기에 일정 수익 발생과 지속가능한 자립운영이 가능하도록 소규모 카페와 게스트하우스를 배치하였음.
43		<ul style="list-style-type: none"> ■ 인천시가 하는 것을 요약하면 <ol style="list-style-type: none"> 1. 이미 방향은 CJ안대로 한다고 결정해 났다. 2. 시민참여단을 들러리 세워 시민의견을 충분히 들었다고 홍보한다. 3. 민관협치컨설팅단에는 누가 들어있는지 밝히지도 않는다. 4. 다만 시의원들과 관련 교수들이 들어있다 해도 시민들보다 뛰어난 전문가들이니 아무말 못할 것이다. 5. 2차 의견을 받긴 받아야 하는데 탄소리 나오면 골치 아프니 10날 마감하는데 9일날 오후에 의견서 내라고 메시지 보낸다 6. 여기에 슬그머니 상상플랫폼 인천시 기본 구상안을 꺼서 올린다. 물론 6일 시홈페이지 올렸지만 일반 시민은 시 홈페이지 알림방 잘 안본다.(조회수가 340명이다.) 미리 용역발주는 해 놓았다. 7. 국비 반납해야 된다는 핑계로 30%를 먼저 업자들에게 공사시킨다. 8. 나머지 70%는 탄 생각해놓은 업자를 시켜 나중에 가져가게 하면 된다. 이렇게 생각하고 있는거 아닌지? 9. 코로나로 모이지도 못하고 모두들 어려움에 처해 있으니 코로나 끝나고 충분히 시간을 갖고 다시 논의하기 바람 지금 구상대로 하면 폭망함 	<ul style="list-style-type: none"> ■ CJ CGV(주) 사업포기 이후, 상상플랫폼 활용방안(도입시설 및 공간구상 등) 정립을 위해 시민참여단 구성운영, 민관협치컨설팅단 구성운영을 통해 청취한 의견을 반영하고 조정하기 위해 기본구상 컨설팅 용역을 발주하였음 ■ 시민참여단 1차 의견수렴 및 민관협치컨설팅단 1차 자문내용을 반영하여 콘텐츠와 공간구상을 제시한 사항으로, 앞으로 5월중 현장 토론회를 개최하여 시민참여단의 추가적인 의견수렴을 통해 보완해 나갈 계획입니다

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
44		<ul style="list-style-type: none"> 인천시에서 여러 가지 방법으로 연구를 해왔겠지만 관 주도로 사업을 진행하기가 쉽지 않았으리라고 생각됩니다. 따라서 민자유치를 획기적인 아이디어를 창출해 냄으로 일찍이 국내에 없었던 보는 관람으로 끝내는 것이 아닌 체험하고 느끼는 관람을 하는 특별한 사업을 하도록 해야 하지 않을까 생각됩니다. AR,VR 체험장 같은 국내에서 처음으로 시도되는 사업을 해야 합니다. 따라서 지역발전과 고용창출 등 인천의 대표적인 관람 및 체험장소로 발전시켜야 합니다. 기존의 방법으로 구태의연한 관람시설로는 성공할 수가 없을 것입니다. 강력하게 민간기업으로 개발해야 합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> AR,VR 체험장 시설 민간기업 개발
45		<ul style="list-style-type: none"> 인천광역시에서 민간투자를 유치하고자 그 동안 여러 사업 계획을 해왔겠지만 인천광역시만의 특화된 지역 자원을 연계한 콘텐츠가 필요하며 인천 시민과 관광객들이 찾아가는 공간이 되어야한다고 생각하빈다. 민간공모사업을 통해 관람만으로 끝나지 않고 직접 체험하는 4차산업 콘텐츠를 활용한 체험형 AR VR 사업부분을 적극 후원하며 고용창출과 지역활성화를 위해 관 부문보다는 민간 사업 유치로 활성화 해야 한다고 생각합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업 콘텐츠, AR,VR 체험
46		<ul style="list-style-type: none"> 지자체에서 공공성을 강조하면서 민간투자를 유치하고자 하는데, 그동안 여러 사업계획을 했지만 왜 지지부진 했는지 생각 좀 했으면 함. 과연 보여주기식 상품배열이 경쟁력이 있을 것인가? 장기간 운영을 해야하는 사업을 짜깁기식으로 하면 안됨. 인천 8부두 하면 떠오르는 테마를 향후 먹거리인 4차 산업에 잡고, 공공은 고용창출, 지역활성화, 세금 징수 등에 신경써야 할 것 관광객용 전용 열차 운행(서울, 수원 등) 	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업 콘텐츠
47		<ul style="list-style-type: none"> 민간의 도입 콘텐츠는 일반적(디지털아쿠아리움, 식물원, 아레나 공연장 등으로 볼 수 있는 것으로 대규모 관람객이 찾는 명소가 되지 않는다. 주제 및 스토리가 있어 SNS에 방문한 내용(사진, 동영상 등)이 방문객 스스로 올려 널리 퍼져야 한다. 그런 차원에서 지금의 도입콘텐츠 및 배치로 대규모 관람객이 올까? 특색이 없다. 국내 다른 지역에 없고 인천시 상상공간에만 있어야 한느 콘텐츠여야 하고 재방문이 가능하도록 업그레이드 등 주기적인 변화가 동반하는 콘텐츠여야 한다. 또한 대형면적이여야 한다. 콘텐츠 하나로 집약시켜야 특색이 증가하고 경쟁력에 우위를 점 할 수 있다(예) 4차산업) 공적공간의 시설들이 민간 시설과 연계할 수 있는 콘텐츠 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업 콘텐츠
48		<ul style="list-style-type: none"> 공적공간 축소(현 배치 과다) 4차산업 디지털 킬러콘텐츠 면적 대폭 확대 공적공간 한 곳에 배치 민간사업자 수익창출로 지속 가능한 배치 외국 관과아객 유치에 적합한 4차산업 킬러콘텐츠 도입 공적공간 콘텐츠 민간과 협업이 가능 콘텐츠 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 4차산업 디지털 킬러콘텐츠 면적 대폭 확대 공적공간 한 곳에 배치

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
49		<ul style="list-style-type: none"> 제안 내용 중 3안 추천 - 공연장 필요(송도, 부평 지역 이외 접근성, 필요성) - 가족 힐링공간으로 식물원 필요(인천항 차별성 제기) - AR/VR 등 엔터테인먼트 시설 필요(미래지향성) <p>다양한 콘텐츠가 밀집되어 집객력이 우수할 것으로 판단되나, 기존 중복시설을 자제하고 지역적 접근성을 감안하여 3안 추천합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 카페 지역특산물 코너는 취지는 좋으나 활성화 의문. 특히 지역특산물 판매자와 직거래장터와 같은 형식으로는 문헌 시민들의 호응 얻기 어렵고, 기존 방식과 차별성 없음. 오히려 인천만의 온리인천 카페나 먹거리 식음료 등 F&B 대체 제안합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 대안 제3안 추천
50		<ul style="list-style-type: none"> 공적공간의 공공성을 유지하면서 지속적 운영을 하고자 하려면 수익성이 있어야 하는 데 현실적으로 공공운영으로는 쉽지 않다. 따라서 민간이 들어와서 수익을 낼수 있는 시설과 연계하여야 하고, 보여주기식 나열방법으로는 지속적인 운영이 어렵다고 본다. 공간전체를 민간에 임대하고 수익에 일정부분을 임대료로 받아서 지역 저소득층 학생 등록금 지원 및 노인 대상 생활비 지급이 현실적일 듯함 시민의견을 받아들여 다양하고 많은 콘텐츠를 반영할 수 있겠지만, 오히려 특색없는 상품이 될 수 있고 마중물사업으로 민간이 주도적으로 수익성 나면서 관광객 유입할 수 있는 상품을 만들도록 4차산업 관련 분야를 집중 배치하여, 수도권에 최고의 관람장소를 만들었으면 한다. 그래야 지역 경제도 살고, 운영에 따른 세금도 많이 걷고 그에 따른 주변상권 일자리도 창출하는 것이라고 생각한다 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 분야 집중 배치
51		<ul style="list-style-type: none"> 많은 시설들을 도입하려고 하는데, 분산되어 있는 느낌임. 여러 성공 아이템을 짜깁기 하면 이것도 저것도 아님. 따라서 4차산업인 디지털 패키지 등으로 스토리가 있는 콘텐츠로 일관성이 있어야 함. CJ가 포기를 한 이유와 왜 우리 지역이 활성화 되지 않았는지를 잘 생각해야 함. 결국 민간사업자가 수익성이 있어야 들어오는 것이고, 꼭 광고를 안해도 입소문으로도 찾아올 흡입력 있는 상품이어야만 함. 특색없는 문어발식 상품 도입은 안되고 4차산업 관련 복합 테마파크가 좋지 않을까? 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 디지털 패키지
52		<ul style="list-style-type: none"> 시민참여단의 다양한 의견을 어떻게 한 바구니에 담는가 하는 것이 가장 큰 과제로 보입니다. 도시재생 활성화라는 큰 그릇에, <ul style="list-style-type: none"> - 교양과 예술로 지리적 역사 인식을 계승하면서 - 창업(일자리 창출)과 지역발전이 연계되어야하고 - 미래지향적인 ICT&문화컨텐츠 개발이 성과를 낼 수 있는 공간으로 조성하기 위한 노력에 응원합니다. 사업진행의 투명성을 제고하기 위해, 시민참여단의 의견을 취합내용을 시청홈페이지 공고와 병행하여 홍보방안을 강구하시고 전문가의 의견도 다양하게 수렴하여 비교분석 판단할 자료를 주시면 고맙겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 역사, 창업, 미래 ICT&문화콘텐츠

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
53		<ul style="list-style-type: none"> 공적공간 구성의 일원화(공적공간을 건물 양측으로 나누는 것은 관리 뿐만아니라 공간의 활용에도 비효율적, 접근성이 나 활용도 측면에서 불편함) 공적공간은 차로 이동해 왔을 때 건물의 좌측입구에 배치 필요 공적공간은 다양한 인천소재 4차산업 기업 상설 홍보의 장 활용 공적공간의 관리는 인천시 또는 도시공사 등에서 관리하여 무분별한 공간배치를 사전에 방지 한다 	<ul style="list-style-type: none"> 공적공간 구성 일원화 인천소재 4차 산업 기업홍보
54		<ul style="list-style-type: none"> 도입콘텐츠 및 공간배치 구상이 적절하게 되어 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 공간배치 적정
55		<ul style="list-style-type: none"> 붙임2 자료참조 (관련 PT 자료) 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 콘텐츠
56		<ul style="list-style-type: none"> 먼저, 기본적으로 새로운 공간을 구성하는것에 있어 기존 타지역이나 비슷한 시설은 좋은 생각이 아닌 것 같습니다. 식물원, 테마파크, 창업센터 등은 이미 인천과 주변도시에 충분히 있는 시설이며 또한 획기적인 아이디어 없이는 상업적인 목적으로 성공할 확률이 매우 낮은 시설들입니다. 물론 처음 보기에 이러한 시설들이 시민들이 많이 찾고 볼거리를 제공할거라 생각할 수 있으나 만약 저렴한 시설에 세금을 투입하여 완공한 후 실패할 경우 그 책임은 모두 인천 시민의 몫이 될것입니다. 따라서, 특정한 사업을 위한 공간 구성보다는 다양한 콘텐츠와 변화가능한 공간 구성으로 시도하는 것이 리스크 관리 면에서도 좋을 것 같습니다. 전문전시공간이나 공연공간과 변형이 가능하고 다양한 테마로 진행이 가능한 마켓 등으로 구성한다면 주변상권과 어울리는 시즌별, 기간별, 테마별로 다양한 변화를 추구할 수 있어 상황에 맞는 운영이 가능할 것으로 생각됩니다. 예를 들자면, 저렴한 단기 이벤트를 통하여 정기적이고 상시적인 행사를 운영하는 곳도 있습니다. 홍대앞 프리마켓(젊음 창작자들을 위한 마켓)은 초기 행사의 성공으로 현재는 매주 토요일에 홍익대학교 앞 놀이터에서 개최되고 있는 홍대앞 명물로 많은 외국인들도 방문하는 곳입니다. 또한, 비용적인 면에서도 초기 투자금의 부담을 줄일수 있고 전문전시행사와 대중공연행사를 개최할 장소가 부족한 (또는 접근성 문제로 장소 섭외가 어려운) 인천의 사정을 볼 때 수익을 창출할 수 있을것으로 확신합니다. 인천은 대한민국 제3의 도시임에도 문화예술 공간이 많지가 않고 그나마 사람들의 접근이 쉽지 않고 외면하고 있어 다양한 콘텐츠를 담아서 선보일수 있는 장소가 꼭 필요합니다. 특정 테마로 이런 공간을 구성하기엔 분명 한계가 있으며 변화에 대응하지 못할 것을 확신합니다. 일부 상업시설중에 영화관이나 유명 브랜드판매장은 이러한 시설을 더욱 활기차게 만들 수 있는 시설들이며 이런 기본 시설을 활용하여 인천의 중소기업들과 인천시 정책 홍보에 시차원으로도 다양한 활용방안을 쉽게 모색할 수 있을것입니다. 추가적으로, 국제적인 행사 유치를 통하여도 국제적인 도시 인천의 가치를 높일 수 있을 것을 확신합니다. 시차원의 운영(관광공사 포함) 보다는 전문적인 경험을 갖고 있는 민간에 위탁하여 운영할 것을 강력히 요청 드립니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 가변형, 사계절 다양한 공간구상 홍대앞 플리마켓

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
57		<ul style="list-style-type: none"> 도시계획에 있어 건축물의 경관은 중요한 구성 요소이다. 특히 상상플랫폼과 같은 리모델링에 의한 도시계획시설 구성은 더욱 더 건축물 경관이 중요하다 할 것이다. 상상플랫폼은 그 용도가 문화시설인 경우는 건축물 디자인이 모든 것을 말해 준다고 할 수 있습니다. 건축물만 보고도 건축물이 어떤 용도로 활용되는 지 알 수 있습니다. 독창적 디자인을 가진 건축물 자체가 훌륭한 관광 상품이 되고 집객 요소로 작용하고 있습니다. 인천시가 제공하는 구상안을 보면 건축물 외관 디자인에 대한 자료가 하나도 없습니다. 예시안의 공간배치 구상안을 보면 이것 저것 짬뽕하여 콘텐츠를 구성하다 보니 아리고자 하는 단일한 테마가 없어 그랬겠지요. 예시안에서 제시하는 추진 일정을 보면 30%는 시가 시공하고 70%는 민간 위탁자가 설계 시공하면 건축물의 단일한 컨셉을 유지하기 어려워 건축 경관을 해치게 됩니다. 건축 디자인에서 가장 하지 말아야 할 금기요소입니다. 단일한 테마로 전체 설계가 이루어진 다음 각자(인천시+운영사업자)시공하는 것입니다 전체 도입콘텐츠가 확정되면 거기에 맞는 디자인으로 건축물 설계가 실시됩니다. 이러한 기본적인 사항도 무시하고 계획을 작성하는 것을 가지고 무슨 적정성 평가를 할 수 있겠습니까? 인천시의 기존계획은 건축물 전체를 설계, 시공하고 운영사업자가 내부시공을 하는 것으로 알고 있습니다 (기존 CJ 계약) 공간배치 구성안을 보면 입주 콘텐츠에 대한 구체성이 없고 대규모 집객요인이 없어 애초 CJ안 보다 더 조잡하게 구성된 것으로 보이며, 실행가능성이 없어 보입니다. 1안, 2안, 3안이 모두 같은 내용으로 (같은 콘텐츠를 이름만 바꿈) 돌려막기 하고 있으며, 여러 가지 안이 있는 것처럼 포장하였습니다. 특별한 목적을 가지고 작성된 안으로 생각됩니다. 결론적으로 인천시에서 제시한 구성안은 전면 재검토가 필요하다고 판단됩니다. 또한 예시안의 방향성이 당초 인천시에서 계획, 발표한 내용과는 상이한데 바뀐 이유가 무엇인지? 타당한 절차와 검토가 이루어 졌는지 알고 싶습니다. 시민과 자문단 의견을 반영하였다는 얘기는 하지 말아주세요. 보고서에 작성된 안은 시민의견을 왜곡하여 작성된 것으로 공적공간에 숙박 및 판매시설 하자는 의견은 없습니다. 공적공간은 공익적 목적으로만 운영되어야 하고 지속적 운영을 시설을 사적공간에서 다루어져야 하는 것은 기본중에 기본이고 인천시의 상상플랫폼 기본 운영방침과도 부합한다고 할 것입니다 	<ul style="list-style-type: none"> 건축 디자인, 경관 고려 기본구상안 2p 전제조건에 적시한대로 시민참여단 1차 의견수렴내용을 바탕으로 공적공간의 도입콘텐츠 및 공간비율을 제시하였으며, 금년말까지 예산(국비포함) 집행과 불용방지를 위해 먼저 공적공간의 공사가 재개될 예정임. 앞으로 사적공간은 공적공간과 기능연계를 감안한 공모안이 작성되어 운영사업자를 모집 공고할 예정임
58		<ul style="list-style-type: none"> 공간배치계획 대안 1,2,3안 모두 적정하다고 봄 공간배치계획보다 이 계획을 끌고 밀고 가는 사람과 이 공간에서 콘텐츠를 수용하는 사람들이 핵심이다. 물리적 공간에 대한 논의는 있으나 운영에 대한 안도 필요하다고 본다 	<ul style="list-style-type: none"> 대안 1, 2, 3안 모두 적정
59		<ul style="list-style-type: none"> 킬러아이템 : 4차 산업아이템(IT,AR, VR, 디지털아트 퍼포먼스 등) 공적공간 : 4차산업관련 스타트업 상설 전시 홍보 공적공간과 민간공간 분리 공적공간은 좌측 한곳으로 배치 해외판로를 위해 민간 참여사에 외국기업 참여 확대 	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업 아이템, 스타트업 공적공간 분리 배치

연 번	단원	검토의견	비고 (키워드, 답변 등)
60		<ul style="list-style-type: none"> ▪ [상상 플랫폼]의 이름에 걸맞는 콘텐츠의 도입과 공간배치가 이루어 졌으면 좋겠습니다. ▪ 비용 대비 효과가 크게 나타날 수 있는 ICT 4차 산업과 연계되는 콘텐츠의 도입은 매우 의미 있는 사업이 되리라 생각합니다. 예를 들어 디지털 미술관, 디지털 아쿠아리움, AR, VR 등을 활용한 인천의 스토리텔링을 만들어 인천의 역사를 알게 하는 것도 좋은 콘텐츠가 되리라 생각합니다. ▪ 높은 층고와 중간에 기둥이 없는 건물의 특성을 활용하고 인천부두의 자원인 컨테이너를 이용한 공간 연출은 (구)시민회관 사거리의 문화 콘텐츠 공간 만큼이나 특색있는 공간 연출이 가능하리라 생각됩니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4차 산업 연계 콘텐츠 ▪ 디지털아쿠아리움, 디지털미술관, VR등
61		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 예시안만 봐서는 그저 또 하나의 멀티플렉스가 생겨나는 것 같다. 인천의 특색이 뚜렷한 내향에 생기는 만큼 최대한 지역성을 뿜 수 있는 공간배치와 시민들이 경관을 누릴 수 있어야 한다. 타 지역 도시재생의 좋은 사례들을 보면 기존의 가치를 최대한 살린다. 콘텐츠 또한 앞으로 많은 보강이 필요하다. 또한 지역예술가들이 자유롭게 사용할 수 있는 복합 문화공간이 꼭 있었으면 좋겠다. 인천에 자유로운 전시 공간이 많이 없다. 예술가들이 자유롭게 드나드는 공간이 생긴다면 독특한 문화가 생겨날 것이다, ▪ 인원이 많아서 어려웠겠지만 수렴결과가 방대해 보기가 어려웠습니다. 회의 없이 서면으로만 주고 받으니 어색하기도 하고 새로운 의견내기도 어려웠습니다. 그래도 많은 분들이 의견을 내어 주신 것을 보며 공간에 대한 관심과 애정이 많다고 느꼈습니다. 그래서 꼭 시민을 위한 모두를 위한 공간이 되면 좋겠습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 지역예술인 사용 복합문화공간
62		<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1차서면으로 제출한 시민참여단 취합한 내용을 보고 공간활용에 대한 의견서를 파일 첨부하여 제출 합니다 <p>붙임3 자료 참조</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 8부두 플래닛 (소행성)

붙임1) 연번 22. 자료

염색 천연재료



천 염색



통매듭





한지공예



공적공간 활용안



기업의 신제품 발표회



한류 문화공연 및 홀로그램 서커스공연



유튜버 개인방송 및 가상스튜디오 공간 활용

붙임2) 연번 55. 자료

인천시 상상플랫폼 조성사업 관련



I 에어맵 코리아 (환경, 공기질 측정)

서울/6대 광역시 1,500개 관측망 구축, 빅데이터 기반의 미세먼지 분석 및 저감방안 제공

KTL 공중전화 부스+ 공기질 측정기를 통한
실시간 공기질 모니터링



<도시 시설을 활용한 IoT 센서 설치: 전화 부스>

공원, 도로, 학교, 공공 건물 등



한 동네 여러개의 측정소로
가장 가까운 미세먼지 수치 측정

<도심 내 방방 곡곡 설치를 통한 시민 체감형 서비스 완성>



<전용 앱 통한 미세먼지 정보 확인, 맞춤형 정보 제공>

I 홀로그램 공간솔루션

광학 굴절식 홀로그램 디스플레이/ 미디어파사드 프로젝션 매핑/ 특수조명·입체음향

프로젝션매핑



특수조명·입체음향



시간 Tele-presence



키즈/교육



I 협동로봇(Collaborative robot: Cobot)

기존 로봇에 안전, 디지털, AI 기능 등이 강화되어 인간과 동일한 공간에서 사용할 수 있는 새로운 형태의 로봇



□ 협동로봇 특징

- **쉬운 사용** **안전한 작업** **생산성/품질 향상**
- 펜스 없이 어디에나 설치 가능(활용도 대폭 확대)*
- 사람을 보조하며 유연하고 정밀한 움직임 가능
- 고위험, 기피 업무를 사람 대신 수행 (안전성, 인력문제 해소)
- 간편한 사용법: 원하는 경로/동작을 쉽게 티칭하고 사용

□ 산업용 로봇과의 차이점



구분	산업용 로봇	협동 로봇
특징	공간 분리형 로봇, 기계 기술, 빠른 속도, 복잡한 운영, 위험	공간 공유형 로봇, AI/Smart 기술 설치, 운영이 쉬우며 안전함
용도	용접, 도장, 팔레타이징 등	인간협동, 조립, Pick & Place 등
적용	자동차, 기계, 전자, 반도체 등	전자, 반도체, 식품, 의약품 등

I 디지털 트윈 (가상도)

현실세계의 데이터를 종합하여 가상의 공간에 실제 환경을 구성후 시물레이션하여 문제점을 도출하는 솔루션



I 교통 모빌리티

교통/관광 관련 다양한 정보를 제공해 Seamless한 관광 서비스 도우미



특징 1 / 다양한 정보 제공

- 교통/숙박 맛집 등 정보 제공을 통한 관광 편의성 제공
- 한국 관광지 정보 및 교통 이용 편의 정보 전달을 통한 관광객 유인 활성화

특징 2 / 사용자 중심 서비스

- 국내 교통수단 통합을 통한 사용자 중심 교통 이동서비스 제공
- 요구에 맞는 최적의 수단과 경로를 One-stop 서비스로 제공 및 통합 요금제 지원

특징 3 / 통합 예약/결제/정산

- 교통수단별 결제 통합 통한 사용자 이동 편의성 증대
- 현지 관광 정보 및 즐길거리/먹거리 등의 다양한 정보 제공 및 통합 예약/결제 지원

I AI 호텔

IoT 기반의 객실 시설과 음성인식을 통한 비대면 에머니티/컨시어지 요청 처리, 다국어 등 지원



세계 최초, 디스플레이 기반
인공지능 호텔 서비스 출시
(‘18.7)



01. 새로운 고객 경험



“지니아, 객실을 갖다 줘”
객실 내 비서로 24시간 빠르고
정확한 고객 지원

- 비대면 에머니티/컨시어지 요청
- 호텔정보 안내
- 체크인/아웃 프로세스 제공

02. 스마트한 객실제어



“지니아, 실내온도 24도로 맞춰줘”
IoT 기반의 객실 시설
→ Touch & Voice Control

- 가전, 조명, 커튼 등 객실 내 IoT 시설에 대한 음성 제어
- 화면 터치 병행하여 고객 편의 제공

03. 다국어지원 및 기타

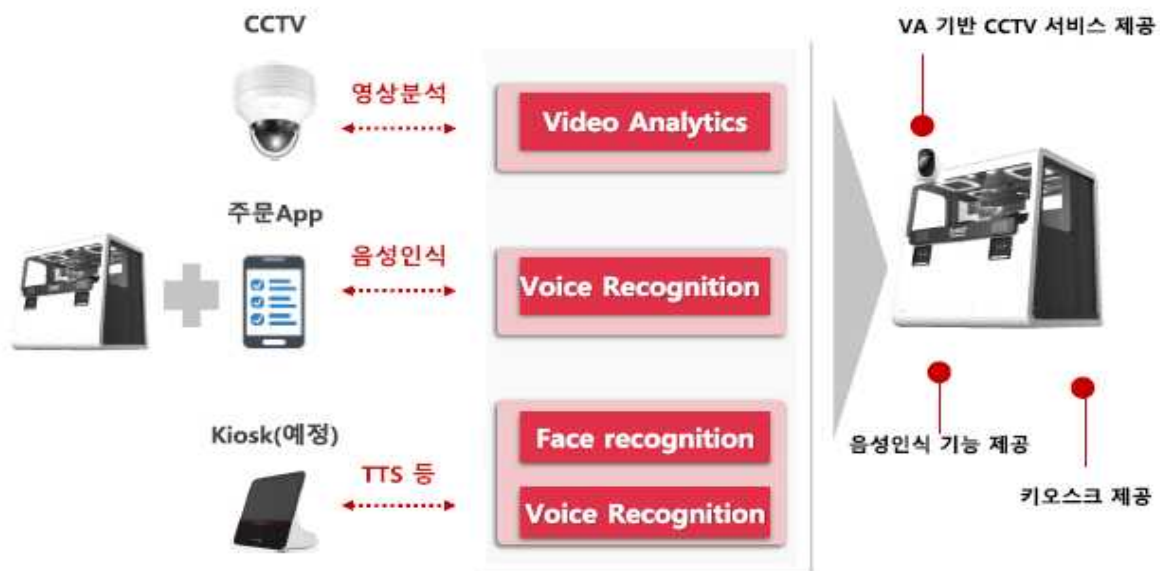


“Hey, Genio, Play jazz songs”
외국인 관광객 고려한
다국어 지원 및 음악 콘텐츠 제공

- 영어 서비스 제공 중
- 중국어/일어 제공 예정
- 지니뮤직/유튜브 서비스 제공

I AI 바리스타 로봇

AI 솔루션을 통해 지능형 영상분석(VA) 기능과 함께 음성인식 등 다양한 솔루션을 제공하는 AI 바리스타 서비스



1. soc 민간투자사업의 정의

- 민간투자법에 따라 사회기반시설 대상사업에 대하여 시행하는 민간제안사업
 - 민간투자시설사업기본계획에 의한 사업
- 민간사업자가 자기자금과 경영기업을 투입해 시설을 건설한 후, 약정 기간동안의 시설사용료 징수를 통해 투자비를 회수하는 사업

2. 민간투자사업의 의의

- 민간투자사업은 민간이 정부를 대신하여 사회기반시설을 건설·운영하여 공공서비스를 제공하는 것이므로 정부와 민간의 협력(PPP: Public Private Partnership)이 중요함
 - 정부역할: 계획수립(plan), 평가(Evaluate), 실시계획승인(Approve), 사업수행지원(Support)
 - 민간역할: 설계(Design), 건설(Build), 자금조달(Finance), 운영(Operate)
- 작은 정부를 지향하는 각국 정부의 재정이 꾸준히 증가하는 사회간접자본 시설에 대한 수요를 전부 충족시키지 못하는 상황에서 민간투자사업은 이에 대한 대안으로 부각됨

3. 민간투자사업의 장점

- 탄력적 재정운영
 - 복지예산의 증가, 재정수입의 증가 둔화 등 재정여건 제약하에서 사회기반 시설 조기 확보
- 정부부담위험의 감축
 - 채권자들이 원칙적으로 정부에게 어떠한 형태의 보증도 요구하지 않고 단지 프로젝트 회사의 자산이나 현금흐름만을 근거로 금융지원을 함 그러나 현실적으로 매수청구권 등을 통해 정부가 위험의 일부를 부담함
- 민간의 효율성 도입
 - 시설의 설계(Design), 건설(Build), 자금조달(Finance), 운영(Operate)을 통합함으로써 생애주기비용(LCC)을 최소화, VFM(Value for Money) 및 제3자 공고 등을 통해 공공과 민간부문 및 민간사업자 상호 간 경쟁을 통해 최적의 사업자를 선택
- 사업비 증가 및 공기지연 위험 감소
 - 실시협약에서 사업비를 고정시키며 공기지연에 따른 위험을 귀책당사자가 부담하도록 하고 있음
- 외부경제 효과
 - 프로젝트 소재국의 자본 및 금융시장의 기반을 강화 협상과정에서 위험요소, 현금흐름 등에 대한 세밀한 분석이 요구되므로 이로 인해 불합리한 정부규제 발굴·개선이 가능

4. 민간투자사업의 단점

- 재정부담의 미래 전가

- BTO(수익형)의 경우 용지보상비, 건설보조금, 최소운영수입보장, 해지시 지급금 등의 재정부담이 있고, BTL(임대 형)의 경우 용지보상비, 건설보조금, 임대료, 운영비 등의 재정부담 초래.
따라서 민자사업의 장래 정부부담 상한액 설정 등 재정규율(Fiscal Rule)의 정립 필요

- 장기계약관리의 부담

- 20~50년의 장기계약 체결 및 계약 내용 관리를 위한 건설관리, 금융, 법률, 회계 등 전문지식 및 행정 관리능력 필요

- 건설에 있어서의 비효율성

- 계약체결까지의 지루한 협상과정, 장기의 시공 및 운영기간으로 인한 불확실성, 사업제안단계에서의 정부와 사업주간의 비공식적인 거래 등으로 인해 민간투자사업 프로젝트에서 완전한 경쟁상황이 확보되기는 어려운 것이 현실이고 이것이 다시 효율성을 감소시키는 결과 초래

붙임2) 연번 62. 자료

관광, 문화, 예술 콘텐츠를 기반으로 작성한 기본 제안서

상상플랫폼을 기반으로 구성된 콘텐츠로 제안 타이틀은 8부두 플래닛으로 명칭하고 만들어 보았습니다

8부두 플래닛(8th pier planet) 선정 동기

생텍쥐페리의 동화인 어린왕자를 기본 주제로 동화속에 나오는 7개의 행성을 실제적인 동화 내용과 다르게 각색하여 다른 차원의 공간을 기본 인프라로 만들고 각각의 공간마다 고객들이 거닐면서 동물조형물로 공간연출한 시설을 관람 및 체험하고 즐기며 아울러 축제나 이벤트 행사장으로 활용한다면 많은 관광객 유치하기가 쉽고 신선한 아이템 같아 선정하게 되었습니다.

8부두 플래닛 (8th Pier planet) 스토리

별을 떠나 7번째 별 지구로 온 어린왕자는 사막여우를 만나 긴 여행을 하다가 공간을 뛰어 넘어 인천 8부두로 여행 왔으나 그동안 보았던 해성과는 다른 보지 못한 것들을 8부두창고에서 경험한다는 내용

8부두 창고 내부, 외부 기본시설

창고는 냉난방, 화장실, 휴게공간, 안전시설등 기본 시설만 투자하고 최대한 원래 모습을 유지하며 그곳이 갖고 있는 특징을 살려 공간연출하고 외부 주차장은 좌우측 2개소로 만들고 구한말 오래된 항만 분위기의 창고형식의 건축물 20동 정도 짓고 각각의 외부 건축물은 문화예술 관련 상품판매 및 전시관, 체험관을 운영할 수 있는 업체가 입주하고 또한 건축물을 경계로 가운데 중앙공간을 부두광장으로 만들고 생텍쥐페리 비행기가 추락한 조형물을 설치하며 그 비행기 날개 위에 어린왕자와 사막여우를 올려놓아 8부두 창고를 대표하는 랜드마크로 만든다

어린왕자가 8부두 창고에서 경험 할 공간 연출내역

동화속에서 나오는 6개 행성 내용을 각색하여 10개의 소행성을 8부두창고 안에 스토리 있게 스토리텔링 방식으로 주제에 맞게 zone을 구성하고 각각의 공간마다 고객들이 거닐면서 복합예술 시설과 콘텐츠가 있는 공간을 즐기고 느끼며 체험하는 방식이다

- 1번째 행성/숲속동물 소행성
- 2번째 행성/가축동물 소행성
- 3번째 행성/조류동물 소행성
- 4번째 행성/바다동물 소행성
- 5번째 행성/북극, 남극동물 소행성
- 6번째 행성/곤충 소행성
- 7번째 행성/사막동물 소행성
- 8번째 행성/애완동물 소행성
- 9번째 행성/아프리카동물 소행성
- 10번째 행성/아메리카동물 소행성

8부두 창고 건물 내 소행성 공동시설

10개의 소행성을 zone으로 구분하여 만들고 천장은 어둡게 하여 은하수별을 영상으로 띄운다

10개의 소행성 입구마다 높이 150cm 정도 크기로 그 행성을 대표하는 동물을 넣어 행성조형물을 만들어 설치한다.

(예: 숲속행성이면 행성위에 숲속동물을 대표하는 반달곰과 늑대를 넣어 만든다)

소행성마다 식당, 카페, 판매장 인테리어와 매뉴를 다르고 특색있게 하며 체험공간과 문화예술콘텐츠도 꾸민다

(예: 사막행성은 아랍분위기의 인테리어 식당과 카페를 꾸며 음식과 음료를 팔고 아랍음악 아랍예술 공연 및 전시 할 수 있게 꾸민다)

상상플랫폼 입구에 어린왕자와 사막여우가 올라간 초대형 행성을 제작해 놓는다(크기: 높이가 약 300cm)

조형물, 영상, 조명, 음향이 조합된 신개념의 공간연출을 한다

(예: 늑대무리가 있는 공간에 바위 위에서 늑대가 울고 있는 모습의 조형물을 설치하고 조명으로 어두운 밤을 연출하고 울고 있는 늑대 위에 달을 영상으로 띄우며 조명은 늑대가 우는 음향을 넣어 리얼한 모습의 공간연출을 한다)

영상, 조명, 음향 예술이 들어가는 장면

1. 늑대와 달
2. 북극곰과 오로라
3. 황새 무리가 날아가는 모습과 빠꾸기가 소리내는 장면
4. 모래언덕과 뜨거운 태양
5. 번개와 천둥
6. 나비가 날아가는
7. 호랑이가 싸우고 우는
8. 소가 울고 닭이 새벽을 알리는 장면
9. 코뿔소가 무리가 먼지를 날리며 달리는 장면
10. 타잔이 동물들을 부르는 고함소리

이벤트 및 축제 종류

축제와 이벤트행사 할 수 있는 기본 인프라가 되어 있는 상태라 별도의 시설없이 쉽게 축제와 이벤트행사를 할 수 있어 1년에 한번하는 축제가 아니라 축제 주기는 한 달에 한 번씩 개최하고 이벤트는 축제주기 중간에 한 번씩 하여 2주에 이벤트&축제를 열어 다양한 축제를 하는 장소로 인식시키고 고정고객을 확보한다

1. 쌍둥이축제

이색복장을 하고 복장 콘테스트하여 상품을 주는 행사로 회수가 늘어나면 다양한 프로그램을 추가하여 참여도를 높인다

2. 백설공주와 왕자 선발대회

어린이부터 성인들까지 참여할 수 있으며 남녀 한쌍이 공주와 왕자복장을 하고 참가 하는 축제로 심사 기준을 만들어 상품을 준다.

3. 아마추어밴드 축제

전국에 있는 아마추어밴드들의 밴드축제

4. 가면 축제

가면축제에 참가하는 사람들이 직접 만들어 나와 가면을 쓰고 콘테스트하고 음악과 춤을

즐기며 쇼핑하는 축제

5.얼굴분장 축제

참가자들이 참석현장에 나와 얼굴을 분장하고 참가하여 콘테스트하는 축제로 특징있고 이색적인 선발하여 상품을 주는 축제

6.매운 고추먹기 이벤트

청양고추부터 사천고추, 멕시코 고추등 세상에서 제일 매운 고추 가지고 마지막까지 남는 사람이 우승하는 이벤트

7.동물사냥 이벤트

숲속사냥터에 있는 동물을 사냥을 통해 최고의 점을 내는 참가자에게 상품을 주는 이벤트

8.성 패트릭데이

성 패트릭 데이는 영국과 아일랜드에 기독교를 전한 아일랜드의 수호성인 성 패트릭을 기념하는 국경일로 강물에 초록색 물감을 타거나, 아일랜드의 상징인 세잎 클로버와 같은 초록색 옷을 입고 축제를 벌이는 것으로 참석자 모두 초록색 의상을 입고 초록색 모자 초록색가방을 가지고 나와 초록색아일랜드 댄스그룹인 'Tap Pung'의 전통 춤 공연과 전통 음악 'Jigs & Reels' 공연, 그리고 아메리칸 포크 밴드 'Boss Hagwon' 공연 등 다채롭고 흥겨운 행사를 하는 축제

9.영화속 주인공 흉내내기

어벤져스의 주인공이나 디즈니에 나오는 주인공, 호빗, 마릴린 몬로, 마이클잭슨.....을 상징하는 복장을 입고 축제에 참석하는 축제

10. 위 종류 이외 15가지 정도 가능 합니다

콘텐츠

1.12지 타임캡슐

12지띠를 동물모형 조형물로 크게 만들고 캡슐을 넣을 수 있는 투입구를 만들어 캡슐을 구입한 사람이 자기 띠에 캡슐을 넣어 보관한 동물모형 타임캡슐 입니다

2.동물낙서

부피가 큰 동물인 북극곰, 말, 황소에 자유스럽게 낙서를 하며 스트레스를 풀고 즐기는 콘텐츠입니다.

3.동물페인팅놀이

강아지모형을 흰색으로 바탕색으로 만들고 어린이들이 몸에 해롭지 않고 쉽게 지워지는 물감 가지고 자기 나름대로 색을 칠하는 강아지 페인팅놀이입니다.

4.사랑의 하트

연인들이 사연을 자물쇠와 함께 팬스망에 걸어놓고 사랑의 하트 앞에서 추억의 사진을 찍는 콘텐츠

5.행운의 동전던지기

행운의 네잎 크로바를 연상하는 아일랜드의 수호성인인 성패트릭을 캐릭터화한 조형물 항아리에 동전을 넣는 콘텐츠

6.소원을 비는 나무

홍콩 람츨엔 마을에 있는 소원을 비는 나무 벤치마킹, 소원을 쓴 종이를 끈으로 굴 모양 공에 묶어서 소원 나무에 던져서 나무 가지에 걸리면 소원 성취된다는 콘텐츠

7.한국 멸종위기동물 30종 찾기 게임

한국 멸종위기 동물30종을 조형물로 만들어 8부두 플래닛 외부 내부 구석구석에 설치하여 찾는 게임으로 찾을 때마다 QR코드 숫자에 따라 상품을 주는 게임

8. 위 종류 이외 10가지 정도의 콘텐츠가 있습니다.

* 본 제안서는 기본 제안서입니다.

세부 제안 내용 구상은 다 끝났으나 이미지제작에 시간이 많이 걸려 우선 숲속동물 소행성
이미지만 간단하게 제작했습니다.

* 본 업체의 특징은 납품실적이 풍부한 조형물제작에 경험이 많은 연출력을 가지고 있으나
회사는 규모는 큰 기업은 아닙니다. (영업이 없는 회사)



어린왕자



숲속동물(낮)



숲속동물(밤)