

GWANGJU QUEST

100명의 용사 · 12개의 던전 · 2개의 메인 퀘스트

광주에서 살아가는 청년들이 각자의 던전에 모여 파티를 만들고, 문제를 발견하고 요구를 제안하며 도시의 다음 레벨을 함께 만드는 참여형 원탁회의.


2026.09.19
SAT


14:00~16:30


김대중컨벤션센터


12 DUNGEONS


2 MAIN QUESTS

01 / CONCEPT

행사 전체 콘셉트

12개 청년 주제를 각각 하나의 던전으로 설정하고, 참가 청년은 자신의 관심 주제에 배정된 던전에 입장합니다. 각 던전 안에서 같은 관심사를 가진 용사들이 하나의 파티를 이루고, 모든 던전이 공통으로 두 개의 메인 퀘스트를 수행합니다.

“100명의 청년 용사가 12개의 던전에 흩어져, 문제를 발견하고 요구를 제안하며 광주의 다음 레벨을 함께 만든다.”

02 / WORLD SYSTEM

세계관 용어 정리

실제 행사 요소	게임형 표현	의미
광주청년원탁회의	GWANGJU QUEST	행사 전체 세계관
참가 청년	HERO / 용사	던전에 입장해 퀘스트를 수행하는 플레이어
12개 청년 주제	12 DUNGEONS	각자의 관심 주제에 따라 입장하는 공간
같은 테이블 참가자	PARTY	한 던전에서 함께 퀘스트를 깨는 팀
퍼실리테이터	DUNGEON GUIDE	던전별 토론 진행자
세션 1	MAIN QUEST 01	문제 발견
세션 2	MAIN QUEST 02	요구 제안
테이블 결과발표	DUNGEON CLEAR REPORT	던전별 핵심 문제·요구 공유
행사 종료	QUEST CLEAR	본행사 종료
사후투표·정책전달	NEXT QUEST	행사 이후 확산·연결

12개의 던전

참가자는 신청 시 관심 주제를 선택하고, 최종 배정된 하나의 던전에 입장해 같은 관심사를 가진 용사들과 파티를 구성합니다.

DUNGEON 01

취업·일자리 던전

DUNGEON 02

창업 던전

DUNGEON 03

주거 던전

DUNGEON 04

교육·진로 던전

DUNGEON 05

결혼·출생·육아 던전

DUNGEON 06

건강·마음 던전

DUNGEON 07

문화·예술 던전

DUNGEON 08

사회안전망 던전

DUNGEON 09

이주민·유학생 던전

DUNGEON 10

참여·권리 던전

DUNGEON 11

여가·활력 던전

DUNGEON 12

교통·이동 던전

참가자가 경험하는 전체 흐름

행사장에 도착하는 순간부터 게임이 시작되며, 온라인에서 본 세계관이 현장 경험으로 그대로 이어집니다.

13:30
HERO CHECK-IN
용사 등록
용사증 수령

13:35
FIND DUNGEON
배정된 12던전 중
내 던전 확인

13:40
PARTY MATCHING
같은 던전 용사들과
파티 결성

14:20
TUTORIAL
플레이 규칙 및
진행방식 안내

15:00
MAIN QUEST 01
문제 발견

15:35
MAIN QUEST 02
요구 제안

16:10
CLEAR REPORT
12던전 결과 공유

16:30
NEXT QUEST
사후투표·결과 확산

전체 행사 타임테이블

시간	게임 스테이지	실제 운영 내용
13:30~14:00	LOBBY OPEN	체크인 · 던전 확인 · 스킬북 · 잡화점 · 아이템 상점 이용
14:00~14:20	OPENING STAGE	개회 · 국민의례 · 내빈소개 · 인사말 · 축하 · 단체사진
14:20~14:25	TUTORIAL	원탁회의 진행순서 및 참여방법 안내

시간	게임 스테이지	실제 운영 내용
14:25~14:50	SPECIAL NPC EVENT	광주 인플루언서와 광주 맛집·핫플 이야기
14:50~15:00	SAVE POINT	휴식 · 스킵북 · 잡화점 · 아이템 상점 이용 · 던전 복귀
15:00~15:35	MAIN QUEST 01	문제 발견 — 광주에서 불편했던 / 아쉬웠던 점
15:35~16:10	MAIN QUEST 02	요구 제안 — 광주에 필요한 점
16:10~16:25	DUNGEON CLEAR REPORT	12개 던전 결과 공유 및 추가 제안
16:25~16:30	QUEST CLEAR	폐회 · 사후 NEXT QUEST 안내

05-1 / SPECIAL NPC

2부 워밍업 · 인플루언서와 함께하는 ‘나만의 광주 PICK’

14:25~14:50 · 25분. 본격적인 원탁회의 전에 광주 맛집·핫플·생활공간처럼 익숙한 소재로 이야기를 시작합니다. 참가자가 자신의 경험을 직접 작성하고 테이블에서 공유한 뒤, 메인 화면으로 함께 살펴보며 자연스럽게 본 토론으로 연결합니다.

 WARM-UP QUEST · 25 MIN

MISSION QUESTION

다른 청년에게 꼭 알려주고 싶은
나만의 광주 맛집·핫플은 어디인가요?
“어디인가요?” + “왜 추천하고 싶나요?”

SPECIAL NPC PICK 기준

유명한 장소보다 ‘이야기가 있는 글’을 우선해 최종 5개를 선정합니다.

① 진정성 · 본인의 실제 경험과 마음이 담겼는가?

② 정성 · 추천 이유를 구체적으로 작성했는가?

③ 공감 · 다른 청년에게도 들려주고 싶은 이야기인가?

시간	STAGE	진행 내용	화면·운영 포인트
14:25~14:27 2분	OPENING	사회자가 인플루언서를 소개하고 “정책 이야기를 하기 전에 우리가 좋아하는 광주부터 이야 기해보겠습니다.”로 시작	SPECIAL NPC 프로필 화면
14:27~14:32 5분	INFLUENCER TALK	인플루언서가 광주 맛집·핫플을 고르는 기준과 추천하고 싶은 장소·경험 소개	추천 장소 사진 3~5장 · 선정 기준 키워드
14:32~14:33 1분	MISSION	참가자 미션·작성 방법·선정 기준 안내	질문 + 작성 링크/QR 또는 입력 화면
14:33~14:40 7분	TABLE TALK	2분 개인 작성 → 5분 테이블 공유. ‘나만의 광주 PICK’과 추천 이유를 작성하고 파티 안에서 서로의 경험 공유	퍼실리테이터가 대화 지원 · 작성 글 실시간 누적
14:40~14:47 7분	LIVE PICK	작성된 광주 PICK을 메인 화면에 띄워 함께 보고, 인플루언서가 진정성·정성·공감 기준으로 최종 5개 선정	★ SPECIAL NPC PICK!
14:47~14:49 2분	REWARD	최종 5명 발표 · 선정자에게 1만원 상품권 제공	WINNER × 5 화면
14:49~14:50 1분	NEXT QUEST	“우리가 좋아하는 광주처럼, 더 좋은 광주에 필요한 것은 무엇일까요?”로 원탁회의에 연결	MAIN QUEST 전환 · “광주에서 아쉬웠던 점은?”

참고 · 2부 워밍업 현장 연출 이미지

아래 이미지는 인플루언서 토크, 메인 화면 공유, 테이블 대화가 한 흐름으로 이어지는 현장 구성 예시입니다.



01 · TALK SESSION

사회자와 인플루언서가 광주의 맛·문화와 개인의 경험을 자연스럽게 풀어내는 토크 장면 예시



02 · LIVE DISPLAY

참가자가 테이블에 앉아 토크를 듣고, 작성된 이야기를 메인 화면으로 함께 살펴보는 전체 구성 예시



03 · TABLE TALK

각자의 '나만의 광주 PICK'을 작성하고 테이블에서 서로 공유하는 참여형 분위기 예시

06 / LOBBY OPEN

13:30~14:00 대기시간을 '첫 번째 체험'으로 전환

등록 후 자리에서 기다리는 시간이 아니라, 행사장에 들어오는 순간부터 이미 게임을 플레이하고 있다는 느낌을 줍니다.

1

WORLD GATE

WELCOME HERO!

행사장 입구를 게임 월드의 입구처럼 연출. CHECK-IN, DUNGEON, ITEM SHOP 방향을 직관적으로 안내.

2

HERO CHECK-IN

출석 확인 후 용사증 + 던전 번호 + 안내정보 지급. 용사증은 명찰과 던전 배정표 역할을 동시에 수행.

3

FIND YOUR DUNGEON

“7번 테이블”이 아니라 “문화·예술 던전”처럼 안내. 12던전 맵 또는 대형 안내보드 활용.

4

PARTY MATCHING

같은 던전의 용사들이 먼저 모이도록 하고, 테이블에는 가벼운 **WAITING QUEST** 질문을 배치해 자연스럽게 대화를 시작.

5

3 BOOTH ZONES

SKILL BOOK · GENERAL STORE · ITEM SHOP

청년정책, 음료·다과, 청년 로컬브랜드를 각각 게임 속 상점처럼 구성.

6

PHOTO ZONE

QUEST ACCEPTED / I'M READY TO LEVEL UP

GWANGJU 등의 문구로 용사증 인증사진을 찍을 수 있는 공간 구성.

WAITING QUEST 예시

“광주에서 내가 가장 좋아하는 장소는?”

“광주에 하나 더 생겼으면 하는 것은?”

목적: 본 토론 전에 참가자가 '의견을 말하는 경험'을 한 번 해보게 만들어 15:00 메인 퀘스트 진입 장벽을 낮춤.

06-1 / BOOTH CONCEPT

부스도 하나의 '게임 월드'처럼 구성

참가자가 행사장에 입장하는 순간부터 세계관이 끊기지 않도록, 3개의 부스를 각각 스킬북 상점 · 잡화점 · 아이템 상점으로 설정합니다. 체크인 이후 대기시간과 14:50~15:00 휴식시간에 자유롭게 이용할 수 있습니다.



부스 연출 콘셉트 예시 · 실제 현장에서는 행사장 규격과 제작물 크기에 맞춰 적용

SKILL BOOK SHOP

📖 스킬북 상점

청년정책 부스. 광주 청년이 활용할 수 있는 정책과 지원정보를 '스킬북'처럼 살펴보는 정책 홍보·안내 공간.

GENERAL STORE · DRINK & SNACK

🍹 잡화점

음료·다과 부스. 행사 중 잠시 쉬며 음료와 간식을 이용하는 공간을 'HP 회복' 콘셉트로 연출.

ITEM SHOP · LOCAL BRAND

🔪 아이템 상점

청년 로컬브랜드 업체 부스. 광주 청년 로컬브랜드의 제품과 활동을 게임 아이템처럼 소개하고 홍보하는 공간.

모든 던전에서 공통으로 수행하는 2개의 메인 퀘스트

MAIN QUEST 01

문제 발견

각 던전 주제와 관련해 광주에서 실제로 경험한 불편, 아쉬움, 부족함을 발견합니다.

“우리 던전의 주제와 관련하여 광주에서 무엇이 불편하거나 아쉬웠나요?”

3분	5분	12분	8분	5분	2분
QUEST INTRO	SOLO PLAY	PARTY SHARE	CLUSTER	PARTY VOTE	RESULT SAVE

결과: 던전별 핵심 문제 2~3개 도출

MAIN QUEST 02

요구 제안

발견한 핵심 문제를 바탕으로 청년이 광주에서 더 잘 살아가기 위해 필요한 변화와 요구를 제안합니다.

“그렇다면 청년이 광주에서 더 잘 살아가기 위해 무엇이 필요할까요?”

5분	10분	8분	5분	5분	2분
REVIEW	IDEA DROP	PARTY SHARE	COMBINE	PARTY VOTE	RESULT SAVE

결과: 던전별 핵심 요구·제안 1~2개 도출

던전 클리어 결과물

12개 던전이 동일한 양식을 사용하면 발표와 사후 데이터 정리가 쉬워집니다.

DUNGEON CLEAR CARD

DUNGEON 07

 문화·예술 던전

MAIN QUEST 01 / PROBLEM

우리가 발견한 가장 중요한 문제는

MAIN QUEST 02 / NEED

그래서 광주에 필요한 것은

OUR REQUEST

광주에

을/
를 제안합니다.

DUNGEON CLEAR REPORT 발표 형식

“우리 파티는 주거 던전입니다.

우리가 발견한 핵심 문제는 ○○입니다.

그래서 광주에 필요한 것은 ○○입니다.”

권장 발표시간: 던전당 45~60초

운영 포인트: 12개 던전 발표를 동일한 양식으로 제한하고, 메인 스크린에는 각 던전의 결과카드를 동시에 띄움.

QUEST CLEAR 화면 문구

12 DUNGEONS CLEARED! · 100 HEROES · 12 DUNGEONS · 2 MAIN QUESTS · 1 GWANGJU

NEXT QUEST: “100명의 이야기를 1,000명의 선택으로.”

행사장 공간 구성

A. WORLD GATE 외부 행사안내·입구	B. HERO CHECK-IN 참가등록·용사증 수령	C. PARTY MATCHING 12던전 위치 확인	D. SKILL BOOK 청년정책 홍보·안내
E. GENERAL STORE 음료·다과	F. ITEM SHOP 청년 로컬브랜드 홍보	G. PHOTO ZONE 용사 인증사진	H. MAIN STAGE 사회·NPC·결과공유
I. DUNGEON ×12 12개 의제별 원탁			

권장 동선: 입구 → CHECK-IN → 던전 확인 → 스킬북/잡화점/아이템 상점/PHOTO ZONE → 본인 던전 착석