



2022. 11. 21.(월) ~ 12. 20.(화)
제263회 부천시의회(제2차 정례회)

주요업무 추진실적

【2021 ~ 2022년】

재정문화위원회

- 부천국제애니메이션페스티벌

[사]부천국제애니메이션페스티벌조직위원회

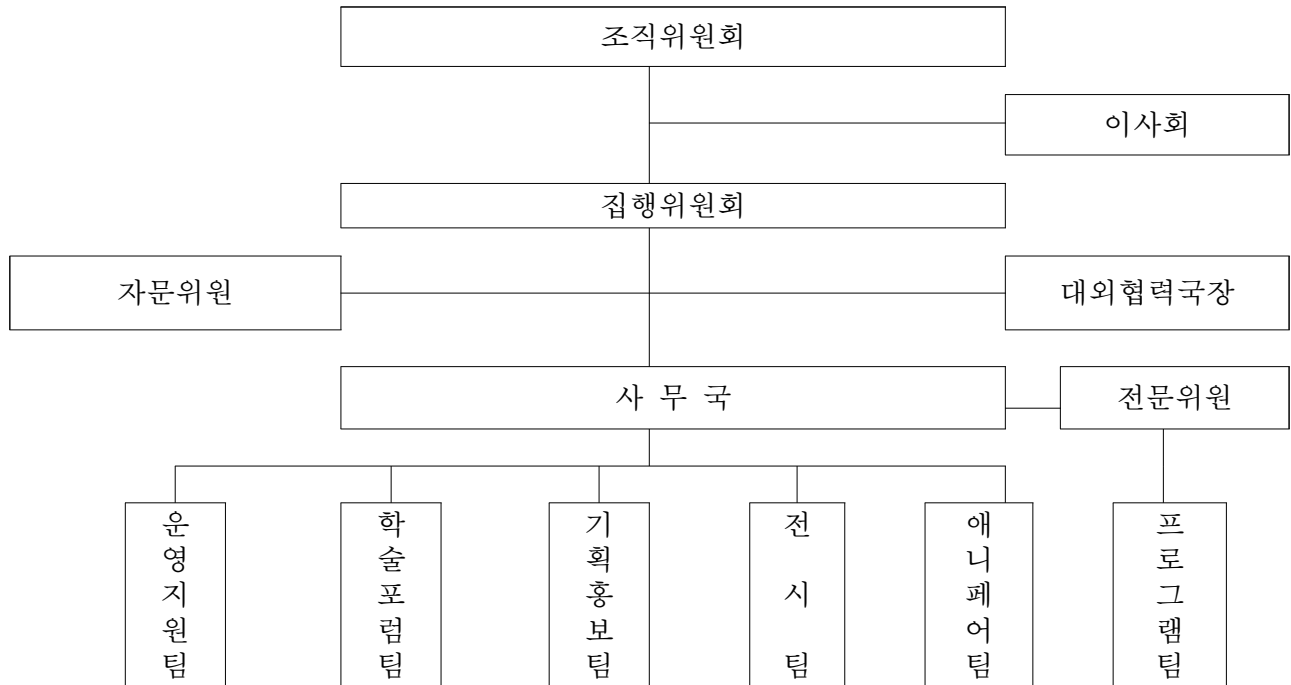
목 차

□ 일반현황	—	3
□ 주요업무 추진성과	—	5
□ 주요업무 추진실적		
○ 아카데미 공식 지정 국제영화제	—	6
○ 전국학생만화애니메이션 대전·공모전	—	9
○ 지역연계 문화콘텐츠 활성화 프로그램	—	11

일 반 현 황

□ 조 직 : 1국 6팀

(2022. 10. 31. 현재)



□ 조직위원회

(단위 : 명)

계	위원장	부위원장	감사	이사
19	1	1	2	15

※ 조직위원회 구성원 임기 : 2021. 1. 1. ~ 2022. 12. 31.

□ 집행위원회

(단위 : 명)

계	위원장	부위원장	위원
10	1	1	8

※ 집행위원회 구성원 임기 : 2021. 1. 1. ~ 2022. 12. 31.

□ 정원 : 19명(현원 : 17명)

(단위 : 명)

구분	계	조직위원장	집행위원장	정규직	연간계약직	단기계약직
정원	19	1	1	2	4	11
현원	17	1	1	2	2	11

□ 2022년 예산현황

(단위 : 천원, %)

연 도 별 구 분		2022년 예산액	2021년 최종 예산액	증감액	증감률 (%)	비 고
합 계		1,815,000	1,700,000	115,000	6.7	
보조금	소 계	1,730,000	1,645,000	85,000	5.1	
	국 비	120,000	135,000	△15,000	△11.1	
	도비(경기콘진)	360,000	360,000	-	-	
	시 비	1,250,000	1,250,000	-	-	
자체예산	소 계	85,000	55,000	30,000	54.5	
	외 부 지 원 금	3,000	3,000	-	-	
	행 사 수 입	27,000	27,000	-	-	
	기 타	55,000	25,000	30,000	120	

□ 주요사업 추진계획

(단위 : 천원)

연번	사 업 명	예산액	주 요 내 용	비고
계		1,815,000		
1	영 화 제 운 영	594,790	○ 애니메이션영화제 등 행사 운영비 (작품선정, 초청항공·숙박, 상영료, 출품작심사등)	
2	기 관 운 영	384,880	○ 사무국 직원 인건비 및 임대료 등 운영비 제반 경비, 예비비	
3	홍 보 / 인 터 넷 사 업 비	247,080	○ 기자회견, 홍보대사, 인쇄홍보물 제작, 현수막 등 옥외 홍보물 제작 등	
4	전 시 / 부 대 행 사	226,640	○ 개막식 공식행사, VR상영관, 기획전시제작/설치운영, 부대행사 운영비	
5	콘 텐 츠 마 켓	170,000	○ 애니메이션 활성화를 위한 해외마켓 참관 및 제작지원사업	
6	애 니 페 어 및 포 럼	74,120	○ 대학홍보관, 기업관, VR체험/상영관, 잡세미나, 선도기업협약식 및 애니메이션학술 관계자 초청 운영비	
7	상 시 사 업	85,940	○ 실기대전/공모전 운영비 ○ 관내 미취학 아동 대상 애니메이션 상영	
8	프 로 그 램 클 래 스	31,550	○ 스페셜토크, 워크인프로그레스, 초청게 스트 강의비, 숙박·항공비	

□ 위원회 현황 : 3개 위원회

명 칭	구성일자	위원장 (의 장)	위원수 (명)	설 치 근 거
조 직 위 원 회	2021. 1. 1	서 채 환	17	BIAF정관에 의한 제3장 제11조(임원)
집 행 위 원 회	2021. 1. 1	강 현 중	10	BIAF정관에 의한 제6장 제32조(설치)
자 문 위 원 회	2021. 1. 1	서 채 환	46	BIAF정관에 의한 제3장 제19조(자문위원회)

주요업무 추진성과

□ 비전

- 세계 애니메이션 흐름을 선도하는 국제애니메이션영화제

□ 성과평가 및 시사점

○ 아카데미(오스카) 공식지정 국제영화제

- 아시아 유일 아카데미 지정 국제 애니메이션영화제
- 예술성과 대중성을 함께 추구하는 차별화된 작품 구성
- 차별화된 작품 구성으로 애니메이션의 과거-현재-미래를 잇는 가교 역할
- 한-중 수교 30주년 기념 특별전 진행으로 국제문화교류 강화
- 아카데미 수상 및 노미네이션 감독과 각국 거장들의 지속적인 참여로 국제애니메이션 영화제로서의 브랜드 구축

○ 콘텐츠 산업 공간 조성

- 애니메이션 및 관련 업계 취업을 위한 잡 세미나 개최
- 애니메이션 콘텐츠의 확장과 산업 발전을 위한 장·단편 애니메이션 지원 사업
- 인공지능 혁신에 대비한 애니메이션 문화·콘텐츠 증진

○ 찾아가는 애니메이션 사업 특화

- 연계 교육 사업을 통한 경기도 및 부천시 문화 역량 강화
- 전문적인 애니메이션 강의로 진로 체험 기회 제공
- 시민들에게 애니메이션 장르 체험 기회 제공

○ 애니메이션 자원을 활용한 문화도시 체계적 지원

□ 향후과제

- K-콘텐츠 산업(애니메이션, e-스포츠 등)의 지속적 확대
- 세계 애니메이션 산업 선도 기반 구축
- 융·복합 인재 양성을 위한 애니메이션 교육 사업 확대

아카데미 공식 지정 국제영화제

- ◇ 예술성과 대중성의 결합, 국제영화제로서의 역할 수행과 동시에 모두가 즐기는 축제의 장 마련
- ◇ 애니메이션의 제작부터 배급까지 원스톱 시장 활로 개척
- ◇ 국내 콘텐츠 소개 및 해외 진출의 창구로서의 역할

□ 행사개요

- 개최기간 : 2022. 10. 21.(금) ~ 10. 25.(화) (5일간)
- 참여인원 : 15,604명 (영화관람 5,405명, 전시/부대행사 10,199명)
- 상영관 : 2개소 (한국만화박물관, CGV 부천)
- 행사내용
 - 애니메이션 상영회 : 33개국 110편 (중복 3편 포함)
 - 전시, 애니페어, 학술포럼, 부대행사, 상시사업
- 사업비 : 1,815백만원(국비 120, 도비(경기콘진) 360, 시비 1,250, 기타 85)

□ 추진실적

- 부천국제애니메이션영화제 개최

구분	2021년(23회)	2022년(24회)
개막작	‘항구의 니쿠코’	‘꼬마 니콜라’
상영작	132편(36개국)	110편(33개국) *국제경쟁부문 86편, 초청작 27편
게스트	594명(해외 4개국, 6명)	573명(해외 7개국, 32명)
시상내역	본상 18개, 특별상 5개 (23개 부문)	본상 17개, 특별상 6개 (23개 부문)

- 애니페어/학술포럼

<2021년>

- 대학홍보관, 기업마켓관(손오공), AR체험관 운영
- 3D, Game 및 디렉팅 노하우에 대한 잡세미나 2개 부문 운영

- 대한적십자사와의 선도기업 협약 진행
- 메타버스(Metaverse), ‘새로운 가상 융합 플랫폼의 미래가치’ 포럼 진행
- 참여인원 : 872명(애니페어), 1,198명(학술포럼)

<2022년>

- 애니메이션 산업화를 위한 BACM애니메이션 콘텐츠마켓 추진
 - 애니프리젠테이션 상금 증액으로 지원 공모 참가자 증가
 - 6회째 단편애니메이션제작 지원사업으로 기업 및 감독의 제작 플랫폼 역할 정립
 - 장편애니메이션제작 두 번째 지원작으로 책 스트리 ‘아홉산 숲’을 선정하여 2년에 걸친 단계적인 지원과 안시 MIFA 공동 홍보부스 참가 예정
- 미국 Riot Games의 오문영 아티스트, 까르페디엠의 오효석 부사장 등 국내·외 전문가를 초청하여 취업 강연 개최
 - 일대일 대면 포트폴리오 리뷰를 통해 심층적인 취업상담 진행
- 애니메이션 인재육성을 위한 대한적십자사와의 선도기업 협약 체결
- 국내 애니메이션의 활성화를 위한 Fun+Career(대학홍보관, 기업홍보관)를 통해 애니메이션 관련 대학 홍보와 공개 예정인 국내 애니메이션 홍보
- 급격하게 변화하는 기술 동향에 발맞춘 ‘인공지능아트와 기술’을 주제로 관계자 대상 토론의 장 마련

○ 전시/부대행사

구분	2021년(23회)	2022년(24회)
전시	5개 전시회(4개 부문) *국립현대미술관 협업	3개 전시회(2개 부문)
부대행사	인형극, 애니메이션 어린이 캠프, e-스포츠 대회, 애니락 in 부천 등	11초 애니메이션 영화제, e-스포츠 대회, 애니락 in 부천, VR상영, 비앞네컷 등
참여인원	1,369명(전시) 1,051명(부대행사)	7,882명(전시) 1,013명(부대행사)

○ 홍보

구분	2021년(23회)	2022년(24회)
언론홍보	보도자료 58건 해외매체 15건 뉴스레터 49건	보도자료 51건 해외 매체 12건 뉴스레터 31건
보도현황	일간지 32건 (국민일보 등)	일간지 56건 (매일일보 등)
온라인홍보	SNS 166건	SNS 160건

□ 향후계획

- 매체 환경을 선도하는 제25회 애니메이션영화제 준비
 - 아카데미 수상 및 노미네이션 감독 초청, 작품 프리미어 상영
 - 권위 있는 국제영화제로서 전문성 있는 심사위원단 구성
 - BIAF 역대 수상 감독·프로듀서를 중심으로 한 심사위원 구성
 - 거장 감독, 아카데미 회원 등 세계적 지위의 심사위원
 - 국제경쟁 선정위원회 : 선정위원회 전문가 구성 등
 - 심사, 통역 및 Q&A 인터랙티브 시스템, 한국단편경쟁 + VR 사전제작 단편 작품 프로모션
 - 독보적인 프로그램클래스, 최고의 프리미어 작품 선정
 - 픽사, 디즈니 등 세계적 애니메이션 제작사 감독 마스터클래스
 - 한-영 140주년 수교 기념, 영국특별전 개최 계획
- 애니메이션 산업화를 위한 BIAF 마켓으로서 역할 정립
 - 기획부터 제작까지 단계적 지원으로 국내 애니메이션 마켓 활성화
 - 장편애니메이션제작지원 선정 작품을 프랑스 안시 MIFA부스 홍보로 해외 진출 징검다리 역할
 - NFT온라인 마켓 플랫폼을 통한 지원 사업 확장
- 애니메이션 콘텐츠·문화 인재 양성
 - 애니메이션 전문 인재 양성과 취업 기회를 위한 잡세미나 운영
 - 현업 전문가 초청을 통해 실무와 연관된 기술 노하우 제공
 - 포트폴리오 리뷰 및 일대일 대면 상담을 통해 심층적인 취업 상담 제공

전국학생만화애니메이션 대전 · 공모전

- ◇ 콘텐츠, 영상 분야의 관심도가 높은 청소년들에게 창의성, 예술성을 평가받는 기회 제공
- ◇ 문화 · 창의도시 부천이 K-콘텐츠 융 · 복합 미래 인재 양성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2022. 1. ~ 9.
- 공모부문 : 4개 부문 (애니메이션, 만화, 상황표현, 캐릭터)
- 참가인원 : 623명 (2021년 : 768명)
- 작품전시
 - (2022. 8. 23.) BIAF홈페이지(미디어관) 온라인 전시
 - (2022. 8. 23. ~ 9. 14.) 오프라인 전시(부천, 서울)

□ 추진실적

- 참가인원

구분		2021년		2022년	
실기대전 (고등부)		참가자(명)	수상자(명)	참가자(명)	수상자(명)
	합계	555	74	356	48
	애니메이션	32	6	17	3
	만화	201	28	155	21
	캐릭터	116	15	58	8
	상황표현	206	25	126	16
공모전 (중등부)	합계	213	23	267	22
	애니메이션	2	2	7	3
	만화	51	8	49	7
	캐릭터	121	6	123	6
	상황표현	39	7	88	6

- 2021년 공모전은 한국우편사업진흥원과 협업
- 2022년 실기대전은 대한적십자사, 공모전은 한국우편사업진흥원과 협업

○ 모집요강

구분		2021년	2022년
실기대전 (고등부)	대상	전국 고등학생	전국 고등학생 및 동일 연령 청소년, 고등학교 졸업자
	실기일자	2021. 4. 18.(일)	2022. 7. 17.(일)
	장소	ZOOM (온라인)	ZOOM (온라인)
	특전	본상 수상자 교수평가 서 발행, 애니메이션 관련학과 입학 시 가산 점 부여 및 부상 제공	대한적십자사상(금상, 은상) 제공, 본상 수상자 교수평가서 발행 및 부 상 제공
공모전 (중등부)	대상	전국 중학생	전국 중학생 및 동일연령 청소년, 중학교 졸업자
	심사일자	2021. 5. 1.(토)	2022. 8. 8.(월)
	특전	장학금 외 부상 제공	한국우편사업진흥원장상 및 부상 제공
공통사항	수상작 전시회	온라인(BIAF홈페이지) 오프라인(BIAF행사장)	온라인(BIAF홈페이지) 오프라인(한국만화박물관, 서울 우표박물관)
	시상식	2021. 6. 5. 고려호텔 (본상 48명)	2022. 8. 28. 한국만화박물관 (본상 45명)

□ 향후계획

○ 제23회 실기대전/공모전 준비

- 사업기간 : 2023. 1. ~ 10.
- 공모부문 : 4개 부문(애니메이션, 만화, 상황표현, 캐릭터)
- 실기일시 : 2023. 4. 1.(토)
- 목표인원 : 800명 (2022년 : 623명)
- 시 상 : 2023. 6. 4. (일) 14시 (4개 분야, 50명)
- 전 시 회 : 2023. 5. 23.(화) ~ 6. 11.(월)
 - 온/오프라인 전시(온라인 상시)

지역연계 문화콘텐츠 활성화 프로그램

- ◇ 찾아가는 애니시네마, 애니문화읽기 등 지속적인 문화예술교육프로그램을 통한 애니메이션 관련 미래인재 양성
- ◇ 애니메이션을 통해 누구나 차별 없이 문화를 누림으로써 문화 매력 도시(부천)로 발돋움 기회 제공
- ◇ BIAF 연중 순회 상영 행사를 통해 미취학 아동, 학생들, 시민들에게 애니메이션에 대한 인식 제고

□ 사업개요

- 기 간 : 2022. 1. ~ 12.
- 대 상 : 관내 어린이집, 유치원, 초, 중, 고등학생
- 사업내용 : 온라인 애니메이션 상영회 및 누구나 즐길 수 있는 애니메이션 예술교육

□ 추진실적

- BIAF365 애니시네마 · 찾아가는 애니시네마 · 기획상영

구분	2021년	2022년
관람인원	3,984명(95개 단체)	4,706명(125개 단체) *2022.10.31. 기준 집계
추진기간	2021. 4. ~ 11.	2022. 4. ~ 9.
상영횟수	35회 *온/오프라인 병행 상영	53회 *온/오프라인 병행 상영
상영장소	BIAF 유튜브채널(온라인) 지역아동센터(오프라인)	BIAF 유튜브채널(온라인) 술안아트홀(오프라인)
기획상영	7회 상영 (CGV 부천)	13회 상영 (광주독립영화제, 판타스틱큐브, 춘의골목상권)

- 2022. 12. 31.까지 5회 추가 상영 예정(1,404명, 49개 단체)

<2021년>

○ 애니문화읽기

- OHP필름을 이용한 셀 애니메이션 스톱모션 제작 활동
- 인재 양성 및 문화소외지역 해소를 위한 교육프로그램
 - 1,405명 (11개교, 49학급) 교육 진행

< 2022년 >

○ 애니문화읽기

- Ani-Play
 - 교육기간 : 2022. 5. 12 ~ 11. 17
 - 교육내용 : 애니메이션의 전통, Cell(셀)애니메이션 제작하기, 감성 Clay(클레이)애니메이션 제작하기
 - 856명 (8개교, 12회) 교육 완료 (2022. 10. 31. 기준 집계)
- 꿈길
 - 교육기간 : 2022. 4. 28 ~ 12. 7
 - 교육내용 : 애니메이션 성우 체험하기
 - 54명 (3개교, 3회) 교육 완료 (2022. 10. 31. 기준 집계)

□ 향후계획

○ BIAF365 애니시네마

- (2022. 11. ~ 12.) 5회 상영 (술안아트홀 2회, 온라인상영회 3회)
- 2023년 애니시네마 상영프로그램 및 상영장소 선정

○ Ani-Play (인재 양성 및 문화소외지역 해소를 위한 교육프로그램)

- (2022. 11. ~ 12.) 경기도 관내 초·중등 1개교 5학급 150명 교육

○ 꿈길 (멀티미디어를 이용한 현장직업체험교육 프로그램)

- (2022. 11. ~ 12.) 부천 관내 중등 1개교 1학급 25명 교육

○ 2023년 애니문화읽기 교육사업 프로그램 기획 및 학교 모집

○ 2023년 기획상영 프로그램 및 상영장소 선정