

## (재)경기디지털콘텐츠진흥원

# 1. 일반 현황

### □ 설립근거

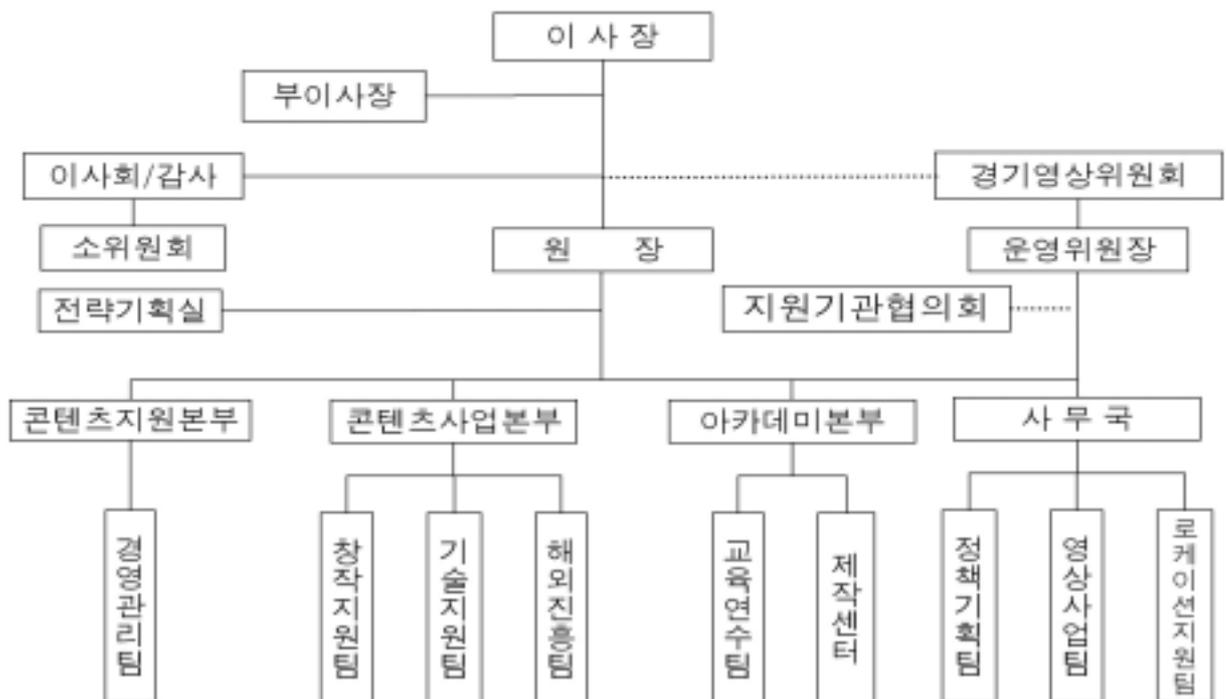
- 경기도 디지털콘텐츠진흥원 설립 및 지원조례( 2001.3.5.제정, 2005.9.26개정)

### □ 설립목적

- 우수문화산업체의 집적화를 통한 고용 창출과 지역경제 활성화
- 고품질 문화 콘텐츠 생산 및 유통활성화를 위한 산업기반 조성
- 경기도를 세계속의 디지털문화 콘텐츠 산업의 중심지로 육성

### □ 일반현황

- 소재지 : 경기도 부천시 원미구 상동 446-3 메리츠화재빌딩 內
- 입주사 현황 : 총 17개사 (애니메이션 10개/게임 7개)
- 사무기구 : 1실·3본부·1국
- 정/현원 : 정원 38/37명 (진흥원 30/29명, 영상위원회 8/8명)
- 조직도



## □ 총괄 예산 현황

### ○ 수입 예산

(단위 : 천원)

분 류		2006년도 제1회추경예산	구성비(%)
관	항		
합 계		8,101,040	100%
사업수입	소 계	346,529	4.28%
	1. 임대료 수입	40,744	0.50%
	2. 관리비 수입	162,585	2.01%
	3. 공용장비 운영	120,000	1.48%
	4. 아카데미 운영수입	23,200	0.29%
사업외수입	소 계	1,376,158	16.99%
	1. 이자수입	140,810	1.74%
	2. 기타수입	125,348	1.55%
	3. KOCCA사업지원금	210,000	2.59%
	4. 투자조합회수금	900,000	11.11%
출연금	소 계	5,597,119	69.10%
	1. 경기도	3,607,000	44.53%
	2. 부천시	1,990,119	24.57%
이월금	이월금	781,234	9.63%

### ○ 지출 예산

(단위 : 천원)

분 류		2006년도 제1회추경예산	제1회추경 구성비(%)
합 계		8,101,040	100%
재단운영비	소 계	1,753,788	21.65%
	인건비	1,238,850	15.29
	일반운영비	469,938	5.80
	고정자산	45,000	0.56
사업지원비	창작활성화 기반조성 등	3,935,529	48.58%
아카데미사업비	소 계	1,068,537	13.20%
	아카데미사업비	468,537	(5.79%)
	콘텐츠제작센터사업비	600,000	(7.41%)
경기영상위원회	경기영상위원회사업비	1,273,186	15.71%
예비비	예비비	70,000	0.86%

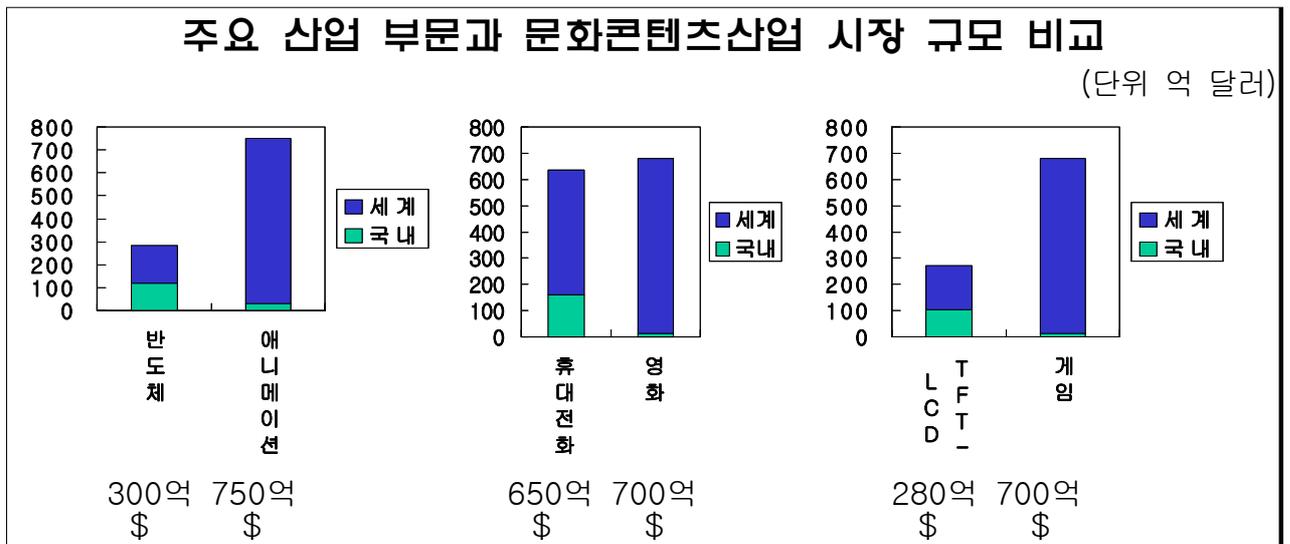
※ 2회 추경예산은 재단이전 관련 167.8억원 편성임

## II. 문화콘텐츠산업 시장 환경

### □ 왜 문화콘텐츠산업인가?

#### 1. 세계를 움직이는 산업

- 디지털 미디어의 융합, 여가시간 증대 및 문화소비 확대로 콘텐츠 수요 급증
- 전 세계 시장규모는 **약 1조 2500억 달러 ('04년)**
- ※ **연 평균 성장률 7.3%**, 향후 2009년까지 년 평균 7.3%씩 성장 예측



*“21세기는 문화산업 분야에서 각국의 성패가 결정되며,  
이 분야에서 승리하는 국가가 세계 경제를 지배할 것이다” (피터 드러커)*

#### 2. 창의력이 경쟁력의 원천

- 창의적 아이디어만 있으면 적은 비용으로 높은 이익창출
- ※ **부가가치 유발효과 (문화콘텐츠산업 0.91>제조업 평균 0.64)**
- 성공한 원작 하나가 여러 장르에서 활용, 저비용으로 무한 복제 가능
- ※ 캐릭터 “둘리” 1,500여 가지 상품 활용(매년 23억 이상 로열티)
- ※ 영화 <태극기 휘날리며> 경제효과 5,000억원, 2,300개 일자리 창출,중형차 22,000대의 생산효과와 동일(2005. 한국은행)

#### 3. 새로운 고용창출을 선도

- 산업의 급성장에 따른 고용인력 매년 증가
- ※ 취업자 26.8만 명('94) → 31만 명('98) → 46만 명('04)
- ※ 취업자 증가율 전망 (문화콘텐츠산업 12%>IT 3.1%>제조업 1.1%, '02~'08)

#### 4. 경기/부천 브랜드 이미지 상승 → 고용 창출, 지역경제 활성화

- 경기도·부천에서 제작된 문화콘텐츠산업 관련 상품으로 드라마 및 영화 촬영지 방문, 공연관람 증대 및 지역 이미지 상승효과
- ※ <대장금> 50부작 제작의 전체 경제효과 2,000억원,  
     <대장금>테마파크로 해외관광객 10만 명 유치 및 1,000억원 경제효과 달성
- ※ 영화 <왕의 남자>의 흥행으로 안성 바우덕이의 문화 명품화 실현

#### □ 국내 디지털문화콘텐츠산업 매출규모 : 44조 1,955억 원(2004)

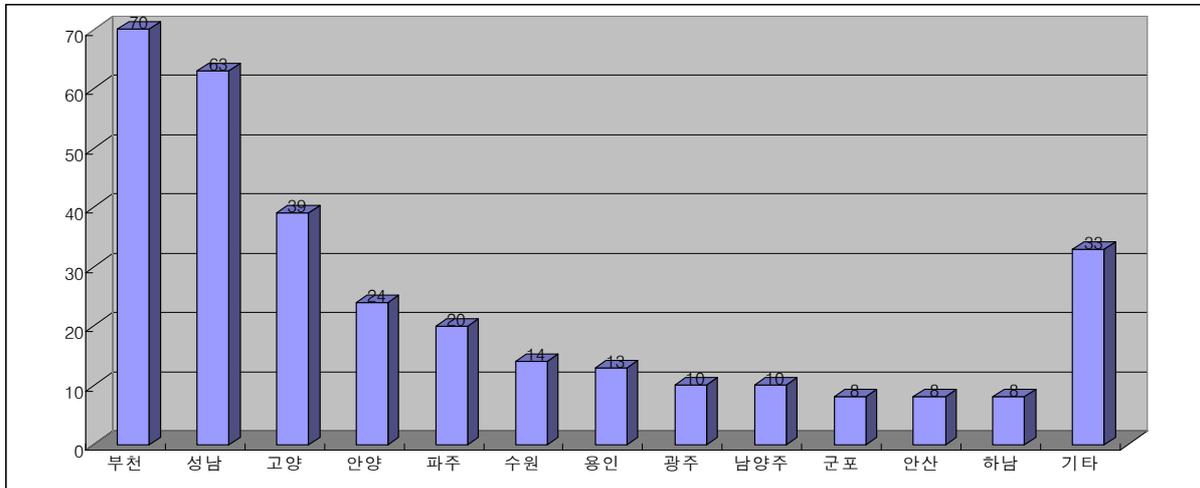
- 산업의 급성장에 따른 고용인력 매년 증가
  - 취업자 26.8만 명('94) → 31만 명('98) → **46만 명('03)**
  - 취업자 증가율 전망: 문화콘텐츠산업 12% > IT 3.1% > 제조업 1.1% ('02~'08)
- 문화콘텐츠산업 경제효과

비교기준	문화산업	제조업	서비스업
생산유발계수	2.11	1.96	1.68
경제영향력계수	1.13	1.06	0.90
<b>고용유발계수(10억원 투입 시)</b>	<b>159명</b>	<b>94명</b>	<b>149명</b>

## □ 경기도 및 부천시 문화콘텐츠산업 현황

○ 경기도 소재 게임, 캐릭터, 음반, 영화, 만화, 애니메이션 관련 업체 **267개**

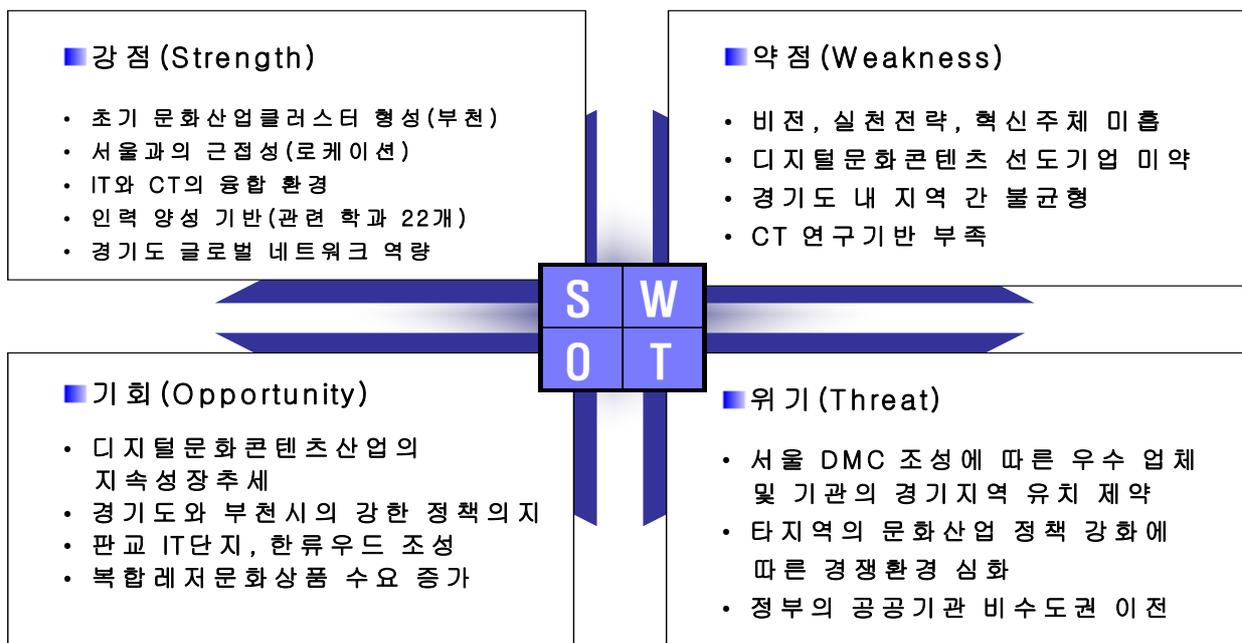
<표> 주요 경기도 시·군 문화콘텐츠관련 업체 수(2006.10)



○ 부천 소재 문화콘텐츠업체 매출액 현황

- 총 70개 기업 매출 680억원 (2006)
- 경기디지털콘텐츠진흥원 입주기업 매출 489억원 (2006 예상)

○ 경기문화콘텐츠산업 SWOT 분석



### III. 2006년도 주요 업무 성과

재단 설립초기단계의 추진성과와 문제점을 분석,

성공모델화가 될 수 있는 발전적 방향을 적극모색

- '02~'05년도는 경기도 문화콘텐츠 산업 육성을 위한 인프라 구축단계
  - 진흥원 기본재산 출연, 종합편집실 시설/장비 구축, 아카데미 시설 구축
- '05년 12월 중장기 발전전략 발표,
  - 경기도 기업 육성을 통한 경제 활성화 및 문화콘텐츠산업 발전전략에 주력
  - 기업 수익 창출에 중점을 둠
- '06년도 **입주기업 매출액 489억원 예상, 공동제작 등 278억원 규모 투자 유치**
  - 입주사 기획·추진 프로젝트 44건, 지적재산권 124건, 520명 인력 근무
  - 극장용 장편 애니메이션 등 공동 제작 추진(제작비 63억규모, 연인원 180명)
- 특히, 진흥원이 부천시에 위치함으로써
  - 부천지역 첨단 디지털문화산업 집적지 조성에 기여
  - 문화관광부로부터 문화산업클러스터(문화산업지원센터)로 지정
  - 부천지역 특화분야인 만화, 애니메이션, 캐릭터 사업 추진에 중점

⇒ 따라서 입주기업 공간/시설, 사업 지원을 통해  
부천 문화산업 클러스터 인프라 구축 및 발전에  
진흥원 역할이 증대되고 있음
- 부천시 국비 지원 부분
  - 특화된 첨단문화산업 집적화, 지방 문화산업 경쟁력 제고, 지역 경제 발전을 위해 문광부로부터 '02년도 20억4,700만원, '03년도 32억 1,500만원, 2004년도 42억원 등 '04년까지 총94억 6,200만원을 지원받음
  - 진흥원이 부천시에 위치함으로써 가능했던 결과로, 경기디지털콘텐츠진흥원이 부천시의 지방문화산업 경쟁력에 기여하고 있다고 평가됨  
('06.10.23, 문광부 2006 지방문화산업클러스터 평가, 진흥원에서 수검)

⇒ 금년은 21세기 핵심전략산업인 경기도·부천시 문화산업 육성을 위한 본격사업을 실시한 한 해였음

## < 2006년도 주요 성과 1 >

### ◎ 국내외 우수 기업 유치 및 투자 유치 부문

#### 1. 일본애니메이션 제작사 1,000만 달러 투자유치('06.2) 등

- (주)GDH그룹 한국 현지법인 GK엔터테인먼트 설립 유치
- 미국 K사, S사 법인 유치 협의 중, 총 2,000만불 투자 예상
- 스페인 BRB사 경기도 내 기업 및 프로젝트 투자 추진 - 1,500만불 예상

#### 2. 애니메이션 및 게임 전문기업 <손오공> 부천 이전

- 600억원 매출 및 근무인원 250명 규모

#### 3. 경기도·부천시 기업 수출 및 공동제작 투자 유치

- 국내외 전시회 통해 <애니멀> 애니메이션 수출 등 **총 190만 달러 수출**
- 알지애니메이션 스튜디오 스페인 협약 체결 등 **공동제작 투자유치 177억원**

#### 4. 국내 메이저 제작사 프로젝트 유치

- 국내최초 극장용 클레이애니메이션<럭키서울>  
제작프로젝트(제작비 35억) 유치('06.3)
- MK픽처스, 오돌또기 <마당을 나온 암탉>  
제작 프로젝트(제작비 28억)유치('06.5)
- 제작센터, 우수 창작인력 80여명 입주, 도내 우수 제작사 2개사 이전, 7개사 설립

#### 5. 한국문화콘텐츠진흥원 지원사업 등 31.5억원 유치

- CRC(문화원형사업) 3억원, CTC(문화기술센터) 10억원
- 입주사 감성엔진 개발 4억 5천만원, <초록숲 이야기> 9억5천만원
- 입주사 플랫폼스 감성엔진 개발 4억 5천만원

#### 6. 경기디지털콘텐츠투자조합 결성 (총 8개사, 170억 규모 결성)

## < 2006년도 주요 성과 2 >

### ● 국내외 교류 협력 강화 부문

1. 중국 상해시 다메체산업원과 문화산업을 위한 업무 협약(2005.12)
2. 중국 상해시 한 중 디지털콘텐츠산업미래발전 포럼 개최(2006.4)
3. 북한설송합작회사와 디지털애니메이션 공동제작(2006.5)
4. 마이클 두덕 드 비트 감독과 애니메이션 제작(2006.6)
5. 프랑스 상공부 산하 교육기관 수필포컴과 교육 업무 협약 체결(2006.11)

### ● 우수 콘텐츠 창작 지원 부문

1. <God of WarII>, <아이스케키>, <구미호가족> 합성·편집·색보정·랜더링 기술지원
2. 경기디지털콘텐츠아카데미 운영
  - 1기 졸업작품<마중> 오사카 아시아 CG애니메이션페스티벌 초청작 선정
  - 2기 졸업작품<Can you go Through> '06히로시마 국제애니메이션페스티벌 선정

### ● 지역 경제 활성화 및 저변 확대

1. 경기영상위, 한국영화 80여편 로케이션 제작지원
2. 경기도청 벚꽃축제 애니메이션 및 영화 상영회(GDCA, 경기영상위 제작지원작) 등



**만화 콘텐츠와 애니메이션 콘텐츠 창작 활성화를 통한 기업 육성에  
전력을 다해 부천시 문화산업 투자환경을 한 단계 성숙시키겠습니다.**

# 창작 활성화 기반 조성

## 1. R&D 사업 및 CTC 운영

- 문화콘텐츠 기업 창작 활성화를 위한 R&D 지원 및 지역 문화원형 콘텐츠화
- 문화관광부가 주관하는 지역 클러스터 지원 국비 사업

### ○ 추진 실적

- 문광부 CTC(문화기술센터) 지원사업 수탁('06)
  - 한국문화콘텐츠진흥원/ CTC(문화기술센터) 지원사업 / 10억원
  - 디지털캐릭터를 위한 감성엔진 및 표현기법 개발 → 교육용, 산업용 활용
  - ※ 신규기술 3건 개발, 과제 개발 관련 논문 15건 완성
- 문광부 문화원형콘텐츠개발 지원사업 수탁('05~'06)
  - 한국문화콘텐츠진흥원/ 문화원형콘텐츠개발 지원사업 / 3억원
  - 경기도자 문화원형의 디지털콘텐츠 개발 → 교육용, 산업용 활용

## 2. 경기디지털콘텐츠아카데미 운영 ⇒ 아시아 최고 교육기관

- 경기디지털콘텐츠아카데미 운영 : 1년 과정, 학생 수 16명
- 사업비 : 468,537천원

### 《아카데미 졸업생 및 재학생 활동 성과》

#### ○ 2006년도

- 3월 · SICAF 2006 본선 진출작 2개 작품 선정  
(2기 졸업작품 : 해우소, can you go through)
- 4월 · CGV 한국단편애니메이션영화제 2개작품 선정  
(2기 졸업작품 : 해우소, 버블, 3기 신입생작품: 후)
- SENEF 2006 작품선정 (2기 졸업작품 : can you go through)
- 부산유니버시아드 2006 작품선정 (2기 졸업작품 : 버블)
- 6월 · 2006 히로시마 국제 애니메이션페스티벌 경쟁부문 선정  
(2기 졸업작품 : can you go through)
- 제5회 미장센 단편영화제 국내경쟁부문 심사위원 특별상 수상  
(2기 졸업작품 : 해우소)

#### ○ 2005년도

- 11월 · 오사카아시아CG애니메이션페스티벌 초청작 선정  
(1기 졸업작품 : 마중)

### 3. 디지털콘텐츠제작센터 운영 ⇒ 살아 숨쉬는 창작발전소

- 창작 애니메이션 제작에 필요한 제작비, 공간, 장비, 프로듀서, 마케팅 등 제작 전 과정의 경험이 가능한 지원시스템 구축
  - 사업대상 : 창작애니메이션 작품을 기획중인 개인, 팀, 소규모기업
  - 사업범위 : 뉴미디어분야, 극장용 장편분야, 글로벌 공동제작분야
  - 사업방법 : 심사위원회 심사 또는 업무협약을 통한 작품별 지원범위 결정
  - 제작편수 : 뉴미디어(40편), 장편(2편), 글로벌 해외공동제작(7편) 목표

○ 사업비 : 600,000천원

○ 추진 실적

- 우수 창작인력 유치규모 : 80여 명 제작센터 입주 및 경기도이전
- 경기도내 우수 제작사 유치 : 2개 사업자 이전, 7개 사업자 신규등록
  - ※ .이전 사업자 : (주)오돌또기, 락커뮤니케이션즈
- 제작공간 현물지원 사업
  - KBS방영 'TV동화 행복한세상' 제작팀연합 입주(대표법인 아트+M)
  - 4개 제작팀 연합 20여명 제작센터 입주(2006. 3) 후 작품제작 진행
- 뉴미디어 콘텐츠 제작사업
  - KTF, SidusFnH와 마케팅, 유통 공동사업진행
  - 영상배급수익 50%, 영상외 수익 30%를 진흥원이 소유
  - 제작편수 : 2분×40편 (5편×8개팀)
- 남북 공동제작사업
  - 북한 삼천리총회사와 3D 애니메이션 시범제작 사업 진행
  - 제작편수 및 예산 : 3편 완성(편당 5분), 10,000유로
- 한중 공동제작사업
  - 중국 상해성시동화와 2D 애니메이션 공동제작 사업 진행
  - 제작편수 : 3편 (편당 2분)
  - 제작일정 : 2006. 9 ~ 2007. 2. 25
  - GDCA가 저작권의 71.4% 소유, 전문채널 통해 중국전역 방영 예정

- 극장용 장편 애니메이션 제작사업

- 대형 Major 영화사의 2개 프로젝트 공동제작사업 진행
- 지원내용 : 작품 초기개발비용 및 현물지원
- 주요 내용

사업명	마당을 나온 암탉	럭키 서울
협약 사업자	(주)MK픽처스 (대표 강제규) (주)오돌또기 (대표 박재동)	(주)SidusFnH (대표 차승재) 동국대학교, (주)광고(입주사)
지원규모	2,000만원	2,000만원
지원조건	· 제작사(오돌또기) 경기도 과천시로 이전완료(8.31) · 결과물의 경기도 공공활용 · 아카데미 교육사업 연계활용	· 제작팀 제작센터 입주완료 · 결과물의 경기도 공공활용 · 아카데미 교육사업 연계활용
기대효과	· 본 제작시 연인원 180여 명의 고용창출 예상 · 2개 프로젝트 제작예산 63억 규모의 경기도내 제작활동 · 극장 상영시 영화 홍보마케팅, 크레딧 표기를 통한 GDCA 브랜드 홍보	

#### 4. 게임산업 육성 지원

- 중앙정부의 문화산업 육성 특히 게임산업의 육성을 위한 2010에 따라 세계 3대 게임전시회로 육성 중인 지스타 행사 공동 진행으로 참여
- 모바일 게임에 대한 포팅 사업, 현안 문제 및 지원 방안 모색을 위한 공청회 추진

- 사업비 : 200,000천원
- 지스타 행사 공동 진행('06. 11. 9 ~ 11. 12, KINTEX, 2006.10.12 MOU 체결)
  - 경기도내 게임 업체 6개사 참가 부스 지원(10개부스)
    - 행사 기간 중에 별도의 B2B 회의실 활용 수출 지원
  - 세부행사 구성
    - 1) 개막 리셉션 2) 게임 산업관계자 네트워크 3) 게임영상음악제
    - 4) KGC(게임 전문 컨퍼런스) 5) 국제수출상담회 6) B2B 행사 지원 등
- 모바일 게임 지원사업(~ 2006. 12)
  - 사업내용 : 모바일 게임을 대상으로 해외 수출시 추가 발생하는 비용인 포팅 비용에 대하여 지원하며, 지원에 따른 지원금 회수를 함
- 공청회 및 업계실태조사 ⇒ 도내 업체 데이터 구축 (~ 2006. 12)

## 5. HD영화 제작 지원사업

- 국내 애니메이션의 시초인 “홍길동”을 제작한 신동헌 감독에 대한 기록물을 제작함
  - 제작비 지원으로 60분 HD다큐멘터리 제작
  - KBS 방영 프로그램으로 편성하여 특집방송 추진
- 싸이더스FNH와 MOU를 통한 애니메이션 “럭키서울” 초기개발 지원
  - 장편 애니메이션 제작의 기획단계 지원, 작품 제작에 대한 부담 경감
  - 싸이더스의 제작·배급력을 통한 애니메이션 성공 지원

○ 사업비 : 100,000천원

○ 추진실적

- HD 다큐멘터리 제작 관련 자문회의, 간담회('06. 5.4, '06.7.14)
- 싸이더스FNH에 “럭키서울” 초기개발금 지원(2006. 7. 21)
- 제작 진행 (2006. 8 ~ 2006. 12)

⇒ 경기도내 디지털콘텐츠 창작 활성화

# 환경개선을 통한 선진기업 육성

## 1. 입주 공간 지원

○ 사업비 : 759,600천원

○ 2006년 총매출 추계액 **약 48,950백만원**

구분	'04~'06년도 매출 현황 (단위: 백만원)			평균
	'04	'05	'06(예상)	
총매출(A)	14,940	8,647	48,950	24,179
증 감(B)	-	△6,293 (△58%)	40,303 (466%)	17,005 (408%)

○ 입주사 고용현황 **약 520여명**

구분	'04~'06년도 고용 현황 (단위: 명)			평균
	'04	'05	'06(예상)	
총고용인원(A)	150	433	520	368
증 감(B)	-	283 (189%)	219 (20%)	251 (100%)

○ 입주사 총 자본금 **약 74억원**

- 3억원 미만 : 13개사 - 6억원 미만 : 2개사 - 6억원 이상 : 2개사

○ 진행·기획중인 프로젝트 **44건**

구분	업체수	사업계획					매출예상액(2006년)				
		계	극장	TV	게임	기타	2억 미만	5억 미만	10억 미만	20억 미만	20억 이상
계	17	44	4	15	-	14	14	6	3	3	8
애니메이션업체	8	21	4	12	-	5	5	2	1	2	6
게임업체 등	9	23	-	3	11	9	9	4	2	1	2

○ 지적재산권 취득 현황 **124건**

## 2. 인터넷 전용선 지원

○ 사업비 : 144,000천원

○ 입주사에 전용회선 및 장비제공 ⇒ 23회선 사용

- 제공속도 : 2Mbps~ 5Mbps, 고정IP 제공

- 보안장비 지원을 통한 회선의 안정성 제공

⇒ 국내 및 세계 우수 제작회사와의 협력 제작환경 제공

○ 사 업 비 : 144,000천원 / 집행액 90,903천원

### 3. 첨단 공용장비 기술지원

- 사업비 : 370,000천원
- 최첨단 클러스터링·렌더링시스템 운영, 종합편집실 운영(별첨자료)
  - 극장용 영화: “아이스케이”, “구미호 가족” · Sony 게임 동영상: “God Of War II” 등
- 렌더팜 운영

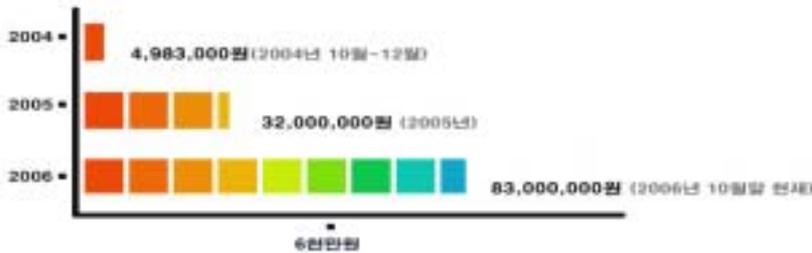
구분	렌더팜 사용시간		렌더링 과금내역		이용회수	
내용	입주사	10,593시간24분	입주사	₩6,998,220	입주사	42
	외부 업체	26,822시간32분	외부 업체	₩35,404,820	외부 업체	166
	총시간 : 37,415시간		총합계 : ₩42,403,040		총회수 : 208회	

#### ○ 종합편집실 운영

구분	종합편집실 사용일수		종합편집실 과금내역		비고
내용	입주 업체	175일	입주사	33,732,500원	<세모로직 프로젝트계약> 수금예정액 77,000,000원
	외부 업체	86일	외부 업체	21,494,200원	
	총일수 : 261일		총합계 : 56,226,700원		

#### ○ 분석

- 3개월 이상의 지속 프로젝트 유치를 통한 공용장비의 가동률 80% 이상 향상
- 2006년 운영목표액 6,000천만원 대비 수입 200% 증가



- 실시간 온라인 네트워크 시스템 구축
  - 거리, 지역 공간에 제약 없는 온라인 지원 서비스, (주)기아자동차 C-프로젝트 등
  - 기술지원 다각화 (입주사 중심에서 전국으로)

2005년	2006년
입주사 60% 외부업체 40%	입주사 40% 외부업체 60%

- 대형 프로젝트를 위한 효율성 확보 ⇒ 수정 및 테스트 기간 단축
- 적극적인 홍보 및 메일링 서비스 지속 추진

## 4. 경기디지털콘텐츠투자조합 결성 추진

- 문화콘텐츠 육성 투자조합 조성을 통한 선도기업 유치 및 육성
- 우수콘텐츠의 지속적 생산을 통한 경기도 및 부천시 산업 활성화

- 기 투자조합 결성 현황

구 분	CJ 창투 4호 게임전문투자조합	CJ 창투 5호 방송영상투자조합
결 성 총 액	100억원	140억원
재 단 출자액	10억원	9억원(당초출자 20억원)
수 익	※ 2005. 12월말 기준 11억3백만원 수익 발생	- 2005. 1. 3 출자금 일부회수 회수원금 : 1,100,000,000원 위 약 금 : 200,000,000원 이 자 : 26,454,240원 ※ 226,454,240원 수익 효과

### ○ 주요 성과

- 게임전문투자조합 (CJ 창업투자4호) : 입주사에 1,500백만원 투자
- 방송영상 투자조합 (CJ 창업투자5호) : 입주사에 1,886백만원 투자

### ○ 추진 계획

구 분	2006년 경기디지털콘텐츠투자조합
결 성 총 액	170억원(영진위 펀드 선정시 210억원)
재단 출자액	20억원
투 자 분 야	영상 및 문화콘텐츠 전 분야
투 자 원 칙	경기도 문화콘텐츠업체 또는 경기도 이전 예정업체에 출자금액의 2배수 이상 투자(산업은행&EBS 투자, 50%가능)
추 진 일 정	2006년 8월 결성
비 고	- 2006. 8. 22 업무집행조합원 보스턴창업투자 선정 - 2006. 11. 1 모태펀드 최종선정 - 2006. 12. 29 일전까지 조합결성 완료

※조합원: EBS(10억), 모태펀드(51억), CJ엔터테인먼트(20억), 산업은행(20억), 보스턴창업투자(20억), 유진아이티엔(9억), 만인에미디어(20억), 경기DCA(20억)

### ○ 향후 발전 방향

- 도 문화콘텐츠 업체 이전 예정인 업체 · 프로젝트에 출자금액의 2배수 투자
- 산업은행(부천지점)에서 도 문화콘텐츠 육성⇒ 조합원 참여(20억원 출자)
- 2010년까지 재정계획에 반영 연간 30억원 투자조합 추진예산 필요

## 5. 국내 전시회 참가 지원

- 국내 비즈니스 마켓 참가를 통한 경기도 기업 마케팅 활동 강화
- 해외 바이어 상담 기회 제공을 통한 공동 제작, 투자, 수출 도모

○ 사업비 : 143,487천원

○ 추진 실적

- 총 3개 국내 전시회 참가, 2개 전시회 참가 예정
  - 캐릭터페어 2006 참가(2006. 7. 26~7. 30, 코엑스)
  - 국제방송영상견본시(BCWW) 2006 참가('06. 8. 30~ 9. 1, 코엑스)
  - 2006 한브랜드박람회 참가('06. 9. 28~10. 1,KINTEX)
  - PISAF 2006 참가('06. 11. 2~11. 8,복사골문화센터)
  - 2006 경기국제관광박람회 참가('06. 11. 16~11. 19,KINTEX)
- 총 12개사 참가, 1,586,000천원 수출 계약

# 동북아 협력 기반의 글로벌화 전략

- 해외 비즈니스 거점 구축 : 중국, 일본 등 동북아 시장 진출을 위한 기반 구축
- 글로벌 비즈니스 지원체계 구축
  - 해외 견본시 참가 및 비즈니스 상담회 개최, 해외 우수기업 유치 등

○ 사업비 : 500,000천원

○ 추진 실적

- 중국 상해지역 거점 구축

- 제1회 한중디지털콘텐츠 포럼(2006. 3)
- 제1차 상해 비즈니스 온라인사이트 구축(2006. 12 완료 예정)

- 일본지역 거점 구축

- 제1회 한일 교류회 개최(2006. 6)
- 일본 거점 구축을 위한 지역 선정 및 기관간 MOU 추진(2006. 12)

- 글로벌 비즈니스 지원체계 구축

☆ **해외전시회 2회 참가 : 수출계약 20만 불, 공동제작 투자 유치 177억원**

- 미국 E3 게임쇼 참가 지원 : 4개 업체 참가지원(2006. 5)  
1억원 계약 체결 및 600만불 수출 상담
- 해외 견본시 참가 지원의 효율성을 위한 KOTRA 업무 협약 체결(2006. 7)
- 북경, 상해 비즈니스 상담회 개최 - KOTRA, 한국게임산업개발원 공동(2006. 9)
- 프랑스 MIPCOM 참가 지원(2006. 10)

1) 입주사 애니멀 - MIPCOM 모바일 TV Award에 <메디컬 아일랜드> 본선 진출

2) 알지애니메이션스튜디오

- 스페인 BRB사 <빼꼼>시리즈(3분\*52편) 공동제작 계약(제작비 25억원)
- 스페인 BRB사와 <빼꼼> DVD 장편(75분\*4편) 중 1편 공동제작 계약  
(총 제작비 100억원(75분 \* 4편) - 75분 1편 제작비 : 25억원)

3) 이미지플러스

- 대만 TVI 방송사와 <핑퐁 2 > 방영 계약 협의
- 방영권 판매 금액 : 1억원

4) 디지아트프로덕션

- 미국 PAW. INC사와 WonderWorld의 <가필드> 3D 제작 계약

- 총 제작비 : 52억원
- 해외 우수기업 유치
  - 일본 (주)GDH 한국법인 GK엔터테인먼트 부천 유치 - 총1,000만 불 투자
  - 미국 K사 및 S사 법인 유치 협의 중 - 총 2,000만불 투자 예상
  - 스페인 BRB사 기업 및 프로젝트 투자 추진 - 1,500만불 투자 예상
- 해외 정보 수집 및 DC관련 산업체 및 기관과의 업무 협약 추진
  - 아카데미 네트워크 교류 지원
    - 1) 마이클 두덕 드 비트 감독과의 MOU 체결
      - 진흥원 아카데미 학생들을 대상으로 한 교육 및 진흥원 홍보 동영상 제작
    - 2) 프랑스 SUPINFOCOM 업무 협약서 체결
      - 진흥원 아카데미 학생 교류, 상호 부스 및 상영회 교환 등
    - 3) 캐나다 NFBC MOU 체결 추진
      - 진흥원 아카데미 및 제작센터의 해외 배급 등 추진
      - 디지털콘텐츠 공동 제작 및 프로젝트 추진 등
- 네트워크 구축을 위한 전문 행사 참관
  - 안시 페스티벌 참관
    - 향후 프랑스 SUPINFOCOM과의 공동 부스 참여
  - 동경 게임쇼 참관
    - 모바일 게임 포팅 지원 사업관련 네트워크 구축
  - 해외 수출지원을 위한 네트워크 구축
    - 중국 시장 및 화교권 국가 진출을 위한 홍콩 지역 시장 조사 및 싱가포르 투자유치 현황 조사
    - 홍콩 중국디지털엔터테인먼트협회와의 MOU 체결 예정(2006. 11)
    - 인도 네트워크 구축을 위한 방문 예정(2006.12)
- 남북 교류(애니메이션 공동제작)
  - 2006. 7 북한 삼천리 총회사와 애니메이션 시범 사업을 위한 업무 협약 체결
  - 2006. 8 북한 삼천리 총회사와 게임 포팅 관련 시범 사업을 위한 의향서 체결
  - 북한 핵문제로 인하여 잠정 중단

# 클러스터 성공사례 창출 및 확산

- 경기도, 부천시 문화콘텐츠산업 네트워크 구축
- 경기도 문화산업지표조사를 통한 문화산업백서 발간

○ 사업비 : 273,529천원

○ 사업성과

- 경기도 문화산업포럼 개최('06.4.18~19)

- 경기도 31개 시·군 문화산업 담당자 네트워크 구축
- 각 시·군 문화산업 중복 투자 방지를 위한 조율체계 협의

- 경기 문화산업 지표조사( ~'06.12)

- 문화콘텐츠 7개 부문 기업 및 주요 시·군 추진사업 데이터베이스 확보  
⇒ 경기도 문화산업백서 발간 예정
- 경기도 문화산업 산·학·관 네트워크 구축을 위한 심포지움 개최 예정
- GCCR(경기문화콘텐츠링) 구축 방안 보고서 발간 예정('07. 2)

# 창의적 문화환경 조성

- 경기도민, 부천시민을 위한 우수 콘텐츠 상영회
- GDCA 및 입주사 홍보를 통한 문화콘텐츠 인지도 및 구매력 향상

○ 사업비 : 284,913천원

○ 추진 실적

- 도·시민을 위한 문화콘텐츠상영회
  - 경기도 벚꽃축제 애니메이션 상영회 및 이벤트
  - 부천 CGV 한국단편애니메이션 영화제 지원
- 부천 영화의 거리 상영 조형물 설치 추진('06. 11 완료예정)
- GDCA 및 입주사 전략적 홍보 추진

매체종류	언론매체	계재수	비고
일간지	연합뉴스, 중앙일보, 경향신문, 전자신문, 디지털타임즈, 파이낸셜타임즈, 매일경제, 한국경제, 데일리줌 등 중앙일간지	22개 매체 216건	2006.1.~ 2006.10.  총 622건
	경기일보, 경인일보, 인천일보, 중부일보, 부천신문, 부천일보, 부천자치신문 등 지방일간지	12개 매체 272건	
주간지	씨네21, 필름2.0 무비위크, 이코노미스트, 경기이코노미	5개 매체 38건	
월간지	애니메이툰, 그래픽스라이브, 3D아티산, 아이콘, 도자문화, 경기투어	6개 매체 13건	
인터넷	CG랜드, CT뉴스, 디자인정글, 아이뉴스, 데일리줌	7개 매체 70건	
방송	YTN, MBC, KFM, 경기방송, 드림시티방송	5개 매체 13건	

- 온라인 이메일 시스템 구축
  - 문화콘텐츠 관계자 및 정책 관계자 대상 온라인 뉴스레터 정기 발송
  - 국내외통신원 운용을 통한 문화콘텐츠산업 최신 정보 획득 및 배포

## V. 당면 현안 과제

### 1. GDCA, 춘의동 테크노파크 건물 매입 이전 추진

#### ○ 이전배경

- 매년 재계약에 의한 입주사의 장기적 공간 활용계획수립 곤란 및 심리 불안
- 임대건물 사용에 따른 임차보증금 및 관리비 지속적 상향조정으로 예산 과다 소요 및 입주사 입·퇴실시 부대비용 지속 발생

#### ○ 이전개요

- 이전지 : 부천시 원미구 춘의동 201-1(춘의테크노파크II 9-15층)
- 면 적 : 4,878.73평(전용 3,009.31/ 공용 1,869.42/ 전용율 61.68%)  
※ 현 임차건물 면적 : 3,516.11평(전용 1,659.31/ 전용율 45.4%)
- 이전비용 : 총 171억 8천만원
- 이전예정일 : 2007. 1월말  
☞ 이전으로 인한 입주사 프로젝트 진행 일정 및 재단 공용장비 운영 등 일정차질 최소화 노력

#### ○ 추진경과

- 2006. 3.29. 임대공간 일부 반환 및 임대관리비 인상 요구
- 2006. 5.19. 재단이전 검토 보고(도지사 방침 결정)
- 2006. 6.20. 재단 이전계획 이사회 승인
- 2006. 7.18. 경기도·부천시의회 업무보고
- 2006. 7.24. 분양계약 체결
- 2006. 11. 1 중도금 지급(10억원)
- 2006. 11월 내부 시설공사 설계용역

#### ○ 향후계획

- 2006. 12월 이사업체 선정(공용장비, 사무실 물품 등)
- 2006. 12월 냉난방시설 공사 완료
- 2007. 1월초 도로안내 표지판, 간판 등 이설 및 설치 완료
- 2007. 1월말 재단사무실 및 입주업체 이전완료
- 2007. 1월말 임차건물 원상복구 추진

※ 부천시 부담분(17.1억원)은 반드시 '07 당초예산에 확보되어야 함

## < 건물 조감도 >



### ○ 공간 배치

층 별	전용면적(평)	공 간 배 치 계 획
계	3,009.31	
9층	453.13	· 재단사무실(130)/ 공용장비실(126)/ 경기영상위원회(68) 홍보세미나실(45)/ 정보자료실(40)/ 휴게실(20.13)/ 창고·서고(24)
10층	453.13	· 입주업체 지원공간(288.13)/ 콘텐츠제작센터(165)
11층	453.13	· 입주업체 지원공간(453.13)
12층	453.13	· 입주업체 지원공간(368.13)/ 입주업체 휘트니스센터(85)
13~14층	906.26	· 입주업체 지원공간(906.26)
15층	290.53	· 경기디지털콘텐츠 아카데미(290.53)

## 2. 경영 혁신을 통한 강한 조직 기반 확립

### ○ GDCA가 추구하는 인재 발굴 육성

- CT의 감성과 창의성을 IT의 전문성과 융합하여 통합적인 역량을 발휘할 수 있는 전문가 육성
- CT 및 IT 분야에 대한 전문지식과 다른 분야에 대한 포용력과 창의성을 겸비하여 조직을 성공적으로 이끌어갈 수 있도록 인재 육성

### ○ 작고 강한 조직으로 전환

- 5대 정책방향 및 10대 핵심과제 수행을 위해
  - 전략중심 조직(Strategy-Focused Organization)
    - **기업 육성 및 유치, 국내외 마케팅 지원 중심의 조직 개편**
  - 팀 기반 조직(Team-Based Organization)으로 변경
    - 팀별 책임운영제로 사업 추진
- \* 현행 1실·3본부(5팀, 1센터)·1국(3팀)

### ○ MBO(목표관리제도) 운영을 통한 인사평가 도입 및 실시 (07.3월 예정)

### ○ 연봉제 도입을 통한 급여체계 혁신

- 직무상의 능력과 성과에 대하여 공정하고 합리적인 방법(MBO)으로 평가하여 경제적인 보상을 통해 성과중심의 조직문화 조성
- 현 보수체계의 문제점 해소

문 제 점	개 선
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인의 직무와 성과에 맞춘 성과중심 조직문화 정착 곤란.</li> <li>· 미지급되는 수당등을 명시하여 보수 규모에 대한 오해 소지.</li> <li>· 초과근무수당의 지급방식은 진흥원 근무환경에 부적절</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 성과급을 반영하는 연봉제 도입 ⇒ 성과&amp;전문성 중심의 조직문화 확보</li> <li>· 현재의 수당을 기본급에서 분류하여 기본급 수준 하향조정</li> <li>· 초과근무수당 현실화를 통한 보상강화 및 초과근무 억제 효과</li> </ul>

- 향후 추진 계획 : 2007.3 MBO 및 인사평가에 의한 연봉제 시행

# VI. 결 언

부천의 차세대 주력사업인

문화콘텐츠 산업 육성을 위해

GDCA가 앞장서겠습니다.



**부활하라 애니메이션**

지금 우리는 무한한 콘텐츠 경쟁시대에 살고 있습니다.  
최초적인 미래를 만드는 대한민국 디지털 콘텐츠의 새로운 혁신 -  
열거다(지형콘텐츠진흥원이 대한민국 디지털 콘텐츠의 미래를 앞장서고 있습니다.)  
우리의 꿈을 이루는 그날까지...

**[재]경기디지털콘텐츠진흥원**  
[www.gdca.or.kr](http://www.gdca.or.kr)

부천시 부천시 중앙로 111-1번지 (재)경기디지털콘텐츠진흥원 4층 401호  
TEL. 032-223-1000 FAX. 032-223-0000  
[www.gdca.or.kr](http://www.gdca.or.kr)