

(문화산업과)

## 부천문화산업 네트워크 구축

21세기 성장동력산업의 핵심인 문화콘텐츠산업의 집중 육성을 위한 산·학·연·관의 유기적 협력체계 구축

### □ 사업개요

- 산·학·관 협력 네트워크 구축
  - 문화콘텐츠산업 클러스터협의회 구성
  - 문화 및 문화산업관련 산·학·연·관 종합 참여
- 문화콘텐츠산업 발전방안 협의 및 정보교환

### □ 추진실적

- 부천문화산업네트워크 구축 실무협의회 개최 —— 2006. 4. 20
  - 참 석 : 문화산업관련 기관·단체 실무자 12명
  - 내 용 : 네트워크추진협의회 구성을 위한 실무회의
- 부천문화산업네트워크 추진협의회 구성 —— 2006. 8. 28
  - 참여기관 (13개문화산업단체, 부천시, 부천시의회)
  - 기 능
    - 문화산업발전 정책 제안 및 문화산업 육성기반의 확충에 관한 자문
    - 업체의 신기술·정보 교류 및 인적교류 네트워크 구축
    - 신규 유망 프로젝트사업 지원 방안 협의

### □ 추진성과

개별적으로 추진되고 있는 문화산업분야를 연결 결집하는 추진체계 구성 및 정보교환 기능 마련

# 경기디지털콘텐츠진흥원 사업 지원

경기디지털콘텐츠진흥원이 활발한 문화사업을 전개할 수 있는 여건을 조성함으로써 신 성장 동력 산업인 디지털문화콘텐츠 산업의 육성과 부천시 지역 문화콘텐츠산업 역량강화

## □ 사업개요

- 사업재원 적기 집행으로 안정적 사업추진 지원
- 경기DCA 활성화 행정지원
- 경기DCA 이전 행·재정적 지원

## □ 그간의 추진사항

- 경기DCA 출연예산 적기 집행(년4회) : 1,990백만원
- 경기DCA 정관개정을 통한 부천시 출연비율 하향조정
  - 조정비율 : 경기도55%, 부천시 45% ⇒ 경기도 80%, 부천시 20%
  - ※ 조정 후 출연금액 감소 : 연간 약10억원 절감효과
- 경기DCA 이전에 따른 행정지원
  - 행정지원계획수립 \_\_\_\_\_ 2006. 6. 12
  - 예산지원 건의(도) \_\_\_\_\_ 2006. 6. 15
  - 이전계획승인 \_\_\_\_\_ 2006. 6. 20, 임시이사회
  - 분양계약 \_\_\_\_\_ 2006. 7월
  - 향후일정
    - 신규업체 유치(10개 유치예정) \_\_\_\_\_ 2006. 11월
    - 재단이전 \_\_\_\_\_ 2007. 1월

## □ 추진성과

- 부천시 지역의 성숙한 문화콘텐츠를 첨단 디지털 기술과의 접목을 통한 고부가가치 창조
- 이전후 문화콘텐츠 산업의 집적지 조성을 통한 지역경제활성화 및 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 확보에 선도적 역할 기대

# 제8회부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF)지원

- 국내·외 유일의 학생중심 애니메이션 전문영화제 개최로 차세대 성장 동력 산업인 애니메이션 산업의 전문인력 발굴 육성
- 국제적 애니메이션 페스티벌과 네트워크 구축과 교류를 통한 문화산업의 발전기반 조성

## □ 사업개요

- 제8회 부천국제학생애니메이션페스티벌 개최 ————— 11월
- 제6회 전국고교만화·애니메이션 대전 개최 ————— 6월

## □ 추진실적

- 제8회 부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF 2006)개최
  - 기 간 : 2006. 11. 2 ~ 11. 6 (5일간)
  - 행사내용 : 국제학생애니메이션영화제, 국제학술포럼, 전시회 등
  - 참가국 및 작품 : 23개국 718여편
  - 소요예산 : 586백만원(도비 190, 시비 300, 협찬 등 96)
- 제6회 전국고교만화·애니메이션대전 개최 : 2006. 6. 3.
  - 경시부문 : 3개 부문(만화, 애니메이션, 캐릭터)
  - 참가인원 : 1,238명(만화 544, 애니메이션 196, 캐릭터 498)
- 해외 네트워크 구축 및 국제교류 추진
  - 2006. 6. 6 ~ 11 프랑스 안시국제애니메이션페스티벌 참가
  - 2006. 11. 2 ~ 5 프랑스 안시부시장 PISAF 2006 참가

## □ 추진성과

- 만화와 애니메이션의 도시, 부천의 위상 제고
- 차세대 동력산업인 애니메이션 산업의 전문인력 발굴 육성

# 한국만화영상산업진흥원 건립

- 만화관련 시설의 집적화를 통해 만화영상산업의 국제 경쟁력 강화
- 만화의 생산과 유통, 소비가 연계되는 만화산업의 원스톱 지원체제 구축

## □ 사업개요

- 위 치 : 부천시 원미구 상동 529-2번지(부천영상문화단지內)
- 사업기간 : 2004년 ~ 2010년(국비 확보에 따라 사업기간 조정)
- 사업규모 : 부지면적 8,028평 / 연면적 7,188평(지하2층, 지상5층)
- 사업내용
  - 만화박물관, 만화도서관, 애니메이션 상영관, 만화·디지털 아카데미관, 연구관, PISAF, 만화창작실, 기업지원관, 상품전시 및 판매관, 컨벤션홀, 기타 지원시설 등 집적화
- 사 업 비 : 60,000백만원(국비 30,000, 도비 15,000, 시비 15,000)

## □ 추진실적

- 2005. 12. 실시설계 우선 시공분(토공사) 계약(현대건설)
- 2006. 5. 실시설계 완료
- 2006. 6. 중장기 운영계획 연구용역 착수
- 2006. 8. 영상단지 환경영향평가 재협의 완료
- 2006. 8. 전면책임감리용역 착수
- 2006. 9. 교통영향평가 완료
- 2006. 10. 건축허가(협의) 및 실시계획인가
- 2006. 10. 우선시공분 착공
- 2006. 11. 중장기 운영계획 연구용역 완료

## □ 추진성과

- 환경·교통영향평가, 건설기술심의 및 건축허가(협의) 등 전심절차를 완료하여 본격적인 공사 추진 가능

# 국내외 최고의 만화산업 육성기반 구축

만화정보센터, 만화박물관, 만화도서관, 만화교육, 만화산업지원센터 운영 등 국내외 최고 수준의 만화인프라 구축을 통해 만화문화의 진작 및 만화 산업의 진흥·육성

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2006. 1. ~ 12.
- 사업내용
  - 만화문화의 진작 : 부천국제만화축제, 학생만화공모전, 만화기획전시
  - 만화인프라 구축 : 만화박물관, 만화도서관, 만화규장각, 만화아카데미
  - 만화산업의 진흥 : 만화산업지원센터 운영(업체 10개, 작가 18개팀)
- 사 업 비 : 2,795백만원(국비400, 도비700, 시비1,545, 자부담150)

## □ 추진실적

- 7회 전국학생만화공모전 개최 ————— 본선(5.14), 시상(6.3)
- 만화 기획전시 ————— 고우영 특별 추모전(4.21~8.27)
- 만화박물관 운영 ————— 희귀자료 콘텐츠 수집(520점)
- 만화도서관 운영 ————— 현물자료 확보(27,886건)
- 만화규장각 사업 ————— 만화자료 DB구축(11,399건)
- 만화아카데미사업 ————— 12개강좌 617명
- 국내외 박람회 등 마케팅 지원 ——— 앙굴렘 축제 및 샌디에고 코믹콘 참가
- 부천만화산업지원센터 입주업체 성과분석 ——— 상반기 실시(4월)
- 제9회 부천국제만화축제 개최 ————— 8.17~8.20

## □ 추진성과

- 최고 수준의 만화인프라 구축을 통하여 만화문화의 진작 및 만화 산업 육성 기반 조성

# 만화도시 이미지 조성

버스정류장 쉼터, 한전 변전함 등 공공시설물을 활용한 만화벽화 등을 통해 만화도시 이미지 창출 및 특화된 도시환경 조성

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2006. 1.~ 12.
- 사업대상
  - 관용차량 만화캐릭터 도색 : 2대
  - 한전변전함 등 만화벽화 : 35개소
  - 시내버스 정류장 쉼터 만화벽화 : 30개소
- 사 업 비 : 20백만원

## □ 추진실적

- 2006. 4. 한전지상기기 만화캐릭터 디자인 업무협약
- 2006. 6. 한전지상기기 만화캐릭터 도색(35개소)
- 2006. 10. 만화캐릭터 디자인 수집 및 작가의 사용 승낙 완료
- 2006. 11. 진흥원 현장 가설울타리 만화캐릭터 도색

## □ 추진성과

- 공공시설물인 버스정류장 쉼터, 한전 변전함 등을 활용한 만화벽화를 통해 만화도시 부천 이미지 고양

# 부천영상문화단지 종합개발 추진

영상문화단지에 장기적이고 안정적인 종합시설을 유치하여  
시민들이 즐겨찾는 우리시 최고의 명소로 개발

## □ 사업개요

- 추진기간 : 2006 ~ 2010
- 부지면적 : 330,264m<sup>2</sup> (99,905평)
- 개발범위 : 장기시설 및 녹지대 제외한 부지 212,134m<sup>2</sup> (64,171평)
- 개발목표 : 부천 문화이미지의 중심기지 조성 및 고용 창출 등
- 개발방향 : 종합개발 원칙
  - 판타스틱스튜디오는 일정기간 존치 전제, 기존시설과의 조화와 공익성 확보 등을 위해 개별개발 병행 추진
  - ※ 「전통의 거리」, 「로봇스포츠센터」를 공간내 유치
- 개발유형 : 민간개발 (민간 투자 공모제 운영)
  - 사업계획 및 사업자 공모 시행
  - 사업선정 심의 위원회 구성 및 우선협상 대상자 선정 개발 추진

## □ 추진실적

- 영상문화단지 운영 및 개발을 위한 기반 시설 및 제도 정비
  - 유원지 세부조성 변경 및 환경·교통영향 평가 수행 등
  - 부천시유원지운영위원회 구성(11명) : 2006. 4. 10.
- 제1회 유원지운영위원회 개최 : 2006. 4. 19.
  - 영상문화단지 개발 방안 논의 및 제안 사업 심사
- 영상문화단지종합개발 기본계획(추진절차 등) 수립 : 2006. 5. 4.
- 제2회 유원지운영위원회 개최 : 2006. 10. 27.
  - 종합개발의 주요 선결과제 자문 및 제안사업 심사

## □ 추진성과

- 영상문화단지 개발 방안에 대한 다양한 의견 수렴
- 종합개발의 당위성에 대한 공론화 및 시민 공감대 조성