

(재)경기디지털콘텐츠진흥원

I. 일 반 현 황

□ 설립근거

경기도디지털콘텐츠진흥원설립및지원조례(2001.3.5.제정,2005.9.26개정)

□ 설립목적

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

□ 진흥원 개요

- 설 립 일 : 2001. 8. 21 • 개 소 일 : 2002. 3. 26
- 소 재 지 : 경기도 부천시 원미구 상동 446-3 메리츠화재빌딩내
- 출연기관 : 경기도, 부천시

□ 기 능

- 국산 창작 콘텐츠 국내 수요 창출과 해외시장개척 및 수출지원
- 콘텐츠 생산기업에 대한 경영 및 컨설팅 제공
- 디지털콘텐츠 시장의 신기술, 해외동향, 학술정보의 수집 및 제공
- 애니메이션, 캐릭터, 컴퓨터그래픽 등의 산업육성을 위한 지원
- 실무중심의 고급인력양성 및 전문인력 계발 시설운영
- 문화클러스터 활성화를 위한 시설 및 장비 지원

□ 조직 및 정원

- 이 사 회 : 이사장(경기도지사) 및 부이사장(부천시장) 등 이사 15명, 감사 3명.
- 사무기구 : 원장 · 1실 · 2본부 · 1국 · 8팀
- 정 / 현 원 : 진흥원 27/27, 영상위원회 7/2

□ 2006년도 예산 총괄

◆ 수입예산

(단위 : 천원)

분 류		2006년도 예산(당초)	2006년도 예산(승인)	증 감
관	항			
합 계		6,707,119	5,825,991	△ 881,128
사업수입	소 계	346,529	346,529	-
	1. 임대료 수입	40,744	40,744	-
	2. 관리비 수입	162,585	162,585	-
	3. 공용장비 운영	120,000	120,000	-
	4. 아카데미 운영수입	23,200	23,200	-
사업외수입	소 계	476,158	476,158	-
	1. 이자수입	140,810	140,810	-
	2. 기타수입	125,348	125,348	-
	3. KOCCA사업지원금	210,000	210,000	-
	4. 투자조합회수금	-	-	-
출연금	소 계	5,597,119	4,715,991	△ 881,128
	1. 경기도	3,607,000	3,607,000	-
	2. 부천시	1,990,119	1,108,991	△ 881,128
이월금	소 계	287,313	287,313	-

◆ 지출예산

(단위 : 천원)

분 류		2006년도 예산(당초)	2006년도 예산(승인)	증 감
관	항			
합 계		6,707,119	5,825,991	△ 881,128
재단운영비	소 계	1,714,188	1,714,188	-
	인건비	1,238,850	1,238,850	-
	일반운영비	430,338	430,338	-
	고정자산	45,000	45,000	-
사업지원비	소 계	3,291,600	2,410,472	△ 881,128
	일반사업비	3,291,600	2,410,472	△ 881,128
아카데미사업비	아카데미사업비	456,849	456,849	-
경기영상위원회	경기영상위원회	1,174,482	1,174,482	-
예비비	예비비	70,000	70,000	-

□ 연도별 출연현황

(단위 : 백만원)

구 분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	합 계
합 계	9,000	8,000	2,935	2,250	2,464	24,649
국 비	2,000	-	-	-	-	2,000
경기도	2,000	6,000	770	1,500	1,355	11,625
부천시	5,000	2,000	2,165	750	1,109	11,024

II. 2006년도 주요 업무 추진계획

사업 목표

CIT 융합을 통해 경기 디지털문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 강화하는 세계 속의 디지털문화콘텐츠 육성



6 대 추진 방향

- ① 창작 활성화 기반 조성
- ② 환경 개선을 통한 선도기업 육성
- ③ 동북아 협력을 통한 글로벌 네트워크 구축
- ④ 경기도 클러스터 성공사례 창출 및 확산
- ⑤ 창의적 문화환경 조성 및 저변 확대
- ⑥ 경기영상위원회 운영

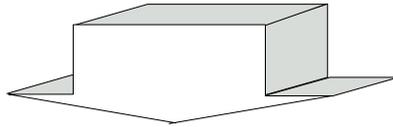


경기디지털콘텐츠진흥원

I. 창작 활성화 기반 조성

사업 목표

- 디지털 문화콘텐츠 산업 전문 인력 양성
- 디지털문화콘텐츠 개발 및 R&D 거점 구축



추진 사업

- ① 경기디지털콘텐츠아카데미 운영
- ② 지역문화산업연구센터운영 지원사업
- ③ 디지털 문화콘텐츠 제작센터 운영

경기디지털콘텐츠아카데미 운영

- ▶ 핵심인력 양성으로 디지털 애니메이션 산업의 발전 기반 구축
- ▶ 프로젝트 중심의 교육으로 디지털 애니메이션 감독 양성

□ 사업개요

- 특화된 디지털애니메이션 전문인력 양성
 - 우수한 애니메이션 감독과 기술 감독의 배출
 - 산업구조 전환에 필요한 기획·제작 분야에 인재 공급
 - 프로젝트 중심의 산·학연계로 산업 현장에 필요한 인재 양성
 - 개 교 일 : 2004. 3. 3 · 학 생 수 : 16명
 - 교육기간 : 1년 2학기제
 - 교 수 진 : 2명 (전임 1, 겸임 1)
- 지식인력 개발사업 관련 평생교육시설인가(2004. 3. 8)

□ 추진계획

- 2006. 1. : 2기 졸업작품 제작완료 및 졸업작품 심사
 2006년 교육계획 수립
- 2006. 2. : 졸업작품 발표회
 2회 졸업식 및 3회 입학식 개최
 3기 신입생 오리엔테이션 진행
- 2006. 3. : 1학기 개강

- 2006. 6. : 관련학과 활성화 지원사업 공고
- 2006. 7. : 졸업작품 제작기획심사
- 2006. 8. : 1학기 종강
관련학과 활성화 지원사업 접수 및 심사
- 2006. 9. : 2학기 개강
- 2006. 10. : 제11회 부산국제영화제 참관
PISAF 참가
- 2006. 11. : 4기 신입생 선발(16명)
- 2006. 12. : 2학기 종강
- 프랑스 수필포컴과 디지털애니메이션 교육관련 교류 추진
- 애니메이션 관련학과와 교환 교육 실시
 - 아카데미 특별강의에 관내 대학교 학생 수강
- 예 산 액 : 456,849천원

□ 기대효과

- 산업구조 전환에 필요한 기획·제작 분야에 인재 교육 및 공급
- 우수한 애니메이션 감독과 기술 감독의 배출
- 경기도내 관련 대학 및 산업의 협력 인프라 구축
- 산·학 협력체제의 활성화를 통한 문화산업 클러스터 조성
- 대학의 창작 의욕 고취와 학생의 창작활동 지원으로 차별화된 창작 역량 배양

지역문화산업연구센터(CTC)운영 지원사업

- ▶ 문화관광부의 지역문화산업클러스터 활성화를 위한 자유공모사업으로 CTC (Culture Technology Center) 부문 사업자로 선정
- ▶ 인공지능엔진을 적용시킨 표현 기법 개발로 게임·영화·애니메이션 콘텐츠 제작 시 작품 제작 수준 향상 및 원천기술 확보

□ 사업개요

- 과 제 명 : 디지털 캐릭터를 위한 감성 엔진 및 표현 기법 개발
- 사업기간 : 2005. 11월 ~ 2008. 7월말
- 사 업 비 : 3년간 약 10억원 규모
 - ※ 1차 사업 기간: 총 298,171천원(국비198,171천원 /사업자100,000천원)
- 산학협력 : 가톨릭대학 산학협력단(인공지능연구소), 세모로직USA, (주)세모로직코리아

□ 추진계획

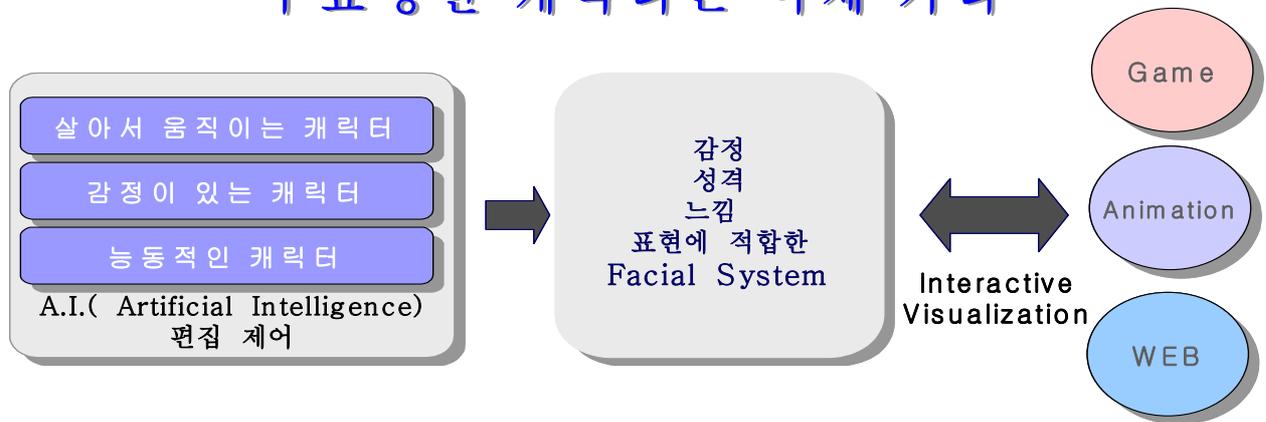
- 1차 년도(2005. 11 ~ 2006. 7)
 - **비디오 게임 기반 인공지능엔진 기초 연구**
 - 얼굴표정 애니메이션을 자동 생성하는 디지털캐릭터 표현도구 프로토타입(시험버전) 개발
- 2차 년도(2006. 8 ~ 2007. 7)
 - **인공지능 편집 시뮬레이터 개발**
 - DB 테스트 및 디버깅(오류 해결) / 품질 검수·관리
- 3차 년도(2007. 8 ~ 2008. 7)
 - 인공지능을 이용한 게임엔진, **3D그래픽 툴, 웹엔진 등의 SDK (Software Development Kit : 소프트웨어 개발 도구) 개발**

□ 기대효과

- **경기도의 CT분야 기술경쟁력 강화**, 세계시장에서의 경쟁력 제고
 - 신규 미디어 대응기술, 신규 시장형성기술 등의 **세계시장을 선점하여 중장기적 기술 지배력 확보**
- 경기도의 산업 지형 내 지식기반산업 이행 촉진
- 지역 문화클러스터 활성화에 기반한 R&D에 집중
 - **관련 전문인력 양성과 수익구조를 동시 구축**, CT R&D의 선순환 사이클을 안정적으로 정착시킴

□ 참고자료

“몸짓에서 표정으로”
“무표정한 캐릭터는 이제 가라”



경기디지털콘텐츠 제작센터 운영

- ▶ 창작물 제작 중심의 고급 전문인력 육성
- ▶ 차세대 산업형 디지털애니메이션 콘텐츠 창작지원 환경 구축으로 투자/배급/마케팅 지원

□ 사업개요

- 경기도를 대표하는 디지털콘텐츠 제작센터 설립, **기획 창작 애니메이션의 산업적 기반 구축**
- 직접지원과 간접지원을 병행하는 원-스톱 지원체계 구축, 디지털콘텐츠 제작 기술지원
- **뉴미디어, 컨버전스형 콘텐츠 산업의 신 가치사슬 모델 발굴**
- 사업기간 : 2006. 1 ~ 2006. 12
- 사업비 : 134,940천원(600,000천원)
 - ※ 작품제작지원비로 계획했던 470,000천원을 85,000천원의 예산 범위로 조정하여 2006년 1/4분기에 우선 시행하고 사업의 정상적인 진행을 위한 추가 예산필요.

□ 추진계획

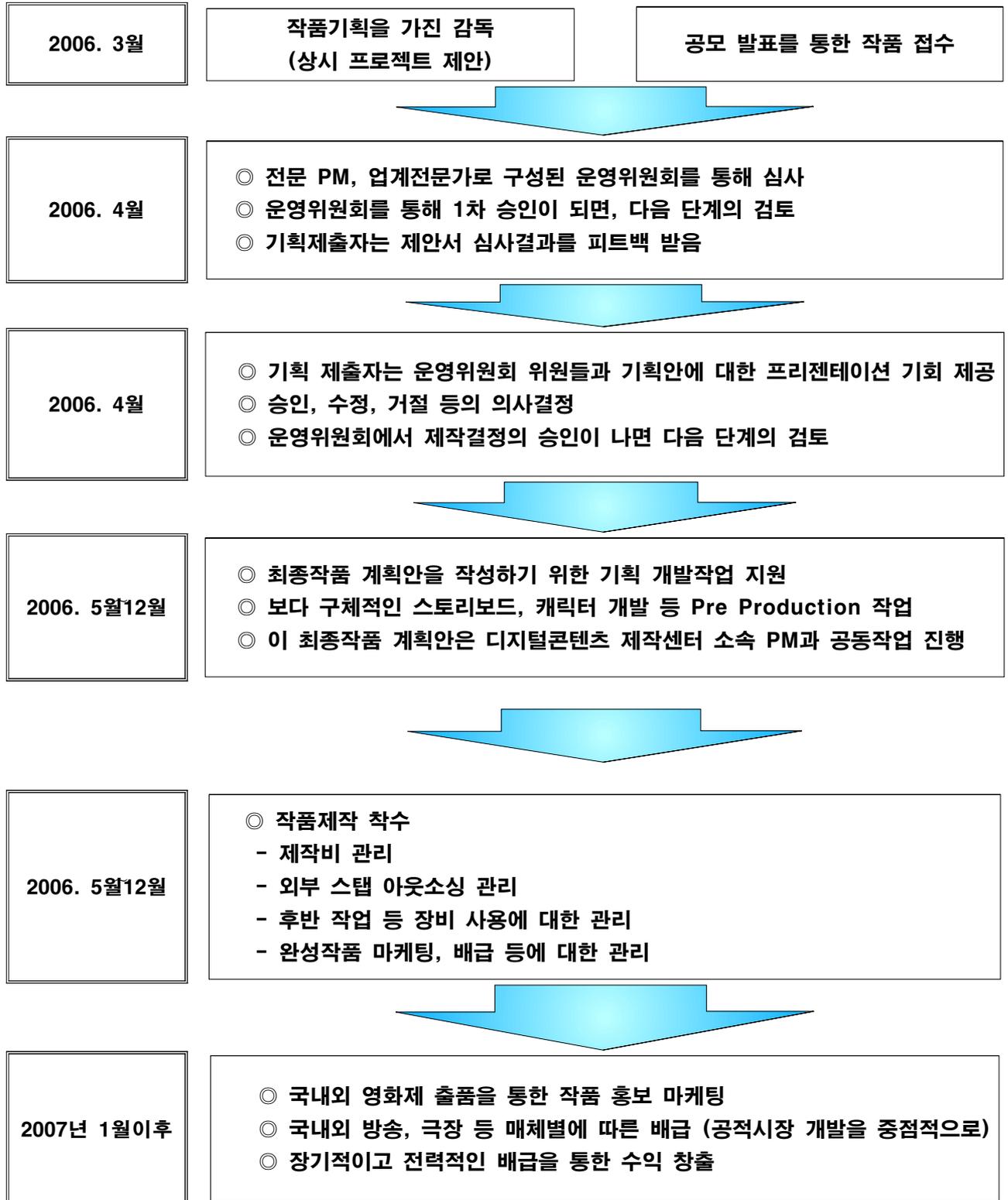
- 2006. 1 ~ 2 : 프로젝트 제작 지원계획 수립
- 2006. 3 : 프로젝트 제작 지원심사 및 선정
- 2006. 4 : 차세대 디지털콘텐츠 제작 수행 시작
- 2006. 5 ~ 10 : 제작수행 콘텐츠 유통 및 배급사 제휴
- 2005. 12 : 제작수행 1차 완성, 콘텐츠 유통 시작

□ 기대효과

- 창작애니메이션의 물적, 인적 인프라 구축
- 경기애니메이션의 브랜드 강화 및 동북아문화산업 네트워크 구축
- 창작 애니메이션 제작 지원의 합리적 지원체계 구축

□ 참고자료

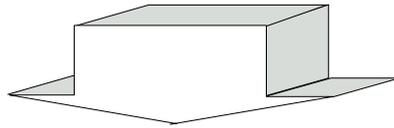
○ 제작센터 운영 PROCESS



Ⅱ. 환경 개선을 통한 선도 기업 육성

사업 목표

- 우수한 입주업체 유치 및 육성
- 킬러콘텐츠 육성을 위한 투자환경 조성



추진 사업

- ① 사무·기숙 시설 임대 지원
- ② 인터넷 전용선 지원
- ③ 공용장비 운영 지원
- ④ 국내 전시회 참가 지원
- ⑤ 디지털문화콘텐츠 투자조합 결성 운용

사무·기숙 시설 임대 지원

- ▶ 문화콘텐츠 산업 분야에 기술력을 보유하고 있는 우수한 업체를 유치하여 집적화하고, 쾌적한 작업환경 조성

□ 사업개요

- 사무실 지원
 - 총 임차면적 : 3,516평(14개업체 입주)
 - 메리츠화재 건물 : 2,969평(임차보증금 66억원)
 - 산업은행 건물 : 547평(임차보증금 13.6억원)
 - 전대 면적 : 2,461평 (센터 및 아카데미 사용 : 1,055평)
 - 입주업체 부담금 평당 20,450원 (임대료 2,300원, 관리비 18,150원)
- 기숙사 지원
 - 15-23평의 아파트 10호 임대 지원
 - 호당 임대보증금 30,000천원 지원, 월 임대료와 관리비는 업체 부담

□ 추진계획

- 입주업체 심사기준 강화
 - 문화콘텐츠 관련 전문가 5인으로 심사위원 구성(후보자 3배수 선정)
 - 서류심사 및 면접심사 진행
 - 심사자료와 경영성, 기술성, 사업성 별로 공정한 평가
- 임대료 및 관리비 징수 체계 및 체납업체관리 개선
 - 1개월- 체납독촉(공문), 2개월-인터넷전용선중단, 3개월-퇴실조치
 - 퇴실업체 등의 미납금에 대해서는 『강제추심제도』 운영
- 예산액: 759,600천원

□ 기대효과

- 입주업체 유치를 통한 진흥원 및 지역 클러스터 조성의 기초여건 마련
- 우수 입주업체의 유치 및 입주를 통한 입주공간의 활용률 증대
- 철야 작업이 많은 입주사 직원들에게 24시간 근무여건 제공

인터넷 전용선 지원

- ▶ 입주사들에게 원활한 제작환경과 업무 생산성 향상, 새로운 정보 습득의 채널 제공

□ 사업개요

- 입주사별로 전용선 및 장비 제공
- 고정 IP 및 보안장비 제공

□ 추진계획

- 고속의 안정적인 인터넷 서비스 제공
 - 광케이블 및 건물 내부 네트워크(LAN)구축을 통한 고품질 서비스
 - 최첨단 장비(L3, L2 스위치)를 활용한 업체별 독립 네트워크 제공
 - 보안장비 구축으로 침입방지 및 바이러스 차단 등 보안기능 제공
 - 상시 모니터링 시스템 도입 및 정기 점검
- 예산액: 144,000천원

□ 기대효과

- 정보 흐름에 입주사들이 능동적으로 대처할 수 있는 환경지원
- 입주사의 업무 생산성 향상
- 국내 및 세계 우수 제작회사와의 협력 제작환경 제공

공용장비 운영 관리 사업

- ▶ 렌더팜 및 편집·합성장비의 운영으로 입주사 등 애니메이션 제작활동 지원
- ▶ 공용장비 활용을 극대화하기 위한 홍보 강화

□ 사업개요

- 종합편집실(편집실,합성실,가편집실) 운영
 - 편집용 부대장비 운영(HD VCR, Digi Beta)
- 최첨단 클러스터링 네트워크 렌더링 시스템 운영
- 공용장비실 운영에 따른 유지보수
 - 렌더팜 관련 소프트웨어 : Maya , Max, Xsi, LightWave, Muster
 - 향온향습기 유지 보수

□ 추진계획

- 입주사 등 관련업체 작업지원을 위한 365일 서비스 제공
 - 렌더팜사용료 : 1시간 1CPU 기준 입주사 600원, 외부업체 1,200원
 - 편집실사용료
 - 합 성 실 1타임 : 입주사 700,000원, 외부업체 900,000원
 - 편 집 실 1타임: 입주사 700,000원, 외부업체 900,000원
 - 가편집실 1타임 : 입주사 200,000원, 외부업체 400,000원
 - ※ 1타임은 8시간 기준
 - 운영수입 연간 120,000천원 이상 예상
- 안정적인 장비운용을 위한 유지관리
 - 렌더팜 및 종합편집실 하드웨어 및 소프트웨어 유지보수
 - 향온향습기 유지보수
 - 부대장비 및 소모품 구입

- 공용장비 운영 기술 교육 (2명)
 - 국제방송컨퍼런스 (International Broadcast Conference)
 - 교 육 명 : IBC 2006
 - 기 간 : 2006. 09. 07 ~ 09. 11 (5일)
 - 장 소 : 네델란드 암스테르담 RAI 전시관
 - 내 용 : 최신 영상 및 방송 기술 컨퍼런스를 통한 최첨단 기술 교육과 신규 방송 및 영상 장비 현황 파악

- 사 업 비 : 370,000 천원

□ 기대효과

- 애니메이션 제작에 필수 장비인 HD 편집·합성 장비를 운영하여 입주사 등의 원활한 제작 지원
- 최신의 장비와 전문 기술인 확보로 작품의 질적 향상 도모

국내전시회 참가 지원 사업

▶ 입주사의 국내 각종 행사참여로 투자유치 및 공동 제작 기회 제공

□ 사업개요

- 국내행사 참가하는 입주사 부스 설치 등 시설 및 장비 지원
- 마케팅을 위한 홍보물 제작 및 상영 지원

□ 추진계획

- 서울국제만화애니메이션페스티벌 (SICAF 2006) 참가
 - 서울 무역전시장 (2006. 5월)
 - ※ 입주사 프로젝트 전시,작품 상영,상품 판매,비즈니스 상담
- 부천국제만화페스티벌 (BICOF 2006) 참가
 - 부천 복사골 일원 (2006. 10월)
- 부천국제학생애니메이션페스티벌 (PISAF 2006) 참가
 - 부천 복사골 일원 (2006. 11월)
- 국제게임전시회 (G-Star 2006) 참가
 - 고양 KINTEX (2006. 11월)
- 국제방송영상박람회 (BCWW 2006) 참가
 - 서울 코엑스 (2006. 11월)
 - ※ 입주사들의 애니메이션 영상콘텐츠 해외 판촉
- 예 산 액 : 100,000천원

□ 기대효과

- 실질적인 마케팅 지원을 통한 입주사 수익창출에 기여
- 국내행사 참가를 통한 국내 문화콘텐츠 사업자와의 연계사업 활성화
- 입주사 프로젝트 활성화를 통한 문화산업 발전도모

디지털문화콘텐츠 투자조합 결성 운용

▶ 입주사의 제작 프로젝트에 전문투자조합이 투자로 사업기반의 건설화

□ 사업개요

- 게임전문투자조합 (CJ 창업투자4호) 결성일 : 2001. 12. 22
 - 총결성액 100억원 중 본 재단이 10억원 출자
- 방송영상 투자조합 (CJ 창업투자5호) 결성일 : 2002. 11. 4
 - 총결성액 140억원 중 본 재단이 20억원 출자

□ 추진현황

- 게임전문투자조합 (CJ 창업투자4호) : 입주사에 1,500백만원 투자

입주사명	프로젝트명	투자방법	투자액(백만원)	비고
인디펜던스	-	신주인수	1,000	
서울무비	요랑아	프로젝트투자	500	

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

입주사명	프로젝트명	투자방법	투자액(백만원)	비고
마고21	오세암	프로젝트투자	386	
인디펜던스	에그콜라	프로젝트투자	1,000	
서울무비	위싱스타	프로젝트투자	500	

□ 추진성과

구분	CJ 창투 4호 게임전문투자조합	CJ 창투 5호 방송영상투자조합
결성총액	100억원	140억원
재단출자액	10억원	9억원(당초출자 20억원)
설립일	2001. 12. 31	2002. 11. 20
해산일	2006. 12. 30	2007. 11. 19
존속기간	5년	5년
기타사항	※ 2005. 12월말 기준 11억3백만원 수익발생	- 2005. 1. 3 출자금 일부회수 회수원금 : 1,100,000,000원 위약금 : 200,000,000원 이자 : 26,454,240원 ※ 226,454,240원 수익효과

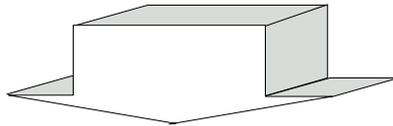
□ 향후 투자조합 출자 계획

- 결성시기 : 2006. 1 ~ 2006. 6
- 조합규모 : 100억원 이상
- 운용기간 : 7년
- 주요중점 투자대상 : 해외 진출 디지털콘텐츠(게임, 애니 등)
- 조합원 구성계획(안)
 - 조합원 구성(2006. 2-3월)
 - 산업은행, EBS, 진흥원, 보스톤창투, SK C&C, 에버랜드, 삼천리, 디즈니, 곤조 등과 조합 결성 협의
 - 조합 모집 완료
 - 규약 확정(2006. 4-5월)
 - 출자의향서 접수
 - 규약 확정
 - 조합원 총회(2006. 5-6월)
 - 출자금 납입 완료
 - 조합원 총회 개최
- ※ 상반기 모태펀드의 출자일정에 맞추어 전체적인 조합결성 추진 계획
- 투자조합 출자시의 경기도의 장점
 - 경기도 문화콘텐츠산업기반과 연계한 투자로 지역의 일자리 창출
 - 경기도 유망 프로젝트에 대한 Deal sourcing
 - 경쟁력 있는 기업유치 확보의 장 마련
 - 2005. 8월 경기도로 이전한 SK C&C의 신규사업 중 디지털콘텐츠 진출분야를 위해 경기도와 공동으로 조합 결성시, 경기도 이전 기업에 대한 새로운 지원정책 모색

Ⅲ 동북아 협력을 통한 글로벌화 전략

사업 목표

- 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- 동북아 디지털문화콘텐츠 마켓 활성화



추진 사업

- ① 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- ② 입주사 해외 진출 사업 지원

디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축

- ▶ 경기도 우수 창작 콘텐츠의 해외시장 진출을 주도하여, 국제사회 간 협력을 강화할 수 있는 매개체로서 콘텐츠의 글로벌화를 추진
- ▶ 동북아 디지털문화콘텐츠산업의 허브로서 경기 DCA 위상을 정립

□ 사업 목적

- 동북아 문화콘텐츠산업의 거점 역할 및 비즈니스 오피스 역할을 수행할 전략 거점 확보
- 주요 해외시장을 중심으로 경기도 디지털문화콘텐츠의 브랜드 인지도 제고 및 전략적 수출 기회 확대
- 경기도 디지털문화콘텐츠 산업계에 수출정보자료 및 네트워크 지원

□ 사업 개요

- 사업 기간 : 2006. 1 ~ 12
- 사업 예산 : 147,958천원
- 사업 내용 :

구분	주요 내용	세부 사업내용
해외	<ul style="list-style-type: none"> · 동북아 중심 글로벌 네트워크 강화를 통한 경기도 디지털문화콘텐츠 국제마케팅 지원역량 강화 · 해외 각 지역 네트워크 강화 및 수출 활성화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> - 동북아 전략거점 확보를 통한 지원역량강화 <ul style="list-style-type: none"> · 중국측 업무파트너인 상해다매체산업원과의 공동사업 추진, 한중 합작 사무소의 공동 설립 (1차 거점 구축) · 일본 네트워크 구축강화 및 협력방안 및 2차 거점 구축 모색 · 해외 거점을 통해 경기도 내 디지털문화콘텐츠 업체에 수출관련 원스톱 서비스 제공 지원 - 경기디지털문화콘텐츠 글로벌 경쟁력강화 <ul style="list-style-type: none"> · 해외 네트워크 구축 강화 및 각종 행사참가 지원을 통한 수출 촉진
국내	<ul style="list-style-type: none"> · 국내외 바이어 DB 구축 및 비즈니스 상담회 개최 	<ul style="list-style-type: none"> - 경기디지털문화콘텐츠 수출 활성화 <ul style="list-style-type: none"> · 국내외 바이어 DB 구축 및 정보자료 제공 · 바이어 초청 상담회 개최를 통한 신규 비즈니스 기회 확장 지원

□ 사업 계획

○ 해외사업

- 동북아 전략거점 확보를 통한 지원역량강화

- 1차 전략거점 확보(중국 상하이) 및 교류협력사업 추진

※ 상해다매체산업원과 업무협력 양해각서 체결(2005. 12.)

- 1) 공동사업(포럼, 전시회, 인력교류, 업체 네트워킹 등)의 추진
- 2) 한중합작센터 설립 논의 구체화

- 2차 전략거점 모색(일본 오사카 등) 및 교류협력사업 추진

※ 일본 오사카부 관계자와의 인적 네트워크 확대, 양 지역 행사 時 작품 및 인력 교류 (2005, 8 ~ 12)

- 1) 양 지역의 우수 콘텐츠 및 인적자원의 교류
- 2) 거점 구축을 위한 타당성 조사 및 정보자료 수집 역량강화

- 경기디지털문화콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화

- 1,2차 전략거점 구축 및 확보에 따라, 경기도 디지털문화콘텐츠의 동북아 진출 전진기지로 거점을 활용하고 수출 희망업체에 대한 원스톱 서비스 및 국제마케팅 지원

구분	사업분야	사업내용
1	정보자료 수집	업체의 수요에 따른 산업계 각종 동향자료·정보의 수집 및 제공
2	해외지적재산 보호	도내 기업에 대한 법률 컨설팅 지원, 현지 지적재산권 보호 지원 및 지적재산권 관련 현지 정보의 수집 및 제공
3	해외 현지화 지원	현지시장의 판매, 유통활성화를 위한 콘텐츠 현지화(더빙, 자막 등) 지원
4	로드쇼 개최	경기 DCA 및 도내 관련업체 공동으로 해외 로드쇼 개최

- 기타 아시아 지역 및 미주유럽지역 네트워크 지속 확장을 통한 콘텐츠 교류 지원

1) 경기디지털콘텐츠아카데미-프랑스 수핀포컴 교류협력

2) 경기DCA - 인도 뭄바이 필름시티 영상분야 교류협력

- 해외 우수 견본시 참가를 통한 디지털문화콘텐츠 홍보 및 수출 촉진

○ 국내사업

- 디지털문화콘텐츠산업 국내외 바이어 DB 구축

- 내용 : 디지털문화콘텐츠산업 비즈니스 바이어 수요 조사, 업체 중심의 비즈니스 매칭을 위한 국내외 바이어 DB의 구축

- 해외 바이어 초청 비즈니스 상담회 개최

- 내용 : 해외바이어들과의 비즈니스 매칭을 위한 상담회 및 투자설명회 개최, 국내 사업자 중 경기도 디지털문화콘텐츠 관련 업체와의 비즈니스 연계, 프로젝트 투자, 마케팅, 수출 등을 위한 프로모션 행사 개최

□ 기대 효과

- 동북아지역 디지털문화콘텐츠 수출의 교두보 확보 및 콘텐츠 수출 증진을 통한 지역경제 활성화
- 경기도 및 동북아 거점지역 상호 협업 및 윈윈 기반 확립
- 경기도브랜드 대외홍보를 통한 세계속의 경기도 이미지 제고

입주사 해외 진출 사업지원

- ▶ 입주사의 해외견본시 참가 지원을 통해 작품의 판로 개척
- ▶ 프로젝트에 대한 해외 투자유치 및 홍보

□ 사업개요

- 해외행사에 참가하는 입주사에 부스 임차료 지원
- 통역비, 바이어 알선비 및 행사 등록비 지원
- 외국어 사업계획서 및 홍보물 제작 비용 지원

□ 추진계획

- 해외견본시 현황
 - TAP 2006 : 도쿄국제아니마페어(애니메이션 전문페어)
 - 일본 도쿄 (2006. 3. 23 ~ 3. 26)
 - MIPTV 2006 : 국제적 방송영상 프로그램 견본시장
 - 프랑스 칸느 (2006. 4. 11 ~ 4. 15)
 - 라이선싱 2006 : 문화 콘텐츠 분야의 라이선스 비즈니스 국제시장
 - 미국 뉴욕 (2006. 6. 20 ~ 6. 22)
 - Comic-Con 2006 : 게임만화,캐릭터,애니메이션 견본시장
 - 미국 샌디에고 (2006. 7. 20 ~ 7. 23)
 - 차이나조이 : 세계 3대 게임전시회 가운데 하나
 - 중국 상하이 (2006. 7. 21 ~ 7. 23)
 - MIPCOM 2006 : 방송을 포함한 각종 미디어 관련 콘텐츠 전시회

- 프랑스 간느 (2006. 10. 17 ~ 10. 21)

- 10개 업체 내외 지원 예정
- 예산액 : 45,974천원

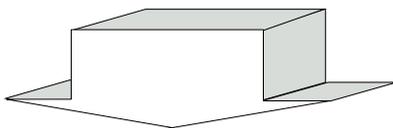
□ 기대효과

- 해외 견본시 참가지원을 통해 입주사 프로젝트 해외 홍보
- 국제 공동프로젝트 추진 및 투자유치 모색
- 해외의 문화콘텐츠 시장조사 및 작품 수출 판로 개척

IV. 경기도 클러스터 성공사례 창출 및 확산

사업 목표

- 경기 디지털문화콘텐츠 벨트 네트워크 구축
- 경기도 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발



추진 사업

- ① 문화 산업 포럼 개최
- ② 경기문화원형 디지털 제작 사업
- ③ 경기문화원형 콘텐츠 개발 국비사업

문화산업 포럼 개최

- ▶ 경기도 문화콘텐츠산업 발전을 위한 전문가 포럼 구성 및 운영
- ▶ 문화콘텐츠산업의 개선방안 논의를 통해 경기도 문화정책 수립에 반영

□ 사업개요

- 경기문화정책워크숍
 - 경기도 31개 시군의 문화담당 공무원과의 워크숍 개최
- 경기디지털문화콘텐츠포럼
 - 경기디지털문화콘텐츠 발전을 위한 전문가 집단을 구성하고 경기도 및 부천시의 유관기관들과 네트워크 구축을 통해 디지털 문화산업발전 방안을 위한 포럼 구성

□ 추진계획

- 경기문화정책워크숍
 - 2006. 2. 1차 31개 시·군 문화산업담당자 워크숍 개최
: 청강문화산업대학교 공무원연수 과정과 연계 진행
 - 2006. 9. 2차 31개 시·군 문화산업담당자 워크숍 개최
- 경기디지털콘텐츠포럼
 - 2005. 4. 상반기 경기디지털문화콘텐츠포럼 개최
 - 2005. 11. 하반기 경기디지털문화콘텐츠포럼 개최
- 예산액: 19,600천원

□ 기대효과

- 31개 시·군의 문화담당자와의 네트워크 구축을 통한 경기도의 효율적인 문화산업 정책 추진
- 31개 시·군의 문화콘텐츠사업을 진단 및 경기 DCA의 역할과 위상 제고
- 부천지역을 비롯한 경기도 지역의 문화콘텐츠산업의 발전 방향에 관한 방법론을 찾고 실질적인 산업과의 연결 방법 모색

경기문화원형 디지털 제작사업

- ▶ 경기도를 대표할 문화원형에 대한 지표개발 및 연구
- ▶ <대장금>, <취화선> 같은 문화원형 소재를 경기도 31개 시군 대상으로 조사 연구함으로써 경기지역의 문화원형을 세계적 콘텐츠로 개발함

□ 사업개요

- 경기도 31개 시군은 풍부한 문화적 소재와 주제를 가지고 있지만 현재까지는 축제와 관광 중심의 문화적 상품이 대부분임
- 따라서 경기지역의 문화원형을 디지털콘텐츠 상품으로 개발하기 위한 지표개발 연구 및 평가 필요
- 경기문화자원을 콘텐츠산업으로 개발하기 위한 경기지역 문화원형콘텐츠 개발사업 중장기 로드맵 수립
- 경기도 31개 시군의 문화원형 소재개발을 위한 조사 및 연구
- 사업기간 : 2006. 1 ~ 2006. 12
- 사업비 : 100,000천원

□ 추진계획

- 2006. 1 : 경기문화원형 지표개발 및 평가 자문단 구성
- 2006. 2 : 세부 계획에 따른 연구용역 공고 및 제안 접수
- 2006. 3 : 연구용역 업체 선정심사 및 계약
- 2006. 3 ~ 7 : 과제 수행
- 2006. 8 : 연구 보고서에 대한 공청회 개최
- 2006. 9 : 연구 보고서 완료
- 2006. 10 ~ 11 : 보고서를 토대로 한 2007년 경기문화원형개발사업 계획 수립

□ 기대효과

- 경기 문화원형의 영상콘텐츠 제작을 통한 국내외적 경기브랜드 창출
- 경기 문화원형 영상콘텐츠의 방영 및 상영을 통한 경기 지역의 문화산업 매출 증진 도모
- 한류우드 조성에 따른 세계적 경기 문화원형 영상콘텐츠 제공의 기반구축
- 경기문화원형 영상콘텐츠 흥행성공에 따른 경기도의 문화콘텐츠 생산 거점화 마련

경기문화원형콘텐츠개발 국비사업

- ▶ 경기도자 문화의 우수성을 디지털콘텐츠로 개발
- ▶ 경기도자(조선백자)의 분류 및 분원의 스토리를 개발하여 경기도자의 우수성을 웹 및 디지털로 홍보함

□ 사업개요

- 문화관광부의 지역문화원형콘텐츠개발지원사업 공모에 경기디지털콘텐츠진흥원이 주관사업자로 선정
- 과제명 : **경기도자문화원형의 디지털콘텐츠 개발**
- 사업비 : 총 3억원(개발사업자 용역비 2.7억원, 운영비 0.3억원)
- 사업기간 : 2005. 8 ~ 2006. 6
- 개발내용 :
 - 경기도자(조선백자)의 기형 및 색깔에 의한 분류
 - 경기 광주 분원 역사의 스토리텔링 개발
 - 전통 가마의 원리와 구조 정리
 - 도공의 삶에 대한 스토리텔링 개발 등
- **총사업비 : 3억원(국비)** ○ 집행액 : 168,155천원
- 집행예정액 : 131,845천원
(과제 종료 후 심사를 거쳐 개발사업자 잔금 집행)

□ 추진경과/향후계획

- 2005. 5 문광부의 지역문화원형사업비 3억원 유치(공모 선정)
 - 과제명: **흙의 美學, 빛과 소리**
(경기 도자문화원형의 디지털콘텐츠 개발)
- 2005. 7 개발사업자 선정을 위한 사업설명회 개최
- 2005. 8 제안서 접수 및 개발사업자 선정 심사
- 2005. 9 개발사업자와의 협약 체결
- 2006. 2 과제 중간 평가
- 2006. 5 과제 완료 및 결과 평가
- 2006. 2 과제 정산

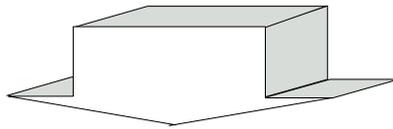
□ 기대효과

- 경기도자의 우수성을 웹 및 디지털로 구현하여 홍보함
- 개발된 결과물은 향후 **세계도자기엑스포의 웹 및 도자비엔날레 행사에 활용**
- **개발된 결과물을 활용하여 드라마 및 영상콘텐츠 제작**하여 경기도자를 세계적 콘텐츠로 활용함

V. 창의적 문화환경 조성 및 저변 확대

사업 목표

- 도시민을 위한 디지털문화콘텐츠 저변 확대
- 전략적홍보를 통한 디지털문화콘텐츠산업 인식 확산



추진 사업

- ① 경기디지털 문화저변확대사업
- ② 진흥원 전략적 홍보사업 추진
- ③ 전자결재시스템구축 및 진흥원 홈페이지 정비

경기디지털 문화저변확대사업

▶ 경기도 시군의 공공시설을 이용한 우수한 문화콘텐츠를
경기도민들과 함께 공유

□ 사업개요

- 도민들에게 디지털콘텐츠 영상물 상영으로 수요층 확대
- 도내 공공시설에 테마전시 등 경기도문화콘텐츠 공유 기회 제공
- 사업비 : 103,400천원

□ 추진계획

- 2006. 1 ~ 3 : 상영회 및 전시회 진행을 위해 31개 시/군
문화예술 담당자와 협의
 - 2006. 4 : 상영회 및 전시회 가능 시 / 군 확정
 - 2006. 4 ~ 7 : 영상을 활용한 디지털콘텐츠 홍보사업 진행
 - 2006. 5 ~ 12 : 도민과 함께하는 디지털콘텐츠 상영회, 도민과
함께하는 테마전시회 사업 추진
- ※ 경기도 31개 시군과의 협의에 의해 진행되는 행사이므로 일정이
변동 가능함

□ 기대효과

- 문화저변확대 사업을 통해 경기도 문화산업 홍보창구 역할
활성화
- 도민들에게 경기도 문화콘텐츠를 실생활에서 쉽게 접하게
함으로써, 경기도 문화산업 정책부분에 대한 시민적 공감대 형성
활성화

전략적 홍보지원 사업

- ▶ 경기도내 디지털문화콘텐츠 기업에게 산업 정보 제공
- ▶ 주요사업에 대한 체계적인 홍보로 진흥원의 역할과 인지도 확보
- ▶ 전략적 홍보사업을 통한 문화 수용자의 관심 유도

□ 사업개요

- 언론 홍보
 - 주요언론 네트워크를 위한 사업소개와 자료제공으로 홍보체계 강화
- 홍보물 제작
 - 재단홍보 브로셔 및 홍보물 제작을 통해 국내외 전시 및 행사에서 기관, 언론, 관계자에게 배포함으로써 홍보 효과 극대화
- 온라인 홍보
 - 국내외 통신원 운영을 통해 디지털문화콘텐츠의 최신 경향을 파악하고 해외 최신 콘텐츠 및 기관들의 정보 파악
 - 뉴스레터 발송시 전문가에게 칼럼 및 기획기사를 제작하여 전문 지식과 정보 제공
 - 홈페이지의 온라인 이벤트로 일반 홈페이지 이용자의 참여 유도
- 매체광고
 - 주요일간지, 전문지, 지방지, 온라인을 통해 주요사업 및 재단광고

□ 추진계획

- 홍보지원 사업
 - 국문, 영문, 중문, 일문 재단 브로셔 제작
 - 국내 및 해외 행사시 필요한 재단 홍보물품 제작 배포

- 주요사업 및 공고를 위한 주요일간지 지면광고
- 재단 PR 및 공용장비 소개를 위한 전문지광고
- 전문 콘텐츠 제공을 위한 뉴스레터 칼럼 제작
- 뉴스레터 제작 및 발송 시스템 대여
- 국내 및 해외 통신원 운영
- 정보자료실 운영을 위한 도서 및 간행물 구입, 동영상자료 구축, 게임 및 애니메이션 자료 구입
- 재단 홍보동영상(한국어,영어,중국어,일어) 제작
- 중앙지 및 지방지 기자간담회

○ 사업비 : 150,000천원

□ 기대효과

- 경기도의 디지털문화콘텐츠 산업 현황과 발전 방안에 대한 홍보를 통해 지역경제의 산업적 효과 상승
- 체계적인 홍보 시스템 구축을 통한 주요사업과 재단의 역할을 대내외에 효과적으로 알려 재단의 인지도 상승
- 온라인을 적극 활용해 이용자들의 자발적 참여를 유도하여 문화사업 저변확대 이바지

전자결제시스템 구축 및 홈페이지 개편

- ▶ 인트라넷 시스템 도입으로 효율적인 업무체계 지원
- ▶ 진흥원 명칭변경 및 중장기 발전계획 수립에 따른 외국어 홈페이지 업데이트
- ▶ 기존 홈페이지 유지보수

□ 사업개요

- 홈페이지 유지보수
 - 기존의 홈페이지를 효율적으로 운영하기 위하여 실시
- 진흥원 인트라넷 도입
 - 전자결제 시스템을 구축하여 효율적인 업무 지원
 - 일정관리, 업무관리 시스템 도입을 통한 추진사업 지원
- 진흥원 외국어 홈페이지 업데이트
 - 진흥원 명칭 변경 및 중장기 발전계획에 따른 외국어(영어/중국어/일어) 홈페이지 업데이트
 - 사이버 IR 구축을 통한 입주사 온라인 홍보 지원

□ 추진계획

- 홈페이지 유지보수
 - 1. 3 ~ 1. 7 홈페이지 유지 보수 항목 및 업체 결정
 - 1. 9 ~ 12. 31 홈페이지 유지보수
- 인트라넷 구축
 - 1. 3 ~ 1. 14 인트라넷 구축 업체 및 사전조사
 - 1. 16 ~ 1. 27 인트라넷 업체 미팅 및 업체 결정
 - 2. 1 ~ 2. 20 인트라넷 개발
 - 2. 21 ~ 2. 28 인트라넷 세팅 및 시스템 테스트 운영
 - 3. 2 ~ 12. 31 인트라넷 운영

○ 외국어 홈페이지 구축

- 3. 2 ~ 3. 13 외국어 홈페이지 업데이트 계획 및 사전조사
- 3. 14 ~ 3. 31 외국어 홈페이지 업데이트 업체 선정 및
번역작업
- 4. 3 ~ 4. 17 외국어 홈페이지 업데이트 작업
- 4. 18 ~ 4. 28 외국어 홈페이지 테스트 및 디버깅 작업
- 5. 1 외국어 홈페이지 오픈

○ 예산액: 35,000천원

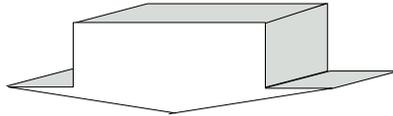
□ 기대효과

- 효율적인 홈페이지 운영으로 온라인 홍보 및 사이버 PR/IR 기능 확대
- 재단 인트라넷 도입으로 전체 업무 효율성 제고
- 각 사업별 팀별간의 원활한 업무 전달 및 커뮤니케이션 역할

Ⅵ. 경기영상위원회 운영

사업 목표

- 경기도를 국내 영상산업의 중심지로 육성
- 한류권 콘텐츠 공동프로젝트 개발 및 교류 활성화



추진 사업

- ① 영상산업 연구 및 육성 지원
- ② 영화촬영유치 및 로케이션 지원
- ③ 국내외영상업계 네트워크 구축 사업
- ④ 경기도민을 위한 영상문화 사업

경기영상위원회 운영

- ▶ 경기도를 국내 영상산업의 중심지로 육성 및 발전
- ▶ 한류 중심의 세계속의 문화경기 경쟁력 창출
- ▶ 한류권 콘텐츠 공동프로젝트 개발 및 교류 활성화에 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2006. 1 ~ 2006. 12
- 사업비 : 1,174,482천원

□ 추진계획

- 영상산업연구 및 육성지원
 - 경기도 영상비전 마스터플랜 수립
 - 영상산업 육성 지원
 - 극장용 영화 시나리오 공모, 독립단편영화 제작지원 등
- 영화촬영유치 및 로케이션 지원사업
 - 국내외 영상촬영유치및로케이션지원
 - 영상산업데이터베이스 구축
- 국내외 영상업계 네트워크 구축사업
 - 국제교류강화를 통한 한국영화 세계화
 - 3대 국제영화제 참가, 경기도 영화촬영지 투어 프로그램 등
 - 홍보 및 영상업계 네트워크 구축
 - 영상산업포럼 개최, 지역영화인력 양성을 위한 워크샵 등
- 경기도민을 위한 영상문화사업
 - 초단편영상물육성지원 (출품영화제작 지원 등)
 - 도민과 영화의 만남
 - 소외지역 한국영화감상회, 지원영화 시사회 등

□ 기대효과

- 적극적인 영상제작물 유치를 통해 경기영상위원회 출범에 따른 기대효과 창출
- 영상제작물의 시너지 창출을 통한 관광홍보 등의 부수산업 활성화 및 고용창출 등 지역경제 발전

<자료>

재단 이사 및 감사 명단

(2006. 1. 10 현재)

구 분	성 명	취임일	현 직	비 고
이사장	손 학 규	02.07.01	경기도지사	당연직
부이사장	홍 건 표	04.06.07	부천시장	"
이사	김 대 숙	04.07.09	경기도의회 문화공보위원장	"
"	류 중 혁	04.07.18	부천시의회 기획재정위원장	"
"	신 광 식	05.02.11	경기도 문화관광국장	"
"	류 재 명	04.11.01	부천시 경제문화국장	"
"	김 병 현	05.03.21	경기디지털콘텐츠진흥원장	"
"	이 현 세	05.11.11	한국만화가협회 회장	선임직
"	조 순 복	05.11.11	유한대학 애니메이션학과 교수	"
"	박 경 삼	05.11.11	명지전문대 교수	"
"	이 현 승	05.11.11	경기영상위원회 운영위원장	"
"	임 학 순	05.11.11	가톨릭대학교 디지털문화학부 교수	"
"	한 창 완	05.11.11	세종대학교 애니메이션과 교수	"
"	김 영 덕	05.11.11	한국방송영상산업진흥원 연구원	"
"	길 정 일	05.11.11	청강문화산업대학 교수	"
감사	김 영 식	05.08.17	경기도 관광문화산업과장	당연직
"	이 양 원	05.11.11	부천종합법률사무소 변호사	선임직
"	김 선 구	05.11.11	(주)MATI코리아대표이사	"

입주업체 현황

(2006. 1.10기준)

업체명	대표자	주요작품	입주일자	업종
14개 업체				
(주)세모로직코리아	김중보	Fly FrankenFish	2004. 3. 6	애니메이션, 게임
(주)4D아트	김영희	성냥팔이소녀	2004. 6. 7	애니메이션
(주)인디펜던스	박영민 홍성호	에그콜라 원더플데이즈	2002. 3.22	애니메이션
(주)광고엔터토이먼트	문제대	아름다운시절 초록숲이야기	2003.11.15	애니메이션
(주)상상과기술	김의진	386브라더스 똥키호테	2003. 4. 1	애니메이션
스튜디오앨리스	권용석	칠십리장화	2005. 4. 5	애니메이션
애니멀	조경훈	곰탱이춘보 지구방위고등학교 메디컬아일랜드	2004. 2.14	애니메이션
(주)젤리오아시스	김창훈	모바일크레프트게임	2005. 4. 9	게임
(주)서울무비	전창록	바다의전설장보고 요랑아요랑아	2003. 6.20	애니메이션
(주)갯투갯닷컴	문의배	꼬까 게임매직플래쉬	2002.11.22	게임
(주)애니시스	주재관	영어학습게임 DesktopMinWeb	2002.11. 1	게임
(주)토토엔터테인먼트	김춘범	우뢰매 Great Emperor	2003. 3. 3	애니메이션
(주)레인버스	류지형	투모야섬이야기	2002. 3.11	애니메이션
(주)라비린스	이재덕	문학의향기 환상마을토포토포	2004. 9.17	애니메이션

진흥원 직원 명단(팀장급 이상)

(2006. 1.10 현재)

직위	직급	성명	주요경력
원장	-	김병현	<ul style="list-style-type: none"> · 영화진흥위원회 위원 · (사)고양국제어린이영화제 사무총장
경기영상위원회 운영위원장	-	이현승	<ul style="list-style-type: none"> · 영화진흥위원회 부위원장 · 중앙대학교 영화학과 교수
행정지원실장	일반직 1급	고성윤	<ul style="list-style-type: none"> · 경기대학교 대학원 정책과 · 공무원
콘텐츠개발본부장	일반직 1급	김재균	<ul style="list-style-type: none"> · 한국문화콘텐츠진흥원 부장 · 영화진흥위원회 팀장
전략기획팀장	일반직 2급	최윤식	<ul style="list-style-type: none"> · 성균관대학교 사회학과 · 수원과학대학 겸임교수
기술지원팀장	전문직 2급	김용오	<ul style="list-style-type: none"> · (주)디오포스트 팀장 · (주)씨엔포스트 실장
교육연수팀장	일반직 2급	이규원	<ul style="list-style-type: none"> · (주)나래디지털엔터테인먼트 팀장 · 영화진흥위원회 애니메이션 겸임교수
창작지원팀장	일반직 3급	이문택	<ul style="list-style-type: none"> · (주)투이정보기술 · (주)프리즘엠아이텍
경기영상위원회 사무국장	일반직 2급	전기석	<ul style="list-style-type: none"> · (사)스크린쿼터문화연대 기획실장 · (주)세일몬디알

<자료>

[언론이 바라본 경기 DCA]

<주요보도자료내용> 국제신문, 파이낸셜 뉴스 등, 2005/07/15

장편 클레이 애니 '럭키 서울' 제작

-싸이더스 픽처스 등 54억원 투입 2008년 개봉-

국내 최초의 장편 클레이 애니메이션이 제작된다. 싸이더스 픽처스와 광고엔터토이먼트는 12일 서울 동국대학교에서 협약식을 갖고 국내 최초 장편 클레이 애니메이션 '럭키 서울'을 만들기로 했다.

총 제작비 54억원, 제작기간 2년6개월로 2008년 개봉을 목표로 제작되는 '럭키 서울'은 1970년대 중반을 배경으로 시골



작은 마을에서 자란 한 소년의 성장기를 그린다. 기차에서 어머니와 헤어진 소년이 여동생과 함께 서울 한가운데에서 미아가 돼 험난한 세상을 헤쳐나가며 자신의 위기를 극복해 나가는 내용이다.

'월레스와 그로밋' '치킨 런' 등 영국 아드만 스튜디오의 작품처럼 친숙하고 신선한 클레이 애니메이션을 국내 기술로 제작하게 되는데, '럭키 서울'은 **아시아에서도 최초로 극장용 장편 영화로 제작된다.**

'강아지똥' '동물농장'을 만든 권오성씨가 감독을 맡고, 클레이 애니메이션의 거장이자 미국 월빈트 스튜디오 수석 애니메이터인 장 폴로가 슈퍼바이저를 맡아 진행한다. 애니메이션 제작을 맡은 광고엔터토이먼트는 '초록숲 이야기' '아름다운 시절' 등의 작품을 제작한 곳으로 국내 스톱 모션 애니메이션계에서는 독보적인 기술을 보유하고 있는 회사다. 제작사인 싸이더스 픽처스는 제작과 투자를 담당한다.

'럭키 서울'은 애니메이션 제작뿐만 아니라 제작 세트 전시회, 캐릭터 소품 제작, 테마집 출판, TV 시리즈 변형 등 원소스멀티유즈 사업도 전개할 예정이다.

이번 애니메이션 제작은 경기디지털콘텐츠진흥원, 동국대학교, 싸이더스 픽처스, 광고엔터테인먼트가 산·학·관 협약을 통한 제작방식을 도입했다.

<주요보도자료내용> 경기일보, 2005/07/22

경기영상위 위원장에 이현승 감독

경기영상위원회 위원장으로 이현승 감독이 위촉됐다.

21일 도에 따르면 손학규 경기지사는 지난 20일 본청 집무실에서 이 감독에게 위촉장을 수여했다.

이 위원장의 위촉으로 부산과 전주, 남도(여수·순천·광양)와 청풍(제천 등)에 이어 만들어진 경기영상위원회의 발족이 본격화 될 전망이다.

경기영상위는 11월 중 창립총회를 열고 공식 발족한 뒤 **영화, 드라마 제작 및 촬영 장소 지원과 공공기관·단체 등 협조 활동, 도내 촬영장소·시설 개발 및 DB구축 업무**를 담당하게 된다.

경기영상위는 또 영상제작 장비 사용지원과 영상위 홈페이지 서비스 업무등의 사업을 벌여 나갈 예정이다.

특히 경기영상위는 부천시 원미구 상동 경기디지털콘텐츠진흥원내에 설치해 기존 시설과 영상장비 활용을 용이하도록 했으며, 예산지원은 물론 조직구성·사무실 공간 확보에 편리함을 주기로 했다.

한편 이 감독은 **‘그대안의 블루’** , **‘네온 속으로 노을지다’** , **‘시월애’** 등을 연출했으며, **현재 영화진흥위원회 부위원장과 미장센단편영화제 집행위원장으로도 활동**하고 있다.

이용성기자 leeys@kgib.co.kr / 네이버 뉴스 등 다수 게재

<주요보도자료내용> 전자신문, 2005/09/15

경기, 디지털콘텐츠 메카로

경기도가 디지털콘텐츠 산업 육성에 발벗고 나섰다.

경기도 문화콘텐츠 산업 정책을 주도해온 경기디지털아트센터(원장 김병헌)는 14일 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)으로 이름을 바꾸고 경기도 디지털 콘텐츠산업 육성 단지로 거듭날 수 있도록 체계적인 지원에 나선다고 밝혔다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 이날 ‘CT와 IT의 융합을 통한 디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 창출’이라는 목표를 걸고 5대 정책방향으로 △창작 활성화 기반 조성 △투자환경 개선을 통한 선진기업 육성 기반 조성 △클러스터 성공사례 창출 및 확산 △동북아 협력 기반의 글로벌화 전략 △창의적 문화환경 조성 등 비전도 함께 제시했다.

진흥원은 우선 창작 활성화 기반을 조성하기 위해 관련 아카데미 과정을 확대하고 산학협동을 강화하는 한편 경기도 문화자원을 기반으로 하거나 문화·관광·레저를 연계하는 디지털문화콘텐츠를 개발해나가기로 했다.

이어 특수목적회사(SPC)를 기반으로 하는 경기디지털문화콘텐츠투자조합을 결성하고 포스트프로덕션 지원 및 연구개발 서비스 확대를 통해 선진기업을 유치하는 등 투자환경을 개선할 방침이다.

또 국내에서는 경기디지털문화콘텐츠네트워크를 구축하고 해외에서는 동북아시아 지방자치단체 간 네트워킹에 나서 경기도를 동북아 디지털문화콘텐츠 비즈니스 거점으로 발전시킨다는 목표다. 이와 관련 오는 12월에는 오사카·상하이 등 동북아 지역 주요 지방자치단체 5곳 대표자들을 초청해 디지털콘텐츠 페스티벌을 개최한다. 진흥원은 이밖에 독립작가군과 디지털 제작 기반 전문인력을 결집하는 경기디지털 콘텐츠 창작발전소를 설립하고 영상문화사업 활성화를 위해 경기영상위원회를 설립하는 등 다양한 지원사업을 펼칠 예정이다.

김병헌 원장은 “현재 경기도가 국내 디지털콘텐츠 산업에서 차지하는 비중은 10%도 안 되지만 3D애니메이션과 첨단기업 유치, 아시아 우수인력 육성 등을 펼쳐 이를 30% 수준까지 끌어올리겠다” 며 “국내 시장보다는 해외 시장을 바라보는 정책을 펼칠 것” 이라고 말했다.

한편 경기디지털콘텐츠진흥원은 15일 오후 3시부터 경기도 문화의 전당인 국제회의실에서 공청회를 열어 이같은 내용을 발표하고 경기도의회 의원과 문화관광부 관계자 및 관계기관과 관련업계 대표가 토론자로 참석한 가운데 각계 의견을 수렴할 계획이다.

<정진영기자@전자신문, jychung@etnews.co.kr>

<주요보도자료내용> 파이낸셜뉴스 등, 2005/09/15

경기, 디지털콘텐츠산업 주력- 증장기 발전방안 공청회

경기도의 디지털문화콘텐츠 산업 육성 및 활성화에 기여하고 있는 경기디지털콘텐츠진흥원[GDCA](원장 김병헌)이 15일 목요일 경기도 문화의 전당 국제회의실에서 공청회를 열었다.

이번 공청회에서는 **경기디지털콘텐츠진흥원의 5대 정책방향과 10대 핵심추진과제 발표를 통한 경기 디지털문화콘텐츠 산업 육성과 증장기발전계획 비전과 추진전략을 소개**되었다.

1부에서는 **1)창작활성화 기반 2)창의적 문화환경 조성 3)투자환경개선을 통한 선진기업 육성기반 조성 4)클러스터 성공사례 창출 및 확산 5)동북아 협력기반의 글로벌화 전략과 5대 정책방향과** (1)신화창조프로젝트 (2)경기디지털문화콘텐츠 투자조합결성 (3)경기디지털콘텐츠 창작발전소 사업 (5)경기영상위원회 설립을 통한 영상문화사업 등을 포함한 10대 핵심추진과제 발제가 있었다.

2부 토론회에서는 경기문화자원을 기반으로 한 콘텐츠 개발 및 시민과 지역적 기반을 고려한 문화저변확대사업에 대한 논의가 있었다. 특히 지역특성을 활용한 아카데미와의 연계, 디지털콘텐츠 생산기반의 육성에 대한 논의가 이루어졌다. 또한 지원 방식에 대한 공정성, 투자조합결성과 운영주체 등의 논의와 함께 한류조성 사업 등 타사업과 협력방안 및 구체적인 실천전략의 필요성에 대한 토론이 이어졌다.

이 날 토론회에는 신종철 경기도의회의원, 김상욱 문화관광부 게임산업과장, 김규철 부산정보문화산업진흥원장이 참여했으며, 경기디지털콘텐츠진흥원의 전략에 공감하며 경기도의 주체적 디지털콘텐츠 생산과 사업 참여 등 앞으로의 행보를 기대하는 분위기였다.

새로운 C선포와 함께 비전을 선포하고 제2기 새롭게 도약을 준비하는 경기디지털콘텐츠진흥원[GDCA]은 경기디지털 문화콘텐츠 산업의 증장기 발전전략에 대한 대내외 의견 수렴을 통해 효율적인 산업 육성 정책 방향을 수립하고 재단 및 경기도 디지털문화콘텐츠 산업성과를 통한 지역경제 성과 및 고용창출에 기여할 것으로 기대된다.

<주요보도자료> “글로벌 경쟁력” 한목소리, 경인일보, '05/9/19

경기디지털아트하이브에서 새롭게 명칭을 바꾼 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA, 원장 김병헌)의 장기발전전략모색을 위한 대장정이 27일 부천공청회를 끝으로 대단원의 막을 내렸다.

이날 오후 4시 부천시의회 3층 회의실에서 열린 '디지털문화콘텐츠산업 발전을 위한 비전과 실천 전략'에 관한 공청회에서 가톨릭대학교 임학순 교수는 주제발표를 통해 **경기지역의 디지털문화콘텐츠 발전을 위해서는 CT와 IT 융합을 통한 '디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 창출'이 선결과제**라고 지적하고 **5대 정책방향으로** △창작활성화 기반조성 △투자환경개선을 통한 선진기업육성 기반조성 △클러스터 성공사례 창출 및 확산 △동북아 협력기반의 글로벌화 전략 △창의적 문화환경조성 등 비전을 제시했다.

또 **10대 핵심추진과제로** △경기문화자원기반 디지털콘텐츠 개발 및 브랜드 사업 △경기디지털문화콘텐츠 저변확대사업 △경기디지털문화콘텐츠 창작발전소 설립 △디지털CT연구개발(R&D) 거점기지화 △신화창조 프로젝트-킬러콘텐츠 메니지먼트사업 △투자조합 결성 △클러스터 성공사례 창출 △글로벌 경쟁력 강화 △국가경쟁력 강화를 통한 영상산업의 세계화 △아세아 엔터테인먼트 페스티벌 등 향후 계획을 발표했다.

주제발표에 이어 세종대 한창완 교수의 사회로 이어진 지정 및 종합토론에는 부천YWCA 한정애 회장, 부천만화정보센터 김승동 상임이사, 경인일보 박현수 부장, 부천시의회 기획재정위 이재진 의원, 유한대 조순복 교수, 레인버스 류지형 대표가 지정토론자로 나섰다.

첫번째 토론자로 나선 김승동 부천만화정보센터 상임이사는 “지금까지 진흥원(GDCA)은 기업지원·생산지원 사업에 역점을 두었는데 이제는 생산주체에서 소비주체를 양성하는 역할기능이 강화되어야 한다”고 말하고 “부천의 중심 문화산업으로 자리잡은 출판만화와 연계방안이 마련돼야 한다”고 말했다.

김병헌 원장은 “현재 경기도가 국내 디지털콘텐츠 산업에서 차지하는 비중은 10%도 안되지만 **3D애니메이션과 첨단기업유치, 아시아 우수인력육성 등을 통해 이를 30% 수준까지 끌어올리겠다**”며 “국내에서는 경기디지털문화콘텐츠 네트워크를 구축하고 해외에서는 동북아시아 지방자치단체간 네트워크에 나서 **경기도를 동북아 디지털문화콘텐츠 비즈니스 거점으로 발전시킨다는 목표**를 가지고 오는 12월 CG 페스티벌을 개최한다”고 말했다.

김 원장은 또 “**창작 활성화 기반을 조성하기 위해 관련 아카데미 과정을 확대하고 산학협동을 강화**하는 한편 **경기디지털문화콘텐츠투자조합을 결성하고 창작발전소를 설립해 역량있는 인재들을 끌어모아 경기도와 부천시를 디지털 산업의 메카로 만들겠다**”고 설명했다. < 출처 :경인일보 등 >

<주요보도자료내용> 씨네21 등, 2005/10/18

경기디지털콘텐츠아카데미와 한국영화아카데미 협약식 맺어

경기도의 디지털문화콘텐츠 산업 육성 및 활성화에 기여하고 있는 경기디지털 콘텐츠진흥원[GDCA](원장 김병헌) 부설 경기디지털콘텐츠아카데미가 영화진흥위원회 부설 한국영화아카데미와 9월 21일 오후 5시 상호교류에 관한 협약식을 가졌다.

협약식에는 한국영화아카데미 박기용 원장, 노승관 교수, 최승원 교수 등이 참석했으며, 경기디지털콘텐츠아카데미 김병헌 원장 김재균 본부장, 이규원 교수, 서혜승 교수 등이 참석해 자리를 함께 했다.

이번 협약식은 **경기디지털콘텐츠아카데미와 한국영화아카데미가 애니메이션 핵심 인력 양성에 필요한 제반사항의 상호협력을 목적으로** 하고 있다. 특히 네트워크 활성화를 위해 애니메이션 핵심 인력양성에 대한 적극적인 지원 사업 수행, 아카데미 공동 교육 프로그램 개발 및 교육 프로그램 교류, 정책수립 및 사업수립 시 의견수렴, 장비와 보유시설 활용, 상호활동 및 정보 교류 지원 등을 그 내용으로 하고 있다.

경기디지털콘텐츠아카데미를 견학한 **한국영화아카데미 박기용 원장은 젊은 디지털콘텐츠 생산인력들의 참신함이 서로에게 긍정적인 영향을 미칠 것을 기대**하며, 앞으로 영상산업이 발전적인 방향으로 나아가기 위한 적극적인 협력을 약속했다. 특히 경기디지털콘텐츠아카데미의 하드웨어 부문 구축과 축적된 노하우를 통해 한국영상산업의 시너지 효과를 기대한다고 말했다.

이에 경기디지털콘텐츠아카데미 김병헌 원장은 **22년 역사의 한국영화아카데미와 상호협력을 반기며, 한국영화의 시나리오 개발 및 발굴 능력과 연출 테크닉을 벤치마킹해 디지털콘텐츠와 한국애니메이션의 발전을 위해 다각적인 지원**을 약속했다.

이 날 협약식은 경기디지털콘텐츠진흥원 홍보세미나실에서 1시간 동안 진행되었다.

<주요보도자료내용> 전자신문, 2005/10/28

[현장을 찾아서] 경기디지털콘텐츠진흥원

국산 창작 만화·애니메이션의 메카, 판타스틱영화제, 돌리 주민등록증. 경기도 부천시를 생각하면 자연스럽게 떠오르는 말이다. 그 중심에 경기디지털콘텐츠진흥원(원장 김병헌 <http://www.gdah.org>)이 있다.

2002년 3월 문화관광부와 경기도, 부천시가 공동 설립한 경기디지털아트하이브 종합지원센터는 디지털 애니메이션을 중심으로 다양한 지원사업을 펼치던 중 지난달 경기디지털콘텐츠진흥원으로 이름을 바꾸고 새롭게 출발했다.

‘원더풀데이즈’ ‘오세암’ ‘요랑아요랑아’ 등 주옥같은 국산 창작 애니메이션이 모두 이곳에서 만들어졌다. 적어도 영상미에 있어서만큼은 국산 애니메이션의 질을 한 단계 높였다는 평가를 받는 작품들이 나온 배경에는 진흥원의 수준 높은 제작 지원 시스템이 있다.

진흥원의 렌더팜 시설은 100CPU급으로 10분짜리 TV애니메이션을 15시간 만에 렌더링할 수 있어 용량이나 활용도 측면에서 국내 최고 수준이다.

이용료도 입주업체가 장기 제작할 경우 시간당 360원일 정도로 매우 저렴하다.

고선명(HD) 전문 특수영상편집실 또한 일반 기업에서 보유하기 힘든 고가의 HD 편집 전문장비를 갖추고 핵심제작 과정을 지원한다. 편집실 안에서 편안하게 차를 마시며 작품을 감상할 수 있도록 소파와 테이블, 대형 TV를 갖춘 모습에서는 콘텐츠 창작자들을 배려하는 진흥원의 세심함이 배어난다. 진흥원만이 가진 또 하나의 강점은 단순히 장비만 대여하는 데 그치지 않고 실무경험을 갖춘 6명의 기술지원팀이 업체들을 배후지원한다는 것이다.

진흥원은 소규모 업체의 인큐베이션을 주로 담당하는 타 지원기관과 달리 문화 콘텐츠 업체가 모여 있는 일종의 클러스터 형태를 띠고 있다. 확실한 스타기업을 키울 때까지 지원을 아끼지 않겠다는 의미다.

투모야 아일랜드로 인기를 끈 레인버스의 김종한 부사장은 **“지난 2002년 3월 입주할 때 12명이던 직원이 현재 50명으로 늘어났지만 여전히 이곳은 우리의 근거지”**라며 **“진흥원에 크게 보답할 수준이 될 때까지는 이곳에 있겠다”** 고 말했다.

경기디지털콘텐츠아카데미는 미래를 이끌어갈 또 하나의 핵심축이다. 3D 애니메이션 전문인력 양성을 목표로 올해 3기를 맞은 아카데미는 매년 전공자 16명을

선발해 1년 2학기제로 운영된다. 학생들 모두 졸업시 자신만의 작품을 선보이고 입주업체를 비롯한 다양한 문화콘텐츠 관련업체들과 산학협력을 통해 자신의 꿈을 펼칠 수 있다.

1인 1대의 그래픽 워크스테이션과 학생 2명당 교수 1명의 밀착 교육, 작품제작 예산 지원, 기숙사 시설 그리고 보조금으로 인한 80만원의 저렴한 등록금까지. **첨단 3D 애니메이션 제작자의 꿈을 키우는 데는 최적의 조건이다.**

서혜승 교수는 “학생들이 최대한 작품활동에만 매진할 수 있도록 모든 편의를 제공하고 있다”며 “**아직 역사가 짧지만 본격적인 성과가 나오기 시작하면 우리나라 애니메이션 산업 발전에 큰 역할을 할 것**” 이라고 자신했다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 지난달 이름을 바꾸면서 **부천시를 넘어 경기도 전체, 나아가 한·중·일 3국의 디지털콘텐츠를 발전시켜 나가겠다는 야심찬 포부**와 세부 전략을 밝힌 바 있다. **이 같은 꿈이 경기도 문화콘텐츠 산업의 발전을 넘어 우리나라 문화콘텐츠 산업의 발전으로** 이어질 수 있을지 귀추가 주목된다.

정진영기자@전자신문, jychung@etnews.co.kr, 2005/10/28

<주요보도자료내용> 뉴스와이어 등, 2005/11/3

경기디지털콘텐츠진흥원, 지역문화산업연구센터 사업자 선정

-경기도, 디지털문화콘텐츠 기술 개발 거점 마련-

문화관광부 산하 한국문화콘텐츠진흥원 [KOCCA]이 지역문화산업 클러스터 활성화를 위해 실시한 '2005년 지역문화산업연구센터 운영 지원사업'에서 경기디지털콘텐츠진흥원 [GDCA:원장 김병헌]이 CTC (Culture Technology Center:문화기술센터) 부문 사업자로 선정되었다.

이번에 선정된 CTC사업 내용은 '디지털 캐릭터를 위한 감성엔진 및 표현기법 개발'에 관한 것으로, **인공감성엔진(Artificial Emotion)을 개발**하여 게임, 영화, 애니메이션 등 **디지털콘텐츠 제작시 인물의 표현기법을 다양화, 세분화함으로써 작품 수준을 향상시키고 제작 관련 원천기술을 확보**한다는 것을 골자로 하고 있다.

경기디지털콘텐츠진흥원 기술지원팀 김용오 팀장은, **이 기술이 개발되면 캐릭터의 감정이 훨씬 쉬우면서도 다양하게 창조될 수 있을 것이며, 애니메이션, 영화, 게임, 웹 등 다양한 분야 디지털콘텐츠 제작에 폭넓게 활용되어 국산 디지털문화콘텐츠의 수준을 한 차원 끌어올릴 것으로 전망했다.** 이 사업에는 가톨릭대학 산학협력단과 (주)세모로직이 공동 연구 개발자로 참여하게 된다.

한편 CTC사업 선정으로 **경기도는 도내 디지털문화콘텐츠 부문의 기술 강화와 경쟁력 확보 효과**를 누릴 수 있을 것으로 보인다. 특히 신규미디어 대응기술 등 **향후 세계시장에서 핵심이 될 디지털콘텐츠 산업관련 기술을 선점하여 중장기적으로 기술 지배력을 확대해 나갈 기반을 구축할 것으로 예상된다.** 나아가 경기도 디지털문화콘텐츠산업의 기술수준 향상, 일자리 창출에 기여할 것으로 전망된다.

그동안 경기디지털콘텐츠진흥원은 **중장기 5대 핵심과제 중 지역 문화클러스터 활성화에 기반을 둔 디지털콘텐츠 R&D에 집중한다는 계획을 세우고 전문인력 양성 방안을 추진**해 왔으며 이번 사업자 선정을 계기로 더욱 박차를 가할 것으로 기대된다.

<주요보도자료내용> 경인일보, 2005/11/29

한국 애니메이션 성장거점 육성

- 김병헌 경기디지털콘텐츠진흥원장 인/터/뷰 -

애니메이션 산업 육성을 목표로 2002년 부천에서 출범한 경기 디지털 아트 하이브 센터가 4년여의 모색기간을 끝내고 지난 9월 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)으로 명칭을 바꾸면서 새롭게 출범했다.

그후 겨우 두달이 지났을 뿐이지만 변화의 속도는 엄청나다. **애니메이션 산업의 장기 발전방향을 제시하는 경기 문화산업의 종합사령탑으로 자리매김**한 것이다. 변화의 중심에는 지난 3월 취임한 김병헌(45)원장이 있다.

문화산업계의 마당발로 통하는 김 원장의 이력은 화려하다. 실무는 물론 학계와 관계의 관련 업무를 섭렵했다. 아트하이브 발족에도 관여했고 부천국제만화축제에도 집행위원으로 활동했다. 다방면에 능통한 **김 원장은 지난 3월 취임하자마자 애니메이션 산업발전을 위한 종합적인 마스터플랜 마련에 착수**했다. 지난 9월까지 간담회와 공청회 등을 거쳐 중장기 발전전략을 수립한 김 원장은 **진흥원을 경기도와 부천을 뛰어넘어 세계로 도약하는 애니메이션 산업의 메카로 만들겠다는 포부**의 일단을 실천을 통해 내보였다.

김 원장은 우선 **2010년까지 창작활성화기반 조성, 신화창조 프로젝트를 통한 성공하는 애니메이션 업체의 육성, 경기디지털문화콘텐츠산업 클러스터의 성공사례 창출 등 10대 핵심과제를 선정**해 진흥원이 경기도와 부천은 물론 한국 애니메이션 산업의 성장거점으로 자리잡도록 하겠다고 밝혔다.

김 원장은 또 **중국 일본 등 인접 국가와의 협력도 강화해 부천이 아시아 디지털 콘텐츠 마켓 플레이스로 자리잡도록 하겠다**는 구상도 갖고 있다. 실천계획도 이미 수립해 놓았다. 제대로 진행된다면 오는 10년이면 부천과 성남, 고양과 수원으로 연결되는 거대한 디지털콘텐츠 벨트가 구성된다. 고용창출은 물론 경제적 효과도 엄청난 새로운 성장산업이 될 수 있다.

김 원장은 이를 위해 필요한 890억원의 자금을 대해서도 걱정하지 않았다. **디지털 관련 투자조합을 결성해 펀드를 모집하고 이 돈을 업체에 지원해 좋은 작품을 만들도록 하면 그 이윤만으로도 자금의 상당부분을 충당**할 수 있다는 것.

“언제까지 출연금에만 의존할 수는 없고 자립기반을 마련해 나가야 하며 이를 위해서는 **성공하는 애니메이션기업이 진흥원의 지원을 통해 나와야 하고 그것은 충분히 가능하다**” 는 것이 김 원장의 확고한 생각이다.

충만한 자신감과 넘치는 활력, 샘솟는 아이디어로 무장한 김 원장이지만 그에게도 걱정은 있다. “문제는 시간이다. 너무 급하게 채찍질하지 말고 차분하게 지켜봐달라”고 당부하는 그는 문화산업의 전도사답게 오늘도 여전히 바쁘다.

부천=박현수 parkhs@kyeongin.com

<주요보도자료내용> 부천신문 등, 2005/12/01

경기DCA 입주사의 디지털콘텐츠, 호평 속에 수출 성사단계

경기도에 소재한 디지털콘텐츠 업체의 해외수출 실적이 가시화되고 있다. 지난 11월 10일부터 13일까지 경기도 고양시 한국국제전시장(KINTEX)에서 열린 국내 최대 규모의 게임박람회 <지스타 2005(G★ 2005)>에 참가한 경기도 업체의 디지털콘텐츠가 해외 바이어들의 호평 속에 수출계약이 체결단계에 이르렀다.

<지스타 2005>에 참가한 (재)경기디지털콘텐츠진흥원[원장 김병현] 입주업체 (주)젤리오아시스는 박람회 기간동안 8개 국가의 바이어들과 수출상담을 벌여 이들 중 상당수와 계약 성사단계에 있다고 밝혔다.

(주)젤리오아시스는 독자적으로 자체 개발한 3D엔진을 이용해 한국적인 소재와 풍경을 담은 모바일 액션게임 ‘초군전설’ 이 많은 해외바이어의 주목을 받아 중국을 포함한 아시아 6여 개 국가의 바이어들과 수출계약 체결에 합의했다고 밝혔다. 이밖에도 젤리오아시스의 게임 중 8명이 동시에 즐길 수 있는 멀티플레이 모바일게임 ‘원더즈’도 해외바이어들의 호평 속에 수출 계약이 추진 중이다.

한편 입주사의 <지스타 2005> 참가를 주도한 경기디지털콘텐츠진흥원의 게임프로젝트 매니저는 해외 대형게임 퍼블리셔인 S사로부터 아웃소싱 및 타이틀 라이선스 계약이 진행되고 있어, 자체 기술력을 보유한 (주)젤리오아시스의 경우 보다 많은 수출 성과가 기대되며, 이외에도 다른 업체의 콘텐츠도 주목받고 있어 향후 상당한 계약 실적을 기록할 수 있을 것으로 전망했다.

디지털콘텐츠산업은 매년 20%에 가까운 성장률을 기록하고 있는 고부가가치산업으로 미래성장엔진으로 기대되고 있으며, 경기도는 부천 소재 경기디지털콘텐츠진흥원을 통해 산업 활성화에 나서고 있다.

현재 경기디지털콘텐츠진흥원에는 14개의 디지털콘텐츠 업체가 입주해 있고, 다른 지방자치단체보다 유리한 조건으로 입주사 추가 모집(11월16~29일)등 다양한 지원 정책을 통해 경쟁력 있는 업체를 경기도에 유치, 육성하기 위해 노력하고 있다.

<주요보도자료내용> 연합뉴스 등, 2005/12/14

‘아시아디지털콘텐츠마켓플레이스 2005’ 마쳐

‘아시아디지털콘텐츠마켓플레이스 2005’[경기디지털콘텐츠진흥원(원장 김병헌)주관]가 21일, 디지털애니메이션 세미나와 AAA(아시아애니메이션아카데미)수료식으로 모두 마무리 되었다. **사흘간 70여 편의 디지털애니메이션을 볼 수 있었던 작품 상영회와 미래 아시아 애니메이터의 요람이 될 AAA(아시아애니메이션아카데미) 그리고 디지털애니메이션 세미나는 한국의 애니메이션과 관계자들을 자극하기에 충분하였다.**

일본 디지털애니메이션의 최신 기술과 현재의 동향을 살필 수 있었던 디지털애니메이션 세미나는 <청의6호>, <GANTZ>, <LAST EXILE>, <암굴왕> 등을 제작한 일본 최고의 애니메이션제작사 곤조[GONZO]스튜디오의 기획 프로듀서가 참여해 일본 CG애니메이션의 세계를 소개했다. 이번 세미나는 **현재 애니메이션에 CG작업 흐름과 최신 경향 등 애니메이션 시장 전반에 관한 소개와 함께 영상제작에 필요한 인재 육성과 일본 CG업계 현황을 되짚어보는 시간이었다.** 또한 할리우드와는 차별된 방향으로 디지털애니메이션의 발전을 모색하고 있는 일본애니메이션과 CG기술의 현재 등 일본 작업현장의 생생한 이야기를 접할 수 있었다. **미국과 일본의 막강한 기획력과 기술력, 자본력과 경쟁해야 하는 한국 애니메이션계에 본격 소개되는 ‘디지털애니메이션 세미나’ 라는 점 때문에 행사에는 100여명의 국내 애니메이터와 제작사 관계자 그리고 애니메이터 지망생들이 참여해 디지털애니메이션의 높아진 관심을 보여주었다.**

‘아시아디지털콘텐츠마켓플레이스 2005’의 마지막 행사로는 ‘아시아인 교류의 밤’과 ‘AAA 수료식’이 진행되었다. 한국과 중국, 일본에서 모인 애니메이션 학도들이 일주일간 AAA(아시아애니메이션아카데미)의 교육과정을 무사히 마치고 수료식을 가졌다. 이 자리에서 **한, 중, 일 세 나라의 애니메이션을 공부하고 있는 각 나라의 젊은이들은 아시아의 애니메이션 발전과 디지털애니메이션의 도약을 다짐했다.** 또한 애니메이션 제작사 관계자와 오사카부 신산업과 총괄담당자 및 오사카 UFJ 연구소 디지털콘텐츠산업 연구원도 참석해 **아시아 디지털문화콘텐츠산업 진흥을 공동으로 추진하고 발전시키기 위한 열띤 논의를 벌였다.** 이번 행사를 통해 경기도와 부천시는 디지털콘텐츠산업의 중심지로서의 입지를 다져나갈 수 있을 것으로 기대된다.

<주요보도자료내용> 연합뉴스, 2005/12/14

부천시 아시아 디지털 애니 워크숍 작품상영

한.중.일 아시아 3개국의 디지털 애니메이션을 감상하고 최근의 동향을 알아보는 행사가 15일부터 21일 경기도 부천에서 열린다.

부천 소재 '경기디지털 콘텐츠진흥원'은 이 기간 복사골문화센터에서 한국과 중국, 일본의 디지털 애니메이션 전문가들이 참가하는 '아시아디지털 콘텐츠마켓 플래이스'를 개최한다.

이들 3개국의 **디지털콘텐츠 산업분야 교류와 협력을 높이고 부천을 디지털 콘텐츠 메카로 자리매김하기 위해 마련된 행사**는 ▲3개국 디지털 애니메이션 상영 ▲최신 디지털 애니 동향과 기술을 소개하는 워크숍 ▲일본의 디지털 애니 흐름 소개 등으로 짜여졌다.

디지털 애니 상영은 19~21일 오후 2시, 4시, 6시 차례로 한.중.일 작품이 무대에 올려지며 무료이다.

일본 작가가 초청돼 관객과 대화를 나누기도 한다.

상영작은 한국의 경우 올해의 '부천 국제 대학생 애니메이션페스티벌' 수상작 등이고, 중국은 '차이나 컴퓨터그래픽 페스티벌' 수상작이며, 일본은 '디지털 헐리우드 헤비 로테이션' 행사에서 우수작으로 선정된 작품들이다.

학술행사인 '아시아 애니메이션 아카데미'는 디지털콘텐츠 전문가를 양성하기 위한 워크숍으로 1주일 동안 최신 디지털 애니 동향과 기술이 소개된다.

아울러 21일 예정된 '디지털 애니 세미나'는 일본 최고의 애니메이션 기획·제작 전문업체인 '곤조스튜디오'의 전문가가 나와 일본의 최신 디지털 애니 기술을 국내 관계자들에게 소개하는 자리이다.

진흥원측은 이번 행사가 부천이 디지털콘텐츠 중심지로 위상을 높이고 국내 예비 디지털 애니메이터들에게 각국의 신기술과 동향을 파악하는 기회가 될 것으로 기대하고 있다.

김창선 기자 changsun@yna.co.kr /부천=연합뉴스

<주요보도자료내용> 연합뉴스 등, 2005/12/16

경기도와 상해시의 디지털콘텐츠산업 교류협력 가속화 전망

- 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA), 상해다매체산업원(SMP)과 MOU 체결 -

경기디지털콘텐츠진흥원(이사장 손학규, 원장 김병헌)이 지난 12월 13일(화) 상해시의 디지털콘텐츠산업 전진기지인 다매체산업원과 교류협력을 위한 MOU(양해각서)를 체결했다. 이번 MOU 체결은 경기도와 경기디지털콘텐츠진흥원이 중국 상해시와의 상호간 협력관계를 강화하고 디지털문화콘텐츠 산업 발전을 도모하고자 추진한 것으로, 이를 계기로 양 지역간의 애니메이션, 게임, 영상 등의 협력사업이 활기를 띠게 될 것으로 보인다.

중국 상해시 서교호텔에서 열린 MOU 체결식에는 장 아오 상해시 고문 등 상해시·장녕구의 고위공직자, 다매체산업원 관계자와 경기도의회 김대숙 문화공보위원장, 경기도 신광식 문화관광국장, 김병헌 경기디지털콘텐츠진흥원장 등이 참석했다.

이 자리에서 **경기디지털콘텐츠진흥원의 김병헌 원장은, 디지털콘텐츠산업 발전을 위해 중국과 한국의 협력이 필요한 시점이며 이번 행사를 통해 양 지역간의 공동사업이 구체화되길 바란다**고 말했고, **평 시에 쿤 상해다매체산업원장은 한국의 디지털콘텐츠기업으로부터 많은 것을 배우는 계기가 되기를 희망한다고 밝히고, 양 지역의 자원과 인력의 교류 및 공유할 것을 제안했다.**

한편 MOU 체결식에 이은 실무협약에서 **경기디지털콘텐츠진흥원과 상해다매체산업원은 2006년부터 한중 디지털문화콘텐츠산업 포럼, 공동 전시회, 인력 교류사업 등을 구체적으로 전개해 나가고 상호 시장 개척을 위한 아이디어와 정보를 공유하기로 합의했으며, 애니메이션 공동제작 프로젝트, 공동펀드 조성 등도 추진하기로 결정했다.**

중국 상해다매체산업원은 시장 개방 이후 IT(정보기술)와 CT(문화기술) 산업에서 급격한 성장을 이뤄낸 상해시가 중국 중앙정부의 도움을 받아 설립한 기관으로, 컨벤션홀과 대회의장, 전시장 등을 갖춘 **40층 본사 건물에 100여 개의 중국과 한국, 미국의 IT, CT 기업이 입주해** 있으며, 경기디지털콘텐츠진흥원은 경기도와 부천시가 디지털문화콘텐츠산업 육성을 위해 설립한 기관으로 최근 중장기 발전전략을 수립하고 국내기업 육성사업과 해외진출사업을 활발히 전개하고 있다.

<주요보도자료내용> 경기일보, 2005/12/20

경기디지털콘텐츠진흥원-中 상해 다매체산업원

-애니·게임 협력 MOU체결-

경기디지털콘텐츠진흥원은 중국 상해시의 디지털콘텐츠산업 전진기지인 다매체 산업원과 교류협력을 위한 양해각서(MOU)를 체결했다고 19일 밝혔다.

이에 따라 양 지역간 애니메이션과 게임, 영상 등의 협력사업에 탄력이 붙을 전망이다.

이번 MOU 체결은 경기도와 경기디지털콘텐츠진흥원이 중국 상해시와의 상호간 협력관계를 강화하고 디지털문화 콘텐츠 산업 발전을 도모하기 위해 추진됐다.

양 기관 대표는 MOU 체결식에 이어 **실무협의를 갖고 경기디지털콘텐츠진흥원과 상해다매체산업원이 내년부터 한·중 디지털문화콘텐츠산업 포럼, 공동 전시회, 인력 교류사업 등을 구체적으로 전개키로 했다.**

또 상호 시장 개척을 위한 아이디어와 정보를 공유하며 애니메이션 공동제작 프로젝트, 공동펀드 조성 등도 추진키로 협의했다.

중국 중앙정부의 도움을 받아 설립된 상해다매체산업원은 시장 개방 이후 IT(정보 기술)와 CT(문화기술) 산업에서 급격한 성장을 이뤄냈으며 컨벤션홀과 대회의장, 전시장 등을 갖춘 40층 건물에 중국, 한국, 미국 등의 100여개사가 입주해 있다.

김병헌 경기디지털콘텐츠진흥원장은 “디지털콘텐츠산업 발전을 위해 중국과 한국의 협력이 필요한 시점이다”며 **“이번 MOU 체결을 통해 양 지역간의 공동사업이 구체화 되길 바란다”**고 말했다.

부천=이종철기자 jcllee@kgib.co.kr

<주요보도자료내용> 부천신문, 2005/12/21

경기 DCA 부천 미래경제 주도 역할

경기 DCA가 미래경제를 주도할 디지털과 문화 발전을 위해 핵심인력 양성은 물론, 창작 활성화 지원을 통한 경기도 디지털문화콘텐츠산업 정책을 조율하는 대행기관으로 거듭날 전망이다.

특히 **디지털문화콘텐츠산업을 통한 부천 및 경기도 경제 활성화 및 고용창출을 위해 오는 2010년까지 1천개 이상 기업을 유치하고, 종사자도 1만5,000명으로 확대할 계획**이다.

또 **부천의 만화에니메이션을 분당(게임), 고양(영상), 용인(영상)으로 확대해 에니메이션, 게임, 영상 클러스터를 정착 및 확대해** 나가기로 했다.

경기 DCA는 20일 손학규 도지사(이사장), 홍건표 부천시장(부이사장), 신광식 경기도 문화국장, 이현승 경기도영상위원회 및 관계자, 업체대표 등이 참석한 가운데 주요 업무보고회를 가졌다.

김병헌 원장은 업무보고를 통해 **“디지털문화콘텐츠 시장이 매년 18.6% 성장하는 등 매출규모도 44조2천억원대에 달하는 앞으로 국가 미래경제를 주도할 차세대 동력사업으로 세계가 앞 다투어 육성 및 유치를 경쟁하고 있다”**고 밝혔다.

김 원장은 경기도 디지털문화콘텐츠의 강점은 부천의 초기 문화산업클러스터 형성, 서울과의 근접성, IT와 CT의 융합 환경 등을 꼽았고, 약점으로는 비전, 실천전략, 혁신주체 미흡, 디지털문화콘텐츠 선도기업 미약, 경기도내 지역간 불균형, CT연구 기반 부족 등을 들었다.

김 원장은 “2010까지 경기도소재디지털문화콘텐츠기업을 1천여개 이상으로 늘려 1만명 이상의 고용을 창출할 계획”이라고 강조했다.

특히 김 원장은 경기 DCA가 잘한 점도 있지만 잘못된 점도 있다며 솔직히 고백

했다.

김 원장은 주요성과로 **‘오세암’ 안시 국제 애니메이션 영화제 그랑프리 수상 등 애니메이션 제작지원 창작활성화, 공용장비 구축 등 제작인프라 구축, 아카데미 설립운영 등 인력양성 시스템 구축, 상해다매체산업과 MOU체결 등 국내외 시장 개척 등으로 평가했다.**

문제점으로는 설립시 입주사위주의 지원 정책 이후 상황 변화에 대응하지 못한 점, 조직 및 구성원의 잦은 변동 등으로 일관성 없는 사업추진, 산업적효과비검증 사업지속시행 등 사업평가 진단 등에 문제가 있었다고 진단했다.

이에 따라 경기 DCA는 앞으로 지원집행기관을 탈피, 비전을 제시 및 네트워크 창출기능, 양적확산 등 열거형사업추진에서 질적 혁신 등 성과중심 등 새로운 정책과 패러다임 변화를 모색해 나가기로 했다.

아울러 **경기도 디지털문화콘텐츠산업 정책 조율 및 대행기관으로서 고양에 한류우드, KINTEX 등 국제마케팅벨트, 부천에 만화영상클러스트, 파주에 출판단지, 하남에 애니메이션벤처단지 등 창작인큐베이팅벨트, 동두천.남양주에 영상단지 등 제작인프라벨트, 고양.용인에 관광소비벨트, 이천.광주.인성에 원형개발벨트, 수원.용인에 제작지원벨트, 성남.평택에 제조산업벨트 등을 조성해** 나가기로 했다.

이를 위해 ▲창작 활성화 기반 조성 ▲환경개선을 통한 선진기업 육성 ▲동북아 협력기반의 글로벌화 전략 ▲클러스터 성공사례 창출 및 확산 ▲창의적 문화환경 조성 등 5대방향 14개 추진과제를 실천해 나가기로 했다.