

(문화산업과)

부천문화산업 네트워크 구축

- 21세기 지식기반산업의 핵심인 문화콘텐츠산업의 집중 육성을 위한 산·학·연·관 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
 - 클러스터협의회 모임 정례화
 - 실무협의회 수시 운영, 정보 교환

□ 추진계획

- 부천문화산업클러스터협의회 구성 ————— 2006. 6월 한
 - 구 성 : 25명 내외
 - 산 : 관내 문화콘텐츠산업관련 기업 및 단체 대표
 - 학 : 가톨릭대, 부천대학, 유한대학, 경기예술고, 경기디지털콘텐츠아카데미
 - 관 : 문화관광부, 경기도, 부천시
 - 지원기관 : 경기DCA, 부천만화정보센터, 부천만화종합지원센터, 예총 부천지부, PIFAN조직위원회, PISAF조직위원회, 부천문화재단, 부천산업진흥재단, 평생학습센터 등
 - 기 능
 - 문화산업발전 정책 제안

- 업체의 신기술·정보 교류 및 인적교류 네트워크 구축
- 문화산업 육성기반의 확충에 관한 자문
- 신규 유망 프로젝트사업 지원 방안 협의
- 산·학·연·관 협력사업 발굴 및 클러스터 활성화 방안 논의 등
- 지역문화산업클러스터협의회 정기회의 개최 ————— 분기 1회
- 실무협의회 운영 ————— 수시

□ 기대효과

- 산·학·관 공동협력을 통한 문화콘텐츠산업 시너지 효과 기대
- 역할분담을 통한 효율적인 문화산업 발전 견인

경기디지털콘텐츠진흥원 사업 지원

- 경기DCA가 활발한 사업을 전개할 수 있는 여건을 조성함으로써 부천시역 문화콘텐츠산업 유치와 지역경제 활성화 도모

□ 사업개요

- 2006년도 사업재원(출연금) 적기 집행으로 안정적 사업 추진 지원
 - 교부 계획 수립 : 2006년 1월
 - 출연금 교부 : 연4회 1,990백만원(분기별)
- 경기DCA 활성화를 위한 행정지원 강화
 - 부이사장(부천시장) 권한 강화를 위한 정관 개정
 - 경기DCA 사업추진실적 평가 및 행정지원 방안 마련
 - 경기DCA 지원을 위한 실무협의회 운영

□ 추진계획

- 2006년도 사업재원(출연금) 적기 집행으로 안정적 사업 추진 지원
 - 연도별 출연현황

(단위 : 백만원)

구 분	계	2001년도	2002년도	2003년도	2004년도	2005년도
계	24,649	9,000	8,000	2,935	2,250	2,464
국 비	2,000	2,000	-	-		
경 기 도	11,625	2,000	6,000	770	1,500	1,355
부 천 시	11,024	5,000	2,000	2,165	750	1,109

- 2006년도 경기DCA 출연예산 집행계획

(단위 : 천원)

출연금 총액 (당초 요구액)	본예산 확보액	집 행 계 획				비 고
		1월	3월	6월	9월	
1,990,119	1,108,991	300,000	300,000	300,000	208,991	부족액 881,128

※ 출연금 부족액(881,128천원) : 추경에 확보 추진

○ 경기DCA 활성화를 위한 행정지원 강화

- 경기DCA 정관 개정 2006.1월 중
 - 부이사장(부천시장) 권한 강화
 - 인사 및 회계에 대한 부이사장 전결권 부여

- 사업추진실적 평가 실시 2회(상·하반기)
 - 사업계획 대비 추진 진척도 점검
 - 점검결과에 따른 행정지원 방안 강구

- 실무협의회 운영 연중(정기 월1회)
 - 경기도, 부천시 및 경기DCA 담당실무자(팀장급) 참석
 - 현안사항 협력방안 협의 및 정보 교환
 - 경기DCA 애로 건의사항 수렴 해소

□ 기대효과

- 경기DCA를 통한 부천시역 디지털문화콘텐츠산업 발전 견인
- 디지털문화콘텐츠 기업 유치 및 활성화를 통한 지역경제 활성화와 문화와 경제도시 이미지 제고

제8회 부천국제학생애니메이션페스티벌 (PISAF) 지원

- 국내·외 유일의 학생중심 애니메이션 전문영화제 개최로 차세대 성장 동력산업인 애니메이션산업의 전문인력 발굴 육성
- 국제적 애니메이션 네트워크 구축과 교류를 통한 애니메이션산업의 발전기반 조성

□ 사업개요

- 연도별 보조금 지원현황

(단위:백만원)

구분	제1회 (1999)	제2회 (2000)	제3회 (2001)	제4회 (2002)	제5회 (2003)	제6회 (2004)	제7회 (2005)	제8회 (2006)
합계	100	300	300	300	300	400	400	300
도비	-	100	100	100	100	100	100	-
시비	100	200	200	200	200	300	300	300

※ 2006년도 도비는 추경에 200백만원 확보계획

□ 추진(지원)계획

- 2006. 3월 ~ 6월 제6회 전국고교만화애니메이션대전 개최
- 2006. 6월 ~ 10월 PISAF 영화제 참가 작품 접수 및 선정
- 2006. 11월 제8회 부천국제학생애니메이션페스티벌 개최
 - 학술심포지움 개최(동아시아카툰애니메이션 포럼)
 - 전시관 운영(대학관, 국제대학교수초대전, 피사프삼, 고교작품전시관)
 - 세계학술대회 개최

□ 기대효과

- 우리나라 최초의 국제애니메이션 전문영화제로 디지털문화 콘텐츠산업의 차별화
- 전 세계 학생작품의 데이터베이스 및 애니메이션 전문학교 네트워크 구축
- 애니메이션분야 인재 양성과 디지털문화 콘텐츠산업 발전에 기여

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(부천영상문화단지내)
- 사업기간 : 2004년 ~ 2008년(국비 확보에 따라 사업기간 조정)
- 사업규모 : 부지면적 5,370평 / 연면적 7,000평(지하2층, 지상5층)
- 사업내용
 - 만화박물관, 만화도서관, 애니메이션 상영관, 만화·디지털아카데미관, 연구관, PISAF, 만화창작실, 기업지원관(경기DCA), 상품전시 및 판매관, 컨벤션홀, 기타 지원시설 등 집적화
- 사 업 비 : 60,000백만원(국비 30,000, 도비 15,000, 시비 15,000)

□ 추진계획

[건립공사]

- 2006. 1. 실시설계 우선 시공분(토공사) 계약(현대건설)
- 2006. 4. 실시설계 완료
- 2006. 5. 실시설계 기술심사 완료(경기도 지방건설기술심의위원회)
- 2006. 6. 유원지조성계획 변경완료 및 본격적인 공사착수

[중장기 운영계획 마련 연구용역]

- 2006. 2. 기본계획 수립 및 과업지시서 작성
- 2006. 4. 용역시행공고 및 업체선정
- 2006. 5. T/F팀 구성 및 용역발주
- 2006. 6.~8. 용역진행사항 중간 및 최종 보고회 개최
- 2006. 9. 연구용역 완료

□ 기대효과

- 만화관련 시설의 집적화를 통한 일괄 지원시스템 구축으로 국내 문화콘텐츠산업의 성공모델 제시 및 지역경제 활성화 기여

국내외 최고의 만화산업 육성기반 구축

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

□ 사업개요

- 사업기간 : 2006. 1.~12.
- 사업내용
 - 만화문화의 진작 : 부천국제만화축제, 학생만화공모전, 만화기획전시
 - 만화인프라 구축 : 만화박물관, 만화도서관, 만화규장각, 만화아카데미
 - 만화산업의 진흥 : 만화산업지원센터 운영(업체 13개, 작가 14개팀)
- 사 업 비 : 2,145,497천원(국비 400,000, 도비 200,000, 시비 1,545,497)

□ 추진계획

구 분	사 업 계 획
만화문화의 진작	<ul style="list-style-type: none"> · 제9회 부천국제만화축제('06. 9.) : 국제 만화산업전으로 특화·발전 · 제7회 전국학생만화공모전('06. 5.) : 만화 꿈나무 발굴·육성 · 만화기획전시 : 특별 기획전시 2회(만화문화의 저변 확대)
만화인프라 구축	<ul style="list-style-type: none"> · 만화박물관 운영 : 콘텐츠 보강(희귀자료 추가 수집 등) · 만화도서관 운영 : 현물자료 추가 확보(180,000 → 200,000여권) · 만화규장각사업 : 만화자료의 DB구축(90,000→ 100,000여건) · 만화아카데미사업 : 6개과정 500여명의 만화인재 양성
만화산업의 진흥	<ul style="list-style-type: none"> · 만화산업지원센터 입주업체 및 작가 지원 : 업체 13/ 작가 14팀 · 입주업체 국내외 박람회 참가 등 마케팅 지원 : 4회 <ul style="list-style-type: none"> -프랑스(앙굴렘), 미국(샌디에고), 중국(상해), 서울국제만화축제 등 · 입주업체 및 작가 성과분석 실시 : 2회(상·하반기) · 우수작가 장착지원 <ul style="list-style-type: none"> -온라인 만화잡지 시스템 구축, 우수 만화스토리 출판지원(3작품) -우수 만화동인지 출판지원(5작품) · 안정적인 국도비 예산 확보 : 6억원(국비 4억, 도비 2억)

□ 기대효과

- 만화의 문화적, 산업적 연계를 통한 창작의 활성화 및 국내 문화콘텐츠산업 선도
- 연관업체간 클러스터화를 통한 만화산업의 경쟁력 향상

만화도시 이미지 조성

- 버스정류장 쉼터 등 공공시설물을 활용한 만화벽화 등을 통해 만화도시 이미지 창출 및 특화된 도시환경 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2006. 1.~9.
- 사업대상
 - 만화버스 도색(관용버스) : 3대
 - 한전변전함 등 만화벽화 : 50~70개소
 - 시내버스 정류장 쉼터 만화벽화 : 30~50개소
- 사업비 : 38,300천원

□ 추진계획

- 2006. 2. 사업방향 구상 및 자문위원회 구성
- 2006. 3. 기본계획 수립
- 2006. 3. 기본디자인(안) 마련
- 2006. 4. 자문위원회 및 전문가 의견수렴
- 2006. 5. 디자인 확정 및 설계
- 2006. 6. 업체선정 및 사업발주
- 2006. 8. 사업완료 및 성과분석

□ 기대효과

- 만화도시 이미지 창출을 통한 장소 마케팅으로써의 도시경쟁력 제고
- 만화벽화를 통해 만화도시 이미지 홍보효과 거양

영상문화단지 종합개발 방안마련

- 영상문화단지의 장기적 안정적 종합개발 방안 마련을 위하여
- 제한을 최소화하는 방안으로 문화시설 확충에 유익한 아이디어 발굴과 유능한 사업자 유치를 위한 공모시행

□ 사업개요

- 영상문화단지 종합개발 발판마련
 - 장기적 안정적 종합개발 방안 마련
 - 사업계획 및 사업자 모집 공모시행
- 사업비 : 3천만원(추경 반영 예정)

□ 추진계획

- 공모방안
 - 목적 : 영상문화단지의 이상적 개발 방안을 마련, 영상문화단지 활용 극대화 및 “문화도시 부천” 상징성 강화
 - 방법 : 제한사항과 기타 조건을 최소로 하는 “공모”
 - 대상
 - 문화도시 이미지를 고취하는 아이디어
 - 자본력과 시설건립 및 유지관리 능력이 우수한 사업자
 - 내용(고려할 주요사항)
 - 영상문화단지 기본 컨셉 유지
 - 기존 시설과의 조화고려
- 추진일정
 - T/F팀 구성 운영 _____ 2006년 3월
 - 기본계획 수립 _____ 2006년 6월
 - 사례연구 및 벤치마킹 _____ 2006년 7월
 - 공모시행 _____ 2006년 10월 이후

□ 기대효과

- 사업추진 능력의 사전검증을 통한 안정된 문화시설 확충
- 영상, 만화, 애니메이션이 집적화된 종합관광타운 조성으로 시설 활용도 극대화
- 계획된 문화시설 확충으로 “문화도시 부천” 건설 근간 마련