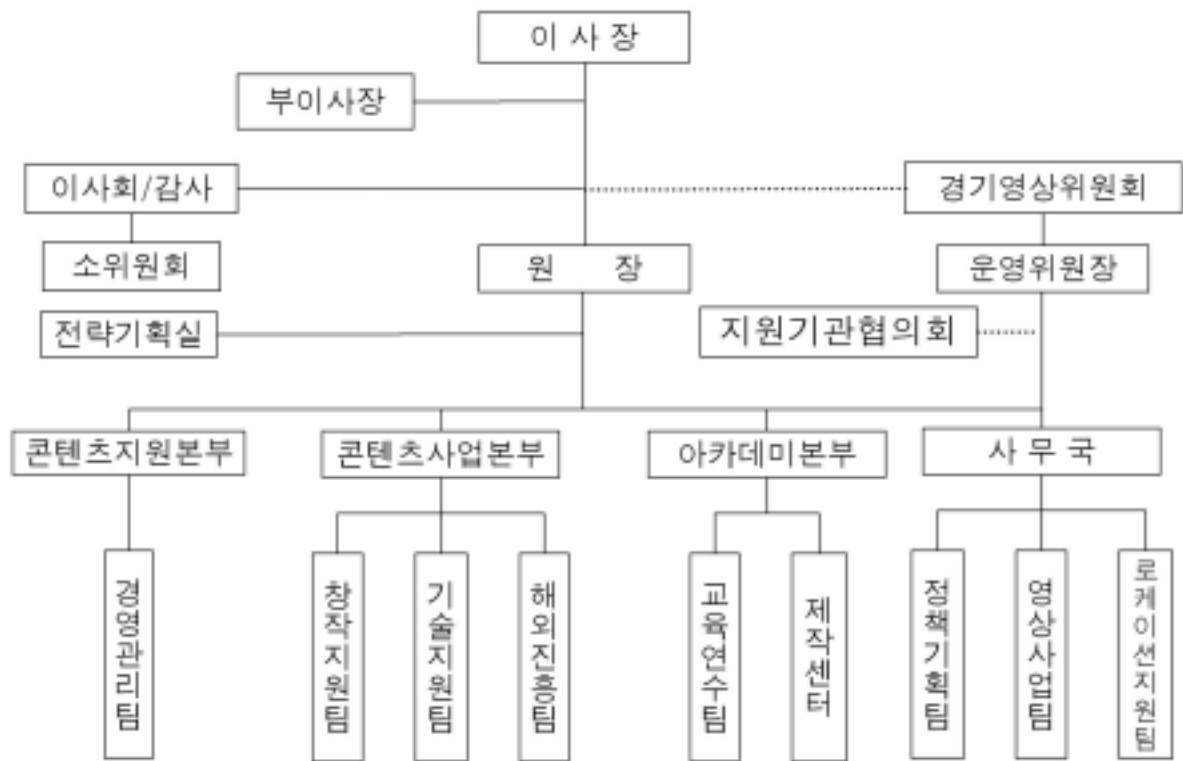


(재)경기디지털콘텐츠진흥원

GDCCA 조직 및 인력현황

□ 조직도(1실 3본부 1국 9팀)

(2006. 7. 1 현재)



□ 인원 : 38명(현원 : 35명)

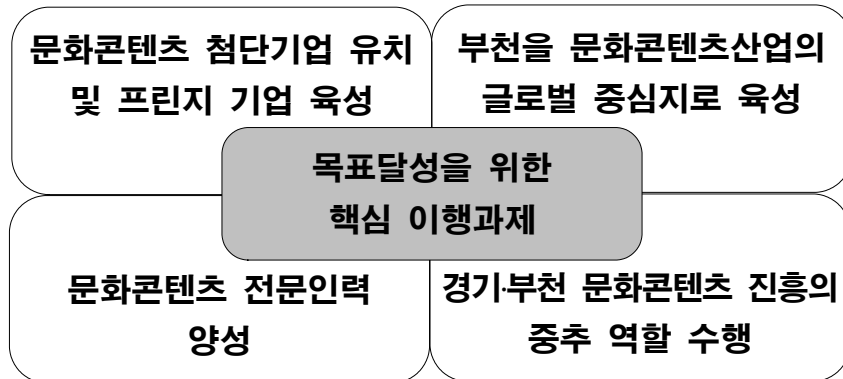
(단위 : 명)

과 별	정원	현원 (계)	일반직 및 전문직								비고
			원장	1급	2급	3급	4급	5급	6급	교수 등	
계	38	35	1	2	6	9	5	10	1	1	

GDCA 주요업무 추진방향

사업 목표

CIT 융합을 통해 경기 디지털 문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 강화하는 세계 속의 디지털문화콘텐츠 육성



경기디지털콘텐츠진흥원

2006년 사업계획

2006년 사업방향 및 추진과제

'06년 정책목표 : 6대 방향, 24개 추진과제

디지털
문화콘텐츠로 실현하는
세계속의 문화경기

1. 창작 활성화 기반 조성

1. 지역문화산업연구센터운영 지원사업
2. 디지털문화콘텐츠제작센터 운영
3. 경기 디지털콘텐츠아카데미 운영
4. 게임산업육성 및 지원사업 등

2. 환경개선을 통한 산업 육성

5. 사무기속시설 임대 지원
6. 인터넷 전용선 지원
7. 공용장비 운영 지원
8. 국내 전시회 참가 지원
9. 디지털문화콘텐츠 투자조합 결성

3. 동북아 협력 기반의 글로벌화 전략

10. 디지털콘텐츠글로벌네트워크 구축
11. 해외 진출 사업 지원

4. 클러스터 성공사례 창출 및 확산

12. 문화 산업 포럼 개최
13. 경기 문화콘텐츠 자표개발 연구사업
14. 경기 문화원형 콘텐츠 개발 국비사업

5. 창의적 문화환경 조성

15. 경기 디지털 문화저변 확대사업
16. 진흥원 전략적 홍보 사업 추진
17. 전자결제시스템 등 홈페이지 개선

6. 경기 영상위원회 운영

18. 경기도 영상비전 마스터플랜 수립
19. 영상산업 육성 지원
20. 국내외 영상촬영 유치 등
21. 영상산업 데이터베이스 구축
22. 국제교류 강화로 한국영화 세계화
23. 홍보 및 영상업계 네트워크 구축
24. 초단편 영상물 육성 지원

GDCA 주요사업 성과

● 국내외 우수 기업 유치 및 투자 유치

1. 일본 애니메이션 제작사 및 1,000만 달러 투자 유치(2006.2)
 - (주)GDH 그룹 한국 현지법인 설립: GK엔터테인먼트
2. 입주사 20만 달러 수출 달성
 - <애니멀>, 워너브라더스와 10만 달러 수출 계약(2006.5)
 - <젤리오아시스> 중국에 10만 달러 게임 수출(2005.12)
3. 국내 메이저 제작사 프로젝트 유치
 - 최초 극장용 클레이애니메이션 <럭키서울> 제작을 위한 경기도, 싸이더스, 동국대학교 협약 체결(2005.7) 및 제작프로젝트 유치, 순제작비 35억원(2006.3)
 - MK픽처스 · 오돌또기 <잎싹-마당을나온암탉> 프로젝트 유치, 순제작비 28억원(2006.5)
4. 한국문화콘텐츠진흥원 지원사업 유치 - 총규모 27억원
 - CRC(문화원형사업) 3억원, CTC(문화기술센터) 10억원
 - 입주사 플랫폼스 감성엔진개발 4억5천만원
 - 입주사 광고엔터테인먼트 <초록숲이야기> 9억5천만원

● 국내외 교류 협력 강화

5. 중국 상해시 다매체산업원과 문화산업 업무협력을 위한 MOU(2005.12)

- 6. 중국 상해시 한·중 디지털콘텐츠산업 미래발전 포럼 개최(2006.4)
- 7. 북한 설송합작회사와 디지털 애니메이션 공동제작 합의(2006.5),
→ 게임 등 타분야로의 확대 모색
- 8. 마이클 두덕 드 비트 감독과 GDCA 홍보 애니메이션 제작 합의(2006.6)
※ 마이클 두덕 드 비트 : 양시, 자그레브, 히로시마, 오타와 페스티벌 등 세계
4대 애니메이션 페스티벌 그랑프리를 석권한 폴란드 출신의 네덜란드 감독
- 9. 중국 요녕성 심양시 애니메이션 산업 교류협력 MOU 체결(2006.7.11)
- 10. KORTA 및 KINTEX 문화산업 활성화를 위한 MOU 체결(2006.7.12~14)

● 우수 콘텐츠 창작지원

- 11. 28회 안시국제 애니메이션 영화제 그랑프리 수상 - 마고21<오세암>
- 12. 2005 일본 아이치엑스포 개막작 - 인디펜던스<트리로보>

● 지역 경제 활성화 및 저변 확대

- 13. 경기영상위, 경기도내 각 지역 70여편 로케이션 지원, 영화상영회 개최
- 14. 경기도청 벚꽃축제 애니메이션 및 영화 상영회 등(2006.4)

일 반 현 황

□ 설립근거

- 경기도디지털콘텐츠진흥원설립및지원조례(2001.3.5.제정,2005.9.26개정)

□ 설립목적

- 우수 문화산업체의 집적화를 통한 고용 창출과 지역경제 활성화
- 고품질 문화 콘텐츠 생산 및 유통활성화를 위한 산업기반 조성
- 경기도·부천시를 세계 속의 디지털 문화콘텐츠 산업의 중심지로 육성

□ 진흥원 개요

- 설 립 일 : 2001. 8. 21 (개 소 일 : 2002. 3. 26)
- 경기영상위원회 설립 : 2005. 11. 3.
- 소 재 지 : 경기도 부천시 원미구 상동 446-3 메리츠화재빌딩 內
- 출연기관 : 경기도, 부천시

□ 기 능

- 국산 창작 콘텐츠 국내 수요 창출과 해외시장 개척 및 수출지원
- 콘텐츠 생산기업에 대한 경영 및 컨설팅 제공
- 디지털콘텐츠 시장의 신기술, 해외동향, 학술정보의 수집 및 제공
- 애니메이션, 영상, 캐릭터, 컴퓨터그래픽 등의 산업육성을 위한 지원
- 실무중심의 고급인력 양성 및 전문인력 계발 시설운영
- 문화산업클러스터 활성화를 위한 시설 및 장비 지원
- 영상클러스터(시네폴리스) 조성을 위한 영상업계 네트워킹
- 국·내외 영상물 촬영유치를 통한 지역경제 활성화

□ 2006년도 예산 총괄

(단위: 천원)

구 분	2006년도제1회 추경 예산액	2005년도 예산액	증 감
진흥원 전체 예산	8,101,040	5,777,119	40.2%
○ 진흥원 사업비(운영비 포함)	6,359,317	4,993,208	27.3%
○ 아카데미 운영비	468,537	385,911	21.4%
○ 경기영상위사업비(운영비 포함)	1,273,186	398,000	219.8%

□ 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

□ 2006년 사업계획 및 예산

(단위: 천원)

사 업 명	'06년도 예산	'05년도 예산	증 감
총 계	8,101,040	5,777,119	2,323,921
1. 창작 활성화 기반 조성(소계)	1,628,537	542,711	1,085,826
R&D 사업 및 CTC(CRC) 운영	300,000	-	300,000
디지털문화콘텐츠제작센터 운영	600,000	-	600,000
디지털콘텐츠아카데미 운영 지원	468,537	385,911	82,626
게임 산업 육성 및 지원사업	200,000	-	200,000
HD영화제작지원사업(신동한감독다큐멘터리제작 등)	60,000	-	60,000
독립애니메이션 영화제 개최	-	80,800	△ 80,800
캐릭터 공모전 및 모바일콘텐츠 지원		76,000	△ 76,000
2. 환경개선을 통한 선진기업 육성(소계)	2,273,600	2,041,276	232,324
입주공간지원사업	759,600	606,276	153,324
인터넷 전용선 지원	144,000	144,000	-
공용장비 유지·보수	370,000	126,000	244,000
국내전시회 참가 지원	100,000	65,000	35,000
경기디지털문화콘텐츠투자조합 결성	900,000	1,100,000	△ 200,000
3. 동북아 협력기반의 글로벌화 전략(소계)	500,000	84,942	415,058
디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축	500,000	84,942	415,058
4. 클러스터 성공사례 창출 및 확산(소계)	273,529	360,000	△ 86,471
문화산업 포럼 개최	19,600	60,000	△ 40,400
지표조사 및 정책연구	100,000	300,000	△ 200,000
경기문화원형 콘텐츠 제작 사업(PP사업 등)	153,929	-	153,929
5. 창의적 문화환경 조성(소계)	328,400	475,076	△ 146,676
경기 디지털문화저변 확대사업	143,400	44,756	98,644
진흥원 전략적 홍보추진사업	150,000	164,620	△ 14,620
전자결재 시스템 구축 및 진흥원 홈페이지 재정비	35,000	25,700	9,300
재단 중장기 발전계획	-	100,000	△ 100,000
경기프로모션플랜(GPP) 개최	-	140,000	△ 140,000
6. 경기영상위원회 운영(소계)	1,273,186	398,000	875,186
경기도영상비전마스터플랜 수립 외	1,273,186	398,000	875,186
7. 재단 운영비 등(소계)	1,823,788	1,875,114	△ 51,326
재단운영비	1,753,788	1,340,384	454,986
기본재산편입	-	484,000	△ 484,000
예비비	70,000	50,730	36,274

주요업무 추진계획

이것만은 달성하겠습니다

1. 문화콘텐츠 첨단기업 유치 및 프린지 기업 육성

- 국내외 우수 첨단기업을 경기도와 부천시에 유치하고 성장잠재력이 높은 프린지 기업을 육성하겠습니다
→ 120개 기업, 15억불 매출 목표
 - 경기디지털콘텐츠 투자조합 운용
 - 신화창조프로젝트 추진

2. 문화콘텐츠산업의 글로벌 중심지로 육성

- 경기도와 부천시를 금융의 홍콩, 무역의 상해와 비교될만한 문화콘텐츠산업 중심지로 만들겠습니다.
 - 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
 - 남북 교류사업을 통한 문화콘텐츠산업 경쟁력 강화
 - 부천을 세계 최고의 만화영상산업 중심 기지로 육성

3. 문화콘텐츠 전문인력 양성

- 문화콘텐츠업계가 요구하는 창의력과 기술을 겸비한 핵심 인력을 양성하겠습니다.
 - 경기디지털콘텐츠아카데미 운영
 - 경기디지털콘텐츠제작센터 운영

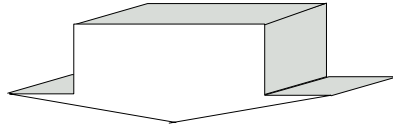
4. 경기문화콘텐츠산업 진흥의 중추 역할 수행

- 경기디지털콘텐츠진흥원과 경기영상위원회가 경기도 문화콘텐츠산업의 미래를 이끄는 핵심기지 역할을 하겠습니다.
 - 경기도 특화 클러스터 조성 확대
 - 국내외 유명 제작사 및 블록버스터 영화촬영 유치
 - 문화복지 실현

I. 창작 활성화 기반 조성

사업 목표

- 디지털 문화콘텐츠 산업 전문 인력 양성
- 경기도·부천시 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발



추진 사업

- ① 경기디지털콘텐츠아카데미 운영
- ② 경기디지털콘텐츠 제작센터 운영
- ③ 공용장비실 운영

경기디지털콘텐츠 아카데미 운영

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

□ 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
- 규 모 : 2개층 688평(전용 310평)
- 운 영 비 : 456백만원(2006년)
- 교육인원 : 16명(디지털애니메이션전공)
- 교육기간 : 1년 2학기제(1학기 5개월, 2학기 5개월)
- 교 수 진 : 2명 (전임 1, 겸임 1)
- 개 교 : 2004. 3. 3.
- 지식인력 개발사업 관련 평생교육시설 인가(2004. 3. 8)

□ 그간의 추진사항

- 아카데미 졸업생 및 재학생 현황

1기 졸업생 수		2기 졸업생 수		3기 재학생 수	
남	여	남	여	남	여
10	5	9	3	5	10
총 15명		총 12명		총 15명	

- 졸업생 27명 중 15명이 현재 애니메이션·게임분야에서 활동 중이며 나머지도 작품 기획중이거나 창업 준비중임

□ 향후 추진계획

- 경기디지털콘텐츠아카데미 인력양성 포지셔닝(Positioning)

교육기관	아카데미	대학교	민간학원	중·고교
인력양성 목표	핵심인력 양성	실무 표준인력 양성	기초인력 양성	잠재인력 양성

- 경기도·부천시의 디지털 애니메이션의 부흥을 이끌 세계적 핵심 인력 양성
- 디지털콘텐츠 산업의 경쟁력 강화를 위한 재교육 기지화
- 경기도·부천시의 문화산업 기반 마련 및 경제 활성화

추진단계	1단계	2단계	3단계
추진연도	2006~2007	2008~2009	2010
추진목표	인력양성 시스템 구축	교육 고도화	교육 특성화
주요내용	-창의적 인력양성 시스템 구축 -산학협동 시스템 강화 -해외 우수 교육기관과의 교육과정 교류 -2년제로 교육기간 연장	-장비 및 교육 공간 확대 -현장 인력 재교육 프로그램 운영 -디지털영상전공 신설 -국내 외 페스티벌 진출	-모바일게임전공 신설 -연구, 기획, 창작, 개발 중심의 인력양성 시스템 구축
예산(백만)	1,200	1,600	2,000

□ 문제점 및 대책

- 경기디지털콘텐츠아카데미는 소수 전문화된 핵심인력 양성과 작품 제작 중심의 졸업작품 완성제(이수제)를 시스템화하고

있으나, 교육 연한(1년)이 짧아 디지털콘텐츠 전반에 요구되는
인력양성을 위해 전공과정 확대가 필요함

○ 대책 : 교수 인력 및 운영예산 확충 필요

- 단기 : 2년 4학기 과정으로 확대, 중급 전문가 양성과정으로
심화.

교수 인력 확충(전임 1인 → 2인으로)에 따른 예산 확보

- 장기 : 게임, 디지털영상 등 관련 분야로 과정 확대

경기디지털콘텐츠 제작센터 운영

- ▶ 경기, 부천의 애니메이션 산업기반 구축을 위한 우수창작인력 양성
- ▶ 우수콘텐츠제작 국제교류를 통한 글로벌 경기 콘텐츠 브랜드창출

□ 사업개요

- 디지털 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 : 뉴미디어 분야, 장편분야, 글로벌 공동제작 분야
 - 사업방법 : 업무협약 또는 심사를 통한 프로젝트별 지원범위 결정
 - 제작편수 : 뉴미디어(8편), 장편(3편), 글로벌 브랜드구축(7편)

□ 그간의 추진 사항

- KBS TV “TV동화 행복한 세상” 제작팀 유치 및 입주
- MK픽처스 <있세 - 마당을 나온 암탉> 개발 지원 협약 및 유치
- 북한 설송제작회사와 남북 공동제작 3D 프로젝트 진행
- KTF, 싸이더스, 동국대학교와 뉴미디어 콘텐츠 제작 공동사업 진행
- 세계적인 애니메이션 마이클 두덕 감독(영국)과 창작위크샵 개최 협약 체결
- 중국 상해 성시동화와 한중 애니메이션 공동제작 추진

□ 향후 추진계획

1. 뉴미디어 콘텐츠 분야

- 뉴미디어 콘텐츠 유통기업과 연계사업으로 적극적인 마케팅과 홍보를 통한 창작자의 스타화와 성공프로젝트의 탄생 목표
 - KTF, Sidus FnH와 공동사업으로 모바일, Web, DMB, Wibro 등 뉴미디어에 적극적인 배급과 전략적 홍보효과 극대화
 - 제작편수 : 8개 작품(각 2분 내외 3~5편 연작형태로 제작)
 - 예산규모 : 240,000,000원(각 작품별 3,000만원 내외)

2. 장편 애니메이션 개발지원 분야

- 기획이 진행 중인 장편 애니메이션의 개발 지원을 통해 경기도,

- 부천으로 스튜디오를 유치하여 관내 산업 활성화 목표
- MK Pictures(오돌또기), Sidus FnH 등의 작품 개발지원
- 지원편수 : 3편 이내
- 예산규모 : 40,000,000원

3. 글로벌 브랜드 구축 사업(남북, 한중 공동제작)

- 국제 공동제작 모델 개발과 인적교류를 통해 국내 창작 인력의 글로벌 역량을 강화하고 글로벌 산업네트워크를 선도하여 국제적인 브랜드 창출을 목표
 - 지원편수 : 5편 이내
 - 지원범위 : 작품 기획/개발, 3D프로덕션 제작지원
 - 예산규모 : 130,000,000원
- 국제 창작워크샵
 - 해외 유명 애니메이션 감독과 국내 애니메이션 창작자집단간의 워크샵
 - 제작센터, 아카데미, 창작지원팀이 공동으로 사업진행
 - 지원범위 : 해외유명 애니메이션 감독 작품제작 및 워크샵 진행
 - 예산규모 : 40,000,000원

□ 추진 일정

기 간	세 부 내 용
'06. 06	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 장편 개발지원 시행(MK Pictures) ▪ 글로벌브랜드 사업 해당국 업무협약(북한, 중국)
'06. 07	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 뉴미디어 분야 업무협약 체결(KTF, Sidus) ▪ 뉴미디어, 장편개발 분야 작품공모 및 선정 ▪ 제작센터 업무 보조인력 계약(AD 1인) ▪ 글로벌 브랜드 분야 협약체결(북한, 중국) ▪ 글로벌 브랜드 분야 제작 작품 개시
'06. 08	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 장편 개발 지원 분야 작품 심사 및 선정 ▪ 글로벌 브랜드 분야 국제창작워크샵 감독계약
'06. 09	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 글로벌 브랜드 분야 작품 공모 및 선정 ▪ 국제 창작워크샵 참가자 모집
'06. 10	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 국제 창작워크샵 개최
'07. 2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 뉴미디어 분야 작품 제작 완료 및 1차 배급 개시 ▪ 글로벌 브랜드 분야 작품 제작 완료
'07. 03 ~ 05	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 완성 결과물 유통, 배급 및 각종 활용 ▪ 한중 공동제작 작품 제작 완료 ▪ 장편 개발 지원 작품 제작 완료

공용장비실 운영

▶ 영상 콘텐츠 제작 업체에 대한 장비 및 기술력 지원으로
문화콘텐츠 저변 확대

□ 사업개요

- 영화나 애니메이션을 제작하는 업체에 대한 장비 및 기술력 지원
- 우수한 영상물 제작 지원을 통한 문화콘텐츠 저변 확대
 - 우수한 영상물 제작지원을 통한 문화콘텐츠 저변 확대
- 지원분야
 - 렌더팜 : 100CPU(3D 애니메이션/ 극영화/ 건축시뮬레이션)
 - 종합편집실 : 영화 및 HD 방송 후반작업(편집/합성/가편작업)

□ 그간의 추진 사항

- 추진 실적
 - 일본 아이치엑스포 한국관 상영애니메이션 『트리로보』
 - 부산국제영화제 HD 독립영화상영작 『팔월의 일요일』
 - EBS HD 방송용 애니메이션 『투모야 친구들』
 - 2006년 하반기 개봉예정 극영화 『아이스케키』, 『구미호 가족』
 - 소니 콘솔 게임 동영상 『갓오브워 1, 2』

□ 향후 추진계획

- 기술력을 바탕으로 대형 프로젝트 유치 및 수주
- 문화콘텐츠 저변확대를 위한 현물지원
- 업무협약을 통한 작업지원

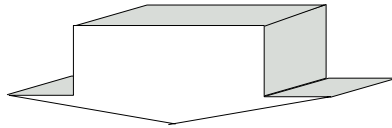
□ 문제점 및 대책

- 활용률을 극대화하기 위한 지속적인 대형 프로젝트의 유치 전략이 필요

Ⅱ. 환경 개선을 통한 선도 기업 육성

사업 목표

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



추진 사업

- ① 경기디지털콘텐츠 투자조합 운용
- ② 신화창조 프로젝트 추진

경기디지털콘텐츠 투자조합 운용

▶ 입주사의 제작 프로젝트에 전문투자조합의 투자로 사업기반의 건설화

□ 사업개요

- 문화콘텐츠 육성 펀드 조성을 통한 선도기업 유치 및 육성
- 우수콘텐츠의 지속적인 생산 및 경기 지역 일자리 창출

□ 그간의 추진사항

구 분	CJ 창투 4호 게임전문투자조합	CJ 창투 5호 방송영상투자조합
결 성 총 액	100억원	140억원
재단 출자액	10억원	9억원(당초출자 20억원)
수 익	※ 2005. 12월말 기준 11억3백만원 수익발생	- 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

□ 향후 추진계획

- 금회 결성규모 : 400억원 이상
- 출자액 : 20억원
- 투자분야 : 영상 및 문화콘텐츠 전 분야
- 투자원칙 : 경기도 문화콘텐츠업체 또는 경기도 이전 예정
업체에 출자금액의 2배수 이상 투자
- 일 정
 - 2006. 07 투자조합 결성 완료 및 규약 확정
 - 2006. 08 GDCA 출자금 출자 완료
- 연차별 투자계획
 - 2010년까지 재정계획에 반영 매년 30억원의 투자조합 추진예산 필요

- 장기적으로는 문화콘텐츠 분야인 한류우드 등을 활성화시키기 위한 펀드/기금 조성 필요

※ 애니메이션 및 CGI 전문투자조합

- 펀드조성형식
 - 업무집행조합원이 조합원을 모집하여 결성하는 형태
 - 진흥원은 일반조합원으로 경기지역의 의무투자비율 확보
- 2006년 하반기 추경 사업 소요예산 : 1,000,000천원
- 펀드결성필요기간 : 최소 6개월 ~ 12개월 소요
- 펀드운용기간 : 최소 5년 ~ 7년
- 펀드규모 : 200억원 ~ 400억원
- 조합원 구성안
 - 모태펀드 : 30% ~ 50%
 - 진흥원 : 10% ~ 20%
 - 창투자 : 3% ~ 5% (업무집행조합원)
 - 일반조합원 : 50% ~ 60%
- 투자조합 결성 추진 일정

2006. 8월	9월	11월	12월
조합원 모집	업무집행조합원 선정 출자의향서 접수	조합출자금 납부 조합결성 총회	투자조합 등록신청

□ 기대효과

- 문화콘텐츠 업체들의 경기도 및 부천시 유입 확대 및 집적 인프라 형성
- 경기도 문화산업관련 업체수의 증가 (현 230개 업체 → 2010년 1,000개)
- 문화관련 고용인력 창출 (현 3,400명 → 2010년 20,000명)
- 문화산업 매출 점유율 확대 (현 6.35% → 2010년 약 20%로 확대)

신화창조 프로젝트 추진

- ▶ 성장가능성 큰 프로젝트 발굴, 육성으로 시너지 효과 창출
- ▶ 콘텐츠 선도 기업 경기도와 부천시에 유치

□ 사업개요

- 성장률과 투자 수익률이 높은 콘텐츠를 육성, 발굴, 매니지먼트 함으로써 경기 디지털문화콘텐츠 산업의 활성화를 선도
- 부산의 <친구>, 춘천의 <겨울연가>와 같은 경기도의 대표 킬러 콘텐츠 창출

□ 향후 추진계획

- 국내 투자, 배급사와의 공동투자사업 추진
 - 기존 공적지원 프로젝트의 문제점인 초기 제작비 지원 이후 잔여 제작비 마련 미흡 문제와 완성작 유통, 배급 문제 해결 위해 GDCA와 국내 메이저 투자사, 배급사(CJ 엔터테인먼트, 쇼박스, 롯데엔터테인먼트 등)와의 공동사업 추진
 - 선정작 총제작비 50% 범위 내에서 최대 25억원 및 현물(종합편집실 사용)을 지원하고 잔여 제작비 50%와 유통, 배급은 공동사업자가 투자 및 진행
- 대상작품
 - 디지털 극장용 장편 애니메이션
 - 프리프로덕션(시나리오, 캐릭터, 스토리 보드 등) 완료 작품
- 선정 방식
 - 공모 접수 후 1차 서류심사, 2차 프리젠테이션, 3차 현장실사 등의 평가를 통해 선정
 - 경기도, 투자사, 배급사, 업계 전문가로 구성된 선정위원회가 심사
- 주요평가항목
 - 시나리오 완성도, 기획성, 제작능력, 유통 및 배급 등의 가능성
 - 컨소시엄 구성의 전문성

- 제작비 산정 및 제작일정의 타당성
- 지원규모
 - 제작비 조달가능성, 제작사의 현금 및 현물부담율, 컨소시엄 구성 조건 등을 고려하여 산정
 - 총 제작비의 50% 이내, 프로젝트당 최대 25억까지 투자가능
- 투자금 지급방식
 - 선정작품의 총제작비와 제작일정에 따라 분기별 또는 상·하반기 등의 방식으로 지급하며, 제작사는 상호 합의된 절차에 따라 정산
- 투자금 회수
 - 투자금은 작품 완성 후 유통, 배급 등에 따른 수익 발생시, 투자원금 회수까지 GDCA·공동투자사 배분을 하고, 투자사 원금 회수 후 수익 발생분에 대해서는 제작사 30%, 투자사 70%의 비율로 배분
- 연차별 투자계획
 - 사업기간 : 순 제작기간 2년, 예산확보에 따른 즉시 실행가능
 - 사업예산 : 편당 총 2,500,000천원

구 분	'07	'08	'09	'10	합계
예산(백만원)	1,250	1,250	1,250	1,250	5,000

□ 문제점 및 대책

- 예산 미확보
 - 문화콘텐츠에 대한 정책적 투자지원에 대한 위험 부담

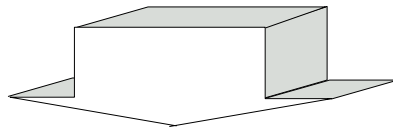
□ 기대효과

- 경기도와 부천시 문화콘텐츠산업의 고부가가치산업화를 위한 국내외 민간부문 투자활성화 유도 및 투자 선순환구조 확보
- 신화창조 프로젝트의 성공으로 인한 전후방 효과
 - 극장, 비디오(DVD) 등 1차 시장
 - 출판, 테마파크조성, 관광, 뮤지컬, 캐릭터 등의 부수시장 진입
 - 문화발신과 학습효과를 통해 경기도, 부천시 및 국가경쟁력 요소로 작용, 경기도·부천시 또는 국내 기업의 해외진출 영향
- 경기도와 부천시로의 제작사 유치로 고용확대 효과 창출 및 증가하는 디지털 문화콘텐츠산업 관련 인력공급에 부응할 수 있는 수요기반 조성

Ⅲ 동북아 협력기반의 글로벌화 전략

사업 목표

- 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- 동북아 디지털문화콘텐츠 마켓 활성화



추진 사업

- ① 해외 문화콘텐츠 우수기업 유치
- ② 문화콘텐츠기업 해외수출 지원
- ③ 남북 교류사업을 통한 문화콘텐츠산업 경쟁력 강화

해외 문화콘텐츠 우수기업 유치

해외 우수기업의 경기도와 부천시 유치를 통한 최첨단 기술 확보, 투자 유치 및 고용 창출

□ 사업개요

- 해외 우수 문화콘텐츠기업의 자체 스튜디오 해외 설립 추세에 맞춰 우수 기업을 경기도와 부천시에 유치
 - 국내 애니메이션 상영작인 “빨간 모자의 진실” 필리핀에서 제작
 - 미국 Vanguard사의 경우, 캐나다·런던에 2개 스튜디오 개설
- 국내 인력의 우수성
 - 일본을 제외한 아시아 국가보다 인건비 대비 기술력 높음
- 중앙정부의 적극적인 외자유치 활동을 위한 지원책 마련
 - 국세 5년간 100%, 2년간 50% 감면
 - 지방세 15년간 100% 감면

□ 그간의 추진사항

- 현재 추진 중인 해외 기업 유치 현황
 - “빨간 모자의 진실” 제작사와 국내 스튜디오 설립을 위한 협의 중
 - 3년간 200억원 투자로 최소 150여명의 고용 창출
 - 미국 Vanguard사와 세 번째 스튜디오로 현재 협의 중
 - 1편 제작에 400억원 투자 예상 현재 2편 기획 중
 - 미국 EA 및 미주 디지털콘텐츠업체 유치 현재 협의중

□ 향후 추진계획

- 문화콘텐츠산업 특성에 맞는 외자유치 지원책 마련 및 홍보
- 적극적 행정 지원 및 선별적인 지원을 통한 매출 근거지화
 - 현재의 세금 혜택에 추가적인 세제 혜택 마련
 - 인력 교류 및 인력 배양을 위한 고용 보조금 지원
 - 교육 훈련 보조금 지원
 - 지자체 시설에 대한 무상 임대 등

- 연간 1회 이상의 선진국 로드쇼 및 4회 이상의 해외 전시 참관 등을 통한 외국 기업 유치를 위한 홍보 전개
 - 범세계적인 전시회(E3게임쇼, MICOM, MIPTV, 도쿄게임쇼) 참가, 홍보
 - 선진국을 대상으로 한 해외 기업 유치 로드쇼 및 국내 창작 작품에 대한 투자 및 수출 전개
- ※ KOTRA와 투자유치 관련 MOU 체결
- 연차별 투자계획

(단위: 백만원)

구 분	'06	'07	'08	'09	'10	합계
해외 기업 유치	500	700	700	700	700	3,300

□ 문제점 및 대책

- 제조업 중심의 지원책
 - 제조업과 특성이 다른 상황에서 세제 혜택 이외의 지원책 없음
 - 문화콘텐츠 산업의 경우 기계 및 제조 설비 투자가 적음
 - 제조 설비가 인력중심이므로 고용 효과 증대
 - 작품 제작/유통 후 다각화된 추가 상품으로 고부가가치 창출
- 무형자산 형태인 문화산업 특성으로 인해 생산/판매가 별개로 운영 되므로, 고부가가치의 매출이 해외로 유출되기 용이함

□ 기대효과

- 산업별 클러스터 조성 사업과의 시너지 효과
 - 세계 우수기업을 클러스터별로 집중 유치하여 세계적인 네트워크 구축이 용이하도록 사업 전개
 - 부천 영상만화 단지, 분당 게임 클러스터 조성(추진예정)
 - 국내 인력의 질적 향상 및 고용 증대
- 지적재산권의 경기도 및 부천시 유입
 - 외자유치기업에 대한 선별지원으로 해외기업 매출 근거지로 활용, 지적재산권 확보(향후 OSMU를 통한 추가 매출)
- 해외 우수기업의 최첨단 기술 확보
- 향후 5년간 10여 개 기업, 3억불 투자 유치, 지역 고용 창출

문화콘텐츠기업 해외수출 지원

경기도와 부천시 소재 문화콘텐츠기업이 해외시장 공략을 통해 시장 다양화와 수익 증대를 꾀하기 위한 지원책 마련

□ 사업개요

- 국내 문화콘텐츠 산업체의 개발·제작을 위한 현금 유동성의 미비한 점을 해외수출시장의 적극 공략을 통한 자금 확보로 해결
- 해외 수출을 통한 시장 다양화 및 수익 증대

□ 향후 추진계획

- 문화콘텐츠 산업의 특성에 맞는 수출지원 정책 마련
 - 작품당 수출 계약에 따른 수출 지원금 및 현지화 비용 지원
- 수출을 위한 정보 및 네트워크 제공
 - 세계적 전시회 참가업체에 대한 경비 지원(해외출장경비 등)
 - 중국 등 해외시장에 대한 정보 구축
 - 디지털문화콘텐츠 분야 중심의 해외 연계 사이트 구축
 - 수출 계약 체결에 따른 법적 컨설팅 지원
 - 수출 협상 및 법적 검토 비용 지원
- 연차별 투자계획

(단위 : 백만원)

구 분	'06	'07	'08	'09	'10	합계
해외수출지원	50	150	200	300	500	1,200

□ 문제점 및 대책

- 디지털콘텐츠의 특성에 따른 추가 수출 비용
 - 제작비의 50%에 달하는 해외 현지화 비용 발생
- 제작비 위주의 자금 유동성으로 해외 수출을 위한 경비 부족
 - 현재 국내 유통사를 통해 해외 수출 계약을 통합 체결
 - 국내외 에이전트 또는 브로커 활용하는 실정

□ 기대효과

- 문화콘텐츠 기업의 자금 유동성 확보 → 고용 안정
- 문화콘텐츠 산업 전반에 걸칠 자립도 고양
 - 하청 및 공동제작 → 순수 창작물 제작

남북 교류사업을 통한 문화콘텐츠산업 경쟁력 강화

▶ 남북 교류사업을 통한 애니메이션, 게임 제작 경쟁력 강화

□ 사업개요

- 남북 교류사업을 통해 애니메이션, 게임 제작 경쟁력 강화
- 우리의 기술력과 북측의 인력을 조화시켜 남북 교류협력에 이바지
- 도내 업체에 저렴한 인건비 등 투자환경 조성
- 2차 회담 일정 및 장소 : 2006. 7. 19 ~ 20 (예정)

□ 그간의 추진사항

- 1차 회담 일정 및 장소 : 2006. 5. 18~19, 개성남북경제협력사무소
- 방문자 : 총 6인 (경기도 2인, 진흥원 2인, 업계대표 2인)
- 협의내용 : 애니메이션 공동제작 합의서 작성

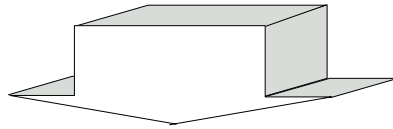
□ 향후 추진계획

- 1단계(신뢰 구축단계) : 2006. 06. ~ 2006. 12.
 - 단편 디지털 애니메이션 10편 공동제작 추진
 - 애니메이션 상호 작업방식 이해 및 제작 사례 발표
 - 모바일 게임 포팅 사업 추진(작품 공고 → 선정 → 사례발표)
 - ※ 6월중 공동제작 애니메이션 시나리오 등 일정 구체화 협의
 - 게임 등 여타 디지털문화콘텐츠 확대 방안 협의
- 2단계(구체화 단계) : 2007. 01. ~ 2008. 12.
 - 30분 이상 중편 디지털 애니메이션 5편 연계
 - 공동제작 방식 표준화 남북 공동 연구 사업 병행
 - 국내 업계 산업형 프로젝트 연계 및 교류 촉진
 - 게임 창작물에 대한 공동 프로젝트 추진
- 3단계(본격화 단계) : 2009. 01. ~ 2010. 12.
 - 국내 TV용 애니메이션 프로젝트 공동 제작 50편 연계
 - GDCA와 북한의 기획, 개발 및 제작으로 공동브랜드 작품 제작
 - 남북협력을 위한 표준 제작 파이프라인 구축
 - 개성 공단 내 남북 애니메이션 공동제작센터 설립

IV. 클러스터 성공사례 창출 및 확산

사업 목표

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



추진 사업

- ① 특화 클러스터 조성 확대

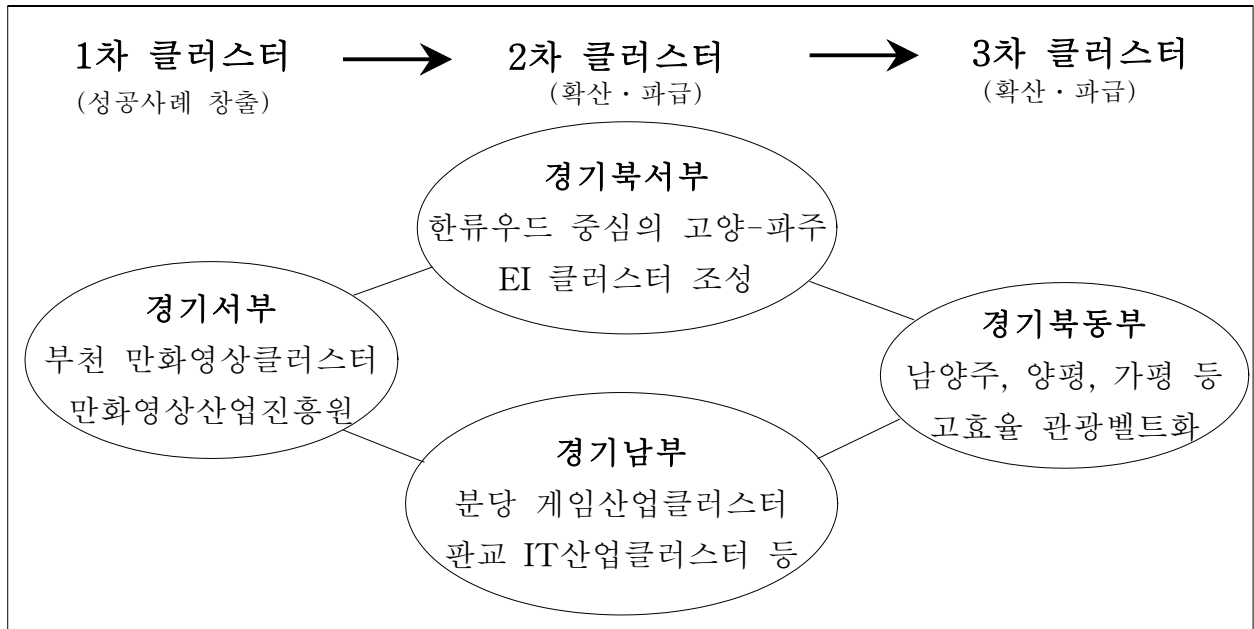
특화 클러스터 조성 확대

- ▶ 부천만화영상산업클러스터의 성공사례 창출 및 확산
- ▶ 특화 클러스터 발굴 및 육성

□ 사업개요

- 각 지역별 여건에 맞는 경기도 문화산업 클러스터 조성

클러스터 조성 모델



□ 그간의 추진사항

- 현재 진행중인 경기도 문화산업지표조사를 통해 각 시·도별 문화 산업 클러스터 현황 파악 중

□ 향후 추진계획

- 31개 시·군 문화산업 책 및 계획의 조율을 통한 특화 클러스터 구축 및 강화

□ 부천만화영상클러스터 강화를 위한 거버넌스 체제 정비

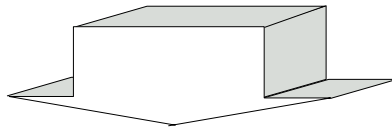
	경기도	GDCA	부천시
출연협약	<ul style="list-style-type: none"> GDCA예산의 55% 출연 (단, 경기영상위 예산은 전액 도에서 출연) 		<ul style="list-style-type: none"> GDCA예산의 45% 출연 (경기영상위, 도 전체 사업 제외)
2006년 출연금	<ul style="list-style-type: none"> 출연금 36억원 전액 승인 	<ul style="list-style-type: none"> 당초예산 67억원 확정예산 58억원 	<ul style="list-style-type: none"> 출연부담금 20억원 중 11억원 승인 <ul style="list-style-type: none"> - 추경예산 편성 방침
재정상황	<ul style="list-style-type: none"> 디지털콘텐츠산업 육성 의지 강하나 협약에 묶여 부천의 재정상황 감안해 GDCA 예산 책정 GDCA 관련 예산 확대 불가능한 구조적 상황 	<ul style="list-style-type: none"> 중장기발전전략 핵심사업 추진예산 확보 난항 <ul style="list-style-type: none"> - 신화창조프로젝트 - 투자조합 - 디지털제작센터 - 글로벌네트워크 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 지하철 7호선 공사로 재정 악화 핵심사업인 만화산업 관련 예산과 GDCA예산 이중부담 <ul style="list-style-type: none"> - 만화영상산업진흥원 - PIFAN, PISAF - 만화정보센터 - 만화박물관
사업목표 및 범위	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 디지털문화콘텐츠 산업 육성 경기브랜드 디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화 성공 클러스터 발굴/확산 	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 디지털문화콘텐츠산업 육성 <ul style="list-style-type: none"> - 전체매출 중 현재 6.35% → 2010년 20%로 상승 - 디지털애니메이션에서 게임, 영상으로 범위 확장 경기도 디지털문화콘텐츠 정책 수립 및 집행, 조율기관으로 자리매김 	<ul style="list-style-type: none"> 부천 만화영상산업 육성 관련 산업 육성을 통한 부천 지역 경제 활성화
행정권한	<ul style="list-style-type: none"> GDCA 관리감독 기관 이사회 인사위원회 중요 안건 이사장 결재 행정사무감사 	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 디지털문화콘텐츠산업 정책 수립 및 집행 경기도, 부천시 업무 협의 행정절차 중복으로 인한 업무 효율성 저하 	<ul style="list-style-type: none"> GDCA 업무 협의 이사회 <ul style="list-style-type: none"> - 부천시장이 부이사장 인사위원회 행정사무감사
발전방향	<ul style="list-style-type: none"> 미래핵심산업인 디지털 문화콘텐츠산업 육성정책 강화 문화산업 지표 설정 및 추진체계 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 디지털문화콘텐츠산업 육성 정책 조율/수립/집행기관 중장기발전전략의 일관성 있는 추진 업무의 효율적 집행/관리를 위한 추진체계 강화 	<ul style="list-style-type: none"> 만화애니메이션산업 집중 전략 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 2006년 만화산업 세계 진출 원년 (부천만화정보센터) 부천지역 문화산업 육성 전담기관 지정/운영 필요

※ 한국문화콘텐츠진흥원의 ‘지역간 문화산업 거버넌스 체제 정립 필요성’ 보고서에서 춘천과 부천의 문제 지적

V. 창의적 문화환경 조성 및 저변 확대

사업 목표

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



추진 사업

- ① 문화 복지 실현 “문화 소외 Zero 경기도!”

문화 복지 실현 “문화 소외 Zero 경기도!”

▶ 경기도 시군의 공공시설을 확대를 통한 지역주민의 문화향유 기회 확대

□ 사업개요

- “1 지자체 1 미디어센터 건립” 추진
 - 경기도내 중요 지역에 거점 미디어센터 건립
 - 각 지역 중소 규모 미디어센터 정책적 지원
- 다양한 찾아가는 문화행사 시행
- 지역 영상저변 확대를 인력 육성 프로그램 개발, 시행

□ 향후 추진계획

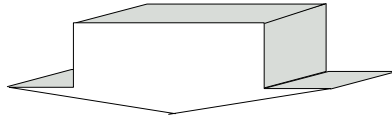
- GDCA내 영상미디어센터 설립(2006년 말 이전과 동시)
 - 부천시민 문화저변 확대사업 강화
- 4대 권역에 거점 미디어센터 건립
 - 해당 기초자치단체에서 장소 제공, 건립 비용/운영비 일부 도에서 부담
- 기타 시·군에 중·소규모의 미디어센터 건립
 - 건립 비용 일부를 경기도에서 지원하고 해당 시·군에서 운영 책임
- 경기영상위원회에서 거점 미디어센터 운영, 각 시·군의 미디어센터 운영에 필요한 인력 및 프로그램 등을 배출, 지원
- 지역별로 설립된 미디어센터를 기반으로 찾아가는 영화제, 지역주민 영상 교육 등 시행

단계	2006년	2007년	2008년	2009~10년
내용	·세부 Road Map 작성 ·고양 미디어센터 설립 ·별천지스크린 등 문화서비스형 사업집행	·서남부, 동부, 북부 센터 설립계획 확정 ·중소미디어센터 시범 건립(3~5개소)	·거점 외 지역의 중소미디어센터 건립	·경기도 31개 시군 전역에 미디어센터 건립 완료

VI. 경기영상위원회 운영

사업 목표

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



추진 사업

- ① 한류우드 중심의 첨단영상산업벨트 조성
- ② 촬영 유치를 통한 고용창출 및 경기도 홍보
- ③ 영상산업 육성 정책 확대 시행

한류우드 중심의 첨단영상산업벨트 조성

- ▶ 영상산업의 첨단화, 국제화 경향에 맞추어 영상산업의 전진기지 구축
- ▶ 경기도 각 시군에 선택과 집중의 원칙에 따른 조율정책 마련

□ 사업개요

- 한류우드를 중심으로 자유로를 따라 고양-과주 일대에 Digital Cinema를 선도할 문화산업특구(EI : Entertainment Industry - Cluster) 지정, 조성
- 국내·외 우수 영상기업 유치 : 경기도에서 영상산업의 모든 분야 (생산, 소비, 유통)가 가능한 원-스톱 시스템 구축
 - ※ 싸이더스, 시네마서비스 등의 제작사 및 특수효과, 음향, 편집 업체 유치

□ 향후 추진계획

- 한류우드는 이 벨트의 상징적 구심이자 기획, 유통, 문화의 중심으로 작용
- 과주 등지에 산업기반시설로서 종합촬영소 대체 시설 설립
- 벨트 내 영화제작사 및 D-Cinema 관련 해외 기업 유치
 - Sony, Thomson, Barco 등 첨단 CT 핵심기술 선도업체
 - ※ 과주 디스플레이 단지의 확장 또는 시너지 창출
- 영상 관련 해외 대학 유치
 - NYU나 AFI 등 세계 최고 수준의 해외영화학교 유치

촬영유치를 통한 고용창출 및 경기도 홍보

- ▶ 영상산업 발전 및 투자유치를 위한 장기적 제도 마련
- ▶ 적극적 해외 마케팅 추진
- ▶ 국내외 기업 및 촬영 유치를 통한 지역경제 활성화

□ 사업개요

- 국내외 기업 유치 : 고양-과주의 EI 클러스터를 기반으로 추진
- 경기도 지역 촬영자원에 대한 체계적 DB 구축
- Fam Tour 및 해외 마케팅으로 헐리우드 블록버스터 영화 촬영 유치

□ 향후 추진계획

- 2006년
 - 지속적 촬영지원을 통한 촬영지원서비스의 질 제고
 - ※ 경기영상위원회 출범(2006.11.3)이후 경기도내 영상물촬영 70여편
 - 경기도내 촬영지 DB 구축을 위한 기본 데이터 확보(10,000건 이상)
 - 강제규 감독 “X-Project” 지원 : 세트부지 및 조성지원
 - ※ X-project : 한국감독 최초로 헐리우드에 진출한 강제규 감독이 진행 하는 영화로서, 세계 영화사상 최고 영화 <메트릭스> 시리즈의 프로듀서 로렌조 디 보나 벤투라가 프로듀서를 맡는 블록버스터 영화
- 2007년
 - 로케이션 DB를 관광자원화와 연계한 Image Archive로 Upgrade

- 해외영화 촬영 지원기반 조성(촬영지원시스템)
- 헐리우드 영화제작사 등을 대상으로 한 촬영유치사업 시행

○ 2008년

- 한류우드 완료되는 시점까지 100개 이상의 영상제작사 및 주변 업체 유치
- 국내 영화 누적지원 작품수 300편 달성
- 해외 영화 누적지원 작품수 10편 달성

※ 제작 프로젝트 유치가 지역 경제에 미치는 영향

- 전북 <왕의 남자> 촬영 이후 부안영상테마파크 관람객 수 70% 증가
- 부산의 경우, 2004년 한 해 20편의 영화촬영 유치로 110억 원의 지역 내 직접 지출과 275억 원의 경제과급효과 발생

※ “프로도효과” : 뉴질랜드, 영화 <반지의 제왕> 시리즈

촬영으로 인해 해외 관광객 증가율이 평균 5% 이상 상승

영상산업 육성 정책 확대 시행

- ▶ 영상산업 및 인력의 체계적 육성을 위한 경기도의 정책 마련
- ▶ 영상·통신 융합현상에 따른 신개념의 IT, CT 인력 양성

□ 사업개요

- 인적 저변 확대를 위한 각종 프로그램(독립영화제작지원, 시나리오 공모전, 지역영화인력 양성 워크샵 등) 시행
- 영상산업 육성 사업을 통해 도내 촬영 유치와 인력배출의 근간이 되도록 함
- 서울에 집중된 영상 산업 및 인력, 행사를 경기도로 유인

□ 향후 추진계획

- 현재 시행중인 ‘경기영상창작지원프로그램’과 초단편영상물육성지원, 경기도 영화인력 양성 워크샵 등의 사업간 상호 시너지효과를 최대화하는 방향으로 사업 재구성
- 육성정책의 실효성 확보를 위해 지원 규모 확대
- 지역 영상산업 육성 정책이 소외지역 문화서비스 사업과 연계되도록 계획
- ※ 미디어센터를 통한 영화 시사회 개최 및 주민 교육 사업 시행 등

[당면현안]

GDCA 자체 건물 매입 이전 추진

임대인의 임차건물 일부 반환 요청 및 임차보증금과 임대관리비의 상향 요구 등에 따른 입주공간의 불안요인을 해소하고 글로벌 문화콘텐츠 전진기지로써 한 단계 도약하고자 자체 건물을 매입하여 이전 추진

□ 사업개요

- 이 전 지 : 춘의테크노파크Ⅱ(분양)
- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 201-1번지
- 분양면적 : 총 4,878평(9~15층, 7개층)
 - ※ 전용면적 3,009평/ 전용율 61.68%
- 소요재원 : 167억(분양금 147, 이전비 10, 제세공과금 등 10)
 - 확보가능 재원 : 129억(재단 임차보증금 91, 재단 보유현금 38)
 - 부족재원 : 38억원(추경예산 확보 요청)
- 이전시기 : 2006. 12월말
- ※ 소요재원은 분양계획·시설공사 등 추진과정에서 증액될 수 있음

□ 그간의 추진사항

- 2006. 5.19. 재단 이전계획 검토보고(이사장 : 도지사)
- 2006. 6.12. 재단 건물이전 추진계획 수립
- 2006. 6.20. 재단 이전계획 이사회 승인

□ 향후 추진계획

- 2006. 7. 분양계약 및 이전건물 내부시설 설계용역 발주
- 2006. 9. 재단 추경예산 편성
- 2006.10.~12. 이전건물 내부시설 공사 발주 및 완공

- 2006.12. 입주업체 추가 유치 완료 및 재단이전
- 2006. 1. 현 임차건물 원상복구

□ 문제점 및 대책

- 분양비용 외의 원상복구비, 입주사 이전보조비, 이전건물 내부시설 공사비 등 추가 비용 발생 : 1,093백만원
 - 관리비 부담 경감을 통해 2년 정도면 보전 가능
- 분양비용 부족재원 : 38억원
 - 2006년 추경예산 확보 지원요청(경기도 20.9억/ 부천시 17.1억)
- 한국만화영상산업진흥원에 경기DCA가 입주키로 되어 있으나, 자체 건물 확보 이전에 따라 당초 계획 변경 불가피
 - 벤처기업관 : 경기DCA 입주(국내외 글로벌 문화콘텐츠 기업의 추가 유치를 통해 국내 최고의 부천문화산업클러스터 완성)
 - 사무공간 : 문광부, 경기도, 부천시 등 관계 기관과 협의하여 공간 구성 재설계 추진 필요

□ 추진효과

- 건물매입 이전시 1,093백만원의 이전 비용이 발생되나 관리비 부담이 경감되어 연간 418백만원 절감되므로 2년 이내 보전 가능

구 분	現 임차건물(10%인상기준)	준의테크노파크	증감
관리비	19,960원×2,969평×12월 = 711,134천원	5,000원×4,878평×12월 = 292,680천원	△ 418,454천원
임대비	평당 2,530원	평당 3,000원(예상)	-

※ 10%인상을 기준할 때 관리비는 1,909평이 증가됨에도 연간 418,454천원 절감

- 입주사 공간지원 부담해소로 국내외 글로벌 문화콘텐츠 기업유치 가능
 - 해외 글로벌 기업 추가 유치 : 3~5개
 - 국내 우수 디지털콘텐츠 업체 추가 유치 : 5~7개
- 전용율 상향(45.4% → 61.68%)으로 충분한 입주공간 확보

- 입주업체 관리비 부담 대폭 완화(평당 월 18,150원 → 3,000~5,000원)
- 쾌적한 근무여건 확보 및 다양한 복지공간 혜택 제공
- 비교적 교통여건이 편리하고 문화콘텐츠산업 집적지로 조성 가능
- 충분한 입주공간 확보로 시민들이 문화콘텐츠를 보고, 느끼고 체험할 수 있는 공공서비스 기능 확충

<자료>

재단 이사 및 감사 명단

(2006.7.04현재)

구 분	성 명	취임일	현 직	비 고
이사장	김 문 수	06.07.01	경기도지사	당연직
부이사장	홍 건 표	04.06.05	부천시장	"
이사			경기도의회 문화공보위원장	"
"			부천시의회 기획재정위원장	"
"	송 영 건	06.07.04	경기도 문화관광국장	"
"	이 경 섭	06.01.31	부천시 경제문화국장	"
"	김 병 헌	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	"