

# I. 연구 개요

1. 연구 배경 및 필요성
2. 연구 목표 및 범위
3. 연구 내용
4. 연구 수행 체계

I



## 1. 연구 배경 및 필요성

### 가. 연구 배경

#### 1) 최근 문화콘텐츠산업의 중요성 부각

- 문화콘텐츠 수출은 최근 5년간 연평균 16% 이상 성장하며 작년 한 해에만 100억 달러 수출 성과를 올렸고 세계 7위의 콘텐츠 강국으로 발돋움했으며 특히 고용 면에서도 65만 명이 넘는 인재가 콘텐츠산업에 종사하고 있고, 일자리 확대의 중요산업이 되고 있음
- 70~80년대 경제성장의 주류였던 전통적인 제조업에서 21세기 문화콘텐츠는 미래 3대 먹거리 산업으로 전망하며, 향후 문화콘텐츠산업이 유망하다고 보는 것이 아니라 우리가 잘할 수 있는 산업이라는 관점에서 유망하다고 봄<sup>1)</sup>

#### 2) 4차산업혁명에 따른 융합 필요

- 4차산업혁명의 핵심기술인 IoT, 5G, 빅데이터, 인공지능 AI 등이 빠른 속도로 발전함에 따라 이러한 변화에 대응한 콘텐츠·기술 혹은 문화콘텐츠 장르 간, 분야 간의 콘텐츠·콘텐츠 융합 필요
- 장르의 융합뿐만 아니라 지자체, 기관, 기업, 대학 등의 연계를 통해 융합산업의 기반을 마련해야 하고, 이에 따른 융합산업 관련 인재를 양성해야 함

#### 3) 뉴미디어 시대에 대응하는 새로운 성장동력 필요

- 넷플릭스 등 글로벌 플랫폼을 통해 콘텐츠가 전 세계를 대상으로 제공 가능하여 콘텐츠 소비·유통 패러다임 변화 및 콘텐츠 무한경쟁 시대 돌입, 해외 콘텐츠와의 경쟁이 심화한 반면, 좋은 콘텐츠는 국제적 성공 가능성 증대

1) CJ ENM 전 대표이사 강석희

- 모바일 보급 확대에 따른 중국·동남아·중남미 등 신흥시장 수요 증가, 넷플릭스 등 글로벌 플랫폼 성장으로 세계시장 확대 및 경쟁 심화

\* 일본·미국 앱스토어 만화 관련 앱 순위에서 한국 웹툰 플랫폼이 매출기준 1위

- 게임, 드라마, K-Pop 등 한류를 이끌어온 주력 콘텐츠는 물론 웹툰 등 새로운 분야도 한류의 핵심 동력으로 성장 중
- 사회는 코로나 전과 후로 나뉠 것이라는 말이 나오며, 코로나19 사태로 인해 사회가 많이 변화할 것이고, 많은 행사, 업무, 회의 등이 온라인에서 이루어지며 앞으로도 많은 변화를 가져올 것으로 예측함, 이러한 현상에 부천 또한 대응할 수 있는 역량을 갖춰야 함
- 덧붙여 코로나19로 인해 언택트(Untact) 서비스가 증가하며 집에서 비대면으로 즐기는 게임, 축제, 전시, 공연 등 온라인상에서 향유하는 방향으로 문화콘텐츠 산업이 변화할 것으로 예측

#### 4) 언제 어디서든, 자유롭게 즐기는 실감형콘텐츠 시대의 도래

- 미래의 엔터테인먼트는 언제 어디서든 자유롭게 즐길 수 있는 콘텐츠의 확대가 예상되고, 이는 곧 실감형콘텐츠가 될 것으로 전망
- 코로나19 사태로 인해 랜선 여행, 랜선 축제, 심지어 부천에서는 AR을 활용하여 업무협약을 하는 등 가상공간에 대한 관심이 더 높아지면서 AR/VR과 같은 기술이 더 큰 주목을 받고 있음
- 실감형콘텐츠에 최적화된 스토리를 만드는 것이 중요하며 콘텐츠의 스토리는 캐릭터, 공간인식, 상호작용법 등이 고려되어 언제 어디서든 체험자의 공간에서 스토리가 이뤄질 수 있도록 하는 것이 필요
- 실감형콘텐츠가 일상생활 공간에 밀접하게 적용되었을 때 체험자는 어떻게 콘텐츠를 즐길 수 있을지, 또 실감형콘텐츠가 가져올 변화에 대한 예측을 바탕으로 관련 기술은 어떻게 발전해나가야 하는지를 생각해야 하는 시점

## 나. 연구 필요성

### 1) 현재 부천시는 다양한 문화자원과 콘텐츠를 보유하고 있으나 이를 활용하여 도시이미지를 구축하는 데는 한계가 있음

- ☐ 부천시는 다양한 문화행사, 축제, 문화콘텐츠 등 다양한 문화자원을 보유하고 있음, 이를 더욱 활용하여 부천시의 문화도시 이미지를 제고하기 위한 도시 스토리텔링 전략이 필요함
- ☐ 향유 중심의 시민형 이벤트가 많아 문화산업을 산업화하는 역량이 부족함

### 2) 한계 극복을 위한 새로운 시각의 접근 필요

- ☐ 부천이 갖고 있는 장점들을 분석하고 콘텐츠와 예술, 기술이 결합하는 새로운 시각의 접근으로 중소기업, 제조업, 대학과의 유기적인 구조 개편과 연계와 융합을 통한 중장기 발전계획으로 고용과 경제에 활력을 불어넣는 부천의 미래에 대한 핵심 비전을 도출해야 함
- ☐ 새로 개발되는 주요 지역을 중심으로 문화산업을 연결하여 부천 전역의 문화관광산업이 활성화될 수 있는 유기적 거버넌스 구축 전략이 필요함
- ☐ IP(지식재산권)의 중요성 대두에 따라 IP 관점의 문화콘텐츠산업 비즈니스 필요

### 3) 부천시 문화콘텐츠 관련 가치사슬 요소 간 연계 필요

- ☐ 각각의 사업이 개별적이거나 독립적으로 진행되어 일부 사업은 확장성의 한계를 노출하고 있고 관성적 예산집행과 사업의 반복으로 공무원에게만 해당하는 문화콘텐츠라는 비판에서 벗어나지 못함
- ☐ 문화콘텐츠 관련 기관들을 유기적으로 통합하여 관리할 필요가 있으며 각 행사의 특성과 맞는 홍보, 지원이 필요하고, 각 사업에 따라 접근방식이 달라야 함

## 2. 연구 목표 및 범위

### 가. 연구 목표

- 1) 부천시 2021~2025년 5개년 중·장기 발전계획 수립을 통한 새로운 비전 및 추진전략 마련
- 2) 부천시 문화콘텐츠산업 이해관계자의 의견 수렴 및 검토를 통해 실효적인 지역문화 정책 수립, 현 조직 점검
- 3) 부천시의 방향과 목표, 비전, 핵심 가치, 이에 부합하는 사업 운영과 조직 운영의 과제를 도출하여 5개년 추진 로드맵 제시
- 4) 부천시 문화 자원을 최대 활용할 수 있는 방안을 모색하고 융합산업 발전을 위한 전략 마련

### 나. 수행 범위

- 1) 시간적 범위 : 2021년 ~ 2025년 (5개년)
- 2) 공간적 범위 : 부천시 전역
- 3) 내용적 범위

- ☐ 대내외 환경분석
- ☐ 부천시 문화콘텐츠 정책 발전 기본방향 및 추진전략 설정
- ☐ 전략 방향별 추진과제 도출
- ☐ 부천시 문화콘텐츠산업 중장기 발전계획 마스터플랜 수립

### 3. 연구 내용

- 1) 부천시역 대내외 환경에 선제적으로 대응할 수 있는 기반 자료 분석
- 2) 미래 지속 성장 기반의 가관 역할·기능의 검토
- 3) 중·장기 전략을 실행할 수 있는 단계별 추진 로드맵 및 정책 제언

### 4. 연구 수행 체계

#### 가. 추진 방향

- 1) 부천시의 내·외부 환경 분석을 통해 부천시의 방향성에 적합한 중·장기 발전방안 구축
- 2) 부천시민, 이해관계자, 시 내부 직원 니즈를 반영한 중·장기 전략 수립
- 3) 도출된 핵심 가치의 실천을 위한 추진 로드맵 및 정책제언의 타당성 검증 등을 통해 중·장기 발전방안의 현실성과 미래 지향성 검토
- 4) 면밀한 검토 및 현황조사를 위해 부천시의 내부자료 공유 및 효율적 협업시스템 구축

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관계자 의견 취합</li> <li>• 현황조사</li> <li>• 심층 인터뷰</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현 단계 진단</li> <li>• 방향, 목표 설정</li> <li>• 핵심과제 도출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영역별 핵심과제</li> <li>• 세부추진 전략</li> <li>• 로드맵 및 정책제언</li> </ul>

## 나. 연구 방법

### 1) 문헌분석

- ☐ 각 기관의 자료, 시 내부 보고서, 기사 등 자료를 기반으로 대내외 환경, 부천 문화콘텐츠산업의 흐름과 변화 파악, 현실적인 문제점 진단

### 2) 외부 자문, 외부 인터뷰

- ☐ 추진과제 관련 외부 전문가들과 인터뷰하여 과제의 방향성에 대한 타당성 논의, 각 전문분야에 대한 자문 요청

연구 단계	연구 방법
대내외 환경분석	- 문헌분석, 외부 인터뷰
기본방향 및 추진전략 설정	- 문헌분석, 자료조사, 외부 자문
핵심(중점) 추진과제 도출	- 자료조사, 연구진 브레인스토밍
중·장기 추진로드맵 및 정책제언	- 연구진 브레인스토밍



## Ⅱ. 대·내외 환경분석

1. 외부환경분석
2. 내부환경분석
3. 대·내외 환경 분석 및 시사점 도출





## 1. 외부환경분석

### 가. 정치·경제·사회·문화·지리·환경 분석

#### 1) 정치·경제 환경 분석

##### 가) 세계 정치, 경제 불확실성 확산

###### □ G2 패권 다툼, 미·중 무역 갈등의 장기화

- 2017년부터 시작된 미·중 무역 갈등이 전 세계에 미치는 파급력 확산
- 지식재산권, 관세, 기술 등으로 고조된 갈등이 체제 문제까지 확산하며 사태 장기화
- 일시적 휴전과 갈등 재개가 반복되는 가운데, 미국-인도 간 향후 유사한 갈등 전망되며 불확실성 확산

###### □ 브렉시트, 유럽연합에 미치는 불확실성 증대

- 여러 차례 연기 끝에 브렉시트 최종 가결되었으나 EU-영국 간 전환기 협상 등 과제 산적
- 2020년 말까지 영국과 EU 간 미래관계 협상 진행되나, 최종 협상안 합의까지 촉박한 기간으로 전 유럽에 대한 불확실성 증대
- 브렉시트에 따라 EU 내 예산 공백, 회원국 간 이해관계 갈등으로 인한 다년도 재정운용계획 수립 불발 등 EU 균열 가속화 전망

###### □ 아시아, 중동 정세 불안 지속 및 변동성 확대

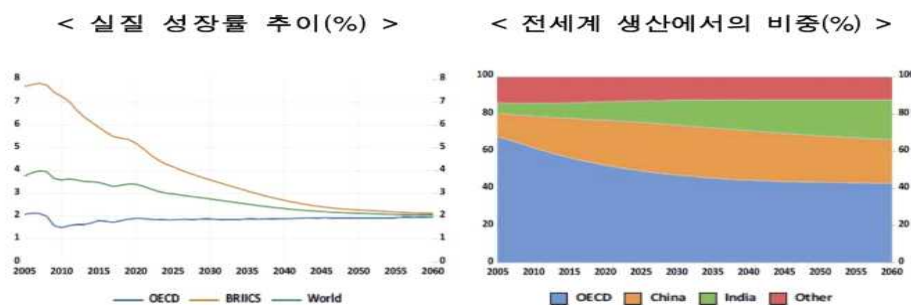
- 한일 무역 분쟁, 홍콩 정치 환경 불안에 따른 금융자본 이탈 등 아시아 경제 불확실성 확대

- 흐르무즈 해협을 중심으로 한 군사력 충돌 및 전략무기 보유국 간 군사적 갈등으로 산유국 원유 수송경로 긴장감 고조

나) 세계 경제 2018년 3.5% 수준에서 2060년 2%로 하락 전망

- 장기적으로 모든 국가의 생활 수준이 지속해서 향상되며, 선진국 수준으로 수렴

<그림 1> 세계 경제 성장률 추이



자료: 경제협력개발기구(OECD) 대한민국대표부가 2018.7.21 발간한 OECD 정책브리핑

다) 세계 경제 시장 여건

- 전 세계 생산에서 인도, 중국이 차지하는 비중 지속 상승 예상 (장기)
  - 북미·남미 국가의 소외도는 높아지지만, 한국을 비롯한 아시아·오세아니아 국가의 소외도는 하락
  - 고성장 신흥국, 동유럽 국가의 수렴 정도가 강하지만, BRICS와 일부 저소득 OECD 국가는 2060년에도 미국 절반 이하에 그침
- 2020년 세계 경제 이 전년도에 비해 개선, 하지만 강도 미약 전망 (단기)
  - 2019년 선진국 제조업 경기 둔화 및 경기 악화 등 경제 위축 국면 진행
  - 미국 제조업 경기 및 투자 부진, 재정 확대 정책 효과 미진 등으로 경기 둔화 예상

- 2019년에는 중국 경기 지속적 하강, 인도 경제의 부진 등 주요 신흥국의 경제 부정적인 흐름 보임
- 국가 유가 하락세 유지될 것으로 전망

#### 라) 국내 경제 시장 전망

##### □ 경제성장률 계속 둔화, 인구절벽에 따른 내수시장 감소 예상

- 고령화가 잠재성장률을 낮추지만, 고용률은 여성 고용 증가 등으로 상승하며 성장에 긍정적 기여할 전망
- 생산연령 인구 급감, 고령인구 급증으로 인한 연령 계층별 인구 변동 폭 커짐 (생산연령 인구 2020년대 연평균 33만 명 감소, 2030년대 연평균 52만 명 감소)
- 급격한 고령화로 인해 총부양비 2017년 37명에서 2067년 120명으로 3배 이상 증가할 것으로 예상

##### □ 2020년 국내 경제 2019년 대비 소폭 반등, 강도 미약 수준 전망

- 정부의 확장적 재정정책 지속, 노동시장 및 소비심리 개선 등은 민간소비 증가에 긍정적 작용할 것으로 전망
- 일자리 증가 제한, 고령층 중심의 일자리 확대, 기업실적 악화에 따르는 고용 및 가계소득 부진 가능성 등으로 민간소비 회복은 제한될 것으로 전망
- 주택매매 및 전세 시장의 불안 요인이 확대될 경우 민간소비 제한될 것으로 예상

<표 1> 국내 경제 시장 전망

구분	2018년 연간	2019년			2020년(E)		
		상반기	하반기(E)	연간(E)	상반기	하반기	연간
경제성장률(%)	2.7	1.9	1.9	1.9	2.1	2.2	2.1
민간소비(%)	2.8	2.0	1.8	1.9	1.7	2.0	1.8
건설투자(%)	-4.3	-5.1	-3.0	-4.0	-3.6	-1.4	-2.5
설비투자(%)	-2.4	-12.3	-2.2	-7.5	3.9	2.1	3.0
수출증가율(%)	5.4	-8.6	-11.8	-10.2	0.4	4.1	2.3
소비자물가(%)	1.5	0.6	0.1	0.4	0.7	1.2	1.0
실업률(%)	3.8	4.3	3.2	3.8	4.1	3.4	3.7
취업자 수 증감 (만 명)	10	21	36	28	27	19	23

자료: 실적치는 한국은행, 통계청, 무역협회, 2019년 하반기, 2020년 전망치는 현대경제연구원

#### 마) 2020년 국내 경제 트렌드

☐ 현대 경제 연구원에서는 2020년 10대 트렌드를 선정함

☐ 그 중 경제 부문에서 부각될 것으로 예상하는 것을 4가지로 선정함

<표 2> 2020년 국내 경제 트렌드

주제	내용
1. 성장 실속과 가속의 갈림길	<p>의미: 한국 경제의 역동성이 중진국이라는 중력의 탈출 속도에 도달하지 못하며 선진국 궤도로의 완전한 진입이 상당 기간 지연될 가능성 확산</p> <p>시사점: 민간 주체들의 경제 심리 회복을 위한 '시장 경쟁 원리' 구축과 경제 내 효율성 제고를 위한 '생산적 복지' 확대 등의 '역동적 성장력' 강화에 주력</p>
2. 백 투 더 베이직	<p>의미: 저성장 지속의 위기 극복을 위해 경제 기본(Basic)에 충실한 전략 및 정책 수행이 절실</p> <p>시사점: 혁신 및 경쟁이 신산업을 견인하고 성장잠재력을 제고하는 방향에 대한 사회적 공감대 확산, 규제 개선 기조 유지, 유연한 기업 조직 마련 등 요구</p>
3. 수출 공식(公式), 공식(空式)으로 전략	<p>의미: 통상적으로 한국 수출의 공식처럼 받아들여져 온 상관관계가 최근 약화함에 따라 향후 수출의 불확실성이 확대될 것으로 예상</p> <p>시사점: 글로벌 통상 환경 변화에 대응하기 위하여 통상 분쟁 등에 대한 모니터링을 강화하고, 수출 품목 및 시장 다변화 적극 추진</p>
4. 빚코노미	<p>의미: 민간 부문뿐 아니라 공공 부문에서도 부채가 늘어나는 현상 지속됨에 따라 향후 국내 경제의 위험 요인으로 작용할 가능성 확대</p> <p>시사점: 공공 부문 지출 및 투자의 효율성 강화, 민간 부문의 부채 부실화 위험 관리에 주력할 필요</p>

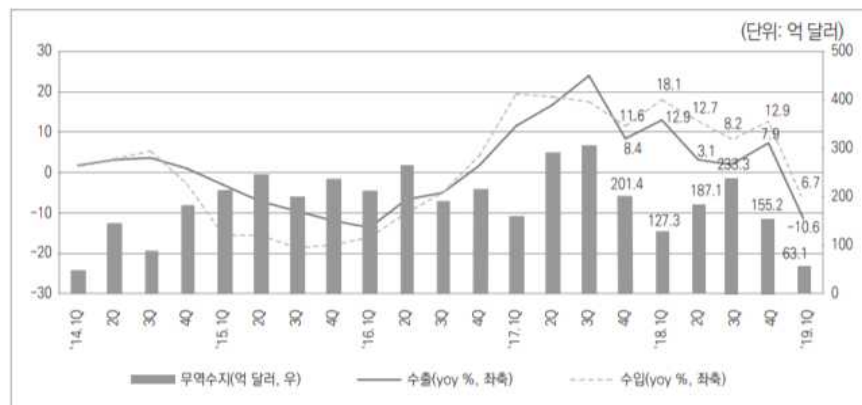
자료: 한국경제연구원. 2020년 국내 10대 트렌드

## 바) 수입·수출 현황

### □ 국내 수출·수입 현황

- 국내에서는 국제 원자재가격의 하락과 국내 설비투자 부진에 따라 기계류 등 자본재 수입이 줄어들면서 6.7% 감소

<그림 2> 통관기준 무역수지-수출-수입



자료: 한국은행, 관세청

### □ 주요 3 도시 수출 현황

- 미국: 메모리반도체, 축전기 및 전지, 일반기계, 석유제품, 섬유 등 대부분의 품목에 걸쳐 수출 증가했지만, 자동차 부품, 무선통신기기 등의 수출 부진
- EU: 성장세 둔화 및 브렉시트 관련 불확실성의 영향으로 승용차, 자동차 부품, 선박 등을 중심으로 수출 감소
- 중국: 미·중 무역 갈등에 따른 산업생산 부진의 영향으로 반도체, 석유제품, 액정 디바이스 등 주력 품목의 수출 감소

### □ 주요 품목 수출 현황

- 반도체: 반도체 단가하락 폭의 확대 및 글로벌 반도체 수요 둔화로 전년 동기비 -20.7% 성장

- 일반기계: 주요 수출국의 경기둔화로 인한 투자 부진의 영향으로 마이너스 성장세로 반락
- 자동차: 신차 출시와 신흥국 수출 호조에 힘입어 3.5% 소폭 증가
- 석유제품: 국내 증설설비 가동에 따른 생산 확대에도 불구하고 수출단가 하락과 글로벌 경기둔화의 영향으로 수출 둔화

## 2) 사회·문화 환경 분석

### 가) 저출산 고령화 시대와 생산인구감소

□ 2017년부터 10년간 생산연령인구는 250명 감소, 고령인구는 452명 증가

- 베이비붐세대가 고령인구로 이동하는 2020년대에는 연평균 -33만 명, 2030년대는 연평균 -52만 명씩 감소할 전망
- 고령인구는 2017년 707만 명에서 2025년에 1,000만 명을 넘고, 2067년에는, 827만 명까지 증가할 전망

<그림 3> 고령화 사회 인구구조 변화 <1960~2067년>



자료: 통계청(2019), 장래인구추계 1960~2067

- 유소년인구는 2017년 672만 명에서 2030년 500만 명, 2067년 318만 명으로 감소할 전망



- 2017년과 2067년의 연령별 인구 구성비를 보면, 15~64세 생산연령인구 비중은 감소(73.2%→45.4%), 65세 이상 고령인구 비중은 증가(13.8%→46.5%), 0~14세 유소년인구 비중은 감소(13.1%→8.1%)할 전망

<그림 4> 연령별 인구구조, 인구구성비 <1960~2067년>



자료: 통계청(2019), 장래인구추계 1960~2067

#### 나) 연령별 콘텐츠 소비 트렌드 변화

□ 《트렌드 코리아 2020》에서 현대인은 다양하게 분리되는 여러 개의 정체성을 가짐. ‘멀티 페르소나’는 소비 트렌드를 전체적으로 파악하는 중요한 키워드

- 20~30대는 환경에 따라 행동 전환이 빠르게 이루어짐
- SNS도 여러 개정을 운영, 다양한 정체성을 갖는 개인이 많아짐
- 개인의 취향이나 취미 등을 중시하는 ‘덕질(팬 활동)’ 문화가 중요한 사회가 됨
- 신 노년층 오파세대는 인터넷을 적극적으로 활용, SNS 활동을 즐기며 젊은 사람 취향에 맞춰 젊게 소비하는 특징<sup>2)</sup>을 가짐

<표 3> 트렌드 코리아가 보는 “10대 소비 트렌드”

멀티 페르소나	회사와 집의 나는 달라 ‘다중 가면’
라스트핏 이코노미	마지막 접점에서의 만족 중시
페어 플레이어	선한 영향력과 공정성 중시
스트리밍 라이프	차도 집도 물건도 ‘소유 대신 경험’ 중시
초개인화 기술	0.1명 단위로 세분된 시장
팬슈머	적극적으로 관여하는 팬+소비자
특화생존	니치한 것이 리치한 것이 된다.
오팔세대	청년처럼 소비하는 신 중년층
편리미엄	시간 아껴주는 ‘편리함’이 프리미엄
업글인간	승진보다 성장이 중요한 직장인

자료: 트렌드 코리아 2020

□ 전 연령층에 다양한 OTT 플랫폼을 통해 스트리밍 서비스를 기반으로 콘텐츠를 소비하면서 스마트폰을 통해 소비하기 쉬운 '숏폼(short-form)' 시장도 점차 확장<sup>3)</sup>

- 유튜브에 익숙해진 이용자들의 콘텐츠 소비 습관을 반영해 기존 방식을 탈피한 신선한 예능들이 등장
- 짧은 시간의 콘텐츠는 젊은 층의 트렌드와 부합하여 Z세대(1995년 이후 태어난 13~24세 청년)들이 열광

다) 5G 시대, 실감형콘텐츠 산업으로 패러다임 변화<sup>4)</sup>

□ 5G 기술이 촉발하는 신규 콘텐츠 비즈니스 기회가 온다

- 5G 통신은 기존 4G(LTE) 대비 20배의 전송속도를 제공하여 이용자 체감 전송 속도는 10배 이상이며, 전송지연(레이턴시)은 1/10 수준으로 단축하고 초당 20기가바이트의 전송능력은 8K급다면 영상에서부터 홀로그램, AR(증강현실)/VR(가상현실) 등의 사실감 높은 초고화질 서비스 실현함

2) 김난도, "2020년 핵심 키워드는 '멀티 페르소나' 2019.10.24. 중앙일보

3) <https://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=43190> 기사 인용

4) 이진서, 5G 시대의 실감미디어 콘텐츠 유통환경 및 제작기술 변화, 이슈리포트2019-22호, 2~7p.참조

- 여러 산업 분야에서 5G를 新비즈니스 기회로 주목하고 있으며 이를 활용한 교육, 쇼핑, 여행, 게임, 공연 등 실생활 밀접 분야에서 삶의 방식을 향상시킬 것으로 예상

□ 5G 기반 VR·OTT(Over The Top) 플랫폼 서비스의 출현

- 5G 등장에 따라 모바일 OTT는 대용량의 8k급 고화질, 초실감콘텐츠와 이에 따른 쇼핑 경험을 제공하는 VR OTT 플랫폼으로의 발전이 예상
- 상호작용을 극대화하여 이용자의 선택에 따라 내용의 진행과 결말이 달라지는 VR 인터랙티브(Interactive) 드라마 등의 콘텐츠를 등장

□ VR · AR과 인공지능이 결합한 인터랙티브 실감 콘텐츠를 제작

- 제작 시간이 많이 소요되는 움직이는 사람(동작, 표정, 머리카락 등)을 실사 방식으로 짧은 시간에 제작하여 단기간에 다량의 콘텐츠 확보 가능
- 실사 동영상에서 변환된 대용량 3D 오브젝트는 5G 엣지 클라우드 컴퓨팅을 적용하여 AI 기반의 인터랙티브 콘텐츠 서비스 가능

<그림 5> Volumetric Content의 자동화 제작 과정



자료: 5G 시대의 실감미디어 콘텐츠 유통환경 및 제작기술 변화, 이슈리포트2019-22호, 5p

□ 초실감 미디어 제작기술과 콘텐츠의 접목은 5G 통신 이용 확대와 VR/OTT 서비스의 성장에 기여

- 인공지능과 연계된 Volumetric 콘텐츠는 교육 훈련, 쇼핑, 국방, e스포츠, 원격 진료 등 상호작용이 중요한 다양한 분야에서 활용될 것으로 예상

- Volumetric 콘텐츠는 실감 콘텐츠 생성의 핵심 제작기술로 발전할 것으로 예상되며 향후 인공지능 기술과 결합을 할 경우 라이프 스타일을 크게 향상

<그림 6> 초실감 미디어 제작기술의 활용 분야



자료: MS Mix Capture Studio 영상

□ 5G 환경의 가상 스튜디오는 실사 기반의 VR 쇼핑, AR 패션쇼 등 활용 분야 다양

- 공연 등의 이벤트에서 사전제작 된 증강현실 콘텐츠와 실사의 합성은 네트워크의 저지연성을 필수로 하며, 5G망을 통해서만 구현 가능

<그림 7> AR 캐릭터와 실제 아이돌의 공연  
(2018 LOL(League of Legend) 결승전, YouTube 1억 뷰)



자료: 5G 시대의 실감미디어 콘텐츠 유통환경 및 제작기술 변화, 이슈리포트2019-22호, 7p

라) 여가 생활과 콘텐츠 소비 확대

□ 여가 시간 점유율 경쟁으로 플랫폼이 변화되는 양상<sup>5)</sup>

- 이흥주 한국IT직업전문학교 교수는 오락실에서 혼자만 하던 게임이 가정에서

5) 이주환, <http://www.thegames.co.kr> 더게임즈, 2019.11 기사 참조

가족들과 함께 즐기는 여가문화로 달라졌고, 또 PC방 문화 탄생이나 팀 형태의 게임으로 형성된 게임공동체 문화 등도 진화의 사례라고 설명

- 스마트폰의 시대에서는 ‘하는 게임’에서 ‘보는 게임’으로 플레이 형태가 달라지고 더 나아가 게임방송과 같이 관람하는 게임 행태가 탄생하며 콘텐츠 소비 방법이 변화됨
- 구글 스타디아, 각 통신업체들의 클라우드 게임 서비스 등 새 플랫폼이 본격적으로 자리를 잡고 영업 활성화, VR 등 실감형콘텐츠에 대한 기대가 높은 편임

□ 여가 생활에 대한 욕구가 예전보다 커지고, 관련 정보를 탐색할 수 있는 경로가 많아짐

- 시장조사 전문기업 ‘엠브레인 트렌드모니터’가 전국 만 16~64세 남녀 1천 명을 대상으로 연극·뮤지컬·오페라 등 ‘관람문화’에 대해 인식 조사를 한 결과, 전체 10명 중 6명이 관람문화를 덜 어렵게 생각하는 것 같다는 의견(60.7%)을 나타냄
- 남성(80%)보다는 여성(93.2%)이 다양한 관람문화를 즐기고 싶은 마음을 더욱 많이 내비쳤으며, 중장년층의 고급문화 수요(10대 73.7%, 20대 87.6%, 30대 85.4%, 40대 84.2%, 50대 90.1%, 60대 91.8%)가 더욱 큰 편임

□ 대체 휴일과 여가 생활 확대로 집 근처 ‘복합쇼핑몰’에서 원스톱으로 여가 생활을 즐기는 수요가 증가

- ‘복합쇼핑몰’은 백화점과 대형마트, 근린생활시설, 식당 등을 한곳에 모아 쇼핑, 문화, 레저, 힐링 등을 원스톱으로 즐길 수 있는 공간으로 여가 콘텐츠 활성화가 이루어짐

<그림 8> 향후 관람 의향이 있는 콘텐츠



자료: 영남일보 2020.1.16. (중복응답, 단위:%)

#### 마) 한류와 문화콘텐츠의 확산과 한류 콘텐츠산업 변화

##### □ 한류와 K-POP이 아시아권을 넘어 미국과 유럽, 남미 등 비아시아권 국가로 확산

- 한국콘텐츠진흥원에 따르면 한국의 콘텐츠 수출 규모는 2009년 26억 870만 달러에서 2017년에는 88억 1,444만 달러로 증가. 2013년 987개였던 한류 동호회는 2018년 1,843개로 증가했고 회원 수도 928만 명에서 8,919만 명으로 10배 가까이 성장
- 방탄소년단(BTS)이 한국 최초 빌보드 2관왕 달성으로 주류 음악시장에 진입했고, 봉준호 감독의 영화 ‘기생충’은 2019년 칸 영화제 황금종려상과 아카데미 작품상과 감독상, 국제영화상, 각본상 4관왕을 수상하며 한국 콘텐츠의 스토리텔링 능력을 입증

##### □ 한국에 대한 이미지의 변화

- 한국 하면 떠오르는 이미지 1위는 ‘K-Pop(16.6%)’이다. 지난 6차 조사에서 응답 비율이 크게 감소했던 ‘K-Pop’이 다시 1위로 상승. 그 외의 연상 이미지들은 모두 10% 이하로 나타남
- K-Pop을 가장 선호하고 북한, IT 산업 그리고 드라마, 한식으로 2017년 11월 7차 조사에서 나타남



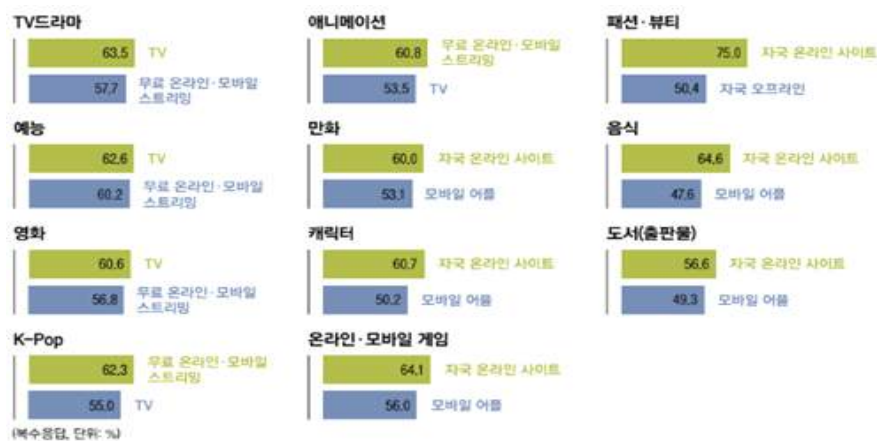
<그림 9> 한국의 연상 이미지 연도별 순위



자료: 2018 글로벌 트렌드 참고

- 영상콘텐츠 영역(드라마, 예능, 영화)은 여전히 TV를 통해 콘텐츠를 시청하는 비중이 가장 높았으나, 2016년에 비해 온라인·모바일 스트리밍 이용자가 증가. 애니메이션과 음악은 무료 온라인 스트리밍, 캐릭터·만화·게임·도서는 온라인을 통해 콘텐츠를 접하는 비중이 가장 높아짐

<그림 10> 한류 콘텐츠 접속 경로



자료: 2018 글로벌 트렌드 참고

- 한류 콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 긍정 인식 비율은 온라인 모바일 게임과 K-POP, 예능프로그램, 애니메이션/만화/캐릭터 순으로 긍정적인 반응을 보임

<표 4> 한류 콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 긍정 인식 비율

	TV 드라마	예능 프로그램	영화	음악 (K-Pop)	애니메이션/ 만화/캐릭터	온라인/ 모바일 게임	패션/ 뷰티	음식	도서 (출판물)
한국은 경제적으로 선진국이다	68.2	70.8	69.7	66.2	68.6	70.4	70.5	66.6	71.3
	74.5	79.3	74.6	76.4	75.2	76.1	75.8	72.3	76.6
한국은 국제적인 차 원의 사회공헌 활동 에 참여하고 있다	56.9	90.4	58.8	56.1	60.1	61.0	61.3	54.5	64.1
	67.1	72.0	67.2	68.0	67.3	68.0	67.8	65.7	73.0
한국은 우리에게 우호적인 국가이다	53.2	57.3	58.6	54.2	58.4	57.2	58.9	55.6	58.5
	64.0	65.7	64.2	65.6	65.1	66.5	64.4	64.0	71.2
한국은 경쟁국이긴 아닌 협력국이다	52.5	55.6	55.2	50.7	55.6	54.9	58.9	52.3	59.5
	62.2	63.8	62.2	64.0	63.1	63.9	62.8	61.4	69.0
한국은 호감이 가 는 국가이다	62.3	65.3	6.3	62.9	65.2	65.6	69.9	65.3	70.0
	73.8	76.6	73.2	73.9	75.0	74.7	72.7	70.4	79.0
한국은 문화 강국 이다	46.5	50.9	49.0	46.4	51.5	49.9	53.2	46.6	57.0
	59.3	61.9	58.8	61.2	60.4	61.0	61.6	59.0	66.6

자료: 2018 글로벌 트렌드 참고 (n=7,800, 단위: Top 2%)

#### 바) 사회 및 문화 환경 분석의 시사점

- 한국의 생산연령인구(2017년) 비중은 73.2%로 OECD 국가(2015년) 중 가장 높은 수준이나, 2065년(45.9%)에는 가장 낮아질 전망
- 새로운 실감 제작기술을 접목한 라이프 스타일 형 콘텐츠 도래 예상
  - 5G 통신의 대용량 콘텐츠 전송과 실시간에 준하는 반응속도로 인해 스토리텔링 중심의 VR 상호작용 콘텐츠 서비스 등장 전망
  - 새롭게 등장한 실감 콘텐츠 제작기술은 인프라 구축과 동시에 제작 전문 인력을 병행하여 조기에 확산할 수 있도록 구축<sup>6)</sup> 방안 모색
- 대체 휴무와 삶의 질의 향상으로 문화산업이 발달하고 문화행사들이 늘어나면서 다양한 문화체험을 할 수 있는 공간과 콘텐츠들이 많이 개발되고 있지만, 지속적이지 못해 관리와 활용이 어려움

6) 이진서, 5G 시대의 실감미디어 콘텐츠 유통환경 및 제작기술 변화, 이슈리포트2019-22호, 8p. 참조



- 각 지역마다 문화적 자원을 콘텐츠화 시켜 주민들이 참여도가 높아지고, 관광수요가 늘어나게 함으로써 레저나 문화생활을 향유할 수 있는 적극적인 개발이 필요
- 비영어권 작품인 '기생충'이 '백인 오스카'라고 불렸던 아카데미에서 주요부문상인 각본상, 감독상 외에 국제영화상까지 4개 부문을 수상하며 언어도 인종도 나라도 초월한 강력한 힘을 발휘
- BTS 한류 열풍에 이어 영화도 주목을 받았고 새로운 이정표가 되어 매력 있는 우리만의 스토리 발굴이 중요하며 세계적인 콘텐츠 창작 공간을 마련하여 디지털 한류의 기반이 필요

## 나. 문화콘텐츠산업의 흐름(변화)

### 1) 국·내외 동향

#### 가) 해외

##### □ 글로벌 콘텐츠 시장의 지속적인 성장 전망

- 세계 콘텐츠산업의 시장규모는 1조 9,860억 달러로 자동차(1.3조 달러), IT(9천억 달러)를 능가하는 고성장·고부가 가치 산업
- 인쇄 부문의 하락세가 지속되고 있는 출판물 제외된 모든 산업 분야에서 증가세를 보일 전망
- 2018년 기준 세계 콘텐츠 시장에서 산술합계 기준 약 30.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있는 지식 정보 시장은 모바일과 유선 인터넷 접속 시장이 전년 대비 447억 6,200만 달러 증가함에 따라 성장세를 이어나감

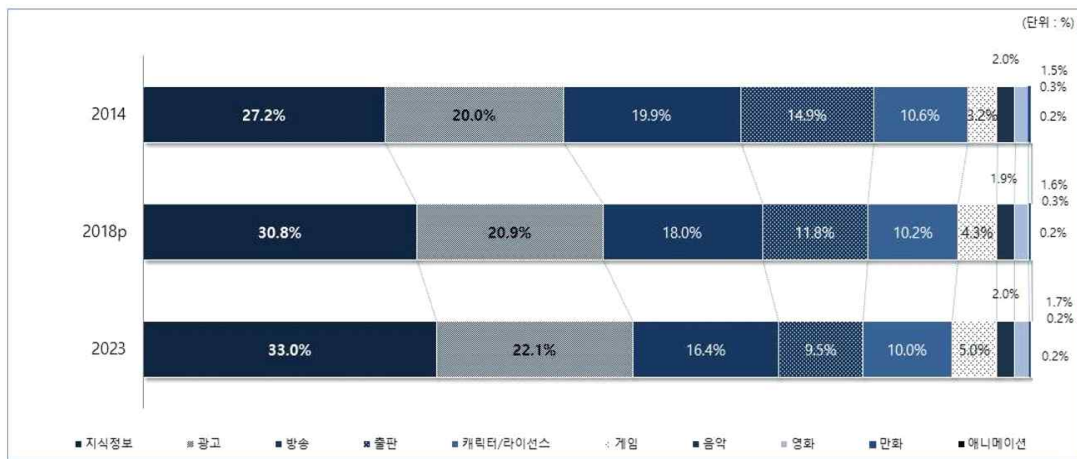
<표 5> 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망

[단위: 억 달러, %]

구분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2018-23 CAGR
출판	3,379	3,349	3,330	3,285	3,256	3,233	3,210	3,188	3,166	3,143	-0.71
만화	77	72	78	76	80	81	81	81	81	81	0.09
음악	449	460	482	509	538	567	595	618	637	652	3.92
게임	730	842	969	1,106	1,196	1,301	1,395	1,483	1,568	1,652	6.67
영화	344	392	406	424	448	471	491	515	534	555	4.39
애니메이션	44	51	70	52	47	49	50	52	54	56	3.52
방송	4,525	4,657	4,816	4,882	4,958	5,016	5,144	5,222	5,333	5,426	1.82
광고	4,546	4,775	5,070	5,348	5,765	6,109	6,475	6,765	7,062	7,309	4.86
지식정보	6,172	6,753	7,360	7,999	8,501	9,006	9,515	10,009	10,490	10,942	5.18
캐릭터/라이선스	2,415	2,519	2,629	2,716	2,803	2,898	2,999	3,101	3,207	3,318	3.43
산술합계	22,680	23,871	25,209	26,398	27,592	28,733	29,955	31,035	32,134	33,131	-
합계	18,969	20,165	21,465	22,731	23,912	25,045	26,214	27,287	28,352	29,335	4.17

자료: PwC(2019), ICv2(2019), SNE(2019), (2019), BoxOffice Mojo(2019), LIMA(2019)

<그림 11> 세계 콘텐츠 시장 산업별 점유율, 2014 vs 2018 vs 2023



자료: 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠시장 분석

- 콘텐츠 시장 규모 3개 국가 성장 전망으로, 2018년도 전 세계 최대 콘텐츠 시장은 미국으로 8,414억 8,000만 달러 규모로 집계되며 2023년 약 10,077억 달러로 성장 전망
- 다음으로 콘텐츠 시장 규모 2위 중국이 2018년 기준 3,407억 300만 달러에서 2023년 4,485억 달러로 성장 전망
- 3위 일본은 2018년 기준 1,889억 달러로 2023년 2,125억 달러로 성장 전망

<표 6> 국가별 콘텐츠 시장 규모 및 전망

[단위: 억 달러, %]

순위	국가	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2018-23 CAGR
1	미국	7,056	7,395	7,740	8,046	8,415	8,764	9,131	9,455	9,779	10,077	3.67
2	중국	1,934	2,299	2,710	3,143	3,407	3,653	3,883	4,097	4,302	4,485	5.65
3	일본	1,656	1,697	1,771	1,832	1,889	1,939	1,993	2,037	2,083	2,125	2.38
4	독일	989	1,022	1,056	1,082	1,114	1,146	1,182	1,215	1,246	1,278	2.78
5	영국	852	899	935	978	1,026	1,068	1,111	1,150	1,188	1,221	3.54
6	프랑스	696	712	731	747	768	788	809	829	847	865	2.42
7	한국	506	522	542	588	623	656	692	727	762	795	5.01
8	캐나다	473	499	521	543	566	588	611	634	656	678	3.69
9	이탈리아	393	407	422	441	462	485	509	531	554	575	4.46
10	브라질	313	331	350	382	407	432	460	487	514	539	5.80

자료: 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠 시장 분석

□ 해외 콘텐츠산업 패러다임 변화

- 새로운 디바이스, 글로벌 플랫폼 등장으로 콘텐츠 소비 행태 변화
- 콘텐츠 시장 규모 1위 미국은 온라인 광고시장 확대와 인터넷 접속 디바이스 증가로 인한 유선/무선 인터넷 수익 증가 등의 영향으로 2019년 기준 전년 대비 4.9% 규모 증가

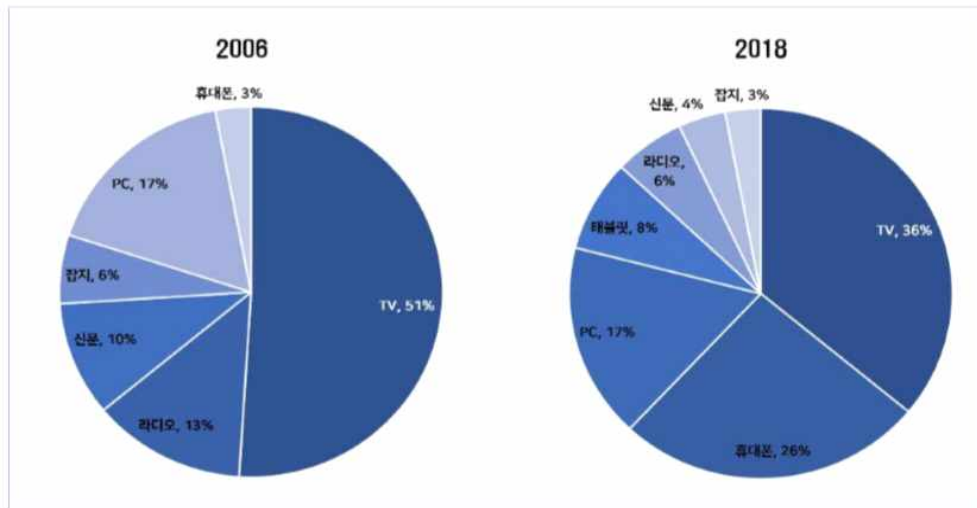
<표 7> 미국 콘텐츠 시장 규모 및 전망, 2014-2023

구분	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2018-23 CAGR(1)
출판	98,320	97,131	96,580	95,119	93,997	93,192	92,474	91,793	91,056	90,200	-0.82
만화	891	981	1,035	970	1,048	1,077	1,104	1,123	1,135	1,139	1.68
음악	16,156	16,394	17,504	19,006	20,321	21,927	23,257	24,326	25,221	25,892	4.97
게임	16,683	18,897	20,810	23,121	24,966	26,514	28,014	29,461	30,851	32,195	5.22
영화	10,479	11,171	11,423	11,221	12,030	12,106	11,932	12,150	12,351	12,543	0.84
애니메이션	1,238	1,610	2,472	1,496	1,493	1,502	1,481	1,508	1,533	1,556	0.84
방송	205,338	208,784	212,884	210,183	208,857	206,954	208,500	206,858	206,906	206,215	-0.25
광고	178,655	186,003	198,940	209,302	226,869	239,731	252,992	260,817	268,075	272,749	3.75
지식정보	198,968	214,634	224,581	236,526	249,213	263,918	280,091	297,016	314,418	331,797	5.89
캐릭터/ 라이선스	133,267	137,974	144,516	149,633	154,272	159,605	164,999	170,539	176,299	182,246	3.39
산술합계	859,994	893,579	930,745	956,577	993,066	1,026,527	1,064,845	1,095,592	1,127,844	1,156,533	3.09
합계	705,558	739,457	774,031	804,627	841,480	876,391	913,099	945,487	977,929	1,007,737	3.67

자료: PwC(2019), ICv2(2019), SNE(2019), 公益社団法人全国出版協会, 『出版月報』(2019), BoxOffice Mojo(2019), LIMA(2019)

- 3위 일본의 미디어 플랫폼 이용 형태도 전통적인 미디어 매체인 TV 이용이 감소하고, 스마트폰과 태블릿 PC 등 모바일 매체를 활용한 미디어 이용 행태 증가
- 영향력을 확대해가는 중인 OTT 및 SVOD 서비스 업체(넷플릭스, 훌루, 디즈니 플러스 등)의 성장에 힘입어 애니메이션 시장의 경우 기존의 극장 상영 중심, TV 편성 중심 소비행태에서 디지털 배급과 스트리밍 중심의 소비 및 공급 형태로 재편

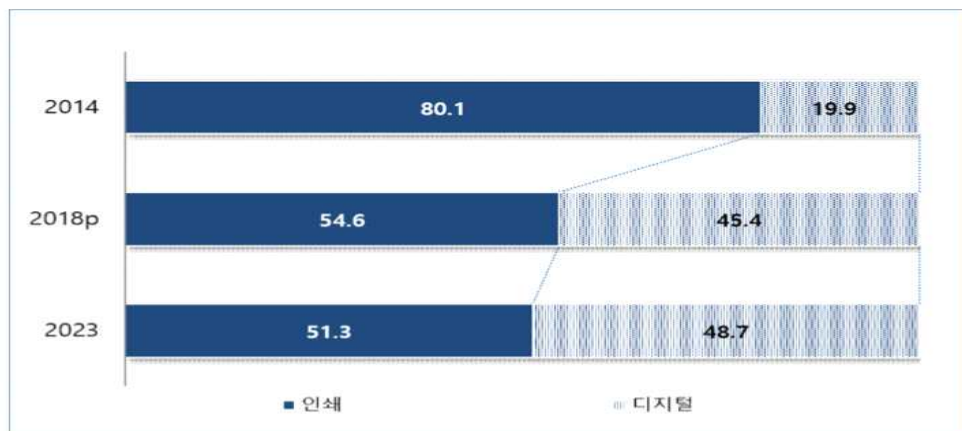
<그림 12> 일본 미디어 이용자의 미디어 매체별 이용 비중 비교



자료: TAMKO, MEDIA AND THE JAPANESE CONSUMER IN 2019, 2019. 1. 10

- 영향력을 확대해가는 중인 OTT 및 SVOD 서비스 업체(넷플릭스, 훌루, 디즈니 플러스 등)의 성장에 힘입어 애니메이션 시장의 경우 기존의 극장 상영 중심, TV 편성 중심 소비행태에서 디지털 배급과 스트리밍 중심의 소비 및 공급 형태로 재편
- 미국의 OTT 시장이 2023년까지 연평균 10.35% 성장하며 향후 미국 방송 시장의 성장을 주도하는 핵심 영역 전망되며, 중국은 OTT 시장이 2023년까지 연간 20.48% 성장을, 일본은 OTT 시장이 2023년까지 연평균 12.07% 성장을 전망하며 새로운 디바이스, 글로벌 플랫폼 등장으로 인한 콘텐츠 시장 확대 전망

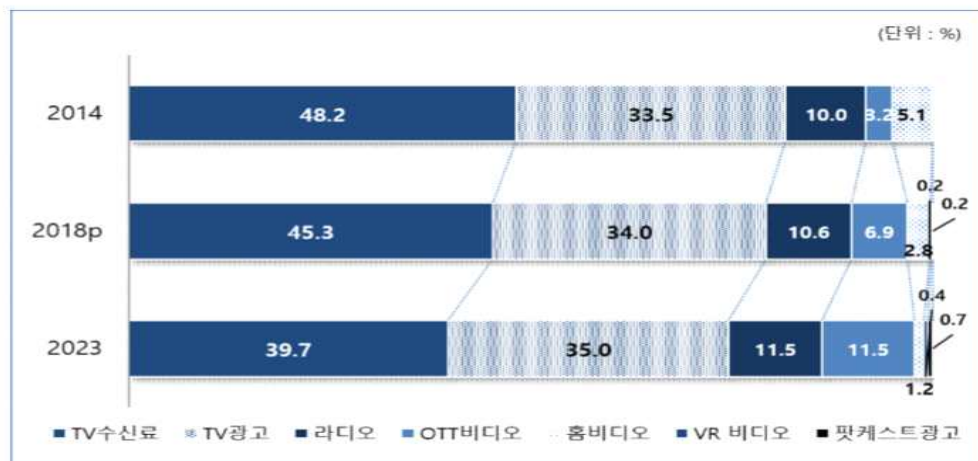
<그림 13> 미국 방송시장 부문별 점유율 비교, 2014 vs 2018 vs 2023



자료: PwC(2019)

- 2017년 일본 애니메이션 스트리밍 서비스 시장이 2016년 대비 약 13% 증가했고, 애니메이션 제작회사의 스트리밍 관련 수익도 작년 대비 13% 증가인 136억 엔에 도달하며 스트리밍 시장의 존재감이 증가
- 일본 만화시장에 온라인 만화가 시장을 주도하기 시작하며 연평균 0.3% 성장률을 보이며 2023년 50억 5,800만 달러 성장 전망

<그림 14> 일본 만화시장 부문별 점유율 비교, 2014 vs 2018 vs 2023



자료: 한국콘텐츠진흥원, 2019 해외 콘텐츠 시장 분석

- 향후에도 개발도상국 중심의 인터넷 보급률 증가, 스마트 보급으로 인한 모바일 인터넷 사용 증가, 향후 모바일 인터넷의 핵심으로 등장할 5G 서비스 등에 힘입어 인터넷 접속 시장 성장세 유지 전망
- 불특정 다수를 대상으로 하는 콘텐츠 유통체계가 빅데이터 등을 활용한 개별 고객의 취향 맞춤형 유통으로 변화되고 개인이 각자 보유한 기기로 시공간의 제약 없이 콘텐츠를 소비할 수 있게 되며 콘텐츠 수요 확대 전망
- 글로벌 플랫폼을 통해 전 세계가 실시간으로 연결되는 ‘초연결 사회(Hyper-connected society)’에서 콘텐츠는 소비자 접점을 확보하는 핵심으로 연관 산업을 선도할 전망

#### □ OTT 서비스 경쟁 심화 전망

- 디즈니의 21세기 폭스(21st Century Fox)를 통해 스트리밍 서비스 ‘디즈니

플러스'를 시작하며, 넷플릭스에 제공하던 마블(Marvel)의 인기 콘텐츠 공급을 중단하고 디즈니 플러스용 독점 오리지널 콘텐츠 제작에 나설 계획을 밝힘

- 워너미디어(WannarMedia)를 인수한 AT&T가 2020년 초에 자체 OTT 서비스인 'HBO 맥스(HBO Max)를 런칭하여 넷플릭스에서 높은 인기를 얻고 있는 '프렌즈(The Friends)를 독점 제공할 것이라 밝힘
- 이는 SVOD 방식의 OTT 서비스 간 경쟁력 있는 요금 책정과 치열한 오리지널 킬러 콘텐츠를 앞세운 경쟁 심화 전망

#### □ 콘텐츠 IP 활용 증대

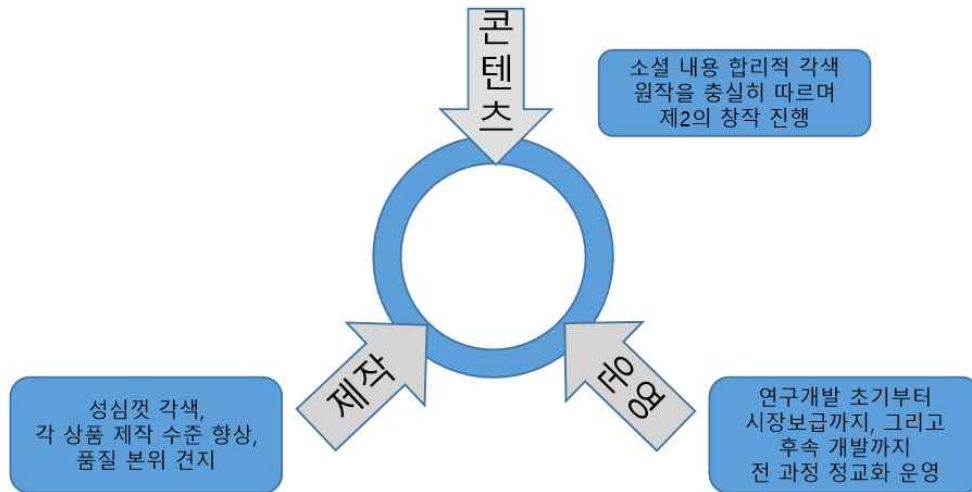
- IP를 통해 영화·드라마, 게임, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠 형식을 서로 연계시켜 다원화된 표현형식 및 개발 방식으로 다양한 사용자의 니즈를 충족
- 원작 팬과 높은 지명도를 보유한 IP는 마케팅 비용을 절약해 줄 뿐만 아니라, 낮은 리스크, 높은 회수율이 특징
- 중국은 IP 각색 애니메이션이 기술의 전공에 있기 때문에 다자 간의 협동 참여, 공동 개발을 유도할 전망
- 인기 만화들이 TV 시리즈로 제작되면서 다양한 콘텐츠로 발전할 수 있는 가능성을 보여주었고, 일본뿐 아니라 본격적인 성장세를 보이며 전 세계 만화시장에서 큰 비중을 차지

#### <사 례>

-중국의 <연희공략>, <인민의 명의>, <환락송>, <심리죄>, <법의 진명>, <고동국중국> 등 웹소설/웹툰 등 기존 IP를 활용하면서 탄탄한 스토리를 보여준 드라마의 높은 시청률 기록

-2018년 하반기 북미 내 박스오피스 1위를 기록한 <주먹왕 랄프 2: 인터넷 속으로>는 게임을 원작으로 신선한 스토리를 더해 전 세계적 흥행에 성공

<그림 15> IP 산업 발전에 따른 운영 모형



자료: 한국콘텐츠진흥원, 중국심천 콘텐츠산업동향(2018년, 13호)

- 이는 기존 IP 원작의 팬들과 일반 시청자 두 타깃의 시청자 사이에서 균형을 잘 이룬 결과물
- 따라서 넷플릭스, 디즈니 등 글로벌 기업들의 OTT 플랫폼 확대 추세 속에서 독자의 반응을 미리 감지할 수 있는 만화·웹툰의 우수 IP 확보를 위한 경쟁 심화
- IP 산업이 발전함에 따라 운영은 콘텐츠, 제작, 유통 등 측면에서 더욱 정교해질 필요가 있으며, 원작 줄거리에 대한 고도의 환원, IP 개발 전 프로세스의 정교화 운영 및 각색 상품의 품질 본위에 의거하여 IP 가치를 최대화하고, 전 차원적으로 어시스트하고, 브랜드 효과를 창출해야 함

#### □ 융합 산업 대두

- 디지털 기술 접목으로, AR 기술은 전자상거래 및 하드웨어, 광고 산업 등에서 확대되고, VR 기술은 게임 산업을 중심으로 하드웨어, 위치 기반 가상 여행 등에서 시장 규모가 확대될 것으로 전망
- 특히 게임 업계에서의 VR(Virtual Reality, 가상현실), AR(Augmented Reality, 증강현실) 기술에 대한 관심과 투자가 급격히 증가하는 추세



- 가상현실 접목 사례 증가로 관객의 몰입도를 높이고 작품의 주제의식을 효과적으로 전달하는 방법으로 가상현실이 도입되고 있음

□ 해외 축제 사례 ①, <프랑스 앙굴렘 국제만화축제>

- 1974년 앙굴렘시 지원을 시작으로 1980년대 프랑스 정부가 지원하여 프랑스 5대 국제 문화행사로 성장
- 1990년 프랑스 국립만화이미지센터가 앙굴렘 시에 설립되어 만화도서 박물관 및 만화박물관을 운영하고 있고, 국립게임학교, 유럽 만화 이미지 학교가 설립 되었으며, 1998년부터는 국제애니메이션 기술포럼(FITA)가 개최
- <앙굴렘 국제만화축제>에서 출판사가 편집한 대표작들의 작가들이 관객들에게 그림 사인회를 하는데, 이 사인을 받기 위해 관람객들은 형장에서 책 구입
- 이로 인해, 출판사와 작가는 홍보와 판매 이익, 작가의 서비스는 앙굴렘 체류 비용 제공 형태의 보상, 관람객은 작가의 그림을 가지며, 창작(작가)→출판(출판사)→유통(유통사)→판매(서점)→서비스(도서관 사서 및 연구자, 행정 직원) 다섯 가지 차원의 각 전문가 그룹들이 축제에 참여하는 만화산업의 선순환 구조 형성
- 만화도시로서의 앙굴렘시는 국립 만화기관으로서의 ‘CIBDI(창작지원관, 레지던시, 국립 만화 박물관, 최대 규모의 만화도서관 및 아카이브 포함)’, 파리를 제외한 두 번째 문화산업 클러스터로서의 ‘마즐리스(Magelis)’, 고등학교에서 부터 대학교, 석·박사 과정을 수강하는 것이 가능한 교육기관을 보유하여 <앙굴렘 국제 만화 축제>를 교육적, 문화적, 산업적 가치를 경험하게 함

<사 례>

-영국 BBC는 시리아 난민들이 유럽으로 탈출하는 과정을 체험할 수 있는 가상현실 애니메이션 ‘위 웨이트(We, Wait)’를 제작하여 VR 디바이스를 통해 보트에 탑승하는 경험을 함으로써 난민들의 공포와 긴장감을 공감할 수 있도록 함

-구글은 낡은 차에서 생활하면서 전국을 여행하는 아버지와 딸의 이야기를 360° 가상현실로 체험할 수 있는 애니메이션 ‘펄(Pearl)’을 제작해 2017년 오스카 단편 애니메이션부문 최종 5개 후보작에 오르기도 함

□ 해외 축제 사례 ②, 미국 텍사스 <SXSW: South by Southwest>

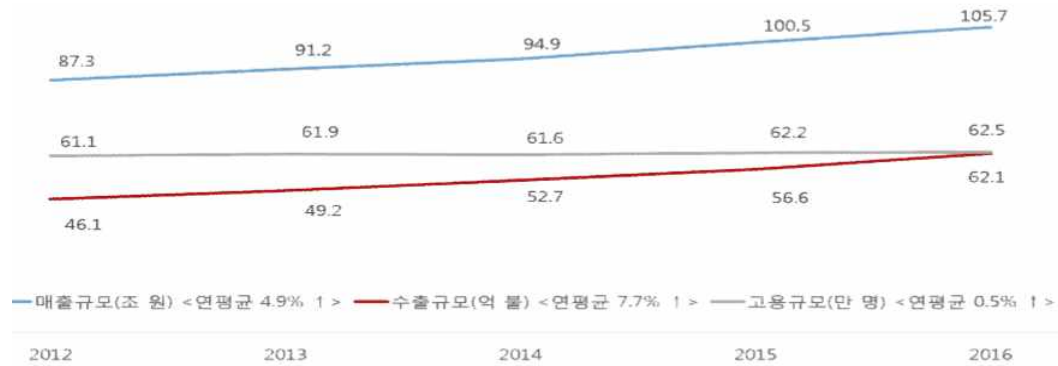
- 텍사스 주에서 세계 음악계의 고립되어 있는 문제를 해결하기 위해 오스틴 시를 비롯한 다양한 이해관계자들이 협력해 지역 내 뮤지션들의 외부 진출과 음악 관련 산업의 활성화를 도모하기 위해 기획된 축제
- 음악 축제로서의 SXSW는 음악 산업, 음악 비즈니스 성격의 ‘종합 음악 비즈니스’ 형태의 축제로 발전해, 현재는 100여 개의 공연장에서 50여 개국 2만여 명의 음악 관계자들과 약 2,300팀의 뮤지션이 참가해 오스틴 경제에 가장 큰 부분을 차지하는 축제로 성장
- 1994년부터 음악, 영화, 멀티미디어의 세 축으로 진행되어오다가 1990년대 말부터 디지털 환경의 급격한 변화에 부응해 멀티미디어 부문의 명칭을 인터랙티브 부문으로 변경
- 오늘날 SXSW는 전 세계의 혁신적인 음악인, 영화인, 창업자들이 모여 아이디어를 공유하는 행사로 발전하고 있으며, 세계 각지의 뛰어난 스타트업들이 모여 각각 회사의 제품과 기술력을 알리고 자유롭게 교류하는 창意的 장이 되고 있음
- 최근 SXSW Inc는 기존의 SXSW 이외에 세 종류의 컨퍼런스가 열리는데, 컨퍼런스로서 SXSW Edu는 교육 혁신에 대해, 그리고 SXSW Eco는 환경을 주제로, 라스베이거스의 SXSW V2V 컨퍼런스에서 스타트업의 재능을 발굴해 네트워킹하는 파이낸싱 축제로 구성하며 융·복합적인 크리에이티브 축제로 발전

나) 국내

□ 콘텐츠 시장의 지속적인 성장 전망

- 최근 5년간('12~'16) 콘텐츠산업 성장률은 연평균 4.9%로, 전체 산업 성장률인 1.5%를 상회하는 안정적인 성장 지속

<그림 16> 국내 콘텐츠산업 규모 추이



자료: 문화체육관광부, 「2016년 콘텐츠산업 통계조사」; 한국콘텐츠진흥원, 「2016년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」

- 최근 5년간 콘텐츠산업 매출(연평균 증가율)이 4.9%로 전체 산업의 1.5%이며, 수출(연평균 증가율)은 7.7%로 전체 산업의 2.5% 성장
- 2017년 콘텐츠산업 매출액은 2016년 106조 1,163억 원에서 7조 1,002억 원 (6.7%) 증가한 113조 2,165억 원으로 나타남
- 2013년부터 2017년까지 연평균 증감률을 살펴본 결과 출판 산업을 제외한 10개 산업의 매출액 증가

<표 8> 콘텐츠산업 매출액 현황

[단위: 백만 원]

구분	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년 대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	20,799,789	20,586,789	20,509,764	20,765,878	20,755,334	18.3	△0.1	△0.1
만화	797,649	854,837	919,408	976,257	1,082,228	1.0	10.9	7.9
음악	4,277,164	4,606,882	4,975,196	5,308,240	5,804,307	5.1	9.3	7.9
게임	9,719,683	9,970,621	10,722,284	10,894,508	13,142,272	11.6	20.6	7.8
영화	4,664,748	4,565,106	5,112,219	5,256,081	5,494,670	4.9	4.5	4.2
애니메이션	520,510	560,248	610,175	676,960	665,462	0.6	△1.7	6.3
방송	14,940,939	15,774,634	16,462,982	17,331,138	18,043,595	15.9	4.1	4.8
광고	13,356,360	13,737,020	14,439,925	15,795,229	16,413,340	14.5	3.9	5.3
캐릭터	8,306,812	9,052,700	10,080,701	11,066,197	11,922,329	10.5	7.7	9.5
지식정보	10,388,176	11,343,642	12,342,103	13,462,258	15,041,370	13.3	11.7	9.7
콘텐츠 솔루션	3,437,787	3,894,748	4,311,563	4,583,549	4,851,561	4.3	5.8	9.0
합계	91,209,617	94,947,227	100,486,320	106,116,295	113,216,467	100.0	6.7	5.6

자료: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2019), 「2018 콘텐츠산업 통계」

- 2017년 콘텐츠산업의 수출액은 88억 1,444만 달러로 전년 대비 46.7% 증가했고, 2017년 수입액은 12억 436만 달러로 전년 대비 4.2% 증가

<표 9> 콘텐츠산업 수출입액 현황

[단위: 천 달러]

구분	수출액							
	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	비중(%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
출판	291,863	247,268	222,736	187,388	220,951	2.5	17.9	△6.7
만화	20,982	25,562	29,354	32,482	35,262	0.4	8.6	13.9
음악	277,328	335,650	381,023	442,566	512,580	5.8	15.8	16.6
게임	2,715,400	2,973,834	3,214,627	3,277,346	5,922,998	67.2	80.7	21.5
영화	37,071	26,380	29,374	43,894	40,726	0.5	△7.2	2.4
애니메이션	109,845	115,652	126,570	135,622	144,870	1.6	6.8	7.2
방송	309,399	336,019	320,434	411,212	362,403	4.1	△11.9	4.0
광고	102,881	76,407	94,508	109,804	93,230	1.1	△15.1	△2.4
캐릭터	446,219	489,234	551,456	612,842	663,853	7.5	8.3	10.4
지식정보	456,911	479,653	515,703	566,412	616,061	7.0	8.8	7.8
콘텐츠 솔루션	155,201	167,860	175,583	188,495	201,508	2.3	6.9	6.7
합계	4,923,100	5,273,519	5,661,368	6,008,063	8,814,441	100.0	46.7	15.7

자료: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2019), 「2018 콘텐츠산업 통계」

- 2017년 콘텐츠산업의 부가가치액은 2016년 42조 7,910억 원에서 1조 4,388억 원 증가한 44조 2,298억 원으로 나타났으며 부가가치율은 39.1%로 나타남

#### □ 국내 콘텐츠산업 패러다임 변화

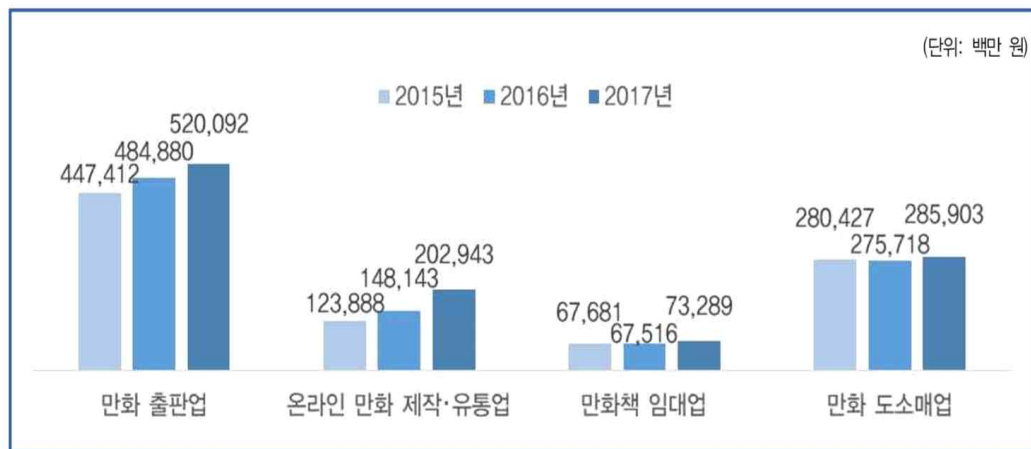
- 모바일 보급 확대에 따라 유튜브와 같은 플랫폼 영향력이 확대되고, 1인 미디어와 다중채널 네트워크(MCN) 영역도 급속도로 확산하는 추세
- 최근 MCN 분야에서의 IP 활용 성공사례가 많으며, 기존 유통 체계 (방송 또는 프리미엄 OTT)에서는 흔히 볼 수 없는 짧은 콘텐츠(Short Program)에 대한 수요가 높음
- 불특정 다수를 대상으로 하는 콘텐츠 유통 체계가 빅데이터 등을 활용한 개별 고객의 취향 맞춤형 유통으로 변화되고 개인이 각자 보유한 기기로 시공간의 제약 없이 콘텐츠를 소비할 수 있게 되며 콘텐츠 수요 확대 전망

- 웹과 모바일에 특화되어 있는 짧은 에피소드의 애니메이션 제작 지원을 통해 뉴미디어를 주로 이용하는 청소년 및 청년 중심으로 타깃층을 전환하고 소재의 다양성을 통해 시장 확대 전망

#### □ 만화/웹툰/애니메이션 중심 콘텐츠산업 현황

- 2017년 만화산업의 총매출액은 1조 822억 원으로, 전년대비 10.9% 증가했고, 2015년부터 2017년까지 연평균 8.5% 증가

<그림 17> 만화산업 업종별 연도별 매출액 현황

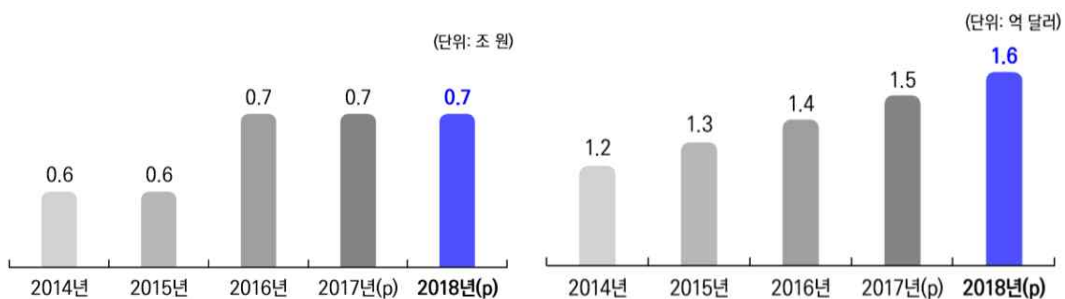


자료: 문화체육관광부, 2018 콘텐츠산업 통계조사

- 2018년 기준 만화 발행률 11.6% 증가, 웹툰 발행률 21.1% 증가
- 단행본 시장에서 올해 발행된 만화책은 3,387종으로 지난해 같은 기간 대비 11.6%(3,034종) 증가(디지털만화규장각 DB 2017.11.30.~2018.11.30. 기준)
- 웹툰 시장에서 올해 연재 중인 작품은 8,680편(웹툰 가이드 DB 2018년 11월 기준)으로 지난해 7,167편(12월 기준)에 비해 21.1% 증가
- 출판물 구매자는 여성이 많고(60.8%) 그중에서도 40대 여성이 최다 구매층(19.6%)이라는 측면(교보문고 2018년 상반기 분석 자료 기준)에서 단행본 만화 시장의 노령화 부각
- 웹툰의 최대 소비층인 10~20대 이용자의 모바일 웹 사용 비중이 증가하고 동영상 콘텐츠, 게임, SNS, 사진 앱 등으로 이용이 분산되면서 웹툰 소비층 이탈 문제 부각
- 웹툰의 생산량이 많아진 만큼 소비자의 성향에 맞는 작품을 추천해 주는 독자

- 적 비즈니스가 확대되며 맞춤형 추천 서비스는 사이트 및 앱 내에서 사용자가 머무는 시간을 최소화할 수 있고, 다른 작품의 노출 제한 가능성 부각
- 출판만화의 디지털 수익 확대와 IP를 기반으로 한 엔터테인먼트 비즈니스 확장으로 출판만화 시장의 신성장 기반이 마련될 전망
- 애니메이션 산업은 지난 5년간 소폭의 상승세를 보였던 매출액과 수출액 규모는 예년과 비슷한 추이를 보일 전망
  - 국내 애니메이션 산업의 매출액은 '18년에는 0.7조 원을 기록할 것으로 보임
  - 수출액은 '18년 전년대비 8.0% 성장한 1.6억 달러 규모의 수출액을 기록할 것으로 예상됨

<그림 18> 5년간 애니메이션 산업 매출액 추이/ 5년간 애니메이션 산업 수출액 추이



자료: 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 2018년 결산 및 2019년 전망

- 이미 시장에 안착한 성공 작품의 후속 시리즈는 지속적으로 제작될 전망이며, 기존 성공 IP의 브랜드를 확장하거나 사업을 고도화하는 방향으로 기획/제작이 진화할 것으로 전망
- 인지도를 확보한 애니메이션 IP는 뉴미디어 시리즈를 스핀오프로 제작함으로써 다양한 원도에서 노출을 극대화하는 전략을 적극적으로 시도할 것으로 전망
- 넷플릭스가 새로운 플랫폼으로 강력하게 부상하면서 오리지널 시리즈 제작에 국내 제작사가 적극적으로 협업하는 사례가 늘어나며 새로운 플랫폼을 겨냥한 작품 기획이 더욱 활발해질 전망
- 유튜브 채널의 중요성이 점차 커지면서 업계는 모바일에 최적화된 오리지널 시리즈를 다양하게 제작하여 제공하고 있음

## □ IP 융·복합 산업 성장 전망

- (경제성) IP를 활용한 콘텐츠 제작은 기획 단계에서부터 TV, 영화, 인터넷, 스마트폰, SNS 등 다양한 미디어를 동시다발적으로 활용하며, 이는 IP를 활용한 트랜스미디어 스토리텔링이 OSMU를 넘어서는 부가가치를 창출해 내는 경제성을 가짐
- (시장성) 하나의 세계를 구축하고, 이를 다양한 미디어로 표현하는 것은 소비자가 선택할 수 있는 폭이 넓고, 여러 콘텐츠를 중복 선택할 수 있다는 점에서 시장성을 가짐
- 만화·웹툰 IP를 기반으로 한 영상물 제작 활성화
  - 최근 국내에서 원작 IP가 영화나 드라마 등으로 스크린화되는 사례 중 가장 두드러지는 것은 웹툰
  - 전 세계 영상 산업을 선도하는 미국에서도 만화 원작의 IP는 영화나 드라마로 라이선싱 시 가장 선호되는 장르로 꼽힘
  - 이러한 현상은 향후에도 지속될 것으로 예상되며, 향후 콘텐츠 IP 라이선싱 활성화를 위해서는 만화·웹툰의 영상화 분야 지원이 더욱 활성화되어야 함.
- 신기술과 콘텐츠 장르의 결합
  - 국내 VR·AR 게임 시장은 2020년 5조 7,000억 원에 달할 것으로 예상되며 상용화를 앞둔 통신 기술과 결합하였을 때 시너지를 창출할 것으로 전망
  - 실감 콘텐츠 국내생산액은 2017년 1.2조 원에서 2019년 2.8조 원으로 연평균 51% 증가
  - 기술발전에 따른 5세대 통신 상용화로 VR·AR 등 실감형 문화기술을 바탕으로 표현의 한계를 극복하는 새로운 콘텐츠 수요 증가 전망
  - (수요) 5세대 통신 상용화로 실감형 콘텐츠 등 새로운 콘텐츠 수요 증가 예상
  - VR 세계시장은 2016년 39억 달러에서 2020년 1,485억 달러 전망
  - (활용) 게임, 영화 중심으로 일반 대중 대상 VR 콘텐츠 확산 및 교육·의료·영상·제조 등 다양한 분야에서 VR 활용 가능성 증대
  - (게임) VR, AR게임 등(영상) 기술 영화, 드론 영상 등(교육) e러닝, 가상훈련(국방) 군사작전 훈련(의료) 재활치료 시뮬레이션, 원격의료 등(제조 산업) 가

상 테스트, 유지 보수 정보 등

- 웹툰은 모바일로 플랫폼이 옮겨지면서 스마트폰과 관련된 기술을 이용한 컷툰, 효과툰, AR툰, 인터랙션툰 등 다방면의 기술을 접목하는 시도를 하고 있음
- 최근 증강현실(AR), 360° 파노라마, 얼굴인식 등 다양한 IT를 접목한 웹툰이 주목받으며, 보는 웹툰에서 경험하는 웹툰으로 진화 중
- TV 애니메이션 <신비아파트> IP를 활용한 증강현실 모바일게임 <신비아파트 고스트헌터>가 2019년 구글 플레이스토어의 누적 다운로드 100만 건 이상

<그림 19> 증강현실게임[신비아파트 고스트헌터]



자료: 웹사이트(신비아파트 고스트헌터) 캡처

- 새로운 시각 경험을 제공하는 VR 애니메이션도 지속적으로 제작되고 있으며 관련 하드웨어 기술 발전과 함께 점차 분명한 영역을 차지할 것으로 전망
- 게임, 영화 중심으로 일반 대중 대상 VR 콘텐츠 확산 및 교육·의료·영상·제조 등 다양한 분야에서 VR 활용 가능성 증가 전망

#### □ 새로운 유망산업 발굴 및 창의인재 수요 증대

- 웹툰, 이야기 등 콘텐츠 원천 산업 영역 개척
  - 콘텐츠산업의 원천 소재로 이용되는 웹툰·이야기의 경우, 플랫폼·제작 지원 등을 통해 산업화 견인에 기여



- 이야기 산업 활성화를 위해 우수 스토리 발굴, 경쟁력 있는 창작 인력 양성으로 콘텐츠산업의 내실 축적
- 한국 캐릭터 산업은 캐릭터의 다양화와 소비계층이 확대되며 고성장을 지속하고 있으며, 캐릭터 IP를 중심으로 다양한 사업이 전개되어 매출 증대, 캐릭터 IP 활용 비즈니스 모델이 활성화되며 캐릭터의 부가가치가 증대할 전망
- 미래 지능정보기술 및 연관 산업의 창의인재 수요 증대
  - 미래 지능정보기술 및 연관 산업과 융합에 있어서 콘텐츠의 문화예술 감수성과 창의성은 더욱 중요해질 것이며, 콘텐츠산업의 중심 역할을 수행하는 핵심 창의인재에 대한 수요는 더욱 증가
  - 콘텐츠산업에 있어서 4차 산업혁명 진전에 따라 소수 창의인재에 대한 수요 급증 전망
  - VR·AR 실감형 콘텐츠, 빅데이터, 인공지능 등 지능정보기술을 응용·활용할 수 있는 ‘기술 융합형’ 창의인재에 대한 수요 증가
  - 콘텐츠산업 전문가들은 콘텐츠 인재가 갖추어야 할 조건으로 VR, AR, 빅데이터 등 ‘지능정보 기술 역량’을 가장 우선적으로 꼽음
- 사업화 역량 인재 수요 증대
  - 금융·제조·유통·농업·관광 등 연관 산업과의 연계는 K-Culture의 글로벌 확산을 선도하는 ‘新 한류’의 핵심 조건
  - 다양한 가치사슬을 통한 수익원 확보가 디지털 콘텐츠 비즈니스의 핵심으로 대두됨에 따라, 연관 산업과의 융합을 선도할 비즈니스 역량을 갖춘 콘텐츠 인재에 대한 수요 증가
- 글로벌 콘텐츠 기업과 협업이 가능하며, 국내 소비재 기업과 해외 동반 진출을 주도할 수 있는 글로벌 역량을 갖춘 콘텐츠 인재 수요 증가
- 핵심 소비재 산업의 한류 마케팅 강화를 위해 콘텐츠-소비재 동반 진출을 추진, 2022년 한류 소비재 수출 목표 50억 달러
- 콘텐츠산업 패러다임 전환을 위해서는 창작역량, 기술 융합 역량, 사업화 역량 등 다양한 역량의 콘텐츠산업 인재가 필요

- 이들 역량을 모두 겸비한 인력 양성은 현실적으로 어려우며, 다양한 유형의 콘텐츠 창의인재가 기술·이종 산업인력과 협력을 통해 산업 발전을 주도하도록 할 필요

#### □ 콘텐츠산업의 한계

- 산업기반 취약성
  - (재원) 민간재원 조달의 어려움 (높은 리스크, 물적담보 부족 등) 및 수요 대비 부족한 정책금융으로 산업 내 연간 9,400억 원 내외의 자금조달 갭(부족액) 발생
  - '15년 기준 제조업은 GDP 대비 대출금액 비율 77.6%(GDP 418조 원, 대출금액 324.4조)인 반면, 콘텐츠산업은 27%에 불과(GDP 91.5조 원, 대출금액 24.7조 원)
  - (인프라) 콘텐츠 기업은 소규모·영세 기업 (종사자 10인 미만 업체 91.9%)으로 입주 공간·장비에 대한 수요가 높으나, 기업 지원 인프라는 부족하고 수도권에 편중
  - (인력) 좋은 콘텐츠를 만들 인력이 콘텐츠산업의 핵심이나, 산업현장이 필요로 하는 전문 인력의 부족 등 수급 불균형이 큰 문제로 지적
  - (기술) 선진국과의 기술 수준 격차가 존재하고 있으나, 전체 국가 R&D 예산 (19.6조 원) 내 문화기술 R&D는 0.3%(558억 원)에 불과
  - (불공정 관행) 제작사-유통사, 제작사-종사자, 대기업-중소제작사 간 불공정 거래·계약·고용 관행이 광범위하게 존재
- 정책적 한계
  - (지원정책) 실적·건수 위주의 예산 지원과 공급·제작 위주의 일방적 지원으로 산업기반 강화와 실질 수요 창출에 한계
  - (부처 간 협업) 미디어·콘텐츠·ICT 간 융합으로 부처 간 협력이 필수적이나, 분산된 정책 및 업무영역 간 협력 조정 시스템이 미비

## 2) 중앙부처 및 타 지자체 사례

### 가) 중앙부처

#### □ 관계부처 합동 <콘텐츠산업 3대 혁신전략>

- 전략 수립 과정 및 비전과 방향
  - 콘텐츠산업 생태계가 <기획-제작-유통-소비>의 가치사슬을 형성하며 5세대 통신 상용화로 인한 글로벌 플랫폼 성장으로 콘텐츠 생태계가 전반적으로 변화하고, 한류는 글로벌 플랫폼을 타고 지역과 언어의 한계를 넘어 세계와 실시간으로 소통하여 확산되고 있다고 산업 현황을 진단
  - 하지만 콘텐츠 기업의 영세성은 글로벌 플랫폼 시대에 경쟁력을 가진 콘텐츠 제작 및 기업·산업의 지속성장에 장애가 있고 세계 최초 5G 상용화로 시장 기반은 형성되었으나 소비를 유인할 실감 콘텐츠가 부족하며 신한류 확산 전략이 부족하다는 문제점 제기
  - 이에 따라, 콘텐츠산업 성장과 4차산업혁명 시대 콘텐츠산업의 패러다임 전환을 선도할 국가전략 필요를 추진 배경으로 ‘콘텐츠와 문화의 힘으로 대한민국 혁신성장 실현’ 비전 수립
  - ‘투자 사각지대 해소로 콘텐츠 기업의 비약적 성장 지원’, ‘실감 콘텐츠 신수요 창출로 미래 성장동력 확보’, ‘상호 교류에 기반한 신한류로 연관 산업의 성장 견인’의 3가지 방향성 수립
- 3대 전략
  - (정책금융 확충으로 혁신기업의 도약 지원) 모태펀드 문화계정 내 기획개발·제작 초기·소외 장르에 집중 투자하는 ‘콘텐츠 모험투자 펀드’ 신설해 기존 투자 사각지대를 해소하고 장르별로 분산된 투자유치 설명회(Pitching) 통합하고 투자 효과 극대화를 위한 연계 지원 사업 신설

<표 10> 모태펀드 문화계정(모험투자펀드 신설) 운영구조 및 방식

구분	목적	출자 분야(예시)	비고
일반투자펀드	산업경쟁력강화 중견기업 육성	· 뉴(NEW)콘텐츠펀드 · 기업지분투자전문펀드 · 콘텐츠 민간제안펀드	투자 자율성 강화 (주목적 투자비율 완화, 장르 제한 최소화 등)

모험투자펀드	초기단계 투자 취약장르 지원	· 제작초기/기획개발 · 애니메이션, 출판, 음원 · 소액투자 전문펀드	펀드운용 인센티브 제공 (정부출자비중 상향조정 등)
--------	--------------------	---	---------------------------------

- 유망 기업에 대한 콘텐츠 기업 특화보증 확대를 개편하고 일반 기업 보증 규모를 단계적으로 확대하여 콘텐츠기업 보증을 확대

<그림 20> 실감 기술 접목 사례



자료: 관계부처 합동, 콘텐츠산업 3대 혁신전략

- (선도형 실감 콘텐츠 육성으로 미래 성장 동력 확보) 국방 훈련·의료·교육·과학 기술 분야 실감 콘텐츠 활용, 문화 관광 체험형 콘텐츠 및 체험 공간 구축, 게임·음악·드라마 등 한류 선도 분야 실감 기술 접목을 위한 실감 콘텐츠 육성
- 이를 위해, 실감 콘텐츠 제작 인프라 구축, AR 기기(디바이스) 핵심기술 개발, 문화기술 관련 고급인재 양성 확대, 실감형 한류콘텐츠를 홍보하는 체험관과 해외 거점 공간 조성, 실감 콘텐츠 정책개발 및 규제 개선 의견수렴을 통해 산업 성장 기반 강화
- (신한류로 연관 산업의 선장 견인) 콘텐츠 수출 관련 통합정보를 제공하는 ‘콘텐츠 수출 허브’ 구축 운영, 콘텐츠 분야 번역 인력양성 프로그램 개발 및 기업인턴 지원, 해외 홍보를 위한 온라인 마케팅 지원을 통해 콘텐츠 유망 기업 및 수출 핵심요소 집중 지원
- ‘모꼬지 Korea’, ‘KCON’ 등과 연계한 콘텐츠·소비재 기업 동반진출 지원 확대, ‘K-Pop 상설공연’, ‘K-Culture 페스티벌’ ‘K-Pop 시즌’의 한류축제 운영, 방한관광객 유치 시 현지 한류관광 마케팅 강화를 통해 한류 콘텐츠 관광자원화로 방한관광객 유치
- 해외 지식 재산 보호와 공정한 노동 환경 강화, 해외 한국어 교육 지원 확대, 아시아 문화교류 강화를 통해 한류 산업·문화기반 확산

□ 한국콘텐츠진흥원 <콘텐츠산업 패러다임 전환을 위한 콘텐츠 창의인재 양성사업 중장기 발전방안>

• 전략 수립 과정 및 비전과 방향

- 콘텐츠산업은 스마트 플랫폼으로 인한 ‘초연결 사회’에서 콘텐츠가 소비자 접점을 확보하는 핵심 연관 산업을 선도, 미래 지능정보기술을 활용한 5G 생태계 콘텐츠의 중요성이 대두, 글로벌 OTT 플랫폼을 통해 新 한류 시대가 도래, 디지털 콘텐츠산업 주도 인력 양성 필요성이 대두되는 산업 현황 진단
- 콘텐츠 핵심 창의인재 양성 장애 요인, 기술 융합 창의인재 양성 장애 요인, 연관 산업선도 사업화 역량 부족, 대학 등 콘텐츠 교육기관 역량의 한계, 지역인재 및 글로벌 인재 양성의 한계라는 문제점 제기
- 이에 따라, ‘신한류 시대를 주도하는 콘텐츠 인재 양성’ 비전과 ‘콘텐츠 인력양성사업 확장 및 선순환 시스템 구축’ 목표 수립

• 전략

- (핵심 창의인재 양성) 콘텐츠산업 뿐 아니라 IT·소비재·제조·유통·공학 등 이종 산업 전공 분야, 청소년, 다양한 분야 스타트업을 대상으로 콘텐츠 관련 교육 확대를 통한 창의융합 기반 확장 및 강화
- 교육 프로그램 고도화, 핵심인재 전문교육 과정 도입, 인재 양성사업에서 배출된 우수 콘텐츠가 실제 프로젝트로 발전될 수 있도록 후속 지원 강화, 인재 양성사업의 기업 연계 강화를 통한 창의인재 양성사업 고도화
- (기술 융합 창의인재 양성) 문화적 감수성·창의력을 기반으로 창작역량을 갖춘 ‘기술 융합 창의인재’ 양성, 문화콘텐츠 산업의 창작 전문 현장 인력과 예비인력을 대상으로 기술융합 콘텐츠를 기획·창작하기 위한 창의성 배양을 통한 실감형 콘텐츠 창작 인력 양성
- 인공지능, 실감 콘텐츠 기술 분야의 석·박사 고급인재 양성사업 연계, 문화기술·콘텐츠 융합에 특화된 고급인재 양성 과정 도입, 국내·외 대학(원)과 연계를 통한 문화기술 핵심 R&D 인력 양성
- (연관 산업선도 역량 강화) 콘텐츠 IP 전문인력 양성과 콘텐츠 외에도 경영, 금융, 미디어 IT 등 연관 분야 인력으로 대상을 확대하고 인력 간 교류 활성화를 통한 IP 비즈니스 전문 인력 양성
- 콘텐츠산업 종사인력과 연관 산업 인력 교류 강화로 산업 융합의 Hub 인력

강화, 콘텐츠산업 종사자 외에도 연관 산업 예비 인력, 현장 인력으로 교육 대상 확대를 통한 산업 연계 산업화 역량 강화

- (지역 특화 및 글로벌 확장) 멘토·프로젝트·기업 수도권 확대하고 수도권 은퇴 인력 활용, 콘텐츠 기획·창작 인력 외에도 지역 연관 산업과 콘텐츠 콜라보레이션 주도를 할 수 있는 지역 사업화 인력 양성을 통한 지역 특화 인재 양성
- 해외 교류 강화를 위한 해외 시장 비즈니스 전문가들과 국내 창작 인력의 교류 활성화, 해외 비즈니스 전략적 거점의 특화교육 강화, 소비재 연계를 통한 한류 관광 콘텐츠 개발 역량 강화, 해외 현지의 한류 지원인력 양성을 통한 글로벌 한류 선도 인재 양성
- (사업체계 정비) 창의인재 양성사업 담당 조직 업무분장, 인력양성 사업 성과 관리체계 구축, 기업-대학 연계 Hub 화 집중, 관련 부처 간 협력, 중앙정부와 지자체 간의 협력, 민관 협력체계 구축을 통한 지원체계 정비를 통한 사업체계 정비

□ 관계부처 합동 <콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심 전략>

• 전략 수립 과정 및 비전과 방향

- 세계 콘텐츠 시장의 지속적인 성장 전망과 함께 국내 매출·수출·고용이 지속적으로 성장하며 향후 서비스산업 경쟁력 확보 및 일자리 창출의 핵심 요소, 세계시장 확대 및 한류 확산, 기술발전에 따른 실감형콘텐츠 가능성 증대라는 산업 현황 진단
- 하지만 재원, 인프라, 기술, 인력 등 산업기반이 현장 수요 대비 부족하고, 산업 내 구조적인 불공정 관행은 장기적 경쟁력 확보를 저해하며 산업을 뒷받침하는 지원정책 부족 및 부처 간 협업 미비 문제점 제기
- 이에 따라, ‘콘텐츠 경쟁력, 일자리와 공정 환경 선도’ 비전과 ‘2018년 대비 매출액 21.2% 성장하여 141조 원 달성’, ‘2018년 대비 수출액 34.7% 성장하여 101억 달러 달성’, ‘2018년 대비 일자리 5% 성장하여 68.3만 명 달성’ 목표 수립

• 3대 핵심 전략

- (산업 경쟁력, 글로벌 수준의 경쟁력 확보) 핵심 인프라의 전국적 지원망 구축, 시장 지향적 정책금융의 안정적 확대, 민간투자 확대를 위한 제도 정비, 콘텐츠

츠 투자 유도 및 확대, 민간 동반성장 콘텐츠 창작·창업 지원을 통해 산업수요를 반영한 인프라 및 정책금융 확충

- 산업 수요에 맞는 현장형 전문 인력 양성, 첨단 분야 신기술 전문 인력 양성 및 역량 강화, 융합형 전문 인력과 예비 인력 양성, 범부처 콘텐츠 일자리 조정·지원위원회 구성, 운영을 통해 현장맞춤형 인재 양성 및 일자리 지원 강화
- 실감형콘텐츠 시장 창출, 신기술 융합·접목 콘텐츠 육성과 체험·유통 공간 확충, 콘텐츠 IP 산업 활성화 및 아카이빙 강화, 기술·미디어 환경 변화에 대응하는 저작권 제도 개선, 문화기술 국가 R&D 단계적 확대 추진 및 R&D 생태계 구축을 통해 뉴 콘텐츠 육성 지원 및 문화기술 R&D 혁신
- (수요 확산, 신시장 확대 및 수요 창출) 향유 기회 확대와 미래형·참여형 콘텐츠를 위한 인프라 구축, 지역 맞춤형 콘텐츠 육성 및 콘텐츠 유통 기회 확대를 통해 콘텐츠 수요 창출 및 지역 콘텐츠 생태계 구축
- 업계에 실질적·종합적 정보 제공, 콘텐츠 관련 지원 기관 One-Stop 지원 시스템 구축, 콘텐츠 분야 ODA 내실화, 해외 진출 지역·방식의 다변화(다양화), FTA를 통한 콘텐츠 진출 및 저작권 보호 정책 연계 강화 통해 해외 진출 다변화 및 문화교류 확대
- 한류 연관 중소기업의 해외 진출 확대, 콘텐츠와 ICT·과학기술 동반 진출, 한류 확산 범부처 협의체 구성 및 운영을 통해 신한류 연계, 연관 산업 동반성장 지원
- (규제·제도, 공정 환경 개선과 과감한 제도 혁신) 공정한 유통환경 조성을 위한 제정 추진, 공정계약 기반 마련, 콘텐츠 분야 종사자 인권보호 및 노동환경 개선, 스크린 독과점 해소 및 콘텐츠 다양성 확보를 위한 제도 정비, 저작권 제도 개선, 신유형의 저작권 침해에 대한 보호 활동 강화, 민간 자율성을 살리는 규제·제도 혁신 등을 통해 콘텐츠산업 공정 환경 조성 and 제도 혁신

## 나) 타 지자체 사례

### □ 수원

- 수원문화재단에서 발행한 <수원문화재단 백서>에 근간
- 전략수립 과정 및 비전
  - 수원 문화재단은 문화정책사업 및 관광 활성화 사업 등을 수행하고 있으나 14

년부터 재단 정체성이 약화, 재단의 중장기 재정 및 사업 여건 악화 우려, 재단 혹은 부서에 부합하지 않은 대행사업으로 사업의 불안정성 증대, 통합적 이해관계자 네트워크 관리 미흡하다는 사업 현황의 문제점 제기

- 이에 따라, ‘(다시 찾고 싶은 수원) 문화 콘텐츠, 역사인문 등의 지역 인프라를 활용한 관광도시로서의 매력 확보’와 ‘(함께하는 문화예술) 수원시, 문화예술인, 시민, 나아가 수원을 방문하는 관광객과 함께 다양한 문화 콘텐츠 및 문화 서비스 개발·제공’ 목표 수립

## • 전략

- (생활 속 예술 환경 저변 확대) 문화예술 창작 기반 조성, 전문예술인 양성체계 구축, 수원 연극축제 활성화를 통해 문화예술 지원체계 고도화
- 지식 정보 서비스 제공, 융·복합 문화 공간 거점 역할, 전통 문화 계승·보급, 전통문화 전문 인력양성을 등을 통해 생애 주기형 문화예술교육 체계 구축
- 풀뿌리 생활문화 커뮤니티 활성화 방안 구축, 지역 문화콘텐츠 발굴 및 시민주도형 문화 활동 기반 구축, 지역별 문화콘텐츠 발굴 등을 통해 시민문화 복지 확대
- (문화예술 소통 확산) 수원 SK 아트리움 브랜드 공연 개발, 다양한 교류활동을 통한 공연장 활성화, 수원 화성을 주제로 한 지역 문화단체 문화활동 지원, 수원 연극축제 활성화 등을 통해 시민 참여형 문화예술 활동 확대
- 지역상생(지역 서점, 지역 출판 등), 시민의 문화향유 공간 발굴과 기회 확대를 통해 지역상생 문화예술 생태계 조성
- 서울, 경기지역 유관 공연장과 네트워크 형성 및 운영, 공격적인 홍보 마케팅 강화, 유관기관과의 유기적 협력체계 구축, 재단 브랜드 가치 확산을 위한 홍보사업·시스템·고객 관리 시스템 운영을 통해 대외협력 네트워크 구축 및 활용
- (수원형 전략적 관광 활성화) 수원관광 콘텐츠 발굴 육성, 수원시 캐릭터(수원이) 인지도 상승 및 다양한 캐릭터 연계 공연 콘텐츠 개발, 야간 관광과 한옥 시설을 활용한 콘텐츠 개발을 통해 문화향유 기반 관광 콘텐츠 개발
- 수원 화성 역사적 가치와 결합한 체험 중심의 현대적 유료관광 프로그램 개발, 문화재 활용사업 활성화 등을 통해 수원 화성 활용 가치 극대화
- (지속성장을 위한 조직 체질 개선) 융·복합 사업 운영 및 관리, 경영시스템 고도화, 재단 성과중심 사업 관리체계 구축과 재단의 재정 자립 확보, 내부 소통 시스템 구축, 조직의 청렴성 강화를 통한 신뢰도 상승을 통해 조직 체질 개선



<그림 21> 수원문화재단 2022 중·단기 발전계획



자료: 수원문화재단, <수원문화재단 백서- 2018~2022 중·단기 발전계획 수립 최종보고서>

## □ 인천

- 인천광역시에서 발행, <인천광역시 문화도시 종합발전 계획 2018-2022>근간
- 전략 수립 과정 및 비전과 목표
  - 인천시민의 문화/여가활동 중요 인식도에 비해 낮게 나타난 문화/여가활동 만족도로 인천시민 문화예술 수요 충족 필요, 문화유산 및 자원 확보가 타 특별·광역시에 비해 높은 반면 낮은 활용도로 문화유산을 활용한 문화 프로그램 다양화 및 활성화 고려 필요, 문화시설 현황 또한 타 특·광역시에 비해 높은 반면 낮은 프로그램 수로 공간 이용 및 활용도 제고 등의 현황 진단
  - '다양한 인천 도시 이미지를 문화도시를 통한 새로운 지역가치와 정체성 구축' 필요성 제기
  - 이에 따라, '지역 문화 패러다임 변화', '시민이 문화 주체로 활동하는 문화도시', '인천 문화도시 선행 정책의 지향점 인천 문화주권 계획' 비전과 '모두가 문화시민이 되는 도시', '문화와 역사로 자부심을 갖는 도시', '문화공간이 가까운 도시', '다양한 문화가 공존하는 도시', '문화와 산업이 연결되는 도시', '문화를 기본으로 발전하는 도시', '민관이 협업하고 정책 간 연계가 원활한 도시', '문화재원이 안정적이고 다양한 도시' 목표 수립

• 전략

- (문화 주체) 시민이 중심 주체가 되어 자발적이고 능동적인 활동을 지속할 수 있는 기반 구축, 인천문화를 창조하고 이끌어 나갈 창조인력의 창의력 강화, 시민과 예술을 연결하고 지역 문화를 매개하는 문화매개인력을 활성화를 통한 시민-창조인력-문화매개인력 간의 선순환 관계 형성

<그림 22> ‘시민-창조인력-문화매개인력’ 선순환 구조



자료: 인천광역시, 인천광역시 문화도시 종합발전계획 2018-2022

- (문화 활동) 인천의 역사 문화 가치를 예술적, 일상적 문화 활동을 통해 현재의 가치로 표출할 수 있는 기반 재조명, 인천 장소성의 발현과 함께 문화 활동의 일상화 및 국제화를 도모함으로써 문화도시 면모를 역동적으로 생성
- (문화 공간) 기존 문화공간의 운영 활성화를 비롯해 자치구별 문화 공간 편차를 해소, 인천을 대표하는 문화적 랜드마크로 활용될 전문 문화공간의 운영 전문성 제고, 인천 문화 공간 확충 및 활성화
- (문화 공동체) 문화적 가치와 미션이 다양한 문화단체와 역사 문화적 여건 등이 상이한 자치구 지역 차원에서 문화 다양성 기반을 마련하고 협력 시스템을 구축함으로써 공동체적 상생을 모색, ‘다양한 문화가 공존하는 도시’ 기반을 구축할 수 있는 계획 추진
- (문화 산업) 지속 가능한 문화생태계 구축을 위해 인천 문화도시의 경제적 지속가능 요소로서 문화산업 기초 기반 구축, 선도 문화산업 강화로 문화산업 전반의 활성화를 위한 추진력 확보
- (문화 연동) 도시재생, 도시경관, 관광 등의 영역과 연동을 위한 정책 기반 마련, 문화도시 계획과 관련된 타 영역의 정책 및 실행의 연동을 통해 도시 전반

에 문화적 관점이 적용되어 시민의 문화적 삶의 질 상승

- (문화 협업) ‘협업’의 관점에서 시-자치구 간 정책 연계, 민관 정책협력 및 역할분담 체계를 구축, 문화 주체의 중심인 인천시민의 참여와 의견이 정책에 반영할 수 있는 문화도시 추진체계 구축
- (문화 자원) <문화시민 3.0 도시> 자원 확보 계획과의 연계 선상에서 문화도시 자원 확충 및 조성을 위한 자원 다각화 방안의 적극적 모색과 문화기부 활성화 위한 정책적 기반 수립

#### □ 부산

- 부산문화재단에서 발행한 <부산문화재단 2030> 근간
- 전략수립 과정 및 비전과 목표
  - (현황 진단) 소셜 미디어를 활용한 예술 창작과 유통 사례가 늘고 문화 소비자에서 머물렀던 시민이 직접 문화 창작자로 활동하는 범위가 넓어지고 있음, 문화예술교육 수요도 폭발적으로 증가하고 있으며 생활문화 동아리 참여자 수도 대폭 확대
  - 지자체들 간 문화 재정의 큰 비중 격차, 이벤트성 사업 위주로 추진되거나 정치적 상황에 따라 재정 비율 감소 우려, 부산 예술인의 예술 활동을 통한 수입은 연간 1천만 원 이하로 예술 활동과 경제활동 만족도 간의 큰 격차
  - (필요) 예술인이 다양한 분야의 전문 집단과 협력할 수 있도록 연결하며 예술 창작물과 시민의 유통 채널 확보와 문화 매개 인력 양성 역할 필요, 시-재단-문화예술인-시민이 참여해 지역 문화정책 방향성을 검토하는 협의 기구 필요
  - 이에 따라 ‘내 삶과 함께하는 예술, 함께 행복한 문화도시 부산’ 비전과 ‘시민과 함께, 예술인과 함께 문화예술로 사회적 가치 실현’ 목표 수립
- 전략
  - (문화예술을 통한 지속 가능 도시 환경 조성) UN에서 합의한 17개 지속가능한 발전 목표(SDGs)를 문화적으로 실천, 문화예술의 사회적 영향력 확대를 위한 정책 R&D 역량 상승, 다양한 문화적 정체성을 가진 예술인들 간 협업, 교육, 커뮤니티를 위한 거점 센터 조성을 통한 지속 가능 도시 환경 조성

- (플랫폼형 지원체제로 예술 생태계 회복) 예술인 창작 지원을 통한 지원 사업 연계, 부산 지역 유희 공간을 창작·교육·생활문화 공간으로 특성화, 기술이 융합하는 문화예술 콘텐츠 기획, 예술인 창작 수입 원천 확보를 통한 예술 생태계 회복

<그림 23> UN의 지속가능한 발전 목표(SDGs) 17개

\* SDGs 지속가능한 발전을 위해 2016년부터 2030년까지 시행되는 유엔과 국제사회 17개 최대 공동 목표



자료: 부산문화재단, 부산문화재단 2030

- (참여하고 기획하는 시민 문화권 확산) 시민 주도형 문화 참여 기회 확대, 지역 특성 반영한 문화예술교육 추진, 문화예술 생태계 선순환을 위한 전문 인력 육성, 문화예술 홍보 채널 확대를 통한 시민 문화권 확산

<그림 24> 재단인력양성사업 추진 개선 방안



자료: 부산문화재단, 부산문화재단 2030

- (평화와 연대의 아시아 해양문화 허브 구축) 아시아권 문화 교류 기반 생성을 위한 계획 수립, 구축된 한일 네트워크를 기반으로 문화예술 국제 교류 추진, 23개국 26개의 자매도시와 6개국 10개의 우호 협력도시와 문화교류 추진, 남북문화교류 추진을 통한 아시아 해양문화 허브 구축

<표 11> 자매도시, 우호협력도시

자매도시			우호 협력도시	
가오슝	로스앤젤레스	시모노세키	중국	선전(shenzhen)
바르셀로나	리우데자네이루	블라디보스토크		톈진(Tianjin)
상하이	수라바야	빅토리아		충칭(Chongqing)
티후아나	호찌민	오클랜드		베이징(Beijing)
발파라이소	웨스턴케이프주	몬트리올	일본	오사카(Osaka)
이스탄불	두바이	후쿠오카		나가사키(Nagasaki)
시카고	상트페테르부르크		태국	방콕(Bangkok)
뭄바이	데살로니키		이란	반다르아비스(Bandar Abbas)
세부	양곤		몽골	울란바토르(Ulaanbaatar)
프놈펜	카사블랑카		파나마	파나마시티(Panama City)

자료: 부산문화재단, 부산문화재단 2030

- (소통과 협력으로 열린 경영 실천) 시와 지역 문화정책 협의회 정례화를 통한 거버넌스 확립, 수평적 조직문화 형성, 위기와 변화에 능숙한 대처를 위한 경영시스템 도입을 통해 열린 경영 실천

## 2. 내부환경분석

### 가. 부천시 일반 현황 및 특성

#### 1) 부천시 일반현황

##### 가) 부천시 인구현황

###### □ 부천시 인구 수

- 2018년 부천시 총 인구는 868,106명으로 2016년과 소폭 증가하다 2017년도 부터 다시 감소세를 보임
- 총 인구는 2017년 871,674명 대비 0.8% 감소
- 경기도 전체 인구 13,485,679명 중 수원시 1,242,212명, 용인시 1,053,522명, 성남시 972,280명에 이어 부천시는 네 번째로 많은 인구수를 기록<sup>7)</sup>

<그림 25> 부천시 인구성장률



자료: 2019 부천시 시정주요통계

7) 경기통계 2018.12.31.기준

□ 부천시 내·외국인

- 2018년 부천시 내국인은 843,768명, 외국인은 24,338명으로 내국인은 감소하고 외국인은 증가하는 추세
- 부천시 외국인 비중은 2012년 소폭 하락했다가 다시 증가해 2018년 기준 총인구의 2.8%를 차지
- 세대수는 전년 대비 3,375세대 증가하여 338,759세대로 나타남
- 부천시 전체 인구 중 남자는 432,953명 여자는 435,153명으로 2015년부터 여성의 인구가 조금씩 늘어남

<표 12> 부천시 총 인구

구분	총인구	내국인			외국인		세대수	증감률(전년대비)		
			남자	여자		구성비		총인구	외국인	세대수
2009	884,976	869,944	436,334	433,610	15,032	1.7	322,246	0.3	4.7	0.6
2010	890,875	875,204	439,548	435,656	15,671	1.8	328,766	0.7	4.3	2.0
2011	889,500	872,452	437,855	434,549	17,048	1.9	328,229	-0.2	8.8	-0.2
2012	885,949	849,944	436,113	433,831	16,005	1.8	328,511	-0.4	-6.1	0.1
2013	880,907	863,720	432,691	431,029	17,187	2.0	328,230	-0.6	7.4	-0.1
2014	874,745	855,586	428,251	427,335	19,159	2.2	327,462	-0.7	11.5	-0.2
2015	849,165	848,987	424,315	424,672	20,178	2.3	327,617	-0.6	5.3	0.0
2016	871,785	851,380	425,101	426,279	20,405	2.3	331,797	0.3	1.1	1.3
2017	871,674	850,329	424,038	426,291	21,345	2.4	335,384	0.0	4.6	1.1
2018	868,106	843,768	420,179	423,589	24,338	2.8	338,759	-0.8	14.0	1.0

자료: 행정안전부 「주민등록인구현황」 법무부 「체류외국인 통계」

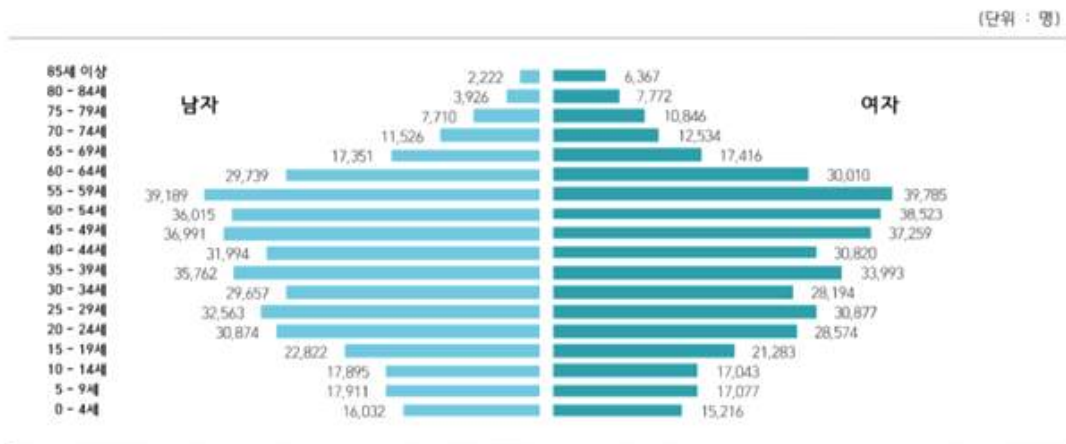
주: 세대 당 인구수는 내국인기준

□ 부천시 연령별 인구

- 2018년 부천시 연령별 인구는 전체 시민 중 50대가 153,512명(18.2%)으로 가장 많고, 다음으로 40대 137,064명(16.2%), 30대가 127,606명(15.2%)으로 뒤를 이음

- 15세 미만 인구는 2014년 13.4%에서 2018년 11.9%로 1.5% 감소
- 부천시의 유소년 인구는 101,174명(12.0%), 생산 가능 인구는 644,924명(76.4%), 고령인구는 97,670명(11.6%)으로 나타남
- 2018년 부천시 노인인구는 97,670명으로 5,133명(5.5%) 증가하여 총 인구의 11.6% 차지
- 2014년 이후 계속해서 증가하는 경향을 보여 고령화 사회로 진입

<그림 26> 연령별 인구



자료: 2019 부천시 사회조사 보고서

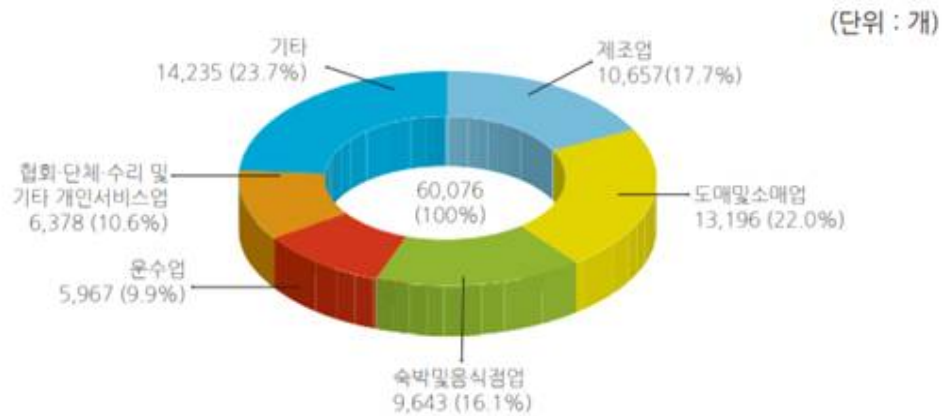
## 나) 부천시 경제 규모 및 산업 구조

### □ 부천시 사업체 현황

- 부천시 2017년도 기준 사업체 조사 보고서에 따르면 전체 사업체 수는 60,076개를 기록하였고, 종사자 수는 291,822명으로 나타남
- 사업체 중 도매 및 소매업(13,196명)과 제조업(10,657명)이 가장 많은 비중을 차지하고 기타(14,235명) 부분에 속해 있는 교육서비스업과 부동산업 및 임대업, 보건업 및 사회복지, 예술, 스포츠 여가 관련 서비스업과 건설업이 많이 차지



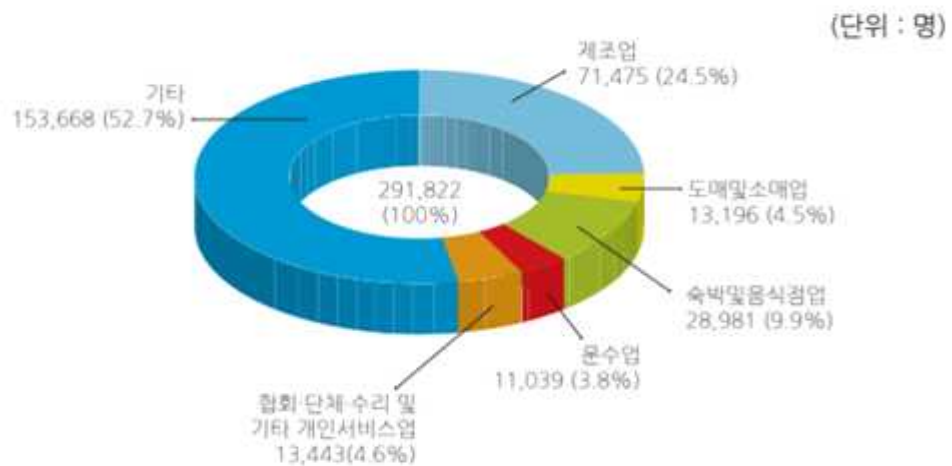
<그림 27> 부천시 업종별 사업체 수



자료: 2017 기준 사업체 조사 보고서

- 종사자 수에서는 제조업과 기타(153,688명) 부분에서 가장 많이 종사하고 있어 부천시의 산업 비중은 제조업이 높게 나타나 향후 산업구조의 변화가 예상

<그림 28> 부천시 업종별 종사자 수 총괄



자료: 2017 기준 사업체 조사 보고서

- 기타 부분의 종사자도 52.7%를 차지함으로써 교육서비스업과 부동산업 및 임대업, 보건업 및 사회복지, 예술, 스포츠 여가 관련 서비스업과 건설업도 많이 종사하여 현재는 다양하게 분포

<표 13> 연도별 주요 사업체 수

구분	제조업		도 · 소매업		건설업		숙박 · 음식점		부동산	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
1994	2,269	18,660	4,829	11,603	396	5,596	2,520	6,473	1,449	5,367
2000	9,437	81,422	12,892	32,115	902	4,794	8,648	21,035	1,947	5,683
2010	9,277	68,498	12,071	37,505	1,291	10,158	8,875	25,423	2,733	8,054
2012	10,101	71,897	12,906	39,748	1,396	8,831	9,270	27,570	2,614	8,116
2013	10,120	71,209	12,980	39,551	1,468	8,369	3,972	27,957	2,450	8,693
2014	10,553	72,633	13,342	41,447	1,579	8,923	9,393	27,942	2,553	7,950
2015	10,881	73,380	13,265	41,042	1,659	12,718	9,152	27,964	2,494	8,090
2016	10,780	72,470	13,372	41,628	1,712	14,124	9,541	28,770	2,644	8,424
2017	10,657	71,475	13,196	42,122	1,738	16,533	9,643	28,981	2,469	7,569

자료: 부천시 『사업체조사보고서』, 예산법무과

## 다) 부천시 정책 현황

### □ 창의와 소통 중심의 시정목표 제시

- 시민 만족, 세계 속의 문화 창조도시라는 기조 아래 창의와 소통을 중점으로 문화, 경제, 안전, 도시환경, 자체 교육, 복지, 미래 분야로 나누어 시정목표를 제시
- (문화 분야) 문화도시 선정을 위한 기반 조성과 지역 문화의 효율적인 발굴 및 문화정책 연구개발 역량 강화하고 창작기반을 중점으로 문화 관광 상품화를 구축, 문화네트워크로 생활 속 문화를 확산하여 참여와 체험을 확대해 다양한 문화예술행사를 통해 예술과 관광이 융합된 산업적 가치를 창출하는 정책 비전을 추진
- (경제 분야) 기업하기 좋은 여건을 조성하기 위해 북부지역 친환경 복합단지를 조성하여 특화산업의 인프라 구축, 지역화폐 발행 등 소상공인 지원을 확대하고, 부천취업 인재개발재단도 설립해 물류, 유통 협업시스템을 구축하는 정책 방향을 설정

- (안전 분야) CCTV 확대 설치 및 성능을 개선하고 워킹 스쿨(어린이 통학)사업과 안전 취약계층 안전복지를 강화하고 재해안전 관리체계를 구축하여 시민 안전 환경을 조성하는 방향으로 설정
- (도시환경 분야) 도시균형 발전과 쾌적한 주거환경을 조성하고 사람 중심의 교통 여건을 개선하여 맑은 대기 환경을 조성하고 권역별 생활 공원을 조성, 미세먼지 낮추는 대책을 강화하는 방안을 설정
- (도시교통 분야) 주민참여 중심 마을을 만들기 위해 성주산을 품은 주민이 행복한 마을을 조성하고 저탄소 친환경 건축물 조성, 대중교통 체계 개편, 자전거도로 신설 및 정비, 공유 플랫폼을 통한 원도심 주차 문제를 해결해 주차장을 조성하는 방향을 정책으로 설정
- (복지 분야) 시민 모두가 행복한 도시로 동 복지 허브화 확대 실시하고 영아 위주 보육 제도 운용과 노인 일자리 창출, 여성청소년재단 운영, 장애인 이용 시설 확충, 부천형 스쿨 커뮤니티 케어 복합체 구축을 운영하는 방안을 설정
- (자치교육 분야) 시민과의 소통 강화로 부천형 스마트 도시 구축하여 청소년 활동 공간 메이커스페이스 운영, 평생교육 활성화 및 환경개선, 부천아트밸리 운영, 정보소외계층 격차 해소, 부천 인생 학교를 운영하여 스마트시티를 추진 방향으로 설정

<표 14> 부천시 비전 및 정책

비전	정책
품격 있는 문화육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생활 속 문화예술 환경 조성</li> <li>• 문화 시설 인프라 확충</li> <li>• 관광 및 문화콘텐츠산업 육성</li> <li>• 스포츠 활성화로 건강한 삶 구현</li> </ul>
시민생활이 안전한 도시기반 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전관리 체계적 운영</li> <li>• 생활 속 안전문화 정착</li> <li>• 시민안전 환경 조성</li> </ul>
기업하기 좋은 환경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고부가가치 지식기반 구축</li> <li>• 5대 특화산업 글로벌 경쟁력 강화</li> <li>• 유통산업 및 지역상권 고도화</li> </ul>
살고 싶은 친환경 도시 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시의 균형발전 실현</li> <li>• 쾌적한 주거환경 조성</li> <li>• 사람 중심의 교통여건 개선</li> </ul>
맑고 푸른 생활환경 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지속가능한 환경 보전</li> <li>• 공원·녹지조성 질적 확충</li> <li>• 맑은 물 공급 및 수질환경 개선</li> </ul>
시민 중심의 포용적 복지도시 구현	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시민 중심 복지안전망 구축</li> <li>• 여성, 아이, 가족 모두가 행복한 도시</li> <li>• 시민과 함께하는 활기찬 건강도시 구축</li> </ul>
경쟁력 있는 교육·자치역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평생교육 생활화</li> <li>• 청소년의 건강한 성장지원</li> <li>• 소통행정 시스템 구축</li> <li>• 건전재정 운영</li> <li>• 스마트 정보사회 구현</li> </ul>

자료: 비전부천 2029 장기발전계획

## 2) 부천시 특성

### 가) 부천시의 입지적 조건 및 교통 인프라

#### □ 입지적 조건

- 부천시는 경기도 중서부 지방에 위치하며 서울 중심부에서 서쪽으로 20km, 인천에서 동쪽으로 15km 지점 위치
- 부천시의 동측은 서울특별시와 접하고 부천시의 서측 및 북측은 인천광역시와 접하고 있음

- 서울과 인천 두 거대도시의 영향을 많이 받고 있으며, 이러한 입지적 특성은 부천시의 도시골격을 형성하는데 큰 영향을 미침
- 부천시의 면적은 53.44㎢이며, 심곡동, 부천동, 중동, 신중동, 상동, 대산동, 소사본동, 범안동, 성곡동, 오정동 10개의 광역동(행정복지센터)로 구성

□ 교통 인프라

- 부천시는 인천 국제여객터미널과 15km 이내, 김포공항에서 10km 이내의 거리에 위치
- 인천국제공항고속도로, 서울 외곽순환도로, 경인고속도로 등 고속도로와 접근

<표 15> 부천시 주요 도로망

구분	도로명	차로수	폭원(m)	연장(km)	구간
고속도로	경인고속도로	8	50	5.8	신흥동~고강동
	서울외곽순환도로	8	40	3.4	송내동~상동
지역간선도로	봉오대로	6	38~70	5.6	신흥동~고강동
도시 간선도로	남 북 방 향	송내대로	10	50	송내동~신흥동
		신흥로	6	30~35	오정동~심곡동
		원종로	6	15	원종동~소사동
		소사로	4	30	고강동~역곡2동
		부천로	6	25~30	심곡2동~신흥로
	동 서 방 향	길주로	6	35~50	상동~성곡동
		부일로	4	16~20	상동~소사2동
		경인로	6	32~34	송내1동~역곡3동
		고강로	4	12~15	고강동~고강동
		소사동로	6	25~30	소사동~괴안동

자료: 비전부천 2029

- 부천시 관내 시내버스 노선은 총 159개로 공항버스 4개 노선, 일반 시외버스 16개 노선, 좌석버스 9개 노선, 직행 좌석버스 15개 노선, 일반버스 95개 노선, 마을버스 20개 노선 운행
- 부천시 관내에 운행 중인 철도 노선은 경인선, 7호선, 서해선 3개 노선이며, 경인선의 운영 구간은 서울시 구로역과 인천시 인천역 간이고, 운영 중인 역은 14개

- 또한, 서울지하철 7호선 연장(온수역~부평구청역)이 2012년 개통되어 운영 중

<표 16> 부천시 철도 노선 현황

구분	구간	영업거리(km)		역사(개소)		
		여객	화물	보통역	무배치 간이역	계
경인선	구로~인천	27.0	28.3	14	6	20
7호선	온수~부평구청	10.2	-	10	-	10
서해선	소사~소새울	2.8	-	2	-	2

자료: 2018년 철도통계연보, 부천시 교통사업과(2018.12)

- 2018년 기준, 경인선 중 부천역이 일평균 승하차인원 81,410인으로 가장 많은 수송 실적

## 나) 부천시의 문화적 환경

### □ 부천시 콘텐츠산업

- 콘텐츠 사업체 현황

<표 17 > 경기도 콘텐츠산업 사업체 수(2017년)

(단위: 개소)

구분	출판	음악	게임	만화 /애니메이션 /캐릭터	영화/방송/광고	지식정보 콘텐츠솔루션
합계	4,164	7,699	3,065	1,899	1,400	2,025
지 역	고양	761	655	238	219	189
	부천	216	737	219	183	99
	성남	287	660	560	188	369
	수원	406	798	279	120	182
	의정부	119	249	94	42	48
	안양	221	405	203	100	191
	시흥	90	246	100	68	49
	파주	583	221	75	107	43
	동부 지역	318	700	258	233	208
	서부 지역	585	1,659	507	311	309
	남부 지역	346	965	379	214	262
	북부 지역	232	404	153	114	76

자료: 한국콘텐츠진흥원(2018), <2018년 콘텐츠산업 통계조사>

- 부천은 경기도 31개 시·군 중 4번째로 콘텐츠 사업체 수가 많은 도시(1,558개 기업)
- 특히 음악 사업체 수는 경기도 내 2위, 만화/애니메이션/캐릭터 사업체 수는 경기도 내 3위
- 콘텐츠산업 매출액 현황
  - 2017년 기준 부천시 콘텐츠산업 매출액은 약 5,677억으로 집계

<표 18> 경기도 콘텐츠산업 매출액(2017년)

구분	출판	음악	게임	만화 /애니메이션 /캐릭터	영화/방송/ 광고	지식정보 /콘텐츠 솔루션
전체	5,975,755	940,929	5,465,976	4,289,730	2,684,001	4,319,036
지역	고양	528,343	177,267	70,976	241,325	81,305
	부천	120,918	49,841	48,649	214,562	17,511
	성남	121,671	57,386	4,764,073	243,773	399,891
	수원	173,084	42,328	67,789	276,555	687,883
	의정부	17,627	11,020	14,762	32,561	255,994
	안양	206,429	64,805	112,812	376,730	64,308
	시흥	41,964	24,635	22,293	36,087	20,830
	파주	4,120,159	79,506	16,067	849,628	94,100
	동부 지역	116,317	47,948	136,182	522,405	257,339
	서부 지역	143,506	289,710	134,751	1,011,082	141,988
	남부 지역	132,354	54,995	65,144	231,393	76,107
	북부 지역	253,384	41,489	12,479	253,629	67,508

자료: 2018 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 이중 가장 높은 매출액을 기록한 산업은 만화/애니메이션/캐릭터로, 약 2,145억 원으로 전체 매출 중 많은 비중을 차지함

#### □ 3대 국제 축제

- 부천국제판타스틱영화제(BIFAN)는 2018년 호러 콘셉트로 299편의 장·단편 영화 초청. 영화 마니아들의 폭발적인 반응 이끌어내 전년도보다 유료 관람인원이 큰 폭으로 증가(9,603명). 영화제의 총 경제적인 파급효과는 약 88억 원으로 나타나 판타스틱 장르 영화제로 아시아권에서는 독보적인 위치 차지
- 부천국제만화축제(BICOF)는 2016년~2019년 4년 연속 경기관광 대표축제로 선정되는 등 국내 최대 규모의 국제만화축제로서의 브랜드 인지도를 높였고,

한국국제만화마켓, 만화콘텐츠페어관을 통해 국내외 대표 만화콘텐츠와 만화 관련 OSMU 상품을 구매할 수 있는 글로벌 만화마켓으로의 성장 가능성 확인

- 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)은 2014년 ‘아시아애니메이션포럼’ 개최를 통해 학술분야에서의 국제적 협의체 구성 등의 성장 가능성을 보여주었고, BIAF 2016 한-불 및 BIAF 2017 한-영 상호교류의 해 인증사업 추진 최고의 평가받음
- 또한, 2017년 12월 ‘대한민국 최초 아카데미(오스카) 공식 인증 국제영화제’로 선정, 명실 공히 아시아 최고 애니메이션 영화제로 격상되어 대한민국 애니메이션 산업의 우수성 입증 및 발전에 기여

<표 19> 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF) 전체 현황

구분	2000년 (기준년도)	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
행사종목	4	7	5	5	5	5	5	5
출품작 (국내/국외)	21개국 538	34개국 1,207	33개국 1,112	47개국 1,050	55개국 1,173	70개국 1,221	69개국 1,530	88개국 2,463
관람인원	67,830	421,182	250,632	81,207	82,987	88,972	82,915	81,808

자료: 2018. BIAF 결과분석 보고

#### □ 문화시설 인프라

- 부천시는 공연장 6개, 영화관 7개, 박물관 11개, 공공 도서관 14개, 문예회관 1개, 문화원 1개로 총 40개의 문화 공간 구축

<표 20> 부천시 vs 경기도 vs 전국 문화시설 비교 현황

[단위: 개소]

구분	계	등록 공연장	영화관		미술 관	박물관	공공도서관		문예회 관	문화 원
			영화관	스크린			개소	좌석수		
부천시	40	6	7	51	-	11	14	5,913	1	1
경기도	748	139	92	588	54	140	250	100,791	42	31
전국	4,050	985	417	2,575	251	873	1,042	357,748	251	231

자료: 2018 전국문화기반시설총람 (문화체육관광부)



- 문화기반 시설 및 인프라가 부족한 실정으로 부천시는 문화도시에 걸맞게 신·구도심 간 문화격차 해소와 세계 일류를 지향하는 문화도시로서 문화예술인과 일반 시민이 함께 어울리고 참여할 수 있는 고품격 문화예술 인프라 구축 및 문화 공간의 확충이 필요한 실정

□ 문화관광 인프라

<표 21> 문화관광 인프라 현황

연 도 별	문화재				관광사업체(개소)										공 연 장	상 영 관	박 물 관	무 형 문 화 재 전 수 관	영 상 문 화 단 지
	무 형	유 형	민 속	향 토 유 적	계	호 텔	휴 양 지	관광진흥사업 업	관 광 식 당 업	유 원 시 설 업	여행업								
											소 개	국 내	국 외	일 반					
2000	3			2	53	8			11	2	32	2	29	1		2			
2011	3	1		4	81	8	1	8	24	5	35	14	18	3	13	7/51	11	1	1
2012	2	4		4	101	11	1	8	29	5	47	11	30	6	13	8/42	11	1	1
2013	2	4	2	4	93	11	1	8	23	5	45	12	27	6	13	7/51	11	1	1
2014	2	4	3	4	156	10	1	2	21	9	113	42	58	13	13	7/51	11	1	1
2015	2	4	3	4	167	10	1	2	17	15	122	43	61	18	13	7/51	11	1	1
2016	2	4	3	4	176	10	1	2	17	27	119	24	70	25	13	7/51	11	1	1
2017	3	4	3	5	230	10	1	2	31	33	153	48	76	29	13	7/51	11	1	1
2018	3	3	4	5	241	7	1	2	23	34	174	59	77	38	13	7/51	11	1	1

자료: 연도별 시정주요통계(부천시)

- 부천시는 도시 관광권에 속하고 있으며, 여가문화 관광 수요 증가에 따른 관광 자원이 점차 증가
- 이에 따라, 관광을 위한 편의제공, 각종 문화콘텐츠의 관광자원화, 문화산업 거점 지구로의 육성이 요구됨

## 나. 부천시 문화콘텐츠 산업 현황 분석 및 평가

### 1) 문화콘텐츠산업 현황 분석

#### 가) 부천시 문화콘텐츠산업 현황

##### □ 문화자원

- 문화예술

<그림 29> 유네스코 문학창의도시 지정 기념 로고



자료: '위클리 오늘' 기사

- 2017년 세계에서 21번째, 동아시아 최초로 유네스코 문학 창의도시 네트워크 멤버로 선정
- 문학 창의도시 간 협업을 통해 각 도시가 가지고 있는 지식과 경험을 배우며 성장하고, 이를 통해 한국을 대표하여 부천이 문화·창의도시를 해외에도 널리 알리는 계기가 됨
- 부천필하모닉오케스트라의 명성이 높음. 부천 필은 2016년 한국 오케스트라 중 유일하게 공식 초청을 받아 일본 가나자와에서 세계적 기량을 발휘하여 많은 찬사를 받았고, 2019년 10월 유럽투어를 하는 등 국제적인 오케스트라로 인정
- 문화콘텐츠
  - 부천은 만화도시 이미지를 제고하고 있으며, 문화콘텐츠 산업을 산업화시키기 위해 노력하고 있음

- 만화, 영화, 애니, 음악 등 다양한 문화자원을 보유하고 있고, 만화 박물관, 아트벙커B39, 영상문화단지 개발 등 다양한 문화콘텐츠 관련 문화 공간들이 있지만 아직 산업화가 되기 위한 기틀이 마련되어 있지 않음
- 하지만 현재로서도 충분히 부천시가 문화도시 이미지를 살릴 수 있을 정도의 기반을 보유하고 있음. 그러기 위해서 선택과 집중의 전략적인 방안 필요

• 이벤트

<그림 30> 부천국제애니메이션페스티벌 포스터



자료: 부천국제애니메이션페스티벌

<그림 31> 부천국제만화축제 포스터



자료: 부천국제만화축제

- 3대 국제축제(BIFAN, BICOF, BIAF), 문화산업 관련 포럼, 각종 전시회 등 향유자들을 위해 문화콘텐츠 산업과 관련된 다양한 이벤트들 많이 개최
- 문화콘텐츠산업 외에도 봄꽃축제, 청소년예술제, 대학가요제 등 시민들을 위한 다양한 행사들을 개최하며 부천시 시민들의 만족도를 높여주고 있음
- 그러나 이제는 향유자 중심이 아닌 부천시 문화콘텐츠 산업화를 위해 산업적인 교류를 위한 이벤트들이 더욱 활성화되어야 함

□ 문화 공간

- 지역 문화 공동체 조성을 위한 생활문화 시설은 2015년 3개를 보유하고 있었지만, 2017년 7개 60실로 증가하며 전년도 대비 3배 기록, 그러나 부천의 문화공간과 공연시설은 감소

<표 22> 부천 문화공간과 공연시설 현황

[단위: 개소]

구분	문화 공간	공연시설		
		공공 공연장	민간 공연장	영화 상영관
2014	29	5		7
2015	30	5		7
2016	33	5	2	7
2017	32	5	2	7
2018	23	5	1	

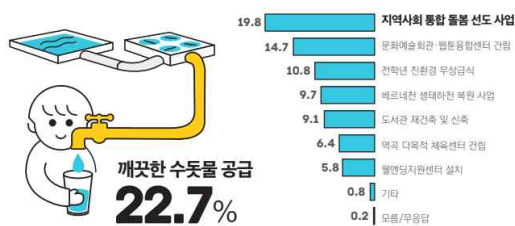
자료: 부천시 문화공간과 공연시설 <2019시정주요통계>

- 2008년 73개였던 영화 상영관이 2009년 5개로 감소하며 2010년부터는 7개를 유지, 2018년 영화 상영관이 감소하였고, 30개 이상이던 문화 공간 또한 2018년 23개로 감소
- 공연장 가동률도 2017년 72.4%에 비해 2018년 72.1%로 0.3% 감소하였으나, 공연예술 연습 공간의 가동률은 2017년 79.6%에서 90.4%로 증가
- 문화도시 이미지에 비해서 부족한 문화공간, 공연시설로 인해 부천시의 다양한 문화자원을 활용할 수 없음, 이에 따른 문화예술 기반 확충이 필요한 실정

<그림 32> 부천 기대 사업

가장 기대되는 사업

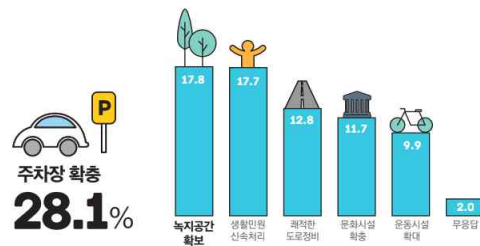
민선 7기 새롭게 추진하려는 사업 중 가장 기대되는 사업으로  
고도정수처리시설을 통한 **깨끗한 수돗물 공급**을 꼽아 주셨습니다.



<그림 33> 부천 거주 지역 우선 추진사업

거주 지역 우선 추진 사업

내 주변에 필요한 사업으로  
**주차장 확충**에 대한 바램이 가장 높았습니다.



자료: 부천 2020 시정계획, <2019 시정운영평가, 가장 기대되는 사업>

자료: 부천 2020 시정계획, <2019 시정운영평가, 거주 지역 우선 추진사업>

- 시민들이 가장 기대하는 사업으로 '문화예술 회관·웹툰 융합센터 건립'이 14.7%로 지역사회 통합 돌봄 선도 사업을 다음으로 3위를 차지

- 그러나 주거환경 시민 만족도 조사에서는 주거환경 만족 이유를 ‘문화시설이 많아서’라고 응답한 비율이 3.8%를 차지하며 5순위를 차지
- 따라서 이에 부천시민들이 내 주변에 필요한 사업으로 우선 추진 사업에 대해 ‘문화시설 확충’이라고 11.7%가 응답하며 꽤 높은 비율을 차지함, 2018년에도 ‘문화시설 확충’이 12.7%를 차지했지만, 시민들의 요구 수용이 원활히 이루어지지 않음
- 부천시 시민들이 문화콘텐츠 산업에 대해 관심이 높고, 더 많은 문화시설, 공간 확충을 바램, 이에 따른 다양한 융·복합 문화시설을 갖추는 것이 필요할 것으로 보이고, 기존의 문화공간의 재편도 고려해 볼 필요가 있음

#### □ 매출액

<표 23> 경기도 주요도시 콘텐츠산업 매출액

구분	매출액			
	5명 미만	5~9명 미만	10~49명 미만	50인 이상
합계	7,307,406	1,686,422	4,456,583	10,225,017
고양	689,555	153,717	402,902	354,820
부천	203,345	79,303	232,762	52,346
성남	228,208	257,676	1,069,638	6,335,178
수원	586,577	112,454	366,245	238,958
의정부	46,154	32,992	43,680	218,835
안양	253,823	69,017	322,944	251,134
시흥	80,791	19,889	48,657	-
파주	3,198,997	273,372	851,894	843,861

자료: 2018년 경기도 콘텐츠산업 통계조사, 2017년 기준

- 부천시가 문화도시로 성장하고자 하지만 경기도의 타 도시에 비해 문화콘텐츠 산업의 매출액이 낮고, 그중 50인 이상의 기업의 매출에서 가장 큰 차이를 보이고 있음
- 콘텐츠산업의 대기업이 많지 않고, 10~49명 미만의 기업들에서 부천시의 매출액의 가장 높은 비중을 보이고 있음

<표 24> 경기도 콘텐츠산업 장르별 매출액

[단위: 백만 원]

지역/장르	출판	음악	게임	만화/애니/캐릭터	영화/방송/광고
부천	120,918	49,841	48,649	214,562	116,257
파주	4,120,159	79,506	16,067	849,628	94,100
고양	528,343	177,267	70,976	241,325	501,778
성남	121,671	57,386	4,764,073	243,773	399,891
수원	173,084	42,328	67,789	276,555	687,883

자료: 2018 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 파주는 출판 산업, 고양은 음악 산업, 성남은 게임 산업에 초점을 맞춰 산업을 발전시켜 나가고 있다는 것을 알 수 있음
- 부천은 어느 장르에도 치중하지 못하고 주력했던 만화 분야에서도 부진한 매출액을 보임, 장르의 선택과 집중 전략이 필요할 것으로 보임
- 타 도시가 이미 선점한 콘텐츠 장르 외에 새로운 음악 산업에 주력하거나 만화,애니 분야에 더 집중하여 높이는 등의 방안이 있음

## 나) 종사자 및 기업현황

### □ 종사자 현황

<표 25> 경기도 콘텐츠산업 장르별 종사자 수

[단위: 명]

지역/장르	출판	음악	게임	만화/애니/캐릭터	영화/방송/광고
부천	2,912	1,304	871	1,356	687
파주	19,309	1,377	237	1,808	903
고양	4,478	1,214	613	1,341	2,417
성남	1,918	1,671	17,070	1,703	2,109
수원	3,190	1,486	1,012	391	1,583

자료: 2018 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 위의 매출액과 종사자의 현황을 비교해 봤을 때 각 지역별로 한 장르에 집중하고 있는 것을 알 수 있지만, 부천시는 종사자 수에 비해 매출을 많이 못 내고 있는 실정

- 부천은 타 도시와 비교해도 많은 종사자를 보유하고 있으나 매출이 적어 문화콘텐츠산업을 전략적으로 산업화시키지 못하고 있다는 것을 알 수 있음
- 하나의 장르를 선택하고 집중하여 타 도시의 종사자들을 유입할 수 있게 하는 방안 마련 필요
- 문화콘텐츠산업 관련 종사자 수를 확인했고, 위의 표는 매출액 규모별 사업체에 따른 종사자 수를 나타냄
- 부천이 1억~10억 미만의 사업체 수를 905개 보유하고 있는 반면 100억 이상의 기업을 38개 보유하고 있으며, 이를 통해 소수의 대기업에서 매출액의 많은 비중을 차지하고 있다는 것을 알 수 있음

&lt;표 26&gt; 콘텐츠산업 종사자 수

구 분	종사자 수			
	1억 미만	1억~10억 미만	10억~100억 미만	100억 이상
합계	17,656	37,010	31,180	40,281
고양	1,579	4,407	3,836	1,190
부천	1,646	2,018	1,544	2,399
성남	2,987	3,878	7,117	21,196
수원	1,838	3,795	2,082	718
의정부	776	656	174	387
안양	775	2,159	1,114	1,016
시흥	461	713	294	-
파주	572	5,110	8,912	9,134
동부지역	1,734	2,737	1,042	772
서부지역	1,800	6,460	2,199	1,535
남부지역	2,337	3,159	1,416	966
북부지역	1,151	1,918	1,450	966

자료: 2018 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 그러나 매출액이 타 도시에 비해 비교적 부진한 것으로 보아 자칫하면 중소기업들은 성장하지 못하는 편중현상이 일어날 수 있음

## □ 기업현황

<표 27> 경기도 콘텐츠산업 장르별 사업체 수

[단위: 개]

지역/장르	출판	음악	게임	만화/애니/캐릭터	영화/방송/광고
부천	216	737	219	183	104
파주	583	221	75	107	72
고양	761	655	238	219	285
성남	287	660	560	188	176
수원	406	798	279	120	109

자료: 2018 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 타 도시에서는 사업체 수가 많을수록 매출액도 많은 것으로 나타나지만 부천시는 기업 수에 비해 매출액이 현저히 떨어지는 것으로 보임
- 부천시는 음악산업 관련 사업체 수가 가장 많지만 경기도 5개 주요 도시에서 4순위를 차지하고 있음, 따라서 음악산업의 기반보다는 역량 확장이 부족한 것으로 보임
- 전체적으로 봤을 때, 부천은 만화도시 이미지를 강조하고 있지만 만화산업의 산업화는 제대로 이루어지고 있지 않다는 것을 알 수 있으며 만화 장르 산업화의 전략, 또는 웹툰과 같은 현시대 트렌드에 맞는 만화산업 방향 전환 필요
- 부천은 경기도 31개 시·군 중 4번째로 콘텐츠 사업체 수가 많은 도시 (1,540개 기업, 2017년 기준)

## 다) 콘텐츠산업 관련 정책 추진 현황

### □ 정책현황

- 세계적으로 관광시장 규모가 확대되고 있고, 전 세계 GDP와 고용의 10%를 차지하는 등 관광산업의 중요성이 증가하고 있으며, 미국·중국·일본 등 주요국가에서도 관광을 전략산업으로 육성하고 있음
- 산업의 패러다임은 지식기반 경제를 넘어 문화콘텐츠 경제로 급격히 전환되고



있으며, 세계 산업의 중심축은 자본과 기술, 노동 위주에서 소프트웨어 콘텐츠 중심으로 이동함에 따라 선진 각국에서는 차세대 문화콘텐츠 산업의 중요한 지점을 미리 선점하기 위하여 총력을 기울이고 있음

- 우리나라 정책방향은 정의로운 시장, 균형 있는 사회를 조성하고 모두가 차별 없이 개인의 삶 속, 가까운 곳에서 문화와 여행을 즐길 수 있는 환경 조성
- 콘텐츠와 관광을 기술과 융합하여 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 인공지능(AI) 등 신기술을 활용한 창의적인 융합콘텐츠 개발을 추진하고 산업 간 융합 영역에 대한 연구개발 투자 확대에 아시아 경계 탈피, 세계를 대상으로 시장 재구축하고자 함
- 다양하고 매력있는 관광 및 문화콘텐츠가 지속적으로 개발되고 관리되어야 하며 부천시는 자연자원이 부족하지만 문화도시로의 문화(학), 예술, 산업, 축제 등 지속 가능한 융·복합 문화콘텐츠를 강점으로 소유하고 있기 때문에 문화콘텐츠의 관광자원화 활성화로 방문욕구 증가를 위해 매력적인 콘텐츠와 편의 제공 필요

#### □ 정책목표

- 영상문화단지를 문화 관광·여가·CT산업 집적화 기지 등 관광 거점으로 개발하고, 5대 국제행사와 봄꽃축제 등 지역 문화콘텐츠와 주요 역점 사업을 연계하여 문화 관광 활성화
- BIFAN, BICOFF, BIAF 등 5대 국제행사의 시민참여 활성화 및 위상을 강화하여 글로벌 경쟁력 강화
- 뉴미디어와 스마트 환경에서의 융·복합 디지털 콘텐츠 제작 환경에 능동적으로 대응하고 시장 창출형 문화콘텐츠 제작 여건 조성 및 만화, 영화, 애니메이션 등의 문화콘텐츠산업 기반 구축
- 만화영상산업 융합특구 육성으로 만화영상산업을 집적화하고 만화, 영화, 생활문화예술 등 지역 문화자원을 활용하여 문화의 메인 공급소 역할을 수행하고 신·구도시 간 균형 발전을 도모할 수 있도록 생활 속 만화도시 조성

- 만화문화의 저변 확대와 예술적 가치를 확산하고 만화 콘텐츠산업의 가치를 창출하여 아시아 최고의 만화영상산업의 기지를 조성하기 위한 만화 콘텐츠산업 육성

□ 정책비전구조

<표 28> 부천 정책비전구조

비전	전략방향	중점추진과제
품격 있는 문화 육성	관광 및 문화콘텐츠 산업 육성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화관광 활성화</li> <li>· 5대 국제행사 글로벌 경쟁력 강화</li> <li>· 콘텐츠산업의 기반 구축</li> <li>· 생활 속 만화도시 조성</li> <li>· 만화콘텐츠산업 육성</li> </ul>
	문화시설 인프라 확충	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화예술 공간 조성</li> <li>· 테마형 박물관 건립</li> </ul>
	생활 속 문화예술 환경조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 창작기반 조성</li> <li>· 문화정책 연구개발 역량 강화</li> <li>· 문화네트워크 구축</li> <li>· 다양한 문화예술행사 개최</li> <li>· 시립예술단 자생력 강화</li> </ul>

자료: 비전부천 2029

- 관광 및 문화콘텐츠산업 육성
  - 5대 국제행사, 3대 봄꽃축제 등 다양한 문화콘텐츠와 자원을 관광 상품화하여 관광산업 육성
  - 영상문화단지 개발, 도시 공간 재편과 연계한 콘텐츠산업의 집적화 단지를 구축하여 문화산업의 지속 발전 가능한 원동력 확보
  - 만화, 웹툰 산업의 해외시장 진출, 글로벌화, 세계 교류의 장을 구축하여 아시아 최고의 만화산업 도시로 발전, 먼저 웹툰 융합센터 건립, 만화영상산업 융합특구 지정 등 만화산업 기반 구축
- 문화시설 인프라 확충
  - 시민들의 문화 수요에 부응한 콘서트홀, 공연장, 전시장 등 문화예술 공간 확충하고 폐 산업시설(소각장)을 융·복합 문화공간으로 재생하여 관광 인프라 구축, 문화의 경제적 수요 창출을 통한 지역 경제 활성화 기여

- 생활문화인구의 학습 환경 조성 및 연습 공간 요구에 따른 전용 교육 공간 확보, 생활 속 기반 문화시설인 SOC 생활문화시설 확충 및 운영 효율화

- 생활 속 문화예술 환경 조성

- 문화예술 사회적 기업 육성 등 문화네트워크 활성화로 창조도시 거버넌스 구축
- 생활문화 커뮤니티가 삶이 되어 인재 육성을 통한 여건 조성 및 생활문화도시 지정과 시민 생활이 즐거운 살고 싶은 부천 건설
- 부천 필의 명성을 세계에 알리고 고객 중심의 연주회와 법인화를 통한 전문성 확보 및 자생력 강화

□ 중점 추진정책 및 지표

- 콘텐츠산업 기반 구축

<그림 34> 콘텐츠산업 기반 구축 모형



자료: 비전부천 2029

- 영상문화단지 복합 개발과 연계한 콘텐츠산업의 집적화 기지 구축을 통해 만화영상산업의 기업유치 기반 마련
- 국내 최고 수준의 만화영상 인프라를 바탕으로 만화, 영화, 애니메이션 산업의 성장 발전을 도모하고 기업유치를 통해 새로운 일자리 창출

- 만화 콘텐츠산업 육성
  - 뉴미디어와 스마트 환경에서의 융·복합 디지털콘텐츠 제작 환경에 능동적으로 대응하고 시장 창출형 문화콘텐츠 제작 여건 개선 필요
  - 만화작가, 단체, 학계, 콘텐츠 기업, 지원 기관 등 유기적인 거버넌스 및 클러스터 체계를 구축하여 만화영상의 국책사업화, 만화산업의 창작 공간 확충, 문화콘텐츠 기업의 집적화 단지를 조성하여 문화산업의 경쟁력 강화
- 5대 국제 행사의 글로벌 경쟁력 강화
  - BICOF는 고품격의 만화 전시, 컨퍼런스, 만화콘텐츠페어 기능 강화 및 시민 참여형의 만화문화 행사를 발굴하여 세계 3대 만화축제로 발전
  - BIAF는 아카데미 더블 퀄리파잉 추진으로 아시아 최고 애니메이션 영화제로서의 위상 제고 및 지속적인 학술행사, 해외교류 등을 통해 세계 4대 애니메이션 페스티벌로 발전
  - BIFAN은 세계 각지의 장르 영화를 발굴하여 국내 관객에게 소개하고 전 세계 영화의 다양한 교류 및 체험을 통한 한국 영화 발전과 영상문화산업 중심도시로서 토대를 마련하여 세계 3대 판타스틱 영화제로 발전
  - BBIC, 경기국제코스프레페스티벌 등 새로운 문화콘텐츠 발굴 및 국제축제 개최로 글로벌 경쟁력 제고 및 축제 개최 시너지 효과 증대
- 생활 속 만화도시 조성
  - 만화, 영화, 생활문화 등 지역 문화자원을 활용하여 문화의 메인 공급소 역할을 수행하고 도시의 균형 발전을 도모할 수 있도록 원도심 지역의 문화 거점 공간 조성
  - 만화 관련 각 기관들의 유기적인 거버넌스 구축으로 만화문화의 향유 기회 제공
- 문화관광 활성화
  - 만화, 영화, 음악, 영상 등 부천만의 특화된 문화자원을 연계한 문화 관광 인프라 구축 및 최근 국내 관광 트렌드를 반영한 새로운 부천형 도시 관광 상품 개발로 관광산업을 육성하며 ‘문화 관광도시 부천’ 실현

- 부천 4대 국제행사와 3대 봄꽃축제, 지역 문화축제 등을 관광 상품으로 개발하여 지역 경제 활성화
- 각각 중점 추진과제별 세부 추진과제를 설정하고 단기(2020~2022년), 중기(2023~2025년), 장기(2026~2029년) 등 단계별로 추진계획에 따라 추진 예정

<표 29> 콘텐츠산업 추진과제 및 세부추진사업

중점추진과제	세부추진사업	추진계획연도		
		2020~2022	2023~2025	2026~2029
콘텐츠산업의 기반구축	문화산업진흥지구 확대	000	000	0000
	국립영화박물관 건립 유치	000	000	0000
	음악산업 인프라 뮤직타운 구축 ★	00		
	문화산업 클러스터 조성	000	000	0000
	콘텐츠 융합산업 플랫폼 조성 ★	000		
	영상산업 입주 공간 확충	000	000	0000
	문화콘텐츠 강소기업 육성	000	000	0000
	콘텐츠기업 인큐베이팅센터 조성	000	000	0000
	문화콘텐츠 전문 투자조합 운용	000	000	0000
	콘텐츠기업 해외시장 개척단 운영	000	000	0000
	문화콘텐츠의 국가정책화 방안 추진	000	00	
만화콘텐츠 산업육성	웹툰융합센터 건립	00		
	만화창조인력 양성	000	000	0000
	웹툰창작 및 디지털 유통 활성화	000	000	0000
	융·복합 만화콘텐츠 제작 지원	000	000	0000
	만화영상콘텐츠산업 융합생태계 조성★	00		
	한국만화의 해외시장 진출 확대	000	000	0000
	청년 웹툰 스타트업 육성	000	000	0000
	만화영상산업융합특구 육성	000		
	부천 캐릭터 콜라보레이션 사업 ★		000	0000
	5대 국제행사 지원시스템 구축	000	000	0000
5대 국제 행사의 글로벌 경쟁력 강화	BIFAN의 세계적인 장르 영화제화	000	000	0000
	BICOF의 글로벌 만화마켓 활성화	000	000	0000
	경기국제코스프레페스티벌 활성화	000	000	0000
	세계어린이만화가대회 참여 확대	000	000	0000
	만화도시 국제교류 활성화	000	000	0000
	BIAF의 글로벌 경쟁력 강화	000	000	0000
	BIAF의 전문성 강화	000	000	0000
	한국만화박물관 리뉴얼	00		
생활 속 만화도시 조성	디지털만화규장각 운영	000	000	0000
	지역 활성화 복합만화문화 공간 조성	000	000	0000
	청소년 문화발전소 건립	00		
	공공홍보만화 및 디자인 지원	000	000	0000
	만화문화 확산 및 나눔 사업 활성화	000	000	0000
	생활 속 만화도시 경관조성	000	000	0000
	초등학교 만화교실 추진	000	000	0000
	만화전문도서관 건립	00		

문화관광 활성화	만화웹툰 거점 공간 운영	000	000	0000
	만화도보투어, 만화둘레길 조성	000		
	관광정책 종합계획 수립	0		
	만화테마파크 조성	00		
	문화관광 기념품 개발	000	000	0000
	영화의 거리 조성★	000		

자료: 비전부천 2029 (각주: ★표시는 신규반영사업)

- 계획 연도별 지표달성 전망을 설정하여 계획추진의 목표를 구체화

<표 30> 콘텐츠산업관련 과제 지표 달성전망

지표명	단위	기준연도 (2000년)	2020	2023	2026	2029
관람객유치	명	-	2,200,000	2,350,000	2,500,000	2,650,000
BICOF 관람객	명	60,000	150,000	200,000	250,000	300,000
BIAF 관람객	명	67,830	100,000	110,000	130,000	150,000
BIFAN 관람객	명	110,000	168,000	200,000	220,000	250,000
한국만화박물관 관람객	명	-	300,000	400,000	500,000	600,000
만화작가 유치	명	-	300	400	500	600
문화콘텐츠기업	개	-	300	350	400	450
만화단체 및 R/D 유치	개	-	3	4	5	5
관광 종합안내소 설치	개소	-	-	1	1	2
관광 포털사이트 구축	건	-	1	1	1	1
영상문화단지 개발	개소	-	1	1	1	1
복합문화체험 공간	조성	-	1	1	1	1

자료: 비전부천 2029

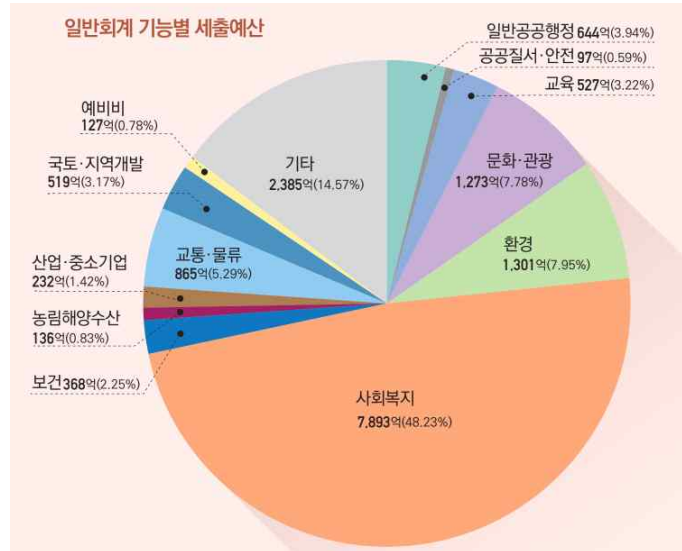
## 라) 콘텐츠산업 관련 예산 및 사업구조

### □ 콘텐츠산업 관련 예산

- 2020년도 총예산은 2조 2천270억이다. 그 중 기타를 제외하고 사회복지, 환경 분야 다음으로 문화·관광이 1,273억을 차지하며 3번째로 예산편성이 많음
- 2019년도 예산 908억에서 대략 350억 증가했으며 부천시의 문화콘텐츠산업에 대한 지원이 점점 늘고 있다는 것을 알 수 있음

□ 문화콘텐츠산업 활성화 기반조성

<그림 35> 2020년 총 예산



자료: 부천 2020 시정계획

- 문화콘텐츠산업 활성화 기반 조성에는 ‘문화콘텐츠 집적 시설 지원’과 ‘부천 국제판타스틱영화제 지원’으로 나누어서 세부 항목을 편성함
- 축제 관광과의 ‘문화콘텐츠 집적시설 지원’에는 문화콘텐츠산업 지원, 부천콘텐츠센터 운영 지원, 문화산업진흥 지원
- 문화산업전략과의 ‘문화콘텐츠 직접시설 지원’에는 한국만화영상진흥원, 만화, 애니 콘텐츠 지원, 만화 콘텐츠산업 지원, 경기국제코스프레페스티벌, 문화산업기반 조성, 만화도시 브랜드 사업, 복합문화 공간 운영 지원이 있음
- 축제 관광과의 ‘부천국제판타스틱영화제 지원’ 정책에는 야외영화 상영, 부천국제판타스틱영화제, 원도심 무료영화 상영, 영화의 거리 조형물 관리, BIFAN 전용 공간 건립 지원 등이 있음
- 문화산업진흥의 세부사업에는 2020년도에 예산을 편성해 인프라 확장을 위해 교육 강사료와 교육 교재비를 추가 책정
- BIFAN 전용 공간 건립사업도 2020년도에 예산을 편성하여 판타스틱 오피스 증축 공사를 추진함

- 문화콘텐츠산업지원 사업에는 경기콘텐츠진흥원 출연금이 지원되고, 2020년도에는 폴리스튜디오 조성 공사로 예년보다 예산이 대폭 증가함
- 부천시 문화콘텐츠 추진 사업에는 한국만화영상진흥원 지원과 부천국제판타스틱영화제 산업에 지원이 집중되고 있는 것으로 나타나고, 전체적으로 문화콘텐츠산업 활성화 기반 조성금이 매년 증가 추세로 지속됨

<표 31> 문화콘텐츠산업 활성화 기반조성 세부예산 현황 (2018~2020년)

정책	세부사업	사업예산 (천 원)		
		2018	2019	2020
문화콘텐츠 집적시설지원	문화콘텐츠산업 지원	2,397,058	2,752,133	3,864,032
	부천콘텐츠센터운영 지원	311,427	293,051	442,145
	문화산업진흥	8,500	7,000	7,000
	한국만화영상진흥원 지원	4,940,682	4,990,497	5,892,950
	부천국제애니메이션페스티벌	960,000	1,100,000	1,100,000
	만화애니콘텐츠 지원	434,000	895,000	420,000
	만화콘텐츠산업 지원	28,196	84,410	531,460
	경기국제코스프레페스티벌	100,000	100,000	100,000
	문화산업기반 조성	0	0	32,000
	만화도시 브랜드 사업	702,600	577,300	3,000
	복합문화공간 운영	591,315	573,451	510,935
부천 국제판타스틱 영화제지원	야외영화상영	89,800	85,450	111,750
	부천국제판타스틱영화제	2,620,000	2,620,000	2,814,000
	원도심 무료영화상영	48,000	44,000	48,400
	영화의 거리 조형물 관리	3,000	3,000	3,000
	BIFAN 전용 공간 건립	0	0	42,693
합 계 (천 원)		13,234,578	14,125,292	15,923,365

자료: 부천시 홈페이지



## 2) 만화/웹툰/애니/영화/음악 산업 현황분석

### 가) 만화/웹툰 현황 분석

#### □ 한국만화영상진흥원

- 한국만화영상진흥원에서는 한국만화박물관 운영, 부천 국제만화축제(BICOF)를 개최, 만화영상사업 진행 등 부천의 전반적인 만화산업을 ‘만화영상 창조문화 활성화’와 ‘국가의 만화영상산업 역량 강화’ 목표를 통해 만화영상콘텐츠 산업의 중심기지 구축으로 ‘세계 속에 한국만화 가치 실현’을 비전으로 세움
- 2017년 만화진흥에 관한 법률 개정과 더불어 국가 산하의 만화 전문기관 필요성의 이슈와, 글로벌 만화 시장이 주목하는 한국 만화 및 웹툰의 해외 시장 진출 교두보 역할을 강화, 4차 산업혁명이라는 다가올 미래에 대한 준비 과제로서 관련 산업 일자리 창출의 중심기지 역할을 수행
- 2018년 기관 중점 추진방향을 ‘새 정부 만화산업 발전방향 제시 및 공공기관화 현실화’, ‘한국만화 중심기지 역할 강화 및 해외 수출 시장 확대’, ‘일 · 학습 병행 지원 강화를 통한 일자리 창출’과 같이 3대 목표를 수립
- (3대 목표-①) 새 정부 만화산업 발전방향 제시 및 공공기관화 현실화
  - ‘범 만화계와의 협치를 통한 만화산업 발전방안 연구’를 추진과제로 설정, 더불어 ‘만화진흥에 관한 법률 개정을 통한 관련 산업 발전 기반을 마련’하는 것을 또 다른 추진과제로 수립
  - 이러한 요구에 따른 공공기관화는 외부의 목소리에 따른 필요성 대두도 중요하지만, 기반 마련을 위한 내부의 준비가 우선적인 과제임에 따라 ‘공공기관화 대비 조직체계 정비 및 일터 혁신’을 과제로 수립
- (3대 목표-②) 한국만화 중심기지 역할 강화 및 해외 수출시장 확대
  - 우선, 중심기지 역할을 위해 ‘만화자료 아카이빙 고도화를 통한 자료원 역할 기반 마련’을 추진과제로 설정, 이는 한국만화의 과거와 현재 그리고 미래를 잇는 주요 역할 수행을 위함으로 출판과 디지털 등 만화 시장의 변화에 따른 빅데이터 구축 강화 노력

- 또한, ‘동남아 등 신흥 콘텐츠 소비시장 네트워크 확대 및 진출 지원’, ‘번역, 해외전시 등 해외 진출 사례 30% 성장’과 같이 신규 해외시장 개척 및 국내 콘텐츠의 수출 확대를 위한 두 가지 과제를 수립
  - 글로벌 시장에 한국만화의 우수성을 알리고 포화된 국내 만화 시장을 벗어나 해외로 진출할 수 있는 교두보 역할 마련
- (3대 목표-③) 일, 학습 병행 지원 강화를 통한 일자리 창출
    - ‘신인 만화가, 예비 창작자 지원을 통한 우수 콘텐츠 발굴 확대’를 통해 신예만화가 배출을 통한 일자리창출 효과를 확대, ‘창업 및 협업 지원을 통한 스타트업 기업 6개 사 이상 배출’을 통해 만화산업과 연계한 기업의 육성
    - ‘만화창작 인력 교육 및 후속 작품 IP 활용 사업화 지원 강화’를 통해 예비 창작자의 육성과 국내 만화 콘텐츠의 저작권 보호를 위한 기틀을 만들고자 했으며, ‘평생교육기관 등록을 통한 교육 전문기관으로의 정체성 확립’이라는 추진 과제를 통해 향후에도 우수한 만화 콘텐츠 창작자 및 편집자, 관련 종사자 등과 같은 다양한 분야의 인재 양성을 위한 기관으로 변화

#### □ 예산현황

- (2013년 ~ 2018년 재원별 예산 현황) 2018년도 총 예산은 167.6억으로 직전 연도 2017년도 194.8억 대비 27.2억이 감액

<표 32> 문화체육관광부 최근 5개년 예산현황

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
문체부 총예산	72.6억	94.4억	120.7억	129.3억	126.3억
콘진원	36.1억(49.8%)	54.6억(57.9%)	58.9억(48.8%)	22.7억(17.5%)	39.1억(31.0%)
만진원	33.8억(46.6%)	37.1억(39.3%)	44.1억(36.5%)	83.9억(64.8%)	77.2억(61.1%)
만화출판협회	2.3억(3.0%)	2.3억(2.4%)	2.3억(1.9%)	2.3억(1.7%)	-
지자체, 기타	0.4억(0.6%)	0.4억(0.4%)	15.4억(12.7%)	20.4억(15.7%)	10억(7.9%)

자료: 한국만화영상진흥원, 결산자료

<표 33> 한국만화영상진흥원 최근 6개년 예산 현황

[단위: 천원]

구분	2013	2014	2015	2016	2017	2018
총 예산	15,752,672	11,722,392	15,397,392	21,326,079	19,483,473	16,763,671
출연금	3,845,855	4,051,204	5,003,394	11,841,193	4,789,193	4,919,682
보조금	계	6,610,000	4,846,667	8,546,667	7,536,335	11,130,940
	국비	4,310,000	3,380,000	3,780,000	4,520,000	8,795,000
	도비	760,000	440,000	3,740,000	200,000	400,000
	시비	1,540,000	1,026,667	1,026,667	2,816,335	1,935,940
자체수입	1,577,000	1,730,412	1,335,000	1,30,000	1,410,000	1,200,000
외부수입	530,300	735,700	377,712	283,551	2,023,340	376,329
잉여금	189,517	358,341	134,619	335,000	130,000	634,000

자료: 2018년 한국만화영상진흥원 결산자료

\*문화체육관광부 타 부처 한시적 운영 사업 제외(순수 대중문화사업 운영비)

- 한국만화영상진흥원은 한국만화 콘텐츠사업의 중심기지로서, 우리 웹툰의 글로벌 시장 진출과 국내 만화창작 지원 및 만화산업 환경 개선을 통한 창작역량 강화, 만화산업기반 구축을 위하여 다양한 사업 추진
- 그간 만화 산업의 창작 생태계 활성화 지원을 위하여 중앙정부 및 광역, 기초자치단체 등 다양한 기관으로부터 교부되는 예산을 연도별, 재원별로 증감 추이를 분석하여 한정된 재원을 전략적으로 배분하여 다양하게 늘어나는 행정수요에 적극적으로 대처
- 주요 증감 내역으로는 2010년도에 진흥원에서 조성했던 문화콘텐츠 전문 투자조합(만화펀드) 중간 원리 회수금 15.3억이 2017년도에 유입, 기간 한시적 운영사업의 일몰 등의 사유로 증감 폭이 크게 발생
- 가장 중요한 중앙 정부 예산인 문화체육관광부 국비 보조금은 아래 표와 같이 2016년도 까지는 50억이 채 안 되는 규모를 유지, 2017년도에 한국만화영상진흥원의 사업 기능 확대와 질적 전환 등의 계기로 대대적인 개편을 통해 2배 이상의 큰 성장을 이루어 70억 이상의 규모를 유지
- 이는 중앙 정부 문화체육관광부의 만화산업 예산 126억 원 중 약 60% 해당하는 규모로 만화산업의 주요 현안사업 대부분을 한국만화영상진흥원에서 수행함

- 매년 문화체육관광부 만화산업 육성 예산을 크게는 한국만화영상진흥원과 한국콘텐츠진흥원이 서로 업무를 배분하여 운영
- 지난 2018년도 까지는 수요자 중심에서 콘텐츠산업의 안정화를 위하여 재정적 어려움 없이 창작할 수 있는 환경을 조성, 양 기관의 예산 배분

□ 전체 사업 개요

<표 34> 전체 사업 개요

구분	예산(억 원)	사업명	사업내용
웹툰 글로벌 산업화 교두보 구축	7.27	만화해외수출 및 국내외 마케팅지원	수출작품번역지원, 웹툰 해외 프로모션, 한국국제만화마켓 개최, 세계웹툰포럼 개최, 국제만화가대회 사무국 운영
	7.01	제21회 부천국제만화축제	축제 개·폐막식, 특설만화마켓관, 만화 전시, 학술 프로그램, 시민참여 프로그램 등
	2.00	만화웹툰 코스프레 대회	코스프레챔피언십, 코스프레 퍼레이드 등 시민참여 행사 개최
	16.40	문화콘텐츠 전문투자조합	문화콘텐츠 전문 투자조합 결성 및 운용
인재양성 및 유통 활성화	5.93	만화창조인력양성	멘토, 멘티 연계를 통한 체계적인 만화전문 인재 성장 프로그램 구축
	8.00	디지털만화 유통 활성화	웹툰 아카이브 구축, 디지털만화 창작 아카데미 운영, 디지털만화저작권 보호 및 연구, 전국 디지털만화 창작경연대회 및 만화 원작 활성화 공모전 개최
	18.00	웹툰창작체험관 및 지역웹툰캠퍼스	웹툰창작체험관 및 지역웹툰캠퍼스 조성, 만화교육 프로그램 운영
만화 생태계 다양성 확대	35.70	만화콘텐츠 창작기반 조성	연재만화 제작지원, 다양성만화 제작지원, 만화기획개발지원, 글로벌 매니지먼트 지원, 만화콘텐츠 다각화 지원
	2.00	만화원작 콘텐츠 제작지원	만화 원작기반의 콘텐츠 제작지원을 통한 경기도 콘텐츠기업 육성
	3.34	만화애니 콘텐츠 지원	만화애니특화 공간조성 및 운영, 경기 만화애니 콘텐츠마켓 지원
	1.62	우수 만화콘텐츠 발굴	2018 오늘의 우리만화 선정, 제16회 대한민국 창작만화 공모전 개최, 제15회 부천만화대상 선정, 제19회 전국학생만화공모전 개최
즐거는 만화문화 확산	10.22	만화규장각 사업	만화자료 수집 및 운영, 만화전문정보 구축 및 운영, 만화 전시 기획, 박물관 교육프로그램 운영, 행복한 만화 나눔 사업
	6.79	한국만화박물관운영	한국만화박물관 운영, 디지털미디어전시물 조성, 꿈다락 토요문화학교, 지정문화재 보수정비 사업, 경기꿈의대학, 길 위의 인문학 운영
만화도시 부천 브랜드 구축	1.50	공감만화도시브랜드화	만화도시브랜드화, 상동역상상경기장 운영, 평창동계올림픽 만화행사 운영, 부천기업한마당
	1.27	지역활성화 거점공간 운영	도당어울마당 및 소재어울마당 운영
	22.89	문화공간조성 및 클러스터작가 육성	비즈니스센터 및 창작스튜디오 시설 관리
만화조직 활성화	30.60	인력 및 조직운영	조직체계 정비 및 글로벌 우수인력 확보, 가족친화기업 경영
	1.80	정책 및 홍보역량강화	중장기 목표 달성 및 신규과제 개발, 재정지원 기반 확충, 홍보마케팅 활성화 및 내실화

## □ 기대효과

- 지난 2018년도까지는 수요자 중심에서 콘텐츠산업의 안정화를 위하여 재정적 어려움 없이 창작할 수 있는 환경을 조성
- 2019년도부터는 새로운 시장 구조를 반영하여 정책 및 통계를 체계화 시키고 다른 기관과의 정책방향을 분석하여 시장의 수요를 확대할 수 있는 정책을 마련하여, 만화산업의 경쟁력을 제도적으로 키움
- 한국만화영상진흥원은 작가들과의 접점을 활성화하여 관련 인프라를 확대, 창작지원, 인력양성, 향유 기반 조성에 특화된 사업을 수행
- 부천시의 만화산업 범위 확장과 질적 성장을 위한 환경을 조성하여 경제성장과 일자리 창출을 활성화 할 수 있는 새로운 전략 과제들을 개발하여 만화 산업의 지속적인 성장 필요

## □ 한국만화박물관 현황

- 한국만화영상진흥원 산하기관인 한국만화박물관은 2001년 부천종합운동장 자리에 개관한 뒤, 2009년 11월 부천만화영상단지로 이전, 한국만화박물관 혹은 부천만화박물관이라 부름
- 한국만화의 대표적인 공간으로 만화의 역사와 체험, 그리고 여러 기획 전시와 교육을 제공, 한국만화박물관은 현재 한국을 대표하는 만화박물관으로의 역할을 담당해 만화박물관, 만화도서관, 디지털만화규장각, 애니메이션상영관으로 만화문화·예술복합공간으로 구성
- ‘만화에 특화된 국립중앙도서관’이라 할 만큼 장서량이 많고 해외 원서와 절판본과 같은 희귀 자료들도 보유하고 있으며 모든 만화를 한곳에서 관리해 다양한 만화를 한꺼번에 열람할 수 있음

## □ 만화박물관 운영

- 한국만화영상진흥원은 만화의 문화적 자산을 보전하고 산업적 가치를 진흥하기 위하여 만화박물관, 만화도서관, 만화비즈니스센터, 만화창작스튜디오 등의

인프라를 구축, 이를 기반으로 부천시민들에게 만화문화의 향유를 확산 제공, 부천 지역의 유희 공간 등을 활용하여 시민 만화문화 공간을 조성 및 운영

- 다양한 만화 교육사업 제공. 청소년 만화아카데미, K-Comics 아카데미, 웹툰 창작체험관 등 초·중·고 학생 대상의 교육 프로그램뿐만 아니라 주부, 교사, 만 화계 종사를 원하는 일반인, 만화가 대상의 전문가 과정도 운영
- 디지털시대에 맞춰 만화가 및 예비 창작자를 대상으로 디지털 만화 신기술 교 육을 중심으로 창작소재개발 및 만화창작 현장의 실무교육을 통해 전문 인력 을 양성

<표 35> 만화교육 프로그램

과정명	교육내용
예술교육특화 지구사업 교육지원(부천아트밸리)	부천시 청소년들을 대상으로 한 문화적 감수성과 창의력 배양을 통해 문화예술교육의 저변확대
K-Comics 아카데미 (디지털만화신기술교육)	만화가 대상, 각종 응용프로그램을 활용한 디지털만화 제작 및 유통 방법 교육
만화 상상 놀이터	주5일 수업 전면 시행으로 인한 만화박물관 교육프로그램
청소년 만화 아카데미	“만화가”를 희망하는 청소년들에게 예비 작가로서 필요한 소양 및 준비 자세 등에 대한 심화교육
현장형 창조인력 양성	예비만화창작자(멘티)와 프로만화가 및 만화콘텐츠기업 (멘토)을 1:1 매칭을 통한 실무교육 프로그램 운영을 통한 만화콘텐츠창조인재 양성
무한 상상실	청소년대상의 교육프로그램으로 만화스토리텔링을 통한 캐릭터 개발 및 3D프린터를 통한 캐릭터 모델 제 작 교육
웹툰 창작 체험관 조성 및 운영	창작인력의 양성을 위한 전문 교육과 함께 어린이와 청소년의 창의력 증진과 직업체험을 위해 웹툰 창작을 체험할 수 있는 지역거점 운영지원

자료: 한국만화영상진흥원 주관 만화교육 프로그램 (2019 만화포럼 간)

- 만화도서관을 통한 미래의 만화문화향유자를 확대하기 위해 만화도서관 보유 자료를 전산화하여 온라인상에서 필요로 하는 만화도서 및 자료를 쉽게 확인 하고 이용할 수 있도록 검색 서비스를 운영
- (필요성) ‘만화박물관’은 일반적으로 “만화에 대한 자료를 수집, 보존, 진열하

고 일반인에게 전시하여 학술 연구와 사회 교육에 이바지할 목적으로 만든 시설”이라 정의, 부천 한국만화박물관에 대한 역할 모델에 초점을 맞춘 연구에서는 만화박물관의 역할을 매개활동(meditation)이라는 개념과 프로그램 개발 센터라는 것으로 정리, 앞으로 전시 및 컬렉션, 교육 및 정보, 그리고 마케팅 및 조직의 체계화가 필요

#### □ 부천국제만화축제

- 만화전시, 만화콘텐츠마켓, 학술행사, 만화이벤트 등의 전문프로그램 운영을 통해 만화문화의 확산과 만화산업의 활성화
- 만화를 매개로 한 어린이, 성인, 마니아 등 계층별 시그니처 프로그램 기획·운영을 통한 지역 관광자원 개발 및 지역 경제 활성화

<표 36> 부천국제만화축제 행사 개요

행사명	제22회 부천국제만화축제
주최기간	2019. 8. 14.(수) ~ 8. 18.(일), 5일간
개최장소	한국만화박물관, 부천영상문화단지 등
주제	만화, 잇다
프로그램	·전시: <송곳-삶을 잇다>, <한반도 평화 전-평화를 잇다> ·컨퍼런스: 만화와 노동-「송곳」을 중심으로, 한반도의 평화- 남과북 그리고 만화 장애예술인 세미나- 장애예술인 일자리 만들기 ·만화마켓: 28개 기업, 7개 작가(팀), 6개 기관/단체 ·이벤트: 만화 OST콘서트, BICOF 버스킹
주최	한국만화영상진흥원
주관	부천국제만화축제 운영위원회
후원	문화체육관광부, 경기도, 부천시 등

자료: 부천국제만화축제 행사 개요

- (축제 특징) 부천, 국제, 만화(웹툰), 축제, 플러스\_@ 란 키워드로
  - 부천: 부천 시민과의 접점 확대(시민단체 및 각 분야 예술 단체와 연계 등)
  - 국제: ‘지속 가능한 발전’을 위한 체계 마련 (우리원 고유사업과 연계)
  - 만화(웹툰): 만화(웹툰)의 가치 집중 (부천만화대상 수상작 이슈화)
  - 축제: 모두가 함께 즐기는 행사(관객과의 소통을 통한 나눔 실천)
  - 플러스\_@: 제22회 행사 개최-정체성 확립 및 지속성 확대

- (축제 주제) 만화, 잇다
  - 만화를 통해 세대, 팬과 작가, 꿈과 현실, 과거와 현재, 남과 북을 이어 준다는 의미와 해외로 확장되고 있는 웹툰을 통해 우리나라의 문화가 전 세계와 연결되고 있음을 뜻하며, 또 만화를 통해 종교, 성별, 국가, 세대를 초월하여 연결함을 의미
- (추진 성과) 만화전문축제와 페스티벌의 조화를 구현하고 경기국제코스프레페스티벌 대표성 강화와 SNS 강화 및 홍보를 활성화 함
- (개선 방안) 원내 행정 절차 개선(축제 용역 분리 발주)과 부천국제만화축제 대표 프로그램 재설계(만화/웹툰 작가 프로그램 다양화) 필요, 축제 재원 확보를 위한 축제 협찬을 조기 실행하고, 경기국제코스프레대회 확장성 모색 필요

## 나) 애니메이션 현황 분석

### □ 부천국제애니메이션페스티벌

- (비전) “세계 애니메이션 트렌드를 선도하는 아시아 NO.1 애니메이션 국제영화제”를 비전으로 중앙정부와 지자체 간의 유기적 문화비전을 수립
- (목표) 문화가 중요한 자원이 되도록 창의적 역량 강화를 하여 시민과 함께 누리는 애니메이션 생태계를 구성하는 행정 환경으로 운영
- (중점 추진방향) 아카데미(오스카) 공식 지정 국제영화제로 예술성과 대중성을 함께 추구하고 장르의 확장성을 가진 영화제
  - 유일한 기회로서 영화제 작품 구성 및 클래스로 아카데미 위원회 및 해외 영화제와 지속 발전 협력
  - ‘부천=애니메이션’ 문화 도시로써 브랜딩하여 더욱 전문화된 프로그램과 애니메이션의 장르적 확장 시도
  - 교육·연구·연결을 통한 애니메이션 발전을 변화하는 미디어에 맞춰 산·학·관 연결을 통한 교육 제공 및 학문을 연구·전문가 양성 및 노하우 공유를 통한 취업난을 해소



- 애니문화 읽기, 애니플레이, 365애니시네마, 애니장터, 꿈이음 아트. 꿈길, 예술 꽃 씨앗학교 연계 교육사업 확대

#### □ 행사 개요

- (특징) 제21회 부천국제애니메이션페스티벌(이하 BIAF 2019)은 미디어 콘텐츠 확장을 위한 국제 경쟁 VR 섹션을 마련, 프리미어 초청 장편과 특별전 및 프로그램 클래스 등 대한민국 첫 번째 아카데미 공식 지정 국제영화제로 그에 걸맞은 최고의 작품들로 다양성과 경쟁력을 증진시킨 성대한 페스티벌 선보임
- (성과) 내놓는 작품마다 좋은 평가를 받았던 유아사 마사아키의 신작 <너와 파도를 탈 수 있다면>을 개막작으로 선정. 국내 최초 소개
  - <The Angler>을 위촉하여 아카데미의 기준에 부합하는 영화제로의 재편성과 함께 단순한 규모 확대가 아닌 초청 프로그램과 프로그램 클래스 강화로 영화제 프로그램 전체의 질적 수준을 높임
  - 급변하는 기술에 발맞춰 국내 최초 VR 경쟁을 도입, <항해의 시대>, <공각기동대: 버추얼 리얼리티 다이버> 등의 화제작을 포함한 총 13편의 작품을 선보임
  - 안시국제애니메이션영화제 프로그래머의 영화제 참여 및 디즈니를 비롯한 유명 제작사의 참여, 참가한 게스트들의 영화제에 대한 좋은 평가와 프로그램의 질적 양적 성장으로 아시아 No.1 애니메이션영화제 타이틀 각인
  - <애니 페어>는 애니메이션 미래 산업 VR과 기업체를 지원하여 취업 및 지역 사회 발전을 도모, 전문가 초빙 및 협약 등을 통하여 ‘잡 세미나, 단편 애니메이션 제작 지원, 선도 기업협약, 좀 노는 애니 상영회, Fun+Career’ 등 애니메이션계의 발전과 교류 지원
  - 애니메이션의 교육과 실무를 연결하는 ‘문화예술교육’과 1:1 취업 상담을 진행, 미래의 산업 군으로 가는 길을 마련하고, 실용적인 취업노하우와 세분화된 미래 직업 방향성을 제시함

<표 37> 부천국제애니메이션페스티벌 행사 개요

항목	내용	
일시	2019. 10. 18.(금) ~ 10. 22.(화) (5일간) (온라인: 2019. 10. 1.(월) ~ 11. 30.(토) (61일간))	
성격	국제경쟁애니메이션영화제	
장소	-한국만화박물관 주변 일대 및 부천시청 -공식 상영관 : 7개소 11개 상영관 ·유료: 한국만화박물관, CGV부천(4개관), 부천시청, 메가박스COEX ·무료: 솔안아트홀, 오정아트홀, 온라인상영관(네이버 TV)	
시상	국제경쟁부문 25작품 (본상 20작품, 특별상 5작품)	
주최	(사)부천국제애니메이션페스티벌 조직위원회	
주관	BIAF집행위원회, (사)한국만화애니메이션학회	
후원	문화체육관광부, 경기도, 부천시 등	
행사	공식행사	- BIAF 2019 개막식/리셉션 - BIAF 2019 폐막식/리셉션
	애니메이션영화제	- 개막작 <너와 파도를 탈 수 있다면> - 38개국 167편 (온라인 12작품 포함) · 국제경쟁부문 129편, 초청작 41편 · 프로그램 클래스 2개 부문
	애니페어	- 잡세미나, 단편애니메이션제작지원, 선도기업 협약식 - Fun+Career (대학홍보관/ 기업관/ VR체험관)
	학술포럼	- 2019 BIAF 애니메이션 포럼
	전시	- Ani-마스터展 <멋진 케이크!> - Ani-페어展 (대학홍보관, 기업관, VR체험관) - Ani-스페셜展 (국제 애니메이터 & 만화가 초청전) - 기타 (VR상영관, AnimeXGame Festival 2019, 애니메이션 레코드 전시)
	실내외 부대행사	- 사전행사 · '별빛마당' 야외상영회 - 실내 부대행사 · BIAF 바닷속 쉼터 · 종이컵 인형극 (제랄다와 거인) · 단막공연 (뒤죽박죽 전래동화) · '애니메이션뮤직페스티벌' - 실외 부대행사 (돼지열병으로 인해 실내로 위치변경) · 함께해요! 애니장터 · 사랑의 우편함 만들기, 꽃반지cafe, 복사꽃 떡 만들기 · '별빛마당' 상영회 - 기획행사 · talk! talk! 목소리와의 만남 · 제1회 나도 감독! '11초 애니메이션영화제'

자료: 2019 부천국제애니메이션페스티벌 행사 현황

## □ 행사운영 총평

- (애니메이션영화제) 상영작 관련 아카이브가 되어있는 시스템이 부족하며 예산이 들어가는 부분이므로 사전 확보하여 지난해 상영작과 관련된 정보를 홈페이지 및 순회상영회를 염두에 두기 위해서 해당 상영작을 비롯한 전체 상영작의 아카이브에 대한 계획을 사전에 구체적으로 세울 필요가 있음
- 애니 투게더 상영작 가운데 관객 이벤트(완구 증정) 진행 회차가 있었음에도 불구하고 해당 회차 객석 점유율이 매우 낮음, 이를 위해 상영관 이벤트 진행 시 프로그램팀-홍보팀이 협업하여 최대한 많은 관객을 유도 할 수 있도록 협찬사와 영화제가 모두 만족할 수 있는 홍보 계획 수립이 필요
- (애니 페어) 잡 세미나에서 3D 게임과 모델링, 모션 캡처 등 애니메이션과 게임의 접목을 활용하여 포괄적인 노하우를 교육자와 학생들로 나누었으며, 모션 캡처의 지속적인 발전성과 애니메이션의 현주소를 상세하게 공유
- (대학관/기업관/VR 체험관) 기업의 대표 콘텐츠 및 제작 영상을 활용한 가벽을 세워 디렉터리 북이나 팸플릿 등이 아닌 지속적으로 볼 수 있는 기업체 및 콘텐츠 소개 글과 미디어 영상을 통하여, 실질적인 기업체 홍보효과 극대화
  - Fun+Career를 통하여 콘텐츠의 미래성과 현실을 연결하는 파이프라인이 되어 일반인과 애니메이션 종사자들의 교류 지점이 되었으며, 기업체 간 기술 공유 및 관람객들과의 소통을 지속적으로 이루어 냄으로써 훌륭한 참여형 전시 및 홍보관으로 발전
- (학술포럼) 토론자들은 산업계, 학계 또는 정부 중 한쪽의 힘만으로는 애니메이션 산업이 발전하기 어렵다는 데에 동의하고 앞으로 3개의 진영이 꾸준히 교류할 수 있는 포럼에 대한 필요 요구
- 최첨단 기술의 발달로 인한 애니메이션 산업계의 생태계 변화에 대한 인식 및 연구의 필요성
  - 최첨단 기술로 인한 유통라인의 변화는 급격하게 이루어졌지만 한국 애니메이션 산업에 대한 투자는 줄었고, 제작 환경은 크게 달라지지 않았음에도 불구하고

고 애니메이션이 가지고 있는 미래 영향력과 산업적 가능성에 대한 공감과 구조적인 침체시기에 대한 돌파 노력 필요

- (전시) 영화제, 애니페어, 포럼 등 주요 프로그램과 연계된 전시와 함께 애니메이션 관련 분야에서 활동하는 작가들의 다양한 작품들을 전시하여 콘텐츠 질적 향상
  - Ani-마스터展으로 애니메이션 드로잉뿐만 아니라 스톱모션이라는 장르를 소개함으로써, 다양한 애니메이션 기법을 알려 애니메이션에 대한 흥미를 이끌 뿐만 아니라 작품 스토리상의 역사적인 사실도 함께 알려 애니메이션이 시대를 대변할 수 있다는 걸 보여줌
  - Ani-페어展 기업관, 대학 홍보관, VR 체험관 전시로 인해 한국의 다양한 애니메이션 관련 업체와 센터를 알릴 수 있었고 학교와 기업과 관람객을 이어주며 현황 및 미래 동향 제시
  - 한국 애니메이션 산업 생태계가 건강해지기 위하여 산업계, 학계 및 정부가 합심하여 애니메이션 산업 발전을 위한 정책을 만들고 산업을 깨울 수 있는 일들의 조성 필요
- (부대행사) BIAF 부대행사의 큰 재미와 주말에 부천시청을 찾는 가족들의 높은 호응을 얻었던 애니장터를 체험행사로 바꾸면서 시민들의 반응 저조

#### 다) 영화 현황 분석

- 부천국제판타스틱영화제(BIFAN: Bucheon International Fantastic Film Festival)
  - 부천국제판타스틱영화제(이하 BIFAN)는 사랑, 환상, 모험을 모토로 영화와 만화, 게임을 영상문화로 1997년 시작되었고, 변화와 창조의 문화도시 부천을 상징하는 가장 대표적인 문화축제
  - 국내외 영화 마니아들의 뜨거운 사랑을 받아왔던 지난 20년 동안, BIFAN은 새로운 감성과 에너지로 무장한 가장 역동적인 영화제

- BIFAN은 대중적이고 창의적이며 미래지향적인 프로그램을 통하여 ‘판타스틱 영화제’의 정체성을 확고히 하는 동시에 장르 영화의 새로운 경향에 대한 신선하고 다양한 시각을 제공
- 또한 유럽판타스틱영화제연맹(EFFFF), 유바리국제판타스틱영화제를 비롯한 세계 판타스틱 영화제들과 함께 아시아 최대 규모의 판타스틱 영화제

□ 부천국제판타스틱영화제 산업 프로그램(BIFAN Industry Gathering, 이하 B.I.G)

- 한국 영화산업의 균형적 성장을 도모하고 아시아 영화산업의 지속적인 발전에 보조를 맞추어 장르 영화의 제작 활성화를 위한 제반 인프라 구축을 꾀하는 한편, 새롭게 도입되고 있는 신기술을 조망하기 위해 2016년부터 확대 강화한 산업 프로그램
- B.I.G는 한국 영화산업의 각 부문과 공조하여 한국영화산업의 지지대가 될 코리아 나우, 아시아 주류 영화산업의 흐름을 짚어 보고 아시아 영화산업을 이끄는 각국 프로듀서의 교류를 위한 메이드 인 아시아, 장르 영화의 제작과 새로운 프로젝트 발굴을 위한 아시아 판타스틱 영화 제작네트워크(NAFF), 그리고 영화 산업의 신기술과 미디어를 소개하는 뉴미디어 프로그램으로 구성

□ 아시아판타스틱영화 제작네트워크(Network of Asian Fantastic Films)

- 2008년 장르영화의 제작과 발전을 위해 기획된 아시아판타스틱영화 제작네트워크(Network of Asian Fantastic Films, 이하 NAFF)는 BIFAN의 대표 영화 산업 프로그램으로 10년 동안 영화 제작 지원과 교육, 교류와 글로벌 네트워크의 장으로써 장르 영화인들의 지속적인 관심을 받음
- 2019년 12회를 맞이한 NAFF는 아시아를 넘어, 동-서양 영화산업의 적극적인 교류와 협력을 도모하기 위해 최고의 판타스틱 영화제로 인정받는 시체스 영화제의 산업 프로그램인 피치 박스, 노르딕 지역 판타스틱 영화의 부흥을 위한 노르딕 장르 인베이전, 남미 최대의 영화 마켓인 벤타나 수르(Ventana Sur)의 장르 영화 산업 프로그램인 블러드 윈도우(Blood Window) 그리고 올해 처음 신설된 일본 VIPO(Visual Industry Promotion Organization)를 통해 전 세계 장르 영화산업을 활성화 함

□ NAFF 잇 프로젝트

- 2008년 시작한 NAFF의 잇 프로젝트(It Project)는 세계 최초 판타스틱영화 프로젝트 마켓
- 상상력 넘치는 아시아의 판타스틱영화 프로젝트를 발굴하고 투자 및 공동제작의 기회를 제공해 역동적이고 영향력 있는 프로젝트 마켓으로 성장
- NAFF 잇 프로젝트 선정작은 전 세계에서 모인 영화산업 관계자와의 1:1 비즈니스 미팅을 가지고 투자유치, 공동제작, 배급 등의 기회를 찾음
- 또한 NAFF 기간 중 국내외 영화산업 전문가로 구성된 심사 위원단은 개별 프로젝트 미팅을 통해 우수작을 선정, 현금 제작비 및 후반 작업 지원상을 시상
- NAFF 잇 프로젝트는 전 세계 판타스틱 영화산업에 새로운 에너지가 될 프로젝트를 발굴해 제작지원하며 전 세계 영화인과 영화산업 종사자들이 교류하는 중요한 허브

□ NAFF 환상영화학교

- 세계의 떠오르는 신진 영화인들이 참가하는 장르 영화 제작 교육 및 네트워크 프로그램
- 최근 뉴미디어 산업의 발전과 함께 빠르게 변화하는 영화 제작 환경에 맞추어 콜롬비아 픽처스에서 작전명 발키리(2009), 슈퍼맨 리턴즈(2006), S.W.A.T.(2003), 파이널 판타지(2001), 화이트 프로그(2001) 등을 제작한 크리스 리가 학장으로 위촉
- 이와 더불어 전 세계 각 분야 영화산업 전문가들의 영화 제작 전반에 걸친 강의와 마스터 클래스, 팀별 워크숍을 통한 팀 피칭 등의 프로그램 진행
- 2011년 ‘아시아 프로듀서의 랩’에서는 뉴미디어, 초 저예산 영화 제작 등의 주제로 참가자를 아시아 전 지역으로 확대

- 2012년부터 ‘아시아필름메이커스 랩’이라는 이름으로 세계적인 장르 영화의 거장과 영화산업계 전문가와 함께 더욱 견고한 프로그램으로 성장
- 스토리 닥터링, 영화 장면 분석 등 영화 제작 필수 과정부터 소셜 미디어, 트랜스미디어 스토리텔링, 국제 공동 제작의 전략, 대안적 영화 배급과 상영 등 현재 영화 산업계의 뜨거운 이슈에 이르기까지 다채로운 강의와 마스터 클래스, 워크숍, 팀 피칭 등의 프로그램으로 진행되며 아시아의 떠오르는 영화인들이 세계 영화시장으로 나아가는데 좀 더 효율적인 글로벌 네트워크를 형성

#### □ 코리아 나우 2019

- (단편 제작지원) 단편영화 제작의 적극적인 지원을 목표로 하는 프로그램으로 단편영화제작 지원 공모, 제작 아카데미, 배급 포럼을 구성
  - 단편 제작지원 공모: 김우형<리틀 드러머 걸> 촬영의 모든 것
  - 실전! 저예산 장르영화 제작 아카데미: SF 피칭 - 스토리 투 필름
  - 단편을 판타스틱하게!: 한국-베트남-프랑스 3국의 영화정책, 영화산업 토론
  - 독립: 예술영화 유통 배급 활성화 방안에 관한 포럼
  - VR cinema: 제작 환경과 비전

#### □ 개최 개요

<표 38> 영화 행사 개최 개요

개최 기간	2019. 6. 27.(목) ~ 7. 7.(일) / 11일간 · 개막식 / 6. 27.(목) 18:00 부천체육관 · 폐막식 / 7. 5.(금) 19:00 부천시청 어울마당
상영작	49개국 284편 (장편 166편, 단편 118편) ※ 총 상영 횟수 : 497회
상영관	16개소 (공식상영관 14개관 . 특별상영 2개소) · 공식상영관: 부천체육관, 시청 어울마당, 판타스틱큐브 한국만화박물관, CGV부천5개관, CGV소풍5개관 · 특별상영 : 부천시청 잔디광장, 부천아트벙커 B39
성격	부분경쟁을 도입한 비경쟁 국제영화제
주제	사랑, 환상, 모험
슬로건	NEXT 100 부천, 한국영화 다음 100년을 이야기 합시다

게스트	1,930명(해외 467명, 국내 1,463명)
관람객수	77,184명(유료 45,132명, 무료 32,052명)
후원	문화체육관광부, 경기도, 부천시, 영화진흥위원회, 한국문화예술위원회, 한국만화영상진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 부천상공회의소

#### □ 행사운영 총평

- (전체 총평) BIFAN 최초로 개막식을 공중파 TV SBS를 통해 전국에 생중계 (2019년 6월 27일 오후 6~7시) 한 제23회 영화제는 한국영화 탄생 100년을 맞아 과거 100년의 회고와 더불어 다가오는 100년을 능동적으로 열어 가기 위한 ‘넥스트 100 프로젝트’를 가동
- 한국영화박물관 건립 기원 ‘인피오라타’(꽃그림 길 축제)를 6일(6월 25일 ~ 30일) 동안 부천시청 앞 분수대에서 마련(BIFAN 제13대 후원회 개최)
- 총 54개국 324편(일반 49개국 284편, VR 19개국 40편)을 상영한 이번 영화제는 또 산업 프로그램 B.I.G(BIFAN Industry Gathering)를 부천 아트벙커 B39에서 5일간(6월 30일 ~ 7월 4일) 개최해 영화산업 활성화
- BIFAN은 올해 아시아 대표 판타스틱영화제로 장르로 기억하는 판타스틱영화제로 관객과 폭넓게 소통하여 역대 최다 해외 게스트가 참석함
- NAFF는 칸 필름 마켓에 ‘판타스틱 7’로 진출(판타스틱 7은 전 세계를 대표하는 7대 영화제들의 판타스틱 장르 활성화 프로그램) 상호 네트워크 구축, 글로벌 인재 육성과 판타스틱 장르 영화의 발견 및 발전을 위해 시체스, 토론토, 사우스바이사우스웨스트, 과달라하라, 카이로, 마카오 국제영화제가 함께 모임, 올해 칸 필름마켓에서 2018 잇 프로젝트 공식 선정작이었던 김수영 감독의 <능력소녀>가 전 세계 영화산업 관계자들 앞에서 선보임
- (영화 발전기여) 새로운 영화 및 신인감독 발굴과 국내 영화산업 발전 및 영화문화의 질적 개선에 대해 전문성을 확장하고 영화제 개최를 통한 지역의 사회·경제적 활성화에 기여함



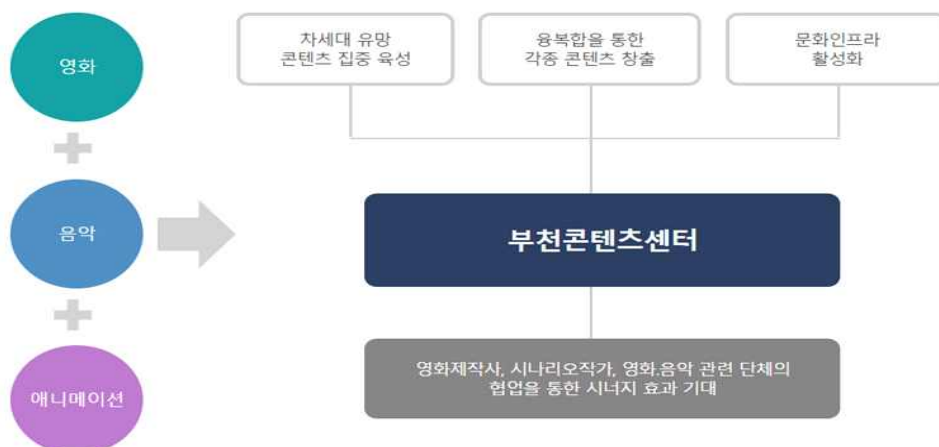
- 2019년 영화제에서 새롭게 공개된 장소 중에 가장 관심이 집중되었던 곳으로 부천 아트벙커B39는 과거 부천의 쓰레기 소각장을 예술 공간으로 성공적으로 리뉴얼한 문화예술 공간
- (문제점) ‘전도연’과 ‘정우성’ 특별전과 같은 한국영화 특별전에 대한 우려(판타스틱영화제의 정체성을 약화시키고 스타마케팅을 의도한 것 아닌가 하는 점)
- 영화제의 정체성을 시각적으로 강화하고, 한국 독립영화의 세계시장 진출 미션에 대해 전주영화제와 차별성을 두어 신진 창작인력 발굴 및 지원프로그램 신설 및 운영 강화 필요

## 라) 음악 현황 분석

### □ 부천콘텐츠센터

- 부천 콘텐츠센터는 2017년 7월 영화·음악·애니메이션 등 문화콘텐츠 창작자들의 안정적 작품 활동을 위한 공간으로 조성되어 영화제작사, 시나리오 작가실, 영화 및 음악 관련 단체가 입주하여 다양한 창작활동을 진행하고 있는 시설
- 영화음악 애니메이션 차세대 유망 콘텐츠 집중 육성 융·복합을 통한 각종 콘텐츠 창출 문화 인프라 활성화

<그림 36> 부천콘텐츠센터 주요사업



자료: 부천시 홈페이지, 부천콘텐츠센터 주요사업

- 부천콘텐츠센터는 지하1층, 지상3층, 1881m<sup>2</sup> 규모로, 입주 창작자와 단체를 위한 오픈·개인 집필실, 음악창작실, 시사실, 녹음실, 사무실, 카페 등 시나리오작가 9명, 영화제작사 11곳, 영화·음악 관련 단체 2곳이 사용
- 입주사는 ‘부러진 화살’, ‘천안함 프로젝트’를 제작한 (주)아우라픽처스, ‘살인 의뢰’, ‘몽타주’ 등을 제작한 (주)영화사 진, ‘님아, 그 강을 건너지 마오’를 제작한 (주)아거스 필름과 ‘사이코메트리’, ‘감기’ 등을 집필한 이영종 작가, ‘연평해전’, ‘그놈이다’를 집필한 김소영 작가, ‘그랑프리’를 집필한 남상욱 작가 등이 있음
- 부천시는 입주자들이 창작활동에 집중하고 역량을 높일 수 있도록 시설과 아카데미 등 교육을 지원. 영화, 만화, 애니메이션 등 부천시 3대 국제축제와 연계한 산업 프로그램 공동 참여함

#### □ 기대효과

- 부천시 문화예술 산업화를 위한 핵심가치로 음악산업을 육성하고, 음악산업 기반 강화를 통해 문화예술 대표 도시로 도약하여 경기 서부권 음악·영상 콘텐츠의 선도적인 역할 필요
- (부천콘텐츠센터 시설 집적화) 영상콘텐츠 집적 시설로 종합촬영소에서 폐쇄된 폴리(Foley)스튜디오를 부천콘텐츠센터에 설치 영상문화산업 활성화에 기여하고자 함

※ 폴리스튜디오는 영화, 애니메이션, 게임 등 영상콘텐츠 사운드를 실시간으로 제작하는 필수적인 시설. 그러나 지난 10월 수도권 유일한 공립 폴리시설인 남양주종합촬영소 폴리스튜디오가 폐쇄되면서 영화 제작사들의 부담이 가중되는 상황에 직면. 이에 부천시는 한국영화 미래 100년을 위한 첫 과제를 폴리스튜디오 조성으로 정하고 전문업체인 (주)블루캡 그리고 세계 7대 판타스틱영화제인 BIFAN과 손을 잡고 폴리스튜디오를 조성

- (영화의 산업화 추진) 남양주종합촬영소 內 폴리(Foley)아티스트와 스튜디오를 부천시 유치, 부천시 영화지원정책에 기여

### 3) 문화콘텐츠산업 문제점 및 평가

#### 가) 부천시 문화콘텐츠산업의 문제점

##### ☐ 향유 중심의 문화콘텐츠산업 발달

- 만화, 영화, 애니, 웹툰, 축제 등 문화자원들이 시민 향유, 향유자 중심으로 발달됨. 따라서 문화산업을 산업의 관점에서 바라보고 산업적으로 발전할 수 있는 전략을 세워야 함
- 박물관, 전시, 축제 등 단타성 문화향유로 인해 문화콘텐츠의 지속적인 발전에 한계

##### ☐ 사회적 트렌드 변화에 민감하지 못함

- 모든 사회가 뉴미디어, 4차 산업혁명, 플랫폼 혁명, 초연결 사회, 디지털 미디어 등의 이슈가 있지만, 아직 부천은 그러한 변화에 대응할 수 있는 기반이 마련되어 있지 않음
- 눈에 보이는 건물, 축제, 전시 등의 아날로그적인 문화향유에만 집중할 것이 아니라 더 넓게 볼 수 있는 시각 필요
- 빠르게 변화하는 문화콘텐츠의 특성상 조금 더 트렌디한 시각으로 변화에 발 빠르게 대응하여 타 도시를 앞서갈 수 있는 장치 필요

##### ☐ 각종 문화자원의 기반인 스토리(IP) 부족

- 콘텐츠 비즈니스 모델이 변화하고 콘텐츠 IP의 전략적 중요성이 증대하였지만 이와 관련한 기반 부재
- 만화, 영화, 애니, 웹툰 등 원천 소스를 활용하는 문화자원들을 많이 보유하고 있지만, 이에 기반이 되는 스토리의 부재

□ 문화콘텐츠산업 관련 각 실무자들의 전문성 부족

- 융·복합 산업이 가장 중요해진 시점에서 각 기관들의 협력 및 네트워크 부족과 전문성 보완 미흡
- 혁신적인 마인드를 이끌 수 있는 장치의 부재와 각 기관의 개별적인 조직구조로 인해 문화산업과 융합산업의 발전에 한계

나) 평가

□ 부천 문화콘텐츠산업의 산업화 전략 필요

- 향유 중심의 문화산업이 아닌 기업, 인재, 산업 등이 순환시스템을 활성화시켜 문화산업이 산업화 될 수 있는 전략 필요

□ 트렌드에 빠르게 대응할 수 있는 전략 필요

- 미래 콘텐츠산업의 Key Words는 ‘OTT 플랫폼을 통한 글로벌 시장 유통’, ‘글로벌 시장의 심화’, ‘연관 산업 융합’이라고 할 수 있음
- 실감형콘텐츠, 인공지능, 사물인터넷 등 미래 지능정보기술을 활용한 5G 생태계 콘텐츠 시장 성장
- 초연결 시대의 핵심 ‘Connect(연결)’, 플랫폼의 이해와 뉴미디어에 관한 기반 마련, 앞으로는 이것을 선점하는 도시가 문화산업의 핵심도시가 될 것임

□ 융·복합산업 기반 마련 시급

- 융·복합산업 관련 교육, 인재 양성, 산업 발달 등 융합산업 기반 마련해야 함
- 협력 센터, 대학 연계 융합교육 프로그램, 융합산업연구소 등 현재 문화산업의 변화에 대응할 수 있는 기반 장치 마련 필요

□ 장르적 관점이 아닌 유기적 IP 관점의 비즈니스 필요

- 문화산업을 만화, 애니, 게임 등 장르로 구분할 것이 아니라 IP라는 하나의 범주로 생각하여 보는 것이 필요
- 초융합사회(Hyper-convergence society)에서 콘텐츠 비즈니스 모델이 변화하면서 다양한 산업으로부터의 수익 확보는 디지털 시대 콘텐츠 비즈니스의 필수조건이 됨

## 다. 부천시 문화콘텐츠산업 사업제시

### 1) 지속 가능 사업

#### 가) 기존 문화산업

□ 기존 만화·애니·웹툰·영화산업 선택과 집중

- 만화산업
  - 만화영상진흥원, 만화창작스튜디오, 영상문화산업단지 등 부천은 만화산업 관련 기지들을 조성하고 있고, 부천국제만화축제, 만화박물관 등 향유를 위한 사업들도 진행하고 있고, 만화 포럼, 전시, 컨퍼런스, 교육 등 부천의 만화도시 이미지를 위해 힘쓰고 있음
- 애니메이션 산업
  - 부천은 만화산업과 애니메이션 산업을 같은 측면에서 바라보고 사업을 시행하고 있음, 그러나 만화산업과 달리 애니메이션 산업은 부천국제애니메이션페스티벌에만 집중하여 사업들을 진행하고 있음
- 웹툰 산업
  - 아직 부천은 만화산업에 더 주력하며 웹툰산업 기반이 조성되어 있지 않지만, 웹툰융합센터, 예술인주택 건립으로 성장 가능성을 보이고 있음, 따라서 웹툰

산업 또한 만화, 애니 산업과 같은 측면으로 바라보며 웹툰 관련 사업들도 동시에 진행한다면, 부천이 만화도시로서 성장하는 데 충분히 기여할 것으로 보임

- 영화산업
  - 영화산업은 부천국제판타스틱영화제(BIFAN)로 부천의 대표적인 문화축제로 도약했고, 영화산업의 균형적 성장을 도모하는 부천국제판타스틱영화제 산업 프로그램(B.I.G)으로 영화제작 활성화를 위해 인프라를 구축, 아시아를 넘어 동-서양 영화산업의 적극적인 교류와 협력을 도모하여 지속적인 관심을 받고 있음

#### □ 사업전략 (IP 관점의 사업 진행)

- 앞으로는 문화자원만을 가지고는 한계가 있기 때문에 IP 기반이 필수적으로 필요할 것으로 보임, 현재 세계적으로 모든 사업들은 IP의 중요성에 대해 논의하고 있고, 디지털 미디어 시대에 이는 더 심화될 것으로 보임, 따라서 IP의 기반을 먼저 조성하고, 위 산업들의 비즈니스 모델을 잘 정립한다면 충분히 만화도시로 성장할 수 있을 것으로 보임
- 따라서 부천은 현재와 같이 이 세 장르를 독립적으로 각각 사업을 시행하는 것이 아니라 IP 관점으로 하나로 묶어서 사업들 간 서로 유기적으로 연계될 수 있도록 해야 함
- 위 산업들을 집적화할 수 있는 기지, 같이 운영할 수 있는 체제, 관련 인재 양성, 산업들과 각 인재들이 교류할 수 있는 장치 마련이 우선
- 우선적인 기반이 마련된 후 IP 장르의 역량을 융합 역량, 활용 역량, 사업화 역량으로 세분화하여 강화시키고, 산업을 확장시키는 전략이 필요할 것임

## 2) 방향 전환 필요 사업

### 가) 융·복합산업

□ 문화기술 및 문화융합산업 발전

- 영상문화산업단지
  - 영상문화산업단지는 융·복합산업의 메카로 조성될 것으로 계획 중에 있음, 문화콘텐츠산업의 산업·상업·주거 등이 입주하여 기획, 제작, 전시, 향유 등 문화콘텐츠산업의 모든 것이 이루어질 수 있는 복합문화공간이며 실감형콘텐츠의 메카로 집적화 될 예정
  - 부천의 문화콘텐츠산업의 중심인 길주로 축에서 문화산업의 가장 핵심적인 역할을 하는 공간 인프라로 조성될 계획
- XR 융합센터, 부천콘텐츠테크노파크
  - 부천 영상문화산업단지 내에 가칭) XR 융합센터와 가칭) 부천콘텐츠테크노파크를 조성하여 기존 시설인 만화영상진흥원, 웹툰융합센터(공사 중)와 함께 CT와 IT가 융합된 클러스터를 조성할 필요성이 있음
  - XR 융합센터는 VR, AR 등 실감형콘텐츠 산업을 융합하는 종합적 기능을 수행하고, 부천콘텐츠테크노파크는 CT, IT 산업의 입주공간으로 활용하여 상동 영상단지를 콘텐츠산업 집적화 단지로 육성할 필요성이 있음
- 웹툰융합센터
  - 웹툰융합센터와 예술인주택 건립으로 웹툰산업의 글로벌 시장을 주도하고, 창작과 창업으로 이어지는 창의 일자리 창출이 가능하게 될 것임
  - 웹툰융합센터에는 웹툰창작실, 웹툰관련 콘텐츠기업 등의 입주공간이고, 예술인주택은 예술인 및 지역전략산업 지원주택임
  - 이곳에서 웹툰관련 기업, 종사자, 창작자의 협업시스템을 강화할 수 있으며, 이로 인해 부천시 웹툰산업의 산업화를 기대해 볼 수 있음

□ 사업전략 (IP 관련 산업의 융합 사업개발)

- 현재는 4차 산업혁명으로 인해 산업과 산업 간의 융·복합이 강조되고 있음, 따라서 문화산업 간의 융합, 문화와 기술과의 융합산업의 발전이 우선적으로 필요할 것으로 보임

- 부천 또한 현재 융·복합산업의 기반 조성을 위해 다양한 인프라 구축을 시도하고 있지만, 융·복합산업 또한 IP 관련 산업에 집중하여 부천만의 특화된 융합 콘텐츠를 만들고, 융·복합산업의 독보적인 도시로 선점할 수 있는 전략을 활용해야 함
- 현재 구상 중에 있는 융·복합 문화공간들을 공간 인프라만 구축하는 것이 아니라 내부에서 연계를 강화하여 해당 산업을 발전시킬 수 있는 방안을 마련하는, 내부 시스템 체계의 확립과 선순환 구조 구축이 필요함

### 3) 향후 발전 사업

#### 가) 신(新)산업

##### □ 게임, 캐릭터, 음악산업 성장가능성 검토

- 게임산업
  - 게임산업은 이미 성남시가 선점하고 있기 때문에 부천의 게임산업은 타 도시와 차별을 둘 수 있는 다른 방식으로의 접근이 필요함
  - 온라인이나 모바일 게임산업을 산업화시키는 관점보다는 기존의 IP를 활용한 게임으로 문화공간에서 즐길 수 있는, 향유에 초점을 맞춘 게임산업 활성화
  - 부천은 IP와 연관시킬 수 있는 문화자원들이 충분히 뒷받침하고 있기 때문에 IP 비즈니스 역량을 보유한다면 게임산업과 같은 부가가치 창출 가능
- 캐릭터산업
  - 부천은 만화, 웹툰, 애니 산업은 캐릭터 산업과 연계시킬 수 있기 때문에 기존의 부천 문화산업에서 더 많은 부가가치를 창출할 수 있는 큰 동반 산업으로 성장 가능성 있음
  - 캐릭터산업 또한 IP 관련 산업이기 때문에 게임산업과 마찬가지로 원천 콘텐츠로서의 만화, 웹툰, 애니 산업의 IP 중요성 증대



- 음악산업
  - 부천은 현재 음악산업의 기획, 제작, 녹음, 향유 등을 한 번에 할 수 있는 문화 공간으로 뮤직플랫폼을 건립 계획 중에 있음, 또한 뮤직플랫폼 내에 음악창작소를 조성하여 향유와 산업적인 측면을 동시에 부각시킬 수 있는 사업을 진행하여 음악산업 관련 창작 문화 공간 조성 예정
  - 부천은 남양주시에 있던 영화음향을 녹음하는 공간인 폴리스튜디오를 부천으로 이전시킬 계획

□ 사업전략 (IP 중심의 연관 산업 육성)

- 기존의 만화, 애니, 웹툰 산업들의 IP 연계 비즈니스를 한다면 이와 관련된 IP를 활용한 게임, 캐릭터와 같이 부가가치를 높이는 산업들과의 동반성장을 기대할 수 있을 것으로 예상
- 이 외의 신산업들은 선택과 집중 전략으로 과감히 배제해야 하고, 각 산업 또한 산업, 향유, 교육 등 하나의 방향에 초점을 맞추고 전략을 기획해야 함

### 3. 대·내외 환경 분석 및 시사점 도출

#### 가. 외부환경 분석 시사점

##### □ 정치·경제 환경 분석 시사점

- 세계 경제는 신흥국 경기 회복세에도 불구하고 선진국 경기 둔화가 예상되어 전체적으로 미약한 반등에 그칠 전망
- 2020년 세계 경기는 2019년 비해 다소 개선되고, 기저효과 등으로 수출 경기는 다소 개선될 가능성이 큼
- 민간 소비는 기업 실적 악화로 인한 고용 및 가계소득 부진 가능성 등으로 증가세가 크게 제한될 것으로 우려. 여전히 위축 국면이 예상되는 건설투자 및 설비 증설 확산이 제조업 전반으로 확산되어 어려운 설비 투자의 미약한 개선 등 투자 부문의 불확실성이 내수 경기 회복세를 저해할 것으로 우려
- 미·중 무역 협상이 1단계 합의에 이른 점은 세계 경기·교역 개선에 긍정 요인이지만 양국의 합의 사항 이행 및 추가 협상 과정에서 불거질 리스크를 고려해야 하며 양국의 정치적 및 경제적 이해관계 측면에서 도달한 임시 휴전이라는 성격이 강해 보임
- 한국 경제의 성장세 유지를 위해서 단기적으로는 투자 활력 제고, 중장기적으로는 경제 체질 개선 노력 필요
- 일자리의 양적 개선뿐만 아니라 양질의 일자리 창출 및 기존 일자리의 질적 제고를 통해 고용-성장-투자로 이어지는 경제 선순환 구조 구축 필요
- 경기 부진에 따른 취약계층의 어려움 완화를 위한 사회안전망을 확충하고, 특정 부문에서의 일자리 급감을 완화하기 위한 정책적 노력 필요

##### □ 사회·문화 환경 분석 시사점

- 전체적인 콘텐츠 소비 트렌드는 디지털 형태의 텍스트를 가장 선호해 연령대

별로는 10대의 디지털 선호도가 가장 높고 점차 연령대가 오를수록 조금씩 떨어지지만 50대에 가서는 다시 디지털 텍스트에 대한 선호도가 올라가는 양상이 보여 콘텐츠는 다르더라도 소비 행태 면에서 비슷하게 나와 다양한 세대에 맞는 콘텐츠가 확충이 필요

- 50~60대 중 사회 활동에 적극적으로 참여하는 고령층 ‘액티브 시니어’ 활동 참여
  - 기대수명이 연장됨에 따라 중년과 노년 사이 새로운 인생 단계인 ‘앙코르 단계’가 등장해 향후 일자리, 문화, 소비 등 다양한 분야에서 액티브 시니어들의 영향력이 확대될 것으로 전망
  - 향후 시니어 관련 시장이 부상할 것으로 전망됨에 따라 실버산업 활성화를 위한 대책 마련과 일할 능력이 있는 고령층이 노동시장에서 적절한 일자리를 찾을 수 있도록 지원이 필요
- 개인의 관심사와 취향을 공유하는 유료 오프라인 커뮤니티에 대한 수요 확대
  - 1인 가구 증가, 여가시간 증대로 개인의 취향 및 관심사를 공유하는 오프라인 커뮤니티 수요가 증가하면서 관련 비즈니스의 확산 및 전문화가 예상되고, 다루는 분야와 참여 연령층 또한 더욱 다양해질 것으로 전망
  - 오프라인 커뮤니티 비즈니스 규모가 커지면서 다루는 분야가 세분화, 전문화되고 연령 대상층도 더욱 다양화될 것으로 예상되며 변화하는 인구사회 트렌드와 개인 맞춤형 경제활동의 진화를 반영한 새롭고 다양한 사업 가능성 모색 필요
- 아이돌 문화라고만 여겨졌던 팬덤(Fandom) 현상이 다양한 분야로 확산 및 적용되면서 새로운 문화와 경제적 가치를 창출하며 진화 중
  - 팬덤 현상이 다양한 분야에서 나타나고 새로운 소비 및 문화 트렌드로 정착하면서 경제적인 부가가치를 창출하는 ‘팬덤 경제(Fandom Economy)’가 부상
  - 팬덤 현상은 단순한 추종자 입장에서 제품을 구매하고 향유하는 형태에서 벗어나 성장의 핵심 요소, 혁신의 주체, 팬들 간 및 사용자(User)와 생산자(Producer)간의 강한 유대관계를 형성하는데 기여

- 기업은 소비자를 하나의 자산으로 인식하는 등 소비자에 대한 관점의 전환이 필요하며, 팬덤 경제를 성장 전략으로 활용할 수 있는 방안 모색이 필요
- BTS 한류 열풍에 이어 영화도 주목을 받았고 새로운 이정표가 되어 매력 있는 우리만의 스토리 발굴이 중요하며 세계적인 콘텐츠 창작 공간을 마련하여 디지털 한류의 기반이 필요
- 비영어권 작품인 '기생충'이 '백인 오스카'라고 불렸던 아카데미에서 주요 부문상 인 각본상, 감독상 외에 국제 영화상까지 4개 부문을 수상하며 언어도 인종도 나라도 초월한 강력한 힘을 발휘

#### □ 해외 문화콘텐츠 산업 시사점

- 해외 콘텐츠 시장은 디지털 플랫폼 확산으로 인한 기술과의 결합 증가와 새로운 비즈니스모델을 찾기 위한 노력
  - 디지털 플랫폼의 성장은 자연스럽게 새로운 기술과 빠른 속도로 결합하고 있으며 맞춤형 콘텐츠 제공, 보안, 이용자 추적 및 분석, 반복적 콘텐츠 제작 대체 등 편의성을 넘어 다양한 분야로 확산
  - 이용자의 미디어 콘텐츠 소비 패턴 변화에 따라 디지털 플랫폼이 확산되면서 산업 분야를 막론하고 디지털 플랫폼의 성격과 이용자 유입에 최적화된 비즈니스 모델의 필요성 증가
  - 과거 콘텐츠 확보와 추천을 통해 주로 플랫폼 이용자 확보에 나섰다면 최근 경향은 이용자에 대한 철저한 분석, 새로운 이용자 경험 제공을 위한 상호작용성 증가 등 다양한 기술적 요소들과 결합
  - 또한, 틈새시장을 노리기 위한 비즈니스 모델에 대한 수요도 늘고 있어 다양한 비즈니스 모델의 적극적인 시도
- 편의성 증가, 이용자 분석, 보안 등을 위한 새로운 기술과의 결합이 가속화될 것으로 전망
  - 구글(Google) 알파고(Alpha GO)로 인해 촉발된 인공지능에 대한 관심은 콘텐츠산업 분야로 확장되어 플랫폼, 제작, 마케팅 등 전 분야에 걸쳐 인공지능과 알고리즘 기술을 도입하는 시도들이 확산

- 새로운 기술이 제공하는 혁신들은 이용자 편의성을 넘어 기존보다 효율적인 비즈니스 모델을 제공하는 등 다양한 형태로 활용되기 시작하면서 향후 새로운 기술과 콘텐츠산업의 결합은 본격화 필요
- 충성도 높은 이용자 확보를 위한 이용자 경험 제공의 중요성 증가
  - 디지털 플랫폼 간 경쟁 심화와 구독(Subscription) 중심의 비즈니스 모델 변화는 이용자 규모가 수익으로 직결되는 상황을 만들었고, 때문에 매달 요금을 지불하는 충성도 높은 이용자 확보가 기업의 생존과 직결되는 문제가 되었으며 이를 위해 자사 플랫폼에서만 이용 가능한 오리지널 콘텐츠나 유료 이용자에게만 제공하는 프리미엄 콘텐츠의 중요성 필요
  - 이용자 확보와 그들의 플랫폼이나 콘텐츠에 대한 충성도를 높이기 위해서는 끊임없이 새로운 경험을 제공해야 하며 새로운 경험을 통해 이용자들은 플랫폼이나 콘텐츠의 팬(fan)으로 전환되고 적극적으로 콘텐츠를 소비하는 선순환이 중요한 요소
- 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 실감 미디어 기술의 시장 정체에도 불구하고 콘텐츠산업의 관심은 지속될 것으로 전망
  - 영상, 게임, 출판 등 다양한 영역에서 가상현실 기술이 적용된 콘텐츠가 중요한 비즈니스를 형성할 것으로 예상했으나 멀미, 하드웨어 무게, 가격 등이 장벽으로 작용하면서 새로운 콘텐츠 제작 시도로 그칠 수 있다는 우려도 제기
  - 증강현실은 가상현실보다 더 가능성 있는 기술로 꼽히며 게임 포켓몬 고(Pokemon GO)의 성공과 함께 본격적으로 주목받기 시작한 증강현실 기술은 애플(Apple), 페이스북의 증강현실 플랫폼 발표, MS의 혼합 현실 디바이스 발표, 증강현실의 가상 오브젝트와 상호작용할 수 있는 기술 발표 등 빠르게 발전하며 콘텐츠산업과의 결합 가능성을 높임
- 출판 산업은 가장 전통적인 콘텐츠산업 분야 중 하나로 시장이 소폭 감소
  - 도서 시장의 경우 디지털 판매가 오프라인 인쇄 서적의 시장 규모 하락을 상쇄하면서 소폭 증가했고, 신문이나 잡지시장은 인쇄 출판 부문의 시장 규모 하락으로 전체 시장 규모가 소폭 감소

- 도서 유통이 온라인과 대형 서점 중심으로 재편되면서 지역 소규모 서점의 위기가 논의되고 있으나 이를 극복하기 위해 소규모 서점들은 지역 커뮤니티와의 연계나 문화 공간으로 탈바꿈하면서 생존을 위한 전략 모색 필요
- 만화의 경우 여전히 오프라인 인쇄 출판 만화가 시장을 주도하고 있으나 북미, 일본, 한국, 중국, 동남아시아를 중심으로 디지털 만화 시장이 빠른 속도로 증가
  - 마블(Marvel)과 디시(DC)가 만화 시장을 주도하고 있는 북미의 경우 코믹솔로지(ComicXology)가 디지털 만화 시장을 주도하고 있으며 한국 웹툰과 기부 모델을 적용하고 있는 타파스틱(Tapastic) 역시 빠른 성장세 보임
- 글로벌 음악시장은 공연과 스트리밍 시장의 성장이 음악시장을 주도
  - 스트리밍 음악시장은 스포티파이(Spotify), 디저(Deezer), 애플뮤직(Apple Music) 등 글로벌 플랫폼을 중심으로 꾸준히 성장
  - 시장 규모 자체는 크지 않으나 예전 레코드판이나 CD를 구매하는 마니아 시장이 형성됐고 일본의 경우 수집가나 특정 가수의 팬을 위한 한정판 발매가 잦은 특징을 지니고 있으며 영국에서는 마니아를 위한 레코드판 시장이 전년 대비 50% 증가
  - 최근 두드러지고 있는 이슈는 국제적인 음악 페스티벌들의 프랜차이즈화 경향을 보이고, 멕시코 기반 BPM 페스티벌은 2017년 두 곳의 새로운 국가에서 개최 되었으며 울트라뮤직페스티벌(Ultra Music Festival)도 미국, 멕시코, 브라질, 남아공, 스페인, 크로아티아, 싱가포르, 한국, 일본, 중국 등 다양한 국가로 확산
- 영화시장의 경우 아시아를 중심으로 스크린 수가 지속적으로 증가하면서 시장 성장의 주요한 원인
  - 특히 중국 시장은 미국을 제치고 가장 큰 박스오피스 규모를 지닌 국가가 될 것으로 전망되며 국가 차원에서 영화, 애니메이션에 대한 투자를 늘림
  - 그러나 박스오피스 규모와 달리 전 세계 영화, 애니메이션 콘텐츠는 여전히 할리우드 대형 제작사의 작품이 주도하고 있으며 최근 중국 자본의 유입에 따라 중국 기업과의 합작 형태가 증가

- 애니메이션 시장 역시 디즈니(Disney), 드림웍스(Dreamworks) 등 글로벌 스튜디오들의 극장 애니메이션이 박스오피스를 주도
  - 최근 애니메이션 강국인 일본에 진출한 넷플릭스가 애니메이션에 대한 대대적인 투자를 발표하면서 일본 애니메이션 IP를 활용한 투자가 이슈
  - 애니메이션 제작이 활성화되지 못했던 동남아시아나 남미 국가에서 정부 차원의 육성정책이 증가하고 있으며 이들 국가에서 자국 애니메이션 생산과 주변 국가로의 진출 역시 증가하는 모습
- 모바일 게임은 게임 산업에서 가장 빠르게 성장하고 있는 시장으로 콘솔이나 PC와 달리 디바이스가 가장 널리 확산되어 있으며 이동 중 어디서나 게임을 플레이할 수 있다는 장점으로 이용자 증가의 주요한 요인
  - 많은 기업들이 모바일게임 산업으로 진출하고 있으며 유명 IP를 활용한 게임 역시 제작이 증가
- e스포츠 역시 빠른 속도로 시장 규모가 증가
  - e스포츠는 리그오브레전드(League of Legends), 오버워치(Overwatch), 도타 2(DOTA2), 카운터 스트라이크(Counter Strike) 등 주요 제작사의 게임을 중심으로 큰 인기를 얻고 있으며 젊은 세대에게 접근하는 주요한 채널. 때문에 기업스폰서, 투자사나 개인의 투자 역시 빠른 속도로 증가

## 나. 내부환경 분석 시사점

### □ 부천시 특성 시사점

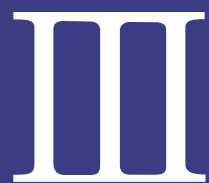
- 한국의 생산연령인구(2017년) 비중은 73.2%로 OECD 국가(2015년) 중 가장 높은 수준이나, 2065년(45.9%)에는 가장 낮아질 전망
  - 오파 세대라는 신조어가 나올 만큼 고령인구가 늘어남에 따라 부천시도 실버 콘텐츠를 산업과 연계하여 인구구조 변화에 맞춘 대응과 개발 필요

- 부천시는 산업기반이 되는 기업 참여를 늘려 인프라를 구축하고 문화콘텐츠 개발과 관광을 점차적으로 늘려 도시 브랜드의 가치를 높이고 정체성을 구축하여 콘텐츠 사용 증가에 따른 기반 조성 방안 마련 시급
- 부천시는 이를 개발하기 위한 7호선 길주로 축 안에 영상문화단지와 만화/영화/애니메이션 및 음악산업의 기반으로 확대 필요
  - 7호선 길주로 축은 창조산업분야로 구축이 되어 인력양성, 창의인재 양성으로 만화·애니메이션과 같은 전통적인 콘텐츠산업을 중심으로 기존의 콘텐츠산업을 뒷받침할 수 있는 핵심인재 양성 사업 추진 필요
- 문화콘텐츠 소비 확대에 따른 만화·웹툰·애니메이션·음악산업의 대응 방안 마련 필요
  - 부천시의 대표적인 콘텐츠산업인 만화의 경우 타 콘텐츠산업 장르 및 이종산업으로 웹툰이나 출판 만화를 통해 만화산업의 성장동력 산업으로 동반성장 가능한 융·복합형 콘텐츠산업 지원 사업 필요
  - 지속적인 투자로 콘텐츠산업 부분의 민간기업 유치 시급



## Ⅲ. 기본방향 및 핵심전략 설정

1. 부천시 문화콘텐츠산업 비전 및 목표제시
2. 핵심전략 설정
3. 추진전략 방향
4. 중점 추진과제 도출





## 1. 부천시 문화콘텐츠산업 비전 및 목표제시

### 가. SWOT분석

#### 1) 부천시 문화콘텐츠산업 현황분석 및 문제점을 통한 SWOT분석

<p><b>S</b> (Strengths)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 콘텐츠 및 경험 보유 (만화, 애니, 영화, 음악, 비보이 등)</li> <li>· 유네스코 창의도시, 법정 문화도시</li> <li>· 유동인구 및 젊은 층 유입 유리 (층층한 지하철, 공항, 고속도로 등)</li> <li>· 국제3대축제(영화제)로 가용 인프라 보유</li> <li>· 부천필하모닉 등 문화예술분야 보유</li> </ul>	<p><b>W</b> (Weakness)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 조직 및 유관기관 혁신마인드 부족</li> <li>· 콘텐츠 영역 간 융·복합 부족</li> <li>· 중견 콘텐츠 기업의 부재</li> <li>· 우수인력 확보 및 정주기반 미약</li> <li>· 문화자원 기반인 스토리(IP)부족</li> <li>· 역사 및 전통문화 유산 부재</li> <li>· 환경변화 대응 부족</li> </ul>
<p><b>O</b> (Opportunities)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정부의 콘텐츠산업 지원정책 강화</li> <li>· 영상문화단지 개발 가시화</li> <li>· 작동 군부대 부지 확보 (스토리텔링센터 건립 등)</li> <li>· 영상단지·종합운동장일원·대장동 개발연계</li> <li>· 길주로 중심 콘텐츠산업 개발</li> <li>· 춘의동 부천 허브렉스 개발</li> </ul>	<p><b>T</b> (Threats)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 타도시 VR, AR 콘텐츠산업 선점                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 광고, 판교, 일산 매직스튜디오 추진</li> <li>- 경기문화창조허브(광고) 육성</li> </ul> </li> <li>· 기술의 범용화로 기회균등 환경</li> <li>· 콘텐츠 기술의 급격한 발전 및 변화</li> <li>· 초융합 사회에서 비즈니스 모델변화로 다양한 산업 수익 저성장</li> </ul>

#### □ 강점(Strengths) 요인 분석결과

- (문화 인프라 우수) 만화·영화·애니·음악·비보이 등 다양한 문화콘텐츠와 도서관, 박물관, 대학, 평생학습 등 뛰어난 교육 및 학습역량 보유
- 문학 창의도시 부천은 타 도시에 비해 짧은 기간에 유네스코 창의도시 네트워크에 가입하는 행운을 누림

- 도시의 역사와 특성을 유네스코 창의도시 사업의 취지에 비추어 잘 해석하고 문화도시를 위한 그간 노력과 창의적 자원들을 정리하고, 특히 문학을 통한 세계시민교육과 디아스포라 문학상의 제정 등 기존 문학 창의도시들과 문학 전문가들로부터 공감과 지지를 이끌어내는 프로그램을 제시하는 성공
- 부천시는 촘촘한 지하철 1호선과 7호선, 경인고속도로와 서울외곽순환도로, 공항철도가 지나가며 우수한 교통여건을 갖춰 유동인구 및 젊은 층 유입이 유리
- 3대 국제축제(영화제)와 영상문화단지 등 문화콘텐츠 분야의 가용 인프라 보유
- 1988년 창단 돼 부천필하모닉을 운영하며 문화예술 분야에서 역사와 전통을 확립 글로벌화에 앞장서고 있음

#### □ 약점(Weakness) 요인 분석 결과

- (유기적 연계·융합능력 부족) 콘텐츠 영역별로 각자 방향을 설정하여 상호 비협조적이며 유관기관(조직)의 혁신 마인드 부족
- 융·복합 산업 기반 마련 시급. 융·복합 산업 관련 교육, 인재 양성, 산업 발달 등 융합산업 기반 장치 없음
- 콘텐츠산업분야 대표기업이 부재하고 중소기업 위주의 영세한 산업구조
- 산업 규모 면에서 우수인력을 확보하지 못하고 정주기반이 미약해 콘텐츠 클러스터가 형성되어 있는 성남, 고양, 파주에 미치지 못함
- 콘텐츠 비즈니스 모델이 변화하고 콘텐츠 IP의 전략적 중요성이 증대했지만 이와 관련한 기반 부재
- 부천시는 대부분 제조업 기반의 공업도시로 근대화 이후의 역사적 배경이 없어 전통적인 문화유산 부재
- 현재의 모든 사회가 뉴미디어, 4차산업혁명, 플랫폼 혁명, 초연결 사회, 디지털 미디어 등의 이슈가 있지만, 그 변화에 대응하는 기반이 약함

□ 기회(Opportunities) 요인 분석 결과

- 창조경제와 창조산업 육성을 통한 정부의 콘텐츠산업 분야에서 지원과 사업 추진 강화
- 영상문화단지를 문화 관광·여가·CT 산업 집적화 기지 등 관광 거점으로 개발하고, 5대 국제행사와 봄꽃축제 등 지역 문화콘텐츠와 주요 역점 사업을 연계하여 문화 관광 활성화
- 국내·외 영상문화콘텐츠 핵심기업(글로벌 IP, AR·VR 등) 유치
  - 영상 융·복합 뉴콘텐츠 사업 육성(One-Stop 플랫폼, 구축)
  - 콘텐츠산업과 관광 활성화로 지역 일자리 창출 및 도시경쟁력 강화
- 작동 군부대 이전 부지와 유네스코의 핵심 가치를 결합하여 교육·과학·문화가 연계된 복합 스토리텔링 센터 건립 공간 개발
- 영상문화산업단지, 춘의·종합운동장 역세권 개발 계획과 연계하여 콘텐츠 기업의 집적화 단지를 구축하여 문화와 산업이 융합되는 창조경제 실현과 지역 경제의 핵심 축으로 발전
- 영상문화산업단지 개발을 통한 입주 공간 확대로 국내 최고의 영상도시로서의 경쟁력 확보
- 부천 허브렉스 R&D 센터 조성으로 융합산업(콘텐츠+제조업) 활성화 도모

□ 위협(Threats) 요인 분석 결과

- 부천 영상단지 개발 시점에 광고 VR·AR 영상센터 건립과 판교 게임 기업, 일산은 매직 스튜디오 추진 등으로 콘텐츠산업 관련 인프라나 기업의 유치에 대한 타지자체와의 경쟁이 심화
- 4차산업혁명에 의해서는 기술혁신을 통해 경계가 융합되는 기술혁명과 더불어 이로 인해 일자리 지형 변화라는 사회 구조적인 변화가 나타날 것

- 기술의 범용화로 다른 지역에도 균등하게 발전되어 경쟁이 심화
- 초융합 사회에서 콘텐츠 비즈니스 모델이 변화하면서 다양한 산업으로 수익 확보는 필수조건이지만 글로벌 경제침체의 장기화로 재정 축소로 저성장 우려

## 2) 문화의 산업화를 위한 구체적인 전략

### □ SO전략 (강점-기회 전략)

- 부천시의 주력 콘텐츠산업인 만화·애니메이션 산업에 대한 지원을 강화하여 부천시의 성장 동력으로 육성
- 융·복합산업으로 확장할 수 있는 영상문화산업단지 개발로 4차 산업의 생태계의 발전을 가지고 올 수 있는 융합 역량 확장
- 문화예술의 인프라를 축제, 콘텐츠, 관광 등 다양한 분야로 확대하여 콘텐츠 기업 육성, 인재 양성, 교육지원 강화

### □ ST전략 (강점-위협 전략)

- 부천시를 대표하는 국제 3대 축제를 국내·외 위상과 경쟁력을 높일 수 있는 산업화로 조성하여 경쟁력 강화
- 유·무형의 문화 인프라를 발굴하고 다각도로 활용하여 창조문화도시 기반조성
- 문화산업 기업의 제작 역량 강화 및 우수 콘텐츠 발굴 지원을 통한 우수 향토 기업 육성 및 기업 간, 산업 간 협력 비즈니스 문화 조성을 통한 콘텐츠산업 융합 생태계 조성

### □ WO전략 (약점-기회 전략)

- 정부의 콘텐츠산업 지원정책 강화로 부천의 콘텐츠 기업의 창업 지원과 관련 기업 육성을 통한 일자리 창출과 콘텐츠 기업 집적화 여건 조성

- 문화의 산업화를 이끌어 갈 수 있는 혁신적인 전략으로 각 기관들의 협업을 컨트롤 할 수 있는 문화컨트롤타워 필요
- 문화콘텐츠산업의 전략적 육성을 위한 단기적, 장기적 공간적인 측면의 콘텐츠 기업의 집적화 요소 부재로 일정 규모 이상의 콘텐츠 우수인력 및 기업 육성

#### □ WT전략 (약점-위협 전략)

- 타 지자체와 한계를 극복하기 위해 콘텐츠 협력 센터, 대학 연계 융합교육 프로그램, 융합산업 연구소 등 현재의 문화산업의 변화에 대응할 수 있는 기반 마련
- 콘텐츠 기술의 급격한 발전으로 문화자원 기반인 IP를 개발하여 융·복합적인 콘텐츠를 산업화로 전개할 수 있는 인력 및 기업 개발
- 기존 문화콘텐츠 관련 산업들의 체제 정비 구축 필요. 다양한 산업 이벤트를 통한 부천시 산업 전체가 교류하고 협력할 수 있는 분위기 조성

## 나. 비전 및 목표

### 1) 비전 및 목표, 전략 설정

- 4차산업혁명으로 인해 융합산업 대두
- 문화기술(CT)산업의 산업화 필요
- 문화산업의 산업화에는 인력양성 선순환구조 활성화가 핵심
  - 길주로 축 중심으로

### 2) 추진 배경

#### 가) 융합산업 대두화

- 4차산업혁명으로 콘텐츠 수요가 변화하고, 미래 기술·장르·이종 산업과의 융합으로 확장됨. 콘텐츠산업 또한 생태계의 전반적인 변화가 나타나고, 산업 간 융·

복합이 요구되고 있음. 부천시도 이에 대응하는 융·복합 콘텐츠산업의 발전으로 융합 역량 확장이 필요함

- 융·복합 산업의 발전을 위해서는 콘텐츠 융합 기업 육성, 인재 양성, 교육지원이 필요할 것으로 보임

## 나) 콘텐츠산업의 패러다임 변화

- 스마트 플랫폼을 통해 전 세계가 실시간으로 연결되는 ‘초연결 사회(Hyper-connected society)’에서 콘텐츠는 소비자가 접점을 확보하는 핵심으로 연관 산업 선도
- VR/AR 실감형 콘텐츠 등 인공지능, 클라우드 컴퓨팅, 사물인터넷 등 미래 지능 정보 기술을 활용한 5G 생태계 콘텐츠의 중요성 대두

## 다) 신(新) 디지털 콘텐츠시대

- 스마트폰 활용의 증대로 인한 새로운 수요 창출, 콘텐츠 향유 방식의 변화로 인해 넷플릭스(NETFLIX), 티빙(TVING) 등 OTT 서비스나 유튜브(YouTube) 등 향유자 주도적인 콘텐츠 향유로 인해 IP 산업의 중요성이 대두되고 있음.
- 이에 <콘텐츠산업 3대 혁신전략(문체부·합동)>, <실감 콘텐츠산업 활성화 전략(과기정통부·합동)>, <디지털 콘텐츠산업 육성 추진계획(과기정통부)> 등 관련 부처의 콘텐츠산업 발전추진 계획에 대응하는 콘텐츠 인재 양성 필요성 강조

## 3) 문제점

### 가) 콘텐츠 융합산업 기반 부재

- 만화, 영화, 애니메이션 등 기존 콘텐츠산업의 발전에만 초점을 맞추어 새로운 시대의 콘텐츠산업에 대응하는 콘텐츠 영역 간 융·복합 전략 부족
- 문화콘텐츠 관련 중견기업들 부재, 관련 전문 인력의 부족 등의 이유로 문화콘텐츠산업의 수요를 만족시키지 못하는 실정, 따라서 융합산업의 기반 불충분



## 나) 창의인재 공급 부족

< 표 39 > 부천시 문화부분 창의인재 현황

총계	부천예총	시립예술단	만화웹툰분야	영화분야
4,050명	3,500명(추정)	141명(필90,합창51)	400명	9명
100%	86%	3%	10%	0.2%

- 문화산업 관련 인재가 현재 문화예술 분야, 만화, 웹툰, 영화 분야 등 기존의 분야에만 집중하고 있기 때문에 디지털화, 기술화의 진전에 따른 새로운 콘텐츠산업의 변화에 적응하기 위해 필요한 지능정보기술·문화기술·연관 산업에 대한 이해를 갖춘 융합형 창의인재 부족
- VR/AR 실감형콘텐츠, 빅데이터, 인공지능 등 지능정보기술을 응용·활용할 수 있는 ‘기술 융합형’ 창의인재에 대한 수요 증가, 콘텐츠 비즈니스 모델이 변화함에 따라 비즈니스, 커뮤니케이션 역량을 갖춘 인력에 대한 수요 증가에 따른 인력 양성 시스템 필요

## 다) 문화콘텐츠 발전을 위한 인프라의 한계

- 만화·영화·애니·음악·비보이 등 다양한 문화콘텐츠와 도서관·박물관·대학·평생학습 등 뛰어난 교육 및 학습 역량을 보유하며 문화산업 인프라 우수
- 그러나 문화산업을 활성화시킬 문화 공간 인프라, 기업 입주 공간 등 공간 인프라 부족, 기업 및 인재 등을 지원하여 문화산업을 육성시킬 재정적인 지원 시스템의 불충분으로 인한 재정적 인프라 부족

## 라) 연관사업 선도 사업화 역량 부족

- 콘텐츠의 지식 재산권(IP) 관점에서 융·복합적 문제 해결 능력 갖추고, IP 중심으로 사업화를 전개할 수 있는 역량 필요
- 콘텐츠 기업의 상대적 영세성으로 인한 연관 산업을 선도하며 콘텐츠-소비재 연계 사업을 추진할 역량 부족

#### 4) 과업의 필요성

##### 가) 새로운 콘텐츠 시장의 변화에 따른 장기적 관점의 전략 필요

- 4차산업혁명, 디지털 시대, 기술 융합산업 발전 등의 새로운 콘텐츠산업의 변화에 대응하는 전략을 단기적 계획보다는 본격적인 새 산업을 받아들이기 위한 장기적인 관점에서 바라보는 것이 필요
- 부천이 보유하고 있는 다양한 문화 인프라와 산업 간의 연계 가능성과 신산업 진출 가능성의 기회를 고려할 시점, 이를 면밀히 분석 후 부천시 문화도시 스토리텔링 전개
- 새로운 문화 비전을 수립하기 위한 유관기관 및 조직의 혁신정신 활력, 부천시의 통일된 방향으로 목표를 설정하여 융·복합 시너지 효과 창출 분위기 조성

##### 나) 문화산업 산업화의 핵심, 인재양성 선순환구조 필요

- 미래 지능정보기술 및 연관 산업과 융합에 있어서 콘텐츠의 문화예술 감수성과 창의성은 더욱 중요해질 것으로 전망, 콘텐츠산업의 중심 역할을 수행하는 핵심 창의인재에 대한 수요는 더욱 증가

\* 콘텐츠산업에 있어서 4차산업혁명 진전에 따라 소수 창의인재(Creative Group)에 대한 수요 급증 전망. (문화체육관광부, 콘텐츠 인재 양성사업 구성 방안 연구, 2017)

- 따라서, 아래와 같은 3가지 유형의 콘텐츠 인재 역량이 필요

<표 40> 콘텐츠산업 핵심인재 유형

인재유형	보유 전문역량	역할
핵심 창의인재	콘텐츠 창작 [기획창작]	콘텐츠산업의 핵심 창작인력
기술융합 창의인재	창작, 기술융합 [기획창작]	실감콘텐츠 등 기술융합 콘텐츠 창작
사업화 선도 인재	사업화, 연관 산업 융합 [프로듀서, 상품기획/투자, 마케팅]	콘텐츠/소비재 융합 상품개발/사업화 창작- 기술인력 매칭

- 유·무형의 인프라를 구축하여 기업 및 인재들이 유치될 수 있는 환경을 조성하고, 부천시가 만든 시스템 안에서 서로 교류하여 발전할 수 있는 문화 교류의 장을 제공하여 시스템의 선순환 구조가 일어날 수 있는 방안 필요

#### 다) 선택과 집중 전략 필요

- 현재 보유하고 있는 부천시의 모든 문화 자원을 활용하여 모든 문화콘텐츠 산업의 발전을 기대하기는 어려운 실정, 특정 산업, 분야에 집중하거나 세 유형으로 나누어 분산하여 발전전략을 기획하여야 함

<표 41> 부천시 문화산업 발전전략 (예시)

기존 산업 발전	집중 필요 산업	신산업 발전
만화, 애니, 웹툰, 영화산업	융합, 영상산업	게임, 캐릭터, 음악산업

- 성공적인 문화산업의 산업화를 위해서는 부천시 전역보다는 7호선의 길주로 축 중심으로 문화산업을 집적화해야 함

#### 5) 추진방향 및 전략

비전	문화기술 융합산업기반 문화혁신도시 창출
목표	부천시 문화 융·복합 산업의 산업화
방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 미래혁신 창의인재 육성</li> <li>◆ 길주로 축 중심 문화기술 산업 성장 동력 구축</li> </ul>
추진전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 핵심 <b>창의인재</b> 양성 시스템 구축 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 문화콘텐츠산업 핵심 인력 양성</li> <li>2) IP기반 창의인재 양성</li> </ol> </li> <li>2. 콘텐츠 유·무형 <b>인프라</b> 구축 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 공간 인프라 구축</li> <li>2) 재정 지원 시스템 구축</li> </ol> </li> <li>3. 문화산업 <b>교류</b>의 장 구축 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 산업 교류 이벤트 활성화</li> <li>2) 산업 연계 체제 정비</li> </ol> </li> </ol>

## 2. 핵심전략 설정

### 가. 전략설정에 관한 논의

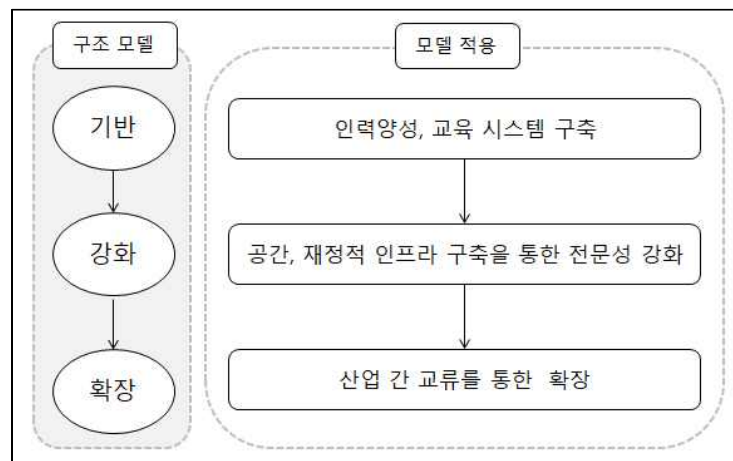
#### 1) 전략방향 설정

##### 가) 핵심전략설정 배경

###### □ 시스템 순환구조 모델 적용

- 시스템의 순환구조 구축을 위해서는 <기반 구축 - 시스템 강화 - 역량 확장> 이 3가지의 요소가 구성되어야 함
- 아래 순환구조 구축 모델을 부천시 문화콘텐츠산업 산업화의 방향인 ‘창의인재 육성’에 적용하여 핵심 전략 방향 도출

<그림 37> 순환 구조 모델 및 적용



- 위 모델을 적용하여 도출된 결과를 “핵심 창의인재 양성 시스템”, “콘텐츠 유·무형 인프라”, “문화 교류의 장 구축”이라고 정의하여 핵심 전략 방향으로 도출함

## 나) 세부 전략 설정

### □ 산업화를 위한 선순환 구조 구축

- 문화산업을 산업화하기 위해서는 선순환 구조를 구축. 선순환 구조를 구축하기 위해서는 다음과 같은 조건이 필요

<표 42> 선순환구조 구축 조건

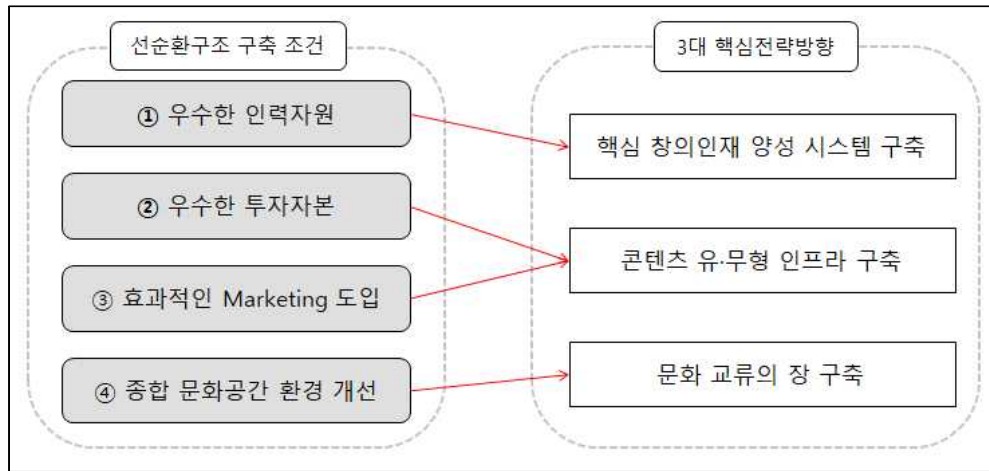
① 우수한 인력자원	다양한 전문인력+대기업 관리 시스템
② 우수한 투자자본	투명한 회계처리+체계적 관리시스템 도입
③ 효과적인 Marketing 도입	상업적 코드반영 기획+마케팅 기법 도입 +온라인 마케팅
④ 종합 문화공간 환경 개선	향유자(시민) 편의성 증대, 인력 및 기업 유입 확대

- 따라서 이번 부천시 문화콘텐츠산업 중장기 발전방안의 목표인 융·복합산업의 산업화를 위해서 위 표와 같은 조건을 충족시켜야 선순환 구조를 구축할 수 있음
- 위 4가지 조건 중에서도 부천시 문화산업 산업화의 가장 필요조건이라고 생각되는 “① 우수한 인력자원”을 토대로, 이번 중장기 과업 핵심 방향을 창의인재 육성으로 설정
- 창의인재 육성 시스템을 중심으로 부천시 문화기술 산업을 산업화하기 위해서 위의 인력 육성 시스템의 선순환 구조가 필요함, 이를 위해서는 위 표의 선순환 구조 구축 조건을 활용하여 전략 도출

### □ 세부전략 도출 과정

- 위에서 도출된 핵심 전략 방향 3가지는 표 <선순환 구조 구축 조건>의 모든 조건이 포함되어 있음

<그림 38> 선순환 구조 구축 조건 대입



- 시스템 순환구조 구축 모델 적용을 통해 핵심 전략 방향을 도출하고, 문화산업 선순환 구조 구축 조건을 ‘3대 핵심전략방향’에 대입하여 세부 전략 방향 설정

□ 세부전략 도출

- **핵심 창의인재 양성 시스템 구축**
  - 선순환 구조를 구축하기 위해서는 우수한 인력자원이 필요함, 따라서 창의인재를 육성하고, 전문 인력 및 대기업 유입을 유도하는 방안이 필요함
  - 다양한 분야에서 석·박사 이상의 전문 인력을 발굴하고 교육을 통해 전문성을 강화하고, 현재 4차 산업혁명과 디지털 미디어 시대에 대응하는 인재 발굴 및 교육이 필요함

1) 문화콘텐츠산업 핵심인력양성	부천의 기존 문화산업, 문화기술(융합산업) 등의 인력양성
2) IP 기반 창의인재양성	부천의 기존 IP 기반 산업 외에도 웹툰, 게임, 캐릭터 등 신산업 관련 인력양성

• 콘텐츠 유·무형 인프라 구축

- 선택과 집중을 통한 인프라 구축이 필요, 따라서 부천은 다른 구역과 연계하여 시너지를 낼 수 있도록 문화산업이 집적한 길주로 축을 문화콘텐츠산업의 메카로 조성해야 함
- 제작, 교육, 홍보, 마케팅, 향유 등 모든 것이 이루어질 수 있는 복합 문화 공간 확보 필요, 이를 길주로 축을 문화산업 축과 문화향유 축으로 분류하여 공간 인프라 구축
- 인재를 유입시키기 위해서는 문화콘텐츠 관련 대기업이 필요, 이에 따라 기업을 대기업화 시키고, 창작자를 스타로 만들기 위해 투자, 즉 재정적 지원 필요하고 기업 및 인재가 외부로 가지 않고, 부천에 머물 수 있는 장치적인 제도가 필요함

1) 공간 인프라 구축	하나의 중심축을 선택/집중하여 문화산업 공간 인프라 구축, 기업 및 인력의 유입을 위한 재정적 지원 필요
2) 재정 지원 시스템 구축	

• 문화 교류의 장 구축

- 기존 문화콘텐츠 관련 산업들의 체제 정비 구축 필요, 현재는 산업들이 개별적으로 독립된 형태로 되어있어 산업 간 연계하기 위한 체제로 재정립 필요
- 다양한 이벤트를 통한 부천시 산업 전체가 교류하고, 협력할 수 있는 분위기를 조성해야 함

1) 산업 교류 이벤트 활성화	축제, 전시회, 포럼 등 산업적인 교류 활성화, 축제의 산업적인 개념 적용
2) 산업 연계 체제 정비	졸업 제도 폐지, 기업 및 인력 서로 상생하고 발전할 수 있는 제도 마련

## 나. 전략설정 핵심 요소

### □ 핵심 창의인재 양성 시스템 구축

- (단계별 연결 강화) ‘잠재인력(청소년)→예비인력(대학생)→청년인력(진입 초기)→핵심인력(전문창의인재)’로 이어지는 경력주기 단계별 유입 확산과 연결 강화를 통해, 보다 많은 우수 창의인재가 산업 핵심인력으로 자리 잡도록 구축
- (유휴 전문인력) 핵심 창의인재 다음 단계의 인력, 즉 경력단절 및 은퇴 인력 등 산업의 핵심적인 역할 수행하지 못하더라도 전문성과 경험, 네트워크를 보유하고 있는 유휴 전문인력에게 역할을 부여함으로써 IP 기반 창의인재 양성에 활용

\* 잠재인력의 경력 멘토, 예비인력, 청년인재에 대한 현장실무 경험 전수, 대학교수 요원 활동 등

<그림 39> 인재양성 시스템 구축 단계



### □ 콘텐츠 유·무형 인프라 구축

- [가치사슬] ‘창작→사업화→수익창출→재투자’로 이어지는 콘텐츠산업의 가치 사슬 단계로 단계별 필요인력을 공급하여 부천의 문화의 산업화가 이루어지도록 인프라를 구축할 선순환 구조
- 창작뿐만 아니라 길주로 축과 작동 신도시에 전문 영역 간 연계를 통해 ‘창작자-콘텐츠 기획개발 전문가-사업화 전문가-유통 전문가’가 산업 가치 사슬을 관통하는 협업 구조 구축



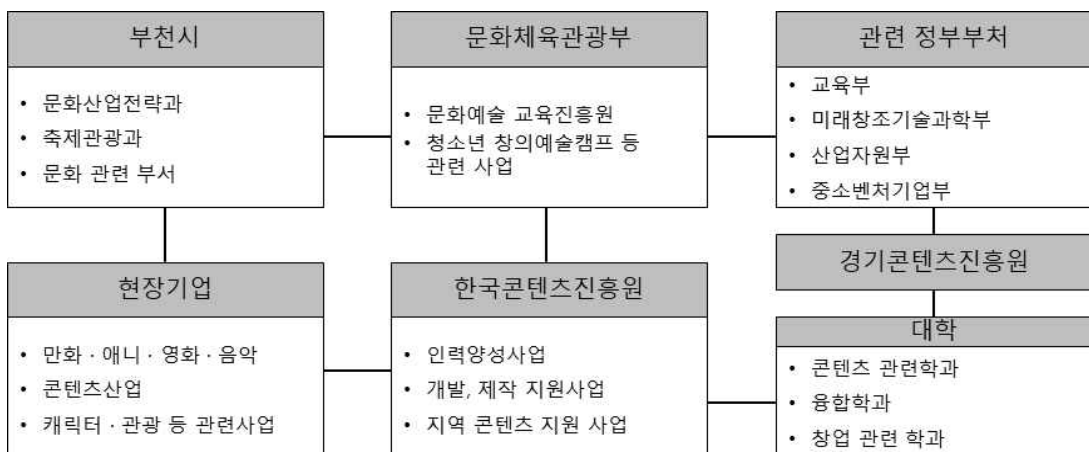
<그림 40> 인프라 구축을 위한 가치사슬



#### □ 문화 교류의 장 구축

- 문화의 교류를 활성화하기 위해 각 부천시와 각 부처 문화체육관광부, 관련 정부부처, 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 대학, 현장 기업이 다양한 지원 사업과 유기적 연계체계로 융·복합 창업 지원 사업의 협력체계 구축
- 현재는 독립적인 형태로 되어있어 산업 간의 연계 체제가 재정립이 필요하지만 부천시가 협의체와의 구성을 통해 산업 전체가 교류하고 협력할 수 있는 제도를 마련하고 수행할 필요

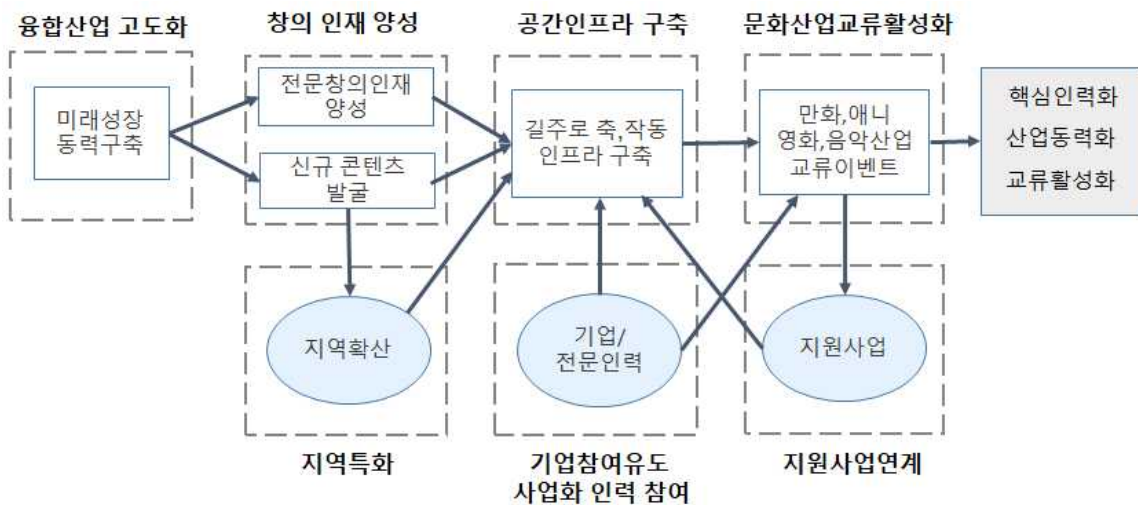
<그림 41> 문화 교류 협력체계 구축



## □ 부천시 문화 융·복합산업의 산업화

- 부천시의 ‘문화기술 융합산업기반 문화 혁신도시 창출’의 비전과 ‘부천시 문화 융·복합 산업의 산업화’ 목표에 맞게 ‘미래 혁신 창의인재 육성과 길주로 축 중심 문화기술 산업 성장동력 구축’의 방향으로 창의인재 양성 → 공간 인프라 구축 → 문화산업교류로 지역 콘텐츠산업 구축
- 부천시의 융·복합산업의 활성화를 위해서 영상문화산업단지와 작동 신도시에는 교육기반인 인재 양성을 구축하여 길주로 축의 문화의 산업화를 활성화 할 수 있는 만화, 애니, 영화, 음악산업 교류 이벤트로 핵심인력, 산업동력, 교류 활성화로 동력 구축

<그림 42> 부천시 문화의 산업화 발전 전략



발전 방향	콘텐츠 융·복합 클러스터 구축으로 문화콘텐츠산업 산업화		
-------	--------------------------------	--	--

필요 역량	1. 창의인재 양성	2. 중심 인프라 (성장동력)	3. 산업화 역량
-------	------------	------------------	-----------



문제점	콘텐츠산업 패러다임 변화에 대응하는 산업화 역량 부족		
	<b>관련 인재 부족</b> 교육과정 부족 IP활용 전문인재 부족	<b>융합산업 기반 부족</b> 융합산업 관련 인재, 교육 부족 중심 인프라 부족	<b>선순환구조 부재</b> 기관, 조직, 인력 간 소통문제 교류/연계 시스템 체계 부재

사업 목표	1. 미래혁신 창의인재 육성	2. 융·복합산업 성장동력 구축	3. 선순환 연계 체제 구축
-------	-----------------	-------------------	-----------------



비전	문화기술 융합산업기반 문화혁신도시 창출		
----	-----------------------	--	--

목표	부천시 문화 융·복합산업 산업화		
----	-------------------	--	--

핵심방향	1. 핵심 창의인재 양성 시스템 구축	2. 콘텐츠 유·무형 인프라 구축	3. 문화 교류의 장 구축
------	----------------------	--------------------	----------------

추진전략	문화콘텐츠산업 핵심인력양성	IP기반 창의인재양성	공간인프라 구축	재정 지원 시스템 구축	산업 교류 이벤트활성화	산업 연계 체제 정비
------	-------------------	----------------	-------------	-----------------	-----------------	----------------

추진과제	경력개발체계 고도화	IP융·복합 교육과정도입	영상문화산업 단지허브화	재정 지원금 확보 체계화	공동 프로젝트 강화	네트워크 조직활성화
	콘텐츠산업 교육과정혁신	콘텐츠 융합 기반조성	길주로 연계 네트워크구축	지원 사업 강화	정보공유 확산시스템 구축	선순환시스템 구축

세부과제	창의인재	경력개발 체계 고도화	뉴크리에이티브 프로그램	동반사업 후속지원	기업매칭 프로그램
		콘텐츠산업 교육과정 확대	IC-PBL 산학협력	만화·애니·웹툰 크로스오버 교육	콘텐츠 비교과 과정 도입
		IP 융·복합 교육과정 도입	콘텐츠 IP기반 전공트랙 도입	슈퍼IP 융·복합 프로젝트	캐릭터 데이터베이스 구축
		콘텐츠 융합기반 조성	스타트업 창업지원	공동 커뮤니티 활성화	클러스터 운영조직 구성
	인프라	영상문화산업단지 허브화	「XR+」프로젝트	부천영상문화산업 페스티벌	스토리텔링 아카데미 융합
		길주로 연계 네트워크 구축	사이버 판타지아 플랫폼	길주로 거리 축제	음악영상산업 연계
		재정 지원금 확보 체계화	콘텐츠 전문 액셀러레이터 육성	전문적 재정 확보, 지원 순환시스템 구축	콘텐츠 맞춤형 융자지원 조성
		지원 사업 강화	콘텐츠 펀드 조성	지원사업 세분화	콘텐츠 기업보증 확대
	교류	공동 프로젝트 강화	기획·창작 워크숍	부천 기업·기관 협력네트워킹	프로젝트 공유 상설전시
		정보공유 확산시스템 구축	부천콘텐츠데이	시장성 검증 자문위원회	부천국제축제 포럼영역확장
		네트워크 조직 활성화	성과, 인재 정보 공유 플랫폼	기업 네트워크 센터	조직 컨트롤타워 구성
		선순환시스템 구축	콘텐츠 공정센터 운영	성과지표(KCI) 개발팀 구성	콘텐츠 성과관리 및 모니터링 체계 개발

### 3. 추진전략 방향

#### 가. 핵심 창의인재 양성 시스템 구축

- 창의인재란? 문화예술 및 산업분야에서 창작, 집필, 기획, 공연, 제작 등 해당 장르에서 전문적 활동을 수행하거나 뚜렷한 성과로 인정을 받고 문화 산업 활성화에 기여할 수 있는 자
- 콘텐츠 연관 산업의 잠재·예비인력을 콘텐츠 인재 양성 대상에 포함
- 핵심인재 전문양성과정 도입, 기업 연계강화로 인력양성 사업 고도화
- 예비인력을 콘텐츠산업을 선도하는 핵심 창의인재로 진입시켜 산업 경쟁력 강화

- ☐ 부천시는 우수한 인프라 만화·영화·애니·음악·비보이 등 다양한 문화콘텐츠와 도서관·박물관·대학·평생학습 등 뛰어난 교육 및 학습역량을 보유. 이를 확장하고 발전시키기 위해 문화콘텐츠의 새로운 가치를 만드는 창의인재 육성에 힘써야 함
- ☐ 문화의 산업화로 가기 위해서는 인재 중심의 지속성·혁신성·확장성을 확보하여 전문 인력을 양성하여 기업 연계 강화로 사업을 추진해야 함.
- ☐ 길주로 축을 중심으로 최고의 문화 클러스터를 만들어 창의인재가 꿈을 이루는 문화콘텐츠 메카로 성장시키고 예비 인력으로 산업 경쟁력을 강화해야 됨.

#### 1) 문화콘텐츠산업 핵심 인력 양성

- ☐ 디지털 플랫폼의 콘텐츠 영역이 확장 및 확산되고 있고, 연관 산업 융합 활성화에 따라 콘텐츠를 활용한 비즈니스 모델이 일반화되고 있음

\* 우아한 형제들 김봉진 대표는 서울예대 실내디자인 전공으로 배달 플랫폼 기업 '배달의 민족'을 창업하고, 2019년 온라인 만화잡지 '만화경' 출시하며 문화콘텐츠 산업에 진출

- 잠재인력을 확대시키고 콘텐츠와 타 업종 콜라보레이션 활성화로 콘텐츠에 대한 관심 확산

\* 커피전문점 '드롭탑'은 캐릭터 '무민', 패션브랜드 '홀하우스'는 스머프, 스누피와 콜라보레이션을 진행. 이마트는 SPA브랜드 '데이즈 × 디즈니' 시리즈를 출시

- 이처럼 콘텐츠산업뿐 아니라 IT·소비재·제조·유통·공학 등 이종 산업 전공분야의 잠재인력들에게 콘텐츠 융·복합 교육을 확대 중
- 수도권 지역 산업의 격차가 점점 커지고 있고, 부천의 콘텐츠를 중심으로 산업 발전 및 지역 경제를 활성화하기 위해서는 위와 같이 지역 인재 양성의 한계를 넘는 콘텐츠 기획·창작 전문 인력을 활용한 지역 내 창의인재를 양성해야 함.
- 이를 토대로 지역 콘텐츠산업 발전이 콘텐츠 기획·창작 인력뿐만 아니라 지역에서 연관 산업과의 콜라보레이션을 주도할 수 있는 지역의 콘텐츠 사업화 인력의 역량을 강화해야 함.

부천만의 콘텐츠 개발과 원천 소스인 **만화, 애니, 웹툰, 캐릭터**의 지역사업화 등 부천 산업의 콘텐츠활용 **융합 역량 강화** 필요

#### 가) 부천시 인력양성 프로그램 현황

- 부천시 콘텐츠 인력양성 지원 프로그램 현황
  - 부천시의 문화인재는 조성 방식에 따라 토착 예술형, 이전 조성형으로 구분
    - 토착 예술형 : 부천예총 및 부천 민예총 등 지역 예술인
    - 이전 조성형 : 5대 문화 사업 일환으로 시설에 입주한 창작자, 기획자
  - 그 외 청년층 주도로 새로운 공연문화를 이끄는 사회적기업 그룹이 존재, 비보이(상동), 노리단(영상문화단지), 몽땅(노리단이 인큐베이팅) 등
  - 전시·공연 및 전문 창작 작가 그룹으로 이전 조성형이 다수 차지
  - 그 외 문화기업인 중심의 유치 단체로 부천 콘텐츠 기업협의회 존재

<표 43> 부천시 문화 부분 창의 단체 현황

분야		협회/단체명	소재
토착형	문화예술	한국예총부천시지부, 시립예술단 등	
이전 조성형	만화웹툰	·(사)세계웹툰협회, 한국만화스토리작가협회	만화진흥원
	애니메이션	·한국만화애니메이션학회 ·한국애니메이션제작자협회	웹툰융합센터
	영화	·(사)한국시나리오작가조합 ·(사)한국연주자협회	부천 콘텐츠센터

- 부천시는 지역 대학, 청년 단체 등과 업무협약을 체결해 청년들의 이해와 요구에 맞는 원스톱 지원체계를 구축하고 청년 소셜 벤처기업 육성과 취업 연계로 멘토링과 창업과정에 필요한 교육, 지역사회 및 민간자원 연계, 사회적 경제 기업 성장 지원을 위한 교육·컨설팅을 제공
- 관내 만화진흥원, 경기 CA, 부천콘텐츠센터 등 3개 기관·시설 보유. 입주 공간 지원 (임대료, 관리비, 임대보증금 혜택 등)

<표 44> 문화기업 입주 지원시설 현황

분야	시설명	위치	입주 현황
만화·웹툰 애니메이션	만화비즈니스센터	만화진흥원	창작실, 기업 오피스
	만화창작스튜디오	원미동	창작실
	어울마당	소사동, 도당동	만화카페, 작가전시관(창작실)
	도서관	오정동, 도당동	신·개축 시 만화체험 공간 조성
	웹툰융합센터	영상문화단지	2020년 예정
	예술인 행복주택	영상문화단지	2020년 예정
	부천화상경마장	원종동	2020년 예정(전체 4개 층)
	상동행복주택	송내역	창작 및 문화 공간 확보 (지상4층 8개실/ 2021. 3. 예정)
영화·음악	부천콘텐츠센터	송내동	영화·음악단체, 영화제작사 등
문화콘텐츠 전반	테크노파크201동	춘의동	5층~6층 11개 업체 입주
	테크노파크202동	춘의동	10층~15층 58개 업체 입주

- 콘텐츠 및 창작지원 프로그램 운영
    - 프로그램 지원 (창작 및 제작지원, 유통 및 마케팅 지원 등)
    - 콘텐츠 전문 인력양성 (웹툰 아카데미, 전문가 양성 등)
    - 해외시장 진출 지원 (홍보부스, 마케팅, 바이어 상담지원 등)
    - 특례보증 지원 (문화콘텐츠 완성형 보증보험 등)
    - 공용장비 지원 (영상편집, 레코딩, 상영본 컨버팅 등)
    - 콘텐츠 투자 펀드 운영 (경기 CA 3개 운영 및 3개 청산 중, 만화진흥원 2개 결성 중)
  - ‘한국만화영상진흥원’: K-Comics 아카데미(디지털만화창작아카데미, 글로벌 웹툰아카데미)를 통해 예비 만화가와 만화 관련 종사자를 교육하며, 만화 상상 놀이터를 통해 부천시 중학교 학생들에게 웹툰 관련 교육 제공
  - ‘경기콘텐츠진흥원’: 콘텐츠 전문인력 양성과 빅데이터 전문 인력, 게임, 영재 육성을 목표로 콘텐츠 인재를 양성
    - (콘텐츠 전문 인력 양성) 굿모닝 주니어 창조학교와 경기콘텐츠 취업 멘토 지원 사업, 콘텐츠 모바일 기획자/ 개발자 양성과정
    - (콘텐츠 취업 멘토 지원 사업) 콘텐츠 분야 도내 대학생(2~3학년 심화 과정) 과 도내 특성화고 학생들의 프로젝트 대상으로 밀착형 취업 멘토링 시행
    - (영상 크리에이터 아카데미) 1인 크리에이터 육성 과정과 전문 스텝 과정, 글로벌 전문가 과정 운영, 촬영, 편집 등의 영상 제작기술 교육과 이론 교육 병행 약 2개월 내외 과정으로 크리에이터의 역량 강화를 목표
- (시사점) 부천의 창의인재 영상사업은 그동안의 성과에도 불구하고, 콘텐츠산업의 경쟁력 강화 및 성장을 이끈다는 사업 미션 수행에 있어서 미흡함
- 청년 창의인재의 경우 주도적으로 콘텐츠 창작에 참여하기 어렵고, 참여한 프로젝트가 어느 정도 성과를 거둔다 해도 다양한 인력이 함께 참여하는 콘텐츠 프로젝트의 속성상, 청년 인재의 프로젝트 기여도가 명확하게 나타나지 않음
  - 창의인재 경력은 주변의 인적 네트워크에 의존하여 평가되는 것이 일반적으로, 창의역량을 갖춘 청년인재라고 해도 콘텐츠 인력시장에 자신의 역량을 객관적으로 제시하고 제대로 평가받기 어려운 ‘정보의 불일치’가 발생



- 부천시는 교육 컨설팅으로만 청년 인재 양성, 다양한 계층으로 확대하여 인재 양성 프로그램 개발 주력 필요

#### 나) 국·내외 사례 검토

##### □ 판교 테크노밸리

- (위상) ‘한국의 IT 분야 핵심기업 집결지’(1,000개 기업, 5만 종사자)
  - 국내 상위 10대 게임업체 중 7개 (넥슨, 엔씨소프트, 한게임 등)
  - 전국 반도체 팹리스 147개 업체 중 판교 18개, 성남 53개 집적
  - 중견기업(51.8%) 주축으로 대기업(19.3%) 및 중소기업(28.9%) 고른 분포
- (유치 전략) 조기 입주 활성화를 위하여 철저히 기업 수요 반영
  - 기업의 입주 결정 요인 : 발전 가능성(29.6%), 분양임대가(17.3%), 교통 편리(13%)
  - 지원정책 수요도 : 조세지원(34%), 시설 확충 및 개선(30.2%), 금융 지원(16.9%)
- (시사점) 강남 테헤란 밸리의 오피스 임대 기업들을, 사옥 신축 방식으로 판교 유치
  - 입주사 운영위원회 발족, 공동연구과제 발굴 지원 등 차별화된 연계협력 커뮤니티 형성 촉진
  - 기업별 사내 문화 복지시설 구축(카페, 메디컬센터, 도서관 등) 및 공동 문화행사 개최 등 일, 여가, 문화가 어우러진 공간 진화

##### □ 상암 DMC

- (위상) ‘첨단미디어산업의 집적지’
  - 유치 핵심 업종은 Media & Entertainment, IT/SW, NT/BT 기업들로
  - M&E 클러스터 지향 (MBC, SBS, CJ ENM 등)
- (유치 전략) 공공시설 용지를 제외한 DMC 사용면적 335,655m<sup>2</sup> 총 52개 필지 구성

- \* 공공지원시설, 방송시설, 교육연구시설, 첨단업무시설, 도시형 공장
  - \* 상업업무시설, 일반업무시설, 공공청사, 주상복합, 숙박업무, 종교시설, 주차장 등

- (시사점) 4대 정책 콘셉트 수립을 통해 유치 업종의 전략적 집중, 폭넓은 유·무형 서비스 제공, 특화된 이미지를 통해 차별화 달성

- \* 혁신성(Innovation): 기술혁신 프로세스를 지원하는 시스템 구축
- \* 집중화된 통합(FocusesIntergration): 핵심 분야 중심의 부가가치 창출 극대화
- \* 차별화(Distinctiveness): 전략적 집중, 주요 제공 서비스, 주체성의 세 가지 차원에서 차별화 추구
- \* 경제적 타당성(Economic Viability): 입주 기업의 사업적 타당성 보장, 관련 이해 당사자들의 경제적 이해 충족

#### □ 부산시 웹툰 센터

- (위상) ‘영화 콘텐츠산업의 메카 부산’
- (유치 전략) 문체부의 ‘콘텐츠코리아 랩’ 지원 사업을 유치, 부산콘텐츠 랩을 창작 기지로 웹툰 작가, 영화 PD 등 인재 육성
- (시사점) 창작 지원 사업 갈때기 전략 채택

- \* 가급적 모든 웹툰 작가를 대상으로 초기 기획개발비(1, 2화)를 지원
- \* 순차적으로(3, 4화/ 5, 6화/ 품평회) 차등 지원하는 방식을 통해 지원 대상 확대 및 히트 연재 작품 개발 활성화 도모

- 웹툰 제작 지원뿐만 아니라, 어시스턴트 고용 지원(총 50작품, 월 72만 원)을 통해 제작 안정화 및 일자리 창출 활성화 실현

- \* 웹툰 작가의 과업 특성상 값비싼 장비기기의 활용과 투자보다는 임대료 및 어시스트 고용에 관련한 자금이 필요한 실정

#### □ 서울시, 경기도 기업 클러스터

- (서울시) 우수한 인재, 풍부한 기업 자원을 보유하고 산학협력, 인재양성, 산업 공간조성 및 관리주체 설정 등을 통해 활성화 집중

<표 45> 서울시의 대표적 클러스터 지원제도

클러스터명	개요 및 현황	지원 및 제도개선
구로금천 IT클러스터	-하드웨어(첨단제조)중심 -산단공·산업기술시험원·산업기술 평가원·서울대·송실대 등	- 산학협력·클러스터 간 연계 - 구조개편 지원 공간조성 - 철도차량 이전적지 활용
홍릉 벤처밸리	-연구·생산 연계형 -연구소·대학·투자기관·벤처집적	- 산학협력을 통한 우수인력의 안정적 양성 - 연구결과의 상업화 촉진 - 해외 협력네트워크 및 투자 유치 등
강북 메디 클러스터	-고려대인공장기센터, KAIST 생명공학센터 등	- 핵심기술에 대한 투자확대 - 연구 성과 사업화 지원 - 연구 인프라 강화 등
국제 금융·업무 클러스터	-도심·용산·강남·여의도 -도시기본계획 반영 등	- 권역별 특화기능 분담·연계 - 국제기구·기업유치 지원 - 한국투자공사설립, 과밀부담금 면제 등
도심 IT클러스터	-콘텐츠, 문화중심 -국제업무·금융 지원	- 산학협력·클러스터 간 연계 - 신산업공간조성 등
강남 IT클러스터	-소프트웨어 중심 -정보통신·벤처 집적지	- 산학협력·클러스터 간 연계 - 연구기능 강화 및 관리주체 (테헤란밸리정보센터) 등

- (경기도) IT, BT, 첨단산업, 문화산업 등에 서울시와 중복 심각

<표 46> 경기도의 대표적 클러스터 지원제도

클러스터명	개요 및 현황	지원 및 제도개선
파주LCD 클러스터	-LCD산단(50만 평) -협력단지(50만 평)	- LCD 클러스터 육성센터 설립 - 산학협력/대·중소기업간 연계강화
국제혁신 클러스터	-반월·시화 국가산단혁신 클러스터화 사업 -한양대·경기TIP·산기대	- 바이오·정밀화학·메가트로닉스 등 산학협력 강화 - 벤처창업 활성화
바이오 클러스터	-화성(제약), 수원(바이오신약 용인/안성(제약) -성균관대·경희대·수원대 아주대·용인대 등	- 산학연 연계강화 - 경기바이오센터 건립 지원 - 경기의약연구센터 활성화 - 서울·인천·오송 등과 연계
국제항만물류 클러스터	-평택항 배후지역을 구제항만 클러스터 육성	- 배후단지 전략적 개발 - 지역대학과 연계·특성화사업 지원 - 항만·물류·인프라(도로, 철도) 확충
IT클러스터	-성남(판교IT벤처), 수원(R&D), 평택(IT제조) -성균관대·경희대·경원대·명지대 수원대·아주대	- 산학협력 활성화 - 글로벌 R&D센터, 벤처캐피탈, IT전문 대학원 유치 지원 - 계획입지(임대단지 등) 지원 - 서울 테헤란밸리·구로IT와 연계
도자문화산업 클러스터	- 여주·이천·광주 지역 - 요업기술원 이천 분원 추진 - 한국관광대·청강대·여주대	- 도자연구지원센터를 통한 산·학·연 연계 강화

□ 프랑스의 라 알 프레시네와 누마

- (위상) 파리를 중심으로 낡은 건물의 리모델링을 통해 창업 생태계 구축
- (유치 전략) 누마<sup>8)</sup>로 대표되는 창업 생태계를 구축하여 각종 지원 사업을 수행
  - 1,000개의 스타트업 기업을 입주하는 ‘1,000 스타트업’ 프로젝트 추진
  - 스타트업 론칭 프로그램인 ‘르 캠프’ 진행
- ‘임시 창업’이 가능하도록 창업 멘토, 회계, 마케팅 분야 네트워킹 지원
- (시사점) ‘르 캠프’을 통해 총 72개의 스타트업 생성(기업가치 약 250억 원)
  - 연면적 3만㎡의 대규모 낡은 창고 건물 리모델링으로 스타트업 도시로 재생

□ 일본의 고치현

- (위상) ‘만화를 소중히 한다’는 슬로건으로 대대적 관광 도시 홍보
- (유치 전략) 만화가 ‘관광 특사’ 제도 운용
  - 고치현 출신 만화가를 관광 특사로 임명
  - 명함을 제작해 주고 명함을 받은 관광객은 관광시설 이용 시 할인 혜택 제공
- 만화 콘텐츠 기업 유치 보조금 지원
  - 고치현 주민 3명 이상 고용 조건으로 게임 등 소프트웨어 기업 이전 및 지사 설립 시 소요예산(설치비, 월세, 관리비 등) 50% 보조
- 연령대별로 구분하여 만화사업 집중
  - 초·중학생: 학교 방문 만화 수업
  - 고등학생: 팀 또는 학교 대항 만화 경연대회 ‘만화 고시엔’ 축제
  - 청년: 만사지(만화) 축제
  - 장년층: 전국 만화가 대회의 개최

8) 창업 공간을 보유한 창업 액셀러레이터 및 창업 인큐베이터 시설·조직

- (시사점) 창작지원 시설 및 만화가 특별 우대가 없음에도 불구하고 고치현 출신의 만화가 및 캐릭터를 활용하여 관광 활성화 도모
- 일본 특유의 만화(캐릭터) 팬덤 문화를 전 연령대에 프로그램으로 잘 반영하여 시민 생활문화 향상 및 지역 경제 활성화에 활용

#### 다) 창의인재 사업의 필요성

- 융합형 창의인재 양성 사업은 사업의 최종성과 목표를 달성하기 위한 사업 추진 전략을 핵심인력양성 사업의 특성에 맞게 ‘대상’, ‘방법’, ‘조직’ 측면에서 적절하게 수립
- 핵심인력 양성은 연구개발 또는 기술적 역량이 요구되는 고급인력을 양성하고, 그 과정에서 발생하는 기술적 성과를 활용하는 것이 중요
  - 만화, 애니, 웹툰의 스토리, 입체영상, 스마트 등 연구개발과 기술성 요소가 강한 분야를 인력 양성의 대상으로 설정하고 기술력-창의력을 겸비한 융합형 창의인재 양성의 목표 필요
  - 기술 기반 융합콘텐츠 분야는 창의적 아이디어와 기술혁신 역량을 결합한 창조적 기업가를 양성하는 것이 중요하기 때문에 이를 양성 대상으로 설정한 추진 전략이 필요
- 핵심인력 양성은 체험(실험)을 중심으로 하는 프로젝트 기반 교육훈련이 적합하고, 지식과 노하우 전수를 목적으로 하는 멘토링이 중요
  - 인력 양성의 방법을 프로젝트 기반 교육방식의 확대, 멘토링 및 도제방식 교육의 도입과 강화 그리고 산학 연계 및 협약을 통한 인력의 양성-채용-활용으로 제시 필요
- 핵심인력 양성 사업의 최종 목표를 달성하기 위해 예산 및 인력 등 자원 확보, 사업의 효율적 추진을 위한 유사 중복사업의 최소화, 성과 중심의 사업 추진을 위한 참여자 간 역할분담 필요

- 온라인-오프라인 양성체계(창구, 프로그램 등)를 통합하고 취·창업지원과 인력양성을 연계할 융·복합 창의인재 양성 및 활용을 촉진하기 위한 전담기구 필요
  - 콘텐츠 인력양성 네트워크를 구축하는 것은 대학(교육기관), 기업, 인력(학생과 종사자) 등 다양한 참여자가 사업의 최종 목표 달성에 기여하도록 추진
- 인재 양성 사업 추진을 위한 예산확보의 노력을 통해 주기적으로 수립하고 그에 따라 사업을 개선하는 등 인력 사업의 실행을 위해서 자체개선 활동이 필요
- 대학과 대학원이 융합된 교육과정의 개선을 유도, 일반 국고 사업인 ‘원 캠퍼스 구축·운영’과의 연계 추진
  - 인력양성 내역사업의 성과를 취합하여 소개하고 홍보하는 성과 보고 대회를 통합 개최 추진
  - ‘기술 기반 융합콘텐츠 창업인재 양성’ 사업을 새로 추진하면서 내부의 창업지원 조직과 기능을 연계하여 사업성과 달리 극대화 R&D 인력양성 사업도 추진하여 기술적 성과 지표를 새로 도입하고 지원 및 위탁 기관 협약 시 성과 목표치를 배분 필요
- 산업계 맞춤형 인력양성 사업의 ‘계약학과 교수협의회’(가제)운영, 융합형 콘텐츠 교육활성화 지원 사업 ‘협력기관 협의체’운영 및 ‘협력네트워크 구축’ 필요
- 인력양성에 필요한 전담기관의 인력을 확보하고 수립하여 지원·위탁 기관을 활용하는 방안도 필요

#### 라) 창의인재양성 문제점

- 콘텐츠 핵심 창의인재 양성 장애요인
- (역량-보상 불일치) 콘텐츠산업이 필요로 하는 현장 숙련도·역량에 비해 고용조건과 보상 불일치로 인해 인력수급 미스 매칭

\* 콘텐츠산업 인력난의 주된 이유는 '낮은 임금수준(68.3% 응답)', '직무에 요구되는 자격을 갖춘 구직자가 적음(31.2%)', 근로자의 퇴직 이유는 '급여수준이 낮아서(56.7%)'  
(한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 창의인력 실태조사 보고서, 2018)

- (경력개발 기회 부족) 신규 인력의 경력개발 기회부족으로 콘텐츠산업의 핵심 인력으로 진입하는데 장애요인으로 작용

\* 프리랜서 비중은 43.2%로 지속 증가 예상되며, 경력개발 체계가 없는 직무 및 장르가 많음  
(문화체육관광부, 문화콘텐츠 전문 인력 양성 기본계획 연구, 2017. 12.)

#### □ (융합) 기술융합 창의인재 양성 장애요인

- (교육과정) 현장의 수요를 반영한 차세대 프로젝트 기반 교육과정이 부족하고 주로 단기교육 중심으로 운영

\* 2018년 실감 콘텐츠 전문 인력 양성사업 배출인력 450명 중 330명이 1주 교육 수료  
(실감 콘텐츠산업 활성화 전략, 2019)

- (교육 인프라) 장비가 미비하고, 기술 경쟁력과 전문 기업·프로젝트 부족으로 시장을 선도할 수준의 기술 융합 콘텐츠 창작역량 배양에 한계

\* 국내 VR·AR 기업의 87.7%가 매출액 10억 원 미만  
(정보통신산업진흥원, VR·AR 산업 실태조사, 2017)  
\* VR·AR 기술의 미국과의 격차는 2년이고, AI 기술력은 주요 경쟁국 대비 최하위 수준으로 미국과의 격차는 1.8년 (과학기술정보통신부, 인공지능 R&D 전략, 2018)

- (소통과 협업) '창작 인력-기술전문 인력' 협업을 통한 인력 양성이 필수적이거나, 상호 전문분야에 대한 이해 부족으로 소통의 어려움

\* 콘텐츠 창작 인력 및 기술 전문 인력 모두 외부와의 협업, 소통 역량보다는 전문 분야 역량(창의력, 기술 R&D)에 특화된 인력

#### □ (대학교육) 대학 등 콘텐츠 교육기관 역량의 한계

- (기업 연계) 대학 콘텐츠 관련 학과의 기업 프로젝트 기반 인력 양성 한계
- (대학의 미래 대응) 다른 정부부처의 대학 지원 사업으로 이루어지는 미래기술, 학문 융합 등 대학의 변화와 콘텐츠 학과 연계는 부족

- \* 교육부는 PRIME 사업(학제간 융합 추진), LINC 사업(산학협력 촉진), 4차 산업혁명 혁신 선도대학 사업시행 중이며, 산업자원부는 대학원 융합시스템학과 설립을 지원 (공학, 디자인, 의학, 경영, 인문학 융·복합 프로젝트 기반 교육)

#### □ (지역) 지역 인재 및 글로벌 인재 양성의 한계

- (지역 불균형) 콘텐츠산업의 지역 불균형으로 현장 수요에 부응하는 융·복합 역량을 갖춘 지역 인재 육성에 한계

- \* 2017년 서울+경기도 콘텐츠 사업체 수는 전국의 52%인데 비해, 매출액은 전국의 85%. 종사자 수는 전국의 72%가 집중 (2018 콘텐츠산업 통계조사)

- (글로벌) 수출의 게임의존 심화로 다른 콘텐츠 장르의 해외시장 전문 인력 수요 및 경력 기회가 제한적이며 글로벌 인력양성 정책도 부족

- \* 2017년 콘텐츠산업 수출액의 게임 비중은 67.2%이며, 2013-2017년 연평균 게임 수출증가율은 21.5%로 전체 콘텐츠산업 수출액 증가율 15.7%를 상회 (2018 콘텐츠산업 통계조사)
- \* 일본은 2013년부터 Cool Japan 전략을 통해 지역산업과 콘텐츠산업의 연계를 통한 해외시장 동반진출 및 콘텐츠를 통한 해외 관광객 유치를 적극 추진

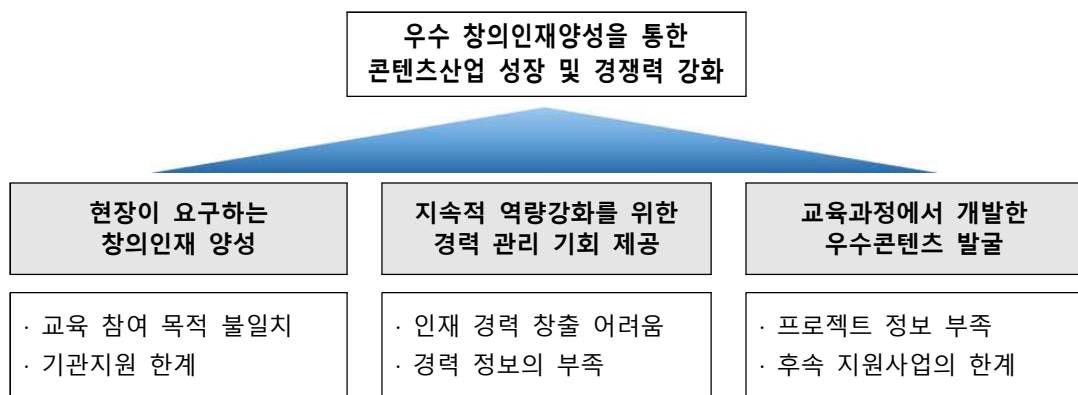
#### □ 콘텐츠 창의인재 양성 사업의 한계

- 위의 전반적인 문제점들의 창의인재의 공급적인 면이나 융합 콘텐츠 기반의 교육 과정이 미흡하고 대학 등 콘텐츠 교육 기관과의 소통의 부재로 산업화의 한계가 발생
- 만화, 애니, 웹툰의 경우 매년 사업을 수행하는 내용이 새롭게 결정이 되고 전문성 축적이 어렵고 장르별 특성에 맞는 효과적인 사업계획 수립 및 사업 수행이 어려움
- 각 기관의 콘텐츠산업 생산은 프로젝트를 중심으로 이루어지며, 그에 따라 인력의 고용과 경력 창출도 불연속성으로 이루어지는 특징을 지님
- 창의인재의 프리랜서 고용이 일반화되고 가시적이고 성공적인 프로젝트 성과를 아직 이루지 못한 청년 창의인재의 경우, 경력 초기에 고용과 프로젝트의 지속성을 담보하기 어려움



- 졸업제도로 인해 프로젝트 경험을 쌓았다고 해도, 지속적인 참여가 어려워 경력을 발전시키고 역량을 지속적으로 개발할 수 있는 기회가 주어지기 어려움
- 창의인재 경력은 주변의 인적 네트워크에 의존하여 평가되는 것이 일반적으로, 창의 역량을 갖춘 청년 인재라고 해도 콘텐츠 인력시장에 자신의 역량을 객관적으로 제시하고 제대로 평가받기 어려움 ‘정보의 불일치’가 발생
- 우수 크리에이터에 대한 후속 지원, 우수 개발 프로젝트에 대한 지원이 이루어진다 해도, 후속 지원 사업만으로는 기업 및 전문 인력의 참여, 투자유치, 유통 확보 등 프로젝트 사업화의 조건을 갖추는 것이 현실적으로 어려운 문제

<표 47> 콘텐츠 창의인재 양성 사업의 미션과 한계



#### □ 핵심 인력 추진방안

- 콘텐츠산업 패러다임 전환을 위해서는 창작역량, 기술 융합 역량, 사업화 역량, 글로벌 역량 등 다양한 역량의 콘텐츠산업 인재 추진
- 이들 역량을 모두 겸비한 인력 양성은 현실적으로 어려우며, 다양한 유형의 콘텐츠 창의인재가 기술·이종 산업인력과 협력을 통해 산업 발전을 주도하도록 구축

\* 높은 수준의 기술역량과 창작역량을 겸비한 인재는 찾기 어려울 것이며, 각각의 역량을 충분히 갖춘 인력을 적절히 매칭 시켜줄 인재도 필요(콘텐츠 인재양성사업구성방안연구, 2017)

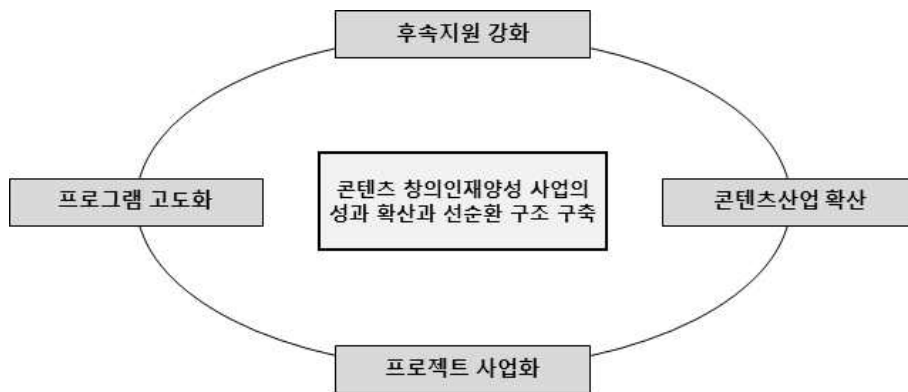
- 미래 지능정보기술 및 연관 산업과 융합에 있어서 콘텐츠의 문화예술 감수성과 창의성은 더욱 중요해질 것, 콘텐츠산업의 중심 역할을 수행하는 핵심 창의인재 구축
- VR·AR 실감형콘텐츠, 빅데이터, 인공지능 등 지능정보기술을 응용·활용할 수 있는 ‘기술 융합형’ 창의인재 구축
- 만화·애니·웹툰·영화·음악 연관 산업과의 연계는 K-Culture의 글로벌 확산을 선도하는 ‘新 한류’의 핵심 조건
- 다양한 가치사슬을 연계를 통한 수익원 확보가 콘텐츠 비즈니스의 핵심으로 대두됨에 따라, 연관 산업과의 융합을 선도할 비즈니스 역량을 갖춘 콘텐츠 인재 구축
- 글로벌 콘텐츠 기업과 협업이 가능하며, 국내 소비재 기업과 해외 동반 진출을 주도할 수 있는 글로벌 역량을 갖춘 콘텐츠 인재 구축
- 위의 네 가지 창의인재 수요를 바탕으로 문화콘텐츠 산업을 주도할 ‘핵심 창의인재’와 지능정보 기술 인력과 협업을 통해 미래형 콘텐츠를 창작하는 ‘기술 융합 창의인재’ 그리고 문화콘텐츠와 문화기술(CT) 연관 산업 융합을 선도하는 ‘사업화 선도인재’, 해외진출 및 한류 관광산업을 주도하는 ‘글로벌 한류인재’ 등 4가지 유형의 콘텐츠 인재 역량이 필요
- 이를 토대로 부천의 콘텐츠산업의 창의인재를 양성하고 더 나아가 콘텐츠와 콘텐츠 그리고 콘텐츠와 기술 융합으로 사업화를 선도할 글로벌 한류 인재를 양성해야 함

<표 48> 콘텐츠산업 핵심인재 유형

인재유형	보유전문역량	역할
핵심 창의인재	콘텐츠 창작 [기획창작]	콘텐츠산업의 핵심 창작인력
기술융합 창의인재	창작, 기술융합 [기획창작]	실감콘텐츠 등 기술융합 콘텐츠 창작
사업화 선도인재	사업화, 연관산업 융합 [프로듀서, 상품기획/ 투자, 마케팅]	콘텐츠/소비재 융합 상품개발/사업화 창작-기술인력 매칭
글로벌 한류인재	해외시장 전문성, 플랫폼 유통 [해외 마케팅, 플랫폼 유통]	한류 콘텐츠-연관산업 해외진출 주도 한류 해외 마케팅

- 문화콘텐츠산업 창의인재 양성사업은 ‘현장 프로젝트를 기반으로 배출되는 창의인재’와 교육과정을 통해 개발된 ‘새로운 기획 창작 프로젝트’라는 2개의 성과를 배출하고 있음.
- 인력과 프로젝트라는 2개의 성과를 콘텐츠산업 전반 확산시킴으로써, 신규 개발 기획안의 사업화를 촉진함으로써 배출 인재의 산업 이탈을 막고 경력 유비를 통해 창의 역량을 강화하며, 프로젝트의 성공적 사업화를 통해 콘텐츠산업의 경쟁력 강화에 기여할 필요
- 그러므로 창의인재 양성 추진방안에 성과향상을 위해 1)프로그램을 고도화, 우수인력과 프로젝트에 대한 2)후속 지원 강화, 기업과 전문 인력의 프로젝트 참여를 유도하고 창의인재 인력을 확산시키는 3)콘텐츠산업 확산, 그리고 신규 기획 창작 인력과 프로젝트를 시장에 진입시키는 4)프로젝트 사업화를 통해 성과 확산과 선순환 구조를 구축을 추구

<그림 43> 창의인재 양성 확산과 선순환 구조



□ 추진과제

1. 경력 개발 체계 고도화	콘텐츠산업 관련 종사자들 중 유휴 인력 또는 프리랜서 인력 등의 경력개발 체계를 활성화시켜 부천의 콘텐츠산업 관련 종사인력으로 유입시키고, 양성해야 함
2. 콘텐츠산업 교육과정 확대	기존의 콘텐츠산업 인력양성 교육시스템이 느슨하고, 체계적이지 못하기 때문에 기존의 교육과정을 개편하여 혁신시켜야 함

## 2) IP기반 창의인재 양성

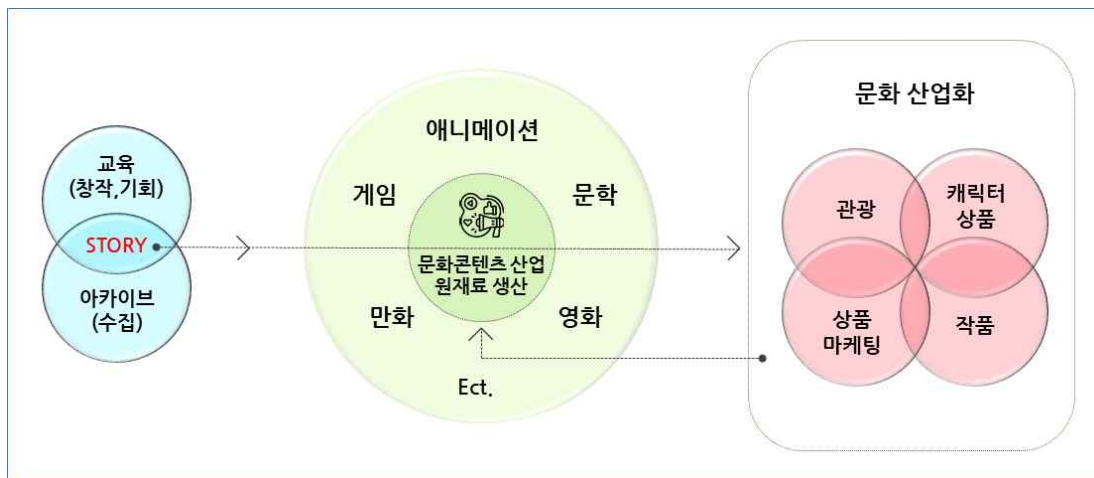
- 지식 재산(Intellectual Property)이란 “인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술·사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전 자원, 그 밖에 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것” (지식재산기본법, 제3조)
- 콘텐츠 지식생산(이후 콘텐츠 IP로 통칭)’이란 콘텐츠를 기반으로 다양한 장르 확장과 부가사업을 가능하게 하는 일련의 관련 지식 재산권 묶음 (문화관광연구원, 2016)
- 기존의 콘텐츠를 활용하는 방식을 의미하는 ‘OSMU’, ‘트랜스 미디어’, ‘크로스 미디어’보다 원천적인 형태의 미래적 가치를 포괄하는 의미에서 사용되는 개념
- 콘텐츠 IP라는 용어는 디지털 기술과 제작 과정, 2차 생산과 유통의 유연화라는 콘텐츠 제작·유통·소비 환경과 밀접한 관계를 맺고 있음

- 원천 콘텐츠(Original Content)의 변형, 수정, 가공된 콘텐츠가 다양한 플랫폼에서 2차적으로 활용될 수 있는 가능성이 높아짐
- 자유롭게 유통된 콘텐츠는 다차원적인 콘텐츠 세계관을 구성하게 되는데, 여기서 스토리 확장 가능성이 높고, 멀티 플랫폼 화 될 수 있는 산업적 가치를 생산하는 원천 콘텐츠의 중요성이 높아짐
- 콘텐츠 지식 재산(Intellectual Property, IP)의 중요성 대두됨. 콘텐츠 비즈니스 모델의 변화가 예상되고 초융합 사회(Hyper-convergence society)에서 장르·산업·기술 융합이 활성화되면서 콘텐츠와 다른 산업의 경계가 모호해짐에 따라 다양한 산업으로부터의 수익 확보는 디지털 시대 콘텐츠 비즈니스의 필수 조건화
- 콘텐츠 IP의 전략적 중요성 증대됨. 초연결 사회의 디지털 스마트 플랫폼 확산과 온·오프라인이 통합되는 O2O(Online to Offline) 멀티채널 환경에서 콘텐츠 IP는 소비자 경험 통합, 콘텐츠 정체성 확보, 수익 확보를 위한 융합의 핵심 역할을 담당

가) 현황

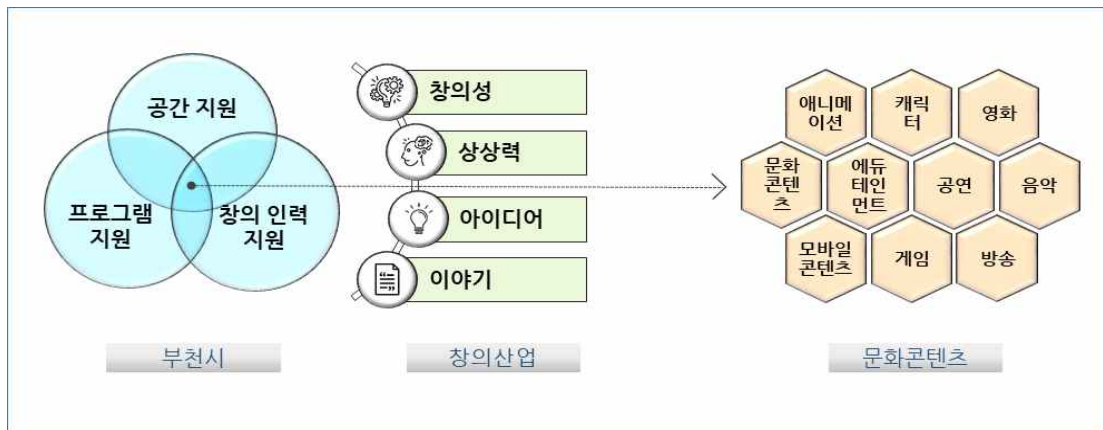
- 현재 부천은 모든 콘텐츠의 원천으로써 ‘21세기 문화 신소재’로 주목받는 스토리 산업을 이끌어 나갈 창의적 인재, 전문인력 양성사업에 주력
- 원천 스토리 창작교육으로 교육(창작, 기획), 아카이브(수집)를 기반으로 국내외 네트워크를 활용하여 스토리로 문화의 산업화를 영화, 애니, 게임, 문학 등 작품에 산업을 ‘스토리텔링 아카데미’로 성장시킬 기반 추진

<그림 44> 스토리텔링의 산업화



- 부천시는 콘텐츠 IP를 확장 전략으로 영화, 만화, 캐릭터, 모바일 콘텐츠, 영화, 방송, 게임 등과 같이 콘텐츠의 원천 스토리에 장르적 관습을 이용하여 장르 확장하는 ‘멀티 장르化’를 통해 차세대 리더 육성 기반 조성
- 최고의 자질과 능력을 겸비할 예비 창작자 및 창업자를 공모하여 6개월~ 1년 과정 사관학교식 집중 액셀러레이팅을 추진하고 우수 프로젝트는 펀드와 상주 입주 공간 지원을 통해 성장 지원
- 초급부터 전문가 과정까지 아우르는 수준 높고 권위 있는 교육시스템을 구축하여 차세대 인재·기술 선점으로 부천과 동반성장(투자)으로 웹툰 산업화 발전

<그림 45> “웹툰 중심+부천거점”의 문화 산업화



#### □ 콘텐츠 융·복합 산업 동향

- (콘텐츠산업 성장의 동력으로서 콘텐츠 융·복합 활성화) 콘텐츠산업 매출액은 2019년 125.5조 원에서 2022년 153.8조 원으로 성장이 예상되며, 2022년 한류 소비재 수출은 50억 달러, 실감 콘텐츠 매출은 11.5조 원에 달할 것으로 멀티채널 환경에서 소비자 경험을 하나로 통합하는 콘텐츠 IP 중심의 융·복합과 글로벌 확산이 활발하게 일어나고 있음

<표 49> 콘텐츠 IP 융·복합 (예)

기업 / 콘텐츠 IP	융·복합 동향
카카오프렌즈	루이비통, 코카콜라 등 국내외 50개 브랜드와 콜라보레이션
핑크퐁	6개국 언어, 500만 유튜브 구독자 보유, 164개국에서 1.5억 다운로드 '핑크퐁과 상어가족' 뮤지컬은 싱가포르, 말레이시아 등 글로벌 투어
이마트	라인프렌즈 IP로 인테리어 생활용품 10개 매장 오픈
GS25	<미니언스>, <펍수> 상품라인 출시

- (콘텐츠 융·복합 지원정책 강화) 콘텐츠 융·복합이 콘텐츠산업과 소비재, 관광 등 연관 산업의 주요 성장 동력으로 대두됨에 따라 정부의 콘텐츠 융·복합 지원정책 강화

<표 50> 신설 콘텐츠 융·복합 지원정책 (예)

지원 정책 (예)	융·복합 동향
모꼬지 Korea	한국콘텐츠진흥원, 한국무역투자진흥공사 협력 한류상품 이벤트 (2020~)
K-Culture Festival	K-POP 공연과 한식·뷰티·쇼핑·소비재 판촉 연계 (2020~)
엔터산업박람회	중소 콘텐츠기업과 소비재기업 연계 한류스타 상품 박람회 (2020~)
5G 킬러콘텐츠 지원	유명 IP·음악 콘텐츠 신기술 활용, 실감형 웹툰 개발지원
소비재 동반 해외진출	소비재 산업 한류 마케팅 강화 (2022년 한류소비재 수출 50억 달러 목표)

□ 초융합 사회(Hyper-convergence society)의 콘텐츠산업 중요성

- (비즈니스 모델 변화) 이종 장르·산업 융합, 기술 융합이 활성화되면서 콘텐츠와 다른 산업의 경계가 모호해짐에 따라, 다양한 산업의 가치사슬로부터의 수익 확보는 콘텐츠 비즈니스 모델의 필수조건 化
- (콘텐츠 IP 중요성) 콘텐츠의 지식 재산(IP)을 구축하고, 콘텐츠 IP를 기반으로 사업화를 수행하는 IP 사업 역량을 갖춘 인력의 수요 증대
- 4차 산업 시대에 콘텐츠산업의 대표적인 OSMU(One Source Multi Use) 산업으로써, 동일 산업 분류 내에 다양한 융·복합을 통한 가치를 창출하고 있음

\* 미국, 유럽, 일본 등의 글로벌 선진국들도 유망산업을 육성하고 IT 활용을 촉진하기 위해 디지털콘텐츠 산업에 대한 정책지원을 강화 (과기정통부, 2017)

- 새로운 기술, 제품 및 서비스가 부상함에 따라 콘텐츠산업에도 변화가 필요

\* 디지털 마케팅, OTT(Over The Top) 산업의 부상, AI, VR/AR/MR 등 기술 발전 등으로 인한 콘텐츠산업의 변화가 불가피  
\* 콘텐츠 제작 환경에서도 인공지능, 빅데이터 등의 도입으로 생산성의 증가, 신규 장르의 탄생, 관련 분야의 창업 증가 등의 기회가 나타날 것





□ 콘텐츠 IP 확산을 위한 정책적 필요성

- (콘텐츠 IP 활용 및 유통 공간 지원) 다양한 장르의 IP 상호 연계를 위한 인프라를 지원함으로써 보다 더 많은 창작자와 사업자가 원천 콘텐츠를 접할 수 있는 기회 제공

- (콘텐츠 IP 비즈니스 전문가 육성) 숨어 있는 라이선스를 찾아내는 안목을 갖추고 이에 대한 비즈니스를 수행할 수 있는 전문가 양성 지원 필요
  - (양질의 에이전시 육성을 위한 지원 정책 필요) 에이전시가 작가의 권리 보호 및 대행을 지원하고, 이를 기반으로 IP 활용 사업으로 확장하여 고부가가치를 창출할 수 있도록 양질의 에이전시 육성을 위한 제도적 기반 마련
  - (번역 지원 정책의 다양화를 통해 향유시장 확대) 웹 소설의 경우 국내 이용자들이 쉽게 즐길 수 있다는 장점이 있으나 해외로 수출하기가 쉽지 않은 장르 : 번역 & 영상화 작업 비즈매칭
  - 영상화 콘텐츠보다 상대적으로 적은 비용이 드는 웹툰화 작업은 우선적으로 웹 소설의 독자 반응을 통해 타당성을 점검하고 단계적인 기획 개발을 진행할 수 있다는 점에서 강점  
 ⇨ 웹 소설을 웹툰화 하는 비즈니스 매칭사업이 필요
  - 콘텐츠 IP는 같은 콘텐츠산업 내 또는 다양한 산업과의 융·복합을 통해 발전 중
- \* 콘텐츠산업은 다양한 산업과의 결합을 통해 기존에 경험하지 못했던 다양한 융합 비즈니스를 창출하고 있음
- 아래 표에서 보듯이 현시점에서 IP 융·복합을 통한 콘텐츠 자체의 가치가 기하급수적으로 증가할 수 있고, 기술, 산업과의 융·복합을 통해 타 산업의 가치 또한 증가할 수 있다는 측면에서 ‘콘텐츠 IP 융·복합’은 매우 중요



<표 51> 콘텐츠 IP 융·복합 사례

	<b>콘텐츠 IP : 라인프렌즈(캐릭터)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 라인(Line)은 모바일 메신저 서비스로 앱 내에서 사용하는 인기 캐릭터인 라인프렌즈를 상업적으로 융복합</li> <li>· 라인프렌즈 스토어는 캐릭터를 활용한 인형, 문구류 등을 판매하며, 전 세계 매장을 오픈</li> </ul>
	<b>콘텐츠 IP : 해리포터(출판)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· J.K. 롤링의 판타지소설 해리포터는 소설 자체가 전 세계적으로 흥행</li> <li>· 이후, 소설은 영화로 제작되어 흥행하고, 원피스 테마파크와 같이 관광명소가 조성</li> </ul>
	<b>콘텐츠 IP : 원피스(만화)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 원피스는 일본의 인기 만화이며, 세계적으로 인기가 높아 20년 이상 연재되고 있음</li> <li>· 원피스는 원피스 테마파크, 원피스 레스토랑 등 다양한 산업과 융합했으며, 도시 조형물로 곳곳에 설치됨</li> </ul>
	<b>콘텐츠 IP : 인상유삼저(印象劉三姐) (지역콘텐츠)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역의 빼어난 자연경관을 배경으로, 수백 명의 지역민들이 엑스트라로 참여하는 연중 야외 오페라를 통해 기존의 지역 관광콘텐츠를 더욱 확대 발전시킴</li> </ul>

자료: IP 융·복합 콘텐츠 클러스터 조성사업 타당성 조사연구

- (장르 이동을 통한 선순환 효과) 보다 원천적인 형태의 스토리를 가지고 있는 웹 소설을 웹툰화 하는 경우 성공 확률이 높으며, 웹툰화의 성공이 웹 소설 구독률을 재상승 시키는 선순환 효과를 가져오기도 함

< 웹콘텐츠 IP 활용 사례 >

- 웹툰: 마음의 소리
  - 웹드라마, 게임, 머천다이징 등 다양한 방식으로 IP확장에 성공한 사례
- 웹소설: 왕의 딸로 태어났다고 합니다
  - 웹소설의 웹툰화로 해외진출에 성공한 사례
- 아이돌 IP: 판타지오와 코미카의 콜라보레이션 <트레니즈>
  - 아이돌 그룹의 스타 매니지먼트 및 데뷔 과정을 웹툰으로 공개하여 팬덤을 형성하고 드라마 제작, OST, 공연 등으로 콘텐츠 IP 확장

자료: 모두의 IP 시대-콘텐츠 IP 활용 방법과 전략

- 부천의 만화산업을 기술과 연결하여 AI, VR/AR/XR 등의 플랫폼 산업 발전으로 연결하여 새로운 콘텐츠산업의 변화 필요

- 콘텐츠 융·복합이라는 새로운 기술, 산업, 콘텐츠 안에 캐릭터, 만화, 애니, 웹툰을 바탕으로 다양한 비즈니스 창출되어야 되고 빠르게 변화하는 콘텐츠 시장 및 소비자의 수요에 초점을 맞춘 대응 방안을 마련
- IP 창의인재를 양성하여 융·복합을 통한 콘텐츠 국·내외 관련 정책 시사점을 살펴보고 효율적인 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하는 것이 필요

## 나) 문제점

### □ 콘텐츠산업 인력수급 문제

- (수요) 콘텐츠산업의 패러다임 변화에 대응하기 위해서는 ①사업화 선도 인재, ② 글로벌 핵심 인재, ③기술 융합 선도 인재가 필요
- (공급) 기존의 인력양성과정, 콘텐츠산업의 경력개발 기회로서는 장르·산업·미래기술·미디어 융합 및 글로벌 시장 역량을 보유한 필요 인재 공급이 부족

#### ① 사업화 선도 인재

- (수요) 금융·제조·유통·농업·관광 등 연관 산업 연계는 핵심 조건으로, 연관 산업과의 융합 비즈니스를 선도하는 사업화 인재 수요 증가
- (공급) ‘기획창작-생산-유통-사업화’로 이어지는 산업 가치사슬 전반에 대한 이해를 기반으로 콘텐츠 IP 중심 사업화를 추진할 전문 인력이 부족하고, 콘텐츠 기업의 상대적 영세성으로 연관 산업을 선도하면서 융합 비즈니스를 추진할 인력 양성의 어려움

#### ② 글로벌 핵심 인재

- (수요) 본격적인 글로벌 경쟁시대가 도래함에 따라 글로벌 기업과 협업이 가능하며, 국내 소비재 기업과 해외 동반진출을 주도할 수 있는 글로벌 역량을 갖춘 인재 수요 증가

\* 핵심 소비재 산업의 콘텐츠 동반 진출을 통한 2022년 한류 소비재 수출 목표는 50억 달러  
(문화체육관광부, 콘텐츠산업 3대 혁신전략, 2019. 9.)

- (공급) 게임 산업 이외에는 해외시장 전문 인력의 경력 기회가 제한적이며, 정부 기관의 글로벌 인력 양성 정책도 부족

\* 2018년 기준으로 게임의 콘텐츠산업 수출 비중은 56.5%, 연평균 게임 수출 증가율은 21.65%로  
전체 콘텐츠산업 수출 증가율을 상회

### ③ 기술 융합 선도 인재

- (수요) VR/AR 실감형 콘텐츠, 빅데이터, 인공지능, 사물인터넷 등 미래 지능  
정보기술을 활용할 수 있는 기술 융합 선도인재 수요 증가

\* 'VR/AR, 빅데이터 등 지능정보기술역량은 콘텐츠산업 인재가 갖추어야 할 가장 우선적인  
조건' (한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠인재양성구성방안연구, 2017)

- (공급) 정부기관의 교육과정이 대부분 단기 교육과정으로 운영되며, 교육과정  
에서 기술 인력과 콘텐츠 창작 인력의 소통이 어려움

\* '2018년 실감콘텐츠 인력양성사업 배출인력 450명 중 330명이 1주 교육 수료'  
(과기 정통부, 실감콘텐츠산업활성화전략, 2019. 10.)

### 다) 핵심 추진 방안

#### □ 혁신인재의 경쟁력 확보를 위한 추진전략

- (융·복합 연구 강화) 현재 콘텐츠 융·복합이 당위성·필요성 중심으로 논의가 이  
루어지고 있는 한계를 극복하고, 융·복합의 개념 정립 및 콘텐츠 콜라보레이션  
의 촉진을 위해 융·복합 연구를 강화
- (산학협력체계 고도화) 교류 및 현장실습 중심으로 이루어지는 산학협력의 한  
계를 극복하고, 공동연구 및 프로젝트 중심의 산학협력 체계를 구축함으로써,  
융·복합 연구와 인력의 경쟁력을 강화하고 산업을 선도

- (글로벌 네트워크 구축) 국내 콘텐츠산업 뿐 아니라 소비재·관광 등 연관 산업의 글로벌 시장 확장, 해외 기업·연구기관의 콘텐츠에 대한 관심 증대에 대응하는 글로벌 네트워크 구축을 통해 연구 및 인력의 글로벌 시장 경쟁력을 강화
- (성과 공유·확산 시스템 구축) 연구단 성과의 국내외 콘텐츠 기업과 공유 및 산업 전문가의 프로젝트 시장성 검증 시스템 도입을 통해 연구와 대학원생의 현장 적응력 강화

<그림 46> 핵심 인재 양성 경쟁력 제고 추진전략



□ 추진과제

<b>1. IP 융·복합 교육과정 확장</b>	IP를 활용한 융합산업의 기반을 마련하기 위해 기존 콘텐츠 산업의 교육과정 혁신과 동시에 IP 융합관련 교육과정 또한 확장시켜야 함
<b>2. 콘텐츠 융합연구 강화</b>	콘텐츠 융합산업 관련 연구 활성화를 위해 관련 연구가 가능한 인력 양성으로 콘텐츠 융합연구를 강화시켜야 함

## 나. 콘텐츠 유·무형 인프라 구축

### 1) 공간 인프라 구축

- 미래 먹거리 창출을 위한 4차 산업혁명 기반 CT(문화기술) 밸리 조성
- 콘텐츠의 창조적 요소와 타 산업 융합을 통한 신시장 창출 지원  
(지역 콘텐츠 생태계 등 적극적 수요 창출을 위한 정책 접근 필요)
- 길주로 축 문화콘텐츠 활성화 및 문화 다양성과 향유권을 통해 지역 내 소통 확대 등을 통한 새로운 콘텐츠 활성화 기반 인프라 마련
- 인간의 창의적인 ‘문화활동’→ 공간 인프라를 구축하여 이용자에게 전달하는 ‘솔루션’→ ‘유통 및 소비단계’까지 포함한 콘텐츠 정책 확장 및 통합 조성

- 지역거점 구축인 길주로(지하철 7호선) 축을 중심으로 서울과 인천을 잇는 문화 기술(CT) 산업 메카로 집적화하여 창작·제작 수요 증대를 반영, 거점 인프라 확충
- 부천은 문화 인프라 우수 지역으로 만화·영화·애니·음악·비보이 등 다양한 문화 콘텐츠를 유기적으로 연계하여 융·복합적으로 설정하여 새로운 문화를 길주로 축을 거점으로 산업융합 구축
- 영상문화산업단지 복합개발 사업 추진으로 新 성장 동력 확보로 미래지향적 도시 발전과 일자리 창출, 지역 경제 활성화, 공공문화시설 확충
- 문화특별도시로 선정, 음악·만화·영화·애니메이션 등 전국 문화예술의 중심지
  - 영화제(23회), 만화축제(22회), 애니메이션 축제(21회) 등 3개 국제행사를 추진, 해외 도시와의 교류도 활발
  - 음악창작소, 문화예술회관, 부천필하모닉오케스트라, 시립합창단, 등 음악 인프라가 탄탄하게 구축되어 있음
  - 전국대학가요제, 버스킹, 인디스팡스(경기콘진 부천 본원), 청소년예술제 등 음악활동의 중심지

## 가) 현황

### □ 참여형 인프라의 지역 확산으로 시장 창출 및 향유 기회 확대 (문체부, 방통위)

- (K-Pop 등 대중음악공연장) 전 세계적 K-Pop 수요 증가 등에 따라 K-Pop과 다양한 대중음악 공연이 가능한 지역의 대중음악 전문 공연장 확충 (2019년 기본계획 수립, 지자체 협조)
- (e스포츠 경기장·클럽) 현재 수도권에만 소재한 e스포츠 경기시설을 지역에 확충(2019년 3개소→2022년 5개소 목표)하고 지역 ‘공인 e스포츠 PC 클럽’ 지정(2020년까지 100개)
  - 아마추어 및 동호인 e스포츠 경기 개최 및 지역 주민들을 위한 문화콘텐츠 시설로 활용
  - 지자체와 협력하여 e스포츠 경기장 주변을 기념품 판매점, 게임 중계를 위한 스트리밍 센터 등 연계하여 e스포츠 관광 상품화(2019년~)
- (시청자 미디어 센터 확대) 전 국민에게 방송 통신 분야 미디어교육 서비스를 제공하기 위해 시청자 미디어 센터를 지자체와 연계하여 17개 광역시·도별로 건립 추진 목표, 자유학기제 연계 프로그램 확대(방통위)

\* 부산·광주·강원·대전·인천·서울·울산 등 7개 센터를 운영 중이며 경기도는 신축 중

- (한국 대중음악자료원 조성) 시대별 한국 대중음악 사료 보존 연구 전시 공간 조성 추진을 통해 대중음악의 문화적 접근 강화

\* 대중음악 사료 보관 수장고, 자료열람실, 소규모 전시실 조성 등

- (융·복합 콘텐츠 클러스터 조성) 스튜디오 큐브와 연계, 영상과 VFX(Visual Effects)등 첨단 기술이 결합한 기업 입주·테스트베드·아카데미 등 조성 추진

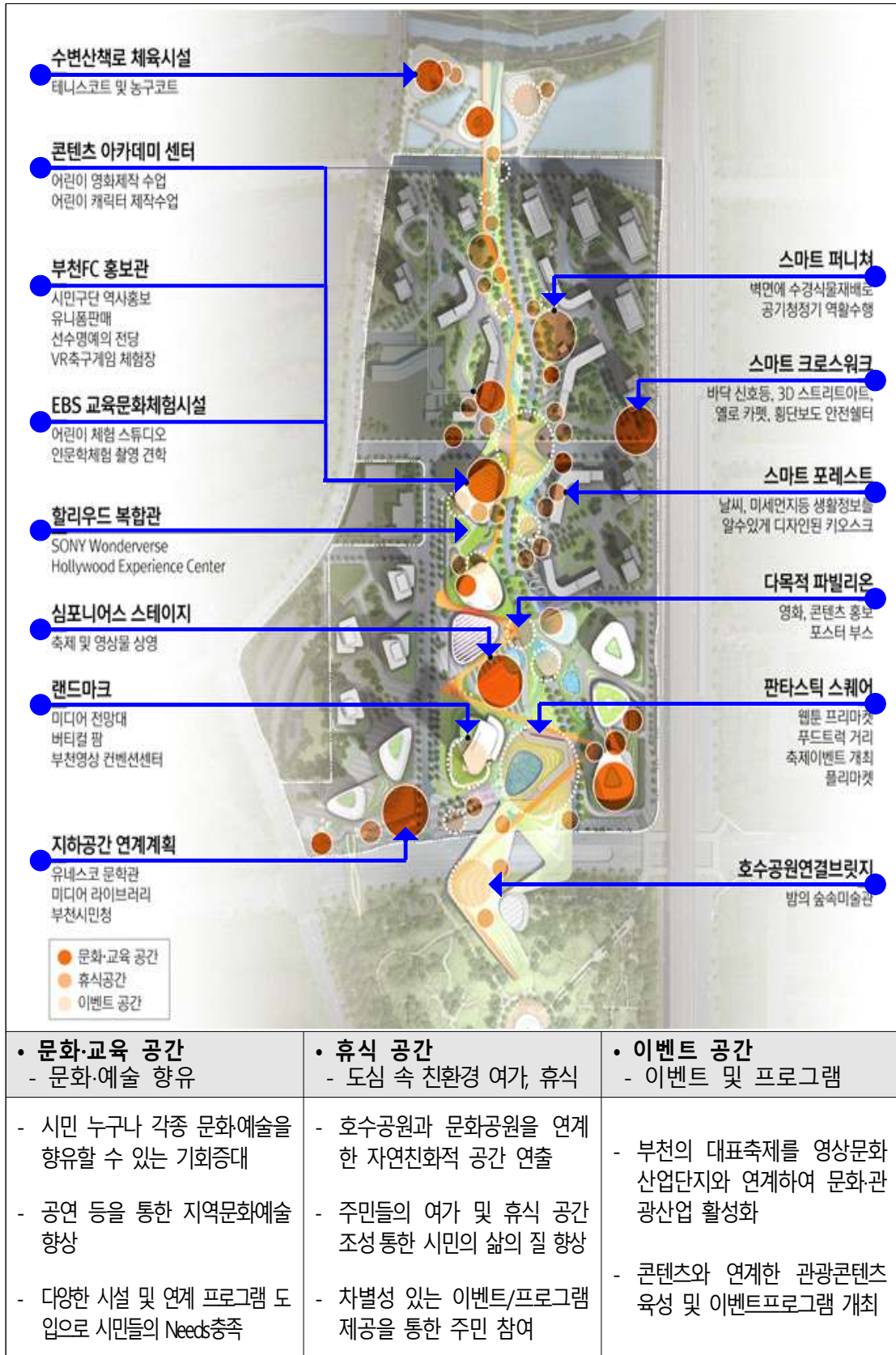
□ 부천 길주로 CT밸리 공간

- 종합운동장 일원(E), 영상문화단지(W)를 동·서로 2개의 문화 사업 축 조성하여 부천지역에서 주도적으로 지역 문화를 살리는 육성 사업 추진
  - 만화영상진흥원, 경기콘텐츠진흥원을 중심으로 콘텐츠 기반 집적화
- 신중동역~상동역 구간을 문화를 향유하고 재생산하는 서부수도권의 명소로 육성하여 단계별 역할 강화를 통해 부천지역의 콘텐츠 인프라 총괄 기능 수행
  - 시청, 문화예술회관, 중앙공원, 인근 상권을 연계하여 만화·영화·애니·음악 등 문화지구로 육성
- 길주로 축 3개년 추진방향

2020년: 기존 사업 점검 및 문화의 산업화 기반 조성
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 진행 중인 연차 사업의 차질 없는 추진               <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ 웹툰융합센터 건립, 문화예술회관 건립, 아트벙커B39 등</li> </ul> </li> <li>- 기존 사업의 평가·분석, 미래 정책방향 구상               <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ 만화산업 성과분석 및 정책방향 설계 용역, 문화콘텐츠산업 중장기 발전 계획 수립 용역, 대장동 문화콘텐츠산업 특화방안 구상 용역, 작동군부대 교육·과학·문화 테마파크 조성 용역 등</li> </ul> </li> </ul>
2021년: 신규 정책(사업)의 본격 착수, 선택과 집중
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 정책 본격 착수               <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ 영상문화산업단지 개발, 작동군부대 교육·과학·문화 테마파크 조성, XR융합센터(가칭), 부천콘텐츠테크노파크, 스토리텔링센터 건립, 영화의 거리 조성, 스토리·만화(애니)·영화·VR/AR 등 교육(창업)시스템 구축</li> </ul> </li> <li>- 문화의 산업화 정책 기조에 맞춰 일관성, 지속성 있는 정책 추진               <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ 창의인재 육성 및 유입 : 시책, 유·무형 인프라, 축제 등 모든 역량을 한 방향으로 집중</li> </ul> </li> </ul>
2022년: 중간평가 및 보완
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 인프라 준공 및 운영방향 점검(보완)               <ul style="list-style-type: none"> <li>➡ 웹툰융합센터, 예술인주택, 문화예술회관 등</li> </ul> </li> <li>- 문화의 산업화 정책 추진상황 중간점검 및 보완 (기술의 발전, 환경변화 반영)</li> </ul>



• 부천 영상문화산업단지 공간계획





• 경기뮤직플랫폼 조성 계획(안)

- 경기도 부천시에 문화예술 산업화를 위한 핵심가치로 음악 산업 육성
- 음악 산업 기반 강화를 통한 문화예술 대표 도시 도약
- 경기 서부권 음악·영상 콘텐츠 선도적인 역할
- 음원 창작·유통·레이블 원스톱지원 시스템과 방송·온라인·모바일·미디어가 결합하는 산업형 뮤직플랫폼 인프라 구축

• 조성 방향

1. 시설 연계성 : 신중동역 ⇒ 롯데백화점 지하 1층 ⇒ 미관광장 지하 1층
2. 시설 내부 : 백화점과 내부 구조와 연계된 뮤직플랫폼
3. 시설 외부 : 미관광장과 공원의 기능 유지 (루프 탑 카페 등 시민 개방형 조성)

• 조성 개요

대지	위 치	부천시 중동 1139 (롯데백화점 앞 미관광장)		
	대지면적	4,117.4m <sup>2</sup>	지 목	공원
	지역지구	일반상업, 방화지구, 지구단위계획, 노외주차장, 일반광장		
건축	구 조	철근콘크리트조	용 도	문화 및 집회시설
	건축면적	2,057.0m <sup>2</sup>	연면적	3,543.21m <sup>2</sup>
	건 폐 율	49.24%(법정 80%)	용적률	33.32%(법정 800%)
층별	2층	229.00m <sup>2</sup>	공연장, 장비컨트롤룸, 유튜브(YouTube) 스튜디오	
	1층	1,163.00m <sup>2</sup>	공연장, 녹음실(마스터링믹싱), 컨트롤 룸 등	
	지하1층	2,151.21m <sup>2</sup>	음반·영상제작실, 편집실, 뮤직공방, Retail shop	

• 층별 조성

- 지하1층 : 입주 공간, 영상편집실을 조성하여 레코드레이블이 참여하여 활동할 수 있는 공간과 영상제작 및 편집, 개인작업 공간, 악기공방 조성
- 지상1층 : 녹음실과 공연장을 조성 공연장에는 지미집, 스태디 카메라, 중계카메라를 구축하여 다양한 영상 촬영이 가능하도록 조성
- 지상2층 : 공연장, 컨트롤 룸, 스튜디오 등 조성
- 옥상 층 : 루프 탑 카페 및 버스킹 상설 공연장 조성

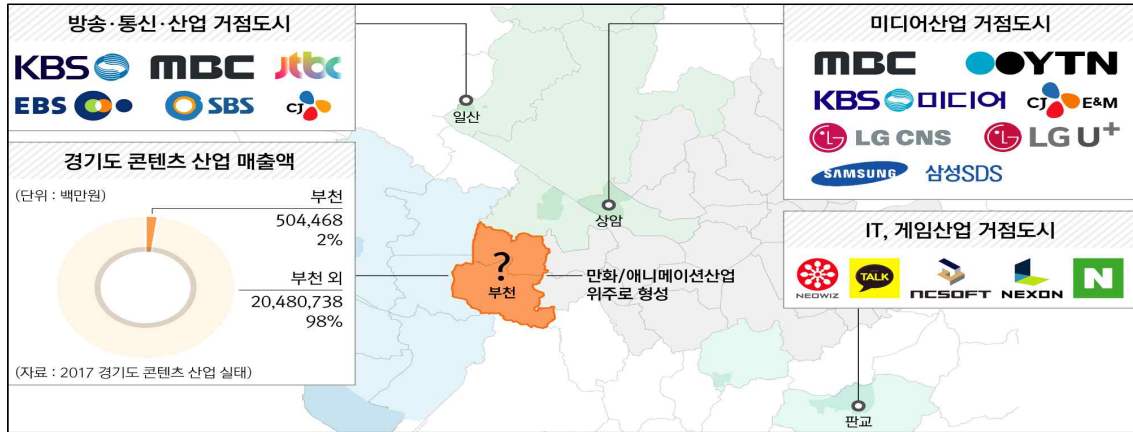
- 경기 서부권역이 경기도 음악 산업의 중심 역할을 하고 있으며, 부천시는 ‘부천국제판타스틱영화제’, ‘부천국제애니메이션페스티벌’ 등 국제적인 영상 및 음악 관련 문화자산 보유하고 있음
- 음악산업: 부천시 704개(매출액 434억 원), 경기 서부 2,316개(매출액 3,208억 원), 경기도 7,892개(매출액 8,112억 원)
- 영화/방송/광고: 부천시 124개(매출액 845억 원), 경기 서부 363개(매출액 1,868억 원), 경기도 1,680개 매출액 22,493억 원)

<ul style="list-style-type: none"> <li>한국 대표 콘텐츠인 비보이 문화 대중화를 위한 국내 유일 세계대회</li> <li>부천 시청 및 부천역 북부 마루광장에서 열리며, 유명 크루들의 다양한 음악과 비보이 댄스 경연 실시</li> </ul>	 <p><b>BBIC</b> 부천세계비보이대회</p>	 <p><b>BiFan</b> 부천국제판타스틱영화제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>부천시서 개최되는 '판타스틱' 장르의 영화제로 독특한 영화 체험 기회 부여</li> <li>부천시 소재 영화관 및 공공시설을 활용하여 지역경제 활성화에 기여</li> <li>모호한 장르의 단편, 저예산 영화 상영</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>99년부터 매년 열리는 애니메이션 축제로 세계적인 입지를 보유</li> <li>오스카 아카데미 공식지정 페스티벌</li> <li>행사 및 애니메이션을 위한 다양한 장르의 음악 저변 확대 역할</li> </ul>	<p>부천국제애니메이션페스티벌</p> <p><b>BIAF</b></p> 	<p>부천필하모닉 오케스트라</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>88년 결성 이후 국내 곡현악단들이 다루기 어려웠던 작품들을 연주하여 확고한 국내 입지를 다진 악단</li> <li>소니 뮤직, 유니버설 뮤직 등 세계적인 음악사와의 협업을 진행하였으며, 일반 관현악 연주회 외 다양한 활동 진행</li> </ul>

## 나) 필요성

- 부천시는 만화영상 콘텐츠라는 대표할 역량과 인지도를 가지고 있는데도 불구하고, 콘텐츠산업의 독립적인 성장과 확보를 연결하는 직접적인 시스템이 부족
- 문화콘텐츠산업을 향유로만 즐길 것이 아니라 공간 인프라를 구축하여 물리적인 기반 구축 지역 내의 기업이나 비즈니스 수익 증대, 일자리를 창출하여, 향유가 산업으로 이어질 수 있도록 구축 필요
- 이에 부천시만의 스토리텔링을 개발하고 길주로 축 공간을 확장하여 산업으로 이어져 부천시 전체가 문화도시로서 도시 공간을 재발견하고 만화·영화·애니·웹툰 등의 원천 소스를 도시개발 사업에 총체적으로 활용방안 필요
- 영상문화산업단지는 토지의 용도가 자연녹지지역이며 유원지라는 한계로 인해 그동안 산발적으로 개발되고 시설 노후화로 인한 관리 미흡, 이용객 감소 및 경쟁력 약화 등 많은 문제점이 발생하여 종합개발의 필요성 대두
- 부천시는 일산권과 성남권의 콘텐츠와는 다르게 국내·외 영상문화콘텐츠 핵심 기업(글로벌 IP, AR·VR 등) 유치하여 영상 융·복합 뉴콘텐츠 사업 육성 (One-Stop 플랫폼 구축) 필요
- 콘텐츠산업과 관광 활성화로 지역 일자리 창출 및 도시경쟁력 강화 필요

<그림 47> 개발방향의 차별성: 타 지역 비교



구 분	일산권 (고양)	성남권 (판교)	부천 영상문화산업단지
명 칭	고양 K-컬처밸리 (C라이브시티)	판교 테크노밸리	글로벌 콘텐츠허브시티
집 중 산 업	- 방송통신산업거점 - K-POP 공연장 (공연기획사 AEG와 MOU 체결)	- IT, BT, 게임산업거점 - 정부지원 다수	- 영상문화콘텐츠+ 영상 新기술 거점(AR, VR 등) ⇒ 영상문화 뉴콘텐츠 생산 거점화 - 콘텐츠기획제작유통지원 통합 ⇒ One-stop 플랫폼 구축
부 지 면 적	302,153m <sup>2</sup>	454,964m <sup>2</sup>	382,743m <sup>2</sup>
토 지 가 격	조성원가의 1%로 50년 대부 (토지비부담 매우낮음)	조성원가 (토지비부담 낮음)	감정평가 (토지비부담 높음)
전 체 사업비	약 1조 8,400억 원	약 5조 2,705억 원 (2005년~2015년)	약 4조 1,900억 원
현 황	- 입지매력 한계, - 입주혜택 부족, - C이익우선추구, - 단지 內 하천수질 문제로 투자 유치 난항	- 강남 대체입지 - 공영개발 위주 - 토지 저가공급 - IT, BT 집적이익으로 제2 테크노밸리까지 토지매각 성공	- 기존의 만화애니 위주 콘텐츠문화 자산에 더해 새로운 4차 산업혁명에 부응하는 글로벌 뉴콘텐츠 생산거점으로 차별화 - 사업협약체결 진행 중

자료: 부천시 도시전략과

- 영상 콘텐츠 집적 시설인 국립종합촬영소(남양주)에서 폴리(Foley)스튜디오를 부천콘텐츠센터에 설치 영상문화산업 활성화에 기여해 발전 방안 필요
- 영화의 산업화 추진할 수 있는 영화 지원정책 필요

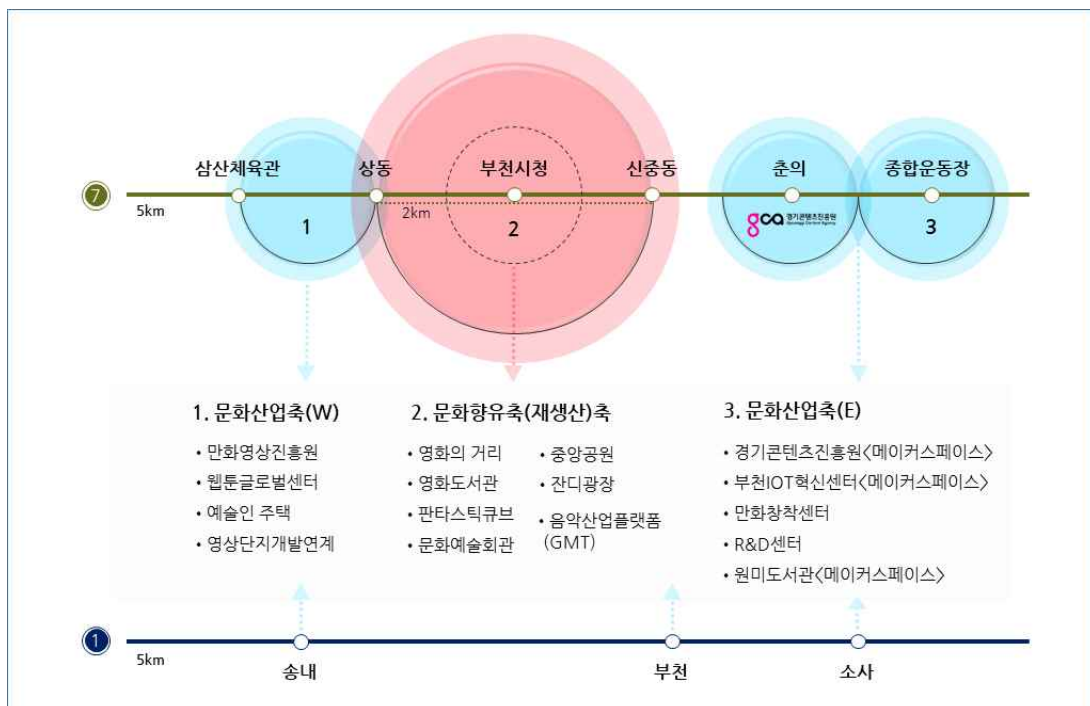
#### 다) 문제점

- ☐ 부천시의 문화콘텐츠는 향유의 중심으로만 발전시켜 산업화로 성장하지 않아 30년간 축적된 문화콘텐츠의 역량을 발휘하지 못하는 실정
- ☐ 영화·만화·애니·웹툰의 다양한 문화의 원천을 가지고 있음에도 창작자와 창업자를 꾸준히 육성하지 않고 일회성 행사로만 끝나게 하여 공간적 지원, 프로그램 지원 및 창의인력 양성을 활성화시키지 못함
- ☐ 문학 창의도시라는 문화 분야 국제협력을 가지고 있음에도 불구하고 국제적인 교류에도 연계, 유도하지 못해 문화산업의 생태계가 활성화되지 못하고 있음
- ☐ 부천의 노른자 땅인 영상문화단지의 토지를 2008년 이후 활용방안을 찾지 못하고 시설 노후화에 따른 세트장 붕괴 등의 관람객 안전사고가 우려됨에 따라 2012년 철거하고 야인시대 캠핑장 및 텃밭으로 활용, 현재까지 산발적 개발로 인해 비효율적으로 운영되고 있으며 이러한 과정에서 영상문화산업단지 내 소송이 49건 발생, 전반적으로 시설 이용객 감소로 경쟁력 저하
- ☐ 남양주 종합촬영소에서 폐쇄된 폴리스튜디오를 영상콘텐츠 집적시설인 부천콘텐츠센터에 설치하여 영상문화산업 활성화에 추진, 영상콘텐츠 중심의 인프라 시설을 구축하여 기획, 제작, 녹음, 향유를 할 수 있는 뮤직플랫폼을 건립하는데 너무 다양한 콘텐츠들을 다 가지고 와 시도해보는 경향
- ☐ 현재 구상 중에 있는 융·복합 문화공간들을 공간 인프라만 구축하는 것이 아니라 코로나19를 대비할 수 있는 온라인 콘텐츠 연계를 강화하여 해당 산업을 발전시킬 수 있는 방안 마련 시급

라) 핵심 추진 방안

- 부천의 콘텐츠인 만화 · 영화 · 애니 등의 기존에 가지고 있던 것은 발전시키고 공간 인프라에 구성할 융합적인 콘텐츠를 실행, 질적 향상이 되기 위해 고용 인프라를 확대 글로벌 형식으로 확장하여 부천의 콘텐츠를 길주로 축을 중심으로 개발

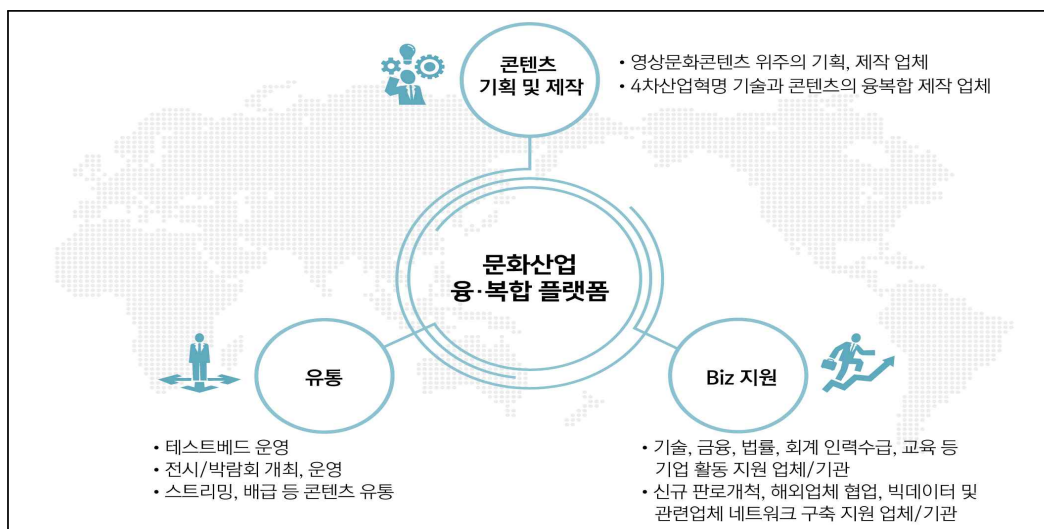
<그림 48> 길주로 축(지하철7호선) 공간구성



- 길주로 축의 자원을 형성 운영하여 창의인재 양성을 장기적으로 발전시키고, IP 창의인재 육성으로 실감형 미래의 기본 중심이 되는 콘텐츠 개발
- 모든 콘텐츠의 원천인 스토리 산업을 이끌어 나갈 ‘만화창작센터’나 영상문화 산업단지에 건설되는 ‘웹툰글로벌센터’에 전문 인력을 양성하여 국·내외 이야기 소재를 데이터베이스화하고 네트워크 활동을 활성화 추진
- 영상산업단지를 중심으로 물리적 공간에 교육·창작·창업·인큐베이팅 등 종합적 기능을 수행하는 집적 시설인 ‘XR 융합센터’와 글로벌 콘텐츠, 정보통신기술 및 Biotechnology 시장 선점을 위한 관련 기업 유치 공간을 ‘부천콘텐츠테크 노파크’에 추진 개발

- 부천시 영상산업 기반 강화를 유지하기 위해 현재 송내동에 집적되어(영상콘텐츠)있는 부천콘텐츠센터를 부천콘텐츠테크노파크(영상문화산업단지 내)에 흡수하여 만화, 애니 등과 함께 시너지 효과가 나타나도록 추진
- 융·복합 센터 개발 시 영상문화콘텐츠 위주의 기획, 제작 업체를 운영하여 전시 및 박람회 개최로 스트리밍, 배급 등 콘텐츠를 유통하여 신규 판로를 개척, 인력수급, 교육 등 기업 활동을 지원하여 콘텐츠 생태계를 개발

<그림 49> 융·복합 센터 개발 목표



자료 : 부천시 문화산업전략과

- 영상콘텐츠 중심 인프라 시설을 구축, 고도의 영상 촬영 장비를 구축하여(지미 집, 스테디 카메라, 중계 카메라 등) 경제 환경을 주는 음악 산업 혁신 플랫폼을 구상
- 뮤직플랫폼을 구축하여 뮤지션을 위한 최적의 공연 환경을 조성, 유튜브(YouTube) 스튜디오, 영화음악, 방송(영상) 시스템을 운영하여 글로벌 시스템 구축



<그림 50> 뮤직플랫폼 기본 추진 방향



자료 : 부천시 축제관광과

- 부천시 음악산업 기반인 뮤직플랫폼을 시작으로 음악창작 오프라인을 확장, 문화관광 역량을 강화하여 지역성장과 일자리 창출 및 도시이미지 확립

<그림 51> 뮤직플랫폼 조성



### 경기(판타스틱) 뮤직 플랫폼 조성

음악창작 오프라인 확장	문화관광 역량 강화	지역성장	일자리 창출	도시이미지 확립
<ul style="list-style-type: none"> <li>⑩부천시 음악 창작 진흥 역할 수행</li> <li>⑩음악과 영상의 융복합 산업 개발</li> <li>⑩음악이 태어나는 부천시 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑩뮤직플랫폼 부천시 관광 명소화 추진</li> <li>⑩공연 활동의 관광 자원화</li> <li>⑩볼거리, 들을거리 콘텐츠 역량 강화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑩관광 및 음악인의 유입으로 지역 경제 활성화</li> <li>⑩부천시 인구 증대 효과 도모</li> <li>⑩기존 문화자원과 공동 성장 기대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑩뮤직 플랫폼 상주 음악 전문가 고용</li> <li>⑩음악인들의 활동 지원 및 안정적 수익구조 형성</li> <li>⑩건강한 음악활동 생태계 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⑩부천시 문화예술 도시 이미지 확산</li> <li>⑩눈으로 보는 음악 등 인근 도시와의 차별화를 통한 부천의 음악문화 경쟁력 확립</li> </ul>

자료 : 부천시 축제관광과

- 길주로 축의 공간 인프라 구축을 물리적 공간과 온라인 공간으로 나눠 미래의 먹거리 산업인 실감형콘텐츠 개발이 중요, AR/VR 기반의 실감형 만화 전시를 비롯해 온라인에서도 즐길 수 있는 뮤직플랫폼을 추진해 코로나19로 행사 및 전시를 하지 못할 경우를 대비해 온라인 공간 콘텐츠 개발 계획 추진

- 코로나19 확산으로 초·중·고의 개학이 미뤄지고 모든 수업이 온라인 학습으로 이루어져 대면접촉을 꺼리면서 ‘온라인 쇼핑’과 ‘배달 서비스’ 등이 크게 증가, 달라진 환경 속에서 기술이 비약적으로 발전할 가능성이 큼
- 무엇보다 이 같은 비대면 산업의 중요한 점은 높은 인터넷 환경이 필요하다는 점. 사물인터넷(IoT), 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 4차산업혁명 기술 접목이 필요

#### □ 추진과제

<b>1. 융·복합 산업 허브화</b>	영상문화산업단지를 기점으로 융·복합 산업 중심 기지를 조성하여 그 중심으로 융·복합산업을 허브화 시켜야 함
<b>2. 연계 협력 네트워크 구축</b>	영상문화산업단지를 중심으로 길주로 축을 따라 조성된 문화콘텐츠산업 관련 공간을 연결할 수 있는 협력네트워크를 구축해야 함

## 2) 재정 지원 시스템 구축

- 콘텐츠 경쟁력의 원천이자 핵심 속성인 ‘창작자’, ‘창조성’에 대한 지원을 통해 혁신 행위자의 지속적 등장을 지원하는 산업 인프라 구축·투자하며, 기업을 육성하는 정책 필요
- 금융, 컨설팅, 글로벌 진출 지원 등 콘텐츠산업에 대한 직접·간접 지원제도 확대를 통한 성장 유도

□ 콘텐츠 지원 사업의 궁극적인 목적은 수도권 지역에 비해 상대적으로 영세한 지역 콘텐츠 기업의 기회를 보장해 주고 이들의 역량 강화를 지원함으로써 지역에서 콘텐츠산업이 활성화되고 지역 내 다양한 산업들과 융합되면서 보다 고부가가치의 산업·경제 구조로 전환될 수 있도록 기반을 다지는 것

□ 이를 위해 지역 콘텐츠 발굴·개발, 사업화 지원을 통한 콘텐츠산업 활성화 및 지역 콘텐츠산업의 자생력 강화, B2B, B2C 교류, 글로벌 진출 강화, 지역 간, 기관 간 협업을 통한 지역 콘텐츠산업 활성화 견인 등을 주요 전략으로 시스템 구축 필요



- 도, 부천시, 한국콘텐츠진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 경기신용보증재단과 협약하여 콘텐츠기업 지원을 통해 기업 매출 증대 및 일자리 창출 기대

가) 현황

- 지역 콘텐츠기업의 지원을 위하여 2015년부터 지역 특화 콘텐츠 개발 지원 사업과 지역기반 게임 산업 육성사업(지원 과제)이 추진되었으며, 2017년에는 지역 기반형 콘텐츠기업 육성센터 사업(지원 과제)과 지역 활용형 VR/AR 제작 지원 사업<sup>9)</sup>이 추가되어 추진 운영
- 또한 2016년부터는 지역에 한정된 사업은 아니었으나 서울 및 수도권을 포함한 전국 단위의 VR콘텐츠 제작지원 사업이 추진됨
- 부천시에서 기업 투자를 받고 정책을 펴는 투자 펀드 운영은 경기콘텐츠진흥원 3개 운영과 한국만화영상진흥원 2개 결성

<표 52> 기업 투자 및 육성 정책

아이디어 및 스타트업 투자	창업 초기기업 투자	기업 및 프로젝트 투자
<p>&lt;어니스트 제1호 펀드&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (운영) 경기CA</li> <li>- (규모) 180억 원</li> <li>- (조건) 창업 3년 이내</li> </ul>	<p>&lt;경기엔젤투자매칭펀드&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (운영) 경기CA</li> <li>- (규모) 50억 원</li> <li>- (조건) 창업 3년 이내</li> </ul>	<p>&lt;한중문화산업펀드&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (운영) 만화진흥원</li> <li>- (규모) 500억 원</li> <li>- (조건) 중국 진출·투자</li> </ul>
	<p>&lt;보광엔젤세컨더리 펀드&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (운영) 경기CA</li> <li>- (규모) 200억 원</li> <li>- (조건) 엔젤 구주 인수</li> </ul>	<p>&lt;문화콘텐츠 펀드&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (운영) 만화진흥원</li> <li>- (규모) 150억 원</li> <li>- (조건) 만화 및 OSMU</li> </ul>

자료: 창의인재 환경정책 추진계획

□ 부천시 일반기업 투자현황

- 부천시 기업 지원은 전체적으로 자금 지원, 기술 지원, 글로벌 마케팅 지원, 교육지원의 네 가지 분야로 구분
- 문화콘텐츠와 연계한 전문적인 문화기업 경영 관련 지원책 없음

9) 지역 활용형 VR/AR 제작지원 사업은 2018년을 마지막으로 종료됨

<표 53> 관내 일반기업 지원정책

지원분야	지원내용	지원기관
자금지원	· 경기도-부천시 중소기업육성자금 · 시설투자·신기술·벤처창업 등 지원	부천시, 경기도, 중소기업진흥공단
기술지원	· 중소기업 경영혁신 지원 · 산업재산권등록비 지원/ 제품개발 · 생산, 마케팅 전 과정 및 맞춤형 지원 등	부천시, 부천산업진흥재단, 부천상공회의소, 경기중소 기업종합지원센터
글로벌 마케팅지원	· 해외시장개척단 파견 · 해외전시회, 국내 마케팅지원 등	부천시, 부천상공회의소, 부천산업진흥재단
교육지원	· 현장기술 인력 재교육 사업집합 교육 · 경영지원교육 등	부천산업진흥재단, 부천상공회의소 등

자료: 창의인재 환영정책 추진계획

□ 한국콘텐츠진흥원 연간 지원 사업 사례 (2020년 사업계획)

<표 54> 영역별 지원 사업

영역별 지원사업	지원금 (백만 원)	비중	사업내용
기업 및 인재 양성	39,658	9.7%	· 새로운 아이디어와 기술로 콘텐츠 시장을 리드할 창작자, 초기 스타트업 발굴·육성 · 중기 스타트업에 대한 도약과 성장, 재도전, 글로벌 진출을 지원하여 혁 신적인 콘텐츠 창업 생태계 구현 · 콘텐츠산업을 선도할 융·복합형 창의인재 양성을 위한 온/오프라인 전문 교육과정 운영
문화기술	68,567	16.7%	· 혁신성장 동력인 콘텐츠산업의 신기술 융합을 통한 문화산업 선도 · 확 산 및 문화기업 주도형 기술개발지원, 융·복합 관광서비스 사업화 지원 · 문화기술(CT) 사업화 촉진 및 성과확산을 위한 사업화 컨설팅, 해외시장 진출지원, 홍보 지원
장르별: 게임	45,516	11.1%	· 해외수출용 게임, 다양한 플랫폼의 게임콘텐츠 제작지원을 통해 한국 게 임 산업의 지속성장 지원 · 게임의 사회·문화적 가치 제고 및 게임문화 생태계 조성 · 강소기업의 베이스캠프로서 인큐베이팅, 홍보 및 마케팅, 채용, 법률지 원 등 기업 운영부터 게임마케팅까지 전방위 지원
장르별: 방송	34,202	8.3%	· 방송 분야 우수 드라마, 다큐멘터리, 뉴미디어 콘텐츠 등에 대한 기획 및 제작 지원 · 방송콘텐츠 수출확대를 위한 국내외 방송영상마켓 참가, 국제공동제작, 현지화 재제작 지원 · 최신 방송영상 제작인프라 확충 및 글로벌 경쟁력 강화를 위한 인프라 구축
대중문화	52,037	12.7%	· 애니메이션, 캐릭터, 만화스토리, 음악, 패션 산업의 주주기 제작지원으 로 창작기반 확대 · 콘텐츠 기획, 투자·라이선싱 매칭, 콘텐츠 제작, 국내외 유통지원 등 · 다양성 콘텐츠 발굴 및 소비자 접점 확대를 통한 콘텐츠 이용 확대
해외사업	18,826	4.6%	· 콘텐츠기업 해외진출 총괄 지원 · 해외거점(비즈니스 센터 및 마케터) 운영

			<ul style="list-style-type: none"> <li>· 한류시장 확산을 위한 콘텐츠 종합 홍보 마케팅</li> <li>· 해외진출 플랫폼 운영 및 컨설팅 지원</li> <li>· 성장·신흥잠재 참가지원</li> </ul>
지역사업	132,675	32.3%	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역주도로 자생력을 갖춘 지역콘텐츠 산업육성 환경 기반 구축</li> <li>· 지역특화 콘텐츠 제작지원 및 마케팅 지원</li> <li>· 지역 콘텐츠산업 인프라 구축 및 운영 통한 일자리 창출</li> </ul>
정책금융	14,750	3.6%	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠가치평가 고도화를 통한 정책금융 확충</li> <li>· 콘텐츠가치평가 중심 정책금융 강화</li> <li>· 투자 유망기업 발굴을 위한 콘텐츠기업 발굴·육성 플랫폼 구축</li> <li>· 콘텐츠산업 중견기업 육성을 위한 콘텐츠 특화보증 도입</li> </ul>
공정상생지원	4,173	1.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠공정 상생센터 운영을 통한 콘텐츠 분야 불공정거래 관행 개선</li> <li>· 노동환경 (52시간 관련 등) 변화에 대처하기 위한 맞춤형 컨설팅 및 기업 노무교육 추진으로 고용변화 환경 대처</li> <li>· 콘텐츠성평등센터 운영을 통한 콘텐츠 분야 젠더 감수성 제고와 성희롱, 성폭력 예방교육을 통한 성평등 문화 확산</li> <li>· 대중문화예술지원센터 운영을 통한 대중문화예술산업 종사자들의 권익 보호와 건강한 대중문화산업 생태계 조성을 위한 정책개발과 실행 지원</li> </ul>

자료: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지

#### □ 과학기술정보통신부 지원 사례

- 판교 제2밸리 「ICT-문화융합센터」 개소 (2018.4.25. 개소)
  - 정보통신기술(ICT)과 문화·예술 등 기술·산업 간 융·복합을 목표로 하여, 신산업 창출의 거점의 역할을 담당함
  - 영상 제작실, 기업 입주 공간, 교육 공간, 공연장 등의 시설 설치를 바탕으로 외부 기관이 참여하는 융·복합 랩, 교육 프로그램 등이 운영
- 과기정통부 융합 기술 개발사업 시행 계획 (2019년)
  - 다양한 기술·학문분야 간 창의적·도전적 융합연구와 전통문화자원과 첨단과학기술 융합 분야의 경우 73억이 투자될 예정
- 디지털콘텐츠 산업 육성 투자방향 (2019.1.30.)
  - 초실감 디지털콘텐츠 산업 발전을 도모함으로써 이를 차세대 핵심 성장 동력으로 만들고자 정통부의 구체적인 지원 방향
  - (제작·사업화) 제작지원: 5G 실감 콘텐츠 개발, 교육, 문화 등 산업과 ICT 기술

이 융합된 콘텐츠 개발(238억 원 지원), 사업화 지원: 콘텐츠 제품 생산 및 상품성 향상(65억 원 지원)

- (신시장·글로벌 진출 및 마케팅) 신시장 개척 지원: 국내 우수 콘텐츠의 글로벌 진출 및 마케팅 지원, 콘텐츠 제품 생산 및 상품성 향상을 위한 지원(153억 원 지원)
- (인프라·인재 육성) 디지털콘텐츠센터 구축: 지역 VR·AR 제작센터(10개), ICT 문화융합센터, 홀로그램 서비스센터 등을 통한 기반 마련(323억 원 지원), 유통 합리와 지원: 법률자문, 유통경로 실태조사, 품질인증 등(17억 원 지원), 인력양성 지원 : VR 랩, 융합형 석·박사·재직자 맞춤형 인재 양성(43억 원 지원)
- (연구개발) R&D 투자: VR·AR 원천기술, 산업 융·복합 기술 개발 지원(440억 원 지원), 혁신성장 동력 프로젝트-AR 기반의 글라스 개발(33억 원 지원)
- (전문 펀드 조성) ‘디지털콘텐츠 코리아 전문 펀드’ 조성: 창의적 아이디어를 가진 디지털 콘텐츠 기업의 성장 지원, VR·AR 등 5G 킬러 콘텐츠 집중 투자 (150억 지원)

#### □ 뉴욕의 실리콘밸리 사례

- (위상) 서부 캘리포니아에 실리콘밸리, 동부 뉴욕에는 실리콘앨리
  - 도시재생 전략의 일환으로 맨해튼 중심부에 기술 허브 조성
- (유치 전략) 인터넷, 미디어, 통신, 금융 등 하이테크 산업을 중심으로 기업가 정신, 창업 생태계를 조성
- 뉴욕시는 벤처캐피털 펀드(37억 달러)를 조성, 첨단 기반 창업 및 기업 연구 성과의 시장 유입을 유인함
- 국제 금융 허브도시로써 금융과 기술 결합 산업인 핀테크 집중 육성
- (시사점) 뉴욕은 금융도시에서 기술 분야 창업자와 스타트업을 끌어 모으며 기술 도시로 성장
- 기술 분야가 창출하는 일자리 수, 지리적 확대 범위, 벤처 투자 규모, 기술금융 분야의 역량, 시정부의 지원 등을 기술도시 성장 지표로 운용

나) 필요성

□ 콘텐츠산업 지원시스템 유지 방안 마련 필요

- 지역 콘텐츠산업 생태계 구축을 위해 기업과 창작자의 지원 사업으로 지속성을 유지할 수 있는 지원 방안 마련 필요
- 지원 사업을 통해 기업이 연속성을 지니지 못하고 지원 사업 종료 후 관계가 종료되는 경우가 대부분
- 기업 입장에서 수개월 동안 과제에 투입되어 업무 능력이 향상된 인력에 대한 고용 유지가 힘들어 지원 사업을 수주할 때마다 신규 인력을 고용해 처음부터 교육하는 악순환이 지속되는 경우가 많은 것으로 파악

□ 콘텐츠시장 및 지역현실을 고려한 사업 지원 필요

- 코로나19로 인하여 새로운 콘텐츠 기술 및 비즈니스 모델의 등장으로 시장 환경이 바르게 변화하고 있으며, 특히, 영상·게임 산업을 중심으로 온라인 플랫폼 중심의 유통구조가 정착
- 다시 말해, 이제 콘텐츠산업은 시장에서 지역 즉, 공간의 의미보다는 보다 다양한 소비자들에게 다가갈 수 있는 독특하면서도 대중성 있는 소재와 완성도 높은 콘텐츠가 필요
- 과기정통부에서 시행하는 인프라·인재 육성과 전문 펀드도 집중 지원 되어 이를 잘 활용. 길주로 축과 영상문화산업단지에 우수한 콘텐츠가 나올 수 있도록 적기에 지원하는 사업 마련도 필요

□ 기업 입주 공간 및 유치 기업의 U턴 해소를 위한 제도 개선 필요

- 졸업기업제 및 입주공간 부족으로 성장 기업 유출 심각함
  - 경기 CA 최대 5년(최초 2년), 만화진흥원 2년 단위 재계약
  - 경기 CA 연도별 졸업기업 수: '16년→ 11개, '17년→ 4개, '18년(예정)→ 12개, '19년(예정)→ 6개

- 2016년 졸업기업(11개) 중 관내 이전 4개, 관외 이전 5개
- 중국에서 100억 원 투자유치('16)를 받은 만화제작사 '바로툰'은 재입주 신청('15)에서 탈락, 춘천으로 이전
- 초기 스타트업, 중소기업, 중견기업 등 기업의 성장 과정별 입주 공간설계 필요
- 특히, 수도권외 오피스 임대 회사의 관내 이전을 통한 사옥 건립을 지원하기 위한 부지 제공 선행 필요
- 경기 CA, 만화진흥원의 입주 규정을 개선하여 타 지역 이전 최소화
  - 창업 초기기업의 인큐베이팅을 전담하는 문화창업보육센터 설치 검토
  - 부실기업 또는 '좀비 기업'을 쫓아내는 퇴출 정책도 함께 검토

#### 다) 문제점

- ☐ 현재 지역 콘텐츠 지원 사업과 관련된 가장 큰 문제점은 지원 사업이 콘텐츠 시장의 특성과 지역 콘텐츠 기업의 현실을 제대로 반영하고 있지 못하다는 점, 제작된 콘텐츠의 지속성이 낮고 성과 창출의 한계가 발생하고 있으며 무엇보다 참여기업 성장 및 경쟁력 강화에 대한 체감 수준도 낮다는 것
- ☐ 이러한 문제는 지역 콘텐츠 지원 사업이 궁극적으로 지향하고 있는 지역 콘텐츠산업 생태계 형성 및 활성화, 그리고 더 나아가 지역 경제 활성화에 기여하고자 하는 정책 효과가 나타나기 어려울 수 있기 때문
- ☐ 이러한 문제의 원인으로 지역 콘텐츠 기업들의 영세성을 꼽을 수 있으나 단순히 지역 기업의 한계가 현재 지역 콘텐츠 지원 사업에서 나타나는 다양한 문제들을 모두 설명할 수 있는 것은 아님.

#### 라) 핵심 추진 방안

- ☐ (한국콘텐츠진흥원) 지원 사업 시스템 구축 예산 참고 (단위: 백만 원)
  - 창작 소재, 아이디어 사업화(1,550) 초기창업, 재창업(5,000) 중기 스케일업(4,940) 스타트업 해외 진출(2,560) 창작, 기업육성 인프라(2,150)

- 문화기술개발(66,957): R&D, 인력양성, 지역연계 첨단 CT 실증사업 문화기술 사업화 촉진(1,610)
  - 게임 산업(28,252): 차세대 게임콘텐츠 제작, 기능성 게임 활성화, 첨단 융·복합 게임콘텐츠 제작, 실감형 게임콘텐츠 제작, 아케이드게임 활성화, 건전 게임문화, e스포츠 활성화
  - 애니 캐릭터 산업 (22,811): 국산 애니메이션 제작, 우수 애니메이션 레벨업 제작, 콘텐츠 IP 라이선싱 등
  - 만화 스토리 산업(11,485): 만화 콘텐츠 기업 육성, 스토리텔러 양성, 국내외 스토리 유통지원, 해외 진출 지원 등
  - 한류 사업(10,399): 해외거점 운영, 실감 콘텐츠 해외 체험관 구축 등
  - 콘텐츠 수출(8,427): 콘텐츠 해외 진출 컨설팅, 문화 콘텐츠 종합 홍보 마케팅 등
  - 실감 콘텐츠(55,534): 실감 콘텐츠 제작 지원, 기업지원 인프라 운영, 광화문 프로젝트, 사업화 지원 등
  - 지역 콘텐츠(77,141): 지역 거점형 콘텐츠 기업육성 센터, 콘텐츠 코리아 랩 운영, 게임 산업 육성, 지역 특화콘텐츠 개발, IP 융·복합 클러스터 조성, e스포츠경기장, 음악창작소 프로그램 등
- 우수 아이디어 발굴, 사업화 지원 만화, 영화, 애니, 게임, 캐릭터 등 업체+창작자 대상 육성지원 추진
  - 경기도와 부천시에서 지원하는 문화콘텐츠 기업 특례보증 지원 추진
  - 만화원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원을 통한 경기도 콘텐츠 기업 육성으로 만화, 웹툰 영상 제작 지원 추진

□ 추진과제

1. 재정 지원금 확보 체계화	국·도·시·비 등의 재정 지원금을 체계적으로 확보할 수 있는 방안을 마련하여 콘텐츠산업 관련 예산을 확보해야 함
2. 지원 사업 강화	확보한 예산에 관련하여 콘텐츠산업 인력, 창작자, 혹은 기업에게 재정적인 지원을 하는 사업들을 다양화 시키고 시스템을 강화해야 함

## 다. 문화산업 교류의 장 구축

- 융합역량을 강화하기 위한 산업적 공간, 행사적 교류 허브 구축
- 문화산업 산업화 기반 확장을 위한 교류의 장(場) 활성화
- 산업적인 연계체제 활성화를 위한 기존 체제 정비

- ☐ 현재 융합산업의 중요성이 대두되면서 융합역량을 키울 수 있는 기반이 마련되어야 함, 이에 본 보고서는 앞에서 문화기술 융합 R&D 인력양성에 기초한 창의인재 양성 시스템 구축을 추진과제로 도출하였다고 함
- ☐ 융합산업 창의인재 양성에 맞는 인력 간, 혹은 산업 간의 공간적, 이벤트적 허브가 구축되어야 함
- ☐ 이를 위해 먼저 산업적 교류의 장, 이벤트에 대한 부천시만의 정확한 문화적 용어 정립이 필요함, 이에 본 보고서에서는 두 용어에 대해 다음과 같이 정의함
  - 산업적인 교류의 장: 단순히 단타 행사식의 포럼, 프로그램, 사업개최 등이 아닌 상시로 산업 간 교류할 수 있는 순환 장치로서의 장(場)
  - 이벤트: 우리가 기존에 생각하는 축제, 전시, 향유 중심의 행사가 아닌 산업적인 행사(Event)를 지칭

### 1) 산업 교류 이벤트 활성화

#### 가) 현황

- ☐ 융합산업의 중요성 극대화
  - 최근 사회적 변화에 따른 융합산업의 중요성이 극대화되면서 국내에서는 전반적으로 융합산업에 적극적인 지원을 하고 있음
  - 문화산업도 융합적인 시도를 하고 있으며, 그에 대한 기반 마련에 주력하는



중, 이를 위해서 현재 국내에서는 다양한 포럼, 사업 등을 개최하여 융합의 기회를 넓히고 있음

- 다양한 자원을 보유하고 있는 부천시로서는 융합산업을 통한 연계사업을 시행하는 데 적합함, 따라서 부천은 기존의 체계를 재정립하여 융합 연계체계를 정립해야 함

□ 융합산업을 산업적 기능 강화에 주력

- 문화, 기술, 콘텐츠 분야 등 산업들과의 교류를 통해 서로 협력할 수 있도록 융합산업을 산업적인 기능 강화에 주력해야 함, 산업적인 이벤트로 성공한 사례들을 벤치마킹하여 부천만의 특화된 행사로 기획하는 것이 융합산업을 산업적 기능 강화에 하나의 동력이 될 수 있음

**<예시> SXSW (South by Southwest) 페스티벌**

'사우스바이사우스웨스트 페스티벌(SXSW)'은 미국 텍사스주 오스틴에서 매년 봄에 개최되는 페스티벌로, 도시 전체에서 열리는 영화, 인터랙티브 미디어, 음악 페스티벌, 컨퍼런스. 페스티벌, 컨퍼런스와 같은 향유적 행사 외에도 모든 산업 분야를 연결하는 세계적인 전시회를 개최하는 세계 최고 네트워킹 행사임, 문화콘텐츠 업계뿐만 아니라 기술 업계에서도 가장 중요한 혁신가 및 최첨단 회사들을 위한 수많은 경연 대회 및 시상식을 개최

**APOS, 싱가포르**

APOS는 미디어, 통신, 엔터테인먼트 산업의 세계적인 플랫폼으로, 아시아 최대의 미디어 컨벤션 씨앗이며 업계 관계자를 위주로 참가하는 행사

**코믹콘, 미국**

코믹콘 행사는 미국 샌디에이고와 뉴욕에서 개최되는 만화 관련 박람회로 각 17만 명, 25만 명의 큰 규모의 행사임, 샌디에이고에서 개최되는 코믹콘 인터내셔널은 상업적 규모 세계 최대 수준이고, 뉴욕 코믹콘은 세계 최대 전시 컨벤션 기업 Reed Exhibitions 행사

□ 타 도시 실패사례

- 대전의 '창조경제혁신센터 페스티벌', 제주 '실리콘 비치'등 여러 지자체, 단체에서 SXSW를 표방한 행사를 기획했으나, 벤치마킹에 성공하지는 못함

- 서울 코엑스에서도 코믹콘 행사를 개최하였으나 혹평을 받으며 관람객, 참여자 등 4만 명에 그침
- 부천시의 현실적인 기반에 기초한 벤치마킹을 고려하고, 문화적 차이, 지역적 차이를 고려한 전략, 즉 실정에 맞는 통합 전략을 구상해야 함

## 나) 문제점

### ☐ 부천시의 문화산업 향유의 일회성

- 부천시는 문화산업 관련 박물관, 전시회, 축제 등 일회성이 강한 향유에 주로 초점이 맞춰져 있음, 일회적인 향유가 아닌 지속적, 상시로 향유할 수 있는 문화산업이 필요

### ☐ 산업화 역량 부족

- 기존 부천의 문화산업은 향유에 초점이 맞춰져 있기 때문에 문화산업 발전을 위해서는 각 요소가 가치사슬을 이루고 각 요소 간 네트워크가 활성화 되어 선순환 구조를 구축해야 함, 따라서 부천 문화콘텐츠 산업의 산업화 역량 강화가 필요
- 산업화의 핵심은 소통과 협력, 그러나 부천시는 4차 산업혁명의 핵심 키워드인 초연결, 초융합에 한계, 공간적, 행사적 인프라 구축으로 소통의 장, 협력의 기회 마련 필요

## 다) 핵심 추진방안

### ☐ 이벤트의 산업성 강화

- 기 구축된 여러 행사를 하나의 브랜드로 묶어 강력한 문화콘텐츠 컨벤션 브랜드로 격상, 기존의 분야 관련 이벤트가 아닌 ‘문화산업’ 이벤트로의 전환시도가 필요한 때임

- 규모의 경제 및 정책 수립으로 타 지자체와 차별화 된 화제성 높은 행사 개최, 대기업 및 대규모 스폰서십 유치가 용이하기 때문에 부천은 지역경제 활성화, 경기(부천)페이 등 핀테크 활용, 문화기술 선도적 이미지 구축 등 다양한 아젠다(Agenda)를 포함할 수 있음

□ 타 도시(국가) 벤치마킹

- 기존 향유 중심의 이벤트에서 산업 중심 이벤트로의 완전한 전환은 어렵지만 벤치마킹을 통해 접근하는 방식은 산업화에 긍정적 변화를 기대해 볼 수 있음
- 부천시 문화산업의 산업적인 이벤트 활성화를 위해서는 기존에 부천시가 보유한 영화, 애니, 음악 등 문화콘텐츠 인프라를 활용할 수 있는 행사로서 텍사스의 SXSW를 벤치마킹하는 것이 가장 적절할 수 있음

□ 허브 구축

- 산업 교류를 활성화하기 위해 공간적 허브와 행사적 허브로 분류하여 구축
  - 공간적 허브: 건물, 기관, 장소 등 문화콘텐츠 산업을 향유할 수 있는 공간으로서의 허브를 구축하는 것을 의미
  - 행사적 허브: 전시, 포럼, 축제 등 산업적인 이벤트성을 지닌 행사의 연계를 강화해 허브를 구축하는 것을 의미
- 영상문화산업단지, 만화박물관 등의 물리적 공간 인프라를 활용한 문화공간의 허브화와 공간 허브를 활용한 부천시의 축제, 포럼, 전시, 마켓 등의 창업, 인큐베이팅, 기업 홍보 활동의 장으로서의 행사 기획을 통한 행사적 허브 구축

□ 추진과제

1. 공동 프로젝트 강화	기업 간의 공동프로젝트를 활성화시키고, 그러한 프로젝트를 할 수 있는 여건을 조성하여 기업들의 연계를 강화시켜야 함
2. 정보공유 확산시스템 구축	국내외 기업, 정부 등의 정보공유를 위해 활발한 교류 환경을 만들어주고, 공유를 확산시킬 수 있는 시스템 체제를 구축해야 함

## 2) 산업 연계 체제 정비

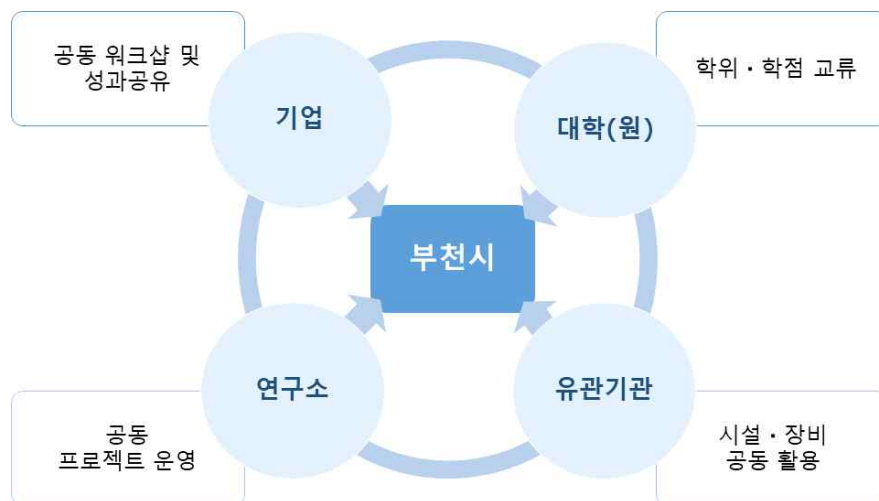
### 가) 현황

#### □ 소통과 협력 네트워크 시스템 점검

- 융합산업의 기반을 마련하기 위해서는 먼저 부천시와 문체부, 경기콘텐츠진흥원, 만화영상진흥원 등 유관기관들과의 연결 관계에 대해 유기적인지 점검할 필요가 있음
- 기관뿐만 아니라 부천시가 보유한 시설이나 콘텐츠 분야 등의 하위적 연결 관계에 대해서도 검토해야 함

#### □ 가치사슬 요소 간 콜라보레이션(Collaboration) 중요

<그림 52> 가치사슬



- 융합산업의 대두로 공유와 협력이 중요해지면서 산업 간 가치사슬을 만드는 것이 중요, 이를 위해서는 가치사슬 요소 간 콜라보레이션이 활발히 이루어져야 함
- 연결 관계를 상위, 하위 혹은 기관별, 조직별, 분야의 기능별로 층위를 분류하여 가치사슬 간 콜라보레이션 가능성 검토

## 나) 문제점

### □ 기존 산업 연계 체제의 불안정성

- 산업, 기관, 기업, 대학들이 독립적인 체제로 운영되고 있기 때문에 유기적 연계 되어있지 못함, 따라서 각 분야의 조직들의 혁신마인드 부족
- 체제의 연계성을 높이기 위해 각 연결 관계를 점검하고 기존체제의 유기성을 높이기 위한 장치적인 제도 강구 필요

### □ IP 융·복합 콘텐츠 전문 지원 체계 및 시설 부족

- IP의 관점에서 융·복합적인 문제를 해결하고, 콘텐츠 IP 중심으로 사업화를 전개 할 수 있는 연관 산업 사업화 역량 부족
- 융합산업 관련 지원 체계 및 시설 부족으로 기업 및 인력의 유입에 방해요인으로 적용, 이를 먼저 개선하기 위해서는 먼저 전문적인 지원체계 및 시설 필요

### □ 콘텐츠 교육기관 역량의 한계

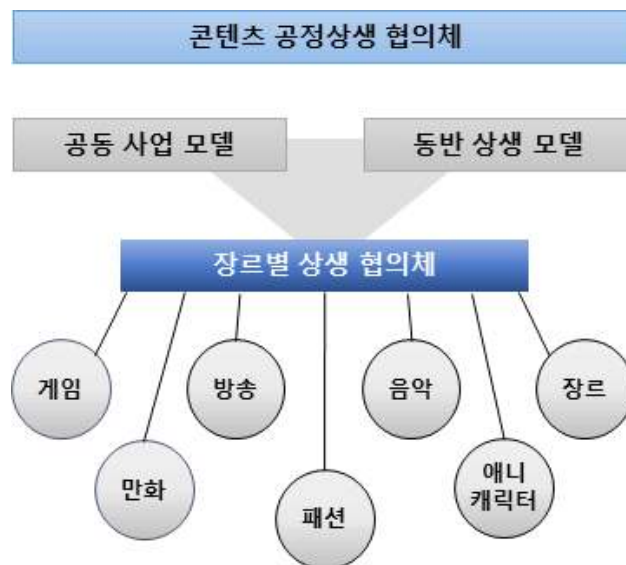
- 콘텐츠산업 관련 대학-기업과의 프로젝트 연계만으로 인력양성 하는 데는 한계가 있음, 단순히 미래기술, 학문 융합으로 변화에 대응하는 것은 부족, 또한 교육 이후 인재 이탈의 문제 발생
- 실질적으로 융합산업에 초점을 맞춘 교육 커리큘럼의 개편, 혹은 관련 학과 설립으로 부천시 내의 기업, 교육 기관들이 활발히 교류될 수 있는 시스템 재정비 필요
- 교육부는 PRIME 사업(학제 간 융합 추진), LINC 사업(산학 협력 촉진), 4차산업혁명 혁신선도대학 사업 시행 중이며, 산업자원부는 대학원 융합시스템 학과 설립을 지원(공학, 디자인, 의학, 경영, 인문학 융·복합 프로젝트 기반 교육)

## 다) 핵심 추진방안

### □ 콘텐츠산업 연계 체계 정비

- 제작사 - 네트워크 기업 - 기술 기업 - 하드웨어 기업 - 플랫폼 간의 네트워크 구축, 위 환경을 구축한 뒤 활력을 제고하고, 상생발전을 도모하는 방향으로 제고해야 함
- 네트워크 구축을 위해 기존의 법과 제도를 정비하거나 법적 제재 조치 강화, 신 융합기업, 중소기업들의 보호 방안을 마련하여 산업 주체 간 건강한 생태계 조성으로 선순환 콘텐츠산업 환경을 구축해야 함

<그림 53> 상생 협의체 모델 제시



- 기술융합, 장르·산업융합, 온-오프라인 통합 등 모든 분야가 연결·통합되는 초연결 사회에 대응하는 역량을 위해 콘텐츠 인력양성사업의 전방위적 체계화하여 영역을 확장하는 전략 필요

### □ 인력 양성 체제 정비

- 인력양성사업 담당 조직을 협력대상·교육대상·양성인력 유형별로 조직화하여 전문성 및 네트워크 강화

- 인력양성사업의 성과를 점검하고 사업을 개선할 수 있는 성과지표(KPI)를 개발하여 성과관리체계 구축
- 기업-대학-관계 부처들의 역할을 분담하고 협력 지원체계 연계 구축하여 지원 체계 정비

□ 추진과제

<b>1. 네트워크 조직 활성화</b>	기존의 독립적인 산업, 기업 조직들의 네트워크를 활성화하기 위해 활발하게 공유할 수 있는 연계체제를 만들고, 각 분야의 사람들이 하나로 모일 수 있는 컨트롤타워 같은 역할이 필요함
<b>2. 선순환 시스템 구축</b>	분야의 사람들을 모아 공유할 수 있는 환경을 만들어주는 것도 중요하지만, 그들이 계속 교류할 수 있는 순환시스템을 만들어주는 것도 중요함

## 4. 중점 추진 과제 도출

### 가. 핵심 창의인재 양성 시스템 구축

#### 1) 문화콘텐츠산업 핵심 인력 양성

##### 가) 경력 개발 체계 고도화 사업

##### (1) 뉴 크리에이티브 프로그램

###### ☐ 목적 및 필요성

- 부천시의 만화, 애니, 웹툰 콘텐츠산업 관련 인재들이나 관련 업종에 종사하고 싶은 사람들에게 자신의 역량을 키워 부천시에서 창의인재로써 경력을 쌓을 수 있는 경력개발 기회 제공
- 각 팀에서 발굴한 프로젝트 중 우수 프로젝트들을 사업화할 수 있는 기회를 제공하여 창작 인재와 다양한 사업 아이템 발굴
- 콘텐츠산업은 프리랜서의 비중이 높고, 다른 산업과 비교하여 그들의 보상 수준이 높지 않기 때문에 그들에게 일자리의 안정성 보장 필요
- 프로젝트 기반 교육을 강화하여 콘텐츠 창의인재와 사업 아이템을 발굴하고, 인재들의 기획/사업 역량 강화 필요
- 이 프로그램 수료 이후 프로젝트 참여 및 기업과의 연계를 통해 기회를 제공함으로써 부천시 문화콘텐츠 산업의 잠재적 인재들에게 경력 개발과 경력 유지 등 제공 필요

###### ☐ 사업 발굴 착안점

- 뉴미디어 관련 콘텐츠 교육 프로그램을 운영하여 유희인력, 프리랜서, 학생 등을 나누어 만화, 애니, 웹툰 전문 강사를 초빙하여 교육을 한 뒤 창의인재들 간의 팀별 협업 프로젝트를 진행



□ 제안(추진)과제

○ 뉴 크리에이티브 프로그램

- 사업기간: 일 년 단위사업
- 위 치: 웹툰 융합센터 (또는 만화영상진흥원)
- 사업내용
  - (콘텐츠 창작·기획) 부천시가 건립 중인 웹툰 융합센터 內 만화, 애니, 웹툰의 창의적인 콘텐츠 발굴을 위한 세부 프로그램 운영
  - (컨설팅 진행) 아이디어 피칭(Pitching), 전문가 매칭(Matching)
- 사업비: 2억 원

○ 괴담 아카데미 운영

- 사업목적: 세계 저명인사의 영화제작 노하우 전수를 통해 아시아 영화계 신진 영화인재들의 콘텐츠 개발을 장려하고 글로벌 영화제작 네트워크 마련
- 협력기관: Create HK(홍콩), Kaohsiung Film Archive(대만)
- 사업내용: 마스터 클래스, 팀 워크숍, 오픈 피칭 & 수료식 등

(2) 더블 멘토링(Double Mentoring) 및 우수 프로젝트 후속 지원

□ 목적 및 필요성

- 뉴 크리에이티브 프로그램을 통해 일회적인 프로그램이 아닌 프로그램에서 개발된 프로젝트, 사업 아이템 등을 더블 멘토링을 통해 개발할 기회 제공
- 주로 단기 교육 중심으로 운영되고 있는 부천의 지속적인 인재 발굴 사업을 위해 후속지원을 강화시켜 프로그램의 지속성을 높여 인재들의 유입을 최대화
- 프로그램 과정에서 배출된 우수 인재들의 이탈을 막고, 이들이 기획한 프로젝트를 실제로 발전될 수 있도록 후속 단계 지원 필요
- 기존의 일회성의 이벤트보다는 프로그램의 지속성을 높일 수 있는 장치로서의 단계적인 지원 체제 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 더블 멘토링(Double Mentoring)
  - 서로가 서로에게 멘토가 되어주며 창의인재들 간의 협업 프로젝트를 돕고, 인재들의 산업 선도 역량을 배양
  - 표준화된 멘토링 프로그램 별로 멘토·멘티·플랫폼 기관에 대한 관리 규정 및 매뉴얼을 적용하고 성과를 평가
- 우수 프로젝트 후속 지원
  - 더블 멘토링 과정에서 수행된 우수 프로젝트를 선정하여 상품화, 투자유치, 마케팅 등 사업화 후속 지원
  - 기획-제작-유통을 아우르는 제작지원 사업의 고도화를 위해서 다양한 사업들과 인프라를 연계
  - 지원 사업의 성과 확산을 위해 우수 성과물을 아카이빙하고 기업, 기관, 지자체 등의 정보 제공/공유 등을 위해 플랫폼 체계로 전환

#### □ 제안(추진)과제

- 더블 멘토링 및 우수 프로젝트 후속 지원
  - 사업기간: 일 년 단위사업
  - 위 치: 웹툰융합센터 (또는 만화영상진흥원)
  - 사업내용
    - (콘텐츠 상품화) 더블 멘토링으로 만화, 애니, 웹툰의 우수프로젝트 생산
    - (프로젝트 플랫폼 화) 지원 사업의 성과물을 제공, 공유
    - (플랫폼 기관 운영위원회) 진행 규정 매뉴얼 화 서로 불만 최소화 성과 개선
  - 사 업 비: 2억 원

### (3) 기업매칭 프로그램

#### □ 목적 및 필요성

- 프로그램을 통해 발굴된 인재들의 지속적인 후속 지원을 통해 기업들과 매칭되어 부천시에서 관련 업종과 즉각적으로 연계하여 종사할 수 있게 함

- 산업 관계자들과의 정기적인 행사를 통해 인력과 개발된 콘텐츠의 정보를 공개하고 공유하며 창의인재 양성사업과 기업의 네트워킹을 강화
- 창의인재들을 부천에 종사하게 하여 부천 콘텐츠산업의 입지를 높이거나 타 대기업들과의 연계로 주선자로서 부천만의 일종의 메리트, 정체성, 역할 변화 필요
- 프로그램을 통해 배출된 인력, 사업 등의 정보를 공유하는 플랫폼을 구축하여 인력·프로젝트의 기업 매칭 활성화

#### □ 사업 발굴 착안점

- 1년에 2번 정기적으로 창의인재 페어를 기획하여 기업들의 참여를 유도하고 뉴 크리에이티브 프로그램에서 개발된 콘텐츠를 기업의 시장성 검증을 통해 인력과 연계하여 프로젝트화 및 배출인력과 산업현장 연계를 강화함
- 부천의 기업들뿐만 아니라 타 지역의 대기업들도 참여하게 유도하여 대기업에 접근하기 어려운 인재들에게 부천이 매칭의 기회를 제공하는 것만으로도 창의 인재들이 부천으로 유입될 수 있는 하나의 큰 계기로 작용할 것임

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 기업매칭 프로그램

- 사업기간: 일 년 단위사업
- 위 치: 웹툰융합센터 (또는 만화영상진흥원)
- 사업내용
  - (기업 연계 강화) 전문가 멘토에서 기업으로 연계 확대, 인재 양성사업에 기업 참여 강화. 창의인재 페어 개최
  - (스타트업 연계) 기업의 프로젝트 중심으로 스타트업과 연계 융합 프로젝트에 참여시킴
- 사 업 비: 3억 원

## 나) 콘텐츠산업 교육과정 확대

### (1) IC-PBL(Industry-Coupled Problem-Based Learning) 산학협력

#### ☐ 목적 및 필요성

- IC-PBL이란 산업체와 학교와의 연계를 통해 산업 현장의 실제 과업을 학습 시나리오로 개발하여, 학습자가 현장에서 발생하는 생생하고 실제적인 문제를 해결함으로써 사회 수요를 반영한 문제 해결 역량을 갖추 수 있도록 하는 교육 모델
- 학생 스스로가 사고와 행위의 주인이 되어 스스로 문제를 발견하고, 그것을 해결하기 위한 실천적이고 새로운 방안을 모색하는 수업 방식인 IC-PBL은 말 그대로 미래교육이 요구하고 있는 창의 융합 교육을 위한 가장 기초적이고 절실한 조건

#### ☐ 사업 발굴 착안점

- IC-PBL 환경 조성을 위하여 사전 교육, 각종 시범 사업과 공모, 워크숍, 세미나, 컨설팅 등을 진행
- IC-PBL의 효과적이고 성공적인 구현을 위한 운영 정책 및 지침을 개발하고, 부천시 대학별 IC-PBL 모형을 개발하여 PBL 수업의 양적 확대와 질적 심화에 모든 역량을 집중

#### ☐ 제안(추진)과제

##### ○ 부천시 내 관내 대학 연계 교육과정 운영

- 사업기간: 2021. 1 ~ 2022.12 (구축), 지속적
- 위 치: 웹툰융합센터 內
- 사업내용
  - (콘텐츠 융합 스퀘어 석(박)사 과정 개설 (가톨릭대학교)) 가톨릭대학 內 IC-PBL 교육과정을 개설하고 다양한 직군의 청년 창의인재들의 협업 프로젝트를 개발 산업선도 역량 배양

- (포스트프로덕션 센터 운영(부천대학교)) 포스트프로덕션(Post Production)이란 촬영 종료 후 이뤄지는 모든 후반 작업. 미디어 교육을 IC-PBL로 연결하여 생산성을 높임
- (IC-PBL+유기적 시스템 구축) 참여업체 발굴- 학교와 업체 간 사전 미팅 - 프로젝트별 참여 학생 선발- IC-PBL 진행- 인턴십 or 공동 R&D

## (2) 만화·애니·웹툰 크로스오버 교육

### □ 목적 및 필요성

- 기존 만화, 애니, 웹툰 산업 종사자들의 문제를 개선하기 위해 여러 분야의 교육으로 다양한 분야에서 수입원을 얻을 수 있는 기회 제공을 통해 부천에 지속적으로 종사하게 함
- 크로스오버 교육을 통해 산업 간의 연계성을 높이고, 타산업과의 동반성장을 이끌어 산업계 수응에 부응하고, IP 관련 문화콘텐츠산업의 산업화에 견인
- 기존의 만화, 애니메이션, 캐릭터산업 관련 창작자들의 수익원이 불확실하기 때문에 타 산업과 크로스오버 교육을 통해 수익원을 늘려 부천에서 지속적으로 콘텐츠산업 관련 종사자로 유지시킬 수 있는 지원이 필요
- 부천은 다양한 문화자원/기반을 보유하고 있고, 위치적으로 선점하고 있기 때문에 콘텐츠산업 관련 종사자들이 자원을 효과적으로 다양하게 이용할 수 있는 교육지원을 통해 더 많은 인재들 유입 방안 필요

### □ 사업 발굴 착안점

- 기존 부천의 문화콘텐츠산업 관련 인재들의 콘텐츠 크로스오버 교육을 통해 다양한 장르 인재 교육 확대
- IP 산업의 관점에서 만화·애니·웹툰·캐릭터 등의 종사자들에게 크로스오버 교육을 하여 여러 업계로 진출할 수 있는 기회 제공

- 각 코스별로 강사/전문가를 초빙하여 맞춤형 재교육을 강화하고, 각자 종사하고 있는 인재들 간의 서로가 서로의 멘토가 되어 더블 멘토링을 통해 정보 공유를 자연적으로 일어날 수 있는 장 마련

\* 크로스오버를 통해 융합 또는 융·복합 콘텐츠가 만들어질 수 있는 계기

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 만화·애니·웹툰 크로스오버 교육

- 사업기간: 일 년 단위 사업
- 위 치: 웹툰융합센터 內
- 사업내용
  - (콘텐츠 기획·창작 아카데미) 기존 만화·애니·웹툰의 인력들 3~6개월씩 집중교육 IP 산업 이해. 기획·창작 아이디어 개발
  - (현장 창작자 실감형콘텐츠 전환교육) 산업현장의 콘텐츠 창작자 대상 VR·AR 전환교육 (주 1회, 10주 과정)
  - (콘텐츠 현업 인력 콜라보레이션 교육) 연관 산업 연계 필요한 지식, 정보, 사례 교육, 종사자들이 관여하고 있는 콘텐츠와 다른 산업의 ‘콜라보레이션 프로젝트’ 기획 (주 1회, 10주 과정)
- 사업비: 4억 원

##### ○ K-COMICS 고도화

- 사업기간: 2020 ~ 지속사업
- 사업내용
  - (만화PD 과정) 만화콘텐츠 기획·생산·유통·비즈니스·마케팅 교육
  - (전문스텝 과정) 컬러링, 펜션, 마스크 등을 만화 생산 과정을 세 분화 각 분야의 전문 스텝(어시) 양성
  - (만화경영자 과정) 입주기업 대표 및 대표작가 대상, 문화콘텐츠시장의 최신 트렌드, 비즈니스 등 교육

<그림 54> K-COMICS 아카데미 K-COMICS LAB



### (3) 콘텐츠 비교과 과정 도입

#### □ 목적 및 필요성

- 정규 교과과정뿐만 아니라 비교과 과정의 확대로 산학 협력을 강화하고, 현장의 니즈(Needs)에 부응할 수 있는 인재 양성
- 콘텐츠산업의 특성상 이론 교육보다는 프로젝트 중심의, 현장에서 자연스러운 교류를 통해 실질적인 경험을 키우는 것이 중요함, 따라서 비교과 과정을 통해 산업 현장의 니즈에 부응할 수 있는 역량을 키우는 것이 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 콘텐츠 워크숍, 현장실습 등의 비교과를 체계적으로 전문화시켜 콘텐츠산업의 최신 트렌드, 해외 사례, 다양한 콘텐츠 장르의 산업정보를 콘텐츠산업 종사자들이 직접 교육하는 과정 도입
- 전문 콘텐츠 인력인 프로젝트 프로듀서, 브랜드 전문가, 홍보, 사업화 전문가, 상품기획자, 캐릭터 상품 개발자 등 연관 산업 전문가를 초청하여 다양한 산업 실무를 익히는 장 마련

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 콘텐츠 비교과 과정

- 사업기간: 일 년 단위사업
- 위 치: 웹툰융합센터 內

- 사업내용
  - (콘텐츠 비즈니스 스쿨) 대학 경영전문대학원(MBA) 과정 연계, MBA 졸업생 콘텐츠 비즈니스 인력화
  - (콘텐츠 지식 재산 비즈니스 아카데미) 웹툰융합센터에 IP 라이선싱 비즈니스 전문가 과정 개설, 예비인력, 산업현장인력 대상으로 저작권, 브랜드 이론, 플랫폼 유통, OSMU 사업화 교육
- 사업비: 4억

## 2) IP 기반 창의인재 양성

### 가) IP 융·복합 교육과정 도입

#### (1) 콘텐츠 IP 기반 전공트랙 도입

##### ☐ 목적 및 필요성

- IP 산업의 중요성 증대에 따라 다양한 산업 영역에서 가치 창출하고 부천시 보유한 다양한 문화자원 동반 성장에 기여
- 콘텐츠 장르-산업 융합의 확대에 따라, 연계사업의 원천으로서 IP 산업 중 특히 콘텐츠 IP(Intellectual Property, 지식 재산)의 중요성 증가
- 만화, 애니, 웹툰 등의 문화자원을 보유하고 있지만, 부천은 이 자원들을 활용한 IP 관점에서의 산업 기반이 미흡한 실정

##### ☐ 사업 발굴 착안점

- 캐릭터, 애니, 게임, 음악 등 다양한 장르의 IP를 활용하고 교육하는 거점 R&D 센터 구축
- 영상문화산업단지 내 융합콘텐츠로 문화기술 R&D 연구개발 개념을 확장한 IP 융합 산업교육기관 구축 및 대학 연계



□ 제안(추진)과제

○ 콘텐츠 IP 기반 전공트랙 도입

- 사업기간: 일 년 단위 사업
- 위 치: 영상문화산업단지 內 및 부천시 내·외 대학 內
- 사업내용
  - (콘텐츠 원 캠퍼스 IP 비즈니스 과정) 콘텐츠 관련학과, 경영·미디어·IT 기술 관련 학과 참여 유도, 콘텐츠 기업 연계, 콘텐츠 IP 구축 및 사업화 프로젝트 기반 교육과정 운영 (학점인정 100명/년)
  - (멀티 장르 R&D 구축) 캐릭터, 애니, 게임, 음악 등 다양한 장르의 IP를 활용한 창작·표현 기술 등의 창작활동 초기 캐릭터, 스토리 개발 등을 포함한 개념 확장 교육 도입
- 사 업 비: 4억 원

(2) 슈퍼 IP 융·복합 프로젝트

□ 목적 및 필요성

- 일반적인 IP뿐만 아니라 검증된 슈퍼 IP 활성화를 통해 관련 프로젝트를 추진하여 연관 산업 견인

\* 슈퍼IP : 부가 사업을 가능하게 하는 일련의 지식 재산으로 기존 일반적인 IP와는 달리 이미 검증된 유명한 IP를 말함 (ex.마블, 어벤저스, 스타워즈, 해리포터 등)

- 롱테일(Long Tail) 전략도 필요하지만 킬러 콘텐츠와 같은 블록버스터 전략도 중요하기 때문에 하나의 슈퍼 IP를 보유했을 경우 문화도시로서의 이미지가 증가할 것이고, 그에 따른 부가가치가 상승할 것임, 따라서 슈퍼 IP확보와 그것을 활용한 융·복합 연계 프로젝트를 진행하는 것이 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 슈퍼 IP 확보부터 슈퍼 IP에 대한 이해와 그것을 활용한 융합산업 연계에 관련한 교육을 시행하고, 기획/창작/비즈니스로 분류하여 융합 프로젝트 진행

- 슈퍼 IP를 확보하고, 그 IP를 활용하여 부천이 보유한 기술 산업, 만화, 영화, 웹툰, 애니, 캐릭터 산업 등 IP와 연계할 수 있는 산업, 기업들과의 융·복합 프로젝트를 진행

\* 슈퍼 IP를 확보하기 위해서는 지속적인 투자가 중요함.  
투자 풀을 확보하고 평가 시스템을 통한 투자 검토 필요.

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 슈퍼 IP 융·복합 프로젝트

- 사업기간: 일 년 단위 사업
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업내용
  - (영상화 IP 라인업 구축) 기존 슈퍼 IP 데이터베이스화, 창작-기술인력 매칭
  - (BCA(Bucheon Creative Academy) 설립) IP의 기술적인 이해, 실무, 비즈니스 마인드 등 총체적 관리 역량 보유한 인재 교육장 마련, 콘텐츠 소비자 이해 교육
  - (콘텐츠 다중활용 전문가) 원천 콘텐츠(이야기, 웹툰) 관리 및 기획 대행. 영화, 게임 등 2차 콘텐츠로 가공 가치 확대- 다중 활용 전문 교육
- 사 업 비: 3억 원

#### (3) 캐릭터 데이터베이스 구축

##### □ 목적 및 필요성

- 이제 캐릭터 산업은 더 이상 어린이 관련 사업이 아님. 모바일로 이모티콘으로 인한 커뮤니케이션이 확장되면서 캐릭터 산업은 이미 필수 요소가 됨. 따라서 부천의 IP 관련 산업을 성장시키고, 부가가치를 높이기 위해서는 캐릭터 관련 사업은 필수적으로 필요
- 기존의 만화, 애니, 웹툰 혹은 게임 산업보다는 어느 산업에서나 활용 가능하도록 캐릭터 데이터베이스가 먼저 구축 필요
- 캐릭터 데이터베이스 구축을 통해 타 산업 동반 성장, 많은 사업의 기회 제공 가능

□ 사업 발굴 착안점

- 카카오 기업에서 이미 캐릭터 사업을 활발히 시행하고 있고, 만화, 웹툰 장르의 캐릭터 사업을 본격적으로 시행. 이에 따른 부가가치는 상당한 것으로 추정. 따라서 부천시도 문화콘텐츠산업의 발전을 위해서는 IP의 주가 되는 캐릭터 사업 추진
- 기존의 부천의 애니, 만화 페스티벌이나 기존 활용한 캐릭터들을 먼저 DB화하고, 향후 캐릭터 IP 관련 사업들을 더 활발하게 운영
- 자체 캐릭터들을 만들어 ‘캐릭터 전문 몰’을 구축. 향유로 나아가기보다는 부천시는 다양한 IP 관련 산업에서 산업적인 측면 활성화

□ 제안(추진)과제

○ 캐릭터 데이터베이스 구축

- 사업기간: 지속적
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업비: 5억 원
- 사업내용
  - (만화·애니 축제 관련 캐릭터 확보) 기존의 캐릭터 IP들을 모두 통합하고, 향후 만화, 애니 축제를 통해 더 많은 새로운 캐릭터 IP 확보
  - (캐릭터 IP 전문 비즈니스) 수집한 캐릭터IP를 다양한 산업에 적용. 전문 비즈니스 활성화와 관련 인재 영입
  - (캐릭터 라이선스 사업) 구축한 캐릭터 데이터베이스→ 국·내외 라이선스 계약

나) 콘텐츠 융합기반 조성

(1) 스타트업 창업지원

□ 목적 및 필요성

- 융합산업 관련 기업의 창업을 지원하는 ‘스타트업 창업지원’으로 융합산업 관련 스타트업 기업 육성 정책으로 창업 활성화에 기여

- 부천 내 콘텐츠 분야 기업에 대한 육성 시스템이 상대적으로 부족
- 창의인재, 초기 창업자, 스타트업이 성장할 수 있는 기반, 지원 제도 부족, 따라서 이러한 초기 사업자, 기업들을 위한 클러스터 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 창의인재 교육으로 만화, 애니, 웹툰 사업 아이템을 기술 융합산업 관련 기업들의 융·복합 개발을 위해 운영, 투자 지속 확대, 연구개발 지원

□ 제안(추진)과제

○ 스타트업 창업 지원

- 사업기간: 2021. ~ (매년)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업내용
  - (멀티유즈(MU)콘텐츠 랩) 다양한 분야로 접근할 수 있도록 지원.
  - (원스톱 서비스) 기획-제작-마케팅-유통 등 창작 인프라 內 원스톱 서비스 지원
  - (공동창작지원) 스타트업 들의 아이디어 융합, 융합과제에 대한 공동창작 지원
- 사업비: 3억

(2) 공동 커뮤니티 활성화 (CT R&D 지원사업)

□ 목적 및 필요성

- 미래 유망 문화기술인 CT 산업의 기반을 다져 부천시 문화콘텐츠산업의 중장기적 목표인 문화기술 융합산업기반 문화도시 구축에 기여
- 문화기술(CT) 산업의 수요에 따른 문화기술 산업의 기술 수요 발굴에서부터 R&D, 사업화까지 전 단계 패키지 지원 체계 구축 필요
- 전 세계적으로 CT산업의 시장 확장가능성에도 불구하고 문화기술 분야의 연구개발 투자는 미미한 수준, 따라서 장기적인 관점에서의 투자가 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 문화기술의 기획, 후속 연구개발 지원, 시장 검증, 제작/사업화 지원 등을 통해 전 단계를 지원하고 R&D 투자를 확대하고 R&D 세제 개선을 추진

< 문화기술 산업을 발전시키기 위해 여러 해외 사례를 벤치마킹 >

1. 유럽의 디지털 브리튼

- 유럽의 디지털 브리튼이란 단기에 투자 효과를 보이는 연구개발 투자뿐만 아니라 국민의 장기적 창조성 증진에 많은 예산을 투자함으로써 창조산업의 기초를 강화

2. 일본 5개 연구 프레임워크 설치

- 일본에서는 디지털 미디어 콘텐츠에 대한 포괄적인 연구를 추진하기 위하여 DMC연구소 내 5개 연구프레임워크를 설치. 연구소는 디지털 미디어, 콘텐츠에 관계된 연구를 수행하며 네트워크를 구축하고 콘텐츠를 제작 및 제공하는 역할을 담당  
① 콘텐츠 창조 제작, ② 콘텐츠 유통, ③ 미디어 환경, ④ 콘텐츠 지식재산권 관리, ⑤ 콘텐츠산업 정책으로 구성

□ 제안(추진)과제

○ 공동 커뮤니티 활성화

- 사업기간: 2021. ~ (계속)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업내용  
- (콘텐츠 커뮤니티 조성) 만화, 애니, 웹툰의 창작자와 부천산업진흥원과 연결-문화기술 융합 기반 마련

○ 아트벙커 B39 고도화

- 사업기간: 2018. 11. ~ 2021. 12.
- 사업목적: 국내 최초 폐 소각장 문화재생 시설 구축
- 면 적: 12,663.7㎡ / 연면적 : 3,903.3㎡
- 위 치: 부천시 삼작로 53 (부천 아트벙커B39)
- 사업내용  
- (소각시설 투어, 전시예술 공간) 소각동 전시 공간 잔여공사  
- (복합문화 공간, 아카이브 전시 공간) 관리동 리모델링

### (3) 클러스터 운영조직 구성

#### □ 목적 및 필요성

- 콘텐츠산업 과정을 넓혀 장르·산업융합, 온-오프라인 통합 등 모든 분야가 연결되고 통합되는 초연결 사회에 대응하는 역량을 배양하기 위해 콘텐츠 인력 양성 사업의 체계화가 필요
- 창의인재 양성사업 담당 조직을 협력대상·교육대상·양성인력 유형별로 조직화 하여 전문성 및 네트워크 강화

#### □ 사업 발굴 착안점

- 인력양성 사업의 성과를 점검하고 사업을 개선할 수 있는 교육 성과관리 체계 구축
- 대학, 기업, 지자체, 관련 기관과 장르별 산업별 협력

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 클러스터 운영조직 구성

- 사업기간: 2023. ~ (계속)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업내용
  - (교육대상·역량 유형별 인재 양성 조직화) 교육대상, 협력대상, 역량 유형에 맞도록 인력양성 사업조직화 및 협력 네트워크 강화
  - (협력대상 관리)
    - \*대학: 콘텐츠 관련 학과, 경영전문대학원, 관광학과, 산학협력, 창업지원단 등
    - \*기업: 콘텐츠 기업, IT기업, 스타트업 기업, 플랫폼 기업 등
    - \*기관: KOTRA, 창업사관학교, 관광협회, 벤처협회, 지역 유관 기관 등

## 나. 콘텐츠 유·무형 인프라 구축

### 1) 공간 인프라 구축

#### 가) 영상문화산업단지 허브화

##### (1) XR+ 프로젝트

###### □ 목적 및 필요성

- 길주로 축 중심 문화콘텐츠를 활성화 및 문화 다양성을 확보하기 위해서는 영상문화단지를 콘텐츠 창구로 활용하여 공간 인프라를 구축하고 전달하는 솔루션 역할이 필요
- 부천의 원천 소스 만화·애니·웹툰을 기반으로 기술과 융합한 콘텐츠를 가져야 경쟁력이 상승. 다원화와 다양성 확보 역시 중요한 과제
- 실감형콘텐츠(VR·AR·MR)는 향후 수요 증대가 예상되나 아직 시장이 미성숙하여 영상단지에서 인큐베이팅 확대 필요
- XR로 영상 콘텐츠산업을 진흥 시킬 수 있는 새로운 관점의 콘텐츠 방안 필요

###### □ 사업 발굴 착안점

- 영상문화산업단지 'XR 융합센터'안에 실감형콘텐츠 제작·체험관을 운영. 만화·애니·웹툰을 기반한 콘텐츠를 VR·AR·MR=XR과 융합시켜 고품질 콘텐츠 프로젝트 추진
- 스토리를 기반한 콘텐츠를 XR과 융합한 사업을 추진하고 홀로그램 기술 및 서비스와 접목 확대하여 콘텐츠 개발 가능한 프로젝트 추진
- '스토리 GO, 콘텐츠 GO, XR 오감 콘텐츠' 등의 융합 콘텐츠 프로젝트를 추진하여 유통 거점 확대 및 체험 공간 연계

## □ 제안(추진)과제

### ○ XR+ 프로젝트

- 사업기간: 2021. ~ (계속)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사업내용
  - (부천 SuperVR 개발) 3D 애니메이션 제작 기반 타깃 특화 콘텐츠 개발
  - (VR,AR 기술매칭) 전문기관과 협업 및 기술 개발
  - (VR 전용 게임) 멀티플레이 대전을 기반, E-스포츠와 연계 확장
  - (홀로그램 전시회) 한국조명 ICT 연구원과 협업하여 홀로그램 전시 개최
  - (IP+VR 교육용 콘텐츠) IP 기획력 기반 아동 대상 교육용 VR 콘텐츠 개발
  - (스토리+MR프로젝트) 기존+창작된 스토리와 기술과 융합, 뉴콘텐츠 개발

<그림 55> 미국,Magic Leap,  
Helio Experiments



자료: Next Reality Homepage

<그림 56> 미국VOID,VR Experience



자료: thevoid.com

### ○ XR 융합센터 건립

- 시 기: 영상단지 개발과 연계
- 사업목적: XR 관련 산업 교육·창작·창업·인큐베이팅 등 종합적 기능을 수행하는 집적 시설로 구성
- 위 치: 부천시 길주로 1(부천영상문화산업단지 내)
- 규 모: 부지면적 9,000㎡ / 연면적: 약20,000㎡(지하 3층, 지상 12층)
- 사 업 비: 500억 원
- 주요시설: XR 기술 지원·교육센터, 기업, 전시장, 학회·협회 등

### ○ XR-LAB 운영

- 사업목적: VR, AR 산업 차세대 리더 육성
- 장 소: 웹툰융합센터(실습/프로젝트 공간)+예술인주택(숙소 공간)



- 사 업 비: 15억 원(시비)
- 사업내용: VR, AR 창작·창업형 인재 양성 전문 Lab 구축·운영
  - (H/W)창작실, 프로젝트 룸, 숙소 / (S/W)프로젝트 지원, 컨설팅

<그림 57> 영상문화단지 조감도



자료 : 부천시

<그림 58> 영상문화단지 위치도



자료 : 부천시

○ 부천콘텐츠테크노파크 조성

- 사업기간: 영상단지 개발과 연계
- 위 치: 부천시 길주로 1 (부천영상문화산업단지 內)
- 규 모: 부지면적 41,657㎡ / 200개 기업 입주
- 주요시설: 문화콘텐츠 및 IT기업 입주 공간 마련  
(창업 인큐베이팅 기간을 지난 기업의 성장 입주 공간)

○ 작동 군부대 교육·과학·문화 테마파크 조성

- 사업기간: 2020. 2. ~ 2025. 12.
- 사업목적: 군부대 이전 부지에 유네스코의 핵심 가치를 결합하여 교육·과학·문화가 연계된 복합 공간 개발
- 위치/면적: 작동 1번지 일원 / 74,159.6㎡(22,433평)
- 사업내용: 교육(스토리텔링 센터, 영화 아카데미), 과학(청소년과학관, VR·AR 센터), 문화(축제 공연 및 전시장) 복합테마파크
- 사 업 비: 500억 원

## (2) 부천영상문화산업 페스티벌

### ☐ 목적 및 필요성

- 콘텐츠산업을 성장 촉진하기 위해서는 창의적 아이디어를 가진 1인 기업, 중소기업, 벤처기업 등 모든 기업들을 기능과 기능으로 융합하여 상호작용할 수 있는 페스티벌 개최 필요
- 콘텐츠+콘텐츠, 기업+기업, 콘텐츠+기업으로 융합하는 것이 수직, 수평적 확장할 수 있는 유기적인 인프라 구축 필요

### ☐ 사업 발굴 착안점

- 영상문화산업단지 내 기업들을 연계하여 콘텐츠 융합 축제 개최
- 문화콘텐츠의 기업들을 글로벌 IP, AR, VR 등의 방향성을 찾고 기술력을 공유 장르에 관계없이 연관 산업 연결 추진
- 국립영화 박물관도 유치하여 부천 국제축제와 함께 페스티벌 추진

### ☐ 제안(추진)과제

#### ○ 부천영상문화산업 페스티벌

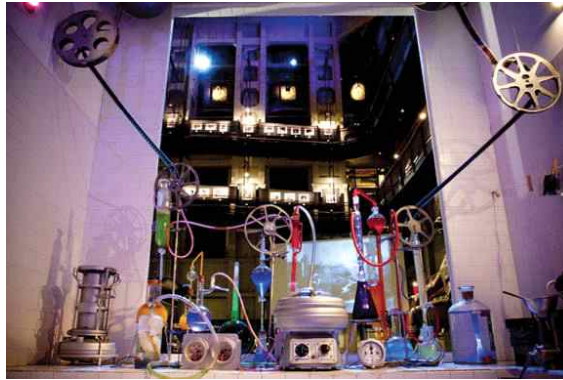
- 사업기간: 2021. ~ (연 1회 행사)
- 위치: 영상문화산업단지 내 광장
- 사업내용
  - (콘텐츠+콘텐츠) 만화, 애니, 웹툰 등의 콘텐츠 결합. 콘텐츠 마켓데이
  - (기업+기업) 콘텐츠 기업들과의 연계. 산업 프로그램 도입
  - (콘텐츠+기업) 다양한 콘텐츠와 기업과의 연계 협력 문화의 산업화
  - (브랜드 부천) 콘텐츠 페스티벌로 부천 관광, 홍보마케팅, 상품화 개발

#### ○ 국립영화 박물관 유치

- 사업목적: 한국 영화 역사의 과거·현재·미래를 상징하는 국립 영화 박물관 건립 유치

- 사업기간: 2020년 ~ 2027년
- 위 치: 부천영상문화산업단지 내(9,000㎡)
- 사업주체: 문화체육관광부
- 사 업 비: 957억(국비) ※ 토지매입비 제외/기본계획 연구용역 결과

<그림 59> 이탈리아 토리노 영화박물관 (예시)



자료 : Museo Nazionale Del Cinema, Torino

### (3) 스토리텔링 아카데미 융합

#### □ 목적 및 필요성

- 부천시 콘텐츠의 지속성장과 지역 인력의 인프라를 활성화시키기 위해서는 스토리를 뿌리부터 다지는 것이 필요
- 트랜스 스토리텔링으로 다른 콘텐츠와 융합 다양한 연구 기능으로 부천 콘텐츠인 만화와 애니메이션 및 웹툰 장르의 위상 강화 및 대중에 대한 인식 개선 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- ‘스토리텔링 아카데미’와 ‘만화창작 아카데미’에서 양질의 교육받은 사람들이 체계적인 시스템을 구축하여 창작 영역의 필수적인 스토리 역량을 개발할 기회 마련
- 부천시와 문체부에서 예산을 지원받아 트랜스 융·복합 콘텐츠를 개발하여 독자적인 스토리 라인을 형성

□ 제안(추진)과제

○ 스토리텔링 아카데미

- 사업개요: VR, AR 산업 차세대 리더 육성
- 사업목적: 모든 콘텐츠의 원천인 '21세기 문화 신소재'로 주목받는 스토리 산업을 이끌어 나갈 창의적 인재, 전문 인력 양성
- 사업기간: 2020. ~ 계속
- 사업내용
  - (창의적 글쓰기) 원천 스토리 창작 교육
  - (트랜스미디어 융·복합 연구) 트랜스미디어 선점을 위한 융·복합 연구 및 프로젝트 진행
  - (아카이빙) 괴담 등 이야기 수집, 만화·영화 등의 원천소재 발굴
    - ※ 국내외 이야기 소재 데이터베이스화

○ 스토리텔링 센터 건립

- 사업목적: 문화콘텐츠의 역량을 산업화하는 구심점 필요 및 스토리 산업 육성을 통한 콘텐츠산업 융합 발전
- 사업기간: 2020. 01. ~ 2025. 12.
- 위치: 작동 군부대 부지 내(예정)
- 사업비: 약 150억 원

○ 웹툰 융합센터 및 예술인 주택 건립 (기존 부천시 사업)

- 사업목적: 창작과 창업으로 이어지는 창의 일자리 창출 및 웹툰 산업의 글로벌 시장 주도
- 사업기간: 2016. ~ 2022. 10.
- 사업비: 500억 원(국비 120, 지방비 380)
- 위치: 부천시 상동 529-28(부천영상문화산업단지 내)
- 사업규모: 부지면적 9,612.9㎡ / 연면적 19,376㎡(지하 3층, 지상 12층)

※ 예술인주택: 850세대, 820억 원 (국토부, LH공사) → 청년예술인 주거·창작 지원

<그림 60> 웹툰융합센터 및 예술인 주택 조감도



자료 : 부천시

<그림 61> Creators in Residency, 이탈리아



자료 : Awakening Arts

## 나) 길주로 연계 네트워크 구축

### (1) 사이버 판타지아 플랫폼

#### □ 목적 및 필요성

- 코로나19사태로 인해 콘텐츠도 오프라인뿐만 아니라 언택트 온라인으로 네트워크 할 수 있는 플랫폼 구축 필요
- 영상단지 내 'XR 융합센터'의 실감형콘텐츠 시장 규모를 고려할 때 온라인 시장 진출은 콘텐츠산업 성장의 필수 조건
- 최근 K-MOOK 등 대학의 온라인 강좌가 활성화되듯, '사이버판타지아플랫폼'을 통해 다양한 콘텐츠 정보와 교류 활성화 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 다양한 콘텐츠 정보를 제공, 콘텐츠 융합 비즈니스에 대한 정보를 취득하고, 콘텐츠산업과의 네트워크 강화
- 언택트 콘텐츠로 비즈니스 다양성 구축

□ 제안(추진)과제

○ 사이버 판타지아 플랫폼

- 사업기간: 2021. ~ 2022.
- 위 치: 온라인 구축
- 사업내용
  - (부천 온라인 콘텐츠) 만화, 애니, 웹툰 스토리 기반의 콘텐츠 온라인으로 구축
  - (사이버 뮤지엄) 3D 그래픽 리소스를 바탕으로, 가상 건축 공간 안 가상 전시
  - (콘텐츠 리소스 쇼핑몰) 콘텐츠뱅크형 쇼핑몰 구축. 온라인 서비스
- 사 업 비: 3억

(2) 길주로 거리 축제

□ 목적 및 필요성

- 한국콘텐츠와 부천콘텐츠의 연관 산업을 연계한 대규모 산업·문화 융합 엑스포 개최하고 참여기관과 범위 확대 및 공동행사 추진 필요
- 영상문화산업단지 내 콘텐츠 기업들과 민간 기업들과의 네트워크 활성화 형성 필요
- 문화콘텐츠와 기술 결합이 활발해지고 콘텐츠의 융합이 중추 역할을 하면서 콘텐츠산업의 결합할 장의 거점 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 영상단지 내 기업들과 길주로 축의 산업들과 타 지역에 있는 기업×대학×정부×지역, 기술×콘텐츠×비즈니스, 크리에이터×개발자×연구원 등 다양한 조합으로 콘텐츠 지식 및 산업 공유를 수행하는 문화콘텐츠산업 메가 플랫폼 구축
- 영상문화산업단지 내에서 1년 또는 2년에 한 번씩 콘텐츠 엑스포를 개최 부천의 콘텐츠를 활성화시켜 성장하는 창구 마련 및 콘텐츠 평가의 장 구축

□ 제안(추진)과제

○ 길주로 거리 축제 (7호선 라인)

- 사업기간: 2021. ~ (연 1회)

- 위 치: 부천 길주로 축(7호선 라인)
- 사업내용
  - (부천판타스틱콘텐츠엑스포) 만화창작 콘텐츠, 음악영상 콘텐츠, 문화예술 회관의 다양한 콘텐츠 관광자원화. 거리 공연 및 행사 진행
- 사 업 비: 5억

#### ○ 영화거리 조성

- 사업목적: VR, AR 산업 차세대 리더 육성
- 사업목적: 국제영화제 개최 도시에 걸맞은 영화 특화 관광 인프라
- 사업기간: 2020년 ~ 2023년
- 위 치: 안중근공원 ~ 시청(140m)
- 사업내용: 하드웨어(장기과제) 및 소프트웨어(장·단기 과제) 인프라 구축
  - 하드웨어: 민간투자(상권 변화)를 유인하는 기본적인 인프라 구축
  - 소프트웨어: 영화제 기간 다양한 부대행사, 연중 다양한 민·관 행사 콘텐츠

<그림 62>미국 할리우드 Walk of Fame



자료: Los Angeles, Daily News

<그림 63>미국 텍사스 사우스바이사우스웨스트(SXSW)



자료: SXSW Homepage

### (3) 음악영상산업 연계

#### □ 목적 및 필요성

- 부천시는 경기도의 ‘경기 뮤직플랫폼 조성 및 운영 공무 사업’에 최종 선정, 신중동역 롯데백화점 앞 미관광장의 지하1층 리모델링하고 지상 2층을 증축하여 ‘부천 뮤직플랫폼’ 조성 계획



- K-POP의 영향으로 국내 음악 산업이 성장하고 있고, 유튜브(YouTube)와 같은 영상 플랫폼의 사용 증가로 인해 음악영상산업이 등장. 아직 국내에는 신산업의 수요를 충족시키기에는 부족한 실정
- 부천시 음악 산업 육성사업을 통해 우수 뮤지션들의 도내 활동 입지 강화 및 음악 콘텐츠를 통한 지역상권 활성화 도모

#### □ 사업 발굴 착안점

- 인디뮤지션, 음악기업, 도민을 위한 음악 클러스터를 조성, 창작(제작), 공연, 교육, 마케팅, 비즈니스, 네트워킹 등 음악의 산업화
- 음악의 산업화 지원을 통한 국내 대표 음악 클러스터 브랜딩 및 음원·영상 제작 및 마케팅을 통한, 뮤지션 인플루언서화 지원, 다양한 프로그램 운영을 통한 도민의 지역 문화 놀이터

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 문화예술 회관 건립 (기존 부천시 사업)

- 사업목적: 수도권을 대표하는 공연장 건립을 통한 문화도시 부천의 도시 브랜드 제고 및 문화산업 발전 견인
- 사업기간: 2015. ~ 2022. (2023년 개관 예정)
- 시설규모: 연면적 25,658㎡ (지상 5층, 지하 2층)
- 사업비: 1,033억 원 (도 40억 원, 시 993억 원)
- 주요시설: 클래식 특화 대공연장(1,444석), 소공연장(304석), 전시실, 편의시설 등

##### ○ 폴리스튜디오 유치

- 사업목적: 남양주 종합촬영소에서 폐쇄된 폴리 스튜디오를 영상콘텐츠 집적 시설인 부천 콘텐츠센터에 설치
- 사업기간: 2019. ~ 2021.
- 사업위치: 부천콘텐츠센터 부지 내(대산동 권역)
- 사업규모: 연면적: 500㎡, 지상 2층
- 사업비: 10억 7,808만 원(공사비, 설계비, 기자재 구입비 등)



○ 뮤직플랫폼 조성

- 사업기간: 2020. ~ 2022.
- 위 치: 부천시 중동 1139 (롯데백화점 앞 광장)
- 사 업 비: 60억 (국비 10, 도비 20, 시비 30)
- 사업규모: 대지면적 4,117.4㎡, 연면적 3,521㎡ (지하 1층 ~ 2층)
- 사업내용: 원스톱 앨범 제작, 공연기획 영상 콘텐츠 제작, 음원 홍보마케팅 지원

## 2) 재정 지원 시스템 구축

### 가) 재정 지원금 확보 체계화

#### (1) 콘텐츠전문 액셀러레이터 육성

##### ☐ 목적 및 필요성

- 부천시도 투자자를 통한 잠재력 있는 신규 콘텐츠기업 및 프로세스를 개발할 주도적 지원 한계 보완 필요
- 콘텐츠 유망 스타트업 발굴, 다른 시도 육성하는 액셀러레이터가 중소기업 벤처부 지원으로 활성화되고 있으나, 콘텐츠 스타트업을 전문으로 육성하는 액셀러레이터는 부족
- 부천시도 콘텐츠산업 지원을 활성화하기 위해서는 네트워크 재원, 전문지식 등을 가진 민간 콘텐츠 전문 투자자(액셀러레이터) 육성 필요

- \* 액셀러레이터는 성공 벤처인 등 민간 전문성을 활용하여 초기 창업자 발굴, 투자, 성장지원 하는 민간 전문 기관 또는 기업을 의미
- \* 중소기업 벤처부의 TIPS 프로그램과 같은 'CIPS(Content Incubator Program for Startup)' 운영

##### ☐ 사업 발굴 착안점

- 신규 콘텐츠 창작 창업을 지원하기 위해서는 액셀러레이팅 프로그램 운영비 (스타트업 멘토링 및 컨설팅, 초기 자금 등) 지원 및 액셀러레이터 연계 프로그램 개발 육성

- 액셀러레이터 주도의 스타트업 선발(부천영상단지 업체 내 설정) 및 콘텐츠 기업, 벤처캐피털, 해외 진출 파트너십 등 전문가 네트워크 확대를 통한 콘텐츠 분야 맞춤형 액셀러레이팅 프로그램 운영 구축
- 육성한 액셀러레이터와 콘텐츠 대표 기업 연계, 새로운 기술과 문화·예술·콘텐츠가 융합된 뉴비즈니스 스타트업 발굴지원
- 콘텐츠, 기술, 플랫폼 등 관련 대표기업을 파트너로 유치하여, 해당 기업의 IP, 노하우, 플랫폼 등을 활용한 스타트업 액셀러레이터 육성 추진

구분	액셀러레이터	콘텐츠/기술/플랫폼 대표기업
역할	스타트업 발굴, 육성	IP, 비즈니스 인프라, 노하우, 플랫폼
비고	유망 스타트업 투자 기회	스타트업을 통한 뉴비즈니스, 협업 모델 발굴

**<해외에서 활동 중인 콘텐츠 전문 액셀러레이터 사례>**

**1. 디즈니 액셀러레이터**

- 디즈니가 스타트업 액셀러레이터 테크스타(Techstars)와 협력하여 미디어, 엔터테인먼트 스타트업 육성 프로그램
- 픽사(Pixar), 마블(Marvel), 이에스피엔(ESPN) 등 엔터테인먼트 업계의 리더 및 투자자, 테크스타 기술 리더가 멘토로 참여
- '14년부터 운영 중이며, 총 40개 스타트업 선발
- 대표 스타트업으로는 스페로(스타워즈 출연 로봇 제작) 등이 있음

**2. 테크스타 뮤직 액셀러레이터**

- 글로벌 음악 비즈니스 전문기업 소니 뮤직, 워너 뮤직 등과 테크스타가 공동 운영하는 뮤직 스타트업 육성 프로그램
- '17년 6월 처음 시도된 프로그램으로 11개 스타트업 선발 · 3개월간 집중 육성 프로그램 운영 후, 데모데이

☐ 제안(추진)과제

☐ 콘텐츠 전문 액셀러레이터 육성

- 사업기간: 2021. ~ (매년)
- 사업내용
- (스타트업 액셀러레이터 육성) 전문교육 프로그램 구축, 직접 육성

- (부천시임기제공무원) 전문 액셀러레이터 경력직 채용 → 협업 모델 구축
- 사업비: 3억 원

○ 문화콘텐츠 재정지원 플랫폼 구축- 클라우드펀딩, VC투자

- 사업목적: 콘텐츠 기업·크리에이터 육성
- 추진기간: 2020. ~ 계속
- 사업내용: 기업, 창작자(작가, 감독, PD 등)의 아이디어 사업화 지원

(2) 전문적 재정 확보, 지원 선순환 시스템 구축

□ 목적 및 필요성

- 콘텐츠 기업 및 관련 벤처캐피탈이 수도권에 집중되어 있으나 1인 기업 및 콘텐츠 관련 소규모, 영세 기업의 자금조달 어려움이 가증
- 민간투자 유지 확대를 위해 민간 운용사의 투자 자율성 및 펀드 운용의 투명성 강화를 위한 출자 조건 등 제도 개선 필요

\* 콘텐츠 업체 10인 미만 규모가 전체의 91.9%  
 \* 콘텐츠산업 종사자 가장 필요한 정부 지원 분야 '자금지원' 응답(71.7%)  
 (2018.12. 콘텐츠산업 경쟁력 강화 핵심 전략, 관계 부처 합동)

- 부천에 위치한 콘텐츠 기업에 중점적으로 지원할 재정을 확보하여 성장 지원 시스템 운영→ 창업에서 성장까지 One-Stop 지원시스템 구축 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 콘텐츠산업화를 위한 창업 투자 및 사업화 지원 등은 정부 지원 정책과 연계하여 창업자에게 꾸준한 지원을 할 수 있는 제도 마련

\* 창업지원 전용 펀드 조성, 창업사업화 우선 지원  
 \* 지역 주체의 선순환 지원 네트워크 구축

- 콘텐츠 기업들의 창업 자금을 제약 없이 사용할 수 있는 오픈 바우처 지원 → 국비사업 연계 (성장 가능성 기업 추천 등 선발 기준 마련)

- 창업 후 성공 시(매출액 등 기준)에는 일정 기간(예시 5년) 매출액의 일부(예시 2~3%)를 지역에 상환 방식으로 선순환 시스템 구축

**<해외 이스라엘 TIP(Technological Incubater Program) 91~ 계속, 사례>**

1. 민간 인큐베이팅(엑셀러레이터)이 선별한 창업프로젝트에 대해 정부가 평가, 선정 시 R&D비용을 민간이 15%, 정부가 85% 지원
2. 개발에 성공하여 매출이 발생한 창업기업에 대해 연 매출액의 3%를 징수, 최대 정부지원 금액까지 회수

□ 제안(추진)과제

○ 재정 확보 및 지원 순환시스템 구축

- 사업기간: 2021. ~ (매년)
- 사업내용
  - (문화콘텐츠 펀드) 애니메이션, 웹툰, 게임, VR, AR분야 투자 → 부천시 구축 필요
  - (문화 강소 펀드) GP 자체 발굴 기업 투자 개발

**(3) 콘텐츠산업 맞춤형 융자 자원 조성**

□ 목적 및 필요성

- 콘텐츠 장르별, 산업별 특성을 반영한 직·간접적 융자 보증 제도 마련으로 콘텐츠 기업 재원조달 지원 필요
- 현재 콘텐츠 금융 지원 체계는 모태펀드를 통한 투자 위주로 구성되어 있으며, 주로 한시적 프로젝트 단위로 투자가 이루어짐. 융자를 원하는 기업 수요 충족 및 장기적 기업 육성에 한계로 콘텐츠 융자 제도 확충 필요
- 민간 금융 현장 또한, 물적 담보 중심 시스템이므로 콘텐츠 기업이 혜택을 받기에는 여전히 어려운 상황으로 콘텐츠 맞춤형 융자 자원 조성이 필요

\* 콘텐츠 기업 담보 제공용 고정/ 유형자산 보유 여부조사 결과 69.3% 기업이 없다고 응답 (2017. 1. 한국콘텐츠진흥원)

□ 사업 발굴 착안점

- 콘텐츠 가치 평가와 연계를 통한 융자/보증 등 금융지원 제도 도입
- 직·간접적 융자 제도를 부천 맞춤형으로 만화, 애니메이션, 게임, 음악 등 각 장르별 적합한 형태로 거치/상환기간 등을 설정한 상품을 구성하여 콘텐츠산업 지원체계 마련
- 부천의 한정된 재원을 넓히고 지원 효과를 극대화하기 위해 직접 대출 외 보증 기능 마련, 민간은행과 연계 추진

\* 문화산업진흥 기본법 개정안 국회 통과 협력 (2018. 상반기)  
 \* 하위법령 및 세부 사업 구성 계획 마련(2018. 하반기)  
 \* 문화산업진흥기금 운용 개시 (2019.중)  
 (2018. 1. 문화체육관광부)

□ 제안(추진)과제 참고

○ (참고) 부산시 2020년 918억 원 규모 4개 벤처펀드 결성운용

<표 55> 부산시 벤처펀드 운용 현황

연 번	분야	펀드명	운용사	중점투자대상	조성액(억 원)			
					합 계	모 태	시 비	민 자
					918	555	100	263
1	창업초기	WE Start-up 펀드1호	위벤처스	창업기업 (3년 이내) 60%	500	300	30	170
2	관광기업 육성	케이브릿지 관광산업 레벨업 투자조합	케이브릿지 인 베스트먼트	관광관련중소벤 처기업 65%	208	145	50	13
3	ICT기반	BNK 지역균형 성장 투자조합	BNK벤처투자	IT, CT관련 지역기업	160	80	15	65
4	개인투자 조합	제피러스랩 개인투자 조합 제1호	제피러스랩	창업기업 (3년 이내)60%	50	30	5	15

나) 지원 사업 강화

(1) 콘텐츠 펀드 조성

□ 목적 및 필요성

- 부천의 정책금융 확충으로 콘텐츠 혁신기업 도약 지원 필요
- 중앙, 지자체 연계, 지역 콘텐츠기업 중점 투자 재원 마련으로 부천 콘텐츠 투자 촉진 → 부천 기업 및 창업 활성화 유인 필요
- 자금시장 사각지대(기획개발, 제작 초기, 소외 장르, 기업 운영 자금)를 지원하는 정책금융 신설 및 기존 정책 금융 규모 확대 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 부천시는 정책 규모를 확대하기 위해서 일반 펀드를 조성하고 ‘콘텐츠 벤처 투자펀드’와 ‘뉴콘텐츠 펀드’, ‘콘텐츠 씨앗펀드’를 조성하고 투자할 수 있도록 상품설계 및 컨설팅 지원 방안 구축
- 부천 콘텐츠 펀드 예산을 확보하고 출자 사업 진행, 출자자 모집하고 콘텐츠 펀드 운영 구축

□ 제안(추진)과제

○ (참고) 성남시, 서울시, 서울 애니메이션센터 펀드 구성

<표 56> 성남시, 서울시 애니메이션 펀드 현황

성남벤처펀드(2018)	서울시 4차 산업혁명 펀드(2019)	SBA 일신 뉴코리안 웨이브 3호(2019)
운용: KB인베스트먼트 규모: 1,360억 원 조건: 4차산업 원천기술 보유기업	운용: 캡스톤 파트너스 규모: 500억 원 조건: 기업규모 2억~10억 원 미만	운용: 일신창업투자 규모: 220억 원 조건: 애니메이션, 콘텐츠 제작
성남시 청년창업펀드(2019)	서울시 문화콘텐츠 펀드(2019)	SBA 서울 애니메이션센터펀드 (2019)
운용: 보광창업투자, 어니스트벤처스 규모: 340억 원 조건: AR, VR, AI, IoT, 빅데이터 관련 창업 초기 기업	운용: KB인베스트먼트 규모: 400억 원 조건: 창업 7년 이내	운용: 유니온 슈퍼IP 투자조합 규모: 156억 원 조건: 애니메이션, 콘텐츠 제작 슈퍼IP 투자조합

## (2) 지원 사업 세분화

### □ 목적 및 필요성

- 새로운 시대, 더 높은 도약을 위한 정책 패러다임 전환이 필요
- 양적, 단기성과 중심에서 일하고 싶은 산업, 지속 가능한 생태계 조성 필요
- 4차산업혁명 등 변화하는 환경에 대응하여 콘텐츠산업이 도약하기 위해서는 지원하는 사업을 세분화하여 산업 생태계 선순환을 저해하는 요소를 제거
- 장기적인 관점에서 산업의 기초 체력을 세분화로 보강해 다양한 콘텐츠가 지속적으로 제작되는 환경 조성 필요

### □ 사업 발굴 착안점

- 영상문화산업단지 내 콘텐츠 장르- 산업 융합의 확대에 따라 연계사업의 원천으로 특히 장르 확장을 통해서 부가가치를 확대하기 위해서는 산업 영역을 세분화하여 관리 지원하는 것이 중요
- 콘텐츠 IP를 활용하는 기업에서도 VR, AR, MR을 세분화하고 시장성, 선도 가능성이 높은 분야의 연구개발(R&D)도 세분화하여 집중 지원 필요
- 원천 스토리 확장을 위해서도 웹 콘텐츠, 캐릭터, 음악, 애니메이션, 영화 등 지원 사업을 세분화하고 관련 사업들을 유기적으로 이어 줄 수 있는 정책적 지원 마련

## (3) 콘텐츠 기업 보증 확대

### □ 목적 및 필요성

- 유망 기업에 대한 콘텐츠 기업 특화보증 확대 개편 (금융위, 신용보증기금, 2022년까지 1,000억 원 추가 공급)

\* 콘텐츠 저작권(IP)을 활용한 사업화 자금 지원 확대, 콘텐츠 가치 평가 활성화 등

- 콘텐츠 분야에 일반 기업 보증 규모 단계적 확대 필요 (금융위, 신보·기보 등, 2022년까지 4,200억 원 추가 공급)
- 콘텐츠·문화상품 제작에 필요한 자금을 지원하는 콘텐츠 완성 보증 공급 확대 필요 (문체부, 신보·기보, 2022년 까지 2,200억 원 추가 공급)

□ 사업 발굴 착안점

- 2020년~2022년도까지 콘텐츠산업 정책금융 1조+α추가 확대 (2019년 대비 신규 공급 누적 액)를 하고, 투자- 4,500억 원 추가 조성, 보증- 7,400억 원을 추가 공급함으로써 부천시는 이를 잘 활용하여 기업 보증을 확대해야 함

\* 기업 보증 평가가 가능한 프로젝트는 (①콘텐츠산업 업종 해당, ②문화적 창작(cultural creativity) 요소 보유, ③지속적인 비즈니스모델 확보)를 모두 충족하여야 함

□ 제안(추진)과제

○ (참고) 한국콘텐츠진흥원 기업보증

<표 57> 한국콘텐츠진흥원 보증상품 현황

신청대상	상품구분	신청대상자금	보증한도	보증기간
콘텐츠 기업	콘텐츠기획보증	콘텐츠 기획단계 필요자금	최대 3억 원 이내	최대5년
	콘텐츠제작보증	콘텐츠 제작자금 (제작착수 후 ~ 제작완료 전)	최대 5억 원 이내	최대5년
	콘텐츠사업화보증	콘텐츠 유통·마케팅 자금 (콘텐츠 완성 이후)	최대 10억 원 이내	최대3년



## 다. 문화산업 교류의 장 구축

### 1) 산업 교류 이벤트 활성화

#### 가) 공동 프로젝트 강화

##### (1) 기획 · 창작 워크숍

###### □ 목적 및 필요성

- 창의인재육성과 인프라 구축을 통해서 콘텐츠산업의 뿌리가 형성되면 부천만의 콘텐츠 중심(만화, 영화, 애니, 웹툰)으로 융합 가치사슬을 형성할 수 있는 협력의 장 필요

- \* 콘텐츠산업: 소규모 중심의 콘텐츠 연관 산업과 연계하여 기획 창작의 열악함을 극복하고 사업 확장 강화 필요
- \* 연관 산업: 콘텐츠산업에 대한 이해와 네트워크를 넓힘으로써, 콘텐츠 콜라보레이션 사업 역량 강화 필요

###### □ 사업 발굴 착안점

- ‘콘텐츠와 연관 산업 융합’을 주제로 국내외 연사들이 사례를 발표하는 대규모 포럼을 개최하여, 콘텐츠 콜라보레이션 사례를 공유하고 전략을 토론하는 장을 마련

- \* ‘마케팅과 디지털 콘텐츠 융합’을 주제로 하는 ‘디지털 마케팅 써밋(Digital Marketing Summit)’의 경우 매년 3월 2일간 COEX에서 개최
- \* ‘디지털 마케팅 써밋 2020’ 발제: 글로벌 멀티미디어 캠페인 스토리(Global Marketing & Communication VP, Nestle), 시세이도 화장품의 진화한 마케팅과 디지털 포메이션(Global Consumer Marketing Senior VP, Shiseido), Lego의 디지털마케팅 확장, AI/블록체인 기술이 Creative에 미치는 영향 등

- 포럼의 부대행사 또는 연관 산업과 콘텐츠 관련 페어에서 융합과 관련된 관련 종사자들의 워크숍을 개최하여, 산업 간 네트워킹을 강화

###### <디지털 마케팅 써밋 2020의 워크숍 사례>

브랜드의 유튜브 생태계 진입과 유튜브 채널 기획 컨설팅 (네이버 세미콜론 스튜디오)

□ 제안(추진)과제

○ 기획, 창작워크숍

- 사업기간: 2021. ~ (연 2회)
- 사업비 : 1억 원
- 사업내용
  - (콘텐츠 마케팅 써밋(Contents Marketing Summit)) 콘텐츠 연관 산업 사례발표

(2) 부천 기업·기관 협력 네트워킹

□ 목적 및 필요성

- 부천시만의 주력산업을 부천산업진흥원과 연계하여 지역특화 콘텐츠산업 기업과 비즈니스 매칭 지원
- 부천 영상문화산업단지 내 부천콘텐츠 행사로 지역 및 부천산업진흥원 공동프로젝트로 전시·체험 공간 운영, 관람객이 많은 주요 명소와 연계하여 홍보 효과 제고 필요
- 주요 온·오프라인에 부천의 지역 콘텐츠를 집약적으로 제공하는 프로젝트 구성 지원 연계 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 부천만의 장점과 오리지널리티(타 지자체가 인지해도 카피할 수 없는)와 코어 콘텐츠가 담긴 페스티벌 기획
- '영상/애니메이션/음악'을 키워드로 하여, 권위와 흥미가 있는 컨벤션&페스티벌 기획
- 정부와 산업이 적극적으로 지원하여 국내 애니메이션 대표적 행사로 자리매김, 권위와 신뢰성을 갖춘 프리미엄 컨벤션으로 포지셔닝 → 명확한 기준에 따른 공정한 시상식 개최, 정례적 개최로 권위와 전통 확보 필요

- 미국 LA Screenings처럼, 애니메이션 신작 발표와 홍보가 이루어지는 스튜디오들의 비즈니스의 장. 애니메이션뿐 아니라 만화, 웹툰 등 모든 '그림 예술'이 참여 원하는 컨벤션으로 조성

\* 네이버, 카카오 등 IP 사업 추진하는 기업 스폰서십 & 협업 고려  
(참고) LA Screenings <http://lascreenings.org/LASI2019.html/>

- 뮤직플랫폼 연계하여, 상시 음악이 끊이지 않는 '들으며 보는' 문화 체험의 장  
→ 애니메이션 주제가, 삽입곡 등을 연주, 팬들에게 익숙한 문화적 분위기를 조성
- 컨택트와 언택트의 공존, 실감형 기술 접목한 신개념 컨벤션→ 모든 컨퍼런스의 진행을 온라인으로 접근 가능하도록 중계, 실감형 영상 기술 접목하여 눈앞에서 보는듯한 부스 플레이

\* 애니사운드페스티벌 <http://asound.kr/>  
\* 폭스바겐 社 버추얼 쇼룸  
<https://www.motor1.com/news/407907/volkswagen-virtual-tou-geneva-booth/>

<그림 64> 애니사운드 페스티벌



자료: ASDF

<그림 65> 폭스바겐 社 버추얼 쇼룸



자료: Audi Volkswagen Korea

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 부천 기관 협력 네트워킹

- 사업기간: 2022. 1 ~ (연 1회)
- 사업비 : 3억 원
- 사업내용
  - (콘텐츠 City 프로젝트) 부천산업진흥원 융합→ 콘텐츠 전시, 교류, 시상

### (3) 프로젝트 공유 상설 전시

#### □ 목적 및 필요성

- 네트워크 강화로 콘텐츠산업 종사 인력과 연관 산업 이력의 교류를 강화함으로써, 상호 이해의 폭을 넓히고 산업 융합의 Hub 인력화
- 대상 확대로 콘텐츠산업 종사 인력 뿐 아니라 연관 산업 예비인력, 현장 인력으로 공유 대상을 확대하여 광의의 콘텐츠산업 인력화

\* 의류·유통·뷰티 산업에 종사하면서 콘텐츠 콜라보레이션 사업을 전문적으로 수행하는 인력으로 양성 (예: 편의점 LG25의 캐릭터 상품 MD)

#### □ 사업 발굴 착안점

- 부천 콘텐츠산업 종사자를 대상으로 연관 산업과의 연계에 필요한 지식, 정보, 사례를 공유 및 전시
- 융합커뮤니티 활성화는 부천의 만화, 애니, 영화, 로봇, 패키징, IT, 유통 등 콘텐츠 콜라보레이션이 활성화되고 있는 산업의 담당자들을 대상으로 콘텐츠 산업의 현황 등 정보를 전달하고, 콘텐츠산업과의 네트워킹 강화

\* 콘텐츠산업의 최신 트렌드, 해외 사례, 다양한 콘텐츠 장르의 산업정보를 콘텐츠산업 종사자들이 직접 교육하고 네트워킹

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 프로젝트 공유 상설 전시

- 사업기간: 2023. ~ (연 1회)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사 업 비 : 3억 원
- 사업내용
  - (콘텐츠 상설전시) 연계한 프로젝트 결과물 전시→ 만화, 애니, 웹툰 결과물

## 나) 정보공유 확산시스템 구축

### (1) 부천콘텐츠데이

#### □ 목적 및 필요성

- 융합산업 창의인재 양성에 맞는 인력 간, 혹은 산업 간의 공간적, 이벤트적 허브가 구축 필요
- 문화, 기술, 콘텐츠 분야 등 산업들과의 B2B 마켓 교류를 통해 서로 협력할 수 있도록 융합산업의 산업적인 기능 강화에 주력
- 산업적인 이벤트로 성공한 사례들을 벤치마킹하여 부천만의 특화된 행사로 기획하는 것이 융합산업의 산업적 기능 강화에 하나의 동력 필요
- 페스티벌, 컨퍼런스과 같은 향유적 행사 외에도 모든 산업 분야를 연결하는 네트워크 행사 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 콘텐츠 시장 홍보와 부천콘텐츠 생태계 조성을 꾸준히 연계하기 위해서는 ‘부천콘텐츠데이’를 개최하여 시장을 확대하고 콘텐츠 홍보 및 유통의 기회 마련
- 분기별로 ‘부천콘텐츠데이’를 개최하고, B2B 마켓을 다양화하여 수동적인 콘텐츠 소비를 넘어서, 능동적인 향유·창작 경험을 공유 및 제공. 콘텐츠가 적극적인 산업화에 중심이 될 수 있는 행사 구축
- 콘텐츠산업 공유로 신시장 진출 확대 및 해외 주요 국가들과의 문화적 이해도를 높이고 교류·진출 계기를 ‘부천콘텐츠데이’를 통해 확대 가능 → 협력채널 확충

□ 제안(추진)과제

○ 부천콘텐츠데이

- 사업기간: 2021. ~ (연 1회)
- 위 치: 영상문화산업단지 內
- 사 업 비 : 2억 원
- 사업내용
  - (콘텐츠 큐레이션) 만화, 애니, 웹툰의 유용한 정보, 효율적 제공
  - (B2B 마켓 교류) 콘텐츠 기획자, 사업가 교류로 홍보, 유통 확장

(2) 시장성 검증 자문위원회

□ 목적 및 필요성

- 인재양성사업 배출 인력의 이탈을 방지하고, 개발된 콘텐츠가 소멸하지 않고 프로젝트로 발전할 수 있도록 함으로써 콘텐츠산업의 선순환구조 구축 필요
- 콘텐츠 사업의 협력대상을 기업 차원으로 확대하여 콘텐츠를 검증할 수 있는 기업의 자문 필요
- 우수콘텐츠가 실제 프로젝트로 발전될 수 있도록 후속 단계 지원 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 관련 기업과 전문가가 참여하여 인재양성 사업을 통해 개발되는 콘텐츠 프로젝트의 시장성을 검증하고, 사업 방향성을 제시

\* 교육과정 및 콘텐츠산업화에 대한 중간의 국내외 전문가의 시장성 검증, 또는 콘텐츠 동반사업 성과평가위원회에 시장성 검증을 위한 국내외 전문가 참여

□ 제안(추진)과제

○ 시장성 검증 자문 위원회

- 사업기간: 2022. ~ (연 1회)
- 사업내용: (성과평가위원회) 시장성 검증, 국내외 전문가 참여

(3) 부천 국제축제 교류영역확장 (포럼 및 부대행사)

□ 목적 및 필요성

- 콘텐츠 교류로 정보공유 확산시스템을 활성화하기 위해서는 부천의 대표적인 축제 부천국제판타스틱영화제(BIFAN), 부천국제만화페어(BICOF), 부천국제애니메이션페스티벌(BIAF)의 포럼 영역 확장. 국내외 축제 네트워크 구축과 콘텐츠산업 기반 조성 필요
- 도시 재생 프로젝트와 결합한 ‘앙굴렘 국제만화축제’의 경우 지역경제 활성화를 위해 만화축제를 활용 앙굴렘시를 국제만화도시로 발전. 부천시도 만화의 대표적인 도시로써 축제행사 시 영역을 확장시켜 콘텐츠 교류 활성화
- 전시, 컨퍼런스, 판매(B2B, B2C), 영화 콘서트, 만화 콘서트, 작가대담 및 부대행사 및 포럼 영역 확장으로 콘텐츠 교류 활성화 기대 → 국내외 다른 축제들과 부천국제축제 차별화 필요

□ 사업 발굴 착안점

- 부천영상문화산업단지 개발로 영화제 관람 이외에도 영화의 거리와 연결 → 문화 블록 조성 (문화자원 및 관광코스 개발)
- 아시아지역 최대 장르 영화 전문 프로젝트 마켓 강화로 차별화 → 브랜드 강화
- ‘웹툰, 현장의 목소리를 듣다’- 만화, 웹툰 기업을 운영하는 현장 전문가의 기업 운영과 성과를 소개. 대학교육이 현장과 어떻게 결합하는지 확인

- 유명 웹툰 작가와 해외 작가들과의 웹툰 산업의 어제와 오늘 분석

□ 제안(추진)과제

○ 부천국제축제 영역확장

- 사업기간: 2021. ~ (국제축제 행사 시)
- 위 치: 한국만화영상진흥원 및 영상문화산업단지
- 사업내용
  - (다양한 주제 포럼) 장르별 포럼 개최, 네트워크 구축, 콘텐츠산업기반 포럼
  - (영상위원회) 축제 확장기반 강화, 축제(만화, 애니, 영화) 전담 운영팀(법인화)
  - (국제미팅프로그램) 영화, 만화, 애니 관련 인사들과 소통 기회 제공
  - (기관 파트너십) 축제 프로그램 운영 시 다양한 기관 파트너십 구축
  - (운영프로그램 확장) 크리에이터와 관람객 교류 확장, 아트쇼와 아트 옥션, 코스프레, 시상 확장 등

## 2) 산업 연계 체제 정비

### 가) 네트워크 조직 활성화

#### (1) 성과, 인재 정보 공유 플랫폼

□ 목적 및 필요성

- 4차산업혁명에서의 성장에서 가장 중요한 플랫폼은 인재 플랫폼. ‘나는 가수다’를 시작으로 한국의 예능 PD들은 뛰어난 가수와 연예인들이 마음껏 활약할 수 있는 플랫폼을 만들어냄.
- 새로운 트렌드의 성공 요인에는 공정한 평가체제와 오디션(채용) 프로그램, 온라인 인재개발 프로그램, 인재를 찾는 인적 네트워크와 검색 인프라 역할
- 언론에서는 4차산업혁명에 대해 사물인터넷(IoT), 빅데이터, 인공지능, 사이버 피지컬 시스템(CPS) 등의 새로운 요소 기술에 주목.



- 부천 콘텐츠산업 인재양성으로 역량을 보유한 예비 창의인재들의 성과와 잠재인력 확산을 위해 인재 정보 공유 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 배출 인력, 프로젝트, 멘토 정보를 공유하는 온라인 플랫폼을 구축하여, 인력·프로젝트의 기업 매칭 활성화 플랫폼 구축
- 멘티에 대한 멘토의 추천과 성과평가위원회의 경력 검증을 통해 신규 창의인재의 '경력인증제도' 기능 수행→ 역량인증
- 창의인재 양성사업의 배출인력과 개발된 콘텐츠 정보를 산업 관계자들에게 오프라인 행사를 통해 공개하고 창의인재 양성사업과 기업의 네트워킹 강화

\* (예시) 스마트 토이 교육과정에서 개발된 로봇/AR 캐릭터를 캐릭터라이선싱 페어에서 공개하고, 로봇 공연 쇼케이스 진행

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 성과, 인재 정보 공유 플랫폼

- 사업기간: 지속적
- 사업비: 2억 원
- 사업내용
  - (온라인 플랫폼) 배출인력, 프로젝트, 멘토 정보 공유, 기업 매칭 활성화
  - (경력인증제도) 멘토 추천 성과 평가위원회 경력 검증
  - (오프라인 네트워킹) 창의인재 사업 배출인력 + 콘텐츠 정보 공유 강화

#### (2) 기업 네트워크 센터

##### □ 목적 및 필요성

- 만화, 애니, 웹툰 산업의 경우 1인 창작자 활동 중심으로 만화가들의 특성상 타 콘텐츠산업 종사자들과 교류와 네트워크 형성이 이루어지지 않음

- 만화, 애니, 웹툰의 산업 가치 확대와 타 분야와의 협력을 통한 기회 창출, 영상문화산업단지의 시너지 창출을 위해 네트워크 교류 활성화 필요

#### □ 사업 발굴 착안점

- 부천이 보유한 인프라를 통해 데이터 공유, 연계를 촉진하는 종합 네트워크 센터를 영상문화산업단지 내 마련
- 영상문화산업단지 내 콘텐츠 기업들을 기업+기업, 종사자+종사자로 네트워크를 구축하여 콘텐츠 기업의 성장을 지원하고 콘텐츠산업 생태계를 조성, 협력체계를 구축 마련
- ‘콘텐츠기업협의단’(가칭)을 구성하여 콘텐츠기업 간 네트워크를 강화하여 부천의 콘텐츠를 향유에서 산업으로 발전할 수 있는 능력 추진

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 기업네트워크 센터

- 사업기간: 지속적
- 사업내용
- (콘텐츠 기업협의단) 만화, 애니, 웹툰 사업간 + 부천시 연계 체계 구축

##### ○ 문화콘텐츠 유통플랫폼 구축

- 사업목적: 문화산업 핵심전략 구축 일환으로 문화콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 소비 생태계 조성
- 추진기간: 2020. (시범) ~ 계속
- 사업내용
- (문화시설확보) 유동인구가 많은 장소를 대상으로 시 보유 유휴 공간 및 민간의 창의 문화시설 협력을 통해 공간 확보·지원

### (3) 조직 컨트롤타워 구성

□ 목적 및 필요성

- ‘혁신성장’과 ‘인재성장’의 중요성과 가치에 주하고 부천의 강점인 만화/애니메이션/영화 등의 콘텐츠를 활용한 한국형 성장과 공조 필요
- 문화산업의 경우 만화, 영화, 애니 등 담당 부서가 모두 다르며 적용되는 법이나 정책이 모두 다른 실정. 이는 결국 산업의 혼동 초래
- 자원, 인프라, 기술, 인력 등 산업기반이 현장 수요 대비 부족하고, 산업 내 구조적인 불공정 관행은 장기적 경쟁력 확보를 저해

□ 세부내용

- 부천시의 유관기관 및 운영체제 정비. 문화컨트롤타워를 구성하여 중복된 부분은 과감히 통합하고 필요한 부분은 신설해 더욱 경제적이고 효율적인 콘텐츠산업 조직 마련
- 특히 콘텐츠산업 일자리 창출과 유망 콘텐츠기업 성장을 위해서는 연관부서 간 협력이 필수. 커뮤니케이션 창구가 확립된다면 보다 효율적으로 정책 운용

- \* 소통이 명확해져야 문화산업 관련 당사자들도 쉽게 정부의 도움 받을 수 있음.
- \* 내부적 소통이 전제되고 정책 방안이 수립되면 사업자나 이용자들도 쉽게 다가감.

## 나) 선순환 시스템 구축

### (1) 콘텐츠 공정센터 운영

□ 목적 및 필요성

- 유통사업자 우월적 지위 등으로 인한 불공정 거래 발생 및 콘텐츠 다양성 위기로 콘텐츠산업 공정 환경 조성 및 창작자 권리 필요
- 과도한 근로 등 열악한 근로환경, 주 52시간 노동 단축시행 대응에 미비

\* (만화/웹툰) 저작자에 불리한 불공정 계약 등  
(애니/캐릭터) 애니 방영권료 과소책정 IP 불공정 거래 등  
(게임) 플랫폼사업자 등에 대한 과다수수료 등  
(대중문화예술) 전속계약 기간, 출연료 미정산 등

- 법·제도적 정비를 통한 콘텐츠산업 공정 환경 정착 필요 → 표준계약서 확산  
중이나 서명 계약 미체결 관행, 이면 계약 변경 계획서 등 실효성 확보 한계

#### □ 사업 발굴 착안점

- 콘텐츠 분야 공정 환경 조성을 위한 (가칭) ‘부천문화산업의 공정한 유통환경 조성센터 운영’ 추진
- 문화산업의 공정한 유통환경으로 콘텐츠기업 간(B2B) 불공정행위 초점을 두고  
업계 내 자율 협약 준수 중심
- 중소기업자 지원, 실태조사 등 공정한 유통환경의 조성을 위한 제반 규정 마련, 준수사항 및 금지행위 규정, 위반 시 제재조항 규정 구축

#### □ 제안(추진)과제

##### ○ 콘텐츠공정센터 운영

- 사업기간: 2022. ~ (계속)
- 사업내용
- (부천문화산업의 공정한 유통환경 조성센터) 중소기업자 지원, 실태조사, 불공정행위 초점을 두고 업계 내 자율 협약 규정 구축

## (2) 성과지표(KPI) 개발팀 구성

#### □ 목적 및 필요성

- 인력양성 사업의 성과지표(KPI-Key Performance Indicator)를 개발하여, 운영지침을 제시하고 사업성과를 평가하여 사업 개선 필요

- 콘텐츠 시장의 분석 작업을 통해서 KPI를 개선할 수 있고, 숨어 있는 문제 요소를 측정 가능한 지표로 끌어낼 수도 있으며, 콘텐츠 사업을 효율화 할 수 있는지 파악

□ 사업 발굴 착안점

- 창의인재 양성사업의 경우, 장르별, 목적별 표준화 및 진행 매뉴얼에 따라 참여 주체들의 성과를 평가하는 KPI 적용하고 인센티브 및 페널티 적용하여 콘텐츠산업의 선순환 시스템 구축
- 창의인재 동반사업 성과지표 예시 (상업 애니메이션)

<표 58> 창의인재 동반사업 성과지표

장르	프로젝트 구분	분야	성과목표	대상	성과지표(예)
상업 애니메이션	멘토(기업) 프로젝트	기획 프로듀서 애니메이터	취업	멘토	· 멘티 만족도 · 개별 프로젝트 수행 완성도
				멘티	· 멘토 수행평가 · 공통 교육 프로그램 참여도 · 개별 프로젝트 수행 완성도
				플랫폼 기관	· 취업 성과 달성도 · 멘티 만족도 · 멘토 만족도 · 공통 프로그램 수행 달성도
	멘티 프로젝트	시나리오 작가 캐릭터 디자이너	취업 창작활동	멘토	· 멘티 만족도 · 개별 프로젝트 수행 완성도 · 결과물의 사업성/완성도
				멘티	· 멘토 수행평가 · 공통 프로그램 참여도 · 개별 프로젝트 수행 완성도 · 창작 결과물의 사업성/완성도
				플랫폼 기관	· 취업 성과 달성도 · 창작 결과물의 사업성/완성도 · 멘티 만족도 · 멘토 만족도 · 공통 프로그램 수행 달성도

자료: 2020 콘텐츠 창의인재 양성사업 중장기 발전방안

□ 제안(추진)과제

○ 성과지표(KCI) 개발팀 구성

- 사업기간: 지속적

- 사업내용
  - (성과지표 개발) 운영지침 제시, 성과 평가, 사업 개선

### (3) 콘텐츠 성과관리 및 모니터링 체계 개발

#### □ 목적 및 필요성

- 창작자 성과 확산과 권익을 보장하는 저작권 제도 개선으로 콘텐츠 다양성 확보를 위한 제도 정비 필요
- 성과 관리를 위한 평가지표를 구성 할 때는 중앙정부인 문체부 중기 계획의 성과 목표를 기초하되 부천 특성에 맞춰 지표 설계 필요

#### □ 세부내용

- 구체적인 성과 목표(예, 문화시설 이용률)를 근거로 부천시와 성과 계약을 체결하고 콘텐츠 개별 사업에 대한 자원 배분과 집행의 재량을 보장할 필요
  - 성과 관리와 모니터링 체계 개발을 기획할 때는 투입(Input), 실적(Output), 산출 또는 결과(Outcome or result), 파급효과(Impact) 등으로 구성
  - 협약 체결의 선결 조건은 구체적이고 객관적인 기초 데이터이며, 협약 체결 이전에 실태조사를 거쳐 구축
  - 협약 체결 시점의 지표를 사업 시행 이후 어느 수준까지 끌어올릴지에 대한 목표가 객관적이고 단계적으로 제시
  - 단계별 성과 목표치를 제시하고 단 년도 평가를 거쳐 후속 방안을 판단할 수 있도록 설계
- 사업비의 일정 부분을 성과 관리를 위해 할당하도록 지침을 정하여 효과적으로 성과 지표 산출 및 관리를 유도하고 성과 관리 관점의 사업 진행 유도

\* 영국 ACE의 다년 지원인 NP 협약이 평가를 업무의 중요한 영역으로 인식하고(별도예산 측정) 있고, 평가단계 역시 단편적인 재무 활동에 대한 평가를 넘어 조직 단위에서의 목표달성을 측정함

□ 제안(추진)과제

○ 콘텐츠 제작 지원 사업별 성과 목표 및 성과지표 설정 (예시)

<표 59> 지역 콘텐츠 제작지원 사업 사업별 성과 목표 및 성과 지표설정

구분	종합 성과 목표*	지역별 사업별 선택가능 성과 지표		
필수	지역콘텐츠 산업 매출증가	지원사업 참여기업의 매출액	지원사업을 통해 발생한 매출액	지원사업 참여기업의 매출액 증가
선택	글로벌 콘텐츠 발굴	지원사업 참여기업의 수출액	총 매출 중 수출액 비중	지원사업을 통해 수출한 콘텐츠 수
	지역 콘텐츠 스타기업 육성**	지원사업 참여기업의 종사자 수 증가율	해외진출 프로젝트 성공건수	지원기업의 국내외 투자유치 금액

자료: 2019 지역 콘텐츠 제작지원 사업 성과 조사·분석, 한국콘텐츠진흥원

\* 성과 목표는 지역콘텐츠산업육성계획의 목표를 종합 성과목표로 잡는 것이 바람직

\*\* 스타기업에 대한 정의 필요. 예를 들면 정부지원에 따라 매출액 또는 고용인력 일정 규모 이상 증가하거나 해외 진출 프로젝트 1건 이상 달성한 기업, 일정금액 이상의 투자유치에 성공한 기업 등





## IV. 부천시 중장기 정책제언 및 추진로드맵

1. 정책제언
2. 추진로드맵

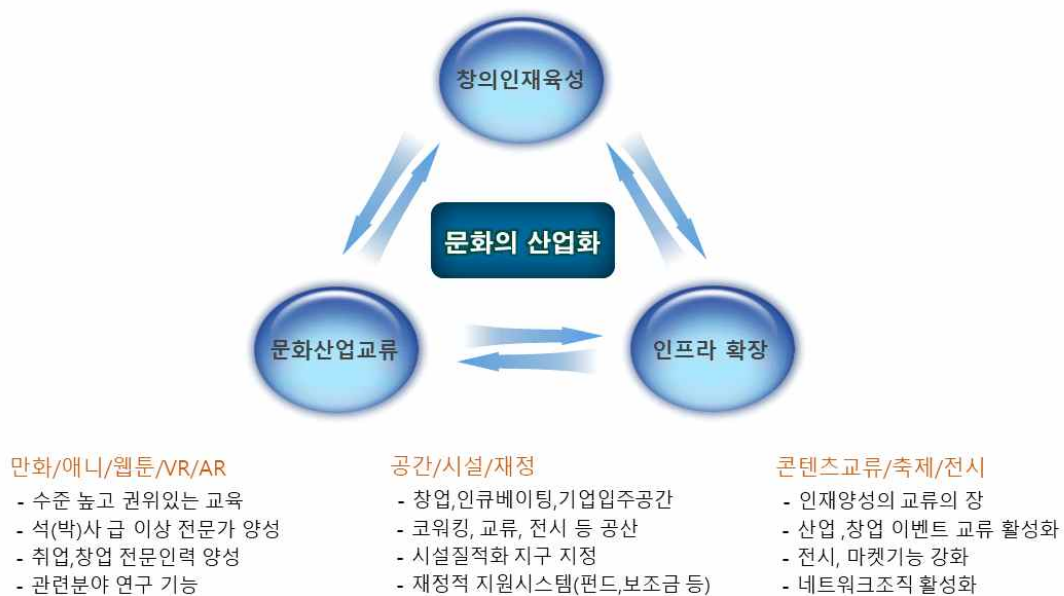
IV



## 1. 정책제언

- 부천시 “문화의 산업화”의 핵심요소인 ‘창의인재 육성 · 인프라 확장 · 네트워크 교류’ 간 유기적 작용 성과 창출을 통한 환경 조성

<그림 66> 문화의 산업화 추진계획



- **창의인재**는 문화산업 전반적 변화에 대응하기 위해 글로벌 경쟁력을 근본적으로 강화해야 한다는 요구가 증가. 부천시의 만화, 애니, 웹툰 등 콘텐츠 기반 구축으로 기능 강화 필요
  - 만화, 애니, 웹툰의 콘텐츠IP 확장, 문화기술 환경 변화를 고려한 맞춤형 인재 양성 체계로 디지털 역량 강화 집중 필요
  - 장르의 융합뿐만 아니라 지자체, 기관, 기업, 대학 등의 연계를 통해 융합산업의 기반을 마련해야 하고, 이에 따른 융합산업 관련 인재 양성
- **인프라**는 상동 영상문화산업단지를 개발로 지역경제에 활력을 줄 콘텐츠 기획부터 제작, 유통, 지원이 동시에 이루어지도록 콘텐츠 융·복합 플랫폼 허브 조성, 인프라 및 시설 확충 강화 필요

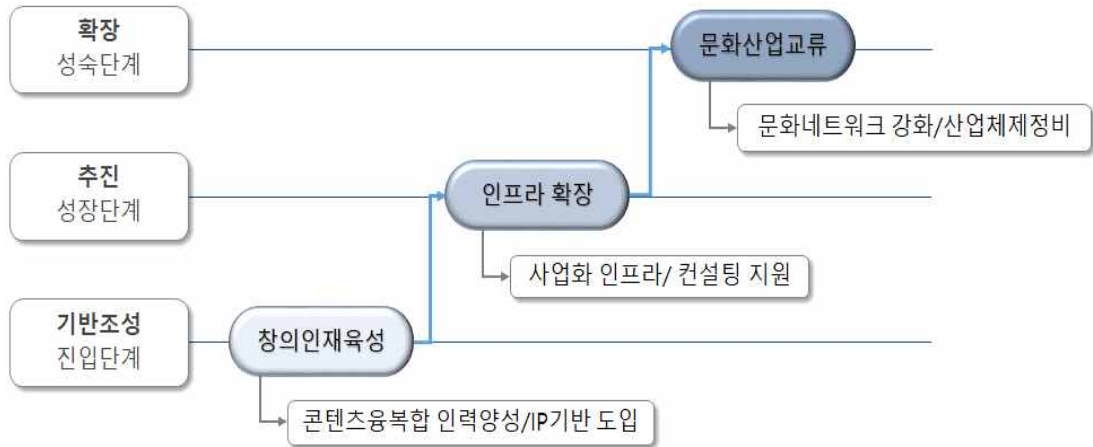
- 기업입주 공간을 확장하고 교육 공간, 공연장 등의 시설 설치를 바탕으로 융·복합 랩실 등을 운영하여 창업과, 인큐베이팅을 통해 만화, 애니, 웹툰의 창의적 스타트업 기업 구축 필요
- **네트워크**는 창의인재와 인프라 구축을 통해서 콘텐츠산업의 뿌리가 형성되면 부천만의 콘텐츠 중심으로 융합 가치사슬을 형성하는 협력의 장 필요
- 콘텐츠와 산업이 융합할 수 있는 기업, 기관 등의 협력 네트워킹으로 페스티벌이나 3대국제축제, 부천콘텐츠데이를 통해서 정보 공유가 확산 될 수 있는 행사 구축

□ **CT(문화기술)벨리 구축 - 영상문화산업단지와 종합운동장, 길주로 중심축**

- 부천지역 거점 구축인 길주로 축(지하철 7호선)을 중심으로 서울과 인천을 잇는 **문화기술(CT)산업 메카**로 집적화하여 영상문화산업단지 內 공간에 교육·창작·창업·인큐베이팅 등 종합적 기능을 수행하는 집적시설인 'XR 융합센터'와 글로벌콘텐츠, 정보통신기술 및 Biotechnology 시장 선점을 위한 관련 기업 유치공간을 '부천콘텐츠테크노파크'에 추진 필요
- 만화영상진흥원과 경기콘텐츠진흥원의 콘텐츠 기반으로 신중동역~상동역 구간에 문화를 향유하고 재생산하는 서부 수도권의 명소로 육성하여 단계별 역할 강화를 통해 부천지역의 콘텐츠 총괄 수행 필요
- 길주로 축의 공간 인프라를 물리적 공간과 온라인 공간으로 나눠 미래의 먹거리 산업인 실감형콘텐츠 개발이 중요, AR/VR 기반의 실감형 만화전시를 비롯해 온라인에서도 즐길 수 있는 온라인 공간 콘텐츠 개발 요구
- 영상문화산업단지는 융·복합 산업의 메카로 조성될 것으로 계획 중에 있음. 문화콘텐츠산업의 산업·상업·주거 등이 입주하여 기획, 제작, 전시, 향유 등 문화콘텐츠산업의 모든 것이 이루어질 수 있는 복합문화공간으로 실감 콘텐츠의 메카로 집적화 할 수 있도록 조성 확대 필요

□ 문화산업 확산을 위해 인력양성, 인프라 및 시설 확충, 문화교류 활성화 필요

<그림 67> 부천 '문화산업 확산'을 위한 단계별 산업 추진계획



- 문화산업 전반적 변화에 대응하기 위해 글로벌 경쟁력을 근본적으로 강화해야 한다는 요구가 증가. 부천시의 만화, 애니, 웹툰 등 콘텐츠 기반을 창의인재 양성으로 기능 강화 필요
- 플랫폼과 모바일 기반으로 문화·관광 소비패턴이 급속하게 변화하는 환경. 문화·관광 콘텐츠와 유통 구조 혁신, 기존 부천시 산업 구조에서 스타트업이 활발하게 시장에 진입할 수 있도록 인프라 확장 혁신 기반 구축
- 부천 콘텐츠 IP 기반으로 시 기관 협력 강화. 교류 확대를 통한 플랫폼 구축 및 축제, 페스티벌 활성화
- 사업화 인프라 확장으로 남양주 종합촬영소에서 폐쇄된 폴리스튜디오를 영상콘텐츠 집적시설인 부천콘텐츠센터에 설치하여 영상문화산업 활성화 추진 발전방안 필요. 영상콘텐츠 중심의 인프라 시설을 구축하여 기획, 제작, 녹음, 향유를 할 수 있는 뮤직플랫폼을 건립 활성화 추진
- 다양한 콘텐츠로 문화 네트워크를 활성화하려면 부천시 음악 산업 기반 강화를 유지하기 위해 부천콘텐츠센터가 영상문화산업단지 내로 합류 인프라 구축, 부천의 만화, 애니 등 뒷받침하는 콘텐츠 확대 필요

- 문화콘텐츠 교류는 플랫폼 중심의 기업협력이 매우 중요하고, 장기적 협력 확대를 위해서는 크리에이터의 역할 중요. 창의적 혁신 인재양성을 통해 산업의 역량 강화

#### □ 신시장 창출 및 문화기술 현안 해결을 위해 대형 프로젝트 추진 필요

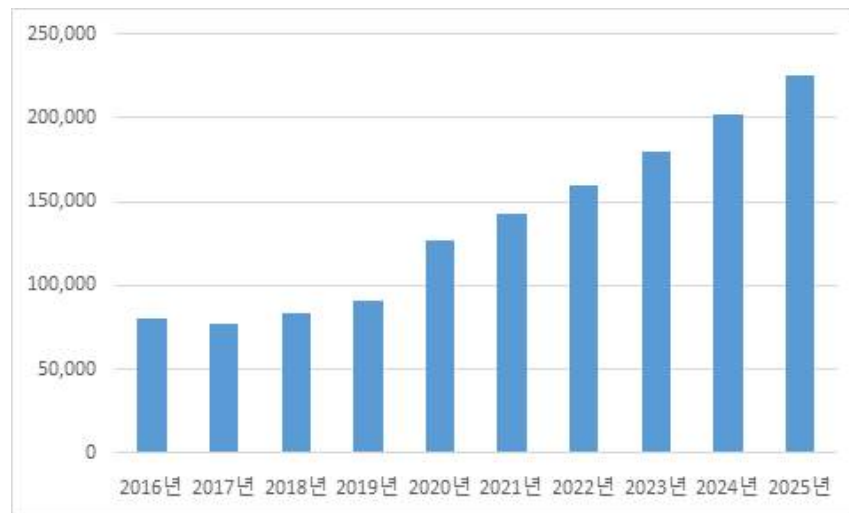
- 만화산업은 2000년대 디지털 이미지와 인터넷 문화의 확산 속에서 위기. 스캔만화의 공유 확대. 기존의 출판 및 대여점 유통시스템이 붕괴하였고 잡지시장이 위축 되면서 작가들은 작품연재 기회 없음. 하지만 인터넷 공간에서 공유 문화를 토대로 웹툰이라는 새로운 만화형식이 실험되기 시작. 이제 글로벌 시장으로 웹툰 플랫폼을 구축하여 기술로 진출하는 단계적 성장 필요
- 문화산업은 궁극적으로 IP 비즈니스로 진화. 웹툰의 진출은 개별 작품의 진출이 끝이 아닌 IP 진출을 토대로 다양한 2차 콘텐츠로 변화의 토대 마련 필요
- 신시장 창출이 가능한 VR, AR 등의 기술이 대표적인 뉴콘텐츠의 기반과 IP 확장형 비즈니스 구축
  - VR, AR산업은 특히 향후 성장성이 높을 것으로 예상되나 해당 기술 및 플랫폼 기업의 투자 및 기술 혁신 둔화로 인해 콘텐츠 기업들의 부담이 높아짐. 따라서 적극적으로 관련 지원 사업을 확대, 해당 산업에 투자를 지속인 강화 필요
  - IP 비즈니스의 핵심 전략은 팬덤 활성화 전략, 멀티 플랫폼을 통한 콘텐츠 연계 전략, 적극적인 라이선싱을 통한 ‘굿즈’(Consumer Products)활성화 전략 필요
  - 다양한 미디어 플랫폼 콘텐츠를 제작 유통 할 수 있는 인프라와 라이선싱을 통한 사업 다각화 역량 필요

#### □ 부천시 콘텐츠산업 유관기관과의 협력체계 구축 및 산업 생태계 확립

- 세분되어있는 소관과 및 한국만화영상진흥원, 경기콘텐츠진흥원, 부천문화재단 등 전담기관의 협의·조정을 위한 사전협의 조직 마련 필요
  - 이종 산업 간 협력체계 정립하고, 중복성이 있는 세부사업을 조정 협력체계 구축

- 부천시 콘텐츠산업 미래 발전적인 포럼, 세미나 등 구성원들 활발한 교류와 네트워크 형성 발전 장안 모색 필요
- 자본시장 중심의 투자 확대를 위해 산업 생태계의 균형적인 발전 및 기반이 되어 줄 제도 혁신 병행 필요
- 콘텐츠 중심의 문화기술을 핵심적으로 다루는 문화체육관광부의 예산 규모는 약 0.4% 수준. 4차산업혁명으로 인한 기술 환경 변화에 능동적으로 대응하기 위해서는 적극적인 문화기술 및 콘텐츠 투자를 통한 혁신기반 마련 필요
- 부천시는 문화 및 관광산업 예산에 꾸준한 지원 마련. 2021년~2025년 5개년 문화관광 사업추진을 위해 1백만㎡ 면적에 8천억 원의 예산을 투입. 문화콘텐츠 산업 중심 도시로의 도약 추진  
(2021년부터는 2016년~2020년 연평균 증가율 12.19% 반영하여 추산)

<그림 68> 부천시 문화관광 예산 현황 및 추정



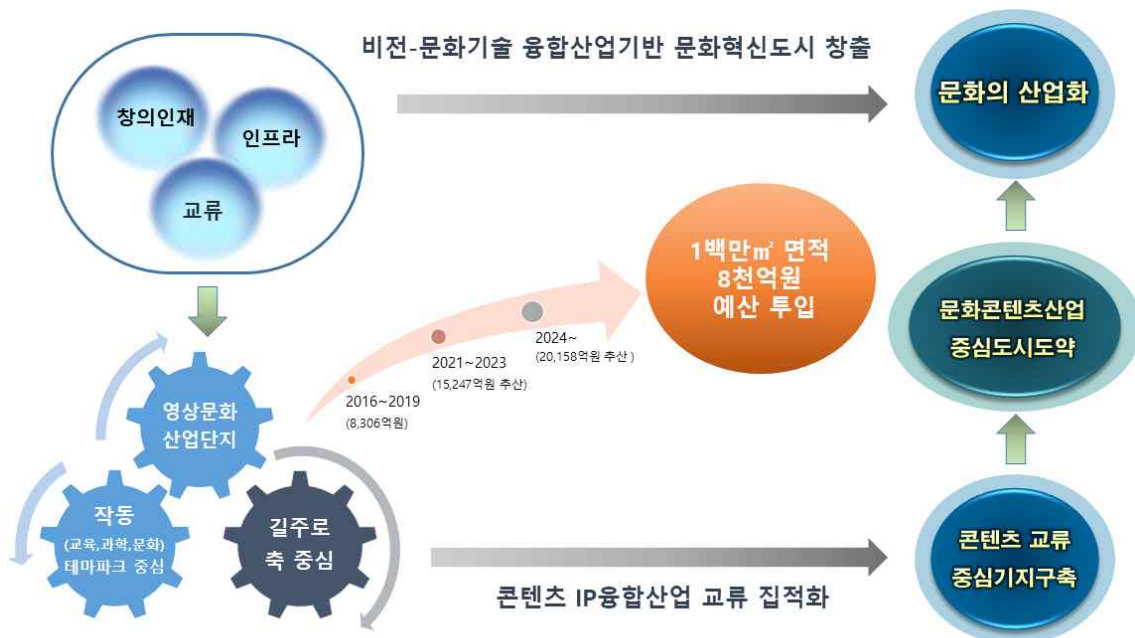
자료: 2020년 부천시 재정공시(예산) p9. 참고

- 부천시의 문화지원 정책을 통해 산업 생태계인 스타트업 성장 도모. 스타트업(인큐베이터, 액셀러레이터, 벤처캐피탈, 기업, 대학, 연구기관, 정부 포함) 생존을 위해 단계별 자금 조달 필요
- 스타트업 생태계 안에서 각 요소들이 서로 유기적으로 작동할 때 생태계 참여자 모두가 혁신의 이익을 누림

## □ 부천시 문화콘텐츠산업 정책 방향

- 부천영상문화산업단지 개발과 길주로 축 개발로 만화, 애니, 웹툰, 영화, 음악의 핵심적인 콘텐츠 중심으로 기존 인력의 기술 대체 정도를 진단하고 문화산업 구조의 변화 속에서 신규 인력에 대한 수요전망이 필요
- 문화콘텐츠산업과 기술이 융합하는 영역에서 향후 기술 혁신에 따라 문화 소비의 시차 감소, 증강현실 등 경험의 폭이 확대될 것으로 전망
- 문화콘텐츠 핵심은 초지능화, 초연결화로 대표되는 기술 변화. 이미 문화·관광 영역에서 플랫폼 기업, 공유경제, AR/VR을 활용한 증강현실 등 다양한 시도가 이루어지고 있으며, 문화·관광산업 구조를 변화시킴. 이러한 환경 변화에 부천시가 선제 대응을 위해서는 창의전문 인력육성, 창업지원, 선순환 생태계 구축, 문화교류 시장의 외연 확대 등 문화·관광산업의 혁신성장을 위한 종합적인 접근이 필요

<그림 69> 부천시 문화콘텐츠산업 정책 방향





## 2. 추진로드맵

### □ 핵심 창의인재 양성 시스템구축

핵심전략	추진전략방안		세부사업도출	제언(추진)과제	조성		추진		확장
					2021-2022		2023-2024		2025-
핵심 창의인재 양성 시스템 구축	문화산업핵심인력양성	경력개발체계고도화	뉴크리에이티브	콘텐츠 창작·기획/ 컨설팅 진행	●	●	●	●	●
				웹툰융합센터 및 예술인 주택건립	●	●			
			더블 멘토링 및 우수프로젝트 후속지원	콘텐츠 상품화/ 프로젝트 플랫폼화		●	●	●	●
				플랫폼 기관 운영위원회		●	●	●	●
		콘텐츠산업교육과정확대	IC-PBL 산학협력	부천시 내 관내 대학 연계	●	●	●	●	●
				IC-PBL+유기적 시스템 구축	●	●	●	●	●
			만화·애니·웹툰 크로스오버교육	콘텐츠 크로스기획 창작 아카데미		●	●	●	●
				현장 창작자 실감형콘텐츠 전환교육		●	●	●	●
				콘텐츠 현업인력 콜라보레이션 교육			●	●	●
				K-COMICS 고도화	●	●	●	●	●
			콘텐츠 비교과 과정 도입	콘텐츠 비즈니스 스쿨			●	●	●
				콘텐츠 지식재산 비즈니스 아카데미			●	●	●
	IP융합창의인재양성	IP융·복합 교육과정 도입	콘텐츠 IP기반 전공트랙 도입	콘텐츠 원캠퍼스 IP 비즈니스 과정	●	●	●	●	●
				멀티 장르 R&D 구축		●	●	●	●
			슈퍼IP 융·복합 프로젝트	영화화 IP 라인업 구축		●	●	●	●
				BCA(Bucheon Creative Academy)설립			●	●	●
				콘텐츠 다중활용 전문가	●	●	●	●	●
			캐릭터 데이터베이스 구축	만화·애니축제 관련 캐릭터 확보					●
				캐릭터IP 전문 비즈니스					●
				캐릭터 라이선스 사업					●
		콘텐츠 융합기반 조성	스타트업 창업지원	멀티유즈(MU)콘텐츠 랩	●	●	●	●	●
				원스톱 서비스	●	●	●	●	●
				공동창작지원		●	●	●	●
			공동 커뮤니티 활성화	콘텐츠 커뮤니티 조성	●	●	●	●	●
				부천콘텐츠테크노파크 조성	●	●	●	●	●
				작동군부대 교육과학문화 테마파크 조성	●	●	●	●	●
				아트벙커B39 고도화	●				
			클러스터 운영조직 구성	교육대상·역량 유형별 인재양성 조직화			●	●	●
				협력대상 관리			●	●	●

□ 콘텐츠 유·무형 인프라 구축

핵심전략	추진전략방안	세부사업도출	제안(추진)과제	조성		추진		확장
				2021-2022		2023-2024		2025~
콘텐츠 유·무형 인프라 구축	공간 인프라 구축	영상문화 산업단지 허브화	부천 SuperVR개발/ VR,AR기술매칭	●	●	●	●	●
			VR전용게임	●	●	●	●	●
			홀로그램 전시회			●	●	●
			IP+VR 교육용 콘텐츠			●	●	●
			스토리+MR프로젝트	●	●	●	●	●
			XR 융합센터 건립	●	●	●	●	●
			XR-LAB 운영	●	●	●	●	●
		부천영상문화산업 페스티벌	콘텐츠+콘텐츠/ 기업+기업		●	●		
			콘텐츠+기업/ 브랜드 부천			●	●	●
			국립영화박물관 유치	●	●	●	●	●
		스토리텔링 아카데미 융합	스토리텔링 아카데미	●	●	●	●	●
			괴담아카데미 운영	●	●	●	●	●
			스토리텔링센터 건립	●	●	●	●	●
			트랜스미디어 융·복합연구			●	●	●
	길주로연계 네트워크 구축	사이버 판타지아 플랫폼	부천 온라인 콘텐츠	●	●			
			사이버 뮤지엄		●	●		
			콘텐츠 리소스 쇼핑몰			●	●	●
		길주로 거리축제	부천판타스틱콘텐츠엑스포	●	●	●	●	●
			영화거리 조성	●	●	●	●	●
		음악영상 산업연계	문화예술회관 건립	●	●			
			폴리스튜디오 유치	●				
			음악창작소 조성	●	●			
	재정지원 시스템 구축	콘텐츠 전문 액셀러레이터육성	스타트업 액셀러레이터 육성	●	●	●	●	●
			문화콘텐츠 재정지원 플랫폼 구축	●	●	●	●	●
		전문적 재정 확보, 지원 순환시스템구축	문화콘텐츠펀드	●	●	●	●	●
			문화강소펀드	●	●	●	●	●
		콘텐츠 맞춤형 융자지원 조성	콘텐츠 맞춤형 융자지원 조성	●	●	●	●	●
		지원사업 강화	콘텐츠 펀드 조성	●	●	●	●	●
			콘텐츠 생태계 조성		●	●	●	●
			콘텐츠 기업보증확대				●	●

□ 문화산업 교류의 장 구축

핵심전략	추진전략방안		세부사업도출	제언(추진)과제	조성		추진		확장
					2021-2022		2023-2024		2025-
문화산업 교류의 장	산업 교류 이벤트 활성화	공동 프로젝트 강화	기획·창작 워크숍	콘텐츠 마케팅 써밋 (Contents Marketing Summit)	●	●	●	●	●
			부천 기업·기관 협력네트워킹	콘텐츠 City 프로젝트		●	●	●	●
			프로젝트 공유 상설전시	콘텐츠 상설전시			●	●	●
		정보공유 확산시스템 구축	부천콘텐츠데이	콘텐츠 큐레이션	●	●	●	●	●
				B2B마켓 교류	●	●	●	●	●
			시장성 검증 자문위원회	성과평가위원회			●	●	●
			부천국제축제 교류영역확장	다양한 주제포럼		●	●	●	●
				영상위원회		●	●	●	●
				국제미팅프로그램		●	●	●	●
				기관 파트너십			●	●	●
				운영프로그램 확장				●	●
	산업 연계 체계 정비	네트워크 조직활성화	성과, 인재 정보 공유 플랫폼	온라인 플랫폼		●			
				경력인증제도		●	●		
				오프라인 네트워킹		●	●	●	●
		기업 네트워크 센터	기업 네트워크 센터	콘텐츠기업협의단		●	●		
				문화콘텐츠 유통플랫폼 구축	●	●	●	●	●
			조직 컨트롤타워 구성	조직 컨트롤타워 구성	●	●			
		순환시스템 구축	콘텐츠 공정센터 운영	부천문화산업의 공정한 유통환경 조성센터		●	●	●	●
			성과지표(KCI) 개발팀 구성	성과 지표 개발		●	●		
			콘텐츠 성과관리 및 모니터링 체계 개발	콘텐츠 제작지원 사업 사업별 성과 목표 및 성과 지표 설정		●	●	●	●