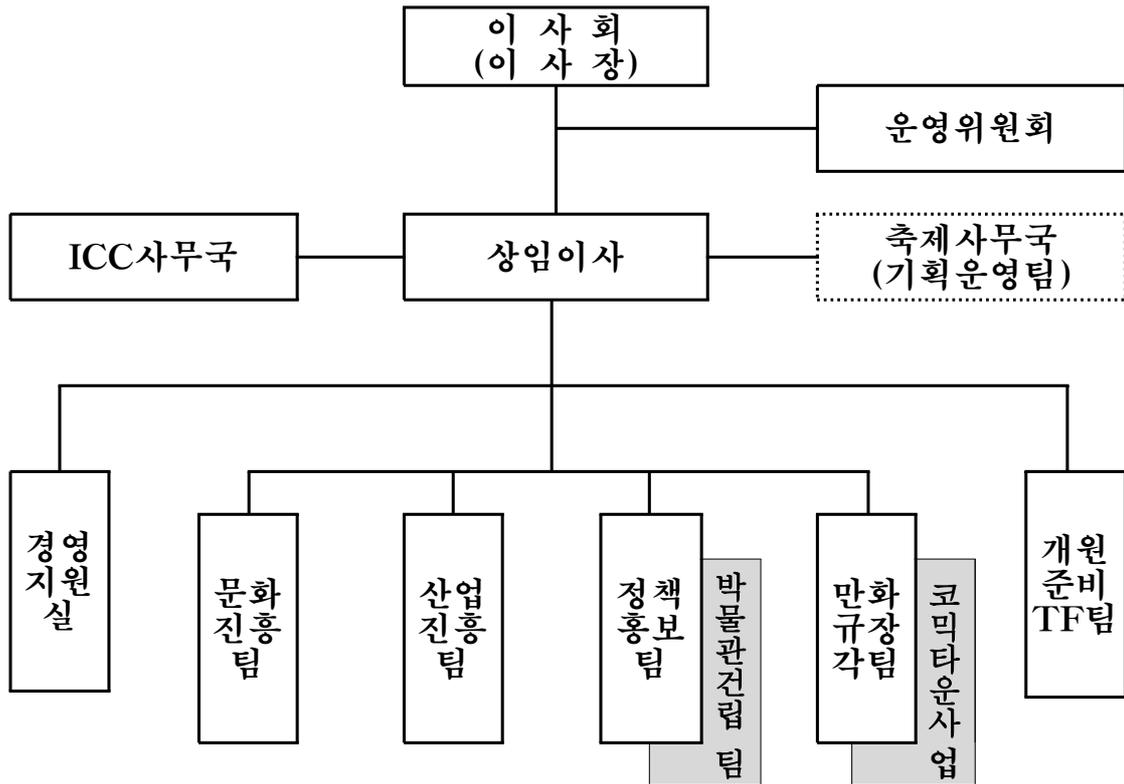


(재)부천만화정보센터

일 반 현 황

□ 조 직 (2국/ 1실/ 4팀/1TF팀)

(2009. 1. 19. 현재)



□ 인 원 : 33/ 31명 (정원/ 현원)

(단위 : 명)

구 분	계	상임이사 (1급)	실(본부)장 (2급)	팀 장 (3급)	팀 원 (4~5급)	고용직
계	33 / 31	1 / 1	2 / 1	6 / 6	18 / 17	6 / 6
일 반 직	21 / 21	1 / 1	1 / 1	4 / 4	15 / 15	-
계 약 직	6 / 4	-	1 / 0	2 / 2	3 / 2	-
고 용 직	6 / 6	-	-	-	-	6 / 6

□ 예산현황

(단위 : 천원)

구분		계	국비	도비	시비	자부담 (잉여금)
2008년도	금액	2,814,741	360,000	320,000	1,874,741	260,000
	비율	100%	12.8%	11.4%	66.6%	9.2%
2009년도	금액	3,467,998	650,000	260,000	2,264,798	293,200
	비율	100%	18.7%	7.5%	65.3%	8.5%
증감액		653,257	290,000	△60,000	390,057	33,200

□ 시설 현황

시 설 명	위 치	면 적	주 요 시 설
만화도서관 	부천시 원미구 도당동 132 (북부도서관 3층)	965㎡(292평) - 열람공간 140평	일반열람실, 영상열람실, 아동열람실, 자료정리실, 보존실, 만화인사랑방
만화박물관 	부천시 원미구 춘의동 8 (부천종합운동장내)	박물관 1,633㎡(495평) 사무국 219㎡(66평)	자료관, 전시관, 상영관, 열람실, 체험교육실, 판 매숍, 보존서고, 회의실
만화산업지원관 	부천시 원미구 원미동 87-2 (원미구청 앞)	2,780㎡(841평)	창작지원실, 기업지원실, 만화교육실, 비즈니스 상담실
국제만화가대회 본부 	부천시 원미구 춘의동 8 (부천종합운동장내)	사무국 40㎡(10평)	ICC 본부업무 사무실. 중국어, 일어, 영어, 불 어권 담당 사무원 근무.

□ 시설운영현황

○ 만화박물관

- 관람실적

(단위 : 명)

일 평균 관람인원	전 체 관람인원	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반	무료관람
293	89,207	48,396	4,649	7,881	23,389	4,892

- 관람수입

(단위 : 천원)

일 평균 관람수입	전 체 관람수입	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반
382	116,138	52,269	7,055	21,690	35,124

- 희귀자료 보유현황(누적)

(단위 : 점)

합 계	만화원화	희귀도서	기타 작가소장품 등
5,184	408	4,466	310

○ 만화도서관

- 이용실적

(단위 : 명)

일 평균 이용인원	전 체 이용인원	일반열람실	아동열람실	전문자료실	영상열람실
188	56,787	19,656	20,256	8,471	8,404

- 보유도서 현황 (누적)

(단위 : 권)

합계	국내자료				해외자료			
	소계	만화 도서	만화 자료	영상 자료	소계	만화 도서	만화 자료	영상 자료
221,611	210,617	181,187	26,120	3,310	10,994	8,700	2,081	213

○ 만화산업지원관

합 계	창작지원실	입주기업체
32개팀(사) 151명	22개팀 90명	10개사 61명

□ 한국만화영상진흥원



- 위치 : 부천시 원미구 상동 529-2번지 (부천영상문화단지 내)
- 면적 : 건축연면적 23,762㎡(7,188평) / 대지면적 26,541㎡(8,027평)
- 주요시설
 - <만화의 전당> : 만화박물관, 만화도서관, 애니메이션 전용극장, 만화서점, 카페테리아
 - <창작 비즈니스센터> : 기업실, 작가창작실, 단체 사무실, 교육 시설, 식당, 비즈니스 홀
- 개원시기 : **2009. 9월**

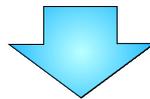
재단 목표와 전략과제

비전

한국만화콘텐츠 산업의 중심기지

사업환경

- 만화원작활용사례 증가에 따라 만화의 OSMU 가능성 확대
- 문화산업진흥지구 지정으로 부천만화영상산업 혁신 클러스터 조성전략 국가적 신인도 격상
- 2차 만화산업진흥중장기계획발표로 정부의 육성의지 확인



전략과제

① 만화문화의 중심 “한국만화영상진흥원” 개원

- 진흥원 개원에 따른 법제제정 및 운영방안 수립
- 진흥원 정책개발 및 경영시스템 혁신·구축
- 우수만화콘텐츠 업체·작가 및 만화단체 유치
- 한국만화영상진흥원 개원홍보 및 비전 선포

② 우수만화 창작 역량 강화

- 만화산업투자재원 확보의 다변화 추진
- 우수만화창작사업 강화
- 한국만화미래를 위한 전문인력 양성 교육프로그램 개발
- 뉴미디어 융합 콘텐츠 제작
- 인재발굴 및 우수작품선정 시상제

③ 해외시장 개척과 글로벌 네트워크 구축

- 해외시장 개척을 통한 만화콘텐츠 교류 활성화
- 국제만화도서전·축제 참가 및 단체교류 활성화
- 국제만화가대회(ICC) 사무국 위상 및 기능 강화

④ 만화문화산업 리소스(Resource) 기반조성 강화

- 만화도시의 미래 - 만화박물관 운영
- 체험과 이야기가 있는 만화도서관 운영
- 만화규장각 콘텐츠 고품격화 및 만화원고보관 활용센터 기반조성
- 2009 부천국제만화축제 국제적 위상 및 지역브랜드 강화

전략과제 1.

한국만화의 중심 “한국만화영상진흥원” 개원

1-1. ‘진흥원’ 개원에 따른 체제 개편 및 운영방안 수립

- 한국만화산업 중추기관으로서의 위상에 걸 맞는 법제 제정과 경영체제 구축
- ‘진흥원’ 개원 및 조기안정을 위한 조직기강 확립, 성공적인 업체·작가 유치, 시설의 운영안정 등 철저한 사전 반복점검 추진

□ 사업개요

- ‘진흥원’ 개원 준비 및 업체·작가 유치 전담 TFT 구성 운영
- 진흥원의 법·제도적 위상 정립 및 조례, 정관 등 제 규정 정비
- ‘진흥원’ 경영시스템(이사회, 직제 등)구축 및 시설운영 방안 수립

□ 추진계획

- ‘진흥원’ 개원 준비 전담팀(TFT) 구성 운영 — 09. 1월 중
 - 전담팀 구성 : 인력 8명(충원 3, 자체 2, 시 지원 1, 외부 자문 2)
- 진흥원의 안정적 재원확보를 위한 법적 위상 정립 방안 추진
 - 국, 도비 보조기관 법제화 추진 → 국·도비 지원근거 마련
 - 현 콘텐츠산업진흥법 제정(안)에 국비 지원근거 조항삽입 추진
 - 경기도 문화콘텐츠산업 진흥조례(안)에 도비 지원근거 조항삽입
 - ※ 2009, 1월중 ‘진흥원’의 법제도적 위상 확대 연구보고서 발간 예정
- 진흥원의 경쟁력 강화를 위한 법제정비 및 조직 재구성 추진
 - 산업진흥기관으로서 경쟁력 확보를 위한 제 규정 개정 및 신설, 직제 개편, 능력 위주의 인력 재정비, 팀제에서 대과제로 전환
 - 성과 지향의 전문 경영체제 확립 → 자생력 향상을 위한 경영기반 구축
- 격조 높고 차별화된 만화테마 복합 문화공간 조성 및 운영
 - “만화의 전당(만화 뮤지엄)” 및 부대시설별 운영 계획 수립 운영
 - “창작 비즈니스센터(산업관)” 및 내 외부 공간운영·관리계획 수립

1-2. 진흥원 정책 개발 및 경영시스템 혁신·구축

- 경쟁력 있는 업체와 작가를 유치하기 위한 전략개발과 더불어 우선적으로 진흥원 개원 준비에 필요한 역점 시책 개발
- 글로벌 시장 수요에 대응할 킬러만화콘텐츠 제작을 주도하고 이를 MSMU할 비즈니스 능력과 만화의 문화적 산업적 가치를 제고시킬 수 있는 혁신적인 경영조직 시스템 구축

□ 사업개요

- 진흥원 개원에 최우선으로 요구되는 역점 정책 개발
- 조직 전체를 비영리 공익기관이라는 수동적 조직문화에서 자생력을 추구하는 성과 중심의 경영문화 도입
- 경영혁신 및 재정 안정을 위한 경영마인드 함양
- 사업비 : 11,000천원

□ 추진계획

- 진흥원 개원 준비 및 중장기 정책추진 학습 워크숍 개최 -1월중
- 만화영상진흥원 경영효율 증대 정책개발 및 정책세미나 개최
 - 우수기업 및 작가유치, 지원프로그램 연구 개발
 - 비전 2013 재단 중장기 정책 자료집 발간
 - 경기도 문화콘텐츠 진흥기관과 연계 추진방안 강구
 - GDCA와 협업 네트워크 방안 강구 (워크숍 등)
 - 지역방송 (OBS, CJ케이블 방송) 시민서비스 제공 협력체계 구축 방안
- 혁신적인 조직체계 개편에 따른 성과시스템 구축
 - 성과관리 시스템 구축 - 객관적 성과평가지표 개발 적용, 연봉 기준
- 조직 구성원의 의식개혁 및 자질과 전문성 향상 추진
 - 전문성 향상을 위한 학습기회 확대 및 직무연찬 소요예산 지원
- 수익모델 개발 등 경영혁신 도모
 - 경영의 핵심 사업부분을 제외한 과감한 아웃소싱 전략으로 효율 경영 추진
 - 투자관리 및 마케팅 전담 시스템 구축
 - 시설과 공간별 홍보가치 및 이미지를 활용한 글로벌 파트너 선정

1-3. 우수 만화콘텐츠 업체·작가 및 만화단체 유치

- 뉴미디어 시장 환경의 변화에 맞춰 만화 원작산업의 가치를 확대하고, 고부가가치 창출을 위해 글로벌 만화콘텐츠 생산을 위한 우수 기업 및 작가 유치

□ 사업개요

- 입주자 모집 및 유치 전략개발 전담팀(TFT) 운영
- '진흥원'내 우수업체 및 작가 유치를 위한 전략 개발
- 입주자를 위한 저렴한 공간제공과 공용장비·비즈니스 시설 지원
- 사업비 : 200,000천원(추경)

□ 추진계획

- 입주자 모집과 유치전담 TFT 운영 (09. 1 ~9월)
 - 홍보물 제작 : 카달로그 등 인쇄물 제작 (2009. 3월한)
 - 입주모집 광고 : 주요 일간지 및 인터넷 광고 등 (2009. 4월한)
 - 입주 설명회 개최 - 비전 선포식과 병행 추진 (2009. 4월)
 - 우선 입주대상 선도업체 및 유명 작가 유치 활동(2009. 2~6월한)
 - 만화콘텐츠산업 우수업체 및 작가 유치를 위한 전략 개발
 - 우수 프로젝트 위주 지원시책/ 금융 인프라 지원/ 투자펀드 및 민간 자본유치 우선대상/ 인력양성 교육프로그램 지원/ 인재지원 프로그램(인턴쉽) 우선 적용 /저렴한 시설임대 및 장비 사용/ 우수프로젝트 참여 매칭펀드 비율 하향 적용 / 마케팅 및 수출 지원
 - 업체 : 만화산업클러스터 관련 사업을 정책적 유치 대상으로 함
우수만화콘텐츠 관련 업체 우선 대상(만화제작, 애니메이션제작, 모바일, 게임 만화캐릭터, 만화원작드라마, 영화제작사 등)
 - 작가 : 서사만화 기획공모 선정 작가, 중견작가로 선정된 작가군 확보
- ※ 글로벌 콘텐츠 제작을 위한 해외(외국) 기업 및 작가 유치

- 정책 : 시(市) 지원정책 및 진흥원 지원프로그램 마련 (2009. 2월 한)
- 시설환경 : 공용장비, 교육, 회의, 영상, 비즈니스, 휴게 시설등 설치 완비

○ 모집 규모

구 분	면 적	작가실	기업실	비고
만화산업지원관 (원미동)	2,796㎡	22개실	13개실	기 조성
만화영상진흥원	4,333㎡	17개실	21개실	예정

○ 모집 대상 및 시기 (평가 및 심사의 의해 입주결정)

구 분	모집공간	모집 대상	모집시기
만화산업지원관 (원미동)	작가실	신인 및 일반작가 등(심사에 의한)	2009. 2 ~ 4
	기업실	만화관련 콘텐츠 기업(평가에 의한)	
만화영상진흥원	작가실	유명작가, OSMU 프로젝트 및 기획연재 작가 등	2009. 3 ~ 9
	기업실	만화 원천 콘텐츠를 중심으로 하는 제작 및 2차 산업 업체(융합 프로젝트 수행 가능 기업)	
	만화단체	한국만화가협회, 우리만화연대 등 3개 단체	

○ 저렴한 임대료 및 관리비 적극 추진

- 관련 법률(공유재산 및 물품 관리법, 부천시 공유재산관리 조례 등)검토

※ 현재 제정 중인 “콘텐츠산업진흥법”을 근거로 한 부천시 공유재산관리조례 개정

콘텐츠산업진흥법 제정안 제22조 4항 “정부는 문화콘텐츠진흥원의 설립·시설 및 운영 등에 필요한 경비를 예산의 범위 안에서 출연할 수 있으며, 필요한 국유재산을 무상으로 대부할 수 있다”

참조

1-4. 한국만화영상진흥원 개원 홍보 및 비전 선포

- 한국만화산업의 허브이며, 국민적 만화문화체험의 명소가 될 한국만화영상진흥원의 개관을 홍보하고 위상을 정립함과 동시에 비전을 선포하여 침체된 만화계에 활력을 불어 넣고자 함.

□ 사업개요

- 한국만화영상진흥원 개원 사전 홍보전략 수립 및 실행
- 의미 있고 결연한 '진흥원' 비전 선포식 개최
- '한국만화영상진흥원' 개원 행사 개최 (BICOF 동시개최)
- 사업비 : 231,600천원(본예산 127,600천원, 추경 104,000천원)

□ 추진계획

- 효과적인 한국만화영상진흥원 개원 홍보전략 수립 및 실행
 - 언론 홍보 전략 개발 - 방송사 및 언론사 연계 이슈화 홍보
 - 매체 광고 - 인터넷 포털사이트, TV, 라디오, 신문 등에 광고
 - 신문사 및 포털사이트와 함께하는 만화캠페인
 - 진흥원 홍보영상물 및 인쇄물 제작
 - 진흥원 캐릭터 개발로 진흥원 이미지 강화
 - 만화계 소식, 산업정보, 진흥원 주요시책 등을 전달하는 기관지 '만화정보 코믹타운' 발행
- 진흥원 비전 선포식 개최 : 2009. 4월
 - 진흥원 이념과 비전, 중점전략과제 및 주요 단위사업 등 발표
 - 진흥원의 새로운 위상과 가치를 드높이는 CI의 발표
 - 진흥원 발전방향 학술 세미나(또는 초청 강연회) 개최
- '한국만화영상진흥원' 개원행사 개최 : 2009. 9월
 - 한국만화영상진흥원 개원의 대외홍보 극대화를 위해 '부천국제만화축제, 한국만화100주년 기념전시'와 동시 개최

전략과제 2.

우수만화 창작역량 강화

2-1. 만화산업투자재원 확보운영다각화 추진

- 한국만화영상진흥원의 재정책충과 만화콘텐츠산업 투자환경 조성

□ 사업개요

- 공동제작·공동투자 방식의 프로젝트 파이낸싱 체계 확대 운영
- 정부(문화부) 문화예산 유치 확대
- 재원운영 최적화 및 사업구조 개선 방안 수립
- 부천시 만화산업육성의 선순환 구조를 위한 Seed Capital 확보 방안 추진

□ 추진계획

- 공동제작·공동투자 방식의 협력체계 확대 운영
 - 기획, 제작, 유통의 사업프로세스에서 외부 집단과의 재정(역할) 분담 노력 경주
 - 성과 지향의 안정적 사업 시스템 구축과 예산운영의 효율성을 극대화하기 위해 사업영역 및 사업다각화(연대, 공동마케팅 등) 추진 확대
- 정부 문화예산 유치 확대
 - 문화부 만화산업 발전계획의 정책기조에 부합한 맞춤형 프로젝트 개발
 - 1팀 1프로젝트 개발 전담제 실시
 - 내·외부 결합형 비정기 정책개발팀 운영지원
 - ※ 재원유치 대상기관 : 문화예술교육진흥원, 문화예술위원회, 한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회, 경기디지털콘텐츠진흥원, 한국국제교류재단 등
- 재원운영 최적화 및 사업구조 개선 방안 수립
 - 예산운영의 낭비 요인 탐색·제거 (예: 전시, 인쇄물, 원고료, 기간제 인건비)
 - 사업별 유사(기능, 프로세스)형태의 조정과 통합으로 재정운영의 최적화 도모
- 부천 만화콘텐츠산업육성 투자재원(Investment Fund) 확보 방안 추진
 - 만화프로젝트 제작·투자 활성화 및 우수 기업유치와 육성에 필요한 안정적 파이낸싱(Financing) 체계의 근간이 필요
 - 투자조합 결성, 진흥기금 등 재원 조성 정책개발과 여건조성 추진
 - 문화부 만화투자기금(2010 이후 신설예정) 유치 노력 병행

2-2. 우수만화창작사업 강화

- 온·오프 환경에 최적화된 우수만화콘텐츠의 생산과 유통 촉진

□ 사업개요

- 인터넷 환경에 최적화된 기획창작만화 생산·유통
- 경기도 문화원형 소재의 장편 서사만화 생산·유통
- 우수만화스토리 발굴 및 인터넷 만화유통 플랫폼 '코믹타운'사이트 개편
- 사업비 : 390,000천원

□ 추진계획

- 인터넷 중심 기획창작만화 프로젝트 제작
 - 웹에 연재할 목적으로 창작된 만화 작품 및 만화 프로젝트 제작 (총13편)
 - 다양한 문화콘텐츠 상품으로 추가 개발 될 수 있도록 재단이 저작권 관리
- 경기문화원형소재 장편 서사만화 개발
 - 설화, 전설, 민속 등 경기도 기반 스토리만화 발굴 및 제작 (1편)
 - 역사 사적지 문화탐방 추진. 개발작품 코믹타운 사이트 온라인 연재
- 우수만화스토리 발굴 및 사전기획만화(파일럿창작만화) 연계 프로모션 추진
 - 만화스토리공모전 개최. 7편 내외의 만화 창작 소재 개발 및 파일럿 만화작품 개발
- 인터넷만화 유통플랫폼 <코믹타운> 사이트 개편
 - 기획창작만화, 경기문화원형 장편 만화 등 개발된 콘텐츠의 관리 기능 강화
 - 저작물 관리시스템과 저작권 거래 프로모션 사이트로서 기능 재정립
- 인터넷 만화콘텐츠 유통배급사와의 전략적 파트너십 구축
 - 개발·제작된 만화콘텐츠의 웹프로모션과 마케팅을 전담할 협력 체계 구축
 - 포털 등 인터넷 만화의 소비 영향력이 큰 매체와 전략적 유통제휴 추진
- 웹기반 디지털만화콘텐츠 제작 활성화를 위한 관련예산 유치 노력
 - 재단서 개발한 작품을 대상으로 문화부 사업인 <창작만화 발굴 및 지원사업>, <글로벌 만화기획 프로젝트>, <사전 기획만화 프로젝트> 등에 응모하여 2차 사업화 추진

2-3. 한국만화미래를 위한 전문인력양성 교육프로그램 개발

- 디지털 기술의 발전과 만화 환경변화에 맞는 젊은 만화창작 인재를 발굴, 집중 육성하여 향후 만화산업의 역량 있는 작가 양성
- 21세기 만화 콘텐츠 산업현장에서 요구되는 실천적 실무 능력을 갖춘 스페셜 리스트 배출을 위한 만화아카데미 교육프로그램 개발

2-3-1. 전문 만화창작자 양성 프로그램 개발

□ 사업개요

- 전문 만화창작자 양성프로그램(가칭,관제학사 프로그램) 개발
- 대학 만화학과 졸업자 등 대상 인력 발굴(소수 선발 원칙)
- 진흥원 내 교육시설 준비 및 대상자 선발
- 사업비 : 250,000천원 (추경)

□ 추진계획

- 기존 산업별 전문가 과정 교육프로그램 기초 자료조사(09. 1월한)
- 교육공간 및 교육장비 현황조사(소요예산 조사 포함, 09. 1월한)
- 관제학사제도 중장기 운영 및 재정계획 수립(09. 3월)
- 교육과정 및 커리큘럼 조사(09. 3월) 및 연구(09. 7월)
- 책임교수 및 운영자 임용 등 아카데미 운영 시스템 구축(09. 9월)
- 관제학사 프로그램 모집요강 확정(09.10월)
 - 교육인원 및 기간 : 9인 이내, 2년
 - 프로그램 : 유명작가 및 전문편집기획자 등에 의한 수시지도 및 특강 / 작가실 및 장학금 지원 / 해외 레지던스 참가(2~3개월) 지원 / 우수 프로젝트 지원
- 홍보(설명회 등) 및 모집요강 발표, 전형
 - 주요 대학 졸업생 대상 설명회 개최(09.10월)
 - 모집요강 발표(09.11월) / · 교육생 모집 및 선발(09.12월)

2-3-2. 만화콘텐츠 아카데미 프로그램 개발

□ 사업개요

- 만화콘텐츠기획자 양성과정(1년 과정, 10명)
- 만화스토리작가 양성과정(1년 과정, 10명)
- 만화도제교육 프로그램 개발
- 마케팅, 저작권, 회계 등 문화콘텐츠비즈니스 강좌
- 다양한 장르의 전문가 초청 강연회 또는 현장방문 특강
- 사업비 : 240,000천원 (추경)

□ 추진계획

- 교육프로그램 수요 및 시장조사(09. 3월)
- 해당 교육프로그램 설계 및 개발(09. 5월)
- 시설장비 구축(09. 9월)
- 세미교육프로그램 진행
 - 프로그램 : 만화창작실무특강 2회, 타 장르 전문가 초청 강연 2회
 - 기 간 : 2009. 10 ~ 12
- 아카데미 홍보
 - 홍보 브로셔 제작 및 배포 : 2009. 10
- 만화도제교육 프로그램개발
 - 유명작가 유치를 통한 창작, 연재 노하우와 경험이 전수될 수 있도록 화실 시스템 재정립)을 활성화함.
- 마케팅, 저작권, 회계 등 문화콘텐츠비즈니스 강좌
 - 만화작가 및 입주자 대상으로 하여 교육 수강 先수요조사 후 강좌 개설
 - 콘텐츠 마케팅 컨설팅, 저작권, 회계 등 실무비즈니스 교육

2-4. 뉴미디어 만화콘텐츠 제작

- 만화콘텐츠의 미디어 이식 지원을 통한 만화콘텐츠의 활용영역 확대
- 뉴 미디어에 맞는 콘텐츠 원 소스 개발, 창작, 연재, 라이선싱 연계 등 단계별 제작 지원

□ 사업개요

- 멀티 모바일 디바이스용 만화콘텐츠 개발 (휴대폰, 게임기, PMP 등)
- IPTV용 만화콘텐츠 개발 및 기존 만화 콘텐츠 변환 제작 지원
- 진흥원 내 입주 작가 및 기존 지원관 입주 작가 우선 지원

□ 추진계획

- 뉴 미디어 만화콘텐츠 제작을 위한 관련예산 유치
 - 문화체육관광부와의 지속적인 협조 및 관계 유지를 통한 만화산업중기 계획 사업중 <사전 기획만화 프로젝트> 사업 유치 및 예산 유치 노력
- 멀티모바일 디바이스용 만화콘텐츠 제작
 - 휴대폰과 게임기(NTDS)용 만화 콘텐츠 제작 / 유통 (총3편)
 - 기존 이동통신사 유통 플랫폼에 맞는 만화 콘텐츠 제작 변환
 - 지상파 DMB등에서 활용 가능한 만화 콘텐츠 제작 / 유통 (총1편)
- IPTV 콘텐츠 유통배급사와의 공동 콘텐츠 제작
 - IPTV용 만화콘텐츠의 공동 제작을 위한 전략적 파트너십 체결
 - SK브로드밴드 및 KT메가TV MCP와의 제휴
 - 1080DPI 주사율에 맞는 고 해상도 만화 콘텐츠 제작
 - 기존 제작된 만화콘텐츠의 IPTV용 변환 제작 지원

2-5. 인재 발굴 및 우수 작품 시상제

- 만화 창작과 출판의 동기부여를 통한 한국만화산업 진흥에 이바지하고, 한국 만화계에 신선한 창작인력의 수혈과 작가들의 창작의욕 고취함

□ 사업개요

- 만화 꿈나무들의 상상대전, 제10회 전국학생만화공모전 개최
- 역량 있는 신인작가 발굴의 요람, 단편만화공모전 개최
- 한국 최고의 작품에 대한 부천만화상 시상
- 사업비 95,380천원 (본예산 60,380천원 추경 35,000천원)

□ 추진계획

- 만화 꿈나무들의 상상대전, 제10회 전국학생만화공모전 개최
 - 응모자격 : 초중고 재학생
 - 응모부문 : 이야기만화, 카툰
 - 시상내용 : 대상(문화부장관상) 외 6개 부문 금, 은, 동 및 입선
 - 추진일정 : 공고(2월)/접수·심사(4월, 예선)/본선(5월)/시상·전시(6월)
※ 응모작품 중 우수자 선별 후 본선대회 개최함.
- 신인작가 발굴의 요람, 단편만화공모전 개최
 - 공모대상 : 24p~32p의 단편만화 공모
 - 응모자격 : 만 18세 이상 대학 졸업 후 2년 이내의 자
 - 선정방법 : 1차(20명 이내), 2차(10명 이내), 3차(5명 이내)
 - 시상내용 : 대상, 최우수상, 우수상, 장려상과 장학금 수여
 - 추진일정 : 공고(3월)/1차 선정(6월)/2차 선정(8월)/3차 선정(10월)
※ 특전-최종 선정작가 창작실 입주자격 가산점 및 만화아카데미 Residence 프로그램 입학자격 부여, 단행본 1권 제작지원.
- 한국 최고의 작품에 대한 부천만화상 시상
 - 후보자격 : 2008. 06. 01 ~ 2009. 05. 31일까지 출간된 출판만화
 - 시상부문 : 대상, 어린이만화상, 청소년만화상, 일반만화상, 카툰상, 기획상, 해외작가상
 - 심사 및 선정 : 5인의 심사위원 구성, 1차 예심과 2차 본심을 걸쳐 선정
 - 추진일정 : 해외작가상선정(3월)/후보작품접수(6월)/심사(7월)/시상·전시(BICDOF)

전략과제 3.

해외시장개척과 글로벌네트워크 구축

3-1. 해외 시장 개척을 통한 만화콘텐츠 교류활성화

- 글로벌 만화콘텐츠 제작을 기반으로 한 해외시장 진출 활성화
- 해외 출판실무자 비즈미팅을 확대 강화하여 구체적 사업모델 창출

□ 사업개요

- 중국 안후이 만화시장 진출을 필두로 합작사업 지속 확대
- 동남아시아 등 해외 출판 편집장 비즈미팅 기회를 확대하여 사업모델 창출
- ICC 해외네트워크를 통한 해외 만화시장 동향 및 시장정보 분석 정례화
- 사업비 : 106,000천원

□ 추진계획

- 중국 시장 수익모델 지속 창출
 - 안후이출판그룹과의 학습만화콘텐츠 공동제작(3종) 사업 차질없는 추진
 - 2008. 10월 계약 체결/ 2009 년 상반기 과학분야 학습만화 1종 출판
 - 광주, 항주, 심양, 상해 지역의 국공영출판사 신규 합작사업 제안
- 해외 출판실무자와의 비즈미팅 추진
 - 중국, 프랑스 등 해외 출장 기간 중의 실무자 비즈니스 회의 등을 통한 입주 작가 작품 해외 진출 및 글로벌 기획만화 파트너쉽 연계추진
 - 대상 : 중국 항주, 광주 동만전/ 프랑스 앙굴렘만화페스티벌 참관 업체
 - ICC 해외 통신원 및 출판실무자 네트워크 활용 → 한국만화 정보제공
- 해외 만화 동향 및 정보 교류 활성화 기반 조성 (2010년 활성화 목표)
 - 해외 진출 주요국 현지 네트워크 구축
 - 법률, 문화 및 시장 관련 워크샵 및 간담회 개최
 - BICOF 실무자 초청 강연 및 자문 등을 통한 실질적 정보 교류 기반조성
- 해외 한국학 연구단체와 협력 추진
 - 한류 확산의 국가의 안정적 진출기반을 다지기 위해 한국학 연구단체를 통한 현지 출판 시장 접근

3-2. 국제만화도서전·축제 참가 및 단체교류 활성화

- 해외 만화축제 조직위 및 기관 교류를 통한 해외네트워크 구축
- 해외만화박물관과의 정보교류 및 레지던스 프로그램 파트너십 구축
- 한국만화영상진흥원 국제 홍보 강화

□ 사업개요

- 프랑스 CIBDI와의 만화문화정보 및 교육컨텐츠 교류 확대
- 진흥원 홍보 및 사업 다변화를 위한 해외 만화행사(도서전) 참가
- 사업비 : 23,000천원

□ 추진계획

- 프랑스 CIBDI와 전략적 제휴 5주년, 실질적인 교류 확대 추진
 - 앙굴렘국제만화페스티벌 참가 및 CIBDI 방문 간담회/감사장 전달
 - 축제 상호교류 추진 (교차 전시 참가 등), 2010년 전시 교류협의
 - 만화도서(자료) 상호 교환 : 한국의 독립만화 및 인기만화 소개
 - 레지던스 프로그램 운영 협의 : 유럽 시장에 맞는 작품 발굴
 - 앙굴렘축제조직위원회 사무국 방문 미팅(2010년 ICC 참가요청)
- 다양한 행사 및 기관교류를 통한 정보 축척
 - 한국만화가협회 중국 대표처를 통한 중국만화정보 상시 확보
 - 미주 코미콘, 중국 광주·항주 동만전 참가 : 4월, 9월
 - 만화출판이 취약한 국가의 출판관계자 교류 확장 : 6월~9월
 - 대상 : 아시아권, 남미권
 - 현지 출판 시장상황 및 한국만화 진출 가능성 진단
- 해외 만화문화 교류
 - 한일만화연하엽서전 개최 : 2008년 12월 ~ 2009년 1월
 - 2010년 동아시아 특별전 준비 : 한·중·일 삼국지 특별전
 - 2010년 국제 레지던스 프로그램 추진 : 초청 및 파견
 - 한국만화작가 해외만화문화 체험 기회 제공
 - 국외 작가 한국 초청 및 국제만화교류 진행

3-3. 국제만화가대회(ICC) 사무국 위상 및 기능 강화

- 국제만화 커뮤니티 허브 구축을 위한 ICC의 기능과 역할 강화
- 국제 만화문화교류의 중심 기구로써 만화문화의 다양성을 존중하고 이를 통한 세계만화 발전에 기여하고자 하는 국제NGO의 위상 정립

□ 사업개요

- 세계 만화작가들의 온·오프라인 상의 지속적인 교류 확대 추진
- ICC 홈페이지의 세계만화 지식정보 서비스제공 기반마련
- 제10회 대만 ICC 참가 및 개최국 조직위원회 행정 지원
- ICC 공로상 제정 및 제1회 ICC 카툰공모전 개최 준비
- 사업비 : 53,680천원

□ 추진계획

- 국제만화가대회 및 본부 운영 업무 매뉴얼 제작
 - 국제만화가대회 개최 국가에서 행사 지침서로 활용
 - ICC 본부 운영에 대한 정보 제공 및 활동 홍보자료
- 대륙별 해외 정보 네트워크 망 구축
 - 주요 권역별 ICC 통신원 위촉 : 일본권, 중화권, 유럽권, 미주권 (4대 권역)
 - 권역별 만화관련 지식, 시장, 행사, 자료 등에 관한 정보 서비스 제공
- ICC 홈페이지를 통한 국제만화정보 네트워크 구축
 - ICC 홈페이지 업그레이드 및 해외 회원국 대상 뉴스레터 발송(매월)
 - 만화작가 DB의 국문·영문 구축을 통한 콘텐츠 디지털 마켓 기반 마련
- '2009 대만 ICC 조직위원회 행정지원 및 작가 참가유도'
 - 대만대회 개최 지원 및 ICC 상임위원회 개최
 - ICC 본부의 국제적 위상 강화 : ICC 공로상 제정/ ICC 카툰공모전
- ICC 한국위원회 운영 : 년 3회
 - ICC 사무국 운영 심의 및 한국작가들의 대만대회 참가 논의

전략과제 4.

만화문화산업 리소스(Resource) 기반지속 강화

4-1. 만화도시의 미래- 만화박물관 운영

- 체험형 관광프로그램 개발 운영 강화를 통해 문화도시 이미지 조성
- 최첨단 시스템과 만화적 상상력이 결합된 전시공간 조성
- 최신시설을 활용한 전시, 교육, 체험, 놀이 등의 지속적인 개발

□ 사업개요

- 고객의 시선에 맞춘 고객만족, 감동서비스 체계 구축
- 최신의 전시기법과 관람콘텐츠 개발로 재 방문률의 지속향상
- 만화전문박물관으로 학예, 연구, 기능 활성화
- 박물관 홍보, 마케팅을 통한 교육·관광·체험 프로그램 연계강화
- 사업비 : 628,770천원

□ 추진계획

- 박물관 전직원 업무 보수교육 및 고객서비스 교육 강화
- 한국만화100주년 연계기획전시
 - 한국근대역사 100년, 한국만화캐릭터 100년전
 - MEMORIES IN CLOVER
- 주말, 주중, 방학 등에 따른 차별화된 체험프로그램 개발
- 학예, 연구, 자료DB, 보관기능 및 시설정비
 - 고 만화원문 DB 구축 및 연구서 발간(규장각 사업팀 합동 수행)
- 만화박물관만의 특화된 문화상품 개발
 - 무형문화유산(EXPO사업단 연계)을 원작으로 만화문화상품개발 등
- 박물관 홍보 강화 : 방송 등 홍보매체 다각화
 - 여행사, 관광공사, KTX, 항공, 잡지, 신문, 방송, 학교 등
- (신)박물관 및 공간별 부가가치 창출을 위한 이름 갖기

4-2. 체험과 이야기가 있는 만화도서관운영

- 온라인 시대에 맞는 정보접근성 증대 및 열람공간의 수요자 중심으로 구분
- 만화전문도서관으로서 연구자를 위한 이용 편의 및 서비스의 품격화
- 국내외 만화 및 학술자료의 지속적인 확보로 고품격 서비스 제공

□ 사업개요

- 도서관 이용고객(회원확충) 증대방안 수립
- 만화도서 수집 및 자료운용 개선
- 수증운동을 통한 구간만화 수집 및 수증인사 예우방안 강구
- 사업비 : 57,310천원

□ 추진계획

- 도서 열람 공간 구분 : 일반실, 아동실, 전문 연구자실로 구분운영
- 도서관이용자(회원) 확대를 위한 고객서비스 개발 : 연6만 → 10만명
 - 디지털 카드 보급을 통해 개인 정보 취득 최소화
 - 구축된 DB 정보를 이용, 신간도서 및 행사 안내서비스
- 만화도서 수집 및 자료 운영관리 합리화
 - 신간 도서 복수 구입 : 열람용, 보존용으로 구분- 소장자료 DB구축
 - 해외도서 정기적 구입 : 필수 구입도서 목록 선정
(CIBDI, 해외만화박물관, 해외출판사, 아마존, 관련대학 등 협조)
- 구간 도서의 수집 : 원로작가, 소장자 대상 수증(기증) 권유 지속추진
 - 한국만화가 인사 중 1차 50인 선정 수증 권유 추진
 - 자료기증 인사에 대한 보상 강구 : 보상 기준 및 평가 시행
 - 보상방안 : 기증상황에 따른 보상기준 마련(등급 구분)
- 만화나눔사업 및 Comics Box Project 지원 추진
 - 만화나눔사업을 통해 문화 소외계층에 문화향유기회 제공
 - 코믹박스 프로젝트를 통해 일상생활속에서 만화접근성을 높임
 - 공공, 학교도서관 소장 추천만화 작품 목록 및 해설텍스트 배급
전국 텍스트 배급 (전국도서관 PC 검색정보 연결)

4-3. 만화규장각 콘텐츠 고품격화 및 만화원고보관활용센터 기반조성

- 만화 문화 자료의 수집 및 정보 DB화로 국가문화자원 보존과 대국민 서비스
- 종합적 만화자원의 활용과 지식창출로 만화가치의 증대와 산업발전 촉진

□ 사업개요

- 만화원화, 만화도서, 학술자료를 포함한 총체적 실물아카이브 구축
- 만화지식정보포탈 '디지털 만화규장각'(kcomics.net) DB 및 서비스 혁신
- 만화원고보관 및 활용센터 기반 조성
- 사업비 : 400,000천원

□ 추진계획

- 「고(古)만화자료 및 원화 수집」 대폭 확대
 - 한국만화 100주년 역사에 걸맞는 문화유산의 수집과 보존사업 본격화
→ 문화부에 '고만화자료 수집 및 원문DB구축' 사업 계획서 별도 제출 (5억)
 - 한국만화걸작선 복간, 원로만화구술채록 발간 병행
- 「현대(現代) 만화자료 아카이브구축」 지속 추진
 - 신간 만화자료의 수집과 열람서비스(만화도서관 연계)
- 「한국만화지식정보포탈사이트」 DB 및 서비스 혁신
 - '디지털만화규장각 단기발전전략' 추진 (2009년~2010년)

추진과제	세부실천전략
사용자 층위별 특화 DB개발과 DB품질관리 선진화	<ul style="list-style-type: none"> - 공급자 중심에서 사용자 중심 DB 구축 전환 - 실물기반의 내용DB와 연구지식DB 확대 - DB 품질일체조사/ 품질관리개선 가이드라인 운영

<p>사용자 참여 확대 및 정보접근성 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 만화평론&연구 워크 그룹 결성 - 사용자 작가&작품 리뷰단 운영 - 만화위키백과사전구축/ 웹2.0사이트로 개편
<p>타 사업 또는 집단과 협력 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 독자만화대상 후원과 연계발전 추진 - 학술연구정보 및 관련 사이트 제휴 강화
<p>유료서비스 기반 마련 및 홍보활동 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 웹툰, 창작만화, 고전만화 서비스 (단위사업 연계결집) - 디지털콘텐츠대상 및 웹어워드코리아 출전

○ 「만화원고보관활용센터」 기반 조성

(※문화부 중장기 과제 진흥원 유치기반 마련)

- 만화원고는 만화출판을 위한 최종 결과물이자 작가의 육필을 느낄 수 있는 귀한 만화사적 유물임
- 그러나 오랜동안 만화원고들이 보관되지 않고 망실되고 버려져 학예적 관점에서 한국만화문화 보존을 위한 만화원고 보관 기반이 시급한 실정임.
- 또한 만화원고는 그 자체가 스토리가 있는 콘텐츠로 이를 DB화하여 온 오프라인에서 전시, 출판, 열람 등으로 2차 출시가 가능함
- 만화규장각사업의 축적된 자원과 진흥원의 최적화된 인프라 활용 예정
- 만화원고 및 원화의 온(원본)오프(디지털판본) 보존시스템 구축과 활용 극대화 위한 최적화 운영모델 연구 (2010년 국고사업화 추진)

4-4. 2009 부천국제만화축제(BICOF) 국제적 위상 및 지역 브랜드 강화 (Bucheon International Comics Festival)

- 한국만화 100년의 상징, 한국만화영상진흥원 개원식을 축제와 병행 추진
- 한국만화영상진흥원 개원 및 BICOF의 국내·외 홍보 기회로 활용

□ 사업개요 ----- 사업비 300,000천원

- BICOF의 경쟁력 강화를 위한 조직체계 재구성 및 법인화 추진
- 한국만화영상진흥원 개원식과 병행 추진으로 홍보 효과 극대화
- 만화콘텐츠 산업전(Manhwa Contents Fair) 기능강화, 코믹마켓 등 비즈미팅 활성화
- 2009세계무형문화엑스포 일정과 병행 추진으로 관광시너지 극대화

□ 추진계획

- BICOF 추진체계 개선, 강화 (축제조직 2010년 법인화 목표)
 - 현 축제운영자문위원회에서 '사단법인 BICOF 조직위원회'로 격상 준비
 - 축제 집행조직과 진흥원은 협력관계로 분리(앙글렘축제와 CIBDI 관계)
 - PISAF(국제대학애니메이션페스티벌)와 공동 또는 동일 동소 개최(검토)
- '한국만화영상진흥원' 개원식 병행을 통한 홍보 극대화
 - 전국 규모의 국제 행사로 BICOF의 새로운 위상 확립 기회
 - 한국만화 100년사의 기념비적인 사건으로 언론 홍보 강화
- 만화콘텐츠 산업전(Manhwa Contents Fair)을 통한 네트워킹 및 파트너쉽 구축
 - 국내외 온오프라인 출판 및 연관 산업체 사업설명회 개최, 작가 작품설명회 개최
→ 업체/작가/전문가와와의 질의응답을 통한 사업·작품 보완 및 파트너쉽 구축
- 만화산업 및 교육매체 국제학술행사 및 세미나의 관심도 확보
 - 국제 뉴미디어 환경과 콘텐츠 시장의 발전 모색 등 4개 분야 개최
 - 각 분야에 걸맞은 국내/외 전문가를 초청 전문성 확보
- 2009 세계무형문화엑스포와의 협조를 통해 관광시너지 확대
 - 연계 프로그램 진행을 통한 상호 홍보 및 관광시너지 효과 극대화