

2010. 1. 13.(수) ~ 1. 20.(수)
제158회 부천시의회(임시회)

2010년도 주요업무보고



(재) 한국만화영상진흥원



- 목 차 -

I . 일반현황	-----	4
II . 정책목표	-----	9
III . 2010년 주요사업계획	-----	10
IV . 2010년 주요성과지표	-----	39
V . 2009년 행정사무감사 조치사항 보고	---	40



I . 일반현황

□ 설립목적

- 만화문화의 진흥과 저변확산
- 만화의 예술적·교육적·산업적 가치 증대
- 한국 만화산업을 육성, 발전을 통한 지역경제 활성화
- 한국만화의 국제경쟁력 강화

□ 설립일자

- 1998. 12. 04 부천만화정보센터 설립
 - 2001. 01. 01 사단법인화
 - 2006. 03. 29 재단법인화
- 2009. 09. 23 한국만화영상진흥원 개원

□ 설립근거

- 부천시 만화정보센터 설치 및 운영 조례 (1998. 11. 16 제정)
- 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 (2009. 6. 8 전문개정)
 - ※ 관련 : '문화산업진흥기본법'

□ 주요연혁

- '98. 12. 04. 부천만화정보센터 설립
- '00. 02. 04. 만화도서관 개관
- '01. 01. 01. 사단법인 출범 (이사장 : 성완경)
- '01. 10. 12. 한국만화박물관 개관/ 만화영상산업박람회 개최
- '05. 09. 30. 제7차 세계만화가대회 개최 (사무국 부천 유치)
- '06. 03. 29. 재단법인 출범 (이사장 : 이두호)

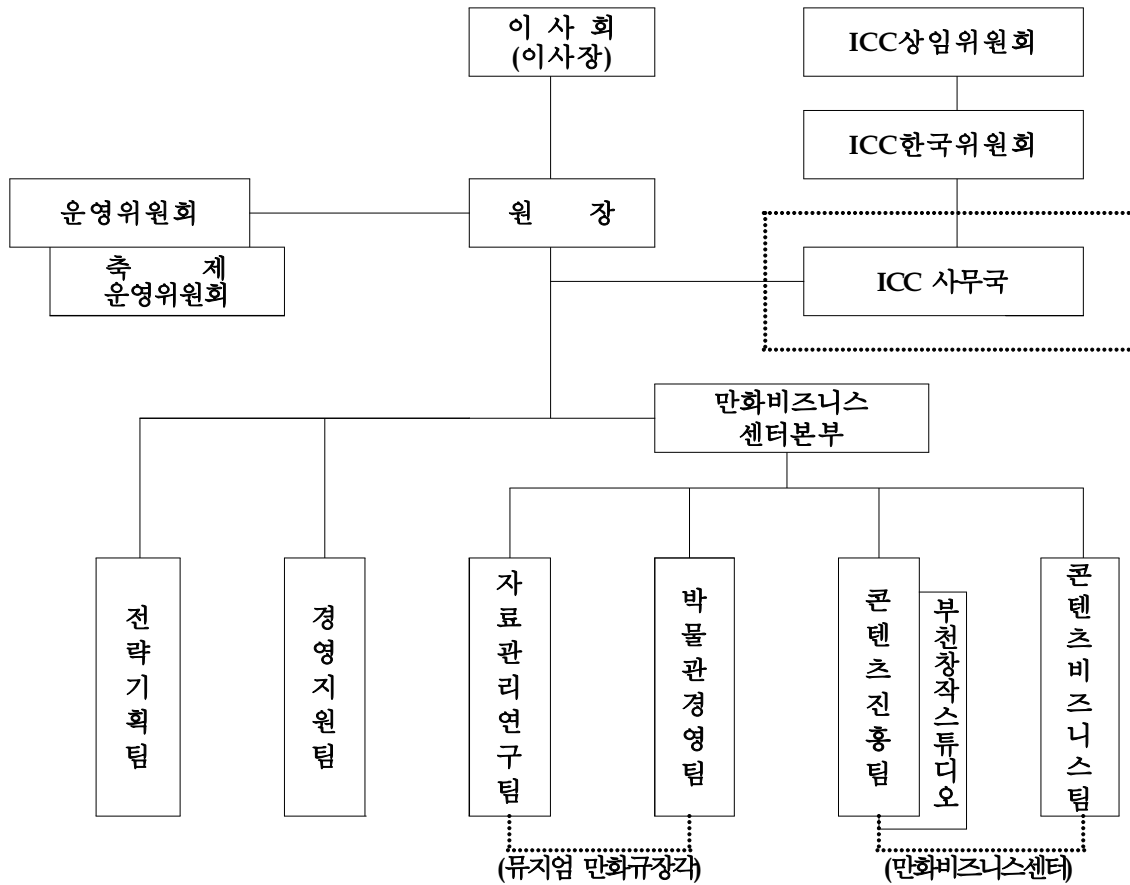
- '08. 02. 28 “문화산업진흥지구” 지정 (부천 상동)
- '08. 10. 18 “대한민국 문화예술상” 대통령상 수상
- '09. 07. 29 한국만화영상진흥원 이사장 취임 (이사장 : 이현세)
- '09. 09. 23 한국만화영상진흥원 개원

□ 이사회 구성현황

직 위	성 명	소 속 및 직 위
	계	20명 (이사 18명/ 감사 2명)
이 사 장	이 현 세	세종대 교수
원 장	임 형 택	한국만화영상진흥원 원장
이 사	이 두 호	세종대 교수
”	조 관 제	한국카툰협회 회장
”	김 동 화	(사)한국만화가협회 회장
”	이 동 수	(사)우리만화연대 회장
”	이 희 재	(사)우리만화연대 이사
”	김 영 의	부천시 복지문화국장
”	이 재 진	경기도의회 의원
”	백 종 훈	부천시의회 의원
”	김 진 규	한국문화콘텐츠진흥원 전략콘텐츠본부장
”	권 택 민	(재)경기디지털콘텐츠진흥원 원장
”	신 일 숙	만화가
”	최 신 규	(주)손오공 대표이사
”	윤 주	와이쥬크리에이티브 대표
”	한 창 완	세종대학교 교수
”	임 학 순	가톨릭대학교 교수
”	박 재 홍	(주)크릭 앤 리버 코리아 대표
감 사	김 영 국	부천시 문화산업과장
”	김 형 진	법무법인 정세 미국변호사

□ 조직 및 직원현황

○ 조직도(1본부 6팀)



○ 직원현황 : 40명/ 39명(정원/ 현원)

(단위 : 명)

구 분	합계	일 반 직				기능직	계약직 (정원 외)
		소계	원장	본부장	팀장/직원		
정 원	40	32	1	1	30	8	-
현 원	39	31	1	1	29	8	5

□ 예산현황

(단위 : 천원)

연도별	계	국비	도비	시비	자체수입	전년도 이월금
2010년	6,551,921	400,000	650,000	4,262,601	1,239,320	-
2009년	6,670,903	475,000	260,000	5,500,468	313,165	122,270
2008년	3,007,441	573,700	320,000	1,874,741	177,000	62,000

□ 시설현황

뮤지엄, 만화규장각	만화비즈니스센터	부천만화창작스튜디오
		

○ 뮤지엄, 만화규장각

- 위 치 : 부천시 원미구 상동 529-2 (영상문화단지 內)
- 시설규모 : 건축연면적 8,342㎡(2,523평)
- 건물규모 : 지하1층 ~ 지상4층
- 주요시설 : 만화박물관, 만화자료실, 디지털 애니메이션 상영관, 만화아트숍, 카페테리아

○ 만화비즈니스센터

- 위 치 : 부천시 원미구 상동 529-2 (영상문화단지 內)
- 시설규모 : 건축연면적 15,421㎡(4,665평)
- 건물규모 : 지하2층 ~ 지상5층
- 주요시설 : 만화작가실, 기업실, 만화단체 사무실, 진흥원 사무실, ICC사무국, 강의실, 프로젝트실, 세미나실, 공용장비실, PISAF/ PIFAN 사무국

○ 부천만화창작스튜디오

- 위 치 : 경기도 부천시 원미구 원미동 87-2 (원미구청 앞)
- 시설규모 : 2,780㎡(841평)
- 건물규모 : 지하 1층 ~ 지상4층
- 주요시설 : 창작실, 기업실, 비즈니스 상담실, 공용장비실 등

□ 만화작가 및 업체 유치 현황

구 분	계	만화창작실	만화관련 업체	만화단체	관련기관
계	88 팀(업체) 465명	61개 팀 227명	23개 업체 173명	1개 단체 4명	3개 기관 61명
만화비즈니스센터 (진흥원 內)	47개 팀(업체) 297명	25개 팀 84명	18개 업체 148명	1개 단체 4명	3개 기관 61명
부천만화창작스튜디오 (원미구청 앞)	41개 팀(업체) 168명	36개 팀 143명	5개 업체 25명	-	-

□ ‘뮤지엄 만화규장각’ 자료 보유현황

○ 만화박물관 古 자료(보존자료)(누계)

합계	만화원고	만화도서	만화잡지	원화	기타 작가소장품 등
6,358	407	4,679	492	114	666

○ 만화도서관(누계)

합 계	국내자료				해외자료			
	소 계	만화도서	만화자료	영상자료	소 계	만화도서	만화자료	영상자료
252,958	233,963	204,018	26,595	3,350	18,995	8,804	9,938	213

II. 정책목표

미션

한국만화의 가치 증대

비전 2015

한국만화콘텐츠산업의 중심기지

발 전 목 표

- 부천의 미래 성장동력 산업으로 육성
- 글로벌 만화콘텐츠 창작발전소 구축
- 만화문화 인프라의 관광 자원화
- 국제적인 만화도시 브랜드 창출
- 지역 문화산업 육성의 모범적인 성공사례 실현

1. 만화산업 기반 육성

- 1) 만화미디어산업 클러스터 정착 및 활성화
- 2) 1인 창조기업의 만화출판·지원사업
- 3) 만화진흥 선진 정책 개발

3. 만화문화 인프라 확대

- 1) 뮤지엄 만화규장각 활성화
- 2) 만화원고 보존 및 활용센터 구축
- 3) 만화규장각 사업, 세계적 아카이브로 도약

2. 만화창작 역량 강화

- 1) 우수 창작만화 제작 지원
- 2) 차세대 만화콘텐츠 개발·유통
- 3) 우수 창작인력 발굴·육성

4. 해외시장 개척 및 교류 활성화

- 1) 해외시장 개척
- 2) 부천국제만화축제(BICOF) 활성화
- 3) 제11차 ICC 부천대회 성공적 개최

Ⅲ. 2010년 주요사업계획

1. 만화산업 기반 육성

- 1-1. 만화미디어산업 클러스터 정착 및 활성화
- 1-2. 1인 창조기업 만화출판지원 사업
- 1-3. 만화진흥 선진 정책개발

2. 만화창작 역량 강화

- 2-1. 우수 창작만화 제작 지원
- 2-2. 차세대 만화콘텐츠 개발·유통
- 2-3. 우수 창작인력 발굴·육성

3. 만화문화 인프라 확대

- 3-1. 「뮤지엄 만화규장각」 활성화
- 3-2. 만화원고 보존 및 활용 센터 구축
- 3-3. 만화규장각 사업, 세계적 만화아카이브로 도약

4. 해외시장 개척 및 교류 활성화

- 4-1. 해외시장 개척
- 4-2. 부천국제만화축제(BICOF) 활성화
- 4-3. 제11차 ICC 부천 대회 성공적 개최



1. 만화산업 기반 육성

1-1. 만화미디어산업 클러스터 정착 및 활성화

1-2. 1인 창조기업 만화출판지원 사업

1-3. 만화진흥 선진 정책개발



1-1. 만화미디어산업 클러스터 정착 및 활성화

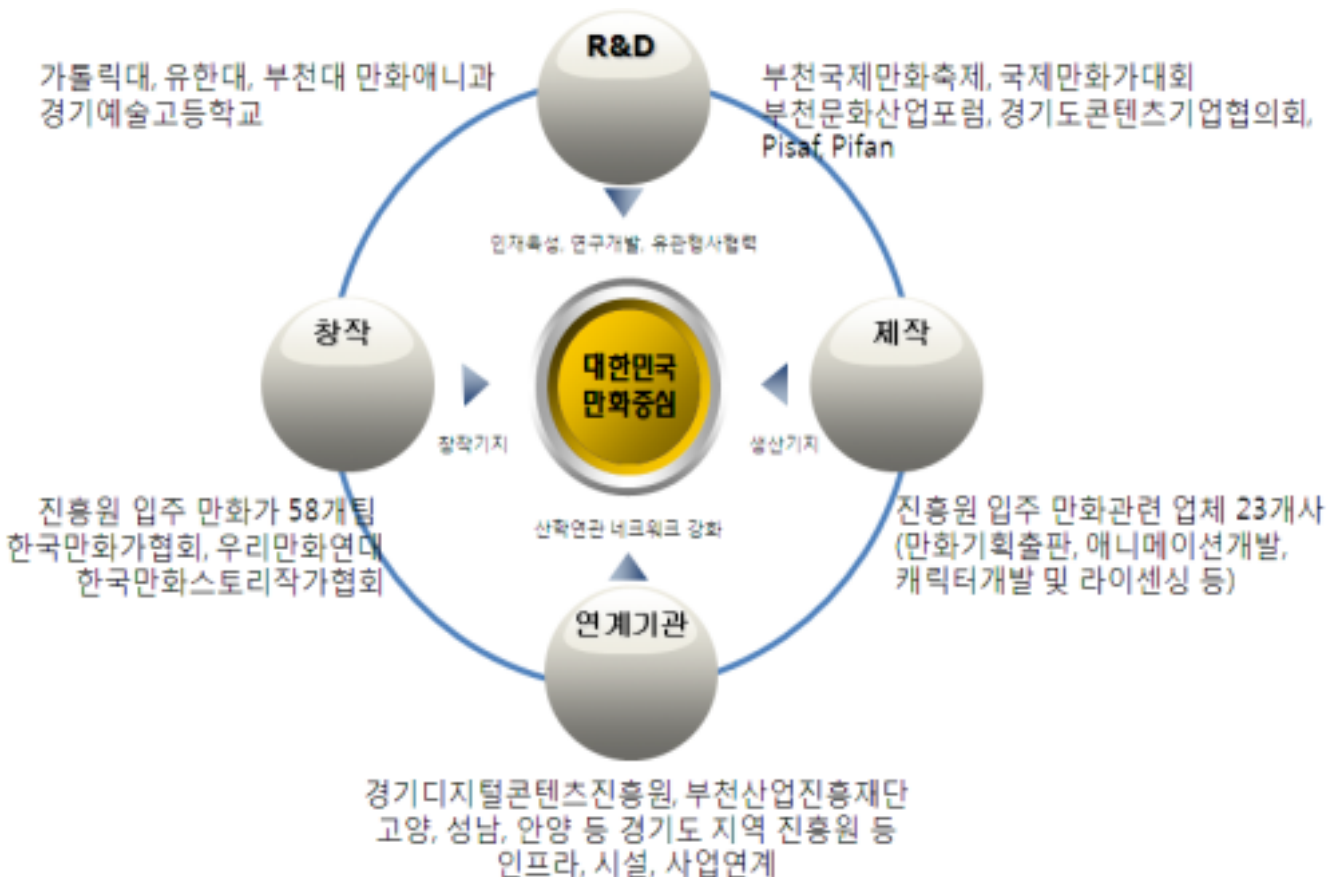
■ 사업목적

- 만화산업 클러스터 구축을 통한 산업경쟁력 확대와 지역 경제 활성화

■ 추진방향

- 만화콘텐츠 기업, 창작자, 기관단체 등 유무형의 인프라 집적 및 연계강화
- 부천시(경기) 중심 만화클러스터의 경제·문화적 시너지 효과 극대화

<만화미디어산업 클러스터 구상도>



■ 세부 사업내용

- 입주 작가 및 기업 지원 ————— 58개 만화 창작팀, 23개 업체
 - 만화 창작 및 만화관련 비즈니스의 원활한 전개를 위해 각종 인프라의 지원 (※입주시설 : 부천만화창작스튜디오, 만화비즈니스센터 2곳)
 - 공간지원, 업무환경 조성, 정보제공, 연계사업 알선, 인터넷 전용선 지원 등
- 부천만화산업지표개발 ————— 부천만화산업연차보고서발행
 - 부천시 만화산업 정책 운영에 필요한 정량화된 통계 지표 개발·조사
 - 만화 창작·제작·유통·소비 관련 매출, 종사자 등 실적조사 포함
- 만화산업 협력 네트워크 구축 ————— 연중추진
 - 만화계 인사와의 정책교류(상시), 주용 기관 정례회의(방문) 상설화 (월1회) 등 교류협력 및 소통의 장 마련
 - 입주자교류간담회 2회(4월, 9월) 개최, 사업설명회 1회(1월) 개최
 - 부천국제만화축제 및 국제만화가대회 시 관련 학술정책 프로그램 구성

■ 소요예산 : 비예산사업

※ 외부 협력 및 내부 연구개발을 통해 비예산사업으로 추진

■ 기대효과

- 입주작가 및 기업의 정보공유 활성화와 사업 생산성 향상
- 부천 만화산업 발전 지표의 개발과 만화산업 정책 추진의 구심력 확대

1-2. 1인 창조기업 만화출판지원 사업

■ 사업목적

- 우수 만화작가작품의 출판지원을 통한 만화콘텐츠의 시장진출 기회 제공과 프로모션 지원

■ 추진방향

- 우수한 1인 창조기업의 자질을 갖춘 만화창작자의 만화작품 출판지원

■ 세부 사업내용

- 소량 출판 제작지원 ----- 총20편
 - 미발굴 우수만화콘텐츠를 대상으로 300부 내외의 소량 출판 제작 지원 (만화단행본 1권 기준, 최대 2,500천원 이내 출판 지원)
 - 만화콘텐츠 제작 및 유통 전담 회사와 파트너십을 구축하여 추진 (예 : 예스24, 리브로 등 출판유통사 등)

■ 소요예산 : 50,000천원(도비)

■ 기대효과

- 잠재적 우수 만화작가군 발굴과 우수 만화콘텐츠의 프로모션 활성화



1-3. 만화진흥 선진 정책개발

■ 사업목적

- 한국만화의 국제 경쟁력 증대를 위한 다양한 정책 대안 개발
- 만화분야의 현안과 이슈에 대한 정책 대응 역량 강화

■ 추진방향

- 한국 만화의 이슈를 선점하고 정책을 선도하는 정책입안 기능 강화
- 한국만화의 현재를 분석하고 미래를 대비하는 실용적인 정책 대안 마련
- 만화분야에서 정책적 영향력을 보유한 리더 그룹의 참여 확대

■ 세부 사업내용

- 정책자문활동 강화 ----- 연중추진
 - 학계, 산업계, 유관기관, 작가, 입주자 등 현안파악 및 정보보고
 - 정책 이슈 발굴, 주요 연구과제 선정, 정책 개발 등 아젠다세팅
- 정책 및 학술세미나 개최 ----- 연간2회
 - 만화산업 연관 대학들과의 산학연계 공동세미나 개최(2월)
 - 디지털 제작 및 유통 등 만화산업진흥, 만화계 현안 관련 학술연구 추진

■ 소요예산 : 비예산사업

■ 기대효과

- 만화계의 정책 수요 사전 조사 및 정책 입안 활성화
- 진흥원의 만화산업 정책 제시 기능 강화와 전략수립 능력 제고

2. 만화창작 역량 강화

2-1. 우수 창작만화 제작 지원

2-2. 차세대 만화콘텐츠 개발 · 유통

2-3. 우수 창작인력 발굴 · 육성



2-1. 우수 창작만화 제작 지원

■ 사업목적

- 온·오프 환경에 최적화된 우수 만화콘텐츠의 발굴 및 생산
- '스타 콘텐츠' 생산을 통한 콘텐츠 자산 확보 및 수익화 토대 구축

■ 추진방향

- 경기지역 역사, 현대문물을 소재로 한 서사만화 개발
- 만화연재매체 활성화를 통한 OSMU만화 콘텐츠 개발
- 어린이 순수창작만화 개발을 통한 아동출판시장의 다양성 확보
- 명작만화 리메이크 및 기능성 만화개발을 통한 산업적 가치 증대
- 대형 유통기업과의 제휴를 통한 성과 확대 및 BIOF 연계 프로모션

■ 세부 사업내용

- 경기 지역문화 소재 만화콘텐츠 개발 -----1억원, 1작품(3권)
 - 사업내용
 - 지역 역사, 현대 문물을 소재로 한 만화콘텐츠 개발 유통
 - 지역 연계형 프로젝트 추진을 통해 지역 경제 활성화에 기여
 - 지역 '이야기' 발굴로 지역 여행레저사업에 기여
 - 사업규모 : 최대 1억원 지원
 - 프로모션 : 일간지/ 포털 매일 연재, 경기체전/ BICOF 전시
 - ※ "경기문화콘텐츠 만화화 사업"의 정례화
 - 2008년 권가야 <남한산성> 현3권 발행, 2009년 오늘의 우리만화상 수상
 - 2009년 전세훈 <물위를 뛰다>, 한국일보 매일연재, 전3권 2월 발행예정

○ **G-toon 연재만화 개발** -----1억원, 2작품

- 사업내용
 - OSMU가 가능한 연재만화 콘텐츠 개발
 - 우수 매체 연재 지원
 - 2차 저작권 사업 추진
 - 사업규모 : 작품당 최대 5천만원 지원
 - 프로모션 : 우수 매체 연재, BICOFF 전시
- ※ GDCA와 씨네21(팝툰)간 3개년 협약사업으로 2010년 3회차 진행

○ **어린이 순수창작만화 제작** -----1억원, 5작품

- 사업내용
 - 어린이 대상 순수 창작 만화 제작지원
 - 유력 출판사와의 제휴를 통해 어린이 창작만화 붐 조성
- 사업규모 : 작품당 20,000천원 이내의 제작비 지원
- 프로모션 : 우수 어린이책 출판사 등과의 사업 제휴를 통해 만화콘텐츠 유통 확대, BICOFF 전시

○ **고전명작만화 리메이크** -----6천만원, 4작품

- 사업내용 : 원로작가의 고전만화를 재해석한 리메이크 작품 지원
고전만화의 이슈화를 통한 OSMU 유도
 - 사업규모 : 작품당 15,000천원 이내의 도서 제작비 지원
- ※ 네이버와의 업무협약에 따른 2회차 사업으로 네이버 연재고료 부담 예정
- 프로모션 : 대형 포털사를 통한 콘텐츠 유통, BICOFF 전시

○ **기능성 만화 제작** -----2천3백만원, 2작품

- 사업내용 : 만화의 기능성을 활용한 교양/정보만화 제작 지원
- 사업규모 : 작품당 10,000천원 내외의 제작비 지원
- 프로모션 : 이러닝 사이트 등을 통해 콘텐츠 홍보/ 유통확대

■ **소요예산 : 383,000천원(도비 300,000/ 시비 83,000)**

- 경기지역 문화소재 만화콘텐츠 개발 : 100,000천원
- G-toon 연재만화 개발 : 100,000천원
- 어린이 순수창작만화 제작 : 100,000천원
- 고전명작만화 리메이크 : 60,000천원
- 기능성만화 제작 : 23,000천원

■ **기대효과**

- 만화 창작 소재의 다양화와 새로운 창작 트렌드 선도
- 어린이 창작만화의 국내 유통 활성화 및 저변 확대
- 검증된 명작만화의 부활을 통해 만화콘텐츠의 활용 가치 입증
- 만화의 기능성을 중심으로 한 색다른 만화활용 콘텐츠 개발



2-2. 차세대 만화콘텐츠 개발 · 유통

■ 사업목적

- 뉴 미디어 환경에 적합한 다운로드 만화콘텐츠 개발 및 유통
- 차세대만화/ 캐릭터 사업 확대를 위한 웹툰메이션 원작 개발

■ 추진방향

- 역대 우수 출판만화의 전송권리 확보 및 디지털화
- 유력 포털사 및 관계기관과의 제휴를 통한 웹툰메이션 개발

■ 세부 사업내용

- 뉴미디어 환경에 적합한 우수 출판만화의 디지털화 및 유통 - 15작품
 - 역대 우수 출판만화의 전송권리 확보
 - 고전명작만화 등 특화된 성격의 만화
 - PMP, 전자책, 휴대폰, IPTV 등의 기기에서 열람할 수 있도록 변환
 - 콘텐츠 복제 방지 기능 등을 지닌 소프트웨어 업체와 제휴, 유료 유통
- 웹툰메이션페스티벌 ----- 10작품
 - 웹툰메이션 개발 진행 위원회 구성(전문가 및 관련기관)
 - 웹툰메이션 개발을 위한 작가 선정 및 기획안 심사평가
 - 웹툰메이션 원작 웹툰 개발 및 연재
 - 웹툰메이션 개발 및 연계 사업 관리

■ 소요예산 : 155,000천원(도비 100,000/ 시비 55,000)

- 우수 출판만화의 디지털화 및 유통(15종) : 55,000천원
- 웹툰메이션 페스티벌 : 100,000천원



■ 기대효과

- 만화 전송권리의 체계적 관리와 적법 유통을 위한 시장 환경 조성
- 신규 정보통신 단말기와 서비스 환경에 적합한 차세대 만화콘텐츠 개발 모델 선도



2-3. 우수 창작인력 발굴 · 육성

■ 사업목적

- 우수 인재의 등용과 발굴을 통한 만화산업 성장 동력 확보

■ 추진방향

- 인재의 발굴에서 육성, 관리 및 홍보로 이어지는 사업내용과 방식의 변화 추진

■ 세부 사업내용

- 부천학생만화공모전 ----- 6월 개최, 당선작 순회전 3회
 - 2010년은 제11회 대회로 대회명칭 고유브랜드화 하여 추진
 - 초등부, 중등부, 고등부의 만화공모 대회로 시상금은 만화관련 고등학교, 대학교의 입학장학금 형태로 지급(수상자 진학특전 확대 도모)
 - 공모전 당선작은 만화관련 (대)학교와 대중이용시설(백화점)에 순회 전시 개최
- 부천만화스토리공모전 —— 8월 개최, 10편 스토리 발굴, 3편 만화화
 - 선정된 우수 스토리가 만화로 제작되는 연계프로그램 공모방식 도입
 - 선정 스토리의 사전 만화기획개발투자 (출판사와 공동개발 또는 시나리오 판권거래 등을 통해 만화 개발 적극 추진)
- 2010년 부천만화대상 선정 ----- 9월 시상
 - 출판만화, 웹툰, 카툰, 시사만화 등 한해 동안 출판된 모든 만화콘텐츠를 대상으로 함
 - 부천국제만화축제 때 범만화인과 함께하는 자리에서 우수 만화의 영예로운 시상 진행(부천만화대상 외 7개 부문)



■ 소요예산 : 165,000천원(시비)

- 부천학생만화공모전 : 30,000천원
- 부천만화스토리공모전 : 100,000천원
- 부천만화상 : 35,000천원

■ 기대효과

- 우수 만화 인재의 등용과 육성
- 창의적 만화스토리의 발굴과 만화제작 활성화
- 부천만화대상 시상을 통한 범만화인의 사기진작 및 만화도시 이미지 제고



3. 만화문화 인프라 확대

3-1. 「뮤지엄 만화규장각」 운영

3-2. 만화원고 보존 및 활용 센터 구축

3-3. 만화규장각 사업, 세계적 만화아카이브로 도약



3-1. 「뮤지엄 만화규장각」 운영

■ 사업목적

- 문화만화와 에듀테인먼트를 결합하여 복합문화공간으로써 역할 증대 및 시민문화 향유 환경 제공

■ 추진방향

- '뮤지엄 만화규장각' 의 브랜드 인지도 제고를 위한 홍보강화
- 만화의 문화·예술적 가치 증대를 위한 고품격의 기획전시 운영
- 만화의 교육적 가치 확산을 위한 체험교육 프로그램 개발 및 보급
- '뮤지엄 만화규장각'의 운영 활성화를 통한 경영 수익 구조개선

■ 세부 사업내용

- '뮤지엄 만화규장각' 브랜드 홍보 및 마케팅 —— 관람객 40만명
 - 다양한 홍보 홍보방송, 온라인 홍보, 패키지상품 개발 (관광공사, 여행사 등 연계)
 - 외부 전문마케팅 업체 제휴 : 단체 관람객 전략적 유치
 - 박물관 연계 패키지 개발 : 부천관내 국제행사 (pifan, pisaf, 부천무형문화제 엑스포 등) 연계 패키지, 경기도체전, 기타 문화기관 및 박물관 연계 등
 - 수익모델 개발 : 뮤지엄샵 운영
 - 기업체 협찬 유치
- 기획전시 ----- 문화·예술적 가치 증대
 - 전시횟수 : 년10회 ~ 12회
 - 기획전 : 김종래유작전, 정크아트전, 프랑스만화100년전, BICOF 대상 수상작 전시 등
 - 격월로 최근 주목받는 젊은 작가들을 조명하고 작품을 소개
 - 만화·애니 졸업작품전, 만화작가 개인전, 동호회전 등 유치
- 체험교육 프로그램 운영 ----- 교육적 가치 확산

- 방학 중 만화교육 프로그램 운영 : 연2회(여름/ 겨울)
- 기획전시 연계, 체험 프로그램 개발 상설 운영 : 연4개 프로그램
- 교육청과 연계 시즌 교육프로그램 개발 (대상 : 중3, 고3)
- 상영관 운영
 - 우수 애니메이션 등 만화영상전문 콘텐츠 상영
 - 다양한 프로그램운영 및 대관을 통해 수익모델 개발
- 만화도서열람실운영 ----- 창작, 연구등 자료 활용
 - 회원제 운영을 통해 만화 전문자료 이용 활성화
 - 작가, 만화연구자, 학생 등을 대상으로 홍보 및 자료 목록 제공
 - 청소년, 대학생, 일반인, 만화동아리 모임 및 행사지원, 협조
 - 코믹북스타트(comicbook start) 운동
 - 누구나 편안하게 만화를 즐길수 있도록 어린이, 청소년, 성인들을 대상으로 만화를 독서클럽 운영

■ 소요예산 : 455,200천원(시비)

- 박물관운영(홍보물제작, 마케팅, 도슨트 운영 등) : 234,600천원
- 기획전시 : 122,000천원
- 박물관 체험교육 : 49,000천원
- 만화도서관 운영 : 49,600천원

■ 기대효과

- 만화의 문화·예술적 가치를 발굴·보존·연구·교육하는 만화문화 복합 공간 조성
- 박물관, 도서관, 다양한 전시 등의 관람과 체험교육을 통한 만화문화의 향유 기회 제공
- '뮤지엄 만화규장각'의 수익 증대로 진흥원의 재정 자립도 향상에 기여

3-2. 만화원고 보존 및 활용 센터 구축

■ 사업목적

- 종합적인 한국만화원고 DB 구축을 통해 문화자원을 보존하며, 만화콘텐츠 활용 사업 다각화에 기여 함

■ 추진방향

- 국내만화작가들의 실물 만화원고, 디지털 만화원고를 수집하고 보존함에 있어 안전하며 체계적인 시설 및 시스템을 구축함
- 현재 디지털로 작업되는 만화원고에 대해 1차 보존을 담당하고, 고만화 등의 실물자료를 디지털로 변환 보관하여 디지털시대 만화 분야의 공공적 인프라를 구축
- 광범위한 DB를 기반으로 저작권 신탁제도 등을 도입, 다양한 분야에 만화활용을 용이하게 함으로써 만화산업 활성화에 기여

■ 세부 사업내용

- 만화아카이브 보존실 구비 ----- 3개소 1,436.23㎡
 - 진흥원 춘의수장고 : 99.07㎡(2003년 기 설치, 항온항습시설 완비)
 - 만화규장각 수장고 : 245.16㎡(2009년 설치완료, 항온항습시설 완비)
 - 만화규장각 도서자료실 : 1,092㎡(2009년 설치 완료)
- 디지털 만화아카이브 구축 ----- 연 2,000권
 - 현대 만화가들의 디지털 만화원고 위탁 보관 센터 설치
 - 디지털 만화원고 보존 어려움 : 대용량의 스토리지, 바이러스 피해, 충격에 의한 데이터 소실, 저장방식 변화 대비 등 (종이보다 더욱 까다로운 매체임)
 - 2010년 디지털 만화원고 수용 예상 : 약 500권 (작가 50인×10권)

- 고 만화 등 실물자료의 디지털 변환 : 만화원고 및 옛날만화(희귀본)
 - 2중 보존시스템 장치 필요 : 종이의 보존성 취약
 - 문화상품 가치 재생 : 원문서비스, 캐릭터 사업연계 등 다양한 분야 이용 크게 확대
 - 연간 구축계획 : 1,500권 (2인 작업)

○ 디지털 만화아카이브 활용 ----- 만화산업기반 확충

- 디지털 만화아카이브의 활용 → 만화산업 기반 확충 역할
 - 작가의 편리한 이용 : 전담직원 서비스 제공
 - 만화 독자 : 온·오프라인 열람 → 디지털 만화도서관 설치
 - 산업적 활용 : 웹 또는 모바일 디바이스 등 다양한 모델에 적용
- 디지털 만화 이용에 대한 전송권 협의 및 신탁관리 제도 준비 등 다양한 형태의 저작권 활성화 방안 마련

■ 소요예산 : 국비유치 대상사업 (1차년도: 5억원)

■ 기대효과

- 실물 만화원고 및 디지털 만화원고에 대해 확고한 보존시스템을 구축함으로써 국가적 문화유산 보존
- 고 만화 및 현재의 만화원고까지 한국만화 콘텐츠를 포괄적으로 데이터베이스화 함으로써 일반 독자들의 이용을 높이고 콘텐츠 산업분야에 쉽게 적용할 수 있는 기반 마련.
- 전자책(e-book) 시대에 대비한 디지털 만화콘텐츠 역량 축적

3-3. 만화규장각 사업, 세계적 만화아카이브로 도약

■ 사업목적

- 국가적 차원의 문화보존으로서 만화자료의 수집과 보존, 이용을 강화하며, 이를 바탕으로 세계만화아카이브 구축 기반 조성
- 누구나 쉽게 만화에 대한 모든 지식과 정보를 볼 수 있는 e-만화지식포털 만화규장각 사이트로 이용자 저변 확대

■ 추진방향

- 국가 문화자산으로서 만화 아카이브 구축 및 보존
 - 신간, 고만화, 만화원고 등 종합적 만화아카이브 구축 :
현재 만화도서 총 25만여권 / 원고 등 박물관 소장품 6,000여점 보존
- 최고 수준의 온라인 만화지식정보 종합 DB 구축
 - 디지털 만화규장각 ISP 개발로 효율적 정보 관리·소통체계 구축
- 세계 만화 아카이브 구축을 위한 기초 마련

■ 세부 사업내용

- 만화 아카이브 구축 ----- 연간 12,000점
 - 연간 발행 신간만화 전수 구입 : 5,000권
 - 문화부 납본도서 등 수증 : 5,000권
 - 고만화(1970년대 이전) 구입 : 500권
 - 만화원고 및 작가 소장품 수집 : 200점
 - 만화이론서 및 영상물 등 관련자료 구입 : 300건
 - 세계 각국 주요 만화자료 수집 : 10개국 이상 1,000권
- 세계만화아카이브 구축을 위한 준비 ----- 조사연구
 - 유럽, 미국, 일본, 아시아 등 각국의 만화현황 및 수집대상 조사

- 현장조사를 위한 현지 관계자 고용 및 연구자 파견
- 연구·조사와 연계하여 실제 자료구입 담당

○ 만화규장각 정보화전략계획 수립 ----- 연구개발



- 개별적으로 전산등록 및 DB가 구축되어 온 만화박물관, 만화도서관, 만화규장각의 DB를 통합 일원화하여 보다 효율적인 DB 운영구조를 만들고자 함.

※ ISP(Information Strategic Planing/정보화 전략계획) : 최적의 정보화를 추진해나가기 위한 중장기 정보화 추진 전략계획

○ 디지털 만화규장각 DB 심화 — e 만화지식포털 서비스 강화

- 깊이 있는 만화정보 생산 : 최신 국내·외 만화정보 및 산업 관련 자료 발굴
- 한국만화목록 데이터베이스 구축 : 매년 모든 발행만화 DB 구축
- 작가·작품론 심화 확대 구축 : 작가 비블리오그래피 매년 50명
- 만화위키 백과사전 구축 : 집단지성으로 만드는 양질의 만화정보 구축
 - ※ 만화애니메이션사전, 만화연표제작, 만화정책제안(토론)마당 운영
- 포털사이트와 연계, 한국 작가 및 작품 홍보 채널 운영
- 이용자 참여 공모전 개최 : 만화 리뷰어 공모전 개최

○ 만화연구와 지식정보 개발 ----- 총 5편

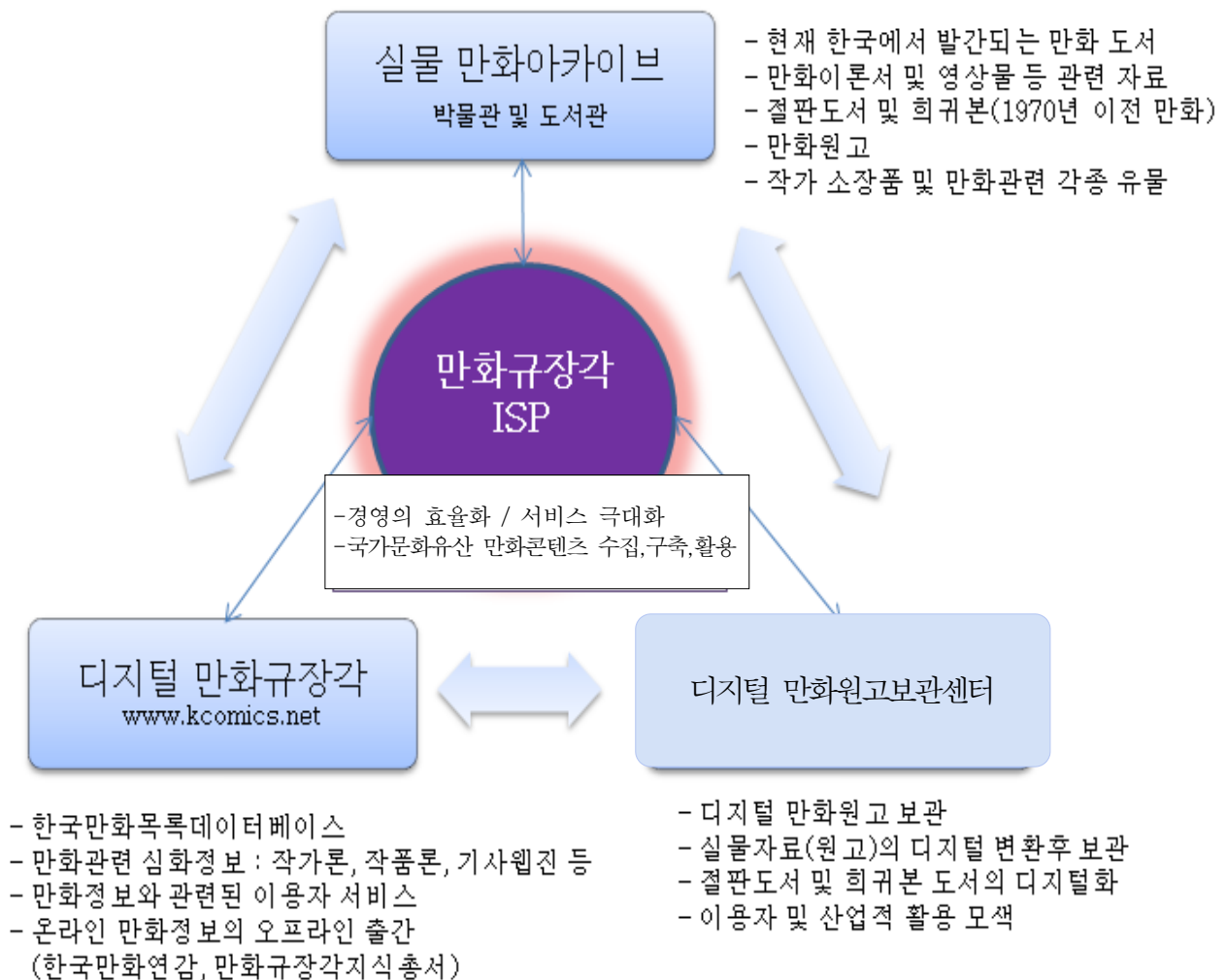
- 한국만화연감 발행(1편) : 산업계의 동향, 통계, 명부, 도서목록 등
- 만화규장각 지식총서 발행(4편) : 온라인 만화지식의 오프라인 유통

■ **소요예산 : 400,000천원(국비)**

■ **기대효과**

- 한국만화 아카이브 통합 구축 : 국가적 만화문화 보존 및 전승 실현
- 아카이브를 체계적으로 DB화하고, 지식정보를 고급화하여 만화 산업 활성화에 기여
- 출판 및 연구사업을 통해 한국만화사 복원 및 대중 전파 강화

<참고자료 : 만화규장각 ISP 흐름도>



4. 해외시장 개척 및 교류 활성화

4-1. 해외시장 개척

4-2. 부천국제만화축제(BICOF) 활성화

4-3. 제11차 ICC 부천 대회 성공적 개최



4-1. 해외시장 개척

■ 사업목적

- 수출형 만화콘텐츠의 개발 및 해외 진출 지원
- 우리 만화의 시장 확대를 위한 해외 시장 개척 및 수출 지원

■ 추진방향

- 국제 경쟁력 있는 작가 발굴 및 수출형 만화콘텐츠 개발
- 우리 만화 미보급 국가에 대한 시장조사 및 현지화 사업 모색
- 만화·애니 콘텐츠의 해외 공동개발 및 협력사업 추진

■ 세부 사업내용

- 웹툰니스타콘테스트 시즌3 ----- 3작품
 - 우수 웹툰 작가의 신규 웹툰 개발
 - 해외 매체 연재를 위한 현지어 번역 및 유통
 - 인기작품 및 작가의 해외 전시회 참가 지원

※ 2009년 DAUM과의 제휴로 추진한 '12부작웹툰공모' '웹툰니스타 콘테스트 시즌2'에 이은 연속 사업으로 '우수 작가/작품 선정 → 웹툰개발/번역 진행 → 다음/해외 매체 연재 → 인기작품 해외 전시회 참가 지원'
- 우리만화 현지화 지원사업-----1억원, 가이드북1종/ 6명
 - 1차년도 : 우수 만화작가의 작품 번역 및 현지 기업 전시 참관 지원
 - 2차년도 : 현지 합작 프로젝트 개발 및 해외 유통
 - 현지 반응 검토를 위한 외국어 만화가이드북 제작
 - 기성 우수만화작품 30여 종의 일부분을 현지어로 번역해 묶은 책 현지 출판사 및 에이전시를 중심으로 배포(발행부수 5백부 이상)



- 현지 기업 미팅 및 관련 전시 참가 지원
 - 만화산업 시장 현지 조사
 - 진흥원 해외 교류기관 및 KOTRA를 통해 전시/계약추진
- 진출 국가 정서를 고려한 기성 작품 및 작가의 현지 진출방향 제시
 - 남미, 동남아, 중국 시장에 집중
 - 한국문학번역원과의 업무 제휴를 통해 관련 사업 확대 전개

○ 만화·애니 해외 공동제작 프로젝트 개발 지원

- 해외 공동 제작 프로젝트에 대한 제작비 지원
 - 해외 기업 제휴를 통한 공동 제작 진행
- ※ 중국 안후이, 심양, 광주 등과의 학습만화 및 캐릭터 사업 공동 제작 프로젝트

2, 3차 진행

■ 소요예산 : 200,000천원(도비)

- 웹투니스타콘테스트 시즌3 : 100,000천원
- 우리만화 현지화 지원사업 : 100,000천원

■ 기대효과

- 수출형 만화콘텐츠 개발 및 해외 유통을 통한 만화시장 확대
- 우수 한국만화의 해외 저작권 계약 및 수출 기반 마련
- 만화·애니메이션 공동 개발을 통한 해외 교류 활성화



4-2. 부천국제만화축제 활성화

■ 사업목적

- 콘텐츠 산업 중심의 만화축제 특화 모델 구축
- 국제 문화산업 축제로서의 외연확대 및 운영내실 강화
- 지역 기반 축제로 경제 활성화 및 시민사회의 문화 복지 증진에 기여

■ 추진방향

- 콘텐츠산업 중심 글로벌 만화축제 개최
- 디지털 시대, 뉴미디어 형 만화콘텐츠 및 유통플랫폼 제시
- 만화 소비자 중심의 공감(共感)형 축제 기획 운영
- 지역 경제와 문화 활성화를 위한 프로그램 기획 운영

■ 세부사업내용

- 코믹페어 : 만화콘텐츠 및 유통플랫폼 마켓 운영
 - 만화콘텐츠 마켓 조성 및 운영
 - 국내외 만화콘텐츠 관련 기업 유치
 - 만화콘텐츠의 국내외 저작권 중개
 - 만화콘텐츠 디지털 디바이스 전시장 조성 및 운영
 - 국내외 디지털 가전 기업 유치
 - 디지털 만화유통 솔루션 기업 유치
 - 디지털 만화 중심 기기 및 솔루션 수출입 비즈니스 활성화 상담회 개최
- 기획전시 : 글로벌 콘텐츠 리더, 세계 속의 만화
 - 세계 속의 아시아, 만화 속의 삼국지
 - 아시아 만화 삼국지 속 영웅 분석/비교 전시



- 디지털 콘텐츠 리더, 코리아
 - 만화콘텐츠(웹툰&디지털 코믹) 및 유통 디바이스 전시
- 만화를 통해 하나 되는 우리
 - 만화콘텐츠 소비자(독자)들의 공통점 분석/비교 전시

○ **학술행사 : 뉴미디어와 만화의 변신**

- 만화콘텐츠의 유통을 위한 뉴미디어 디바이스 & 솔루션 사례
- 부천형 만화축제의 특화 모델 모색 사전연구 진행(2010. 1~3) 및 보고

○ **홍보 : 글로벌 인터넷 PR 강화**

- 진흥원과 교류가 있는 국내외 기관 및 업체를 통한 PR추진
(예 : 중국 QQ.COM, 미국 Yahoo.com, 일본 NTTdocomo.com)

■ **소요예산 : 500,000천원(도비/ 시비)**

※ 향후 추경을 통해 예산 확보 추진(현 시비 50,000천원 확보)

■ **기대효과**

- 비즈니스 마켓중심의 만화축제 모델 구축으로 만화도시 브랜드 확립
- 뉴미디어 만화콘텐츠 시장에서의 국제적 리더쉽 확보
- 소비자 지향의 만화축제 운영을 통한 관람객 유치 확대



4-3. 제11차 ICC 부천 대회 성공적 개최

■ 사업목적

- 제11차 부천 국제만화가대회의 성공적 개최
- 세계 만화가들과 교류증진을 통해 국제적 만화도시 브랜드 구축

■ 추진방향

- ICC 사무국의 기능과 역할 강화
- 참가국 확대를 통한 국제적 만화가대회로서의 위상 확보
- 진흥원 해외 사업과 부천국제만화축제와의 연계성 강화

■ 세부 사업내용

- 제11차 ICC 부천 대회 개최
 - 사전 대표자 회의 개최
 - 상임대표자 회의 공동 의제 채택
 - 전시, 포럼, 문화교류 등 프로그램 기획 운영
 - 전 시 : 제2차 ICC국제만화공모전(시상 및 전시)
ICC참여 작가전(세계 200여명의 작가 참여)
 - 포 럼 : 5개국 상임대표자회의, 뉴미디어환경과 만화
 - 문화교류 : 작가 공동작업 워크샵, 작가네트워킹 프로그램 운영
- 국제만화가대회(ICC)사무국 운영 내실화
 - ICC 홈페이지 다국어 서비스 (4개 국어)
 - 세계 만화가 정보 및 국가별 만화계 정보 제공
 - 국가별 주요 에이전시 정보 제공 외

- 제2차 ICC만화공모전 (The 2nd ICC Comic Award)시행
- 중남미 지역 만화가 및 만화 관련 기관 교류 확장

■ **소요예산 : 300,000천원(국비/ 도비/ 시비)**

- 제11차 ICC 부천 대회 개최 : 200,000천원
 - ※ 향후 문화부, 경기도 협의를 통해 예산 확보 추진
- ICC 사무국 운영 : 100,000천원

■ **기대효과**

- 국제만화가대회 개최를 통한 만화도시 브랜드 확산
- ICC홈페이지 운영 강화를 통한 세계만화지식DB 구축 기반 마련
- ICC사무국을 중심으로 한 진흥원 해외교류 사업 확대



IV. 2010년 주요 성과 지표

1. 부천 發 '스타 콘텐츠' 발굴·육성

- ▶ 창작콘텐츠 개발 사업을 통해 부천형 '스타 콘텐츠' 3종 발굴, 육성
 - 영화, 드라마, 게임, 캐릭터 사업화 가능한 만화 원작 개발 - 총14종

2. 차세대 만화콘텐츠 형식 개발 및 유통

- ▶ 새로운 콘텐츠 유통환경에 적합한 '웹툰메이션 3종 제작, 유통'
 - 특화된 만화콘텐츠 개발 및 전송권리확보 - 총25종
 - 각종 유통 플랫폼별(웹, 모바일, IPTV 등) 제휴사를 통해 확대 유통

3. 만화문화 관광도시화 시동(始動)

- ▶ 만화문화 인프라를 관광자원화 → 연간 40만 방문자 유치
 - '뮤지엄 만화규장각, 부천국제만화축제, 아마추어 만화페어 등으로 방문 유인

4. 「만화원고 보존·활용센터」 국책사업유치 → 국가적 문화자원화

- ▶古자료 수집, 디지털 원고 보존, 보존 자료의 디지털화 서비스 추진
기반 확립

5. 수출형 만화콘텐츠 개발 및 해외시장 진출

- ▶ 웹툰니스타콘테스트를 통한 수출형 만화콘텐츠 3종 개발, 유통

6. 시설운영 및 경영 선진화

- ▶ 진흥원 구조물 및 상영관 시설 개선, 시설운영관리종합매뉴얼제작,
경영구조 선진화 및 지역시민과 함께하는 나눔경영 실천



V . 2009년 행정사무감사 조치사항 보고

2009년 행정사무감사 강평사항	한국만화영상진흥원 보고사항
<p><관련기업의 관외 이전 방지 대책 추진> 한국만화영상진흥원 건립 이전에는 우리시에 유치된 만화와 애니메이션 관련 기업들이 인큐베이터 단계를 거친 후에는 서울시 구로구 등으로 이전하는 사례가 많았음. 다행히 진흥원 건립 후 입주기업 모집 시 경쟁률이 높았던 것을 감안하면 향후 기업이전 사례는 줄어들 것으로 판단하고 있으나 관련 부서에서는 우리시 과거의 경험과 위성도시라는 지리적 불리한 여건을 고려하여 입주사 등에 다양한 인센티브 책을 마련 지원하여 우리시에서 기업 활동이 지속될 수 있도록 하시기 바람</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 진흥원은 부천을 터전으로 기업비즈니스와 만화창작 활동이 왕성하고 활발히 전개될 수 있도록 공간과 각종 시설의 지원뿐만 아니라, ○ 입주기업(작가)의 우수프로젝트에 진흥원이 적극적으로 투자하는 공동프로젝트 선별추진 ○ 각종 지원사업의 입주기업(작가) 우선 심사대상 자격 부여 ○ 입주자들이 부천에서 거주할 수 있는 정주형태의 정책개발 등을 통해 ○ 우수하고 역량있는 기업과 작가가 우리 부천에서 뿌리 내릴 수 있도록 최선의 노력을 다하겠음.
<p><한국만화영상진흥원 보험가입 관련> 한국만화영상진흥원에는 일반 사무공간 외에 만화관련 다수의 기업과 고가의 장비가 설치되어 있음. 보험가입 관련 금액에 따른 예산의 절감도 중요하겠으나 사고에 따른 적절한 보상이 이루어 져야 함을 항상 명심할 것임. 보험가입과 관련하여 진흥원의 자산과 입주기업의 자산 및 장비등에 대하여 정확한 감정을 받아 적정 보험계약 금액이 지출되기를 바람.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 진흥원은 각종 시설과 장비 등이 모두 포함된 현재 시점에 맞는 실건축비용이 바로 적용되기 때문에 이를 기준으로 보험에 가입하였으며, ○ 여기에 더하여 별도 신규 구축 장비(전산 장비, 사무집기 등)는 구입 당시 구입액으로 보험료를 적용하여 모두 포함시켰음 ○ 또한 입주 기업 및 작가도 입주실에 대한 보험가입을 의무화하고 있음. ○ 부천시의 대표적 문화공간이자 산업기지인 진흥원의 자산보호에 만전을 기해나가겠음
<p><국제만화가대회 사무국 운영 관련 예산의 공유> 우리시가 만화 커뮤니티 허브로서의 역할과 세계만화계의 발전에 기여하고자 국제만화가대회 사무국을 유치하여 운영하고 있으며, 내년도에는 우리시에서 세계만화가대회가 개최됩니다만, 사무국 운영과 관련된 예산 전액을 현재 우리시가 부담을 하고 있는바, 향후 관련 참가국들과의 협의를 통하여 사무국 운영에 따른 예산을 함께 부담토록 하고 함께 운영하는 방안을 적극 협의하여 우리시의 예산부담이 줄어들 수 있도록 하시기 바람.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국제만화가대회 한국위원회 및 회원국이 참여하는 상임위원회를 통해 운영비에 대한 부담 및 회비상설화 방안을 제11차 ICC 부천 대회 시 공식의제로 채택, 적극적으로 논의 할 예정임 ○ 특히, 국제만화가대회 사무국 운영에 대한 부천시의 역할과 수고에 각 회원국들 모두 공감하고 있는바, 기구의 독립성을 확대하고 보다 높은 차원의 협력을 확대하는 차원에서 다양한 방안을 검토해 나가겠음.

