

2010. 11. 29(월)
제166회 제2차 정례회

만화로 소통하는 문화특별시 부천 구현

2010년도 주요업무 추진실적

한국만화영상진흥원
Korea Manhwa Contents Agency

목 차

I. 일 반 현 황	-----	4
II. 주요업무 추진성과	-----	10
III. 2010. 주요업무 추진실적	-----	11
1. 만화산업 기반 육성	-----	12
2. 만화창작 역량 강화	-----	18
3. 만화문화 인프라 확대	-----	26
4. 해외시장 개척 및 교류 활성화	-----	34
<참고자료> 입주작가 및 업체 현황	-----	41

I . 일반현황

(2010. 10. 31 현재)

□ 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
- 2006. 03. 29 재단법인화
- 2009. 07. 13 법인명 변경
- 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)

□ 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

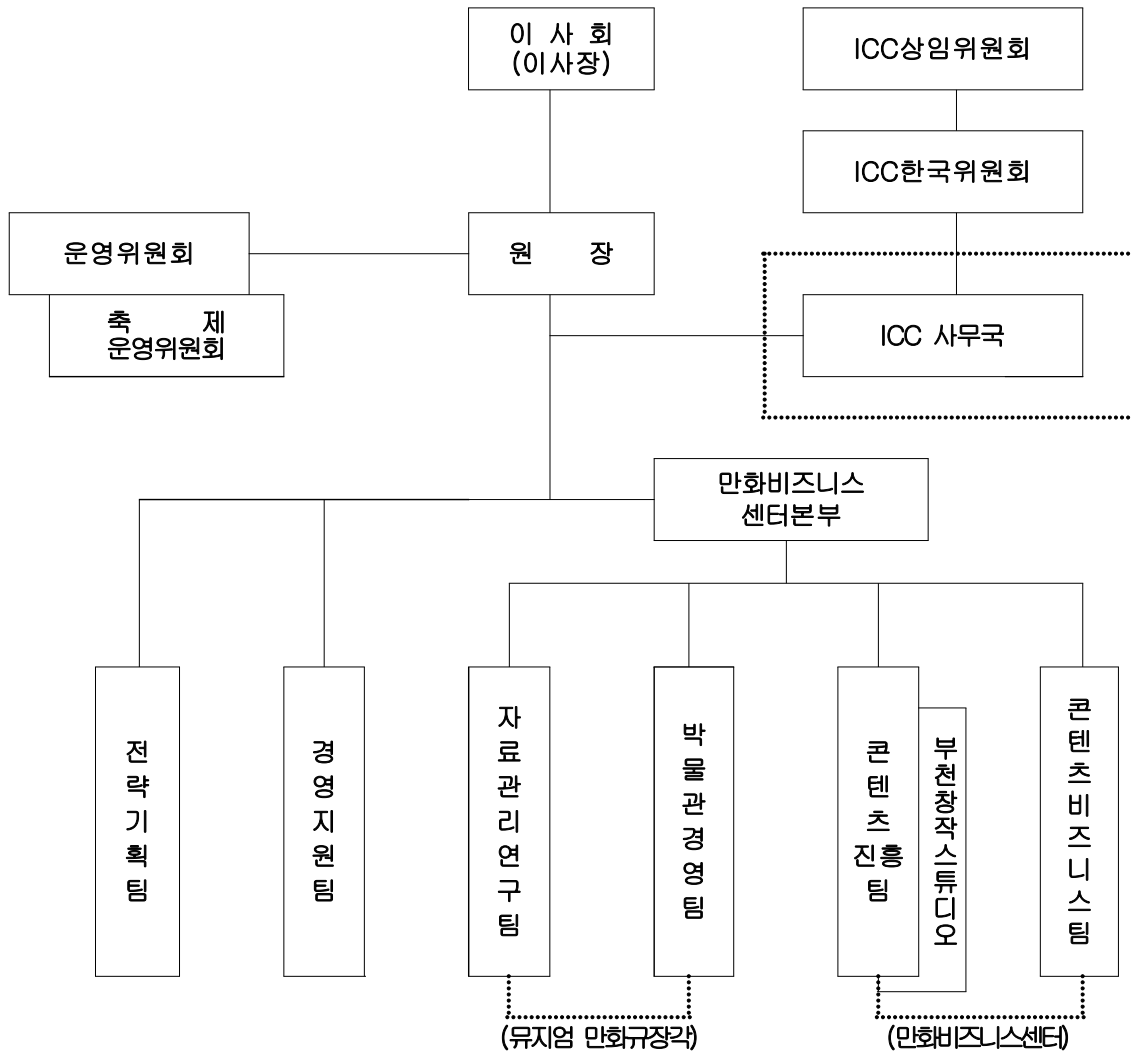
- '05. 09. 30. 제7차 세계만화가대회 개최 (사무국 부천 유치)
- '06. 03. 29. 재단법인 출범 (이사장 : 이두호)
- '08. 02. 28 “문화산업진흥지구”지정 (부천 상동)
- '08. 10. 18 “대한민국 문화예술상”대통령상 수상 (이사장 : 조관제)
- '09. 07. 29 한국만화영상진흥원 이사장 취임 (이사장 : 이현세)
- '09. 09. 23 한국만화영상진흥원 개원
- '10. 05. 27 故 김종래선생(엄마찾아 삼만리) 작품 수증
- '10. 09. 15 제11회 국제만화가대회(ICC) 부천 서미트 개최

□ 이사회 구성현황

직 위	성 명	소 속 및 직 위
계		18명 (이사 16명/ 감사 2명)
이 사 장	이 현 세	세종대학교 교수
원 장	임 형 택	문화예술 행정인
이 사	이 두 호	세종대학교 교수
”	김 동 화	만화가. (사)한국만화가협회 회장
”	김 형 배	만화가. (사)우리만화연대 회장
”	조 관 제	만화가. 한국카툰협회 회장
”	이 희 재	만화가
”	신 일 숙	만화가
”	한 상 능	부천시 복지문화국장
”	나 문 성	한국콘텐츠진흥원 제작지원본부장
”	권 택 민	(재)경기디지털콘텐츠진흥원 원장
”	최 신 규	(주)손오공 대표이사
”	윤 주	와이쥬크리에이티브 대표
”	박 재 흥	(주)크릭 앤 리버 코리아 대표
”	임 학 순	가톨릭대학교 교수
”	한 창 완	세종대학교 교수
감 사	정 원 철	부천시 문화콘텐츠진흥과장
”	김 형 진	법무법인 정세 미국변호사

□ 조직 및 직원현황

○ 조직도(1본부 6팀)



○ 직원현황 : 40명/ 37명(정원/ 현원)

(단위 : 명)

구분	합계	일반직				기능직	계약직 (정원 외)
		소계	원장	본부장	팀장/직원		
정원	40	32	1	1	30	8	-
현원	37	28	1	1	26	6	3

※ 2010.11. 1 현재

□ 예산현황

(단위 : 천원)

연도별	계	국비	도비	시비	자체수입	전년도 이월금
2010년	7,608,921	547,000	980,000	4,842,601	1,069,320	170,000
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

유지엄, 만화규장각	만화비즈니스센터	부천만화창작스튜디오
		

○ 유지엄, 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, 유지엄 숲, 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 입주 현황

구 분	계	업체	작가(팀)	만화단체
계	88개사(팀) 1단체/415명	19개 업체 158명	69개 팀 250명	1개 단체 7명
만화비즈니스센터 (진흥원 內)	44개사(팀) 1단체/251명	18개 업체 155명	26개 팀 89명	1개 단체 7명
부천만화창작스튜디오 (원미구청 앞)	44개사(팀) 164명	1개 업체 3명	43개 팀 161명	-

※ 2010.10.31 현재

□ ‘유지엄 만화규장각’ 자료 보유현황

○ 만화박물관 古 자료(보존자료)(누계)

합계	만화원고	만화도서	만화잡지	원화	기타 작가소장품 등
8,229	1,286	5,993	461	175	314

○ 만화도서관(누계)

합 계	국내자료				해외자료			
	소 계	만화도서	만화자료	영상자료	소 계	만화도서	만화자료	영상자료
249,949	221,090	198,203	37,500	3,437	28,859	18,682	9,964	213

□ ‘만화콘텐츠 저작권’ 보유현황

※ 2010년 권리 만료 작품 제외

○ 전송권리 현황(누계)

합계	스크롤형(웹툰/카툰)	페이지형(극화)
55	23	32

○ 출판권/2차 사업권리 현황(누계)

합계	스크롤형	페이지형
29	15	14

○ 재산권리 활용 현황(누계)

계		전송		출판		2차 외(신문/모바일등)	
유통처	작품수	유통처	작품수	유통처	작품수	유통처	작품수
16	67	6	55	6	10	4	6



II. 주요업무 추진성과

□ 정책목표

- 미 선 : 한국만화의 가치 증대
- 비 전 : 한국만화콘텐츠산업의 중심기지

□ 성과평가

- **진흥원 출범 1년, 사업 내실 강화와 미래 발전 토대 구축**
 - 디지털 환경과 뉴미디어 매체에 대응하는 만화콘텐츠 개발 촉진
 - 우수 창작만화 개발지원 11종, 뉴미디어 만화콘텐츠 개발 유통17종 등
 - 명품문화공간으로써의 「뮤지엄 만화규장각」 발전 환경 조성
 - 상설 전시콘텐츠 보강, 디지털3D상영관 및 판매샵 구축 등
- **국제만화가대회와 부천국제만화축제의 성공적 개최를 통한 산업육성 기반 구축**
 - 아시아 대표 코믹콘으로써의 국제적 브랜드 강화(21개국 155명 참가)
 - 만화관람객 및 행사참여 기관의 양적, 질적 향상
 - 관람객 72,772명, 54개 기업단체 페어 참가, 3건 21억원 규모 사업체결 등
- **국·도비 자원 확대와 만화진흥 중심기관으로 대외 위상 강화**
 - 2011년도 국비 810백만원(2010년 대비 59%↑), 도비 610백만원(진흥원 직접보조) 추진 중
 - 문화부, 경기도, KOTRA, 국회입법조사처, 국회문화관광산업연구포럼 등 협력사업추진으로 진흥원 전략 사업 정책화 기반 확대 및 홍보 강화

□ 향후과제

- 만화로 소통하는 문화특별시 부천 구현과 시민 만화문화 서비스 제고
- 만화산업 발전을 위한 진흥원의 자생력 확대

Ⅲ. 2010. 주요업무 추진실적

1. 만화산업 기반 육성

- 1-1. 만화 클러스터 작가·기업 지원
- 1-2. 코믹타운 출판만화 제작지원
- 1-3. 만화진흥 정책개발
- 1-4. 만화콘텐츠 프로젝트 투자지원

2. 만화창작 역량 강화

- 2-1. 우수 창작만화 제작지원
- 2-2. 뉴미디어 만화콘텐츠 개발유통
- 2-3. 만화콘텐츠 창작인력 발굴
- 2-4. 만화창작 프로모션 활성화

3. 만화문화 인프라 확대

- 3-1. 뮤지엄 만화규장각 운영 활성화
- 3-2. 만화원고 및 활용센터 기반구축 조성
- 3-3. “만화아카이브구축 - 만화규장각사업” 활성화
- 3-4. 상설전시콘텐츠 및 디지털3D 상영관 보강

4. 해외시장 개척 및 교류 활성화

- 4-1. 해외시장 개척
- 4-2. 국제만화가대회&부천국제만화축제 공동개최
- 4-3. 국제만화가대회(ICC) 교류협력 네트워크 확대

1. 만화산업 기반 육성

1-1. 만화클러스터 작가·기업 지원

1-2. 코믹타운 출판만화 제작지원

1-3. 만화진흥 정책개발

1-4. 만화콘텐츠 프로젝트 투자지원

1-1. 만화클러스터 작가·기업 지원

- 한국만화산업의 인적 기반 강화를 위해 우수작가·업체에 최적화된 창작 및 비즈니스 공간 지원
- 입주작가·업체에 다양한 프로모션을 지원하여 사업성과 극대화

□ 사업개요

- 효과적인 입주공간 구축을 통해 우수한 작가·기업 유치(집적화)
- 홍보, 마케팅 지원 및 작가·기업 집적을 통한 사업효과 확대

□ 추진실적

- 국내 최대의 만화클러스터 조성

계	89개 415명
만화작가	69개 총250명
관련업체(출판, 애니메이션, 캐릭터)	19개 158명
만화단체	1개 7명

- 정기 및 수시모집 심사를 통하여 15개실 56명 신규입주
- 상반기 입주자 매출액 : 7,883,490천원
- 입주자 홍보 및 마케팅 지원
 - ‘입주작가 및 기업 디렉토리북’제작, 배포(국, 영문)
 - BICOF 행사시 입주작가 및 기업 부스 설치
 - 입주자간 사업연계 기회제공 등을 위한 간담회 개최
 - 외부사업 연계 지원 (14건) : 만화제작 및 강사활동 연계 등

□ 추진성과

- 국내 최대의 만화클러스터 조성 및 집적 운영을 통해 만화산업도시 기반 강화

1-2. 코믹타운 출판만화 제작지원

- 미 출판된 만화작품의 출판지원을 통해 작가의 창작물 사업화 유도
 - 소량 출판 및 전자책 서비스 전개를 통해 신규 창작 계기 마련
-

□ 사업개요

- 1인 창조기업인 만화작가의 미 출판 작품 출판지원
- 완성된 도서의 배포(출판사, 전자책 유통사, 애니메이션 제작사 등)를 통해 작품의 2차 사업 추진 계기 마련

□ 추진실적

- 우수 작가의 미 출판 만화에 대한 도서 제작 및 배포 추진
 - 각종 공모전 수상작, 만화대회 수상작 등 경쟁력 있는 작품 선정
 - 박재수 <모베러블루스>(SICAF2009 국제디지털만화공모전 대상) 외
 - 총20종 미만 지원 예정, 종당 200부 제작 및 배포
- 제작 도서의 전자책 유료 서비스 진행 지원
 - 교보문고 전자책 서비스를 통해 유료 서비스 진행 예정
 - 차후 작가와의 논의 후 절판 도서의 POD출판(주문형 출판) 진행 검토

□ 향후계획

- 포털사, 출판사, 방송사 등 30여 기업 및 기관 배포
- 편집 완성본 PDF파일의 전자책 유료 서비스 실시

□ 추진성과

- 우수 작가의 포트폴리오 제작 지원을 통해 '창작 사업화' 기반 마련
- 교보문고 전자책 서비스 계약 지원을 통해 작가의 수익 기반 마련

1-3. 만화진흥 정책개발

- 국·도비 재원 확대를 위한 신규 시책개발과 사업반영 도모
- 만화발전과 진흥원 성장 촉진을 위한 효과적 정책개발과 대외 활동 추진

□ 사업개요

- 정책개발, 사업화 활동 전개, 외부재원 확보 및 대외관계(신뢰도) 강화

□ 추진실적

- 만화산업 정책개발을 위한 산학연관 정책토론회 및 자문회의 추진
 - 산학관 협력체제 구축 세미나 (부천대 산학협력단 공동 개최, 2월)
 - 만화계(작가, 업체, 연구자 등) 정책자문회의 (3월, 5월, 6월)
 - 2011년 국책사업(만화산업 신규사업) 개발 전문가회의 (3월, 4월)
 - 뉴미디어시대 만화콘텐츠산업 발전을 위한 전략세미나 (11월 3일)
 - 국회입법조사처, 국회문화관광산업연구포럼 등 공동개최
- 만화계(진흥원) 주요현안 설명 및 정책화 활동 전개
 - 문화부(문화콘텐츠산업실장) 간담회 (진흥원 국비예산 협조 요청, 3월)
 - 한국콘텐츠진흥원(원장) 간담회 (만화사업 조정요청 및 협력방안 협의, 4월)
 - 국회간담회 (김형오 前의장, 심지연 입법조사처장 참석, 만화진흥 협조요청, 7월)
 - 국회의원 면담 (서갑원 의원, 만화산업 육성과 지원요청, 9월)
 - 경기도 문화관광위원회 위원장 간담회 (현안보고, 10월 3일) 및 문화관광위원회 소속 위원 현장방문 (10월 12일)
- 진흥원 정책(사업)역량 홍보 및 대외협력 활동 강화
 - <경기도 詩와 漫畵의 만남展>개최(경기도지사참석, 진흥원지원요청, 5월)
 - 경기도콘텐츠기관장회의(KOMACON, GDCA, 고양진흥원 협력논의, 6월)
 - KOTRA와의 업무협력 체결(만화콘텐츠 해외진출 공동 협력. 9월)

- <G20 정상 캐리커처 특별展>주관(문화부 협력사업 추진, 10월)
- 국회 만화행사 추진 (국회의장, 문화부장관, 당대표 등 주요인사 참석, 한국만화영상진흥원 전략 홍보 및 사업 정책화 기반 구축, 11월 3일~4일)

□ 추진성과

- 2011년도 신규 시책 반영을 통한 국·도비 재원 확보 (국비3억원, 도·시비3억원)
- 문화부, 경기도, 국회 등 우호협력관계 구축과 향후 사업의 정책화 수월성 확보
- 진흥원 역할과 기능에 대한 대외 홍보 확대와 가치 확산



1-4. 만화콘텐츠 프로젝트 투자지원

- 부천만화산업 활성화를 위해 문화산업전문 투자조합을 결성하고 규모 있는 만화프로젝트를 발굴 육성하고자 함.

□ 사업개요

- 사업내용 : 문화산업전문 투자조합 결성 및 만화프로젝트 발굴
- 조합결성 개요
 - 조합명 : 소빅글로벌CG 투자조합
 - 운용기간 : 2010. 6 ~ 2017. 6(7년)
 - 출자규모 : 150억원(한국만화영상진흥원 출자 20억원)
 - 출자자 : 중소기업청 모태펀드, 인터파크, 소빅창투, 진흥원
 - 만화분야 투자금 : 최소 5,000백만원(출자액의 2.5배수를 만화에 투자)
 - 투자조건 및 내용 : 한국만화영상진흥원이 인정하는 만화프로젝트 사업

□ 추진실적

- 투자조합 결성완료 : 2010. 6. 8 (중소기업청 등록)
- 만화콘텐츠 투자 프로젝트 모집 및 1차 선정 (진행중)
 - 현재 디지털 터치의 <고스트 월드> 등 총 4건의 만화·애니메이션프로젝트 접수 (입주업체 2건)
 - 투자프로젝트 1차 선정회의 개최(11. 19 예정)

□ 추진성과

- 국내최초의 만화전문 투자조합 결성을 통해 경쟁력있는 만화프로젝트를 발굴 할 수 있는 환경 구축

2. 만화창작 역량 강화

2-1. 우수 창작만화 제작지원

2-2. 뉴미디어 만화콘텐츠 개발유통

2-3. 만화콘텐츠 창작인력 발굴

2-4. 만화창작 프로모션 활성화

2-1. 우수 창작만화 제작지원

- ‘스타 콘텐츠’ 생산을 통해 만화의 다매체전략 및 다종상품화 추진
- 디지털 환경에 대응할 수 있는 만화콘텐츠의 발굴 및 생산
- 만화콘텐츠 자산 확보를 기반으로 한 자체 수익 모델 검토

□ 사업개요

- 현 창작만화계의 주요 이슈를 중심으로 한 콘텐츠 사업분야 선정
- 우수 작가 및 기업을 중심으로 한 창작만화 콘텐츠 개발
- 총 13종의 신규 만화 콘텐츠에 대한 창작 및 유통 지원

□ 추진실적

- 전문기업을 통해 경기 지역문화를 소재로 한 만화콘텐츠 개발
 - (주)비주얼웍스, 박상선 <여보-여주의 보물>(전3권 예정)
 - 현 창작 진행중, 유력 매체와 연재 논의 중
- 인기 잡지를 통한 만화콘텐츠 개발 및 유통을 통해 OSMU 촉진
 - 격주간 만화잡지 ‘코믹챔프’, ‘아이큐점프’ 외 1종
 - 박민서 <다크에어>, 강민구 <나르샤> 외 1종, 현 연재중
- 어린이 순수창작만화 붐 조성을 위한 개발 지원
 - 신문수 <원시소년 공빌라> 외 3종, 창작 진행중
 - 교과학습 기반의 학습만화 중심 시장에 신규 아이템 제시
- 명작만화 리메이크를 통해 전통 캐릭터의 가치 재창출
 - 원작작가와 신예 및 중견작가 간 협업 지원
 - 네이버와의 업무협약을 통해 사업비 분담(연재고료 기준, 4천만원)
 - 조항리 원작, 한혜연 <혜성같은 소년> 외 2종, 11월 연재 예정
- 만화장르의 가능성을 확대한 콘텐츠 개발 추진
 - 이상홍 작, <문화관광 상하이> 외 1종, 창작 진행 중
 - 만화의 정보전달력을 중심으로 한 콘텐츠 개발을 통해 신규 아이템 제시

□ 향후계획

- 개발 및 지원 작품의 진행 관리 : '10. 12월 한
- 기업 및 매체와의 제휴 마케팅 추진 : 창작 완료 된 작품의 유통 지원
- 개발 및 지원 작품의 후속 관리 : 저작권리 활용(지속 추진)

□ 추진성과

- 전문기업과의 제휴 및 공동 사업 추진을 통해 콘텐츠 개발력 확대
- 포털사(네이버)와의 사전 업무 제휴를 통해 사업 규모 확대
- 콘텐츠의 출판권과 전송권 확보를 통해 신규 가치창출 기반 마련

[참고자료 : 우수창작만화 선정작]



2-2. 뉴미디어 만화콘텐츠 개발유통

- 우수출판만화의 디지털화를 통해 차세대 콘텐츠 유통 기반 마련
- 웹툰을 원작으로 한 애니메이션 개발을 통해 웹툰의 가치 확대
- 만화의 디지털화 및 애니메이션화를 통해 만화시장 붐 조성

□ 사업개요

- 우수출판만화의 전송권 확보 및 디지털화를 통해 전자책 서비스 진행
- 포털사, 애니메이션방송사와의 업무 제휴를 통한 콘텐츠 개발 및 유통

□ 추진실적

- 우수 출판만화의 전송권 확보 및 디지털 파일 제작
 - 방학기 <바리데기> 외 10종 전송권 계약, 디지털 제작 진행 중
 - 교보문고, 인터파크 전자책, 네이버 유료만화 서비스 계약 체결
 - 2009년 사업산출물 기준, 교보문고 유료 전자책 서비스 개시
- 우수 웹툰 작가의 신작 개발 및 애니메이션 제작 추진
 - 김규삼 <쌈니다. 천리마 마트> 외 4편 네이버 및 투니버스 연재 중
 - 혜진양 <미호이야기> 외 1편 애니메이션 제작 추진 예정기준)

□ 향후계획

- 우수출판만화의 디지털 파일 제작 및 전자책 등록 완료 : '10. 12월 한
- 웹툰 원작의 애니메이션 제작 관리 및 방영 : '11. 06월 한

□ 추진성과

- 네이버, 투니버스, 교보문고, 인터파크 등 유력 기업과의 업무 제휴
- 저작유통권 확보를 기반으로 한 사업성과 확대 및 수익 기반 마련

2-3. 만화콘텐츠 창작인력 발굴

- 미래의 한국만화산업을 이끌어 갈 우수한 창작인력을 발굴하며 더불어 전국의 초·중·고 학생 대상의 만화공모전을 통해 만화인프라 확대

□ 사업개요

- 사업내용
 - 대한민국창작만화공모전 : 신인 및 기성 작가 대상
 - 전국학생만화공모전 : 초, 중, 고 학생 대상
 - 부천스토리 만화공모전 : 신인 및 기성 작가 대상
- 추진방향 : 내실 있는 운영을 통한 우수작품 발굴로 만화산업 인프라 강화

□ 추진실적

- 대한민국창작만화공모전
 - 작품접수현황

부문	단편만화	중·장편만화	카툰	총계
참가인원	28	10	13	51

- 수상자 : 대상(문화부 장관상) 윤현석외 8명 수상
- 시상 : 11. 3일 '만화의 날' 시상(상패 및 상금)
- 시상내역 : 대상 상금 800만원 / 최우수상 및 우수상 각 200 ~ 500만원
- 지원 및 특전 : 수상작품집 정식 출판, 유통 / 대상 및 최우수 수상 4인은 프랑스 앙굴렘 만화축제 참가

- 전국학생만화공모전
 - 작품접수현황

부문	초등부 저학년	초등부 고학년	중등부 카툰	중등부 이야기	고등부 카툰	고등부 이야기	계
참가인원	147	660	72	56	155	111	1,201명

- 수상자 : 대상(문화부장관상) 이순승(경기예술고등학교 3학년) 외 117명 수상

○ 부천만화스토리 공모전(진행 중)

- 모집공고 : 2010. 7. 8
- 시상내역 : 국내 최고수준의 만화스토리 공모전으로 규모 확대
 - 대상(1) 3,000만원/ 최우수상(2) 10,000만원/우수상(1) 500만원
- 작품접수 : 2010. 11. 22 ~ 11. 26
- 심사 및 작품선정/ 시상 : 2010년 12월
- 후속사업 : 수상작품 중 대상 및 최우수상은 만화제작

□ 추진성과

- 전문적인 심사를 통한 우수작품 발굴과 출판, 후속지원을 통해 국내최고의 만화가 등용문으로 자리 매김
- 전국의 초, 중, 고 학생들이 참여하여 기량을 겨루는 학생만화공모전을 통해 만화도시 부천의 위상 강화
- 국내 최대 규모의 만화스토리 공모전을 통해 만화스토리작가들의 창작 의욕을 고취하고 우수작품 발굴 견인

[참고자료]

- 대한민국 창작만화 공모전 시상식 및 대상작



- 부천전국학생만화공모전 시상식 및 대상작



2-4. 만화창작 프로모션 활성화

- 2010년의 대표만화를 선정, 시상하고 홍보함으로써 만화독자를 비롯한 언론 각계에 우리만화에 대한 관심을 높이고 만화가의 창작의욕을 고취함
-

□ 사업개요

- 오늘의 우리만화상
 - 사업기간 : 2010년 4월 ~ 2010년 12월
 - 선정대상 : 2009년 6월 1일 ~ 2010년 5월 31일 사이에 발표된 출판만화 또는 웹 만화
 - 시상내역 : 상금 각 500만원 및 수상작 공공도서관에 도서배포
 - 사업비 : 45,000천원 (국비)
- 부천만화대상
 - 사업기간 : 2010년 6월 ~ 2010년 9월
 - 선정대상 : 전년도 7월1일부터 2010년 6월30일까지 국내에서 발표한 작품으로 온오프라인엣 연재되어 완료가 된 작품
 - 시상내역 : 대상 500만원 및 부문별 250~300만원
 - 사업비 : 35,000천원 (시비)

□ 추진실적

- 오늘의 우리만화상
 - 작품접수 : 총 91편 (출판만화 41점, 웹툰 50점)
 - 수상작 : 천계영 <하이힐을 신은 소녀>(문화부 장관상)외 4편
 - 시상식 : BICOF 개막식 (2010. 9. 15)
 - 도서배포 : 12월 (수상작 중 웹툰 <세계의 시간> 12월 출판)
- 부천만화대상
 - 작품접수 : 총 121편 (어린이 15, 일반 29, 뉴미디어62, 카툰 15)

- 수 상 작 : 대상 박희정 <마틴 앤 존> 외 5편
 - ※ 해외작가상 : 다니구치 지로 / 금년 BICOF 초청 특별전 개최
- 시 상 식 : BICOF 개막식 (2010. 9. 15)
- 전 시 : 전년도 대상자 2010년 BICOF 기획전시

□ 추진성과

- 2010년 최고의 만화 선정 및 시상을 통해 만화계 창작의욕 및 우리만화에 대한 관심 고취
- BICOF 행사기간 중 부천만화대상 수상자의 특별전 개최를 통해 관람 대중들에게 만화의 예술적 문화적 가치를 전달하며 만화의 대중성 확대
- 해외작가상 선정을 바탕으로 신선한 해외만화문화를 통해 만화에 대한 관심을 환기시키며 해외 교류 계기 마련

3. 만화문화 인프라 확대

3-1. 뮤지엄 만화규장각 운영 활성화

3-2. 만화원고 및 활용센터 기반구축 조성

3-3. “만화아카이브구축-만화규장각사업” 활성화

3-4. 상설전시콘텐츠 및 디지털3D 상영관 보강

3-1. 뮤지엄 만화규장각 활성화

- 지식과 상상력의 보고인 박물관으로서 만화아카이브와 함께 시민과 소통하는 에듀테인먼트 공간으로서 교육적 체험과 놀이의 즐거움을 제공
- 다양한 프로그램을 통해 만화문화 향유의 기회를 확대하고 사회 약자층을 우선 배려하는 ‘문화를 통한 사회 환원’ 실현

□ 사업개요

- ‘뮤지엄 만화규장각’의 브랜드 인지도 제고를 위한 홍보 및 마케팅 강화
- 박물관의 운영 활성화를 통한 재정의 자립도와 건실성 기여
- 만화의 문화·교육·예술적 가치 증대를 위한 고품격 기획전시 운영
- 직접 체험을 통한 만화의 대중성 제고를 위한 체험교육 프로그램 개발 및 보급
- 소외계층 문화향수권 충족을 위한 ‘Museum Day’ 프로그램 개발 및 운영

□ 추진실적

- '뮤지엄 만화규장각' 브랜드 홍보 및 마케팅
 - 박물관 관람객 유치 : 총 116,289명
 - 영화, 방송 매체 등의 촬영 유치 : 영화 ‘심야의 FM’ 등 총 25회
 - 보도자료 : 중앙지, 인터넷뉴스, 지방, 지역지 포함 총 89회 게재
 - 유명 체험전시콘텐츠 대관 유치 및 주최
 - ‘미피의 즐거운 미술관’, ‘헬로! 아마존’ 등 총 2개 전시
 - 단체관람객 유치 마케팅 업체 제휴 : ‘체험터세상’- 4,606명 유치
 - 연계 패키지 상품 개발 : 롯데월드민속박물관, 롯데카드, KB박물관 노닐기, 미피의 즐거운 미술관, 삼성화재, 부천무형문화엑스포 등 총 6개
 - 연간회원제 운영 및 상품권 발행
- 기획전시 개최
 - 프랑스만화100년전, 만화가윤준환기증전, 부천만화대상 최호철기획전, 박기소작가전(예정), G20정상캐리커처특별전(예정) 등 총 5개 전시
 - 기타 ICC공모전, 카툰협회 ‘술’전, 전국학생만화공모전 수상작전, 원로

- 만화가의 60년의 잔상전 등 총 4개 전시
- 체험프로그램 개발 및 운영 : 클레이요술봉 등 7개 프로그램 개발, 총 9개 프로그램 운영 총 7,255명 참여
 - 학습만화 연계 방학교육프로그램 개발 및 운영
 - 마술go! 과학go!(8. 7 ~ 8. 21) 총 208명 참여
 - 디지털3D 상영관 대관 및 운영 : 총 33회 운영/ 20,909명 참여
 - 'Museum shop'구축 및 운영 : 10개 입체/ 상품 2,080종 입고
 - 입주업체 및 작가의 프로모션의 장으로 적극 활용
 - 문화소외계층을 위한 'Museum Day' 프로그램 운영
 - 어린이 뮤지컬 <긴급출동! 레스큐 파이어> 공연(7. 9) : 총 400명 관람
 - 어린이 애니메이션 <마법천자문> 시사회(8. 18) : 총 298명 관람

□ 향후계획

- 입주업체 학습만화 연계 만화활용 방학교육프로그램 개발 및 운영
- 지속적인 '문화를 통한 사회 환원' 활동을 위한 시스템 구축
 - 국내 대표적 국제 NGO 기관 굿네이버스와 MOU 체결
- 쾌적한 관람 환경 조성을 위한 편의시설 확충
 - 수유실 및 기저귀 교환대 설치, 휠체어·유모차 배치

□ 추진성과

- 만화의 문화·예술적 가치를 발굴·보존·연구·교육하는 명품문화공간으로의 위상 고취
- 다양한 만화문화향유 기회 제공을 통해 만화도시 부천시민의 자긍심 고취
- 문화소외계층에 대한 지속적 문화향유 기회 제공을 통한 문화복지도시 구현

3-2. 만화원고 및 활용센터 기반구축 조성

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

□ 사업개요

- 국내만화작가들의 실물 또는 디지털 만화원고 수집, 보존
- 옛날 만화 등의 실물자료 디지털 변환 보관
- 광범위한 DB를 기반으로 만화콘텐츠 재활용 기회 확대

□ 추진실적

- ‘만화원고 보존관리 및 이용활성화 연구방안’ 연구 자료집 발간(2010.2. 23.)
- ‘디지털시대, 만화원고 보존 및 활용전략 세미나’ 개최 (2010. 4. 7.)
 - 장소 : 한국만화영상진흥원 세미나실
 - 개최성과
 - 디지털 만화아카이브 사업의 필요성에 대한 공감대 형성
 - 디지털만화아카이브 구축사업을 국비 사업으로 제안 동기화
- 국비확보 진행
 - 2011년 ‘디지털 만화플랫폼 구축’ 사업으로 국비 3억 편성
 - 디지털만화플랫폼 구현을 통해 뉴미디어 만화 제작·유통지원

□ 추진성과

- 만화정보 자원의 수집·보존과 디지털 데이터베이스 구축을 통해 세계적 만화문화 공간 조성
- 만화산업계의 시장변화에 따른 디지털 유통지원센터 구축을 통해 디지털 만화 생태계 성장 견인

3-3. 「만화아카이브구축 - 만화규장각사업」 활성화

- 만화규장각 사업을 통하여 소중한 만화 유산과 문화 가치를 보존하고 국민과 대중에게 만화 향유의 즐거움 제공
- 만화의 창작, 연구, 학술, 기업 활동에 필요한 온·오프라인 정보를 제공하여 우리나라 만화콘텐츠산업의 경쟁력 향상과 발전에 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010년 1월 ~ 2010년 12월
- 사업내용 : 만화아카이브 구축, 한국만화 지식 정보 포털 서비스 운영(한국만화DB구축 및 온라인서비스), 만화연구 및 자료생산(출판)
- 총사업비 : 400,000천원 (국비 400,000천원)

□ 추진실적

- 만화 아카이브(만화 자료) 구축
 - 현대 만화자료 수집 9,484권
 - 유상 구입 4,173권, 무상 수증 23,361권(총5회), 무상 기증 18,050권
 - 국내 자료 17,630권, 해외 자료 9,904권, 외부지원자료 18,050권
 - 古만화자료 수집 1,969건(구입 79건, 기증 1,824건, 기탁 66건)
 - 원고 891건 5만여장, 단행본 988건, 관련자료 86건
 - ※ 고 김종래 선생 작품 기증에 따른 기증식 개최(2010. 05. 27)
 - 古만화자료 원문DB구축 180,000여page
- 한국만화 지식 정보 포털 서비스 운영(디지털 만화규장각)
 - 주요 만화지식정보(DB) 구축 현황

항 목	구축현황(건)	열람/보존처
출판만화종합목록DB	10,116	※ 디지털 만화규장각(kcomics.net)을 통해 대국민 만화정보서비스
작가론/작품론/작품정보 DB	28	
기사DB (연구/산업 글로벌리포트 등)	105	
학술 및 기타 정보	385	
총 계	10,684	
누적 총계	194,871	

- 주요 운영 성과
 - 전자신문 주간 인기 만화 순위 정보 제공
 - KT(모바일)에 만화정보 제공 : 정보이용료 5백만원 수익창출(3년 연속 예정)
 - 만화계 광고 유치 : 인덕대학교 만화과 모집관련 수익 창출
 - 세계 만화애니메이션 역사사전 편찬사업을 위한 조선대와의 협약(04. 30)
- 대국민 열람서비스 확대 및 만화도서 기증
 - 만화자료(원고) 디지털 열람 서비스 실시(열람실 1개소, 전시실 내 7개소)
 - 경기도내 지역아동센터 등 총 200여개 소 만화도서 기증
 - 행정안전부 주관 '2010국제기록문화전시회' 등 소장자료 협조 12회
- 연구 및 출판
 - 한국만화걸작선 2종 발간 및 1종 증쇄
 - 발간 : 대야망(고우영 著, 1972년작) 전5권,
신판보물섬(고우영 著, 1972년작) 전5권
 - 증쇄 : 요철발명왕(윤승운 著, 1975년작, 2009년 복간) 전 4권
 - 원로만화가구술채록사업
 - 영상 및 구술채록 4인(김기태, 임수, 황정희, 허어) 및 채록집 발간
 - 만화규장각지식총서 4종 발간
 - 일본만화의 최전선을 달리는 사람들(이현석著),
우키 요에와 망가적 미형의 기원(김형배著),
한국의만화가3(박인하著), ICC해외칼럼 모음1(ICC사무국)

□ 향후계획

- 만화정보통합자료정보 시스템 개발 완료 (2010년 11월 예정)
- 만화자료 디지털열람 서비스 콘텐츠 확충(보물섬 등, 2011년 3월)
- 한국만화걸작선 해외 판권 계약추진(프랑스, 베트남, 태국, 중국 등)

31

□ 추진성과

- 현대 및 고(古)만화자료의 유/무상 수집을 통한 한국만화아카이브 구축

-
- 고 김종래 선생 작품 수증을 통한 소장자료의 양적 질적 증대 및 향상
 - 디지털 열람 서비스 확대 등 대국민 열람 서비스 강화
 - 만화정보분야 사이트 이용 순위 1위인 ‘디지털 만화규장각’을 통한 정보서비스 제공
 - 만화규장각 지식총서, 고 만화복간, 원로작가 구술채록 등의 한국만화아카이브를 바탕으로 한 연구 성과물 생산



3-4. 상설전시콘텐츠 및 디지털3D 상영관 보강

- 만화콘텐츠와 디지털 및 IT기술을 융화, 창조적인 만화전시의 방향을 제시하고 이를 통해 명품문화공간으로의 위상 강화
- 아날로그에서 최첨단 디지털 3D의 상영과 뮤지컬, 공연 등이 가능한 상영관을 구축, 부천의 3대 문화사업의 구현의 장으로 활용

□ 사업개요

- 디지털 및 IT기술을 활용한 전시콘텐츠 보강 및 만화 기증 문화의 인식 제고
- 영사시설 및 상영관 기본 설비 보강을 통해 'Museum 만화규장각'의 최첨단 공공 멀티플렉스화 실현

□ 추진실적

- 상설전시콘텐츠 보강
 - 벽체 매립형 인포데스크 ⇒ 오픈형 인포데스크
 - 전시장 도입부 LED 스크린 ⇒ 미디어 아트 '디지털 만화병풍' 설치
 - 새말상회(옛날가게) ⇒ 故김종래 작가 기념관 설치
- 영사장비 및 상영관 설비 보강
 - 필름영사시스템, 디지털영사시스템(3D 포함), 스크린, 음향시스템 등

□ 향후계획

- 상영관 편의시설 보완 (진행 중)
 - 출연자 대기실, 관람객 편의 및 LED 전광판 등 안내시설 확충

□ 추진성과

- 새로운 전시기법을 활용한 만화전시콘텐츠 개발로 만화전시의 선도적 모델 제시와 관람객에게 다양한 볼거리 제공을 통한 만족도 증대
- 만화원고 보존에 대한 의지와 신뢰성 확보 및 만화 기증 문화의 인식 제고
- 최첨단 공공 멀티플렉스 구축을 통한 다양한 문화사업 구현 발판 마련

4. 해외시장 개척 및 교류 활성화

4-1. 해외시장 개척

4-2. 국제만화가대회&부천국제만화축제 공동개최

4-3. 국제만화가대회(ICC) 교류협력 네트워크 확대

4-1. 해외시장 개척

- 국내 신예작가의 해외시장 진출 지원을 통해 신규 시장 진입
- 국내 창작만화의 글로벌 유통망 구축을 위한 진입 기반 마련
- 해외 만화애니메이션 기업과의 공동 사업 추진을 통해 신규 시장 창출

□ 사업개요

- 글로벌 유통이 가능한 신예작가의 만화콘텐츠 개발 지원
- 한국만화의 글로벌 유통망 구축을 위한 사전 시장 조사
- 글로벌 만화애니메이션 기업과의 업무 협력을 통한 사업 전개

□ 추진실적

- 신예작가 만화콘텐츠의 국내외 유통 기반 마련 및 시장 진입
 - 배민기 <뚝가비의 나라>외 4종, 현 창작 진행 중
 - YAHOO!코리아(11/3 연재 개시), 중국 QQ.COM 연재 예정
- 국내 창작만화의 수출 및 현지 창작을 위한 시장 조사
 - 중남미 만화시장 개척 및 진출을 위한 현지 조사 및 비즈 미팅 추진
 - 중남미시장 만화산업 워크숍 진행 및 사업 완료(2011. 2)
- 해외 만화애니메이션 기업 간 공동사업 및 교류 확대 추진
 - 일본 유력 기업과의 업무 제휴를 통한 글로벌 만화작가 선정
 - 일본 고단샤 만화편집팀을 통해 국내 작품 에디팅 추진(총 5종 예정)
 - 중국 안후이출판그룹과의 학습만화콘텐츠 후속 관리 추진
 - 1차 프로젝트 <마술GO과학GO(中 마술노트)> 한중 동시 출간 완료
 - 한중 콘텐츠 마케팅 추진(마술교육 연계 체험학습 프로그램 추진)
 - 중국 심양 동만전완박람회 참가 및 한중 기업 간 교류 확대
 - 한중 만화애니메이션 비즈니스 설명회 개최(9.14)

□ 향후계획

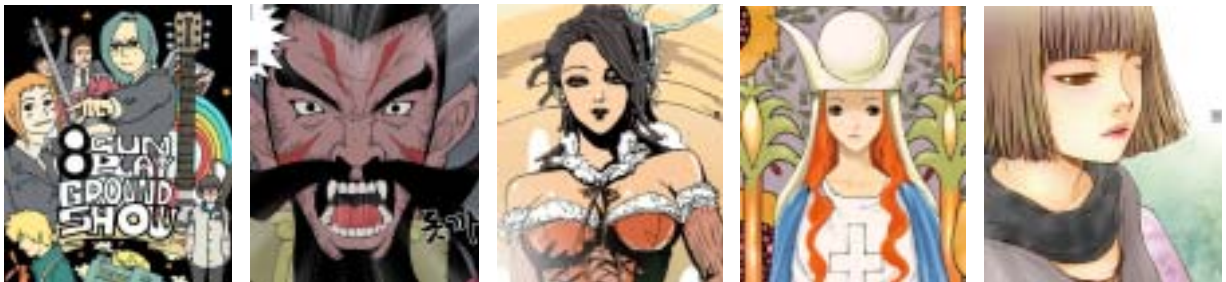
- 신예작가 해외 매체 연재 개시 : '10. 11월 한
- 중남미시장 시장조사 및 만화 저작권상담회 개최 : '10. 12월 한
- 한·일, 한·중 간 제휴 사업 진행 관리 : '10. 12월 한(1차 완료, 지속관리)

□ 추진성과

- 국내 웹툰 콘텐츠의 중국 시장 진출 기반 마련
- 국내 창작만화의 중남미 시장 진출 확대를 위한 사업 추진 방향 설정
- 한·중 간 만화애니메이션 합작 사업 고도화 추진 기반 구축
- 한·일 간 만화작가 양성 및 작품 매니지먼트를 위한 협력 시스템 구축

[참고자료]

- 해외시장 개척 사업 선정작



- 한중 만화애니메이션 비즈니스 설명회(9.14)



4-2. 국제만화가대회&부천국제만화축제 공동개최

- 세계 최대의 만화가 커뮤니티 및 네트워크 구축
- ICC 및 BICOF의 국제적 브랜드 강화
- 아시아 최대의 만화콘텐츠 산업 중심지로서의 기반 마련

□ 사업개요

- 명칭 : 제11차 국제만화가대회 및 제13회 부천국제만화축제
- 일시 : 2010년 9월 15일(수)부터 19(일)일까지
- 주관 : BICOF & ICC2010 통합운영위원회
- 후원 : 문화체육관광부, 외교통상부, 서울시, 경기도, 부천시 외
- 협찬 : 농협, 닥터유, 와콤, KT모바일, 파버카스텔, 손오공 외

□ 추진실적

- 관람객 현황

총계	유료	무료
72,772명	7,723명	65,049명

※ 단체 관람객 : 47처 3,267명(학교 30곳, 유치원 14곳, 기타 3곳)

- 행사별 참여현황

구분	행사수	참여수
페어	5개관	56개 기업단체(기업33, 학교15, 작가8)
전시	7개관	825작품 20개기업단체
컨퍼런스	7개 행사	누적인원 960명
ICC네트워킹행사	4개 행사	누적인원 1200명
이벤트	15개 행사	누적인원 10,120명
체험행사	15개 체험	누적인원 2,500명
MOU체결	5건	7개사 단체
사업체결	3건	4개사 21억원
해외참가자	21개국	155명
자원봉사자		89명(수행통역 자원봉사 포함)

○ 주요 행사 추진 실적

- 기획전시 : 아시아 삼국지 만화전, ICC 작가 초대 전 외 6건
 - 만화페어 : 기업홍보관, 프로젝트 쇼룸, 디지털콘텐츠관 등 운영
- 중국천진신계만화유한공사, KT, 인터파크 외 33개 기업
 - 컨퍼런스 : 한·일 코믹스타 컨퍼런스, 미국 마블 리쿠르터 초청 강연 외
 - MOU 및 기업 간 계약 체결
 - KOMACON 대 KOTRA, 대원CI, 리퀴드브레인 시장 개척 관련
 - 입주기업 대 안후이(중), 씨엔씨레볼루션, 고구미 공동제작 관련
 - 신계출판사(중)-위즈덤 : 디지털콘텐츠전송권계약체결식(50,000천원)
 - 신계출판사(중)-위즈덤 : '수호지'출판권 계약체결식(50,000천원)
 - 타케쇼보(일)-하승남프로덕션 : 삼국지 공동제작 전36권(2,000백만원)
- ICC 해외작가 교류 및 문화 네트워킹 400여 명 참석

□ 향후계획

- 부천국제만화페어2011(BICOF2011) 개최 방향 검토 : '10. 12월 한
 - 지역 축제 이미지 탈피, 지역 산업 활성화와 일자리 창출 중점
 - 저작권 거래 및 수출사업 중심의 지역거점형 국제산업전 지향
- 주요 프로그램 구성 안 논의 : '11. 01월 중
 - 심포지엄 : 제3회 국제만화심포지엄 유치(교토망가뮤즈엄 공동 개최)
 - 컨퍼런스 : 콘텐츠기술발표회, 콘텐츠개발세미나, 부천만화산업포럼
 - 컴피티션 : 콘텐츠 기획개발 공모 및 경쟁 프리젠테이션 대회
 - 비즈매칭 : 바이어-참가사-제작사-창작자 간 네트워킹 프로그램
 - 인크루팅 : 구인/ 구직 연계 프로그램 및 창업관련 설명회
 - 프로모션 : 기업쇼룸, 프로젝트런칭쇼, 투자설명회, 수상작 전시 등

□ 추진성과

- 아시아 콘텐츠 시장을 주도하는 페어형 전시로서의 가능성 제시
- 만화도시 부천과 아시아 만화의 허브로서 진흥원의 이미지 제고
- 시민이 함께 만들어가는 시민 축제로서의 변화

4-3. 국제만화가대회(ICC)교류협력 네트워크 확대

- 국제만화가대회의 성공적 개최를 통해 만화문화교류 중심기구로서의 역할 강화
- 세계 만화 기관 간 교류확대를 통해 국제 네트워크 확대

□ 사업개요

- 제11회 한국 국제만화가대회(ICC) 조직위원회 행정 지원
- 미주 및 유럽지역 교류기관 확대를 통한 국제만화네트워크 확대
- ICC세계만화공모전 및 세계만화지식정보 서비스 운영 내실 강화

□ 추진실적

- 제11회 한국 국제만화가대회(ICC) 및 상임대표자 회의 개최
 - 22개국 200여명 해외 만화작가 및 출판인 참가
 - ICC초대작가전 19개국 총 628작품 전시
 - 상임대표자회의 개최, 운영 결과보고 및 안건 논의
 - 신규가입국에 관한 정관 제정 및 ICC사무국 운영 분담금 논의 등
- 해외 만화기관 및 도시와의 교류 협력
 - 부천시와 앙골렘시 간 교류 확대를 위한 앙골렘 시장 간담회 추진
 - 러시아 만화축제 코미시아(Kommssia) 한국만화전시 개최 및 진흥원 홍보
 - 일본 교토망가뮤지엄과의 서적 교류(기증도서 10,000권 수령)
- 제2차 ICC세계만화공모전 개최
 - 독일, 스페인, 필리핀, 러시아 등 총 37개국 203작품 접수 (응모작가: 112명)
 - ICC만화공모전 입선작 (60개작품) 전시회 개최
- ICC홈페이지를 통한 정보 네트워크 구축 및 온라인 교류 활성화
 - 4개 국어 홈페이지 운영 및 뉴스레터 발송(월 1회, 3천여 곳)
 - <2010 세계만화현황> 도서 발간(한국어, 영어)

□ 향후계획

- 국제만화가대회(ICC) 신규 가입 희망국에 관한 가입 정관 제정안 수립
- 각국 상임대표국 및 단체의 ICC 사무국 운영 분담금 논의

□ 추진성과

- 국제만화가대회의 성공적 개최 지원을 통해 부천의 만화리더십 강화
- 러시아, 앙골렘 간 만화교류 확대, ICC 신규 가입국 유치(말레이시아)

[참고자료]



<참고자료>

입주작가 및 업체 현황

□ 개요

구 분	계	업체	작가(팀)	만화단체
계	88개사(팀) 1단체/415명	19개 업체 158명	69개 팀 250명	1개 단체 7명
만화비즈니스센터 (진흥원 內)	44개사(팀) 1단체/251명	18개 업체 155명	26개 팀 89명	1개 단체 7명
부천만화창작스튜디오 (원미구청 앞)	44개사(팀) 164명	1개 업체 3명	43개 팀 161명	-

□ 입주자 배치내역(만화비즈니스센터)

구분	호수	입주자명	대표자	인원	대표작 / 히트상품 / 주요 수상내역
작가	201	김형배 작가실	김형배	2	우리만화연대 회장 / 헬로 팝
작가	203	형민우 작가팀	형민우	1	프리스트
작가	204	장태산 작가팀	장태산	1	야수라 불리운 사나이 / 라반
작가	205	배준걸 작가팀	배준걸	1	바가
작가	208	그림나무스튜디오	김영신	4	판타지수학대전
작가	212	comic art	전창진	2	신 한국사
작가	215	펜금당	이경석	3	좀비의 시간
작가	217	씨네툰	탁영호	5	강의노트
작가	218	URBAN ART	하일권	9	삼봉이발소
작가	219	3rd Place	유수미	3	동인행사
작가	220	삼단변신	최규석	3	습지생태보고서
작가	221	박철권 작가팀	박철권	2	시사뒤통
작가	223	尹-스토리	윤인완	5	신 암행어사
작가	226	하승남프로	하승남	3	무협만화 꼴통 형님
작가	227	카툰부머	권혁주	6	마음이 만든 것, 패밀리맨(정필원)

구분	호수	입주자명	대표자	인원	대표작 / 히트상품 / 주요 수상내역
작가	307	최미르 작가팀	최미르	4	건빵맨
작가	308	디지털 터치	채정택	5	다세포소녀
작가	309	홍승우 작가팀	홍승우	2	비빔툰
작가	312	아이처럼	김병수	6	삼신할머니와 아기배달부
작가	313	천계영 작가팀	천계영	7	오디션
작가	314	C-studio	최훈	3	삼국전투기
작가	315	임광묵 작가팀	임광묵	4	교무위원
작가	316	고우영화실	고성언	1	고우영삼국지 등
작가	317	ZIRAL	김영오	5	귀
작가	318	초빙작가실	조관제	1	한국카툰협회회장 / 섹스피아
작가	319	초빙작가실	김동화	1	한국만화가협회 회장 / 빨간자전거
업체	303	이코믹스 미디어	정희운	7	그 남자의 취향
업체	304	(주)라스카	김동은	22	유 캐릭터 사업
업체	207	리퀴드브레인	박정오	13	애니메이션 롤링스타즈 - KBS 방영
업체	305				
업체	202	(주)김영사	박은주	7	만화 세계사
업체	306				
업체	311	복스토리	주정관	8	girl
업체	401	(주)미디어바우나무	권용훈	6	마술 GO 과학 GO
업체	402	(주)토부	김원택	9	모바일 만화 서비스
업체	403	C&C레볼루션(주)	이재식	8	TLT
업체	404	RG애니메이션	김강덕	20	애니메이션 배꼽
업체	405	(주)매직북	한종우	7	진진돌이 레볼루션
업체	406	(주)CBC	임봉수	5	반지와 와글바글 친구들
업체	407	(주)아츠커뮤니케이션	이영주	4	디자인 출판 외주
업체	408	RG애니메이션	김강덕	20	애니메이션 배꼽
업체	409	RG애니메이션			
업체	411	(주)고구미	윤혜숙	12	로봇찌빠
업체	412	(주)거북이북스	강인선	8	테일즈 러너 수학 킹왕짱

구분	호수	입주자명	대표자	인원	대표작 / 히트상품 / 주요 수상내역
업체	413	(주)거북이북스			
업체	414	하이툰닷컴	이길우	3	WHY? 세계사
업체	415	오즈하우스	신방식	5	우리나라 삼국지
업체	416	손봄	김효석	6	만화스캔 및 식자 작업
업체	417	(주)시공간의감	김홍균	5	드라마 미세스타운 세트제작
기관	1층	PIFAN	-	-	-
기관	301	PISAF	-	-	-
기관	302	PISAF	-	-	-
협회	222	한국만화스토리작가협회	조성황	7	-

□ 입주자 배치내역(창작스튜디오)

구분	호수	입주자명	대표자	인원	대표작 / 히트상품 / 주요 수상내역
작가	101	옆어컷	손영목	4	안녕하세요 대한민국
작가	102	스튜디오 보니	박무직	7	호텔
작가	103	만화창작집단 풍경	박성재	6	에스탄시아
작가	201	아우토반	임석남	7	대제의 검
작가	202	만사대길	김현민	6	홍보만화
작가	203	난드르	김인	4	그림자 소묘
작가	204	SD커뮤니케이션	양동석	4	기획/학습만화
작가	205	윤준식 작가실	윤준식	2	베리타스
작가	206	창작공간 작은숲	송동근	5	부자일기
작가	207	POM	이태경	3	지금도작업중
작가	208	모자이크	노명희	3	미소유희
작가	209	CLUD	조혜정	4	동화로의 초대
작가	210	차성진 작가실	차성진	3	바우덕이
작가	211	박강호 작가실	박강호	2	웹툰

구분	호수	입주자명	대표자	인원	대표작 / 히트상품 / 주요 수상내역
작가	212	도오존	유대수	3	바보가 된 대통령
작가	213	FLYINGTOON	임덕영	4	키트 맨
작가	214	오드 아이	최성현	4	버디
작가	215	Joobtoon	최정규	1	서울대 인문고전
작가	216	사률큐동	장우룡	4	창공
작가	217	아작(我作)	정철	5	에덴
작가	218	창작집단 네모	박건웅	4	노근리이야기
작가	301	hwa2	노미영	4	살레탑
작가	302	True Blue	홍성호	4	스키피오
작가	303-F	정연식 작가실	정연식	2	웹툰
작가	303-S	송지형 작가실	송지형	4	잡지/창작
작가	304	studio 해닭	박지훈	9	전우치전
작가	305	CUBEZOO	김재현	5	루디날다
작가	306	안중걸 작가실	안중걸	1	시사만화
작가	307	스튜디오 네오마나	양희석	2	닥터 아츠로
작가	308	TS808 STUDIO	김성규	4	팀스페이스
작가	309	환心	심재룡	2	알자알자세계사
작가	310	카툰 보이스	한성민	2	만화광고
작가	311	studio ZEEHA3	최종훈	2	삼
작가	312	스튜디오 몽클	공종철	4	클로버
작가	313	살북	마영신	2	살북시리즈
작가	314	BadaPanda	김기훈	1	홍보만화
작가	315	코끼리나뭇잎	장유정	2	학습만화
작가	316	드림아이	김홍선	5	블라인드
작가	317	전갈아이	서은진	4	판타미르
작가	401	One proction	김정태	3	홍보만화
작가	402-F	황재오 작가실	황재오	4	웹툰
작가	403	꼬끼오	하민석	5	도깨비가 훔쳐간 옛이야기
작가	404	Suh Atelier	김태현	5	해피캐슬
기업	402-S	STUDO ALEX MOVE	김창엽	3	애니메이션 슈퍼아줌마