

설립목적

- 출판만화 진흥을 통한 > 한국만화산업의 발전
- 만화예술 진흥을 통한 > 만화문화의 저변확대
- 만화중흥을 통한 > 만화도시 부천의 이미지 제고

설립일자

- 1998. 12. 04 부천만화정보센터 설립
 - > 2001. 01. 01 사단법인화
 - > 2006. 03. 29 재단법인화

설립근거

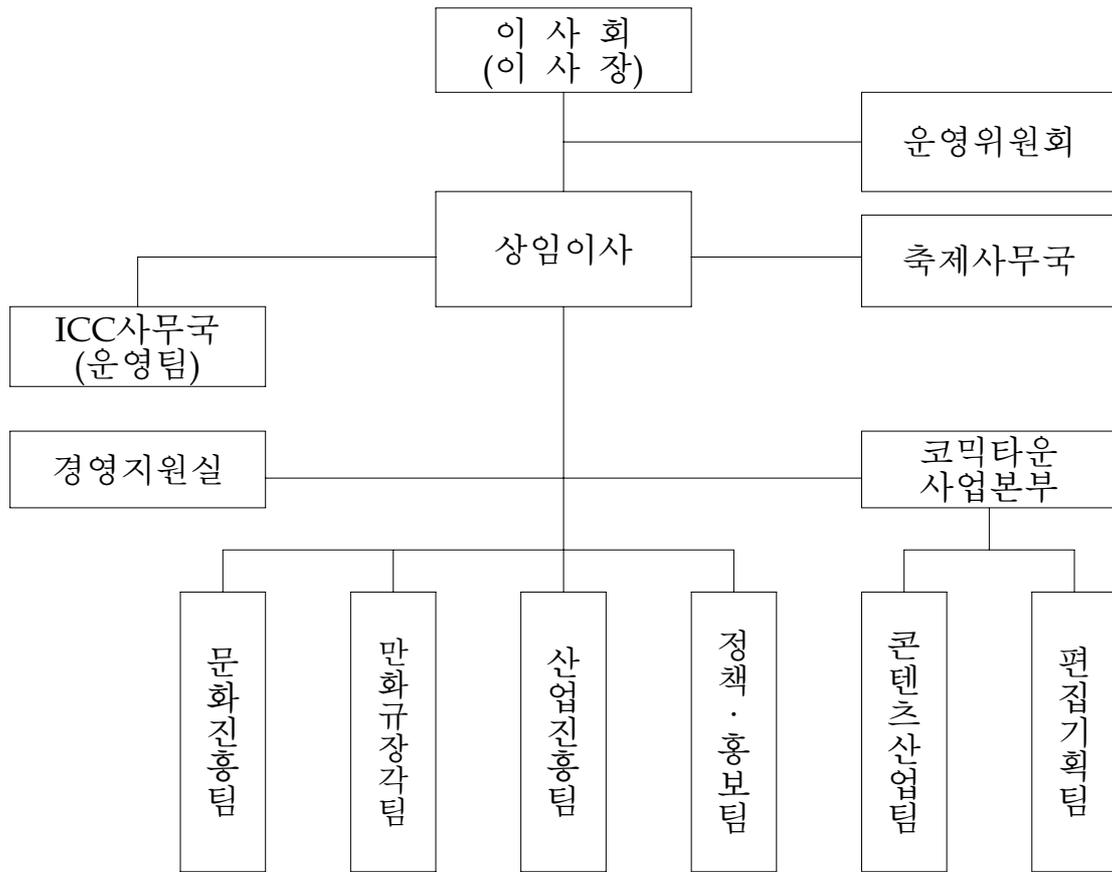
- 부천시 만화정보센터 설치 및 운영 조례 (1998. 11. 16 제정)
 - ※ 문화관광부 관장 관련 법률
 - 문화산업진흥기본법 (1999. 2. 8 제정)

주요연혁

- 1998년도 12. 04 부천만화정보센터 설립 (복사골문화센터 내)
- 1999년도 05. 04 도당동 북부도서관 이전 개관
09. 01 창작지원실 개관
- 2000년도 02. 04 만화도서관 개관
06. 10 전국학생만화공모전 시작
12. 22 만화규장각사업 개시
- 2001년도 01. 01 사단법인 부천만화정보센터 출범
10. 12 한국만화박물관 개관/ 만화영상산업박람회 개최
- 2002년도 10. 02 부천만화축제를 국제코믹북페어로 전환
- 2003년도 03. 03 만화산업지원관 위탁운영 개시
10. 28 사무국 부천종합운동장 이전
- 2004년도 01. 09 제2기 임원 구성 (이사장 : 이두호)
05. 04 주부만화예술대학 강좌 개설
- 2005년도 09. 05 제1회 부천만화스토리공모전 수상작 선정
09. 30 제7차 세계만화가대회 개최
10. 03 국제만화가대회(ICC) 사무국 부천 유치
12. 15 한국여성만화가협회 사무실 부천 유치
- 2006년도 01. 27 프랑스 국립만화이미지센터(CNBDI)와 MOU 체결
02. 14 국제만화가대회(ICC) 사무국 개소
03. 29 재단법인 출범 (이사장 : 이두호)
07. 11 심양시 고신기술개발관리위원회 MOU 체결
- 2007년도 01. 08 '코믹타운 사업본부'설치
05. 17 중국 심천이경동만산업기지과 MOU 체결

조 직

(1본부, 1실, 7팀)



직 원

33명 (현원 : 32명)

(단위 : 명)

구 분	계	상임이사 (1급)	본부(실장) (2급)	팀장 (3급)	일반직원		고용직
					4급	5급	
계	32	1	2	5	3	16	5
정규직	22	1	1	4	2	14	-
계약직	5	-	1	1	1	2	-
고용직	5	-	-	-	-	-	5

시설현황

시설명	위치	면적	주요시설
만화도서관	부천시 원미구 도당동 132 (북부도서관 3층)	965㎡(292평) -열람공간 140평	일반열람실, 영상열람실, 아동열람실, 자료정리실, 보존실, 만화인사랑방
만화박물관	부천시 원미구 춘의동 8 (부천종합운동장 내)	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

예산현황

(단위 : 천원)

구 분		계	국비	도비	시비	자부담 (잉여금)
2007년도	금액	3,136,736	400,000	400,000	2,007,133	329,603
	비율	100%	13%	13%	64%	10%
2008년도	금액	2,854,741	400,000	320,000	1,874,741	260,000
	비율	100%	14%	11%	66%	9%
증 감 액		△281,995	0	△80,000	△132,392	△69,603

시설운영현황

○ 만화도서관

- 이용실적

(단위 : 명)

일 평균 이용인원	전 체 이용인원	일반열람실	아동열람실	전문자료실	영상열람실
208	61,477	23,026	25,623	1,138	11,690

- 보유도서 현황 (누적)

(단위 : 권)

합계	국내자료				해외자료			
	소계	만화 도서	만화 자료	영상 자료	소계	만화 도서	만화 자료	영상 자료
207,517	196,878	169,603	24,101	3,174	10,639	8,360	2,066	213

○ 만화박물관

- 관람실적

(단위 : 명)

일평균 관람인원	전체 관람인원	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반	무료관람
337	103,895	57,438	4,282	8,381	27,137	6,657

- 관람수입

(단위 : 천원)

일 평균 관람수입	전 체 관람수입	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반
420	129,456	59,075	7,105	23,275	40,001

- 희귀자료 보유현황 (누적)

(단위 : 점)

합계	만화원화	희귀도서	기타 작가소장품 등
5,140	408	4,422	310

○ 만화산업지원관

합계	창작지원실	입주기업체
30개팀(사) 148명	20개팀 81명	10개사 67명

미션과 비전

□ 미션

- 21세기 한국만화콘텐츠 허브도시 부천 실현

□ 비전

- 한국만화문화의 가치증대와 만화콘텐츠산업 활성화

정책방향

1	만화의 가치 증대와 인프라 구축
2	특화된 만화콘텐츠산업의 경쟁력 강화
3	만화창작 및 연계 비즈니스 활성화
4	글로벌 만화 네트워크 구축
5	'만화도시 - 부천'의 브랜드 가치 증대

주요추진사업

정책방향	주요추진사업
1. 만화의 가치 증대와 인프라 구축	
	1-1. 즐거움과 체험이 있는 '만화박물관 운영'
	1-2. 만화지식정보의 중심 '만화도서관 운영'
	1-3. 인터넷 만화정보포털 '만화규장각 운영'
	1-4. 우수한 만화인력의 발굴 양성
2. 특화된 만화콘텐츠산업의 경쟁력 강화	
	2-1. 만화산업지원관의 운영 내실화
	2-2. 미래 전략산업으로서의 만화산업 기반 조성
3. 만화창작 및 연계 비즈니스 활성화	
	3-1. '코믹타운' 킬러콘텐츠 생산 및 비즈니스 영역 확대
	3-2. 만화를 통한 경기지역 문화콘텐츠 개발
4. 글로벌 만화네트워크 구축	
	4-1. 제11회 부천국제만화축제(BICOF) 개최
	4-2. 해외 만화문화 교류 및 시장 개척
	4-3. 국제만화커뮤니티 허브 'ICC 본부' 운영
5. '만화도시 - 부천'의 브랜드 가치 증대	
	5-1. 재단 브랜드 가치 증대 및 마케팅 역량 강화
	5-2. 직무 능력 및 조직역량 강화

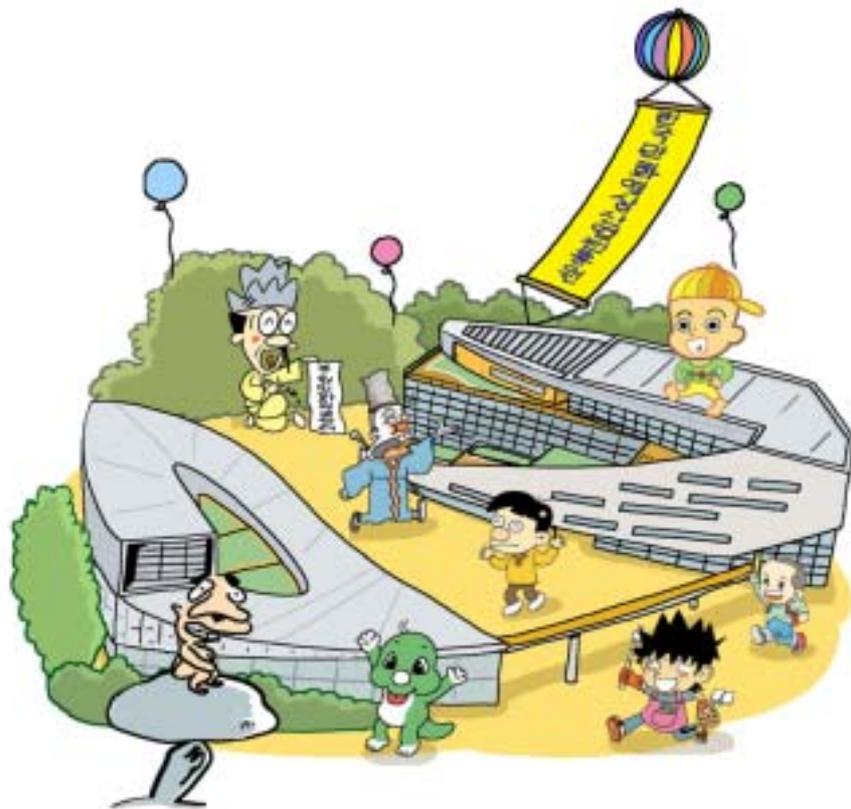
주요업무계획



1. 만화의 가치 증대와 인프라 구축
2. 특화된 만화콘텐츠산업의 경쟁력 강화
3. 만화창작 및 연계 비즈니스 활성화
4. 글로벌 만화 네트워크 구축
5. '만화도시-부천'의 브랜드 가치 증대

1

만화의 가치 증대와 인프라 구축



사업목표

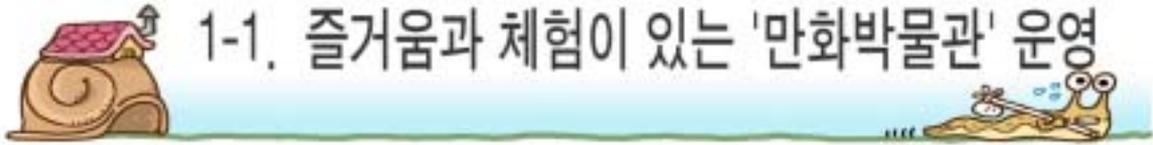
- 만화문화의 가치진작과 인식전환, 대중화에 기여
- 체계적인 만화인프라 구축으로 만화문화와 산업의 발전토대 마련

BSC 성과목표

연 번	성과지표명	최종 목표	단위	2007년 달성도	연도별 달성목표			
					2008	2009	2010	2010 이후
1-1	만화박물관 관람객 증대	35	연간 만명	10	12	13	30	35 (2015)
1-2	만화도서관 이용자 증대	17	연간 만명	5	6	7	15	17 (2015)
1-3	만화규장각 사이트 점유율 1위 유지	50	점유 율%	45	47	49	50	50 (2015)
1-4	우수한 만화인력의 발굴 양성	150	연간 인원	60	110	120	150	150 (2015)

2008 이행과제

1-1	즐거움과 체험이 있는 '만화박물관' 운영	-----	17
1-2	만화지식 정보의 중심 '만화도서관' 운영	-----	19
1-3	인터넷 만화정보포털 '만화규장각' 운영	-----	20
1-4	우수한 만화인력의 발굴양성	-----	21



□ 주요사업

- 만화원화 및 고 만화자료 수집 및 보존, 연구
- 기획전시
- 체험교육 및 이벤트
- 고 만화 연구 및 출판
- 만화문화상품 개발 및 판매
- 총 사업비 : 339,266천원 (국비 205,000/ 시비 25,300/ 자부담 108,966천원)

□ 세부추진계획

- 만화원화 및 고 만화자료 수집 및 보존
 - 고 만화자료수집 : 1960년대 이전 자료 40여점 구입
 - 유고작가 만화원화 자료 구입(1인)
 - 고 만화자료 소장자 수증 운동 진행 : 수준높은 문화시민 인식 고양
 - 소장자료 정리 및 활용 : 체계적인 자료 정리 시스템 운영과 인터넷을 통해 박물관 소장품의 콘텐츠를 제공하여 일반 대중에게 지식 전달
- 기획전시
 - 특별기획전 : 만화사의 대표적 작가 및 장르전 (1차-서울, 2차-부천)
 - 우수 기획공모작 전 : 연 2회, 전시기획자의 참여 확대와 신선한 전시소재 개발
 - '이달의 만화'전 : 새롭게 조명받는 신진작가의 작품 전. 연4회/ 작가와의 만남
 - 소재만화갤러리 운영 : 소사구 시민들에게 보다 적극적으로 만화문화를 전달하기 위해 소재만화갤러리에서 상시 만화전시 개최(연10회)
- 체험교육 및 이벤트
 - 어린이 단체 프로그램 : 이야기 캐릭터북, 양초 마스코트, 캐릭터 버튼 만들기
 - 가족 체험 프로그램 : 캐릭터 액자 만들기, 옛날만화 따라 그리기
(연초 새로운 체험교육 프로그램 개발, 적용)
 - '어린이 날'만화잔치 : 인기작가 사인회, 만화쇼, 코스프레 이벤트 등
 - 운영목표 : 참가인원 증대 (15,000 → 18,000명/ 20% 증대)
- 연구 및 출판
 - 원로작가 영상구술채록 사업 (2인) : 김성환, 길창덕

- 영상 인터뷰자료와 구술채록집 발간을 통해 만화사 연구 아카이브 구축
- 고 만화복간(1종) : 한국만화 대표적 작가 1인 선정, 출판
 - 만화문화상품 개발 및 판매
 - 캐릭터 문화상품 개발 및 판매 : 지류, 도자기류
 - 박물관 판매샵 - 전문만화서점으로 시험 운영
 - 관람객 유치 확대 (100,000명 → 120,000명 / 20% 증대)
 - 유치원 및 초등학교 체험교육프로그램 연계 유치
 - 체험교육 패키지 상품 개발 및 업체 제휴

□ 기대효과

- 현대사회의 주요한 사회교육시설인 박물관의 문화체험을 통해 만화에 대한 인식을 긍정적으로 변화시키며 만화의 즐거움을 전달하여 만화문화를 대중화
- 인기 있는 전문박물관으로서 부친의 도시이미지를 제고하며 관람객 증대를 통해 연계 수익 확대
- 급속도로 사라져가는 만화문화의 유산을 수집하고 보존하여 후대에 계승





1-2. 만화지식정보의 중심 '만화도서관' 운영



□ 사업개요

- 보유장서 : 총 23만여권 (위치 : 원미구 도당동 북부도서관內 3층)
- 공간구성 : 일반열람실, 어린이열람실, 영상열람실, 보존실, 자료정리실
- 운 영 비 : 67,060천원 (국비 41,500/ 시비 25,560천원)

□ 세부추진계획

- '만화도서관 활성화 종합 방안 수립'연구 ----- 중기로드맵완성
 - 취지 : 문화콘텐츠 분야의 선도적인 전문만화도서관(Special Library) 육성
 - 접근방향 : "시민(대중)과 연구자 모두에게 특색있는 서비스를 제공한다"
 - 추진방식 : 진흥원의 비전과 발전모델을 토대로 전문가 협의체 운영과 연구
 - 연구과제 : 장서구성 및 운영원칙, 특화서비스 개발, 중기운영로드맵 등
- 한국(해외) 만화자료의 수집과 보존 ----- 6천권 장서수집
 - 만화단행본, 잡지, 영상자료, 해외자료의 수집, 열람, 보존
 - ※ 지난해와 차이점 : 해외(미, 중, 일, 프) 주요 만화잡지 및 작가단행본 수집 강화
만화단행본, 잡지의 미 수집본 전체 조사와 수집 착수
- 만화자료 수증운동 전개 ----- 8천권
 - ※ 지난해와 차이점 : 기증프로그램의 홍보를 통한 개인기증자 및 전문자료 기증 확대
- 자료이용 및 열람서비스 제공 ----- 6만명 이용
 - ※ 지난해와 차이점 : 만화도서관 단독홈페이지 개설에 따른 인터넷 자료접근성 향상
- '행복한 만화나눔사업'전개 ----- 5개소 지원
 - 기증 도서 및 복본 도서를 재활용하여 관내 시설 및 문화소의 계층에 전달

□ 기대효과

- '만화도서관 활성화 종합 방안'으로 진흥원을 대비한 만화도서관의 확고한 역할모델과 미래 준비 계획의 마련
- 만화도서관의 적극적인 기증 홍보와 단독의 홈페이지 운영 및 만화나눔사업전개로 '만화자료'는 '부천의 만화도서관'이라는 공식과 브랜드화 확산



1-3. 인터넷 만화정보포털 '만화규장각' 운영



□ 사업개요

- 운영DB : 총 14만여건
- 운영사이트 : 인터넷'만화규장각'(http://www.kcomics.net)
- 사업비 : 153,500천원 (국비)

□ 세부추진계획

- 문화콘텐츠 분야로의 데이터베이스 영역 확대 방안 기획
 - 취지 : 만화규장각사업의 지속적인 국책사업화를 도모하면서 애니메이션, 캐릭터, 게임 등을 아우르는 문화콘텐츠 지식정보운영사업으로 확대를 모색
 - 검토방식 : 문화산업별 정보인프라 구축협의체 결성, 타당성 분석을 우선함
- 만화종합데이터베이스 구축 ----- 1만5천건
 - 신간정보, 작가 · 작품 분석정보, 기사웹진 등 국가 만화산업 관련 DB
 - ※ 지난해와 차이점 : 해외동향, 마케팅 중심의 산업 기사정보 확대/ 산업통계DB의 생산과 검색 제공, 우리만화 100년 사진DB 구축 착수
- 만화규장각사이트 운영 ----- 일평균 1만명 이용
 - 만화규장각 서비스 만족도 80% 유지 (2007년 11월 설문 시 81%'만족'응답)
 - 연간 무사고 사이트 운영, 회원 및 만화계 인사의 정기 뉴스레터 신청율 10% 향상
 - ※ 지난해와 차이점 : 기업광고의 적극적 유치(5회 목표)와 실효성을 분석하여 만화규장각사이트에 맞는 광고 운영 유형과 모델을 수립
- 연구, 학술, 산업자료 발간 ----- 5편
 - 만화규장각지식총서(4편), 만화산업통계연감(1편)

□ 기대효과

- 성공적이고 지속가능한 국책사업으로서의 <만화규장각사업>의 대외 평가 향상
- 국가적으로 이용 가치가 높은 만화콘텐츠 정보자원을 DB로 구축하여, 대중이 언제, 어디서나 편리하게 검색 · 활용하도록 기반을 제공하면서 만화콘텐츠산업의



1-4. 우수한 만화인력의 발굴 양성



□ 사업개요

- 제9회 전국학생만화공모전 ----- 우수만화인재 발굴
- 우수만화동인지 출판지원 ----- 우수신인작가 발굴
- 방학특강 강좌, 주말만화교실 ----- 청소년만화강좌
- 전문인력양성 프로그램 연구 및 개발
- 사업비 : 86,630천원 (시비72,310/ 자부담 14,320천원)

□ 세부추진계획

- 제9회 전국학생만화공모전 개최
 - 참가대상 : 전국 초, 중, 고 재학생 및 동등 학력자
 - 공모부문 : 이야기만화, 카툰 (2개 부문)
 - 추진일정 : 작품공모 (2월)/ 접수, 심사 (4월)/ 본선대회(5월)
 - 시상내역 : 대상, 부문별 금상, 은상, 동상, 입선 등(85명)
 - ※ 대상 : 문화관광부장관상/ 수상자 입학특전 부여 (만화관련 대학)
- 우수만화동인지출판지원 ----- 3개 작품집 출판
 - 아마추어 동인들의 창작과 발표기회 제공 및 우수 신인 작가 발굴
 - 국내 외 만화시장에 작가 프로모션을 위한 자료로 적극 활용
- 청소년만화강좌
 - 제15회 방학특강 신나는 만화교실 (12월 ~ 1월/ 초중고생 50명)
 - 제10기 주말만화교실 (4월 ~ 7월, 9월 ~ 12월/ 매주 토요일 / 초중고생 60명)
- 전문인력양성 프로그램 연구 및 개발
 - ※ 향후 만화영상진흥원의 전문대학원 수주의 아카데미 운영을 위한 프로그램 개발
 - 만화학과 우수 졸업생 재교육 프로그램 개발 (현장 전문가와의 공동프로젝트 진행을 통한 우수 창작자 양성, 만화창작전공/ 스토리텔링전공)
 - 만화콘텐츠 전문 프로듀서 양성 교육 프로그램 개발(콘텐츠기획전공)

□ 기대효과

- 미래 만화문화콘텐츠산업의 우수 창작 인력 발굴
- 향후 부천의 만화콘텐츠산업클러스터에 필요한 인력 공급 장치 마련

2.

특화된 만화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화



사업목표

- 부천이 국제적인 만화콘텐츠산업의 중심도시로 성장할 수 있는 토대를 구축하여 부천지역 경제 활성화에 기여

BSC 성과목표

연 번	성과지표명	최종 목표	단위	2007년 달성도	연도별 달성목표			
					2008	2009	2010	2010 이후
2-1	만화산업지원관 입주업체 매출 증대	200	억원	80	90	100	150	200 (2015)
2-2	만화콘텐츠산업 업체 유치	150	업체	50	60	70	100	150 (2015)

2008 이행과제

- | | | | |
|-----|----------------------|-------|----|
| 2-1 | 만화산업지원관 운영 내실화 | ----- | 25 |
| 2-2 | 미래전략산업으로서의 만화산업기반 조성 | ----- | 26 |



2-1. 만화산업지원관 운영 내실화



□ 운영개요

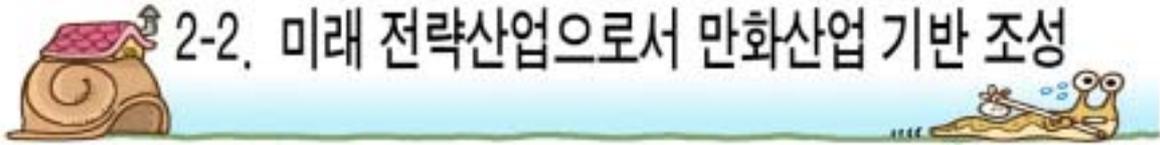
- 위 치 : 원미구 원미동 87-2
- 시설면적 : 2,780㎡ (841평) / 업체 10개사, 작가 30개팀(78명) 입주
- 주요시설 : 창작스튜디오, 기업지원실, 공용장비실, 만화교육실, 비즈니스 상담실, 자료실
- 주요사업 : 지원관 시설운영, 우수 작가 및 업체 유치, 입주자 활동지원 (홍보 마케팅, 외부와의 연계 등), 공용장비 지원 등
- 사 업 비 : 69,944천원 (시비 - 위탁사업비)

□ 세부추진계획

- 우수 작가 및 업체 유치 (4월)
 - 규 모 : 17개 업체 또는 작가팀
- 시설, 홍보, 마케팅 등 활동 지원
 - 저가입주공간, 공용장비, 비즈니스상담실, 자료실 등 시설 및 장비 제공
 - 입주 작가 및 업체 홍보 브로셔 제작 및 온라인 홍보(온라인BPP개편)
 - 온/오프라인을 통한 거래 상담 및 연계(연간 50건)
- 입주 작가 및 업체 간 네트워크 구축 및 상호 연계사업 개발 환경 조성
 - 입주자 대상 문화콘텐츠산업 성공사례 초청 강의(연 4회)
 - 연계사업 개발을 위한 입주자간 간담회 개최(연 4회)
- 입주작가들의 창작(기획)만화 공동브랜드 출판지원

□ 기대효과

- 우수 작가 및 업체 유치와 지원 프로그램을 통한 만화콘텐츠창작클러스터 기반 마련
- 향후 우수만화가 및 업체의 유입효과를 극대화함으로써 부천의 만화콘텐츠산업의 기반 조성



2-2. 미래 전략산업으로서 만화산업 기반 조성

□ 사업개요

○ 사업내용

- 만화콘텐츠산업 기반 조성을 위한 미래 전략사업 연구 및 개발
 - 대상 사업 : 만화테마파크 조성, 만화창작촌 조성, 만화창작기금 마련, MSMU 프로젝트 연구

- 우수 만화콘텐츠 창작자와 연관 업체 유치를 위한 공간 확대

○ 사업비 : 15,000천원 (시비)

□ 세부추진계획

○ 만화콘텐츠산업 기반 조성을 위한 미래 전략 사업 연구 및 개발

- 만화테마파크 (진흥원 주변) 조성을 위한 연구용역 수행
- 만화창작촌 (상3동지역) 조성 : 만화콘텐츠 연관 산업의 집적화
- 만화창작기금확보 : 기금조성의 명분과 당위성을 확보하여 중앙정부와 경기도의 지원을 이끌어 낼 수 있도록 만화계와 함께 적극 추진
- MSMU를 위한 프로젝트 연구 : 영상, 방송, 제조, 투자자본 등 연관산업의 만화 콘텐츠산업으로의 집적화를 위한 OSMU 프로젝트 연구
- 중앙정부와 경기도의 재원확보를 위한 연구결과 및 개발 사업 보고

○ 만화 창작자와 연관 업체 유치를 위한 공간 확대 방안 마련

- TFT 구성 : 부천만화정보센터와 부천시 관계자 등
- 기능 및 역할
 - 관내 작가 및 관련 업체 파악 등 부천관내 만화산업현황 조사
 - 제도 및 환경 조성안(입주공간 확보방안, 지원시책 등)제시
 - 관외 우수 만화작가 및 업체 유치활동 전개(홈페이지, 팜플렛, 직접접촉 등)
- 2008년 작가 100명, 업체 60개 집적화 달성

□ 기대효과

- 부천의 미래 전략산업으로서의 만화산업 기반 조성과 문화도시로서의 도시 이미지 제고
- 만화콘텐츠 산업을 중심으로 하는 창작자와 연관 업체의 유입으로 지역경제 활성화 도모와 국내 만화콘텐츠산업의 선도적 역할 수행

3.

만화창작 및
연계 비즈니스 강화



사업목표

- 만화창작 및 유통환경 변화에 맞춘 온라인 디지털 만화창작 활성화
를 꾀하여 디지털 기술기반의 만화창작 역량 강화
- 만화콘텐츠의 활용성 증대와 비즈니스 강화를 통한 다양한 2차 산업
연계로 자체 수익모델 창출 및 외부 자원 유치

BSC 성과목표

연 번	성과지표명	최종 목표	단위	2007년 달성도	연도별 달성목표			
					2008	2009	2010	2010 이후
3-1	코믹타운 만화콘텐츠 생산	300	작품	72	100	120	150	200 (2015)
3-2	기전 문화원형 만화창작 작품 출판	32	작품	신규	4	4	4	20 (2015)

2008 이행과제

3-1	'코믹타운'킬러콘텐츠 생산 및 비즈니스 영역 확대	-----	29
3-2	만화를 통한 경기지역 문화콘텐츠 개발	-----	31

3-1. '코믹타운' 킬러콘텐츠 생산 및 비즈니스 영역 확대

□ 사업개요

- 신규 킬러 콘텐츠 개발 및 사이트 프로모션 강화
- 코믹타운 만화콘텐츠 OSMU사업으로 확장
- 우수 작가 유치 및 작품 수탁(위임) 관리 운영
- 기획 창작 <코타 식스킬러 프로젝트> 공동개발 추진
- 기본 사업비 : 255,329천원 (도비 60,000/ 시비 195,329천원)

※ 국비 6억 미확보 (2007. 12. 28)

- 코믹타운 본부 인력 축소 (5명→2명) / 사업 규모 축소하여 사업 진행
- 연초 문화관광부와 협의하여 추가 예산이 최대한 확보되도록 특단의 조치 강구

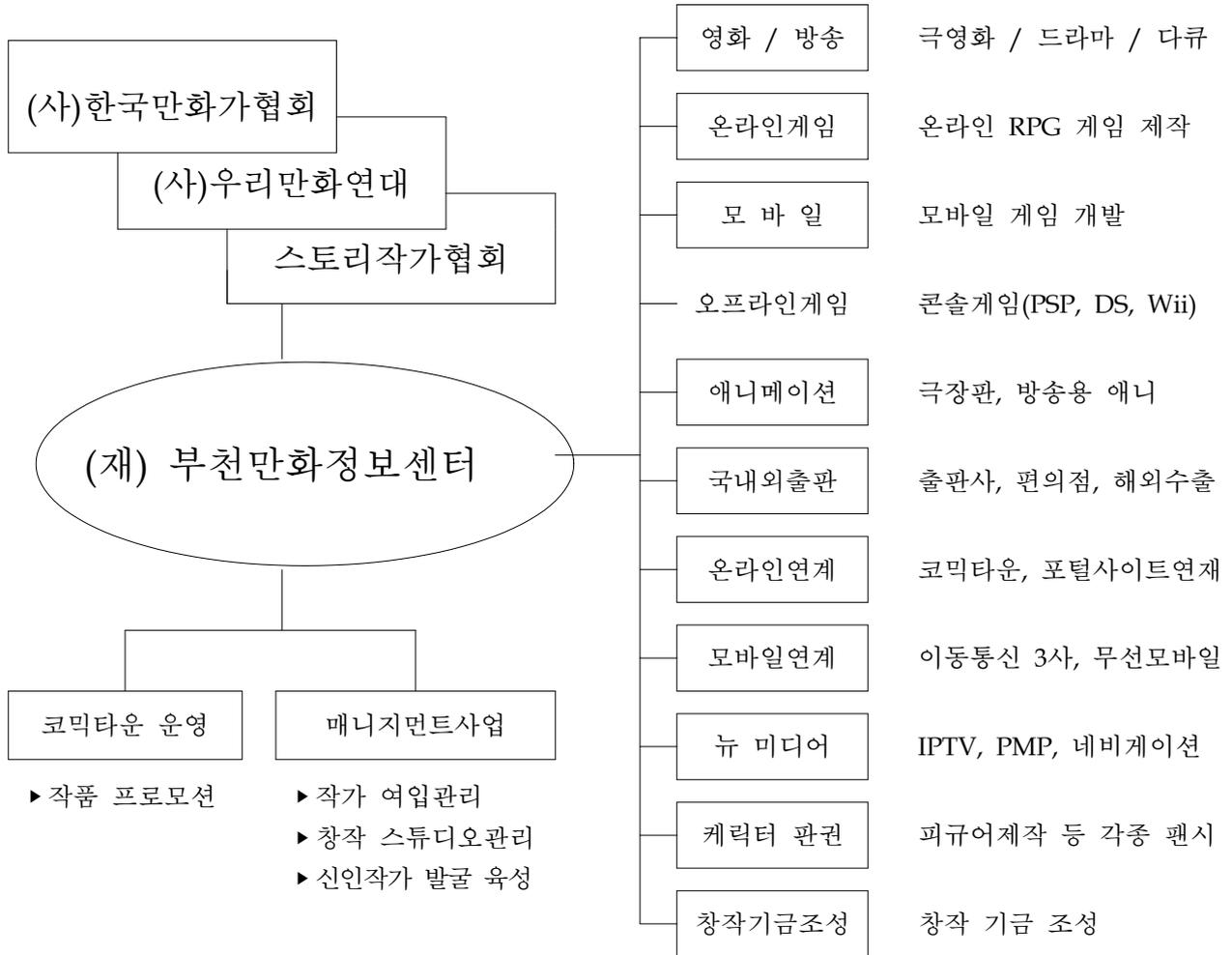
□ 세부추진계획

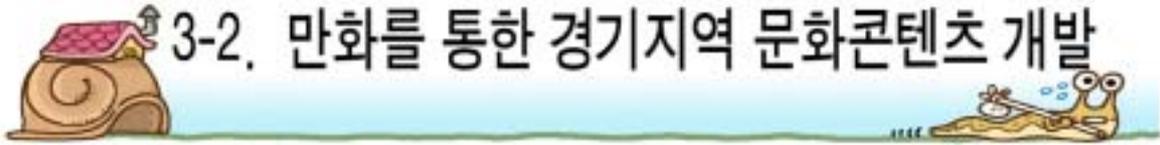
- 신규 킬러 콘텐츠 기획 개발(창작 및 투자펀드 유치 - 10작품)
 - 창작 원고료 지원 방식에서 유통 및 부가사업까지 확대 추진
 - 작가 자유 창작에서 기획 창작으로 전환 - 편집기능 강화로 킬러 콘텐츠 개발
- '2007코믹타운 생산 작품 선별 리뉴얼(재구성) 추진
 - 대중성 중심의 우수 작품을 선별하여 작품 재가공 - 10 작품
- 코믹타운 우수 작가 유치 및 작품 수탁 관리 추진
 - 우수 작가 30인 유치 계약 / 우수 작품 100건 수탁관리 운영
 - 기존 창작 스튜디오 운영자와 협약을 통해 만화 콘텐츠 확보 - 300 작품 확보
 - 매년(년2회) 점진적으로 수탁관리 확대로 해외 시장 개척 공략
- 기획 창작 <코타 식스 프로젝트> 공동 개발 추진
 - OSMU (= MSMU)사업에 적합한 킬러콘텐츠 6작품 개발
 - 창작 시점부터 종료 시까지 각 분야 전문 제작자들이 참여하는 프로젝트로 추진
- 만화 창작자가 주인인 "온라인 코믹타운 사이트"화 실현→만화계와 연대 추진
 - 작가들이 자기 방(블로그)에서 작가 스스로 작품을 올리고 작가 콘텐츠의 유·무료를 작가가 결정할 수 있는 사이트 환경 구축

□ 기대 효과

- 킬러 콘텐츠의 생산으로 OSMU 비즈니스 확장 기대
- 코믹타운의 콘텐츠 수급강화로 국내 만화원작 시장의 새로운 패러다임 구축 기대
- 만화작가를 위한 매니지먼트 대행으로 작가 수익구조 개선 기대치 증대
- 세계 온라인 시장 선점 또는 영향력 및 "만화도시 부천"의 도시 브랜드 가치 증대

<코믹타운 사업 운영 체계>





3-2. 만화를 통한 경기지역 문화콘텐츠 개발

□ 사업개요

- 사업명 : 기전문화원형 만화창작화 사업
- 사업내용 : 경기지역의 설화, 민속, 지리, 인물, 건축, 자연 등 다양한 문화원형을 만화로 창작, 향후 문화콘텐츠산업의 원소스로 활용함
- 사업기간 : 2008. 1 ~ 12
- 사업비 : 200,000천원 (도비)

□ 세부추진계획

- 경기지역 문화원형 창작소재 만화창작
 - 창작대상 : 경기지역의 기 개발된 문화원형 또는 신규 문화원형을 창작 소재로 한 만화(출판, 웹, 모바일 등 형식 자유)
 - 추진방식 : 기획안 공모에 의한 만화콘텐츠 제작
 - 선정편수 : 4편 내외
 - 선정방식 : 만화계, 연관 산업계 전문가에 의한 평가
 - 추진일정 : 공고(2월) / 접수 및 심사(5월) / 만화창작(~12월)
- 향후 제작 콘텐츠의 활용
 - 코믹타운 연재 및 출판
 - 연관산업 개발 추진 : 생활용품, 팬시, 문구, 완구, 애니메이션, 게임, 방송 등 연계 상품 개발 라이선싱 사업추진

□ 기대 효과

- 경기지역의 문화원형을 만화소재로 활용, 보급함으로써 경기지역의 우수문화를 널리 알리고 향후 문화원형의 산업적 활용 토대 마련함
- 다양한 기전문화원형을 바탕으로 하는 만화를 보급함으로써 만화창작 활성화와 만화문화 확산에 기여함
- 만화를 원 소스(One Source)로 문화원형의 캐릭터 및 문구, 팬시 등 2차 산업화 활용 극대화

4.

글로벌 만화네트워크 구축



사업목표

- 해외 문화교류 및 시장 개척을 통한 글로벌 만화 네트워크 구축
- '만화도시-부천'의 국제적 위상 제고

BSC 성과목표

연 번	성과지표명	최종 목표	단위	2007년 달성도	연도별 달성목표			
					2008	2009	2010	2010 이후
4-1	부천국제만화축제 관람객 증대	30	연간 만명	11	13	15	20	30 (2015)
4-2	우리만화콘텐츠의 해외 수출 증대	20	연간 건수	신규	5	10	15	20 (2015)
4-3	ICC 참여 회원국 확충	50	참여 국가	20	25	30	35	50 (2015)

2008 이행과제

4-1	제11회 부천국제만화축제(BICOF) 개최	-----	35
4-2	해외 만화문화 교류 및 시장 개척	-----	37
4-3	국제만화커뮤니티 허브'ICC 본부' 운영	-----	38



4-1. 제11회 부천국제만화축제(BICOFF) 개최



□ 사업개요

- 행사명 : 제11회 부천국제만화축제 (BICOFF 2008)
(The 11th Bucheon International Comics Festival)
- 시기 : 8. 13 ~ 8. 17 / 5일간 (예정)
- 장소 : 복사골문화센터 일원 및 부천시 주요 문화시설 (예정)
- 사업비 : 327,800천원 (도비 60,000/ 시비 267,800천원)

□ 세부추진계획

- 국제만화페어
 - Creative World(작가 프로모션 부스)
 - 독자와 작가와의 만남 / 업체와의 저작권 및 기획안 거래
 - 비즈니스용 샘플북 사전 제작지원
 - 우수 부스 시상 및 유망 작가에 대한 프로모션 지원
 - 기업 홍보관 : 만화관련 기업의 판매 및 홍보 (B to C)
 - 출판사 외 캐릭터, 게임 등 문화콘텐츠 제작, 판매 기업 유치
 - 신작 발표회 등의 유치
 - ※ 작가 및 기업의 상담을 위한 비즈니스 미팅룸 운영
 - 온라인 만화관(가칭)
 - 온라인 만화콘텐츠의 오프라인 체험관
 - 코믹타운 사업 연계 '스타 프로젝트' 프로모션 부스 운영
 - 해외 만화관 : 해외 만화전/ 해외수출 한국만화전
 - 해외 현지전문가의 적극 활용, 세계 만화시장의 흐름 파악
 - 독자들이 직접 열람함으로써 세계만화문화의 다양성 체험
- BICOFF 국제학술행사
 - 국내외 만화문화산업 관계자 초청 학술행사 - 글로벌네트워크 강화
 - '만화콘텐츠산업의 MSMU(Multi Source Multi Use)개척방안'(예정)
- 2008 부천만화상 선정

- 대상 외 6개 부문 시상 / 축제기간 중 수상작 도서 전시
- 출판사의 적극적인 출판 유도 / 온라인 이벤트로 독자 참여 확대
- ※ 사업비 별도 책정 : 27,800천원

○ 기획전시

- 2007 부천만화상 대상 수상작가 특별전
- 국제교류전 / 세계 카툰전
- 전시공모를 통한 기획전 3개 타이틀(예정)
 - 해외만화기획전, 젊은 작가 기획전 등
- 신·구도심 주요 문화시설을 활용한 시민의 문화체험기회 확대

○ 이벤트

- 만화토크쇼, 작가 사인회, 코스튬플레이 대회, 애니메이션상영, 만화장터, 만화체험관, 길거리탐험전 등
- 관련기업 및 문화예술기관 · 단체와의 연계프로그램 개발

□ 기대 효과

- 국내 만화산업의 활성화 및 문화콘텐츠의 블루오션 창조
 - 국내 만화저작물 비즈니스 등 만화콘텐츠 마켓플레이스 기반조성
 - 작가부스 및 기업연계 마케팅 강화를 통한 산업마켓으로 성장
- 한국 대표 만화축제로 만화문화의 확산과 만화도시 이미지 제고
 - '만화'라는 콘텐츠를 축제로 구체화함으로써 만화문화의 확산에 기여하고 만화도시 부천의 이미지 제고



4-2. 해외 만화문화 교류 및 시장 개척



□ 사업개요

- 한국만화콘텐츠 글로벌 프로모션 강화
 - 대상국가 : 유럽(프랑스 앙굴렘) / 미주(미국 샌디에이고) / 중국(심천, 심양, 합비)
 - 수출지향적 만화콘텐츠 기획 · 제작
- 국제협력 강화 ----- 2개국 4개소
 - 프랑스 앙굴렘 CNBDI, 중국 심천, 심양, 합비
- 사 업 비 : 21,000천원 (시비)

□ 세부추진계획

- 해외시장 한국만화 수출 활로모색 ----- 2개국 만화축제 행사 참가
 - 프랑스 앙굴렘 국제만화축제 참가 (1월)/ 중국 항주 동만전 참가 (4월)
 - 만화출판 관계자 미팅 (우수작품 및 작가 프로모션), 해외시장 진출 루트 확보 (에이전시 계약), 해외시장 동향 파악, 해외 만화관련 기관 및 단체 방문 교류 등
- 국제협력을 통한 수익 모델 개발 ----- 중국 2회
 - 한·중 만화출판관련 공동사업 모색
- 해외 만화문화 교류 ----- 2개국 2회
 - 프랑스 CNBDI (국립만화이미지센터) : 고 만화도서, 만화문화 연구자료 교환 및 전시 추진
 - 한·일 만화연하엽서전 개최 (1월)
- 해외 만화관련 행사 및 시설 벤치마킹 ----- 1회 2명

□ 기대 효과

- 한국 만화계 증진을 위한 새로운 해결책 제시
- 적극적인 국제협력을 주도하는 도시로서의 브랜딩 강화



4-3. 국제만화커뮤니티 허브 'ICC 본부' 운영

□ 사업개요

- 만화를 통한 국제문화교류 및 예술계 내 만화 영역 확대
 - 제9차 ICC대회 개최 지원 및 참가, ICC 상임위원회 회의개최, 카툰공모전 개최
- 실시간 작가간의 만화정보 공유 및 자발적인 작가 참여 기회 제공
 - ICC 커뮤니티 활성화
- 범만화계 국제협력 강화 ----- ICC 본부 운영
- 사 업 비 : 64,920천원 (시비)

□ 세부추진계획

- 제9차 ICC 대회 개최 지원 및 참가 ----- 일본 교토, 9월중 개최
 - ICC 관련 자료 협조, 본부의 해외 네트워크 활용 홍보지원, 한국작가 참여 및 전시 지원 등
- ICC 상임위원회 개최 ----- 5개국 10명 참가
 - ICC 본부 주관 각국 대표자 회의 : 매년 1회 (일본 교토, 6월중 개최)
 - ICC 운영 주요 안건 처리 (대회 개최지 결정, 제도개선, 발전방안 등)
- ICC 카툰공모전 개최 ----- 일본 교토, 9월중 개최
 - 공모전 홍보, 심사위원 구성, 전시개최 및 시상작가 초청 진행 등
- ICC 커뮤니티 활성화 ----- 홈페이지 3개 언어 서비스
 - ICC 홈페이지 리뉴얼 및 뷰어 개발
 - 해외 현지 리포트 게재, 해외 만화관련 자료 및 정보 공유
- ICC 본부 운영
 - 한국 ICC위원회 개최 ----- 연 2회
 - 해외 네트워크 채널(파트너십)증진 ----- 25개국 300명

□ 기대 효과

- 국제만화가대회 및 본부의 위상 강화
- 만화 해외교류 세계 광대역 네트워크 구축
- 부천의 국제적 브랜딩 강화 기여

5.

‘만화도시-부천’의
브랜드 가치 증대



사업목표

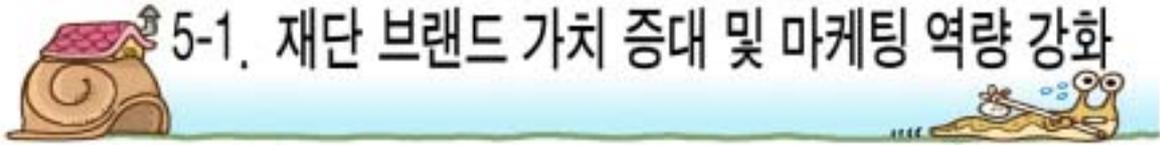
- 홍보 및 마케팅 역량 강화로 '만화도시-부천'의 브랜드 가치 증대
- 직원의 자기 개발과 조직의 혁신을 통한 재단의 역량 극대화

BSC 성과목표

연 번	성과지표명	최종 목표	단위	2007년 달성도	연도별 달성목표			
					2008	2009	2010	2010 이후
5-1	업무제휴 및 파트너십 확대	15	업체	1	3	5	7	15 (2015)
5-2	직원 개별 성과목표 달성	120	매년 달성도	신규	100	110	120	120 (2015)

2008 이행과제

5-1	재단 브랜드 가치 증대 및 마케팅 역량 강화	-----	41
5-2	직무능력 및 조직역량 강화	-----	42



5-1. 재단 브랜드 가치 증대 및 마케팅 역량 강화

□ 사업개요

- 재단 홍보 역량 강화를 통한 브랜드 가치 증대
 - 재단 CI 제작, 정기간행물, VIP 뉴스레터 제작 발행, 홍보채널 다양화
- 다각적인 만화 마케팅 기획 및 확대를 통한 마케팅 역량 강화
- 사업비 : 147,465천원 (시비 63,359 / 자부담 84,106천원)

□ 세부추진계획

- 재단 CI 제작 및 브랜드화 ----- 3월 중
 - 진흥원 입주 대비 및 재단 이미지를 통합하고 브랜드화하여 홍보를 통한 브랜드 가치 증대
- VIP 뉴스레터 발송 ----- 매월 2회
 - 온라인 뉴스레터로 정계, 관계, 학계, 업계, 지역인사 700여명을 대상으로 재단소식과 만화계 트렌드와 정보를 전달하여 지속적인 관심 유도
- 만화전문지 '만화정보 - 코믹타운'발행 ----- 격월간 (연 6회)
 - 격월간으로 발행하는 만화정책, 소식과 동향을 담아내는 전문정보지
- 재단 사업 홍보채널 다양화
 - 인쇄매체, 온라인, 방송매체 등 다양한 홍보채널 적극적 개발
- 전략적이고 다각적인 만화마케팅 기획 및 확대 ----- 년 5개 업체
 - 만화의 문화적 가치와 기업의 가치를 잘 표현해 낼 수 있는 만화 마케팅을 제안하여 기업체와의 파트너십 체결
 - 사업의 성공과 전문성 향상을 위한 전문기업과의 B2B 강화
 - 재단의 각 사업 박물관, 전시, 출판, 홍보, 축제 등 연계 사업의 질적 향상 및 내실 강화

□ 기대 효과

- 재단 CI 제작, 온·오프라인 정보지 발행, 홍보채널의 적극적 개발과 다양화를 통해 재단에 대한 인지도, 호감도를 향상시키고 브랜드 가치 증대
- 파트별 전문기업과의 연계를 통해 각 사업의 성공적이고 안정적인 확장 및 전문성 향상
- 다각적인 재단 사업 마케팅과 파트너십 체결을 통해 잠재적 고객개발과 외부의 자원 유입이 가능하도록 재단의 재정 자립도 향상 기대



5-2. 직무능력 및 조직역량 강화



□ 사업개요

- 직무능력 배양을 위한 교육 시행
 - 직무관련 외부 교육기관 위탁교육, 외부 전문가 초빙 특강
외국어 교육(영어, 중국어)
- 조직역량 강화
 - 직무 연찬회(워크숍), 업무성과 평가시스템 확립
- 사 업 비 : 21,020천원(시비)

□ 세부추진계획

- 직무능력 배양을 위한 교육 지원 ----- 연간 10명
 - 직무의 전문성 확보를 위한 교육 희망자 지원
- 외부 전문가 초빙 강좌 ----- 연간 4회
 - 새로운 지식과 정보 전달을 통해 조직 구성원의 의식과 사고의 발전적인 변화모색
- 외국어 능력 배양 ----- 2개 언어(영어, 중국어), 12명
 - 우리 만화콘텐츠의 해외시장 개척을 위한 글로벌 경쟁력 강화
- 직무 연찬회(워크숍) 실시 ----- 연2회(2월/9월)
 - 조직의 비전과 개인의 업무목표 설정 등을 위한 프로그램으로 내부조직 역량을 극대화
- 업무성과 평가시스템 확립
 - 수익창출, 예산절감, 외부재원 유치, 직무창안 등 성과에 대한 보상 시행으로 근무의욕 고취

□ 기대 효과

- 직원 각자 자신의 업무분야에 전문성을 확보하고 업무성과를 극대화 함
- 조직 구성원의 자부심과 자신감 고취로 조직 역량을 강화함

다짐과 각오



다짐과 각오

- 2008년도는 재단 설립 10년을 맞는 해입니다.
- 그간의 성과를 바탕으로 새로운 10년을 준비하겠습니다.
- '한국만화문화의 가치증대와 만화콘텐츠산업 활성화'라는 비전을 갖고
- 부천시민의 기대와 한국 만화를 대표한다는 자부심과 긍지로 한 걸음씩 나아가겠습니다.

저희 (재)부천만화정보센터 직원 일동은

1. 국내 만화문화를 선도해 나가겠습니다.
2. 국내 최고의 독보적인 만화인프라를 구축하겠습니다.
3. '세계 최고의 만화콘텐츠산업 도시 - 부천'을 만들겠습니다.
4. 만화산업의 육성을 통하여 지역경제 활성화에 기여 하겠습니다.
5. 세계 만화문화 교류의 중심이 되겠습니다.
6. 부천시의 예산 부담을 최소화 하도록 하겠습니다.
7. 지역 문화산업 육성의 성공사례로 부천의 자랑이 되겠습니다.

만화의 가치 증대