

## (재)부천만화정보센터

# I. 일반 현황

(2008. 10. 31 현재)

### □ 설립목적

- |               |   |                 |
|---------------|---|-----------------|
| ○ 출판만화 진흥을 통한 | ➤ | 한국만화산업의 발전      |
| ○ 만화예술 진흥을 통한 | ➤ | 만화문화의 저변 확대     |
| ○ 만화중흥을 통한    | ➤ | 만화도시 부천의 이미지 제고 |

### □ 설립일자

- |                |             |
|----------------|-------------|
| ○ 1998. 12. 04 | 부천만화정보센터 설립 |
| ➤ 2001. 01. 01 | 사단법인화       |
| ➤ 2006. 03. 29 | 재단법인화       |

### □ 설립근거

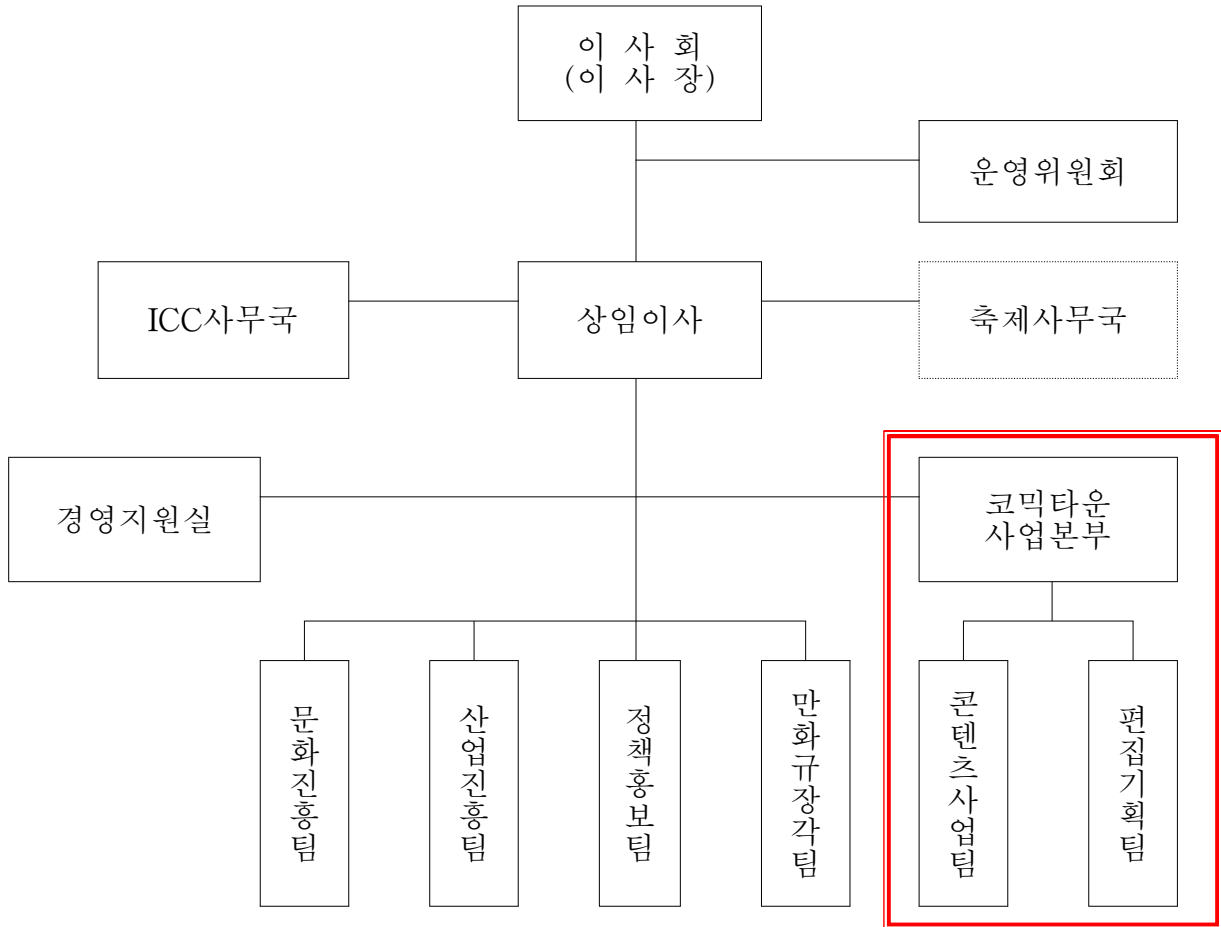
- |   |
|---|
| ○ 부천시 만화정보센터 설치 및 운영 조례 (1998. 11. 16 제정) |
| ※ 문화체육관광부 관장 법률                           |
| - 문화산업진흥기본법 (1999. 2. 8 제정)               |

### □ 주요연혁

- '98. 12. 04. 부천만화정보센터 설립 (복사골문화센터 內)
- '99. 05. 04. 부천만화정보센터 이전 개관 (도당동 북부도서관)
- '00. 02. 04. 만화도서관 개관
- '01. 01. 01. 사단법인 출범(이사장 성완경)
- '01. 10. 12. 한국만화박물관 개관/ 만화영상산업박람회 개최
- '04. 01. 09. 제2기 임원 구성 (이사장 : 이두호)
- '05. 09. 30. 제7차 세계만화가대회 개최 (사무국 부천 유치)
- '06. 01. 06. 재단법인 설립 인가(문화관광부)
- '06. 02. 14. 국제만화가대회 사무국 개소
- '06. 03. 29. 재단법인 출범(이사장 : 이두호)
- '07. 01. 02. 제3기 임원구성(이사장 : 조관제)
- '08. 02. 28. “문화산업진흥지구” 지정(부천 상동)
- '08. 10. 18. “대한민국 문화예술상” 대통령상 수상

## □ 조직 및 직원현황

### ○ 조직도(2국 1실 1본부 6팀)



※ 코믹타운 사업본부 인력 축소 : 5명 → 1명

### ○ 직원현황 : 33명/ 29명(정원/ 현원)

(단위 : 명)

구분	계	상임이사 (1급)	실(본부)장 (2급)	팀장 (3급)	팀원 (4~5급)	고용직
계	33 / 29	1 / 1	2 / 1	6 / 5	18 / 15	6 / 7
일반직	21 / 18	1 / 1	1 / 1	4 / 4	15 / 12	-
계약직	6 / 4	-	1 / 0	2 / 1	3 / 3	-
고용직	6 / 7	-	-	-	-	6 / 7

## □ 시설 현황

시 설 명	위 치	면 적	주 요 시 설
만화도서관 	원미구 도당동 132 (북부도서관 3층)	965㎡(292평)	일반·영상·아동열람실, 자료실, 보존실, 만화인 사랑방
만화박물관 	원미구 춘의동 8 (부천종합운동장 內)	박물관 1,633㎡(495평) 사무국 219㎡(66평)	자료관, 전시관, 상영관, 열람실, 체험교육실, 판 매숍, 보존서고, 회의실
만화산업 지원센터 	원미구 원미동 87-2 (원미구청 앞)	2,780㎡(841평)	창작지원실, 기업지원실, 만화교육실, 비즈니스 상담실 운영
국제만화가 대회 본부 	원미구 춘의동 8 (부천종합운동장 內)	40㎡(10평)	ICC 본부 사무실 운영 (중국어·일어·영어· 불어권)

## □ 예산 현황

(단위 : 천원)

연도별	계	국비	도비	시비	자부담	전년도 잉여금
2007년	3,136,736	400,000	400,000	2,007,133	250,000	79,603
2008년	3,050,441	573,700	320,000	1,874,741	220,000	62,000

## □ 시설운영 현황

(2008. 10. 31 현재)

### ○ 만화박물관

- 관람실적

(단위 : 명)

일 평 균 관람인원	전 체 관람인원	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반	무료관람
295	75,618	39,383	4,320	6,902	20,981	4,032

- 관람수입

(단위 : 천원)

일 평균 관람수입	전체 관람수입	어린이	중/고생	대학생 일반인	가족동반
390	99,867	42,902	6,568	19,041	31,356

- 희귀자료 보유현황(누계)

(단위 : 점)

합계	만화원화	만화도서	기타 작가소장품 등
5,253	405	4,538	310

○ 만화도서관

(2008. 10. 31 현재)

- 이용실적

(단위 : 명)

일 평균 이용인원	전체 이용인원	일반열람실	아동열람실	전문자료실	영상열람실
163	49,194	16,921	17,635	7,219	7,419

- 보유도서 현황(누계)

(단위 : 권)

합 계	국내자료				해외자료			
	소 계	만화도서	만화자료	영상자료	소 계	만화도서	만화자료	영상자료
221,089	210,098	180,857	25,969	3,272	10,991	8,697	2,081	213

○ 만화산업지원관

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

## Ⅱ. 주요업무 추진성과

### 정책목표

- 미 선 : 21세기 한국만화콘텐츠 허브도시 부천 실현
- 비 전 : 한국만화문화의 가치 증대와 만화콘텐츠산업 활성화

### 성과평가

- 재단에 대한 대외적인 높은 신뢰와 평가를 확인
  - 만화콘텐츠 중심의 ‘문화산업진흥지구’ 지정(2. 28)
    - 전국 7개 도시(부산, 대구, 대전, 부천, 전주, 천안, 제주)
  - 대한민국 문화예술상 대통령상 수상(10. 18)
  - 문화체육관광부의 제2기 만화산업진흥 중장기 계획(5개년)에 재단을 지원·협력기관으로 신뢰와 지원의지 확인
- 외부 지원·협력사업 유치로 효율 경영 도모
  - 유관기관 지원 사업 유치(3건)/ 자체사업 협찬 유치(1건)/ 자체 콘텐츠 판매(2건)/ 정부지원사업 추가 확보(1건)
  - 7건 382백만원 추가 재원 확보
- ‘진흥원’ 시대를 대비한 정책 및 전략사업 개발·연구로 미래를 준비
  - 중장기 5개년 계획 수립(2009~2013)
  - ‘한국만화영상진흥원’ 위상 확보를 위한 법제도적 환경 개선 연구
    - 중앙정부 지원확보 근거 마련과 정부 보조금 지원대상 기관화 검토

- 부천 만화산업 육성 재원 조성 방안 연구(만화전문 투자조합 결성 등)
- '진흥원' 산업관 운영 및 기업 유치 전략 수립
- 부천 '문화산업진흥지구' 육성 로드맵 수립
- 진흥원 부지 내 '만화테마파크(공원)' 조성 연구

## ○ 만화산업의 전략적 육성 추진

- 중국 안후이출판그룹(공공기관)과의 합작사업 진행
  - 중국 시장 진출을 위한 최적의 사업모델 개발·탐색
- '문화산업진흥지구'를 만화콘텐츠산업 연관업체가 집적된 '가칭)만화콘텐츠산업 밸리'로 조성(중·장기적)하기 위한 기반 마련
- 부천의 '만화창작 기지화' → 코믹타운사업, 만화창작가 집적

## ○ '만화문화의 본고장'으로 만화문화의 확산·보급

- 만화박물관 운영 → 2001. 10월 개원 이후 788,912명 관람(누계)
  - 만화의 역사적 가치 보존 → 고 만화자료 5,253점 보유
- 만화도서관 운영 → 장서 221,089권 보유(누계)
  - '행복한 만화나눔사업' → 전국 25개소 설치
- 만화규장각 → 만화정보부문 사이트 점유율 52%로 1위(랭키닷컴)
- 제11회 부천국제만화축제 개최 → 66,403명 관람

## ○ 글로벌 만화 네트워크 구축

- 제9차 국제만화가대회(ICC) 교토 대회 참가 및 ICC 본부 운영
  - 42개국 396개처 네트워킹 채널 확보
- 프랑스, 일본, 중국과의 지속적인 만화문화 교류 추진
  - 한일만화연하엽서전, 프랑스 CIBDI, 중국 심양, 안후이 등
  - ICC 일본위원회 - 송례문 복구비 57만엔 모금 기부
- 프랑스 CIBDI 만화도서 및 인적교류
  - '마블코믹스' 도서 1만여권 기증 수령, '소피 다크' 인적 교류

### Ⅲ. 2008. 주요업무 추진실적

#### 1. 만화의 가치증대와 인프라 구축

##### 1-1. 즐거움과 체험이 있는 ‘만화박물관 운영’

만화의 문화·예술적 가치를 발굴·보존·연구하여, 시민들에게 만화문화를 향유하게 하고 체험하는 문화 공간 조성

#### □ 사업개요

- 위 치 : 춘의동 8번지 - 종합운동장내/ 1,633㎡(495평)
- 주요시설 : 자료관, 기획전시실, 상영관, 열람실, 체험교육실, 판매숍, 보존서고, 회의실 등
- 주요사업
  - 만화원화 및 고 자료 수집 및 보존, 연구
  - 박물관 기획전시, 소재갤러리 전시
  - 체험교육 프로그램 운영
  - 시설운영(관람객 유치, 판매숍 운영, 인턴 및 도슨트 운영)
- 사 업 비 : 297백만원 (국비 175/ 자부담 122백만원)

#### □ 추진실적

- 만화원화 및 고 자료 수집 및 보존
  - 고 자료 수집 : 44점
  - 고 자료 무상 수증 : 4회 (만화가 윤준환, 전창진, 개인소장자 2인)
    - 고자료(2점), 원고(1,000p), 잡지(10권), 만화캐릭터인형(1500여점)
  - 수집자료 대외협조 활용 : SICAF, ‘만화의 날’ 전시 등 8회
- 만화의 문화·예술적 가치 진작 → 기획전시
  - 박물관 기획전 ----- 3회 개최
    - ‘팝아툰 - 타임캡슐을 열다’ : 4. 30~6. 22  
(현대백화점 중동점, 목동점 무역센터점 순회전시)
    - ‘만화의 힘 - 카툰□를 밝히다’ : 6. 24~7. 20

- ‘조선귀신열전 - 귀신장군 무동이’ : 7. 18~11. 30
- 경기문화재단 지원 특별기획전 ----- 1회 개최
  - ‘Poem&Cartoon, 100년의노래’ : 8. 14~8. 27 (시청아트센터)  
(경기도 미술관, 펄벅축제 순회전시)
- 소재만화갤러리 전시 ----- 4회 개최
  - <한일 연하엽서>전, <대통령이 쥐>전, <살맛나는 세상>전, <우끼시네>전
- 만화의 교육적 가치 증대 → 체험교육 프로그램 운영
  - 단체, 주말 가족 체험 활동 : 5개 프로그램 12,000여명 참가
- 만화 문화상품 개발 및 판매 : 1종 (캐릭터 티셔츠)
- 박물관 시설운영
  - 대외홍보 : KBS뉴스 네트워크 외 80회
  - 전시 및 운영 외부인력 활용 : 30명
    - 인턴쉽 16기 17기 4명, 카툰티쳐 자원봉사 21명, 사회봉사자 5명
  - 박물관 내부 콘텐츠 보강 : 만화체험공간 <별빛속에>코너 신설
  - 관람객 유치 : 75,618명 (※ 2001. 10월 개관 후 788,912명 관람)
    - 관람객 유치 외부 제휴 및 마케팅 활동 : 7회  
(KB국민은행, 경기관광공사, LIG 손해보험, 소풍 워터조이 등)

## □ 향후계획

- 만화의 문화·역사적 가치 보존과 연구
  - 고 만화자료 복간(1종) : 순정만화의 대표작가 엄희자 컬렉션
    - 추진기간 : 8. 27~11월
  - 원로작가 영상구술 채록사업(2명)
    - <고바우>김성환, <풍운아>김기백 작가
    - 추진기간 : 10월~2009. 2월

## □ 주요성과

- 부천 시민들이 가족과 함께 즐길 수 있는 문화공간으로 기능하며 (연평균 10만 관람), 우리 만화 문화의 가치를 재인식하는 계기를 제공
- 경기문화재단 전시사업 유치, 관람객 유치 외부제휴 및 마케팅 활동 확대, 전시콘텐츠의 순회전시, 외부인력 활용 등을 통해 박물관의 공공적 기능 확대와 운영의 효율성 제고

## 1-2. 만화지식 정보의 중심 ‘만화도서관 운영’

- 만화관련 자료의 전문적 수집 및 보존을 통한 전문도서관 역할 수행
- 연구, 학술, 창작 활성화에 기여할 수 있는 정보 제공 토대 마련
- 만화도서관 및 연구기관으로서의 국내외 주도적 위치 확보

### □ 사업개요

- 위 치 : 원미구 도당동 132번지 - 북부도서관內 3층/ 965m<sup>2</sup> (292평)
- 주요시설 : 보존실, 일반열람실, 아동열람실, 영상열람실, 자료정리실
- 주요사업 : 도서관 운영 정책 수립, 현물 아카이브 구축, 자료 전산화(DB화), 만화자료 수증 운동, 행복한 만화나눔사업, 이용자 서비스(열람실 운영), 도서관 시스템 운영(서버, 홈페이지 관리)
- 사 업 비 : 62백만원 (국비 36.5/ 시비 25.5백만원)

### □ 추진실적

- 도서관 정책 연구 : ‘만화도서관 운영 및 공간구성에 대한 발전 방안’
  - 추진기간 : 3월 ~ 8월
  - 연구내용 : 2009년 한국만화영상진흥원 입주 이후를 대비한 전문 도서관 기능의 역할 및 발전 방안 마련
- 현물 아카이브 구축 ----- 5,113권
  - 단행본, 이문서, 논문, 영상자료, 해외자료 등
  - ※ 도서관 보유자료 : 221,089권(누계), 최대 장서 보유
  - 수입 자료 일일 전산화(DB화)로 체계적 관리와 자료의 최신성 유지
- 자료 수증운동 전개 ----- 12,661권 수증
  - 문화체육관광부, 한국간행물윤리위원회, 개인 소장자 등 대상
  - ※ 자료 수증을 통한 수집 비용 절감 : 약25백만원
  - ※ 2008. 12월초 중 프랑스 CIBDI 기증자료 ‘마블코믹스’ 1만여권 수령 예정
- 자료이용 및 열람서비스 제공 ----- 이용자 49,194명
  - 우수 도서 안내, 자체 홈페이지 구축으로 도서관 자료 인터넷 검색서비스 제공
- ‘행복한 만화나눔사업’ 전개 ----- 5개소
  - 기증 받은 도서를 관내 시설, 장애인 시설, 군부대, 도서벽지 등에 재기증
  - 문화 소외 계층에 지원하여 만화문화 전파 및 만화도시 부천 홍보
  - ※ 2003. 4. 20 이후 전국 25개소 설치(누계)

### □ 주요성과

- 독서, 학습, 창작, 연구, 기업 활동에 필요한 관련 자료의 제공 및 활용으로 전문도서관의 기능과 역할 수행
- ‘만화자료 기증운동’ 및 ‘행복한 만화나눔사업’을 통한 문화 전파 및 만화도시 부천의 이미지 증대

## 1-3. 인터넷 만화정보 포털 ‘만화규장각 운영’

- 국내 최고 수준의 온라인 만화종합 DB구축과 정보서비스 제공
- 만화계에 유용한 학술 정보와 만화콘텐츠 비즈니스 자료 생산, 보급

### □ 사업개요

- 운영사이트 : 디지털 만화규장각(www.kcomics.net)
- 사업내용
  - 디지털 만화규장각(http://www.kcomics.net)을 통한 공공정보서비스
  - 지식정보로서 연구·학술·산업·정책에 필요한 종합DB 구축
  - 구축된 만화DB를 가공한 만화 지식총서 및 통계자료 생산·배포
- 사업비 : 148.5백만원 (국비)

### □ 추진실적

- 산·학 협력을 통한 데이터베이스 영역 확대 → 조선대학교와 협조
  - [만화 애니메이션 용어 사전] DB화 : 만화용어 1,264건/ 애니메이션 용어 4,262건)
- 종합데이터 구축 ----- 19,714건

항 목	구축현황(건)	열람/보존처
출판만화종합목록DB	11,062	※ 디지털 만화규장각 (kcomics.net)을 통해 대국민 만화정보서비스
옛날만화종합목록 DB	2,473	
작가론/작품론/작품정보 DB	100	
학술/연구/산업 글로벌리포트 등 기사DB	118	
만화계 사진DB	435	
만화애니메이션 용어	5,526	
총 계	19,714	

- 「디지털 만화규장각」 운영 ----- 일평균 8,000여명 이용
  - 연간 무사고 사이트 운영/ 회원 및 만화계 및 정기 뉴스레터 신청률 5% 향상 (뉴스레터 신청자 2007년 47,384명→2008년 49,753명)

- 만화규장각사이트에 맞는 광고 운영 및 수익 모델 마련
  - 개방형 만화 상품 거래 연결 서비스 오픈으로 기반 마련  
(2007. 12 오픈, 총 36,797건 상품등록)
  - 축적된 정보를 관련 매체에 제공하여 부가 수익 창출 노력
- 만화정보 인터넷 정보서비스 부문 1위 (사이트점유율 52%, 랭키닷컴)
- 회원 뉴스레터 총 10회, 만화산업계 VIP 대상 뉴스레터 총 13회 발송

○ 축적된 만화 DB의 산업계 정보 활용 서비스 확대

- ‘전자신문’ 주간 인기만화 순위 정보 제공

## □ 향후계획

○ 만화규장각 서비스 만족도 조사 : 2008년 12월 조사 예정

○ 연구, 학술, 산업자료 발간 ----- 4편

- 『만화규장각지식총서』 발행 : 총3편(2008. 11월 발간 예정)
  - 만화애니메이션 사전(김일태외 4인)/ 은하철도999~먼나라 이웃나라(최흡)/ 한국만화야사(박기준)
- 『한국만화연감』 발행 : 만화관련 통계지표 및 산업 디렉토리로 구성(2009년 2월 발행 예정)

○ 만화 DB의 산업계 정보 활용 서비스 확대

- KTF와 DB 공급계약 체결 예정 (정보이용료 5백만원 수익 창출)

## □ 주요성과

- 만화자원의 체계적인 디지털 아카이브를 통한 정보유산의 보존 체계 선도
- 대 국민 정보 접근성 향상과 만화산업계의 정보 제공력 강화
- 연구, 학술, 산업의 핵심 지식정보와 부가정보를 제공하는 핵심 정보원으로 부가수익 창출
- 온, 오프 만화 아카이브 국책사업의 차질 없는 수행으로 재단의 신인도 향상에 기여

# 1-4. 우수한 만화인력의 발굴 양성

만화콘텐츠산업의 발전 동력인 미래 예비 만화작가들의 창작 욕구 고취, 우수 창작인력 발굴의 등용문으로 창작인력 인프라를 튼튼히 함

## □ 사업개요

- 제9회 전국학생만화공모전 ----- 우수만화인재 발굴
- 우수동인지 출판지원 ----- 우수신인작가 발굴
- 방학특강 강좌, 주말만화교실 ----- 청소년만화강좌
- 전문인력양성 프로그램 연구 및 개발
- 사업비 : 87백만원 (시비 72/ 자부담 15백만원).

## □ 추진실적

- 제9회 전국학생만화공모전 개최 ----- 3월~6월
  - 대상 : 전국 초, 중, 고 재학생 및 동등 학력자
  - 공모부문 : 이야기만화, 카툰(2개부문)
  - 참여인원 : 2,006명
  - 추진일정 : 요강발표(3. 4)/ 작품접수(4. 14~4. 25)/ 1·2차 심사(5. 6~5. 8)/ 본선대회(5. 25)/ 시상 및 수상작 전시(6. 14)
  - 시상내역 : 대상 강소영(한국애니고 3학년)외 112명
- 제6회 우수동인지출판지원 ----- 3월~8월
  - 3차에 걸친 단계별 심사와 지원으로 아마추어 동인작가의 창작 역량 배양
  - 선정된 우수동인지 2권(씨네툰, 츤잉킴) 출판 : 8. 14
- 청소년 만화강좌 ----- 사업보류
  - ※ 만화전문기관으로 역할을 강화 → 만화시장의 수요에 필요한 전문인력 양성으로 사업방향 전환 모색
  - ※ 2009년 '한국만화영상진흥원' 입주 후 전문인력 양성 교육 시행
- 전문인력양성 프로그램 연구 및 개발
  - 타 교육기관 사례조사(9월) - 영화아카데미, 게임아카데미, 디자인스쿨 등 타 교육기관의 사례조사와 관련 전문가 자문
  - '진흥원' 아카데미 교육案 마련(10월)
    - 레지던스 프로그램 : 7~10명의 우수 예비작가 선발 전문창작인력으로 재교육, 1~2년 과정

## □ 주요성과

- 국내 최대, 최고의 학생만화공모전 지속 성장
  - 매년 평균 22% 참가자 지속 증대
- 만화작가를 지망하는 동인들이 표출하는 최고의 작품을 선택하여 지원, 한국 만화 창작인력의 펜더멘탈(기초체력)을 강화

## 2. 특화된 만화콘텐츠산업의 경쟁력 강화

### 2-1. 만화산업지원관 운영 내실화

우수 작가 및 기업 유치, 지원을 통해 만화산업의 메카로 발전

#### □ 사업개요

- 위 치 : 원미구 원미1동 87-2번지 (원미구청 앞)/ 3,622,67㎡ (1,095.9평)
- 주요시설 : 창작지원실, 기업지원실, 만화교육실, 비즈니스 및 저작권 보호 상담실, 자료실
- 주요사업 : 지원관 시설운영, 우수 작가 및 업체 유치, 입주자 홍보 마케팅 지원, 공용장비 지원, 법률자문서비스 제공 등
- 사 업 비 : 70백만원 (시비-위탁사업비)

#### □ 추진실적

- 우수 작가 및 업체 유치 ----- 4월(입주업체 교체)
  - 작 가 : 14개팀(신규 : 6개팀, 연장 : 8개팀)
  - 업 체 : 7개사(신규 : 1개사, 연장 : 6개사)
- 지원관 시설운영
  - 입주공간 저가임대, 공용장비지원 (9종 18점), 비즈니스 상담실 제공(27평), 정보자료실 운영
  - ‘지원관’ 만화벽화 작업으로 창작환경 조성
- 홍보마케팅 지원 : BICOF2008 입주 업체 홍보 부스 운영
- 외부 의뢰사업 지원관 입주자 연계 ----- 17건
- 해외작가 교류 프로그램 진행 ----- 2008. 10~2009. 3
  - 대 상 : CNBDI의 추천 작가 ‘소피 다르크’
  - 활동내용 : 한국소재 만화창작 지원
- 입주 작가/업체 매출실적 (단위 : 백만원)

연도별	합계	작가	업체	비고
2007년	7,314	1,579	5,735	
2008년	4,324	1,078	3,246	4/4분기 미포함

#### □ 향후계획

- 부천 관내 만화관련업체 전수조사 및 산업통계 지표 개발(12월중)
  - 만화작가, 만화출판사, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 팬시 등
  - 부천 만화콘텐츠산업 통계지표 개발, 발표 (2009년 시행)

#### □ 주요성과

- 만화 작가 및 업체에 대한 적극적인 유치와 지원활동, ‘진홍원’ 공간 확충 등 산업 환경의 가시적 성과로 인해 만화관련 업체의 부천 진입에 대한 관심과 요구 증대

## 2-2. 미래 전략산업으로서의 만화산업 기반 조성

재원마련, 작가 및 기업 유치 등 만화산업 기반 조성을 위한  
중장기 전략 연구 개발

### □ 사업개요

#### ○ 사업내용

- 재단 중장기 5개년 정책 수립
- 만화콘텐츠산업 기반 조성을 위한 주요정책 연구
- 우수 만화콘텐츠 창작자와 연관업체 유치를 위한 공간 확대

○ 사업비 : 36.6백만원 (시비 24.6/ 자부담 12백만원)

### □ 추진실적

○ 재단 중장기 5개년 정책 수립 ----- 2009~2013

- 재단 전직원 워크숍 및 내부 TFT 구성 진행(13차 회의)

○ 만화콘텐츠산업 기반 조성 주요정책 연구 진행 ----- 연구용역 1건

- ‘한국만화영상진흥원’ 주요 정책개발 연구용역

- 연구내용(과제) : 4건

- ① 만화산업진흥을 위한 재원 조성(투자조합 및 기금조성) 방안
- ② 진흥원 산업관 운영 및 기업 유치 전략
- ③ 부천 문화산업진흥지구 로드맵 수립
- ④ 만화테마파크 조성

- 추진기간 : 7. 7(발주)

- 수행업체 : (주)한양씨티허브 (※ 한양대 부설 연구기관)

○ ‘한국만화영상진흥원’ 법제도적 위상 확대를 위한 연구 과제 수행

- 연구내용 : ‘진흥원’의 국·도비 확보를 위한 근거와 방안 마련

- 주 관 : 재단 전문위원

- 문화콘텐츠 산업 육성을 위한 정부의 지구지정
  - ‘문화산업진흥지구’ 지정 ----- 2. 28(전국 7개소)
    - 지정지역 : ‘진흥원’ 일원/ 상동2·3동 상가지역
    - ※ ‘문화산업진흥지구’ 육성 지원 정부 정책과 연계하여 동 지역을 ‘만화 콘텐츠 산업 벨리’로 조성
  - ‘한국만화영상진흥원’ 준공시 ‘진흥원’내 업체 21개실((2,060m<sup>2</sup>), 작가실 17개실(741m<sup>2</sup>) 추가 조성

## □ 향후계획

- 재단 중장기 5개년 정책 수립 : 12월중 (완료)
  - 만화계 및 전문가 초청 중장기 정책 수립 세미나 개최 : 11. 19 예정
- ‘한국만화영상진흥원’ 주요 정책개발 연구용역 납품 : 11월말
- ‘한국만화영상진흥원’ 법제도적 위상 확대를 위해 정부의 문화 콘텐츠 관련법 제정시 지원기관 명시 노력

## □ 주요성과

- 중장기적 관점에서 재단의 발전방향을 모색하고 변화하는 환경에 능동적으로 대처하기 위한 만화산업 육성 로드맵 수립
- 부천 만화산업 육성을 위한 미래전략 사업 채택

### 3. 만화창작 및 연계 비즈니스 활성화

#### 3-1. '코믹타운' 킬러 콘텐츠 생산 및 비즈니스 영역 확대

- 디지털 시대에 최적화된 코믹타운 콘텐츠를 활용하여 온라인 중심의 만화 시장 개척 및 창작 환경 조성
- 우수 만화콘텐츠의 개발, 웹 서비스, 매니지먼트 등을 통해 인터넷 기반의 만화콘텐츠 창작 및 유통 기지 건설

#### □ 사업개요

- 우수 만화 콘텐츠 만화 창작 지원 사업
- 코믹타운 만화콘텐츠 OSMU 사업으로 확장
- 창작 역량 강화와 우수 신인 작가 발굴 모색
- 사업비 : 255백만원 (도비 60/ 시비 195백만원)

※ 계획한 국비 6억 미확보 : 인력축소(5명→2명), 사업 축소

#### □ 추진실적

- 신규 킬러 콘텐츠 기획 개발 (창작 및 투자 유치)
  - 제휴 협력을 통한 작품 공동 제작 (8작품)
  - 제휴대상업체 : 스포츠조선, 서울신문, 아시아경제신문
  - 제휴에 따른 투자 유치 효과 : 85,530천원
  - 제휴작품명 : <도시정벌 디퍼런스>, <연쇄살인마>, <보스의 순정>, <방>, <나비효과>, <뉴스리스크>, <영웅강철남>, <불량주부일기>
- 2007 '코믹타운' 생산 작품 선별 리뉴얼(재구성) 추진
  - 당초 10작품 계획에서 예산 삭감으로 인하여 2작품 진행 중
  - 창작만화콘텐츠의 OSMU(One Source Multi-Use) 및 프로모션 진행
    - 총 8개 작품 온라인 유통을 통한 6백만원 수익 창출

- ‘코믹타운’ 우수 작가 유치 및 작품 수탁 관리 추진/ 기획 창작  
 <코타 식스 프로젝트> 공동 개발 추진  
 ※ 국고 보조금 미확보 및 코믹타운 본부 인력 축소로 사업 보류

## □ 향후계획

- 코믹타운 연재작을 대상으로 만화콘텐츠 완결 제작 : 2편
  - 당초 10작품 계획에서 예산삭감으로 인하여 2작품 진행 중
  - <ADI>, <묵혼>으로 단행본 출판 예정 (2009. 1)
- 창작만화 활성화를 위한 제반 연구 : 2개 과제
  - 코믹타운사업 발전계획연구 (11월중)
  - 인터넷(웹)만화의 사회경제적 가치 연구 (2008. 12월중)
- ‘코믹타운’ 사이트 개선 (2009. 1)
  - 만화 콘텐츠 저장과 유통을 중심으로 한 저작권 프로모션 사이트로 개편
- 고전/ 명작 만화의 디지털 콘텐츠 제작 및 인터넷 유통사업 추진 (2008. 10월 213,700천원 국비 예산 추가 확보)
  - 고전/명작만화의 디지털콘텐츠 제작 : 10편
  - 고전/명작만화 인터넷 감상서비스와 유통
  - 현대적 감각의 고전/ 명작만화의 리메이크(재창작) 버전 2편 개발

## □ 주요성과

- 문화체육관광부부의 정책기조 변화(인터넷 기반사업 지원의지 약화)로 코믹타운의 국비예산이 미확보 됨. 그러나 지속적인 과제 개발과 국고 예산확보 노력으로 콘텐츠 제작비 213,700천원을 확보함으로서 사업 추진 기반을 마련함
- 스포츠조선, 스포츠투데이, 서울신문과의 제휴를 통해 만화 작품의 개발 및 유통 (오프라인 신문 및 온라인상 유통)
- 기존 제작된 콘텐츠를 통하여 온라인 수익 확대 방안의 기틀 마련

## 3-2. 만화를 통한 경기지역 문화콘텐츠 개발

경기지역의 전설, 설화, 역사, 인물, 풍물, 건축, 소리 등 풍부한 문화원형을 만화창작 소재로 발굴하여, 경기지역 문화의 우수성을 알리고, 우수한 만화콘텐츠를 생산

### □ 사업개요

- 경기지역 문화원형을 소재로 한 우수한 만화콘텐츠 생산
- 만화콘텐츠 기획자 및 창작자를 위한 경기지역 문화원형 탐방
- 기전문화원형 소재 만화스토리 공모전 개최
- 연천군 DMZ 문화콘텐츠 개발

### □ 추진실적

- 경기지역 문화원형 소재 우수 만화콘텐츠 제작 ----- 3편
  - 극화 1편 : 만화 ‘남한산성’ 제작
    - 작가 권가야, 출판사 거북이북스 선정 및 제작 진행중
  - 인물 위인전 : 유일한의 ‘버드나무의 꿈’ (6월 발간)
  - 온라인 연재용 만화 1편 제작 : 이야기 채집꾼 진대수
    - 오즈하우스 선정, 제작 진행중
    - ※ ‘스포츠 칸’과 공동 진행, 웹툰 또는 신문 연재용 만화로 제작
- 만화콘텐츠 기획자 및 창작자를 위한 경기지역 문화원형 탐방
  - 탐방지역 및 내용 : 수원화성, 무예도보통지
  - 탐방시기 및 인원 : 10. 22/ 29명 참가
- 연천군 DMZ 문화콘텐츠 개발
  - 경기DCA 지원사업 유치 : 1억 (재단, (주)킴스라이센싱 공동)
  - 연천군의 DMZ 생태계의 동식물을 소재로 한 문화콘텐츠 상품 개발
  - 만화(1종), 애니메이션(5점), 캐릭터 및 인형(3종) 등
  - ※ 저작권 3사(경기DCA, 재단, (주)킴스라이센싱) 공동소유/ 연관 사업에 따른 사업수익 기대

### □ 향후계획

- 극화 만화 ‘남한산성’ 제작 진행
  - 1권 (12월말)/ 2권 (2009. 3월말)/ 3권 (2009. 6월말) 발간
- 이야기 채집꾼 진대수 : 12월말 완료(2009. 2월 연재 시작)
- 기전문화원형 소재 만화스토리 공모 추진
  - 접수(11월중)/ 심사(12월 초)/ 스토리북 제작(12월 말)

### □ 주요성과

- 문화원형 소재의 다양한 만화콘텐츠 개발과 2차 사업화 가능성 확인 및 경험 축적

## 4. 글로벌 만화네트워크 구축

### 4-1. 제11회 부천국제만화축제 개최

- 만화문화의 확산과 만화산업의 경쟁력을 강화하는, 한국을 대표하는 축제로 '부천국제만화축제'를 세계적인 브랜드화 함
- 만화콘텐츠 중심의 특화된 축제로 한국 만화산업 발전을 견인하는 세계적인 축제로 성장 도모

#### □ 사업개요

- 행사명 : 제11회 부천국제만화축제 (BICOF 2008)  
(The 11th Bucheon International comics Festival)
- 시기 : 2008. 8. 14(목) ~ 17(일) 4일간
- 장소 : 복사골문화센터 일원
- 주제 : 천 개의 펜, 만화교향樂
- 주요행사 : 국제만화페어, 기획전시, 학술행사, 코스프레 최강자대회, 작가프로모션, 대학관 등
- 사업비 : 338백만원 (도비 60/ 시비 268/ 자부담 10백만원)

#### □ 추진실적

- 국제만화페어 ----- 58개 업체/팀
  - 작가관 18, 학생작가관 9, 기업관 28(업체, 단체, 기관), 작가 작업실 3
  - 작가 프로모션 : 프랑스 델쿠르출판사 (총 14개팀 미팅 / 2팀 진행)
  - 합작사업 : 중국 안후이출판그룹(APG)과 한중합작 학습만화 제작 협의(재단+미디어 바우나무)
- BICOF 국제 학술행사 ----- 5개 프로그램
  - 대학만화교육 커리큘럼 및 교재 연구세미나
  - <프랑스 만화가 갖고 있는 문화적 위상> 초청강연
  - <디지털시대 바람직한 만화콘텐츠의 저작권 보호와 공정이용 규약모색> 토론회
  - <해외 만화콘텐츠 시장동향 및 진출전략 모색> 컨퍼런스
  - <모바일과 IPTV로 보는 만화의 미디어믹스 현황> 특별강연

- 기획전시 ----- 5개 전시
  - 2007 BICOF 대상 작가 특별전 : 김동화 작가의 ‘등(燈)’
  - 유쾌한 만화씨, 어디까지 오셨나요?
  - ‘Poem & Cartoon 100년의 노래’ 전시
  - 부천만화상 & 해외작가상 수상자 전시전 (일본 미즈키 시게루)
  - BICOF 과제전
- 참여 이벤트 ----- 9개 프로그램
  - BICOF 보물섬/ 코스프레 최강자 대회/ 만화체험존/ 애니메이션 상영회/ 이벤트 무대/ 작가 사인회/ 작가작업실/ 구연만화/ 만화쉼터 운영
- 2008 부천만화상 선정 : 대상 악동이(이희재 작가)외 6개부문 시상
- 홍보활동
  - 방송, 신문 등 취재 현황 ----- 전체 149건
    - 방송 보도 및 취재 : 11건/ 중앙지 신문 보도 : 33건
    - 지방지 및 지역지, 전문지, 기타매체 : 105건
  - 사전홍보 (4회) : 경인선 지하철 공식포스터 비치, 길거리 코스튬플레이 홍보, 재능방송 TV 연계 홍보, 만화관련 뮤지컬 유치 및 연계홍보
  - 이벤트 : 총 4개 프로그램 EBS, SBS, CBS(2)
  - 온라인 광고 : 다음 배너 광고 총 노출 4,440,842회
  - 티스토리 블로그 운영 : 방문자 12,500여명
  - 축제 공식 홈페이지 운영 : 300여명
- 자원봉사자 참여 : 120명
- 관람인원 : 66,403명 (\* 복사골문화센터 행사장내 카운트 인원)

## □ 주요성과

- 작가 프로모션 활성화를 위한 ‘작가 참여부스’를 운영.  
향후 작가 중심의 만화페어전 가능성 확인
- 자발적인 해외 인사의 참여(3개국 18명) 실현
- 5개 섹션의 학술행사에 420여명의 자발적 청중이 참여, 부천이 만화계의 아젠다(의제)를 선도하고 있음을 대내외에 확인시킴
- 제11회 만화축제를 통해 부천이 ‘아시아 만화대표 허브’로서 국제적 위상을 선점하는 발판의 계기 마련

## 4-2. 해외 만화문화 교류 및 시장 개척

- 해외 만화문화 교류를 통한 글로벌 한국만화 브랜드 가치 확대
- 해외 수요에 맞는 우수 만화콘텐츠 창작과 해외 마케팅 강화

### □ 사업개요

- 한국만화콘텐츠 글로벌 프로모션 강화
  - 대상국가: 미주, 유럽(프랑스 앙굴렘)/ 중국(심천, 안후이)
- 국제협력강화
  - 프랑스 앙굴렘 CIBDI, 중국 심천, 안후이 등 MOU체결 기관 중심
- 사업비 : 37백만원 (시비)

### □ 추진실적

- 해외시장 한국만화 수출 활로모색
  - 제4회 중국 광주금룡상 시상식 참가 및 관련자 미팅(1월)
  - 제35회 프랑스 앙굴렘 국제만화축제 한국만화 홍보 및 해외 만화전문가 미팅 (1월)
  - 제45회 이탈리아 볼로냐 아동도서전 도서위탁전시 (3월)
  - 중국 심천 한중국제문화산업 워크샵 발제 (5월)
  - 프랑스 앙굴렘 여름만화학교 만화최신자료 수집 및 해외네트워크 확보 및 프랑스 제팬엑스포 해외만화동향 분석 및 만화관련자 미팅(7월)
- 국제협력을 통한 수익 모델 개발
  - 중국 안후이 출판그룹(APG)과 총 90만 달러 규모 합작사업 협의
- 해외 만화문화 교류
  - 프랑스 국립만화이미지센터(CIBDI) 서적교류를 통한 마블컬렉션 (Marvel Collection) 10,000여권 확보

- 한일 만화연하엽서 교류전 : 한일 116명의 작가 참여
  - 일본전시 : 일본 가와구치시 아트갤러리 외 3개소 순회전시
  - 한국전시 : 서울애니메이션센터, 부천소새갤러리 순회전시
- 해외 만화관련 행사 및 시설 벤치마킹
  - 유럽-아시아 링구아 코미카 참가 및 국제네트워킹을 통한 만화 문화교류 행사 사례조사(11월)

## □ 향후계획

- 제36회 프랑스 앙굴렘 국제만화축제 한국만화 홍보 및 해외 만화 전문가 미팅 (2009. 1월)
- 프랑스 CIBDI 기증자료 ‘마블코믹스’ 1만여권 수령 : 12월중

## □ 주요성과

- 한중 합작만화제작 프로젝트를 통한 중국시장 진출 방안 모색
- 해외 박람회 참가를 통한 한국만화 및 “만화도시 부천”의 국제적 인지도 확대
- 해외에서 선전하고 있는 한국만화 위상 확인 및 해외 인적 네트워크 확대

## 4-3. 국제만화커뮤니티 허브 'ICC 본부' 운영

국제만화가대회(ICC) 운영 활성화를 통한 해외 만화 네트워크  
구축 및 국제 만화문화 교류 선도

### □ 사업개요

- 만화를 통한 국제 문화교류 및 예술계 내 만화영역 확대
  - 제9차 ICC대회 개최 지원 및 참가, ICC상임위원회 개최
- 온오프라인 작가 간 만화정보 공유 및 자발적인 작가 참여 기회 제공 - ICC 온라인 커뮤니티 활성화
- 범만화계 국제협력 강화 - ICC 본부 운영
- 사업비 : 65백만원 (시비)

### □ 추진실적

- 제9차 교토 ICC 참가 및 행사지원 ----- 9월
  - 국내외 사전 대회홍보 및 일본 주최측 행사개최 지원
  - 13개국 400여명 참가/ 원화전 9개국 644작품 전시
- ICC 상임위원회 개최 ----- 9월(대회기간중)
  - 5개국 대표 15인 참석 (한국 ICC대표: 김동화, 이희재 작가)
  - 주요 안건 결정
    - 2009 ICC 카툰공모전 시행확정
    - 차기대회지 확정 : 2009 대만/ 2010 부천/ 2011 중국(광주)
- ICC 카툰공모전 개최
  - 카툰공모전 최종안 각국 의견 수렴(12월) 및 2009년 시행
- ICC 커뮤니티 활성화
  - 해외 현지 리포트를 통한 해외 만화관련 정보제공 (6개국)
- 'ICC 본부' 운영
  - ICC한국위원회 개최 : 년 3회
  - 해외 네트워킹 채널 42개국 396개처 확보 및 교류

### □ 향후계획

- ICC 홈페이지 리뉴얼 및 뷰어개발 ----- 11월~'09. 1월
  - 4개 국어(영, 중, 일, 한) 홈페이지 리뉴얼 및 뷰어개발
  - 4개 국어 뉴스레터 발송시스템 구축

### □ 주요성과

- 한국 만화계와 부천이 주도하는 만화관련 국제단체의 운영을 통해 한국만화의 국제적 위상제고
- ICC 사무국을 통한 만화 해외교류 글로벌 네트워크 구축

## 5. '만화도시-부천'의 브랜드 가치 증대

### 5-1. 재단 브랜드 가치 증대 및 마케팅 역량 강화

- 재단 홍보 역량의 강화로 재단에 대한 대외 인지도, 호감도 향상과 '만화도시' 브랜드 가치 증대
- 다각적인 재단 사업 마케팅과 파트너쉽 체결을 통해 외부 자원 유치

#### □ 사업개요

- 재단 홍보역량 강화를 통한 자체 브랜드 가치 증대
  - 재단 CI제작, 정기간행물 발행, VIP 뉴스레터 발송, 홍보채널 다양화
- 다각적인 만화 마케팅 기획을 통한 외부자원 유치
- 사업비 : 143백만원 (시비 60/ 자부담 83백만원)

#### □ 추진실적

- 재단 CI 제작 및 브랜드화 ----- 4월 발주
  - 4월 : 진흥원 CI 제작 계획 수립, 공고, 업체선정
  - 6월 : 브랜드 개발 및 제작방향, 설문결과 도출
  - 7월~11월 : 1~5차 디자인보고 및 컨셉, 방향 논의
- VIP 뉴스레터 발송 ----- 월2회/ 총30호 발송
  - 발송기간 : 2007. 4월~현재
  - 발송대상 : 만화계 오피니언 리더
    - 문화부·도청·시청 만화관련 관계자, 국회·도·시의원, 만화학과 교수진, 출판사 및 만화관련 업체 대표, 재단 이사 등 800여명
- 재단 정기간행물 <만화정보 코믹타운> 개편 발행 -- 년6회
  - 격월간, 지면 52P, 매호 2,500부 (※ 총 41호 발행)
  - 만화가, 만화관련대학, 만화·문화관련 단체 및 기관, 출판사, 언론사, 만화 관련업체, 희망 일반독자 등
- 취재협조 및 매체관계 유지
  - 대상 : 방송사, 중앙일간지, 지역지, 지방지, 온라인매체, 만화전문지, 잡지사 등
  - 취재협조 횟수 : 월평균 방문취재 2~3회, 총 36회 이상
  - 자료협조 횟수 : 월평균 자료발송 5~10회, 총 120회 이상

- 뉴스 릴리스(보도자료 배포) ----- 50회
  - 대언론 기획기사를 통한 Issue Fighting, 인터뷰, 보도자료 생산 및 발송, 기획기사의 주기적 발송(월평균 2~3건)
  - 보도자료 기사화 횟수 :

연도별	합계	중앙지, 지방지, 인터넷 신문 등	센터 기획 기사 및 인터뷰 기사 유도	공중파 및 케이블 TV 방영
2007년	665	589	37	39
2008년	679	612	45	22

- 재단 마케팅 외부 재원 유치 ----- 7건 382백만원
  - ‘팝아툰 - 타임캡슐을 열다’ 전시 : 경기문화재단(17백만원)
  - ‘Poem & Cartoon 100년의 노래’ 전시 : 경기문화재단(20백만원)
    - 재단, 부천교육박물관 공동 유치
  - 만화축제 협찬 : 농협(20백만원)
  - 연천군 DMZ 문화콘텐츠 개발 : 경기DCA 지원사업 유치(100백만원)
    - 재단, (주)김스라이센싱 공동 유치
  - ‘코믹타운’ 창작품 온라인 유통 : 검지넷(6백만원)
  - 만화DB 공급(정보이용료) 계약 체결 : KTF(5백만원 예정)
  - 고전/ 명작 만화의 디지털 콘텐츠 제작 및 인터넷 유통사업 : 문화체육관광부(214백만원)

## □ 향후계획

- 재단 CI 제작 및 브랜드화
  - 11~12월 : CI 최종디자인(안) 운영위원회 보고, 이사회 상정
  - 12월 : 응용시스템 개발 및 축제 BI 선정 및 후속작업 추진
  - '09. 1월 : 진흥원 홍보물 적용 및 홍보물 제작

## □ 주요성과

- 정기간행물 <만화정보 코믹타운>, VIP 뉴스레터 발송을 통해 정부 및 지자체, 만화계 주요 인사들의 재단에 대한 신뢰와 정책적 지원 의지 증대
- 만화진흥 대표기관으로서의 브랜드 이미지 구축에 기여
- 대외 홍보를 통한 한국만화와 재단에 대한 대국민 인지도 및 이해도 증가로 대한민국문화예술상(대통령상) 수상의 쾌거를 이루어냄

## 5-2. 직무 능력 및 조직역량 강화

- 재단 전 직원의 학습의욕 고취로 능력과 자질 향상 도모
- 지속적인 내부 혁신으로 효율적인 조직운영과 역량 강화

### □ 사업개요

- 직무능력 배양을 위한 직무교육 지원
- 직원 워크숍, 공정한 업무평가를 통한 조직 역량 극대화
- 사업비 : 21백만원 (시비)

### □ 추진실적

- 직무능력 배양을 위한 교육지원
  - 외국어 교육 참가 : 10명
  - 직무관련 외부 교육 프로그램 참가 지원 : 4회
- 외부 전문가 초빙 특강 강좌운영 : 2회
  - 미래상상연구소 홍사중 대표, 가톨릭대 교수 임학순
- 외부 기관에서 주최하는 각종 세미나, 포럼, 정책발표회에 적극 참가
- 직원 연찬회(워크숍) 실시 : 1회(3월)
  - 재단 비전 수입 및 조직활성화 워크숍 (한국자치경영연구소 손진혁 지도)
  - 연계하여 재단 중장기 5개년 정책 수립 TFT 구성 13차례 회의 진행

### □ 향후계획

- 연말 성과평가 시행(12월중)
  - 성과평가 지표 개발, 공정평가 시스템 도입 등을 통한 상벌 확행

### □ 주요성과

- 전 직원에 대한 지속적인 의식개혁과 동기부여로 자발적인 자기개발과 학습의욕 고취
- 직원 워크숍과 중장기 정책수립 TFT 운영을 통한 조직의 비전공유와 재단 정책수립 참여로 조직에 대한 자부심과 사명감 증대