부천시

2015년도 제1차 이사회
(2015. 3. 25)

별첨2.

2014년도 결산자료 및 주요사업실적보고



한국만화영상진흥원
KOREA MANHWA CONTENTS AGENCY

보 고 순 서

□ 결산 보고서

○ 예산결산보고서(수입지출 결산서) 5

□ 한국만화영상진흥원 주요업무 추진성과 17

□ 2014년도 주요업무 추진실적 19

○ 만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성 23

○ 공정 만화 유통 및 소비환경 조성 35

○ 만화문화 확산 및 서비스 활성화 45

○ 만화문화산업 클러스터 고도화 59

○ 부천형 복합 창조문화 구축 67

○ 만화 한류화 지원 및 교류 활성화 81

○ 만화산업 정책 및 관리 역량 강화 91

결산 보고서
예산결산보고서(수입지출 결산서)

결산 보고서

예산결산보고서(수입지출 결산서)

□ 2014년도 수입지출결산 총괄

(단위: 원)

수입예산결산	○ 일반회계(출연금)	4,051,204,000
	○ 일반회계(보조금)수입	4,846,667,000
	○ 자체수입	1,355,854,561
	○ 외부수입(지원금)	605,700,000
	○ 2013년 명시이월	22,880,000
	○ 2013년 계속비 이월	483,921,500
	○ 2013년 잉여금	358,340,000
	○ 축제협찬금	55,000,000
	○ 재단설립금	10,000,000
	계	**11,789,567,061**
지출예산결산	○ 일반회계지출(출연금)	3,790,165,695
	○ 일반회계지출(보조금)	4,437,674,078
	○ 자체부담금 지출(자체수입)	1,293,174,103
	○ 외부지원금 지출(외부수입)	595,461,970
	○ 2013년 명시이월 지출	21,060,000
	○ 2013년 계속비 이월 지출	472,821,270
	○ 2013년 잉여금 지출	354,759,640
	○ 축제협찬금	55,000,000
	계	**11,020,116,756**
자금결산	○ 수입	11,789,567,061
	○ 지출	11,020,116,756
	○ 반납(보조금)	29,816,822
	○ 반납(지원금)	10,238,030
	○ 반납(자체수입)	2,500,000
	○ 반납(2013년 계속비 이월)	11,100,230
	계	**715,795,223**
※ 차기이월액	(익년이월금)	134,619,123
	(명시이월금)	192,000,000
	(계속비이월금)	379,176,100
	(재단출연잉여금)	10,000,000
	계	**715,795,223**

2014년도 수입·지출액 정산 및 결산 내역

□ 수입·지출 총괄 내역

(단위: 원)

구 분		예 산 액 (A)	집 행 액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 【D=(A-B-C)】	비 고
합 계		11,779,567,061	11,020,116,756	571,176,100	188,274,205	잉여금 (134,619,123원)
국 비 보조금	소계	3,380,000,000	2,985,162,088	379,176,100	15,661,812	반납액 (29,816,822원)
	자체	2,580,000,000	2,196,281,033	379,176,100	4,542,867	
	매칭	800,000,000	788,881,055	0	11,118,945	
도비 보조금		440,000,000	435,753,596	0	4,246,404	
시비 보조금		1,026,667,000	1,016,758,394	0	9,908,606	
시비 출연금		4,051,204,000	3,790,165,695	192,000,000	69,038,305	
외부지원금		605,700,000	595,461,970	0	10,238,030	반납액 (10,238,030원)
협 찬 금		55,000,000	55,000,000	0	0	
자체 수입(자부담)		1,355,854,561	1,293,174,103	0	62,680,458	반납액 (2,500,000원)
잉 여 금		358,340,000	354,759,640	0	3,580,360	
2013 명시이월		22,880,000	21,060,000	0	1,820,000	
2013 계속이월		483,921,500	472,821,270	0	11,100,230	반납액 (11,100,230원)

□ 익년도 이월액 현황(2014년 → 2015년 이월)

(단위: 원)

구분	사업명	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)	이월액		이월사유
					사고	명시(계속비)	
계		2,200,000,000	1,628,823,900	571,176,100		571,176,100	
명시 이월	부천형 문화의집 조성 (출연금)	220,000,000	28,000,000	192,000,000	0	192,000,000	- 부천형 문화의 집 조성을 위한 실시 설계 진행(2014년) 후, 시설 리모델링 공사완공 (2015년 5월)예정
계속비 이월	신인작가 발굴 및 매체 육성지원 (국비)	1,980,000,000	1,600,823,900	379,176,100	0	379,176,100	- 국고보조사업기간 : 2014.03~ 2015.07

□ 수입 세부내역

○ 국·도·시비 보조금(국비 자체, 국·도·시비 매칭 포함)

(단위: 원)

사 업 명	합 계	국 비	지방비 부담액(매칭)		비 고
			도 비	시 비	
합 계	**4,846,667,000원**	**3,380,000,000**	**440,000,000**	**1,026,667,000**	
만화규장각사업	**800,000,000원**	400,000,000	120,000,000	280,000,000	
디지털만화유통활성화	**800,000,000원**	400,000,000	120,000,000	280,000,000	
만화창조인력양성사업	**600,000,000원**	600,000,000	0	0	
신인작가발굴 및 매체육성지원	**1,980,000,000원**	1,980,000,000	0	0	
지역창조콘텐츠제작활성화	**666,667,000원**	0	200,000,000	466,667,000	

○ 시 출연금

(단위: 원)

사 업 명	국 비	지방비 부담액(매칭)		비 고
		도 비	시 비	
합 계	**0**	**0**	**4,051,204,000**	
출연금	0	0	4,051,204,000	

○ 자체 수입

(단위: 원)

사 업 명		수 입 액	비 고
합 계		**1,355,854,561**	
박물관운영수입	박물관 입장료 수입	764,939,098	
	박물관 체험 교육 수입	89,192,963	
	박물관 극장 수입	31,231,805	
축제입장 및 판매수입	축제입장 및 판매수입	12,604,000	
시설사용료수입	비즈니스센터 임대료	154,935,480	
	스튜디오 임대료	28,147,815	
	입주업체 임대료	50,337,926	
	시설 대관료	52,376,230	
콘텐츠비즈니스수입	규장각도서판매수입	23,398,991	
	기술회수료	64,637,460	
기타수입	이자수입	2,164,360	
	잡수입	81,888,433	

○ 외부 지원사업(지원금, 협찬금 등)

(단위: 원)

구 분	사 업 명	수 입 액	비 고
합 계		**660,700,000**	
외부지원사업	**소 계**	**605,700,000**	
	앙굴렘만화페스티벌 한국만화기획전	290,000,000	
	1인 창조기업 비즈니스센터 운영	110,000,000	
	만화콘텐츠 등록문화재 영인본 제작	28,200,000	
	한국만화기획전 미국LA순회 전시	10,000,000	
	무한상상실 운영	20,000,000	
	부천국제만화축제 지원	100,000,000	
	공사립 박물관 미술관 지원	40,000,000	
	만화문화산업클러스터 활성화 지원	5,000,000	
	CT산업홍보관운영	2,500,000	
협찬금	**소 계**	**55,000,000**	
	농협신상동지점	30,000,000	
	신한은행	10,000,000	
	현대자동차	15,000,000	

□ 지출 세부내역

○ 보조금(재원별 현황)

(단위: 원)

사업명	예산액 (A)	집행액				집행잔액 (C=A-B)
		합계(B)	국비	도비	시비	
합 계	**4,846,667,000**	**4,437,674,078**	**2,985,162,088**	**435,753,596**	**1,016,758,394**	**408,992,922**
만화규장각사업	800,000,000	792,926,439	396,463,220	118,938,965	277,524,254	7,073,561
디지털만화유통활성화	800,000,000	784,835,670	392,417,835	117,725,350	274,692,485	15,164,330
만화창조인력양성사업	600,000,000	595,457,133	595,457,133	0	0	4,542,867
신인작가발굴 및 매체육성지원	1,980,000,000	1,600,823,900	1,600,823,900	0	0	379,176,100
지역창조콘텐츠 제작활성화	666,667,000	663,630,936	0	199,089,281	464,541,655	3,036,064

* 신인작가발굴 및 매체육성지원 사업기간(2014.3~2015.7)

○ 보조금(사업별 현황)

(단위: 원)

사업명	그룹	편성목	통계목	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)
합 계				**4,846,667,000**	**4,437,674,078**	**408,992,922**

사업명	그룹	편성목	통계목	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)
만화규장각 사업	**소 계**			**800,000,000**	**792,926,439**	**7,073,561**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	133,875,000	131,920,230	1,954,770
	물건비	일반운영비	일반운영비	270,178,000	268,768,540	1,409,460
		공공운영비	임차료	28,516,000	27,103,510	1,412,490
		위탁사업비	위탁사업비	220,282,000	220,088,060	193,940
		연구개발비	국외여비	57,170,000	57,030,000	140,000
		업무추진비	사업추진비	8,499,000	7,019,250	1,479,750
	자본지출	자산취득비	자산및물품취득비	73,480,000	72,996,849	483,151
	경상이전	민간이전	지원금	8,000,000	8,000,000	0
디지털만화 유통활성화	**소 계**			**800,000,000**	**784,835,670**	**15,164,330**
	물건비	일반운영비	일반운영비	27,393,000	26,826,310	566,690
		공공운영비	임차료	419,607,000	407,757,960	11,849,040
		위탁사업비	위탁사업비	4,120,000	3,370,550	749,450
		업무추진비	사업추진비	108,360,000	107,850,850	509,150
	경상이전	민간이전	지원금	240,520,000	239,030,000	1,490,000
만화창조인력 양성사업	**소 계**			**600,000,000**	**595,457,133**	**4,542,867**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	6,000,000	5,577,200	422,800
	물건비	일반운영비	일반운영비	51,645,000	49,063,400	2,581,600
		위탁사업비	위탁사업비	17,155,000	16,555,000	600,000
		업무추진비	사업추진비	1,200,000	1,178,800	21,200
		연구개발비	연구개발비	30,000,000	30,000,000	0
	경상이전	민간이전	지원금	494,000,000	493,082,733	917,267
신인작가 발굴 및 매체육성 지원	**소 계**			**1,980,000,000**	**1,600,823,900**	**379,176,100**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	27,500,000	17,143,600	10,356,400
		일용임금	연구보조원인건비	2,100,000	2,068,260	31,740
	물건비	일반운영비	일반운영비	77,424,000	65,873,140	11,550,860
		공공운영비	임차료	1,050,000	600,000	450,000
		업무추진비	사업추진비	3,726,000	1,638,900	2,087,100
		위탁사업비	위탁사업비	77,200,000	68,500,000	8,700,000
	경상이전	민간이전	지원금	1,791,000,000	1,445,000,000	346,000,000
지역창조 콘텐츠 제작 활성화	**소 계**			**666,667,000**	**663,630,936**	**3,036,064**
	물건비	일반운영비	일반운영비	16,911,000	15,060,930	1,850,070
		위탁사업비	위탁사업비	164,000,000	163,198,090	801,910
		업무추진비	사업추진비	756,000	729,200	26,800
	경상이전	민간이전	지원금	485,000,000	484,642,716	357,284

○ 시비(출연금)

(단위: 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			4,051,204,000	3,790,165,695	192,000,000	69,038,305
부천만화대상선정사업	물건비	일반운영비	6,580,000	6,446,390	0	133,610
		업무추진비	420,000	265,900	0	154,100
	경상이전	민간이전	30,000,000	30,000,000	0	0
융합형 만화영상 클러스터 확대 및 육성	인건비	일용임금	8,019,000	7,797,600	0	221,400
	물건비	일반운영비	4,800,000	4,587,500	0	212,500
		공공운영비	43,252,000	38,060,356	0	5,191,644
		업무추진비	2,100,000	1,607,740	0	492,260
전국학생만화공모전	인건비	일용임금	2,100,000	1,966,460	0	133,540
	물건비	일반운영비	18,600,000	18,596,150	0	3,850
		업무추진비	200,000	199,200	0	800
	경상이전	지원금	7,000,000	7,000,000	0	0
전문화된 비즈니스페어 부천국제만화축제 개최	인건비	기타직보수	76,000,000	75,872,880	0	127,120
	물건비	일반운영비	168,000,000	166,848,840	0	1,151,160
		공공운영비	8,000,000	7,926,600	0	73,400
		직무수행경비	3,000,000	3,000,000	0	0
		업무추진비	5,000,000	4,993,780	0	6,220
		위탁사업비	130,000,000	130,000,000	0	0
국제교류의교두보 국제만화가대회 사무국운영	물건비	일반운영비	10,200,000	9,753,930	0	446,070
		여비	27,800,000	27,404,080	0	395,920
		업무추진비	2,000,000	1,857,950	0	142,050
미디어를활용한 홍보마케팅 기능 강화	물건비	일반운영비	13,974,000	13,527,680	0	446,320
		위탁사업비	19,826,000	19,826,000	0	0
		업무추진비	3,100,000	2,919,630	0	180,370
업무프로세스 개선을 통한 창조적 조직문화 구축	인건비	보수	2,005,782,000	1,959,273,330	0	46,508,670
		기타직보수	72,662,000	69,146,390	0	3,515,610
	물건비	복리후생비	52,136,000	49,292,980	0	2,843,020
		연금부담금등	178,220,000	181,224,240	0	-3,004,240
		업무추진비	39,542,000	37,586,450	0	1,955,550
		직무수행경비	84,000,000	83,432,240	0	567,760
시민 밀착형 만화창의도시 구현	물건비	일반운영비	13,700,000	13,544,300	0	155,700
		공공운영비	500,000	495,000	0	5,000
		위탁사업비	30,500,000	30,500,000	0	0
		업무추진비	300,000	267,000	0	33,000
		시설비및부대비	120,000,000	8,000,000	112,000,000	0
		자산취득비	80,000,000	0	80,000,000	0
명품문화공간 조성을 위한 시설관리 운영	물건비	공공운영비	783,891,000	776,945,099	0	6,945,901

○ 외부 지원사업

(단위: 원)

사 업 명	그룹	편 성 목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B+C)
합 계			605,700,000	595,461,970	0	10,238,030
한국만화기획전 미국 LA 순회전시 (일본군위안부 피해자 한국만화기획전)	물건비	일반운영비	6,700,000	5,242,930	0	1,457,070
		여비	3,300,000	3,267,580	0	32,420
공사립 박물관 미술관 지원사업 (모든걸 걸었어)	물건비	일반운영비	19,460,000	19,359,000	0	101,000
		공공운영비	540,000	300,000	0	240,000
		위탁사업비	20,000,000	19,500,000	0	500,000
무한상상실 운영	물건비	일반운영비	20,000,000	19,196,940	0	803,060
만화콘텐츠 등록문화재 영인본 제작사업	물건비	일반운영비	4,110,000	3,610,000	0	500,000
		위탁사업비	24,090,000	23,851,000	0	239,000
만화클러스터 기업지원 및 시설운영	물건비	일반운영비	5,000,000	5,000,000	0	0
1인 창조기업 비즈니스센터 운영	인건비	기타직보수	36,000,000	33,101,060	0	2,898,940
	물건비	일반운영비	34,400,000	31,383,460	0	3,016,540
		위탁사업비	1,000,000	550,000	0	450,000
		업무추진비	5,600,000	5,600,000	0	0
		민간이전	33,000,000	33,000,000	0	0
CT산업 홍보관 운영	물건비	일반운영비	2,500,000	2,500,000	0	0
부천국제만화 축제 지원	물건비	위탁사업비	100,000,000	100,000,000	0	0
앙굴렘만화페스티벌 한국만화기획전	물건비	일반운영비	73,165,380	73,165,380	0	0
		공공운영비	14,269,520	14,269,520	0	0
		위탁사업비	139,277,040	139,277,040	0	0
		업무추진비	792,750	792,750	0	0
		여비	62,495,310	62,495,310	0	0

○ 자체 부담금

(단위: 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			1,355,854,561	1,293,174,103	0	62,680,458
한국만화박물관 명품문화공간 조성, 운영	인건비	기타직보수	300,000,000	295,116,090	0	4,883,910
		일용임금	8,200,000	8,119,500	0	80,500
	물건비	일반운영비	55,000,000	54,550,140	0	449,860
		공공운영비	39,000,000	38,956,940	0	43,060
		업무추진비	1,300,000	1,241,050	0	58,950
		연구개발비	20,000,000	19,000,000	0	1,000,000
	자본지출	자산취득비	14,200,000	14,000,000	0	200,000

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
전문화된 비즈니스페어 부천국제만화축제 개최	물건비	위탁사업비	10,200,000	10,170,000	0	30,000
창조경제 실현을 위한 정책개발 역량 강화	물건비	일반운영비	2,200,000	2,101,500	0	98,500
		위탁사업비	25,000,000	0	0	25,000,000
		업무추진비	6,900,000	6,802,700	0	97,300
업무프로세스 개선을 통한 창조적 조직문화 구축	물건비	일반운영비	77,000,000	76,973,670	0	26,330
		공공운영비	19,500,000	19,351,300	0	148,700
		여비	56,700,000	56,381,833	0	318,167
		연구개발비	24,000,000	23,820,990	0	179,010
		보전금	2,000,000	1,900,000	0	100,000
	자본지출	자산취득비	14,258,000	14,008,100	0	249,900
	예비비및기타	반환금기타	5,100,000	5,082,000	0	18,000
공공공간 만화환경 조성	물건비	위탁사업비	50,000,000	47,500,000	0	2,500,000
상동역 상상정거장 운영	인건비	기타직보수	7,300,000	7,269,000	0	31,000
	물건비	세금과공과	2,520,000	2,460,190	0	59,810
부천형 문화의 집 조성	물건비	시설비및부대비	20,000,000	20,000,000	0	0
명품 문화공간 조성을 위한 시설관리 운영	물건비	일반운영비	15,000,000	14,101,500	0	898,500
		공공운영비	580,476,561	554,267,600	0	26,208,961

○ 협찬금

(단위: 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**55,000,000**	**55,000,000**	**0**	**0**
부천국제만화축제개최	물건비	일반운영비	55,000,000	55,000,000	0	0

○ 잉여금

(단위: 원)

사 업 명	그룹	편 성 목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**358,340,000**	**354,759,640**	**0**	**3,580,360**
제 17회 부천국제만화 축제	물건비	위탁사업비	110,000,000	110,000,000	0	0
창조경제 실현을 위한 정책개발 역량강화	물건비	일반운영비	12,500,000	12,432,190	0	67,810
		업무추진비	5,840,000	2,327,450	0	3,512,550

사 업 명	그룹	편 성 목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
업무프로세스 개선을 통한 창조적 조직문화 구축	물건비	연구개발비	190,000,000	190,000,000	0	0
시민 밀착형 만화창의도시 구현	물건비	위탁사업비	40,000,000	40,000,000	0	0

□ 전년도 명시 이월액 집행내역

(단위: 원)

사업명	재원	예산 현황			지출 현황				집행 완료일
		전년도 이월액 (A)	2014년 예산액 (B)	예산현액 (C=A+B)	지출원인 행위액 (D)	지출액 (E)	미지출액 (F=D-E)	불용액 (G=C-D)	
만화 창의도시 사례구축	출연금	22,880,000	0	22,880,000	22,880,000	21,060,000	1,820,000	0	2015.2.26.

※ 2013년도 예산을 명시 이월하여 집행한 예산을 의미함

□ 전년도 계속 이월액 집행내역

(단위: 원)

사업명	재원	예산 현황			지출 현황				집행 완료일
		전년도 이월액 (A)	2014년 예산액 (B)	예산현액 (C=A+B)	지출원인 행위액 (D)	지출액 (E)	미지출액 (F=D-E)	불용액 (G=C-D)	
만화콘텐츠 다각화 지원	국비	483,921,500	0	483,921,500	483,921,500	472,821,270	11,100,230 (반납완료)	0	2014.8.11.

※ 2013년도 예산을 계속 이월하여 집행한 예산을 의미함

주요업무 추진 성과

사 업 명

[성과 요약 보고] ——— 17

[전략과제 1] 만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성 21

1. 신인작가발굴 및 매체육성지원 ——— 22

2. 만화창조인력 양성 ——— 25

3. 전국학생만화공모전 ——— 28

[전략과제 2] 공정 만화 유통 및 소비환경 조성 33

4. 디지털만화 유통 활성화 ——— 34

[전략과제 3] 만화문화 확산 및 서비스 활성화 43

5. 만화규장각 사업 ——— 44

6. 한국만화박물관 운영 ——— 48

7. 부천만화대상 선정 ——— 51

8. 등록문화재 영인본 제작 ——— 53

[전략과제 4] 만화문화산업 클러스터 고도화 55

9. 클러스터 확대 및 육성 ——— 56

10. 수익 창출형 만화펀드 운영 ——— 58

11. 창작기반 시설관리 운영 ——— 60

[전략과제 5] 부천형 복합 창조문화 구축 63

12. 지역 창조콘텐츠 제작 활성화 ——— 64

13. 시민 밀착형 만화창의도시 구현 ——— 73

[전략과제 6] 만화 한류화 지원 및 교류 활성화 77

14. 부천국제만화축제 개최 ——— 78

15. 국제만화가대회 사무국 운영 ——— 81

16. 2014 앙굴렘만화페스티벌 한국만화기획전 ——— 83

[전략과제 7] 만화산업 정책 및 관리 역량 강화 87

17. 정책개발 역량 강화 ——— 88

18. 홍보마케팅 기능 강화 ——— 91

19. 창조적 조직문화 구축 ——— 94

2014년 주요 업무 성과 요약 보고

[만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성]

□ 신인작가 발굴 및 매체 육성

○ 만화매체 및 만화기획개발지원: 만화매체 17개, 기획사 4개, 작가 337명 지원

○ 비활성 장르만화 및 다양성만화 전문잡지 육성 : 5개 매체, 만화가 189명

□ 만화창조인력 양성

○ 만화콘텐츠에 특화된 현장형 전문 인력 40명 양성

○ 부천발 1인 창조기업 9개 창업 지원

[공정 만화 유통 및 소비환경 조성]

□ 차세대 디지털만화 생태계 구축 추진

○ 만화창작자를 위한 전용 만화 폰트 및 표준계약서 개발

- 저작권 문제를 해결한 만화폰트 444종, 만화창작자 495명 및 만화관련단체·기업 144개소 무료 제공, 표준계약서 6종 개발

○ 만화 콘텐츠 저작권 보호

- 저작권 침해사례 DB 구축(총 2,267건), 만화 저작권 현황 DB 구축(총 2,000건)

○ 디지털만화 신기술 교육프로그램 운영 7개 분야, 1,193명 교육

[만화문화 확산 및 서비스 활성화]

□ 한국만화박물관 운영 실적

○ 박물관 누적관람객(2,025,841명) ' 14년 관람객 (266,223명)

○ 만화영화상영관 누적관람객(96,650명), 관람객(28,522명)

□ 재정 건전성 및 대외적 한국만화박물관 이미지 강화

○ 외부 공모사업 유치 (70,000천원) : 경기도박물관협회, 한국과학창의재단, 한국여성인권진흥원

○ 경기도 지원 사업 홍보분야 우수박물관 선정

□ 찾아가는 만화문화 서비스 강화

○ 문화 소외계층을 위한 행복한 만화 나눔 : 4회 운영, 아동 200여명 참여

○ 만화가 있는 도서관 사업: 만화도서 50종 선정, 부천시 공공도서관 18개소 포함 공공도서관 및 복지시설 664개소 배포

□ 국가 등록문화재 등재 및 영인본 제작・배포

○ <코주부 삼국지> 등록문화재 605호 등재

○ 등록문화재 <엄마 찾아 삼만리>, <토끼와 원숭이> 영인본 400세트 제작, 배포

○ 공립 박물관 30개소, 공공도서관 30개소, 만화관련 협회・단체 및 대학 25개소, ICC 해외 사무소 3개소, 해외만화축제 사무국 2개소 등 총 140개소 배포

[만화문화산업 클러스터 고도화]

□ 만화클러스터 작가・기업 육성

○ 2014년 신규 입주 : 15개 작가(팀), 1개 기업, 4개 1인 창조기업 등 총 68명 입주

- '만화가의 숲' 신규 조성・개소, 예비창작자 9팀 33명 인큐베이팅

○ 클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치 (3건, 117,500천원)

○ 입주자 홍보, 마케팅 지원 및 교류 활성화

- 공공만화제작 협력 지원 9건, 201,400천원
- 창작지원 사업 등 프로젝트 수주(99건 613,042천원) 등 5건

○ 중소기업청「1인창조기업 비즈니스센터」운영 (부천창작스튜디오)

- 선택형 사업 '융・복합 만화관련 콘텐츠 기획/개발' (9종/ 진행 중)

□ 수익 창출형 만화펀드 운영

○ 만화콘텐츠 기획 및 프로젝트 연계 투자

- '파인'(윤태호作) 5억원 등 10개 프로젝트 14.9억원 투자 확정

[부천형 복합 창조문화 구축]

□ 시민 밀착형 만화창의도시

○ 부천시 초등학교 만화졸업앨범 제작 : 5개 학교, 총 486명

○ 도시 공공공간 만화환경 조성 :역곡남부역 벽화사업, 안중근공원 '지지않는 꽃'

○ 부천역 상상거리 활성화 사업 : '어슬렁만화장터' 4회 (관람객 3,000여명), 만화상점 2개소 조성

[만화 세계화 지원 및 교류 활성화]

□ 만화를 통한 세계 감동, 앙굴렘 '일본군위안부피해자 한국만화기획전'

○ 시대와 문화를 뛰어 넘는 매개체로서 '만화' 가치 제고

○ 전시관람인원 1만7천여명, 언론보도 175개 매체 474건

□ 글로벌 만화 교류 활성화

○ 글로벌 만화 국제교류 활성화

- 글로벌만화도시 네트워크 협의회 총 9개국 9개 기관 참가
- 2014 중국국제만화축제 참가, '지지않는꽃' 제11회 금용상 수상
- 한중 신인만화가 콘테스트 개최 (부천국제만화축제) 양국 22명 작가 참여
- 제15회 대만국제만화가대회 개최지원 및 8개국 179명 참가

□ 부천국제만화축제 성공 개최로 내·외부 실적 강화

○ 유료관람객의 증대 ⇒ 12,533명 (전년 대비 15.3% 증가)

- 2014년 관람객 : 170,351명(유료 : 12,533명, 무료 : 107,683명, 온라인 50,135명)

○ 만화 전문축제로서의 페어 기능 확대 상담건수 186건, 상담액 89억

- 해외 기관 8개국 8개 기관, 바이어 9개국 13개사 참가

[전략 과제 1]
만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">신인작가발굴 및 매체육성지원</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 03. ~ 2015. 09.</td><td>사업장소</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">1,980백만원</td><td>보 조 금</td><td>1,980백만원 (100%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 스마트시대에 발맞춘 콘텐츠경쟁력 강화 및 창의 인재 발굴·양성
○ 다양성·비활성화 만화 창작 기회 확대 및 내부안정과 성숙 기반마련</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 만화기획개발 지원사업
- 신규 기획안을 보유한 작가 대상 깊이 있는 작품 제작을 위한 취재, 자료조사비 지원
○ 만화매체용 창작 및 연재 지원
- 만화 매체 활성화 및 작가가 지속적인 연재가 가능하도록 지원
- 비활성 장르 (순정) 의 활성화를 위한 매체 및 작가 지원
○ 다양성만화 전문잡지 제작 및 서비스 지원
- 만화 잡지 사업자를 대상으로 침체된 만화 잡지 시장 활성화 도모
○ 2014 오늘의 우리만화 선정
- 대상작품 : 2013~14년도 국내 1권 이상 출간 및 온라인 20회 이상 연재 작품
- 추진방법 : 만화관련 단체 협력 추진
○ 제12회 대한민국창작만화공모전
- 공모부문 : 만화, 카툰, 스토리 공모
- 추진방법 : 접수 작품 대상으로 심사를 통한 선정</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 신규 기획만화 30종 발굴
○ 장편 연재만화 44종 지원 및 6개 만화 매체 지원
○ 순정만화 9작품 지원 및 1개 만화 매체 지원
○ 만화 잡지 4종 발간 지원
○ 오늘의 우리만화 5작품 선정
○ 대한민국창작만화공모전 10개 작품 선정</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 대한민국창작만화공모전
- 공모전 174명 작품 접수
- 수상작품 대상(문화체육관광부장관상) 외 9작품 선정
- 공동주관사협력을 통한 홍보 마케팅 확대(일간스포츠, SK커뮤니케이션)</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 지원사업 접수 ○ 지원사업 선정 심사 및 협약 ○ 대한민국창작만화공모전 - 계획수립 및 홍보 진행	○ 지원사업 접수 - 총 4개 사업 (481건 접수) ○ 지원사업 선정심사 및 협약 ○ 대한민국창작만화공모전 - 관련 대학 및 기관 대상 홍보 - 홍보 프로모션 광고 진행	
3/4 분기	○ 부천국제만화축제 연계 프로모션 개최 ○ 대한민국창작만화공모전 - 공모전 홍보 및 작품접수 - 작품 심사 및 선정 - 전시회 및 시상식 운영 ○ 오늘의 우리만화 - 계획수립 및 대상작품 조사	○ 부천국제만화축제 연계 프로모션 개최 (피칭,전시) ○ 대한민국창작만화공모전 - 공모작품 174명 접수 및 심사 - 대상 외 9작품 선정 - 부천국제만화축제 연계 전시 및 시상식 운영 ○ 오늘의 우리만화 - 협력기관 협약 공동진행 - 계획수립 및 대상작품 조사	
4/4 분기	○ 지원사업 중간평가 ○ 오늘의 우리만화 - 작품 심사 및 선정	○ 지원사업 중간평가 ○ 오늘의 우리만화 - 5작품 선정 - 만화의 날 시상식 운영	
1/4 분기	○ 만화기획개발, 다양성 만화잡지 지원사업 완료평가	○ 만화기획개발, 다양성 만화잡지 지원사업 완료평가	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적	○ 신규 기획만화 취재, 자료비, 원고료 30종 지원 ○ 만화 매체 6개사 및 신규 장편만화 44종 지원 ○ 비활성 장르만화 9개 작품 총 312화 연재 지원 ○ 다양성 잡지 총 4종(종이잡지 3종, 웹진 1종) 연재 지원 ○ 대한민국창작만화공모전 174명 접수 및 10작품 선정 ○ 오늘의 우리만화 선정 5작품 선정
정성적	○ 만화 기획개발을 통한 다양한 소재, 형식 만화 발굴 ○ 연재만화, 중·단편 인디만화 등 장르별 맞춤형 지원체계 구축 ○ 온·오프라인 만화 전문잡지 제작지원을 통해 만화평론지 및 다양성 만화 육성 ○ 만화창작 및 산업의 디지털화 촉진 및 디지털 콘텐츠 개발 활성화와 창작 소재 개발 교육을 통한 만화 콘텐츠의 다양성 확대
전년대비 성과	○ 인디잡지 위주의 지원에서 만화평론, 신간정보, 작가 소개 등 잡지의 소재 다양화 진행 ○ 종이잡지 중심의 지원에서 웹진으로의 지원 영역 확대로 독자에 대한 접근성 확대 ○ 대한민국창작만화공모전 성과비교 - 2013년도 135명 ⇨ 2014년도 174명 공모 접수

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">만화창조인력 양성</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 3. ~ 2015. 2</td><td>사업장소</td><td>국내</td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총600백만원</td><td>보 조 금</td><td>600백만원 (100%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 만화창작 특유의 일대일 멘토-멘티 교육시스템을 통한 신규만화창조인재 양성
○ 만화콘텐츠 활용 프로젝트 수행 및 맞춤 멘토링 교육을 통한 만화콘텐츠 1인 창조기업 양성 및 만화산업 경쟁력 강화
○ 선생님과 교육생의 1:1 매칭을 통한 현장형 창조인력 양성
- 멘토(기성작가)와 멘티(작가지망생) 40개팀 선정
- 사업 참여를 신청한 기성작가를 교육생이 선택</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 사업대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화가 및 만화관련기업
○ 사업공고를 통한 사업대상 선정
- 출판만화 및 웹툰 현장인력 멘토·멘티 매칭지원(40개 팀)
- 1인 창조기업양성 프로젝트수행 지원(9개 팀)
○ 교육생(예비만화가) + 만화가선생님(기성작가) 40팀</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 1인 창조기업 9개 프로젝트 수행
- 북미 수학만화사이트 개설 및 전자책 제작 외 8개 프로젝트 진행
○ 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성 40개 팀, 공동 프로젝트 수행
○ 교육생 40명 단편만화 완료</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 만화가 1인 창조기업 육성 및 만화콘텐츠관련 결과물 개발 9개
○ 현장형만화창조인재양성 사업을 통한 신규 일자리 창출 40명
○ 교육생 결과물 중 공모전 입상
- 대원출판사 공모전 가작 입상
- 김문식(멘토), 이현옥(멘티)</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	[1인 창조기업 양성] ○ 사업설명회 및 사업공고 ○ 신청서 접수 ○ 선정평가 ○ 협약체결 ○ 기업운영 특강 개최 ○ 1차 지원금 지급 [현장형 전문인력 양성] ○ 만화가선생님 모집 ○ 교육생 모집 ○ 협약체결 ○ 사업 참여자 워크숍 개최 ○ 사업 진행	[1인 창조기업 양성] ○ 신청서 접수 : 23개 팀 ○ 선정평가 : 2회 실시 ○ 협약체결 : 10팀 ○ 특강개최 2강의(05.26) ○ 참가자 창업멘토 매칭 ○ 1차 지원금(70%) 지급 [현장형 전문인력 양성] ○ 신청서 접수 - 멘토멘티 매칭 : 40건 ○ 선정평가 : 2회 실시 ○ 협약체결 - 멘토멘티 매칭 : 40팀	
3/4 분기	[1인 창조기업 양성] ○ 사업관리 ○ 기업운영 특강 개최 [현장형 전문인력 양성] ○ 만화가선생님 모집 ○ 교육생 모집 ○ 협약체결 ○ 사업 참여자 워크숍 개최 ○ 사업 진행	[1인 창조기업 양성] ○ 창업멘토 활동비 매월 지급 ○ 2차 특강개최 2강의(08.06) [현장형 전문인력 양성] ○ 사업공고 ○ 신청서 접수 - 멘토멘티 매칭 : 40건 ○ 선정평가 : 2회 실시 ○ 협약체결 - 멘토멘티 매칭 : 40팀	
4/4 분기	[1인 창조기업 양성] ○ 사업관리 ○ 과제수행관리(중간평가) ○ 과제수행관리(계속) ○ 2차 지원금 지급	[1인 창조기업 양성] ○ 창업멘토 활동비 매월 지급 ○ 웹투니스타 오디션을 통한 1인창조기업 양성 ○ 중간평가 : 8팀 합격/ 1팀 탈락 ○ 보완평가 : 1팀 합격	

	[현장형 전문인력양성] ○ 사업 진행 ○ 중간평가(현장평가)	○ 1차 지원금(30%) 지급 [현장형 전문인력 양성] ○ 사업 참여자 중간평가 실시 ○ 40개 팀 전원 적합 판정	
1/4 분기	[1인 창조기업 양성] ○ 기업운영 특강 개최 ○ 결과자료집 제작 ○ 완료보고 및 정산 [현장형 전문인력양성] ○ 사업참여자 대상 초청특강 ○ 사업결과물 취합 ○ 결과발표회 개최 ○ 사업결과물 발간	[1인 창조기업 양성] ○ 특강개최 3강의(2015.02.06) ○ 결과자료집 500부 제작 ○ 완료보고 및 정산 [현장형 전문인력 양성] ○ 초청특강 5회 실시 ○ 사업결과물 40개 팀 전원 제출 ○ 결과 발표회 개최 ○ 결과물(단행본) 600부 제작	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	◯ 전통적인 도제식교육에 현대적인 멘토링시스템 도입을 통한 현장형 만화 창조 인재 양성 및 신규 일자리 창출 (40명) ◯ 1인창조기업 양성을 통해 9종의 만화콘텐츠 상품 개발
정성적 성과	◯ 기성만화가들의 고급 노하우 전수를 통한 후배만화가 양성 ◯ 디지털신기술교육 및 초청특강을 통한 다양한 교육의 기회 제공 ◯ 예비만화가들의 만화가 데뷔를 통한 문화융성 ◯ 우리만화의 산실로서의 진흥원의 위상강화 ◯ 1인창조기업 양성을 통한 만화가의 경쟁력 강화 ◯ 만화를 활용한 다양한 사업효과 증대
전년대비 지원성과	◯ 만화스타트업 : 사업의 규모에 따른 차등지원을 통한 사업아이템 다양화 ◯ 현장형 창조인재양성 : 회계 관리 지원을 통한 행정절차 간소화, 공동작업 결과물을 활용한 전시 및 연재장려금 지급을 통한 성취감 확대

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">전국학생만화공모전</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 05. ~ 09.</td><td>사업장소</td><td>한국만화영상진흥원</td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총 27.9백만원</td><td>보 조 금</td><td>백만원 (　　%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>백만원 (　　%)</td></tr>
<tr><td>기　타</td><td>27.9백만원 (100%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 전국 중고교생의 만화창작 욕구 고취, 만화꿈나무의 조기 발굴 및 육성을 통한 만화기반 조성
○ 수상작 전시를 통한 만화도시 부천과 공모전의 브랜드 가치 제고</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 공모부문 : 중・고등부 각 카툰/이야기만화
○ 시상내역 : 전체 대상 1명(문화체육관광부장관상) 포함 총 80명 선정
○ 행사내용 : 예선(작품 우편공모), 본선(현장 실기대회), 진로 설명회, 시상식 및 수상작 전시(부천국제만화축제 연계)</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 1차 예선 통과자 80명 선정
○ 2차 실기 본선 진행, 대상 포함 74명 선정(37명 입선)
○ 부천국제만화축제 기간 중 수상작품 전시(부천시청역 갤러리)
○ 부천국제만화축제 폐막식 중 시상식 진행
○ 작품집 제작, 배포(132개소)</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 접수 인원 전년 대비 223%로 증가(2013년 245명, 2014년 548명)</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 사업 공고 및 홍보물 제작	○ 사업 공고 및 홍보물 제작 - 포스터 및 배너 제작	
3/4 분기	○ 사업 공고 및 홍보	○ 사업 공고 및 홍보 - 각 지방 교육청, 예술 및 만화관련 고등학교, 일반 중·고등학교, 관련기관 및 협찬사 480개소 홍보물 배포	
	○ 예선작품 접수	○ 예선작품 접수 - 548명 865작품(전년 대비 223%로 증가)	
	○ 예선 심사	○ 예선 심사 - 본선진출자 총 80명 선정	
	○ 본선대회 진행 및 진학설명회 개최	○ 본선대회 진행 및 진학설명회 개최 - 본선진출자 76명 대상 본선 실기대회 진행 - 중등부 손기영 한국애니메이션고등학교 교사, 고등부 김세훈 세종대학교 만화애니메이션학과 교수 진학 설명 및 교육과정 설명 등	
	○ 본선 심사 및 결과발표	○ 본선 심사 및 결과발표 - 74명 110작품 선정	
	○ 전시 및 시상	○ 전시 및 시상 - 부천국제만화축제 연계 전시 및 시상식 운영	
	○ 수상작품집 제작, 배포	○ 수상작품집 제작, 배포 - 수상자, 수상자 학교, 심사위원, 협찬 및 후원기관 등 132개소 배포	

4/4 분기	(사업 종료)	(사업 종료)	
1/4 분기	(사업 종료)	(사업 종료)	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 대상 1명 외 73명 선정 ○ 접수 작품 규모 548명(866작품) 접수 ○ 작품집 제작, 132개소 배포
정성적 성과	○ 역대 최대 인원 참여로 인한 공모전 위상 강화(전년 대비 223% 증가) ○ 공모전 수상작 부청시청역사 갤러리 전시를 통한 일반인 대상 홍보 ○ 진학설명회 개최를 통한 진로 가이드 제시
전년대비 성과	○ 역대 최대 인원 참여로 인한 공모전 위상 강화(전년 대비 223%로 증가)

[전략과제 2]
공정 만화 유통 및 소비환경 조성

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">공정 만화 유통 및 소비환경 조성</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">디지털만화 유통 활성화</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 03. ~ 2015.02.</td><td>사업장소</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총 800백만원</td><td>보 조 금</td><td>800백만원 (100 %)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 창의소재개발 및 교육지원을 통해 다양한 콘텐츠제작의 활성화
○ 공정한 유통기반 확립을 토대로 한 시장 경쟁력 확보
○ 디지털 만화 아카이빙 설계 및 구축, 만화 전용 폰트 보급을 통한 만화콘텐츠의 디지털 대응력 촉진</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 디지털만화 신기술교육 프로그램 운영(260,000천원)
- 1~3년차(2011~2013년도) 사업결과 및 2013년 교육사업 컨설팅 결과 분석
- 기초 과정 확대편성 및 심화 과정 2013년도 과정과 연계
- 기획단계의 ‘만화콘텐츠실무자 과정’ 신규 운영
○ 만화 저작권 보호
- 만화 소비자의 저작권 인식 제고를 위한 대국민 캠페인
- 만화 저작권 현황 DB 구축
- 헬프데스크 운영 활성화
○ 디지털만화 기반조성(460,000천원)
- 만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립
- 만화창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스 보급
- 만화분야 표준계약서 개발
- 전국 대학생 디지털만화 창작경연대회 : Naver 대학만화최강자전
- 만화원작 활성화 콘텐츠 공모전: Daum 온라인 만화공모대전</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 디지털만화 신기술교육 프로그램 운영
- 교육수료생 821명(7개 분야 총 31회 진행)
- ‘만화콘텐츠실무자 과정’ 신규 운영(총 10회 진행, 310명 교육)
○ 한국저작권위원회와의 협업을 통해 중국 만화저작권 침해 사례 121건 발굴 및 총 2건에 대한 위탁대응서 수령으로 대응조치 완료</td></tr>
</table>

	○ 만화저작권 보호 캠페인 운영 - 국제 만화 저작권 컨퍼런스 1회 개최(47명 참가), 아시아 만화/애니 정책 세미나 1회 개최(104명 참가), 홍보부스 운영 2회, 작가 사인회 5회(330명 참여), 작가와의 만남 1회 개최(80명), 저작권 보호 서약(7,441명 참여), 저작권 교육 1회(93명 참여), 홍보영상 1편 제작 및 G 버스 2,000대 광고 등 ○ 만화 저작권 현황 DB 구축 : 총 2,000건 구축 - 헬프데스크 운영 활성화 ◦ 법률, 세무, 회계 등 전문분야 상담 및 자문 운영 ◦ 총60건 문의 및 답변 완료(법률49건, 세무·회계11건) ◦ 2014년 헬스데스크 사례집 발간(전문지식, 주요 사례 구성) ◦ 인지도 향상 및 이용 확대를 위한 홍보물 제작 및 배포 ◦ 자문위원, 이용자, 비이용자 구성의 사업 관련 회의를 통한 개선점 및 장점 등 확인 ○ 디지털만화 기반조성 - 만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립 ◦ ‘만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립’ 연구 완료 ◦ 종합만화아카이브 RFP 작성 / 웹툰 아카이브 RFP 작성 - 만화창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스 보급 ◦ 저작권 문제를 해결한 만화폰트 444종, 만화창작자 495명, 만화 관련단체 및 기업 144개 대상 서비스 보급 - 만화분야 표준계약서 개발 ◦ 만화분야 표준계약서 6종 개발 ◦ 토론회, 공청회 각 1회 개최 - 전국 대학생 디지털만화 창작경연대회 : Naver 대학만화최강자전 ◦ 169점 접수, 총 1,556,872표 투표, 총 8편 시상, Naver 3작품 연재 - 만화원작 활성화 콘텐츠 공모전: Daum 온라인 만화공모대전 ◦ 724점 접수, 18작품 개발, Daum 6작품 연재
사업성과	○ 만화창작 및 산업의 디지털화 촉진 및 디지털 콘텐츠 개발 활성화와 창작 소재 개발 교육을 통한 만화 콘텐츠의 다양성 확대 ○ 캠페인을 통한 저작권 중요성 제고 및 건전한 만화생태계 복원 기여 ○ 만화분야 저작권자 및 이용권자의 균형 있고 공정한 계약관행 토

	대 구축 ○ 관련 콘텐츠 분야에 대한 이해도가 높은 자문위원을 통해 법률, 세무, 회계, 창업 등에 필요한 문제점을 돕고, 특히 법적 분쟁 등과 같이 민감한 사항에 대해서도 즉각적인 조치가 이루어 질 수 있도록 진행됨. ○ 만화 저작권 보호 사업을 통해 창작자 및 소비자에 대한 인식 강화 및 저변확대 ○ 만화 저작권 현황 DB구축을 통해 만화작가의 권익 보호 및 향후 대응조치 방안 마련에 대한 기반 마련 ○ 법률, 회계 전문가 자문위원단의 실시간 상담시스템 구축으로 만화작가들이 실제 개발하고 취급하는 지식재산에 대한 까다로운 관련 법령 해석과 계약관계를 고려하고 이를 지원함으로써 불공정 콘텐츠 거래에 대한 사전 예방 및 해당 대처방안 제공 ○ 만화아카이브 구축 현황·이용자·선진사례 등 환경 분석 및 핵심과제 정립을 통하여, 중장기 종합만화아카이브 추진방향 확립 ○ 만화창작자 대상 444종 폰트 무료 배포 및 만화분야 표준계약서 개발을 통한 건전한 만화생태계 조성

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2014년 1/4분기	○ 사업계획 수립 ○ 디지털만화신기술교육 공고 ○ 협업체계 구축을 위한 논의 - 한국저작권위원회 ○ ‘만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립’ 사업계획 수립 ○ 사업설명회	○ 사업계획 수립 ○ 디지털만화신기술교육 공고 ○ 협업체계 구축을 위한 논의 - 한국저작권위원회 ○ ‘만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립’ 사례조사 및 사업계획 수립 ○ 사업설명회 개최(2. 12) ○ 헬프데스크 자문위원 협약 체결	
2014년 2/4분	○ 신기술교육생 모집 및 교육진행 - 1,2회차 기초 및 심화교육생 모집 및 진행, 만화콘텐츠실무자과정 진행 및 창의만화소재개발 진행	○ 신기술 교육 모집 및 교육 진행 - 기초 및 심화 6회 진행 - 만화콘텐츠실무자과정 3회 진행 - 창의만화소재개발 4회 진행	

기	○ 저작권 인식 제고 세미나 개최 ○ 저작권 캠페인 운영 대행 용역공고 ○ 어린이날 캠페인 운영 ○ 만화 저작권 현황 DB 구축 용역 공고 ○ 만화 저작권 현황 DB 구축 사업 시행 ○ 헬프데스크 사업계획 수립 및 공고 ○ '만화창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스 보급' 사업 사례 조사 및 업계 사전조사 ○ 만화분야 표준계약서 사업 계획 수립	○ 만화가 대상 만화 저작권 인식 제고를 위한 특강 개최 : 93명 참가 ○ 저작권 보호 캠페인 용역 발주 ○ 만화 저작권 현황 DB 구축 계획 수립 완료 ○ 헬프데스크 사업공고 및 홍보 ○ '만화창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스 보급' 사업 사례 조사 및 업계 사전조사 ○ 만화분야 표준계약서 제정을 위한 사업계획 수립 ○ 전국 대학생 디지털 창작 만화 경연대회 예선작품 등록 및 대회 진행 ○ CJ E&M, Daum, 진흥원 '다음온라인 만화공모대전2' 변경 합의서 체결 ○ '다음온라인 만화공모대전2' 예비공고	
2014년 3/4분기	○ 신기술교육생 모집 및 교육진행 - 3,4회차 기초 및 심화교육생 모집 및 진행 - 만화콘텐츠실무자과정 진행 - 창의만화소재개발 진행	○ 신기술 교육 기초 및 심화 6회 진행 ○ 만화콘텐츠실무자과정 5회 진행 ○ 창의만화소재개발 7회 진행 ○ 저작권 보호 캠페인 운영 대행사 선정 및 계약 ○ 중국 내 한국 불법저작물 단속을 위한 검망활동 : 2건 신청 ○ 국제 만화 저작권 컨퍼런스 개	

		최 : 47명 참가	
	○ 부천국제만화축제 캠페인 진행 - 사인회, 홍보부스 운영 등	○ 부천국제만화축제 캠페인 진행 - 사인회 5회 개최 : 330명 참여 - 저작권 보호 서약 이벤트 : 7,441명 참여 - 작가와의 만남 1회 개최 : 80명 참여 ○ 아시아 만화/애니 저작권 보호 정책 세미나 개최 계획 수립	
	○헬프데스크 사업운영	○ 헬프데스크 온라인 서비스 지속 운영	
	○ ‘만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립’ 용역 업체 선정	○ ‘만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립’ - 연구용역 업체선정 및 연구 착수	
	○ ‘만화 창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스’ 사업 계획 수립 및 업체선정	○ ‘만화 창작자를 위한 클라우드 폰트 서비스’ 사업 계획 수립 및 업체선정 - 윤디자인 연구소	
	○ 만화분야 표준계약서	○ 관계기관별 업무협약 체결 - 한국만화가협회 및 법무법인 동서 양재 ○ 전국대학생디지털창작만화경연대회 - 총 181팀 신청, 169작품 개발 - 온라인 투표수 총1,556,872표	
	○ ‘다음온라인 만화공모대전2’ - 정식 공고 및 접수 - 예선 심사 및 선정	○ ‘다음온라인 만화공모대전2’ - 정식 공고 및 접수 - 예선 심사 및 선정(총 18작품)	
2014년 4/4분기	○ 신기술교육생 모집 및 교육진행 - 5,6회차 기초 및 심화교육생 모집 및 진행 - 만화콘텐츠실무자과정 진행 - 창의만화소재개발 진행 - 찾아가는 교육 진행	○ 신기술 교육 기초 및 심화 6회 진행 ○ 만화콘텐츠실무자과정 2회 진행 ○ 창의만화소재개발 4회 진행	

		○ 찾아가는 교육 1회 진행 ○ 아시아 만화/애니 저작권 보호 정책 세미나 개최 : 104명 참여	
	○ 라디오, 영상 캠페인	○ 라디오캠페인 1회, 영상 캠페인 G버스 2,000대 진행	
	○ 만화의 날 캠페인	○만화의 날 캠페인 - 저작권보호 서명 이벤트 : 445명 참여	
	○ 만화 저작권 현황 DB 구축 완료	○ 만화 저작권 현황 DB 구축 : 2,000건	
		○ 전국대학생디지털창작만화경연대회 - 네이버 연재권 부여(총3작품) ○ 헬프데스크 사업 종료(총60건) - 법률 : 49건 상담 - 세무/회계 : 11건 상담 - 운영결과 및 개선사항 회의 ○ 토론회 개최 - 개발진행 중인 표준계약서에 대한 관계자 20여명 참석 및 의견 교류	
	○만화분야 표준계약서	○공청회 개최 - 최종 개발 완료된 6종에 대한 관계자 100여명 참석 및 의견 교류	
	○ '다음온라인 만화공모대전2' - 본선 심사 및 선정(총 8작품) - CJ Creator's Camp 운영(3개월)	○ '다음온라인 만화공모대전2' - 본선 심사 및 선정(총 8작품) - CJ Creator's Camp 운영(3개월)	
	○ '만화 창작자를 위한 클라우드 폰트서비스' 사용자 모집 및 보급	○ '만화 창작자를 위한 클라우드 폰트서비스' 사용자 모집 및 보급 - 상용폰트 444개, 작가 495명, 만화관련단체 및 기업 144개 보급	
2015년 1/4분기	○ '만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립' 용역 완료	○ '만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립' 용역 완료 - 웹툰 및 만화아카이브 RFP 작성	
	○헬프데스크 사례집 발간	○ 헬프데스크 - 사례집 발간 : 총 350부 제작 - 홍보물 제작: 총 200개 제작 및 배포	

	◯만화분야 표준계약서	◯ 문화부를 통한 공정거래위원회 약관 심사 통과	
	◯ '다음온라인 만화공모대전2' - 독자투표, 결선 심사, 시상식 개최	◯ '다음온라인 만화공모대전2' - 독자투표(2만 5천명 참여) - 결선 심사 (총 6작품 선정) - 시상식 개최	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	◯ '만화콘텐츠 디지털아카이빙 서비스 중장기 발전전략 수립' 연구보고서 1부 제작 ◯ 만화창작자에게 저작권 문제를 해결한 상용폰트 444종, 만화창작자 495명 및 만화관련단체·기업 144개 대상으로 3년간 무료사용 라이선스 제공 ◯ 디지털만화 유통환경에 적합한 웹툰 콘텐츠 169작품 개발 ◯ 네이버 웹툰 연재 3편, 다음 만화속 세상 연재 6편 확정 ◯ 총60건의 법률, 세무, 회계 관련 자문 답변 ※ 계약서 24건, 저작권 10건, 규정/규칙 9건, 법적해결 9건 소득신고 6건 기타 2건 문의 내용 답변 ◯ 주요 사례, 전문자료를 취합한 사례집 350부 제작 ◯ 이용률 확대 및 사업 홍보를 위한 홍보물 200개 제작 ◯ 만화분야 표준계약서 6종 개발 ◯ 총 821명 교육수료 ◯ 캠페인 운영 2회 - 홍보부스, 사인회, 홍보물 배포 등 약 8,216명 참여 ◯ 저작권 컨퍼런스, 작가와의 만남, 정책 세미나 각 1회 (약 241여명 참여) ◯ 만화저작권 홍보 영상 1편 제작 - 배포처 : G버스 부천노선 2,000대 ◯ 라디오 캠페인 운영 (박용제 작가 참여/경기방송 이유나의 공감) ◯ 만화 저작권 보호 현황 2,000건 DB 구축
정성적 성과	◯ 만화창작 및 산업의 디지털화 촉진 및 디지털 콘텐츠 개발

	활성화와 창작 소재 개발 교육을 통한 만화 콘텐츠의 다양성 확대 ○ 캠페인을 통한 저작권 중요성 제고 및 건전한 만화생태계 복원 기여 ○ 만화창작자 대상 폰트 무료 배포 및 만화분야 표준계약서 개발을 통한 건전한 만화생태계 조성 ○ 만화아카이브 구축 현황·이용자·선진사례 등 환경분석 및 핵심과제 정립을 통하여, 중장기 만화아카이빙 추진방향 제시 ○ 상용폰트 지원 사업을 통한 만화창작 및 산업의 디지털화 촉진 및 활성화에 기여 ○ 클라우드 폰트 시스템을 통한 만화창작들 대상으로 다양한 폰트 사용의 기회 확대 및 사업비 효율성 강화 ○ 우수 디지털 만화 신인작가 발굴 및 만화저변 확대 ○ 관련 업무 종사자에게 발생할 수 있는 직·간접적 문제점들을 빠른 시간 내에 해결책을 제시함으로써 예측되는 피해를 최소화 ○ 문제해결이 까다로운 문화, 콘텐츠 분야 관련 전문가를 구성하여 적합한 답변 제공 ○ 사례집 제작을 통해 유사사례의 피해를 예방하고 차후 문제발생 시, 즉각 이용이 가능 할 수 있도록 유도 ○ 저작권자, 사업권자 등 만화산업계의 다양한 참여자가 정당한 권리를 보호받고 상생 가능한 만화생태계 조성 ○ 소비자 대상 만화저작권의 중요성 홍보 및 저변확대, 인식제고 기여 ○ 대중의 직접참여 유도를 통해 만화저작권의 중요성 인식 확대 ○ 한국 만화 저작권 현황 조사를 통한 향후 저작권 보호 및 신탁관리를 위한 발판 마련

[전략과제 3]
만화문화 확산 및 서비스 활성화

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화문화 확산 및 서비스 활성화		
사 업 명	만화규장각 사업		
사업기간	2014. 3. ~ 2015. 2.	사업장소	국내
사 업 비	총 800,000천원	보 조 금	국비 400백만원(50%) 도비 120백만원(35%) 시비 280백만원(35%)
사업목적	○ 만화콘텐츠 기반의 다양한 전시 및 교육 운영을 통해 만화문화 저변확대 및 인식개선 ○ 만화 실물자료와 지식정보의 아카이빙을 통한 문화 인프라를 구축하고, 이를 바탕으로 누구나 찾고 즐길 수 있는 생활 속의 문화 환경 조성		
사 업 추진방법	○ 만화영상문화서비스 - 기획전시 등 각종 전시개최 - 박물관 교육 프로그램 운영 - 행복한 만화나 눔 및 만화문화서비스 확대 ○ 만화자료수집 및 열람서비스 - 만화도서관 열람실 운영 및 도서 수집 ○ 고만화자료 수집 및 보존 - 고만화자료 수집・관리・서비스 - 고전명작만화 복간 - 소장품 해제 연구 ○ 만화지식정보DB구축 및 학예연구, 출판 - 만화지식정보DB구축 및 디지털 만화규장각 운영 - 만화지식서적 출간 및 학술연구 - 만화포럼 운영 및 만화가 있는 도서관 사업 진행		
추진실적	○ 만화영상문화서비스 - 기획전시 4회, 작가지원전시 3회, 순회전시 5회, 기타전시 5회 - 교육프로그램 7종 진행, 체험교구 1종 개발 - 행복한 만화나눔사업 20건 및 만화도서 보급 20개소 9,138권 나눔 ○ 만화자료수집 및 열람서비스 - 만화도서 수집 5,237권		

	○ 고만화자료 수집 및 보존 - 고만화자료 수집 1,451건 - 소장품 해제 연구 200종 - 고전명작만화 <달려라 꼴찌(이상무作)> 전 6권 발간 ○ 만화지식정보DB구축 및 학예연구, 출판 - 만화포럼 6회 개최 및 자료집 발간 - 만화지식정보DB 6,892건 구축 - 지식총서 2종 출간 - 학술연구 2종 진행 - 만화도서 50종 선정, 배포처 664개소 선정
사업성과	○ 만화영상문화서비스 - 박물관 관람객 266,223명 - 교육 참가자 26,915명 - 행복한 만화나눔사업 20건 및 만화도서 보급 20개소 9,138권 나눔 ○ 만화자료수집 및 열람서비스 - 연간 만화도서관 이용자 268,891명 ○ 고만화자료 수집 및 보존 - KBS진품명품, EBS지식채널e 등 고만화자료 서비스 36회 ○ 만화지식정보DB구축 및 학예연구, 출판 - 한국만화사구술채록 1건, 허영만 작가연구 1건 등

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2014년 1/4분기	○ 만화도서보급 실시	○ 응암동 작은도서관 등 총 20개소 9,138권	
2014년 2/4분기	○ 기획전시1 개최 ○ 릴레이만화멘토특강 개강 ○ 2014년 제1차 포럼 개최(격월), 만화포럼 리포트 발간 ○ 수장고 및 도서관 소독(1회차)	○ 기획전시1 <축구, 열정 그리고 만화> 展 개최(3.21~6.29) ○ 릴레이만화멘토특강 개강(5회, 217명 수강) ○ 2014년 제1차 포럼 개최(3월, 5월, 7월, 9월, 11월, 2015년 1월) ○ 수장고 훈증 소독(1회차)	
2014년	○ 기획전시2 개최	○ 기획전시2 <돌아온 독고탁> 展 개최(7.4~9.28)	

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
3/4분기	○ 청소년만화아카데미 개강 ○ 만화문화 인식 개선 컨퍼런스 개최 ○ 박물관자료 정기 구입	○ 청소년만화아카데미 개강(7.29~8.7 / 31명 수료) ○ 만화문화 인식 개선 컨퍼런스(학술대회, 08월) ○ 박물관자료 정기 구입 217점, 상시 구입 19점, 해외만화 904점 수집	
2014년 4/4분기	○ 기획전시3 개최 ○ 한국원로만화가 기록 수집 완료 ○ 만화포럼 학술지 칸 발간 ○ 만화규장각 지식총서 발간 ○ 한국만화가인명정보 연구 완료 ○ 한국만화걸작선 1종 발간 ○ 소장 자료 해제 연구 완료 ○ 수장고 및 도서관 소독(2회차)	○ 기획전시3 <만화, 신과 만나다>展(11.25~2015.2.28, 국립민속박물관 공동) ○ 한국원로만화가 기록 수집 발간(no.13 손의성) ○ 만화포럼 학술지 칸 발간(11월) ○ 만화규장각 지식총서 발간(no22 세계애니메이션 사전, no23 2014 부천국제만화축제를 만나다) ○ 만화작가DB 구축 연구(500명, 12월) ○ <달려라 꼴찌(이상무作)> 전 6권 발간 ○ 소장 자료 200종 해제 연구 완료 ○ 수장고, 일반열람실 소독(2회차) ○ 만화가 있는 도서관 사업 50종 선정 및 배포 완료	
2015년 1/4분기	○ 소장 자료 점검	○ 소장 자료 점검	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 전시 총 21회 개최 및 박물관관람객 266,223명(기획전시 4회, 작가지원전시 3회, 순회전시 5회, 축제전시 4회, 기타전시 5회) ○ 교육프로그램 7종 진행 26,915명 참가, 신규교육프로그램 1종 개발 ○ 행복한 만화나눔 및 만화문화서비스확대 (전시행사 등 20건 및 만화도서 보급 20개소 9,138권 나눔) ○ 김용환 <코주부 삼국지> 1~3권 등록문화재 605호 등재 ○ 만화가 있는 도서관 사업 50종 선정 및 664개소 배포 ○ 국내외 만화자료 수집 및 신간만화 DB 구축 5,237건 ○ 연간 만화도서관 이용자 268,891명 ○ 고전명작만화복간 출간 : <달려라 꼴찌(1)~(6)>, 이상무 1982년 作 ○ 소장품 해제 연구 : 1900년대~1960년대 200작품 ○ 고만화자료 수집 : <거지주머니(박기당作, 1966년)> 외 1,450점 ○ 만화규장각지식총서 No. 22 <세계만화애니메이션 역사사전>, No. 23 <2014 부천국제만화축제를 만나다> 출간 ○ 만화지식정보 DB 6,892건 구축 ○ 만화포럼 운영 총6회 및 연구 리포트(PDF) 4종 발간 ○ 만화포럼 2014 연구 프로젝트 <강철수 연구> 자료집 발간 ○ 만화연구 3종 진행 : 허영만 작가 연구, 손의성 작가 구술채록 연구, 만화작가 인명DB 구축 연구(500건 구축)
정성적 성과	○ <코주부 삼국지> 단행본 등록문화재 605호 등재를 통한 한국만화유산 대표 보존처로서의 위상 확보 ○ 만화가 있는 도서관 사업 50종 선정으로 만화문화 인식개선에 기여 ○ 만화기획전시의 고도화 및 외부 순회전 연계를 통한 전시효과 증대 ○ 아카데미 운영을 통한 만화콘텐츠의 교육적 가치 제고 ○ 문화소외계층 및 지역 대상 만화문화 향유 기회확대

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">만화문화 확산 및 서비스 활성화</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">한국만화박물관 운영</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 01.~ 12.</td><td>사업장소</td><td>부천 원미구 상동 길주로 1</td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총636백만원</td><td>보 조 금</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>566백만원 (89%)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>70백만원 (11%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 한국만화박물관을 중심으로 한 부천지역 관광활성화
○ 외부 전시·교육 재원 유치를 통한 진흥원 재정건전성 확보</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 관람객 증대를 위한 마케팅 및 이벤트 진행
○ 가족단위 관람객 및 유아 단체를 위한 만화영화상영관 및 공연장 운영</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 박물관 관람객 266,223명, 관람수입 688,219천원
○ 어린이 캐릭터 공연 등 만화영화상영관 32,637명 관람
○ 외부 지원사업 3건 유치</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 영상문화단지 관광활성화를 위한 민관단체 업무협약 등 기관협약 3건 체결
○ 한국과학창의재단 ‘무한상상실’ 교육사업 525명 수강
○ 일본군위안부피해자 만화기획전 미국LA 순회전시</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○홍보, 마케팅 - 관광 유관단체 협력 제휴 마케팅 진행 - 시즌별 소셜 마케팅 진행 ○상영관 - 기획전시 연계 상영 개최 - 어린이 캐릭터 공연 개최	○홍보, 마케팅 - 부천지역 관광활성화를 위한 민간단체 업무 협약 - 한국교직원공제회 업무협약 - 소셜커머스 입장권 판매 4,121장 - 삼성화재, 현대자동차 고객 제휴 - 플레이도시, 아인스월드 이용객 상호 할인 - 빛축제 공동마케팅 ○상영관 - <일대종사> 시사회 개최 - <고스트 메신저> 시사회 개최 - <슈퍼빼꼼의 동화여행> 공연 개최	
3/4 분기	○홍보, 마케팅 - 상호프로모션 확대 - 외부 콘텐츠 유치 ○상영관 - 기획전시 연계 상영 개최	○홍보, 마케팅 - KB박물관노닐기 업무협약 - 어린이집연합회 팸투어 - 홈플러스 14개 지점 프로모션 - 작은 BICOF 할로윈 이벤트 개최 ○상영관 - 독고탁 시리즈 기획상영 - BICOF 기획상영	
4/4 분기	○홍보, 마케팅 - 온라인 홍보 강화 - 단체 관람객 대상 범위 확대 ○상영관 - 어린이 캐릭터 공연 개최	○홍보, 마케팅 - 경기관광공사 블로그 기자단 팸투어 - 박물관 입장권 선판매 계약 10,000매 ○상영관 - <겨울왕국> 공연개최	

1/4 분기	◯홍보, 마케팅 - 관광 유관단체 협력 제휴 마케팅 진행 ◯상영관 - 개봉 애니메이션 상영	◯홍보, 마케팅 - 경기관광 쿠폰북 참여 - 삼성화재 우수고객 대상 협약 체결 - 부천시티투어 참여 ◯상영관 - 뽀로로 극장판 상영	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	◯ 블로그 기자단, 해외 여행사 등 팸투어 3회 개최 ◯ 홈플러스 등 상호 프로모션 6회 진행 ◯ 소셜커머스(쿠팡 등) 입장권 판매(6,301매) ◯ 외부 전시· 교육 공모사업 3개 유치(70백만원) ◯ 어린이 캐릭터 공연 3회 개최 18,003명 관람 ◯ 기획전시 연계 독고탁 상영 등 기획상영 8회 개최 6,546명 관람
정성적 성과	◯ ‘문화가 있는 날, 관광주간’ 운영을 통한 시민대상 만화문화 향유의 기회 확대 ◯ 관내·외 유관기관 및 기업협력 행사를 통한 한국만화박물관 인지도 제고 및 시민 참여의 기회 확대 ◯ 외부재원 사업유치를 통한 진흥원 사업 재원의 다변화를 꾀하고 이를 통한 다양한 교육·전시 프로그램의 시민 서비스 제공 ◯ 타 기관과의 협력 및 사업 공동 진행을 통한 진흥원의 신뢰도 및 인지도 제고
전년대비 성과	◯ 만화영화상영관 관람객 전년대비 79% 증가 (18,207명 → 32,637명)

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화문화 확산 및 서비스 활성화		
사 업 명	부천만화대상 선정		
사업기간	2014. 05. ~ 08.	사업장소	
사 업 비	총 37백만원	보 조 금	백만원 (%)
		자 부 담	백만원 (%)
		기 타	37백만원 (100%)
사업목적	○ 우수 만화도서 출판 의욕을 증진하여 한국문화콘텐츠의 근간인 만화의 다양한 창작 활동을 촉진 ○ 만화콘텐츠의 대국민 관심 증대 및 문화특별시 부천의 이미지 제고		
사 업 추진방법	○ 추천회의와 선정회의를 통한 4개 부문 6작품 선정 ○ 부천국제만화축제 기간 중 수상작품 전시(박물관 1층 로비) ○ 부천국제만화축제 개막식에서 시상식 진행		
주요 추진실적	○ 대상 1작품(부천시장상) 외 5작품 선정		
사업성과	○ 후보작품 모집 신청 결과 전년대비 218%로 증가(22 → 48작품)		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 후보작품 신청 공고	○ 후보작품 신청 공고 - 48작품 접수	
3/4 분기	○ 1, 2차 선정회의 ○ 수상작품 선정 ○ 전시 및 시상	○ 1, 2차 선정회의 ○ 수상작품 선정 - 대상 1작품 외 5작품 선정 ○ 전시 및 시상 - 부천국제만화축제 연계	
4/4 분기	(사업 종료)	(사업 종료)	
1/4 분기	(사업 종료)	(사업 종료)	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 대상(부천시장상) 1작품 외 5작품 선정
정성적 성과	○ 우수 만화도서 선정으로 만화도시 부천과 만화 진흥 기관으로서 진흥원 이미지 제고 ○ 만화창작 활성화 동기 부여와 출판만화산업의 활성화 도모
전년대비 성과	○ 후보작품 모집 신청 결과 전년대비 218%로 증가(22 → 48작품)

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화문화 확산 및 서비스 활성화		
사 업 명	등록문화재 영인본 제작		
사업기간	2014. 03. ~ 11.	사업장소	
사 업 비	총 28.2백만원	보 조 금	백만원 (%)
		자 부 담	백만원 (%)
		기 타	28.2백만원 (100%)
사업목적	○ 우수한 근대문화유산인 만화등록문화재를 직접 접할 수 있는 기회를 제공함으로써 국민의 문화 향유권 신장		
사 업 추진방법	○ 저작권 협의 ○ 작품 연구 진행 ○ 제작 ○ 배포 및 활용		
주요 추진실적	○ 등록문화재 2종 3권(김용환 <토끼와 원숭이>, 김종래 <엄마 찾아 삼만리> 상, 하) 영인본 400세트 제작 및 배포		
사업성과	○ 등록문화재 영인본 400세트 제작 ○ 등록문화재 전시 코너 내 추가 전시 ○ 주요 공공도서관・박물관・유관기관 등 140개소 배포		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 저작권 계약	○ 저작권계약 - <엄마 찾아 삼만리> 저작권 이용 사례비 지급 - <토끼와 원숭이> 저작권 사용료 공탁 완료	
3/4 분기	○ 서평연구 진행	○ 서평연구 완료	
4/4 분기	○ 영인본 제작 및 배포	○ 영인본 제작 - 400세트 제작 완료 ○ 영인본 배포 - 공립박물관 30개소, 공공도서관 30개소, 만화관련	

		협회, 단체 및 대학 25개소, ICC 해외 사무소 3개소, 해외만화축제 사무국 2개소 등 총 140개소 배포	
1/4 분기	(사업 종료)	(사업 종료)	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 등록문화재 2종 3권(김용환 <토끼와 원숭이>, 김종래 <엄마 찾아 삼만리> 상~하) 영인본 400세트 제작 및 배포
정성적 성과	○ 국민의 문화 향유권 신장 및 세대 간 공감할 수 있는 여건 조성 ○ 등록문화재의 한국만화사적 가치 발굴

[전략과제 4]
만화문화산업 클러스터 고도화

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	융합형 만화영상 클러스터확대 및 육성		
사 업 명	클러스터 확대 및 육성		
사업기간	2014. 01. 01 ~ 12 . 31	사업장소	부천만화창작스튜디오
사 업 비	총 195 백만원	출 연 금	78백만원 (40 %)
		자 부 담	백만원 (%)
		기 타	117백만원 (60 %)
사업목적	○ 국내·외 만화영상 관련 지원 공간 확대 및 작가·기업 유치 ○ 만화영상 교류 협력을 통한 부천형 전문 클러스터 운영		
사 업 추진방법	○ 부천 만화클러스터 입주 작가 및 기업		
주요 추진실적	○ 클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치 : 3건, 11,750만원 ○ 만화 클러스터 창작시설 추가 조성 ○ 공공만화제작 협력 지원 ○ 입주기업 및 작가 프로모션 강화 ○ 중소기업청<1인 창조기업 비즈니스센터> 운영		
사업성과	○ 1인 창조기업 지원 사업을 통한 클러스터 입주 작가 비즈니스 강화 ○ 만화콘텐츠 2차 상품 기획·개발 지원사업을 통해 9종의 상품 개발 및 수익모델 발굴		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 입주시설 만화가의 숲 조성 ○ 입주기업 및 작가 프로모션 강화	○ 만화가의 숲 신규입주 (9개팀 33명 입주) ○ 세무 및 회계 특강개최	
3/4 분기	○ 우수 작가 및 기업 모집 ○ 입주기업 및 작가 프로모션 강화 ○ 1인창조기업 비즈니스센터 - 스케치투어	○ 신규 작가 입주 (6개팀 22명 입주) ○ 정부지원사업설명회개최 ○ 1인창조기업 비즈니스센터 - 스케치투어:1회	
4/4 분기	○ 원로작가 및 입주자 대표 간담회 ○ 입주기업 및 작가 프로모션 강화 ○ 1인창조기업 비즈니스센터 - 스케치투어,전문가 특강	○ 원로작가 및 입주자대표 간담회 : 4회 ○ 저작권 및 법률특강: 2회 ○ 1인창조기업 비즈니스센터 - 스케치투어: 3회 - 전문가 특강:4회	
1/4 분기	○ 1인창조기업 비즈니스센터 콘텐츠 기획/개발	○ 1인창조기업 비즈니스센터 콘텐츠 기획/개발 : 9종	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치(3건, 117,500천원) ○ 클러스터 창작시설 추가조성 및 관리, 지원(3개소, 98개사, 457명) ○ 공공만화제작 협력 지원 (9건, 201,400천원)
정성적 성과	○ 1인 창조기업 지원 사업을 통한 클러스터 입주 작가 비즈니스 강화 ○ 만화콘텐츠 2차 상품 기획·개발 지원사업을 통해 9종의 상품 개발 및 수익모델 발굴
전년대비 성과	○ 클러스터 창작 시설 추가조성 -작가(2실) 및 인큐베이팅실(7실) • 입주인원 : 424명 → 457명(33명 증가)

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화문화산업 클러스터 고도화		
사 업 명	수익 창출형 만화펀드 운영		
사업기간	2014. 01. ~ 2014. 12	사업장소	
사 업 비	비예산	보 조 금	백만원 (%)
		자 부 담	백만원 (%)
		기 타	백만원 (%)
사업목적	○ 부천만화홀딩스(유) 작간접적 운영을 통해 부천 內 만화투자 기회 확대 ○ 만화 관련 기업 및 만화작가의 역량강화를 위한 창조만화콘텐츠 발굴 및 투자 지원		
사 업 추진방법	○ 만화 관련 기업 및 만화가 대상으로 만화 제작에 대한 투자 ○ 만화를 원작으로 하는 영화, 애니메이션 등 트랜스 미디어 프로젝트 투자		
주요 추진실적	○ 유니온 글로벌 CG 투자조합 투자 현황 - 누 계 : 21개 프로젝트 193.97억원 투자 - 2014년 : 6개 프로젝트 64.5억원 투자 ○ 부천만화홀딩스 투자 현황 - 누 계 : 3개 프로젝트 16.5억원 투자 - 2014년 : 10개 프로젝트, 13.2억원 투자		
사업성과	○ 영화 ‘명량’, ‘해적’, ‘국제시장’의 연이은 성공으로 높은 수익 발생 ○ 국내 최고 화재의 만화가 윤태호의 차기작 ‘파인’의 영화화 투자 확정으로 20여개 매체 보도		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
1/4 분기	○ 부천만화홀딩스 라인업 2 투자 심의	○부천만화홀딩스 라인업 2 투자 심의 (통과)	
2/4 분기	○부천만화홀딩스 라인업 3 투자 심의	○부천만화홀딩스 라인업 3 투자 심의 (통과) * 심의 통과 후 계약 결렬로 투자금 회수	
3/4 분기	○부천만화홀딩스 라인업 2 1차 변경 서면 통보	○부천만화홀딩스 라인업 2 1차 변경 서면 통보	
4/4 분기	○부천만화홀딩스 라인업 4 투자 심의 ○부천만화홀딩스 라인업 1 2차 변경 서면 통보 ○만화 관련 프로젝트 누계 투자금 확인	○부천만화홀딩스 라인업 4 투자 심의 (통과) ○부천만화홀딩스 라인업 1 2차 변경 서면 통보 ○만화 관련 프로젝트 누계 투자금 확인 완료	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 유니온 글로벌 CG 투자조합 6개 프로젝트 64.5억원 투자 ○ 부천만화홀딩스 10개 프로젝트, 13.2억원 투자
정성적 성과	○ 각 프로젝트 진행 단계에 따른 순차적 관리체계 구축을 통한 안정적이고 효율적인 투자 ○ 만화 분야 투자 활성화로 신규 프로젝트 발굴 기회 부여
전년대비 성과	○ 만화분야 투자 169% 증가 - 2013년 : 11억 8천만원 ⇨ 2014년 : 16억 9천만원

Ⅰ.사업개요(요약)

전략과제	만화문화산업 클러스터 고도화		
사 업 명	창작기반 시설관리 운영		
사업기간	2014. 01. ~ 12.	사업장소	한국만화영상진흥원
사 업 비	총1,415백만원	보 조 금	763백만원 (54 %)
		자 부 담	651백만원 (46 %)
		기 타	백만원 (%)
사업목적	○ 만화영상 콘텐츠를 기반으로 하는 부천형 창조기업 환경 조성 ○ 입주 작가 · 기업의 창작활동 환경 조성		
사 업 추진방법	○ 사업대상 : 관람객, 입주자, 한국만화영상진흥원 방문객 ○ 사업내용 - 창작 기반시설 관리 및 조성 - 관람객 방문객의 쾌적한 환경 조성 - 효율적인 시설관리로 에너지 효율의 고도화		
주요 추진실적	○ 청사운영 및 시설관리 • 시설 개,보수 및 환경조성 사업 77건 ○ 진흥원 친환경 조성사업 • 비즈니스센터 테라스 및 주변 : 연산홍 200주 등 식재 • 한국만화박물관 : 연산홍, 팬지 800본 등 식재 ○ 공용 이용시설 개선 사업 • 진흥원 2층 남,여 수면실 이용방법 개선 • 교육실 전기배선 분리 등을 통한 교육환경 개선 ○ 입주자들을 위한 진흥원 2층 체력단련실 조성		
사업성과	○ 방문객 및 입주자의 관람환경 개선 및 업무환경 개선 ○ 부천국제만화축제의 안전하고 쾌적한 관람문화 조성		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○ 진흥원 환경개선 사업 ○ 수면실 사용환경 개선 ○ 재해대비 훈련 실시	○ 테라스 등에 묘목 식재 ○ 사용자 편의를 위한 출입방법 개선 ○ 비상대피용 손전등 지급 ○ 관람객 및 직원 대피훈련 실시	
3/4 분기	○ 에너지절약 방안 마련 ○ 축제 대비 시설점검	○ 컨테이너 이전 등 시설점검 ○ 교통질서 유지를 위한 지역봉사단체 연계활동	
4/4 분기	○ 동절기 대비 시설운영 ○ 에너지 과소비 억제대책 수립	○ 보일러 세관작업 등 에너지 효율화 작업 실시 ○ 개인 난방기 사용자제 등 홍보	
1/4 분기	○ 만화가의 숲 환경개선 ○ 진흥원 입주자들을 위한 시설 개선	○ 만화가의 숲 천장공사 완료 ○ 진흥원 2층 체력단련실 설치	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 관람객의 편의 및 입주자들의 원활한 업무환경 조성
정성적 성과	○ 방문객의 관람환경 개선 및 입주자 업무환경 개선 ○ 부천국제만화축제의 안전하고 쾌적한 관람문화 조성

[전략과제 5]
부천형 복합 창조문화 구축

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	부천형 복합 창조문화 구축		
사 업 명	지역 창조콘텐츠 제작 활성화		
사업기간	2014. 03. ~ 2015. 02	사업장소	국내
사 업 비	총667백만원	보 조 금	667백만원 (100%)
		자 부 담	백만원 (%)
		기 타	백만원 (%)
사업목적	○ 지역 특화소재 발굴, 창작활동 지원을 통한 만화산업 육성 및 확대 ○ 문화, 교육, 산업적 기능이 융합된 애니메이션 발굴 및 제작 실현 ○ 창조경제 중심 중소기업 및 문화벤처기업의 특화사업모델 산업화 ○ 시민과 함께하는 홍보 프로모션 진행을 통한 창조문화도시 구현 ○ 국내 작가 기업의 콘텐츠 판매와 프로모션, 학술 행사 등을 통한 만화 산업 비즈니스 전문성 강화 및 글로벌 시장 진출 활성화		
사 업 추진방법	○ 사업 공고를 통한 작품 선정 및 창작 콘텐츠 개발 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원(소재 발굴 4개 / 창작품 4개) - 애니메이션 제작 및 사업화 지원(1개) - 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원(3개 기업 9개 상품) - 경기 애나만화캐릭터 마케팅 지원(부천만화축제 기간 중) 및 판매 프로모션 ○ 경기 만화 클러스터 프로모션관 운영		
주요 추진실적	○ 경기도 內 스토리텔링이 가능한 지역 소재 만화콘텐츠 발굴 - 경기도 내, 8개 시·군 대상 콘텐츠 총 9종 접수 - 부천국제만화충제 기간 중 홍보·체험 부스 운영 - 3개 作, 각 200p 내외 분량의 도서 제작 및 유통 - 1개 作, 총 12화 웹툰 제작 완료에 따른 연재 준비 중 ○ 방송을 전제로 한 웹툰 원작의 장편애니메이션 제작 - 제작사 및 미디어(유통)기업 간 컨소시엄을 통한 시장경쟁력 확보 - 인기 웹툰을 원작으로 TV 방송용 애니메이션 제작 지원 - 1개 作, HD 2D TV시리즈 7분 30초×18편(런닝타임 총 135분) ○ 만화·애니 관련 캐릭터, 스토리 상품 개발(3개社 9종)		

	- ‘와라 편의점’, ‘어리이야기’, ‘롤러코스터 보이 노리’를 대상으로 각 3종의 상품 개발 ○ 부천국제만화축제 홍보 부스 지원 - 3개社 홍보/프로모션 지원(개발 예정 콘텐츠 인지도 확보) - 체험형 콘텐츠 부스 운영을 통한 약3백만원 수입 창출 ○ 결과물 판매 프로모션 진행 - 판매, 홍보 팝업스토어 설치를 통한 기업 수익 창출(NHC 1,241,000원/ 플라잉툰 1,393,800원) ○ 해외 출판사와의 B2B 마켓 운영 - 국내 32개사 국외 13개사 참가 - 비즈니스 상담액 $8,800,200 / 계약액 $600,000
사업성과	○ 경기도 지역 문화 특화소재의 만화콘텐츠 제작에 따라 해당 시·군의 인지도 확대 및 경쟁력 강화, 이에 따른 사업 수혜자의 작품 및 작가 인지도 함께 상승. 차후 해당 시·군과 사업 수혜자간의 협력을 통한 2차 콘텐츠 제작 가능성 확대 ○ 애니메이션 제작 지원 사업을 통해 경기도·부천시의 영상산업 분야 강화 ○ 만화·캐릭터·애니를 활용한 총 9종의 다양한 캐릭터, 문구, 팬시 상품 등 개발을 통해 시장성 높은 캐릭터 상품을 발굴 ○ 부천국제만화축제, 팝업스토어 등 홍보/판매 프로모션 등을 통해 제품의 시장 경쟁성을 확인하고 업체 성장 도움 ○ 만화전문 b2c 행사를 통해 도서 판매, 콘텐츠 기획, 캐릭터 상품 판매 등 다양한 업종의 콘텐츠 전문페어로의 입지 강화 및 국제적 만화 비즈니스 기능 강화

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○세부계획 수립 ○지원사업 설명회 개최 ○사업 공고	○지원사업 설명회 개최 - 03. 20 개최 ○사업 공고 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 · 일정 : 04.14 ~ 05.13(30일)	

		· 내용 : 소재발굴 4개/ 창작품 4개 - 애니메이션 제작 및 사업화 지원 · 일정 : 03.18 ~ 05.01(45일) · 내용 : 방송용 시리즈 1개 - 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원 · 일정 : 03.19 ~ 04.17(30일) · 내용 : 3개 기업/ 9개 상품 - 경기 애니·만화 캐릭터 마케팅 지원	
3/4 분기	◯접수 완료 ◯선정 심사 ◯선정결과 공고 ◯협약 체결 ◯작품 지원	◯ 사업 공고 및 홍보 - 04.14 ~ 05.13(30일) ◯ 작품 접수: 통합사업관리 시스템 활용 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 (9개 작품) - 애니메이션 제작 및 사업화 지원 (6개 작품) - 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원 (17개 기업) ◯ 신청과제 선정 평가 ◯ 선정결과 공고(홈페이지) - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 (4개 작품) - 애니메이션 제작 및 사업화 지원 (1개 작품) - 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원 (3개 기업) ◯ 협약 체결 ◯ 지원과제별 1차 지원금	

		(총 지원금의 60%) 지급	
4/4 분기	◯과제수행관리 ◯사업관리(중간평가) ◯작품 지원 ◯한국국제만화마켓 운영 ◯특설만화마켓관 운영 ◯국제학술대회 개최	◯사전 점검(1차) - 과제 진행률 점검 ◯사업 프로모션 - 부천국제만화축제 기간 중 홍보/체험 부스 운영(08.13~17) - 프로모션 운영을 통한 매출 (2,634,800원) 및 시민 참여 확대 (일 2,000명/ 총 10,000명) ◯중간평가 진행 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 (3팀 합격/ 보완평가 1팀 합격) - 만화콘텐츠 강소기업 특화 사업 맞춤형 지원 (3팀 합격) ◯ 지원과제별 2차 지원금 (총 지원금의 40%) 지급 ◯ 한국국제만화마켓 운영 - 국내 32개사 / 국외 13개사 참가 - 상담액 $8,800,200 / 계약액 $600,000 ◯ 특설만화마켓관 운영 - 20개 기업, 5개 작가(팀), 7개 기관 · 단체, 2개 학교 ◯ 국제학술대회 개최 - 6개 프로그램 개최	
1/4 분기	◯과제수행관리	◯ 사전 점검(2차)	◯사업

	○사업관리(중간평가) ○사업관리(결과평가) ○과제수행관리	- 과제 진행률 점검 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 (1팀 허위 보고 발견 → 추가평가 실시 → 1팀 탈락) ○ 중간평가 진행 - 애니메이션 제작 및 사업화 지원 (1팀 조건부 합격 → 2차 저작권 해결 필수) ○ 결과평가 진행 - 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 (3팀 합격) - 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원 (2팀 합격/ 보완평가 1팀 합격) ○ 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원사업 계획 수정(웹툰 1팀 추가 지원) - 심사 및 선정 : 1팀 - 출판 대행 기업 선정 및 협약 ○ 만화콘텐츠 강소기업 특화사업 맞춤형 지원 - 팝업스토어 운영 (2014.12.22 ~ 2015.01.19)	수행자의 허위 보고 사실 확인에 따라 지원중지, 이후 사업 계획 변경을 통한 추가 작품 선정 ○프로모션에 따른 완료 시점 변경

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	□ 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 ○ 4개 과제 창작 콘텐츠 제작 ○ 부천국제만화축제 기간 중 약 1만명 부스 방문 ※ 부천국제만화축제 관람객 : 총 112,160명(오프라인 관람객) ○ 부천국제만화축제를 통한 체험 프로모션 약3.3백만원 수익 발생 ※ 당간지주(B.B탄 쏘기), 펄스(카툰비타민) ○ 출판도서 3종 제작, 웹툰 1종 개발 완료 □ 애니메이션 제작지원 ○ 영상제작 총 18편(각 7분 30초, 총 135분 분량) □ 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원사업 ○ 4개 과제 창작 콘텐츠 제작 ○ 부천국제만화축제 기간 중 약 1만명 부스 방문 ※ 부천국제만화축제 관람객 : 총 112,160명(오프라인 관람객) ○ 부천국제만화축제를 통한 체험 프로모션 약3.3백만원 수익 발생 ※ 당간지주(B.B탄 쏘기), 펄스(카툰비타민) ○ 출판도서 3종 제작, 웹툰 1종 개발 완료 □ 경기 애니·만화·캐릭터 활성화 홍보 마케팅 지원 ○ 특설만화마켓관 20개 기업 / 5개 작가팀 / 7개기관 / 2개학교 참가 ○ 한국국제만화마켓 국내 32개사 국외 13개사 참가 ○ 한국국제만화마켓 참가 업체 간 비즈니스 미팅 186건 진행 - 상담액 $8,800,200 / 계약액 $600,000 ○ 6개 학술 행사 프로그램 진행
정성적 성과	□ 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 ○ 경기도 內 애니메이션 기업 활성화 기여 ○ 한국형 개그시트콤 애니메이션의 표준을 제시하여 시리즈물로서의 기반 마련 ○ 인기 웹툰을 기반으로 애니메이션 제작을 통하여 향후

	OSMU 토대 마련 □ 애니메이션 제작지원 ○ 경기도 內 애니메이션 기업 활성화 기여 ○ 한국형 개그시트콤 애니메이션의 표준을 제시하여 시리즈물로서의 기반 마련 ○ 인기 웹툰을 기반으로 애니메이션 제작을 통하여 향후 OSMU 토대 마련 □경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 사업 ○ 경기도 內 4개 시·군의 유·무형 문화 특화소재를 활용한 창작 콘텐츠 개발 ○ 지역 문화 특화소재의 인지도 개선 및 경쟁력 강화 □ 경기 애니·만화·캐릭터 활성화 홍보 마케팅 지원 ○ 만화전문 b2c 행사를 통해 도서 판매, 콘텐츠 기획, 캐릭터 상품 판매 등 다양한 업종의 콘텐츠 전문페어로의 입지 강화 ○ 한국국제만화마켓(KICOM)을 통한 국제적 만화 비즈니스 기능 강화 ○ 만화가, 타 문화장르 제작자, 해외 편집장 등 전문가들의 작업 현장에 대한 생생한 발제를 통해 타 문화장르와의 융합, 해외 진출에 대한 현장감 있는 정보 제공
전년대비 성과	□ 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 ○ 인기 원작을 활용한 애니메이션 제작을 통하여 기본 인지도 마련 ○ 완성도 높은 작품 완료로 인하여 OSMU 기회 다양 □ 애니메이션 제작지원 ○ 인기 원작을 활용한 애니메이션 제작을 통하여 기본 인지도 마련 ○ 완성도 높은 작품 완료로 인하여 OSMU 기회 다양 □ 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원사업 ○ 소재지 선정 후 사업수행자 모집 방식에서 사업수행자가 직접 소재를 제시하는 방식으로 변환하면서, 사업출발 시점을 앞당김 ○ 또한, 자율적 소재 신청으로 창작물의 퀄리티가 높아졌으며, 결과물 완성에 대한 기간, 노력, 수행 등에서도 효율적으

로 진행됨

○ 결과물을 활용한 출판도서 제작을 통해 유통으로 연결하여 작품을 활용한 수입 구조를 구축.

○ 웹툰 작품을 1종 개발하여, 차년(2015년)사업의 준비의 초석을 마련하고, 차후 연재를 통해 사업을 통한 사업 수행자의 성공 가능성을 높임.

○ 중간/완료평가 이전에 사전점검을 진행하여, 사업수행자와의 지속적인 커뮤니케이션을 진행하였으며, 이를 통해 사업 추진의 문제점, 가능성 등을 확인하였음.

□ 경기 애니·만화·캐릭터 활성화 홍보 마케팅 지원(2014. 08.)

○ 한국 최대의 만화콘텐츠 B2B, B2C 마켓의 입지 강화

ㅇ 한국국제만화마켓(KICOM)을 통한 국제적 만화 비즈니스 기능 강화

- 참가규모 : 10개국 45개사(국내 32개사 / 해외 9개국 13개사)

• 해외 참가국 : 중국, 일본, 대만, 태국, 인도네시아, 말레이시아, 프랑스. 러시아, 알제리

- 상담실적 : 186건 USD8,900,200

- 계약실적 : USD632,000

• 주요실적 : 학산문화사 & 일본 NTT Solmare Coporation <유혹의 기술>, <아빠 시집가> 수출 확정

ㅇ 특설만화마켓관을 통한 국내 최대 만화콘텐츠 B2C마켓 자리매김

- 참가규모 : 20개 기업, 5개 작가(팀), 7개 기관 · 단체, 2개 학교

- 입점부스매출 : 약 8,000만원(2013년 대비 160% 증가)

- 마켓관 및 체험부스 유료 임대 진행 : 총 44개 부스 12,628,000원

• 마켓관 부스 판매수입 : 32개 부스 / 8,668,000원

• 체험부스 판매수입 : 12개 부스 / 3,960,000원

○ 만화의 본질부터 타 산업과의 융합까지 컨퍼런스 주제의 다각화를 통한 전문성 강화

○ 2014년도 축제 주제인 ‘시대정신’과 현실과 일상의 재현으로의 도구로 만화의 역할에 대한 국내외 전문가, 창작자들의 발제를 통해 만화가 가지고 있는 인문, 사회, 문화적 기

	능에 대한 고찰 시도 ○ 만화가, 타 문화장르 제작자, 해외 편집장 등 전문가들의 작업 현장에 대한 생생한 발제를 통해 타 문화장르와의 융합, 해외 진출에 대한 현장감 있는 정보 제공 ○ 만화산업에서의 3D프린터 활용에 대한 사례 발표를 통해 만화산업의 확장 가능성과 타 산업과 결합된 만화 산업의 발전 방향 제시

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">시민 생활 속 체감형 만화거점 확대</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">시민 밀착형 만화창의도시 구현</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 03. ~ 2015. 02</td><td>사업장소</td><td>부천시 공공공간</td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총366백만원</td><td>보 조 금</td><td>245백만원 (67 %)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>81백만원 (22 %)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>40백만원 (11 %)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 만화콘텐츠 접목 시범사업을 통한 만화도시 브랜드화
○ 지역 유휴공간 활용을 통한 지역밀착형 만화문화거점 확대</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 만화졸업앨범 제작 사업
- 학교 수요조사를 통한 신청 접수
- 작가 대상 공고를 통한 제안 접수
○ 상상거리 활성화 사업 : 용역 공고를 통한 심사 및 선정
○ 부천형 문화발전소
- 지역 유휴공간 재검토 및 문화소외지역을 시범사업으로 선정
- 지역주민들간 의견수렴, 문화계 자문회의 등 개최</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 안중근공원 만화전시조형물 설치
○ 부천시 초등학교 만화졸업앨범 제작 사업 : 5개소, 총 486명
○ 시청사 외벽 만화홍보 게시대 설치를 통한 만화 6작품 홍보
○ 상상거리 활성화 사업을 통한 만화이벤트 4회 개최,
만화상점 2개소 조성
○ 부천형 문화발전소 조성을 위한 리모델링 설계 완료</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 타도시와 차별화 된 만화도시만의 학교졸업앨범 제작
○ 부천시 유휴공간을 활용한 주민밀착형 문화거점 조성기반 마련
○ 지역 상권 활성화를 위한 만화콘텐츠 접목 사업으로 시민을
대상으로 한 만화문화향유 기회 제공</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2/4 분기	○사업계획 수립 ○사업계획 수립 ○학교 수요조사 및 신청접수	○안중근 공원 전시조형물 설치 완료 ○만화졸업앨범 사업 학교 선정	
3/4 분기	○만화졸업앨범 사업 계약 ○상상거리 활성화 사업 공고	○만화졸업앨범 학교 및 작가 선정 ○문화관광형시장 육성사업을 위한 역곡북부시장 만화 콘텐츠 접목 계획 제출	
4/4 분기	○상상거리 활성화 사업을 위한 프로그램 기획 및 운영 용역 위탁 발주 ○부천형 문화발전소 조성 사업 게획 수립	○상상거리 활성화 사업 만화이벤트 개최(2회) ○진흥원 열주기둥 만화환경 추가 조성	
1/4 분기	○부천형 문화발전소 조성 사업 실시설계 ○부천형 문화발전소 조성 사업 T/F 구성 ○지역홍보책자 만화화 기획	○만화졸업앨범 결과물 시청로비 전시 ○상상거리 활성화 사업 만화이벤트 개최(2회) 및 만화성점 조성(2개소) ○시청사 외벽 만화홍보 게시대 설치 완료 ○부천형 문화발전소 사업 - 계획수립 및 자문회의 - 건축물 안전진단 용역 - 기본 및 실시설계 용역	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 초등학생 만화졸업앨범 제작 사업을 통한 장래희망 캐리커쳐 5개소 486명 ○ 시청사 외벽 만화홍보 게시대 설치를 통한 만화 6작품 홍보 ○ 상상거리 활성화 사업을 통한 만화이벤트 4회, 만화상점 2개소 조성
정성적 성과	○ 부천시만의 고유한 만화졸업앨범 2015년 확대 제작 기반 마련 ○ 시민밀착형 만화이벤트 운영을 통한 원도심 상가활성화

[전략과제 6]
만화 한류화 지원 및 교류 활성화

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화 한류화 지원 및 교류 활성화		
사 업 명	부천국제만화축제 개최		
사업기간	2014. 03. ~ 08.	사업장소	한국만화박물관, 영상문화단지, 부천시청 일대
사 업 비	총 655백만원	출 연 금	390백만원 (59.6%)
		잉 여 금	110백만원 (16.7%)
		외부수입금	155백만원 (23.7%)
사업목적	○ 기획전시 및 이벤트 등 다양한 프로그램 개발로 시민참여 증대 ○ 관련업체 부스참가 및 해외각국 바이어 상담 등 페어기능 강화		
사 업 추진방법	○ 축제 기획 및 운영 용역 대행사를 통한 부천국제만화축제 개최 - 공식행사(개·폐막식), 전시(주제, 특별, 기획, 수상작), 콘텐츠 페어(마켓관, KICOM, 글로벌 만화도시네트워크, 피칭쇼 등), 컨퍼런스, 세계어린이만화가대회, 참여행사 운영		
주요 추진실적	○ '14년 총 관람인원 1.06% 증가('13년 118,959명⇨'14년 120,216명) ○ B2B, B2C 만화콘텐츠 마켓 입지 강화 - B2B 실계약 실적 증대('13년 대비 18% 이상) - 특설만화마켓관 입점부스 매출 증대(약 8,000만원, '13년 대비 156% 증가) ○ 만화 생생 피칭쇼를 통한 신규 기획 작품의 투자·연재 기회 확대 (투자 상담 규모 42건) ○ 한·중 신인만화가 콘테스트 개최 ○ 만화의 본질부터 타 산업과의 융합까지 컨퍼런스 주제의 다각화를 통한 컨퍼런스의 국제화 및 전문성 강화(3D 프린터 활용 사례 발표 등) ○ 코스프레 촬영회, 만화동인마켓 등 마니아층의 축제 유입 확대(2,171명 동인 참여)		
사업성과	○ 3년간 10만명 이상의 고정 관람객 확보 등 축제 인지도 강화 및 고정 관람객 층 확보 ○ 국제 만화 비즈니스 기능 강화와 특설만화마켓관 운영을 통해 국내 최대의 B2C마켓 자리매김 ○ 글로벌 만화도시 네트워크 등 국제 행사 개최를 통한 '세계적 만화도시 부천'의 이미지 제고		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
1/4 분기	○ 기초 사업계획서 수립 ○ 축제 운영위원회 개최 ○ 시민보고회 개최	○ 기초 사업계획서 수립 ○ 축제 운영위원회 개최(총 2회) ○ 시민보고회 개최(총 2회)	
2/4 분기	○ 축제 총괄계획 수립 ○ 포스터 제작 ○ 축제운영위원회 개최 ○ 용역 대행사 모집 공고 및 선정 ○ 축제 홍보 프로모션 진행	○ 총괄계획서 수립 ○ 포스터 제작 완료 (메인, 세계어린이만화가대회) ○ 축제 운영위원회 개최(총 2회) ○ 축제 홍보 프로모션 진행 - 관내 2회 - 시민참여 공모전 개최	세월호 사건으로 인한 축제 개최 여부 미확정으로 인한 대행사 모집 공고 미진행
3/4 분기	○ 축제 홍보 프로모션 진행 ○ 축제운영위원회 개최 ○ 축제 개최(8. 13. ~ 17.) ○ 축제 결과보고	○ 축제 홍보 프로모션 진행 - 관내 1회, 관외 1회 - 만끽 행사 개최 및 운영 ○ 축제운영위원회 개최(총 1회) ○ 축제 개최 및 운영 - 8. 13. ~ 17.(5일간) ○ 축제 결과보고 - 내부 1회, 부천시청 1회	
4/4 분기	○ 축제 사업비 정산 ○ 축제운영위원회 개최	○ 축제 사업비 정산 - GCA 지원금 정산 ○ 축제운영위원회 개최(총 1회)	

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 총 관람인원 1.06%(‘13년 118,959명 ⇨ ‘14년 120,216명), 유료관람객 15.3%(‘13년 10,870명 ⇨ ‘14년 12,533명) 증가 ○ 특설만화마켓관 입점부스매출 156% 증가(‘13년 31,148천원 ⇨ ‘14년 80,000천원) ○ 한국국제만화마켓(KICOM) 계약실적 약 18% 증가(‘13년 5.7억원 ⇨ ‘14년 6.3억원)
정성적 성과	○ 해외 유수 만화전문기관, 축제와의 교류 확대 ○ 한국 최대의 만화콘텐츠 B2B, B2C 마켓의 입지 강화 ○ 코스프레 및 만화동인마켓 운영을 통한 마니아층의 축제유입 확대

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">만화 한류화 지원 및 교류 활성화</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">국제만화가대회 사무국 운영</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014. 01. ~ 2014. 12.</td><td>사업장소</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총 40백만원</td><td>보 조 금</td><td>백만원 (　　%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>백만원 (　　%)</td></tr>
<tr><td>기　타(출연금)</td><td>40백만원 (100%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 국제만화가대회 개최 지원 및 국·외 만화정보 수집·공유를 통한 사무국 기능 강화
○ 국제만화가대회 회원국 증대를 통한 사무국 네트워크 강화</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 사업대상 : 국내외 만화가 및 관련기관·기업
○ 추진전략
- 대회 개최지원 및 상임위원회 개최 및 사무국 운영을 통한 사무국 역할 강화
- 홈페이지 해외만화계 정보수집, 뉴스레터 발행을 통한 사무국 경쟁력 및 네트워크 강화
- 국제만화가대회 회원국 증가를 통한 해외 만화계 네트워크를 구축 및 이를 통한 한국만화 산업의 해외 진출 교두보 마련
- 회원국 및 해외관련 사업 확대를 통한 네트워크 확대 강화</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 제15회 대만국제만화가대회 개최 지원(2014.11.12.~16.)
○ 제15회 대만국제만화가대회 상임위원회 개최(2014.11.14.)
○ 국제만화가대회 뉴스레터 발간(총3회(07월,09월,12월))
○ 한국만화 해외홍보 및 기관교류
- 글로벌만화도시 네트워크 협의회 개최
- 일본 돗토리현 및 산인콘텐츠 비즈니스 파크 협의회 간 교류
- 제29회 국민문화제 아키타2014 개최지원
- 대만 카오슝시 문화국교류 논의</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 상임위원회 및 세계만화가대회개최 지원, 뉴스레터 발행, 세계만화시장 정보 수집 및 공유 업무 수행을 통한 사무국 역할 및 위상 강화</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적
1/4 분기	○ 제15회 대만국제만화가대회 개최지 사전 시찰 준비 ○ 제14회, 15회 국제만화가대회 DB 구축	○ 제15회 대만국제만화가대회 개최지 사전시찰 일정수립 ○ 제14회, 15회 국제만화가대회 DB 구축
2/4 분기	○ 제15회 대만국제만화가대회 개최지 사전 시찰 진행	○ 제15회 대만국제만화가대회 개최지 사전시찰 진행 ○ 제15회 대만국제만화가대회 개최지 시찰보고서 작성·배포
3/4 분기	○ 제15회 국제만화가대회 개최 지원 ○ 국제만화가대회 뉴스레터 발간	○ 제15회 국제만화가대회 개최 지원 ○ 국제만화가대회 뉴스레터 2회 발간
4/4 분기	○ 제15회 국제만화가대회 참가 및 개최지원 ○ ICC상임위원회 개최 ○ 국제만화가대회 뉴스레터 발간	○ 제15회 국제만화가대회 참가 및 개최지원 ○ ICC상임위원회 개최 ○ 국제만화가대회 뉴스레터 1회 발간

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 국제만화가대회 뉴스레터 3회 발간 ○ 국제만화가대회 개최예정지 시찰(1회) ○ 국제만화가대회 참가(한국 총39명 참가) ○ 국제만화가대회 상임위원회 개최(1회) ○ 한국만화 해외홍보 및 교류(5회)
정성적 성과	○ 상임위원회 및 세계만화가대회개최 지원, 뉴스레터 발행, 세계만화시장정보 수집 및 공유를 통한 사무국 역할 및 위상 강화
전년대비 성과	○ 2016년 마카오(5개 상임위원회 지역 외) 국제만화가대회 개최 확정에 따른 국제만화가대회 회원국 증가

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	만화콘텐츠 창작기반 조성 및 인력양성		
사 업 명	2014 앙굴렘만화페스티벌 한국만화기획전		
사업기간	2013. 11. ~ 2014. 2.	사업장소	프랑스 앙굴렘
사 업 비	총 290백만원	보 조 금	0 백만원 (0%)
		자 부 담	0 백만원 (0%)
		기 타	290백만원 (100%)
사업목적	○ 세계 공통어 만화를 통한 위안부 문제의 국제적 이슈화 및 공감대 형성		
사 업 추진방법	○ 만화단체 등과의 유기적 협조를 통한 범만화계 공동 사업화 ○ 위안부 문제 해결과 피해자 문제에 대한 역사적 진실을 국내외 알리는데 적극 동참 ○ 위안부 문제 해결과 피해자의 명예가 회복될 수 있도록 관련 기관·단체와 함께 공동 협업 추진 ○ SNS, 보도자료 발송 등 사전홍보 및 현지 언론간담회를 통해 국제사회와 언론의 관심 극대화 ○ 체계적인 운영을 위한 전담 조직위원회 및 TFT 구성 운영 ※ 앙굴렘 국제만화축제 조직위원회(12명), 실무추진단(11명)		
주요 추진실적	○ 한국만화기획전 전시개최 및 부대행사 운영 • 전시오프닝, 언론인간담회, 작가사인회, 드로잉쇼, 상영회 운영 ○ 여성가족부 장관 및 프랑스 앙굴렘 시장, 앙굴렘만화축제 조직위원장 등 주요 인사 참여 ○ 전시관람인원 : 1만 7천 여명 방문(4일간) • 1일(3,200명), 2일(4,600명), 3일(5,400명), 4일(3,700명) ○ 총 175개 474건의 국내 주요 방송사 등 언론보도 ○ 국내 박물관 및 기관 등 초청/순회전시 쇄도 요청 • 국내 5회, 국외 1회 외부 순회전 개최		
사업성과	○ 시대와 문화를 뛰어넘는 매개체로서 ‘만화’가 가진 가치 제고 ○ 위안부 문제에 대한 국제 사회 공감대 형성 및 진흥원 위상 강화		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013. 3/4 분기	○ 한국만화기획 전시를 위한 여성가족부 개최 공모참여	○ 국외 전시 전문 기획사와 컨소시엄으로 전시 사업비 290백만원 확보	
	○ 체계적인 운영을 위한 전담 조직위원회 및 실무추진단 구성	○ 조직위원회 : 총12명 (여성가족부, 만화가, 주요언론사 등) ○ 실무추진단 : 총11명 (국외 전시 전문 기획사 및 만화가 등)	
2014. 1/4 분기	○ 한국만화기획전 서울공식 사전 기자회견 개최 • 일시 : 2014. 1. 14.(화) • 장소 : 여성가족부 13층	○ 한국만화가획전 서울공식 사전 기자회견 개최결과 • 주요참석자 : 김복동 할머니, 여성가족부 장관, 이현세 작가, 진흥원장 등 • 주요언론사 : 총22개 매체 32명 참석(KBS, MBC 등)	
	○ 한국만화기획전 기획전시 및 부대행사 개최 • 기획전시 운영 : 김광성 외 만화가 18명 만화 21작품 전시 • 전시오프닝 : 앙굴렘극장 전시장입구 전시 오프닝 개최 • 작가사인회 : 김광성, 정기영, 차성진, 박재동, 김금숙 작가 • 드로잉쇼 : 김정기 작가 • 애니메이션 상영회 : 위안부 피해자 단편애니메이션 7편 상영 • 앙굴렘 오찬 기자 간담회 개최 (시장 축사 전달 및 환영 오찬)	○ 한국만화기획전 기획전시 및 부대행사 추진실적 • 기획전시 운영 : 17,000명 관람 ※ 전시기간 : 1. 30. ~ 2. 4. • 전시오프닝 : 현지 언론인 특파원, 관람객 등 200명 참석 (여성가족부 장관 앙굴렘 시장, 앙굴렘만화축제조직위원장 등) • 작가사인회 : 300명 참석 • 드로잉쇼 : 100명 참석 • 애니메이션 상영회 : 170명 관람 • 앙굴렘 오찬 기자 간담회개최결과 (여성가족부 장관 앙굴렘 시장 참석)	

	○ 언론 홍보계획(언론보도) (KBS, MBC, SBS 주요 방송사 등 언론 보도 요청)	○ 언론 홍보결과(언론보도) (주요 방송사 등 총 175개 매체 474건 노출)	
2014. 2/4 분기	○ 국내박물관 및 기관 등 초청/순회전시 쇄도 요청	○ 총 6회 외부 순회전 개최 (국내 5회 국외1회)	

Ⅲ. 사업추진성과

<table>
<tr><th>구분</th><th>추진성과</th></tr>
<tr><td>정량적 성과</td><td>
○ 전시 관람인원 : 총 1만7천여 명 방문
○ 여성가족부 장관 및 앙굴렘 시장, 앙굴렘만화화축제 조직위원장 등 주요 인사 참여
○ 국내·외 만화 파급력 과시 및 위안부피해자 공감대 전 세계적 확대
• 국내 언론 보도결과 : 총 175개 매체 474건
• 프랑스 대표 일간지 노출 : 르몽드, 리베라시옹, 루벨롭소버 등 8개 매체
○ 초청 및 순회전시
<table>
<tr><th>전시명</th><th>전시기간</th><th>개최 장소</th></tr>
<tr><td><일본군위안부피해자> 한국만화기획전 앙코르展</td><td>2014.2.18 ~ 3.16</td><td>한국만화박물관</td></tr>
<tr><td><일본군위안부피해자> 한국만화기획전 LA 순회전
(LA한인축제 기간 중 개최)</td><td>2014.9.18 ~ 9.21</td><td>미국 LA</td></tr>
<tr><td>'세계대전 만화주제전'전쟁 주제 만화전</td><td>2014.9.27 ~ 10.15</td><td>중국 광저우시</td></tr>
</table>
※ '문화체육관광부 한국문화예술위원회' 주최 특별전 등 국내 5회, 해외 1회 외부 순회전 개최
</td></tr>
<tr><td>정성적 성과</td><td>○ 시대와 문화를 뛰어넘는 매개체로서 '만화'가 가진 가치 제고
○ 위안부 문제에 대한 국제 사회 공감대 형성 및 진흥원 위상 강화</td></tr>
<tr><td>전년대비 성과</td><td>○ 2016년 마카오(5개 상임위원회 지역 외) 국제만화가대회 개최 확정에 따른 국제만화가대회 회원국 증가</td></tr>
</table>

[전략과제 7]
만화산업 정책 및 관리 역량 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>전략과제</td><td colspan="3">국가적 만화산업 정책 및 관리역량 강화</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">정책개발 역량 강화</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2014.01.01. ~ 12.31</td><td>사업장소</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">사 업 비</td><td rowspan="3">총 63 백만원</td><td>보 조 금</td><td>백만원 (%)</td></tr>
<tr><td>자 부 담</td><td>45백만원 (71%)</td></tr>
<tr><td>기 타</td><td>18백만원 (29%)</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 만화 정책개발 및 확대를 통하여 만화산업 수행기관 위상 확립
○ 공감 만화도시 이미지 부천 조성</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 만화계 및 시민, 전문가 의견 정책에 반영할 수 있는 회의 체계 구성
○ 국회, 만화 단체와 웹툰 세계화를 위한 토론회 및 전시회 개최
○ 지역 문화산업 지원 기관 협력으로 문화컨텐츠 기관으로 위상 정립</td></tr>
<tr><td>주요
추진실적</td><td colspan="3">○ 만화 정책 여론 수렴 후 정책 반영
- 만화사랑방좌담회 4회 개최
- 만화포럼 6회, 만화상상회의 3회 개최
- 국회 토론회 및 카툰전시회 2회 개최
○ 여성가족부, 문화재청 관련 신규 사업 발굴 (4.4억원)
○ 전국문화산업지원기관 협력시스템 구축(청주시문화산업진흥재단, 경북문화콘텐츠진흥원 MOU체결)</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 만화 정책 논의를 위한 회의 체계 활성화
○ 진흥원 중장기 로드맵 발전 계획 초안 수립
○ 만화 정책 변화에 따른 사업 계획 반영(웹툰 체험관, 웹툰 세계화 지원 등)
○ 지역문화산업기관 협력 하에 지역특화컨텐츠 활성화를 위한 소통 및 협력 시스템 강화</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
1/4 분기	○ 2014 지원사업 계획 및 최종안 수립 ○ 만화 정책 여론 수렴을 위한 회의 체계 구축	○ 지원사업 설명회 개최(2회) ○ 각 사업별 세부 사업 공고 및 설명회 개최	
2/4 분기	○ 2015년 사업 설계를 위한 만화계 의견 수렴 및 정책 유관기관 조율 ○ 만화도시 활성화	○ 2015 사업계획 초안 작성 및 만화계 의견 수렴 ○ 국회 교문위, 문화부 정책 간담회 ○ 사랑방좌담회 개최(1회) ○ 상상회의 기획	
3/4 분기	○ 만화도시 활성화를 위한 만화상상공작단(안) 구성 및 운영 기획 ○ 정책 유관기관과 네트워크 연계 강화 ○ 문화콘텐츠 기관 업무 협력 시스템 마련	○ 국회 만화를 사랑하는 국회의원모임과 카툰 인식개선 전시회 개최 ○ 만화상상공작단 구성 및 회의 개최(1회), 사랑방좌담회(1회) ○ 청주시문화산업진흥단 MOU체결	
4/4 분기	○ 문화콘텐츠 기관 업무 협력시스템 마련 ○ 만화 정책 관련 토론회 개최 ○ 진흥원 중장기 계획 마련 ○ 부천 공감 만화도시 조성 관련 의견 소통 창구 마련	○ 경북문화콘텐츠진흥원 MOU 체결 ○ 웹툰 변화와 성장을 위한 전략 토론회 개최 및 카툰전시회 개최(2회) ○ 진흥원 중장기 계획 임직원 간담회, 사랑방 좌담회(2회) ○ 상상회의 개최(2회)	

Ⅲ. 사업추진성과

<table>
<tr><th>구분</th><th>추진성과</th></tr>
<tr><td>정량적 성과</td><td>○ 문화부 외에 6억원(신규 재원 4.4억원) 확보
○ 만화 정책 관련 만화가, 전문가 소통을 위한 회의(간담회, 토론회 등) 18회 개최
○ 지역 문화 콘텐츠 개발 및 협력을 위한 MOU 체결 : 2회</td></tr>
<tr><td>정성적 성과</td><td>○ 신규 사업 개발을 위한 만화정책 협력 시스템 구축
○ 만화산업육성 중장기 정책발표 및 문화예술진흥법에 만화 포함 등 대외환경 변화에 따른 진흥원의 중장기 로드맵과 발전계획 마련</td></tr>
<tr><td>전년대비 성과</td><td>○ 만화 상상회의 개최로 공감 만화도시 부천 조성시 전문가 의견 및 시민과 소통의 자리를 마련할 수 있는 거버넌스 구축 및 활성화
<table>
<tr><th>2013년</th><th>2014년</th></tr>
<tr><td>○ 만화 거버넌스 체계 구축
- 만화사랑방좌담회 5회 개최, 135명 참석
- 국회 만화문화산업 미래발전전략 토론회 개최
- 만화연구·학술 모임 ‘만화포럼’ 구성 및 운영
○ 신규 예산 확보
- 국비 사업 예산 신규 유치 10억원(2013년 추가 경정)
- 문화부 이외의 신규 재원처 확보 (정보화진흥원 등 3.72억원)</td><td>○ 만화 거버넌스 구축 및 활성화
- 사랑방 좌담회 4회, 만화포럼 6회개최
- 만화상상회의 3회 개최, 사업설명회 2회, 중장기 발전계획 간담회 1회
- 국회 카툰 전시회 개최
- 국회 웹툰 활성화를 위한 미래전략 토론회 개최
- 지역 문화 산업 지원 기관 협무 협조를 위한 mou 체결 2회
○ 문화부 외 산업 예산 확보 6억원
- 신규 사업 개발 4.4억원</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	국가적 만화산업 정책 및 관리 역량 강화		
사 업 명	홍보마케팅 기능 강화		
사업기간	2014. 01. ~ 12.	사업장소	진흥원
사 업 비	총 36백만원	출 연 금	36백만원 (100%)
		자 부 담	
		기 타	
사업목적	○ 체계적 홍보 전략 수립 및 마케팅 진행을 통해 진흥원 위상강화 및 고객과의 소통 활성화		
사 업 추진방법	○ 중앙 언론 중심의 미디어 마케팅 강화 ○ 온라인 및 뉴미디어 강화를 통한 소객과의 소통 강화 ○ 진흥원 홍보 및 Brand Identity(BI) 이미지 제고		
주요 추진실적	○ 촬영협조를 통한 진흥원 및 박물관 PPL 확대 - KBS <TV쇼 진품명품>, SBS 드라마 <기분 좋은 날>, SBS <애니갤러리> 등 방송 프로그램에 진흥원 및 박물관 노출 ○ 보도자료 총 142건 월평균 12회 배포 및 3,104회 기사화 ○ KBS, MBC, SBS, JTBC 등 방송사 프라임타임(8-9시) 뉴스 보도 강화 - 방송 노출 전년 대비 2배 증가 → '13년 66건, '14년 122건 ○ 프랑스, 중국, 알제리, 일본 등 해외 주요매체 홍보 확대 및 강화 ○ 이슈별 기자간담회(5회)를 통한 전사적 홍보 ○ 입주 작가·기업 비즈니스 홍보 프로모션 11회 지원 ○ 292개 매체 및 912여 명 기자풀 운영을 통한 매체개발 확대		
사업성과	○ 언론홍보 강화를 통한 진흥원 정책 및 대외 인지도 확대 ○ 미디어 마케팅 사업 개발 및 대외 파트너 확대를 통한 위상 강화 ○ 시민 체감형 홍보 강화를 통한 인지도 향상		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
1/4 분기	○ 한국만화기획전 (지지않는 꽃) 홍보 ○ 진흥원 홍보 운영 계획	○ 프랑스 현지 및 서울 기자간담회 진행(2회) ○ 외주 용역 업무 파악 및 예산 검토 ○ 조달청 언론 홍보 대행사 용역 입찰 공고 진행	
2/4 분기	○ 홍보대행사 입찰 공고 ○ 온라인 홍보 운영 계획 ○ 해외 주요매체 홍보 확대	○ 홍보대행사 심사 및 선정 ○ SNS 홍보 월별 아이템 계획 및 제작 콘텐츠 주기적 업데이트 ○ 일본 요미우리 신문 진흥원 및 한국만화 관련 보도	
3/4 분기	○ 제17회 부천국제만화축제 홍보 ○ 미디어 프로모션(1회)	○ 축제 기자간담회 2회 진행(서울, 부천) ○ 마블 편집장 초청 기자간담회 개최 ○ 온라인 및 지하철, 아파트 광고 진행 ○ SBS 드라마 <기분 좋은 날> 박물관 방송 노출	
4/4 분기	○ 미디어 프로모션(1회) ○ 해외 주요매체 홍보 확대 ○ 언론 기획기사 보도	○ KBS <TV쇼 진품명품> 만화 자료 감정 및 박물관 방송 노출 ○ 중국, 알제리 매체 한국 만화 관련 보도 ○ 저작권 관련 기획기사 작성 및 배포	

Ⅲ. 사업추진성과

<table>
<tr><th>구분</th><th>추진성과</th></tr>
<tr><td>정량적 성과</td><td>○ 언론보도 3,104건으로 전년(2,703건) 대비 13% 증가
○ 진흥원 공식 트위터 팔로워 4,735명으로 전년(3,992명) 대비 16% 증가
○ 진흥원 공식 페이스북 페이지 좋아요 팬 1,019명으로 전년(390명) 대비 38% 증가</td></tr>
<tr><td>정성적 성과</td><td>○ 언론홍보 강화를 통한 진흥원 정책 및 대외 인지도 확대
○ 미디어 마케팅 사업 개발 및 대외 파트너 확대를 통한 진흥원 위상 강화
○ 시민 체감형 홍보 강화를 통한 인지도 향상</td></tr>
<tr><td>전년대비 성과</td><td>
<table>
<tr><th>구분</th><th>2013년</th><th>2014년</th><th>성과</th></tr>
<tr><td>언론보도</td><td>총 2,703건</td><td>총 3,104건</td><td>13% 증가</td></tr>
<tr><td>방송</td><td>66건</td><td>122건</td><td>46% 증가</td></tr>
<tr><td>해외매체</td><td>0건</td><td>24건</td><td>24배 증가</td></tr>
<tr><td>SNS</td><td>- 트위터 팔로워 : 3,992명
- 페이스북 좋아요 인원 390명</td><td>- 트위터 팔로워 : 4,735명
- 페이스북 좋아요 인원 1,019명</td><td>- 트위터 팔로워 16% 증가
- 페이스북 좋아요 인원 38%증가</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Ⅰ. 사업개요(요약)

전략과제	업무 효율성 증진을 위한 시스템 구축 및 창조적 혁신 역량 배양		
사 업 명	창조적 조직문화 구축		
사업기간	2014. 1. ~ 12.	사업장소	진흥원
사 업 비	총 2,945백만원	출 연 금	2,432백만원 (82.6%)
		자 부 담	323백만원 (11.0%)
		잉 여 금	190백만원 (6.4%)
사업목적	○ 경영 시스템 및 제도 개선을 통한 경영자원 및 업무 효율성 증대 ○ 체계적인 직무 교육 설계를 통한 창조적 조직문화 조성 및 문화행정 역량 강화		
사 업 추진방법	○ 진흥원 직원의 업무환경 개선 및 경쟁력 강화를 위한 시스템 구축 및 전문성 배양 교육 실시 ○ 일과 가정이 양립될 수 있는 모성보호 제도 보완 및 지방자치단체 출자·출연기관의 운영에 관한 법률 및 국민권익위원회 권고 사항 이행 등을 위한 제도 개선		
주요 추진실적	○ 경영자원의 효율적 관리를 위한 예산·회계·인사·그룹웨어 연동 경영자원통합관리시스템 구축 ○ 문화콘텐츠 심화교육 등 직무전문성 강화 및 폭력예방 등 법정의무교육을 통한 조직과 직원의 전문성 및 청렴성 강화 (25회) ○ 모성보호 및 임직원 청렴 강화 관련 규정 등 제도 정비(20건) ○ 문서표준 서식화 18종 시행		
사업성과	○ 경영제도 개선 및 경영자원통합관리시스템 구축을 통한 직원의 업무환경 개선 및 경영자원 효율적 관리 기반 마련 ○ 직원 만족도 제고 및 문화콘텐츠 전문성 배양		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
1/4 분기	○ 직원 전문성 강화 교육(연중) ○ 상반기 워크샵 개최(1회) ○ 성과평가 보상계획 수립 ○ 제규정 등 제도 개선(연중)	○ 문화콘텐츠 심화교육 등 총 25회 실시 ○ 상반기 워크샵 개최(2회) ○ 성과평가 보상계획 추진 연기 ○ 모성보호 및 임직원 부패방지 관련 규정 개정 등 총 20개 규정 개정	예산 미확보로 추진 연기 (성과평가)
2/4 분기	○ 경영자원통합관리시스템 개발 도입 관련 개선방안 도출 및 발주, 개발 등 ○ 상반기 근무평정 실시	○ 경영자원통합관리시스템 도입 관련 개선방안 도출 ○ 상반기 근무평정 실시	-
3/4 분기	○ 하반기 경영혁신 워크샵 개최 ○ 문서표준 자동화 서식 구축	○ 하반기 경영혁신 워크샵 1회 개최 ○ 공사, 물품, 용역 등 각 6종/ 총 18종 구축	-
4/4 분기	○ 경영자원통합관리시스템 구축 완료 및 테스트 ○ 하반기 근무평정 실시	○ 경영자원통합관리시스템 구축 완료 및 테스트 (2015. 2. 완료) ○ 하반기 근무평정 실시 및 2015년 성과연봉 반영	과업 추가

Ⅲ. 사업추진성과

구분	추진성과
정량적 성과	○ 경영자원통합관리시스템 구축 1건, 문서표준서식화 18종 개선 ○ 직원 교육 총 25회 실시, 제규정 정비 20건
정성적 성과	○ 직원 교육 강화를 통한 조직과 조직원의 전문성 및 경쟁력 강화 ○ 경영 제도 및 시스템 개선을 통한 업무환경 개선 및 경영자원의 효율성 제고
전년대비 성과	○ 경영자원의 효율적 관리를 위한 예산 · 회계 · 인사 · 그룹웨어 연동 통합관리시스템 구축 ○ 모성보호 및 임직원 청렴 강화 관련 규정 등 제도 정비