2014년도 제2차 이사회
(2014. 3. 18)

2013년도 결산자료 및 주요사업실적보고

(재) 한국만화영상진흥원

보 고 순 서

□ 결산 보고서 03

○ 예산결산보고서(수입지출 결산서) 03

○ 예산결산 부속 명세서 04

□ 한국만화영상진흥원 주요업무 추진성과 13

□ 2013년도 주요업무 추진실적 23

○ 만화영상 문화 서비스 활성화 24

○ 만화정보 인프라 운영역량 강화 43

○ 만화영상 콘텐츠 창작·유통 활성화 56

○ 만화영상클러스터 운영역량 강화 127

○ 상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대 204

○ 국가적 만화산업 정책 역량 강화 219

○ 부천형 만화문화 관리 역량 강화 235

결산 보고서

예산결산보고서(수입지출 결산서)

□ 2013년도 수입지출결산 총괄

(단위: 원)

수입예산결산	○ 일반회계(출연금)	3,845,855,000
	○ 일반회계(보조금)수입	6,610,000,000
	○ 자체수입	1,388,626,348
	○ 외부수입(지원금	429,335,240
	○ 2012년 명시이월	230,502,000
	○ 2012년 잉여금	189,517,000
	○ 축제협찬금	100,000,000
	○ 재단설립금	10,000,000
	계	**12,803,835,588**
지출예산결산	○ 일반회계지출(출연금)	3,532,284,963
	○ 일반회계지출(보조금)	6,008,370,863
	○ 자체부담금 지출(자체수입)	1,328,908,469
	○ 외부지원금 지출(외부수입)	415,336,511
	○ 잉여금 지출	184,721,870
	○ 명시이월	227,364,510
	○ 축제협찬금	100,000,000
	계	**11,796,987,186**
자금결산	○ 수입	12,803,835,588
	○ 지출	11,796,987,186
	○ 반납(보조금)	117,707,637
	○ 반납(지원금)	13,998,729
	계	**875,142,036**
※ 차기이월액	(익년이월금)	358,340,536
	(명시이월금)	22,880,000
	(계속비이월금)	483,921,500
	(재단출연잉여금)	10,000,000
	계	**875,142,036**

2013년도 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		12,793,833,588	11,796,987,186	506,801,500	490,046,902	잉여금 (금358,340,536원)
국 비 보조금	소계	4,310,000,000	3,761,609,510	483,921,500	64,468,990	반납액 (금117,707,637원)
	자체	3,110,000,000	2,580,604,256	483,921,500	21,383,144	
	매칭	1,200,000,000	1,181,005,254	0	43,085,846	
도비 보조금		760,000,000	744,028,406	0	15,971,594	
시비 보조금		1,540,000,000	1,502,732,947	0	37,267,053	
시비 출연금		3,845,855,000	3,532,284,963	22,880,000	290,690,037	
외부지원금		429,335,240	415,336,511	0	13,998,729	반납액 (금13,998,729원)
협 찬 금		100,000,000	100,000,000	0	0	
자체 수입(자부담)		1,388,626,348	1,328,908,469	0	59,717,879	
잉 여 금		189,517,000	184,721,870	0	4,795,130	
2012명시이월		230,500,000	227,364,510	0	3,137,490	

□ 익년도 이월액 현황(2013년 → 2014년 이월)

(단위 : 원)

구분	사업명	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)	이월액 【D=C-금5,900원)】		이월사유
					사고	명시(계속비)	
계		1,060,000,000	553,192,600	506,807,400	0	506,801,500	※금5,900원 잉여금처리
명시 이월	만화창의도시사례구축 (출연금)	60,000,000	37,114,100	22,885,900	0	22,880,000	- 만화도시 브랜딩을 위한 시청사 건물 만화환경 조성 기획 및 사업진행 방향조정 ※잔액 금5,900원은 잉여금처리
계속비 이월	만화콘텐츠 다각화지원 (국비)	1,000,000,000	516,078,500	483,921,500	0	483,921,500	- 국고보조사업기간 (2013.6~2014.7)

□ 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)	
			도 비	시 비
합 계	6,610,000,000	4,310,000,000	760,000,000	1,540,000,000
만화규장각사업	800,000,000	400,000,000	120,000,000	280,000,000
디지털만화유통지원플랫폼구축	1,600,000,000	800,000,000	240,000,000	560,000,000
글로벌코믹프로듀싱지원	1,000,000,000	1,000,000,000	0	0
오픈마켓용만화콘텐츠제작지원	400,000,000	400,000,000	0	0
만화창조인력양성	600,000,000	600,000,000	0	0
대한민국창작만화공모전	65,000,000	65,000,000	0	0
오늘의우리만화	45,000,000	45,000,000	0	0
만화콘텐츠다각화지원	1,000,000,000	1,000,000,000	0	0
만화애니산업 개발 지원사업	1,000,000,000	0	300,000,000	700,000,000
부천국제만화페어개최	100,000,000	0	100,000,000	0

※ 시책보전금 포함

○ 시 출연금

(단위 : 원)

사 업 명	국 비	지방비 부담액(매칭)		비 고
		도 비	시 비	
합 계	0	0	3,845,855,000	
출연금	0	0	3,845,855,000	

○ 자체 수입

(단위 : 원)

사 업 명		수 입 액	비 고
합 계		1,388,626,348	
박물관운영수입	박물관 입장료 수입	820,366,254	
	박물관 체험 교육 수입	102,792,705	
	박물관 극장 수입	20,150,915	
시설사용료수입	비즈니스센터 임대료	168,216,765	
	스튜디오 임대료	28,449,968	

사 업 명		수 입 액	비 고
	입주업체 임대료	47,126,855	
	시설 대관료	68,839,590	
콘텐츠비즈니스수입	규장각도서판매수입	34,889,158	
	기술회수료	26,383,250	
기타수입	이자수입	18,937,087	
	잡수입	52,473,801	

○ 외부 지원사업(지원금, 협찬금 등)

(단위 : 원)

구 분	사 업 명	수 입 액	비 고
합 계		**529,335,240**	
외부지원사업	소 계	429,335,240	
	12년 복합문화공간 사업 우수관 인센티브	5,000,000	
	다이어터전 사업지원비	30,000,000	
	신짜오 다문화애니극장 사업지원비	10,000,000	
	꿈다락 토요문화학교 사업지원비	20,000,000	
	공공만화사업 지원비	37,300,000	
	1인 창조기업 비즈니스센터 운영	99,000,000	
	만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축	201,000,000	
	만화문화산업 클러스터 활성화 지원비	5,000,000	
	콘텐츠공정거래 법률자문 및 교육프로그램운영	22,035,240	
협찬금	소 계	100,000,000	
	농협부천시지부	50,000,000	
	농협신상동지점	20,000,000	
	신한은행	8,000,000	
	기아자동차	20,000,000	
	일본국제교류기금	2,000,000	

□ 지출 세부내역

○ 보조금(재원별 현황)

(단위 : 원)

사업명	예산액 (A)	집행액				집행잔액 (C=A-B)
		합계(B)	국비	도비	시비	
합 계	6,610,000,000	6,008,370,863	3,761,609,510	744,028,406	1,502,732,947	599,507,737
글로벌코믹프로듀싱지원	1,000,000,000	986,509,920	986,509,920	-	-	13,490,080

사업명	예산액 (A)	집행액				집행잔액 (C=A-B)
		합계(B)	국비	도비	시비	
오픈마켓용만화콘텐츠 제작 및 서비스지원	400,000,000	371,448,920	371,448,920	-	-	28,551,080
만화창조인력양성	600,000,000	598,583,606	598,583,606	-	-	1,416,394
오늘의우리만화선정	45,000,000	44,362,520	44,362,520	-	-	637,480
대한민국창작만화공모전	65,000,000	63,620,790	63,620,790	-	-	1,379,210
*만화콘텐츠다각화지원	1,000,000,000	516,078,500	516,078,500	-	-	483,921,500
디지털만화유통지원	1,600,000,000	1,572,098,267	786,049,134	235,814,740	550,234,393	27,901,733
만화규장각	800,000,000	789,912,240	394,956,120	118,486,836	276,469,284	10,087,760
만화애니개발	1,000,000,000	965,756,100	-	289,726,830	676,029,270	34,243,900
부천국제만화축제	100,000,000	100,000,000	-	100,000,000	-	0

*만화콘텐츠다각화지원 사업기간(2013.6~2014.7)

○ 보조금(사업별 현황)

(단위 : 원)

사업명	그룹	편성목	통계목	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)
합 계				**6,610,000,000**	**6,008,370,863**	**599,507,737**
글로벌코믹 프로듀싱지원	**소 계**			**1,000,000,000**	**986,509,920**	**13,490,080**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	25,000,000	23,274,600	1,725,400
		일용임금	연구보조원인건비	5,300,000	5,300,000	0
	물건비	일반운영비	일반운영비	106,095,000	102,583,320	3,511,680
		공공운영비	임차료	2,950,000	12,756,140	-9,806,140
		위탁사업비	위탁사업비	338,780,000	334,157,320	4,622,680
		여비	국외여비	27,780,000	22,597,930	5,182,070
			외빈초청경비	33,091,000	31,283,310	1,807,690
		업무추진비	사업추진비	7,704,000	4,557,300	3,146,700
	경상이전	민간이전	지원금	453,300,000	450,000,000	3,300,000
오픈마켓용 만화콘텐츠 제작및서비스 지원	**소 계**			**400,000,000**	**371,448,920**	**28,551,080**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	26,400,000	20,268,290	6,131,710
	물건비	일반운영비	일반운영비	9,200,000	3,699,580	5,500,420
		공공운영비	임차료	600,000	700,000	-100,000
		위탁사업비	위탁사업비	122,000,000	126,160,000	-4,160,000
		업무추진비	사업추진비	1,800,000	782,200	1,017,800
	경상이전	민간이전	지원금	240,000,000	219,838,850	20,161,150
만화창조인력 양성	**소 계**			**600,000,000**	**598,583,606**	**1,416,394**
	물건비	일반운영비	일반운영비	69,900,000	66,034,440	3,865,560

사업명	그룹	편성목	통계목	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)
		위탁사업비	위탁사업비	40,000,000	40,000,000	0
		업무추진비	사업추진비	600,000	412,000	188,000
	경상이전	민간이전	지원금	489,500,000	492,137,166	-2,637,166
오늘의우리만화선정	**소 계**			**45,000,000**	**44,362,520**	**637,480**
	물건비	일반운영비	일반운영비	19,400,000	19,233,380	166,620
		업무추진비	사업추진비	600,000	129,140	470,860
	경상이전	민간이전	지원금	25,000,000	25,000,000	0
대한민국창작만화공모전	**소 계**			**65,000,000**	**63,620,790**	**1,379,210**
	인건비	일용임금	연구보조원인건비	2,100,000	2,084,880	15,120
	물건비	일반운영비	일반운영비	24,300,000	24,293,390	6,610
		위탁사업비	위탁사업비	4,000,000	4,000,000	0
		업무추진비	사업추진비	600,000	30,000	570,000
	경상이전	민간이전	지원금	34,000,000	33,212,520	787,480
만화콘텐츠다각화지원	**소 계**			**1,000,000,000**	**516,078,500**	**483,921,500**
	물건비	일반운영비	일반운영비	15,000,000	8,400,000	6,600,000
		공공운영비	임차료	3,100,000	800,000	2,300,000
		위탁사업비	위탁사업비	34,000,000	0	34,000,000
		업무추진비	사업추진비	3,900,000	478,500	3,421,500
	경상이전	민간이전	지원금	944,000,000	506,400,000	437,600,000
디지털만화유통지원	**소 계**			**1,600,000,000**	**1,572,098,267**	**27,901,733**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	50,000,000	47,729,620	2,270,380
	물건비	일반운영비	일반운영비	189,990,000	183,266,527	6,723,473
		공공운영비	임차료	5,330,000	5,282,000	48,000
			시설장비유지비	15,000,000	14,500,000	500,000
		위탁사업비	위탁사업비	500,500,000	499,755,700	744,300
		여비	국외여비	10,000,000	8,509,580	1,490,420
			외빈초청경비	25,900,000	25,126,840	773,160
		업무추진비	사업추진비	14,050,000	7,881,350	6,168,650
		연구개발비	연구개발비	377,920,000	369,723,650	8,196,350
	경상이전	민간이전	지원금	393,310,000	393,223,000	87,000
	자본지출	자산취득비	자산및물품취득비	18,000,000	17,100,000	900,000
만화규장각	**소 계**			**800,000,000**	**789,912,240**	**10,087,760**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	121,708,000	120,853,320	854,680
		일용임금	연구보조원인건비	8,247,000	8,082,260	164,740

사업명	그룹	편성목	통계목	예산액 (A)	집행액 (B)	집행잔액 (C=A-B)
	물건비	일반운영비	일반운영비	232,388,000	296,419,660	-64,031,660
		공공운영비	임차료	3,190,000	2,970,000	220,000
			시설장비유지비	46,240,000	37,243,720	8,996,280
		위탁사업비	위탁사업비	285,754,000	224,144,320	61,609,680
		업무추진비	사업추진비	5,223,000	3,841,780	1,381,220
	경상이전	민간이전	지원금	1,000,000	1,000,000	0
	자본지출	자산취득비	자산및물품취득비	96,250,000	95,357,180	892,820
만화애니개발	**소 계**			**1,000,000,000**	**965,756,100**	**34,243,900**
	인건비	기타직보수	계약직인건비	3,261,000	2,804,490	456,510
	물건비	일반운영비	일반운영비	318,509,000	293,443,290	25,065,710
		공공운영비	임차료	10,000,000	10,000,000	0
		업무추진비	사업추진비	3,230,000	908,320	2,321,680
		연구개발비	연구개발비	60,000,000	54,000,000	6,000,000
	경상이전	민간이전	지원금	605,000,000	604,600,000	400,000
부천국제만화축제	**소 계**			**100,000,000**	**100,000,000**	**0**
	물건비	일반운영비	행사운영비	100,000,000	100,000,000	0

○ 시비(출연금)

(단위 : 원)

사업명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**3,845,855,000**	**3,532,284,963**	**22,880,000**	**290,690,037**
만화클러스터시설입주지원 및 창작환경개선	인건비	기타직보수	5,800,000	5,400,000	0	400,000
	물건비	일반운영비	34,500,000	30,396,920	0	4,103,080
		세금과공과	22,500,000	22,500,000	0	0
		시설장비유지비	29,100,000	29,100,000	0	0
		업무추진비	6,400,000	4,264,310	0	2,135,690
전국학생만화공모전	물건비	일반운영비	20,700,000	16,216,360	0	4,483,640
		업무추진비	200,000	113,950	0	86,050
	경상이전	민간이전	7,000,000	7,000,000	0	0
부천만화대상	물건비	일반운영비	10,100,000	9,591,340	0	508,660
	경상이전	민간이전	27,000,000	27,000,000	0	0
부천국제만화축제개최	인건비	기타직보수	96,000,000	95,945,320	0	54,680
	물건비	일반운영비	346,600,000	345,968,960	0	631,040
		직무수행경비	3,000,000	3,000,000	0	0
		업무추진비	4,400,000	4,395,980	0	4,020
국제만화가대회사무국운영	물건비	일반운영비	18,180,000	15,158,280	0	3,021,720
		시설장비유지비	300,000	300,000	0	0

사업명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
		여비	28,520,000	28,226,170	0	293,830
		업무추진비	3,000,000	2,432,880	0	567,120
홍보마케팅강화	물건비	일반운영비	22,500,000	22,107,790	0	392,210
		위탁사업비	10,000,000	10,000,000	0	0
		업무추진비	1,500,000	926,870	0	573,130
만화창의도시사례구축	물건비	일반운영비	3,000,000	2,620,000	380,000	0
		위탁사업비	57,000,000	34,494,100	22,500,000	5,900
성과조직운영	인건비	기본급	1,979,455,000	1,832,118,339	0	147,336,661
		기타직보수	53,798,000	50,645,630	0	3,152,370
	물건비	복리후생비	48,026,000	47,112,640	0	913,360
		공공운영비	721,642,000	639,523,279	0	82,118,721
		업무추진비	43,220,000	42,852,665	0	367,335
		직무수행경비	58,800,000	58,800,000	0	0
	경상이전	연금부담금등	183,614,000	144,073,180	0	39,540,820

○ 외부 지원사업

(단위 : 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**429,335,240**	**415,336,511**	**0**	**13,998,729**
복합문화공간 사업 우수관 인센티브	물건비	공공운영비	5,000,000	5,000,000	0	0
다이어터전 사업지원비	인건비	일용임금	10,060,000	10,000,530	0	59,470
	물건비	일반운영비	13,640,000	13,539,600	0	100,400
		공공운영비	1,500,000	1,500,000	0	0
		위탁사업비	4,800,000	4,800,000	0	0
신짜오 다문화애니극장 사업지원비	물건비	일반운영비	10,000,000	9,659,200	0	340,800
꿈다락 토요문화학교 사업지원비	물건비	일반운영비	20,000,000	20,000,000	0	0
공공만화사업 지원비	물건비	일반운영비	37,300,000	37,300,000	0	0
1인 창조기업 비즈니스센터 운영	인건비	기타직보수	36,000,000	25,711,430	0	10,288,570
	물건비	일반운영비	33,000,000	32,483,050	0	516,950
	경상이전	민간이전	30,000,000	30,000,000	0	0
만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축	물건비	위탁사업비	1,000,000	352,561	0	647,439
		연구개발비	200,000,000	198,000,000	0	2,000,000
만화문화산업 클러스터 활성화 지원비	물건비	일반운영비	5,000,000	4,954,900	0	45,100
콘텐츠공정거래 법률자문 및	물건비	일반운영비	20,835,460	20,835,460	0	0

교육프로그램운영		여비	600,000	600,000	0	0
		업무추진비	599,780	599,780	0	0

○ 자체 부담금

(단위 : 원)

사업명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**1,388,626,348**	**1,328,908,469**	**0**	**59,717,879**
만화교육프로그램개발 및 운영	물건비	일반운영비	800,000	793,800	0	6,200
고객만족서비스제공	인건비	기타직보수	300,000,000	294,039,610	0	5,960,390
	물건비	일반운영비	25,406,348	17,817,980	0	7,588,368
		공공운영비	72,200,000	72,029,020	0	170,980
		업무추진비	2,100,000	2,034,800	0	65,200
		연구개발비	20,000,000	19,000,000	0	1,000,000
공공만화제작협력지원	물건비	일반운영비	4,100,000	4,060,000	0	40,000
		업무추진비	2,200,000	2,138,300	0	61,700
만화영상 콘텐츠 창작협업 시스템구축	물건비	일반운영비	15,800,000	15,527,800	0	272,200
		업무추진비	500,000	433,200	0	66,800
		연구개발비	23,000,000	22,647,439	0	352,561
	자본지출	자산취득비	4,500,000	4,428,300	0	71,700
문화산업진흥시설입주기업 및 작가프로모션강화	물건비	업무추진비	500,000	419,000	0	81,000
오늘의우리만화	물건비	일반운영비	800,000	756,150	0	43,850
		위탁사업비	7,000,000	7,000,000	0	0
부천국제만화축제개최	물건비	일반운영비	64,000,000	62,726,390	0	1,273,610
		업무추진비	1,200,000	1,199,200	0	800
정책개발역량강화	물건비	일반운영비	3,700,000	3,609,650	0	90,350
		업무추진비	3,600,000	3,502,900	0	97,100
만화창의도시사례구축	물건비	공공운영비	5,000,000	5,000,000	0	0
		위탁사업비	6,500,000	6,444,990	0	55,010
경영효율성증대	물건비	일반운영비	61,000,000	39,701,520	0	21,298,480
성과조직운영	물건비	일반운영비	75,000,000	67,246,660	0	7,753,340
		공공운영비	85,500,000	83,315,650	0	2,184,350
		시설장비유지비	520,000,000	518,568,180	0	1,431,820
		여비	54,000,000	53,303,340	0	696,660
	경상이전	보전금	10,000,000	1,000,000	0	9,000,000
	자본지출	자산취득비	20,220,000	20,164,590	0	55,410

○ 협찬금

(단위 : 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			**100,000,000**	**100,000,000**	**0**	**0**

부천국제만화축제개최	물건비	일반운영비	100,000,000	100,000,000	0	0

○ 잉여금

(단위 : 원)

사 업 명	그룹	편성목	예산액 (A)	집행액 (B)	익년도 이월액 (C)	집행잔액 (D=A-B-C)
합 계			189,517,000	184,721,870	0	4,795,130
고객만족서비스제공	물건비	공공운영비	4,000,000	1,681,170	0	2,318,830
만화클러스터시설입주지원 및 창작환경개선	물건비	시설장비유지비	44,517,000	42,235,390	0	2,281,610
부천만화대상	경상이전	민간이전	5,000,000	5,000,000	0	0
만화창의도시사례구축	물건비	공공운영비	2,000,000	1,822,900	0	177,100
		위탁사업비	59,000,000	59,000,000	0	0
성과조직운영	물건비	공공운영비	75,000,000	74,982,410	0	17,590

□ 전년도 이월액 집행내역

(단위 : 원)

사업명	재원	예산 현황			지출 현황				집행 완료일
		전년도 이월액 (A)	2013년 예산액 (B)	예산현액 (C=A+B)	지출원인 행위액 (D)	지출액 (E)	미지출액 (F=D-E)	불용액 (G=C-D)	
만화작가의 숲 조성	출연금	230,502,000	0	230,502,000	227,364,510	227,364,510	0	3,137,490	2014.2.27

※ 2012년도 예산을 이월하여 집행한 예산을 의미함.

한국만화영상진흥원 주요업무 추진성과

[정책과제 1] '만화영상 문화서비스 활성화' 부문

□ 한국만화박물관-부천을 대표하는 가족 나들이 명소

○ 전방위 마케팅으로 박물관 관람객 28.1만명, 전년대비 8% 증가
(네이버 블로그 검색 기준 박물관 방문 후기 1,000여건 등록)

구 분	인원(명)			수입(천원)		
	2012년	2013년	증·감률	2012년	2013년	증·감률
1~12월	264,417	281,470	6%	731,972	754,508	3%

※ 수수료 공제 전 수입임

- 문화 제휴 마케팅 활동
  - 현대백화점 만화체험 전시 등 제안 유치 5건
  - 국립중앙박물관 및 문화예술행사 제휴 마케팅 13건
- 기업/단체 제휴 마케팅 활동
  - 외국관광객 유치 : 인바운드 여행사 제휴(알렉스여행사)
  - 단체 마케팅 제휴 : 웅진 플레이도시 외 2개 업체 제휴
  - 단체협약 : 시흥시 어린이집&학원 연합회, 제61보병사단 협약
- 자체 행사 및 관람객 확대를 추가 마케팅 활동

○ 상설교육, 아카데미운영 수강인원 43,248명, 전년대비 14% 증가, 청소년 직업체험 및 전시설명(도슨트) 운영

- 상설, 아카데미, 직업체험 교육프로그램

구 분	인 원 (명)			수 입 (천원)		
	2012년	2013년	증·감률	2012년	2013년	증·감률
계	37,004	43,248	14%	80,137	90,566	13%
상설교육	36,452	41,311	11.8%	76,677	85,161	10%
아카데미	552	814	32%	3,460	4,005	13.6%
직업체험(신규)	-	1123		-	1,400	

○ 다양한 문화예술 보급을 위한 다양성 영화, 애니메이션, 캐릭터 공연 기획 총 관람고객 수 : 10,361명

구 분	내 용	인 원	비 고
총 계		17,284명	
다양성 영화	'환상속의 그대'외 12 작품 상영	572명	경기도 다양성 영화 전용관 지정(G-시네마)
기획 행사	'메밀꽃 필 무렵', '빨간자전거' 기획행사	1,930명	작가와의 인터뷰 등
캐릭터 공연	'천방지축 빼꼼', '자두와 골드레인저'	10,133명	자두와 골드레인저 미포함
개봉작 상영	'주먹왕 랄프' 외 9개 작품	4,649명	

□ 찾아가는 만화문화 서비스 강화

○ 문화 소외계층을 위한 행복한 만화나눔

- DMZ 자유의 마을 60주년 외 2회 지원
  (청개구리 밥차, 경찰청 인권영화제 캐리커처)
- 만화박물관 무료관람 행사운영 : 299명 참여
- 만화도서 나눔 행사 10개소 3,179권 지원
- 만화기부금 모금 : 1,144천원 (부천희망재단 기부)

○ 찾아가는 만화문화 서비스

- 2013년 복사골예술제 무료 체험교육 프로그램 운영
- "다시보는 부천국제만화축제" 전시 순회전 진행 - 4회 (부천역, 소사구청, 원미구청, 오정구청)
- 민간협력 강화 : 현대백화점 신나는 만화공작소, 삼봉이발소 공연, 하일권작가 사인회 등)

○ 상동역 만화상상정거장(홍보관) 운영

- 상동역사에 운영되고 있는 만화상상정거장(홍보관) 내부에 최신 만화 도서교체 및 증설, 편의시설 개선으로 월 평균 15% 이용 증가

□ 재정 건전성 및 대외적 한국만화박물관 이미지 강화

○ 외부 공모사업 유치 (161,200천원)

(단위: 명 / 천원)

지원기관	지원사업명	지원금액	비고
총 계		161,200	
기획재정부 복권위원회	힐링만화나눔 프로젝트 전시	51,200	공동사업

한국문화예술진흥원	만화보물섬 카툰캠퍼스 교육	20,000	
국립민속박물관	볼록볼록 볼록 체험 교구개발	10,000	
경기도 박물관협회	다이어터 전시	30,000	
	신짜오다문화애니극장 교육	10,000	
현대백화점(중동점)	신나는 만화공작소 전시	40,000	부천국제만화축제

○ **대외 우수프로그램 선정**

구분	수상내용	선정기관	비고
마케팅	경기관광우수프로그램 인증	경기 관광공사	(2013. 09. 27)
전 시	경기도박물관협회 우수전시 선정	경기도 박물관협회	야생화 찾기 만화여행전 (2013. 01. 18)
대외협력	경기도 도의회 의장상	경기도의회	문화보급 및 문화유공상 (2013. 11. 13)
박물관	경기도지원사업 우수기관 선정 경기도지사상(예정)	경기도	경기도지원사업우수기관선정 (2013. 11. 15)
박물관	청소년 진로체험교육 우수협력기관 선정	중소기업 중앙회	중소기업 중앙회 (2013. 11. 15)

[전략과제 2] '만화정보 인프라 운영역량 강화' 부문

□ 만화 최초 국가등록문화재로 지정 등록

○ **'엄마 찾아 삼만리', '토끼와 원숭이' 등록문화재 지정**

- 문화재 지정을 통한 만화 장르의 위상 강화
- 2014년도 문화재청 지원사업 '만화콘텐츠 등록문화재 영인본 제작사업' 선정되어 예산(보조금) 유치 (28.2백만원)

□ 만화도서관-26만여권의 국내 최대 만화도서 소장

○ **유휴 공간 활용 콘텐츠 강화로 도서관 이용자 273,137명, 전년대비 35.6% 증가**

- 박물관 2층 오픈 라이브러리 꿈바라 운영(영인본 100권, 인기 웹툰 단행본 등 700권 배치)
- 지속적인 국내외 만화자료 수집 및 보존 : 2013년 9,620권

- 도서열람실 환경 개선 : 아동열람실 도서소독기 설치 등

○ **우수만화 보급 및 만화문화 확산**

- 이달의 추천만화 선정 : 10회 50여 작품. 부천시보, 문화체육관광부 게첨 등을 통해 홍보
- 공공도서관 만화보급을 위한 세미나 개최 : 공공도서관 사서 및 관계자 53명 참가
- 부천시자원순환센터 등 소외계층 만화도서 보급 9개소/3,179권
  · 수원역 경기도민원센터 등 외부 만화문고 설치 3개소/1,178권
  · 부천시 자매도시 만화도서 보급(11월 예정) 1개시/300권

□ 국내 유일 만화전문포럼 발족 및 학예연구 기능 강화

○ **'만화포럼' 발족 및 운영**

- 전문가 토론을 통한 만화담론의 확산 및 진흥원 연구 정책방향 제시
- 만화포럼 위원 9명(학계, 평론계) 구성, 총 5회 개최, 연말 연구자료집 발간

○ **국내최대 만화정보포털 '디지털만화규장각' 운영**

- 작가, 작품 등 만화정보DB 수집, 전문만화웹진 자체 운영, 만화전문매체 '에이코믹스'와 기사 공동기획 및 제작 등을 통한 DB 구축 : 228,789건 구축
- 출판만화 작품정보 DB 195,333건 소장 및 서비스, 포털등에 정보 제공

[전략과제 3] '만화영상콘텐츠 창작·유통 활성화' 부문

□ 차세대 디지털만화 생태계 구축 추진

○ **교육 프로그램 7개 분야 총62회, 1,830명 수료**

- 디지털만화 신기술 교육 기초과정 총 13회 212명 수료
- 디지털만화 신기술 교육 심화과정 총 11회 140명 수료
- 찾아가는 교육 총 10회 164명 수료
- 스토리개발 교육 총 4회 73명 수료
- 창의샤워-초청특강 총 11회 918명 수료
- 창의샤워-현장답사 총 9회 192명 수료
- 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성사업 교육생 총4회, 131명 이수

○ **디지털만화 스마트퍼블리싱센터 운영**

- 스마트퍼블리싱 활성화 사업 : 콘텐츠 발굴 130여권, 전자책 제작
- 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원 : 32권 온오프라인 출판 유통
- 진흥원 통합 홈페이지 개발

○ **디지털만화 저작권 보호 및 유통 활성화**

- 중국 침해사례 DB구축, 총212건 발굴 및 51건 위탁대응서 수령으로 대응 조치 완료
- 해외 만화저작권 침해사례 DB구축 및 분석 사례조사 (3개국, 총 1,611건 DB구축)
- 만화저작권 보호 캠페인 운영 (홍보부스 운영 2회/119,750명 참여)
- 컨퍼런스 및 토크콘서트 (1회/350명 참여)
- 만화저작권 슬로건 공모전 개최(접수 2,298건,선정 16건)
- 웹툰10편 제작 (Daum 연재), 저작권 교육 (1회/147명 참여), 홍보영상 2편 제작
- 헬프데스크 운영(법률,회계,저작권,변리 등) : 총 64건 상담 진행

○ **한국국제만화마켓(KICOM) 성공적 개최**

- 한국국제만화마켓 개최 : 해외 12개국 16개사, 국내 33개사, 만화가 24명 참여
- 상담건수 269건 / 88억원(US$ 8,000,000) / 계약액 5.7억원(US$ 518,200)

□ 국내 오픈마켓 만화전자책 유통 활성화 기반 마련

○ **글로벌 오픈마켓용 만화창작 및 사업화 지원**

- '육식동물' 등 총 12작품의 글로벌 사업화(iBooks, Amazon, Google Playbook 등) 지원

○ **글로벌 오픈마켓 사업화를 위한 홍보・프로모션 추진**

- 글로벌 오픈마켓 프로모션을 위한 언론 홍보
- 글로벌 오픈마켓 홍보용 동영상 제작(2013. 6 ~ 8, 총 10편)
- 구글 등 전문매체를 통한 프로모션 진행

□ 직접적인 세계시장 현지화를 위한 글로벌 코믹 프로듀싱

○ **글로벌 코믹 공동창작 지원**

- 현지의 해외기업을 매칭하여 미국 2개 작품(학산문화사-Yen Press, 이코믹스미디어-Net Comics), 일본 1개 작품(이미지프레임-Ken Comunication) 등 총 3개 작품 개발

○ **해외진출용 기획원고 개발 지원**

- 유럽, 미국, 일본, 중국 시장을 겨냥한 김금숙 작가 등 30명의 작가의 해외진출용 기획원고 30종 개발

○ **글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업**

- 4개 권역(유럽, 일본, 미국, 중국) 지원 시스템 운영, 권역별 매니저를 통한 기획원고 현지 출판사 대상 마케팅
- 작가 현지 프로모션 행사 1회 (글로벌 쇼케이스, 앙굴렘) 개최
- 글로벌 만화도시 네트워크 개최(벨기에, 프랑스, 이탈리아, 스페인 등 9개국 12명 참가) 및 교류 확대(제6회 알제리국제만화축제 우정과 교류협력상 수상)

○ **해외 만화작가 국내 레지던시 운영**

- 프랑스, 독일, 태국의 해외작가 레지던시 운영, 작품집 제작
- 국내외 작가간 공동스케치 4회 개최 , 코믹살롱 1회 개최, 국내외 작가간 공동스케치 작품 30여점 완성

□ 만화콘텐츠 다각화 지원 (추경)

○ **오픈마켓용 만화콘텐츠 재제작 지원**

- 오픈마켓용 만화콘텐츠 재제작(전자책, e-Pub, 앱북 등) 14개社(77권, 27종)

○ **오픈마켓용 만화콘텐츠 번역지원**

- 영어, 중국어, 일본어로 7개사, 2명 작가(총 33종) 만화콘텐츠 번역 지원

○ **만화전문잡지 신모델 제작 지원**

- 5종(총 15권)의 다양한 창작 만화 및 신모델 만화잡지 제작/유통 지원

[전략과제 4] '만화영상산업 클러스터 운영역량 강화' 부문

□ 만화클러스터 작가·기업 육성

○ **만화비즈니스센터, 만화창작스튜디오 입주현황**

구 분	합 계	작가	기 업	만화단체
계	90팀(사)/ 406명	71팀/ 278명	17사/ 117명	2단체 11명
만화비즈니스센터	47팀(사)/ 238명	28팀/ 110명	17사/ 117명	2단체 11명
만화창작스튜디오	43팀/ 168명	43팀/ 168명	-	-

※ 2013년 신규 입주 심사를 통해 14개 작가(팀) 및 1개 기업, 1개 만화계 단체 68명 입주

○ **클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치**

- 2013년 스마트워크 활성화 기반조성 시범사업 (한국정보화진흥원/ 180,000천원)

- 1인 창조기업 비즈니스센터 (중소기업청/ 99,000천원)

○ **입주자 교류 활성화 및 홍보, 마케팅 지원**

- 2013년 범만화인 체육대회 개최 등 4회 교류활동 지원
- 부천국제만화축제 페어관 입주 작가 및 기업 부스 운영
- 광주 Ace Fair 입주 작가 및 기업 부스 운영
- 창조카페 운영 (4개소)/ 프로젝트 수주 전문 코디네이터 운영

○ **만화클러스터 시설 입주 지원 및 창작환경 개선**

- 시설 입주자와 원장과의 간담회 등을 통한 사용자와의 소통 강화

□ 현장형 만화 창조 인력 및 창조기업 양성

○ **출판만화 및 웹툰 현장인력 양성사업**

- 교육생 및 멘토 작가 선발 각 40명(총 80명), 기술교육 강좌 3강 개최(77명), 초청강연 1회 진행(총 45명)

○ **1인 창조기업 양성 사업**

- 10개 팀 선정 및 프로젝트수행비(팀 당 14,000천원), 창업멘토링(팀 당15회) 지원
- 창업 및 기업운영특강 5회 개최

□ 경기 만화·애니·캐릭터 산업 개발 활성화

○ **경기소재 만화콘텐츠 창작지원**

- 경기도 4개지역(광명, 구리, 남양주, 부천) 문화특화소재 발굴 및 선정

○ **만화원작 애니메이션 제작 지원**

- 'TV동화 빨간 자전거', '롤러코스터보이, 노리' TV 방송/스마트기기 서비스용 애니메이션 2편 제작 지원

○ **강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업**

- 7개 기업 특화사업모델(캐릭터상품, 완구 등) 2차 사업화 지원

[전략과제 5] '상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대' 부문

□ 부천국제만화축제 성공 개최로 내외부 실적 강화

○ **관람객의 증대 ⇒ 118,959명, 관람객 28.46% 증가(유료관람객 9.04% 증가)**

- 2013년 관람객 : 118,959명(유료 : 10,870명, 무료 : 108,089명)

- 2012년 관람객 : 92,607명(유료 : 9,969명, 무료 : 82,638명)

○ **만화 전문축제로서의 페어 기능 확대 상담액 88억, 1차계약액 5.7억**

- 상담건수 269건, 상담액 88억원, 계약액 5.7억원(전년대비 149%, 55%, 54% 성장)
- 페어관 참가 28개사, 5개팀, 9개교 : 참가기업 매출 31,148천원
- 해외 기관 8개국 9개기관 바이어 12개국 16개사 참가

○ **기획전시 및 이벤트 등 다양한 프로그램 개발로 시민참여 증대**

- 기획전시 2012년 11개 ⇒ 2013년 12개
- 시민참여형 이벤트 개발 : 만화캐릭터퍼레이드, 만화딱지왕 선발전 등 17개 진행
- 편집장 릴레이 컨퍼런스, 설국열차 작가·감독 초청 상영회 등 3개 행사 진행 총 677명 참가

○ **온 · 오프라인 홍보 활성화**

- 언론보도 총 159개 매체 994건 (전년대비 6.8% 증가)
- 축제 주요프로그램의 온라인 생중계 실시

□ 국제만화가대회 사무국 운영 내실 강화

○ **해외 홍보 및 기관 교류 강화**

- 일본 영상산업진흥기구(VIPO) 네트워크 구축, 제29회 국민문화제 아키타2014 개최지원, 일본 아키타현만화미술관 한국만화전시 등
- ICC 개최지원 및 상임위원회 개최 (제14회 홍콩국제만화가대회)

[전략과제 6] '국가적 만화산업 정책 역량 강화' 부문

□ 국가적 사업추진 및 정책사업개발 기능 강화

○ **국가적 정책 사업 추진의 신뢰성 확대로 국비 10억원 신규 유치**

- 오픈마켓용 만화콘텐츠 재제작 지원(총사업비 4억)
- 오픈마켓용 만화콘텐츠 번역 지원(총사업비 3억5천)
- 만화전문잡지 신모델 제작 지원(총사업비 2억5천)

○ **문화체육관광부 재원 이외의 추가 신규재원처 확보 노력**

- 2013년 외부재원 3.72억원 유치

(단위:천원)

재원 교부처	사업내용	예산
합 계		372,000

중소기업청	1인 창조기업 비즈니스센터 운영	99,000
한국콘텐츠진흥원	콘텐츠공정거래 법률자문서비스 및 교육프로그램 운영	23,000
한국정보화진흥원	만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축	180,000
한국문화예술교육진흥원	꿈다락 토요문화학교 사업지원비	20,000
경기도 박물관협회	2012년 복합문화공간 사업 우수관 인센티브	5,000
	다이어터전 사업지원비	30,000
	신짜오 다문화애니극장 사업지원비	10,000
부천산업진흥재단	만화문화산업 클러스터 활성화 지원비	5,000

○ **만화계, 산업계, 학계, 일반 독자들이 함께하는 만화거버넌스 체계 구축**

- 만화사랑방좌담회(5회 135명 참석) 운영, 만화관련 학계, 연구자 모임인 '만화포럼' 발족, 국회 만화문화산업 미래발전전략토론회(참석자 100명) 개최, 전국지역문화산업지원기관장협의회(참석자:39명) 진행 등 현장의 요구가 반영된 정책 개발을 통한 정책의 실효성 확보

□ 홍보마케팅 전문성 강화를 통해 브랜드 인지도 확대

○ **진흥원 및 박물관 홍보 강화 및 시민참여 활성화를 위한 홍보 확대**

- 2013년 '12년도(2,523건) 대비 7% 증가한 2,703건 보도
- 취재협조 총 218회, 인터뷰 총 55회, 284개 매체 및 847여 명 기자풀 운영

□ 만화창의도시 사례 구축

○ **만화도시 디자인 지원 사업**

- 원미, 소사, 오정구 자율방범대 컨테이너 초소 환경개선 (29개소)
- 부천시 해병대전우회 사무실 만화벽화 (1개소)
- 공중화장실 리모델링 공사에 따른 만화이미지 개발 (13개소)
- 부천종합운동장 원형광장 내 토피어리 포토존 조성 행정지원 (1개소)
- 부천시설관리공단 만화이미지 적용 유니폼 제작 행정지원
- 역곡문화의거리조성사업 계획에 따른 캐릭터 사용 협조 행정지원
- 전통시장 활성화를 만화콘텐츠 적용방안 업무 협조
- 역곡북부시장 스토리보드 제작을 위한 캐리커쳐 개발 (15개)
- 부천문화원 내/외부 만화콘텐츠 적용방안 자문

○ **원도심 및 공공공간 내 만화환경 조성 (3개소)**

- 원도심 활력증진을 위한 부천새날지역아동센터 인근 만화 벽화
- 영화의 거리 내 만화포스터 시범 제작

- 부천시청 회의실 만화 환경 조성
- 시민 스토리가 있는 만화둘레길 조성
- 한국만화홍보를 위한 만화포토존 조성
- 시청 만화까페 이미지 교체
- 박물관 정면 윈도우갤러리 환경 개선

○ **만화 테마파크 조성 기본계획 수립 연구 용역 수행**

[전략과제 7] '부천형 만화문화 관리 역량 강화' 부문

□ 경영 효율성 증대

○ **지원사업 관리 체계 정비 및 시스템 구축, 업무프로세스 개선**
- 통합사업관리 시스템 구축, 불필요한 업무시스템개선(결재 간소화)

○ **조직내 의사소통 활성화를 위한 워크샵 추진**
- 팀별 갈등요인 분석 및 해소를 위한 활동, 신규사업개발 브레인스토밍 및 공유, 2014년 업무계획 수립 및 공유

○ **리더십 및 직무 필수교육을 통한 리더십/직무 기초역량 함양**
- 직무전문성 강화를 위한 개인별 직무선택과정 운영
- 핵심인재육성을 위한 문화콘텐츠 분야의 심화교육 실시
- 만화문화사업 역량 강화를 위한 문화벤치마킹 추진

□ 성과조직 운영

○ **성과조직 정립을 위한 직원 업무평가 체계 구축**
- 성과형 보상체계 구축 : 성과연봉 비중 확대 및 시행

○ **직원근무환경 개선을 위한 편의 제공**
- 사무디지털화를 통한 업무 간소화 추진

○ **진흥원 사용자 만족도 향상을 위한 기반 시설 운영**
- 계약전력 변경 및 센서 감지기 설치 등을 통한 에너지 절감

2013년도 주요업무 추진실적

1. 만화영상 문화 서비스 활성화
1-1. 한국만화박물관 전시개발 및 운영 역량강화 25
1-2. 박물관 교육 프로그램 개발 및 운영 활성화 31
1-3. 박물관 문화서비스 확대 강화 37

2. 만화정보 인프라 운영역량 강화
2-1. 한국만화종합아카이브 구축 44
2-2. 한국만화학예연구 및 출판 51

3. 만화영상 콘텐츠 창작·유통 활성화
3-1. 디지털만화 유통지원 사업 57
3-2. 콘텐츠공정거래법률자문서비스 및 교육프로그램운영 95
3-3. 오픈마켓용 만화콘텐츠 제작 및 서비스 지원 105
3-4. 글로벌 코믹 프로듀싱 콘텐츠 창작 활성화 113

4. 만화영상클러스터 운영역량 강화
4-1. 만화클러스터 작가·기업 육성 128
4-2. 만화창조인력양성 138
4-3. 경기 만화·애니·캐릭터산업 개발활성화 143
4-4. 만화창작 인력 발굴 확대 182
4-5. 만화창작프로모션 활성화 195

5. 상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대
5-1. 부천국제만화축제 운영 강화 205
5-2. 국제만화가대회 사무국 운영 내실 강화 212

6. 국가적 만화산업 정책 역량 강화
6-1. 정책개발 역량 강화 220
6-2. 홍보마케팅강화 224
6-3. 만화창의도시 사례 구축 229

7. 부천형 만화문화 관리 역량 강화
7-1. 경영효율성증대 236
7-2. 성과조직 운영 240

1 만화영상 문화 서비스 활성화

1-1 한국만화박물관 전시개발 및 운영 역량강화

1-2 박물관 교육 프로그램 개발 및 운영 활성화

1-3 박물관 문화서비스 확대 강화

1-1. 한국만화박물관 전시 개발 및 운영 역량 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	한국만화박물관전시 개발 및 운영 역량 강화		
사업기간	2013. 1. ~ 12.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 135,000천원	**보 조 금**	국비 50,000천원 도비 15,000천원 시비 35,000천원
사업목적	○ 한국만화박물관 명품문화공간 구성을 통한 관람객 서비스 확대 ○ 만화 전시·교육을 통해 만화의 예술적·교육적·산업적 가치 증대		
사 업 추진방법	○ 다이어터 만화 기획전시외 2회 전시 개최 ○ 관람 확대를 위한 마케팅 및 이벤트 진행		
추진실적	○ 한국만화박물관 관람객 증대 : 총281,470명 (2012년 대비 6% 상승) ○ 관람 확대를 위한 마케팅 및 홍보활동 ○ 기획전시 2회 개최 ○ 외부 공모사업 유치, 전시분야 : 121,200천원		
사업성과	○ 다양한 기획전시와 참여행사로 시민의 문화향유기회 확대 ○ 전시기간 내 지속적인 부대행사 진행으로 관람객 만족도 및 지속적인 홍보효과 상승 ○ 공모사업 유치를 통한 재정 건전성 및 대외적 한국만화박물관 이미지 강화 ○ 국립중앙박물관 등 문화행사 제휴를 통한 관람객 및 수익 확대		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 기획전시 개편 ○ 소셜커머스 마케팅 ○ 단체마케팅 업체 제휴	○ <대통령, 만화와 만나다 展> 개최 ○ 소셜커머스 마케팅(티켓몬스터) 1920매 판매 ○ 단체마케팅 업체 제휴 2개 업체	
2013년 2/4분기	○ 기획전시 개편 ○ 외부문화행사마케팅 제휴 ○ 캐릭터 창작뮤지컬 운영	○ <다이어터건강만화展> 개최 및 건강측정과 체력단련 이벤트 행사 진행 ○ 야인시대캠프 문화마케팅 제휴 ○ 제61보병사단 문화협력 제휴 ○ “파워레인저” 공연 프로모션 제휴 ○ 빼꼼 창작 뮤지컬 패키지 마케팅 ○ 부천시 뻔뻔시티투어 제휴 ○ 외국인(동남아) 전문 마케팅 업체 제휴	
2013년 3/4분기	○ 힐링문화나눔프로젝트 展 ○ 소셜커머스 마케팅 ○ 단체마케팅 업체 제휴 ○ 피판영화제 협력마케팅 ○ 애니메이션상영 패키지 프로그램 마케팅	○ 소외계층 대상 나눔 전시 <힐링문화나눔프로젝트 展> 개최 ○ 소셜커머스 마케팅(쿠팡) 5,192매 판매 ○ 시흥시 어린이·학원연합회 마케팅 제휴 ○ 웅진플레이도시 단체패키지 제휴 ○ 피판영화제 애니메이션 상영회 개최 ○ 국립중앙박물관 “이슬람보물전” 외 총4개 외부 홍보프로모션 제휴	
2013년 4/4분기	○ 만화, 문화재가 되다 展 ○ 소셜커머스 마케팅 ○ 지역주민 및 수험생대상 마케팅 운영	○ 등록문화재가 된 만화의 위상을 알리는 전시 <만화, 문화재가 되다 展>개최 ○ 소셜커머스 마케팅(그루폰) 1,174매 판매 ○ 지역주민대상 뮤지엄데이 운영 ○ 수험생대상 단체 마케팅 운영	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업대상 : 일반시민(주-어린이, 가족관람객)
○ 사업내용
- 기획 전시 개최
- 관람확대를 위한 마케팅 및 이벤트 진행
○ 사업예산 : 135,000천원
- 국비 50,000천원, 도비 15,000천원, 시비 35,000천원, 외부수입 35,000천원

□ 세부사업내용 및 추진일정

○ 한국만화박물관 관람객 증대 : 총281,470명 (2012년 대비 6%↑)

구 분	인원(명)			수입(천원)		
	2012년	2013년	증·감률	2012년	2013년	증·감률
1~12월	264,417	281,470	6%	731,972	754,508	3%

○ 관람 확대를 위한 마케팅 홍보활동

구 분	기 간	제 휴 대 상	비고
기 관 협 약	2013.04.04. ~ 지속	육군 제61보병사단	
	2013.07.25. ~ 지속	시흥시 어린이집·학원연합회	
기 업 제 휴 마케팅	2013.03.12. ~ 05.03	소셜커머스 마케팅(티켓몬스터)	
	2013.03.25. ~ 12.31	단체마케팅제휴(유니웰)	
	2013.03.25. ~ 12.31	단체마케팅제휴(하늘교육)	
	2013.06.05. ~ 08.04	소셜커머스 마케팅(쿠팡)	
	2013.10.08. ~ 12.15	소셜커머스 마케팅(그루폰)	
	2013.06.25. ~ 12.31	여행사 제휴(알렉스)	
	2013.07.26. ~ 08.25	웅진플레이도시(여름방학)	

구 분	기 간	제 휴 대 상	비고
	2013.09.11. ~ 2014.08.31	웅진플레이도시(단체)	
문 화 제 휴 마케팅	2013.03.09. ~ 03.31	파워레인저	
	2013.03.20. ~ 12.31	뻔뻔 부천시티 투어	
	2013.03.23. ~ 11.30	부천FC 프로모션 축구 만화 영상 제작 홍보	
	2013.05.01. ~ 06.02	빼꼼패키지 창작 뮤지컬	
	2013.05.04. ~ 2014.02.28	야인시대캠핑장 이용객 할인	
	2013.07.03. ~ 12.31	부천FC 프로모션 한국만화박물관 현수막 홍보	
	2013.07.18. ~ 07.28	PiFan할인 및 애니메이션 프로그램 개최	
	2013.07.09. ~ 08.18	야외수영장 이용객 할인	
	2013.07.30. ~ 08.25	영화패키지(도라에몽)	
	2013.08.01. ~ 09.22	피카소전시(인천예술회관)	
	2013.08.01. ~ 계속	부평아트센터	
	2013.09.14. ~ 10.20	이슬람의 보물 전시 할인(국립중앙박물관)	
	2013.10.01. ~ 11.24	피카소전시(예술의전당)	
자 체 행 사	2013.05.04. ~ 05.05	어린이날 행사	
	2013.06.01. ~ 06.30	호국보훈의 달	
	2013.07.21. ~ 07.28	캐릭터라이센싱페어 홍보	
	2013.06.19. ~ 지속	진흥원 입주자 할인	
	2013.10.01. ~ 10.03	부천시민의날 뮤지엄데이	
	2013.10.12	부천 시민 어울림 한마당	
	2013.11.07. ~ 12.31	수능 수험자 및 고3 할인	

○ 기획전시 개최 및 전시 현황

구 분	기 간	전 시 명 / 장 소	비 고
기획전시	2013.06.15. ~ 08.08	다이어터 기획전 / 기획전시실	경기도 박물관협회 지원사원금
	2013.10.01. ~ 11.03	힐링문화나눔 프로젝트 / 기획전시실	복권기금 공모사업 지원전시
	2013.12.20. ~ 2014.03.14	만화등록문화재전 / 기획전시실	
축제전시	2013.08.14. ~ 10.28	이야기의 비밀전 / 기획전시실	
	2013.08.14. ~ 09.27	피터 히스토리아전 / 1층 로비, 기획전시실	
	2013.08.14. ~ 10.22	한 여름밤의 메르헨전 / 1층 로비	
	2013.08.14. ~ 10.31	블록만화전 / 1층 로비	
	2013.08.14. ~ 11.03	대한민국창작공모전 수상작 / 카툰갤러리	
기타전시	2013.03.15. ~ 04.14	페이스북 작가전 / 카툰갤러리	
	2013.11.06. ~ 2014.03.02	김금숙 만화가 개인전 / 카툰갤러리	만화가 협력지원전시
유치전시	2013.08.02. ~ 08.18	신나는 만화공작소 / 현대백화점	현대백화점 유치전시
순회전시	2013.09.09. ~ 09.13	찾아가는 부천국제만화축제 / 원미구청	
	2013.09.23. ~ 09.27	찾아가는 부천국제만화축제 / 부천역	
	2013.09.30. ~ 10.04	찾아가는 부천국제만화축제 / 소사구청	
	2013.10.07. ~ 10.11	찾아가는 부천국제만화축제 / 오정구청	

○ 외부 공모사업 유치, 전시분야(121,200천원)

(단위: 천원)

구 분	지 원 사 업 명	지원금액	비고
총 계		121,200	
기획재정부 복권위원회	힐링만화나눔 프로젝트 전시	51,200	공동 사업
경기도 박물관협회	다이어터 전시	30,000	전시 협찬
현대백화점	신나는 만화공작소 전시	40,000	축제전시진행

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 성과

- 외부공모지원사업 121,200천원 유치
- 박물관 관람객 28만여명 유치
- 현대백화점 만화체험 전시 등 제안 유치 5건
- 국립중앙박물관 및 문화예술행사 제휴 마케팅 13건
- 외국관람객 및 단체마케팅 제휴 3개 업체 제휴
- 상설교육 및 아카데미 수강인원 36,750명 전년대비 22% 증가

○ 정성적 성과

- 체험형 전시 및 교육을 통한 관람객들에게 다양한 볼거리 제공 및 만족도 확대
- 다양한 박물관 전시 및 교육 공모사업 유치를 통해 재정건전성 확대
- 대외 인지도 확대를 위한 문화예술행사 제휴 마케팅을 통한 한국만화박물관 인지도 확대 강화

Ⅳ. 자체평가

○ 한국만화콘텐츠 중심지로서 다양한 마케팅 기초 마련

○ 한국 만화·애니메이션 캐릭터를 활용한 새로운 마케팅 방안 검토 필요할 것으로 사료 됨

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 글로벌 시대 및 관람객 요구를 반영한 박물관 전시·교육·공연 시스템 개발 통해 복합문화공간 구축 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	도록	대통령, 만화와 만나다 展	100	
2	도록	다이어터건강만화전	100	
3	도록	힐링문화나눔프로젝트 -함께하는 문화나눔, 기록하는 예술가들- 展	500	
4	도록	만화, 문화재가 되다 展	300	

1-2. 박물관 교육프로그램 개발 및 운영 활성화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	박물관 교육 프로그램 개발 및 운영 활성화		
사업기간	2013. 1. ~ 12.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 118,200천원	**보 조 금**	국비 43,700천원 도비 13,110천원 시비 30,590천원
사업목적	○ 다양한 계층을 대상으로 만화상상놀이터아카데미 및 상설교육 정립 ○ 박물관 전시 관람에 대한 교육적 이해를 도울 수 있는 도슨트 운영을 통하여 심층적 관람 서비스 제공 및 관람객 만족도 고취		
사 업 추진방법	○ 공모사업 유치 등을 통하여 대상별 다양한 교육프로그램 기획 및 운영 ○ 청소년 만화아카데미의 심층적 전문화 ○ 계절별 상설체험상품 기획 및 교재개발		
추진실적	○ 상설교육, 아카데미 교육인원 43,248명 (2012년 대비 17% 상승) - 상설교육프로그램: 41,311명 (2012년 대비 11.2% 상승) - 만화상상아카데미: 814명 (2012년 대비 32% 상승) - 청소년 직업체험: 1,123명 (2013년 신규) • 만화작가 특강 : 663명 • 전시해설사직업체험 : 460명 ○ 외부 공모사업 유치 : 40,000천원		
사업성과	○ 한국만화박물관 교육인원 총 17%증가 ○ 다양한 교육사업 지원 및 공모를 통하여 주요기관과의 네트워크 형성 및 한국만화박물관 인지도 고취 ○ 인문만화장르와 실기만화 강습이 균형을 이룬 만화상상아카데미 운영을 통하여 만화의 교육적 가치 증대		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 겨울방학프로그램 진행 ○ 초등교원 교육연수 ○ 교육지원사업공모	○ 교육지원사업유치 - 꿈다락토요문화학교“만화보물섬!카툰캠퍼스!” (주최:문화체육관광부, 경기문화재단) -“신짜오!다문화애니극장” (주최:경기문화재단) - 교보재개발사업유치(주최:국립민속박물관) ○ 교육사업운영 - 겨울방학프로그램 운영 - 초등교원 교육연수 - “만화보물섬!카툰캠퍼스!” 1기	
2013년 2/4분기	○ 만화상상아카데미 운영 ○ 상설체험프로그램 개발	○ 만화상상아카데미 운영 - 릴레이멘토특강 운영 - “신짜오 다문화애니극장”1기 - “만화보물섬!카툰캠퍼스!” 2기 ○ 상설체험프로그램 증설 - 여름시즌체험증설(개성톡톡썬글라스 외 3종)	
2013년 3/4 분기	○ 만화상상아카데미 운영 ○ 상설체험프로그램 개발	○ 만화상상아카데미 운영 - 제3기 청소년만화아카데미 개최 - 릴레이멘토특강 운영 - 여름방학교실 운영 ○ 상설체험프로그램 개발 - 가을시즌체험증설(행복가득텀블러 증설)	
2013년 4/4분기	○ 만화상상아카데미 운영 ○ 상설체험프로그램 개발 ○ 부천아트밸리사업 발표회	○ 만화상상아카데미 운영 - 릴레이멘토특강 운영 - “신짜오 다문화애니극장”2기 - “만화보물섬!카툰캠퍼스!” 3기 ○ 상설체험프로그램 개발 - 겨울시즌체험증설(뽀로롱 머리띠 증설) ○ 부천아트밸리사업 발표회 운영 - 부천아트밸리 만화·애니메니션앵콜展 진행	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업대상 : 미취학아동, 초등, 청소년, 일반인, 소외계층
○ 사업내용
- 다양한 대상별 체계적 교육프로그램 운영
- 청소년 만화아카데미의 심층적 전문화
- 교과과정 분석 및 '만화인'과의 교류를 통한 창의체험 만화교육 프로그램 개발

○ 사업예산 : 118,200천원
- 국비 43,700천원, 도비 13,110천원, 시비 30,590천원, 자체수입 800천원, 외부수입 30,000천원

○ 사업실적
- 상설교육, 아카데미 교육인원: 43,248명 (2012년 대비 14%↑)
- 상설교육프로그램: 41,311명 (2012년 대비 11.2% 상승)
- 만화상상아카데미: 814명 (2012년 대비 32% 상승)
- 청소년 직업체험: 1,123명 (2013년 신규)

□ 세부사업내용 및 추진일정

○ 상설교육, 아카데미운영 수강인원 : 43,248명 (2012년 대비 14%↑)
- 총괄현황

구 분	인 원 (명)			수 입 (천원)		
	2012년	2013년	증·감률	2012년	2013년	증·감률
계	37,004	43,248	14%	80,137	90,566	13%
상설교육	36,452	41,311	11.8%	76,677	85,161	10%
아카데미	552	814	32%	3,460	4,005	13.6%
직업체험(신규)	-	1123		-	1,400	

○ 프로그램별 교육인원 현황

구 분	기 간	프 로 그 램	교육인원(명)
계			**43,248**
상설	2013.01.01. ~ 12.31	상설 체험 교육프로그램	41,311

구 분	기 간	프 로 그 램	교육인원(명)
아카데미	2013.01.22. ~ 01.26	어린이 웹툰교실	18
	2013.02.20. ~ 02.23	으랏차차 삼국유사	50
	2013.04.27. ~ 12.31	릴레이 만화멘토특강	518
	2013.07.30. ~ 08.09	청소년 만화아카데미	44
	2013.08.06. ~ 08.10	나는야 꼬꼬지 만화변사	15
	2013.08.13. ~ 08.17	히스토리아와 떠나는만화여행	12
	2013.03.16. ~ 09.30	만화보물섬!카툰캠퍼스!	80
	2013.04.27. ~ 09.30	신짜오! 다문화애니극장	60
	2013.11.16~14.1.18	어린이는 무엇을 믿는가	17
직업체험	2013.01.01. ~ 12.31	만화가직업체험	663
	2013.07.01. ~ 12.31	도슨트직업체험	460

○ 외부 공모사업 유치 : 40,000천원

프로그램명	주 최	지원금(천원)
총계		**40,000**
신짜오 다문화애니극장	경기도 박물관협회	**10,000**
만화보물섬!카툰캠퍼스!	한국문화예술진흥원	**20,000**
어린이는무엇을믿는가	한국문화예술진흥원	-
볼록볼록블럭세상	국립민속박물관	**10,000**

○ **상설체험프로그램 운영 및 교재개발**

- 종류: 총18종 (홈잔상애니, 툰토이자석 외 16종)

연번	상품명	내 용	비고
1	개성톡톡 썬글라스	개성이 듬뿍담긴 나만의 썬글라스 만들기	
2	거울아거울아	폼클레이를 활용한 나만의 미니거울만들기	
3	무지개 우산	우산위에 직접 캐릭터 그림을 그려가는 자신만의 우산만들기	
4	행복가득 텀블러	캐릭터 그리기를 통한 나만의 에코텀블러만들기	

5	뽀로롱 머리띠	클레이 및 부직포천을 활용한 개성있는 만화캐릭터 머리띠 만들기	

- 교재개발 내용

연번	상품명	참고사진	주최	지원금
1	볼록볼록 블럭세상	키트구성 : 블럭+ 키트 사용설명서+활동지  + 	국립민속박물관	10,000천원

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 성과

- 상설교육프로그램: 41,311명(2012년 대비 11.2% 상승)
- 만화상상아카데미: 814명(2012년 대비 32% 상승)
- 청소년 직업체험: 1,123명(2013년 신규)

○ 정성적 성과

- 다양한 교육사업 지원 및 공모를 통하여 주요기관과의 네트워크 형성 및 한국만화박물관 인지도 고취
- 인문만화장르와 실기만화 강습이 균형을 이룬 만화상상아카데미 운영을 통하여 만화의 교육적 가치 증대

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된 점

- 외부지원사업 유치등을 통하여 외부기관과의 네트워크를 활성화하였음
- 다채로운 만화상상아카데미 진행을 통하여 교육생들의 만족도 고취
  - ▪ 동일한 프로그램에서도 기수마다의 수업대상을 다르게 하여, 그에 적합한 수업주제 및 커리큐럼 구성

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등

- 지원사업의 경우, 수업이 무료로 진행되므로, 소외계층 기관과의 연계 및

차상위계층 교육생 모집을 통한 혼합구성으로 운영이 필요함.

- 또한, 교육대상이 차상위계층대상이 아닐 경우, 소정의 교육비용 부과를 통하여 수업에 대한 성실성 및 책임감을 유발하는 것이 좋을 것으로 판단됨.

○ 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등

- 수업의 오리엔테이션 및 수료식에서의 학부모 참관 진행을 통하여, 수업 진행내용 및 유의사항 등을 공유하며 수업에 대한 긍지 및 책임감 고취

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 사업목적에 부합한 교육수혜자를 대상으로 프로그램을 운영하기 위한 구체적 방안 모색이 필요할 것으로 사료

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보고서	만화보물섬 카툰캠퍼스 결과보고집	200	
		2013 박물관교육결과집	150	
2	교 재	만화보물섬 카툰캠퍼스	100	
		신짜오 다문화애니극장	80	
		여름방학교육프로그램 교재	100	
		제3기청소년만화아카데미 교재	80	

1-3. 박물관 문화서비스 확대 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	박물관 문화서비스 확대 강화		
사업기간	2013. 1. ~ 12.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 621,200천원	**보 조 금**	국비 35,000천원 도비 10,500천원 시비 24,500천원
사업목적	○ 전시·교육·상영 등 복합문화공간 조성 ○ 만화콘텐츠를 활용한 사회공헌 및 대외협력사업 운영		
사 업 추진방법	○ 애니메이션 상영관 및 다양성 영화관 운영 ○ 행복한 만화나눔 사회공헌 및 대외협력사업 운영 ○ 고객 만족 서비스 제공 ○ 박물관 편의시설 개선		
추진실적	○ 다양한 문화예술 보급을 위한 다양성 영화, 애니메이션, 캐릭터 공연 기획 총 관람고객 수 : 17,284명 ○ 행복한 만화나눔 및 문화서비스 확대 대외협력 활동 ○ 고객만족 서비스 제공 및 편의시설 개선 ○ 대외 우수프로그램 선정 및 수상		
사업성과	○ 대중성과 다양성 고려, 만화영화상영관 운영의 멀티 관객 17,284명 ○ 만화·애니메이션 캐릭터 창작공연 유치를 통한 수익 확대 ○ 박물관 운영활성화를 통한 수입확대로 진흥원의 재정 건전성 강화 ○ 문화 소외계층을 위한 문화서비스 확대 만화콘텐츠의 사회적 역할 확대 도모		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 부천FC 홍보 프로모션 ○ 애니메이션 감독과의 만남 행사 진행	○ 부천FC 홍보 프로모션 - 축구 만화 영상 제작 홍보 ○애니메이션 감독과의 만남 행사 진행 -애니메이션학과 학생 초청 <메밀꽃 필 무렵> 상영 및 감독과의 대화 개최	
2013년 2/4분기	○어린이날 행사 운영 ○복사골예술제 참여 ○현대백화점 협력행사운영 ○ 어린이 캐릭터 공연 개최	○어린이날 행사 운영 - 농민신문사 공동 행사 유치 만화가 사인회 4건 진행 ○복사골예술제 참여 - 무료 체험교육 프로그램 운영 ○현대백화점 협력행사 운영 - 하일권 만화가 사인회 제안 운영 ○어린이 캐릭터 공연 개최 - 어린이 캐릭터 공연 <천방지축 빼꼼> 개최	
2013년 3/4분기	○ 현대백화점 협력행사운영 ○ 부천FC 홍보 프로모션 ○ 어린이 만화캠프 ○ DMZ 자유의 마을 만화 향유 행사 참여 ○ 청개구리 밥차 디자인 지원사업 ○ 만화도서 보급사업 ○ 애니메이션 작가 및 감독과의 대화	○현대백화점 협력행사 운영 - 체험 전시&교육 프로그램 총괄 기획 ○부천FC 홍보 프로모션 - 한국만화박물관 현수막 홍보 ○ 만화가와 함께하는 문화소외계층 1박2일 어린이캠프(영월) ○ DMZ 자유의 마을 조성 60주년 행사 협력사업 ○청개구리 밥차 디자인 지원사업 - 부천희망재단 거리의 청소년 무료급식소 차량 만화디자인 제작지원 ○만화도서 보급 : 부천시자원순환센터 외 9개소 3,179권 만화도서기증 ○애니메이션 작가 및 감독과의 대화 - <빨간자전거>작가 및 애니메이션 감독 초청 관객과의 대화 개최	
2013년 4/4분기	○ 부천시 40주년 행정알림 전시회 운영 ○ 목원대학교 행사 유치 ○ 소외계층 초청 행사 ○ 어린이 캐릭터 공연 개최 ○애니메이션 기획 상영	○ 부천시 40주년 행정알림 전시회 운영 - 부천시 40주년 히트행정 전시 협력 ○ 목원대 졸업작품전 및 취업박람회 유치 ○ 문화소외계층 초청 문화투어 299명 ○어린이 캐릭터 공연 개최 - 어린이 캐릭터 공연 <자두와 골드레인저> 개최 ○ 피부색 꿀> 입양인 초청 애니메이션 기획상영회 개최	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업대상 : 일반시민(주-어린이, 가족관람객)
○ 사업내용
- 애니메이션 상영관 및 다양성 영화관 운영
- 행복한 만화나눔 사회공헌 및 대외협력사업 운영
- 고객 만족 서비스 제공
- 박물관 편의시설 개선

○ 총 예 산 : 621,200천원
- 국비 35,000천원,도비 10,500천원,시비 24,500천원,자체수입 547,200천원, 잉여금 4,000천원

□ 세부사업내용 및 추진일정

○ 다양한 문화예술 보급을 위한 다양성 영화, 애니메이션, 캐릭터 공연 기획 총 관람고객 수 : 17,284명

구 분	내 용	관 람 객	비 고
총 계		**17,284명**	
개봉작상영	<주먹왕 랄프> 외 13개 작품 상영	4,649명	
다양성영화관	<환상속의 그대> 외 12개 작품 상영	572명	
애니메이션 기획	<메밀꽃 필 무렵> 작가 기획행사	1,930명	
캐릭터공연 유치	<천방지축 빼꼼>창작공연 기획유치 <자두와 골드레인저> 창작공연 기획유치	10,133명	

○ 행복한 만화나눔 및 문화서비스 확대 대외협력
- 문화소외지역 및 계층 대상 문화향유 기회제공 (5회)
- 대내·외 만화콘텐츠 제안 유치 (5회)
- 부천시 및 유관기관 협력 (6회)
- 부천시자원순환센터 외 9개소 3,179권 만화도서 기증
- 만화기부금 모금 : 1,144천원 (부천희망재단 기부)

- 세부 현황

구분	일자	내용	비고
사회 공헌	2013.08.02	DMZ 자유의 마을 만화문화 지원 사업 - DMZ 자유의 마을 조성 60주년 행사 협력사업	
	2013.08.30	경찰청 인권영화제 캐리커처 행사 협력 운영	
	2013.09.07	만화가와 함께하는 어린이 만화캠프 - 문화소외계층 1박2일 강원도 영월 캠프 기획	
	2013.09.30	부천희망재단 “청개구리 밥차” 디자인 지원사업 - 거리의 청소년 무료급식소 차량 만화디자인 제작지원	
	2013.07.01	만화도서 보급사업 - 부천시자원순환센터 외 9개소 3,179권 만화도서기증	
	2013.08.18	만화기부금 모금 - 부천희망재단 1,144,000원 기부	
소외계층 문화나눔	2013.10.20	속초, 양양지역 아동센터 소외계층 문화탐방 - 35명	
	2013.10.12	부천 혜림원, 경서지역 아동센터 - 80명	
	2013.10.18	원미지역 아동센터, 도깨비지역 아동센터 - 44명	
	2013.10.26	덕유사회복지관, 서부지역 아동센터 - 65명	
	2013.11.02	고강꿈, 꿈사랑, 그린, 솔안,, 한세 지역아동센터 - 75명	
제안 유치	2013.05.05	어린이날 협력 행사 유치 - 농민신문사 공동 행사 유치 만화가 사인회 4건 진행	
	2013.06.23	현대백화점 유플렉스 만화가 사인회 - 하일권 만화가 사인회 제안 운영	
	2013.07.18	PIFAN 협력 홍보 마케팅 - 애니메이션 및 감독참여 프로그램 협력 유치 - 영화제 홍보물 한국만화박물관 광고 2p 배정	
	2013.08.02	현대백화점 신나는 만화공작소 기획 - 체험 전시&교육 프로그램 총괄 기획	
	2013.09.10	현대백화점 삼봉이발소 행사 제안 협조 - 만화원장 공연 유치 제안 및 원작자 참여 협조	
협력 사업	2013.03.23	부천FC 홍보 프로모션 기획 - 축구 만화 영상 제작 홍보	
	2013.05.04	복사골예술제 홍보 참여 - 무료 체험교육 프로그램 운영	
	2013.06.25	서울교육청 청소년 진로체험 협력 - 무료관람 및 만화가 직업 교육 프로그램 제공	
	2013.07.03	부천FC 홍보 프로모션 - 한국만화박물관 현수막 홍보	
	2013.10.03	부천시 40주년 히트행정 전시 협력 - 전시방안 및 시설대관 협력	
	2013.10.25	목원대학교 졸업작품전 및 취업박람회 업무 협력 - 전시공간 구성방안 및 부대행사 진행 관련 협력	
상시 협력업무		인천지방검찰청 외 12회 기관 및 단체 업무 협력	

○ 고객만족서비스 제공 및 현의시설 개선

- 박물관 전문 전시설명제도 운영 : 관람객 중 총8,391명 진행
- 상동역 만화상상정거장(홍보관) 운영
  · 상동역사에 운영되고 있는 만화상상정거장 내부에 최신 만화 도서교체 및 증설, 편의시설 개선(2013.06.)으로 월 평균 15% 이용 증가
  · 방문누계인원 : 45,608명 (2013년 12월末 현재)
- 편의시설 개선
  · 4D상영관 무인발권기 / 휴대폰충전서비스 / 우산보관함 / 기저귀 교환대 추가(남자화장실內) /안내판보강 / 4D 상영관 시계설치 / 어린이 화장실 표시판도입 / 박물관 로비 천정조명 LED 일부 교체

○ 대외 우수프로그램 선정 및 수상내역

구분	수상내용	선정기관	비고
마케팅	경기관광우수프로그램 인증	경기 관광공사	(2013. 09. 27)
전 시	경기도박물관협회 우수전시 선정	경기도 박물관협회	야생화 찾기 만화여행전 (2013. 01. 18)
대외협력	경기도 도의회 의장상	경기도의회	문화보급 및 문화유공상 (2013. 11. 13)
박물관	경기도지원사업 우수기관 선정 경기도지사상(예정)	경기도	경기도지원사업우수기관선정 (2013. 11. 15)
박물관	청소년 진로체험교육 우수협력기관 선정	중소기업 중앙회	중소기업 중앙회 (2013. 11. 15)

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 성과

- 전문 상영관 운영 : 32편 17,284명 관람객 동원
- 인근지역 문화소외계층 : 400여명 만화문화향유의 기획 제공
- 우수프로그램 인증, 우수기관 선정 등 대외협력상 5회 수상

○ 정성적 성과

- 대외 우수프로그램 선정 및 수상을 통한 만화콘텐츠 및 기관 위상 강화
- 만화콘텐츠를 활용한 외부 기관 협력사업 성공적 사례구축을 통한 기관 신뢰도 강화

Ⅳ. 자체평가

○ 현대적인 인터렉티브한 박물관을 지향을 위해 다양한 문화콘텐츠 확보가 필요하며, 관람객의 문화욕구에 부응할 수 있는 편의시설 확충 모색 필요함.

○ 사업의 집중성과 개선을 위해 예산 확보 또는 집중을 통해 사업의 고도화가 필요함

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 전시·교육·공연 시장의 글로벌화 및 관람객들의 문화욕구 수준이 높아짐에 따른 관람객 중심의 운영 시스템 및 콘텐츠 리뉴얼의 필요성이 대두되고 있음.

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

		
해군 장병 박물관투어	소외계층 어린이 만화캠프	지역문화협력프로그램

2 만화정보 인프라 운영역량 강화

2-1 한국만화종합아카이브 구축

2-2 한국만화학예연구 및 출판

2-1. 한국만화종합아카이브 구축

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화규장각 사업 : 한국만화종합아카이브 구축		
사업기간	2013. 1. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 396,600천원	**보 조 금**	국비 198,300천원 도비 59,490천원 시비 138,810천원
사업목적	○ 국내외 만화관련 자료의 체계적인 수집과 구축을 통해 만화문화자원의 보존과 전승		
사 업 추진방법	○ 古만화자료, 현대만화자료 수집 및 보존 ○ 만화지식정보 DB구축 ○ 디지털 만화규장각 사이트 운영		
추진실적	○ 국내외 만화자료 수집 : 9,620권 ○ 만화DB구축 7,986건 ○ 도서관이용자 현황 : 273,137명(전년대비35.6% 증가) ○ 만화지식정보DB 구축 : 6,607건 ○ 인명정보 405건 업데이트		
사업성과	○ 만화자료의 수집 및 보존을 통한 한국만화자료종합아카이브 구축 및 만화산업 기반 마련		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 2013년 연간 자료구입 계획 수립 ○ 2013년 연간 만화도서관 사업계획 수립 ○ 디지털만화규장각 사업 계획수립	○ 신간자료 입수(1~3월) - 정기간행물 67권, 만화자료 1권 ○ 기증자료 수령(1~3월) - 김태식 외 3명(단행본 431권, 만화잡지 225권, 만화자료 2권) ○ 디지털만화규장각 사업계획수립 - 디지털만화규장각 운영계획 및 콘텐츠 운영 계획 수립	
2013년 2/4분기	○ 장서점검 ○ 만화도서관 운영 ○ 디지털만화규장각 사업수행업체선정 ○ 디지털만화규장각 사업진행 ○상반기 고만화자료 구입 계획수립 ○ 수장고 1차 소독	○ 장서점검(4월~6월) - 미확인 자료 : 25,936권, 분실자료 : 1,980권 확인 - 중복 및 오류(배치오류 등) : 8,413권 ○ 신간자료 입수(4~6월) - 단행본 1514권, 잡지 57권, 만화자료 32권, DVD 109개 ○ 기증자료 수령 - 5월 : 홍지흔(단행본 143권) ○ 디지털만화규장각 사업수행업체 선정 - 디지털만화규장각 콘텐츠 구축 : 용역, 직접진행 - 디지털만화규장각 운영 : 직접진행 ○ 디지털만화규장각 사업진행 - 디지털만화규장각 콘텐츠 구축진행 - 디지털만화규장각 운영 ○ 수장고 1차 소독	
2013년 3/4분기	○ 공공도서관만화도서보급 컨퍼런스 ○ 만화도서관 운영 ○ 디지털만화규장각 사업진행	○ 공공도서관만화도서보급 컨퍼런스 - 8.16.(금) 진흥원 5층 세미나실 ○ 신간자료 입수(6~8월) - 단행본 1811권, 잡지 53권, 만화자료 111권 ○ 기증자료 수령 - 정숙경외 1명 (단행본 323권, 만화자료 6권) ○ 사업진행 - 디지털만화규장각 콘텐츠 구축진행 - 디지털만화규장각 운영 ○ 상반기 고만화자료 구입 : 단행본 1건	

2013년 4/4분기	○ 만화도서관 운영 ○ 디지털만화규장각 사업진행 ○ 해외고만화, 하반기 고만화자료 구입 ○ 수장고 2차 소독	○ 신간자료 입수(9~12월) - 단행본 2061권, 잡지 63권, DVD 153개 ○ 기증자료 수령(9~12월) - 이용철 외 2명(단행본 1187권, 잡지 300권) ○ 사업진행 - 디지털만화규장각 콘텐츠 구축진행 - 디지털만화규장각 운영 ○ 해외고만화, 하반기 고만화자료 구입 - 해외고만화자료 1,035건 구입 - 단행본 29점 구입 ○ 수장고 2차 소독	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 2014. 2.
○ 사업대상 : 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 만화연구자
○ 사업내용
- 한국만화종합아카이브 구축
- 만화지식정보DB구축 및 디지털만화규장각운영
○ 사업예산 : 396,600천원
- 국비 198,300원, 도비 59,490천원, 시비 138,810천원

□ 세부사업내용

○ 고만화자료 수집 및 보존
- 정기 구입, 상시 구입, 기증, 기탁을 통한 고만화자료 확보 및 보존
- 연중 2회 수장고 훈증 소독 및 중성재질 보존 용품 사용을 통한 안전한 보존
- 소장자료의 서지정보 DB화 및 원문 DB화를 통한 자료의 활용 용이성 강화

○ 고만화자료 서비스
- 만화박물관 소장 유물의 대여, 촬영, 복제, 열람 서비스 제공
- 보험가입, 보존물품의 적절한 사용을 통한 자료의 손상을 최소화 한 만화전시 관련 대여 진행
- 이용처의 자료 제공처 명기를 통한 진흥원의 역할 및 위상 제고
- 만화도서관 내 디지털 열람서비스 제공을 통한 고만화자료의 안전한 활용 및 접근 용이성 제고

○ 한국만화단행본 및 만화관련 자료 수집 및 DB구축
○ 한국만화도서관 운영
○ 만화지식정보DB구축 및 디지털만화규장각 운영
- 대　　상 : 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 만화연구자
- 주요내용
  · 만화작품정보, 작품론, 만화가 인명정보, 만화기관 및 산업체 목록정보, 만화산업동향 등 만화정보DB구축 및 업데이트
  · 만화기사, 연구, 칼럼, 만화소셜콘텐츠 등 지식정보DB 구축 진행
  · 디지털 지식정보 사이트를 중심으로 한 만화자료의 통합서비스 제공
- 운영방법 : 용역 및 직접 운영

· 전문업체 선정을 통해 만화작품정보 및 인명정보 구축
· 만화지식정보DB 구축 및 사이트 직접 관리/운영

□ 추진일정

○	상시	한국만화자료 수집 및 DB 구축, 열람실 및 꿈바라 운영, 이 달의 추천 만화 선정 및 운영, 기증자료 수령 및 배치, 만화작품정보 구축 만화지식정보 DB구축 및 홈페이지 운영 현대만화자료 수집, 구축, 열람
○	2013. 03	연간 도서 구입 업체 선정 도서관 자료 관리 프로그램 유지보수 계약 등록문화재지정에 따른 연구 및 홍보
○	2013. 04	도서관 장서 점검(~2013. 8)
○	2013. 05	kcomics.net 개편(~2013. 8) 古만화자료 상반기 정기구입
○	2013. 06	만화가 인명DB 구축(~10. 15) 이용자 맞춤 서비스 오픈
○	2013. 08	공공도서관만화도서보급 컨퍼런스 수장고 소독(1회차)
○	2013. 11	古만화자료 하반기 정기구입
○	2014. 01	수장고 소독(2회차)

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 성과
- 국내외 만화잔료 수집 : 9,620권
- 만화DB구축 7,986건
- 2013년 만화도서관 이용자 : 273,137명(전년 대비 35.6% 증가)
- 만화지식정보DB 구축 : 6,607건
- 인명정보 405건 업데이트
- 국내외 고만화자료 3,752건 구입
- 고자료 약 3,000여건 DB구축(원문DB구축 포함)
- 전시, 기사 수록 등 고만화자료 서비스 29건
- '엄마찾아 삼만리' 원고 450페이지, '토끼와 원숭이' 단행본 1권 등록문화재 등재

○ 정성적 성과

- 만화자료의 수집 및 보존을 통한 한국만화자료종합아카이브 구축 및 만화산업 기반 마련
- 만화전문 홈페이지 운영을 통한 만화콘텐츠 관심 제고 및 서비스 강화

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된점

- 만화를 중심으로 한 작품정보의 구축을 통하여 만화전문홈페이지로서의 위상 강화
- 만화가인명정보 업데이트 진행(405건)
- 다양한 전문가를 통한 폭넓은 지식정보 구축
- 디지털만화규장각 홈페이지 개편을 통한 다양한 콘텐츠 구축 기반 마련
- 고만화자료 보존 면에 있어 수장고 내 서가 노출 방법 변경 및 장서 점검을 진행함으로써 자료 활용에 용이하게 하고 보다 안전하게 보존할 수 있도록 함
- 국내 고만화자료 뿐만 아니라, 해외 고만화자료의 수집으로 만화연구의 기반을 다짐

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등

- 전년대비 만화출판 감소로 인한 작품정보 구축 수량 변동

○ 향후 사업추진을 위한 발전방향 등

- 웹툰 등 다양한 분야의 콘텐츠 구축을 위한 연구 및 자료 구축 진행
- 효율적인 자료 구축을 위한 전문가 적극 활용 필요

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 웹툰 정보 등 다양한 분야의 자료 구축 필요

○ 연구자료, 도록 등 보다 다양한 자료의 홈페이지 구축을 통한 사용자 편의 제공

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

항 목	구축현황(건)		열람/보존처
	누계	2013년	
계	229,628	6,607	※ 디지털 만화규장각 (kcomics.net)을 통해

항 목	구축현황(건)		열람/보존처
	누계	2013년	
출판만화종합목록DB	195,995	5,285	대국민 만화정보서비스
작가론/작품론/작품정보 DB	5,578	132	
기사DB (연구/산업/해외동향 등)	28,055	1,190	

○ 국내외 만화자료 수집 9,602권 및 DB구축 7,986건
○ 출판만화DB 및 작품론, 작가정보, 기사 DB 등 6,000여건의 DB 구축 진행
○ 인명DB 400여건에 대한 자료 업데이트 진행
○ 국내외 고만화 자료 3,752건 구입
○ 이상무 육필원고 포함 총 2,609건 수탁

2-2. 한국만화학예연구 및 출판

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화규장각 사업 : 한국만화학예연구 및 출판		
사업기간	2013. 1. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 146,000천원	**보 조 금**	국비 73,000천원 도비 21,900천원 시비 51,100천원
사업목적	○ 만화자료 및 정책의 연구, 조사, 출판 등을 통한 문화적 가치 함양과 만화산업의 발전 모색		
사 업 추진방법	○ 만화학예연구조사 ○ 만화관련서 출판		
추진실적	○ 만화규장각 지식총서 3종 발간 ○ 한국만화걸작선(고전명작만화 복간본) 2종 발간 ○ 한국만화박물관 소장품 도록 1종 발간 ○ 한국만화사 기록수집(구술채록) 노석규 선생님(대표작 얄숙이) 1종 ○ 한국만화사 연표 연구 1종 ○ 만화포럼 발족(2013.5.24.) 및 포럼 운영 5회 - 만화포럼 리포트 및 학술지 발간 배포		
사업성과	○ 만화전문 지식도서 발간을 통한 만화대표기관으로서의 진흥원 위상강화 ○ 한국만화의 문화적 가치고양 및 만화연구 정책방향 제시 ○ 한국만화사에 대한 구술자료를 조사, 연구, 수집하여 연구와 교육의 기초자료로 활용 ○ 한국만화사의 연대기 구성을 통하여 자료 가치 확대		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 2/4분기	○ 출판 사업계획수립 ○ 구술채록 사업계획수립 ○ 만화포럼 운영 계획수립 ○ 제1차 만화포럼 계획	○ 출판 사업계획수립 ○ 구술채록 사업계획수립 ○ 만화포럼 구성 및 발족 ○ 제1차 만화포럼 개최(5.24)	
2013년 3/4분기	○ 연표연구 사업계획 수립 ○ 출판 사업수행업체선정 ○ 출판 저작자 계약 진행 ○ 제2~3차 만화포럼 계획	○ 연표연구 사업계획 수립 ○ 연표연구 수행처 선정 - 한국만화가협회(김은권 교수) ○ 사업수행업체선정 : 전문업체 선정 및 계약 ○ 만화규장각지식총서 출판권 계약진행 ○ 제2차 만화포럼 개최(7.12) - 학술지 발간 구성 및 부천만화대상 학술평론상 추천 ○ 제3차 만화포럼 개최(9.13)	
2013년 4/4분기	○ 제4차 만화포럼 계획 ○ 학술지 발간 및 배포	○ 구술채록 대상 선성 - 노석규 선생님(대표작 얄숙이) ○ 구술채록 수행처 선정 - 인덕대학교 산학협력단(조성진 교수) ○ 구술채록 완료 ○ 연표연구 완료 ○ 한국만화걸작선 발간 완료 ○ 한국만화박물관 도록 발간 ○ 제4차 만화포럼 개최(11.15) ○ 학술지 칸 발간(500부) 및 배포	
2014년 1/4분기	○ 사업완료 ○ 제5차 만화포럼 계획	○ 만화규장각지식총서 발간 완료 ○ 제5차 만화포럼 개최(2014.1.17.)	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 2014. 2.
○ 사업대상 : 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 만화연구자
○ 사업내용
- 한국만화 학예 연구 및 출판
- 만화규장각지식총서 3종 발간
- 만화포럼 운영
○ 사업예산 : 146,000천원
- 국비 73,000원, 도비 21,900천원, 시비 51,100천원)

□ 세부사업내용

○ 만화관련서 출판
- 만화규장각 지식총서 3종 발간

분류	도서명	저자
만화규장각지식총서 19	장상용의 만화와 시대정신	장상용
만화규장각지식총서 20	한국만화사연표연구	한국만화가협회
만화규장각지식총서 21	2013 앙굴렘을 가다	전상천, 양주승

- 한국만화걸작선(고전명작만화 복간본) 2종 발간

분류	도서명	저자
한국만화걸작선 12	요철발명왕 5	윤승운
한국만화걸작선 20	풍운아 홍길동 1~6	신동우

- 한국만화박물관 소장품 도록 1종 발간

분류	수록내용	비고
전문자료	육필원고(대표작 엄마찾아 삼만리 김종래 作), 보관이미지 등 총 150여점	만화박물관의 고유성 및 전문성 확대 기여

○ 만화 연구 : 2건

연구명	주요내용	연구자
한국만화사기록수집(구술채록)	노석규 선생님 5회 인터뷰 진행을 통한 구술채록, 영상녹화, 채록집 제작	인덕대학교 산학협력단 조성진 교수

한국만화사연표연구	연대적범위 : 1909년 이도영의 대한민보 만평~현재 내용적범위 : 만화사의 주요사건, 주요작품, 주요경향 등	(사)한국만화가협회 김은권 교수

○ 만화포럼 운영
- 만화연구자 및 관련 전문가들의 네트워크 형성(現10인)
- 한국만화의 문화적 가치고양 및 만화연구 정책방향 제시
- 만화포럼 리포트 온라인 발간(3회), 학술지<만화포럼칸>발간(500부)

□ 추진일정

○ 2013. 05 만화포럼 발족 및 1차 만화포럼 개최
○ 2013. 07 만화규장각 지식총서 업체선정
2차 만화포럼 개최
○ 2013. 08 만화규장각 지식총서 저작자 계약
한국만화사 연표연구 완료
○ 2013. 09 한국만화걸작선 발간
3차 만화포럼 개최
○ 2013. 10 만화규장각 지식총서 제작(~2014. 1)
한국만화사구술채록집 발간
○ 2013. 11 만화규장각 지식총서 발간
4차 만화포럼 개최
한국만화걸작선 발간
○ 2013. 12 한국만화주요자료 도록집 발간
<만화포럼칸>제작 및 배포
한국만화사기록수집(구술채록) 완료
한국만화사 연표연구 완료
○ 2014. 01 만화규장각 지식총서 제작 완료
5차 만화포럼 개최

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 성과

- 만화지식서적 출간 : 3권
- 한국만화걸작선(고전명작만화 복간본) 2종 발간
- 한국만화박물관 소장품 도록 1종 발간
- 한국만화사 1인(노석규) 구술채록 및 채록집 1종 완료
- 한국만화사연표연구 1종 완료
- 만화포럼 개최 : 5회, 만화포럼 리포트 온라인 3회 발간

○ 정량적 성과
- 만화전문지식도서 발간을 통한 다양한 정보 구축 및 만화대표기관으로서의 위상강화
- 만화사의 연대기적 자료 구축

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된점
- 만화연구 및 비평, 전시 등 다채로운 분야의 지식도서 발간 진행
- 고전명작만화복간 사업 용역업체간 긴밀한 협조를 통하여 보다 나은 질의 도서 발간
- 신문 및 기관지 중심으로 활동한 원로1인의 구술채록을 통하여 만화사 DB 구축
- 산재해 있는 한국만화사에 대한 연대기적 정리를 통하여 연구의 기본 자료로 활용할 수 있는 자료 구축

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 고전명작만화복간 시 targeting을 통한 시대별 작품 선정 및 확보 가능한 자료 우선 선정

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	도서	지식총서 3종 발간(각 1,000부)	3,000부	
2	도서	한국만화걸작선(고전명작만호 복간본) 2종(각 1,400부)	2,800부	
3	책자	학술지 <만화포럼 칸>	500,부	

3 만화영상 콘텐츠 창작·유통 활성화

3-1 디지털만화 유통지원 사업

- 디지털만화 신기술교육센터
- 디지털만화 스마트 퍼블리싱센터 운영
- 디지털만화 저작권 보호 및 유통활성화 지원

3-2 콘텐츠공정거래법률자문서비스 및 교육프로그램운영

3-3 오픈마켓용 만화콘텐츠 제작 및 서비스 지원

3-4 글로벌 코믹 프로듀싱 콘텐츠 창작 활성화

3-1. 디지털만화 유통지원 사업 : 디지털만화 신기술 교육센터

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	디지털만화 유통지원 사업>디지털만화 신기술 교육센터		
사업기간	2013. 3. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 400,000천원	**보 조 금**	국비 200,000천원 도비 60,000천원 시비 140,000천원
사업목적	○ 만화가 및 전문 인력의 디지털 신기술 교육을 통한 만화산업의 디지털화 촉진 ○ 디지털 만화 창의 소재 개발 교육을 통한 디지털 콘텐츠 제작의 활성화		
사 업 추진방법	○ 교육 1—2년차(2011~2012년도) 사업결과 및 2012년 교육사업 컨설팅 결과 분석을 토대로, 기초 과정은 확대편성, 심화 과정은 2012년도 과정과 연계하여 구성 ○ 기존 창작 툴 교육 위주에서 기획 단계의 창작 소재 개발 과정을 확대 구성		
추진실적	○ 디지털만화 신기술교육 - 교육수료생 1,830명(2012년 443명 대비 413% 증가) - 교육만족도 93.8점(2012년 85.4점 대비 9.8% 증가) - 교육생 각종 대회 및 공모전 수상 2건		
사업성과	○ 내실 있는 교육진행을 통한 교육생 각종 대회 및 공모전 입상		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 디지털만화신기술교육 계획수립 ○ 교육 공고	○ 디지털만화신기술교육 계획수립 ○ 교육 공고 : 교육생 선착순 접수 지원	
2013년 2/4분기	○ 신기술교육 1회차 기초 모집 ○ 신기술교육 1회차 심화 모집 ○ 스토리개발 1회차 진행 모집 ○ 창의샤워-특강 1~3회차 모집 ○ 창의샤워-답사 1~2회차 모집 ○ 찾아가는교육 모집	○ 신기술교육 1회차 기초 : 58명 교육, 54명 수료 ○ 신기술교육 1회차 심화 : 41명 교육, 39명 수료 ○ 스토리개발 1회차 진행 : 20명 교육, 18명 수료 ○ 창의샤워-특강 1~3회차 진행 : 362명 교육 ○ 창의샤워-답사 1~2회차 진행 : 41명 답사 ○ 찾아가는교육 4회진행 : 56명 교육, 52명 수료	
2013년 3/4분기	○ 신기술교육 2회차 기초 모집 ○ 신기술교육 2회차 심화 모집 ○ 스토리개발 2회차 진행 모집 ○ 신기술교육 3회차 기초 모집 ○ 창의샤워-특강 4~8회차 모집	○ 신기술교육 2회차 기초 : 45명 교육, 36명 수료 ○ 신기술교육 2회차 심화 : 36명 교육, 33명 수료 ○ 스토리개발 2회차 : 20명 교육, 19명 수료 ○ 신기술교육 3회차 기초 : 50명 교육, 47명 수료 ○ 창의샤워-특강 4~8회차 : 328명 교육 ○ 현장인력양성사업 교육생 신기술교육 : 77명교육	,,
2013년 4/4분기	○ 스토리개발 3회차 모집 ○ 신기술교육 3회차 심화 모집 ○ 신기술교육 4회차 기초 모집 ○ 신기술교육 4회차 심화 모집 ○ 스토리개발 4회차 모집 ○ 창의샤워-특강 9~11회차 모집 ○ 창의샤워-답사 3~9회차 모집	○ 스토리개발 3회차 : 20명 교육, 18명 수료 ○ 신기술교육 3회차 심화 : 37명 교육, 36명 수료 ○ 신기술교육 4회차 기초 : 60명 교육, 55명 수료 ○ 신기술교육 4회차 심화 : 54명 교육, 49명 수료 ○ 스토리개발 4회차 : 20명 교육, 18명 수료 ○ 창의샤워-특강 9~11회차 : 228명 교육 ○ 창의샤워-답사 3~9회차 : 151명 답사 ○ 현장인력양성사업 교육생 특강 개최 : 54명 교육	,,
2014년 4/1분기	○ 찾아가는교육 모집	○ 찾아가는교육 6회 진행 : 123명 교육, 112명 수료	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 1.
○ 사업대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화창작자
○ 사업내용
- 디지털 만화 창작 툴 운영의 기초·심화 교육
- 만화 창의소재 개발지원
○ 사업예산 : 400,000천원
- 국비 200,000원, 도비 60,000천원, 시비 140,000천원

□ 세부사업내용

○ 교육대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화창작자
○ 교육내용

구 분		강 좌	내 용	교육 기간
디지털 만화 신기술	기초	코믹스튜디오	디지털만화 창작 기초교육	주2회, 3주, 1일 3시간(총7회)
		스케치업	디지털만화 배경 창작 기초교육	주2회, 3주, 1일 3시간(총7회)
		디지털북 제작	디지털북 제작/유통 기초 교육	주2회, 3주, 1일 3시간(총6회)
	심화	코믹스튜디오	디지털 만화 창작 심화 교육	주2회, 1개월, 1일 3시간(총4회)
		스케치업	디지털 만화 배경 창작 심화 교육	주2회, 1개월, 1일 3시간(총4회)
		디지털북 제작	다양한 프로그램 활용을 통한 전자책 제작, 유통, 마케팅	주2회, 1개월, 1일 3시간(총4회)
만화 창의소재 개발 지원		만화 스토리 개발	디지털 만화 스토리 개발을 위한, 소재, 플롯구성, 인물, 스토리 개발 등 교육	주2회, 1개월, 1일 3시간(총4회)
		만화창의샤워	다양한 만화 기획을 위한 각 전문 분야(심리, 의학, 군사)의 인물 초청 특강 및 취재지원	2013. 4. ~ 12. 월 2회(총18회)

○ 지원내용 : 무상 교육
○ 선정방식 : 선착순 및 선정심사를 통한 선발

□ 주요성과

○ 교육인원 : 1,830명(2012년 443명 대비413%, 최초계획 1,620명 대비 11% 증가)
○ 만 족 도 : 93.8점(2012년 85.4점 대비 9.8% 증가)
○ 교육생 각종 대회 및 공모 시상

	
<디지털신기술 과정 2회차 수료생 박성종> **2013 AAR 창작애니메이션공모전 - '최우수상' 수상**	<창의사워-현장답사 5회차 수료생 김용익> **제8회 대한민국디지털작가상 - '한국전자출판협회장상' 수상**

○ 세부결과

세부 사업	내용		추진경과/ 실적
디지털만화 신기술교육	'기초'교육과정		· 교육운영 : 총 13회 · 교 육 생 : 총 212명 수료 · 교육과목 : 코믹스튜디오, 스케치업, 디지털북 제작 및 유통
	'심화'교육과정		· 교육운영 : 총 11회 · 교 육 생 : 총 140명 수료 · 교육과목 : 코믹스튜디오, 스케치업, 디지털북 제작 및 유통
	찾아가는 교육		· 교육운영 : 총 10회 · 교 육 생 : 총 164명 수료 · 교육내용 : 교육참가가 어려운 지역의 수강생을 위한 출장교육
만화 창의소재 개발 지원	만화 스토리개발		· 교육운영 : 총 4회 · 교 육 생 : 총 73명 수료 · 교육내용 : 만화스토리개발 전반
	만화 창의샤	초청 특강	· 교육운영 : 총 11회 · 교 육 생 : 총 918명

세부 사업	내용		추진경과/ 실적
	워		· 교육내용 : 다양한 직군, 직능, 경험을 가진 전문인 초청특강
		현장답사	· 교육운영 : 총 9회 · 교 육 생 : 총 192명 · 교육내용 : 전문적 공간의 현장답사를통한 소재개발
교육기타	<출판만화 및 웹툰 현장인력양성사업> 신기술교육		· 교육운영 : 총 3회 · 교 육 생 : 총 77명 · 교육내용 : 코믹스튜디오, 스케치업, 스토리개발
	<출판만화 및 웹툰 현장인력양성사업> 초청특강		교육운영 : 총 1회, 11.21 · 교 육 생 : 총 54명 · 교육내용 : 만화관련 전문인 초청특강

○ <차세대 신기술 교육방안에 관한 연구용역> 진행

- 차세대신기술 프로그램 'CLIP STUDIO' 교육기반조성(프로그램 구입 및 설치)

○ '만화스토리개발' 과정 표준교재 제작(1식)

○ 교육현장사진

	
<디지털만화 신기술교육> '스케치업'	**<창의샤워 - 현장답사>** '해병대에서 죽도록 즐겨보자 - 경북 포항'

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된 점

- 디지털만화 신기술 교육

· 교육수료생 1,830명(2012년 443명 대비 413% 증가)

· 교육만족도 93.8점(2012년 85.4점 대비 9.8% 증가)

· 교육생 각종 대회 및 공모전 수상 2건

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등

- 디지털만화 신기술 교육
  · 변화하는 창작환경에 따른 ‘전자책 제작 교육’ 과정 교육생 모집 미미 및 조기폐강(폐강 후 타 신기술교육으로 대체)

○ 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 없음

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보 고 서	차세대신기술 교육방안에 관한 연구용역 결과보고서	1	

3-1. 디지털만화 유통지원 사업 : 디지털만화 스마트 퍼블리싱센터 운영

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	디지털만화 유통지원 사업 : 디지털만화 스마트 퍼블리싱센터 운영		
사업기간	2013. 3. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 600,000천원	**보 조 금**	국비 300,000천원 도비 90,000천원 시비 210,000천원
사업목적	○ 우수추천만화, 만화관련서 등 스마트펍用 콘텐츠 제작, 유통을 통한 디지털만화시장 활성화 ○ 우수만화콘텐츠의 다매체화를 통해 만화 콘텐츠의 가치복원 및 접근성 확대 ○ 각 장르별 만화 창작자를 대상으로 한 디지털만화콘텐츠 공모전을 개최, 他포털 및 e-book 사이트와의 연계를 통한 스마트펍 시스템의 활성화 추진 ○ 국내 만화원작의 2차 산업 확장을 고려한 트랜스 미디어 콘텐츠 활성화		
사 업 추진방법	○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 ○ 스마트퍼블리싱 제작 및 유통 지원 ○ 스마트펍 시스템 활성화를 위한 공모전 개최 ○ 사업 공고를 통한 기회/개발 지원 심사 - 만화원작활성화 콘텐츠 제작 공모사업(3작품 내외)		
추진실적	○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 전자출판물 82종 147권 개발 및 유통지원 ○ 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원 전자책 및 도서 15종 31권 개발 ○ 스마트펍 시스템 활성화를 위한 공모전 개최 - 네이버 전국 대학생 디지털 창작만화 165편 개발, 8편 시상 ○ 만화 콘텐츠 원작의 2차 산업화 가능성 확대 - 국내 최고의 컨텐츠 기업 CJ E&M과 포털사 Daum과의 업무협약 - Daum 만화속세상을 통한 온라인 공고 진행 및 총 1,165작품 접수 - 약 100:1의 경쟁률을 통한 12작품의 우수 시나리오 접수 - 컨텐츠 프로듀싱을 통한 최종 8작품의 보완 시나리오 및 1화 분량의 완성 원고 제작		
사업성과	○ 우수 원작 콘텐츠를 보유한 신인 작가 최대 12명 발굴 및 전문가 프로듀싱을 통한 육성 및 완성 원고 개발진행, 사후 관리를 통한 5작품 정식 연재 진행 및 영상화 추진 가능성 확대		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 2/4분기	○ 사업 준비 ○ 전국 대학생 디지털 창작만화경연대회 예선작품 등록 및 대회 진행	○ 사업 준비 - 프로듀싱 진행 및 연재, 2차 사업화 가능 기업 검토 - 드라마, 영화, 캐릭터 등 전문기업 CJ E&M 확정 - 스토리 중심 웹툰 연재 포털 Daum 확정	
2013년 3/4분기	○ 사업 추진방안 확정 ○ 사업 계획 수립 ○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 대상 선정 및 확정 ○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 유통 대행사 선정	○ 사업 추진 방안 확정 ○ 사업 계획 수립 ○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 대상 선정	
2013년 4/4분기	○ 관련 기업 업무 협약 ○ 사업 공고 및 홍보 ○ 작품 접수 ○ 선정심사 ○ 프로듀싱 시작	○ 전국대학생디지털창작만화경연대회 - 총 175팀 신청, 165작품 개발 ○ 관련 기업 업무 협약 - CJ E&M, Daum, 진흥원 ○ 사업 공고 및 홍보 - Daum 만화속세상 공고 - 연합뉴스, 아주경제 등 10여개 매체 언론 보도 ○ 작품 접수 - 총 1,165작품 접수 ○ 선정심사 - 예비심사, 본심사 실시 - 협약체결 : 12작품	
2014년 1/4분기	○ 과제수행관리 ○ 개별 과제 완료 ○ 2차 심사 및 수상작 선정 ○ 시상식 진행	○ 프로듀싱 시작 - CJ E&M, Daum 각 6작품 진행(총 12작품) ○ 과제수행관리 ○ 개별 과제 완료 - 수정/보완 시나리오 - 1화 완성 원고(12작품) ○ 2차 심사 및 수상작 선정 - 우수작 8작품 선정 ○ 우수 대학만화 8작품 시상 및 연재권 부여	

		○ 스마트퍼블리싱 활성화 사업 용역 수행 완료(82종 147권 개발 및 유통 지원) ○ 스마트퍼블리싱 유통 및 제작 지원 운영 및 완료(15종 31권 전자출판물 및 도서 제작)	

Ⅲ. 사업추진성과

스마트펍 콘텐츠 제작 및 유통 활성화

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 2.

○ 사업대상 : 전자책 주요 수요계층이 공감할 수 있는 우수추천만화 및 만화전문 이론서

○ 사업내용 : 스마트퍼블리싱 활성화사업, 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원, 스마트펍 콘텐츠 홍보마케팅 채널 구축, 스마트펍 시스템 유지보수 운영

□ 세부사업내용

○ 스마트퍼블리싱 활성화사업

- 사업내용 : 전자출판시장에 유통할 수 있는 우수한 만화콘텐츠와 만화전문이론서를 발굴, 제작, 유통 지원
- 사업대상 : 작가와 기업의 신청작품, 진흥원 소장자료, 만화전문 이론서 등
- 제작형태 : ePUB(국제 규격의 전자책 파일)
- 지원분야
  - 우수콘텐츠 지원분야 : 한국어 20종 36권/ 영어 20종 20권(각 1권)
  - 우수콘텐츠 소장분야 : 27종 70권
  - 만화전문이론서 : 15종 21권
- 유통지원 : 국내 KT, 교보 등/ 해외 아마존, 아이북스 등 주요 유통사별 거래방법과 필요서류 등 지원

○ 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원

□ 주요성과

○ 스마트퍼블리싱 활성화사업

- 우수콘텐츠 지원분야 : 한국어 20종 36권/ 영어 20종 20권(각 1권)

순번	작품명	권수	작가	제작권수
1	을지문덕	1	고우영	3
2	꽃전설	1	고우영	3

3	남한산성 (1)~(4)	4	권가야	9
4	문제들 (the Troubles)	1	김보현	3
5	홀로데이 2	1	김보현	3
6	꽃피는 용산, 딸에게 보내는 편지 (1)~(2)	2	김재호	5
7	박기소의 아이디어	1	박기소	3
8	만화 원미동 사람들 (1)~(2)	2	변기현	5
9	석정현 소품집	1	석정현	3
10	신출귀몰 도깨비 감투	1	신문수	3
11	너 콩쥐 맞아?	1	신문수	3
12	꼬마공룡 티사	1	신문수	3
13	도깨비 감투 (1)~(5)	5	신문수	11
14	로봇 찌빠 (1)~(4)	4	신문수	9
15	라면 이야기	1	양희석	3
16	구미의 돈까스 취업 (1)~(2)	2	정구미	5
17	영산강 아이들 (1)~(4)	4	최신오	9
18	기묘한 생물학	1	한혜연	3
19	그녀들의 크리스마스	1	한혜연	3
20	어른들의 크리스마스	1	한혜연	3
합계		**36**		**92**

- 우수콘텐츠 소장분야 : 27종 70권

순번	작품명	권수	작가	제작권수
1	대야망 (1)~(5)	5	고우영	10
2	신판보물섬 (1)~(5)	5	길창덕	10
3	정의의 사자 라이파이	1	김산호	2
4	007 우주에서 온 소년 (1)~(3)	3	김삼	6
5	코주부 삼국지	1	김용환	2
6	주먹대장 (1)~(3)	3	김원빈	6
7	마음의 왕관	1	김종래	2
8	엄마 찾아 삼만리	1	김종래	2
9	장군의 아들 (1)~(5)	5	김형배	10
10	황색탄환 (1)~(4)	4	김형배	8
11	온유당전서 (1)~(2)	2	김형배	4
12	그림자 없는 복수	1	박광현	2

13	박기당 컬렉션	1	박기당	2
14	도전자 (1)~(5)	5	박기정	10
15	약동이와 영팔이 (1)~(5)	5	방영진	10
16	타임머쉰 (1)~(3)	3	방학기	6
17	신동우 컬렉션	1	신동우	2
18	풍운아 홍길동 (1)~(6)	6	신동우	12
19	효경 (1)~(2)	2	신문수	4
20	만화 이솝이야기	1	신문수	2
21	인공지능 로봇 찌빠	1	신문수	2
22	천방지축 로봇 찌빠	1	신문수	2
23	엄희자 컬렉션	1	엄희자	2
24	오명천 컬렉션	1	오명천	2
25	요철발명왕 (1)~(5)	5	윤승운	10
26	땡이의 사냥기 (1)~(4)	4	임창	8
27	각시탈	1	허영만	2
합계		**70**		**140**

- 만화전문이론서 : 15종 21권

순번	작품명	권수	작가	제작권수
1	샌디에이고 코믹콘을 말하다	1	곽경신, 김낙호	1
2	만화왕국 일본의 알려지지 않은 진실	1	이현석	1
3	한국 만화비평의 선구자들	1	김성훈	1
4	만화 사전	1	김일태외 4인	1
5	애니메이션 사전	1	김일태외 4인	1
6	박기준의 만화야사 1	1	박기준	1
7	박기준의 만화야사 2	1	박기준	1
8	만화 생사의 미궁을 열다	1	박종천	1
9	한국의 만화가 1	1	김성훈외 2인	1
10	한국의 만화가 2	1	서찬휘외 2인	1
11	일본만화의 최전선을 달리는 사람들	1	이현석	1
12	우키요에와 망가적 미형	1	김형배	1
13	한국의 만화가 3 카툰편	1	박인하	1
14	2010 세계만화의 현황 (한)	1	세계만화가대	1

			회 사무국	
15	2010 세계만화의 현황 (영)	1	세계만화가대회 사무국	1
16	코미케를 즐기다	1	이승우 외	1
17	만화로 돈을 벌어보자	1	김낙호	1
18	한국의 만화가 4	1	김봉석	1
19	별로 하고 싶지 않은 이야기	1	조항리	1
20	박기준의 세계 속 한국만화야사 1	1	박기준	1
21	박기준의 세계 속 한국만화야사 2	1	박기준	1
합계		**21**		**21**

○ 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원

▪ 사업내용 : 디지털만화콘텐츠의 온오프라인 출판 제작 및 유통지원을 통한 선순환 시스템 구축

▪ 사업대상 : 디지털만화콘텐츠의 온오프라인 출판을 희망하는 만화작가(1인창조기업 포함)

▪ 제작형태 : 전자책 및 도서

▪ 지원규모 : 15종 31권(각권 150p 이상, 100부 이상)

순번	작품명	권수	작가	비고
1	좌우	3	김수용	
2	옹주마마납시오	2	류미림	
3	hey, come on!	3	이시현	
4	송동근의 짧은 만화들	1	송동근	
5	에이스 하이 시즌2	3	이창현	
6	만화 말아먹다 시즌3	2	오지혜	
7	무림비사	2	한준경	
8	멍탐정 강가딘	1	조유희	
9	5일의 기적	2	최재연	
10	프릭	3	홍순식	
11	LEECH, 붕세	2	도해	
12	엉뚱발랄 만화가 데뷔기	1	노명희	
13	K-Pro 투니스타 스튜디오 작품선	2	황지혜	

14	오늘은 조선 한양에서	3	원혜정	
15	The fortune of the boy 외 2편	1	김석환	
합계		**31**		

□ 자체평가

○ 스마트퍼블리싱 활성화사업

- 국내외 한국만화콘텐츠의 다양화 및 시장 확대
- 양질의 만화콘텐츠의 국제 규격 전자책 개발을 통한 시장 활성화 기대

○ 스마트퍼블리싱 제작 및 유통지원

- 디지털만화콘텐츠의 전자출판물 및 도서 유통을 통한 작가 소득 증대
- 콘텐츠 유통 활성화를 통한 OSMU 기회 확대

□ 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

□ 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	전자책	사업결과물 97종 178권	-	
2	도서	사업결과물 15종 31종	3,100권	

스마트펍 시스템 활성화를 위한 공모전 개최

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 06. ~ 2014. 2.
○ 사업대상 : 대학 만화관련 학과 재학생 및 멘토(교수), 기성작가 등
○ 사업내용 : 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전), 만화원작콘텐츠활성화 공모전

□ 세부사업내용

가. 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

○ 사업내용 : 전국 대학교 재학생(멘티)이 만화관련 학과 교수 혹은 강사(멘토)의 지도하에 온라인상에서의 만화창작 경연대회 진행
○ 참가자격
- 멘티 : 매체 정식 연재 경력이 없는 전국 대학교 재학생
- 멘토 : 전국 대학 만화학과의 현직 교수 혹은 강사
- 2인 이상 팀 구성 참가 가능

○ 주제 및 장르 : 자유(장, 단편 모두 가능)
○ 작품분량 : 회별 8페이지(최소 30컷)_최종 결승까지 9주간 진행
○ 작품전시 : 네이버 홈페이지 전시
○ 접수 방법
- 참가신청 : 이메일(manhwamaster@naver.com)
- 작품등록 : 네이버 홈페이지 內

○ 멘토링
- 참가자는 만화 관련 학과 교수(강사포함)를 멘토로 1명 선정
- 16강 이상 진출 멘티의 참가작품에 대해 매 라운드 당 300자 이상의 코멘트 기재

○ 평가방법 : 독자평가
○ 진행방식 : 네이버와의 협약을 통해 32강>16강>8강>4강>결승 순서로 토너먼트 대항전 진행
○ 시상식

- 일　　자 : 2014. 1. 20. 16:00
- 장　　소 : 한국만화영상진흥원
- 시상내역 : 총 시상금 26,000,000원(총 8개 작품 시상)

시상부문	작품명	수상자	학교	시상금	비　고
대상	바로잡는 순애보	이채영	세종대	10,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
최우수상	둥굴레차!	김선희	상명대	5,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
우수상	아메리카노 엑소더스	박지은	세종대	2,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
	저승GO!	최가은	세종대	2,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
장려상	헬로 미스터 테디	박상희	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	시타를 위하여	이상미	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	섀도우	유혜진 신윤지	공주대 숙명여대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	마녀사냥	박소연	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
멘토상	바로잡는 순애보	윤태호	세종대	3,000,000원	

나. 만화원작활성화콘텐츠 공모전

○ 지원대상 : 확장 가능성이 높은 원작 콘텐츠를 보유한 신인 만화가 지원
○ 지원내용
- 우수 시나리오 작품 기획/개발 및 원고 완성 지원
- 컨텐츠 프로듀싱 이후 작품 심사를 통한 우수작 시상
- 사업 완료 이후 사후 관리를 통해 온라인 연재 지원/영상화 추진 가능성 확대

○ 지원규모
- 최초 선정 12작품 각 5,000천원 기획/개발비 지원(총60,000천원)
- 프로듀싱 이후 8작품 우수작 선정 후 시상금 지급(각5,000천원)

※ 시상금 8작품(40,000천원)중 일부(12,500천원)는 업무협약기업인 CJ E&M에서 지원함.

○ 선정 및 지원방법
- 예선심사, 본선심사로 과제선정
- 공동사업자 각 담당자(진흥원 제외), 산업계, 창작계(웹툰, 출판), 관련 단체로 구성된 심사위원회 구성
- 총 3회의 심사 실시

○ 공동사업자 전문리소스로 구성된 예비심사

○ 다양한 직군의 전문가로 구성된 심사위원회의 본선심사

○ 컨텐프 프로듀싱 이후 시상을 위한 2차 심사

○ 심사기준
- 예비심사 : 可否심사
※ 최초 작품접수 양이 과다한 관계로(1,165작품) 可否심사 진행
- 본선심사 및 2차 심사

평가요소		점수
평가항목	세부내용	
소재 및 이야기의 참신성	- 시나리오의 상업적 성공 가능성 - 연재 및 영상화 가능성	50
작화 안정성 및 독창성	- 연재 진행 가능성 - 기 발표작과의 차별성	50
합 계		100

□ 추진 일정

가. 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

○ 2013. 09. 전국대학생디지털만화창작경연대회 사업계획 수립 및 공고
경연대회 공동운영을 위한 NAVER와의 업무협약

○ 2013. 10. 전국대학생디지털만화창작경연대회 참가 신청서 접수 및 온라인 페이지 오픈

○ 2013. 11. 전국대학생디지털만화창작경연대회 예선/32강/16강 진행

○ 2013. 12. 전국대학생디지털만화창작경연대회 8강/4강/결승 진행

○ 2014. 01. 전국대학생디지털만화창작경연대회 시상식

나. 만화원작활성화콘텐츠 공모전

○ 2013. 10. 01 : 공동사업자(cj미디어, 다음) 전략적 제휴협약체결
○ 2013. 10. 23 : 협약식 진행
○ 2013. 10. 24 : 보도자료 배포(사업 홍보)
○ 2013. 10. 30 : 사업 공고(Daum 만화속세상)
○ 2013. 11. 28 : 공모전 포스터 제작 및 배포(관련 학교 및 단체 117개처)
○ 2013. 12. 18 ~ 12. 22 : 신청서 1,165개 접수
○ 2013. 12. 22 ~ 12. 26 : 예비심사 실시(24작품 선정)
○ 2013. 12. 27 : 본선심사 실시 및 12작품 선정
○ 2014. 01. 17 ~ 27 : 선정작 협약 체결 및 지원금 지급
○ 2014. 01. ~ 2014. 02. : 컨텐츠 프로듀싱 진행(CJ E&M, Daum)
○ 2014. 02. 10 : 2차 심사 실시 및 8작품 선정
○ 2014. 02. 18 : 우수작 시상식 진행
○ 2014. 02. 24 : 관련 자료집 제작
○ 2014. 02. : 정산보고

□ 접수 현황

가. 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

구 분	2012년(제1회)	2013년(제2회)	전년대비
신청접수	136팀	175팀	28% 증가
작품등록	122점	165점	35% 증가
참여멘토	45명	51명	13% 증가
예선투표	117,757표	398,268표	238% 증가
32강투표	97,639표	345,466표	253% 증가
16강투표	50,974표	278,827표	446% 증가
8강투표	54,419표	197,171표	262% 증가
4강투표	30,821표	177,703표	476% 증가
결승투표	64,178표	115,181표	79% 증가

나. 만화원작활성화콘텐츠 공모전

○ 총 접수현황 : 총1,165작품 접수
○ 12. 18 : 35작품(최은영 作 '서르네' 외)
○ 12. 19 : 60작품(DF 作 '사원기전' 외)
○ 12. 20 : 76작품(JL 作 '서울의 겨울' 외)
○ 12. 21 : 112작품(Gys Song 作 '춘추 많은 베이비' 외)
○ 12. 22 : 882작품(deep 作 'DRUGS In HISTORY' 외)

□ 선정작품

가. 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

시상부문	작품명	수상자	학교	시상금	비 고
대상	바로잡는 순애보	이채영	세종대	10,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
최우수상	둥굴레차!	김선희	상명대	5,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
우수상	아메리카노 엑소더스	박지은	세종대	2,000,000원	네이버 연재권(24회) 부여
	저승GO!	최가은	세종대	2,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
장려상	헬로 미스터 테디	박상희	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	시타를 위하여	이상미	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	섀도우	유혜진 신윤지	공주대 숙명여대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
	마녀사냥	박소연	청강 문화산업대	1,000,000원	네이버 연재권(12회) 부여
멘토상	바로잡는 순애보	윤태호	세종대	3,000,000원	

나. 만화원작활성화콘텐츠 공모전

○ 본선심사 선정작 : 12개 작품

순번	작가명	작품명	지원금
1	김윤희	도대체 무슨일이야	5,000,000원
2	김종훈	살생부	5,000,000원
3	박지현	부암동 복수자 소셜클럽	5,000,000원
4	백영민	그놈은 여고생	5,000,000원
5	이정한	Go Back	5,000,000원
6	박우진	명성황후	5,000,000원
7	김도헌	슈퍼스타 마광길	5,000,000원
8	박소영	홍도	5,000,000원
9	김시호	와일드 이닝	5,000,000원
10	신나리	마로이야기	5,000,000원
11	조주희	천국에 깃들다	5,000,000원
12	김현진	카페몽	5,000,000원
합 계			60,000,000원

○ 수상작(2차 심사 통과작) : 8개 작품

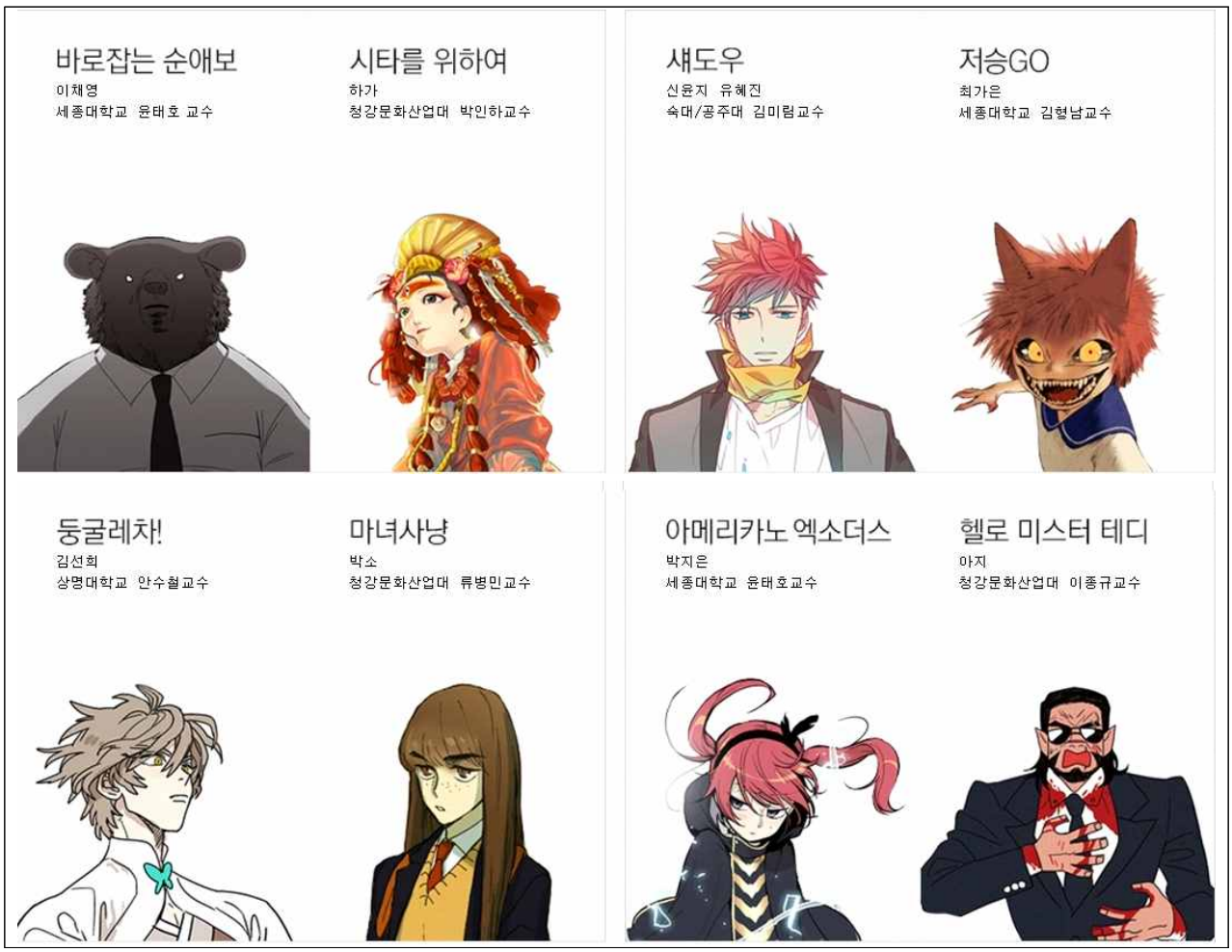
순번	작가명	작품명	시상금
1	김윤희	도대체 무슨일이야	5,000,000원
2	김종훈	살생부	5,000,000원
3	박지현	부암동 복수자 소셜클럽	5,000,000원
4	백영민	그놈은 여고생	5,000,000원
5	박소영	홍도	5,000,000원
6	김시호	아이돌 온 더 마운드(와일드 이닝)	5,000,000원
7	신나리	계마로의 블로그(마로이야기)	5,000,000원
8	조주희	천국에 깃들다	5,000,000원
합 계			40,000,000원

※ 시상금 8작품(40,000천원)중 일부(12,500천원)는 업무협약기업인 CJ E&M에서 지원함.

□ 주요성과

가. 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

○ 우수 디지털 만화 신인작가 발굴 및 만화저변 확대
○ 디지털만화 유통환경에 적합한 웹툰 콘텐츠 165작품 개발
○ 네이버 웹툰 연재권 8개 부여
○ 사업결과물



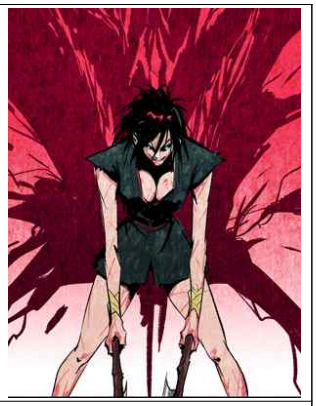
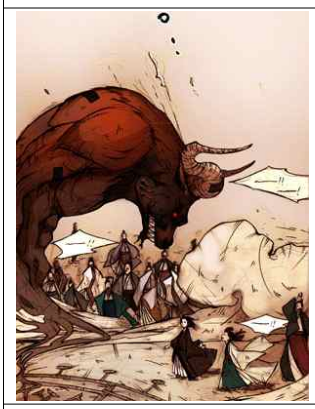
나. 만화원작활성화콘텐츠 공모전

○ 최대 12종의 우수 스토리 콘텐츠 개발
○ 컨텐츠 프로듀싱을 통한 우수신인 작가 12명 인력 양성
○ 사업계획 대비 2개의 추가 우수작 선정
○ 후속 관리를 통한 5작품 Daum 만화속세상 정식 연재(확정, 6월)
○ 미수상작 1개 연재 준비 중(Daum 만화속세상, 김도헌 作 '슈퍼스타 마광길')
○ 언론보도 10여건, 포스터 배포(117개처) 등을 통한 사업홍보

○ 웹툰 연재 포털 및 컨텐츠 기업과의 업무협약을 통한 정식 연재 및 2차 사업화 가능성 확대

○ 관련 전문가 컨텐츠 프로듀싱으로 새로운 형태의 만화 스토리 관련 공모전 실시

○ 사업결과물

			
김도헌 <슈퍼스타 마광길>	김시호 <아이돌 온 더 마운드>	김윤희 <도대체 무슨 일이야>	김종훈 <살생부>
			
박소영 <홍도>	박지현 <부암동 복수자 소셜클럽>	백영민 <그놈은 여고생>	조주희 <천국에 깃들다>
			
신나리 <계마로의 블로그>	김현진 <카페몽>	박우진 <명성황후>	이정한 <Go Back>

□ 자체평가

○ 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

- 사업추진결과 잘된 점
  · 작품출품 참여자 및 독자 투표 참여자 증가 등 웹툰 예비창작자 및 독자들에게 높은 인기를 얻음
  · 뛰어난 작품과 작가 라인업으로 인해 기존 네이버 연재권 3개 부여 예정에서 8강 진출자 전원에게 연재기회 부여
  · 2년 연속 사업 진행으로 인해 대회가 정례화되어 네이버 대학만화 최강자전이라는 브랜드와 함께 웹툰 작가 대표 오디션으로 자리매김
- 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등
  · 100% 독자투표로 인한 평가와 선정이라는 점에서 공정성 및 작품성 문제 제기
  · 세부적인 홍보제한 등의 설계 부재로 인해 투표에 팬덤을 이용하는 등의 진행상의 문제점 발생
- 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등
  · 전문가 심사 등을 추가함으로써 대회의 공정성 제고

○ 만화원작활성화콘텐츠 공모전

- 사업추진결과 잘된 점
  · 완성원고의 접수가 아닌 시나리오 및 아트웍의 서류 준비로 인하여 이전 대비 스토리의 완성도가 뛰어난 작품 접수
  · 전문가의 컨텐츠 프로듀싱을 통해 신인 작가에게 스토리라인 완성과정, 캐릭터 설정, 작품의 흐름, 세계관 설정 등 다양한 방면으로 창작활동에 도움이 됨
  · 사업 완료 이후에도 공동 사업자인 CJ E&M 및 Daum의 후속 프로듀싱 관리를 통해 더욱 완성된 컨텐츠의 제작이 확정되며, 이를 통한 정식 연재, 영상화 또는 2차 사업화의 추진 가능성이 높아짐
- 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등
  · 공고 및 컨텐츠 프로듀싱 기간 설정 미흡으로 사업 기간이 지연되었으며, 연재 및 영상화의 과정까지 진행되지 못한 결과로 이어짐
- 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등

· 영상화의 경우 작품의 연재를 통한 인기도와 스토리 방향 등을 검토 후 진행되어야 하기에 이는 사후에 진행 될 수 있도록 관리하도록 하고, 정식 연재의 경우, 사업기간내에 진행 될 수 있도록 진행 필요

□ 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

□ 추진사업 성과물(자료목록)

○ 전국 대학생 디지털 창작만화 경연대회(2013 대학만화 최강자전)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	포 스 터	○ 사업공고 포스터	1부	
2	보도자료	○ 접수 관련 보도자료	1부	
3	보도자료	○ 4강, 독자이벤트 관련 보도자료	1부	
4	보도자료	○ 결승 결과 관련 보도자료	1부	
5	보도자료	○ 시상식 관련 보도자료	1부	

○ 만화원작활성화콘텐츠 공모전

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	포 스 터	○ 사업공고 포스터	1부	
2	책 자	○ 컨텐츠 프로듀싱 자료집	1부	

스마트펍을 중심으로 한 만화정보 통합홈페이지 구축

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 만화정보 통합 홈페이지 구축

○ 구축기간 : 2013.07.30 ~ 2014.01.24 (179일, 약 6개월)

○ 소요예산 : 금115,212,190원(금일억일천오백이십일만이천백구십원)

○ 구축내용

- 통합홈페이지 개발 및 구축
- 한국만화박물관, 국제만화가대회 홈페이지 리뉴얼
- 모바일 홈페이지 개발
- 한국만화영상진흥원 영문홈페이지 개발
- 웹 접근성 강화

□ 세부사업내용

구 분	내 용
사 업 자	· ㈜펜타코드 · PM : 강선 대표 · PL : 최혜은 기획팀장
사업완료 결 과 물	· 디지털만화규장각 홈페이지 · 한국만화박물관 홈페이지 및 모바일 홈페이지 · 한국만화영상진흥원 홈페이지 및 모바일 홈페이지 · 한국만화영상진흥원 영문 홈페이지 · 한국만화도서관 홈페이지 디자인 · 국제만화가대회 홈페이지 · 통합홈페이지 관리자 페이지 · 한국만화영상진흥원 모바일 앱 (구글플레이에 한함)
개발완료 싸이트 접속정보	· 통합홈페이지 - http://komacon.pentachord.com · 진흥원 모바일 페이지 - http://komacon.pentachord.com/komacon_m · 박물관 모바일 페이지 - http://komacon.pentachord.com/comicsmuseum_m · 통합관리자 페이지 - http://komacon.pentachord.com/site_adm

	※ 오픈 시 www.komacon.kr 로 주소 변경 · 모바일 웹 - 홈페이지 오픈 후 구글플레이에 등록 예정
하자보수 범위	· 기간 2015.01.24까지 · 구축된 통합 홈페이지 전체(한국만화도서관은 디자인만 해당)
홈페이지 오픈	· 2014.02.25 화요일 예정

□ 추진일정

○ 2013. 07 : 용역공고, 입찰 선정 및 계약
○ 2013. 07 ~ 2014. 01 : 통합 포털 구축
○ 2013. 09 ~ 12 : 삽입 콘텐츠 취합
○ 2014. 01 : 테스트 페이지 운영 및 보완
○ 2014. 02 : 시스템 안정화 및 오픈

□ 추진경과

○ 2014. 02. 25 : 통합 홈페이지 오픈
○ 2014. 03 : 시스템 관리자 교육
○ 2015. 01. 24 까지 : 통합홈페이지 하자보수 및 보완

□ 자체평가

○ 사업추진결과 잘된 점
- 만화에 대한 종합적인 정보를 손쉽게 찾아볼 수 있도록 하여 진흥원 내외부 요구사항 충족
- 디지털 만화규장각, 한국만화영상진흥원, 만화도서관 등 각각의 홈페이지들이 가지고 있는 정보를 유기적으로 결합하여 만화종합포털로서의 역할을 실현
- 사용자 화면의 개선으로 홈페이지 방문자로 하여금 쉽고 편리하게 이용할 수 있도록 구축

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등
- 홈페이지 개수가 많고 데이터가 분산되어 있어 마이그레이션에 어려

움이 있었음
- 개발 도중 디지털만화규장각 검색엔진에 대해 고도화가 필요하여 추가적인 작업이 소요되었음

○ 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등
- 사용자 편의를 위한 지속적인 시스템 보완이 필요
- 디지털만화규장작 데이터의 효율적인 재가공
- 부천국제만화축제 등의 진흥원 관련 홈페이지도 모두 통합

□ 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	CD	○ 사업결과 산출물	1	
2	보고서	○ 완료보고서	2	

3-1. 디지털만화 유통지원 사업 : 디지털만화 저작권 보호 및 유통활성화 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	디지털만화 유통지원 사업 : 디지털만화 저작권 보호 및 유통활성화 지원		
사업기간	2013. 3. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내 및 해외
사 업 비	총 620,000천원	**보 조 금**	국비 300,000천원 도비 90,000천원 시비 210,000천원 외부 20,000천원
사업목적	○ 디지털만화의 저작권 보호 및 유통 관리를 통한 디지털만화 산업의 활성화 및 양성화 유도		
사 업 추진방법	○ 디지털만화 저작권 유통 관리 시스템 구축 ○ 디지털 만화의 해외 불법 유통 파악 및 양성화 사업 ○ 디지털 만화 비즈니스 상담회 (한국국제만화마켓) ○ 헬프데스크 운영 ○ 디지털만화 정책 연구, 사업백서 제작, 사업평가		
추진실적	○ 디지털 만화의 해외 불법 유통 연구보고서 제작(해외 만화저작권 침해사례 DB구축 및 분석 사례조사 ⇨ 3개국, 총 1,611건 DB구축) ○ 한국저작권위원회와의 협업을 통해 중국 만화저작권 침해 사례 121건 발굴 및 총 51건에 대한 위탁대응서 수령으로 대응조치 완료 ○ 만화저작권 보호 캠페인 운영 (홍보부스 운영 2회, 웹툰 연재 10편, 저작권 교육 1회(147명 참여), 홍보영상 2편 제작 및 배포, 저작권 만화책 제작 등) ○ 한국국제만화마켓(KICOM)개최 해외바이어 12개국 16개社, 국내33개社 참가하여 상담 금액 88억원, 계약금액 5.7억원 달성 ○ 디지털만화 저작권 유통 관리 시스템 구축 ○ 헬프데스크 운영 ○ 디지털만화 정책 연구 : '만화의 효과적인 저작권 관리 방안' 연구보고서 제작 ○ 사업백서 제작 ○ 사업평가		
사업성과	○ 만화 저작권 보호 사업을 통해 창작자 및 소비자에 대한 인식 강화 및 저변확대 ○ 해외 만화저작권 침해 사례 발굴 DB구축 및 분석 자료 구축을 통해 만화작가의 권익 보호 및 향후 대응조치 방안 마련에 대한 기반 마련		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 사업계획 수립 ○ 협업체계 구축을 위한 논의 ○ 사업설명회	○ 사업계획 수립 - 만화저작권 보호 사업 외 ○ 협업체계 구축을 위한 논의 - 한국저작권위원회, 저작권보호센터, 만화가협회, 한국만화영상진흥원 ○ 사업설명회 개최(2. 26)	
2013년 2/4분기	○ 만화 저작권 보호 협약 체결 ○ 한국국제만화마켓 준비 - 해외초청기업 추천서 접수 - 국내기업 모집 공고	○ 협약 체결 - 만화저작권 보호 4자 협약 (한국저작권위원회, 저작권보호센터, 한국만화가협회, 한국만화영상진흥원) - 세부협약체결 : 만화가협회 ○ 한국국제만화마켓 준비 - 해외기업 추천서 접수 및 국내 기업모집 - 해외초청기업(17개) 및 국내 기업(33개) 참여 확정	
2013년 3/4분기	○ 저작권 사업 운영 및 관리 ○ 한국국제만화마켓 운영 및 관리	○ 저작권 사업 운영 및 관리 - 모니터링, 캠페인 운영 ○ 한국국제만화마켓 운영 및 관리 - 협약 체결(코트라), 행사개최 운영(해외 12개국 16개 기업, 국내 33개 기업 참여), 편집장과의 만남 운영(작가 24명 참가)) - 외부 사업비 매칭 확보 : 2천만원	
2013년 4/4분기	○ 세부사업별 수행계획 수립 ○ 사업 수행 및 관리 ○ 협력 사업 수행 완료	○ 세부사업별 수행계획 수립 - 해외비즈투어, 저작권 보호 캠페인 및 컨퍼런스 운영, 만화저작권보호 침해사례 DB구축 및 사례분석 연구 ○ 사업 수행 및 관리 - 해외비즈투어(알제리, 프랑스) · 수상(우정과 협력상), 한국만화가, 만화 프로모션 · 2016년 한-프 교류협력 130주년 기념 행사 논의 등 - 해외 만화저작권 침해 대응(총 51건) - 저작권 보호 캠페인 홍보부스 및 컨퍼런스 개최 운영(약 350여명 참석) - 저작권 인식개선 교육 진행(147명 참여)	

		○ 협력사업 수행 완료 - 만화저작권 보호 사업 완료	
2014년 1/4분기	○ 사업 및 용역 수행 결과 보고 ○ 사업정산	○ 사업 및 용역 수행 결과보고 - 만화저작권보호 침해사례 DB구축 및 사례 분석 연구 용역 수행 완료(3개국-중국, 말레이시아, 태국- 총 1,611건 사례 발굴 및 조사 완료) - 효과적인 만화 저작권 관리를 위한 연구 용역 수행 완료 ○ 사업정산	

Ⅲ. 사업추진성과

디지털만화의 해외 불법 유통 파악 및 양성화 사업

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 04 ~ 2014. 02
○ 사업내용
- 공동 대응을 위한 4개 단체 간 업무 협약
- 만화 저작권 보호를 위한 캠페인 운영
- 해외 불법 유통 DB 구축 및 사례 조사 연구

○ 사업예산 : 100,000천원

□ 세부사업내용

○ 공동 대응을 위한 4개 단체간 업무 협약
- 일　　시 : 2013. 05. 02.
- 장　　소 : 한국만화영상진흥원 세미나실
- 해당기관 : 한국저작권위원회, 저작권보호센터, 한국만화가협회, 한국만화영상진흥원
- 내　　용 : 만화저작권 보호 및 국내 만화산업의 발전을 위한 업무협약

○ 효율적 사업 운영을 위한 세부업무협약 체결
- 일　　시 : 2013. 08. 08. (서면 진행)
- 해당기관 : 한국만화가협회, 한국만화영상진흥원
- 내　　용 : 올바른 만화 저작권 개념 정립을 위한 <만화저작권 보호 및 이용 활성화> 사업 추진을 위한 업무협약

○ 만화 저작권 보호 및 이용 활성화 운영
- 사업내용 :

구분	세부추진 내용
국내외 만화저작권 보호 공동 운영	1. 해외 만화저작권 보호 위탁대응서 수령 등 협력(총51건) 2. 저작권위원회 만화DNA추출 프로그램 개발 자문(연구보고서 2건) 3. 만화작가 대상 저작권 교육 협력(총 147명 참여)
만화저작권 보호	1. 캠페인 운영 총 2회(부천국제만화축제, 만화의 날)

캠페인 운영	홍보부스, 사인회, 홍보물 배포 등 (약 119,750명 참여) 2. 저작권 컨퍼런스 및 토크콘서트 운영 1회 (약 350여명 참여) 3. 만화 저작권 캠페인 웹툰 10종 제작 및 연재, 출판(비매품) ○ 참여작가 : 하일권 외 9명 ○ 연재처 다음 만화속 세상 연재 ※한국만화가협회 공동 진행 4. 홍보영상 2종 제작 ○ 형태 : 실사 촬영, 타이포그래피 ○ 배포 : 유투브,SNS 등 ※ 2014년 사업비로 배포대상 확대 예정 5. 만화저작권 보호 슬로건 공모전 개최 ○ 접수: 2,298건, 선정 16건 (대상 외 15작품) ○ 대상작 : 만화는 상상력! 저작권은 경쟁력!

○ 해외 불법 유통 DB 구축 및 사례 조사 연구

- 연 구 명 : 만화저작권 침해사례 DB구축 및 사례분석 조사 연구
- 수행기간 : 2013. 11. ~ 2014. 01.
- 수행기관 : (주)엔터테인먼트아시아네트워크 신항우 연구책임자 외
- 수행내용 : 해외 3개국을 대상으로 한 만화저작권침해 사례 발굴 및 침해형태 조상 등 DB 구축
- 수행결과 : 총 1,611건 발굴(중국 : 651건, 태국 : 292건, 말레이시아 : 668건)

□ 추진일정

○ 2013. 02. 26 사업설명회 개최(부천시 상동 만화박물관 1층 상영관)
○ 2013. 03. 06 ~ 04. 15 공동 사업 추진을 위한 업무협력 회의(1~2차)
○ 2013. 05. 02 4개 기관 업무 협약 체결
- 저작권위원회, 저작권보호센터, 만화가협회, 진흥원
○ 2013. 06. 25 만화저작권 보호 종합계획 수립
○ 2013. 08. 08 공동 사업 수행을 위한 세부업무협약 체결(만화가협회)
○ 2013. 08. 14 ~ 19 부천국제만화축제 저작권 보호 캠페인 진행(1차)
○ 2013. 11. 03 만화의 날 저작권 보호 캠페인 진행 (2차)
만화저작권보호 활성화를 위한 컨퍼런스 및 토크콘서트 개최
○ 2013. 11. 11 만화 저작권 보호 슬로건 공모전 개최
○ 2013. 11. 15 만화저작권 침해사례 DB구축 및 사례분석 용역 수행
○ 2013. 11. 15 만화 저작권 보호 영상 제작 용역 수행
○ 2013. 12. 30 ~ 2014. 01. 31 만화 저작권 보호 웹툰 제작 (10종) 및

연재(Daum 만화 속 세상)

○ 2014. 01. 20 만화 저작권 보호 영상 제작(2종) 용역 수행 완료

○ 2014. 01. 29 만화저작권 침해사례 DB구축 및 사례분석 용역 수행 완료

○ 2014. 02. 만화 저작권 사업 결과 보고서 작성 및 사업 정산

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

세부사업명	정량적 성과	정성적 성과
국내외 만화저작권 공동 운영	○ 해외 만화저작권 침해사례 발굴 - 중국 : 121건 발굴 ○기업 및 만화작가 위탁대응서 수령 및 대응조치 진행(총 51건) ○ 한국저작권위원회 만화DNA추출 프로그램 개발 자문 참여(연구보고서 2건 제작) ○ 만화작가 대상 저작권 교육 진행 (총 147명 참여)	○ 해외 만화저작권 침해사례 발굴 및 전달, 대응조치를 통해 창작자의 저작권 보호 체계 구축 ○ 프로그램 개발 연구를 통해 향후 만화저작권 침해 방지 대책 마련 ○ 만화작가 대상 교육을 통한 저작권 인식 제고 및 저변확대 기여
만화저작권보호 캠페인 운영	○캠페인 운영 2회 - 홍보부스, 사인회, 홍보물 배포 등 약 119,750명 참여 ○ 만화저작권 웹툰 제작 및 연재 - 총 10종 제작 / DAUM 연재 - 저작권 컨퍼런스 및 토크콘서트 운영 1회 - 약 350여명 참석 ○ 만화저작권 홍보 영상 2편 제작 - 배포처 : DAUM, SNS 외 ○ 만화저작권 보호 슬로건 공모전 - 접수: 2,298건, 선정 16건 - 활용 : 웹툰, 홍보 영상 등	○ 소비자 대상 만화저작권의 중요성 홍보 및 저변확대, 인식제고 기여 ○ 대중의 직접참여 유도를 통해 만화저작권의 중요성 인식 확대
DB구축 및 사례 분석	- 연구보고서 제작 1건 ○ 침해사례 및 사례 분석(중국 : 651건, 태국 : 292건, 말레이시아 : 668건)	○ 한국만화의 해외 시장 저작권 침해 사례 발굴을 통해 심각성 도출 및 향후 대응조치로 인한 창작자의 지적재산권 보호에 기여
업무협약	○ 업무협약 2건 - 공동 협력을 위한 4개기관 협약 - 공동 사업 추진을 위한 1개 기관 협약	○ 체계적인 업무 협력 네트워크 구축 등 만화저작권 보호 체계 강화

디지털만화 비즈니스 상담회
'한국국제만화마켓 KICOM'

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 06 ~ 2014. 01
○ 사업내용
- 한국만화 수출을 위한 해외 바이어와 국내 만화기업/작가 간 미팅 지원
○ 사업예산 : 120,000천원

□ 세부사업내용

○ 한국국제만화마켓 (KICOM)
- 개최일시 : 2013. 08. 14. ~ 15
- 개최장소 : 한국만화영상진흥원 일대 (큐브 1,2관, 한국 1관)
- 개최목적 : 한국만화의 수출 증대 및 해외 유력바이어와의 글로벌 네트워크 구축
- 참석규모 : 총 89명 (해외바이어 12개국 16개사 (20명), 국내업체 33개사(45명), 국내작가 24명
- 주요행사 : 비즈니스미팅(한국만화 수출을 중심으로 한 상담), 해외편집장과의 만남 (해외진출을 희망하는 국내작가와 해외편집장과의 상담)
- 상담결과 :
  · 상담금액 : 약 88억원 (US$8,000,000)
  · 계약금액 : 약 5.7억원 (US$518,182)
- 선정과정
  · 해외초청기업 추천접수, 코트라 추천 ⇨ 해외기업 초청진행 및 해외참여 기업 확정 ⇨ 국내기업 및 작가 대상 모집 공고 ⇨ 참여기업(작가) 확정

○ 한국국제만화마켓 (KICOM) 후속 해외비즈투어 (알제리)
- 개최기간 : 2013. 10. 08. ~ 14
- 개최장소 : 북아프리카 알제리 수도 알제
- 개최목적 : 한국국제만화마켓 개최 이후 후속 사업으로써 한국 만화의

볼모지인 북아프리카 시장에 한국만화를 소개하고 사업 모델을 개발하기 위함

- 주요내용 : 알제리국제만화축제 참관,비즈니스 상담회, 교류 협력 미팅, 사인회 진행 등
- 특이사항 : 한국만화영상진흥원 알제리국제만화축제 조직위로부터 '우정과 교류상' 수상
- 행사이미지

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>< 행사장 입구></td><td>< 비즈미팅 ></td><td><네트워크 리셉션></td><td><해외바이어 오리엔테이션></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"><후속비즈니스 (알제리)></td></tr>
</table>

□ 한국국제만화마켓 (KICOM) 참가현황

○ 해외기업

No	국가명	회사명	담당자	비고
1	미국	Beanpress World	Larry Marder	해외 편집장과의 만남
2	미국	Yen Press	JuYoun LEE	비즈니스 상담회 및 해외 편집장과의 만남
3	브라질	JBC Editora	Cassius VINICIO MEDAUAR DE SOUZA	
4	독일	Tokyopop GmbH	Joachim KAPS	
5	벨기에	Kana	Timothee GUEDON	
6	프랑스	Editions Flblb	Thomas DUPUIS	
7	프랑스	AKATA	Dominique VERET	
8	일본	G2 Comix	Masanori KINOMIYA	비즈니스

9	중국	21 Century Publishing House	Shu LI	상담회
10	중국	Guangzhou Comicfans Culture Technology Development	Guixian SHI	
11	대만	Sun Color Culture Publishing	I-Han KUNG	
12	말레이시아	Exact Publisher	Boon Kiat CHANG	
13	베트남	Kim Dong Publishing House	Thi Kim Dung NGUYEN	
14	인도네시아	Mizan Publishing	Amdani RONI	
15	태국	Nanmeebooks Publications	Autchara SIRINUNTAPIWAT	
16	태국	Nation International Edutainment Public	Dantakean ADUL	

○ 국내기업

No	회사명	담당자	직함	No	회사명	담당자	직함
1	아리마루CS	류승권	대표이사	17	루덴스 미디어	최진선	편집부장
2	발해 커뮤니케이션	오영철	대표이사	18	미래엔	박지영	팀장
3	C&C Revolution	이재식	대표이사	19	오렌지에이젼시	문형란	팀장
4	캐럿 코리아	백은영	대표	20	오즈포스트	엄지용	실장
5	콘텐츠비즈니스센터	최은영	컨텐츠기획 PD	21	퍼시픽코믹스	이규민	프로듀서
6	D&H Inc	오선주	대리	22	분홍돌고래	채정택	대표
7	대원 C.I	허동준	이사	23	서울문화사	권인숙	파트장
8	드림판다	김상화	대표이사	24	신원에이젼시	차선희	사원
9	이코믹스미디어	정희운	이사	25	손봄	김효석	대표
10	에릭양 (중국)	정연	팀장	26	테일트리	김윤희	대표
	에릭양 (일반)	권정민	사원		쓰리코드	허남주	과장
11	Funnyeve Corporation	김진아	라이센싱	27	탑모델시스터즈	주성혜	매니저
12	글로리웍스	유현경	사장	28	토파즈에이젼시	김남호	대표
13	글송이	최영미	편집장	29	위버하우스	김창연	대표
14	고구미	강명구	대표이사	30	와이랩	장보람	팀장
15	학산문화사	김은영	사원	31	CJ E&M	김민정	대리
16	재미북스	하인수	부장	32	KOCOA	김동우	대표

○ 국내작가

No.	작가명	No.	작가명
1	태현 (유창기)	13	송관호
2	김대진	14	김달님
3	이석재	15	송동근
4	최미르	16	문제용
5	최익규	17	유중관
6	김현민	18	홍천희
7	변병준	19	김보현
8	박수로	20	정석한
9	김정선	21	노지현
10	달나무	22	조명원
11	소노수정	23	홍세훈
12	광조	24	강석인

○ 상담건수 : 총269건

	총	2013. 8. 14	2013. 8. 15
비즈니스미팅	195	106	89
해외 편집장과의 만남	74		74

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과

- 해외 만화시장 동향 정보를 통한 국내 만화마켓의 해외 진출 판로 확보 및 기회 마련
- 국내 만화 컨텐츠의 수출 증대 및 해외 유력바이어와의 네트워크 구축 지원
- 알제리를 관문으로한 북아프리카 만화계와의 교류 및 협력방안에 대한 구체적 논의 진행

○ 정량적 성과

- 한국국제만화마켓(KICOM) 개최로 해외 유력 만화기업(12개국 16개사) 대상 해외 저작권 수출 및 만화가 해외 진출 기회 확대(상담금액 88억원, 계약금액 5.7억원)
- 알제리국제만화축제조직위 수여 '우정과 교류상' 수상

디지털만화 정책연구, 사업백서 제작, 사업평가

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 디지털 만화 정책연구, 사업백서 제작, 사업평가
○ 사업기간 : 2013. 06 ~ 2014. 01
○ 사업내용
- 효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구
- 한국웹툰DB 및 역사정리 연구
- 2013년 지원사업평가 연구용역
○ 사업예산 : 50,000천원

□ 세부사업내용

○ 효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구

- 연 구 명 : 효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구
- 수행기간 : 2013. 12. ~ 2014. 02.
- 수행기관 : 대구대학교 산학협력단 (최진원 교수 외)
- 수행내용 : 만화저작권 위탁 관리의 장단점 및 권리 신탁을 위한 실천적 방안
- 수행결과 : 만화 저작권 관리 관련 현황 분석, 집중 관리 방안 모색, 권리 신탁 방법 (기존 단체 활용 및 신규 허가 방안 전략)

○ 한국웹툰DB 및 역사정리 연구

- 연 구 명 : 한국웹툰DB 및 역사정리 연구
- 수행기간 : 2013. 12. ~ 2014. 02.
- 수행기관 : 부산대학교 윤기헌 교수 외
- 수행내용 : 한국웹툰데이터베이스 구축 및 역사, 흐름 정리
- 수행결과 : 한국웹툰(완결/연재) 데이터베이스 1,833건 구축 및 웹툰 역사, 흐름 정리 칼럼 제작

○ 2013년 지원사업평가 연구용역

- 연 구 명 : 2013년 지원사업평가 연구용역
- 수행기간 : 2013. 12.27 ~ 2014. 02.14
- 수행기관 : (주)윈지코리아 컨설팅
- 수행내용 : 2013년도 지원사업 만족도 및 개선점 조사

전국 만화작가 및 기업 대상 수요 조사
지원사업 담당자 대상 IDI

- 수행결과 : 2013년 지원사업 평가(만족도,선호도,개선사항등),
2014년 지원사업 방향, 제안사항 등

□ 추진일정

○ **효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구**

- 2013. 12 효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구 수행
- 2014. 02. 효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구 용역 완료

○ **한국웹툰DB 및 역사정리 연구**

- 2013. 12. 한국웹툰DB 및 역사정리 연구 용역 수행(~2014. 02)
- 2014. 02. 한국웹툰DB 및 역사정리 연구 용역 완료

○ **2013년 지원사업평가 연구용역**

- 2013. 12. 27 지원사업평가 연구용역 수행
- 2014. 02. 14 지원사업 연구용역 결과 최종보고서 수령

□ 정성적, 정량적 성과

세부사업명	정량적 성과	정성적 성과
효과적인 만화 저작권 관리 방안을 위한 연구	○ 만화 저작권 관리 방안 연구보고서 1부 제작	○ 만화 저작권 관리 관련 현황 분석, 집중 관리 방안 연구를 통해 향후 만화 저작권 관리 방안에 대한 전략수립의 기초자료로 활용
한국웹툰DB 및 역사정리 연구	○ 웹툰DB 1,833건 구축, 한국웹툰 역사, 흐름 칼럼 1건 제작	○ 국내 웹툰 자료의 데이터 구축을 통한 만화연구, 산업 기반자료로서 활용에 기여 ○ 구축 데이터 배포를 통하여국내웹툰에 대한 관심제고 및 활성화 도모
2013년 지원사업평가 연구용역	○ 지원사업평가 연구용역 결과보고서 1부 제작	○ 2013년 진흥원에서 진행된 지원사업에 대한 평가 (만족도,선호도,개선점) ○ 2014년 진흥원 지원사업 방향성과 운영에 대한 만화계 의견 수렴

3-2. 디지털만화 유통지원 사업 : 콘텐츠공정거래법률자문서비스 및 교육프로그램 운영

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	콘텐츠 공정거래 법률 자문서비스 및 교육프로그램 운영		
사업기간	2013. 7. ~ 2013. 11.	**사업장소**	한국만화영상진흥원
사 업 비	총 23,000천원	**보 조 금**	외부
사업목적	○ 무료 법률자문서비스 제공을 통한 만화콘텐츠 불공정거래 사례 발굴 ○ 예비 콘텐츠사업자의 수요에 맞춰 기초에서 실무에 이르는 공정거래 교육 실시		
사 업 추진방법	○ 자문위원 위촉을 통한 무료 법률자문서비스 진행 - 자문위원 위촉 및 운영 : 총 5명(신규 5명/ 변호사 5명) - 무료법률자문서비스 운영 : 총 35회 ○ 공정거래 관련 전문가로 구성한 교육프로그램 운영 - 교육프로그램 강사 섭외 및 운영 : 신규강사 5명, 기존강사(자문위원) 2명 - 교육강좌 개발 : 신규강좌 10강 - 교육프로그램 운영 : 교육시간 5회, 총 20시간 ○ 사례집 제작 및 배포		
추진실적	○ 콘텐츠 공정거래 법률자문단 운영 - 대면 8건, 온라인 8건, 전화 3건, 온라인+전화 16건 - 무료법률자문서비스 35건 모두 사후관리 조치 ○ 콘텐츠 공정거래 교육운영 : 20시간, 200명 이내 수료 ○ 교육 만족도 : 5/4.5점 이상 ○ 홍보활동 - 온라인 : 진흥원 및 (사)우리만화연대, (사)한국만화가협회, PISAF 홈페이지, SNS 게시 등 - 오프라인 : 진흥원 비즈니스센터 및 창작스튜디오 게시물 게첨, 방문설명 등 ○ 협력체계 구축 - 한국저작권 위원회, (사)한국만화가협회, (사)우리만화연대) 등 홍보협조 및 프로그램 참여, 강사 추천 등		
사업성과	○ 한국만화영상진흥원 직원 교육 참여를 통한 전문성 강화 ○ 계약서 검토 및 자문 후 출판, 웹툰 연재 계약 체결 4곳(2곳 진행 중) ○ 법률자문서비스를 통한 1인창조기업 창출(2곳 예상 중)		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 3/4분기	o 부천국제만화축제 KICOM 행사 연계 콘텐츠공정거래 법률자문 서비스 진행 o 부천국제만화축제 법률자문서비스 홍보 o 진흥원 내 홍보 게시 o 홈페이지 모집 공고 및 SNS 홍보 o 자문위원 추가 위촉	o KICOM행사 연계 콘텐츠공정거래 법률자문서비스 7건(대면) 진행 o 2건 추후 진행(온라인) o 국제마켓 행사장 내 홍보 진행 o 법률자문서비스 모집 공고 진행 o 자문위원 구성 완료(총 5명) - 1차 : 4명 / 2차 : 1명 추가 o 법률자문서비스 3건 진행 - 누적 : 총 12건	
2013년 4/4분기	o 교육프로그램 계획 수립 o 진흥원 내 입주기업들에게 직접 홍보 o 교육프로그램 진행 및 완료 o 법률자문서비스 15건 이상 진행 o 사례집 제작 및 배포(100명)	o 교육프로그램 계획 수립 완료 o 교육프로그램 모집 공고 진행 o 교육생 모집 홍보 진행 - 만화작가 미팅 10회, 진흥원 자체 교육사업 교육생 대상 설명회 개최 4회 o 교육프로그램 진행 및 완료 - 5회(10강), 20시간, 143명 o 자문서비스 추가 진행을 위한 사업수행계획서 변경 o 법률자문서비스 23 진행 - 누적 : 총 35건 o 사례집 제작 - 만화작가 162명 배포	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 07 ~ 11
○ 사업내용
- 콘텐츠 공정거래 무료법률 자문 서비스 지원
- 콘텐츠 공정거래 교육프로그램 운영
○ 사업예산 : 23,000천원(외부수입 23,000천원)

□ 세부사업내용

○ 지원대상 : 만화가, 만화 관련 기업 및 예비창작자 등
○ 선정방법 : 수시접수
○ 진행내용
- 법률자문서비스
가. 기본운영 : 온라인(접수, 상담, 후속 지원 등)
▪ 오프라인 : 집중 대면 상담을 중심으로 참여 확대를 위한 전화 및 이메일 상담 병행
▪ 온 라 인 : 월간 접수된 자문내용에 대한 서비스 진행(페이퍼 진행)
▪ 후속지원 : 자문에 대한 피드백 지원 서비스 진행
나. 특별운영 : 오프라인(온라인 상담 후 후속지원 중 필요에 따라 탄력운영)
▪ 후속 관리가 필요한 상담자의 경우 1:1 상담 추진 등
- 교육프로그램
▪ 일시 : 11월 7일 ~ 21일 (총5회×4시간=20시간, 약 150명 수료)
▪ 장소 : 한국만화영상진흥원(비즈니스센터, 창작스튜디오)
▪ 대상 : 만화가, 만화 관련 기업, 만화 관계자 등

□ 추진일정

○ 2013. 07. 10 한국콘텐츠진흥원 용역제안서 제출
○ 2013. 07. 23 한국콘텐츠진흥원 세부수행계획서 제출
○ 2013. 08. 09 사업계약 체결
○ 2013. 08. 14 ~ 08. 15 KICOM연계 콘텐츠공정거래 법률자문서비스 진행

○ 2013. 10. 02 ~ 10. 07 자문위원 위촉
○ 2013. 10. 27 한국콘텐츠진흥원 중간보고서 제출
○ 2013. 11. 07 ~ 11. 21 콘텐츠공정거래 법률 교육프로그램 진행
○ 2013. 11. 26 ~ 11. 28 사례집 제작 및 배포
○ 2013. 12. 09 한국콘텐츠진흥원 최종결과보고서 제출

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 공정거래 법률자문단 운영

- 자문단 : 5명
- 자문위원 현황

구분	성명	소속	자격	자문횟수	추천기관 (기존 / 신규)	비고 (사후관리)
1	김필성	법무법인양재	변호사	8 건	신규	8 건
2	홍명호	법률사무소도원	변호사	13 건	신규	13 건
3	이병철	법무법인 혜안	변호사	6 건	신규	6 건
4	박성수	박성수법률사무소	변호사	3 건	신규	3 건
5	이영욱	법무법인 강호	변호사	5 건	신규	5 건

○ 법률자문 결과 : 35회

구분	일자	제목 (내용요약)	자문 유형	신청인 (소속)	자문위원 (소속)	자문방법
1	8.14	계약서검토 3건	B2B	김동우 (Kocoa)	홍명호 (법률사무소 도원)	대면
2	8.14	계약서검토 및 콘텐츠내용에 대한 자문	B2B	박진우 (에스프리)	홍명호 (법률사무소 도원)	대면
3	8.14	저작권침해 여부	B2B	조혜승 (떠다니는섬)	홍명호 (법률사무소 도원)	대면
4	8.14	계약해지 방법	B2B	소노수정 (만화가)	김필성 (법무법인 양재)	대면
5	8.14	컨텐츠사업 전반에 대한 법률문제 개요	B2B	김창연 (위버하우스)	김필성 (법무법인 양재)	대면
6	8.14	도판제공물 CD비용에 대한 과세 문제	B2B	안아름 (미래엔)	김필성 (법무법인 양재)	대면
7	8.14	에이전시 계약 해지 방법	B2B	권인숙 (서울문화사)	김필성 (법무법인 양재)	대면
8	8.20	계약서 검토	B2B	김동우	홍명호	온라인

				(Kocoa)	(법률사무소 도원)	
9	8.20	계약서 검토	B2B	박성철 ((주)윈드벨/ 풍경)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
10	10.2	저작권 증쇄 문의	B2B	심리나 (만화영상진 흥원)	이병철 (법무법인 혜안)	전화
11	10.14	출판권설정계약서 검토	B2B	심리나 (만화영상진 흥원)	이병철 (법무법인 혜안)	전화
12	11.27	계약서 검토	B2B	김성진 ((주)이비즈월 드)	이영욱 (법무법인 강호)	온라인
13	11.27	저작권 및 지식재산권 문의	B2B	장혜령 (사람 잇)	박성수 (박성수 법률사무소)	온라인
14	10.25	저작권 문의	B2B	백승희 (프리랜서)	이영욱 (법무법인 강호)	전화
15	10.28	저작권 문의	B2B	황아르미 (프리랜서)	박성수 (박성수 법률사무 소)	온라인
16	11.15	유통계약서 검토	B2B	김유정 (만화영상진흥 원)	김필성 (법무법인 양재)	온라인
17	11.21	만화콘텐츠 활용방 법	B2C	손은양 (만화영상진 흥원)	이영욱 (법무법인 강호)	온라인, 전화상담
18	11.22	영화화 허락 계약서 검토	B2B	김용 (1인 창조기 업)	이병철 (법무법인 혜안)	온라인, 전화상담
19	11.21	캐릭터디자인관련	B2B	성보경 (스튜디오 그 차인)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
20	11.28	미국 선불카드 발행 회사와 계약상의 분 쟁	B2C	주성혜 (탑모델 시스 터즈)	이영욱 (법무법인 강호)	온라인, 전화상담
21	11.28	블로그 또는 SNS에 올린 이미지 저작권	C2C	황세호 (청강문화산 업대)	이병철 (법무법인 혜안)	온라인, 전화상담
22	11.22	공모전출품작의 저 작권 위반여부, 처리 방안	B2C	진미선 (만화영상진 흥원)	박성수 (박성수 법률사무 소)	온라인
23	11.25	계약만료시 계약금 해결 방법	B2C	위성은 (프리랜서)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담

24	11.07	계약서 검토	B2B	임미영 (만화영상진흥원)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
25	11.13	계약서 검토, 출판계약을 한 작가와의 계약상 분쟁	B2B	강인선 (거북이북스)	이영욱 (법무법인 강호)	대면
26	11.27	계약관련분쟁	B2C	고순정 (상상극장)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
27	11.25	국가보조금 수령과 부가세 공제여부	B2B	강은혜 (만화영상진흥원)	김필성 (법무법인 양재)	온라인
28	11.25	서식검토, 계약서 문구해석, 중국계약 질문	B2B	김강덕 (알지애니메이션스튜디오)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
29	11.25	중국과의 방송판권에 대한 계약서 검토	B2B	김강덕 (알지애니메이션스튜디오)	박성수 (박성수 법률사무소)	온라인
30	11.22	일반인의 만화 저작권 침해 사례 10건	B2C	제효원 (만화가협회)	이영욱 (법무법인 강호)	온라인, 전화상담
31	11.26	용역계약서 검토	B2B	백정재 (만화영상진흥원)	이병철 (법무법인 혜안)	온라인, 전화 상담
32	11.26	상표권 도용 관련 문의	B2B	채두병 (CJ 햇반팀)	이병철 (법무법인 혜안)	온라인, 전화상담
33	11.28	영화재개봉 관련	B2B	서병인 (싸이더스)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
34	11.28	어도비 라이센스 저작권 사용현황 조사	B2B	박순정 (분홍돌고래)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담
35	11.28	스마트콘텐츠 공동제작을 통한 퍼블리싱 계약 관련	B2B	박순정 (분홍돌고래)	홍명호 (법률사무소 도원)	온라인, 전화상담

□ 콘텐츠 공정거래 교육 프로그램 운영

○ 교육운영 : 5회(10강), 143명 수료, 교육만족도(5/4.5점)

구분	일자	시간	교육강좌명	강사	인원	만족도	장소	비고
1	11.7	14:00-16:00	만화콘텐츠 불공정거래행위 유형 및 사례분석	정철 만화가	19	4.3	진흥원 박물관 제 1교육실	만화가 기업 종사자 예비
		16:00-18:00	불공정거래 행위 피해시 구제방안		11	4.6		

2	11.8	14:00-16:00	콘텐츠 불공정거래 예방을 위한 기초지식 계약체결 방법	하성화 변호사	7	4.5	진흥원 비즈니센터 214호	창작자
		16:00-18:00	저작권 귀속에 대한 위험 분석	고영회 변리사	19	4.05		
3	11.14	14:00-16:00	불공정 행위 방지 및 관련 사례	홍명호 변호사	16	4.73	진흥원 박물관 제 1교육실	
		16:00-18:00	만화콘텐츠 국내 판례 고찰	이영욱 변호사	13	4.8		
4	11.15	14:00-16:00	불공정거래 신고 및 대응절차의 이해	장재옥 교수	11	4.52	진흥원 비즈니센터 214호	
		16:00-18:00	콘텐츠 거래시 분쟁 발생 대응방안		13	4.11		
5	11.21	14:00-16:00	콘텐츠 저작권법 이해 및 분석	이상원 교수	18	3.74	원미구 창작스튜디오 머기룸	
		16:00-18:00	만화저작권 분쟁 사례 연구 (판례 중심)	고영회 변리사	16	4.75		
합 계					143	4.5		

○ 교육강사 운영 현황 : 7명(기존 2명, 신규 5명)

구분	성명	소속/직책	교육강좌	만족도(%)	시간	기존/신규	비고
1	정철	만화가	- 만화콘텐츠 불공정거래행위 유형 및 사례 - 불공정거래 행위 피해시 구제방안	89	4	신규	외부초빙
2	하성화	법무법인 화현	- 불공정거래 신고 및 대응절차의 이해	90	2	기존	외부초빙
3	고영회	성창 특허 법률사무소	- 만화저작권 분쟁사례 연구 - 콘텐츠 거래시 분쟁 발생 대응방안	88	4	기존	외부초빙
4	홍명호	법률사무소 도원	- 불공정 행위방지 및 관련 사례	94.6	2	신규	자문위원
5	이영욱	법무법인 강호	- 만화콘텐츠 법적쟁점 및 국내 판례 고찰	96	2	신규	자문위원
6	장재옥	중앙대학교 법률대학원 교수	- 계약법의 이해, 계약체결 시 유의사항 - 콘텐츠 거래 분쟁발생 주요사례	86.3	4	신규	외부초빙
7	이상원	한성대학교 교수	콘텐츠 저작권법 이해 및 분석	74.8	2	신규	외부초빙
합 계				90	20		

○ 기타 교육운영 실적

- **교재개발**
  - 교육프로그램 진행시 각 강의마다 담당 강사의 전문성, 노하우가 반영된 내용으로 교재 개발.
  - 교육 담당자가 출력 후 수강생들에게 배포를 통해 콘텐츠공정거래 교육의 이해를 쉽게 도와줌.
  - 교육프로그램 진행완료 후 교육 시 사용한 자료와 진행했던 콘텐츠 공정거래 법률 자문서비스 내용을 정리하여 쉽게 이해하도록 편집한 사례집을 제작함.
  - 법률자문서비스와 교육프로그램을 진행시 이영욱 변호사(자문위원)의 자문을 통해서 진행되었으며, 사례집 제작에는 「판례에서 살펴보는 만화 콘텐츠 분쟁사례」직접 원고 작성.
  - 사례집은 총 162명의 만화작가에게 배포완료 하였으며, 추후에도 만화 관련종사자 및 콘텐츠공정거래에 관심이 있는 창작자들에게 배포예정.
- **교육효과 및 교육생 분석**
  - 현재 연재를 진행하고 있는 창작자, 예비 창작자, 만화 관련 종사자 뿐 아니라 한국만화영상진흥원직원 교육프로그램으로 함께 진행하여 많은 직원들이 교육에 참여함.
  - 이를 통해 한국만화영상진흥원 직원들의 전문성등 역량 강화에 도움이 됨.

□ 기타 실적

○ 홍보

- 진흥원 홈페이지 공고 2회(법률자문서비스 모집 1회, 교육홍보 1회)
- 한국만화영상진흥원 SNS 게시 4회(법률자문서비스 2회, 교육홍보 2회)
- (사)우리만화연대, (사)한국만화가협회, PISAF 홈페이지 공고 및 홍보 협조 요청
- 그 외, 오프라인(진흥원 비즈니스센터 및 창작스튜디오 게시물 게첨, 방문 설명 등) 4회, 사업설명회 5회 이상 진행

○ 협력체계 구축

- (사)한국만화가협회 : 홈페이지 공고 및 이메일 안내, 다수의 한국만화가협회 소속 만화가 법률자문서비스, 교육프로그램 참여
- (사)우리만화연대 : 홈페이지 공고 및 이메일 안내, 다수의 한국만화가협회 소속 만화가 법률자문서비스, 교육 프로그램 참여
- 한국저작권위원회 : 콘텐츠 공정거래 교육프로그램 강사 추천 및 홍보 협조

- PISAF : 홈페이지 공고 및 이메일 안내 협조

○ 사례집

- 만화관련 법원 판례사례, 법률자문결과 내용, 공정거래 교육교재로 구성된 「만화콘텐츠공정거래 법률자문서비스 사례집」 제작

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된 점

- 법률자문서비스 운영 목표(30회) 보다 초과 운영(35회)
  ⇨ 목표 116% 초과 달성
- 대면 서비스를 약 8회 운영하여 실질적 도움 제공
- 법률자문서비스 이후 약 1회 이상 추가자문을 통해 사후관리 실시

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등

- 진흥원 내부적으로 운영 중인 헬프데스크로 인해 교육 등 참여인원 다소 부족
- 짧은 사업기간으로 인한 홍보기간 부족

Ⅴ. 사업에 관한 개선ㆍ건의사항

○ 사업기간이 약 4개월로 매우 짧음 ⇨ 항시 유지 운영 필요

○ 진흥원 내 진행하고 있는 헬프데스크와 유사한 점 이 많음 ⇨ 통합 혹은 연계하여 효율적으로 진행 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	파일 및 책자	콘텐츠공정거래 법률자문서비스 사례	1부	

3-3. 오픈마켓용 만화콘텐츠 제작 및 서비스 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	오픈마켓용 만화콘텐츠 제작 및 서비스 지원		
사업기간	2013. 03 ~ 02	**사업장소**	국내
사 업 비	총 400,000천원	**보 조 금**	국비 400,000천원
사업목적	○ 글로벌 오픈마켓 대상 경쟁력을 갖춘 만화 킬러콘텐츠 개발 및 사업화 지원을 통한 디지털만화 유통의 새로운 패러다임 제시 ○ 만화정보 서비스 중심의 어플리케이션 운영을 통한 만화정보 소개 및 만화소비 촉진 ○ 다양한 매체를 통한 글로벌 오픈마켓용 콘텐츠 및 우리만화 프로모션 진행		
사 업 추진방법	○ 사업 공고를 통한 신청 과제 심사 - 12명 작가 지원 신청 과제 선정 ○ 글로벌 오픈마켓 유통 프로모션 추진		
추진실적	○ 글로벌 오픈마켓을 타깃으로한 기획 만화 제작 및 사업화 지원 - 11종 기획 만화 제작 및 오픈마켓(ibooks, amazon, Google Playbook) 유통 ○ 글로벌 오픈마켓 프로모션을 위한 기획기사 48건 및 홍보용 동영상 10편 제작 ○ 구글GDN광고 진행 및 뉴스릴리즈 진행 : 로이터 통신, 헤럴드뉴스 등 총 309건 기사 게첨		
사업성과	○ 국내 우수 작가들의 글로벌 만화 시장 진출 기회 확대 ○ 다양한 매체를 통한 전문적이고, 효과적인 프로모션 진행		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 1/4분기	○ 사업 계획 수립	○ 사업 공고	
2013년 2/4분기	○ 과제 신청서 접수 ○ 선정평가 ○ 협약체결 ○ 1차 지원금 지급 ○ 사업계획수립 ○ 사업진행	○ 과제 신청서 접수(총 29개 과제) ○ 선정평가(서류평가 진행) - 29개 과제 중 12개 과제 선정 ○ 협약체결(12개 선정 과제) ○ 1차 지원금 지급(지원금의 50%) ○ 사업계획수립 - 글로벌 오픈마켓용 콘텐츠 프로모션 계획 수립 ○ 사업진행 - 프로모션을 위한 영상제작	
2013년 3/4분기	○ 사업 진행	○ 사업진행 - 프로모션을 위한 기사, 영상제작	
2013년 4/4분기	○ 중간평가 ○ 중간평가 통과자 2차 지원금 지급 ○ 중간 재평가 ○ 재평가 통과자 2차 지원금 지급 ○ 탈락자 1차 지원금 및 발생이자 회수 ○ 지원사업 결과평가 개최 ○ 사업진행	○ 중간평가 - 12개 과제 중 9개 과제 통과 ○ 중간평가 통과자 2차 지원금 지급(지원금의 50%) ○ 중간 재평가 - 3개 과제 중2개 과제 통과1개 과제 탈락 ○ 재평가 통과자 2차 지원금 지급 ○ 탈락자 1차 지원금 및 발생이자 회수 ○ 지원사업 결과평가 개최 - 11개 과제 모두 통과 판정 ○ 사업진행 - 프로모션을 위한 기사, 영상제작 - 구글GDN광고 및 뉴스릴리즈	
2014년 1/4분기	○ 사업완료	○ 사업완료	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 02
○ 사업대상 : 만화작가 및 만화산업 종사자, 만화관련 편집자
○ 사업내용 : 글로벌 오픈마켓용 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
- 디지털만화 만화콘텐츠 개발 지원
- 사업화를 위한 홍보 · 프로모션 추진
○ 사업예산 : 400,000천원(국비 400,000천원)

□ 세부사업내용

○ 지원대상 : 글로벌 시장 진출을 희망하는 만화 작가
○ 지원내용
- 글로벌 오픈마켓용 만화콘텐츠 창작(원고 200p 이상)
- 글로벌 사업화 지원
  · 번역 지원, 전자출판물 제작 지원, 글로벌 오픈마켓 유통 지원
- 글로벌 오픈마켓 유통 프로모션 지원
○ 지원규모 : 12명 작가(작가당 20,000천원/창작 및 사업화 비용 지원)
○ 선정 및 지원방법
- 신청 과제 서류 심사로 선정
- 창자계, 산업계, 학계/연구계, 유관기간/단체 등 외부전문가로 심사위원회 구성
- 총 3회 심사 실시(선정심사, 중간 및 결과평가)
○ 심사기준(서류심사)

심사항목	심사기준 세부내용	배점(100점)
콘텐츠의 우수성	- 글로벌 오픈마켓용 만화콘텐츠 개발이라는 사업목적 이해 - 글로벌 진출을 위한 콘텐츠의 차별성(현지화 전략) - 목표시장에 대한 이해 및 성공 전략 유무	40점
작품 개발	- 작품 기획안의 제작 현실화 능력(구성력, 작화능력) - 스토리 구조, 캐릭터, 결말의 완성도 등 작품 구성 능력 - 글로벌 맞춤 콘텐츠의 가능성	40점
해외진출 성공가능성	- 작품 기획안의 해당 글로벌 오픈마켓 적합성 - 작품의 우수성 및 해외진출 가능성	20점

□ 추진일정

○ 2013. 03. 19 ~ 05. 02 지원사업 공고
○ 2013. 05. 01 ~ 05. 02 지원 신청서 접수(총 29개 과제)
○ 2013. 05. 13 선정평가(29개 과제 중 12개 과제 선정)
○ 2013. 05. 30 협약 체결 및 1차 지원금 지급 진행(12개 과제)
○ 2013. 06 ~ 2014. 01 프로모션용 콘텐츠 제작
○ 2013. 10. 10 중간평가 개최
○ 2013. 11. 04 중간 재평가 개최
○ 2013. 12. 05 결과 평가 개최(11개 수행 과제 모두 통과)
○ 2013. 12 ~ 2014. 01 구글 GND광고 및 뉴스릴리즈 수행 완료

□ 접수현황 : 총 29개 과제

작가명	오픈마켓	과제명	경력
최익규	Google Playbook	아몬드 I - 지구 대위기	기성
황정희	iBooks, Amazon, Google Playbook, 기타 (moglue)	쁘띠의 다이어트 일기	기성
노연승	iBooks	매직수학써커스 (Magic math circus)	신인
박수인	iBooks	나는 집고양이다 (부제: 고양이의 품격)	기성
허근식	iBooks, Amazon, Google Playbook, 기타(국내)	NOX (녹스)	신인
남휘동	iBooks	오색무지개물고기	신인
강동훈	iBooks	전차삼국지	기성
임현정	iBooks	여행의 발견	기성
정민용	iBooks, Amazon, Google Playbook, 기타(국내)	육식동물	기성
김종섭	Amazon, Google Playbook	이빨	기성
오연	iBooks	삼국유사(三國遺事)-위만왕	기성
정석호	Amazon	진돗개 하늘이	기성
조명원	Google Playbook	농멍 둬르멍 프더지멍 (쉬며걷다가. 달리다. 넘어지기도하며.)	기성
이해	iBooks, Amazon	세레나데 (Serenade)	기성
유중관	iBooks	리베라멘테 (Libermente)	신인
박태성	iBooks	10분 매거진	기성
이희정	iBooks	Mr. 우아한 탄생	기성
이민호	iBooks	레드 (re.D/ re Dominant)	신인
문지훈	iBooks, Amazon, Google	플라이하이	신인

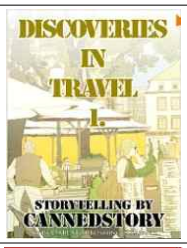
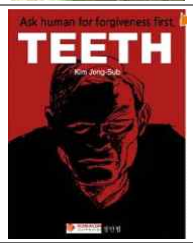
	Playbook		
김선아	iBooks, Amazon	신의 아들	신인
임석남	iBooks	크리슈나 (Krishna)	기성
한정우	iBooks	붓다가 된 인간 싯다르타	기성
이수정	Amazon	Between (사이-생태만화 프로젝트)	기성
김혜원	iBooks, Amazon	드로잉 자전거 여행 (가제)	기성
한태일	iBooks, Amazon, 기타(웹 연재)	키 오브 모탈 리메인	신인
이연희	iBooks, Amazon, Google Playbook	타로 프린세스 (Taro Princess)	신인
김보현	iBooks, Amazon	죽음의 승리	기성
김종수	Amazon	Korea war 201X	기성
엄재경	Google Playbook, 기타(네이버 앱)	판타지 스케치 - The game	기성

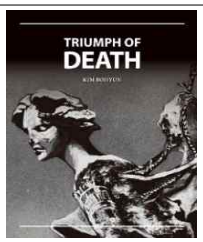
□ 선정결과 : 12명 작가 수행 과제 선정

작가명	오픈마켓	과제명	지원금 (천원)
박수인	iBooks	나는 집고양이다 (부제: 고양이의 품격)	20,000
임현정	iBooks	여행의 발견	20,000
정민용	iBooks, Amazon, Google Playbook, 기타(국내)	육식동물	20,000
김종섭	Amazon, Google Playbook	이빨	20,000
오연	iBooks	삼국유사(三國遺事)-위만왕	20,000
유중관	iBooks	리베라멘테 (Libermente)	20,000
이민호	iBooks	레드 (re.D/ re Dominant)	20,000
임석남	iBooks	크리슈나 (Krishna)	20,000
이수정	Amazon	Between (사이-생태만화 프로젝트)	20,000
김혜원	iBooks, Amazon	드로잉 자전거 여행 (가제)	20,000
한태일	iBooks, Amazon, 기타(웹 연재)	키 오브 모탈 리메인	20,000
김보현	iBooks, Amazon	죽음의 승리	20,000

□ 지원과제 사업 성과

○ 글로벌 기획 만화 11종 개발 및 오픈마켓 유통 지원

작가명	작품명	오픈마켓	언어	작품이미지
박수인	**나는 집고양이다(203p)** 외로움과 상처를 안고 사는 나약한 인간을 구원하고 치유해주는 독특한 고양이히어로물	Amazon	일어	
임현정	**여행의 발견(200p)** '여행'과 '결혼'이라는 보편적 공감이 가능하고, 흥미있는 소재 만화	Amazon	영어	
김종섭	**이빨(206p)** 참회에 관한 이야기 만화	Amazon	영어	
오연	**삼국유사(三國遺事)-위만왕(232p)** 삼국유사의 이야기중 위만왕의 위만조선, 한무제의 한나라, 동명왕의 북부여가 벌이는 삼국간의 전쟁이야기	iBooks	영어	
유중관	**리베라멘테(202p)** 광활한 우주를 배경으로 펼쳐지는 가슴 아픈 이야기	Amazon	영어	
이민호	**레드(211p)** 판타지 좀비 만화	Google Playbook	영어	

임석남	**크리슈나(202p)** 인도 신화를 바탕으로한 신들의 신 비슈누의 여덟번째 아바타인 크리슈나와 절대악 칸사와의 전쟁을 다룬 판타지 만화 작품	Amazon	영어	
이수정	**Betwee(200p)** 생태 만화 프로젝트	Amazon	영어	
김혜원	**드로잉 자전거 여행(206p)** 만화로된 자전거 여행기	Amazon	일어	
한태일	**키 오브 모탈 리메인(203p)** 운명이라는 굴레 속에서 인류를 구하기 위해 태어난 인간의 삶에 대한 이야기	Amazon	영어	
김보현	**죽음의 승리(212p)** 작가 본인이 서유럽을 여행하면서 보았던 미술작품들과 장소를 기반으로하여 상상했던 이야기 단편집	Amazon	영어	

○ 글로벌 오픈마켓 유통 프로모션 지원

- 대　　상 : 만화작가 및 만화산업 종사자, 프로모션 전문가
- 기　　간 : 2013. 6. ~ 2014. 1.

○ 주요내용

- 글로벌 오픈마켓 프로모션을 위한 기획기사 제작 : 총 6회, 48건 제작
- 글로벌 오픈마켓 홍보용 동영상 제작 : 총 10편 제작
- 구글GND광고 및 뉴스릴리즈

구분	결과내용
광고노출	미국(노출수 : 3,577,172건), 일본(노출수 : 8,193,248건),

	유럽(노출수 : 3,772,164건) 등
기사노출	게첨수 - 총 309건, 조회수 - 72,778,000건

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 글로벌 오픈마켓 진출 신규 창작 기획 원고 11종 개발
○ 해외 주요 오픈마켓 우수 만화콘텐츠 유통
○ 글로벌 오픈마켓 프로모션용 기획기사 48편 제작
○ 글로벌 오픈마켓 홍보용 동영상 10편 제작
○ 국내외 주요 매체를 통한 프로모션 지원

Ⅳ. 자체평가

○ **사업추진결과 잘된 점**
- 국내 만화가들에게 해외 시장 진출을 위한 사업화 경험 등 기회 제공
- 사업 결과물에 대한 후속 지원(홍보·프로모션 등) 강화를 통해 만화 콘텐츠 소비 활성화 기반 마련

○ **예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등**
- 사업 기간내 추진 과제가 중도 탈락되는 상황이 최대한 발생되지 않도록 세부적인 사업 관리가 필요함

○ **향후 사업추진을 위한 발전 방안 등**

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보 고 서	지원과제별 결과 보고서	11부	
2	파일	전자출판물	11종	
3	파일	홍보 동영상	10편	

3-4. 글로벌 코믹 프로듀싱 콘텐츠 창작 활성화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	글로벌 코믹 프로듀싱 콘텐츠 창작 활성화		
사업기간	2013. 03 ~ 2014. 02.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 1,000,000천원	**보 조 금**	국비 1,000,000천원
사업목적	○ 재능있는 한국 만화작가의 창작 역량을 글로벌화하고 해외 선진 시장으로의 진출을 위해 해외 현지 만화창작 스튜디오 운영 ○ 우수 한국만화 작가들의 성공적인 글로벌시장 진출 지원을 통해 만화 한류 창출 ○ 현지 관련 업체와의 컨소시움으로 한국만화의 글로벌 역량 강화		
사 업 추진방법	○ 글로벌 코믹 공동창작 지원 ○ 해외진출용 기획원고 개발 지원 ○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 운영 ○ 해외만화작가 레지던시 운영		
추진실적	○ 글로벌 코믹 공동창작 지원 - 해외진출 (미국 2작품,일본 1작품)용 작품 3종 제작 ○ 해외진출용 기획원고 개발 지원 - 기획원고 30종 제작 ○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 - 만화도시 네트워크 9개국 12명 참석 - 기획원고 30종 해외 4개권역(유럽, 일본, 미국, 중국) 프로모션 - 2014 앙굴렘국제만화축제 쇼케이스 및 수출상담회 개최 - 프로모션용 홈페이지, 앱, 작품집 제작 - 글로벌 만화 전문가 자문단 초청 멘토링 해외출판사 2개사(중국, 벨기에) 참가, 국내작가 멘토링 36건, 글로벌 브리핑 66명 참석 ○ 해외 만화작가 국내 레지던시 운영 - 국내외작가간 공동스케치 4회, 코믹살롱 1회 개최 - 한국을 소재로 한 해외작가 작품 70페이지 제작 - 국내외 작가간 공동 스케치 28점 제작		
사업성과	○ 한국작가들의 성공적 글로벌 시장 진출 지원을 위한 창작기반 조성 ○ 체계적인 마케팅을 통한 국내작가 및 작품의 해외 만화시장 진출 지원		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 글로벌 프로듀싱 사업계획 수립	○ 사업계획 완료	
2013년 2/4분기	○ 지원사업 (기획원고 1차 , 공동창작) 모집 및 선정 ○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 사업 수행 대행사 선정	○ 지원사업 (기획원고 1차 , 공동창작) 모집 및 선정 ○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 사업 수행 대행사 선정	
2013년 3/4분기	○ 해외진출용 기획원고 개발지원사업 1차 완료평가 ○ 기획원고 30종 번역 및 작품집 제작완료 ○ 해외만화작가 레지던시 프로그램운영	○ 해외진출용 기획원고 개발지원사업 1차 완료평가 ○ 글로벌 만화도시 네트워크 행사 개최(9개국 12명) ○ 해외만화작가 레지던시 프로그램 운영	○ 해외프로모션 강화를 위한 행사 개최
2013년 4/4분기	○ 해외진출용 기획원고 개발지원사업 2차 완료평가 ○ 기획원고 30종 현지 마케팅	○ 해외진출용 기획원고 개발지원사업 2차 완료평가 ○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 사업 수행 대행사 선정 ○ 기획원고 30종 번역 및 작품집 제작완료 ○ 기획원고 30종 현지 마케팅	○ 연계사업과 시기조정에 따른 후속사업의 지연

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 02
○ 사업대상 : 만화가 및 만화산업 종사자, 국내외 관련 기업 등
○ 사업내용
- 글로벌 코믹 공동창작 지원(2편)
- 해외진출용 기획원고 개발 지원(30편)
- 글로벌 코믹 창작 스튜디오 운영(4개소)
  · K-Studio 구축 및 해외진출 지원(4개국)
- 해외 만화작가 국내 레지던시 운영(3명)

○ 사업예산 : 1,000,000천원(국비 1,000,000천원)

□ 세부사업내용

○ 글로벌 코믹 공동창작 지원

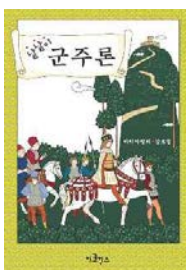
- 선진 해외 출판사와 공동 기획프로듀싱을 통한 국내작가 기획/창작 역량 강화 및 선진 프로듀싱 시스템 활성화
- 해외진출 공동 창작 지원 내용

권역	지원작가	국내기업(매칭)	해외기업(매칭)	산출물	지원금(천원)
총계				**3종(760P)**	**150,000**
미국	김희은	학산문화사	옌 프레스	해외 공동창작 작품 360P	50,000
	강모림	이코믹스미디어	넷코믹스	해외 공동창작 작품 400P	50,000
일본	변기현	이미지프레임	켄 커뮤니케이션	해외 공동창작 작품 300P	50,000

- 작품 이미지



보이드씨의 기묘한 저택



낱낱이 군주론



연무

○ **해외진출용 기획원고 개발 지원**

- 한국작가들의 성공적 글로벌 시장 진출 지원을 위한 창작기반 조성
- 기획원고 개발지원 내용 : 총 30명, 각 10,000천원(총 300,000천원)

구분	지원작가	지원금액(천원)	산출물
총계	**30명**	**300,000**	
미국 (5명)	**소 계**	**50,000**	
	박진우	10,000	스토리 원고 100P
	김예신	10,000	기획 원고 50P
	김홍선	10,000	기획 원고 50P
	정석호	10,000	기획 원고 50P
	유경원	10,000	스토리 원고 100P
중국 (1명)	**소 계**	**10,000**	
	김정태	10,000	기획 원고 50P
유럽 (15명)	**소 계**	**150,000**	
	박건웅	10,000	기획 원고 50P
	김금숙	10,000	기획 원고 50P
	이유진	10,000	기획 원고 50P
	양미영	10,000	기획 원고 50P
	김정선	10,000	기획 원고 50P
	광조	10,000	기획 원고 50P
	조하영	10,000	기획 원고 50P
	강동훈	10,000	스토리 원고 100P
	김현민	10,000	기획 원고 50P
	장우룡	10,000	기획 원고 50P
	Noon	10,000	기획 원고 50P
	이세계	10,000	기획 원고 50P
	육현홍	10,000	기획 원고 50P
	노명희	10,000	기획 원고 50P
	송동근	10,000	기획 원고 50P
일본 (9명)	**소 계**	**90,000**	
	이석재	10,000	기획 원고 50P
	조명원	10,000	기획 원고 50P
	이현도	10,000	기획 원고 50P
	임광묵	10,000	기획 원고 50P
	이희정	10,000	기획 원고 50P
	손정화	10,000	기획 원고 50P
	강경훈	10,000	기획 원고 50P
	김현숙	10,000	기획 원고 50P
	김종은	10,000	기획 원고 50P

- 작품 이미지

· 유럽권역 작품 15종



작품명 짐승의 시간
작가명 박건웅 작가



작품명 홍보가
작가명 김금숙 작가



작품명 검은 불 속에서
작가명 이유진 작가



작품명 White Christmas
작가명 양미영 작가



작품명 사만(死卍)
작가명 김정선 작가





작품명 명탐정 POE
작가명 광조 작가



작품명 YOYO
작가명 조하영 작가



작품명 Stay
작가명 장우룡 작가



작품명 유령탐정 라파엘
작가명 김현민 작가



작품명 아칸
작가명 이세계 작가



작품명 ZIZI
작가명 육현홍 작가



작품명 문 外
작가명 노명희 작가



작품명 오늘
작가명 송동근 작가



작품명 Shadow's Dream
작가명 Noon 작가

· 일본권역 작품 9종



작품명 오늘부터 마법소녀
작가명 김현숙 작가



작품명 가량
작가명 김종은 작가



작품명 피그맨
작가명 이석재 작가



작품명 @재해소녀
작가명 손정화 작가



작품명 애문
작가명 강경훈 작가



작품명 놀멍 뒤르멍 프더지멍
작가명 조명원 작가



작품명 Gun&Girls
작가명 이현도 작가



작품명 극악의 차치스
작가명 임광묵 작가



작품명 Mr.Rebirth
작가명 이희정 작가

· 미국권역 작품 5종



작품명 똘래
작가명 김호석 작가



작품명 아이언크로우즈
작가명 김예신 작가



작품명 야생의 제왕 호랑이
작가명 정석호 작가

<윤 월하정인> 박진우 작가

윤달과 저승사자가 등장하는 헐리우드 블록버스터 형태의 스토리 작품

<처용망가> 유경원 작가

미국코믹스의 슈퍼히어로 물에서 찾기 힘든 동양적인 기(氣)를 이용한 무술을 사용하는 슈퍼 히어로물 스토리 작품

· 중국권역 작품 1종



작품명 Go Go 케미컬 레이저
작가명 김정태 작가

○ 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업

- 4개권역 (유럽, 일본, 미국, 중국) 지원 시스템 운영 : 13.10.14 ~ 14.02.12
  · 권역별 매니저를 통한 기획원고 30종 현지 출판사 대상 마케팅 실시
  · 기획원고 30종 권역별 작품집 제작
- 해외 프로모션 진행

· 일 시 : 2013. 11. 15 ~ 18
· 장 소 : 홍콩 완차이지구 일대
· 내 용 : 홍콩 만화관련 기업 비즈니스 상담 및 홍콩국제만화축제 참가



- 글로벌 쇼케이스 및 수출상담회 개최

· 일 시 : 2014. 01. 30 ~ 02. 02
· 장 소 : 프랑스 앙굴렘
· 내 용 : 프랑스에 출간된 한국만화 프로모션 및 판매(만화 카페 운영), 유럽 주요 출판사 대상 진흥원 글로벌 진출 지원작 수출상담회



- 글로벌 만화도시 네트워크 개최

· 일 시 : 2013. 08. 15
· 장 소 : 진흥원 세미나실
· 내 용 : 세계 만화 관련 기관/단체의 네트워크 회의 개최(9개국 12명)
· 참 석 자 :



번호	소 속	이 름	직 함
1	알제리 국제만화축제	다리라 나드젬	사무국장
2	벨기에 만화박물관	페리 반 보셀른	이사장
3	중국광저우 금융상	진 청	위원장
4	중국 우한 국제 디지털아트 비엔날레	양건화	사무국장
5	프랑스 앙굴렘 국제만화축제	니콜라 피네	아시아 디렉터
6	홍콩 아트센터	코니 램	수석 디렉터
7	이탈리아 나폴리 코믹콘	클라우디오 쿠르치오	사무국장
8	일본 VIPO	토모하루 이시카와	본부장
9	스페인 바르셀로나 국제만화축제	카를레스 산타마리아	사무국장

- 글로벌 만화 전문 자문단 초청 멘토링 개최

· 일 시 : 2014. 02. 18 ~ 19
· 장 소 : 고려호텔 및 진흥원
· 내 용 : 해외 현지 만화 출판사 편집자 초청글로벌 브리핑 및 1:1 멘토링(중국, 벨기에/국내작가 66명 참가)



· 참석 해외 출판사

번호	소 속	이 름	직 함
1	벨기에 랑플로이에 드 무아 출판사	막스 드 라디그	편집자 및 만화가
2	중국 절강교육출판사	시안쭝 후	사장

· 글로벌 브리핑 참석자(66명)

가시눈(필명)	이선민	박근용	오수진
공종철	이선희	박모희	양민재
권인숙	이효정	박별	박수영
김나영	임동렬	박상선	최상규
김남호	장모춘	박세호	엄미선
김범수	장윤서	박수로	오영철
김선아	정석호	박수지	원혜진
김아리	정연식(위원석)	박진우	이다(필명)
김영	조나영	손두락	이동규
김영미	조하영	송동근	이상배

김인배	차선희	신재환	안지연 (권미라)
김재성	차성진	안아름	안형모
김재원	최은영	이상우	양주일(퍼니이브)
김정선	최익규	남기영	홍연식
김정태	최홍명	류병민	이동환
김홍선	한규호	류승권	최윤선
김효석	허동준	류병민	이동환
남기영	홍연식	류승권	최윤선

· 1:1 멘토링 개최(36건)

18일	중국	총 7건 : 김재성, 이동규, 안지연, 박수로, 류승권, 신재환, 김정태
	벨기에	총 7건 : 김인배, 양주일, 박근용, 김정선, 박상선, 조하영, 원혜진
19일	중국	총 11건 : 이규석, 류병민, 유창기, 가시눈, 최익규, 남기영, 오영철, 허동준, 박시백, 안형모, 차성진
	벨기에	총 11건 : 가시눈, 이규석, 유창기, 김홍선, 김현민, 김선아, 정연식, 공종철, 손두락, 정석호, 장모춘

· 멘토링 실적 (가계약 4건 달성: 총11만달러/121,000,000원)

No.	출판사	이름	작품	가계약금액
1	중국 절강교육	안형모	신규 기획작품	2만달러
2		류병민	신규 기획작품	2만달러
3		신재환	신규 기획작품	2만달러
4		류승권	바리우투 붕붕	5만달러

- 지속적 네트워크 유지를 위한 교류활동

구분	세부 내용
중화권	- 광주 금융상 중국만화대상 참가 (13.09.26~30) - 홍콩 ICC 참가 (13.11.15~18) · 홍콩 출판사 대상 기획원고 홍보 활동
일본	- 일본 교토 망가 애니메이션페스티발 참가(13.09.06~08)
아프리카권	- 제6회 알제리 국제만화축제 참가 (13.10.08~12) · 우정과 교류협력상 수상
유럽권	- 앙굴렘국제만화축제 참가 (13.01.31~02.03)

- 프로모션 활동
  · 홈페이지, 앱북 제작
  · 한국만화 정보집(한국만화를 말하다/보다) 국영문 제작 및 배포
  · 해외시장백서(유럽, 일본, 미국, 중국 만화시장 조사 보고서) 제작

○ **해외 만화작가 국내 레지던시 운영**

- 해외작가 초청 레지던시 지원실적

국가	지원작가	지원내용	진행경과
프랑스	사미르 다흐마니	- 레지던스(작업실,숙박 : 2개월)지원 - 국내 작가단체와 문화교류 지원	활동 완료 및 작품집 완성 (한국 소재 작품 제작)
독일	잉가 스테인메츠		
태국	수다칩 테샤크리엔크라이		

- 주요 실적
  · 국내외 작가간 공동스케치 4회 개최 , 코믹살롱 1회 개최
  · 한국을 소재로 한 해외작가 3인의 작품 70p 완성
  · 국내외 작가간 공동스케치 작품 28점 완성

□ 추진일정

○ 2013. 03 글로벌 프로듀싱 사업 계획 수립
○ 2013. 05 해외진출용 기획원고 개발지원 사업 1차 지원 작가 선정
○ 2013. 07 해외진출용 기획원고 개발지원 사업 2차 지원 작가 선정
글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 대행사 입찰 공고
○ 2013. 08 글로벌 만화도시 네트워크 개최
해외만화작가 레지던시 입소
해외진출용 기획원고 개발지원 사업 1차 완료평가
○ 2013. 09 해외진출용 기획원고 개발지원 사업 2차 완료평가
○ 2013. 10 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 대행사 계약 완료
해외만화작가 레지던시 결과보고회
기획원고 작품집 제작
○ 2013. 11 홍콩 해외 프로모션 진행
○ 2014. 01 한국만화 정보집(한국만화를 말하다/보다) 갱신 제작 완료
앙굴렘 글로벌 코믹 스튜디오 쇼케이스 및 수출상담회 개최

글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업 권역별 대행사 사업 수행 완료

○ 2014. 02 글로벌 만화 전문가 자문단 초청 멘토링 개최
글로벌 프로모션 홈페이지 갱신 및 앱북 제작 완료
해외시장백서 제작 완료

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과

- 글로벌 만화도시 네트워크 개최를 통한 해외 진출 네트워크 구축
- 글로벌 만화 전문가 자문단 초청 멘토링을 통한 해외 진출 가이드 제공
- 세계최대만화축제 앙굴렘국제만화축제에서 한국만화 쇼케이스 및 수출 상담회를 통한 한국만화 프로모션 및 수출 판로 증대

○ 정량적 성과

- 글로벌 공동창작 3종 개발
- 글로벌 기획원고 총30종 작품 4개 권역 언어로 번역 및 작품집 제작
- 4개 권역 (유럽, 일본, 미국, 중국) 해외 진출 지원 (총 31종)
  ※ 중국권역 추가 지원작 1종 포함
- 글로벌 만화도시 총 9개국 12명 참석
- 글로벌 만화 전문가 자문단 초청 멘토링 해외 2개 출판사, 국내작가 66명 참가, 1:1 멘토링 36건
- 기획원고 30종의 글로벌 프로모션을 위한 홈페이지, 앱북 각 1종 제작
- 한국만화 정보집 (한국만화를 말하다/보다) 국영문 갱신 제작
- 권역별 매니저를 통한 기획원고 30종 현지 출판사 대상 마케팅 결과 총 10종 작품이 해외 출판사와 향후 공동출판에 대한 협의 진행중
- 해외 프로모션 2회 진행 (앙굴렘, 홍콩)
- 앙굴렘 수출상담회 결과 한국 만화 상담금액 125,850유로 (약 1.8억), 2작품 계약확정, 3,450유로 (약 5,200천원)

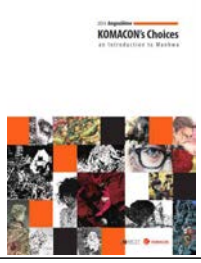
○ 참고 이미지

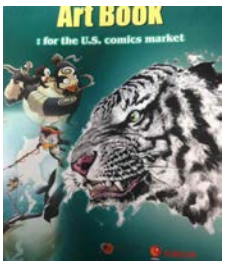
- 제작물

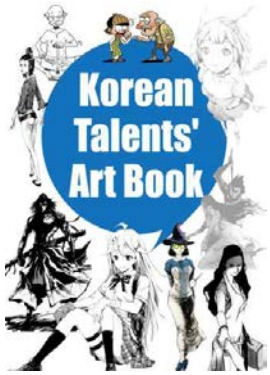








<정보집: 한국만화를 말하다/보다>	< 만화도시 네트워크 회의 자료집 >	<멘토링 자료집>	<수출상담회 카달로그>
			
<기획원고작품집 -유럽>	<기획원고작품집 -미국>	<기획원고작품집 -일본>	<기획원고작품집 -중국>

		
<글로벌 프로모션 홈페이지>	<글로벌 프로모션 앱북>	<해외만화작가레지던시 작품집>

Ⅳ. 자체평가

○ 해외 진출 지원을 위한 국내 작가들에 창작 지원은 향후 양질의 콘텐츠를 안정적으로 창작하기 위한 기반을 마련하는데 도움을 줌

○ 해외 현지 출판사들에게 국내 만화 작가의 우수성을 알리고 현지 진출에 대한 가능성을 확인할 수 있었음

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해외진출용 기획원고 개발지원 사업의 경우 작가의 작품 개발기간이 3개월로 다소 촉박하였음

○ 연계사업인 글로벌 코믹 창작 스튜디오 사업의 경우 선 진행 사업에 시기에 따라 일정을 조정하도록 하여 사업 전체 일정이 지연되었음. 향후 진행시 연계사업을 고려하여 사업 일정 수립이 필요함

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수량	비고
1	책 자	○ 글로벌 한국만화 프로모션정보집(한국만화를 말하다/보다) 국영문 각 500부	1,000부	
2	책 자	○ 글로벌 만화도시 네트워크 회의자료집	50부	
3	책 자	○ 글로벌 만화 전문가 자문단 초청 멘토링 자료집	100부	
4	책 자	○ 기획원고 작품집 (유럽 350부, 미국 350부, 일본 1,150부, 중국 250부)	2,100부	
5	책 자	○ 글로벌 코믹 스튜디오 쇼케이스 수출상담회 카달로그	300부	
6	책 자	○ 해외만화작가 레지던시 작품집	250부	
7	프로그램	○ 글로벌 프로모션 홈페이지 제작 www.koreacomics.com	1종	
8	앱	○ 글로벌 프로모션 앱북(스마트패드용 앱스토어, 구글 플레이 마켓 등록/검색어 :	1종	

4 만화영상클러스터 운영역량 강화

4-1 만화클러스터 작가 · 기업 육성

4-2 만화창조인력양성

4-3 경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화

- 경기소재 만화 콘텐츠 제작지원
- 만화원작 애니메이션 제작지원
- 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원
- 만화애니콘텐츠 홍보마케팅 프로모션 지원

4-4 만화창작 인력 발굴 확대

- 대한민국 창작만화 공모전
- 전국학생만화 공모전

4-5 만화창작프로모션 활성화

- 오늘의 우리만화
- 부천만화대상

4-1. 만화클러스터 작가 · 기업 육성

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화클러스터 작가 · 기업 육성		
사업기간	2013. 1. ~ 12.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 439,117천원	**보 조 금**	
사업목적	○ 국내·외 발전 가능성이 있는 만화영상관련 지원 확대 및 기업(작가) 유치 ○ 만화영상 콘텐츠를 기반으로 하는 부천형 창조기업 밸리구축 ○ 만화 콘텐츠 영역의 스마트워크 촉진을 위한만화 영상 콘텐츠 창작협업시스템 개발 및 시범서비스 ○ 선택과 집중의 투자방식으로 부천 소재 기업 및 작가 수해 증대		
사 업 추진방법	○ 만화클러스터 시설 입주 지원 및 창작환경 개선 ○ 공공만화제작 협력지원 ○ 문화산업진흥시설 입주기업 및 작가 프로모션 강화 ○ 만화투자 활성화 펀드운영 ○ 만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 운영 ○ 만화 기획 및 개발 중심의 투자 심의 - 부천만화홀딩스(유) 1차 라인업 투자(만화콘텐츠 투자 7건 / 9억)		
추진실적	○ 클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치 ○ 부천만화창작스튜디오 창작 환경 개선 ○ 입주자 홍보 및 마케팅 지원 ○ 입주자 교류 활성화 ○ 공공만화제작 협력 지원 ○ 문화산업진흥시설 입주기업 및 작가 프로모션 강화 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 운영 ○ 만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축 ○ 만화투자 전문유한회사를 통한 발굴 및 투자 활성화 - 만화콘텐츠 총 7건 투자작품 중 수익에 대한 회수 39,395천원 진행		
사업성과	○ 외부재원 유치를 통한 클러스터 입주 기업 및 작가 비즈니스 강화 및 지원 활성화 ○ 프로모션 강화를 통한 창작지원 사업 등 프로젝트 수주 실적 향상으로 안정적 창작 환경 조성 ○ 만화프로젝트 발굴 및 투자 건수 증대(6건 ⇨ 13건) ○ 부천시 소재 만화관련 기업 및 개인에 대한 투자 및 기획·개발 기회 확대를 통한 부천만화산업 발전 강화 ○ 만화프로젝트 발굴 및 투자 건수 증대(6건 ⇨ 13건)		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 입주자 간담회 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 지원사업 지정 신청 ○ 창조카페 구축 및 운영 ○ 자율사업 추진 사업 공고 ○ 정기총회	○ 입주자 간담회 개최 ○ 창조카페 구축 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 지원사업 지정 신청(2013.02.08.) ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 지정 및 협약체결 ※ 수행기간 2년, 연간 지원금 9,900만원 ○ 정기총회	
2013년 2/4분기	○ 입주자 연장 평가 ○ 전담 인력(코디네이터) 채용 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 개소 및 운영 시작 ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (1차) ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (2차) ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (3차) ○ 입주자 교류회 및 체육대회 ○ 스마트 워크 프로그램 착수 및 1차 설계 ○ 투자조합 관리 ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	○ 입주자 연장평가 결과 : 신규모집 총 17개실 ○ 전담 인력(코디네이터) 채용 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 개소 및 운영 시작 ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (세무회계 공개강좌) ○ 위탁업체 계약 체결 ○ 전문가 그룹 회의 ○ 시스템 컨설팅 설계 ○ 투자조합 관리 - 부천만화홀딩스(유)설립 - 투자 관리 회사명 변경(소빅창업 ⇨ 유니온) - 10차 투심: 부천만화홀딩스(유) 만화 투자 라인업 - 11차 투심 : 영화 <The Last Knights> ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	
2013년 3/4분기	○ 진흥원 입주자 정기모집 공고 ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (4차) ○ 만화축제 공동 홍보부스 참가 작가 모집 및 부스 지원 ○ 자율사업 운영 ○ 스마트 워크 2차 설계 및 서버도입, 화상회의 시스템 구축 ○ 투자조합 관리 ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	○ 진흥원 입주자 정기모집(경쟁률3:1) - 총66명 입주(작가 14팀, 기업2사, 단체 1개) ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (2차, 저작권 공개강좌) ○ 만화축제 공동 홍보부스 참가 작가 모집 및 부스 지원 - BICOF, 광주 ACE Fair 홍부부스 지원 ○ 창조카페 운영 ○ 생산정 본부, ㈜온더아이티 MOU 체결 ○ 투자조합 관리 - 임시조합원총회: 영화<The Last Knights> 후반기투자 ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	
2013년 4/4분기	○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (5차) ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (6차)	○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (3차- 사업계획서 작성 및 세무회계 공개강좌) ○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (4차- 세무회계 공개강좌)	

	○ 작가 홍보 전자 디렉토리북 제작 ○ 입주자 교류회 ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 1차년도 지원사업 수행 완료 ○ 스마트 워크 시스템 홍보, 및 오픈 ○ 스마트 워크 수행부분 대상 수상 ○ 투자조합 관리 ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	○ 1인 창조기업 육성 전문가 특강 개최 (5차- 마케팅 활성화 공개강좌) ○ 자율사업 운영 및 완료 ○ 입주작가 홍보 디지털 캐리커처 행사 3회 진행 ○ 작가 홍보 전자 및 책자 디렉토리북 제작 ○ 입주자 교류회 (부천둘레길 스케치 투어 연계 진행) ○ 1인 창조기업 비즈니스센터 1차년도 지원사업 수행 완료 ○ 스마트 워크 개발 완료 및 정식 서비스 진행 ○ 투자조합 관리 - 임시조합원총회 : 부천만화홀딩스(유) 라인업 투자 작품 변경 ○ 부천만화홀딩스(유) 운영 점검	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업대상 : 부천 만화클러스터 입주 작가 및 기업
○ 사업내용
- 만화클러스터 시설 입주 지원 및 창작환경 개선
- 공공만화제작 협력지원
- 문화산업진흥시설 입주기업 및 작가 프로모션 강화
- 만화투자 활성화 펀드운영
- 만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축
- 1인 창조기업 비즈니스센터 운영

○ 사업예산 : 439,117천원
- 출연금 98,300천원, 자체수입 58,000천원, 외부수입 44,517천원

□ 세부사업내용

○ 진흥원 입주현황

구 분	합 계	작가	기 업	만화단체
계	90팀(사)/ 406명	71팀/ 278명	17사/ 117명	2단체 11명
만화비즈니스센터	47팀(사)/ 238명	28팀/ 110명	17사/ 117명	2단체 11명
만화창작스튜디오	43팀/ 168명	43팀/ 168명	-	-

※ 2013년 신규 입주 심사를 통해 14개 작가(팀) 및 1개 기업, 1개 만화계 단체 68명 입주

○ 클러스터 활성화를 위한 외부재원 유치
- 2013년 스마트워크 활성화 기반조성 시범사업 (한국정보화진흥원/ 180,000천원)
- 1인 창조기업 비즈니스센터 (중소기업청/ 99,000천원)

○ 부천만화창작스튜디오 창작 환경 개선
- 화장실 리모델링(3개층 4개소) 및 탕비실 신규 설치

○ 입주자 홍보 및 마케팅 지원
- 부천국제만화축제 페어관 입주 작가 및 기업 부스 운영

- 2013 광주 Ace Fair 입주 작가 및 기업 부스 운영

○ 입주자 교류 활성화

- 2013년 범만화인 체육대회 개최 (5월)
- 부천국제만화축제와 함께하는 만끽행사 개최 (8월)
- 부천 문화콘텐츠 교류회 출범 예정 (11월)

○ 공공만화제작 협력 지원 등

원)

구 분	내 용	소요액(천원)
계		50,548
공공만화 샘플 제작	경기도 : 광고물 개선 업무 사례집『간판 이야기』/ 500부	7,000
	부천시 : 김치테마파크 홍보만화 -『김치가 최고야』/ 2,000부	3,108
공공만화 외주 수주	부천시 : 친환경무상급식 홍보만화 -『친환경 무상급식』/ 2,000부	3,140
	방송통신심의위원회 : 방송 이용 건전화 프로그램 홍보 웹툰 제작/ 웹툰 6화분	19,800
	산업통상자원부 : 한중 FTA 홍보 만화 제작/ 2,000부	17,500

○ 문화산업진흥시설 입주기업 및 작가 프로모션 강화

- 콘텐츠 공제조합 설명회 개최 (10월)
- 창작지원 사업 등 프로젝트 수주
  · 해외 진출 기획원고 개발 지원 사업 등 10개 사업 총 478,000천원 수주
  · 입주기업 및 작가 비즈니스 매칭 총 52건

○ 만화투자 활성화 펀드운영

- 투자현황
  · 유니온글로벌CG투자조합 운영 총괄표

투자기업(프로젝트)	투자분야	투자금액	비 고
계		30억원	
㈜페퍼민트 앤 컴퍼니	영화	5.5억원	9차 투심 (2013. 01. 31)
부천만화홀딩스(유)	만화	9억원	7개 만화프로젝트

			10차 투심(2013. 05. 22)
더라스타나잇(유)	영화	11억	11차 투심 (2013. 08. 09)
부천만화홀딩스(유)	만화	4.5억	3개 만화프로젝트 12차 투심(2014. 02. 04)

· 부천만화홀딩스(유) : 총 7개 작품

분야	투자 기업 (프로젝트명)	투자금	현 황	비고
계		**13.5억원**		
만화	드리머스 Ent. (Oh My God)	2.6억	네이버 1부 연재 중, 투자금 회수 중	서울
만화	윈드벨 (리얼TV현장르포 귀신)	0.6억원	원고 일부 수정 중, KOCCA 제작 지원 선정	부천
만화	가나출판사 (개념원리 수학비법)	3억원	원고 편집 중, 2013. 11월 출간 예정	서울
만화	드리머스 Ent. (동네변호사 조들호)	0.4억원	네이버 연재 중	서울
만화	동물의 왕국 (쓸개)	0.8억원	미디어 DAUM 연재 중	서울
만화	만화 작가 (기획개발)	0.1억원	연재 만화 기획 개발비 투자 준비 중	부천
만화	문어픽쳐스 (미확인거주물체)	1.5억원	미디어 DAUM 연재 완료, 웹툰 영화화	서울
만화OSMU	베르디미디어 (대물)	1.5억원	만화 판권 영화화 기획개발	서울
만화	C&C레볼루션	0.7억원	만화 <Strike Not Out> 웹툰 기획개발	부천
만화	코멘트프로덕션	2.3억원	만화 신진작가 발굴 기획 개발	서울

○ 1인 창조기업 비즈니스센터 운영

- 자율사업 “공공만화 홍보물 제작 지원 사업”운영(10종 제작, 각 500권, 수행자별 각 300만원 지원)

- 창조카페 운영 (4개소)/ 프로젝트 수주 전문 코디네이터 운영
- 1인 창조기업 육성 전문가 특강 5회 운영 (세무회계, 저작권, 사업계획서 작성, 마케팅)
- 2013 광주 Ace Fair 입주 작가 및 기업 부스 운영
- 제11회 경기국제관광박람회 참가
- 제8회 제주평생학습축제 참가
- 디지털 캐리커쳐 행사 진행 (3회)
- 입주작가 디렉토리북 제작 (전자, 책자)
- 부천 둘레길 스케치 투어 및 교류회 개최 (10월, 11월, 12월)

○ 만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축
- 창작 원격협업시스템, 거래지원 시스템, 창업지원 멘토링 서비스
- 만화창작 협업 포탈 개발
- 창작 협업 워크스페이스 개발
- 창업지원 멘토링(헬프데스크 개발)
- 거래지원 시스템 개발
- 마이스페이스 개발
- 관리자 기능 개발
  · 목표 시스템 구성도



· 만화창작 협업 시스템 기능 구성



□ 추진일정

○ 2013. 02 입주자 간담회 개최 : 총 13명(아만다, 백만인, 진흥원)

○ 2013. 04 입주연장대상 작가(기업) 평가기준변경
1인 창조기업 비즈니스센터 개소

○ 2013. 05 입주연장대상 작가(기업) 평가
- 대상 : 총58개실(비즈니스센터 34실, 창작스튜디오 24실)
1인 창조기업 비즈니스센터 제1차 세무회계 공개강좌 개최

○ 2013. 07 진흥원 입주자 정기모집 공고
1인 창조기업 비즈니스센터 저작권 공개강좌 개최

○ 2013. 08 진흥원 신규입주자 모집 심사
- 결과 : 작가 14팀, 기업 1개사, 단체1개 입주(총66명)

○ 2013. 09 진흥원 신규입주자 입주

○ 2013. 09. 26.~29. 1인 창조기업 비즈니스센터 광주 ACE Fair 참가

○ 2013. 10~12. 1인 창조기업 비즈니스센터 공공만화 홍보물 제작사업 진행

○ 2013. 11~12. 1인 창조기업 비즈니스센터 입주작가 홍보 디렉토리북 제작

○ 2013. 11. 08.~10. 1인 창조기업 비즈니스센터 제11회 경기국제관광박람회 참가

○ 2013. 11. 1인 창조기업 비즈니스센터 사업계획서 작성 및 세무회계 공개강좌 개최
스마트워트 정식서비스 개통식 및 오픈
1인 창조기업 비즈니스센터 제8회 제주평생학습축제 참가
1인 창조기업 비즈니스센터 제2차 세무회계 공개강좌 개최

○ 2013. 12. 03 한국정보화진흥원에서 주최하는 스마트워크 컨퍼넌스 참여 수행부분 대상 수상
1인 창조기업 비즈니스센터 마케팅 활성화 전략 공개강좌 개최
1인 창조기업 비즈니스센터 제1회 디지털 캐리커처 행사 진행
1인 창조기업 비즈니스센터 제2회 디지털 캐리커처 행사 진행
1인 창조기업 비즈니스센터 제3회 디지털 캐리커처 행사 진행
1인 창조기업 비즈니스센터 1차년도 사업 완료

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 외부재원 유치를 통한 클러스터 입주 기업 및 작가 비즈니스 강화 및 지원 활성화
○ 프로모션 강화를 통한 창작지원 사업 등 프로젝트 수주 실적 향상으로 안정적 창작 환경 조성
○ 만화프로젝트 발굴 및 투자 건수 증대(6건 ⇨ 13건)
○ 부천시 소재 만화관련 기업 및 개인에 대한 투자 및 기획·개발 기회 확대를 통한 부천만화산업 발전 강화
○ 1인 창조기업 21명 양성 (예비창작자 ▷ 1인 창조기업)
○ 공공만화 홍보물 제작 10종 제작, 1인 창조기업 작가 홍보 전자 및 책자형 디렉토리북 제작 1,000권
○ 기업인으로써 만화작가 홍보

Ⅳ. 자체평가

○ 진흥원 입주 정기 모집심사를 통해 14개 작가(팀) 및 1개 기업, 1개 단체 총66명 입주(평균경쟁률 3:1)
○ 자율사업 '공공만화 홍보물 제작 지원' 수행 진행과정을 통하여 작가들이 기업인으로써의 정부지원 사업 프로젝트 수행 역량을 향상시킬수 있는 계기 마련 및 이러한 진행결과 중소기업청의 1인 창조기업 비즈니스센터 최종운영 평가시 정량, 정성항목 모두 만점 획득.
○ 기 구축된 인프라제공(사무공간 제공 등) 및 비즈니스 창출과 지식서비스 거래지원을 위한 홍보 지원 및 경영지원(전문가 자문, 교육 등)을 지원하여 1인 창조기업 사업 활성화 제고를 위한 기반 조성.
○ 모범적인 사업 수행에 따른 미래창조부장관상 수상

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 1인 창조기업 비즈니스센터의 경우 센터 개소 전 2003년부터 '공유재산 및 물품관리법'과 '부천시 공유재산관리조례' 및 '부천만화창작스튜디오 운영규칙'등에 의해 운영되고 있는 관계로 센터 입주작가들에 대한 중소기업청의 1인 창조기업 비즈니스센터 운영지침에 따른 입주관리 규정과 충돌 생기며 지원사업규정에 따라 중소기업청의 규정이 우리원의 규정보다 우선하여 적용됨. 따라서 센터 운영지침에 부합되는 입주자 관리방안 수립이 필요함.

○ 체계적인 업무절차에 따른 협업진행 방식에 대한 거부감이 있었기에 만화영상 진흥원 관련 사업과 연계한 서비스 활성화 촉진

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	도서	○ 공공만화 홍보물 제작(10종 각 500권)	5,000권	
2	도서	○1인창조기업 비즈니스센터 입주작가 디렉토리북	1,000권	전자책 포함

4-2. 만화창조인력양성

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화창조인력양성		
사업기간	2013. 1. ~ 2014. 2.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 600,000천원	**보 조 금**	국비 600,000원
사업목적	○ 도제식 멘토 교육시스템을 통한 현장형 전문 만화창조인력 양성 ○ 만화콘텐츠 활용 프로젝트 수행 및 맞춤 멘토링 교육을 통한 1인 창조기업 육성 및 만화산업 경쟁력 강화		
사 업 추진방법	○ 사업대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화가 및 만화관련기업 ○ 사업공고를 통한 사업대상 선정 - 출판만화 및 웹툰 현장인력 멘토-멘티 매칭지원(40개 팀) - 1인 창조기업양성 프로젝트수행 지원(10개 팀)		
추진실적	○ 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성 40개 프로젝트 수행 - <갓 오브 하이스쿨(네이버 웹툰)>, <무림수사대(다음 웹툰)>, <불꽃의 메디아(카카오 웹진)>, <테일즈러너 수학 킹왕짱(학습만화)>, <SADHU(LIQUID COMICS(미국))> 등 출판만화 및 웹툰 프로젝트 40건 멘토-멘티 공동수행 ○ 1인 창조기업 10개 프로젝트 수행 - <만화로 하는 미술치료> 사회공헌 교육프로그램 및 교재 개발 1건, <아빠어렸을 적에> 단편애니메이션 제작 1건 등 프로젝트 10건 진행		
사업성과	○ 도제교육 프로그램 및 현장실습을 통한 현장형 만화창조 인재 양성 및 신규 일자리 창출 40명 ○ 현장인력 양성사업의 대표 프로젝트 중 하나인 <갓 오브 하이스쿨> 수행기간 중 네티즌 댓글 120만 건 기록 등 전체 수행프로젝트의 압도적인 문화적 파급효과 발생 ○ 만화가 1인 창조기업 육성 및 만화콘텐츠관련 결과물 개발 10개		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4분기	○ 사업계획수립 ○ 사업공고 ○ 사업설명회 개최	○ 사업계획수립 ○ 사업설명회 개최	
2013년 2/4분기	○ 신청서 접수 ○ 선정평가 ○ 협약체결	**[출판만화 및 웹툰]** ○ 사업공고 ○ 신청서 접수 - 멘토멘티 매칭 : 48건 - 멘토멘티 비매칭 : 77건 ○ 선정평가 : 2회 실시 ○ 협약체결 - 멘토멘티 매칭 : 32팀 - 멘토멘티 비매칭 : 8팀	
2013년 3/4분기	○ 과제수행관리(중간평가)	**[1인 창조기업 양성]** ○ 신청서 접수 : 38건 ○ 선정평가 : 2회 실시 ○ 협약체결(최종선정) : 10팀	
2013년 4/4분기	○ 과제수행관리(계속)	○ 중간평가 : 모두 적격	
2014년 1/4분기	○ 결과보고회 개최	○ 결과평가 : 모두 적격 ○ 결과보고회 개최	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 2014. 02.
○ 사업대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화가, 만화관련 기업
○ 사업내용
- 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성 사업
- 만화 특유의 도제식 멘토(기성만화가)-멘티(교육생) 교육시스템을 통한 현장형 장조인재 양성
- 1인 창조기업 양성 사업
  · 만화콘텐츠를 활용한 사업체(1인 창조기업 등)를 설립을 희망하는 만화가, 만화관련종사자

○ 사업예산 : 600,000천원 (국비 600,000천원)

□ 세부사업내용

구 분	내 용	비 고
출판만화 및 웹툰 현장인력 양성 사업	○ 사업대상 - 멘토(기성만화가) : 만화계 데뷔 3년이 경과된 기성작가로 사업기간 중 출판사 및 웹툰 플랫폼 등에 연재계획이 있는 자 - 멘티(교 육 생) : 정식 데뷔 이전의 예비 만화 창작자 ○ 사업내용 - 멘토링 시스템을 통해 예비만화창작자 및 마케터들의 실습경험 체득 - 멘도작가는 후배양성과 동시에 특강을 통해 창조인재로 육성 ○ 지원사항 - 교육생 활동비(7개월 간 월 100만원) - 교육생 운영보조비(7개월간 월 16만원, 4대보험 기관부담금 포함) - 멘토 교수비(1회 50만원) - ‘클립스튜디오‘ 등 만화신기술 교육 및 특강 교육지원 ○ 선정방식 - 만화가, 관련단체 및 학계 관계자로 구성된 심사위원단 구성 - 멘토-멘티 매칭 지원 : 서류심사 - 멘토-멘티 개별 지원 : 서류심사, 다면면접	
1인 창조기업 양성	○ 사업대상 - 만화콘텐츠를 활용한 사업체(1인 창조기업 등) 설립을 희망	

구 분	내 용	비 고
	하는 만화가, 만화 관련 종사자 ○ 사업내용 - 만화콘텐츠 관련 프로젝트 수행(과제) - 기업체 운영 노하우를 멘토시스템을 통해 컨설팅, 교육 받아 창조기업 양성 ○ 지원사항 - 프로젝트 수행비 1팀 당 14,000천원 지원 - 관련분야 창업 멘토링 15회 실시 - 기업설립 및 운영 등 기업운영특강 5회 ○ 선정방식 - 콘텐츠관련 산업계, 만화계 및 학계 관계자로 구성된 심사위원단 구성 - 선정방법 : 서류심사 및 프리젠테이션 질의응답	

□ 추진일정

○ 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성사업

- 2013. 2. 사업계획수립
- 2013. 3. 사업설명회 개최
- 프로그램 홍보/모집/선정
- 2013. 6. 7. ~ 25. 공고 및 서류접수
- 2013. 6. 26. ~ 29. 심사 및 최종선정 완료
- 2013. 7. 1. 협약체결 및 사업개시
- 2013. 7. 28. ~ 8. 10. '코믹스튜디오', '스케치업' 등 신기술교육 특강 완료
- 2013. 11. 11. ~ 25. 중간평가 완료
- 2013. 11. 21. 허영만 작가, 네이버 김준구 부장 초청특강
- 2014. 1. 31. 사업지원 종료
- 2014. 2. 7. 결과평가 완료
- 2013. 2. 19. 사업결과발표회 개최

○ 1인 창조기업 양성사업

- 2013. 2. 사업계획수립
- 2013. 3. 사업설명회 개최
- 프로그램 홍보/모집/선정
- 2013. 8. 13. 관련업계 의견수렴 및 계획 수정검토
- 2013. 9. 5. ~ 26. 사업공고

- 2013. 10. 28 최종선정 및 협약체결 완료
- 2013. 10. 31 기업운영특강 완료
- 2013. 2. 5. 사업종료
- 2013. 2. 13. 결과평가 완료
- 2013. 2. 21. 사업잔금 회수 완료

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 만화콘텐츠에 특화된 현장형 전문인력과 1인창조기업 양성 및 새로운 일자리 창출 (예비작가 40명, 1인 창조기업 10개)
○ 만화 창작자들의 1인 창조기업 양성 촉진 및 만화산업 경쟁력 강화

Ⅳ. 자체평가

○ 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성
- 만화특유의 도제식 교육에 현대적인 멘토링 시스템을 접목
- 디지털만화 신기술 교육프로그램과의 융합을 통한 교육효과 극대화
- 관계 최고전문가들의 특강을 통한 사업효과 증대

○ 1인 창조기업 양성
- 기업운영 특강 및 멘토링 시스템 도입을 통한 프로젝트의 사업화 기여

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성
- 물가의 지속적인 상승(특히 인건비)에 따른 사업예산 증액 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	책 자	2013 출판만화 및 웹툰 현장인력양성사업 결과집	2	

4-3. 경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화 : 경기소재 만화 콘텐츠 제작 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>단 체 명</td><td colspan="3">한국만화영상진흥원</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화>경기소재 만화 콘텐츠 제작 지원</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2013. 3. ~ 12.</td><td>사업장소</td><td>국내</td></tr>
<tr><td>사 업 비</td><td>총 200,000천원</td><td>보 조 금</td><td>도비 60,000천원
시비 140,000천원</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 다양한 시·군 홍보형 만화콘텐츠 제작 등 성공사례 도출을 통해 타 시·군 확대 시행으로 道 만화콘텐츠 산업 균형 발전 도모
○ 도내 31개 시·군 대상 만화콘텐츠 소재 발굴 및 콘텐츠 제작 관련 협력 체계 구축</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 사업공고를 통한 제작지원 심사 및 선정 · 지원
- 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원(소재 발굴 4개 / 창작품 4개)</td></tr>
<tr><td>추진실적</td><td colspan="3">○ 경기도내 4개 시·군 특화소재를 활용한 만화 콘텐츠 제작
- 제작현황
<table>
<tr><th>해당시·군</th><th>소재내용</th><th>제작형태</th></tr>
<tr><td>광명시</td><td>· 광명가학광산동굴 이야기</td><td>원고 235p, 단행본 제작</td></tr>
<tr><td>구리시</td><td>· 왕들의 계곡 구리시(동구릉 이야기)</td><td>원고 266p, 단행본 제작</td></tr>
<tr><td>남양주시</td><td>· 런던 올림픽 금메달리스트 송대남 선수 이야기</td><td>원고 272p, 단행본 제작</td></tr>
<tr><td>부천시</td><td>· 부천필 하모닉 오케스트라 이야기</td><td>원고 263p, 단행본 제작</td></tr>
</table>
○ 지역 소재 대중화를 위한 홍보/프로모션
- 지역 언론사 보도자료 배포, 온라인(포털 등) 연재 협의 및 연재 진행을 통한 특화소재 만화 제작 홍보
- 만화 콘텐츠 제작 완료 시기에 맞춰 4개 소재 홍보 영상 제작후 해당 시·군 운영 노선 G버스(총 2,277대)내 LCD모니터를 활용한 홍보 영상 노출</td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 경기도내 특화소재(문화유산, 인물 등)를 활용한 이야기 만화 콘텐츠 발굴 및 홍보를 통한 지역 문화 브랜드 가치 제고</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 1/4 분기	○ 사업계획 수립 ○ 사업설명회 ○ 31개 시군 소재 제안서 공모	○ 사업계획 수립 ○ 사업설명회 ○ 31개 시군 소재 제안서 공모	
2013년 2/4 분기	○ 소재 제안서 접수 ○ 소재(제안서) 선정 심사 ○ 지원사업 공고 ○ 지원사업 신청서 접수 ○ 신청 과제 선정 평가	○ 소재 제안서 접수 - 광명시외 5개 시·군 소재 접수 ○ 소재(제안서) 선정(서류) 심사 - 4개 시 소재 최종 선정 ○ 지원사업 공고. ○ 지원사업 신청서 접수(7명 작가 과제) ○ 신청 과제 선정 평가(서류심사)	
2013년 3/4 분기	○ 협약체결 ○ 지원과제별 1차 지원금 지급 ○ 지원사업 MOU 체결 및 제작발표회 개최	○ 협약체결(4개 지원 과제) ○ 지원과제별 1차 지원금 지급 - 총 지원 금액의 60% ○ 지원사업 MOU 체결 및 제작발표회 개최	
2013년 4/4 분기	○ 지원사업 중간점검 네트워크 교류회 개최 ○ 경기소재 G버스 TV광고 홍보/프로모션	○ 지원사업 중간점검 네트워크 교류회 개최 ○ 경기소재 G버스 TV광고 홍보/프로모션	
2014년 1/4 분기	○ 사업관리(결과평가) ○ 결과평가 통과 대상 2차 지원금 지급 ○ 사업관리(재평가) ○ 사업정산	○ 결과평가 - 총 4개 과제 중 2개 과제 통과 ○ 결과평가 통과자 2차 지원금 지급 - 총 지원 금액의 40% ○ 재평가 - 2개 과제 모두 통과 ○ 사업정산	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원
○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업내용 : 경기도 내 시·군 특화소재를 활용한 만화콘텐츠 창작 지원
○ 사업예산 : 200,000천원 (도비 60,000천원, 시비 140,000천원)

□ 세부사업내용

○ 지원대상 : 만화 작가
○ 지원내용 : 경기도 내 시·군 특화소재를 활용한 만화콘텐츠 창작 지원
- 지정소재

구 분	지정소재
광명시	· 광명가학광산동굴 이야기
구리시	· 왕들의 계곡 구리시(동구릉 이야기)
남양주시	· 런던 올림픽 금메달리스트 송대남 선수 이야기
부천시	· 부천필 하모닉 오케스트라 이야기

○ 지원규모 : 4개 과제(과제 당 45,000천원 지원)
※ 총 지원금의 10%이상(현물 및 현금 포함) 자부담금 매칭 필수
○ 선정 및 지원방법
- 신청 과제 서류심사로 선정
- 창작계, 학계/연구계, 산업계, 시·군 담당 공무원으로 심사위원회 구성
- 총 2회 심사 실시(선정 심사, 결과평가)
○ 심사기준(서류심사)

심사항목	심사기준 세부내용	배점
프로젝트 이해도 및 기획력	- 사업에 대한 이해도(지역 및 소재 등) - 주제에 맞는 기획, 스토리의 적절성 - 해당 지역 소재에 대한 만화콘텐츠의 독창성 - 소재활용의 참신성 및 타깃의 명확성	40점
프로젝트 수행 능력	- 작가 포트폴리오의 콘티 구성력, 작화능력 - 작품 기획안의 제작 현실화 능력 - 홍보 및 프로모션의 작가 영향력(출판 및 웹툰 연재 등)	40점

	- 기 발표작품(있을 경우)의 경력 및 제작능력	
프로젝트 실행 현실성	- 유사사업에 대한 콘텐츠 제작 실적 - 사업 실현 가능성 - 제작 일정 및 예산 산출내역의 타당성	20점
가산점	- 경기도 소재지 작가의 경우	5%

□ 추진일정

○ 2013. 02. 26 사업설명회 개최
○ 2013. 03. 19 경기도내 31개 시·군 대상 소재 제안 요청
○ 2013. 03. 19 ~04. 05 소재 제안서 6개 시·군 접수
○ 2014. 04. 16 소재 선정(서류) 심사 개최, 4개 시 소재 선정
○ 2014. 04. 29 ~ 05. 30 경기소재 만화콘텐츠 창작 지원 사업 공고
○ 2014. 05. 29 ~ 05. 30 지원 사업 신청서 접수(작가 7명)
○ 2014. 06. 13 신청 과제 선정(서류심사) 심사 개최(4개 과제 선정)
○ 2014. 07. 01 선전 과제별 협약체결
○ 2014. 07. 07 지원과제별 1차 지원금 지급(총 지원금액의 60%)
○ 2014. 08. 16 지원사업 MOU 체결 및 제작발표회 개최
○ 2014. 10. 25 지원사업 중간점검 네트워크 교류회 개최
○ 2014. 01. 17 지원 과제 결과평가 개최(총 4개 과제 중 2개 과제 통과
○ 2014. 01. 22 결과평가 통과자(2개 과제) 2차 지원금 지급(총 지원금액의 40%)
○ 2014. 02. 13 ~ 02. 15 보류 대상자 재평가 개최, 2개 과제 모두 통과
○ 2014. 02. 28 사업 결과보고 및 사업비 정산

□ 접수현황 : 총 7명 작가

작가명	과제세부내용					지원금 (천원)
	선택시군	선택소재	과제명	소재선호도	제작형태	
임철의	구리시	동구릉	도깨비 김서방	1)구리시동구릉이야기 2)부천시부천필하모닉 3)광명시광산동굴 4)남양주시송대남	장르:판타지 단 행 본 2 권 (250P)	45,000

임이록 (강촌)	구리시	동구릉	왕의계곡	1)구리시동구릉이야기 2)남양주시송대남 3)광명시광산동굴 4)부천시부천필하모닉	장르:역사 단 행 본 1 권 (256P) 웹툰9화(병행)	45,000
이상국	구리시	동구릉	동구릉의 비밀	1)구리시동구릉이야기 2)부천시부천필하모닉 3)남양주시송대남선수 4)광명시광산동굴	장르:드라마 단 행 본 1 권 (250P) 웹툰20화(병행)	45,000
이준희	남양주 시	송대남	질수없다	1)남양주시송대남선수 2)구리시동구릉이야기 3)광명시광산동굴 4)부천시부천필하모닉	장르:드라마 웹툰30화(회당 10P)	45,000
박성재	광명시	광명가 학 광산동 굴	광부	1)광명시광산동굴 2)부천시부천필하모닉 3)구리시동구릉이야기 4)남양주시송대남선수	장르:드라마 단 행 본 1 권 (250P)	45,000
최민호	광명시	광명가 학 광산동 굴	광산 사람들	1)광명시광산동굴 2)구리시동구릉이야기 3)남양주시송대남선수 4)부천시부천필하모닉	장르:드라마 단 행 본 2 권 (250P)	45,000
김용회	구리시	동구릉	왕의침소	1)구리시동구릉이야기 2)부천시부천필하모닉 3)남양주시송대남선수 4)광명시광산동굴	장르:드라마 단 행 본 2 권 (200P)	45,000

□ 선정작가 및 과제명 : 4명 작가 선정

작가명	과제세부내용			지원금 (천원)
	해당시군	확정소재	과제명	
임이록 (강촌)	남양주시	송대남	투혼(그 위대함에 대하여)	45,000
이상국	구리시	동구릉	동구릉의비밀	45,000
박성재	광명시	광명가학광산동굴	광부	45,000
김용회	부천시	부천필하오닉 오케스트라	그 여름의 심포니(가제)	45,000

□ 지원과제 사업 성과

○ 경기도 4개시 특화소재 만화콘텐츠 개발

작품명	작가명	주요내용	작품이미지
유도왕 송대남의 위대한 도전	글·그림 강촌	- 완성형태 : 272P 컬러 원고(단행본 제작) - 활용소재 : 남양주시 소속 유도 송대남 선수 - 작품내용 : 4전5기 불굴의 정신을 가진 유도선수 송대남 선수의 역경과 투혼 모티브 - 사업성과 · 청소년들에게 꿈과 희망을 줄수 있는 만화콘텐츠 제작 · 스포츠서울 닷컴 및 MBN 만화 등 온라인 연재 · 경기신문외 9개 매체 온라인 언론 기사 보도	
동구릉의 비밀	글 고동균 그림 이상국	- 완성형태 : 266P 컬러 원고(단행본 제작) - 활용소재 : 구리시 문화유적지 동구릉 - 작품내용 : 지역 문화 유산인 동구릉의 역사 이야기 - 사업성과 · 문화유산 홍보를 통한 역사적 가치및 인지도 제고 · 온라인(다음/레진코믹스) 연재 협의 중 · 연합뉴스외 9개 매체 온라인 언론 기사 보도 · KTV 정책방송 '현장다큐 문화행복시대' TV 출연작품 홍보	
광부	글·그림 박성재	- 완성형태 : 235P 컬러 원고(단행본 제작) - 활용소재 : 광명시 광명가학광산동굴 - 작품내용 : 광산에서 나고자란 세친구의 우정을그린이야기 - 사업성과 · 지역역사 교육만화 제작을 통해 광명시 관광명소 홍보 확대 · 경기일보외 3개 매체 온라인 언론 기사 보도 · 교보문고 이북 서비스	
포코 알레그레토	글·그림 김용회	- 완성형태 : 263P 컬러 원고(단행본 제작) - 활용소재 : 부천시 부천필하모닉오케스트라 - 작품내용 : 부천시 대표 관현악단 부천필하모닉오케스트라 소개 및 공연의 감동을 전하는 휴먼드라마 - 사업성과 · 지역 최고 관현악단의 대중적 소개와 저변 확대 · 미디어 다음(DAUM) 온라인 연재 협의 확정 ※ 연재 일정은 미확정	

Ⅳ. 자체평가

○ **사업추진결과 잘된 점**

- 경기도내 시·군 대상 소재 공모 선정 및 작가 매칭을 통한 대중성, 경쟁력을 두루 갖춘 지역 특화 만화 콘텐츠를 발굴함
- 시·군 협력 체계 구축을 통한 만화 활용 범위 확대

○ **예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등**

- 년 단위 사업으로 소재 공모(선정) → 지원 사업 대상 공고(선정) → 협약 → 작품 개발 등 필요한 추진 절차 대비 사업기간이 촉박함, 작품 개발에 실질적으로 소요되는 기간이 6개월이기 때문에 지원기간내 완성도 있는 결과물 제작에 어려움이 있음

○ **향후 사업추진을 위한 발전 방안 등**

- 만화콘텐츠 창작 지원사업의 충분한 사업 기간의 확보와 완성 결과물의 후속 지원(유통, 마케팅, 전시 등) 필요

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 시·군 자부담금 매칭 및 연관성 증대(홍보지원 등)

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보 고 서	지원과제별 결과(재평가) 보고서 6곳	각 1부	
2	파일 및 책자	작품 완성 원고 및 단행본	각 1부	

4-3. 경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화 : 만화원작 애니메이션 제작 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화>만화원작 애니메이션 제작 지원		
사업기간	2013. 3. ~ 2014. 02.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 300,000천원	**보 조 금**	도비 90,000천원 시비 210,000천원
사업목적	○ 산업적 경쟁력을 갖춘 우수 기획만화와 애니메이션 콘텐츠 개발 촉진 ○ 상영 매체의 확대 및 다양화를 통한 성공사례 창출		
사 업 추진방법	○ 사업공고를 통한 제작지원 심사 및 선정 · 지원 - 총 8개 프로젝트 모집 ⇨ 최종 2개 프로젝트 선정 · ㈜쏘울크리에이티브(TV동화 빨간자전거) ⇨ TV방송용 · ㈜크리스피(롤러코스터보이 노리) ⇨ 스마트기기용 ○ 홍보 프로모션 진행 - 부천국제만화축제 시 일부 무료 상영 및 홍보 부스 운영 - 일반시민과 함께하는 <일반시사회 개최>		
추진실적	○ 상영 가능한 상업매체의 다각적인 시도 - 만화원작을 활용한 'TV동화 빨간 자전거_80편(TV시리즈 애니)', '롤러코스터보이, 노리_2편(스마트 앱 애니)' 2개 개발 · 상영 ○ 무료 상영서비스 등 문화저변확대 - 일반시사회 175명 참석		
사업성과	○ 애니메이션 상영 매체의 다각화를 통해 산업영역 확대에 기여 ○ 애니메이션 제작 지원 사업을 통해 경기도 · 부천시의 영상산업 분야 강화		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 1/4 분기	○ 사업계획 수립 ○ 사업설명회 ○ 사업공고	○ 사업계획 수립 ○ 사업설명회 ○ 사업공고(대상 : 컨소시엄 기업)	
2013년 2/4 분기	○ 지원사업 신청서 접수 ○ 선정 평가 ○ 선정결과 공고	○ 지원사업 신청서 접수 : 총 8개 기업 ○ 선정 평가 : 서류 및 발표 통합실시 ○ 선정결과 공고(홈페이지) : 총 2개社 - ㈜쏘울크리에이티브(TV동화 빨간자전거), ㈜크리스피(롤러코스터보이 노리)	
2013년 3/4 분기	○ 협약체결 ○ 1차 지원금 지급 ○ 과제수행관리 ○ 과제수행 관리 ○ 프로모션 부스 참여	○ 협약체결 ○ 1차 지원금 지급(총 지원금의 60%) ○ 과제수행관리 : 현장방문점검 1회 ○ 프로모션 부스 참여 - 부천국제만화축제기간 중 부스 참여 1개社	
2013년 4/4 분기	○ 사업관리(중간평가) ○ 2차 지원금 지급	○ 사업관리 : 모두 합격(2개 과제) ○ 2차 지원금 지급(총 지원금의 40%)	
2014년 1/4 분기	○ 사업관리(결과평가) ○ 일반시사회 개최 ○ 사업정산	○ 결과평가 : 모두통과(2개 과제) ○ 애니 일반시사회 개최 : 175명 참석 ○ 사업정산	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 02.
○ 사업내용 : 제작사 및 미디어(유통)기업 간 컨소시엄 참여를 통한 시장경쟁력 및 성공가치성을 갖춘 애니메이션 제작 · 사업화 비용 일부 지원
○ 사업예산 : 300,000천원(도, 시비 매칭 보조금_도비 : 90,000천원 / 시비 : 210,000천원)

□ 세부사업내용

○ 지원대상 : 애니메이션 관련 기업 컨소시엄(제작, 배급 유통, 사업화 등으로 구성)
○ 지원내용 :
- 애니메이션 제작 및 사업화 비용 일부 지원
- 애니메이션 제작 2개 과제 지원

○ 지원규모
- 과제당 최대 2.9억원 이내 차등지원(2개 내외 과제 차등지원)
- 총 사업비의 75% 이내 지원(컨소시엄 자부담금 25% 이상 필수)

○ 선정 및 지원방법
- 서면 및 발표평가(통합심사)로 과제 선정
  ※ 선정 과제별 과제범위 및 지원금 조정 후 최종 협약 체결 진행
- 창작계, 학계/연구계, 유관기관/협단체, 산업계, 내부 전문가로 구성된 심사위원단 7명 구성
- 총 3회 심사 실시(선정평가, 중간평가, 결과평가)

○ 심사기준(서면평가)

심사항목	심사기준 세부내용	배점(100점)
컨소시엄의 우수성	- 기업 간 컨소시엄 구성의 적절성 - 컨소시엄 구성에 따른 역할수행의 타당성 - 컨소시엄 구성의 파급효과	30점
프로젝트 성공 가능성	- 기획 의도와 표현방식의 참신성, 독창성, 연계성 - 스토리구조, 전개 내용, 결말의 완성도 등의 구성 - 작품의 내용 및 의도에 맞는 제작방법 채택	30점
프로젝트의 사업성	- 프로모션 및 마케팅 계획의 명확성 및 현실성 - 유통 및 배급 등 사업화 계획의 타당성 - 타 산업과의 연계성	20점

프로젝트 수행 현실성	- 프로젝트 제작 일정 계획 등의 현실성 - 제작예산이 합리적이고 예산항목의 적절성	20점

○ 발표면접평가

심사항목	심사기준 세부내용	배점(100점)
프로젝트 실천의지	- 사업 목적 및 취지에 대한 사전 이해도 및 준비 정도 - 프로젝트 수행 대한 전문성 및 기술적 능력 - 프로젝트 수행의지 피력도	30점
프로젝트의 신뢰도	- 프로젝트의 지향하는 목표가 작품에 잘 나타나 있는가 - 지원자(감독)의 연출 역량 및 의지 - 관련 분야 사업주요 실적 및 저작권 권리관계의 확실성	30점
프로젝트 수행 및 제작역량	- 참여인력의 프로젝트(작품 등) 활동 실적 - 기술역량 및 인력구성의 적절성	20점
작품완성 가능성	- 예산 집행내역의 타당성 및 제작일정의 현실성 - 제작예산이 합리적이고 예산항목의 적절성 - 프로모션 및 마케팅 계획의 현실성 (유통 및 배급, 머천다이징, 라이선싱 등)	20점

□ 추진일정

○ 2013. 03. 15 ~ 04. 26 애니메이션제작지원 사업공고(홈페이지)
○ 2013. 03. 19 세부사업 설명회 개최(만화박물관 상영관)
○ 2013. 04. 26 과제신청서 8개 접수
○ 2013. 05. 14 서류 + 발표 통합심사(총 2개 과제 선정)
○ 2013. 05. 선정과제별 사업비 조정 실시
○ 2013. 06. 05 선정과제별 협약체결
○ 2013. 06. 18 지원과제별 1차 지원금 지급(60%)
○ 2013. 09. 10 ~ 16 지원사업 관리를 위한 지원기업 현장방문점검 실시
○ 2013. 10. 24 지원과제 중간평가 실시, 2개 과제 모두 통과
○ 2013. 10. 28 지원과제 2차 지원금 지급(40%)
○ 2014. 01. 22 지원과제 결과평가 실시, 2개 과제 모두 성공
○ 2014. 01. 31 지원과제 사업 기간 종료
○ 2014. 02. 07 일반시민 대상 <일반시사회> 개최
○ 2014. 02. 19 ~ 21 지원과제별 정부지원금 정산 및 지원금 잔액 환수

□ 접수현황 : 총 8개 과제

번호	과제명	유통매체	주관기관명	지원신청액(천원)
1	구리구리 돋보기 애니메이션북	스마트폰, 타블렛 PC, PC, IPTV	스튜디오 모꼬지	288,330
2	TV동화 빨간 자전거 (2013 겨울시즌)	TV	㈜쏘울크리에이티브	290,000
3	봄	TV, IPAD, 스마트폰	넬름	75,000
4	반지, 움직이는 만화	PTV, IPAD, 스마트폰	대원픽쳐스	127,400
5	코모코모 섬을 구하라!	체험관, 과학관 등 소극장	㈜오즈하우스	247,380
6	꼬마 여객선 탐탐	TV	㈜아트플러스엠	289,500
7	왕십리 종합병원 OVA	뉴미디어 플랫폼 (스마트폰, 태블릿PC, 온라인매체)	㈜이코믹스미디어	290,000
8	롤러코스터보이, 노리	iPad, iPhone, Android APP	㈜크리스피	290,000

□ 선정업제 및 과제명 : 2개 과제 선정(지원금 총29,000천원)

번호	과제명	유통매체	주관기관명	지원신청액(천원)
1	TV동화 빨간 자전거	TV	㈜쏘울크리에이티브	240,000
2	롤러코스터보이, 노리	iPad, iPhone, Android APP	㈜크리스피	50,000
합계				**290,000**

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

TV동화 빨간 자전거 - ㈜쏘울크리에이티브

□ **제작형태 :** TV 시리즈

□ **프로젝트명 :** TV동화 빨간 자전거 시즌 2

□ **과제수행 결과**

○ 영상 제작 : 총 80편(각 5분, 총 400분 분량)

○ 2차적 생산물 : 시나리오, 스토리보드, 선녹음 음악 등 80편 분량, 대표이미지 10개, 홍보물 브로슈어(영문) 제작

○ 홍보프로모션 진행 : 포스터 10종 개발, 상품 7종 개발, 2013 Asia-EU 카툰 코넥션 외 11곳 마켓 참가

○ 특징

- 사회적 이슈와 문제점으로 제시된 다문화 가족, 노인 문제 등을 다룬 시리즈를 제작하였음

□ **기타 실적**

○ 애니메이션 편성(현재 KBS 1 시즌 2 방영중, 시청률 5.6%(AGB닐슨))

○ 사업전개현황

- 방영 : 대원방송, FTV 등 CATV 방영 중이며, KT미디어허브, 미디어로그, SK브로드밴드, 에브리온 TV, 실버방송과는 서비스 시점 조율 중임
- 상품개발 : 매래광고산업(문구류 5종), 피쉬북(다이어리), 비룡소(에세이북 1,2권)과 문화상품 개발 및 판매 중
- 공연사업 : 극단 '길'과 2014. 11월 초 공연을 위한 계약 완료 및 기획 중

○ 사업추진현황

- 방영 : KBS N(시점 조율), JTBC, 육아 TV 등과 CATV 방영권 협의 진행 중
- 상품개발 : 충북인삼농협(홍삼음료), 바스락(이모티콘), ㈜Fish Book(스케줄러), 미래광고산업(종이컵), 대원CI(필름 북) 계약 및 협의 진행 중

○ 홍보 및 프로모션 추진현황

- CO-프로모션 : 국립 서울현충원, 어린이 대공원 외 5곳 영상 상영
- 마켓 및 전시회 참가 : 2013 MIPcom 외 11곳 참가

○ 진흥원과의 협력을 통해 <일반시만과 함께하는 영상시사회> 개최

□ **제작결과물**






롤러코스터보이, 노리 - ㈜크리스피

☐ **제작형태 :** 스마트 앱 애니

☐ **프로젝트명 :** 롤러코스터보이, 노리

☐ **과제수행 결과**

○ 영상 제작 : 총 2편(각 5분, 총 10분 분량)

○ 애니메이션 탑재 어플리케이션 개발 1건

○ 2차적 생산물 : 시나리오, 등장캐릭터(20여종)

○ 홍보프로모션 진행 : 영국 KBEE 외 4곳 참가

○ 특징

- 미디어 매체 트렌드를 반영하여 스마트기기에서 활용 가능한 콘텐츠 제작 및 시범 운영

☐ **기타 실적**

○ 애니메이션 상영(현재 애플스토어 앱 서비스 중)

○ 사업추진현황

- 게임개발 : <노리 런!> 스마트폰 게임 개발(2014. 02. 출시)
- 상품개발 : 홍콩 Neo-Infinite 머천다이징 제작 계획 논의 중(레이싱 RC카)
- 극장용 애니 개발 : 디즈니 소속 <The Odd Life of Timothy Green> 스토리 작가 'Ahmet Zappa'와 스토리 공동 개발 진행 중

○ 홍보 및 프로모션 추진현황

- 마켓 및 전시회 참가 : 미국 AFM 외 4곳 참가

○ 진흥원과의 협력을 통해 <일반시만과 함께하는 영상시사회> 개최

☐ **제작결과물**







Ⅳ. 자체평가

○ **사업추진결과 잘된 점**

- 현장방문 평가 실시를 통해 콘텐츠 질적수준 향상
- 일반 시민과 함께하는 시사회 개최 등 문화향유에 기여

○ **예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등**

- 년 단위 사업으로 소재 공모(선정) → 지원 사업 대상 공고(선정) → 협약 → 작품 개발 등 필요한 추진 절차 대비 사업기간 및 완성도 있는 결과물 제작에 어려움이 있음

○ **향후 사업추진을 위한 발전 방안 등**

- 경기도 및 부천시의 애니메이션 산업 활성화 및 랜드마크 구축을 위해서 단계별 제작 지원을 통한 성공사례 창출과 스타콘텐츠 발굴이 필요

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 애니메이션 제작 지원 사업의 경우 단기사업 기간에 맞추다 보니 콘텐츠의 질적 수준이 떨어질 경우가 다수임

⇨ 콘텐츠의 질적 수준 향상 및 성공사례 창출을 위해 사업기간 확대 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보 고 서	지원과제별 결과 보고서 2곳	2부	
2	영상 파일	애니메이션 영상	82편	

4-3. 경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화 : 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화 : 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원		
사업기간	2013. 3. ~ 2014. 02.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 240,000천원	**보 조 금**	도비 72,000천원 시비 168,000천원
사업목적	○ 중소기업 특화사업모델 상품화 및 홍보 마케팅 프로모션 지원 강화로 경기 만화영상산업의 활성화 도모, 대표 강소기업 육성 ○ 만화도시 부천을 대표하는 만화캐릭터의 개발을 통해 타 지자체와 차별화된 이미지 창출 ○ 다양한 콘텐츠의 개발과 만화,애니메이션 관련 도내 기업과의 개발 협력 및 이종사업간 프로모션을 통해 공동성장 및 고용창출에 기여 ○ 공공용 뿐만 아니라, 문화상품 개발, 중소기업 제품/브랜드 홍보, 시민들의 상업 및 비즈니스 확장 등의 캐릭터 상품화 지원		
사 업 추진방법	○ 사업공고를 통한 제작지원 심사 및 선정 · 지원 - 소기업 특화사업모델 맞춤형 상품화 지원(10개 기업 프로젝트) - 기업 홍보/프로모션 지원(부천만화축제 기간 중) - 판매 프로모션 ○ 사업공고를 통한 제안 심사를 통한 사업수행처 선정 ○ 관련 부서 및 기관 실무자 협의 ○ 검토보고 개최를 통한 전문가 및 관련기관 자문		
추진실적	○ 만화·애니 관련 캐릭터, 스토리 상품 개발(7개社 40종) - '놓지마 정신줄', '텃밭', '고스트메신저' 등 다양한 작품을 대상으로 40여종의 상품 개발 ○ 부천국제만화축제 콘텐츠 페어관 홍보 부스 지원 - 6개社 홍보/프로모션 지원(개발 예정 콘텐츠 인지도 확보) - 축제관람객(약11만명) 중 35,539명 페어관 관람 ○ 결과물 판매 프로모션 진행 - 관내 대형 서점 교보문고(부천점)을 통한 판매 프로모션 진행으로 8주간 1,101,090원 매출 달성 ○ 캐릭터 기본형 및 응용형, 캐릭터 네이밍 및 서체 개발(매뉴얼) ○ OSMU 구현을 위한 응용 및 3D입체 캐릭터 개발		

	○ 프로모션용 애니메이션 영상 개발
사업성과	○ 만화·캐릭터·애니를 활용한 총 40종의 다양한 캐릭터, 문구, 팬시 상품 등 개발을 통해 시장성 높은 캐릭터 상품을 발굴 ○ 지속적 프로모션을 통해 인지도를 확보하고, 결과물의 판매 프로모션을 통해 개발과제의 부족한 점과 강점을 파악하여 향후 보완이 가능함 ○ 전문가 자문, 실무자 협의를 통한 트랜드 분석 및 시장성 높은 캐릭터 개발로 기업 및 시민들의 비즈니스 확장을 위한 캐릭터 지원 발판 마련 ○ 도시 프로모션을 위한 캐릭터 개발을 통해 도시브랜드 가치 상승

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013 1/4분기	○ 사업 계획 수립 ○ 사업공고	○ 사업계획 수립 ○ 사업공고	
2013 2/4분기	○ 신청서 접수 ○ 선정심사 ○ 선정결과 공고 ○ 협약체결 ○ 1차 지원금 지급	○ 신청서 접수 : 14건 ○ 선정심사 : 서류, 발표 통합심사 ○ 선정결과 공고(홈페이지) - 7개社 ○ 협약체결 ○ 1차 지원금 지급(60%)	
2013 3/4분기	○ 과제수행 관리 ○ 프로모션 부스 참여 ○ 중간평가 ○ 2차 지원금 지급	○ 과제수행 관리 - 상품 개발 및 제작 ○ 프로모션 부스 참여 - 부천국제만화축제기간 중 부스 참여 6개社 ○ 중간평가 : 모두 합격 ○ 2차 지원금 지급(잔금 40%)	
2013 4/4분기	○ 과제수행관리 ○ 완료평가 ○ 사업계획 수립 ○ 사업 공고 ○ 제안심사, 업체선정	○ 과제수행관리 - 상품 개발 및 제작 ○ 완료평가 : 5개社 통과, 1개社 보완 평가 ○ 사업계획 수립 ○ 사업 공고 ○ 제안심사, 업체선정	
2014 1/4분기	○ 정산보고 ○ 사업 수행 및 관리 ○ 실무자 및 자문회의 ○ 사업 및 용역 수행 검토보고 ○ 사업 정산	○ 결과물 판매 프로모션(8주) - 6개社 참여 - 총 1,101,090원 매출 ○ 보완평가 : 합격 ○ 정산보고 ○ 실무자 및 자문회의 ○ 용역 수행 및 검토보고 - 착수보고 - 실무자 협의 및 전문가 자문회의 - 검토보고회 개최 ○ 사업 정산	

Ⅲ. 사업추진성과

강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업
○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 02.
○ 사업내용 : 강소기업 특화사업모델 맞춤형 상품화 비용 지원, 기업 및 결과물 홍보/프로모션 지원

□ 세부사업내용

○ 지원대상 : 경기도 內 만화·애니·캐릭터 관련 기업
○ 지원내용
- 만화·애니·캐릭터 관련 상품 개발 비용 일부 지원(10개社)
- 기업 및 상품 홍보 프로모션 지원

○ 지원규모
- 과제당 평균 20,000천원, 총 10개社 내외 프로젝트 지원
- 기업별 개발과제 검토를 통한 지원금액 차등 지원
- 총 사업비용의 최대 75% 지원

○ 선정 및 지원방법
- 창작계, 유관기관/단체, 학계/연구계, 산업계, 주관기관 전문가로 구성된 심사위원회 구성
- 통합심사(서류심사, 면접심사)를 통한 선정
- 중간/완료평가로 구성된 2차례 진행 평가 실시

○ 심사기준
- 서류심사

평가요소		점수
평가항목	세부내용	
사업기획의 우수성	- 소비 시장 및 주요 타겟 분석여부 - 개발 결과물의 상업적 성공가능성	30

사업모델의 상품성/시장성	- 지원기업보유 콘텐츠의 경쟁력 및 상품화 모델 존재 유무 - 관련문랴 타기업 사업과의 차별성 및 독창성 - 목표시장과 주 고객층 적합한 홍보/마케팅 - 판매 증진을 위한 유통전략	40
사업시행의 현실성	- 사업기간 내 실현 가능 여부 - 사업모델의 현실적인 달성도	30
합 계		100

- 발표심사

평가요소		점수
평가항목	세부내용	
지원자의 사업실천의지	- 사업책임자의 사업에 대한 추진의지 및 이해도 - 사업책임자의 사업에 대한 전문성 - 사업책임자의 사업 추진 역량	40
지원자의 신뢰도	- 관련분야 사업 주요 실적 - 사업 에산 책정의 적절성 - 해당사업의 저작권 등 권리관계의 명확성	30
지원자의 사업수행능력	- 사업수행계획의 타당성 - 사업수행 참여 인력의 전문성 - 과거 공공 지원사업 수행 경험	30
합 계		100

□ 추진일정

○ 2013. 03. 29 사업공고(홈페이지)
○ 2013. 05. 09 과제 신청서 14개社 접수
○ 2013. 05. 29 통합심사(서류/발표심사)실시, 7개社 선정
○ 2013. 06. 17 선정과제 사업비 조정 및 협약 체결
○ 2013. 06. 24 1차 지원금 지급(60%)
○ 2013. 06. 28 1차 지원금 지급(60%)
※ 1개社 갑작스런 해외 출장으로 이후 지급
○ 2013. 08. 14 ~ 18 홍보/프로모션 진행(부천국제만화축제 부스 운영)
○ 2013. 10. 02 지원과제 중간평가 실시, 7개社 전원 동과
○ 2013. 10. 16 2차 지원금 지급(잔금 40%)

○ 2013. 12. 20　　지원과제 결과평가(6개社 통과, 1개社 보완판정)
○ 2014. 01. 24　　보완평가 실시, 통과판정
○ 2014. 01 ~ 02　　결과물 판매 프로모션 진행
○ 2014. 02　　정산보고

□ 접수현황 : 총 14개社 접수

순번	프로젝트명	사업모델	개발상품	기업명	지원신청금
1	**친환경 보드게임<코모코모섬을구하라>** (자체 개발 콘텐츠 코모코모아일랜드를 활용한 보드 게임 제작)	만화 콘텐츠	완구상품	오즈하우스	20,000,000
2	**포켓 엔젤 캐릭터 상품 개발** (이향우작가 오리지널 캐릭터 아트 상품 종 개발)	만화 캐릭터	아트상품	㈜이비즈월드	20,000,000
3	**웹툰 <놓지마정신줄> 캐릭터 가방 제작** (네이버웹툰 "놓지마정신줄" 캐릭터를 이용한 캐릭터 가방 2종 제작)	애니메이션 캐릭터	패션상품	스튜디오 놓정	20,000,000
4	**램피 영어동화 전치사 학습시리즈** (램피캐릭터를 기반으로한 영어동화 전치사 학습시리즈 16종개발/트레이닝북 포함)	꿀벌 캐릭터	e-book	펀글루	20,000,000
5	**<라온제나>재생 현수막 애견 의류 제작 사업** (캐릭터 "라온제나" 재생현수막 애견 티셔츠2종제작)	라온제나 캐릭터	의류상품	독씨(DOGC)	20,000,000
6	**롤러코스터보이 노리 스마트R/C CAR** (애니메이션캐릭터롤러코스터"노리"를활용한R/C 카 제작)	애니메이션 캐릭터	완구상품	㈜크리스피	20,000,000
7	**후크 정 콜라보레이션 프로젝트** (만화작품 캐릭터와 다양한 작가들의 콜라보레이션 아이디어 상품 6종 개발)	만화원작 콘텐츠	팬시상품	바이코딘 소프트	20,000,000
8	**길냥이키즈** (자체개발 캐릭터를 기반으로 한 팬시상품 및 생활용품 9종 개발)	캐릭터	팬시및생활상품	떠다니는섬	20,000,000
9	**고스트메신저** (고스트 메신저 캐릭터를 기반으로 한 후드티 2종 제작)	애니메이션 캐릭터	의류상품	㈜스튜디오 애니멀	20,000,000
10	**"웹툰 만들기" 캐릭터 스티커북** ("고스트월드" 캐릭터를 기반으로 한 웹툰 만들기 스티커북 개발)	만화 캐릭터	교육상품	분홍돌고래	15,000,000

11	**애니메이션을 활용한 지능개발형 창의 블록 완구 개발** ("롤링롤링카운팅" 애니메이션을 활용한 친환경 트랜스 포밍 원목 완구 개발)	애니메이션 콘텐츠	완구상품	㈜플라잉피그	20,000,000
12	**만화<텃밭>일러스트레이션을 활용한 상품화 사업** ("텃밭"의 감성 일러스트를 기반으로 한 생활용품 3종 개발)	만화 콘텐츠	생활상품	㈜거북이북스	15,000,000
13	**판타스틱 베이비 돌** (부천시캐릭터를 기반으로 한패션 잡화 상품개발)	부천시 캐릭터	패션상품	㈜고구미	14,000,000
14	**WOWDOG봉제인형-츄츄** (애견전문 <WOWDOG> 캐릭터를 기반으로한츄츄인형1종개발)	애견 캐릭터	인형	㈜얼그레이스튜디오	20,000,000

□ 선정업제 및 과제명 : 7개社(지원금 총 135백만원)

순번	프로젝트명	기업명	확정지원금
1	**포켓 엔젤 캐릭터 상품 개발** (이향우작가오리지널캐릭터아트상품6종개발)	㈜이비즈월드	20,000,000
2	**웹툰 <놓지마정신줄> 캐릭터 가방 제작** (네이버웹툰"놓지마정신줄"캐릭터를이용한 캐릭터가방2종제작)	스튜디오놓정	20,000,000
3	**길냥이키즈** (자체개발캐릭터를기반으로한팬시상품 및 생활용품9종개발)	떠다니는섬	20,000,000
4	**고스트메신저** (고스트메신저캐릭터를기반으로한후드티2종제작)	㈜스튜디오애니멀	20,000,000
5	**애니메이션을 활용한 지능개발형 창의 블록 완구 개발** ("롤링롤링카운팅"애니메이션을활용한친환경트랜스포밍원목완구개발)	㈜플라잉피그	20,000,000
6	**만화<텃밭>일러스트레이션을 활용한 상품화 사업** ("텃밭"의감성일러스트를기반으로한 생활용품3종개발)	㈜거북이북스	15,000,000
7	**WOWDOG봉제인형-츄츄** (애견전문<WOWDOG>캐릭터를기반으로한츄츄인형1종개발)	㈜얼그레이스튜디오	20,000,000

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적성과

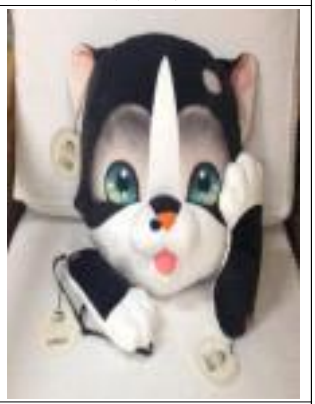
- 7개社, 40종의 캐릭터 상품과제 제작
- 부천국제만화축제 기간 중 부스 운영을 통한 관람객 35,539명 대상 홍보

- 사후 판매 프로모션을 통한 1,101,090원 판매 매출 달성

○ 정성적성과

- 경기도 內 소기업의 캐릭터 사업 활성화 기여
- 만화·애니·캐릭터 관심도 높은 관람객이 참여한 부천국제만화축제기간 중 홍보부스 운영을 통해 기업 및 캐릭터, 상품 인지도 확대
- 유동인구가 많은 오프라인 매장을 통한 사후 판매/프로모션으로 결과물의 판매 수익을 확대하고, 이를 연장 할 수 있는 기회 제공
- 참여기업의 개별 프로모션을 통해 인지도 및 판매량 증대

□ 사업결과물

			
거북이북스 <에코백 1>	거북이북스 <에코백 2>	거북이북스 <에코백 3>	거북이북스 <파우치 1>
			
거북이북스 <파우치 2>	거북이북스 <파우치 3>	거북이북스 <크로스백>	떠다니는 섬 <파우치, 수면안대, 쿠션>

			
떠다니는 섬 <향초 DIY kit>	떠다니는 섬 <텀블러>	떠다니는 섬 <자동 책갈피>	떠다니는 섬 <손글씨 편지지>
			
떠다니는 섬 <포스트잇 노트>	떠다니는 섬 <데코 스티커>	떠다니는 섬 <플립수첩>	스튜디오농정 <패턴 백팩>
			
스튜디오농정 <신이 백팩>	스튜디오애니멀 <강림도령 후드티>	스튜디오애니멀 <사라 후드티>	얼그레이 엔터테인먼트 <WOWDOG 츄츄>
			

얼그레이 엔터테인먼트 <소이캔들>	플라잉피그 <원목완구>	이비즈월드 <노커 노트 9종>	이비즈월드 <노커 스티커>
			
이비즈월드 <노커 투명데코 스티커>	이비즈월드 <파우치 2종>	이비즈월드 <카드지갑>	이비즈월드 <키홀더>
			
이비즈월드 <캐릭터 가방>	이비즈월드 <크로스백>		

□ 관련프로모션

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">부천국제만화축제</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">교보문고 부천점 판매 프로모션</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>개별프로모션
<이비즈월드></td><td>개별프로모션
<거북이북스></td></tr>
</table>

만화 · 애니 · 캐릭터 프로모션 지정사업 지정과제
- 문화도시 부천시 프로모션용 캐릭터 개발-

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 문화도시 부천시 프로모션용 캐릭터 개발

○ 사업기간 : 2013. 12. ~ 2014. 02.

○ 주요 사업내용

- 캐릭터 메인 디자인(3종 이내), 캐릭터 네이밍 및 서체 개발
- 캐릭터 기본형 및 응용형, 3D, 매뉴얼 개발
- 프로모션용 3D 홍보 영상 제작

○ 추진배경

- 현재 부천시를 대표하고 있는 캐릭터 <판타>와 <시아>는 상징적 의미 외 캐릭터로써 활용성과 범용성 한계
- 문화도시 부천시에 걸맞게 도시를 프로모션 할 수 있는 공공/상업용 활용성이 높은 캐릭터 개발 필요

□ 세부사업내용

○ 사업추진절차

- 입찰공고 → 제안서접수 → 제안서심사 → 사업수행처 선정 → 착수보고 → 용역진행 → 실무자협의 → 자문회의 → 검토보고 → 결과보고

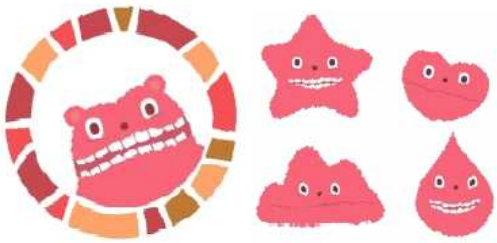
○ 세부내용

- 캐릭터(메인/서브) 및 네이밍, 서체 개발
  · 각각의 캐릭터 성격, 스토리라인 설정
  · 각 캐릭터의 이름, 서체 개발
- 응용형 및 3D입체형, 매뉴얼 개발
  · 다양한 응용동작 개발
  · 3차원 디자인
  · 매뉴얼 제작 (기본형/응용형/입체형)
- 프로모션용 홍보 영상
  · 3차원 캐릭터를 활용한 30초 이내의 애니메이션 홍보 영상 제작

□ 추진일정

○ 2013. 12. 9　　사업계획 수립
○ 2013. 12. 26　　사업수행업체 선정
○ 2013. 12. 27　　업체계약
○ 2014. 1. 8　　착수보고
○ 2014. 2. 14　　결과보고서 납품
○ 2014. 2. 21　　최종보고

□ 캐릭터 개발(안)

<table>
<tr><th>구 분</th><th>기본안</th><th>응용형</th></tr>
<tr><td>대표안
1</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>기본안</td><td>입체형</td></tr>
<tr><td rowspan="3">대표안
2</td><td rowspan="2">
</td><td></td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">응용형</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td><td>
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>구 분</th><th>기본안</th><th>입체형</th><th>응용형</th></tr>
<tr><td>대표안
3</td><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td rowspan="2">대표안
4</td><td>기본안</td><td>입체형</td><td>응용형</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td rowspan="4">기타안</td><td colspan="2">기본안</td><td>응용형</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">
</td><td>
</td></tr>
</table>

□ 결과물 이미지

	
매뉴얼	DVD

Ⅳ. 자체평가

○ **사업추진결과 잘된 점**

▪ **강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 :**

- 기존 계획 대비 지원 대상은 적었지만 우수한 기업을 중심으로 지원 사업이 진행되었으며, 특히 다품종 및 주력 콘텐츠의 개발로 인하여 결과물의 완성도가 더욱 높아짐
- 결과물 산출 이후, 오프라인 매장의 판매 프로모션을 통해 제품의 인지도를 향상시키고, 기업은 부족한 점을 보완 할 수 있는 좋은 계기를 마련

▪ **문화도시 부천시 프로모션용 캐릭터 개발 :**

- 공공 및 사업용으로 활용성에 주안점을 둔 단순한 형태의 캐릭터 개발로, 다양한 환경에 적용이 가능하여 사용폭이 넓은 성공적 개발
- 캐릭터 선정에 있어 관련 부서 및 전문가 자문회의를 통해 목적에 부합한 캐릭터 개발이 될 수 있도록 함

○ **예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추진상 문제점 및 애로사항 등**

▪ **강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 :**

- 소수 결과물에서 초기 사업계획 대비 부진한 점이 발견되었으며, 이로 인하여 보완 평가가 실시 됨
- 부천국제만화축제기간 중 홍보/프로모션의 경우 기업의 결과물이 아직 나오지 않은 상태에서 진행되어 효율성이 부족

▪ 문화도시 부천시 캐릭터 개발 사업

- 개발기간이 촉박하여 캐릭터 상품화로 이어지지 못함
- 캐릭터의 특성상 향후 마케팅을 통해 꾸준히 홍보하고 스토리를 부여하여야 생명력이 길어지는데 매년 꾸준한 홍보예산이 확보되지 못함

○ **향후 사업추진을 위한 발전 방안 등**

▪ **강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원사업 :**

- 중간평가 및 결과평가를 통해 우수기업에게는 추가지원금이 지급됨으로써 격려가 될 수 있다면, 결과물의 완성도 및 제품의 우수성에도 좋은 영향이 될 것이라 판단됨
- 부천국제만화축제 기간 중, 전년도 사업대상자의 결과물을 중심으로 홍보/프로모션을 진행하여, 후속 관리를 통한 추가 성과 확대
- 해당연도 결과물은 완료평가 이후, 오프라인 매장 판매 프로모션을 지원하여 객관적인 시장성을 평가 받고, 부족한 점을 더욱 보강할 수 있도록 지원하며, 매장 역시 팬시/문구/캐릭터 등 다양한 컨텐츠가 유통되는 곳을 검토하여 진행

▪ 문화도시 부천시 캐릭터 개발 사업

- 뚜렷한 개발 방향성 및 마케팅 방안을 설정하여 사업 효율성을 높여야 함

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원 사업 : 해당사항 없음

○ 문화도시 부천시 캐릭터 개발 사업 : 캐릭터의 지속적인 노출을 위한 홍보마케팅 및 디자인 지원 예산 마련

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	문 구	○ 사업결과물 40종 5개	200개	
2	보고서	○ 부천시 프로모션용 캐릭터 매뉴얼	5부	
3	DVD	○ 프로모션용 3D 홍보영상	5장	

4-3. 경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화 : 만화애니콘텐츠 홍보마케팅 프로모션 지원

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	경기 만화 · 애니 · 캐릭터산업 개발활성화>만화애니콘텐츠 홍보마케팅 프로모션 지원		
개최기간	2013. 8. 14 ~ 8. 18	**개최장소**	한국만화박물관, 영상문화단지, 부천시 일원
사 업 비	총 260,000천원	**보 조 금**	도비 78,000천원 시비 182,000천원
사업목적	○ 국내 만화 콘텐츠의 글로벌 시장진출 활성화를 목적으로 갖고 국내외 작가 및 기업의 콘텐츠 홍보 및 프로모션 등을 통해 비즈니스 교류를 진행		
사 업 추진방법	○ 경기 만화 클러스터 프로모션관 운영 ○ 한국만화콘텐츠 글로벌 프로모션형 쇼케이스 ○ 한국만화 발전방향 컨퍼런스		
추진실적	○ 페어관 운영 : 42개 운영(28개사, 5개 작가팀, 9개교) ○ 컨퍼런스 개최 : 3개 프로그램(총 677명 방청)		
사업성과	○ 기업, 작가의 페어관 적극적 참여와 만화관련 학회와의 대학 프로모션관 공동기획을 통해 페전년 대비 20%의 페어관 참여 업체 성장 ○ 만화콘텐츠페어관을 통해 국내외 대표 만화콘텐츠와 만화관련 OSMU 상품을 구매할 수 있는 글로벌 만화마켓으로의 성장 가능성 확인 ○ 부천국제만화축제의 주제인 '이야기의 비밀'과 연계된 학술토론 및 대담 진행으로 컨셉의 일관성 유지 ○ 만화관련 학회와의 공동 컨퍼런스 진행을 통해 창작계와 산업계, 학계의 현장 전문가 초빙이 원활이 진행되었고 그로인한 컨퍼런스의 질적 수준 제고가 이루어짐 ○ OSMU 산업 중심에 있는 원작자들의 대담과 국내외 만화 관련 전문 편집장의 강연을 통해 예비창작자 데뷔 방법 제시 및 콘텐츠 창작 노하우 제공 ○ 만화수용자에게 좋은 만화를 수용하는 방법을 제시하는 기회를 가짐		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 3/4 분기	○ 만화콘텐츠페어관 운영 ○ 학생만화 프로모션관 운영 ○ 컨퍼런스 개최	○ 만화콘텐츠페어관 운영 - 기간 : 2013. 8. 14 ~ 2013. 8. 18 - 참여 : 총43개관 운영 (기업 25개, 작가 5개, 기관 3개) ○ 학생만화 프로모션관 운영 - 기간 : 2013. 8. 14 ~ 2013. 8. 18 - 참여 : 9개교 참여 ○ 컨퍼런스 개최 - 3개 컨퍼런스 진행 • 주제컨퍼런스 • 편집장 릴레이 컨퍼런스 • 만화문화 인식개선 컨퍼런스	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 개최일시 : 2013. 8. 14(수) ~ 8. 18(일) 5일 간

○ 개최장소 : 한국만화영상진흥원, 영상문화단지

○ 프로그램

- 만화콘텐츠페어관 운영
- 학생만화 프로모션관 운영
- 컨퍼런스 개최

○ 소요예산 : 260,000천원(도비 : 78,000천원, 시비 : 182,000천원)

□ 세부사업내용

○ 만화콘텐츠페어관

- 운영개요

· 기　　간 : 2013. 8. 14(수) ~ 8. 18(일) 10:00 ~ 18:00

· 장　　소 : 특설페어관(영상문화단지 내)

· 조성규모 : 40m×30m, 50개 부스

· 부스형태

구 분	규모	설치수량	비고
계		50개	
기본부스 1	3m×3m	36개	
기본부스 1	3m×2m	7개	
독립부스	-	1개	경북문화콘텐츠진흥원
전시부스	-	2개	아베야로, 바스티앙 비베스 전시
안내부스	2m×2m	1개	
이벤트부스	3m×2m	3개	박물관 체험부스

· 참가기업 총 매출 : 31,148,000원

- 참가규모 : 25개 기업, 3개 기관, 5개 작가(팀)

· 업　　체 : 2개 기업

순번	참가업체	대표	사업 분야	부스 운영 내용
1	거북이북스	강인선	출판, 디자인	도서 진열 및 홍보, 판매, 작가 미팅 등

순번	참가업체	대표	사업 분야	부스 운영 내용
2	C&C 레볼루션	이재식	출판	TLT, 복간만화 등 도서 및 일러스트 북 판매, 전시 등
3	드림컴어스	황재오	마케팅기획	스마일 브러시 일러스트 전시 및 캐릭터 상품 진열, 판매
4	바래 인터렉티브	박현배	캐릭터, 웹툰	관련제품 전시 및 이벤트, 포스터 증정 이벤트
5	DAL	정승현	전시기획	noon, 이명진 작가 작품 전시 및 홍보
6	걸리버	김창희	출판	은밀하게 위대하게 포토존, 영화 및 만화 이미지 전시
7	네일쩜빵	박이민정	전자상거래	만화관련 펄러비즈 아트 전시 및 판매
8	누렁이 엔터테인먼트	신연욱	만화제작	영문 번역 작품 전시 및 홍보, 상담 진행
9	고구미	강명구	애니메이션 제작	제작 애니메이션 상영, 캐릭터 상품 전시 및 판매
10	오즈하우스	신방식	창작 비즈니스	클레이 세트, 보드게임, 교육교재 홍보 및 판매
11	이비즈월드	김주희	문화기획	소속 작가 소개 및 캐릭터 원화 전시
12	떠다니는 섬	조혜승	캐릭터	작품 전시, 상품판매, 슬러시 음료 판매 등
13	스튜디오 놓정 (디바인웍스)	신태훈	콘텐츠 제작 판매	티셔츠, 작품 전시, 지재류, 텀블러등 판매, 작가 사인회
14	플라잉피그	김민	콘텐츠 제작 판매	온라인 만화(다국어 버전) 전시 및 홍보, 콘텐츠 이벤트
15	얼그레이 엔터테인먼트	이윤빈	캐릭터/애니메이션	애견정보 만화 앱 소개, 앱다운로드 이벤트 진행 등
16	㈜CBC	임봉수	콘텐츠개발/유통	작품 소개 이미지 자료 전시 및 MD 상품 판매 등
17	구름	하세용	캐릭터디자인	자사 상품 전시 및 판매(대가리)
18	㈜발해 커뮤니케이션	오영철	출판, 서적	은밀하게 위대하게, 전설의 주먹 등 출판물 판매
19	㈜소울 크리에이티브	임만식	애니메이션	TV동화 빨간자전거 전시 및 기념품 제공, 상품 판매

순번	참가업체	대표	사업 분야	부스 운영 내용
20	㈜크리스피	손대균	애니메이션 제작	롤러코스터 보이, 노리 등 제작 애니메이션 및 캐릭터 홍보
21	㈜이코믹스 미디어	조성철	만화출판	국내 및 미국 출판도서 전시 및 판매, 경품 추첨 등
22	캐럿 에이전시	백은영	서비스, 번역	해외 진출 작품 전시 및 에이전시 상담 진행
23	썬라이트 출판	김대원	출판, 영상	마탄의 사수 한정본 및 일러스트북 등 관련상품 판매
24	홀씨	성지영	캐릭터	자사 홍보, 캐릭터 상품 전시 및 상품 판매
25	휴머니스트	김학원	출판제조업	자사 교양만화 및 인문, 역사 만화 소개, 도서 판매 등

· 기　　관 : 3개 기관

순번	참가업체	대표	사업 분야	부스 운영 내용
1	한국저작권 위원회	유병한	공공기관	저작권 관련 상담 및 홍보
2	일본 돗토리 현	히라이 신지	공공기관	돗토리현 홍보, 캐릭터 상품 전시, 뱃지제작, 관광 팜플랫 배포 등
3	경북문화 콘텐츠진흥원	김관용	공공기관	진흥원 문화관련 사업 소개, 작가 인터뷰 영상 상영 등

· 작　　가 : 5개 팀

순번	참가업체	대표	사업 분야	부스 운영 내용
1	도오존	유대수	작가	디지털 작업 소개, 캐리커처 인화 및 액자 판매
2	디지커쳐	최정규	작가	디지커처(디지털 캐리커처) 시연 및 관람객 체험
3	플라잉 툰	임덕영	만화, 캐릭터	툰토이 관련 전시, 교육 교구 판매, 툰토이 만들기 체험
4	씽크스페이스	한성민	작가	이야기군&뭉크 소개 및 캐릭터 상품 판매
5	소노수정	이수정	작가	자연물 만화/상품(에코믹스) 전시 및 도서, 스티커 판매

○ 학생만화 프로모션관

- 운영개요

· 일　　시 : 2013. 8. 14(수) ~ 8. 18(일) 10:00 ~ 18:00

· 장　　소 : 한국만화영상진흥원 1층(비즈니스센터 하부데크)

· 내　　용

▪ 만화 관련 학교(학과) 홍보 프로모션관

▪ 릴레이 만화그리기 대회 및 개별 부스 이벤트 진행

▪ 무료 캐리커쳐 운영

- 참가규모 : 9개교(8개 대학, 1개 고교)

구분	교명	참여프로그램		
		프로모션관	캐리커쳐관	만화릴레이 그리기
대학	강동대학교	○		
	공주대학교	○	○	○
	목원대학교	○	○	○
	부천대학교	○	○	○
	상명대학교	○	○	○
	서울종합예술학교	○	○	○
	예원예술대학교	○	○	○
	청주대학교	○	○	○
고등학교	경기예술고등학교	○		

○ 컨퍼런스

- 개최개요

· 일　　시 : 2013. 8. 15(목) ~ 8. 16(금)

· 장　　소 : 한국만화박물관 상영관, 비즈니스센터 5층 세미나실

- 진행사항

프로램명	내　　용
주제 컨퍼런스	○ 일　　시 : 08. 15(목) 13:00 ~ 18:00 ○ 장　　소 : 한국만화박물관 상영관 ○ 내　　용 - 학술토론회 : 전문만화, OSMU, 일본디지털만화의 현주소 등을 스토리텔링의 관점에서 발제를 듣고 토론자들과 함께 고민

프로램명	내 용
	- 스페셜대담 : 만화를 원작으로 한 영화를 중심으로 감독 및 작가, 만화전문가와의 대담 ○ 참여인원 : 423명
편집장 릴레이 컨퍼런스	○ 일 시 : 08. 16(금) 13:00 ~ 16:00 ○ 장 소 : 한국만화박물관 상영관 ○ 내 용 - 스페셜대담 : 2013년 OSMU 산업 중심에 있는 원작자들의 대담을 통해 성공기 및 노하우 제공 - 편집장강연 : 편집장이 들려주는 각 분야별 작가 등용방법, 소속 기업별 작가 관리방법, 작품 선별 방법 강연 ○ 참여인원 : 201명
만화문화 인식개선 컨퍼런스	○ 일 시 : 08. 16금 10:00 ~ 12:30 ○ 장 소 : 비즈니스센터 5층 세미나실 ○ 내 용 : 만화의 교육적·문화적 기능에 대한 인식 전환과 좋은 만화 선별 가이드 제공 ○ 참여인원 : 53명

○ 주요운영실적

- 만화콘텐츠페어관 : 33개 업체, 작가 참여
- 학생만화 프로모션관 : 9개교 참여
- 컨퍼런스 : 3개 컨퍼런스 개최(방청객 677명)

□ 추진일정

○ 2013. 06. 만화콘텐츠페어관, 학생만화프로모션관 기본계획 수립 참여작가 및 기업 모집

○ 2013. 07. 컨퍼런스 계획수립

○ 2013. 08. 제16회 부천국제만화축제를 통한 행사 진행

○ 2013. 09. 결과정리 및 보고

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과

- 기업, 작가의 페어관 적극적 참여와 만화관련 학회와의 대학 프로모션관 공동기획을 통해 폐전년 대비 20%의 페어관 참여 업체 성장
- 만화콘텐츠페어관을 통해 국내외 대표 만화콘텐츠와 만화관련 OSMU상품을 구매할 수 있는 글로벌 만화마켓으로의 성장 가능성 확인

- 부천국제만화축제의 주제인 '이야기의 비밀'과 연계된 학술토론 및 대담 진행으로 컨셉의 일관성 유지
- 만화관련 학회와의 공동 컨퍼런스 진행을 통해 창작계와 산업계, 학계의 현장 전문가 초빙이 원활이 진행되었고 그로인한 컨퍼런스의 질적 수준 제고가 이루어짐
- OSMU 산업 중심에 있는 원작자들의 대담과 국내외 만화 관련 전문 편집장의 강연을 통해 예비창작자 데뷔 방법 제시 및 콘텐츠 창작 노하우 제공
- 만화수용자에게 좋은 만화를 수용하는 방법을 제시하는 기회를 가짐

○ 정량적 성과
- 만화콘텐츠페어관 : 33개 업체, 작가 참여
- 학생만화 프로모션관 : 9개교 참여
- 컨퍼런스 : 3개 컨퍼런스 개최(방청객 677명)

Ⅳ. 자체평가

○ 콘텐츠페어관, 한국국제만화마켓을 위한 전문적인 페어시설 마련 필요
○ 포털, 출판, 마케팅기획 상품 등 다양한 페어 참가 팀 발굴 필요
○ 신설기업 참여를 높이기 위한 공개 모집 및 홍보 방안 모색
○ 짧은 준비기간과 만화관련 학회와의 첫 공동업무 수행으로 인해 미숙한 행정 처리와 업무 진행의 차질을 가져옴. 원활한 업무처리를 위하여 주관단체와의 적극적인 협력 마인드와 업무 구분을 위한 업무 매뉴얼화가 요구됨

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

○ 해당사항 없음

4-4. 만화창작 인력 발굴 확대 : 대한민국 창작만화 공모전

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>단 체 명</td><td colspan="3">한국만화영상진흥원</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">만화창작 인력 발굴 확대>대한민국 창작만화 공모전</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2013. 3 ~ 2014. 02.</td><td>사업장소</td><td>국내</td></tr>
<tr><td>사 업 비</td><td>총 65,000천원</td><td>보 조 금</td><td>국비 65,000천원</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 글로벌 K-comics 산업의 핵심 창작인력 양성 및 우수한 만화콘텐츠 발굴을 통해 한국 만화산업 기반 조성 및 글로벌 경쟁력 강화</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 심사위원회 구성
- 구성인원 : 5명 이내
- 구성방법 : 각 만화계 단체 및 관련 기관 추천인사로 구성
※ 추천 기관·단체 : 한국만화가협회, 우리만화연대, 한국만화출판협회 등
○ 심사기준 및 방법
- 작품의 완결성(30점), 대중성(20점), 독창성(30점), 발전가능성(20점)
- 수상작 선정 : 최종점수가 최고점인 작품을 수상작으로 선정
○ 공동주최사와의 업무협조를 통한 홍보, 연재 지원
- 공동주최 : 한국만화영상진흥원, 일간스포츠, SK커뮤니케이션즈</td></tr>
<tr><td>추진실적</td><td colspan="3">○ 접수작품규모 : 접수인원 135명/ 작품수 402점(2012년 103명 접수)
○ 수상자 선정 : 총 7명
<table>
<tr><th>구분</th><th>훈격</th><th>단편만화</th><th>카툰</th><th>시상내역</th></tr>
<tr><td>대상</td><td>문화체육관
광부장관상</td><td colspan="2">조혜림
<케빈탱크 KAVINTANK></td><td>상금 500만원 및
앙굴렘국제만화축제
참관 지원</td></tr>
<tr><td>최우수상</td><td>진흥원
이사장상</td><td>여주현 <탈옥></td><td>주병상
<영혼살인 外></td><td>상금 300만원 및
앙굴렘국제만화축제
참관 지원</td></tr>
<tr><td rowspan="2">우수상</td><td>SK커뮤니케이션즈상</td><td>조원표
<몽타주></td><td>최해솔
<보따리 카툰></td><td rowspan="2">상금 200만원</td></tr>
<tr><td>일간스포츠상</td><td>김민겸
<비의 향기는 지워지지 않는다></td><td>박근용
<CAT CAT></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 우수창작만화콘텐츠 7편 및 작가 7명 발굴, 3명 연재 지원
○ 우수 신예작가 발굴을 통한 한국만화 창작 경쟁력 강화</td></tr>
</table>

Ⅱ. 사업추진성과

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 1/4 분기			
2013년 2/4 분기	○ 세부사업계획 수립 ○ 사업공고	○ 세부사업계획 수립 ○ 사업공고 - 진흥원 및 관련기관, 대학, 단체 등 만화관련 홈페이지 총 48일 공고	
2013년 3/4 분기	○ 작품 접수 ○ 심사 및 선정 ○ 시상식 ○ 수상작 전시	○ 작품 접수 - 접수인원 135명/작품수 402점 (2012년 103명 접수) ○ 심사 및 선정 - 심사위원회 구성 : 대원씨아이 박종규 본부장, 만화가 이충호, 만화가 최정규, 만화가 김성모, 네이트만화 김윤화 매니저 총 5인 구성 - 사전심사 : 135명 중 24명 선정 - 본선심사 : 사전심사 통과자 24명 중 최종 수상자 7명 선정 ○ 시상식 개최 - 일시 : 2013. 8. 14 (수) 16:00~18:00 - 장소 : 한국만화박물관 1층 상영관 - 참석자 : 수상자, 만화가, 정·관계 인사 등 총 400여명 ○ 수상작 전시 - 일시 : 2013. 8. 14 ~ 10. 31 - 장소 : 한국만화박물관 카툰갤러리	
2013년 4/4 분기	○ 수상작품집 제작 ○ 연재 지원	○ 수상작품집 제작 및 배포 - 총 600권(180P) 제작, 114개소 배포	
2014년 1/4 분기	○ 앙굴렘국제만화축제 참관 지원	○ 수상자 3명 네이트 연재 시작 - 2014년 1월 조원표, 조혜림, 여주현 작가 신작 연재 시작(3월 현재 연재 중) ○ 수상자 3명 앙굴렘국제만화축제 참관 - 일시 : 2014. 1. 29 ~ 2. 5 (5박 7일) - 장소 : 프랑스 앙굴렘 일대 - 내용 : 페스티발 전시 및 세미나 관람, 프랑스 만화출판 관계자 미팅 등	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 03. ~ 2014. 02.
○ 사업대상 : 기성작가를 포함한 만 18세 이상의 모든 만화 창작자
○ 사업내용 : 제11회 대한민국 창작만화 공모전
○ 사업예산 : 65,000천원(국비 65,000천원)

□ 세부사업내용

○ 작품접수 : 접수인원 135명/작품수 402점(작년 103명 접수▶ 32% 증가)

부문	단편만화	카툰	합계
인원(명)	88	47	135
작품(점)	90	312	402

○ 작품심사
- 심사위원회 구성(5명)

번호	성명	소속	직위	비고
1	이충호	-	만화가	(사)한국만화가협회 추천
2	최정규	잡툰	만화가	(사)우리만화연대 추천
3	박종규	대원씨아이 출판사업본부	본부장	(사)한국만화출판협회 추천, 위원장
4	김성모	김성모 프로덕션	만화가	일간스포츠 추천
5	김윤화	네이트 만화	매니저	SK커뮤니케이션즈 추천

- 심사 일시

일시	구분	내용
2013. 08. 01(목)	사전심사	- 원활한 심사를 위하여 온라인으로 사전심사 진행 - 선정규모의 3배수 내외 선정
2013. 08. 05(월)	본선심사	- 한국만화영상진흥원 5층 세미나실 - 최종 당선자 7명 선정

- 심사기준 및 방법
  ◦ 작품의 완결성(30점), 대중성(20점), 독창성(30점), 발전가능성(20점)
  ◦ 수상작 선정 : 최종점수가 최고점인 작품을 수상작으로 선정

○ 수상자 명단

구분	훈격	단편만화	카툰	시상내역
대상	문화체육관광부장관상	조혜림 <케빈탱크 KAVINTANK>		상금 500만원 및 앙굴렘만화축제 참관지원
최우수상	진흥원 이사장상	여주현 <탈옥>	주병상 <영혼살인 外>	상금 300만원 및 앙굴렘만화축제 참관지원
우수상	SK커뮤니케이션즈상	조원표 <몽타주>	최해솔 <보따리 카툰>	상금 200만원
	일간 스포츠상	김민겸 <비의 향기는 지워지지 않는다>	박근용 <CAT CAT>	

○ 시상식
- 일 시 : 2013. 8. 14 (수) 16:00 ~ 18:00
- 장 소 : 한국만화박물관 1층 상영관
- 참석자 : 수상자, 만화가, 정·관계 인사 등 총 400여명

○ 수상작 전시
- 일 시 : 2013. 8. 14 ~ 10. 31
- 장 소 : 한국만화박물관 5층 카툰갤러리
- 내 용 : 수상작품 PDP전시 및 액자 전시

○ 수상작가 신작 연재
- 일 시 : 2014. 01. 15 ~ (2014년 3월 현재 연재 진행 중)
  ※ 작가별로 상이함
- 연재처 : 네이트 웹툰
- 연재작
  · 대상 수상자 조혜림 작가 신작 <묘한 당신>
  · 최우수상 수상자 여주현(유노) 작가 신작 <앰버>
  · 우수상 수상자 조원표 작가 신작 <오피스텔>

○ 앙굴렘국제만화축제 참관 지원
- 일 시 : 2014. 01. 29 ~ 02. 04 (5박 7일)
- 장 소 : 프랑스 앙굴렘 일대
- 대 상 : 3명(대상 조혜림 작가, 최우수상 여주현/주병상 작가)
- 내 용
  · 2014 앙굴렘국제만화페스티벌 전시 및 세미나 등 참관

· 국립만화이미지센터, 만화박물관 및 도서관, 앙굴렘 작가의 집 방문
· 유럽 작가 및 프랑스 거주 한국만화가 등과의 네트워크 구축
· 프랑스 만화출판 관계자와의 비즈니스 상담
· 해외 프로모션용 영문 카탈로그 제작 및 배포
· 해외 홍보용 기념품 제작 및 배포

□ 추진일정

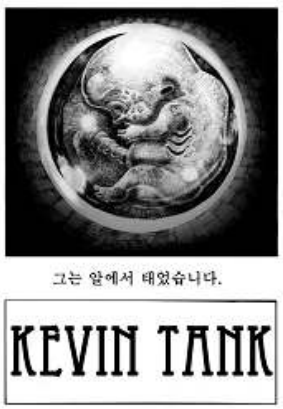
○ 2013. 06 : 사업 공고 및 홍보
○ 2013. 07 : 심사위원회 선정 및 구성 / 작품 접수
○ 2013. 08 : 작품 심사 및 선정 / 시상식 개최
○ 2013. 11 : 수상작품집 제작 및 배포
○ 2014. 01 : 수장자 앙굴렘만화축제 참관

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과
- 우수 신예작가 발굴을 통한 한국만화 창작 경쟁력 강화
- 수상자 후속사업 지원을 통한 신인작가 등용문으로서의 역할 수행

○ 정량적 성과
- 우수 창작만화콘텐츠 7종 및 작가 7인 발굴
- 수상자 3인 네이트 웹툰 연재 지원

○ 참고 이미지

			
대상	최우수상(단편)	최우수상(카툰)	우수상(카툰)

			
우수상(카툰)	우수상(단편)	우수상(단편)	홍보 포스터
			
홍보 이미지	시상식 사진	대상 수상자 인터뷰	네이트 연재 이미지

Ⅳ. 자체평가

○ SK커뮤니케이션즈와의 업무협력을 통해 수상자들에게 네이트 웹툰 연재 기회를 부여함으로써 수상자의 후속사업을 지원하여 신인작가 등용문으로서의 역할 수행

○ 앙굴렘국제만화축제 참관을 지원함으로써 수상자들의 향후 작품활동 지원 및 수상자 만족도 향상

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 공모전 위상에 맞는 상금 상향 조정 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	포스터	○ 사업공고 포스터	200부	
2	책자	○ 수상작품집	600부	
3	책자	○ 해외 홍보용 카탈로그	50부	

4-4. 만화창작 인력 발굴 확대 : 전국학생만화공모전

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화창작 인력 발굴 확대>전국학생만화공모전		
사업기간	2013. 3 ~ 2014. 02.	**사업장소**	국내
사 업 비	총 27,900천원	**보 조 금**	
사업목적	○ 전국 중·고교생의 만화창작 욕구 고취, 만화 꿈나무의 조기 발굴 및 육성을 통한 만화 기반 조성 ○ 수상작 전시를 통한 만화도시 부천과 전국학생만화공모전의 브랜드 확장 및 강화		
사 업 추진방법	○ 심사위원회 구성 - 구성인원 : 5명 이내 - 구성방법 : 각 만화계 단체 및 관련 기관 추천인사로 구성 ※ 추천 기관·단체 : 한국만화가협회, 우리만화연대, 한국만화애니메이션학회, 한국카툰협회 등 ○ 심사기준 및 방법 - 작품의 스토리, 연출구성, 창의성, 완성도 각 25점 - 수상작 선정 : 예선 및 본선 실기대회를 거쳐 최종 점수가 최고점인 작품으로 수상작 선정 ○ 관련 기관·단체 후원 및 업체 협찬 유치 - 후원 : 문화체육관광부, 경기도, 경기도교육청, 부천시, (사)한국만화가협회, (사)우리만화연대, (사)한국만화애니메이션학회, (사)한국카툰협회 - 협찬 : ㈜한국와콤, ㈜신한화구, 대원씨아이㈜		
추진실적	○ 접수작품규모 : 접수인원 245명/ 작품수 397점(2012년 397명 접수) ○ 수상자 선정 : 대상 울산애니원고 3학년 손영은 외 76명 선정 ○ 훈격 상향 조정 : 부천교육지원청교육장상 → 경기도교육감상 ○ 진로 및 진학 설명회 개최 : 77명 참석, 만화관련 진로 가이드 제시		
사업성과	○ 우수 예비만화가 77명 발굴 ○ 전국의 중·고등학생의 만화 창작 욕구 고취 ○ 공모전을 매개로 미래 우수 작가군을 형성하여 한국만화의 근본 다짐		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사 유
2013년 1/4 분기			
2013년 2/4 분기	○ 세부사업계획 수립 ○ 후원기관 협조요청 ○ 협찬기업 협찬제안	○ 세부사업계획 수립 ○ 후원기관 명칭 사용 승인 - 4개 기관 및 4개 단체 - 경기도교육감상으로 훈격 상향 ○ 협찬기업 협찬 유치 - 3개사 총 92세트 현물협찬	
2013년 3/4 분기	○ 공모요강 공고 ○ 심사위원 구성 ○ 작품접수 ○ 예선심사 ○ 본선대회 ○ 진로·진학 설명회 개최 ○ 본선심사 및 선정 ○ 시상식 ○ 수상작 전시	○ 공모요강 공고 ○ 작품접수 - 접수인원 245명/작품수 397점 ○ 심사위원 구성 및 선정 - 심사위원회 구성 : 신라대 이동규 교수, 만화가 신영우, 정재훈, 한국만화애니메이션학회 김한재 이사, 대원씨아이 손현주 부장 총 5인 구성 - 예선심사 : 245명 중 80명 선정 - 본선심사 : 본선대회 참가자 77명 중 최종점수가 최고점인 자로 선정 ○ 진로·진학 설명회 개최 - 본선진출자 총 77명 및 학부모, 교사 참석 ○ 시상식 - 일 시 : 2013. 08. 18 (일) - 장 소 : 한국만화박물관 1층 상영관 - 참석자 : 수상자 및 학부모, 만화 관계자 150여명 ○ 수상작 전시 - 일 시 : 2013. 08. 14 ~ 18 - 장 소 : 한국만화박물관 1층 - 내 용 : 본상 수상작 77점	
2013년 4/4 분기	○ 수상작품집 제작	○ 수상작품집 제작 - 총 600권(196P) 제작, 67개소 배포	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 06 ~ 2014. 02
○ 사업대상 : 전국 중·고교 재학생 및 동등학력자
○ 사업내용
- 공모부문 : 중·고등부 각 카툰/이야기만화
- 시상내역 : 전체 대상 1명(문화체육관광부장관상) 포함 총 80명 선정
- 행사내용 : 예선(작품 우편공모), 본선(현장 실기대회), 진로 및 진학설명회, 시상식 및 수상작 전시(Bicof)

○ 사업예산 : 총 27,900,000원

□ 세부사업내용

○ 예선작품 접수
- 접수기간 : 2013. 07. 15(월) ~ 07. 22(월)
- 작품접수 결과 : 총 245명 응모 / 397점 접수

부 문	중등부카툰	중등부이야기	고등부카툰	고등부이야기	합계
인원(명)	64	62	45	74	**245**
작품수	152	62	108	75	**397**

○ 예선심사
- 일 시 : 2013. 07. 24(수), 10:00 ~ 15:00
- 장 소 : 한국만화영상진흥원 5층 세미나실
- 심사위원(5명)

번호	성명	소속	직위	비고
1	신영우	-	만화가	(사)한국만화가협회 추천
2	정재훈	-	만화가	(사)우리만화연대 추천
3	김한재	한국만화애니메이션학회	이사	(사)한국만화애니메이션학회 추천
4	이동규	신라대학교 만화애니메이션학과	겸임교수	(사)한국카툰협회 추천, 심사위원장
5	손현주	대원씨아이 편집2부	부장	대원씨아이(주) 추천

- 심사기준 : 스토리(서사구조), 연출구성, 창의성(실험성), 표현력 각 25점, 총 100점 만점

- 심사방법 : 심사위원 합의 선발, 본선심사 채점표 적용
- 심사결과 : 각 부문별 20명 총 80명 선정

부문	중등부 카툰	중등부 이야기	고등부 카툰	고등부 이야기	계
인원	20명	20명	20명	20명	80명

○ 본선대회 개최
- 일　　시 : 2013. 07. 31(수), 09:00~14:00
- 장　　소 : 한국만화박물관 상영관, 제2교육실
　　한국만화영상진흥원 5층 세미나실
- 참가인원 : 중·고등부 예선 통과자 총 77명(중등부카툰 3인 불참)

○ 본선작품 심사
- 일　　시 : 2013. 08. 01(목), 14:00 ~ 16:00
- 장　　소 : 한국만화영상진흥원 5층 세미나실
- 심사위원장 : 이동규 교수(신라대학교 만화애니메이션학과)
- 심사위원 : 예선심사와 동일(신영우 작가, 정재훈 작가, 김한재 이사, 이동규 교수, 손현주 부장)
- 심사기준 및 방법 : 예선심사와 동일
- 심사결과 : 대상 울산애니원고등학교 3학년 손영은 외 76명

○ 진로 및 진학상담회 개최
- 일　　시 : 2013. 07. 31(수)
- 장　　소 : 한국만화박물관 상영관
- 강　　사 : 김병수 작가
- 내　　용
  · 만화·애니메이션 관련 교육과정, 특성
  · 만화·애니메이션 관련 학과의 차별성, 전문성
  · 만화·애니메이션 학습법
  · 졸업 후 진학·진로 설명
  · 선택 가능한 구체적 직업군
  · 질의·응답 등

○ 시상식 및 작품 전시

- 수상작 전시
  · 일　　시 : 2013. 08. 14 (수) ~ 18 (일)
  · 장　　소 : 한국만화박물관 1층
  · 전시대상 : 본상 수상작 77장(본선대회 출품작)
- 시상식
  · 일　　시 : 2013. 08. 18(일), 17:00
  · 장　　소 : 한국만화박물관 1층 상영관

○ 수상작품집 제작 및 배포 : 총 600부, 67개소에 무료 배포

○ 참여인원

참여인원	지 역	중학생	고등학생
참여인원 (총계: 245명)	서울	9	23
	경기	42	52
	충북	4	2
	충남	27	7
	경북	18	8
	경남	0	2
	전북	1	3
	전남	0	2
	제주	1	1
	광주	11	3
	부산	9	9
	인천	3	4
	울산	1	3
	합계	126	119

전 체 수상내역	상의 종류	수상인원(명)
	대상(문화체육관광부장관상)	1명
	금상(경기도지사상)	4명
	은상(경기도교육감상)	4명
	동상(부천시장상)	8명
	특별상(한국만화가협회장상)	5명
	특별상(우리만화연대회장상)	5명
	특별상(한국만화애니메이션학회장상)	5명
	특별상(한국카툰협회장상)	5명
	입선	40명
	전체수상인원	77명

□ 추진일정

○ 2013. 05　　후원기관 협조요청 및 협찬기업 협찬제안

○ 2013. 06　　사업 공고 및 홍보

○ 2013. 07 심사위원회 선정 및 구성
작품 접수 및 예선심사
본선대회 개최

○ 2013. 08 본선 심사 및 수상작 선정
시상식 개최 및 수상작 전시

○ 2013. 11 수상작품집 제작 및 배포

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과

- 전국의 중·고등학생의 만화 창작 욕구 고취
- 공모전을 매개로 미래 우수 작가군을 형성하여 한국만화의 근본 다짐

○ 정량적 성과

- 우수 예비만화가 77명 발굴

○ 참고 이미지

<table>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>본선대회장 모습 -
고등부(이야기만화, 카툰)</td><td>본선대회장 모습 -
중등부(이야기만화, 카툰)</td><td>주제발표</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>진로 및 진학설명회</td><td>예선심사</td><td>본선심사</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="3">전시장 전경</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">시상식</td></tr>
</table>

Ⅳ. 자체평가

○ 훈격(부천교육지원청교육장상→경기도교육감상) 상향을 통한 대회 권위 향상

○ 진로 및 진학설명회 개최를 통한 만화관련 진로 가이드 제시로 청소년 예비만화가의 만화계 진출 토대 마련

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 후원기관의 명칭사용 승인 기간을 고려하여 사업 조기 시행 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	포 스 터	○ 사업공고 포스터	1000부	
2	책 자	○ 수상작품집	600부	

4-5. 만화창작 프로모션 활성화 : 오늘의 우리만화

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>단 체 명</td><td colspan="3">한국만화영상진흥원</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">만화창작 프로모션 활성화>오늘의 우리만화</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2013. 3 ~ 2014. 02.</td><td>사업장소</td><td>국내</td></tr>
<tr><td>사 업 비</td><td>총 75,000천원</td><td>보 조 금</td><td>국비 45,000천원</td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">오늘의 대표작품을 선정, 시상함으로써 만화창작자와 출판사의 사기를 고취하고 우리만화에 대한 대중의 관심을 증대시킴</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 후보작품 모집 공고 : 42개 작품 모집
- 후보작품 자격 : 2012.9.1.~2013.8.31. 사이 발표된 출판 및 온라인만화
○ 선정위원회 구성 및 1~2차 심사
- 구성인원 : 7인이내 ※만화관련 단체 추천
○ 심사기준 및 방법
- 완성도(45점), 오락성 및 대중성(30점),창의성(15점),진취성(10점)</td></tr>
<tr><td>추진실적</td><td colspan="3">○한국의 대표 만화 5개 작품 선정 및 시상
<table>
<tr><th>작품명</th><th>작가</th><th>출판사명</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>검둥이 이야기</td><td>윤필</td><td>길찾기</td><td>웹툰</td></tr>
<tr><td>나라의 숲에는</td><td>류승희</td><td>새만화책</td><td></td></tr>
<tr><td>미슐랭 스타</td><td>김송</td><td>-</td><td>웹툰</td></tr>
<tr><td>밤을 걷는 선비</td><td>조주희/한승희</td><td>서울문화사</td><td></td></tr>
<tr><td>방과 후 전쟁활동</td><td>하일권</td><td>재미주의</td><td>웹툰</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td colspan="3">○ 만화창작의욕 진작 및 만화독서 활성화 기반 구축
○ 추천만화의 선정, 홍보를 통한 만화소비 환경 개선 기여</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 3/4 분기	○사업계획 수립	○후보작품 모집공고 - 후보작품 접수	
2013년 4/4 분기	○작품 심사 ○작품 시상(5작품)	○선정위원회 구성(7명) - 1~2차 작품 심사 ○선정작품 시상(만화의날) - 홍보 프로모션 진행	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 9. ~ 2013.11.

○ 사업대상

- 대상작품 : 2012. 09. 01 ~ 2013. 08. 31 기간 중 발표된 출판 및 온라인 만화
  - · 출판만화 : 단행본 1권 이상 또는 유사 분량의 연재 작품
  - · 온라인만화 : 포털사이트 등에 20회 이상 연재한 웹툰

○ 사업내용 : '오늘의 우리만화' 선정 및 관련 행사 개최

- '오늘의 우리만화' 선정 및 시상
  - · 선정규모 : 총 5점
- 오늘의 우리만화 선정 축하 이벤트(부대행사)
- 수상작품 프로모션
  - · 수상작품 홍보 및 공공도서관 배포

○ 사업예산 : 75,000천원 (국비 45,000천원, 자체수입 30,000천원)

□ 세부사업내용

○ 2013년 오늘의 우리만화 선정

- 기간 : 2013. 9. ~ 2.
- 대상작품 : 2012. 09. 01 ~ 2013. 08. 31 기간 중 발표된 출판 및 온라인 만화
  - · 출판만화 : 단행본 1권 이상 또는 유사 분량의 연재 작품
  - · 온라인만화 : 포털사이트 등에 20회 이상 연재한 웹툰
- 내용 : 우수만화 5종 선정을 위한 심사, 시상식 개최
- 시상식 : 2013.11.03.(만화의 날)

시상식 사진	
	

○ 오늘의 우리만화 선정 축하 이벤트(부대행사)
- 기간 : 2013.11.03.(만화의 날)
- 장소 : 한국만화박물관 인근
- 내용 : 캐리커쳐, 페이스페인팅, 사진촬영 및 인화서비스, 캐릭터 사격 등 만화작가 20명 참여

○ 수상작품 프로모션 도서 배포
- 배포기간 : 2013.11.
- 배포대상 : 공공기관 및 관련기관, 국립 및 공공 도서관 등
- 배포대상 : 109개소 112권

○ 수상작품 전시
- 전시기간 : 2013.11.3.(만화의 날)
- 전시내용 : 수상작가 및 작품 소개

전시 사진







○ 2013년 사업 성과
- “오늘의 우리만화” 5종 선정

작품명	작가	출판사명	비고
검둥이 이야기	윤필	길찾기	웹툰
나라의 숲에는	류승희	새만화책	
미슐랭 스타	김송	-	웹툰
밤을 걷는 선비	조주희/한승희	서울문화사	
방과 후 전쟁활동	하일권	재미주의	웹툰

□ 추진일정

○ 2013. 09. 16	'2013 오늘의 우리만화' 선정 사업 공고
○ 2013. 09. 16 ~ 30	후보작품 추천 접수
○ 2013. 10 .04	선정위원회 구성
○ 2013. 10 .08 ~ 17	1차 심사(자택심사)
○ 2013. 10. 18	2차 심사 및 결과 발표
○ 2013. 11. 03	시상식 및 부대행사 진행
○ 2013. 11. 22	수상작품 홍보 및 공공도서관 배포

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정량적 효과

- 우수만화 5점 선점
- 프로모션용 도서 배포 112권 109개소 배포

○ 정성적 효과

- 우리나라 대표 작품 선정을 통한 창작의욕 진작 및 만화독서 활성화 기반구축
- 우리만화 선정, 홍보를 통한 만화소비 환경개선 기여

Ⅳ. 자체평가

○ 작품 신청서 심사용 도서 제출(7부)에 따른 작품 신청 저조 : 25개 작품

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○부천만화대상이나 대한민국콘텐츠대상 등과 차별화. 부천만화대상의 예술성과 대한민국콘텐츠대상의 상업성의 조화로운 작품 선별

○대중성 확보 : 트렌드, 시의성, 이슈에 능동적 시상 가능

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록) : 없음

4-5. 만화창작 프로모션 활성화 : 부천만화대상

Ⅰ. 사업개요(요약)

<table>
<tr><td>단 체 명</td><td colspan="3">한국만화영상진흥원</td></tr>
<tr><td>사 업 명</td><td colspan="3">만화창작 프로모션 활성화>부천만화대상</td></tr>
<tr><td>사업기간</td><td>2013. 6 ~ 12.</td><td>사업장소</td><td>국내</td></tr>
<tr><td>사 업 비</td><td>총 42,100천원</td><td>보 조 금</td><td></td></tr>
<tr><td>사업목적</td><td colspan="3">○ 2013년 가장 주목받는 대표만화에 대한 선정과 시상을 통하여 만화창작 활동 및 출판 장려
○ 2012년 해외작가상 시상금 기부관련 장학금 지원</td></tr>
<tr><td>사 업
추진방법</td><td colspan="3">○ 부천 만화대상 후보작품 모집 공고 : 22작품 모집
- 후보작품 자격 : 2012.7.1.~2013.6.30. 국내 출판 및 인터넷 연재가 종료된 작품
○ 추천위원회 구성 및 1~2차 추천회의
- 구성인원 : 5인 ※진흥원 및 만화단체 추천
- 학술평론상 추천회의 ※만화포럼 위임
○ 선정위원회 구성 및 1~2차 심사
○ 심사기준 및 방법
- 만화상 : 작품성(40점),대중성(40점),참신성(10점),만화계 영향력(10점)
- 학술평론상 : 문헌으로서의가치(20점),기여도(30점),만화산업연관성(30점) 질적수준(20점)
○ 해외작가상 장학금 지원 후보대상 공고
-후보대상 자격 : 학과장 추천을 받은 개인 및 단체 선발(5개)
○ 작품심사 : 콘텐츠 분과위원회 위임
○ 심사기준 : 스토리(25점),연출구성(25점),창의성(25점),완성도(25점)</td></tr>
<tr><td>추진실적</td><td colspan="3">○부천만화대상 : 4개 분야 6개 부문 선정 및 시상
<table>
<tr><th>부 문</th><th>선정작품</th><th>상금</th><th>훈격</th></tr>
<tr><td>대 상</td><td>박시백의 조선왕조실록</td><td>10,000천원</td><td>부천시장상</td></tr>
<tr><td>우수만화상</td><td>정가네소사, 나는99%다</td><td>각3,000천원</td><td>이사장상</td></tr>
<tr><td>어린이만화상</td><td>아!팔레스타인</td><td>3,000천원</td><td>이사장상</td></tr>
<tr><td>학술평론상</td><td>1920년대 매체의 대중화와 만화</td><td>3,000천원</td><td>이사장상</td></tr>
<tr><td>해외작품상</td><td>체르노빌의 봄</td><td>5,000천원</td><td>이사장상</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>○ 해외작가상 장학금 지원
<table>
<tr><th>학교/전공</th><th>성명</th><th>수상자</th></tr>
<tr><td>공주대</td><td>EXP(만화창작동아리)</td><td>이영민</td></tr>
<tr><td>목원대</td><td>이동훈</td><td>이동훈</td></tr>
<tr><td>부산대</td><td>화력지원(만화창작동아리)</td><td>우수경</td></tr>
<tr><td>전주대</td><td>김종헌</td><td>김종헌</td></tr>
<tr><td>조선대</td><td>김현지</td><td>김현지</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>사업성과</td><td>○ 만화창작 활성화 동기부여와 출판만화산업의 활성화 도모
○ 만화도시 부천과 만화산업진흥 기관으로서의 진흥원 이미지 제고
○ 우수 예비 만화가 장학생 선정을 통하여 발전 가능성 있는 대학생 및 단체의 작품 활동 독려</td></tr>
</table>

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 2/4 분기	○사업계획 수립 ○후보작품 모집 공고	○사업계획 수립 ○후보작품 22작품 모집	
2013년 3/4 분기	○1~2차 추천회의 ○선정위원회 구성 ○선정위원회 1~2차 심사 ○해외작가상 장학금 지원 심사 ○시상식 개최 ○수상작품 전시회 개최 ○수상작품 프로모션	○1~2차 추천회의 진행 - 분야별 후보작품 5편 이내 추천 - 학술평론상 추천회의 진행 ※ 만화포럼 위임 ○선정위원회 구성 - 진흥원 3인, 추천위원회 2인 추천 ○선정위원회 1~2차 심사 진행 - 최종 4개 분야 6작품 선정 ○콘텐츠분과위원회 위임 - 5개 개인 및 단체 선정 ○시상식 : 부천국제만화축제 개막식 ○전시회 : 부천국제만화축제 기간 중 ○프로모션 : 문화관련기관 및 공공도서관	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 6. ~ 9

○ 사업대상

- 부천만화대상 : 2012.07.01부터 2013.06.30까지 국내에서 출판된 만화 작품과 인터넷 연재가 종료된 작품. 단, 장편시리즈물의 경우, 연재시점과 상관없이 2013.06.30.까지 완료된 작품
- 우수예비만화가 장학금 지급 : 학과장 추천을 받은 개인 및 단체 지급 : 2012년 해외작가상(야베아로) 시상금 기부에 따른 예비만화가 장학금 지급

○ 사업내용 : 부천만화대상 선정 및 우수예비만화가 장학금 지급

○ 사업예산 : 42,100천원 (출연금 37,100천원, 잉여금 5,000천원)

□ 세부사업내용

○ 2013 부천만화대상

- 선정결과

시상부문	수상자(작품)	글,그림작가	출판사	상금(천원)
대상 (부천시장상)	박시백의 조선왕조실록	박시백	휴머니스트	10,000
우수만화상 (이사장상)	정가네소사	정용연	휴머니스트	각3,000
	나는99%다	박순찬	비아북	
어린이만화상 (이사장상)	아 팔레스타인	원혜진	여우고개	3,000
학술평론상 (이사장상)	1920년대 매체의 대중화와 만화	서은영		3,000
해외작품상 (이사장상)	체르노빌의 봄	엠마뉘엘 르파주	길찾기	5,000

※ 2012 부천만화대상 해외작가상 '아베야로' 상금(5,000천원) 장학금 지급(2013.8.16.)

- 대 상 : 우수예비장학생 (공주대,목원대,부산대,전주대,조선대' 개인 및 단체 5개소)
- 선정방법 : 학과장 추천을 받은 개인 및 단체 모집 → 콘텐츠분과위원회 심사 진행(2013.7.31.)
- 장학금 : 각1,000천원

부천만화대상 시상식	우수예비만화가 장학금 시상식
	

□ 추진일정

○ 2013. 06. 26 '2013 부천만화대상' 계획 수립
○ 2013. 06. 26 ~ 7.10 부천만화대상 후보작품 추천 접수
○ 2013. 07. 12 부천만화대상 1차 추천회의
학술평론상 추천회의(만화포럼 위임)
○ 2013. 07. 17 부천만화대상 2차 추천회의
○ 2013. 07. 24 ~ 08.05 부천만화대상 선정회의(1차 자택심사)
○ 2013. 07. 31 우수예비만화가 장학생 선정 심사
○ 2013. 08. 06 부천만화대상 2차 선정회의
○ 2013. 08. 07 부천만화대상 수상 작품 선정 공고
○ 2013. 08. 14 부천만화대상 시상(부천국제만화축제 개막식)
○ 2013. 08. 16 우수예비만화가 장학생 시상

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 만화창작 활성화 동기 부여와 우수작품과 작가에 대한 프로모션을 통한 만화산업 활성화 도모
○ 만화도시 부천과 만화진흥기관으로서 진흥원 이미지 제고

Ⅳ. 자체평가

○ 학술평론상의 경우 학술과 평론상에 대한 심사 및 배점기준 구분 필요

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 부천만화대상만의 차별화 및 고유성 확립
○ 사려져가는 출판만화의 부흥과 시스템화 되지 않은 전통만화의 예술성과 대안적, 비상업적인 만화에 대한 선정 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록) : 없음

5 상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대

5-1 부천국제만화축제 운영 강화

5-2 국제만화가대회 사무국 운영 내실 강화

5-1. 부천국제만화축제 운영 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대>부천국제만화축제 운영 강화		
개최기간	2013. 8. 14 ~ 8. 18	**개최장소**	한국만화박물관, 영상문화단지, 부천시 일원
사 업 비	총 714,676천원	**보 조 금**	도비 100,000천원
사업목적	○ 만화전문종사자와 대중이 만나는 종합만화행사 개최를 통해 만화 산업 발전 기반 조성 및 시민의 문화예술 향유기회 확대와 국제적 만화도시로의 위상강화로 도시발전 기여		
사 업 추진방법	○ 축제 사무국 축제 개최 및 운영		
추진실적	○ 관람객 : 118,959명(유료 10,870명, 무료 108,089명) ○ 해외진출 상담 : 269건 상담(상담액 88억원, 계약액 5.7억원) ○ 페어관 운영 : 42개 운영(28개사, 5개 작가팀, 9개교) ○ 해외기관 및 바이어 참석 : 16개국 25명 참석 (바이어 12개국 16개사, 기관 8개국 9개 기관)		
사업성과	○ 한국콘텐츠산업에서 차지하고 있는 만화의 역할 조명 ○ 국내 최대 만화축제로써 브랜드 인지도 확보 ○ 글로벌 만화콘텐츠 거래를 중심으로 하는 마켓 기능 강화 ○ 시민과 작가가 참여하는 참여형 축제로의 발전 ○ 기능과 특성에 맞는 타이밍별 전략적 홍보를 통한 축제 관람객 증가 ○ 관람 편의 시설의 확충 ○ 부천시와의 긴밀한 협력 관계 구축		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 3/4 분기	○ 부천국제만화축제 개최	○ 부천국제만화축제 개최 - 개 최 : 2013. 8. 14 ~ 8. 18 - 관람객 : 118,959명	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 주　　제 : 이야기의 비밀
○ 개최일시 : 2013. 8. 14(수) ~ 8. 18(일) 5일 간
○ 개최장소 : 한국만화박물관, 영상문화단지, 부천시 일대
○ 주　　최 : 경기도, 부천시, 한국만화영상진흥원
○ 주　　관 : 부천국제만화축제 운영위원회
○ 후　　원 : 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 대한무역투자진흥공사 외
○ 협　　찬 : 농협, 기아자동차, 신한은행, 현대백화점, 네이버, 다음 외
○ 소요예산 : 714,676천원
- 도비 100,000천원, 출연금450,000천원, 자체수입 64,676천원, 외부수입 100,000천원

□ 세부사업내용

◯ 전체 프로그램 구성

구 분	프로그램
공식행사	개막식, 만화인의 밤(개막리셉션), 폐막식
기획전시	○ 주제전시 : 이야기의 비밀 전 ○ 특별전시 - 2012년 부천만화대상 대상 송동근의 <질문하는 역사만화-피터히스토리아> 전 - 2012년 부천만화대상 해외작가상 아베야로의 <심야식당> 전 - 해외초청작가 <바스티앙 비베스> 전 ○ 기획전시 - <한여름 밤의 메르헨> 전 - <앙굴렘국제만화페스티벌> 특별전 - <브릭아트> 전 - <시민일상소재공모 만화>전 - <우당탕탕! 시끌벅적! 신나는 만화공작소> 전 - <2013부천만화대상> 전 - <대한민국창작만화공모전 수상작>전 - <전국학생만화공모전 수상작> 전 - <세계어린이만화가대회>전 ○ 사후전시

구 분	프로그램
	- <찾아가는 부천국제만화축제> 전
콘텐츠페어	○ 만화콘텐츠페어관 ○ 학생만화프로모션관 ○ 한국국제만화마켓 ○ 글로벌 만화도시 네트워크
컨퍼런스	주제컨퍼런스, 편집장 릴레이 컨퍼런스, 만화문화 인식개선 컨퍼런스
참여행사	○ 시민참여프로그램 - 만화캐릭터퍼레이드, 팬아트 공모전, 판타지아! 만화딱지왕 선발전, 부천필하모닉 만화OST콘서트, 시민문화공연, 심야애니매이션 상영회 ○ 작가와의 만남 행사 - 만화야 놀자! 만끽, 작가 사인회, 김정기 드로잉쇼, 바스티앙 비베스 드로잉쇼, 웹툰라디오 공개방송, 바스티앙 비베스와 함께하는 젊은 작가들의 대화 ○ 매니아 프로그램 - 코스프레 최강자전, 만화동인마켓, 코스프레 촬영회
세계어린이 만화가대회	사전 대회, 본대회(만화캠프)

○ 주요운영실적

- 관 람 객 : 118,959명(유료 : 10,870명, 무료 : 108,089명)

※ 2012년 대비 28.46% 증가(유료 9.04%, 무료 30.80% 증가)

- 페어실적

구분	실적	전년도 대비
비즈니스 실적	○ 269건 상담 - 상담액 88억원 / 계약액 5.7억원	○ 상담건수 149%성장 ○ 상담액 55%성장 ○ 계약액 54%성장
페어관 참가	○ 42개 운영 구분 / 계 / 기업 / 작가 / 학교 참여수 / 42 / 28개사 / 5개 팀 / 9개교 비고 / / 28개사 / 5개 팀 / 9개교 **※ 참가기업 매출액 31,148천원**	○ 20%성장
해외기관 및 바이어	○ 16개국 25명 참석	○ 바이어 60%성장 ○ 기관 900%성장

참가	구분	계	해외바이어	해외기관	
	참가국	20	12개국	8개국	
	비 고	25개사(25명)	16개사(16명)	9개기관(9명)	

- 세계어린이만화가대회

· 사전대회 : 508명 729개 작품

구분	계	온라인참여	오프라인참여
국내	449명 659작품	283명 483작품	166명 176작품
해외	59명 70작품	17명 21작품	42명 49작품

· 본대회 : 40명(해외 6개국 8명 / 국내 32명)

※ 해외 참가국 : 프랑스, 호주, 뉴질랜드, 엘살바도르, 에콰도르, 멕시코

- 홍보운영

<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th><th>추진실적</th></tr>
<tr><td rowspan="3">언론홍보</td><td>공식기자회견</td><td>62개 매체 87명 기자 참석(서울/부천)</td></tr>
<tr><td>스페셜기자회견</td><td>23개 매체 31명</td></tr>
<tr><td>언론 보도 홍보</td><td>158개 매체 994건 노출
<table>
<tr><th>구분</th><th>계</th><th>방송 매체</th><th>인쇄 매체</th><th>통신사</th><th>온라인 매체</th><th>지역지</th><th>주간지</th></tr>
<tr><td>매체수</td><td>157개</td><td>14개</td><td>37개</td><td>4개</td><td>62개</td><td>34개</td><td>6개</td></tr>
<tr><td>건수</td><td>994건</td><td>56건</td><td>272건</td><td>124건</td><td>327건</td><td>207건</td><td>8건</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>인터뷰</td><td>총 37건 진행</td></tr>
<tr><td rowspan="5">온라인 홍보</td><td>홈페이지</td><td>• 메인홈페이지 : www.bicof.com
• 세계어린이만화가대회 : www.icca.kr
• 방문자수 : 메인-76,050, ICCA-5,564</td></tr>
<tr><td>뉴스레터, 데일리</td><td>12회 제작 발송(뉴스레터 4회, 데일리 8회)</td></tr>
<tr><td>SNS</td><td>• 페이스북 : 메시지 발송 91건(좋아요 1,980건)
• 트위터 : 팔로워 1979명→2439명</td></tr>
<tr><td>바이럴</td><td>5개 아이템, 게시물 작성 : 1,034건</td></tr>
<tr><td>유스트림 생중계</td><td>7회 방송 / 총 시청자수 1,462명</td></tr>
</table>

□ 추진일정

○ 2013. 01. 1차 축제운영위원회 개최(축제 기본 계획 논의)
○ 2013. 02. 2차 축제운영위원회 개최(기본계획 및 운영방법 확정)
○ 2013. 03. 축제 기본 계획 수립
축제 시민 보고회 개최
○ 2013. 04. 3차 축제운영위원회 개최(종합계획 확정)
○ 2013. 05. 티져 홈페이지 오픈, 사전홍보 진행
○ 2013. 06. 4차 축제운영위원회(프로그램 진행 사항 점검)
세계어린이만화가대회 참가자 모집
축제 홍보 진행
자원활동가 모집
○ 2013. 07. 축제관련 용역 업체 선정
5차 축제운영위원회(프로그램 진행 사항 점검)
홍보대사 선정
공식 홈페이지 오픈
축제초청
○ 2013. 08. 기자회견, 자원활동가 발대식 개최
축제개최
○ 2013. 08. 다시보는 bicof 순회전시 개최(~ 9월)
○ 2013. 10. 6차 축제운영위원회(축제 평가)
부천시 축제 평가보고회 개최
○ 2013. 12. 7차 축제운영위원회(최종 결과 보고 진행)

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과
- 한국콘텐츠산업에서 차지하고 있는 만화의 역할 조명
- 국내 최대 만화축제로써 브랜드 인지도 확보
- 글로벌 만화콘텐츠 거래를 중심으로 하는 마켓 기능 강화
- 시민과 작가가 참여하는 참여형 축제로의 발전
- 기능과 특성에 맞는 타이밍별 전략적 홍보를 통한 축제 관람객 증가
- 관람 편의 시설의 확충

- 부천시와의 긴밀한 협력 관계 구축

○ 정량적 성과

- 관 람 객 : 118,959명(유료 : 10,870명, 무료 : 108,089명)

Ⅳ. 자체평가

○ 국제 축제 조직으로서의 사무국 운영 강화 필요

- 축제 업무 매뉴얼화 및 축제기획 인력의 상설화를 통한 축제의 안정적 운영 필요

○ 신규 축제 공간의 확보 필요

- 부천시청에서 진흥원을 연결하는 구간내의 신규 축제 공간 발굴 및 시민참여 행사장으로 활용 방안 모색 필요
- 온라인 중계 강화를 통한 온라인으로의 축제 공간 확장 방안 모색 필요

○ 전문가, 성인층을 위한 프로그램 기획 필요

- 아동, 가족 뿐 아니라 성인 및 전문가 층을 위한 프로그램 기획 필요
- 프로그램의 선택과 집중을 통한 만화축제 특화 프로그램 개발 필요

○ 사전 홍보활동 강화를 통한 지속적인 축제 홍보 필요

- 축제 프로그램별 홍보가 아닌 전방위적 축제 홍보방법 개발 및 지속적인 운영
- 프로그램 별 참여 인원 향상을 위한 타켓 별 맞춤 홍보 진행

○ 민간투자 활성화 필요

- 시 출연금 외 민간기업, 타 기관과의 공동 사업 개발을 통한 민간투자 활성화 방안 강구

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

○ 해당사항 없음

5-2. 국제만화가대회 사무국 운영 내실 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	상호적 국제교류 및 라이센싱 시장 확대>국제만화가대회 사무국 운영 내실 강화		
사업기간	2013. 01 ~ 12.	사업장소	국내 및 동아시아권
사 업 비	총 50,000천원	보 조 금	
사업목적	○ 국제만화가대회 사무국 운영과 해외 만화기관 교류를 통한 해외 만화정보 수집 및 한국만화의 세계진출 기반 마련		
사 업 추진방법	○ 국제만화가대회 사무국 운영 - 대회 개최지 사전답사 및 대회참가 - 국제만화가대회 개최지원 및 상임이사회 개최 - 국제만화가대회 홈페이지 운영 및 뉴스레터 발행 ○ 해외 만화관련 기관 방문 및 행사 참가, 개최지원		
추진실적	○ 홍콩 국제만화가대회 개최지원 - 작품전작품 582점 수급 전달 - 대회 참가자 201명 모집 - 상임위원회 개최 ○ 뉴스레터 발행 3회 ○ 국제만화가대회 자료관 리뉴얼 ○ 해외교류기관 초청 행사 참가 2회 (일본 교토만화애니 페어, 마카오 동만 엑스포) ○ 신규 해외교류기관 2개사 증가 (마카오 만화종사자 협회, 일본 영상산업기구(VIPO))		
사업성과	○ 홍콩국제만화가대회의 성공적 개최지원 및 사무국 운영 활성화를 통한 국제만화가무국의 위상 및 운영 내실 강화 ○ 해외 만화 관련기관과의 교류 활성화를 통한 한국만화의 해외진출 기반 마련		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	사유
2013년 1/4 분기	○사업계획 수립 ○뉴스레터 발송계획수립 ○사전답사 계획 수립 ○의견교환 게시판운영 계획수립 ○해외기관간담회 계획 수립	○사업계획 수립 ○뉴스레터 발송계획수립 ○사전답사 계획 수립 ○의견교환 게시판 운영 계획수립 및 운영 ○해외기관간담회 계획 수립 - 돗토리현 서부 종합사무소 간담회 개최 - 동아시아 만화전 관련 간담회 개최 (전시작품 6점 수급전달)	
2013년 2/4 분기	○국제만화가대회 개최지 사전답사 ○홍콩ICC개최지원 ○ICC한국위원회 개최지원 ○뉴스레터 제작발송 ○의견교환 게시판 운영 ○문화클러스트 구축사례 견학	○국제만화가대회 개최지 사전답사 - 4.22~24 홍콩국제만화가대회 개최지 사전답사 ○홍콩ICC개최지원 - 홍콩ICC 개최개요 및 관련정보 공지 ○ICC한국위원회 개최지원 - 한국위원회 개최 및 간담회 개최지원 ○뉴스레터 제작발송 - 제1회 뉴스레터 제작 발송 (1,600여명수신) ○의견교환 게시판 운영 ○문화클러스트 구축사례 견학 - 일본 이치가야, 사이타마 문화구축시설 견학 - 일본 영상산업진흥기구 네트워크 구축	
2013년 3/4 분기	○홍콩ICC개최지원 ○뉴스레터 제작발송 ○부천국제만화축제지원 ○교토국제 만화애니페어 시찰 ○일본국민문화제 관련 간담회 개최	○홍콩ICC개최지원 - 홍콩ICC 각국 작품전 출품작 수집 (582작품) - 대회 참가자 모집 및 관련정보 전달 (201명) ○뉴스레터 제작발송 - 2회 뉴스레터 제작 발송 (1,600여명에 발신) ○부천국제만화축제지원 - 편집장릴레이컨퍼런스 참가자 초청 및 수행 ○교토국제 만화애니페어 시찰 - 9.6~8 교토국제 만화애니페어 시찰 - 일본 영상산업진흥기구(VIPO) 네트워크 강화 ○일본국민문화제 관련 간담회 개최	
2013년 4/4 분기	○홍콩ICC개최지원 및 참가 ○상임위원회 개최 ○뉴스레터 제작발송	○홍콩ICC개최지원 및 참가 ○상임위원회 개최 ○뉴스레터 제작발송 - 3회 뉴스레터 제작 발송 (1,600여명에 발신)	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 12.
○ 사업대상 : 국제만화가대회 상임대표단체 및 세계 만화관련 기관
○ 사업내용
  ▪ 세계만화 정보 수집 및 동향 보고
  ▪ 해외 홍보 및 기관 교류 강화
  ▪ ICC 개최지원 및 상임위원회 개최
○ 사업예산 : 50,000천원(출연금 50,000천원)

□ 세부사업내용

구 분	내 용	세부내용
세계만화 정보수집 및 동향 보고	국제만화가대회 자료관 리뉴얼	- 국제만화가대회 DB 업데이트 - 자료관의 효율적 운영시스템 구축
	국제만화가대회 홈페이지 운영	- 국제만화가대회 DB 구축 - 정기 의견교환 게시판 운영(2013년 신규)
해외 홍보 및 기관 교류 강화	국제만화가대회 뉴스레터 발간	- 5개 상임위원국 회원 1,600여명 대상의 ICC뉴스레터 3회 발간 및 발송 (2013년 신규)
	문화클러스트 구축사례 견학	- 2013.05.13.~16 일본 이치가와, 사이타마, 도쿄, 요코하마 문화클러스트 구축 사례 견학 - 일본영상산업진흥기구(VIPO) 시찰 및 네트워크 구축
	일본 교토국제만화애니페어 초청 참관	- 일본 교토국제만화애니페어 초청 참관 및 일본 영상산업진흥기구 및 관련 기관 네트워크 구축 · 기 간 : 2013. 09. 06(금) ~ 09. 08(일) · 참가인원 : 이용철 만화진흥본부장, 김지연 주임 - 부천국제만화축제 협의 방안논의
	제29회 국민문화제 아키타2014 개최지원	- 국민문화제 기념책자 기제원고 수집전달 - 한국만화계 초청자 및 포럼발제자 섭외, 초청관련 업무
	부천국제만화축제 편집자 릴레이 컨퍼런스 개최지원	- 일본 강담사「KISS」편집부장 섭외 및 초청관련 업무와 현장캐어

	일본 아키타현만화미술관 한국만화전시 관련	- 한국 측 작품(5작가6작품) 수급 및 전달
	글로벌만화도시 네트워크 관련 협조	- 홍콩(홍콩아트센터) 및 일본(VIPO) 관련자 네트워크 연계
ICC 개최지원 및 상임위원회 개최	제14회 홍콩 국제만화가대회 사전회의	- 참관개요 ・ 기 간 : 2013. 04. 22(월) ~ 04. 24(수) ・ 참가인원 : 오재록 사무국장, 김진동 팀장, 김지연 주임, 진미선 주임 - 대회 개최지 현장 답사 및 준비사항에 대한 의견 전달 - 작품전 작품 모집 관련 협의 - 현지만화계와의 교류 협력처 발굴 및 교류방안 논의 - 부천국제만화축제 관련 협력 네트워크 구축
	제14회 홍콩 국제만화가대회 참가	- 개최개요 ・ 기 간 : 2013. 11. 15(금) ~ 11. 18(월) ・ 참가인원 : 만화계 및 진흥원 관계자 38명 - 대회개최 현장지원 - 상임이사국 회의 개최
	2016년 국제만화가대회 개최 후보지 답사(마카오)	- 참관개요 ・ 기 간 : 2013. 12. 26(목) ~ 12. 28(토) ・ 참가인원 : 오재록 사무국장, 진미선 주임 - 2016년 국제만화가대회 개최 후보지 답사 및 선정논의

□ 추진일정

○ 2013. 04.15 국제만화가대회 뉴스레터 발간
○ 2013. 04.22~24 홍콩국제만화가대회 개최지 사전 답사
○ 2013. 05.13~16 문화클러스트 구축사례 견학
○ 2013. 06~10 홍콩국제만화가대회 작품전 작품 및 참가자 모집
○ 2013. 08.23 국제만화가대회 뉴스레터 발간
○ 2013. 09.06~08 교토 국제만화애니페어 초청 참관
○ 2013. 09.16 홍콩국제만화가대회 작품전 작품 모집 완료
○ 2013. 10.21 홍콩국제만화가대회 참가자 모집 완료
○ 2013. 11. 15~18 홍콩국제만화가대회 개최 지원참관
○ 2013. 11. 15 홍콩국제만화가대회 상임위원회 개최

○ 2013. 12.24　　국제만화가대회 뉴스레터 발간
○ 2013. 12.26~28　　2016년 국제만화가대회 개최 후보지 답사

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과
- 대회 개최 지원 및 상임위원국간 커뮤니케이션 지원 및 뉴스레터 발행을 포함한 사무국 업무수행을 통한 역할 및 입지강화
- 진흥원 해외사업 및 해외 만화관련 기간 업무 협조를 통한 네트워크 확장 및 강화와 이를 통한 해외진출사업의 기반 마련

○ 정량적 성과
- 홍콩 국제만화가대회 작품전 작품 582점 수급 전달
- 홍콩 국제만화가대회 참가자 201명 모집
- 홍콩 국제만화가대회 상임위원회 1회 개최
- 국제만화가대회 뉴스레터 총3회 발간
- 해외교류기관 행사 초청 2회
- 신규교류 해외교류 기관 2개사 증가

○ 참고이미지

	
일본 교토만화애니페어 전경	홍콩 국제만화가대회 전경

		
뉴스레터 4월호	뉴스레터 8월호	뉴스레터 12월호

Ⅳ. 자체평가

○ 사업추진결과 잘된 점

- 국제만화가대회 사무국으로서의 업무이외에도 한국만화의 해외 진출 교두보 마련을 위한 해외 만화관련 기관과의 교류를 활성화함
- 중국어권 가능 진흥원 직원과의 업무협조를 통해 중화국어권 사무국과의 네트워크를 강화함
- 단기 중국어 가능 인력 활용을 통한 중국어권 사무국과의 업무 효율 및 능력을 향상함

○ 예상외 변수 등으로 부진한 점, 사업추신장 문제점 및 애로사항

- 언어적 문제로 인한 일반회원의 홈페이지 활용도가 낮음
- 각 지역 사무국간 국가적 특성에 따른 업무처리 및 커뮤니케이션 방식에 따른 오해의 소지가 발생함
- 사업담당자의 업무능력(일본어가능)에 따른 해외교류기관의 편중

○ 향후 사업추진을 위한 발전 방안 등

- 일반회원의 이용도가 높은 SNS와 홈페이지의 연계 활용을 통한 회

원 및 사무국간 적극적인 커뮤니케이션 모색
- 사전에 국가적 특성을 고려한 업무진행 및 SNS 활용과 보다 적극적인 사무국의 공지사항 전달을 통한 갈등해소
- 중국어권 사무국(중국, 대만, 홍콩)과 진흥원 중국어 사용자와의 적극적 업무 연계를 통한 해외교류기관 편중 해소

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 해당사항 없음

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보고서	홍콩 국제만화가대회 사전답사결과 보고서	1	
2	보고서	일본 교토국제만화애니페어 초청 참관 결과보고서	1	
3	보고서	홍콩 국제만화가대회 참과 보고서	1	
4	보고서	홍콩국제만화가대회 상임이사회 결과보고서	1	
5	보고서	2016년 국제만화가대회 개최 후보지 점검 및 선정논의 출장 결과보고서	1	
6	뉴스레터	국제만화가대회 뉴스레터	3	

6 국가적 만화산업 정책 역량 강화

6-1 정책개발 역량 강화

6-2 홍보마케팅강화

6-3 만화창의도시 사례 구축

6-1. 정책개발 역량 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	정책개발 역량 강화		
사업기간	2013. 01 ~ 12	**사업장소**	국내
사 업 비	총 25,000천원	**보 조 금**	
사업목적	○ 만화산업 정책개발 세미나 개최를 통하여 만화산업의 발전방향을 모색하고, 정부 및 관련 기관·단체 간의 네트워크를 활성화		
사 업 추진방법	○ 만화문화산업 미래발전전략 정책 세미나 개최 ○ 정부 및 관련 기관·단체 네트워크 강화		
추진실적	○ 만화 거버넌스 체계 구축 - 만화사랑방좌담회 5회 개최, 135명 참석 - 국회 만화문화산업 미래발전전략 토론회 개최 - 만화연구·학술 모임 '만화포럼' 구성 및 운영 ○ 신규예산 확보 - 국비 사업 예산 신규 유치 10억원(2013년 추가경정) - 문화부 이외의 신규재원처 확보 (정보화진흥원 등 3.72억원 유치)		
사업성과	○ 만화산업 전문기관으로서의 위치를 공고히 하여, 기존 예산확보처와의 관계를 견고하게 다지는 것과 동시에 예산확보처의 다각화를 위한 초석을 마련함 ○ 정부의 만화산업육성 중장기 정책발표 및 대외환경 변화에 따른 진흥원의 만화영상 중장기 로드맵과 발전계획 마련		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4 분기	○ 2013년 지원사업계획 최종안 수립 ○ 만화거버넌스 구현	- 지원사업 설명회 개최(수도권, 지방) - 각 사업별 세부 설명회 개최 - 만화사랑방 운영 계획 수립	
2013년 2/4 분기	○ 2014년 사업 설계를 위한 만화계 의견 수렴 ○ 만화거버넌스 구현	- 2014년 사업계획 초안 작성 및 만화계 의견 수렴 - 국회 교문위 위원장 현장방문 및 정책건의 - 만화문화산업 미래발전전략 토론회 개최 - 만화사랑방 회의 개최(4회)	
2013년 3/4 분기	○ 2014년 사업계획 마련 ○ 만화거버넌스 구현	- 2014년 사업계획 관련 만화계 및 문화부 의견 조율 - 만화사랑방 회의 개최(1회) - 경기도지사 현장방문 및 정책건의 - 전국 지역 문화산업 기관장 회의 개최	
2013년 4/4 분기	○ 2014년 사업계획 마련 ○ 만화거버넌스 구현	- 2014년 사업계획 관련 만화계 및 문화부 의견 조율 - 만화산업클러스터 협의회 개최 - '책 읽는 국회의원 모임'과 저자(박시백화백)와의 만남 행사 개최	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01 ~ 12

○ 사업대상 : 만화창작계, 만화산업계, 만화정책관련 기관 등 만화정책 관련 모든 관계자

○ 사업내용

- 만화산업 발전 정책 세미나
- 정부 및 관련기관 · 단체 네트워크 강화 사업

○ 총 예 산 : 25,000천원(자체수입 20,000천원,외부수입5,000천원)

□ 세부사업내용

○ 만화계, 산업계, 학계, 일반 독자들이 함께하는 만화거버넌스 체계 구축

- 만화사랑방좌담회(5회 135명 참석) 운영, 만화관련 학계, 연구자 모임인 '만화포럼' 발족, 국회 만화문화산업 미래발전전략토론회 개최, 전국 지역문화산업지원기관장 협의회 진행 등 현장의 요구가 반영된 정책 개발을 통한 정책의 실효성 확보

○ 국가적 정책 사업 추진의 신뢰성 확대로 국비 10억원 신규 유치

- 오픈마켓용 만화콘텐츠 재제작 지원(총사업비 4억)
- 오픈마켓용 만화콘텐츠 번역 지원(총사업비 3억5천)
- 만화전문잡지 신모델 제작 지원(총사업비 2억5천)

○ 문화체육관광부 재원 이외의 추가 신규재원처 확보 노력

- 2013년 외부재원 3.72억원 유치

재원 교부처	사업내용	예산(천원)
계		**372,000**
중소기업청	1인 창조기업 비즈니스센터 운영	99,000
한국콘텐츠진흥원	콘텐츠공정거래 법률자문서비스 및 교육프로그램 운영	23,000
한국정보화진흥원	만화영상콘텐츠 창작협업 시스템 구축	180,000
한국문화예술교육진흥원	꿈다락 토요문화학교 사업지원비	20,000
경기도 박물관협회	2012년 복합문화공간 사업 우수관 인센티브	5,000

	다이어터전 사업지원비	30,000
	신짜오 다문화애니극장 사업지원비	10,000
부천산업진흥재단	만화문화산업 클러스터 활성화 지원비	5,000

- 2014년 외부재원 2.98억원 유치 확정 (여성가족부 앙굴렘 기획전, 문화재청 등록문화재 지원사업 등)

○ 정부 및 관련 기관과의 긴밀한 소통을 통한 만화관련 정부정책의 반영

○ 협력처 실무진과의 상시적 소통을 진행하고, 만화계와 진흥원 현안을 담은 대외제공 자료 제작 및 제공을 통해 협력관계를 개선

□ 추진일정

○ 2013. 3. 지원사업 설명회 개최 (수도권, 지방)

○ 2013. 3. 각 사업별 세부 설명회 개최
만화사랑방 운영 계획 수립

○ 2013. 4. 1, 2차 만화사랑방 회의 개최

○ 2013. 5. 국회 교문위 위원장 현장방문 및 정책건의

○ 2013. 5. 3, 4차 만화사랑방 회의 개최

○ 2013. 6. 만화문화산업 미래발전전략 토론회 개최

○ 2013. 7. 경기도지사 현장방문 및 정책건의

○ 2013. 8. 5차 만화사랑방 회의 개최

○ 2013. 8. 전국 지역 문화산업 기관장 회의 개최

○ 2013. 12. 만화산업클러스터 협의회 개최

○ 2013. 12. ‘책 읽는 국회의원 모임’과 저자와의 만남 행사 개최

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 만화산업 전문기관으로서의 위치를 공고히 하여, 기존 예산확보처와의 관계를 견고하게 다지는 것과 동시에 예산확보처의 다각화를 위한 초석을 마련함

○ 문화체육관광부 및 콘텐츠진흥원의 지방이전 등 관계기관의 상황변화에 따른 진흥원의 역할 재조정 및 전문성 확보

○ 정부의 만화산업육성 중장기 정책발표 및 대외환경 변화에 따른 진흥원의 만화영상 중장기 로드맵과 발전계획 마련

6-2. 홍보마케팅 강화

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	홍보마케팅 강화		
사업기간	2013. 01 ~ 12	**사업장소**	국내
사 업 비	총 34,000천원	**보 조 금**	-
사업목적	○ 진흥원의 홍보 전략을 수립하여 기관홍보 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		
추진실적	○ 방송 및 라디오, 신문, 온라인 매체 총 2,703회 노출 - 방송 및 라디오 : KBS, SBS, MBC 등 총 69건 노출 - 중앙지 : 조선일보, 중앙일보 동아일보 지면 노출 등 총 189건 노출 - 지역지 : 부천타임즈, IBS뉴스 지면 노출 등 총 493건 노출 - 온라인 : 조선일보, 중앙일보, 동아일보 등 총 1,952건 노출 ○ 뉴스Y 및 EBS 라디오 등 '만화' 특별 프로그램 정규 편성 ○ 286개 매체 874명 프레스 네트워크 연결		
사업성과	○ 언론홍보 강화를 통하여 진흥원 정책에 대한 대외 인지도 확대 ○ 미디어 마케팅 사업 개발 및 대외 파트너 확대를 통한 진흥원 위상 강화 ○ 시민 체감형 홍보를 통한 진흥원 및 만화 인지도 향상		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4 분기	○ 진흥원 홍보 운영 계획	- 외주 용역 업무 파악 및 예산 검토 - 조달청 언론 홍보 대행사 용역 입찰 공고 진행	
2013년 2/4 분기	○ 홍보대행사 입찰 공고 ○ 진흥원 사진DB 구축 및 관리 ○ 만화 이미지 제고 및 만화 방송 캠페인 진행	- 홍보대행사 심사 및 선정 (6. 24~1. 10) - 진흥원 사진 자료 정리(2009년～2013년) - 진흥원 공식 사진 서버 구축 - 뉴스Y-만화를 말하다 특별프로그램 제작 및 편성 · 방 송 일 : 6. 15~ 8. 17 매주 토요일 · 참여작가 : 이두호, 이현세, 허영만, 이희재 등 총 10작가 및 작품소개	
2013년 3/4 분기	○ 제16회 부천국제만화축제 홍보	- 축제 기자간담회 2회 진행(서울, 부천) - 설국열차 원작만화가 초청 기자간담회 개최 - 온라인 및 지하철, 아파트 광고 진행	
2013년 4/4 분기	○ 미디어 프로모션	- EBS 라디오 카툰 연계 홍보프로모션 · 진흥원 및 박물관 라디오 홍보 · 김형규 DJ 만화 홍보대사 섭외	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01. ~ 2013. 12.
○ 사업대상 : 만화가, 일반시민, 기업, 단체 및 기관, 언론사 등
○ 사업내용
- 신규사업 및 재원 개발
- 언론홍보 강화 및 미디어 사업 개발
- 조직 이미지 개발 및 홍보물 제작

○ 총 예 산 : 34,000천원(출연금34,000천원)

□ 세부사업내용

○ 진흥원 및 박물관 홍보 강화 및 시민참여 활성화를 위한 홍보 확대
- 2013년도 분야별 언론보도 현황

(2013. 12. 31 기준)

총계	방송 (공중파/케이블)	라디오	중앙지	지역	온라인
2,703	61	8	189	493	1,952

- 제16회 부천국제만화축제 '12년대비 21% 증가된 994건 집중 보도
  · KBS, MBC, SBS 방송3사 프라임타임(8·9시) 뉴스 보도
  · 뉴스Y, CJ헬로비젼 축제 현장 생중계 진행
- '만화를 말하다' 만화 특별 프로그램 편성 및 방송(10회)
- EBS-라디오 카툰 공동프로모션 진행(만화 및 진흥원 홍보)
- 이슈별 기자간담회(2회)를 통한 밀착 취재형 홍보 수행

행사명	주요결과
제16회 부천국제만화축제 기자간담회 (중앙, 지방 2회)	- 서울 : 7. 29(11시) 조선일보, 동아일보, 중앙일보 등 42개 매체 - 부천 : 7. 29(17시) 연합뉴스, 경인일보, 부천타임즈 등 20개 매체 · 320건 기사 보도
설국열차 원작자 기자간담회	- 8. 15(11시) SBS, 중앙일보, 한국일보, 국민일보 등 12개 매체 참가 · 178건 기사 보도

- 입주 작가·기업 비즈니스 프로모션 홍보 지원 20여 회
- 취재협조 및 매체관계 유지/확대

- 취재협조 총 218회(월평균 21회 이상), 인터뷰 총 55회(월평균 5회 이상)
- 286개 매체 및 874여 명 기자풀 운영을 통한 취재선 다각화 및 매체개발 확대

□ 추진일정

○ 2013. 3. 홍보 운영 계획 수립
○ 2013. 4. 홍보 대행사 외주 용역 입찰 공고
진흥원 사진 DB 구축 및 서버 구축
○ 2013. 5. 박물관 '가정의 달' 특별 홍보
○ 2013. 6. 뉴스Y-만화를 말하다 특별 프로그램 편성 및 제작
○ 2013. 7. 제16회 부천국제만화축제 기자회견 개최(서울, 부천)
○ 2013. 8. 설국열차 원작만화가 초청 기자회견 개최
○ 2013. 10. EBS 라디오 카툰 홍보프로모션 진행
○ 2013. 11. 만화의 날 홍보 및 만화홍보대사(김형규) 위촉
○ 2013. 12. 감사연하장 및 사업홍보물 제작 및 관리

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 만화 이미지 제고 및 진흥원 대외 인지도 강화
○ 만화박물관 및 진흥원 마케팅 활성화를 통한 경영수익 확충
○ 만화도시 부천의 문화가치 제고와 시민 참여 활성화

Ⅳ. 자체평가

○ 중앙언론 네트워크 구축 및 인터뷰, 기획기사 진행으로 진흥원 이미지 및 만화 브랜드의 이미지를 높이고자 함
○ 만화가 OSMU로써 활용되고 중심콘텐츠로 인지되는 시기에 뉴스Y 및 EBS 라디오 등의 방송 정규 프로그램을 통해 만화 작가 및 작품들이 일반 시민들에게 친숙하게 다가설 수 있는 장치가 되었다고 봄
○ 향후 지속적인 미디어 노출을 통하여 만화가 문화콘텐츠의 중심으로 인식될 수 있는 작업이 필요하다고 생각 됨

Ⅴ. 사업에 관한 개선 · 건의사항

○ 만화가 주요 문화콘텐츠로 언론에 지속적으로 노출될 수 있는 프로그

램 및 인터뷰, 기획기사 등의 노출을 통한 언론 흐름이 필요함

○ 민간사업자와의 협력시스템을 구축으로 지하철 7호선을 이용한 시민 홍보가 필요

○ 중앙 및 지역 언론을 체계적으로 관리 및 세부적 네트워크 관리가 필요함

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	책 자	2013 언론 노출 뉴스스크랩 북	1	
2	DVD	뉴스Y-만화를 말하다 10인 DVD	1	

6-3. 만화창의도시 사례구축

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	만화창의도시 사례구축		
사업기간	2013. 01 ~ 12	**사업장소**	국내
사 업 비	총 141,100천원	**보 조 금**	
사업목적	○ 만화를 접목한 순차적 도시 공공디자인을 통한 시민 삶의 질 향상 및 도시경쟁력 제고 ○ 시민 생활밀착형 만화환경 조성을 통한 만화문화복지 실현 ○ 부천시만의 차별화된 만화공공디자인 구축		
사 업 추진방법	○ 부천시 및 각 공공기관 부서와의 조직적 협력체계 구성 ○ 만화도시이미지 조성 수요조사를 통한 사업 협력 진행		
추진실적	○ 만화 접목 도시 공공디자인 ○ 원도심 만화환경 조성 ○ 효율적 부천시 만화 행정지원 ○ 진흥원 만화환경 개선		
사업성과	○ 공공공간 및 원도심 활성화 사업 만화 디자인 지원을 통한 시민 체감 밀착형 만화 도시 조성 ○ 만화행정지원을 통한 부천시 만화도시이미지 7개 사업 협조 및 자문 ○ 원도심 및 공공공간 7개소 만화화를 통한 환경 개선		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4 분기	○ 만화도시 기획 및 행정지원	○ 해병대전우회 사무실 만화벽화 사업 ○자율방범대 컨테이너 초소 환경개선 사업 ○부천종합운동장 원형광장내 토피어리 포토존 조성 업무 협조	
2013년 2/4 분기	○ 만화도시이미지 조성 연구용역	○ 만화캐릭터 테마파크 조성 기본계획 수립 연구용역	
2013년 3/4 분기	○ 만화도시 기획 및 행정지원 ○ 원도심 및 공공공간 만화이미지 조성	○ 부천새날지역아동센터 인근 만화 벽화 등 ○ 공중화장실 리모델링 공사에 따른 만화이미지 개발(13개소) ○ 부천시청 회의실 만화 환경 조성 ○ 영화의거리 내 만화포스터 시범 제작	
2013년 4/4 분기	○ 만화도시 기획 및 행정지원 ○ 원도심 및 공공공간 만화이미지 조성 ○ 진흥원 내 만화 환경 조성	○ 시청 만화까페 이미지 교체 ○ 역곡북부시장 스토리보드 제작을 위한 캐리커쳐 개발 (15개) ○ 부천문화원 내/외부 만화콘텐츠 적용방안 자문 ○ 전통시장 활성화를 위한 지원계획 수립 ○ 한국만화홍보를 위한 만화포토존 조성 ○ 시민 스토리가 있는 만화둘레길 조성 ○ 박물관 정면 윈도우갤러리 환경 개선	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01 ~ 12
○ 사업대상 : 부천시민과 일반대중을 중심으로 한 전 국민
○ 사업내용
- 시민 생활 밀착형 만화환경 조성 및 만화를 활용한 도시 공공 디자인 사업
- 만화 행정지원 및 대표 만화문화상품 개발

○ 사업예산 : 141,100천원 (출연금 60,000천원, 자체수입 20,000천원, 잉여금 61,000천원)
※ 원도심 및 공공공간 만화환경 조성비 증액(잉여금 42,000천원)

□ 세부사업내용

만화도시 행정지원
○ 원미, 소사, 오정구 자율방범대 컨테이너 초소 환경개선 (29개소) ○ 부천시 해병대전우회 사무실 만화벽화 (1개소) ○ 공중화장실 리모델링 공사에 따른 만화이미지 개발 (13개소) ○ 부천종합운동장 원형광장 내 토피어리 포토존 조성 행정지원 (1개소) ○ 부천시설관리공단 만화이미지 적용 유니폼 제작 행정지원 ○ 역곡문화의거리조성사업 계획에 따른 캐릭터 사용 협조 행정지원 ○ 전통시장 활성화를 만화콘텐츠 적용방안 업무 협조 ○ 역곡북부시장 스토리보드 제작을 위한 캐리커쳐 개발 (15개) ○ 부천문화원 내/외부 만화콘텐츠 적용방안 자문
원도심 및 공공공간 내 만화환경 조성 (7개소)
○ 부천시청 회의실 만화 환경 조성 ○ 원도심 활력증진을 위한 부천새날지역아동센터 인근 만화 벽화 ○ 영화의 거리 내 만화포스터 시범 제작 ○ 시민 스토리가 있는 만화둘레길 조성 ○ 한국만화홍보를 위한 만화포토존 조성 ○ 시청 만화까페 이미지 교체 ○ 박물관 정면 윈도우갤러리 환경 개선
만화 테마파크 조성 기본계획 수립 연구 용역

<table>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>자율방범대 컨테이너 초소 환경개선</td><td>해병대 전우회 사무실 만화벽화</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>공중화장실 만화이미지 개발</td><td>새날지역아동센터 만화 벽화</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>부천시청 회의실 만화 환경 조성</td><td>영화의 거리 내 만화포스터 시범 제작</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">시민 스토리가 있는 만화둘레길 조성</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>한국만화홍보를 위한 만화포토존 조성</td><td>시청 만화까페 이미지 교체</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>박물관 정면 윈도우갤러리 환경 개선</td><td>역곡북부시장 스토리보드 캐리커쳐 개발</td></tr>
</table>

□ 추진일정

○ 2013. 04. 원미, 소사, 오정구 자율방범대 컨테이너 초소 환경개선
○ 2013. 05. 부천시 해병대전우회 사무실 만화벽화
○ 2013. 07. 만화 테마파크 조성 기본계획 수립 연구 용역
○ 2013. 09. 원도심 활력증진을 위한 부천새날지역아동센터 인근 만화 벽화
○ 2013. 10. 부천시청 회의실 만화 환경 조성
○ 2013. 10. 공중화장실 리모델링 공사에 따른 만화이미지 개발
○ 2013. 11. 영화의 거리 내 만화포스터 시범 제작
○ 2013. 12. 역곡북부시장 스토리보드 제작을 위한 캐리커쳐 개발
○ 2013. 12. 시청 만화까페 이미지 교체
○ 2014. 01. 한국만화홍보를 위한 만화포토존 조성
○ 2014. 02. 시민 스토리가 있는 만화둘레길 조성
○ 2014. 02. 박물관 정면 윈도우갤러리 환경 개선

□ 지원과제별 정성적, 정량적 성과

○ 공공공간 및 원도심 활성화 사업 만화 디자인 지원을 통한 시민 체감 밀착형 만화 도시 조성

○ 다양한 만화 이미지 사업 및 만화이벤트를 통한 만화도시 시민으로서의 자부심 및 만족도 제고

○ 만화행정지원을 통한 부천시 만화도시이미지 7개 사업 협조 및 자문

○ 원도심 및 공공공간 7개소 만화화를 통한 환경 개선

Ⅳ. 자체평가

○ 타 기관의 만화이미지 사업에 대한 지원업무 후, 사업진행 및 결과에 대한 공유가 제대로 이루어지지 않고 진흥원의 성과로 관리 되지 않음

○ 협의체계 간 원활하지 못한 업무협의로 비효율적 사업관리/진행

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 사업 결과물에 대한 DB구축 및 공유 · 관리체계 마련

○ 다양한 매체와 만화콘텐츠의 접목을 통한 창의적 만화도시사례구축 사업 발굴 및 활성화

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	보고서	만화 테마파크 조성 기본계획 수립 연구	30부	

7 부천형 만화문화 관리 역량 강화

7-1 경영효율성증대

7-2 성과조직 운영

7-1. 경영효율성 증대

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	경영효율성 증대		
사업기간	2013. 01 ~ 12	**사업장소**	국내
사 업 비	총 61,600천원(자부담)	**보 조 금**	-
사업목적	○ 조직운용의 전문화와 글로벌 역량 강화 (직원역량 강화 및 조직운용 시스템 고도화)		
사 업 추진방법	○ 사업 및 예산 관리 시스템 기반 조성 ○ 제 규정 정비와 업무 매뉴얼 제작을 통한 조직의 안정화와 전문성 강화		
추진실적	○ 조직의 효율적 운영 및 전문성 강화를 위한 조직 개편 ○ 지원사업의 체계적 관리를 위한 통합사업관리시스템 개발 ○ 직무전문성 강화를 위한 개인별 직무선택과정 운영 ○ 핵심인재육성을 위한 문화콘텐츠분야의 심화교육 실시 ○ 보직자 리더십교육 ○ 경영혁신워크샵, 인문교양 외부초청특강 등 ○ 제 규정 정비와 업무 매뉴얼 제작		
사업성과	○ 보직자 리더십 교육을 통한 조직 역량 강화 ○ 진흥원 사업 성과 목표 달성 기여 ○ 우수 인재 육성 및 조직문화 개선		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013. 1. ~12.	○ 경영혁신 워크샵(2회)	○ 경영혁신 워크샵(3회)	
	○ 외부강사 초청 특강(12회)	○ 외부강사 초청 특강(6회)	
	○ 직무능력 강화 교육(1인 1회) ○ 직무 관련 자료구입(1인 1회)	○ 직무능력 강화 교육(5회) ○ 직무 관련 자료구입(14회)	
	○ 성과 연봉제도 도입 ○ 직원 업무 평가 제도 현실화	○ 성과 연봉제도 도입(100%) ○ 직원업무 평가제도 현실화(70%)	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01 ~ 12.
○ 사업대상 : 진흥원 내부인력
○ 사업내용
- 업무능률 향상을 위한 구조 및 기능 개선
- 만화진흥원 비전 및 목표 달성을 위한 맞춤형 전문인재육성
○ 총 예 산 : 61,600천원(자체수입 61,600천원)

□ 세부사업내용

○ 업무능률 향상을 위한 구조 및 기능 개선
- 조직개편 : 조직의 효율적 운영과 업무의 전문성을 강화를 위한 조직개편(1본부 4팀 → 2본부 6팀, '12.01.11 조직개편)

○ 조직운용의 전문화와 글로벌 역량 강화
- 직원역량 강화 및 조직운용 시스템 정비
  · 통합사업관리시스템 개발
- 리더십 및 직무필수교육을 통한 리더십/직무 기초역량 함양
  · 보직자 리더십교육(4명)
  · 직무전문성 강화를 위한 개인별 직무선택과정 운영(8명)
  · 핵심인재육성을 위한 문화콘텐츠분야의 심화교육 실시(1명)
  · 경영혁신워크샵(3회), 인문교양외부초청특강(4회), 기타(5회)
- 제 규정 정비와 업무 매뉴얼 제작 : 총 21건

□ 추진일정

○ 2013. 02 ~ 03 교육 프로그램 개발 및 세부 운영계획 수립
○ 2013. 03/06/09 경영혁신워크샵 개최
○ 2013. 03 ~ 06 진흥원 업무 개선 (지원사업, 예산집행시스템 고도화) TFT 운영
○ 2013. 03 ~ 12 전문가 육성 교육 실시
○ 2013. 03 ~ 12 교육 효과 관리
○ 2013. 04 ~ 09 리더십 교육 실시

○ 2013. 04 ~ 12　　직무역량 교육 실시
○ 2013. 07 ~ 08　　통합사업관리시스템개발 설계 용역
○ 2013. 09 ~ 12　　통합사업관리시스템개발 구축

□ 사업 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과
- 보직자 리더십 교육을 통한 조직 역량 강화
- 진흥원 사업 성과 목표 달성 기여
- 우수 인재 육성 및 조직문화 개선

○ 정량적 성과
- 교육 총 39회 실시
- 통합사업관리시스템 구축 1식

Ⅳ. 자체평가

○ 조직 제반 요소들의 재정비(조정, 연계, 통합) 방안 모색 미흡
○ 조직 구성원들 간의 소통 활성화 교육 및 제도 부족

Ⅴ. 사업에 관한 개선ㆍ건의사항

○ 직원 역량강화를 위한 다양한 맞춤교육 실시 및 지속적 사후관리 필요
○ 다양한 벤치마킹 프로그램 개발 및 우수 직원 사기 진작책 개발 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록)

○ 통합사업관리시스템 구축 1식
○ 진흥원 제 규정, 업무 매뉴얼 제작 : 총 21건

번호	자료유형	성과물 명칭	수 량	비 고
1	시스템	통합사업관리시스템	1	
2	책　자	진흥원 제 규정 및 업무 매뉴얼	1	

7-2. 성과조직 운영

Ⅰ. 사업개요(요약)

단 체 명	한국만화영상진흥원		
사 업 명	성과조직 운영		
사업기간	2013. 01 ~ 12	**사업장소**	국내
사 업 비	총 3,938,279천원	**보 조 금**	-
사업목적	○ 내부 고객 만족을 위한 성과형 보상체계 구축		
사 업 추진방법	○ 중앙기관의 직원 평가 시스템 등의 벤치마킹을 통한 직원 평가시스템 강화 ○ 진흥원 비전 달성을 위한 각 정책과제와 사업의 원활한 진행을 위한 환경 조성		
추진실적	○ 성과형 보상체계 구축 ○ 사무디지털화를 통한 업무 간소화 추진 ○ 내부업무 Q&A 구축을 통한 업무 편의 제공 ○ 직원 복지 관련 규정 마련 : 출산 및 육아 휴직 관련 지침 마련		
사업성과	○ 성과조직 정립을 위한 직원 업무 평가 체계 구축 ○ 직원 근무환경 개선을 위한 편의 제공 ○ 진흥원 사용자 만족도 향상을 위한 기반 시설 운영		

Ⅱ. 계획대비 사업추진 실적

시 기	사 업 계 획	추 진 실 적	비고
2013년 1/4 분기	○ 조직 및 개인 업무목표 수립	○ 조직별 사업계획과 조직/개인 업무목표 일치 (조직별 중점/혁심과제의 개인별 업무목표 반영)	
2013년 2/4 분기	○ 2012년 컨설팅 결과 분석 ○ 성과관리체계 모범사례 벤치마킹	○ 2012년 컨설팅 결과 반영 ○ 중앙기관의 직원 평가 시스템 벤치마킹 ○ 상반기 근무평정 실시	
2013년 3/4 분기	○ 성과관리체계 수립 및 관련 규정 정비 ○분기별 중간점검	○ 성과관리체계 수립 및 관련 규정 개정	
2013년 4/4 분기	○ 성과관리를 위한 조직 구성 ○ 평가단 구성 및 교육 ○ 최종평가 실시 및 평가결과 활용	○ 하반기 근무평정 실시 및 2014년 성과연봉 반영	

Ⅲ. 사업추진성과

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2013. 01 ~ 12.

○ 사업대상 : 진흥원 내부 직원

○ 사업내용

- 성과조직 정립을 위한 직원 업무평가 체계 구축
- 직원근무환경 개선을 위한 편의 제공
- 진흥원 사용자 만족도 향상을 위한 기반 시설 운영

○ 총예산 : 3,938,279천원

- 출연금 3,088,555천원, 자체수입774,724천원, 잉여금 75,000천원)

□ 세부사업내용

○ 성과조직 정립을 위한 직원 업무평가 체계 구축

- 성과형 보상체계 구축 : 성과연봉 비중 확대(60%→80%) 및 시행

○ 직원근무환경 개선을 위한 편의 제공

- 사무디지털화를 통한 업무 간소화 추진
- 내부업무 Q&A 구축을 통한 업무 편의 제공 : 업무 관련 법령 및 규정 등 제공(내부 게시판)
- 직원 복지 관련 규정 마련 : 출산 및 육아 휴직 관련 지침 마련

○ 진흥원 사용자 만족도 향상을 위한 기반 시설 운영

- 계약전력 변경 및 센서 감지기 설치 등을 통한 에너지 절감

□ 추진일정

○ 2013. 02 ~ 조직 및 개인 업무목표 수립

○ 2013. 03 ~ 05 성과관리체계 수립
내부업무 Q&A, 시설이용 옴브즈만 시스템 구축

○ 2013. 06 상반기 근무평정 실시 및 우수 팀·직원 포상

○ 2013. 06 ~ 12 성과관리 실시

○ 상 시 기반시설 운영 및 내부직원 업무 환경 개선

○ 2013. 12 하반기 근무평정 실시 및 우수 팀·직원 포상

□ 사업 정성적, 정량적 성과

○ 정성적 성과

- 성과주의 조직과 문화 구축
- 개인의 업무성과와 조직성과의 관계 명확화
- 직원 동기부여를 통한 업무몰입도 제고

Ⅳ. 자체평가

○ 성과지표의 명확화 및 구체화를 통한 직원 평가 시스템 보완 필요

○ 직원 업무 고충 해소와 상호 이해 증진을 위한 효과적인 의사소통 방법 모색 부족

Ⅴ. 사업에 관한 개선·건의사항

○ 경영자원의 효율적 관리를 위한 예산·회계·인사·그룹웨어의 연동 통합 관리 시스템 필요 (2014년 구축 예정)

○ 조직의 비전을 조직원 모두가 공유하고 달성하기 위하여 조직원 상호간 자율적 소통 분위기와 제안 문화의 활성화 필요

Ⅵ. 추진사업 성과물(자료목록) : 없음