

문서번호	문화융합경제과-1116	시 민			
결재일자	2015.2.2.	주무관	게임애니팀장	문화융합경제과장	창조경제기획관
공개여부	대시민공개	김예슬	강인철	박대우	02/02 代이해우
방침번호					



- 애니타운 조성을 위한 -
만화의 거리 활성화 사업 위탁계획

2015. 1.

경제진흥본부
[문화융합경제과]

사전 검토항목

::: 해당사항이 없을 경우 '무 ■' 표시하시기 바랍니다.

검토항목	검 토 여 부 (■ 표시)
시민 참여 고려 사항	● 시민 : 유 ■ (만화의거리 이용 시민) 무 □
	● 이해당사자 : 유 ■ (만화가, 콘텐츠 기업) 무 □
	● 전문가 : 유 ■ (문화콘텐츠 협단체) 무 □
	● 음 브 즈 만 : 유 □ () 무 ■
법령 및 기타 고려 사항	● 법령 규정 : 교통 ■ 환경 ■ 재해 □ 기타 ■ (예시 : 일상감사 대상여부 등) 무 □
	● 기타 사항 : 고용효과 ■ 노동인지 □ 균형인지 □ 홍보 ■ 취약계층 ■ 성인지 □ 빗물순환 □ 장애인 ■ 디자인 ■ 갈등발생 가능성 ■ 유지관리 비용 ■ 바른 우리말 □ 인권 □ 무 □
타 자원 의 활 용	● 중앙부처 : 유 ■ (기획재정부) 무 □
	● 민간단체 : 유 □ () 무 ■
	● 기업 : 유 ■ (만화의거리 민간투자 유도) 무 □
관계 기관 및 단체 협의	● 관계 기관 : 유 □ () 무 ■
	● 민간단체 : 유 ■ (만화애니 협단체) 무 □
	● 시 산 하 기 관 : 유 ■ (서울산업진흥원) 무 □
언론 홍보 계 획	● 홍보 계획 : 보도자료 □ 기자설명회 □ 현장설명회 □ 기획보도 □ 기고문 □ 기타 □ () 없음 ■

- 애니타운 조성을 위한 -
만화의 거리 활성화 사업 위탁계획

남산일대를 세계적인 애니타운으로 조성하기 위한 만화의 거리
활성화 사업 위탁계획을 아래와 같이 보고드립니다

1 추진 개요

사업개요

- 추진근거 : 세계적인 애니타운 조성('14.7.15. 시장요청사항)
- 추진목적 : '시민 문화공간', '창작자 작업공간', '기업 육성공간'이
어우러지는 애니타운 조성
- 사업경과
 - 만화박물관·거리 조성 기획설계 용역내용 시장 보고('12.10.22.)
 - 만화문화공간 재미랑, 만화의거리 재미로 개관식('13.12.19.)
 - 만화의거리 2탄 시장님 보고('14.2.14.)

운영개요

- 수탁기관 : (재)서울산업진흥원
- 위탁기간 : 2015. 1. 1. ~ 2015. 12. 31.
- 사업예산 : 1,238백만 원(자체수익 27백만 원 제외)
- 예산과목 : 문화디지털콘텐츠산업 육성, 문화디지털콘텐츠산업 육성지원,
만화문화공간 및 만화의거리 활성화, 민간위탁금

2 성과 및 한계

□ 그 간의 성과

○ 만화박물관(재미랑) 내실화

- 박물관 내 캐릭터 관련 상품 판매장(cuvid) 설치
- 유명작가 기획전시, 작가와의 만남 등 다양한 이벤트 개최
- 만화카페, 작업공간 등이 포함된 제2 재미랑 설치 위한 운영 협의
 - ※ 기재부 복권기금 및 중구청 남산공영주차장(4, 5층) 활용

○ 만화의 거리(재미로) 활성화

- 간판, 벽면 등에 만화적 요소를 가미한 이색가게 조성(13개소)
- 서울만화거리축제 '재미로 놀자' 개최(관람객 4,000여명)
- 만화반상회, 추진협의체, 아트마켓* 등 지역 기반 네트워크 구축
 - * 창작자들의 작품, 창작물 등을 사고파는 일종의 벼룩시장(flea market)

□ 현행 사업의 한계

○ 스토리텔링 없는 단순 나열식의 전시

- 장르별·시대별·구역별 구분 없이 조형물 및 전시품 나열
- 만화 및 애니메이션과 관련 없는 가게간판, 안내표지 등 혼재

○ 만화 및 애니메이션 관련 전시물의 양적·질적 부족

- 거리 내 관련 전시물의 양적 부족으로 밀도 있는 배치에 한계 존재
- 전시물과 상업·홍보용 간판 등이 혼재되어 집중력 있는 관람 제한

○ 보도 미비, 차량통행 등으로 안전한 관람 제한

- 도보를 통해 전시물을 관람하는 형식임에도 보도 등 안전한 관람로 미비
- 거리 내 차량 통행이 빈번하여 관람 중 보행사고 발생 우려

○ 관광객에 대한 맞춤형 지원 부족

- 외국인 관광객 대상 외국어 안내 표지·책자 등 부재
- 방문객 데이터 분석을 통한 맞춤형 마케팅 부족

3 세부 사업계획

1) 애니타운 인프라 구축

만화박물관(재미랑) 등 주요거점 추가 구축

제2 만화박물관 추가 확보

- 남산공영주차장을 증축(4, 5층)하여 만화카페·체험공방으로 활용
- 관람객 접근성 확보 위한 안내표지 및 승강기 설치

민간건물 장기임차 통한 문화공간 확보

- 건물주와의 지속적 협상으로 장기임차, 건물외벽 리디자인 등 조건 달성
- 유명 만화가와 문하생 등 창작자 위한 전용 작업공간 제공

애니메이션센터 신축 기본계획 수립

- 창작자 및 기업 지원 시설을 대폭 강화한 애니타운 주요거점 구축

만화적 요소를 반영한 지하철 역사 디자인 변경

만화의 거리 주변 지하철 역사 디자인 변경

- 쌍문역 등 만화의 거리 주변 지하철 역사의 디자인을 만화 및 애니 캐릭터 등을 활용하여 변경

만화의 거리 이용 안내표지 등 유인시설 설치

- 해당 역사 내에 만화의 거리 안내도 등을 비치하여 방문객 관람 유도
- 명동역의 경우 중국어 안내 표지 설치 및 안내 책자 비치

만화적 요소 강화 통한 만화의 거리 정체성 강화

만화적 요소가 반영된 간판 설치로 다른 지역과 차별화

- 점포별 업종과 만화가별 장르를 고려하여 1대1 맞춤형 연계 지원
- 사업주와 만화가 협의로 만화적 요소가 가미된 간판 등을 자율 제작·설치

○ **공공디자인 접목한 공공기물 설치 확대**

- 주요 지점에 인지도 높은 캐릭터를 활용한 벤치, 벽화, 포토존 등 설치
- 쓰레기통, 과속방지턱, 맨홀뚜껑 등 공공기물에 만화적 요소를 도입
- IT요소를 도입한 공공기물 설치 검토(교차로 알리미* 등 활용)

* 교차로 바닥 중앙에 LED를 설치하여 사람이나 차가 접근하면 불이 들어오는 경고등

□ **장르별·시대별 테마거리 조성**

○ **주 거리는 시대 흐름에 따라 구역화**

- 70년대(고바우영감), 8~90년대(허영만, 이현세 등), 2000년대(강풀, 윤태호 등) 등으로 구역화

○ **명랑만화, 순정만화 골목 등 추가 조성**

- 주 거리 외의 골목길은 장르별로 구분하여 테마거리 조성

2) 참여형 체험문화 확대

□ **‘재미로 놀자’ 만화축제 정례화**

○ **안전한 관람을 위한 차 없는 거리 운영**

- 통제 시간 등을 사전에 합의하여 생업에 지장 없는 차량 통제 유도

○ **안정적인 관람객 확보를 위한 홍보 강화**

- 초등학교, 중학교 등과 MOU 체결하여 체험·현장학습 등 유도
- 승의여대, 정화예술대 등 인근 대학의 축제 참여 활성화·정례화

○ **코스튬 플레이 행사 정례화**

- 연초 모임 시기, 장소, 주제 등을 확정하여 정기적 행사로 유도

거리 활성화 위한 대학 연계 프로그램 운영

대학 동아리 통한 연합발표회 개최

- 대학별 만화 및 애니메이션 동아리의 참여 통한 연합발표회 개최
- 제작비 지원, 고정 동아리방 등 제공하여 모임 정례화

관련 학과 재학생 활동 지원

- 작가·제작자 등과의 만남을 주선하여 멘토링 기회 제공
- 과제 전시전 공간 제공하여 아마추어 창작자 양성 지원

대학생 아이디어 공모전 개최

- 만화벽화, 캐리커처 등 축제 중 활용 가능한 다양한 아이디어 공모
- 축제 기획에 직접 참여 가능하도록 하여 참여 효능감 제고

아트마켓(MANA마켓) 활성화

아트마켓에 대한 인지도 개선

- 명동 쇼핑거리 방문객 유인 위한 전단 배부 등 홍보 확대
- ※ 명동 방문 중국인, 일본인 등을 대상으로 한 전단 작성 지원 등

아트마켓 판매품목 확대

- 인기 만화 관련 상품, 유명 만화가 제작 상품 등 섭외하여 품목 확대
- 장터 부지를 확장하여 보다 많은 판매자 및 소비자 수용

만화박물관(재미랑) 정기 기획전시 시행

IT와 연계한 기획전시 및 신진작가 발굴 전시

- 전문전시업체 통하여 디지털 콘텐츠 전시, 증강현실 체험 등 관람객 참여형 전시 제공(연 2회)
- 자유주제 공모로 신진작가·업체 선발하여 전시기회 제공(연 5회)

○ **외국인 관광객과 연계한 해외 기획전시**

- 각국 명절, 방학, 휴가철 등 예상 관광객 수를 예측하여 맞춤형 해외 기획전시 시행

※ 중국 춘절·방학·휴가 대비 중국 만화 기획전 실시 예정

- 명동 쇼핑거리의 외국인 관광객 대상 광고물 비치 및 배부

※ 명동 쇼핑거리 - 만화의 거리 - 남산 N타워 연계 방안 모색

3) 만화의 거리 자생력 강화

지역 기반 커뮤니티 지원

○ **지역 내 이해관계자의 직접 참여 확대**

- 건물주, 사업주, 주민 등 지역 내 이해관계자의 직접 참여 독려
- 차 없는 거리 등 의사결정 관련 정보 공개하여 갈등 사전예방

○ **지역협동조합 결성 통한 대응체계 마련**

- 건물주·사업주 등 공유이익 도모를 위한 지역협동조합 결성 지원
- 거리 활성화 이후 나타날 수 있는 임차료 상승(Gentrification)* 등 후속문제 사전 대응

* 젠트리피케이션 : 도심에 가까운 낙후지역이 다시 고급화 되면서 나타나는 현상

지속가능한 수익모델 확보

○ **다양한 캐릭터 상품 판매(cuvid 판매)**

- 인기 만화 및 애니메이션 캐릭터를 활용한 상품 판매
- 관광객의 국적, 연령, 성별 등의 분석 통한 맞춤형 마케팅 실시

○ **캐릭터 상품 판매수익 등 자체수익 활용한 만화의 거리 운영 도모**

- 자체수익(현재 사업예산 대비 2.2%) 확대하여 자생적 운영 시도

4 행정사항

제2 만화박물관 확보, 거리 개선 사업

- 서울산업진흥원 : 지역 주민 동의 및 사업 시행
- 중구청 : 남산공영주차장 일부 제공, 간판 교체 및 행정 지원

지하철 역사 내 디자인 변경 사업

- 자치구(도봉구청 등) : 행정 절차 등 지원
- 서울메트로 : 지하철 역사 통제 등

차 없는 거리 단계적 시행 추진

- 시 교통운영과 및 중구청 협조 요청
- 서울지방경찰청 : 차량통제 등 교통행정 지원

첨부 1 | 만화의 거리 환경 분석

□ 경쟁자 분석

구분		부천만화진흥원(a)	애니센터(b)	비율(a/b)
조직현황		2본부6팀58명	1본부2팀30명	
예산 (백만원)	전체예산	11,200	8,867	79.2%
	만화파트	11,200	1,637	14.6%
인력	전체인원	58명	30명	51.7%
	만화파트	58명	9명	15.5%

□ 지역환경 분석



〈환경 변화요인〉

- 남산 관광자원 확대
(곤돌라 리프트 등)
- 게스트하우스 증가
(도심 공동화)
- 상권 재편 진행
(관광객 대상 요식업)
- 차량 이동자 증가
(명동~남산)



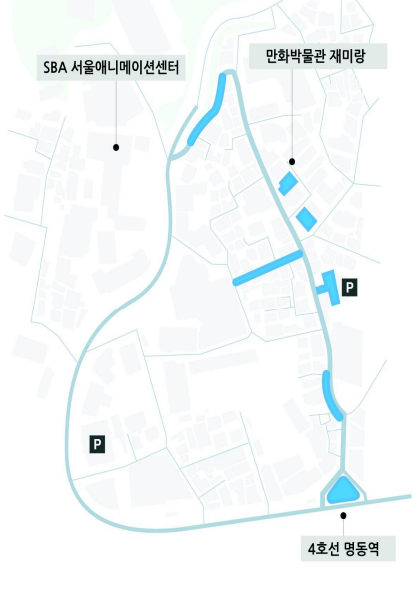


〈재미로 현안〉

- 주변관광자원
네트워크 활용
- 상권변화
예측 대응
- 명동~남산
도보이용객 유입

첨부 2

만화의 거리 활성화 사업 관련 참고자료

□ 만화의 거리 로드맵

<p>〈 2013년 〉 재미랑, 재미로 개관</p>	<p>〈 2014년 〉 이색가게/만화골목, 네달만애니센터 개관</p>	<p>〈 2015년 ~ 〉 재미랑 2,3호, 간판개선, 랜드마크 조성</p>
		
<div style="text-align: center;"> <p>〈 1단계 〉 1탄 조성</p> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>2013.12.19</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 재미랑·재미로 1단계 조성 및 개관 • 운영기반 구축 	<div style="text-align: center;"> <p>〈 2단계 〉 2탄 조성</p> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>2014</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 재미랑 쇼케이스(전시) • 재미로 이색가게 조성 • 만화골목 확장 • 재미랑 큐비드/아트마켓 개장 • 거리축제 '재미로 놀자' 개최 • 거버넌스형 커뮤니티 체계구축 	<div style="text-align: center;"> <p>〈 3단계 〉 연계·확장</p> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>2015</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 제2, 3재미랑 개관 • 재미로 랜드마크 조성 - 명동역, 케이볼카, 소파로 • 재미로 놀자 연중 개최 • 재미로 간판개선 • 재미랑 쇼케이스 확장 • 지속형 커뮤니티 구축 • 애니타운 기본계획수립 • 재미로 확산모델 패키지

□ 만화의 거리(재미로) 관련 자료

○ 간판, 벽면 등에 만화적 요소를 가미한 이색가게 조성

- 주요 성과 : 13개소 조성(10개소 목표)



○ 서울만화거리축제 '재미로 놀자' 개최

- 주요 성과

참가규모	목표	성과	비고
관람객	1,200명	약 4,000명	스탬프이벤트 현장집계
참여사	145명	256명	마켓/이벤트/코스프레



이벤트

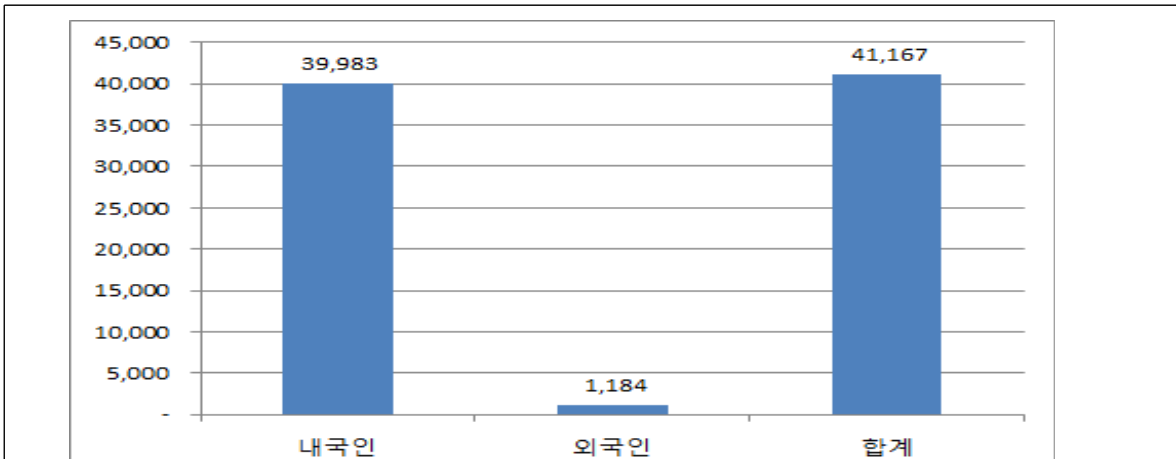
아트마켓

코스튬 플레이

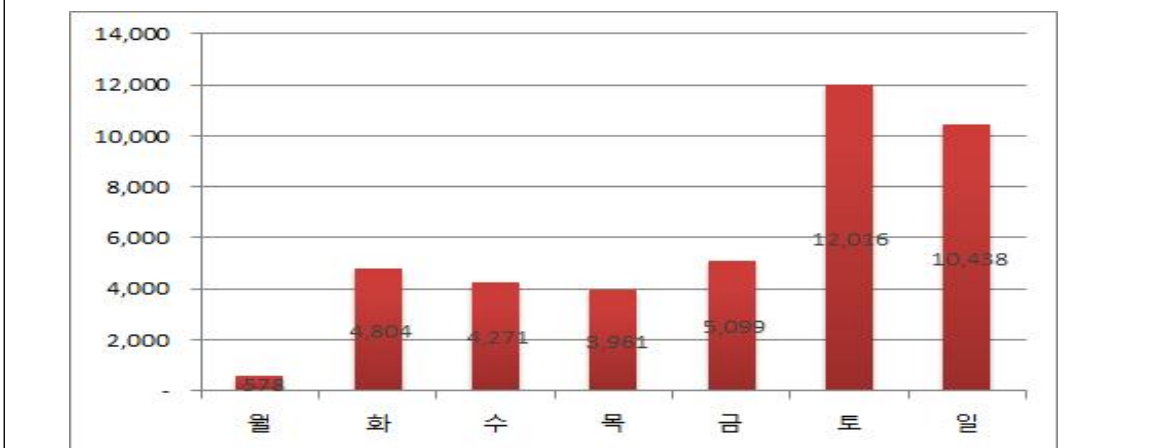
첨부 3 만화박물관 내실화 사업 관련 참고자료

만화박물관(재미랑) 관련 자료

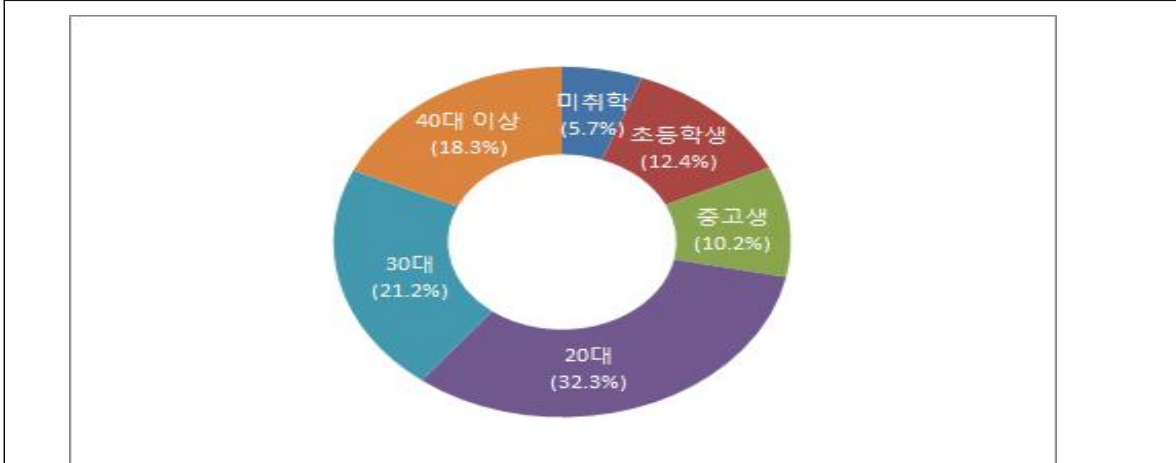
○ 재미랑 이용객 분석



- 내국인 이용자 비중 97%

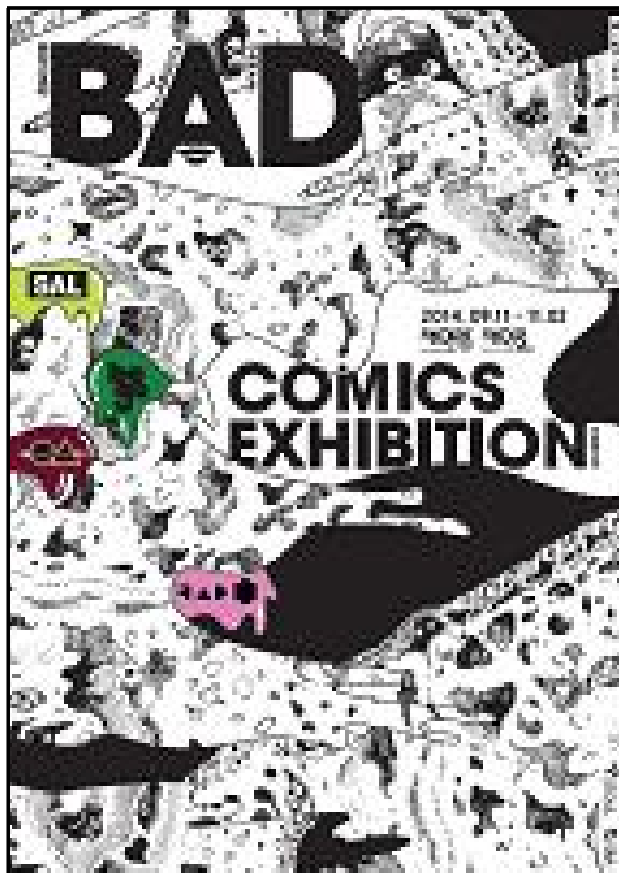


- 주말 이용객 비중이 50%에 육박



- 20~30대 방문객이 50% 초과

- 유명작가 기획전시 : 윤태호(미생), 홍승우(비빔툰), 박소희(궁) 등



대한민국.서울특별시.이ಾಗಿ로(路)
1st. 재미路 - 골목길
 (Region, City of Seoul, Republic of Korea, 1st, ZAMEROD- Alley)



2014
 11.11(수)
 ~12.28(화)
 9:00-18:00
 (12월 28일 휴무)
 주최: 재미로·재미로



서울특별시 이야기로 - 재미로 2부
 (Region, City of Seoul, Republic of Korea,
 2nd, ZAMEROD - Alley)

2015. 1. 9.(금) - 3. 1.(토)
 9:00-18:00



○ 만화박물관 추가설치 위한 운영 협의

애니센터 대체공간(설치완료)

- 조성규모 : 180m²
- 現 네 달만 애니센터 운영중('15년 4월)



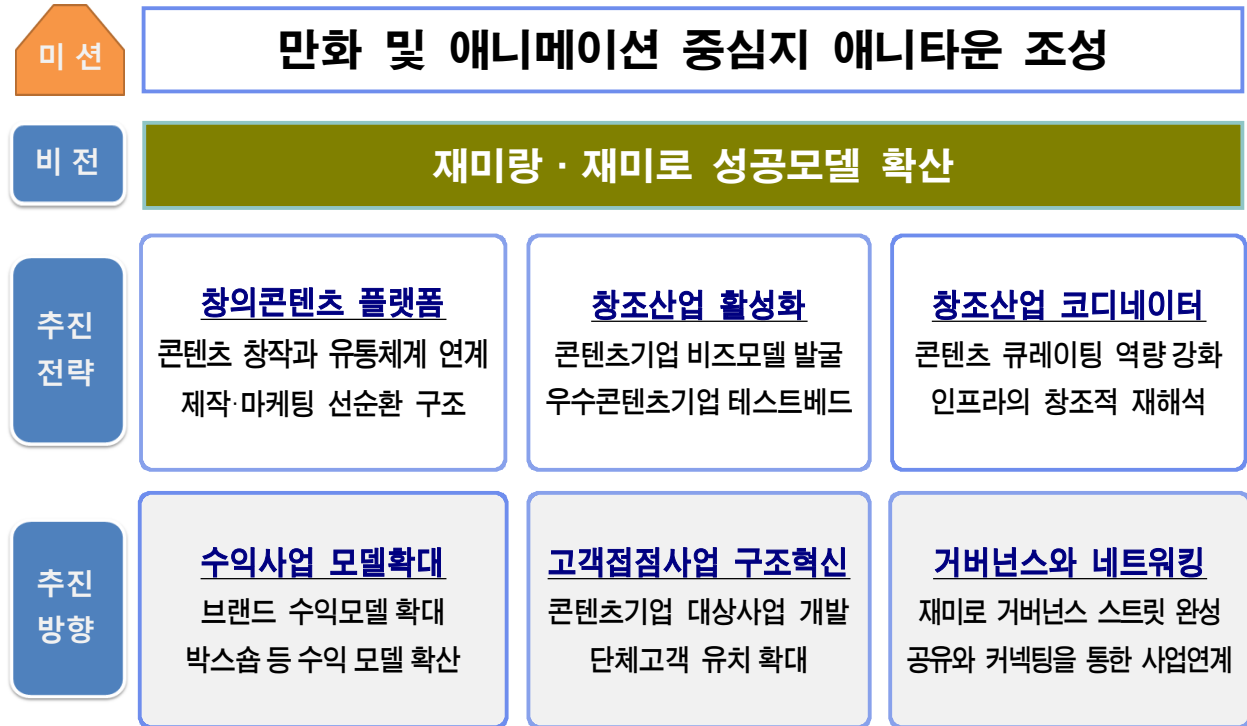
제2 재미랑(협의 중)

- 조성규모 :약 344m² (1개 층 증축)
- 소재지 : 중구 남산동 2가 30-4
(現 남산동 공영주차장)



첨부 4 | 2015년 SBA 추진전략 및 성과목표

추진전략



성과목표

사업구분	단위	'14년도		'15년도	정성목표	
		목표	성과	목표		
이용객수	재미랑	명	35,000	41,000	45,000	
	제2 재미랑	명	-	-	5,000	
	아트마켓	명	20,000	35,000	40,000	•아트마켓 인지도 향상
	재미로 놀자	명	1,200	4,000	15,000	
환경개선	재미로 간판개선	개	3	13	80	•지역주민 참여 유도
	캐릭터 공공기물 조성	개	-	-	3	•인기 캐릭터 활용 확대
운영수입	재미랑 큐비드숍	천원	-	3,000	3,600	•홍보 강화 통한 인지도 향상
	비즈모델	-	3건 개발	3건 개발	36,000 천원	

첨부 5

만화의 거리 활성화 주요 사업 목록

만화의 거리 활성화 주요 사업 목록

구분	사업명	내용
브랜드 강화	재미로 간판 개선 사업	- 중구청 투자유치 및 행정지도 병행
	재미로 캐릭터 공공기물 설치	- 캐릭터 공공기물 확대 설치 (명동역, 남산오르미, 소파로)
	대학연계 프로그램	- 네이밍, 역사지점 지표석 만화화, 협력대학 추진
만화 비즈니스 모델 확산	쇼케이스 개최	- 해외만화 특별전시회 (일본, 프랑스, 독일 등)
	앵커공간 추가 오픈	- 신규 조성공간 계획 및 활용 서비스 디자인 - 콘텐츠기반 이색업종 유치
상권활성화	거리축제 '재미로 놀자' 정례개최	- 차없는 거리, 거버넌스 협력 등
	아트마켓 확대개최	- 주 2회 개최, 만화포트폴리오 확대, 전시공간 확대
	집중홍보	- 팸투어 등
	지속가능형 커뮤니티 구축	- 인근 지역자원 및 시티투어 연계 관광확대 등
애니타운 조성	애니센터 신축 기본계획 수립	- 기본계획 및 현상설계공모 등
투자유치 확대	투자유치 : 국비/지자체 매칭	- 공영주차장, 간판개선 등
	(가칭)서울문화콘텐츠기금 조성	- '꼬마버스타요' 서울시 수익금 활용한 사업확대

첨부 6 만화의 거리 공공기물 관련 참고자료

사업추진전략

- 활용도 높은 공공기물 설치(포토존, 캐릭터벤치, 가로등, 벽화 등)
- 인지도 높은 캐릭터 활용(라바, 원더볼즈, 뽀로로, 타요 등)

참여주체별 역할

참여주체	사업일정	역할 내용
SBA	위치선정	2~4월 - 상인연합회, 서울메트로, 지자체(중구청) 등과 장소 사용 협조 - 법제도 요소 검토, 안전성 검토(안전진단 등), MOU 체결 등
	디자인·설계	4~6월 - 입지에 최적화된 디자인과 실시설계물 구현
	제작설치	6~7월 - 실시설계 기반 작품 구현

설치 목표지점

- 재미로 시작점(명동역), 남산 주요거점(소파로, 남산오르미)



〈명동역 3번 출구 - 타요/라바〉



〈명동상상공원 - 원더볼즈〉



〈남산 오르미 주변〉



〈남산 소파로 주변〉

첨부 7 | 만화의 거리 간판개선 관련 협조사항

□ 참여주체별 역할

참여주체		사업일정	역할 내용
지자체(중구청)		사업초, 종료 (1~3월, 8월)	- 중구청 배정예산 교부 및 MOU 체결 협정 - 간판제작 제시, 불법광고물 정비, 간판 인허가 등
SBA	기본설계	2~3월	- 만화의거리 미래방향 제시, 기본계획공유와 협조
	디자인	4~7월	- 80여개 간판 디자인 방향 제시, 실시설계 반영
	제작설치	8~9월	- 실시설계 기반 제작 설치, 동의서 징구
만화작가 · 가게주		전 기간	- 만화작가 : 타이포그래피, 캘리그래피 활용 간판 디자인 제시 - 가게주 : 만화반상회/워크샵 참석, 변화 수용

□ 추진절차

