

만화문화공간 및 만화의거리 활성화

남산 일대를 창의와 관광의 메카로 만들기 위하여 조성된 만화문화공간과 만화의 거리의 성공적인 운영을 통하여 시민과 관광객의 문화공간 확대와 관련산업 및 지역경제 활성화에 기여

예산(안) 총괄

(단위 : 천원)

2013년 결산	2014 최종예산 (A)	2015예산(B)	증감 (B-A)	(B-A)*100/A
3,100,928	1,501,700 (×391,000)	2,978,820	1,477,120 (△×391,000)	98.4

사업 설명

(단위 : 천원)

□ 사업목적

- 만화문화공간 및 만화의거리 활성화를 통한 콘텐츠산업 저변확대 및 지역경제 활성화
- 만화의거리 확장 및 애니센터 리디자인의 기반구축을 통한 도심형 콘텐츠 테마공간인 '애니타운'의 토대 구축

□ 사업근거

- 법령상 근거
 - 서울시 문화도시 기본조례 제7조(문화적 도시환경의 조성)
- 기타 근거(방침, 지침 등)
 - 만화박물관건립 및 만화의거리 조성계획(부시장방침-613호, '12.12.03)

□ 사업내용

- 지원 대상 : 업계 (작가 및 기타 관련 산업계), 지역 상민, 일반 시민(주민 포함)
- 사업 기간 : 2015. 1~12.
- 사업 내용

1. 재미로 2탄

① 재미로 이색가게 2탄

- 사업목표 : 만화가와의 협업을 통해 자신의 점포를 만화화하여 매출 증진을 도모하고자 하는 자기자본 투입의향을 가진 재미로 입점 가게주와 만화작가 매칭사업
- 추진방법 : 사업기획 및 공고 → 만화작가/주민/가게주열람및사업신청 → 디자인기획과 조성설치 과정 진행
- 추진내용 : 만화가 참여를 통해 거리 환경과 조화되어 특색이 드러나는 가게의 외부입면(간판·파사드)과 내부공간, 소품 제작 지원 등

② 재미로 거점 강화

- 사업목표 : 명동역, 애니센터 등 재미로 주요거점과 만화문화정류장 등 거리 콘텐츠 플랫폼을 시민과 만화계가 함께 호흡하는 소통공간으로 정체성 강화
- 추진내용
 - 명동상권 이용 쇼핑객, 관광객의 이목 집중과 동선 유인을 위한 명동전철역 출구 등을 활용한 랜드마크 조형물 설치
 - 명동역, 애니센터 등 거리 주요거점지점, 2013년 설치한 만화문화정류장 5개소 등을 활용한 만화콘텐츠 교체전시, 기획사업 실시

2. 재미로 공유자원 활용사업

- 재미로 유지보수 : 만화골목, 만화문화정류장 유지보수 등
- 사업목표 : 기존 시설의 안정적인 유지관리
- 추진방법 : 개별발주
- 추진내용 : 소재의 내구연한이 조형물, 설치물의 유지보수와 대체작품 설치 등

3. 만화비즈니스 모델확산

① K-comics 팟캐스트 지원

- 사업목표 : 만화소재 팟캐스트를 진행하여 국산만화에 대한 일반 시민의 인지도 및 인식 제고
- 지원대상 : 팟캐스트 기획/방영 가능 서울소재 기업, 기관, 협단체 등
- 추진방법 : 공모를 통한 팟캐스트 운영업체 선정 후 사업지원금 지급 (연간 5천만원 내외)

② 만화문화공간 쇼케이스

- 사업목표 : 만화 활용 전시 및 체험프로그램의 운영을 통한 만화에 대한 관심도 제고
- 지원대상 : 작가 / 만화관련 전시 및 체험프로그램운영이 가능한 서울소재 기업, 기관, 협단체 등
- 추진방법 : 공모를 통한 업체 선정 후 사업지원금 지급 (연 1억원 내외)
- 추진내용(안)
- 연간 총 3회 내외의 콘텐츠 변경 추진

자유 주제 2회	지정 주제 1회
만화를 소재로 한 자유전시 (퍼블리싱된 작품 최소 5개 포함)	'공익형 만화콘텐츠 제작'을 통해 생산된 콘텐츠 활용 필

- 일부 전시공간 및 기념품 판매, 체험프로그램 유료화를 통한 수익성 강화

4. 만화문화공간·거리 홍보이벤트

① 재미로 거리 페스티벌

- 사업목표 : 재미로 거리축제를 통해 지역커뮤니티 활성화 및 만화랜드마크화 지향
- 지원대상 : 만화박물관 및 거리 방문객, 지역주민, 참여 작가, 지역학생 등

② 재미로 아트마켓

- 사업목표 : 재미로 내 민간이 제공하는 작은 틈새공간을 발굴하고 만화작가, 지역상인 등의 참여증대를 통해 볼거리, 즐길거리가 있는 생동감있는 콘텐츠 강화
- 지원대상 : 만화박물관 및 거리 지역주민, 상점주, 참여 작가 등
- 추진방법 : 공모를 통한 운영업체 선정 후 사업지원금 지급 (2건 내외)
- 추진내용(안) : 재미로내 민간유희공간 및 애니센터를 활용한 아트마켓 확대(하절기)

③ 재미랑·재미로 온라인 플랫폼운영

- 사업목표 : 기획전시, 이벤트 등 재미랑과 재미로의 온라인 홍보채널 구축 및 운용
- 추진내용(안) : 사이트리뉴얼, 연간 유지보수 및 DB 콘텐츠 보강 등

5. 만화문화공간 및 거리 운영

- 대민 및 작가/지망생 커뮤니티 시설 관리 및 안내 업무
- 도서, 단체 프로그램, 대관, 방문객 데이터, 홍보 플랫폼 등의 관리(운영)
- 도서 및 만화서적, 소모품, 비품의 구매

6. 만화문화공간 및 거리 활성화를 통한 애니타운 기반 조성

- 애니타운 조성을 위한 기본계획 수립

7. 서울애니메이션센터 안전보강 : 서울애니메이션센터 시설물 안전보강 추진

8. 돌리테마거리 조성 지원 : 돌리 테마거리 상징물 및 돌리테마역사 조성

○ '15년도 소요예산(안) : 2,978,820천원

추진경위

- 2013.02.05 : 만화박물관건립 및 만화의거리 조성을 위한 민간대행사업 계약체결
- 2013.12.19 : 만화문화공간 및 거리 개관
- 2013.12.30 : 2014 서울 애니메이션센터 관리운영 위수탁협약 체결

2015년도 예산(안)(단위 : 천원)

구 분	2013결산	2014예산(A)	2015예산(안) (B)	증감(B-A)
계	3,100,928	1,501,700 (×391,000)	2,978,820	1,477,120 (△×391,000)
시책추진업무추진비	-	-	5,700	5,700
민간위탁금	-	1,110,700	1,232,120	121,420
만화문화공간 및 거리 활성화	-	1,110,700	1,232,120	121,420
민간대행사업비	3,100,928	-	441,000	441,000
서울애니메이션센터 안전보강	-	-	441,000	441,000
만화박물관 건립 및 만화의 거리 조성	3,100,928	-	-	-
자치단체자본보조	-	391,000	1,300,000	909,000
만화박물관 건립 및 만화의 거리 조성	-	391,000 (×391,000)	-	△391,000 (△×391,000)
돌리테마(만화)거리 조성 상징물 설치	-	-	800,000	800,000
돌리테마 역사 조성	-	-	500,000	500,000

2015년도 예산(안) 산출 근거

- 시책추진업무추진비 : 5,700천원
 - 만화의거리 조성 시책업무 추진 : 5,700천원
- 민간위탁금 : 1,232,120천원
 - 이색가게 조성 사업지원 : 222,450천원
 - 이색가게 20여개소 설치지원
 - 재미로 거점 강화사업 : 150,000천원
 - 명동역, 애니센터 등 주요거점 랜드마크 조형물 설치
 - 재미로 유지보수 : 30,000천원
 - 만화 비즈모델 확산 : 152,000천원
 - K-comics 팟캐스트, 만화문화공간 쇼케이스(기획전시)
 - 만화문화공간거리홍보이벤트 : 119,900천원
 - 재미로 페스티벌('재미로 놀자' 정기 거리축제), 아트마켓, 재미랑/재미로 온라인 플랫폼 조성
 - 만화문화공간 및 거리 활성화를 통한 애니타운 기반 조성 기본계획 수립 : 75,000천원
 - 만화문화공간 및 거리 운영 : 256,400천원
 - 월임대료, 공공요금 등 일반운영비, 시설 유지·보수 등
 - 시설 운영인력 인건비 : 226,370천원
- 민간대행사업비 : 441,000천원
 - 서울애니메이션센터 안전보강 : 441,000천원
- 자치단체자본보조 : 1,300,000천원
 - 돌리 테마(만화)거리 조성 상징물 설치: 800,000천원
 - 돌리테마 역사조성 : 500,000천원

사업추진 절차

○ 집행절차

- 상위계획 수립 → 단위계획 수립 → 예산 교부 → 사업 추진 → 정산·보고

사업효과

○ 연도별 사업추진 실적

성과지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
재미랑 방문객	목표	-	-	35,000명	36,750명	애니센터시설 목표상승을 반영	방문객 전수 조사	직접 계수 방식
	실적	-	-					
	달성도	-	-					

○ 성과지표 이외의 연도별 사업추진 실적

2012년도	· 만화문화공간 및 거리 기획설계 · 만화박물관 및 거리 조성을 통한 애니타운조성 수립계획
2013년도	· 재미랑/재미로 조성 완료 및 개관 ('13.12.19)
2014년도	· 작가와 만드는 이색가게, 만화골목 조성 등 거리 콘텐츠 추가 · 재미랑 전시, 크리에이터 멤버십 구축, 각종 세미나 및 이벤트, 아트마켓 진행을 통한 프로그램 및 콘텐츠 강화

○ 향후 기대효과

- 조성된 인프라를 활용, 소프트웨어적인 측면의 사업을 활성화하여 서울의 명소로 자리매김
- 공익형 만화비즈모델의 확산을 통한 사업의 선순환 구조 구축
- 작가와 업계, 주민이 함께 참여하는 자생적 토대 마련과 도심형 문화공동체 구축
- 한류문화관광과 만화적 엔터테인먼트 요소를 연계한 상권형성, 지역경제 활성화

2015년도 추진방향 및 추진일정

○ 추진방향

- 자생력강화 토대 구축을 위한 협의체운영 및 타 업종 유치
- 거리활성화를 통한 민간투자유치의 기반 구축

○ 추진일정(단위 : 천원)

사업추진절차	추진기간	예산집행계획	추진세부내용
계		2,978,820	
사업계획 수립	2015.01	-	
사업 수행	2015.01~12	2,978,820	
사업 정산	2015.12~2016.02	-	

집행결과

(단위 : 천원)

최근 3년간 이·전용, 이용·불용 실적

연도	당초예산 (A)	전년이월 (B)	이·전용 (C)	예산현액 (A+B+C)	집행	차년이월 (명사·사고)	불용
2011	-	-	-	-	-	-	-
2012	-	-	-	-	-	-	-
2013	3,215,000	-	-	3,215,000	3,100,928	-	114,072

주요 지적사항 및 조치결과

- 2012년도 투자심사 진행결과 민간투자유치에 노력을 가할 것
 - 2013년도 기획재정부 복권기금 사업 선정, 2년간(2014~15) 782백만원 지원

실·국	부서명	담당자			
경제진흥본부	문화융합경제과	게임애니팀장	강인철 (2595)	주무관	김병모 (2596) 김예슬 (2598)