

## 만화·애니메이션·캐릭터 마케팅 지원

국내 문화콘텐츠 업체의 글로벌 시장 진출 및 신흥시작 개척을 지원하고자 해외 주요 방송콘텐츠 마켓과 연계한 비즈니스 상담 및 홍보·마케팅을 지원하고, SICAF 국제행사의 성공적인 개최를 통해 세계적인 만화·애니 대표 페스티벌로 육성하여 관련 산업 발전 및 서울의 국제적 위상 제고

### 예산(안) 총괄

(단위 : 천원)

2013년 결산	2014 최종예산 (A)	2015예산(B)	증감 (B-A)	$(B-A)*100/A$
1,359,806	1,245,000	1,483,702	238,702	19.2

### 사업 설명

(단위 : 천원)

#### 사업목적

- 만화·애니메이션·캐릭터 시장 확대를 위한 해외시장 진출 지원과 국제행사 개최로 만화·애니메이션·캐릭터 홍보 및 산업파급 효과 확대

#### 사업근거

- 법령상 근거
  - 중소기업지원시설 설치 및 운영에 관한 조례
  - 서울특별시 문화도시 기본조례 제26조(민간축제의 지원)
- 기타 근거(방침, 지침 등)
  - 서울애니메이션센터 관리·운영 위·수탁 협약서 (2013.12.30)
  - 시정운영 4개년 계획 (신성장 동력사업인 콘텐츠산업 육성)
  - 2014 게임·애니·만화·캐릭터 산업지원 추진계획(2014.2.4.)

#### 사업내용

##### 【SPP Toon 2015】

- 참여대상 : 작가 10명 내외, 기업 5개사
- 개최시기 : 2015년 7월(사업공고 2015년 3~4월, 작품접수 및 선정심사 2015년 5~6월)
- 장 소 : 서울 중구 밀레니엄 서울 힐튼
- 내 용 : 만화작가와 플랫폼 담당자 간 비즈니스 상담 지원 예정
- 2015년도 소요예산(안) : 20,000천원

##### 【해외 우수 콘텐츠 마켓 연계 비즈니스 상담회 개최】

- 세계 최대 신흥시장인 중국 공략 한·중 애니메이션 비즈니스 상담회 개최
  - 중국 최대의 소비시장인 상하이 및 광저우에서 1:1 비즈매칭 상담회 운영
  - 지원업체 : 국내 우수 애니메이션 제작사 및 배급사 15개사 내외
  - 지원내용 : 중국 주요 바이어와 1:1 비즈매칭, 미팅장소 및 통역, 홍보물 등
  - 개최시기 : 2015년 4월 개최 예정

- 아시아 최대 방송콘텐츠 마켓인 싱가포르 ATF 한국 애니메이션 공동관 운영
  - 아시아 주요 바이어 및 제작사가 집결하는 ATF 참가를 통해 비즈니스 상담 지원
  - 높은 성장세를 보이는 아시아 시장을 대상으로 한국 주도의 애니메이션 공동제작 논의
  - 지원업체 : 국내 우수 애니메이션 제작사 및 배급사 11개사 내외
  - 지원내용 : 한국 애니메이션 공동관 운영, 상담지원, 공동 홍보물 제작지원 등
  - 개최시기 : 2015년 12월 ATF 개최 시기에 맞춰 운영
- '15년도 소요예산(안) : 150,000천원

### 【SPP(Seoul Promotion Plan) 2015】

- 지원대상 : 국내 애니메이션 제작 및 배급사 90개사 내외
- 개최시기 : 2015년 5월 중 (서울국제만화애니메이션페스티벌과 일정 조율)
- 주요 프로그램
  - SPP(Seoul Promotion Plan) 비즈매칭
    - 세계 주요 바이어 및 공동제작 파트너와 세일즈 및 상담을 위한 1:1 비즈니스 매칭 지원
  - SPP 프로젝트 컴피티션
    - 전세계 신규 상업용 애니메이션 작품 참가 경쟁, 우수 프로젝트 발굴 및 투자·홍보
  - SPP 우수 프로젝트 런칭쇼
    - 국내외 바이어 대상 방영을 앞둔 우수 애니메이션 프로젝트의 쇼케이스 개최로 글로벌 마켓 투 자유치 및 프로모션 지원과 국내외 참가사의 네트워킹 장 마련
  - SPP 비즈니스 컨퍼런스
    - 모바일 플랫폼 진화에 따라 급변하는 글로벌 미디어 산업 트렌드 파악 및 이에 따른 국내 업계의 대응전략을 제시하기 위한 컨퍼런스
- '15년도 소요예산(안) : 408,702천원

### 【SPP(Seoul Promotion Plan) 캐릭터 2015 개최 및 홍콩국제라이선싱쇼】

- 지원대상 : 국내 캐릭터 제작 및 배급사 80개사 내외
- 개최시기 : 2015년 10월 중
- 사업내용 : 국내 캐릭터 활용을 필요로 하는 라이선싱 기업과 캐릭터 제조 기업과의 1:1 비즈니스 매칭 지원, 국내 우수 창작 캐릭터 발굴 및 프로모션 기회 제공 및 글로벌 트렌드 분석 및 캐릭터 활용 활성화를 위한 성공전략 발표
- 홍콩국제라이선싱쇼
  - 지원업체 : 국내 우수 캐릭터 라이선싱 기업 10개사 내외
  - 지원내용 : 비즈니스 미팅을 위한 바이어 정보 및 통역, 홍보물, 미팅장소 등 지원
  - 개최시기 : 2016년 1월 개최 예정
  - 사업내용 : 아시아 유력 라이선싱 마켓인 홍콩에서 1:1 비즈니스 상담회 운영
- '15년도 소요예산(안) : 105,000천원

**【일자리창출 아카데미】**

- 콘텐츠부문 일자리창출과 인력부족해소를 위해 게임분야 실무형 전문교육
- 4개 과정 운영, 58명 교육, 현장 전문가가 교육 진행 및 취업세미나 개최
- 고용노동부 지역맞춤형 일자리창출 사업을 통해 국비 매칭으로 추진(시비 30 : 국비 70)
- '15년도 소요예산(안) : 60,000천원(시비)

**【SICAF 2015 개최 및 단편 애니메이션 페스티벌 지원】**

- 일시/장소 : 2015년 5월/ 남산, 명동 일대
- 명동과 남산일대에 조성하는 '만화의거리' 사업과 연계하여 해당 지역을 만화·애니메이션 산업과 축제의 중심지로 발전
- 행사내용 : 만화·애니메이션 전시이벤트, 국제 애니메이션영화제, 애니메이션 산업마켓
- 단편 애니메이션 페스티벌 지원
  - 애니메이션 문화의 다양성 및 시민참여 확대를 위해 단편 애니메이션 창작 및 상영 관련페스티벌 개최
- '15년도 소요예산(안) : 740,000천원(SICAF 700,000천원, 단편 애니메이션 페스티벌, 40,000천원)

**추진경위**

- 2005 ~ 현재 : 애니메이션·캐릭터 해외 마케팅 지원 추진
- 2003 ~ 현재 : SICAF(국제만화애니메이션페스티벌) 개최 지원
- 2012 ~ 현재 : 일자리창출 아카데미(고용노동부 연계사업)

**2015년도 예산(안)(단위 : 천원)**

구 분	2013결산	2014예산	2015예산(안)	증감(B-A)
<b>계</b>	<b>1,359,806</b>	<b>1,245,000</b>	<b>1,483,702</b>	<b>238,702</b>
<b>민간경상사업보조</b>	<b>540,468</b>	<b>500,000</b>	<b>740,000</b>	<b>240,000</b>
SICAF 개최	499,540	500,000	700,000	200,000
단편애니메이션 페스티벌 지원	40,928	-	40,000	40,000
<b>출연금</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>743,702</b>	<b>743,702</b>
만화 마케팅	-	-	20,000	20,000
애니메이션 마케팅	-	-	558,702	558,702
캐릭터 마케팅	-	-	105,000	105,000
일자리창출 아카데미	-	-	60,000	60,000
<b>민간위탁금</b>	<b>819,338</b>	<b>745,000</b>	<b>-</b>	<b>△745,000</b>
만화 마케팅	71,701	20,000	-	△20,000
애니메이션 마케팅	616,762	565,000	-	△565,000
캐릭터 마케팅	74,972	100,000	-	△100,000
일자리창출 아카데미	55,903	60,000	-	△60,000

## □ 2015년도 예산(안) 산출 근거

### ■ 민간경상사업보조 : 740,000천원

- SICAF 개최 : 700,000천원
  - 영화제 및 전시·이벤트 사업비, 홍보비, 기업부스 운영비
- 단편애니메이션페스티벌 지원 : 40,000천원
  - 단편 애니메이션 페스티벌 단체(조직위) 지원

### ■ 출연금 : 743,702천원

- 만화 마케팅 지원 : 20,000천원
  - SPP Toon 2015 개최
- 애니메이션 마케팅 지원 : 558,702천원
  - 해외 수출상담회 개최(2회 / 중국, 싱가포르), 인바운드 마케팅(SPP 개최)
- 캐릭터 마케팅 지원 : 105,000천원
  - SPP Character 2015 개최, 홍콩 국제 라이선싱쇼 참가 지원
- 일자리창출 아카데미 : 60,000천원
  - 교육 운영, 사업수행 인력 인건비 등

## □ 사업추진 절차

### ○ 집행절차

- 기본계획 수립 → 세부사업계획 수립 → 사업비 교부 → 정산·보고

## □ 사업효과

### ○ 연도별 사업추진 실적

- 만화마케팅

성과지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
시민과 함께하는 캐리커처	목표	6,500	7,000	2,000			직접 측정 (현장 카운팅)	직접 측정 (현장 카운팅)
	실적	8,658	8,525					
	달성도	130.7%	121.8%					
해외전시회 계약추진액 (천불)	목표	-	-	-	1,000			
	실적	-	-	-				
	달성도	-	-	-				

- 애니메이션마케팅

성과지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
계약추진액 (천불)	목표	18,000	20,000	20,000	22,680	전년대비 실적 및 예산 고려	-	-
	실적	18,569	23,080					
	달성도	103%	115.4%					

- 캐릭터마케팅

성과지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
계약추진액 (천불)	목표	3,200	3,200	3,400	3,900	전년대비 실적 및 예산 고려		
	실적	3,502	5,521					
	달성도	109%	172%					

- 일자리창출아카데미

성과지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
일자리창출 (명)	목표	32	26	23	25	전년대비 실적 및 예산 고려	취업창업 증빙 수량을 통한 측정	
	실적	25	20					
	달성도	78%	77%					

- 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF)

성과 지표명	구분	2012	2013	2014	2015	2015년 목표치 산출근거	측정방법 (측정산식)	자료수집방법 (자료출처)
관람객 (명)	목표	-	-	100,000	150,000	전년대비 실적 및 예산 고려	직접 측정 (현장 카운팅)	직접 측정 (현장 카운팅)
	실적	218,083	146,482	153,000				
	달성도	-	-	153%				

○ 향후 기대효과

- 국내외 마케팅 지원을 통한 해외시장 진출 및 수출증대
- SICAF 행사 지원을 통해 서울이 세계의 대표적인 만화·애니메이션산업의 중심 도시로의 도약과 지역경제 활성화 기여
- 콘텐츠별 분리됐던 마켓을 SPP 브랜드로 통합 운영하여 콘텐츠 마켓 경쟁력 강화

□ 2015년도 추진방향 및 추진일정

○ 추진방향

- 국내 관련 업계 대상 진출 희망 마켓 및 지원방식 등 수요조사를 통한 고객맞춤형 사업운영
- 성장성이 높은 신흥시장인 중국 및 아시아 마켓 진입 위한 신규 바이어 중점 발굴 및 매칭

○ 추진일정(단위 : 천원)

사업추진절차	추진기간	예산집행계획	추진세부내용
계		1,483,702	
기본계획 수립	2015.01	-	사업방향 및 지원내용 결정
일자리창출 아카데미	2015.03~08	60,000	4개 교육과정 개강 및 운영 등
만화 마케팅(SPP Toon 2015)	2015.03~07	20,000	작가와 플랫폼 담당자 간 상담 지원
SICAF 2014 & 단편애니메이션페스티벌	2015.05	740,000	만화·애니메이션 전시, 영화제
애니메이션 마케팅	2015.04~12	558,702	해외(중국, 싱가포르), 국내(SPP) 상담회 개최
캐릭터 마케팅	2015.10~2016.01	105,000	서울, 홍콩 상담회 개최
사업비 정산	2015.12~2016.01	-	사업성과 점검

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	1,900,000	-	-	1,900,000	1,892,371	-	7,629
2012	1,750,000	-	-	1,750,000	1,731,219	-	18,781
2013	1,433,000	-	-	1,433,000	1,359,806	-	73,194

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