

SEOUL ECONOMIC BULLETIN

생생리포트

■ 만화문화공간 ‘재미랑’
만화의거리 ‘재미로’
조성현황과 운영활성화 방안

박보경 팀장(서울산업통상진흥원 정책사업본부 애니타운조성팀)

만화문화공간 ‘재미랑’ · 만화의거리 ‘재미로’ 조성현황과 운영활성화 방안

박보경 팀장

서울산업통상진흥원 정책사업본부 애니타운조성팀

namoo@sba.seoul.kr

I. ‘재미랑’, ‘재미로’ 조성전략

1. 추진배경 및 조성목적
2. 거버넌스형 조성과정

II. ‘재미랑’, ‘재미로’ 조성개요

1. ‘재미랑’ 조성개요
2. ‘재미로’ 조성개요

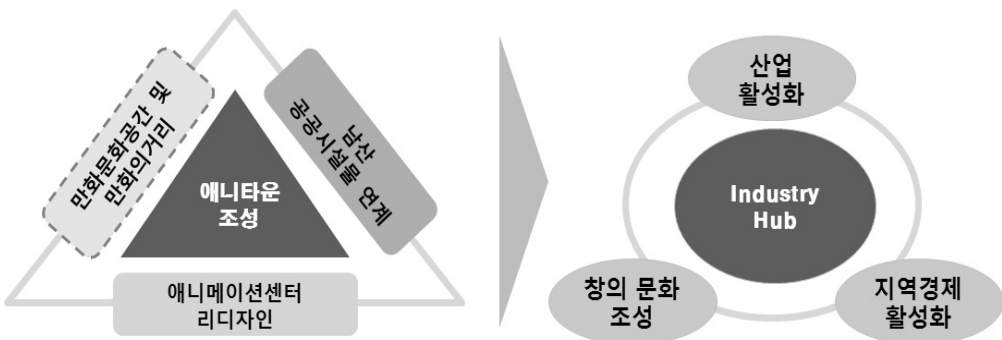
III. ‘재미랑’, ‘재미로’ 운영활성화 방안

1. ‘재미랑’, ‘재미로’ 조성전략

1. 추진배경 및 조성목적

남산에는 서울애니메이션센터를 비롯하여 다양한 문화관광시설이 있음에도 불구하고 명동과 남산을 잇는 테마 앵커기능으로는 역부족이며 시설간 연계와 접근성이 미흡한 실정이다. 이에 남산 일대를 창의와 관광의 메카인 애니메이션타운으로 조성하기 위한 1단계 추진사업으로 만화문화공간과 만화의거리를 조성함으로써 국내 문화콘텐츠산업의 발전과 관광산업 연계효과를 견인하고 시민과 관광객들의 문화 향유기회를 확대하는 목적에서 출발하였다.

서울시 핵심시정(애니타운 조성) 실현을 위한 1단계 조성



향후 2020년까지의 단계별 추진안 중 1단계 사업이 만화문화공간과 만화의거리 조성이며, 2단계 사업으로는 서울애니메이션센터의 리디자인, 3단계는 남산 일대를 애니메이션타운으로 조성하고자 하는 중장기 방향을 갖고 있다. 애니메이션타운은 1999년도에 개관하여 국내외에 많은 인지도를 확보하고 있는 서울애니메이션센터의 리디자인과 재미랑·재미로와의 연계 운영, 남산에 위치한 다양한 문화관광시설 등과의 연계를 통해 남산의 북쪽 기슭을 서울형 문화생태계로 조성하는 열린 창의체험 테마파크를 지향하고 있다. 이로 인해 국내 문화콘텐츠산업의 대중적 인지도 확보를 통한 시장확대와 함께 관광효과를 통한 지역경제 활성화에 기여할 것으로 기대하고 있다.

추진방향으로는 기존의 개발주도형 대규모 환경정비사업에서 탈피하고 만화가, 지

역주민 등의 다양한 사용 주체가 이 지역만의 독창적인 스토리를 기반으로 자발적인 참여를 하여 서울의 역동성과 정체성을 지닌 인프라를 조성하는데 있다.

2. 거버넌스형 조성과정

1년 6개월여 간의 준비과정에서 가장 중요했던 점은 지역 내의 수요를 강화하여 지속가능한 자생력의 기반을 마련하기 위해 만화가와 지역주민의 자발적인 참여를 결집하는 등 거버넌스형 추진체계의 근간을 만들기 위한 점이었다.

실제 조성과정에 있어서도 만화가, 관련협단체, 만화퍼블리셔 등 다양한 만화산업 관계자들과 클라우드 소싱 개념의 그룹스튜디오 방식의 전문가 워크숍을 진행하여 본 사업의 가치와 컨셉을 도출하는 등 발전방향을 탐구했다. 또한 지역주민의 커뮤니티 형성과 중장기 콘텐츠 개발의 기초자료로 활용하기 위하여 지역의 미시적인 공간 특성과 보행환경 등을 조사하였고, 만화계와 지역주민이 함께 모여 진행상황을 공유하는 '만화반상회' 를 개최하기도 했다. 이러한 과정을 통해 70여명의 만화가가 80여개 콘텐츠의 사용을 무상 제공했고, 15개의 거리 공간 중 12개의 사유지를 지역주민이 제공하여 만화콘텐츠를 접목할 수 있었다.

[의견수렴 사례 : 만화반상회 개최]

- 사업현황 공유를 위한 공청회 형식의 사업설명회
- 설문조사를 병행하여 의견 수렴
- 참석자 : 만화가, 지역주민 및 상인 등



[작가참여 사례 : 만화언덕 조성]

- 한국만화 100選 중 상위 40개 메가캐릭터 콘텐츠 유치
- 남산의 대표 특징인 옹벽을 활용하여 슈퍼캐릭터 전시홍보
- 캐릭터와 조명 등의 연출로 상징적인 랜드마크공간 조성



[주민참여 사례 : 만화공유공간 조성]

- 민간이 제공한 공유공간을 활용한 만화콘텐츠 접목
- 중화요리집, 게스트하우스의 성격에 부합하도록 포토존 구성
- 거리 이용자의 편의를 위한 공공벤치(휴식공간) 조성



‘재미랑’ 과 ‘재미로’ 라는 이름을 짓는 과정에서도 페이스북을 활용한 네이밍 시민공모를 시작으로 명동 거리 투표 등을 거쳐 BI를 최종 완성하는 등 시민 참여형 프로세스를 통해 다양한 아이디어와 사전 홍보효과를 얻을 수 있었다.

1 SNS 기반 시민공모

2013년 7월 26일 ~ 9월 6일 (6주간)
총 550개 접수, 최우수작 등 10편 선정



2 명동 거리 투표

일시 : 2013년 10월 26일(토)
장소 : 명동 유니클로 앞
참여자 : 총 613명



3 네이밍과 BI 개발

[만화문화공간]

재미랑
Seoul Comics Space ZAEMIRANG


[만화의거리]

재미로
Seoul Comics Road ZAEMIRO

II. '재미랑', '재미로'의 조성개요

1. '재미랑' 조성개요

'작지만 살아있는 만화문화공간'의 입지 마련을 위하여 해당지역의 물건 정보를 전수조사하여 10년 장기 임대를 통해 공간을 확보했다. 파사드 디자인은 '만화'의 한글 초성인 'ㅁ'과 'ㅎ'을 활용하여 디자인함으로써 공간의 정체성을 강화하였고, 이 과정에서 거리의 색채계획을 수립했다.



· 위치/면적 : 중구 퇴계로 20길 42 / 438.7m²

구분	조성개요
옥상	만화다락방, 옥상전망대
3층	커뮤니티 공간
2층	전시갤러리 등
1층	전시갤러리, 안내, 휴게공간 ('14년 판매기능 추가)
지하 1층	전시갤러리, 체험, 공연

공간의 저층부 3개층은 주로 전시갤러리 기능을 갖췄고, 3층에는 커뮤니티 공간을 마련하여 만화가와 만화가 지망생들의 개방형 혁신 공간을 조성하여 만화계 네트워킹 활성화와 주민연계 프로그램을 진행할 수 있도록 했다. 옥탑은 상설 자유 이용이 가능한 만화다락방으로 만들어 친근한 만화 읽기 문화의 확산에 기여하도록 했다.



전시갤러리



커뮤니티공간



만화다락방

2013년 12월 19일에 개관한 기획전시의 컨셉은 남산과 명동 일대에 새롭게 등지를 터 한국 만화계가 새 출발을 한다는 의미를 담아 ‘만화네 집들이’로 정했다. 윤태호(‘미생’), 주호민(‘신과함께’), 하일권(‘목욕의신’) 등 최근 주목 받는 한국 만화가 9인의 작품이 함께 전시 중에 있으며, 매주 토요일 만화작가들의 팬사인회와 강좌 등이 개최되고 있다.



2. ‘재미로’ 조성개요

서울의 옛 골목 원형을 간직하고 있는 퇴계로 20길에 만화를 탐색하며 즐기는 거리를 조성하기 위하여 체험 스토리텔링을 개발을 통해 5개의 만화문화정류장을 설치했다.

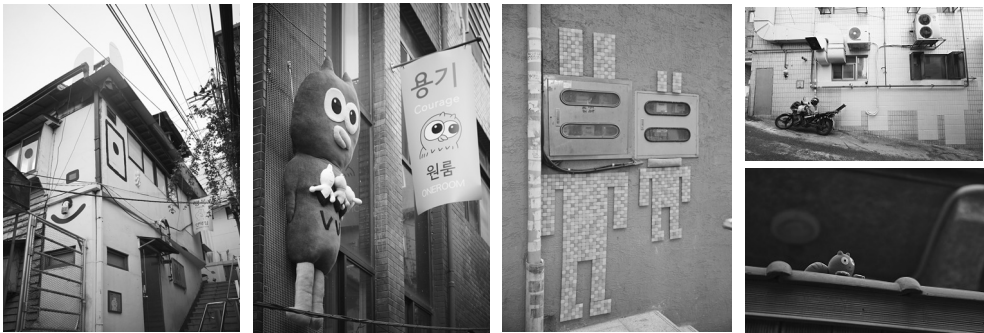
· 위치/면적 : 중구 퇴계로 20길 / 길이 450m / 면적 5,000m²

구분	조성개요
만화문화정류장	상상공원, 만화삼거리, 사연우체국, 재미운동장, 만화언덕
공유만화공간	민간이 제공하는 12개 공간
불량경관 개선	지주, 골목개단 개선

사업지 내에 사유지가 없어 만화를 접목할 수 있는 입면이 절대적으로 부족했으나 민간이 제공한 12개의 자투리 공간을 활용하여 공유만화공간을 조성할 수 있었고, QR 코드를 통한 모바일플랫폼을 개발하여 보다 심층적인 콘텐츠의 감상기회와 정보를 제공하고자 했다.

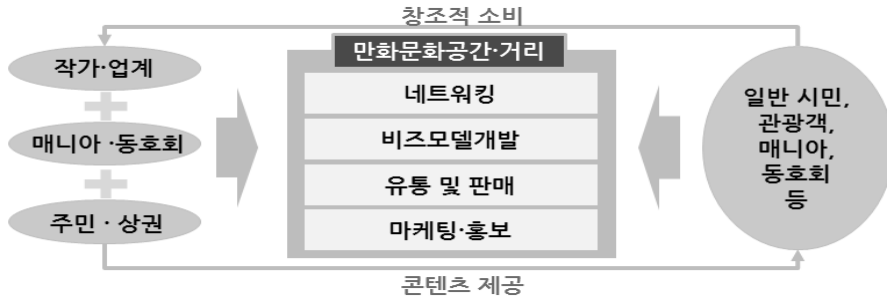


재미로에서 서울애니메이션센터로 연결된 골목계단은 만화가들이 직접 공간을 연구하고 지역주민들과 소통하는 과정을 통해 건물입면에 최적화된 핸드메이드 콘텐츠를 접목하였다.



Ⅲ. ‘재미랑’, ‘재미로’ 운영활성화 방안

재미랑과 재미로에 만화의 ‘창작-유통-소비’ 생태계가 정착될 수 있도록 커뮤니티 프로그램 활성화에 주력하고, 만화의 새로운 비즈니스모델 개발을 통해 문화적인 거점 공간과 연계한 지역경제 활성화를 추진할 예정이다.



남산 순환로 초입인 소파로와 애니센터로 접근하는 계단골목 등을 연결하여 개관 당시의 단선적인 거리를 공감각적인 입면체로 확장함으로써 명동상권, 남산의 문화관광자원 등의 주변인프라와 연계하고 이용접근성을 개선할 계획이다. 또한 세계 5대 국제 페스티벌 중 하나인 SICAF의 성공 안착과 주말 아트마켓 개최, 코스플레이 체험 등 다양한 축제를 개최하여 시민과 관광객의 발길이 이어지는 관광명소로 자리매김할 예정이다.

2014년 주요 사업방향은 아래와 같다.

네트워킹 ➔ 작가·업계·주민간 소통과 협업 활성화	
소셜카툰네트워크	▪ 커뮤니티공간 멤버십 구축을 통해 특강, 작가와의 만남 등
만화 이색가게	▪ 거리 상점과 작가의 1:1 매칭 후 간판개선 등 지원
비즈모델개발 ➔ 만화의 OSMU효과를 극대화	
만화비즈모델개발	▪ 만화 상품/서비스를 개발 초기 기획비 및 상품개발비 지원
사연만화	▪ 일상사연을 만화로 창작하여 전시·보급
유통·판매 ➔ 만화의 산업적 가치 제고	
만화아트마켓	▪ 만화원화, 일러스트, 공예품 등의 플라마켓 개최
만화숍인숍	▪ 재미랑에 만화 콜라보레이션 상품 등 판매시설 운영
마케팅·홍보 ➔ 만화산업 및 거리 활성화	
상권활성화	▪ SNS를 활용한 마케팅, 팸투어, 언론홍보, 거리이벤트 등
만화쇼케이스	▪ 만화작가의 작품세계를 알릴 수 있는 작가참여형 기획전시