

---

# 지역의 만화 거버넌스 실증분석

임학순\*, 이상민\*\*, 채경진\*\*\*

## Analysis of the comic governance in region

Hak-Soon Yim\*, Sang-Min Lee\*\*, K. Jin Chae\*\*\*

**요약** 본 연구는 지역의 문화콘텐츠를 활용하여 도시경쟁력을 제고시키는 데 궁극적인 목적이 있다. 이를 위해 지역의 만화 거버넌스를 구성하고 있는 다양한 행위자 중 한 축인 지역 시민을 대상으로 만화의 가치, 지방정부의 만화 사업, 지역 만화가의 활동, 만화활용 및 지지에 대한 인식도를 측정하였다. 분석은 기술통계와 더불어 설문응답자의 인구통계학적 변수를 활용하여 집단간 평균차이 검증을 실시하였다. 또한 만화의 가치, 지방정부의 만화도시 사업, 지역 만화가들의 활동, 그리고 만화활용 및 지지 등 네 가지 요인간 구조모형을 작성하고 이를 검증하였고 그에 따른 함의를 제공하였다.

**주제어** : 만화, 만화 거버넌스, 문화콘텐츠 정책, 시민 인식도 조사

**Abstract** The purpose of this study is to enhance the competitiveness of the city through utilize of cultural content in region. To achieve the purpose, the study empirically analyzed the regional comic governance. The analysis is assessed through survey measurements of the level of cognition of citizens (n=493) in Bucheon city. According to the conceptual framework, the study measures value of comics, comic city policy, cartoonists activity, and utilize effect of the comic & support. Also, we analyzed the significant differences of cognition by respondent characteristics. Lastly, this study used structural equation modeling (SEM) to test the relationships between value of comics and utilize effect of the comic & support.

**Key Words** : Comics, Comic Governance, Cultural Contents Policy, Results of a Survey by Citizens

---

## 1. 서론

급속도로 진행된 세계화, 지방화는 여러 부문에서 다양한 변화를 가져오게 되었고, 우리나라의 경우에도 지방자치제가 실시된 지 20여년이 지나면서 지역경쟁력 제고를 위한 지역 간 경쟁이 더욱 치열해지면서 이를 극복하기 위한 차별화 노력이 더욱더 가속화되고 있다. 지방정부의 입장에서 기존의 관 주도형 집행위주의 공공서비스 전달방식으로는 인적 혹은 물적인 자원의 한계가 드러나게 되었고 이에 대한 대안으로써 거버넌스(governance)적 접근방법이 부각되고 있다.

기존의 만화관련 연구는 주로 문화산업 클러스터 관점에서 접근하고 있고 있다[2]. 하지만 문화콘텐츠와 같이 전문성이 필요한 영역에서의 지자체 주도의 정책은 정책의 효율성 및 효과성 측면에서 한계가 나타날 여지가 높다. 따라서 현대행정에서 요구되는 공동의 서비스 공급체계를 위한 거버넌스 차원에서 협력체계가 구축되어야 한다.

본 논문과 관련된 지역 거버넌스의 경우 지역공동체를 구성하고 있는 행위자들의 참여와 상호작용을 통해 지역현안을 해결하는 것이 필요하며, 정책네트워크와 파트너십, 그리고 행위자들 간의 집합적 행동이 강조된

---

\*본 연구는 부천상공회의소(2012)의 위탁과제인 '부천시 만화산업과 기존산업의 융합방안' 중 시민 인식도 결과를 중심으로 논문으로 발전시켰다.

\*가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수

\*\*가톨릭대학교 ELP학부대학 강의전담초빙교수

\*\*\*서울제일대학원대학교 행정학과 교수 (교신저자)

논문접수: 2013년 3월 28일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2013년 4월 20일, 확정일: 2013년 4월 20일

대[3]. 이렇듯 문화콘텐츠와 관련된 거버넌스 구축의 중요성에 반해 이와 관련된 논의는 일천한 상황이다[5].

따라서 본 연구에서는 만화를 거버넌스적 관점에서 조망하고 이를 실증분석해 보고자 한다. 조사내용은 만화와 관련된 기본적 가치뿐만 아니라 지방정부인 부천시시의 만화사업, 지역 만화가의 활동, 만화활용 효과 및 지지도 등을 종합적으로 살펴볼 것이다. 이를 위해 만화 거버넌스를 구성하는 주요 행위자이면서 잠재적 수요자인 시민들의 인식도 조사를 통해 향후 행위자의 역할 정립 및 시너지 제고를 위한 발전방안을 모색하고자 한다.

특히 본 연구의 대상인 부천시의 경우 문화특별시 구축을 슬로건으로 내세우고 있으며 부천학생애니메이션 페스티벌(PISAF) 및 부천국제만화축제(BICOF)가 포함된 5대 문화사업을 특화시킴으로써 만화도시로서 입지를 굳혀가고 있는 상황에서 이러한 실증분석은 적지 않은 함의를 제공할 거라 생각된다.

## 2. 실증분석

### 2.1 조사설계

본 연구는 부천시의 만화관련 인식도 조사를 하기 위해 부천시민을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사에 사용된 설문지는 ‘만화의 가치’의 경우 기존 연구[7]에 적용된 설문을 사용하였고, ‘지역 만화가들의 활동’, ‘지방정부의 만화도시 사업’, ‘만화활용 효과 및 지지’의 경우 연구진의 브레인스토밍을 통해 설문을 개발하였다.

설문의 표본은 부천시에 거주하는 시민들 중 무작위 추출방식(random sampling)을 통해 이루어졌으며, 전문조사원을 통해 설문을 실시하였다. 또한 설문기간은 2012년 7월 중 실시되었으며, 회수된 설문지 493부가 분석에 사용되었다. 설문은 Likert 5점 척도(1=매우 아니다, 5=매우 그렇다)로 작성하였고, 분석은 사회조사통계 패키지 프로그램인 SPSS 18.0과 구조모형 검증을 위해 AMOS 4.0을 사용하였다. 부천시민의 설문응답자 특성은 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> 설문응답자의 특성

구분	빈도	%	
성별	남	220	44.6
	여	273	55.4
연령	10대	82	16.6
	20대	216	43.8

	30대	105	21.3
	40대	47	9.5
	50대 이상	43	8.7
거주지역	원미구	169	34.3
	오정구	138	28.0
	소사구	186	37.7
거주기간	5년 이하	180	36.6
	6년-10년	115	23.4
	11년 이상	197	40.0
직업	자영업	50	10.2
	회사원	122	24.8
	공공기관	33	6.7
	학생	225	45.7
	주부	39	7.9
	기타	23	4.7
최근 3개월간 만화경험	없다	282	57.2
	1-2회	133	27.0
	3회 이상	78	15.8

### 2.2 측정변수의 평균값

우선, 만화의 가치 문항의 평균값을 살펴보면, ‘상상력 키워줌’이 평균값 3.70점으로 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 높았다. 구체적으로 살펴보면, ‘친근한 대중문화적 성격’은 3.69점, ‘효과적인 지식정보 전달’이 3.66점, ‘예술적 역량 함양’이 3.64점, ‘유익한 오락콘텐츠’가 3.59점, ‘사람들과의 소통 증진’이 3.55점으로 나타났다. 반면, ‘독서 능력 향상’은 3.36점으로 보통 수준(3점)을 상회하였지만 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 낮았다.

둘째, 부천시 만화가들의 활동의 평균값을 살펴보면, ‘만화가가 유치원 및 초등학교 교육에 도움’이 3.72점으로 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 높았다. 구체적으로 살펴보면, ‘만화가들의 활동이 도시 이미지에 도움’은 3.65점, ‘만화가가 도시 이미지 개발에 참여’는 3.64점, ‘만화가가 참여하는 청소년 프로그램의 활성화’는 3.61점, ‘만화가가 참여하는 지역문화프로그램의 활성화’는 3.60점으로 나타났다. 반면, ‘만화가가 기업의 직원 교육에 도움’은 3.46점으로 보통 수준(3점)을 상회하였지만 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 낮았다.

셋째, 부천시 만화도시 사업의 평균값을 살펴보면, ‘각종 시설물에 만화를 활용한 디자인의 확대 적용’이 3.71점으로 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 높았다. 구체적으로 살펴보면 ‘만화도시 사업의 지속적 확대’는 3.66점, ‘만화도시 사업으로 다른 도시와의 차별화’는 3.14점, ‘만화도시 분위기’는 3.00점으로 나타났다. 반면, ‘만화캐릭터를 활용한 시설 및 공간의 디자인 수준’과

‘시민 참여 가능한 만화 관련 프로그램의 다량 보유’는 각각 2.99점, 2.90점으로 보통 수준(3점)보다 낮은 평균값을 나타냈다.

〈표 2〉 측정문항의 평균값

문항		평균	표준편차
만화의 가치	유익한 오락콘텐츠	3.59	.847
	친근한 대중문화적 성격	3.69	.872
	상상력 키워줌	3.70	.964
	독서 능력 향상	3.36	1.030
만화가 활동	예술적 역량 함양	3.64	.923
	효과적인 지식정보 전달	3.66	.898
	사람들과의 소통 증진	3.55	.941
	만화가가 참여하는 청소년 프로그램 활성화	3.61	.918
만화도시 사업	만화가가 유치원 및 초등학교 교육에 도움	3.72	.894
	만화가의 도시 이미지 개발에 참여	3.64	.899
	만화가 참여형 지역문화프로그램의 활성화	3.60	.902
	만화가가 기업의 직원 교육에 도움	3.46	.911
만화 활용 및 지지	만화가 활동이 도시 이미지 개선에 도움	3.65	.865
	만화도시 분위기	3.00	.978
	만화도시 사업으로 다른 도시와의 차별화	3.14	.973
	시민 참여형 만화 프로그램의 다량 보유	2.90	.984
만화 활용 및 지지	만화캐릭터를 활용한 시설/공간 디자인 수준	2.99	1.006
	만화도시 사업의 지속적 확대	3.66	.896
	시설물에 만화 활용한 디자인의 확대 적용	3.71	.895
	만화가가 그려준 캐리커처를 명함에 활용	3.57	.933
만화 활용 및 지지	기업의 만화이벤트 참여 의향	3.41	.900
	만화 소재의 음식메뉴의 개발시 이용 의향	3.53	.905
	만화가와 함께하는 청소년 프로그램 참여 권장	3.48	.919
	만화 활용한 시설/공간의 이미지 제고	3.55	.911
만화 활용 및 지지	기업 홍보물에 만화 활용시 기업이미지 제고	3.51	.923
	제조업 생산품에 만화 캐릭터 적용시 구매 의향	3.34	.980
	만화 소재의 숙박객실 개발시 어린이 고객에 도움	3.81	.938

마지막으로 만화활용 및 지지의 평균값을 살펴보면, ‘만화를 소재로 숙박시설 객실 개발시 어린이 고객에 도움’이 3.81점으로 타 문항에 비해 상대적으로 평균값이 가장 높았다. 구체적으로 살펴보면 ‘만화가가 그려준 캐리커처를 명함에 활용’은 3.57점, ‘만화를 활용한 시설 및 공간에 대한 이미지 제고’는 3.55점, ‘만화를 소재로 한 음식메뉴의 개발시 이용 의향’은 3.53점, ‘기업 홍보물에 만화 활용시 기업이미지 제고’는 3.51점, ‘만화가와 함께 하

는 문화프로그램의 청소년 참여 권장’은 3.48점, ‘기업의 만화이벤트 참여 의향’은 3.41점으로 나타났다. 반면, ‘제조업 생산품에 만화 캐릭터가 적용시 구매 의향’은 3.34점으로 보통 수준(3점)을 상회하였지만 타 문항에 비해 상대적 평균값이 가장 낮았다.

### 2.3 측정변수의 타당성 및 신뢰성 검토

본 분석에서는 주성분 분석(principle component analysis) 중 베리맥스(varimax) 회전방식을 사용하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였다. 우선 KMO and Bartlett 테스트 결과 KMO 값은 0.938로서 판단기준(>=0.5)보다 높았고, 통계적으로 유의미한 값을 보였다(p=.00). 또한 공통성(communalities) 역시 모든 문항이 0.5 이상으로 추출되어 설득력이 있는 것으로 나타났다.

〈표 3〉 요인분석 결과

관측변수	요인 적재값	공통성
유익한 오락콘텐츠	.805	.716
친근한 대중문화적 성격	.807	.734
상상력 키워줌	.725	.680
독서 능력 향상	.594	.599
예술적 역량 함양	.651	.584
효과적인 지식정보 전달	.674	.590
사람들과의 소통 증진	.651	.611
만화가의 도시 이미지 개발에 참여	.689	.701
만화가 참여형 지역문화프로그램의 활성화	.727	.750
만화가가 기업의 직원 교육에 도움	.633	.655
만화가 활동이 도시 이미지 개선에 도움	.720	.747
만화도시 분위기	.821	.706
만화도시 사업으로 다른 도시와의 차별화	.818	.732
시민 참여형 만화 프로그램의 다량 보유	.828	.738
만화캐릭터를 활용한 시설/공간 디자인 수준	.786	.701
만화가가 그려준 캐리커처를 명함에 활용	.763	.634
기업의 만화이벤트 참여 의향	.755	.713
만화 소재의 음식메뉴의 개발시 이용 의향	.708	.632
만화가와 함께하는 청소년 프로그램 참여 권장	.561	.600
기업 홍보물에 만화 활용시 기업이미지 제고	.570	.639
제조업 생산품에 만화 캐릭터 적용시 구매 의향	.629	.610
만화 소재의 숙박객실 개발시 어린이 고객에 도움	.680	.518

요인분석 결과, 고유값(eigen value)이 1 이상인 요인이 4개로 추출되었고, 구체적으로 살펴보면 요인 1(만화의 가치)이 4.454, 요인 2(만화가 활동)가 3.073, 요인 3(만화도시 사업)이 3.203, 요인 4(만화활용 및 지지)가 3.861로 나타났다. 또한 추출된 요인별로 신뢰성 분석을 실시한 결과 요인 1이 0.897, 요인 2가 0.878, 요인 3이 0.870, 요인 4가 0.881 등 모든 요인에서 Cronbach's Alpha(a)값이 0.8 이상으로 나타나 신뢰성이 높다고 할 수 있다.

### 2.4 집단간 평균차이 검증

앞선 요인분석 결과를 바탕으로 집단간 평균비교 차이검증을 실시하였다. 집단간 비교분석 결과 성별과 거주기간에서는 통계적 유의미성이 나타나지 않아 집단간 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 연령, 학생여부, 만화경험여부에서는 유의확률 0.01 수준에서 통계적으로 유의미하게 나타나 집단간 차이가 나타났음을 알 수 있다.

〈표 4〉 집단간 평균차이 검증

*p<0.01	만화의 가치		만화가 활동		만화도시 사업		만화활용 및 지지		
	M	F	M	F	M	F	M	F	
성별	남성	3.64	1.189	3.56	.616	3.00	.214	3.49	.916
	여성	3.56		3.60		3.01		3.55	
연령	10대	3.90	28.987	3.90	17.131	3.28	7.233*	3.95	28.954*
	20대	3.70		3.69		3.00		3.57	
	30대	3.63		3.50		3.07		3.50	
	40대 이상	3.03		3.15		2.71		3.03	
	post-hoc	10>20=30>40		10>20=30>40		10=20=30>40		10>20=30>40	
거주지	원미구	3.58	11.280	3.50	9.964*	2.67	42.636	3.52	.245
	오정구	3.83		3.83		3.48		3.55	
	소사구	3.45		3.48		2.96		3.50	
post-hoc	오정>원미=소사		오정>원미=소사		오정>소사>원미		-		
거주기간	5년 이하	3.63	.330	3.66	1.638	2.98	2.366	3.59	1.734
	6-10년	3.58		3.56		3.15		3.53	
	11년 이상	3.58		3.52		2.94		3.45	
학생여부	학생	3.79	5.659*	3.77	5.133*	3.17	4.053*	3.74	6.518*
	학생이외	3.49		3.43		2.87		3.34	
만화경험	없음	3.39	7.852*	3.38	7.021*	2.88	3.845*	3.33	7.492*
	1회 이상	3.88		3.85		3.17		3.78	

또한 거주지역에 따라서도 만화활용 및 지지를 제외한 다른 요인들에서 평균값 차이가 나타났고 통계적 유의미성이 나타났다. 구체적으로 살펴보면 연령에 있어서 40대 이상과 비교하여 그 이하 연령이 평균값이 높은 것으로 나타났으며, 거주지의 경우 오정구의 평균값이 다른 지역에 비해 높게 나타났다. 마지막으로 또한 학생일 경우와 만화경험이 있을수록 반대 경우에 비해 평균값이 높은 것으로 조사되었다.

### 2.5 구조모형의 검증

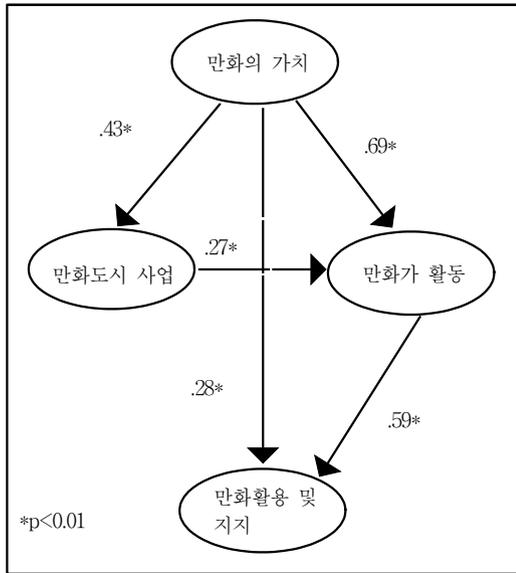
본 연구에서는 앞서 도출된 4가지 요인을 바탕으로 요인간 구조모형을 작성하여 이를 검증하였다. 이를 위해 만화의 가치를 독립변수로 설정하고, 만화도시 사업과 만화가 활동을 매개하여 만화활용 및 지지에 영향을 미친다는 가설을 설정하였다.

기초인과모형의 분석결과 X<sup>2</sup>/df값이 3.68로 나타났고, GFI(0.87), NFI(0.89)가 수용기준에 약간 미치지 못하고 있지만, RMR(0.04), IFI(0.91), CFI(0.91)의 지수는 수용기준에 부합하고 있어 모형 적합도는 어느 정도 적합한 것으로 판단된다. 또한 모형에서 제시된 가설검증 결과 6개의 가설 중 5개 가설이 통계적으로 유의미하게 나타났다.

모형 2에서는 각각의 가설경로(만화도시 사업->만화활용 및 지지)를 삭제하고, 이론적 논리를 해치지 않는 범위 내에서 수정지수가 10이상인 값을 반영하고 결과를 관찰했다. 분석결과 X<sup>2</sup>/df=2.26, GFI=0.92, RMR=0.04, NFI=0.93, IFI=0.96, CFI=0.96, RMSEA=0.05 등 모형 1보다 모든 지수들이 향상된 값을 보여 모형적합도가 높아진 것을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 모형 2를 최적모형으로 제시하고자 한다.

우선 만화의 가치는 만화활용 및 지지에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났고, 만화도시 사업과 만화가들의 활동을 매개하여도 종속변수에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 또한 만화도시 사업의 경우 만화가들의 활동을 매개하여 종속변수에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다.

이렇듯 모든 결과를 고려하여 최적모형의 영향구조 및 영향력을 도식화하면 다음의 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 최적모형의 도출

이러한 구조모형은 변수간 직접적 효과 외에도 간접적 효과까지도 고려가능한 장점이 있다. 본 연구에서의 최종모형의 총 효과를 분석하면 종속변수인 만화활용 및 지지에 대해 만화의 가치는 0.76의 효과를 가지며, 만화도시 사업은 0.16, 만화가들의 활동은 0.59의 총 효과를 가지는 것으로 나타났다.

### 2.6 분석의 함의

본 연구는 설문분석을 통해 다음과 같은 함의를 얻을 수 있다. 우선 부천시 만화도시 사업의 설문결과, ‘시민 참여 가능한 만화 관련 프로그램의 다량 보유’와 ‘만화 캐릭터를 활용한 시설 및 공간의 디자인 수준’은 각각 2.90점, 2.99점으로 보통 이하의 수준으로 나타났다. 시민의 입장에서 좀 더 다양한 만화관련 체험 프로그램이 요구되며, 만화캐릭터를 활용한 시설 및 공간의 디자인에 있어서도 좀 더 활성화되어야 할 것이다.

둘째, 부천시민의 만화활용의 설문결과, ‘만화를 소재로 숙박시설 객실 개발시 어린이 고객에 도움’이 3.81점으로 가장 높게 나타났다. 본 결과를 통해 향후 만화활용 정책개발시 정책의 우선순위로써 정책대상(어린이), 정책내용(숙박시설의 객실에 만화활용) 등을 수립시 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

셋째, 집단간 비교분석 결과, 연령에 있어서 40대 이상과 비교하여 그 이하 연령이 평균값이 높은 것으로 나

타났다. 이를 통해 젊은 연령일수록 만화에 대한 인식이 긍정적으로 평가됨을 알 수 있다. 또한 거주지의 경우 ‘부천시민의 만화활용’을 제외한 모든 요인에서 오정구의 평균값이 다른 지역에 비해 높게 나타났다. 특히 부천시에서 가장 높은 소득수준을 가진 원미구의 경우 일상생활에서 만화정책을 접할 기회가 가장 많으며, 그렇기 때문에 실제 동일한 만화정책을 거주 지역별로 집행시 소외지역인 오정구의 체감효과 및 인식도가 가장 높게 나타날 수 있다.

한편 학생일 경우와 만화경험이 있을수록 반대 경우에 비해 평균값이 높은 것으로 조사되었다. 학생의 경우 자라면서 만화체험의 기회가 상대적으로 그렇지 않은 경우보다 많았기 때문에 높은 것이라 판단되며, 분석결과를 토대로 살펴볼 때 어려서부터 자연스럽게 만화를 체험할 수 있는 기회를 제공하고 교육하여야 함을 알 수 있다.

마지막으로 구조모형의 검증을 통해 잠재적 소비자인 부천시민의 만화활용 효과 및 구매의지 등을 높이기 위해서는 만화의 가치에 대한 인식제고(0.7) 노력과 지역 만화가들의 활발한 활동(0.59), 이것을 기반을 마련해 줄 지방정부의 사업(0.16)이 뒷받침되어야 함을 알 수 있었다.

### 3. 결론

지금까지 본 연구는 지역의 만화 거버넌스를 구성하고 있는 여러 행위자 중 큰 축인 시민을 대상으로 만화의 가치, 지방정부의 만화사업, 지역 만화가의 활동, 만화활용 및 지지 등 만화 거버넌스의 다양한 영역에 대한 인식도를 측정하였다. 분석에 있어서는 여러 변수의 기초적인 평균값 조사와 더불어 설문응답자의 인구통계학적 변수를 활용하여 집단간 평균차이 검증을 실시하였다. 또한 만화의 가치, 부천시 만화도시 사업, 부천시 만화가들의 활동, 그리고 만화활용 및 지지 등 네 가지 요인간 구조모형을 작성하고 이를 검증하였다.

이러한 분석결과를 통해 만화 거버넌스의 행위자들은 다음과 같은 점을 고려하여야 한다. 첫째, 만화가들은 청소년 및 기업의 만화교육활동, 정부지원 사업, 도시이미지 재건노력 등을 통해 활발한 활동이 요구된다. 둘째, 지방정부의 경우 만화가들의 활동을 지원할 수 있

는 체계를 구축하고, 지역활성화를 위해 잠재적 수요자인 지역 시민의 구매의지가 높은 부문에 있어서는 지역 기업과 함께 만화를 활용한 상품개발에 노력하여야 한다. 마지막으로 만화의 가치를 확산시킬 수 있는 교류의 장이 필요하다. 이는 시민주도형 온라인/오프라인 등 다양한 커뮤니티 활동을 통해 구축 가능할 것이며, 지방정부와 한국만화영상진흥원, 지역 만화가가 함께 만화교육, 만화인프라 등의 여건의 조성에 노력하여야 한다.

하지만 본 연구는 설문표본에 있어 20대나 30대에 비해 상대적으로 40대 이상의 표본이 적게 나타나 조사 방법적 측면에서 어느 정도 한계가 나타난다. 그럼에도 불구하고 본 논문은 지역의 대표 문화콘텐츠를 활용하여 지역 문화 거버넌스의 큰 축인 시민의 인식도 조사를 통해 지역발전을 위한 실증 결과를 제시하였다는 데에 적지 않은 의의가 있다고 생각된다.

### 참고 문헌

- [1] 김계수(2005), Amos 구조방정식 모형분석, SPSS 아카데미.
- [2] 박광국(2005), 부천시 문화산업 클러스터 발전전략에 관한 연구: 만화산업을 중심으로, 9(3), pp. 115-137.
- [3] 배응환(2002), 지역거버넌스 네트워크, 사회자본 그리고 지역정책, 정부학연구, 8(2), pp. 216-251.
- [4] 이학식·임지훈(2011), SPSS 18.0 매뉴얼, 집현재.
- [5] 임학순(2007), 문화산업을 활용한 지역활성화 정책 모델 개발: 클러스터를 넘어 문화산업도시모델로, 19, pp. 87-108.
- [6] 임학순·강효숙·한상정(2007), 만화와 문화산업 그리고 도시, 북코리아.
- [7] 윤지영·임학순(2012), 부천 국제만화축제 브랜드 인식에 관한 연구: 참관자와 비참관자 비교분석을 중심으로, 만화애니메이션연구, 26, pp. 131-156.
- [8] 한국만화영상진흥원(2011), 부천국제만화축제 브랜드가치 제고 방안 연구.

### 임 학 순



- 1986년 2월 : 서울대학교 사회학과(문학사)
- 1988년 2월 : 서울대학교 행정대학원(행정학석사)
- 1994년 2월 : 서울대학교 행정대학원(행정학박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 가톨릭대 미디어기술콘텐츠학과 교수

· 관심분야 : 문화콘텐츠산업, 문화정책  
 · E-Mail : hsyim@catholic.ac.kr

### 이 상 민



- 1998년 2월 : 가톨릭대학교 국어국문학과(문학사)
- 1988년 2월 : 가톨릭대학교 대학원 국어국문학(문학석사)
- 1994년 2월 : 가톨릭대학교 대학원 국어국문학(문학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 가톨릭대 ELP

학부대학 창의교육센터 강의전담초빙교수  
 · 관심분야 : 스토리텔링, 문화콘텐츠, 문화예술교육  
 · E-Mail : lsm75@hanmail.net

### 채 경 진



- 2005년 2월 : 가톨릭대학교 행정학과(행정학사)
- 2007년 2월 : 가톨릭대학교 대학원 행정학과(행정학석사)
- 2011년 2월 : 가톨릭대학교 대학원 행정학과(행정학박사)
- 2011년 9월 ~ 현재 : 서울제일대학원대학교 행정학과 교수

· 관심분야 : 문화행정 및 정책, 지방정부, 연구방법론  
 · E-Mail : kjinchae@gmail.com