

한국만화박물관의 미래를 위해, 무엇을 준비할 것인가

한상정(파리1대학 미학예술학 박사. 만화연구가)

들어가며

1998년 12월 4일에 <부천만화정보센터>가 설립되었다. 2001년에 사단법인이 되었으며 같은 해 10월 12일, 산하기구로 <한국만화박물관(이하 ‘박물관’)>이 개관했다. 2000년 2월 4일에 개관한 동일한 산하기구인 <만화도서관(이하 ‘도서관’)>과 비교하자면 이 명칭은 독특했다. 어떻게 본다면 이 이름이야말로, 2009년 9월 22일에 이전 재개관한 현재의 <(재)한국만화영상진흥원(이하 ‘진흥원’)>에 훨씬 더 어울린다. 각기 떨어져서 서비스하던 ‘박물관’과 ‘도서관’은 진흥원 건물을 신축하면서 한 건물 안에서 향유자들과 만나게 되었다. 양 기구 모두 다 2004년에 관람객수의 정점을 찍었는데¹⁾, ‘도서관’은 78,353명, ‘박물관’은 134,812명을 기록했고 그 이전과 이후는 그 숫자에 다다르지 못했다. 재개관전인 2008년에는 ‘도서관’이 56,787명, ‘박물관’이 88,982명까지 줄어들었다.

재개관하면서 도서관이 박물관내에 통합되었고, 상영관도 포함되었다. 이는 일반적인 박물관의 변천사로 보자면 자연스러운 과정이다. 즉 박물관을 단지 특정한 문화 형식을 보관하고 전시하는 곳에 그치는 것이 아니라, 복합적인 문화서비스기관으로 보는 것²⁾이다. 만화를 수집, 관리, 연구할 뿐 아니라 전시와 열람, 체험 등의 관객 서비스의 제공에 방점을 찍는 것이다. 2010년 12월 31일자로 보자면 입장객이 총 127,732명이며, 이는 아직까지 충분한 숫자라고 보기 힘들다. 2011년에 이르면 여러 가지 홍보 및 마케팅에 힘입어 숫자가 증가한다. 2011년 8월 제14회 부천국제만화 축제(Bicof) 기간인 5일간 약 33,000명의 방문객이 박물관을 찾았다. 흥미로운 축제가 얼마만큼의 관람객을 모을 수 있는지 여실히 보여주었던 케이스이다. 내년에 예정되어있는 지하철 7호선 개통을 감안한다면, 향후 박물관이 자체예산 확보에 많은 기여를 할 수 있을 것이라고 기대할 수 있다.

1) 이 부분은 향후 분석할 필요가 있다. 왜 2004년도를 기점으로 관람객이 늘어나다가 줄어들었는지의 문제이다. 추정하자면, 도서관과 전시기능의 내용이 크게 달라지지 않았다면, 이는 시행정력에 기대고 있지 않을까 한다. 또 한 가지 흥미로운 점은, 언제나 도서열람 기능보다 전시기능이 거의 배 가까운 관람객 숫자를 기록하고 있다는 점이다.

2) 대부분의 박물관학 저서들은 이러한 입장들을 설명하고 있다. 더 자세한 설명은 필자의 다른 논문들을 참조할 수 있다.

『복합문화공간콘텐츠로서의 ‘유지엄 만화규장각’ 기획을 위한 몇 가지 주요 요소들』, 인문콘텐츠 16호, 2009년 11월 30일, 『‘유지엄 만화규장각’, 멀티만화문화공간의 운영전략 방안』, pp. 175-186, 만화애니메이션연구 17 호, 한국만화애니메이션학회, 2009년 12월 31일.

그러나, 이러한 기대를 더 오래 지속시키기 위해, 우리는 어떤 목표를 설정할 것인가? 목표에 따라 인력배치 및 예산이 배치되고, 사업의 내용과 형식이 정해지므로, 우리에게 가장 필요한 것은 목표 설정이다. 박물관은, 어떠한 목표를 가져야 할 것인가? 이러한 질문을 던지면서 향후 논의의 출발점이 될 수 있는 의견을 제시하려고 한다. 구체적인 사업 안을 내오는 것은 현재로서는 부차적이며, 장기적인 목표설정 및 중단기적인 방향성 제시에 그치려고 한다.

1. 한국만화박물관의 장기적 목표

박물관이 있기에 부천국제만화축제가 단 5일간의 행사에 지나지 않을 수 있다. 박물관의 하드웨어 및 소프트웨어는 축제의 모든 내용을 흡수할 수 있으며, 반대로 자칫 산만할 수 있는 축제에 무게감을 부여한다. 이 점이 부천시의 어떤 다른 문화콘텐츠 축제 즉, 예산 29억원의 Pifan 및 예산 7억원의 Pisaf와 비교할 수 없는 커다란 장점이다. 진흥원 자체로서도 그렇지만, 박물관의 축제 전후 하드웨어 및 소프트웨어 활용도는 축제 예산에서 1-2억 정도는 가뿐히 세이브하는 것으로 추정할 수 있지 않을까.

만화라는 표현형식이 가지는 대중적 폭발력은 엄청나며, 이러한 특성은 다른 어떤 문화예술형식에서도 찾아보기 쉽지 않다. 비슷하다고 할 수 있는 분야는 영화, 대중소설과 대중음악 정도가 아닐까. 그렇기에 관람객 규모의 축소로 고민하던 국립과천현대미술관이 2009년 ‘한국만화백주년’ 전시를 개최하기를 그렇게 원했던 것이고, 그리 많은 대중동원력을 발휘했던 전시는 거의 없었다.

이러한 만화의 대중성은 양날의 칼이다. 장점이라면 이러한 대중적 폭발력이며, 단점이라면 바로 그러한 이유로 ‘하급문화’로 다뤄지는 점이다. 이는 아주 일반적인 현상이다. 즐기면서 동시에 거부하는 이중성은 아주 장기적이고 지속적인 사회 전체규모에서의 인식변화 없이는 지속될 수밖에 없다. 우리는 이 사회에서 자라나면서 만화가 가치중립적인 문화형태가 아니라 ‘하급문화’라고 습득하기 때문이다. 즐기는 사람이 적으면서 ‘고급문화’로 취급 받는 것과, 즐기는 사람이 많으면서 ‘하급문화’로 취급 받는 것, 둘 중 어느 것을 선호할 수 있을까? 각 문화예술 영역은 각기의 힘겨움이 있는 법이다.

여하간 우리는 이 양날의 검을 잘 활용해야만 한다. 대중적 인기는 그대로 유지하면서 어떻게 ‘하급문화’에서 가치절상, 아니 사실은 너무도 당연한 가치중립적인 문화형태라는 인식으로 바꾸어 갈 것인가? 이것이 우리에게 왜 중요한가? 무궁무진한 가

3) 이런 점에서, 축제기간의 전시내용과 결과물들에 대한 사전, 사후 협조가 원활하게 이뤄진 이번 케이스는 향후 지속되어야 한다. 예컨대 주제전이었던 스마트 전시를 위한 구조물, 박희정 특별전의 전시 콘텐츠들 등을 향후 박물관에서 지속적으로 활용할 수 있게 만든 점이다.

능성을 인정받고 있는, 일반적인 문화예술의 범주에 속해야 장기적으로 다양한 관객층을 포괄할 수 있기 때문이다. 그래야 단지 아이들만의 문화나 어른들의 추억의 문화가 아니라, 인간일반의 마음을 뒤흔드는 그러한 문화산물로서 문화예술사의 범주 안에서, 오래도록 더 넓게 다뤄질 것이기 때문이다.

이러한 표현들이 낯설다면 구체적인 예를 들어보자. 인사동의 한 갤러리. 유명한 화가의 그림을 그대로 복제한, 또는 원본인 “그림을 공짜로 나눠드립니다”라는 플랭카드가 붙어있다면 어떨까? 사람들의 반응은 “에이, 거짓말...그림을 어떻게 공짜로 주겠어?”일 거라고 본다. 만화라면? 100% 진담이라고 여길 것이다. 이것이 가장 구체적인 차원에서 바라본 ‘문화적 합법성, 문화적 권위’라는 것이다. 불법복제유통에 대한 대응이 왜 그렇게 늦었을까? 어느 한 구석에서인가, ‘불법복제가 뭐 큰 일이겠어?’라는 생각이 없었을까? 같은 일이 미술계에서 일어났다면, 아마 훨씬 더 빠른 대응을 했을 것이다.

계	국내자료				해외자료			
	소계	만화 도서	만화 자료	영상 자료	소계	만화 도서	만화자료	영상자료
251,125	222,266	199,249	37,630	3,437	28,859	18,682	9,964	213

구분	합계	원고	단행 본	잡지	신문	원 화	관련자료	주요원고 보관 작가
합계	8,361	1,359	5,993	464	31	201	313	김용환, 김성환 김종래, 김산호 허영만, 이현세, 고우영, 이두호, 박재동 등

즉, 보이지않는 ‘문화적권위’가 경제적효과⁴⁾를 산출한다. 단, 보이지 않기에 잘 인식하지 못하고 있을 뿐이다. 그 문화적 권위를 복원시켜 가는 과정과 논의의 가장 선두에 한국만화박물관의 목표를 위치시켜야만 한다.

달리 말하면, 한국만화박물관을 국내만화 자료보관과 관리, 연구 및 서비스의 유일무이한 국립기관으로 만드는 것을 장기적인 목표로 삼아야 한다. 국내 어떤 곳에서도 만화자료, 즉 원고와 도서 자료를 이렇게 오랫동안, 많이, 체계적으로 보관, 관리, 서비스하고 있는 곳이 없다(표 1, 표2 참조). 현실적으로 유일무이한 기관이다. 그러나 법적 규정은 부천시 출연기관인 (재)한국만화영상진흥원의 한 기구일 뿐이다. 광

4) 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)의 ‘문화자본’과 유사한 접근이라고 볼 수 있다.

역시도 아닌 기초자치단체에서 이러한 기구를 보유하고 있다는 것은 향후 지속적인 자랑거리가 될 것이다. 마치 프랑스의 앙골렘이라는 인구 4만명의 작은 도시가 국립 만화문화진흥기관인 ‘국제 만화이미지시티(CIBDI)’를 보유하고 있는 것처럼 말이다.

현실적으로 유일무이함에도 불구하고, 중앙정부의 지원⁵⁾을 법적으로 보장받지 못하는 가장 큰 이유는 ‘문화적합법성’의 부재이다. 영화라는 표현형식의 영역을 보면, ‘영화진흥위원회’와 ‘영상자료원’이라는 두 국립기관을 지니고 있다. 국립인 영상자료원 대비 만화박물관은 시립이다. 한국만화박물관이 현실적으로 만화 영역을 관리하고 있는 유일무이한 기구라고 해도, 왜 만화를 한 국가의 중요한 문화적 자료로써 보관 관리해야 하는가에 대한 합의를 도출하지 못한다면 국립화의 과정이 쉽지 않다는 것이다.

바로 이런 이유로 일반관객들을 대상으로 한 서비스의 양적, 질적 확대도 중요하지만 국내외 문화예술 기획, 도서관 관련 전문가, 문화예술체험 교육 프로그램 전문가 등과의 전문가 네트워크 구축에 힘을 기울여야 한다. 기존의 문화적 합법성을 지닌 문화예술분야의 전문가들이 만화에 문화적 권위를 부여하는 순간, 하나의 ‘합법적인 문화형태’로서 당연히 국가에서 보존 및 관리, 서비스해야 한다는 입장에 무게를 실어주는 순간, 안정적인 국립화로 접근할 수 있을 것이다.

이러한 맥락에서 진흥원이 프랑스의 ‘CIBDI’와 상호업무협약(MOU)을 맺은 것은 중요한 행보를 내디뎠다고 볼 수 있다. 2012년 앙골렘 국제만화페스티벌 때 열릴 ‘세계 만화관련 박물관 및 도서관, 진흥기관의 네트워크’ 형성에도 적극적으로 참여할 필요가 있다.

2. 내부 조직의 한계점 및 중단기적 과제들

이러한 박물관의 장기적 전망 - 어쩌면 10년 안에 달성하기 힘들 수도 있겠지만 -에 동의한다면, 그러한 목표 하에서 현재의 모습을 점검해보자.

한국만화박물관이라는 명칭으로 얹여 있는 부서는 진흥원 전체 7팀 중 자료관리연구팀과 박물관경영팀 2팀이다. 자료관리연구팀은 전체 국비 4억원을 지원받고 있는 만화아카이브 구축(만화규장각 사업)을 맡고 있으며, 박물관경영팀은 만화박물관 운영 항목으로 5억 7천만원의 사업비를 가지고 있다. 이 두 팀의 사업비⁶⁾, 즉 박물관의 사업비는 진흥원 전체 사업비의 20%가 되지 않는다. 박물관 인원은 13명으로, 원장 및 본부장을 제외한 실무팀 전체 36명 중 약 30% 정도에 해당한다. 하지만, 박물관이 커버하고 있는 공간 전체를 감안해본다면 충분한 인력이라고 말하기 힘들다.

진흥원 홈페이지의 조직도에서 두 팀의 업무분장⁷⁾을 살펴보면, 기본적인 업무량을

5) 물론 현재에도 ‘만화 아카이브 구축’사업으로 국비 4억원을 받고 있다.

6) 2011년 예산서에 보면 47억 6천만원이 사업비로 책정되어 있음.

감안했을 때, 박물관 고유의 역할 중 하나인 연구부문의 업무 분장이 없다는 것을 발견할 수 있다. 엄밀한 고도의 학술연구를 말하는 것이 아니라, 박물관의 전시와 도서, 영상 및 체험학습의 통일성과 전문성, 장기적 전망 하에 실현해야 할 중장기적 정책과 사업방향의 산출을 위한 기획력에 대해 말하는 것이다. 현실적으로는 단지 박물관 자체 사업만이 아니라 진흥원 전체 사업에서 이러한 서비스들이 어떤 식으로 어떤 식으로 원활하게 결합할 수 있는가 역시 제시할 수 있어야 한다. 예컨대, 축제의 컨퍼런스 중 하나인 ‘전문가 포럼’에서 도서관 담당자나 자료 아카이빙 전문가, CIBDI의 도서관 팀장을 함께 엮어서 토론회를 진행했던 이유 역시 이러한 전망과 연결되어 있다. 만약 도서관에서 전국의 어린이 도서관으로 매달, 또는 4분기나 2분기 별로 “추천 만화도서”를 보내준다면 어떨까? 또는 부천만화축제때, 도서관 사서들에 대한 만화교육을 시킨다면 어떨까? 더 나아가, CIBDI처럼 국립중앙도서관에서 만화책 납본 중 한 부를 우리 도서관으로 직행시키는 시스템을 구축한다면 어떨까? 이 모든 과정을 우리는 만화의 문화적 권위 합법화, 정상화의 과정으로 다룰 수 있을 것이다.

물론, 현재의 진흥원의 예산과 인력으로 이러한 목표수행을 위해 한 걸음을 내딛는 것이 쉬운 일이 아니다. 그러나, 과연 이러한 성격의 사업이 부재한가 살펴본다면, 그렇지 않다. 예컨대 이번 심포지움인 “만화와 사회성, 경제주의를 넘어서”라는 사업은 어디에서 맡아서 진행하는 것이 합리적으로 보이는가? 필자의 관점으로 보자면, 박물관을 맡고 있는 두 팀 중 하나가 맡아야 할 것처럼 보인다. 더군다나 포럼 섹션 중의 하나가 만화박물관일 경우는 두말할 여지가 없어 보인다. 그러나, 이 사업은 콘텐츠비즈니스팀이 진행하고 있다. 이것이 예산의 분배문제인지, 아니면 해외담당 인력 배치의 문제인지 외부에서는 정확하게 판단하기 힘들다. 하지만 원인이 무엇이든지, 그다지 적절한 배치로는 보이지 않는다. 위에서도 언급했던 것처럼 박물관의 국내외 전문가 네트워크의 축적은, 콘텐츠비즈니스팀이 아니라 박물관의 두 팀이 직접 담당하는 훨씬 더 적합하게 보이기 때문이다. 물론 모든 종류의 토론회나 컨퍼런스를 박물관에서 맡아야 한다는 것은 아니다. 컨퍼런스의 성격이 경영, 마케팅이나 비즈니스라면 그 성격에 맞게끔 담당팀에서 ‘전문적’으로 맡으면 될 것이다. 단지 ‘국제’행사라고 해서, 또는 예산의 문제로, 전문성의 영역이 다른 팀에서 담당하는 것은 네트워크 형성의 측면에서 낭비이다.

결국 당장이라도 고민을 시작해야 하는 부분은, 각 부문별 담당자들의 전문성 강화 및 국내외 전문가 네트워크 축적이다. 휴일에도 나와서 이렇게 일하는 게 힘들지 않냐라는 질문에 대해 국립벨기에만화센터(CBBD)의 담당자가 하던 말이 기억난다. “아, 저는 만화를 너무나 좋아하거든요!”. CIBDI의 도서관에서는 매달 들어오는 신간

7) <http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko06030200> 참조

을 배치해두면, 내부 직원들이 읽고 좋은 만화책에 대해 추천하고, 그 책들을 입구에 전시한다. 애정 깊은 전문성은, 직원들에게 요구하기 힘들긴 하지만, 진흥기관의 가장 큰 덕목이다. 전문성만이 국내외 전문가 네트워크를 구축할 수 있다. 진흥원 외부의 전문가들과 만났을 때, 어떤 영역이건 대등하게 서기 위해서는 적어도 만화영역에 있어서의 고유한 전문성이 확보되어야 한다. 외부에서 원하는 것은 자신들이 잘 모르는 영역에 대한 전문성이다. 그렇지 못하다면, 그것은 전문가 네트워크 축적이라 아니라 전문성 구매자에 불과하게 된다. 전체 사업영역에서 담당자들이 자신의 고유한 전문성을 살린 전문가 네트워크를 축적할 수 있는 방향으로 사업들의 조절이 필요하다.

아주 즉각적이지는 않더라도, 위에서 언급했던 실천적 연구를 실행할 수 있는 단위가 존재하는 것이 좋다. 그 단위를 어떻게 설치하는가는 구체적인 상황에 따라 달라지겠지만, 지금이야말로 실지로 필요한 시점이 왔다고 판단한다. 즉, 박물관의 국립화라는 큰 방향을 설정했다면, 그리고 그 구체적인 방법으로 담당자들의 전문성 강화 및 국내외 전문가 네트워크 구축이 필요하다고 본다면, 이 둘 사이를 적절하게 조율하고 단기적, 중기적 기획을 산출하는 단위로서의 연구기획실이 필요한 것이다. 만화의 문화적 권위 회복을 위해, 만화에 대한 전문서비스에서 만화계의 중심이 되는 한편, 일반 문화예술계와도 원활한 교류를 진행해야 한다. 초기엔 작은 규모로 출발하고, 내외부 인력을 적절히 활용하여 가장 핵심적이고 중요한 사업의 방향성 제시에 몰두하되, 점차 인력 및 예산을 확보하여 안정적이고 장기적인 역할을 수행하는 수준이 가능할 것이다.

3. 몇 가지 필요사업들

3-1. 만화전시

만화라는 콘텐츠를 활용한 양질의 전시는 분명히 관객들을 유혹한다. 현재 박물관은 상설전 이외에 3-4회 정도의 기획전을 개최하고, 종종 외부 인력들에게 전시공모를 하고 있다. 신진 작가 발굴 및 신진 기획자 발굴을 위한 좋은 사업이지만 전시용 하드웨어들의 종류와 분량을 충분히 제시할 수 있으면 좋을 것 같다.

좀 더 다양한 규모의 예산을 들여서 다양하게 진행하고, 영상관의 적극적인 연계 및 활용방안도 모색해야 한다.

수장고에 위탁하고 있는 원고들의 분류 및 보관, 활용방안에 대해서도 좀 더 인력이 필요한 부분이다.

2012년 7호선 지하철이 개통되면, 박물관으로 관람객들을 끌어들이기 더 쉬워진다. 이는 곧 전시의 다변화를 요구한다. 상설전은 3년, 적어도 맵시럼 5년에 한번 정

도는 내용물을 바꿔주어야 한다.

단지 국내 만화계에만 국한된 것이 아니라, 국내의 다양한 전시기획자들, 그리고 해외의 만화박물관과 함께 동시에 기획하는 등의 활동들을 통해 '전시'사업을 통해 끌어들이 수 있는 전문가 풀을 좀 더 폭넓게 만드는 활동이 필요하다.

계기적이기보다는 장기적 기획 하에서 다양한 국내외 전문가나 기관들과 함께 공동기획전을 벌일 수 있으면, 더 많은 관람객들에게 즐거움을 제시할 수 있을 것이다.

3-2. 만화도서 및 만화자료 관리

일반 독자들을 위한 단행본이나 연구서들은 잘 관리되는 편이나, 전문가들이 찾을 수 있는 해외도서나 무가지 자료들은 분류나 배열이 아직 완성되지 않고 있다. 향후에 배려해야 하는 부분으로 보인다.

입장객수가 성인열람실보다 아동열람실이 더 많다. 이는 아무래도 성인열람실에 아동이 들어오기 보다는, 아동열람실에 부모들이 동반하기 때문인데, 자료의 원활한 이동, 또는 좀 더 책을 읽기에 좋은 환경을 고려했으면 좋겠다. 2층의 공간 전체에서는 어떤 곳이든 갈 수 있는 방식으로, 복도공간에서 누워 텅굴거리며 만화책을 보는 아이들의 모습과 그를 보며 빙긋거리는 부모들의 모습을 보고 싶다. 외부공간을 활용할 수 있다면 더욱 이상적일 것이다.

현재도 이동만화도서관 같은 형태를 활용하고 있지만, 그보다 좀 더 적극적으로 문화예술교육을 위한 만화책 커리큘럼이나, 작은 도서관들이나 학교로 순환 서비스하는 권장만화박스 사업, 또는 만화책에 관심 있는 사서들을 위한 사업 등이 함께 고려되면 좋겠다. 만화라는 매체를 적극적으로 활용할 수 있는 전문가 네트워크인 각급 도서관 사서들과의 네트워크 형성에 좀 더 관심을 쏟았으면 좋겠다.

전통적으로 문화적 권위를 가지지 못했던 만화는 국립중앙도서관에서도 제대로 관리되고 있지 않으며 그 필요성마저도 인지하고 있지 못하는 상황이다. 현재 출간되고 있는 자료의 체계적인 보관, 관리뿐만 아니라 역사적인 의미가 있는 작품들의 복간 및 디지털화는 만화자료 관리의 전문성에 있어서 박물관의 문화적 지위를 높여줄 수 있는 좋은 방안이므로 확장을 고려해 봐도 좋겠다.

또한 해외 네트워크가 가장 필요한 부분이기도 하다. 원활한 자료 교류 및 필요성에 대한 상호인지를 통해 예산확보 및 사업의 질을 높여갈 필요가 있다.

3-3. 문화예술교육체험의 하나로서 만화교육체험 프로그램

현재 체험프로그램은 만화와 관련된 것이 몇 가지, 나머지는 만화와 무관한 것들도 함께 진행되고 있다. 박물관의 상설전시와 관련된 체험 프로그램의 개발, 그리고

외부로 이동할 수 있는 체험 프로그램의 개발이 필요하다. 문화예술특구로서의 부천시내에서의 만화를 활용한 교육 프로그램이 학교시스템 안에서 진행되고 있다면, 그에 대한 심화프로그램을 몇 가지 박물관에서 개발한다면 좋을 것처럼 보인다.

이는 결국 문화예술체험 교육 프로그램 개발자들과의 네트워크 형성을 의미한다. 일방적으로 프로그램을 짜고 그걸 실행하는 비용을 지불하는 것이 아니라, 만화의 성격을 가장 잘 살릴 수 있는 자체 프로그램을 내부에서 조율할 수 있으면 이상적일 것이다. 전시 및 도서 서비스와 종합적인 프로그램 진행을 고민해봐야 한다.

나가며

사실상 지금까지의 논의들을 접하면서, 그다지 적절하지 못한 방향성 제시라고 판단할 수도 있다. 바로 그 지점이야말로 우리의 활발한 논쟁의 출발점이 될 것이다. 만화가 문화적인 정당성을 가지고 있다고 확신하고 있는 필자로서는, 언젠가는 이러한 방향을 찾아나갈 것이라는 판단을 하고 있기는 하지만, 어떤 식으로 전개될지는 누가 상상할 수 있을까.

물론, 그 과정에서, 여기서 언급한 것 이외에도 고민할 부분이 상당히 많이 존재한다. 국내외 만화 연구 인력들과의 협력, 많은 부분 상실되어버린 만화평론의 부활, 만화에 할애하는 지면의 확보 등 만화의 문화적 정당성 회복을 위한 활동의 폭은 상당히 광범위하게 존재할 것이다. 이번 컨퍼런스 역시 이러한 범주 안에 속한다고 본다.

부족한 부분은 점차 많은 논의를 통해, 더 깊은 숙고를 통해 채워져 나갈 것이라 기대하면서 문제제기를 끝내고자 한다.

참고문헌

한상정, 『복합문화공간콘텐츠로서의 ‘뮤지엄 만화규장각’기획을 위한 몇 가지 주요 요소들』, pp. 267-281, 인문콘텐츠 16호, 인문콘텐츠학회, 2009년 11월 30일.

한상정, 『‘뮤지엄 만화규장각’, 멀티만화문화공간의 운영전략 방안』, pp. 175-186, 만화애니메이션연구17 호, 한국만화애니메이션학회, 2009년 12월 31일.

한국만화영상진흥원, 2011년 사업예산서

<http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko06030200>