



2025년 1월
자체보고용

2025년 주요 업무계획

한국만화영상진흥원

진흥원 목표와 주요 추진방향

미션

한국만화 진흥과 글로벌 웹툰 도시 구현을 통해
K-콘텐츠 강국 도약에 기여

비전

글로벌 웹툰 문화산업을 선도하는
한국만화의 중심기관



중점
추진방향

[3대 전략목표, 6대 핵심과제]

① 대한민국 융복합 콘텐츠 IP 기지 구축

- ① 콘텐츠 기업 단계별 지원체계 확립
- ② 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대

② 국내 대표 문화관광전문 도시로의 도약

- ③ 시민 체감 만화도시 이미지 확대
- ④ 시민과 함께 부천국제만화축제

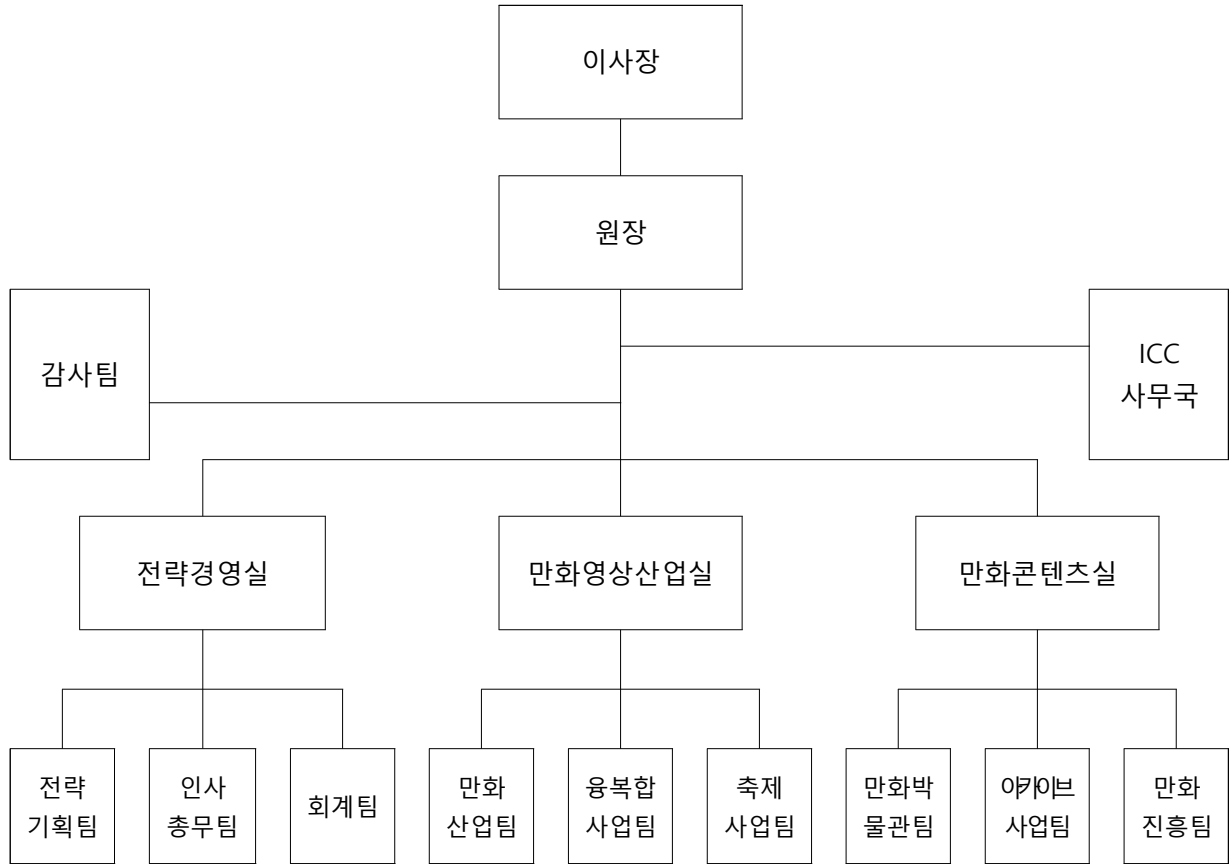
③ 융복합 콘텐츠 전문지구 구축을 통한 재정 건전성 확보

- ⑤ 한국만화웹툰의 보고(寶庫), 한국만화박물관 중심의 재정 자립도 확보
- ⑥ 상동 영상문화단지 일대, 웹툰 융복합 콘텐츠 테마랜드 구축

일반 현황

□ 조 직 : 3실 10팀 1사무국

(2025. 1. 1. 기준)



□ 정 원 : 65명(현원 : 61명) *부천시 6급 공무원 1명 파견

(단위 : 명)

부서명	계	일반직									
		상근임원	1급	2급	3급	4급	5급	6급	공무직	계약직	
계	정원	65	1	3	5	6	12	26		12	-
	현원	61	1	3	3	5	11	14	14	10	-

□ 2025년 예산현황

(단위 : 억 원, %)

연도별 부서명	2025년 예산액	2024년 최종 예산액	증감액	증감률 (%)	비 고
한국만화영상진흥원	126.61	210.44	△83.83	△39.84	-

□ 주요사업 추진계획

(단위 : 억 원, %)

연번	사 업 명	예산액	주 요 내 용
계	-	82.95	-
1	대한민국 융복합 만화클러스터 운영	44.85	부천 만화클러스터 운영, 신규 기업과 창작자 유치 등
2	만화 테마도시 부천 구현	1.7	만화 이미지 경관 조성, 체험형 전시 공간 운영 등
3	대한민국 대표 문화관광 축제	6.2	제28회 부천국제만화축제 개최
4	한국만화박물관 운영	0.75	박물관 전시, 교육, 뮤지엄숍 등 운영
5	만화문화 기반 구축	14.38	만화자료 수집·보존 및 종합 아카이브
6	만화산업 성장환경 조성	15.07	만화산업 진흥을 위한 지원사업 등 운영

□ 위원회 현황 : 3개

연번	명 칭	구성일자	위원장 (의장)	인원(명)	설 치 근 거
1	이 사 회	2023. 7. 13.	조 관 제 이 사 장	21	·한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조
2	인 사 위 원 회	2023. 7. 1.	안 순 섭 위 원 장	14	·한국만화영상진흥원 인사규정 제29조
3	부천국제만화축제 운 영 위 원 회	2023. 3. 27.	조 관 제 위 원 장	16	·한국만화영상진흥원 정관 제21조

상급(외부)기관 평가 대응

연번	평가명	평가시기	주최(주관)	2023년 실적	2024년		2025년 목표	담당부서
					목표	실적		
1	경기관광 우수축제 선정	1월	경기도	관광대표축제 선정	관광대표축제 선정	관광대표축제 선정	관광대표축제 선정	축제사업팀
2	웹툰특화 1인 창조기업 지원 센터	1월	창업진흥원	8,000만원	8,000만원	8,000만원	8,000만원	융복합사업팀
3	민속생활사박물관협력망 공동 기획전	1월	국립민속박물관	-	1억원	1억원	1억원	민화박물관팀
4	박물관미술관 지원 사업	2월	경기도	5,800만원	5,300만원	5,300만원	5,300만원	민화박물관팀
5	박물관미술관 주간 사업	2월	국립박물관 문화재단	-	2,500만원	2,500만원	2,500만원	민화박물관팀
6	국가 문화유산 DB화 사업	3월	한국박물관회	-	1,470만원	1,470만원	1,470만원	야외사업팀
7	강소형 잠재관광지 발굴 및 육성 사업	3월	한국관광공사	-	7,200만원	7,200만원	-	민화박물관팀
8	방과 후 공유학교 운영	4월	부천시 교육청	-	1,000만원	1,000만원	1,000만원	만화산업팀
9	웹툰융합센터 입주창업자 공유재산 사용료 지원	5월	카카오 창작재단	-	8,700만원	8,700만원	8,700만원	만화산업팀
10	문화재 보수 정비	5월	국가유산청	-	3,000만원	3,000만원	3,000만원	야외사업팀
11	국제 만화가 대회 운영지원	5월	한국콘텐츠진흥원	-	5,000만원	5,000만원	5,000만원	만화진흥팀

대한민국 융복합 만화클러스터 운영

[계속사업]

- ◇ 만화·융복합 클러스터 활성화 및 운영 고도화
- ◇ 입주자 간 교류 활성화를 통한 융복합 콘텐츠 창작 기반 조성

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 입주작가·기업·협단체 등 총 125팀 640명
- (입주시설) 웹툰융합센터, 비즈니스센터, 창작스튜디오
- (총사업비) 44.85억 원
- (주요내용) 부천 만화클러스터 운영, 신규 기업과 창작자 유치 등

□ 추진실적

- 국내 최대 만화클러스터 등극
 - 부천 만화클러스터 총 125팀, 640명의 만화산업 종사자 활동



- 클러스터 운영 안정화
 - 신규입주자 모집을 통한 유망기업과 창작자 26팀 유치
 - 웹툰융합센터(16팀), 비즈니스센터(8팀), 창작스튜디오(2팀)
- 클러스터 운영 활성화
 - 비즈니스센터 사용료 인하를 통한 입주자 재정 부담 해소
 - (기존) 실 건폐율 적용 → (변경) 건폐율 역산 적용(* 41% 인하)
 - 카카오창작재단 협의를 통한 창작자 임대료 지원
 - 웹툰융합센터 창작자 21팀 대상 총 87,674,490원

□ 추진계획

○ 클러스터 운영 안정화

- 카카오창작재단 협의를 통한 창작자 임대료 지원금 추가 확보
- 창작스튜디오 운영 종료 예정('25. 8.)에 따른 입주 안정화 추진
 - 입주 10년 이하 5개 팀의 비즈니스센터 이전 추진, 부천시 정주 기반 제공
 - 입주 10년 이상 이전 미희망 팀은 창작스튜디오 운영 종료 후 타 클러스터 입주 모집 시, 신규 신청 가능
- 비즈니스센터 공실 대상 신규입주자 유치 ☞ 15개실
- 연장평가시스템 정비를 통한 효율적 평가 운영(상, 하반기 2회 예정)
 - 2025년 시설별 연장평가 대상

구분	총 입주팀	계약기간 만료	**연장 평가 대상
웹툰융합센터	62팀	-	50팀
비즈니스센터	* 42팀	3팀	6팀
창작스튜디오	21팀	21팀	-

* 창작스튜디오 이전팀 포함 / ** 웹툰융합센터 <붓> 사업 입주기업 포함

○ 클러스터 운영 활성화

- 홈페이지 내 입주사 정보 게시를 통한 홍보 및 네트워킹 활성화
 - 클러스터 시설별 입주리스트 및 활동 분야, 주요 작품 등 게재
- 시설별 입주자 대표 추가 선정 및 정기 회의체 운영('25. 3.)
- 클러스터 전체 입주자 참여 네트워킹 행사 개최('25. 10.)
- 클러스터 입주자 실적조사를 통한 매출 활동 및 현황 파악

○ 1인 창조기업 성장 지원

- 상품 제작 및 콘텐츠 개발을 위한 선택형 지원사업 다양화
 - 상품 제작 외 IP, IT 상품 개발 등 지원 프로그램 신규 구성
- 지원사업 참여자 대상 창업 교육 진행('25. 5.~)
 - 참여자 대상 수요조사 진행, 프로그램 설계 및 교육 운영
 - 매출 발생을 위한 비즈매칭 행사 개최 및 캐릭터 페어 참가 진행

담당부서

만화산업팀 이용철 팀장 (☎ 310-3140)

만화 테마도시 부천 구현

[계속사업]

- ◇ 시민 체감의 만화도시 이미지 조성을 통한 도시 브랜드 강화
- ◇ 관내 주요 장소 만화이미지 지속 노출로 도시 인지도 상승

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 부천시민, 시설 이용객, 클러스터 입주작가 등
- (총사업비) 1.7억 원
- (주요내용) 만화 이미지 경관 조성, 체감형 전시 공간 운영 등

□ 추진실적

- 웹툰테마 도시 부천 이미지 조성
 - 시정 홍보 만화 제작, 캐리커처 제작, 관내 행사 등 66회 진행
 - 만화도시 경관 조성
 - 부천 대학로 및 심곡 시민의 강 공영주차장 만화 환경조성 등
 - 7호선 상동역 만화 상상 정거장 만화 쉼터 운영



<심곡 시민의 강 주차장 만화벽화>



<부천대학교 만화벽화 7개소 조성>



<부천제일시장 만화 환경 조성>

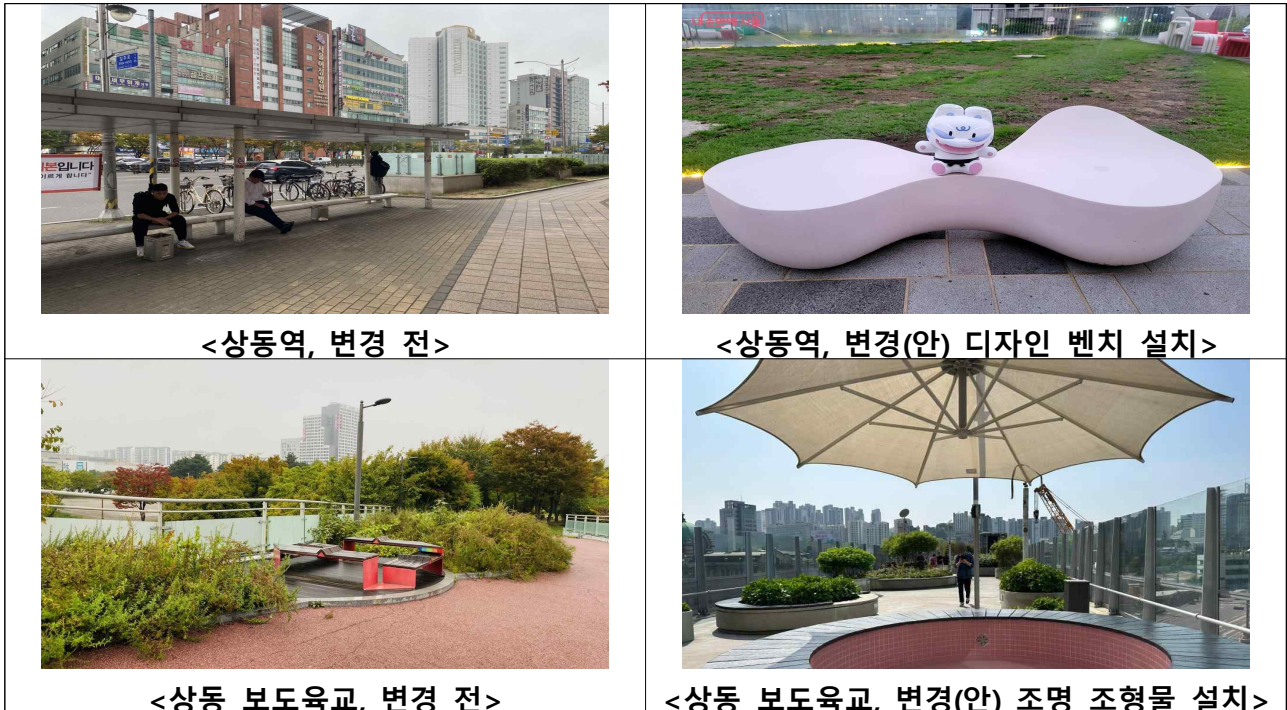


<7호선 상동역 상상정거장 리모델링>

□ 추진계획

○ 웹툰 테마도시 부천 이미지 조성

- 만화도시 이미지 조성을 위한 종합계획 수립('25. 1.)
- 웹툰테마거리 조성('25. 3.~)
 - (상동역 출구) 편(fun) 디자인 접목 디자인 벤치 설치
 - (보도육교) 기존 시설물 도색(캐릭터) 및 조형물(조명, 일루미아트리 등) 설치



○ 클러스터 입주자 활동 지원

- 만화 도시 참여 작가 POOL 확대를 위한 신규 모집('25. 1.)
 - 웹툰융합센터 신규입주자 등 참여 작가 POOL 대폭 확대
 - 만화 도시 이미지 사업 타 지자체 연계 작가 매칭

○ 만화 도시 체감도 향상, 시민 점점 확장

- 시민참여 지역 문화행사 적극 참여
- 관내 대표 문화 축제부터 지역축제까지 참여 범위 확대

담당부서

만화산업팀 이용철 팀장 (☎ 310-3140)

부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대

[계속사업]

- ◇ 부천시 문화콘텐츠 분야 창업기업 유치 및 육성 재투자
- ◇ 투자조합 결성을 통한 부천 지역 문화콘텐츠 기업(프로젝트) 투자

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 입주자(기업, 창작자, 기관 등) 및 관내 기업
- (총사업비) 260.7억
- (주요내용) 문화 전문 투자조합 운영, 관내 기업(프로젝트) 투자 지원

□ 추진실적

- 3기 가이아 K 콘텐츠 IP 투자조합 운영
 - (투자대상) 문화콘텐츠 관련 국내(부천) 중소·벤처기업 또는 프로젝트
 - (특수목적) 부천 기업(프로젝트)에 출자금의 2배(30억) 의무 투자
 - (운영기간) '23. 8월 ~ '31. 8월(총 8년 / 투자 4년, 청산 4년)
 - (결성규모) 260.7억 원
 - (출자금) 15억 원
 - 투자현황

('24. 12. 기준 / 단위 : 백만 원)

연번	투자기업	프로젝트	투자금	비고
	합계		6,190	
1	(주)마이턴	-	300	부천시 기업
2	(주)원유니버스	-	500	-
3	(주)와이브	-	1,040	-
4	(주)페퍼콘	후앤비	550	-
5	(주)피플앤스토리	-	500	-
6	(주)오콘	뽀로로 극장판 바닷속 대모험	1,200	-
7	(주)SAMG엔터테인먼트	사랑의 하츠평	500	-
8	(주)스튜디오스윗	꼬마히어로 슈퍼잭 시즌3	300	-
9	(주)킵더허들	-	800	-
10	(주)SAMG엔터	메탈카드봇 시즌2	500	-

* 부천 소재 기업(프로젝트) 투자 30억 중 3억(10%) 집행

□ 추진계획

○ 3기 가이아 K 콘텐츠 IP 투자조합 운영

- 3차 출자금 3.75억 원 납입('25. 3.)
- 부천 소재 콘텐츠 기업(프로젝트) 투자 20억 원 진행
 - 기업 실사를 통한 우수 기업 발굴 및 투자로 부천 지역경제 발전에 기여
 - 입주 기업과 부천 기업 대상 투자 설명회 개최(상·하반기)
 - 기업 투자를 통한 우수콘텐츠 기업의 부천 이전 유도

○ 2기 투자조합 청산 및 해산

- 유니온 Super IP 투자조합 청산('25. 10.)
 - 출자금 15억 원 중 12.17억 원, 81.13% 회수
- KB NEW 콘텐츠 투자조합 해산('25. 10.)
 - 출자금 25억 원 중 7.5억 원, 30% 회수
- ES 창업초기 디지털콘텐츠 투자조합 해산('25. 11.)
 - 출자금 15억 원 중 4.25억 원, 28.33% 회수

담당부서

융복합사업팀 서상구 팀장 (☎ 310-3080)

대한민국 대표 문화관광 축제

[계속사업]

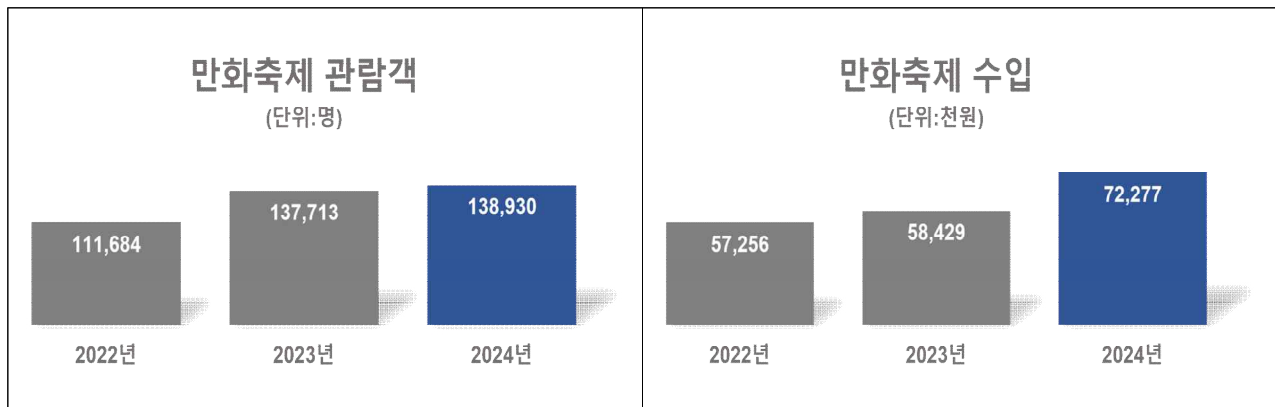
- ◇ 만화문화도시 상징성과 정체성을 가진 대한민국에서 유서있는 국제만화축제로서 위상 제고 → 2024. 문화관광축제 지정 추진
- ◇ 지역상권과 시민 모두가 흥겨운 만화축제 개최

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 관내 초등학생 및 시민 등
- (총사업비) 6.2억 원
- (주요내용) 제28회 부천국제만화축제 개최
 - 야외만화방, 창작음악제, 작가 사인회 등 시민참여 프로그램
 - 코스프레 월드 챔피언십 및 아마추어 코스프레 대회 등

□ 추진실적

- 제27회 부천국제만화축제 개최, 관람객 13.8만 명 방문
 - 9년 연속 경기 대표 관광 축제 최우수 등급(1억 원) 선정
 - 부천국제만화축제 역대 최대 138,930명 방문
 - 부천국제만화축제 수입 72,277천 원 달성(협찬 제외)
- 시민 문화향유 확대, 사전/사후 축제 프로그램 운영
 - (사전) 부천 코스튬플레이 페스타('24. 6. 부천대학교 일대)
 - (사후) 부천 코스튬플레이 페스타('24. 11. 시청 잔디광장)



□ 추진계획

- (축제기간) '25. 9. 25.(목) ~ 9. 28.(일)
- (개최장소) 한국만화박물관 일원
- (추진목표)
 - 경기관광축제 10년 연속 선정
 - 문화체육관광부 문화관광축제 지정 추진
 - 예산 감축에 따른 프로그램 선택과 집중(10억 → 6.6억, 약 34% 감소)
 - 축제 재정 자립도 향상을 위한 정량 목표 수립

구분	경기관광축제선정	관람객 수(명)	매출액(천원)	관람 만족도
2025년	선정(1억 원)	140,000	220,000	85점

○ 전년 대비 변경 계획

구분	2024년	2025년
부천국제만화축제	<ul style="list-style-type: none"> • 타겟과 프로그램 중심 공간 구성 • 일반관람객의 참여가 저조한 산업 프로그램은 융합센터로 이동 진행 • 온라인 사전 예약 할인 • 입장료 5,000원 및 정가제 • 만화박물관 일대 입체 포토존 설치 	<ul style="list-style-type: none"> • 시민 체험 중심의 축제 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 체험, 이벤트 프로그램 확대 • 만화 창작자 참여 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 시민, 만화가 점점 프로그램 구성 • 관내 주요 골목상권 연계 이벤트 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 동반 할인 이벤트 등 요금제 신설
경기국제코스프레페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> • 참가규모: 총 14개국, 15개팀 *현지 사정에 따라 협약국 중 2개국 불참(멕시코, 홍콩) • 참가부문 : 퍼포먼스(3분) 	<ul style="list-style-type: none"> • 참가규모: 총 16개국 17개팀 *신규 협약국 협약 체결(2개국 이상) • 참가부문: 퍼포먼스 및 댄스 추가 • 코스프레 아카데미 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 코스프레 기초 교육 및 교육 이수생 코스프레 대회 참가 - 축제 기간 중 결과물 전시
사전사후행사	<ul style="list-style-type: none"> • 사전/사후 행사 시범운영 <ul style="list-style-type: none"> - 문화소외지역 대상 찾아가는 BICOF - 마니아 문화 체험 부천 코스튬 플레이 페스타 	<ul style="list-style-type: none"> • 사전행사 <ul style="list-style-type: none"> - 복사골예술제, 3대 봄꽃축제 참여를 통한 만화축제 인식 강화 - 부천시 유관기관 협업 이벤트 참여 (6~7월)

담당부서	축제사업팀 최원혁 팀장(☎ 310-3070)
------	--------------------------

한국만화박물관 운영

[계속사업]


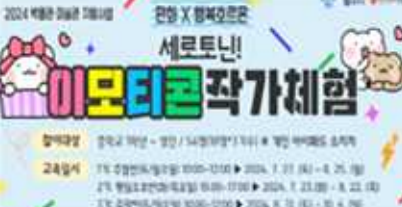


- ◇ 관람객 친화 박물관 운영 환경조성, 전문적인 전시기획 및 마케팅을 통한 시민 문화 향유 증진 및 기관 수익 창출 확대

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 일반시민, 국내외 관광객, 만화계 종사자 등
- (총사업비) 0.75억 원
- (주요내용) 박물관 전시, 교육, 뮤지엄숍, 상영관 등 운영

□ 추진실적

- 한국만화박물관 운영 현황
 - 전년 대비 유료 관람객 6%(36%→42%) 및 수입 0.2억 원 상승
 - 외부 공모사업 4종, 2.7억 원 유치

 <p><만화로 만나는 힙합展></p>	 <p><한·이 수교 140주년展></p>	 <p><부천만화대상 수상작展></p>
 <p><2025년 신년 카툰展></p>	 <p><박물관·미술관 지원사업></p>	 <p><강소형 관광지 지원사업></p>
 <p><신규 어린이 공연 9회 개최></p>	 <p><3층 상설전시관 개편></p>	 <p><뮤지엄숍 0.4억 판매></p>

□ 추진계획

○ 박물관 입장 정책 개편

- 입장료 및 시설 대관료 인상 추진

- 원가분석, 관련조례 검토 등을 통해 입장료 40% 내외 인상
- 인근 시설과 적정 수준의 대관료 10~30% 내외 인상

○ 전시 프로그램 운영

- 가족 관람객 겨냥 인기 캐릭터 IP 활용 전시

- (외부공모) 박물관 · 미술관 지원사업 전시 분야 신청('25. 2.)
- (순회전시) 신년카툰展 관내 순회전시 2회 개최('25. 3.)
- (기획전시) 상반기 기획전시('25. 4.) 및 하반기 기획전시('25. 10.) 개최



○ 교육 프로그램 운영

- 신규 체험교육 프로그램 개발 및 전시연계 프로그램 운영

- 개인 또는 단체 대상 상설 체험교육 운영
- 외부지원사업 공모 및 유치('25. 3.)
- 박물관 · 미술관 주간 사업 운영('25. 5. ~ 10.)



○ 상영관 및 뮤지엄숍 운영

- 박물관 수익 증대를 위한 공연 유치 및 상품 판매 진행

- 관람객 수요에 맞는 신규 공연 프로그램 유치
- 인기 애니메이션 및 3D 애니메이션 상영, 시설 대관 운영
- 뮤지엄숍 신규 상품 개발 및 문화상품 판매

담당부서

만화박물관팀 이미정 팀장(☎ 310-3040)

만화문화 기반 구축

[계속사업]

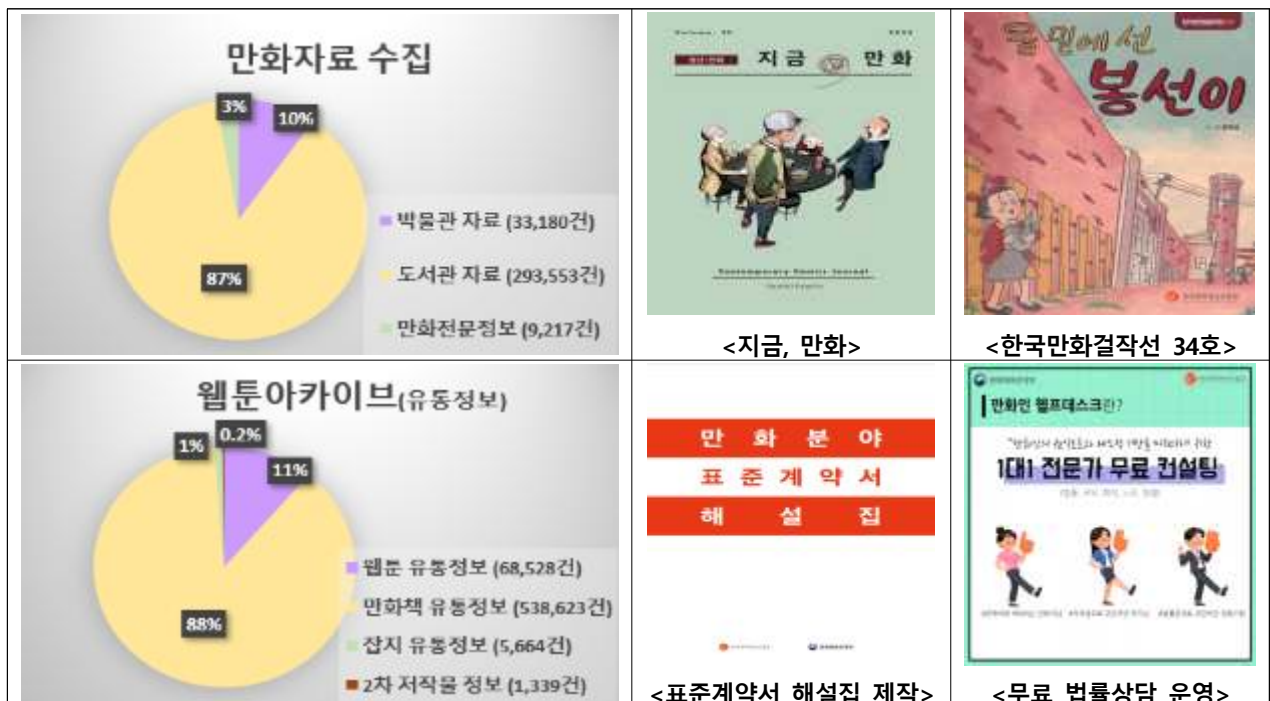
◇ 출판만화·웹툰 등에 대한 지식정보와 웹툰 원문 DB 등 만화 관련 정보 종합아카이브 구축 및 대국민 서비스 제공

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 전 국민, 만화가, 만화관계자 등
- (총사업비) 14.38억 원
- (주요내용) 한국만화자료 수집·보존 및 종합 아카이브 서비스 제공

□ 추진실적

- 대한민국 만화자료 수집
 - 만화자료 총 335,950건 수집 및 한국만화결작선 2종 출간
 - 웹툰아카이브 총 718,566건 구축
- 만화평론 활성화 환경 조성
 - <지금, 만화 제22~25호> 발간 및 만화평론 공모전 개최
- 공정, 상생 기반 조성
 - 만화 분야 신규 표준계약서 해설집 제작 및 만화인 법률상담 운영



□ 추진계획

○ (수집) 대한민국 만화자료 수집

- 30년 이상 경과한古만화 자료 1,000건 이상 수집
- 신규 자료 메타데이터 1,000건 이상 DB 자료수집
- 소장자료 1,000건 이상 유물번호 등록 및 수장고 격납
- 전문 필진 작성 기획 기사, 칼럼 등 300건 수집
- 만화계 단신, 행사, 연구자료 등 DB 420건 수집
- 만화 단행본, 어린이 만화, 정기간행물 등 1,500건 수집

○ (보존) 만화자료 보존 환경 구축

- 웹툰아카이브 통합시스템 업데이트 30건 이상 진행
- 웹툰아카이브 종합 DB 50,000건 구축 및 고도화
- 수장고 종합 유해 생물관리(IPM) 3회 실시
- 기구축 작품의 오류사항 30,000건 이상 정정 및 보완 진행

○ (연구) 원로만화가 구술 채록 연구 2인 진행

○ (활용) 대국민 공개, 열람 서비스 운영

- 원문 DB 온라인 서비스(디지털 열람실, 연구자 열람 서비스) 운영
- 만화 큐레이션 제공, 우수만화 50선 선정 및 홍보
- 만화 연구 활성화를 위한 <대한민국 만화평론 공모전> 개최
 - 대 상 : 신인 또는 기성 만화평론가
 - 공고기간 : '25. 4. ~ 9.
 - 시상규모 : 총 6명(총상금 1,600만 원) * 만화의 날 시상(11. 3.)

○ (보호) 공정 상생 기반 조성

- 웹툰융합센터 3층, 만화인 지원센터 상시·무료 상담 운영
- 소외지역 찾아가는 만화 법률 교육 14회 진행
- 정부, 한국저작권위원회 등과 협동한 공정 소비 캠페인 운영

담당부서

아카이브사업팀 이인철 팀장(☎ 310-3050)

만화산업 성장환경 조성

[계속사업]

- ◇ 장애인 웹툰작가 양성을 통한 장애인의 사회적 성장과 자립 기반 마련
- ◇ 우수한 콘텐츠 발굴 및 지원, 잠재적 만화 창작인력 발굴

□ 사업개요

- (기간) '25. 1. ~ 12.
- (수혜대상) 만화가, 예비 만화가, 청년 장애인 등
- (총사업비) 15.07억 원
- (주요내용) 만화산업 진흥을 위한 지원사업 등 운영

□ 추진실적

- 만화 콘텐츠 창작지원
 - 다양성 만화(110개 과제) 및 창작 초기 단계(100개 과제) 제작
- 취약계층 작가 육성
 - 경력단절작가(28명) 및 청년장애인웹툰아카데미(14개 기관) 육성 지원
- 만화 공모전 운영
 - 네이버최강자전(8명) 및 대한민국창작만화공모전(10명) 선정, 시상



□ 추진계획

○ 만화 콘텐츠 창작지원

- 신규 IP 콘텐츠 200개 과제 제작 지원
- 다양성 장르 가점 부여 및 중간 점검 진행으로 완성도 높은 결과물 도출
- 미연재 우수 결과물 SNS 홍보 지원 등 적극적 프로모션 진행

○ 취약계층 작가 육성

- 청년장애인웹툰아카데미 운영기관 1개소 추가 선정
- 경제적 자립 기반 마련을 위한 교육생 우수 캐릭터 공모 진행
- 선정된 10개 작품의 캐릭터 상품 20종 사업화 제작 지원
- 사업 활성화를 위한 각종 행사 부스 5회 이상 참여
- 멘토, 멘티 경력 단절 작가 사업화를 위한 비즈니스 상담회 개최 등

○ 만화 공모전 운영

- 대한민국 창작만화 공모전

- 시상규모 : 총 10작품(총상금 1억)
- 공모전 시상에 대한 승격(문체부 장관상 등) 마련 및 연재 플랫폼 협의

- 네이버 웹툰 최강자전

- 시상규모 : 총 8작품 선정, 네이버 웹툰 연재권 부여
- 공모전 시상에 대한 승격(문체부 장관상 등) 마련

○ 만화 원작 콘텐츠 제작 지원

- 경기도 소재 기업 대상, 만화 IP를 활용한 우수콘텐츠 4종 제작 지원
- 애니메이션, MCN 콘텐츠, 만화전시, 공연 등 장르 확장 지원
- 우수 IP 확장을 위해 부천국제만화축제 비즈매칭 행사 지원 등

○ 한국만화 해외 진출 지원

- 프랑스 앙굴렘 페스티벌 한국 웹툰 전시 개최('25. 1.)
- 부천국제만화마켓(B-COM), 글로벌 웹툰 콘퍼런스 개최('25. 10.)
 - 해외 10개국 20개 사 / 국내 콘텐츠 기업 50개 사 참여 목표
- ICC(국제만화가대회) 홍콩 대회 준비 및 참가('25. 7.)

담당부서

만화진흥팀 김우현 팀장☎ 310-3020)