2024.
한국만화영상진흥원
실적보고서

한국만화영상진흥원

2024년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

미 션

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

비 젼

글로벌 웹툰 문화산업을 선도하는 한국만화의 중심기관

중 점 추진방향

〔4대 전략목표, 8대 핵심과제〕

1 대한민국 만화 수도 부천 조성

① 웹툰융합센터 중심, 부천 만화영상클러스터 구축

② 부천국제만화축제 전세계 글로벌 축제 도약

2 글로벌 만화 미래인재 육성

① 한국만화웹툰아카데미 출범, 소수정예 인재 육성

② 시민대상 만화교육 확대, 부천형 미래인재 육성

3 공정 상생 지속 만화생태계 구축

① 법률 지원 시스템 강화, 공정상생 창작환경 조성

② 다양성 만화 제작 지원, 창작 생태계 저변 확대

4 기관 역량 강화 미래 환경변화 대응

① 만화웹툰 종합 아카이브 기능 고도화

② 정책연구 강화, 예측 가능 미래환경 준비

목 차

시설운영 ★----------★ 02p

만화 상상 놀이터 한국만화박물관, 국내 최대 만화 전문도서관, 국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설, 만화 도시 문화공간

지원사업 ★----------★ 13p

다양성 만화 제작 지원, 만화원작콘텐츠 제작 지원, 창작 초기 단계지원, 선순환 공정 생태계 조성

인력양성 ★----------★ 27p

한국만화웹툰아카데미, 청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영, 웹툰시니어 멘토링, 초등학교 6학년 만화교실, 시민공감 만화교실

만화 규장각 ★----------★ 40p

웹툰 아카이브 구축, 만화자료 수집 및 정보 구축, 만화평론 활성화, 만화기획전시, 박물관 교육프로그램 운영

축제 및 해외진출 ★----------★ 50p

제27회 부천국제만화축제, 제8회 경기국제코스프레 페스티벌, 한국만화 해외전시 및 만화교류, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ★----------★ 59p

제22회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 제21회 부천만화대상, 대한민국 만화평론 공모전, 제25회 전국학생만화공모전

시설운영

한국만화산업의 인적 기반 강화를 위하여 우수작가·업체에 최적화된 창작 및 비즈니스 환경 조성과 지역경제 활성화를 위하여 조성되었습니다.



[운영시설]

만화 상상 놀이터 한국만화박물관

국내 최대 만화 전문도서관

국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설

만화 도시 문화공간



한눈에 보는 운영시설

시설명	운영개요
한국만화 박물관	위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 주요시설	만화영화상영관, 체험교육실, 기획전시실, 뮤지엄숍 등
만화 전문도서관	위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 박물관 內 주요시설	수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실 등
만화 입주 작가·기업 지원시설	**(만화비즈니센터)** 위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 주요시설	작가실, 기업실, 1인창조기업지원센터, 세미나실 등 입주현황	34개팀(사) 143명 **(부천만화창작스튜디오)** 위　　치	부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) 주요시설	작가실, 지원실, 체력단련실, 회의실 등 입주현황	26개 팀 74명 **(웹툰융합센터)** 위　　치	부천시 길주로 17(상3동529-28) 주요시설	작가실, 기업실, 교육실, 세미나실 등 입주현황	60개 팀 403명
만화도시 문화공간	**(웹툰특화 1인 창조기업 지원센터)** 위　　치	부천시 길주로 1(상3동529-36) 주요시설	지정석, 자유석, 회의실, 네트워킹 카페 등 **(상동역 상상정거장)** 위　　치	지하철 7호선 상동역 內 주요시설	시민 휴게 공간 및 캐리커처 운영 공간 등

만화 상상 놀이터 한국만화박물관



한국만화 115년의 역사가 살아 숨 쉬는 국내 최대 만화박물관입니다.

숫자로 보는 한국만화박물관

총 관람객	200,473명
유료 관람객	80,993명
무료 관람객	119,480명
총 수입	645,981천원
입장료 수입	414,913천원
부가 수입(상영관 수입 등)	231,068천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 박물관 운영 내실화를 위해 주 수입원인 입장료 수입 외 대관 확대, 외부 공연유치 등의 노력을 통해 전년대비 전체 수입이 10.3% 증가하였습니다.

□ <만화로 만나는 힙합>, <한·이 수교 140주년 기념전시>, <부천만화대상특별전:THIS IS ME> 등 다양한 한국만화의 매력을 보여주는 기획전시를 개최하였습니다.

□ 외부 지원사업 유치를 통해 <만화 더하기 힙합>, <만화, 행복 호르몬> 등의 다양한 체험 프로그램을 기획, 운영하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 전년 대비 전체 관람객 수는 감소하였으나, 유료 관람객 비중은 증가(35.7%→40.4%)한 만큼 박물관 운영의 내실화를 위해 더욱 노력하겠습니다.

□ 2025년 어려운 예산 상황 속에서도 적극적인 외부 사업 유치와 다각적 마케팅을 통하여 박물관 수익 증대에 주력하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 적극적인 외부 사업 유치로 <국립민속박물관 협력망 지원사업>, <박물관·미술관 주간사업>, <박물관·미술관 지원사업>, <경인지역 강소형 잠재관광지 선정사업>에 선정되어 총 2억 7천만 원의 사업비를 유치하였습니다.

한국만화박물관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36)
시설규모 | 건축 연면적 8,341㎡
건물규모 | 지하 1층, 지상 4층
주요시설 | 상영관, 뮤지엄숍, 기획전시실, 열람실, 체험교육실, 상설전시실

만화박물관 시설현황

상설전시실 (3층~4층)		* **주요기능**	한국만화 초창기부터 현재 웹툰에 이르기까지 한국만화 역사 전반을 보여주며 박물관에서 소장하고 있는 수많은 자료를 만나볼 수 있는 곳
기획전시실 (1층, 3층)		* **주요기능**	다양한 주제의 기획전시를 통해 국내·외 다양한 만화를 소개하고, 창의적인 전시 연출과 관람객 참여형 전시를 통해 만화와 대중 간의 소통을 활성화하는 공간
체험교육실 (2층)		* **주요기능**	관람객들이 당일 직접 체험할 수 있는 체험마당과 만화를 기반으로 다양한 체험이 가능한 <만화 더하기 힙합>, <만화 행복 호르몬> 등 프로그램 진행
뮤지엄숍 (1층)		* **주요기능**	박물관의 전시와 관련된 다양한 캐릭터 상품, 웹툰 굿즈, 만화 도서 등을 구비하여 전시의 감동을 소장할 수 있는 숍 운영
상영관 (1층)		* **주요기능**	개봉 애니메이션 상영 및 어린이 공연 등 박물관을 찾는 관람객들이 한층 깊이 있게 만화 문화를 즐길 수 있는 공간

국내 최대 만화 특화도서관



고(古)만화자료 3.6만여 건 이상,
만화 도서 29만 권 이상 보유한
국내 최대 만화
특화도서관입니다.

숫자로 보는 만화도서관

이용자 현황	132,418명
일평균이용인원	434명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	107,075명/ 23,105명/ 2,238명
도서관 자료 현황	5,910권
만화단행본/ 학습만화	5,214권/ 557권
정기간행물/ 이론서	75권/ 40권
수장고 자료 현황	4,360건 10,467점
고만화자료 구입 및 기증 등	4,360건 10,467점
대외서비스 현황	855건
도서관 기증(배포)	37건(13,085권)
대여 / 열람 / 자료제공	도서관 804건(3,454권)/ 수장고 14회(219건)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 부천 지역 사회에 약 1만 3천 권의 만화를 기증해 시민과 만화가 한층 더 가까워지게 했습니다. □ 시민들이 보고 싶은 만화를 더욱 편리하게 이용할 수 있도록 열람시스템을 개선해 보존 자료 열람이 5배 증대되었습니다.	□ 지역 주민들의 참여를 확대하고, 나아가 국내 최고의 만화 특화도서관이 되도록 노력하겠습니다. □ 도서관 장서 보유량을 지속해서 확충하여 수준 높은 만화 향유 기회를 제공하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 부천 지역 사회에 1만 3천여권의 만화도서 기증으로 부천시민과 만화가 가까워지는 환경을 만들었습니다.
□ 국내 최대 만화자료 축적기관으로서 만화자료의 체계적 수집·보존·서비스를 통해 만화 문화유산의 후대 전승에 이바지하였습니다.

만화도서관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동 529-36)-한국만화박물관 內 2층(도서관), 지하1층(수장고)
시설규모 | 건축 연면적 1,255.62㎡ / 도서관 2,002㎡ / 수장고 242㎡
주요시설 | 수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실, 디지털열람실

만화도서관 시설현황

수장고 (지하1층)		* **보유자료**	약 3.6만 건의 육필 원고·단행본·창작 도구 등을 소장하고 있습니다. * **주요기능**	한국만화사에 길이 남을 주요한 작품을 보존하는 곳입니다.
보존자료실 (지상2층)		* **보유자료**	약 15만 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	국내 출판만화 전수를 수집·보존하는 곳입니다. ※ 일일만화 자료 약 8만 권 별도 보관
일반열람실 (지상2층)		* **보유자료**	약 4만 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	다양한 만화 단행본, 만화잡지, 이론서를 관람객들에게 서비스하는 공간입니다.
아동열람실 (지상2층)		* **보유자료**	약 3천 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	어린이 이용자에게 다양한 만화를 서비스하는 공간입니다.
디지털열람실 (지상2층)		* **서비스자료**	약 7천 권의 원문 DB를 서비스하고 있습니다. * **주요기능**	고(古)만화자료를 디지털 파일로 열람할 수 있는 공간입니다.

국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설





120개 팀(社) 총 620명의 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 국내 최대 만화 클러스터 입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주현황	120팀(사) 620명				
구분	전체	작가	기업	기관,단체	대학
계	120팀 620명	70개팀 225명	45개사 352명	3개팀 36명	2팀 7명
비즈니스센터	34팀 143명	22개팀 78명	11개사 63명	1개팀 2명	-
창작스튜디오	26팀 74명	26개팀 74명	-	-	-
웹툰융합센터	60팀 403명	22개팀 73명	34개사 289명	2개팀 34명	2팀 7명

입주자 매출현황 (2023기준)	총 39,228,272천원	국내 36,377,119천원	국외 2,851,153천원
비즈니스센터	총 7,089,820천원	국내 6,727,583천원	국외 362,237천원
창작스튜디오	총 2,006,045천원	국내 1,966,775천원	국외 39,270천원
웹툰융합센터	총 30,132,407천원	국내 27,682,761천원	국외 2,449,646천원
1인창조기업지원센터	총 302,566천원	국내 283,380천원	국외 19,186천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 창작자, 콘텐츠 기업, 교육실을 집적화한 「웹툰융합센터」의 컨벤션홀, 대회의실, 공용공간을 조성하여 개관 이후 시설을 안정적으로 운영하였습니다.

□ 카카오창작재단의 웹툰융합센터 창작자 임대료 지원, 비즈니스센터 임대료 인하 추진 등을 통해 입주자의 재정 부담을 크게 해소하였습니다.

□ 전체 클러스터 신규입주자 26팀을 추가 유치하여 우수 인재를 확보하였습니다.

□ 운영 종료 예정인 창작스튜디오 시설 입주자의 입주 공간(비즈니스센터) 이전을 통해 안정적이고 지속적으로 창작 환경을 제공하였습니다.

□ 창업기업 사업 고도화에 특화한 창업 프로그램을 운영하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 창작스튜디오 운영 종료에 따른 입주작가 창작공간 안정화를 위해 비즈니스센터 신규입주자 모집을 조속 추진하겠습니다.

□ 카카오창작재단과의 밀접 협의를 통해 창작자를 위한 외부 재원 추가 확보에 노력하겠습니다.

□ 신규입주자 모집 홍보를 강화하여 역량 있는 신진 작가와 기업을 적극적으로 발굴하고 유치하겠습니다.

□ 웹툰융합센터 및 기존 클러스터 입주자 대표를 신규 구성하여 입주자 간 네트워킹 기회를 확대하고 소통을 보다 더 활성화하겠습니다.

□ 웹툰융합센터 공용공간 추가 조성을 통해 쾌적한 입주시설을 구축하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 창작자들의 안전 관리를 우선으로 생각하고 쾌적한 창작 환경이 조성될 수 있도록 운영하고 있습니다.

□ 부천지역과 관내 만화가가 상생하는 만화창작 활성화 클러스터 공간으로 자리매김하였습니다.

□ 입주 환경의 선순환 구조를 만들고자 다양한 입주 정책 및 제도를 개선하고 있습니다.

클러스터 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36) : **만화비즈니스센터**
시설규모 | 건축 연면적 15,421㎡
건물규모 | 지하 2층, 지상 5층
주요시설 | 입주작가실, 기업실, 1인창조기업지원센터, 회의실, 자료실, 체력단련실 등

위　　치 | 부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) : **부천만화창작스튜디오**
시설규모 | 건축 연면적 3,622㎡
건물규모 | 지하1층, 지상 4층
주요시설 | 입주작가실, 지원실, 체력단련실, 탕비실, 탁구장, 회의실 등

위　　치 | 부천시 길주로 17(상3동529-28) : **웹툰융합센터**
시설규모 | 건축 연면적 19,772㎡
건물규모 | 지하 3층, 지상 12층
주요시설 | 입주작가실, 기업실, 교육실, 세미나실 등

클러스터 편의시설 현황

지원센터 **(비즈니스센터 지하1층)**		* **공간운영**	네트워킹 카페, 회의실, 집중 업무 공간 등이 조성되어 있습니다. * **주요기능**	비즈니스 미팅, 네트워킹을 위한 업무지원 및 개인 창작이 가능한 공간입니다.
체력단련실 **(비즈니스센터 지상2층)**		* **공간운영**	다양한 체력단련 기구를 보유하고 있습니다. * **주요기능**	입주작가와 기업관계자의 체력 증진을 위한 공간입니다.
공용회의실 **(웹툰융합센터 4~9층)**		* **공간운영**	입주자를 위해 각층에 공용회의실이 마련되어 있습니다. * **주요기능**	입주작가와 기업의 회의 및 미팅 등을 위한 공간입니다.

시민과 함께하는 만화도시 문화공간



언제든 만화문화를 체험하고 콘텐츠로 창업할 수 있도록 지원하는 공간입니다.

숫자로 보는 문화공간

사용자 현황	
웹툰특화 1인 창조기업 지원센터	14,218명
상동역 상상정거장	7,545명

이런 부분이 잘되었습니다.

- ☐ 상동역 상상정거장 내부 만화전시관 리모델링을 통해 부천시 주민들이 문화를 향유 할 수 있는 이색적인 공간을 구성하였습니다.
- ☐ 웹툰특화 1인 창조기업 지원 사업의 홍보처를 늘려, 창업지원 및 지원사업에 대한 인지도를 올렸습니다.
- ☐ 웹툰특화 1인 창조기업 지원 사업 운영에 있어 전문성있는 창업프로그램을 운영하여 창업기업의 사업모델을 고도화 할 수 있는 계기를 마련했습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

- ☐ 상동역 상상정거장에 새로이 구성된 공간을 활용하여 부천시와 한국만화영상진흥원의 만화 산업을 더욱더 알리겠습니다.
- ☐ 웹툰 특화 1인 창조기업 지원 사업 기업들의 사업 운영 시 필요한 전문적인 교육, 네트워크 지원을 강화하도록 하겠습니다.
- ☐ 웹툰 특화 1인 창조기업 지원센터 운영을 통하여 작품의 상품화 및 유통 등을 지원하겠습니다.

함께 만든 변화!!

- ☐ 오픈형 전시 공간으로 재탄생하여 상동역을 이용하는 일반시민들에게 휴식 및 문화를 누릴 수 있는 새로운 공간을 구축하였습니다.
- ☐ 웹툰특화 1인 창조기업 지원센터를 네트워킹과 창작, 사업화 지원이 가능한 공간으로 개선하였습니다.
- ☐ 웹툰특화 1인 창조기업 지원센터를 1인 창작자의 사업 홍보가 가능한 전시 공간으로 구축하였습니다.

문화공간 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36) : **웹툰특화 1인 창조기업 지원센터**
시설규모 | 건축 연면적 15,421㎡/ 시설면적 325㎡
건물규모 | 지하 1층
주요시설 | 집중 업무공간, 오픈 업무공간, 회의실, OA공용실, 네트워킹 카페 등

위　　치 | 부천시 길주로 104(상동 633) : **상동역 상상정거장**
시설규모 | 시설면적 50㎡
건물규모 | 7호선 상동역 내
주요시설 | 시민 휴게 공간 및 만화 전시 등

문화공간 시설현황

웹툰특화 1인 창조 기업 지원 센터		* **공간운영** | 지정석(20석), 자유석(9석), 회의실, 네트워킹 카페, OA공용실을 보유하고 있습니다. * **주요기능** | IP를 이용한 창업을 지원하기 위한 업무공간과 콘텐츠 업계 종사자 간의 커뮤니티를 지원하기 위한 공간입니다.
상동역 상상정거장		* **공간운영** | 7호선 상동역 內 위치하여 시민들의 방문이 매우 편리합니다. * **주요기능** | 만화 도시 홍보와 만화 문화를 체험할 수 있는 공간입니다.

지원사업

다양한 만화 지원 정책을 수립하여 우수한 기획과 아이디어가 창작으로 연계되어 다양한 만화 콘텐츠를 발굴하고 산업 발전 도모를 위한 사업을 추진하고 있습니다.



[추진사업]

다양성만화 제작 지원

만화원작콘텐츠 제작 지원

창작 초기단계 지원

선순환 공정 생태계 조성

한눈에 보는 지원사업

사업명	추진개요
다양성 만화 제작 지원	(사 업 비) 국비 24억 6,000만 원 (주요성과) □ 다양성 만화 원고 107종 완성 □ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성 도모
만화 원작 콘텐츠 제작 지원	(사 업 비) 도비 2억 원 (주요성과) □ 만화·웹툰 원작의 영상 3종, 전시 1종 지원 □ 만화 원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원 활성화 도모
창작 초기 단계지원	(사 업 비) 국비 8억 원 (주요성과) □ 기획개발 작품 신규 99종 발굴 및 제작 □ 창작자의 활발한 작품개발 유도 및 2차 산업화 개발 기회 확대
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 3억 5,400만 원 (주요성과) □ 전문 상담 250회 진행(만족도 92.8%, 실질적 도움 98.2%) □ 만화인 권익 보호 및 공정 환경 기반 마련

다양성만화 제작 지원

비활성화 장르의 다양성을 보호하고 확산하며, 균형 있는 만화생태계 조성을 위하여 추진하였습니다.

※ 비활성 장르 만화란? 현재 유통되고 있는 만화의 장르나 소재가 특정한 분야로 편향되어 있어, 바람직한 만화생태계를 위해 보다 다양한 만화를 지원하는 것으로, 대상은 비활성화 장르의 만화, 실험적인 만화 등 상업적 목적을 우선으로 하지 않은 만화를 말합니다.

지원대상

총 110개 과제

지원금액

24억 6,000만 원

(단편 1,400만원/중편 2,300만원)

지원내용

- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금 100%를 원고료로 지원하였습니다.
- 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 위해 다양한 프로모션과 웹툰 전시 등을 통해 우수만화를 홍보했습니다.

지원결과

☐ 다양성 만화 원고 107편(단편 38편, 중편 69편)이 완성되었습니다.
☐ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 도모했습니다.



<별의 눈동자>
이향경 作



<동반입대>
류지한作



<통제구역관리부.>
이예림 作



<사랑나무>
성문기 作

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 만화 출판 원고 107편이 제작되었습니다.
☐ 부문별 비율을 폐지함으로써 더 우수한 작품들이 선정되는 발판을 마련하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 본 사업은 한국콘텐츠진흥원으로 이관되었습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 출판과 웹툰 부문 간 선발 비율을 폐지하여 선정평가 고득점 순으로 작품을 선정하였습니다.
☐ 출판중편의 샘플 원고 제출량을 증대시켜 사업 중도 포기의 가능성을 축소하였습니다.
☐ 지원 분량 이내의 원고를 온·오프라인 공개가 가능하도록 하여 일반 독자들에게 다양성 만화를 홍보 할 수 있는 기회를 증대하였습니다.
☐ 홍보의 배점을 증가시키고, 홍보계획서를 필수 제출서류로 지정하여 작가들에게 홍보의 중요성을 강조하여 작가가 독자와의 쌍방향 소통을 고심할 수 있도록 하였습니다.
☐ 사업 담당자와 작가 간 소통을 강화하여 사업자체에 관한 만족도가 전년 대비 3점 이상 증가하였습니다.

참고자료(지원현황)

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
웹툰단편	1	퍼텐셜 우물로부터의 수	14,000	박**
웹툰단편	2	자살생존자미소	14,000	안**
웹툰단편	3	Redd One Out	14,000	최**
웹툰단편	4	언제나 소녀이지영	14,000	류**
웹툰단편	5	신의 아들 연화	14,000	최**
웹툰단편	6	시호테알린의 사계	14,000	김**
웹툰단편	7	더 사랑했을걸	14,000	엄**
웹툰중편	8	별의 눈동자	23,000	이**
웹툰중편	9	최선을 다해 멸망 중입니다	23,000	이**
웹툰중편	10	What is happy ending	23,000	하**
웹툰중편	11	파밀리아	23,000	장**
웹툰중편	12	공주님 아쿠아	23,000	김**
웹툰중편	13	낙원의 은혜	23,000	임**
웹툰중편	14	푸른달이 머무는 탑	23,000	박**
웹툰중편	15	모냐의 고양이 숲	23,000	송**
웹툰중편	16	당신의 가격을 알려드립니다	23,000	문**
웹툰중편	17	이혼에 진심	23,000	김**
웹툰중편	18	호박이의 텃밭유희	23,000	오**
웹툰중편	19	Drive me crazy	23,000	안**
웹툰중편	20	아르테미스 세 번째 아이	23,000	안**
웹툰중편	21	장인의 조각	23,000	유**
웹툰중편	22	호랑이왕의 신부, 착호갑사	23,000	김**
웹툰중편	23	마법(약) 소녀	23,000	조**
웹툰중편	24	이어지는 동학의지	23,000	강**
웹툰중편	25	헝거 스추라익	23,000	천**
웹툰중편	26	인디걸즈	23,000	이**
웹툰중편	27	탐라 대전쟁	23,000	신**
웹툰중편	28	할아버지의 칵테일	23,000	김**
웹툰중편	29	우당탕탕 캘리부	23,000	홍**
웹툰중편	30	분식 스쿼드	23,000	장**
웹툰중편	31	트러블샷	23,000	장**
웹툰중편	32	볼숭가사가	23,000	홍**
웹툰중편	33	고슴도치 허그 보고서	23,000	한**
웹툰중편	34	도깨비 밤이사	23,000	김**
웹툰중편	35	L'eHYT	23,000	박**

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
웹툰중편	36	빌래왓	23,000	조**
웹툰중편	37	읊어지지 않은 말들	23,000	전**
웹툰중편	38	해신	23,000	윤**
웹툰중편	39	인조반려인간	23,000	김**
웹툰중편	40	미운오리새끼	23,000	김**
웹툰중편	41	리스매쉬	23,000	박**
웹툰중편	42	향연	23,000	김**
웹툰중편	43	동반입대	23,000	류**
웹툰중편	44	통제구역관리부	23,000	이**
웹툰중편	45	오늘메뉴추천좀	23,000	조**
웹툰중편	46	인어의 별	23,000	정**
웹툰중편	47	백월(白月)	23,000	최**
웹툰중편	48	밈고사성어	23,000	김**
웹툰중편	49	효선이	23,000	김**
웹툰중편	50	모두가 날 싫어한다	23,000	김**
출판단편	51	우리다음에는친구로만나	14,000	이**
출판단편	52	호의	14,000	이**
출판단편	53	명랑만화를보러갔다	14,000	박**
출판단편	54	쥬크박스히어로	14,000	권**
출판단편	55	콜드블루아일랜드	14,000	최**
출판단편	56	우주를 사랑한 콜리	14,000	전**
출판단편	57	석탄과불꽃	14,000	김**
출판단편	58	대추할배	14,000	박**
출판단편	59	집청소하러왔습니다	14,000	박**
출판단편	60	우나와 우진의	14,000	김**
출판단편	61	파인애플피자사건	14,000	김**
출판단편	62	판타지로 쳐부수자	14,000	정**
출판단편	63	후후구름 휘휘휘파람	14,000	서*
출판단편	64	뫼비우스 콜렉션	14,000	권**
출판단편	65	OLD PERSON	14,000	신**
출판단편	66	KoheeCat	14,000	김**
출판단편	67	아름의시네마	14,000	이**
출판단편	68	나는시고양이로소이다	14,000	노**
출판단편	69	퓨처리아판타지아	14,000	조**
출판단편	70	안녕, 작은 책	14,000	김**
출판단편	71	우리가 사는 법	14,000	이**

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
출판단편	72	그리움의 감각	14,000	김**
출판단편	73	숲지기의 약속	14,000	문**
출판단편	74	두꺼운 옷을 입은 여자와채찍을 든 남자	14,000	김**
출판단편	75	지층거주자	14,000	김**
출판단편	76	우리죄를사하여주시고	14,000	이**
출판단편	77	악마의 아이	14,000	박**
출판단편	78	비수기의 젊은이들	14,000	박**
출판단편	79	Melting Down	14,000	강**
출판단편	80	보부상 강성주	14,000	김**
출판단편	81	여부부전	14,000	박**
출판중편	82	나는	23,000	한**
출판중편	83	호시절	23,000	김**
출판중편	84	낙원	23,000	박**
출판중편	85	청소하러 왔어요2	23,000	장**
출판중편	86	사막의 물고기 수프 가게	23,000	김**
출판중편	87	사랑나무	23,000	성**
출판중편	88	툰드라의 여왕	23,000	주**
출판중편	89	19-G구역	23,000	한**
출판중편	90	플라워	23,000	강*
출판중편	91	물고기 태양	23,000	유**
출판중편	92	한남자	23,000	남**
출판중편	93	백정 동록개	23,000	정**
출판중편	94	라이더바이	23,000	양**
출판중편	95	단델리온	23,000	성**
출판중편	96	겁의 균열	23,000	이**
출판중편	97	무지개마을 이야기	23,000	김**
출판중편	98	노랑마녀 마요	23,000	이**
출판중편	99	순수의 절멸	23,000	한**
출판중편	100	하트행성	23,000	신**
출판중편	101	범의 나라	23,000	윤**
출판중편	102	아웃터넷	23,000	권**
출판중편	103	포카를 훔쳤어요	23,000	박**
출판중편	104	1979 아홉 살 2학기	23,000	공**
출판중편	105	감파란 섬	23,000	김**
출판중편	106	정크킹	23,000	김**
출판중편	107	단편집 유니버스	23,000	남**

만화원작콘텐츠 제작 지원

만화 원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원을 통해 경기도 콘텐츠 기업육성과 우수 만화 IP의 콘텐츠 제작 활성화를 도모하기 위하여 추진하였습니다.

지원대상

총 4개 과제

지원금액

2억 원
(과제당 평균 4,825만원)

지원내용

- **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 제작 및 사업화를 위해 만화 IP를 활용한 영상물, 만화전시, 문화행사 제작 지원**

지원결과

☐ **만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 3종과 만화전시 1건을 제작했습니다.**
☐ **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대 기여와 지역 콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하였습니다.**



안녕, 틴틴팅클
(㈜아트플러스엠)



코디가 안티라고?
(도넛피치)



미지와의 조우
(소동제작소)



빛과 그림자로 본 만화
(우리나비)

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **만화 원작을 기반으로 한 영상 콘텐츠 3종(애니메이션 2종, 웹드라마 1종)과 만화전시 1건을 제작했습니다.**
☐ **지원 과제 수를 확대하고, 전시, 공연 등 지원 범위도 확대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **산업계 평가위원 확대를 통한 심사 전문성 제고에 힘쓰겠습니다.**
☐ **결과물 완성도 제고를 위해 지원 기업별로 하나의 제작 분야에만 지원토록 사업 설계하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **지원 과제 수를 확대하여 더 다양한 분야에서 사업 혜택을 받도록 하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 준용 및 필수조항 반영 등 만화 분야 표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사를 진행하였습니다.**

만화원작콘텐츠 제작 지원 목록

No	작품명	과제형태	보조사업자명	지원금(천원)
1	안녕, 틴틴팅클	애니메이션	㈜아트플러스엠	50,000
2	코디가 안티라고?	웹드라마	도넛피치	50,000
3	미지와의 조우	애니메이션	소동제작소	46,500
4	빛과 그림자로 본 만화	만화전시	우리나비	46,500

창작 초기단계 지원

창작자들이 실질적으로 필요한 기획아이디어가 창작으로 연계되도록 개발비용을 지원함으로 우수콘텐츠가 꾸준히 생산될 수 있도록 하였습니다.

지원대상

총 100개 과제

지원금액

8억 원
(과제당 600만원)

지원내용

- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 원고료 100%를 지원했습니다.
- 창작 지원사업 대상별 전략적 타겟팅 프로모션을 진행하여 우수한 신규 만화 콘텐츠를 확산시키고자 했습니다.

지원결과

☐ 기획개발 작품 신규 99종을 발굴 및 제작하였습니다.
☐ 한국웹툰아카데미 수료생과 지원사업 연계를 통한 창작자 인력 양성강화에 기여하였습니다.



<4년 6개월을 잃은 여자>
두지 作
네이버 웹툰 요일 연재 확정



<숨쉬지마>
드로잉창고(그림), 린세(글) 作
네이버 웹툰 요일 연재 확정



<바위와 함께 헤엄을>
흑빼 作
제14회 일요신문 만화공모전 당선(우수상)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 기획개발 작품 99종을 신규 발굴 및 제작하였습니다. ☐ 네이버, 카카오 웹툰을 통해 신규로 연재 또는 연재 논의가 진행 중인 작품이 총 6개입니다. ☐ 피칭쇼, 작품 멘토링 지원 등 실효성 있는 프로모션 제공을 통해 사업화 가능성을 확대했습니다.	☐ 본 사업은 한국콘텐츠진흥원으로 이관되었습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 창작 초기단계 지원사업을 통해 새로운 작품을 기획할 수 있도록 원고료 형태로 100% 지원했으며 가능성 있는 아이디어가 사장되지 않고 우수한 만화 IP로서 개발될 수 있도록 하였습니다.
☐ 한국웹툰아카데미 사업 연계를 통해 창작 초기 지원자들의 교육부터 원고 제작까지 지원체계 구축
☐ 공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익 보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 관련 교육과 성폭력, 성희롱 예방 교육 이수를 의무화하였습니다.

참고자료(지원현황)

No	과제명	작가명	지원금(천원)
1	중독탈출일기	구**	6,000
2	첫사랑 징크스	구**	6,000
3	너에게 맡긴다.	권**	6,000
4	땅은 답을 알고 있다	권**	6,000
5	몽유도원경	권**	6,000
6	프리빌리지드	김**	6,000
7	어느날, 너의 페로몬	김**	6,000
8	오드리	김**	6,000
9	영화 맨션	김**	6,000
10	허봇	김**	6,000
11	허공의 허그	김 *	6,000
12	불사의 죽음	김**	6,000
13	아주 고요한 하루	김**	6,000
14	미안한데 고고생활은 밴드부야!	김**	6,000
15	불손한 꽃	김**	6,000
16	방송각잡으려고	김**	6,000
17	샛별멸망 프로젝트	김**	6,000
18	우리의 연결과정	김**	6,000
19	환상병원	김**	6,000
20	재수강이지만 잘해볼게	모**	6,000
21	도깨비 공무원	문**	6,000
22	펫보이	박**	6,000
23	가장 위대한 마술사	박**	6,000
24	진단 방랑	박**	6,000
25	하녀는 밤마다	박**	6,000
26	클래스메이트	박**	6,000
27	화성탐구생활	박**	6,000
28	소방관 이창수	박**	6,000
29	향기를 읽는 소녀	박**	6,000
30	사랑하지마.제발.	박**	6,000
31	당신 옆의 종말	박**	6,000
32	엄마여친	박**	6,000
33	스위트 비터 크러쉬!	박**	6,000
34	더 테일스	박**	6,000

No	과제명	작가명	지원금(천원)
35	그녀의 소품샵(변경전:아기자기)	박**	6,000
36	이름대출소	박**	6,000
37	이상한 나라에 온	배**	6,000
38	세상이 멸망해도 밥은 먹어야 하니까	백**	6,000
39	이토록 잔인하고 아름다운	백**	6,000
40	난 마법소녀고 털이 많아	성**	6,000
41	햇볕아파트	성**	6,000
42	스릴러브	소**	6,000
43	꼭두각시는 완벽한 복수를 꿈꾼다	신**	6,000
44	이상한 서울의 앨리스	안**	6,000
45	요리사부 김선생	염**	6,000
46	만춘	오**	6,000
47	옷 골라주는 여자	유**	6,000
48	착호갑사	윤**	6,000
49	만화로 배우는 우주탐사 이야기	이**	6,000
50	4년 6개월을 잃은 여자	이**	6,000
51	디어 마이 리틀원 시즌1: 비탄으로 가는 길	이**	6,000
52	달맞이 유랑단	이**	6,000
53	공포의 당직근무	이**	6,000
54	죽을때까지 사랑해!	이**	6,000
55	튀어나와요 마법소녀 온라인	이**	6,000
56	반야	이**	6,000
57	그림자 세탁사	이**	6,000
58	아내가 죽었습니다	이**	6,000
59	아줌마 팔자 고치러 갈래요?	이**	6,000
60	양파인간	이**	6,000
61	숨쉬지마	이**	6,000
62	미망인	임**	6,000
63	엠피티 싱크	임**	6,000
64	TV특종 세상에 맙소사	전*	6,000
65	모모의 사랑	정**	6,000
66	체스X메이트	정*	6,000
67	램프에서 본부장님이 나왔습니다	조**	6,000
68	무한지갑	조**	6,000
69	행 온	조**	6,000

No	과제명	작가명	지원금(천원)
70	이세계, 좋소!	주**	6,000
71	위아 위시	주**	6,000
72	디 앤드(The and)	최**	6,000
73	오래살기대회	최**	6,000
74	희망횟집 리턴즈	최**	6,000
75	초록 암살단	최**	6,000
76	만화대학	하**	6,000
77	결혼하기 좋은 여자	한**	6,000
78	오빠를 지옥으로	한**	6,000
79	오늘도 백만명이 속이고 있습니다.	홍**	6,000
80	작은 가슴모아	황**	6,000
81	최악의 짝사랑	황**	6,000
82	마귀울음	황**	6,000
83	바위와 함께 헤엄을!(변경전: 소원담은 돌)	심**	6,000
84	러브미 크래미	안**	6,000
85	(한국웹툰아카데미연계)버라이어티!	권**	6,000
86	(한국웹툰아카데미연계)갱생시켜주세요, 메이드님!	도**	6,000
87	(한국웹툰아카데미연계)ㅂㅋ벌레들	문**	6,000
88	(한국웹툰아카데미연계)반도팔요곡	배**	6,000
89	(한국웹툰아카데미연계)좀비떼로	오**	6,000
90	(한국웹툰아카데미연계)조폭냥집사	윤**	6,000
91	(한국웹툰아카데미연계)이대로도 좋아	이**	6,000
92	(한국웹툰아카데미연계)퇴마비애	이**	6,000
93	(한국웹툰아카데미연계)우리 은하는 소중하니까	이**	6,000
94	(한국웹툰아카데미연계)혼밥하는 호랑이	이**	6,000
95	(한국웹툰아카데미연계)칡흑의 사후로	임**	6,000
96	(한국웹툰아카데미연계)오버히트	최**	6,000
97	(한국웹툰아카데미연계)아이돌 킬러	고**	6,000
98	(한국웹툰아카데미연계)시체조작돌	사**	6,000
99	(한국웹툰아카데미연계)무인도가 체질이에요	한**	6,000

선순환 공정 생태계 조성

만화 창작 및 산업활동 과정에서 필요로 하는 계약, 회계, 저작권 등의 법률적 고충 사항을 해소하여, 산업의 공정 환경 조성을 위한 제도적 기반을 마련하고자 추진하였습니다.

지원대상

만화가, 만화관련 종사자

지원금액

3억 5,400만 원

지원내용

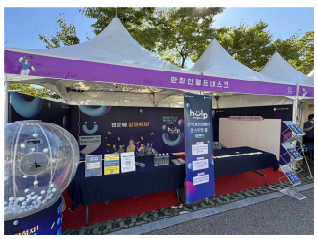
- **법률, 회계·세무, 창업, 복지, 노무, 차별·괴롭힘 등 전문가 자문 컨설팅을 진행하였습니다.**
- **만화인 권익 보호 교육프로그램 운영하였습니다.**

지원결과

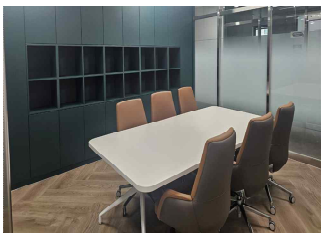
□ **전문 컨설팅 250건, 찾아가는 교육 14회 운영하였습니다.**
□ **만화인 권익 보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육의 기회를 확대하여 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하였습니다.**



찾아가는 교육



공정소비 캠페인 부스



만화인 지원센터 조성



홍보물 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **웹툰융합센터 내 만화인 헬프데스크 대면 상담실, <만화인 지원센터>를 조성했습니다.**
□ **전반적 만족도 92.8%, 실직적 도움 여부 98.2%로 이용객 긍정 평가가 향상되었습니다.**
□ **차별·괴롭힘까지 상담 가능 분야를 확대했습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **<만화인 지원센터>를 활용하여 대면상담을 적극 활성화해 만화인 권익 보호 강화와 공정 환경 정착에 앞장서겠습니다.**
□ **만화인 헬프데스크 상담 목표 달성을 위한 학회 협업 등 효율적 홍보방안을 마련하겠습니다.**
□ **만화 분야 표준계약서 재개정에 따른 해설집을 제작하여 법률 전문 지식을 창작자들이 손쉽게 습득할 수 있게 노력하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **지역 만화가 및 만화 관련 종사자들의 법률적 어려움 해소를 위해 총 14회의 찾아가는 교육을 운영했습니다.**
□ **만화인 헬프데스크 홈페이지를 통해 법률·노무·세무·회계 등의 전문 지식 콘텐츠 제공 및 온라인 사례집을 제공하여 상담 접근성과 이해도를 높였습니다.**
□ **온라인 콘텐츠 홍보를 다양화하여 만화인 헬프데스크 이용자를 확대하였습니다.**

참고자료

○ 운영요약

구분	내용	
자문위원단 운영	자문위원 위촉	- 신규 자문위원 6명 위촉(총 30명)
	자문위원 운영	- 자문위원 유선, 대면을 통한 사업 내용 전달 및 의견 청취 - 상담 건 자문위원 유선통화, 이메일 안내
헬프데스크 상담운영	상담 운영	- 250건 상담 진행(전년 238건 대비 5% 증가)
	상담 만족도	- 전반적 만족도 92.8% - 실질적 도움 긍정평가 98.2%
프로모션	홍보물 제작	- 키비주얼, 카드뉴스, 리플렛, 포스터 등 제작
	홍보영상 제작	- 홍보영상 4종, 인스타툰 3종 제작
	찾아가는 교육	- 14회차 운영(전년 8건 대비 75% 증가)
	홍보부스운영	- <월드웹툰페스티벌> 홍보부스 운영(24.9.26.~29.) - <부천국제만화축제> 홍보부스 운영(24.10.3.~6.) - <대전콘텐츠페어> 홍보부스 운영(24.11.22.~24.)

○ 만족도 조사(56명 참여)

설문문항	만족도	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
상담에 대해 전반적인 만족도	**92.8%**	85.7%	7.1%	5.4%	1.8%	-
다른 만화인에게 추천할 의향	**98.2%**	85.7%	12.5%	%	-	1.8%
다시 이용할 의향	**94.6%**	83.9%	10.7%	3.6%	-	1.8%
상담 결과 만족도	**94.7%**	91.1%	3.6%	3.6%	1.8%	-
상담자의 태도	**98.2%**	83.9%	14.3%	1.8%	-	-
상담자의 경청성	**96.4%**	89.3%	7.1%	1.8%	1.8%	
상담자의 설명 능력	**94.7%**	89.3%	5.4%	3.6%	1.8%	-
실질적으로 도움여부	**98.2%**	87.5%	10.7%	%	1.8%	-
상담 신청 등 운영절차	**98.3%**	80.4%	17.9%	1.8%	-	-
상담방법(온라인,대면 등)	**98.2%**	85.7%	12.5%	1.8%	-	-
상담환경	**98.2%**	83.9%	14.3%	1.8%	-	-
사무국에 안내 및 응대	**100%**	91.1%	8.9%	-	-	-

인력양성

지역의 웹툰 교육 및 산업거점 마련으로 창작 인력 저변확대와 취약계층 대상 웹툰 교육을 통한 신규 일자리 수요 대응 및 자활 지원 등 만화산업 인력양성과 전문성 강화를 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.



[추진사업]

한국만화웹툰아카데미

청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

웹툰시니어 멘토링

초등학교 6학년 만화교실

시민공감 만화교실

한눈에 보는 인력양성

사업명	추진개요
한국만화웹툰 아카데미	(사 업 비) 국비 9억원 (주요성과) ▫ 정규과정 1기 졸업생 15명 배출, 2작품 네이버웹툰 연재 확정 ▫ 만화인업데이트 8개 프로그램, 1,130명 교육 수혜
청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) ▫ 장애인 복지시설 신규 1개소(총 14개소) 웹툰아카데미 조성·운영 ▫ 장애인들이 창작 인력으로서 진입할 수 있는 계기를 마련
초등학교 6학년 만화교실	(사 업 비) 시비 2억 834만 원 (주요성과) ▫ 부천시 초등학교 61개교, 260학급, 6,224명 대상 ▫ 학급별 8차시 만화창작 교육 및 학생 1인당 만화 결과물 제작
시민공감 만화교실	(사 업 비) 시비 5,576만 원 (주요성과) ▫ 지역아동센터(15개소) 및 노인복지관(2개소), 다문화센터(1개소), 한국만화영상진흥원(1개소)의 총 19개 기관, 230명 대상 ▫ 관내 문화소외계층 대상 만화교육 운영
웹툰시니어 멘토링	(사 업 비) 국비 2.02억 원 (주요성과) ▫ 총 7그룹, 28명 지원(2:2 매칭 : 멘토 14명 / 멘티 14명) ▫ 시니어, 경력 단절·전환 작가의 웹툰 제작 교육 진행

한국만화웹툰아카데미

"학교 위의 학교"를 지향하며 10억뷰 오리지널 웹툰 작가를 양성하기 위해 소수정예 교육기관인 한국만화웹툰아카데미를 개소하였습니다.

사업대상
데뷔작 또는 차기작을 준비중인 만화가, 만화계 종사자

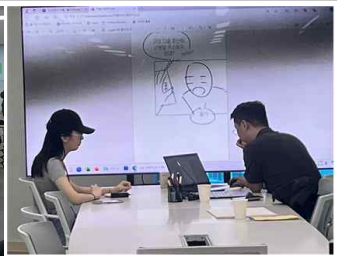
사 업 비
9억원

지원내용
- 한국만화웹툰아카데미 정규과정 1기를 운영하여 오리지널 만화웹툰작가 육성을 지원하였습니다.
- 만화인 업데이트 프로그램으로 만화인들의 직무역량 교육을 지원하였습니다.

지원결과
□ 정규과정 1기 연구생 29명을 교육하여 졸업생 15명을 배출하였습니다.
□ 만화인 업데이트 프로그램으로 기획, 스토리, 해외 전문가 초청 워크숍 등 8개 프로그램으로 만화인 1,130명의 직무 역량 향상을 위한 교육을 진행했습니다.



오리엔테이션


1:1 집중 교육


스킬업 특강


스토리 워크숍

이런 부분이 잘되었습니다.
□ 국내 최강 현업 웹툰 작가로 구성된 교수진 7명과 함께 정규과정 1기를 성공적으로 운영하였습니다.
□ 첫해임에도 불구하고 교육생 선발에 10:1 넘는 높은 경쟁률을 보였습니다.
□ 졸업작 두 작품의 네이버 연재가 확정되었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 탄탄한 교육 행정 시스템을 구축하겠습니다.
□ 수준별, 목적별 세분화한 교육과정 개설을 준비하겠습니다.
□ 졸업생의 취업과 데뷔를 위한 후속 사업을 추진하겠습니다.

표 52

함께 만든 변화!!
□ 데뷔작 / 차기작을 준비하는 교육생들의 작품을 현직 웹툰 작가 7명이 교수진으로 참여하여 기획부터 원고 제작까지 1:1 집중 교육으로 졸업 후 바로 연재가 가능한 작품을 제작했습니다.
□ 영화, 드라마, 추리, 수사, 역사 등 다양한 분야의 전문가들과 함께하는 만화 소재 개발을 위한 강연을 진행하였으며, 기획과 스토리 분야에 집중한 교육을 제공하였습니다.

참고자료

○ **한국만화웹툰아카데미 정규과정 1기**

1 국내 대표 현업 웹툰 작가로 구성된 교수진

❶ (현장감 있는 교육) ▲현직에서 활발하게 활동 중인 웹툰작가가 교수로 참여 (주임교수 1명, 외래교수 6명)

❷ (교수별 특장점을 살린 교육) ▲기획 및 연출 (최종훈, 오현동), ▲프로듀싱 및 마인드 상담 (신의철), ▲연출 및 작화 (김지민, 김송, 천범식), ▲효율적 작업 관리, 기획 등 (김혜진)

❸ (집중 교육) ▲교수별 주 15시간 (월 60시간) 연구생 상담, 작품 회의, 심사로 아카데미 업무에 충분한 시간 투입, ▲연구생이 각자 프로젝트에 대해 원하는 교수와 충분히 상의하고 조언을 구할 수 있음



주임교수: 최종훈 (HUN)
대표작품: 은밀하게 위대하게
★ 카카오웹툰



교수: 김지민(지민)
대표작품: 나빌레라
★ 카카오웹툰



교수: 천범식
대표작품: 돼지우리
★ 네이버웹툰



교수: 김송
대표작품: 미슐랭스타
★ 카카오웹툰



교수: 오현동(캐러멜)
대표작품: 다이어터
★ 카카오웹툰



교수: 신의철
대표작품: 사이드킥
★ 네이버웹툰



교수: 김혜진(Zhena)
대표작품: 일렉시드
★ 네이버웹툰

2 엄격한 입시 전형 제도 마련 및 높은 입학 경쟁률

❶ (3단계 엄격한 연구생 선발 전형 실시) 서류 → 실기 2회 → 면접까지 어느 대학 입시보다도 엄격한 기준으로 연구생 선발, 효율적인 실기 시험 제도 구축

❷ (높은 경쟁율) ▲서류, 실기, 면접 ('24.3월~4월) 후 아카데미 첫 기수 모집임에도 약 10:1의 경쟁률 기록

3 2024년 한국만화웹툰아카데미 교육과정 소개

❶ 만화·웹툰 분야 글로벌 핵심 인력 양성 위한 소수정예 <연구과정>

ㅇ (교육목표) 글로벌웹툰작가 양성을 위한 소수정예 만화웹툰 창작 교육

ㅇ (교육방식)

- 작품 기획부터 제작까지 프로작가 양성, 1:1 또는 그룹티칭
- 급변하는 웹툰 시장에서 실전 능력을 배양하는 창작 실습 중심 멘토링
- 끈기 있고, 실력 있는 자만 살아남는 서바이벌 방식 운영. 쿼터별 평가로 탈락자/통과자 발생

ㅇ (중점사항) 연구생 개인 프로젝트, 연구생간 장점을 살려 협업하는 팀프로젝트, 콘텐츠 분야 저명 인사 마스터클래스

ㅇ (연구생 혜택) 전액 무료 교육, 프로젝트 개발비 지원, 최신형 장비 및 개인 작업 공간 제공, 부천행복주택 레지던시 숙소 제공

ㅇ (정규과정 일정)

시기	주요 내용
공모 (2~4월)	○ 연구생 모집 공고, 입학 전형 실시
1쿼터 (5~6월)	○ 입학식 ○ 상담, 방향 설정, 기획안 작성 ○ 기본 툴 교육 20시간 (주간 연재를 위한 스킬업 강의)
2쿼터 (7~8월)	○ 작품 제작, 지도 - 개인작품 2화분 제작, 협업작품 1화분 제작 ○ 마스터클래스 : 카카오엔터테인먼트 박정서부사장
3쿼터 (9~10월)	○ 작품 제작, 지도 - 개인작품 3화분 제작, 협업작품 2화분 제작 ○ 한국만화웹툰아카데미의 밤 (KAMT's Night) - 제작 중 작품 피칭 등 ○ 마스터클래스 : 윤태호 작가, 김호연 작가
4쿼터 (11~12월)	○ 작품 최종 완성, 졸업 - 개인작품 5화분 제작, 협업작품 3화분 제작 ○ 마스터클래스 : 강풀 작가 (협의중)

○ 한국만화웹툰아카데미 만화인업데이트

ㅇ (교육목표) 만화인 인문, 교양, 직무역량 향상, 단기 집중 교육을 받은 교육생이 정규과정의 연구생으로 진입할 수 있도록 돕는 양성소 역할

ㅇ (교육대상) 예비, 현직 만화가, 만화계 종사자 약 800명

ㅇ (교육방식)

- 전문가 초청 특강, 스토리 및 각색 20회차 단기 과정, 해외 초청 워크숍
- 프로그램별 주요 내용

ㅇ (수혜자수) 1,130명 ※ 2025. 2. 22.. 웹툰 스토리 워크숍 2차 포함 기준

구 분	주요 내용
	**프로그램명 : 10인 10색 릴레이 교양 특강** • 교육목표 : 만화인 인문, 교양, 직무역량 향상 • 일 정 : 2024. 9. 6.(금) ~ 2024. 12. 11.(수) 중 10회 • 장 소 : 웹툰융합센터 2층 및 11층 회의실, 현장 취재 투어 (진천국가대표훈련소) • 수강생 : 1회당 평균 50명 참석, **373명** 수강

구 분	주요 내용
	**프로그램명 : 웹툰상담소** • 교육목표 : 스토리 및 각색 심화 능력 향상 • 과정 구분 : 스토리 1개과정 , 각색 3과정 • 일 정 : 2024. 9. 30.(월) ~ 2024. 11. 1.(금) ※ 과정별 상이. • 장 소 : 웹툰융합센터 11층 이론교육실 • 수 강 생 : 4개 과정 합 **72명** 신규 기획안을 보유한 만화가
	**프로그램명 : 작가의 참견** • 교육목표 : 포트폴리오 진단. 작품 제작 컨설팅 • 특 징 : 아카데미 교수진과 1:1 상담 • 참여교수 : 최종훈, 김송, 천범식, 김지민 • 일 정 : 2024. 10. 4.(금) ~ 2024. 12. 11.(수) 중 100시간 • 장 소 : 웹툰융합센터 11층 교수실 • 수 강 생 : **100명**
	**한국만화웹툰아카데미의 밤 KAMT's Night** • 개최일시 : 2024. 10. 5. (토) • 개최장소 : 웹툰융합센터 1층, 11층 • 행사내용 : 한국만화웹툰아카데미 설명회, 작가토크쇼 『모랑지 x오리의 소녀상담소』, 네트워킹 파티『So, 通(소통)』 • 참석자 : 1,2부 각 50명, 3부 100명으로 **150명**
	**일본 망가주쿠와 함께한는 "칸 만화 제작의 모든 것" 초청 워크샵** • 강 사 명 : 이와자와 마사야스 망가주쿠 대표강사 • 일 정 : 2024. 10. 5.(토) 10:00 ~ 13:00 • 장 소 : 웹툰융합센터 아카데미 11층 이론교육실 • 참가대상 : 만화인이라면 누구나 • 참석자 : 44**명**
	**<대만의 소년>, 만화로 대만의 현대사를 담다 초청 워크샵** • 연 사 명 : 유페이윈 • 진 행 : 마르코폴로 김효진 편집장 • 일 정 : 2024. 11. 14.(목) 16:00 ~ 18:00 • 장 소 : 웹툰융합센터 아카데미 2층 • 참가대상 : 만화인이라면 누구나 • 모집규모/ 선발방식 : **55명** / 선착순 모집
	• **<웹툰스토리 워크숍> 웹툰스토리로 억대연봉** • 강 사 명 : 임풍훈, 조형빈, 박경원, 정기영, 하종석, 이도경 • 일 정 : 2024. 12. 13.(금)~12. 14.(토) • 장 소 : 웹툰융합센터 아카데미 2층 • 참가대상 : 만화인이라면 누구나 • 모집규모/ 선발방식 : **136명** / 선착순 모집

청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

문화소외계층의 교육 불평등을 해소하고 청년 장애인의 일자리 창출에 도움을 주기 위해 전국의 장애인 복지시설에 웹툰 교육 환경을 조성하고 운영할 수 있도록 지원하였습니다.

지원대상
법령에 따라 설립된 장애인 복지시설, 장애인 교육기관

지원금액
10억 원
(기관당 5,500만원 ~ 1억)

지원내용
- **장애인의 웹툰 교육을 위한 시설 구축과 교육프로그램 운영비 등을 지원하였습니다.**
- **청년장애인아카데미 수강자 대상 원천 캐릭터 작품 발굴 및 멘토링을 통해 상품화를 진행했습니다.**

지원결과
□ **지속기관 13개소와 신규기관 1개소를 추가하여 총 14개소를 운영하였습니다.**
□ **장애인 웹툰 아카데미를 통해 웹툰 교육을 진행했으며, 이를 바탕으로 창작 인력으로서 장애인의 일자리 창출과 자립의 기반을 마련했습니다.**



제주도 농아복지관



부천시 장애인종합복지관



서울특별시중구 장애인복지관



광주광역시남구 장애인종합복지관 수강생 작품



기장장애인복지관 수강생 작품

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **전국 14개의 장애인 복지시설에 웹툰아카데미를 조성하여 총 1,225명의 장애인이 참여하였습니다.**
□ **우수 교육 결과물을 활용한 캐릭터 10종을 선정하여 이모티콘 개발 및 캐릭터 상품 66종을 개발하였으며 팝업스토어를 6회 운영하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **수강생 작품 홍보 및 연재를 위한 SNS 채널홍보를 강화하겠습니다.**
□ **지속 운영기관 중 우수기관 사업비 차등 지원(상위 3개 기관)을 통해 기관별 적극적 사업 참여 의지를 증대시키겠습니다.**
□ **적정 사업비 보장과 아카데미 수준 유지를 위해 사업 수행기관 졸업제도를 도입하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **수강생 작품을 활용해 10종의 이모티콘을 개발하여 라인(LINE) 이모티콘숍에 8종이 입점하였습니다.**
□ **오프라인 팝업스토어와 온라인숍을 통해 수강생 캐릭터 상품을 판매하였으며 그 수익금 일부를 수강생에게 배분하여 창작활동을 통한 수익 창출의 기회를 마련하였습니다.**
□ **총 14개소, 1,225명이 교육을 수강하였으며, 취업에 성공한 수강생이 15명, 기고와 연재 등을 진행한 수강생이 10명, 공모전 수상이 56명, 10명의 수강생이 작품을 활용한 캐릭터 상품을 개발하였습니다.**

참고자료

○ 조성 및 운영현황 (총14개소)

대 상	지역(광역자치단체)	시작연도
부천시장애인종합복지관	경기도	2019
유성구장애인종합복지관	대전광역시	2019
충현복지관	서울특별시	2019
더원발달지원센터	서울특별시	2019
꿈의동산	경상남도	2020
제주도농아복지관	제주특별자치도	2020
기장장애인복지관	부산광역시	2020
양평군장애인복지관	경기도	2020
서울특별시중구장애인복지관	서울특별시	2021
광주광역시남구장애인복지관	광주광역시	2021
충청남도남부장애인종합복지관	충청남도	2022
남양주시장애인복지관	경기도	2022
탐라장애인복지관	제주특별자치도	2023
익산시 장애인종합복지관	전북특별자치도	2024

○ 작품집 제작



<2024 청년 장애인 웹툰 아카데미 결과 자료집>

웹툰시니어 멘토링

시니어 만화가 및 경력 단절·전환 작가를 대상으로 웹툰 창작 부문 재교육을 통해 창작 능력 개발 및 실질적 작가 활동 재개를 위한 멘토링을 추진하였습니다.

지원대상

총 7그룹, 28명 지원

2:2 매칭(멘토14명:멘티14명)

지원금액

2.02억 원

(과제당 500만원)

지원내용

- 2:2 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다.
- 시니어, 경력단절·전환 작가의 웹툰 제작을 위한 교육을 진행하였습니다.

지원결과

☐ 2:2 전문가 멘토링을 통해 웹툰 순수 창작물 14종을 제작하였습니다.

☐ 웹툰 창작 교육을 통해 시니어 작가 및 경력 단절 작가 자립 기반을 마련하였습니다.



웹툰 14종 제작
(<4의 게이트> 김지훈作)



워크숍 및 협약식



비즈니스 상담회

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다.

☐ 서브 멘토링제를 운영하여 멘티들의 사업 만족도를 향상시켰습니다.

☐ 비즈니스 상담회 시간과 횟수를 확대하여 멘티의 창작물 연재 및 상품화에 도움을 주었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 멘토링 방식(매달 2회, 오프라인 1회 필수)에 변화를 주어 부담 없이 멘토링을 진행할 수 있도록 지원하겠습니다.

☐ 시니어 작가의 작품활동을 지원하기 위한 특강(AI 배경만들기, 연출, 기획서 작성, 현업pd)운영을 통해 창작 활동에 도움이 되도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 서브 멘토링제 운영 기간에 제한을 두지 않고, 멘토와 멘티가 작품 제작에 효과적인 시기에 멘토링을 받을 수 있도록 했습니다.

☐ 산업계 관계자와의 비즈니스 상담회를 통하여 신규 창작물의 발전 가능성을 확인하였습니다.

참고자료(지원현황)

그룹	멘토 분야	멘토명	멘티명	작품명
1그룹	1팀	박**	신**	구미호 헌터 샤일록
	2팀	윤**	김**	4의 게이트
2그룹	1팀	오**	이**	염라전
	2팀	임**	조**	어쩌다 시한부 결혼
3그룹	1팀	김**	최**	귀갑 전사
	2팀	김**	오**	만랩 회귀자가 아카데미에 독을 품
4그룹	1팀	이**	윤**	인생쫄면
	2팀	양**	정**	열강시대
5그룹	1팀	홍**	전**	다크피어
	2팀	임**	김**	개미집(FORMICARY)
6그룹	1팀	김**	선**	거믜
	2팀	김**	신**	후르츠칵테일
7그룹	1팀	임**	김**	꽃바람 봄바람
	2팀	황**	박**	선 넘지 마!

초등학교 6학년 만화교실

부천시 초등학생의 창의력 및 표현력 강화를 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

61개 학교, 6,224명

사 업 비

2억 834만 원

지원내용

- 부천시 초등학교 6학년 학생 대상 8차시 만화교육을 지원했습니다.
- 부천시 초등학교 61개교, 260학급, 6,224명이 참여하였습니다.

지원결과

□ 30명의 만화강사, 부천시 61개 개교, 260학급, 6,224명이 결과물로 1페이지 내외 만화를 제작하는 만화교육을 진행하였습니다.

□ 부천형 만화 인재 양성을 위한 만화 창작 체험교육을 확대하였으며, '만화도시 부천'의 위상을 강화 하였습니다.





교육 현장 모습



교육 결과물

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 관내 초등학교 64개교 중 61개교가 참여하였습니다. □ 만화 강사 일자리 창출이 전년도 대비 50% 증가하였습니다. (23년도 20명 -> 24년도 30명)	□ 부천시 관내 모든 초등학교가 참여할 수 있도록 더욱 노력하겠습니다. (61개교->64개교) □ 신규 강사 발굴 및 일자리 창출 증가율을 높이겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 전년도 대비 참여 학급 및 학생 확대 운영하였습니다.
(※ 23년 58개교 247학급 6,059명 -> 24년 61개교 260학급 6,224명)

□ 신규 만화 강사 발굴 및 일자리 창출이 전년도 대비 50% 증가하였습니다.
(※ 23년도 20명 -> 24년도 30명)

시민공감 만화교실

부천 시민 대상으로 문화 향유 기회 제공 및 만화 문화 확산을 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

19개 기관 230명

사 업 비

5,576만 원

지원내용

부천시 문화소외계층 및 일반시민 대상의 시민 만화 교실을 운영했습니다.

지원결과

□ 총 19개 기관(지역아동센터 15개소, 노인복지관 2개소, 다문화센터 1개소)의 230명의 교육생을 대상으로 만화교육을 진행하였습니다.

□ 부천시 특화 교육 운영으로 부천시민에게 문화 향유 기회를 제공하였습니다.





교육 현장 모습





교육 결과물

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 관내 문화소외계층 및 일반시민 대상으로 다양한 만화교육을 진행하였습니다.

□ 관내 문화소외계층만이 아닌 일반시민 대상 시범 교육(이모티콘 만들기)을 진행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 기존에 참여한 기관이 아닌 신규기관들이 참여할 수 있도록 노력하겠습니다.

□ 만화 웹툰의 전문성과 향유를 공유할 수 있는 프로그램을 구성하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 교육프로그램 수혜자가 전년도(185명) 대비 230명(24%) 증가하였습니다.

□ 관내 문화소외계층 대상 및 일반시민 대상 시범 교육(이모티콘 만들기)을 진행하였습니다.

참고자료(지원현황)

구분	단체명	프로그램명	강사명
지역아동센터	비전지역아동센터	주니어 작가 양성을 목표로 하는 맞춤형 웹툰 교육 프로그램	이정헌
	애솔지역아동센터	일상을 관찰하고 이야기를 만들어서 단편 웹툰 제작하기	권 영
	고강동지역아동센터	나의 일상을 만화로 표현한다.	임덕영
	경서지역아동센터	만화 창작을 통하여 창의와 논리를 키우고 예술적 감수성을 발전시킵니다.	홍재승
	부천사랑의지역아동센터	내가 사는 동네에서 경험한 추억을 만화로 표현해보기	조경봉
	이레지역아동센터	나의마을 우리마을 즐거운 만화그리기	이승훈
	역곡지역아동센터	쉽고 재밌는 만화 굿즈 & 나만의 웹툰 그리기	김태환
	다정한지역아동센터	일상을 관찰하고 이야기를 만들어서 단편 웹툰 제작하기	심승희
	솔안지역아동센터	여러 가지 소재를 이용하여 만화를 제작하고 기법을 배워봅니다.	서성관
	심곡지역아동센터	개인의 취향과 주관 발견하기	엄효진
	한우리지역아동센터	좋아하는 소재를 가미한 컷 툰을 기획 및 완성하고, 만화 캐릭터 상품 만들기	오필정
	새롬지역아동센터	만화 창작을 통하여 나만의 개성을 알고, 만화로 소통할 수 있다.	박인호
	신광지역아동센터	이야기를 만들고 캐릭터를 제작하여 작가 포트폴리오 만들기	박천응
	영서지역아동센터	아이패드를 이용한 디지털 만화 만들기	윤남선
	서부지역아동센터	만화로 만드는 나의 동네	홍가람
다문화	부천시다문화가족지원센터	서로 다른 칸의 도시락 맛처럼 서로 다른 문화를 이해하고 그려보는 수업	민혜은
노인복지관	소사노인복지관	내 인생의 행복한 시간을 이야기하고 컷 만화로 표현하기	최정규
	오정노인복지관	감정을 주제로 자신이 경험한 이야기를 만화로 만들어보기	박정호
이모티콘 만들기	한국만화영상진흥원	이모티콘 만들기	차두람 (빵실)

만화 규장각

국내 모든 만화자료의 수집·보존 및 만화 지식정보 DB 구축을 통해 한국만화 가치 제고와 전시, 교육 등을 통한 만화 문화 향유를 제공하고자 추진하고 있습니다.



[추진사업]

웹툰 아카이브 구축

만화자료 수집 및 정보 구축

만화평론 활성화

만화기획전시

박물관 교육프로그램 운영

한눈에 보는 만화규장각

사업명	추진개요
웹툰 아카이브 구축	(사 업 비) 국비 4.65억 원 (주요성과) □ 유통 정보 웹툰 17,316작품, 도서 4,099권, 전자책 8,083권 및 웹툰 서비스 원문 이미지 3,350화 수집, 기구축 데이터 7,207건 고도화 □ 수장고 고만화자료 1,710건 151,449면 원문DB 구축 □ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수 진행
만화자료 수집 및 정보 구축	(사 업 비) 국비 4.68억 원 (주요성과) □ 박물관자료 4,360건 10,467점 수집, 도서관 자료 5,910권 수집 □ 기획 기사와 칼럼, 리뷰 등 733건의 전문 자료 구축 □ 고전만화 2종 복간: <울 밑에 선 봉선이>(권영섭作), <바다의 사자들>(이근철作) □ 만화도서관 우수만화 도서 50선 선정 및 추천
만화평론 활성화	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) □ 만화 전문 비평지 '지금, 만화' 4종: <22호 어린이>, <23호 청년>, <24호 중년>, <25호 공간> 발간, 110건 기사 작성 □ <대한민국만화평론공모전> 총 6명 신인 평론가발굴
만화기획전시	(사 업 비) 출연금 2억 9,393만 원 (주요성과) □ 관람객 총 200,473명 □ 기획전시 총 4회, 전시 연계 이벤트 개최를 통한 전시 관람 효과 및 참여도 확대 □ '국립민속박물관 협력망 지원사업' 선정으로 전시의 질적 향상 및 협력 네트워크 강화
박물관 교육 프로그램 운영	(사 업 비) 출연금 8,017만 원 (주요성과) □ 총 5개 부문 177회 교육 운영 □ 기획전시 연계 교육 및 업사이클링 교육 개발로 다양성 강화 □ '박물관·미술관 주간사업', '박물관·미술관 지원사업' 등 외부 사업 유치를 통해 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육 제공 □ 지원사업 및 체험교육 참여자 총 11,678명, 전년 대비 13.6%↑

웹툰아카이브 구축

안정적인 웹툰 아카이브 통합 시스템 운영을 위해 시스템 이중화를 완료하고 유통 정보 구축 및 자원 보존을 위한 원문 이미지를 수집하였습니다.

사업대상

웹툰 유통정보 및 원문이미지 수집
만화자료 디지털라이징 구축
웹툰아카이브 통합 시스템 기능보완 및 유지보수

사 업 비

4.65억 원

추진내용

- 웹툰 유통 정보와 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집 진행
- 고만화자료 디지털라이징 및 원문 DB 구축
- 웹툰아카이브 통합 시스템 서비스 유지보수 및 기능보완 진행

사업결과

☐ 유통 정보 웹툰 17,316작품, 도서 4,099권, 전자책 8,083권 및 웹툰 서비스 원문 이미지 3,350화 수집, 기구축 데이터 7,207건 고도화
☐ 수장고 고만화자료 1,710건, 151,449면 원문DB 구축
☐ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수



웹툰아카이브 서비스 화면



웹툰아카이브 통계현황

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 아카이브 통합 시스템 운영 효율성 제고와 시스템 이용 활성화를 위한 기능을 개선하였습니다.	☐ 서비스와 데이터의 품질향상을 위하여 지속적인 보완을 시행하여 완성도 높은 서비스를 제공하겠습니다.
☐ 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.	☐ 만화 분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스를 제공하겠습니다.
☐ 외부 기관과의 API 연동 및 데이터 공유를 통해 만화 저작권 침해를 방지하고, 권리를 보호하였습니다.	☐ 만화자료 서비스와 데이터 보존의 안정화를 강화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 웹툰아카이브 통합 시스템의 기능 개선을 통해 서비스 및 자료 관리 체계를 강화 하였습니다.
☐ 웹툰아카이브 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.
☐ 웹툰아카이브 데이터를 개방하여 기관과 연구자들에게 풍부한 자료를 제공하고 있습니다.

만화자료 수집 및 정보 구축

소중한 고만화자료, 만화가에 관한 연구와 출판을 통해 학술 연구 기반 구축에 이바지하고 만화에 대한 문화적 가치를 높이는 사업입니다.

사업대상

만화창작자, 산업종사자, 독자

사 업 비

4.68억 원

추진내용

- 디지털만화규장각 웹진을 통해 시의성 있는 만화 전문 정보를 제공했습니다.
- 상시 구입을 통해 1940~50년대 희귀만화자료(단행본)를 수집했습니다.
- 고전만화 <울 밑에 선 봉선이>(권영섭作), <바다의 사자들>(이근철作) 복간을 진행했습니다.
- 만화의 문화적 연구를 기반으로 한 지식 총서 도서를 제작하였습니다.

사업결과

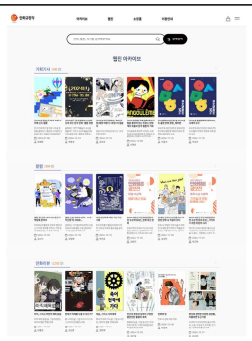
☐ 고만화자료 4,360건, 10,467점 수집, 도서관 자료 5,910권을 수집했습니다.
☐ 만화 전문 정보 773건 구축, 고전만화 2종 복간을 진행했습니다.
☐ 만화에 대한 분석을 다각화하고 다양한 양질의 정보를 제공했습니다.



권영섭 작가
<울 밑에 선 봉선이>



이근철 작가
<바다의 사자들>





만화규장각 웹진

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 지속적인 만화계 이슈 발굴 및 기사화를 통한 만화의 저변을 확대하였습니다.
☐ 1940~50년대 희귀만화자료(단행본) 4점을 수집하여 초기 한국만화사 연구 기반을 구축하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 시의성, 이슈성, 학술성을 선도할 수 있는 아티클(article)을 발굴하겠습니다.
☐ 수장고 자료, 도서관 자료, 전문 정보자료 등 다양한 자료의 수집을 강화하겠습니다.
☐ 만화 전문 자료를 효과적으로 서비스할 방안을 구체화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 보존 및 연구 가치 높은 희귀만화자료 수집을 강화하였습니다.
☐ 고전만화 복간, 기획 기사, 칼럼를 통해 만화 학술 연구 기반을 강화하였습니다.

만화평론 활성화

만화평론의 활성화를 통해 만화에 대한 지속적인 담론 생성과 소비 진작 토대 구축하고자 만화 전문 비평지 「지금, 만화」를 발간하여 만화의 가치를 높이고 신진 평론가를 양성하였습니다.

사업대상

독자, 만화 창작자, 산업종사자

사 업 비

2억원

추진내용

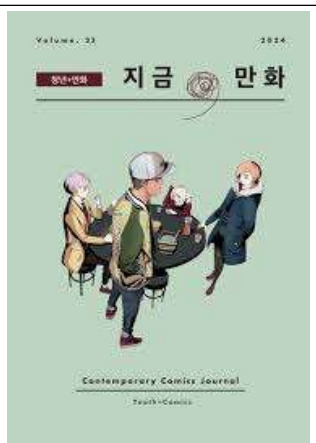
- 만화 전문 비평지 '지금, 만화' <22호 어린이>, <23호 청년>, <24호 중년>, <25호 공간> 4종을 발간하였습니다.
- 기획 기사, 평론, 인터뷰 등 110건의 깊이 있는 전문 기사를 생산하였습니다.
- <대한민국만화평론공모전> 대상 1명 등 총 6명 신인 평론가를 발굴하였습니다.

사업결과

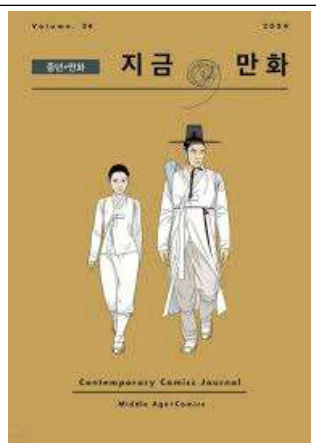
□ 만화 전문 비평지 4종을 발간하였습니다.



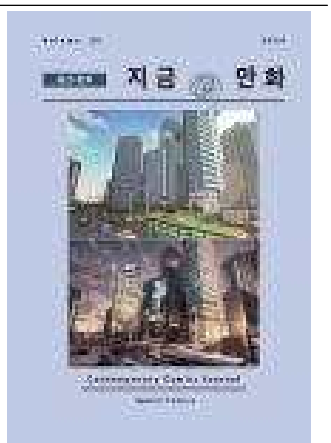
22호 어린이



23호 청년



24호 중년



25호 공간

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 만화웹툰계의 시의성 있는 평론을 위하여 주제를 선정하여 '지금, 만화'를 발간하였고, '대한민국 만화평론공모전'을 통해 만화웹툰 평론가를 발굴하였습니다.	□ 비평지의 대중화를 위하여 노력하겠습니다. □ 만화 웹툰 이외의 문화 분야와의 접점을 늘려, 비평의 저변 확대에 이바지하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 만화웹툰 정보의 종합적 접근으로 포괄적인 정보를 제공하도록 하겠습니다.

만화기획전시

부천 관내 순회 전시와 다양한 주제를 아우르는 기획전시 개최를 통해 만화 문화의 접근성과 예술적 가치를 높였으며, 전시 연계 프로그램과 이벤트로 관람객 참여를 활성화 하였습니다.

관람인원

오프라인 : 총 20만 명

개최전시

기획전시 총4건

운영내용

- **부천 관내 찾아가는 전시를 개최하여 전시 접근성을 높였습니다.**
- **만화와 미술, 음악, 애니메이션 등 다양한 예술 장르와의 융합을 통해 풍성한 전시를 기획하였습니다.**
- **전시 연계 이벤트를 통해 관람객과의 소통을 강화하였습니다.**

운영결과

□ **기획전시 총 4건을 개최하였습니다.**

□ **이탈리아 만화 전시와 신년카툰展을 통해 다양한 나라의 만화가와 작품을 소개할 수 있었습니다.**



만화로 만나는 힙합展



한·이 수교140주년 이탈리아 만화展 : Fumeeto!



2024 부천만화대상 특별展



2025 신년카툰展 <청사, 초롱초롱>

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 만화와 다양한 예술 장르를 융합하여 전시에 풍성함과 생동감을 더했습니다.	□ 트렌드를 반영한 전시 기획으로 만화의 예술적 가치와 사회적 메시지를 전달하겠습니다.
□ 전시와 연계한 다양한 행사와 이벤트를 통해 관람객의 참여를 유도하였습니다.	□ 지역사회 협력을 강화하여 부천시민들의 관심과 참여를 높일 수 있는 전시를 기획하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ **<만화로 만나는 힙합> 전시를 통해 대중문화와 만화의 융합 가능성을 제시하고 젊은 세대와의 소통을 강화하였습니다.**

□ **지역사회 중심의 순회 전시를 기획하여 다양한 시민층이 만화를 접할 기회를 마련하였습니다.**

□ **전시와 연계한 이벤트를 통해 시민들의 문화적 경험을 심화시키고, 박물관의 교육적 역할을 강화하였습니다.**

참고자료(전시현황)

No	전시명	전시기간 / 장소	관람객수	비고
1	만화로 만나는 힙합	24. 5. 11. ~ 9. 22. 제1, 2 기획전시실 박물관 로비	75,999명	-
2	한·이수교 140주년 기념 이탈리아 만화展: Fumetto!	24. 10. 3. ~ 25. 4. 20. 제1 기획전시실	62,770명	-
3	부천만화대상 특별展 This is me	24. 10. 3. ~ 25. 4. 20. 제2 기획전시실	62,770명	-
4	2025 신년카툰展 청사(靑蛇), 초롱초롱	24. 12. 12. ~ 25. 3. 2. 박물관 로비	17,543명 (24. 1. 7. 기준)	- 부천시청역 순회 전시

박물관 교육프로그램 운영

한국만화박물관을 찾는 관람객들에게 만화를 기반으로 창의적 사고와 예술적 능력을 향상할 수 있는 다양한 프로그램을 운영하여, 박물관이 시민들에게 매력적이고 유의미한 경험을 제공하는 곳으로 인식되도록 노력하였습니다.

체험인원

총 11,678명

운영규모

총 5개 부문

177회 체험 교육 운영

운영내용

- **총 25회 한국만화박물관 기획전시 연계 교육을 진행했습니다.**
- **총 69회의 상설 체험 단체 교육을 진행했습니다.**
- **총 108회 외부 지원사업 체험교육을 진행했습니다.**

운영결과

□ **11,678명을 대상으로 50,357,050원 수입을 창출하였습니다.**

□ **신규 체험교구재 등 다양한 만화 관련 체험 및 교육을 운영하였습니다.**


박물관 체험교육



기획전시 연계 교육 <합합 만화 그래피티 체험>



외부 지원사업 체험 교육

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 다양한 체험프로그램 운영을 통해 전년 대비 참여 인원이 13.6% 증가하였습니다. □ 상설 체험 통한 만화 관련 기초적 체험활동 외, 외부 지원사업을 통한 다양한 체험 기회 제공으로 관람객 만족도를 증대하였습니다.	□ 청소년층 대상 흥미 유발이 가능하고 전문성 있는 프로그램을 보강하여 다양한 연령층이 참여가 가능하도록 교육 접근성을 높이겠습니다. □ 상시적 참여자 만족도 조사를 통해 프로그램 품질에 대한 피드백과 개선점을 반영하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 박물관 교육의 다양성을 강화하고 관람객에게 상호작용적인 학습활동 경험을 제공하였습니다.

□ 기획전시와 연계된 그룹형 체험활동을 통해 참여자에게 협력과 소통 능력을 개발할 기회를 제공하고, 지역사회와 연결을 강화하여 지역민들이 문화 예술 활동에 대한 참여를 촉진했습니다.

□ 체험교육에 업사이클링 요소를 접목하여 환경 보호의 중요성을 인식하고 실천 기회를 제공하였으며, ESG 경영과 연계된 사회적 가치를 확산시켜 기관 이미지를 제고하였습니다.

참고자료(운영현황)

No	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
계					11,678명	-
1	2024 박물관·미술관 주간 '만화 더하기 힙합' <만화 그래피티> 체험	체험	24. 5. 4. ~ 6. 16. / 10회	가족 관람객	337명	그래피티 역사 및 방법에 대한 이론 교육 후 야외 장소에서 그래피티 실습 진행, 강사(그래피티 작가)의 지도하에 교육 참가자들이 공동작업으로 하나의 대형 그래피티 결과물 완성
2	2024 박물관·미술관 주간 '만화 더하기 힙합' <만화 힙합 업사이클링 굿즈 만들기> 체험	체험	24. 5. 4. ~ 6. 20. / 15회	가족 관람객	491명	만화 그래피티 체험에서 나온 폐현수막, 폐지로 버려지는 전시 포스터, 쓰레기로 버려지는 과자 비닐봉지 등의 재료들을 이용해 가방 등 업사이클링 굿즈를 만드는 체험 수업 진행, 실습 전 환경 보호에 대한 교육 진행
3	2024 박물관·미술관 지원사업 '만화, 행복 호르몬'	체험	24. 7. 23. ~ 10. 27. / 61회	초, 중, 고등학생	682명	이모티콘 작가 체험, 나만의 웹툰 만들기, 만화 코스프레 즐기기, 만화 업사이클링 굿즈 만들기 등 다양한 프로그램으로 평소 접하기 힘든 문화적 경험을 통해 진로 탐색과 자아 실현
4	경인지역 강소형 관광지 육성 사업	체험	24. 7. 20.~9. 21. / 22회	가족 관람객	961명	박물관 관람객 대상 '만화 캐리커쳐 체험', '인기 웹툰 코스프레 체험' 프로그램을 운영하여 관람객들이 다양한 문화적 경험을 통해 박물관 만족도 제고
5	단체교육	체험	24. 1.~12. / 69회	단체 관람객	3,538명	단체관람객을 대상으로 진행하는 만화, 애니메이션 관련 체험교육
6	체험마당	체험	24. 1.~12.	전 연령	5,669명	개인 관람객을 대상으로 진행하는 상설 체험교육

축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

국내 최대 만화축제인 부천국제만화축제 개최와 한국만화의 우수성을 알리기 위한 해외 교류를 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제27회 부천국제만화축제

제8회 경기국제코스프레페스티벌

한국만화 해외전시 및 만화교류

홍보·마케팅

한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제27회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 7억 3,000만 원(시비, 도비, 외부수입 등) (주요성과) □ 총관람객 13.8만명(2023년 대비 약 1% 증가) □ ESG 축제 개최를 위해 기존 지하 주차장 활용, 시민과 지역단체 참여 □ 만화축제의 정체성 확립을 위한 대형 야외만화방 구성 및 만화가와 대담회(6회), 사인회(8회) 확대 운영 □ 진흥원 지원사업과 부천만화대상이 중심이 되는 축제로 플랫폼 축제의 기반을 마련
제8회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 2억 원 / 시비 7,000만 원 (주요성과) □ 코스튬 플레이어 14개국 15개팀 참가 □ 코스튬 플레이어 23,965명 참가(2023년 대비 약 25% 증가) □ 국내 유일의 국제 코스프레 챔피언십 및 다양한 참여 프로그램 개최를 통한 코스프레 대중화
한국만화 해외전시 및 만화교류	(사 업 비) 국비 3억 원 (주요성과) □ 한국만화 해외 전시(워싱턴 DC, 스페인) 2회 개최 □ 해외 만화 전문기관 교류(세계웹툰포럼, ICC대회) 행사 2회 개최 □ 국내외 만화 전문 관계기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대
홍보·마케팅	(사 업 비) 2억 770만 원 (주요성과) □ 보도자료 총 60회 배포 및 3,153건 이상의 기사화 □ 유튜브 조회수 580,950회, 블로그 순방문자 526,842회 □ 인스타그램 팔로워 8,897명 달성

제27회 부천국제만화축제 (2024. 10. 3.(목) ~ 10. 6.(일))

만화가와 독자의 소통하는 프로그램 확대, 대형 야외만화방, 야외무대 이벤트 등 관람객의 체험과 참여하는 프로그램으로 구성하여 약 13만 명의 관람객이 축제를 방문하였습니다.

축제 관람객

축제기간 138,930명 방문

축제 관람수입

총 54,030천원

주요내용

- 개막식, 전시, 컨퍼런스, B-COM(마켓관), 야외만화방, 이벤트 등 40개 오프라인 프로그램 운영
- 야외만화방, 야외무대 이벤트, 마켓관 등 관람객이 체험하고 참여할수 있는 프로그램을 확대하여 만화축제로 위상 제고

주요 프로그램	국내외 대중성과 작품성을 겸비한 작품을 선정, 시상과 대형 기획전시 개최, 만화웹툰원작 창작음악제, 야외만화방, 작가와의 만남, 야외무대 이벤트 등 참여행사, 만화생태계 주요 현안에 대한 다양한 콘퍼런스, B-COM(기업관)을 통한 상담회 및 피칭쇼 등 다양한 오프라인 행사를 개최하였습니다.



개막식



작가와의 만남



야외만화방

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 만화축제의 기본이 되는 작가와의 만남과 만화를 볼 수 있는 프로그램 구성으로 만화축제만의 정체성 확보와 앞으로의 방향성을 모색하였습니다. □ B-COM을 통한 B2B, B2C 상담회 프로그램을 구성하여 한국만화의 해외 진출을 도모하였습니다. □ 진흥원 지원사업, 부천만화대상을 중심으로 만화 웹툰 원작 창작음악제, 전시로 플랫폼 축제 기반을 다졌습니다.	□ 만화축제로서 관람객이 체험하고 참여하는 프로그램을 확대 기획하여 운영하겠습니다. □ 야외무대 행사장 공연 진행하며 소음 발생을 최소화하여 주변 시민과 함께하는 축제를 만들겠습니다. □ 축제 참여 관람객을 위한 휴게 공간과 F&B 공간을 충분히 확보하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 진흥원 지원사업과 부천만화대상이 중심이 되는 축제로 플랫폼 축제의 기반을 마련하였습니다.

□ 관람객이 참여하고 체험하는 이벤트, 공연, 야외 만화방 등의 프로그램으로 만화축제의 발전 방향을 제시하였습니다.

제8회 경기국제코스프레페스티벌 (2024. 10. 3.(목)~10. 6.(일))

만화, 애니메이션, 게임, 영화 등 문화 콘텐츠 캐릭터로 분장하는 '코스프레'를 즐기는 이색 문화축제입니다. 전 세계 14개국 코스튬 플레이어가 참여하는 국제 코스프레 챔피언십을 비롯하여, 아마추어 코스프레 대회, 애니송 콘테스트, 포토쇼, 코스프레 플리마켓 등을 개최하였습니다. 코스프레 문화의 대중화 및 서브컬처의 저변 확대를 목적으로 관람객들에게 화려한 볼거리와 즐길 거리를 제공하였습니다.

코스플레이어

약 2만 3천 명 참여

국제챔피언십

14개국 60여 명 참여

※ 15개국 협약 완료

서브컬처 인식 제고

부천 코스튬 플레이 페스타, 코스프레 체험존 및 포토존 등 일반 관람객 및 시민도 참여 가능한 코스프레 이벤트를 마련했습니다.

주요 프로그램

국내 유일 국제 코스프레 챔피언십을 개최해 높은 수준의 퍼포먼스 무대를 선보였으며 아마추어 코스프레 대회, 애니송 콘테스트, 코스프레 체험 등을 통해 축제 관람객이 코스프레 문화를 즐길 수 있는 이벤트를 마련했습니다.



경기국제코스프레페스티벌 챔피언십



아마추어 코스프레 대회

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 역대 최다 약 2만 4천명의 코스튬 플레이어 참가 (※ 2023년 대비 약 25% 증가)	□ 일반 관람객이 코스프레를 체험할 수 있는 행사 및 시설을 확충하여 축제의 만족도를 높이겠습니다.
□ 관람객 및 시민 대상 참여 프로그램 확대	□ 한국 코스프레의 저변을 넓히고 전문성을 제고하기 위한 중장기 계획을 수립 및 시행하겠습니다.
□ 코스튬 플레이어 탈의실 및 짐 보관소 운영을 통한 수입 창출(약 200만원)	□ 지속적이고 안정적인 행사 운영을 위해 예산 확보 및 내실화를 위해 노력하겠습니다.
□ 해외 10여 개국 참가 요청(대만, 인도, 이집트, 카타르, 이탈리아, 독일, 호주 등)	□ 해외 홍보 및 마케팅을 강화하여 글로벌 축제로 발전하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 한국을 대표하는 코스프레 축제로 성장하며 행사의 브랜드 가치가 상승하고 있습니다.

한국만화 해외전시 및 만화교류 지원

재외 한국문화원과의 협업을 통해 한국만화 해외전시를 확대하였고 언택트 시대에 부합한 해외 진출사업을 다각화하여 한국만화의 인지도뿐만 아니라 만화 콘텐츠로 국가 브랜드 가치를 제고하였습니다.

사업규모

총 4회(전시 2회, 국제만화마켓 1회, ICC대회 1회)

사 업 비

1.28억 원

지원내용

- **각 분야 전문가와 세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망을 분석하고 세계 만화·웹툰계의 소통을 이루는 전문 기관으로 자리매김하였습니다.**
- **각국의 문화 및 행사 성격에 맞는 전시 기획 및 운영 방식을 추진하고, 국내외 만화 네트워크를 확장했습니다.**

지원결과

☐ **총 4회의 다양한 해외 전시 및 행사, 만화교류를 추진했습니다.**

☐ **재외문화원과의 협업을 통한 해외 교류 확대로 해외시장 한국만화진출 기반 마련을 통해 전문기관으로서 신인도를 향상하였습니다.**



스페인 전시 <Realidad y Fantsia>





2024 대만 골든코믹스어워드



2024 부천국제만화 마켓

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **국제만화축제 참여, 재외문화원 연계를 통해 한국만화진출을 위한 네트워크를 강화하였습니다.**

☐ **재외 한국문화원 연계 해외 만화전시를 통한 만화문화 교류 저변 확대하였습니다.**

☐ **해외 교류를 통해 한국만화에 대한 현지 관람객의 인지도 및 소비층이 증대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **재외문화원, 국제만화축제 등 관계기관과의 지속적 협력을 통해 한국만화 해외 진출에 노력하겠습니다.**

☐ **만화 콘텐츠 산업계의 변화에 따라 협업이 가능한 새로운 국내외 파트너를 찾아 나가겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **재외문화원, 현지 대사관, 국제만화축제 등과 협력하여 관련 예산, 인력, 공간, 네트워크 등 인프라를 활용해 전시와 행사의 효율성 및 시너지를 확대하였습니다.**

☐ **한국만화를 연계한 한국의 우수한 전통문화 행사를 선보여 해외 현지인들의 관심도를 높이고 종합적인 한국 문화 콘텐츠 홍보로 국가 브랜드 이미지 향상에 제고하였습니다.**

참고자료(해외전시 및 만화교류 현황)

구 분	일시/장소	실 적	현 장
스페인 전시 <Realidas y Fantasia>	2024. 1. 19. ~2024. 2. 29. 주 스페인 문화원 갤러리	•전시 참여작품 : 총 2개 작품 -스위트홈 / 극락왕생 •전시 내용 -'웹툰, 현실과 환상의 문'을 주제로 새해를 맞아 희망과 긍정의 메시지를 전함	
나폴리 코믹콘	2024. 4. 24. ~ 2024. 4. 28. 나폴리 코믹콘 일대	•전시 콘텐츠 수: 4개 •총 2개 작품 -옷소매 붉은 끝동(도파민) -세이렌(포야) •원수연, 박재광 작가 원화 전시 •웹툰 연계 문화행사 이벤트 등 진행 -박재광 작가 라이브 드로잉 쇼 -한복 전시 및 한복 체험, 한식 만찬 행사 (남원시 등 유관기관 협력)	 
2024 ICC 상임위원회 회의	2024. 10. 4. 웹툰융합센터 202호	•상임위원회 논의 안건 - 2025년 홍콩 ICC 대회 준비 현황 - 불법 웹툰 사이트 대응 - ICC 발전을 위한 방안	
대만 골든코믹스어워드 참여 및 ICC 대만위원회 협력사업 논의	2024. 10. 24. 대만 국립미술관, 2024. 10. 25. 타이중 일대	•대만 문화부 장관 환담 - 한국만화에 대한 지원체계, 인력양성 등 논의 •2026년 대만 ICC 개최계획 논의 및 대만 만화 산업 현황 청취 •대만 골든코믹스어워드 개막식 등 참여	
2024 부천 국제만화마켓	2024. 10. 4. ~ 2024. 10. 6. 웹툰융합센터 1, 2층	•해외 바이어 기업과 국내 콘텐츠 기업 간 비즈니스 미팅 및 교류 주선 - 12개국 21개 바이어 기업 참여 - 국내 50개 콘텐츠 기업 참여 - 미팅 건수 : 314건 - 인스타툰 캐릭터 묘한량 브라질 인피니툰과 계약 • 비콤 웹툰 콘퍼런스 - 주제: 웹툰의 콘텍스트적 비평과 확장성 - 8개국 연사 9명 - 참여인원: 159명	
2025 앙굴렘 만화 전시 및 행사	2025. 1. 31. ~ 2. 2. 프랑스 앙굴렘	•행사명 : 2025 앙굴렘 만화축제 •기간 : 2025. 1. 31.~2. 2. •장소 : 프랑스 앙굴렘 •내용 : 한국 웹툰의 역사, 미디어 믹스와 OSMU 사례 대표 웹툰 전시, 작가와의 대화, 사인회 진행	

홍보·마케팅

만화 산업의 중요성에 대한 인식을 제고하고 지원사업, 부천국제만화축제, 한국만화박물관, 행사 및 프로그램의 참여 확대와 성과 공유를 위하여 추진하였습니다.

언론

총 60건 보도자료 배포

3,153건 이상의 기사화

온라인

블로그 순방문자 526,842회

유튜브 조회수 580,950회

주요내용

- 진흥원 사업소개 및 사업 성과에 대한 보도를 강화하였습니다.
- 모바일 중심 SNS 채널을 기반으로 신속하고 정확한 정보를 제공하였습니다.

추진결과

□ 블로그 순 방문자 9.7% 상승, 유튜브 조회수 27.2% 상승하였습니다.

□ 만화인 헬프데스크 Ssul, 웹툰작가의 Fun한 일상 등 전문성 및 공감대를 형성할 수 있는 콘텐츠를 통해 홍보 효과를 강화하였습니다.



언론보도(연합뉴스)



만화인헬프데스크 Ssul





웹툰작가의 Fun한 일상

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 전문성과 대중성이 공존하는 만화 고관여 콘텐츠를 기획하여 구체적인 타겟과 신규 구독자 유입을 유도하였습니다.

□ SNS 채널별 홍보전략을 세분화하여 상호 커뮤니케이션이 활성화 되었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 향후 언론 관련자 네트워킹 빈도를 증가시켜 언론매체 스킨십을 확대하겠습니다.

□ 특색있는 콘텐츠 개발을 통해 브랜드 이미지 상승을 유도하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 언론보도의 다양성과 성과 보도에 집중하였으며 수혜자 확대를 위해 노력하였습니다.

□ 지원사업, 축제, 박물관 등의 사업 연계로 진흥원 인지도 확산과 행사 참여를 유도하는 콘텐츠가 강화되었습니다.

□ 체계적인 SNS 채널 운영으로 주 소비층에 적합한 정보를 소개하고 공감도와 커뮤니케이션을 활성화했습니다.

참고자료(주요성과)

○ 정량성과

구분	2023 성과	2024 성과	증가율
페이스북 도달률	27,013회	56,764회	29,751회(110.1%)
유튜브 조회수	456,382회	580,950회	124,568회(27.2%)
블로그 일일 평균 방문자(순 방문자)	1,315명/479,904명	1,443명/526,842명	128명(9.7%)
보도자료 기사화	5,488건	3,153건	△2,335건(42.5%)

○ 보도자료



KBS



EBS



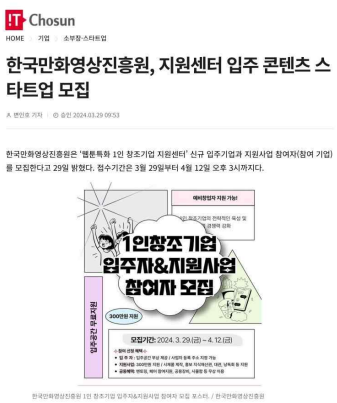
연합뉴스



LG헬로비전



한겨레



IT조선

공모전/ 경연대회

만화 콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴, 만화 산업 활성화와 우수한 콘텐츠 발굴을 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제22회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

제21회 부천만화대상

대한민국 만화평론 공모전

제25회 전국학생만화공모전

한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제22회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 1억 5,500만 원 (주요성과) □ 총 10개 작품 시상금 및 작품집 제작 □ 공모전 졸업작품 수용으로 학생 참여율 확대
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 총 48개 작품 원고료 및 최종 8개 작품에 시상금 지원 □ 수상작 5작품(장려2작품) 네이버 웹툰 정식 연재권 지원
제21회 부천만화대상	(사 업 비) 출연금 3,700만 원 (주요성과) □ 총 5개 작품 부천시장상 등 시상 □ 부천국제만화축제 전시 및 작가와의 만남 프로그램 진행
대한민국 만화평론 공모전	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) □ 신진 만화 평론가 6명 발굴 및 육성, 시상금 지원 □ 만화 비평지 '지금, 만화' 게재, 만화규장각 웹진 연재 기회 제공
제25회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 출연금 2,198만 원 (주요성과) □ 예비 만화창작자 총 55명 발굴, 총상금 910만원 지원 □ 전년 대비 초등부문(저학년, 고학년) 확대

제22회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

만화 콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴을 위한 공모전을 추진하였습니다.

선정대상

총 10개 작품

시 상 금

10,000만 원

내 용

- **대중성과 예술성을 모두 갖춘 작품 발굴을 통해 잠재적 만화 창작 인력에 대한 동기 부여 및 창작 독려를 목적으로 한 공모전입니다.**

결 과

□ **총 10개 작품 1억 원의 상금과 작품집 제작 등을 지원했습니다.**

□ **공모전 참여 확대를 위한 졸업작품 수용으로 학생 참여율 상승하였습니다.**



대상

<와플형 엉덩이>



"만화를 그리며 사람들에게 사랑 받을 수 있는 만화를 그리기 위해 노력했다. 그러나 스스로 만화를 사랑할수 없게 되어 이야기 하고 싶고 그리고 싶은 만화를 그리게 된 작품이다. 앞으로 더 좋은 만화를 그리는 좋은 작가가 되겠다."

(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 247작품 (경쟁률 - 24:1)**

구분	작가명	작품명	상금
계			**10,000만원**
대상	강**	와플형 엉덩이	2,000만원
최우수상	유**/박**	종점	1,500만원
	한**	매이구업	1,500만원
우수상	김**	당신의 가족	1,000만원
	한**	음모론을 아시나요?	1,000만원
	김**	엄마의 빈자리	1,000만원
장려상	황**	바람맡는 아이	500만원
	이**	에이치	500만원
	김**	진품	500만원
	유**	한걸음만화	500만원

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰 최강자전)

국내 최대 규모의 웹툰 플랫폼 네이버웹툰과 연계하여 신인 만화가에게 연재 기회를 제공하고, 우수한 콘텐츠 발굴을 위하여 추진하였습니다.



선정대상

총 48개 작품



시 상 금

3,200만 원



내 용

- **국내 최대규모의 웹툰 플랫폼 네이버웹툰과 함께 신인 만화가들에게 연재 기회를 제공하고 있습니다.**

결 과

□ **48위전에 올라간 48편의 작품에 대해 원고료를 지원했습니다.**

□ **수상작 8개 작품 총 3,200만 원의 상금과 함께 5작품이 네이버웹툰 정식 연재권을 획득했습니다.**



대상
<심검의 용사>



과분한 상을 받았다고 생각한다. 어디에 내놓아도 부끄럽지 않을 좋은 작품 만들도록 하겠다.
(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 419작품 (경쟁률 – 52.4:1)**

구분	작가명	작품명	상금
계			**3,200만원**
대상	문**	심검의 용사	1,000만원
최우수상	동**	마멸의 셰도로프	700만원
우수상	차**	인간은 썩었어	500만원
장려상	김**	철과 얼음의 여정	200만원
	김**	너의 세계	200만원
	김**	최강의 로맨티스트	200만원
	신**	수풀 사이로	200만원
	박**	더블 잽	200만원

제21회 부천만화대상(작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 시상)

한 해 동안 작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 선정과 시상을 통해 우리 만화 문화 활성과 만화 콘텐츠 향유 인구 증대에 이바지하고자 합니다.

선정대상

총 5개 작품

시 상 금

3,000만 원

내 용

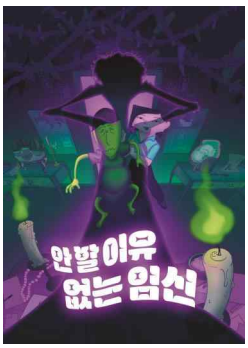
- 총 5개 작품에 대해 부천시장상, 진흥원 이사장상, 시상금을 지원했습니다.
- 전시, 작가와의 만남 등을 통해 선정 작품을 홍보하였습니다.

결 과

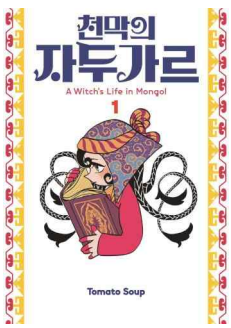
□ 2023년 1월 1일부터 2023년 12월 31일까지 발표된 국내 출판 혹은 연재된 만화 중 5개 작품에 부천시장상과 총 3,000만 원의 상금을 지급했습니다.



정년이



안 할 이유 없는 임신



천막의 자두가르



1초



시상식

만화, 웹툰의 산업적 문화적 위상 증대로 많은 작품들이 후보로 올라왔다. 작품 자체의 만듦새뿐만 아니라 한국적 소재, 한국 사회에 대한 발칙한 시선 그리고 우리가 모르는 역사를 말하는 등 각 작품이 스스로 가지는 독특성이 높은 작품들로 선정하였다. (심사위원장 총평)

분야별 우수만화

□ 부분별 수상작

부문	작품명	작가명	상금
계			3,000만원
대상	정년이	서**, 나*	1,000만원
신인만화상	안 할 이유 없는 임신	노**, 쏘*	500만원
해외작품상	천막의 자두가르	토****	500만원
독자인기상	1초	시*, 광*	500만원
학술상	한국 플랫폼 스토리텔링에 나타난 인간 관리자의 서사와 감정 자본주의	유**	500만원

대한민국 만화평론 공모전(만화평론 및 만화의 학술적 연구 공모전)

만화·웹툰의 수준 높은 담론 생성을 통해 한국만화·웹툰 작품의 질적 향상과 새로운 활력 주입으로, 소비확산과 시장 확대에 이바지할 신진 평론가를 발굴하였습니다.

선정대상

총 6명

시 상 금

1,600만 원

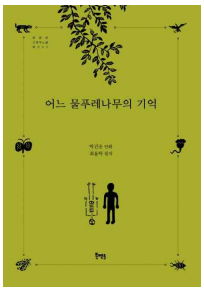
내 용

- **총 6명의 수상을 통해 4명의 기성 평론가에 대한 재조명과, 2명의 신인 평론가를 발굴하였습니다.**

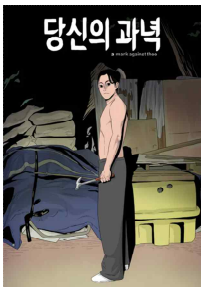
결 과 | □ **수상자 6명에 총 1,600만 원의 상금을 지급했습니다.**



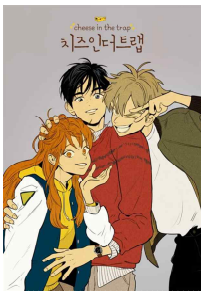
만화 대신 만와



기억되기 위한 미완의 서사



우리의 복수 서사는 어디로 나아가야 하는가 - <당신의 과녁>과 <아버지의 복수는 끝이 없어라> 를 중심으로



로맨스의 (불)가능성에 대한 탐구 - 순끼론



흔하디흔한 세 잎 클로버를 찾는 <흔한햄>



웹툰 생태계의 진화를 위한 공영 웹툰 플랫폼 설치 제안

전문성과 역량을 가진 평론가들의 우수한 평론들이 많았고 특히 신인 평론의 경우 기성 평론에 필적할 만한 작품들도 많았으며, 이에 다양한 시선과 관점을 제시한 작품들로 선정작을 결정하였다. (심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 44건 (경쟁률 – 7.33:1)**

구분	작품명	작가명	상금
계			**1,600만원**
대상	만화 대신 만와	김**	600만원
최우수상	기억되기 위한 미완의 서사	박**	400만원
우수상	우리의 복수 서사는 어디로 나아가야 하는가 - <당신의 과녁>과 <아버지의 복수는 끝이 없어라> 를 중심으로	김**	200만원
	로맨스의 (불)가능성에 대한 탐구 - 순끼론	구**	200만원
신인상	흔하디흔한 세 잎 클로버를 찾는 <흔한햄>	황**	100만원
	웹툰 생태계의 진화를 위한 공영 웹툰 플랫폼 설치 제안	이**	100만원

제25회 전국학생만화공모전(중·고등학교 청소년 대상 창작 및 도전의 장)

한국 만화산업 미래를 만들어 나갈 창의 인재 발굴을 통해 만화 기반 조성 및 창의 인재 육성 강화를 추진하였습니다.

선정대상

총 55명

시 상 금

910만 원

내 용

- **제27회 부천국제만화축제 기간 중 시상식(24. 10. 6.)을 개최했습니다.**
- **수상자 55명에게 장학금(상금) 910만원을 지급했습니다.**

결 과

□ **전년도 대비 응모 부문을 확대(초등 부문), 총 182명이 접수하였습니다.**

□ **경기도지사(대상)를 포함 총 55명의 학생이 수상하였습니다.**







치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 182명 (전년 대비 초등부문 확대)**

부문		구분	성명(학교)	장학금
전체/웹툰		대상	강**(**고등학교)	2,000,000원
카 툰	고등부	금상	김**(**고등학교)	800,000원
웹 툰	고등부	금상	임**(****고등학교)	1,000,000원
카 툰	중등부	금상	김**(****중학교)	500,000원
웹 툰	중등부	금상	김**(**중학교)	600,000원
칸만화	초등부 (고학년)	금상	김**(****초등학교)	350,000원
칸만화	초등부 (저학년)	금상	노*(****초등학교)	350,000원