2025.
한국만화영상진흥원
실적보고서

한국만화영상진흥원

2025년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

미션	한국만화 진흥 및 글로벌 웹툰도시 구현 **한류 K-콘텐츠 문화강국 도약**
비전	한국만화 중심 기관 **글로벌 웹툰 문화산업 선도**

핵심 가치		
공정과 소통	도전과 혁신	책임과 균형

경영 목표		
만화 문화 전문 예술인 양성 (문화 전문성 강화)	만화·문화 산업 고도화 선도 (산업 영향력 확대)	보편적 만화 향유 기회 확대 (사회적 가치 실현)

전략 목표			
만화 수도 부천 브랜드 가치 증대 (산업화, 브랜드화)	미래인재 육성 및 한류 콘텐츠 글로벌화 (인재양성, 글로벌화)	인공지능 연계 문화서비스 환경 구축 (문화향유, 가치제고)	기관 역량 강화 및 지속가능 성장 경영 (성장경영, 역량강화)

전략 과제	
전략목표 1-1. (산업화)	융복합 IP 확장 콘텐츠 수출 전진 기지 구축
전략목표 1-2. (브랜드화)	부천국제만화축제 전 세계 글로벌 축제 도약
전략목표 2-1. (인재양성)	한국만화·웹툰 산업 글로벌 창작 리더 양성
전략목표 2-2. (글로벌화)	신(新)한류 만화 콘텐츠 발굴 및 인지도 확산
전략목표 3-1. (인공지능)	인공지능 문화서비스 환경 구축 및 문화향유 증대
전략목표 3-2. (가치제고)	한국만화·웹툰 자료의 문화적·산업적 활용 가치 제고
전략목표 4-1. (성장경영)	ESG 경영 고도화, 함께 성장하는 공정사회 구현
전략목표 4-2. (역량강화)	정책연구 강화, 예측 가능 미래환경 준비

목 차

시설운영 ⭐----------⭐ **02p**

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

지원사업 ⭐----------⭐ **12p**

만화원작콘텐츠 제작 지원, 선순환 공정 생태계 조성

인력양성 ⭐----------⭐ **18p**

한국만화웹툰아카데미, 웹툰시니어 멘토링, 장애인웹툰아카데미

만화 규장각 ⭐----------⭐ **27p**

웹툰 아카이브 구축, 만화자료수집및정보구축, 만화평론 활성화, 만화기획전시, 박물관 교육프로그램 운영

축제 및 해외진출 ⭐----------⭐ **37p**

제28회 부천국제만화축제, 제9회 경기국제코스프레 페스티벌, 한국만화 해외 교류 지원, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ⭐----------⭐ **45p**

제23회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 제22회 부천만화대상, 대한민국 만화평론 공모전, 제26회 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
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	57개 팀 214명 (웹툰융합센터) 위　　치	부천시 길주로 17(상3동529-28) 주요시설	작가실, 기업실, 교육실, 세미나실 등 입주현황	48개 팀 357명
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 116년의 역사가 살아 숨 쉬는 국내 최대 만화박물관입니다.

숫자로 보는 한국만화박물관

총 관람객	212,857명
유료 관람객	82,651명
무료 관람객	130,206명
총 수입	630,447 천원
입장료 수입	381,621 천원
부가 수입(상영관 수입 등)	248,826 천원
소장유물 현황	2,099건 4,427점
고만화자료 구입(정기, 상시)	37건 642점
고만화자료 기증 및 이관	2,062건 3,785점

사진자료				
	전시 연계 행사	축제 플리마켓	신년카툰전 개막식	겨울 시즌 이벤트
잘 된 점	□ 박물관 운영 내실 강화를 통해 외부 공연 유치 및 대관 확대 추진 □ 2024년도 대비 전체 관람객 6.2% 증가, 유료 관람객 1.9% 증가			
개 선 점	□ 전체 수입 7.2% 감소에 따라 유료 관람객 모객 및 콘텐츠 기반 적극적 마케팅 추진			

한국만화박물관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36)
시설규모 | 건축 연면적 8,341㎡ / 수장고 242㎡
건물규모 | 지하 1층, 지상 4층
주요시설 | 상영관, 뮤지엄숍, 기획전시실, 열람실, 체험교육실, 상설전시실, 수장고

만화박물관 시설현황

상설전시실 (3층~4층)		* **주요기능**	한국만화 초창기부터 현재 웹툰에 이르기까지 한국만화 역사 전반을 보여주며 박물관에서 소장하고 있는 수많은 자료를 만나 볼 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 공간
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
수장고 (지하1층)		* **보유유물**	약 3.9만 건의 육필 원고·단행본·창작 도구 등을 소장 * **주요기능**	후대 전승을 위한 주요 만화 문화유산 보존

국내 최대 만화 특화도서관



만화 도서 29만 권 이상 보유한 국내 최대 만화 특화도서관입니다.

숫자로 보는 만화도서관

이용자 현황	147,490명
일평균이용인원	483명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	110,429명/ 33,241명/ 3,820명
도서관 자료 현황	5,813권
만화단행본/ 학습만화	5,141권/ 586권
정기간행물/ 이론서	71권/ 15권
대외서비스 현황	798건 3,940권
도서관 기증(배포)	3건 682권
대여 / 열람 / 자료제공	795건 3,258권

사진자료		
	도서관 소장자료 검색	화산귀환 코스프레 무대공연
잘 된 점	□ 만화도서관 소장 만화잡지 전수 점검을 통해, 과년도 보존 만화잡지까지 도서관 보존 열람 서비스 대상 확대 □ 길 위의 인문학 지원사업으로 코스프레를 활용한 인문학 교육 진행	
개 선 점	□ 시민과 함께 하는 만화도서관을 위해 다양한 교육 프로그램 운영 추진	

만화도서관 시설소개

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

만화도서관 시설현황

보존자료실 (지상2층)		* **보유자료** | 약 15만 권의 장서를 소장 * **주요기능** | 국내 출판만화 전수를 수집·보존 ※ 일일만화 자료 약 8만 권 별도 보관
일반열람실 (지상2층)		* **보유자료** | 약 4만 권의 장서를 소장 * **주요기능** | 다양한 만화 단행본, 만화잡지, 이론서 관람객들에게 서비스
아동열람실 (지상2층)		* **보유자료** | 약 3천 권의 장서를 소장 * **주요기능** | 어린이 이용자에게 다양한 만화를 서비스
디지털열람실 (지상2층)		* **서비스자료** | 약 1천 권의 원문 DB를 서비스 * **주요기능** | 고(古)만화자료를 디지털파일로 열람할 수 있는 공간

국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설





105개 팀(社) 총 591명의 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 국내 최대 만화 클러스터입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주현황					
구분	전체	작가	기업	기관,단체	대학
계	105팀 591명	57팀 203명	38팀 339명	8팀 41명	2팀 8명
비즈니스센터	57팀 214명	38팀 135명	13팀 73명	6팀 6명	-
창작스튜디오	48팀 357명	19팀 64명	25팀 250명	2팀 35명	2팀 8명
웹툰융합센터	20명	4명	16명	-	-

입주자 매출현황 (2025기준)	49,085,620천원	46,309,152천원	2,776,468천원
비즈니스센터	9,284,882천원	8,485,259천원	799,623천원
창작스튜디오	1,247,510천원	1,232,016천원	15,494천원
웹툰융합센터	38,230,766천원	36,288,601천원	1,942,165천원
1인창조기업지원센터	322,462천원	303,276천원	19,186천원

사진자료



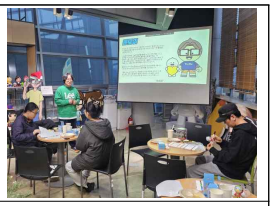
창작공간 지원



부천만화클러스터포럼



웹툰융합센터



1인창조기업지원센터

잘 된 점

- □ 전체 클러스터 신규입주자 20팀을 추가 유치하여 우수 인재를 확보
- □ 운영 종료 예정 창작스튜디오 입주작가 이전을 통한 13개 팀 지속 성장 지원
- □ 카카오창작재단과 협력하여 추진하는 창작공간 지원금 총액 약 50% 증액하여 수혜 범위를 비즈니스센터 입주작가까지 확대
- □ 클러스터 입주자 간 협업과 정보교류를 위한 부천만화클러스터포럼 발족, 이를 분기별 1회 운영
- □ 창업기업 사업 고도화를 목표로 특화 창업 프로그램을 운영 및 법률·세무·노무 등 실무 중심의 특강을 통해 입주작가들의 경영·사업 운영 역량 향상 도모

개 선 점

- □ 웹툰융합센터 입주관리 시설 확대에 따른 신규입주자 모집 추진
- □ 입주자 관리 체계 강화를 위한 관련 규정 개정을 추진
- □ 쾌적한 입주시설 구축을 위해 공용공간 환경개선 추진
- □ 안정적인 창작 환경 지원을 위한 외부 재원 확보를 위한 지속적인 협력체계 구축
- □ 클러스터 내의 자생적 포럼이 구축되도록 의견 수렴과 자발적 참여 기회 확대
- □ 졸업기업과의 교류와 협력 프로그램을 확대하여 선·후배 기업 간 네트워크를 강화, 정보 공유와 협업을 통한 성장 연계 체계를 마련

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

※부천만화창작스튜디오 운영 종료(2025. 8. 31.)

클러스터 편의시설 현황

지원센터 **(비즈니스센터 지하1층)**		* **공간운영**	네트워킹 카페, 회의실, 집중 업무공간 등이 조성 * **주요기능**	비즈니스 미팅, 네트워킹을 위한 업무지원 및 개인 창작이 가능한 공간
체력단련실 **(비즈니스센터 지상2층)**		* **공간운영**	다양한 체력단련 기구를 보유 * **주요기능**	입주작가와 기업관계자의 체력 증진을 위한 공간
공용회의실 **(웹툰융합센터 4~9층)**		* **공간운영**	입주자를 위해 각층에 공용 회의실이 마련 * **주요기능**	입주작가와 기업의 회의 및 미팅 등을 위한 공간



언제든 만화문화를 체험하고 콘텐츠로 창업할 수 있도록 지원하는 공간입니다.

숫자로 보는 문화공간

사용자 현황	
웹툰특화 1인 창조기업 지원센터	17,097명
상동역 상상정거장	무인 운영

사진자료		
	웹툰특화 1인 창조기업지원센터	상동역 상상정거장
잘 된 점	□ 웹툰특화 1인 창조기업지원센터는 입주율 100%를 안정적 유지 □ 다채로운 지원 프로그램 운영을 통해 입주기업과 예비 창업자에게 효과적으로 센터 홍보 및 인지도 증진 □ 상동역 상상정거장 리모델링으로 부천의 '만화 도시' 브랜드를 공간 디자인과 콘텐츠로 구현 □ 시민이 일상 속에서 직접 체험할 수 있도록 접근성과 체류성 향상	
개 선 점	□ 졸업기업에 대한 체계적인 사후관리와 사업화 지원을 보완하여 지속 성장과 시장 진출을 위한 후속 지원 체계 마련 □ 상동역 상상정거장에 다양한 만화 콘텐츠 확보를 통한 시민 대상 즐거운 만화 체감 시설로 발전 도모	

문화공간 시설소개

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

위　　치 | 부천시 길주로 104(상동 633) : **상동역 상상정거장**
시설규모 | 시설면적 50㎡
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 보유 * **주요기능**	IP를 이용한 창업을 지원하기 위한 업무공간과 콘텐츠 업계 종사자 간의 커뮤니티를 지원하기 위한 공간
상동역 만화상상 정거장		* **공간운영**	7호선 상동역 內 위치하여 시민들의 방문이 매우 편리 * **주요기능**	만화 도시 홍보와 만화 문화를 체험할 수 있는 공간

지원사업

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



[추진사업]

만화원작콘텐츠 제작 지원

선순환 공정 생태계 조성

한눈에 보는 지원사업

사업명	추진개요
만화 원작 콘텐츠 제작 지원	(사 업 비) 도비 2억원 (주요성과) □ 연극 제작 1건, 굿즈제작 및 팝업스토어 3건 사업화 지원 □ 영상 제작 이외 분야로 지원 대상 확장
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 3억 5,400만원 (주요성과) □ 법률 등 전문 상담 290건(만족도 91.6%, 재이용 의향 95%) □ 제·개정 표준계약서 해설집 출판 및 교육 동영상 제작

만화원작콘텐츠 제작 지원

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



지원대상

경기도 내 콘텐츠 기업



지원금액

1억 9,390만 원
(4개 과제, 평균 4,847.5만 원)



지원내용

- **만화 및 웹툰 원작 IP를 활용한 영상, 전시, 공연, 굿즈 제작 등 2차 사업화 지원**

<table>
<tr><td>추진경과</td><td>☐ 2025. 3월 사업공고(~ 4.)
☐ 2025. 5월 보조사업자 선정 및 협약 체결
☐ 2025. 6월 1차 지원금 지급
☐ 2025. 10월 중간평가 진행
2차 지원금 지급
☐ 2025. 12월 완료평가
보조사업자 지원금 정산</td></tr>
<tr><td>지원결과</td><td>☐ 연극 제작 1건, 굿즈제작 및 팝업 스토어 3건 사업화 지원
☐ 지원목록
<table><tr><th>No</th><th>보조사업자명</th><th>사업명</th><th>과제형태</th><th>지원금
(천원)</th></tr><tr><td>1</td><td>아폴로
아트컴퍼니</td><td>연극 "개같은 아빠"</td><td>연극제작</td><td>50,000</td></tr><tr><td>2</td><td>주식회사
스토리숲</td><td>네이버웹툰 <꽃이 삼킨 짐승> 굿즈 제작 및 체험형 팝업스토어 운영</td><td>굿즈제작 및
팝업스토어 운영</td><td>48,780</td></tr><tr><td>3</td><td>주식회사
타임픽서</td><td>로보99 굿즈 제작 및 팝업스토어 운영</td><td>굿즈제작 및
팝업스토어 운영</td><td>47,560</td></tr><tr><td>4</td><td>주식회사
소원콘텐츠</td><td>K웹툰 페스티벌 굿즈제작 및 전시</td><td>굿즈제작 및
팝업스토어 운영</td><td>47,560</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>잘 된 점</td><td>☐ '굿즈 제작 및 팝업 스토어' 시장 확장에 발맞춰 관련 신규 과제 도입
☐ 지원사업을 통한 수입금을 업체가 사용할 수 있게 하여 과제수행자의 사업의지 강화 모색</td></tr>
<tr><td>개 선 점</td><td>☐ 지원사업자 선정심사 시 지원사업에 따른 수익성에 중점을 두어 수익성이 강한 '굿즈제작 및 팝업 스토어 운영'으로 쏠림 현상 발생</td></tr>
</table>

만화원작콘텐츠 제작 지원 참고자료

과제명 <업체명>	사 진
연극 "개같은 아빠" <아폴로아트컴퍼니>	 
네이버웹툰 <꽃이 삼킨 짐승> 굿즈 제작 및 체험형 팝업스토어 운영 <주식회사 스토리숲>	 
로보99 굿즈 제작 및 팝업스토어 운영 <주식회사 타임픽서>	 
K웹툰 페스티벌 굿즈제작 및 전시 <주식회사 소원콘텐츠>	 

선순환 공정 생태계 조성

만화 창작 및 산업활동 과정에서 발생하는 세무·회계 및 저작권 등 법률 전반의 어려움을 신속히 지원하여, 만화인의 권익 보호와 공정한 산업 환경 조성을 도모하고자 운영하였습니다.

지원대상

만화가, 만화관련 종사자

지원금액

3억 5,400만 원

지원내용

- **법률, 회계·세무, 창업, 노무, 차별·괴롭힘 분야 1:1 전문가 자문 컨설팅**
- **공정생태계 조성을 위해 창작자의 권익보호 교육 프로그램 운영**

<table>
<tr><td>추진경과</td><td colspan="2">☐ 2025. 1월 법률, 세무·회계 등 상담운영(지속운영)
☐ 2025. 7월 만화인 지원센터 <만화인 헬프데스크> 현장상담소 개소
만화 분야 표준계약서 해설집 출판 및 배포
☐ 2025. 10월 이만배 플랫폼 법률사례 웹툰 연재 시작(10화)
☐ 2025. 11월 제·개정 표준계약서 온라인 교육 영상 업로드(8종)</td></tr>
<tr><td>지원결과</td><td colspan="2">☐ 전문 컨설팅 290건, 표준계약서 교육영상 8종 제작, 법률사례웹툰 10화 제작
☐ 만화인의 권익 보호 제고와 제·개정 표준계약서 교육을 통한 분쟁 예방과 제도 활용을 촉진</td></tr>
<tr><td rowspan="2">사진자료</td><td>
△찾아가는 교육 모습</td><td>
△월드웹툰페스티벌 홍보부스</td></tr>
<tr><td>
△법률사례 웹툰 연재</td><td>
△제·개정 표준계약서 교육 영상 8종</td></tr>
<tr><td>잘 된 점</td><td colspan="2">☐ 만화인의 실제 수요가 높은 법률, 계약, 회계 분야를 중심으로 상담·교육 콘텐츠를 연계한 현장 체감형 지원 체계 구축
☐ 단순 정보제공을 넘어 사례 기반 콘텐츠와 표준계약서 해설집을 통해 분쟁 예방 중심의 사전적 지원 효과 창출</td></tr>
<tr><td>개 선 점</td><td colspan="2">☐ 상담·교육 콘텐츠 이용 이후 실제 현장 적용 여부를 점검할 수 있도록 사후 관리 및 피드백 체계 강화 필요</td></tr>
</table>

참고자료

○ 운영요약

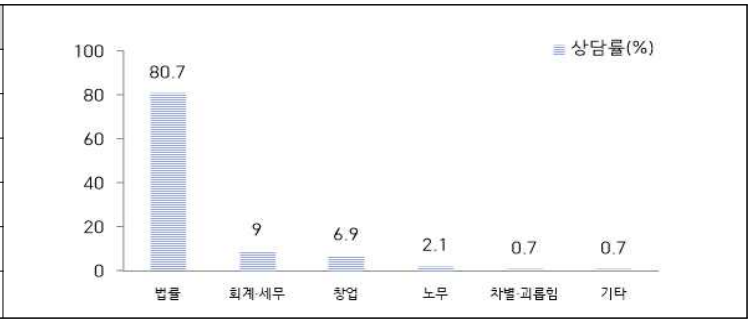
구분		내용
헬프데스크 상담 운영	상담 운영	- 290건 상담 진행(전년 250건 대비 16% 증가)
	만화인 지원센터	- 현장상담소 25. 7. 2.(수) 개소 및 운영
	상담 만족도	- 전반적 만족도 91.6%, 상담의 실질적 도움 여부 89.2%
교육	찾아가는 교육	- 총10회 운영(법률 분야 교육 9회, 회계 분야 교육 1회)
	해설집 출판	- 제·개정 표준계약서 해설집 출판 및 배포(약250권)
	교육영상 제작	- 제·개정 표준계약서 교육 영상 8종 제작(https://link24.kr/1vGv6Q) - 한국만화아카데미 홈페이지를 통해 온라인 교육실시
프로모션	사례웹툰 제작	- 이만배 플랫폼을 통해 법률사례 웹툰 10화 제작 및 연재 - 링크 : https://www.emanbae.com/series/19339
	SNS 홍보	- 카드뉴스 4종, 리플렛 및 포스터 1종, 홍보영상 2종 제작
	홍보부스 운영	- 경기국제웹툰페어 9. 19. ~ 9. 21. 홍보부스 운영 - 부천국제만화축제 9. 26. ~ 9. 28. 홍보부스 운영 - 월드웹툰페스티벌 10. 19. ~ 10. 22. 홍보부스 운영

○ 만족도 조사 : 상담신청자 120명 대상 표본 조사

설문문항	만족도	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
상담에 대한 전반적인 만족도	91.6%	65.8%	25.8%	6.7%	1.7%	-
상담 결과에 대한 만족도	90%	64.2%	25.8%	8.3%	1.7%	-
상담자의 경청 태도	95%	69.2%	25.8%	5.0%	-	-
상담자의 설명 능력	92.5%	68.3%	24.2%	5.8%	1.7%	-
상담신청 등 운영 절차	92.5%	68.3%	24.2%	5.0%	1.7%	0.8%
상담방법(온라인,대면) 만족도	92.5%	65.0%	27.5%	5.8%	1.7%	-
상담환경	95%	66.7%	28.3%	4.2%	0.8%	-
사무국의 안내 및 응대	95%	72.5%	22.5%	4.2%	0.8%	-
설문문항	만족도	매우 그렇다	그렇다	보통	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
동료 만화인에게 추천할 의향	95.8%	72.5%	23.3%	3.3%	0.8%	-
다시 이용할 의향	95%	73.3%	21.7%	3.3%	1.7%	-
상담자가 예의와 존중을 갖춰 응대	98.4%	74.2%	24.2%	1.7%	-	-
상담의 실질적 도움 여부	89.2%	65.0%	24.2%	8.3%	2.5%	-

○ 상담 분야별 상담률(2025. 12. 기준 상담 290건)

구분	상담건수	상담률(%)
법률	234건	80.7%
회계·세무	26건	9.0%
창업	20건	6.9%
노무	6건	2.1%
차별·괴롭힘	2건	0.7%
기타	2건	0.7%



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

장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

웹툰시니어 멘토링

한눈에 보는 인력양성

사업명	추진개요
한국만화웹툰 아카데미	(사 업 비) 잉여금 2.5억 원 (주요성과) ▫ 정규과정 2기 졸업생 13명 배출, 2작품 해외 플랫폼 연재 확정 ▫ 마스터 클래스 2차 운영
장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) ▫ 장애인 복지시설 웹툰아카데미 운영(14개소) ▫ 교육생 원천 캐릭터 작품 발굴 및 상품화 진행
웹툰시니어 멘토링	(사 업 비) 국비 2.02억 원 (주요성과) ▫ 총 7그룹, 26명 지원(멘토 13명 / 멘티 13명) ▫ 시니어 만화가 웹툰 창작 역량 강화를 위한 맞춤형 특강

한국만화웹툰아카데미

기획, 스토리텔링, 작화 등 종합적인 창작 능력을 가진 오리지널 만화·웹툰 작가 육성하기 위해 소수정예 정규과정을 운영했습니다.

지원대상

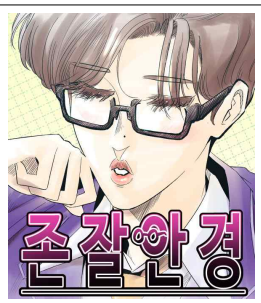
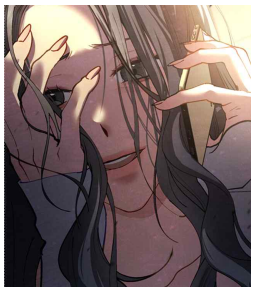
데뷔작 또는 차기작을 준비 중인 예비 및 현직 만화가

지원금액

2.5억 원

지원내용

- **한국만화웹툰아카데미 정규과정 2기를 운영하여 오리지널 만화웹툰 작가 육성 지원**

추진경과	☐ **2025. 3월** **한국만화웹툰아카데미 2기 기반구축** ☐ **2025. 4월** **2기 연구생 선발** ☐ **2025. 5월~6월** **입학식, 1쿼터 운영** ☐ **2025. 7월~8월** **후기 연구생 선발, 2쿼터 운영.** ☐ **2025. 9월~10월** **3쿼터 운영, 마스터 클래스 1차 개최** ☐ **2025. 11월~12월** **4쿼터 운영, 마스터 클래스 2차 개최, 졸업식**
지원결과	☐ **정규과정 2기 연구생 42명을 교육하여 졸업생 13명 배출** ☐ **웹툰 분야 저명 인사 초청한 마스터 클래스 2회 개최**
사진자료	 프로토타입 (권민성 연구생)  존잘안경 (박상국 연구생)  인어 CC (권희주, 김종중 연구생)  호스트레이디 (이하은 연구생)
잘 된 점	☐ **업계 정상급 전문가들로 구성된 5인의 교수진과 함께 정규과정 2기 성공적으로 운영** ☐ **전·후기 연구생 선발에 11.2:1의 높은 경쟁률을 기록** ☐ **졸업작 두 작품이 해외 플랫폼 연재 확정**
개 선 점	☐ **연구생 관리 및 학습 지원 체계를 고도화 추진** ☐ **교육과정의 현업 연계성 및 실전성 강화 도모**

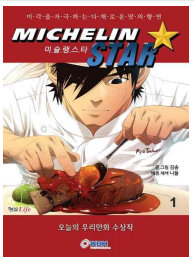
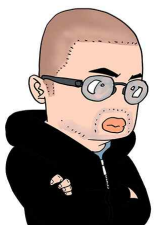
참고자료

○ **한국만화웹툰아카데미 정규과정 2기**

1 국내 대표 현업 웹툰 작가로 구성된 교수진

❶ (현장감 있는 교육) ▲현직에서 활발하게 활동 중인 웹툰 작가가 교수로 참여 (주임교수 1명, 외래교수 4명)

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

<table>
<tr>
<td colspan="2"></td>
<td></td>
<td colspan="2">
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">주임교수: 최종훈 (HUN)
대표작: 은밀하게 위대하게, 나빌레라</td>
<td colspan="4">교수: 천범식
대표작: 돼지우리</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td></td>
<td>
</td>
<td></td>
<td>
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">교수: 김송
대표작: 미슐랭스타</td>
<td>교수: 오현동(캐러멜)
대표작: 다이어터</td>
<td colspan="3">교수: 김혜진(Zhena)
대표작: 일렉시드</td>
</tr>
</table>

❸ (집중 교육) ▲교수진 지도 총 126회, 작품 회의, 심사, ▲연구생이 각자 프로젝트에 대해 원하는 교수와 충분히 협의할 수 있는 멘토링 구조 형성

2 엄격한 입시 전형 제도 마련 및 높은 입학 경쟁률

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

❷ (높은 경쟁율) ▲서류, 실기, 면접 전형을 거쳐 ('25. 3월 ~ 4월) 후 전·후기 연구생 통합 선발 경쟁률 11.2:1을 기록

3 2025년 한국만화웹툰아카데미 2기 교육과정 소개

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

- ㅇ (목표) 기획, 스토리텔링, 작화 등 종합적인 창작 능력을 가진 오리지널 만화·웹툰 작가 육성
- ㅇ (방식)
  - 작품 기획부터 제작까지 전 과정을 아우르는 프로작가 양성, 1:1 또는 그룹티칭
  - 급변하는 웹툰 시장에서 실전 역량 중심의 창작 실습 중심 멘토링
  - 끈기 있고, 실력 있는 자만 살아남는 서바이벌 방식으로 운영
  - 분기별 평가를 통한 합불(合不) 판정

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

ㅇ (교육내용 및 결과물)

구분	교육 내용 및 결과물
1쿼터 (5~6월)	○ 전기 연구생 입학, 입학식 ○ 개별 상담, 창작 방향 설정
2쿼터 (7~8월)	○ 작품 제작, 지도 ○ 담임 교수제, 팀 프로젝트
3쿼터 (9~10월)	○ 작품 제작, 지도, 마스터클래스 ○ 담임 교수제, 팀 프로젝트 ○ 우수 프로젝트 선발
4쿼터 (11~12월)	○ 작품 제작, 지도, 졸업 준비, 마스터클래스 ○ 최종 발표 및 졸업 준비 ○ 졸업식

○ 마스터클래스 운영

❶ 마스터 클래스 1차(이동건 작가)

- 특강일시 : 2025. 10. 14.(화)
- 특강장소 : 한국만화웹툰아카데미 네트워킹공간
- 특강주제 : 완성형 작가로 거듭나기 위한 지구력을 준비하는 방법과 자기관리를 실천하는 방법
- 강 연 자 : 이동건 작가
  * 대표작: <유미의 세포들>, <조조코믹스> 등
- 특강대상 : 아카데미 2기 연구생 및 1기 졸업생



❷ 마스터 클래스 2차(네온비 작가)

- 특강일시 : 2025. 11. 26.(수)
- 특강장소 : 한국만화웹툰아카데미 네트워킹 공간
- 특강주제 : 모든 장르, 매체에서 개인으로도 협업으로도 압도적인 생산을 하는 법
- 강 연 자 : 네온비 작가
  * 대표작: <다이어터>, <지옥사원> 등
- 특강대상 : 아카데미 2기 연구생 및 1기 졸업생



장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

문화소외계층의 교육 불평등을 해소하고 장애인의 일자리 창출에 도움을 주기 위해 전국의 장애인 복지시설에 웹툰 교육환경을 조성하고, 지속운영 시스템을 통해 사회의 일원으로 참여할 수 있는 기반을 구축하였습니다.

지원대상

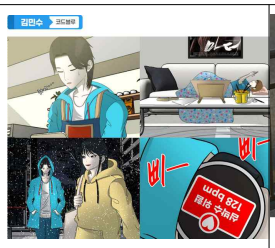
법령에 따라 운영·지원되는
장애인 복지시설 및 교육기관

지원금액

10억 원
(기관당 6,000만원 ~7,000만원)

지원내용

- **장애인의 특화 웹툰 교육프로그램 운영비 지원으로 안정적 교육환경 조성**
- **교육생의 원천 캐릭터 발굴 및 멘토링을 통해 상품화 진행**

추진경과	□ 2025. 2월 사업공고 □ 2025. 3월 선정심사 □ 2025. 6월 우수작품 선정 □ 2025. 9월 중간평가 □ 2025. 10월 수행기관 워크숍 □ 2025. 12월 완료평가
지원결과	□ 지속 운영기관 총 14개소 운영 □ 장애인 웹툰 교육 프로그램 운영지원을 통한 장애인 창작 역량 강화 및 멘토링 기반의 캐릭터 상품화 실현, 장애인의 일자리 창출과 자립 기반 마련
사진자료	 유성구장애인 종합복지관  광주광역시남구 장애인복지관  부천시장애인 종합복지관  2025 서울형 공공디자인 (쓰레기통) 설치 서울특별시중구 장애인복지관
잘 된 점	□ 전국 14개의 장애인 복지시설에 웹툰아카데미를 운영하여 총1,259명 교육 참여 □ 발굴된 캐릭터 상품화(굿즈 등) 지원을 통한 캐릭터 10종, 이모티콘제작 및 저작권을 등록하여 경제적 자립 및 사회적 진출 도모
개 선 점	□ 졸업제도 운영을 통한 수혜 대상 선순환 구조 확립 및 거점 교육기관 3개소 신규 지정을 통한 창작 네트워크를 확장 노력 □ 장애 유형별 특성을 반영한 교육 운영으로 전문예술가 양성 및 사회 참여, 경제적 자립 기반 구축

참고자료

○ 조성 및 운영현황

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
익산시장애인종합복지관	전북특별자치도	2024

○ 작품집 제작



<2025 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 26명(멘토 13명, 멘티 13명)

지원금액

2.02억 원(과제당 500만원)

지원내용

- 시니어 멘토링을 통해 순수 창작물 13종을 제작
- 시니어 만화가의 웹툰 창작 역량 강화를 위한 맞춤형 특강 진행

추진경과	☐ 2025. 2월 사업공고 ☐ 2025. 3월 선정심사 ☐ 2025. 5월 워크숍 개최 ☐ 2025. 8월 중간평가 ☐ 2025. 9월 역량강화 교육 1차 ☐ 2025. 10월 역량강화 교육 2차 ☐ 2025. 11월 역량강화 교육 3차 ☐ 2025. 12월 완료평가
지원결과	☐ 멘토링을 통한 멘티 13명이 웹툰 순수 창작물 13종 완성 ☐ 웹툰 창작 교육을 통해 시니어 작가 및 경력 단절 작가 자립 기반 마련
사진자료	 도깨비견 (주정희(투타))
	 크레이지시티 (김현우)
	 혼령을 쫓는 밤 (조인래(무카))
	 비나리 (권유선(yum))
잘 된 점	☐ 멘토링을 통해 웹툰 13종 제작 ☐ 멘토와 멘티 원거리 거주를 고려하여 월 1회 대면 멘토링으로 필수 조건 완화 ☐ 역량강화 교육을 총 3차 운영하여 성과 지향형 사업 구조로 고도화
개 선 점	☐ 기술 전수 중심 구조에서 벗어나, 경력 단절·차기작 준비에 어려움을 겪는 중장년 작가의 창작 지속성 지원 추구 ☐ 다양한 분야 멘토링을 통해 차기작 연재 가능성을 높이고 결과물 중심으로 운영되는 사업 설계 추진

참고자료(지원현황)

그룹	멘토 분야	멘토명	멘티명	작품명
1그룹	1팀	임**	이**	로그아웃
2그룹	1팀	김**	조**	빛나는 너는
	2팀	홍**	주**	도깨비견
3그룹	1팀	김**	구**	미미오락실
	2팀	김**	이**	네모라미
4그룹	1팀	김**	김**	크레이지시티
	2팀	임**	이**	우리 동네에는 이상한 만화가게가 있다
5그룹	1팀	이**	조**	혼령을 쫓는 밤
	2팀	김**	정**	철혈의 대마법사
6그룹	1팀	박**	신**	정감록의 비전자사명
	2팀	진**	이**	반달
7그룹	1팀	오**	권**	비나리
	2팀	김**	노**	욕구불만 아줌마의 욕정 방랑기

만화 규장각

국내 모든 만화자료의 수집·보존 및 만화 지식정보 DB 구축을 통해 한국 만화 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 15,158작품(에피소드 276,000화), 도서 4,7 권, 전자책 8,237권, 작품 및 소장 정보 보완 31,798건 □ 웹툰 서비스 원문 이미지 3,323화 수집 □ 수장고 고만화자료 1,674건 136,977면 원문이미지 구축 □ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수 진행
만화자료 수집 및 정보 구축	(사 업 비) 국비 4.186억 원 (주요성과) □ 박물관자료 2,099건 4,427점 수집, 도서관자료 5,813권 수집 □ 구술채록집 3종(이정문, 고행석, 박재동) 발간 □ 기획 기사, 칼럼, 리뷰 등 550건의 전문 자료 구축
만화평론 활성화	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) □ 만화 전문 비평지 '지금, 만화' 4종 : <26호 SF>, <27호 지식, <28호 스포츠>, <29호 액션> □ <대한민국만화평론공모전> 총 6명 만화전문평론가 발굴
만화기획전시	(사 업 비) 잉여금 9,430만 원, 외부지원 1,000만 원 (주요성과) □ 관람객 총 212,857명 □ 기획전시 총 4회 개최, 전시 연계 프로그램 확대를 통한 관람객 참여도 확대 □ 대한민국역사박물관 협력망 지원사업 선정으로 광복 80주년 기념 특별전 개최
박물관 교육 프로그램 운영	(사 업 비) 잉여금 4,000만 원, 외부지원 1,000만 원 (주요성과) □ 총 5개 부문 119건 교육 운영 □ 기획전시 연계 교육 및 ESG 교육 개발 □ '박물관 미술관 지원사업' 유치를 통한 박물관 정체성을 기반으로 다양한 교육 기회 제공 □ 지원사업 및 체험교육 참여자 총 9,512명

웹툰 아카이브 구축

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

사업내용

웹툰(만화) 유통정보 및 원문이미지 수집

웹툰아카이브 통합 시스템 기능보완 및 유지보수

지원금액

4.65억 원

추진내용

- 웹툰 유통 정보와 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집 진행
- 웹툰아카이브 통합 시스템 서비스 유지보수 및 기능 보완 진행

사업결과	□ 유통 정보 웹툰 15,158작품(에피소드 276,000화), 도서 4,214권, 전자책 8,237권, 작품 및 소장 정보 보완 31,798건 □ 웹툰 서비스 원문 이미지 3,323화 수집 □ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수 진행 □ 수장고 고만화자료 1,674건 136,977면 원문 이미지 구축	
사진자료		
	웹툰아카이브(만화규장각) 서비스 화면	웹툰아카이브(만화규장각) 관리자 화면
잘 된 점	□ 아카이브 통합 시스템 운영 효율성 제고와 시스템 이용 활성화를 위한 기능 개선 □ 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질 향상 □ 외부 기관과의 API 연동 및 데이터 공유를 통해 만화 저작권 침해를 방지 및 권리 보호	
개 선 점	□ 유통 정보 구축 범위 확대 □ 수집 대상 자료의 업데이트 현황에 맞추어 메타데이터 보완 □ 만화자료 서비스와 데이터 보존의 안정성 향상	

만화자료 수집 및 정보 구축

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

지원대상

만화창작자, 산업종사자, 만화독자

지원금액

4.186억 원

사업내용

- 디지털만화규장각 웹진을 통해 시의성 있는 만화 전문 정보를 제공
- 정기 및 상시구입을 통해 희귀만화자료 수집
- 만화도서관을 통해 다양한 만화도서열람 서비스 제공

사업결과	□ 고만화자료 2,099건 4,427점 수집, 도서관 자료 5,813권 수집 □ 원로만화가 구술채록집 3종 발간으로 연구기반 마련 □ 만화 전문 정보 550건 구축 진행 □ 만화에 대한 분석을 다각화하고 다양한 양질의 정보 제공
사진자료	 만화규장각 웹진 운영  예비문화유산 공모전 선정  구술채록집 발간  의열도 수집  심의장부 복원
잘 된 점	□ 만화계 이슈 발굴 및 기사화를 통한 만화의 저변 확대 기여 □ 조선시대 <의열도> 및 1950년대 희귀만화자료 구입 □ 국가유산청 예비문화유산 공모전 故 이상문 작가 <비둘기 합창> 우수상 수상 □ 원로만화가 구술채록 3종 연구 진행 및 발간
개 선 점	□ 시의성, 이슈성, 학술성을 선도할 수 있는 아티클(article) 발굴 □ 수장고·도서관 전문정보자료 등 다양한 자료의 수집 강화 □ 만화 전문 자료를 효과적으로 서비스할 방안 구체화

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.

지원대상

독자, 만화창작자, 산업종사자

지원금액

2억 원

지원내용

- **만화 전문 비평지 '지금, 만화' <26호 SF>, <27호 지식>, <28호 스포츠>, <29호 액션> 4종 발간**

사업결과	□ **만화 전문 비평지 4종을 발간**
사진자료	 **26호 SF** **27호 지식** **28호 스포츠** **25호 액션**
잘 된 점	□ **만화웹툰계의 시의성 있는 평론을 위하여 주제를 선정하여 '지금, 만화' 발간**
개 선 점	□ **만화웹툰 이외의 문화분야와의 접점을 늘려, 만화웹툰 비평의 저변확대 기여**

만화기획 전시

역사, 공동체, 다양성 등 동시대 담론을 반영한 전시 기획을 통해 박물관의 공공성을 높였으며, 관람객 참여형 콘텐츠와 전시 연계 프로그램 운영으로 관람객의 관람 경험을 확대하였습니다.

관람인원

총 212,857명

개최전시

기획전시 총4건

운영내용

- 기획전시, 축제전시, 신년카툰전0
- 전시 연계 프로그램 및 이벤트 운영

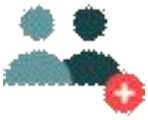
추진경과	☐ 2025. 2월 대한민국역사박물관 협력망 지원사업 선정 ☐ 2025. 5월 광복 80주년 기념 특별전 '아주 보통의 하루' 개막 ☐ 2025. 7월 2025 기획전시 '이웃의 온도' 개막 ☐ 2025. 9월 2025 축제전시 '형형색색3 : 주변에서 중심으로' 개막 ☐ 2025. 12월 2026 신년카툰전 마이웨이 개막			
운영결과	☐ 기획전시 총 4건 개최 및 전시 연계 프로그램 13회 운영 ☐ 다양한 주제의 기획전시로 관람객층 저변 확대			
사진자료				
	아주 보통의 하루	이웃의 온도	형형색색3 : 주변에서 중심으로	2026 신년카툰전 마이웨이
잘 된 점	☐ 주제 중심의 전시 기획과 연계 프로그램을 통한 관람객 이해도 제고 ☐ 작가·외부 기관과의 협업으로 전시 콘텐츠의 다양성 및 완성도 향상			
개 선 점	☐ 학예 연구 강화를 통해 기획 단계에서의 주제 해석 및 구성 심화			

참고자료(전시현황)

No	전시명	전시기간 / 장소	관람객수
1	아주 보통의 하루	2025. 5. 1.(목) ~ 9. 14.(일) 제2기획전시실	82,402명
2	이웃의 온도	2025. 7. 10.(목) ~ 2026. 5. 10.(일) 제1기획전시실	111,627명
3	형형색색3 : 주변에서 중심으로	2025. 9. 26.(목) ~ 2026. 8. 30.(일) 제2기획전시실	67,292명
4	2026 신년카툰전 마이웨이	2025. 12. 11.(목) ~ 2026. 2. 28.(토) 로비갤러리	12,049명

박물관 교육프로그램 운영

한국만화박물관의 정체성을 보여주며 ESG에 대한 인식을 확산시키기 위한 신규 교육을 개발해 운영하였으며, 지역 문화 예술 연계 체험활동을 확대 운영하여 시민에게 더욱 가까이 다가가는데 발돋움했습니다.



체험인원

총 9,512명



운영규모

총 5개 부문

119회 체험 교육 운영



운영내용

- **총 60회 상설 단체 체험교육 진행**
- **총 20회 외부 지원사업 체험교육 진행**
- **총 31회 기획전시 연계 체험교육 진행**
- **총 7회 지역 연계 체험교육 진행**

운영결과	☐ **9,512명 대상 교육 운영을 통한 44,951,050원 수입 창출** ☐ **ESG 인식 개선 및 지역 문화 예술 활성화를 위한 신규 교육 진행**			
사진자료				
	박물관 상설 체험교육	ESG 인식 개선 교육 (만화 콜라주)	지역 문화 예술 교육 (민화,생활,한식,목공예)	기획전시 연계 교육
잘 된 점	☐ **지역 문화 예술인과의 협업을 통한 지역 사회 공헌** ☐ **국경절 및 공휴일과 연계한 다양한 신규 교육 개발·운영**			
개 선 점	☐ **고학년 및 성인 대상 프로그램 보강을 통한 연령별 맞춤 교육 확대** ☐ **상설전시와 연계한 신규 교육 개발로 만화 문화 홍보 강화**			

참고자료(운영현황)

No	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
계					9,560	-
1	상설체험교육 (개인/단체)	체험	연중상시 (60회)	누구나	6,215	개인 및 단체 관람객 대상 상설 체험교육
2	2025 박물관 미술관 지원사업 <알록달록, 복작복작>	체험	5.3.~8.16. (20회)	가족 관람객	665	만화 콜라주 및 네 컷 만화 만들기 교육
		전시	9.16.~28. (1회)	누구나	-	- 관람인원: 21,893명
3	기획전시 연계	체험	1월(6회), 5월(8회), 6월(4회), 7월(4회), 8월(9회)	누구나	1,787	<이웃의 온도>, <아주 보통의 하루>, <신년카툰전> 연계 체험교육
4	지역 문화 예술 교육	체험	9월(4회), 12월(3회)	누구나	667	민화, 생활, 한식, 목공예 장인 협업 및 입주작가 연계 체험교육
5	기타 체험교육	체험	10월(23회) 11월(70회) 12월(133회)	누구나	226	kb금융그룹 공립 박물관 무료 관람 프로젝트



축제/ 만화교류/ 홍보·마케팅

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



[추진사업]

제28회 부천국제만화축제

제9회 경기국제코스프레페스티벌

한국만화 해외 교류 지원

홍보·마케팅

한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제28회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 6억 8500만 원(시비, 도비, 외부수입 등) (주요성과) □ 총 관람객 100,109명 □ 시민·도시·만화가 하나되는 부천국제만화축제 개최 □ 마니아 프로그램 및 집중체험 이벤트 행사 확대 운영 □ 지속 가능한 ESG 축제를 위한 재활용 캠페인 및 위컵 챌린지 진행
제9회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 2억 원 / 시비 4,900만 원 (주요성과) □ 국내 유일, 최대 규모의 글로벌 코스프레 대회(협약국: 15개 국가/지역) □ 키즈 코스프레 런웨이, 원데이 클래스 등 신규 프로그램을 통한 관람객 유입 및 마니아 참여도 확대
국제만화가대회 운영 지원	(사 업 비) 2650만 원 (주요성과) □ 제20회 홍콩 대회 12개국 359명 참여 □ 상임위원회 2회 개최 및 정기뉴스레터 2회 발행 □ 홍콩위원회 '홍콩위크' 전시 및 BICOF 참가 교류
국제만화마켓	(사 업 비) 1.5억 원 (주요성과) □ 국내외 만화가 및 콘텐츠 산업 관계자 400여 명 참가 □ 비즈니스상담회 56개사 참가, 상담 222건 및 MOU 체결 5건 □ 콘퍼런스 2회 개최, 194명 참석
홍보·마케팅	(사 업 비) (주요성과) □ 보도자료 97건 배포 및 지상파 보도 비중 확대 □ 인스타 팔로워수 12,536명, 전년대비 41% 증가 □ 유튜브 조회수 1,133,109 회, 전년대비 95% 상승

제28회 부천국제만화축제 (2025. 9. 26.(금) ~ 9. 28.(일))

작가와 팬들이 만나는 특별 프로그램 확대, 플레이그라운드, 야외 만화카페 등 관람객 참여 프로그램 운영을 통해 약 10만 명의 관람객이 축제를 방문하였습니다.

축제관람객

축제기간 100,109명 방문

관람수입

총 76,346,000원

주요내용

- 개막식, 전시, 작가와의 만남, 플레이그라운드, 비밀상점, 이벤트 등 행사 운영
- 지역 주민 참여형 시범사업 연계 행사 및 지역 대표 브랜드 콜라보 상품 기획

추진경과	□ 2025. 3월 축제 기본 계획(안) 수립 □ 2025. 3월 ~ 8월 축제 행사 준비 □ 2025. 9월 만화축제 개최
운영결과	□ 총 10만여 명의 관람객 참여 □ 총 31개 오프라인 프로그램 운영 □ 30여명의 시민 작가 육성, 지역 행사 연계 이벤트 7회 개최 □ 매체 기고 및 방송 인터뷰 등 총 448개 매체, 2,543건 노출
사진자료	 개막식  야외 만화방 및 버스킹  캐치캐치 캐리커쳐
잘 된 점	□ 주민과 함께하는 캐릭터 개발 및 전시, 지역 브랜드와의 콜라보 상품 개발 등 시민·도시·만화가 하나 되는 부천국제만화축제 개최 □ 집중된 체험 공간인 BICOF 플레이 그라운드(대규모 캐리커처, 레트로 게임, 코스프레 의상 체험 등)운영 □ 작가와 함께하는 프로그램 확대(7회 내외→13회) □ 최초의 야간개장 오픈(18:00~21:00) 및 관람객 1,822명 참여
개 선 점	□ 지속 감소되는 예산을 지키기 위한 정책적 노력 추진 □ 전면 유료화에 따른 만족도 높은 콘텐츠 개발 □ 축제 행사장내 안전한 현장 운영을 담보하기 위한 충분한 인력 배치 필요 □ 축제 자원활동가를 위한 지원 방안 확대 마련

제9회 경기국제코스프레페스티벌 (2025. 9. 26.(금) ~ 9. 28.(일))

만화, 애니메이션, 게임, 영화 등 문화 콘텐츠 캐릭터로 분장하는 '코스프레'를 즐기는 이색 문화축제입니다. 국내외 13개국 코스튬 플레이어가 참여하는 국제 코스프레 챔피언십을 비롯하여, 아마추어 코스프레 대회, 만화·웹툰 OST 콘테스트, 코스프레 과거시험 등 코스프레를 즐길 수 있는 이벤트를 진행하였습니다. 코스프레 문화의 대중화 및 서브컬처의 저변 확대를 목적으로 관람객들에게 화려한 볼거리와 즐길 거리를 제공하였습니다.

축제관람객

3,800여명 참가

국제 챔피언십

12개국 50여 명 경연

※ 15개 국가/지역 협약 완료

주요내용

- **코스프레 체험존 및 포토쇼, 원데이 클래스, 키즈 코스프레 런웨이 등 일반 관람객 및 시민도 참여 가능한 코스프레 이벤트를 마련했습니다.**

추진경과	☐ 2025. 4. 신규 해외 협약국 선정(2개국) ☐ 2025. 5. 한국대회 개최 ☐ 2025. 7. 해외 파트너십 협약 갱신(11개 국가/지역) ☐ 2025. 9. 축제 개최			
운영결과	☐ 코스프레 이벤트 참가 2,300여 명, 관람객 1,500여 명 ☐ 관람객 및 시민 대상 참여 프로그램 확대를 통한 신규 방문객 유입 도모			
사진자료				
	챔피언십	아마추어 코스프레 대회	레드카펫 입장	코스프레 원데이 클래스
잘 된 점	☐ 관람객 및 시민 대상 참여 프로그램 확대 ☐ 코스튬 플레이어 대상의 무료 입장을 폐지하여 입장 수익 창출 ☐ 해외 10여 개국의 참가 신청(호주, 체코, 이집트, 몽골, 인도 등) 및 2개국과 협약 체결(이탈리아, 그리스)			
개 선 점	☐ 일반 관람객이 코스프레를 즐길 수 있는 행사 및 시설 확충 ☐ 한국 코스프레의 저변을 넓히고 전문성을 제고하기 위한 중장기 계획 수립, 시행 ☐ 해외 홍보 및 마케팅 강화를 통한 글로벌 축제로 성장			

한국만화 해외 교류 지원

만화마켓, 국제만화가대회, 해외 유관기관 교류 등을 통해 한국만화 글로벌 비즈니스 기회를 제공하고 세계 만화 창작자들간 교류와 연대의 폭을 확대하였으며, 글로벌 만화 시장 내 한국의 지위를 공고히 하였습니다.

지원규모

18개국 800명

사업비

1.76억 원

지원내용

- **1:1 비즈매칭, 산업 네트워킹, 컨퍼런스 참여 등**
- **국제만화가대회 개최 및 참가 지원, ICC 정기 뉴스레터 발행, 상임위원회 개최 등 ICC 회원국간 교류 협력 지원**

추진경과	☐ **2025. 7월 제20회 국제만화가대회 홍콩 개최** ☐ **2025. 9월 부천국제만화마켓(BICOM) 개최**
운영결과	☐ **부천국제만화마켓 12개국 56개사 참여, 상담 222건 및 MOU 5건 체결** ☐ **제20회 국제만화가대회 홍콩 개최, 12개국 359명 만화가 참여** ☐ **프랑스 앙굴렘시 한국만화 특별전 '웹툰 시대' 전시 개최(1.30.~8.31.)**
사진자료	 부천국제만화마켓
	 제20회 국제만화가대회
	 프랑스 앙굴렘시 한국만화 특별전
잘 된 점	☐ **기업 실수요 기반 해외 우량 바이어 섭외, 비즈니스 상담회 운영, 현장 MOU 체결 지원 등을 통해 실적적 비즈니스 성과 도출** ☐ **제20회 국제만화가대회 원스톱, 종합 지원으로 대회 성공적 개최**
개 선 점	☐ **ICC 사무국 역할 확대 및 회원국 소통, 연대 강화** ☐ **부천국제만화마켓 질적 도약** ☐ **산업계-창작계-유관기관 협력 기반 강화**

참고자료(해외 만화교류 현황)

구 분	일시/장소	실 적	현 장
프랑스 한국만화 특별전 '웹툰 시대'	1.30.~8.31. 앙굴렘시 바쏘 뫼비우스 전시장	• 전시 참여작품: 총 7개 작품 - <정년이>, <나 혼자만 레벨업>, <D.P. 개의 날>, <이태원클라쓰>, <지옥>, <스위트홈>, <지금 우리 학교는> • 작가와의 대화 및 사인회 개최 - 정년이 작가(서이레, 라몬) • 미디어 인터뷰, 스탬프 이벤트 등 진행	
제20회 국제만화가 대회	7.23.~7.26. 홍콩컨벤션 센터	• 주 제: 글로벌 만화의 새로운 물결: 새로운 세대와의 공명 • 포 럼: ①<유럽 코믹 마켓 포럼> ②<만화의 새로운 물결> ③<아시아의 새로운 시각> • 주요행사: 개폐막식, 포럼, 만화전시, 상임위원회의, 문화시설 탐방, 네트워킹 만찬 등 • 참가규모: 359명(한국 32명 등) * 전시참가: 12개국 304명 작가, 724점 출품	
홍콩위크	9.26.~10.9. 한국만화박물관 등	• 홍콩위크 방문단 BICOF 프로그램 운영 - 부천국제만화축제 개막식 및 만화인의 밤 참석 - 홍콩-한국 만화가 네트워킹 - 부천국제만화축제 축하 만화 드로잉 등 • HK Week 홍콩만화문화전 - 한국작가 2인 전시 참여	
필리핀 슈퍼마닐라 코믹콘	9.4.~9.8. 필리핀 마닐라 원 아얄라 (One Ayala)	• '온스테이지 Q&A 패널' 프로그램 패널 참석 - 행사명: Beyond the Panels: Exploring the World of Manhwa and Webtoons - 일 시: 2025. 9. 6.(토) - 장 소: 코믹콘 행사장 내 - 주요내용: 모더레이터 Q&A • 이종범 작가 팬 사인회 진행	
2025년 부천국제 만화마켓	9.24.~9.26. 웹툰융합센터	• 프로그램: 비즈니스상담회, 콘퍼런스, 부천만화대상 시상식, 팸투어 등 • 참가규모: 국내외 산업계 관계자 등 400여 명 • 주요실적 - (해외바이어·연사) 11개국 16개사 24명 - (B2B) 56개사, 비즈니스 상담 222건, 및 MOU 5건 체결 - (콘퍼런스) 2회 개최,194명 참석 - (기타) 환영 리셉션 개최, 경기도 팸투어 실시	
한-프 레지던시 교류 협정	11.14. 부천시청	• 협약명: 문화예술 레지던시 협약서 • 체결기관: 주한프랑스대사관, 부천시, 한국만화영상진흥원 • 협약목적: 2026년 한-프 수교 140주년 기념 그래픽아트 분야 레지던시 프로그램 공동 개설	

홍보·마케팅

만화 산업의 가치를 확산하고 진흥원 브랜드 인지도 제고를 위해 '타깃 맞춤형 디지털 소통'과 '전략적 미디어 노출'을 병행하였습니다.

언론

총 97건의 보도자료 배포

20,785건 이상의 기사화

온라인

인스타그램 팔로워 12,536

유튜브 조회수 1,133,109

주요내용

- **언론홍보: 전략적 보도자료 관리 및 매체 다변화를 통해 시의성 있는 메시지로 만화산업의 어젠다 리딩 및 만화계 긍정여론 형성**
- **온라인 홍보: 선제적 트렌드 대응전략 및 참여형 콘텐츠로 경직성 완화 및 대중 호감도 확보**

<table>
<tr><td>추진경과</td><td colspan="4">☐ 2025. 5월 용역착수
☐ 2025. 9월 축제홍보
☐ 2025. 12월 결과보고</td></tr>
<tr><td>운영결과</td><td colspan="4">☐ 양적 팽창을 넘어 질적 노출 확대 : 기사화 559.2% 폭증 및 지상파 보도 비중 확대 등
☐ 트랜드 기반 고관여 유저 확보 : 인스타 팔로워 40.9%상승, 유튜브 조회수 95%상승</td></tr>
<tr><td rowspan="2">사진자료</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>만진원 원장 소다팝 챌린지 도전?!</td><td>[1분뮤지컬 브랜디드 콘텐츠] 제28회 부천국제만화축제 개최 D-4</td><td>[개니와마찌 브랜디드 콘텐츠]
만화·웹툰 정상영업합니다!</td><td>웹툰 작가 사이에 숨은 일반인 찾기 '웹툰작가 될 지니'</td></tr>
<tr><td>잘 된 점</td><td colspan="4">☐ 인물중심(인플루언서, 기관장, 코스어, 사업 참여자 등) 콘텐츠가 상위 성과를 달성, 공공기관의 경직성을 완화하고 신규 이용자 유입
☐ 시의성이 높고 현장감을 담은 콘텐츠 발행으로 높은 조회수 달성
☐ 축제 슬로건 등을 통한 전략적 이슈 메이킹 성공 및 주요매체</td></tr>
<tr><td>개 선 점</td><td colspan="4">☐ 검증된 검색 키워드를 활용한 시리즈형 콘텐츠 지속 운영을 통해 허브 채널로 기능 고도화
☐ 기사화된 미디어 데이터 분석 후 핵심 언론사 '밀착형 소통' 강화 및 보도자료 배포 시 시의성을 갖춘 핵심 정보 위주로 월간 발송량 관리</td></tr>
</table>

참고자료(주요성과)

○ 정량성과

구분	2024 성과	2025 성과	증가율
인스타그램 팔로워	8,897	12,536	3,639(40.9%)
유튜브 조회수	580,950	1,133,109	552,159(95%)
네이버 블로그 연간 조회수	577,985	755,457	177,472(30.7%)
보도자료 기사화	3,153	20,785	17,632(559.2%)

○ 보도자료



연합뉴스



MBC



KBS



EBS



채널A



LG헬로비전

공모전/ 경연대회

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



[추진사업]

제23회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

제22회 부천만화대상

2025 대한민국 만화평론 공모전

제26회 전국학생만화공모전

한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제23회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 1억 2,000만 원 (주요성과) □ 우수 창작 단편만화 8편 발굴 및 시상 □ 역대 수상자 비즈니스 미팅을 통한 출판, 연재 기회 확대
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 고등학생 특화 공모전으로 사업의 안정적 전환 진행 □ 공모+교육을 통한 청소년 웹툰 작가의 발굴과 성장 지원
제22회 부천만화대상	(사 업 비) 출연금 1,800만 원 (주요성과) □ 총 3개 작품 부천시장상 등 선정, 시상금 지원
대한민국 만화평론 공모전	(사 업 비) 국비 1,600만 원 (주요성과) □ 만화 전문 평론가 6명 발굴, 시상금 지원 □ 만화 비평지 '지금, 만화' 게재, 만화규장각 웹진 연재 기회 제공
제26회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 시비 1,800만 원 (주요성과) □ 미래 창의 인재 발굴 및 육성 (49작품 수상 작품) □ 회고전시의 전국적 언론 주목을 통한 부천국제만화축제 관람객 유입 확대 기여

제23회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

대중성과 예술성을 갖춘 단편만화, 카툰 작품과 신규 만화 창작자를 발굴하기 위하여 예비작가, 기성작가가 모두 참여하는 공모전을 진행하고, 선정 작가에 대한 시상을 진행하였습니다.



선정대상

총 8개 작품



시 상 금

총 7,000만 원



주요내용

- 예비 및 기성 작가 대상의 공모전 개최
- 역대 수상작가 참여 비즈니스 마켓 행사 개최

추진경과

☐ 2025. 6월 사업공고(~ 9.)
☐ 2025. 8월 작품접수(~ 9.)
☐ 2025. 10월 예선, 본선 심사
☐ 2025. 11월 예비공고, 결선심사
☐ 2025. 12월 시상식

운영결과

☐ 접수규모: 323편 (유효접수 292건 / 경쟁률 36.5:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			7,000만원
대상	이**	바이, 서클	2,000만원
최우수상	사**	공정한 경쟁	1,500만원
우수상	박**	엑스트라 B	1,000만원
장려상	한**	끝의 출발	500만원
	김**	산포귀신놀이패	500만원
	박**	은퇴시켜줘	500만원
	박**	사경 <부제 : 신의 마지막 업무>	500만원
	최**	내일이 오지 않아	500만원

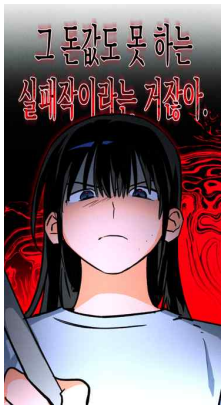
잘 된 점

☐ 직전년도 대비 접수기간 연장 및 포스터 배포처 확대, SNS 이벤트 강화를 통한 접수 규모 상승(접수 30.7% 상승 / 유효접수 46.0% 상승)
☐ 역대 수상자 대상의 비즈니스 미팅 행사 진해에 따라 연재 및 출판 기회 제공

개 선 점

☐ 수상작의 연재 지원 등 2차 적인 보상안 마련 필요
☐ 카툰 분야 수요 반영 공모전 방향성 재고 필요

참고자료(수상작 이미지)

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>대상 : 바이, 서클 (이**)</td><td>최우수상 : 공정한 경쟁 (사**)</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>우수상 : 엑스트라 B (박**)</td><td>장려상 : 끝의 출발 (한**)</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>장려상 : 산포귀신놀이패 (김**)</td><td>장려상 : 은퇴시켜줘 (박**)</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>장려상 : 사경 <부제 : 신의 마지막 업무> (박**)</td><td>장려상 : 내일이 오지 않아 (최**)</td></tr>
</table>

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰 최강자전

미래 창의 인재 발굴과 성장 기회를 제공하기 위하여 창의력이 풍부한 고등학생을 대상으로 공모전 및 워크숍, 창작 실기를 진행하였습니다.



선정대상

총 8개 작품



시 상 금

총 1,500만 원



주요내용

- 고등학생 및 동일연령의 학교 밖 청소년 대상 웹툰 공모전 개최
- 본선 진출자 대상 창작워크숍 개최

추진경과

☐ 2025. 4월 사업공고(~ 8.)
☐ 2025. 8월 작품접수, 예비, 예선 심사
☐ 2025. 9월 창작워크숍, 결선실기 / 심사
☐ 2025. 10월 시상식

운영결과

☐ 접수규모: 접수규모: 240편 (유효접수 218건 / 경쟁률 27.3:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			1,500만원
대상	허**	콜로세움 며느리	500만원
최우수상	김**	대타용사	300만원
우수상	안**	열사병	200만원
장려상	최**	장르 생존기	100만원
	서**	영원한 겨울의 등대	100만원
	조***	시체의 온도	100만원
	구**	나비는 울지 않는다	100만원
	지**	물거품 왕자	100만원

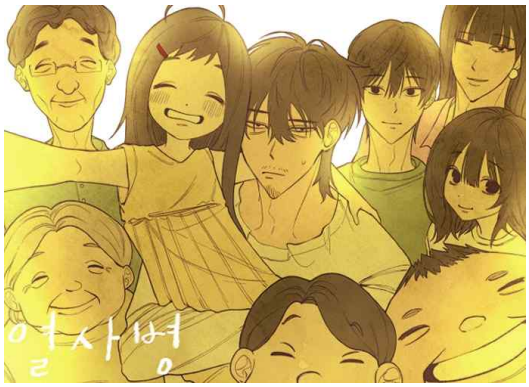
잘 된 점

☐ 공모 대상을 고등학생으로 변경하여, 동일 방식의 유사 공모전이 증가하면서 공모전의 이슈성이 희석되는 단점을 보완함
☐ 기존 공모전 방식을 탈피, 공모와 교육이 연계된 사업 진행으로 참여자의 창작 성장 기회 제공

개 선 점

☐ 워크숍 진행 시 멘토링의 비율을 높여 참가자의 실질적 교육이 진행될 수 있도록 프로그램 개선
☐ 전국 대상 공모전 진행에 따라 참가자들의 접근 용이성을 감안한 워크숍 진행지 발굴 필요

참고자료(수상작 이미지)

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>대상 : 콜로세움 며느리 (허**)</td><td>최우수상 : 대타용사 (김**)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>우수상 : 열사병 (안**)</td><td>장려상 : 장르 생존기 (최**)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>장려상 : 영원한 겨울의 등대 (서**)</td><td>장려상 : 시체의 온도 (조***)</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>장려상 : 나비는 울지 않는다 (구**)</td><td>장려상 : 물거품 왕자 (지**)</td></tr>
</table>

제22회 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 3명



시 상 금

1,100만 원



주요내용

- 총 3개 작품에 대해 부천시장상, 진흥원 이사장상, 시상금을 지원했습니다.

추진경과	□ 2025. 5월 후보작품 추천·접수 □ 2025. 8월 선정심사 □ 2025. 9월 시상식
운영결과	□ 부문별 수상작
잘 된 점	□ 대중성과 작품성을 갖춘 우수만화 3종의 발굴을 통한 만화산업의 질적 성장과 콘텐츠 다양성 확보 □ 작가의 창작활동 격려 및 신진 작가 발굴 기회 확보
개 선 점	□ 선정작에 대한 보상 확대를 통한 창작자 창작 동기 유인

부문	작품명	작가명	상금
계			1,100만원
대상	아수라	류기운(글), 문정후(그림)	500
신인만화상	수희0(tngmlek0)	생일기분	300
해외작품상	단다단	타츠 유키노부	300

참고자료(수상작 이미지)

구분	이미지
대상	
신인만화상	
해외작품상	

2025 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



주요내용

- **총 6명의 수상을 통해 4명의 신인 만화평론가 발굴 및 2명의 기성 만화 평론가 재조명**

추진경과

☐ **2025. 6월 사업공고**

☐ **2025. 10월 선정심사**

☐ **2025. 11월 시상식(만화의 날)**

운영결과

☐ **접수규모: 총 51건(경쟁률 8.5:1)**

☐ **수상작품**

구분	수상자명	작품명	상금
계			**1,600만원**
대상	김성령	**(작품론)** 자기기만적 무지(無知)의 앎(知)	600만원
최우수상	한대호	**(작품론)** 『버드와처』와 디지털 시대의 아날로그 저항: "0과 1 사이, 수채화가 포착하는 예측 불가능한 세계	400만원
우수상	이성호	**(작품론)** 다시, 가족의 품으로	200만원
	김선호	**(산업론)** 정사각형 안의 사후판단적 실존: 인스타툰과 현대 매체 존재론의 새로운 지평	200만원
신인상	심우일	**(작품론)** 불완전한 인간들의 연대와 희망의 원리 –고태호 웹툰의 미학과 윤리	100만원
	김시원	**(작품론)** 디아스포라 청소년의 '자기 이름' 찾기-데브 JJ 리의『In Limbo(외꺼풀)』론	100만원

잘 된 점

☐ **관련 협회 협력 홍보를 통한 전년대비 공모전 지원자 증가**

개 선 점

☐ **작가론, 산업론, 정책론에 대한 예시 등 마련을 통한 약소분야 강화**

제26회 전국학생만화공모전(중·고등학교 청소년 대상 창작 및 도전의 장)

한국 만화산업 미래를 만들어 나갈 창의 인재 발굴하고 청소년의 시선으로 담아낸 참신하고 새로운 만화 세계를 조망했습니다.



선정대상

총49명



시 상 금

860만원



주요내용

- 제28회 부천국제만화축제 기간중 2021-2025 수상작 회고전시 및 시상식 개최
- 수상자 49명에게 장학금(시상금) 860만원 지급

추진경과

☐ 2025. 6월 공모게시

☐ 2025. 8월 수상작품 선정

☐ 2025. 9월 시상식 및 「2021~2025 전국학생만화공모전 회고전시」

운영결과

☐ 응모/선정 규모 : 332작품 / 49작품

- 주요 부문별 수상작 현황

부문		구분	작품명	성명(학교)	장학금
전체/웹툰		대상	부탁해, 키티!	이**(향산중학교)	2,000,000
카 툰	고등부	금상	돈은 붙고 양은 줄고	이**(죽전고등학교)	800,000
웹 툰	고등부	금상	지평선 넘어로 향할 수 있다면	조**(영광고등학교)	1,000,000
카 툰	중등부	금상	아이들의 장난	오**(장기중학교)	500,000
웹 툰	중등부	금상	산소	김**(일산양일중학교)	600,000
칸만화	초등부(고학년)	금상	장마	김**(김포양도초등학교)	350,000
칸만화	초등부(저학년)	금상	깃털처럼 날아간 소문	이**(배곧초등학교)	350,000

☐ 2021-2025 전국학생만화공모전 회고전

- 전시작품 : 웹툰, 카툰, 칸만화 부분 대상 및 금상 수상 32작품

잘 된 점

☐ 전년 대비 응모율 82.5% 증가, 공모전 인지도 및 참여도 제고

☐ 전시는 지상파 3사 포함 주요 언론의 집중 조명으로 부천국제만화축제 홍보 효과 및 관람객 유입 확대에 기여

개 선 점

☐ 공모전 브랜드 지속성 및 공신력 강화를 위해 2022년 이후 중단된 문화체육관광부 장관상 훈격 회복 추진

☐ 입상 특전(특별상) 수상자 참여 동기 강화 위한 부상 제공 검토 필요

참고자료(수상작 이미지)

2025 전국학생만화공모전 대상,금상 수상작



「대상」
부탁해, 키티!



「고등부 웹툰 부문 금상」
지평선 너머로 향할수 있다면



「중등부 웹툰 부문 금상」
산소



「고등부 카툰 부문 금상」
돋은 붙고 양은 줄고



「중등부 카툰 부문 금상」
아이들의 장난



「초등부 고학년 칸만화 부문 금상」장마



「초등부 저학년 칸만화 부문 금상」
깃털처럼 날아간 소문

2025 전국학생만화공모전 대상,금상 수상작





2021-2025 전국학생만화공모전 회고전 전경