

# 2021년 주요업무계획(안)

**[재]한국만화영상진흥원**



# || 목 차 ||

□ 목표와 주요업무 추진방향	2
□ 일반현황	3
□ 2021년 상급(외부)기관 평가 대응	7
□ 주요 업무계획	
○ 사회적 가치 실현 체계화	8
○ 만화 산업 경쟁력 강화	29
○ 시장 확대 및 수요 창출	55
○ 부천형 만화 중심 도시 구축	67
○ 일상 속 만화 문화 확산	92

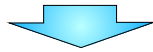
# 목표와 주요 추진방향

비전

문화강국, 한국만화가 선도하겠습니다.

행환  
정경

- 공공기관의 역할 강화 및 사회적 책임 요구 증대
- COVID19 세계적 유행, 언택트의 시대 도래
- 문화의 산업화 이행을 위한 기관의 역할 확대 요구



중점  
추진방향

[5대 목표 13대 핵심과제]

## 1 사회적 가치 실현 체계화

- ① 공정한 산업 생태계 기반구축
- ② 사회적 약자 지원 다양화
- ③ 투명하고 공정한 경영체계 확립

\* 웹툰공정상생협의체 운영, 청년장애인가카데미 2개소 증설

## 2 만화 산업 경쟁력 강화

- ④ 창작인재 발굴 및 핵심인력 양성
- ⑤ 맞춤형 창작지원 및 비활성 장르 제작 지원
- ⑥ 만화 창작·교육 거점시설 전국확대

\* 인재양성 1,280→1,400명, 창작지원 114→260작품, 지역거점 42→51개소

## 3 시장 확대 및 수요창출

- ⑦ 신한류정책에 대응하는 해외시장 진출 지원 및 교류
- ⑧ 인공지능기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발

\* 수출작품 번역지원 55작품, 연구개발 3건(3년간)

## 4 부천형 만화 중심 도시 구축

- ⑨ 문화콘텐츠 융·복합산업 전략 수립 및 클러스터 운영 고도화
- ⑩ 시민 문화향유 교육프로그램 확대
- ⑪ 축제 관광자원 개발·비즈니스 확대

\* 향유확대 33,110→35,000명, 문체부 문화관광축제, 경기관광축제 3위 선정

## 5 일상 속 만화 문화 확산

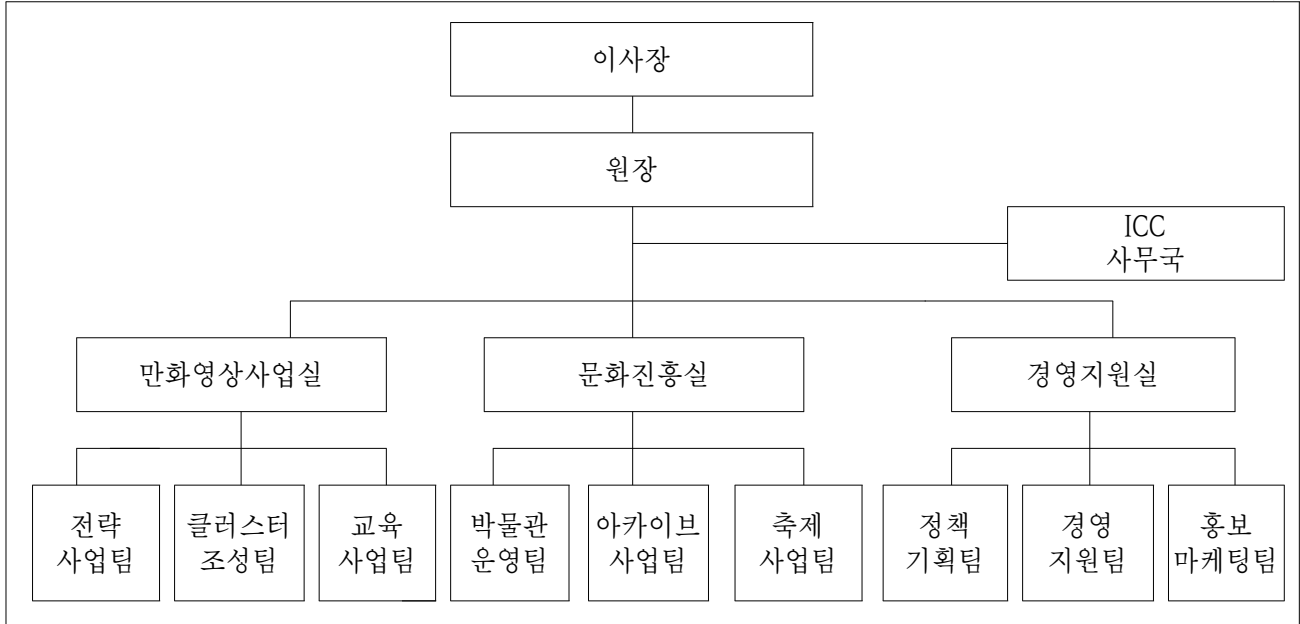
- ⑫ 체계적 아카이브 시스템 구축
- ⑬ 문화 향유 확장 및 다양성 강화

\* 아카이브수집 11,416→12,000건 확대, 다각화 지원 7건, 비평공모전 1회 개최

# 일 반 현 황

□ 조 직 : 3실 9팀 1사무국

(2020. 12. 현재)



□ 정원 : 65명(현원 : 64명)

(단위 : 명)

부서명	계	일반직								
		상근임원	1급	2급	3급	4급	5급	6급	공무직	
계	정원	65	1	2	5	5	10	26		16
	현원	64	1	1	4	5	7	14	16	16

□ 위원회 현황 : 3개 위원회

명 칭	구성일자	위원장 (의 장)	위원수 (명)	설 치 근 거
이 사 회	2019. 7. 13	이 해 경 이 사 장	20	· 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조
인 사 위 원 회	-	소 정 임 위 원 장	15	· 한국만화영상진흥원 인사규정 제29조
BICOF 운영위원회	2019. 1. 21	조 관 제 위 원 장	13	· 한국만화영상진흥원 정관 제21조

## □ 2021년 예산현황

(단위 : 억원, %)

연도별		2021년 예산액	2020년 최종 예산액	증감액	증감률 (%)
부서명					
합 계		183.5	196.5	△13.0	△6.62%
출 연 금		62.7	62.7	0	0.0%
자체 수입	소계	9.0	6.2	2.8	45.16%
	박물관 운영	5.9	3.3	2.6	78.79%
	시설 사용료	2.1	2.1	-	0.0%
	콘텐츠비즈니스	0.3	0.3	-	0.0%
	축제 운영	0.2	0.0	0.2	-
	기타 수입	0.5	0.5	-	0.0%
잉 여 금		3.3	5.4	△2.1	△38.89%
보조금	소계	108.0	115.3	△7.3	△6.33%
	국비	101.9	104.9	△3	△2.86%
	도비	2.0	5.7	△3.7	△64.91%
	시비	4.1	4.7	△0.6	△12.77%
외부수입	소계	0.5	6.9	△6.4	△92.75%
	협찬금	0.5	0.2	0.3	150.0%
	지원금	0	4.2	△4.2	△100.0%
	투자원리금	0	2.5	△2.5	△100.0%

## □ 주요사업 추진계획

사회적 가치 실현 체계화	<b>1</b> <b>공정한 산업 생태계 기반구축</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (선순환 공정 생태계 조성)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 표준계약서 이용 활성화를 통한 선순환적 만화생태계 조성(12회, 500명)</li> <li>- 웹툰공정상생협의체 운영</li> </ul> </li> <li>○ (헬프데스크 운영)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화인 헬프데스크 운영(컨설팅 120회)</li> <li>- 만화인 권익보호 교육 운영(교육 8회, 온라인 콘텐츠 4종 제작)</li> </ul> </li> </ul>
	<b>2</b> <b>사회적 약자 지원 다양화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (청년 장애인 웹툰 직업교육) 조성·운영지원, 담당자워크숍, 연합전시회 개최(11개소 운영(2개소 증설), 110명 수혜)</li> <li>○ (웹툰 시니어 멘토링) 신진-원로작가 그룹형 멘토링, 작품창작 지원(24명, 각 700만원 지원)</li> <li>○ (행복한 만화나눔) 찾아가는 박물관, 만화 도서 나눔(만화도서 1,400권 기증, 소외계층 200명 수혜)</li> </ul>
	<b>3</b> <b>투명하고 공정한 경영체계 확립</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (인력 및 조직운영)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- (능력과 성과 중심의 인적자원 관리 체계 정립) 정기 승급실시 및 제도정비, 고성과자 보상을 통한성과주의 조직문화 구축(직원표창 4회)</li> <li>- (인적자원의 적정 배분 및 합리적 관리) 연간 인사운영계획에 따른 발령,</li> </ul> </li> </ul>

	<p>활력추진을 위한 보직자 발령(임원추천위 3회, 인사위 2회, 채용 1회, 근평 2회)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (직원 직무역량 강화) 소통과 협업향상 워크숍 개최, 문화콘텐츠 체험, 직무 역할별 리더십 역량교육 실시(워크숍 2회, 팀빌딩 프로그램 10회)</li> <li>- (일·생활의 균형 실현) 유연근무, 정시퇴근, 재택근무 활성화(정시퇴근 주 2회)</li> <li>- (노사상생을 위한 일터 혁신) 자율체험 및 문화활동, 노사상생을 위한 혁신, 직군 간 차별적 요소 개선(노사협의회 4회, 협력프로그램 1회 이상)</li> <li>- (보수체계 개선) 연구결과를 바탕으로 보수체계 개선 실시</li> </ul> <p>○ (만화정책 개발)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경영평가 평가 대응 및 조직 경영환경 체계화(가 등급 확보)</li> <li>- 체계적인 예산 및 사업 관리(신규사업 2건, 예산다각화 5천만원 이상)</li> <li>- 만화계 등 대외 이해관계자 소통 및 관계 강화</li> </ul> <p>○ (매체별 전략적 홍보강화)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 매체특성 및 대상에 따른 전략적 언론홍보(기획기사 4회)</li> <li>- 온라인 채널 활성화를 통한 만화 산업 관계자와의 소통 강화(연 48건 이상)</li> <li>- 고객 중심의 전문성 있는 온라인 홍보 콘텐츠 개발</li> </ul>
<p>만화 산업 경쟁력 강화</p>	<p><b>4</b> 창작인재 발굴 및 핵심인력 양성</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (전문인력 양성) K-Comics아카데미 운영 1천명 수강, 동영상강좌 5종, 교재 3종 개발</li> <li>○ (대한민국창작만화공모전) 우수만화IP발굴 및 시상, 전시 8작품</li> <li>○ (오늘의 우리만화) 5종 선정, 시상</li> <li>○ (전국디지털창작만화경연) 예비창작자 연재기회 제공을 통한 차세대 핵심인재 발굴, 시상 8작품</li> <li>○ (만화원작활성화공모전) 예비창작자 2차 콘텐츠 확대 가능한 우수만화IP 발굴, 시상 6작품</li> <li>○ (부천만화대상) 작품성과 대중성을 인정받은 만화 및 평론 5개 분야 시상</li> <li>○ (전국학생만화공모전) 만화 꿈나무 조기 발굴 및 시상, 전시(46명)</li> </ul> <p><b>5</b> 맞춤형 창작지원 및 비활성 장르 제작 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (다양성만화제작지원) 비활성화장르 단편 22개, 중편 48개 과제</li> <li>○ (만화기획개발지원) 신규 만화·웹툰 110개 과제</li> <li>○ (만화독립출판지원) 출판지원 80개 과제</li> </ul> <p><b>6</b> 만화 창작·교육 거점시설 전국확대</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰창작체험관 신규조성 및 운영지원(신규 8개, 계속운영 34개 기관)</li> <li>- 지역웹툰캠퍼스 신규조성 및 운영지원(신규 1개, 계속운영 8개 기관)</li> <li>- 아동자립지원시설, 소년교정시설 등 사회취약계층 대상 찾아가는 교육 운영</li> <li>- 지역 만화산업 활성화를 위한 지역기반 만화창작 지원, 이용자공모전, 활성화 토론회 개최</li> </ul> </li> </ul>
<p>시장 확대 및 수요</p>	<p><b>7</b> 신한류정책에 대응하는 해외시장 진출 지원 및 교류</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (수출작품 번역지원) 장편만화 번역·감수·식자 등 재제작지원 55개 과제</li> <li>○ (웹툰 해외 프로모션) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화 해외 프로모션, 해외진출 프로모션 비용 지원 10개 과제</li> <li>- 한중 애니·웹툰 비즈니스 상담회 개최, 웹툰기업 12개사 내외 참가지원</li> </ul> </li> </ul>

<p>창출</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (한국만화 해외전시 및 만화교류) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 전시지원 및 문화교류, 해외홍보문화원 개원 50주년 연계</li> <li>- 해외 만화교류 및 네트워크 구축, ICC운영, 한중일신인만화가콘테스트 개최, 세계웹툰포럼 개최</li> </ul> </li> <li>■ 8 인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (연구개발) 외부전문기관과 협력으로 인공지능 기반의 신기술 개발 3종</li> </ul> </li> </ul>
<p>부천시 만화 중심 도시 구축</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 9 문화콘텐츠 융·복합산업 전략 수립 및 클러스터 운영 고도화 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (문화공간 조성 및 클러스터 작가육성) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천시 문화콘텐츠 융복합산업 전략수립에 따른 실행계획 수립</li> <li>- 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영개선 및 안전관리 운영</li> </ul> </li> <li>○ (지역활성화 거점공간 운영) 소재울, 도당어울마당 운영</li> <li>○ (만화애니특화공간 운영) 웹툰스타트업캠퍼스 운영, 업무공간 27개실 등</li> </ul> </li> <li>■ 10 시민 문화향유 교육프로그램 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (초등학교 6학년 만화교실 운영) 6,510명 교육이수, 중장기 교육운영 개발</li> <li>○ (시민공감 만화교실) 그룹·가족 중심의 문화체험, 협력형 교육운영, 원도심 거점 활용 연령대별 시민공감 만화교실 등 9개 강좌 운영, 특강 2회 진행</li> <li>○ (만화도시 이미지 조성) 공공홍보 만화제작(4건), 만화디자인(4건) 및 캐리커처 제작(10건) 지원, 상동역 상상정거장 운영</li> </ul> </li> <li>■ 11 축제 관광자원 개발·비즈니스 확대 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (제24회 부천국제만화축제) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온·오프라인을 접목한 하이브리드형 축제 기획</li> <li>- 관람객 12만명(온라인 40만뷰), 입장수입 8천만원, 경기관광축제 3위내 진입</li> </ul> </li> <li>○ (애니 콘텐츠 마켓 지원) 부천국제만화축제 마켓관 총 90개 부스, 50개 참가자 유치, 부스판매 1,600만원, 참가자 수입 1억원 달성</li> <li>○ (제5회 경기국제코스프레 페스티벌) 챔피언십 개최, 해외 13개국 30명 초청 등 6천명 참가</li> <li>○ (경기국제웹툰페어) 비즈니스 컨퍼런스 및 작가 토크쇼 개최, 200명 참가, 유튜브 동시시청 500명, 누적 콘텐츠 뷰 5천건 달성</li> </ul> </li> </ul>
<p>일상속 만화 문화 확산</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 12 체계적 아카이브 시스템 구축 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (웹툰 아카이브 구축) 통합시스템 고도화 및 유통정보, 원문이미지 구축 (아카이브 2만9천건 수집)</li> <li>○ (만화자료 수집 및 정보구축) 자료수집 및 서비스운영, 웹진구축, 포럼 운영, 지식총서 제작</li> </ul> </li> <li>■ 13 문화 향유 확장 및 다양성 강화 <ul style="list-style-type: none"> <li>○ (한국만화박물관 전시 및 교육운영) 연구기반 기획·특별전시 개최 4회, 상설체험 및 단체교육 프로그램 3건 운영, 상설전시 개편 등 연구 2건</li> <li>○ (한국만화박물관 시설운영) 사회적 거리두기 단계에 대응하는 박물관 방역환경 강화, 시설유지관리, 상영관 및 뮤지엄숍 조성</li> <li>○ (만화콘텐츠다각화지원) 만화기반 MCN콘텐츠, 전시 등 향유 다각 7개 과제</li> <li>○ (만화웹툰 평론활성화) 만화비평계간지 ‘지금, 만화’ 발간 4회, 만화 웹툰평론공모전 개최 15명 시상</li> </ul> </li> </ul>

# 2021년 상급(외부)기관 평가 대응

(단위:천원)

연번	평가명	평가지기	주최 (주관)	2019년	2020년		2021년	담당부서
				실적	목표	실적	목표	
1	가족 친화기업 인증	1월	여성가족부	인증	인증	인증	인증	경영지원팀
2	일본군 위안부 피해자 만화전시	3월	여성가족부	-	3억 원	3억 원	-	박물관 운영팀
3	길 위의 인문학(교육)	3월	한국박물관 협회	-	3,000 만원	3,000 만원	3,000 만원	박물관 운영팀
4	생생 문화재(교육)	4월	문화재청	5,000 만원	5,500 만원	5,500 만원	5,500 만원	박물관 운영팀
5	부천시 출자출연기관 경영평가	7월	부천시 (기획조정실)	마등급	가등급	나등급	가등급	정책기획팀
6	경기 문화콘텐츠 지역연구	7월	경기콘텐츠진흥원	-	2,000 만원	2,000 만원	-	정책기획팀
7	국가지정문화재 및 등록문화재 보수정비	9월	문화재청 (부천시)	-	-	2,700 만원	2,700 만원	아카이브 사업팀
8	전국문화기관 주요 소장자료 디지털화 지원	9월	국립중앙도서관	선정	선정	선정	선정	아카이브 사업팀
9	코리아 유니크 메뉴	10월	한국관광공사	-	선정	선정	선정	정책기획팀
10	경기관광 대표축제	11월	경기관광공사	6위	3위 이내	미정	3위 이내	축제사업팀
11	문화체육관광부 문화관광 축제	12월	문화체육관광부	-	선정	예비 선정	선정	축제사업팀
12	지역 문화예술 플랫폼(전시)	12월	경기도	2,000 만원	1,400 만원	1,400 만원	1,400 만원	박물관 운영팀

2021년 한국만화영상진흥원 주요업무계획

# 사회적 가치 실현 체계화 |

## 1

## 목표개요

(단위: 백만원)

핵심과제	세부사업	예산액
공정한 산업 생태계 기반구축	순순환 공정 생태계조성	180
사회적 약자 지원 다양화	청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	1,000
	웹툰 시니어 멘토링	202
	행복한 만화 나눔	40
투명하고 공정한 경영체계 확립	인력 및 조직운영	3,801
	만화정책개발	95
	매체별 전략적 홍보 강화	66

## 선순환 공정 생태계 조성

- ◇ 표준계약서 활성화로 만화산업의 선순환 구조 마련
- ◇ 권익보호 전문상담·교육 확대로 공정만화산업 환경 조성
- ◇ 전문컨설팅으로 불공정거래 차단을 위한 제도적 기반 마련

### □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가, 예비만화가, 만화관련 종사자 및 기관 등
- (사업예산) 1억8천만원(국비)
- (주요내용)
  - (선순환 공정 생태계 조성) 표준계약서 이용 활성화를 통한 선순환적 만화생태계 조성
  - (헬프데스크 운영) 만화인 헬프데스크 및 권익보호 교육운영

### □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 선순환 공정 생태계 조성</li> <li>▪ (사업비) 1억8천만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화가, 예비만화가, 만화관련 종사자 및 기관 등</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화종사자 권익보호를 위한 헬프데스크 운영</li> <li>- 공정 환경 조성을 위한 교육 운영</li> <li>- 법률, 세무, 회계, 창업, 복지 등의 고충해소</li> <li>- 만화분야 표준계약서 이용 활성화</li> <li>- 웹툰공정상생협의체 운영</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<p>&lt;헬프데스크&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 주2회 상주변호사 통해 전화·대면상담 진행 ⇒ 법률적 애로사항 해소</li> <li>▪ 만화인 권익보호를 위한 교육 5회 운영, 심리 4회, 법률 1회</li> <li>▪ 지역 웹캠 및 지역대학 중심으로 만화종사자, 예비만화가 대상 권익보호 교육 운영, 순천 웹툰캠퍼스 외 2곳, 온라인라이브 교육 2회</li> <li>▪ 온라인 권익보호 교육을 위한 영상 3종 제작, 홍보영상 1종 제작</li> <li>▪ 찾아가는 법률상담을 통해 지역작가들의 법률적 전문 컨설팅진행(4회)</li> </ul>

	<p>&lt;표준계약서&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화분야 표준계약서 활성화를 위한 총 12회 교육, 450여명 수강 및 10종의 교육용 콘텐츠 제작 업로드, 총 조회수 1977회</li> </ul>
사업평가	<p>&lt;헬프데스크&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 운영방법을 온라인에서 오프라인으로 확대함으로써 전문 컨설팅 기회 확대</li> <li>- 만화인 권익보호 교육을 통해 심리, 법률에 대한 전문 지식 제공</li> <li>- 찾아가는 법률상담을 통해 지역작가에게 법률적 전문 컨설팅 제공</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화인 헬프데스크에 대한 홍보 미흡, 정보제공 부족</li> <li>- 코로나19에 따른 오프라인 운영에 수요 미흡</li> <li>- 용역 절차에 상당기간이 소요되어 컨설팅기간 축소</li> </ul> </li> </ul> <p>&lt;표준계약서&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화분야 표준계약서 온오프라인 병행 교육을 통해 다양한 층의 교육 수요 흡수</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<p>&lt;헬프데스크&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 권익보호 교육 커리큘럼 구성 시 예비 창작자를 위한 별도 교육 구성</li> <li>▪ 지역웹툰캠퍼스 권익보호 교육 확대(5회→8회)</li> <li>▪ 찾아가는 법률상담 강화(4회→8회)</li> <li>▪ 만화인 헬프데스크에 대한 프로모션 강화를 통해 이용률 제고</li> <li>▪ 용역 절차 간소화 및 2년 단위 계약 검토</li> <li>▪ 비대면 화상회의 방식 상담 추진</li> </ul> <p>&lt;표준계약서&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화분야 표준계약서 교육 커리큘럼 체계화 및 고도화 필요</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 만화분야표준계약서 이용 활성화
- (사업대상) 만화가, 예비만화가, 만화관련종사자 등
- (추진내용)
  - (만화분야 표준계약서 이용 활성화)
    - 만화창작자 대상 지역 순회 교육 및 기업 집합교육 정례화
    - 교육을 위한 교재 개발 및 콘텐츠 제작

- (만화인 헬프데스크 운영)

- 만화콘텐츠관련 전문가 상주 컨설팅 지원(법률, 세무, 회계 외 주2회)
- 온라인을 통한 법률, 세무, 회계, 창업, 복지 등의 전문컨설팅
- 찾아가는 법률상담 통한 오프라인 컨설팅 운영(상하반기 각 4회)
- 권익보호를 위한 온라인 및 오프라인 교육 운영(온라인 5종 제작, 오프라인 교육 8회 실시)

- (웹툰공정상생협의체 운영)

- 공정 생태계 조성을 위한 민관협 협의체 운영
- 만화산업진흥위원회 발족 시 그에 따른 전환 대응 추진

□ 추진일정

○ 만화분야 표준계약서 활성화 교육

- 2021. 3. ~ 12. 만화분야 표준계약서 활성화 교육 운영

○ 헬프데스크 운영

- 2021. 1. ~ 2 사업계획 수립 및 운영위탁용역 발주
- 2021. 2. 운영사 선정 및 계약
- 2021. 3. 자문위원 구성, 교육 프로그램 구성
- 2021. 3. ~ 12. 사업운영
- 2021. 12. 사업정산

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화분야 표준계약서 12회 교육 및 500여명 수강</li> <li>○ 전문 컨설팅 120회</li> <li>○ 권익보호 교육 8회, 권익보호 온라인 영상 4종 제작</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화분야 표준계약서 교육을 통한 표준계약서 이용 활성화</li> <li>○ 만화인 권익보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육기회 확대로 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하고 함</li> </ul>

# 청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

- ◇ 장애인 웹툰 작가 배출을 위한 웹툰 교육 기반 마련
- ◇ 웹툰 창작 기반 확대를 통한 청년 장애인 일자리 창출

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 법령에 따라 설립된 장애인 복지시설 및 교육기관
- (사업예산) 10억원(국비)
- (주요내용)
  - 청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영 지원
  - 만화강사 및 담당자 워크숍
  - 일자리 창출을 위한 연합전시 개최

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 청년 장애인 웹툰 아카데미</li> <li>▪ (사업비) 12억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 법령에 따라 설립된 장애인 복지시설 및 교육기관</li> <li>▪ (주요내용) 장애인 대상 웹툰 교육 환경 조성 및 아카데미 운영</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아카데미 운영 수행기관 신규 4개소 조성</li> <li>▪ 아카데미 운영 수행기관 지속 5개소 지원</li> <li>▪ 교육수혜자 총 253명</li> <li>▪ 장애인인식개선 세미나 개최(2020.11.20, 국회의원회관)</li> <li>▪ 온라인 연합전시 개최(예정)</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전년 대비 아카데미 신규 조성 참여율 상승(66.6%)</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나 19에 의한 운영 지연 및 축소에 따른 수혜자 감소</li> <li>- 발달장애 중심 아카데미 운영(만화시장 연계 미흡)</li> <li>- 장애별 및 일자리 창출 연계 교육프로그램 부재</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 장애별 교육프로그램 개발</li> <li>▪ 장애인 웹툰 작가 발굴을 위한 시장 연계 프로그램 개발 필요</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 장애인 웹툰 작가 배출을 위한 웹툰교육 기반 마련
- (사업대상) 법령에 따라 설립된 장애인복지시설, 장애인교육기관 등
- (추진내용)
  - (지원내용) 청년 장애인 웹툰 아카데미 신규 및 계속운영 지원
  - (지원규모)
    - (신규) 총 2개 기관 지원, 기관별 1억3천만원
    - (계속) 총 9개 기관 지원, 기관별 7천만원(우수 기관 8천만원)
    - \* 신규기관은 지역적 형평성을 고려 광역자치단체 당 1개소 개설을 목표로 지원현황 및 심사위원회의 최종의견을 반영하여 선정
  - (운영내용)
    - (직업교육) 특수학교, 발달장애인훈련센터 등 학령기 장애인 대상 진로직업교육 운영 기관 연계 교육
    - (인식개선) 지원기관 졸업생 및 재학생 결과작품 연합전시, 세미나 개최
    - (프로모션) 일자리창출 프로모션 추진

## □ 추진일정

- 2021. 1. 참여기관 모집 공고
- 2021. 3. 신청기관 평가 및 선정
- 2021. 4. 만화강사 및 담당자 워크숍
- 2021. 7. 중간평가
- 2021. 12. 완료평가, 연합전시

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 장애인웹툰아카데미 11개 기관 조성 및 운영 지원</li> <li>○ 장애인 창작 교육 수혜자 110여명</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰 교육을 통한 청년 장애인 자립기반 마련</li> <li>○ 취약계층 대상 웹툰 교육 확대 및 작가양성을 통한 웹툰 산업 활성화 기여</li> </ul>



# 웹툰 시니어 멘토링

◇ 시니어 만화가 및 경력단절 작가 대상 웹툰 창작 재교육을 통한 웹툰 창작 능력개발 및 실질적 작가활동 재개기회 마련

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 시니어작가 및 경력단절작가, 웹툰작가
- (사업예산) 2억 200만원(국비)
- (주요내용)
  - 실질적 작가활동 재개를 위한 웹툰 창작 재교육 멘토링 운영
  - 2:2 전문가 멘토링으로 웹툰 창작능력 개발 및 작품창작 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

<p>사업개요</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 웹툰시니어멘토링 사업</li> <li>▪ (사업비) 3억원(국고보조금)</li> <li>▪ (사업대상) 시니어 및 중장년 경력단절, 전환 작가, 웹툰 작가</li> <li>▪ (주요내용)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총9그룹 36명 지원, 각 700만원 지원, 멘토링 활동</li> <li>- 전문가를 통해 실질적 작가활동 재개를 위한 멘토링 지원</li> </ul> </li> </ul>
<p>주요실적</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 멘토링을 통한 웹툰(순수창작물) 18종 제작(예정)</li> <li>▪ 멘토링으로 세대 간 교류의 장 및 새로운 창작기술 학습의 기회 제공</li> <li>▪ 웹툰시니어멘토링 온라인 워크숍을 통해 만화관련 전문지식 제공</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="359 1635 877 1937">  <p>2020 웹툰시니어멘토링 온라인 워크숍                      상인자+상위종 배양 교육 강의                      다원교육연구소 홍연희 강사                      인식의 변화가 필요한 때이다.</p> </div> <div data-bbox="877 1635 1420 1937">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="359 1937 877 2000"> <p>웹툰시니어멘토링 온라인 워크숍 진행 모습</p> </div> <div data-bbox="877 1937 1420 2000"> <p>zoom을 통한 운영모습</p> </div> </div>

사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경력단절 작가 및 시니어 작가에게 작가활동 재개의 기회 제공</li> <li>- 코로나 상황에 따라 온라인 워크숍 진행, 전국에 분포되어 있는 멘토, 멘티의 이동 없이 수강 가능하여 강의 참여율 상승</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나로 인해 대면 방식 멘토링 활동에 제약을 받음</li> <li>- 컴퓨터 일반 능력 부재로, 웹툰 제작기능 습득에 제약발생</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시니어 및 중장년 작가들이 활동할 수 있는 기회제공 : 18명</li> <li>▪ 컴퓨터 일반 능력 및 이메일 활용 부재 시 참여불가</li> <li>▪ 디지털기술 보다는 창작능력에 집중</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 시니어 작가 재창작 기회 확대 및 직업교육훈련 증대
- (사업대상) 중장년 및 경력단절작가(웹툰연재경력 無), 웹툰작가(경력 5년 이상)
- (추진내용)
  - (지원내용) 시니어작가-웹툰작가 2:2 매칭을 통한 멘토링
  - (지원규모) 총 6그룹, 24명(멘토:멘티=2명:2명), 각 700만원 지원
    - \* 장애인 쿼터제 적용을 통한 장애인지원자 참여활성화(지원자 5% 내)
  - (결과물) 단편 2작품 각2화 이상 또는 장편 1작품 5화 이상

## □ 추진일정

- 2021. 2. 사업계획 수립
- 2021. 3. 사업수혜자 선정 및 협약
- 2021. 4.~11. 멘토링 활동 운영
- 2021. 8. 웹툰시니어멘토링 사업 중간평가 및 워크숍
- 2021. 11. 사업 완료평가 및 성과자료집 제작

## □ 기대효과

정량적	○ 만화전문인력 양성: 24명, 순수 창작물(웹툰) 12종 제작
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 멘토링을 통한 작가활동 재개</li> <li>○ 시니어 및 중견작가에게 웹툰에 대한 전문적인 지식을 습득할 수 있는 기회 제공</li> </ul>

# 행복한 만화나눔

- ◇ 문화창의도시 부천시민이 체감할 수 있는 만화문화확산
- ◇ 만화가와 시민이 만나는 실질적 만화나눔 개발

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 일반시민
- (사업예산) 4천만원(출연금)
- (주요내용) 찾아가는 만화박물관, 만화도서 나눔

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 2020 행복한 만화나눔</li> <li>▪ (사업비) 4천만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 문화 소외계층 및 일반시민</li> <li>▪ (주요내용) 찾아가는 만화박물관, 만화도서관</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 관내 지역아동센터 7개소 찾아가는 만화박물관 진행               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경서, 다음, 다정한, 시립옥길, 역곡, 원미, 이웃사랑 지역아동센터</li> </ul> </li> <li>▪ 지역아동센터 4개소, 시립도서관 7개소 등 만화도서관               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경서, 다정한, 원미, 이웃사랑 지역아동센터, 시립도서관 등</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업 계획, 진행 모두 부천시 관계부서(만화정책팀, 아동청소년과, 도서팀)와 협력하여 진행</li> <li>- 코로나19상황에 따라 온라인 콘텐츠(교재 및 가이드영상) 개발</li> <li>- 최초 4개소 대상 사업에서 예산 절감에 따른 7개소로 확대</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19상황의 전개 예측이 쉽지 않아, 사업시행이 지연</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 온라인 콘텐츠로 개발된 교구재를 통해 지원대상 확대 가능</li> <li>▪ 다만, 오프라인 행사의 경우가 만족도는 더욱 높을 것으로 사료되어 온/오프라인 프로그램에 대한 검토 후 진행</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ (찾아가는 만화박물관)

- 부천시 관내 문화소외계층 및 이동약자 대상 4회 이상 운영
- 캐리커처 그리기, 만화 활용 체험교육 등 프로그램 개발/추진

### ○ (만화도서 나눔)

- 관내 복지기관 및 도서관 만화도서 5회 이상 기증
- 보유도서 및 필요도서 파악 후 내부 검토를 통해 진행

## □ 추진일정

- 2021. 3. 운영 용역사 선정
- 2021. 4. 체험프로그램 개발 및 대상 지역 선정
- 2021. 4.~12. 찾아가는 만화박물관 총 4회 이상  
만화도서 나눔 총 4회 이상

## □ 기대효과

정량적	○ 만화도서 1,400여권 기증 ○ 행복한 만화나눔 수혜 인원 200명 이상
정성적	○ 관내 행사 참가를 통한 시민 문화향유 기회 확대 및 만화 인식 제고 ○ 문화소외계층 및 지역사회와 함께하는 행복한 만화나눔 실현

# 인력 및 조직운영

- ◇ 능력과 성과중심의 공정한 인사관리로 조직의 활력 촉진
- ◇ 노사상생 및 일·생활의 균형을 통한 조직 안정화
- ◇ 대내외 환경변화에 대응력 확대 및 직무 능력 향상을 통한 조직 역량 강화

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 전직원
- (사업예산) 38억 138만원(출연금, 자부담)
- (주요내용)
  - 능력과 성과 중심의 인적자원 관리 체계 정립
  - 인적자원의 적정 배분 및 합리적 관리
  - 직원 직무역량 강화
  - 일·생활의 균형 실현
  - 노사상생을 위한 일터 혁신

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 인력 및 조직운영</li> <li>▪ (사업비) 37억4143만원(출연금 30,1431 자부담 7,698,1만원)</li> <li>▪ (사업대상) 전직원</li> <li>▪ (주요내용)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조직 안정화를 위한 체계 정비 및 직원 역량 강화</li> <li>- 진흥원 전사적자원관리시스템 고도화</li> <li>- 일·생활의 균형 실현</li> <li>- 노사상생을 위한 일터 혁신</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<p>&lt;조직인사체계&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공공기관화 대비 조직 개편으로 체계 정비(2020. 1.)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조직개편으로 부서간 업무조정</li> <li>- 합리적 성과관리를 위한 전직원 다면평가 시행</li> </ul> </li> <li>▪ 인권경영 체계 마련                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 진흥원 특성을 반영한 전략적 인권경영 운영 체계 수립</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 인권경영지침 마련 및 인권영향평가 체계 도입</li> <li>▪ 진흥원 교육운영 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인권경영 전직원 교육, 인권영향평가 실무자, 소방안전</li> </ul> </li> <li>&lt;복지 강화&gt;</li> <li>▪ 일·생활의 균형 실현 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여성가족부 ‘가족친화기업’ 재인증</li> <li>- 유연근무(시차출퇴근) 제도, 육아휴직 및 육아기 단축 근무</li> <li>- 정시 퇴근 제도 활성화(매주 수요일 정시퇴근 독려)</li> <li>- 가족돌봄휴가 활용(37회 사용)</li> <li>- 자율체험 및 문화체험 복지 프로그램 운영</li> </ul> </li> <li>&lt;노사관계&gt;</li> <li>▪ 보수체계 개선 연구 용역 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- TF 회의체에 직원 및 노동조합 참여를 통한 다양한 의견 반영</li> <li>- 보수체계 용역 수행 및 임직원대상 설명회 2회 운영</li> <li>- 직원 의견을 반영한 보수 체계 개선방안 및 근거 마련</li> </ul> </li> <li>▪ 단체협약 추진 (본교섭 3회 / 실무협의회 11회)</li> <li>▪ 노동자이사제 운영을 위한 노동조합 의견 수렴 추진 <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘노동이사 예비 후보자’ 선정 방식 확정</li> <li>- ‘노동이사제 운영 규정’ 제정을 위한 노동조합 협의 추진 中</li> </ul> </li> <li>&lt;위기대응&gt;</li> <li>▪ 코로나 19 대응 체계 운영 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 진흥원내 감염병 확산 대응 체계 마련 및 지침 준수</li> </ul> </li> <li>▪ 고용노동부 ‘재택근무 종합 컨설팅 지원사업’ 선정 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 진흥원 맞춤형 재택근무 컨설팅 계획 마련(진행 中)</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조직재설계에 따른 유연한 조직 개편 운영</li> <li>- 자율체험과 휴가 연동 및 지역(국외) 확대</li> <li>- 코로나 19 감염병 확산 대비 선제적 대응 체계 마련 및 운영</li> <li>- 2020년 육아휴직자 6명, 육아기 근무시간 단축자 3명, 가족돌봄휴가 6명 활용, 유연근무제도 확대 운영</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 직원 승급 제도 미시행에 따른 인사적체 발생</li> <li>- 보수체계 개선 연구 용역 완료 후속 조치 미진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>* 2021년도 승급제도 및 보수체계 개선 추진예정</li> </ul> </li> <li>- 코로나 감염병 확대에 따른 자율체험 및 문화체험 프로그램 제한적 운영</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 2021년 직원 승급 운영</li> <li>▪ 진흥원 보수체계 개선 추진</li> <li>▪ 맞춤형 복지비 제도 개선을 통한 직원 복지 만족도 향상</li> <li>▪ 노사상생 교육 프로그램 참여 및 운영</li> <li>▪ 직군 간 차별적 요소 개선을 통한 근무 만족도 강화</li> </ul>

## □ 추진계획

- 능력과 성과 중심의 인적자원 관리 체계 정립
  - 정기 승급실시 및 제도정비
    - 승진서열명부 및 승급 운영 규칙 제정
    - 조직원이 공감하는 능력 제일주의 디딤돌 인사 실시
  - 고(高)성과자는 보상하는 성과주의 조직문화 구축
    - 포상제도 실시 : 진흥원장, 시장, 도지사상
- 인적자원의 적정 배분 및 합리적 관리
  - 연간 인사운영계획에 따른 인사발령
    - 인사시기, 기준 등의 사전계고로 인사운영 투명성 확보
  - 조직의 활력 촉진을 위한 보직자 발령
    - 업무능력에 따른 보직자 발령 인사 실시
- 직원 직무교육
  - 직무역량 강화 교육
    - 디지털 및 기획 역량 교육
  - 소통과 협업 향상 직원 워크숍
    - 공동체 의식 향상을 위한 그룹 활동 및 액티비티 체험
  - 문화콘텐츠 체험
    - 팀빌딩 콘텐츠 교육 프로그램 운영
  - 직무 역할별 리더십 역량 교육
    - 조직 소통과 갈등관리 리더십 교육
- 일·생활 양립문화 상시 활성화
  - 유연근무제 활성화
    - 육아 및 자기개발을 위한 시차출퇴근 활용 활성화
    - 육아휴직 및 육아기 근로시간 단축 활성화
  - 정시 퇴근 제도 활성화
    - 매주 수요일, 금요일 정시퇴근 독려(알약 팝업창 안내)
  - 재택근무 제도 활성화
    - 진흥원 자체 재택근무 운영 지침 마련 및 운영

- 노사 상생 및 직원 복지 증진 개선 진행
  - 자율체험 및 문화활동 프로그램 운영
    - 자율체험(프리데이)의 대상자 및 범위 확대
    - 사내 동호회 활성화를 통한 직원 소통 강화
  - 노사상생을 위한 일터혁신
    - 노사 단체협약 체결
    - 노사화합 협력 프로그램 개최 (아유회 및 체육대회)
  - 노사 파트너십 개선 지원 프로그램 참여 및 운영
    - 일하는 조직문화, 일터혁신 등 전문 교육 프로그램 운영
  - 직군 간 차별적 요소 개선을 통한 직장 만족도 강화
    - 복지비, 가족수당, 자녀교육비 보조 등 복지 혜택 개선
    - 공무직 포함한 자율체험 프로그램 운영
- 보수체계 개선
  - 연구용역 결과 바탕으로 보수체계 개선 진행
    - 내·외부 협의를 통해 개선안에 대한 합의 도출

## □ 추진일정

- 2021. 1.        교육 계획 수립 및 안내  
                  인력운영 및 인사관리 기본계획 수립  
                  직원 승급 제도 실시  
                  단체협약 체결
- 2021. 3.        직원 워크숍(1차)
- 2021. 4.~10. 문화콘텐츠 체험 운영  
                  리더십 교육 운영  
                  노사상생 교육프로그램 참가(노사합동교육)  
                  노사화합 협력 프로그램(야유회&체육대회)
- 2021.10.        직원 워크숍(2차)
- 2021.12.        교육 운영 결과 보고

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 워크숍 2회, 팀빌딩 프로그램 10회</li> <li>○ 임원추천위원회 운영 3회, 인사위원회 2회, 채용(계약직) 1회, 근무평정 2회</li> <li>○ 자율참여 참여대상 확대 및 참여율 10% 향상</li> <li>○ 정시퇴근제 주2회 시행 및 애니메이션 상영회</li> <li>○ 노사협의회 4회, 노사협력프로그램 1회 이상</li> <li>○ 직원표창 4회, 임원추천위원회 운영 2회, 근무평정 2회</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사회적 환경변화의 대응력 및 조직 역량 강화</li> <li>○ 능력과 성과 중심의 인사운영으로 활력있는 조직문화 확립</li> <li>○ 직무 전문역량 강화 및 기본 업무능력 향상에 따른 효율성 증대</li> <li>○ 일-생활 균형적 병행으로 직원 만족도 증대 및 조직 경쟁력 제고</li> <li>○ 노사 단체협약 갱신 체결로 노사관계 안정화</li> <li>○ 노사 간 원활한 소통으로 유대감 강화와 상호 협력하는 문화형성</li> </ul>

# 만화 정책 개발

- ◇ 기관 고유사업의 효율적 수행, 사회적 가치 실현을 위한 체계적 추진전략 마련
- ◇ 중앙-지방정부 정책에 대응하는 공정한 산업 생태계 기반 조성 및 사업 개발

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 정관계, 만화계, 학계, 산업계 등
- (사업예산) 9,500만원(자체수입)
- (주요내용)
  - 경영평가 평가 대응 및 조직 경영환경 체계화
  - 체계적인 예산 및 사업 관리
  - 만화계 등 대외 이해관계자 소통 및 관계 강화

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화정책개발</li> <li>▪ (사업비) 8,900만원(자체수입 6천4백만원, 외부재원 2천5백만원)</li> <li>▪ (사업대상) 정관계, 만화계, 산업계, 학계 등</li> <li>▪ (주요내용) 사업 및 예산 관리체계 정립, 주요 의제 발굴 및 관리</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>기관전략 고도화, 경영환경 개선</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 등 급격한 환경변화에 대응하기 위한 중장기전략 개선</li> <li>- 중장기전략 개선에 따른 재정분석 및 대응을 위한 계획수립, 점검</li> <li>- 핵심성과지표 설정 및 운영관리를 통한 성과관리체계 확립</li> <li>- 진흥원 공무원 인건비 예산 확보(종전 자체수입 → 시추경 예산) 및 임직원 급여 인상률 인상</li> </ul> </li> <li>▪ <b>외부평가 대응</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천시 출연기관경영평가 대응 개선(종전 마등급 → 나등급 으로)</li> <li>- 지역경제활성화, 기관인지도 제고를 위한 코리아유니크베뉴 선정</li> <li>- 부천시 만화 융복합 콘텐츠 발전전략수립을 위한 자원유치, 연구</li> </ul> </li> <li>▪ <b>사회적 가치실현 체계화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가치실현 체계화를 통한 추진계획(전략목표, 10대 과제)수립</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 청렴문화 확산 및 정착을 위한 반부패 청렴정책 수립 및 시행</li> <li>- 변화하는 만족수준 변화 대응을 고객만족경영체계 수립 및 시행</li> <li>- 재정운영의 투명성 제고를 위한 고객참여 예산제도 시범운영</li> <li>- 국정감사, 행정사무감사 및 종합감사 감사대응 및 조치이행</li> <li>▪ <b>대외협력 활성화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화계 협단체와 실무진 간담회 등 협력기반 재조성</li> <li>- 21대 국회 부천지역구의원 4명 및 문화체육관광위원(도종환, 유정주, 김승원, 김승수) 협력기반 구축</li> <li>- 노동 집약적 만화창작환경 개선을 위한 국책연구기관(한국전자통신연구원)과 인공지능 기반 웹툰신기술개발 협력 추진</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (경영환경개선 및 외부평가 대응) 내부분제 외부표출 등 실추된 조직 이미지 쇄신을 위한 행정 기반 회복(경영평가 등급개선 및 유니크 메뉴 선정 등)</li> <li>- (사회적 가치실현 체계화) 추진을 위한 기본계획 수립 및 과제 선정에 따른 체계화를 위한 기반 마련</li> <li>- (대외협력 활성화) 코로나19에 따른 재정악화 및 국정감사 대응 등 이례적으로 발생한 이슈에 대해 철저한 대응 및 후속조치 추진</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (경영환경 개선 및 외부평가대응) 여전히 잔존하는 내부 불만의 외부표출 등 실추 이미지 존재로 유관기관의 소통 어려움 발생, 코로나 장기화 및 부천시 재정 악화로 안정적 재정 지원 역부족</li> <li>- (사회적 가치실현 체계화) 능동적 추진이 아닌, 경영평가 미흡사항 개선을 위해 추진되어 개선을 위한 내부동력 부족</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>기관전략 고도화, 경영환경 개선</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰융합센터 운영에 따른 기관환경 변화 대응전략 고도화</li> <li>- 코로나 장기화에 따른 안정적 재정지원에 대한 준비 및 코로나 극복 이후 환경변화 대응방안 마련</li> </ul> </li> <li>▪ <b>외부평가 대응</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경영평가 평가등급 상향기반 마련, 지난 추진실적 기반에 대한 지속적인 관리 및 유지(유니크 메뉴, 감사후속 조치 등)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>사회적 가치실현 체계화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 반부패 청렴정책 계획 및 이행실적 개선방안 마련, 기관운영의 단계적 고객참여 확대</li> </ul> </li> <li>▪ <b>대외협력 활성화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화사랑 국회의원모임 재결성을 통한 만화진흥법 개정의 능동적 역할수행</li> <li>- 만화 생태계 관계자와의 협력기반 강화, 중앙·지방정부와의 긴밀한 의사소통으로 만화정책거버넌스 중심기관으로의 공고화</li> </ul> </li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ (경영평가 평가 대응 및 조직 경영환경 체계화)

- 경영평가 평가 대응을 위한 추진체계 수립 및 지속관리(월별)
- 조직 경영환경 개선을 위한 실효성 있는 다양한 정책 발굴

### ○ (체계적인 예산 및 사업 관리)

- 코로나 장기화에 따른 중장기 재정 운영계획 수립
- 예산 및 사업 운영에 대한 상시적 점검 및 관리 추진
- 재원 다각화를 위한 외부 공모 신규 사업 지속 발굴(확대)

### ○ (만화계 등 대외 이해관계자 소통 및 관계 강화)

- 이해관계자 중심의 만화정책 및 현안논의를 위한 네트워크 구축
- 코로나 장기화에 따른 비대면 소통 방안 강구
- 만화계 및 국회 등 이해관계자들의 관계 회복

## □ 추진일정

- 2021. 1월            2021년 부서별 핵심성과지표 수립
- 2021. 2월            보조금 사업비 정산
- 2021. 3월            2021년 재정운영계획 수립
- 2021. 4월            경영평가 평가대응(가등급 목표 달성 추진)
- 2021. 6월            행정사무감사 대응
- 2021. 9월            2022년 사업계획 및 예산안 수립\*영역별 만화계 자문 및 토론회
- 2021. 12월          2021년 사업평가 및 개선방향 수립

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경영평가 가등급 목표 달성</li> <li>○ 만화를 사랑하는 21대 국회의원모임 결성</li> <li>○ 신규사업(총 2개 이상) 및 예산 다각화(5,000만원 이상)</li> <li>○ 인공지능 기반 웹툰 신기술개발 협력기관 예산확보 및 연구추진</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 진흥원 사회적 가치실현 체계화를 통한 공공기관 요구 이행</li> <li>○ 진흥원 이해관계자들의 관계회복을 통한 진흥원 이미지 쇄신</li> <li>○ 코로나 장기화 등 위기극복을 통한 안정적 재정지원 기반마련</li> </ul>

# 매체별 전략적 홍보 강화

- ◇ 포스트 코로나 시대에 맞는 전략적 홍보 극대화
- ◇ 홍보채널 다각화로 콘텐츠 특성에 맞는 이슈별 마케팅 추진

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 전 국민
- (사업예산) 6,566만원(자체수입 566만원, 잉여금 6,000만원)
- (주요내용)
  - 매체특성 및 대상에 따른 전략적 언론홍보
  - 온라인 채널 활성화를 통한 만화 산업 관계자와의 소통 강화
  - 고객 중심의 전문성 있는 온라인 홍보 콘텐츠 개발

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 언론홍보마케팅</li> <li>▪ (사업비) 4,870만원(자체수입 370만원, 잉여금4,500만원)</li> <li>▪ (사업대상) 전 국민</li> <li>▪ (주요내용) 전략적 언론 홍보 및 온라인 홍보채널 다각화</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 보도자료 총 33건, 배포 및 3,339회 기사화(10. 31. 기준)</li> <li>▪ PI를 활용한 언론 홍보 효과 극대화</li> <li>▪ 유튜브 구독자수 전년대비 약830% 상승(577명→4,831명)</li> <li>▪ &lt;코로나19 만화인 응원 캠페인&gt; 운영(이두호 등 총 53명 참여)</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PI를 활용한 만화정책 홍보 언론 기고 및 인터뷰 확대</li> <li>- 만화산업 정책 및 주요 현안을 유튜브 영상 및 네이버 블로그 포스팅 등 온라인 콘텐츠로 기획하여 공감대 형성, 만화산업 총괄 진흥기관으로서의 조직 이미지 제고</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 상황에 따른 기자회견 취소, 행사 축소, 박물관 휴관 등으로 보도자료 배포건수 및 취재요청 감소</li> <li>- 예산교부일정에 따른 용역발주로 1분기 홍보효과 축소</li> </ul> </li> </ul>

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 포스트 코로나 상황에 맞춰 소규모 기자회견, 5명 내외의 기자 팸투어 등 기획/추진</li> <li>▪ 자체 온라인콘텐츠(유튜브, SNS 등) 기획/제작 확대</li> <li>▪ 코리아유니크베뉴 선정에 따른 MICE 분야 마케팅 확대</li> </ul>
------	--

## □ 추진계획

- 매체특성 및 대상에 따른 전략적 언론홍보: 지면·온라인·방송 등 각 언론과 SNS·블로그·유튜브 등 다양한 온라인 채널에 따른 전략적 홍보
  - 부천만화대상, 부천국제만화축제, 만화아카이빙 등 기획기사 발굴
  - PI를 활용한 인터뷰, 기고문 등 확대 진행
  - 현장 스케치, 하이라이트 영상, 블로그 포스트 등 유기적 연계
- 포스트 코로나 시대에 맞는 온택트 콘텐츠 발굴: 추천 만화, 작가와의 만남 등 트렌드별 이슈 기획 진행
  - 주요 검색어, 인기 작품/작가, 최근 이슈 등 활용
  - 만화문화 향유기회의 확대와 인식 제고
- 만화산업 종사자 맞춤 홍보 콘텐츠 발굴: IP 산업 확장, OSMU 콘텐츠 증가 등 만화 산업변화
  - 저작권 보호, 공정거래 진행 등 필요정보 제공
  - 전문가 포럼/컨퍼런스, 전시 등 다양한 행사 안내

## □ 추진일정

- 2021. 1.~2.                    연간 홍보 계획 수립 및 지원사업 집중 홍보
- 2021. 3.                      언론홍보 및 온라인홍보 용역사 선정
- 2021. 5.                      가정의 달 만화박물관 집중 홍보
- 2021. 7.~8.                 부천국제만화축제 기자회견 개최 및 집중 홍보
- 2021. 11.                  각 지원사업 성과 홍보 진행
- 2021. 12.                 언론홍보 및 온라인홍보 용역사 성과 및 결과 정리

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요 사업별 핵심 이슈 발굴 및 기획기사/기고 4회 이상 추진</li> <li>○ 온라인 기획 콘텐츠 월 4회 이상 발행(연 48회 이상)</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 포스트 코로나 시대 소규모 기자 팸투어 등 언론 홍보 효율화</li> <li>○ 온라인 홍보 채널 활성화를 통한 만화 산업 관계자와의 소통 강화</li> </ul>

2021년 한국만화영상진흥원 주요업무계획

# 만화산업 경쟁력 강화 |

## 1

## 목표개요

(단위: 백만원)

핵심목표	사업명 (단위/세부)	예산
창작인재 발굴 및 핵심인력 양성	전문 인력 양성	700
	대한민국 창작 만화 공모전	65
	오늘의 우리만화 선정	45
	전국 디지털 만화 창작 경연 대회	100
	만화 원작 활성화 공모전	100
	부천 만화 대상	36
	전국 학생 만화 공모전	18
맞춤형 창작지원 및 비활성 장르 제작 지원	다양성 만화 제작 지원	1,460
	만화 기획 개발 지원	800
	만화 독립출판지원	500
만화 창작·교육 거점시설 전국확대	지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영	1,200
	웹툰창작체험관 조성 및 운영	1,000

## 전문 인력 양성

- ◇ 다양한 전문교육을 통한 만화산업 전문 인력 양성
- ◇ 온·오프라인 교육 병행을 통한 만화 교육의 저변 확대

### □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 예비작가 및 기성작가, 만화강사, 문화기획자 등
- (사업예산) 7억 원(국비)
- (주요내용)
  - K-Comics 아카데미 운영
  - 온라인 강좌 운영 및 동영상 강좌 개발
  - 만화 교육 교재 개발 및 연구

### □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화 전문 인력 양성</li> <li>▪ (사업비) 7억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화작가, 예비작가, 만화강사, 문화기획자 등</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- K-Comics아카데미 운영</li> <li>- 동영상 강좌 운영 및 개발</li> <li>- 교재개발</li> <li>- 만화교육 연구용역</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ K-Comics아카데미 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (강좌) 6개 분야 16과정 34강좌 429명 수강</li> <li>- (특강)초청특강 1회 개최(유수민 작가(짤툰)), 865명 참여</li> <li>- (동영상)16강좌 운영, 2,135명 참여/8종 개발 예정</li> <li>- (교재개발)만화 강사용 교재 5종 개발 예정</li> <li>- (연구)장애인 교육프로그램 활성화 연구 용역</li> </ul> </li> </ul>

사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나 19에 의한 실시간 온라인 교육 전환 운영</li> <li>- 동영상 강좌 강화 - 동영상 강좌 8종 개발 및 한국기술교육대학교 연계 동영상 강좌 8종 추가 서비스,</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한 점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19에 의한 대면 교육 및 창의샤워 등 강좌 취소</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ K-Comics아카데미의 정체성 재정립 및 아카데미 운영 시스템(교수+행정) 구축</li> <li>▪ 민간과 겹치지 않는 K-Comics만의 교육프로그램 개발 필요 → 작가(예비작가 포함) 재교육 및 만화산업 전문 직업군 교육프로그램 개발</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 만화창작교육 확대로 웹툰교육 선도 및 창작기반 확대
- (사업대상) 만화가, 예비창작자
- (추진내용)
  - (K-Comics 아카데미 운영)
    - 작가 재교육 및 만화산업 전문 직업군(웹툰PD, IP사업화 등) 교육
    - 만화강사 전문성 증대를 위한 프로그램 운영 확대
    - 전문교재 개발, 보급 활성화
    - 프로그램(안)

대상	내용	세부내용
만화강사	교육기획	- 강좌 설계 및 교안 작성 교육
	교수법	- 교육 대상에 따른 교수법 교육
작가	디지털 작화	- 디지털 툴 활용 기술(스케치업 등) 교육 - 3D 등 활용한 융복합 콘텐츠 기획, 실기 교육
	웹툰 전문연출기법	- 웹툰 연출 극대화를 위한 효과적 꿀팁 제공
	웹툰 편집디자인	- 웹툰 완성도 증대를 위한 디자인 과정운영
공모전 탈락자	공모전 탈락 작품 컨설팅	- 대한민국 창작 공모전 탈락자 작품 피드백
예비 창작자	스토리텔링 작화교실	- 웹툰의 서사구조, 세계관 등에 대한 구성
	디지털 툴 활용 웹툰 실전	- 프로그램 활용 기술(클립스튜디오 등)
	작가데뷔의 모든것	- 계약서 작성법부터 플랫폼 연재까지 - 저작권에 대한 이해 및 관련사례 제시
산업 종사자	웹툰PD 교육	- 산업 현장에 투입 가능한 전문교육
	IP 사업화 과정	- 유통 전문 교육 및 수익 다각화 기회 마련

- (온라인 교육 운영)

- 서비스 강좌 24종에서 5종 추가개발 및 운영(<http://edu.komacn.kr/>)

- (전문 만화 교육 표준 교재 개발)

- 신기술 트렌드를 반영한 대상별 만화창작교재 및 교육모델 3종 개발

□ 추진일정

○ K-Comics 아카데미 운영

- 2021. 1. 운영사 입찰 공고
- 2021. 2. 운영사 선정
- 2021. 3. K-Comics아카데미 운영
- 2021. 3. 동영상 강좌 개발 착수
- 2021. 12. 아카데미 운영 및 동영상 강좌 개발 완료

○ 만화교육 교재 개발 및 연구

- 2021. 3. 교재 개발 착수
- 2021. 3. 연구 용역 수행사 모집 공고
- 2021. 4. 연구 용역 수행사 선정 및 착수
- 2021. 8. 연구 용역 완료
- 2021. 12. 교재 개발 완료

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교육 수혜자 1,000여명</li> <li>○ 동영상 강좌 5종 및 교재 3종 개발</li> <li>○ 연구과제 결과물 1종</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ K-Comics 아카데미 교육사업의 정체성 확립</li> <li>○ 내부 교육역량 강화 및 지역 교육프로그램 활성화 기여</li> </ul>

# 대한민국 창작 만화 공모전

- ◇ 만화콘텐츠 창작 지원 및 만화창작인력 육성
- ◇ 대중성과 예술성을 갖춘 단편만화 및 카툰 발굴

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 11.
- (사업대상) 만 18세 이상의 모든 창작자
- (사업예산) 6,500만원(국비)
- (주요내용)
  - 창작 단편만화 및 카툰 8편 선정
  - 수상작 전시 및 작품집 제작
  - 비수상자 대상 온라인 컨설팅 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 대한민국창작만화공모전</li> <li>▪ (사업비) 6,500만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만18세 이상의 모든 창작자</li> <li>▪ (주요내용) 창작 단편만화 및 카툰 공모전</li> </ul>																																							
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 창작만화 8종 선정 및 시상</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>작품명</th> <th>작가명</th> <th>상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상</td> <td>누군가의 이야기</td> <td>송다현</td> <td>800만원</td> </tr> <tr> <td>최우수상</td> <td>마더의 보고서</td> <td>박광열</td> <td>600만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>산신님과 방울토마토</td> <td>최창규</td> <td>400만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>첫꽃</td> <td>김주호/김대훈</td> <td>400만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>거울, 그리고 우리의 세계</td> <td>김선후/홍승우</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>드림머신</td> <td>김현지</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>악마의 유혹 천사의 속삭임</td> <td>최유지</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>소선유령</td> <td>윤원표</td> <td>300만원</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 온라인 전시 및 작품집 제작</li> <li>▪ 협력사(버프톤) 홈페이지를 통한 작품 게재</li> <li>▪ 비수상자 대상 온라인 컨설팅 진행</li> </ul>				구분	작품명	작가명	상금	대상	누군가의 이야기	송다현	800만원	최우수상	마더의 보고서	박광열	600만원	우수상	산신님과 방울토마토	최창규	400만원	우수상	첫꽃	김주호/김대훈	400만원	장려상	거울, 그리고 우리의 세계	김선후/홍승우	300만원	장려상	드림머신	김현지	300만원	장려상	악마의 유혹 천사의 속삭임	최유지	300만원	장려상	소선유령	윤원표	300만원
구분	작품명	작가명	상금																																					
대상	누군가의 이야기	송다현	800만원																																					
최우수상	마더의 보고서	박광열	600만원																																					
우수상	산신님과 방울토마토	최창규	400만원																																					
우수상	첫꽃	김주호/김대훈	400만원																																					
장려상	거울, 그리고 우리의 세계	김선후/홍승우	300만원																																					
장려상	드림머신	김현지	300만원																																					
장려상	악마의 유혹 천사의 속삭임	최유지	300만원																																					
장려상	소선유령	윤원표	300만원																																					
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품 규격 및 제외기준 변경을 통한 참가대상 명확화</li> <li>- 온라인 전시 등을 통한 수상작 프로모션 강화</li> <li>- 대상 수상자 웹툰스타트업캠퍼스 집중업무공간 1년입주혜택 제공</li> </ul> </li> </ul>																																							

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미흡한 점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오프라인 전시 및 시상식 미개최(코로나19로 인한 온라인 개최)</li> <li>- 심사 작품 대비 심사일정 촉박</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자문회의를 통한 참가기준(분량 등) 검토</li> <li>▪ 심사일정 및 시간 조정</li> <li>▪ 심사기준 조정 필요(불필요 항목 조정 등)</li> </ul>

## □ 추진계획

- (참여대상) 만 18세 이상의 모든 창작자
- (선정방법)
  - 단편만화 및 카툰 공모 진행
  - 전문가를 통한 작품 선정(예선 / 본선)
  - 예비공고를 통한 제외대상 여부 확인(홈페이지 예비공고)
- (시상규모) 8작품(대상 문화체육부장관상(상금 800만원))
  - \* 대상 수상자 만화비즈니스센터 집중업무공간 제공
- (프로모션)
  - 시상식 및 전시회개최, 작품집 제작 배포
  - 탈락자 컨설팅 : 비수상자 중 희망자 20인 전문 컨설팅 제공

## □ 추진일정

- 2021. 2.       협력사 확정
- 2021. 4.~7.   공모요강 발표, 예선 및 본선심사.
- 2021. 8.       예비공고 및 시상식, 전시
- 2021. 9.~11. 작품집 제작 및 배포, 비수상작 컨설팅 진행

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수만화작품 8편 선정</li> <li>○ 수상작품집 200부 제작</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수 만화 창작 동기 부여 및 작품 제작 독려</li> <li>○ 우수창작만화 전시 및 작품집 제작 등 프로모션 지원</li> <li>○ 비수상작 대상 컨설팅을 통한 창작 지원</li> </ul>

# 오늘의 우리만화 선정

- ◇ 한국 대표 만화 선정을 통해 창작자의 자긍심 고양과 창작활동 장려
- ◇ 우수만화 선정 및 프로모션으로 국내 만화소비 활성화

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 7. ~ 12.
- (사업대상) 2020. 9. 1부터 2021. 8. 31.까지 발표된 출판 및 온라인 만화
- (사업예산) 4,500만원(국비)
- (주요내용)
  - 우수 만화 선정 및 시상금 지급
  - 시상식 개최 및 프로모션

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 오늘의 우리만화 선정</li> <li>▪ (사업비) 4,500원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) '20. 9. 1. ~ '21. 8. 31. 발표된 출판 및 온라인 만화</li> <li>▪ (주요내용) 우수 만화 선정 및 시상식 개최 및 프로모션</li> </ul>																					
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 오늘의 우리만화 5작품 선정 및 시상</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">훈격</th> <th style="width: 25%;">작품명</th> <th style="width: 40%;">작가명</th> <th style="width: 20%;">상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">문화체육 관광부장 관상</td> <td style="text-align: center;">ONE</td> <td style="text-align: center;">이은재</td> <td rowspan="4" style="text-align: center; vertical-align: middle;">5백만 원</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">고래별</td> <td style="text-align: center;">나윤희</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">기기괴괴</td> <td style="text-align: center;">오성대</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">남남</td> <td style="text-align: center;">정영룡(정현정)</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">스위트홈</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">글:김칸비(김민태) 그림:황영찬</td> </tr> </tbody> </table>				훈격	작품명	작가명	상금	문화체육 관광부장 관상	ONE	이은재	5백만 원	고래별	나윤희	기기괴괴	오성대	남남	정영룡(정현정)		스위트홈	글:김칸비(김민태) 그림:황영찬	
훈격	작품명	작가명	상금																			
문화체육 관광부장 관상	ONE	이은재	5백만 원																			
	고래별	나윤희																				
	기기괴괴	오성대																				
	남남	정영룡(정현정)																				
	스위트홈	글:김칸비(김민태) 그림:황영찬																				
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시상식 온라인 송출을 통한 지역적 한계를 벗어난 참여 유도</li> <li>- 주관단체 축하 영상 제작을 통한 각 만화계 협단체 연대 강화</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인한 시상식 축소 운영(수상 당사자만 시상식 참석)</li> </ul> </li> </ul>																					
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 연재방식의 다양화로 개인SNS 연재만화 등 독립만화의 수상 후보 누락 방지책 마련</li> </ul>																					

## □ 추진계획

- (사업목표) 우수만화 선정 및 홍보를 통한 만화소비 활성화, 창작의욕 고취
- (사업대상) 2020. 9. 1.부터 2021. 8. 31.까지 발표된 만화
- (추진내용)
  - (공모내용) 사업대상에 충족하는 후보작품 모집을 통한 선정
  - (작품선정) 1차(10배수 내), 2차(3배수 내), 3차(최종 수상작 선정)
  - (시상규모) 총 5작품 문화체육관광부 장관상 및 상금 5백만원

## □ 추진일정

- 2021. 7. 사업계획 수립
- 2021. 8. 오늘의 우리만화 운영 협약(한국만화가협회)
- 2021. 9.~10. 후보작품 확정, 작품 선정
- 2021. 11. 수상작품 시상(만화의 날)

## □ 기대효과

정량적	○ 오늘의 우리만화 5종 선정 및 시상
정성적	○ 만화산업의 활성화 도모 및 만화소비 환경 개선

# 전국 디지털 만화 창작 경연 대회

- ◇ 국내 최대 규모 플랫폼과의 연계를 통해 신인만화가 대상 연재 기회 제공 및 우수 콘텐츠 발굴
- ◇ 독자투표를 반영한 경연시스템을 통해 만화 콘텐츠 인식 확대

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 11.
- (사업대상) 매체 연재 경력이 없는 예비만화가(만 14세 이상)
- (사업예산) 1억원(국비)
- (주요내용)
  - 창작 웹툰 8편 선정, 수상자 3인 네이버연재권 제공
  - TOP 32 ~ 최종 랭킹전 진출자 원고료 지급

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 전국디지털만화창작경연대회</li> <li>▪ (사업비) 1억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 매체 정식 연재 경력이 없는 예비만화가</li> <li>▪ (주요내용) 창작만화 온라인 경연대회</li> </ul>																																				
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 창작만화 8종 선정 및 시상</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>작품명</th> <th>작가명</th> <th>상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상</td> <td>그림자의 밤</td> <td>웅</td> <td>1,000만원</td> </tr> <tr> <td>최우수상</td> <td>물위의 우리</td> <td>뱀새/왈패</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>달로 만든 아이</td> <td>OHN</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>캔 유 필미?</td> <td>이소낙/들덤</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>꿈에서 만나요</td> <td>늬개</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>내 인생 게임</td> <td>43</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>누나의 취향</td> <td>더덕</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>일일 애인카페</td> <td>공삼</td> <td>100만원</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 수상자 3인 연재권 제공(대상, 최우수상, 우수상)</li> <li>▪ TOP32 ~ 최종 랭킹전 참여자 원고료 지급</li> </ul>	구분	작품명	작가명	상금	대상	그림자의 밤	웅	1,000만원	최우수상	물위의 우리	뱀새/왈패	500만원	우수상	달로 만든 아이	OHN	300만원	장려상	캔 유 필미?	이소낙/들덤	100만원	장려상	꿈에서 만나요	늬개	100만원	장려상	내 인생 게임	43	100만원	장려상	누나의 취향	더덕	100만원	장려상	일일 애인카페	공삼	100만원
구분	작품명	작가명	상금																																		
대상	그림자의 밤	웅	1,000만원																																		
최우수상	물위의 우리	뱀새/왈패	500만원																																		
우수상	달로 만든 아이	OHN	300만원																																		
장려상	캔 유 필미?	이소낙/들덤	100만원																																		
장려상	꿈에서 만나요	늬개	100만원																																		
장려상	내 인생 게임	43	100만원																																		
장려상	누나의 취향	더덕	100만원																																		
장려상	일일 애인카페	공삼	100만원																																		
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 독자투표 형식 변경을 통한 수상자 명확화(랭킹전 도입)</li> <li>- 외부 심사위원 확대를 통한 심사의 공정성 확대</li> <li>- 불필요한 프로모션 이벤트 최소화</li> </ul> </li> </ul>																																				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미흡한 점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공모전 제외기준 및 참가 연령 검토 필요</li> <li>- 작가 직접 홍보 가능에 따른 세부 내용 검토 필요</li> <li>- 참가 작품 대비 심사 일정 조정 필요</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공동 주최사 논의를 통한 공모전 기준 및 세부 내용 검토</li> <li>▪ 지원 대상 명확화 필요</li> <li>▪ 심사일정 및 시간 조정</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 예비 작가 연재기회 제공 및 우수 신규 콘텐츠 발굴
- (사업대상) 매체 정식 연재경력이 없는 예비만화가(국적제한 없음)
- (추진내용)
  - (공모내용) 신규창작 콘텐츠
  - (작품선정) 예선(전문가 심사) 및 본선(독자투표 랭킹전)
  - (시상규모) 총 8작품 선정(상위 3명 네이버웹툰 연재권 부여)

## □ 추진일정

- 2021. 1. 공동주최사 논의
- 2021. 2. 사업계획 수립
- 2021. 4. 전국디지털만화창작경연대회 공고
- 2021. 6. 랭킹전 진출작 선정 심사  
프로모션 이벤트 진행
- 2021. 7.~9. 랭킹전 진행
- 2021. 11. 시상식 진행

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수작품 8편 선정 및 시상</li> <li>○ 네이버웹툰 연재권(3작품) 지원</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수 웹툰 작품 발굴 및 신인작가 데뷔 기회 제공</li> <li>○ 경연을 통해 웹툰 연재에 인식 제고, 핵심 인력을 발굴</li> </ul>

# 만화 원작 활성화 공모전

- ◇ 문화콘텐츠 원작산업으로서의 웹툰 원작 OSMU 콘텐츠 발굴
- ◇ 프로듀싱 및 기획개발 지원을 통한 차세대 인재 발굴·육성

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 신인·예비 작가
- (사업예산) 1억원(국비)
- (주요내용) OSMU로 활용 가능한 우수한 신규 콘텐츠 및 창작자 발굴
  - 시상규모 : 총 3,200만원 지급
  - 프로모션 : 홍보동영상 제작, 플랫폼 배포, 피칭쇼, 비즈니스 미팅 개최
  - 프로듀싱 : 수상자 중 연재선정 작품 프로듀싱, 지원금(4백만원) 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화원작활성화공모전</li> <li>▪ (사업비) 1억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 신인작가 및 예비작가</li> <li>▪ (주요내용) OSUM 웹툰 신규 콘텐츠 공모, 수상작 프로모션</li> </ul>																												
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 접수현황 : 225점 접수</li> <li>▪ 수상작품 총 6점 발굴</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>작품명</th> <th>작가명</th> <th>상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상</td> <td>싱크로</td> <td>박효균</td> <td>1,000만원</td> </tr> <tr> <td>최우수상</td> <td>데드맨</td> <td>최지숙</td> <td>700만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>불사모</td> <td>울소</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>카스트라토</td> <td>김상진</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>소드마스터</td> <td>이길종</td> <td>250만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>ONE</td> <td>김로사</td> <td>250만원</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 수상작 프로모션용 홍보 콘텐츠 제작(예정)</li> </ul>	구분	작품명	작가명	상금	대상	싱크로	박효균	1,000만원	최우수상	데드맨	최지숙	700만원	우수상	불사모	울소	500만원	우수상	카스트라토	김상진	500만원	장려상	소드마스터	이길종	250만원	장려상	ONE	김로사	250만원
구분	작품명	작가명	상금																										
대상	싱크로	박효균	1,000만원																										
최우수상	데드맨	최지숙	700만원																										
우수상	불사모	울소	500만원																										
우수상	카스트라토	김상진	500만원																										
장려상	소드마스터	이길종	250만원																										
장려상	ONE	김로사	250만원																										
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업취지에 맞게 심사과정에 만화 관련 기업 및 영화·드라마 관계자 참여</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Daum의 사업 불참으로 인한 사업의 재설계로 사업운영 지연</li> </ul> </li> </ul>																												

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사업 목적과 취지에 맞도록 사업 설계 보완(웹툰 플랫폼과 2차 사업화를 위한 영화·드라마 등 콘텐츠 관련 기업 참여)</li> </ul>
------	---

## □ 추진계획

- (참여대상) 신인·예비 작가
- (작품선정) 전문가 심사를 통한 선정
- (시상규모) 6작품(총상금 3,200만원)
- (프로모션)
  - 수상작품 프로모션 동영상 제작 및 국내외 플랫폼 등 배포
  - 피칭쇼 및 비즈니스 미팅 등 행사를 통한 수상자와 다양한 산업 분야 전문가 연결
- (프로듀싱) 연재선정 작품 기획개발비 400만원 지원 및 프로듀싱

## □ 추진일정

- 2021. 1.~2. 협력사간 사전 업무 논의 및 사업 계획 수립
- 2021. 4. 사업 공고 및 홍보
- 2021. 5. 작품 접수
- 2021. 6.~11. 공모전 운영
- 2021. 12. 시상식 및 사업 결과보고서 작성  
프로모션 계획 수립

## □ 기대효과

정량적	○ OSMU 가능한 우수 만화 콘텐츠 6작품 선정 및 작가발굴
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신인작가 작품 개발 및 2차 산업 접근 기회 제공</li> <li>○ 선정작 2차 산업 프로모션 지원</li> </ul>

# 부천 만화 대상

◇ 작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 선정과 시상을 통해 우리만화 문화 활성화 및 만화콘텐츠 향유인구 증대 기여

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 출판 및 인터넷 연재 종료 작품, 만화관련 학술연구
- (사업예산) 3,600만원(출연금)
- (주요내용) 우수 만화 선정 및 시상금 지급, 시상식 개최 및 프로모션

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 부천만화대상</li> <li>▪ (사업비) 3,600만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 국내·외 만화(웹툰) 작가</li> <li>▪ (주요내용) 우수만화 선정 및 시상금 지급, 시상식 개최 및 프로모션</li> </ul>																											
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대상·어린이·해외작품상 : 전문가심사(80점), 독자투표(20점) 선정</li> <li>▪ 학술상 : 전문가심사(100점) 선정</li> <li>▪ 독자인기상 : 홈페이지 투표(3,534명 참여 10,602표 투표) 선정</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>훈격</th> <th>작품명</th> <th>작가명</th> <th>상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상(부천시장상)</td> <td>우두커니</td> <td>심우도</td> <td>1,000만원</td> </tr> <tr> <td>어린이만화상</td> <td>숲속에 산다</td> <td>홍경원</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>해외작품상</td> <td>왕자와 드레스메이커</td> <td>젠왕</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>학술평론상</td> <td>'병맛' 담론 형성과 작동방식</td> <td>박재연</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>독자인기상</td> <td>27-10</td> <td>AJS</td> <td>300만원</td> </tr> </tbody> </table>				훈격	작품명	작가명	상금	대상(부천시장상)	우두커니	심우도	1,000만원	어린이만화상	숲속에 산다	홍경원	500만원	해외작품상	왕자와 드레스메이커	젠왕	500만원	학술평론상	'병맛' 담론 형성과 작동방식	박재연	300만원	독자인기상	27-10	AJS	300만원
훈격	작품명	작가명	상금																									
대상(부천시장상)	우두커니	심우도	1,000만원																									
어린이만화상	숲속에 산다	홍경원	500만원																									
해외작품상	왕자와 드레스메이커	젠왕	500만원																									
학술평론상	'병맛' 담론 형성과 작동방식	박재연	300만원																									
독자인기상	27-10	AJS	300만원																									
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점 : 전문가 심사 및 독자투표를 통한 작품선정으로 대중성과 작품성, 사회문제 의식까지 두루 갖춘 작품들이 수상작으로 선정</li> <li>▪ 미흡한점 : 대상 선정작의 전시, 관련콘텐츠 제작 등을 위한 사전 설명 및 저작권 계약 필요</li> </ul>																											
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 국내 출간(연재)되는 모든 작품과 학술자료가 후보작이 되도록 작품목록 수집 체계화</li> <li>▪ 선정작의 전시 등 활용을 위한 저작권 계약을 사전 진행</li> </ul>																											

## □ 추진계획

### ○ (참여대상)

공통	◦ '20. 1. 1. ~ '20. 12. 31.출판 및 온라인 연재가 종료된 작품
만화상	◦ 국내 출판 만화 작품(선정 기간 내 완간) ◦ 인터넷 연재 종료 작품(선정 기간 내 연재 종료) * 장편시리즈물의 경우 연재시점과 상관없이 2020. 12. 31.까지 완료된 작품
학술상	◦ 만화관련 연구 및 평론 단행본 ◦ 학회 학술지(한국연구재단 학술 등재지) 등재된 만화관련 논문 ◦ 만화관련 박사학위 논문

### ○ (선정방법)

- 만화상 및 학술상 부문 1차 추천위원회를 통한 후보작 선정
- 1차 후보작 대상, 선정위원회 심사를 통해 최종작 선정
- 독자인기상 부문 온라인 투표 진행

### ○ (선정기준) 작품의 대중성, 작품성, 만화문화 발전 기여도 등

### ○ (시상규모) 부천만화대상 1편(부천시장상, 상금 1천만원) 등 5작품

### ○ (프로모션)

- 전시회 개최 : 부천국제만화축제 기간 특별기획전시 개최
- 시상식 개최 : 부천국제만화축제 개막식 시상식 개최

## □ 추진일정

- 2021. 1. 수상 대상작 전수 리스트 조사 및 모집공고
- 2021. 2. 대상작 접수 및 심사위원 선정, 추천위원회 개최
- 2021. 3. 선정위원회 개최 및 독자투표 진행(독자인기상)
- 2021. 8. 수상작 발표 시상식

## □ 기대효과

정량적	○ 우수만화 4편 선정 및 프로모션 ○ 독자 투표 참여 2,000명 이상
정성적	○ 만화창작 의욕 고취 ○ 출판사 및 웹툰플랫폼 유통활성화 기여

# 제22회 전국학생만화공모전

◇ 한국 만화산업을 이끌어 나갈 창의 인재 발굴을 통해 만화 기반 조성에 이바지

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 전국 중/고등학교 재학생 및 동등학력자
- (사업예산) 1,800만원(출연금)
- (주요내용) 중·고등학생 응모, 대상 1명(문화체육관광부 장관상)등 총 46명 선정

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 제22회 전국학생만화공모전</li> <li>▪ (사업비) 1,800만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 전국 중/고등학생 및 동등학력자</li> <li>▪ (주요내용)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 카툰, 이야기만화, 캐릭터 부문별 우수작품 선정</li> <li>- 대상 1명(문화체육관광부 장관상)포함 총 46명 시상</li> </ul> </li> </ul>																																							
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공모전 총 143명 참여(고등부 68명, 중등부 75명)</li> <li>▪ 총 46작품 시상 및 자료집 제작/배포</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>작품명</th> <th>작가명</th> <th>상금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상</td> <td>그림자의 밤</td> <td>웅</td> <td>1,000만원</td> </tr> <tr> <td>최우수상</td> <td>물위의 우리</td> <td>뱀새/알패</td> <td>500만원</td> </tr> <tr> <td>우수상</td> <td>달로 만든 아이</td> <td>OHN</td> <td>300만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>캔유 필미?</td> <td>이소낙/들덤</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>꿈에서 만나요</td> <td>늬개</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>내 인생 게임</td> <td>43</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>누나의 취향</td> <td>더덕</td> <td>100만원</td> </tr> <tr> <td>장려상</td> <td>일일 애인카페</td> <td>공삼</td> <td>100만원</td> </tr> </tbody> </table>				구분	작품명	작가명	상금	대상	그림자의 밤	웅	1,000만원	최우수상	물위의 우리	뱀새/알패	500만원	우수상	달로 만든 아이	OHN	300만원	장려상	캔유 필미?	이소낙/들덤	100만원	장려상	꿈에서 만나요	늬개	100만원	장려상	내 인생 게임	43	100만원	장려상	누나의 취향	더덕	100만원	장려상	일일 애인카페	공삼	100만원
구분	작품명	작가명	상금																																					
대상	그림자의 밤	웅	1,000만원																																					
최우수상	물위의 우리	뱀새/알패	500만원																																					
우수상	달로 만든 아이	OHN	300만원																																					
장려상	캔유 필미?	이소낙/들덤	100만원																																					
장려상	꿈에서 만나요	늬개	100만원																																					
장려상	내 인생 게임	43	100만원																																					
장려상	누나의 취향	더덕	100만원																																					
장려상	일일 애인카페	공삼	100만원																																					
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인한 상황에도 학생들의 안전을 우선하여 대처</li> <li>- 각 학교별 시상식 및 자료집 배포 등으로 대응</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전년대비 응시자 축소(50명)</li> </ul> </li> </ul>																																							
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 온라인 시상식 등 성과확대 방안 마련</li> <li>▪ 학교/학원 등을 중심으로 홍보 효율 확대</li> <li>▪ 미술공모전 전문사이트 활용 확대</li> </ul>																																							

## □ 추진계획

- (참여대상) 전국 중·고등학교 재학생 및 동등학력자
- (선정방법)
  - (중등부) 전문가 작품 심사로 수상자 결정
  - (고등부) 전문가 1차 작품 심사, 2차 실기대회로 수상자 결정
- (시상규모) 대상 1명(문화체육관광부 장관상)등 총 46명 선정
- (프로모션)
  - 부천국제만화축제 우수작품 전시, 자료집 제작
  - 후원 및 입학특전
    - (기관후원) 문화체육관광부, 경기도, 경기도교육청, 부천시
    - (협회후원) 만화 협단체
    - (대학특전) 종전 입학특전 대상 학교 특전 유지 요청
- (홍보방안)
  - 미대입시 월간잡지 ‘엠굿’ 현직 미술교사, 학부모 모임 홍보
  - 방학 시작 전 홍보 시작을 통해 참여자 숫자 제고

## □ 추진일정

- 2021. 4. 후원명칭사용 승인, 위탁운영사 선정 완료
- 2021. 5.~8. 공모요강 공고 및 홍보
- 2021. 8. 1차 심사(중등부 본선, 고등부 예선)
- 2021. 9. 2차 심사(고등부 본선)
- 2021. 10. 자료집 제작
- 2021. 11. 시상식 개최

## □ 기대효과

정량적	○ 예비만화 창작자 46명 발굴 및 지원 ○ 전국 단위 200여명의 중/고등학생 참여
정성적	○ 만화 창작 욕구 고취를 통한 예비 창작자 발굴 ○ 만화 산업 확장을 위한 역할 수행

# 다양성 만화 제작 지원

◇ 비활성화 장르의 단행본 출간 지원을 통해 다양한 만화콘텐츠의 발굴 및 발전 도모

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가 및 만화 지망생, 만화 관련 기업
- (사업예산) 14억6,000만원(국비)
- (주요내용) 비활성화장르 원고제작 및 출판, 프로모션, 배포 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 다양성 만화 제작 지원</li> <li>▪ (사업비) 14억6,000만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화가 및 만화 지망생, 만화 관련 기업</li> <li>▪ (주요내용) 비활성화장르 원고 제작 및 출판비, 프로모션, 배포 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단편(120P 이상) : 15개 과제, 과제 당 2천만원 지원</li> <li>- 중편(200P 이상) : 33개 과제, 과제 당 3천2백만원 지원</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 페이지 수에 따른 지원으로 변경하여 참여 장르 및 작품 확대</li> <li>▪ 독립만화 플랫폼 및 매체 연계 홍보 등 홍보 강화를 통한 지원 과제 접수작품 증가               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 48개 과제 모집 239개 과제 지원(경쟁률 4.9:1)</li> <li>* 전년대비 접수작품 수 95% 증가('19년 34작품 지원에 122개 과제 접수)</li> </ul> </li> <li>▪ 총 48개 과제(단편 15개, 중편 33개) 선정 및 지원</li> <li>▪ 플랫폼, 서점 연계를 통한 제휴 프로모션 추진, 홍보 강화를 위한 SNS용 홍보 영상 제작 및 배포               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 독립만화 플랫폼 딜리협과 MOU 체결, 독립만화서점 사이드비와의 제휴 채널 확대</li> </ul> </li> <li>▪ 블라인드 심사를 통한 사업의 공정성 및 형평성 강화</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인한 오프라인 홍보 제약에도 불구하고 전년 대비 약 2배의 지원작 접수</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 심사의 공정성 및 형평성 강화를 위한 블라인드 심사 도입</li> <li>- 회계 지원 및 만화분야 표준계약서 교육을 통한 행정 지원 확대</li> <li>▪ 미흡한점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신청 자격(신규 작품의 기준)의 기준 모호로 인한 민원 발생</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 충분한 선정평가 시간 부여를 통해 우수한 콘텐츠가 선정될 수 있도록 중복 지원 작품 수 조정 (5개 → 2개)</li> <li>▪ 중간, 완료 평가 사이 작품 진행 경과 관리를 통해 중도 탈락 및 포기자 최소화 장치 필요</li> <li>▪ 선정, 중간 평가 시 제출 원고의 가이드를 명확하게 정의, 이에 따른 혼선 최소화</li> <li>▪ 전문가 자문을 통한 신규 작품의 기준 명확화</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업대상) 만화가, 예비창작자 및 만화 관련 출판사(지원과제 3개 한)
  - (추진방향) 현재 유통 중인 만화의 장르나 소재는 로맨스 및 학원 등 특정 분야 편향되어 바람직한 만화 생태계 조성을 위해 다양한 만화가 창작되도록 비활성화 장르의 실험적인 작품 제작 지원
  - (추진내용)
    - (지원내용) 다양성만화(비활성 장르, 예술 등) 원고 제작
    - (지원규모) 신규 출판만화 70개 출판원고 제작 지원
      - (120p작품) 22개 과제 각 1,400만원 지원
      - (200p작품) 48개 과제 각 2,200만원 지원
    - (선정방법) 공모 → 서류 및 발표평가 → 작품 제작
    - (선정기준)
      - (서면평가) △사업목적의 적합성, △장르의 전문성, △출판 가능성
      - (발표평가) △타깃시장 진출 가능성, △제작역량, △일정관리
- \* 단편 및 중편에 대한 제출 원고의 기준을 완성 원고로 명확화

## □ 추진일정

- 2021. 1.                   사업 계획 수립 및 공고
- 2021. 3. ~ 4.            과제 선정 및 협약
- 2021. 5. ~                지원사업 프로모션
- 2021. 8.                 중간 평가
- 2021. 12.                완료평가 및 사업 정산

## □ 기대효과

정량적	○ 다양성만화 48종 내외 지원 및 프로모션 2회 이상 진행
정성적	○ 다양한 장르의 만화 작품 창작 지원을 통해 다양한 이야기가 창작되는 만화 생태계 조성 ○ 소규모 저예산 출판물이 자유롭게 제작될 수 있는 환경 마련

# 만화 기획개발 지원

- ◇ 작가가 실제 힘들어하는 시기인 기획·취재 단계 지원을 통해 아이디어가 사장되지 않고 만화P로써 개발될 수 있도록 지원
- ◇ 우수한 기획 아이디어가 창작으로 연계되도록 개발비용 지원을 통한 우수 콘텐츠 확산

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가 및 예비창작자
- (사업예산) 8억원(국비)
- (주요내용) 신규 만화·웹툰 창작 및 프로모션 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화 기획 개발 지원</li> <li>▪ (사업비) 8억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 신규작품을 준비 중인 만화가 및 만화가 지망생</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 만화웹툰 60개 과제의 기획 및 개발비 지원</li> <li>- 연재 및 2차 사업화 가능성을 위한 프로모션 지원</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 신규 만화웹툰 60개 과제의 기획 및 개발비 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제당 1,100만원 지원(창작지원금 : 900만원, 기획개발비 200만원)</li> </ul> </li> <li>▪ 연재 및 2차 사업화 가능성을 위한 프로모션 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- SNS 홍보영상 제작 지원 등</li> </ul> </li> <li>▪ e나라도움시스템 교육영상 제작 및 매뉴얼 제작</li> <li>▪ 블라인드 심사를 통한 사업의 공정성 및 형평성 강화</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전년 대비 지원규모 약 2배 확대(19년도 32개-&gt;20년도 60개)</li> <li>- 총 60개 작품 모집에 429개 과제 접수(경쟁률 7:1)</li> <li>* 전년대비 접수작품 59.5%증가( '19년 32작품 지원에 269개 과제 접수)</li> <li>- 심사의 공정성 및 형평성 강화를 위한 블라인드 심사 도입</li> <li>- 작품의 완성도 향상을 위한 중간평가 개최 및 결과물 분량 조정</li> <li>* 19년도 웹툰 8화(80p)분량 -&gt; 20년도 웹툰 6화(60p)분량)</li> <li>- 창작자들에게 실질적으로 필요한 e나라도움시스템 교육영상 및 매뉴얼 제작(사업주기별 필요한 교육영상 총 7편, 매뉴얼 7개)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원사업 결과물(영상) 제작 이후 사업화 지원 부족</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 작품을 제작하고 완성된 작품이 연재까지 이어질 수 있는 프로모션 방안 모색</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업대상) 만화가 및 예비창작자
- (추진방향) 기획 및 아이디어를 지원금을 통한 공모전 및 에이전시 등 연재를 위해 실제 필요한 원고를 제작, 연재까지 이어질 수 있도록 실효성 있는 프로모션 지원
- (추진내용)
  - (지원내용) 만화 기획개발 창작 원고 제작
  - (지원규모) 신규 만화·웹툰 110개 과제 창작 및 기획개발 지원
    - (창작지원금) 450만원 (완성원고 3화(웹툰 1화당 50컷 이상))
    - (기획개발비) 150만원 (취재, 답사, 전문지식 확보 등)
    - \* 결과물 기준 조정(6화 → 3화)에 따른 창작지원금 조정(1,100만원 → 600만원)
  - (선정방법) 공모 → 서류 및 발표평가 → 작품 제작
  - (선정기준) △작품 기획의 독창성·우수성, △작화 및 스토리텔링의 우수성, △사업 계획의 합리성·구체성, △목표 달성 가능성 등
  - (프로모션)
    - 2차 사업화 가능성 확대를 위한 숏폼 홍보영상 제작
    - 플랫폼 연재확대를 위한 포트폴리오 제작 지원, 실질적 프로모션 제공

## □ 추진일정

- 2021. 1. 세부사업계획 수립
- 2021. 3. ~ 4. 과제 선정 및 협약, 수행관리
- 2021. 8. 중간평가 개최
- 2021. 10. 프로모션 시행
- 2021. 12. 완료평가 및 사업 정산

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 기획개발 작품 신규 60종 발굴 및 제작</li><li>○ 우수 콘텐츠 프로모션 10종 내외 지원</li></ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 다양한 소재의 기획개발 지원으로 창작자의 활발한 작품 개발 유도</li><li>○ 영상화 프로모션을 통한 2차 사업화 개발 기회 확대</li></ul>

# 만화 독립출판 제작 지원(신규)

- ◇ 만화시장의 다양성 확보를 위한 창작자 중심 독립출판 지원
- ◇ 다양한 콘텐츠 시장진입 지원으로 시장 확대에 기여

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가, 예비창작자
- (사업예산) 5억원(국비) \*협의 중
- (주요내용) 만화 독립출판 지원

## □ 추진계획

- (사업대상) 만화가, 예비 창작자
- (추진방향) 만화의 형태적 다양성 확장을 위해 독립 출판을 지원하고 활성화를 위한 페어참가, 전문서점 제휴 등 프로모션 지원
- (추진내용)
  - (지원내용) 다양성만화(비활성 장르, 예술 등) 출판 지원 및 교육(멘토링)
  - (지원규모) 80개 과제 과제 당 500만원 지원
  - (선정방법) 공모 → 서류 및 발표평가 → 출판물 제작
  - (선정기준) △사업목적의 적합성, △제작 역량, △사업화 가능성
  - \* 출판물에 대한 ISBN 등록 의무화 및 출판 최소 사양 규격화
  - (프로모션) 전국 서점 제휴를 통한 판매 지원, SNS 영상 제작 홍보 및 독립 출판 행사 참가 지원

## □ 추진일정

- 2021. 1. ~ 2. 사업 계획 수립 및 공고
- 2021. 3. ~ 11. 과제 선정 및 협약, 수행관리(중간평가)
- 2021. 12. 완료평가 및 사업 정산

## □ 기대효과

정량적	○ 다양성만화 및 1인 독립출판 만화 80개 제작 지원
정성적	○ 소규모 저예산 출판물이 자유롭게 제작될 수 있는 환경 마련





# 웹툰창작체험관 및 지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

- ◇ 웹툰 창작과 산업 활성화를 위한 웹툰 산업 지역 거점 마련
- ◇ 전문적인 교육으로 전문인력 양성 및 청소년 직업체험기회 확대

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 지역문화콘텐츠진흥기관 및 비영리단체 등
- (사업예산) 22억원(국비)
- (주요내용) 체험관 42개소(신규8개소), 캠퍼스 9개소(신규1개소) 운영

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 웹툰창작체험관 · 지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영</li> <li>▪ (사업비) 22억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 지역문화콘텐츠진흥기관 및 비영리단체 등</li> <li>▪ (주요내용) 체험관 34개소(신규 6개소), 캠퍼스 8개소(신규 2개소) 운영</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 체험관 34개소(신규 6개소), 캠퍼스 8개소(신규 2개소) 조성 및 운영</li> <li>▪ 찾아가는 웹툰창작체험관 교육 시범운영(법무부 춘천소년원)</li> <li>▪ 지역기반 만화창작 지원 2개 작품 발굴 및 연재 지원</li> <li>▪ 지역 만화 · 웹툰산업 활성화 토론회 개최</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: small;"> <span>경남웹툰캠퍼스 개소</span> <span>춘천 소년원 웹툰교육</span> <span>지역기반만화창작지원작</span> <span>지역 만화활성화 토론회</span> </div>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업취지 제고, 지역만화활성화를 위한 하위 신규사업 발굴 및 운영</li> <li>* 찾아가는 체험관, 지역기반 창작지원, 지역만화 활성화토론회 등</li> <li>- 코로나 상황에 교육시수축소 및 사업기간연장 결정과 온라인을 통한 네트워크회의, 실무자워크숍 운영 등 신속하고 적절한 대응으로 운영기관들의 혼란과 운영부담을 최소화하고 확산방지 및 예방에 노력</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나로 인해 대면 방식 창작교육에 직접적인 타격</li> <li>- 인력양성(교육) 중심의 사업 구조만으로 이후 효과 창출에 대한 고민과 한계에 봉착</li> </ul> </li> </ul>

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 뉴노멀 시대 지속가능한 사업형태로 구조 개편             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 대면집합교육 형태의 취약성을 개선하여 비대면방식 전환 유도, 이에 따른 교재개발 및 인프라 지원</li> </ul> </li> <li>▪ 찾아가는 웹툰창작체험관 교육운영 확대(시범운영 1개소⇒4개소)</li> <li>▪ 계속운영기관 운영공백 최소화와 안정적 운영위해 지원여부 조기결정</li> <li>▪ 장기적으로 기존인력양성(교육) 중심 사업구조에서 창작지원, 사업화지원, 문화확산 등 지역만화생태계 지원구조(요소별 및 단계별) 활성화</li> </ul>
------	---

## □ 추진계획

- (사업목표) 웹툰 창작과 소비 문화 확산을 위한 지역 거점 마련
- (사업대상) 지역문화콘텐츠진흥기관 및 비영리단체 등
- (추진내용)
  - (지원내용) 웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 신규 및 계속운영 지원
  - (지원규모)

(지원금 단위: 백만원)

구분	신규조성		계속운영	
	기관수	지원금	기관수	지원금
계	9	630	42	1,286
지역웹툰캠퍼스	1	350	8	100
거점형 체험관	-	-	5	12~27
지역형 체험관	8	35	29	8~24
찾아가는웹툰창작체험관(직접운영)	4회	30	/	
지역기반 만화창작 지원	2과제	25		

### - (운영내용)

구분	지역웹툰캠퍼스	거점형 체험관	지역형 체험관	찾아가는 체험관
이용대상	(예비)창작자, 청소년, 지역주민	(예비)창작자, 지역주민	청소년, 지역주민	아동자립지원시설 등 취약청소년
기준시수	50시수	(계속) 50시수	(신규)조성·시범운영 (계속) 30시수	20시수
운영내용	- 전문창작교육 - 직업체험·기초교육 - 입주실, 전시공간 등	- 전문창작교육	- 직업체험·기초교육	- 직업체험·기초교육
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (이용자 공모전) 20명 시상(초등부, 중등부, 고등부, 일반부 각 5명)</li> <li>- (지역기반 만화창작 지원) 2개 과제 각 2천5백만원 지원</li> <li>- (지역만화 활성화토론회) 지역의 현안해결 및 산업활성화를 위한 정책토론회 개최</li> <li>- (표준계약서 및 성인지 교육) 각 1회 필수 운영</li> <li>- (네트워킹) 권역별 운영기관별 네트워크 2회 진행</li> <li>- (문화가 있는 날) 연계 만화가 특강 등 특화프로그램 개최</li> </ul>			

## □ 추진일정

### ○ 웹툰창작체험관 · 지역웹툰캠퍼스 신규 및 계속운영 지원

- 2021. 1.           사업공고
- 2021. 2.           운영기관 선정
- 2021. 3.           협약 및 사업비 교부
- 2021. 3.~ 11.    사업 운영
- 2021. 12.         사업 정산

### ○ 찾아가는 웹툰창작체험관 교육 운영

- 2021. 1.           운영위탁용역 발주
- 2021. 2.~ 3.      운영사 선정, 교육기관 선정
- 2021. 4.~ 11.    사업 운영
- 2021. 12.         사업 정산

### ○ 지역기반 만화창작 지원

- 2021. 1.           사업공고
- 2021. 2.           작품 선정
- 2021. 3.           협약 및 사업비 교부
- 2021. 3.~ 11.    사업 운영
- 2021. 12.         사업 정산

## □ 기대효과

<b>정량적</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전국 체험관 42개소, 캠퍼스 9개소 웹툰 거점인프라 운영</li> <li>○ 웹툰창작교육 1,570시수(51개소×30시수) 운영</li> </ul>
<b>정성적</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역 웹툰 창작 · 교육 · 비즈니스 지원 연계망 구축으로 비수도권 인프라 불균형 해소</li> <li>○ 지역 웹툰문화 확산 및 사회취약계층 문화복지 실현</li> </ul>

2021년 한국만화영상진흥원 주요업무계획

# 시장 확대 및 수요창출 |

## 1

## 목표개요

(단위: 백만원)

핵심목표	사업명 (단위/세부)	예산
신한류정책에 대응하는 해외시장 진출지원 및 교류	수출 작품 번역 지원	600
	웹툰 해외 프로모션	360
	한국 만화 해외전시 및 만화교류	370
NEXT-웹툰 신기술 연구개발	인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발	비예산

## 수출 작품 번역 지원

- ◇ 글로벌 시장에 적합한 작품의 번역지원으로 해외 진출 활성화
- ◇ 만화 번역 전문 인력 양성을 통한 만화 부가시장 확대

### □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 한국 만화 수출을 계획하는 사업자(법인 및 개인)
- (사업예산) 6억원(국비)
- (주요내용) 수출용 만화 번역 및 재제작 지원

### □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 수출 작품 번역 지원사업</li> <li>▪ (사업비) 6억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화 출판사, 에이전시, 매니지먼트사, 플랫폼 등 한국 만화 수출을 계획하는 사업자(법인 및 개인사업자)</li> <li>▪ (주요내용) 수출용 만화 번역 및 재제작 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 70개 과제, 과제당 850만원 이내 차등 지원</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사업 확대 및 2회 운영에 따른 접수작 증가               <ul style="list-style-type: none"> <li>: 총 144개 과제 지원 (경쟁률 2.15:1)</li> <li>* 전년대비 접수작품 수 75% 증가('19년 40작품 지원에 82개 과제 접수)</li> <li>* 지원과제 당 번역 분량 평균 300페이지 상회</li> </ul> </li> <li>▪ 총 70개 과제 선정 및 지원</li> <li>▪ 24개 작품 해외 플랫폼 연재 또는 출판 계약 체결(11. 30. 기준)</li> <li>▪ 전문기관과 업무협약, 전문성 강화(한국문학번역원, 이대통역번역연구소)</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문기관과의 협업을 통한 번역 전문성 및 심사 공정성 강화</li> <li>- 1, 2차 지원사업 운영을 통한 지원 확대 및 지원과제 다양화</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 번역 평가 결과에 따른 민원 발생</li> <li>- 2차 지원사업의 기간이 촉박하여 결과물의 퀄리티 저하 우려</li> </ul> </li> </ul>

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 번역 평가 시 심사위원 확대(과제당 2인 이상)</li> <li>▪ 지원 분량 및 번역료 등 세부사항을 통일하여 행정 편의 도모</li> <li>▪ 개인 번역가 보호를 위한 가이드라인 제공 및 번역료의 현실화</li> </ul>
------	--

## □ 추진계획

- (사업목표) 수출활성화를 위한 만화 번역 및 재제작 지원
- (사업대상) 출판사, 플랫폼, 에이전시 등 법인 및 개인사업자
- (추진내용)
  - (지원규모) 55개 과제(300p(30화) 이상) 번역·감수 및 식자작업을 포함한 재제작을 위해 과제당 850만원 이내 차등 지원
    - \* 기업당 최대 5개, 동일작가 작품 최대 3개 과제 지원
    - \* 언어는 영어, 중국어, 일본어, 불어 등 최소 1개 이상(언어 제한 없음)으로 선정기업이 자체적으로 번역을 수행함
  - (선정방법) 공모 → 서류 및 발표평가 → 작품 제작
  - (선정기준) 작품의 우수성, 해외진출 실효성, 추진계획의 구체성 등
  - (결과물) 번역·감수 및 식자작업 완성본 원고

## □ 추진일정

- 2021. 2.~3. 사업 공고 및 선정, 수행사 협약 체결
- 2021. 7. 중간심사
- 2021. 11. 완료심사
- 2021. 12. 정산

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수만화 55개 과제 번역 지원</li> <li>○ 한국 만화 수출(연재, 출판 등) 계약 30건</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 언어전문 심사위원 확대로 만화 번역 전문성 및 심사 공정성 제고</li> <li>○ 우수만화 해외 진출지원으로 한국 만화 콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화</li> </ul>

# 웹툰 해외 프로모션

- ◇ 글로벌 만화 시장 내 한국 만화의 역량 강화 및 지속 가능한 수출 네트워크 구축
- ◇ B2B 행사 개최 및 해외 진출 유통·홍보 분야 지원을 통한 글로벌 협력 모델 도출

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가 및 만화관련 출판사, 플랫폼, 에이전시 등
- (사업예산) 3억 6천만원(국비)
- (주요내용) 해외 프로모션 지원 및 비즈니스 상담회 개최

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 웹툰 해외 프로모션</li> <li>▪ (사업비) 3억6천만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 출판사, 플랫폼, 에이전시, 작가 등 만화콘텐츠 사업자</li> <li>▪ (주요내용) 해외 프로모션 지원 및 비즈니스 상담회 개최</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화 해외 프로모션 지원사업: 9개 기업 9개 과제 지원</li> <li>▪ 비즈니스 상담회 1회 개최 및 웹툰기업 12개사 참가지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 32개사(웹툰 12개사, 애니 20개사) 및 중국 바이어 56개사</li> <li>- 총상담 280회, 상담액 약 2억 638만 불, 계약추진액 약 952만 불</li> <li>- 웹툰기업 상담 89회, 상담액 1,062만 불, 계약추진액 228만 불</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중소 콘텐츠 기업의 코로나19 극복을 위해 해외 시장 개척 및 우수 만화 프로모션 지원사업 운영</li> <li>- 온라인 비즈니스 상담회 개최를 통해 코로나19 팬데믹으로 봉쇄되어 있던 수출 판로 개척</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업기간이 촉박하여 결과물의 퀄리티 저하 우려</li> <li>- 하반기 중국 내 초대형 행사 집중으로 빅바이어 섭외 다소부족</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나 19의 장기화를 대비한 언택트 프로모션 방안 개발</li> <li>▪ 비즈니스 상담회 상반기 개최 추진</li> <li>▪ 상담회 외 피칭쇼, 토론회 등 다양한 프로그램 추가</li> </ul>

## □ 추진계획

○ (사업목표) B2C와 B2B 연계 사업추진 및 글로벌 합작 모델 도출

○ (사업대상) 만화가 및 만화관련 출판사, 플랫폼, 에이전시 등

○ (추진내용)

### ① 신규전략시장 웹툰 B2B2C 프로모션

- (추진목적) 중국 및 동남아 신규전략시장 진출 확대
- (추진전략) KOTRA, SBA 등 유관기관과 B2B 비즈니스 행사 협업, 해외 협·단체와 협업을 통한 B2C 부스 운영 병행
- (추진지역) 미국, 중국, 말레이시아, 인도네시아, 대만 중 추진
- (주요내용)
  - (비즈니스 상담회 운영) 신규 바이어 발굴 및 빅바이어 참여 유도, OSMU 상담회 운영 및 해외합작·투자 등 공동 프로젝트화 유도
  - (웹툰 홍보관 운영) 만화 기반 실감콘텐츠 체험 및 작가 워크숍, 캐리커처 이벤트 등 프로모션 진행 등
  - (창작 교류 네트워크) 공동기획·제작 추진을 위한 교류회 개최 및 지속적인 교류를 위한 협력체계 구축
- (프로모션 참여대상(안))

행사명	시기	지역	세부내용
태국 BIDC 웹툰 프로모션	2021. 8.	태국 방콕	<b>&lt;한국 웹툰 피칭쇼 및 한-태 콘텐츠 비즈니스 상담회 개최&gt;</b> - (목표) 콘텐츠 시장 10%의 성장률을 보이고 있는 태국시장에서 비즈니스 행사를 통한 웹툰 교역 환경 조성 및 웹툰에 대한 홍보 강화 - (전략) 주최측 및 태국 관련부처(통상부 DITP)와의 협력 체계 구축을 통해 향후 지속적인 비즈니스 교류 기반 마련 - (주요내용) 웹툰 피칭쇼 및 비즈니스 상담회 운영, 세미나 등 ※ BIDC(Bangkok International Digital Content Festival)은 2014년부터 시작된 디지털 콘텐츠 행사로 2019년도 행사에는 해외 12개국 콘텐츠 기업 참가
중국 한중 애니메이션 웹툰 비즈니스 상담회	2021. 9	중국 상하이 또는 광저우	<b>&lt;애니메이션·웹툰 분야 비즈니스 상담회 개최&gt;</b> - (목표) 한국 웹툰 및 애니메이션 콘텐츠의 중국 수출 - (전략) KOTRA, SBA, GCA와의 공동 주최를 통한 행사 신뢰도 확대 및 중국 기관연계를 통한 양질의 바이어 확보 - (주요내용) 1:1 비즈니스 상담회, 우수 콘텐츠 피칭, 산업 시찰 등
인도네시아 코믹콘 연계 웹툰 프로모션	2021. 10.	인도네시아 자카르타	<b>&lt;한-인니 만화 IP 피칭쇼 개최&gt;</b> - (목표) 동남아시아 최대의 만화시장을 보유하고 강한 한류팬층을 보유하고 있는 인도네시아에서 한국만화 수출확대 및 웹툰 홍보를 통한 현지 플랫폼 시장 형성 여건 마련 - (전략) 인니만화협회(AKSI)와의 협력으로 IP 피칭쇼 개최 및 AFA 조직위, 인니 관련부처, KOCCA 등과 연계한 거점형 네트워크 구축 - (주요내용) 한-인니 만화 IP 피칭쇼, 코믹콘 홍보관 운영 등

행사명	시기	지역	세부내용
뉴욕 코미콘 프로모션	2021. 10.	미국 뉴욕	<웹툰 IP 피칭쇼 및 비즈니스 상담회 개최> - (목표) 북미최대의 콘텐츠 시장에서 콘텐츠 비즈니스 네트워크 확대 - (전략) 뉴욕코미콘기간중 코트라 뉴욕 무역관 연계 피칭쇼 운영 통해 비즈니스 성과 도출 및 대외 인지도 상승 - (주요내용) 웹툰 IP 피칭쇼, 비즈니스 상담회, 산업시찰 등
말레이시아 코믹피에스타 웹툰 프로모션	2021. 12.	말레이시아 쿠알라룸 푸르	<웹툰 홍보관 운영 및 IP 교역회 개최> - (목표) 말레이시아 수출 여건 마련 및 한국 웹툰의 우수성과 다양성 홍보 - (전략) 행사 조직위, ICC말레이시아 및 관련부처(MDEC)와의 협 력으로 현지 바이어 발굴 및 산업 네트워킹 구축 - (주요내용) 홍보관 운영, 한-말레이 IP 교역회, 합작 피칭쇼 등

\* 코로나19에 따른 세계적 팬데믹 지속 시 기관 직접 참여가 아닌 참가기업별 지원으로 변경 추진

## ② 한국국제만화마켓(KICOM:Korea International Comics Market) 개최

- (추진목적) 국내 최대 만화마켓 행사 개최를 통한 해외진출 활성화
- (참가규모) 해외 15개 기업 내외 및 국내 70여개 기업
- (참가대상) 국내·외 플랫폼, 출판사, 매니지먼트사, 에이전시 등
- (지원내용) 상담부스, 통역, 콘텐츠 디렉토리북, 상담 매칭 등
- (주요내용) 1:1 매칭 비즈니스 상담회, 네트워킹 간담회 등

### □ 추진일정

- 2021. 2.~3. 해외 프로모션 공고 및 선정, 수행사 협약 체결
- 2021. 4. 한중 비즈니스 상담회 주관기관 협약체결
- 2021. 6.~8. 한중 비즈니스 상담회 운영 및 정산
- 2021. 7. 만화 해외 프로모션 중간심사
- 2021. 11. 만화 해외 프로모션 완료심사

### □ 기대효과

정량적	<p>[만화 해외 프로모션 지원사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 만화 콘텐츠 기업 10개사 해외 진출 프로모션 지원</li> <li>○ 한국 만화 수출(연재, 출판 등) 계약 5건</li> </ul> <p>[한·중 애니메이션 비즈니스 상담회]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수출상담액 1,500만불 및 해외 신규 바이어 20개사 이상 발굴</li> <li>○ 국내 만화 콘텐츠 기업 12개사 해외 시장 진출 지원</li> </ul>
정성적	<p>[만화 해외 프로모션 지원사업]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신규전략 시장에서의 유망 바이어 발굴 및 비즈니스 기회 제공</li> <li>○ 전략시장 수출, 합작 투자 등 실질적인 비즈니스 성과 및 모델 발굴</li> </ul> <p>[한·중 애니메이션 비즈니스 상담회]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰 콘텐츠의 중국 진출 비즈니스 모델 다양화</li> <li>○ 유관기관 간 비즈니스 협력 네트워크 강화</li> </ul>

# 한국 만화 해외전시 및 만화교류

- ◇ 해외문화원 연계 만화전시 개최를 통해 우수한 한국만화 해외 소개, 잠재적인 해외독자 발굴
- ◇ 한·중·일 신인만화가 대회를 통한 글로벌 인재 발굴 및 양성
- ◇ 국제만화가대회 및 사무국 운영을 통해 지속적인 해외만화 교류, 네트워크 구축

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 예비만화가, 만화가, 만화관련협·단체, 만화애호가 등
- (사업예산) 3억 7천만원(국비) \*해외문화홍보원: 4억 지원 검토 중
- (주요내용) 해외전시지원 및 만화문화 교류, 네트워크 구축

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 한국 만화 해외전시 및 만화교류</li> <li>▪ (사업비) 3억7천만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 예비만화가, 만화가, 만화관련협·단체, 만화애호가 등</li> <li>▪ (주요내용) 해외문화원 연계전시 및 세계웹툰포럼 등 교류</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 해외문화원 연계 만화전시 개최 3회 (프랑스, UAE, 영국)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프랑스 온오프라인 전시 (11월 13일 개막)</li> <li>- UAE 온라인 전시 (11월 18일 개막, 10개 콘텐츠, 47,127조회)</li> <li>- 영국 온라인전시 (12월 7일 개막)</li> </ul> </li> <li>▪ 제5회 한중일 신인만화가 콘테스트 개최                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홍보용 영상 3종 제작 업로드, 총 조회수 1,237회</li> </ul> </li> <li>▪ 제8회 세계웹툰포럼 개최                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 연사 12인 참여, 1,600명 실시간참여, 총 조회수 2,216회</li> </ul> </li> <li>▪ 국제만화가대회 사무국운영</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘테스트의 온라인개최로 코로나19 위기 극복, 대내외 인지도 강화</li> <li>- 온라인 전시, 포럼개최를 통해 지속적인 교류와 네트워크 강화</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 팬데믹으로 사업일정 연기, 국제만화가대회 개최 영향</li> </ul> </li> </ul>

## 개선방안

- 상임위원회 차원 코로나19 장기화에 따른 국제만화가대회 운영 방안 논의
- 코트라, 해외저작권진흥협회, 웹툰산업협회 등 관계기관과 협조 강화

## □ 추진계획

- (사업목표) 재외문화원 전시 및 주요 만화축제 참가로 한국만화 홍보
- (사업대상) 재외한국문화원, 만화가, 출판사, 플랫폼, 매니지먼트사 등
- (추진내용)

### ① 재외한국문화원 연계 한국만화 전시

- (추진목적) 차세대 한류 콘텐츠 인지도확산 및 해외 소비층 확대
- (추진대상) 재외한국문화원 4개소
- (주요내용) 한국문화주간, 현지 만화축제 등과 연계한 한국만화전시 및 현지 학교 등과 연계한 세미나, 작가 시연회 등 연계행사 개최
  - 미국 : 뉴욕코리아센터 개관 연계
  - 남아프리카공화국 : 한국문화원 개원 연계

### ② 해외 만화 교류 및 네트워크 구축

- (국제만화가 대회 사무국 운영)
  - (사무국운영) 상임위원회 운영, 회원국 관리, 홈페이지 및 SNS 운영
  - (ICC대회 개최 지원) 중국 허베이성 량팡시 대회 개최 지원
- (한중일 신인만화가 콘테스트 개최)
  - (참가규모) 신인만화가 21인(7인×3국), 심사위원 6인(2인×3국)
  - (주요내용) 3개의 프로그램 경연, 창작교류회, 개막식, 시상식 등

### ③ 세계웹툰포럼 개최

- (추진목적) 세계 웹툰시장 현안 이해, 미래 주요변수 예측을 통한 만화산업 중장기 발전전략의 실천방안 모색
- (추진전략) 학술성 강화 및 창작분야 증대로 창작자 참여율 확대
- (참가대상) 웹툰 관련 기업, 작가, 연구자, 기관, 언론 등 200여명
- (개최시기) 2021. 4. ~ 12. 중 / 총 2회
- (주요내용) 개막식, 기조발제, 주제발제 및 토론, 네트워킹 교류회 등

## □ 추진일정

- 2021. 1.~2.                   사업계획 수립
- 2021. 2.~12.                해외문화원 연계 만화전시 개최
- 2021. 8.                    부천국제만화축제연계 포럼개최
- 2021. 11.~12.            한중일 신인만화가 콘테스트 개최 및 사업정산
- 2021. 11.                 제9회 세계웹툰포럼 개최

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 국제만화가대회 정기뉴스레터 4회 발행</li><li>○ 해외문화원 연계 만화전시 6회</li><li>○ 세계웹툰포럼 개최 2회</li></ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 만화가 국제 협력 네트워크 강화</li><li>○ 우리원 대외 위상 강화 및 홍보</li></ul>

# NEXT-웹툰 신기술 연구개발

- ◇ 창작효율성 극대화로 다양한 작품의 창작환경 조성, 산업경쟁력 강화
- ◇ 창작자 노동시간 단축을 통한 삶의 질 향상

## □ 사업개요

- (사업기간) 2020. 8. ~ 2024.
- (사업대상) 만화창작자
- (사업예산) 비예산(96억원 규모)
- (주요내용) 연구개발 전문기관 협력을 통한 기술개발

## □ 지난 사업평가(2020년)

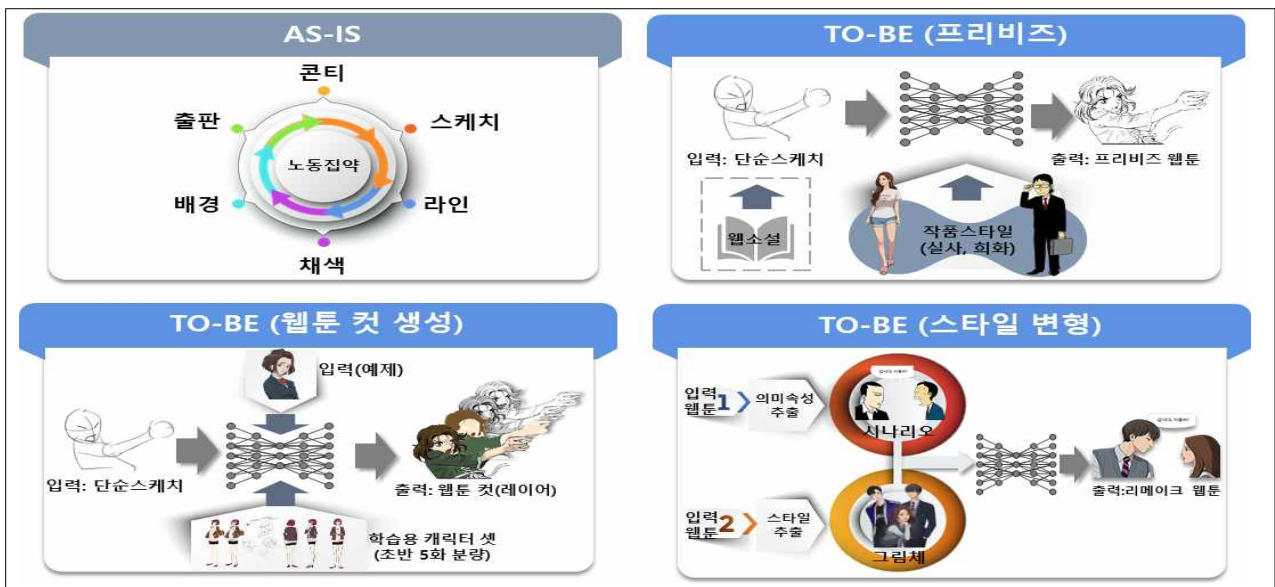
주요실적	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 한국전자통신연구원 사업협력의향서 체결</li><li>▪ 창작자 대상 신기술개발에 관한 간담회 개최 및 설문조사</li><li>▪ 문화체육관광부 ‘문화체육관광 연구개발사업’ 응모</li></ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 잘된점<ul style="list-style-type: none"><li>- 연구개발 전문기관과의 업무협력을 통한 기술개발 추진</li><li>- 기술개발 수요 예측을 위한 창작자 대상설문조사 진행</li></ul></li><li>▪ 미흡한점<ul style="list-style-type: none"><li>- 코로나19로 인한 대면 간담회 개최지연, 산업계 의견수렴 부족</li></ul></li></ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 화상회의 등을 통한 의견수렴 방안 발굴</li></ul>

## □ 추진계획

- (연구명) 웹툰 제작 생산성 향상을 위한 인공지능 기술개발
- (연구기간) 2021. ~ 2024.(4개년)
- (소요예산) 금96억원

○ (연구내용)

- (프리비즈) 비전문가에 의한 단순 스케치를 타겟 스타일(사실체, 희화체 등)로 변형하는 웹툰 사전 시각화
- (웹툰 컷 생성) 최소한의 캐릭터 컷을 제작하고 이를 기반으로 간단한 스케치를 입력하여 레이어별 분리된 웹툰 컷 자동 생성
- (스타일 변형) 한 웹툰을 다른 스타일의 웹툰으로 리메이크
- (연구개발 개념도)



□ 추진일정

- 2021. 1.~ 문화체육관광 연구개발사업 선정 추진
- 2021. 선정 시. 사업 추진을 위한 전문기관 업무협약 체결
- 2022. <프리 비주얼> 기술개발
- 2023. <웹툰 컷 생성> 기술개발
- 2024 <스타일 변형> 기술개발

□ 기대효과

정량적	○ 웹툰 신기술 개발 3종
정성적	○ 노동집약적 웹툰 산업에 인공지능 기반의 기술 제공으로 작업 효율 개선 및 산업 성장 가속화 ○ 웹툰 작가 및 어시스트의 노동시간 단축을 통한 삶의 질 향상 ○ 작가 지망생 뿐만 아니라 장애인의 창의적인 시나리오로 웹툰을 생성 할 수 있어 산업의 양적·질적 성장 및 장애인 자활 도모

2021년 한국만화영상진흥원 주요업무계획

# 부천형 만화 중심 도시 구축 |

## 1

## 목표개요

(단위: 백만원)

핵심목표	사업명 (단위/세부)	예산
문화콘텐츠 융·복합산업 전략수립 및 클러스터 운영 고도화	문화공간 조성 및 클러스터 작가육성	2,051
	지역활성화 거점공간 운영관리 위탁	110
	만화애니 특화공간 운영	45
시민 문화향유 교육프로그램 확대	초등학교 6학년만화교실	280
	시민 공감 만화 교실	40
	만화도시 이미지 조성	38
축제 관광자원 개발·비즈니스 확대	부천국제만화축제	510
	애니콘텐츠 마켓 지원	160
	경기국제코스프레대회	200
	경기국제웹툰페어(경기 웹툰 컨퍼런스)	100

## 문화공간조성 및 클러스터 작가육성

- ◇ 만화가 및 기업 유치를 통한 콘텐츠 산업 및 지역경제 활성화
- ◇ 만화수도 부천으로서의 위상 강화
- ◇ 콘텐츠 창작공간의 효율적인 시설물 운영 관리 및 비용 절감

### □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 우리원 방문객 및 입주지원시설 입주자
- (사업예산) 20억 5,097만원(출연금, 자체수입)
- (주요내용)
  - 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선
    - 비즈니스센터 및 창작스튜디오 입주지원시설 운영
    - 입주자 대상 외부 요청 강사 및 작가 추천풀 운영(온·오프라인)
  - 기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건전성 확보
    - 비즈니스센터, 한국만화박물관, 부천만화창작스튜디오 등 전반적 시설 관리
    - 클러스터 시설현황



만화비즈니스센터



한국만화박물관



부천만화창작스튜디오

- 위 치 : 부천시 길주로1(영상문화단지 內)
- 시설규모 : 부지 26,541㎡(8,028평) / 건축연면적 23,762㎡(7,188평)
- 주요시설
  - 만화비즈니스센터 : 창작실, 기업실, 세미나실 등(지하2층~지상5층)
  - 한국만화박물관 : 전시실, 도서관, 교육실, 수장고 등(지하1층~지상4층)
  - \* 웹툰스타트업캠퍼스(만화비즈니스센터 지하1층)

시설명	네트워킹카페	오픈업무공간	집중업무공간	회의실
공간규모	97㎡	105.8㎡	54㎡	18㎡
수용인원	최대 40명	22석	13석	10석
주요기능	카페테리아, 오픈형 미팅공간	일일선착순제, 사물함제공(15칸)	지정좌석제, 사물함제공(13칸)	회의공간

- 위 치 : 부천시 부천로 136번길 30
- 시설규모 : 1,635.4㎡ / 건축연면적 3,622.67㎡ (1,096평)
- 건물규모 : 지하1층~지상4층
- 주요시설 : 창작지원실, 기업지원실, 교육실, 체력단련실, 상담실 등

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 문화공간 조성 및 클러스터 작가육성</li> <li>▪ (사업비) 18억3,752만원(시비)</li> <li>▪ (사업대상) 우리원 방문객 및 입주지원시설 입주자</li> <li>▪ (주요내용)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선</li> <li>- 기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건정성 확보</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 입주지원시설 운영규칙 개정(4월)</li> <li>- 입주지원시설 운영규칙 개정을 위한 간담회 개최(3회)</li> <li>- 2020년 신규 입주(총 23개팀)</li> </ul> </li> <li>▪ 기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건정성 확보             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 안전기본계획 수립 및 운영</li> <li>- 시설관련 공사 시행 3건</li> <li>- 시설물 및 공사 하자점검 반기별 각 1회</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주기적인 시설설비 점검을 통해 내구성 확보</li> <li>- 코로나19 정부지침 준수하여 시설 운영 및 이용객 안전 확보</li> <li>- 내·외부의 입주지원시설 운영규칙 개선 요구에 대한 규칙 개정</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인한 박물관 장기 미운영에 따른 자체수입 부족으로 인하여 조경관리 전문용역 미실시</li> <li>- 클러스터 운영에 대한 전반적임 문제점 파악 필요</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 클러스터 시설별 안전 매뉴얼 업데이트</li> <li>▪ 부천 만화영상클러스터 운영 관련 과제 수립(각 시설별)</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선

- 비즈니스센터 및 창작스튜디오 입주지원시설 운영
  - 입주시설 이용 만족도 조사 및 의견 수렴 간담회를 통한 이용 만족도 개선
- 입주자 대상 외부 요청 강사 및 작가 추천풀 운영
  - 외부 요구에 따른 강사 및 작가 추천풀 운영을 통한 일자리 창출 기여 (온·오프라인) 분야별 지역별

○ **기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건전성 확보**

- 시설관리 운영 및 안전관리 강화
  - 정부부처 운영 지침 준수 및 관련 내부규정 제정
  - 시설물관련 서비스 및 지원사항 요청 시 신속한 해결 및 지원
  - 시설물 및 공사 하자점검 반기별 각 1회 실시
  - 재난상황에 대한 정부지침 준수 및 이용자 안전 확보
- 시설 운영의 재정 건전성 확보
  - 에너지 절약 실천 및 창작환경 개선을 위한 예산확보 노력
  - LED 교체 공사 2021년 진행 예정
  - 재난상황 대비 예산 수립

□ **추진일정**

○ **만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선**

- 2021. 4. 입주자 간담회(시설별)
- 2021. 5. ~ 6. 2019 입주자 실적조사
- 2021. 6. 기존입주자 입주계약 연장(서류)평가
- 2021. 7. 신규입주자 모집  
신규입주자 선정(서류 및 면접) 평가
- 2021. 10. 신규입주자 소개(시설별)
- 2021. 12. 입주자 송년회

○ **기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건전성 확보**

- 2021. 연중 클러스터 운영 및 시설 안전 관리

□ **기대효과**

정량적	○ 비즈니스센터 LED 교체 : 1식 ○ 입주자 간담회 : 3회 ○ 입주자 만족도 조사 : 1회
정성적	○ 고객의 관점에서 응대, 의견 청취로 서비스의 질 향상 고객만족 실현 ○ 입주자 및 방문객 눈높이에 맞는 서비스 제공하여 고객만족 항상 구현

# 지역활성화 거점공간 운영관리 위탁

- ◇ 지역의 문화시설을 통해 만화콘텐츠 산업의 활성화 도모 및 만화를 통한 문화생활의 향유를 지역민들에게 제공
- ◇ 시민과 만화가 상생하는 지역밀착형 만화도시 실현

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 지역주민 및 시민 등
- (사업예산) 1억 994만원(시비)
- (주요내용) 도당어울마당 및 소새울어울마당 운영

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 지역활성화 거점공간 운영관리 위탁</li> <li>▪ (사업비) 1억 223만원(시비)</li> <li>▪ (사업대상) 지역주민 및 시민 등</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도당어울마당 운영</li> <li>- 소새울 어울마당 운영</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 도당어울마당 만화카페 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설이용객 : 총 523명</li> <li>- 만화북카페 (7,588권), PC존, 키즈존 등 운영</li> <li>- 어울마당 활성화를 위한 지역주민 간담회 개최                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 도당동 주민자치위원회(6월), 부천북고 운영위원회(6월)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>▪ 소새울 어울마당 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시설이용객 : 총 1,779명</li> <li>- 만화북카페 : 4,368권</li> <li>- 카페테리아 및 입주작가실 운영</li> <li>- 생활문화연습실: 코로나 감염예방을 위해 20. 2. 4.부터 중단</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역주민과 함께 하는 소통의 시간 마련</li> <li>- 주민자치위원회, 인근 학교운영위원회 등과 발전 방향 논의</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역민들의 의견 수렴 후 실행 미진</li> <li>- &lt;코로나19&gt;로 인하여 장기간 휴관상태로 사업 운영 진척 미비</li> </ul> </li> </ul>

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이용자 수요가 많은 시간과 운영시간의 불일치한 점을 개선</li> <li>▪ 만화관련 시설의 특성을 살리지 못하는 운영콘텐츠의 부재</li> <li>▪ 소재울 인근 대관공공시설이 다수 존재, 만화콘텐츠를 이용한 특성화</li> <li>▪ 외관 특색 부족으로 만화콘텐츠의 특색을 살린 환경조성</li> </ul>
------	--

## □ 추진계획

### ○ 도당어울마당 운영

- 만화북카페 만화도서 확충, 포토존, 키즈존 등 운영
- 만화북카페 운영 및 만화도서 확대
- 만화프로그램 및 애니시네마 운영
- 어울마당 활성화를 위한 지역주민 운영위원회 구성 및 운영

### ○ 소재울어울마당 운영

- 만화북카페 운영 및 만화도서 확대
- 만화프로그램 운영 및 생활문화프로그램 지원
- 어울마당 활성화를 위한 지역주민 운영위원회 구성 및 운영

## □ 추진일정

- 2020. 12.        활성화 방안 마련 확정 및 실행방안 수립
- 2021. 1.~12.    시설 및 프로그램 운영
- 2021. 2.~3.    사업 결과 및 정산보고, 사업비 정산

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화북카페 만화도서 확대 : 시설별 100권 이상</li> <li>○ 어울마당 활성화를 위한 지역주민 간담회 개최 : 2회</li> <li>○ 만화프로그램 운영 : 시설별 1개 프로그램</li> <li>○ 애니시네마 운영 : 1개소</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이용자 수요에 따른 운영시간을 조정, 지역의 문화시설로 도약</li> <li>○ 만화의 특성을 살릴 콘텐츠를 개발, 특성화로 지역민 만화향유 증대</li> <li>○ 만화콘텐츠의 특색을 살린 환경조성으로 접근성 향상, 지역민들이 애용할 수 있는 공간으로 조성</li> </ul>



# 만화·애니 특화공간 운영

- ◇ 만화 작가의 창작활동 및 기업의 비즈니스 환경 제공
- ◇ 만화콘텐츠 교류 활성화를 위한 네트워크 기회 마련

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 웹툰 스타트업 캠퍼스 이용자 및 입주작가
- (사업예산) 4,515만원(시비)
- (주요내용) 웹툰스타트업 캠퍼스 운영

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화·애니 특화공간 운영</li> <li>▪ (사업비) 5천만원(시비)</li> <li>▪ (사업대상) 웹툰스타트업 캠퍼스 이용자 및 입주자</li> <li>▪ (주요내용)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰스타트업 캠퍼스 공간 운영</li> <li>- 내·외부 행사 활용</li> </ul> </li> </ul>	
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 집중업무공간 13개 고정 데스크 운영, 오픈형 데스크 30개 운영</li> <li>▪ 최대 15석 회의실 운영</li> <li>▪ 무선 네트워크 및 공용장비 운영</li> <li>▪ 각종 편의시설 운영(OA기기, 프린트, 커피머신, 전자레인지 등)</li> <li>▪ 각종 행사 개최(만화원작활성화 공모전 시상식 등)</li> </ul>	
	 <p>순천시의회 문화경제 위원회 방문</p>	 <p>경기도의회 문화체육관광위원회 방문</p>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 확산으로 접촉 최소화, 거리두기, 소독, 발열체크 대응 조치</li> <li>- 방역을 통해 최대한 휴관 없이 만화가들에게 작업 공간 및 공용 장비 등을 지원 원활한 창작활동 가능 조치</li> <li>- 내·외부 행사 활용(순천시시의회 문화경제위원회 방문 등)</li> </ul> </li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미흡한점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 확산으로 네트워크 행사 미실시</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰 창작 활동 장소로 적극적인 홍보 필요</li> <li>▪ 만화지망생들을 위한 장기 지속 가능한 창작교육 프로그램 방안 필요</li> <li>▪ 공간 활성화 및 인적네트워크 교류를 위한 다양한 내용의 네트워크 행사 지속 개최</li> </ul>

## □ 추진계획

- 집중업무공간 13개 고정 데스크 운영 · 오픈형 데스크 30개 운영
- 최대 15석 규모 회의실 운영
- 커피머신, 냉장고, 전자레인지, 제빙기 등 각종 편의시설 운영
- 무선 네트워크 및 공용장비 운영
- 네트워크데이 개최
  - 창작자 대상 웰스케어 데이 및 창작자 간 네트워크 간담회 개최
- 기관 행사 운영(시상식 등), 대한민국창작공모전 대상 수상자 입실(1개)

## □ 추진일정

- 2021. 1. ~ 12. 만화·애니 특화공간 운영 및 시설 안전 관리(연중)
- 2021. 6. 하반기 집중업무공간 사용자 모집
- 2021. 11. 네트워크데이 개최
- 2021. 12. 사용자 만족도 조사

## □ 기대효과

정량적	○ 업무공간 운영(27개실), 네트워크 운영(1회), 내·외부 행사(2회)
정성적	○ 인적네트워크 행사를 통한 공간 활성화

# 초등학교 6학년 만화교실

- ◇ 만화 창작 활동을 통한 표현력 확장 및 창의력 향상
- ◇ 디지털 세대에게 적합한 교육 시행을 통해 만화교육의 실효성 증대

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 관내 초등학교 6학년
- (사업예산) 2억8천만원(출연금)
- (주요내용) 만화에 대한 이해를 바탕으로 장래희망을 표현한 캐릭터 창작물로 만화영상까지 제작하는 융복합 교육

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 초등학교 6학년 만화교실</li> <li>▪ (사업비) 3억1천만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 관내 초등학교 6학년(총 52개교 / 206학급 / 5,373명)</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초등학교 6학년 만화교실 수업(Job아라 나의 미래)</li> <li>- 졸업앨범 캐리커처 제작</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의완료 : 29개교 103학급 2,683명</li> <li>- 강의예정 : 15개교 71학급 1,857명</li> <li>- 강의취소 : 8개교 32학급 833명</li> </ul> </li> <li>▪ 졸업앨범 캐리커처 작품               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작완료 : 31개교 163학급 4,248명</li> <li>- 제작예정 : 18개교 28학급 723명</li> <li>- 제작취소 : 3개교 15학급 402명</li> </ul> </li> </ul> <p>* 코로나19로 외부강사 출입제한 및 학사일정 등으로 교육취소 발생</p>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화를 매개로 진로교육과 연계하여 융복합 교육 진행</li> <li>- 디지털 세대에 적합한 교육프로그램 운영으로 교육의 효용성 증대</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한 점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나-19 환경 변화에 따른 온라인 교육 운영의 한계점</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나-19의 지속적인 상황에서 단계별 교육방안 마련 및 운영</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 초등학교 6학년 만화 교실

- (교육명) Job아라 나의 미래
- (교육대상) 부천 관내 초등학교 6학년(6,510여명)
- (교육내용) ‘나의 꿈’ 을 표현한 캐릭터 인형을 활용한 영상 만화 제작

구분	내용	운영시간(H)
기초이론교육	만화의 이해 “만화란 무엇인가?”	1
캐릭터의 이해	만화 캐릭터 그리기	1
	나만의 캐릭터 관절 인형 만들기	1
만화 스토리 구성	만화스토리 짜기, 컷 만화 배우기 등	1
만화 제작	캐릭터 관절인형을 활용한 만화 제작	1
영상 만화 제작	만화 제작 마무리, 영상 만화 촬영	1

- (교육운영) 학생용 교재개발 및 강사 워크숍 진행

### ○ 중장기 교육운영 개발

- 2025년 인공지능(AI) 교육 도입에 대비한 교육 커리큘럼 개발
- 관련 전문가 자문회의 개최 및 의견수렴 워크숍

## □ 추진일정

- 2021. 1.~2. 사업계획 수립
- 2021. 3. 강사모집
- 2021. 4.~10. 사업운영, 중장기 교육 개발 위탁
- 2021.11. 사업운영 정산
- 2021.12. 사업결과 보고

## □ 기대효과

정량적	○ 총 6,500여명 교육 이수 ○ 신규 교육프로그램 개발 2건 내외
정성적	○ 융복합적 사고 역량 제고 ○ 인공지능(AI)시대 대비 인재 양성을 위한 교육 프로그램 개발

# 시민 공감 만화 교실

- ◇ 원도심 지역거점 공간을 활용 한 지역주민 문화향유 기회 제공
- ◇ 코로나19에 대비한 교육 운영을 통한 생활 속 만화문화 제공

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 부천시민 누구나
- (사업예산) 4천만원(출연금)
- (주요내용) 그룹 및 가족 중심의 문화체험, 협력형 교육 운영, 원도심 거점 활용 연령대별 시민공감 만화교실

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 시민 공감 만화 교실</li> <li>▪ (사업비) 4천만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 부천시민</li> <li>▪ (주요내용) 부천시민대상 만화교육 운영</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 공감! 어린이 만화교실                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (대상) 초등학교 4~6학년 10명</li> <li>- (내용) 만화캐릭터 교육(어벤져스 만화 탐험대)</li> <li>- (장소) 한국만화영상진흥원 211호 교육실</li> </ul> </li> <li>▪ 어린이 디지털 만화교실                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (대상) 초등학교 4~6학년 8명</li> <li>- (내용) 웹툰 제작 교육(포스트 코로나 이후 하고 싶은 것)</li> <li>- (장소) 부천만화창작스튜디오 교육실</li> </ul> </li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주말 교육운영으로 인한 어린이 문화 활동 지원</li> <li>- 디지털 교구 등을 활용하여 교육의 흥미 유발</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한 점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19에 따른 교육실 폐쇄로 인한 교육 폐강 지속</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나 단계별 교육형태 및 교육인원 조정 운영</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 시민대상 교육 운영

- 교육장소 : 소재울어울마당, 도당어울마당, 부천만화창작스튜디오 등
- 교육내용
  - 가족(초등학교 저학년, 보호자) : 만화교구 활용 가족형 체험 교육
  - 초등학교 고학년 : 그룹형 웹툰제작 교육(만화 OSMU 웹툰 제작 등)
  - 청소년(중학생) : 웹툰 알짜 팁 전수 교육
  - 성인 : 이모티콘 제작 교육
  - 인기 만화작가 특강 진행

### ○ 코로나19 단계별 교육 운영 추진

- (코로나 중식) 그룹형·가족형 교육의 문화체험 및 협력 교육 운영
  - (코로나 확산) 코로나 단계별 개별교육 진행 및 장소변경, 인원 축소 등
- \* 교육장소별 운영방침에 따라 운영하며, 코로나 2.5단계 이상의 경우 폐강

## □ 추진일정

- 2021. 1.       사업계획 수립
- 2021. 3.       강사 선정 및 교육별 커리큘럼 확정
- 2021. 5.~11.   교육 운영
- 2021.12.      사업 완료

## □ 기대효과

정량적	○ 9개 내외 강좌 운영 ○ 작가 특강 2회 내외 진행
정성적	○ 부천 시민 대상 만화문화 향유 기회 제공 ○ 원도심 거점 공간 활용 및 생활 속 문화 활동 지원

# 만화도시 이미지 조성

- ◇ 공공용 만화·캐릭터 활용 적용으로 콘텐츠의 지속적 노출 홍보 효과
- ◇ 만화도시 부천 환경조성 및 도시브랜드화
- ◇ 강사 추천으로 입주작가 일거리 창출 효과

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 관내 기관 및 유관단체
- (사업예산) 3,830만원(출연금)
- (주요내용) 공공홍보 만화제작, 만화디자인 및 캐리커처 제작 지원, 상동역 상상정거장 운영

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화도시 이미지 조성</li> <li>▪ (사업비) 3,830만원(시비)</li> <li>▪ (사업대상) 관내기관 및 유관단체</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시정홍보만화 제작</li> <li>- 만화디자인 및 캐리커처 제작 지원</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시정홍보만화 제작 : 5건</li> <li>▪ 만화디자인 지원 : 3건</li> <li>▪ 캐리커처 지원 : 5건</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 선별진료소 등 만화디자인 지원으로 부천 만화도시 홍보</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천시로부터 사업이관으로 사전 홍보 부족</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사업 초기 관내 기관 및 유관단체 공문 발송 사전 수요조사</li> <li>▪ 협조요청 프로세스 정비 및 체계적 협조체계 구축</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 공공홍보 만화제작

- (제작분량) 1건 당 1페이지(A4)
- (제작방법) 부천 관내 만화작가 의뢰
- (운영방법) 부천시 관내 기관, 부서 등의 요청(공문)에 따라 진행 여부 확인 후 만화제작

### ○ 만화디자인 및 캐리커처 제작 지원

- (지원대상) 공공 및 민간시설물 등 공간 구성, 시정 주요 사업 홍보물, 기타 만화요소 접목을 필요로 하는 대상
- (제작방법) 부천 관내 만화작가 의뢰
- (운영방법) 부천시 관내 기관, 부서 등의 요청(공문)에 따라 진행 여부 확인 후 만화 디자인 제작 및 지원

### ○ 상동역 상상정거장 운영

- (이용대상) 일반 시민
- (운영시간) 10시 ~ 18시
- (운영지원) 부천시 시니어클럽 운영 지원
- (운영방법) 만화 도서 열람 및 전시·홍보 프로그램 운영

## □ 추진일정

- 2021. 1. 사업계획 수립
- 2021. 2. 관내 기관 및 단체 수요조사
- 2021. 2.~12. 만화도시 이미지 사업 운영
- 2021. 12. 결과보고

## □ 기대효과

정량적	○ 시정만화 제작(4건), 만화디자인 지원(4건), 캐리커처(10건)
정성적	○ 대·내외 적 만화도시 부천 홍보

# 제24회 부천국제만화축제

◇ 시민대상 다양한 만화문화 경험기회 제공과 국내·외 만화 콘텐츠 산업 비즈니스 강화를 통한 지역경제 활성화 및 문화도시 경쟁력 강화

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화가 및 만화관련 기업, 관계자, 일반시민 등
- (사업예산) 5억1천만원(출연금 4억2천, 외부수입5천, 잉여금 4천만원)
- (주요내용)
  - (공식프로그램) 개막식, 만화인의 밤
  - (마켓프로그램) 만화마켓관(B2C), 한국국제만화마켓(B2B)
  - (전시) 부천만화대상 수상작전, 특별전, ICC 주빈국전 등
  - (온라인프로그램) 랜선팬미팅, 만화가토크, 웹툰리뷰 등
  - (참여프로그램) 시민참여 이벤트, 푸드트럭 등
  - (나눔프로그램) 나눔 캐리커처, 나눔만화방 등
  - (공연프로그램) 개막공연, 부천필OST콘서트, 애니송콘서트 등

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 부천국제만화축제</li> <li>▪ (사업비) 금7억3,070만원(출4.7억, 도1.2억, 외0.25억, 잉1.15억)</li> <li>▪ (사업대상) 만화 관련 전문가 및 일반 시민</li> <li>▪ (행사기간) 2020. 9. 19.(토) ~ 9. 27.(일)</li> <li>▪ (주요내용) 온라인 전시 유튜브 및 SNS를 통한 온라인 축제                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천만화대상 등 만화 전시</li> <li>- 작가토크, 랜선팬미팅, 웹툰리뷰 등 작가프로그램</li> <li>- 개막식, 웹툰OST콘서트 등 실시간 방구석 콘서트</li> <li>- 마인크래프트, 페이스북, 인스타그램을 통한 온라인 이벤트</li> </ul> </li> </ul>
------	--

<p><b>주요실적</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 축제기간 72개 콘텐츠 제작(방송) 및 온라인 생중계 12회 개최</li> <li>▪ 축제 개막식 해외 8개국 13명, 국내 108명 동시 접속 참여 및 유튜브 라이브 최대 시청자 1,422명 달성</li> <li>▪ 다음웹툰과 협업으로 독립만화 특별전 개최 25,500 페이지뷰(PV) 달성</li> <li>▪ 축제 기간 부천버스정류장을 이용한 QR코드 경품이벤트 3,889명 참여</li> <li>▪ KBS, YTN 등 언론 매체 총 185개 매체 791건 홍보 노출</li> </ul>
<p><b>사업평가</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 축제 기간 온라인 관람 건수 399,767건으로 만화축제 최초 온라인 축제 성공적 개최(2020. 11. 30. 기준 717,281건)</li> <li>- 유튜브 생중계로 만화 팬들과 실시간으로 소통하는 랜선팬미팅, 원로작가와 함께하는 만화마스터 클래스, 마인크래프트 등 새로운 형식의 축제 프로그램 기획</li> <li>- 3D VR형식의 부천만화대상 전시 개최 및 독립만화 16편 제작 지원 및 다음웹툰과 협약을 통한 독립만화 전시 개최</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전면 온라인개최로 축제 입장객 수입, 부스판매 수입 등 축제 관련 자체수입 전무</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>개선방안</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 온라인 축제의 특성과 오프라인 축제의 특성을 결합한 오프라인 기반의 온라인 축제로 개최</li> <li>▪ 유튜브 콘텐츠의 지속적인 관리로 SNS 및 유튜브로 온라인 관객 유지 및 콘텐츠 활성화</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 전사적 축제 추진 체계 구축

- 축제 추진을 위한 전사적 회의체 구성 및 정기적, 단계별 추진 회의 개최를 통해 전 직원의 역량 집중과 지원사업 결과물을 축제 콘텐츠로 활용하는 기반 마련

### ○ 온·오프라인을 접목한 하이브리드형 축제 기획

- 2020년 온라인축제 경험을 반영한 오프라인 기반의 온라인축제 기획, 지역문화강화와 거리의 제약 없는 하이브리드형 축제 개최

○ 랜선 팬미팅 등 온라인 인기 프로그램 확대 편성

- 랜선팬미팅, 전시해설, 작가토크, 웹툰OST콘서트 등 온라인 인기 프로그램의 작가 섭외 확대, 오프라인 팬 모집 등 확대편성을 통한 만화축제만의 정체성 확립

○ 독립만화 제작 및 전시 지속 지원

- 비인기 장르임에도 고정적인 독자층을 확보하고 있는 독립만화 제작, 전시, 포털연재를 지원하고 연계된 오프라인 마켓 개최
- \* 코로나19 확산상황에 따라 온라인 비대면 행사 등으로 변경될 수 있음

□ 추진일정

- 2020. 12. 기본 계획 수립
- 2021. 1. 부천시 일상감사 및 계약심사 진행
- 2021. 2. 축제 용역 대행사 모집 공고
- 2021. 3. 축제 용역 대행사 선정
- 2021. 5. 공식 포스터 공개
- 2021. 7. 축제 공식 기자회견
- 2021. 8. 제24회 부천국제만화축제 개최
- 2021. 9. 결과 보고 및 사업 완료

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관람객 12만명(온라인 관람 40만건), 입장수입 8,000만원</li> <li>○ 경기도대표관광축제 6위내 진입 및 문화관광축제 우수 축제 선정</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대한민국 대표축제로 자리매김을 통한 만화특별시 부천의 위상 강화</li> <li>○ 만화산업 비즈니스 활성화 및 관람객 확대를 통한 지역경제 활성화</li> </ul>

# 애니 콘텐츠 마켓 지원

- ◇ 만화영상콘텐츠 기반 OSMU(애니메이션, 캐릭터, 게임 등)산업 육성
- ◇ B2C마켓 활성화를 위한 콘텐츠 프로모션·판매 종합 마켓 운영

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 만화기업 및 작가, 교육기관, 단체 등 50개사(팀), 시민 등
- (사업예산) 1억 6천만원(시비)
- (주요내용) 부천 콘텐츠 기업 활성화를 위한 B2C 마켓 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

\* 코로나19 확산으로 사업 미추진

## □ 추진계획

- 만화마켓관 시설 확대를 위한 축제 행사장 공간 구성
- 코로나19 상황에 대비한 온라인 마켓 조성 계획 수립
  - 오프라인 마켓 개최 불가 시 온라인 마켓 개최를 위한 사전 계획 수립
- 만화마켓관 참가자 확대를 위한 조기 홍보 및 유치 시행
  - 대형 플랫폼 및 출판사, 서울일러스트레이션페어 등 유사 페어 참가자 대상 홍보 시행
- 참가자 및 관람객 편의 시설 확대

## □ 추진일정

- 2020. 12. 기본 계획 수립
- 2021. 2. 용역 대행사 모집 공고
- 2021. 3. 용역 대행사 선정
- 2021. 4.~6. 참가자 모집 공고 및 접수
- 2021. 7. 부스 배치
- 2021. 8. 만화마켓관 및 이벤트, 운영 관련 시설 조성
- 2021. 8. 만화마켓관 운영
- 2021. 11. 사업비 정산

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관람객 12만명(온라인 관람 40만건)</li> <li>○ 마켓관 총 90개 부스 설치, 50개 참가자 유치</li> <li>○ 부스 판매수입 1,600만원, 참가자 수입 1억원, 입장수입 8,000만원</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화영상콘텐츠 기반 사업 육성 및 B2C마켓 활성화</li> <li>○ 축제 관람객 대상 다양한 볼거리 및 살거리 제공을 통한 지역경제 활성화 기여</li> </ul>

# 제5회 경기국제코스프레 페스티벌

- ◇ 코스플레이어 및 서브컬처 마니아 대상의 국제 규모 이벤트 개최로 부천 관광자원 개발과 관련 산업 육성을 통한 지역 경제 활성화

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 국내·외 코스플레이어 및 서브컬처 마니아, 일반시민 등
- (사업예산) 2억 원(도 1, 시 1)
- (주요내용)
  - 해외 코스프레 대회와의 협약으로 해외 13개국 본선 진출자 선발
  - 코스프레 월드챔피언십 및 코리아챔피언십 개최
  - 애니송 콘서트, 나도 오덕스타 등 서브컬처 부대 이벤트 개최
  - 코스프레 산업 활성화를 위한 워크숍 및 세미나 개최
  - 일반 참가 코스플레이어 위한 전용 탈의실, 휴게실 조성 및 기념품, 음료 등 혜택 마련

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 경기 국제 코스프레 페스티벌</li> <li>▪ (사업비) 금200,000천원(도100,000천원, 시100,000천원)</li> <li>▪ (사업대상) 국내·외 코스플레이어 및 서브컬처 마니아, 일반시민 등</li> <li>▪ (행사기간) 2020. 9. 19.(토) ~ 9. 27.(일)</li> <li>▪ (주요내용) 유튜브, SNS를 이용한 온라인 코스프레 챔피언십 개최                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cosplay@Home 국내 및 해외 부문</li> <li>- 방구석 코스프레 챌린지, 슬기로운 집사생활, 컬러링 코스프레</li> <li>- 애니송 콘서트, 성우 콘서트</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코스프레 영상 공모전 해외 10개국 101개팀, 국내 21개팀 참여</li> <li>▪ 방구석코스프레챌린지 170개팀 반려동물코스프레대회 30개팀, 컬러링코스프레대회 27개팀 참여</li> <li>▪ 애니송콘서트 라이브 최대시청자 3,850명, 누적 시청수 41,128건 달성</li> </ul>

사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인을 통한 새로운 행사포맷을 제시하여 전세계 코스프레 마니아들이 유튜브 등 온라인을 통해 공간의 제약없이 참여할 수 있는 기회 제공</li> <li>- 방구석코스프레, 반려동물코스프레, 컬러링코스프레 등 전문적인 코스플레이어가 아닌 일반인들도 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 코스프레 대회 개최</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 저작권에 명확한 원칙이 부재하여 생중계 진행에 위험도 존재</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나19 이후에도 온라인으로 전세계 코스플레이어 참가방안 검토</li> <li>▪ 일반 코스프레 마니아는 오프라인으로 전문적 챔피언십은 온라인으로 국제적인 규모로 개최하는 방안 검토 필요</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 경기국제코스프레챔피언십 개최

- (월드챔피언십) 해외 13개국 협약 체결을 통한 예선대회 개최, 국내 포함 14개국 대표팀 대상 본선 경연을 통한 월드챔피언 선발
- (코리아챔피언십) 퍼포먼스, 포즈, 댄스 부문 경연을 통한 코리아 챔피언 사전 선발

### ○ 서브컬처 이벤트 개최

- 애니송콘서트, 성우콘서트, 나도오덕스타 등 서브컬처 마니아를 위한 공연 및 이벤트 개최

### ○ 코스프레 세미나 및 워크숍 개최

- 세계 코스프레 대회 현황 세미나, 코스프레 제작 워크샵 등 학술 및 기술 행사 진행

### ○ 코스프레 참가자 확대

- 코스프레 전용탈의실 및 휴게실 조성, 만화 포토존, 참가 기념품, 얼음물 등 편의시설 및 혜택 마련

\* 코로나19 확산상황에 따라 온라인 비대면 행사 등으로 변경될 수 있음

## □ 추진일정

- 2020. 12. 기본 계획 수립
- 2021. 1. 부천시 일상감사 및 계약심사 진행
- 2021. 2. GICOF 용역 대행사 모집 공고
- 2021. 3. GICOF 용역 대행사 선정
- 2021. 5. 세부 운영 계획 수립
- 2021. 6. 해외 예선 통과자 및 초청자 선정
- 2021. 8. 제5회 경기국제코스프레페스티벌 개최
- 2021. 11. 사업 결과보고 및 정산

## □ 기대효과

정량적	○ 참여 코스플레이어 6,000명, 관람객 20,000명 ○ 해외 참가자 13개국 30명 초청
정성적	○ 코스프레 및 서브컬처 대상 마니아 프로그램으로 지역 내 관광 자원 개발 및 지역경제 활성화 기여

# 경기국제 웹툰페어 [경기웹툰컨퍼런스]

- ◇ 세계 최초 웹툰생태계를 창조하고 웹툰IP의 글로벌화를 선도하는 한국의 웹툰산업 현황 공유
- ◇ 포스트 코로나 시대의 웹툰생태계를 점검하고 웹툰을 시작으로 한 IP(지식재산) 비즈니스의 혁신적 비전을 제시

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 웹툰 및 콘텐츠 산업 관계자, 일반인
- (사업예산) 1억 원(도비)
- (주요내용) 웹툰 비즈니스 컨퍼런스, 웹툰 작가 토크쇼

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 경기 국제 웹툰 페어 (경기 웹툰 컨퍼런스)</li> <li>▪ (사업비) 금1억5천만원(도비)</li> <li>▪ (사업대상) 웹툰 및 콘텐츠산업 관계자, 일반인</li> <li>▪ (행사기간) 2020. 11. 24.(화)</li> <li>▪ (주요내용)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰관련 제작사, 플랫폼, 에이전시, 작가의 비즈니스 컨퍼런스</li> <li>- 관찰예능 형식의 웹툰작가 토크쇼</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 네이버, 카카오페이지, 레진코믹스, 엔씨소프트 버프툰, 우아한 형제들 만화경 등 웹툰플랫폼과 재담미디어, 와이랩 등 제작사, 영화사, 학계, 협회, 작가 등 웹툰 분야 및 관련 콘텐츠 분야 최고 전문가 15명의 전문 컨퍼런스 개최</li> <li>▪ 유튜브 실시간 최고 시청자 244명, 총 시청자 2,418명</li> <li>▪ 이벤터브 웨비나 사전 신청자 597명, 실시간 최고 시청자 207명</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰의 현재와 미래, 새로운 비즈니스 모델 발굴, IP를 활용한 트랜스 미디어 콘텐츠 제작 등 웹툰을 둘러싼 산업적 가치와 비즈니스 창출을 위한 새로운 형태의 컨퍼런스 개최</li> <li>- 웹툰작가의 하루를 볼 수 있는 사전 영상 제작 및 작가 토크를 통해 웹툰작가의 삶과 창작의 애환을 느낄 수 있는 기회 마련</li> </ul> </li> <li>▪ 미흡한점               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 평일 낮시간 온라인 개최로 시청자 모집에 한계</li> </ul> </li> </ul>

개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나19 이후 경기국제웹툰페어 함께 오프라인으로 개최하여 더욱 시너지를 낼 수 있는 전문 컨퍼런스로 발전</li> <li>▪ 1부 전문컨퍼런스, 2부 작가토크 형식을 유지하되 인기작가 섭외를 통해 행사의 흥행성 제고</li> </ul>
------	---

## □ 추진계획

### ○ 경기웹툰 비즈니스 컨퍼런스

- 국내·외 웹툰 생태계의 현황과 전망 제시
- 웹툰 IP를 활용한 콘텐츠 산업의 성공사례
- 새로운 플랫폼사의 비즈니스 성공 모델 제시
- 저작권 보호를 위한 기술과 정책 제시
- 정책 방향 제안을 위한 종합 토론

### ○ 웹툰작가 토크쇼

- 원천스토리 창작자로서 성공하기 위한 방안 토크
- 실시간 시청자와의 소통 토크
- 라이브 드로잉 등 작가 이벤트 진행

\* 코로나19 확산상황에 따라 온라인 비대면 행사 등으로 변경될 수 있음

## □ 추진일정

- 2021. 2.       용역 대행사 모집 공고
- 2021. 3.       용역 대행사 선정
- 2021. 4.       연사 및 출연자 섭외 완료
- 2021. 5.       자료집, 홍보물 등 제작
- 2021. 6.       경기웹툰컨퍼런스 개최

## □ 기대효과

정량적	○ 오프라인 참가자 200명, 유튜브 등 동시 시청자 500명, 누적 콘텐츠 뷰 5,000건 달성
정성적	○ 웹툰IP 산업의 새로운 비즈니스 모델발굴, 발전을 위한 아젠다 제시 ○ 경기도 주도의 웹툰 산업 발전의 발판 마련

2021년 한국만화영상진흥원 주요업무계획

# 일상 속 만화 문화 확산

## 1

## 목표개요

(단위: 백만원)

핵심목표	사업명 (단위/세부)	예산
체계적 아카이브 시스템 구축	웹툰 아카이브 구축	1,000
	만화자료 수집, 만화전문정보 구축 및 운영	500
문화 향유 확장 및 다양성 강화	한국만화박물관 전시 및 교육	460
	한국만화박물관 시설운영	113
	만화콘텐츠다각화지원	310
	만화 평론 활성화	200

## 웹툰 아카이브 구축

- ◇ 웹툰 및 출판유통정고, 원문DB 등. 만화 데이터베이스 구축
- ◇ 웹툰 아카이브 통합시스템 고도화(S/W, H/W, 서비스 등.)

### □ 사업개요

- (사업기간) 2019. ~ 2022.
- (사업대상) 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등
- (사업예산) 10억 원(국비)
- (주요내용) 웹툰 아카이브구축
  - 웹툰 아카이브 통합시스템 고도화
  - 웹툰 아카이브 유통정보 및 원문이미지 구축

### □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 웹툰 아카이브 구축</li> <li>▪ (사업비) 10억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등</li> <li>▪ (주요내용) 한국 웹툰 전수 보존 및 다양한 형태의 이용이 가능한 아카이브 시스템 설계 및 전문만화 데이터베이스 구축               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료 보존 활용의 효과를 극대화한 시스템 구축 방안 마련</li> <li>- 시스템 실시 설계에 필요한 DB 시스템, 구체적 정의</li> <li>- 연차별 추진 과제, 소요예산이 포함된 종합계획 수립</li> <li>- 웹툰 및 출판유통정고, 원문DB 등. 만화 데이터베이스 구축</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 웹툰 아카이브 구축 정보화전략 계획 수립</li> <li>▪ 웹툰 아카이브 구축 사업 타당성 검토 완료</li> <li>▪ 웹툰 아카이브 통합시스템 용역 발부 및 계약</li> <li>▪ 아카이빙을 위한 만화자원의 체계적 수집 진행(10. 31. 기준)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 유통정보 수집: 1,196건</li> <li>- 도서 유통정보 수집: 5,323건(단행본 3,535, 학습 870, 일일 920)</li> <li>- 웹툰 원문 이미지 수집: 17,812화, 기 구축 데이터 보완: 1,139건</li> </ul> </li> </ul>

사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지속적인 보완을 통한 웹툰 아카이브 구축 정보화전략 계획 보고서 및 산출물 품질 향상</li> <li>- 정부의 디지털 뉴딜정책과 아카이브 산업 트렌드에 맞추어 사업 진행방향 보완</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업 타당성 검토와 보완에 따른 시스템 구축 진행 지연</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아카이브에서 고도화하여 웹툰(만화) 빅 데이터를 서비스를 목표로 3개년 구축을 진행</li> <li>▪ 만화분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스 제공</li> <li>▪ 타 기관과 데이터 연계를 통하여 데이터의 가치 향상과 활용성 증대</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 시스템 개발 및 수집·보존·활용 통합관리체계 구축
- (추진체계)

	2019년	2020년	2021년	2022년
<b>수집</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ISP수립, 수집기술화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보존시스템 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문 활용 체계 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업 정보 구축</li> </ul>
<b>보존</b>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">           웹툰아카이브 ISP 수립         </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;"> <b>아카이브 시스템 개발</b>            웹툰   출판   도서   수장고   통합관리            만화   관   관   고   리         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           HW 및 보안 솔루션 도입            서버   스토리지            보안   가상화            디지털라이징 준비         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           IDC 운영         </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">           현물자료 보존환경 고도화         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           RFID 시스템 구축            보존자료실 구축         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           IDC 운영, 백업, 유지관리         </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">           IDC 운영, 백업, 유지관리         </div>
<b>활용</b>		<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">           콘텐츠 불법복제추적시스템(ICOP) 연계 모듈 개발         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           공공데이터 개방 API 개발         </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">           서비스 홈페이지 개발         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;">           전문 열람실 구축         </div>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;"> <b>웹툰산업DB 개발</b>            플랫폼   에이전시   연계정보   OS   해외바이어   수출정보   비즈정보         </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px; background-color: #f2dede;">           웹툰등록시스템 개발         </div>

○ (사업대상) 웹툰·만화 관련 기업 및 작가

○ (추진내용)

- (웹툰 아카이브 통합 시스템 고도화)

- 웹툰 아카이브 서비스 고도화(서비스·관리자 페이지, 데이터 구조 고도화, 타 기관 연계기능 강화 등) 진행
- 웹툰 아카이브 통합 시스템 2중화 구성(서버, 보안, 네트워크 등)
- 만화자료 디지털라이징 장비 도입 및 운영

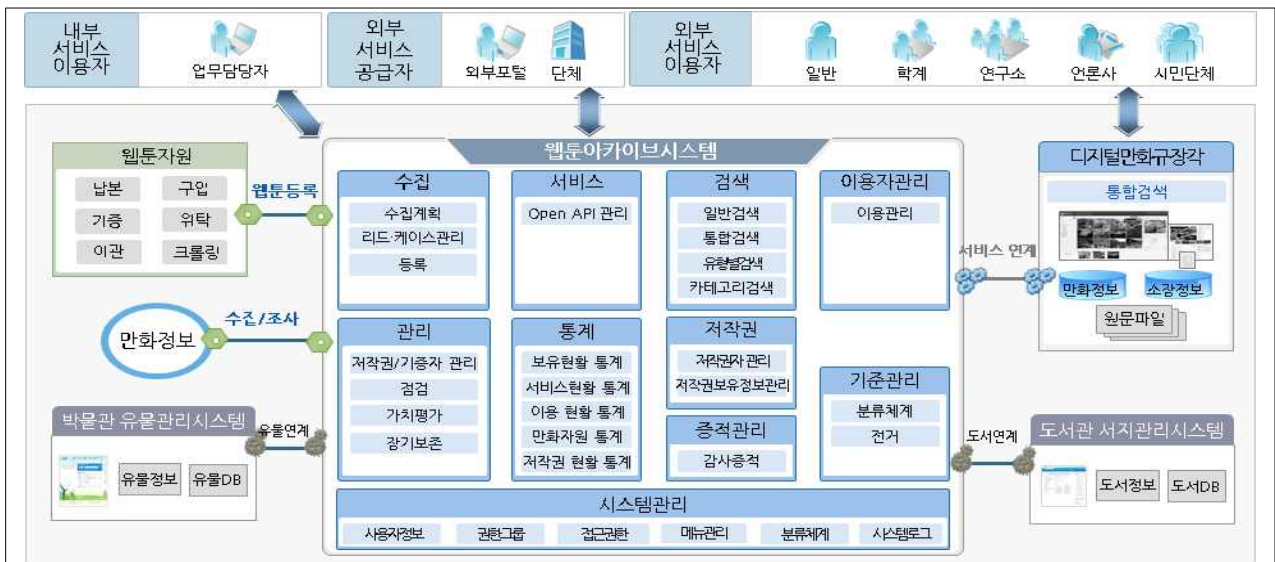
- (웹툰 아카이브 유통정보 및 원문이미지 구축)

- 웹툰(만화) 유통정보 및 원문 이미지 수집
- 웹툰(만화) 관련 메타데이터 수집 및 기 구축 데이터 보완

- (웹툰 불법유통 피해 대응체계 구축)

- 콘텐츠 불법복제추적시스템(ICOP) 연계 모듈 개발
- 한국저작권보호원과 공조하여 웹툰 불법유통 현황 실시간 모니터링 및 침해 피해 초기 대응체계 구축

- (웹툰아카이브시스템 구성도)



## □ 추진일정

### ○ 웹툰 아카이브 통합 시스템 고도화

- 2021. 1. ~ 2. 고도화 계획수립
- 2021. 3. 고도화 용역(서비스, 2중화, 디지털라이징)
- 2021. 3. ~ 11. 서비스 고도화 진행
- 2021. 4. ~ 12. 디지털라이징 장비운용
- 2021. 5. 시스템 2중화 구성
- 2021. 6. 고도화 용역 중간보고
- 2021. 10. 서비스 최종 점검
- 2021. 11. 완료보고

### ○ 웹툰 아카이브 유통정보 및 원문이미지 구축

- 2021. 1. 계획 수립
- 2021. 2. 용역 발주
- 2021. 3. 계약 및 착수
- 2021. 3. ~ 12. 유통정보 및 원문이미지 수집 진행
- 2021. 8. 중간보고
- 2021. 12. 완료보고

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰 아카이브 통합 시스템 2중화 구성 1식</li> <li>○ 만화 콘텐츠 디지털라이징 장비 운용 1식</li> <li>○ 자료수집(유통정보, 관련정보, 원문수집(에피소드) 등) 29,000건</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사용자 편의성 향상과 타 기관과의 자료 연동을 통하여 아카이브 자료의 활용 효과를 극대화한 시스템 고도화 진행</li> <li>○ 서비스 운영을 통한 콘텐츠 생산자와 소비자, 연구자에 대한 편의성 제공</li> </ul>

# 만화자료 수집 및 정보구축

- ◇ 만화자료의 체계적인 수집·보존 및 DB구축과 서비스제공을 통한 만화의 문화적 자산으로서의 가치 제고
- ◇ 박물관 소장 자료의 연구 및 출판을 통한 학예기능 강화
- ◇ 시의성 있는 만화계 기사 정보 구축을 통한 만화 문화 담론 및 이슈 확대

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 연구자
- (사업예산) 5억 원(국비)
- (주요내용)
  - 도서관 만화자료 수집 및 운영
  - 박물관 만화자료 수집 및 운영
  - 디지털만화규장각 웹진 운영
  - 만화포럼 운영
  - 지식총서 제작

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화자료 수집 및 정보구축</li> <li>▪ (사업비) 5억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 연구자</li> <li>▪ (주요내용) 만화자료 수집, 전문정보 구축 및 운영</li> </ul>
주요실적	<p><b>[만화자료 수집]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 박물관 신규 자료 수집(1,100건 1,868점)</li> <li>▪ 도서관 신규 자료 수집(만화도서 6,302권, 자료 125권, 영상 83점)</li> <li>▪ 연구 출판 2건(구술채록, 한국만화걸작선)</li> </ul> <p><b>[전문정보 구축 및 운영]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화규장각 웹진 구축(264건)</li> <li>▪ 웹진편집위원회 운영(9회)</li> <li>▪ 만화포럼 6회(오픈특강 1회) 진행</li> <li>▪ 지식총서 제작(1권)</li> </ul>

사업평가	<p><b>[만화자료 수집]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국립중앙도서관 자료 디지털화 지원사업 참여, 수장고 소장자료 탈산 처리 및 자료 스캔 진행</li> <li>- 수장고 안전 및 보안 강화 시스템 구축</li> <li>- 도서관 자료구입비 증대로 만화자료 수집 확대</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19로 인한 도서관 운영 및 이용자서비스 축소</li> </ul> </li> </ul> <p><b>[전문정보 구축 및 운영]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 포털사이트 검색강화(네이버 등)</li> <li>- 지속적인 만화계 이슈 발굴 및 기사화를 통한 만화의 저변 확대</li> <li>- 만화 이론서 제작 및 온라인 연재를 통한 만화문화연구의 대중화</li> <li>- 만화포럼의 온라인 오픈특강 라이브를 개최하여 참가자들의 참여기회 확대(최대 동시접속 107명)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹진 주제에 맞는 필진 섭외 제한(원고료, 일정 등)</li> <li>- 만화포럼을 통해 만화산업에 대한 전문 연구과제 도출 미흡</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<p><b>[만화자료 수집]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 코로나19로 축소 운영되었던 이용자 서비스 프로그램 확대</li> <li>▪ 만화도서관 큐레이션 서비스 프로그램 운영</li> <li>▪ 수장고 자료 연구의 정례화를 통한 활용 방안 마련</li> <li>▪ 한국만화결작선 발간 20주년 기념 ‘만화의 사회상 반영’에 대한 특별 기념 프로그램 운영</li> </ul> <p><b>[전문정보 구축 및 운영]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 고정필진을 통한 칼럼으로 깊이 있는 기사 작성</li> <li>▪ 다양한 웹진 기사 구축을 위한 신규 필진 섭외</li> <li>▪ 신규필진 확보를 통한 디지털만화규장각 접근성 강화</li> <li>▪ 독자맞춤형 기사 구축(산업종사자, 창작자(학생), 독자)</li> <li>▪ 만화산업 연구과제 선정 및 수행으로 산업발전에 기여</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 수집 확대 및 서비스 보강을 통한 이용 서비스 확충
- (사업대상) 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 만화연구자
- (추진내용)

① 박물관(古만화)자료 수집 및 운영

- (수집대상) 만화사적 가치가 인정되는 만화 및 관련자료(30년 이상)
- (수집방법) 연 2회 정기 자료수집, 상시 수증, 수탁 운영
- (심사방법) 박물관자료 평가위원회 운영

② 도서관(신간)만화자료 수집 및 운영

- (수집대상) 신간만화단행본 및 학습만화, 영상자료, 이문서 등
- (수집목표) 총6,000건
- (구축대상) 신규 수집 만화자료 전수

③ 수집자료 DB구축 및 관리

- (구축대상) 신규 입고 자료 및 기존 미등록 자료
- (구축내용) 소장자료 세부정보 및 원문DB 구축
- (구축매체) 자체 아카이브 시스템, 문화유산표준관리시스템
- (자료관리) 연 2회 수장고 훈증 방역 및 상시 유해요소 차단 관리

④ 자료 연구·출판·서비스

- (연구내용) 박물관 소장자료 1건, 원로만화가구술채록 1건 연구진행
- (출판내용) 고전복간만화 <한국만화결작선> 1종 출간, 발간 20주년 특별 프로그램 운영
- (서비스내용) 소장자료 열람, 대여, 복제, 촬영 서비스 진행

□ **추진일정**

- 2021. 연중. 박물관, 도서관 만화자료 수집  
만화규장각 웹진연재(월별), 만화포럼 운영  
도서관 이용자 서비스, 문화프로그램 운영
- 2021. 9. 만화포럼 토론회 개최
- 2021. 12. 만화포럼 칸, 구술채록연구결과, 한국만화결작선, 지식총서, 소장자료 연구자료집 발간

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수장고 신규 만화자료 100여건 수집</li> <li>○ 도서관 신규 만화자료 6,000여건 수집</li> <li>○ 구술채록, 박물관 소장자료 연구 1건</li> <li>○ 한국만화결작선 1종 출판</li> <li>○ 만화도서관 기증 5건(5,000권) 및 수증 5건(1,000권)</li> <li>○ 자료대외서비스 2건</li> <li>○ 만화규장각 웹진 12회 구축(만화관련 기사 최대240건 작성)</li> <li>○ 만화포럼 토론회 1회</li> <li>○ 만화포럼 연구 5건</li> <li>○ 만화포럼 연구 총서 3종 제작</li> <li>○ 지식총서 1종 출간</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수장고 소장품 원문스캔, 서비스를 통한 만화 자료 활용 증대</li> <li>○ 한국 최대 만화도서관 운영을 통한 만화 콘텐츠 관심 및 소비 촉진</li> <li>○ 지속적인 만화계 이슈 발굴 및 기사화를 통한 만화의 저변 확대</li> <li>○ 정례적인 연구 모임 운영 및 공개포럼, 자료집 제작을 통한 만화 연구 활성화 기반 구축</li> <li>○ 만화 이론서 도서 제작 및 온라인 연재를 통한 만화문화연구의 대중화</li> <li>○ 신진평론가의 발굴 공모전을 통한 문화소비 다각화 및 향유 증대</li> </ul>

# 한국만화박물관 전시 및 교육

- ◇ 감동이 있는 만화전시와 교육을 통해 관람객의 문화감성 증진
- ◇ 만화박물관의 미래 설계를 위한 연구 용역 진행

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 일반시민
- (사업예산) 5억2천만원(출연금 4억6천만원, 이월금 6천만원)
- (주요내용)
  - 전시 : 연구기반 기획전시 및 특별전시 총 4회 개최
  - 교육 : 박물관 상설 체험 및 단체교육 운영
  - 연구 : 상설전시개편 연구 및 고객 관람만족도 조사

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화박물관 전시 및 교육</li> <li>▪ (사업비) 4억6천만원(출연금)</li> <li>▪ (사업대상) 일반 시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 연구자 등</li> <li>▪ (주요내용) 한국만화박물관 전시, 교육, 관람객 만족도 조사</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한국만화박물관 전시                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (기획전시) 5.18만화전展 &lt;사람과 사람과 사람들&gt;</li> <li>- (기획전시) 일본군'위안부' 피해자 만화展 &lt;열여섯살이었지&gt;</li> <li>- (특별전시) (연구원전시) &lt;고양이와 함께 산다는 것 : 탐묘인간&gt;</li> <li>- (특별전시) (신年卡툰전시) &lt;근면성실하소&gt;</li> </ul> </li> <li>▪ 한국만화박물관 교육                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화 체험 교육 운영(단체교육 465명 / 체험마당 810명)</li> <li>- 생생문화재 체험 전시 및 교육(49가족)</li> <li>- 박물관 길위의 인문학 교육(90명)</li> </ul> </li> <li>▪ 관람객 만족도 조사 연구 1건</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 잘된점                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (전시) &lt;열여섯살이었지&gt; 전시를 위한 여가부예산 3억원 신규 확보, 역사적 사건을 만화를 통해 대중에게 알리며 만화의 가치 증대</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (교육) 실질적 만족도조사를 위해 기존의 단순 설문에서 새롭게 FGI를 실시하여 심층적인 개선 방안 발굴</li> <li>▪ 미흡한점 <ul style="list-style-type: none"> <li>- (전시) 준비기간 부족 등으로 오픈 차질. 향후 전시준비 만전</li> <li>- (교육) 코로나19상황으로 관람객 만족도 조사 사업기간 지연</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화박물관의 특성을 살린 전시 개최 및 마케팅 강화</li> <li>▪ 전시와 교육의 연계 강화를 통한 문화향유 다각화</li> <li>▪ 웹툰시대에 걸맞는 상설전시 개편 연구안 마련</li> <li>▪ 상하반기별로 관람객 만족도 조사를 실시하여 보다 의미 있는 조사 결과 확보 및 환류</li> </ul>

## □ 추진계획

### ○ 연구기반 기획전시 및 특별전시 개최

- 한국만화역사전(2021. 4. ~ 9. 예정)
- 웹툰전(2021. 10. ~ 2022. 3. 예정)
- 학예연구원 만화전시(2021. 10. ~ 2022. 3. 예정)
- 신년카툰전시(2021. 12. ~ 2022. 2. 예정)

### ○ 박물관 상설체험 및 단체교육

- 교육기간 : 2021. 1. ~ 12.
- 교육장소 : 박물관 교육실
- 주요내용
  - 개인 및 단체 상설체험 교육 운영
  - 만화문화재 연계 ‘생생문화재’ 교육 진행(문화재청)
  - 지역 콘텐츠 연계 ‘지역문화예술플랫폼’ 교육 진행(경기도)

### ○ 한국만화박물관 학예연수 프로그램 운영

- 박물관 전시 및 교육 학예직 후진 양성(전시1인, 교육 1인)
- 전시·교육 기획 보조 및 도슨트, 단체교육 진행
- 학예연구원 만화전시 및 교육(11월 중)

### ○ 한국만화박물관 연구

- 웹툰시대를 반영한 상설전시개편 연구 용역
- 한국만화박물관 관람객만족도 조사 연구

## □ 추진일정

### ○ 연구기반 기획전시 및 특별전시 개최

- 2021. 4. 한국만화역사전 개최
- 2021. 10. 1980~90년대 만화전 개최
- 2021. 10. 학예연구원 만화전시 개최
- 2021. 12. 신년카툰전시 개최

### ○ 박물관 상설체험 및 단체교육

- 2021. 1.~12. 박물관 상설체험 교육 진행
- 2021. 5.~11. 생생문화재 교육 진행
- 2021. 5.~11. 길위의 인문학 교육 진행

### ○ 연구용역

- 2021. 1.~7. 상설전시개편 연구용역
- 2021. 5.~11. 관람객 만족도 조사 연구용역

## □ 기대효과

정량적	○ 만화전시 4회 개최 ○ 연구용역 2건 추진 ○ 교육 프로그램 3건 운영
정성적	○ 만화전시, 교육, 연구를 통해 한국만화박물관 전문성 제고 ○ 다양한 프로그램 제공을 통하여 관람객 만족도 제고

# 한국만화박물관 시설 운영

- ◇ 코로나 19 방역 철저 및 철저한 관람환경 유지 보수를 통해 박물관 관람만족 기반 마련
- ◇ 뮤지엄숍 조성 및 상품 판매를 통한 박물관 경영실적 제고

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 일반시민
- (사업예산) 2억 1,302만원(자체수입1억 1,302만원, 이월금 1억원)
- (주요내용)
  - 사회적거리두기단계에 대응하는 만화박물관 방역 환경 강화
  - 한국만화박물관 시설 유지 관리, 상영관 및 뮤지엄숍 운영

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화박물관 운영</li> <li>▪ (사업비) 165,500천원(자체부담)</li> <li>▪ (사업대상) 일반 시민, 만화계(산업, 교육 등) 종사자 등</li> <li>▪ (주요내용) 박물관 시설운영, 만화박물관 상영관 운영, 지역 문화 예술 플랫폼 사업 및 외부재원사업 유치</li> </ul>		
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화박물관 운영실적(2020. 11. 30. 기준)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총관람객 32,319명, 총수입 72,288,750원</li> <li>- 코로나19, 극복 지원 사업 추진 : 영화관 방역 소독 및 MEC기반 비대면 방역 설비 도입 등</li> </ul> </li> <li>▪ 만화박물관 상영관운영(2020.11.30. 기준)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;프린스 코기&gt;, &lt;스파이즈&gt;, &lt;미니특공대 : 공룡왕 디노&gt; 등</li> <li>- 관람객수 : 401명</li> </ul> </li> <li>▪ 지역 문화 예술플랫폼 사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘360VIEW’ VR 실감형 콘텐츠 개발 : ‘노라를 놓아라’</li> </ul> </li> <li>▪ 외부 재원 사업 유치</li> </ul>		
	사업명	교부처	유치실적
	2020년 일본군'위안부' 문제 관련 전시사업	여성가족부	3억 원
	2020 박물관 길위의 인문학 사업	(사)한국박물관협회	3,000만원
	2020 지역문화예술플랫폼 사업	부천시(경기도)	1,377만원
	영화관 방역 소독 지원 사업	영화진흥위원회	30만원
	영화관 입장료 할인 지원 사업	영화진흥위원회	건별사업비 교부

사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 사태에 적극적인 대처를 통한 박물관 운영</li> <li>- 외부 자원 사업의 폭넓은 유치</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 사태에 따른 관람객 및 관람 수입 감소</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 위드 코로나19 시대의 맞는 운영안 마련</li> <li>▪ 포스트 코로나19 시대를 대비한 철저한 방역 관람환경 마련</li> </ul>

## □ 추진계획

- 사회적거리두기단계에 대응하는 만화박물관 방역 환경 강화
  - MEC(mobile edge computing) 기반 비대면 방역 서비스 운영
- 박물관 전시, 교육, 상영관 관련 시설 유지 관리
  - 박물관 대청소 및 관람환경 유지 보수
- 상영관 운영
  - 만화영화 개봉작 상영, 대관 운영 및 어린이 뮤지컬 공연 운영
- 뮤지엄숍 조성
  - 박물관의 새로운 볼거리로서 뮤지엄 숍 조성(1층 로비)
  - 만화관련 상품 개발 및 판매를 통해 진흥원 재정 자립 기여

## □ 추진일정

- 2021. 1. ~ 3.           외부 사업 공모 (지역문화예술플랫폼 사업 등)
- 2021. 3.               뮤지엄숍 조성 및 박물관 환경개선(대청소 등)
- 2021. 4 ~ 12.         어린이 공연 및 시즌 이벤트 개최

## □ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국만화박물관 관람객 10만명 달성</li> <li>○ 박물관 뮤지엄숍 조성</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 뮤지엄숍 도입에 따른 박물관 인지도 제고와 수입증대 방안 마련</li> </ul>

# 만화콘텐츠 다각화 지원

- ◇ 전시, MCN 콘텐츠, 문화행사 등 다양한 문화 향유 콘텐츠 개발
- ◇ 만화소비 채널을 확장을 통한 새로운 만화 소비층 확보

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 1. ~ 12.
- (사업대상) 전시, MC제작, 문화행사, 컨퍼런스 가능 사업자(법인/개인)
- (사업예산) 3억1천만원(국비)
- (주요내용) 만화기반 MCN콘텐츠 개발 및 전시 등 향유 다각화 지원

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화콘텐츠 다각화 지원</li> <li>▪ (사업비) 3억1천만원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 전시, MC제작, 문화행사, 컨퍼런스 가능 사업자(법인/개인)</li> <li>▪ (주요내용) 총 7개 과제 내외 지원(과제당 최대 5,000만원 차등 지원)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- MCN 콘텐츠 개발 및 서비스 분야 : 3개 과제 이하</li> <li>- 전시, 문화행사 등 개최 분야 : 4개 과제 이상</li> </ul> </li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화콘텐츠 기반 총 7개 과제 지원</li> <li>▪ 장르별 쿼터제 도입으로 인한 지원과제 장르의 다양성 강화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시 3개 과제, 문화공연 1개 과제, MCN콘텐츠제작 3개 과제 지원</li> </ul> </li> <li>▪ e나라도움시스템 교육영상 제작 및 매뉴얼 제작</li> <li>▪ 블라인드 심사를 통한 사업의 공정성 및 형평성 강화</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르별 쿼터제 도입으로 장르의 다양성 강화(종전 MCN콘텐츠 4개, 전시 2개에서 2020년전시 3개, 문화공연 1개, MCN콘텐츠 3개)</li> <li>- 심사의 공정성 및 형평성 강화를 위한 블라인드 심사 도입</li> <li>- 창작자들에게 실질적으로 필요한 e나라도움시스템 교육영상 및 매뉴얼 제작(사업주기별 필요한 교육영상 총 7편, 매뉴얼 7개)</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19감염증 확산으로 인한 오프라인 행사 개최 활성화 부족</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 언택트 시대 도래에 따른 다양한 장르의 온라인 스포츠 콘텐츠 제작 지원 확대</li> </ul>

## □ 추진계획

- (사업목표) 만화/웹툰 콘텐츠를 활용한 문화향유 콘텐츠 개발
- (사업대상) 만화전시, MCN 콘텐츠, 문화행사 등이 가능한 기업(법인/개인)
- (추진내용)
  - (지원규모) 만화전시, MCN 콘텐츠 등 총 7개 과제, 최대 5천만원 지원
    - \* MCN 콘텐츠 개발 및 서비스 분야 : 3개 과제 이하
    - \* 온오프라인 전시, 문화행사 등 개최 분야 : 4개 과제 이상
    - \* 온택트 콘텐츠 (온라인전시, 무빙툰 등) 모집 강화
  - (선정방법) 공모 → 서류 및 발표평가 → 과제 수행
  - (선정기준) 기획의 우수성, 제작 완성도, 시행 현실성 등
  - (결과물) 만화전시 5일 이상, MCN콘텐츠 120분 이상

## □ 추진일정

- 2021. 1. 세부사업계획 수립
- 2021. 3.~4. 과제 선정 및 협약, 수행관리
- 2021. 8. 중간평가 개최
- 2021. 12. 완료평가 및 사업 정산만화콘텐츠 다각화 지원

## □ 기대효과

정량적	○ 만화전시, MCN 콘텐츠제작, 만화문화 행사 7개 내외 과제 지원
정성적	○ 전시, 유튜브, 웹진, 팟캐스트, 문화행사 등 다양한 플랫폼을 통한 만화소비 채널 확장 및 향유방식 다각화, 만화소비 촉진

# 만화 · 웹툰 평론 활성화

- ◇ 만화 비평을 통한 소비 진작 토대 구축 및 향유 문화 기반 조성
- ◇ 만화 평론 공모를 통한 신규 만화·웹툰 평론가 발굴 및 기존 만화·웹툰 평론가의 활동 기반 조성

## □ 사업개요

- (사업기간) 2021. 2. ~ 12.
- (사업대상) 만화연구자, 창작자, 산업종사자, 만화독자 등
- (사업예산) 2억 원(국비)
- (주요내용) 만화비평 계간지 발간, 만화평론 공모전 개최

## □ 지난 사업평가(2020년)

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (사업명) 만화평론 활성화</li> <li>▪ (사업비) 2억원(국비)</li> <li>▪ (사업대상) 만화연구자, 창작자, 산업종사자, 만화독자 등</li> <li>▪ (주요내용) 만화비평 계간지 발간, 만화평론 공모전 개최</li> </ul>
주요실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 만화비평지 발간 4회</li> <li>▪ 발간위원회 운영 6회</li> <li>▪ 만화웹툰평론공모전 개최 및 평론가 13명 발굴</li> <li>▪ 공모전 수상 자료집 제작</li> </ul>
사업평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>잘된점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화비평지 발간 확대(3회→4회)</li> <li>- 홍보 강화(비평지 유료화를 통한 서점 판매대 진열로 접근성 확대)</li> <li>- 만화웹툰평론공모전 참여율 43% 증대</li> </ul> </li> <li>▪ <b>미흡한점</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화웹툰평론공모전 수상자 시상식 미개최(코로나19 영향)</li> </ul> </li> </ul>
개선방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문성과 대중성을 갖춘 필진 섭외</li> <li>▪ 비평지 ‘지금, 만화’의 편집고정틀 구축으로 편집 편차 최소화</li> <li>▪ 만화평론사업 자문회의를 통한 만화비평지 발간기조 환류</li> </ul>

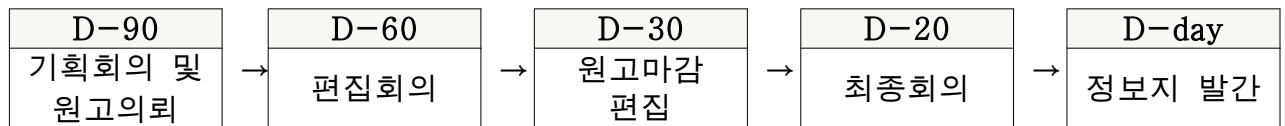
## □ 추진계획

- (사업목표) 만화비평 계간지 발간 및 평론 공모전을 통한 만화 소비 확대
- (사업대상) 만화연구자, 창작자, 산업종사자, 만화독자

○ (추진내용)

① 만화비평 계간지 발간

- (운영방향) 전문성 확보를 위한 발간위원회 운영 및 전문 출판업체 발간, e-Book 제작 및 온라인 배포를 통한 도서 배급 다양화
- (도서발간) 지금, 만화 / 연 4회 발간 / 계간지(80 페이지 내외)
- (도서 배포 및 서비스) 유료화를 통한 서점 비치 및 홍보, e-book 발간으로 독자 접근성 강화
- (발간위원회 운영) 위원장 포함 총 8명 구성(만화협단체 추천), 발간 기획 및 검수
- (발간 절차)



② 만화평론 공모전 개최

- (공모내용) 만화평론 활성화, 평론가 및 연구자 발굴을 위한 평론
- (공모분야) 기성부문, 신인부문
- (시상규모) 15명 시상(상금 규모 총 2,000만원)제공
- (프로모션) 규장각 만화리뷰 연재기회 부여, ‘지금, 만화’ 필진 참여
- (제반사항) 기성과 신인 통합 선정, 올해의 신인상 신설

□ 추진일정

- 2021. 2.~4. 만화비평지 발간 위탁사 선정
- 2021. 6./9./11./2022. 1. 만화비평지 10호 발간
- 2021. 7.~10 평론 공모전 운영
- 2021. 11. 평론 공모전 시상식

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화 전문 비평지 발간(연 4회)</li> <li>○ 만화웹툰평론가 15명 발굴</li> </ul>
정성적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화산업의 대중적 성장에 따른 깊이 있는 담론 생성</li> <li>○ 만화의 다양한 향유 기반 조성</li> <li>○ 웹툰성장의 지속화를 위한 웹툰 담론 생성</li> </ul>