

KOMACON

2020 한국만화영상진흥원
실적보고서

2020년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

비 전

문화강국, 한국만화가 선도하겠습니다.

행 정 환 경

○ 공공기관 혁신에 대한 지속적인 요구
○ 경영평가의 적극적 대응과 전략적 접근 필요
○ 사회공헌활동 및 사회적 가치실현의 요구 증대

중 점 추진방향

〔6대 목표 15대 핵심과제〕

1 만화도시 부천 브랜딩
① 만화영상산업 클러스터 고도화
② 시민 문화향유 및 만화교육 활성화

2 핵심인력양성 · 창작지원을 통한 산업기반 강화
③ 공정한 산업 생태계 기반구축
④ 핵심인재양성 및 저변확대
⑤ 다양한 창작정책 개발 및 지원 지속

3 해외시장 · 신기술을 통한 산업발전 선도
⑥ 해외시장 진출 지원
⑦ NEXT-웹툰 신기술 연구개발

4 사회적 약자 지원
⑧ 취약계층 청소년 체험 및 진로교육
⑨ 경력단절작가 창작지원 증대
⑩ 소외계층 만화 문화 향유 지원

5 산업기반 및 문화저변 확대
⑪ 만화DB 체계적 수집 · 연구 · 보존 · 활용 시스템 구축
⑫ 만화문화 향유 확장 및 다양성 강화
⑬ 남북만화 교류 협력 기반 조성

6 내부혁신을 통한 경영체계 개선
⑭ 경영시스템 개선
⑮ 공정한 인권경영 체계 확립

목 차

운영시설 ★----------★ 3P

만화상상놀이터 한국만화박물관, 국내최대 만화 전문도서관, 국내최대 만화 입주 작가·기업 지원시설, 만화도시 문화공간

지원사업 ★----------★ 15P

다양성만화제작지원, 수출작품 번역 지원 , 만화웹툰 영상 제작 지원, 만화콘텐츠 다각화 지원, 만화 기획개발 지원, 선순환 공정 생태계 조성

인력양성 ★----------★ 33P

지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영, 웹툰창작체험관 조성 및 운영, 전문인력 양성 및 교재 개발, 청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영, 웹툰시니어 멘토링, 초등학교 6학년 / 시민공감 만화교실

만화 규장각 ★----------★ 49P

웹툰 아카이브 구축, 만화자료 수집 및 운영, 만화전문정보 구축 및 운영, 만화 기획 전시, 박물관 교육프로그램 운영, 행복한 만화나눔사업

축제 및 해외진출 ★----------★ 63P

제23회 부천국제만화축제, 제4회 경기국제코스프레 페스티벌, 경기국제웹툰페어, 한국만화 해외전시 및 만화교류, 웹툰 해외 프로모션, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ★----------★ 77P

제18회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 만화 원작 활성화 공모전, 오늘의 우리만화 시상, 제17회 부천만화대상, 만화·웹툰 평론 공모전, 제21회 전국학생만화공모전

시설운영

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



[운영시설]

만화상상놀이터 한국만화박물관

국내최대 만화 전문도서관

국내최대 만화 입주 작가·기업 지원시설

만화도시 문화공간



한눈에 보는 운영시설

시설명	운영개요
한국만화 박물관	위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 주요시설	만화영화상영관, 체험교육실, 기획전시실 등
만화 전문도서관	위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 박물관 內 주요시설	수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실 등
만화 입주 작가·기업 지원시설	(만화비즈니센터) 위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 주요시설	입주실, 기업실, 웹툰스타트업캠퍼스, 체력단련실 등 입주현황	59개팀 사 265명 (부천만화창작스튜디오) 위　　치	부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) 주요시설	입주작가실, 지원실, 체력단련실, 탕비실 등 입주현황	43개 팀 127명
만화도시 문화공간	(소새울어울마당) 위　　치	부천시 호현로 422-1(소사본동 166-6) 주요시설	만화카페, 카페테리아, 생활문화 연습실 등 (도당어울마당) 위　　치	부천시 부천로 360(도당동 32-4) 주요시설	만화카페 등 (상동역 상상정거장) 위　　치	지하철 7호선 상동역 內 주요시설	시민 휴게 공간 및 캐리커처 운영 공간 등

국내최대 만화 전문도서관



고(古)만화자료 **2만점** 이상 만화도서
29만권 이상 보유한
국내 최대 만화 전문 도서관
입니다.

숫자로 보는 만화도서관

이용자 현황	39,029명
일평균이용인원	282명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	31,097명/ 7,511명/ 421명
자료 현황(수증(기증)도서)	5,889권/ 1,197권
만화단행본/ 학습만화	5,148권/ 509권
정기간행물/ 이론서	116권/ 33권
영상자료	83점
대외서비스 현황	35건(6,280권)
기증(배포)/대출	6건(5,003권)/ 12건(111권)
열람/ 자료제공	12건(1,166권)/ 5건

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 2020 우수만화도서 선정을 통해 좋은 만화 50종을 발굴하고 추천하였습니다.
□ 코로나19 대비해 전좌석 거리두기 적용, 수시 소독을 진행하여 안전한 도서관을 만들었습니다.
□ 2020 만화도서관 이용자 만족도조사를 처음 시행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 선정된 우수만화도서를 다른 도서관에서도 적극적으로 수집할 수 있도록 홍보에 힘쓰겠습니다.
□ 정기적인 만화 큐레이션 서비스 강화를 통해 좋은 만화를 추천하도록 하겠습니다.
□ 열람용 도서를 확대하여 더욱 다양한 자료를 이용할 수 있게 하겠습니다.

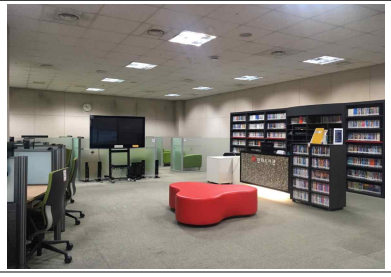
함께 만든 변화!!

□ 꿈바라 공간에 어린이 인기만화 서가를 비치하고 일반열람실에서 꿈바라까지 공간의 제한 없이 도서를 이용할 수 있도록 하였습니다.
□ 만화도서관 자료수집 규모가 2020년도 대비 33% 확대 되었습니다.

만화도서관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로1(상3동529-36) - 한국만화박물관 內 2층
시설규모 | 건축연면적 613.17㎡ (일반열람실)
건물규모 | 지하 1층, 지상 2층
주요시설 | 수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실, 영상열람실

만화도서관 시설현황

수장고 (지하1층)		* 보유자료	약 3만여 건의 육필원고·단행본 등을 소장하고 있습니다. * 주요기능	항온·항습 등 안전보존 시설을 구비하여 만화사에 길이 남을 주요한 작품 보존하는 곳입니다.
보존자료실 (지상2층)		* 보유자료	약 16만권의 장서를 소장하고 있습니다. * 주요기능	내 출판 만화 전수를 수집·보존하는 곳입니다. ※ 일일만화 등 자료 약 8만권 별도보관
일반열람실 (지상2층)		* 보유자료	약 4만권의 장서를 소장하고 있습니다. * 주요기능	다양한 만화단행본, 만화잡지, 이론서를 관람객들에게 서비스하는 공간입니다.
아동열람실 (지상2층)		* 보유자료	약 6천권의 장서를 소장하고 있습니다. * 주요기능	어린이 대상 타켓으로 다양한 만화를 서비스하는 공간입니다.
영상열람실 (지상2층)		* 보유자료	약 4천점의 영상자료를 소장하고 있습니다. * 주요기능	다양한 애니메이션을 관람할 수 있는 공간입니다.

국내최대 만화 입주 작가·기업 지원시설



103개 팀 사(社) 총 **394**명이 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 **국내 최대 만화관련 클러스터** 입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주 현황	103개팀(사) 394명		
계(작가/업체/협회등)	81개 팀 276명	16개 사 90명	6개 28명
비즈니스센터(작가/업체/협회등)	37개 팀 147명	16개 사 90명	6개 28명
창작스튜디오(작가)	43개 팀 127명	-	-
소새울어울마당(작가)	1개 팀 2명	-	-
입주자 매출현황 (2019기준)	국내 27,266,318천원	국외 3,624,092천원	
비즈니스센터	국내 22,822,664천원	국외 3,452,273천원	
창작스튜디오	국내 4,387,852천원	국외 171,819천원	
소새울어울마당	국내 55,802천원	-	

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 입주시설 이용 만족도 조사를 실시하여 이용 만족도 제고에 노력하고 있습니다.

□ 입주자를 대상으로 분야별 추천 풀을 마련하여 다양한 분야의 일자리 창출에 앞장섰습니다.

□ 코로나로 인해 입주자 출입카드를 제작·운영하여 시설 출입 및 보안을 강화하였습니다.

□ 입주제도 개선을 통해 창작자들이 선순환될 수 있는 생태계를 조성하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 웹툰융합센터 운영준비단 및 자문단 구성을 통해 클러스터 입주정책 및 관리 방안을 마련하겠습니다.

□ 입주자 네트워킹 및 소통체제 강화를 위해 입주 대표 구성 및 정례회의를 추진하겠습니다.

□ 전체 클러스터의 입주 정책 및 운영 방안 수립을 통해 클러스터 운영 고도화, 입주자 육성 지원방안을 고민하겠습니다.

□ 어울마당 활성화 방안을 마련을 통해 기능을 확대시키겠습니다.

함께 만든 변화!!

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

□ 부천지역과 관내 만화가가 상생하는 만화창작 활성화 클러스터 공간으로 자리 매김하였습니다.

□ 입주자들과의 네트워크를 통해 부천시 만화관련 정책 현안 공유, 입주지원시설관련 의견수렴, 애로 및 건의사항 청취를 통해 입주자 만족도를 더욱 높이고자 노력하고 있습니다.

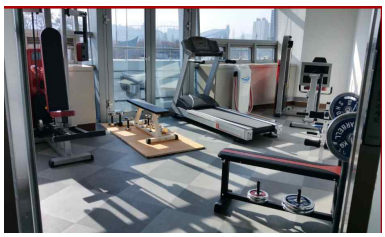
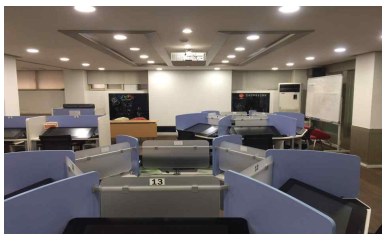
□ 입주 환경의 선순환 구조를 만들고자 다양한 입주 정책 및 제도를 개선하고 있습니다.

클러스터 시설소개

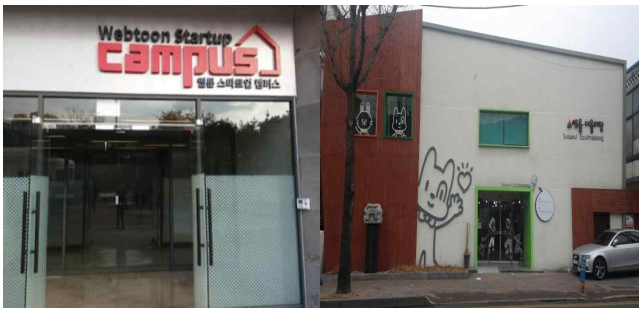
위　　치 | 부천시 길주로1(상3동529-36) : 만화 비즈니스센터
시설규모 | 건축연면적 15,421㎡
건물규모 | 지하 2층, 지상 5층
주요시설 | 입주작가실, 기업실, 웹툰스타트업캠퍼스, 체력단련실, 회의실, 자료실 등

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

클러스터 편의시설 현황

자료실 (비즈니스센터 지상4층)		* 공간운영	지원사업 결과물 및 연구자료 등을 보관·관리하고 있습니다. * 주요기능	한국만화영상진흥원의 역사 및 사업결과물을 볼수 있는 자료 공간입니다.
체력단련실 (비즈니스센터 지상2층)		* 공간운영	다양한 체력단련 기구를 보유하고 있습니다. * 주요기능	입주작가 및 기업관계자의 체력 증진을 위한 공간입니다
지원실 (스튜디오 1층)		* 공간운영	프린터, 스캐너. PC 등 창작 지원 장비가 설치되어 있습니다. * 주요기능	입주작가들의 창작활동하는데 도움이 되는 장비를 구축 지원하는 공간입니다.
웹툰창작 체험관 (스튜디오 1층)		* 공간운영	교육장비(신티크 16대)가 설치되어 있습니다. * 주요기능	입주작가 및 일반인에게 다양한 웹툰교육 및 체험을 제공하는 공간 입니다.

시민과 함께하는 만화도시 문화공간



부천시 관내 4개소에 시민이 즐기고 **만화도시 체험 교육**을 할 수 있는 공간입니다.

숫자로 보는 문화공간

사용자 현황	
웹툰스타트업캠퍼스	10,009명
소새울어울마당	1,801명
도당어울마당	2,134명
상동역 상상정거장	코로나로 운영 중단

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 코로나19 대응 지침에 따라 QR코드 및 방문대장 발열체크 등 방역 수칙을 준수하였습니다.

□ 임시 휴관 없이 방역을 통해 작가들에게 작업 공간 및 공용장비 등을 지원함으로써 원활한 창작 활동에 몰두 할 수 있도록 하였습니다.

□ 이용자 현황과 수요에 맞는 신규 도서를 구매하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 만족도 조사를 통해 개선사항 발굴 및 이용자 만족도향상에 기여하겠습니다.

□ 만화계 종사자 간 네트워크 커뮤니티 제공을 통해 더욱 활성화 되도록 노력하겠습니다.

□ 지역사회의 문화소외계층에게 만화콘텐츠가 더욱 확대될 수 있도록, 적극적으로 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 코로나 영향으로 창작자 및 이용자의 안전을 최우선으로 방역지침과 안전수칙을 준수하고 다양한 운영정책을 수립하여 시설물을 운영하였습니다.

□ 방역을 통해 작가들에게 작업 공간 및 공용장비 등을 지원함으로써 원활한 창작 활동에 몰두 할 수 있도록 지원하였습니다.

□ 어울마당 이용자 현황에 맞는 신규 도서를 구매하고 서가 구조를 개편하여, 어울마당의 만족도를 높였습니다.

문화공간 시설소개

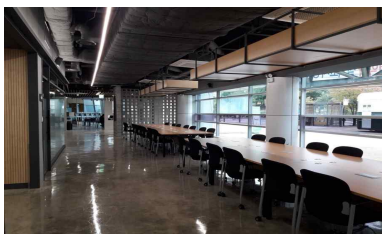
위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36) : 웹툰스타트업캠퍼스
시설규모 | 건축연면적 15,421㎡/ 시설면적 325㎡
건물규모 | 지하 1층
주요시설 | 집중업무공간, 오픈업무공간, 회의실, OA공용실, 네트워킹 카페 등

위　　치 | 부천시 호현로 422-1(소사본동 166-6) : 소새울어울마당
시설규모 | 건축연면적 461㎡
건물규모 | 지상 2층
주요시설 | 만화카페, 카페테리아, 생활문화 연습실 등

위　　치 | 부천시 부천로 360(도당동 32-4) : 도당어울마당
시설규모 | 건축연면적 436.98㎡
건물규모 | 지상 5층
주요시설 | 만화카페 등

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

문화공간 시설현황

웹툰스타트업캠퍼스		* 공간운영	집중업무공간(13석), 오픈업무공간(30석), 회의실, 네트워킹카페, OA공용실 등의 공간을 보유하고 있습니다. * 주요기능	웹툰작가 및 지망생들의 창작활동을 위한 업무공간이며 만화종사자 간의 커뮤니티 활용 공간입니다.
소새울어울마당		* 공간운영	약 4천여권의 단행본을 소장하고 있습니다. * 주요기능	다양한 연령대를 대상으로 맞춤형 장르 만화 열람 서비스를 제공하는 공간입니다.
도당어울마당		* 공간운영	약 7천여권의 단행본 등을 소장하고 있습니다. * 주요기능	다양한 연령대를 대상으로 맞춤형 장르 만화 열람 서비스를 제공하는 공간입니다.
상동역 상상정거장		* 공간운영	7호선 상동역 內 위치하여 시민 접근성이 매우 용이 합니다. * 주요기능	만화도시 홍보 및 찾아가는 만화교실(캐리커처) 운영하는 공간입니다

다양성만화 제작 지원

비활성화 장르의 다양성을 보호하고 확산하며, 정의로운 시장과 균형 있는 만화 생태계 조성을 위하여 추진하였습니다.

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

지원대상

총 48개 과제

지원금액

13억 5,600만원
(과제당 2,000~3,200만원)

지원내용

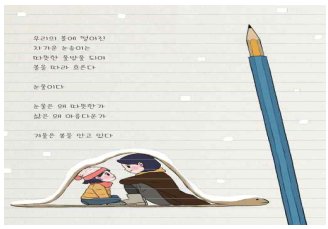
- **작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금의 70%를 원고료로 지원해 드렸습니다.**
- **SNS 홍보용 영상 제작 및 독립만화 전문 플랫폼 및 서점 프로모션을 통해 우수출판만화를 홍보했습니다.**

지원결과

☐ **(정량적) 다양성 만화 44종이 출판되었습니다.** (※ 4개 과제 중도 탈락 및 포기)
☐ **(정성적) 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 도모했습니다.**



김영석 등 9명, 빼약빼약출판사
<지역의 사생활 99, 비수도권 탐방기>



이향경(백원달), 피카출판사
<인생의 숙제>



김성희, 보리출판사
<문밖의 사람들>



SNS 홍보 영상

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **우수 출판 만화 44종을 출판하였습니다.**
☐ **전년 대비 약 2배의 지원 과제가 접수되었습니다.**
(2019년 : 122 과제 / 2020년 : 239 과제)

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **신청자격(신규작품의 기준)의 기준을 명확히 하여 민원 발생을 최소화 하겠습니다.**
☐ **평가 기준을 세분화하여 사업 취지에 적합한 과제의 선정되도록 하겠습니다.**
☐ **작품 제작 지원에서 사업화(연재 등)까지 이어질 수 있는 프로모션 방안을 모색하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **장르별 지원에서 제작 분량 지원으로 변경, 참여 장르의 범위 확대 및 질적 수준이 높아졌습니다.**
- **단편: 2,000만원(120쪽 이상) / 중편 : 3,200만원(200쪽 이상)**

☐ **SNS 홍보용 영상 제작 및 독립만화 전문 플랫폼 및 서점 등 다양한 프로모션을 진행하였습니다.**
☐ **전문회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영을 의무화 하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 평가 진행 및 평가위원 풀을 확대하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	지원금 (천원)	기업명	작가명
1	마음의 일 : 오은X재수 그림시집 (원제 : 나는 오늘 토마토)	20,000	창비교육	오은, 박재수
2	만화한국전래동화 (도깨비 이야기)	20,000	(주)스튜디오돌곶이	곽기혁
3	동그라미를 그려보자	20,000	서울만화연구회	심규태
4	검정마녀 미루	20,000	-	유승희
5	만남 노래방	20,000	-	이지원
6	어떤 엄마 / 저런 사람 (원제 : 저런 엄마/ 어떤 사람)	20,000	-	한효재
7	안녕, 나의 사춘기 (원제 : 안녕, 사춘기 소년 소녀)	20,000	-	손수정
8	좀비다이어리	20,000	-	김예신
9	밤에 방에서 (IN THE ROOM AT NIGHT)	20,000	-	허지현
10	하루밖에 남지 않은 나라 (원제 : 사막의 방주)	20,000	-	김아름
11	띠용 이야기 (원제 : 띠용!)	20,000	-	김지우
12	잠의 요정	20,000	-	김희진
13	월요일의 미술관	20,000		성연창
14	소록이 피는 자리에	20,000		장수안
15	기다림	32,000	딸기책방	김금숙
16	이순신세가(2권)	32,000	씽크스마트	김상화, 이진성
17	지역의 사생활99, 비수도권 탐방기	32,000	삐약삐약출판사	김영석 등 9명
18	악마의 일기	32,000	우리나비	박건웅
19	비밀을 말할 시간 (원제 : 구정인 만화일기(비밀))	32,000	(주)창비	권혜원
20	아마게돈(ARMAGEDDON)	32,000	주식회사울트라미디어	김대일
21	친정 가는 길 (원제 : 조선 여성 연대기)	32,000	비아북	정용연
22	유토피아	32,000	주식회사 아이나무	김부일, 이우영
23	우연한 여행자	32,000	(주)컬쳐플랫폼	정유미
24	타임리스	32,000	투유드림	장윤민, 임광묵
25	묘씨맥주점	32,000	-	김숙경
26	박경순 할머니의 치매	32,000	-	임성훈
27	인생의 숙제	32,000	-	이향경
28	진, 진	32,000	-	이동은
29	도회지 (원제 : 남해집)	32,000	-	이홍수
30	문밖의 사람들	32,000	-	김성희
31	자리	32,000	-	김소희
32	아이는 아무도 모르게 자란다	32,000	-	이루비
33	오각의 하늘	32,000	-	이정헌
34	GOLDFISH (금붕어)	32,000	-	강성수
35	멋진 지구인이 될거야	32,000	-	박현미
36	Carpenters(카펜터스)	32,000	-	강일
37	1951 소년 만화가 열전 (원제 : 한국전쟁, 소년만화가열전)	32,000	-	안지혜
38	나 여기 있어요 (원제 : 너와 나의 목적)	32,000	-	성수현
39	빛 뒤에선 아이	32,000	-	박주현
40	환상의 빛 (새기다)	32,000	-	권성우
41	퇴사기념 칵테일	32,000	-	이혜인
42	두연씨, 잘 먹고 잘 살아요	32,000	-	김의경
43	백일우(百日雨)	32,000	-	이은지
44	아직은 행복하지 않아서	32,000	-	이정우

지원사업

다양한 만화 지원정책을 수립하여 우수한 기획·아이디어가 창작으로 연계되어 우수한 콘텐츠를 확산시키고 다양한 만화콘텐츠의 발굴과 산업발전 도모를 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

다양성만화 제작 지원

수출작품 번역 지원

만화·웹툰 영상 제작 지원

만화콘텐츠 다각화 지원

만화 기획개발 지원

선순환 공정 생태계 조성



한눈에 보는 지원사업

사업명	추진개요
다양성만화 제작지원	(사 업 비) 국비 14억 6,000만원 (주요성과) ▫다양성만화 44종 출간 ▫다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성 도모
수출작품 번역지원	(사 업 비) 국비 6억 원 (주요성과) ▫수출용 만화 36개사 70개 과제 번역 및 재제작 ▫우수한 한국 만화번역을 지원을 통한 해외 진출 도모
만화·웹툰 영상제작지원	(사 업 비) 도비 2억 500만원 (주요성과) ▫만화·웹툰 원작의 영상콘텐츠 3종 제작 ▫만화원작 기반 2차 콘텐츠 제작지원을 통한 콘텐츠 기업 육성
만화콘텐츠 다각화 지원	(사 업 비) 국비 3억 1,000만원 (주요성과) ▫우수만화전시, MCN콘텐츠제작, 만화문화 행사 7개 과제 지원 ▫만화 향유 방식 다각화 확대 및 만화 소비 촉진 기여
만화기획 개발지원	(사 업 비) 국비 8억 원 (주요성과) ▫기획개발 작품 신규 60종 발굴 및 제작 ▫창작자의 작품개발 유도 및 2차 산업화 개발 기회 확대
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) ▫온·오프라인 교육 12회 실시 및 교육콘텐츠 10종 개발 ▫만화인 헬프데스크 운영을 통한 만화인 권익보호

수출작품 번역 지원

우수한 한국 만화의 번역을 지원하여 해외 진출을 도모하고, 만화 전문 번역가를 양성하기 위해 다양한 만화콘텐츠의 번역을 지원하였습니다.

지원대상

총 36개사 70개 과제

지원금액

5억 5,000만원
(과제당 최대 850만원)

지원내용

- 만화 번역 및 재제작을 지원하되, 지원금의 80% 이상을 번역, 감수, 식자 편집비로 편성하여 번역 작업에 대한 기업의 부담을 줄일 수 있도록 했습니다.
- 지원사업 결과물은 해외 프로모션 및 비즈니스 행사에 활용할 수 있도록 사업 간 연계 효과를 강화했습니다.

지원결과

☐ (정량적) 수출용 만화 36개사 작품 70종이 번역 및 재제작되었습니다.
☐ (정성적) 한국 만화 콘텐츠의 경쟁력이 강화되고 보다 많은 한국만화가 해외 독자들을 만날 수 있게 되었습니다.



정유리&낑두, 케나즈
<전지적 짝사랑 시점>



제뉴, 다산북스
<시간의 계단>



건드리고고&하목,
㈜엠스토리 허브
<리버스 빌런>



이돌체&은랑호&하얀말,
이코믹스미디어
<하녀와 흡혈귀>

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 전문기관과의 협업을 통한 번역 전문성 및 심사 공정성을 강화하였습니다.
☐ 1, 2차 지원을 통한 지원확대 및 지원과제 다양화를 달성하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 2차 지원사업 기간이 촉박하여 일부 결과물의 퀄리티 저하가 우려됩니다.
☐ 지원 분량 및 번역료 등 세부사항을 통일하여 수혜자의 행정편의를 확대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 지원작품의 수를 확대하여 보다 다양한 기업과 작품이 혜택을 받도록 사업을 구성하였습니다.
☐ 지원 결과물을 해외 비즈니스 및 프로모션 행사에 적극적으로 활용하도록 안내하여 실질적인 기업 활동에 도움이 되도록 지원하였습니다.
☐ 지원작품 선정심사부터 언어부문 심사를 시행하고 번역 전문기관과의 연계를 통해 번역지원 사업의 전문성 강화를 도모하였습니다.
☐ 창작자의 권익호보를 위하여 만화분야 표준계약서 사용이 의무화 되었습니다.

참고자료(번역지원 현황)

○ 1차 지원

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
1	이안에 나	넥스츄어코리아	젤마, 구안	· 넥스츄어 일본법인(코믹델리)
2	처음 뵙겠습니다	넥스츄어코리아	꼬리	· 넥스츄어 일본법인(코믹델리)
3	시간의 계단	다산북스	제뉴	· 일본 라인망가, 코미코 공급 확정 및 런칭(12.30.), 프랑스 델리툰 서비스
4	별난 남자	더네트웍스	오수진, 박예진, 류민아	· 브라질 Hanmaun S. Producoes e Distribuicao LTDA 유통 계약
5	고등학생부터 다시 시작하는 실버 플랜	디투컴퍼니	임달영, 이혜성	· 일본 KTC 출판계약
6	만화밥	디투컴퍼니	임달영, ㈜아트림미디어	· 일본 KTC 출판계약
7	허당 여신의 이세계 창세록	디투컴퍼니	임달영, 김광현	· 일본 KTC 출판계약
8	Bite me(바이트미)	락킨코리아	이루다	· 프랑스 델리툰 가계약
9	oh! 벌거벗은 이사님	락킨코리아	허정인	· 싱가포르 플랫폼 INKR 계약 체결
10	프린스 챠밍의 약혼자	락킨코리아	백상은	· 싱가포르 플랫폼 INKR 계약 체결
11	4000년만에 귀환한 대마도사	레드아이스 스튜디오	김덕용	· 일본 픽코마 연재 중
12	쌍둥이 남매의 뉴라이프	레드아이스 스튜디오	김연수 +프로덕션	-
13	일상생활 가능하세요	레드아이스 스튜디오	김나윤	-
14	엘리제를 위해	마루코믹스	꼬리치레	· 일본 넥스츄어 스푼코믹스 재팬 연재
15	영하의 온도	마루코믹스	홍로	· 일본 넥스츄어 스푼코믹스 재팬 연재
16	월하노인	마루코믹스	꿀자몽	· 일본 넥스츄어 스푼코믹스 재팬 연재
17	연애소설 읽는 교수(영)	모던 라이센싱	안그람	· 프랑스 델리툰, 레진코믹스 계약 체결
18	연애소설 읽는 교수(일)	모던 라이센싱	안그람	· 프랑스 델리툰, 레진코믹스 계약 체결
19	정리의 밤	삐약삐약 출판사	불키드	-
20	검은머리 황녀님	씨엔씨레볼루션	팡이	· 중국 콰이칸(100회분 연재 계약)
21	소라해나	씨엔씨레볼루션	작불	-
22	폭군에게는 악녀가 어울린다	씨엔씨레볼루션	이연, 개미	· 태피툰 계약 및 서비스 중
23	마존현세강림기	엠스토리허브	월백, 마요랑	· 상하이허허허문화전매유한공사 계약
24	황자님께 입덕합니다	엠스토리허브	죽선	· 중국 빌리빌리 연재 중
25	스터디그룹	와이랩	신형욱, 유승연	-
26	웃게 해 줘서 고마워(중)	울트라미디어	조유락	· 크로스코믹스(인도) 계약 체결
27	웃게 해 줘서 고마워(일)	울트라미디어	조유락	· 크로스코믹스(인도) 계약 체결
28	타임캡슐	울트라미디어	김수박	· 국내 출판(뒹굴) 및 PT Falcon(인니) 독점 연재 계약

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
29	크로니클 서울, 여자의 마음, 호라비(3종)	이지에이콘텐츠 엔터테인먼트	신혜영, 전영옥 신종민, 정준영	-
30	수상한 문과장	이코믹스미디어	벚꽃그리고, 은랑호, 이지영	・(미국) 레진US, 넷코믹스, 태피툰 연재 ・(중국) 콰이칸, 텐센트, 빌리빌리 연재 ・(일본) 라인망가 연재 예정
31	심장에게 주다	이코믹스미디어	지완	-
32	폐하의 무릎 위	이코믹스미디어	유소이, 은랑호 이미란	・(미국) 레진US, 넷코믹스, 태피툰 연재 ・(일본) 렌타, 야후재팬 등 연재 ・(중국) 콰이칸, 텐센트, 넷코믹스 연재
33	그녀는 VIP(중)	재담미디어	이태경	-
34	그녀는 VIP(일)	재담미디어	이태경	・픽코마(일본) 계약 확정
35	별안간 아씨	재담미디어	아이링, 서자영	-
36	열세 살의 여름	창비	이윤희	-
37	건너온 사람들	책상통신	홍지흔	-
38	전지적 짝사랑 시점	케나즈	정유리, 낑두	・빌리빌리(중국), 코미코(북미), 일본, 네오바자르(말레이, 인도네시아), 델쿠르(불어권), 팝스(베트남) 계약완료
39	미슐랭스타	크로스코믹스	김송	・크로스코믹스(인도) 서비스 중
40	샤크	투유드림	이세운, 김우섭	-
41	가족의 맛	페나북스 (PENABOOKS)	이지용	-

○ 2차 지원

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
42	프리징	디투컴퍼니	임달영, 김광현	・일본 KTC 출판계약
43	붉은 밤의 각인	락킨코리아	박은경	-
44	춘정지란	락킨코리아	노명희	-
45	나 혼자 만렙 귀환자	레드아이스 스튜디오	그림	-
46	데이지-공작의 혼약자가 되는 법	레드아이스 스튜디오	김원지 +프로덕션	・일본 픽코마 연재 중
47	라비린토스	스토리컴퍼니	오토샷건, 빵야	-
48	개가 사는 학교	엠스토리허브	최숲	-
49	리버스 빌런	엠스토리허브	건드리고고, 하목	・중국 빌리빌리 수출 계약
50	킬러의 품격	울트라미디어	홍경원	・인도네시아 PT Falcon과 연재 계약
51	그대 마음 한 스푼	이코믹스미디어	서경, JB, STEM	-
52	스캔들	이코믹스미디어	달콤J, 티바, 도그	・네이버 대만, 인도네시아 서비스 중/ 일본 라인망가 오픈 예정(12월)
53	원하는 건 너 하나	이코믹스미디어	달콤J, 박성실, sage	・네이버 인도네시아 오픈 예정(12월)

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
54	파멸 예정 연하 남주가 내게 빠졌다	이코믹스미디어	윤달, DIAN, 하링	-
55	하녀와 흡혈귀	이코믹스미디어	이돌체, 은랑호하얀말	・(미국)넷코믹스, 태피툰, 레진US ・(일본)Renta!, 라쿠텐 ・(중국)콰이칸, 텐센트, 빌리빌리 ・(베트남)POPS, (인니)카카오페이지
56	마왕이 보낸 저승사자님	자유시간	손승휘, 안성희	-
57	실신남녀	재담미디어	장수지	-
58	왕자님의 막대사탕	크로스코믹스	나종민, 권하나	・(인도)크로스코믹스 연재 예정(12월)
59	적화소	크로스코믹스	조성황, 김주리	・(인도)크로스코믹스 연재 중
60	통	투유드림	정기영, 백승훈	-
61	그 남자의 계략	피플앤스토리	이채영, 한우주	・베트남 미디어 포털 Yeah 1과 서비스 계약 체결 완료
62	너와 사는 오늘	피플앤스토리	우지혜, 두르	・베트남 미디어 포털 Yeah 1과 서비스 계약 체결 완료
63	불순한 동거동락	피플앤스토리	황한영, 이룸	・베트남 미디어 포털 Yeah 1과 서비스 계약 체결 완료
64	나의 은하	학산문화사	정은수	・일본 플랫폼 NTT솔마레 연재 예정
65	메이데이 메이데이 메이데이	학산문화사	그웬돌린, 혜성	・일본 플랫폼 NTT솔마레 연재 예정
66	싸움의 기술 2	학산문화사	신한솔, 구한준	-

만화웹툰 영상 제작 지원

만화 및 웹툰 원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원을 통한 경기도 콘텐츠 기업 육성과 우수 만화 사업화 기회 제공 및 우수 만화 사업회 기회 제공을 통한 콘텐츠 제작 활성화를 도모하기 위하여 추진하였습니다.

지원대상

총 3개 과제

지원금액

2억 원
(과제당 6,000 ~ 8,000만원)

지원내용

- **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 제작 및 사업화를 위해 만화 IP를 활용한 영상물(애니메이션) 3편의 제작을 지원하였습니다.**

지원결과

☐ **(정량적) 만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 3종이 제작되었습니다.**
☐ **(정성적) 만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대 기여 및 지역 콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하였습니다.**



㈜엠케이이엔티 <애니메이션 환생소녀>
20대 여성 타깃의 판타지 드라마
2D 애니메이션 제작 (시리즈물)



㈜스튜디오 애니멀 <킹스메이커 애니메이션>
20대 여성 타깃의 판타지 BL
2D+3D 애니메이션 제작



㈜스튜디오 이크<도굴왕 애니메이션 파일럿>
전 연령층 타깃의
2D 작화 현대 판타지 애니메이션 제작

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 3종이 제작 되었습니다. ☐ 전년 대비 약 2.5배의 지원 과제가 접수되었습니다. (2019년 : 6개 과제 / 2020년 : 14개 과제)	☐ 우수 결과물에 대한 2차 사업화 지원을 위한 연속 사업 검토가 필요합니다. (※ 사업 일몰)

함께 만든 변화!!

☐ 애니메이션 제작 방식에 따른 러닝타임 기준을 구체화 하였습니다.
- 2D애니메이션 :10분 / 3D애니메이션 : 5분 (음향 포함)

☐ 지원 자격을 강화(저작권 보유 기업만 지원 가능)하여 저작권 분쟁을 미연에 방지 하였습니다.
☐ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영을 의무화 하였습니다.
☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 평가 진행 및 평가위원 풀을 확대하였습니다.

만화웹툰 영상 제작 지원 목록

no.	작품명	보조사업자명	지 원 금
1	애니메이션 환생소녀	㈜엠케이이엔티	6,000만원
2	킹스메이커 애니메이션	㈜스튜디오 애니멀	6,000만원
3	도굴왕 애니메이션 파일럿	㈜스튜디오 이크	8,000만원

만화콘텐츠 다각화 지원

전시, MCN 콘텐츠제작, 문화행사 및 컨퍼런스 지원을 통한 만화 향유 방식 제공 및 새로운 만화 소비층 확보하여 만화문화 저변 확대를 추진하였습니다.

지원대상

총 7개 과제

지원금액

2억 9,430만원
(과제당 최대 5,000만원이내)

지원내용

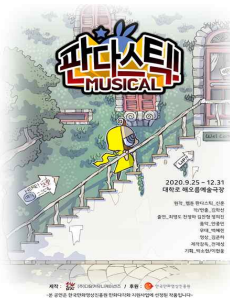
- **MCN콘텐츠제작 3개, 전시 3개, 문화공연 1개 과제를 지원하였습니다.**
- **뮤지컬, 전시, 유튜브, 팟캐스트 방송 등 다양한 플랫폼을 통한 만화 소비 채널을 확장하였습니다.**

지원결과

□ **(정량적) 우수만화전시, MCN콘텐츠제작, 만화문화 행사 7개 과제를 지원하였습니다.**
□ **(정성적) 만화콘텐츠의 다양한 활용 방법 제시를 통한 만화 향유 방식 다각화 확대 및 우수만화 소개를 통한 만화 소비 촉진에 기여하였습니다.**



전시 <제물포 시대>



융복합뮤지컬 <판타스틱>



무빙툰 <왜란>

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **장르별 쿼터제 도입으로 장르의 다양성을 강화하였습니다.**
□ **SNS홍보영상 제작, 인플루언서 홍보 진행 및 독립만화 플랫폼 제휴 등을 통해 홍보채널을 확대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **코로나19 감염증 확산으로 인해 오프라인 행사 개최 활성화가 부족하였습니다.**
□ **포스트코로나에 대비하여 온/언택트 콘텐츠 등 다양한 장르의 온라인 숏폼 콘텐츠 제작 지원을 확대하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **다양한 장르가 지원될 수 있도록 장르별 쿼터제를 도입하였습니다.**
- **만화전시, 문화행사 4개 과제 내외, MCN콘텐츠제작 3개 과제 내외 선정**

□ **양질의 콘텐츠 생산을 위한 과제 수를 조정하고 지원금을 상향 조정하였습니다.**
- **2019년도 10개 과제 평균 2,200만원 / 2020년도 7개 과제 평균 2,900만원**

□ **e나라도움시스템 사용에 어려움이 많다는 과제수행자들의 의견을 수렴하여 전문회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
□ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영을 의무화하였고, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
□ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행 및 평가위원 풀을 확대하였습니다.**
□ **코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	지원금 (천원)	기업명
1	융복합 뮤지컬 <판다스틱> 공연	40,000	(주)다담커뮤니케이션즈
2	제물포 시대	48,000	(주)카툰캠퍼스
3	웹툰 패러디 개그 MCN 콘텐츠 제작	49,000	재믹스스튜디오
4	감탄 웹툰전-'눌러보자' <시지각 지향 웹툰 체험전시>	39,800	주식회사도넛피치
5	만화 <왜란> 다각화를 위한 무빙툰 제작	40,000	주식회사케나즈
6	웹툰 전문 방송 'IP테레비'	37,500	(주)판권연구소
7	만화전시 (독립만화 작가展)	40,000	(주)거북이북스

만화 기획개발 지원

만화가들이 실질적으로 필요한 기획·취재 단계를 지원함으로써 가능성 있는 아이디어가 사장되지 않고 우수한 만화 IP로써 개발될 수 있도록 지원하였습니다.

지원대상

총 60개 과제

지원금액

6억 6,000만원
(과제당 1,100만원)

지원내용

- **작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금의 18%는 기획·개발·취재비, 82%를 원고료로 지원해 드렸습니다.**
- **창작지원사업 대상별 전략적 타겟팅 프로모션을 진행하여, 우수한 신규 만화의 알렸습니다.**

지원결과

☐ **(정량적) 기획개발 작품 신규 60종 발굴 및 제작하였습니다.**
☐ **(정성적) 다양한 소재의 기획개발 지원으로 창작자의 활발한 작품 개발 유도 및 프로모션을 통한 2차 산업화 개발 기회를 확대하였습니다.**



우기 작가
<여성전용헬스장 진달래 짐>
네이버 웹툰 연재



해밀, 뽀얌 작가
<우리반 숙경이>
다음 웹툰 연재



SNS 채널을 활용한 프로모션영상 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **기획개발 작품 신규 60종 발굴 및 제작하였습니다.**
☐ **총 60개 과제 중 네이버, 다음 웹툰 연재, 공모전 수상 등 21개 과제에 구체적인 성과가 도출되었습니다.**
☐ **SNS홍보영상 제작, 인플루언서 홍보 진행 및 독립만화 플랫폼 제휴 등을 통해 홍보채널을 확대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **지원사업 결과물(웹툰 원고)에 사업화 지원이 부족하였습니다.**
☐ **완성된 작품이 연재까지 이어질 수 있는 프로모션 방안을 모색하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **작가가 기획·개발에 좀더 집중할 수 있는 제작기간이 필요하다는 사업평가 결과에 따라 결과물의 분량을 조절하였습니다.**
- **2019년도 웹툰 8화(80p)분량 -> 2020년도 웹툰 6화(60p) 분량**

☐ **보다 많은 작가분들이 지원을 받을 수 있도록 지원대상을 2배가량 늘렸습니다.**
- **2019년도 32작품 -> 2020년도 60작품**

☐ **e나라도움시스템 사용에 어려움이 많다는 작가들에 의견을 수렴하여 전문회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영을 의무화하였고, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행 및 평가위원 풀을 확대하였습니다.**
☐ **코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명	주요실적
1	쌈국지	김강일	-
2	역린	김경원	-
3	악플	김남규	-
4	개 같은 남자	김달님	· 에이전시 협의 중
5	원룸에서 살아남기	김대용	-
6	이중 나선형	김도연	· 에이전시 협의 예정
7	피버타임	김명현	-
8	우리반 숙경이	김상희	· 다음 웹툰 연재(2020. 11. 14. ~ 현재)
9	이사 가는 날	김성곤	· 에이전시 협의 예정
10	라이브	김성진	-
11	개 같은 남자	김수진	· 봄툰 입춘공모전 개나리상 수상(2020. 3. 30.) · 봄툰 정식 연재 준비 중
12	쉐프의 섬	김영주	-
13	폴라로이드 메모리	김종은	-
14	미충(美蟲)	김준성	-
15	O2(오투)	김채영	· 네이버 웹툰 연재 예정(2021년도 연재)
16	다태운,반개비	김채영	-
17	IWISH(아이위시)	김태현	-
18	붐박스 트레일러	김현우	-
19	엄마의 비밀상자	김현정	· 네이버 시리즈 연재 중(2020. 10. 20. ~)
20	세이브(SAVE:구하다)	남기영	-
21	비둘기 둥지에서	류가희	-
22	안녕,나비야	박미숙	-
23	도치의 숲	박은자	-
24	검은도장	박정호	-
25	버프너프	박지우	· 툰앤툰스와 유통 계약 체결 중
26	개미굴	박환진	-
27	어디까지 어쨌든	배수영	-
28	목수 장씨	성용제	· 에이전시 협의 중
29	베니쉬	손진효	· 저스툰, 버프툰 연재 추진, 서울웹툰공모전 출품
30	사심귀전 死沈鬼展	심기명	-
31	더 사랑했을 걸	엄효진	· 출판사 계약 협의 중

연번	과제명	작가명	주요실적
32	대축제	우성률	-
33	빙의게임	우준용	-
34	여성전용헬스장'진달래짐'	유지수	・네이버 웹툰 연재 중 (2020. 11. 20. ~)
35	데쓰스트리밍(DeathStreaming)	윤지혜	-
36	블랙 스완	이관용	-
37	스미공	이기량	・리디북스 웹툰 공모전 입상, ・웹툰 연재 준비 중(2021년 중 연재 예정)
38	아트릭	이순기	-
39	오로라세븐:리마스터	이승민	-
40	미스터 여자친구	이승용	-
41	달이 없는 나라	이은비	・네이버 지상최대 공모전 우수상 수상 (2021년도 네이버웹툰 연재 확정)
42	레인보우스펙트럼7	이정헌	-
43	달빛세면소	이지연	・네이버 시리즈 연재 확정 (2020. 12. 1.)
44	토끼 아가씨	이향경	-
45	바리데기의 후손	이휘선	-
46	세 번째 방	임서후	・에이전시 및 영상화 협의 중
47	컷	장현경	-
48	하늘을 가르며 별을 그리는	전혜원	-
49	용사가 있었는데요	전호윤	-
50	너와 나의 방정식	정수인	-
51	왕년	정필용	-
52	오징어섬의 비밀	조원표	・다음 웹툰 연재 협의 중
53	하이웨이 투 헬	조철륭	・네이버 시리즈 연재 확정 (2020. 12. 1.)
54	하은이	조혜인	-
55	차원이동자가 회귀에 대처하는 방법	지세진	・제3회 키다리스튜디오 콘티공모전 수장
56	범인은바로!	하은설	-
57	정신병원 탈출기	함동훈	-
58	바깥사람	허윤정	-
59	러스티 테일	홍순아	・대원씨아이 미완성 만화 모집전 당선
60	수퍼맨	황지성	・에이전시 협의 중

선순환 공정 생태계 조성

만화창작 및 산업활동 과정에서 필요로 하는 계약, 회계, 저작권 등의 법률적 고충사항을 해소하여, 만화계의 공정 환경 조성을 위한 제도적 기반을 마련하고자 추진하였습니다.

지원대상

만화가, 만화관련 종사자

운영금액

1억 8,000만원

지원내용

-법률, 회계세무, 창업, 복지 등 전문가의 자문컨설팅(온라인, 오프라인, 찾아가는 법률상담)

-만화인 권익보호 교육프로그램 운영

-만화분야 표준계약서 온·오프라인 교육 수강기회 제공

지원결과

☐ (정량적-교육)온·오프라인 교육 12회 실시 및 교육생 509명 수강, 교육 콘텐츠 10종을 제작하였습니다.

☐ (정량적-삼담) 만화인 권익보호교육 5회 실시, 총101명 참여, 전문가 자문 총 82건 진행을 진행하였습니다.

☐ (정성적)만화인 권익보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육의 기회를 확대하여 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하였습니다.



이용방법 및 교육영상 4종



찾아가는 법률상담 모습



표준계약서 교육 포스터



제주지역 표준계약서 교육

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 온라인 상담중심에서 오프라인 상담으로 확대운영 하였습니다.

☐ 만화인 권익보호 교육을 통해 법률, 회계·세무, 창업에 관한 전문지식을 제공하였습니다.

☐ 교육 참여율(509명 수강) 및 만족도(82.8%) 제고를 위해 노력하였습니다.

☐ 표준계약서 지역 순회강연을 통해 지역 정보 격차를 해소하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 지역에서 활동하는 만화가들의 법률적 고충을 해소하기 위한 찾아가는 법률상담 등을 확대하여 운영하겠습니다.

☐ <만화인 헬프데스크> 홍보 강화 등 다양한 방안을 모색하여 이용률 제고에 더욱 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 상주 변호사를 통해 만화가 및 만화산업 종사자들의 법률적 어려움을 빠르게 해소 하였습니다.

☐ 지역 만화가 및 만화관련 종사자들의 법률적 어려움을 찾아가는 법률상담을 통해 전문가의 상담기회를 제공하여 법률적 어려움을 해소 하였습니다.

☐ 만화인 헬프데스크 홈페이지를 통해 법률·세무·회계 등의 전문지식 콘텐츠 제공 및 온라인 사례집을 제공하여 만화가 및 만화 종사자들이 전문지식을 손쉽게 습득할 수 있도록 하였습니다.

☐ 만화분야 표준계약서 교육 사전수요 조사를 통한 맞춤형 교육을 실시하였습니다.

☐ 온오프라인 병행 교육 및 온라인 콘텐츠 제작을 통해 표준계약서 교육 기회를 확대하였습니다.

참고자료

○ 만화인 헬프데스크 총 상담건수: 총82건(2019년 대비 53건 증가)

구분	상담운영 방법	총계	소계	7월	8월	9월	10월	11월	12월
		82		**0**	**10**	**17**	**16**	**29**	**10**
온라인	온라인상담	46	46	0	9	11	5	17	4
오프라인	대면상담	36	9	0	0	4	3	2	0
	전화상담		12	0	1	2	3	6	0
	찾아가는 법률상담		15	0	0	0	5	4	6

○ 찾아가는 법률상담 운영일정 및 상담결과

회차	운영일정	운영장소	운영방법	상담건수
1차	20. 10. 28.	순천웹툰캠퍼스	대면상담	5건
2차	20. 11. 30.	부산글로벌웹툰센터	대면상담 및 온라인 상담	4건
3차	20. 12. 01.	부산대학교	화상채팅(ZOOM)	4건
4차	20. 12. 11.	세종대학교	화상채팅(ZOOM)	2건

○ 권익보호 교육 온라인 4종 영상제작, 유튜브 및 홈페이지 업로드

- 만화인 헬프데스크 이용 가이드: https://youtu.be/e8G4ungF9Dk 281회 (2020.12.16. 기준)
- 5분 만에 이해하는 저작권 : https://youtu.be/_y6zZf-VbR4 314회 (2020.12.16. 기준)
- 5분 만에 이해하는 상표법 : https://youtu.be/2ls4MMxzQPM 198회 (2020.12.16. 기준)
- 5분 만에 이해하는 종합소득세 : https://youtu.be/iQx139Kf_84 234회 (2020.12.16. 기준)

○ 권익보호 교육 오프라인

- 운영차시: 총 5차시 운영(심리교육 4회 , 법률교육 1회) / **총101명 참석**
- 교육 만족도 91%

회차	교육일정	교육장소	교육시간	프로그램	참석자
1차시	20. 10. 28.	순천웹툰캠퍼스	14:00-17:00	집합교육 심리교육	17명
2차시	20. 12. 01.	부산대학교	14:00-17:00	온라인 강의 심리교육	25명
3차시	20. 12. 08.	온라인 라이브 강의	14:00-16:00	온라인 강의 심리교육	18명
4차시	20. 12. 11.	세종대학교	13:30-15:00	온라인 강의 심리교육	10명
5차시	20. 12. 17.	온라인 라이브 강의	14:00-16:00	온라인 강의 법률교육(저작권)	31명

인력양성

지역의 웹툰 교육 및 산업거점 마련으로 창작인력 저변확대와 취약계층 대상 웹툰 교육을 통한 신규일자리 수요 대응 및 자활 지원 등 만화산업 인력 양성과 전문성 강화를 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.



[추진사업]

지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영
웹툰창작체험관 조성 및 운영
전문인력 양성 및 교재 개발
청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영
웹툰시니어 멘토링
초등학교 6학년 만화교실
시민공감 만화교실



한눈에 보는 인력양성

사업명	추진개요
지역웹툰캠퍼스 웹툰창작체험관	(사 업 비) 국비 12억 원 (캠퍼스8억 원/ 체험관10억 원) (주요성과) 지-지역웹툰캠퍼스/ 웹-웹툰창작체험관 ▫ (신규)지 2개소/ 웹 6개소, (계속)지 6개소/ 웹 28개소 지원 ▫ 지역의 웹툰 산업과 창작 생태계의 균형있는 발전 도모
전문인력 양성 및 교재 개발	(사 업 비) 국비 7억 원 (주요성과) ▫ K-Comics 아카데미 총16과정 32강좌 운영 및 교재 5종 개발 ▫ 디지털 교육 강화를 통한 만화창작 인력의 전문성 강화
청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	(사 업 비) 국비 12억 원 (주요성과) ▫장애인 복지시설 신규4개소(총9개소) 웹툰아카데미 조성·운영 ▫장애인의 창작인력으로서 진입할 수 있는 계기를 마련
웹툰시니어 멘토링	(사 업 비) 국비 3억 원 (주요성과) ▫웹툰 시니어 및 경력단절작가 멘토링을 통해 순수창작물 18종 제작 ▫웹툰 창작 교육을 통한 시니어작가 및 경력단절작가 자립기반 마련
초등학교6학년 만화교실	(사 업 비) 시비 3억 1,000만원 (주요성과) ▫관내 초등학교 54개교, 약 5,700명을 대상으로 시행 ▫만화교육 및 졸업앨범 캐리커처를 지원
시민공감 만화교실	(사 업 비) 시비 4,000만원 (주요성과) ▫부천시민 대상의 2개 강좌 개설 및 운영 ▫만화문화 확산을 위한 캐릭터 및 웹툰 교육 실시

지역웹툰캠퍼스·웹툰창작체험관 조성 및 운영

웹툰 교육 및 지원정책의 수도권 편중화를 막고, 지역의 웹툰 산업과 창작 생태계의 균형있는 발전을 위하여 추진하였습니다.

지원대상

(신규조성)
지웹캠 2개소, 웹창체 6개소
(계속운영)
지웹캠 6개소, 웹창체 28개소

지원금액

17억 7,500만원
(신규조성) 지웹캠 4억원, 웹창체 3,500만원
(계속운영) 지웹캠 1억원, 웹창체 2,000만원

지원내용

- 지역별 웹툰창작 전문교육 및 레지던시 거점인프라를 조성하였습니다.
- 지역민 대상 웹툰창작 직업체험과 문화향유 프로그램을 운영했습니다.

지원결과

□ (정량적) 누적 이용인원 17만명 일자리 1,700개를 창출하였습니다.
□ (정성적) 웹툰의 소비와 창작확산을 통해 지역 문화 생태계 활성화를 도모하였습니다.



경남웹툰캠퍼스 조성



춘천소년원 웹툰교육



지역기반 만화창작지원



지역만화·웹툰 활성화 토론회

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 전국 각 지역 42개소에 웹툰 창작 및 교육 거점 운영을 지원하였습니다.
□ 349개의 다양한 프로그램을 운영하여 연간 4만 명의 인원이 이용 및 교육 수료하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 인력양성 중심의 사업구조로 교육 후, 효과 창출에 대한 고민과 한계에 봉착했습니다.
□ 창작지원, 사업화 지원 등 다양한 사업을 기획하여 지역 만화생태계를 활성화 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 기존 지역웹툰캠퍼스, 웹툰창작체험관 거점형/지역형 3가지 구조적 형태를 개선하여 전문교육과 산업지원은 지역웹툰캠퍼스로, 일반시민 대상 기초교육 및 문화체험은 웹툰창작체험관으로 이원화 하였습니다.
□ 중·장기적으로 기관이 스스로 자립 운영할 수 있는 사업구조를 마련하고 지역 만화산업 발전을 위한 창작지원 사업을 추진하였습니다.
□ 만화·문화 취약계층을 대상 직접 찾아가는 웹툰교육을 실시하여 문화소외 사각지대를 해소하고자 노력하였습니다,

참고자료(지웹캠·웹창체 조성현황)

○ 운영기관 목록

no.	구분	운영기관명	지역	no.	구분	운영기관명	지역
1	지역웹툰 캠퍼스	(사)전남영상위원회	전남	22	웹툰창작 체험관	강릉교육문화관	강원
2		대구디지털산업진흥원	대구	23		경산시(경산생활문화센터)	경북
3		대전정보문화산업진흥원	대전	24		문경시청소년문화의집	경북
4		부산정보산업진흥원	부산	25		구립은평뉴타운도서관	서울
5		재단법인경남문화예술진흥원	경남	26		울산동구청소년진로지원센터	울산
6		제주영상문화산업진흥원	제주	27		보령시(보령시평생학습관)	충남
7		전라북도문화콘텐츠산업진흥원	전북	28		삼척교육문화관	강원
8		경상북도콘텐츠진흥원	경북	29		안양시(안양시립관양도서관)	경기
9	웹툰창작 체험관	청강문화산업대학교 산학협력단	경기	30		둘리뮤지엄	서울
10		충북과학기술혁신원	충북	31		춘천교육문화관	강원
11		한국영상대학교 산학협력단	세종	32		동해시(발한도서관)	강원
12		충남정보문화산업진흥원	충남	33		울주군(선바위도서관)	울산
13		고양지식정보산업진흥원	경기	34		의성군(의성군립도서관)	경북
14		군포시평생학습원	경기	35		행복북구문화재단 (대현도서관)	대구
15		평택시립안중도서관	경기	36		원주교육문화관	강원
16		포항시평생학습원(포항시립도서관)	경북	37		진천군평생학습센터	충북
17		광진구시설관리공단 (광진정보도서관)	서울	38		당진시립도서관	충남
18		효성도서관	인천	39		김해안동문화의집 작은도서관	경남
19		완주군립중앙도서관	전북	40		속초교육문화관	강원
20		충청남도교육청서부 평생교육원	충남	41		한봄고등학교	경기
21		충청북도교육문화원	충북	42		중부대학교산학협력단	경기

○ 지역기반 만화 창작지원 목록

no.	과제명	대표작가	작가	지역	지원금	연재처
1	이상한 학교의 엘리트	김병철	글: 김병철 그림: 류성곤	대구	25백만원	딜리헙
2	달려라 유달룡	김대훈	글, 그림: 김대훈	대전	25백만원	딜리헙

전문인력 양성 및 교재 개발

디지털 환경의 만화생태계에 부합하는 만화산업의 전문 창작인력을 양성하고 만화창작의 저변 확대를 위하여 동영상 강좌 제작과 만화교재의 개발을 추진하였습니다.

사업대상
만화작가, 예비창작자, 만화강사, 문화기획자 등

사 업 비
7억 원

사업내용
- K-Comics 아카데미 운영 하였습니다.
- 온라인 동영상 강좌 제작 및 만화교육 표준 교재를 개발하였습니다.

지원결과

□ (정량적) 총 16과정 32강좌를 개최, 총 444명의(창의샤워 1강좌 865명 제외) 교육생 참여하였으며 만화교재 5종 개발과 동영상 강좌 8종을 개발 제작, 총 2,206명이 참여하였습니다.
* 정규 교육 수강생 수료율 : 95.6%(전년대비 16.0% 증가)

□ (정성적) 디지털 신기술 교육 강화를 통하여 만화창작의 전문성을 강화하였으며 다양한 만화창작 전문교육의 기회 제공으로 만화산업 핵심인력 양성 및 만화문화의 저변 확대에 기여하였습니다.



아카데미운영
(16과정)



교재개발
(5종 개발)



동영상 강좌 개발
(8종 개발)



기타
(홍보영상 등 11종 제작)

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 코로나19로 인해 실시간 온라인 교육으로 전환 운영하였습니다.

□ 한국기술교육대학교 협력하여 8종의 동영상 콘텐츠를 확보하였으며 EBS 원격교원연수원에 학교 만화 교육 동영상을 제공하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 대면 교육 및 창의샤워 등의 특강 진행이 취소되었습니다.

□ 민간 교육과 차별화된 프로그램 개발을 통해 K-Comics 만의 정체성을 확립하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 공모전에서 탈락한 작품에 대한 전문 작가들의 피드백 프로그램을 통하여 공모전 데뷔 예비 작가들에게 실질적인 창작 노하우를 전달하였습니다.

□ 강사 대상 교육 강좌를 비롯하여 환경 변화에 빠르게 대응할 수 있고, 만화생태계에서 요구하는 다양한 인재를 양성하기 위한 교육 강좌를 개설·운영하였습니다.

참고자료

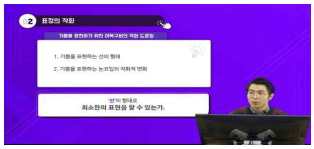
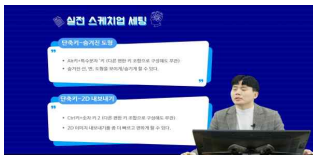
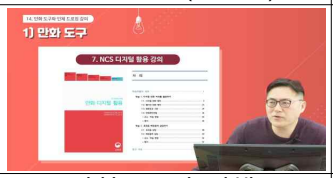
□ K-Comics 아카데미 교육현황

구분		과정명	강좌수	수강인원
합계			**49강좌**	**3,515명**
K-Comics 아카데미 운영	**소계**		**33**	**1,309**
	시범교육	콘티구성	1	9
		계약 및 저작권	1	10
	기획 연출	스토리 작법	1	15
		콘티구성	2	30
		만화비평	3	42
	디지털 신기술	클립스튜디오(기초)	1	14
		클립스튜디오(중급)	2	29
		클립스튜디오(심화)	1	15
		스케치업(중급)	3	38
		스케치업(심화)	1	10
		디지털컬러링	3	43
		웹툰편집	3	44
	만화 융복합	캐릭터 이모티콘	2	29
	비즈니스	계약 및 저작권	2	29
		비즈니스 모델개발	3	41
	강사교육	강사 입문 교육	1	12
	공모전 연계	데뷔반	1	15
		컨설팅반	1	19
	창의샤워	만화축제 토크콘서트	1	865
	소계		**16**	**2,206**
	동영상 강의	유연한 컷 흐름을 위한 스토리 및 콘티 구성	1	585
		실습으로 배우는 클립스튜디오	1	461
		스케치업 기본 마스터하기	1	393
		VR과 만화의 만남 '이제는 VR툰 대세'	1	236
		프로크리에이트로 시작하는 디지털 드로잉	1	281
		만화강사 기본교육	1	74
		만화강사 심화교육	1	55
		만화분야 표준계약 및 저작권	1	96
		Photoshop CC Part1	1	5
		Photoshop CC Part2	1	5
		포토샵CC를 활용한 사진 기본 보정과 합성	1	0
		드로잉 이미지 편집디자인	1	4
		3D프린터 아두이노를 이용하여 조명등 만들기	1	3
		프리젠테이션	1	3
		디자인 아이디어 발상 기초	1	3
		3D프린팅 구현	1	2

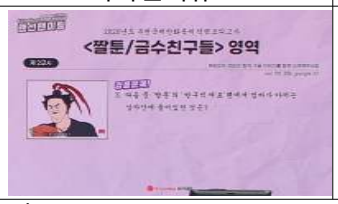
□ 만화교재 개발(5종 개발, 만화강사 및 문화기획자 대상)

- 만화의 이해와 만화강좌 설계
- 만화강좌 교수학습법(3종) : 드로잉 편, 스토리구성 편, 만화연출 편
- 만화강좌 결과 운영보고 방법

□ 동영상 강의 제작(8종 개발)

<table>
<tr><td>
</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>스토리작법(16차시)</td><td>만화 드로잉(16차시)</td><td>디지털 컬러링</td><td>클립스튜디오</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>스케치업</td><td>만화교육의 이해</td><td>학교 만화교육</td><td>표준계약서 및 저작권</td></tr>
</table>

□ 아카데미 홍보 및 클립영상 제작(홍보영상 1종, 클립영상 7종)

<table>
<tr><td>
</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>K-comics 아카데미 홍보</td><td>웹툰기획 및 제작강의 1</td><td>웹툰기획 및 제작강의 2</td><td>웹툰기획 및 제작강의 3</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>웹툰기획 및 제작강의 4</td><td>웹툰기획 및 제작강의 5</td><td>작가인터뷰 1</td><td>작가인터뷰 2</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td><td>
</td><td>K-Comics 아카데미
X
부천국제만화축제</td></tr>
<tr><td colspan="4">토크콘서트</td></tr>
</table>

청년장애인 웹툰아카데미 조성 및 운영

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

지원대상
법령에 따라 설립된 장애인 복지시설, 장애인교육기관

지원금액
총 9.4억원
(기관당 0.8억 ~ 1.6억)

지원내용
- 청년장애인의 웹툰 교육을 위한 장비 구입비와 교육프로그램 운영비를 지원하였습니다.
- 이동이 불편한 장애인을 위한 온라인 교육 사이트와 동영상 강좌를 구축하였습니다.

지원결과
□ (정량적) 신규 4개소를 추가하여 총 9개소를 운영하였습니다.
□ (정성적) 웹툰 직업능력개발을 위한 웹툰아카데미 조성으로 장애인의 창작 인력으로서 진입할 수 있는 계기를 마련하였습니다.


<더원발달지원센터>


<부천시장애인종합복지관>


<성내종합사회복지관>


<유성구장애인복지관>


<충현복지관>

이런 부분이 잘되었습니다.
□ 전국 9개의 장애인복지설에 웹툰아카데미를 조성하여 총 257명의 장애인이 참여하였습니다.
□ 이동이 불편한 장애인의 접근성 향상을 위한 교육 사이트와 동영상 강좌(8종)를 구축·개발하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 코로나19 상황에 따라 운영 지연 및 축소로 인해 수혜자가 감소하였습니다.
□ 장애인 창작자의 일자리 창출을 위한 프로그램 개발이 미흡했습니다.

함께 만든 변화!!
□ 장애인에 대한 인식 개선과 장애 예술인의 창작 활성화를 위한 지원 방안을 모색하기 위하여 세미나를 개최하였습니다.
□ 일부 웹툰아카데미 교육생 중 웹툰공모전에 도전하여 수상자를 배출하였으며 지역의 기업과 연계 장애인 인식 개선 웹툰을 제작하는 등 장애인의 웹툰 작가 데뷔 가능성을 확인하였습니다.

참고자료

□ 조성 및 운영현황 (총9개소) ※중간보고실적(2020.7.20. 기준)

조성기관	조성내역	추진결과
더원발달 지원센터	**(기간) 2019. ~ 현재** **(공간)** 웹툰교육실(32.5㎡), 활동실(29.5㎡) **(장비)** 타블렛PC(11), 데스크PC(11), 빔프로젝트(1), 모바일스튜디오(1), 컬러프린터기(1), 카메라(DSLR)(1), 컴퓨터책상(22),	▫ **교육운영** - 146명 - 웹툰교육, 체험활동, 특강, 자문회의, 인권 성예방교육
부천시 장애인종합 복지관	**(기간) 2019. ~ 현재** **(공간)** 웹툰교육장(72.5㎡) **(장비)** 타블렛PC(15), 데스크PC(15), 라이트박스(11), 빔프로젝트(1), 컬러프린터기(1), 컴퓨터용책상(15), 수납장(3), 강의용 마이크(2)	▫ **교육운영** – 0명 - 웹툰작가양성교육 및 체험교육, 진로체험교육, 인식개선교육, 특강 등
성내종합 사회복지관	**(기간) 2019. ~ 현재** **(공간)** 꿈키움터(69.0㎡) **(장비)** 타블렛PC(10), 빔프로젝트(1), 노트북(12), 트레이싱보드(10), 책상(10), 음향장비(1), 수납장(2)	▫ **교육운영** – 32명 - 웹툰작가양성교육, 웹툰창작지원, 문화소외 청소년웹툰창작지원 등
유성구 장애인종합 복지관	**(기간) 2019. ~ 현재** **(공간)** 정보화교육실(60㎡) **(장비)** 타블렛PC(12), 모니터(1), 라이트박스(11), 컬러프린터(1), 의자(13), 데스크PC(1), 책장(2), 스피커(1)	▫ **교육운영** – 9명 - 웹툰작가양성교육, 체험교육, 인식개선교육
충현 복지관	**(기간) 2019. ~ 현재** **(공간)** 웹툰교육실(18㎡), 전문작가작업실(15㎡) **(장비)** 타블렛PC(15), 컬러프린터(2), 책상 (8), 의자(16), 빔프로젝트(1), 수동스크린(1)	▫ **교육운영** – 77명 - 웹툰체험반, 웹툰작가양성반, 캐릭터디자인반, 웹툰삽화반, 웹툰작가데뷔반
꿈의동산	**(기간) 2020. ~ 현재** **(공간)** 웹툰교육실(㎡), 전문작가작업실(㎡) **(장비)** 타블렛PC(12), TV(1), 책상(14), 의자(25)	▫ **교육운영** - 37명 - 작가양성교육(초급), 직업체험, 인식개선교육
제주도농아 복지관	**(기간) 2020. ~ 현재** **(공간)** 세미나실(85.8㎡), 교육실2(46.8㎡), 교육실3(24㎡) **(장비)** 타블렛PC(11)	▫ **교육운영** - 24명 - 웹툰작가양성교육, 인식개선교육
기장장애인 복지관	**(기간) 2020. ~ 현재** **(공간)** 강당(90.1㎡) **(장비)** 타블렛PC(15), 컬러프린터(2), 책상 (8), 의자(16), 빔프로젝트(1), 수동스크린(1)	▫ **교육운영** - 91명 - 웹툰교육, 전문가자문
양평군장애 인복지관	**(기간) 2020. ~ 현재** **(공간)** 정보화교육실(37.8㎡) **(장비)** 타블렛PC(11), 스탠드(11)	▫ **교육운영** - 6명 - 웹툰작가양성교육, 진로체험, 인식개선교육

□ 온라인 강좌 구축 및 동영상 강좌 개발

○ 서비스 URL : http://edu.komacon.kr/

○ 개발내용 : 온라인 강좌 구축 및 동영상 교육강좌 5종 개발

온라인 강좌	참여강사	강좌내용	비 고
	이화성 이동욱 곽인근 박 민	1. 캐릭터 2. 연출 3. 클립스튜디오 4. 스케치업 5. 만화+융복합	1. 장애인을 위한 수어 동영상 및 자막 서비스 제공 2. 모바일 서비스

웹툰시니어 멘토링

시니어 만화가 및 경력단절·전환 작가를 대상으로 웹툰 창작 부문 재교육을 통해 창작능력 개발 및 실질적 작가활동 재개를 위한 멘토링을 추진하였습니다.

지원대상

총 9그룹, 36명 지원

2:2 매칭(멘토18명:멘티18명)

지원금액

3억 원 (과제당 700만원)

지원내용

- **2:2 멘토링을 통한 웹툰 제작을 진행해 드렸습니다.**
- **멘토링에 대한 멘토의 강의료 및 멘티의 수업료를 지원해 드렸습니다.**

지원결과

☐ **(정량적) 시니어 및 경력단절작가 멘토링을 통해 웹툰 순수창작물 18종 제작하였습니다.**

☐ **(정성적) 웹툰 창작 교육을 통한 시니어작가 및 경력단절작가 자립기반을 마련하였습니다.**



웹툰 18종 제작





온라인 워크샵(20.10.23.)



온라인 성과발표회 블로그에 업로드



2020 웹툰시니어멘토링 사업 작품집

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **멘토링을 통해 웹툰 18종을 제작하였습니다.**

☐ **온라인 워크숍 등 전국 수혜자들이 지역 간 이동 없이 뉴노멀 비대면 방식으로 운영하여 참여율 제고에 노력하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **멘티의 IT장비 활용 능력을 갖춰 웹툰 창작능력 개발에 집중할 수 있도록 추진하겠습니다.**

☐ **크리틱 평가 진행 등 결과물이 2차 사업화로 확장될 수 있는 사업설계를 고민하겠습니다,**

함께 만든 변화!!

☐ **뉴노멀 비대면 환경 및 안전을 고려하여 멘토링 방식을 온라인으로 전환하여 추진하였습니다.**

☐ **멘토링 월 2회 중 1회는 오프라인 진행을 필수로 하여 멘토와 멘티가 좀 더 세밀한 멘토링의 기회를 가질 수 있도록 추진하였습니다.**

참고자료(지원현황)

그룹	멘토 분야	멘토명	멘티명	작품명
1그룹	디지털	김정훈	김현중	오늘도 지구정복
	스토리	박성수	신진석	알바차사
2그룹	디지털	김현민	김영우	쌍새들
	스토리	김용길	신재환	살림의 달인
3그룹	디지털	남기영	이희정	영원의 환생본부
	스토리	김병수	권창호	WannaBe 조우, WannaBe이클립스
4그룹	디지털	박종성	박종호	날씨녀와 편의남
	스토리	이순기	노희영	그러니까, 사소하게 살겠다
5그룹	디지털	심기명	김 완	생각먹는 고양이 로빈
	스토리	이동우	허청운	그때 너를 만났다
6그룹	디지털	박정호	김대지	내일은 당구왕
	스토리	김상희	임동일	크리쳐
7그룹	디지털	신동성	이은경	벽사전, 앙큼한 스무살
	스토리	정기영	민은정	보름달, 48
8그룹	디지털	양희석	박영준	초짜라도 괜찮아
	스토리	김신비	최주원	괜차느시져~고객님!
9그룹	디지털	최익규	백문호	바이오 에볼루션
	스토리	이정헌	박은희	소설가와 하인

초등학교6학년만화교실(부천시 초등학생 창의력 및 표현력 강화 교육)

부천시 초등학생의 창의력 및 표현력 강화를 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

54개 학교, 약 5,700명

금 액

3억 1천만원

내 용

- 부천시 초등학교 6학년 학생 대상 만화교육을 지원했습니다.
- 졸업앨범 제작을 위한 캐리커쳐를 지원했습니다.

지원결과

□ 부천시 초등학교 6학년 학생을 대상으로 한 만화교육 및 졸업앨범 캐리커쳐를 지원했습니다.




교육결과물




캐리커쳐 결과물

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 코로나19로 인해 분반 및 실시간 교육을 병행하여 진행하였습니다. □ 코로나19를 대비하여 교육생 및 강사 방역을 진행하였습니다.	□ 코로나19로 인하여 강좌를 포기하는 학교들이 발생했습니다. □ 교육 시간의 조정으로 인하여 교육시간이 부족한 경우가 있었습니다.

시민공감만화교실(부천시민대상 문화향유기회 제공)

부천시민을 대상으로 문화향유기회 제공 및 만화문화 확산을 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

2개 강좌 17명

금 액

4천만원

내 용

- 부천시 초등학생 대상 캐릭터 제작교육을 운영했습니다.
- 어린이 대상 웹툰 교육을 운영했습니다.

지원결과 □ 부천시 초등학생 대상 캐릭터 및 웹툰 교육을 운영했습니다.




공감! 어린이만화교실




어린이 디지털만화교실

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 코로나19로 인해 교육장소를 조정하여 교육을 진행하였습니다. □ 코로나19를 대비하여 교육생 및 강사 방역을 진행하였습니다.	□ 코로나19로 인하여 대부분 교육이 폐강 되었습니다. □ 애니메이션 상영 및 특강 진행이 불가능 했습니다.

만화 규장각

국내 모든 만화자료의 수집·보존 및 만화지식정보 DB구축을 통해 한국 만화 자산 가치 제고와 만화 연구를 기반으로 전시, 교육 등을 통한 만화문화 향유 제공하고자 추진하고 있습니다.



[추진사업]

웹툰 아카이브 구축

만화자료 수집 및 운영

만화전문정보 구축 및 운영

만화 기획 전시

박물관 교육프로그램 운영

행복한 만화나눔사업



한눈에 보는 만화규장각

사업명	추진개요
웹툰 아카이브 구축	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) ▫웹툰 유통정보 1,470건 및 웹툰 원문이미지 20,010화 수집 ▫웹툰 아카이브 통합시스템 구축을 위한 초석을 마련
만화자료 수집 및 운영	(사 업 비) 국비 2억 9,500만원 (주요성과) ▫구술채록 방향성연구 1건, 복간도서 1종, 소장자료 도록 개정 ▫소장자료의 문화 예술적 가치 제고
만화전문정보 구축 및 운영	(사 업 비) 국비 2억 500만원 (주요성과) ▫만화전문정보 DB 8,271건을 구축, 지식총서 1종,만화포럼 발제집 1건 발간, '지금, 만화' 4종 발간 ▫만화 전문 기사, 컬럼 등 다양한 전문 자료 구축 및 만화지식총서 제작 토대를 마련
만화 기획 전시	(사 업 비) 시비 3억 2,000만원 (주요성과) ▫기획전시 총 5건 개최(온/오프라인 각 5건) ▫시의성 있는 시대적 이야기를 주제로 한 전시로 역사의식 제고에 기여
박물관 교육프로그램 운영	(사 업 비) 시비 1억 4,000만원 (주요성과) ▫총 3개 부문 38차시 교육 운영 ▫생생문화재, 길 위의 인문학 등 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육을 제공
행복한 만화나눔사업	(사 업 비) 시비 4,000만원 (주요성과) ▫만화 행사 7회 개최 및 만화도서 1,348권 기증 ▫만화체험 교구재와 가이드영상을 제작 및 배포하여, 소외된 이웃과 행복한 만화 나눔을 실현

웹툰 아카이브 구축

한국 만화·웹툰 DB의 체계적 수집·보존·관리·활용을 지원하는 웹툰 아카이브의 정보화 계획 수립을 보완하고 시스템 구축을 위한 초석을 마련하였고 관련 메타데이터와 보존을 위한 원문 이미지를 수집하였습니다.

사업대상
웹툰아카이브 구축사업 타당성 검토
만화자원의 체계적 수집

사업금액
10억 원

추진내용
- **웹툰 아카이브 통합시스템 구축 용역을 진행중에 있습니다.**
- **국내 만화 정보와 웹툰 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집을 진행하였습니다.**

사업결과
□ **(정량적) 신작 웹툰 유통정보 1,470건 및 웹툰 원문 이미지 20,010화를 수집하였으며, 기 구축 데이터 11,380건을 보완하였습니다.**
□ **(정성적) 웹툰 아카이브 통합시스템 구축을 위한 초석을 마련하였고 2021년 11월 까지 구축용역을 진행 중에 있습니다.**



한국저작권보호원 업무 협약


디지털만화규장각 통계현황

이런 부분이 잘되었습니다.
□ **지속적인 보완을 통한 산출물의 품질을 향상시켰습니다.**
□ **정부의 디지털 뉴딜정책과 아카이브 산업 트렌드에 맞추어 사업 진행방향을 보완하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ **사업 타당성 검토와 보완에 따른 시스템 구축 진행이 지연되었습니다.**
□ **만화분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스를 제공하겠습니다.**

함께 만든 변화!!
□ **웹툰 아카이브 구축 및 업무 진행을 위한 실체 시스템 구축을 위한 초석을 마련하였습니다.**
□ **온라인 웹툰, 오프라인 도서, 수장고 유물 등 다양한 형태의 콘텐츠를 통합 운영할 수 있는 시스템 구축 용역이 본격적으로 시작되었습니다.**

만화자료 수집 및 운영

소중한 고전만화자료, 만화가에 대한 연구와 출판을 통해 학술연구 기반 구축에 이바지하고 만화에 대한 문화적 가치를 높이는 사업입니다.

연구대상

구술채록 방향성연구 1건, 소장자료 도록개정 1종, 고전만화 1종 복간

사업금액

7,410만원

사업내용

- 한국만화사 구술채록 방향성에 대한 연구를 진행했습니다.
- 수장고 소장자료 도록을 개정하고, 영문판 도록을 신규 제작했습니다.
- 고전만화 <거짓말 박사> 1종의 복간을 진행했습니다.

지원결과

☐ (정량적) 구술채록연구 1종, 소장품 도록개정 및 영문판 1종 발간, 고전만화 1종 복간을 진행했습니다.

☐ (정성적) 소장자료의 문화 예술적 가치를 제고했습니다.



한국만화사 구술채록 방향성 연구



임수 <거짓말 박사>



만화박물관 소장자료 도록

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 국립중앙도서관 자료 디지털화 사업에 참여하여 단행본 전문 스캔 및 보존강화를 위한 탈산처리를 진행하였습니다.

☐ 한국만화박물관 소장자료 도록을 개정하였고, 수장고 보안을 강화하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 수장고 자료연구의 정례화를 통한 활용 방안을 마련하겠습니다.

☐ 수장고 자료 무결성 확보를 위한 소장 자료 전수 점검의 지속적 수행 방안을 마련하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 구술채록을 어떻게 연구해야 하는지 기준과 방법을 정립하였습니다.

☐ 한국만화박물관 소장자료 도록과 구술채록 방향성 연구는 한국만화박물관에서 읽어보실 수 있습니다.

☐ 한국만화걸작선은 온오프라인 주요 서점에서 손쉽게 찾아보실 수 있습니다.

만화전문정보 구축 및 운영

시의성 있는 만화계 기사 정보 구축을 통한 만화 문화 담론 및 이슈를 확대하고 만화관련 칼럼 등을 도서 및 잡지로 제작하여 유통하였습니다.

사업대상

만화창작자, 산업종사자, 만화독자

사업금액

2억 500만원

추진내용

- 디지털만화규장각 웹진 기사를 통해 시의성 있는 만화계 전문정보를 제공하였습니다.
- 만화의 문화 컬럼을 기반으로 한 지식총서 도서를 제작하였습니다.
- 만화비평지 '지금, 만화'를 정기적 발간하였습니다.
- 만화포럼 6회(오픈특강 및 공개토론회 각 1회)를 진행하였습니다.

지원결과

□ (정량적) 만화전문정보 DB 8,271건 구축 및 지식총서 1종, 만화포럼 운영 및 발제집 1종, '지금, 만화' 4종을 발간 진행하였습니다.

□ (정성적) 만화규장각 웹진, 포럼 등 운영을 통해 만화 전문 기사, 컬럼 등 다양한 전문 자료를 구축하였고, 만화 지식총서 제작 토대를 마련하였습니다.

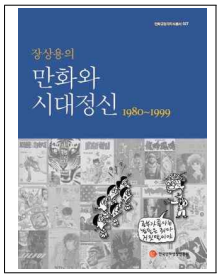
□ 만화전문정보 DB 구축: 8,271건 구축

(단위 : 건)

계	만화종합DB (웹툰 등 출판만화)	작가/작품정보 DB	기사DB (컬럼/해외동향 등)
8,271	7,723	84	464

□ 만화연구 '만화포럼' 6회 진행 및 만화포럼 발제집 '칸 2020' 발간

□ 지식총서 1종 발간



이런 부분이 잘되었습니다.

□ 지속적인 만화계 이슈 발굴 및 기사화를 통한 만화의 저변을 확대하였습니다.

□ 만화포럼 온라인 오픈특강을 개최하여 참여기회를 확대하였습니다. (최대 동접자 107명)

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 원고료 및 일정 등으로 인해 웹진 주제에 맞는 필진 섭외에 제한이 있었습니다.

□ 신규필진 확보를 통한 디지털만화규장각의 접근성을 강화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 공개 만화포럼 개최를 통해 다양한 분야의 전문가 의견도 듣고 만화 연구에 관심 있는 누구나 참여할 수 있었습니다.

□ 국가적 차원의 만화 정보 및 산업 자료, 기사 구축을 통한 한국 만화 종합아카이브를 구현하였습니다.

□ 양질의 연구 결과물, 전문적 만화 정보 도서 발간을 통한 만화 향유 기반을 마련하였습니다.

만화기획전시

오프라인 전시 외에 온라인 전시를 병행하여 온택트 시대의 박물관 기획전시 방향성을 고민하는 원년이 되었습니다. 주요 기획전시를 박물관 외 부천시청 로비에서도 동시 개최 하였습니다.

관람인원
-오프라인 : 총 3만명
-온 라 인 : 총 1,270 조회

개최전시
기획전시
온·오프라인 각5건

전시 연계 행사 운영
- 전시연계 상영 4편 및 감독과의 대화를 진행하였습니다.
- 전시 참여 작가와의 대화를 진행하였습니다.

운영결과

☐ (정량적) 기획전시 총 5건을 개최하였습니다. (오프라인 전시 5건, 온라인 전시 5건)
오프라인 전시 관람객 총68,629명 / 온라인 전시 관람객 총1,270조회

☐ (정성적) 온택트 관람 유도를 위해 온라인 전시를 병행하였습니다.
시의성 있는 시대적 이야기를 주제로 한 전시로 역사의식 제고에 기여하였습니다.



노라를 놓아라



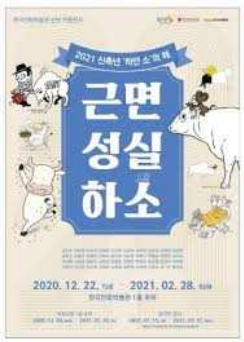
사람과 사람과 사람들



열여섯 살이었지



탐묘인간



근면성실하소

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 시의성 있는 사회적 이슈를 담은 만화 전시를 기획하였습니다.
☐ 온 · 오프라인 전시 병행으로 코로나 시대 비대면 전시 관람 기회를 확대하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 보다 간편하게 접근 가능한 실효성 있는 온라인 전시를 만들겠습니다.
☐ 온라인 연계 전시 교육을 새롭게 도입하도록 노력하겠습니다.
☐ 온택트 시대에 적합한 스마트형 도슨트 시스템을 도입하도록 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 온택트 시대의 박물관과 전시의 변화를 주도할 수 있는 기획전시를 기획하고 스마트 도슨트 환경 구축으로 온오프라인 관람의 벽을 허물겠습니다.
☐ 관내 순회 전시를 통해 만화도시 부천의 이미지 제고에 기여하였습니다.
☐ 뮤지엄숍 조성 및 문화상품 제작을 통해 어려운 상황 속 발걸음해주신 관람객에게 새로운 볼거리를 제공하고 부천시 시그니처 공간으로 발돋움하도록 하겠습니다.

참고자료(전시현황)

no.	전시명	전시기간 / 장소	관람객수 (온오프라인)	부대행사
1	노라를 놓아라 -부수는 여성들	2019. 11. 12. ~ 2020. 10. 25. 제1기획전시실	오프라인 54,626명 온라인 386조회	- 온라인 전시(20. 9. 1. ~21. 1. 12.)
2	만화가 기억한 5.18 사람과 사람과 사람들	2020. 5. 17. ~ 10. 11. 제2기획전시실	오프라인 5,459명 온라인 121조회	- 부천시청 연계 전시(20. 5. 18. ~ 5. 24.) - 온라인 전시(20. 7. 1. ~ 10. 11.)
3	열여섯 살이었지	2020. 11. 11. ~ 21. 3. 28. 제1, 2기획전시실	오프라인 5,550명 온라인 573조회 (21. 1. 12. 기준)	- 전시 연계 상영 총 4편 - 감독과의 대화 - 참여 작가와의 대화 - 온라인 전시(20. 12. 7. ~ 21. 6. 30.) ※ 한, 영, 독, 중 4개국 버전 제작
4	탐묘인간 : 고양이와 함께 산다는 것	2020. 12. 8. ~ 2021. 4. 25. 카툰갤러리	오프라인 1,497명 온라인 190조회 (21. 1. 12. 기준)	- 온라인 전시(20. 12. 22. ~ 21. 12. 31.) - 온라인 전시 연계 활동지 배포 중 (박물관 홈페이지)
5	신년 카툰전시 근면성실하소	2020. 12. 8. ~ 2021. 2. 28. 박물관 1층 로비	오프라인 1,497명 (21. 1. 12. 기준)	- 부천시청 연계 전시(20. 12. 28. ~ 21. 1. 22.) - 온라인 전시(21. 1. 15. ~ 12. 31.)

박물관 교육프로그램 운영

박물관 관람객들에게 재미있는 만화교육 체험을 제공하기 위해 다양한 분야의 프로그램을 기획·운영하고자 추진하였습니다.

체험인원

총 1,450명

운영규모

총 4개 부문
38차시 교육 운영

운영내용

- 총 20차시 소장등록문화재 연계 교육을 진행했습니다.
- 총 3차시 상설전시연계 교육을 진행했습니다.
- 총 15차시 2020 박물관 길위의 인문학 교육을 진행했습니다.

운영결과

☐ (정량적) 1,450명을 대상으로 7,254,500원 수입을 창출하였습니다.
☐ (정성적) 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육을 제공하였습니다.


박물관 체험교육


생생문화재 멀티엔딩


박물관 길 위의 인문학





이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 코로나19시대에 안전하게 교육을 진행하였습니다. ☐ 등록문화재 연계 교육을 "생생문화재 사업"을 통하여 시작하였습니다. ☐ 웹툰과 연계된 "박물관 길위의 인문학 사업"을 통해 교육을 진행하였습니다.	☐ 포스트코로나 및 위드코로나 시대에 걸맞는 비대면 교육을 개발하여 박물관 교육을 확장하겠습니다. ☐ 만화박물관의 정체성에 맞는 교육을 발굴하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 코로나19 시대에 걸맞게 안전한 교육을 수행하기 위하여 최선의 노력을 다하였습니다.
☐ 외부공모교육의 내재화를 통하여 만화전문 교육기관으로서의 위상을 제고 하겠습니다.
☐ 대면 교육과 더불어 언택트 시대에 부합한 비대면 교육의 개발로써 박물관교육을 확장하겠습니다.

참고자료(운영현황)

no.	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
1	생생문화재_ 멀티엔딩 '내 맘대로 문화재'	체험	2020 10.~11. / 20차시	초등학생 및 가족	98명 (49가족)	생생 문화재 체험전시인 <아니, 만화가 문화재라고?>를 관람하고 이와 관련한 만화 문화재 퀴즈를 풀어보는 교육
2	박물관 길 위의 인문학 '나만의 만화 일상툰 만들기'	체험	2020. 10.~12. / 15차시	초등학생 및 중·고등학생	111명	만화에 대한 이론과 웹툰 창작 기기인 '액정 타블렛'을 학습·체험해보며 자신만의 일상툰을 만들어보는 교육
3	단체교육	체험	2020. 1.~12. / 3차시	단체관람객 (전 연령)	84명	단체관람객을 대상으로 진행하는 만화, 캐릭터관련 체험교육
4	체험마당	체험	2020. 1.~12.	전 연령	1,157명	개인관람객을 대상으로 진행하는 상설 체험

행복한 만화나눔

지역 내 아동센터 어린이들에게 만화를 활용한 체험프로그램을 경험 할 수 있도록 교구재와 가이드영상을 배포하고 해당 센터를 포함, 관내 도서관 등에 만화도서를 보급하여 다양한 만화 향유 기회를 제공하였습니다.

참여인원

총 273명

기증 만화도서

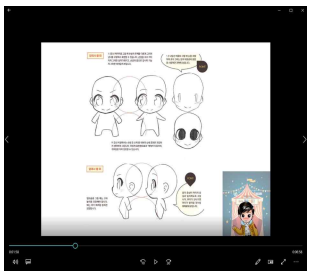
총 1,348권 기증

지원내용

- 코로나19로 집합이 어려운 현장에 온라인 콘텐츠를 보급하였습니다.
- 만화체험 교구재와 가이드영상을 제작하여 배포하였습니다.
- 문화 취약 계층 대상 만화 도서를 기증하였습니다.

지원결과

☐ (정량적) 행사 7회 개최 및 만화도서 1,348권을 기증하였습니다.
☐ (정성적) 우리 주변 소외된 이웃과 행복한 만화 나눔을 실현하였습니다.



이모티콘 만들기



만화강의쇼



온라인 교육현장



온라인 교육 결과

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 온라인으로 체험이 가능할 수 있도록 교구재와 함께 가이드 영상을 제작하여 배포하였습니다.
☐ 최소 계획 대비 3개소를 추가 지원하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 코로나19로 인해 현장에서 함께 진행하지 못하였습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 부천시와 협력하여 관내 지역아동센터를 선정하였으며, 도서나눔 지역 또한 원미도서관과 함께 추진하여 시민의 만화문화 향유 기회 확대를 위하여 노력하였습니다.
☐ 코로나19 상황으로 지친 대상 지역아동센터 모든 아이들의 꿈이 실현되기를 기원하며, 전원에게 캐리커처를 그려 전달하였습니다. (121명)
☐ 팬데믹 상황으로 인하여 대면 행사가 어렵기에 온라인을 통한 문화체험 방안을 마련하도록 하겠습니다.

참고자료(운영현황)

no.	구분	일시	대상	참여인원	도서기증권수
1	찾아가는/도서기증	11월	부천 경서지역아동센터	50명	203권
2	찾아가는/도서기증	11월	부천 원미지역아동센터	40명	187권
3	찾아가는/도서기증	11월	부천 다정한지역아동센터	45명	220권
4	찾아가는/도서기증	11월	부천 이웃사랑지역아동센터	45명	204권
5	찾아가는	11월	부천 시립옥길지역아동센터	28명	-
6	찾아가는	11월	부천 역곡지역아동센터	33명	-
7	찾아가는	11월	부천 다음지역아동센터	32명	-
8	도서기증	12월	원미도서관 등 4개소	-	341권
9	도서기증	12월	소새울/도당 어울마당	-	193권

축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

만화관련 기업들의 국제 경쟁력 강화와 해외시장 진출의 새로운 원동력 제공, 콘텐츠 산업 비즈니스 강화 및 지역경제 활성화를 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제23회 부천국제만화축제

제4회 경기국제코스프레페스티벌

경기국제웹툰페어

한국만화 해외전시 및 만화교류

웹툰 해외 프로모션

홍보·마케팅



한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제23회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 시비 7억 3,000만원 (주요성과) ▫축제기간 중 조회수 40만회/ 단일 최고 17만회 ▫비대면 방식의 다양한 프로그램 운영을 통해 만화문화의 확산과 함께 코로나에 지친 만화 독자들과 시민들의 마음을 위로
제4회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 1억 5,000만원 (주요성과) ▫코스플레이어 122개팀 참가/ 해외참가자 10개국 101개팀 ▫반려동물 코스프레, 종이인형 코스프레, 방구석 챌린지 등 부가 행사에 230여명이 참가하여 일반인들의 참여를 확대
경기국제 웹툰페어	(사 업 비) 국비 3억 7,000만원 (주요성과) ▫총 조회수 4,441회 당일 시청자 2,884명 달성 ▫포스트 코로나 시대의 웹툰생태계를 점검하고 웹툰을 시작으로 한 IP비즈니스의 혁신적 비전을 제시
한국만화 해외전시 및 만화교류	(사 업 비) 국비 3억 7,000만원 (주요성과) ▫총 5회의 다양한 해외 전시 및 만화교류 추진 ▫세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망 분석을 위한 세계 만화계의 소통 및 협력 창구를 마련
웹툰 해외 프로모션	(사 업 비) 국비 3억 6,000만원 (주요성과) ▫국내 32개사/중국 베이징, 광저우, 상하이 바이어 56개사 참가 ▫새로운 비즈니스 합작 모델 도출, 해외 신규 바이어 발굴 등 글로벌 비즈니스 추진을 위한 토대를 마련
홍보·마케팅	(사 업 비) 잉여금 6,000만원 (주요성과) ▫총 3,982건 이상의 기사, 유튜브 누적 구독자 5,169명 ▫<코로나19 극복을 위한 만화인 응원 캠페인(53명 참여)> 등 다양한 기획 콘텐츠로 기관 이미지 제고 및 온라인을 강화

제23회 부천국제만화축제 (2020. 9. 19.(토) ~ 9. 27.(일))

온라인개막식, 만화전시, 유튜브를 통한 각종 이벤트 등 코로나 상황에 적합한 비대면 방식의 다양한 프로그램 운영을 통해 만화문화의 확산과 함께 코로나에 지친 만화 독자들과 시민들의 마음을 위로하였습니다.

축제관람객 (온라인)
축제기간 조회수 40만회
단일최고 17만회 (삼작가 팬미팅)

콘텐츠
총 100여개 영상 콘텐츠
사전 72개, 라이브 12개 등

주요내용
- 온라인 누적 조회수 75만회(2020.12.31.기준)로 온라인을 통한 참여의 폭이 넓어졌습니다.
- 축제 이후에도 모든 콘텐츠들이 지속 노출되어 축제의 효과와 상시성을 높였습니다.

주요 프로그램

코로나 상황으로 인한 온라인 만화축제의 첫 시도로 길지 않은 준비기간에도 불구하고 다양한 방식의 시도들을 통해 만화의 가치 확대와 축제의 지속성을 위하여 노력하였습니다.



개막식



마인크래프트



애니송 콘서트

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 코로나19 상황을 반영한 최초의 온라인 축제로 진행하여 안전하고 보다 많은 관객이 참여할 수 있도록 운영하였습니다.

☐ 전시와 연결된 독립만화 연재지원, 마인크래프트 콘텐츠를 통한 메타버스 구현, 원로작가와 함께하는 마스터클래스 등 축제의 다양성을 강화하고 참여를 확대시켰습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 국제행사로서의 면모를 부각시킬 수 있는 해외 만화계 트렌드를 프로그램에 반영하고 해외 주요 인사들의 참여를 이끌어 내겠습니다.

☐ '부천'이라는 지역성이 좀 더 축제에 녹아들 수 있는 방법, 지역의 작가, 기업이 주도적으로 참여할 수 있는 방안을 찾기 위해 더욱 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 독립만화 전시와 작가토크, 다음웹툰 연재지원 및 단행본 판매를 통해 비활성 장르에 대한 지원을 통해 축제의 다양성을 강화하였습니다.

☐ 다채로운 방식의 비대면 온라인 이벤트로 코로나에 지쳐 있을 독자들과 시민들의 마음을 위로하고 지속적으로 노출시켜 축제의 상시성과 참여도를 높였습니다.

제4회 경기국제코스프레페스티벌 (2020. 7. 1.(수) ~ 9. 27.(일))

만화, 코스프레 중심의 서브컬처 마니아를 위한 축제로 해외 10개국이 참여한 Cosplay@Home을 비롯해 반려동물 코스프레, 종이인형 코스프레, 방구석 코스프레 챌린지 등 다양한 이벤트로 일반인 대상으로도 저변을 넓혀가고 있습니다.

코스플레이어
총 122개팀
온라인 코스튬플레이 진행

해외참가자
10개국 101개팀
10개국 30개팀 수상

저변확대
- **반려동물 코스프레, 종이인형 코스프레, 방구석 챌린지 등 부가 행사에 230여명이 참가하여 일반인들의 참여를 확대하였습니다.**

주요 프로그램 | **온라인 코스프레페스티벌 <Cosplay@Home(해외/국내)>과 반려동물 코스프레, 방구석 코스프레 챌린지, 애니송콘서트 등을 개최하였습니다.**



Cosplay@Home


반려동물 코스프레


종이인형 코스프레



애니송 콘서트

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 코로나 상황에도 불구하고 해외 10개국가 101팀이 참가하는 국내 최대규모의 국제코스프레 전문행사로서의 위상을 더욱 굳건히 하였습니다. □ 반려동물 코스프레대회, 종이인형 코스프레대회, 방구석 코스프레 챌린지 등 누구나 비대면으로 참여가 가능하도록 진입장벽을 낮추었습니다.	□ 코로나로 인해 기존 코스프레 챔피온십을 온라인 공모전 형태로 급하게 변경하여 참가자들의 공모 참여준비 일정이 다소 빠듯하였습니다. □ 늘어나는 해외 참가자에 비해 관리 인력이 부족하여 원활한 소통에 어려움이 있었습니다.

함께 만든 변화!!

□ 온라인 방식의 장점을 살려 해외 참가자가 더 늘어나 명실상부 국제행사로 성장하고 있습니다.
□ 반려동물, 종이인형 코스프레, 방구석 챌린지 등 기존 행사 참여대상의 틀을 더욱 확장시켜 다양한 사람들이 쉽게 행사에 참여하여 코스프레 문화를 접할 수 있도록 하였습니다.

경기국제웹툰페어 (2020. 11. 24.(화))

포스트 코로나 시대의 웹툰 생태계를 점검하고 웹툰을 시작으로 한 IP비즈니스의 혁신적 비전을 제시하여 경기도가 세계 웹툰시장의 핵심기지로 발 돋음할 수 있도록 추진하였습니다.

참여관객(온라인)
조회수 4,441회 달성
총시청자 2,884명 달성

담론생성
총 3개 주제 19개 콘텐츠
다양한 분야와 시각의 담론 제시

구성참여
대표 플랫폼(네이버, 카카오, 레진), 에이전시(재담미디어, 만화가족, 와이랩), 신규투자기업(우아한형제들, NC소프트), 단체(한국만화가협회, 한국웹툰산업협회), 이론가 등 현 웹툰 산업의 핵심 플레이어들이 총 망라되어 참여하였습니다.

주요 프로그램

□ 1부 : 원천IP 웹툰, 슈퍼IP의 관리자로서 트랜스미디어 세계관 제시
- 세션1 : 포스트 코로나 이후 웹툰 생태계의 현황과 전망
- 세션2 : 웹툰생태계의 비즈니스 모델 혁신
- 세션3 : 슈퍼IP의 트랜스미디어 세계관 전략

□ 2부 : 전지적 웹툰작가 시점(웹툰작가의 삶에 대한 토크쇼)



주제영상



행사전경



행사전경

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 현 산업계 패러다임의 변화에 맞춘 주제선정과 미래 방향성을 제시하였습니다. □ 최신 트렌드인 트랜스미디어 전략과 구체적 방법론을 연구하였습니다.	□ 컨퍼런스의 실효성을 높이기 위해 기획단계에서부터 현업 종사자들의 이슈를 파악하고 참여를 이끌어 내겠습니다. □ '국제'라는 타이틀에 적합한 세계시장의 최신 동향과 주요 이슈들을 파악할 수 있는 장으로 고도화 시키겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 업계의 고민과 현안을 분석하고 연구하여 실효성 있는 비전과 대안을 제시할 수 있도록 하겠습니다.
□ 웹툰 생태계의 요소별, 계층별 참여의 폭을 확대하여 다양한 의견 개진으로 거대담론을 형성하겠습니다.

한국만화 해외전시 및 만화교류 지원

언택트 시대에 부합한 해외진출사업을 다각화하였고 타전문 기관과의 협업을 통한 사업 영역을 확대하여 한국 만화 이미지뿐만 아니라 국가의 문화브랜드 가치를 제고 하였습니다.

사업규모
총 5회
전시 3회, 세계웹툰포럼 1회,
한중일 신인만화가 콘테스트 1회

사업 금액
3억 7,000만원

지원내용
- **세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망 분석을 위한 세계 만화계의 소통 및 협력 창구를 마련하였습니다.**
- **각 나라의 문화 및 행사에 맞는 기획 및 운영 방식을 추진하였습니다.**

지원결과
☐ **(정량적) 총5회의 다양한 해외 전시 및 만화교류를 추진했습니다.**
*** 전시 3회, 세계웹툰포럼 1회, 콘테스트 개최 1회**
☐ **(정성적) 해외 교류 활성화를 통한 만화수출 및 해외시장 진출 기반 마련으로 전문기관으로서 대외신인도를 향상하였습니다.**


UAE 한국문화원 전시


프랑스 꼬레디시 페스티벌 전시


영국 한국문화원 전시



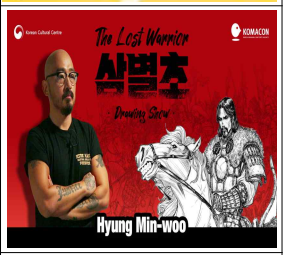
세계웹툰포럼

이런 부분이 잘되었습니다.
☐ **온라인 전시, 포럼 개최를 통해 지속적인 교류와 네트워크를 강화하였습니다.**
☐ **콘테스트의 온라인 개최로 COVID-19 위기 극복 및 대내·외 인지도를 강화하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ **코로나 19로 사업 일정이 연기되었습니다.**
☐ **코트라, 해외저작권진흥협회 등 관계기관과의 협조를 강화하겠습니다.**

함께 만든 변화!!
☐ **해외문화원, 코트라, 저작권해외진흥협회 등 협력을 통한 예산, 인력, 홍보 부분 협업으로 사업의 효율성 증대 및 네트워크를 강화하였습니다.**
☐ **코로나19 사태로 각 문화원의 현지 상황 즉각 반영한 비대면 온라인 개최 전환 및 이로 인한 유튜브 채널, 방송편성 등 온라인 위주의 홍보를 통한 차세대 한류 콘텐츠 인지도 확산에 노력하였습니다.**
☐ **국내외 신인만화가 발굴을 위한 콘테스트의 전면 온라인화 개최 통해 언택트 시대에 부합하는 콘테스트 운영 표준을 제시하였습니다.**
☐ **외부 전문기관과의 협약 체결을 통한 전문기관 인프라 및 조직력 활용으로 행사를 유기적으로 추진하였습니다.**

참고자료(해외전시 및 만화교류 현황)

구 분	일시/장소	실 적	현 장
재외문화원 연계 전시 (1차-프랑스 꼬레디씨 페스티벌)	2020.11.13. ~12.30. 온라인(유튜브), 프랑스 몽펠리에	•전시 콘텐츠 수 : 10개 (조회수 48,819회) •총4개 작품 전시 -김금숙 <풀>, <나목>, <준이오빠> -전정식 <피부색깔=꿀색> •진조크루 개막식 비보잉 공연 •프랑스 도록 12부 제작, 기념품 200부 제작 •2020해외문화원 연계 만화전시(1~3차) 도록 100부 제작	
재외문화원 연계 전시 (2차-UAE)	2020.11.18. ~2021.2.28. 온라인(유튜브)	•전시 콘텐츠 수 : 14개 (조회수 100,370회) •VR 전시장 접속자 수 : 116,300명 •총5개 작품 전시 : 광진 <이태원 클라쓰>, 김명미 <김비서가 왜 그럴까>, 탐이부 <신세개냥>, 이동건 <유미의 세포들>, 배민기 <모스키토신드롬> •석정현 작가 드로잉쇼, 웹툰 원작 드라마 촬영지 소개 콘텐츠 제작 등	
재외문화원 연계 전시 (3차-영국)	2020.12.7. ~12.30. 온라인(유튜브)	•전시 콘텐츠 수 : 13개 (조회수 54,817회) •VR 전시장 접속자 수 : 112,200명 •총5개 작품 전시 : 강도하 <골드피쉬>, 하일권 <병의 맛>, 이상규 <호랑이형님>, 김태현 <딥>, 랑또 <가담항설> •형민우 작가 드로잉쇼, 웹툰 원작 드라마 촬영지 소개 콘텐츠 제작, 강도하 작가와 영국 만화 평론가 폴 그래빗과의 언택트 좌담회 개최	
제8차 세계웹툰포럼	2020.11.23. 한국만화영상진흥원 상영관 (유튜브 송출)	•유튜브 실시간 참여자 수 : 1,314명 (조회수 2,343회) •주제 : (세션1) 세계웹툰시장동향 (세션2) 만화IP비즈니스사례 (세션3) 국내·외 저작권 보호 사례 및 정책 •작가 강도하, 가수 노브레인 이성우의 퍼포먼스 공연 '누구나 자기의 그림은 있다' •언론보도 31건	
제5회 한중일 신인 만화가 콘테스트	2020.9.18. ~9.24. 온라인 콘테스트	•한중일 3개국 20인 신인작가 및 6인 심사위원 참가 •6인 시상(금상 1인, 은상 2인, 동상3인) -한국은 금상 및 동상 수상 •콘테스트 및 창작자 교류(이주명, 홍비치라 작가 토크, 3국 참가 선수 프로필 영상 공유 등) 등 행사 진행 •홍보영상 3종 제작 (조회수 764회)	

웹툰 해외 프로모션

해외 전략·신규시장 대상 다양한 프로모션 개최를 통해 국내 웹툰 기업들의 국제 경쟁력을 강화하고 해외시장 진출의 새로운 원동력을 제공하고자 하였습니다.

지원대상
국내 출판사, 에이전시, 플랫폼, 만화작가 등 만화 콘텐츠 관계자 및 연구자

사업예산
3억 6,000만원

지원내용
- 9개사 9개 과제의 해외 프로모션 및 마케팅을 지원해드렸습니다.
- 온라인 비즈니스 상담회를 통해 해외시장 진출 기회를 제공하였습니다.

참가규모 및 상담내역
- 국내 32개사 / 중국 베이징, 광저우, 상하이 바이어 56개사
- 상담건수 280회, 상담액 약 2억 638만불, 계약추진액 약 952만불

개최결과
☐ (정량적) 9개사 9개 과제(과제당 최대 3,000만원)/ 상담건수 280회, 상담액 약 2억 638만불, 계약추진액 약 952만불 이중 웹툰분야 상담건수 89회, 상담액 1,062만불, 계약추진액 228만불

☐ (정성적) 새로운 비즈니스 합작 모델 도출, 해외 신규 바이어 발굴 등 글로벌 비즈니스 추진을 위한 토대를 마련하였습니다.

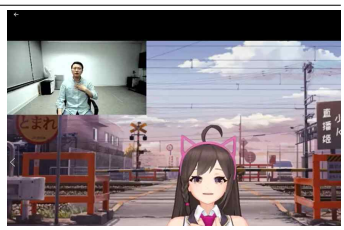



<막내 황녀님>
홍보물(무드등, 스티커) 이미지



<칼집의 아이>, 플렉시 마인드,
중국 '콰이칸' 이벤트 페이지





중국 바이어 대상 온라인 비즈니스 상담 모습

이런 부분이 잘되었습니다.
☐ 중소콘텐츠 기업의 코로나19 극복을 위해 해외시장 개척 및 우수만화 프로모션 지원사업을 추진하였습니다.

☐ 온라인 비즈니스 상담회를 통해 봉쇄된 수출판로를 개척하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 중국 내 초대형 행사가 하반기에 집중되어 빅바이어의 섭외가 다소 부족하였습니다.

☐ 팬데믹 장기화를 대비한 언택트 프로모션 방안을 강구하겠습니다.

함께 만든 변화!!
☐ 코로나19로 인해 해외진출에 어려움을 겪고 있는 소규모 만화 콘텐츠 기업들을 지원하기 위해 신규 지원사업을 운영하였습니다.

☐ 국내외 유관기관과의 긴밀한 협업을 통해 실질적인 비즈니스 성과 도출을 유도하였습니다.

☐ 코로나 19 팬데믹에 대응하는 사업 온라인화 추진을 통해 새로운 비즈니스 상담 모델을 발굴하였습니다.

☐ 중국지역 콘텐츠 수출을 위한 비즈니스 지원 대상 지역을 2개지역에서 3개지역으로 확대하였습니다.

참고자료(해외 프로모션 및 마케팅 지원현황)

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
1	<오늘도 미끄러지듯이> 중국 플랫폼 연재 및 극장판 애니메이션 투자 유치	나비 크리에이티브	강혜지	・(웹툰) 중국 플랫폼 칸, 유요치 연재 확정 및 계약 진행 중 ・(영상화) 중국 애니메이션 판타와 일드 NDA 완료, 콘텐츠 리뷰 중
2	<피터판다> 등 5작품 해외 프로모션	락킨코리아	나예리, 원수연 오경아 등	-
3	<이미테이션> 드라마 방영에 맞춰 선보일 새 시리즈의 해외 프로모션 영상 제작	씨엔씨 레볼루션	박경란	・카카오페이지와 영상 계약 (2021년 4월 KBS 2TV 드라마 방영 예정)
4	<총수> 웹툰무비 제작을 통한 인도네시아 VOD 및 OTT 시장 진출	아이디어 콘서트	정기영, 백승훈	・인도네시아 GENFLIX 영상 공급 계약, 태국 WECOMICS 공급 계약
5	<진홍의 카르마> 외 2종 미주 연재 홍보 및 2차 저작권 투자 유치	엠스토리허브	레몬개구리, 죽선, 순정식당, 팀헤임달, 죽선 차녹 등	・<진홍의 카르마>, <캔디맨>: 포켓코믹스(북미) ・<황자님께 입덕합니다>: 태피툰(북미)
6	웹툰 <더 복서> 외 글로벌 서비스, OSMU 추진	울트라미디어	정지훈, 이지훈, 한아름	・<더 복서>: 라인웹툰(북미, 중국, 일본, 인도네시아, 태국, 프랑스) 연재 ・<모기전쟁>: 비리비리(중국), 레진코믹스재팬(일본), KrossKomics(인도), 라인웹툰(북미, 인니), 픽코마(일본), WeComics(태국), 델리툰(독일, 프랑스) ・<환생소녀>: 라인웹툰(일본, 대만) 연재
7	<연애놀이> 라이프스타일 제품 개발	컬쳐플랫폼	정유미	・콜롬비아 출판사(R&N)와 출판 계약
8	K-웹툰 글로벌IP 도약을 위한 프로모션	투유드림	정연, 운, 명랑, 정연, 배민기 등	・<캐슬>: 태국 라인웹툰 연재 ・<악역의 구원자>: 태국 라인웹툰, 텐센트 동만, 북미 태피툰, 일본 픽코마 연재 ・<막내 황녀님>: 중국 콰이칸, 카카오페이지 인도네시아 연재
9	<칼집의 아이> 중국 '콰이칸' 프로모션	플렉시마인드	김형민, 양경일	・중국 웹툰 플랫폼 콰이칸과 독점 연재 계약

홍보·마케팅

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

언론
총 79건 보도자료 배포
3,982건 이상의 기사화

온라인
블로그 순방문자 119,516명
유튜브 누적 구독자 5,169명

주요내용
- 보도의 집중성을 위해 배포를 줄이되 기사화는 확대시켰습니다.
- 코로나19 상황에 따른 기획을 통해 온라인 콘텐츠를 강화하였습니다.

추진결과

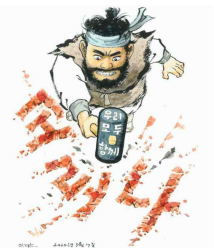
□ (정량적) 블로그 순 방문자 216% 상승, 유튜브 누적구독자 956%상승
□ (정성적) <코로나19 극복을 위한 만화인 응원 캠페인(53명 참여)> 등 다양한 기획 콘텐츠로 기관 이미지 제고 및 온라인을 강화하였습니다.



언론보도(JTBC 뉴스룸 9시)



사업안내 유튜브 영상


만화인 응원 캠페인

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 보도의 집중성이 높아져 언론홍보효과를 극대화 하였습니다.
□ 만화인 응원 캠페인, 직원이 고른 만화추천, 담당자가 알려주는 사업안내 동영상 등 그간 부족했던 자체 콘텐츠 개발 등을 통해 온라인 콘텐츠를 강화하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 대면으로 진행되는 기사회견 및 간담회 불가로 네트워크 확대가 부족했습니다.
□ 소규모의 일정 등을 통해 네트워크를 확대하고 기관 이미지 제고를 위해 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 언론보도의 집중성을 높이기 위해서 횟수를 줄이고 질적 향상을 도모했습니다.
- 월 평균 6~7건 내 중요 이슈를 검토 후 보도자료 배포, 중앙 언론 대상 기획기사 추진

□ 부천국제만화축제, 세계웹툰포럼 등 다수 행사의 온라인 개최로 콘텐츠가 강화되었습니다.
□ 언론, SNS, 블로그, 유튜브의 유기적인 연계로 각 플랫폼의 타겟별 홍보가 강화되었습니다.

참고자료(주요성과)

□ 정량성과

구분	2019 성과	2020 성과	비고
만진원 페이스북 좋아요	9,914개	17,175개	173% ↑
만진원 유튜브	541명	5,209명	962% ↑
만진원 블로그 일 방문자	200명	73,241명	219% ↑
보도자료 기사화	총 5,213건	총 4,157건	20.2% ↓ (1,056건 ↓)
보도자료 1건당 평균 기사화 수	약 36건 기사화	약 51건 기사화	141.6% ↑

□ 보도자료



KBS 930뉴스



YTN 뉴스



연합뉴스



파이낸셜뉴스



뉴스1



LG헬로비전

공모전/ 경연대회

만화콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴, 만화산업활성화와 우수한 콘텐츠 발굴을 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제18회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

만화 원작 활성화 공모전

오늘의 우리만화 시상

제17회 부천만화대상

만화·웹툰 평론 공모전

제21회 전국학생만화공모전



한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제18회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 6,500만원 (주요성과) ▫총 8개 작품 시상금과 전시, 작품집 제작 등 지원 ▫수상작에 대한 협력사 온라인 프로모션 지원
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) ▫총 32개 작품 원고료 및 최종 8개 작품에 시상금을 지원 ▫상위 3작품 네이버웹툰 정식 연재권을 지원
만화 원작 활성화 공모전	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) ▫총 6개 작품 시상 및 프로모션(온라인 갤러리 작품 게시) 지원 ▫웹툰플랫폼 대상으로 선정작 홍보 및 프로모션을 진행
오늘의 우리만화 시상	(사 업 비) 4,500만원 (주요성과) ▫총 5개 작품 문화체육관광부 장관상 및 시상금 지원 ▫전국 도서관 대상 선정된 우수한 작품 홍보
제17회 부천만화대상	(사 업 비) 3,600만원 (주요성과) ▫총 5개 작품 문화체육관광부 장관상 및 시상금 지원 ▫전국 도서관 대상 선정된 우수한 작품 홍보
만화·웹툰 평론 공모전	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) ▫수상자 13명 대상 만화규장각 연재 기회 제공 및 시상금 지원 ▫만화·웹툰 정보지 '지금, 만화' 게재 지원
제21회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 시비 1,800만원 (주요성과) ▫수상작품집 제작, 각 학교별 시상식을 진행(방역지침) ▫수상자 21명 대상 시상금 지원

제18회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

만화콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴, 만화산업활성화를 위한 공모전을 추진하였습니다.

선정대상

총 8개 작품

금 액

6천 500만원

내 용

- 총 8개 작품 시상금과 온라인 전시, 작품집 제작 등을 지원했습니다.
- 수상작에 대해 협력사 온라인 프로모션을 지원했습니다.

결 과

□ 총 8개 작품에 대해 3,400만원의 시상금과 온라인 전시, 작품집 제작, 협력사(버프툰) 온라인 프로모션(온라인 게재)을 지원했습니다.





"뜻깊은 상의 주신 한국만화영상진흥원 관계자 분들께 진심으로 감사드립니다. 앞으로 더 열심히 하라는 의미에서 주신 상으로 알고 좋은 작품을 만들기 위하여 더 고민하고 노력하겠습니다. 코로나19로 인하여 많은 분들이 너무 당연한 것들을 누리지 못하고 계시는데 빨리 상황이 나아져서 행복한 일상을 마음껏 누릴 수 있는 날이 왔으면 좋겠습니다."
(대상 수상소감)

전반적으로 수준작들을 만나볼 수 있어 즐거운 시간이었습니다. 단편만화에서 만날 수 있는 소소한 일상의 이야기, 독창적으로 실험적인 소재를 들고 온 작가들이 많아 공모전 취지에 맞는 작품이 늘어나지 않았나 생각됩니다. **(심사위원장 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 100작품 (경쟁률 - 13:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**3,400만원**
대상	송다현	누군가의 이야기	800만원
최우수상	박광열	마더의 보고서	600만원
우수상	최창규	산신님과 방울토마토	400만원
	김주호/김대훈	첫꽃	400만원
장려상	김선후/홍승우	거울, 그리고 우리의 세계	300만원
	김현지	드림머신	300만원
	최유지	악마의 유혹 천사의 속삭임	300만원
	윤원표	소선유령	300만원

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰최강자전)

국내 최대규모의 웹툰 플랫폼 네이버웹툰과 연계하여 신인만화가에게 연재 기회를 제공하고, 우수한 콘텐츠 발굴을 위하여 추진하였습니다.

선정대상

총 32개 작품

금 액

1억 원

내 용

- 총 32개 작품에 원고료, 최종 8개 작품에 시상금을 지원했습니다.
- 상위 3작품에 대해 네이버웹툰 정식 연재권을 지원했습니다.

결 과

□ TOP32 작품에 대해 각 50만원, TOP16~TOP8 작품에 각 100만원의 원고료를 지원했습니다.

□ 수상작 8개 작품에 총 2,300만원 시상금을 지급했으며, 상위 3작품에 네이버웹툰 연재권을 지원했습니다.





"이렇게 영광스럽 상을 받아 자랑스럽고 기쁘다. 최강자전 준비를 하면서 공부할 때 몰랐던 즐거움을 알게 해준 시간이었다" **(대상 수상자 '융'/ 수상작 '그림자의 밤')**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 512작품 (경쟁률 - 16:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**2,300만원**
대상	융	그림자의 밤	1,000만원
최우수상	뱁새/왈패	물위의 우리	500만원
우수상	OHN	달로 만든 아이	300만원
장려상	이소낙/들덤	캔 유 필미?	100만원
	늠개	꿈에서 만나요	100만원
	43	내 인생 게임	100만원
	더덕	누나의 취향	100만원
	공삼	일일 애인카페	100만원

만화 원작 활성화 공모전(한국만화영상진흥원과 함께하는 다음웹툰 공모대전)

웹툰 원작 OSMU콘텐츠 가능한 우수 신규 작품 공모, 선정작 비즈니스 및 프로듀싱 지원을 통한 차세대 인재 발굴·육성을 위하여 추진하였습니다.

선정대상

총 6개 작품

금 액

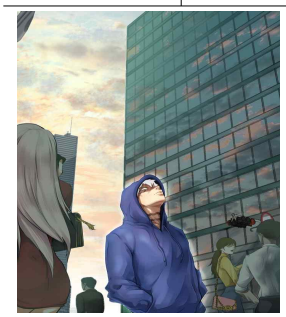
1억 원

내 용

- 총 6개 작품에 대해 시상금 지급과 한국만화영상진흥원 온라인 갤러리 전시 공간 신규 오픈을 통한 선정작 게시 및 비즈니스를 진행하였습니다.
- 웹툰플랫폼 대상으로 선정작 홍보 및 프로모션을 진행하였습니다.

결 과

□ 총 6개 작품에 대해 시상금 지급과 온라인 갤러리 작품 게시를 지원했습니다.
□ 수상작 작품 프로모션 비즈니스 기회 제공 및 총 32,000만원의 시상금을 지급했습니다.





대상 수상자 '박효균'/ 수상작 '싱크로'

여타 다른 공모전들에 비해 수작이 많이 제출되어 우열을 정하기 쉽지 않았다. 그럼에도 불구하고 공모전의 특성과 취지에 맞게 소재의 다양성과 2차 사업화로 더 많은 독자들을 만날 수 있는 작품에 높은 점수를 주었다. 작화만 매우 우수하거나, 소재만 매우 훌륭한 작품들에게 높은 점수를 주지 못한 점이 아쉬웠다. 수상작 모두 축하드리며, 아쉽게도 수상하지 못한 작품도 소재와 작화를 조금 더 보완하면 충분히 수상할 수 있는 작품이라는 점을 말씀 드리고 싶다. (심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 239작품 (경쟁률 - 38:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**3,200만원**
대상	박효균	싱크로	1,000만원
최우수상	최지숙	데드맨	700만원
우수상	울소	불사모	500만원
	김상진	카스트라토	500만원
장려상	이길종	소드마스터	250만원
	김로사	ONE	250만원

오늘의 우리만화 시상(한국만화가협회와 함께하는 우수만화 선정 및 시상)

한국 만화를 대표하는 만화를 선정하여 작가 및 기업의 창작 의욕을 고취하고 일반 독자들에게 우리만화에 대한 소비 환경을 개선하기 위하여 추진하였습니다.

선정대상

총 5개 작품

금 액

2천 500만원

내 용

- 총 5개 작품에 대해 문화체육관광부 장관상, 시상금을 지원했습니다.
- 전국 도서관에 선정된 우수한 작품을 홍보 하였습니다.

결 과

□ 2019년 9월 1일부터 2020년 8월 31일까지 발표된 한국만화 전수를 돌아보고 5개 작품에 문화체육관광부 장관상과 총 2,500원 시상금을 지급했습니다.



이은재 作 <ONE>



나윤희 作 <고래별>



오성대 作 <기기괴괴>


정영롱 作 <남남>



김칸비황영찬 作 <스위트홈>

어떤 서사장르든 작품의 다양성을 통해서만 지속 가능한 발전을 할 수 있다고 할 때, 최근 웹툰 시장에서 각기 다른 장르에서 높은 완성도의 작품이 나오는 것은 반가운 일이다. 학원 액션이라는 외피를 두르고 폭력의 문제를 고발하는 <ONE>, 일제시대를 배경으로 높은 작화와 연출로 감성적 스토리를 풀어낸 <고래별>, 한국형 호러 <기기괴괴>, 19금의 자유로움 안에서 성인 여성의 삶을 디테일하게 묘사한 <남남>, 한국형 좀비물 <스위트홈> 등 서로 다른 장르에서 높은 완성도를 보여준 작품들이 눈에 띈다. **(심사위원 평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 2,540작품 (경쟁률 - 508:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**2,500만원**
문화체육관광부 장관상	이은재	ONE	500만원
	나윤희	고래별	500만원
	오성대	기기괴괴	500만원
	정영롱	남남	500만원
	김칸비/황영찬	스위트홈	500만원

제17회 부천만화대상(작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 시상)

한 해 동안 가장 작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 선정과 시상을 통해 우리 만화 문화 활성화 및 만화콘텐츠 향유인구 증대에 기여하고자 함

선정대상

총 5개 작품

금 액

2천 600만원

내 용

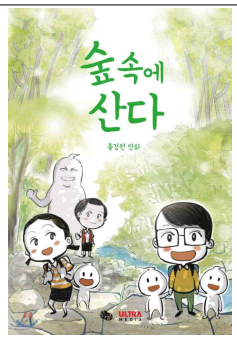
- 총 5개 작품에 대해 문화체육관광부 장관상, 시상금을 지원했습니다.
- 전국 도서관에 선정 작품에 대해 알리고 홍보 하였습니다.

결 과

□ 2019년 6월 1일부터 2019년 12월 31일까지 발표된 한국만화 중 5개 작품에 문화체육관광부 장관상과 총 2,600만원 시상금을 지급했습니다.



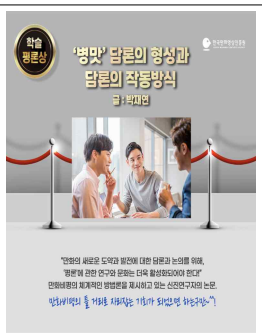
우두커니



숲속에 산다



왕자와 드레스메이커



'병맛'담론의 형성과 담론의 작동방식



27-10

대중성과 작품성, 사회문제의식까지 두루 갖춘 작품들이 2020 부천만화대상 후보작에 올랐으며 독자인기투표와 심사를 통하여 미미한 차이로 결과가 갈렸으나 모두 수상작으로 선정되기에 손색이 없었다.
치매에 걸린 아버지를 다룬 <우두커니>는 치매 노인, 더 정확히는 삶에서 밀려나는 약자로서의 노인 인구에 대한 이야기이자 담담하면서도 성찰적 태도로 노인의 삶을 다루며 우리 인식의 지평을 넓혀주었다는 평가를 받아 대상으로 선정되었다. (심사위원장 총평 中)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 1,274작품 (경쟁률 - 255:1)

연번	부문	작품명	작가명
1	대상	우두커니	심우도
2	어린이만화상	숲속에 산다	홍경원
3	해외작품상	왕자와 드레스메이커	젠왕
4	학술평론상	'병맛'담론의 형성과 담론의 작동방식	박재연
5	독자인기상	27-10	AJS

만화·웹툰 평론 공모전(만화평론 및 만화의 학술적 연구 공모전)

한국 만화·웹툰 문화에 새로운 활력과 만화웹툰 평론문화 마련을 위한 평론가를 발굴을 위하여 추진하였습니다.



선정대상

총 13명



금 액

1,800만원



내 용

- **만화·웹툰 정보지 '지금, 만화' 게재해 드렸습니다.**
- **차년도 디지털만화규장각 만화리뷰코너 연재 지원해 드렸습니다.**

결 과 | □ **수상자 13명(기성 6, 신인7) 총 1,800만원 시상금을 지급했습니다.**

<2020 만화·웹툰 평론 공모전>은 기성부문과 신인부문으로 구분해 진행됐다. 지원자는 지정평론 및 자유평론 공모를 진행하였고, 지정평론 작품은 '까대기(이종철作)' '아티스트(마영신作)' '병의 맛(하일권作)' '연의 편지(조현아作)' '정년이(서이레·나몬作)' '우두커니(심우도作)' '27-10(AJS作)' 총 7편이었다.

기성 부분에 응모된 평론들은 모두 일정 수준 이상의 우수한 평론들로 수상작을 선정 하는데 많은 어려움이 있었다. 수상작 들은 모두 작품을 분석하는 참신하면서도 깊이 있는 시각과 시의성 있으며 대중들이 공감할 수 있는 평론 대상 작품을 선택하였다. (중략) 신인 부분의 많은 응모작들은 특히 자유 평론 부분에서 다양하고도 폭넓은 작품을 다르고 있어 선정 작품에서 최근 독자들의 관심사와 사회적 이슈를 읽을 수 있었습니다. (심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 41건 (경쟁률 - 3:1)**

구분	부문	수상자	작품명 (지정과제, 자유과제)	상금
계				**1,800만원**
기성	대상	김희경	(정년이, 위대한 방옥숙)	500만원
	우수상	이승현	(까대기, 집행자여)	200만원
	우수상	박소연	(까대기, 안나라수마나라)	200만원
	가작	최윤주	(까대기, 소녀의 세계)	100만원
	가작	백수향	(병의맛, 닥터앤닥터 육아일기)	100만원
	가작	서원주	(우두커니, 도령의 가족)	100만원
신인	대상	주다빈	(정년이, 마음의 숙제)	200만원
	우수상	김민서	(정년이, 모죠의 일지)	100만원
	우수상	김경훈	(병의맛, 고수)	100만원
	가작	최정연	(우두커니, 안나라수마나라)	50만원
	가작	이한솔	(연의 편지, 합법해적 파르페)	50만원
	가작	최기현	(정년이, 여의주)	50만원
	가작	김진철	(까대기, 쌍갑포차)	50만원

제21회 전국학생만화공모전(중,고등학교 꿈나무대상 만화 대잔치)

한국 만화산업을 이끌어 나갈 창의만화 인재 발굴을 위한 장입니다.

선정대상

총 46명

금 액

700만원

내 용

- 수상작품집 제작, 각 학교별 시상식을 진행하였습니다.(방역지침)
- 수상자 21명에게 상금 700만원을 지급했습니다.

결 과

□ 총 143명이 접수, 어려운 시기에도 많은 학생들이 참여하였습니다.
□ 문화체육관광부장관상(대상)을 포함 총46명의 학생이 수상하였습니다.



"열심히 그림을 그리고 연습하여 대회를 나가 수상을 받으니 보람차고 매우 뿌듯합니다. 제가 열심히 준비한 만큼의 보상을 받으니 더 기운이 오르고 앞으로 열심히 더 노력해야겠다고 생각합니다. 수상을 받은 그림보다 더 좋은 작품을 만들 수 있도록 열심히 노력하겠습니다."
(대상 수상자 인천금융고등학교 3학년 김수연)

오랜 역사와 전통을 지닌 전국학생만화공모전이 많은 학생들의 열정적인 참여와 과론계자들의 도움으로 성공적으로 진행되었습니다. 코로나19 라는 전대미문의 사태로 대회 진행에 많은 차질이 있었으나 학생들의 창의성과 창작의지를 꺾지는 못했습니다. 최근 사태와 관련된 주제를 해석하고 나름의 해법을 찾아 작품화하낸 학생들에게 아낌없는 박수를 보냅니다. 특히, 대상 수상작은 독창적인 작화와 이야기 구성능력을 충분히 보여줬고 카툰부문 금상 수상작은 전통적 카툰 문법과 현재적 주제를 절묘하게 배합해 내어 심사위원들을 놀라게 했습니다. 또 입상하지 못한 작품 중에도 미래를 기대할 만한 좋은 작품이 있었으나 아쉽게도 이번에는 순위에 들지 못했습니다. 더 멋진 창작 활동을 기대합니다. **(심사위원장 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 143명 (경쟁률 - 3:1)

부문		구분	성명(학교)	상금
전체		대상	김수연(인천금융고등학교)	1,000,000원
이야기만화	고등부	금상	김사라(전남예술고등학교)	800,000원
이야기만화	중등부	금상	한사랑(고양중학교)	400,000원
카툰	고등부	금상	박민서(백마고등학교)	800,000원
카툰	중등부	금상	박세진(안남중학교)	400,000원
캐릭터	중등부	금상	박태영(안천중학교)	400,000원

참고자료(수상현황)

부문		시상(인원)	수상자	수상자학교	부상
전체		대상 (1명)	김수연	인천금융고등학교	상장 및 장학금 1,000,000원
고등부	이야기 만화부문	금상 (1명)	김사라	전남예술고등학교	상장 및 장학금 800,000원
		은상 (1명)	유영서	중산고등학교	상장 및 장학금 500,000원
		동상 (2명)	김승연	동덕여자고등학교	상장 및 장학금 500,000원 1인당(250,000원)
			임진아	도래울고등학교	
		특별상 (5명)	정의린	전주한일고등학교	상장
			문석현	지산고등학교	
			권민지	지산고등학교	
			하다연	지산고등학교	
			김효리	서울미술고등학교	
	카툰부문	금상 (1명)	박민서	백마고등학교	상장 및 장학금 800,000원
		은상 (1명)	홍우재	가좌고등학교	상장 및 장학금 500,000원
		동상 (2명)	김초연	가좌고등학교	상장 및 장학금 500,000원 1인당(250,000원)
			강성우	경기-졸업자격검정고시	
		특별상(5명)	임서영	안곡고등학교	상장
			김호연	금촌고등학교	
			이수민	광교고등학교	
			문가연	이의고등학교	
			최진원	분당경영고등학교	
중등부	이야기 만화부문	금상 (1명)	한사랑	고양중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	고서진	부천부곡중학교	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	김은재	마전중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			신시류	행신중학교	
		특별상 (5명)	김서연	마전중학교	상장
			김민희	논곡중학교	
			김채윤	인천동방중학교	
			배수현	영파여자중학교	
			이예진	청계중학교	
	카툰부문	금상 (1명)	박세진	안남중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	정희윤	사파중학교	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	이서진	백마중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			임경민	대전도안중학교	
		특별상 (5명)	전서현	대방중학교	상장
			박지윤	안남중학교	
			조가인	동진여자중학교	
			조효진	대송중학교	
			오윤지	한빛중학교	
	캐릭터 부문	금상 (1명)	박태영	안천중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	김정빈	광명중학교	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	양윤아	월곶중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			이서연	일산양일중학교	
		특별상 (5명)	신소일	서정중학교	상장
			도혜원	안천중학교	
			노지윤	봉일천중학교	
			이민지	이의중학교	
			홍지윤	은평중학교	