2021 한국만화영상진흥원
실적보고서



한국만화영상진흥원

2021년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

비 전

문화강국, 한국만화가 선도하겠습니다.

행 정 환 경

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

중 점 추진방향

〔5대 목표 10대 핵심과제〕

1 부천형 만화 중심 도시 구축

① 문화콘텐츠 융·복합산업 전략 수립 및 클러스터 운영 고도화
② 시민 문화향유 확대 및 관광자원 개발

2 만화 산업 경쟁력 강화

③ 창작인재 발굴 및 핵심인력 양성
④ 맞춤형 창작지원 및 비활성 장르 제작 지원

3 시장 확대 및 수요창출

⑤ 신한류정책에 대응하는 해외시장 진출 지원 및 교류
⑥ 인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발

4 일상 속 만화 문화 확산

⑦ 체계적 아카이브 시스템 구축
⑧ 문화 향유 확장 및 다양성 강화

5 사회적 가치 실현 체계화

⑨ 공정한 산업 생태계 기반구축
⑩ 사회적 약자 지원 다양화

목 차

운영시설 ★----------★ 3P

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

지원사업 ★----------★ 15P

다양성만화제작지원, 수출작품 번역 지원 , 만화원작콘텐츠 제작 지원, 만화콘텐츠 다각화 지원, 창작 초기단계 지원, 만화 독립출판 지원, 선순환 공정 생태계 조성

인력양성 ★----------★ 37P

지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영, 웹툰창작체험관 조성 및 운영, 전문인력양성, 청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영, 웹툰시니어 멘토링, 초등학교 6학년 / 시민공감 만화교실

만화 규장각 ★----------★ 55P

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

축제 및 해외진출 ★----------★ 67P

제24회 부천국제만화축제, 제5회 경기국제코스프레 페스티벌, 경기웹툰융합콘퍼런스, 한국만화 해외전시 및 만화교류, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ★----------★ 79P

제19회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 만화 원작 활성화 공모전, 오늘의 우리만화 시상, 제18회 부천만화대상, 만화 평론 공모전, 제22회 전국학생만화공모전

부천시 협력사업 현황 ★----------★ 91P

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	54개팀(사) 238명 (부천만화창작스튜디오) 위　　치	부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) 주요시설	입주작가실, 지원실, 체력단련실, 탕비실 등 입주현황	41개 팀 114명
만화도시 문화공간	(소새울어울마당) 위　　치	부천시 호현로 422-1(소사본동 166-6) 주요시설	만화카페, 생활문화 연습실 등 입주현황	1개 팀 2명 (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

만화상상놀이터 한국만화박물관



한국만화 114년의 역사가 살아 숨쉬는 **국내 최대 만화 박물관**입니다.

숫자로 보는 한국만화박물관

총 관람객	42,034명
유료 관람객	31,684명
무료 관람객	10,350명
총 수입	162,806천원
입장료 수입	135,104천원
부가 수입(상영관 수입 등)	27,702천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 박물관의 전시 등을 문화상품을 통해 만날 수 있는 뮤지엄 숍을 오픈하였습니다.

□ 문화체육관광부의 2021 박물관 실감콘텐츠 지원 사업에 확정되어 'AR 스마트 도슨트' 프로그램 제작 추진하고 있습니다. 박물관이 한층 생동감 넘치는 현장으로 변신할 수 있는 기회입니다.

□ <만화 #, 시대를 담다>, <나빌레라>, <호락호락>전 등 한국만화의 역사와 오늘의 웹툰을 담는 기획전시를 개최하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 코로나19로 인해 관람객 규모 급감. 2019년 유료 관람객 107,375명에 비해 약 70% 감소하였습니다. 2022년에는 관람객들이 주목할 만한 좋은 기획과 적극적인 홍보를 통해 관람 활성화를 만들겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 코로나 19로 조심스러운 시기이지만 체험마당 운영 및 '생생문화재' 교육, '길위의 인문학' 교육, '지역예술 문화플랫폼' 교육 등을 진행하여 총 1,768명이 참여했으며 안전 조치를 위해 온. 오프라인 프로그램을 병행하여 관람객들에게 안전한 만화 체험의 기회를 제공하였습니다.

한국만화박물관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로1(상3동529-36)
시설규모 | 건축연면적 8,341㎡
건물규모 | 지하 1층, 지상 4층
주요시설 | 상영관, 뮤지엄숍, 기획전시실, 열람실, 체험교육실, 상설전시실

만화박물관 시설현황

상설전시실 (3층~4층)		* 주요기능	한국만화 초창기부터 현재 웹툰에 이르기까지 한국만화역사 전반을 보여주며 박물관에서 소장하고 있는 수많은 자료를 만나 볼 수 있는 곳
기획전시실 (1층, 3층)		* 주요기능	2021년 <만화#, 시대를 담다>, <나빌레라> 등 역사자료전과 웹툰전시 개최 만화의 현재 트렌드를 반영하며 만화팬의 관심을 지속시키고 있음
체험교육실 (2층)		* 주요기능	관람객들이 당일 직접 체험할 수 있는 체험마당과 만화를 체계적으로 배워볼 수 있는 <길위의 인문학>, <생생문화재> 교육 등 진행
뮤지엄숍 (1층)		* 주요기능	박물관의 전시와 관련된 다양한 캐릭터 상품, 웹툰 굿즈, 만화도서 등을 구비하여 전시의 감동을 소장할 수 있는 숍
상영관 (1층)		* 주요기능	개봉 애니메이션 상영 및 어린이 공연 등 박물관을 찾는 관람객들이 한층 깊이있게 즐길 수 있는 문화공간

국내최대 만화 전문도서관



고(古)만화자료 **3만점** 이상 만화도서
30만권 이상 보유한
국내 최대 만화 전문 도서관
입니다.

숫자로 보는 만화도서관

이용자 현황	41,806명
일평균이용인원	137명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	40,587명/ 968명/ 251명
자료 현황	6,895권
만화단행본/ 학습만화	5,905권/ 801권
정기간행물/ 이론서	76권/ 48권
영상자료	65점
대외서비스 현황	57건(3,664권)
기증(배포)/대출	7건(3,246권)/ 11건(178권)
열람/ 자료제공	35건(240권)/ 4건

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 국립중앙도서관, 국회도서관과의 제휴를 통해 각 기관이 소장한 다양한 원문자료를 제공하게 되었습니다.
□ 코로나19에 선제적 대응을 통해 안전한 도서관을 만들었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 도서관 자료 검색 페이지 개편을 통해 이용자의 자료 이용 편의성을 제고하겠습니다.
□ 좋은 어린이 만화의 지속적인 확충으로 도서관 자료의 다양화를 꾀하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 국내최대 만화자료 축적기관으로서 만화자료의 체계적 수집·보존·서비스를 통해 만화문화유산의 후대 전승에 이바지하였습니다.
□ 만화도서관 자료수집 규모가 2020년도 대비 33% 확대되었습니다.

만화도서관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로1(상3동529-36) - 한국만화박물관 內 2층
시설규모 | 건축연면적 1,255.62㎡
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 이용자에게 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




96개 팀 사(社) 총 **354**명이 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 **국내 최대 만화관련 클러스터** 입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주 현황	96개팀(사) 354명		
계(작가/업체/협회등)	75개 팀 240명	15개 사 78명	6개 36명
비즈니스센터(작가/업체/협회등)	33개 팀 124명	15개 사 78명	6개 36명
창작스튜디오(작가)	41개 팀 114명	-	-
소새울어울마당(작가)	1개 팀 2명	-	-
입주자 매출현황 (2020기준)	국내 19,080,341천원	국외 1,497583천원	
비즈니스센터	국내 15,187,582천원	국외 1,261,163천원	
창작스튜디오	국내 3,850,929천원	국외 236,420천원	
소새울어울마당	국내 41,830천원	-	

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 입주공간 운영 효율성 강화를 위해 발생된 공실에 대한 실간이동 및 추가사용 모집을 진행하여 입주공간 이용 만족도를 높였습니다. □ 웹툰융합센터 운영 준비를 위한 연구 용역을 진행하여 비전과 전략을 수립하였습니다. □ 입주자를 대상으로 분야별 추천 풀을 마련하여 다양한 분야의 일자리 창출에 앞장섰습니다. □ 입주시설 이용 만족도 조사를 실시하여 이용 만족도 제고에 노력하고 있습니다. □ 입주자와의 소통 강화를 위해 입주자대표를 선정하였습니다.	□ 입주제도 개선 및 입주자 모집을 통해 신인작가 및 기업을 발굴하고 관리 및 만족도 제고를 위해 입주자대표와의 소통을 강화하겠습니다. □ 웹툰융합센터 운영을 위한 세부계획 수립을 통해 클러스터 입주정책 및 관리 방안을 마련하겠습니다. □ 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	7,041명
소새울어울마당	1,849명
도당어울마당	2,987명
상동역 상상정거장	코로나로 운영 중단

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 웹툰특화 1인 창조기업 프로그램 운영을 시작함으로써 문화공간에 산업지원 기능을 더하였습니다. □ 코로나19 대응 지침에 따라 QR코드 및 방문대장 발열체크 등 방역 수칙을 준수하였습니다. □ 단계적 일상회복에 따라 어울마당의 좌석배치를 증가시켰습니다.	□ 웹툰특화 1인창조기업 지원센터로의 재개편을 통해 공간이용 외 창업지원 기능까지 함께합니다. □ 코로나 19 방역지침의 철저한 준수로 보다 안심하고 이용할 수 있는 공간으로 개선됩니다. □ 보다 다양한 정보 및 프로그램 제공으로 커뮤니티로서의 기능을 강화해 나가겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 네트워킹과 창작, 기획, 산업화 지원 기능이 함께 가능한 공간으로 개선되었습니다.
□ 시민들의 보다 안전한 공간 이용을 위해 시설 안전성을 보강하였습니다.
□ 어울마당 이용자가 선호하는 인기 만화도서 조사 및 구입을 통해 이용자 만족도 제고에 기여하였습니다.

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

웹툰 스타트업 캠퍼스		* 공간운영	집중업무공간(13석), 오픈업무공간(30석), 회의실, 네트워킹카페, OA공용실 등의 공간을 보유하고 있습니다. * 주요기능	웹툰작가 및 지망생들의 창작활동을 위한 업무공간이며 만화종사자 간의 커뮤니티 활용 공간입니다.
소새울 어울마당		* 공간운영	약 4천여권의 단행본을 소장하고 있습니다. * 주요기능	다양한 연령대를 대상으로 맞춤형 장르 만화 열람 서비스를 제공하는 공간입니다.
도당 어울마당		* 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

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
만화원작콘텐츠 제작 지원
만화콘텐츠 다각화 지원
창작 초기단계 지원
만화 독립출판 지원
선순환 공정 생태계 조성



한눈에 보는 지원사업

사업명	추진개요
다양성만화 제작지원	(사 업 비) 국비 14억 6,000만원 (주요성과) □ 다양성만화 원고 65종 완성 □ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성 도모
수출작품 번역지원	(사 업 비) 국비 6억 원 (주요성과) □ 수출용 만화 23개사 46개 과제 번역 및 재제작 □ 우수 콘텐츠 발굴 및 글로벌 경쟁력 강화
만화원작 콘텐츠제작지원	(사 업 비) 도비 1억 5,000만원 (주요성과) □ 만화·웹툰 원작의 영상콘텐츠 2종 제작 □ 만화원작 기반 2차 콘텐츠 제작지원 활성화 도모
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
창작 초기단계 지원(신규)	(사 업 비) 국비 8억 원 (주요성과) □ 기획개발 작품 신규 90종 발굴 및 제작 □ 창작자의 활발한 작품개발 유도 및 2차 산업화 개발 기회 확대
만화 독립출판 지원(신규)	(사 업 비) 국비 5억 원 (주요성과) □ 독립출판만화 43종 출간 □ 작가 출판 역량 강화 및 유통환경 마련
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 1억 8,000만원 (주요성과) □ 전문상담 208회 진행 (만족도 86.6%) □ 만화인 권익보호 및 공정환경 기반 마련

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 65개 과제

지원금액

13억 1,100만원
(단편 1,380만원/중편 2,300만원)

지원내용

- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금 100%를 원고료로 지원해 드렸습니다.
- 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 위해 SNS 홍보용 영상 제작 및 작품 평론을 통해 우수 만화를 홍보했습니다.

지원결과

□ 다양성 만화 원고 65종(단편 20종, 장편 45종)이 완성되었습니다.
□ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 도모했습니다.



강소영 作
<소장>



김예나 作
<어른이 되지 않기로 했다>



김성희, 보리출판사
<문밖의 사람들>



SNS채널을 활용한
프로모션영상 총 10편 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 만화 출판 원고 65종이 제작되었습니다.
(단편20개, 중편45개 과제)
□ 콘텐츠 제작과 출판 사업을 이원화하여 제작 기간 확대를 통한 양질의 콘텐츠를 생산하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 만화 독립출판 지원사업 지원시 가점제도 도입으로 사업의 연계성을 확보하겠습니다.
□ 작품 제작 지원에서 사업화(펀딩, 연재 등)까지 이어지도록 프로모션 방안을 모색하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 콘텐츠(원고) 제작을 위한 콘텐츠 제작 지간 확대 제공에 따른 원고 제작 지원사업으로 사업을 개편하여 지원금 조정 및 수혜자 수가 증대되었습니다.
- 총 65명 지원 : 단편(120쪽 이상 1,380만원), 중편(200쪽 이상 2,300만원)

□ 결격 사유의 정의를 구체화하고 평가 자료를 명확하게 하여 민원 발생의 소지를 축소하였습니다.
□ 공정한 평가를 위한 완성주요 민원 발생원인인 결격사유 및 평가자료를 명확화 하였습니다.
- 완성된 샘플 원고 10페이지, 연재료 유·무에 관계없이 미공개, 미수상작, 개인 SNS 5컷이내 미공개

□ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.
□ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.
□ 코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.

참고자료(지원현황)

구분	연번	과제명	지원금(천원)	작가명
단편	1	P의 이명증	13,800	박병주
단편	2	검은시간 검은 꿈	13,800	김은지
단편	3	FRAME	13,800	남승우
단편	4	솔밤	13,800	김희진
단편	5	꽃담는 시간	13,800	김준태
단편	6	그림자 밟는 아이	13,800	박소림
단편	7	소장	13,800	강소영
단편	8	억이선장	13,800	주정희
단편	9	엄마의 탄생	13,800	김명진
단편	10	옥춘당	13,800	고정순
단편	11	상처가 곪아서 고름이 났다	13,800	김현수
단편	12	몽롱한 빛	13,800	황교범
단편	13	너를 그리며	13,800	최인선
단편	14	28호 화수분	13,800	마세연
단편	15	오늘 넘긴 페이지(원제:사랑방 사탕)	13,800	김혜원
단편	16	기명관	13,800	심기명
단편	17	세월속의 슈퍼맨	13,800	최석환
단편	18	따로 또 같은 역사	13,800	최종원
단편	19	환상 세계를 나르는 우리괴담 수사대	13,800	신응식
단편	20	보고 싶지 않은	13,800	신은영
중편	21	80518	23,000	정찬호
중편	22	한점 부끄럼 없이	23,000	장윤화
중편	23	포레스트 굿럭	23,000	정현진
중편	24	알기쉬운 레전드 헌법	23,000	유수철
중편	25	좋은 아빠	23,000	김규택
중편	26	프레시헬시 앤드 딜리셔스	23,000	김하연
중편	27	생각 뽀개기	23,000	홍경원
중편	28	어나 더 월드	23,000	남동윤
중편	29	미로 (2)	23,000	성소희
중편	30	산 사람이 살아 남는 법 (2)	23,000	한정우
중편	31	사이의 도시	23,000	홍지흔
중편	32	푸르가토리오	23,000	송태욱
중편	33	대단한 발견	23,000	이선경

구분	연번	과제명	지원금(천원)	작가명
중편	34	녹색인간	23,000	안병수
중편	35	토요일에 그려요	23,000	최창규
중편	36	낮선시간 - 신혼일기	23,000	김다명
중편	37	어른이 되지 않기로 했다 (2)	23,000	김예나
중편	38	잃어버린 노랑새를 찾아서	23,000	이수연
중편	39	그때 그 사람	23,000	최재용
중편	40	보리밭의 파수꾼	23,000	신욱
중편	41	어느 개인 날 아침 갑자기	23,000	성인수
중편	42	너를 낳지 않았어야 (3)	23,000	마성영
중편	43	발화	23,000	이재영
중편	44	더폴더 (2)	23,000	박정호
중편	45	나는 고양이가 싫다	23,000	정연식
중편	46	바닥에 뻗어버린 60세	23,000	이효정
중편	47	비꽃	23,000	이지원
중편	48	제철동 - 공단마을이야기	23,000	이종철
중편	49	젊은 작가 흑백 단편 만화집	23,000	서지현
중편	50	모두의 예수	23,000	김호신
중편	51	나의 이모와 두번째 이모	23,000	박근아
중편	52	탕아만두집	23,000	김지현
중편	53	마지막의 처음과 마지막에 (3)	23,000	이정헌
중편	54	기억의숨작(첫번째시리즈) 흥부본색(2)	23,000	유재완
중편	55	등산도감	23,000	조남준
중편	56	1592 진주성	23,000	정용연
중편	57	마나자판기	23,000	김진원
중편	58	암&앎 (3)	23,000	이지현
중편	59	나는 돌	23,000	김선호
중편	60	교지	23,000	이시혁
중편	61	웹툰 캐릭터 그리기 대작전/웹툰 스토리만들기 대작전 (원제: 나도 웹툰작가가 될래요)	23,000	이지연
중편	62	젊은 날 어떤 날	23,000	박창식
중편	63	감정의 마술사	23,000	성연창
중편	64	헬하운드기어(2)	23,000	이장희
중편	65	김복자의 딸 이순정	23,000	문수현

수출작품 번역 지원

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

지원대상

총 23개사 46개 과제

지원금액

4억 4,479만원
(과제당 최대 1,000만원)

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

☐ **수출용 만화 23개사 작품 46건이 번역 및 재제작되었습니다.**
☐ **한국 만화 콘텐츠의 경쟁력이 강화되고 보다 많은 한국만화가 해외 독자들을 만날 수 있게 되었습니다.**



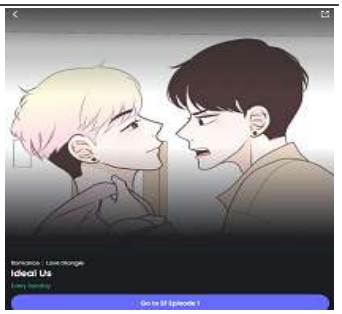
해루아,
엠스토리허브
<쓰레기장 속 황녀님>



철무장비, 필,
씨엔씨레볼루션
<내 동생 건들면 너희는 다 죽은 목숨이다>



보늬,
레드아이스스튜디오
<닳고 닳은 뉴비>



얏꽁,
만화가족
<이상적인 관계>

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **전문기관과의 협업을 통한 번역 전문성 및 심사 공정성을 강화하였습니다.**
☐ **사업예산 및 지원금액이 증대되어 보다 다양한 작품과 기업을 지원하게 되었습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **지원 분량 및 번역료 등 세부사항을 통일하여 수혜자 행정편의를 확대하겠습니다.**
☐ **번역 가이드라인을 제공하여 평가 탈락과제가 발생하지 않도록 노력하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **지원금액을 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.**
☐ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.**
☐ **코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.**

참고자료(번역지원 현황)

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
1	오늘도 미끄러지듯이	나비크리에이티브	강혜지	
2	인페르노	디투컴퍼니	임달영, 김광현	일본 KTC 출판계약
3	팬텀프린세스	디투컴퍼니	임달영, 이수현	일본 KTC 출판계약
4	신족재판	락킨코리아	Nicky, 노이정	1. 북미/대만 '탑코' 계약체결 2. 인도네시아 '토리컴즈' 계약체결 3. 유럽 '게임덱스(덱스툰)' 계약체결 4. 북미 '웹코믹스' 계약체결
5	여왕님의 사랑	락킨코리아	노이정	1. 인도네시아 '토리컴즈' 계약체결 2. 이탈리아 '펀툰(타코툰)' 계약체결 3. 유럽 '게임덱스(덱스툰)' 계약체결
6	풀하우스	락킨코리아	원수연	유럽 게임덱스(덱스툰) 계약 체결
7	닳고 닳은 뉴비	레드아이스스튜디오	보늬	일본 픽코마 계약 및 연재 중
8	랭커의 귀환	레드아이스스튜디오	이정우+프로덕션	일본 픽코마 계약 및 연재 중
9	오빠를 꼬시려했는데 남주가 넘어왔다	레드아이스스튜디오	강설아+프로덕션	일본 픽코마 계약 및 연재 중
10	사랑이 커다래	만화가족	깜귤	리디북스 글로벌 플랫폼 'Manta' 연재 중
11	이상적인 관계	만화가족	얏꽁	리디북스 글로벌 플랫폼 'Manta' 연재 중
12	우바우(영)	모던라이센싱	잇선	
13	우바우(일)	모던라이센싱	잇선	
14	우바우(프)	모던라이센싱	잇선	
15	나쁜 상사	씨엔씨레볼루션	네온비	
16	내 동생 건들면 너희는 다 죽은 목숨이다	씨엔씨레볼루션	철무장비, 필	태피툰(영어권) 연재 중, 태피툰(독일, 프랑스) 연재계약, 중국 빌리빌리 연재 중
17	아빠, 나 이 결혼 안 할래요!	씨엔씨레볼루션	Roal, 유리	중국 콰이칸 연재 중
18	절벽에 뜬 달	씨엔씨레볼루션	재율량	태피툰(독일, 프랑스) 연재 계약 체결/ 리디북스(Manta) 연재 중
19	시간이 멈춘 택시	애드히시브	ADHESIVE	
20	써드아이	애드히시브	ADHESIVE	
21	정육점 2층 사무실	애드히시브	ADHESIVE	
22	먹을수록 강해짐	엠스토리허브	기태온	라인웹툰(북미)
23	쓰레기장 속 황녀님	엠스토리허브	해루아	중국 빌리빌리, 상하이하하하문화전파유한공사 계약 체결

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
24	유리의 성	엠스토리허브	다우, 시나, 언덕	태피툰(북미) 연재 중
25	E S C(earth secret code)	여돈건강신 웹툰드림	박상우, 강신호	
26	거꾸로늘보쌤의 수상한 교실	여돈건강신 웹툰드림	박동흥, 강신호	
27	아마게돈	울트라미디어	김대일	
28	화작작조남남	이야기의 숲	김전한, Teddy Chung	
29	레종데트르	이코믹스미디어	장솔, 벌레	넷코믹스, 태피툰 연재 중
30	빠나나스캔들	재담미디어	돌샤	일본 아무타스(멧챠코믹), 픽코마, 레진JP 계약 체결 완료
31	최강의 냄새(일)	재담미디어	이만세	일본 아무타스(멧챠코믹), 픽코마, 레진JP 계약 체결 완료
32	W	케나즈	주니버스, 이채	빌리빌리(중국) 런칭, 델쿠르(프랑스), 라인망가(대만, 일본), 리디북스(북미), 코미코(태국) 계약 완료
33	패스파인더	코핀커뮤니케이션즈	여왕, 홍핏	코핀코믹스(북미) 연재 중/ 태피툰(북미) 연재계약 체결
34	안녕 로보99	타임픽서	타임픽서, 황지성	
35	이제야 흉터가 말했다	투영체	리퍼	
36	총수	투유드림	정기영, 백승훈	
37	통엣지	투유드림	이세운, 한큰빛	
38	보스 인 스쿨	툰플러스	이훈영, 김의권	태국 위코믹스, 일본 픽코마, 중국 텐센트 연재 중
39	영화는 리얼이다(영)	툰플러스	정덕우, 윤지용	일본 픽코마와 연재 계약 체결
40	영화는 리얼이다(중)	툰플러스	정덕우, 윤지용	일본 픽코마와 연재 계약 체결
41	낮에 뜨는 별	피플앤스토리	채은, 고다고	베트남 Yeah1과 서비스 계약 체결
42	프리퀄 로맨스	피플앤스토리	해저500m, 은비	베트남 Yeah1과 서비스 계약 체결
43	괴담도시(중)	학산문화사	기담	
44	국선변호사	한국만화인협동조합	조재호, 김연재	
45	요리스타청	한국만화인협동조합	조재호, 김연재	
46	카니발	한국만화인협동조합	조재호, 우민아	

만화원작콘텐츠 제작 지원

만화 원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원을 통한 경기도 콘텐츠 기업 육성과 우수 만화 IP를 활용한 사업화 기회 제공을 통한 콘텐츠 제작 활성화를 도모하기 위하여 추진하였습니다.

지원대상

총 2개 과제

지원금액

1억 4,500만원
(과제당 6,000 ~ 8,000만원)

지원내용

- **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 제작 및 사업화를 위해 만화 IP를 활용한 영상물(애니메이션) 2편의 제작을 지원하였습니다.**

지원결과

☐ **만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 2종이 제작 중입니다.**
☐ **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대 기여 및 지역 콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하였습니다.**



㈜홍당무 <스쿨어드벤처 -과학탐험대>
초등학생 타깃의 영어 학습만화
2D 애니메이션 제작 (시리즈물)



㈜아이디어콘서트 <웹툰 [종수]활용 무빙툰>
20~30대 남성대상 기업 서사
무빙툰 제작을 통한 VOD 및 OTT 서비스(시리즈물)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 2종이 제작 중입니다 ☐ 사업이 일몰되었으나 다시 추진하게 되었고, 코로나 펜데믹으로 어려운 콘텐츠 기업의 육성을 위해 자부담 의무조항을 삭제하여 운영하였습니다.	☐ 사업 특성상 초기 개발 비용이 많이 투입되는 사업이므로 유관기관과 협력하여 사업비 확대를 위해 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 영상 콘텐츠 제작의 영상 지원 분야를 애니메이션, 웹드라마, 무빙툰으로 다각화하였습니다.
- 웹드라마 : 완성작 10분 분량×10회 이상, 무빙툰: 영상콘텐츠 15편이상, 러닝타임 150분이상

☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 평가 진행 및 평가위원 풀을 확대하였습니다.
☐ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.
☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.
☐ 코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.

만화원작콘텐츠 제작 지원 목록

연번	작품명	보조사업자명	지 원 금
1	스쿨어드벤처 - 과학 탐험대	㈜홍당무	7,250만원
2	웹툰[총수]활용 무빙툰	㈜아이디어콘서트	7,250만원

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 9,400만원
(과제당 최대 5,000만원이내)

지원내용

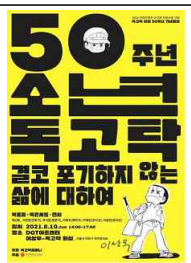
- 전시 3개, 문화행사 3개, MCN콘텐츠제작 1개 과제를 지원하였습니다.
- 만화전시, 문화행사, 유튜브, 팟캐스트 방송 등 다양한 플랫폼을 통한 만화 소비 채널을 확장하였습니다.

지원결과

☐ 우수만화전시, MCN콘텐츠제작, 만화문화 행사 7개 과제를 지원 하였습니다.
☐ 만화콘텐츠의 다양한 활용 방법 제시를 통한 만화 향유 방식 다각화 확대 및 우수만화 소개를 통한 만화 소비 촉진에 기여하였습니다.



VR전시 <로맨틱 가든>



전시 및 문화행사
<50주년 소년 독고탁 : 결코 포기하지 않는 삶에 대하여>



플레이툰 <달려라 하니>

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 전년도 코로나19 감염증 확산으로 인해 오프라인 행사 개최 활성화가 어려웠기에 금년도에는 이를 대비하여 온라인 행사에 내실화를 강화하였습니다. ☐ 포스트코로나에 대비하여 온/언택트 콘텐츠, 숏폼 콘텐츠와 같은 VR전시, 플레이툰 등 만화 문화향유 채널을 다각화 하였습니다 ☐ 장르별 쿼터제 도입으로 장르의 다양성을 강화하였습니다.	☐ 코로나19 감염증 확산으로 인해 오프라인 행사 개최 활성화가 부족하였습니다. ☐ 지원과제 분류별 실질적으로 필요한 지원금이 지원될 수 있도록 차등지원을 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 다양한 장르가 지원될 수 있도록 장르별 쿼터제를 도입하였습니다.
- 만화전시, 문화행사 6개 과제 내외, MCN콘텐츠제작 1개 과제 내외 선정

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

참고자료(지원현황)

연번	과제명	지원금 (천원)	기업명
1	로맨틱가든-로맨스 작가 10인 기획 전시회	42,000	락킨코리아 주식회사
2	소년 독고탁 : 결코 포기하지 않는 삶에 대하여	42,000	독고탁 컴퍼니
3	하고싶은 만화전	42,000	인수니즘 코믹스
4	90년대 출판만화 달려라 하니를 활용한 세미애니메이션 플레이툰제작	42,000	주식회사 플레이칸
5	꼰대바겐 프로젝트	42,000	주식회사 라온스
6	VR로 떠나는 열세 살의 여름	42,000	명장면
7	만화숲길 : 산책	42,000	큐(queue)

창작 초기단계 지원

만화가들이 실질적으로 필요한 기획아이디어가 창작으로 연계되도록 개발비용을 지원함으로 우수콘텐츠를 확산할 수 있도록 지원

지원대상

총 90개 과제

지원금액

5억 4,000만원
(과제당 600만원)

지원내용

- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금의 25%는 기획,개발,취재비, 75% 는 원고료로 지원.
- 창작지원사업 대상별 전략적 타깃팅 프로모션을 진행하여 우수한 신규 만화 콘텐츠 확산.

지원결과

☐ 기획개발 작품 신규 90종 발굴 및 제작.
☐ 다양한 소재의 기획개발 지원으로 창작자의 활발한 작품 개발 유도 및 프로모션을 통한 2차 산업화 개발 기회로 확대.



<진짜 진짜 이혼해♡>
서후, 해인作
지상최대 공모전 장려상 수상 및 네이버 웹툰 연재



<금안의 바리>
정미진作
카카오 웹툰 연재 예정



<사랑하는 여우들>
이수경作
네이버 웹툰 연재 확정



<사계신담:나의겨울장군님>
김성주作
2021 서울웹툰공모전 대상 수상
소미미디어 계약 완료

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 기획개발 작품 신규 89종 발굴 및 제작하였습니다.
☐ 총 89개 과제 중 네이버, 카카오 웹툰 연재 및 공모전 수상 등 15과제에 구체적인 성과가 도출되었습니다.
☐ 프로모션의 실효성 제고를 위해 작가 개인별 맞춤형 포트폴리오 제작

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 지원사업 결과물(웹툰 원고)에 사업화 지원을 고도화 하겠습니다.
☐ e나라도움 시스템 사용 불편함 해소를 위한 방안을 마련하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 창작초기단계 작가분들이 보다 많이 지원 받을 수 있도록 지원과제수를 늘렸습니다.
- 2020년도 지원과제수 60작품 → 2021년도 지원과제수 90작품

☐ 연재처와 실제로 연결될 수 있는 프로모션 기획 방안을 통해 플랫폼이나 자체 플랫폼 에이전시와의 교류를 확대 하였습니다.
☐ 작가의 작품 권리를 보장 받을 수 있도록 89개 과제에 대한 저작권 등록을 진행하였습니다.
☐ 전문 회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.
☐ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.
☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.
☐ 코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명	주요실적
1	연애의 매력	박지선	
2	령들의 학교 귀초단 클라스	윤영철	
3	사일런트 SEA	황수영	
4	몸을 빌려 드립니다.	고희진	
5	해적 왕녀님	오필정	
6	각저소녀전	배수영	
7	고등세계	마성영	
8	Not Alone	김종섭	
9	리와인드	김대진	
10	다꾸다꾸좋아해	성소희	
11	희우(喜雨)	김선영	
12	메트로놈	정지성	
13	오늘부터, 히어로!!	민두홍	
14	터틀모드	박새벽	
15	던전명물 용사식당	조태희	
16	캐러셀	이주희	
17	가어도	서정우	2021년도 카카오웹툰 파일럿 웹툰 프로젝트 당선 (2022년도 1월 중 연재예정)
18	로스 앤 플로카 (loss & Plocka)	이정헌	
19	셔터요정	김수지	
20	완벽한 비밀	이단비	
21	금안의 바리	정미진	카카오페이지 연재 확정 (2022년 1월 중 오픈예정)
22	추적의 소년	김현제	2021 고양시 웹툰 공모전 대상 수상
23	잔나비 열전	김현우	
24	잠자는 숲속의 왕자를 깨우러 간	이경제	
25	요정의 선택	박근주	
26	사계신담: 나의 겨울 장군님.	김성주	2021 서울웹툰공모전 대상 수상 (소미미디어 계약)
27	마인드(mind)	정대기	
28	아이 엠 그라운드	김영조	
29	그녀가 영웅이 된 이유	김하얀	
30	하이런	윤재섭	

연번	과제명	작가명	주요실적
31	마음에서 마음으로	박소현	
32	특수청소부 진	김태환	
33	격암 예언	임정은	
34	봄을 그리다	김윤희	카카오 웹툰 연재 확정 (2022년 3월 예정)
35	교묘한 추리	이다영	
36	사이드이팩트	한송민	
37	전설의마필관리사마국지	한정우	에인전시를 통한 연재처 협의중
38	마리안느	김수현	
39	퀵	김광현	
40	레이스	주병상	
41	마음씨는 좋은사람	이슬희	
42	청산에 녹이 지면	이진주	
43	연애가뭔가요먹는건가요	박지영	
44	진짜 진짜 이혼해♡	김해인	2021 네이버 웹툰 지상최대 공모전 장려상 수상 및 네이버 웹툰 연재 확정 (2022년 2월 연재 시작 예정)
45	죽은 나비	최나연	카카오 웹툰 연재 협의중
46	블러드 체어	윤남선	카카오 웹툰 연재 협의중
47	표류소년	김형진	
48	수담	조효관	
49	강호,미치다	조명원	카카오 웹툰 연재 협의중
50	고고탐정단	이정희	
51	사랑하는 여우들	이수정	네이버 웹툰 연재 확정 (2022년 상반기 오픈 예정)
52	사랑뿐일까	정수정	
53	점프소년	지득인	
54	옆집좀비	조민호	
55	엄청21	정필용	
56	유저	백문호	
57	F층(F floor)	박혜옥	
58	나락에도밤은온다	임승혜	
59	요마귀괴	이은혜	
60	파놉테스_연옥	민진	딜리협 연재중
61	안개지대	허주식	
62	줌마춘기	오정희	
63	허니	김대환	스튜디오 '스타더스트' 창업 / 투자제작 '투유드림' 미팅완료

연번	과제명	작가명	주요실적
64	까마귀섬(13인의 아해)	문아람	
65	팬티를 입는 것부터 시작해 볼까	김채영 (해영채)	
66	사서고생	이상경	
67	불꽃을 향하는 나비와 같이	권효주	
68	마이페이보릿비어	최병춘	
69	잠시나린여우눈	지혜경	
70	새와나무의노래	박새라	
71	나의 디데이	문선영	
72	여우사또	박동현	
73	AI시대	문무왕	
74	다이큐 괴담집 - 짓이겨진 사내	이현우	
75	변학도전	김문식	
76	동백마을 그 소녀	송다은	레진코믹스 연재 확정 (2022년 6월 초 오픈 예정)
77	인형의 눈	하신아	
78	그슨대	김종선	
79	우리집에서 나가주세요	민해람	레진코믹스 연재 오픈 (2021년 8월 29일 선공개)
80	버스 뒤 3번째 자리	오종두	
81	소년에게(가제)	전태찬	
82	길 위의 우리	이루비	
83	특수목적 오컬트고	이지현	
84	여우비가 내리는 섬	김지애	
85	바람칼 세우는 달	박나원	
86	한때는 소나기	조숙영	
87	단원 x 가츠시카의 비밀	박영길	
88	방자한 아씨뎐	문수현	
89	감염학원	서영호	
90	잃어버린기억을찾아드립니다.	한지나	

만화 독립출판 지원

웹툰 중심의 만화 유통 시장의 다양성 확보를 위해 창작자 중심의 만화 출판 지원으로 작가 출판 역량 강화 및 시장 확대를 위하여 추진하였습니다.

지원대상

총 45개 과제

지원금액

3억 6,000만원
(과제당 600~1,000만원)

지원내용

- **작가의 독립 출판 역량을 강화할 수 있도록 출판비를 지원해 드렸습니다.**
- **SNS 홍보용 영상 제작 및 독립만화 전문 플랫폼 및 서점 프로모션을 통해 우수 출판 만화를 홍보했습니다.**

지원결과

☐ **다양성 만화 43종이 출판되었습니다.**
☐ **만화작가를 통해 출판물이 유통 될 수 있는 환경을 마련했습니다.**



이지현作 야오네집 출판
<펜션 타나토스>



천정연作 내가그린 출판
<독박 말고 독립>



대형서점 유통 프로모션
(교보문고, 영풍분고)



SNS채널을 활용한
프로모션영상 총 10편 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **다양한 출판 만화 43종을 출판하였습니다.**
☐ **펀딩소개 교육을 통한 개인별 작가 펀딩 진행 결과 약 1억4,300만원의 수익이 발생하였습니다.**
☐ **출판 컨설팅 운영으로 작가의 출판 및 유통의 제작 역량을 강화하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **신규 사업으로 지원자가 부족하였으나 적극적인 사업 홍보를 통해 지원율을 높이겠습니다.**
☐ **다양성 만화 제작 지원자의 지원시 가점제도 도입으로 사업의 연계성을 확보하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **출판 및 유통 교육 및 1:1 컨설팅 운영으로 창작자의 독립 출판 역량이 향상되었습니다.**
☐ **영상콘텐츠 제작 및 독립만화 전문 플랫폼의 온·오프라인 서점 연계 도서유통, 텍스트 평론, 인플루언서 연계 도서 소계 등 프로모션을 운영하였습니다.**
☐ **전문 회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.**
☐ **코로나19감염증 확산 예방을 위하여 e나라도움시스템 온라인 교육 및 온라인 화상심사를 진행하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명
1	자살클럽	남승현
2	탐정도마	김종섭
3	함께 걸어요 비단길	이정헌
4	산책하는 만화	이창훈
5	고양이 선생 토리	이화성
6	비실용서 시리즈	공정은
7	이매용주전	서영호
8	독박 말고 독립	천정연
9	복음에 생각 더 하기	이윤진
10	복희의 레시피	양세호
11	6인용 게임	박정호
12	펜션 타나토스	이지현
13	마음 바다	심흥아
14	요나단의 목소리	정찬주
15	광룡기	김정태
16	내가 그리고 싶은 건	정가희
17	화의방향	권지연
18	여행만담	임성훈
19	제목이 7080 만화	김다정
20	따뜻할 내일로 가자	박조은
21	절교여행	마성영
22	두 마녀 이야기	방새미
23	urownxxx	이상은
24	그까짓(원제: 꿈보다 중요한 것)	안선영
25	여름, 소년	유재완
26	임팔라의 뿔	이장희
27	모두의 미아씨	백여진
28	소여소설	김수하
29	별이 내린 여름 날	김예나
30	당신과 당신의 도서관	곽인근
31	노랑돼지 커피점	최재정
32	게을러도 여행은 하고 싶어(원제:여보야 배낭 단디 메라)	김한솔이
33	괜찮아, 다시 봄이 올거야(원제:나의 하루(My days))	김영곤
34	단편만화 10선 "바람부는 그 곳"	탁영호
35	사랑태권도장	윤소연
36	만화잡지 얼룩err.look vol.1	이동환
37	박대리의 다이어리	박기연
38	다니엘의 지극히 사적인 빌런	강향선
39	요정이야기	유효정
40	시냅스	박인선
41	홍길동전	오종근
42	만화경	제갈훈
43	안개 너머 하얀개	정승희

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

사 업 비

1억 8,000만원

지원내용

- 법률, 회계·세무, 창업, 복지, 노무 등 전문가 자문컨설팅(온·오프라인, 찾아가는 법률상담)
- 만화인 권익보호 교육프로그램 운영
- 만화분야 표준계약서 온·오프라인 교육 수강기회 제공

지원결과

□ 홍보영상 2건, 유튜브 광고 및 생방송 2건, 컨설팅 208건
□ 만화인 권익보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육의 기회를 확대하여 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하였습니다.



대면상담 모습



화상상담 모습



유튜브 생방송



사업 홍보영상

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 대면·화상·전화·방문 형식으로 상담을 운영하였습니다.
□ 만화인 권익보호 교육을 통해 법률, 노무, 회계·세무, 창업에 관한 전문지식을 제공하였습니다.
□ 상담건수(208회) 및 만족도(86.6%) 제고를 위해 노력하였습니다.
□ 사업 홍보 확대 및 절차를 다양화하여 사용자의 편의성을 제고하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 이용률이 높은 상담분야에 대해 절차를 간소화하고 인력풀을 확대하여 편의성을 증가시키겠습니다.
□ <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 해소하였습니다.
□ 지역 만화가 및 만화관련 종사자들의 법률적 어려움을 찾아가는 법률상담을 통해 전문가의 상담기회를 제공하여 법률적 어려움을 해소 하였습니다.
□ 만화인 헬프데스크 홈페이지를 통해 법률·노무·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.
□ 온라인 콘텐츠 홍보를 다양화하여 만화인 헬프데스크 이용자를 확대하였습니다.

참고자료

○ 만화인 헬프데스크 총 상담건수: 총208건(2020년 대비 126건 증가)

구분	상담방식	소계	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
총 계		208	29	30	23	21	35	44	26
비대면	온라인	115	20	22	14	13	21	22	3
	대 면	57	3	6	6	6	5	15	16
	전 화	9	2	0	0	0	2	5	9
대면	방 문	27	4	2	3	2	9	5	2

○ 유튜브 홍보

- 사업홍보영상 1 : https://youtu.be/_y6zZf-VbR4 (프로모션 홍보)
- 사업홍보영상 2 : https://youtu.be/v1-AGksa5uY (프로모션 홍보)
- 사업홍보영상 3 : https://youtu.be/PybCQNNCQt0 (사례 상담 형식)

○ 만족도조사

- 참석자 : 52명, 여성(78.8%) / 남성(21.2%)
- 만족도 : 86.6%

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

전문인력양성

청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

웹툰시니어 멘토링

초등학교 6학년 만화교실

시민공감 만화교실



한눈에 보는 인력양성

사업명	추진개요
지역웹툰캠퍼스 웹툰창작체험관	(사 업 비) 국비 22억 원 (캠퍼스12억 원/ 체험관10억 원) (주요성과) 지-지역웹툰캠퍼스/ 웹-웹툰창작체험관 ▫ (신규)지 1개소/ 웹 4개소, (계속)지 8개소/ 웹 29개소 지원 ▫ 지역의 웹툰 산업과 창작 생태계의 균형있는 발전 도모
전문인력양성	(사 업 비) 국비 7억 원 (주요성과) ▫ K-Comics 아카데미 5과정 65강좌 운영 및 동영상 5종 개발 ▫ 만화산업 분야 취업 연계 교육 실시
청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	(사 업 비) 국비 10억원 (주요성과) ▫ 장애인 복지시설 신규2개소(총11개소) 웹툰아카데미 조성·운영 ▫ 장애인의 창작인력으로서 진입할 수 있는 계기를 마련
웹툰시니어 멘토링	(사 업 비) 국비 2억 200만원 (주요성과) ▫ 웹툰 시니어 및 경력단절작가 멘토링을 통해 순수창작물 14종 제작 ▫ 웹툰 창작 교육을 통한 시니어작가 및 경력단절작가 자립기반 마련
초등학교6학년 만화교실	(사 업 비) 시비 2억 8,000만원 (주요성과) ▫ 부천시 초등학교 58개교, 220학급, 5,674명 대상 ▫ 8교시 만화교육으로 1인 1만화 만화 제작
시민공감 만화교실	(사 업 비) 시비 4,000만원 (주요성과) ▫ 부천시민 대상의 9개 강좌 개설 및 운영 ▫ 만화 문화 확산을 위한 만화 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 1개소, 웹창체 4개소
(계속운영)
지웹캠 8개소, 웹창체 29개소

지원금액

17억 7,300만원
(신규)지웹캠 3억 5,000만원,
웹창체 3,500만원
(계속)지웹캠 9,000만원,
웹창체 800만원~2,000만원
(지역소재웹툰지원사업)
과제당 1,000만원

지원내용

- 지역별 웹툰창작 전문교육 및 클러스터 거점 인프라를 조성하였습니다.
- 지역민 대상 웹툰창작 체험교육과 문화향유 프로그램을 운영했습니다.

지원결과

□ 누적 이용인원 18만명 일자리 2,100개를 창출하였습니다.
□ 웹툰의 소비와 창작확산을 통해 지역 문화 생태계 활성화를 도모하였습니다.


거점형 웹툰창작체험관


지역형 웹툰창작체험관


부산지역웹툰캠퍼스


제주지역웹툰캠퍼스

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 전국 각 지역 42개소에 웹툰 창작 및 교육 거점 운영을 지원하였습니다.
□ 260개의 다양한 프로그램을 운영하여 연간 17,000여 명의 인원이 이용 및 교육 수료하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 해당 사업 중장기 발전 연구를 통해 더욱 효율적인 사업 운영을 위해 노력 하겠습니다.
□ 창작지원, 사업화 지원 등 다양한 사업을 각 지역에서 기획, 추진하여 지역 만화생태계를 더욱 활성화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 지역 만화 산업 발전 및 창작 활성화를 위한 지역 소재 웹툰 창작 지원사업을 추진하였습니다.
□ 만화·문화 취약계층을 대상 직접 찾아가는 웹툰교육을 실시하여 문화소외 사각지대를 해소하고자 노력하였습니다,

참고자료(지웹캠·웹창체 조성현황)

○ 운영기관 목록

연번	구분	기관명	지역	시작연도
1	지역 웹툰캠퍼스	순천글로벌웹툰센터	전남	2017
2		대구디지털산업진흥원	대구	2018
3		대전정보문화산업진흥원	대전	2018(2015)
4		부산정보산업진흥원	부산	2019(2015)
5		경남문화예술진흥원	경남	2019(2016)
6		제주영상문화산업진흥원	제주	2019
7		전라북도문화콘텐츠산업진흥원	전북	2020
8		경상북도콘텐츠진흥원	경북	2020
9		세종테크노파크	세종	2021
1	웹툰창작 체험관	고양지식정보산업진흥원	경기	2017
2		충남문화산업진흥원	충남	2015
3		충북지식산업진흥원	충북	2015
4		한국영상대학교	세종	2016
5		평택시립안중도서관	경기	2015
6		포항시평생학습원(포항시립도서관)	경북	2015
7		광진구시설관리공단(광진정보도서관)	서울	2016~
8		효성도서관	인천	2015
9		완주군립중앙도서관	전북	2016
10		경산시(경산생활문화센터)	경북	2016
11		문경시청소년문화의집	경북	2016
12		구립은평뉴타운도서관	서울	2015
13		울산동구청소년진로지원센터	울산	2015
14		보령시(보령시평생학습관)	충남	2016
15		삼척교육문화관	강원	2017
16		안양시(안양시립관양도서관)	경기	2017
17		둘리뮤지엄	서울	2017
18		춘천교육문화관	강원	2018
19		동해시(발한도서관)	강원	2018
20		울주군(선바위도서관)	울산	2019
21		의성군(의성군립도서관)	경북	2019
22		행복북구문화재단(대현도서관)	대구	2019
23		원주교육문화관	강원	2019
24		진천군평생학습센터	충북	2020
25		당진시립도서관	충남	2020
26		김해안동문화의집_작은도서관	경남	2020
27		속초교육문화관	강원	2020
28		한봄고등학교	경기	2020
29		중부대학교 산학협력단	경기	2020
30		부산연제도서관	부산	2021
31		서울양천도서관	서울	2021
32		해피유자립생활센터	경기	2021
33		(사)한국만화가협회	서울	2021

○ 지역 소재 웹툰 창작 지원사업 목록

연번	과제명	작가명	지역	지원금	연재처
1	주파수	하성호	제주	1천만원	- 딜리헙 연재중 - 에이전시 맹글컴퍼니와 계약 완료
2	삼류기행	김용환	순천	1천만원	- 마녀코믹스, 코믹진 점프 웹툰플랫폼 연재 계약, 연재 중
3	땅거미속사람들	홍인근	전북	1천만원	- 딜리헙 연재중 - 대원씨아이 계약 진행 중
4	향교는 사랑을 싣고	이종은	경남	1천만원	- 딜리헙 연재중 - 포스타입 연재중
5	부훈장이 돌아왔다	강일	제주	1천만원	- 딜리헙 연재중

전문인력양성

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 및 만화인 연수과정 영상을 제작 하였습니다.

지원결과

□ 총 5과정 65강좌를 개최, 총 803명의(특강 2강좌 3,036명 제외) 교육생 참여하였으며 동영상 강좌 5종을 개발 제작, 총 6,261명이 참여하였습니다.
※ 정규과정 359명 수강인원 증가(전년대비 80.86% 증가)

□ 다양한 과정 운영을 통하여 만화창작의 전문성을 강화하였으며, 만화산업 핵심인력 양성 및 만화문화의 저변 확대에 기여하였습니다.



모듈형
(과정)



만화인業데이트
(8종 개발)



동영상 강좌 개발
(5종 개발)



웹툰상담소, 작가의 참견
(1종 제작)

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 코로나19로 인해 대면 교육 및 실시간 비대면 교육 병행 운영하였습니다.
□ 만화인 역량 강화를 분야별 전문가 특강을 영상으로 제작하여 <만화인業데이트> 8개 과정 신설 운영하였습니다.
□ 산업 수요가 높은 웹툰PD 아카데미 과정 운영을 통해 75%의 취업률을 달성하였습니다.
□ 6개 권역을 찾아가는 아카데미를 개설하여 지역별 교육의 기회를 제공하였습니다

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 수강생 만족도가 높은 과정의 확대 운영을 검토하겠습니다.
□ 민간 교육과 차별화된 프로그램 개발을 통해 K-Comics 만의 정체성을 확립하겠습니다.
□ 환경 변화에 맞춘 수강생 맞춤형 강좌를 개설하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 데뷔를 준비하는 창작자들의 작품을 현직 작가들이 컨설팅 해주는 과정을 진행 하여, 강사 및 수강생의 만족도가 높았으며, 높은 경쟁률을 통해 선정된 작품에 대한 피드백 결과를 서면으로 작성하여 현직 작가들의 노하우와 코멘트를 전달하였습니다.
□ 창작 뿐만이 아니라 산업 분야의 아카데미 과정 개설과 수강생 대상으로 취업 연계를 통하여, 취업 희망자 대상으로 높은 취업률을 달성하였습니다.

참고자료

□ K-Comics 아카데미 교육현황

구분		강좌명	강좌수	수강인원
합계			82	6,261
정규과정	소계		54	3,839
	디지털 신기술	클립스튜디오(기초)	3	30
		클립스튜디오(심화)	1	9
		클립스튜디오(실전)	1	15
		스케치업(마스터)	1	8
		스케치업(초중급)	1	12
		스케치업(심화)	1	9
		디지털컬러링(기초)	1	5
		디지털컬러링(심화)	1	12
		웹툰편집(기초)	4	46
		웹툰편집(심화)	1	11
	만화 융복합	캐릭터 이모티콘	2	25
		무빙툰	1	13
	비즈니스	만화 사업제안서	2	25
		캐릭터 비즈니스	2	26
		크라우드 펀딩	1	10
		매직 스피치	2	13
	만화기획 연출	스토리와 시놉시스(기초)	4	54
		스토리와 시놉시스(심화)	2	26
		만화비평	3	29
		캐릭터 기획 및 연출	1	10
		콘티구성	2	25
	만화산업 인력양성	만화강사(입문)	1	10
		만화강사(심화)	1	10
		만화강사(실전)	1	11
		웹툰PD	2	40
	만화인 연수과정	만화인업데이트	8	280
	작가집중 양성과정	웹툰상담소, 작가의 참견	1	20
	공모전 연계	컨설팅반	1	19
	특강	만화축제 웹툰 쇼케이스	1	2,945
		인문학 특강	1	91
동영상 개발	소계		5	170
	디지털 신기술	무빙툰	1	18
	배경 드로잉	웹툰 배경, 이것만 알아도 되요!	1	36
	인체 드로잉	캐릭터 해부학	1	47
	이모티콘	캐릭터 이모티콘 제작	1	23
		캐릭터 이모티콘 사업화		
	웹툰PD	웹툰PD 제작&기획	1	46
		웹툰PD 플랫폼		

구분		강좌명	강좌수	수강인원
동영상 운영	소계		23	2,252
	디지털신기술	스케치업 기본 마스터하기	1	133
		Photoshop CC Part1	1	53
		드로잉 이미지 편집디자인	1	50
		Photoshop CC Part2	1	26
		만화 장르별로 배우는 클립스튜디오 활용 상황연출법 (개그 드라마)	1	137
		스케치업 실전 마스터하기(일상 학원물)	1	87
		실습으로 배우는 클립스튜디오	1	229
		캐릭터 창작을 위한 인체 드로잉(얼굴 표정)	1	209
		컷 연출을 위한 디지털 컬러링	1	175
		포토샵CC를 활용한 사진 기본 보정과 합성	1	29
		프로크리에이트로 시작하는 디지털 드로잉	1	80
	만화기획 연출	디자인 아이디어 발상 기초	1	48
		유연한 컷 흐름을 위한 스토리와 콘티구성	1	310
		일상 개그 장르 창작을 위한 스토리와 콘티 구성	1	155
	만화융복합	3D프린터 아두이노를 이용하여 조명등 만들기	1	12
		3D프린팅 구현	1	14
		VR과 만화의 만남 '이제는 VR툰 대세'	1	48
	만화교육 강사양성	만화강사 기본교육	1	27
		만화강사 심화교육	1	20
		만화 강사를 위한 강사입문 교육	1	30
		만화의 이해 및 학교 만화교육 운영법	1	24
	비즈니스	프리젠테이션	1	19
		만화분야 표준계약 및 저작권	1	337

□ 만화인 業 데이트 동영상 개발(8종)

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

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>웹툰! 너의 한계는 어디까지?</td>
<td>웹툰에서 드라마까지</td>
<td>웹툰 산업의 시작과 현재</td>
<td>웹툰PD는 누구인가?</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td>만화가의 비하인드</td>
<td>웹툰의 시작은 시나리오!</td>
<td>세계를 선도하는 K-웹툰</td>
<td>현실과 가상의 결합 메타버스혁명</td>
</tr>
</table>

□ 동영상 강의 제작(5종 개발), 동영상 편집 제작(1종)



무빙툰(12차시)



웹툰PD(12차시)



캐릭터 이모티콘(12차시)



캐릭터 해부학(9차시)



웹툰편집(10차시)



표준계약서 및 저작권(편집)

□ 아카데미 영상 제작



K-comics 아카데미 홍보 1



K-comics 아카데미 홍보 2



K-comics 아카데미 홍보 3



K-comics 아카데미 홍보 4



K-comics 아카데미 강사소개 1



K-comics 아카데미 강사소개 2





작가집중양성 과정 <웹툰상담소,작가의 참견>

□ 웹툰쇼케이스









웹툰쇼케이스

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
8억 6,000만원
(기관당 0.6억 ~ 1.3억)

지원내용
- 장애인의 웹툰 교육을 위한 장비 구입비와 교육프로그램 운영비를 지원 하였습니다.
- 장애인 웹툰 스토리 콘서트, 온라인 전시 등 청년 장애인 웹툰 아카데미 활성화를 위한 행사를 진행하였습니다.

지원결과
□ 신규 2개소를 추가하여 총 11개소를 운영하였습니다.
□ 장애인 웹툰 아카데미 조성을 통해 창작인력으로서의 장애인의 활동 기회를 마련했습니다.


<장애인웹툰스토리 콘서트>


<가정장애인복지관>


<성내종합사회복지관>


<유성구장애인복지관>


<충현복지관>

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 전국 11개의 장애인복지설에 웹툰아카데미를 조성하여 총 497명의 장애인이 참여하였습니다. □ 장애인웹툰스토리콘서트(1회), 온라인 전시를 구축하였으며, 결과자료집을 발간하였습니다.	□ 장애인 창작자의 일자리 창출을 위한 프로그램 개발이 미흡했습니다. □ 참여기관 소통을 위한 추가적인 방법 모색이 필요할 것으로 보입니다.

함께 만든 변화!!

□ 장애인에 대한 인식 개선과 장애 예술인의 창작 활성화를 위한 스토리콘서트를 개최하였습니다.
□ 일부 웹툰아카데미에서는 취업을 하거나 웹툰공모전에서 수상을 한 교육생을 배출했으며, 이를 통해 장애인의 웹툰 작가 데뷔 가능성을 확인하였습니다.
□ 총 11개소, 497명이 교육을 수강하였으며, 취업을 한 수강생이 13명, 공모전 수상자가 7명, 대학 관련학과 진학자가 2명 배출되는 등 성과를 도출했습니다.

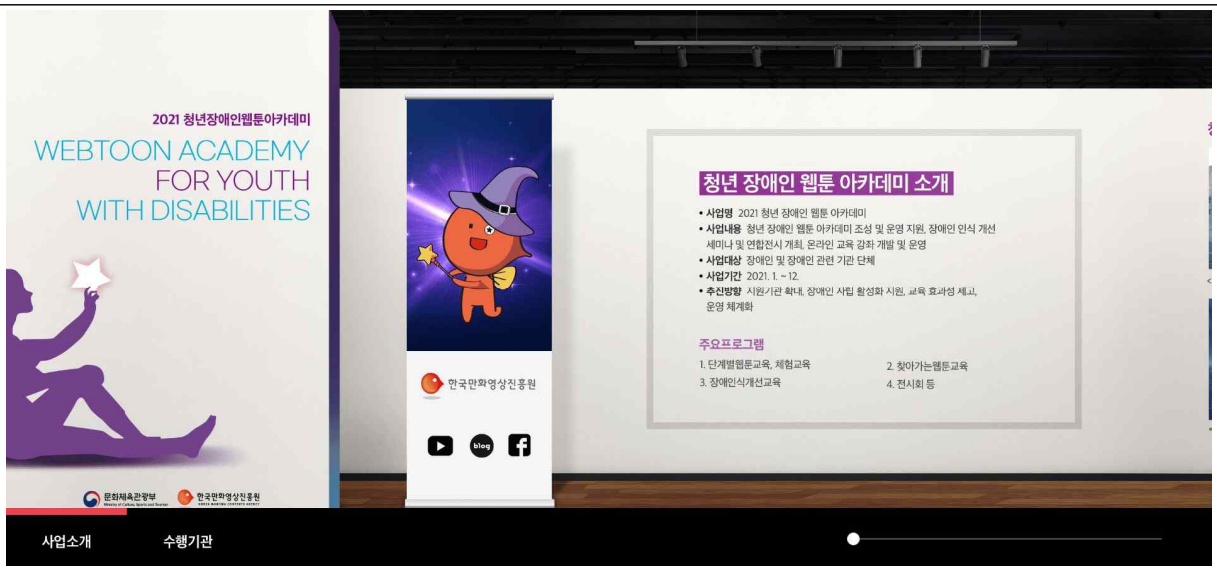
참고자료

□ 조성 및 운영현황 (총11개소)

대상	지역(광역자치단체)	시작연도
부천시장애인종합복지관	경기도	2019
유성구장애인종합복지관	대전광역시	2019
충현복지관	서울특별시	2019
더원발달지원센터	서울특별시	2019
성내종합사회복지관	서울특별시	2019
꿈의동산	경상남도	2020
제주도농아복지관	제주특별자치도	2020
기장장애인복지관	부산광역시	2020
양평군장애인복지관	경기도	2020
서울특별시 중구 장애인 복지관	서울특별시	2021
광주광역시 남구 장애인 복지관	광주광역시	2021

□ 온라인 전시

○ 서비스 URL : www.webtoonacademy.co.kr



<청년 장애인 웹툰 아카데미 온라인 전시 페이지>

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 7그룹, 28명 지원
2:2 매칭(멘토14명:멘티14명)

지원금액

1억 6,800만원
(과제당 600만원)

지원내용

- **2:2 멘토링을 통해 웹툰을 제작하였습니다.**
- **멘토링에 대한 멘토의 강의료 및 멘티의 수업료를 지원해 드렸습니다.**

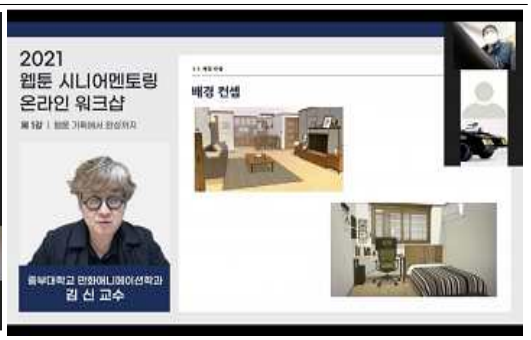
지원결과

☐ **시니어 및 경력단절작가 멘토링을 통해 웹툰 순수창작물 14종 제작하였습니다.**
☐ **웹툰 창작 교육을 통해 시니어작가 및 경력단절작가 자립기반을 마련하였습니다.**



웹툰 14종 제작





온라인 워크샵(10. 18.~19.)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다. ☐ 온라인 워크숍 등 전국 수혜자들이 지역 간 이동 없이 뉴노멀 비대면 방식으로 운영하여 참여율 제고에 노력하였습니다.	☐ 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	스토리	민예진	박인호	청개구리 매니저
	디지털	김성주	배일훈	필그림즈(Pilgrims)
2그룹	스토리	임서후	신혜선	나를 선택해, 플로라
	디지털	이주명	박천웅	태초의 샘
3그룹	스토리	박성수	유호선	오! 나의 조상님!
	디지털	김정훈	주정희	라자루스 멤버십
4그룹	스토리	김종섭	백문호	무사
	디지털	김태환	오자은	간편 업그레이드 5.5
5그룹	스토리	이정헌	김도현	마지막 영화
	디지털	양희석	위희경	달드리 마을
6그룹	스토리	김병수	손진효	공인절도단
	디지털	성용제	한정우	아빠는 지옥에
7그룹	스토리	양정욱	이경수	처용
	디지털	유창기	원성진	눈먼 레이서

초등학교6학년만화교실(부천시 초등학생 창의력 및 표현력 강화 교육)

부천시 초등학생의 창의력 및 표현력 강화를 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

58개 학교, 5,674명

사 업 비

2억 8,000만원

내 용

부천시 초등학교 6학년 학생 대상 8교시 만화교육을 지원했습니다.

지원결과

☐ 16명의 만화강사, 부천시 58개 학교, 220학급, 5,674명이 1인 1만화를 제작하는 교육을 진행하였습니다.

☐ 만화교육을 통한 관내 초등학교 창의력 및 감수성 제고




교육사진




교육 결과물

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 교육 내용을 변경하여 기기 사용 등에서 발생하는 문제를 개선하고, '만화' 중심의 교육을 운영하였습니다. ☐ 코로나19로 인한 온.오프라인 교육 운영을 유동적으로 진행하였으며, 강사와 학교가 보다 자유롭게 운영할 수 있도록 편의를 제공하였습니다.	☐ 만화강사 및 학교 교사 대상 사전 워크샵을 강화하여 교재와 교수법에 대해 확실한 가이드를 드리도록 하겠습니다. ☐ 교육 커리큘럼을 보다 간소화 하고, 부족한 교육시간을 조정할 수 있는 방안을 마련하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 우수 만화예술강사를 통해 지역사회 문화예술 향유 기회를 제공 하였습니다.

☐ 전년도 대비(45개교 175학급) 130% 확대(58개교 220학급) 확대 운영하였습니다

시민공감만화교실(부천시민대상 문화향유기회 제공)

부천시민을 대상으로 문화향유기회 제공 및 만화문화 확산을 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

9개 강좌 77명

사 업 비

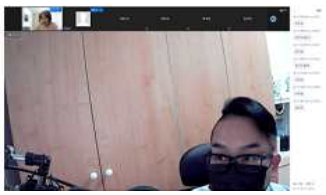
4,000만원

내 용

부천시민(초등학교, 청소년, 성인반) 만화 및 웹툰 교육을 운영했습니다.

지원결과

☐ 9개 강좌, 77명의 교육생 대상 출판만화 및 웹툰 교육을 운영했습니다.
☐ 부천시 특화 교육 운영을 통한 문화 향유 기회 제공

교육사진




교육결과물

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 코로나 19에 대비하여 온.오프라인 교육을 유동적으로 연계, 변환하여 교육을 진행하였습니다.	☐ 문화 소외계층 대상으로 만화문화 향유의 기회를 제공하겠습니다.
☐ 초등학생부터 성인까지 다양한 연령대의 교육생을 위한 교육을 실시하였으며, 웹툰반, 출판만화반 등 분야별 교육을 진행할 수 있도록 운영하였습니다.	☐ 온.오프라인 교육의 변동에 따른 혼란을 방지하기 위하여 유기적인 조정이 가능한 형태의 교육을 운영할 수 있도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 프로그램 기획 + 강사 및 보조강사로 구성된 교육팀을 공모 운영하여 심도있는 만화교육을 진행하였습니다.
☐ 융복합 교육 프로그램 발굴을 통하여 예술가들이 각자의 활동영역에 기반하여 시민들과 협업하고 작업할 수 있는 기회를 제공하였습니다.

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 정보 구축

만화 기획 전시

박물관 교육프로그램 운영

행복한 만화나눔사업



한눈에 보는 만화규장각

사업명	추진개요
웹툰 아카이브 구축	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) □ 웹툰아카이브 통합시스템 구축완료 □ 웹툰 유통정보 4,042건 및 원문 이미지 15,028화 수집, 기 구축 데이터 1,815건 보완
만화자료 수집 및 정보 구축	(사 업 비) 국비 5억 (주요성과) □ 디지털만화규장각 웹진을 통해 시의성 있는 만화 전문정보 제공 □ 윤애경, 임청산 원로만화가에 대한 구술채록 연구 □ 수장고 소장 1960~1965년 자료 연구 □ 고전만화 <모돌이 탐정> 1종 복간, 만화 지식총서 발간
만화 기획 전시	(사 업 비) 출연금 3억 6,990만원 (주요성과) □ 기획전시 총 5건 개최(온/오프라인 각 5건) □ 오프라인 관람객 총42,214명/온라인 전시 관람객 총1,814조회 □ 온라인 도슨트 영상 제작을 통해 온택트 전시 관람 운영 □ 한국만화의 역사와 현재의 모습까지 아우르는 전시 기획
박물관 교육프로그램 운영	(사 업 비) 출연금 9,010만원 (주요성과) □ 총 4개 부문 87차시 교육 운영 □ 교육영상 및 교육키트 기획 및 제작을 통한 교육 효과 증대 □ 경기도 8대 분야 체험학습 체험처 선정 □ 생생문화재, 박물관 길 위의 인문학 등 외부 지원 사업을 통해 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육 제공
행복한 만화나눔사업	(사 업 비) 출연금 4,000만원 (주요성과) □ 만화 행사 4회 개최 및 만화도서 683권 기증 □ 만화를 통한 행사 및 실감콘텐츠 체험으로 만화문화의 다양한 체험과 만화도서 나눔으로 만화문화 향유 기회 제공

웹툰 아카이브 구축

한국 웹툰(만화)의 전수 보존 및 다양한 형태의 이용이 가능한 아카이브 시스템 구축을 완료하고 유통정보 구축 및 자원 보존을 위한 원문 이미지를 수집하였습니다.

사업대상

웹툰아카이브 통합시스템 구축
웹툰 유통정보 및 원문이미지 수집

사 업 비

10억 원

추진내용

- **웹툰아카이브 통합시스템 구축 용역 / 감리 용역 완료**
- **웹툰 유통정보와 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집 진행**

사업결과

□ **웹툰아카이브 통합시스템 구축 1식, 웹툰 유통정보 4,042건 및 웹툰 원문 이미지 15,028화 수집하였으며, 기 구축 데이터 1,815건을 보완**

□ **디지털 자료활용 효과를 극대화한 웹툰아카이브 서비스 제공**



웹툰아카이브 서비스 화면



웹툰아카이브 통계현황

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상시켰습니다.**

□ **구축용역에 대상 상시감리를 시행하여 전문적이고 구체적인 사업관리를 진행하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **서비스와 데이터의 품질향상을 위하여 고도화 사업을 진행하여 완성도 높은 서비스를 제공하겠습니다.**

□ **만화분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스를 제공하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **웹툰아카이브의 안전적, 효율적인 운형환경 마련과 업무프로세스를 확립하였습니다.**

□ **온라인 웹툰, 오프라인 도서, 수장고 유물 등 다양한 형태의 콘텐츠를 통합 운영할 수 있는 시스템 구축이 완료되었습니다.**

만화자료 수집 및 정보 구축

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

사업대상

만화창작자, 산업종사자, 만화독자

사 업 비

5억 원

추진내용

- 디지털만화규장각 웹진을 통해 시의성 있는 만화 전문 정보를 제공했습니다.
- 윤애경, 임청산 원로만화가에 대한 구술채록 연구를 진행했습니다.
- 수장고 소장 1960~1965년 자료에 대한 연구를 진행했습니다.
- 고전만화 <모돌이 탐정> 1종의 복간을 진행했습니다.
- 만화의 문화적 연구를 기반으로 한 지식총서 도서를 제작하였습니다.

지원결과

□ 만화 전문 정보 491건 구축, 구술채록연구 2종, 수장고 소장자료연구 1종, 고전만화 1종 복간, 지식총서 1종 제작을 진행했습니다.

□ 만화에 대한 분석을 다각화하고 다양한 양질의 정보를 제공했습니다.



구술채록연구
윤애경 인터뷰



소장자료연구



이우정 <모돌이 탐정>





지식총서

이런 부분이 잘되었습니다.

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

□ 수장고 소장자료에 대해 연속성 있는 연구를 진행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 타 문화 칼럼리스트의 참여 및 정책.산업 분야 섹션 집필진을 강화하겠습니다.

□ 수장고자료, 도서관자료, 전문정보자료 등 다양한 자료를 원스텝 제공하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 원로만화가 구술채록을 통한 만화사 연구, 소장 고만화자료 연구, 고전만화 복간을 통해 만화 학술연구 기반을 구축했습니다.

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

만화기획전시

박물관 소장자료를 기반한 고(古)만화 전시와, 현재 사랑받는 웹툰인 부천만화대상 전시를 개최하여, 한국만화의 역사와 현재의 모습까지 아우르는 전시를 기획하였습니다.

관람인원
오프라인 : 총 4.2만명
온 라 인 : 총 1,814 조회

개최전시
기획전시
온·오프라인 각5건

전시 체험프로그램 운영
- 각 전시별로 관람 재미를 배가할 수 있는 체험코너를 기획했습니다.
- 체험지 활동과 SNS이벤트를 연계한 리워드 행사를 진행하였습니다.
- 카툰 작가와 만나는 캐리커처 행사를 개최하였습니다.

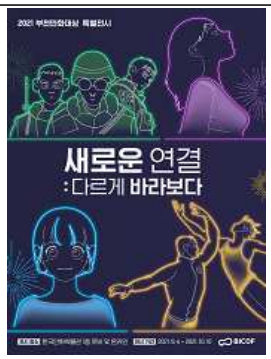
운영결과
☐ 기획전시 총 5건을 개최하였습니다. (오프라인 전시 5건, 온라인 전시 1건)
오프라인 전시 관람객 총42,214명 / 온라인 전시 관람객 총1,814조회
☐ 유튜브에 기획전시 온라인 전시 도슨트 영상 및 참여 작가 인터뷰 영상을 업로드하여, 보다 쉽게 온택트 관람을 즐길 수 있도록 하였습니다.



룰루랄라 우리가족



만화, #시대를 담다



부천국제만화축제전시



호락호락



나빌레라

이런 부분이 잘되었습니다.
☐ 상반기 전시는 만화 역사를 담은 古만화 전시, 하반기는 웹툰 전시를 하여 시대적 균형성을 맞춰 전시했습니다.
☐ 유튜브 채널을 활용하여 온라인 전시 접근에 용이하도록 기획전시 도슨트 영상을 제작하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 어린이 동반 가족단위 관람객을 위한 체험형 기획전시를 개최하겠습니다.
☐ 진흥원의 만화연구, 박물관의 소장자료를 활용한 전시를 기획하겠습니다.

함께 만든 변화!!
☐ 남녀노소 누구나 쉽게 온라인 만화전시를 관람할 수 있도록, 도슨트 영상을 제작하여 유튜브 채널을 통해 서비스하였습니다.
☐ 관내 유동인구가 가장 많은 부천역 광장에 카툰전시를 개최하여 만화도시 부천의 이미지 제고에 기여하였습니다.

참고자료(전시현황)

연번	전시명	전시기간 / 장소	관람객수 (온오프라인)	비고
1	룰루랄라 우리가족	2021. 5. 5.~6. 6. 박물관 로비	오프라인 4,320명	- 순회 전시 총 3건 (부천역 마루광장 전시 / 부천 시청 로비 전시 / 스타필드시티 부천점 전시) - 페이스북에 전시 작품 업로드
2	만화, #시대를 담다	2021. 7. 24.~12. 19. 제1, 2기획전시실	오프라인 19,895명 온라인 1,814조회 (22. 1. 23.기 준)	- 유튜브에 전시 영상 업로드 총3건 (온라인 전시 도슨트, 전시참여작가 권영섭, 이두호, 박기정 인터뷰)
3	부천국제만화축제 전시	2021. 9. 4.~10. 10. 박물관 로비	오프라인 3,974명	- 부천만화대상 작가 랜선 팬미팅 유튜브 중계 - 전시 작품(총4개 작품) 별 체험 코너 운영
4	호락호락	2021. 12. 28.~2022. 2. 27. 박물관 로비	오프라인 5,806명 (22. 1. 23. 기준)	- 부천역 마루광장 동시 전시 - 사진업로드 SNS이벤트를 통한 리워드 증정
5	나빌레라	2021. 12. 30.~2022. 4. 24. 제1, 2기획전시실	오프라인 5,524명 (22. 1. 23. 기준)	- 웹툰 '나빌레라'를 바탕으로한 뮤지컬 '나빌레라' 공연 요약본 상영 (웹툰의 OSMU를 선보이는 전시)

박물관 교육프로그램 운영

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

체험인원

총 1,768명

운영규모

총 4개 부문
87차시 교육 운영

운영내용

- 총 36차시 소장등록문화재 연계 교육을 진행했습니다.
- 총 1차시 상설전시연계 교육을 진행했습니다.
- 총 50차시 2021 박물관 길 위의 인문학 교육을 진행했습니다.

운영결과

☐ 1,768명을 대상으로 6,046,100원 수입을 창출하였습니다.
☐ 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육을 제공하였습니다.



박물관 체험교육





2021 생생문화재
<만화유산으로 만나는 역사이야기>





2021 박물관 길 위의 인문학
<만화로 만드는 나만의 세상>

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 코로나19 상황에 유연하게 대처, 비대면 교육을 통해 안전한 교육을 진행하고 접근성을 넓혔습니다.
☐ 외부지원사업을 통해 만화연계 자체 체험교구를 개발하고 교육영상을 제작, 교육 효과성을 증대하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 문화소외계층 교육 수혜자 증가를 위해 노력하겠습니다.
☐ 만화박물관의 정체성에 맞는 만화특화 상설 체험공간을 조성하고 관련 교육을 개발운영 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 코로나19 시대에 맞는 안전하고 효율적인 교육이 이루어지도록 노력하였습니다.
☐ 만화전문 박물관의 정체성있는 교육을 통해 경기도 8대 분야 체험학습 체험처에 선정되었습니다.
☐ 온라인과 오프라인 병행교육을 개발, 폭넓은 만화교육을 제공하기 위해 힘썼습니다.

참고자료(운영현황)

연번	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
1	2021 생생문화재 _만화 속 시간여행	체험	2021. 7.~11. / 18차시	초등생	148명	등록문화재 '엄마 찾아 삼만리' 작품을 중점적으로 살펴보고, 작품 주제에 따른 '가족'의 추억을 떠올리며 나만의 만화를 창작하는 체험교육 (비대면 운영, 기관 및 단체 연계 운영)
2	2021 생생문화재 _움직이는 만화 문화재 교실	체험	2021. 7.~10. / 18차시	초등생 및 중등생	148명	등록문화재 '토끼와 원숭이' 작품을 중점적으로 살펴보고, 나만의 만화 및 조트로프를 활용한 애니메이션을 만들어보는 체험교육 (비대면 운영, 기관 및 단체 연계 운영)
3	2021 박물관 길 위의 인문학 <나만의 일상툰 만들기>	체험	2021. 8.~10. / 20차시	초등 고학년 및 중고등학생	60명	자신의 이야기나 주변의 소재를 바탕으로 스토리텔링 및 만화 제작 과정을 학습하면서 나만의 만화를 그려보는 체험교육 (비대면 운영)
4	2021 박물관 길 위의 인문학 <나만의 빛이 나는 만화 만들기>	체험	2021. 8.~11. / 30차시	초등생	150명	만화 제작 시 필요한 요소 및 애니메이션의 원리를 배우고 창작한 스토리를 바탕으로 나만의 빛이 나는 만화를 만드는 체험교육 (비대면 운영, 기관 및 단체 연계 운영)
5	단체교육	체험	2021. 1.~12. / 1차시	단체관람객 (전 연령)	19명 (1회 진행)	단체관람객을 대상으로 진행하는 만화, 캐릭터관련 체험교육
6	체험마당	체험	2021. 1.~12.	전 연령	1,243명	개인관람객을 대상으로 진행하는 상설 체험교육

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 320명

기증 만화도서

총 683권 기증

지원내용

- 만화영화와 연계한 퀴즈대회 및 실감콘텐츠(VR) 체험 등 만화의 접근성을 제고하였습니다.
- 부천시 지역아동센터 전체 대상 만화 도서를 기증하였습니다.

지원결과

☐ 행사 4회 개최 및 만화도서 683권을 기증하였습니다.
☐ 우리 주변 소외된 이웃과 행복한 만화 나눔을 실현하였습니다.



만화영화퀴즈행사



만화캐리커처



실감콘텐츠 체험



실감콘텐츠 체험

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 만화영화와 연계한 퀴즈대회 및 실감콘텐츠(VR) 체험으로 만화문화향유 방법을 다양화 하였습니다. ☐ 부천시내 지역아동센터 전체를 대상으로 도서나눔 행사를 진행하였습니다.	☐ 지역내 아동센터와 네트워크를 강화하여 행사 참여기관을 확대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 부천시와 협력하여 관내 지역아동센터를 2개소를 선정하였으며, 부천시내 지역아동센터 전체를 대상으로 부천만화대상 수상작 등 도서나눔 행사를 진행하여 만화문화 향유 기회 확대를 위하여 노력하였습니다.
☐ 행사참여 기관 아동 전원에게 자신이 그린 캐리커처를 액자화 하여 전달하였습니다.
☐ 부천국제만화축제와 연계한 행사 등 더 다양한 문화체험 방안을 마련하도록 하겠습니다.

참고자료(운영현황)

연번	구분	일시	대상	참여인원	도서기증권수
1	찾아가는	11~12월	부천 경서지역아동센터(2회)	40명	
2	찾아가는	11~12월	부천 원미지역아동센터(2회)	40명	
3	도서기증	12월	성산지역아동센터 등 44개소	-	683권

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]

제24회 부천국제만화축제

제5회 경기국제코스프레페스티벌

경기웹툰융합콘퍼런스

한국만화 해외전시 및 만화교류

홍보·마케팅



한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제24회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 8억 400만원 (시비 4억 7,000만원/도비 2억 4,000만원/ 자부담 9,400만원) (주요성과) 2021. 9. 4.(토) ~ 9. 12.(일) □ 온프라인축제 영상콘텐츠 108개(사전 87개, 라이브 19개) 제작, 축제기간 중 8만뷰 시청 □ 온, 오프라인 행사를 병행하며 웹툰쇼케이스, 독립만화마켓, 컨퍼런스 강화 등 축제의 전문성 강화 노력
제5회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 1억원 / 시비 1억원 (주요성과) □ 코스플레이어 8개국 34팀 참가(해외참가자 7개국 21개팀) □ 비대면으로 참여가 가능한 방구석 코스프레 챌린지를 통해 코스프레에 대한 진입장벽을 낮춤
경기웹툰융합 콘퍼런스	(사 업 비) 도비 1억 원 (주요성과) □ 누적 조회수 2,295회 실시간 시청자 815명 달성 □ 웹툰산업 및 IP콘텐츠 산업의 현황을 점검하고 지속가능한 패러다임의 논의를 통해 글로벌 경쟁력 확대
한국만화 해외전시 및 만화교류	(사 업 비) 국비 6억 3,600만원 (주요성과) □ 총 7회의 다양한 해외 전시 및 만화교류 추진 □ 전문기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대로 해외시장 한국만화 진출 기반 마련
홍보·마케팅	(사 업 비) 잉여금 1억5,220만원 (주요성과) □ 총 5721건 이상의 기사화 □ 유튜브 누적 구독자 7,522명, 블로그 순방문자 197,133명 □ <유튜브 기획 시리즈 '꼬.꼬.만'(2,924명)>, <만화계 동향 소개> 등 다양한 기획 콘텐츠로 소통채널 다양화 및 기관 BI 제고

제24회 부천국제만화축제 (2021. 9. 4.(토) ~ 9. 12.(일))

랜선팬미팅, 온라인 웹툰쇼케이스, 온라인 컨퍼런스 및 토크쇼 등 <뉴노멀, 새로운 연결>이라는 축제 주제에 맞게 코로나 상황에 적합한 다양한 온라인 콘텐츠를 제작하여 코로나19 방역조치 속에서도 만화축제를 즐기려는 독자와 시민들에게 새로운 즐거움의 방법을 제시하였습니다.

축제관람객 (온라인)

축제기간 조회수 8만뷰

콘텐츠

총 108여개 영상 콘텐츠

사전 87개, 라이브 19개 등

주요내용

- **온라인 컨퍼런스와 웹툰쇼케이스, 랜선패미팅 등 온라인 영상 콘텐츠 108개 제작**
- **부천만화수상작전시, 만화독립마켓의 오프라인 개최를 통해 온오프라인 통합축제 진행**

주요 프로그램

오프라인 행사인 부천만화전시와 독립만화 마켓, 온라인 행사인 웹툰쇼케이스, 컨퍼런스, 참여형 온라인 라이브행사 랜선팬미팅, 웹툰OST 콘서트, 웹툰쇼케이스 등 온오프라인 통합 프로그램 운영으로 집에서 즐기는 축제를 구현하였습니다.



개막식



웹툰 OST 콘서트



만화독립마켓

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 축제의 주제인 '뉴노멀, 새로운 연결'에 맞게 온라인을 통한 소통과 공감을 확대하는 프로그램을 운영하여 축제의 통일된 메시지를 전달하였습니다.

□ 시간적 공간적 제약이 없는 온라인의 특성을 살려 제작된 콘텐츠는 지속적으로 노출되어 축제의 효과와 상시성을 높였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 만화도시 '부천'의 역할을 알리기 위해 전국에서 진행되고 있는 만화영상진흥원의 사업을 축제에서 보여줄 수 있도록 하겠습니다.

□ 축제를 통한 만화산업의 기반조성 강화를 위하여 만화산업계의 다양한 직업을 소개 할 수 있는 잡페어의 기능을 강화해 나가겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 독립만화마켓과 중소웹툰 플랫폼, 제작사의 신작 소개 등을 통해 숨겨져 있는 작품을 발굴하고, 한국만화의 다양성 강화에 이바지 하였습니다.

□ 네이버, 카카오의 인기 작가를 비롯해 독립만화작가와 중견 작가 등 다양한 작가들이 참여하는 랜선 팬미팅을 통해 다양한 작가들을 만날 수 있는 즐거움을 제공하였습니다.

제5회 경기국제코스프레페스티벌 (2021. 8. 9.(월) ~ 9. 4.(토))

만화, 코스프레 중심의 서브컬처 마니아를 위한 축제로 국내외 8개국이 참여한 Cosplay@Home와 아마추어 코스플레이어가 참여한 방구석 코스프레 챌린지를 진행하여 일반인 대상으로 저변을 넓혀가고 있습니다.

코스플레이어
총 34개팀
온라인 코스튬플레이 진행

해외참가자
7개국 21개팀

저변확대
일반인이 참석하는 방구석 코스프레 챌린지를 통해 어렵게 느낄 수 있는 코스프레를 누구나 참여 가능한 재밌고 쉬운 콘텐츠로 인식되게 하였습니다.

주요 프로그램 | **온라인 코스프레페스티벌 <Cosplay@Home(해외/국내)>과 방구석 코스프레 챌린지를 개최하였습니다.**



Cosplay@Home



방구석 코스프레 챌린지

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 코로나 상황에도 불구하고 해외 7개국가 21팀이 참가하는 국내 코스프레 전문행사로서의 위치를 굳건히 하였습니다. □ 누구나 비대면으로 참여가 가능한 방구석 코스프레 챌린지를 통해 코스프레에 대한 진입장벽을 낮추었습니다.	□ 온라인 진행에 맞춰 새로운 운영 방식과 콘텐츠를 모색하겠습니다. □ 마니아들을 위한 프로그램 개발로 행사의 새로운 재미를 모색하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 관련 콘텐츠 2만뷰 달성으로 코스프레에 대한 관심의 확대를 확인하였습니다.

경기웹툰융합콘퍼런스 (2021. 10. 7.(목))

웹툰 산업 및 IP콘텐츠 산업의 현황을 점검하고 지속가능한 패러다임의 논의를 통해 글로벌 경쟁력 확대와 성공모델의 로드맵을 제공할 수 있도록 추진하였습니다.

참여관객(온라인)
실시간 815명 시청
누적 2,295회 조회 수

담론생성
총 6개 주제 9개 콘텐츠
다양한 분야와 시각의 담론 제시

구성참여
웹툰 플랫폼 레진엔터티인먼트, 융복합 산업(와이낫 미디어, 웨이브, 스튜디오쉘터), 에이전시(재담미디어, 김성모만화스튜디오), 단체(한국웹툰산업협회, 한국게임학회), 이론가 등 현 웹툰 산업의 핵심 플레이어들이 총 망라되어 참여하였습니다.

주요 프로그램

□ 기조강연 : 새로운 시대 대세 콘텐츠 웹툰 원작 드라마
□ 1부 : K웹툰의 글로벌 진출 및 융합 비즈니스 전망
- 웹툰 플랫폼 동향과 전망 등 6개 강연
□ 2부 : 웹툰의 다양성 확대 방안 제안과 지속가능한 생태계 구축을 위한 방안
- K-웹툰 창작토크, "더 이상의 자세한 설명은 생략한다" 등 2개 토론



기조발제


1부 강연섹션


2부 토론섹션

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 플랫폼, 에이전시 등 만화산업 분야 외에도 드라마, 애니메이션, 게임 등 다양한 2차 산업 분야의 참가로 구체적인 전략을 제시하였습니다. □ 현업 종사자들의 이슈를 파악하기 위하여 해당 전문가들의 참여로 추진하였습니다.	□ 강연 참가자들과의 소통에서 아쉬운 점이 발생하지 않도록 사전에 네트워크를 구성하여 추진하고자 합니다. □ 경기도와의 지속적인 협력으로 이슈 프로그램을 기획하고 정책적 결과를 만들고자 합니다.

함께 만든 변화!!

□ 동향 정보 전달과 이슈 논의에서 그치지 않고 구체적인 대안과 방안을 제시 할 수 있도록 하겠습니다.
□ 지금까지와는 다른 참가자들로 구성된 프로그램을 통해 새로운 시각에서도 접근하도록 하겠습니다.

한국만화 해외전시 및 만화교류 지원

재외한국문화원과 국제만화축제와의 협업을 통한 한국만화 해외전시를 확대를 하였고 언택트 시대에 부합한 해외진출사업을 다각화하여 한국만화 인지도뿐만 아니라 만화콘텐츠로 국가의 브랜드 가치를 제고 하였습니다.

사업규모

총 7회

전시 3회, 축제 1회, 세계웹툰포럼 1회
한중일 신인만화가 콘테스트 1회
한중 애니-웹툰 비즈니스 상담회 1회

사 업 비

6억 3,600만원

지원내용

- 각 분야 전문가들과 세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망 분석을 해서 세계 만화·웹툰계의 소통을 이루는 전문기관으로 자리매김하였습니다.
- 각 나라의 문화 및 행사에 맞는 기획 및 운영 방식을 추진하였습니다.

지원결과

□ 총 7회의 다양한 해외 전시·행사 및 만화교류를 추진했습니다.
 * 전시3회, 축제1회, 세계웹툰포럼 1회, 콘테스트개최 1회, 비즈니스상담회 1회
□ 전문기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대로 해외시장 한국만화진출 기반 마련을 통해 전문기관으로서 대외신인도를 향상하였습니다.



벨기에 만화박물관 전시



말레이시아 대사관·
일본 오사카 문화원 온라인 전시



2021 세계웹툰포럼



한중일 신인만화가
콘테스트

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 국제만화축제 참여, 해외공관 연계를 통해 한국 만화진출을 위한 네트워크를 강화하였습니다.
□ COVID-19 위기 극복을 위한 온라인 전시, 포럼 개최를 통해 전문기관으로 대내·외 인지도를 강화하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 코로나 19로 사업 일정이 연기되었습니다.
□ 해외홍보문화원, 국제만화축제 등 관계기관과의 지속적인 협력을 통한 한국만화 해외진출에 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 해외문화원, 현지 대사관, 국제만화축제 등과 협력하여 관련 예산, 인력, 공간, 네트워크 등 인프라를 활용해 전시와 행사의 효율성 및 시너지를 확대하였습니다.
□ 코로나19에 대비하여 현지 상황에 즉각 반영해 사업 방향을 모색하고 홍보하여 해외 시장 진출을 위한 한국 만화·웹툰 전시 및 프로모션 기획을 강화해 만화 인지도 확산에 노력하였습니다.
□ 한국만화를 연계한 한국의 우수한 전통문화 행사를 선보여 해외사람들의 관심도를 높이고 종합적인 한국 문화 콘텐츠 홍보로 국가 브랜드 이미지를 향상시켰습니다.

참고자료(해외전시 및 만화교류 현황)

구 분	일시/장소	실 적	현 장
한국만화의 비상(飛上) : 만화, 웹툰	2021. 7. 9. ~2022. 1. 23. 벨기에 만화박물관	•전시 참여작가 : 약 55명 •전시 내용 -한국 만화 역사 전시(1909년~2021년) -유럽 속 한국 만화 -한국 '만화방' 재현 및 '웹툰존' 비교 체험전 •개막식 : 7. 12. •도록 500부 제작	
브뤼셀 국제만화축제 주빈국	2021. 9. 10. ~2021. 10. 24. 벨기에 만화박물관 / 벨뷔박물관	•행사 참여작가 : 4명 -박재동, 강도하, 김용철, 김금숙 작가 참여 •행사 내용 -작가 토크쇼, 사인회, 캐리커쳐 -김종흥 명인 '장승깎기' 공연 -만화로 말하다(Speak through Comcis) 전시 (2021. 9. 10.~2021. 10. 24. / 벨뷔박물관)	
한국만화 해외전시 (말레이시아)	2022. 2. 11. ~2023. 2. 11. 온라인	•전시 작품 : 5개 -지옥<최규석, 연상호>, 나빌레라<HUN, 지민> 경이로운 소문<장이>, 여신강림<야옹이>, 알고 있지만<정서> •영상 전시 콘텐츠 : 이태원 클라쓰 웹툰 명대사, 알고있지만 연애심리 분석 •부대행사 : '지옥' 최규석 작가 토크쇼 및 온라인 팬미팅	
한국만화 해외전시 (일본오사카)	2022. 2. 11. ~2023. 2. 11. 온라인	•전시 작품 : 5개 -지옥<최규석, 연상호>, 나빌레라<HUN, 지민> 여신강림<야옹이>, 이태원 클라쓰<광진>, 나 혼자만 레벨업<추공/장성락> •영상 전시 콘텐츠 : 여신강림 주인공 메이크업 따라하기, 지옥 코엑스 AR 체험 소개 콘텐츠 •부대행사 : 야마나카치에 교수와 이현석 레드세븐 대표 웹툰 강연 및 '지옥' 최규석 작가 온라인 팬미팅	
제8차 세계웹툰포럼	2021. 11. 23. 한국만화영상진흥원 상영관 (유튜브 송출)	•유튜브 실시간 조회수 : 1,685명 (누적 2,123회) •주제 -(키노트) 뉴 노멀 시대, 콘텐츠 진화 -(세션1) 소비시장의 변화와 미래전략 -(세션2) AI와 확장현실이 가져올 새로운 미래 •사전 신청 접수 : 1,250명 •언론보도 41건	
제6회 한중일 신인만화가 콘테스트	2021. 9. 4.~10. 온라인 콘테스트	•한중일 3개국 신인작가 21인 및 심사위원 6인 참가 •2개 경연프로그램 운영 •6인 시상(금상 1인, 은상 2인, 동상3인) -한국은 은상 및 동상 수상	
한중 애니메이션-웹툰 온라인 비즈니스 상담회	2021. 10. 18.~26. 온라인 상담회	•국내 기업 18개사, 해외 바이어 12개사 참여 •VooV, Wechat을 활용한 온라인 화상상담 진행 •상담건수 49건, 상담액 2.3억, 계약추진액 1.4억원 •중국 콘텐츠시장 동향 온라인 세미나 개최	

홍보·마케팅

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

언론
총 96건 보도자료 배포
5,721건 이상의 기사화

온라인
블로그 순방문자 197,133명
유튜브 누적 구독자 7,522명

주요내용
- **진흥원 사업과 연계하여 의미있는 사례들을 발굴하고 이슈화하였습니다.**
- **비대면 온택트 환경에 맞는 기획을 통해 온라인 콘텐츠를 강화하였습니다.**

추진결과
☐ **블로그 순 방문자 57% 상승, 유튜브 누적구독자 48% 상승**
☐ **만화인 한 컷 인터뷰, 만화가 중계, 꼬꼬만, 미래에서 온 만화집사 등 기획 정기 콘텐츠를 통해 전문성 및 공감대를 형성할 수 있도록 온라인을 강화하였습니다.**



언론보도(KBS 뉴스 9시)



유튜브 기획 시리즈 <꼬.꼬.만.>



만화계 동향 소개 <만화가 중계>

이런 부분이 잘되었습니다.
☐ **보도의 다양성과 사업성과보도에 집중하여 기관 BI를 제고하였습니다.**
☐ **만화인 인터뷰, 만화가 중계, 꼬꼬만, 미래에서 온 만화집사 등 전문정보를 제공하고 만화관계자와 소통할 수 있는 기획콘텐츠 개발을 통해 온라인 채널 활성화를 추진했습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ **중앙 및 외신대상 소규모 네트워크를 진행하였으며 지역대상 네트워크를 확대하겠습니다.**
☐ **만화분야 고관여자 유입과 전문성 강화를 지속 추진하여 기관 신뢰도 제고를 위해 노력하겠습니다.**

함께 만든 변화!!
☐ **언론보도의 다양성과 성과보도에 집중하여 였습니다. 또한 외신대상 네트워크를 통해 외신보도가 증가하였습니다**
- **기존 9건에서 23건으로 외신매체 보도가 증가하였습니다.**

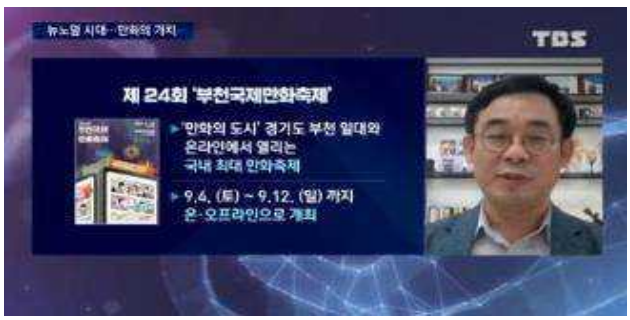
☐ **지원사업, 축제, 박물관 등의 행사연계로 공감대와 전문성을 확보한 콘텐츠가 강화되었습니다.**
☐ **언론, SNS(페이스북·블로그 등), 유튜브의 유기적 연계로 시의성 확보 및 타겟대상 홍보가 강화되었습니다.**

참고자료(주요성과)

□ 정량성과

구분	2020 성과	2021 성과	비고
만진원 페이스북 도달률 (월 상위 5개 콘텐츠 평균 도달률)	19,170회	34,241회	78%↑
만진원 유튜브 구독자	5,056명	7,522명	48%↑
만진원 블로그 일일 평균 방문자 /순 방문자 수	343명/125,221명	540명/197,133명	57%↑
보도자료 기사화	총 4,157건	총 5,721건	27.3%↑ (1,564건↑)
보도자료 1건당 평균 기사화 수	약 51건 기사화	약 59건 기사화	1.3%↑

□ 보도자료



TBS



EBS



아리랑 TV



대만 CNA



OBS



LG헬로비전

공모전/ 경연대회

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



[추진사업]

제19회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

만화 원작 활성화 공모전

오늘의 우리만화 시상

제18회 부천만화대상

만화평론 공모전

제22회 전국학생만화공모전



한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제19회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 6,500만원 (주요성과) □ 총 9개 작품 시상금과 카카오페이지 수상작품 게재 및 작품집 제작 □ 수상작에 대한 협력사 온라인 프로모션 지원
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 총 31개 작품 원고료 및 최종 7개 작품에 시상금 지원 □ 상위 3작품 네이버웹툰 정식 연재권 지원
만화 원작 활성화 공모전	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 총 6개 작품 시상 및 프로모션(온라인 갤러리 작품 게시) 지원 □ 콘텐츠 기획, 제작사 대상 선정작 홍보 및 프로모션을 진행
오늘의 우리만화 시상	(사 업 비) 국비 4,500만원 (주요성과) □ 총 5개 작품 문화체육관광부 장관상 및 시상금 지원 □ 전국 도서관 대상 선정된 우수한 작품 홍보
제18회 부천만화대상	(사 업 비) 출연금 3,600만원 (주요성과) □ 총 5개 작품 부천시장상 및 시상금 지원 □ 부천국제만화축제 전시 및 작가와의 만남 프로그램 실시
만화평론 공모전	(사 업 비) 국비 2억 원 (주요성과) □ 수상자 10명 대상 만화규장각 연재 기회 제공 및 시상금 지원 □ 만화·웹툰 정보지 '지금, 만화' 게재 지원
제22회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 출연금 1,800만원 (주요성과) □ 미래 만화인재 총 46명 발굴 □ (코로나19 대응)온라인 실기대회 및 비대면 시상식 진행

제19회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

만화콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴을 위한 공모전을 추진하였습니다.

선정대상

총 9개 작품

시 상 금

6,500만원

내 용

- 총 9개 작품 시상금과 협력사 플랫폼 (카카오페이지) 수상작품 게재 및 작품집 제작 등을 지원했습니다.
- 수상작에 대해 협력사 온라인 프로모션을 지원했습니다.

결 과

□ 총 9개 작품에 대해 3,400만원의 시상금과 온라인 전시, 작품집 제작, 협력사(카카오페이지) 온라인 프로모션(온라인 게재)을 지원했습니다.



대상 <도끼아비>



"피 말리는 마감 30초란 시간이 이토록 시원하게 풀릴 줄은 몰랐습니다. 무척 많은 도움을 받았습니다. 기쁨도 잠깐 얼떨떨한 느낌이 든 까닭입니다. 기운이 솟도록 언제나 북돋아 주시는 어머니 아버지, 끊임없이 영감을 불어 넣어주시는 할머니 할아버지께 커다란 사랑을 보냅니다. 처음 해본 디지털 작업에 도움을 주신 분들 그리고 한국만화영상진흥원과 대한민국창작만화공모전을 열어주신 모든 이들께 커다란 감사를 드립니다. 끊임없이 배우고 상상하기 위해 애쓰겠습니다. 고맙습니다."
(대상 수상소감)

제19회 대한민국 창작만화 공모전 심사를 맡게 되어 훌륭한 작품들을 만날 수 있어 무척이나 즐거웠습니다. 이번 공모전은 어느 때보다 작화적인 완성도가 높은 편으로, 다양한 한국적 소재, 독창적인 연출 등 흥미로운 작품들이 많았습니다. 갈수록 만화제작에 대한 시장이 커짐에 따라 작화와 스토리 완성도에 대한 부담이 커지고 있는 추세인 만큼 대한민국 창작만화 공모전을 통해 많은 실력 있는 작가님들께서 좋은 기회를 얻어 귀한 작품을 선보이실 수 있기를 더욱 응원하겠습니다.(심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 189작품 (경쟁률 - 21:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**3,400만원**
대상	김휘훈	도끼아비	10,000만원
최우수상	주혜림(은풀)	그대의 오작교	800만원
우수상	박혜민	돗가비가	400만원
	정희정(고요빛)	가상 메신저	400만원
장려상	전연홍(이비)	운수 좋은 날	200만원
	박은지(봉봉)	달토끼가 간다	200만원
	김세영	음소거	200만원
	박한나(Hanna)	용궁에서 온 손님	200만원
	최은혜(EUNHAE)	소원	200만원

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰최강자전)

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

선정대상

총 31개 작품

시 상 금

2,300만원

내 용

- 총 31개 작품에 원고료, 최종 7개 작품에 시상금을 지원했습니다.
- 상위 3작품에 대해 네이버웹툰 정식 연재권을 지원했습니다.

결 과

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

□ 수상작 7개 작품에 총 2,300만원 시상금을 지급했으며, 상위 3작품에 네이버웹툰 연재권을 지원했습니다.





"너무나 과분하고 영광스러운 상이라 생각한다. 기대 이상으로 많은 관심과 응원을 보내주신 독자들에게 감사드린다."
(대상 수상자 '오랜쥐'/ 수상작 '악취해결사')

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 538작품 (경쟁률 - 16.8:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**2,300만원**
대상	오랜쥐	악취해결사	1,000만원
최우수상	우까	주작연애!	500만원
우수상	비진	원하나	300만원
장려상	서녜	선을 넘은 연애	100만원
	MJ	(N)Ever Ending Story	100만원
	광윤	반혼	100만원
	바삭	뷰티풀 룸쉐어 라이프	100만원

만화 원작 활성화 공모전

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

선정대상

총 6개 작품

시 상 금

3,200만원

내 용

- 총 6개 작품에 대해 시상금 지급과 한국만화영상진흥원 온라인 갤러리 전시 공간 신규 오픈을 통한 선정작 게시 및 비즈니스를 진행하였습니다.
- 웹툰 플랫폼 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 <REO>



수상작 온라인 갤러리

마법 세상에서 혼자 마법을 쓰지 못하는 노예 루이. 어느 날 세계의 단 7명 밖에 없는 신관의 후보가 된 루이에게 죽음이 다가오는데... 판타지 액션 로맨스극!
(대상 <REO> 로그라인)

이번 <2021 만화원작활성화공모전>의 심사위원을 맡게 되어 뛰어난 작품들을 만날 수 있어 즐거웠습니다. 이번 공모전은 다양하면서도 독창적인 소재를 가진 좋은 작품들이 많이 출품되었으며 만화적으로도 굉장히 뛰어난 가치를 가진 작품들도 출품되었습니다. 다양한 분야의 여러 심사위원 분들과 많은 토론과 이야기를 거치면서 작품을 선정해 나가는 과정 또한 흥미로웠습니다. 수상자를 선정해 나가는 과정이 그 어떤 다른 공모전보다 즐겁게 진행 할 수 있었습니다.<2021 원작만화활성화공모전>이라는 이름에 걸맞게 원작으로서의 확장성을 고려하여 수상작을 선정 할 수 있었습니다. 이번 공모전을 통하여 많은 작가님들이 좋은 기회를 얻으실 수 있기를 기원합니다.(심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 130작품 (경쟁률 - 21:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**3,200만원**
대상	양지숙(호빵맥)	REO	1,000만원
최우수상	황민식(Minick)	호신	700만원
우수상	김민지(뽀뚜)	노아의 숲	500만원
	이재호	죄의무게	500만원
장려상	김유신(춘추)	청소하는 대학 동기	250만원
	김진태(잔)	아웃템포	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

시 상 금

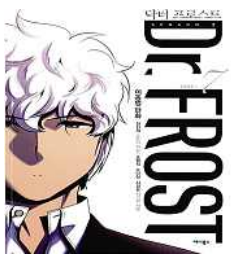
2,500만원

내 용

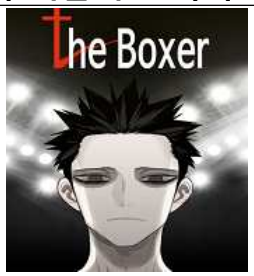
- 총 5개 작품에 대해 문화체육관광부 장관상, 시상금을 지원했습니다.
- 전국 도서관에 선정된 우수한 작품을 홍보 하였습니다.

결 과

□ 2020년 9월 1일부터 2021년 8월 31일까지 발표된 한국만화 전수를 돌아보고 5개 작품에 문화체육관광부 장관상과 총 2,500만원 시상금을 지급했습니다.



이종범 作 <닥터프로스트>



정지훈 作 <더 복서>



사이사 作 <도롱이>



강태진 作 <아버지의 복수는 끝이 없어라>



팀 삐약삐약북스 作 <지역의 사생활99>

절정이라 해도 좋을 한국 대중문화 전성시대에 웹툰도 당연히 포함된다. 이종범의 <닥터 프로스트>는 심리학을 끌어들여 인간이란 무엇인지 들려주고, 강태진의 <아버지의 복수는 끝이 없어라>는 미스터리 스릴러 장르 안에서 복수의 연쇄가 어떻게 활활 타오르는지 숨 막히게 그려낸다. 사이사의 <도롱이>는 이무기와 용이라는 익숙한 캐릭터를 멋지게 변주하며 전개하고, <더 복서>는 싸우며 성장하는 전형적인 설정에서 빗나가며 자신만의 경지를 보여주고 있다. 팀 삐약삐약북스의 <지역의 사생활 99>는 한국의 미래에 가장 중요한 변수인 '지역'에 대한 관심과 역할 그리고 만화적인 공헌을 어떻게 할 것인지 실천하는 프로젝트다. **(심사위원 평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 2,361작품 (경쟁률 - 472:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			2,500만원
문화체육관광부 장관상	이종범	닥터 프로스트	500만원
	정지훈	더 복서	500만원
	사이사	도롱이	500만원
	강태진	아버지의 복수는 끝이 없어라	500만원
	팀 삐약삐약북스	지역의 사생활99	500만원

제18회 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

시 상 금

2,600만원

내 용

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

결 과

□ 2020년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지 발표된 국내 출판 혹은 연재 된 만화 중 5개 작품에 부천시장상과 총 2,600만원 시상금을 지급했습니다.



나빌레라



유미의 세포들



나의 임신중지 이야기



민간인 통제구역



한국만화 속 죽음에 관한 서사표현 연구

더욱 다양한 장르의 작품이 후보로 추천되고 뛰어난 작품이 많아지고 있는 것 같음. 심사기준과 함께 2차 저작물에 대한 가능성 및 대중성, 참신성 등을 함께 고려하고 특히 신인 만화가의 작품에서는 발전 가능성을 함께 검토함. 해외작품상의 경우는 해당국가의 특성과 함께 문화 감수성을 공감할 수 있는 작품을 선정함. 학술상의 경우 부문과 심사기준도 상이하지만, 만화대상의 목적과 기준을 고려하여 작품을 선정하였음. **(심사위원장 총평 中)**

치열한 경쟁의 결과

□ 후보작품규모 : 총 3,469작품 (경쟁률 - 694:1)

연번	부문	작품명	작가명
1	대상	나빌레라	HUN / 지민
2	우수만화상	유미의 세포들	이동건
3	해외작품상	나의 임신중지 이야기	오드 메르미오
4	신인만화상	민간인 통제구역	OSIK
5	학술상	한국만화 속 죽음에 관한 서사표현 연구	김종옥

만화 평론 공모전(만화평론 및 만화의 학술적 연구 공모전)

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



선정대상

총 10명



시 상 금

1,600만원



내 용

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

결 과 | □ 수상자 10명(기성 4, 신인6) 총 1,600만원 시상금을 지급했습니다.

<2021 만화평론공모전>은 기성부문과 신인부문으로 구분해 진행되었으며, 지원자는 작가, 작품, 정책, 산업평론 중 하나의 주제를 자유롭게 선정하여 평론을 진행하였다.

다양한 장르의 평론이 접수되어 심사 과정에서 즐겁게 논의를 했으며, 심사위원들과 충분한 의견수렴 과정을 거쳐 최종 수상작을 선정했다."면서 "특히, 신인부분에서는 작품을 트렌디하게 분석하고 접근한 것이 많아 어떤 작품을 선정해야할지 즐거운 고민을 했고, 선정 작품을 통해 최근 독자들의 관심사와 사회적 이슈를 읽을 수 있었다. **(심사위원장 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 39건 (경쟁률 - 4:1)

구분	구분	수상자	작품명	상금
계				1,600만원
기성	대상	최윤주	다른 무엇 아닌, 웹툰으로 가능한 – 나윤희 론	400만원
	최우수상	김민경	만화에서의 여성혐오의 윤리적인 재현 - 미역의 효능 작가 작품을 중심으로	300만원
	우수상	최기현	IP 확장 유행의 시대, 콘텐츠의 장르 다양성은 어떻게 확보할 수 있을까?	150만원
	우수상	한유희	당신을 질문하기-<도롱이>	150만원
신인	신인상	문종필	그래픽 노블의 역습-문학과 영화를 넘어 당당히 지금 이곳에	100만원
		신경진	정성의 정석	100만원
		박민지	김보통 작가의 <D.P 개의 날> - 사냥개의 로드무비	100만원
		윤정선	웹툰 <HO>를 통해 본 '차별과 혐오 너머 만나는 사람다움'	100만원
		이현재	완전 평면의 신화, 혹은 비순수 픽션을 향하여 : <환상의 용>을 통해 본 꼬마비의 만화 형식과 만화의 평면성	100만원
		김득원	초연결 시대 자전만화의 새로운 흐름 - <이세린 가이드>	100만원

제22회 전국학생만화공모전(중·고등학교 청소년 대상 창작 및 도전의 장)

미래 만화인재와 우수한 만화콘텐츠 발굴을 위해 추진하였습니다.

선정대상

총 46명

시 상 금

700만원

내 용

- (코로나19 대응)온라인 실기대회 진행, 수상작품영상 제작 및 홍보, 상장과 부상(꽃다발) 비대면 발송으로 행사를 무리없이 진행하였습니다.
- 수상자 21명에게 상금 700만원을 지급했습니다.

결 과

□ 총 162명이 접수, 어려운 시기에도 많은 학생들이 참여하였습니다.
□ 문화체육관광부장관상(대상)을 포함 총46명의 학생이 수상하였습니다.



"큰 상을 기대하고 있지 않았는데, 대상을 받아 깜짝 놀랐습니다. 특히, 가족들이나 주변 친지분들께서 많이 축하해주셔서 한동안 특별한 경험이 되었습니다. 선정해주심에 감사드리며, 앞으로도 꾸준히 노력하겠습니다!"
(대상 수상자 중산고등학교 3학년 윤희연)

학생들의 번뜩이는 아이디어로 디지털 시대의 소통 부재에 대한 작품과 갑자기 변해버린 모습을 따뜻한 가족애로 보듬어 주는 작품 등 가슴에 남는 감동적인 이야기들이 눈에 띄었습니다. 각박해지는 디지털 시대에 주어진 시간 내에 수작업으로 완성해내는 수고를 마다하지 않고 완성해낸 멋진 작품들과 고생한 미래의 작가 친구들에게 응원을 보냅니다. 좋은 작품으로 마음을 움직이는 작가가 되길 기원합니다. **(심사위원장 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 162명 (경쟁률 - 3.5:1)

부문		구분	성명(학교)	상금
전체		대상	윤희연(중산고등학교)	1,000,000원
이야기만화	고등부	금상	지수영(주엽고등학교)	800,000원
이야기만화	중등부	금상	김채연(속초해랑중학교)	400,000원
카툰	고등부	금상	온성원(영생고등학교)	800,000원
카툰	중등부	금상	조효빈(대방중학교)	400,000원
캐릭터	중등부	금상	김현진(하안북중학교)	400,000원

참고자료(수상현황)

부 문		시상(인원)	수상자	수상자학교	전달내역
전체		대상 (1명)	윤희연	중산고등학교	상장 및 장학금 1,000,000원
고등부	이야기 만화부문	금상 (1명)	지수영	주엽고등학교	상장 및 장학금 800,000원
		은상 (1명)	기가연	서해고등학교	상장 및 장학금 500,000원
		동상 (2명)	이민주	고양예술고등학교	상장 및 장학금 500,000원 1인당(250,000원)
			김채윤	인천금융고등학교	
		특별상 (5명)	안예지	수일고등학교	상장
			오수민	전남예술고등학교	
			양윤아	군서고등학교	
			이랑	전남예술고등학교	
			김현진	호매실고등학교	
	카툰부문	금상 (1명)	온성원	영생고등학교	상장 및 장학금 800,000원
		은상 (1명)	송지원	대평고등학교	상장 및 장학금 500,000원
		동상 (2명)	조아현	마산무학여자고등학교	상장 및 장학금 500,000원 1인당(250,000원)
			김성원	한봄고등학교	
		특별상(5명)	조은호	운양고등학교	상장
			원준희	대평고등학교	
			이은진	조원고등학교	
			황성연	홍익디자인고등학교	
			고은서	전남예술고등학교	
중등부	이야기 만화부문	금상 (1명)	김채연	속초해랑중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	김욱영	경기-검정고시 중학교졸업자격	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	이정민	구암중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			강서진	인송중학교	
		특별상 (5명)	이채원	봉영여자중학교	상장
			문지우	현산중학교	
			김사랑	하늘빛중학교	
			방글	장흥중학교	
			김신비	연서중학교	
	카툰부문	금상 (1명)	조효빈	대방중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	신소일	서정중학교	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	김리안	금파중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			김수빈	안남중학교	
		특별상 (5명)	오현지	대방중학교	상장
			김단아	양도중학교	
			이세희	신일중학교	
			이최린	대전느리울중학교	
			정소윤	옥길중학교	
	캐릭터 부문	금상 (1명)	김현진	하안북중학교	상장 및 장학금 400,000원
		은상 (1명)	노지윤	봉일천중학교	상장 및 장학금 200,000원
		동상 (2명)	박경은	가림중학교	상장 및 장학금 200,000원 1인당(100,000원)
			김동호	지산중학교	
		특별상 (5명)	김수아	송린중학교	상장
			김지호	한수중학교	
			임정은	향산중학교	
			구본승	대전관저중학교	
			나혜림	대청중학교	

부천시 협력사업 현황

사업명	재원	사업비	사업내용	사업성과
제24회 부천국제 만화축제	시비	4.7억	개막식, 마켓, 콘퍼런스 시민 참여.나눔 프로그램 등	• 온라인 축제 총 86,264 조회수 • 87개 콘텐츠 제작, 라이브 방송 19회 개최 • 마켓(2개) 및 콘퍼런스(5회) 개최 • 만화도시 부천 관광활성화를 위한 콘테츠(만화가의 맛집, 부천클라쓰) 제작
초등학교 6학년 만화교실	시비	2.8억	• 부천시 초등학교 6학년 대상 만화교육 운영	• 부천시 관내 58개 학교, 220학급 5,674명 만화 교육 운영 • <우리학교 만화탐험대> 표준 교재 개발 등
시민공감 만화교실	시비	0.4억	• 부천시민 대상 만화 및 웹툰 교육 운영	• 출판만화 및 웹툰 분야 9개 강좌, 77명 교육 수료
박물관 교육 프로그램운영	출연금	0.9억	박물관 만화교육 체험 프로그램 운영	• 총 1,768명, 4개 부문 87차시 만화교육 진행
행복한 만화나눔 사업	출연금	0.4억	지역 내 아동센터 대상 만화도서 기증 및 만화 체험 프로그램 운영	• 부천시 협업을 통한 관내 지역아동센터 2개소 선정 • 만화도서 683권 기증 및 만화 체험 행사(만화퀴즈, 캐리커처, 실감콘테츠 체험) 개최
제18회 부천만화 대상	출연금	0.36억	부천만화대상 선정	• 부천만화대상(나빌레라) 등 5개부문 수상작 선정 및 시상 • 전시 및 작가와의 만남 행사 개최
제22회 전국 학생만화 공모전	출연금	0.18억	전국학생만화공모전 온라인 실기대회 운영	• 중.고등부 3개부문 대상 (윤희연 학생) 등 46명 수상 • 미래 만화인재 발굴