



2023년 1월

---

# 2023년 주요 업무계획

---

**[재]한국 만화 영상진흥원**



# 목 차

□ 진흥원 목표와 주요 추진 방향	04
□ 일반현황	05
□ 2023. 상급(외부)기관 평가 대응	08
□ 주요 업무계획	
○ 문화공간 조성 및 클러스터작가 육성	09
○ 만화도시 부천 브랜드 확산	11
○ 한국만화박물관 운영	13
○ 제26회 부천국제만화축제	15
○ 경기국제코스프레페스티벌	17
○ 만화·애니 콘텐츠 지원	19
○ 만화 산업인력 양성	21
○ 만화 콘텐츠 창작 지원	23
○ 만화 해외 진출 지원	25
○ 만화 유통 및 산업기반 조성	27
○ 웹툰융합센터 개관 및 운영	30
○ 만화·웹툰 클러스터 환경개선	32
○ 시 승격 50주년 기념 만화 이미지 구현	34
○ 만화교육 전문기관 운영	36
□ 특수시책	
○ (만화도시 부천) 콘텐츠 클러스터 고도화	39
○ (웹툰강국 한국) 콘텐츠 산업 경쟁력 강화	42

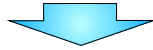
# 진흥원 목표와 주요 추진 방향

비전

문화강국, 한국만화를 선도해 나가겠습니다.

행안  
정경

- (1단계) 웹툰 클러스터 구조 및 역할의 정교한 확장
  - (2단계) 'K-웹툰' 지역 경제도약 및 문화번영의 중추 선점
  - (3단계) 웹툰산업 글로벌 문화매력\* 선도
- \* 힘으로 압도하는 '강국'보다 문화로 우리 국민과 세계인의 마음을 사로잡고 스며든다는 의미



## [5대 목표 10대 핵심과제]

중점  
추진방향

### ① 만화도시 부천!! 문화 클러스터의 정교한 확장

- ① 문화콘텐츠 클러스터(인프라) 확장 및 역할 확대
  - ② 시민 문화향유 확대 및 관광인프라 활성화
- \* 웹툰융합센터 개관, (만화축제) 2023. 문화관광축제 지정 총력

### ② 지역경제 중심!! 콘텐츠 산업의 경쟁력 강화

- ③ 체계적이고 전문화된 일류작가 육성환경 조성
  - ④ 만화 비주류(소외분야) 장르의 다양성 확보를 위한 투자지원 확대
- \* 웹툰아카데미 설립(10억), 다양성만화 제작지원 확대(14억 → 24억)

### ③ 문화번영 중추!! 글로벌 경쟁력 및 산업 차별성 확보

- ⑤ 한류 열풍의 중심 웹툰 해외시장 진출 지원 및 문화교류
  - ⑥ 인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발
- \* 수출작품 번역지원 55작품, 연구개발 3건(3년간)

### ④ 만화매력 확산!! 일상 속 만화 문화 선도

- ⑦ 웹툰아카이브 시스템 산업적·학술적 서비스 강화
  - ⑧ 만화문화 향유 확장 및 산업저변 확산
- \* 웹툰 원문 이미지 46,591화 수집, 유통정보 33,288건 수집

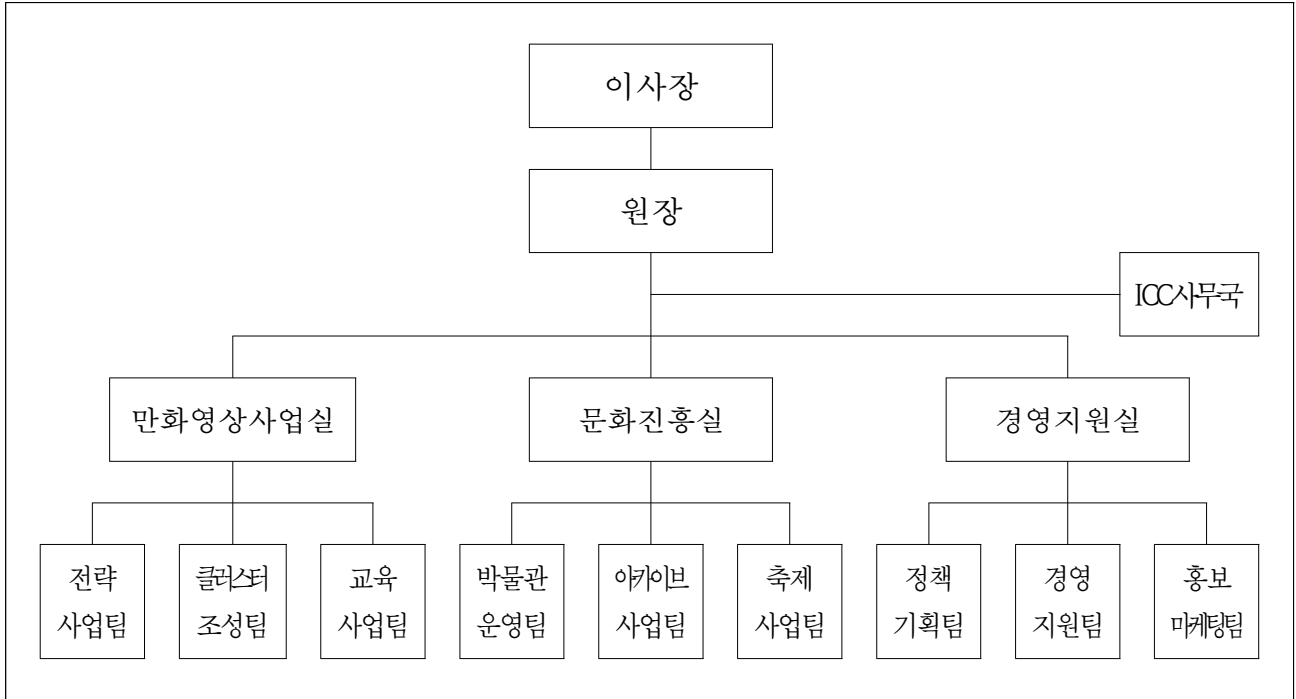
### ⑤ 공정균형 환경!! 문화예술 사회적 가치 실현

- ⑨ 문화콘텐츠 종사자 권익 보호 및 고충 해소
  - ⑩ 공정하고 차별없는 사회적 약자 지원
- \* 웹툰공정상생협의체 운영, 청년장애인가카데미 2개소 증설

# 일 반 현 황

□ 조 직 : 3실 9팀 1사무국

(2023. 1. 1. 현재)



□ 정 원 : 65명(현원 : 58명)

(단위 : 명)

구분	계	일반직								
		상근임원	1급	2급	3급	4급	5급	6급	공무직	
계	정원	65	1	2	5	5	10	26		16
	현원	58	1	1	3	5	7	17	13	11

□ 2023년 예산현황

(단위 : 억원, %)

구분 \ 연도별	2023년 본예산(안)	2022년 예산액(5차)	증감액	증감률 (%)	비고	
합 계	244.2	199.0	45.2	22.71		
출 연 금	103.3	63.9	39.4	61.66		
자체수입	소계	6.5	6.0	0.5	8.33	
	박 물 관 운 영	3.9	3.5	0.4	11.43	
	시 설 사 용 료	1.9	1.8	0.1	5.56	
	콘 텐 츠 비 즈 니 스	0.1	0.1	-	-	
	축 제 운 영	0.2	0.2	-	-	
	기 타 수 입	0.4	0.4	-	-	
잉 여 금	5.5	9.7	△4.2	△43.30		
보조금	소계	127.9	111.0	16.9	15.23	
	국 비	117.5	102.5	15.0	14.63	
	도 비	4.5	4.8	△0.3	△6.25	
시 비	5.9	3.7	2.2	59.46		
외부수입	소계	1.0	8.4	△7.4	△88.10	
	협 찬 금	-	0.5	△0.5	△100.00	
	지 원 금	1.0	3.6	△2.6	△72.22	
	투 자 원 리 금	-	4.3	△4.3	△100.00	

## □ 주요사업 추진계획

(단위 : 억원)

연번	사업명	예산액	주요내용	비고
계		244.2		
1	만화도시 부천 브랜드 구축	63.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰융합센터 운영 및 관리</li> <li>○ 만화비즈니스센터 운영 및 관리</li> <li>○ 만화도시 이미지 조성</li> <li>○ 초등학교 6학년 만화교실 운영</li> <li>○ 시민공감 만화교실 운영</li> </ul>	
2	만화웹툰 전문인력 양성	54.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 광역 시도별 웹툰 창작교육 거점 운영</li> <li>○ 지역 기초자치단체별 웹툰 체험 시설 운영</li> <li>○ K-Comics 아카데미 운영</li> <li>○ 한국웹툰아카데미 운영</li> <li>○ 취약계층 및 시니어 작가 양성</li> <li>○ 우수만화 발굴 및 시상</li> </ul>	
3	만화생태계 다양성 확대	42.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다양성만화 제작 및 독립출판 지원</li> <li>○ 창작초기단계 및 2차 사업화 지원</li> <li>○ 만화·애니 특화(집중/오픈)공간 지원</li> </ul>	
4	만화조직 활성화	41.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 능력과 성과 중심 인적자원 관리</li> <li>○ 노사상생의 일터 혁신</li> </ul>	
5	즐기는 만화문화 확산	24.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰아카이브 만화정보 DB수집 및 현물자료 디지털라이징</li> <li>○ 만화인 헬프데스크 운영</li> <li>○ 기획전시 및 체험교육</li> <li>○ 만화박물관 관광환경 조성</li> </ul>	
6	웹툰 글로벌 산업화 교두보 구축	18.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수출작품 번역 및 재제작</li> <li>○ 한국만화 해외전시 및 만화교류</li> <li>○ 제26회 부천국제만화축제 개최</li> <li>○ 경기국제코스프레페스티벌 개최</li> </ul>	

## □ 위원회 현황 : 3개 위원회

명칭	구성일자	위원장 (의장)	위원수 (명)	설치근거
이사회	2021. 7. 13.	공 석	20	•한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조
인사위원회	2022. 9. 1.	공 석	15	•한국만화영상진흥원 인사규정 제29조
부천국제만화축제 운영위원회	2021. 2. 23.	김형배 김원장	12	•한국만화영상진흥원 정관 제21조

# 2023년 상급(외부)기관 평가 대응

연번	평가명	평가시기	주최 (주관)	2021년 실적	2022년		2023년 목표	담당부서
					목표	실적		
1	경기관광대표축제 선정 (부천국제만화축제)	1월	경기도	관광 대표 축제 선정	관광 대표 축제 선정	관광 대표 축제 선정	관광 대표 축제 선정	축제사업팀
2	지역문화 예술 플랫폼 육성사업(교육)	2월	경기도	1,691 만원	1,400 만원	1,400 만원	1,400 만원	박물관운영팀
3	경기도 문화의 날, 문화예술 프로그램 지원사업	3월	경기도	5,000 만원	5,000 만원	5,000 만원	5,000 만원	박물관운영팀
4	박물관 길 위의 인문학	3월	한국박물관 협회	2,300 만원	2,500 만원	2,700 만원	2,700 만원	박물관운영팀
5	웹툰특화 1인 창조기업 센터 지원사업	7월	창업진흥원	1억 3,500 만원	1억 3,500 만원	1억원	1억원	클러스터조성팀

# 문화공간 조성 및 클러스터작가 육성

[계속사업]

- ◇ 만화·영상 클러스터 활성화 및 운영 고도화
- ◇ 입주자 간 교류활성화를 통한 융복합콘텐츠 창작 기반 조성

## □ 사업개요

- 기간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 입주작가(기업) 86팀 320여 명
- 사업비 : 21.9억 원(출연금 16.7억, 자체 수입 2.7억, 잉여금 2.5억)
- 주요내용
  - 부천 만화·영상 클러스터 운영 및 활성화
  - 신규입주자 모집 및 신진작가 발굴

## □ 추진성과

- 만화영상 클러스터 활성화 및 고도화
  - (소통 유지) 입주자대표 간담회 개최(5월)
  - (운영 개선) 「입주지원시설 운영 규칙」 일부 개정(2회)
  - (재정부담 감경) 공유재산사용료 분할 납부(13실 4회 분할 적용)
  - (입주환경 개선) 만화창작스튜디오 입주자 공간 확대(5실)
- 입주자 연장 및 신규 모집 평가
  - 비즈니스 센터 : 신규입주자 모집(작가 7개 팀, 기업 2개社)
  - (12월) 입주자대표 구성 및 네트워킹 간담회 개최

## □ 추진계획

- (공통) 만화·영상 클러스터 관리·운영
  - 신규입주자 대표 구성 ⇒ 간담회(분기 1회) ⇒ 공유 등 소통강화

- (폐지-만화창작스튜디오) 입주 계약만료자 퇴실 및 이주대책 마련 등
  - 부천 혁신파크 조성사업(2024.1월)에 맞춰 입주자 퇴실 절차 진행(42팀)
- (정비-비즈니스센터) 입주자 정년 졸업제에 맞춰 입·퇴실 관리
  - 비즈니스센터 신규입주자 또는 추가공실 사용자 모집 진행(5팀 예정)
- (신설-웹툰융합센터) 개관 및 입주계획 등 마련
  - 문화콘텐츠 분야 작가·기업 66개 팀 약 380여 명 입주 유치(예정)
  - (1~6월) 시설준공 완료 사항 협력, 시설용역 계약 체결, 개관 등
  - (6월~) 입주자 모집 및 입주, 시설관리 운영 최적화 등



### □ 검토항목

구분	검토대상	해당없음	검토결과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 유관기관 및 관련대학 홍보를 통한 신규입주자 모집
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 시 문화산업전략과 상시 협의를 통한 업무진행
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

담당부서	클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030)
------	----------------------------

# 만화도시 부천 브랜드 확산

[계속사업]

◇ 만화도시 이미지 조성, 만화교육 등을 통해 시민 체감할 수 있는 지역밀착형 만화도시 실현

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 시민, 학생, 클러스터 입주작가 등
- 사 업 비 : 11.3억 원(출연금)
- 주요내용
  - 도시에 만화 이미지 조성 등 ⇒ 벽화, 래핑, 공익 만화 제작 등
  - 만화교육 ⇒ 초등학교 6학년 만화 교실, 시민공감 만화 교실 등
  - 만화 전시 공간 ⇒ 상동역 만화상상정거장, 부천시청역사 등

## □ 추진성과

- 만화도시 이미지 조성
  - (벽화, 래핑, 만화 제작) 경로당, 청소차, 시정 홍보만화 등 10건
  - (캐리커처 기념품 제작) 주요 인사, 시정 유공자 등 40건(130명)
  - (만화가 연결) 민간시설·기업체에 작화가 매칭 등 11건
  - (지역행사 체험부스 운영) 캐리커처 체험부스 10건
- (우리학교 만화탐험대) 초등학교 6학년 만화 교실
  - 대상 : 초등학교 59교 243학급, 6,000여 명
  - 방법 : 정규 교육으로 편성하여 학급별 8차시 교육
  - 내용 : 1페이지 내외의 만화를 제작할 수 있도록 전문 강사가 지도
  - 실적 : 일자리 창출(강사 15명). 캐리커처 졸업앨범 제작 지원
- 시민공감 만화 교실

대상	개소	교육 내용
지역아동센터	15	만화·웹툰 제작
노인복지관	3	만화자서전 제작 등
다문화가정	2	나라별 음식 만화 그리기 등

- (상동역) 상상정거장 재개장 ⇒ 이용자 만화 컴퓨터로 제공
- 만화도시 이미지 조성에 따른 입주작가 지원 ⇒ 작가 풀(pool) 26명

## □ 추진계획

- (시 승격 50주년 기념) 만화·웹툰 제작, 국제교류 전시 등
  - 부천시 50년 역사 및 미래 50년 만화 제작·출간, 웹툰 제작 배포
  - 시승격 50주년 기념 만화 국제교류 전시(오프라인 및 온라인)
- (우리학교 만화탐험대) 초등학교 6학년 만화 교실 확대
  - (2022년) 59교 → (2023년) 60교
  - (심화교육) 웹툰에 관심 있는 학생 대상 10교
  - (메이커 스페이스) 만화가를 직업으로 희망하는 학생 맞춤형 지원
- (우리동네 만화교실) 시민공감 만화 교실
  - 지원 대상(지역아동센터, 노인복지관 등) 확대
  - 운영기관별 결과발표회, 전시회 개최 및 지원
- (찾아가는 전시 공간) 만화상상정거장, 부천시청역사 등
  - 만화 관련 전시를 쉽게 접할 수 있도록 도심 곳곳 전시 추진

## □ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	• 시민이 체험할 수 있는 프로그램 운영
갈등요인	□	■	
홍보방안	■	□	• 관내 학교, SNS 등을 통한 홍보 활성화 • 보도자료 발송 • 만화도시 이미지조성을 위한 대상 및 지원신청 등 홍보
협업분야	■	□	• 관내 유관기관 협력을 통한 공간 확보 및 교육 진행 • 초등학교 만화교육을 위한 관내 초등학교와의 유기적 협력 진행 • 부천시 지역 행사 참여 및 원도심 문화공간 조성을 위한 방안 모색
공약사항	□	■	

담당부서	클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030), 교육사업팀 최종국 팀장(☎ 310-3080)
------	--

# 한국만화박물관 운영

[계속사업]

- ◇ 국내 유일 만화 전시, 교육, 이벤트가 있는 한국만화박물관 운영
- ◇ 시민 밀착형 프로그램 운영으로 보고 즐기기 편한 문화공간 제공

## □ 사업개요

- 기간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화계 종사자, 진로 희망 학생, 시민, 국내외 관광객 등
- 사업비 : 7.39억 원(출연금 5억, 도비 0.45억, 시비 1.05억, 자체수입 0.64억, 잉여금 0.25억)
- 주요내용 : 박물관 상설·기획 전시, 만화도서관, 만화 나눔 사업 등

## □ 추진성과

- 한국만화박물관 운영

구분	유형별 입장 인원(단위 : 명)			박물관 수입 (단위 : 천원)	비고
	계	유료	무료		
2022년	171,513	69,644	101,869	396,390	12. 21. 기준
2021년	42,214	31,864	10,350	162,806	
2020년	33,555	14,580	18,975	75,596	

- 한국만화박물관 전시(4회) 및 상설 만화체험 교육(6,143명)
  - (3월, 부천시청역사) 아트만두 ‘인간대백과사전’ 展
  - (5월, 박물관) 방정환, 어린이를 만나다 展, 25,927명 관람
  - (5월, 부천시청역사) No War 평화 카툰 展, 25,927명 관람
  - (7월, 박물관) 형형색색 : 다양성 만화를 만나다 展, 20,948명 관람
  - (상설 만화체험) 6,143명(개인 2,972, 단체 3,171, 전년 대비 433%↑)
- 한국만화박물관 공연 및 상영 ⇒ 관람객 12,666명
  - 어린이 뮤지컬 공연 : 12,138명 관람
  - 애니메이션 상영 : 528명 관람

○ 외부 공모사업 유치

사업명	교부처	유치실적 (단위 : 만원)	기타 실적
2022 경기도 문화의 날 문화예술프로그램 지원 사업	경기도	5,000	2,200명
2022 지역문화예술플랫폼 지원 사업	경기도	1,400	3,500명
2022 생생문화재 사업 (만화역사 생생체험 교육 등)	문화재청	5,000	1,000명
2022 박물관 길 위의 인문학 사업	(사)한국 박물관협회	2,500	133명

□ 추진계획

○ 박물관 기획전시

- <일상한컷 인스타툰>, <얼토당토(근하신년 카툰전)> 진행
- 기획전시 : 상반기(5월), 하반기(11월) 개최
- 상설전시 : 만화역사 전시코너 개편(5월)

○ 박물관 교육 운영

- 상설 만화체험 : 개인 및 단체 교육 다양화, 확대 운영(전년 대비 110%↑ 목표)
- 박물관 ‘길 위의 인문학’ : 어린이, 청소년 대상 만화창작 교육 등
- 경기도 문화의 날, 문화예술프로그램 운영으로 만화영역 확대

○ 행복한 만화나눔 사업

- (2023. 5, 9월) 찾아가는 부천국제만화축제 대상지 선정 및 행사 개최
- (2023. 7, 11월) 거점도서관 등 아동시설에 만화 도서 보급

□ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	· 시민들이 인지하고 참여할 수 있는 시의 홍보 및 행정 협력 필요
갈등요인	□	■	
홍보방안	■	□	· 관람객 유형별 주 이용 매체 분석을 통한 홍보 수단 차별화 · 전시·교육 연계 프로그램 운영을 통한 마케팅 증대
협업분야	■	□	· 관내외 유관기관과 협업을 통한 전시·교육·이벤트 교류 진행
공약사항	□	■	

<b>담당부서</b>	박물관운영팀 이용철 팀장(☎ 310-3040), 홍보마케팅팀 김대진 팀장(☎ 310-3140)
-------------	--

# 제26회 부천국제만화축제

[계속사업]

- ◇ 만화도시 메카라는 도시 정체성과 대한민국에서 유일한 국제 만화축제로서 위상 제고 → 2023. 문화관광축제 지정 추진
- ◇ 축제와 지역 상권과의 연계방안을 모색하여 지역경제 활력 도모

## □ 사업개요

- 개최시기 : 2023. 9월
- 참여규모 : 만화가, 만화 관련 기업, 일반시민, 국내외 관광객 등
- 사업비 : 6.8억 원(출연금 6.1억, 잉여금 0.7억)
- 주요내용
  - 부천만화대상 수상·전시, 시 승격 50주년 특별전 등
  - 작가 대(집)담회 등 콘퍼런스, 작가 피칭쇼, 잡 페어 등
  - 시민참여 프로그램 등

## □ 추진성과

- (2022. 9월) 제25회 부천국제만화축제 오프라인 개최
  - 일반 시민과 학생 작품 전시 프로그램 신설 등
- 부천만화대상 수상작 전시, K-TOON NFT 아트전 등 7개 전시
- 집담회, 작가와의 대담 등 11개 프로그램 운영
- 산학협력 프로그램(학생 작가 피칭쇼, 취업 상담회 등) 개최
- 아티스트 존, 기업·대학 홍보부스 등 마켓관 등 운영



부천만화대상수상작전



작가와의 만남



만화마켓관

## □ 추진계획

### ○ (2023. 9월) 제26회 부천국제만화축제 개최

- (시 승격 50주년 기념) 특별행사, 이벤트, 국제 만화도시 간 순회 전시, 가족참여 코스프레대회 등



- (전시) 부천만화대상 수상작 전시, 주제전, 해외 초청전 등 개최
- (콘퍼런스) 부천만화대상 수상작가 대담회, 초청 인사 대담·강연회, 주제 집담회 등
- (잡 페어) 학생 취업 상담회, 신인 작가 작품 피칭쇼 등
- (마켓관) 판매 부스, 만화작가, 기업, 관련학과 설치 학교 등 홍보
- (기타) 각종 참여·체험 행사(OST 공연, 만화 OX 퀴즈, 캐리커처 등

## □ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	• 축제 개최 장소 다각화 및 시민참여 프로그램 발굴을 통한 축제의 시민참여 확대
갈등요인	□	■	
홍보방안	■	□	• SNS를 통한 상시적, 소통형 홍보 강화
협업분야	■	□	• 만화 관련 기업 및 만화학과와의 비즈니스 행사 강화
공약사항	□	■	

담당부서	축제사업팀 오덕영 팀장(☎ 310-3070)
------	--------------------------

# 경기국제코스프레페스티벌

[계속사업]

- ◇ 코스플레이어·서브컬처 마니아 참여 국제 규모 이벤트 개최
- ◇ 축제와 지역 상권과의 연계방안을 모색하여 지역경제 활력 도모

## □ 사업개요

- 개최시기 : 2023. 9월
- 장 소 : 한국만화박물관, 주요 거리, 온라인(홈페이지, 플랫폼 등)
- 대 상 : 국내·외 코스플레이어, 서브컬처 마니아, 희망 시민 등
- 참여규모 : 15개국 26,000명(코스플레이어 6,000, 시민 20,000)
- 사 업 비 : 3억 원(도비 2억, 시비 1억)
- 주요내용 : 코스프레 월드챔피언십(15개국 참가), 코리아챔피언십 개최 등

## □ 추진성과

- 마니아와 함께하는 국제코스프레 대회 및 이벤트 행사 개최
  - 코스튬플레이어 및 관계자 총 16,627명 방문
    - \* 해외 참가자 50명, 일반 코스튬플레이어 15,503명, 포토그래퍼 194명, 개막식 및 OST콘서트 448명, GICOF 챔피언십 본선 432명
  - 해외 14개국 협약, 12개국 참가(대만, 베트남은 COVID-19로 불참)
    - \* 네덜란드, 대만, 발트3국, 멕시코, 미국, 베트남, 싱가포르, 사우디아라비아, 스페인, 인도네시아, 태국, 쿠웨이트, 필리핀, 홍콩
  - 코스튬플레이 문화 인식 제고를 위한 시민 대상 프로그램 운영
    - \* 아마추어 코스프레 대회, 포토이벤트, 의상 전시 등

## □ 추진계획

- 협약국가/지역 확대 : 현재 14개국 외 1개 국가 혹은 지역 추가 협약
- GICOF 챔피언십 개최
  - 15개 국가/지역별 예선개최 및 대표단 선정
  - 국내 예선 대회를 거쳐 대표단 2팀 선정
  - GICOF 초청 및 결승대회를 통해 국제대회 수상자 선정 및 시상

	
포토 이벤트	코스튬 의상 전시
	
OST 콘서트	GICOF 본선대회

- 개막식 및 OST 콘서트
  - 챔피언십 참가자(16개 국가/지역) 레드카펫 퍼레이드
  - 개막행사 · 이벤트 개최, 만화, 애니 등 OST 콘서트
- 시민 참여형 기타 행사
  - 코스프레 의상 전시 : 유명 캐릭터 코스튬 의상 전시
  - 캐릭터 포토존 : 코스튬 의상 대여, 촬영 등
  - 포토 이벤트 : 홍보대사, 챔피언십 참가자 등과 사진 촬영
  - 아마추어 코스프레대회 : 아마추어 코스튬 포즈쇼

□ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• SNS를 통한 마니아 대상 소통형 홍보 실시
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 해외 코스프레 대회 및 서브컬처 이벤트와의 협력 방안 마련
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

담당부서	축제사업팀 오덕영 팀장(☎ 310-3070)
------	--------------------------

# 만화·애니 콘텐츠 지원

[계속사업]

- ◇ 예비창업자를 위한 공용 공간 제공과 행정, 예산 등에 대한 지원을 통해 신산업 창업 촉진 및 일자리 창출 도모
- ◇ 우수 만화원작 사업화 기회 확대 및 시장 경쟁력 확보

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화(웹툰)지망생 및 작가, 기업, 예비창업자 등
- 사업비 : 4.9억 원(도비 2억, 시비 1.9억, 외부수입 1억)
- 주요내용 : 만화·애니 특화 공간 운영, 경기 만화·애니 콘텐츠 마켓 지원, 만화원작 콘텐츠 제작 지원

## □ 추진성과

- 만화·애니 특화 공간(웹툰 스타트업 캠퍼스) 운영

(단위: 명. 기준 2022.12.)

계	네트워킹 카페	공간 형태		회의실
		오픈 공간	집중 공간	
8,085	2,242	2,388	2,268	1,187

- 웹툰 특화 1인 창조기업 지원센터 운영(지속)
  - 사업목적 : 웹툰 작가 및 관련 분야 예비창업자의 기술·서비스 혁신 지원을 통한 신산업 창업 촉진 및 일자리 창출
  - 대상자 : 웹툰 분야 예비창업자, 창작자 및 1인 창조기업
  - 사업내용 : 입주공간 및 창업프로그램 지원, 교육&멘토링, 네트워킹 등
  - 사업비 : 1.3억 원(외부수입 1억 원, 자부담 0.3억 원)
  - 교부처 : 중소벤처기업부/ 창업진흥원(4월 상호 협약 완료)
- 입주 및 창업지원
  - 입주 : 지정석(13개), 자유석(16개) 운영 및 23인(업체) 입주
  - 창업 : 21인(업체) 대상 3,250만원 지원
- 네트워킹 행사(3회), 비즈니스 행사(2회), 멘토링 데이(1회) 개최

○ 경기 만화·애니 콘텐츠 마켓 지원

- 잡페어 프로그램 운영 : 작품 피칭쇼, 직업상담회 등 개최
- 마켓관 운영 : 아티스트 존, 기업관, 학생관 등 운영

○ 만화원작 콘텐츠 제작 및 사업화 지원 ⇒ 2개 과제 지원, 최대 11,000만원 이내 차등 지급

- 만화원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원 → 경기도 콘텐츠 기업 육성 및 만화 IP를 활용한 콘텐츠 제작 활성화 도모



□ 추진계획

○ 만화·애니 특화 공간 운영 ⇒ 1인 창조기업 지원센터

- 입주자(기업) 대상 원스톱 창업 시스템 지원(공간, 지원프로그램, 교육, 자문 상담 등)

○ 경기 만화·애니 콘텐츠 마켓 지원 : 콘텐츠 비즈니스 마켓관 조성·운영

○ 만화원작 콘텐츠 제작 지원

- 만화원작 기반 2차 콘텐츠 제작을 지원하여 경기도 콘텐츠 기업 육성
- 만화 IP를 활용한 영상물(애니메이션, 웹드라마, 무빙툰, 게임물 등) 제작

□ 검토항목

구 분	검토 대상	해당 없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	• 이용자 대상 설문조사 실시 및 건의사항을 반영한 프로그램 운영
갈등요인	□	■	
홍보방안	■	□	• 타 마켓 참가자 및 우리원 지원사업 수행자 대상 행사 홍보 • 언론사 보도자료 제공 • 페이스북, 트위터, 블로그 등 SNS 활용 홍보
협업분야	■	□	• 만화영상콘텐츠 관련 기관 및 기업, 작가 참여 확대 방안 마련 • 공간 활용 가능한 프로그램 유치 및 협업 체계 마련
공약사항	□	■	

담당부서 클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030), 전략사업팀 김보금 팀장(☎ 310-3020)

# 만화 산업인력 양성

[계속사업]

- ◇ 다양한 만화창작 전문교육 및 공간을 지원하여 창작 저변 확대
- ◇ 우수 만화 작품 제작 및 작가 발굴
- ◇ 장애인 웹툰 직업훈련을 통한 사회적 약자 자립 기반 마련

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화가, 예비창작자, 장애인 작가 등
- 사업비 : 54억 원(국비)
- 주요내용 : 웹툰 캠퍼스·창작체험관 운영, 취약계층 작가양성, 만화 공모·시상 등

## □ 추진성과

- 지역 웹툰 캠퍼스(10개소), 웹툰 창작체험관(34개소) 운영
  - (2022년 신설) 웹툰 캠퍼스(1개소), 창작체험관(3개소)
  - (대상) 계층별 교육(만화가, 예비창작자, 일반인, 소외계층 등)
- 전문인력 양성 및 교재 개발 ⇒ 183강, 501교시 운영
  - (교재) 신기술과 만화를 접목하여 183강, 501교시 운영
  - (방법) 동영상 학습(40개 강좌) 제공, 실시간 온라인 교육
  - (기타) K-Comics 아카데미 교재 개발(1종), 신규 동영상 개발(5종)
- 취약계층 작가양성 ⇒ 청년 장애인(13개 기관), 웹툰 시니어 작품(14작) 지원
  - 청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영 : 13개 기관 0.6~1억 원 차등 지원
  - 웹툰 시니어 멘토링 : 멘토·멘티(각 14명) 프로젝트 창작지원금 500만원 지원 ⇒ 멘티 14작 상품화 지원을 위한 비즈니스 상담
- 만화 공모전 및 시상 ⇒ 수상작 선정, 주요 플랫폼 연재권 부여 등
  - (대한민국창작만화 공모전) 10개 작품 수상·작품집 제작, 기획 개발 지원 프로모션, 예선 통과 작품 컨설팅 등

- (네이버웹툰 최강자전-전국디지털만화창작경연대회) 8편 선정, 네이버웹툰 연재권 부여, 50위전 진출작 원고료 지급 등
- (제19회 부천만화대상) (대상, 독자 인기상) 미래의 골동품 가게, (신인만화상) 위아더좀비, (해외작품상) 원자폭탄, (학술상) 웹툰 플랫폼의 큐레이션 구조에 관한 연구
- (오늘의 우리만화) 숲속의 담(다홍), 신의 태궁(해소금), 위아더좀비 (이명재), 좋아하면 울리는(천계영), 집이 없어(와난) 선정. 문체부장관상 수상 및 시상금(500만원) 지급

## □ 추진계획

### ○ 웹툰 캠퍼스·창작체험관 교육 운영

- (광역시·도) 웹툰 창작·교육 거점시설 웹툰 캠퍼스
- (기초자치단체) 웹툰 창작체험관 운영 전국 확대(예정)
- 전문인력 양성 및 교재 개발

### ○ 취약계층 작가양성 운영기관 확대 등

- 청년 장애인 작가 양성 : (기존) 13개 기관 ⇒ (신설) 2개 기관
- 웹툰 시니어 멘토링 활동 결과 작품 상업화 지원

### ○ 만화 공모전 및 시상 ⇒ 대한민국창작만화 공모전, 부천만화대상 등

## □ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업설명회 개최, 보도자료 배포</li> <li>• 만화·웹툰 협단체, 대학 연계 홍보</li> <li>• 전국 장애인 관련 협·단체 및 지자체 홍보</li> </ul>
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화부, 국내외 유관기관 및 단체·협회, 협찬사</li> <li>• 웹툰 플랫폼사와 공모전 협업, 수상작 연재 기회 제공</li> </ul>
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

<b>담당부서</b>	클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030), 교육사업팀 최종국 팀장(☎ 310-3080)
-------------	--

# 만화 콘텐츠 창작 지원

[계속사업]

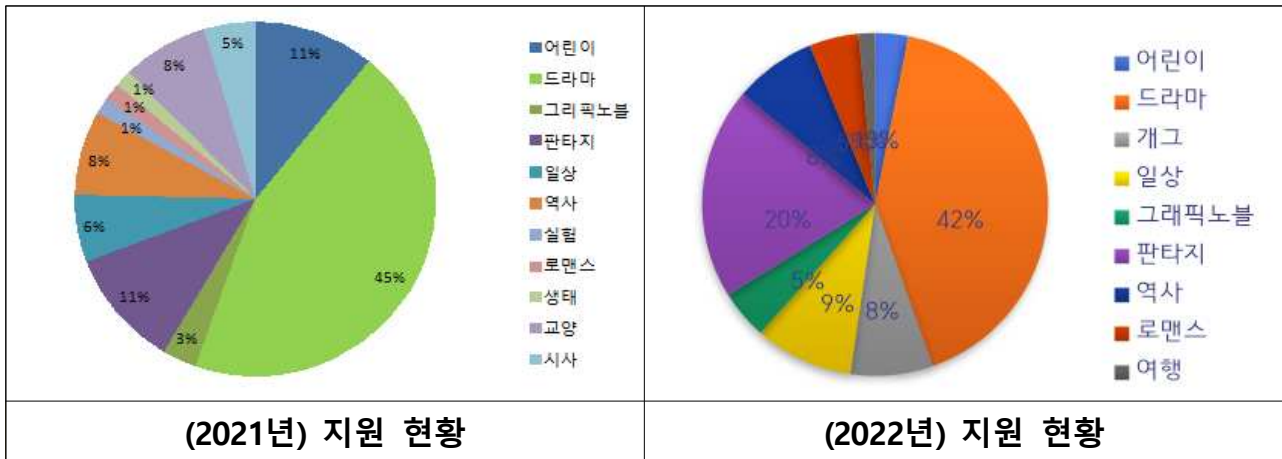
- ◇ 비활성화 장르 만화·웹툰을 제작 지원 및 단행본 출간까지 지원
- ◇ 좋은 아이디어가 사장되지 않도록 창작 초기부터 지원하여 우수 만화 IP로 개발될 수 있도록 지원

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화가, 만화지망생, 만화 관련 출판사
- 사업비 : 37.6억 원(국비)
- 주요내용 : 다양성 만화, 만화 독립출판 제작 등

## □ 추진성과

- 다양성 만화 제작 지원 : 비활성 장르 2개 분야 지원



- 창작 초기 단계부터 지원 : 기획 단계 신규 콘텐츠 100개 과제 제작 지원
  - 전년 대비 확대 지원 : (2021년) 90과제 → (2022년) 100개
  - 사업 결과물\* ⇒ 주요 플랫폼(네이버, 다음 웹툰 등) 연재 협의, 공모전 참여 등
    - \* 진짜 진짜 이혼해, 우리집에서 나가주세요, 가어도, 시계신담, 나의 겨울 장군님 등
- 만화 독립출판 지원 : 미출판 창작원고 43개 과제 출판 지원
  - 클라우드(텀블벅 등) 펀딩 교육 지원, 독립출판 관련 교육·컨설팅 지원
  - 국내 대형 온·오프라인 서점 및 독립서점 유통
    - \* 독박말고 독립, 펜션 타나토스, 요정이야기, 6인용 게임

- 지원사업 프로모션 진행 : 축제, 대형서점, 주요 플랫폼 등 연계
  - (축제 연계) 2022. 부천국제만화축제에서 사업 결과물 피칭쇼, 지원사업 홍보부스 등
  - (대형서점 연계) 만화 특화 복합문화시설과 대형서점(교보문고, 영풍문고) 등을 연계하여 지원사업 결과물 홍보 및 유통 촉진
  - (작품 홍보) 만화 콘텐츠 창작 지원 사업 과제수행자 작품 홍보 프로모션 영상 제작 및 배포
  - (웹툰 전문 플랫폼 연계) 지원사업 결과물 홍보 및 연재 기회 확대
  - (교육 프로그램 연계) 작가 작품 저작권 등록 및 교육 등 창작자 역량 강화

## □ 추진계획

- 다양성 만화 제작 지원 ⇒ 다양한 만화 생태계 조성 추진
  - 다양한 장르의 우수 기획 만화·웹툰 등을 제작 지원
- 창작 초기 단계부터 지원 ⇒ 우수한 기획 아이디어 개발 지원
  - 좋은 아이디어를 창작에서 개발까지 지원하여 우수 콘텐츠 확산
  - 웹툰 콘텐츠 신규 연재 및 2차 사업화를 위한 프로모션 지원
- 만화 독립출판 지원 ⇒ 만화 유통시장의 다양성 확보
  - 웹툰 중심에서 창작자 중심까지 챙기는 만화 출판 지원

## □ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	• 만화가 및 관련 대상 의견 수렴
갈등요인	□	■	
홍보방안	■	□	• 온라인 사업설명회 개최 여부 검토 • 주요 대상별 전략적 타겟팅 프로모션 진행
협업분야	■	□	• 독립만화 전문 플랫폼 및 서점과 프로모션 연계
공약사항	□	■	

담당부서	전략사업팀 김보금 팀장(☎ 310-3020)
------	--------------------------

# 만화 해외 진출 지원

[계속사업]

- ◇ 우수만화 번역 지원으로 우리 만화 세계시장 진출 및 수출 지원
- ◇ 재외문화원 연계 전시 및 주요 국제행사 참여로 해외 진출 확대

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화·웹툰 IP 해외 진출 희망 플랫폼, 에이전시 출판사 관련 기업과 작가, 단체, 기관 등
- 사 업 비 : 9억 원(국비)
- 주요내용 : 수출작품 번역 지원, 한국만화 해외 전시 및 만화 교류 등

## □ 추진성과

- 수출작품 번역 지원 24개社 50개 과제 번역·편집 지원
  - 독일어, 베트남어, 일본어, 중국어, 프랑스어 등 8개 언어 번역



- (한국문화원과 협력 사업) 한국만화 해외 전시
  - (2022.10~12월, 뉴욕한국문화원) 미국 만화시장에 K-Webtoon 장르별 대표 웹툰\* 소개
    - \* 로맨스(여신강림), 드라마(나빌레라), 전통문화(웃소매 붉은 끝동) 등
  - (2022.11~12월, 멕시코시티 전시장) K-Drama IP, K-Webtoon 소개
    - 멕시코에서는 최초로 웹툰\* 전시
    - \* 여신강림, 웃소매 붉은 끝동, 미래의 골동품 가게, 지금 우리 학교는 등

○ 국내외가 참여하는 각종 만화 교류 행사 개최

- (2022. 9월, 한중 신인만화가 콘테스트) 한국↔중국 수교 30주년 기념 신인만화가 14명(각국 7명) 참여 경쟁
- (2022. 11월, 세계웹툰포럼) 국내외 만화·웹툰 관계자 1,500명이 참여하며, 웹툰 관련 전문 연사 섭외 및 오프라인 개최
  - 국내외 웹툰 산업 주요 현안과 사례 분석으로 관련 산업 발전 방향 제시
- (국제만화가대회 사무국 운영) ‘한중수교 30주년 기념전’ 온·오프라인 전시 개최(한중 65명 작가 참여) ※ 정기뉴스레터 4회 및 시즌카드 2회 발행

□ 추진계획

○ 수출작품 번역 지원 ⇒ 만화 원고 20화 이상

- 만화 원고 외국어 번역 및 식자, 편집 등 재제작 지원
- (진흥원 지원작품 가점 부여) 다양성 만화, 창작 초기 단계 제작 등

○ 한국만화 해외 전시 및 만화 교류

- (재외한국문화원 연계 한국만화전시)
  - 주위싱턴한국문화원 및 주스페인한국문화원 연계 만화전시 (2023. 하반기)
  - 프랑스 리옹 만화축제 연계 한국만화 및 웹툰 전시 개최 (2023. 6.)
  - ※ 2024 뉴욕코리아센터 건립 기념 한국만화 및 웹툰 전시 개최 협의 중
- (국제만화가대회 사무국 운영) 제19회 ICC대회(중국 랑팡시) 개최 지원, 상임위원회 개최, 정기뉴스레터 발행(4회)

□ 검토항목

구 분	검토 대상	해당 없음	검 토 결 과
시민참여	■	□	· 국내 만화관련 기업, 만화가, 기관, 단체 대상 의견수렴
갈등요인	■	□	· 코로나19 확산에 따른 행사 개최 시기 등 가변성(ICC대회 등)
홍보방안	■	□	· 뉴노멀 2.0 시대에 맞춘 슷폼 자료 배포
협업분야	■	□	· KOTRA, 한국문화원, 해외 만화기관 등 연계 사업 및 홍보 협력
공약사항	□	■	

<b>담당부서</b>	전략사업팀 김보금 팀장(☎ 310-3020), 클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030)
-------------	--

# 만화 유통 및 산업기반 조성

[계속사업]

- ◇ 출판만화·웹툰 등에 대한 지식정보와 웹툰 원문 DB 등 만화 관련 정보 종합아카이브 구축
- ◇ 만화계 공정한 유통 질서 확립, 만화 IP의 보존·활용을 위한 만화산업(영역) 선순환 생태계(사업구조) 기반 조성

## □ 사업개요

- 기간 : 2023. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 만화전시, MCN\*, 콘텐츠 제작, 예비만화가, 만화관계자 각종 문화행사 가능 기업 등
  - \* Multi Channel Network(다중 채널 네트워크)
- 사업비 : 16.9억 원(국비)
- 주요내용
  - (보존) 만화자료 수집 및 정보 구축, 웹툰 아카이브 구축
  - (확산) 만화 등 전시·관람 확산, 관련 산업 저변 확대
  - (보호) 만화인 헬프데스크, 인공지능 기반 NEXT-웹툰 기술 개발

## □ 추진성과

- 만화자료 수집 및 정보 구축(376,102건), 한국만화결작선 제작 등
  - 박물관자료 수집·운영 33,018건(원고 10,544, 단행본 18,114, 관련 자료 4,360)
  - 도서관 자료수집·운영 : 304,522건(도서 253,655, 자료 47,334, 영상 3,533)
  - 만화 전문정보 구축·운영 38,562건(작가·작품·정보 DB 6,555, 기사 DB 32,007)
  - 디지털만화규장각 홈페이지 운영 : 기획 기사, 칼럼, 인터뷰 등
  - 만화연구·출판 지원 : 원로만화가(24호 윤승운, 25호 김형배) 구술 채록
  - 한국만화결작선 : 30호 두통이 만세(박기준), 31호 심술 1,000단 심똥이(이정문)
  - 지식 총서 : 29호 만화, 영화 상상력의 원형(백건우)

○ 웹툰 아카이브 통합시스템 개발

- (2021년) 용역·감리 완료, (2022년) 이중화 장비 구매, 1차 고도화
- 웹툰 원문 이미지(46,591화), 웹툰·만화 유통정보 수집(33,288건)

구분	2020년	2021년	2022년(12월)
웹툰 원문 이미지(화)	21,010	15,028	10,553
유통정보 수집(건)	7,723	8,627	16,938

○ 만화전시, 관련 산업 저변 확대 등 7개, 최대 5,000만 원 차등 지원

No.	분야	신청 과제	지원규모 (단위:천원)
1	전시(온라인)	2022 다이아몬드 인더 러프展	40,000
2	문화행사	만화페이지 콘서트 '당신의 자리, 우리의 자리'	39,800
3	전시(온/오프라인)	만화로 보는 시니어 전성시대	48,000
4	MCN콘텐츠	웹사이트 오늘스튜디오 : 만화가일상	37,500
5	문화행사	이머씨브 씨어터 롤렛	40,000
6	전시(오프라인)	우리 만화전(萬化展)	40,000
7	MCN 콘텐츠	웹툰, 만화 콘텐츠 리뷰 영상 제작	49,000

○ 만화평론 활성화 : 평론지 발행, 만화평론 공모전, 학술 포럼 등

- 《지금, 만화》 17호 발간(예정)
- 대한민국 만화평론 공모전 : 상금 1,600만 원, 6명 선정
- 만화·웹툰 산업 정책 및 학술 연구를 위한 포럼(만화연구) 운영

○ (만화인 헬프데스크) 만화인 무료·법률 자문 서비스

- 법률, 세무·회계, 노무 등 1대1 무료 상담 운영(116건\*)
- \* 주요 상담 내용 : 계약서, 저작권, 세무회계, 계약 해지 등
- 찾아가는 교육·법률 상담(제주, 경남, 부산, 전남, 대전 등)

○ 인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발

- 자동 생성 기술 개발 체험·홍보, 전문가 평가회의 운영

## □ 추진계획

### ○ 만화자료 수집 및 정보 구축

- 박물관자료·만화 전문정보 구축 및 운영, 원로만화가 구술 채록집 출판, 소장자료(1970년대 원고, 단행본, 간행물 등) 50선 연구·출간

### ○ 웹툰 아카이브 통합시스템 서비스 구축

- 아카이브 고도화, 데이터 보정 시스템 구축·운영
- 만화·웹툰 유통정보 아카이브 DB 품질 고도화
- 온라인 서비스 매체 및 수집 데이터 범위 확대
- 박물관 고만화자료 디지털화를 통한 만화연구 활성화

### ○ 만화전시 확산 및 산업 저변 확대

- 만화 소재 문화콘텐츠(전시, 공연 MCN 콘텐츠 등) 개최 지원
- 만화전시(5일 이상), MCN 콘텐츠(120분 이상), 문화행사(2~3회) 지원
- 만화 전문 비평지《지금, 만화》 4종 발간
- 만화평론 전문가 발굴, 공모전, 포럼 등 활성화

### ○ 만화인 헬프데스크 등 만화인 보호정책 개발 지원

- 법률 자문 상시·무료 운영

### ○ 인공지능 기반 NEXT-웹툰 신기술 연구개발

- 전문가 자문위원회 운영, 작품 제작 오픈 테스트-베드 운영

## □ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인 사업설명회 개최 여부 검토</li> <li>• 주요 대상별 전략적 타겟팅 프로모션 진행</li> <li>• 보도자료 배포</li> </ul>
협업분야	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

<b>담당부서</b>	아카이브사업팀 김태훈 팀장(☎ 310-3050), 클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030)
-------------	--

# 웹툰융합센터 개관 및 운영

[신규사업]

◇ ‘창작-비즈니스-네트워킹-교육&연구’ 기능이 결합된 웹툰 클러스터 핵심 기지 구축

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12. ※ 2023년. 7월 시설 준공 ⇒ 9월 개관(예정)
- 입주규모 : 문화콘텐츠 분야 작가·기업 66개 팀 약 380여 명
- 사업비 : 21.8억 원(시비 2억, 출연금 19.8억)
- 주요내용
  - (지원) 웹툰, 융합콘텐츠 창작자 및 기업 유치와 입주 안내
  - (육성) 인재·기업 육성, 네트워킹, 컨벤션 등 신사업 발굴·운영
  - (네트워킹) 기업 간 마케팅(B2B), 콘퍼런스 등 글로벌 산업 네트워킹
  - (클러스터링) 웹툰 산업을 중심으로 글로벌 거점 클러스터화

## □ 입주계획

- 입주유치 방향
  - (진흥원) 입주 정책 및 모집기준 수립 후 모집공고(예정)
  - (부천시) 부천<sup>빛</sup> 사업과 연계하여 웹툰융합센터 입주 공간 구성



- 운영 인원 : 10명(운영팀, 지원팀 등으로 단계별 충원)

○ 운영기관 · 규모별 구분

구분		한국만화영상진흥원	부천시
입주실	작가	·(4층) 창작실 21실	·(5층) 창작실 19실 부천 <b>빛</b>
	기업	·(7~9층) 우수 기업 14실	·(6층) 창업기업 9실 부천 <b>빛</b> ·(10~12층) 선도기업 (주)에이투지
인재 양성 (교육)		·(2층) K-Comics 아카데미	·(3층) 가톨릭대, 부천대, 스토리Lab
기타		·회의실, 전시 문화공간 ·편의시설(12실, 임대 또는 직영)	-

□ 추진계획

- (1~6월) 시설준공 완료 사항 협력, 시설용역 계약 체결, 개관 등
  - 시설개관 · 관리방안 운영 등 계획 수립 및 조직 구성
  - 세부 운영(안)에 따라 모집공고 수립, 선정 절차 진행
  - 자산 · 물품 등 확보, 개관식 준비 등
- (6월~) 입주자 모집 및 입주, 시설관리 운영 최적화 등
  - 입주자 모집공고 및 홍보, 입주 지원센터(TF 등) 가동
  - 편의시설 완비를 위한 상가(1층) 입점, 공동 사용(회의실) 완비 등
- (기관 간 협업) 운영에 필요한 예산확보를 위한 관계기관과 정보교류 등
  - 시설 운영 유지관리 예산 국 · 도비(문체부, 경기도) 확보 노력 등

□ 검토항목

구분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	· 입주자 모집 홍보 및 준공식 개최(보도자료 등)
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	· 시 문화산업전략과 상시 협의를 통한 업무진행
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

담당부서	클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030)
------	----------------------------

# 만화 · 웹툰 클러스터 환경개선

[계속사업]

- ◇ 각종 고효율 에너지 정책 등 지속 가능한 ESG 경영에 맞춘 친환경 클러스터 조성
- ◇ 상주 직원과 입주자 등이 최적으로 이용할 수 있는 환경개선

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 대 상 : 한국만화박물관, 비즈니스센터(사무동), 지상 주차장 등
- 사 업 비 : 7.5억 원(출연금)
- 사업내용 : 조명 교체, 냉난방 시스템 개선, 주차장 차단기 설치 등

## □ 추진성과

- LED 조명 연도별 사업비 및 보급률 실적
  - 2021년(1차) : 기존 LED 보급 비율 16% → 23% 보급 (1억 원 투입)
  - 2022년(2차) : 기존 LED 보급 비율 23% → 27% 보급 (0.6억 원 투입)
- 전력 사용량 및 전력 절감 효과 분석 (출처, 한국에너지공단)

구분	조명등 (개소)	소비전력 (W)	총소비전력 (KW)	소비전력량 (KWH)	소요 예산 (억 원)
형광등	5,245,108	70	367,158	763,687,725	764
LED	5,245,108	24	125,883	261,835,791	262
절감량	-	-	241,275	501,851,933	502

## □ 선행(유사)사례 분석

- (냉난방 시스템) 공급방식 비교 분석

구분	가동시간	전기료		효율성
		공용	개별	
중앙 공급	통제	발생	미발생	온도조절 불가
개별 조정	자율	미발생	발생	온도조절 가능

○ (주차장 입구 차단기) 도입 효과 (출처, 한국지방행정연구원)

구분	내용
차량	▲ 주차장 위치 파악 용이, ▲ 주차 배회 시간 감소, ▲ 불법주정차 회피 유도 등 교통혼잡 완화
보행자	▲ 교통혼잡 완화, ▲ 불법주정차 문제 감소, ▲ 도시 생활환경 개선
운영자	▲ 주차장 수익 증대, ▲ 이용률 증대, ▲ 주차장 효율적 관리

□ 추진계획

○ (조명 교체공사) ESG 경영환경 도입 목표 100% 달성

- 개선 내용 : 할로겐 → LED (기존 실적 27%)

○ (냉난방 시스템 개선\*) 입주자가·기업 애로사항 해소(민원 해소)

\* (2023년) 개선방안 용역 등, (2024~2025년) 예산확보, 공사 시행

- 현 실태 : 주간에 가동(10:00~17:00)하고 있어 야간에 활동하는  
직업 특성상 비효율적인 근무환경

- 개선내용 : 중앙 조정 → 개별 조정(입주자가 선택 가동)을 위한 설계

○ (주차장 차단기 설치공사) 시설 이용자 편리 도모 ⇒ 세외수입 확충

- 현 실태 : 무단 주차로 실제 이용자 사용 불편, 민원 발생 등

- 개선내용 : 무인 주차관리 시스템 도입

□ 검토항목

구분	검토대상	해당없음	검토결과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 입주자 등에 대한 사전 논의 필요
홍보방안	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 검토 • 웹툰융합센터 등 클러스터고도화에 따른 상급기관 검토
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

담당부서	경영지원팀 백수진 팀장 ☎ 310-3060
------	-------------------------

# 시 승격 50주년 기념 만화 이미지 구현

[신규사업]

- ◇ 부천시의 역사와 미래 비전을 제시하는 市史 100년 만화의 제작 배포
- ◇ 시 승격 50주년 기념 국제 교류전 개최를 통한 만화도시 글로벌 브랜딩

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 사 업 비 : 4.04억 원(출연금)
- 주요내용
  - 시 승격 50주년 기념 만화 제작 배포(웹툰 및 출판만화)
  - 시 승격 50주년 기념 만화 국제교류 전시(오프라인 및 온라인)

		
소사동 홍보만화	K-Webtoon 전시 포스터	2021 ICC 온라인 교류전 포스터

## □ 추진계획

### ① 시 승격 50주년 기념 만화 제작 배포

- 작 품 명 : 「부천시 50@50 : 50년 역사로 보는 미래 50년」
- 제작사양 : 인쇄만화 및 웹툰

구분		제작분량	발행부수
인쇄만화	일반배포용	약 400페이지(200p*2권)	2,000부(1,000x2권)
	교육용	약 100페이지	3,000부
웹툰		30화(약 300페이지)	

- 주요내용
  - 문화, 교육, 경제, 행정, 복지 5개 분야의 역사와 비전
  - 부천시 조직, 연혁, 발전사, 역사적 모멘텀 등
  - 시민들이 공감할 수 있는 스토리텔링

- 추진전략
  - 만화 관련 협·단체 및 플랫폼사와의 협업 체계 구축
  - 시 관련 부처, 관내 유관기관과의 협업 체계 구축
  - 클러스터 입주 및 졸업 작가 참여
- 활용방안
  - 관내 도서관, 학교, 기타 유관기관 및 공공 시설 대상 배포
  - 일반시민 대상 홍보를 위한 웹툰 플랫폼 연재
  - 국내외 문화 행사 참여 시 시정 홍보용으로 적극 활용

② 시승격 50주년 기념 만화 국제교류 전시(오프라인 및 온라인)

- 전 시 명 : What a Wonderful Webtoon City!
- 기 간 : 2023. 10. ~ 12.
- 장 소 : 한국만화박물관, 메타버스 전시장 및 해외 1개 도시
- 규 모 : 9개국 130여점
  - 한국 및 프랑스 작가 중심(오프라인)
  - 기타 부천시 교류 도시 및 ICC회원국 만화가도 참여(온라인)
- 전시내용 : 웹툰 이미지, 일러스트, 사진, 체험 콘텐츠 등
- 부대행사 : 개막식, 현장 체험행사, 해외 만화도시 네트워킹 행사 등

□ 검토항목

구 분	검토대상	해당없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 초중교 대상 사업 홍보 및 교재 배포(부천교육지원청 등)
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	• 만화 출판물 관내 배포(부천시 및 유관기관 등) • 해외 교류도시 전시 참가 협조(부천시)
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

<b>담당부서</b>	클러스터구성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030), 전략사업팀 김보금 팀장(☎ 310-3010)
-------------	--

# 만화교육 전문기관 운영

[신규사업]

- ◇ K콘텐츠의 세계적 성공과 함께 국내 웹툰시장의 양적 성장\*이 만화창작을 견인하고 있음
- ◇ 양적 성장을 토대로 한국웹툰의 다양성 확보와 질적 성장을 이끌 창작인력을 배출하기 위한 체계적인 아카데미 운영하여 시장 선도형 교육 모델을 수립하고자 함

\* 웹툰 산업 매출 1조500억, 전년 대비 65% ↑ (2021년 기준)

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1. ~ 12.
- 장 소 : 웹툰융합센터(K-Comics 아카데미 공간 활용)
- 대 상 : 만화가, 예비창작자, 기타 만화산업 종사자 등
- 사 업 비 : 17억 원(국비 보조)
  - 신규 지원 10억 원, 기존(K-Comics 아카데미) 7억 원
- 주요내용
  - 교육과정 및 커리큘럼 재설계
  - (가칭)한국웹툰아카데미 운영
  - 전문교육 공간 확보, 신기술 장비 등 구축

## □ 선행(유사)사례 분석

- (각종 교육기관) 공공주도 문화예술 전문 교육과정 운영

분야	운영기관	교육기관 명칭
영화	영화진흥위원회	한국영화아카데미
게임	한국콘텐츠진흥원	게임인재원
디자인	한국디자인진흥원	디자인영재아카데미
공예	한국공예문화진흥원, 한국경제신문사	공예경영아카데미

- (영화 분야) 한국영화아카데미 ⇒ 영화 전문 대표 교육기관
  - 1984년 설립, 연간 30명의 소수 정예(핵심) 인재 양성 배출
  - 연출, 촬영, 제작, 애니메이션 정규·장편 과정 현장 실무형 교육
  - 교육과정 결과물로 출품된 작품 대부분 국내외영화제 출품
  - 한국 대표 영화감독(봉준호, 장준환, 허진호, 최동훈 등)과 인재 700명 배출

○ (10억 뷰 이상 사례) 국내외 초대형 흥행작 등 현황

- 일본 : <포켓몬스터, 2020년> 전 세계 누적 매출 100조 원 이상, <귀멸의 칼날, 2020년> 경제효과 2조7천억 원
- 한국 : <여신강림, 2021년> 전 세계 누적 51억 뷰, 드라마·애니메이션 제작 계약 체결 <신의 탑, 2020년> 전 세계 누적 45억 뷰, 모바일 게임 출시·美 출판간행

□ 추진계획

○ 교육과정 및 커리큘럼 재설계(1 ~ 4월)

- K-Comics 아카데미(기존사업)과 신규 교육사업 간의 체계적 교육 연계를 위한 과정 재설계
- 멘토링, 프로프로덕션 지원 등 보조금 지원과의 연계를 통한 ‘교육-창작-지원’의 일체형 소수정예 교육 과정 신설
- 창작계, 산업계 등 현장 전문가가 참여하는 자문그룹 운영

○ (가칭)한국웹툰아카데미 운영(5 ~ 11월)

- 기초입문과정 / 전문교육과정 / 심화교육과정으로 분리 운영
- 교육운영(안)

구분	기초(입문)교육	전문(중급)교육	실전(심화)교육
교육대상	예비작가 (초기-경력2년 이하)	예비+기성 작가 (경력 5년 미만)	기성작가 (5년이상-소수정예)
교육내용	웹툰창작 기본기 중심의 집중강화 교육	작품제작 역량 강화 및 콘텐츠 산업 전문예술인 양성교육	체계적이고 전문화된 클래스별 소수정예 실무교육
교육과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>· (입문교육)만화창작을 위한초/중급 난이도 기초교육 * 그래픽툴 사용, 기초드로잉 등</li> <li>· (창작데뷔)작품제작을 위한 중/상급 난이도 기초교육+멘토링 * 기획, 콘티, 연출, 스토리 등</li> <li>· (인턴십)만화관련 대학 및 기업과 연계한 현장실습 교육</li> <li>· (소양교육)표준계약서 및 저작권 기초교육</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· (기술연계)오토드로잉, VR 웹툰, XR 등 신기술 접목 교육</li> <li>· (융복합)다른 문화산업과 연계한 2차 콘텐츠 제작 교육</li> <li>· (강사양성)만화 이론·실습을 지도할 수 있는 강사양성 교육</li> <li>· (레지던시)한국-해외 작가 교류 프로그램 운영</li> <li>· (기업특강)웹툰 산업체 관계자 연계 전문특강</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· (비즈니스)웹툰제작사 설립 등 산업 비즈니스를 위한 과정</li> <li>· (취업연계)실무(산업) 현장에 필요한 전문 교육(컨설팅) *웹툰PD, 크리에이터 등</li> <li>· (작품준비)기성작가 대상 차기작 준비 및 과정지원</li> <li>· (재계훈련)시니어, 경력단절 대상 재계 교육(멘토링)</li> </ul>

\* 교육과정 및 커리큘럼 설계에 따라 최종 교육 운영(안) 확정

○ 교육 시설 구축(7월~8월)

- 교육과 창작의 구분 없는 일체형 교육 시설 구축
- \* 2023년 준공되는 웹툰융합센터 내 교육 시설 구축

□ 검토항목

구 분	검토 대상	해당 없음	검 토 결 과
시민참여	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
갈등요인	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
홍보방안	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업설명회 개최, 보도자료 배포</li> <li>• 만화·웹툰 협·단체, 대학 연계 홍보 등</li> </ul>
협업분야	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화부, 부천시, 국내외 관계기관 및 단체, 대학 등</li> </ul>
공약사항	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

담당부서	교육사업팀 최종국 팀장(☎ 310-3080)
------	--------------------------

## (만화도시 부천) 콘텐츠 클러스터 고도화

- ◇ 만화·웹툰 클러스터의 정교한 확장을 통한 문화번영 중추 선점
- ◇ 부천 지역 시민 중심의 콘텐츠 특화 문화향유 사업 추진

### □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 1월 ~ 12월
- 수혜대상 : 부천시민 및 문화예술 종사자 등
- 총사업비 : 78억 원(출연금)
- 주요내용 : 콘텐츠 클러스터 고도화 및 만화도시 부천 특화 사업 운영

### □ 추진성과(실적)

- 만화도시 부천 특화 콘텐츠 교육 사업
  - 초등학교 59교 243학급 6,000여 명 대상 정규 만화교실 운영
  - 지역아동센터 및 복지관, 다문화가정 등 취약계층 19개소 만화교실 운영

			
초등학교 6학년 만화교실		시민공감만화교실 (노인복지관)	시민공감만화교실 (지역아동센터)

### ○ 만화도시 이미지 사업

벽화랩핑	캐릭터	만화작가 매칭	지역행사 참여
			
벽화 및 랩핑, 홍보 만화제작 등 10건	시 주요인사, 유공자 등 130명	민간시설 등 만화 작가 소개 11건	지역 축제 부스 참여 10개 행사

## □ 추진계획

- 웹툰융합센터 개관 및 운영 (공정률 85%, 2022. 12월 기준) ★신규
  - 시설개관 준비 및 운영관리 계획 수립, 전담 조직 구성
  - 문화콘텐츠 분야 작가·기업 66개팀 약 380여 명 유치 추진
  - 창작자 및 콘텐츠 교류와 협업을 통해 융복합콘텐츠 창작 기반 마련

기업성장지원 (Cluster - up)	창작인재육성 (Creator - up)	창업기업육성 (Start - up)	비즈네트워킹 (Value-up)
웹툰+콘텐츠 융복합 우수기업발굴	콘텐츠IP 창작 개발 인재집중양성	유망 창업기업 사업화 지원	국내외 만화 비즈 네트워크 강화

### ○ 만화·웹툰 클러스터 환경개선 ★공약

- (ESG 경영전략 수립) 문화예술 환경에 특화된 K-ESG 경영전략 및 추진체계 구축 : 환경 개선 등 ESG 경영전략 수립 연구 추진
- (LED 조명 교체공사) 클러스터 창작자 작업환경 개선 : LED 조명 보급률(현 27% → 100%) 확대
- (냉난방 시스템 개선) 클러스터 창작자 지속민원 조치 : 쾌적한 창작환경 조성을 위한 냉난방 분리(중앙 → 개별)를 위한 설계 실시
- (주차장 차단기 설치) 불법 주정차 회피 유도 및 교통혼잡 완화 등 주차 환경 개선 : 무인 주차 차단기 설치(수입 확충 효과)

### ○ 시승격 50주년 기념사업 ★신규

- 시승격 50주년 기념 역사 편찬 만화 제작(과거 50+미래 50)
- 국제만화도시 간 MOU 체결 및 만화 기획전시 개최
  - \*돗토리현·가와사키(일본), 상해·베이징(중국), 앙굴렘·리옹(프랑스), 브뤼셀(벨기에), 나폴리(이탈리아), 퀘백(캐나다) 등
- 시승격 50주년과 연계한 부천국제만화축제 행사 기획

			
초등학교 대상 지역역사 및 문화관련 학습만화	한-벨 수교 120주년 기념 만화 전시		

○ 만화도시 이미지 사업 ★계속

- (부천시민 교육) 초등학교 6학년 및 시민공감 만화교실 확대 운영  
\*초등학교 6학년 60교/ 지역아동센터 및 복지관 등 취약계층 20개소 만화교실 운영
- (도시 이미지) 만화벽화, 랩핑, 홍보만화, 캐리커처행사, 만화작가 매칭 등 만화도시 부천만의 특화 사업 추진  
\*만화도시 이미지 사업은 예산 증액에 따라 대상 및 규모 확대 추진
- (만화기획전시) 만화전시 기획 및 지역 → 전국 순회전시 개최  
\*순회 : 만화박물관 → 부천시청, 시 역사 → 전국 지역웹툰캠퍼스로 확산 추진
- (외부재원유치) 만화 시설 인프라를 활용한 외부공모사업 유치

사업명(확정사업)	예산액	교부처	사업내용
1인창조기업지원	1억	중소벤처기업부	창작지원 및 네크워킹 행사
문화재보수정비사업	0.4억	문화재청	등록문화재 2종 영인(복제)
무장애관광환경조성	1.5억	경기도 등	장애인 시설 환경 개선

<b>담당부서</b>	클러스터조성팀 이미정 팀장(☎ 310-3030), 경영지원팀 백수진 팀장(☎ 310-3060)
-------------	--

# [웹툰강국 한국] 콘텐츠 산업 경쟁력 강화

- ◇ 만화웹툰 산업의 생태계 활력 제고를 위한 아낌없는 재정 지원
- ◇ 우수 한류 콘텐츠 및 융·복합(콘텐츠 및 기술 모두에 능한) 미래인재 발굴

## □ 사업개요

- 기 간 : 2023. 2월 ~ 12월
- 수혜대상 : 만화·웹툰 종사자 및 예비창작자 등
- 총사업비 : 115억 원(국비)
- 주요내용 : 인력양성·창작지원·기반조성·해외진출 지원

## □ 추진성과(실적)

- K-Comics 아카데미 → 2023. 한국 웹툰아카데미로 고도화 추진
  - 전문교육 338명(183시수), 온라인 3,077명(48강좌), 교재 1종, 동영상 5종 개발

			
K-Comics 아카데미 교육생모집 포스터	K-Comics 아카데미 전문교육	K-Comics 아카데미 온라인 교육	K-Comics 아카데미 전문가 특강

- 만화창작 지원사업 2차 주요 추진성과 → 국비 예산중액(10억)

				
기다림(김금숙) 뉴욕 코미콘 하비상 후보	헬하운드기어(이장희) 카카오웹툰 연재	자리(김소희) 알라딘 그래픽 노블 판매1위	범상창은밤(윤혜원) 네이버지상최대 공모전 우수상	요정이야기(요정) 일본 메가코릭스 연재

○ 우수 만화-IP 발굴을 위한 만화 공모 사업 추진

		
<p>네이버 웹툰최강자전 대상 (나의 보이소프렌드-망공)</p>	<p>대한민국창작만화공모전 대상(산호의 방-ILZI)</p>	<p>전국학생만화공모전 대상 (블루스프링-경기예고 김예나)</p>
		
<p>부천만화대상 대상 (미래의 골동품가게-구아진)</p>	<p>오늘의 우리만화상 (좋아하면 울리는-천계영)</p>	<p>만화비평공모전 대상 영원한 삶의 저주와 죽음의 축복</p>

※ 네이버웹툰최강자전 대상 작가(망공)는 지난 전국학생만화공모전에서 2회 수상(만화 선순환 가치사슬 효과)

○ 해외 재외문화원 연계 만화전시(뉴욕 및 멕시코) 개최

		
<p>뉴욕 전시 포스터</p>	<p>뉴욕 전시(2022. 10월~12월)</p>	<p>멕시코 전시 포스터 (2022. 12월~2023. 2월)</p>

□ 추진계획

- 한국웹툰 아카데미 : 웹툰 강국 도약을 위한 일류작가 육성환경 조성
  - 웹툰아카데미 전략 수립 및 체계적인 교육과정 설계 추진 ★국정과제
  - 지역 인프라 + 정부 보조금 + 만화계 기술력을 활용한 콘텐츠 산업 우수 협업모델
  - \*영화 전문 대표 교육기관 ‘한국영화아카데미’사례 분석
  - 전문교육공간(융합센터 2층) 확보 및 신기술 장비 구축 추진

- **다양성만화 제작지원 : 웹툰산업의 균형있는 만화 생태계 조성**
  - 예산(국비) 증액 15억 → 25억/ 과제수 65개 → 110개 과제 ★국정과제
  - 현재 유통되는 만화 장르 및 소재의 편향 방지를 위한 다양한 소재 지원
    - \*대상 : 예술 및 실험적, 어린이 만화 등 장르가 독특하여 진흥할 가치가 있는 소재
  - 국내외 만화-IP 행사 참가 지원 및 온라인 플랫폼 프로모션 추진
  
- **만화 공모 사업 : 미래 웹툰산업의 유능한 인재발굴 및 우수 만화 선정**
  - (인재발굴) 공모 사업별 창작지원금 + 플랫폼 연재권 + 기획전시
    - \*디지털만화창작경연(30여명), 창작만화공모전(9작품), 학생만화공모전(50여명)
  - (작품선정) 공모 사업별 작품시상금 + 홍보 프로모션 + 기획전시
    - \*부천만화대상(5작품), 오늘의우리만화(5작품), 만화비평공모전(10작품)
  
- **K-콘텐츠 매력 전 세계 확산 지원**
  - (번역지원) 국내 우수만화 번역(55개 과제)을 통한 해외 유통 판로 개척
  - (산업교류) 세계웹툰포럼, 한중 신인만화가 콘텐스트 개최
  - (문화교류) 해외 문화원 연계 만화·웹툰 전시 개최, ICC사무국 운영

<b>담당부서</b>	교육사업팀 최종국 팀장(☎ 310-3080), 전략사업팀 김보금 팀장(☎ 310-3020)
-------------	--