2022 한국만화영상진흥원
실적보고서

한국만화영상진흥원

2022년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

비 전

문화콘텐츠 강국, 한국만화가 선도하겠습니다.

행 정 환 경

○ 한국만화산업 발전 정책 준비
○ 사회적 가치 영역 및 실현 요구 확대
○ K-콘텐츠 초격차 산업화 육성 대응

중 점 추진방향

〔5대 목표 13대 핵심과제〕

1 국내 유일 만화도시 브랜드 구축

① 시민 문화향유 및 교육 기회 확대
② 지역기관 간 협력체계 마련
③ 축제 관광자원 개발·비즈니스 확대

* 문체부 문화관광축제 선정, 초등학교 '만화교실' 정규 수업 교육 과정

2 지역인프라 구축 및 네트워크 강화

④ 지역 클러스터 활성화 프로그램 추진
⑤ '웹툰융합센터' 네트워크 기반 마련

* 웹툰융합센터 중장기 지원 방안 마련, 클러스터 활성화

3 만화 산업 성장 견인

⑥ 우수콘텐츠 발굴 및 2차 사업지원 확대
⑦ 해외시장 진출 기회 확대
⑧ 만화/웹툰 아카이브 시스템 확장 구축

* 한국만화 해외전시, 창작지원 및 2차사업화 등

4 사회적 가치 실현 확대

⑨ 민관협치를 통한 선순환구조 정책 마련
⑩ 사회적 약자 지원 다양화
⑪ 맞춤형 교육 지원을 통한 우수인재 육성

* 웹툰분야 상생협의체 운영, 청년장애인 웹툰 아카데미 운영 등

5 대내외 K-콘텐츠 환경 변화에 따른 맞춤형 지원정책 수립

⑫ 정책관계자 네트워크 활성화
⑬ 환경변화 대응 경영체계 확립

* 만화 협단체 실무협의회 개최

목 차

운영시설 ★----------★ 03P

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

지원사업 ★----------★ 15P

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

인력양성 ★----------★ 38P

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

만화 규장각 ★----------★ 57P

웹툰 아카이브 구축, 만화자료 수집 및 정보 구축, 만화평론 활성화, 만화기획전시, 박물관 교육프로그램 운영, 행복한 만화나눔사업

축제 및 해외진출 ★----------★ 70P

제25회 부천국제만화축제, 제6회 경기국제코스프레 페스티벌, 한국만화 해외전시 및 만화교류, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ★----------★ 81P

제20회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 오늘의 우리만화 시상, 제19회 부천만화대상, 대한민국 만화평론 공모전, 제23회 전국학생만화공모전

시설운영

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



[운영시설]

만화상상놀이터 한국만화박물관

국내최대 만화 전문도서관

국내최대 만화 입주 작가·기업 지원시설

만화도시 문화공간



한눈에 보는 운영시설

시설명	운영개요
한국만화 박물관	위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 주요시설	만화영화상영관, 체험교육실, 기획전시실 등
만화 전문도서관	위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 박물관 內 주요시설	수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실 등
만화 입주 작가·기업 지원시설	(만화비즈니센터) 위　　치	부천시 길주로1(상3동529-36) 주요시설	입주실, 기업실, 웹툰스타트업캠퍼스, 세미나실 등 입주현황	49개팀(사) 259명 (부천만화창작스튜디오) 위　　치	부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) 주요시설	입주작가실, 지원실, 체력단련실, 탕비실 등 입주현황	37개 팀 90명
만화도시 문화공간	(소새울어울마당) 위　　치	부천시 호현로 422-1(소사본동 166-6) 주요시설	만화카페, 생활문화 연습실 등 (도당어울마당) 위　　치	부천시 부천로 360(도당동 32-4) 주요시설	만화카페 등 (상동역 상상정거장) 위　　치	지하철 7호선 상동역 內 주요시설	시민 휴게 공간 및 캐리커처 운영 공간 등

만화상상놀이터 한국만화박물관



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

숫자로 보는 한국만화박물관

총 관람객	178,739명
유료 관람객	71,711명
무료 관람객	107,028명
총 수입	407,282천원
입장료 수입	302,804천원
부가 수입(상영관 수입 등)	104,478천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 국민들의 야외활동이 많아지며 2021년도 대비 관람객 및 수입이 많이 회복되었습니다(42,214명 → 178,739명)

□ 문화체육관광부의 박물관 실감콘텐츠 지원사업 결과물인 'AR 스마트 도슨트' 프로그램이 2022년 5월부터 운영되고 있습니다. 박물관이 한층 생동감 넘치는 현장으로 변신하였습니다.

□ '캐릭터 테라리움' 등 신규체험교구재 5종을 개발하여 큰 호응속에 운영하고 있습니다.

□ <형형색색>, <일상한컷 인스타툰>, <얼토당토>전 등 다양한 한국만화의 세계를 알리는 기획전시를 개최하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 위드코로나가 시작되며 관람객이 많이 회복되었으나 코로나 이전인 2019년 유료관람객 107,375명에 비해 약 30%(71,711명) 정도가 회복되지 못하였습니다.

2023년에는 관람객들이 주목할 만한 좋은 기획과 적극적인 홍보를 통해 관람 활성화를 만들겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 위드코로나 시기로 좀 더 적극적으로 교육프로그램을 운영하였습니다. 체험마당 운영 및 '생생문화재' 교육, '길위의 인문학' 교육, '지역예술 문화플랫폼' 교육, '문화의 날' 행사 등을 진행하여 총 9,936명이 참여하였습니다.

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	2022년 <일상한컷 인스타툰>, <형형색색> 등 다양한 한국만화를 소개하는 전시를 개최하여 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	133,439명
일평균이용인원	434명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	101,903명/ 30,687명/ 849명
도서관 자료 현황	6,143권
만화단행본/ 학습만화	5,460권/ 586권
정기간행물/ 이론서	82권/ 15권
수장고 자료 현황	1,985건/ 40,147점
고만화자료 구입 및 기증	1,985건/ 40,147점
대외서비스 현황	57건(3,664권)
도서관 기증(배포)	1건(1,323권)
열람 / 자료제공	도서관 90건(747권)/ 수장고 15건

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 디지털열람실을 별도 조성하여 전문가 및 일반 이용자의 고(古)만화 열람환경을 개선하였습니다. □ 다양한 주제의 만화 큐레이션을 통해 좋은 만화 도서들을 소개했습니다.	□ 도서관 자료 검색 페이지 개편을 통해 이용자의 자료 이용 편의성을 제고하겠습니다. □ 만화도서관에서만 볼 수 있는 자료, 콘텐츠를 개발해 다양한 즐거움을 제공하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 전년대비 보존자료 열람 서비스가 157% 증대 되었습니다.
□ 국내최대 만화자료 축적기관으로서 만화자료의 체계적 수집·보존·서비스를 통해 만화문화유산의 후대 전승에 이바지하였습니다.

만화도서관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로1(상3동529-36)-한국만화박물관內 2층(도서관), 지하1층(수장고)
시설규모 | 건축연면적 1,255.62㎡ / 도서관 2,002㎡ / 수장고 242㎡
주요시설 | 수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실, 디지털열람실

만화도서관 시설현황

수장고 (지하1층)		* 보유자료	약 3만여 건의 육필원고·단행본 등을 소장하고 있습니다. * 주요기능	항온·항습 등 안전보존 시설을 구비하여 만화사에 길이 남을 주요한 작품을 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.
디지털열람실 (지상2층)		* 서비스자료	약 7천여 건의 원문DB를 서비스하고 있습니다. * 주요기능	고(古)만화자료를 디지털파일로 열람할 수 있는 공간입니다.

국내최대 만화 입주 작가·기업 지원시설




86개 팀 사(社) 총 **349**명이 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 **국내 최대 만화관련 클러스터** 입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주 현황	86개팀(사) 349명		
계(작가/업체/협회등)	70개 팀 224명	10개 사 98명	6개 27명
비즈니스센터(작가/업체/협회등)	33개 팀 134명	10개 사 98명	6개 27명
창작스튜디오(작가)	37개 팀 90명	-	-

입주자 매출현황 (2021기준)	국내 20,334,367천원	국외 2,339,171천원
비즈니스센터	국내 16,528,624천원	국외 1,998,562천원
창작스튜디오	국내 3,756,815천원	국외 340,609천원
소새울어울마당	국내 48,928천원	-

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 입주지원시설운영규칙 개정을 통해 입주평가에 있어 미흡한 부분을 개선하여 보다 공정한 평가가 될 수 있도록 했습니다.

□ 공유재산사용료 분할 납부 수요를 반영하여 입주자의 사용료 부담을 덜 수 있도록 추진했습니다.

□ 입주공간 운영 효율성 강화를 위해 발생된 공실에 대한 추가사용 모집을 진행하여 입주공간 이용 만족도를 높였습니다.

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

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

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

□ 신인작가 및 기업을 적극적으로 발굴하고 유치할 수 있도록 신규입주자 모집홍보를 강화하겠습니다.

□ 입주자 간 네트워킹 기회를 확대하여 소통을 보다 더 활성화 시키겠습니다.

□ 웹툰융합센터 운영을 위한 창작자 및 기업 모집 기준을 수립하고 홍보를 진행하여 역량있는 입주자 유치에 노력하겠습니다.

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, 1인창조기업지원센터, 회의실, 자료실, 체력단련실 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

지원센터 (비즈니스센터 지하1층)		* 공간운영	네트워킹 카페, 회의실, 집중 업무공간 등이 조성되어 있습니다. * 주요기능	비즈니스 미팅, 네트워킹을 위한 업무지원 및 개인 창작이 가능한 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	
웹툰특화 1인 창조기업 지원센터	8,156명
소새울어울마당	2,068명 ※ 2022.10.14. 운영종료
도당어울마당 만화카페	1,462명 ※ 2022.10.14. 운영종료
상동역 상상정거장	2,415명

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 웹툰특화 1인 창조기업 프로그램 운영을 통하여, 기업육성 및 창업지원의 발판을 마련하였습니다. □ 이용객의 쾌적한 이용편의를 위해 주기적인 소독을 실시하였습니다. □ 코로나19 규제 완화에 따라 공간대관 및 이용객 편의를 위해 운영시간을 정례화 하였습니다.	□ 웹툰특화 1인창조기업 지원센터 운영을 통하여 작품의 상품화 판로개척 등을 지원하겠습니다. □ 민선8기 정책 진행방향에 발맞추어 웹툰융합센터 운영 등을 통해 만화의 산업화에 기여하겠습니다. □ 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.
□ 창작물의 홍보가 가능하도록 전시공간을 구축하였습니다.

문화공간 시설소개

위　　치	부천시 길주로 1(상3동529-36) : 웹툰특화 1인 창조기업 지원센터
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 만화카페
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

웹툰특화 1인 창조기업 지원센터		* 공간운영 | 지정석(13석),자유석(16석), 회의실, 네트워킹카페, OA공용실 등의 공간을 보유하고 있습니다. * 주요기능 | 웹툰작가 및 지망생들의 창업을 지원하기 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 만화카페		* 공간운영 | 약 9천여권의 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 63종 완성 □ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성 도모
수출작품 번역지원	(사 업 비) 국비 6억 원 (주요성과) □ 수출용 만화 23개사 48개 과제 번역 및 재제작 □ 유관기관 협업을 통한 만화 번역 전문성 강화
만화원작 콘텐츠제작지원	(사 업 비) 도비 2억 원 (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 6개 과제 지원 □ 만화 향유 방식 다각화 확대 및 만화 소비 촉진 기여
창작 초기단계 지원	(사 업 비) 국비 8억 원 (주요성과) □ 기획개발 작품 신규 97종 발굴 및 제작 □ 창작자의 활발한 작품개발 유도 및 2차 산업화 개발 기회 확대
만화 독립출판 지원	(사 업 비) 국비 5억 원 (주요성과) □ 독립출판만화 43종 출간 □ 독립 출판 및 유통, 프로모션 역량 강화
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 1억 8,000만원 (주요성과) □ 전문상담 167회 진행 (만족도 94.3%, 실질적 도움 98.1%) □ 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

14억 6,000만원
(단편 1,400만원/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 다양한 프로모션과 유튜브 영상 제작을 통해 우수 만화를 홍보했습니다.

지원결과

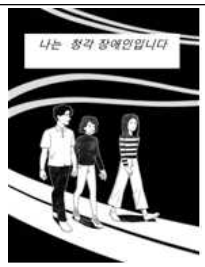
□ 다양성 만화 원고 63편(단편 19편, 중편 44편)이 완성되었습니다.
□ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 도모했습니다.



<학교개담>
임서후 作



<칠죄록>
김초롱 作



<나는 청각 장애인입니다.>
김우진 作



작가 인터뷰와 작품
소개영상 유튜브 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 만화 출판 원고 63편이 제작되었습니다.
(단편19개, 중편44개 과제)
□ 콘텐츠 제작과 출판 사업을 분리함에 따라 제작 기간이 늘어나 수준 높은 작품제작에 도움이 되었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 만화 독립출판 지원사업 지원시 가점제도 도입으로 사업의 연계성을 확보하겠습니다.
□ 작품 제작 지원에서 사업화(펀딩, 연재 등)까지 이어지도록 다양한 프로모션을 지원하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 출판 지원 부분을 분리하여 사업을 재구성함에 따라 원고 제작에 더욱 전념할 수 있도록 개선하고 단편 부문의 지원금이 조금 상향되었습니다.
- 총 65명 지원 : 단편(120쪽 이상 1,400만원), 중편(200쪽 이상 2,300만원)
□ 결격 사유의 정의를 구체화하고 평가 자료를 명확하게 하여 민원 발생의 소지를 축소하였습니다.
□ 공정한 평가를 위해 민원 발생원인인 결격사유 및 평가자료를 명확화하고 블라인드 평가를 더욱 강화(미준수 시 감점 5점) 하였습니다.
□ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야 표준계약서 교육과 성폭력 예방 교육 이수를 의무화하였습니다.
□ 다음 연도 만화독립출판 지원사업에 지원 시 가점을 부여하여 사업간 연계성을 강화하였습니다.
□ 내년부터는 웹툰 부분의 지원이 추가되어 총 115 내외의 작품을 지원하게 되었습니다.

참고자료(지원현황)

구분	연번	과제명	지원금(천원)	작가명
단편	1	비가 내린다	14,000	김**
단편	2	모기라! 백설기 북극에 가다!	14,000	신**
단편	3	인적 드문 산길	14,000	최**
단편	4	고마워	14,000	방**
단편	5	피휘	14,000	유**
단편	6	엄마가 좋아하는 만화	14,000	홍**
단편	7	안할 이유없는 임신	14,000	노**
단편	8	포노포노제국의 대모험	14,000	남**
단편	9	여름 로봇 캠프	14,000	김**
단편	10	TWO. 혼	14,000	이**
단편	11	하나의 사물	14,000	유**
단편	12	동물 나라	14,000	김**
단편	13	심연에서	14,000	구**
단편	14	사랑해요 전강렬씨	14,000	이**
단편	15	모과나무 사람 걸렸네	14,000	고**
단편	16	입시 미술 학원	14,000	김**
단편	17	강귀찬 이야기	14,000	김**
단편	18	많이 좋아졌네요	14,000	박**
단편	19	이야기꾼&뭉크	14,000	한**
중편	20	노인의 꿈	14,000	이**
중편	21	하나의 경우	23,000	이**
중편	22	나는 더 좋은 곳으로 가고 있어요	23,000	임**
중편	23	나는 요	23,000	남**
중편	24	between6	23,000	김**
중편	25	도미의 한국농부생활	23,000	김**
중편	26	학교걔담	23,000	임**
중편	27	나를 감싸는 향기들	23,000	이**
중편	28	비의여행	23,000	김**
중편	29	아버지의 삶	23,000	박**
중편	30	풀링	23,000	남**
중편	31	칠죄록	23,000	김**
중편	32	대단한발견2부	23,000	이**
중편	33	RED LIST BOOK	23,000	백**

구분	연번	과제명	지원금(천원)	작가명
중편	34	랑자이야기	23,000	유**
중편	35	황금동사람들2부-떠나지못한 사람들	23,000	박**
중편	36	자매의책장	23,000	유**
중편	37	나는 청각 장애인입니다	23,000	김**
중편	38	고통달(고통 사용설명서)	23,000	한**
중편	39	인페르노	23,000	송**
중편	40	아홉살 인생	23,000	공**
중편	41	그 냥씨는 지금을 돌본다	23,000	고**
중편	42	바다가 없는 등대	23,000	주**
중편	43	아홉개의 비누	23,000	이**
중편	44	내마음의knokknok	23,000	한**
중편	45	목판인쇄수업	23,000	김**
중편	46	미용실 스태프	23,000	마**
중편	47	파도를 넘어서	23,000	염**
중편	48	남해	23,000	오**
중편	49	어떤 탐험일지	23,000	이**
중편	50	꿀벌의 도서관	23,000	홍**
중편	51	얼굴이 없는 소녀 이야기	23,000	정**
중편	52	로스 앤 플로카	23,000	이**
중편	53	소심한 고백	23,000	김**
중편	54	아주 평범한 하루	23,000	김**
중편	55	도시수렵채집자의 노매드랜드	23,000	김**
중편	56	산지단수	23,000	강*
중편	57	카페 윤회	23,000	위**
중편	58	무지개학교	23,000	문**
중편	59	임진왜란-바다의 거인들	23,000	성**
중편	60	비극과 희극사이 치매 우리엄마	23,000	장**
중편	61	그 해 오월(붉은 딸기)	23,000	최**
중편	62	우당탕 캠핑카 유럽여행	23,000	김**
중편	63	나는	23,000	최**

수출작품 번역 지원

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

지원대상

총 23개사 48개 과제

지원금액

4억 6,962만원
(과제당 최대 1,000만원)

지원내용

- 지원대상을 개인 작가로 확대하고, IP 수출을 경험하지 않은 작가와 기업에게는 번역가 매칭을 통해 저작권 수출을 위한 첫 단계를 지원했습니다.
- 만화 번역 및 재제작을 지원하되, 지원금의 80% 이상을 번역, 감수, 식자 편집비로 편성하여 번역 작업에 대한 기업의 부담을 줄일 수 있도록 했습니다.

지원결과

☐ 수출용 만화 23개사 작품 48건이 번역 및 재제작되었습니다.
☐ 다양성 만화 및 독립 출판 만화의 번역을 통해 지원사업 간 연계 효과를 강화했고, 보다 다양한 한국만화가 해외 독자들을 만날 수 있게 되었습니다.



조은담, 오수진作
주식회사 몰레
<폐월화>



바스타스, 인용作
케나즈
<무림세가 전생랭커>



송예슬作
투유드림
<여보 나 파업할게요>



재미핥기, 콩가作
툰플러스
<월요일이 사라졌다>

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 만화 전문 번역가 및 감수자 발굴, 언어평가 횟수를 늘려 번역 품질 향상을 도모하였습니다.
☐ 지원대상을 확대하고 홍보 프로모션을 진행하여 다양한 작품이 독자를 만나게 되었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 지원 분량 및 번역료 등 세부사항을 통일하여 수혜자 행정편의를 확대하겠습니다.
☐ 만화 번역 가이드라인을 제작하여 만화 번역의 전문성을 제고하고, 저변을 확대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 과제 수행 결과물을 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, 만화분야 표준계약서 교육을 의무화하였습니다.
☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 확대하였습니다.

참고자료(번역지원 현황)

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
1	김규택	그림을 그리는 일	김**	
2	나비크리에이티브	수상한 세 친구	강**	
3	나비크리에이티브	아틀리에	강**	
4	도넛피치	일월성신	글 : 김** 그림 : 이**	일본 : 메챠코믹 계약 베트남 : 코미콜라계약협의중 태국 : 코미코계약협의중
5	디투컴퍼니	드로잉	글 : 임** 그림 : 김**	일본 KTC 출판계약
6	디투컴퍼니	언밸런스X3	글 : 임** 그림 : 이**	일본 KTC 출판계약
7	디투컴퍼니	이웃집 남동생	임**	일본 KTC 출판계약
8	락킨코리아	라비헴 폴리스	강**	일본 아마존 계약 체결
9	락킨코리아	적당한 온도	우*	
10	락킨코리아	조선남녀상열지사 조작단	이**	일본 아마존 계약 체결
11	몰레(M.O.L.E..Inc)	스폰서	글 : 한** 그림 : IMSSUNG	
12	몰레(M.O.L.E..Inc)	폐월화	원작 : 조** 글,그림 : 오**	일본 플랫폼 6곳과 연재 계약 체결 중
13	박영길	조선의 묘미	박**	
14	씨엔씨레볼루션	황제의 아이를 숨기는 방법	각색 : 26 그림 : 쌀	프랑스 태피툰, 픽코마, 독일 태피툰, 일본 픽코마, 북미 타파스, 중국 PODO, 카카오 대만, 태국, 인도 등 계약 체결 또는 런칭
15	씨엔씨레볼루션	회귀자 사용 설명서	각색 : 도* 그림 : Midnight Studio	프랑스 태피툰, 북미 타파스, 일본 픽코마, 카카오 대만, 태국 등 계약 체결
16	엠스토리허브	그림자 왕관	차*	NTT Solmare 계약 체결 태피툰(영)연재중
17	엠스토리허브	알아채기 쉬운	도*	타파스, 태피툰, 레진US 서비스
18	엠스토리허브	제독의 괴물 아내	STUDIO107	타파스 서비스
19	엠케이시	일사월마	황*	
20	이상은	Ur own XXX(영어)	Alfie ***	
21	이상은	Ur own XXX(일본어)	Alfie ***	
22	이상은	Ur own XXX(프랑스어)	Alfie ***	
23	이수연	내어깨위두친구(영어)	이**	
24	이수연	내어깨위두친구(프랑스어)	이**	
25	이지현	펜션 타나토스	이**	
26	이코믹스미디어	마이 페어 메이드	글 : 솔* 각색 : DIAN 그림 : 샌*	넷코믹스, 태피툰, 포켓코믹스독일어 서비스

연번	과제명	기업명	작가명	주요실적
27	이코믹스미디어	얼음램프(영어)	글 : Seowan 각색 : 적* 그림 : DOG	넷코믹스(영), 태피툰(영), 포켓코믹스(영) 서비스
28	이코믹스미디어	얼음램프(일본어)	글 : Seowan 각색 : 적* 그림 : DOG	넷코믹스(일), 레진JP, 코미코JP, Renta 등 서비스
29	임성훈	여행만담(영어)	임**	
30	임성훈	여행만담(일본어)	임**	
31	재담미디어	신농사직설	글 : 요* 그림 : 휘*	일본 viviON, 레진JP 계약 체결
32	재담미디어	아는만큼 느끼는	글 : 임** 그림 : 황**	일본 viviON, 레진JP 계약 체결
33	케나즈	무림세가 전생랭커	글 : 바스** 그림 : 인*	중국 빌리빌리, 카카오 웹툰(태국, 인도네시아), 일본 픽코마, 북미 타파스 계약 체결
34	케나즈	영웅뽑기는 신중하게	Jack*	중국 빌리빌리, 북미 리디북스, 프랑스 델쿠르 계약 체결
35	케나즈	유월의 복숭아	삼*	중국 빌리빌리, 북미 타파스, 프랑스 델쿠르 계약 체결
36	투유드림	남주의 입양딸이 되었습니다	또*	일본 픽코마, 중국 콰이칸, 북미 타파스, 인도네시아 카카오웹툰 연재 중
37	투유드림	레이디 생존의 법칙	글 : 예* 그림 : 윰*	일본 픽코마 연재 중
38	투유드림	여보 나 파업할게요	송**	일본 픽코마 연재 중
39	툰플러스	마도총격 강철의 스나이퍼	글 : 재미** 그림 : 유*	
40	툰플러스	월요일이 사라졌다	글 : 재미** 그림 : 콩*	북미 플랫폼 타파스, 일본 플랫폼 픽코마 연재 중
41	팔로우미	불가살이	글 : 레** 그림 : 용**	몽골 NOWTOON 연재 예정(2023. 1.)
42	포스타입	구렁덩덩신선비	파**	
43	포스타입	까라마조프의 자매들	정**	
44	포스타입	뱅크런	글 : 델* 그림 : 김*	
45	피플앤스토리	죽음 대신 결혼	글 : 도** 그림 : *	베트남 코믹툰, 중국 PODO, 일본 픽코마, 북미 타파스, 카카오 인도네시아 서비스 중 카카오태국, 대만 준비중
46	한국만화인협동조합	내 멋대로 하이킥	글 : 조** 그림 : 은**	
47	한국만화인협동조합	오즈의 연금술사	글 : 김** 그림 : 문**	
48	한국만화인협동조합	최강드론레이싱	글 : 김** 그림 : 문**	

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

2억 원
(과제당 평균 9,695만원)

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 2종을 제작했습니다.**
□ **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대 기여 및 지역 콘텐츠 산업의 경쟁력을 강화하였습니다.**



㈜타임픽서 <헬로 로보99>
초등학생 대상의 휴먼 로봇 드라마
오디오 시네마 애니메이션 제작



㈜스튜디오애니멀 <이세계 국밥 마스터_전설의 시작편>
10~40대 대상 판타지 액션물
2D 애니메이션 제작

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 만화원작을 기반으로 한 영상 콘텐츠(애니메이션) 2종을 제작했습니다.	□ 숏폼의 형태의 짧고 강력한 콘텐츠 제작 지원을 통해 독자들의 관심을 끌고 현혹할 수 있는 콘텐츠 개발을 위해 노력하겠습니다.
□ 만화웹툰 원작 저작권을 보유한 기업만 지원 가능하도록 지원 자격을 조정하여 무분별한 신청을 막고, 저작권 분쟁을 미연에 방지하였습니다.	□ 고퀄리티의 파일럿 영상 제작 등을 통해 비즈니스 마중물 역할을 할 수 있게 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ **애니메이션 완성작 7분 분량×9회, 11분 분량×1회 총 2종을 제작했습니다.**
□ **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.**

만화원작콘텐츠 제작 지원 목록

연번	작품명	보조사업자명	지 원 금
1	헬로 로보99	㈜타임픽서	8,390만원
2	이세계 국밥 마스터_전설의 시작 편	㈜스튜디오애니멀	11,000만원

만화콘텐츠 다각화 지원

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

지원대상

총 6개 과제

지원금액

2억 9,430만원
(과제당 5,000만원 이내)

지원내용

- **전시 3개, 문화행사(공연) 2개, MCN콘텐츠제작 1개 과제를 지원하였습니다.**
- **만화전시, 공연 및 콘서트, 유튜브 방송 등 다양한 플랫폼을 통한 만화 소비 채널을 확장하였습니다.**

지원결과

☐ **우수만화전시, MCN콘텐츠제작, 만화문화 행사 6개 과제를 지원 하였습니다.**
☐ **만화콘텐츠의 다양한 활용 방법 제시를 통한 만화 향유 방식 다각화 확대 및 우수만화 소개를 통한 만화 소비 촉진에 기여하였습니다.**



뮤지컬공연
<이머씨브 씨어터 룰렛>



만화콘서트
<당신의 자리, 우리의 자리>



만화전시
<만화로 보는시니어 전성시대>

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 금년도에는 위드코로나로 인해 오프라인 행사를 활성화 하였습니다. ☐ 지원과제 분류별 실질적으로 필요한 지원금이 지원될 수 있도록 차등지원 하였습니다. ☐ 온/언택트 콘텐츠, 숏폼 및 웹드라마 콘텐츠, 이머씨브 씨어터 뮤지컬, 만화전시 등 만화 문화향유 채널을 다각화 하였습니다. ☐ 장르별 쿼터제 도입으로 장르의 다양성을 강화하였습니다.	☐ 만화문화콘텐츠 다각화를 위해 모집단위 및 홍보 단위를 기업에서 학교 단체까지 확대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

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

☐ e나라도움시스템 사용에 어려움이 많다는 과제수행자들의 의견을 수렴하여 전문회계법인과의 계약을 통하여 과제수행자 맞춤형 매뉴얼 제작 등 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화 및하였습니다.
☐ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항을 반영한 만화분야 표준계약서 교육, 성희롱·성폭력 교육을 의무화하였습니다.
☐ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 강화하였습니다.
☐ 코로나19감염증 확산 예방을 위하여 온라인 교육(E나라/표준계약서/성희롱/성폭력) 및 서면협약을 진행하였습니다.

참고자료(지원현황)

연번	과제명	지원금 (천원)	기업명
1	2022 다이아몬드 인더 러프展	40,000	(주)애드히시브
2	만화페이지 콘서트 '당신의 자리, 우리의 자리'	39,800	사회적협동조합 자바르떼
3	만화로 보는시니어 전성시대	48,000	한국만화인협동조합
4	웹시트콤 오늘스튜디오: 만화가일상	37,500	스프링미디어
5	이머씨브 씨어터 룰렛	40,000	(주)스포트라이트
6	우리 만화전(萬化展)	40,000	주식회사 라온스

창작 초기단계 지원

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

지원대상

총 100개 과제

지원금액

8억원
(과제당 600만원)

지원내용

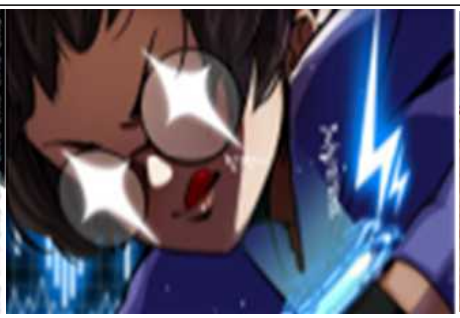
- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 원고료 100%를 지원했습니다.
- 창작지원사업 대상별 전략적 타깃팅 프로모션을 진행하여 우수한 신규 만화 콘텐츠를 확산시키고자 했습니다.

지원결과

□ 기획개발 작품 신규 97종 발굴 및 제작
□ 다양한 소재의 기획개발 지원으로 창작자의 활발한 작품 개발 유도 및 프로모션을 통한 2차 산업화 개발 기회로 확대



<범상찮은 밤> 윤혜원 作
2022 네이버 지상최대 공모전 2기 우수상 수상



<금안의 바리> 정미진作
카카오 웹툰 연재 예정



<사랑하는 여우들> 이수경作
네이버 웹툰 연재 확정

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 기획개발 작품 신규 97종 발굴 및 제작하였습니다. □ 네이버, 카카오 웹툰 연재 및 공모전 수상 등 18개 과제의 구체적인 성과가 도출되었습니다. □ 피칭쇼, 작품 멘토링 지원 등 실효성 있는 프로모션 제공을 통해 사업화 가능성을 확대했습니다.	□ 공모전, 연재 뿐만 아니라 OTT, OSMU 컨텐츠로써 사업화가 가능하도록 프로모션의 실효성을 제고하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 창작초기단계 작가분들이 보다 많이 지원받을 수 있도록 지원과제 수를 늘렸습니다.
- 2021년도 지원과제수 90작품 → 2022년도 지원과제수 100작품

□ 공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야 표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야 표준계약서 교육과 성폭력, 성희롱 예방 교육 이수를 의무화하였습니다.

□ 선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 강화하였습니다.

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명	주요실적
1	신 별주부전	박**	㈜더프레임과 함께 영화화 시나리오 제작중
2	별정직 통신사	박**	
3	어쩌다 보스	박**	
4	레인보우	강**	카카오웹툰 기획안, 콘티3화 통과
5	Fuzzle	홍**	월간 어린이잡지 <고래가 그랬어> 2023년 1월호부터 연재 확정
6	거미학교	강**	
7	아무개	서**	
8	그대 하늘	김**	
9	불타는 코드름	진**	
10	극도로 진화된 친구관계는 연인과 가깝다	김**	
11	미디멀리즘	배**	
12	손 잡은 사이	이**	<2022 네이버 학원로맨스 웹툰 공개 모집> 합격 및 연재 준비중
13	마음의 방	한**	<버프툰 선 넘는 공모전> 최우수상 수상 및 연재 확정
14	0차 교육과정	이**	
15	연망생	황**	웹툰 에이전시 및 출판사 <재담>과 연재 협의중
16	희스테릭x그녀	박**	
17	GOOD NIGHT	민**	
18	망한 게임 속 엑스트라에 빙의해 버렸습니다	김**	
19	소년사탄	이**	웹툰왕 공모전 예선 통과 (예선통과상금 100만원)
20	불량모녀	김**	
21	죽이는♥장르	오**	
22	돗귀라 날 달아 쓸까	전**	
23	용감한 소녀	김**	
24	문래동 추상화	주**	
25	안개소녀	김**	
26	설해목	박**	

연번	과제명	작가명	주요실적
27	너를 위한 연기	김**	
28	이터니티	서**	
29	언더 파이브	이**	
30	방과후 TRPG	김**	
31	품위 있는 고양이 달리	김**	
32	심우땅고	이**	
33	31%	하**	<2022 웹툰 메이커스 지원사업 3D 배경부문> 선정
34	그 머리 긴 선배, 이름이 뭐더라?	황**	<네이버 지상최대 공모전> 장려상 수상 및 연재 협의 중
35	좀비가 죽는 법	한**	
36	리 로드	좌**	
37	큰굿 열두본풀이	임**	
38	정거장에 서있는 우리	이**	
39	수요일의 키스	김**	
40	화화	현**	<2022 NC-MBC-SBA 선 넘는 공모전> 웹툰 부분 최우수상 수상
41	럭키	김**	
42	배틀메이드 시루	김**	
43	혁명!그녀의 해피엔딩 프로젝트	김**	
44	에이전트	박**	
45	술푸는 미호골	김**	
46	소년격투왕	남**	
47	파인딩 미세스 킴	이**	<카카오>, <버프툰>과 연재 관련 1차 협의 중
48	도전 연애 만렙~!	박**	<2022 고양 웹툰 공모전> 대상 수상
49	투룸, 빌라	조**	
50	더 메뉴얼	이**	
51	구마 + 구마	이**	
52	열여섯 여름방학	정**	
53	장미의 세계	이**	<2022 고양 웹툰 공모전> 장려상 수상
54	패션오브조선	한**	

연번	과제명	작가명	주요실적
55	학교는 코스프레 중	홍**	
56	유린당하기 싫어 최강 NPC가 되었습니다.	최**	
57	엄마 그남자 만나지마요	박**	
58	내 섬에서 당장 나가!	강**	
59	넝쿨안 푸른오팔	최**	
60	부고	강**	
61	조선	오**	<펀펀황조 출판사> 출판 확정(2024년)
62	범상찮은 밤	윤**	<2022 네이버 지상최대 공모전> 2기 우수상 수상
63	고르골의 속삭임	이**	
64	마녀 센티	박**	
65	이세계 브이로그	김**	
66	대표님의 방학	이**	
67	ATG	정**	
68	사회단체 정의봉	김**	
69	사이코넥트	양**	
70	레인보우 브릿지	전**	
71	언더커버 하이스쿨	정**	웹툰 에이전시 <투유드림>과 제작 협의 중
72	피오니	한**	
73	금세계 은세계	오**	
74	재소자들	김**	
75	망상소년	권**	
76	지옥공주아웨르	정*	
77	멈춰선 계절로부터	최**	
78	괜찮아 나는 버츄얼아이돌이니까	이**	
79	잿빛까마귀	하**	
80	철릭을 입은 소녀	유**	
81	어쩌다 주식	박**	
82	죽을힘을 다해 빛나라	백**	포스타입(POSTYPE)연재 (3화업로드)
83	아콩 원더플	이**	

연번	과제명	작가명	주요실적
84	아토	박**	
85	신통한 로맨스	김**	
86	나의 타인	석**	
87	블러(BLUR)	최**	
88	요술항아리	김**	
89	호구탈출 남바원	홍**	
90	운무도	김**	
91	맘스 스파이크	이**	
92	엘레나	이**	
93	신의 선거 블랙스완	조**	
94	흑거미	김**	
95	블라인드레이싱	최**	
96	전교1등인 내가 건망증이란걸 누구에게도 알릴 수 없어!	김**	
97	벼락맞을 인간들	곽**	카카오웹툰 2023년 1월 중순 연재 예정

만화 독립출판 지원

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

지원대상

총 43개 과제

지원금액

3억 4,680만원
(과제당 600~1,000만원)

지원내용

- **작가의 독립 출판 역량을 강화할 수 있도록 출판비 지원, 독립 출판 교육 및 유통 컨설팅을 진행습니다.**
- **홍보용 영상 제작 및 서점 프로모션, 피칭쇼를 통해 우수 출판 만화를 홍보했습니다.**

지원결과

☐ **다양성 만화 43종이 출판되었습니다.**
☐ **만화가의 원고가 유통될 수 있는 환경을 마련했습니다.**




김연희作 도이버스 출판
<도이만화일기>



이다혜作 취향소개소 출판
<취향소개소>



대형서점 연계 프로모션



독립출판 온라인 교육

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 다양한 출판 만화 43종을 출판하였습니다. ☐ 펀딩소개 교육을 통한 개인별 작가 펀딩 진행 결과 약 1억 3,100만원의 수익이 발생하였습니다. ☐ 출판 컨설팅 운영으로 작가의 출판 및 유통의 제작 역량을 강화하였습니다.	☐ 기존 출판사와의 협업을 통해 작가의 부담을 줄이고 양질의 만화를 출판할 수 있도록 하겠습니다. ☐ 다양성 만화 및 창작 초기 제작 지원자의 지원시 가점 제도 도입으로 사업의 연계성을 확보하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ **출판 및 유통 교육 및 1:1 컨설팅 운영으로 창작자의 독립 출판 역량이 향상되었습니다.**
☐ **대형서점 연계 북토크 및 도서유통, 인플루언서와의 도서소개 영상 제작, 플랫폼 연계 등 프로모션을 활성화영하였습니다.**
☐ **전문 회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화분야표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화분야 표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사진행을 강화하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명
1	꽃담는 시간	김**
2	안녕 로보99	김**
3	자살클럽 2	남**
4	세월 속에 슈퍼맨	최**
5	여명기(젊은 작가 흑백 단편 만화집)	서** 외 11명
6	몽롱한 빛	황**
7	한 점 부끄럼없이	장**
8	낯선시간-신혼일기	김**
9	P의 이명증	박**
10	프레시, 헬시 앤드 딜리셔스!	김**
11	레전드 헌법재판소	유**
12	여사친의 다이어리	박**
13	따로 또 같은 역사	최**
14	마지막의 처음과 마지막에	이**
15	28호 화수분	마**
16	젊은 날, 어떤 날	박**
17	기억의 숨작	유**
18	녹색인간	안**
19	나는 돌	김**
20	너를 낳지 않았어야	마**
21	상처가 곪아서 고름이 났다.	김**
22	감정의 미술사	성**
23	장원급제	엄**
24	비꽃	이**
25	보리밭의 파수꾼	신*
26	너를 그리며	최**
27	난다고시원	김**
28	소년 달리다	박**
29	모두의 예수	김**
30	도이만화일기	김**
31	반짝반짝 컬링부	곽**
32	사이의 도시	홍**
33	김복자의 딸 이순정	문**
34	변 신	정**
35	그림자밟는 아이	박**
36	취향 소개소	이**
37	새는 봄을 기다리지 않는다	한**
38	선명하고 희미하게	남**
39	큐빌리언(부제: 첫사랑이 토끼에게 먹혔다)	정**
40	헬하운드기어	이**
41	우리로 노래하는 변화	김**
42	뱀을 부르는 도사 서풍객	조**
43	무늬져 부는 바람	김**

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, 회계세무, 창업, 복지, 노무 등 전문가 자문컨설팅(온·오프라인, 찾아가는 법률상담)
- 만화인 권익보호 교육프로그램 운영

지원결과

□ 전문 컨설팅 167건, 찾아가는 교육 4회 운영
□ 만화인 권익보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육의 기회를 확대하여 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하였습니다.



BICOF연계 대면상담 모습



화상상담 모습



찾아가는 교육(전남순천)



사업홍보(회계교육)영상

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 전년 17명 대비 41.2%증가한 24명의 전문위원 운영으로 폭넓은 상담 기회를 제공하였습니다.
□ 당초 목표인 118건(3개년 평균 대비 110%)를 41.5%초과한 167건 상담 진행하였습니다.
□ 전반적 만족도 94.3%, 실질적 도움여부 98.1%로 이용객 긍정평가가 매우 높았습니다.
□ 부천국제만화축제와 연계로 보다 많은 문화향유의 기회를 제공하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 연말연초 상담 공백기간 최소화로 연중 상시운영 체계를 마련하겠습니다.
□ 만화분야 표준계약서 개정에 따라 보급을 확대하기 위해 홍보를 강화하고, 찾아가는 교육을 증대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 지역 만화가 및 만화관련 종사자들의 법률적 어려움을 찾아가는 법률교육을 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

○ 운영요약

구분	내용	
자문위원단 운영	자문위원 위촉	- 신규 자문위원 7명 위촉(총 24명, 전년 대비 41.2%증가) 법률 (2명), 회계·세무(1명), 노무(1명), 창업(3명)
	자문위원 운영	- 자문위원 유선, 대면을 통한 사업내용 전달 및 의견 청취 - 상담 건 자문위원 유선통화, 이메일 안내
헬프데스크 상담운영	상담 운영	- 167건 상담 진행(목표 대비 41.5%초과 달성) - 비대면 : 총 142건(서면 102건, 전화 31건, 화상 9건) - 대면 : 총 25건(진흥원 502호 상담장소 조성 운영)
	상담 만족도	- 전반적 만족도 94.3% - 실질적 도움 긍정평가 98.1%
프로모션	홍보물 제작	- 키비주얼, 카드뉴스, 리플렛, 포스터, 기념품 1종 제작 - 대외 홍보 및 4컷 만화 기획안 제작
	홍보영상 제작	- 홍보영상 2종 제작
	찾아가는 교육	- 지역 웹툰캠퍼스 및 축제연계 4회차 운영
	홍보부스운영	- <부천국제만화축제> 홍보부스 운영 - <2022 튼튼 펫 페스타> 홍보부스 운영
	상담이벤트	- 상담자 대상 기프트콘 이벤트 진행

○ 만족도조사(52명 참여)

설문문항	만족도	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
상담에 대해 전반적인 만족도	94.3	73.1	21.2	3.8	-	-
다른 만화인에게 추천할 의향	100	84.6	15.4	-	-	-
다시 이용할 의향	100	77	23	-	-	-
상담 결과 만족도	98.1	76.9	21.2	1.9	-	-
상담자가 예의, 존중성	100	80.8	19.2	-	-	-
상담자가 경청성	95.9	79.2	16.7	4.2	-	-
상담자의 설명 능력	100	78.8	21.2	-	-	-
실질적으로 도움여부	98.1	78.9	19.2	1.9	-	-
상담 신청 등 운영절차	90.4	75	15.4	7.7	1.9	-
상담방법(온라인,대면 등)	97.9	75	22.9	2.1	-	-
상담환경	95.8	72.9	22.9	4.5	-	-
사무국에 안내 및 응대	93.7	72.9	20.8	6.3	-	-

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]

웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

전문인력양성

청년장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영

웹툰시니어 멘토링

초등학교 6학년 만화교실

시민공감 만화교실



한눈에 보는 인력양성

사업명	추진개요
웹툰창작체험관 지역웹툰캠퍼스	(사 업 비) 국비 22억 원 (캠퍼스12억 원/ 체험관10억 원) (주요성과) 지-지역웹툰캠퍼스/ 웹-웹툰창작체험관 □ (신규)지 1개소/ 웹 3개소, (계속)지 9개소/ 웹 31개소 지원 □ 지역의 웹툰 산업과 창작 생태계의 균형있는 발전 도모
전문인력양성	(사 업 비) 국비 7억 원 (주요성과) □ K-Comics 아카데미 4과정 28강좌 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(총13개소) 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 59개교, 242학급, 6,098명 대상 □ 8교시 만화교육으로 1인 1만화 만화 제작
시민공감 만화교실	(사 업 비) 시비 4,000만원 (주요성과) □ 지역아동센터(11개소) 및 노인복지관(2개소) 등 총 13개 기관, 165명 대상 □ 문화소외계층 만화교육 운영

웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

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

지원대상

(신규) 지웹캠 1, 웹창체 3개소
(계속) 지웹캠 9, 웹창체 31개소

지원금액

(신규) 지웹캠 3억 5,000만원, 웹창체 3,500만원
(계속) 지웹캠 10,000만원, 웹창체 2,000만원~1,000만원

지원내용

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

지원결과

□ 44개 수행기관에서 50,980명이 이용하였습니다.
□ 웹툰의 소비와 창작확산을 통해 지역 문화 생태계 활성화를 도모하였습니다.


캠퍼스 수행기관 워크숍


지역만화활성화 토론회


성과발표회



성과자료집

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 총 44개 기관에서 3,310강 8,445시간이 운영되어 교육생 15,431명을 포함한 이용객 50,980명이 배출되었으며 232명이 연재, 취업, 공모전 당선의 기회를 얻었습니다.
□ 코로나19의 엔데믹화에 따라 수행기관 워크숍, 지역만화활성화 토론회 및 성과발표회 등 네트워킹을 강화하였습니다.
□ 사업 중장기 로드맵 수립으로 단계적 발전방안을 마련하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 네트워킹을 활성화 하여 사업담당자 간 소통을 강화하고 수행기관별 운영 프로그램 정보 제공 활성화 하겠습니다.
□ 교육생 작품수록을 통한 시장진출 지원을 강화하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 중장기 로드맵 이행으로 사업 지속적 발전기반을 조성하여 비예산 사업 중심 수행기관 매뉴얼 마련, 소통창구를 강화하겠습니다.
□ 우수 수행기관 및 담당자 격려를 위해 포상방안을 마련하여 정례화 하겠습니다.

참고자료(지웹캠·웹창체 조성현황)

○ 수행기관별 운영 요약

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

구분	운영기관명	정규운영				기타운영			비고
		강의수	운영시간	교육생수	취업	강의수	운영시간	교육생수	
지웹캠	(사)전남영상위원회	209	626	414	2	11	3	7270	축제1회, 전시회 4회, 도서관 운영 등
	대구디지털산업진흥원	70	300	296	43	17	1	2600	축제1회 / **결과평가우수**기관
	대전정보문화산업진흥원	89	14	118	18	15		1803	온라인특강 2회
	부산정보산업진흥원	46	316	272	20	56		951	전시 1회(154), 체험(544), 비즈내칭(236), 지원사업(17)
	경남문화예술진흥원	78	164	524	33	33	1	7926	축제관람 4,000명, 일반방문자 3926명
	제주영상문화산업진흥원	152	456	635	13	15	1	5688	전시2회, 상시운영
	전북콘텐츠융합진흥원	135	328	434	8	19	1	미집계	
	경북콘텐츠진흥원	157	325	325	10	8		350	전시1회
	세종테크노파크	70	168	386	10	12	3	921	전시회(300명), 공모전(621명) 1회 개최
	울산정보산업진흥원	17	151	161	9	12		350	전시 1회
웹창체	충북과학기술혁신원	47	145	75	12				행사참여 미포함
	한국영상대학교 산학협력단	100	135	477	20				
	충남정보문화산업진흥원	35	80	160	1				**결과평가우수**기관
	고양산업진흥원	53	316	150	3	100	300	10	1:1멘토링 / **결과평가우수**기관
	평택시 안중도서관	68	136	136				200	전시회
	포항시평생학습원(포항시립도서관)	53	124	549					전시회 1회 개최(미집객) / 중간평가 재평가
	광진구시설관리공단(광진정보도서관)	103	206	668					121명 네이버 도전만화 업로드
	효성도서관	52	104	430		11	2540	2540	전시회
	완주군립중앙도서관	26	52	380					
	경산시 (경산생활문화센터)	61	122	102					
	문경시청소년 문화의집	165	296	251					
	구립은평뉴타운도서관	52	104	94					전시1회
	울산동구청소년 진로지원센터	49	128	440	1	100	200	100	연중상시운영 / 중간평가 재평가
	보령시 (보령시평생학습관)	52	136	391					
	안양시 (안양시립관양도서관)	96	193	829		2	10	300	전시2회, 19명 네이버도전만화 업로드

구분	운영기관명	정규운영				기타운영			비고
		강의수	운영시간	교육생수	취업	강의수	운영시간	교육생수	
	도봉문화재단 (둘리뮤지엄)	46	116	159	3				
	춘천교육문화관	68	136	717	1	1	32	100	전시회
	동해시(발한도서관)	75	150	72					
	울주군 (선바위도서관)	45	450	475					
	의성군 (의성군립도서관)	42	156	72					
	행복북구문화재단 (대현도서관)	91	182	136					
	원주교육문화관	121	242	1365					전시회1회
	진천군립도서관	78	156	639					
	당진시립도서관	65	130	246		1	5	100	축제체험부스운영
	김해안동문화의집	64	164	740	1				
	속초교육문화관	145	282	210	1	2	144	390	전시회2회
	한봄고등학교	53	193	254	18				
	중부대학교 산학협력단	42	84	97	5				/ 중간평가 재평가
	부산연제도서관	113	225	282					
	서울양천도서관	59	112	178		2		1127	전시회952, 영화 175
	(사)한국만화가협회	46	98	326					
	수봉도서관	67	181	163		49	633	2429	전시회2회
	서울특별시립보라매청소년센터	42	90	489		4	12	404	축제 1회 개최 / **결과평가우수**기관
	대구예술대학교	13	173	114					

전문인력양성

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

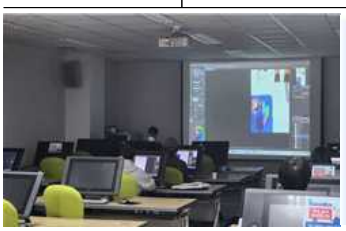
사업대상
만화작가, 예비창작자, 만화강사, 문화기획자 등

사 업 비
7억 원

지원내용
- K-Comics 아카데미 운영하였습니다.
- 온라인 동영상 강좌 5종과 교육교재 1종을 제작하였습니다.
- 만화인 연수과정 영상 8종을 제작하였습니다.

지원결과

□ 정규교육 총 4과정 28강좌를 총 368명의 교육생 참여하였습니다.
□ 소재개발을 위한 특강 등 5회를 운영하여 658명의 교육생이 참여하였습니다.
□ 동영상 강좌는 5개 강좌를 신규 제작하였으며, 48개 강좌를 운영하여 총3,191명이 수강하였습니다.
□ 웹툰PD양성과정과 만화강사양성과정 등 산업인력 배출을 위한 강의와 NFT, 이모티콘 제작 등 작가의 수요를 기반으로 한 강의를 진행하였습니다.



모듈형
(과정)



만화인業데이트
(8종 개발)



동영상 강좌 개발
(5종 개발)



웹툰상담소, 작가의 참견
(1종 제작)

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 산업 수요가 높은 웹툰PD 아카데미 과정 운영을 확대운영하여 76%의 취업률을 달성하였습니다.
□ NFT, 이모티콘 제작 등 작가의 수요를 기반으로 한 강의를 진행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 수강생 수준별, 목적별 세분화된 교육과정 개설을 준비 하겠습니다.
□ 교육수료생의 취업과 데뷔를 위한 후속사업을 추진하도록 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(정규과정)

구분	강좌명		강좌 시수	수강 인원	수료 인원
합계			194	392	368
모듈형 정규과정	소계		140	274	255
	기획, 이론 교육	함께하는 웹툰 비평	6	12	12
		독자를 사로잡는 스토리와 시놉시스 기획	8	12	12
		스토리텔링과 시놉시스 1	8	16	16
		웹툰 스토리 구성과 콘티 연출 1	5	15	15
		노블코믹스 기획과 각색	6	15	9
		내 상상이 웹툰 스토리가 된다면?	8	15	15
		웹툰 속 세계관을 구축시키는 스토리와 콘티 기획	5	13	10
		성공하는 웹툰의 결은? 웹툰 비평 교실	6	12	11
	작품제작 교육	클립 스튜디오 - 기초부터 실습까지! 1	6	14	14
		빛과 명암을 이용한 디지털컬러링과 컷연출 1	8	14	14
		클립 스튜디오로 투시 정복	6	14	10
		클립스튜디오의 기초부터 심화까지 2	8	10	10
		스케치업! 클튜 리터칭업!	8	15	15
		빛과 명암을 이용한 디지털컬러링과 컷연출 2	8	10	6
		인체드로잉 해부학 기초와 모델링	6	8	7
	융복합, 비즈니스 교육	이모티콘 작가 데뷔 과정	8	14	14
		캐릭터 비즈니스 모델	6	10	10
		저작권과 표준계약서	6	17	17
		NFT 아트 & 크리에이티브 워크숍	2	13	13
		이모티콘 만들기의모든 것	4	10	10
		홍보툰, 인스타툰, 외주작업의 모든 것	12	15	15
웹툰PD 과정	소계		36	60	60
	웹툰PD 과정 1기		12	20	20
	웹툰PD 과정 2기		12	20	20
	웹툰PD 과정 3기		12	20	20
만화강사 양성과정	소계		16	28	23
	만화강사 양성과정 1기		8	16	11
	만화강사 양성과정 2기		8	12	12
작가집중 양성과정	소계		2	30	30
	웹툰상담소 작가의 참견 1		1	15	15
	웹툰상담소 작가의 참견 2		1	15	15

○ K-Comics 아카데미 온라인 교육 현황

연번	강의명	수료인원	비고
계		3,191	
1	유연한 컷 흐름을 위한 스토리와 콘티구성	183	
2	일상 개그 장르 창작을 위한 스토리와 콘티 구성	88	
3	실습으로 배우는 클립스튜디오	120	
4	스케치업 기본 마스터하기	74	
5	스케치업 실전 마스터하기 (일상 학원물)	39	
6	VR과 만화의 만남 '이제는 VR툰 대세'	21	
7	프로크리에이트로 시작하는 디지털 드로잉	35	
8	만화강사 기본교육	13	
9	만화강사 심화교육	11	
10	Photoshop CC Part1	23	
11	Photoshop CC Part2	16	
12	포토샵CC를 활용한 사진 기본 보정과 합성	19	
13	드로잉 이미지 편집디자인	26	
14	3D프린터 아두이노를 이용하여 조명등 만들기	5	
15	프리젠테이션	17	
16	디자인 아이디어 발상 기초	39	
17	3D프린팅 구현	6	
18	만화 강사를 위한 강사입문 교육	14	
19	만화 장르별로 배우는 클립스튜디오 활용 상황연출법 (개그 드라마)	60	
20	만화의 이해 및 학교 만화교육 운영법	13	
21	캐릭터 창작을 위한 인체 드로잉 (얼굴 표정)	82	
22	컷 연출을 위한 디지털 컬러링	75	
23	[2021] 만화분야 표준계약서에 대한 모든 것	51	
24	[2022] 만화분야 표준계약서에 대한 모든 것	207	
25	웹툰! 너의 한계는 어디까지?	43	
26	웹툰에서 드라마까지	56	
27	웹툰 산업의 시작과 현재	34	
28	웹툰 PD는 누구인가?	90	
29	만화가의 비하인드	56	
30	웹툰의 시작은 시나리오!	113	
31	현실과 가상의 결합, 메타버스 혁명	30	
32	세계를 선도하는 K-웹툰	51	
33	무빙툰 기획하기	74	
34	웹툰 배경, 이것만 알아도 돼요	207	
35	캐릭터 해부학	275	
36	이모티콘 제작과 비즈니스화	108	
37	웹툰PD업무와 제작/플랫폼의 이해	303	
38	만화분야 저작권	41	
39	만화분야 표준계약서	38	
40	[2021] 웹툰 상담소,'작가의 참견'	196	
41	[2022 만화인업데이트] 글로벌 IP확장의 현주소	20	2022신규

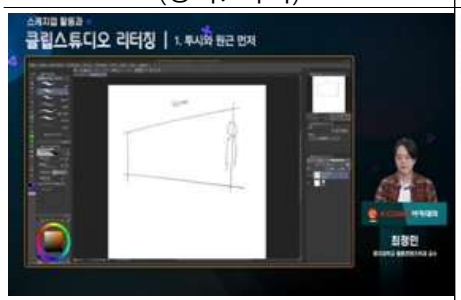
연번	강의명	수료인원	비고
계		3,191	
42	[2022 만화인업데이트] NFT의 이해와 활용사례	14	2022신규
43	[2022 만화인업데이트] 만화가의 외주작업 가이드	11	2022신규
44	[2022 만화인업데이트] 메타버스와 NFT의 이해	11	2022신규
45	[2022 만화인업데이트] 인공지능과 웹툰 제작의 미래	17	2022신규
46	[2022 만화인업데이트] 13년차 작가의 웹툰 노하우	33	2022신규
47	[2022 만화인업데이트] K-웹툰의 글로벌 진출전략	11	2022신규
48	[2022 만화인업데이트] 웹툰과 애니메이션의 융복합 사례	8	2022신규

○ 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>글로벌 IP 확장의 현주소</td><td>K-웹툰의 글로벌
진출전략</td><td>NFT의 이해와 활용사례</td><td>메타버스와 NFT의 이해</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>13년차 작가의 웹툰
노하우</td><td>만화가의 외주작업
가이드</td><td>웹툰과 애니메이션의
융복합 사례</td><td>인공지능과 웹툰 제작의
미래</td></tr>
</table>

○ 동영상 강의 제작(5종 개발), 교재개발(1종)

<table>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>초급자를 위한 캐릭터 작화
기술과 만화연출(9차시)
(강사: 마니)</td><td>실습으로 배우는
클립스튜디오(14차시)
(강사: 김동휘)</td><td>스케치업 활용과 클튜
리터칭(9차시)
(강사 최정민)</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>아이패드 드로잉(12차시)
(강사 : 화유)</td><td>크로키 기초 강의(15차시)
(강사 : 이명진)</td><td>웹툰 스토리 어떻게 공부하고
어떻게 써야할까?
(저자 : 김근영)</td></tr>
</table>

청년장애인 웹툰 아카데미 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
9억 2,000만원
(기관당 0.6억 ~ 1억)

지원내용
- **장애인의 웹툰 교육을 위한 시설 구축비와 교육프로그램 운영비를 지원하였습니다.**
- **각 기관별 담당자의 업무 노하우 공유를 위한 워크숍과 각 지원기관의 사업결과 홍보를 위해 교육결과 자료집 제작을 진행하였습니다.**

지원결과
□ **지속기관 11개소에 신규기관 2개소를 추가하여 13개소를 운영하였습니다.**
□ **장애인 웹툰 아카데미 조성을 통해 창작인력으로서의 장애인의 활동 기회를 마련했습니다.**


광주광역시남구 장애인복지관


부천시 장애인종합복지관


서울특별시중구 장애인복지관


충청남도남부 장애인종합복지관


남양주시장애인복지관

이런 부분이 잘되었습니다.
□ **전국 13개의 장애인복지설에 웹툰아카데미를 조성하여 총 583명의 장애인이 참여하였습니다.**
□ **기관 담당자 워크숍 및 특강, 결과자료집을 발간하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ **장애인 창작자의 일자리 창출을 위한 프로그램 개발이 미흡했습니다.**
□ **참여기관 소통을 위한 추가적인 방법 모색이 필요할 것으로 보입니다.**

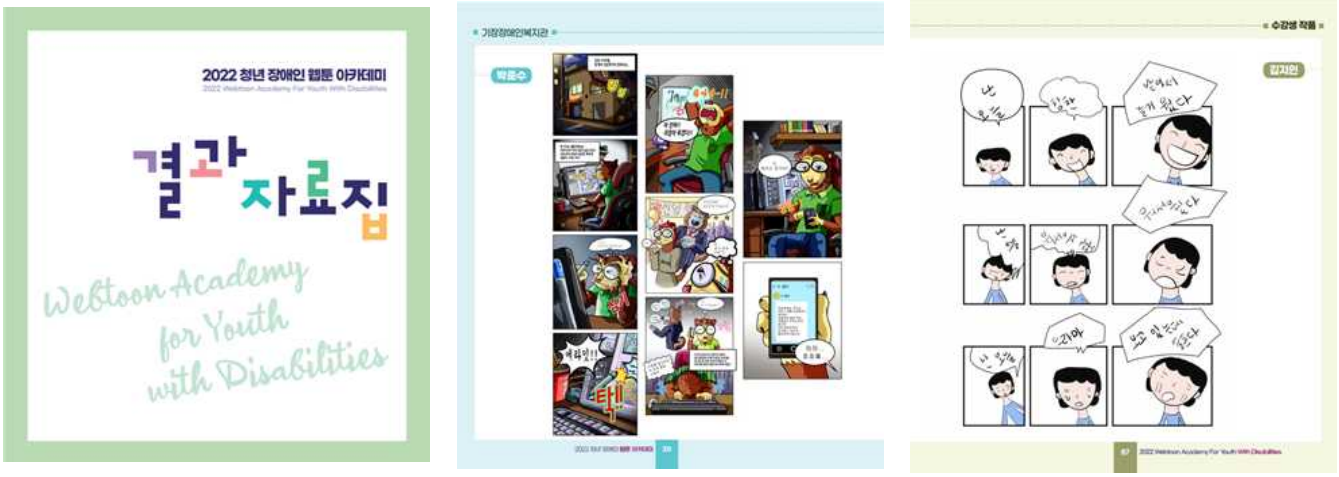
함께 만든 변화!!
□ **일부 웹툰아카데미에서는 취업을 하거나 웹툰공모전에서 수상을 한 교육생을 배출했으며, 이를 통해 장애인의 웹툰 작가 데뷔 가능성을 확인하였습니다.**
□ **총 13개소, 583명이 교육을 수강하였으며, 취업에 성공한 수강생이 11명, 기고와 연재 등을 진행한 수강생이 8명, 공모전 수상이 20건, 5명의 수강생이 전시지원과 고용지원, 장학금지원을 받았습니다.**

참고자료

○ 조성 및 운영현황 (총13개소)

대 상	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
서울특별시중구장애인복지관	서울특별시	2021
광주광역시남구장애인복지관	광주광역시	2021
충청남도남부장애인종합복지관	충청남도	2022
남양주시장애인복지관	경기도	2022

○ 작품집 제작



<2022 청년 장애인 웹툰 아카데미 결과 자료집>

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
4:2 매칭(멘토14명:멘티14명)

지원금액

1억 4,000만원
(과제당 500만원)

지원내용

- 4:2 멘토링을 통해 웹툰을 제작하였습니다.
- 시니어,경력단절·전환 작가의 웹툰 제작을 위한 교육을 진행하였습니다.

지원결과

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



웹툰 14종 제작





피칭쇼 & 비즈니스 상담회

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다. ☐ 워크숍을 통해 기본소양 향상, 피칭쇼 및 비즈니스 상담회 등을 통해 작품의 연재 및 상품화에 대한 기회를 모색하였습니다.	☐ 멘토 대상 교수법 강의를 통하여 멘티의 실질적 능력 향상을 돕겠습니다. ☐ 멘티 창작물의 연재 및 상품화를 위하여 보다 세세한 도움을 드리겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 뉴노멀 비대면 환경 및 안전을 고려하여 사업을 온·오프라인 병행하며 추진하였습니다.
☐ 멘토링 월 2회 중 1회는 오프라인 진행을 필수로 하여 멘토와 멘티가 좀 더 세밀한 멘토링의 기회를 가질 수 있도록 추진하였습니다.
☐ 피칭쇼 및 비즈니스 상담회를 통하여 신규 창작물의 무한한 가능성을 엿볼 수 있었습니다.

참고자료(지원현황)

그룹	멘토 분야	멘토명	멘티명	작품명
1그룹	스토리	민**	김**	푸충도
	디지털	김**	안**	B급의 봄
2그룹	스토리	임**	제**	호상
	디지털	신**	김**	그래도 밥만 잘 먹더라
3그룹	스토리	이**	공**	철괴수 불가살의
	디지털	양**	김**	타도! 독재묘
4그룹	스토리	김**	엄**	나는...
	디지털	손**	박**	도전 농사의 신
5그룹	스토리	조**	장**	단타의 신
	디지털	윤**	박**	도토리 사격장
6그룹	스토리	홍**	선**	해저
	디지털	김**	윤**	동금이!
7그룹	스토리	김**	이**	세련식당
	디지털	박**	정**	세발 까마귀의 노래

초등학교 6학년 만화교실(부천시 초등학생 창의력 및 표현력 강화 교육)

부천시 초등학생의 창의력 및 표현력 강화를 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

59개 학교, 6,098명

사 업 비

2억 8,000만원

지원내용

부천시 초등학교 6학년 학생 대상 8교시 만화교육을 지원했습니다.

지원결과

□ 15명의 만화강사, 부천시 59개 학교, 242학급, 6,098명이 1인 1만화를 제작하는 교육을 진행하였습니다.

□ 만화교육을 통한 관내 초등학교 창의력 및 감수성 제고




교육사진



교육 결과물 및 전시회

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 오프라인 수업의 진행으로 학생과 강사간 원할한 소통과 직접 지도를 통해 교육의 질을 높였습니다. □ 부천국제만화축제 기간(2022.9.30.~10.3.)에 만화교실 결과물(작품)과 수업현장 영상 등을 전시하여 시민 대상의 사업 홍보와 함께 학생들에게는 자신들의 작품에 대한 자긍심을 갖도록 하였습니다.	□ 만화 창작 환경의 변화에 맞도록 디지털 만화 교육을 진행하겠습니다. □ 웹툰 창작에 지속적인 관심과 조기 인재 발굴을 위한 심화교육을 진행하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 우수 만화예술강사를 통해 지역사회 문화예술 향유 기회를 학생들에게 제공하였습니다.

□ 전년도 대비(58개교 220학급 5,674명) 참여 학급 10%, 참여 학생 22%(59개교 242학급 6,908명) 확대 운영하였습니다

시민공감 만화교실(부천시민대상 문화향유기회 제공)

부천시민을 대상으로 문화향유기회 제공 및 만화문화 확산을 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

13개 기관 165명

사 업 비

4,000만원

지원내용

부천시 문화소외 계층 대상의 시민 만화교실을 운영했습니다.

지원결과

□ 총 13개 기관(지역아동센터 11개소, 노인복지관 2개소)의 165명의 교육생을 대상으로 만화교육을 진행하였습니다.

□ 부천시 특화 교육 운영을 통하여 부천시민에게 문화 향유 기회 제공



교육사진



교육결과물 및 전시

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 다양한 지역 사회복지시설의 참여와 공동 운영을 통하여 문화소외계층에 대한 만화의 교육과 향유의 기회를 제공하였습니다. □ 초등학생부터 성인까지 다양한 연령대의 교육생을 대상으로, 기관 특성에 맞게 출판만화, 웹툰, VR, 이모티콘 제작 등 다양한 장르의 교육을 진행하였습니다.	□ 다양한 부천시민의 구성원에 대한 만화 교육의 보급을 통해 만화문화 향유의 기회 제공과 함께 만화도시 부천시민으로서의 정체성을 갖도록 하겠습니다. □ 운영기관 현장여건에 부합하는 교육프로그램을 설계, 운영하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 교육프로그램 수혜자가 전년도(77명) 대비 165명(214%)으로 확대하였습니다.

□ 진흥원 중심의 교육프로그램 운영에서 부천시 전지역사회로 확장 운영함으로써 만화도시로서의 부천시민이 공감할 수 있는 토대를 마련하였습니다.

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

만화평론 활성화

만화기획전시

박물관 교육프로그램 운영

행복한 만화나눔사업



한눈에 보는 만화규장각

사업명	추진개요
웹툰 아카이브 구축	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) □ 유통정보 웹툰 8,710건, 도서(전자책포함) 8,228건 및 웹툰 서비스 원문 이미지 10,553화 수집, 기구축 데이터 78,196건 고도화 □ 수장고 고만화자료 879건 60,383면 원문DB 구축 □ 웹툰 아카이브 통합 시스템 서버 이중화 및 백업 환경 구축
만화자료 수집 및 정보 구축	(사 업 비) 국비 5억 (주요성과) □ 박물관자료 1,985건 40,147점 수집, 도서관자료 6,143권 수집 □ 윤승운, 김형배 원로만화가에 대한 구술채록 연구 □ 수장고 소장 1966~1969년 자료 연구 □ 한국만화걸작선 2종 복간, 지식총서 1종 발간 □ 만화도서관 우수만화도서 50선 선정 및 추천 □ 만화·웹툰 생태계 연구를 위한 만화포럼 운영, 공동연구 3건 및 개인연구 7건 진행
만화평론 활성화	(사 업 비) 국비 1억 6,700만원 (주요성과) □ 만화 전문 비평지 '지금, 만화' 4종 <14호 IT+만화>, <15호 사회적 다양성+만화>, <16호 로맨스+만화>, <17호 미스터리+만화> 발간 □ 만화·웹툰 분야의 수준 높은 담론 112건의 기사 발행
만화기획전시	(사 업 비) 출연금 3억 6,990만원 (주요성과) □ 기획전시 총 7건 개최 □ 관람객 총178,739명 □ AR 도슨트 신규 운영을 통한 박물관 전시 이해 제고 □ 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 제작을 통한 교육 효과 증대 □ 생생문화재, 박물관 길 위의 인문학 등 외부 지원 사업을 통해 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육 제공 □ 체험교육 참여자 총 9,936명으로 전년보다 크게 증가
행복한 만화나눔사업	(사 업 비) 출연금 4,000만원 (주요성과) □ 관내 거점도서관 3개소 만화도서 660권 기증 □ 아동병동 만화이미지 조성을 통해 위안과 안정을 전함 □ 거점 도서관 대상 만화도서 보급으로 시민대상 만화문화의 다양한 체험과 만화도서 나눔으로 만화문화 향유 기회 제공

웹툰 아카이브 구축

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

사업대상

웹툰 유통정보 및 원문이미지 수집
만화자료 디지털라이징 구축
웹툰 아카이브 통합 시스템 이중화

사 업 비

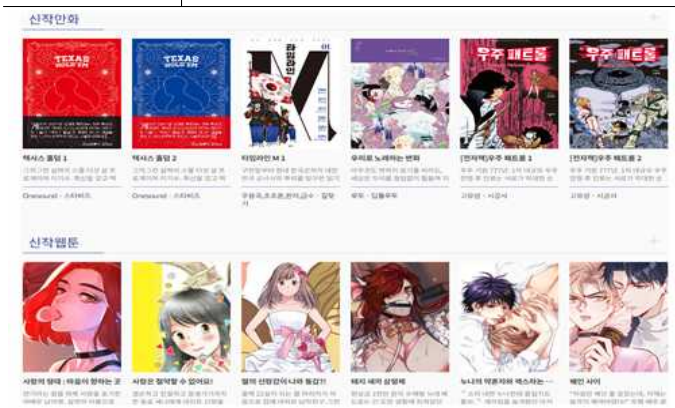
10억 원

추진내용

- 웹툰 유통정보와 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집 진행
- 고만화자료 디지털라이징 시스템 및 디지털 원문 DB 구축
- 웹툰 아카이브 통합 시스템 서버 이중화 및 백업 환경 구축

사업결과

□ 웹툰 유통정보 8,710건, 도서 유통정보(전자책포함) 8,228건 및 웹툰 원문 이미지 10,553화 수집하였으며, 기구축 데이터 78,196건을 보완
□ 고만화자료 879건 60,383면 디지털 원문 DB 구축
□ 웹툰 아카이브 통합 시스템 서버 이중화 및 백업 환경 구축



웹툰아카이브 서비스 화면



웹툰아카이브 통계현황

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 서버 이중화 및 백업 환경 구축을 통해 운영 시스템 및 데이터 안정성을 확보하였습니다.
□ 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.
□ 출판자료 전용 자동로봇북스캐너를 도입하여 훼손 방지 및 디지털화 품질을 향상하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 서비스와 데이터의 품질향상을 위하여 고도화 사업을 진행하여 완성도 높은 서비스를 제공하겠습니다.
□ 만화분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스를 제공하겠습니다.
□ 만화자료 디지털화 속도와 안정화를 강화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 웹툰 아카이브 통합 시스템의 이중화를 통해 서비스 및 자료 관리 체계를 강화 하였습니다.
□ 웹툰 아카이브 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.
□ 만화자료 디지털라이징 시스템 구축을 통한 환경 개선으로 업무효율이 증대되었습니다.

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.
- 윤승운, 김형배 원로만화가에 대한 구술채록 연구를 진행했습니다.
- 수장고 소장 1966~1969년 자료에 대한 연구를 진행했습니다.
- 고전만화 <두통이 만세>, <심술 1000단 심똘이> 2종의 복간을 진행했습니다.
- 만화웹툰산업연구 및 포럼 운영, 박물관자료 디지털열람실을 조성하였습니다.
- 만화의 문화적 연구를 기반으로 한 지식총서 도서를 제작하였습니다.

지원결과

□ 만화 전문 정보 512건 구축, 구술채록연구 2종, 수장고 소장자료연구 1종, 고전만화 2종 복간, 지식총서 1종, 만화포럼 칸 1종 제작을 진행했습니다.

□ 만화에 대한 분석을 다각화하고 다양한 양질의 정보를 제공했습니다.



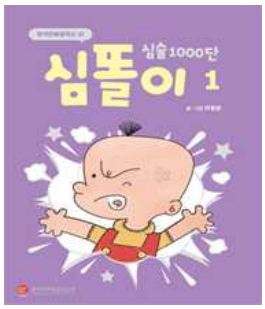
구술채록연구
김형배 인터뷰



소장자료연구



박기준 작가
<두통이 만세>



이정문 작가
<심술 1000단 심똘이>



만화 지식총서 <만화, 영화상상력의 원동력>

이런 부분이 잘되었습니다.

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

□ 디지털열람실을 조성하여 소장자료 원문DB를 비롯한 만화 아카이브 자료를 전문가 및 일반이용자에게 서비스하는 초석을 만들었습니다.

□ 한국만화걸작선으로 고전만화 2종을 복간하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

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

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

□ 양질의 만화아카이빙을 위해 수집 및 연구 강화뿐만 아니라 효과적 서비스 방안도 강구하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 원로만화가 구술채록, 소장자료 연구, 고전만화 복간, 만화웹툰산업연구를 통해 만화 학술연구 기반을 강화하였고, 디지털열람실 조성을 통해 서비스 기능을 확대하였습니다.

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

만화평론 활성화

만화 평론의 활성화를 통해 만화에 대한 지속적인 담론 생성과 소비 진작 토대 구축하고자 만화 전문 비평지 「지금, 만화」를 발간하여 만화의 가치를 높이고 신진 평론가를 양성하였습니다.

사업대상

만화창작자, 산업종사자, 만화독자

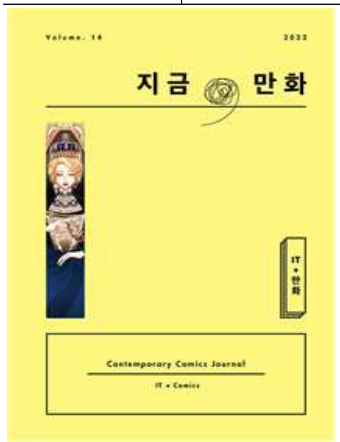
사 업 비

1억 6,700만원

추진내용

- 만화 전문 비평지 '지금, 만화' <14호 IT+만화>, <15호 사회적 다양성+만화>, <16호 로맨스+만화>, <17호 미스터리+만화> 총 4종을 발간하였습니다.
- 만화·웹툰 분야의 수준 높은 담론 112건의 기사를 발행하였습니다.

결 과 ☐ 만화 전문 비평지 4종을 발간하였습니다.



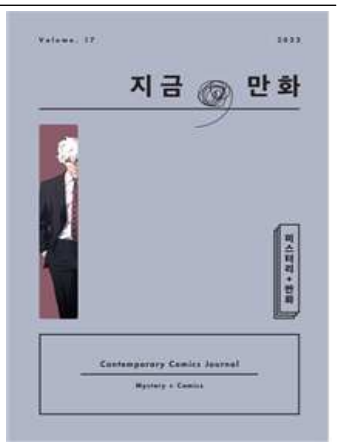
14호 IT+만화



15호 사회적 다양성+만화



16호 로맨스+만화



17호 미스터리+만화

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 수록 원고에 대해 발행 6개월 후 만화규장각 웹진에 게제하여 활용성을 강화하였습니다. ☐ 만화 관련 협회·단체, 문화예술 교육기관 등으로 홍보 범위를 확대하였습니다.	☐ 발간 시기를 보다 규칙적으로 정례화하기 위해 발간위원회 조기 구성 등 사업 일정 전반을 앞당기겠습니다. ☐ 좋은 글이 많이 읽힐 수 있도록 만화 관련 대학, 고등학교 등으로 배포처를 확대하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ '지금, 만화' 발간위원회에 9개 만화계 단체 소속 전문가가 직접 참여하여 현재 만화·웹툰 산업 현장의 관심사와 트렌드를 담아내었습니다.
☐ 비평지 필진들과 함께 '만화평론가의 날'을 개최, 만화 평론 활성화 방안에 대한 의견을 수렴하였습니다.

만화기획전시

독립출판 다양성 만화 전시와, SNS기반으로 만화 창작과 소비가 확대되는 점을 분석한 인스타툰 만화전시 및 현재 사랑받는 웹툰인 부천만화대상 전시를 개최하여, 한국만화의 역동성과 다양성을 아우르는 전시를 기획하였습니다.

관람인원

오프라인 : 총 17.8만명

개최전시

기획전시 총7건

순회 전시 확대 · 전시 연계 기부행사 진행

- 부천 관내 찾아가는 전시를 확대 개최하였습니다. (부천시청역 총4건)
- 신년맞이 카툰 작품을 관내 공공기관에 배포하였습니다.
- No War 카툰 전시를 개최하여 평화 기부 행사를 진행하였습니다.

운영결과

☐ 기획전시 총 7건을 개최하였습니다. (전시 관람객 총178,739명)
☐ 새로운 만화형식(인스타그램 만화)와 다양성 만화를 소개하는 전시를 기획하여 다양한 작가와 작품을 소개할 수 있었습니다.



No War 평화 카툰전



형형색색



2023부천만화대상 전시



일상한컷 인스타툰



계묘년 신년 카툰전 '얼토당토'

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 다양성 만화와 SNS만화에 주목하여 새로운 만화의 흐름을 분석하고 제시하는 전시를 기획하였습니다. ☐ 부천시 관내 순회 전시 개최수를 확대하였습니다.	☐ 다양한 홍보 방안을 개발하여 박물관 전시 관람률을 제고하도록 하겠습니다. ☐ 만화박물관 상설전시관 개편을 위한 준비와 예산 확보에 노력을 기하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 유동인구가 많은 부천시청역에서 순회전시를 개최하여, 시민에게 한발짝 다가가는 만화전시 확산에 앞장섰습니다.
☐ 對 시민 공공서비스에 이용 가능한 새해맞이 만화전시 작품 공유를 시도하였습니다.

참고자료(전시현황)

연번	전시명	전시기간 / 장소	관람객수	비고
1	아트만두의 인간대백과사전	2022. 3. 15.~5.29. 박물관 로비	10,251명	- 부천시청역에서 순회전시
2	방정환, 어린이를 만나다	2022. 5. 5.~6. 26. 박물관 로비	25,927명	- 어린이날 100주년 기념 전시 - 출판사 협조 어린이 잡지 독서 코너 운영
3	No War 카툰전	2022. 5. 5.~6. 26. 박물관 로비	25,927명	- 부천시청역에서 순회전시 - 참여작가와 캐리커처 행사 진행
4	형형색색	2022. 7. 29.~9. 18. 제1, 2기획전시실	25,782명	- 부천시청역에서 순회전시 - 사진업로드 SNS이벤트를 통한 리워드 증정
5	2023부천만화대상 전시	2022. 9. 30.~12. 11. 제1, 2기획전시실	64,399명	- 부천만화축제와 연계된 전시 - 해외 작품 저자 초청 작가와의 만남 진행
6	일상한컷 인스타툰	2022. 12. 21.~2023 4. 23. 제1, 2, 3기획전시실	10,871명 (23. 1. 12. 기준)	- 작가와의 대화 행사 - 전시 연계 굿즈 제작
7	계묘년 새해맞이 카툰전 '얼토당토'	2021. 12. 27.~2022. 2 26. 박물관 로비	5,602명 (23. 1. 12. 기준)	- 해외작가(일본) 작품까지 확대한 전시 - 부천시청역에서 순회전시

박물관 교육프로그램 운영

한국만화박물관을 찾는 관람객들에게 즐거운 만화문화 경험을 제공하고 만화로 특화된 교육과 체험을 제공하고자 신규 교구재 도입 등 새로운 프로그램을 기획·운영하고자 추진하였습니다.

체험인원

총 9,936명

운영규모

총 4개 부문
87차시 교육 운영

운영내용

- 총 50회 한국만화박물관 소장 등록문화재 연계 교육을 진행했습니다.
- 총 5종의 신규 체험 교구재를 개발/도입, 운영하였습니다.
- 총 78회 2022 박물관 길 위의 인문학 교육을 진행했습니다.

운영결과

☐ 9,936명을 대상으로 36,699,000원 수입을 창출하였습니다.
☐ 신규 체험교구재 등 다양한 만화관련 체험 및 교육을 운영하였습니다.


박물관 체험교육


2022 생생문화재 <만화역사 생생체험>






2022 박물관 길 위의 인문학 교육

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 위드코로나에 맞춘 대면 교육을 통해 안전한 체험 교육 공간으로서 인식과 신뢰도를 높였습니다. ☐ 신규 교구재 개발 및 도입을 통한 상설체험 다양화와 외부지원사업 연계 만화체험/교육의 효과적인 운영을 통해 교육 다양성 확보 및 관람객 만족도를 높였습니다.	☐ 만화기획전시 연계 교육 개발과 도입을 통해 보다 다채로운 만화예술 경험을 제공하도록 하겠습니다. ☐ 시민 문화예술공간으로서 다양한 문화예술 프로그램을 운영하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 위드코로나 시대에 맞춰 대면 교육을 진행하되 안전을 최우선으로 운영하였습니다.
☐ 박물관 소장 등록문화재 연계 교육, 인문학 기반 만화창작 교육 등을 통해 특화된 만화전문 박물관으로서의 체험을 제공하였습니다.
☐ 대면 교육 전면화에 대응 상설 및 단체교육과 외부지원사업의 확대 운영으로 박물관 수입증대와 관람객 만족도를 높이는데 주력하였습니다.

참고자료(운영현황)

연번	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
					9,936명	
1	2022 생생문화재 <만화역사 생생체험>	체험	2022. 8.~12. / 35차시	초등생 포함 가족관람객	1,095명	한국만화박물관 주요 소장품인 등록문화재('토끼와 원숭이', '엄마찾아 삼만리', '코주부 삼국지')를 주제로 한 등록문화재 소개, 원로강연, 우리집 문화재 그리기 교육
2	2022 생생문화재 <나를 찾아 삼만리>	체험	2022. 9.~11. / 15차시	다문화가정, 시니어(신중년) 등	45명	등록문화재 '엄마 찾아 삼만리' 작품을 중점적으로 살펴보고, 다문화 가정 및 시니어/신중년 대상의 자전적 이야기를 소재로 한 만화그리기 교육
3	2022 박물관 길 위의 인문학 <만화영화로 떠나는 인문학여행>	체험	2022. 8. 2.~8. 7. / 5차시	전 연령	231명	만화영화에 나타나는 인권, 환경, 행복 등 다양한 인문학적 질문을 마주하며 스스로 답을 찾아가는 만화영화 감상 및 토론 교육
4	2022 박물관 길 위의 인문학 <나만의 창작만화 만들기>	체험	2022. 8.~12. / 21차시	초/중등학생	154명	자신의 이야기나 주변의 소재를 바탕으로 만화의 기본개념, 캐릭터, 스토리 구상 등 전반적인 만화 제작 과정을 학습하고 나만의 웹툰을 그려보는 교육
5	2022 박물관 길 위의 인문학 <만화와 함께하는 숲의 인문학>	체험	2022. 8.~12. / 82차시	초등생, 성인	1,922명	숲의 인문학에 대해 알아보고, 만화 그리기 방법, 만화도구 사용법, 자연물을 활용한 만화를 만드는 체험교육(대면(개인) 및 대면+비대면 혼합(학교단체))
6	단체교육	체험	2022. 1.~12.	단체관람객 (전 연령)	3,241명	단체관람객을 대상으로 진행하는 만화, 애니메이션 관련 체험교육
7	체험마당	체험	2022. 1.~12.	전 연령	3,248명	개인관람객을 대상으로 진행하는 상설 체험교육

행복한 만화나눔사업

일상속으로 스며드는 만화문화를 확산하고, 관내 거점도서관 등에 만화도서를 보급하여 다양한 만화 향유 기회를 제공하였습니다.

대상
부천시민

기증 만화도서
총 660권 기증

지원내용

- 만화도시 이미지 협약기관 만화이미지 조성을 통해 만화를 통해 위안과 안정을 전하였습니다.
- 부천시 거점도서관을 대상으로 만화 도서를 기증하였습니다.

지원결과	☐ 관내 거점도서관 3개소에 만화도서 660권을 기증하였습니다. ☐ 만화이미지 조성을 통해 만화를 통한 위안과 안정을 전하였습니다.






이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 만화이미지 구축으로 만화의 순기능 역할을 제고하였습니다. ☐ 부천시 거점도서관을 대상으로 도서나눔 행사를 진행하였습니다.	☐ 시민에게 만화가 더욱 다가갈수 있도록 사업구성하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 부천시 거점도서관 3개소와 협력하여 부천만화대상 수상작 등 도서나눔 행사를 진행하여 만화문화 향유 기회 확대를 위하여 노력하였습니다.
☐ 부천국제만화축제와 연계한 행사 등 더 다양한 문화체험 방안을 마련하도록 하겠습니다.

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]

제25회 부천국제만화축제

제6회 경기국제코스프레페스티벌

한국만화 해외전시 및 만화교류 홍보·마케팅



한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제25회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 8억 4,350만원 (시비 6억 3,000만원/도비 8,000만원/외부수입 등 1억 3,350만원) (주요성과) □ 총 관람객 11만명 (2019년 대비 약 25% 상승/일평균) □ 의전 및 연예인 공연 중심의 개막식 탈피, 기존 지하주차장을 활용하여 운영 예산을 절감 □ 예비 창작자 중심의 잡페어 기능을 추가하여 새로운 비즈니스 모델 제시
제6회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 2억원 / 시비 1억원 (주요성과) □ 코스플레이어 13개국 14팀 참가 □ 코스튬플레이어 1만 6,000여명 참가 (2019년 대비 약 300% 상승/일평균) □ 국내 유일의 국제 코스프레 챔피언십 개최로 높은 수준의 퍼포먼스와 볼거리 제공, 다수의 마니아 층 확보
한국만화 해외전시 및 만화교류	(사 업 비) 국비 3억 원 (주요성과) □ 한국만화 해외(미국, 멕시코) 전시 2회 개최 □ 해외 만화 전문기관 교류(세계웹툰포럼, 한중신인만화가콘테스트) 행사 2최 개최 □ 국내외 만화 전문 유관기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대
홍보·마케팅	(사 업 비) 잉여금 1억5,350만원 (주요성과) □ 총 7,415건 이상의 기사화 □ 유튜브 누적 구독자 10,571명, 블로그 순방문자 209,314명 기관 공식인스타그램 전환 및 운영 정기콘텐츠 발행 등으로 팔로우수 27% 증가 □ 지속성과 전문성, 공유가치가 있는 영상콘텐츠 개발, 정기콘텐츠 <만찢사>, 부천만화창작스튜디오 25년, 마지막 기록 영상 제작 등

제25회 부천국제만화축제 (2022. 9. 30.(금) ~ 10. 3.(월))

기존의 의전 및 연예인 공연 중심의 개막식을 탈피, 관람객과 소통하며, 직원이 직접 진행하는 개막식, 지하주차장을 활용하여 마켓관을 운영 등 새로운 시도를 모색하였으며, 전년도 코로나19 감염증 확산에 따른 온라인으로 개최되었던 축제에서 전면 오프라인 축제로 전환하여 약 11만 여 명의 관람객이 축제를 방문하였습니다.

축제관람객

축제기간 110,212명 방문

축제 관람수입

총 47,795,600원

주요내용

- 전시, 컨퍼런스, 잡페어, 만화마켓, 이벤트 등 39개 오프라인 프로그램 운영
- 관람객과 소통하며 직원이 직접 진행하는 개막식, 지하주차장 활용한 마켓관 운영 등 새로운 방향성 제시

주요 프로그램	국내외 대중성과 작품성을 겸비한 작품을 선정, 시상과 대형 기획전시 개최, 만화 생태계에 주요 현안에 대한 발표 및 토론을 진행한 다양한 콘퍼런스 행사, 피칭쇼 및 잡페어 행사, 만화마켓 행사 등 다양한 오프라인 행사를 개최하였습니다.



개막식



콘퍼런스



만화벙커(만화마켓)

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 의전 및 연예인 공연 중심의 개막식을 탈피하고 장기근속직원(2명)이 진행하는 개막식 운영을 통해 기존에 운영해왔던 방식이 아닌 새로운 시도와 방향성 모색

□ 지하주차장인 기존 공간을 활용한 만화벙커(만화마켓) 행사 운영을 통한 예산 절감

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 일반관람객, 업계관계자, 마니아 등 시간과 공간을 구분한 명확한 타겟팅이 부족했던 부분을 보완하고 부천국제만화축제만의 정체성이 깃든 프로그램 마련을 통해 만족도 높은 축제가 될 수 있도록 하겠습니다.

□ 비즈니스 상담회, 국제 만화도시 네트워크 운영을 통한 축제에 국제성 강화

함께 만든 변화!!

□ 코로나 이후 3년만의 개최된 오프라인 행사로 축제 기대감을 확대하고, 마니아층의 급성장으로 새로운 타깃 수요를 확보하였습니다.

□ 기업중심의 B2B에서 예비창작자 및 작가 대상의 잡페어와 피칭쇼 프로그램 정립, NFT, AI 등 신기술을 접목한 다양한 프로그램 마련을 통한 새로운 비즈니스모델을 제시하였습니다.

제6회 경기국제코스프레페스티벌 (2022. 9. 30.(금) ~ 10. 3.(월))

만화, 애니메이션 등 다양한 캐릭터로 분장하는 서브컬쳐 '코스프레'를 즐기는 이색 문화축제입니다. 전세계 13개국 코스플레이어가 참여하는 국제 코스프레 챔피언십이 개최됐으며 코스프레 의상 전시, 애니송 콘서트, 포토이벤트 등 다양한 부대행사를 통해 코스프레 문화의 긍정적인 인식을 제고하고 저변을 넓혀가고 있습니다.

코스플레이어

축제기간 1만 6천여명 참여

국제챔피언십

13개국 50여 명 참여
※ 14개국 협약 완료

서브컬처 인식 제고

포토이벤트, 애니송 콘서트, 코스프레 의상전시 등 코스프레 문화를 다각적으로 즐실 수 있는 프로그램을 마련했으며 마켓관 내 코스프레존을 신설하여 일반관람객 누구나 손쉽게 캐주얼한 코스프레 의상 및 소품을 구입하여 코스프레를 직접 경험하고 축제를 만끽할 수 있게 하였습니다.

주요 프로그램

국내 유일 국제 코스프레 챔피언십을 개최해 높은 수준의 퍼포먼스와 볼거리를 제공했으며 포토이벤트를 통해 만화 속 주인공과 관람객이 함께 기념사진을 찍는 추억을 제공



경기국제코스프레챔피언십



코스프레 포토 이벤트

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 축제 기간 1만 6천여 명의 코스플레이어 참가 (2019년 대비 3배 이상 증가) □ 3년만의 오프라인 국제 코스프레 챔피언십 성공적 개최, 해외 긍정적 반응 이끌어 3개 신규 협약국가 요청 검토 중	□ 코스튬 플레이어들을 위한 다양한 형태의 고퀄리티 포토존을 마련해 축제의 만족도를 높이겠습니다. □ 코스프레 국내 대회(챔피언십 예선전)의 홍보에 힘써 참여도를 높이겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 2019년 대비 3배 이상 증가한 코스튬 플레이어 참여도로 축제 인지도에 대한 높은 성장률 확인

한국만화 해외전시 및 만화교류 지원

재외한국문화원과의 협업을 통해 한국만화 해외전시를 확대하였고 언택트 시대에 부합한 해외진출사업을 다각화하여 한국 만화의 인지도뿐만 아니라 만화콘텐츠로 국가의 브랜드 가치를 제고하였습니다.

사업규모
총 4회
전시 2회, 세계웹툰포럼 1회, 한중 신인 만화가 콘테스트 1회

사 업 비
3억 원

지원내용
- 각 분야 전문가들과 세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망 분석을 해서 세계 만화·웹툰계의 소통을 이루는 전문기관으로 자리매김하였습니다.
- 각국의 문화 및 행사 성격에 맞는 전시 기획 및 운영 방식을 추진하고, 국내외 만화 네트워크를 확장했습니다.

지원결과
□ 총 4회의 다양한 해외 전시 및 행사, 만화 교류를 추진했습니다.
□ 전문기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대로 해외시장 한국만화진출 기반 마련을 통해 전문기관으로서 대외 신인도를 향상하였습니다.



뉴욕 전시
<Bang! K-Webtoon>



멕시코 전시
<Hola! K-Webtoon>


2022 세계웹툰포럼


2022 한중 신인만화가 콘테스트

이런 부분이 잘되었습니다.
□ 국제만화축제 참여, 재외문화원 연계를 통해 한국만화진출을 위한 네트워크를 강화하였습니다.
□ 재외한국문화원 연계 해외 만화전시를 통한 만화 문화 교류 저변 확대하였습니다.
□ 해외전시를 통해 한국만화에 대한 현지 관람객의 인지도 및 소비층이 증대하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 재외문화원, 국제만화축제 등 관계기관과의 지속적인 협력을 통한 한국만화 해외진출에 노력하겠습니다.
□ 만화 콘텐츠 산업계의 변화에 따라 협업이 가능한 새로운 국내외 파트너를 찾아 나가겠습니다.

함께 만든 변화!!
□ 해외문화원, 현지 대사관, 국제만화축제 등과 협력하여 관련 예산, 인력, 공간, 네트워크 등 인프라를 활용해 전시와 행사의 효율성 및 시너지를 확대하였습니다.
□ 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
뉴욕 전시 <Bang! K-Webtoon>	2022. 10. 31. ~2022. 12. 16. 뉴욕한국문화원	•전시 참여작품 : 총 3개 작품 •전시 내용 -웹툰 전시(여신강림, 나빌레라, 옷소매 붉은 끝동) -한복(곤룡포, 상궁복식 등) 및 남원시 공모전 전시 -문화재청 한복 소개 영상 전시 -서울역사박물관 자료 영인본 전시 •관람객 수 : 약 900여명	
멕시코 전시 <Hola! K-Webtoon>	2022. 12. 5. ~2023. 2. 5. 멕시코 국립영화원	•전시 참여작품 : 총 3개 작품 •전시 내용 -웹툰 전시(여신강림, 미래의 골동품 가게, 옷소매 붉은 끝동) -한복(곤룡포, 녹원삼 등) 및 남원시 공모전 전시 -문화재청 한복소개 영상 전시 -서울역사박물관 자료 영인본 전시 •개막식 : 12. 5. •관람객 수 : 약 500여명(2023. 1. 5. 기준)	
제9차 세계웹툰포럼	2022. 11. 11. 한국만화영상진흥원 세미나실 (유튜브 생중계)	•주제 -(키노트) K-웹툰산업의 초격차, 미래를 보다 -(세션1) 국내외 웹툰 생태계와 웹툰산업의 이원화 -(세션2) 웹툰 신기술의 진화에 따른 창작환경의 변화 •참가자 - (오프라인) 50명 - (온 라 인) 동시접속 144명, 영상조회 1,100회	
2022 한중 신인만화가 콘테스트	2022. 9. 30. ~ 10. 4. 온·오프라인 (한국만화박물관)	•한국 및 중국 신인작가 14인 및 심사위원 4인 참가 •2개 경연프로그램 운영 •4인 시상(금상 1인, 은상 1인, 동상 2인) -한국은 은상 및 동상 수상	

홍보·마케팅

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

언론
총 94건 보도자료 배포
7,415건 이상의 기사화

온라인
블로그 순방문자 209,314명
유튜브 누적 구독자 10,571명

주요내용
- **진흥원 사업소개 및 사업성과에 때한 보도를 강화하였습니다.**
- **모바일 중심 SNS채널을 기반으로 구체적인고 전문적인 정보를 제공하였습니다.**

추진결과
☐ **블로그 순 방문자 15% 상승, 유튜브 누적구독자 48% 상승**
☐ **만화인 한 컷 인터뷰, 만찢사, 월간 만화인 헬프데스크 인스타툰 기획 정기콘텐츠를 통해 전문성 및 공감대를 형성할 수 있도록 온라인 연계를 통해 홍보 효과 강화하였습니다.**



언론보도(한국일보)



유튜브 기획 시리즈 <만찢사>


월간 만화인 헬프데스크 인스타툰

이런 부분이 잘되었습니다.
☐ **축제보도 및 사업성과 보도를 강화하여 기관BI를 제고하였습니다.**
☐ **만화산업종사자라는 명확한 타겟 보유, 해당 타겟에 맞는 구체적이고 전문적인 정보 제공**
☐ **SNS채널을 기반으로 콘텐츠 제작 확산 및 상호적 커뮤니케이션이 활성화 되었습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ **중앙 및 지역 언론 대상 소규모 네트워크를 진행하였으며 언론매체 스킨십을 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**
☐ **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	2021 성과	2022 성과	비고
만진원 페이스북 도달률 (월 상위 5개 콘텐츠 평균 도달률)	34,241회	14,516회	
만진원 유튜브 구독자(누적)	7,522명	10,571명	28.8% (3,049명↑)
만진원 블로그 일일 평균 방문자 /순 방문자 수	540명/197,133명	625명/209,314명	15% 증가
보도자료 기사화	총 5,721건	총 7,415건	29.6%↑ (1,694건↑)

○ 보도자료



LG헬로비전



EBS



연합뉴스TV



LG헬로비전



동아일보



TheKoreaHerald

공모전/ 경연대회

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



[추진사업]

제20회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

오늘의 우리만화 시상

제19회 부천만화대상

대한민국 만화평론 공모전

제23회 전국학생만화공모전



한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제20회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 1억 5,500만원 (주요성과) □ 총 10개 작품 시상금 및 작품집 제작 □ 비수상작 대상 전문가 컨설팅 진행
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 총 48개 작품 원고료 및 최종 8개 작품에 시상금 지원 □ 수상작 8작품 네이버웹툰 정식 연재권 지원
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
제19회 부천만화대상	(사 업 비) 출연금 3,600만원 (주요성과) □ 총 5개 작품 부천시장상 등 시상 □ 부천국제만화축제 전시 및 작가와의 만남 프로그램 실시
대한민국 만화평론 공모전	(사 업 비) 국비 3,300만원 (주요성과) □ 신진 만화 평론가 6명 발굴 및 육성, 시상금 지원 □ 만화 비평지 '지금, 만화' 게재, 만화규장각 웹진 연재 기회 제공 지원
제23회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 출연금 1,800만원 (주요성과) □ 우수만화콘텐츠 총 58명 발굴, 총 수상금 910만원 지원 □ 전년 대비 공모전 참여자 수 증가 21년 162명→209명 지원

제20회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

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

선정대상

총 10개 작품

시 상 금

5,100만원

내 용

- 총 10개 작품 시상금 및 작품집 제작 등을 지원했습니다.
- 비 수상작에 대해 전문가 컨설팅을 지원했습니다.

결 과

□ 총 10개 작품에 대해 5,100만원의 시상금과 작품집 제작 등을 지원했습니다.
□ 또한, 비 수상작 대상 전문가 컨설팅을 진행했습니다.



대상 <산호의 방>



"삶이 막연하다고 느꼈을 때 머릿속에 떠도는 이 이야기를 온전히 꺼내 놓기 위해 골몰했습니다. 아쉬움을 남기고 싶지 않아 오랜 시간을 쏟았지만, 세상에 꺼내보일 길을 찾기가 어려워 포기하려고도 했던 작품입니다. 이 이야기가 온통 채웠던 시간을 공백으로 두지 않게 되어 기쁩니다. 작품에 힘을 실어주신 모든 분께 감사드립니다.

(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 105작품 (경쟁률 - 10:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			5,100만원
대상	IL**	산호의 방(Coral's Room)	1200만원
최우수상	장**	해피홈킬러	800만원
	사*	골(The Hole)	800만원
우수상	검은**	저승사자 죽이기	500만원
	박**	월광(月光)	500만원
	푸**	울렁이는 네게 가는 길	500만원
장려상	이**	아버지의 만년필	200만원
	모* / 최**	엄마! 아빠랑 결혼하지 마!!	200만원
	눈**	도망간 그림자	200만원
	조**	회색 도시의 하루(Gray Diary)	200만원

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰최강자전)

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

선정대상

총 48개 작품

시 상 금

2,300만원

내 용

- 총 48개 작품에 원고료, 최종 8개 작품에 시상금을 지원했습니다.
- 수상작 8작품에 대해 네이버웹툰 정식 연재권을 지원했습니다.

결 과

□ 50위전에 올라간 48편의 작품에 대해 원고료를 지원했습니다.

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





"진흥원과는 초등학교 시절 참가한 학생만화공모전에서 두 번 상을 받은 인연이 있습니다. 그때의 꿈을 간직한 채로 어른이 되고 다시 한번 이렇게 큰 영광을 얻을 수 있어 무척 감개무량합니다. 무한경쟁 구도 속에서 더욱 분발하고 나 자신을 가꿀 수 있었던 소중한 시간이었습니다. 제 만화를 응원해 주신 독자분들게 다시 한번 깊이 감사드립니다."
(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 412작품 (경쟁률 – 8.58:1) ※ 50위전에 따른 경쟁률

구분	작가명	작품명	상금
계			**2,300만원**
대상	망*	나의 보이소프렌드	1,000만원
최우수상	야채**	급발진 로맨스	500만원
우수상	글*/나*	학생만 하면 안될까요?	300만원
장려상	비*	상봉 서고에서 만나요!	100만원
	스**	괴물 의상실	100만원
	노*	운명해주세요	100만원
	제*	무제인간	100만원
	최**/꿍*	일파만파	100만원

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

□ 2021년 9월 1일부터 2022년 8월 31일까지 발표된 한국만화 전수를 돌아보고 5개 작품에 문화체육관광부 장관상과 총 2,500만원 시상금을 지급했습니다.



다* 作
<숲속의 담>



와* 作
<집이 없어>



이** 作
<위아더좀비>



천** 作
<좋아하면 울리는>



해** 作
<신의 태궁>

만화는 우리를 이야기하고, 우리는 만화를 이야기합니다. 오늘의 우리만화상 역대 수상작에는 그 시대의 면면이 독창적 완성도로 담겨잇습니다. 이로써 우수작의 발굴과 더불어, 좋은 만화들이 대중에 널리 알려질 수 있었습니다. 특히 우리 사회의 크고 작은 목소리를 반영하는 다채로운 내용과 신선한 기법의 약진을 느꼈습니다. 앞으로도 오늘의 우리만화상이 만화 다양성에 든든한 버팀목이 되기를 소망합니다. **(심사위원 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 3,440작품 (경쟁률 - 688:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			2,500만원
문화체육관광부 장관상	다*	숲속의 담	500만원
	와*	집이 없어	500만원
	이**	위아더좀비	500만원
	천**	좋아하면 울리는	500만원
	해**	신의 태궁	500만원

제19회 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

3,000만원

내 용

- 총 5개 작품에 대해 부천시장상, 진흥원 이사장상, 시상금을 지원했습니다.
- 전국 도서관에 선정 작품에 대해 알리고 홍보하였습니다.

결 과

□ 2021년 1월 1일부터 2021년 12월 31일까지 발표된 국내 출판 혹은 연재된 만화 중 5개 작품에 부천시장상과 총 3,000만원 시상금을 지급했습니다.



구** 作
<미래의 골동품 가게>



이** 作
<위아더좀비>



디디에 *** 외 2인 作
<원자폭탄>



박** 作
<웹툰 플랫폼의 큐레이션 구조에 관한 연구>



시상식

심사에 올라온 작품들 모두 현재의 한국 만화를 대표한다고 할 정도로 스릴러, 공포, 무협, 코믹, 학원물, sf 등 각각의 장르를 대표 할 만한 다양한 작품들이다. 탄탄한 스토리와 몰입감, 완성도를 가지고 있는 것은 물론, 기존 만화가 갖고 있는 틀에서 벗어나 독창적인 내용과 형식, 구성을 담고 있어 어느 한 작품 우열을 가리기 힘든 수준이었다.

(심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ 후보작품규모 : 총 5,667작품 (경쟁률 – 1,133:1)

부문	작품명	작가명
대상	미래의 골동품 가게	구**
신인만화상	위아더좀비	이**
해외작품상	원자폭탄	디디에 ***, 로랑 프레데릭-**, 드니 ***
독자인기상	미래의 골동품 가게	구**
학술상	웹툰 플랫폼의 큐레이션 구조에 관한 연구	박**

대한민국 만화평론 공모전(만화평론 및 만화의 학술적 연구 공모전)

만화·웹툰의 수준 높은 담론 생성을 통해 한국 만화·웹툰 작품의 질적 향상과 문화적 새로운 활력으로 소비확산 및 시장 확대에 기여할 신진 평론가 발굴을 위하여 추진하였습니다.



선정대상

총 6명



시 상 금

1,600만원



내 용

- 상의 권위를 높이기 위해 '대한민국만화평론공모전'으로 명칭 변경하고 시상금도 상향하였습니다.
- 디지털만화규장각 웹진 연재, 수상작품집 발간을 지원해 드렸습니다.

결 과 | □ 수상자 6명에 총 1,600만원 시상금을 지급했습니다.

<2022 대한민국만화평론공모전>은 기성과 신인 부문으로 구분하여 접수하되 평가 및 시상 시에는 통합 진행하여 신인이라도 대상 등을 수상할 수 있게 제한을 없앴으며, 지원자는 작가, 작품, 정책, 산업 분야 중 하나의 주제를 자유롭게 선정하여 평론을 진행하였다.

"글의 구성, 완성도, 대중성이나 정책 실현성을 면밀히 검토했고, 충분한 토의와 숙의, 심사위원 각자의 평가를 거쳐 합의를 통해 선정하였다"면서 "신인의 경우 평론가로서의 자질과 전문성이 두드러진 작품이 다수 있었던 점이 고무적이며, 기성의 경우 작품론, 정책론이 골구루 있었고 만화평론가로서의 전문성이 우수하였다." **(심사위원장 총평)**

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 36건 (경쟁률 - 6:1)

구분	수상자	작품명	상금
			1,600만원
대상	이**	영원한 삶의 저주와 죽음의 축복	600만원
최우수상	이**	인지 자본주의의 (불)안정성 – 네이버 웹툰 : 수희0(tngml0)론	400만원
우수상	문**	좋은 곳 — 고백이 아닌 '고백'으로 더 나은 사회를 위해	200만원
우수상	최**	만화산업 중장기 계획(5차)에서 놓치지 말아야 할 과제들 -문화다양성 관점을 중심으로-	200만원
신인상	김**	공감을 이끌어내는 힘: 작가 '잇선'	100만원
	김**	만화는 무엇으로 만화일 수 있는가-최규석의 초기 단편만화에서 나타난 서사적 기법을 중심으로	100만원

제23회 전국학생만화공모전(중·고등학교 청소년 대상 창작 및 도전의 장)

만화산업을 이끌어 나갈 창의 인재 및 우수콘텐츠 발굴을 위해 추진하였습니다.

선정대상

총 58명

시 상 금

910만원

내 용

- 제25회 부천국제만화축제 기간(2022. 9. 30. ~ 10. 3.) 중 시상식(2022. 10. 1.) 및 수상 작품 전시를 진행했습니다.
- 수상자 58명에게 장학금(상금) 910만원을 지급했습니다.

결 과

□ 총 209명이 접수, 전년(162명) 대비 참여율이 129% 증가하였습니다.
□ 문화체육관광부장관상(대상)을 포함 총58명의 학생이 수상하였습니다.






치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 209명 (전년 대비 129% ↑)

부문		구분	성명(학교)	장학금
전체/웹툰		대상	김**(****고등학교)	2,000,000원
카 툰	고등부	금상	박**(****고등학교)	800,000원
웹 툰	고등부	금상	이**(****고등학교)	1,000,000원
카 툰	중등부	금상	이**(****중학교)	400,000원
웹 툰	중등부	금상	정**(-)	600,000원
캐릭터	중등부	금상	황**(****중학교)	400,000원

참고자료(수상현황)

부문		시상내역	수상자	수상자학교	훈격	장학금
전 체 / 웹툰		대 상	김**	****고등학교	문화체육관광부장관상	상장 및 장학금2,000,000원
고등부	카툰 (11)	금 상	박**	****고등학교	경기도지사상	상장 및 장학금800,000원
		은 상	배**	****고등학교	경기도교육감상	상장 및 장학금400,000원
		동 상	최**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	이**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	김**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	손**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		특별상	김**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	최**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	이**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	백**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	박**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
	웹툰 (14)	금 상	이**	****고등학교	경기도지사상	상장 및 장학금1,000,000원
		은 상	노**	****고등학교	경기도교육감상	상장 및 장학금500,000원
		동 상	이**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		동 상	이**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		동 상	김**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		동 상	김**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		동 상	고**	****고등학교	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		동 상	김**	-	부천시장상	상장 및 장학금150,000원
		특별상	박**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	고**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	이**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	김**	-	기관 및 협회상	상장
		특별상	이**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
		특별상	김**	****고등학교	기관 및 협회상	상장
중등부	카툰 (9)	금 상	이**	****중학교	경기도지사상	상장 및 장학금400,000원
		은 상	김**	****중학교	경기도 교육감상	상장 및 장학금200,000원
		동 상	김**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	박**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		특별상	전**	****중학교	특별상	상장
		특별상	김**	****중학교	특별상	상장
		특별상	박**	****중학교	특별상	상장
		특별상	송**	****중학교	특별상	상장
		특별상	박**	****중학교	특별상	상장

부문		시상내역	수상자	수상자학교	훈격	장학금
	웹툰 (14)	금 상	정**	-	경기도지사상	상장 및 장학금600,000원
		은 상	김**	****중학교	경기도 교육감상	상장 및 장학금300,000원
		동 상	김**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	김**	-	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	주**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	이**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	김**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	윤**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		특별상	강**	****중학교	특별상	상장
		특별상	한**	****중학교	특별상	상장
		특별상	조**	****중학교	특별상	상장
		특별상	박**	****중학교	특별상	상장
		특별상	안**	-	특별상	상장
		특별상	김**	****중학교	특별상	상장
	캐릭터 (9)	금 상	황**	****중학교	경기도지사상	상장 및 장학금400,000원
		은 상	권**	****중학교	경기도 교육감상	상장 및 장학금400,000원
		동 상	김**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		동 상	이**	****중학교	부천시장상	상장 및 장학금100,000원
		특별상	박**	****중학교	특별상	상장
		특별상	황**	****중학교	특별상	상장
		특별상	최**	****중학교	특별상	상장
		특별상	방**	****중학교	특별상	상장
		특별상	김**	****중학교	특별상	상장