2023 한국만화영상진흥원
실적보고서

한국만화영상진흥원

2023년 한국만화영상진흥원
비전 및 중점추진방향

비 전

만화테마 도시 부천, 만화문화 콘텐츠산업 선도

행 정 환 경

○ 지역경제 도약을 이끌 전략산업으로 웹툰 클러스터 육성
○ 지역 대표상징 만화·문화·예술 성과 창출 확대
○ 창의적·도전적·혁신적 클러스터 창작환경 조성

중 점 추진방향

〔2대 목표 10대 핵심과제〕

1 (산업동력) 맞춤형 만화콘텐츠 산업 육성

① 웹툰산업 창작 저변확대 : 핵심인재 4,000명 양성

* 한국 만화·웹툰 아카데미 10억 원(4,000명)

② 균형있는 만화생태계 조성 : 210개 창작과제 지원

* 창작초기 단계지원 100개, 다양성(비활성)만화 제작 지원 110개

③ 만화DB 산업적·학술적 기능 강화 : 26,000건 수집

* 자료 6,000건, DB 20,000건, 만화연구 2건, 전문서적 5건

④ 창작자 권익보호 및 사회적 약자 지원 : 9억 원

* 무료법률자문서비스 상설화(규모확대) 및 창작자 대상 200건 컨설팅

⑤ 웹툰 해외시장 진출 지원 및 문화교류 : 총 6건

* 재외문화원 만화전시 4회, 세계웹툰포럼 및 국제만화가대회 개최

2 (문화시책) 고품격 만화테마 도시 조성

① 만화테마 도시 브랜드 강화 : 만화 대표상징 경관 조성

② 지역관광 및 문화축제 활성화 : 만화축제 13만명

③ 만화도시 특화 콘텐츠 교육 운영 : 60교(6,000여명)

④ 관내 원도심 지역 만화문화 향유 : 순회전시 2만명

* 기획전시(박물관) 5회, 찾아가는 지역전시(관내 도서관 등) 20회

⑤ 부천 문화콘텐츠산업 성장 투자자원 : 투자운용 150억

목 차

운영시설 ★----------★ **04P**

만화 상상 놀이터 한국만화박물관, 국내 최대 만화 전문도서관, 국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설, 만화 도시 문화공간

지원사업 ★----------★ **15P**

다양성 만화 제작 지원, 수출 작품 번역 지원, 만화원작콘텐츠 제작 지원, 만화 콘텐츠 다각화 지원, 창작 초기 단계지원, 만화 출판지원, 선순환 공정 생태계 조성

인력양성 ★----------★ **34P**

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

만화 규장각 ★----------★ **52P**

웹툰 아카이브 구축, 만화자료 수집 및 정보 구축, 만화평론 활성화, 만화기획전시, 박물관 교육프로그램 운영, 행복한 만화 나눔 사업

축제 및 해외진출 ★----------★ **65P**

제26회 부천국제만화축제, 제6회 경기국제코스프레 페스티벌, 한국만화 해외전시 및 만화교류, 홍보·마케팅

공모전 및 경연대회 ★----------★ **73P**

제21회 대한민국창작만화공모전, 전국디지털만화창작경연대회, 제20회 부천만화대상, 대한민국 만화평론 공모전, 제24회 전국학생만화공모전

시설운영

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



[운영시설]

만화 상상 놀이터 한국만화박물관

국내 최대 만화 전문도서관

국내 최대 만화 입주작가·기업 지원시설

만화 도시 문화공간



한눈에 보는 운영시설

시설명	운영개요
한국만화 박물관	위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 주요시설	만화영화상영관, 체험교육실, 기획전시실, 뮤지엄숍 등
만화 전문도서관	위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 박물관 內 주요시설	수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실 등
만화 입주 작가·기업 지원시설	(만화비즈니센터) 위　　치	부천시 길주로 1(상3동 529-36) 주요시설	작가실, 기업실, 1인창조기업지원센터, 세미나실 등 입주현황	38개팀(사) 173명 (부천만화창작스튜디오) 위　　치	부천시 부천로 136번길 30(원미동 87-2) 주요시설	작가실, 지원실, 체력단련실, 회의실 등 입주현황	26개 팀 73명 (웹툰융합센터) 위　　치	부천시 길주로 17(상3동529-28) 주요시설	작가실, 기업실, 교육실, 세미나실 등 입주현황	53개 팀 298명
만화도시 문화공간	(웹툰특화 1인 창조기업 지원센터) 위　　치	부천시 길주로 1(상3동529-36) 주요시설	지정석, 자유석, 회의실, 네트워킹 카페 등 (상동역 상상정거장) 위　　치	지하철 7호선 상동역 內 주요시설	시민 휴게 공간 및 캐리커처 운영 공간 등

만화 상상 놀이터 한국만화박물관



한국만화 115년의 역사가 살아 숨쉬는 **국내 최대 만화 박물관**입니다.

숫자로 보는 한국만화박물관

총 관람객	225,573명
유료 관람객	80,470명
무료 관람객	145,103명
총 수입	530,468천원
입장료 수입	346,048천원
부가 수입(상영관 수입 등)	184,420천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 국민들의 야외활동이 많아지며 2022년도 대비 관람객 및 수입이 많이 회복되었습니다. (전년대비 26.2%↑)

□ 박물관 무장애 관광환경 조성사업의 결과물인 '계단 겸용 휠체어리프트', '노약자용 리프트'설치 및 장애인 종합촉지도안내판, 화장실 개선 등 장애인 이동권 보장을 위한 안전한 관광환경을 조성하였습니다.

□ <반려짝꿍>, <형형색색>, <행복하세용> 등 다양한 한국 만화의 매력을 보여주는 기획전시를 개최하였습니다.

□ <함께 그린 지구>, <테라리움> 등의 친환경적 교육프로그램을 기획, 운영하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 관람객이 많이 회복되었으나 코로나 이전인 2019년 관람객 270,163명에 비해 약 83.5%(225,573명) 회복하였습니다.

□ 2024년에는 다각적 마케팅 및 프로그램 기획을 통하여 관람객 증대에 주력하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 무장애 관광 환경조성을 통한 장애인과 비장애인 모두의 관람환경을 개선하였습니다. 체험마당 운영 및 '생생문화재' 교육, '길 위의 인문학' 교육, '지역문화예술플랫폼' 교육, '출동! 만박탐험대' 참여 교육 등을 진행하여 총 10,276명이 참여하였습니다.

한국만화박물관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동529-36)
시설규모 | 건축 연면적 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 한국 만화 역사 전반을 보여주며 박물관에서 소장하고 있는 수많은 자료를 만나볼 수 있는 곳
기획전시실 (1층, 3층)		* **주요기능**	<반려짝꿍>, <형형색색>, <행복하세용> 등 다양한 한국 만화를 소개하는 전시를 개최하여 만화 팬들의 관심을 지속시키고 있음
체험교육실 (2층)		* **주요기능**	관람객들이 당일 직접 체험할 수 있는 체험마당과 만화를 체계적으로 배워볼 수 있는 <길 위의 인문학>, <박물관미술관 만들기> 교육 등 진행
뮤지엄숍 (1층)		* **주요기능**	박물관의 전시와 관련된 다양한 캐릭터 상품, 웹툰 굿즈, 만화 도서 등을 구비하여 전시의 감동을 소장할 수 있는 숍 운영
상영관 (1층)		* **주요기능**	개봉 애니메이션 상영 및 어린이 공연 등 박물관을 찾는 관람객들이 한층 깊이 있게 즐길 수 있는 문화공간

국내 최대 만화 특화도서관



고(古)만화자료 **3만여 건** 이상
만화 도서 **30만권** 이상 보유한
국내 최대 만화 특화
도서관입니다.

숫자로 보는 만화도서관

이용자 현황	165,089명
일평균이용인원	550명
일반열람실/ 아동열람실/ 영상열람실	128,820명/ 34,072명/ 2,197명
도서관 자료 현황	6,072권
만화단행본/ 학습만화	5,179권/ 780권
정기간행물/ 이론서	69권/ 44권
수장고 자료 현황	3,267건 105,033면
고만화자료 구입 및 기증	3,267건 105,033면
대외서비스 현황	352건
도서관 기증(배포)	2건(789권)
열람 / 자료제공	도서관 148건(932권)/ 수장고 12회(202건)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 만화 인문학 프로그램을 통해 작가와의 대담 기회를 마련하고 다양한 만화작품을 분석하는 자리를 마련했습니다. □ 캐릭터 존을 조성해 더욱 친근감 있는 공간으로 거듭났습니다.	□ 만화자료 기증 사업을 확대하여 시민과 함께하는 만화도서관이 되겠습니다. □ 도서관 장서를 지속해서 확충하여 만족도 높은 만화 향유 기회를 제공하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 도서관 인문학 프로그램 운영을 통해 시민과 만화가 한층 밀접해지는 자리를 만들었습니다.
□ 국내 최대 만화자료 축적기관으로서 만화자료의 체계적 수집·보존·서비스를 통해 만화 문화유산의 후대 전승에 이바지하였습니다.

만화도서관 시설소개

위　　치 | 부천시 길주로 1(상3동 529-36)-한국만화박물관 內 2층(도서관), 지하1층(수장고)
시설규모 | 건축 연면적 1,255.62㎡ / 도서관 2,002㎡ / 수장고 242㎡
주요시설 | 수장고, 자료보존실, 일반열람실, 아동열람실, 디지털열람실

만화도서관 시설현황

수장고 (지하1층)		* **보유자료**	약 3만여 건의 육필 원고·단행본 등을 소장하고 있습니다. * **주요기능**	항온·항습 등 안전 보존 시설을 구비하여 만화사에 길이 남을 주요한 작품을 보존하는 곳입니다.
보존자료실 (지상2층)		* **보유자료**	약 16만 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	국내 출판만화 전수를 수집·보존하는 곳입니다. ※ 일일만화 등 자료 약 8만 권 별도 보관
일반열람실 (지상2층)		* **보유자료**	약 4만 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	다양한 만화 단행본, 만화잡지, 이론서를 관람객들에게 서비스하는 공간입니다.
아동열람실 (지상2층)		* **보유자료**	약 6천 권의 장서를 소장하고 있습니다. * **주요기능**	어린이 이용자에게 다양한 만화를 서비스하는 공간입니다.
디지털열람실 (지상2층)		* **서비스자료**	약 7천 권의 원문 DB를 서비스하고 있습니다. * **주요기능**	고(古)만화자료를 디지털 파일로 열람할 수 있는 공간입니다.

국내 최대 만화 입주 작가·기업 지원시설





117개 팀 사(社) 총 **544명**이 입주 및 창작·기업활동을 지원하는 **국내 최대 만화관련 클러스터** 입니다.

숫자로 보는 클러스터

입주현황	117팀(사) 544명			
구분	전체	작가	기업	기관,단체 등
계	117팀 544명	71개팀 236명	38개사 246명	8개팀 62명
비즈니스센터	38팀 173명	22개팀 91명	9개사 55명	6개팀 27명
창작스튜디오	26팀 73명	26개팀 73명	-	-
웹툰융합센터	53팀 298명	22개팀 72명	29개사 191명	2개팀 35명

입주자 매출현황 (2022 기준)	총 23,832,293천원	국내 22,180,145천원	국외 1,652,148천원
비즈니스센터	총 21,047,641천원	국내 19,523,705천원	국외 1,523,936천원
창작스튜디오	총 2,629,203천원	국내 2,501,561천원	국외 127,642천원
1인창조기업지원센터	총 155,449천원	국내 154,879천원	국외 570천원

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 창작자와 콘텐츠 기업, 인재양성 교육실을 직접화한 「웹툰융합센터」의 개관을 통해 융복합 클러스터로서의 경쟁력을 확보하였습니다.

□ 웹툰융합센터 우수 인재 유치를 위한 입주 모집 기준(안) 수립과 운영·관리를 위한 「웹툰융합센터 입주지원시설 운영 규칙」 제정을 통해 클러스터 운영 고도화 기반을 마련하였습니다.

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

□ 입주공간 운영 효율성 강화를 위해 발생한 공실에 대한 추가사용 모집을 진행하여 입주 공간 이용 만족도를 높였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 우수 인재 유치를 위한 신규입주자 모집 홍보를 강화하여 역량 있는 신진작가와 기업을 적극적으로 발굴하고 유치하겠습니다.

□ 웹툰융합센터 및 기존 클러스터의 입주자 대표를 신규 구성하여 입주자 간 네트워킹 기회를 확대하고 소통을 보다 더 활성화하겠습니다.

□ 현행과 맞지 않는 입주지원시설 운영 규칙 개정을 통해 입주자 관리 육성 정책을 고도화하겠습니다.

□ 노후화된 입주시설의 현황을 살피고 보수를 위한 예산을 반영할 수 있도록 노력하겠습니다.

함께 만든 변화!!

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

□ 부천지역과 관내 만화가가 상생하는 만화창작 활성화 클러스터 공간으로 자리매김하였습니다.

□ 입주자들과의 네트워크를 통해 부천시 만화 관련 정책 현안 공유, 입주 지원시설 관련 의견수렴, 애로 및 건의 사항 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 길주로 1(상3동529-36) : 만화 비즈니스 센터

시설규모 | 건축 연면적 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 | 건축 연면적 3,622㎡

건물규모 | 지하1층, 지상 4층

주요시설 | 입주작가실, 지원실, 체력단련실, 탕비실, 탁구장, 회의실 등

위　　치 | 부천시 길주로 17(상3동529-28) : 웹툰융합센터

시설규모 | 건축 연면적 19,772㎡

건물규모 | 지하 3층, 지상 12층

주요시설 | 입주작가실, 기업실, 교육실, 세미나실 등

클러스터 편의시설 현황

지원센터 **(비즈니스센터 지하1층)**		* **공간운영**	네트워킹 카페, 회의실, 집중 업무 공간 등이 조성되어 있습니다. * **주요기능**	비즈니스 미팅, 네트워킹을 위한 업무지원 및 개인 창작이 가능한 공간입니다.
체력단련실 **(비즈니스센터 지상2층)**		* **공간운영**	다양한 체력단련 기구를 보유하고 있습니다. * **주요기능**	입주작가와 기업관계자의 체력 증진을 위한 공간입니다.
공용회의실 **(웹툰융합센터 4~9층)**		* **공간운영**	입주자를 위해 각층에 공용회의실이 마련되어 있습니다. * **주요기능**	입주작가와 기업의 회의 및 미팅 등을 위한 공간입니다.

시민과 함께하는 만화도시 문화공간



언제든 만화문화를 **체험하고**
만화로 **창업할 수 있도록**
지원하는 공간입니다.

숫자로 보는 문화공간

사용자 현황	
웹툰특화 1인 창조기업 지원센터	9,931명
상동역 상상정거장	5,563명

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 웹툰특화 1인 창조기업 프로그램 운영을 통하여, 기업육성 및 창업지원의 발판을 마련하였습니다.

□ 웹툰 원작 소스의 상품개발 및 소비유통 지원 등 기업인으로서의 활동 지원 체계를 구축하였습니다.

□ 부천시 특성을 살린 만화도시 이미지를 구현하였으며, 부천시 관내 시니어 일자리를 창출하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 웹툰 특화 1인 창조기업 지원센터 운영을 통하여 작품의 상품화 판로개척 등을 지원하겠습니다.

□ 상동역 상상정거장 내부 만화전시관 리모델링을 통한 부천시 주민들이 문화를 향유 할 수 있는 이색적인 공간 구성을 하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 네트워킹과 창작, 기획, 산업화 지원 기능이 함께 가능한 공간으로 개선되었습니다.

□ 시민들이 안전한 이용을 위해 시설 안전성을 보강하였습니다.

□ 창작물의 홍보가 가능하도록 전시 공간을 구축하였습니다.

문화공간 시설소개

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

시설규모 | 건축 연면적 15,421㎡/ 시설면적 325㎡

건물규모 | 지하 1층

주요시설 | 집중 업무공간, 오픈 업무공간, 회의실, OA공용실, 네트워킹 카페 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 창조 기업 지원 센터		* **공간운영**	지정석(20석), 자유석(9석), 회의실, 네트워킹 카페, OA공용실을 보유하고 있습니다. * **주요기능**	웹툰 작가 지망생들의 창업을 지원하기 위한 업무공간이며 만화산업 종사자 간의 커뮤니티 공간입니다.
상동역 상상정거장		* **공간운영**	7호선 상동역 內 위치하여 시민들의 방문이 매우 편리합니다. * **주요기능**	만화 도시 홍보와 만화문화를 체험할 수 있는 공간입니다.

지원사업

다양한 만화 지원 정책을 수립하여 우수한 기획·아이디어가 창작으로 연계되어 우수한 콘텐츠를 확산시키고 다양한 만화 콘텐츠의 발굴과 산업 발전 도모를 위한 사업을 추진하고 있습니다.



[추진사업]

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



한눈에 보는 지원사업

사업명	추진개요
다양성 만화 제작 지원	(사 업 비) 국비 24억 6,000만 원 (주요성과) □ 다양성 만화 원고 102종 완성 □ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성 도모
수출 작품 번역 지원	(사 업 비) 국비 6억 원 (주요성과) □ 수출용 만화 24개(社) 48개 과제 번역 및 재제작 □ 관계기관 협업을 통한 만화 번역 전문성 강화
만화 원작 콘텐츠 제작 지원	(사 업 비) 도비 2억 원 (주요성과) □ 만화·웹툰 원작의 영상 4종, 전시 1종, 문화행사 1종 지원 □ 만화 원작 기반 2차 콘텐츠 제작 지원 활성화 도모
만화 콘텐츠 다각화 지원	(사 업 비) 국비 3억 1,000만 원 (주요성과) □ MCN콘텐츠제작, 만화문화 행사 6개 과제 지원 □ 만화 향유 방식 다각화 확대 및 만화 소비 촉진 기여
창작 초기 단계지원	(사 업 비) 국비 8억 원 (주요성과) □ 기획개발 작품 신규 99종 발굴 및 제작 □ 창작자의 활발한 작품개발 유도 및 2차 산업화 개발 기회 확대
만화 출판지원	(사 업 비) 국비 5억 원 (주요성과) □ 출판만화 44종 출간 □ 출판 및 유통, 프로모션 역량 강화
선순환 공정 생태계 조성	(사 업 비) 국비 1억 8,000만 원 (주요성과) □ 전문 상담 238회 진행(만족도 96.7%, 실질적 도움 96.7%) □ 만화인 권익 보호 및 공정 환경 기반 마련

다양성만화 제작 지원

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

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

지원대상

총 109개 과제

지원금액

24억 6,000만 원

(단편 1,400만원/중편 2,300만원)

지원내용

- 작가가 작품에 집중할 수 있도록 지원금 100%를 원고료로 지원하였습니다.
- 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 위해 다양한 프로모션과 유튜브 영상 제작을 통해 우수만화를 홍보했습니다.

지원결과

□ 다양성 만화 원고 102편(단편 36편, 중편 66편)이 완성되었습니다.
□ 다양한 문화의 가치가 실현될 수 있는 문화 생태계 조성을 도모했습니다.



<늪에 잠든 것>
오해준 作



<금안의 바리>
정미진作



<똑똑한데 가끔 뭘 몰라.>
이주호 作



<음악의 사생활 99>
김영석 作

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 만화 출판 원고 102편이 제작되었습니다.
□ 웹툰 부문을 추가함에 따라 비활성 장르의 웹툰도 독자에게 선보이는 계기가 마련되었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 홍보를 강조하여 작가가 독자와 더 많은 소통이 가능하도록 지원하겠습니다.
□ 작품 제작 지원에서 사업화(펀딩, 연재 등)까지 이어지도록 다양한 프로모션을 지원하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 공정한 평가를 위해 민원 발생원인인 결격사유 및 평가자료를 명확화하고 블라인드 평가를 더욱 강화(미준수 시 감점 5점) 하였습니다.
□ 공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익 보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 교육과 성폭력 예방 교육 이수를 의무화하였습니다.
□ 지원 예산의 증가로 총 102편의 작품 제작이 완료되었습니다. (※ 단편 36편, 중편 66편)
□ 23년에는 더욱 우수한 작품을 지원하기 위해 웹툰 50%, 출판 50% 지원 비율 할당을 폐지하고, 단편과 중편 부문으로만 구분하였습니다. (※ 총 110명 지원 : 단편 40편, 중편 70편)
□ 23년에는 홍보 관련 평가 배점을 상향 조정하고, 홍보계획 등 관련 증빙자료 제출을 의무화하여 작가가 독자와 쌍방향 소통을 증가할 수 있도록 하였습니다.
□ 앞으로는 크라우드 펀딩 플랫폼과의 협력을 통해 작가들에게 크라우드 펀딩 교육 기회를 제공하고, 나아가서는 후원자 모집 홍보까지 지원할 계획입니다.

참고자료(지원현황)

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
웹툰단편	1	잘 살고 싶은 심보	14,000	소**
웹툰단편	2	싱포유	14,000	신**
웹툰단편	3	서울에서 뭐하고 놀지	14,000	최**
웹툰단편	4	여라	14,000	윤**
웹툰단편	5	하루	14,000	우**
웹툰단편	6	마음부터 정신까지	14,000	홍**
웹툰단편	7	바다와 바다	14,000	정**
웹툰단편	8	귀여운게 좋은데 기후위기는 어떡하죠?	14,000	구**
웹툰단편	9	바다에 뜬 섬	14,000	최**
웹툰단편	10	천년의 물동이	14,000	박**
웹툰단편	11	포롱거리다	14,000	박**
웹툰단편	12	지옥생존기	14,000	민**
웹툰단편	13	수다리	14,000	선**
웹툰단편	14	제린 펭권	14,000	이**
웹툰단편	15	야, 조용히 해	14,000	조**
웹툰단편	16	미대에서 일해요	14,000	이**
웹툰중편	17	피가 튄다	23,000	김**
웹툰중편	18	텃밭유희	23,000	오**
웹툰중편	19	애어	23,000	최**
웹툰중편	20	사람답계	23,000	정**
웹툰중편	21	사랑 한 그릇	23,000	이**
웹툰중편	22	무인정사	23,000	오**
웹툰중편	23	견딜만씨의 견딜만한 하루	23,000	한**
웹툰중편	24	늪에 잠든 것	23,000	오**
웹툰중편	25	파이드라	23,000	김**
웹툰중편	26	피쉬월드	23,000	정**
웹툰중편	27	오미진이야기	23,000	임**
웹툰중편	28	이계의 신비한 한방 치료법	23,000	김**
웹툰중편	29	어서와 엄마는 처음이지?	23,000	송**
웹툰중편	30	금안의 바리	23,000	정**
웹툰중편	31	오해와 진실	23,000	이**
웹툰중편	32	나의 쓸모	23,000	신**
웹툰중편	33	사계절 술술	23,000	김**
웹툰중편	34	어류도감	23,000	김**
웹툰중편	35	나의 우주를 위하여	23,000	이**
웹툰중편	36	콕팡	23,000	윤**
웹툰중편	37	저승돌입니다만	23,000	안**
웹툰중편	38	HELLO! 할망	23,000	김**
웹툰중편	39	낚으러 간다	23,000	최**

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
웹툰중편	40	무지개빌라 사람들	23,000	임**
웹툰중편	41	사피엔스 서커스	23,000	윤**
웹툰중편	42	파라다이스	23,000	송**
웹툰중편	43	수어, 날아오르다	23,000	소**
웹툰중편	44	카페 블레스 유	23,000	김**
웹툰중편	45	셋	23,000	최**
웹툰중편	46	드림 렁커	23,000	김**
웹툰중편	47	왕깨칠 시즌2	23,000	이**
웹툰중편	48	프레임	23,000	박**
웹툰중편	49	다른 이름으로 저장	23,000	이**
출판단편	50	도둑소녀	14,000	홍**
출판단편	51	P의 이명증 시즌2	14,000	정**
출판단편	52	폭탄도시	14,000	이**
출판단편	53	힌남노(재난으로부터)	14,000	김**
출판단편	54	눈썹이(어느 다면체 인간의 올레길 여행기)	14,000	김**
출판단편	55	청소부(SWEEPER)	14,000	김**
출판단편	56	겨울 너머 봄	14,000	강*
출판단편	57	결혼 이행기	14,000	위**
출판단편	58	똑똑한데 가끔 뭘몰라	14,000	문**
출판단편	59	신을 찾아 GO!	14,000	성**
출판단편	60	먼지행성	14,000	장**
출판단편	61	불어터진 이야기	14,000	최**
출판단편	62	경계에 선 사람들	14,000	김**
출판단편	63	열정 30년대	14,000	최**
출판단편	64	깨어진 그릇	14,000	배**
출판단편	65	벽을 닮은 여자	14,000	김**
출판단편	66	Vacant Lot	14,000	박**
출판단편	67	해나의 여름방학	14,000	손**
출판단편	68	홍	14,000	이**
출판단편	69	엄마와 다른	14,000	김**
출판중편	70	살아만 줘요	23,000	백**
출판중편	71	푸른겨울	23,000	심**
출판중편	72	일타! 스토리!	23,000	홍**
출판중편	73	청소하러왔어요	23,000	장**
출판중편	74	기묘한단편집	23,000	조**
출판중편	75	마하바라타	23,000	임**
출판중편	76	믿을 수 없는 영화관	23,000	황**
출판중편	77	표류	23,000	김**
출판중편	78	몽글몽글사진첩	23,000	유**
출판중편	79	공각(空殼)	23,000	백**
출판중편	80	라이더라이	23,000	양**

구분	No	과제명	지원금(천원)	작가명
출판중편	81	엄마처럼 안 살아	23,000	이**
출판중편	82	퐁당퐁당	23,000	성**
출판중편	83	임하_갈 수 없는 고향	23,000	이**
출판중편	84	만화일기 속 유럽 쏙!	23,000	김**
출판중편	85	약현	23,000	정**
출판중편	86	늙은 아버지의 나날	23,000	홍**
출판중편	87	흙놀이 하던 도깨비랑 아빠는	23,000	윤**
출판중편	88	킬로그램	23,000	곽**
출판중편	89	슈퍼'마리'요	23,000	김**
출판중편	90	경복궁의 비밀	23,000	신**
출판중편	91	JOURNEY	23,000	이**
출판중편	92	의외의 40	23,000	김*
출판중편	93	코끼리산 아이들	23,000	곽**
출판중편	94	원미동 87-2	23,000	최**
출판중편	95	툭	23,000	박**
출판중편	96	거미줄	23,000	한**
출판중편	97	우당탕 캠핑카 유럽여행 2	23,000	김**
출판중편	98	살고 그리고 꿈꾸며	23,000	유**
출판중편	99	민들레 영토	23,000	백**
출판중편	100	어린 이별 젊은 애도	23,000	염**
출판중편	101	음악의 사생활 99	23,000	김**
출판중편	102	식물원	23,000	김**

수출작품 번역 지원

우수한 한국만화의 번역을 지원하여 해외 진출을 도모하고 만화 전문 번역가를 양성하기 위해 다양한 만화 콘텐츠의 번역을 지원하였습니다.

지원대상

총 24개(社) 48개 과제

지원금액

6억 원

(분량별 차등지원 500만원~1,000만원)

지원내용

- **지원 대상을 확대하고 사업 간 연계를 통해 지원 작품이 다양해졌으며, 번역 전문기관과 연계를 통해 번역평가를 강화하고 만화 번역의 전문성을 제고하였습니다.**
- **지원 규모는 형평성 제고를 위해 지원금 차등 지원 등 범위를 확대하여 지원하였습니다.**

지원결과

☐ **수출용 만화 24개(社) 작품 48편이 번역 및 재제작되었습니다.**

☐ **다양성 만화 및 독립 출판만화의 번역을 통해 지원사업 간 연계 효과를 강화하여 더욱 다양한 작품이 해외 독자들을 만날 수 있게 되었습니다.**



서이나, 은랑호, 이미란作

이코믹스미디어

<왕세자의 프러포즈>



STUDIO107 作

엠스토리허브

<천재영업사원이 되었다>



김나래 作

프라이데이

<엑스타시스>



김준철, 윤성택作

케나즈

<배틀슬라임>

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **번역 전문기관과 연계하여 만화 번역의 전문성을 높였습니다.**

☐ **지원 대상을 확대하고 홍보 프로모션을 진행하여 다양한 작품이 독자를 만나게 되었습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **과제 수행 결과물을 프로모션 행사에 적극적으로 활용하도록 안내하여 실질적인 기업 활동에 도움이 되도록 지원 확대하였습니다.**

☐ **번역 전문기관과의 연계 확대하고 번역 참여 인력 확인서 제출을 통해 번역지원 사업의 전문성 강화를 도모하였습니다.**

☐ **지원 규모의 형평성 제고를 위한 지원금 차등 지원 범위 확대 및 기준을 마련하였습니다.**

참고자료(번역지원 현황)

No	과제명	기업명	지원금(천원)
1	주식회사 타임픽서	여름 로봇 캠프	5,000
2	주식회사 타임픽서	여름 로봇 캠프	5,000
3	주식회사 타임픽서	여름 로봇 캠프	5,000
4	㈜이코믹스미디어	왕세자의 프러포즈	7,500
5	㈜이코믹스미디어	왕세자의 프러포즈	7,500
6	심우도서	우두커니	10,000
7	주식회사 도넛피치	코디가 안티라고?!	10,000
8	주식회사 도넛피치	코디가 안티라고?!	10,000
9	스튜디오엘리펀트	파인딩 미세스 킴	7,500
10	스튜디오엘리펀트	노바디스	10,000
11	엠스토리허브	천재영업사원이되었다	7,500
12	엠스토리허브	귀족 영애도 다이어트합니다	7,500
13	엠스토리허브	용이 없는 세상	7,500
14	프라이데이㈜	엑스타시스	5,000
15	프라이데이㈜	A.A.Squad	5,000
16	㈜팔로우미	별난남자	5,000
17	㈜팔로우미	판사님은 외출중	5,000
18	㈜팔로우미	샤이닝	10,000
19	올콘텐츠브이알	심연의 눈	10,000
20	올콘텐츠브이알	심연의 눈	5,000
21	주식회사 케나즈	배틀슬라임	10,000
22	주식회사 케나즈	유령산책	10,000
23	스토리숲	호연가	10,000
24	스토리숲	호연가	10,000
25	카오스북	진조크루	5,000
26	카오스북	진조크루	5,000
27	카오스북	진조크루	5,000
28	이수연	나를 감싸는 향기	5,000
29	김다명	낯선시간-신혼일기	10,000
30	김다명	낯선시간-신혼일기	10,000
31	김단령	화의 방향	7,500
32	김단령	성숙의 지표	7,500
33	김단령	사춘기	10,000
34	노미영	심해수	10,000
35	㈜써머폴	망나니 황자가 오메가인 걸 숨김	7,500
36	주식회사 리버스	애도하는 너에게	10,000
37	주식회사 리버스	달아날 수 없게 만들어	10,000
38	주식회사 리버스	동생을 예쁘게 키웠다	10,000
39	주식회사 콘텐츠앤홀로그램	약주고 병주고	10,000
40	홍상민	호구탈출 남바원	5,000
41	박근아	너의 바운더리	5,000
42	㈜구디스튜디오	궁궐의 맹수	10,000
43	이수연	나를 감싸는 향기	5,000
44	정세원	무슨만화 1,2(어떤만화)	5,000
45	정세원	무슨만화 1,2(어떤만화)	5,000
46	박수영	하루 또 하루	5,000
47	박수영	하루 또 하루	5,000
48	최성민	정신의 외출	5,000

만화원작콘텐츠 제작 지원

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

지원대상

총 4개 과제

지원금액

2억 원
(과제당 평균 4800만원)

지원내용

- **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 제작 및 사업화를 위해 만화 IP를 활용한 영상물, 만화전시, 문화행사 제작 지원**

지원결과

□ **만화 및 웹툰 원작 영상 콘텐츠 3종과 만화전시 1건을 제작했습니다.**
□ **만화 및 웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대 기여 및 지역 콘텐츠산업의 경쟁력을 강화하였습니다.**



㈜타임픽서 <헬로 로보99>
초등학생 대상의 휴먼 로봇 드라마
극장판 프리프로덕션 제작



물단지 스튜디오 <멋진 지구인이 될 거야>
생태환경 명랑만화
애니메이션 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **만화 원작을 기반으로 한 영상 콘텐츠 3종과 만화전시 1건을 제작했습니다.**
□ **지원 과제 수를 확대하고, 전시, 공연 등 지원 범위도 확대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **산업계 평가위원 확대를 통한 심사 전문성 제고에 힘쓰겠습니다.**
□ **결과물 완성도 제고를 위해 지원 기업별로 하나의 제작 분야에만 지원토록 사업 설계하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **애니메이션 외에 웹드라마까지 포함하여 다양한 영상물 결과물이 제작되었습니다.**
□ **지원 과제 수를 확대하여 더 다양한 분야에서 사업 혜택을 받도록 하였습니다.**
□ **공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화 분야 표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
□ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사 진행을 하였습니다.**

만화원작콘텐츠 제작 지원 목록

No	작품명	보조사업자명	지원금(천원)
1	헬로 로보99	㈜타임픽서	48,475
2	멋진 지구인이 될 거야	물단지 스튜디오	48,475
3	액션히어로! 어린이 마법천자문	㈜북이십일	48,475
4	효녀심청 x 김청기	㈜수동예림	48,475

만화콘텐츠 다각화 지원

전시, MCN 콘텐츠 제작, 문화행사(공연) 지원을 통한 만화 향유 방식 제공 및 새로운 만화 소비층 확보하여 만화문화 저변확대를 추진하였습니다.

지원대상

총 6개 과제

지원금액

3.1억 원

(과제당 평균 4,200만원 이내)

지원내용

- **문화행사(공연) 4개, MCN 콘텐츠 제작 2개 과제를 지원하였습니다.**
- **공연 및 콘서트, 캐릭터 강연, 유튜브 방송 등 다양한 플랫폼을 통한 만화 소비 채널을 확장하였습니다.**

지원결과

□ **만화 문화행사, MCN 콘텐츠 등 총 6개 과제를 지원하였습니다.**

□ **만화 콘텐츠의 다양한 활용 방법 제시를 통한 만화 향유 방식 다각화 확대 및 우수만화 소개를 통한 만화 소비 촉진에 이바지하였습니다.**



아카펠라공연

<만화명작 '인생의 숙제'>



MCN콘텐츠 제작

<만화같은 이야기 : 로망스>



무빙툰 제작

<'갬블파티'>

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 웹툰을 음악과 공연 등 다양한 장르와 융합하여 만화문화 확산과 소비 촉진을 증대하였습니다. □ 전국 만화관련학과에 지원 기회를 제공하였습니다.	□ 해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다.

함께 만든 변화!!

□ **다양한 장르가 지원될 수 있도록 장르별 쿼터제를 도입하였습니다.**
(※ 문화행사 4개 과제, MCN 콘텐츠 2개 과제)

□ **e나라도움 시스템 사용에 어려움이 많다는 과제수행자들의 의견을 수렴하여 전문 회계법인과의 계약을 통해 과제수행자 맞춤형 매뉴얼 제작 등 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**

□ **공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익 보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 준용 및 필수조항을 반영한 만화 분야 표준계약서 교육, 성희롱·성폭력 교육을 의무화하였습니다.**

□ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사 진행을 강화하였습니다.**

참고자료(지원현황)

No	과제명	지원금(천원)	기업명
1	아카펠라로 읽는 만화명작'인생의 숙제'	42,000	아카시아
2	웹툰 캐릭터 입체대전	42,000	플라잉툰
3	만화같은 이야기 로망스	42,000	크랭크업미디어
4	뮤지컬 유미의세포들 쇼케이스	42,000	㈜샘컴퍼니
5	갬블 시리즈 무빙툰 제작	42,000	주식회사 카이스토리
6	웹툰/만화 콘텐츠 ON/OFF	42,000	주식회사 밀레니얼웍스

창작 초기단계 지원

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

지원대상

총 100개 과제

지원금액

8억 원
(과제당 600만원)

지원내용

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

지원결과	□ 기획개발 작품 신규 99종 발굴 및 제작 □ 다양한 소재의 기획개발 지원으로 창작자의 활발한 작품 개발 유도 및 프로모션을 통한 2차 산업화 개발 기회로 확대



<깨는 연애> 고은 作
카카오 웹툰 연재 중
2023. 8. 26 ~



<여친을 찾아서> 뻥(그림), 타로맨(글) 作
네이버 웹툰 연재 중
2023. 8. 2. ~



<오!단군> 노미영(그림), 이경탁(글) 作
네이버 웹툰 요일 연재 확정

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 기획개발 작품 신규 99종 발굴 및 제작하였습니다. □ 네이버, 카카오 웹툰을 통해 연재 또는 연재를 위해 논의가 진행 중인 작품이 총 6개입니다. □ 피칭쇼, 작품 멘토링 지원 등 실효성 있는 프로모션제공을 통해 사업화 가능성을 확대했습니다.	□ OTT, OSMU 콘텐츠로써 확대될 수 있도록 실효성 있는 프로모션을 계획하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 창작 초기단계 지원사업을 통해 새로운 작품을 기획하실 수 있도록 원고료 형태로 100% 지원했으며 가능성 있는 아이디어가 사장되지 않고 우수한 만화 IP로서 개발될 수 있도록 하였습니다.

□ 공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익 보호를 위하여 만화 분야 표준계약서의 필수조항 반영을 의무화하였고 표준계약서 관련 교육과 성폭력, 성희롱 예방 교육 이수를 의무화하였습니다.

□ 프로모션 제공을 통해 2차 사업화 가능성 확대 및 활발한 작품개발을 유도하였습니다.

참고자료(지원현황)

No	과제명	작가명	지원금(천원)
1	팔도유람관광버스	박**	6,000
2	오!단군	노**	6,000
3	까만밤에 시작되는 중고등학교	이**	6,000
4	책 읽는 남자	이**	6,000
5	크라운실드	기**	6,000
6	궤도이탈	임**	6,000
7	오색빛깔 급식이	오**	6,000
8	그래서 MBTi	박**	6,000
9	2.7그램에 인생베팅	김**	6,000
10	노량진 starway	박**	6,000
11	프로N잡러 홍길동	소**	6,000
12	소싱	강**	6,000
13	여친을찾아서	장**	6,000
14	도네이션 러브	마**	6,000
15	추억일주, 강원도	김**	6,000
16	종6품 구마도사	이**	6,000
17	4랑한다9	이**차	6,000
18	그녀에게 속지 마세요	문**	6,000
19	너스콜이 울리면	백**	6,000
20	사순뎐	서**	6,000
21	매화꽃이 피면 조선으로	이**	6,000
22	이웃집 마법소녀	이**	6,000
23	부동산이 없는 자에게 치명적인	유**	6,000
24	당첨자	조**	6,000
25	깨는 연애	배**	6,000
26	꽃과 나무	김**	6,000
27	자안	최**	6,000
28	낭만X로망스	이**	6,000
29	그녀석의취미는사랑	백**	6,000
30	페달없는 자전거	김**	6,000
31	건조주의보	최**	6,000
32	헝거 스추라익	천**	6,000
33	정확한 연애	정**	6,000
34	관계 졸업식	김**	6,000
35	손이 스치는 사이	박**	6,000
36	사급 공무원	김**	6,000
37	PURIFY	김**	6,000
38	잘은 못하지만 그래도	나**	6,000
39	디어 마이 파라다이스	신**	6,000
40	생사귀	송**	6,000
41	괴수고	이**	6,000
42	ABC 지영씨	이**	6,000
43	BL부녀	우**	6,000
44	얼어죽을! 난&남자	최**	6,000
45	나의 최애는 너의 악개	한**	6,000
46	나의 온빛	김**	6,000
47	내 친구의 집을 찾아서	김**	6,000
48	X망 아파트	김**	6,000
49	나의 이브	옥**	6,000

No	과제명	작가명	지원금(천원)
50	부전자전이 너무해	임**	6,000
51	이방의 마녀	최*	6,000
52	홀(hole)	오**	6,000
53	경유지는 레이캬비크	변**	6,000
54	암순응	류**	6,000
55	사랑의 유리구두	박**	6,000
56	릴레이 좀비 on air	김**	6,000
57	연애공략노트	김**	6,000
58	19-G구역	한**	6,000
59	처음부터 네가 싫었어	권**	6,000
60	당신의 가격을 알려드립니다	문**	6,000
61	귀축	하**	6,000
62	사막의 물고기 수프 가게	김**	6,000
63	신의 아들 연화	최**	6,000
64	Good Day to Die	조**	6,000
65	넌센스 그 녀석!	오**	6,000
66	퓨처박스	양**	6,000
67	내가 사랑하는 여름	허**	6,000
68	단 하나의 하트	이**	6,000
69	사막의 밤	유**	6,000
70	이세계가 온다	신**	6,000
71	Narcissistic shadow	이**	6,000
72	기억을 걷는 시간	이**	6,000
73	아빠는 엄마!	조**	6,000
74	괴물의 신랑	양**	6,000
75	호랑잉 왕의 신부, 착호갑사	김**	6,000
76	대악마요한!	이**	6,000
77	고키리 밀사	이**	6,000
78	경성 란제리 의상실	임**	6,000
79	날강도	이**	6,000
80	킬 유어 달링	김**	6,000
81	죽은 동물을 위한 파반느	김**	6,000
82	트리스탄 기사학교	김**	6,000
83	어비스	곽**	6,000
84	단델리온	성**	6,000
85	체인지, 세라!	김**	6,000
86	루아에 방문하신 걸 환영합니다	권**	6,000
87	사이드 바이 사이드	진**	6,000
88	샤나메	이**	6,000
89	엄마가 돌아왔다	김**	6,000
90	원숭이가라사대	최**	6,000
91	도화고등학교 6학년 4반	배*	6,000
92	내 사전에 귀족이란 없다	김**	6,000
93	미소녀의 경력단절	김**	6,000
94	1,800만원	범**	6,000
95	썅X의 연애	주**	6,000
96	주간 중년 점프	김**	6,000
97	호랑모험기	권**	6,000
98	팀 옴니암니 : 돼지사냥	김**	6,000
99	비밀은 더 이상 없어	김**	6,000

만화 출판지원

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

지원대상

총 44개 과제

지원금액

5억 원
(과제당 600~1,000만원)

지원내용

- **작가의 독립출판 역량을 강화할 수 있도록 출판비 지원, 독립출판 교육 및 유통 컨설팅을 진행했습니다.**
- **홍보용 영상 제작 및 서점 프로모션, 피칭쇼를 통해 우수 출판만화를 홍보했습니다.**

지원결과

☐ **다양성 만화 44종이 출판되었습니다.**
☐ **만화가의 원고가 유통될 수 있는 환경을 마련했습니다.**



방승조作 영글문화사 출판 <고마워>



이정헌作 비단길책방 출판 <괜찮아요 우리는 천천히 가족>



공공도서관 연계 프로모션



작가 특강(상원고등학교)

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 다양한 출판만화 44종을 출판하였습니다. ☐ 개인별 작가 편딩 진행 결과 약 1억 3,100만 원의 수익을 창출하였습니다. ☐ 출판 컨설팅 운영으로 작가의 출판 및 유통의 제작 역량을 강화하였습니다.	☐ 해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다.

함께 만든 변화!!

☐ **출판 및 유통 교육 및 1:1 컨설팅 운영으로 창작자의 독립출판 역량이 향상되었습니다.**
☐ **대형서점 연계 북토크 및 도서 유통, 인플루언서와의 도서 소개 영상 제작, 플랫폼 연계 등 프로모션을 활성화하였습니다.**
☐ **전문 회계법인과의 계약을 통하여 e나라도움 시스템 사용 편리성을 강화하였습니다.**
☐ **공정한 산업생태계 조성과 창작자의 권익 보호를 위하여 만화 분야 표준계약서 준용 및 필수조항 반영, 만화 분야 표준계약서 교육을 의무화하였습니다.**
☐ **선정심사의 공정성 확보를 위하여 블라인드 심사 진행을 강화하였습니다.**

참고자료(지원현황)

연번	과제명	작가명	지원금(천원)
1	그 냥씨는 지금을 돌볼단	고**	8,000
2	아홉살인생	공**	8,000
3	놀러오세요 부부의 숲	김**	8,000
4	세시의 철사씨	김**	8,000
5	오버소울	김**	8,000
6	여름로봇캠프	김**	8,000
7	도시수렵채집가의 노매드랜드	김**	8,000
8	아주 평범한 하루	김**	8,000
9	나는 청각장애인입니다.(들리지 않는 세상에 살고 있습니다)	김**	8,000
10	동물나라	김**	8,000
11	남편봇과 사는 법	김**	8,000
12	생활의 발견(카툰의 발견)	김**	8,000
13	강귀찬 이야기(일어나요 강귀찬)	김**	8,000
14	입시 미술 학원	김**	8,000
15	풀링	남**	8,000
16	안 할 이유 없는 임신	노**	8,000
17	황금동 사람들	박**	8,000
18	회사여행	박**	8,000
19	터틀모드	박**	8,000
20	하루또하루	박**	8,000
21	많이 좋아졌네요	박**	8,000
22	아버지의 삶	박**	8,000
23	고마워	방**	8,000
24	RED LIST BOOK	백**	8,000
25	나는 당신이 설레였으면 좋겠습니다.	선**	8,000
26	감정의미술사	성**	8,000
27	유굴유굴 가족일지	신**	8,000
28	자매의 책장	유**	8,000
29	랑자이야기	유**	8,000
30	인생2학년	윤**	8,000
31	하나의 경우	이**	8,000
32	아홉 개의 비누	이**	8,000
33	덕심	이**	8,000
34	괜찮아요 우리는 천천히 가족	이**	8,000
35	주간야옹이(고양이의 이중생활)	정**	8,000
36	악마와 크리스찬 디올과 뉴 룩	정**	8,000
37	나는	최**	8,000
38	고양이사전	최**	8,000
39	이야기군&뭉크	한**	8,000
40	캣타워즈	한**	8,000
41	무슨말이야2	허**	8,000
42	계속 살아있길바라	현**	8,000
43	호구탈출 남바원	홍**	8,000
44	야구팬 야덕씨	황**	8,000

선순환 공정 생태계 조성

만화창작 및 산업활동 과정에서 필요로 하는 계약, 회계, 저작권 등의 법률적 고충 사항을 해소하여, 만화계의 공정 환경조성을 위한 제도적 기반을 마련하고자 추진하였습니다.

지원대상

만화가, 만화관련 종사자

사 업 비

1억 8,000만 원

지원내용

- 법률, 회계·세무, 창업, 복지, 노무 등 전문가 자문 컨설팅(온·오프라인, 찾아가는 법률상담)
- 만화인 권익 보호 교육프로그램 운영

지원결과

□ 전문 컨설팅 238건, 찾아가는 교육 8회 운영

□ 만화인 권익 보호를 위해 전문 컨설팅 및 교육의 기회를 확대하여 불공정 환경을 차단하고 공정 환경의 기반을 마련하였습니다.



찾아가는 교육, 경남



공정소비 캠페인 부스



웹툰작가 캠페인 영상



홍보물 제작

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 전년도 대비 상담 개시를 5월에서 1월로 4개월을 앞당겨 상담 일정 공백을 최소화했습니다.

□ 당초 목표인 168건(3개년 평균 대비 110%)을 41.7% 초과한 238건 상담 진행하였습니다.

□ 전반적 만족도와 실직적 도움여부 모두 96.7%, 로 이용객 긍정 평가가 매우 높았습니다.

□ 부천국제만화축제와와 연계하여 더 많은 만화인이 참여할 수 있었습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 온라인 중심으로 헬프데스크가 운영어 상담환경 및 자문 절차 부분이 미흡한 점이 있었습니다.

□ 만화인 도움센터 등 별도의 오프라인 상담 공간 조성을 추진하여 적시적이고 쾌적한 상담환경을 조성하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 지역 만화가 및 만화 관련 종사자들의 법률적 어려움을 찾아가는 법률교육을 통해 전문가의 상담 기회를 제공하여 법률적 어려움을 해소했습니다.

□ 만화인 헬프데스크 홈페이지를 통해 법률·노무·세무·회계 등의 전문지식 콘텐츠 제공 및 온라인 사례집을 제공하여 만화가와 만화종사자들이 전문지식을 손쉽게 습득할 수 있도록 하였습니다.

□ 만화 분야 표준계약서 교육 사전수요 조사를 통한 맞춤형 교육을 시행하였습니다.

□ 온라인 콘텐츠 홍보를 다양화하여 만화인 헬프데스크 이용자를 확대하였습니다.

참고자료

○ 운영요약

구분	내용	
자문위원단 운영	자문위원 위촉	- 신규 자문위원 3명 위촉(총 25명, 지역 변호사 3명 추가위촉)
	자문위원 운영	- 자문위원 유선, 대면을 통한 사업내용 전달 및 의견 청취 - 상담 건 자문위원 유선통화, 이메일 안내
헬프데스크 상담운영	상담 운영	- 238건 상담 진행(목표 대비 41.7%초과 달성)
	상담 만족도	- 전반적 만족도 96.7% - 실질적 도움 긍정평가 96.7%
프로모션	홍보물 제작	- 키비주얼, 카드뉴스, 리플렛, 포스터 등제작
	홍보영상 제작	- 홍보영상 6종, 쇼츠 2종 제작
	찾아가는 교육	- 지역 웹툰캠퍼스 8회차 운영
	홍보부스운영	- <부천국제만화축제> 홍보부스 운영
	상담이벤트	- 사업홍보부스 운영 및 경품증정

○ 만족도 조사(153명 참여)

설문문항	만족도	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
상담에 대해 전반적인 만족도	96.7%	74.5%	22.2%	3.3%	-	-
다른 만화인에게 추천할 의향	96.1%	79.1%	17.0%	3.9%	-	-
다시 이용할 의향	93.5%	82.4%	11.1%	6.5%	-	-
상담 결과 만족도	92.2%	70.6%	21.6%	7.2%	0.7%	-
상담자의 태도	96.7%	79.1%	17.6%	3.3%	-	-
상담자의 설명 능력	90.8%	66.7%	24.2%	7.8%	-	-
실질적으로 도움여부	96.7%	79.1%	17.6%	3.3%	-	-
상담 신청 등 운영절차	80.4%	63.4%	17.0%	25.5%	0.7%	-
상담방법(온라인,대면 등)	95.4%	74.5%	20.9%	4.6%	-	-
상담환경	88.2%	71.2%	17.0%	11.8%	-	-
사무국에 안내 및 응대	96.1%	73.9%	22.2%	3.9%	-	-

인력양성

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



[추진사업]

웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

전문인력 양성(한국만화웹툰아카데미, K-Comics 아카데미)

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(캠퍼스 12억 / 체험관 10억) (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 (한국만화웹툰 아카데미)	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) □ 한국만화웹툰아카데미 전략수립 및 운영 방안 연구 □ 시범교육 "레벨업 캠프" 운영 □ 교육장 시설 조성(웹툰융합센터 11층)
전문인력양성 (K-Comics 아카데미)	(사 업 비) 국비 7억 원 (주요성과) □ 아카데미 4개 과정 49강좌 운영, 동영상 5종, 교재 1종 신규 개발 □ 만화산업 분야 취업 연계 교육 시행
청년 장애인 웹툰 아카데미 조성 및 운영	(사 업 비) 국비 10억 원 (주요성과) □ 장애인 복지시설 신규 1개소(총 14개소) 웹툰아카데미 조성·운영 □ 장애인들이 창작 인력으로서 진입할 수 있는 계기를 마련
초등학교 6학년 만화교실	(사 업 비) 시비 2억 8,000만 원 (주요성과) □ 부천시 초등학교 59개교, 242학급, 6,098명 대상 □ 8교시 만화교육으로 1인 1종의 만화 제작
시민공감 만화교실	(사 업 비) 시비 7,000만 원 (주요성과) □ 지역아동센터(14개소) 및 노인복지관(3개소), 다문화센터(1개소)의 총 18개 기관, 185명 대상 □ 문화소외계층 만화교육 운영

웹툰창작체험관·지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

웹툰 교육 및 지원 정책의 수도권 편중화를 막고, 지역의 웹툰 산업과 창작 생태계의 균형 있는 발전을 위하여 추진하였습니다.

지원대상

(신규) 웹창체 3개소
(계속) 지웹캠(10), 웹창체(33)

지원금액

(신규) 웹창체 3,500만원
(계속) 웹창체 1~2,000만원
(신규) 지웹캠 35,000만원
(계속) 지웹캠 1~12,000만원

지원내용

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

지원결과

☐ 46개 수행기관에서 68,598명이 이용하였습니다.
☐ 웹툰의 소비와 창작확산을 통해 지역 문화 생태계 활성화를 도모하였습니다.



캠퍼스 수행기관 워크숍



지역 만화 활성화 토론회



성과발표회



우수 수행기관 해외연수

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 총 46개 기관에서 3,437강 10,880시간이 운영되어 교육생 16,434명을 포함한 이용객 68,598명이 배출되었으며 282명이 연재, 취업, 공모전 당선의 기회를 얻었습니다.
☐ 수행기관 간의 네트워킹 및 사업 연계 강화를 위해 수행기관 워크숍, 지역 만화 활성화토론회 와 성과발표회를 진행하였습니다.
☐ 우수 수행기관 포상과 격려를 위해 수행기관 10개소와 함께 해외연수를 시행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 전국 각지에 만화문화 확산과 인력양성을 위한 토대를 구축하였습니다.
☐ 향후 대한민국 웹툰 산업에 이바지할 미래인재의 탄생을 앞당겼습니다.

참고자료(지웹캠·웹창체 조성현황)

○ 지역 소재 웹툰 창작 지원사업 목록

No	구 분	기 관 명	지역	시작연도
1	지역 웹툰캠퍼스 (10개소)	순천글로벌웹툰센터	전남	2017
2		대구디지털혁신진흥원	대구	2018
3		대전정보문화산업진흥원	대전	2018(2015)
4		부산정보산업진흥원	부산	2019(2015)
5		경남문화예술진흥원	경남	2019(2016)
6		제주영상문화산업진흥원	제주	2019
7		전라북도콘텐츠융합진흥원	전북	2020
8		경상북도콘텐츠진흥원	경북	2020
9		세종테크노파크	세종	2021
10		울산정보산업진흥원	울산	2022
1	웹툰창작 체험관 (36개소)	충북과학기술혁신원	충북	2015
2		평택시립안중도서관	경기	2015
3		포항시평생학습원(포항시립도서관)	경북	2015
4		효성도서관	인천	2015
5		구립은평뉴타운도서관	서울	2015
6		울산동구청소년진로지원센터	울산	2015
7		한국영상대학교	세종	2016
8		충남정보문화산업진흥원	충남	2016
9		광진구시설관리공단(광진정보도서관)	서울	2016
10		경산시(경산생활문화센터)	경북	2016
11		문경시청소년문화의집	경북	2016
12		보령시(보령시평생학습관)	충남	2016
13		고양지식정보산업진흥원	경기	2017
14		안양시(안양시립관양도서관)	경기	2017
15		둘리뮤지엄	서울	2017
16		춘천교육문화관	강원	2018
17		동해시(발한도서관)	강원	2018
18		울주군(선바위도서관)	울산	2019
19		의성군(의성군립도서관)	경북	2019
20		행복북구문화재단(대현도서관)	대구	2019
21		원주교육문화관	강원	2019
22		진천군평생학습센터	충북	2020
23		당진시립도서관	충남	2020
24		김해안동문화의집_작은도서관	경남	2020
25		속초교육문화관	강원	2020
26		한봄고등학교	경기	2020
27		중부대학교 산학협력단	경기	2020
28		부산연제도서관	부산	2021
29		서울양천도서관	서울	2021
30		(사)한국만화가협회	서울	2021
31		인천광역시도서관발전진흥원(수봉도서관)	인천	2022
32		서울특별시립보라매청소년센터	서울	2022
33		대구예술대학교	대구	2022
34		광주시립도서관	광주	2023
35		용인문화재단	경기	2023
36		서울시립청소년드림센터	서울	2023

○ 수행기관별 운영 요약

구분	운영기관명	정규운영				기타운영		
		강의 수	교육 시간	교육 생수	연재 취업	강의 수	운영 시간	교육 생수
지웹캠 (10개소)	순천글로벌웹툰센터	38	579	379	13	6	10	353
	대구디지털혁신진흥원	82	243	261	50	12	33	209
	대전정보문화산업진흥원	63	174	304	39	14	32	218
	부산정보산업진흥원	82	383	226	20	25	59	1,254
	경남문화예술진흥원	129	269	461	51	15	34	2,084
	제주영상문화산업진흥원	41	799	662	4	68	205	430
	전북콘텐츠융합진흥원	81	223	386	10	45	135	357
	경북콘텐츠진흥원	140	354	477	5	22	46	281
	세종테크노파크	86	234	316	17	9	26	156
	울산정보산업진흥원	39	209	198	12	7	26	139
웹창체 (36개소)	충북과학기술혁신원	45	130	118	3	1	2	21
	한국영상대학교 산학협력단	78	233	603	32	22	155	641
	충남정보문화산업진흥원	44	128	231	3	14	38	124
	고양지식정보산업진흥원	173	496	107	5	-	-	-
	평택시 안중도서관	93	186	155	-	29	58	63
	포항시립도서관	69	135	671	-	16	32	576
	광진정보도서관	108	216	722	-	8	16	35
	효성도서관	10	114	594	-	3	6	58
	경산생활문화센터	61	122	92	-	1	2	50
	문경시청소년 문화의집	154	280	218	4	16	42	106
	구립은평뉴타운도서관	72	144	84	-	-	-	-
	울산동구 청소년진로지원센터	14	210	601	-	29	79	279
	보령시 평생학습관	48	120	322	-	16	44	260
	안양시립관양도서관	14	199	994	-	17	39	334
	둘리뮤지엄	43	98	224	10	7	14	187
	춘천교육문화관	12	24	71	-	-	-	-
	동해시 발한도서관	48	96	55	-	-	-	-
	울주군 선바위도서관	234	414	439	-	12	24	144
	의성군립도서관	36	116	51	-	1	8	120
	대구대현도서관	129	290	202	-	28	78	332
	원주교육문화관	109	1,155	1,201	-	4	6	56
	진천군립도서관	79	158	704	-	13	26	222
	당진시립도서관	82	167	326	-	2	7	170
	김해 안동문화의 집	62	144	628	-	12	24	278
	속초교육문화관	153	436	128	-	83	156	142
	한봄고등학교	65	220	301	-	8	14	117
	중부대학교 산학협력단	42	84	100	3	2	4	60
	부산연제도서관	97	206	277	1	2	5	150
	서울양천도서관	64	124	159	-	8	16	44
	(사)한국만화가협회	46	170	258	-	-	-	-
	수봉도서관	87	176	493	-	2	2	128
	서울시립보라매청소년센터	50	111	548	-	33	77	819
	대구예술대학교	70	149	80	-	10	29	150
	광주시립도서관	90	168	609	-	4	8	104
	용인문화재단	39	94	244	-	8	32	20
	서울시립청소년드림센터	36	100	154	-	6	20	372

전문인력양성(한국만화웹툰아카데미)

"학교 위의 학교"를 지향하며 10억 뷰 오리지널 웹툰 작가를 양성하기 위해 소수정예 교육기관인 한국만화웹툰아카데미를 개소하였습니다.

사업대상
차기작을 준비 중인 만화가, 만화계 종사자

사 업 비
10억 원

지원내용
- 한국만화웹툰아카데미 전략 수립 및 운영 방안 연구를 진행하였습니다.
- 시범교육 "레벨업 캠프"를 운영하였습니다.
- 웹툰융합센터 11층에 교육시설을 신규 조성하였습니다.
- 한국만화웹툰아카데미를 개소했습니다.

지원결과

□ 전략 수립과 운영 방안에 대한 연구보고서 1종을 발간하였습니다.

□ 시범교육 "레벨업 캠프" 1차는 6박 7일간 27명(멘토 7명, 멘티 20명)이 참가하였고 2차는 10주간 23명(멘토 7명, 멘티 16명)이 참여하였습니다.

□ 웹툰융합센터 11층에 디지털교육실, 이론교육실, 오픈 회의실 등 교육시설을 조성하였습니다.



레벨업캠프



개소식


교육공간 조성


연구보고서(1종 제작)

이런 부분이 잘되었습니다.

□ 국내 최강 현업 웹툰 작가로 구성한 멘토단과 함께 시범 교육 "레벨업 캠프"을 운영하였습니다.

□ 시범 교육임에도 불구하고 교육생 선발에 5:1 넘는 높은 경쟁률을 보였습니다.

□ 최신형 장비로 교육시설을 조성하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ 탄탄한 교육 행정 시스템을 구축하겠습니다.

□ 수준별, 목적별 세분화된 교육과정 개설을 준비하겠습니다.

□ 졸업생의 취업과 데뷔를 위한 후속 사업을 추진하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 차기작을 준비하는 교육생(멘티)들의 작품을 현직 웹툰 작가 7명이 멘토로 참여하여 멘티들의 기획부터 원고 제작까지 1:1 깊이 있는 멘토링 교육을 진행하며 멘토와 멘티가 함께 성장하였습니다.

□ 문화예술 전문 연구진과 한국만화웹툰아카데미의 운영 전략을 도출하였으며, 시범 교육을 운영하며 2024년 아카데미 1기 운영을 준비하였습니다.

전문인력양성(K-Comics 아카데미)

디지털 환경의 만화생태계에 부합하는 만화산업의 전문인력을 양성하고 만화 창작의 저변확대를 위해 동영상 강좌 제작과 만화교재의 개발을 추진하였습니다.

사업대상
만화가, 예비 창작자, 만화 강사, 문화기획자 등

사 업 비
7억 원

지원내용
- K-Comics 아카데미를 운영하였습니다.
- 온라인 동영상 강좌 5종과 교육교재 1종을 제작하였습니다.
- 축제 연계 특강 1회, 창의 콘서트(舊소재개발특강) 4회, 소재 개발 투어 2회를 진행하였습니다.

지원결과
□ 정규교육은 4과정 49강좌를 운영하여 총 943명의 교육생이 참여하였습니다.
□ 축제 연계 특강, 소재 개발을 위한 특강 및 투어를 7회 운영하여 549명의 교육생이 참여하였습니다.
□ 동영상 강좌는 55개 강좌를 운영하여 총9,520명이 수강하였습니다.
□ 웹툰 PD 양성과 스튜디오 창작 취업코스 등 산업인력 배출을 위한 강의와 이모티콘 제작, 굿즈 판매 등 작가의 수요를 기반으로 한 강의를 진행하였습니다.


정규교육


만화축제 연계 특강



창의콘서트


소재개발 투어

이런 부분이 잘되었습니다.
□ 기초(입문자), 중급, 관련 종사자 교육으로 과정을 세분화하여 수준별 맞춤형 교육을 운영하였습니다.
□ 교육 수료생 대상 취업 미팅 행사를 운영하여 교육 수료 후 취업과 데뷔를 위한 후속 사업을 진행하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다. 향후 한국만화웹툰아카데미로 통합 운영할 예정입니다.

함께 만든 변화!!
□ 소재 개발을 위한 명사 초청 특강과 명소 투어를 진행하여, 수강생들의 관심과 참여가 높았습니다.
□ 교육 수요를 반영하여 전년도에 비해 강의를 다양한 분야로 세분화한 결과, 전체적인 교육 수혜자 수를 늘릴 수 있었습니다.
□ 교육 수료생 대상 취업 연계 행사를 개최하여 수료생들에게 취업의 기회를 제공하였습니다.

참고자료

○ K-Comics 아카데미 교육현황(정규과정)

구분	강좌명			강좌 시수	수강 인원	수료 인원
합계				**904**	**943**	**695**
작가집중양성과정	**소계**			**145**	**73**	**58**
	작품 제작 코스	1기	스토리텔링 part	24	14	7
			콘티연출 part	24		
			드로잉 part	20		
		2기	스토리텔링 part	24	15	7
			콘티연출 part	24		
			드로잉 part	20		
	작품 컨설팅 코스	작품 컨설팅 코스(1기)		3	14	14
		작품 컨설팅 코스(2기)		3	15	15
		작품 컨설팅 코스(3기)		3	15	15
산업인력양성과정	**소계**			**192**	**162**	**136**
	웹툰PD 아카데미	웹툰PD 아카데미 1기		24	25	25
		웹툰PD 아카데미 2기		24	25	24
		웹툰PD 아카데미 3기		24	28	28
	스튜디오 창작 취업코스	1기	웹툰 제작을 위한 채색완성반	24	19	9
		2기	웹툰 제작을 위한 각색&콘티 완성반	24	20	13
		3기	웹툰 제작을 위한 배경 편집 완성반	24	20	16
	만화 강사과정	트렌디한 수업을 위한 만화강사 양성과정(1기)		24	15	13
		트렌디한 수업을 위한 만화강사 양성과정(2기)		24	10	8
	소계			**365**	**306**	**213**
기본 교육과정	기획과정	1기	나만의 캐릭터 기획	20	12	9
			그렇게 1화가 완성된다. (1화 콘티 제작 실습)	21	21	16
			스토리텔링의 개념 이해와 기획 창작	20	14	9
		2기	그렇게 1화가 완성된다. (1화 콘티 제작 실습)	20	15	9
			스토리텔링의 개념 이해와 기획 창작	20	19	10
			나만의 웹툰 캐릭터기획	20	16	13
		3기	막막함을 뚫어주는 콘티 연출&피드백	20	20	13
			그렇게 1화가 완성된다. (1화 콘티 제작 실습)	21	20	15
			나만의 웹툰 스토리&캐릭터 기획	20	20	17
	제작과정	1기	실전! 클립스튜디오 2.0	20	10	8
			웹툰입문자 대상, 작화 연출 방법	21	11	10
			스케치업으로 웹툰 배경 만들기	20	14	12
		2기	웹툰입문자 대상, 작화 연출 방법	21	20	13
			실전! 클립스튜디오 2.0	20	20	10
			스케치업으로 웹툰 배경 만들기	20	19	13
		3기	실전! 클립스튜디오 2.0	20	17	13
			웹툰입문자 대상, 작화 연출 방법	21	18	14
			스케치업으로 웹툰 배경 만들기	20	20	9
만화인 업데이트	**소계**			**202**	**402**	**288**
	웹툰PD 코스	1기	다온크리에이티브의 노블코믹스 제작 돌아보기	2	50	46
		2기	웹툰에서 OTT까지 스토리텔링을 중심으로	2	44	34
	비즈니스 코스	1기	내가 그린 그림으로 굿즈 제작부터 판매 시작하기	15	20	17
			아이패드로 쉽고 빠르게 이모티콘 만들기	12	20	14
			내 작품의 IP를 확장하고 싶다면?	12	18	11
		2기	아이패드로 쉽고 빠르게 이모티콘 만들기	12	21	17

			내가 그린 그림으로 굿즈 제작부터 판매 시작하기	15	21	18
			만화로 독립 출판	12	20	10
	융복합 코스	1기	블랜더 3D 배경모델링과 활용	12	20	11
			Chat GPT와 미드저니를 활용한 웹툰 제작	12	20	8
		2기	블렌더 3D 배경 모델링과 활용	12	20	18
			만화 웹툰 기반의 콘텐츠 각색 작업 기초	12	20	12
	스킬업 코스	1기	클립스튜디오 2.0 완벽마스터!	12	18	13
			웹툰,만화인이라면 꼭 알아야할 저작권	12	18	16
			결국 통과하는 웹툰 기획서 만들기!	12	20	9
		2기	평가,리뷰,피드백 다양한 시선으로 만화 읽기	12	12	8
			클립스튜디오 2.0 완벽마스터!	12	20	15
			원작보다 재밌어지는 노블코믹스 각색 콘티의 법칙	12	20	11

○ K-Comics 아카데미 온라인 교육 현황

No	강의명	수강인원
계		**9,520**
1	[2021 만화인업데이트] 만화가의 비하인드	39
2	[2021 만화인업데이트] 세계를 선도하는 K-웹툰	14
3	[2021 만화인업데이트] 웹툰 PD는 누구인가?	75
4	[2021 만화인업데이트] 웹툰 산업의 시작과 현재	18
5	[2021 만화인업데이트] 웹툰! 너의 한계는 어디까지?	15
6	[2021 만화인업데이트] 웹툰에서 드라마까지	27
7	[2021 만화인업데이트] 현실과 가상의 결합, 메타버스 혁명	11
8	[2022 만화인업데이트] 13년차 작가의 웹툰 노하우	132
9	[2022 만화인업데이트] K-웹툰의 글로벌 진출전략	49
10	[2022 만화인업데이트] NFT의 이해와 활용사례	26
11	[2022 만화인업데이트] 글로벌 IP확장의 현주소	23
12	[2022 만화인업데이트] 만화가의 외주작업 가이드	94
13	[2022 만화인업데이트] 메타버스와 NFT의 이해	26
14	[2022 만화인업데이트] 웹툰과 애니메이션의 융복합 사례	65
15	[2022 만화인업데이트] 인공지능과 웹툰 제작의 미래	50
16	[2022] 만화분야 표준계약서에 대한 모든 것	314
17	[지원사업 과제수행자 필수교육] 성폭력 예방교육	429
18	[지원사업 과제수행자 필수교육] 성희롱 예방교육	402
19	3D프린터 아두이노를 이용하여 조명등 만들기	11
20	3D프린팅 구현	11
21	Photoshop CC Part1	75
22	Photoshop CC Part2	50
23	VR과 만화의 만남 '이제는 VR툰 대세'	27
24	드로잉 이미지 편집디자인	55
25	디자인 아이디어 발상 기초	95
26	만화 강사를 위한 강사입문교육	27
27	만화 장르별로 배우는 클립스튜디오 활용 상황연출법	130
28	만화강사 기본교육	45
29	만화강사 심화교육	44
30	만화분야 저작권	124
31	만화분야 표준계약서	222
32	만화의 이해 및 학교 만화교육 운영법	19
33	스케치업 기본 마스터하기	189
34	스케치업 실전 마스터하기 (일상 학원물)	119
35	스케치업 활용과 클립스튜디오 리터칭	346

No	강의명	수강인원
	계	**9,520**
36	실습으로 배우는 클립스튜디오	133
37	아이패드 드로잉	360
38	이모티콘 제작과 비즈니스화	113
39	움직이는 웹툰 캐릭터! 무빙툰 기획하기	93
40	웹툰 상담소,'작가의 참견'[2021년]	101
41	웹툰PD업무와 제작/플랫폼의 이해	173
42	웹툰상담소, 작가의 참견 [2022년]	225
43	웹툰에 적용되는 인체의 구조와 이정표 캐릭터해부학	597
44	웹툰의 시작은 시나리오!	106
45	유연한 컷 흐름을 위한 스토리와 콘티구성	460
46	일상 개그 장르 창작을 위한 스토리와 콘티 구성	256
47	캐릭터 작화 기술과 만화 연출	944
48	캐릭터 창작을 위한 인체 드로잉 (얼굴 표정)	357
49	컷 연출을 위한 디지털 컬러링	181
50	크로키 기초 강의	900
51	클립스튜디오	622
52	웹툰 배경, 이것만 알아도 돼요	310
53	포토샵CC를 활용한 사진 기본 보정과 합성	65
54	프로크리에이트로 시작하는 디지털 드로잉	102
55	프리젠테이션	24

○ 동영상 강의 제작(5종 개발), 교재개발(1종)



내 그림에 해부학 적용하기(12차시)
(강사 : 심우대)



3D툴로 웹툰 배경 만들기(12차시)
(강사 : 김성수)



Chat GPT와 미드저니 활용(10차시)
(강사 : 김한재)



블렌더와 2D 애니메이션(10차시)
(강사 : 이병관)



만화로 독립출판(9차시)
(강사 : 위원석)



웹툰PD가 되는 법
(저자 : 서범강, 송순규)

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, 장애인 교육기관

지원금액
8억 7,000만 원
(기관당 5,500만원 ~ 1억)

지원내용
- **장애인의 웹툰 교육을 위한 시설 구축비와 교육프로그램 운영비를 지원하였습니다.**
- **기관별 담당자의 업무 노하우 공유를 위한 워크숍과 각 지원기관의 사업 결과 홍보를 위해 교육 결과자료집을 제작하였습니다.**

지원결과
□ **지속기관 13개소에 신규기관 1개소를 추가하여 14개소를 운영하였습니다.**
□ **장애인 웹툰 아카데미 조성을 통해 창작 인력으로서 장애인의 일자리 창출과 자립의 기반을 마련했습니다.**



광주광역시남구 장애인복지관



부천시 장애인종합복지관



서울특별시중구 장애인복지관



충청남도남부 장애인종합복지관



남양주시장애인복지관

이런 부분이 잘되었습니다.
□ **전국 14개의 장애인 복지시설에 웹툰아카데미를 조성하여 총 1,080명의 장애인이 참여하였습니다.**
□ **우수 교육 결과물을 활용한 캐릭터 상품 5종을 개발하여 저작권 등록 및 팝업스토어를 4회 운영하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ **장애인 창작자의 일자리 창출을 위한 프로그램 개발에 노력하겠습니다.**
□ **교육생의 우수작품을 활용한 캐릭터 상품 개발과 유통, 판매에 실질적 도움을 줄 수 있도록 멘토링 시스템을 도입하겠습니다.**

함께 만든 변화!!
□ **일부 아카데미에서는 취업하거나 웹툰 공모전에서 수상을 한 교육생을 배출했으며, 이를 통해 장애인의 웹툰 작가 데뷔 가능성을 확인하였습니다.**
□ **총 14개소, 1,080명이 교육을 수강하였으며, 취업에 성공한 수강생이 17명, 기고와 연재 등을 진행한 수강생이 15명, 공모전 수상이 61건, 5명의 수강생이 작품을 활용한 캐릭터 상품을 개발하였습니다.**

참고자료

○ 조성 및 운영현황 (총14개소)

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
탐라장애인복지관	제주특별자치도	2023

○ 작품집 제작



<2023 청년 장애인 웹툰 아카데미 결과 자료집>

웹툰시니어 멘토링

시니어 만화가 및 경력 단절·전환 작가를 대상으로 웹툰 창작 부문 재교육을 통해 창작 능력 개발 및 실질적 작가 활동 재개를 위한 멘토링을 추진하였습니다.

지원대상

총 7그룹, 28명 지원

2:2 매칭(멘토14명:멘티14명)

지원금액

1억 4,000만 원

(과제당 500만원)

지원내용

- 2:2 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다.
- 시니어, 경력단절·전환 작가의 웹툰 제작을 위한 교육을 진행하였습니다.

지원결과

□ 시니어 및 경력 단절 작가 멘토링을 통해 웹툰 순수창작물 14종 제작하였습니다.

□ 웹툰 창작 교육을 통해 시니어 작가 및 경력 단절 작가 자립 기반을 마련하였습니다.



웹툰 14종 제작

(<프리크웨이브> 최두환作)





비즈니스 상담회

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 멘토링을 통해 웹툰 14종을 제작하였습니다. □ 서브 멘토링제를 운영하여 멘티들의 사업 만족도를 향상했습니다.	□ 멘토·멘티 의사소통 교육을 통하여 멘토·멘티의 갈등을 방지하여 멘토링 효과를 높이겠습니다. □ 비즈니스 상담회 시간과 횟수를 확대하여 멘티의 창작물을 연재 및 상품화할 수 있도록 세세한 도움을 드리겠습니다.

함께 만든 변화!!

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

□ 서브 멘토링제를 운영하여 멘티들이 더 다양한 시선에서 멘토링을 받을 수 있도록 했습니다.

□ 산업계 관계자와의 비즈니스 상담회를 통하여 신규 창작물의 무한한 가능성을 엿볼 수 있었습니다.

참고자료(지원현황)

그룹	멘토 분야	멘토명	멘티명	작품명
1그룹	1팀	임**	김**	육군목탁부대
	2팀	이**	손**	폭군
2그룹	1팀	황**	전**	우리 막내는 달라
	2팀	이**	김**	전하지 못 한 그 말
3그룹	1팀	나**	홍**	내일은 또 내일
	2팀	김**	오**	영묘한 구슬
4그룹	1팀	박**	강**	다이브 드롭
	2팀	윤**	이**	할부영웅
5그룹	1팀	홍**	박**	감정의 치유자 도담
	2팀	신**	곽**	꼬깅
6그룹	1팀	김**	최**	프리크웨이브
	2팀	심**	박**	체암 나대용
7그룹	1팀	손**	박**	몽글몽글 식식하게
	2팀	김**	정**	사국지

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

부천시 초등학생의 창의력 및 표현력 강화를 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

58개 학교, 6,059명

사 업 비

4억 5,000만 원

지원내용

- 부천시 초등학교 6학년 학생 대상 8차시 만화교육을 지원했습니다.
- 부천시 초등학교 58개교 6학년 학생 5,866명 캐리커쳐 졸업앨범을 지원했습니다.

지원결과

☐ 20명의 만화강사, 15명의 캐리커쳐 작가, 부천시 58개 학교, 247학급, 6,059명이 1인 1종의 만화를 제작하는 교육 및 캐리커쳐 제작을 진행하였습니다.

☐ 만화 창작체험을 통한 자기표현의 능력 고취를 통해 부천형 창의 인재 양성에 주력하였습니다.




교육사진




교육 결과물 및 전시회

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ 심화반 추가 신설을 통해 학생 교육의 질을 높였습니다.

☐ 부천국제만화축제 기간(2023.9.14.~9.17.)에 만화교실 결과물(작품)과 수업 현장 영상 등을 전시하여 시민 대상의 사업 홍보와 함께 학생들에게 자신들의 작품에 대한 자긍심을 갖도록 하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 부천시 관내 모든 초등학교가 참여할 수 있도록 더욱더 노력하겠습니다. (58개교->64개교)

☐ 부천형 만화 인내 양성을 위해 교육을 강화 하도록 하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 우수 만화예술 강사를 통해 지역사회 문화예술 향유 기회를 학생들에게 제공하였습니다.

☐ 전년도 대비 참여 학급 및 학생 확대 운영하였습니다.
(※ 22년 59개교 242학급 6,098명 -> 23년 58개교 247학급 6,059명)

시민공감 만화교실(부천시민대상 문화향유기회 제공)

부천시민을 대상으로 문화 향유 기회 제공 및 만화문화 확산을 위한 만화교육을 추진하였습니다.

참여대상

18개 기관 185명

사 업 비

7,000만 원

지원내용

부천시 문화소외계층 대상의 시민 만화교실을 운영했습니다.

지원결과

- □ **총 18개 기관(지역아동센터 14개소, 노인복지관 3개소, 다문화센터 1개소)의 185명의 교육생을 대상으로 만화교육을 진행하였습니다.**
- □ **부천시 특화 교육 운영으로 부천시민에게 문화 향유 기회를 제공하였습니다.**



교육사진





교육결과물 및 전시

이런 부분이 잘되었습니다.

- □ **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.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

- □ **다양한 부천시민의 구성원에 대한 만화교육의 보급을 통해 만화문화 향유의 기회 제공과 함께 만화 도시 부천시민으로서의 정체성을 갖도록 하겠습니다.**
- □ **운영기관 현장 여건에 부합하는 교육프로그램을 설계, 운영하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

- □ **교육프로그램 수혜자가 전년도(165명) 대비 185명(112%)으로 확대하였습니다.**
- □ **진흥원 중심의 교육프로그램 운영에서 부천시 전 지역사회로 확장 운영함으로써 만화 도시로서의 부천시민이 공감할 수 있는 토대를 마련하였습니다.**

참고자료(지원현황)

구분	단체명	프로그램명	강사명
지역아동센터	경서지역아동센터	부천을 도전 만화!	신소요
	다정한지역아동센터	일상만화하는 사이	임덕영
	비전지역아동센터	나의 마을 우리 마을 즐거운 만화 그리기	이승훈
	사랑의지역아동센터	우리동네 이모티콘 & 다양한 굿즈로 만들기	김태환
	새롬지역아동센터	내가 그리는 우리 동네	홍가람
	서부지역아동센터	A.I와 웹툰을 그리다	윤남선
	솔안지역아동센터	우리 동네 골목대장 만화일기장	심승희
	신광지역아동센터	창의력 대장 펜촉맨 만화교실	홍재승
	심곡지역아동센터	웹툰 새싹 작가가 되자!	이정헌
	애솔지역아동센터	카툰 어드벤처(Cartoon Adventure)	문지욱
	역곡지역아동센터	이야기를 살아있는 그림으로 표현하기	오필정
	영성지역아동센터	작품기획부터 제작까지! 웹툰 작가 노트 만들기	박천응
	이레지역아동센터	우리 동네 만화세상	박인호
	한우리지역아동센터	우리 동네_판타스틱_판타지	권 영
다문화	부천시다문화가족지원센터	나의 살던 고향은, 엄마의 나라, 아빠의 나라	최정규
노인복지관	원미노인복지관	만화로 그리는 나를 찾는 여행	엄효진
	소사노인복지관	수채화로 그리는 내 인생 만화	김용길
	오정노인복지관	나의 만화 생활 백서	서성관

만화 규장각

국내 모든 만화자료의 수집·보존 및 만화 지식정보 DB 구축을 통해 한국만화 자산 가치 제고와 만화연구를 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 4.65억 원 (주요성과) □ 유통 정보 웹툰 22,420건, 도서 4,274건, 전자책 48,199 및 웹툰 서비스 원문 이미지 3,047화 수집, 기구축 데이터 103,340건 고도화 □ 수장고 고만화자료 3,267건 105,033면 원문DB 구축 □ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수 진행
만화자료 수집 및 정보 구축	(사 업 비) 국비 4.68억 원 (주요성과) □ 박물관자료 2,446건 5,437점 수집, 도서관 자료 6,072권 수집 □ 이슈 기사와 칼럼, 리뷰 등 661건의 전문 자료 구축 □ 원로만화가 권영섭, 이두호, 방학기, 조관제 구술채록 연구 □ 한국만화걸작선 1종 복간, 지식총서 1종 발간 □ 만화도서관 우수만화도서 50선 선정 및 추천
만화평론 활성화	(사 업 비) 국비 1억 6700만 원 (주요성과) □ 만화 전문 비평지 '지금, 만화' 4종 <18호 무협>, <19호 인공지능>, <20호 개그>, <21호 역사> 발간, 120개 기사 작성
만화기획전시	(사 업 비) 출연금 3억 9,620만 원 (주요성과) □ 관람객 총 225,573명 □ 기획전시 총 4회 및 관내 부천시청역, 도서관 순회전시 확대 개최 □ 전시 연계 교육, 이벤트를 통한 전시 관람 효과 증대
박물관 교육 프로그램 운영	(사 업 비) 출연금 7,167만 원 (주요성과) □ 총 4개 부문 165회 교육 운영 □ 기획전시 연계 교육 및 신규 체험 교구재 개발로 다양성 강화 □ '길 위의 인문학', '경기도 박물관·미술관 지원사업' 등 외부 사업 유치를 통해 박물관 고유 사업과 연계한 폭넓은 만화교육 제공 □ 지원사업 및 체험교육 참여자 총10,276명, 전년 대비 3.4%↑
행복한 만화 나눔	(사 업 비) 출연금 4,000만 원 (주요성과) □ 관내 지역아동센터 3개소 찾아가는 박물관 행사 개최 □ 관내 지역아동센터, 복지관 등 5개소 만화 도서 800권 기증

웹툰 아카이브 구축

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

사업대상

웹툰 유통정보 및 원문이미지 수집
만화자료 디지털라이징 구축
웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수

사 업 비

4.65억 원

추진내용

- 웹툰 유통 정보와 디지털 자료 보존을 위한 이미지 수집 진행
- 고만화자료 디지털라이징 및 원문 DB 구축
- 웹툰아카이브 통합 시스템 서버 고도화 및 유지보수 진행

사업결과

☐ 유통정보 웹툰 22,420건, 도서 4,274건, 전자책 48,199 및 웹툰 서비스 원문 이미지 3,047화 수집, 기구축 데이터 103,340건 고도화
☐ 고만화자료 3,267건 105,033면 디지털 원문 DB 구축
☐ 웹툰아카이브 통합 시스템 고도화 및 유지보수



웹툰아카이브 서비스 화면



웹툰아카이브 통계현황

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 아카이브 통합 시스템 운영 효율성 제고와 시스템 이용 활성화를 위한 기능 개선하였습니다.	☐ 서비스와 데이터의 품질향상을 위하여 지속적인 보완을 시행하여 완성도 높은 서비스를 제공하겠습니다.
☐ 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.	☐ 만화 분야 데이터 표준을 진행하고 국가 공공데이터 서비스를 제공하겠습니다.
☐ 출판자료 전용 자동 로봇 북 스캐너를 이용하여 디지털화 속도 개선 및 안정화를 강화하였습니다.	☐ 만화자료 서비스와 데이터 보존의 안정화를 강화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 웹툰아카이브 통합 시스템의 운영을 통해 서비스 및 자료 관리 체계를 강화 하였습니다.
☐ 웹툰아카이브 데이터의 지속적인 검수와 보완을 통한 산출물의 품질을 향상하였습니다.
☐ 고(古)만화자료 디지털라이징을 통한 만화문화 영구 보존을 강화하였습니다.

만화자료 수집 및 정보 구축

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

사업대상

만화창작자, 산업종사자, 만화독자

사 업 비

4.68억 원

추진내용

- 디지털만화규장각 웹진을 통해 시의성 있는 만화 전문 정보를 제공했습니다.
- 정기 및 상시구입 등을 통해 보존 가치 높은 희귀만화자료를 수집했습니다.
- 원로만화가 권영섭, 이두호, 방학기, 조관제 구술채록 연구를 진행했습니다.
- 고전만화 <바람처럼 번개처럼>(이두호作) 복간을 진행했습니다.
- 만화의 문화적 연구를 기반으로 한 지식총서 도서를 제작하였습니다.

지원결과

□ 고만화자료 2,446건 5,437점 수집, 도서관 자료 6,072권을 수집했습니다.

□ 만화 전문 정보 661건 구축, 구술채록연구 4종, 고전만화 1종 복간, 지식총서 1종의 제작을 진행했습니다.

□ 만화에 대한 분석을 다각화하고 다양한 양질의 정보를 제공했습니다.



구술채록연구
권영섭



구술채록연구
이두호



이두호 작가
<바람처럼 번개처럼>



만화규장각 웹진



지식총서
<한국만화 캐릭터 열전>

이런 부분이 잘되었습니다.

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

□ 원로만화가 구술채록 4종을 제작하여 한국 만화사 학술연구 기반을 구축하였습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

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

□ 수장고 자료, 도서관 자료, 전문정보자료 등 다양한 자료의 수집을 강화하겠습니다.

□ 만화 아카이빙 자료를 효과적으로 서비스할 방안을 구체화하겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 보존 가치가 높은 희귀만화자료 수집을 강화하였습니다.

□ 원로만화가 구술채록, 고전만화 복간, 지식총서, 다양한 기획기사, 칼럼를 통해 만화 학술연구 기반을 강화하였습니다.

만화평론 활성화

만화평론의 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

독자, 만화창작자, 산업종사자

사 업 비

1억 6,700만 원

추진내용

- **만화 전문 비평지 '지금, 만화' <18호 무협>, <19호 인공지능>, <20호 개그>, <21호 역사> 4종을 발간하였습니다.**
- **기획기사, 평론, 인터뷰 등 120건의 깊이 있는 전문기사를 생산하였습니다.**

결 과

□ **만화 전문 비평지 4종을 발간하였습니다.**



18호 무협



19호 인공지능



20호 개그



21호 역사

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **현재 만화계의 이슈 분석과 만화장르의 다양성을 확대하기 위한 호별 주제를 선정하여 만화의 문화적 가치를 증대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **비평지 발간 시기의 정기성을 확보하도록 하겠습니다.**

□ **필진의 다각화를 꾀하기 위하여 타 문화 장르 평론가와 신진 평론가 발굴을 진행하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **'대한민국만화평론공모전' 수상자들의 필진 참여를 통하여 만화평론가의 지속적인 활동을 지원하고 있습니다.**

만화기획전시

독립출판 다양성 만화전시와 SNS 기반으로 만화 창작과 소비가 확대되는 점을 분석한 인스타툰 만화전시 및 현재 사랑받는 웹툰인 부천만화대상 전시를 개최하여, 한국만화의 역동성과 다양성을 아우르는 전시를 개최하였습니다.

관람인원

오프라인 : 총 22.5만명

개최전시

기획전시 총4건

순회 전시 확대 · 전시 연계 기부행사 진행

- **부천 관내 찾아가는 전시를 확대 개최하였습니다.** (※ 부천시청역, 수주도서관, 별빛마루도서관)
- **신년맞이 카툰 작품을 관내 공공기관에 배포하였습니다.**
- **반려짝꿍 전시 연계 체험행사 수익금은 유기견 보호를 위하여 기부하였습니다.**

운영결과

□ **기획전시 총 4건을 개최하였습니다.**

□ **반려짝꿍 시민 참여 전시와 다양성 만화를 소개하는 전시를 기획하여 다양한 작가와 작품을 소개할 수 있었습니다.**



반려짝꿍展



2023부천만화대상展 (대상)



2023부천만화대상展 (신인만화상, 해외작품상)



2024 신년카툰展 <행복하세용>



제2회 형형색색展

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **전시와 연계한 행사와 교육을 진행하여 박물관의 문턱을 낮췄습니다.**

□ **관내 순회 전시 개최 수를 확대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **다양한 홍보 방안을 개발하여 박물관 전시 관람률을 제고하도록 하겠습니다.**

□ **신선한 시도를 담은 기획전시 개최로 다양한 계층의 관람객이 즐길 수 있도록 하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **관내 도서관 순회 전시를 개최하여, 시민에게 한 발짝 다가가는 만화전시 확산에 앞장섰습니다.**

□ **반려짝꿍 전시 연계 이벤트(반려동물 동반 입장 행사, 시민 참여 전시 등)를 진행하여 박물관의 사회적 역할을 제고하였습니다.**

참고자료(전시현황)

No	전시명	전시기간 / 장소	관람객수	비고
1	반려짝꿍	23. 5. 5. ~ 9. 3. 제1, 2, 3기획전시실	69,639명	- 부천시청역, 수주도서관, 별빛마루도서관 순회 전시 - 시민 참여 전시 진행
2	부천만화대상 (신인만화상, 해외작품상)	23. 9. 14. ~ 10. 10. 제1기획전시실	48,696명	-
3	부천만화대상 (대상)	23. 9. 14. ~ 12. 7. 제2기획전시실	85,321명	-
4	2024 신년카툰전 행복하세龍	23. 12. 12. ~ 24. 2. 29. 박물관 로비	23,917명 (24. 1. 14. 기준)	- 부천시청역에서 순회 전시
5	제2회 형형색색	23. 12. 12. ~ 24. 4. 21. 제1, 2기획전시실	15,317명 (24. 1. 14. 기준)	- 수주도서관, 별빛마루도서관 순회 전시

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 10,276명

운영규모

총 4개 부문
165회 교육 운영

운영내용

- **총 20회 한국만화박물관 기획전시 연계 교육을 진행했습니다.**
- **총 50회의 상설 체험 단체 교육을 진행했습니다.**
- **총 95회 외부 지원사업 체험 교육을 진행했습니다.**

운영결과

☐ **10,276명을 대상으로 49,367,350원 수입을 창출하였습니다.**
☐ **신규 체험교구재 등 다양한 만화 관련 체험 및 교육을 운영하였습니다.**


박물관 체험교육



기획전시 연계 교육 <반려짝꿍>, <함께 그린 지구>



2023 박물관·미술관 지원사업

이런 부분이 잘되었습니다.

☐ **상설체험교육 다양화를 통해 전년 대비 체험교육 인원 및 수입이 16% 증대되었습니다.**
☐ **신규 체험교구재 개발 및 도입과 외부 지원사업과 연계한 다양하고 효과적인 교육 운영으로 관람객의 만족도를 높였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ **상설·기획전시 연계 교육 개발, 상영 및 행사 연계 체험 프로그램 개발을 통해 프로그램 간 연계를 강화하겠습니다.**
☐ **교육 자료 및 콘텐츠, 교구재 등 운영자원 관리 체계를 개선하여 운영 효율성을 제고하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

☐ **박물관 교육의 다양성을 강화하고 관람객에게 상호작용적인 학습활동 경험을 제공하였습니다.**
☐ **박물관 기획전시 연계 교육, 인문학 기반 만화창작 교육을 통해 만화로 특화된 체험을 제공하였습니다.**
☐ **단체교육과 외부 지원사업의 확대 운영으로 박물관 수입 증대와 관람객 만족도를 높이는 데 주력하였습니다.**

참고자료(운영현황)

No	교육명	분야	일시/차시	대상	인원	내용
계					10,276명	-
1	2023 기획전시 '반려짝궁' 체험 행사 <반려가족 행복데이>	체험	23. 5. 5. ~ 5. 6. / 2회	가족 관람객	408명	유기 동물 입양 상담 및 안내부스 운영, 반려동물 건강상담 및 행동 교정 교육 프로그램, 반려동물 포토행사, 반려동물 아로마향 만들기 등
2	2023 기획전시 '반려짝궁' 전시 연계 <함께 그린 지구>	체험	23. 8. 1. ~ 8. 26. / 20회	가족 관람객	530명	(관람) 반려짝꿍 기획전 도슨트 (교육) 환경보호 및 생명존중 (체험교육) 판화로 Green 만화 일기 / 재활용품 활용 판화 체험 / 지구를 살리는 Green 가드닝 등
3	2023 박물관 '길 위의 인문학' <개성 있는 나, 즐거운 만화여행>	체험	23. 6. 27. ~ 10. 20. / 54회	초, 중, 고등학생	1,329명	만화 속 근현대 한국인의 생활 모습을 통해 개인과 사회의 다양한 삶의 가치를 고찰, <아침의 즐거움, 네칸만화>, <개성있는 나, 상상팝아트>, <웹툰으로 레벨업> 교육 운영
4	2023 박물관·미술관 지원사업 <모두의 박물관, 친절한 만화 교실>	체험	23. 8.~12. / 41회	만화 관련 진로·진학을 희망하는 중,고등학생	480명	만화·웹툰의 개념을 이해하고 창작 실습, 멘토링 진행, <친절한 어린이 만화창작소>, <창창한 만화교실>, <친절한 만화멘토 상담소>, <다정한 만화 박물관 체험> 교육 운영
5	단체교육	체험	23. 1.~12.	단체 관람객	3,230명	단체관람객을 대상으로 진행하는 만화, 애니메이션 관련 체험교육
6	체험마당	체험	23. 1.~12.	전 연령	4,299명	개인 관람객을 대상으로 진행하는 상설 체험교육

행복한 만화나눔사업

일상 속으로 스며드는 만화문화를 확산하고, 관내 거점도서관 등에 만화 도서를 보급하여 다양한 만화 향유 기회를 제공하였습니다.

대상
부천시민

만화 도서 기증
총 800권

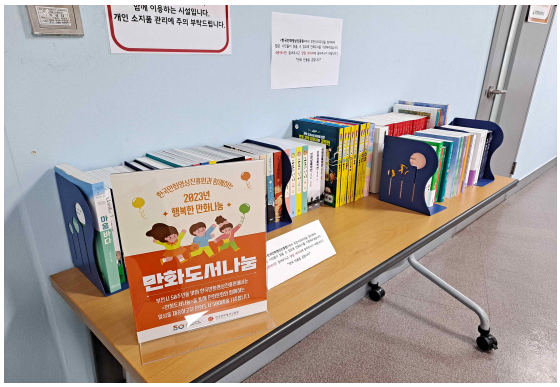
지원내용
- 지역 상생 공헌을 위해 찾아가는 박물관 행사를 개최하였습니다.
- 관내 만화문화 소외계층을 대상으로 만화 도서를 기증하였습니다.

지원결과

☐ 관내 지역아동센터 3개소 대상 만화 나눔 행사 3회를 개최하였습니다.
☐ 총 800권의 만화 도서를 기증하였습니다.



찾아가는 만화박물관 행사 진행



만화 도서 기증

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
☐ 지역의 소외된 이웃과 만화 사랑 나눔을 실천하였습니다.	☐ 해당 사업은 2024년부로 일몰되었습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 우리의 자라나는 꿈나무들에게 만화 도시 부천의 긍정적 이미지를 각인시켰습니다.
☐ 만화 미래인재 양성을 위한 작은 씨앗을 부천에 널리 심고자 하였습니다.

축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

만화 관련 기업들의 국제 경쟁력 강화와 해외시장 진출의 새로운 원동력 제공, 콘텐츠산업 비즈니스 강화 및 지역경제 활성화를 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제26회 부천국제만화축제

제7회 경기국제코스프레페스티벌

한국만화 해외전시 및 만화교류

홍보·마케팅



한눈에 보는 축제/ 해외전시/ 만화교류/ 홍보·마케팅

사업명	추진개요
제26회 부천국제 만화축제	(사 업 비) 8억 4,350만 원(시비, 도비, 외부수입 등) (주요성과) □ 총관람객 13만명(2022년 대비 약 20% 증가) □ 기존 지하 주차장 활용, 시민과 지역단체가 참여하는 ESG 축제 개최 □ 만화/웹툰 원작의 Singing BICOF 창작음악제 등 진흥원 지원사업 결과물을 활용하는 플랫폼 축제 기반 마련
제7회 경기국제 코스프레 페스티벌	(사 업 비) 도비 2억 원 / 시비 1억 원 (주요성과) □ 코스플레이어 14개국 15개팀 참가 □ 코스플레이어 1만 9,000명 참가(2022년 대비 약 20% 증가) □ 국내 유일의 국제 코스프레 챔피언십 개최로 높은 수준의 퍼포먼스와 볼거리 제공, 다수의 마니아층 확보
한국만화 해외전시 및 만화교류	(사 업 비) 국비 3억 원 (주요성과) □ 한국만화 해외 전시(워싱턴 DC, 스페인) 2회 개최 □ 해외 만화 전문기관 교류(세계웹툰포럼, ICC대회) 행사 2회 개최 □ 국내외 만화 전문 관계기관과의 협업을 통한 해외 교류 확대
홍보·마케팅	(사 업 비) 1억 8,600만 원 (주요성과) □ 보도자료 총 75회 배포 및 5,488건 이상의 기사화 □ 유튜브 누적 구독자 12,948명, 블로그 순 방문자 479,904명 □ 인스타그램 팔로워 7,491명 달성

제26회 부천국제만화축제 (2023. 9. 14.(목) ~ 9. 17.(일))

기존의 의전 및 연예인 공연 중심의 개막식을 탈피, 관람객과 소통하며, 직원이 직접 진행하는 개막식, 지하 주차장을 활용한 마켓관 운영 등 새로운 시도를 모색하여 약 13만 명의 관람객이 축제를 방문하였습니다.

축제관람객

축제기간 137,713명 방문

축제 관람수입

총 43,469,000원

주요내용

- **개막식, 전시, 컨퍼런스, 잡페어, 만화 마켓, 이벤트 등 31개 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 웹툰 원작의 Singing BICOF 창작음악제, 만화생태계 주요 현안에 대한 발표와 토론으로 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 장기 근속직원이 진행하는 개막식 운영을 통해 기존에 운영해 왔던 방식이 아닌 새로운 시도와 방향성을 모색하였습니다.

☐ 만화/웹툰 원작의 Singing BICOF 창작음악제 등 진흥원 지원사업 결과물을 활용하는 플랫폼 축제 기반을 마련했습니다.

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

☐ 컨퍼런스 프로그램 간 세부 주제와 구성에 대한 통합 기획 및 조율하여 다양한 의제가 논의될 수 있게 하겠습니다.

☐ 프로그램 운영에 필요한 최소한의 장비를 갖추고 충분한 관람객을 수용할 수 있는 시설의 확충을 위해 장기적 관점의 발전 계획을 수립하겠습니다.

함께 만든 변화!!

☐ 진흥원 지원사업과 부천만화대상이 중심이 되는 축제로 플랫폼 축제의 기반을 마련하였습니다.

☐ 기업 중심의 B2B에서 예비 창작자와 작가 대상의 잡페어와 피칭쇼 프로그램 정립, AI 등 신기술을 접목한 다양한 프로그램 마련을 통한 새로운 비즈니스모델을 제시하였습니다.

제7회 경기국제코스프레페스티벌 (2023. 9. 14.(목) ~ 9. 17.(일))

만화, 애니메이션, 게임, 영화 등 문화 콘텐츠 캐릭터로 분장해 서브컬처 '코스프레'를 즐기는 이색 문화축제입니다. 전 세계 14개국 코스튬 플레이어가 참여하는 국제 코스프레 챔피언십을 비롯하여, 아마추어 코스프레 대회, 포토 이벤트 등을 개최하였습니다. 코스프레 문화의 대중화 및 서브컬처 문화의 저변확대를 목적으로 관람객들에게 화려한 볼거리와 즐길 거리를 제공하였습니다.

코스플레이어

1만 9천명 참여

국제챔피언십

14개국 50여 명 참여

※ 15개국 협약 완료

서브컬처 인식 제고

아마추어 코스프레 대회, 포토 이벤트, 코스프레 플리마켓 등 일반 관람객도 코스프레 문화를 다각적으로 즐길 수 있는 프로그램을 마련했습니다.

주요 프로그램	**국내 유일 국제 코스프레 챔피언십을 개최해 높은 수준의 퍼포먼스 무대를 선보였으며 포토 이벤트, 아마추어 코스프레 대회 등을 통해 축제관람객이 코스프레 문화를 즐길 수 있도록 여러 이벤트를 마련했습니다.**



경기국제코스프레페스티벌 챔피언십



아마추어 코스프레 대회

이런 부분이 잘되었습니다.	이런 부분은 더 노력하겠습니다.
□ 역대 최다 약1만 9천명의 코스튬 플레이어 참가 (※ 2022년 대비 약 20% 증가)	□ 코스튬 플레이어들을 위한 휴게 공간, 탈의실 등 편의시설을 확대하여 축제의 만족도를 높이겠습니다.
□ 신규 파트너십 협약 체결(2개 국가) 및 해외 8개국 참여 요청(일본, 이탈리아, 프랑스, 포르투갈, 파라과이 등)	□ 코스어 및 일반 관람객이 즐길 수 있는 이벤트와 부대행사를 확충하겠습니다. □ 한국의 우수 코스어 참여 독려를 위해 홍보 및 편의 제공에 힘쓰겠습니다.

함께 만든 변화!!

□ 축제 인지도가 높아짐에 따라 코스튬 플레이어 참여가 지속해서 증가하였고, 해외에서도 참가를 희망하는 국가가 늘어나며 축제의 브랜드 가치가 상승하고 있습니다.

한국만화 해외전시 및 만화교류 지원

재외 한국문화원과의 협업을 통해 한국만화 해외전시를 확대하였고 언택트 시대에 부합한 해외 진출사업을 다각화하여 한국만화의 인지도뿐만 아니라 만화 콘텐츠로 국가 브랜드 가치를 제고하였습니다.

사업규모

총 4회(전시 2회, 세계웹툰포럼 1회, ICC대회 1회)

사 업 비

3억 원

지원내용

- **각 분야 전문가와 세계 만화·웹툰 시장 동향과 미래 전망을 분석하고 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 3회의 다양한 해외 전시 및 행사, 만화교류를 추진했습니다.**

□ **재외문화원과의 협업을 통한 해외 교류 확대로 해외시장 한국만화진출 기반 마련을 통해 전문기관으로서 신인도를 향상하였습니다.**









워싱턴 전시 <Beyond The Scene> | 2023 세계웹툰포럼 | 2023 제19회 ICC대회

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **국제만화축제 참여, 재외문화원 연계를 통해 한국 만화진출을 위한 네트워크를 강화하였습니다.**

□ **재외 한국문화원 연계 해외 만화전시를 통한 만화 문화 교류 저변 확대하였습니다.**

□ **해외 교류를 통해 한국만화에 대한 현지 관람객의 인지도 및 소비층이 증대하였습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **재외문화원, 국제만화축제 등 관계기관과의 지속적 협력을 통해 한국 만화 해외 진출에 노력하겠습니다.**

□ **만화 콘텐츠 산업계의 변화에 따라 협업이 가능한 새로운 국내외 파트너를 찾아 나가겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **재외문화원, 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 해외 현지인들의 관심도를 높이고 종합적인 한국 문화 콘텐츠 홍보로 국가 브랜드 이미지 향상에 제고하였습니다.**

참고자료(해외전시 및 만화교류 현황)

구 분	일시/장소	실 적	현 장
재외문화원 연계 전시 (워싱턴)	2023. 9. 30. ~2023. 10. 25. 주워싱턴문화원갤러리	•전시 콘텐츠 수: 2개(약2,200명 방문) •총2개 작품 전시 -옷소매 붉은 끝동(도파민) -정년이(서이레, 나몬) •웹툰 연계 한국문화 전시 -전통음악 공연 및 현지 K-POP 커뮤니티 공연 -문화재청, 남원시 등 유관기관 콘텐츠 연계	
멕시코 전시 <Realidas y Fantasia>	2024. 1. 19. ~2024. 2. 29. 주 스페인 문화원 갤러리	•전시 참여작품 : 총 2개 작품 -스위트홈 / 극락왕생 •전시 내용 -'웹툰, 현실과 환상의 문'을 주제로 새해를 맞아 희망과 긍정의 메시지를 전함	
제10차 세계 웹툰포럼	2023. 9. 16. 한국만화영상진흥원 세미나실	•주제 -(키노트) 글로벌 툰테크 시대, 웹툰 상업의 미래로 가는 창작시스템의 변화와 전망 -(세션1) 글로벌 만화축제 및 만화시장의 현재 -(새션2) 국내외 웹툰 산업 현황 -(세션3) 생성형 AI와 융복합 웹툰 장작의 미래 •참가자 - (오프라인) 176명 참여	
2023 제19회 ICC대회	2023. 11. 4. ~ 11. 9. 중국 허난성 안양시 일대	•행사명 : 제19회 중국 안양 국제만화가대회 •기간 : 2023. 11. 4. ~ 11. 8. •장소 : 중국 허난성 안양시 일대 •대상 : 상임위원국 및 회원국 만화가, 관계자 약 500명 •내용 : 전시, 포럼, 만화가의 밤, 문화탐방 등	
2023 앙굴렘 만화 축제	2023. 1. 24. ~ 1. 30. 프랑스 앙굴렘	•행사명 : 2023 앙굴렘 만화축제 •기간 : 2023. 1. 24.~1. 30. •장소 : 프랑스 파리 및 앙굴렘 •내용 : 부천시 승격 50주년 및 앙굴렘국제만화축제 50주년 기념 사업 및 교류사업 논의	
글로벌 만화 네트 워크 협약	2023. 9. 16.	•협약명 : 글로벌 만화 네트워크 상호 교류 협약 •대상자 : 한국만화영상진흥원, 리옹만화축제(프랑스), 나폴리 코믹콘(이탈리아), 빌릴리 만화축제(콩고), 중국 ICC, 일본 ICC, 퀘벡 만화축제(캐나다) •내용 : 만화축제 프로그램, 콘텐츠, 사업 교류 등	
싱가포르 코믹콘과 협약	2023. 12. 9.	•협약명 : 한국만화영상진흥원 – 싱가포르 코믹콘 업무협력 •대상자 : Generation Experience Pte Ltd(대표자 Michelle Lim) •내용 : Bicof(Gicof)와 싱가포르 코믹콘 간 프로그램 교류 및 상호 교류를 위해 적극 협력	

홍보·마케팅

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

언론

총 75건 보도자료 배포

5,488건 이상의 기사화

온라인

블로그 순방문자 479,904명

유튜브 누적 구독자 12,948명

주요내용

- **진흥원 사업소개 및 사업 성과에 대한 보도를 강화하였습니다.**
- **모바일 중심 SNS 채널을 기반으로 신속하고 정확한 정보를 제공하였습니다.**

추진결과

□ **블로그 순 방문자 115% 상승, 유튜브 누적 구독자 22% 상승하였습니다.**

□ **만화인 한 컷 인터뷰, 만찢사 Season2 등 전문성 및 공감대를 형성할 수 있는 콘텐츠를 통해 홍보 효과를 강화하였습니다.**



언론보도(한국일보)



유튜브 기획 시리즈 <만찢사>



웹간 만화인 헬프데스크 인스타툰

이런 부분이 잘되었습니다.

□ **전문성과 대중성이 공존할 수 있는 주요 사업 홍보 콘텐츠를 기획하여 구체적인 타깃과 신규 구독자 유입을 유도하였습니다.**

□ **SNS 채널을 기반으로 주 시청 연령 대상과의 상호 커뮤니케이션이 활성화 되었습니다.**

이런 부분은 더 노력하겠습니다.

□ **중앙 및 지역 언론 대상 소규모 네트워크를 진행하였으며 향후 언론매체 스킨십을 확대하겠습니다.**

□ **한국만화영상진흥원의 온라인 채널이 매력적으로 보일 수 있는 특별한 콘텐츠를 개발하겠습니다.**

함께 만든 변화!!

□ **언론보도의 다양성과 성과 보도에 집중하였습니다. 또한 신규·확장 사업의 기획 기사를 배포하여 수혜자 확대를 위해 노력하였습니다.**

□ **지원사업, 축제, 박물관 등의 행사 연계로 정확한 정보전달과 참여를 유도하는 콘텐츠가 강화되었습니다.**

□ **언론, SNS, 유튜브의 유기적 연계로 접근성과 시의성을 확보한 홍보가 강화되었습니다.**

참고자료(주요성과)

○ 정량성과

구분	2022 성과	2023 성과	증가율
페이스북 도달률	14,516회	27,013회	12,497회(86%)
만진원 유튜브 구독자(누적)	10,571명	12,948명	2,379명(22.5%)
블로그 일일 평균 방문자(순 방문자)	625명/209,314명	1,315명/479,904명	690명(115%)
보도자료 기사화	총 7,415건	총 5,488건	△1,927건(26%)

○ 보도자료



MBC



EBS



연합뉴스



LG헬로비전



경향신문



IT조선

공모전/ 경연대회

만화 콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴, 만화산업 활성화와 우수한 콘텐츠 발굴을 위하여 추진하고 있습니다.



[추진사업]

제21회 대한민국창작만화공모전

전국디지털만화창작경연대회

제20회 부천만화대상

대한민국 만화평론 공모전

제24회 전국학생만화공모전



한눈에 보는 공모전/ 경연대회

사업명	추진개요
제21회 대한민국 창작만화공모전	(사 업 비) 국비 1억 5,500만 원 (주요성과) □ 총 10개 작품 시상금 및 작품집 제작 □ 멘토링 참여작 20작품 선정, 멘토링 진행
전국디지털만화 창작경연대회	(사 업 비) 국비 1억 원 (주요성과) □ 총 45개 작품 원고료 및 최종 8개 작품에 시상금 지원 □ 수상작 8작품 네이버 웹툰 정식 연재권 지원
제20회 부천만화대상	(사 업 비) 출연금 3,600만 원 (주요성과) □ 총 5개 작품 부천시장상 등 시상 □ 부천국제만화축제 전시 및 작가와의 만남 프로그램 진행
대한민국 만화평론 공모전	(사 업 비) 국비 3,300만 원 (주요성과) □ 신진 만화 평론가 6명 발굴 및 육성, 시상금 지원 □ 만화 비평지 '지금, 만화' 게재, 만화규장각 웹진 연재 기회 제공
제24회 전국학생 만화공모전	(사 업 비) 출연금 1,800만 원 (주요성과) □ 예비 만화창작자 총 57명 발굴, 총상금 910만원 지원 □ 전년 대비 공모전 참여자 수 증가 22년 209명→223명 지원

제21회 대한민국창작만화공모전(대중성과 예술성을 갖춘 작품 발굴 공모전)

만화 콘텐츠 창작 지원 및 잠재적 창작 인력 발굴을 위한 공모전을 추진하였습니다.

선정대상

총 10개 작품

시 상 금

7,000만 원

내 용

- 대중성과 예술성을 모두 갖춘 작품 발굴을 통해 잠재적 만화 창작 인력에 대한 동기 부여 및 창작 독려를 목적으로 한 공모전입니다.

결 과

□ 멘토링 제도를 도입하여 대상작 20편의 멘토링을 진행하였습니다.

□ 총 10개 작품 7,000만원의 상금과 작품집 제작 등을 지원했습니다.



대상 <개다리스윙>



"사실 만화를 시작한 후 얼마 지나지 않아 모든 걸 접고 도망쳤었다. 하지만 몇 년의 시간이 지날수록 만화란 저에게 언젠가는 되돌아와야 할 고향이라는 생각만 선명해졌다. 다시 펜을 잡기로 한 이상 앞으로 재미있고, 좋은 작품을 만드는 것이 도움 주신 모든 분께 보답하는 길이라 생각하며 더욱 정진하겠다."

(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ 접수규모 : 총 106작품 (경쟁률 - 10:1)

구분	작가명	작품명	상금
계			**7,000만원**
대상	지**	개다리스윙	2,000만원
최우수상	서**	입무	1,000만원
	지**	저승사자vs뱀파이어	1,000만원
우수상	김**	너의 처음 나의 마지막	600만원
	하**	ss급 퇴마사의 회고록	600만원
	박**	앵콜요청금지	600만원
장려상	곽**	블루 플레이어스	300만원
	박**	우연과 상상	300만원
	허**	러브.좀비.익스프레스	300만원
	이**	무공과 주술의 다문화 교실	300만원

전국디지털만화창작경연대회(한국만화영상진흥원과 함께하는 네이버웹툰 최강자전)

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



선정대상

총 45개 작품



시 상 금

2,300만 원



내 용

- **국내 최대규모의 웹툰 플랫폼 네이버웹툰과 함께 신인 만화가들에게 연재 기회를 제공하고 있습니다.**

결 과

□ **50위전에 올라간 45편의 작품에 대해 원고료를 지원했습니다.**

□ **수상작 8개 작품 총 2,300만원의 상금과 함께 네이버웹툰 정식 연재권을 지원했습니다.**



대상
<낭만죽이기>



글: 예전부터 꿈꾸는 대로 뭐든 쉽게 이루어지면 얼마나 좋을까? 라는 생각을 했다, 혼자서 생각해온 것을 스토리로 다듬어 많은 분께 보여드릴 수 있고, 또 큰상까지 받게 되어 무척 영광이다.

그림: 졸업하기 전 공모전에 나가보고 싶다고 생각했던 순간, 매년 챙겨보던 최강자전이 떠올랐다. 스토리가 재미있던 덕분에 큰 상을 받을 수 있었다고 생각한다. 저희의 낭만이 앞으로도 이어질 수 있게끔 늘 최선을 다하겠다."

(대상 수상소감)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 486작품 (경쟁률 – 9.25:1)** ※ 50위전에 따른 경쟁률

구분	작가명	작품명	상금
계			**2,300만원**
대상	최**/박**	낭만 죽이기	1,000만원
최우수상	권**	24시간 미남	500만원
우수상	명**	데드포인트	300만원
장려상	백**/이**	다시, 너에게 빛난다면	100만원
	장**	다음 생에도 어린왕자	100만원
	권**/최**	연애는 사치!	100만원
	김**	어째서 모두가 나를 사랑하는 거야?!	100만원
	최**	우리애 대한	100만원

제20회 부천만화대상(작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 시상)

한 해 동안 가장 작품성과 대중성을 인정받은 만화에 대한 선정과 시상을 통해 우리 만화문화 활성과 만화 콘텐츠 향유 인구 증대에 이바지하고자 합니다.

선정대상

총 5개 작품

시 상 금

3,000만 원

내 용

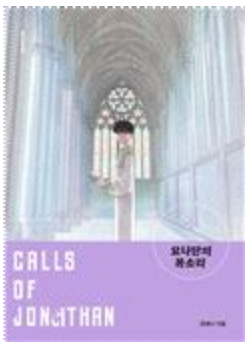
- **총 5개 작품에 대해 부천시장상, 진흥원 이사장상, 시상금을 지원했습니다.**
- **전국 도서관에 선정 작품에 대해 알리고 홍보하였습니다.**

결 과

□ **2022년 1월 1일부터 2022년 12월 31일까지 발표된 국내 출판 혹은 연재된 만화 중 5개 작품에 부천시장상과 총 3,000만원의 상금을 지급했습니다.**



도박중독자의 가족



요나단의 목소리



침묵공장



화산귀환



시상식

다양한 스튜디오와 개인 작가 작품 중 심사에 올라온 작품들 모두 현재의 한국만화를 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)

분야별 우수만화

□ **부분별 수상작**

부문	작품명	작가명	상금
계			**3,000만원**
대상	도박중독자의 가족	이**	1,000만원
신인만화상	요나단의 목소리	정**	500만원
해외작품상	침묵공장	샹** **, 테* ***	500만원
독자인기상	화산귀한	스*** **	500만원
학술상	웹툰 <웰캄 투 실버라이프>의 노년 재현과 스토리텔링 연구	이**	500만원

대한민국 만화평론 공모전(만화평론 및 만화의 학술적 연구 공모전)

만화·웹툰의 수준 높은 담론 생성을 통해 한국만화·웹툰 작품의 질적 향상과 새로운 활력 주입으로, 소비확산과 시장 확대에 이바지할 신진 평론가를 발굴하였습니다.

선정대상

총 6명

시 상 금

1,600만 원

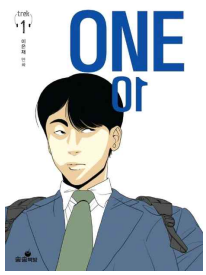
내 용

- **총 6명의 수상을 통해 4명의 기성 평론가에 대한 재조명과, 2명의 신인 평론가를 발굴하였습니다.**

결 과 | □ **수상자 6명에 총 1,600만원의 상금을 지급했습니다.**



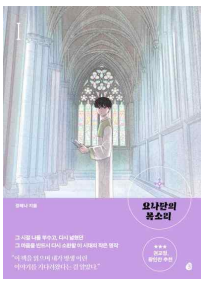
불행의 가능성에 대한 노트



학원 액션물에 대한 또 다른 시선



작품 인물을 중심으로 사회적 약자가 처한 현실을 보여주는 방식



무제(無題)



조각난 인간을 향한 응시와 그 개인화



<웹툰 약한영웅 평론> 경계 너머의 소년들

응모작들 대부분이 훌륭한 수준의 평론 글이 주를 이루어 그중 한정된 수상자 수만을 추려 선정하기가 어려웠다. 특히, 신인 부문은 많은 응모 속에 새로운 시각을 가진 평론가들의 관심으로 우리 만화의 다양한 저변확대를 엿볼 수 있었다. (심사위원장 총평)

치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 40건 (경쟁률 – 8.66:1)**

구분	작품명	작가명	상금
계			1,600만원
대상	불행의 가능성에 대한 노트 - <집이 없어>론	이**	600만원
최우수상	학원 액션물에 대한 또다른 시선 - <ONE>	이**	400만원
우수상	작품 인물을 중심으로 사회적 약자가 처한 현실을 보여주는 방식 - <닭은 이외로 위대하다>	주**	200만원
	무제(無題) - <요나단의 목소리>	문**	200만원
신인상	조각난 인간을 향한 응시와 그 개인화 - <계시록>	박**	100만원
	웹툰「약한영웅」평론 - 경계 너머의 소년들 - <약한영웅>	윤**	100만원

제24회 전국학생만화공모전(중·고등학교 청소년 대상 창작 및 도전의 장)

만화산업을 이끌어갈 창의 인재 및 우수콘텐츠 발굴을 위해 추진하였습니다.



선정대상

총 57명



시 상 금

910만 원



내 용

- **제26회 부천국제만화축제 기간(23. 9. 14. ~ 9. 17.) 중 시상식(23. 9. 16.) 을 개최했습니다.**
- **수상자 57명에게 장학금(상금) 910만원을 지급했습니다.**

결 과

□ **총 223명이 접수, 전년(209명) 대비 참여율이 7% 증가하였습니다.**

□ **경기도 지사(대상)을 포함 총 57명의 학생이 수상하였습니다.**







치열한 경쟁의 결과

□ **접수규모 : 총 223명 (전년 대비 7% ↑)**

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	한**(****고등학교)	1,000,000원
카 툰	중등부	금상	박**(**중학교)	400,000원
웹 툰	중등부	금상	김**(**중학교)	600,000원
캐릭터	중등부	금상	이**(***중학교)	400,000원