



2022. 1. 10.(월) ~ 1. 18.(화)
제256회 부천시의회(임시회)

2022년 주요 업무계획

재정문화위원회

- 한국만화영상진흥원

[재]한국만화영상진흥원

목 차

□ 목표와 주요업무 추진방향	—	5
□ 일반현황	—	6
□ 주요 업무계획		
○ 국내 유일 만화도시 브랜드 구축	—	10
○ 지역인프라 구축 및 네트워크 강화	—	17
○ 만화산업 성장 견인	—	22
○ 사회적 가치 실현 확대	—	29
○ 대내외 환경변화 맞춤 지원정책 수립	—	35

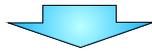
목표와 주요 추진방향

비전

문화강국, 한국만화가 선도하겠습니다.

행안
정경

- 사회적 가치 영역 및 실현 요구 확대
- 위드-코로나19 정책에 따른 상황 대응책 마련
- 지역만화산업 발전 정책에 따른 준비



중점
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 58개교 대상 교육 실시 등

2 지역인프라 구축 및 네트워크 강화

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

* 웹툰융합센터 중장기 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 2개국, 창작지원 및 2차사업화 300여 작품 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, 청년장애인가카데미 13개소 운영 등

5 대내외 환경변화 맞춤 지원정책 수립

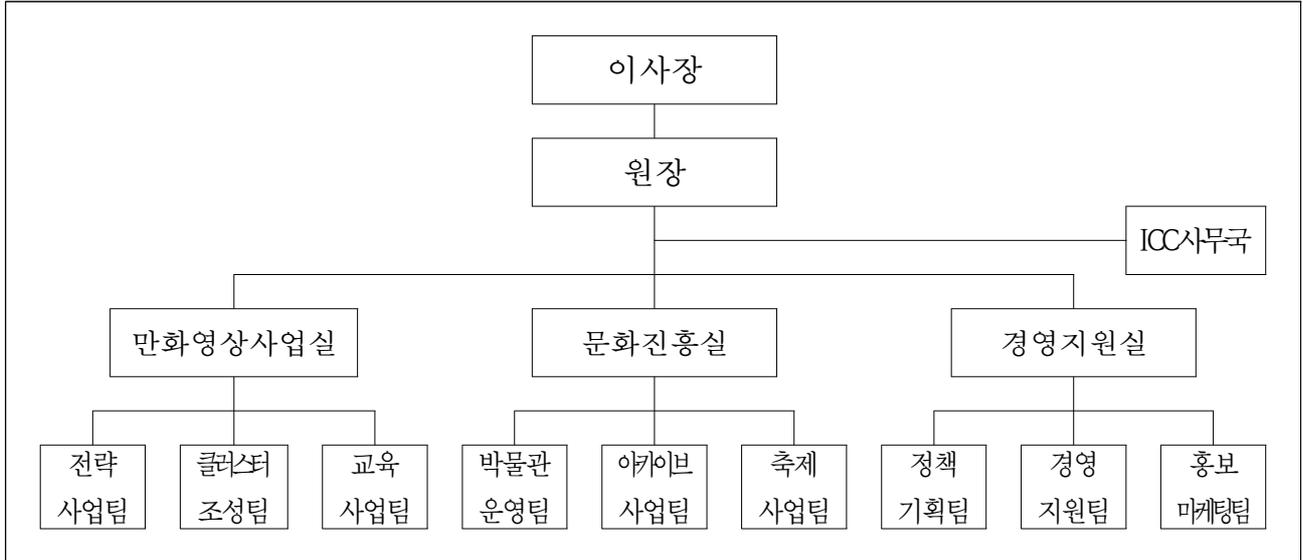
- ⑫ 정책관계자 네트워크 활성화
- ⑬ 환경변화 대응 경영체계 확립

* 만화 협단체 실무협의회 연4회 개최, 코로나19 대응 방안 마련

일 반 현 황

□ 조 직 : 3실 9팀 1사무국

(2022. 1. 1. 현재)



□ 정 원 : 65명(현원 : 62명)

(단위 : 명)

구분	계	일반직								
		상근임원	1급	2급	3급	4급	5급	6급	공무직	
계	정원	65	1	2	5	5	10	26		16
	현원	62	1	1	4	5	7	17	12	15

□ 2022년 예산현황

(단위 : 억원, %)

연도별		2022년 예산액	2021년 4차 예산액	증감액	증감률 (%)	비고
부서명						
합 계		187.9	202.2	△14.3	△7.07	-
출 연 금		63.8	62.7	1.1	1.75	-
자 체 수 입	소계	6.0	5.7	0.3	5.26	-
	박 물 관 운 영	3.5	2.9	0.6	20.69	-
	시 설 사 용 료	1.8	2.1	△0.3	△14.29	-
	콘 텐 츠 비 즈 니 스	0.1	0.3	△0.2	△66.67	-
	축 제 운 영	0.2	-	0.2	100.0	-
	기 타 수 입	0.4	0.4	-	-	-
영 여 금		7.0	9.4	△2.1	△25.53	-
보 조 금	소계	110.6	111.1	△0.5	△0.45	-
	국 비	102.6	102.6	-	-	조정중
	도 비	4.3	4.3	-	-	조정중
	시 비	3.7	4.2	△0.5	△11.90	-
외 부 수 입	소계	0.5	13.3	△12.8	△96.24	-
	협 찬 금	0.5	0.5	-	--	신청전
	지 원 금	-	8.8	△8.8	△100.0	신청전
	투 자 원 리 금	-	4.0	△4.0	△100.0	-

□ 주요사업 추진계획

(단위 : 억원)

연번	사업명	예산액	주요내용	비고
계		187.96		
1	소통과 배려하는 안정적 조직운영	38.49	○ 능력과 성과 중심 인적자원 관리 ○ 노사상행의 일터 혁신	35p
2	만화콘텐츠 창작기반조성	32.20	○ 독립출판 및 다양성 만화 제작지원 ○ 창작초기단계 및 2차 사업화 지원	21p
3	웹툰창작체험관 및 지역웹툰캠퍼스 조성	22.00	○ 광역시도별 웹툰 창작교육 거점 운영 ○ 지역 기초자치단체별 체험 시설 운영	31p
4	문화공간조성 및 클러스터 작가 육성	20.55	○ 웹툰융합센터 중장기 지원방안 마련 ○ 만화영상클러스터 활성화	17p
5	만화산업 인력양성	17.66	○ 취약계층 및 시니어 작가 양성 ○ 우수 만화 발굴 및 시상	29p
6	웹툰 아카이브 구축	10.00	○ 아카이브 시스템 이중화 및 고도화 ○ 웹툰/만화 유통정보, 원문DB 수집 등	26p
7	만화 해외진출지원	9.00	○ 수출작품 번역 및 제재작 ○ 한국만화 해외전시 및 교류	23p
8	제25회 부천국제만화축제	8.10	○ 컨퍼런스, 체험 및 이벤트 ○ 대학/독립 만화마켓 등	14p
9	K-Comics 아카데미 운영	7.00	○ 전문교육을 통한 우수인력 양성 ○ 온/오프라인 병행을 통한 기회 확대	32p
10	한국만화박물관 사업	5.47	○ 스마트박물관 운영 ○ 기획전시, 체험교육, 뮤지엄숍 운영	10p
11	만화자료 수집 및 정보구축	5.00	○ 만화자료 수집 및 정보 구축 ○ 문화/학술/산업/정책 연구 진행	27p
12	공감만화도시 브랜드화	4.20	○ 만화도시 이미지 조성 ○ 시민공감 / 초등학교6학년 만화교실	12p
13	만화웹툰 코스프레	2.00	○ 코리아/월드 챔피언십 ○ 코스프레 퍼레이드 및 무대행사	15p
14	선순환 공정 생태계 조성	1.80	○ 만화계 불공정거래 관행 개선 ○ 헬프데스크 온/오프라인 운영	28p
15	경기국제 웹툰컨퍼런스	1.00	○ 산업 발전 이슈 및 비전 공유 등	16p
16	전략적 홍보마케팅 강화	1.54	○ 기관 브랜드 강화 ○ 소셜미디어 채널 운영 효율화 등	36p
17	지역활성화 거점공간 운영	0.96	○ 도당/소새울 어울마당 운영 및 관리	18p
18	만화정책개발	0.48	○ 재정회복을 위한 수입확대방안 마련 ○ 정관계자, 만화산업계 소통 강화	34p
19	행복한 만화나눔	0.40	○ 만화 체험형 나눔 행사 ○ 우수만화도서 보급	33p
20	만화·애니 특화공간 지원	0.08	○ 집중업무공간, 오픈업무공간 지원 ○ 특화공간 커뮤니티데이 개최 등	19p

□ 위원회 현황 : 3개 위원회

명 칭	구성일자	위원장 (의 장)	위원수 (명)	설 치 근 거
이 사 회	2021. 7. 13.	김 신 이 사 장	18	· 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조
인 사 위 원 회	-	공 석	15	· 한국만화영상진흥원 인사규정 제29조
BICOF운영위원회	2021. 2. 23.	김 형 배 위 원 장	15	· 한국만화영상진흥원 정관 제21조

목표 1.

국내 유일 만화도시 브랜드 구축

한국만화박물관사업

- ◇ 위드 코로나 환경에 부합한 박물관 온오프라인 콘텐츠 기획·운영
- ◇ 한국만화 가치 증대를 위한 전시, 교육 등 문화향유 서비스 제공

□ 사업개요

- 수혜대상 : 일반 시민, 만화계 종사자 외
- 총사업비 : 5.46억 원(출연금 4.6억 원, 자체수입 등 8,663만원)
- 주요내용
 - 한국만화박물관 관람 운영
 - 한국만화박물관 기획전시 개최(연간 총 4회)
 - 한국만화박물관 교육
 - 외부재원 사업 운영 (전시, 교육 외)
 - 한국만화박물관 뮤지엄숍 운영

□ 추진계획

- 온·오프라인 교육 프로그램 기획 및 운영
 - 위드 코로나 상황에 맞춘 온·오프라인 병행 교육 운영 고려
 - 박물관 상설전시 콘텐츠를 활용한 단체대상 교육 프로그램 운영

※ 참고) 진행 예정 단체 교육 프로그램

no.	프로그램명	비용(1인당)	내용	이미지
1	나만의 입체 만문만화	10,000 ※단체 관람료 포함	박물관 주요 상설 전시물 안석주 작가의 '만문만화'를 알아보고, 주요 만문만화 작품을 입체로 만들어보기	 

○ 한국만화박물관 기획전시

- 전시 자문회의 개최를 통한 전시기획에서의 전문성 제고
- 상하반기 기획전시, 연말연시 카툰전시, 인턴전시 등 진행 예정

- 박물관 관람 만족도 조사
 - 오프라인 관람 및 온라인 콘텐츠, 온라인 교육 만족도 조사
- 스마트 박물관·미술관 지원 사업
 - 스마트 AR도슨트 프로그램 안정화 및 정식운영 진행
 - 유사 지원 사업 선정을 통한 상설전시관 기술적 고도화 진행



AR도슨트 제작 과정 및 시연 이미지

- 경기도 문화의 날, 문화예술프로그램 지원 사업
 - 동일 지원 사업 선정을 통한 온오프라인 문화 행사 개최
- 박물관 뮤지엄숍 문화상품 기획
 - 박물관 전시 연계 상품 제작 및 만화콘텐츠 관련 문화상품 소싱



박물관 1층 뮤지엄샵 전경 및 자체상품군

문화진흥실	실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 박물관운영팀장: 김보금 (☎ 310-3040)
경영지원실	실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 홍보마케팅팀장: 이미정 (☎ 310-3140)

공감만화도시 브랜드화

- ◇ 만화를 주제로 하는 홍보물 제작 및 공익적 가치의 만화제작 지원을 통한 만화도시 부천의 사회적 가치 증대 실현
- ◇ 만화도시 이미지를 조성하는 사업을 개발하여 클러스터 입주 작가의 일자리 창출에도 기여하고 만화산업 활성화를 증대

□ 사업개요

- 수혜대상 : 부천시민, 클러스터 입주 작가, 유관기관 및 단체
- 총사업비 : 4.2억원(출연금 3.58억 원, 잉여금 6,170만원)
- 주요내용
 - 만화도시 이미지 조성사업 및 입주작가 지원
 - 공공 만화홍보물 제작 및 만화도시 부천의 브랜드화에 기여
 - 시민공감 만화 교실
 - 초등학교 6학년 만화 교실

□ 추진계획

- 만화도시 이미지 조성
 - 홍보만화 및 만화이미지 조성 20건 이상 제작
 - 공익적 홍보만화 및 이미지 등의 수요처 확대(대상확대)
 - 만화도시 부천의 브랜드 향상을 위한 캐리커처 60점 이상 제작
 - 포장 박스 등의 고급화를 통한 브랜드 이미지 향상
 - 제작 기법의 다양화를 통한 수요층의 다변화를 모색
 - 입주작가 대외활동 작가풀(pool)을 대폭 확대하여 지원
 - 2021년 사업 성과를 홍보에 적극 활용하여 작가풀을 확대 (2021년 17명 → 2022년 25명 이상으로 구성)
 - 민간기업 등의 만화이미지 수요를 발굴, 작가에 대한 수혜 확대
 - 지역경계 만화이미지화 조성 1식
- 시민공감만화교실
 - 교육 커리큘럼 4건 개발 및 강사 4인 선정
 - 수강생 (상하반기 각 40명씩 총 80명)

- 상하반기 각 4개 프로그램, 총 8개 교육 프로그램 운영



수강생 모집 홍보물 및 수업 현장

○ 초등학교6학년만화교실

- 사업 참여 초등학교 수요조사
- 참여 학교 선정 (55개 내외) 및 강사 15명 선정
- 교재 및 교구 제작 약 5,500건
- 교육 프로그램 운영 (한 학급 당 8시수)
- 교육 결과물 아카이빙 및 사업 홍보를 위한 홈페이지 제작
- 부천국제만화축제 연계 교육 결과물 전시



교재 및 교구 사진

만화영상사업실	실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030) / 교육사업팀장: 최하전 (☎ 310-3080)
----------------	---

제25회 부천국제만화축제

- ◇ 시민대상 다양한 만화문화 경험기회 제공과 국내·외 만화 콘텐츠 산업 비즈니스 강화를 통한 지역경제 활성화 및 문화도시 경쟁력 강화

□ 사업개요

- 개최장소 : 한국만화박물관 및 온라인 플랫폼 등
- 참여규모 : 만화가, 만화 관련 기업 및 관계자, 일반시민 등 10만명
- 총사업비 : 6.5억 원(도비 0.8억 원, 출연금 4.7억 원, 외부수입 등 1억 원)
- 주요내용
 - 공식프로그램 : 개막식, 만화인의 밤
 - 마켓프로그램 : 만화마켓관(B2C), 웹툰쇼케이스, 독립만화마켓
 - 전 시 : 부천만화대상 수상작전, 특별전 등
 - 컨퍼런스 : 만화웹툰발전세미나, 지금만화 토크쇼 등
 - 참여프로그램 : 시민참여 이벤트, 푸드트럭 등
 - 나눔프로그램 : 나눔 캐리커처, 나눔만화방 등
 - 공연프로그램 : 개막공연, 부천필 OST콘서트 등
 - 만화도시즐기기 : 만화가의 맛집, 부천클라쓰

□ 추진계획

- 제25회 부천국제만화축제 개최 시기 : 2022년 9월
- 주요 프로그램
 - 만화마켓 프로그램 강화
 - 전국 대학만화학과 마켓 참여 추진 : 40여개 대학, 기업연계
 - <웹툰 쇼케이스> 및 독립만화마켓 개최
 - 시민 참여 이벤트 강화
 - 인기웹툰작가 및 다양한 만화가들과 팬미팅
 - 웹툰 OST 콘서트 공연 및 푸드트럭 등
 - 만화가의 맛집, 부천 클래스 등 만화도시 부천프로그램 진행

문화진흥실

실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 축제사업팀장: 이용철 (☎ 310-3070)

만화웹툰 코스프레대회

◇ 코스플레이어 및 서브컬처 마니아 대상의 국제 규모 이벤트 개최로 부천시 관광자원 개발과 지역 경제 활성화 기여

□ 사업개요

- 수혜대상 : 국내외 코스플레이어 및 서브컬처 마니아, 일반시민 등
- 총사업비 : 2억 원(도비 1억 원, 시비 1억 원)
- 주요내용
 - 해외 11개국 현지 경기국제코스프레 챔피언십 예선 개최
 - 2022. 9월. 코스프레 월드챔피언십 및 코리아챔피언십 개최
 - <니.코.짤> 등 아마추어 코스플레이어 행사 및 부대 행사 개최

□ 추진계획

- 코스프레 월드챔피언십 및 코리아 챔피언십 개최
 - 해외 예선 대회 11개국 참여 추진
 - (월드챔피언십) 퍼포먼스 분야 : 대상 등 4개팀 선발 및 시상
 - (코리아 챔피언십) 포즈, 댄스 분야 : 각 분야 별 선발 및 시상
- 아마추어 코스플레이어 행사 및 부대 행사 개최
 - 인기절정의 <니.코.짤> 시즌 3 개최
 - 웹툰OST 콘서트 및 신규 행사 개발 운영
- 일반 참가 코스플레이어 편의 시설 구축
 - 전용 탈의실 및 휴게 공간 구축
- 관람객과 함께 하는 코스프레 이벤트 진행
 - 코스플레이어 무대 행사 및 코스프레 퍼레이드 진행



코스프레 개막식



코스프레 옛 홈



니코짤

문화진흥실

실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 축제사업팀장: 이용철 (☎ 310-3070)

경기국제웹툰콘퍼런스

- ◇ 디지털 대전환시대 K웹툰 산업의 지속성장 미래전략의 확장
- ◇ 글로벌 시장을 선도하는 K웹툰 IP의 성공 로드맵과 과제 모색

□ 사업개요

- 수혜대상 : 웹툰 산업계/학계 종사자, 만화가, 예비만화가, 일반인 등
- 총사업비 : 1억 원(도비)
- 주요내용 : 글로벌 웹툰 플랫폼의 현황과 전망, 웹툰의 슈퍼 IP 비즈니스 성장 전략 등

□ 추진계획

- 웹툰산업 발전의 핵심적 이슈와 비전을 담은 콘퍼런스 개최
 - 웹툰 IP 비즈니스 확대 연계 기업 참여 추진 : 웹툰 플랫폼, OTT 기업, 출판, 영화, 드라마, 게임, 캐릭터, 애니메이션 분야 전문가
 - 중소웹툰 플랫폼 및 기업 상생방안 제시
 - 다양성 만화 활성화 방안 제시
- 전략적 홍보로 업계 관계자 및 대학 만화학과 학생 참여 제고

		
<p style="text-align: center;">포스터</p>	<p style="text-align: center;">컨퍼런스 발표</p>	<p style="text-align: center;">컨퍼런스 발표</p>

<p>문화진흥실</p>	<p>실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 축제사업팀장: 이용철 (☎ 310-3070)</p>
---------------------	--

문화공간조성 및 클러스터작가 육성

- ◇ 웹툰융합센터 육성정책 수립을 통한 성장가능성 있는 인재 유치 및 혁신 클러스터로의 고도화 기반 마련
- ◇ 입주자 간의 교류 활성화를 통한 융복합콘텐츠 창작기반 마련

□ 사업개요

- 수혜대상 : 입주작가 및 기업 99개팀 약 400여명
- 총사업비 : 20.55억 원(출연금 15.07억 원, 자체수입 등 5.48억 원)
- 주요내용
 - 만화영상 클러스터 활성화를 위한 운영 개선
 - 융·복합 클러스터 고도화 및 웹툰융합센터 운영 전략 수립

□ 추진계획

- 웹툰융합센터 세부운영 준비 및 중장기 지원방안 마련
 - 입주정책 : 분야, 규모, 대상 등 세부 입주기준 수립 및 조례를 근거로 한 인센티브 적용 방안 검토
 - 육성정책 : 네트워크, 지원사업, 인력양성, 재정확보 등 지원구조 마련
 - 운영인력 구성 : 클러스터 운영을 위한 전문인력 등 수행조직 구성
- 만화영상클러스터 활성화를 위한 운영 개선
 - 전체 클러스터 운영 사항 변경(웹툰융합센터 개관 및 창작스튜디오 공사 등)에 따른 공간 재편 점검 및 중장기 계획 마련
 - 시설별 입주모집 기준 수립에 따른 연장평가 및 신규모집 계획 수립

만화영상사업실

실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

지역활성화 거점공간 운영

- ◇ 원도심지역의 문화시설을 통해 만화콘텐츠의 접근성 확대
- ◇ 시민과 만화가 상생하는 지역밀착형 만화도시 실현

□ 사업개요

- 수혜대상 : 부천시민, 만화가, 만화업계 종사자 등
- 총사업비 : 9,596만원(시비)
- 주요내용 : 소재울어울마당 및 도당어울마당 5층 만화카페 운영

□ 추진계획

- 2022. 1.~12. 보유도서 관리 계획 및 프로그램 기획, 운영(연중)
 - 시설활성화를 위한 신규만화도서 구입(약 200여권)
 - 코로나19 유행 양상 및 위드 코로나 방향에 따른 프로그램 및 서비스 운영 계획 점검 및 개선
 - 원도심을 중심으로 만화문화 향유-지원-교육으로 이뤄지는 공간으로서의 개편 모색
- 소재울 어울 마당
 - 작가실 1개실 운영, 2층 생활문화연습실 운영(코로나19 대관 정책 준용), 만화카페 운영(1,500명 이상 이용 목표)
 - 교육사업팀과 연계된 시민공감만화교실 진행
- 도당 어울 마당
 - 만화북카페, PC존, 키즈존 등 운영(2,000명 이상 이용 목표)
 - 만화카페를 중심으로 한 프로그램 개발

만화영상사업실 | 실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

만화·애니 특화공간 지원

◇ 만화(웹툰) 작가지망생 및 신인작가에 대한 창작활동 장소 및 환경 지원을 통해 일자리 창출 기여

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화(웹툰)지망생 및 작가, 기업, 예비창업자 등
- 총사업비 : 779만원(시비) *1인창조기업 사업 연계
- 주요내용 : 웹툰스타트업캠퍼스 공간 운영

□ 추진계획

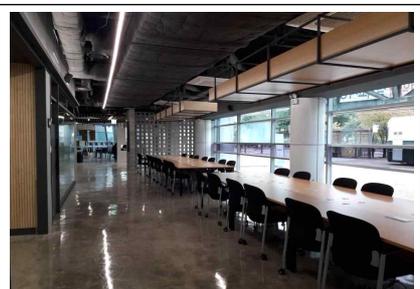
- 만화·애니특화공간 운영 및 시설 안전 관리(연중)
- 2022년 사용자(집중업무공간, 오픈업무공간)모집 및 운영
 - 집중업무공간(1인실) : 13개석 전석 입주 방식으로 운영
 - 오픈업무공간 : 16개석 미입주 방식으로 자율 운영
 - 각종 편의시설 및 공용장비실 운영 무선 네트워크 제공
- 만화·애니특화공간 커뮤니티 데이 개최
 - 참여대상 : 만화(웹툰)작가지망생 및 입주자등 만화(웹툰)관련 종사자
 - 만화영상산업 활성화를 위한 네트워크 기회 마련 및 커뮤니티 활성화 도모
- 웹툰특화1인창조기업 사업과 연계한 다양한 지원 사업 운영



만화·애니특화공간 입구



만화·애니특화공간
집중업무공간



만화·애니특화공간
오픈 업무공간

만화영상사업실 | 실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

웹툰특화 1인창조기업 지원 센터 사업

◇ 웹툰 원작 소스의 상품개발 및 소비유통 지원 등의 기업인으로서의 활동 지원 체계 구축

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화(웹툰)지망생 및 작가, 기업, 예비창업자 등
- 총사업비 : 1억 3,500만원(외부수입)
 - ※ 창업진흥원 협력사업(1억 3,500만원 내외-총 3개년 지원)
- 주요내용 : 웹툰특화 1인창조기업 지원사업 등

<2021년 추진성과>

- ◇ 웹툰특화 1인창조기업 지원사업
 - 웹툰연재기획 : 10명, 각 300만원 지원
 - 만화캐릭터 상품화 지원 : 5명, 각 400만원 지원
 - 만화캐릭터3D모듈 상품화 지원 : 2명, 각 800만원 지원
 - 1인창조기업 입주 지원(집중공간) : 5명
- ◇ 웹툰특화 1인창조기업 네트워크 행사
 - 웹툰연재 기획 발표 및 심사 : 4명 선정
 - 지원사업 대상자 전문가 1:1 멘토링 등

□ 추진계획

- 웹툰특화 1인창조기업 지원센터의 안정적인 운영 및 관리(연중)
- 콘텐츠 제작지원: 웹툰 연재기획 제작
- 상품화 지원: 만화캐릭터 및 만화캐릭터 3D모듈 상품화 지원
- 총 20명 이상의 웹툰작가에게 원스톱 지원 사업 체계 구축
- 사업수혜자 및 입주 작가 등을 중심으로 네트워크 행사 개최



네트워크 행사 전경



네트워크 행사 참여자



전문가 1:1 멘토링

만화영상사업실 실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

목표 3.

만화 산업 성장 견인

만화콘텐츠 창작기반 조성

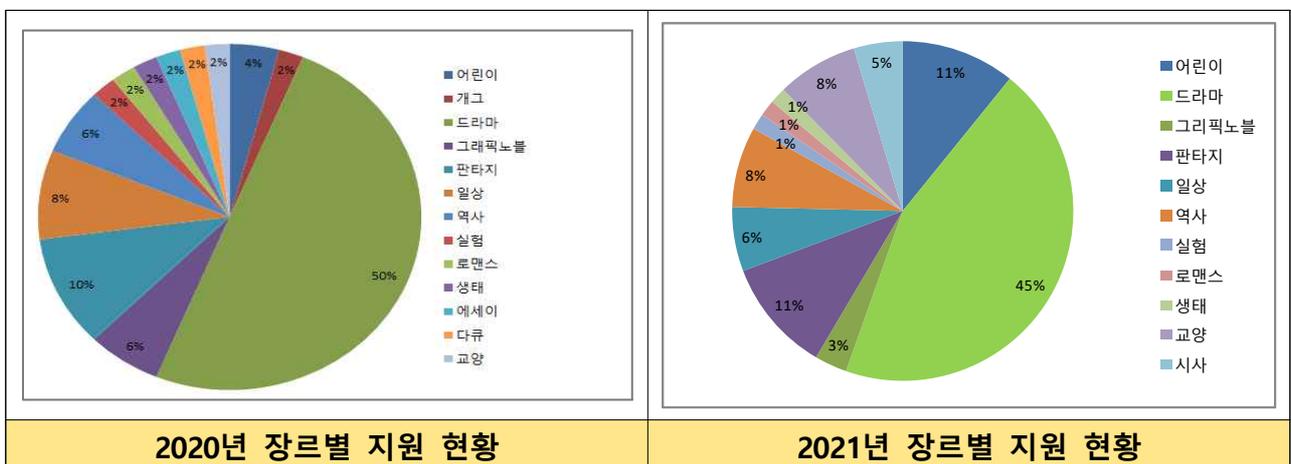
- ◇ 비활성화 장르의 단행본 출간을 통해 다양한 만화콘텐츠의 발굴 및 발전 도모
- ◇ 창작 초기단계인 기획·취재 단계에 지원을 통해 아이디어가 사장되지 않고 우수한 만화IP로써 개발될 수 있도록 지원

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화가 및 만화지망생, 관련 출판사, 에이전시 등
- 총사업비 : 32.2억 원(국비 30.7억 원, 도비 1.5억 원)
- 주요내용
 - 다양성만화 제작 지원
 - 창작초기단계 지원
 - 만화독립 출판 제작 지원
 - 만화원작 콘텐츠 제작지원
 - 만화콘텐츠 다각화 지원

□ 추진계획

- 다양성 만화 제작 지원 : 65편
 - 단편만화 20편, 중편만화 45편 원고 제작지원
 - 우수만화 선정시 만화독립 출판지원 사업 가점 부여



○ 창작 초기단계 지원

- 우수 아이디어 선정을 통한 제안용 기획원고 제작(110편)
 - 전문가 인터뷰, 현장답사, 관련 서적 구입 등 창작 초기단계 비용 지원
 - 원고 완성 이후 2차 사업화를 위한 프로모션 추진

○ 만화독립 출판 지원

- 우수 만화 독립 출판 지원
- 창작자 대상 출판 및 유통 컨설팅 지원

○ 만화원작 콘텐츠 제작 지원

- 만화 IP를 활용한 영상물 제작 지원 : 2개 과제
 - 숏폼 콘텐츠로 OTT형 애니메이션
 - 무빙툰(더빙판) 제작을 통한 VOD 및 OTT 서비스

		
<p>스튜디오이크 <도굴왕></p>	<p>(주)스튜디오 애니멀 <킹스메이커></p>	<p>엠케이이엔티 <환생소녀></p>

○ 만화콘텐츠 다각화 지원

- 만화·웹툰 콘텐츠를 활용한 문화향유 채널 다각화
- 만화콘텐츠 기반 온/오프라인 문화콘텐츠 개최 지원(7개 과제)
- 전시물 등 제작비용, 대관료, 홍보비, 기획비 등 지원
- 중간평가 및 현장점검을 통한 과제 완성도 강화

<p>만화영상사업실</p>	<p>실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 전략사업팀장: 김대진 (☎ 310-3020)</p>
-----------------------	--

만화 해외진출 지원

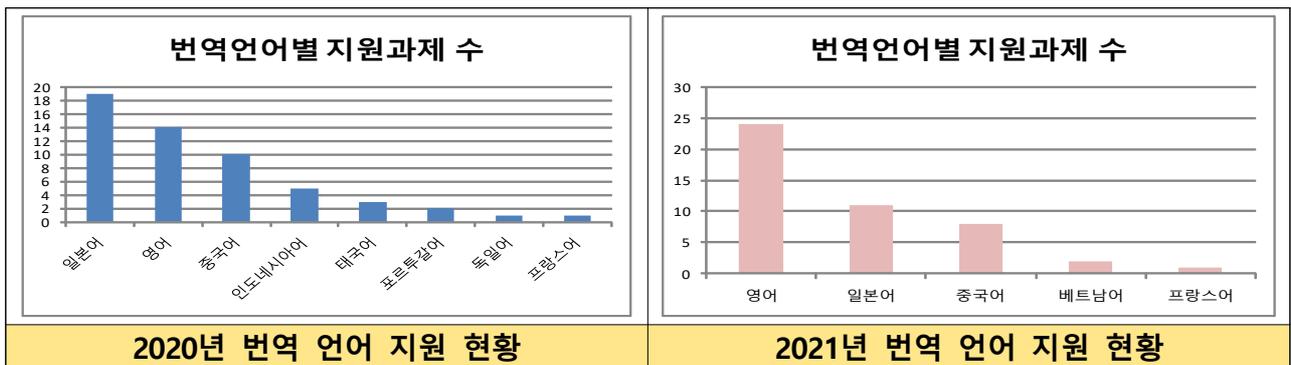
- ◇ 우수 만화 콘텐츠의 번역, 홍보, 마케팅 등 만화산업 해외 진출을 위한 원스톱 종합 지원
- ◇ 국내외 만화 창작자간 교류 네트워크 강화를 위한 활동 지원

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화 및 웹툰 IP의 해외 진출을 희망하는 플랫폼, 에이전시 출판사 등 기업과 작가, 단체, 기관 등
- 총사업비 : 9억 원(국비)
- 주요내용
 - 수출작품 번역 지원
 - 한국만화 해외 전시 및 만화 교류
 - 국제만화가대회 사무국 운영

□ 추진계획

- 수출작품 번역 및 재제작 지원: 55개 과제
 - 우수 장편만화(20화/ 200p) 번역 및 재제작 지원
 - 외국어 평가위원을 과제당 2명 배정하여 평가의 객관성 향상



- 한국만화 해외 전시 및 만화 교류
 - 한국만화 해외 전시
 - 해외공관 연계 우수 한국웹툰 대면형 기획전시 및 관련 부대행사 개최
 - 사업대상지 후보 : 일본, 인도네시아, 인도 등

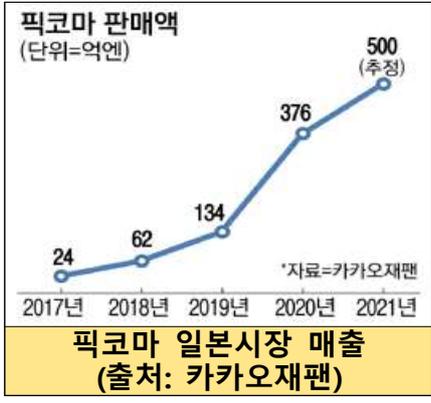


표2-41 국가별 한국 문화 콘텐츠 브랜드 파워 지수(Brand Power Index)

IBASE: 전체 단위: 점/100점 만점

콘텐츠	아시아오세아니아										미주				유럽				중동		아프리카	
	중국	일본	대만	태국	말레이시아	인도네시아	인도	베트남	호주	미국	브라질	아르헨티나	프랑스	영국	러시아	터키	UAE	남아공	이집트	남아공		
사례수	(500)	(500)	(500)	(500)	(500)	(500)	(500)	(400)	(500)	(500)	(500)	(500)	(500)	(400)	(400)	(400)	(400)	(400)	(400)			
전체	65.8	47.1	62.2	63.5	64.9	68.7	65.0	65.8	52.9	53.9	57.3	53.1	52.0	49.2	52.6	60.7	62.2	54.0	61.1			
음식	70.2	63.7	70.3	69.4	75.9	74.6	65.8	72.4	62.5	62.5	59.1	58.3	57.3	56.4	66.0	62.8	65.0	61.1	61.1			
뷰티	71.1	52.3	66.7	68.3	73.1	72.8	66.1	73.7	54.6	55.8	58.8	54.8	51.2	50.7	65.4	61.9	67.1	56.7	56.7			
음악	66.3	55.8	63.4	66.1	70.2	74.6	66.1	69.2	55.9	57.7	64.0	60.8	54.7	53.4	53.0	63.1	62.5	54.8	54.8			
영화	69.2	48.6	66.2	68.0	70.9	72.1	65.8	71.8	54.0	54.9	57.1	54.2	51.3	49.3	56.1	61.2	65.2	57.5	57.5			
픽션	68.3	48.5	65.8	65.7	69.6	72.7	66.7	68.2	54.0	53.3	60.1	56.4	53.8	49.3	51.7	65.1	63.9	55.5	55.5			
드라마	68.1	51.3	66.4	63.2	70.1	73.7	63.4	68.5	51.6	51.1	55.2	46.1	49.0	46.0	48.2	60.2	61.7	50.6	50.6			
게임	63.2	41.7	60.2	62.6	56.7	62.4	66.6	60.9	50.7	52.3	58.1	57.2	51.8	47.7	50.8	62.8	61.8	56.0	56.0			
예능	66.0	41.1	62.0	62.2	67.8	68.6	64.3	65.4	51.0	51.8	53.7	44.6	48.8	46.2	46.1	56.9	60.8	50.1	50.1			
애니메이션	60.8	38.2	54.6	57.8	55.1	62.3	65.8	58.2	51.0	53.1	60.0	57.5	53.5	49.7	50.6	60.7	60.8	56.3	56.3			
출판물	60.7	38.5	53.7	57.5	51.8	59.8	63.3	58.0	48.2	50.4	53.6	48.7	50.5	47.1	48.2	57.3	57.7	48.7	48.7			
웹툰	59.7	37.7	54.5	58.0	52.8	61.8	61.5	57.9	48.6	49.7	50.3	45.1	49.8	45.9	42.1	56.1	58.1	46.3	46.3			

웹툰 (21년) 경쟁자의 71.2%

- 주요국(중) 인도 86, 인도네시아 85, 태국 84
- 성별: 여성 50.1%, 남성 49.9%
- 평균 연령: 30.3세
- 절대경로(출판물) - 차극 온라인/모바일 57.2%
- 이용량 월143시간
- 자율금액 - 월 평균 USD 156
- 한국산 구매인향 (중장년) 62.1%
- 한국산 구매 이유 - 품질 65.0%, 브랜드 43.1%

웹툰 해외현지시장 브랜드파워/ 유료구매경험률
(출처: 2021해외한류실태조사-KOFICE)

- 2022 제10차 세계웹툰포럼 개최
 - 메가트랜드 분석 및 비즈니스 기회 창출할 인사이트 제공



- 한중 애니메이션 · 웹툰 비즈니스 상담회 개최
 - 국내 우수 웹툰 콘텐츠 홍보를 위한 책자 및 동영상 제작
- 한중일 신인만화가 콘테스트 개최 ※제7회 행사
 - 오프라인 콘테스트 개최(중국) 및 신인 작가 간 교류 프로그램 강화
- 한국만화 해외 전시 및 만화 교류
 - 2022년 국제만화가대회 중국 량팡시 오프라인 개최 협조
 - ICC 정기뉴스레터 4회 발행 및 시즌카드 2회 발행

만화영상사업실	실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 전략사업팀장: 김대진 (☎ 310-3020)
경영지원실	실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 홍보마케팅팀장: 이미정 (☎ 310-3140)

딥톤-웹툰자동생성기술 개발

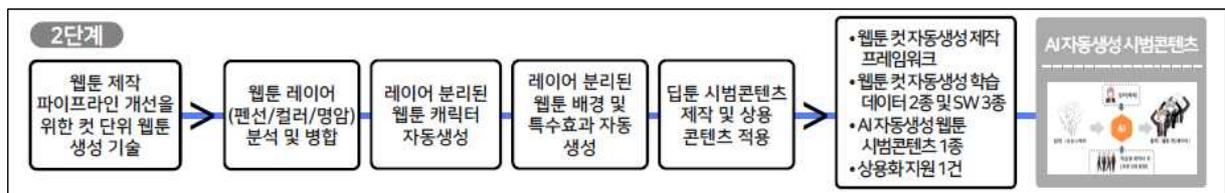
◇ 인공지능 기술을 이용한 웹툰 제작(컷 자동생성,캐릭터·배경 자동 생성) 기술 개발을 통한 노동집약적 웹툰의 생산성 제고

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등
- 총사업비 : 1억 원(외부수입)
 - ※ 한국전자통신연구원-한국콘텐츠진흥원-매니지먼트사 협력사업(연구지원)
- 주요내용
 - 1차 개발완료 된 인공지능 프리비즈 기술 콘테스트 개최
 - 2단계 사업 자문 및 전문가 평가 위원회 운영

□ 추진계획

- 한국전자통신원 및 웹툰기업 협력을 통한 2단계 사업 웹툰 자동생성기술 개발 추진
 - 웹툰 레이어(펜선, 컬러, 명암) 분석 및 병합 기술 개발
 - 웹툰 캐릭터 표정, 모션 인식 기술 및 편집 소프트웨어 개발
 - 웹툰 자동 채색 및 명암 자동생성 기술 개발



- 웹툰 자동생성기술 개발 1단계 결과물을 활용한 웹툰 시범 콘텐츠 제작 및 콘테스트 개최 운영
 - 부천국제만화축제 등 행사 참여 운영 예정
- 2단계 사업 목표에 적합한 전문가 평가풀 구성 및 운영

문화진흥실

실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 아카이브사업팀장: 김태훈 (☎ 310-3050)

웹툰 아카이브 구축

- ◇ 웹툰 및 출판만화의 지식정보 및 웹툰 원문DB 등 만화관련 정보 종합아카이브 구축
- ◇ 만화유산의 수집 보존, 복원, 디지털화하고 이를 통해 연구 활용성 강화

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등
- 총사업비 : 10억 원(국비)
- 주요내용
 - 웹툰 아카이브 시스템 이중화 및 고도화(2단계)
 - 만화·웹툰 유통정보 및 원문 이미지 수집
 - 고만화자료 디지털화 시스템 구축 및 디지털화

□ 추진계획

- 웹툰아카이브 시스템 이중화
 - 무중단 서비스 제공 및 안정성 확보를 위한 시스템 이중화 구성
- 웹툰아카이브 시스템 고도화
 - 신규 시스템 운영에 따른 개선 보완사항 점검 및 개선 추진
 - 웹툰 아카이브 시스템 기능 고도화 개발
- 웹툰아카이브 유통정보 무결성 및 정합성 확보
 - 데이터 수집 전문성, 구축 관리 체계 마련
 - 누락 유통정보의 보완 및 정합성 향상 사업 추진
- 웹툰·만화 유통정보 수집 및 웹툰 원문 이미지
 - 유통정보 11,000건 수집, 웹툰 원문 이미지 10,000화
 - 만화웹툰 전자책 정보를 포함한 유통정보 수집 범위 확대
- 만화 현물자료(고만화) 디지털 변환
 - 수장고 수집 보존하는 고만화자료의 디지털화 시스템 구축
 - 고만화자료 디지털화 1,000건

문화진흥실

실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 아카이브사업팀장: 김태훈 (☎ 310-3050)

만화자료 수집 및 정보구축

- ◇ 만화자료의 체계적인 수집·보존 및 DB구축과 서비스제공을 통한 만화의 문화적 자산으로서의 가치 제고
- ◇ 만화전문 웹진의 콘텐츠 강화를 통한 만화웹툰의 다양성 및 가치 강화

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등
- 총사업비 : 5억 원(국비)
- 주요내용
 - 만화도서관 만화자료 수집 및 대민 서비스
 - 수장고 고만화자료 수집 및 디지털화 사업
 - 만화규장각 만화전문 웹진 운영 사업

□ 추진계획

- 만화 실물자료 수집 및 정보구축
 - 만화 원고, 단행본 등 실물자료 약 7,000건 수집 및 정보구축
 - 만화도서관을 통한 대시민 만화도서 서비스 제공
 - 전문자료실 신규 구축 및 수장고 자료 디지털 열람, 학술 논문 연구자 대상 수장고 원문 서비스 제공
- 만화 전문정보 구축
 - 기사 DB 400여건, 작가정보 100여건 구축
 - ※ 디지털만화규장각 웹진 내 기획기사, 칼럼, 인터뷰 등 서비스 내역
 - 지식총서 1종 발간
- 만화 문화·학술·산업·정책 연구사업
 - 원로 만화가 구술채록 2건
 - 수장고 소장 1960년대 후반 자료 연구 1건
 - 만화산업·학술·정책 연구 1건
 - 한국만화결작선 1종 복간

문화진흥실

실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 아카이브사업팀장: 김태훈 (☎ 310-3050)

목표 4.

사회적 가치 실현 확대

선순환 공정 생태계 조성

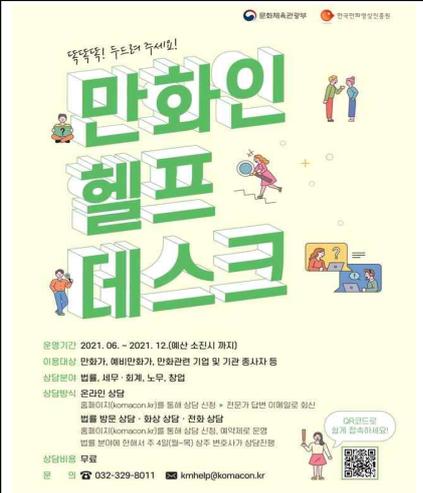
◇ 유통질서 확립을 통한 선순환 생태계 기반 마련

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화 관련 기업 및 산업 종사자, 예비만화가, 만화관계자 등
- 총사업비 : 1.8억 원(국비)
- 주요내용 : 만화인헬프데스크 운영 및 만화분야표준계약 보급 활성화

□ 추진계획

- 만화계의 불공정거래 관행 개선을 통한 만화콘텐츠 산업의 성장도모
- 공정 환경 조성의 제도적 기반을 마련하여 헬프데스크 운영
- 제도 및 프로그램 홍보를 통해 만화인의 권익 보호
- 만화인 헬프데스크 운영 ※ 상담누적 약 150여건
 - 창작자의 법률, 회계, 세무, 노무 창업 무료 상담
 - 상담방법의 다양화를 통한 접근성 강화(변호사 상주, 화상상담 등)
- 만족도 조사 및 평가분석을 통한 사업계획 수립
- 헬프데스크 및 만화분야 표준 계약서 인지도 재고 및 향상
 - 홍보 대상자 확대 : 만화학과 재학생, 관련학원 학생
 - YouTube 적극 활용, 홍보채널 다양화

 <p>만화인 헬프데스크</p> <p>운영기간 2021. 06. ~ 2021. 12. (예산 소진시 까지) 이용대상 만화가, 예비만화가, 만화관련 기업 및 기관 종사자 등 상담분야 법률, 세무, 회계, 노무, 창업 상담방식 온라인 상담 홈페이지(kamacaon.kr)를 통해 상담 신청 = 전문가 답변 이메일로 회신 법률 상담 상담 - 영상 상담 - 전화 상담 홈페이지(kamacaon.kr)를 통해 상담 신청, 예약제로 운영 법률 분야에 한해서 주 4일(월-목) 상주 변호사가 상담지원 상담비용 무료 문의 ☎ 032-329-8011 kmhelp@kamacaon.kr</p>	 <p>MidProgram Ads 중간 광고</p> <p>다들 주목된 순서로 특반 회소기입니다</p> <p>만화인 법률, 세무, 회계, 노무 무료상담</p> <p>만화인 법률, 세무, 회계, 노무, 무료 상담 가능한</p>	 <p>2021 만화인 헬프데스크, 이렇게 편리했어요 코로나19 상황을 고려한 화상상담 추가</p> <p>방문상담 법률 분야에 한해서 상주 변호사와 함께 상담을 진행하며 상담비용을 부담하지 않습니다.</p> <p>전화상담 법률 분야에 한해서 상주 변호사와 함께 상담을 진행하며 상담비용을 부담하지 않습니다.</p> <p>화상상담 코로나 19시대로 인해 증가한 신규 상담 방법 ZOOM을 통해 상담이 가능합니다.</p> <p>법률 대면상담 /p> 상시간으로 변호사님과 소통하며 상담을 진행하기 때문에 상담자의 궁금증을 바로 해결할 수 있다는 장점이 있습니다.</p> <p>webtoonschool@naver.com</p> <p>10/18 HR 헬프데스크 특급 변호사님의 역량보여요</p>
<p>홍보용 포스터 및 배너</p>	<p>유튜브 광고</p>	<p>공개방송, 카드뉴스</p>

만화영상사업실 | 실장: 김선미 (☎ 310-3020) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

만화산업 인력 양성

- ◇ 다양한 만화창작 전문교육을 통한 창작 저변 확대
- ◇ 장애인 및 시니어 작가 등 디지털 창작 교육을 통한 사회적 가치 실현
- ◇ 우수 만화 작품 제작 및 작가 발굴

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화가, 예비창작자, 경력단절 작가 등
- 총사업비 : 17.66억 원(국비 17.12억 원, 출연금 5,400만원)
- 주요내용
 - 취약계층 작가양성, 시니어&경력단절작가 기회제공
 - 만화 공모전 및 시상

□ 추진계획

- 취약계층 작가양성
 - 청년 장애인 웹툰 아카데미
 - 수행기관 전국 13개소 운영 및 수강생 120명 수료
 - 장애 인식개선 및 일자리 창출 프로모션 1회 개최



- 웹툰시니어멘토링
 - 멘티 참여자 구분에 따른 멘토 구성 및 교육 커리큘럼 세분화
 - 멘토 14명, 멘티 14명 선출, 프로젝트 창작 지원금 600만원 지급
- 만화 공모전 및 시상
 - 대한민국창작만화공모전
 - 수상작 총 9편 선정/ 플랫폼 1개사 협력, 탈락자 피드백반 1회 운영
 - 전국디지털만화창작경연대회
 - 수상작 총 7편 선정(3편 네이버웹툰 연재권 확보) 및 이벤트 진행
 - 부천만화대상

- 대상 등 총 5개 분야 6개 작품 선정
- 전시, 이벤트, 홍보 등을 통한 프로모션으로 붐업화
- 오늘의 우리만화
 - 만화창작협단체 협력을 통한 우수만화 5종 선정 및 시상행사 운영



- 제23회 전국학생만화 공모전
 - 청소년 창작 만화 콘텐츠 150여점 및 미래 유망주 46명 발굴
 - 수상작 전시 개최 혹은 작품 영상 제작 등 프로모션
- 만화평론 활성화
 - 만화 평론 공모전 계획 수립 및 홍보
 - 공모전 작품 접수 및 심사(2022. 7 ~ 10월)
 - 평론공모전 시상식(2022. 11. 3 만화의 날)

문화진흥실	실장: 이용철 (☎ 310-3070) / 아카이브사업팀장: 김태훈 (☎ 310-3050)
만화영상사업실	실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030) / 교육사업팀장: 최하전 (☎ 310-3080)
경영지원실	실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 홍보마케팅팀장: 이미정 (☎ 310-3140)

웹툰창작체험관/지역웹툰캠퍼스 조성 및 운영

◇ 전국적 웹툰 교육 및 산업거점 마련 지원으로 창작인력
저변을 확대하고 지역 콘텐츠 개발 역량 강화

□ 사업개요

- 수혜대상 : 지역문화콘텐츠진흥기관 및 비영리단체 등
- 총사업비 : 22억 원(국비)
- 주요내용 : 체험관 및 캠퍼스 신규 조성, 계속 운영 지원 등

□ 추진계획

- 사업 중장기 발전 계획 수립
 - 지역 만화웹툰 산업·문화 활성화를 위한 연구 진행
 - 전략적 사업 추진을 위한 세부 연구 진행
- 지역 웹툰캠퍼스 선정 및 운영
 - 광역 시도별 웹툰 창작·교육 거점 시설
 - 웹툰 산업의 지역 확산과 지역 기반의 선순환 생태계 조성
 - 지역웹툰캠퍼스 1개소 추가 신설 및 계속 기관 운영(9개소)
- 거점 및 지역형 웹툰창작체험관 선정 및 운영
 - 웹툰을 통한 사회 취약계층 아동·청소년 대상 문화·교육 복지 실현을 위한 기초자치단체별 웹툰창작체험관 전국 확대
 - 웹툰창작체험관 4개소 추가 신설 및 계속 기관 운영(33개소)



만화영상사업실 | 실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 클러스터조성팀장: 백수진 (☎ 310-3030)

K-Comics 아카데미 운영

- ◇ 웹툰·만화 다변화된 현장 대응역량 강화를 위한 다양한 전문 교육을 통한 우수 인력 양성
- ◇ 다양한 참여 주체간 의견 수렴, 우수 강사진 고용을 통한 교육 사업 제도 및 질적 개선 추진

□ 사업개요

- 수혜대상 : 만화가, 예비창작자, 경력단절 작가 등
- 총사업비 : 7억 원(국비)
- 주요내용 : 전문인력 양성 및 교재 개발

□ 추진계획

- K-Comics 아카데미 6개 과정 운영 : 모듈형 정규 교육, 만화인業(업)데이트, 작가집중 양성, 산업인력 양성(웹툰 PD, 만화강사), 동영상 교육 개발, 특강
- 생생하고 트렌디한 교육을 위해 현장에서 활발히 활동하고 있는 인지도 높은 현직작가 또는 업계 전문가 초빙

<p>만화인業(업) 데이트</p>	<p>작가집중 양성 과정</p>	<p>특강: 웹툰 쇼케이스</p>	<p>특강: 인문학 교육</p>

- 과목별 특성 및 코로나 19 상황에 대응하여 다양한 형태의 교육 운영 (비대면교육, 대면교육, 병행교육) 프로그램 운영

<p>(대면) 모듈형, 산업인력양성 과정</p>	<p>(실시간 비대면) 모듈형 산업인력양성 과정</p>	<p>(녹화) 작가집중 양성 과정</p>

- 강사 선정 방식 개선 및 안정적 강사풀 구축

만화영상사업실 실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 교육사업팀장: 최하전 (☎ 310-3080)

행복한 만화나눔

- ◇ 문화창의도시 부천시민이 체감할 수 있는 만화문화확산
- ◇ 만화가와 시민이 만나는 실질적 만화나눔 개발

□ 사업개요

- 수혜대상 : 일반 시민, 만화계 종사자 외
- 총사업비 : 4,000만원(출연금)
- 주요내용 : 찾아가는 만화박물관 및 도서 보급

□ 추진계획

- 부천시와 협업을 통한 행사 및 나눔 대상지 선정
 - 지역아동센터 등 문화소외계층 발굴로 문화향유 기회 제공
- 찾아가는 만화박물관 행사 진행(2회이상)
 - 캐리커처 그리기 등 만화체험행사 개최
- 만화 체험형 나눔행사 추진(2회이상)
 - VR, XR 등 실감만화콘텐츠 체험기회 제공
- 만화도서 보급(900권)
 - 부천만화대상수상작 및 진흥원선정 우수도서 보급
 - 만화문화향유를 위한 도서 보급



찾아가는 만화박물관 행사



실감콘텐츠 체험



경영지원실

실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 홍보마케팅팀장: 이미정 (☎ 310-3140)

만화정책 개발

- ◇ 사회적 가치 실현을 위한 추진전략 구축으로 업무 효율성 증대
- ◇ 산업 단체와 협력체계 구축, 공정 산업 생태계 기반 조성 확산

□ 사업개요

- 총사업비 : 4,779만원(자체수입)
- 주요내용
 - (성과관리) 체계적이고 안정적인 행정 관리체계 구축
 - (재정관리) 새로운 인프라 조성을 위한 예산확보 총력대응
 - (대외협력) 만화계 등 대외 유관기관 소통 및 관계 강화
 - (청렴감사) 다양한 청렴정책 개발 및 후속조치 강화

□ 추진계획

- 성과관리
 - 성과관리 시기 조정을 통한 효율적 행정체계 구축 : 3월→1월 시행
 - 예측가능한 변동사항 사전점검을 통해 목표 달성 : 월1회
 - 지방출자출연기관 경영평가 대응(나등급 → 가등급)
- 재정관리
 - 재정회복기 돌입에 따른 자체수입 회복 : 수입확대방안 마련
 - 새로운 인프라 조성을 위한 예산확보 총력대응 : 국·도·시비
- 소통강화

(정책적)

 - 웹툰분야 상생협의체 운영 (연 3회) *문화체육관광부 협력사항
 - 정책 및 교육 분야 성과 확대를 위한 만화·웹툰관련 학회 협력 (문화적) 세계웹툰포럼, 만화 포럼 등 학술적 협업

(산업적) 만화·웹툰 협/단체 실무협의체 운영(연 4회 이상)

(기술적) 웹툰 신기술 정부 연구기관 업무 협업 *한국전자통신연구원

(소통적) 비즈니스센터 및 창작스튜디오 입주자 대표회의
- 청렴감사
 - 청렴 시책 강화 : 문화콘텐츠 기관의 특색있는 정책 마련
 - ※ 만화를 활용한 청렴 홍보물 제작 등 만화이미지 활용
 - 행정·종합감사 후속조치 강화 : 정례화 및 조기점검(월1회)

소통과 배려하는 안정적 조직 운영

- ◇ 효율적이고 유연하고 활력 있는 조직 문화 조성
- ◇ 노사상생 및 일·생활의 균형을 통한 조직 안정화

□ 사업개요

- 수혜대상 : 임직원(상근임원 1명, 일반직 47명, 공무원 16명)
- 총사업비 : 38.5억 원(출연금 34.98억 원, 자체수입 등 3.51억 원)
- 주요내용 :
 - 능력과 성과 중심의 인적자원 관리 체계 정립
 - 일·생활 양립문화 상시 활성화
 - 노사상생을 위한 일터 혁신

□ 추진계획

- 능력과 성과 중심의 인적자원 관리 체계 정립
 - 능력과 성과 중심의 승급 시행
 - 경영평가 및 개인 성과평가 따른 합리적 보수체계 도입
- 일·생활 양립문화 상시 활성화
 - 일하는 방식 혁신 「GO - STOP - CHANGE」 추진
 - 유연근무 확산
 - 일하는 문화 ‘수평화’
 - 감정노동보호 및 성평등 문화 조성 등
 - 임직원 대상 일·생활 양립문화 인식 개선 교육 시행(상시)
- 노사상생의 일터혁신
 - 노사협의회 기능 활성화(연4회 운영)
 - 협의사항 이행내역 지속 점검을 통한 노사 공동 이익 증진
 - 노사간 일터혁신 위원회(또는 TF팀) 구성 및 운영
 - 노사상생의 협력 교육 참여(노사합동교육)
 - 노사화합 협력 프로그램(야유회&체육대회)

만화영상사업실	실장: 김선미 (☎ 310-3002) / 교육사업팀장: 최하전 (☎ 310-3080)
경영지원실	실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 경영지원팀장: 오덕영 (☎ 310-3060)

전략적 홍보마케팅 강화

- ◇ 위드 코로나 시대 최적화된 전략적 홍보 및 마케팅을 통한 우리원 사업 효과 극대화
- ◇ 고객중심 소통 강화를 통한 기관 브랜드이미지 제고

□ 사업개요

- 수혜대상 : 언론 매체 기자, 정책관계자, 만화산업종사자, 대국민 등
- 총사업비 : 1.53억 원(자체수입 등)
- 주요내용 : 언론 및 온라인 홍보마케팅
 - 미디어 관계 구축 및 대내외 언론홍보
 - 통합 온라인 홍보 마케팅 및 영상 콘텐츠 제작

□ 추진계획

- 기관 브랜드 강화
 - 브랜드 점검, 기관 정체성 강화 메시지 도출
 - 기관 브랜드 강화를 위한 추진 방안 마련
- 언론홍보 중장기 전략에 기반한 대내외 홍보
 - 기관 이미지 제고를 위한 언론홍보 중장기 전략 수립
 - 중앙/지역/외신 매체와의 유대 강화를 위한 소규모 간담회 추진
 - 제25회 부천국제만화축제 공식 기자간담회 개최(2회)
 - 기관홍보, 사업홍보, 축제홍보 등 분야별 체계적인 보도자료 배포, 기획기사 발굴 및 취재 아이템 피칭 진행
 - 보도자료 품질 함양을 위해 용역사를 통한 사진촬영 전문 기사 협조
 - 국내 중앙매체 및 외신대상 보도화 확대(수시)



제24회 BICOF 기자 간담회



<KBS> 장애인의 날 기획보도



대만 CNA BICOF 개막 보도

○ 소셜미디어 채널 운영 효율화 및 고객 커뮤니케이션 강화

- 온라인 홍보 채널 운영 점검 및 실효성 제고 방안 마련
- 정기적으로 온라인 콘텐츠 및 뉴스레터 발행
- 인플루언서 연계 주요사업 홍보영상 제작 추진 등



○ 사업밀착형 영상 콘텐츠 제작

- 사업성과, 학예·연구성과 기반의 기획 영상 콘텐츠 제작
- 기관 이미지 제고를 위한 영상 콘텐츠 제작
- 축제, 개별사업, 한국만화 홍보를 위한 영상 콘텐츠 제작



경영지원실	실장: 고재경 (☎ 310-3004) / 홍보마케팅팀장: 이미정 (☎ 310-3140)
-------	--