



'26. 1. 15.(목) ~ 1. 23.(금)

제288회 부천시의회(임시회)

2026년 주요 업무계획

재정문화위원회

○ 한국만화영상진흥원

(재)한국만화영상진흥원

한국만화영상진흥원

□ 진흥원 목표와 주요 추진방향	5
□ 일반현황	6
□ 주요 업무계획	
○ 중점 추진 사업	9
- (신규-1) 만화 콘텐츠 창작 지원	12
- (신규-2) 만화가 구술채록 및 만화자료 연구	13
- (신규-3) 투어링 케이-아츠 순회 전시	14
- (신규-4) 웹툰 IP 창업지원센터 운영	15
- (지역) 만화도시 부천의 지역 전략산업 육성	16
- (중앙) K콘텐츠 웹툰의 국가지원 기반 조성	18
○ 계속 운영 사업	21
- 만화·융복합 클러스터 집약적 육성환경 조성	23
- 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대	24
- 지역과 시민을 잇는 만화축제	25
- 만화도시 이미지 조성	26
- K-콘텐츠의 중심, 한국만화박물관	27
- 글로벌 만화 미래인재 육성	28
- 만화문화 기반 구축	29

진흥원 목표와 주요 추진방향

비전

창작과 기술, 산업을 연결하는 미래 만화도시
만화콘텐츠 산업의 전략적 가치 창출

행
환
정
경

- (중앙) 문화강국 실현을 위한 새로운 정책환경 제시
- (지방) 재정위기 해결을 위한 다각적 재정전략 강구
- (산업) 인공지능 활용을 위한 스마트 문화기술 도입

중점
추진방향

[2대 전략목표 10대 핵심과제]

① 만화도시 부천의 지역 전략산업 육성

- ① **육성** 만화·융복합 클러스터 집약적 육성환경 조성
 - ▶ 우수 신규 입주자 유치, 웹툰IP 창업지원센터 운영(신규 0.9억)
- ② **투자** 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대
 - ▶ 기존 투자조합 성과분석 및 투자 운용 전략 전면 재편
- ③ **변화** 지역과 시민을 잇는 만화축제
 - ▶ 부천국제만화축제 30주년 준비
- ④ **재편** 만화도시 이미지 조성
 - ▶ 지역 상생 만화 프로그램 운영 및 상품개발 확대
- ⑤ **개선** K콘텐츠의 중심 한국만화박물관
 - ▶ 만화박물관 중장기 로드맵 수립 및 전시·교육의 전문화

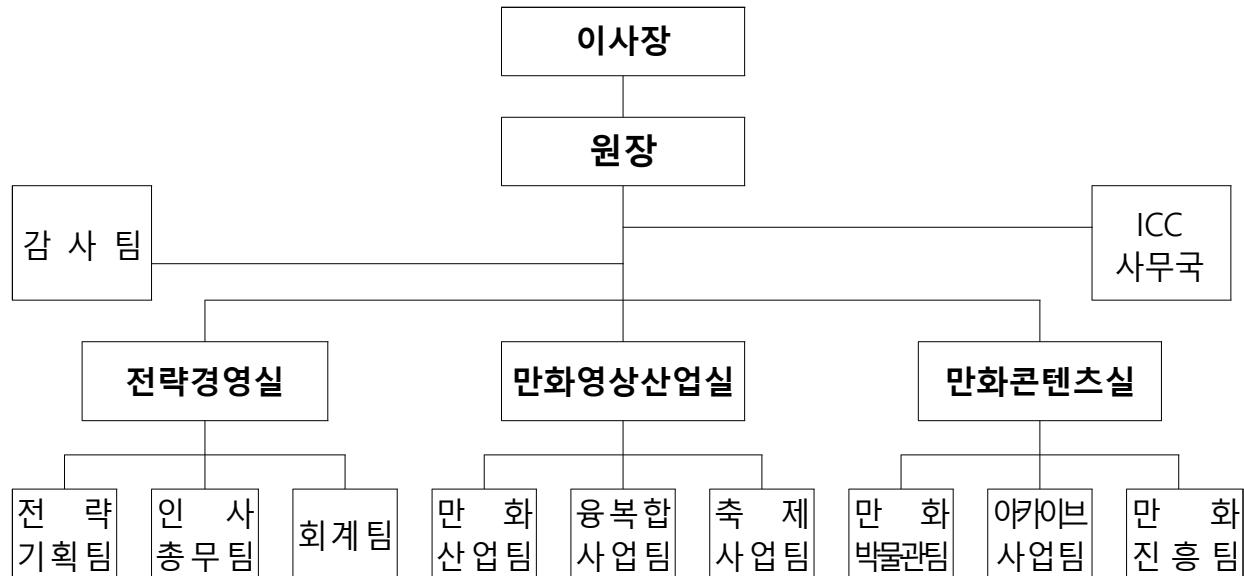
② K콘텐츠 웹툰의 국가지원 기반 조성

- ⑥ 우수 만화·웹툰 IP 발굴 및 선순환 생태계 구축
 - ▶ 문체부 만화 콘텐츠 창작 지원 사업 수행 (신규 40.8억 원)
- ⑦ 만화 유산의 연구 및 문화적 가치 확산
 - ▶ 문체부 만화가 구술채록 및 만화자료 연구 (신규 1억 원)
- ⑧ 신한류 만화문화 콘텐츠 가치 확산
 - ▶ 문체부 투어링 케이-아츠 순회 전시 (신규 1.3억 원)
- ⑨ 글로벌 만화 미래인재 육성
 - ▶ 한국만화웹툰아카데미 3기 안정화 → 문체부 공모 참가
- ⑩ 만화자료의 체계적 수집 및 만화문화 기반 구축
 - ▶ 만화 유통정보(10,000작품) 수집 및 만화헬프데스크 운영 등

일반현황

□ 조직 : 3실 10팀 1사무국

(2026. 1. 1. 현재)



□ 정원 : 65명(현원: 62명)

(단위: 명)

부서명		계	상근임원	1급	2급	3급	4급	5급	6급	공무직
계	정원	65	1	3	5	6	12	26		12
	현원	62	1	3	3	5	11	14	15	10

※ 정원 외 1명(파견 1명)

□ 위원회 현황 : 3개

연번	명칭	구성일자	위원장 (의장)	위원수 (명)	설치근거
1	이사회	2025. 7. 13.	조관제	18	<ul style="list-style-type: none">한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조비상임 감사 별도 2명
2	인사위원회	-	이성주	15	<ul style="list-style-type: none">진흥원 인사규정 제29조
3	부천국제만화축제 문화위원회	2025. 6. 27.	신명환	16	<ul style="list-style-type: none">진흥원 부천국제만화축제 운영 규정 제5조

□ 2026년 예산현황

(단위 : 천 원)

연도별 세부사업명	2026년 예산액	2025년 6차 예산액	증△감	증감률 (%)	비 고
합 계	17,077,609	14,157,851	2,919,758	20.6%	
제29회부천국제만화축제	300,000	693,000	△393,000	△56.7%	외부공모 참여예정
만화웹툰코스프레대회	244,100	249,000	△4,900	△2%	
국제만화가대회운영지원	20,000	26,500	△6,500	△24.5%	
문화콘텐츠전문투자조합	4,800	205,769	△200,969	△97.7%	투자 회수금
부천국제만화마켓	0	100,000	△100,000	△100%	예산통합
만화산업인력양성	1,422,000	1,672,000	△250,000	△15%	외부공모 참여예정
만화콘텐츠창작기반조성	4,080,000	0	4,080,000	-	신규사업 반영(국)
만화·애니콘텐츠마켓지원	0	33,430	△33,430	△100%	예산통합
만화원작콘텐츠제작지원	200,000	200,000	0	-	
우수만화콘텐츠발굴	44,000	20,000	24,000	120%	
만화문화기반조성	1,537,600	1,437,600	100,000	7%	신규사업 반영(국)
한국만화박물관사업	377,270	521,540	△144,270	△27.7%	신규사업 반영(국)
문화공간조성및클러스터작가육성	4,700,644	4,462,953	237,691	5.3%	신규사업 반영(국)
공감만화도시브랜드화	24,000	39,500	△15,500	△39.2%	추가배정
인력및조직운영	4,087,760	4,377,372	△289,612	△6.6%	
정책및홍보역량강화	35,435	119,187	△83,752	△70.3%	추가배정

□ 주요사업 추진계획

(단위 : 천 원)

연번	사 업 명	예산액	주 요 내 용	비고
	합 계	8,072,040		
1	만화 콘텐츠 창작지원	4,080,000	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창작 초기단계 지원 (8) ○ 다양성만화 제작지원 (32.8) 	신규 (국)
2	글로벌 만화 미래인재 육성	1,440,700	<ul style="list-style-type: none"> ○ 장애인웹툰아카데미, 웹툰시니어멘토링 ○ 만화·웹툰 공모전 운영(4개 사업) 	
3	만화문화 기반 구축	1,437,600	<ul style="list-style-type: none"> ○ 만화웹툰 자료 수집·보존 및 서비스 ○ 만화평론 활성화 및 공정환경 조성 	
4	지역과 시민을 잇는 만화축제	544,100	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시민참여 프로그램 및 팬 문화 확대 ○ 코스프레 축제 10주년 기념 전시 등 	
5	K-콘텐츠의 중심, 한국만화박물관	227,970	<ul style="list-style-type: none"> ○ 한국만화박물관 K-콘텐츠 로드맵 수립 ○ 전시 및 교육 프로그램 운영 등 	
6	투어링 케이-아츠 순회 전시 사업	149,300	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외한국문화원 연계 전시(2개소) ○ 만화로 만나는 힙합 전시 	신규 (국)
7	만화가 구술채록 및 만화자료 연구	100,000	<ul style="list-style-type: none"> ○ 원로만화가 구술채록(4인) ○ 연구결과를 활용한 만화전시 개최 등 	신규 (국)
8	웹툰 IP 창업지원센터 운영	92,370	<ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰·스토리 IP 기반 창업기업 보육 ○ IP 등록·보호·투자·판로 연계 지원 	신규 (국)

중점 추진 사업

한국만화영상진흥원 중점 추진사업 [신규]

사업명	만화 콘텐츠 창작 지원	만화가 구술채록 및 만화자료 연구	투어링 케이-아츠 순회 전시	웹툰 IP 창업지원센터 운영
교부처	문화체육관광부 (대중문화산업과)	문화체육관광부 (대중문화산업과)	문화체육관광부 (국제문화정책과)	중소벤처기업부 (창업벤처과)
사업기간	2026. 2. ~ 12.	2026. 2. ~ 12.	2026. 4. ~ 12.	2026. 1.~ 12. (연중 상시 운영)
사업비	40억 8,000만원 (국비)	1억 원 (국비)	1억 4,930만원 (국 1.293 / 자 0.2)	9,200만원 (국 0.65 / 시 0.27)
사업대상	만화가 및 예비만화가 등	만화 연구종사자 및 창작자 등	해외 재외문화원 및 현지 관람객 등	웹툰IP 창업기업 및 예비창업자 등
사업내용	창작초기단계지원 다양성만화제작지원	원로만화가 4인 구술채록 및 전시	해외한국문화원 연계 만화전시(2개소)	웹툰 IP 창업지원 특화공간 운영
사업부서	만화콘텐츠실 만화진흥팀	만화콘텐츠실 아카이브사업팀	만화콘텐츠실 만화박물관팀	만화영상산업실 만화산업팀

1. 만화 콘텐츠 창작 지원

재원	사업비	사업기간	대상																																			
국비 (문체부 대중문화산업과)	40억 8,000만원	2026. 2. ~ 12.	만화가 및 예비만화가 등																																			
○ 창작 초기단계 만화·웹툰 콘텐츠 공모사업 : 110개 과제 제작 지원																																						
- 공모 접수(총 1,091건, 전년대비 40% 증가) 및 <(남)몰래 립스틱> 등 110건 선정																																						
○ 다양성만화 제작지원 : 110개 과제, 매니지먼트(6개) 선정 및 지원																																						
- 공모 접수(총 803건, 전년대비 65% 증가) 및 <0번 버스 이야기> 등 110건 선정																																						
- 재담미디어(웹툰융합센터 입주사) 등 매니지먼트사 6개 선정 및 지원																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구분</th><th colspan="4">창작 초기 단계</th><th colspan="4">다양성만화 제작지원</th></tr> <tr> <th>2023년</th><th>2024년</th><th>2025년</th><th>비고</th><th>2023년</th><th>2024년</th><th>2025년</th><th>비고</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>경쟁률</td><td>623개 (6.2:1)</td><td>776개 (9.1:1)</td><td>1,091개 (9.9:1)</td><td>전년 대비 315개 (40%) 증가</td><td>354개 (3.2:1)</td><td>485개 (4.4:1)</td><td>803개 (7.3:1)</td><td>전년대비 318개 (65%) 증가</td></tr> <tr> <td>지원 규모</td><td>100개 선정</td><td>85개 선정 (지정 15)</td><td>110개 선정</td><td></td><td>110개 선정</td><td>110개 선정</td><td>110개 선정</td><td></td></tr> </tbody> </table>			구분	창작 초기 단계				다양성만화 제작지원				2023년	2024년	2025년	비고	2023년	2024년	2025년	비고	경쟁률	623개 (6.2:1)	776개 (9.1:1)	1,091개 (9.9:1)	전년 대비 315개 (40%) 증가	354개 (3.2:1)	485개 (4.4:1)	803개 (7.3:1)	전년대비 318개 (65%) 증가	지원 규모	100개 선정	85개 선정 (지정 15)	110개 선정		110개 선정	110개 선정	110개 선정		
구분	창작 초기 단계				다양성만화 제작지원																																	
	2023년	2024년	2025년	비고	2023년	2024년	2025년	비고																														
경쟁률	623개 (6.2:1)	776개 (9.1:1)	1,091개 (9.9:1)	전년 대비 315개 (40%) 증가	354개 (3.2:1)	485개 (4.4:1)	803개 (7.3:1)	전년대비 318개 (65%) 증가																														
지원 규모	100개 선정	85개 선정 (지정 15)	110개 선정		110개 선정	110개 선정	110개 선정																															
○ 강화 (가능성을 콘텐츠로) 창작 초기단계 만화·웹툰 콘텐츠 공모사업																																						
- 참신하고 독창적인 기획·아이디어 기반 프로토타입 보조 지원																																						
- 신규 기획 만화·웹툰(3화 분량) 110개 과제 제작 지원																																						
- 결과물 완성도 증대를 위한 우수 콘텐츠(20개 과제) 추가 포상																																						
○ 확대 (장르와 이야기의 확장) 다양성만화 제작지원																																						
- 장르 편중 해소로 건강한 창작 생태계 확장 선도																																						
<p>○ 참고 : 웹툰 산업 장르 편중 현상</p> <p>※ (주요 기획/제작/유통 장르) 로맨스판타지(24.5%), 현대로맨스(15.1%), 판타지(12.6%), 액션(12.6%), 드라마(10.7%) 등 76%가 상위 장르 편중 현상 보임 <2024 웹툰실태조사></p> <p>※ (독자선호 장르) 로맨스판타지(30.9%), 코믹/개그(28.1%), 드라마(25.1%), 일상/생활(21.4%) 등 동적, 감정 중심~일상형 등 폭넓게 선호 <2024 웹툰이용자소비트렌드 조사></p>																																						
- 비활성장르 다양성만화(출판 150p, 웹툰 15화) 150개 과제 제작 지원																																						
- 만화·웹툰 전문 매니지먼트사를 통한 행정·컨설팅·프로모션 종합지원 제공																																						
- 정부 예산 확대(24.6억→32.8억) 부응, 지속적 K-콘텐츠 경쟁력 강화																																						
※ 문체부 업무보고('25.12.16)에 '다양성 만화 제작지원'을 미래 핵심 성장 산업으로 육성 언급																																						

2. 만화가 구술채록 및 만화자료 연구

재원	사업비	사업기간	대상																																												
국비 (문체부 대중문화산업과)	1억 원	2026. 2. ~ 12.	만화 연구종사자 및 창작자 등																																												
<ul style="list-style-type: none"> ○ 연구개요 <ul style="list-style-type: none"> - (주요내용) 2025. 원로 만화가 구술채록 연구 - (대상자) 고행석, 이정문, 박재동 - (결과물) 구술채록 연구 3종 발간 및 영상자료 제작 																																															
추진실적	 31	 30	 32																																												
	고행석 구술 채록	이정문 구술 채록	박재동 구술 채록																																												
추진계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 원로 만화가 4인 구술채록 및 만화전시(연구결과 활용) 개최 <ul style="list-style-type: none"> - (심화연구) '예비문화유산 발굴 공모전' 선정 <비둘기 합창>(故이상무 만화가) - (구술채록) 총 10명의 만화가 중 4인 구술채록 진행 	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>NO</th> <th>성명</th> <th>출생연도</th> <th>주요작품</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>조항리</td> <td>1940</td> <td>혜성같은 소년, 선화공주와 손오공(애니메이션) 등</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>박수동</td> <td>1941</td> <td>고인돌, 번데기 야구단, 신판 오성과 한음 등</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>안기태</td> <td>1942</td> <td>중앙일보 및 국제신문 등 시사만화 연재</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>강철수</td> <td>1944</td> <td>사랑의 낙서, 발바리의 추억, 돈아 돈아 돈아 등</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>허영만</td> <td>1947</td> <td>각시탈, 오! 한강, 타짜, 식객, 날아라 슈퍼보드 등</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>백성민</td> <td>1948</td> <td>장길산, 장산꽃매, 싸울아비, 광대의 노래 등</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>김수정</td> <td>1950</td> <td>아기 공룡 둘리, 오달자의 봄, 날자 고도리 등</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>김동화</td> <td>1950</td> <td>빨간 자전거, 요정 핑크, 아카시아, 곤충 소년 등</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>이희재</td> <td>1952</td> <td>명인, 간판스타, 골목대장 악동이, 만화 삼국지 등</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>이현세</td> <td>1956</td> <td>공포의 외인구단, 떠돌이 까치, 지옥의 링 등</td> </tr> </tbody> </table>	NO	성명	출생연도	주요작품	1	조항리	1940	혜성같은 소년, 선화공주와 손오공(애니메이션) 등	2	박수동	1941	고인돌, 번데기 야구단, 신판 오성과 한음 등	3	안기태	1942	중앙일보 및 국제신문 등 시사만화 연재	4	강철수	1944	사랑의 낙서, 발바리의 추억, 돈아 돈아 돈아 등	5	허영만	1947	각시탈, 오! 한강, 타짜, 식객, 날아라 슈퍼보드 등	6	백성민	1948	장길산, 장산꽃매, 싸울아비, 광대의 노래 등	7	김수정	1950	아기 공룡 둘리, 오달자의 봄, 날자 고도리 등	8	김동화	1950	빨간 자전거, 요정 핑크, 아카시아, 곤충 소년 등	9	이희재	1952	명인, 간판스타, 골목대장 악동이, 만화 삼국지 등	10	이현세	1956	공포의 외인구단, 떠돌이 까치, 지옥의 링 등	<ul style="list-style-type: none"> ○ 구술채록 영상자료 대국민 서비스 및 연구자료집 발간 ○ 구술채록 연구 결과 및 관련자료 전시 개최 ○ 만화자료 학술 연구를 통한 국가문화유산 등재 기반 마련
NO	성명	출생연도	주요작품																																												
1	조항리	1940	혜성같은 소년, 선화공주와 손오공(애니메이션) 등																																												
2	박수동	1941	고인돌, 번데기 야구단, 신판 오성과 한음 등																																												
3	안기태	1942	중앙일보 및 국제신문 등 시사만화 연재																																												
4	강철수	1944	사랑의 낙서, 발바리의 추억, 돈아 돈아 돈아 등																																												
5	허영만	1947	각시탈, 오! 한강, 타짜, 식객, 날아라 슈퍼보드 등																																												
6	백성민	1948	장길산, 장산꽃매, 싸울아비, 광대의 노래 등																																												
7	김수정	1950	아기 공룡 둘리, 오달자의 봄, 날자 고도리 등																																												
8	김동화	1950	빨간 자전거, 요정 핑크, 아카시아, 곤충 소년 등																																												
9	이희재	1952	명인, 간판스타, 골목대장 악동이, 만화 삼국지 등																																												
10	이현세	1956	공포의 외인구단, 떠돌이 까치, 지옥의 링 등																																												

3. 투어링 케이-아츠 순회 전시

재원	사업비	사업기간	대상								
국비·자부담 (문체부 국제문화정책과)	1억 4,930만원 (국 1.293 / 자 0.2)	2026. 4. ~ 12.	해외 재외문화원 및 현지 관람객 등								
○ (주관사업) 투어링 케이-아츠(Touring K-Arts) 사업											
<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부, 한국국제문화교류진흥원(KOFICE) 주관 - 국내의 우수한 공연, 전시, 강좌 콘텐츠를 해외 재외한국문화원 및 문화홍보관을 통해 다양한 국가와 도시로 순회하며 소개 - 2025년 사업 현황: 총 41개 프로그램 32개국 49개 도시 순회 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 공연 15편, 전시 11편, 강좌 15편 - 순회전시 사업 예산구성 <ul style="list-style-type: none"> ▣ (국비지원) 전시 시공비, 공간 설계비, 부대행사 진행비 등 현지 소요비용 ▣ (자체부담) 예술인, 스태프 사례비, 항공료, 출장관련 경비 등 											
○ (선행사례) 한국문화예술위원회 순회전시											
<ul style="list-style-type: none"> - (전시기간) 2025. 5. 6.~5. 30.(멕시코), 2025. 8. 5.~9. 28.(아르헨티나) - (전시장소) 주멕시코시티한국문화원, 주아르헨티나한국문화원 - (전시명) 줌파워 줌파워 줌줌(공간일리, 황수경 대표) - (전시내용) 해외 이주여성 예술가들의 결혼과 이주, 정체성 재구성의 경험을 시각언어로 풀어내며 문화적 간극과 자아 탐색을 시도한 전시 											
○ 2026년 투어링 케이-아츠(Touring K-Arts) 순회 전시											
<ul style="list-style-type: none"> - 전시명 : WEBTOON, 연결과 확장 - 전시장소 및 일정 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 주이집트한국문화원(카이로) 2026. 7. 1.~7. 31. ▣ 주남아공한국문화원(프리토리아) 2026. 9. 1.~11. 13. - 전시콘텐츠 : 한국만화박물관 2024년 기획전시 '만화로 만나는 HIPHOP' - 참여작가 및 작품 											
<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>힙합(김수용)</td> <td>O.N.E.(이빈)</td> <td>알게뭐야(김재한)</td> <td>그래피티(심찬양)</td> </tr> </tbody> </table>								힙합(김수용)	O.N.E.(이빈)	알게뭐야(김재한)	그래피티(심찬양)
힙합(김수용)	O.N.E.(이빈)	알게뭐야(김재한)	그래피티(심찬양)								
<ul style="list-style-type: none"> - 주요 추진 일정 <ul style="list-style-type: none"> ▣ 우리원-한국국제문화교류진흥원 업무 협약 체결('26. 1.) ▣ 세부 계획 수립('26. 2. ~ 4.) / 해외 순회 전시 운영('26. 7. ~ 11.) 											

4. 웹툰 IP 창업지원센터 운영

재원	사업비	사업기간	대상
국비·시비 (중기부 창업벤처과)	9,200만원 (국 6,500 / 시 2,700)	2026. 1. ~ 12.	웹툰IP 창업기업 및 예비창업자 등
<기존 1인창조기업지원센터 운영성과 기반>			
<ul style="list-style-type: none"> ○ (입주안정) 입주율 100% 유지, 대기기업 약 30% 확보, 안정적 수요 기반 확인 ○ (중점지원) 선택형 사업화 지원 4개사(기업당 300만원) 시제품·상품화·홍보물 제작 지원 ○ (네트워킹) 창업특강 3회 (세무·실무멘토링 중심, 총 76명 참여) / 네트워킹 2회 ○ (판로홍보) 부천 BIFAN·콘텐츠페어/국제만화마켓·BICOF·현대백화점 팝업 등 5개 연계행사로 현장 검증 추진 ○ (성과 창출) 누적 방문객 약 1.5만 명, 총매출 약 1,450만원 달성(팝업 포함), 협업문의·입주상담 다수 발생 			
<1단계 1인창조기업지원센터 → 2단계 「웹툰 IP 창업지원센터」로 고도화 운영>			
<ul style="list-style-type: none"> ○ 특화 웹툰IP 특화 창업보육 기능 고도화 <ul style="list-style-type: none"> - 창업보육센터(BI) 전환에 따른 운영규정·입주기준·평가체계 정비 - 웹툰·스토리 IP 기반 창업기업 중심 입주 선발 - AI·IP·투자 연계형 창업보육 모델 정착 ○ 확대 AI 기반 창작·사업화 지원 <ul style="list-style-type: none"> - AI 스토리보드, 자동채색, 작화보정 등 창작 AI 활용 교육 - AI 기반 콘텐츠 기획·마케팅·유통 컨설팅 제공 - AI 창작물 저작권·표준계약 가이드 제공 ○ 판로 투자·판로 중심 사업화 지원 <ul style="list-style-type: none"> - IP 기반 사업화(출판·굿즈·영상화 등) 컨설팅 - IR 피칭데이 및 투자자 네트워킹 연계 - 부천국제만화축제·창업페어·해외박람회 판로 연계 ○ 협업 졸업·후속지원 및 민관협력 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 졸업기업 네트워크(BI Alumni) 운영 - 졸업기업 대상 재진입형 R&D·투자 연계 - 민간 투자사·유관기관 협력 확대를 통한 지속운영 기반 마련 			

만화도시 부천의 지역 전략산업 육성

[계속사업]

- ◇ 만화콘텐츠 창작 허브 정주 지원으로 집약적 전략육성 환경 조성
- ◇ 시민 체감 만화도시 이미지 확산을 통한 부천 도시 브랜드 가치 제고
- ◇ 부천시민 문화향유 증진 및 지역 상권 연계를 통한 지역경제 활력 도모

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 부천시민 및 입주작가 등
- 위 치 : 웹툰융합센터, 만화비즈니스센터 등
- 총사업비 : 51.65억 원(출연금 29.96 / 자부담 9.69 / 잉여금 12)
- 주요내용
 - **육성** 만화·융복합 클러스터 집약적 육성환경 조성
 - **투자** 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대
 - **변화** 지역과 시민을 잇는 만화축제
 - **재편** 만화도시 이미지 조성
 - **개선** 한국만화박물관 운영

□ 추진계획

- **육성** 만화·융복합 클러스터 집약적 육성환경 조성
 - 부천문화레지던스(19개실) 연계 작가 교류 및 창작프로그램 운영
 - 부천콘텐츠밸리 사업 추진을 위한 우수 기업 유치
 - 연장평가 제도 개선 → 지역 기여도 반영 등 / 클러스터 포럼 확대 (연 4회)
 - 카카오창작재단 민간사업 창작지원금 3년 연속 유치 추진
- **투자** 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대
 - 기존 투자조합 성과 분석을 통한 투자 운영 전략 전면 재편
 - 웹툰→애니·게임·머천다이징 형태의 전 주기 투자 구조 마련

○ **변화** 지역과 시민을 잇는 만화축제

- 부천국제만화축제 30주년 준비: 정부 문화의 달 행사 신청 검토
 - 정부 국민의 문화 향유기회 확대를 위해 매년 10월 문화의 달 행사 추진
 - 2027년 만화축제 30주년을 기념한 정부 문화행사 + 지역축제 연계 추진
- 부천시민과 함께하는 일상적인 만화축제 로컬 밀착의 글로벌 축제 지향
- 경기관광축제 11년 연속 선정 및 정부 문화관광축제 지정 추진

○ **재편** 만화도시 이미지 조성

- <우리 동네 만화 콘텐츠 만들기> 운영 확대 (3개 동 → 6개 동)
- 부천시 <부천핸썹> + 만진원 <만득이> 콜라보 상품 개발
- 만화도시 부천 고도화 2단계 <웹툰 테마거리> 사업 기본 구상
- 만화도시 사업 대표성과 → 시민 동선 공간 배치 등 체감도 강화

○ **개선** 한국만화박물관 운영 (중장기 로드맵)

- 한국만화박물관 K-콘텐츠 로드맵 수립 및 리뉴얼 예산 확보 추진
- 외부 전시공간 지원사업 유치 등 박물관 전시 외연 확대
- 만화상영관 노후 장비 교체 완료 → 대관 및 상영 전용 프로그램 유치
- 상설 및 기획전시 연계 관련 교육 개발 등 외부재원 적극 유치
 - 2026. 박물관·미술관 주간 보조금 사업 공모('26. 1월)
 - KB 금융그룹 박물관 무료관람 프로젝트('26. 5월)
- 박물관 교육 프로그램의 지역 및 소외계층 연계 강화
 - 지역 예술인과의 만남 프로그램 발굴 및 운영 확대(상시)
 - 소외계층 대상 원격 도슨트 프로그램 운영(수혜 대상 상시 모집)

만화영상산업실

실장: 전병진 ☎ 3003 / 만화산업팀장: 김대진 ☎ 3140 /
축제사업팀장: 최원혁 ☎ 3070 / 만화박물관팀장: 백수진 ☎ 3040

K콘텐츠 웹툰의 국가지원 기반 조성

[계속사업]

- ◇ 한국 만화자료의 체계적 수집·보존·관리·활용 (K-이니셔티브 실현)
- ◇ 만화문화 기반 구축을 통한 만화자료의 대국민 서비스 추진
- ◇ 만화를 중심으로 한류 연관 산업의 글로벌 도약

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 2. ~ 12.
- 수혜대상 : 대한민국 국민, 만화산업 종사자 등
- 총사업비 : 30.476억 원(국비 30.089 / 출연금 0.187 / 자부담 0.2)
- 주요내용
 - 신한류 만화문화 콘텐츠 가치 확산
 - 글로벌 만화 미래인재 육성
 - 만화자료의 체계적 수집 및 만화문화 기반 구축

□ 추진계획

- 신한류 만화문화 콘텐츠 가치 확산
 - 투어링 케이-아츠 순회 전시 개최 (해외 2개소) *중점 추진사항 참조
 - 국제만화가 대회(ICC) 사무국 운영
 - 뉴스레터 분기별(4회) 발행, 상임이사회 회의 2회 개최
 - '27년도 제21회 국제만화가대회 대만 개최 준비
- 글로벌 만화 미래인재 육성
 - 한국만화·웹툰 아카데미: 문체부 만화·웹툰 인력양성 공모 신청
 - 장애인웹툰 아카데미: 총 17개소 운영 (계속 14개소 / 신규 3개소)
 - 장애인 웹툰&일러스트 공모전 운영 및 예술단체 협업 캠페인 운영 등
 - 장년 만화가 대상 경력단절작가 교육: 총 45명 지원(멘토20 / 멘티25)
 - 지원사업 → 교육사업으로 전환 (재도약 역량 강화 교육으로 재편)

- 만화 공모전 운영

행사명	공모분야	공모대상	시상규모
전국디지털만화 창작경연대회	연재용 장편 웹툰	고등학생 및 학교 밖 청소년	총 8작품 (총상금 1천5백만원)
대한민국 창작만화공모전	단편만화 및 카툰	만 18세 이상 예비만화가·만화가	총 8작품 (총상금 7천만원)
전국학생만화공모전	칸만화·카툰·웹툰	초·중·고 재학생 및 동등 학력자	총 49작품 (총상금 7백3십만원)

○ 만화자료의 체계적 수집 및 만화문화 기반 구축

- 만화수장고 확대개편 사업: 2027. 문체부 신규 사업비 확보 추진
- 만화자료 수집 및 정보 구축
 - 박물관자료(고만화) 수집 및 대국민 서비스(1,000건)
 - 만화전문 콘텐츠 제작 및 수집(기사, 컬럼, 리뷰 등) 구축(720건)
 - 만화도서관 만화자료 수집·보존·대국민 서비스(6,000권)
- 웹툰아카이브 유통정보 및 시스템 구축
 - 만화·웹툰 유통정보 수집 DB 구축(10,000작품)
 - 창작자 국제표준이름식별자(ISNI) 구축(100명)
 - 학술 연구자 대상 디지털 원문이미지 서비스 홍보 및 활성화
 - 웹툰아카이브 대국민 서비스 연중 무중단 운영
- 공정상생기반 조성
 - 표준계약서 활용 및 교육·캠페인 지속 추진, 헬프데스크 상담 품질 관리 및 표준화로 공정상생 기반 확립
 - 기존 법률·세부·회계·노무·창업 분야 + 만화인 심리상담 확대
 - 창작 과정 전반의 어려움 완화 및 안정적 창작 활동 여건 조성
- 만화평론 활성화
 - 만화전문 평론지 <지금, 만화> 4권 발간
 - <대한민국 만화평론 공모전>을 통한 만화전문 평론가 발굴

만화콘텐츠실	실장: 김선미 ☎ 3002 / 만화진흥팀장: 최미영 ☎ 3020 / 아카이브사업팀장: 김태훈 ☎ 3050 / 융복합사업팀장: 최하전 ☎ 3080
--------	---

계속 운영 사업

클러스터

만화·융복합 클러스터 집약적 육성환경 조성

[계속사업]

- ◇ 만화·융복합산업 중심 콘텐츠 창작 허브 정주 지원
 - ☞ (1단계) 우수 기업 유치 / (2단계) 콘텐츠 IP투자 확대 / (3단계) 융복합-IP 발굴 / (4단계) 유통 및 소비 활성화

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 입주작가·기업·협단체 등
- 위 치 : 웹툰융합센터, 만화비즈니스센터 등
- 총사업비 : 46.97억 원(출연금 25.56 / 잉여금 12 / 기타 9.41)
- 주요내용 : 융복합 생태계 활성화를 통한 부천 미래 먹거리 창출

□ 추진계획

- 지속가능한 클러스터 정착
 - 신규 입주자 모집을 통한 인재 유치
 - 부천콘텐츠밸리 사업 추진을 위한 신규 기업 유치
 - 연장평가 가감점제 확대 → 지역 기여도 및 입주준수사항 반영
 - 입주제도(입주기간·대상·형태·보증금·평가 제도) 전면 재검토
- 안정적 창작 기반 마련
 - 카카오창작재단 지원사업 지속 유치
 - 공유재산 사용료 단계적 인하 추진 → 재정 부담 완화
- 융복합 창작·연구 생태계 강화
 - 클러스터 포럼 확대 운영(연 4회)
 - 입주자 강사 활용 → 신규 일자리 창출 및 교육 다양화
 - 수요조사를 기반으로 맞춤형 프로그램 운영
- 창작자 거주활동 지원 및 해외 교류 확대
 - 부천문화레지던스(19개실) 운영
 - 市 연계 문학창의도시 작가 교류 및 창작 프로그램 운영
 - 부천 국제축제 초청자 및 전시 초청 작가 숙소로 활용
 - 한국만화웹툰아카데미 연구생 창작활동 지원

만화영상산업실

실장: 전병진 ☎ 3003 / 만화산업팀장: 김대진 ☎ 3140

투자운용

부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대

[계속사업]

- ◇ 부천을 대한민국 문화콘텐츠 투자·창업의 중심지로 육성하여 글로벌 IP 산업 허브로 도약

□ 사업개요

- 기간 : 2026. 3. ~ 12.
- 수혜대상 : 부천 소재 콘텐츠(웹툰, 애니, 게임 등) 기업 및 프로젝트
- 총사업비 : 200억 원 ※ 진흥원 출자금(자부담) 15억 원
- 주요내용 : 투자운영 성과분석 및 투자전략 전면 재편 등

□ 추진계획

- 신규 투자조합 결성 및 운영(부천시 이관)
 - 기존 투자조합 성과분석 및 투자 운영 전략 전면 재편
 - 4기 투자조합 결성: 총규모 200억 원(출자금 15억 원)
 - 부천 기업(프로젝트) 30억 원 투자 의무 반영
 - 웹툰·IP 기반 콘텐츠 기업 중심 투자 추진
- 투자 생태계 외연 확장
 - 국내외 전략적 출자자(SI, VC 등) 참여 확대
 - 웹툰 → 애니·게임·머천다이징으로 이어지는 가치사슬 전 주기 투자 구조 마련
- 회수·재투자 구조 고도화
 - 기존 투자조합 성과 관리 및 성과분석 체계 마련
 - 회수금 활용한 재투자 프로세스 제도화
 - 지역기업 투자비율 관리(30억 이상 보장)로 부천기업 성장 촉진

만화영상산업실

실장: 전병진 ☎ 3003 / 만화산업팀장: 김대진 ☎ 3140

만화축제

지역과 시민을 잇는 만화축제

[계속사업]

- ◇ 시민과 함께하는 부천 대표 만화 전문 축제로서의 위상 제고
- ◇ 축제와 지역 상권과의 연계 방안 모색으로 지역경제 활력 도모

□ 사업개요

- 개최기간 : 총 3일 [2026. 9. 18.(금) ~ 9. 20.(일)]
- 수혜대상 : 부천시민, 만화 관계자, 국내외 관광객 등
- 위치 : 한국만화박물관 일대
- 참가인원 : 만화가, 만화산업 관계자, 일반시민 등 10만 명
- 총사업비 : 5.44억 원(출연금 3 / 도비 2 / 시비 0.44)
- 주요내용 : 30주년을 맞이하는 부천국제만화축제 기반 구축

□ 추진계획

구 분	2026년	2025년
부천국제 만화축제	<ul style="list-style-type: none">- 부만축 30주년을 준비하는 새로운 시도<ul style="list-style-type: none">· 시민 밀착 행사를 통한 “로컬축제” 강화· 만화가-시민 함께 즐기는 이벤트 운영- 사전 홍보 강화<ul style="list-style-type: none">· 부천 지역 외 다중매체 활용 홍보 강화 (서울시, 서울교통공사 등)	<ul style="list-style-type: none">- 시민과 함께하는 만화 체험행사 강화<ul style="list-style-type: none">· 우리 동네 만화 캐릭터 개발(시범운영)· 지역 상생 만화 콜라보(시범운영)· 대규모 캐리커처 체험 행사· BICOF 야간개장
경기국제 코스프레 페스티벌	<ul style="list-style-type: none">- GICOF 10주년 기념행사 개최- 코스프레 문화의 지역 정착 도모- 신규 해외 파트너십 국가 확대(16팀)- 코스프레 클래스 확대 및 상시 운영	<ul style="list-style-type: none">- 유관기관(킨텍스) 업무협력(한국대회)- 신규 해외 파트너십 협약 체결(2개국)- 코스프레 클래스 운영(2개 강의)- 키즈 코스프레 런웨이(신규)
사전· 사후행사	<ul style="list-style-type: none">- 사전행사<ul style="list-style-type: none">· 부천시민의 날 및 부천FC 승격 연계· 부천FC 승격에 따른 연계 행사 확대- 사후행사<ul style="list-style-type: none">· 부천시 유관기관 연계행사 협업	<ul style="list-style-type: none">- 사전행사- 도심 속 BICOF 행사 강화(4회→6회)

만화영상산업실

실장 : 전병진 ☎ 3003 / 축제사업팀장 : 최원혁 ☎ 3070

만화도시 이미지 조성

[계속사업]

- ◇ 시민이 체감하는 만화도시 이미지 확산을 통해 부천의 도시 브랜드 가치 강화
- ◇ 국제만화가대회 운영 지원을 통한 만화도시 부천 인지도 제고

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 2. ~ 12.
- 수혜대상 : 부천시민, 관내 시설 이용객, 클러스터 입주작가 등
- 총사업비 : 0.44억 원(국비 0.2 / 출연금 0.24)
- 주요내용 : 시민 체감형 만화도시 이미지 사업 추진 등

□ 추진계획

- 우리 동네 만화 콘텐츠 만들기
 - 부천시 6개 동 내외를 대상으로 동 단위 만화콘텐츠 제작 지원
 - 주민자치회·행정복지센터와 협력한 주민 참여 프로그램 운영
 - 축제·행정홍보와 연계 가능한 캐릭터·스토리 개발 모델 정착
 - 완성된 캐릭터는 지역행사, 행정홍보물, 시설 안내 등에 최우선 활용
- 부천형 만화도시 이미지 확립
 - 부천시 임산부 등록·출산 기념품의 캐릭터 상품기획
※ 지역 소속감 및 만화에 대한 친근감 상승
 - 부천핸썸과 콜라보 콘텐츠 제작 홍보 효과 극대화
- 지역협력 및 외부 연계 강화
 - 시·구청, 동 주민자치회, 축제 주관부서와 협업 홍보·운영비 분담
 - 만화도시 참여작가 풀 신규 모집·확대('26. 3.~)
- 국제만화가대회(ICC) 사무국 운영
 - 뉴스레터 분기별 발행, 상임이사회 2회 개최
 - 제21회 국제만화가대회(2027년) 대만 개최 준비

박물관

K-콘텐츠의 중심, 한국만화박물관

[계속사업]

- ◇ K-콘텐츠 선도 만화·웹툰 대표 박물관으로서 시민의 만화·문화 향유와 수익 창출 확대 기여

□ 사업개요

- 기간 : 2026. 1. ~ 12.
- 수혜대상 : 일반시민, 국내외 관광객, 만화계 종사자 등
- 총사업비 : 2.28억 원(출연금 1.4 / 자부담 0.88)
- 주요내용 : 박물관 로드맵 수립 및 전시·교육·뮤지엄숍 운영 등

□ 추진계획

- 한국만화박물관 K-콘텐츠 로드맵 수립
 - K-콘텐츠의 첨병 만화웹툰 대표 박물관으로서의 전략 확립 및 만화웹툰 분야의 K-관광콘텐츠 거점화 로드맵 구축
- 전시 프로그램 운영의 효율화
 - (제1기획전시실) 전시공간지원공모사업 등 박물관 전시 외연 확대
 - (제2기획전시실) 2026 한국만화박물관 기획전시 개최('26. 9.)
 - (로비갤러리) 2027 신년카툰전 개최('26. 12.)
- 교육 프로그램 운영의 전문화 및 지역연계 강화
 - 상설 및 기획전시 연계 관련 교육 개발 및 외부지원 사업 적극 유치
 - KB 금융그룹 박물관 무료관람 프로젝트 운영: '26. 5. 한
 - 2026 박물관·미술관 주간 보조금 사업 공모 신청: '26. 1.
 - 부천문화원 등 관내 유관기관과의 협업 도모
 - 지역 예술인과의 만남 프로그램 발굴 및 프로그램 상시 운영
 - 소외계층 대상 원격 도슨트 프로그램 상시 운영
- 뮤지엄숍 상품 강화 모색 및 상영관 운영
 - 만화·웹툰·애니메이션·캐릭터 등 뮤지엄숍 인기 IP상품 구성 확대
 - 어린이 중심 공연 → 청소년 및 가족 대상 공연으로 확대 추진

만화콘텐츠실

실장: 김선미 ☎ 3002 / 만화박물관팀장: 백수진 ☎ 3040

인력양성

글로벌 만화 미래인재 육성

[계속사업]

- ◇ 만화·웹툰 창작 인재의 발굴·육성 및 만화산업 저변확대
- ◇ 장애인 등 취약계층 사회적 성장 및 자립 기반 마련

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 2. ~ 12.
- 수혜대상 : 기성/예비 만화가, 초·중·고등학교 청소년, 장애인교육시설
- 총사업비 : 14.4억 원(국비 14.22 / 출연금 0.18)
- 주요내용 : 글로벌 만화 미래인재 양성을 위한 교육 및 공모 사업 운영 등

□ 추진계획

- 한국만화웹툰아카데미
 - 문화체육관광부 「소수정예 웹툰작가 양성 사업」 공모 참여(안정화)
 - 단계별 인재육성 모델 마련(거주·교육·취업·데뷔 등 정주 기반 구축)
- 취약계층 작가 양성 및 자립 기반 마련
 - 중장년(만 40세 이상) 경력단절 및 재도전 작가 대상 맞춤 멘토링
 - 전국 1,500명 장애인 대상 웹툰 교실 운영으로 장애인 일자리 창출
- 지속 가능한 인재양성 기반 마련
 - 외부 전문기간 협업 교육 활성화(BIFAN, SBS A&T, 부천시교육청 등)
 - 교육 현장 의견수렴 및 개선 방안 마련을 위한 자문회의 상설화
- 공모전 운영

행사명	공모분야	공모대상	시상규모
전국디지털만화 창작경연대회	연재용 장편 웹툰	고등학생 및 학교 밖 청소년	총 8작품 (총상금 1천5백만원)
대한민국 창작만화공모전	단편만화 및 카툰	만 18세 이상 예비만화가·만화가	총 8작품 (총상금 7천만원)
전국학생만화공모전	칸만화·카툰·웹툰	초·중·고 재학생 및 동등 학력자	총 49작품 (총상금 7백3십만원)

만화영상산업실

실장 : 전병진 ☎ 3003 / 융복합사업팀장 : 최하진 ☎ 3080

기반조성

만화문화 기반 구축

[계속사업]

- ◇ 古만화·출판만화·웹툰 종합 아카이브 구축 및 대국민 접근성 강화
- ◇ 만화 법률·계약 지원 등 산업 성장 환경 조성을 통한 창작자 권리 보호

□ 사업개요

- 기 간 : 2026. 2. ~ 12.
- 수혜대상 : 콘텐츠 제작·유통 관련자, 예비만화가, 만화관계자 등
- 총사업비 : 14.38억 원(국비)
- 주요내용 : 만화자료 수집 및 서비스, 공정한 창작생태계 조성 등

□ 추진계획

- 만화자료 수집 및 정보 구축
 - 박물관자료(고만화) 수집 및 대국민 서비스: 1,000건
 - 만화전문 콘텐츠 제작 및 수집(기사, 컬럼, 리뷰 등) 구축: 720건
 - 만화도서관 만화자료 수집·보존·대국민 서비스: 6,000권
- 웹툰아카이브 유통정보 및 시스템 구축
 - 만화·웹툰 유통정보 수집 DB 구축: 10,000작품
 - 창작자 국제표준이름식별자(ISNI) 구축: 100명
 - 학술 연구자 대상 디지털 원문이미지 서비스 홍보 및 활성화
 - 웹툰아카이브 대국민 서비스 연중 무중단 운영
- 공정상생기반 조성
 - 만화산업 표준계약서 활용 독려를 위한 교육·홍보 지속 추진
 - 헬프데스크 상담 품질 관리 및 표준화로 공정상생 기반 확립
 - 온·오프라인 교육 프로그램 및 홍보 채널 다각화로 산업내 공정 관행 확산
- 만화평론 활성화
 - 만화전문 평론지 <지금, 만화> 4권 발간
 - <대한민국 만화평론 공모전>을 통한 만화전문 평론가 발굴

만화콘텐츠실

실장: 김선미 ☎ 3002 / 아카이브사업팀장: 김태훈 ☎ 3050

