

---

# 2026년 주요 업무계획

---

## 재정문화위원회

- 한국만화영상진흥원

**[재]한국만화영상진흥원**



# 한 국 만 화 영 상 진 흥 원

□ 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

행정  
환경

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



## [2대 전략목표 10대 핵심과제]

중점  
추진방향

### 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

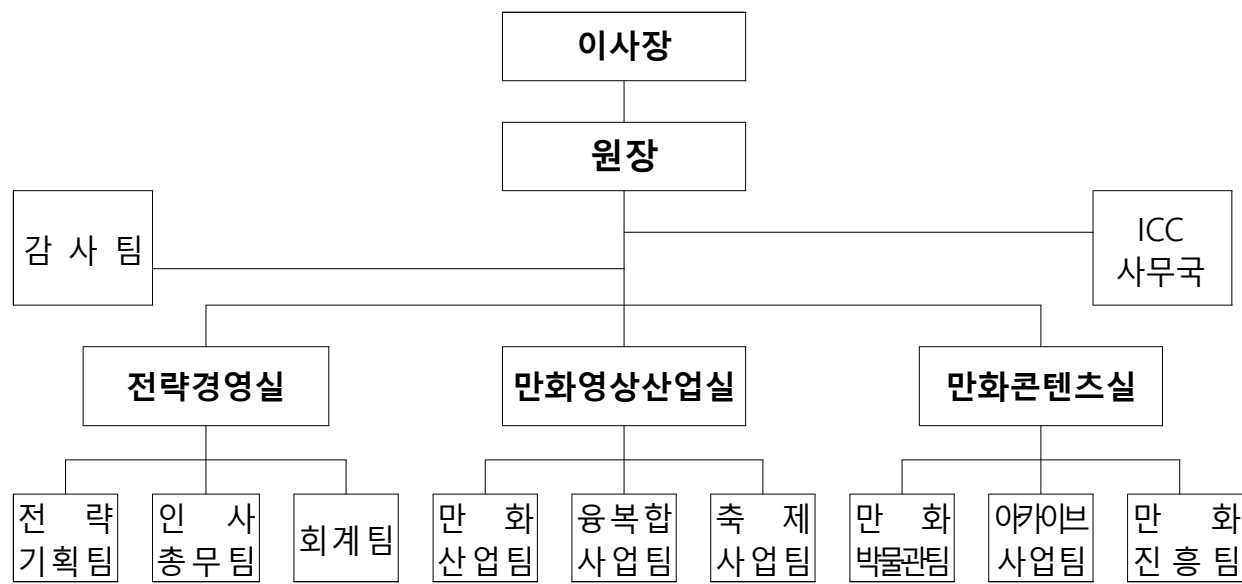
### ② K콘텐츠 웹툰의 국가지원 기반 조성

- 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

# 일 반 현 황

□ 조 직 : 3실 10팀 1사무국

(2026. 1. 1. 현재)



□ 정 원 : 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	명 칭	구성일자	위원장 (의 장)	위원수 (명)	설 치 근 거
1	이 사 회	2025. 7. 13.	조 관 제	18	· 한국만화영상진흥원 설치 및 운영 조례 제8조 · 비상임 감사 별도 2명
2	인 사 위 원 회	-	이 성 주	15	· 진흥원 인사규정 제29조
3	부천국제만화축제 자 문 위 원 회	2025. 6. 27.	신 명 환	16	· 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"> <li>창작 초기단계 지원 (8)</li> <li>다양성만화 제작지원 (32.8)</li> </ul>	신규 (국)
2	글로벌 만화 미래인재 육성	1,440,700	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애인웹툰아카데미, 웹툰시니어멘토링</li> <li>만화·웹툰 공모전 운영(4개 사업)</li> </ul>	
3	만화문화 기반 구축	1,437,600	<ul style="list-style-type: none"> <li>만화웹툰 자료 수집·보존 및 서비스</li> <li>만화평론 활성화 및 공정환경 조성</li> </ul>	
4	지역과 시민을 잇는 만화축제	544,100	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민참여 프로그램 및 팬 문화 확대</li> <li>코스프레 축제 10주년 기념 전시 등</li> </ul>	
5	K-콘텐츠의 중심, 한국만화박물관	227,970	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국만화박물관 K-콘텐츠 로드맵 수립</li> <li>전시 및 교육 프로그램 운영 등</li> </ul>	
6	투어링 케이-아츠 순회 전시 사업	149,300	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외한국문화원 연계 전시(2개소)</li> <li>만화로 만나는 힙합 전시</li> </ul>	신규 (국)
7	만화가 구술채록 및 만화자료 연구	100,000	<ul style="list-style-type: none"> <li>원로만화가 구술채록(4인)</li> <li>연구결과를 활용한 만화전시 개최 등</li> </ul>	신규 (국)
8	웹툰 IP 창업지원센터 운영	92,370	<ul style="list-style-type: none"> <li>웹툰·스토리 IP 기반 창업기업 보육</li> <li>IP 등록·보호·투자·판로 연계 지원</li> </ul>	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)
사업 기간	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)
사업 대상	만화가 및 예비만화가 등	만화 연구종사자 및 창작자 등	해외 재외문화원 및 현지 관람객 등	웹툰IP 창업기업 및 예비창업자 등
사업 내용	창작초기단계지원 다양성만화제작지원	원로만화가 4인 구술채록 및 전시	해외한국문화원 연계 만화전시(2개소)	웹툰 IP 창업지원 특화공간 운영
사업 부서	만화콘텐츠실 만화진흥팀	만화콘텐츠실 아카이브사업팀	만화콘텐츠실 만화박물관팀	만화영상산업실 만화산업팀



# 1. 만화 콘텐츠 창작 지원

재원		사업비		사업기간		대 상			
국비 (문체부 대중문화산업과)		40억 8,000만원		2026. 2. ~ 12.		만화가 및 예비만화가 등			
추진 실 적	○ 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								
	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	
추진 계 획	○ 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 해소를 위한 건강한 창작 생태계 확장 선도								
	< 참고 : 웹툰 산업 장르 편중 현상 >								
	※ (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>								
	※ (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>								
	- 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	대 상																																												
국비 (문체부 대중문화산업과)		1억 원	2026. 2. ~ 12.	만화 연구종사자 및 창작자 등																																												
추진 실 적	○ 연구개요 - (주요내용) 2025. 원로 만화가 구술채록 연구 - (대 상 자) 고행석, 이정문, 박재동 - (결 과 물) 구술채록 연구 3종 발간 및 영상자료 제작																																															
	<div><div></div><div></div><div></div></div>																																															
	고행석 구술 채록		이정문 구술 채록	박재동 구술 채록																																												
추진 계 획	○ 원로 만화가 4인 구술채록 및 만화전시(연구결과 활용) 개최 - (심화연구) '예비문화유산 발굴 공모전' 선정 <비둘기 합창>(故이상무 만화가) - (구술채록) 총 10명의 만화가 중 4인 구술채록 진행																																															
	<table><tr><th>NO</th><th>성 명</th><th>출생연도</th><th>주 요 작 품</th></tr><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, 장산곶매, 싸울아비, 광대의 노래 등</td></tr><tr><td>7</td><td>김수정</td><td>1950</td><td>아기 공룡 돌리, 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></table>				NO	성 명	출생연도	주 요 작 품	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, 장산곶매, 싸울아비, 광대의 노래 등	7	김수정	1950	아기 공룡 돌리, 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
	NO	성 명	출생연도	주 요 작 품																																												
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, 장산곶매, 싸울아비, 광대의 노래 등																																													
7	김수정	1950	아기 공룡 돌리, 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																																													
○ 구술채록 영상자료 대국민 서비스 및 연구자료집 발간																																																
○ 구술채록 연구 결과 및 관련자료 전시 개최																																																
○ 만화자료 학술 연구를 통한 국가문화유산 등재 기반 마련																																																

### 3. 투어링 케이-아츠 순회 전시

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

## 4. 웹툰 IP 창업지원센터 운영

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

## 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 만화콘텐츠 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 <부천한쌈> + 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)

<b>만화영상산업실</b>	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

- 기간 : 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

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



# 계속 운영 사업



## 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

## 부천 문화콘텐츠 산업 투자 확대

[계속사업]

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

### □ 사업개요

- 기 간 : 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



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

## 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
  - 부천한넙과 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

## K-콘텐츠의 중심, 한국만화박물관

[계속사업]

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

### □ 사업개요

- 기 간 : 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 침범 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

# 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 전문기관 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)

## 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 권익 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

