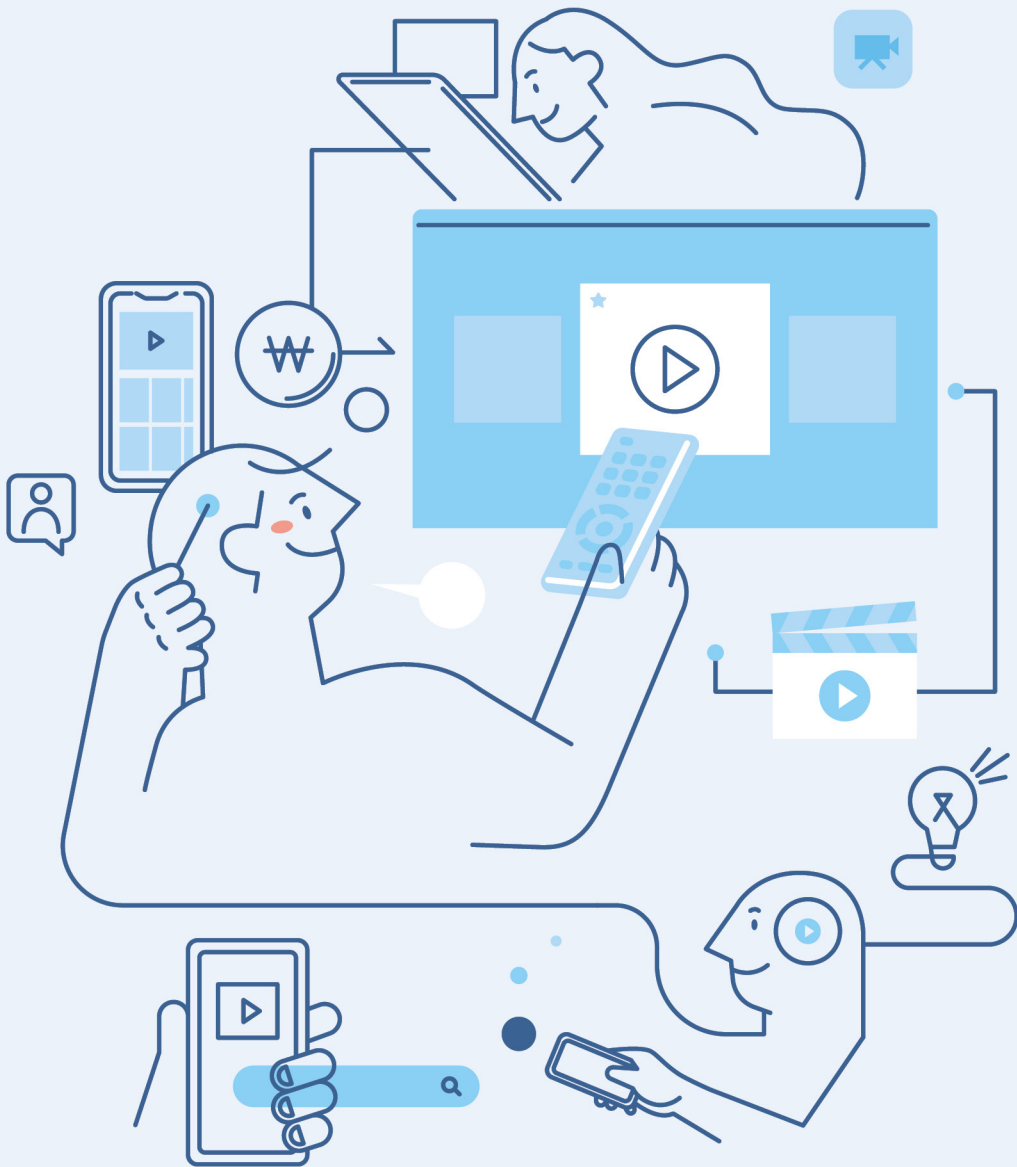


# 2024 부산 CT산업 실태조사





# 제출문

---

부산정보산업진흥원 귀중

본 보고서를  
『2024 부산 CT산업 실태조사』의  
결과보고서로 제출합니다.

2024년 12월





**※ 알려두기**

1. 본 조사는 부산정보산업진흥원의 의뢰를 받아 실시되었음
2. 본 보고서는 「2024 부산 CT산업 실태조사」를 집계, 분석한 결과임
3. 본 보고서의 데이터 중 '%'는 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 소수점 첫째 자리까지 표기하였음  
이에 따라 표기된 값의 총합이 100%가 되지 않을 수 있음



# 목 차

Contents

<b>01. 현황 분석</b> .....	<b>1</b>
1. 국내외 콘텐츠산업 동향 분석 .....	3
2. 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황 .....	9
3. 부산 주요 콘텐츠산업 현황 .....	20
<b>02. 실태조사 개요</b> .....	<b>31</b>
1. 조사배경 및 목적 .....	33
2. 조사설계 .....	33
3. 자료처리 및 분석방법 .....	35
<b>03. 실태조사 결과</b> .....	<b>37</b>
1. 통계조사 개요 .....	39
2. 사업체 조사 결과 .....	47
3. 개인 조사 결과 .....	130
<b>04. 부록</b> .....	<b>179</b>
1. 부산 CT 산업 통계 .....	181
2. 설문지 .....	182



# 표 목 차

## Table of Contents

[표1-1] 콘텐츠산업 내 분야별 규모 및 비중	3
[표1-2] 국가별 콘텐츠 시장규모 및 전망	6
[표1-3] 2023년 콘텐츠산업 통계조사 산업분류	9
[표1-4] 2023년 콘텐츠산업 현황	10
[표1-5] 콘텐츠산업 사업체 수	11
[표1-6] 콘텐츠산업 종사자 수	12
[표1-7] 콘텐츠산업 매출액	13
[표1-8] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액	14
[표1-9] 콘텐츠산업 지역별 매출액_1	15
[표1-10] 콘텐츠산업 지역별 매출액_2	16
[표1-11] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자	17
[표1-12] 콘텐츠산업 지역별 종사자_1	18
[표1-13] 콘텐츠산업 지역별 종사자_2	19
[표2-1] 조사내용	33
[표3-1] 전년 대비 변경사항	39
[표3-2] '24년 부산 CT산업 실태조사 산업분류	40
[표3-3] '24년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수	44
[표3-4] '24년 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수	45
[표3-5] '24년 부산지역 콘텐츠산업 매출액	46
[표3-6] 세부산업분야 및 콘텐츠_1	48
[표3-7] 세부산업분야 및 콘텐츠_2	49
[표3-8] 세부산업분야 및 콘텐츠_3	50
[표3-9] 세부산업분야 및 콘텐츠_4	51
[표3-10] 산업분야 및 콘텐츠	52
[표3-11] 주요 콘텐츠_1순위	53
[표3-12] 귀사의 현재 사업추진 단계	62
[표3-13] 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황	63
[표3-14] 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항	64
[표3-15] 2024년(현재 기준) 종사자 수	65
[표3-16] 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황	66
[표3-17] 현재 종사자 수	67
[표3-18] 2023년 신규 채용	68
[표3-19] 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중	69
[표3-20] 전체 종사자 평균 근속연수	70
[표3-21] 인력채용 관련 주요 애로사항	71
[표3-22] 2023년 매출액 및 국내외 매출액 비중	72
[표3-23] 사업형태별 매출액 비중	73
[표3-24] 콘텐츠 주요 판로	74
[표3-25] 주요 고객(매출처) 비중	75
[표3-26] 국내 매출처 구조	76
[표3-27] 주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수	77
[표3-28] 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업 비율	78
[표3-29] 주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수	79
[표3-30] 주력 B2G제품(서비스)의 지역별 거래 정부/공공기관 비율	80
[표3-31] 경영 관련 주요 애로사항_1순위	82
[표3-32] 경영 관련 주요 애로사항_2순위	83

# 표 목 차

## Table of Contents

[표3-33] 경영 관련 주요 애로사항_1+2순위	84
[표3-34] 지원사업 관련 정보 인지 경로	85
[표3-35] 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험	86
[표3-36] 참여한 지원사업_1	88
[표3-37] 참여한 지원사업_2	89
[표3-38] 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항	90
[표3-39] 향후 희망 지원사업_1	92
[표3-40] 향후 희망 지원사업_2	93
[표3-41] 지원사업 관련 개선방안	94
[표3-42] 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠 제작/계획(R&D포함) 여부	95
[표3-43] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르_1순위	97
[표3-44] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르_2순위	97
[표3-45] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르_3순위	98
[표3-46] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르_1+2+3순위	98
[표3-47] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업	99
[표3-48] 글로벌 시장 진출 희망 지역_1순위	101
[표3-49] 글로벌 시장 진출 희망 지역_2순위	101
[표3-50] 글로벌 시장 진출 희망 지역_3순위	102
[표3-51] 글로벌 시장 진출 희망 지역_1+2+3순위	102
[표3-52] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역_1순위	104
[표3-53] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역_2순위	104
[표3-54] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역_3순위	105
[표3-55] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역_1+2+3순위	105
[표3-56] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_1순위	107
[표3-57] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_2순위	107
[표3-58] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_3순위	108
[표3-59] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_1+2+3순위	108
[표3-60] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼_1순위	110
[표3-61] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼_2순위	110
[표3-62] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼_3순위	111
[표3-63] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼_1+2+3순위	111
[표3-64] 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형	112
[표3-65] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야_1순위	114
[표3-66] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야_2순위	114
[표3-67] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야_3순위	115
[표3-68] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야_1+2+3순위	115
[표3-69] 진출을 희망하는 목표 해외 시장_1순위	117
[표3-70] 진출을 희망하는 목표 해외 시장_2순위	117
[표3-71] 진출을 희망하는 목표 해외 시장_3순위	118
[표3-72] 진출을 희망하는 목표 해외 시장_1+2+3순위	118
[표3-73] 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업	119
[표3-74] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_1순위	121
[표3-75] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_2순위	121
[표3-76] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_3순위	122
[표3-77] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업_1+2+3순위	122
[표3-78] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)_1순위	124

# 표 목 차

## Table of Contents

[표3-79] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)_2순위	124
[표3-80] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)_3순위	125
[표3-81] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)_1+2+3순위	125
[표3-82] 경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인	126
[표3-83] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업	127
[표3-84] 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원	128
[표3-85] 향후 게임 개발을 위해 귀사의 재직자를 대상으로 트레이닝 하고자 하는 분야	129
[표3-86] 세부산업분야 및 콘텐츠_1	131
[표3-87] 세부산업분야 및 콘텐츠_2	132
[표3-88] 세부산업분야 및 콘텐츠_3	133
[표3-89] 세부산업분야 및 콘텐츠_4	134
[표3-90] 산업분야 및 콘텐츠(2순위)	135
[표3-91] 주요 콘텐츠_1순위	136
[표3-92] 현재 사업추진 단계	149
[표3-93] 향후 콘텐츠 관련 활동 계획	150
[표3-94] 보조인력 이용 여부	151
[표3-95] 보조인력 수	152
[표3-96] 보조인력 활용 관련 주요 애로사항	153
[표3-97] 콘텐츠 분야 근속연수	154
[표3-98] 2023년(1년간) 연간 수입	155
[표3-99] 콘텐츠 주요 판로	156
[표3-100] 주력하는 창작활동 분야	157
[표3-101] 활동 분야	158
[표3-102] 주로 이용하는 창작공간	159
[표3-103] 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원	160
[표3-104] 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우	161
[표3-105] 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업	162
[표3-106] 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항	163
[표3-107] 1인 크리에이터 여부	164
[표3-108] 주력하는 활동 장르	165
[표3-109] 주 이용 플랫폼	166
[표3-110] 주로 이용하는 촬영장소	167
[표3-111] 크리에이터 활동 외 주요 소득원	168
[표3-112] 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우	169
[표3-113] 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업	170
[표3-114] 크리에이터 관련 주요 애로사항	171
[표3-115] 활동 유형	172
[표3-116] 활동 장르	173
[표3-117] 주로 이용하는 활동영역	174
[표3-118] 음악 활동 외 주요 소득원	175
[표3-119] 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우	176
[표3-120] 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업	177
[표3-121] 뮤지션 관련 주요 애로사항	178

# 그림목차

## Picture of Contents

[그림1-1] 콘텐츠산업 사업체 수 및 전년 대비 증감률	11
[그림1-2] 콘텐츠산업 종사자 수 및 전년대비 증감률	12
[그림1-3] 콘텐츠산업 매출액 및 전년대비 증감률	13
[그림1-4] 지스타 2024	20
[그림1-5] 부산인디커넥트페스티벌(BIC Festival) 2024	21
[그림1-6] 한국 XR·메타버스 공동관	22
[그림1-7] 2024 한-아세안 ICT 융합포럼	23
[그림1-8] 2024년 부산 1인 크리에이터 양성교육	24
[그림1-9] 제8회 부산글로벌웹툰페스티벌	25
[그림1-10] 하늘 아래 첫 시장 성북·웹툰 축제	26
[그림1-11] 기장 웹툰 전시회 : 웨이브	27
[그림1-12] 부산 국제 캐릭터 & 애니메이션 페스티벌(BICAF)	28
[그림1-13] 애니랑 BUSAN	29
[그림3-1] '24년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수	44
[그림3-2] '24년 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수	45
[그림3-3] '24년 부산지역 콘텐츠산업 매출액	46
[그림3-4] 세부산업분야 및 콘텐츠	47
[그림3-5] 산업분야 및 콘텐츠(2순위)	52
[그림3-6] 귀사의 현재 사업추진 단계	62
[그림3-7] 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황	63
[그림3-8] 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항	64
[그림3-9] 2024년(현재 기준) 종사자 수	65
[그림3-10] 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황	66
[그림3-11] 현재 종사자 수	67
[그림3-12] 2023년 신규 채용	68
[그림3-13] 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중	69
[그림3-14] 전체 종사자 평균 근속연수	70
[그림3-15] 인력채용 관련 주요 애로사항	71
[그림3-16] 2023년 매출액 및 국내외 매출액 비중	72
[그림3-17] 사업형태별 매출액 비중	73
[그림3-18] 콘텐츠 주요 판로	74
[그림3-19] 주요 고객(매출처) 비중	75
[그림3-20] 국내 매출처 구조	76
[그림3-21] 주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수	77
[그림3-22] 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업 비율	78
[그림3-23] 주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수	79
[그림3-24] 주력 B2G제품(서비스)의 지역별 거래 정부/공공기관 비율	80
[그림3-25] 경영 관련 주요 애로사항	81
[그림3-26] 지원사업 관련 정보 인지 경로	85
[그림3-27] 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험	86
[그림3-28] 참여한 지원사업	87
[그림3-29] 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항	90
[그림3-30] 향후 희망 지원사업	91
[그림3-31] 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠 제작/계획(R&D포함) 여부	95
[그림3-32] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르	96
[그림3-33] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업	99

# 그림목차

## Picture of Contents

[그림3-34]	글로벌 시장 진출 희망 지역	100
[그림3-35]	아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역	103
[그림3-36]	실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업	106
[그림3-37]	실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼	109
[그림3-38]	제작/배급한 게임의 플랫폼 유형	112
[그림3-39]	향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야	113
[그림3-40]	진출을 희망하는 목표 해외 시장	116
[그림3-41]	목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업	119
[그림3-42]	부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업	120
[그림3-43]	게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)	123
[그림3-44]	경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인	126
[그림3-45]	원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업	127
[그림3-46]	개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원	128
[그림3-47]	향후 게임 개발을 위한 재직자 대상 트레이닝 분야	129
[그림3-48]	세부산업분야 및 콘텐츠	130
[그림3-49]	산업분야 및 콘텐츠(2순위)	135
[그림3-50]	현재 사업추진 단계	149
[그림3-51]	향후 콘텐츠 관련 활동 계획	150
[그림3-52]	보조인력 이용 여부	151
[그림3-53]	보조인력 수	152
[그림3-54]	보조인력 활용 관련 주요 애로사항	153
[그림3-55]	콘텐츠 분야 근속연수	154
[그림3-56]	2023년(1년간) 연간 수입	155
[그림3-57]	콘텐츠 주요 판로	156
[그림3-58]	주력하는 창작활동 분야	157
[그림3-59]	활동 분야	158
[그림3-60]	주로 이용하는 창작공간	159
[그림3-61]	만화/웹툰 창작 외 주요 소득원	160
[그림3-62]	부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우	161
[그림3-63]	지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업	162
[그림3-64]	만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항	163
[그림3-65]	1인 크리에이터 여부	164
[그림3-66]	주력하는 활동 장르	165
[그림3-67]	주 이용 플랫폼	166
[그림3-68]	주로 이용하는 촬영장소	167
[그림3-69]	크리에이터 활동 외 주요 소득원	168
[그림3-70]	부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우	169
[그림3-71]	지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업	170
[그림3-72]	크리에이터 관련 주요 애로사항	171
[그림3-73]	활동 유형	172
[그림3-74]	활동 장르	173
[그림3-75]	주로 이용하는 활동영역	174
[그림3-76]	음악 활동 외 주요 소득원	175
[그림3-77]	부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우	176
[그림3-78]	지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업	177
[그림3-79]	뮤지션 관련 주요 애로사항	178



# 2024 부산 CT산업 실태조사 결과 요약

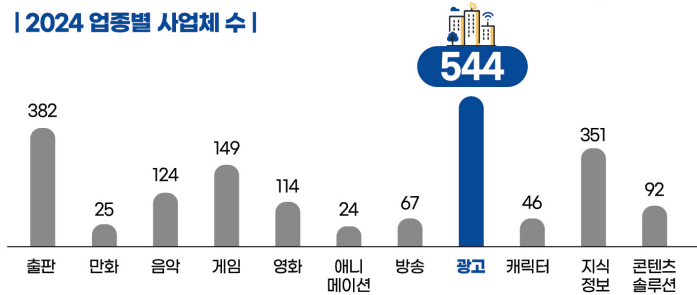


## 01 사업체 수 (단위: 개)



2024년  
**1,918**

| 2024 업종별 사업체 수 |

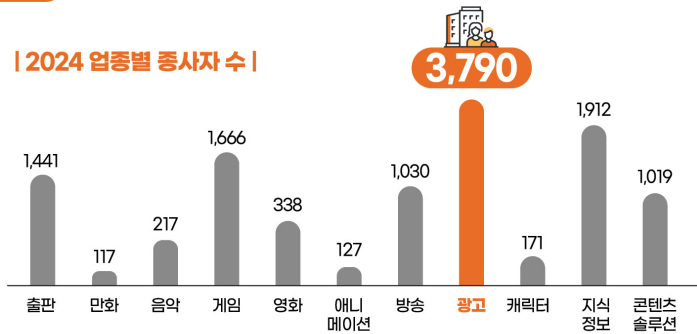


## 02 종사자 수 (단위: 명)



2024년  
**11,828**

| 2024 업종별 종사자 수 |

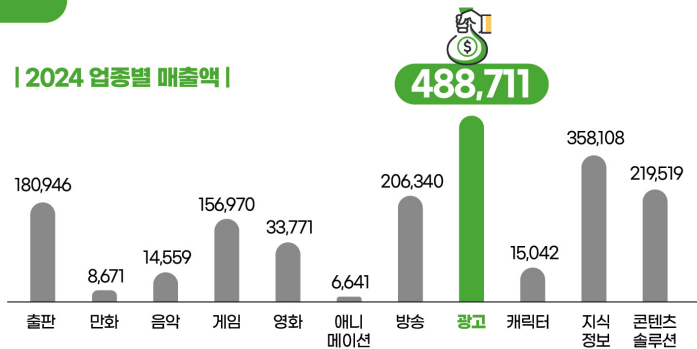


## 03 매출액 (단위: 백만원)



2024년  
**1,689,279**

| 2024 업종별 매출액 |





# Chapter

# 01

## 현황 분석

---

- 1. 국내외 콘텐츠산업 동향 분석 ..... 3
- 2. 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황 ..... 9
- 3. 부산 주요 콘텐츠산업 현황 ..... 20



## 1. 국내외 콘텐츠산업 동향 분석

### 1) 국내 콘텐츠산업 동향<sup>1)</sup>

#### (1) 산업 규모 및 성장 추이

- 시장 규모 : 2024년 국내 콘텐츠산업 매출은 약 158조 원으로 전년 대비 2.2% 증가하였으며, 수출은 약 136억 달러로 전년 대비 1.8% 증가, 종사자는 약 66만 명으로 전년 대비 0.1% 감소함
- 산업별로는 만화, 음악, 지식정보 산업이 전반적으로 성장세를 보인 반면, 애니메이션은 감소세를 보임

#### (2) 콘텐츠산업 내 분야별 규모 및 비중

- 매출은 지식정보(16.1%), 방송(15.6%), 게임(15.4%) 순으로 비중이 높았으며, 수출에서는 게임이 56.2%로 과반수 이상을 차지하였고, 종사자 수는 출판(27.5%), 지식정보(13.7%), 게임(12.3%) 순으로 높게 나타남

[표1-1] 콘텐츠산업 내 분야별 규모 및 비중

[Unit: %]

순위	매출		수출		종사자	
1	지식정보	16.1	게임	56.2	출판	27.5
2	방송	15.6	음악	13.6	지식정보	13.7
3	게임	15.4	방송	8.4	게임	12.3
4	출판	15.1	지식정보	6.5	광고	11.2
5	광고	12.5	광고	3.7	음악	11.2
6	음악	8.6	캐릭터	3.4	방송	7.8
7	콘텐츠솔루션	5.8	출판	3.0	콘텐츠솔루션	5.9
8	캐릭터	4.4	만화	2.1	영화	4.7
9	영화	3.7	콘텐츠솔루션	1.9	캐릭터	2.8
10	만화	2.0	애니메이션	0.8	만화	2.0
11	애니메이션	0.7	영화	0.4	애니메이션	0.9

#### (3) 산업별 주요 동향

##### ① 출판

- 전자책·오디오북 등 디지털 전환이 지속되고 있으나, 매출·수출 감소와 고용 정체로 회복세는 기대에 미치지 못함. 한강 작가의 노벨문학상 수상이 일시적 호재였으나 효과는 단기에 그침
- 웹소설 시장은 성장세 둔화가 지속되며, 드라마·영화 등 2차 창작물 흥행 여부에 따라 원작의 성과가 좌우되는 소비 패턴 변화가 나타남

1) 「2024 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」 (한국콘텐츠진흥원) 발체

## ② 만화

- 웹툰 중심의 성장세가 이어졌으나, 글로벌 경기침체와 정치적 악재의 영향으로 2024년 회복세는 다소 제한적이었음. 국내 기업들은 유럽·동남아 시장에서 철수하고 북미·일본 등 핵심 시장에 집중하는 전략 전환을 가속화하고 있음
- 단행본 출간 등 오프라인 진출도 확대되고 있으며, 카카오엔터테인먼트는 미국에서 출간한 '이태원 클라쓰' 웹툰 단행본이 현지에서 높은 판매고를 기록하며 새로운 K-웹툰 성공 사례로 주목받음

## ③ 음악

- K-팝의 세계적 위상에 힘입어 음원 수출과 온라인 콘서트, 팬덤 플랫폼 등 파생 수익 모델이 강화되며 특히 대중음악 공연 증가가 산업 성장을 주도함. 다만, 음반 판매량은 감소세를 보이며 공연 수익 비중이 증가하며 산업 구조가 전환 중임
- 버추얼 아이돌(PLAVE)의 성공과 함께 신기술 기반 비즈니스 모델이 주목받고 있으며, 인공지능(AI) 생성 음악의 부상으로 창작자 권리 보호에 대한 논의도 본격화됨

## ④ 영화

- '하얼빈', '소방관', '위키드' 등 기대작뿐 아니라 '청설', '대도시의 사랑법' 등 저예산 영화의 흥행이 더해지며 매출 상승세를 견인함
- CG·VFX 등 기술 기반 영화 산업도 주목받고 있으며, 주요 기업인 텍스처스튜디오는 넷플릭스와의 협업을 통해 글로벌 진출을 확대 중임

## ⑤ 게임

- 매출은 성장세를 보였으나, 주요 기업의 실적 부진과 히트작 부재, 출시 연기 등의 영향으로 정체 흐름이 지속됨. 다만, 크래프톤과 넷마블 등은 연간 기준 매출·영업이익이 증가하며 기대감을 이어갔고, 북미 중심의 해외 매출 비중 확대가 긍정적으로 평가됨
- 클라우드 및 모바일 중심으로 산업 구조가 재편되는 가운데, 글로벌 시장의 규제 강화와 경쟁 심화로 인해 구조 개편에 대한 선제적 대응이 요구됨

## ⑥ 애니메이션

- 극장 애니메이션 흥행작의 선전에도 불구하고 국내 애니메이션 부재, 경기 불황, 저출산 등의 영향으로 산업 전반이 침체를 겪고 있음
- 유튜브·OTT 플랫폼 확산으로 방송사가 독점적 판권을 구매하는 관행이 줄어들며 투자 위축으로 제작·유통 전반이 위축되고 있음

## ⑦ 방송

- 연말 드라마 편성과 넷플릭스 ‘오징어게임 시즌2’ 등의 흥행에 힘입어 매출이 소폭 상승함. 특히 SBS가 넷플릭스와 전략적 파트너십을 체결하며 글로벌 동시 공개 확대에 나섰다
- 다만, OTT 확산으로 전통 방송 플랫폼 중심의 광고 수익은 정체되며 고용도 감소세가 이어지고 있음. 글로벌 OTT와의 경쟁 심화 속에서 방송광고 구조 재편과 로컬 콘텐츠 경쟁력 확보가 중점 과제로 지목되고 있음

## ⑧ 광고

- 디지털 전환과 미디어 소비 변화에 따라 온라인·옥외 광고가 성장하며 큰 폭의 매출 증가를 기록함
- 다만, 12월의 경우 비상계엄, 항공기 참사로 연말 시상식 등 예능 편성들이 대거 조정되며 실적에는 부정적인 요인으로 작용함

## ⑨ 캐릭터

- 소비심리와 경기 상황에 민감한 특성으로 인해 경기 불황과 정치적 이슈의 영향으로 매출이 지속 감소하며 침체 국면을 벗어나지 못하고 있음
- 반면, 개인 SNS 기반의 ‘스몰 캐릭터’가 숏폼·이모티콘 등 디지털 환경에 적합한 형태로 인기를 끌며, MZ세대 중심으로 자체 팬덤 형성과 다양한 브랜드 협업 사례도 점차 늘어나고 있음

## ⑩ 지식정보

- 전자문서, 산업솔루션, 검색·플랫폼 기반 콘텐츠 수요 증가에 따라 매출과 수출 모두 증가세를 기록함
- 네이버·카카오 등 주요 기업은 AI 기반 서비스 확대와 디지털 전환 가속화를 통해 플랫폼 기반 경쟁력을 강화 중임

## ⑪ 콘텐츠솔루션

- NHN 등 일부 기업은 결제·광고·기업복지 솔루션, 공공 클라우드 전환 사업을 중심으로 안정적인 성과를 이어가고 있으나, 산업 전반의 구조적 불안정성은 여전히 해소되지 않고 있음
- AI 기반 솔루션 수요가 빠르게 증가하며, 주요 기업들은 기술 고도화에 박차를 가하고 있음. 코난테크놀로지는 텍스트·비디오 기반 AI 솔루션 확장에 집중하고 있으며, SK C&C와 CJ올리브네트웍스도 맞춤형 AI 서비스와 자동화 플랫폼을 통해 시장 대응력을 높이고 있음

## 2) 해외 콘텐츠산업 동향<sup>2)</sup>

### (1) 글로벌 콘텐츠 시장 규모 및 성장 전망

- 시장 규모 : 2024년 전 세계 콘텐츠 시장 규모는 약 2조 5,000억 달러로 추정되며, 2025년까지 연평균 5.3%의 성장률을 보일 것으로 전망됨
- 국가별 순위 : 미국, 중국, 일본, 영국, 독일 순으로 시장 규모가 크며, 특히 미국은 전체 시장의 약 30%를 차지하고 있음

[표1-2] 국가별 콘텐츠 시장규모 및 전망

순위	국가	2019(단위: 백만 달러)	2023p(단위: 백만 달러)	2028(단위: 백만 달러)	'23-'28 CAGR*
1	미국	725,979	912,234	1,157,982	4.89%
2	중국	242,451	328,120	506,443	9.07%
3	일본	108,135	125,645	147,185	3.22%
4	독일	93,604	110,683	125,544	2.55%
5	영국	83,614	110,664	141,456	5.03%
6	프랑스	54,406	59,898	70,940	3.44%
7	캐나다	41,245	53,829	69,019	5.10%
8	한국	34,223	41,213	48,851	3.46%
9	이탈리아	31,091	36,300	42,431	3.17%
10	호주	27,138	34,504	41,372	3.70%
11	인도	23,775	33,773	52,763	9.33%
12	브라질	23,915	31,486	43,486	6.67%
13	스페인	22,903	28,068	34,639	4.30%
14	멕시코	20,382	26,763	36,587	6.45%
15	인도네시아	10,976	17,457	27,583	9.58%
16	대만	10,412	13,777	16,876	4.14%
17	스웨덴	10,181	12,417	14,758	3.52%
18	폴란드	8,612	10,668	13,981	5.56%
19	태국	8,012	10,186	12,706	4.52%
20	사우디아라비아	5,576	7,687	9,931	5.26%
21	필리핀	5,857	7,483	9,367	4.59%
22	아랍에미리트	4,551	6,141	7,966	5.34%
23	싱가포르	5,000	6,075	7,228	3.53%
24	남아프리카공화국	4,952	5,760	6,949	3.82%
25	뉴질랜드	4,434	5,513	6,455	3.20%
26	이스라엘	4,506	5,367	6,197	2.92%
27	말레이시아	4,424	5,357	6,716	4.63%
28	튀르키예	2,539	4,858	7,703	9.66%
29	칠레	3,696	4,466	6,184	6.73%
30	페루	3,242	3,951	5,036	4.97%
31	아르헨티나	1,599	2,353	3,322	7.15%
32	이집트	891	1,169	1,615	6.67%

\* '23-'28 CAGR : 2023년부터 2028년까지 연평균 복합성장률

2) 「2024 해외 콘텐츠시장 분석」 (한국콘텐츠진흥원) 발취

## (2) 권역별 주요 동향

### ① 북미

- 넷플릭스, 디즈니+, 애플TV+ 등 주요 OTT의 오리지널 콘텐츠 경쟁이 심화되는 가운데 생성형 AI(AIGC)와 메타버스 기반의 콘텐츠 제작이 본격화되고 있으며, 글로벌 콘텐츠 유통과 수익 창출의 중심지 역할을 지속하고 있음
- 주요 이슈
  - 작가·배우 연맹 파업과 애니메이션 산업 내 대규모 구조조정
  - 인공지능(AI) 기술로 인한 창작자 권리 보호 논의
  - OTT 플랫폼 중심으로 변화하는 방송 시장과 자국 콘텐츠 보호 규제 도입 촉진

### ② 유럽

- 콘텐츠 쿼터제와 지역 제작 지원 등 지역 콘텐츠 보호 정책을 강화하고 있으며, 공공성과 예술성을 중시하는 공영방송 중심의 제작 기조를 유지하는 동시에 다국적 공동제작을 통해 창작 다양성과 제작 리스크 분산을 도모하고 있음
- 주요 이슈
  - 유럽연합(EU), 세계 첫 인공지능 법안 통과
  - 빅테크 규제 강화로 대형 플랫폼의 불공정 행위 제한 및 공정 경쟁 촉진
  - 글로벌 OTT 기업 우위 속 로컬 콘텐츠 보호와 규제 강화

### ③ 아시아 · 태평양

- 모바일 스트리밍, 웹툰, 숏폼 등 디지털 기반 콘텐츠 소비가 급증하고 있으며, K-콘텐츠를 중심으로 한류의 영향력이 확산되는 가운데 인도와 인도네시아 등 신흥시장이 고성장과 인구 기반을 바탕으로 부상하고 있음
- 주요 이슈
  - 중국을 중심으로 숏폼 소비 확산과 관련 플랫폼의 성장
  - 콘텐츠 기업들의 인수 및 사업 확장으로 플랫폼 연계 시너지 강화
  - K-콘텐츠, 아시아·태평양 전역에서 인기 확산

#### ④ 중남미

- 인터넷 보급 확대와 스마트폰 보급에 따라 모바일 중심의 콘텐츠 소비가 확산되고 있으며, 민족 정체성을 반영한 자국 문화 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있음
- K-드라마와 K-팝을 중심으로 한 K-콘텐츠의 확산은 한국 브랜드와 소비재에 대한 수요 확대까지 이어지고 있음
- 주요 이슈
  - 온라인 시장 규모의 확대와 핀테크 결제의 성장
  - 니어쇼어링(Nearshoring) 투자와 중남미의 경제적 수혜
  - K-콘텐츠 성장으로 인한 K-뷰티 등 소비재 수요 증가

#### ⑤ 중동 · 아프리카

- 사우디의 'Vision 2030' 정책에 따라 문화 및 여가산업의 개방과 육성이 본격화되고 있으며, 이슬람 문화에 기반한 교육 및 종교 콘텐츠 수요도 높음
- 모바일 스트리밍과 SNS를 통한 디지털 콘텐츠 소비가 빠르게 증가하고 있음
- 주요 이슈
  - 문화적 정체성 유지를 위한 현지 콘텐츠 수요 증가
  - 이스라엘-하마스 전쟁으로 인한 콘텐츠 제작 중단 및 영화제 취소
  - 글로벌 플랫폼과 현지 플랫폼 간 경쟁 심화, 현지 사업자 우세

## 2. 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황

### 1) 콘텐츠산업 통계조사 개요

- 콘텐츠산업 통계조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 콘텐츠산업 분야의 통계자료 확보 및 지표를 제공하기 위해 매년 콘텐츠산업 사업체를 대상으로 실시하는 조사임
  - 「2023 콘텐츠산업 통계조사」는 2023년 기준 콘텐츠 조업실적이 있는 사업체를 대상으로, 24년 10월부터 11월까지 실시함
- 콘텐츠산업 특수분류는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 등 12개 산업으로 구성됨
  - 「2023 콘텐츠산업 통계조사」는 공연을 제외한 11개 대분류, 49개 중분류, 127개 소분류로 구성된 분류체계 적용

[표1-3] 2023년 콘텐츠산업 통계조사 산업분류

대분류	중분류
출판	출판업, 인쇄업, 출판 도소매업, 온라인 출판 유통업, 출판 임대업
만화	만화 출판업, 온라인 만화 제작·유통업, 만화책 임대업, 만화 도소매업
음악	음악 제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음반 복제 및 배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업, 노래연습장 운영업
영화	영화 제작, 지원 및 유통업, 디지털 온라인 유통업
게임	게임 제작 및 배급업, 게임 유통업
애니메이션	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업
방송	지상파방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널 사용사업, 인터넷 영상물 제공업, 방송 영상물 제작업
광고	광고대행업, 광고제작업, 광고전문 서비스업, 인쇄업, 온라인광고 대행업, 옥외광고 대행업
캐릭터	캐릭터 제작업, 캐릭터 상품 유통업
지식정보	e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업
콘텐츠 솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

## 2) 전국 콘텐츠산업 현황

### (1) 콘텐츠산업 현황 총괄

- 2023년 콘텐츠산업 사업체 수는 11만 8,064개로 전년 대비 2.9% 증가함
  - 산업별 사업체 수는 음악산업이 가장 많고(36,259개), 다음으로 출판산업(32,457개), 지식정보산업(12,489개) 순으로 높게 나타남
- 종사자 수는 총 66만 5,213명으로 전년 대비 2.7% 증가함
  - 출판산업의 종사자가 가장 많고(182,874명), 다음으로 지식정보산업(90,661명), 게임산업(84,970명) 순으로 높게 나타남
- 매출액은 154조 1,785억 원으로 전년 대비 2.1% 증가함
  - 방송산업의 매출액 규모가 가장 크며(25조 4,021억 원), 다음으로 출판산업(23조 8,955억 원), 지식정보산업(23조 6,247억 원) 순으로 높게 나타남
- 부가가치액은 55조 3,062억 원, 수출액은 133억 3,941만 달러로 전년 대비 0.7% 증가했으며 가장 큰 비중을 차지하는 산업은 게임산업(8,394,003천달러)으로 나타남. 반면, 수입액은 8억 9,382만 달러로 전년 대비 22.4% 감소함

[표1-4] 2023년 콘텐츠산업 현황

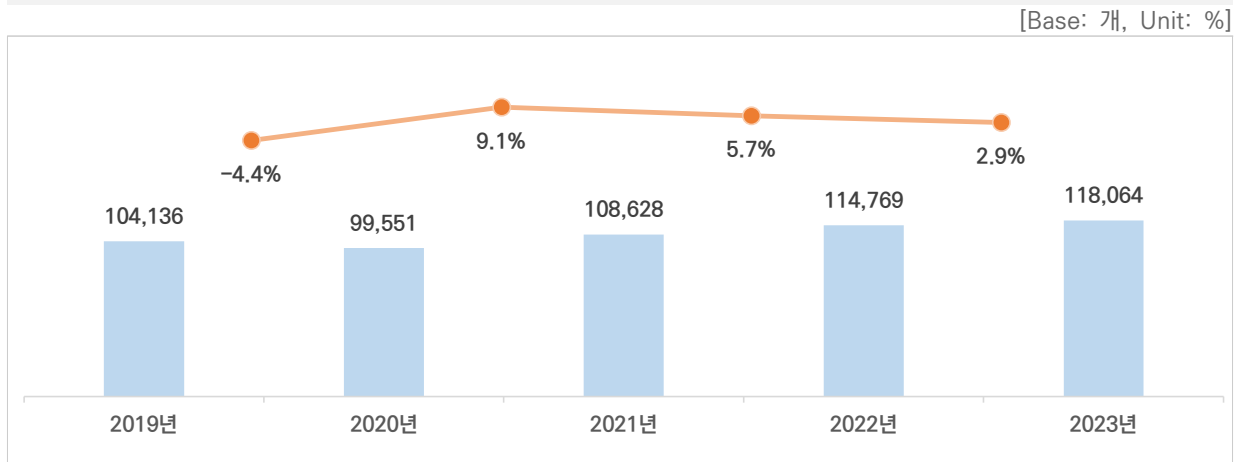
구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)	수출입차액 (천달러)
전체	118,064	665,213	154,178,524	55,306,294	13,339,405	893,820	12,445,585
출판	32,457	182,874	23,895,591	9,240,225	497,290	270,991	226,299
만화	4,862	13,543	2,739,495	1,177,638	177,957	6,404	171,553
음악	36,259	69,942	12,633,331	3,984,590	1,222,535	16,971	1,205,564
영화	6,872	31,403	5,903,094	1,265,550	56,291	48,846	7,445
게임	9,612	84,970	22,964,221	8,572,625	8,394,003	253,765	8,140,238
애니메이션	713	6,417	1,132,612	306,862	124,798	13,593	111,205
방송	1,155	52,597	25,402,196	7,678,133	1,047,219	65,758	981,461
광고	6,639	74,616	19,419,770	5,893,900	337,693	108,959	228,734
캐릭터	4,617	19,018	6,928,242	2,431,369	489,535	83,107	406,428
지식정보	12,489	90,661	23,624,752	10,160,774	789,644	10,461	779,183
콘텐츠 솔루션	2,389	39,172	9,535,220	4,594,628	202,440	14,965	187,475

※ 「2023 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

## (2) 사업체 수

- 2023년 콘텐츠산업 사업체 수는 118,064개로 전년 대비 2.9% 증가함
  - 전년 대비 증감률은 캐릭터산업이 45.7%로 가장 높고, 다음으로 지식정보산업이 22.6%로 나타남
  - 반면, 타 산업 대비 게임산업이 가장 큰 폭으로 감소함(-6.4%)
- 2019년부터 2023년까지 연평균 증감률은 3.2%이며, 영화산업이 가장 큰 폭으로 증가함(54.0%)
- 사업체 비중은 음악산업(30.7%), 출판산업(27.5%), 지식정보산업(10.6%) 순으로 높게 나타남

[그림1-1] 콘텐츠산업 사업체 수 및 전년 대비 증감률



[표1-5] 콘텐츠산업 사업체 수

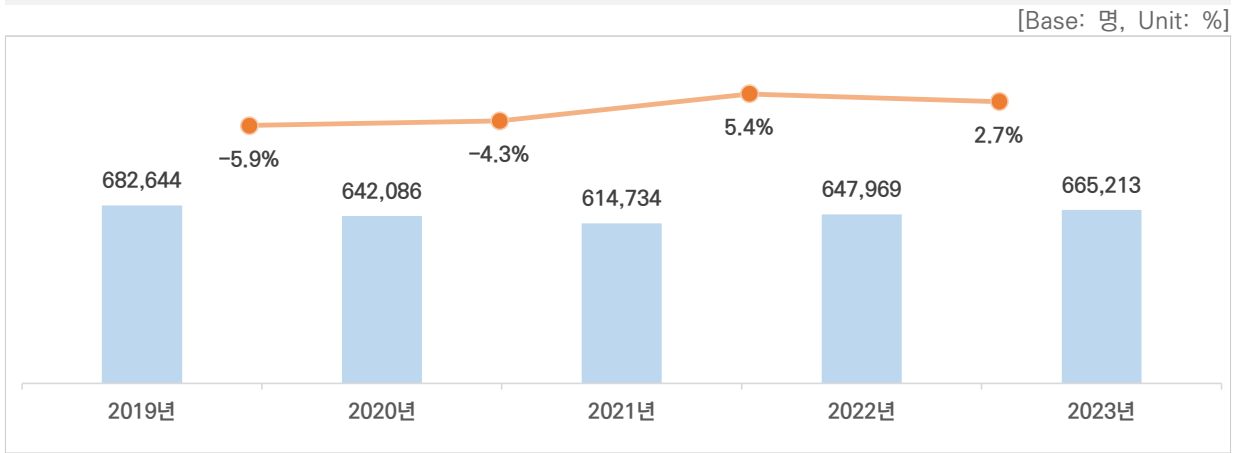
구분	2019년 (개)	2020년 (개)	2021년 (개)	2022년 (개)	2023년 (개)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	104,136	99,551	108,628	114,769	118,064	100.0	2.9	3.2
출판	25,220	25,244	34,011	34,652	32,457	27.5	-6.3	6.5
만화	6,607	6,144	4,919	5,004	4,862	4.1	-2.8	-7.4
음악	34,145	33,138	34,001	33,626	36,259	30.7	7.8	1.5
영화	1,223	916	1,034	7,020	6,872	5.8	-2.1	54.0
게임	13,387	11,541	10,991	10,272	9,612	8.1	-6.4	-7.9
애니메이션	480	490	647	696	713	0.6	2.4	10.4
방송	1,062	1,070	1,133	1,154	1,155	1.0	0.1	2.1
광고	7,323	6,337	6,627	6,667	6,639	5.6	-0.4	-2.4
캐릭터	2,754	2,700	2,901	3,169	4,617	3.9	45.7	13.8
지식정보	9,859	9,949	10,108	10,185	12,489	10.6	22.6	6.1
콘텐츠 솔루션	2,076	2,022	2,256	2,324	2,389	2.0	2.8	3.6

※ 「2023 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

### (3) 종사자 수

- 2023년 콘텐츠산업 종사자 수는 66만 5,213명으로 전년 대비 2.7% 증가함
  - 전년 대비 증감률은 음악산업이 14.7%로 가장 높고, 다음으로 만화 11.7%로 나타남
  - 반면, 타 산업 대비 영화산업이 가장 큰 폭으로 감소함(-14.2%)
- 2019년부터 2022년도까지 연평균 증감률은 -0.6%이며, 콘텐츠솔루션산업이 가장 큰 폭으로 증가함(6.3%)
- 산업별 종사자 수 비중은 출판산업(27.5%), 지식정보산업(13.6%), 게임산업(12.8%) 순으로 높게 나타남

[그림1-2] 콘텐츠산업 종사자 수 및 전년대비 증감률



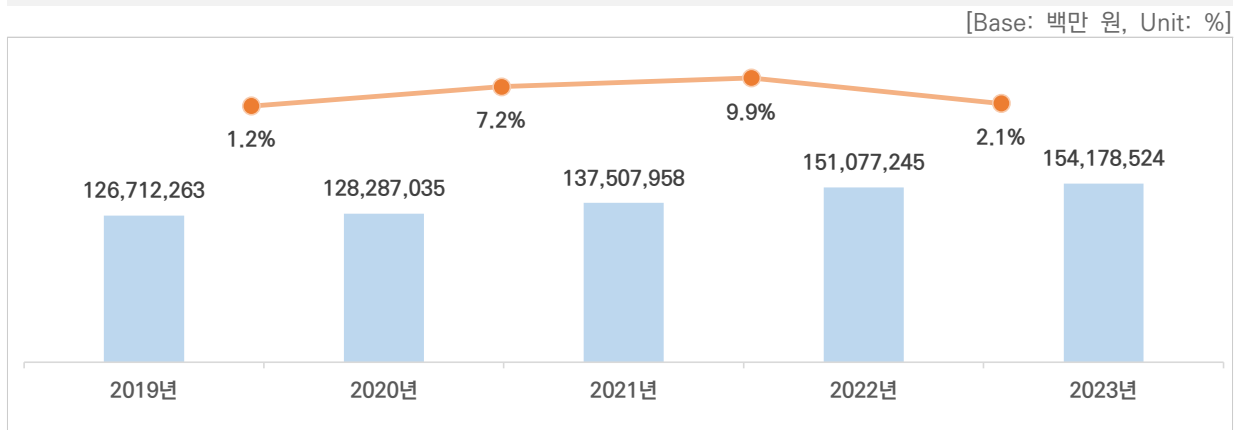
[표1-6] 콘텐츠산업 종사자 수

구분	2019년 (명)	2020년 (명)	2021년 (명)	2022년 (명)	2023년 (명)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	682,644	642,086	614,734	647,969	665,213	100.0	2.7	-0.6
출판	185,270	185,444	175,898	173,167	182,874	27.5	5.6	-0.3
만화	11,079	11,230	10,825	12,185	13,543	2.0	11.1	5.1
음악	77,149	65,464	59,583	60,996	69,942	10.5	14.7	-2.4
영화	32,566	10,497	13,240	36,601	31,403	4.7	-14.2	-0.9
게임	89,157	83,303	81,856	84,347	84,970	12.8	0.7	-1.2
애니메이션	5,436	5,472	6,131	6,373	6,417	1.0	0.7	4.2
방송	51,006	50,239	50,160	51,639	52,597	7.9	1.9	0.8
광고	73,520	68,888	74,485	75,338	74,616	11.2	-1.0	0.4
캐릭터	37,521	36,505	16,597	17,154	19,018	2.9	10.9	-15.6
지식정보	89,286	93,182	87,704	90,652	90,661	13.6	0.0	0.4
콘텐츠 솔루션	30,655	31,863	38,256	39,516	39,172	5.9	-0.9	6.3

※ 「2023 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

**(4) 매출액**

- 2023년 콘텐츠산업 매출액은 154조 1785억원으로 전년 대비 2.1% 증가함
  - 전년 대비 증감률은 캐릭터산업이 29.0%로 가장 높고, 다음으로 애니메이션산업 23.0%로 나타남
  - 반면, 타 산업 대비 영화산업이 가장 큰 폭으로 감소함(-19.9%)
- 2019년부터 2022년도까지 연평균 증감률은 2.1%이며, 만화산업이 가장 큰 폭으로 증가함(19.6%)
- 산업별 매출액 비중은 방송산업(16.5%), 출판산업(15.5%), 지식정보산업(15.3%) 순으로 높게 나타남

**[그림1-3] 콘텐츠산업 매출액 및 전년대비 증감률****[표1-7] 콘텐츠산업 매출액**

구분	2019년 (백만원)	2020년 (백만원)	2021년 (백만원)	2022년 (백만원)	2023년 (백만원)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	126,712,263	128,287,035	137,507,958	151,077,245	154,178,524	100.0	2.1	5.0
출판	21,341,176	21,648,849	24,697,753	25,191,702	23,895,591	15.5	-5.1	2.9
만화	1,337,248	1,534,444	2,132,149	2,624,004	2,739,495	1.8	4.4	19.6
음악	6,811,818	6,064,748	9,371,728	11,009,624	12,633,331	8.2	14.7	16.7
영화	6,432,393	2,987,075	3,246,109	7,369,200	5,903,094	3.8	-19.9	-2.1
게임	15,575,034	18,885,484	20,991,342	22,214,886	22,964,221	14.9	3.4	10.2
애니메이션	640,580	553,290	755,520	921,022	1,132,612	0.7	23.0	15.3
방송	20,843,012	21,964,722	23,970,790	26,014,717	25,042,096	16.5	-2.7	5.1
광고	18,133,845	17,421,750	18,921,883	19,666,138	19,419,770	12.6	-1.3	1.7
캐릭터	12,566,885	12,218,706	5,003,988	5,372,788	6,928,242	4.5	29.0	-13.8
지식정보	17,669,282	19,373,367	19,946,243	21,493,067	23,624,752	15.3	9.9	7.5
콘텐츠 솔루션	5,360,990	5,635,230	8,470,614	9,110,097	9,535,220	6.2	4.7	15.6

※ 「2023 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

### 3) 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 현황

#### (1) 지역별 매출현황

- 전국 콘텐츠산업 매출액 합계는 2021년 137조 4,232억원, 2022년 150조 9,771억원, 2023년 153조 8,695억원으로 매년 증가한 것으로 나타남
  - 2023년 전년대비 증감률은 1.9%로 연평균 증감률(5.8%)보다 낮게 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 세종 7개 광역시의 콘텐츠산업 매출액 합계는 2023년 11조 5,631억원으로 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 매출액은 2023년 3조 6,243억원, 2022년 2조 5,317억원, 2021년 2조 8,245억원으로 나타남
  - 2023년 전년대비 증감률은 43.2%로 연평균 증감률(13.3%)보다 높게 나타남
- 지역별 2023년 콘텐츠산업 매출액은 서울지역이 101조 3,421억원으로 전국 합계 대비 비중 (65.9%)이 가장 높고, 그 다음으로 경기도(28조 9,775억원, 18.8%)가 높게 나타남
  - 서울지역은 모든 산업분야에서 전국 매출액 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 매출액은 전국 합계 대비 비중이 2.4%로 전국에서 네 번째로 비중이 높게 나타남
  - 산업별로는 지식정보산업의 전국 매출액 합계 대비 비중이 5.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 광고산업(3.4%), 만화산업(3.1%) 순으로 높게 나타남

[표1-8] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액

구분	2021년 (백만원)	2022년 (백만원)	2023년 (백만원)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
전국 합계	137,423,170	150,977,062	153,869,458	100.0	1.9	5.8	
서울	85,779,517	95,696,401	101,342,106	65.9	5.9	8.7	
7개 시	소계	10,337,627	10,392,608	11,563,122	7.5	11.3	5.8
	부산	2,824,526	2,531,691	3,624,325	2.4	43.2	13.3
	대구	2,034,754	2,035,420	2,034,881	1.3	0.0	0.0
	인천	1,723,156	1,912,668	1,458,966	0.9	△23.7	△8.0
	광주	1,237,767	1,307,196	1,629,944	1.1	24.7	14.8
	대전	1,615,206	1,665,317	1,845,953	1.2	10.8	6.9
	울산	735,321	736,246	719,452	0.5	△2.3	△1.1
	세종	166,896	204,070	249,599	0.2	22.3	22.3
9개 도	소계	41,306,026	44,888,053	40,964,230	26.6	△8.7	△0.4
	경기도	32,801,545	35,601,994	28,977,457	18.8	△18.6	△6.0
	강원도	815,904	952,960	988,862	0.6	3.8	10.1
	충청북도	725,283	838,571	960,629	0.6	14.6	15.1
	충청남도	982,605	1,007,929	870,570	0.6	△13.6	△5.9
	전라북도	1,152,102	1,020,979	1,240,433	0.8	21.5	3.8
	전라남도	689,273	841,802	1,116,105	0.7	32.6	27.2
	경상북도	1,142,989	1,148,403	1,174,973	0.8	2.3	1.4
	경상남도	1,415,031	1,461,480	1,533,245	1.0	4.9	4.1
	제주도	1,581,295	2,013,935	4,101,955	2.7	103.7	61.1

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌  
 ※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

[표1-9] 콘텐츠산업 지역별 매출액\_1

구분 (백만원, %)	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	
전국 합계	23,895,591	2,739,495	12,633,331	5,903,094	22,964,220	823,547	
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
서울	12,607,487	1,746,061	9,272,246	4,352,458	11,500,154	573,510	
	52.8	63.7	73.4	73.7	50.1	69.6	
7개 시	소계	2,562,717	210,442	772,225	560,658	761,854	61,827
		10.7	7.7	6.1	9.5	3.3	7.5
	부산	544,960	83,585	216,473	131,418	206,750	19,753
		2.3	3.1	1.7	2.2	0.9	2.4
	대구	578,975	29,020	132,132	43,116	162,629	2461
		2.4	1.1	1.0	0.7	0.7	0.3
	인천	373,107	36,300	144,494	117,475	141,935	174
		1.6	1.3	1.1	2.0	0.6	0.0
	광주	399,374	24,088	133,027	183,550	81,052	38,214
		1.7	0.9	1.1	3.1	0.4	4.6
	대전	324,822	22,132	70,552	75,675	88,716	1,035
		1.4	0.8	0.6	1.3	0.4	0.1
	울산	178,516	9,148	63,070	525	80,772	-
		0.7	0.3	0.5	0.0	0.4	0.0
	세종	162,962	6,170	12,476	8,899	-	190
		0.7	0.2	0.1	0.2	0.0	0.0
	소계	8,725,387	782,992	2,588,859	989,978	10,702,212	188,210
		36.5	28.6	20.5	16.8	46.6	22.9
	9개 도	경기도	6,729,367	559,749	1,530,887	525,107	8,939,761
		28.2	20.4	12.1	8.9	38.9	20.0
강원도		266,946	14,507	91,502	46,320	66,340	152
		1.1	0.5	0.7	0.8	0.3	0.0
충청북도		226,179	13,487	111,288	22,428	90,304	-
		0.9	0.5	0.9	0.4	0.4	0.0
충청남도		222,790	29,671	62,315	57,273	109,993	807
		0.9	1.1	0.5	1.0	0.5	0.1
전라북도		251,998	42,610	350,774	62,107	159,087	1,789
		1.1	1.6	2.8	1.1	0.7	0.2
전라남도		259,678	47,089	77,489	59,870	88,561	4,164
		1.1	1.7	0.6	1.0	0.4	0.5
경상북도	311,632	30,764	75,906	115,652	114,568	801	
	1.3	1.1	0.6	2.0	0.5	0.1	
경상남도	321,309	30,127	252,891	83,094	108,589	486	
	1.3	1.1	2.0	1.4	0.5	0.1	
제주도	135,489	14,989	35,807	18,125	1,025,008	15,440	
	0.6	0.5	0.3	0.3	4.5	1.9	

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발취

※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

[표1-10] 콘텐츠산업 지역별 매출액\_2

구분 (백만원, %)	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계		
전국 합계	25,402,196 100.0	19,419,770 100.0	6,928,242 100.0	23,624,752 100.0	9,535,220 100.0	153,869,458 100.0		
서울	20,306,069 79.9	15,678,044 80.7	4,556,780 65.8	13,838,948 58.6	6,910,349 72.5	101,342,106 65.9		
7개 시	소계	785,656 3.1	2,049,199 10.6	574,756 8.3	2,371,857 10.0	851,930 8.9	11,563,122 7.5	
	부산	206,931 0.8	664,776 3.4	199,346 2.9	1,170,901 5.0	179,432 1.9	3,624,325 2.4	
	대구	141,191 0.6	445,073 2.3	73,944 1.1	331,452 1.4	94,888 1.0	2,034,881 1.3	
	인천	125,758 0.5	109,997 0.6	139,982 2.0	178,946 0.8	90,798 1.0	1,458,966 0.9	
	광주	137,326 0.5	308,457 1.6	26,443 0.4	236,418 1.0	61,995 0.7	1,629,944 1.1	
	대전	96,267 0.4	415,689 2.1	103,082 1.5	244,383 1.0	403,600 4.2	1,845,953 1.2	
	울산	73,199 0.3	90,381 0.5	29,486 0.4	175,026 0.7	19,329 0.2	719,452 0.5	
	세종	4,984 0.0	14,825 0.1	2,474 0.0	34,731 0.1	1,888 0.0	249,599 0.2	
	소계	4,310,471 17.0	1,692,528 8.7	1,796,706 25.9	7,413,947 31.4	1,772,940 18.6	40,964,230 26.6	
	9개 도	경기도	3,435,409 13.5	945,437 4.9	1,385,504 20.0	3,217,570 13.6	1,544,094 16.2	28,977,457 18.8
		강원도	175,855 0.7	95,186 0.5	54,141 0.8	141,173 0.6	36,740 0.4	988,862 0.6
		충청북도	82,095 0.3	104,093 0.5	119,464 1.7	157,978 0.7	33,313 0.3	960,629 0.6
		충청남도	63,426 0.2	110,369 0.6	55,100 0.8	151,172 0.6	7,654 0.1	870,570 0.6
		전라북도	78,092 0.3	100,076 0.5	33,307 0.5	136,471 0.6	24,122 0.3	1,240,433 0.8
전라남도		102,268 0.4	63,576 0.3	17,770 0.3	385,316 1.6	10,324 0.1	1,116,105 0.7	
경상북도		133,145 0.5	116,398 0.6	56,943 0.8	186,819 0.8	32,345 0.3	1,174,973 0.8	
경상남도		171,669 0.7	109,672 0.6	57,646 0.8	337,570 1.4	60,192 0.6	1,533,245 1.0	
제주도		68,512 0.3	47,721 0.2	16,831 0.2	2,699,878 11.4	24,155 0.3	4,101,955 2.7	

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발취  
 ※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

**(2) 지역별 종사자현황**

- 전국 콘텐츠산업 종사자 합계는 2021년 59만 936명, 2022년 62만 6,396명, 2023년 64만 6,536명으로 매년 증가한 것으로 나타남
  - 2023년 전년대비 증감률은 3.2%로 연평균 증감률(4.6%)보다 낮게 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 세종 7개 광역시의 콘텐츠산업 종사자 합계는 2023년 8만 1,738명으로 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수는 2023년 2만 2,516명, 2022년 2만 1,656명, 2021년 2만 270명으로 나타남
  - 2023년 전년대비 증감률은 4.0%로 연평균 증감률(5.4%)보다 낮게 나타남
- 지역별 2023년 콘텐츠산업 종사자 수는 서울지역이 36만 9,598명으로 전국 합계 대비 비중(57.2%)이 가장 높고, 그 다음으로 경기도(11만 1,682명, 17.3%)가 높게 나타남
  - 서울지역은 모든 산업분야에서 전국 종사자 수 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 종사자 수는 전국 합계 대비 비중이 3.5%로 전국에서 세 번째로 비중이 높게 나타남
  - 산업별로는 만화산업의 전국 종사자 합계 대비 비중이 6.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 광고산업(6.1%), 캐릭터산업(5.9%) 순으로 높게 나타남

**[표1-11] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자**

구분	2021년 (명)	2022년 (명)	2023년 (명)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	
전국 합계	590,936	626,396	646,536	100.0	3.2	4.6	
서울	315,626	339,079	369,598	57.2	9.0	8.2	
7개 시	소계	83,944	87,429	81,738	12.6	△6.5	△1.3
	부산	20,270	21,656	22,516	3.5	4.0	5.4
	대구	17,500	17,507	15,479	2.4	△11.6	△6.0
	인천	14,402	15,403	11,428	1.8	△25.8	△10.9
	광주	11,116	11,456	12,345	1.9	7.8	5.4
	대전	12,730	13,246	11,089	1.7	△16.3	△6.7
	울산	6,462	6,222	6,226	1.0	0.1	△1.8
	세종	1,464	1,938	2,654	0.4	37.0	34.7
9개 도	소계	191,365	199,888	195,202	30.2	△2.3	1.0
	경기도	121,092	128,348	111,682	17.3	△13.0	△4.0
	강원도	7,593	8,285	9,190	1.4	10.9	10.0
	충청북도	7,993	8,164	8,251	1.3	1.1	1.6
	충청남도	9,326	9,831	8,650	1.3	△12.0	△3.7
	전라북도	8,301	8,627	9,643	1.5	11.8	7.8
	전라남도	7,391	7,262	8,368	1.3	15.2	6.4
	경상북도	10,921	10,262	11,985	1.9	16.8	4.8
	경상남도	13,150	12,906	16,063	2.5	24.5	10.5
	제주도	5,599	6,202	11,366	1.8	83.3	42.5

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발취

※ 출판 : 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외

[표1-12] 콘텐츠산업 지역별 종사자\_1

구분 (명, %)	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	
전국 합계	164,197	13,543	69,942	31,403	84,970	6,417	
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
서울	90,292	6,621	30,374	18,547	35,223	4,676	
	55.0	48.9	43.4	59.1	41.5	72.9	
7개 시	소계	20,637	2,215	11,929	4,124	10,656	453
		12.6	16.4	17.1	13.1	12.5	7.1
부산	4,024	867	3,543	1,337	2,620	120	
	2.5	6.4	5.1	4.3	3.1	1.9	
대구	4,106	276	2,403	569	2,127	32	
	2.5	2.0	3.4	1.8	2.5	0.5	
인천	3,088	262	1,712	793	2,095	5	
	1.9	1.9	2.4	2.5	2.5	0.1	
광주	3,899	211	1,409	846	1,386	278	
	2.4	1.6	2.0	2.7	1.6	4.3	
대전	2,753	218	1,234	467	1,319	14	
	1.7	1.6	1.8	1.5	1.6	0.2	
울산	1,339	284	1,218	11	1,109	-	
	0.8	2.1	1.7	0.0	1.3	0.0	
세종	1,428	97	409	102	-	4	
	0.9	0.7	0.6	0.3	0.0	0.1	
9개 도	소계	53,268	4,707	27,640	8,733	39,091	1,288
		32.4	34.8	39.5	27.8	46.0	20.1
경기도	32,619	2,725	10,144	5,149	25,839	1,084	
	19.9	20.1	14.5	16.4	30.4	16.9	
강원도	2,292	104	1,832	463	1,061	1	
	1.4	0.8	2.6	1.5	1.2	0.0	
충청북도	1,649	105	2,429	408	1,414	-	
	1.0	0.8	3.5	1.3	1.7	0.0	
충청남도	2,443	318	1,502	134	1,740	11	
	1.5	2.3	2.1	0.4	2.0	0.2	
전라북도	3,095	264	1,165	692	1,643	20	
	1.9	1.9	1.7	2.2	1.9	0.3	
전라남도	2,816	207	1,422	491	1,036	92	
	1.7	1.5	2.0	1.6	1.2	1.4	
경상북도	3,554	213	2,555	723	1,733	8	
	2.2	1.6	3.7	2.3	2.0	0.1	
경상남도	3,451	588	5,394	477	1,762	5	
	2.1	4.3	7.7	1.5	2.1	0.1	
제주도	1,348	183	1,195	197	2,862	67	
	0.8	1.4	1.7	0.6	3.4	1.0	

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발취

※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

[표1-13] 콘텐츠산업 지역별 종사자\_2

구분 (명, %)	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
전국 합계	52,597	74,616	19,018	90,661	39,172	646,536
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
서울	41,283	51,229	8,811	54,274	28,268	369,598
	78.5	68.7	46.3	59.9	72.2	57.2
7개 시	3,478	12,533	3,198	10,748	1,767	81,738
	6.6	16.8	16.8	11.9	4.5	12.6
부산	780	4,578	1,128	3,147	372	22,516
	1.5	6.1	5.9	3.5	0.9	3.5
대구	669	2,409	480	2,111	297	15,479
	1.3	3.2	2.5	2.3	0.8	2.4
인천	447	865	803	1,133	225	11,428
	0.8	1.2	4.2	1.2	0.6	1.8
광주	596	2,139	131	1,336	114	12,345
	1.1	2.9	0.7	1.5	0.3	1.9
대전	576	1,699	460	1,720	629	11,089
	1.1	2.3	2.4	1.9	1.6	1.7
울산	370	590	176	1,048	81	6,226
	0.7	0.8	0.9	1.2	0.2	1.0
세종	40	253	20	253	48	2,654
	0.1	0.3	0.1	0.3	0.1	0.4
9개 도	7,836	10,854	7,009	25,639	9,137	195,202
	14.9	14.5	36.9	28.3	23.3	30.2
경기도	4,771	5,025	4,750	11,090	8,486	111,682
	9.1	6.7	25.0	12.2	21.7	17.3
강원도	991	645	350	1,341	110	9,190
	1.9	0.9	1.8	1.5	0.3	1.4
충청북도	301	780	168	939	58	8,251
	0.6	1.0	0.9	1.0	0.1	1.3
충청남도	90	912	395	1,045	60	8,650
	0.2	1.2	2.1	1.2	0.2	1.3
전라북도	442	743	428	1,079	72	9,643
	0.8	1.0	2.3	1.2	0.2	1.5
전라남도	241	508	132	1,359	64	8,368
	0.5	0.7	0.7	1.5	0.2	1.3
경상북도	278	816	374	1,604	127	11,985
	0.5	1.1	2.0	1.8	0.3	1.9
경상남도	367	1,011	354	2,514	140	16,063
	0.7	1.4	1.9	2.8	0.4	2.5
제주도	355	413	58	4,668	20	11,366
	0.7	0.6	0.3	5.1	0.1	1.8

※ 「2023년 기준 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발취

※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

### 3. 부산 주요 콘텐츠산업 현황

#### 1) 게임 산업 이슈 분석

- 부산 ‘지스타(G-STAR) 2024’, 20주년을 맞이한 국내 최대 게임 페스티벌

[그림1-4] 지스타 2024



- ‘지스타’는 2005년 첫 개최 이후 국내 최대 게임 전시회로 성장했으며, 2009년부터 부산 벡스코에서 매년 열리고 있음. 2024년은 20주년을 맞아 역대 최대 규모로 개최됨
- 2024년 11월 14일부터 17일까지 열린 이번 행사는 BTC관 2,435개, BTB관 924개 등 총 3,359개 부스로 구성되었고, 44개국 1,375개 게임 기업이 참가함
- 인디게임 60팀과 글로벌 게임 플랫폼 스팀(Steam)이 참가한 인디 쇼케이스는 현장 부스와 온라인 방송으로 동시 진행되었으며, 신작 발표와 시연, 스팀덱 체험이 중심이 되었음
- 주요 부대행사로는 국제 게임 컨퍼런스(G-CON), 게임 코스프레 어워즈, 지스타컵 등이 함께 운영되었으며, 비즈니스 매칭 시스템도 제공됨
- 특히, 지스타 2024는 AI 기반 콘텐츠와 G-CON을 통한 글로벌 산업 동향 발표, e스포츠 및 스트리밍 연계 프로그램 확대 등이 주목받으며, ‘디지털 매력도시’ 부산이 ‘글로벌 게임 선도 도시’로 자리매김하는 데 기여함

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“이코노믹 데일리, 「지스타 2024 부산 벡스코서 개막…역대 최대 1375개 게임사 참가」, 2024.11.14.”

“디지털투데이, 「[지스타2024] ‘화려한 성년식’ 20번째 게임 축제 마무리…4일간 21만5000여명 방문」, 2024.11.17.”

“국제신문, 「‘지스타’ 부산서 4년 더 열린다…힘 실리는 영구개최론」, 2025.02.20.”

## ○ 창작 중심 인디 게임 축제 ‘부산인디커넥트페스티벌(BIC Festival) 2024’

[그림1-5] 부산인디커넥트페스티벌(BIC Festival) 2024



- ‘부산인디커넥트페스티벌(BIC Festival)’은 인디게임 개발자를 위한 창작 중심 게임 행사로, 2015년 시작된 이후 매년 규모를 확대하며 인디게임 생태계의 핵심 플랫폼으로 성장해 왔음
- 2024년 행사는 10주년을 맞아 벅스코 제1전시장에서 온·오프라인 병행 방식으로 개최되었으며, 국내외 28개국 245개 인디게임이 참가함
- 주요 프로그램으로는 일반 관람객 대상 게임 체험, BIC 어워즈 등 다양한 프로그램이 운영되었으며, 인디게임의 네트워킹 기회를 제공하는 데 중점을 둠
- 주요 프로그램으로는 일반 관람객 대상 게임 체험, BIC 어워즈 등 다양한 프로그램이 운영되었으며, 개발자와 유저간의 네트워킹 기회를 제공하는 데 중점을 둠
- BIC Festival은 창작 중심의 인디게임 문화 확산과 글로벌 네트워킹 허브로 자리잡음. 부산시는 이를 통해 실험적이고 독창적인 게임 개발을 장려하고, 소규모 팀이 세계 시장으로 진출할 수 있는 교두보를 마련함. 또한 퍼블리셔, 투자자, 이용자가 함께하는 개방형 플랫폼으로 발전시켜, 부산을 글로벌 인디게임 생태계의 거점 도시로 만들어가고 있음

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“한국금융경제신문, 「제10회 ‘부산인디커넥트페스티벌 2024’ 개막…역대 최대 규모», 2024.08.16.”

“한국금융경제신문, 「BIC 페스티벌 2024’ 성황리에 폐막… 올해도 역대급 규모 기록», 2024.08.20.”

“공식홈페이지, 「BIC」, 2025.06.10. 기준”

## 2) XR개발 산업 이슈 분석

- 태국 국립과학기술전 ‘한국 XR·메타버스 공동관’, XR 기업 아세안 시장 진출 기반 마련

[그림1-6] 한국 XR·메타버스 공동관



- ‘2024 태국 국립과학기술전’은 태국 최대 규모의 과학기술 박람회로, 태국 고등교육과학 연구혁신부와 국립과학박물관이 공동 주최하고 전 세계 9개국 39개 기관이 참가함
- 부산정보산업진흥원은 ‘한-아세안 ICT 융합빌리지’ 사업의 일환으로 경기·대전·전남·충북 지역 메타버스 지원센터와 협력해 ‘한국 XR·메타버스 공동관’을 운영함
- 개막식에서는 부산정보산업진흥원이 공동관 운영의 공로를 인정받아 태국 고등교육과학 연구혁신부로부터 감사패를 수여받았으며, 향후 한-아세안 XR 콘텐츠 협력 관계가 더욱 강화될 것으로 기대됨
- 부산 기업은 메타버스를 활용한 한글 교육 콘텐츠를 선보이며 태국 교육 콘텐츠 기업과의 MOU를 체결함으로써, XR 기술이 문화 콘텐츠와 결합해 실질적인 수출 모델로 확장될 수 있음을 입증함
- 이번 전시는 단순한 기술 홍보를 넘어 현지 정부 고위급 인사 방문과 감사패 수상 등 부산 XR 산업의 국가 간 신뢰 기반 형성에도 기여함
- 부산 XR 산업이 국내 제작 중심에서 벗어나 수요지 맞춤형 글로벌 협력 모델로 전환하고 있음을 보여주는 상징적인 사례로, 부산시의 디지털 수출 전략 및 XR 산업 국제화 정책과도 밀접하게 연계됨

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“부산일보, 「한-아세안 ICT융합빌리지, 2024 태국 국립과학기술전 ‘한국 공동관’ 성료», 2024.09.03.”

- ‘2024 한-아세안 ICT 융합포럼’, 글로벌 XR·메타버스 정책 논의의 중심지로 부산 부상

[그림1-7] 2024 한-아세안 ICT 융합포럼



- ‘2024 한-아세안 ICT 융합포럼’은 XR·메타버스 기반의 디지털 정책 및 산업 진흥 방안을 모색하기 위한 국제 포럼으로, 과학기술정보통신부와 부산광역시가 주최하고, 정보통신산업진흥원과 부산정보산업진흥원이 공동 주관함
- 해당 포럼은 ‘한-아세안 ICT 융합빌리지 구축 및 운영’ 사업의 일환으로 추진되었으며, XR 및 메타버스 산업을 중심으로 아세안 지역과의 협력 생태계 구축과 정책 교류를 목표로 함
- 포럼은 글로벌 XR·메타버스 정책, 진흥 전략, 시장 확장 등 3개 주제 세션으로 구성되었으며, 국내외 전문가들의 발표와 토론을 통해 아세안 수요에 맞춘 협력 전략이 다각도로 제시됨
- 특히 ‘비즈니스 라운드테이블’ 세션에서는 아세안 주요 기관 관계자들과 국내 XR 기업 간의 네트워킹이 이뤄져, 글로벌 메타버스 얼라이언스 형성의 발판이 마련되었으며, 향후 공동 플랫폼 개발과 콘텐츠 수출 협력에 대한 기대감을 높임

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“THIS IS GAME, 「부산서 글로벌 XR·메타버스 정책 포럼 개최」, 2024.10.23.”

### 3) 1인 미디어 산업 이슈 분석

- 부산 지역 예비 크리에이터 양성 및 현업 종사자 역량 강화를 위한 ‘부산 1인 크리에이터 양성교육’

[그림1-8] 2024년 부산 1인 크리에이터 양성교육

출처 : 부산일자리정보망 홈페이지

- 부산시는 부산정보산업진흥원을 중심으로 ‘2024년 부산 1인 크리에이터 양성교육’과 ‘부산 크리에이터 편집자 지원사업’ 등을 통해 크리에이터 대상 맞춤형 역량 강화와 전문 인력 양성을 추진하고 있음
- 부산콘텐츠코리아랩은 장비 대여, 제작 공간 제공, 콘텐츠 기획·편집 교육 등 전 주기에 걸친 창작 지원 체계를 통해 실질적인 콘텐츠 제작 활성화를 뒷받침하고 있음
- 또한, 신진 크리에이터를 위한 ‘부산 청년 크리에이터 육성 프로그램’을 통해 SNS 마케팅, 콘텐츠 브랜딩 등 실무 역량을 강화하며 크리에이터의 초기 시장 진입을 실질적으로 지원함
- 부산시는 이와 같은 다각적 지원 사업과 기관 간 협력을 통해 콘텐츠 기획부터 제작, 유통까지 이어지는 창작 생태계를 구축하며, 지역 콘텐츠 산업의 경쟁력 강화를 도모하고 있음

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.  
 “부산일자리정보망, 「2024년 부산 1인 크리에이터 양성 교육생 모집공고」, 2024.07.22.”

#### 4) 웹툰 산업 이슈 분석

- 국내 대표 웹툰 축제인 ‘제8회 부산글로벌웹툰페스티벌’ 역대 최대 규모 개최

[그림1-9] 제8회 부산글로벌웹툰페스티벌



- 2017년부터 시작해 2024년 8회를 맞이하는 ‘부산글로벌웹툰페스티벌’은 부산의 웹툰 산업 발전을 위해 지역 창작자와 시민이 함께 즐길 수 있는 지역 최대 규모의 웹툰 축제임
- ‘웹툰 더 무비, 멀티유니버스’의 전시 주제로 국내외 영화를 배경으로 하는 웹툰 작품을 선보이며 180명의 작가, 800점의 작품을 전시하는 역대 최대 규모이며, 미국, 일본, 대만, 이탈리아, 프랑스, 이집트 등 7개국의 글로벌 웹툰 작가의 작품도 전시됨
- 웹툰 작품 전시회 뿐만 아니라 콘퍼런스, 무대 프로그램, 비즈니스 상담회, 참여 프로그램 등도 구성됨. 특히, 예비·기성 작가를 대상으로 하는 비즈니스 상담회는 지역 웹툰 작가와 국내외 웹툰 기업 16개사가 참여함
- 또한, 부산정보산업진흥원은 열혈강호 IP를 기반으로 하는 2차 콘텐츠 제작과 지역 웹툰 스튜디오·작가 발굴, 마케팅 등을 위해 주식회사 열혈강호와 협력하여 부산글로벌웹툰페스티벌에서 열혈강호 30주년 기념 전시를 추진함

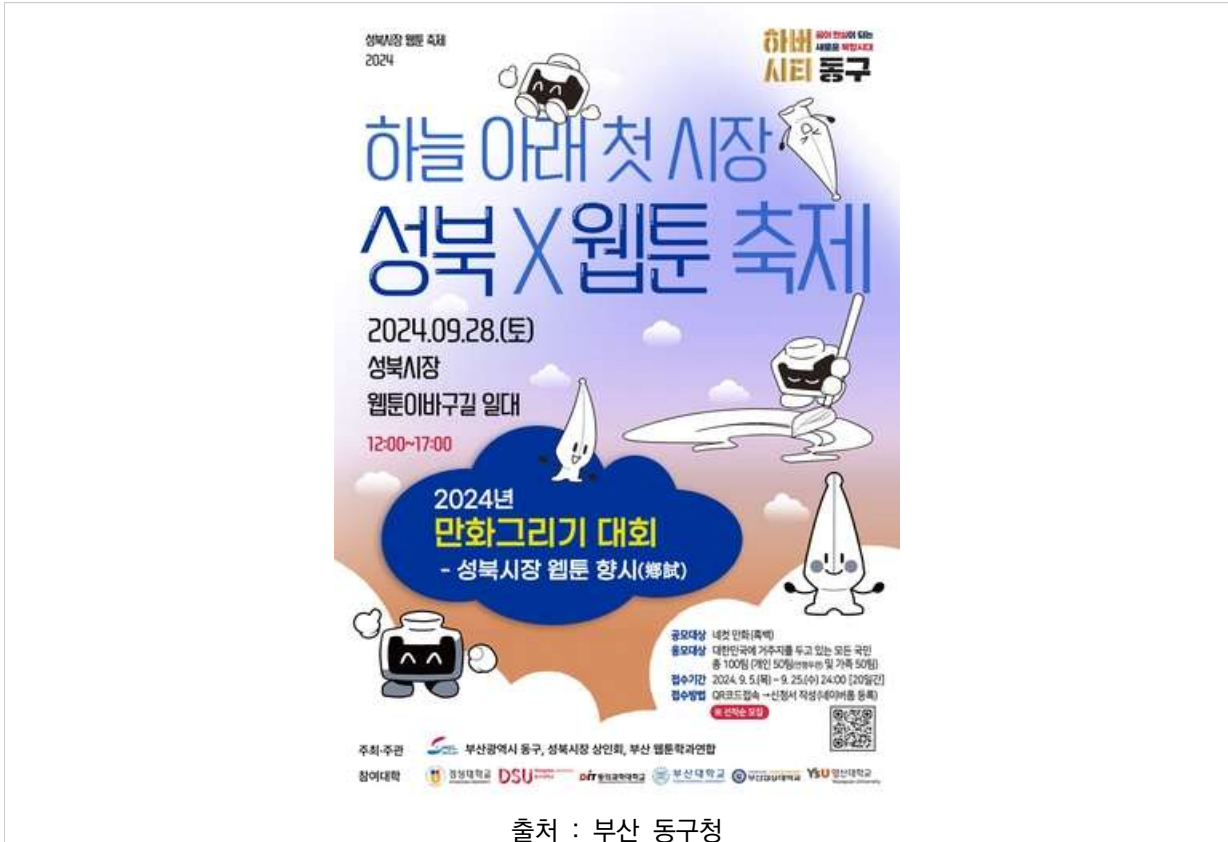
※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“국제신문, 「부산글로벌웹툰페스티벌 10월 3~6일 나흘간 개최」, 2024.09.29.”

“연합뉴스, 「부산소식」 부산정보산업진흥원·열혈강호, 콘텐츠 육성 협력」, 2024.06.20.”

○ 부산 동구, '하늘 아래 첫 시장 성북·웹툰 축제' 개최

[그림1-10] 하늘 아래 첫 시장 성북·웹툰 축제



- 9월 28일, 성북시장 웹툰이바구길 일원에서 '하늘 아래 첫 시장 성북·웹툰 축제'를 개최함
- 6개 대학 웹툰학과 학생들의 작품이 전시된 '웹툰 창작공작소', 색지딱지만들기, 사방치기 등의 전통놀이 체험 등을 이용한 스탬프 투어, 동구 출신 만화가 김명환 작가의 드로잉 쇼 등을 제공함
- 또한, 대표 행사로 2024년 만화그리기 대회인 '성북시장 웹툰 향시'를 개최, 전통놀이와 떡메치기 체험, 먹거리 장터 등을 운영함

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.  
“전국매일신문, 「부산 동구, '하늘 아래 첫 시장 성북·웹툰 축제' 개최」, 2024.09.25.”

- 동서대 웹툰학과, '기장 웹툰 전시회 : 웨이브' 개최

[그림1-11] 기장 웹툰 전시회 : 웨이브



출처 : 동서대학교 홈페이지

- 동서대학교 웹툰학과 9명의 재학생이 모여 일러스트레이션, 캐릭터디자인, 웹툰 분야의 전시를 아트 스페이스 마르 갤러리에서 개최함
- 예비 작가들의 작품을 알리고 관객과 함께 직접 소통을 통해 정서적 친밀감을 전하기 위해 마련됨
- 특히, 웹툰과 일러스트, 캐릭터, 드로잉 전시관, 라이브 드로잉쇼, 캐리커처 이벤트, 작가와의 만남 등 다양한 분야에서 웹툰학과 재학생들의 작품들로 20여점을 전시함

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“부산일보, 「동서대 웹툰학과, 기장 웹툰 웨이브 전시회 개최」, 2024.09.12.”

## 5) 애니메이션 산업 이슈 분석

- ‘부산 국제 캐릭터 & 애니메이션 페스티벌(BICAF)’ 개최

### [그림1-12] 부산 국제 캐릭터 & 애니메이션 페스티벌(BICAF)



출처 : 부산콘텐츠코리아랩 홈페이지

- BICAF는 2005년 부산의 대학생을 중심으로 부산지역 애니메이션과 캐릭터의 우수성을 알리고 지역 대학생들과 글로벌 작품으로 경쟁하는 부산 지역 최고의 애니메이션 페스티벌임
- 국내외 캐릭터 디자이너와 애니메이션 감독, 기업, 대학교, 기관이 함께 만들어가는 국제 규모의 페스티벌로 2024년 20주년을 맞이함
- 영산대학교 만화애니메이션학과 재학생들이 장려상과 특선을 수상했음

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“부산콘텐츠코리아랩, 「2024 부산 국제 캐릭터 & 애니메이션 페스티벌(BICAF) 개최」, 2024.10.31.”

## ○ 애니메이션 문화 공간 ‘애니랑 BUSAN’

[그림1-13] 애니랑 BUSAN



출처 : 애니랑 BUSAN 홈페이지

- ‘애니랑 BUSAN’은 2021년 12월 행정안전부의 ‘주민주도형 지역뉴딜 우수사업’ 공모에 애니메이션 문화 및 산업육성 플랫폼 구축·운영 사업이 선정돼 추진한 사업임
- 부산시는 부산정보산업진흥원, 부산경상대, 부산사회적경제네트워크, 부산애니메이션협회와 함께 1년 6개월 간 애니랑 BUSAN을 구축함
- 동구 평화시장 인근에 위치한 애니랑 BUSAN은 1층 어린이복합문화공간 ‘들락날락’, 2층 교육 세미나 공간으로 구성되어 있음
- 옛 필름현상소인 화신칼라 1~2층에 놀이, 디지털 체험, 학습 등의 기능을 담은 어린이복합문화공간과 지역기업의 애니메이션 상영, 캐릭터 상품 판매 인재양성 등의 비즈니스를 접목한 문화 및 산업 육성 플랫폼임

※ 본 내용은 아래 자료를 참고하여 재구성하였습니다.

“경향신문, 「부산시, 만화 산업육성 플랫폼 ‘애니랑 부산’ 개소», 2023.05.30.”



Chapter

02

## 실태조사 개요

---

1. 조사배경 및 목적 .....	33
2. 조사설계 .....	33
3. 자료처리 및 분석방법 .....	35



## 1. 조사배경 및 목적

- 부산지역 콘텐츠산업 현황
  - 부산정보산업진흥원은 부산 콘텐츠산업 경기동향 및 미래 예측을 위해 지역 콘텐츠산업 전반에 대한 실태와 산업구조적 특성의 심층적 현황 파악을 하고자 함
  - 이에, 부산시 콘텐츠산업 진흥 및 정책수립 시 합리적 의사결정 지표로 활용될 신뢰성 있는 통계자료로 사용하고자 본 조사를 실시함

## 2. 조사설계

- (조사대상) 부산 소재 CT산업 사업체 및 개인
- (조사표본) 사업체 : 548명 / 개인 : 746명
- (조사기간) 사전조사 : 2024년 8월 19일 ~ 8월 28일  
본 조사 : 2024년 10월 2일 ~ 11월 12일
- (조사방법) 구조화된 질문지를 활용한 온라인조사 및 대면조사
- (조사내용) 조사내용은 아래의 표와 같음
  - 사전조사를 통해 조사내용 및 설문항목에 대한 보완을 실시하여 최종적으로 확정함

[표2-1] 조사내용

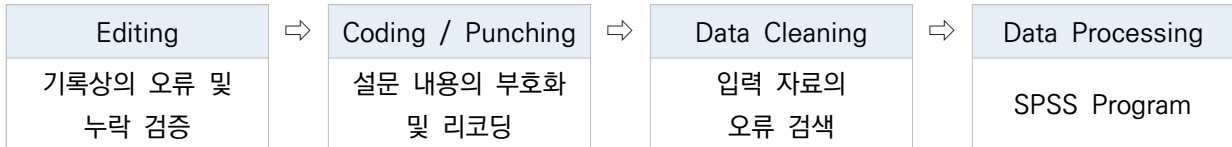
구 분	내 용			
	사업체			
사업체 정보	사업체 유형	사업체 명	사업자등록번호	설립연월
	대표자명	대표자 연령	전화번호	팩스번호
	사업체 지역	사업체 구분	벤처기업 지정여부	
산업분야	산업분야 및 콘텐츠 사업추진 단계			
제작 현황	전년 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황 콘텐츠 관련 주요 애로사항			
종사자 현황	현재 및 전년도 신규채용 종사자 수 직무별·연령별 종사자 수 비중 전체 종사자 평균 근속연수 인력채용 관련 주요 애로사항			
경영 현황	매출액 및 국내외 매출액 비중 사업형태별 매출액 비중 콘텐츠 주요 판로 매출처 비중 국내 매출처 구조 주력 B2B 지역별 거래 기업 비율 및 총 거래 기업 수 주력 B2G 지역별 거래 정부/공공기관 비율 및 총 거래 기업 수 경영 관련 주요 애로사항			

구 분	내 용			
지원사업	지원사업 정보 인지 경로 공공기관 지원사업 참여 경험 및 종류 지원사업 신청/참여 시 애로사항 향후 희망 지원사업 지원사업 관련 개선방안			
XR개발 사업체	콘텐츠 제작 여부 실감콘텐츠 장르 글로벌 및 아세안 시장 진출 희망 지역 필요 지원사업 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼			
게임산업 사업체	제작/배급한 게임의 플랫폼 유형 향후 도전하고 싶은 분야 인력수급 경로 및 애로사항 필요 지원사업			
<b>개인</b>				
응답자 정보	성명	활동명/필명	활동시작연도	연령
	전화번호	이메일	주소	
산업분야	산업분야 및 콘텐츠 사업추진 단계 향후 활동 계획			
사업 현황	보조인력 이용 현황 및 애로사항 콘텐츠 분야 근속연수 전년도 연간 수입 콘텐츠 주요 판로			
만화작가	주력 창작활동 분야 및 공간 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원 부산 및 경남지역 거주 관련 애로사항 및 필요 지원사업 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항			
1인 크리에이터	주력 활동 장르 주 이용 플랫폼 및 촬영장소 크리에이터 활동 외 주요 소득원 부산 및 경남지역 거주 관련 애로사항 및 필요 지원사업 크리에이터 관련 주요 애로사항			
뮤지션	주력 활동 유형/장르 및 활동영역 음악 활동 외 주요 소득원 부산 및 경남지역 거주 관련 애로사항 및 필요 지원사업 뮤지션 관련 주요 애로사항			

### 3. 자료처리 및 분석방법

#### 1) 자료처리

- 수집된 자료(Raw data)는 Editing, Coding, Data Cleaning 과정을 거쳐 SPSS(Statistical Packaging for the Social Sciences) Program으로 자료처리



#### 2) 자료분석

- 검증을 거친 자료에 대해 SPSS 프로그램을 이용하여 빈도분석(Frequency), 교차분석(Crosstabs Analysis) 등의 통계분석을 실시함
- 1차 빈도분석 및 기술통계로 전반적인 분석을 실시한 후 세부적인 통계분석 방안 수립

#### 3) 자료 해석상의 유의점

- 표본조사의 경우 일정 수준의 표본오차가 발생하므로 반드시 사례수의 관찰치(Observed Percentage)에 따른 표본오차(Sampling Error)를 고려해야 함
- 사례수가 충분히 크지 않을 경우( $n < 30$ ) 극단치의 영향을 받을 수 있기 때문에 전체 값 또는 세부 집단 간 비교 시 해석의 주의가 필요함
- 분석된 결과 값에 대하여 비율의 경우 소수점 첫째 자리까지 반올림하여 표기하므로 합계가 100.0%로 일치하지 않을 수 있으며, 평균값은 소수점 둘째 자리까지 반올림하여 표기하므로 사칙연산 시 반올림 오차가 나타날 수 있음
- 다중응답의 경우, 문항의 응답 개수가 전체 응답자 수(사업체(N=548), 개인(N=746))에 비해 크므로 비율의 합계가 100.0%를 초과함. 응답자가 한 문항에서 다수 항목을 응답하므로 해석 시 항목에 대한 중복 선택 값이 포함된 비율임을 고려해야함

〈응답자 1,000명 기준 응답비율〉					〈계산식〉	
N	①	②	③	④	계산식	①
1,000	63.1% (532)	32.3% (223)	19.4% (311)	22.3% (650)		



Chapter

# 03

## 실태조사 결과

---

1. 통계조사 개요 .....	39
2. 사업체 조사 결과 .....	47
3. 개인 조사 결과 .....	130



## 1. 통계조사 개요

### 1) 조사배경 및 목적

#### (1) 조사배경

- 2024년 콘텐츠(CT)산업은 생산, 고용, 부가가치 면에서 규모와 성장률이 매우 높은 산업으로 차세대 성장동력이자 혁신성장을 위한 노하우, 문화, 프로젝트를 타산업에 전파하는 롤모델임
- 실효성 있는 통계조사를 통해 부산지역 CT산업을 파악하고, 조사 결과로 나온 기업의 의견을 사업에 반영하여 지역 산업의 특성을 고려한 기업 지원을 추진하고자 함

#### (2) 조사목적 및 기대효과

- 부산 CT산업의 지속적인 발전과 활성화를 위한 정책 수립 및 검토를 위해 부산지역 CT산업 현황에 대한 정확한 파악이 필요함
- 부산지역 CT산업 사업체 조사, 물적 및 인적 인프라 파악 등을 통해 부산 CT산업 발전 및 지원 정책 수립의 기초자료로 활용함

#### (3) 전년 대비 변경사항

- 주요 지표(종사자 수, 매출액) 산정 방식 변경
  - 실효성 있는 부산지역 CT산업 생태계 파악을 위해, 기존의 응답기업 답변 기반 조사에서 무응답 기업 2차 복합조사 방식으로 통계조사 방법론을 변경하였음
- 모집단 기준 변경 및 원년조사 실시
  - 통계조사의 시계열 안정성을 위해, 통계조사 모집단을 “사업체 수”로 변경하였음
  - 원년조사 시행에 따라 보고서 명칭을 “2024 부산 CT산업 실태조사”로 변경

[표3-1] 전년 대비 변경사항

구분	기존 방식 (~2023)	변경 방식 (2024~)
보고서 명칭	○ (연도)년 부산 CT산업 통계조사	○ (연도)년 부산 CT산업 실태조사 - 주요 지표 산정 방식 변경에 따라 명칭을 변경해 이전 조사와 구분
주요 지표 (사업체 수)	○ 사업체 및 개인 중 응답자 수 - 특정 분야 조사대상의 응답률에 따라 사업체 수가 상이하게 표현됨 - 개인 모집단에 프리랜서를 포함해 창·폐업 등으로 모집단 변동 잦음 → 시계열 불안정, 신뢰도 낮음	○ 모집단 사업체 수(1인미디어, 공연 제외) - 사업자등록번호가 있는 사업체 수를 모집단 기준으로 명확화 - 2024년 보고서 발간시 KOCCA 통계 비교가 불가한 1인미디어, 공연 제외
주요 지표 (종사자 수, 매출액)	○ 응답내용 합산 후 검수 - 개인 조사 시 종사자 수·매출액 미집계, 사업체-개인 응답비율에 따라 오류 발생 - 산업군별 응답률 혹은 특정 기업의 응답여부가 전체 통계에 영향을 끼침	○ 무응답 기업 추계방식 활용 - 응답 데이터 기반으로 이상치 제거, 모집단 기반 총합추계방식 사용 ※ 99% 신뢰구간(상·하위 0.5% 제외)

## 2) 조사대상

### (1) 모집단 정의

- 통계청의 ‘콘텐츠산업 특수분류체계’를 준용하여 산업유형을 12개 대분류 업종으로 구분함
- ‘콘텐츠산업 특수분류체계’에서 CT산업은 제작업 외에도 도소매업, 임대업 등을 포함하고 있어, 부산 CT산업 실태조사에서는 도소매업, 임대업 등을 제외한 창작 및 제작 관련 사업체로 정의를 한정함
- 물리적으로 사업장이 대한민국 부산에 소재하여야 하며, '24년 조사 시까지 조업 실적이 있는 사업체를 대상으로 조사함
  - 조사 대상 기간 중 '24년 1월 기준 휴·폐업 사업체는 대상에서 제외
  - '23년까지 사업체를 영위하다 '24년부터 휴폐업 절차를 통해 프리랜서 활동하는 경우는 개인으로 분류
- '21~'23년 부산 CT산업 통계조사 모집단 리스트를 기반으로 1차 검증 실시 후 KODATA 등을 활용한 신규 사업체 발굴을 통해 '24년 사업체 수를 확정하였음

[표3-2] '24년 부산 CT산업 실태조사 산업분류

산업분야	조사대상 포함 업종	조사대상 제외 업종
출판	출판업, 온라인 출판유통업	인쇄업, 출판 도소매업, 출판 임대업
만화	만화 출판업, 온라인 만화 제작·유통업	만화책 임대업, 만화 도소매업
음악	음악제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업	음반복제 및 배급업, 음반 도소매업, 노래연습장 운영업
영화	영화 제작, 지원 및 유통업(극장 상영 제외), DVD/VHS 제작 및 유통업	영화 제작, 지원 및 유통업(극장 상영)
게임	게임 제작 및 배급업	게임유통업, 게임기 도소매 및 임대업
애니메이션	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업	-
방송	지상파방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사용사업, 전광판방송, 방송 영상물 제작업, 인터넷 영상물 제공업	방송영상물 배급 및 중개업, 방송관련 단체
광고	광고(종합)대행업, 광고 제작업, 서비스업, 온라인업, 기타업	인쇄업
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업, 캐릭터 놀이시설 운영업, 캐릭터상품온라인유통업
지식정보	e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개서비스업, 가상세계 및 가상현실업	가상세계 및 가상현실업(스크린골프장 운영업)
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업	-
공연	공연업(공연시설 운영업 제외), 공연관련 서비스업	공연업(공연시설 운영업)

### 3) 조사체계

#### (1) 조사기획

- 2024년 부산 CT산업 실태조사는 통계청의 '콘텐츠산업 특수분류체계'를 준용하여 산업유형을 12개 대분류 업종으로 구분하며, 2024년 조사에서는 콘텐츠산업 특수분류 중 공연을 포함한 12개 업종을 대상으로 조사를 실시함
  - 부산 산업의 특수성을 고려하여 1인 미디어산업, 공연 산업 분류를 추가했으며, 매출액 및 종사자 수 추정에서는 제외함
- 사업추진계획 수립
  - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 단계별 과업을 선정하고 추진방법 및 일정을 계획함
- 과거조사 및 유사조사 검토
  - 2022년 부산 CT산업 통계조사 수행내용과 결과보고서를 검토하여 개선사항을 파악하고 개선방안을 마련함
- 모집단 정의 및 조사대상 범위 결정
  - 표준산업분류, 콘텐츠산업 특수분류체계 등 산업분류기준과 과거 및 유사조사를 참고하여 CT산업을 정의하고 구체적인 조사대상 범위를 확정함

#### (2) 조사설계

- 조사대상 리스트 마련
  - 과거 부산 CT산업 통계조사 조사대상 리스트 검토, CT산업 관련 사업체 리스트(관련 행사 참가자, 협회 회원 등) 수집 등을 통해 조사대상 리스트를 수집함
  - 취합한 리스트의 사업체 중복, 휴폐업 등을 검토하여 최종 조사대상 리스트를 확보함
- 설문지 설계
  - 과거 조사를 통해 파악한 문항별 응답률과 조사결과 내용을 검토하여 응답률이 낮거나 결과 활용도가 낮은 문항은 제외함
  - 최근 CT산업 이슈를 파악하고 유사조사 설문지 및 보고서를 참고하여 기존문항을 수정하거나 신규문항을 추가함
  - 해당 조사에는 CT산업과의 관련성을 바탕으로 디지털 전환에 대한 설문 문항을 추가하여 조사함
- 실사계획 수립
  - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 조사방법 및 일정에 대한 계획을 수립함
  - 부산 CT산업의 특성을 고려하여 전수조사를 실시하고, 현장면접조사와 전화조사, 이메일조사 등 다양한 방법으로 조사를 실시하도록 함

### (3) 조사 진행

#### ○ 조사원 선발 및 교육

- 과거 부산 CT산업 통계조사 수행경험이 있거나 유사조사 수행경험이 풍부한 조사원을 선발함
- 조사원 대상으로 조사목적 및 배경, 설문지 내용 및 작성방법, 유의사항 등에 대한 교육을 실시함

#### ○ 조사안내 및 협조요청

- 사전에 모든 조사대상 사업체에 유선으로 접촉하여 조사안내 및 협조요청 후 설문지를 발송함
- 부산정보산업진흥원으로부터 제공받은 협조요청 공문을 송부하여 설문응답을 독려함

#### ○ 실사수행

- 현장면접을 비롯하여 전화, 이메일, 팩스, 우편 등 다양한 방법을 이용해 조사를 실시하여 응답자의 응답률을 제고함
- 설문지 수신여부를 확인하고 응답자가 선호하는 방법으로 조사를 실시함
- 응답거부업체에게 조사취지 및 필요성을 설명한 후 설문응답을 재요청함

### (4) 자료처리

#### ○ 응답내용 검증(Editing)

- 응답완료된 설문지를 검토하여 무응답 또는 논리적으로 오류가 있는 응답내용을 파악함
- 전문 검증원 외에도 실사 감독관과 연구원이 응답내용을 이중으로 확인 및 검토하여 응답내용을 검증함

#### ○ 자료 보완

- 무응답 또는 논리적으로 오류가 있는 응답내용에 대해 조사응답 사업체 담당자를 재접촉하여 재조사를 실시함
- 기업신용정보서비스, 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등에 공시된 자료를 활용하여 응답내용을 검증 및 보완함

#### ○ 자료 부호화(Coding) 및 입력(Punching)

- 전문 입력원이 자료입력 가이드에 따라 응답내용을 부호화하고 EXCEL 파일에 입력함
- 자료입력 후 오류 재검증을 실시하여 응답 오류 및 입력 오류를 파악하고 보완함

#### ○ 자료처리

- 자료입력 및 검증을 완료한 자료에 대해 모수 추정을 실시함

**(5) 모수 추정**

## ○ 필요성

- 사업체 내부 방침 등에 따라 응답자가 불가피하게 매출액, 종사자수 등 주요 지표에 대해 응답을 거절하거나 무응답하는 경우가 발생함
- 무응답 기업의 규모 및 숫자에 따라 통계수치에 영향을 줄 수 있으며, 통계자료의 시계열 안정화를 위해 무응답 기업의 주요 지표에 대한 총합추계 적용이 필요함
- 자료보완 단계 이후에도 수치 확인이 불가능한 경우를 위하여, 모수 추정 방식을 활용함

## ○ 추정 방식 (총합추계추정)

- 99% 신뢰구간에서 이상치를 제외한 후 총합추계추정방식을 적용하여 모수를 추정함
- 총합추계추정 계산식

모집단의 크기를  $N$ , 표본의 크기를  $n$ , 표본  $i$ 번째 단위의 관측값을  $y_i$ 라고 할 때:

$$\hat{T} = N \times \bar{y} \quad (\hat{T}: \text{총합의 추정값(Total Estimate), } \bar{y} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n y_i: \text{표본 평균})$$

**(6) 결과분석**

## ○ 통계분석 실시

- Microsoft EXCEL 2016 및 SPSS 19.0 통계패키지를 이용하여 빈도분석, 교차분석 등의 통계분석을 실시함

## ○ 결과보고서 작성

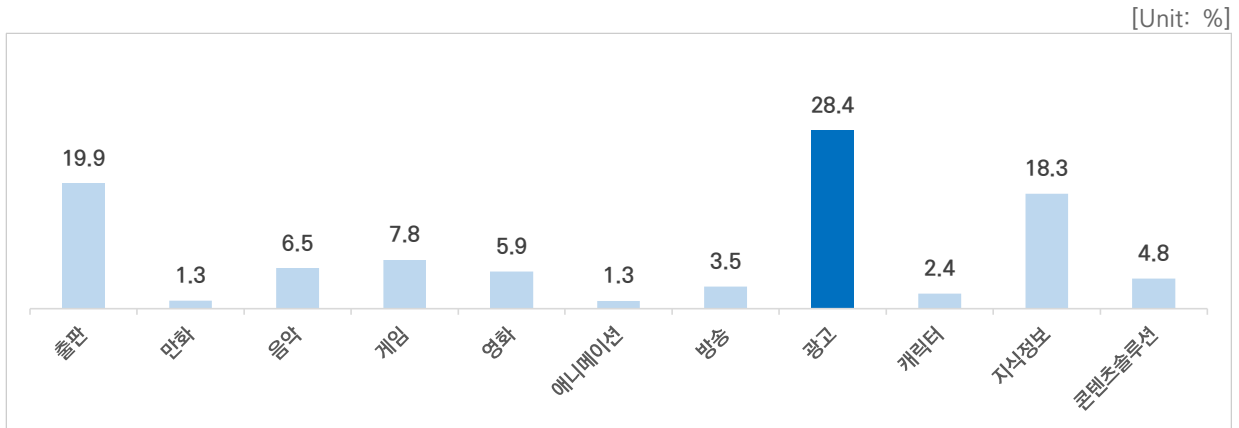
- 통계분석 결과를 검토하여 부산 CT산업 현황 파악 및 분석 내용을 결과보고서로 작성함

#### 4) 통계조사 결과

##### (1) 사업체 수

- '24년 부산지역 콘텐츠산업 사업체는 1,918개로 나타남
- 산업별 사업체 비중은 광고산업(28.4%), 출판산업(19.9%), 지식정보산업(18.3%) 순으로 높게 나타남

[그림3-1] '24년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수



[표3-3] '24년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수

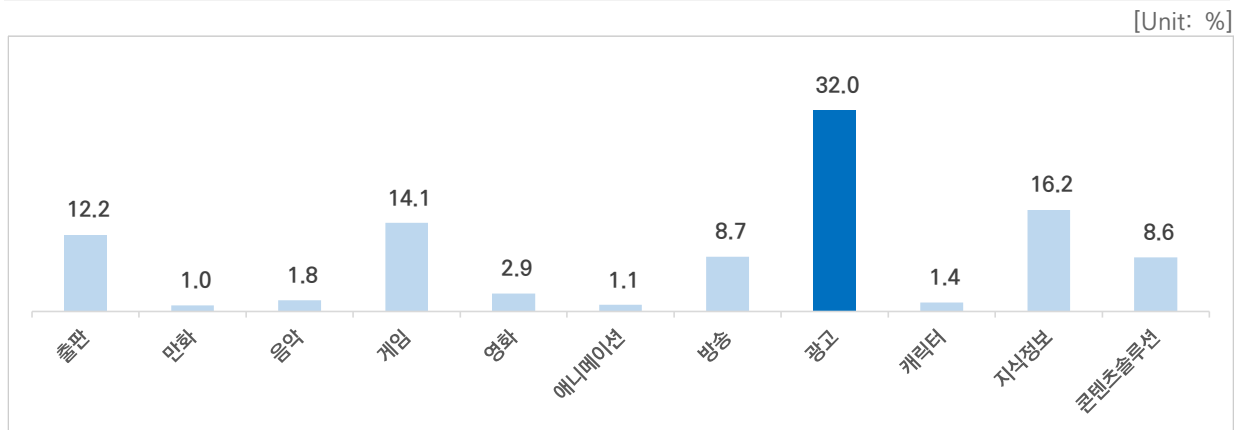
구분	사업체 수(개)	비중
전체	1,918	100.0
출판	382	19.9
만화	25	1.3
음악	124	6.5
게임	149	7.8
영화	114	5.9
애니메이션	24	1.3
방송	67	3.5
광고	544	28.4
캐릭터	46	2.4
지식정보	351	18.3
콘텐츠솔루션	92	4.8

※ 2023년 부산 CT산업 실태조사의 경우, 모집단에 개인이 포함되어 있어 2024년 사업체 수, 종사자 수, 매출액 추정 결과와의 비교가 불가함

## (2) 종사자 수

- '24년 부산지역 콘텐츠산업 종사자는 11,828명으로 나타남
- 산업별 종사자 수 비중은 광고산업(32.0%), 지식정보산업(16.2%), 게임산업(14.1%) 순으로 높게 나타남

[그림3-2] '24년 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수



[표3-4] '24년 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수

[Unit: 명, %]

구분	종사자 수(명)	비중
전체	11,828	100.0
출판	1,441	12.2
만화	117	1.0
음악	217	1.8
게임	1,666	14.1
영화	338	2.9
애니메이션	127	1.1
방송	1,030	8.7
광고	3,790	32.0
캐릭터	171	1.4
지식정보	1,912	16.2
콘텐츠솔루션	1,019	8.6

주1) 2023년 12월 기준 종사자 수

주2) 종사자 수는 '24년 부산 CT산업 실태조사 표본 종사자 수의 이상치 제거 후 총합추계추정방식 적용

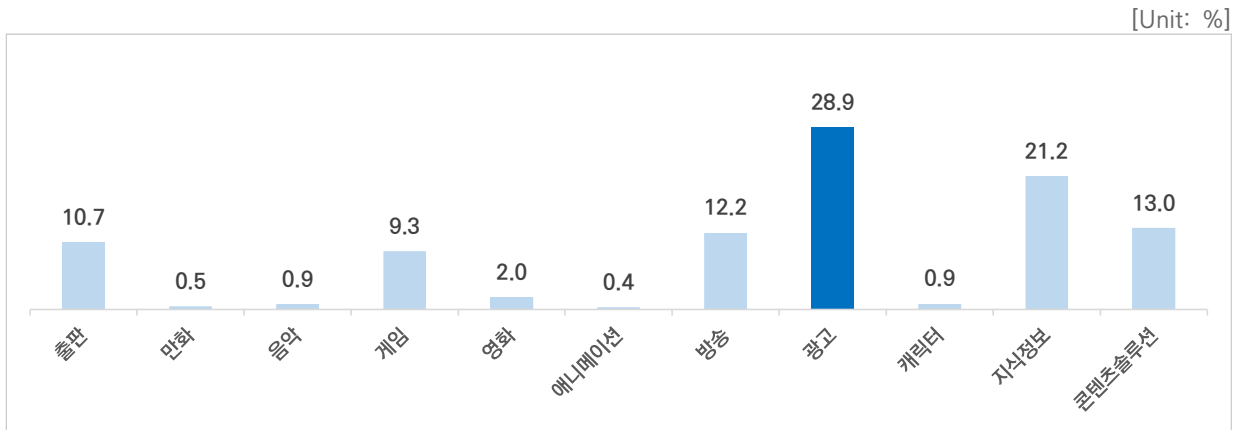
주3) 이상치 제거는 IQR(Interquartile Range) 방법을 적용, 1사분위수(Q1)와 3사분위수(Q3)를 이용하여,  $Q1 - 1.5 \times IQR$  미만 또는  $Q3 + 1.5 \times IQR$  초과 값을 이상치로 간주

주4) 총합추계추정방식 : 모집단 수  $\times$  평균 종사자 수 (평균 종사자 수 = 표본 종사자 수 / 표본 수)

### (3) 매출액

- '24년 부산지역 콘텐츠산업 매출액은 1조 6천 9백만 원으로 나타남
- 산업별 매출액 비중은 광고산업(28.9%), 지식정보산업(21.2%), 콘텐츠솔루션산업(13.0%) 순으로 높게 나타남

[그림3-3] '24년 부산지역 콘텐츠산업 매출액



[표3-5] '24년 부산지역 콘텐츠산업 매출액

구분	매출액(백만 원)	비중
전체	1,689,279	100.0
출판	180,946	10.7
만화	8,671	0.5
음악	14,559	0.9
게임	156,970	9.3
영화	33,771	2.0
애니메이션	6,641	0.4
방송	206,340	12.2
광고	488,711	28.9
캐릭터	15,042	0.9
지식정보	358,108	21.2
콘텐츠솔루션	219,519	13.0

주1) 2023년 12월 기준 매출액

주2) 매출액은 '24년 부산 CT산업 실태조사 표본 매출액의 이상치 제거 후 총합추계추정방식 적용

주3) 이상치 제거는 IQR(Interquartile Range) 방법을 적용, 1사분위수(Q1)와 3사분위수(Q3)를 이용하여, Q1 - 1.5×IQR 미만 또는 Q3 + 1.5×IQR 초과 값을 이상치로 간주

주4) 총합추계추정방식 : 모집단 수 × 평균 매출액(평균 매출액=표본 매출액/표본 수)

## 2. 사업체 조사 결과

### 1) 산업분야

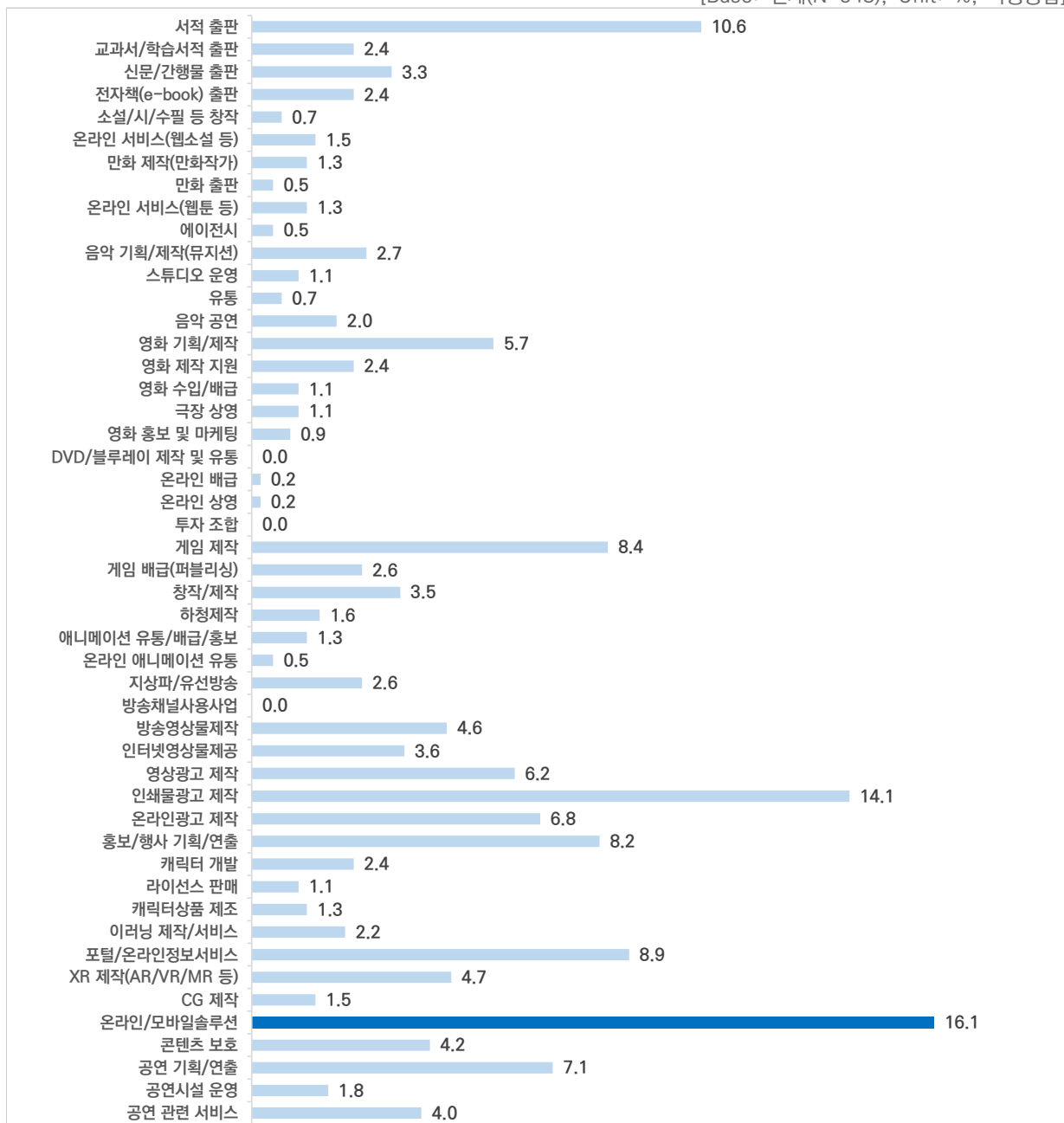
#### (1) 세부산업분야 및 콘텐츠

Q. 귀사의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드와 작성예시를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

- 세부산업분야 및 콘텐츠를 살펴보면 '온라인/모바일솔루션'이 16.1%로 가장 높게 나타남.  
이어서 '인쇄물광고 제작' 14.1%, '서적 출판' 10.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-4] 세부산업분야 및 콘텐츠

[Base: 전체(N=548), Unit: %, 다중응답]



[표3-6] 세부산업분야 및 콘텐츠\_1

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	출판						만화				음악			
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭
전체	(548)	10.6	2.4	3.3	2.4	0.7	1.5	1.3	0.5	1.3	0.5	2.7	1.1	0.7	2.0
산업분야	출판	(69)	60.9	15.9	20.3	11.6	5.8	10.1	-	1.4	1.4	1.4	-	1.4	-
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	100.0	50.0	75.0	25.0	-	-	-
	음악	(18)	11.1	-	5.6	5.6	-	-	5.6	-	-	-	66.7	16.7	16.7
	영화	(34)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	4.3	2.2	-	2.2	-	-	-	-	-	-	-	-	2.2
	애니메이션	(17)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5.9	-	-
	방송	(37)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.7	-	-	-
	광고	(124)	4.8	-	1.6	0.8	-	-	-	-	-	-	-	0.8	-
	캐릭터	(7)	14.3	-	-	14.3	-	-	14.3	-	28.6	-	-	-	-
	지식정보	(58)	1.7	1.7	-	-	-	1.7	-	-	1.7	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(92)	1.1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(38)	5.3	-	2.6	2.6	-	-	-	-	-	-	5.3	-	-
	1인 미디어	(4)	25.0	-	-	-	-	-	25.0	-	-	-	-	25.0	-

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-7] 세부산업분야 및 콘텐츠\_2

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	영화										게임		애니메이션			
		⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	
전체	(548)	5.7	2.4	1.1	1.1	0.9	0.0	0.2	0.2	0.0	8.4	2.6	3.5	1.6	1.3	0.5	
산업분야	출판	(69)	1.4	-	-	-	-	-	-	-	1.4	-	1.4	1.4	-	-	
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(18)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(34)	73.5	35.3	14.7	17.6	8.8	-	2.9	2.9	-	-	-	-	-	-	
	게임	(46)	-	-	-	-	-	-	-	-	95.7	30.4	2.2	4.3	-	-	
	애니메이션	(17)	-	-	-	-	-	-	-	-	5.9	-	64.7	23.5	35.3	17.6	
	방송	(37)	8.1	-	2.7	-	2.7	-	-	-	-	-	2.7	2.7	-	-	
	광고	(124)	-	-	-	-	0.8	-	-	-	-	-	-	0.8	-	-	
	캐릭터	(7)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	14.3	-	14.3	
	지식정보	(58)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	콘텐츠 솔루션	(92)	-	1.1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.1	-	-	
	공연	(38)	2.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.6	2.6	-	
	1인 미디어	(4)	25.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	25.0	-	-	

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-8] 세부산업분야 및 콘텐츠\_3

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	방송				광고				캐릭터			
		㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚	㉛	㉜	㉝	
전체	(548)	2.6	0.0	4.6	3.6	6.2	14.1	6.8	8.2	2.4	1.1	1.3	
산업분야	출판	(69)	-	-	-	-	1.4	8.7	-	2.9	-	-	-
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	-	-	25.0	-	25.0
	음악	(18)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(34)	-	-	17.6	-	2.9	2.9	2.9	5.9	-	2.9	-
	게임	(46)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(17)	-	-	5.9	-	5.9	-	-	-	17.6	5.9	11.8
	방송	(37)	37.8	-	40.5	35.1	5.4	2.7	5.4	5.4	-	-	-
	광고	(124)	-	-	1.6	3.2	22.6	54.8	26.6	29.0	1.6	-	-
	캐릭터	(7)	-	-	-	-	-	-	-	-	85.7	28.6	42.9
	지식정보	(58)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.7	-
	콘텐츠 솔루션	(92)	-	-	-	-	-	1.1	1.1	2.2	-	1.1	1.1
	공연	(38)	-	-	2.6	5.3	-	-	-	2.6	-	-	-
	1인 미디어	(4)	-	-	-	25.0	25.0	-	-	-	25.0	-	-

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-9] 세부산업분야 및 콘텐츠\_4

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	지식정보			콘텐츠솔루션			공연			
		㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	
전체	(548)	2.2	8.9	4.7	1.5	16.1	4.2	7.1	1.8	4.0	
산업분야	출판	(69)	-	-	-	-	-	-	1.4	-	-
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	25.0	-	25.0
	음악	(18)	-	5.6	-	-	5.6	-	11.1	5.6	5.6
	영화	(34)	-	2.9	2.9	2.9	-	-	2.9	-	-
	게임	(46)	2.2	-	4.3	-	2.2	-	-	-	-
	애니메이션	(17)	-	-	17.6	5.9	5.9	-	-	-	-
	방송	(37)	2.7	-	-	-	-	-	8.1	-	-
	광고	(124)	0.8	1.6	0.8	0.8	0.8	-	1.6	0.8	1.6
	캐릭터	(7)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(58)	15.5	70.7	24.1	1.7	8.6	1.7	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(92)	-	4.3	5.4	4.3	85.9	23.9	-	-	-
	공연	(38)	-	-	-	-	-	-	76.3	21.1	47.4
	1인 미디어	(4)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

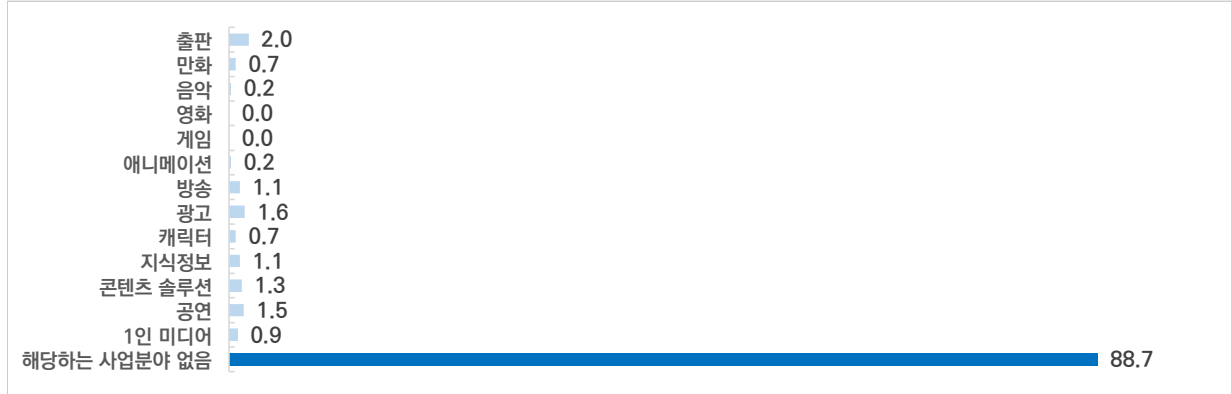
## (2) 산업분야 및 콘텐츠(2순위)

Q. 귀사의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

- 산업분야 및 콘텐츠(2순위)를 살펴보면 주 산업분야 및 콘텐츠 외에 추가로 '해당하는 사업분야가 없다'는 응답이 88.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '출판' 2.0%, '광고' 1.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-5] 산업분야 및 콘텐츠(2순위)

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-10] 산업분야 및 콘텐츠

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	공연	1인 미디어	해당하는 사업분야 없음	
전체	(548)	2.0	0.7	0.2	0.0	0.0	0.2	1.1	1.6	0.7	1.1	1.3	1.5	0.9	88.7	
산업분야	출판	(69)	-	2.9	-	-	-	-	5.8	-	-	-	1.4	1.4	88.4	
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	-	25.0	-	-	-	-	75.0	
	음악	(18)	5.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16.7	-	77.8	
	영화	(34)	-	-	-	-	-	8.8	2.9	-	2.9	-	2.9	-	82.4	
	게임	(46)	2.2	-	-	-	-	-	-	-	-	2.2	-	-	95.7	
	애니메이션	(17)	-	-	-	-	-	-	5.9	11.8	5.9	-	-	-	76.5	
	방송	(37)	-	-	-	-	-	-	5.4	-	-	-	2.7	2.7	89.2	
	광고	(124)	4.0	-	-	-	-	-	2.4	-	-	0.8	1.6	1.6	0.8	88.7
	캐릭터	(7)	14.3	14.3	-	-	-	14.3	-	-	-	-	-	-	-	57.1
	지식정보	(58)	1.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.9	-	1.7	89.7
	콘텐츠 솔루션	(92)	-	-	-	-	-	-	-	1.1	1.1	3.3	-	-	-	94.6
	공연	(38)	5.3	-	2.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2.6	89.5
	1인 미디어	(4)	-	25.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	75.0

## (3) 주요 콘텐츠

Q. 귀사의 주요 콘텐츠는 무엇입니까? 예시를 참고하여 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

○ 주요 콘텐츠는 다음과 같음

[표3-11] 주요 콘텐츠\_1순위

[괄호 안은 빈도를 나타냄]

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
출판 (63)	그림책	생태 및 환경	인쇄물, 전시작품	자체제작
	기업 카탈로그	기업홍보물 제작	거래처 납품	자체제작
	기업 홍보물제작	카탈로그 등	오프라인 제공	자체제작
	기업체	인쇄물	오프라인	자체제작
	내 고장 대학에서 알려 주는 온택트	온라인 강의 콘텐츠	유튜브 등록	자체제작
	미래 직업 탐방			
	낭낭타운	게임	마켓	자체제작
	단행본	출판	서점 유통	자체제작
	데이터분석	자격증강의	온라인	자체제작
	독립출판	개인 창작자의 다양한 예술출판	팝업	자체제작
	뒤틀린 한국 의료	한국 의료의 구조적 문제를 다룬 사회교양 서적	온오프라인	자체제작
	법률만화	법률사례 소개	온라인 퍼블리싱	제작참여
	부산일보	신문	온오프라인	자체제작
	새나라만들자	달력에 관한 내용	출판	자체제작
	서적출판	시집 등	온오프라인	자체제작
	시각 디자인, 브랜드	시각 디자인, 브랜드	BTB, BTC	자체제작
	신문발행	신문발행	온오프라인	자체제작
	암산왕주산교실	주산암산	학생들에게	자체제작
	어부와 아들	서적 출판	온오프라인	자체제작
	대학교제	대학교제	오프라인	자체제작
	립프렛	립프렛	오프라인	자체제작
	소상공인이야기	소상공인이야기	네이버 소설	제작참여
	수험서제작	수험서제작	서점납품	자체제작
	제안서	제안서	사업체에게 제공	자체제작
	영자신문발행	취재, 광고	오프라인	제작참여
	월간 인쇄마당	월간지 제작 발행	월간지 배부	자체제작
	웹소설 제작출판	웹소설 제작출판	네이버, 교보 등 웹리딩 콘텐츠에 등록	자체제작
	웹제작	웹 제작	의뢰 업체 제공	자체제작
	유아 교육의 필요성	유아 교육의 필요성과 효과	오프라인	자체제작
	유아아동 관련	유아아동 관련	온오프라인	제작참여
	인쇄	보고서 외 각종책자	학교, 관공서	자체제작
	인쇄	인쇄물 제작	직접 납품	제작참여
	인쇄물	기업체 인쇄물	오프라인	자체제작
	작품지.출판	상황에 따라서	오프라인	자체제작
	지리산 숲 빈터	시집	서점	자체제작
	책	책	소비자	자체제작
	초중고 보조교재, 연수교재, 리플렛, 팸플렛, 광고물	서적출판 지류	납품	자체제작
	출산	임문.문학	온오프라인	자체제작
	출판	간행물 출판	의뢰 업체,관공서 간행물 출판 제공	자체제작
	출판	간행물 출판	의뢰 업체에 카달로그, 명함, 봉투 등 작은 인쇄물 제공	자체제작
출판	교과서/학습서적 출판	대학교과서 출판	자체제작	
출판	문학	온오프라인	자체제작	
출판	서적 출판	(서적) 온라인 플랫폼 이용 판매	자체제작	
출판	서적 출판	불교전문 출판기획사	자체제작	
출판	서적 출판	서적 출판 및 인쇄 제공	자체제작	
출판	서적 출판	알라딘 등을 통해 일반인에게 제공	자체제작	
출판	서적 출판/광고지 출판	의뢰 업체에 제공	자체제작	
출판	서적 및 전자책 출판	출판물 제공	자체제작	
출판	서적 출판	서적 출판 제공	자체제작	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	출판	서적출판	의뢰 기관에 제공	자체제작
	출판	서적출판	온오프라인	자체제작
	출판	신문 간행물 출판	온라인 플랫폼	자체제작
	출판	신문/간행물 출판	신문/간행물 출판	자체제작
	출판	온라인 서비스	시각 디자인 제공	자체제작
	출판	온라인 서비스	인터넷 신문	자체제작
	출판	웹사이트 제작	업체 의뢰 받아 제작	자체제작
	출판	유아종합심리검사	인쇄물	자체제작
	출판	일반 서적 출판	의뢰 업체 납품	자체제작
	출판	일반도서	출판	자체제작
	출판	종교서적출판 인쇄	오프라인 책방	자체제작
	출판	주간신문 간행물 출판	신문 제공. 인터넷으로 정보 제공	자체제작
	출판	출판(학습 교재)	소비자에 직접 판매	자체제작
	출판	판타지	원고	자체제작
	출판	학술 및 교양도서 출판	도서제작	자체제작
	만화 (4)	만화	웹툰	인터넷
왕캐칠		일상툰 어린이웹툰	네이버베스트도전, 블라이스 등록	자체제작
웹툰제작		웹툰제작	네이버웹툰, 카카오펀툰	자체제작
인스타툰		역사카툰	부마 민주항쟁기념재단 SNS에 등록	자체제작
음악 (18)	국립국악원 타고무치	공연 음악 작곡	음원제공	제작참여
	녹음제작	녹음제작	오프라인	자체제작
	덴기티버	공연기획	공연장 제공, 기획	자체제작
	리얼라이즈	인디밴드 공연 기획	현장공연	자체제작
	멀티미디어 제작-창조는 아님	내용은 너무 다양함	개인, 관공서	자체제작
	뮤지피아	독일음대원서대행 및 e 복제작	온라인제공	자체제작
	사랑가	사랑노래	공연	자체제작
	사운드리더	악보	자사물	자체제작
	악보 구입판매	악보 구입판매	온오프라인	자체제작
	인디밴드	인디밴드	공연	자체제작
	음악	어쿠스틱 음악 제작 및 싱어송 라이터	공연및 음반 발매	자체제작
	음악제작	영화음악 등 음악 전체	의뢰 업체 납품	자체제작
	음악회	음악회 진행	대면	자체제작
	음원	로맨스	인터넷	자체제작
	음원제작	작곡	음원 자체제작	자체제작
	음원제작및 활동	음원제작 및 활동	공연및 음원 발표	자체제작
클래식공연기획	클래식	오프라인	자체제작	
흡송	가톨릭음악	멜론, 벅스, 지니	자체제작	
영화 (31)	그놈이다	스릴러	영화극장개봉	자체제작
	내가만난사람들	드라마	오프라인	자체제작
	눈을감다	웹드라마	전 플랫폼 등록	자체제작
	다큐	다큐	다큐	자체제작
	미생허니	극장용 영화	극장 개봉	자체제작
	부산국제어린이청소년영화제	영화제	오프라인	자체제작
	소풍	제작	넷플릭스 및 극장 개봉	자체제작
	시리즈 심야카페 /방송/영화/웹툰	산복도로 시공초월 카페를 배경으로 벌어지는 판타지힐링	OTT/극장상영	자체제작
	영화	독립영화 제작	극장 개봉 목표로 제작	자체제작
	영화	독립영화 제작	영화제 참여	자체제작
	영화	업체행사영상제작	오프라인	자체제작
	영화	영상물 제작	영화사, 기업 등 영상물 제공	자체제작
	영화	영화 기획 /제작.감독	영화제 출품 및 영화 개봉	자체제작
	영화	영화 기획 개발 지원	지원사업 공모를 통해 지원	제작참여
	영화	영화 기획 제작	영화 기획 제작	자체제작
	영화	영화 기획, 제작	공공기관 관련 촬영 기획, 제작	제작참여
	영화	영화 기획, 제작	극장 개봉.온라인 플랫폼	자체제작
	영화	영화 상영	영화 상영	제작참여
	영화	영화 상영 및 지원	영화 상영및 기관 대관 서비스 제공	자체제작
	영화	영화 홍보 및 마케팅	영화 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	자체제작
	영화	영화기획	인터넷 홍보	자체제작
	영화	영화배급	온오프라인	자체제작
영화	영화상영	유통	제작참여	
영화	영화장비 대여	일반인 인터넷 홍보	제작참여	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
영화	영화	영화제 기획및 영화 대관 극장 개봉	배급사 통해 영화 제공	제작참여
	영화	영화제작	극장,IPTV,OTT	자체제작
	영화	영화제작지원	IT, 콘텐츠/영화 상영 보조 시스템 서비스 제공	자체제작
	영화 (천국)	장편극 영화	오프라인 극장 개봉	자체제작
	영화제작	영화제작	기획제작	제작참여
	웹드라마 청춘포자 / 현장추적사이렌	드라마	유튜브	제작참여
	카바티	스포츠	기획단계	자체제작
게임 (39)	bt케어	치매예방관련 게임	구글	자체제작
	CIWS시뮬레이터	모바일게임	플레이스토어, 앱스토어	자체제작
	dk온라인	pc게임	온라인	자체제작
	Food Measuring	하이퍼캐주얼 게임	모바일 앱스토어로 출시	자체제작
	게임	게임 배그	온라인 배급	제작참여
	게임	게임 제작	구글/애플 플레이어 스토어앱	자체제작
	게임	게임 콘텐츠 제작	PC, 콘솔 플랫폼에 등록	자체제작
	게임	게임 프로그램	의뢰 회사 제공	자체제작
	게임	게임/배급	게임/배급	자체제작
	게임	게임제작	게임 제작해서 제공	자체제작
	게임	낚시광부농이	구글플레이스토어	자체제작
	게임	모바일 게임	온라인 플랫폼	자체제작
	게임	애니메이션 ,일반 게임 제작	온라인 플랫폼	자체제작
	게임	정보교류	온라인 제공	자체제작
	냥냥타운	게임	온라인	자체제작
	네버론트	공포퍼즐게임	PC게임	자체제작
	더 로스트 프린스	어린 왕자 스토리를 바탕으로 제작한 비주얼 노벨 장르 게임	스팀, 스토브에서 서비스 중.(판매)	자체제작
	디딤(DIDIM)	증강현실 실내운동과 놀이 솔루션	자체플랫폼	자체제작
	라이트오디세이	액션	오프라인	자체제작
	마스크히어로	모바일게임	구글,iOS	자체제작
	모바일 게임	게임	온라인	자체제작
	모바일게임	모바일게임	모바일게임	자체제작
	볼트모바일.아스트로플아워.와	모바일 액션게임	온라인	자체제작
	비오는 날 이야기	우울증 환자(RTG)치료	온라인마켓판매	자체제작
	시크릿룸	방탈출게임	구글 애플	자체제작
	싱크토이	아이들 게임 제작	온오프라인	제작참여
	아케이드	제조	수출,내수	자체제작
	시뮬레이션	시뮬레이션	pc게임	자체제작
	아이들 전동차	아이들 전동차	오프라인 판매	제작참여
	예비군 입퇴소 관리시스템	솔루션	조달청 계약 납품	자체제작
	온라인	온라인 게임	웹게임	제작참여
	융감한 땀방이	방치형 게임	애플 앱스토어 , 구글 플레이 등록	자체제작
	위시플릿트커맨드	모바일게임	모바일	자체제작
	이야기톡	교구, 도서 제작	유통	자체제작
	인생게임	런게임	모바일게임	자체제작
	카나테일즈	모바일 카드 게임	스토어에서 다운로드	자체제작
	탱쿠 축구	탱쿠 축구 게임 영상	출시 예정	자체제작
	토이버스	게임제작	플레이스토어 등록	제작참여
	프로젝트 LC	게임	콘솔 플랫폼 등록	자체제작
기독교단체 설교 애니메이션	어린이교육용	온라인	자체제작	
애니 메이션 (16)	김부싼	방송 CG 홍보영상, 부산관광홍보 애니메이션	기업 홈페이지 시사회 납품	자체제작
	깨버키즈	애니메이션 영상제작	웹 및 동영상	자체제작
	라이언베키	요정.토끼함께 카페운영	온라인	자체제작
	스펙트라 하이스트	애니메이션 시리즈 청장년층 공상과학	OTT 플랫폼	제작참여
	애니메이션	애니메이션	국내,국제영화제 상영 및 OTT 플랫폼	자체제작
	애니메이션	애니메이션	의뢰자 제공	제작참여
	애니메이션	애니메이션제작	애니메이션제작	제작참여
	어라이어티순	애니메이션만들기위한캐릭터	온라인	자체제작
	애니메이션	숏폼애니메이션	유튜브	자체제작
	애니메이션	제품 애니메이션	온라인	제작참여
	애니메이션 제작	애니메이션 제작	디지털/온라인 제공	제작참여
	와글와글 어묵탕	2D 애니메이션	OTT, 방송	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
방송 (33)	콩콩랜드	3D어린이 애니메이션	OTT 플랫폼	자체제작
	쿠쿠마뚜	유아 애니메이션	공모전에 등록(시사회)	자체제작
	파나시아	기술애니	유튜브 홍보영상	제작참여
	KNN닥터스	의료방송	tv프로그램	자체제작
	고려대학교홍보영상	영상콘텐츠제작	홍보 유튜브 인터넷	자체제작
	기업홍보영상	기업 제품 및 서비스 홍보영상 제작	파일 납품 및 유튜브 등록	자체제작
	라디오 방송	라디오 방송	라디오 채널	자체제작
	마담스완	영상제작	유튜브 등록	자체제작
	문제적탐정사무소	부산영상위원회 제작원작/ 부산출신의 탐정이 부산 곳곳을 해결하는 추리 웹드라마	티빙 웨이브	자체제작
	방송종합유선방송	지상파 유선 방송 송출	유선방송	자체제작
	방송	다큐멘터리	방송	자체제작
	방송	라디오방송	극동방송 채널 통해 라디오 방송 제공	자체제작
	방송	방송 영상물 제작	케이블 방송,유튜버 방송 편집 제작	자체제작
	방송	방송 콘텐츠 제작	지상파 유선방송으로 제공	자체제작
	방송	영어 방송,다국어 방송 일부	FM라디오 방송 송출	자체제작
	방송	유선방송및 인터넷 영상물 제공	유선방송및 인터넷 영상물 제공	자체제작
	방송	인터넷 영상물 제공	온라인 플랫폼	자체제작
	방송	제품,프로그램	온오프라인	자체제작
	방송	지상파 방송 제작	지상파 방송 제공	자체제작
	방송	지상파/유선방송	노래로 성격과 영어를 배우는 싱 디 바이블. 전세계 복음 전파와 다음 세대를 위해 다양한 기독교 프로그램, 뉴스, 설교를 제공	자체제작
	방송	지상파/유선방송	라디오 방송 제공	자체제작
	방송	지상파/유선방송	방송·케이블·프로덕션	자체제작
	방송	채널 방송	일반 케이블 방송 제공	자체제작
	방송	홍보 영상물 제작	온라인 플랫폼	자체제작
	방송종합편성	음악, 종교, 뉴스	유선	제작참여
	부산mbc보도뉴스제작	뉴스	온라인	자체제작
	부산경남마사회 홍보영상	부산경남마사회 홍보영상	온라인매체	자체제작
	섬마을할매	섬마을 어르신들의 생활영상	knn방송	자체제작
	쌌타임쌌타임	프로그램 제작	케이블 방송 송출	자체제작
	아재의여행기	지상파 영상물	TV방송	자체제작
	안녕한부산	부산시 유튜브 휴먼다큐	유튜브	자체제작
	월드백라지스트업	다큐영상	디스커버리 채널 납품	자체제작
	유튜브채널 주식하는 낚시꾼 고안자	주식 낚시	유튜브	자체제작
유튜버 방송	피규어 캐릭터 컨서텀 제작	개인 인스타, 유튜버를 통해 제공	자체제작	
인저리타임	뉴스	온라인	자체제작	
피싱기어	낚시장비 콘텐츠	유튜브 채널	자체제작	
광고 (101)	회사필요시이미지.영상.글	업체홍보용	온라인	자체제작
	sk분양광고	분양광고	지면,온라인	자체제작
	간판	다양하게	오프라인	자체제작
	강의,광고영상 오디오 강의	광고 영상제작	업체 제공	자체제작
	공연.행사	음악.무용	오프라인	자체제작
	광고	간판 제작	간판 제작	자체제작
	광고	관공서 행사 기획및 인쇄물 광고 제작	의뢰업체 요청으로 제공	자체제작
	광고	광고제작	유튜브	자체제작
	광고	마이스산업 홍보 행사 기획 연출	지자체 행사 홍보 기획	자체제작
	광고	산업디자인	광고물제작	제작참여
	광고	시각디자인	발주	자체제작
	광고	영상광고	옥외 및 전시 광고	자체제작
	광고	영상광고 제작	기업·브랜드의 가치/이미지/신뢰도를 높이기 위한 영상광고 제작 서비스	자체제작
	광고	영상광고 제작	종합디자인,영상,옥외광고	자체제작
	광고	영상물 광고 제작	기업 공공기관 의뢰로 영상물 제작	자체제작
	광고	온라인 광고	온라인 광고	자체제작
	광고	관공서 온라인 광고 대행	온라인 플랫폼 이용	자체제작
	광고	온라인 광고 대행	의뢰 업체 요청으로 제공	자체제작
	광고	온라인 광고 제작	의뢰 업체 온라인 광고	자체제작
	광고	인쇄 광고	광고 대행	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
광고		인쇄물 광고	디자인부터 제작,시공까지 원스톱으로 진행하는 옥외광고, 디자인 등 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고	시중 은행에 인쇄물 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고	의뢰 기관에 인쇄물 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고	의뢰 업체 학교등 인쇄물 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고	인쇄/광고디자인	자체제작
광고		인쇄물 광고 제작	관공서 간판 제작 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고 제작	디지털 인쇄, 출판, 판촉물, 광고물품 제작/ 시각 디자인	자체제작
광고		인쇄물 광고 제작	의뢰 기관에 인쇄물 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고 제작	의뢰업체 샘플북 인쇄물 제작 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고,온라인 광고	의뢰 업체 인쇄물,온라인 광고 제공	자체제작
광고		인쇄물 광고제작	소비자와 직접소통 제공	자체제작
광고		인쇄물 제작,광고 대행	기업체 광고 대행	자체제작
광고		인쇄물제작	거래처에서 의뢰로 오프라인으로 제공	자체제작
광고		차량 광고	차량부착 필름에 인쇄 및 시공	자체제작
광고		행사 축제 인쇄물 제작	의뢰업체에 인쇄물 납품	자체제작
광고		행시기획 연출	기업체 제공	자체제작
광고		행사대행	운영 및 기획	제작참여
광고		현수막 광고물	인쇄물광고 제작해서 제공	자체제작
광고		홍보 /행사 기획/연출	전시,컨벤션,행사 대행	자체제작
광고		홍보 기획 연출	나라장터에 올랐은 내용을 보고 행사 기획 연출	자체제작
광고		홍보 행사 기획 연출	의뢰로 행사 진행	자체제작
광고		홍보 행사 기획 연출	일반 시민 대상으로 미디어 관련 교육 지원및 교육 프로그램 제공	자체제작
광고		홍보 행사 기획 연출	전시, 컨벤션 및 행사 대행	자체제작
광고		홍보 행사 기획물 연출	의뢰 업체 요청으로 홍보물 제공	자체제작
광고		홍보/ 행사 ,기획 /연출	전시,컨벤션,행사대행	자체제작
광고		홍보/행사 기획/연출	M.I.C.E, 전시 및 컨벤션, 국제회의, 전시기획	자체제작
광고		홍보/행사 기획/연출	국제행사 기획/연출	자체제작
광고		홍보/행사 기획/연출	기업,관공서 홍보 행사 기획	자체제작
광고		홍보/행사 기획/연출	의뢰 기관에 제공	자체제작
광고		홍보/행사 기획/연출	지자체 행사 의뢰로 서비스 제공	자체제작
광고 디자인 인쇄		버스 광고	오프라인	자체제작
광고 사인물제작		간판 사인물	제작 및 시공 홍보	자체제작
광고 영상		아파트 홍보 영상	유튜브	자체제작
광고대행		광고대행	소비자 사업자	자체제작
광고물제작		현수막, 실사출력	오프라인	자체제작
교통매체		광고대행	오프라인	자체제작
금속 광고		금속 (황동,청동 )으로 조형물 제작	의뢰업체에 제공 (학교,기업,개인 독지가)	자체제작
기업 브랜드 쇼핑몰		홈페이지 제작	구글 네이버	자체제작
네이버검색광고		제품광고	온라인	자체제작
두꺼킷		그룹운동(두꺼킷)	앱스토어에 등록	자체제작
디자인		전문디자인	디자인판매 시각 제품 시제품	자체제작
리서치		시장조사	공공기관	자체제작
린투유		온라인신문	기사	자체제작
모바일상품		행사 모바일초대장/리플렛/안내장 등 제작	사이트 제작 제공	자체제작
미디어 아트, 3D VR XR 콘텐츠 제작		클라이언트의 요청에 따른 미디어 아트, 3D VR XR 콘텐츠 제작	조달청	자체제작
방송		화승그룹 브랜드 필름	홍보실 직접 납품	자체제작
방송광고		TV,라디오 광고	광고 기획 및 제작	제작참여
백스코 전시행사 카달로그		카달로그 제작	전시행사장 배포	자체제작
분양광고		분양	온오프라인	자체제작
부산 드림 베이비페어		행사 주최	부스제공	자체제작
부산국제마케팅광고제		전시, 컨퍼런스, 경진대회, 시상식 및 개막식 등 행사	온오프라인	제작참여
부산신용보증재단 홍보영상		홍보영상	유튜브 업로드	자체제작
북앤콘텐츠페어		행시기획	백스코 전시장 현장	자체제작
스티커		스티커	기업체제공	자체제작
씨월		제품광고	자체사이트	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	어린이도서관 행사	프로그램제작	도서관 방문 체험	자체제작
	광고제작	광고제작	소비자	자체제작
	인쇄 간판	인쇄 간판	소비자	자체제작
	엑스포 홍보영상	엑스포 영상	엑스포 제공	제작참여
	여유권생스티커	캐릭터스티커	온라인 판매	자체제작
	영상	다양하게	온오프라인	자체제작
	영상 오디오 방송광고	홍보영상제작	관광서 사이트 게시	자체제작
	인쇄광고	여러 인쇄	소비자	자체제작
	인쇄물 광고 제작	포스트 출력	인쇄물 제공	자체제작
	인쇄물 제작	광고	온오프라인	자체제작
	인쇄및 디자인	상업디자인 편집디자인	소비자 업체	자체제작
	인쇄제작간판	간판 인쇄	소비자	자체제작
	전단지제작	전단지제작	오프라인	자체제작
	전시회 대행 서비스	전시회 기획 운영	기업 요청	자체제작
	제품디자인	디자인	업체	자체제작
	진주아주스타타워	옥외광고	거래처의 요구	자체제작
	착한박스	일반 소설	e북 서적	자체제작
	카탈로그 제작	종이인쇄물	업체납품	자체제작
	행사	다양하게	오프라인	자체제작
	행사 이벤트	학교공연 행사기획 연출	오프라인으로 행사 진행	자체제작
	행사,홍보,연출	행사기획, 연출	오프라인	자체제작
	행사대행	다양방면행사	직접실행	자체제작
	협력	옥외광고	제작,설치	제작참여
	홍보영상	지자체 동영상	지자체 자체등록	자체제작
홍보영상	홍보영상	기업체	자체제작	
홍보영상제작	기업 및 제품, 브랜드 홍보영상제작	영상제작	자체제작	
캐릭터 (6)	부모님을 위한 안내서 집수리, 나들이 (부산편)	부모님(시니어) 세대를 위한 실용정보서	전자책, 도서(독립서점유통), 캐릭터를 이용한 컷툰, 릴스	자체제작
	오마이달링	공감형	유튜브	자체제작
	캐릭터	캐릭터 개발	플랫폼 통해 제공	자체제작
	캐릭터	캐릭터 상품 제조	신개념의 완구 개발	자체제작
	크로보	로봇	온라인	자체제작
지식 정보 (55)	호. 병팔이	캐릭터(제작)	네이버 블로그 등록	자체제작
	3차원 공간정보	디지털 트윈&3차원 공간정보	직접제공	자체제작
	OptimalNC	조선용 절단순서 최적화 솔루션	소프트웨어 납품 추가 개발	자체제작
	RSTOC	도로재난위험서비스	인공지능을 활용한 도로위험 지도기반	자체제작
	VR	실습 교육	VR	자체제작
	VR콘텐츠	가상전시관	미술관 가상전시관 제작	자체제작
	XR 및 메타버스 콘텐츠	LNG빙커링 선박 운전자 시뮬레이터	주문제작	자체제작
	공방체험	원데이클래스 중개	온라인플랫폼 신청	자체제작
	교육콘텐츠	발전소 교육 3D AR 체험	발전소 교육 콘텐츠 제공	자체제작
	기록관리시스템	기록관리	공공기관제공	자체제작
	동영상강의	기사자격증	동영상업로드	제작참여
	메타버스 FPS 시스템	실시간 사용자 조준점을 반영하는 실감형 사격훈련 시스템	팝업스토어	자체제작
	바다서칭하기.씨칭	수산물데이터	온라인	자체제작
	보험플랫폼	하외여행보험판매 및 NFT제공	인터넷플랫폼	제작참여
	부산형특화이러닝	공직자대상 직무영상	온라인제공	자체제작
	아파트리	아파트관리플랫폼	웹앱	자체제작
	앱	자동 앱 생성 서비스	온라인 기반 자동 앱 생성 서비스	자체제작
	교육프로그램	교육프로그램	기업체	자체제작
	메타버스	메타버스	pc와 공공	자체제작
	정보서비스	정보서비스	온라인	자체제작
연구컨설팅	연구컨설팅	관공서	자체제작	
정보서비스프로그램	웹서비스	온라인	자체제작	
제작	제작	네이버등록	자체제작	
지식정보	3D	의뢰 기업 관공서 제공	자체제작	
지식정보	AI 챗봇	자체 배포	자체제작	
지식정보	IOT정보통신 사물인터넷	의뢰 업체에 제공	자체제작	
지식정보	xr제작	의뢰 기업,정보기관에 제공	자체제작	
지식정보	교육소프트웨어개발	온라인	자체제작	
지식정보	교육용 제작	온라인 등록	자체제작	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	지식정보	데이터가공	모니터링 시스템	자체제작
	지식정보	방콕	교육서비스	자체제작
	지식정보	배달앱 프로그램 개발 포털 서비스	배달앱 프로그램 개발 제공	자체제작
	지식정보	블록체인, 4차 산업, 콘텐츠개발	오프라인 /의뢰 공공기관 제공	자체제작
	지식정보	소프트웨어 개발	제조업 분야 기업 의뢰로 소프트웨어 시스템 개발 제공	자체제작
	지식정보	식품 안정 인증 서비스 제공	블록체인	자체제작
	지식정보	지식정보	XR	자체제작
	지식정보	컴퓨터, 네트워크 하드웨어 AS	학교 컴퓨터, 네트워크 하드웨어 AS 제공	자체제작
	지식정보	포털 /온라인 정보 서비스	시스템 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	지식정보	포털, 온라인 정보 서비스	프로그램개발 및 유지보수	자체제작
	지식정보	포털/온라인 서비스	컴퓨터 프로그래밍 서비스/ 소프트웨어 자문, 개발 및 공급	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	건설사, 건축사 사무실 의뢰로 설계 컴퓨터그래픽 제공/아파트 건물등 3D조감도 제공	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	데이터베이스 및 온라인 정보 제공	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	시스템 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	온라인 플랫폼(숙박 플랫폼)제공	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	응용 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	응용소프트웨어 개발, 공급/ 클라우드 신청 승인/사전 방문자 예약시스템 제공	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	컴퓨터 및 주변장치, 소프트웨어 서비스	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	컴퓨터시스템 통합구축, 자문, 컴퓨터 시설 관리, 소프트웨어 개발	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	통신기기제조, 보안장비, 통신기기, 보안장비, 전자상거래, 소프트웨어개발 및 공급	자체제작
	지식정보	홈페이지 디자인 제작	온라인 플랫폼/기업의 홈페이지 제작	자체제작
	지식정보	회사의 재고관리, 회계관리, 납품관리, 생산관리 등 관리프로그램 개발	의뢰 업체 제공	자체제작
	케어벨	시니어케어플랫폼	온라인서비스	자체제작
	케이버	운동, 독서, 등산	온라인, 웹, 앱	자체제작
	탈모관리	탈모관리 장비	온라인 구독	제작참여
	홈페이지제작	회사소개	온라인	자체제작
콘텐츠 솔루션 (84)	Package	소프트웨어 구축	온라인	자체제작
	Woodit	Vr 게임	자체다운로드	자체제작
	xidstory 전자출결시스템	소프트웨어(전자출결)	계약을 통해 개발	자체제작
	걸어본	온라인 전시	플랫폼	자체제작
	교육	비즈니스 교육	어플을 통해	자체제작
	나비서	CRM 솔루션	클라우드 서비스	자체제작
	단디	안전관리플랫폼	플랫폼	자체제작
	대곡마을만들기 지역역량강화	지역활성화위한 프로그램 제공	지자체와 협업 축제통합	제작참여
	다원	의료 솔루션(수명주기관리 시스템)	온라인	자체제작
	디지털콘텐츠	다방면	오프라인	자체제작
	라이브에듀	온라인 교육 프로그램	온라인	자체제작
	부산ar지	메타버스	구글	자체제작
	블록체인	블록체인 메인넷 기반 서비스	블록체인 메인넷기반 시스템 구축	자체제작
	비엔에프정보	각종 솔루션과 전산통합유지보수	온라인	자체제작
	선박모니터링	선박모니터링	pc 제공	자체제작
	소프트웨어 개발	소프트웨어 개발	업체 의뢰로	제작참여
	스마트널신	교육프로그램제작	pc어플리케이션 설치 후 VR	자체제작
	실감형 관광지 콘텐츠 제작	3D를 활용한 관광지 콘텐츠 제작	웹사이트 등록후 제공	자체제작
	아르고스케어	장기용양기관 관리	클라우드 서비스	자체제작
	아이소프트	컴퓨터시스템 통합자문 및 구축 서비스업	온라인	자체제작
	아파트너	소통 서비스	어플	자체제작
	다양한판매케팅쪽	다양한판매케팅쪽	온라인	자체제작
	모바일 솔루션/플랫폼	모바일 솔루션/플랫폼	온라인	자체제작
	서버, 네트워크, 데이터베이스	서버, 네트워크, 데이터베이스	온라인	자체제작
지식정보문서	지식정보문서	온라인	자체제작	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	여러개량 기억 안남	매출광고, 디장인쪽	온라인	자체제작
	여행 콘텐츠	부산여행기획	관공서 입찰후 선정	자체제작
	여행사웹개발	여행사홈페이지	웹개발	자체제작
	온라인모바일솔루션	온라인모바일솔루션	온오프라인	자체제작
	은성스퀘어	소프트웨어, 하드웨어	온라인	자체제작
	인공지능 플랫폼	플랫폼 개발(인공지능)	온오프라인	자체제작
	전시 박람회	전시 박람회 개최	대행업	자체제작
	정보통신	정보통신	PC	자체제작
	정보통신공사	정보통신공사	온오프라인	자체제작
	제로아이즈	무인매장운영솔루션	기기	자체제작
	지식정보	LNG훈련 시뮬레이터	용역계약	자체제작
	지식정보	교육 콘텐츠	온라인 사이트에 등록	제작참여
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	웹서비스 구축 및 디자인업, 소프트웨어 개발업, 데이터베이스 및 온라인 정보 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	교통카드 칩	신용카드 칩에 탑재	자체제작
	콘텐츠 솔루션	기술 향만물류 IT솔루션	의뢰 기업이나 학술연구에 기술 향만물류 IT솔루션 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	솔루션 제작	웹 사이트제작및 시스템 개발	자체제작
	콘텐츠 솔루션	시스템 소프트웨어 개발 및 공급	조선소 시스템 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	업체 보안 시스템 구축	의뢰 업체 제공	제작참여
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	기업체 홈페이지 제작	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	네트워크 보안솔루션과 정보보안 솔루션을 통해 공공과 기업의 자산을 보호	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	소프트웨어 ( 그룹웨어 ) 자문 개발, 공급 / 컴퓨터, 주변기기 제조/자료처리	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	소프트웨어 개발 및 자문, 데이터베이스	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	응용 소프트웨어 개발 및 공급/ 학교, 공공기업 솔루션 시스템통합(SI) IT컨설팅	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	조선업체에 응용 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	차량 말뚝다이어 시스템 개발 전문업체/Video/Navigation 시스템과 고급 브랜드의 Car Audio가 결합된 차량용 Infotainment 시스템을 개발 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인 모바일 솔루션	학교 공공기관 하드웨어 유지 보수 및 응용 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	고등/대학교 교육용 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	기획부터 콘텐츠, 앱 개발까지 원스탑 시스템 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	네트워크구축, 보안 솔루션 구축 및 운영	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	회사에 선박에서 사용하는 모바일 앱 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	소프트웨어 개발, 자문, 자료처리, 호스팅, 학술연구용역 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	소프트웨어 ( 전자적 자원 관리 , 성과관리), 솔루션 개발, 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	소프트웨어 개발, 웹 페이지 제작, 소프트웨어공급, 디자인	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	시스템 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	응용 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	의뢰 업체에 소프트웨어 개발 및 공급	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	의뢰 업체에 소프트웨어 개발 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	온라인/모바일 솔루션	컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스	자체제작
	콘텐츠 솔루션	제조기업체 필요한 프로그램 제작	의뢰 기업에 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	친환경 탄소 및 연료 저감 시스템 판매	거래 업체에 자사 장비 부착하면 어플로 정보를 눈으로 볼 수 있는 시스템 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	컨테이너 위치 및 상태 추적	의뢰 업체 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	콘텐츠 제작 관리 제공	업체 의뢰로 제공	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분	
	콘텐츠 솔루션	홈페이지 제작	온라인	제작참여	
	콘텐츠솔루션	VFX 제작(메타휴먼)	3D 데이터 제공	제작참여	
	콘텐츠솔루션	분석기기	오프라인	자체제작	
	콘텐츠솔루션	소프트웨어 구축	온라인	자체제작	
	콘텐츠솔루션	온라인 모바일 솔루션	3D 프로젝트 - 토목설계 업무	자체제작	
	콘텐츠솔루션	온라인,모바일 솔루션 제작	미리 만들어진 가상제품 제작물 판매 및 의뢰 업체에 맞춤형 서비스	자체제작	
	콘텐츠솔루션	온라인/모바일 솔루션 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업	중소기업 소상공인들의 매입 매출, 회계, 재고관리 등 다양한 업무를 효율적으로 관리하도록 자립/웹7본의 통합 콘텐츠 관리시스템 (CMS)을 통해 다수의 디스플레이 관리	자체제작	
	콘텐츠솔루션	위치정보서비스	자사 온라인 솔루션 통해 제공	자체제작	
	콘텐츠솔루션	응용 소프트웨어 개발	온라인	자체제작	
	콘텐츠솔루션	해양 IT 솔루션 전문	온라인	자체제작	
	콘텐츠솔루션	홈페이지 제작	HTML 소스제공, 홍보	자체제작	
	통합 시스템	시스템운영	온라인	자체제작	
	패키지 소프트웨어	소프트웨어 구축	온라인	자체제작	
	해운특화	시스템개발 및 구축	온라인 제공	자체제작	
	홈페이지제작	홈페이지제작	홈페이지제작	자체제작	
	홈피제작	회사	온라인	자체제작	
	공연 (29)	2024부산민주시민교육지원사업	민주시민 연극, 노래한마당	온오프라인	자체제작
		공연	공연 기획/연출	공연 기획 연출	자체제작
		공연	공연 기획/연출	클래식 공연 기획 제공	자체제작
		공연	공연 기획 및 공연에 필요한 렌탈제품 대여 (예:음향 장비 등)	공연 업체에 제공	제작참여
		공연	공연제작/개최	일반인 대상 공연	자체제작
		공연	공연기획	공연장	자체제작
		공연	전통국악공연	공연장 공연	자체제작
		공연소개 및 예매	공연 예매	홈페이지, 관람권	제작참여
		그림	기획 연출	전시회	자체제작
		기획	지역문화축제	축제기획	자체제작
		다채로운공연올림	다채로운공연올림	오프라인	자체제작
		리온의 신비한 과자상점	마술	공연	자체제작
		맘편해라	맘이 편하고 마음이 편한 엄마들의 이야기를 다룬 콘텐츠	유튜브, 팟캐스트 등 등록	자체제작
		문화가있는날	청춘마이크	유튜브	자체제작
		미술 책자 도록 출판	현대미술 도록 출판	출판	자체제작
		부산원아시아페스티벌	행사	공연	자체제작
		사는게 꽃갈네요	가족내용	오프라인	자체제작
서울메이커페어		개인메이커들 전시,공연 박람회	박람회	자체제작	
신새벽		마당극	소극장 공연	자체제작	
연극 뮤지컬		상황에따라	오프라인	자체제작	
영화관		영화관	영화관	자체제작	
외브브오브우주		전통연어로 우리신화 풀어봄	온오프라인	자체제작	
유아마술		교육	오프라인	자체제작	
음악		공연용 장비 운용	공연장	자체제작	
전통문화예술		전통문화예술	오프라인 공연	자체제작	
주문을 잊은 식당		치매인식 개선 뮤지컬	공연	자체제작	
지역 콘텐츠 제작		출판 등	출판 등	자체제작	
청소년정기 연주회		오케스트라 공연	공연무대	자체제작	
헤르츠앙상블		공연	공연	자체제작	
1인 미디어 (3)	2salmons	인터뷰 영상	유튜브 채널	자체제작	
	시나리오작업	주디라는 영화식당을 배경으로 진행되는 액션 어드벤처	플랫폼	자체제작	
	영화/가족여행	휴먼코미디	극장개봉	자체제작	

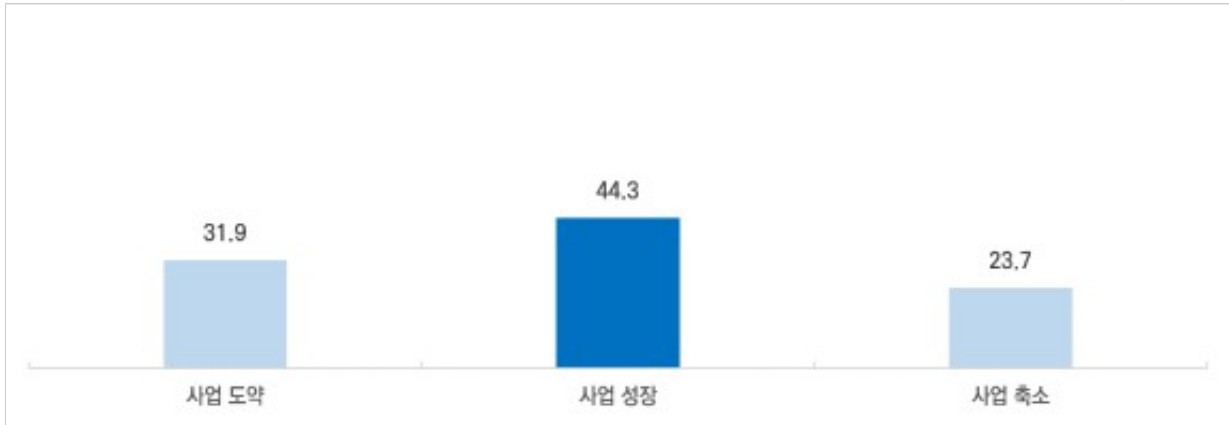
#### (4) 현재 사업추진 단계

Q.귀사의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까? [주요산업분야를 기준으로 작성]

- 현재 사업추진 단계를 살펴보면 '사업 성장'이 44.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '사업 도약' 31.9%, '사업 축소' 23.7% 순으로 나타남

[그림3-6] 귀사의 현재 사업추진 단계

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-12] 귀사의 현재 사업추진 단계

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	사업 도약	사업 성장	사업 축소	
전체	(548)	31.9	44.3	23.7	
산업분야	출판	(69)	30.4	29.0	40.6
	만화	(4)	75.0	25.0	-
	음악	(18)	33.3	27.8	38.9
	영화	(34)	38.2	38.2	23.5
	게임	(46)	43.5	28.3	28.3
	애니메이션	(17)	35.3	23.5	41.2
	방송	(37)	13.5	62.2	24.3
	광고	(124)	23.4	49.2	27.4
	캐릭터	(7)	71.4	28.6	-
	지식정보	(58)	37.9	53.4	8.6
	콘텐츠 솔루션	(92)	29.3	56.5	14.1
	공연	(38)	42.1	44.7	13.2
	1인 미디어	(4)	50.0	25.0	25.0

## 2) 제작 현황

## (1) 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황

Q. 귀사의 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까?

- 전년 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황을 살펴보면 응답자의 13.3%가 좋아졌다고 생각하는 것으로 나타났으며, 5점 만점 기준 평균 2.67점으로 나타남
- 전년 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황이 나빠졌다는 이유로는 '경기침체 및 경영악화', '지원사업 및 지원금 부족', '전문인력 부족' 등의 의견이 주로 언급되었으며, 현황이 좋아졌다는 이유로는 '매출 및 거래처 증가', '제작 인력 증가' 등의 의견이 주로 언급됨

[그림3-7] 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-13] 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 점]

구분	사례수	매우 나빠졌다	대체로 나빠졌다	보통이다	대체로 좋아졌다	매우 좋아졌다	Bottom2	Top2	5점평균	
전체	(548)	10.8	26.1	49.8	12.2	1.1	36.9	13.3	2.67	
산업분야	출판	(69)	15.9	34.8	46.4	2.9	-	50.7	2.9	2.36
	만화	(4)	-	50.0	25.0	25.0	-	50.0	25.0	2.75
	음악	(18)	16.7	38.9	33.3	5.6	5.6	55.6	11.1	2.44
	영화	(34)	20.6	29.4	41.2	8.8	-	50.0	8.8	2.38
	게임	(46)	19.6	19.6	54.3	4.3	2.2	39.1	6.5	2.50
	애니메이션	(17)	11.8	35.3	47.1	5.9	-	47.1	5.9	2.47
	방송	(37)	10.8	32.4	45.9	10.8	-	43.2	10.8	2.57
	광고	(124)	8.9	23.4	53.2	12.9	1.6	32.3	14.5	2.75
	캐릭터	(7)	14.3	14.3	57.1	14.3	-	28.6	14.3	2.71
	지식정보	(58)	6.9	19.0	56.9	15.5	1.7	25.9	17.2	2.86
	콘텐츠 솔루션	(92)	2.2	25.0	53.3	19.6	-	27.2	19.6	2.90
	공연	(38)	10.5	18.4	44.7	23.7	2.6	28.9	26.3	2.89
	1인 미디어	(4)	25.0	50.0	25.0	-	-	75.0	-	2.00

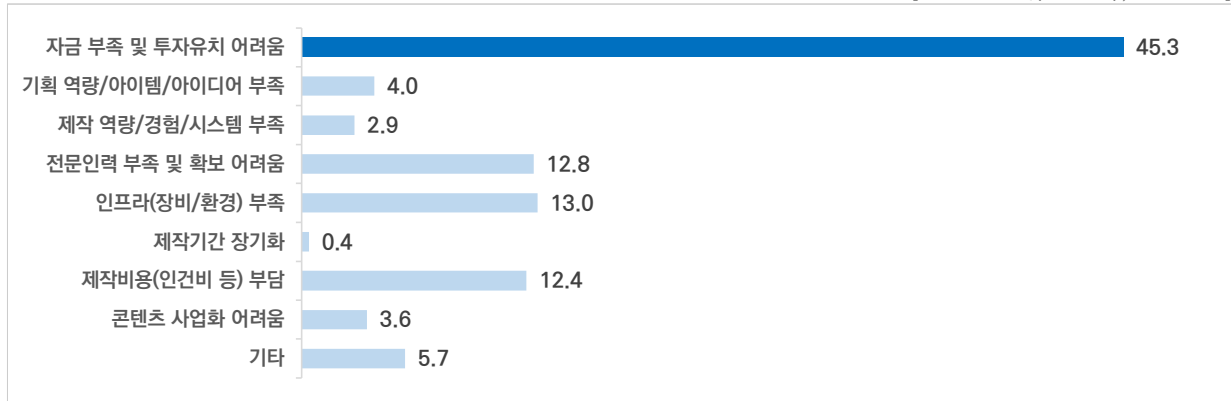
## (2) 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항

Q. 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '자금 부족 및 투자유치 어려움'이 45.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인프라(장비/환경) 부족' 13.0%, '전문인력 부족 및 확보 어려움' 12.8% 등의 순으로 나타남
- '기타' 의견으로는 '콘텐츠 관련 사업의 부족' 등이 주로 언급됨

[그림3-8] 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-14] 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	자금 부족 및 투자유치 어려움	기획 역량/아이템/아이디어 부족	제작 역량/경험/시스템 부족	전문인력 부족 및 확보 어려움	인프라(장비/환경) 부족	제작기간 장기화	제작비용(인건비 등) 부담	콘텐츠 사업화 어려움	기타	
전체	(548)	45.3	4.0	2.9	12.8	13.0	0.4	12.4	3.6	5.7	
산업분야	출판	(69)	52.2	2.9	2.9	8.7	5.8	-	11.6	7.2	8.7
	만화	(4)	25.0	-	25.0	-	-	-	50.0	-	-
	음악	(18)	38.9	5.6	11.1	5.6	5.6	-	5.6	11.1	16.7
	영화	(34)	73.5	-	2.9	5.9	8.8	-	-	2.9	5.9
	게임	(46)	56.5	4.3	4.3	13.0	2.2	2.2	13.0	2.2	2.2
	애니메이션	(17)	64.7	-	5.9	11.8	-	-	11.8	5.9	-
	방송	(37)	56.8	16.2	-	8.1	2.7	-	10.8	-	5.4
	광고	(124)	33.9	3.2	0.8	11.3	25.8	-	18.5	0.8	5.6
	캐릭터	(7)	57.1	-	-	14.3	-	-	28.6	-	-
	지식정보	(58)	43.1	3.4	1.7	15.5	12.1	-	10.3	6.9	6.9
	콘텐츠 솔루션	(92)	40.2	3.3	3.3	23.9	19.6	1.1	4.3	2.2	2.2
	공연	(38)	28.9	5.3	5.3	10.5	10.5	-	23.7	5.3	10.5
1인 미디어	(4)	50.0	-	-	-	-	-	25.0	25.0	-	

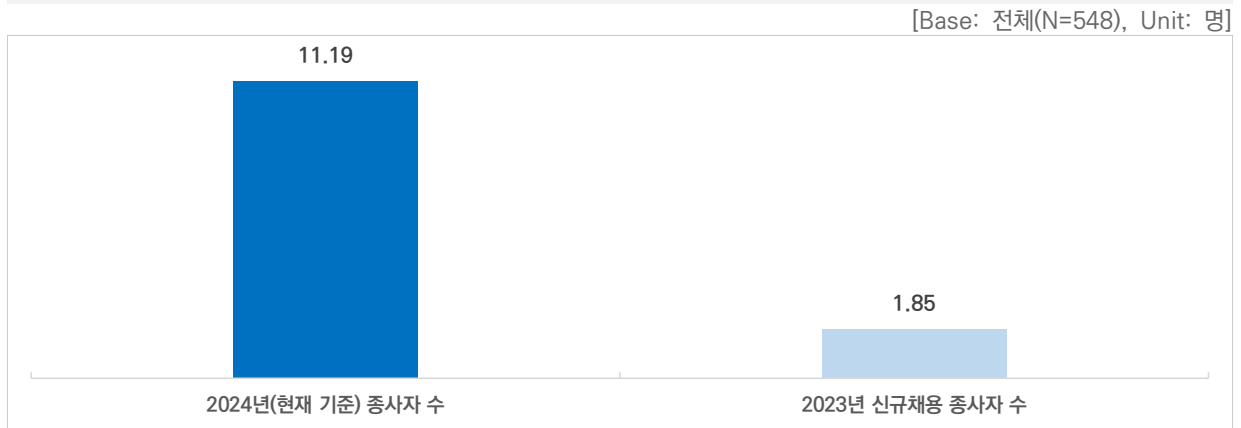
## 3) 종사자 현황

## (1) 2024년(현재 기준) 종사자 수 및 2023년 신규채용 종사자 수

Q. 귀사의 2024년(현재 기준) 종사자 수와 2023년 신규채용 종사자 수를 각각 작성해주시기 바랍니다.

- 2024년(현재 기준) 종사자 수는 평균 11.19명으로 나타났으며, 2023년 신규채용 종사자 수는 평균 1.85명으로 나타남

[그림3-9] 2024년(현재 기준) 종사자 수



[표3-15] 2024년(현재 기준) 종사자 수

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), 명]

구분	사례수	2024년(현재 기준) 종사자 수	2023년 신규채용 종사자 수	
전체	(548)	11.19	1.85	
산업분야	출판	(69)	9.61	0.45
	만화	(4)	33.25	8.25
	음악	(18)	9.00	6.33
	영화	(34)	15.85	5.68
	게임	(46)	10.17	1.78
	애니메이션	(17)	5.29	1.94
	방송	(37)	15.38	1.05
	광고	(124)	9.31	1.29
	캐릭터	(7)	3.71	1.14
	지식정보	(58)	9.48	1.64
	콘텐츠 솔루션	(92)	16.43	1.98
	공연	(38)	6.89	1.08
	1인 미디어	(4)	1.25	0.25

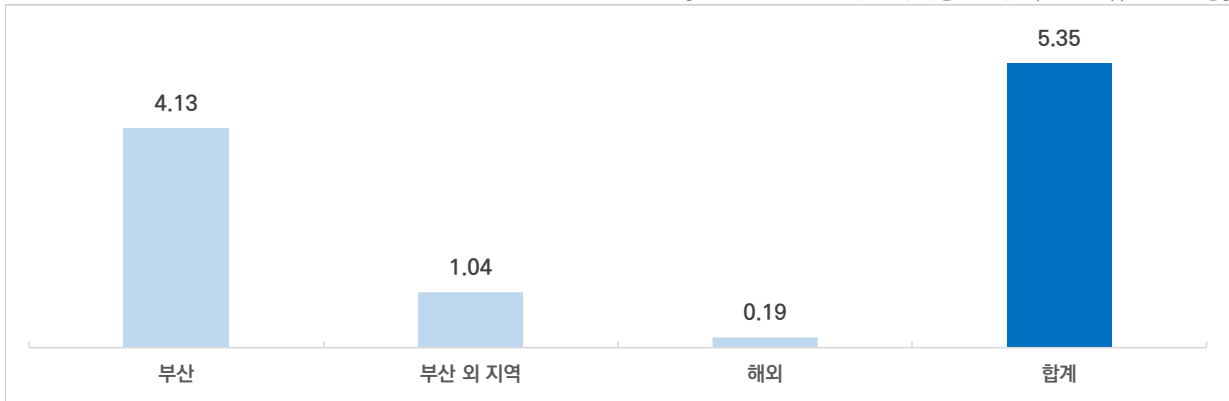
① 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황

Q. 귀사의 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황에 대해 응답하여 주십시오.

- 2023년에 신규채용한 기업 대상으로 신규채용 종사자들의 인력현황을 살펴보면 ‘부산’이 4.13명으로 가장 높게 나타났으며, ‘부산 외 지역’ 1.04명, ‘해외’ 0.19명 순으로 나타남
- 2023년 신규채용 종사자들의 합계는 평균 5.35명으로 나타남

[그림3-10] 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황

[Base: 2023년에 신규채용한 기업(N=189), Unit: 명]



[표3-16] 2023년 신규채용 종사자들의 인력현황

[Base: 2023년에 신규채용한 기업(N=189) Unit: (명), 명]

구분	사례수	신규채용 종사자 수			합계	
		부산	부산외 지역	해외		
전체	(189)	4.13	1.04	0.19	5.35	
산업분야	출판	(16)	1.81	0.13	0.00	1.94
	만화	(3)	9.33	1.67	0.00	11.00
	음악	(5)	10.60	6.20	6.00	22.80
	영화	(13)	10.00	4.69	0.15	14.85
	게임	(17)	3.59	1.24	0.00	4.82
	애니메이션	(6)	4.33	1.17	0.00	5.50
	방송	(8)	4.38	0.50	0.00	4.88
	광고	(39)	3.85	0.26	0.00	4.10
	캐릭터	(3)	2.00	0.00	0.67	2.67
	지식정보	(26)	3.04	0.58	0.04	3.65
	콘텐츠 솔루션	(41)	3.56	0.85	0.02	4.44
	공연	(11)	3.27	0.45	0.00	3.73
	1인 미디어	(1)	1.00	0.00	0.00	1.00

## (2) 직무별 종사자 수 비중

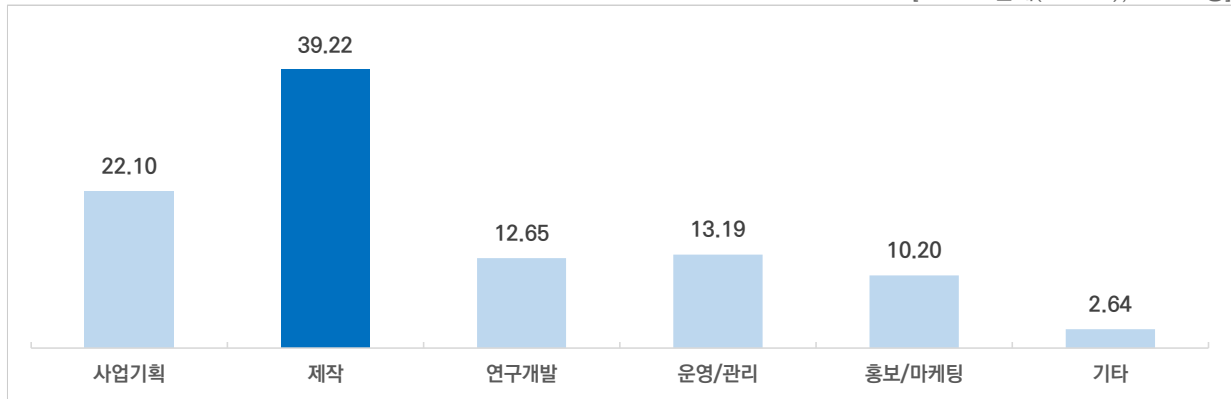
Q. 귀사의 직무별 종사자 수 비중을 작성해 주십시오.

## ① 현재 종사자 수

- 직무별 현재 종사자 수 비중을 살펴보면 ‘제작’이 평균 39.22명으로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘사업기획’ 22.10명, ‘운영/관리’ 13.19명 등의 순으로 나타남

[그림3-11] 현재 종사자 수

[Base: 전체(N=548), Unit: 명]



[표3-17] 현재 종사자 수

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), 명]

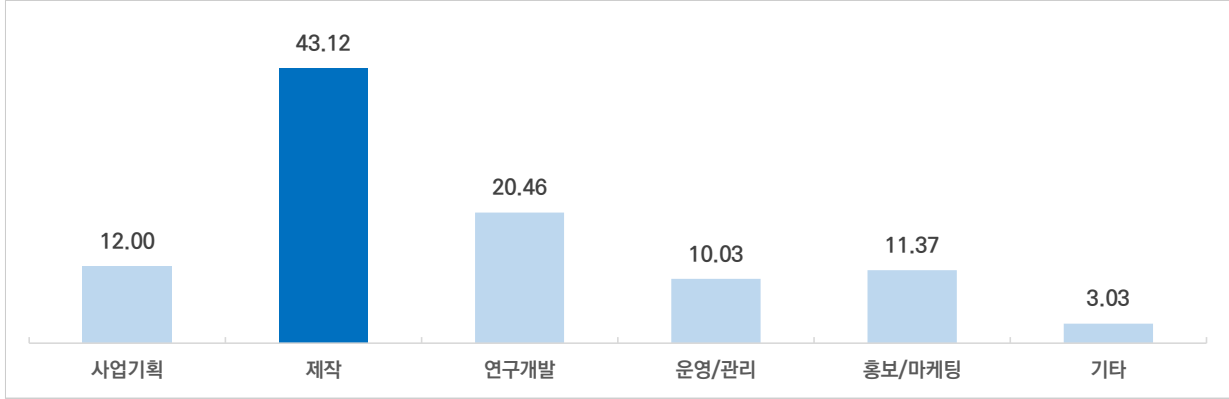
구분	사례수	사업기획	제작	연구개발	운영/관리	홍보/마케팅	기타	
전체	(548)	22.10	39.22	12.65	13.19	10.20	2.64	
산업분야	출판	(69)	28.70	39.20	4.78	11.74	9.20	6.38
	만화	(4)	12.75	87.00	0.00	0.25	0.00	0.00
	음악	(18)	27.78	37.78	6.94	14.17	5.56	7.78
	영화	(34)	31.03	34.26	3.24	18.68	9.85	2.94
	게임	(46)	17.93	54.02	11.30	10.26	6.04	0.43
	애니메이션	(17)	16.47	64.12	10.00	4.41	4.12	0.88
	방송	(37)	16.08	57.97	3.92	10.95	8.78	2.30
	광고	(124)	21.41	42.27	3.78	16.31	13.53	2.69
	캐릭터	(7)	17.14	51.43	12.86	10.00	7.14	1.43
	지식정보	(58)	17.74	22.21	34.88	14.48	9.88	0.81
	콘텐츠 솔루션	(92)	16.24	26.66	30.20	14.67	11.09	1.14
	공연	(38)	38.55	34.87	2.71	7.11	13.34	3.42
	1인 미디어	(4)	15.00	52.50	17.50	5.00	5.00	5.00

## ② 2023년 신규 채용

- 직무별 2023년 신규 채용 종사자 수 비중을 살펴보면 '제작'이 43.12명으로 가장 높게 나타남. 이어서 '연구개발' 20.46명, '홍보/마케팅' 11.37명 등의 순으로 나타남

[그림3-12] 2023년 신규 채용

[Base: 2023년에 신규채용한 기업(N=189), Unit: 명]



[표3-18] 2023년 신규 채용

[Base: 2023년에 신규채용한 기업(N=189) Unit: (명), 명]

구분	사례수	사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/ 총무)	홍보/마케팅	기타 (유통)	
<b>전체</b>	<b>(189)</b>	<b>12.00</b>	<b>43.12</b>	<b>20.46</b>	<b>10.03</b>	<b>11.37</b>	<b>3.03</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(16)	26.25	51.25	0.63	3.75	10.63	7.50
	만화	(3)	0.00	100.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	음악	(5)	10.00	60.00	4.00	14.00	6.00	6.00
	영화	(13)	8.31	44.85	3.08	27.31	7.15	9.31
	게임	(17)	5.59	65.29	20.00	3.82	5.00	0.29
	애니메이션	(6)	6.67	83.33	6.67	0.00	2.50	0.83
	방송	(8)	13.75	55.00	6.25	6.25	6.25	12.50
	광고	(39)	17.56	39.51	8.69	12.82	19.62	1.79
	캐릭터	(3)	13.33	63.33	6.67	6.67	6.67	3.33
	지식정보	(26)	11.35	18.08	45.58	15.00	9.23	0.77
	콘텐츠 솔루션	(41)	6.17	29.07	43.66	8.90	11.90	0.29
	공연	(11)	15.64	54.82	3.00	1.82	17.45	7.27
	1인 미디어	(1)	0.00	100.00	0.00	0.00	0.00	0.00

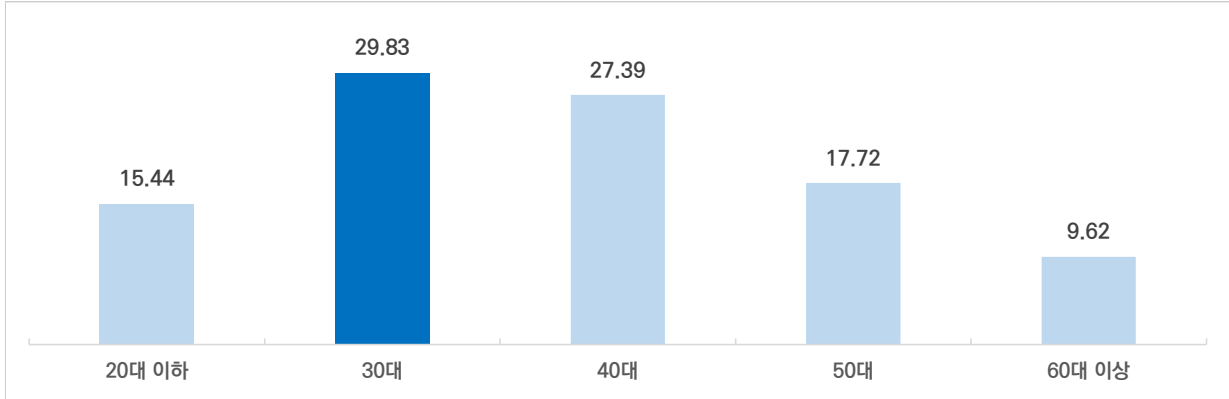
**(3) 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중**

Q. 귀사의 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중을 작성해주시시오.

- 현재 기준 전체 종사자 연령 비중을 살펴보면 '30대'가 29.83%으로 가장 높게 나타남. 이어서 '40대' 27.39%, '50대' 17.72% 등의 순으로 나타남

**[그림3-13] 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중**

[Base: 전체(N=548), Unit: %]

**[표3-19] 2024년(현재 기준) 전체 종사자 연령 비중**

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상	
<b>전체</b>	<b>(548)</b>	<b>15.44</b>	<b>29.83</b>	<b>27.39</b>	<b>17.72</b>	<b>9.62</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(69)	10.72	15.20	21.67	24.17	28.23
	만화	(4)	12.50	56.25	31.25	0.00	0.00
	음악	(18)	12.22	26.11	36.11	1.11	24.44
	영화	(34)	12.65	32.50	25.44	27.74	1.68
	게임	(46)	20.30	39.22	26.11	13.83	0.54
	애니메이션	(17)	10.29	35.59	32.35	18.24	3.53
	방송	(37)	12.08	22.92	42.65	16.86	5.49
	광고	(124)	15.69	25.96	26.77	18.08	13.51
	캐릭터	(7)	15.71	19.29	55.00	8.57	1.43
	지식정보	(58)	18.88	33.71	21.29	22.59	3.53
	콘텐츠 솔루션	(92)	18.45	38.48	28.18	11.58	3.32
	공연	(38)	16.26	31.37	26.71	19.21	6.45
	1인 미디어	(4)	0.00	50.00	0.00	25.00	25.00

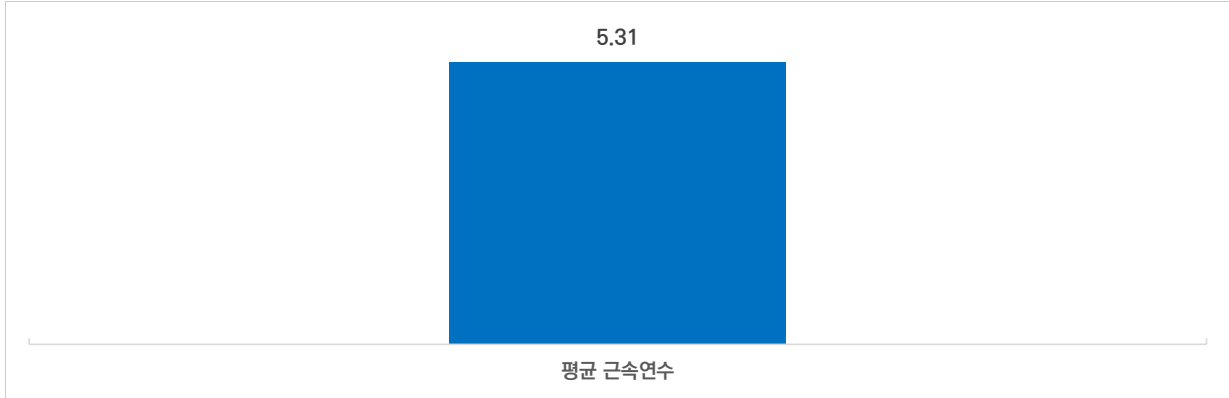
#### (4) 전체 종사자 평균 근속연수

Q. 귀사의 전체 종사자 평균 근속연수를 작성해 주십시오.

○ 전체 종사자 평균 근속연수는 5.31년으로 나타남

[그림3-14] 전체 종사자 평균 근속연수

[Base: 전체(N=548), Unit: 년]



[표3-20] 전체 종사자 평균 근속연수

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), 년]

구분	사례수	전체 종사자 평균 근속연수
전체	(548)	5.31
산업분야	출판	(69) 8.32
	만화	(4) 2.46
	음악	(18) 7.90
	영화	(34) 5.29
	게임	(46) 3.32
	애니메이션	(17) 4.02
	방송	(37) 5.06
	광고	(124) 6.27
	캐릭터	(7) 4.17
	지식정보	(58) 4.70
	콘텐츠 솔루션	(92) 4.10
	공연	(38) 3.63
	1인 미디어	(4) 1.03

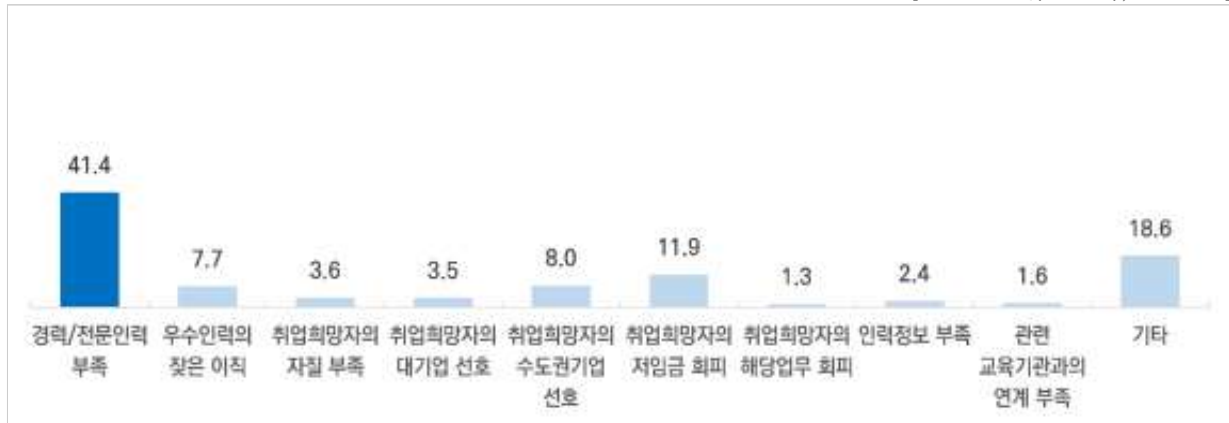
## (5) 인력채용 관련 주요 애로사항

Q. 인력채용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 인력채용 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '경력/전문인력 부족'이 41.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '기타' 18.6%, '취업희망자의 저임금 회피' 11.9% 등의 순으로 나타남
- '기타' 의견으로는 '인력채용 관련 어려움 없음'이 주로 언급됨

[그림3-15] 인력채용 관련 주요 애로사항

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-21] 인력채용 관련 주요 애로사항

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	경력/전문인력 부족	우수인력의 잦은 이직	취업희망자 자질 부족	취업희망자 대기업 선호	취업희망자 수도권기업 선호	취업희망자 저임금 회피	취업희망자 해당업무 회피	인력정보 부족	관련 교육기관과의 연계 부족	기타	
전체	(548)	41.4	7.7	3.6	3.5	8.0	11.9	1.3	2.4	1.6	18.6	
산업분야	출판	(69)	34.8	4.3	4.3	2.9	1.4	20.3	-	-	2.9	29.0
	만화	(4)	-	-	-	-	-	-	25.0	-	-	75.0
	음악	(18)	16.7	22.2	5.6	-	-	5.6	5.6	-	-	44.4
	영화	(34)	38.2	-	2.9	5.9	14.7	8.8	-	2.9	-	26.5
	게임	(46)	41.3	2.2	6.5	6.5	19.6	10.9	-	2.2	-	10.9
	애니메이션	(17)	47.1	11.8	5.9	11.8	11.8	-	-	5.9	5.9	-
	방송	(37)	37.8	10.8	10.8	2.7	10.8	8.1	-	-	-	18.9
	광고	(124)	33.1	9.7	2.4	1.6	8.1	18.5	3.2	2.4	1.6	19.4
	캐릭터	(7)	57.1	-	-	-	-	14.3	-	-	-	28.6
	지식정보	(58)	48.3	8.6	-	5.2	10.3	8.6	-	1.7	3.4	13.8
	콘텐츠 솔루션	(92)	63.0	6.5	2.2	4.3	6.5	4.3	1.1	4.3	1.1	6.5
	공연	(38)	36.8	10.5	2.6	-	2.6	15.8	-	5.3	2.6	23.7
	1인 미디어	(4)	25.0	25.0	25.0	-	-	-	-	-	-	25.0

#### 4) 경영 현황

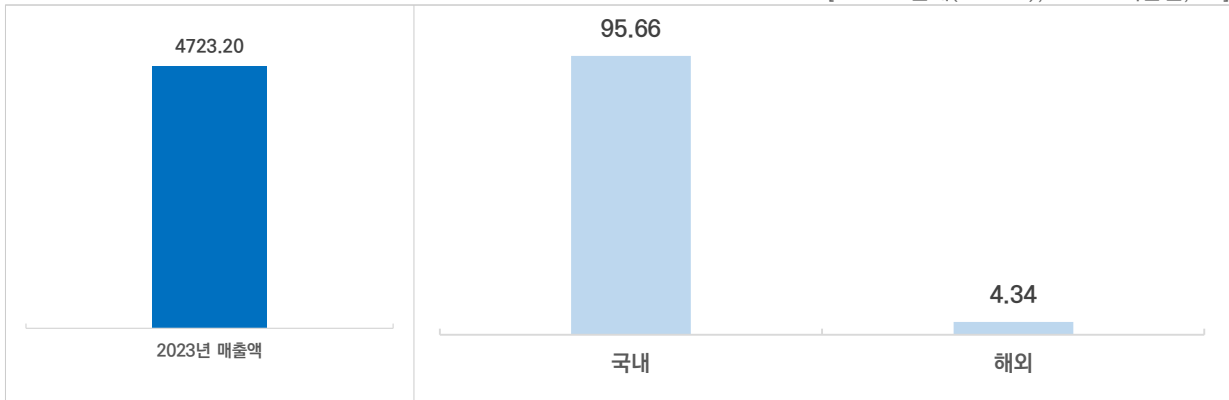
##### (1) 2023년 매출액 및 국내외 매출액 비중

Q. 귀사의 매출액과 국내 및 해외 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2023년)

- 2023년 매출액은 4723.20백만원으로 나타났으며, 매출액 비중은 ‘국내’가 95.66%로 ‘해외’(4.34%)보다 더 높게 나타남
- ‘캐릭터’·‘1인 미디어’ 산업분야의 매출액 비중은 ‘국내’가 100.00%를 차지함

[그림3-16] 2023년 매출액 및 국내외 매출액 비중

[Base: 전체(N=548), Unit: 백만원, %]



[표3-22] 2023년 매출액 및 국내외 매출액 비중

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), 백만원, %]

구분	사례수	2023년 매출액	매출액 비중		
			국내	해외	
전체	(548)	4723.20	95.66	4.34	
산업분야	출판	(69)	1573.64	99.88	0.12
	만화	(4)	693.75	95.00	5.00
	음악	(18)	144.22	88.33	11.67
	영화	(34)	18981.91	92.93	7.07
	게임	(46)	979.54	72.94	27.06
	애니메이션	(17)	276.71	96.88	3.13
	방송	(37)	3079.70	98.06	1.94
	광고	(124)	1785.62	99.28	0.72
	캐릭터	(7)	327.00	100.00	0.00
	지식정보	(58)	4502.31	94.75	5.25
	콘텐츠 솔루션	(92)	12753.32	96.90	3.10
	공연	(38)	183.26	98.97	1.03
	1인 미디어	(4)	39.00	100.00	0.00

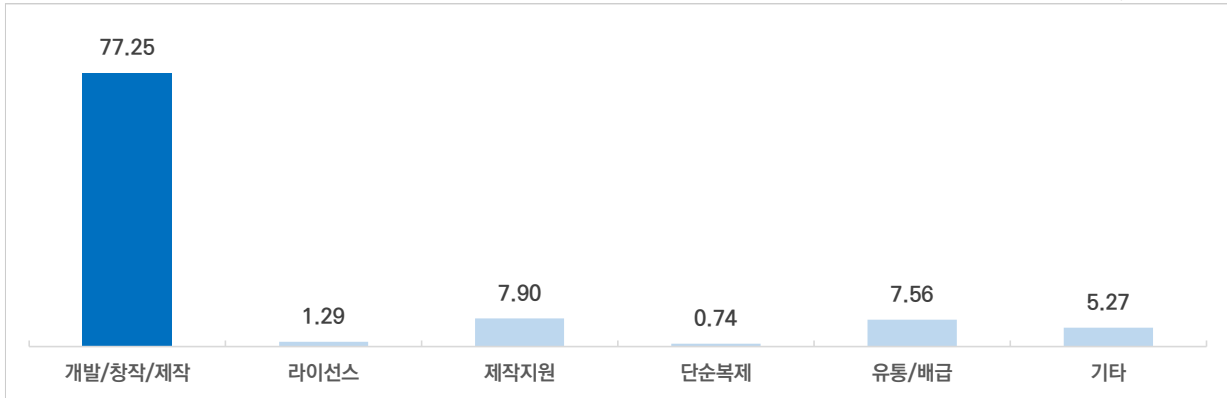
## (2) 사업형태별 매출액 비중

Q. 귀사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2023년)

- 사업형태별 매출액 비중을 살펴보면 ‘개발/창작/제작’이 77.25%로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘제작지원’ 7.90%, ‘유통/배급’ 7.56% 등의 순으로 나타남

[그림3-17] 사업형태별 매출액 비중

[Base: 2023년 매출액이 있는 기업(N=489), Unit: %]



[표3-23] 사업형태별 매출액 비중

[Base: 2023년 매출액이 있는 기업(N=489) Unit: (명), %]

구분	사례수	개발/창작/제작	라이선스	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	
전체	(489)	77.25	1.29	7.90	0.74	7.56	5.27	
산업분야	출판	(60)	70.58	0.58	7.33	1.83	16.17	3.50
	만화	(4)	72.50	6.25	3.75	0.00	0.00	17.50
	음악	(15)	74.67	6.00	4.00	1.33	12.00	2.00
	영화	(29)	58.62	0.69	7.24	0.00	17.59	15.86
	게임	(34)	86.03	1.76	3.82	0.00	7.21	1.18
	애니메이션	(16)	65.00	6.25	19.38	0.00	5.00	4.38
	방송	(31)	78.71	0.65	7.10	0.00	7.42	6.13
	광고	(115)	79.17	0.70	9.48	0.91	3.74	6.00
	캐릭터	(7)	55.71	1.43	28.57	0.00	0.71	13.57
	지식정보	(55)	84.25	1.93	5.64	0.91	5.45	1.82
	콘텐츠 솔루션	(91)	85.88	0.71	6.48	0.71	4.73	1.48
	공연	(29)	66.21	0.34	7.93	0.00	10.52	15.00
	1인 미디어	(3)	53.33	3.33	20.00	3.33	3.33	16.67

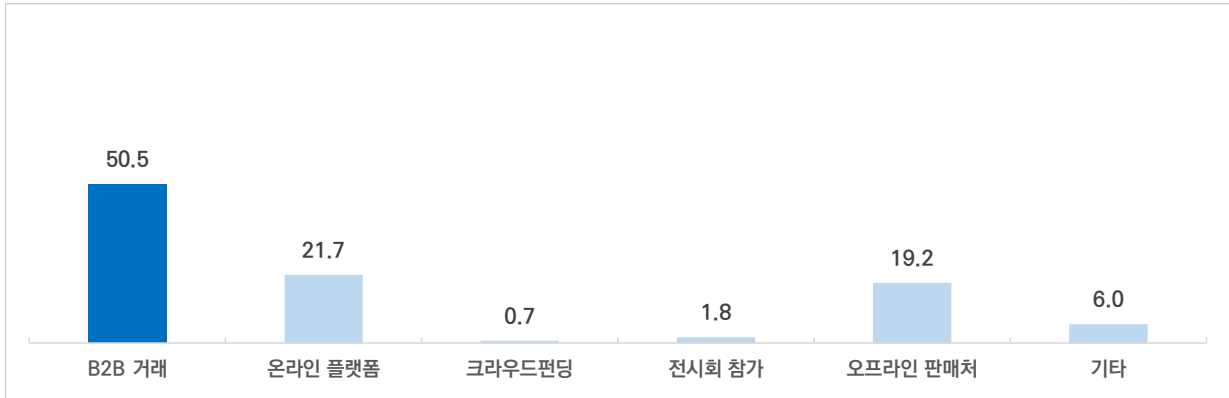
### (3) 콘텐츠 주요 판로

Q. 귀사의 콘텐츠 주요 판로를 작성해 주시기 바랍니다. [2023년]

- 콘텐츠 주요 판로를 살펴보면 'B2B 거래'가 50.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '온라인 플랫폼' 21.7%, '오프라인 판매처' 19.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-18] 콘텐츠 주요 판로

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-24] 콘텐츠 주요 판로

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	B2B 거래	온라인 플랫폼	클라우드펀딩	전시회 참가	오프라인 판매처	기타	
<b>전체</b>	<b>(548)</b>	<b>50.5</b>	<b>21.7</b>	<b>0.7</b>	<b>1.8</b>	<b>19.2</b>	<b>6.0</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(69)	39.1	18.8	-	2.9	37.7	1.4
	만화	(4)	25.0	25.0	-	-	50.0	-
	음악	(18)	11.1	33.3	-	-	38.9	16.7
	영화	(34)	52.9	5.9	-	-	29.4	11.8
	게임	(46)	23.9	63.0	4.3	-	8.7	-
	애니메이션	(17)	47.1	35.3	-	-	11.8	5.9
	방송	(37)	54.1	27.0	-	-	8.1	10.8
	광고	(124)	60.5	10.5	-	0.8	20.2	8.1
	캐릭터	(7)	14.3	71.4	-	-	14.3	-
	지식정보	(58)	60.3	19.0	-	5.2	10.3	5.2
	콘텐츠 솔루션	(92)	68.5	22.8	2.2	2.2	3.3	1.1
	공연	(38)	34.2	5.3	-	5.3	39.5	15.8
	1인 미디어	(4)	75.0	-	-	-	25.0	-

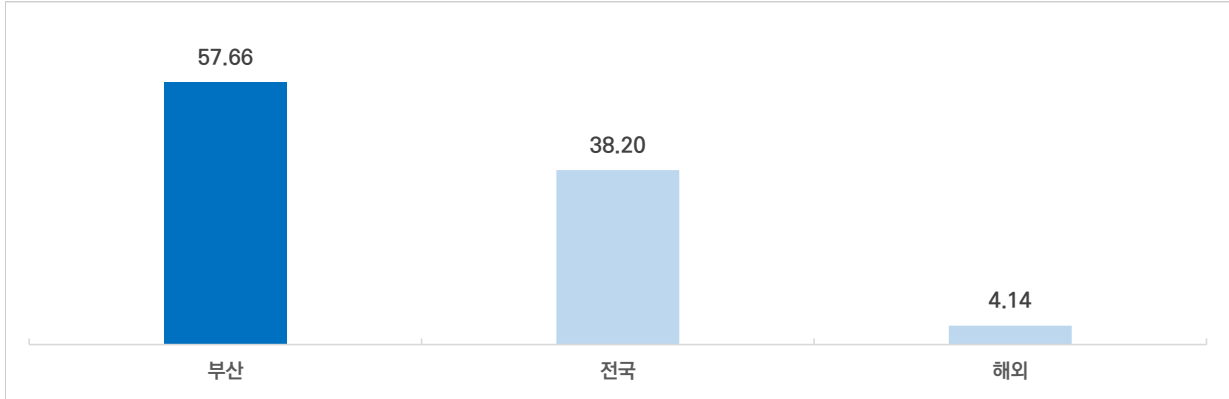
**(4) 주요 고객(매출처)에 대한 비중**

Q. 귀사의 주요 고객(매출처)에 대한 비중을 작성해주시기 바랍니다.

- 주요 고객(매출처)에 대한 비중을 살펴보면 ‘부산’이 평균 57.66%로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘전국’ 38.20%, ‘해외’ 4.14% 순으로 나타남

**[그림3-19] 주요 고객(매출처) 비중**

[Base: 2023년 매출액이 있는 기업(N=489), Unit: %]

**[표3-25] 주요 고객(매출처) 비중**

[Base: 2023년 매출액이 있는 기업(N=489) Unit: (명), %]

구분	사례수	부산	전국	해외	
<b>전체</b>	<b>(548)</b>	<b>57.66</b>	<b>38.20</b>	<b>4.14</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(60)	66.32	33.32	0.37
	만화	(4)	48.75	46.25	5.00
	음악	(15)	65.33	29.67	5.00
	영화	(29)	42.24	51.72	6.03
	게임	(34)	24.88	48.35	26.76
	애니메이션	(16)	48.44	48.44	3.13
	방송	(31)	71.94	26.13	1.94
	광고	(115)	72.83	26.38	0.79
	캐릭터	(7)	50.00	50.00	0.00
	지식정보	(55)	41.00	53.04	5.96
	콘텐츠 솔루션	(91)	49.87	47.25	2.88
	공연	(29)	79.31	19.66	1.03
	1인 미디어	(3)	50.00	50.00	0.00

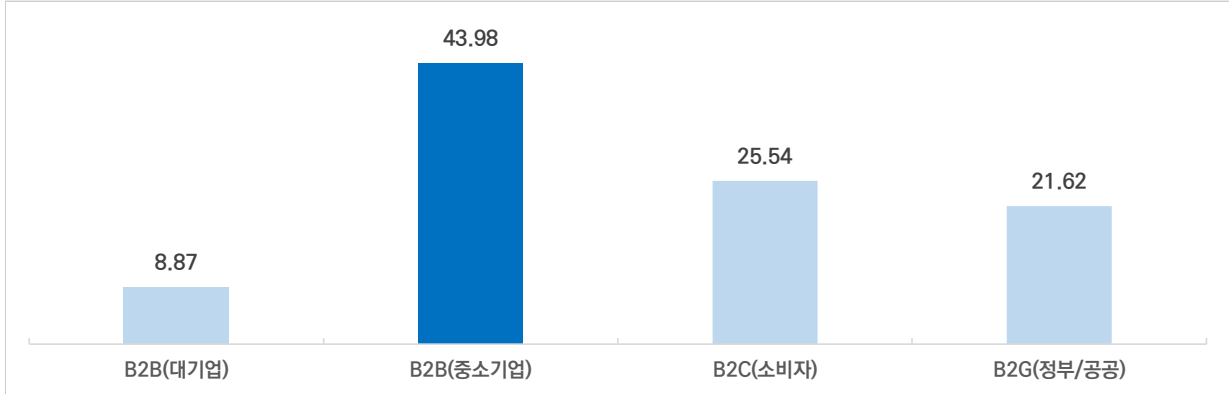
① 국내 매출처 구조

Q. 귀사의 국내 매출처 구조는 어떻게 되십니까? 2023년 국내전체 매출액을 100%라고 가정하고, 각각의 비중을 응답하여 주시기 바랍니다.

- 국내 매출이 있는 기업 대상으로 국내 매출처 구조를 살펴보면 'B2B(중소기업)'가 평균 43.98%로 가장 높게 나타남. 이어서 'B2C(소비자)' 25.54%, 'B2G(정부/공공)' 21.62%, 'B2B(대기업)' 8.87% 순으로 나타남

[그림3-20] 국내 매출처 구조

[Base: 국내 매출이 있는 기업(N=484), Unit: %]



[표3-26] 국내 매출처 구조

[Base: 국내 매출이 있는 기업(N=484) Unit: (명), %]

구분	사례수	B2B (기업 간 거래)		B2C (소비자)	B2G (정부/공공)	
		대기업	중소기업			
전체	(484)	8.87	43.98	25.54	21.62	
산업분야	출판	(60)	2.92	39.58	41.00	16.50
	만화	(4)	7.50	17.50	37.50	37.50
	음악	(15)	9.33	17.67	65.67	7.33
	영화	(29)	10.86	36.03	36.55	16.55
	게임	(30)	4.67	37.17	47.00	11.17
	애니메이션	(16)	5.63	50.00	18.13	26.25
	방송	(31)	15.97	33.06	21.61	29.35
	광고	(115)	6.22	51.00	16.57	26.22
	캐릭터	(7)	0.00	28.57	50.00	21.43
	지식정보	(55)	11.45	50.18	10.82	27.55
	콘텐츠 솔루션	(90)	15.59	54.50	14.83	15.08
	공연	(29)	2.07	22.76	39.66	35.52
	1인 미디어	(3)	33.33	66.67	0.00	0.00

## ② 주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수

Q. 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업의 비율은 어떻게 되십니까? 국내 판매에 대해 비중이 높은 순서대로 응답해 주십시오.

○ B2B 매출이 있는 기업 대상으로 총 거래 기업 수를 살펴보면 평균 21.23개로 나타남

[그림3-21] 주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수

[Base: B2B 매출이 있는 기업(N=332), Unit: 개]



[표3-27] 주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수

[Base: B2B 매출이 있는 기업(N=332) Unit: (명, 개)]

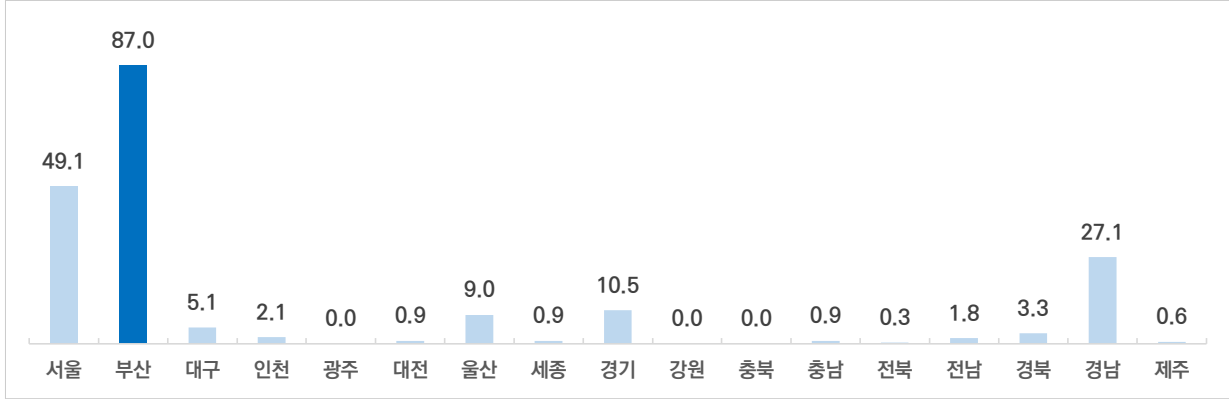
구분	사례수	주력 B2B제품(서비스) 총 거래 기업 수
전체	(332)	21.23
산업분야	출판	(35) 22.86
	만화	(1) 2.00
	음악	(6) 8.50
	영화	(17) 12.29
	게임	(19) 9.11
	애니메이션	(12) 3.00
	방송	(19) 9.79
	광고	(88) 30.72
	캐릭터	(2) 19.00
	지식정보	(42) 20.10
	콘텐츠 솔루션	(74) 23.58
	공연	(14) 14.64
	1인 미디어	(3) 18.33

②-1 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업 비율

○ B2B 매출이 있는 기업 대상으로 지역별 거래 기업 비율을 살펴보면 ‘부산’이 87.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘서울’ 49.1%, ‘경남’ 27.1% 등의 순으로 나타남

[그림3-22] 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업 비율

[Base: B2B 매출이 있는 기업(N=332), Unit: %, 다중응답]



[표3-28] 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업 비율

[Base: B2B 매출이 있는 기업(N=332) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	
전체	(332)	49.1	87.0	5.1	2.1	0.0	0.9	9.0	0.9	10.5	0.0	0.0	0.9	0.3	1.8	3.3	27.1	0.6	
산업분야	출판	(35)	28.6	97.1	2.9	-	-	-	-	5.7	-	-	-	-	2.9	-	31.4	2.9	
	만화	(1)	100.0	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(6)	33.3	100.0	50.0	16.7	-	-	16.7	-	-	-	-	-	-	-	16.7	50.0	-
	영화	(17)	76.5	64.7	-	-	-	-	-	-	17.6	-	-	-	-	-	-	5.9	-
	게임	(19)	73.7	73.7	5.3	5.3	-	-	10.5	5.3	21.1	-	-	-	-	-	-	15.8	-
	애니메이션	(12)	83.3	83.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8.3	-	-	-
	방송	(19)	36.8	89.5	-	-	-	-	10.5	-	-	-	-	-	-	-	-	42.1	-
	광고	(88)	33.0	96.6	5.7	-	-	-	8.0	1.1	9.1	-	-	1.1	1.1	2.3	2.3	28.4	-
	캐릭터	(2)	100.0	100.0	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-	-	-	-	-	50.0	-
	지식정보	(42)	57.1	69.0	2.4	7.1	-	2.4	9.5	2.4	16.7	-	-	2.4	-	-	4.8	28.6	-
	콘텐츠 솔루션	(74)	62.2	85.1	5.4	2.7	-	2.7	14.9	-	13.5	-	-	1.4	-	2.7	5.4	27.0	1.4
	공연	(14)	21.4	100.0	14.3	-	-	-	21.4	-	-	-	-	-	-	-	14.3	42.9	-
	1인 미디어	(3)	66.7	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## ③ 주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수

Q. 주력 B2G의 지역별 거래 정부/공공기관의 비율은 어떻게 되십니까? 비중이 높은 순서대로 응답해 주십시오.

○ B2G 매출이 있는 기업 대상으로 총 거래 기업 수를 살펴보면 평균 19.44개로 나타남

[그림3-23] 주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수

[Base: B2G 매출이 있는 기업(N=190), Unit: 개]



[표3-29] 주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수

[Base: B2G 매출이 있는 기업(N=190) Unit: (명, 개)]

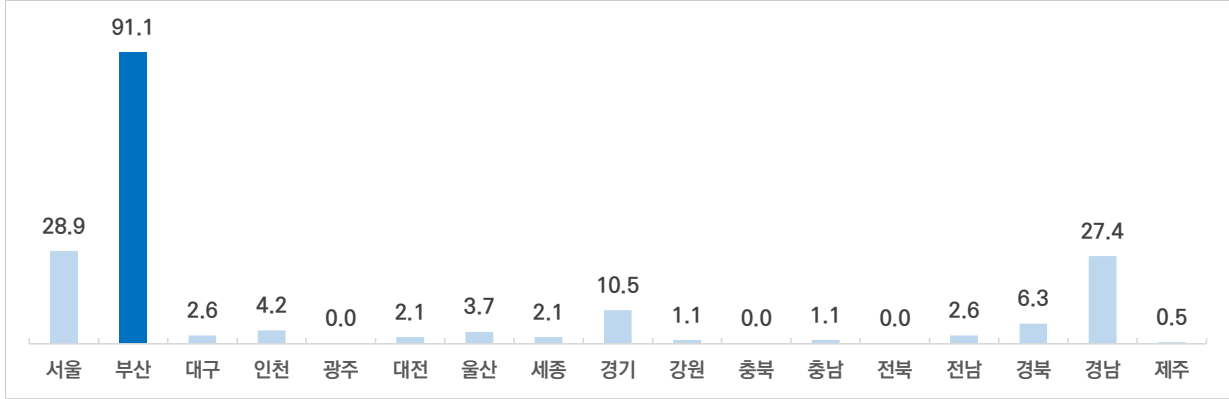
구분	사례수	주력 B2G제품(서비스) 총 거래 기업 수(개)
전체	(190)	19.44
산업분야	출판	(20) 27.10
	만화	(2) 16.00
	음악	(4) 6.25
	영화	(11) 6.82
	게임	(7) 12.00
	애니메이션	(9) 1.89
	방송	(14) 19.71
	광고	(57) 19.18
	캐릭터	(2) 5.50
	지식정보	(24) 16.54
	콘텐츠 솔루션	(24) 38.58
	공연	(16) 13.44
	1인 미디어	(0) -

③-1 주력 B2G제품(서비스) 지역별 거래 정부/공공기관 비율

○ B2G 매출이 있는 기업 대상으로 지역별 거래 정부/공공기관 비율을 살펴보면 '부산'이 91.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '서울' 28.9%, '경남' 27.4% 등의 순으로 나타남

[그림3-24] 주력 B2G제품(서비스)의 지역별 거래 정부/공공기관 비율

[Base: B2G 매출이 있는 기업(N=190), Unit: %, 다중응답]



[표3-30] 주력 B2G제품(서비스)의 지역별 거래 정부/공공기관 비율

[Base: B2G 매출이 있는 기업(N=190) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	
전체	(190)	28.9	91.1	2.6	4.2	0.0	2.1	3.7	2.1	10.5	1.1	0.0	1.1	0.0	2.6	6.3	27.4	0.5	
산업분야	출판	(20)	20.0	100.0	-	-	-	-	-	15.0	-	-	5.0	-	10.0	5.0	30.0	-	
	만화	(2)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-	
	음악	(4)	25.0	75.0	25.0	25.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(11)	36.4	90.9	18.2	9.1	-	-	9.1	-	-	-	-	-	9.1	-	18.2	-	
	게임	(7)	71.4	85.7	-	14.3	-	14.3	-	14.3	28.6	-	-	-	-	-	-	-	
	애니메이션	(9)	44.4	88.9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11.1	
	방송	(14)	21.4	100.0	-	-	-	7.1	-	-	-	-	-	-	-	-	7.1	-	
	광고	(57)	26.3	98.2	1.8	3.5	-	1.8	3.5	3.5	5.3	1.8	-	-	-	3.5	24.6	-	
	캐릭터	(2)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-	
	지식정보	(24)	41.7	70.8	-	4.2	-	4.2	-	4.2	25.0	-	-	-	-	4.2	29.2	-	
	콘텐츠 솔루션	(24)	25.0	83.3	-	8.3	-	-	4.2	-	20.8	4.2	-	4.2	-	8.3	16.7	29.2	4.2
	공연	(16)	18.8	93.8	6.3	-	-	-	18.8	-	6.3	-	-	-	-	18.8	75.0	-	

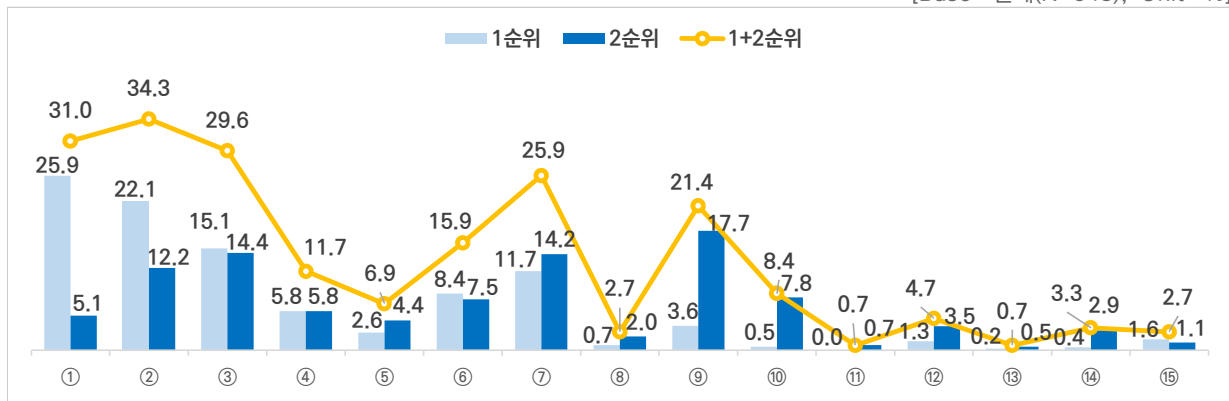
## ④ 경영 관련 주요 애로사항

Q. 경영 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 경영 관련 주요 애로사항(1순위)을 살펴보면 '매출 부진 및 매출대금 회수부진'이 25.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '자금조달 및 투자유치 어려움' 22.1%, '판로확보 및 수익화 어려움' 15.1% 등의 순으로 나타남
- 경영 관련 주요 애로사항(2순위)을 살펴보면 '산업/시장 경기침체'가 17.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '판로확보 및 수익화 어려움' 14.4%, '비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담' 14.2% 등의 순으로 나타남
- 경영 관련 주요 애로사항(1+2순위)을 살펴보면 '자금조달 및 투자유치 어려움'이 34.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '매출 부진 및 매출대금 회수부진' 31.0%, '판로확보 및 수익화 어려움' 29.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-25] 경영 관련 주요 애로사항

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



- ① 매출 부진 및 매출대금 회수부진
- ② 자금조달 및 투자유치 어려움
- ③ 판로확보 및 수익화 어려움
- ④ 마케팅 역량 및 비용 부족
- ⑤ 제작 역량 및 비용 부족
- ⑥ 인력 부족 및 채용 어려움
- ⑦ 비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담
- ⑧ 수익구조의 불합리성
- ⑨ 산업/시장 경기침체
- ⑩ 산업/시장 환경변화
- ⑪ 협력기업의 부재
- ⑫ 업계내 경쟁심화 및 대기업 독식
- ⑬ 지식재산권 침해(불법복제/다운로드)
- ⑭ 과도한 규제 및 정부지원 미미
- ⑮ 기타

[표3-31] 경영 관련 주요 애로사항\_1순위

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	
전체	(548)	25.9	22.1	15.1	5.8	2.6	8.4	11.7	0.7	3.6	0.5	0.0	1.3	0.2	0.4	1.6	
산업분야	출판	(69)	30.4	21.7	17.4	5.8	2.9	7.2	7.2	-	4.3	1.4	-	-	-	-	1.4
	만화	(4)	25.0	25.0	-	-	25.0	-	25.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(18)	50.0	-	5.6	-	5.6	16.7	5.6	-	-	5.6	-	-	-	5.6	5.6
	영화	(34)	29.4	47.1	5.9	2.9	-	2.9	5.9	2.9	-	-	-	-	-	2.9	-
	게임	(46)	32.6	32.6	4.3	4.3	-	4.3	13.0	-	4.3	-	-	-	2.2	-	2.2
	애니메이션	(17)	5.9	41.2	5.9	11.8	11.8	17.6	5.9	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(37)	35.1	8.1	10.8	8.1	5.4	8.1	13.5	2.7	2.7	-	-	2.7	-	-	2.7
	광고	(124)	30.6	9.7	25.0	5.6	0.8	7.3	10.5	1.6	4.8	-	-	3.2	-	-	0.8
	캐릭터	(7)	14.3	42.9	14.3	-	-	-	14.3	-	-	-	-	14.3	-	-	-
	지식정보	(58)	17.2	27.6	20.7	12.1	1.7	5.2	3.4	-	8.6	-	-	-	-	-	3.4
	콘텐츠 솔루션	(92)	16.3	27.2	14.1	4.3	2.2	13.0	18.5	-	2.2	1.1	-	-	-	-	1.1
	공연	(38)	18.4	18.4	10.5	5.3	5.3	13.2	23.7	-	2.6	-	-	-	-	-	2.6
	1인 미디어	(4)	25.0	25.0	-	-	-	-	25.0	-	-	-	-	25.0	-	-	-

- ① 매출 부진 및 매출대금 회수부진
- ② 자금조달 및 투자유치 어려움
- ③ 판로확보 및 수익화 어려움
- ④ 마케팅 역량 및 비용 부족
- ⑤ 제작 역량 및 비용 부족
- ⑥ 인력 부족 및 채용 어려움
- ⑦ 비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담
- ⑧ 수익구조의 불합리성
- ⑨ 산업/시장 경기침체
- ⑩ 산업/시장 환경변화
- ⑪ 협력기업의 부재
- ⑫ 업계내 경쟁심화 및 대기업 독식
- ⑬ 지식재산권 침해(불법복제/다운로드)
- ⑭ 과도한 규제 및 정부지원 미미
- ⑮ 기타

[표3-32] 경영 관련 주요 애로사항\_2순위

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	
전체	(548)	5.1	12.2	14.4	5.8	4.4	7.5	14.2	2.0	17.7	7.8	0.7	3.5	0.5	2.9	1.1	
산업분야	출판	(69)	10.1	8.7	18.8	5.8	2.9	4.3	10.1	2.9	21.7	7.2	-	-	1.4	2.9	2.9
	만화	(4)	-	-	25.0	-	-	25.0	25.0	-	-	-	25.0	-	-	-	-
	음악	(18)	5.6	22.2	11.1	5.6	11.1	-	-	5.6	11.1	11.1	-	5.6	-	5.6	5.6
	영화	(34)	2.9	20.6	11.8	2.9	2.9	8.8	14.7	-	26.5	5.9	-	2.9	-	-	-
	게임	(46)	6.5	10.9	8.7	6.5	10.9	13.0	15.2	-	6.5	6.5	-	10.9	-	4.3	-
	애니메이션	(17)	11.8	5.9	5.9	5.9	-	5.9	5.9	11.8	23.5	5.9	5.9	5.9	-	5.9	-
	방송	(37)	2.7	18.9	5.4	10.8	5.4	13.5	2.7	5.4	16.2	8.1	2.7	5.4	-	-	2.7
	광고	(124)	4.8	10.5	14.5	4.8	2.4	4.8	20.2	1.6	21.0	8.1	-	2.4	-	3.2	1.6
	캐릭터	(7)	-	14.3	28.6	14.3	14.3	-	14.3	-	-	-	-	14.3	-	-	-
	지식정보	(58)	3.4	6.9	15.5	3.4	3.4	8.6	24.1	-	13.8	3.4	-	6.9	3.4	6.9	-
	콘텐츠 솔루션	(92)	3.3	10.9	16.3	6.5	6.5	10.9	12.0	-	18.5	13.0	-	1.1	-	1.1	-
	공연	(38)	5.3	23.7	18.4	5.3	-	2.6	13.2	5.3	15.8	7.9	2.6	-	-	-	-
	1인 미디어	(4)	-	-	25.0	25.0	-	-	-	-	25.0	-	-	-	-	25.0	-

- ① 매출 부진 및 매출대금 회수부진
- ② 자금조달 및 투자유치 어려움
- ③ 판로확보 및 수익화 어려움
- ④ 마케팅 역량 및 비용 부족
- ⑤ 제작 역량 및 비용 부족
- ⑥ 인력 부족 및 채용 어려움
- ⑦ 비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담
- ⑧ 수익구조의 불합리성
- ⑨ 산업/시장 경기침체
- ⑩ 산업/시장 환경변화
- ⑪ 협력기업의 부재
- ⑫ 업계내 경쟁심화 및 대기업 독식
- ⑬ 지식재산권 침해(불법복제/다운로드)
- ⑭ 과도한 규제 및 정부지원 미미
- ⑮ 기타

[표3-33] 경영 관련 주요 애로사항\_1+2순위

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	
전체	(548)	31.0	34.3	29.6	11.7	6.9	15.9	25.9	2.7	21.4	8.4	0.7	4.7	0.7	3.3	2.7	
산업분야	출판	(69)	40.6	30.4	36.2	11.6	5.8	11.6	17.4	2.9	26.1	8.7	-	-	1.4	2.9	4.3
	만화	(4)	25.0	25.0	25.0	-	25.0	25.0	50.0	-	-	-	25.0	-	-	-	-
	음악	(18)	55.6	22.2	16.7	5.6	16.7	16.7	5.6	5.6	11.1	16.7	-	5.6	-	11.1	11.1
	영화	(34)	32.4	67.6	17.6	5.9	2.9	11.8	20.6	2.9	26.5	5.9	-	2.9	-	2.9	-
	게임	(46)	39.1	43.5	13.0	10.9	10.9	17.4	28.3	-	10.9	6.5	-	10.9	2.2	4.3	2.2
	애니메이션	(17)	17.6	47.1	11.8	17.6	11.8	23.5	11.8	11.8	23.5	5.9	5.9	5.9	-	5.9	-
	방송	(37)	37.8	27.0	16.2	18.9	10.8	21.6	16.2	8.1	18.9	8.1	2.7	8.1	-	-	5.4
	광고	(124)	35.5	20.2	39.5	10.5	3.2	12.1	30.6	3.2	25.8	8.1	-	5.6	-	3.2	2.4
	캐릭터	(7)	14.3	57.1	42.9	14.3	14.3	-	28.6	-	-	-	-	28.6	-	-	-
	지식정보	(58)	20.7	34.5	36.2	15.5	5.2	13.8	27.6	-	22.4	3.4	-	6.9	3.4	6.9	3.4
	콘텐츠 솔루션	(92)	19.6	38.0	30.4	10.9	8.7	23.9	30.4	-	20.7	14.1	-	1.1	-	1.1	1.1
	공연	(38)	23.7	42.1	28.9	10.5	5.3	15.8	36.8	5.3	18.4	7.9	2.6	-	-	-	2.6
	1인 미디어	(4)	25.0	25.0	25.0	25.0	-	-	25.0	-	25.0	-	-	25.0	-	25.0	-

- ① 매출 부진 및 매출대금 회수부진
- ② 자금조달 및 투자유치 어려움
- ③ 판로확보 및 수익화 어려움
- ④ 마케팅 역량 및 비용 부족
- ⑤ 제작 역량 및 비용 부족
- ⑥ 인력 부족 및 채용 어려움
- ⑦ 비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담
- ⑧ 수익구조의 불합리성
- ⑨ 산업/시장 경기침체
- ⑩ 산업/시장 환경변화
- ⑪ 협력기업의 부재
- ⑫ 업계내 경쟁심화 및 대기업 독식
- ⑬ 지식재산권 침해(불법복제/다운로드)
- ⑭ 과도한 규제 및 정부지원 미미
- ⑮ 기타

## 5) 지원사업

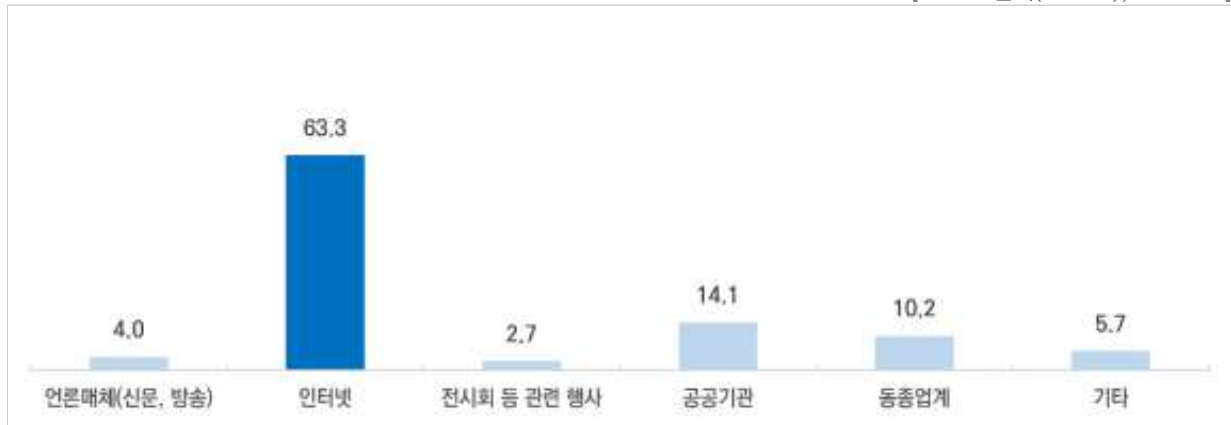
## (1) 지원사업 관련 정보 인지 경로

Q. 귀사는 지원사업 관련 정보를 주로 어디에서 얻고 계십니까?

- 지원사업 관련 정보 인지 경로를 살펴보면 '인터넷'이 63.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '공공기관' 14.1%, '동종업계' 10.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-26] 지원사업 관련 정보 인지 경로

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-34] 지원사업 관련 정보 인지 경로

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	언론매체 (신문, 방송)	인터넷	전시회 등 관련 행사	공공기관	동종업계	기타	
전체	(548)	4.0	63.3	2.7	14.1	10.2	5.7	
산업분야	출판	(69)	8.7	46.4	1.4	10.1	21.7	11.6
	만화	(4)	-	50.0	-	50.0	-	-
	음악	(18)	5.6	72.2	5.6	11.1	-	5.6
	영화	(34)	-	55.9	-	23.5	8.8	11.8
	게임	(46)	2.2	60.9	4.3	21.7	10.9	-
	애니메이션	(17)	5.9	52.9	-	17.6	23.5	-
	방송	(37)	10.8	54.1	5.4	16.2	5.4	8.1
	광고	(124)	2.4	60.5	0.8	12.9	15.3	8.1
	캐릭터	(7)	-	71.4	-	28.6	-	-
	지식정보	(58)	1.7	70.7	5.2	15.5	5.2	1.7
	콘텐츠 솔루션	(92)	1.1	83.7	2.2	6.5	5.4	1.1
	공연	(38)	7.9	63.2	5.3	15.8	-	7.9
	1인 미디어	(4)	25.0	50.0	25.0	-	-	-

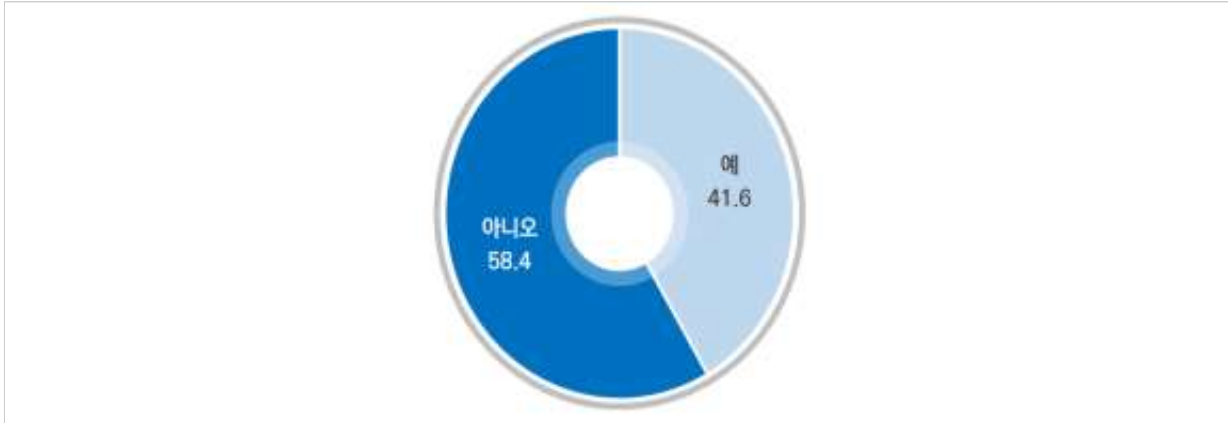
## (2) 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험

Q. 귀사는 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험이 있으십니까?

- 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험이 '없다'는 응답이 58.4%로 가장 높게 나타남. 참여 경험이 '있다'는 41.6%로 나타남

[그림3-27] 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-35] 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	예	아니오	
전체	(548)	41.6	58.4	
산업분야	출판	(69)	27.5	72.5
	만화	(4)	100.0	-
	음악	(18)	61.1	38.9
	영화	(34)	58.8	41.2
	게임	(46)	71.7	28.3
	애니메이션	(17)	76.5	23.5
	방송	(37)	40.5	59.5
	광고	(124)	23.4	76.6
	캐릭터	(7)	85.7	14.3
	지식정보	(58)	46.6	53.4
	콘텐츠 솔루션	(92)	37.0	63.0
	공연	(38)	36.8	63.2
	1인 미디어	(4)	75.0	25.0

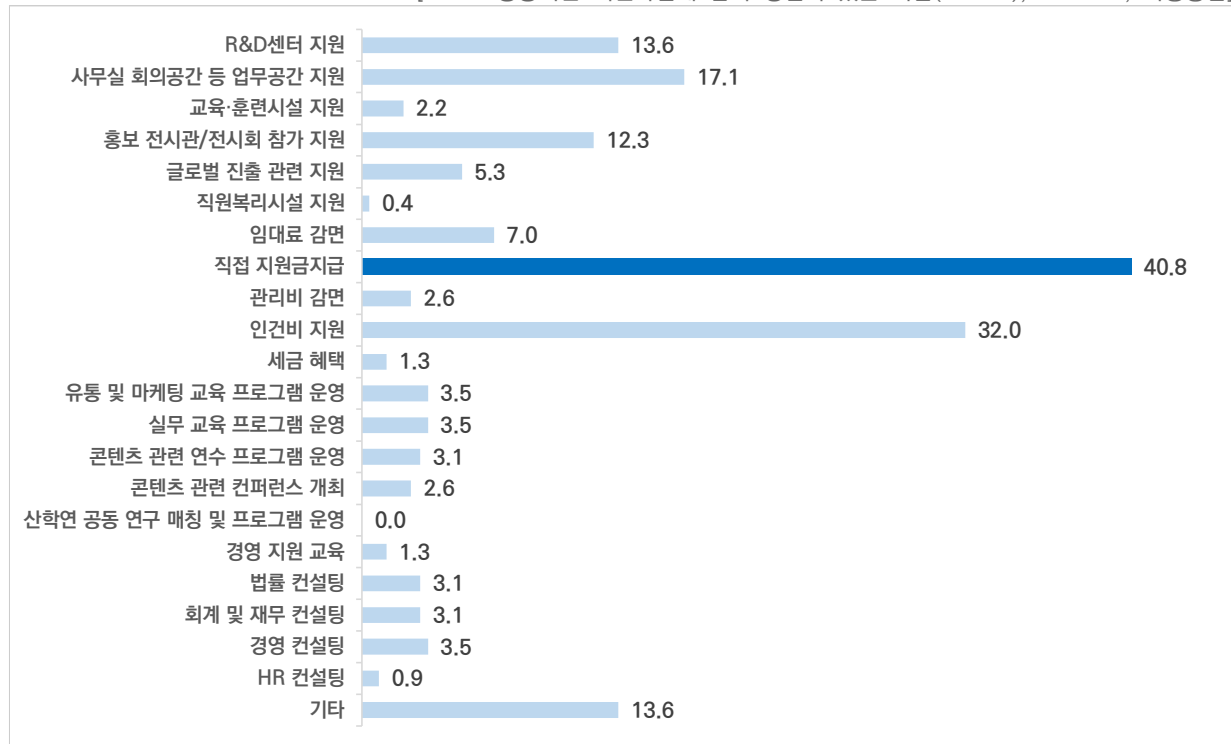
## ① 참여한 지원사업

Q. 귀사가 참여한 지원사업은 다음 중 어디에 해당합니까?

- 참여한 지원사업을 살펴보면 '직접 지원금지급'이 40.8%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인건비 지원' 32.0%, '사무실 회의공간 등 업무공간 지원' 17.1% 등의 순으로 나타남

[그림3-28] 참여한 지원사업

[Base: 공공기관 지원사업에 참여 경험이 있는 기업(N=228), Unit: %, 다중응답]



[표3-36] 참여한 지원사업\_1

[Base: 공공기관 지원사업에 참여 경험이 있는 기업(N=228) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	인프라 지원						금전적 지원					
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	
전체	(228)	13.6	17.1	2.2	12.3	5.3	0.4	7.0	40.8	2.6	32.0	1.3	
산업분야	출판	(19)	15.8	36.8	5.3	10.5	-	-	-	36.8	-	26.3	-
	만화	(4)	-	25.0	-	25.0	-	-	50.0	50.0	25.0	50.0	-
	음악	(11)	9.1	27.3	-	-	9.1	-	9.1	54.5	9.1	9.1	-
	영화	(20)	-	15.0	-	-	-	-	15.0	65.0	-	35.0	-
	게임	(33)	12.1	24.2	3.0	15.2	9.1	-	9.1	42.4	3.0	21.2	-
	애니메이션	(13)	7.7	23.1	-	23.1	-	-	7.7	23.1	-	7.7	-
	방송	(15)	-	6.7	-	6.7	-	-	6.7	73.3	-	20.0	-
	광고	(29)	10.3	6.9	3.4	17.2	-	-	3.4	24.1	-	55.2	-
	캐릭터	(6)	-	16.7	-	-	-	-	-	83.3	16.7	-	-
	지식정보	(27)	29.6	11.1	3.7	18.5	14.8	3.7	7.4	18.5	-	33.3	-
	콘텐츠 솔루션	(34)	32.4	14.7	-	11.8	8.8	-	5.9	35.3	5.9	50.0	5.9
	공연	(14)	-	7.1	7.1	14.3	7.1	-	-	42.9	-	35.7	7.1
	1인 미디어	(3)	-	33.3	-	-	-	-	-	66.7	-	-	-

- |                                  |                          |
|----------------------------------|--------------------------|
| ① R&D센터 지원                       | ② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원     |
| ③ 교육·훈련시설 지원                     | ④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원       |
| ⑤ 글로벌 진출 관련 지원                   | ⑥ 직원복지시설 지원              |
| ⑦ 임대료 감면(보증금 임대료 등)              | ⑧ 직접 지원금지급               |
| ⑨ 관리비 감면                         | ⑩ 인건비 지원                 |
| ⑪ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등) | ⑫ 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영    |
| ⑬ 실무 교육 프로그램 운영                  | ⑭ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영      |
| ⑮ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최                 | ⑯ 산학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영 |
| ⑰ 경영 지원 교육                       | ⑱ 법률 컨설팅                 |
| ⑲ 회계 및 재무 컨설팅                    | ⑳ 경영 컨설팅                 |
| ㉑ HR 컨설팅                         | ㉒ 기타                     |

[표3-37] 참여한 지원사업\_2

[Base: 공공기관 지원사업에 참여 경험이 있는 기업(N=228) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	교육훈련 지원						경영 지원				②	
		⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑		
전체	(228)	3.5	3.5	3.1	2.6	0.0	1.3	3.1	3.1	3.5	0.9	13.6	
산업분야	출판	(19)	5.3	-	-	5.3	-	-	5.3	10.5	5.3	-	10.5
	만화	(4)	-	-	25.0	-	-	-	25.0	-	-	-	-
	음악	(11)	-	-	-	9.1	-	-	9.1	-	-	-	18.2
	영화	(20)	5.0	-	-	-	-	-	-	-	5.0	-	20.0
	게임	(33)	3.0	6.1	3.0	-	-	-	3.0	-	3.0	-	15.2
	애니메이션	(13)	7.7	7.7	7.7	7.7	-	-	-	-	-	-	23.1
	방송	(15)	-	6.7	-	6.7	-	-	-	-	-	-	13.3
	광고	(29)	3.4	3.4	3.4	-	-	-	3.4	6.9	6.9	3.4	10.3
	캐릭터	(6)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16.7
	지식정보	(27)	3.7	7.4	-	-	-	3.7	3.7	7.4	3.7	3.7	22.2
	콘텐츠 솔루션	(34)	5.9	2.9	-	2.9	-	2.9	2.9	2.9	5.9	-	5.9
	공연	(14)	-	-	21.4	7.1	-	7.1	-	-	-	-	7.1
	1인 미디어	(3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- ① R&D센터 지원
- ③ 교육·훈련시설 지원
- ⑤ 글로벌 진출 관련 지원
- ⑦ 임대료 감면(보증금 임대료 등)
- ⑨ 관리비 감면
- ⑪ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등)
- ⑬ 실무 교육 프로그램 운영
- ⑮ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최
- ⑰ 경영 지원 교육
- ⑲ 회계 및 재무 컨설팅
- ㉑ HR 컨설팅

- ② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원
- ④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원
- ⑥ 직원복지시설 지원
- ⑧ 직접 지원금지금
- ⑩ 인건비 지원
- ⑫ 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영
- ⑭ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영
- ⑯ 산학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영
- ⑰ 법률 컨설팅
- ⑲ 경영 컨설팅
- ㉑ 기타

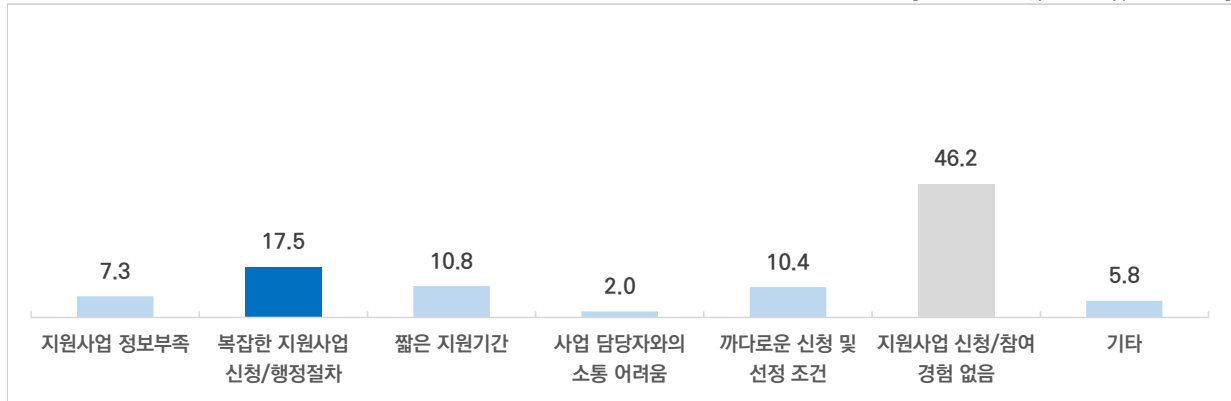
### (3) 지원사업 신청/참여 시 애로사항

Q. 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항은 무엇입니까?

- 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항을 살펴보면 ‘복잡한 지원사업 신청/행정절차’가 17.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘짧은 지원기간’ 10.8%, ‘까다로운 신청 및 선정 조건’ 10.4% 등의 순으로 나타남
- ‘지원사업 신청/참여 경험이 없다’는 응답은 46.2%로 나타남

[그림3-29] 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항

[Base: 전체(N=548), Unit: %]



[표3-38] 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %]

구분	사례수	지원사업 정보부족	복잡한 지원사업 신청/행정절차	짧은 지원기간	사업 담당자와의 소통 어려움	까다로운 신청 및 선정 조건	지원사업 신청/참여 경험 없음	기타	
전체	(548)	7.3	17.5	10.8	2.0	10.4	46.2	5.8	
산업분야	출판	(69)	8.7	13.0	5.8	-	8.7	55.1	8.7
	만화	(4)	-	25.0	50.0	-	-	-	25.0
	음악	(18)	16.7	27.8	11.1	-	16.7	16.7	11.1
	영화	(34)	14.7	20.6	5.9	2.9	14.7	29.4	11.8
	게임	(46)	8.7	19.6	21.7	-	21.7	19.6	8.7
	애니메이션	(17)	5.9	29.4	11.8	-	23.5	29.4	-
	방송	(37)	2.7	18.9	13.5	5.4	8.1	51.4	-
	광고	(124)	4.8	13.7	4.0	1.6	8.1	62.9	4.8
	캐릭터	(7)	-	42.9	14.3	-	-	28.6	14.3
	지식정보	(58)	10.3	20.7	10.3	3.4	10.3	37.9	6.9
	콘텐츠 솔루션	(92)	3.3	18.5	12.0	1.1	8.7	55.4	1.1
	공연	(38)	10.5	10.5	21.1	7.9	2.6	39.5	7.9
	1인 미디어	(4)	25.0	-	25.0	-	25.0	25.0	-

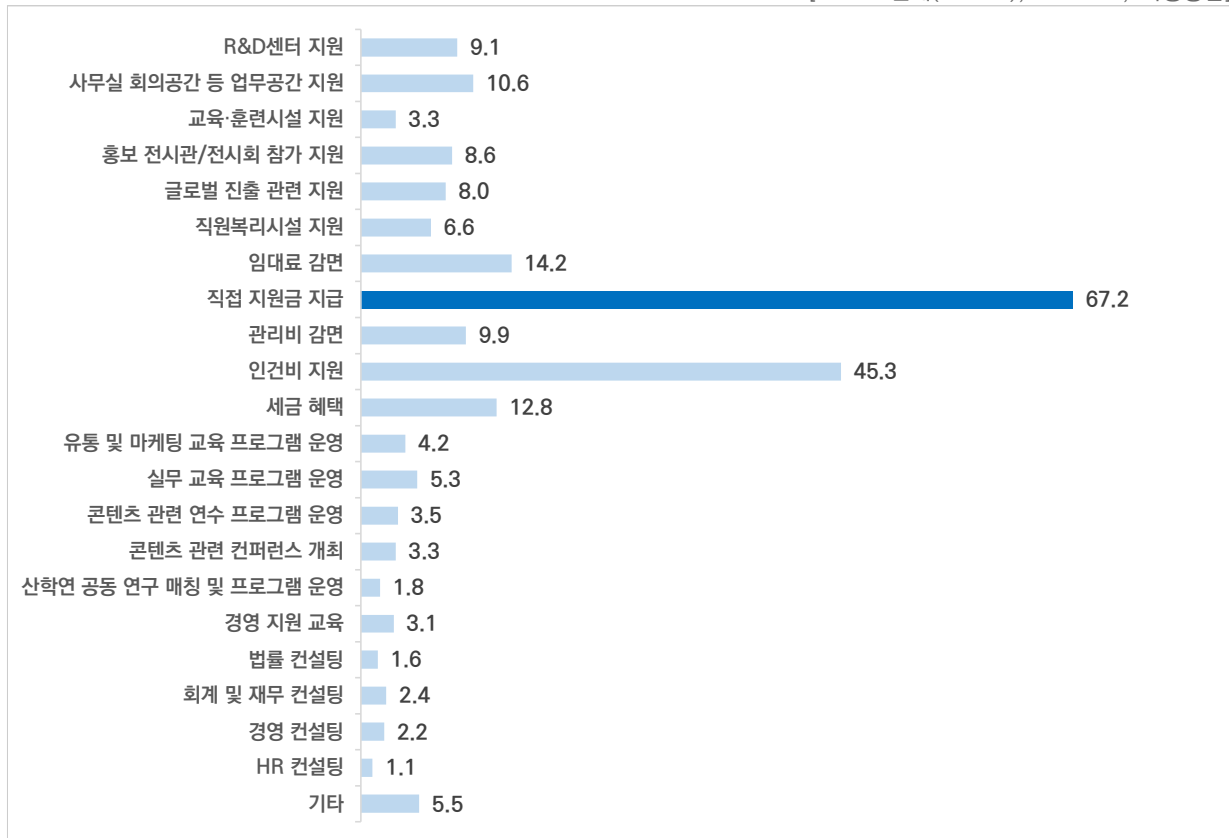
#### (4) 향후 희망 지원사업

Q. 다음 중 귀사가 향후 지원받기를 희망하는 사업은 무엇입니까?

- 향후 지원받기를 희망하는 사업을 살펴보면 '직접 지원금 지급'이 67.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인건비 지원' 45.3%, '임대료 감면' 14.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-30] 향후 희망 지원사업

[Base: 전체(N=548), Unit: %, 다중응답]



[표3-39] 향후 희망 지원사업\_1

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	인프라 지원						금전적 지원					
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	
전체	(548)	9.1	10.6	3.3	8.6	8.0	6.6	14.2	67.2	9.9	45.3	12.8	
산업분야	출판	(69)	2.9	8.7	4.3	2.9	1.4	5.8	10.1	66.7	5.8	37.7	7.2
	만화	(4)	25.0	50.0	-	25.0	-	-	-	50.0	-	50.0	25.0
	음악	(18)	-	11.1	-	11.1	-	-	33.3	61.1	11.1	38.9	11.1
	영화	(34)	-	14.7	-	2.9	2.9	2.9	8.8	79.4	2.9	17.6	8.8
	게임	(46)	8.7	17.4	2.2	15.2	19.6	6.5	17.4	65.2	19.6	60.9	19.6
	애니메이션	(17)	29.4	17.6	5.9	35.3	23.5	5.9	11.8	70.6	-	47.1	11.8
	방송	(37)	5.4	10.8	2.7	5.4	2.7	5.4	10.8	73.0	13.5	32.4	8.1
	광고	(124)	4.8	4.0	1.6	4.8	4.0	9.7	14.5	75.0	9.7	47.6	15.3
	캐릭터	(7)	14.3	28.6	-	28.6	14.3	-	-	71.4	-	42.9	28.6
	지식정보	(58)	24.1	8.6	5.2	12.1	10.3	10.3	12.1	53.4	5.2	48.3	12.1
	콘텐츠 솔루션	(92)	15.2	10.9	5.4	6.5	12.0	4.3	16.3	58.7	14.1	55.4	13.0
	공연	(38)	2.6	13.2	5.3	13.2	13.2	7.9	21.1	68.4	13.2	44.7	13.2
	1인 미디어	(4)	-	25.0	-	-	-	-	-	100.0	-	25.0	-

- ① R&D센터 지원
- ② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원
- ③ 교육·훈련시설 지원
- ④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원
- ⑤ 글로벌 진출 관련 지원
- ⑥ 직원복지시설 지원
- ⑦ 임대료 감면(보증금 임대료 등)
- ⑧ 직접 지원금지급
- ⑨ 관리비 감면
- ⑩ 인건비 지원
- ⑪ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등)
- ⑫ 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영
- ⑬ 실무 교육 프로그램 운영
- ⑭ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영
- ⑮ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최
- ⑯ 산학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영
- ⑰ 경영 지원 교육
- ⑱ 법률 컨설팅
- ⑲ 회계 및 재무 컨설팅
- ⑳ 경영 컨설팅
- ㉑ HR 컨설팅
- ㉒ 기타

[표3-40] 향후 희망 지원사업\_2

[Base: 전체(N=548) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	교육훈련 지원						경영 지원				⑳	
		㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚		
전체	(548)	4.2	5.3	3.5	3.3	1.8	3.1	1.6	2.4	2.2	1.1	5.5	
산업분야	출판	(69)	2.9	1.4	1.4	-	2.9	1.4	-	1.4	-	-	2.9
	만화	(4)	-	-	-	-	-	25.0	-	25.0	-	-	-
	음악	(18)	-	-	-	-	-	5.6	-	-	-	-	11.1
	영화	(34)	-	2.9	2.9	5.9	-	2.9	2.9	2.9	2.9	-	11.8
	게임	(46)	10.9	10.9	-	2.2	2.2	2.2	2.2	2.2	4.3	-	2.2
	애니메이션	(17)	11.8	17.6	11.8	17.6	-	11.8	-	5.9	5.9	-	5.9
	방송	(37)	10.8	8.1	5.4	2.7	-	-	-	-	-	2.7	13.5
	광고	(124)	2.4	3.2	0.8	-	1.6	1.6	0.8	2.4	1.6	0.8	3.2
	캐릭터	(7)	-	-	-	14.3	-	-	-	-	-	-	28.6
	지식정보	(58)	1.7	3.4	3.4	3.4	3.4	1.7	1.7	1.7	1.7	1.7	5.2
	콘텐츠 솔루션	(92)	2.2	5.4	5.4	5.4	2.2	1.1	2.2	1.1	2.2	1.1	2.2
	공연	(38)	7.9	13.2	13.2	7.9	2.6	15.8	7.9	7.9	7.9	5.3	10.5
	1인 미디어	(4)	25.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- |                                  |                          |
|----------------------------------|--------------------------|
| ① R&D센터 지원                       | ② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원     |
| ③ 교육·훈련시설 지원                     | ④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원       |
| ⑤ 글로벌 진출 관련 지원                   | ⑥ 직원복지시설 지원              |
| ⑦ 임대료 감면(보증금 임대료 등)              | ⑧ 직접 지원금지급               |
| ⑨ 관리비 감면                         | ⑩ 인건비 지원                 |
| ⑪ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등) | ⑫ 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영    |
| ⑬ 실무 교육 프로그램 운영                  | ⑬ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영      |
| ⑭ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최                 | ⑭ 산학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영 |
| ⑮ 경영 지원 교육                       | ⑮ 법률 컨설팅                 |
| ⑯ 회계 및 재무 컨설팅                    | ⑯ 경영 컨설팅                 |
| ⑰ HR 컨설팅                         | ⑰ 기타                     |

**(5) 지원사업 관련 개선방안**

Q. 지원사업 관련 개선방안이 있으시면 작성해주시기 바랍니다.

- 지원사업 관련 개선방안으로는 ‘실질적으로 도움되는 지원 바람’, ‘지원사업 대상 및 규모 확대 필요’ 등의 의견이 주로 언급됨

**[표3-41] 지원사업 관련 개선방안**

구분	내용
지원	실질적으로 도움되는 지원 바람
	지원사업 대상 및 규모 확대 필요
	지원 기간 확대 필요
	지원금 운용의 자율화 및 금액 확대 필요
서류 및 절차 간소화	기간이 너무 짧고 준비 서류가 많음
	행정 절차가 너무 복잡함
홍보 및 정보 제공	사업 진행 시 문자, 카카오톡으로 알림 바람
	지원사업 관련 원활한 정보 제공 필요
	지원사업 관련 다양한 홍보 활동 필요
기타의견	공정한 심사 기준 마련 필요
	폐업한 업체도 관리 바람
	사업 담당자들의 사업에 대한 이해 향상 필요
	상반기에 기업들 모집한 후 하반기에 완수하는 등 사업기간이 여유로우면 좋겠음

## 6) XR개발 사업체 추가설문

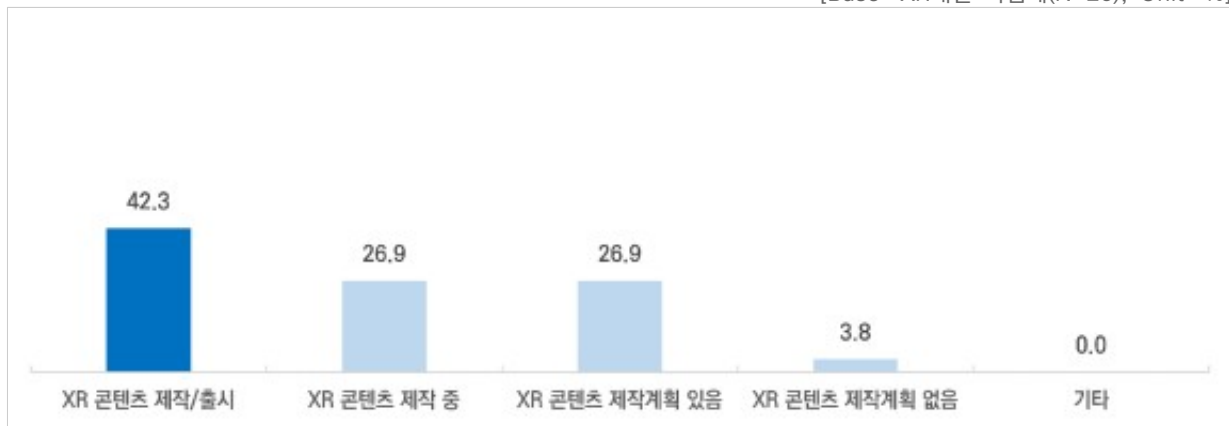
## (1) 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠 제작/계획(R&amp;D포함) 여부

Q. 귀사는 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠를 제작/계획(R&D포함)하고 있으십니까?

- XR개발 사업체 대상으로 가상/증강/혼합현실 콘텐츠의 제작/계획 여부를 살펴보면 'XR 콘텐츠를 제작/출시했다'는 응답이 42.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 'XR 콘텐츠 제작 중'·'XR 콘텐츠 제작계획 있음' 26.9%, 'XR 콘텐츠 제작계획 없음' 3.8% 순으로 나타남

[그림3-31] 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠 제작/계획(R&amp;D포함) 여부

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-42] 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠 제작/계획(R&amp;D포함) 여부

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	XR 콘텐츠 제작/출시	XR 콘텐츠 제작 중	XR 콘텐츠 제작계획 있음	XR 콘텐츠 제작계획 없음	기타
전체	(26)	42.3	26.9	26.9	3.8	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	100.0	-
	게임	(2)	-	100.0	-	-
	애니메이션	(3)	66.7	-	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-
	지식정보	(14)	57.1	28.6	7.1	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	-	80.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-

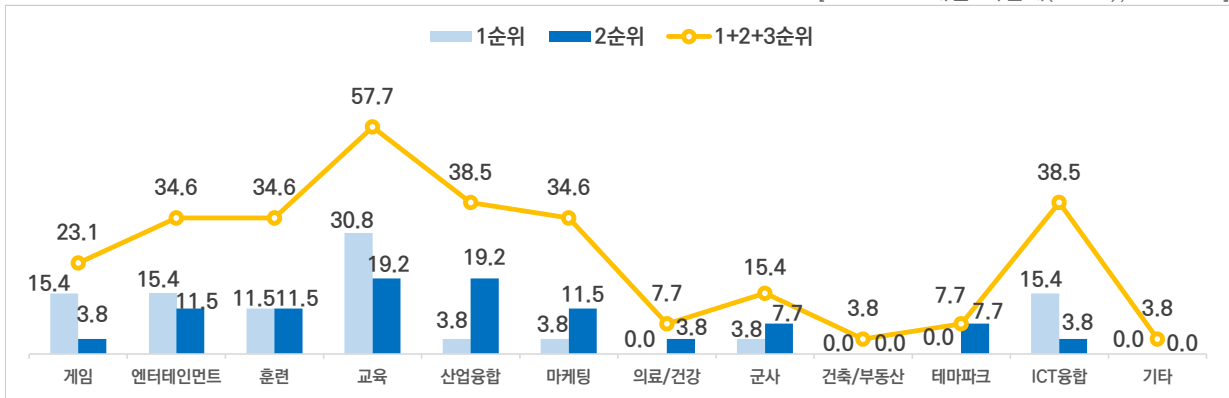
## (2) 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르

Q. 귀사의 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르는 무엇입니까?

- 실감콘텐츠 장르(1순위)를 살펴보면 '교육'이 30.8%로 가장 높게 나타남. 이어서 '게임'·'엔터테인먼트'·'ICT융합' 15.4%, '훈련' 11.5% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 장르(2순위)를 살펴보면 '교육'·'산업융합'이 19.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '엔터테인먼트'·'훈련'·'마케팅' 11.5%, '군사'·'테마파크' 7.7% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 장르(1+2+3순위)를 살펴보면 '교육'이 57.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '산업융합'·'ICT융합' 38.5%, '엔터테인먼트'·'훈련'·'마케팅' 34.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-32] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-43] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르\_1순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	게임	엔터 테인 먼트	훈련	교육	산업 융합	마케팅	의료/ 건강	군사	건축/ 부동산	테마 파크	ICT 융합	기타
전체	(26)	15.4	15.4	11.5	30.8	3.8	3.8	0.0	3.8	0.0	0.0	15.4	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(2)	50.0	-	50.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	33.3	-	-	33.3	-	-	-	-	-	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	14.3	14.3	14.3	21.4	7.1	7.1	-	7.1	-	-	14.3
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	20.0	-	60.0	-	-	-	-	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-44] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르\_2순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	게임	엔터 테인 먼트	훈련	교육	산업 융합	마케팅	의료/ 건강	군사	건축/ 부동산	테마 파크	ICT 융합	기타
전체	(26)	3.8	11.5	11.5	19.2	19.2	11.5	3.8	7.7	0.0	7.7	3.8	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-	-
	게임	(2)	-	-	50.0	50.0	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	-	-	-	-	33.3	-	33.3	-	-	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	7.1	14.3	7.1	21.4	28.6	7.1	-	14.3	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	20.0	20.0	20.0	-	20.0	-	-	-	20.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-45] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르\_3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	게임	엔터 테인 먼트	훈련	교육	산업 융합	마케팅	의료/ 건강	군사	건축/ 부동산	테마 파크	ICT 융합	기타	
전체	(26)	3.8	7.7	11.5	7.7	15.4	19.2	3.8	3.8	3.8	0.0	19.2	3.8	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(1)	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-	
	게임	(2)	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-	-	50.0	
	애니메이션	(3)	-	33.3	-	-	-	66.7	-	-	-	-	-	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	광고	(1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	-	7.1	21.4	14.3	14.3	7.1	-	7.1	7.1	-	21.4	-
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	-	-	-	40.0	20.0	-	-	-	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-46] 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르\_1+2+3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	게임	엔터 테인 먼트	훈련	교육	산업 융합	마케팅	의료/ 건강	군사	건축/ 부동산	테마 파크	ICT 융합	기타	
전체	(26)	23.1	34.6	34.6	57.7	38.5	34.6	7.7	15.4	3.8	7.7	38.5	3.8	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	100.0	-	-	-	100.0	-	
	게임	(2)	50.0	-	100.0	50.0	-	-	50.0	-	-	-	50.0	
	애니메이션	(3)	33.3	33.3	-	33.3	33.3	66.7	33.3	-	-	-	66.7	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	광고	(1)	-	-	-	100.0	-	100.0	-	-	-	-	100.0	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	21.4	35.7	42.9	57.1	50.0	21.4	-	28.6	7.1	-	35.7	-
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	40.0	20.0	80.0	40.0	40.0	-	-	-	20.0	20.0	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

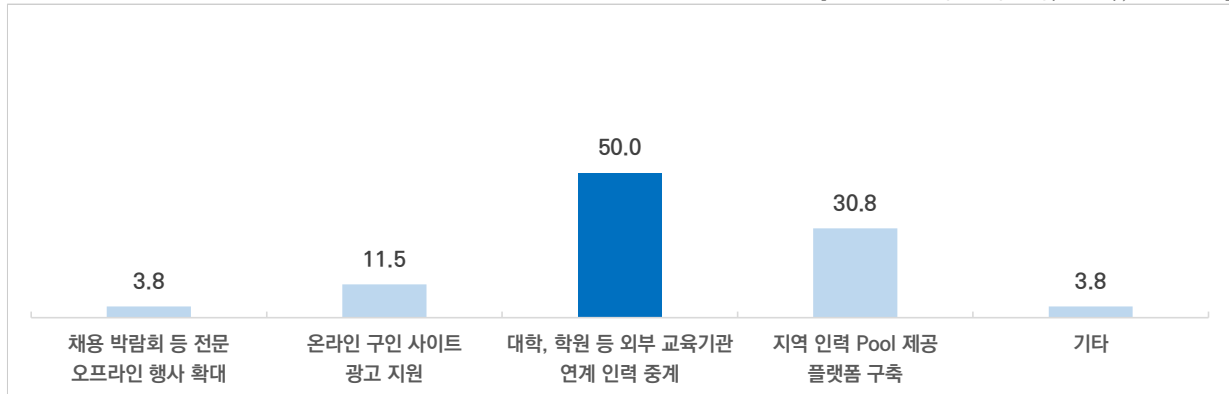
### (3) 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 귀사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업을 살펴보면 '대학, 학원 등 외부 교육기관 연계 인력 중계'가 50.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '지역 인력 Pool 제공 플랫폼 구축' 30.8%, '온라인 구인 사이트 광고 지원' 11.5% 등의 순으로 나타남

[그림3-33] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-47] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	채용 박람회 등 전문 오프라인 행사 확대	온라인 구인 사이트 광고 지원	대학, 학원 등 외부 교육기관 연계 인력 중계	지역 인력 Pool 제공 플랫폼 구축	기타	
전체	(26)	3.8	11.5	50.0	30.8	3.8	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	
	영화	(1)	-	-	100.0	-	-
	게임	(2)	-	50.0	50.0	-	-
	애니메이션	(3)	-	-	66.7	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	100.0	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	7.1	7.1	42.9	35.7	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	20.0	40.0	40.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

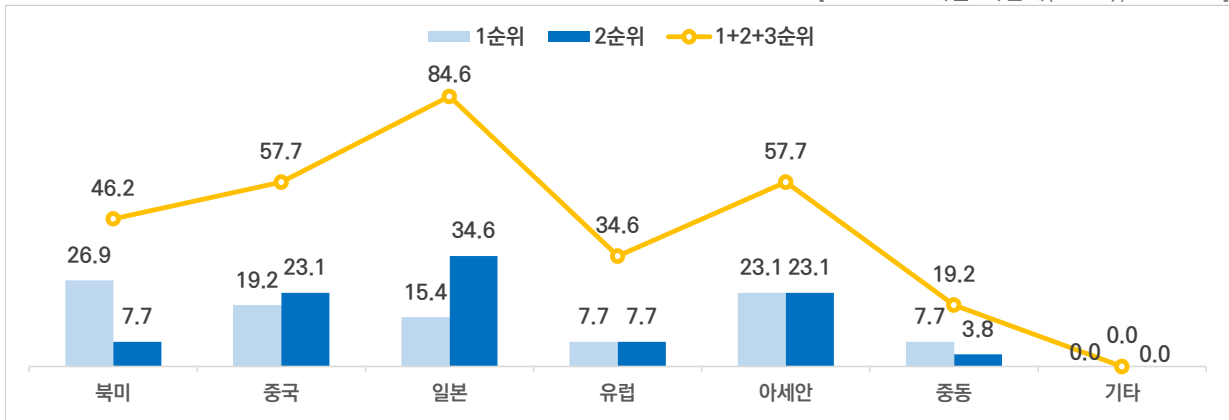
#### (4) 글로벌 시장 진출 희망 지역

Q. 글로벌 시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

- 글로벌 시장 진출 희망 지역(1순위)을 살펴보면 '북미'가 26.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '아세안' 23.1%, '중국' 19.2% 등의 순으로 나타남
- 글로벌 시장 진출 희망 지역(2순위)을 살펴보면 '일본'이 34.6%로 가장 높게 나타남. 이어서 '중국'·'아세안' 23.1% '북미'·'유럽' 7.7% 등의 순으로 나타남
- 글로벌 시장 진출 희망 지역(1+2+3순위)을 살펴보면 '일본'이 84.6%로 가장 높게 나타남. 이어서 '중국'·'아세안' 57.7%, '북미' 46.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-34] 글로벌 시장 진출 희망 지역

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-48] 글로벌 시장 진출 희망 지역\_1순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	중국	일본	유럽	아세안	중동	기타
전체	(26)	26.9	19.2	15.4	7.7	23.1	7.7	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	게임	(2)	-	-	100.0	-	-	-
	애니메이션	(3)	33.3	33.3	-	33.3	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	21.4	21.4	7.1	-	35.7	14.3
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

[표3-49] 글로벌 시장 진출 희망 지역\_2순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	중국	일본	유럽	아세안	중동	기타
전체	(26)	7.7	23.1	34.6	7.7	23.1	3.8	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	100.0	-	-	-
	게임	(2)	-	100.0	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	-	33.3	33.3	-	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	100.0	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	14.3	21.4	35.7	7.1	14.3	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	-	40.0	-	60.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

[표3-50] 글로벌 시장 진출 희망 지역\_3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	중국	일본	유럽	아세안	중동	기타
전체	(26)	11.5	15.4	34.6	19.2	11.5	7.7	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	-	100.0	-
	게임	(2)	-	-	-	50.0	50.0	-
	애니메이션	(3)	-	-	66.7	-	33.3	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	100.0	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	14.3	14.3	35.7	21.4	7.1	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	40.0	20.0	20.0	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

[표3-51] 글로벌 시장 진출 희망 지역\_1+2+3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	중국	일본	유럽	아세안	중동	기타
전체	(26)	46.2	57.7	84.6	34.6	57.7	19.2	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	100.0	-	100.0	-	-	100.0
	게임	(2)	-	100.0	100.0	50.0	50.0	-
	애니메이션	(3)	33.3	66.7	100.0	33.3	66.7	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	100.0	-	100.0	100.0	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	50.0	57.1	78.6	28.6	57.1	28.6
	콘텐츠 솔루션	(5)	40.0	60.0	80.0	40.0	80.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

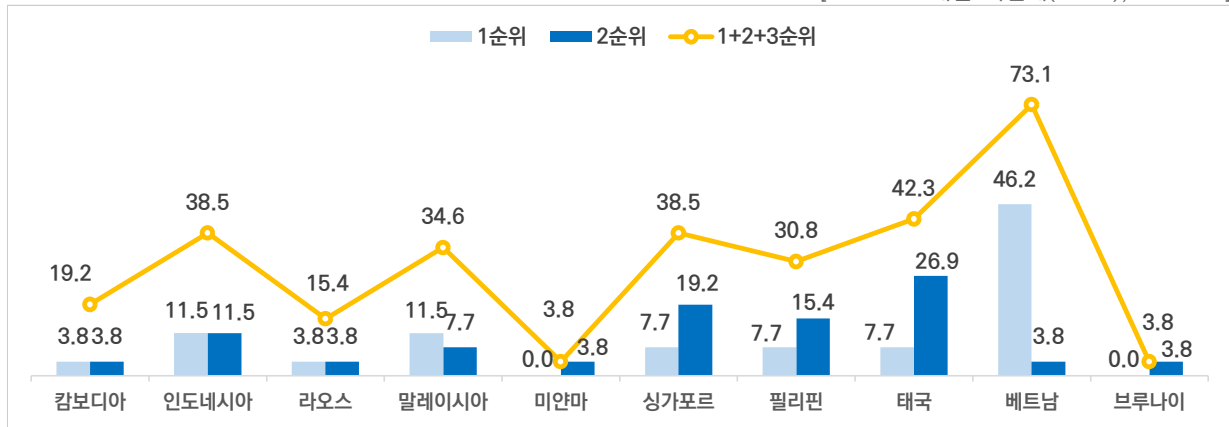
## (5) 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역

Q. 아세안 시장 진출을 추진한다면 희망하는 지역은 어디입니까?

- 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역(1순위)을 살펴보면 '베트남'이 46.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인도네시아'·'말레이시아' 11.5% '싱가포르'·'필리핀'·'태국' 7.7% 등의 순으로 나타남
- 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역(2순위)을 살펴보면 '태국'이 26.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '싱가포르' 19.2%, '필리핀' 15.4% 등의 순으로 나타남
- 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역(1+2+3순위)을 살펴보면 '베트남'이 73.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '태국' 42.3%, '인도네시아'·'싱가포르' 38.5% 등의 순으로 나타남

[그림3-35] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-52] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역\_1순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	캄보디아	인도네시아	라오스	말레이시아	미얀마	싱가포르	필리핀	태국	베트남	브루나이
전체	(26)	3.8	11.5	3.8	11.5	0.0	7.7	7.7	7.7	46.2	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-
	게임	(2)	-	-	-	-	-	-	50.0	-	50.0
	애니메이션	(3)	-	-	33.3	-	-	-	33.3	-	33.3
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	7.1	7.1	-	14.3	-	-	-	14.3	57.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	40.0	-	20.0	-	20.0	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-53] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역\_2순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	캄보디아	인도네시아	라오스	말레이시아	미얀마	싱가포르	필리핀	태국	베트남	브루나이
전체	(26)	3.8	11.5	3.8	7.7	3.8	19.2	15.4	26.9	3.8	3.8
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-
	게임	(2)	-	-	-	-	-	-	50.0	50.0	-
	애니메이션	(3)	-	33.3	33.3	33.3	-	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	-	14.3	-	7.1	7.1	14.3	21.4	28.6	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	-	-	-	-	40.0	-	20.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-54] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역\_3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	캄보디아	인도네시아	라오스	말레이시아	미얀마	싱가포르	필리핀	태국	베트남	브루나이
전체	(26)	11.5	15.4	7.7	15.4	0.0	11.5	7.7	7.7	23.1	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(2)	-	-	-	50.0	-	-	-	-	50.0
	애니메이션	(3)	-	-	-	-	-	33.3	33.3	-	33.3
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	21.4	7.1	7.1	14.3	-	14.3	7.1	14.3	14.3
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	20.0	20.0	20.0	-	-	-	-	40.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-55] 아세안 시장 진출 추진 시 희망 지역\_1+2+3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	캄보디아	인도네시아	라오스	말레이시아	미얀마	싱가포르	필리핀	태국	베트남	브루나이
전체	(26)	19.2	38.5	15.4	34.6	3.8	38.5	30.8	42.3	73.1	3.8
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	100.0	-	-	100.0
	게임	(2)	-	-	-	50.0	-	-	100.0	50.0	100.0
	애니메이션	(3)	-	33.3	66.7	33.3	-	33.3	66.7	-	66.7
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	100.0	-	100.0	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	28.6	28.6	7.1	35.7	7.1	28.6	28.6	57.1	78.6
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	60.0	20.0	40.0	-	60.0	-	20.0	60.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

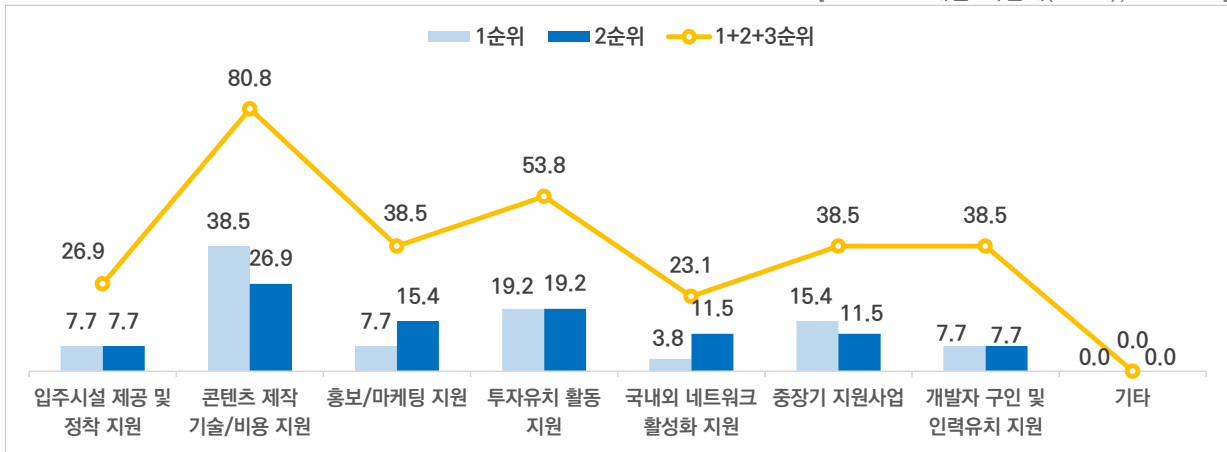
### (6) 실감콘텐츠 관련 사업체를 위한 가장 필요한 지원사업

Q. 지역 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(1순위)을 살펴보면 '콘텐츠 제작 기술/비용 지원'이 38.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '투자유치 활동 지원' 19.2%, '중장기 지원사업' 15.4% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(2순위)을 살펴보면 '콘텐츠 제작 기술/비용 지원'이 26.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '투자유치 활동 지원' 19.2%, '홍보/마케팅 지원' 15.4% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(1+2+3순위)을 살펴보면 '콘텐츠 제작 기술/비용 지원'이 80.8%로 가장 높게 나타남. 이어서 '투자유치 활동 지원' 53.8%, '홍보/마케팅 지원' 38.5%, '개발자 구인 및 인력유치 지원' 38.5% 등의 순으로 나타남

[그림3-36] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: XR개발 사업체(N=26), Unit: %]



[표3-56] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_1순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착 지원	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 지원	투자유치 활동 지원	국내외 네트워크 활성화 지원	중장기 지원사업	개발자 구인 및 인력유치 지원	기타
전체	(26)	7.7	38.5	7.7	19.2	3.8	15.4	7.7	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-
	게임	(2)	-	-	-	50.0	-	50.0	-
	애니메이션	(3)	-	66.7	33.3	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	7.1	28.6	7.1	21.4	7.1	21.4	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	60.0	-	-	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-57] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_2순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착 지원	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 지원	투자유치 활동 지원	국내외 네트워크 활성화 지원	중장기 지원사업	개발자 구인 및 인력유치 지원	기타
전체	(26)	7.7	26.9	15.4	19.2	11.5	11.5	7.7	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-
	게임	(2)	-	50.0	50.0	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	-	-	33.3	66.7	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	-	100.0
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	7.1	28.6	7.1	14.3	21.4	14.3	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	20.0	20.0	20.0	20.0	-	20.0	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-58] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착 지원	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 지원	투자유치 활동 지원	국내외 네트워크 활성화 지원	중장기 지원사업	개발자 구인 및 인력유치 지원	기타
전체	(26)	11.5	15.4	15.4	15.4	7.7	11.5	23.1	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	-	-	-	100.0	-	-
	게임	(2)	50.0	50.0	-	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	-	-	-	33.3	-	-	66.7
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	100.0	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	14.3	14.3	14.3	14.3	-	14.3	28.6
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	20.0	40.0	20.0	20.0	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-59] 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_1+2+3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착 지원	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 지원	투자유치 활동 지원	국내외 네트워크 활성화 지원	중장기 지원사업	개발자 구인 및 인력유치 지원	기타
전체	(26)	26.9	80.8	38.5	53.8	23.1	38.5	38.5	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	-	100.0	-	100.0	100.0	-	-
	게임	(2)	50.0	100.0	50.0	50.0	-	50.0	-
	애니메이션	(3)	-	66.7	66.7	100.0	-	-	66.7
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	100.0	100.0
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	28.6	71.4	28.6	50.0	28.6	50.0	42.9
	콘텐츠 솔루션	(5)	40.0	100.0	60.0	40.0	20.0	20.0	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

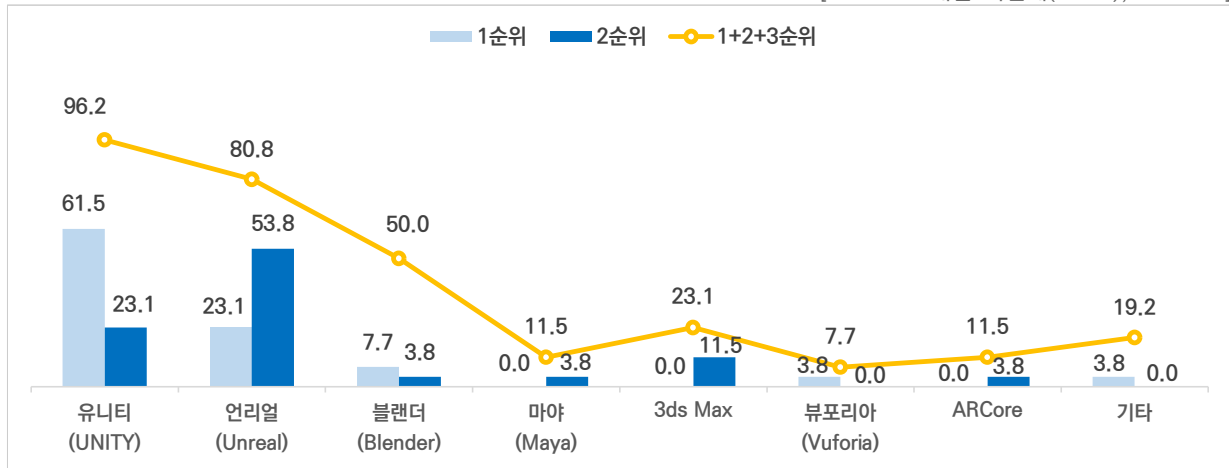
### (7) 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼

Q. 귀사에서 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼은 무엇인가요?

- 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼(1순위)을 살펴보면 '유니티(UNITY)'가 61.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '언리얼(Unreal)' 23.1%, '블렌더(Blender)' 7.7% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼(2순위)을 살펴보면 '언리얼(Unreal)'이 53.8%로 가장 높게 나타남. 이어서 '유니티(UNITY)' 23.1%, '3ds Max' 11.5% 등의 순으로 나타남
- 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼(1+2+3순위)을 살펴보면 '유니티(UNITY)'가 96.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '언리얼(Unreal)' 80.8%, '블렌더(Blender)' 50.0% 등의 순으로 나타남

[그림3-37] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼

[Base: XR개발 업체(N=26), Unit: %]



[표3-60] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼\_1순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	유니티 (UNITY)	언리얼 (Unreal)	블렌더 (Blender)	마야 (Maya)	3ds Max	뷰포리아 (Vuforia)	ARCore	기타	
전체	(26)	61.5	23.1	7.7	0.0	0.0	3.8	0.0	3.8	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	
	게임	(2)	100.0	-	-	-	-	-	-	
	애니메이션	(3)	-	33.3	33.3	-	-	33.3	-	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	광고	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-	
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	지식정보	(14)	71.4	14.3	7.1	-	-	-	-	7.1
	콘텐츠 솔루션	(5)	60.0	40.0	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-61] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼\_2순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	유니티 (UNITY)	언리얼 (Unreal)	블렌더 (Blender)	마야 (Maya)	3ds Max	뷰포리아 (Vuforia)	ARCore	기타
전체	(26)	23.1	53.8	3.8	3.8	11.5	0.0	3.8	0.0
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-
	게임	(2)	-	100.0	-	-	-	-	-
	애니메이션	(3)	33.3	33.3	-	-	-	-	33.3
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	100.0	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(14)	14.3	57.1	7.1	7.1	14.3	-	-
	콘텐츠 솔루션	(5)	40.0	60.0	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-62] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼\_3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	유니티 (UNITY)	언리얼 (Unreal)	블렌더 (Blender)	마야 (Maya)	3ds Max	뷰포리아 (Vuforia)	ARCore	기타	
전체	(26)	11.5	3.8	38.5	7.7	11.5	3.8	7.7	15.4	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-	
	게임	(2)	-	-	100.0	-	-	-	-	
	애니메이션	(3)	66.7	-	-	33.3	-	-	-	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	지식정보	(14)	7.1	-	35.7	-	14.3	7.1	14.3	21.4
	콘텐츠 솔루션	(5)	-	-	60.0	-	20.0	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-

[표3-63] 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼\_1+2+3순위

[Base: XR개발 사업체(N=26) Unit: (명), %]

구분	사례수	유니티 (UNITY)	언리얼 (Unreal)	블렌더 (Blender)	마야 (Maya)	3ds Max	뷰포리아 (Vuforia)	ARCore	기타	
전체	(26)	96.2	80.8	50.0	11.5	23.1	7.7	11.5	19.2	
산업분야	출판	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	영화	(1)	100.0	100.0	-	100.0	-	-	-	
	게임	(2)	100.0	100.0	100.0	-	-	-	-	
	애니메이션	(3)	100.0	66.7	33.3	33.3	-	33.3	33.3	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	광고	(1)	100.0	100.0	-	-	100.0	-	-	
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-	
	지식정보	(14)	92.9	71.4	50.0	7.1	28.6	7.1	14.3	28.6
	콘텐츠 솔루션	(5)	100.0	100.0	60.0	-	20.0	-	-	20.0
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-

## 7) 게임산업 사업체 추가설문

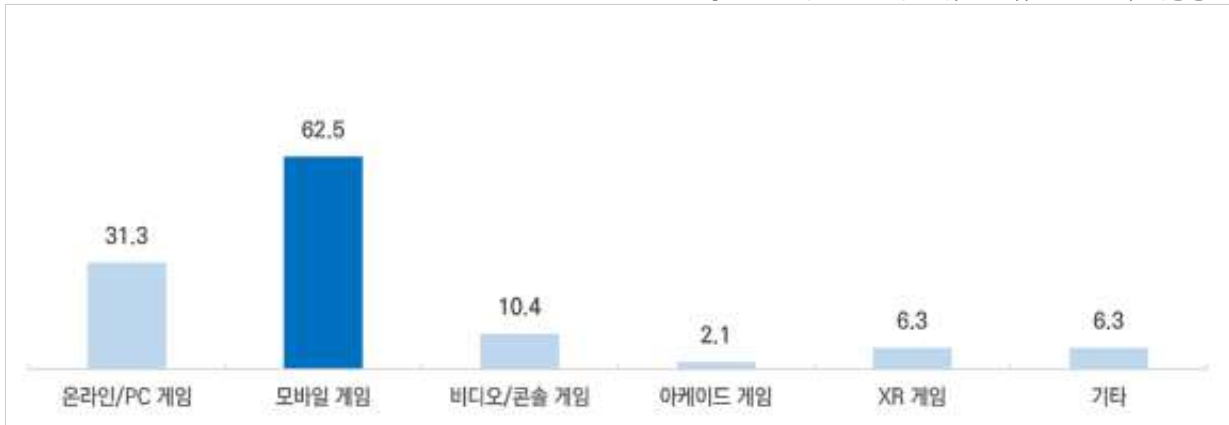
### (1) 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형

Q. 귀사가 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형은 무엇입니까?

- 게임산업 사업체 대상으로 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형을 살펴보면 '모바일 게임'이 62.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '온라인/PC 게임' 31.3%, '비디오/콘솔 게임' 10.4% 등의 순으로 나타남

[그림3-38] 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %, 다중응답]



[표3-64] 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	온라인/PC 게임	모바일 게임	비디오/콘솔 게임	아케이드 게임	XR 게임	기타	
전체	(48)	31.3	62.5	10.4	2.1	6.3	6.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	-	-	100.0
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	30.4	65.2	10.9	2.2	6.5	4.3
	애니메이션	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

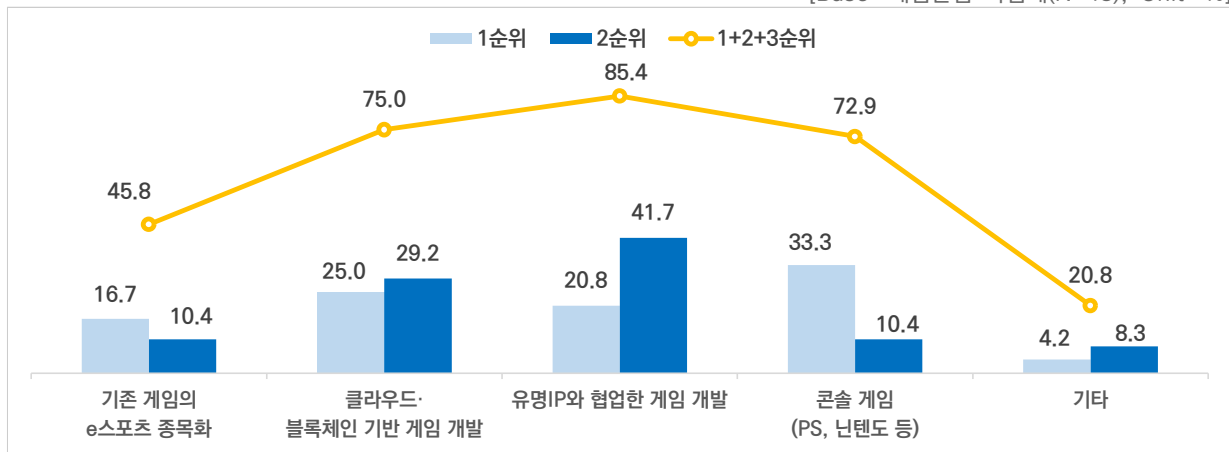
## (2) 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야

Q. 귀사가 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야는 무엇입니까?

- 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야(1순위)를 살펴보면 '콘솔 게임(PS, 닌텐도 등)'이 33.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '클라우드·블록체인 기반 게임 개발' 25.0%, '유명IP와 협업한 게임 개발' 20.8% 등의 순으로 나타남
- 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야(2순위)를 살펴보면 '유명IP와 협업한 게임 개발'이 41.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '클라우드·블록체인 기반 게임 개발' 29.2%, '기존 게임의 e스포츠 종목화'·'콘솔 게임(PS, 닌텐도 등)' 10.4% 등의 순으로 나타남
- 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야(1+2+3순위)를 살펴보면 '유명IP와 협업한 게임 개발'이 85.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '클라우드·블록체인 기반 게임 개발' 75.0%, '콘솔 게임(PS, 닌텐도 등)' 72.9% 등의 순으로 나타남

[그림3-39] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-65] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야\_1순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	기존 게임의 e스포츠 종목화	클라우드·블록체인 기반 게임 개발	유명IP와 협업한 게임 개발	콘솔 게임 (PS, 닌텐도 등)	기타	
전체	(48)	16.7	25.0	20.8	33.3	4.2	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	17.4	23.9	21.7	32.6	4.3
	애니메이션	(1)	-	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

[표3-66] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야\_2순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	기존 게임의 e스포츠 종목화	클라우드·블록체인 기반 게임 개발	유명IP와 협업한 게임 개발	콘솔 게임 (PS, 닌텐도 등)	기타	
전체	(48)	10.4	29.2	41.7	10.4	8.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	-	100.0
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	10.9	30.4	41.3	10.9	6.5
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

[표3-67] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야\_3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	기존 게임의 e스포츠 종목화	클라우드· 블록체인 기반 게임 개발	유명IP와 협업한 게임 개발	콘솔 게임 (PS, 닌텐도 등)	기타	
전체	(48)	18.8	20.8	22.9	29.2	8.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	100.0	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	19.6	21.7	21.7	30.4	6.5
	애니메이션	(1)	-	-	-	-	100.0
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

[표3-68] 향후 사업적으로 도전하고자 생각하는 분야\_1+2+3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	기존 게임의 e스포츠 종목화	클라우드· 블록체인 기반 게임 개발	유명IP와 협업한 게임 개발	콘솔 게임 (PS, 닌텐도 등)	기타	
전체	(48)	45.8	75.0	85.4	72.9	20.8	
산업분야	출판	(1)	-	-	100.0	100.0	100.0
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	47.8	76.1	84.8	73.9	17.4
	애니메이션	(1)	-	100.0	100.0	-	100.0
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

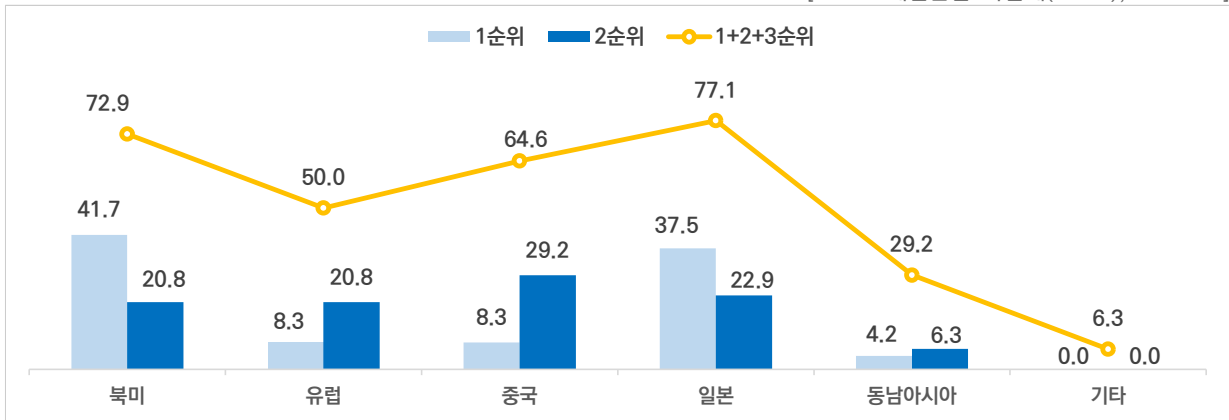
### (3) 진출을 희망하는 목표 해외 시장

Q. 귀사가 진출을 희망하는 목표 해외 시장은 어디입니까?

- 진출을 희망하는 목표 해외 시장(1순위)을 살펴보면 '북미'가 41.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '일본' 37.5%, '유럽'·'중국' 8.3% 등의 순으로 나타남
- 진출을 희망하는 목표 해외 시장(2순위)을 살펴보면 '중국'이 29.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '일본' 22.9%, '북미'·'유럽' 20.8% 등의 순으로 나타남
- 진출을 희망하는 목표 해외 시장(1+2+3순위)을 살펴보면 '일본'이 77.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '북미' 72.9%, '중국' 64.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-40] 진출을 희망하는 목표 해외 시장

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-69] 진출을 희망하는 목표 해외 시장\_1순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	유럽	중국	일본	동남아시아	기타
전체	(48)	41.7	8.3	8.3	37.5	4.2	0.0
산업분야	출판	(1)	-	-	-	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	41.3	8.7	8.7	37.0	4.3
	애니메이션	(1)	100.0	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

[표3-70] 진출을 희망하는 목표 해외 시장\_2순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	유럽	중국	일본	동남아시아	기타
전체	(48)	20.8	20.8	29.2	22.9	6.3	0.0
산업분야	출판	(1)	-	-	-	-	100.0
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	21.7	19.6	30.4	23.9	4.3
	애니메이션	(1)	-	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

[표3-71] 진출을 희망하는 목표 해외 시장\_3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	유럽	중국	일본	동남아시아	기타	
전체	(48)	10.4	20.8	27.1	16.7	18.8	6.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	100.0	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	10.9	21.7	23.9	17.4	19.6	6.5
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

[표3-72] 진출을 희망하는 목표 해외 시장\_1+2+3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	북미	유럽	중국	일본	동남아시아	기타	
전체	(48)	72.9	50.0	64.6	77.1	29.2	6.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	100.0	100.0	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	73.9	50.0	63.0	78.3	28.3	6.5
	애니메이션	(1)	100.0	100.0	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

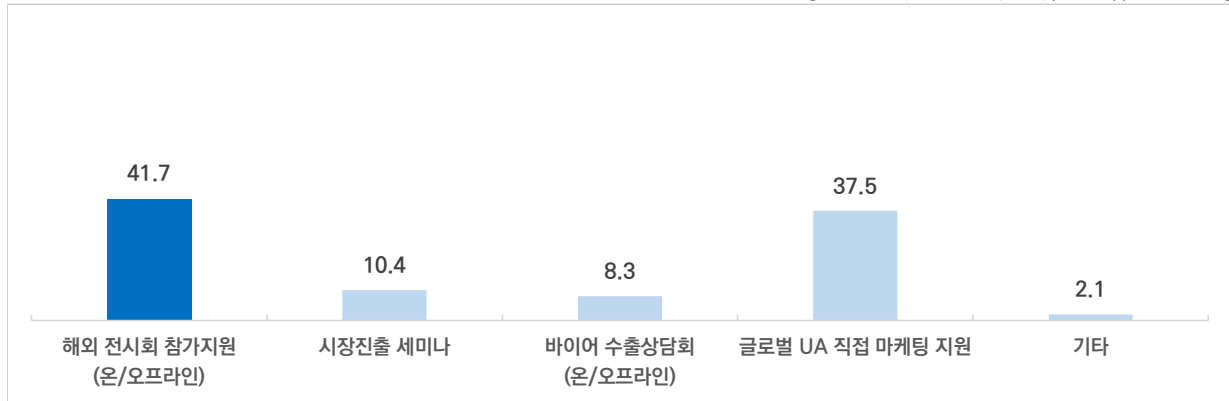
## (4) 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업

Q. 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업을 살펴보면 '해외 전시회 참가지원(온/오프라인)'이 41.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '글로벌 UA 직접 마케팅 지원' 37.5%, '시장진출 세미나' 10.4% 등의 순으로 나타남

[그림3-41] 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-73] 목표 해외 시장 진출에 가장 필요한 지원사업

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	해외 전시회 참가지원 (온/오프라인)	시장진출 세미나	바이어 수출상담회 (온/오프라인)	글로벌 UA 직접 마케팅 지원	기타	
전체	(48)	41.7	10.4	8.3	37.5	2.1	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	41.3	10.9	8.7	37.0	2.2
	애니메이션	(1)	100.0	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

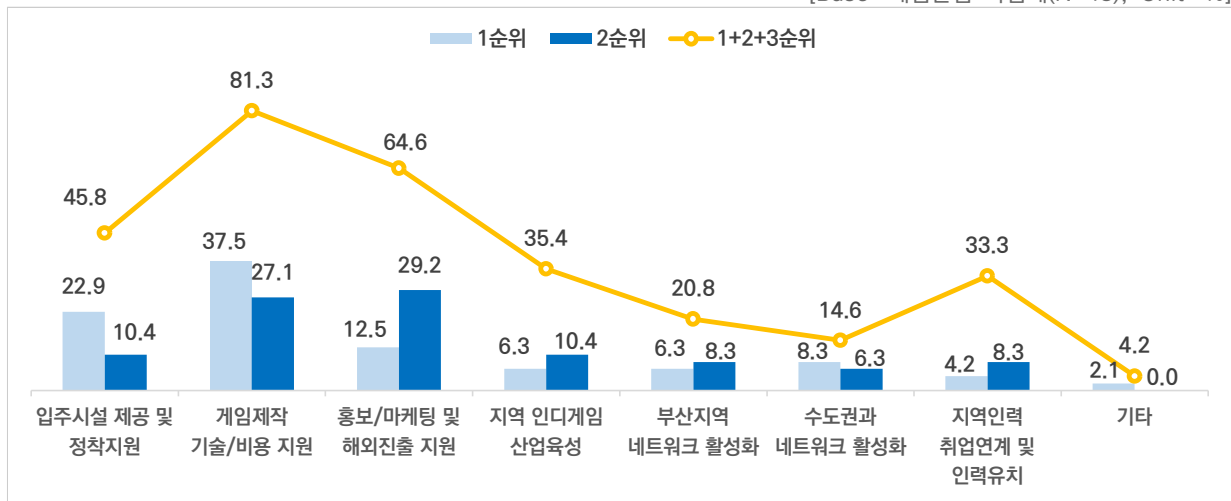
### (5) 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(1순위)을 살펴보면 '게임제작 기술/비용 지원'이 37.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '입주시설 제공 및 정착지원' 22.9%, '홍보/마케팅 및 해외진출 지원' 12.5% 등의 순으로 나타남
- 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(2순위)을 살펴보면 '홍보/마케팅 및 해외진출 지원'이 29.2%로 가장 높게 나타남. 이어서 '게임제작 기술/비용 지원' 27.1%, '입주시설 제공 및 정착지원'·'지역 인디게임 산업육성' 10.4% 등의 순으로 나타남
- 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업(1+2+3순위)을 살펴보면 '게임제작 기술/비용 지원'이 81.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '홍보/마케팅 및 해외진출 지원' 64.6%, '입주시설 제공 및 정착지원' 45.8% 등의 순으로 나타남

[그림3-42] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-74] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_1순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착지원	게임제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	수도권과 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치	기타
전체	(48)	22.9	37.5	12.5	6.3	6.3	8.3	4.2	2.1
산업분야	출판	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	23.9	34.8	13.0	6.5	6.5	8.7	4.3
	애니메이션	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-75] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_2순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착지원	게임제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	수도권과 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치	기타
전체	(48)	10.4	27.1	29.2	10.4	8.3	6.3	8.3	0.0
산업분야	출판	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	8.7	28.3	28.3	10.9	8.7	6.5	8.7
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-76] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착지원	게임제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	수도권과 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치	기타
전체	(48)	12.5	16.7	22.9	18.8	6.3	0.0	20.8	2.1
산업분야	출판	(1)	-	-	100.0	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	13.0	17.4	21.7	17.4	6.5	-	21.7
	애니메이션	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

[표3-77] 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업\_1+2+3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	입주시설 제공 및 정착지원	게임제작 기술/비용 지원	홍보/ 마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	수도권과 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치	기타
전체	(48)	45.8	81.3	64.6	35.4	20.8	14.6	33.3	4.2
산업분야	출판	(1)	100.0	100.0	100.0	-	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	45.7	80.4	63.0	34.8	21.7	15.2	34.8
	애니메이션	(1)	-	100.0	100.0	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-	-

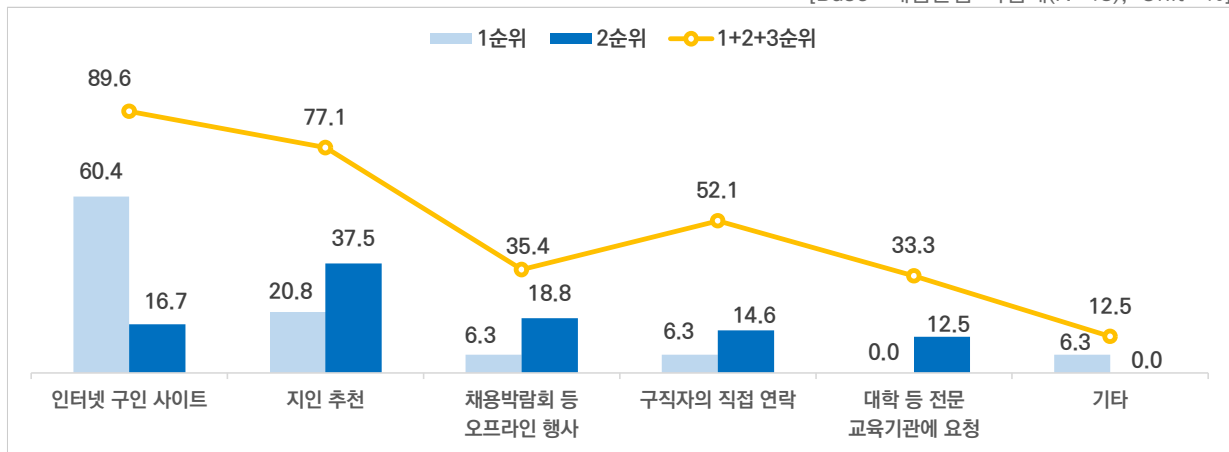
## (6) 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)

Q. 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급은 주로 어떤 경로(매체)를 통해 진행하고 있습니까?

- 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(1순위)를 살펴보면 '인터넷 구인 사이트'가 60.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '지인 추천' 20.8%, '채용박람회 등 오프라인 행사'·'구직자의 직접 연락'·'기타' 6.3% 등의 순으로 나타남
- 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(2순위)를 살펴보면 '지인 추천'이 37.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '채용박람회 등 오프라인 행사' 18.8%, '인터넷 구인 사이트' 16.7% 등의 순으로 나타남
- 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(1+2+3순위)를 살펴보면 '인터넷 구인 사이트'가 89.6%로 가장 높게 나타남. 이어서 '지인 추천' 77.1%, '구직자의 직접 연락' 52.1% 등의 순으로 나타남

[그림3-43] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-78] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)\_1순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	대학 등 전문 교육기관에 요청	기타	
전체	(48)	60.4	20.8	6.3	6.3	0.0	6.3	
산업분야	출판	(1)	100.0	-	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	
	영화	(0)	-	-	-	-	-	
	게임	(46)	58.7	21.7	6.5	6.5	-	6.5
	애니메이션	(1)	100.0	-	-	-	-	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	
	광고	(0)	-	-	-	-	-	
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	
	공연	(0)	-	-	-	-	-	
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	

[표3-79] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)\_2순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	대학 등 전문 교육기관에 요청	기타	
전체	(48)	16.7	37.5	18.8	14.6	12.5	0.0	
산업분야	출판	(1)	-	100.0	-	-	-	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	
	영화	(0)	-	-	-	-	-	
	게임	(46)	17.4	37.0	19.6	15.2	10.9	-
	애니메이션	(1)	-	-	-	-	100.0	
	방송	(0)	-	-	-	-	-	
	광고	(0)	-	-	-	-	-	
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	
	공연	(0)	-	-	-	-	-	
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	

[표3-80] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)\_3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	대학 등 전문 교육기관에 요청	기타	
전체	(48)	12.5	18.8	10.4	31.3	20.8	6.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	-	100.0	
	만화	(0)	-	-	-	-	-	
	음악	(0)	-	-	-	-	-	
	영화	(0)	-	-	-	-	-	
	게임	(46)	13.0	19.6	10.9	30.4	21.7	4.3
	애니메이션	(1)	-	-	-	100.0	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

[표3-81] 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급 경로(매체)\_1+2+3순위

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	대학 등 전문 교육기관에 요청	기타	
전체	(48)	89.6	77.1	35.4	52.1	33.3	12.5	
산업분야	출판	(1)	100.0	100.0	-	-	-	100.0
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	89.1	78.3	37.0	52.2	32.6	10.9
	애니메이션	(1)	100.0	-	-	100.0	100.0	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

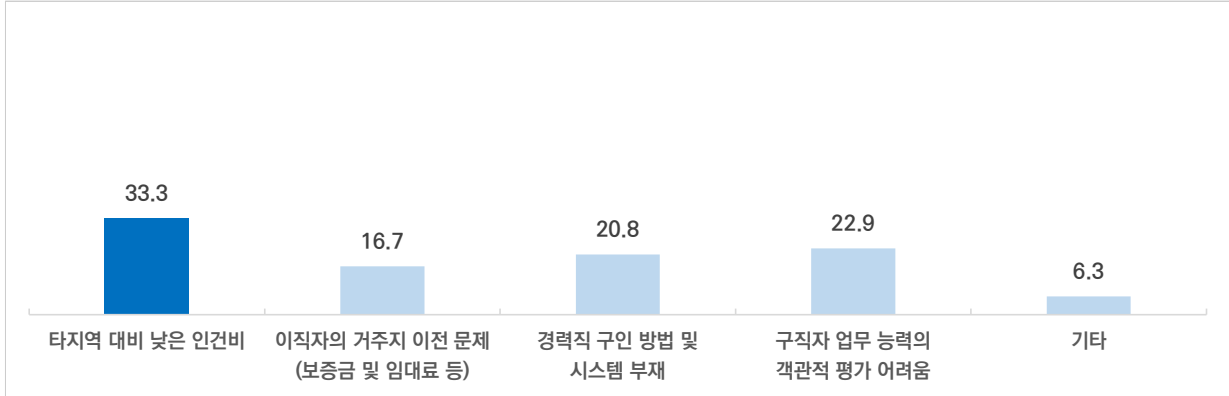
### (7) 경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인

Q. 귀사가 경력직 인력 수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인은 무엇이라고 생각하십니까?

- 경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인을 살펴보면 '타지역 대비 낮은 인건비'가 33.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '구직자 업무 능력의 객관적 평가 어려움' 22.9%, '경력직 구인 방법 및 시스템 부재' 20.8% 등의 순으로 나타남

[그림3-44] 경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-82] 경력직 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 요인

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	타지역 대비 낮은 인건비	이직자의 거주지 이전 문제 (보증금 및 임대료 등)	경력직 구인 방법 및 시스템 부재	구직자 업무 능력의 객관적 평가 어려움	기타	
전체	(48)	33.3	16.7	20.8	22.9	6.3	
산업분야	출판	(1)	-	-	-	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	34.8	17.4	19.6	21.7	6.5
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

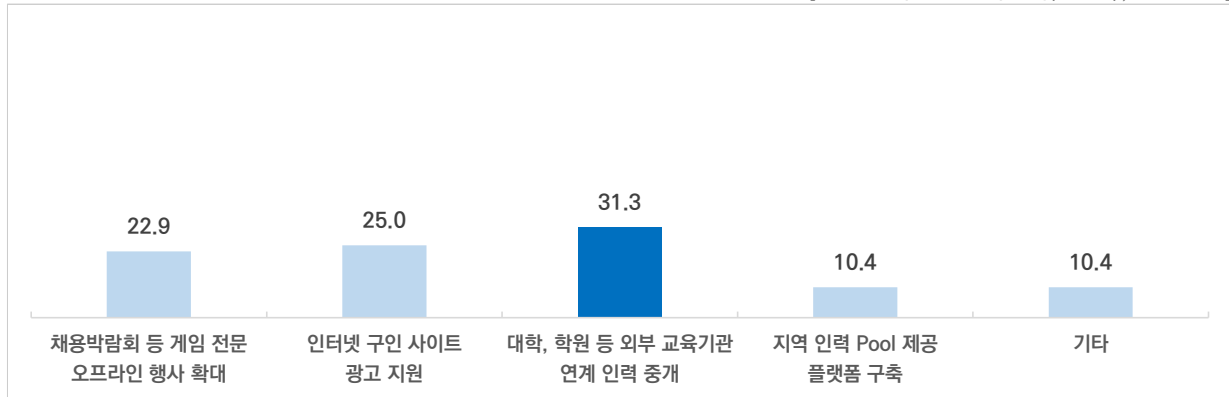
## (8) 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 귀사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업을 살펴보면 '대학, 학원 등 외부 교육기관 연계 인력 중개'가 31.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인터넷 구인 사이트 광고 지원' 25.0%, '채용박람회 등 게임 전문 오프라인 행사 확대' 22.9% 등의 순으로 나타남

[그림3-45] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-83] 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	채용박람회 등 게임 전문 오프라인 행사 확대	인터넷 구인 사이트 광고 지원	대학, 학원 등 외부 교육기관 연계 인력 중개	지역 인력 Pool 제공 플랫폼 구축	기타	
전체	(48)	22.9	25.0	31.3	10.4	10.4	
산업분야	출판	(1)	-	100.0	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	23.9	23.9	30.4	10.9	10.9
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

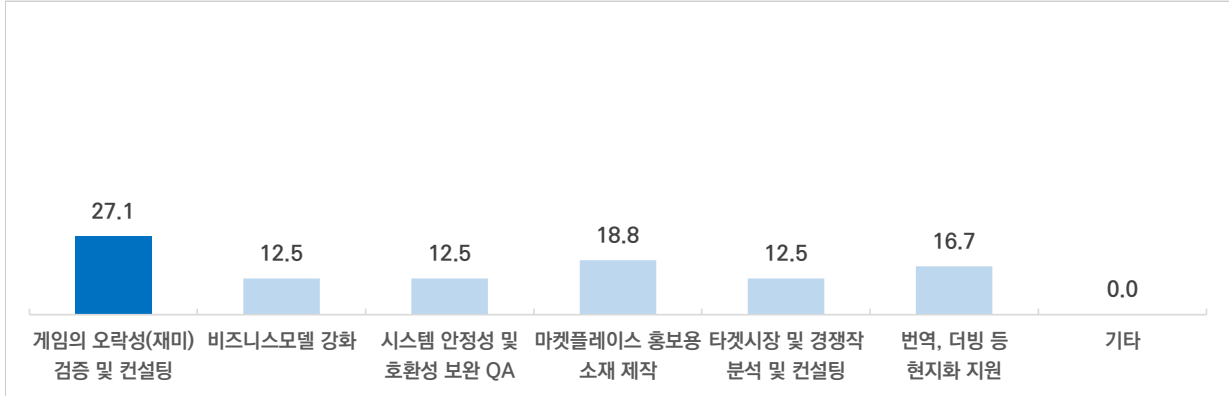
(9) 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원

Q. 귀사가 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원은 무엇이라고 생각합니까?

- 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원을 살펴보면 '게임의 오락성(재미) 검증 및 컨설팅'이 27.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '마켓플레이스 홍보용 소재 제작' 18.8%, '번역, 더빙 등 현지화 지원' 16.7% 등의 순으로 나타남

[그림3-46] 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-84] 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	게임의 오락성(재미) 검증 및 컨설팅	비즈니스 모델 강화	시스템 안정성 및 호환성 보완 QA	마켓 플레이스 홍보용 소재 제작	타겟시장 및 경쟁작 분석 및 컨설팅	번역, 더빙 등 현지화 지원	기타
전체	(48)	27.1	12.5	12.5	18.8	12.5	16.7	0.0
산업분야	출판	(1)	-	-	-	-	100.0	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-	-
	게임	(46)	28.3	13.0	10.9	19.6	13.0	15.2
	애니메이션	(1)	-	-	100.0	-	-	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-	-

## (10) 향후 게임 개발을 위한 재직자 대상 트레이닝 분야

Q. 향후 게임 개발을 위해 귀사의 재직자를 대상으로 트레이닝 하고자 하는 분야는 무엇입니까?

- 향후 게임 개발을 위한 재직자 대상 트레이닝 분야를 살펴보면 '생성형 인공지능 기술 도입 및 최적화'가 35.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '플랫폼 전환 및 다양화(멀티플랫폼)' 31.3%, '클라이언트 최적화 및 성능 향상' 18.8% 등의 순으로 나타남

[그림3-47] 향후 게임 개발을 위한 재직자 대상 트레이닝 분야

[Base: 게임산업 사업체(N=48), Unit: %]



[표3-85] 향후 게임 개발을 위해 귀사의 재직자를 대상으로 트레이닝 하고자 하는 분야

[Base: 게임산업 사업체(N=48) Unit: (명), %]

구분	사례수	생성형 인공지능 기술 도입 및 최적화	플랫폼 전환 및 다양화 (멀티플랫폼)	클라이언트 최적화 및 성능 향상	메타버스·블록체인 플랫폼 이식	엔진 파이프라인 분석 및 자체 엔진 개발	기타
전체	(48)	35.4	31.3	18.8	8.3	6.3	0.0
산업분야	출판	(1)	-	100.0	-	-	-
	만화	(0)	-	-	-	-	-
	음악	(0)	-	-	-	-	-
	영화	(0)	-	-	-	-	-
	게임	(46)	37.0	30.4	19.6	6.5	6.5
	애니메이션	(1)	-	-	-	100.0	-
	방송	(0)	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(0)	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(0)	-	-	-	-	-

### 3. 개인 조사 결과

#### 1) 산업분야

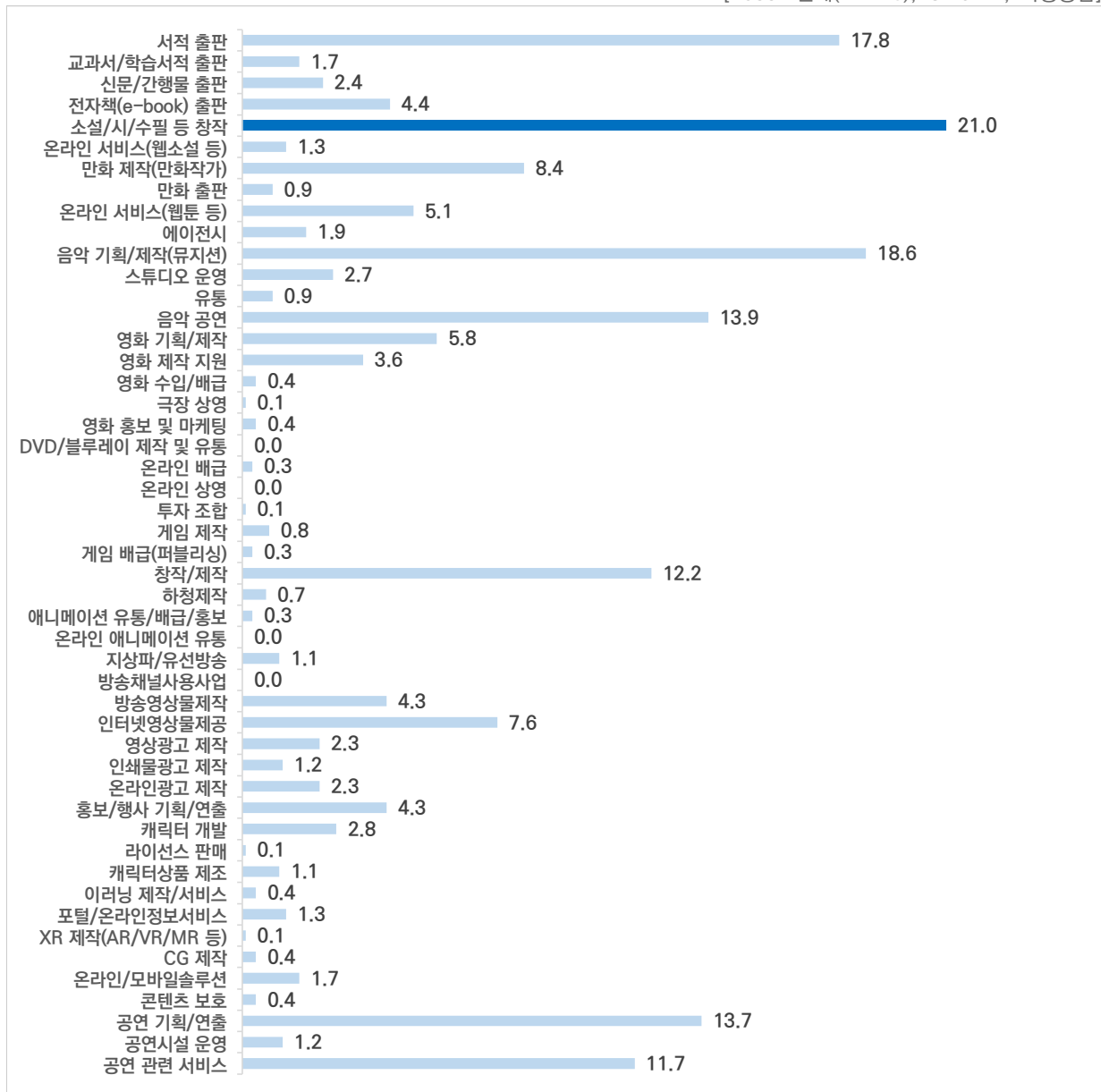
##### (1) 세부산업분야 및 콘텐츠

Q. 귀하의 산업분야를 선택해 주시기 바랍니다.

- 세부산업분야 및 콘텐츠를 살펴보면 '소설/시/수필 등 창작'이 21.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '음악 기획/제작(뮤지션)' 18.6%, '서적 출판' 17.8% 등의 순으로 나타남

[그림3-48] 세부산업분야 및 콘텐츠

[Base: 전체(N=746), Unit: %, 다중응답]



[표3-86] 세부산업분야 및 콘텐츠\_1

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	출판						만화				음악				
		①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	
전체	(746)	17.8	1.7	2.4	4.4	21.0	1.3	8.4	0.9	5.1	1.9	18.6	2.7	0.9	13.9	
산업분야	출판	(193)	60.1	2.6	5.7	10.9	75.6	3.6	2.1	1.0	1.6	1.6	2.6	0.5	1.0	1.0
	만화	(81)	3.7	1.2	1.2	6.2	1.2	2.5	69.1	6.2	39.5	3.7	1.2	-	-	-
	음악	(159)	3.1	1.3	0.6	0.6	0.6	-	-	-	0.6	1.9	73.6	6.3	1.3	49.1
	영화	(48)	-	2.1	-	2.1	8.3	-	2.1	-	-	2.1	2.1	-	-	-
	게임	(3)	-	-	-	-	-	-	-	-	33.3	-	-	-	-	-
	애니메이션	(2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(39)	5.1	-	2.6	2.6	-	-	2.6	-	2.6	-	-	2.6	2.6	-
	광고	(16)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.3	-	-
	캐릭터	(10)	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	-	10.0	-	-	10.0	-	-	10.0	-
	지식정보	(12)	8.3	-	16.7	-	8.3	8.3	-	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(13)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7.7	-	-	7.7	-
	공연	(113)	1.8	0.9	0.9	0.9	0.9	-	-	-	-	-	11.5	2.7	-	20.4
	1인 미디어	(57)	5.3	3.5	-	3.5	3.5	-	-	-	-	3.5	3.5	7.0	-	1.8

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ⑳ 온라인 배급        | ㉑ 온라인 상영         | ㉒ 투자 조합             | ㉓ 게임 제작            |
| ㉔ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉕ 창작/제작          | ㉖ 하청제작              | ㉗ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉘ 온라인 애니메이션 유통  | ㉙ 지상파/유선방송       | ㉚ 방송채널사용사업          | ㉛ 방송영상물제작          |
| ㉜ 인터넷영상물제공      | ㉝ 영상광고 제작        | ㉞ 인쇄물광고 제작          | ㉟ 온라인광고 제작         |
| ㊱ 홍보/행사 기획/연출   | ㊲ 캐릭터 개발         | ㊳ 라이선스 판매           | ㊴ 캐릭터상품 제조         |
| ㊵ 이러닝 제작/서비스    | ㊶ 포털/온라인정보서비스    | ㊷ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊸ CG 제작            |
| ㊹ 온라인/모바일솔루션    | ㊺ 콘텐츠 보호         | ㊻ 공연 기획/연출          | ㊼ 공연시설 운영          |
| ㊽ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-87] 세부산업분야 및 콘텐츠\_2

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	영화										게임		애니메이션			
		⑮	⑯	⑰	⑱	⑲	⑳	㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	
전체	(746)	5.8	3.6	0.4	0.1	0.4	0.0	0.3	0.0	0.1	0.8	0.3	12.2	0.7	0.3	0.0	
산업분야	출판	(193)	0.5	2.1	-	-	-	-	1.0	-	-	-	-	9.3	0.5	-	-
	만화	(81)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3.7	-	2.5	-	-	-
	음악	(159)	1.9	-	0.6	-	-	-	-	-	0.6	0.6	-	1.9	-	-	-
	영화	(48)	72.9	33.3	2.1	2.1	4.2	-	-	-	-	-	-	20.8	2.1	4.2	-
	게임	(3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	66.7	66.7	33.3	-	-	-
	애니메이션	(2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	-	-	-
	방송	(39)	5.1	2.6	2.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(16)	-	6.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12.5	6.3	-	-
	캐릭터	(10)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-	-
	지식정보	(12)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(13)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30.8	-	-	-
	공연	(113)	0.9	4.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	19.5	0.9	-	-
	1인 미디어	(57)	1.8	-	-	-	1.8	-	-	-	-	-	-	28.1	1.8	-	-

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-88] 세부산업분야 및 콘텐츠\_3

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	방송				광고				캐릭터			
		㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚	㉛	㉜	㉝	
전체	(746)	1.1	0.0	4.3	7.6	2.3	1.2	2.3	4.3	2.8	0.1	1.1	
산업분야	출판	(193)	-	-	1.6	-	-	2.6	1.0	1.0	1.6	-	0.5
	만화	(81)	-	-	1.2	-	-	-	1.2	-	4.9	-	1.2
	음악	(159)	-	-	0.6	1.9	0.6	-	-	1.3	-	-	-
	영화	(48)	4.2	-	6.3	8.3	4.2	-	6.3	4.2	-	2.1	-
	게임	(3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(2)	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0	-	-
	방송	(39)	12.8	-	35.9	59.0	7.7	-	2.6	-	-	-	-
	광고	(16)	-	-	6.3	6.3	25.0	18.8	12.5	50.0	-	-	-
	캐릭터	(10)	-	-	-	-	-	10.0	10.0	10.0	80.0	-	40.0
	지식정보	(12)	-	-	-	-	-	-	-	33.3	8.3	-	8.3
	콘텐츠 솔루션	(13)	-	-	-	7.7	7.7	-	7.7	7.7	-	-	-
	공연	(113)	0.9	-	2.7	1.8	0.9	-	1.8	6.2	-	-	-
	1인 미디어	(57)	-	-	10.5	40.4	8.8	-	7.0	8.8	7.0	-	1.8

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

[표3-89] 세부산업분야 및 콘텐츠\_4

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	지식정보			콘텐츠솔루션			공연			
		㉑	㉒	㉓	㉔	㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	
전체	(746)	0.4	1.3	0.1	0.4	1.7	0.4	13.7	1.2	11.7	
산업분야	출판	(193)	-	-	-	-	-	-	2.6	-	0.5
	만화	(81)	-	-	-	-	-	-	-	-	1.2
	음악	(159)	-	-	-	-	0.6	-	13.8	-	4.4
	영화	(48)	-	-	-	-	-	-	6.3	2.1	4.2
	게임	(3)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(39)	-	-	-	-	-	-	2.6	-	2.6
	광고	(16)	-	-	-	-	-	-	6.3	-	-
	캐릭터	(10)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(12)	25.0	75.0	-	-	-	-	16.7	-	8.3
	콘텐츠 솔루션	(13)	-	-	-	15.4	76.9	7.7	7.7	-	7.7
	공연	(113)	-	-	-	-	-	0.9	56.6	7.1	63.7
	1인 미디어	(57)	-	1.8	1.8	1.8	3.5	1.8	5.3	-	1.8

- |                 |                  |                     |                    |
|-----------------|------------------|---------------------|--------------------|
| ① 서적 출판         | ② 교과서/학습서적 출판    | ③ 신문/간행물 출판         | ④ 전자책(e-book) 출판   |
| ⑤ 소설/시/수필 등 창작  | ⑥ 온라인 서비스(웹소설 등) | ⑦ 만화 제작(만화작가)       | ⑧ 만화 출판            |
| ⑨ 온라인 서비스(웹툰 등) | ⑩ 에이전시           | ⑪ 음악 기획/제작(뮤지션)     | ⑫ 스튜디오 운영          |
| ⑬ 유통            | ⑭ 음악 공연          | ⑮ 영화 기획/제작          | ⑯ 영화 제작 지원         |
| ⑰ 영화 수입/배급      | ⑱ 극장 상영          | ⑲ 영화 홍보 및 마케팅       | ⑳ DVD/블루레이 제작 및 유통 |
| ㉑ 온라인 배급        | ㉒ 온라인 상영         | ㉓ 투자 조합             | ㉔ 게임 제작            |
| ㉕ 게임 배급(퍼블리싱)   | ㉖ 창작/제작          | ㉗ 하청제작              | ㉘ 애니메이션 유통/배급/홍보   |
| ㉙ 온라인 애니메이션 유통  | ㉚ 지상파/유선방송       | ㉛ 방송채널사용사업          | ㉜ 방송영상물제작          |
| ㉝ 인터넷영상물제공      | ㉞ 영상광고 제작        | ㉟ 인쇄물광고 제작          | ㊱ 온라인광고 제작         |
| ㊲ 홍보/행사 기획/연출   | ㊳ 캐릭터 개발         | ㊴ 라이선스 판매           | ㊵ 캐릭터상품 제조         |
| ㊶ 이러닝 제작/서비스    | ㊷ 포털/온라인정보서비스    | ㊸ XR 제작(AR/VR/MR 등) | ㊹ CG 제작            |
| ㊺ 온라인/모바일솔루션    | ㊻ 콘텐츠 보호         | ㊼ 공연 기획/연출          | ㊽ 공연시설 운영          |
| ㊾ 공연 관련 서비스     |                  |                     |                    |

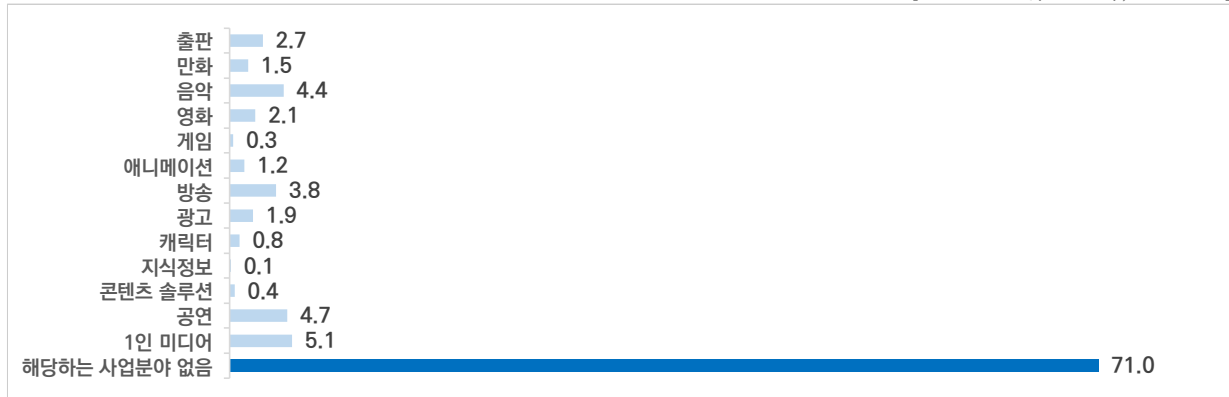
## (2) 산업분야 및 콘텐츠(2순위)

Q. 귀하의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

- 산업분야 및 콘텐츠(2순위)를 살펴보면 주 산업분야 및 콘텐츠 외에 추가로 '해당하는 사업분야가 없다'는 응답이 71.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '1인 미디어' 5.1%, '공연' 4.7% 등의 순으로 나타남

[그림3-49] 산업분야 및 콘텐츠(2순위)

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-90] 산업분야 및 콘텐츠(2순위)

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	출판	만화	음악	영화	게임	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	공연	1인 미디어	해당하는 사업분야 없음	
전체	(746)	2.7	1.5	4.4	2.1	0.3	1.2	3.8	1.9	0.8	0.1	0.4	4.7	5.1	71.0	
산업분야	출판	(193)	-	2.6	4.1	2.1	-	0.5	1.6	1.0	-	-	1.6	3.6	82.9	
	만화	(81)	11.1	-	1.2	-	2.5	2.5	1.2	1.2	4.9	-	1.2	3.7	70.4	
	음악	(159)	1.3	0.6	-	1.3	-	-	1.9	-	-	-	14.5	1.3	79.2	
	영화	(48)	-	2.1	2.1	-	-	4.2	25.0	6.3	-	-	6.3	6.3	47.9	
	게임	(3)	-	33.3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	33.3	33.3	
	애니메이션	(2)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0	
	방송	(39)	5.1	2.6	-	5.1	-	2.6	-	2.6	-	-	-	2.6	15.4	64.1
	광고	(16)	-	-	-	6.3	-	-	12.5	-	-	-	-	6.3	12.5	62.5
	캐릭터	(10)	10.0	10.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10.0	70.0
	지식정보	(12)	16.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	83.3
	콘텐츠 솔루션	(13)	-	-	-	-	-	23.1	-	7.7	-	-	-	7.7	15.4	46.2
	공연	(113)	2.7	-	19.5	4.4	-	-	5.3	1.8	-	-	1.8	-	9.7	54.9
1인 미디어	(57)	1.8	1.8	1.8	3.5	-	-	1.8	7.0	3.5	1.8	1.8	3.5	-	71.9	

### (3) 주요 콘텐츠

Q. 귀하의 주요 콘텐츠는 무엇입니까? 예시를 참고하여 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

○ 주요 콘텐츠는 다음과 같음

[표3-91] 주요 콘텐츠\_1순위

[괄호 안은 빈도를 나타냄]

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
출판 (187)	100세인생 컬러링북	주인들이 그린 그림을 색칠하기 책으로 제작	도서등록	자체제작
	가자미, 미쓰에세이	수필집	출판사 수필과비평사	자체제작
	갈라지는 바다	시집	출판사 행설	자체제작
	겨울대나무	시집	출판사 작가마을	자체제작
	겨울을 탁본하다	시조집	출판사 한글문화사	자체제작
	경주남산	경주남산에대해서 시집은 별도 바다를 방생하며	부울경신문	자체제작
	고당봉 하늘아래 잠들다	시	2024년 금정산생명문화축전 시화집	제작참여
	고리를 늘리다 운조루	시집	시인플랫폼	자체제작
	고향의 청호반세	수필집	출판사 명성서림	자체제작
	공매	매화중 가장 피는 꽃	월간지	자체제작
	구구절절	수필집	출판사 전망	자체제작
	구름파이	시조집	출판사 책만드는집	자체제작
	구름하늘별달 그리고 세월	시집	출판사 효민사	자체제작
	그 사랑 눈 앞에	시_에세이	출판	자체제작
	그냥씨의 동물직업상담소	서적	출판유통	자체제작
	그대와 나의 한세상	시집	세종출판사	자체제작
	그리움이 데려다주는 고향	시집	서울출판사	자체제작
	그림동화책	그림동화 책 제작 발간	발간비 지원	제작참여
	길위에서 별이 되다	시집	도서출판 경남	자체제작
	길찾기	에세이	출판	자체제작
	꽃은소리내어웃지않는다	수필집	온라인서점 교보문고	자체제작
	꿈꾸는 장어	동화	아동문예 출판사	자체제작
	꿈에서 그린 아이러니	시집	출판	자체제작
	나무도마	수필집	출판사 세리운	자체제작
	나의 소장품	수필	풀판	제작참여
	나의 이상	지나가는 배우	영상	제작참여
	내 안에 공룡이 산다	수필집	출판사 육일문화사	자체제작
	내가 나를 치유하는 시간	자기계발	출판	자체제작
	내가 사랑하는 세 여인	시집	출판사 다산	자체제작
	너 정체가 뭐니	아동문학	브로콜리 숲 출판사	자체제작
	너는 꽃이라서 보고 싶었다	시집	시와수필, 시와시학사, 부산시인등에 발표	자체제작
	너의 모든것이 빛나는 순간	수필	개인 수필집	자체제작
	노을강 붉은 매화향	시조집	이바구출판사	자체제작
	다랑논	시	오프라인 출판	자체제작
	단편-불일문	신라시대 화염중 나무피와 북약피간의 싸움 나무피의 교리를 이으며 계속 이야가고 있다는 내용	오프라인	자체제작
	달개집서사	수필집	해암출판사	자체제작
	달리는 사람들	수필	수필집 발간	자체제작
	덕분에	시집	출판사 빛남	자체제작
	도깨비 풀 흠씨사랑	도깨비 풀이 달라붙는거 보니까 옛날 마른 영혼 이야기 생각나고 도깨비 풀 흠씨 사랑 이야기	문인협회전시	자체제작
	도서	동화	출판	자체제작
도서관 풍경	시집	개인시집발간	자체제작	
동래성에 부는 바람	동화	우리교육출판사	자체제작	
동화 출간	책 출간	서점	자체제작	
되겠다는 마음	소설 출판	서점	제작참여	
두모포왜관 수사록	역사	출판	자체제작	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	두부에 신나는 일상	반려견	유튜브 인트라	자체제작
	드라고의 기사	로맨스판타지 웹소설	e북	자체제작
	라스팔마스는 없다	소설 출판	서점	제작참여
	마담 흑조는 곤란한 이야기를 청한다	소설(추리/미스터리)	출판, 이북	자체제작
	만화	카툰	출판, 온라인콘텐츠	자체제작
	만화로쓰는시	카툰단행본	출판	자체제작
	말리향	꽃향기가 만리까지 날아가고 .바람에 날리면 돌아보면 안보인다	아직 판매는 하지 않음	자체제작
	말하는 전봇대	동시55개	온.오프라인	자체제작
	맹순이 바당	역사	부산일보 신춘문예	자체제작
	멀리가는 말	시집	전자책 발간	자체제작
	메리네 연탄가게	시집	출판사 애지	자체제작
	모녀오세대	에세이집	출판사 산지니	자체제작
	몰리모를 보는 화요일	소설	강출판사	자체제작
	무면허 초의사	수필집	출판사 지식과 감성	자체제작
	문학	문학	문학	자체제작
	문학	수필	서적출판	자체제작
	문학	시	시창작	자체제작
	문학	시	출판	제작참여
	문학	출판 서적	판매	자체제작
	문학 창작	수필	발표 및 책 출간	자체제작
	문학 시 부문	시 창작, 출판	시 발표 및 시집발간	자체제작
	문학/수필	수필창작	문예지창작으로 기고	제작참여
	문학치료	독서와 시를 통한 문학치료	블로그, 인스타	자체제작
	미술	동양사	경비	자체제작
	밀도 끝도 없는 생각	수필집	출판사 육일문화사	자체제작
	바람이 사람같다	시조집	출판사 책만드는집	자체제작
	바람처럼 구름처럼	시조집	출판사 문장리	자체제작
	박제된 나비가 내게 말을 걸어올때	수필	출판사 에세이문예사	자체제작
	방랑하는 청춘을 위한 긍정 감자들의 도전기	수필집	출판사 긍정을파는감자	자체제작
	버리고 떠난다는 것은	수필집	세종출판사	자체제작
	별들은 이제 섬으로	가족	출판	자체제작
	봄밤을 거슬러	인간관계	출판	자체제작
	분더컴퍼: 동남아시아 실험영화의 방	영화 상영 기획 및 단행본 출판	단행본 출판	자체제작
	비밀정원	수필	세종출판사	자체제작
	비워서 가득한	일상	오프라인 판매	제작참여
	삐죽이 소리	시집	출판사 일광	자체제작
	사다리위의 붉은 노을카페	시집	출판사 빛남	자체제작
	사라진 연필깎이	동화	한림출판사	자체제작
	사진	주제별 포트폴리오제작	출판및 전시	자체제작
	생각의 깊이	시집	출판사 육일문화사	자체제작
	서적출판	시	시집출간	자체제작
	서적출판	시집 평론집	재단지원금	제작참여
	서적출판	시집출판	등단	자체제작
	서치라이트	시	문학의 오늘 2024년 가을호에 발표	자체제작
	석교시조 문학	시조	7회발표 공저	자체제작
	섬을 잇는 아이	동화책 출간	출판사 바우솔	자체제작
	세월속에 새긴 심표	수필집	출판사 문장21	자체제작
	소박하면서 소중한	수필집	세종출판사	자체제작
	소설	역사의 아픔과 성찰	출판	자체제작
	손가락만 까닥하면	동화책 출간	출판사 고려책방	자체제작
	손끝에서 피는 꽃	시조집	출판사 서림	자체제작
	수도원 부근	소설	소설책 출간	자체제작
	수필	창작	출판	자체제작
	스치는 바람이어도	시집	다솜출판사	자체제작
	시낭송	시낭송.등.작시	출판	자체제작
	시전문계간지 발간 시집발간	시전문계간지 시집 발간	정기구독 온라인 구매 서점에서 구매	제작참여
	시조 창작	시조집 발간	시조집 출판	자체제작
	시집 등 책자 발간	자작시 및 동호인 문학 작품	책자 배포	자체제작
	시집 발간	시	독자	자체제작
	시집창작	시를 창작하여 시민들과 향유	출판	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	아날로그의 추억, 그 후	수필집	수필과비평가	자체제작
	안개가 된 날말	시집	대영출판사	자체제작
	애뜻한 사물들	에세이	개인문집발간	자체제작
	어머니 전원	시집	출판사 맑은소리	자체제작
	얼음꽃밭	시집	출판사 책퍼는열린시	자체제작
	연등, 안부전화	시집	문학예술2024년 가을호에 발표	자체제작
	열여라 창문	수필집	사색공간 출판사	자체제작
	영상	장르별 기획 공연	각 기관이나 단체	제작참여
	영화	광고제작	인쇄물	자체제작
	영화로역사읽기	영화 속의 역사와 문화찾기	서적출판 및 강의	자체제작
	오만데 삼총사의 대모험 2	오만데 삼총사가 부산의 여러 공간을 시공간 이동으로 모험하는 이야기	서적	자체제작
	오후 네 시의 동물원	소설집	출판	자체제작
	완상부산	부산을 완상하는법	저서	제작참여
	왜 사냐 물으면	시집	좋은땅출판사	자체제작
	우리친구아이가	소망마을 아이들 대상 60.70년대 시대배경	온라인 플랫폼	자체제작
	웹소설	로맨스	플랫폼 등록	자체제작
	위대한 사기	소설책	도서출판 전망	자체제작
	유산	장편소설	출판사 산지니	자체제작
	유튜브	시낭송	무료	자체제작
	유튜브	서적비평 및 소개	블로그	자체제작
	융복합 미디어 문학창작극	일반소설을 융복합 미디어 창작극 시나리오로 만들어 영상과 음악+ 5인이하의 낭독극을 제작 연출	문학창작극	자체제작
	은빛 줄무늬 옷을 입은 여자	수필	온라인 플랫폼 등록	자체제작
	은은한 것들의 습작	수필집	출판사 수필과비평가	자체제작
	음악	고전음악공연	유튜브	자체제작
	음악	음원제작	음원유통	자체제작
	음악	창작	출판	자체제작
	의자를 두고 내렸다	시집	출판사 다르소다	자체제작
	출판	시 창작	출판	자체제작
	이팝나무의 소원	시집	출판사 부산문학인아카데미	자체제작
	인디고잉	청소년 잡지	종이책 발간	제작참여
	잃어버린 코	동시집	출판사 청개구리	자체제작
	입가에 어둠이 새겨질 때	에세이(출판물)	출판	자체제작
	입술이 입술에게	시집	출판사 산지니	자체제작
	자체제작	자작곡	유튜브외기타사이트	자체제작
	작가 코멘터리 제작	작가 인터뷰	유튜브 업로드	자체제작
	작강연극제	촬영 및 취재	간행물 출판	제작참여
	장회빈시	장회빈 내용	온,오프라인 판매	자체제작
	조작된 도시	시	시와수필 문예지에 발표	자체제작
	주인공처럼 주인공답게	동화책 출간	출판사 소아	자체제작
	죽은 나무는 그들이 없다	인간관계	출판	자체제작
	지금보고싶다	시집	출판사 작가마을	자체제작
	진도항 등대	시	2024년 부산시단 가을호	자체제작
	초등 문해력을 부탁해요	동화를 통해서 문해력을 키우자	문화재단홈피등록	자체제작
	초록섬표 눈부신 소란	시집	애지출판사	자체제작
	출판	그림 창작	서양화 유화 작가 활동으로 전시회 통해 그림 제공	자체제작
	출판	그림 창작	서양화 유화 작가로 전시회통해 제공	자체제작
	출판	그림 창작	서양화 유화 창작 전시회 통해 제공	자체제작
	출판	그림책 및 독립출판	그림책 창작	제작참여
	출판	도서 출판	온오프라인 제공	자체제작
	출판	도서재작	저자 등록	제작참여
	출판	드로잉에세이, 그림책	북마켓	자체제작
	출판	소설	책자	자체제작
	출판	소설 창작	소설 작가로 서점 온라인 플랫폼으로 제공	자체제작
	출판	소설 창작 / 문예지 제작 / 출판	문예지 발표 / 단행본 제작	자체제작
	출판	수필	책	제작참여
	출판	수필 창작	수필 작가	자체제작
	출판	수필 창작	수필 작가 활동	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	출판	수필 창작	수필 작가검 문학 평론가 활동	자체제작
	출판	시	서적	제작참여
	출판	아동 문학 창작	이동 문학으로 서점, 온라인 플랫폼 이용 제공	자체제작
	출판	아동문학창작	종이 출판	자체제작
	출판	어린이 도서 출판 및 10이 미디어	종이책, 전자책으로 제공	자체제작
	출판	정기간행물	서점 및 전자책 판매	자체제작
	출판	창작	동화 작가로 동화 창작 제공	자체제작
	출판	창작물 출판	동화 작가로 활동	자체제작
	출판	창작물 출판	민화 작가로 전시회 참여 통해 일반인에게 제공	자체제작
	출판	한국화 창작	서예, 문인화, 수묵화 등 한국화 화가로 활동	자체제작
	캐릭터제작	캐릭터제작	인스타툰	자체제작
	킨하우스	잡지 제작	국내외 온오프라인 샵 판매	자체제작
	도우	수필	세종출판사	자체제작
	통일코리아를 기원하며	수필	잡지 가을호에 작품 발표	자체제작
	파스텔 궁전	시집	가은시선출판사	자체제작
	평론	평론	웹, 출판물	자체제작
	푸른모래의 폭우	청사포 해뜨는시점으로 옛날생각	온라인	자체제작
	풍경 그리고 보착하는 순간	시	부산문협 부산시인 11월호 발표	자체제작
	하늘걷기	시조집	한글문화사 출판사	자체제작
	하풍난양 벗하니	시집	책나무출판사	자체제작
	한나 아렌트, 난민이 되다	철학	출판	자체제작
	행간에서의 노숙	시집	청옥출판사	자체제작
	항기를 만지다	시집	출판사 두손컴	자체제작
	항령산	시	오프라인	자체제작
	흑백요리사	넷플릭스 시리즈	넷플릭스	제작참여
	21세기반로한동전	무협내용	온라인	제작참여
	Occulted	사이비 종교에 빠진 가족과 여기에서 빠져나오고자하는 소녀	출판	자체제작
	가족	드라마	소설	자체제작
	고양이, 양말이	고양이와 일상을 그리는 인스타툰	인스타 게시물	자체제작
	곰돌이랑 야옹이랑	그림책	온라인	자체제작
	권소금	비엘 웹툰 (여성형 웹툰)	온라인 플랫폼	자체제작
	김결	현대판타지	카카오페이지	제작참여
	나랑살래	로맨스웹툰	네이버시리즈 등록	자체제작
	나를바꿔줘	인생을 위해 얼굴을 훔친 사람들의 이야기	웹툰	자체제작
	노스탈지	드라마	개인플랫폼	자체제작
	단편들	드라마	네이버 웹툰	자체제작
	두꺼비집	코러스릴러장스	네이버웹툰	자체제작
	두꺼비집	호러 스릴러웹툰	네이버웹툰 수요일	제작참여
	둘소유	브이로그	유튜브 웹툰 플랫폼	자체제작
	드래곤의 심장을 가지고 있습니다	드래곤과 용사의 환생이 재회하는 천년 로맨스	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	뜨겁게 안아줘	웹툰	카카오페이지, 네이버 시리즈 등록	제작참여
	랜덤타겟	로맨틱코미디	네이버웹툰	자체제작
	마녀의 소녀	드라마 웹툰	네이버 웹툰	자체제작
	만화	SF드라마 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	만화	개그 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	개그장르	온라인 플랫폼(블로그)	자체제작
	만화	드라마 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	만화	드라마 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	로맨스	오라인진행중	자체제작
	만화	로맨스 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	로맨스 웹툰	온라인 플랫폼 (카카오 페이지, 리디 북스)	자체제작
	만화	로맨스 코미디 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	만화	로맨스 판타지 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	만화 작가	웹툰 제공	자체제작
	만화	무협 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	순정 웹툰	온라인 플랫폼 (카카오 페이지, 네이버)	자체제작
	만화	스릴러 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	만화	액션 웹툰	네이버 웹툰에 등록	제작참여

만화  
(76)

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	만화	요리 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	만화	웹툰 제작및 출판	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	일상 웹툰 제공	온라인 플랫폼	자체제작
	만화	판타지 웹툰	네이버 등 인터넷으로 제공	자체제작
	만화	판타지 웹툰	온라인 플랫폼	자체제작
	망물의 사생	스릴러	네이버 웹툰	자체제작
	모어라이프	로맨스 웹툰	네이버웹툰	자체제작
	바오바브나무의 선물	동화책 출간	출판사 호밀밭	자체제작
	보영	고양이	인스타	자체제작
	부마언박싱	인스타툰	부마항쟁기념재단sns	제작참여
	비공개	비공개	웹툰	자체제작
	샘의초대	성인로맨스	봄툰.네이버시리즈.레진	자체제작
	서브 남주가 파업하면 생기는 일	동생이 읽던 로맨스 판타지 웹소설에, 메인 남주도 아닌 서브 남주로 병역했다. 내 기억이 정확하다면, 이놈은 훗날 전쟁에 나가 메인 남주 대신 죽을 운명이었지. 결심했다. 주인공들 근처엔 알선도 하지 말고, 건강하게 버티다가 집으로 돌아가기로 로맨스는 너희 둘이 하면 되잖아. 나는 판타지만 조금 빌려 쓰다니까?	네이버 웹툰	제작참여
	쇼터	스포츠 웹툰	네이버 웹툰에 응모	자체제작
	슬로우 푸드 패스트러브	웹툰	블라이스	자체제작
	신입사원 강희장	재발물 웹툰	네이버 플랫폼	제작참여
	아카데미의 야만용사	액션판타지 웹툰	웹툰에 등록	제작참여
	약역대공비의 위험한 이중생활	웹툰	웹서비스	제작참여
	안개무덤	웹툰	네이버웹툰에 등록	제작참여
	어느날공주가되어버렸다	로맨스	카카오페이지	자체제작
	만화	개그	네이버도전만	자체제작
	만화	로맨스판타지	온라인	자체제작
	만화	액션판타지	네이버 웹툰 베이스	자체제작
	영상	웹툰	네이버등록	제작참여
	영생차사	한국풍 판타지 액션웹툰	네이버 베스트도전	자체제작
	오인용	개그 웹툰	원스토리 웹툰에 등록	자체제작
	웹툰	생활툰	네이버웹툰	자체제작
	웹툰	웹툰 제작	웹툰 회사	자체제작
	웹툰	호러스릴러웹툰	네이버웹툰 연재	자체제작
	웹툰제작	스릴러	온라인	자체제작
	위험수위	로맨스 웹툰	리디박스	제작참여
	유감입니다	현대 판타지 웹툰	카카오페이지 등록	자체제작
	만화	로맨스판타지	온라인	자체제작
	만화	웹툰	인스타툰에 등록	자체제작
	정갈에시간	복수극	플랫폼제공	자체제작
	철인출래건	사극	만들고 있음. 유통 안함.	자체제작
	초대	로맨스	온라인	자체제작
	초심	일상	네이버 블로그	자체제작
	캔디 율음	BL 웹툰	리디박스 등록	제작참여
	포도청폴리스	로맨스 웹툰	네이버 아마추어 연재(베스트도전)	자체제작
	프리랜서 캐리커처	현장 즉석 캐리커처 제작	현장 즉석 캐리커처 제작	제작참여
	플레누스	만화연제	카카오페이지	자체제작
	함부로친절하지말라	로맨스 판타지 웹툰	네이버웹툰	제작참여
음악 (152)	gloria(대영광송)	작곡	음원 사이트	자체제작
	LUNAIIS - BLUE	뮤직비디오	유튜브	자체제작
	pastel	작곡	사운드 클라우드	자체제작
	R.O. - ((( s u n )))	영상음악, 앰비언트 재즈	스트리밍	자체제작
	spectraon concert	공연기획	오프라인 공연	제작참여
	story of j	앨범제작	음원 사이트	자체제작
	Tender 라이브 영상	라이브영상	유튜브	자체제작
	The last thing left	음원	피지컬음반, 음원	자체제작
	갑진, 모란	민화	자체 플랫폼	자체제작
	강한솔 피아노 독주회	피아노 리사이틀	공연	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
공연		공연	공연	자체제작
공연		공연	유튜브 혹은누실황	제작참여
공연		관객들곶 소통할 수 있는 공연	초대권 및 소정의 금액의 티켓	제작참여
공연		라이브공연	공연장	제작참여
공연		음원제작	인터넷	제작참여
공연		직접공연	공연장에서 실연	자체제작
공연		클래식&경음악 실연	무대연주	제작참여
구차원		음원제작	온라인 음악스트리밍	자체제작
국산전자락엔솔		음원 제작	각종 음원사이트 등록	자체제작
국악		공연	공연	자체제작
국악밴드공연		공연 음원제작 및 영상제작	sns홍보 및 유튜브 게시	자체제작
기브		발라드	행사원다	자체제작
나팔불자		트럼펫강의	유튜브	자체제작
낙화		음원제작 영상제작	음원유통사	제작참여
노나기타등등		공연영상	유튜브	자체제작
뇌톡톡 콘서트		공연영상	유튜브	자체제작
대구광역시 무형문화재전		판소리	공연	제작참여
독주회		70여분의 클래식 공연	개인 연습 후 문화회관에서 연주	자체제작
동굴, 아이		음원	스트리밍 사이트	자체제작
동요		작곡	공모전 출품	자체제작
러브부산 해변콘서트		피아노 연주	오프라인 공연	제작참여
리르트리오		공연기획.연주	행사연주,기획연주	제작참여
립오션으로생상을그리다		융복합 콘텐츠 제작	장애인복지관교육	제작참여
바람소리(sound of wish)		음반	음원 플랫폼	자체제작
바람을 듣다		미니앨범에 쇼케이스	오프라인공연장에서	자체제작
밤산책		발라드	앨범	자체제작
버닝소다(뮤지션)		인지밴드공연	오프라인	자체제작
부산박물관 제작참여		제갈삼 아카이브	부산 박물관 자료실 등록	제작참여
사전을 사전하다		유명인사들의 사전 사용법 인터뷰	유튜브	자체제작
서울부인 음원		음원제작	스트리밍사이트	자체제작
선희 정규 2집		정규 앨범 제작	음원제작 및 공연기획	자체제작
시너가렛		음악	공연음반ost	자체제작
씨니애프렌즈 콘서트		재즈기획공연	직접극장공연	자체제작
앨범		인디	음원	자체제작
어지러워요		작사작곡	음원 사이트	자체제작
음악		악기	오프라인	자체제작
여운규 싱글 비상		음원제작	음원포털사이트, 유튜브	자체제작
연주		클래식 음악	sns, 유튜브	자체제작
영도다리 이야기		국악 뮤지컬	공연	제작참여
영상		공연영상	Sna	자체제작
영상		버블	공연	제작참여
오케스트라 연주		실연	대면연주	제작참여
오페라		오페라공연	실연/문화회관방문	제작참여
음반 발매		음원제작	온라인	자체제작
음악		공연	기획 및 실연	자체제작
음악		공연	연주	제작참여
음악		공연	찾아가는 공연	자체제작
음악		기타 보컬 씬스 /작사 .작곡	공연음원사 이용해서 일반인 제공. 온라인 플랫폼	자체제작
음악		대중음악 기획,제작	공연 통해 제공	자체제작
음악		락 음악 제작	공연	자체제작
음악		락 음악 제작	온라인 플랫폼/음반 판매/공연 공연	자체제작
음악		메탈 음악 제작및 공연	비중이 젤 높다	자체제작
음악		보컬 활동	온라인 플랫폼/ 공연,행사	자체제작
음악		실용 음악 /밴드 음악 제작	공연	자체제작
음악		실용 음악및 클래식 작곡	온라인 플랫폼	자체제작
음악		싱어 송 라이터및 작곡	온라인 플랫폼.음반 판매	자체제작
음악		어쿠스틱 음악 공연	온라인 플랫폼	자체제작
음악		어쿠스틱 음악 공연	공연/버스킹 통해 제공	자체제작
음악		어쿠스틱 음악 공연 및 레슨 유튜브	공연.버스킹을 통해 일반인 제공	자체제작
음악		연주	공연	자체제작
음악		연주음악 제작 및 공연	행사 섭외를 통해 제공	자체제작
음악		음악 공연	온라인 플랫폼.멜론 등	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
음악		음악 기획	의뢰 업체 제공	자체제작
음악		음악 기획 연출 뮤지션	성악 활동	자체제작
음악		음악 기획 연출 뮤지션	재즈 음악 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 연출 뮤지션	클래식 공연 .관악기 연주	자체제작
음악		음악 기획 제작	클래식 음악 피아노 연주 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	국악 음악 뮤지션으로 공연통해 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	금관 악기로 클래식 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	뿡과리 연주 통해 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	대중음악 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	바이올린 연주자로 공연 통해 제공	제작참여
음악		음악 기획 제작 뮤지션	음악 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	인디 음악 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	재즈 피아노 공연	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	클래식 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션	클래식 음악 제공	자체제작
음악		음악 기획 제작 뮤지션 공연	인디 음악 공연으로 제공	자체제작
음악		음악 기획/연출 뮤지션	대중 음악, 실용 음악 제공	자체제작
음악		음악 기획/제작	포크 음악 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획/제작 (뮤지션)	모든 장르 음악 제작및 공연 제공	자체제작
음악		음악 기획/제작 뮤지션	공연으로 음악 제공	자체제작
음악		음악 기획/제작 (뮤지션)	인디 음악 제작및 공연 제공	자체제작
음악		음악 뮤지션	밴드공연	자체제작
음악		음악 쇼핌 기획(짧은 영상 예:틱톡)	온라인 플랫폼	자체제작
음악		음악 작곡 공연	온라인 플랫폼	자체제작
음악		음악 제작	유튜브로 제공	자체제작
음악		음악 제작,뮤지션	음원유통	자체제작
음악		음원 제작	온라인 플랫폼	자체제작
음악		인디 음악	온라인 플랫폼	자체제작
음악		인디 음악 제작	공연	자체제작
음악		인디 음악 제작	공연,행사	자체제작
음악		인디 음악 제작	온라인 음반 발매,공연장 공연	자체제작
음악		인디 음악 제작	온라인 플랫폼	자체제작
음악		인디 음악 제작	온라인 플랫폼/공연.버스킹	자체제작
음악		인디 음악 제작및 공연	공연	자체제작
음악		인디 음악 제작및 공연	공연,행사및 음원 발매(온라인 플랫폼)	자체제작
음악		인디,힙합 음악 제작	온라인 플랫폼,공연	자체제작
음악		재즈 음악 제작및 공연	공연,행사 제공	자체제작
음악		전통 및 창작 연주 연희	공연	자체제작
음악		팝 음악 제작	온라인 플랫폼	자체제작
음악		포크 음악 제작	온라인 플랫폼	자체제작
음악		포크 음악 제작및 공연	공연,버스킹/온라인 플랫폼	자체제작
음악		포크 음악 제작및 공연	공연,행사	자체제작
음악		포크 작곡	공연,온라인 플랫폼	자체제작
음악 및 음원제작, 음악공연		국악	음원포털사이트, 유튜브 및 SNS	자체제작
음악 제작, 음원 제작		퓨전국악, 전통국악	SNS, 유튜브	자체제작
음악공연무대		무대노래공연	유튜브영상	자체제작
음악세계		음악공연	유튜브게시	자체제작
음악연주		클래식	연주	자체제작
음악의 길로 나아가다		작곡	오프라인 공연	제작참여
음악의시간		음악비평	출판	자체제작
음악제작		오페라 공연	온라인/광고/홍보/포스터	제작참여
음악제작		인디뮤직	온라인	자체제작
음악회		공연	극장공연	제작참여
음악회 연주		피아노 독주	구글	자체제작
음악회(가곡과아리아의밤)		가곡과 아리아로 구성된 연주로 성악가2,3분과 함께 한다	아트홀대여	제작참여
음원		음원 발매 뮤지션	온라인 스트리밍 또는 피지컬	자체제작
음원제작		mr 및 편곡	컴퓨터음악	자체제작
음원제작		음악,뮤직비디오 제작하여 발표	음원 사이트, 유튜브, 공연	자체제작
음원제작		작사참여	CD제작	제작참여
입 막아라		작사, 작곡	사운드 클라우드	자체제작
작곡		창작곡 작곡	작곡, 공연, 작곡집 제작, Cd, Dvd	자체제작
정규앨범 ESSENTIAL		음원제작	유통사 배급	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
영화 (46)	정기연주회	오케스트라 정기연주회	공연	자체제작
	조태준	브이로그및 음악 공연	유튜브	자체제작
	지아킴	음악 공연	공연 유튜브	자체제작
	참여석	경북 자인면에 있던 한장군설화를 음악으로 풀어낸 것	공연	자체제작
	찾아가는음악회	연주회	학교찾아가감	제작참여
	책이여 안녕	음반	스트리밍 및 실물 음반	자체제작
	콘서트	콘서트	콘서트	제작참여
	클래식	음악연주	문화회관연주	제작참여
	클래식 살롱 에운	클래식음악 소개	유튜브	자체제작
	클래식공연	신진음악인과 연주단절 전공자들을 무대에서 연주를 하게함을 목적으로 연주회를 개최합니다.	공연 실황 무료 공연	제작참여
	클래식공연	음악, 창작음악 공연	각종 아트홀에서 음악공연	제작참여
	클래식음악	공연	연주	자체제작
	태자와 사랑이 뛰어	음원제작	음원 사이트	자체제작
	토요문학콘서트 축하공연	국악 연주	공연	제작참여
	피아노앙상블	한대 또는 두대의 피아노로 4명의 피아니스트가 연주하는 것	연주회를 개최함	자체제작
	피아노연주	연주	연주활동	자체제작
	향해	노래	공연	자체제작
	해운대음악제	해운대 최대 클래식음악제	공연	자체제작
	홀리사운드	음원제작	멜론뮤직지니뮤직등록	제작참여
	공연	공연 기획/연출	공연 직접 기획,연출,배우 활동	제작참여
	그날어떤날	단편영화	네이버 시리즈온 등	제작참여
	기념사진	영화	영화제출품	제작참여
	기대	혼자사는 영숙..추석명절을 맞아 딸내이를 기다리며 정성껏 음식을 준비하나	영화	자체제작
	기업 홍보 영상 제작	기업들의 홍보 영상 제작	지인 영업 및 크몽 판매 or 유튜브	자체제작
	다큐멘터리 영화	사회 비판과 제안	개봉과 배급 및 온라인	자체제작
	단편영화	단편영화 제작	영화제 출품 및 유튜브 상영	제작참여
	단편영화.다큐다큐	시사성과사건 등	출품작 .공모전 등	자체제작
	도와줘! Help Me!	드라마	제7회 가톨릭영화제	자체제작
	드라마 제작	로맨스	계약 후 방영	제작참여
	딤러닝시네마	시네포크에서 상영회 진행	영화기획	제작참여
	마더케어서비스	다큐멘터리	전주국제영화제	자체제작
	모퉁이극장	독립예술영화 상영	극장 운영 통해	제작참여
	배우역	영화	비메오	자체제작
	부천애니메이션영화제	운영지원	행사	자체제작
	살티	살티공소에 사는 노부부 이야기	온라인 배급	제작참여
	시낭송, 문학기행	시낭송, 문학관련 명소 탐방	유튜브	제작참여
	영상/새벽 5시	영상 제작	비메오 등록	자체제작
	영화	극영화	극장	제작참여
	영화	단편영화 제작 감독	영화제 출품 (노인협회 주관하는 실버영화제 출품해서 2024년 최우수상, 우수상, 감독상) kbs, knn등 다큐물 제공 최근에 knn에 재건축 관련 다큐 방영	자체제작
	영화	영상 촬영 대행	영화사,기관등 의뢰로 영상 촬영 제공	자체제작
영화	영화 기획 제작	영화 시나리오 작가	제작참여	
영화	영화 기획,제작	온라인 플랫폼	제작참여	
영화	영화 기획,제작/기관에서 스타트업 기업 뽑는 지원사업	제작 지원	제작참여	
영화	영화 시나리오 제작/작가 활동	영화사또는 공모전에 제공/단편영화 온택트 시나리오 작가	자체제작	
영화	영화 제작 지원	영화 제작 지원	제작참여	
영화	영화 편집	극장 개봉	제작참여	
영화	영화가 좋다	지원이좋다	제작참여	
영화	영화제작-미술	상영	제작참여	
영화	영화제작지원	영화 스태프 활동 참여	제작참여	
영화	평론	출판	자체제작	
운명 되돌리기	과거로 돌아가 사랑을 찾는 이야기	없음	없음	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분	
	웹툰	네이버	네이버	제작참여	
	유튜브 진용진 없는영화	동시녹음	유튜브	제작참여	
	일루전	수미는 폐기된 스펀으로 전등을 만들고 있다.	영화제 상영	제작참여	
	정순	장편 드라마	서울독립영화제	자체제작	
	제목 미정	시나리오	영화 제작	제작참여	
	청춘포차	연극 실연	가마골소극장	제작참여	
	태권도의 저주를 풀어줘	드라마 7부작 젊은남자 주인공3명끼리 사랑하는내용 태권도 통해서 알게되고 서로 사랑에 빠진다	온라인	제작참여	
	트랜스유라시아2022:유라시아 평화원정대	다큐멘터리	국내 OTT	자체제작	
	특이점	다큐멘터리 연출	제천국제음악영화제 상영	제작참여	
	파란 입이 달린 얼굴	가족	서울독립영화제	자체제작	
	페이퍼맨	드라마	영화	제작참여	
	피크닉	단편영화	영화제 상영	제작참여	
	해협	역사관련	영화관	자체제작	
	헤르츠	미술팀	공연	제작참여	
	게임 (3)	엔젤나이트	게임 클라이언트	플레이스토어	제작참여
		전시	개인	관람	자체제작
		피피슈의 연금술사	에드벤처 게임	PC게임	자체제작
	애니메이션 (2)	Metaphorical Nature 전통에서 온 은유적 자연	평면 회화 제작	온라인 오픈갤러리 오프라인 전시	자체제작
손가락생각		시집 삽화	출판사 초록달팽이	자체제작	
방송 (38)	tbn 교통방송	오락프로정보	방송	제작참여	
	관광지 홍보 영상	영상 제작	유튜브 채널 업로드	자체제작	
	국민리포트	뉴스 형식	유선방송	제작참여	
	동도니	비이로그	유튜브	자체제작	
	맛집의맛집노트	맛집여행비이로그	유튜브	자체제작	
	면상호	면먹는 콘텐츠	유튜브	자체제작	
	뮤지컬	배우고 공연과 홍보	공연.온라인	제작참여	
	밀톡	밀리터리, 방산	지상파, 유튜브	제작참여	
	방송	교육 관련 방송 /영어	유튜브.네이버 블로그	자체제작	
	방송	기업 홍보물 영상 제작	의뢰 업체 납품	자체제작	
	방송	부동산 유튜브	온라인 플랫폼	자체제작	
	방송	수산물 고르는 요령및 수산물 맛집 안내	온라인 플랫폼	자체제작	
	방송	어린이 교육 방송	온라인 플랫폼	자체제작	
	방송	유튜버 방송	유튜브	자체제작	
	방송	음식 유튜버 방송	온라인 플랫폼	자체제작	
	방송	인터넷 영상물	기업분석등 경제관련 유튜버 제공	자체제작	
	방송	인터넷 영상물 제공	공예 작업 온라인 플랫폼 이용 제공	자체제작	
	방송	인터넷 영상물 제공	예능 유튜버 제공	자체제작	
	방송	인터넷 영상물 제공	유튜버 제공	자체제작	
	방송	지상파 방송	지상파 생방송으로 제공	제작참여	
	방송	친구소개	유튜버	자체제작	
	방송	토의 인터넷 방송,부산 관광지 블로그 작성	온라인 플랫폼	자체제작	
	방송	메디컬 다큐	공중파	제작참여	
	방송	부산아이가	부산을 소개하는 비이로그	유튜브	자체제작
	방송	비공개계정	드라마 웹툰	네이버 웹툰에 등록	자체제작
	방송	행사관련촬영	행사공연	자체제작	
	영상	문화 예술 행사 취재	영상	제작참여	
	영상	영상 제작 자료 제공	작품이미지	자체제작	
	영상제작	지식정보	비이로그	제작참여	
	영상편집만했다	패러글라이딩	온라인	제작참여	
	우리동네톡톡	지역소식취재	방송	제작참여	
	웅촌	사냥개이야기 다큐멘터리	영화상영	자체제작	
	의학정보방송	의학프로그램	KNN	제작참여	
	정신간호사한나	정신건강컨텐츠	유튜브	자체제작	
	찐피디	여러비이로그	유튜브	자체제작	
	터툴코리아	외국인 친구들에게 한국을 보여줍니다.	유튜브	자체제작	
	풀카운트	야구 다큐멘터리	OTT	제작참여	
	홍보영상	스토리	SNS	자체제작	
광고	Grotest	작품제작	제작	제작참여	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
(15)	거북이를 찾아주세요	편집, DI	MBC 방송, 유튜브	제작참여
	광고	기업체 협약으로 인쇄물 광고 제작	업체 의뢰로 제공	제작참여
	광고	영상 광고 제작	영상 (인물 사진 위주)제작	자체제작
	광고	영상물 광고 제작	SNS등 온라인 플랫폼	자체제작
	광고	온라인 광고	기업체 의뢰로 온라인 광고 제공	자체제작
	광고	인쇄물 광고 제작	시각 디자인을 통한 인쇄물 광고 제작	자체제작
	광고	전시 기획,홍보,운영/ 예:벡스코 아트페어,개인 갤러리 전시회	오프라인으로 대중에게 제공	제작참여
	광고	홍보 행사 기획 연출	동,서양화 그림 전시 기획	자체제작
	광고	홍보및 행사 대행	인력 제공	제작참여
	광고제작	지식정보	온라인 제공	자체제작
	기증자월	영상제작	전시장내 영상물 연출	자체제작
	방송	인터넷 영상물 제공	뷰티 브이로그 유튜브 제공	자체제작
	광고	유튜브광고작업	기업과 거래	자체제작
영상	광고	인터넷	제작참여	
캐릭터 (10)	귀여운 찌꾸	4살 지구의 어린아이인 찌꾸와 그의 친구들이 모험을 떠난다	블로그	자체제작
	꾸르비	캐릭터	상품제작	자체제작
	미술품 제작	창작·굿즈	전시·판매	자체제작
	캐릭터	시각디자인	개인온라인	자체제작
	유튜브	도에 작업	유튜브	자체제작
	캐릭터	캐릭터 상품 제작	도자 예술 작품 전시를 통한 제공	자체제작
	캐릭터	캐릭터 상품 제조	유리 공예로 캐릭터 상품 제공	자체제작
	캐릭터 제작	캐릭터 제작	외주	자체제작
	파도그레픽	다양한 그레픽	네이버/쿠팡/오에이블	자체제작
평면 작품	창작작품	전시	자체제작	
지식 정보 (11)	untitled	시각예술, 설치미술	전시장에 전시	자체제작
	단편영화	시나리오	단독	자체제작
	동학학교	유네스코세계기록유산 동학농민혁명	참여형, 체험형, 지식습득	자체제작
	섬유예술전	개인전	문화 전시	자체제작
	수이제 반년간지 발행	문화 예술 인문 잡지	인쇄 출판	자체제작
	시각예술	전시제작	오프라인,온라인 웹등록	자체제작
	지식정보	콘텐츠 기획	유튜브, 네이버 등록	제작참여
	예술작업	예술창작	창작전시	자체제작
	지식정보	이러닝 제작/서비스	영어 이러닝 제작 제공	자체제작
	지식정보	포털/온라인 정보 서비스	디지털 미디어,디자인 (개인 창작)	자체제작
	창작	미술작품	전시회	자체제작
콘텐츠 솔루션 (9)	개인작품제작	평면회화	전시	자체제작
	걸어본	가상전시	플랫폼	자체제작
	딤러닝	교육제작	유튜브 준비중	자체제작
	바이올렛-샤인	작품 사진	인스타	자체제작
	캐릭터	캐릭터 상품 제조	그림,공예로 상품 제공	자체제작
	콘텐츠 솔루션	CG제작( 뮤직 비디오 제작)	의뢰 업체에 제공	자체제작
	콘텐츠	콘텐츠 제작	온라인 플랫폼	자체제작
	김스트래블(Kim'sTravel)	여행콘텐츠개발업	유튜브	자체제작
	현대자동차	현대자동차 울산 홍보	유튜브	제작참여
공연 (109)	BJ봉봉x닥터봉의 우당탕실험	과학뮤지컬	공연	자체제작
	if앨범	4곡이 들어간 ep앨범	음원유통	자체제작
	가을 이야기	국악공연	공연	제작참여
	갈림길에 선 여자	연극 제작	공연	자체제작
	감성가족댄스극 포빅타운	공연제작	극장공연	자체제작
	경희댄스시어터	무용	시청	자체제작
	공연	공연 관련 서비스	공연 관련 업무 보조	제작참여
	공연	공연 기획 및 연출 / 관련 서비스	실연	자체제작
	공연	공연 기획 연출	마술 공연 기획 연출	자체제작
	공연	공연 기획 연출	한국 무용 제공	제작참여
	공연	공연 기획/연출	뮤지컬,무용,연극 기획/연출	제작참여
	공연	공연 기획/연출	연극 배우 활동	제작참여
	공연	공연 기획/연출	연극 제공	자체제작
	공연	공연 기획/연출	클래식 공연 제공	자체제작
	공연	공연관련 서비스	연극,무용,뮤지컬 등 공연 진행 스태프	제작참여
공연	기획,연출	기획,연출	제작참여	

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
공연		댄스공연	댄스출연	제작참여
공연		독주회	실황	제작참여
공연		배우	공연, 공연 영상	제작참여
공연		실연	배우	제작참여
공연		연극	자체제작 공연	제작참여
공연		연주	라이브공연 음원발매	자체제작
공연		연주	재능기부	자체제작
공연		음악	온라인/오프라인 서비스	자체제작
공연		전통예술	강의, 공연	자체제작
공연		클래식공연	실연	자체제작
공연 제작 및 기획		각종 연극제 운영	실연	제작참여
공연실연		연극공연실연	공연실연	자체제작
공연제작		연극	네이버로	자체제작
국악		한국음악콘텐츠제작	음원을 포함한 다양한 형태의 한국음악	자체제작
굿거리트로트		공연(연극)	공연	제작참여
그래피티 잼		라이브 페인팅	그림 퍼포먼스	자체제작
기억해야 할 미래[우키시마호, 진혼]		우키시마호 추모 공연	공연	제작참여
나비		희곡	시민회관 연극공연	자체제작
단편영화		상업 장단편 독립영화 · 저예산영화	제작참여	제작참여
당신의 꽃		연극 실연	레몬트리소극장	제작참여
란이		연극 실연	동래열린소극장	제작참여
로봇		공연제작	인스타그램	자체제작
마리		연극 연출	해운대문화회관 공연	제작참여
마술		마술공연	공연	자체제작
마술 공연 행사 강연		어린이 대상 마술 공연 및 강연 진행	방문 공연 강연	자체제작
무용공연		한국무용	공연	자체제작
물이야이		공연제작	오프라인 공연	제작참여
뮤지컬		뮤지컬넘버 공연	공연	제작참여
민속예술·국악공연		직접 시나리오작성과 기획 연출	무대공연	제작참여
백색소음		삶과 죽음의 중간 어딘가에 있는 일상	전시회	자체제작
밴드공연		다양방원	오프라인	자체제작
변검술(마술)		변검술	행사장 (오프라인)	자체제작
부산국제영화제		연출	부산국제영화제	제작참여
부산송상현광장 청년댄스페스타		송상현광장 시설을 활용한 부산·경남 정규 댄스 페스타	무대 공연	자체제작
부산영화음악제		영화의 도시 부산에서 열리는 영화음악제 젊은여인과 노할머니가 어떤 사연으로	야외공연 및 컨퍼런스	자체제작
불		자살하려고 청양사절 찾아가는길에 만나 다시 삶으로 들어오는 이야기	오프라인, 유튜브	제작참여
사진찍는 영상감독 카니tv		영상제작 브이로그등	유튜브 인스타그램	자체제작
살고지고		희곡	부산하늘바람소극장에서 공연	자체제작
상상병환자		연극 실연	오프라인 공연	제작참여
새 허생 이야기		연극	공연	제작참여
새로운 연결		장애인이 예술을 통해 사회와 연결된다는 내용	공연	자체제작
세일즈맨의 죽음		연극 실연	부산시민회관 소극장	제작참여
스타클럽 연애인예술단		현역가수경-신인가수발굴및 공연 행사진행	포스트제작및 유튜브	자체제작
스펙트럼		연극 실연	공간소극장 공연	제작참여
슬픔이 찬란한 이유		연극 실연	시민회관 소극장 공연	제작참여
실종(white)		제작	공연	자체제작
씨앗부터새싹까지		무용공연	유튜브 제공	자체제작
아카섬이 남긴 것은		희곡	통영 문화회관 공연	자체제작
안경부부의 이스탄불 여행기		음향오퍼레이터	대학로 라온시어터	제작참여
어둠의힘		연극 연출	열린아트홀 공연	제작참여
공연		콘텐츠제작	온라인	제작참여
여름청년창작낭독무대		공연행사기획	부산소극장연극협회 주최	제작참여
연극		무대	디자인	제작참여
연극		배우	공연	제작참여
연극		연극내용	극장	자체제작
연극		연극배우/연극예술강사	공연	제작참여
연극		연기	공연	제작참여
연극		작, 연출	해화 대학로에서 상연	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	연극	전통, 역사, 인물 등의 창작	공연	제작참여
	연극 검정고무신1,2	1960년대 부산을 배경으로 어렵지만 정이 있었고 사랑이 있었던 육남매의 웃음과 감동이 있는 연극	연극 공연	자체제작
	연극 사람, 한울이 되다	연극 실연	오프라인 공연	제작참여
	연극, 뮤지컬	제작	에매처 등록	제작참여
	영화, 드라마	배우	상업영화 배우	제작참여
	오페라	공연제작	연출	제작참여
	오페라 라트라비아타	오페라 공연	오프라인 공연	제작참여
	오페라 페스트	대본, 연출	공연	제작참여
	우리 반짝이며 만나다	연극연출	공연장 나라본플레이아트센터	제작참여
	우리는언제나 00이었다	여성3명서 자동차 여행하는 연극	극장	제작참여
	음악	국악음악	유튜브	제작참여
	음악공연	실내악 오케스트라연주	비올라 연주	제작참여
	음원발매	음원제작	온라인 스트리밍	자체제작
	인형극	유아공연	방문공연	자체제작
	자체제작	음악 창작	공연	제작참여
	작곡	현대음악	공연	자체제작
	작품전시	작품제작	전시	제작참여
	장고개	정극	시민회관 소극장 공연	제작참여
	재즈 와인에 빠지다	공연 기획	티켓 판매 및 브랜드 판매	자체제작
	정의의 사람들, 파수꾼	연극 실연	용천지랄소극장, 해운대문화회관	제작참여
	창작 전시 기획	작품 발표	갤러리, 미술관, 공공장소	자체제작
	첫 번째 개인전 '시선의 시작'	디지털회화 개인전	오프라인 전시 및 온라인 VR전시 진행	자체제작
	축제	축제 관련	야외 공연	제작참여
	축제 및 공연 기획	전통공연	실연	제작참여
	축산업	전통춤과 창작축제제작	공연, 유튜브	자체제작
	커뮤니티 시네마	영화 공동체 상영	오프라인 모임	자체제작
	텍시안에서	연극 기획	부산해바라기 소극장	제작참여
	토끼의간을찾아라	국악음악극	회관등상설공연	제작참여
	파수꾼	연극 실연	용천지랄소극장	제작참여
	평범한 이야기	연극 실연	나다소극장	제작참여
	풍물	지방문화제	공연	제작참여
	한국음악	음원 공연	공연 음원	제작참여
	한민족예술문화어울림한마당	협회 자체공연	공연장 위주	자체제작
	공연	클래식 공연	공연	제작참여
	흑백다방	연극연출	공간소극장 공연	제작참여
1인 미디어 (47)	5미닛게임클럽	영상 제작 및 음성 영상 제작	외부 광고 의뢰를 통한 영상제작	자체제작
	AI 캐릭터와 함께하는 여행	AI 캐릭터와 함께하는 여행	유튜브	자체제작
	English birds	친근하고 쉬운 영어 웹	유튜브에 등록	자체제작
	Position	판타지	없음	자체제작
	tv 교양시리즈	요리사 내용	tv	제작참여
	간호사 관련	필요한 능력 및 공부방법	유튜브	자체제작
	개인전	선 과 목 , 수목화	전시	자체제작
	게임	게임	온라인	자체제작
	광고	영상 광고 제작	1인 유튜버 제공	자체제작
	따흠	게임	온라인	자체제작
	라이브클럽	부산 인디밴드 라이브클럽 제작	유튜브 업로드	자체제작
	라표	일상브이로그	유튜브	자체제작
	문학	시인으로 시창작	엔솔리지및시집발행	자체제작
	뮤직비디오	인디아티스트 뮤비 제작	유튜브 인스타	자체제작
	미디어	캘리창작	유튜브 혹은 오프라인	자체제작
	미술	도자예술	유튜브	자체제작
	미술 콘텐츠	작품 드로잉, 채색, 만들기	유튜브	자체제작
	미술작품	제작	전시	자체제작
	민락골목시장 홍보영상	민락골목시장 홍보영상	유튜브 업로드	자체제작
	방송	요리,운동 관련 유튜브 제작	온라인 플랫폼.유튜버	자체제작
	방송	인터넷 영상물	1인 유튜버 제공	자체제작
	방송	인터넷 영상물	쇼핑 라이브	제작참여
	방송	인터넷 영상물	온라인 플랫폼을 통한 자동차 소개 제공	자체제작
	방송	인터넷 영상물 제공	온라인 플랫폼으로 패션 제공	자체제작
	방송	인터넷영상물 제공	온라인 플랫폼	자체제작
	별리 byullee	일상브이로그 여행정보	유튜브	자체제작

산업분류	영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
	스튜디오리스트스튜디오	아이패드드로잉 강의	유튜브	자체제작
	1인 미디어	낙씨	온라인	자체제작
	에그박스	예능형 자연교육 콘텐츠	미디어플랫폼,ott,vod	자체제작
	영상	경제 주식 재테크	유튜브	자체제작
	영상	미술분야 유학	영상제작	자체제작
	영상 제작	미술도구리뷰	주로 유튜브에 등록	자체제작
	영상제작	브이로그	유튜브 업로드	자체제작
	영상제작	제작참여	회의	제작참여
	올리브영 전직 알바	유튜브 영상 제작	유튜브 개인 채널 업로드	자체제작
	유튜브	개인영상	온라인	제작참여
	유튜브	광고 및 영상 제작	유튜브 업로드	제작참여
	유튜브 영상	부산 관광	인터넷 소셜미디어	제작참여
	유튜브 콘텐츠	피규어 리뷰 및 커스텀 작품 제작	유튜브 업로드	자체제작
	일상 브이로그	일상을 담은 1-20분 내외의 영상	유튜브 업로드	자체제작
	자체제작	미술	직접참여	자체제작
	제작	창작제작	네이버	자체제작
	창작사진	사진의 다양성 제공	전시및 홍보	자체제작
	채널명 : 이브랜드	풍선아트 교육채널	풍선아트 만드는 방법 영상제공	자체제작
	한국화	수묵채색	전시	자체제작
	항구의랩소디	다큐멘터리	공중파방송	제작참여
	화방다방	드로잉 오디오 콘텐츠	유튜브 이용	자체제작

## (4) 현재 사업추진 단계

Q. 귀하의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까? [주요산업분야를 기준으로 작성]

- 현재 사업추진 단계를 살펴보면 '콘텐츠 제작'이 22.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '콘텐츠 기획' 20.6%, '콘텐츠 출시' 19.8% 등의 순으로 나타남

[그림3-50] 현재 사업추진 단계

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-92] 현재 사업추진 단계

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	콘텐츠 기획	콘텐츠 제작	콘텐츠 출시	사업 도약	사업 성장	사업 축소	
전체	(746)	20.6	22.5	19.8	13.3	7.8	16.0	
산업분야	출판	(193)	16.6	15.5	16.6	8.3	9.8	33.2
	만화	(81)	18.5	28.4	23.5	13.6	9.9	6.2
	음악	(159)	19.5	23.9	27.0	13.8	6.9	8.8
	영화	(48)	20.8	41.7	12.5	18.8	-	6.3
	게임	(3)	33.3	33.3	-	-	33.3	-
	애니메이션	(2)	50.0	-	-	50.0	-	-
	방송	(39)	25.6	15.4	25.6	17.9	12.8	2.6
	광고	(16)	25.0	25.0	25.0	18.8	6.3	-
	캐릭터	(10)	30.0	30.0	30.0	-	-	10.0
	지식정보	(12)	25.0	16.7	41.7	8.3	-	8.3
	콘텐츠 솔루션	(13)	46.2	23.1	-	7.7	15.4	7.7
	공연	(113)	19.5	23.9	10.6	17.7	8.8	19.5
	1인 미디어	(57)	28.1	19.3	24.6	14.0	1.8	12.3

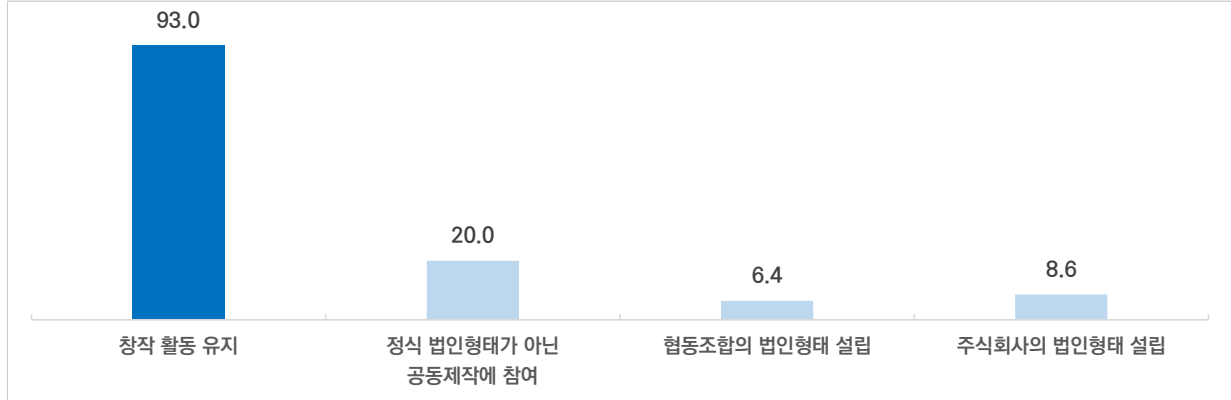
### (5) 향후 콘텐츠 관련 활동 계획

Q. 향후 어떻게 콘텐츠 관련 활동을 이어가실 계획이십니까? 계획하고 있는 활동을 모두 기입해주세요.

- 향후 콘텐츠 관련 활동 계획을 살펴보면 '창작 활동 유지'가 93.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '정식 법인형태가 아닌 공동제작에 참여' 20.0%, '주식회사의 법인형태 설립' 8.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-51] 향후 콘텐츠 관련 활동 계획

[Base: 전체(N=746), Unit: %, 다중응답]



[표3-93] 향후 콘텐츠 관련 활동 계획

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	창작 활동 유지	정식 법인형태가 아닌 공동제작에 참여	협동조합의 법인형태 설립	주식회사의 법인형태 설립	
전체	(746)	93.0	20.0	6.4	8.6	
산업분야	출판	(193)	89.6	25.9	10.4	8.3
	만화	(81)	96.3	9.9	1.2	1.2
	음악	(159)	93.7	18.9	2.5	7.5
	영화	(48)	91.7	25.0	10.4	20.8
	게임	(3)	100.0	-	-	-
	애니메이션	(2)	100.0	-	-	-
	방송	(39)	94.9	7.7	2.6	2.6
	광고	(16)	87.5	6.3	6.3	12.5
	캐릭터	(10)	100.0	-	-	-
	지식정보	(12)	91.7	25.0	-	-
	콘텐츠 솔루션	(13)	92.3	-	-	15.4
	공연	(113)	92.0	32.7	13.3	16.8
	1인 미디어	(57)	100.0	8.8	1.8	1.8

## 2) 사업 현황

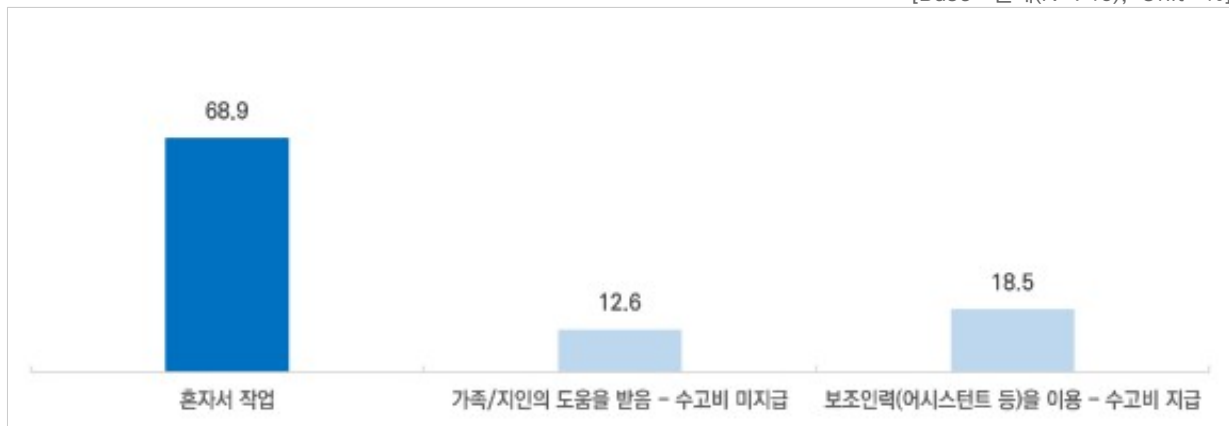
## (1) 보조인력 이용 여부

Q. 귀하는 보조인력을 이용하고 계십니까?

- 보조인력 이용 여부를 살펴보면 '혼자서 작업하고 있다'는 응답이 68.9%로 가장 높게 나타남.  
 이어서 '보조인력(어시스턴트 등)을 이용하며 수고비 지급' 18.5%, '가족/지인의 도움을 받으며 수고비 미지급' 12.6% 순으로 나타남

[그림3-52] 보조인력 이용 여부

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-94] 보조인력 이용 여부

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	혼자서 작업	가족/지인의 도움을 받음 - 수고비 미지급	보조인력(어시스턴트 등)을 이용 - 수고비 지급	
전체	(746)	68.9	12.6	18.5	
산업분야	출판	(193)	82.4	14.0	3.6
	만화	(81)	66.7	2.5	30.9
	음악	(159)	57.9	9.4	32.7
	영화	(48)	58.3	18.8	22.9
	게임	(3)	100.0	-	-
	애니메이션	(2)	100.0	-	-
	방송	(39)	76.9	12.8	10.3
	광고	(16)	75.0	6.3	18.8
	캐릭터	(10)	90.0	10.0	-
	지식정보	(12)	66.7	16.7	16.7
	콘텐츠 솔루션	(13)	53.8	23.1	23.1
	공연	(113)	54.9	22.1	23.0
	1인 미디어	(57)	84.2	7.0	8.8

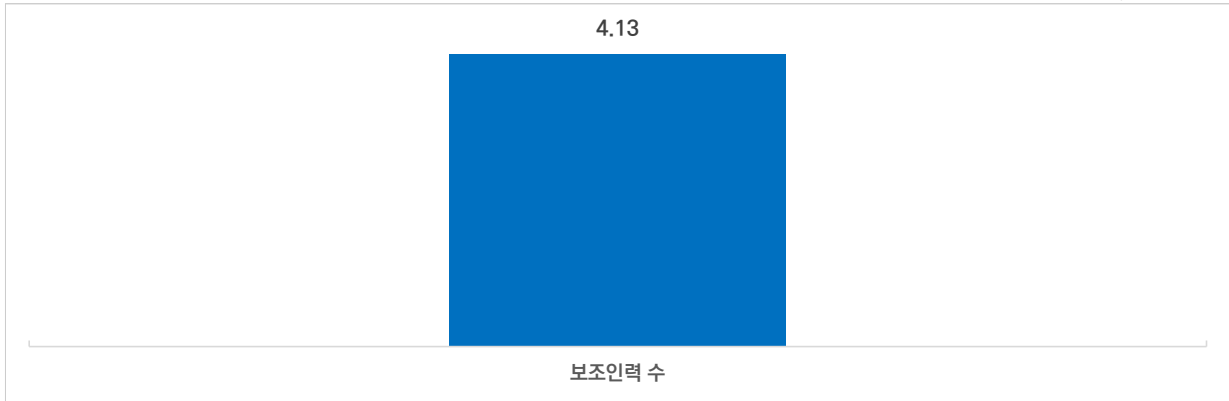
① 보조인력 수

Q. 평균적으로 몇 명의 보조인력 이용하고 계십니까?

- 보조인력을 이용한다는 응답자 대상으로 인원수를 살펴보면 평균 4.13명을 이용하는 것으로 나타남

[그림3-53] 보조인력 수

[Base: 보조인력을 이용하는 응답자(N=138), Unit: 명]



[표3-95] 보조인력 수

[Base: 보조인력을 이용하는 응답자(N=138) Unit: (명), 명]

구분	사례수	보조인력 수	
전체	(138)	4.13	
산업분야	출판	(7)	1.86
	만화	(25)	2.16
	음악	(52)	4.58
	영화	(11)	4.45
	게임	(0)	-
	애니메이션	(0)	-
	방송	(4)	1.75
	광고	(3)	2.67
	캐릭터	(0)	-
	지식정보	(2)	3.00
	콘텐츠 솔루션	(3)	3.33
	공연	(26)	6.73
	1인 미디어	(5)	2.00

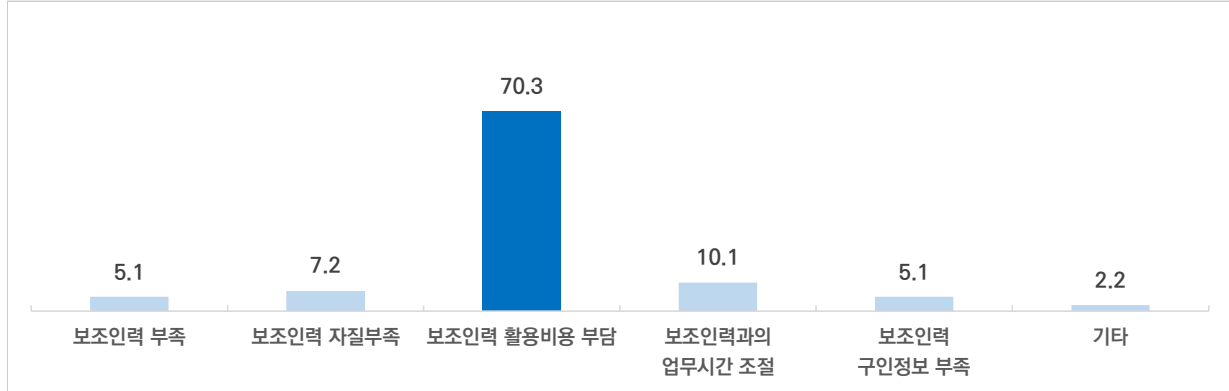
## ② 보조인력 활용 관련 주요 애로사항

Q. 보조인력 활용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 보조인력 활용 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '보조인력 활용비용 부담'이 70.3%로 가장 높게 나타남. 이어서 '보조인력과의 업무시간 조절' 10.1%, '보조인력 자질부족' 7.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-54] 보조인력 활용 관련 주요 애로사항

[Base: 보조인력을 이용하는 응답자(N=138), Unit: %]



[표3-96] 보조인력 활용 관련 주요 애로사항

[Base: 보조인력을 이용하는 응답자(N=138) Unit: (명), %]

구분	사례수	보조인력 부족	보조인력 자질부족	보조인력 활용비용 부담	보조인력과의 업무시간 조절	보조인력 구인정보 부족	기타	
전체	(138)	5.1	7.2	70.3	10.1	5.1	2.2	
산업분야	출판	(7)	-	-	100.0	-	-	-
	만화	(25)	-	8.0	88.0	4.0	-	-
	음악	(52)	5.8	1.9	63.5	19.2	5.8	3.8
	영화	(11)	-	9.1	81.8	9.1	-	-
	게임	(0)	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(4)	-	25.0	75.0	-	-	-
	광고	(3)	-	33.3	33.3	33.3	-	-
	캐릭터	(0)	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(2)	-	50.0	50.0	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(3)	33.3	-	66.7	-	-	-
	공연	(26)	11.5	11.5	61.5	-	11.5	3.8
	1인 미디어	(5)	-	-	60.0	20.0	20.0	-

## (2) 콘텐츠 분야 근속연수

Q. 귀하의 콘텐츠 분야 근속연수를 작성해 주십시오.

○ 콘텐츠 분야 근속연수를 살펴보면 평균 7.33년으로 나타남

[그림3-55] 콘텐츠 분야 근속연수

[Base: 전체(N=746), Unit: 년]



[표3-97] 콘텐츠 분야 근속연수

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), 년]

구분	사례수	콘텐츠 분야 근속연수
전체	(746)	7.33
산업분야	출판	(193) 11.19
	만화	(81) 5.34
	음악	(159) 5.65
	영화	(48) 6.27
	게임	(3) 1.28
	애니메이션	(2) 8.67
	방송	(39) 3.12
	광고	(16) 6.56
	캐릭터	(10) 4.02
	지식정보	(12) 8.04
	콘텐츠 솔루션	(13) 3.35
	공연	(113) 9.36
	1인 미디어	(57) 3.38

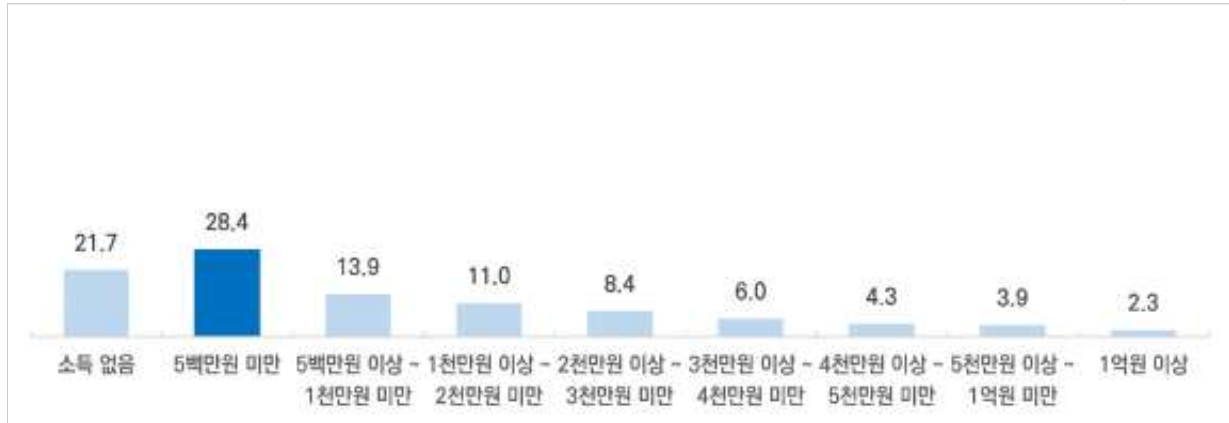
## (3) 2023(1년간) 연간 수입

Q. 귀하가 2023년(1년간) 벌어들인 연간 수입은 어떻게 되십니까?

- 2023년 연간 수입을 살펴보면 '5백만원 미만'이 28.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '소득 없음' 21.7%, '5백만원 이상 ~ 1천만원 미만' 13.9% 등의 순으로 나타남

[그림3-56] 2023년(1년간) 연간 수입

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-98] 2023년(1년간) 연간 수입

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	소득 없음	5백만원 미만	5백만원 이상 ~ 1천만원 미만	1천만원 이상 ~ 2천만원 미만	2천만원 이상 ~ 3천만원 미만	3천만원 이상 ~ 4천만원 미만	4천만원 이상 ~ 5천만원 미만	5천만원 이상 ~ 1억원 미만	1억원 이상	
전체	(746)	21.7	28.4	13.9	11.0	8.4	6.0	4.3	3.9	2.3	
산업분야	출판	(193)	25.9	35.8	8.8	9.3	5.7	5.7	4.7	3.6	0.5
	만화	(81)	6.2	17.3	17.3	17.3	9.9	9.9	6.2	11.1	4.9
	음악	(159)	18.2	30.2	22.0	8.8	9.4	3.1	3.1	4.4	0.6
	영화	(48)	22.9	18.8	18.8	16.7	12.5	6.3	-	2.1	2.1
	게임	(3)	33.3	66.7	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(2)	-	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(39)	20.5	30.8	12.8	2.6	10.3	5.1	10.3	-	7.7
	광고	(16)	12.5	31.3	6.3	12.5	6.3	6.3	6.3	6.3	12.5
	캐릭터	(10)	40.0	40.0	10.0	-	10.0	-	-	-	-
	지식정보	(12)	33.3	25.0	8.3	-	16.7	8.3	8.3	-	-
	콘텐츠 솔루션	(13)	15.4	23.1	23.1	-	-	7.7	15.4	-	15.4
	공연	(113)	15.9	25.7	13.3	19.5	10.6	8.0	3.5	2.7	0.9
	1인 미디어	(57)	49.1	21.1	5.3	5.3	5.3	7.0	1.8	1.8	3.5

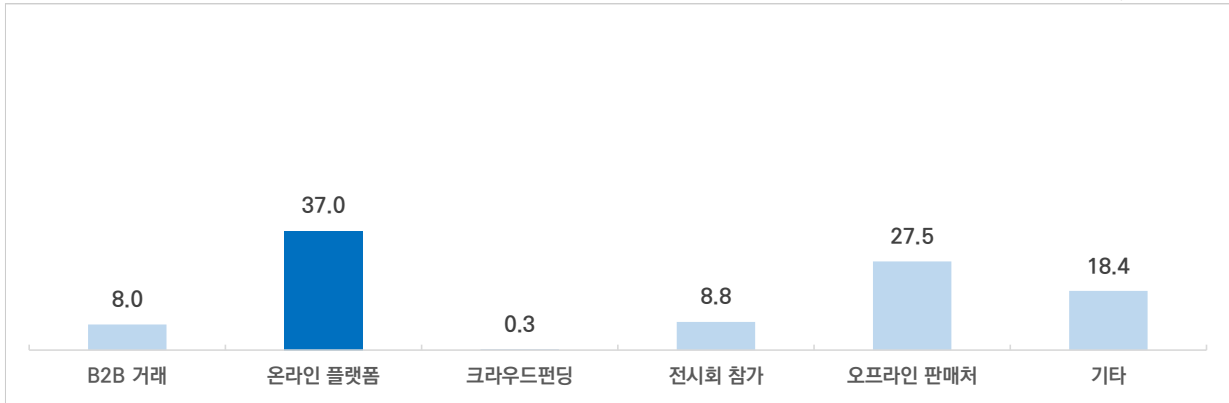
#### (4) 콘텐츠 주요 판로

Q. 귀하의 콘텐츠 주요 판로를 작성해주시기 바랍니다. [2023년 기준]

- 콘텐츠 주요 판로를 살펴보면 '온라인 플랫폼'이 37.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '오프라인 판매처' 27.5%, '기타' 18.4% 등의 순으로 나타남

[그림3-57] 콘텐츠 주요 판로

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-99] 콘텐츠 주요 판로

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	B2B 거래	온라인 플랫폼	클라우드펀딩	전시회 참가	오프라인 판매처	기타	
<b>전체</b>	<b>(746)</b>	<b>8.0</b>	<b>37.0</b>	<b>0.3</b>	<b>8.8</b>	<b>27.5</b>	<b>18.4</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(193)	7.8	18.7	1.0	7.8	54.9	9.8
	만화	(81)	3.7	87.7	-	4.9	2.5	1.2
	음악	(159)	7.5	37.7	-	4.4	18.2	32.1
	영화	(48)	16.7	29.2	-	16.7	14.6	22.9
	게임	(3)	-	66.7	-	-	33.3	-
	애니메이션	(2)	-	50.0	-	-	50.0	-
	방송	(39)	10.3	64.1	-	2.6	7.7	15.4
	광고	(16)	31.3	25.0	-	25.0	12.5	6.3
	캐릭터	(10)	-	30.0	-	40.0	10.0	20.0
	지식정보	(12)	16.7	-	-	33.3	8.3	41.7
	콘텐츠 솔루션	(13)	7.7	53.8	-	23.1	15.4	-
	공연	(113)	6.2	15.0	-	6.2	42.5	30.1
	1인 미디어	(57)	5.3	63.2	-	15.8	3.5	12.3

## 3) 만화작가 대상 추가설문

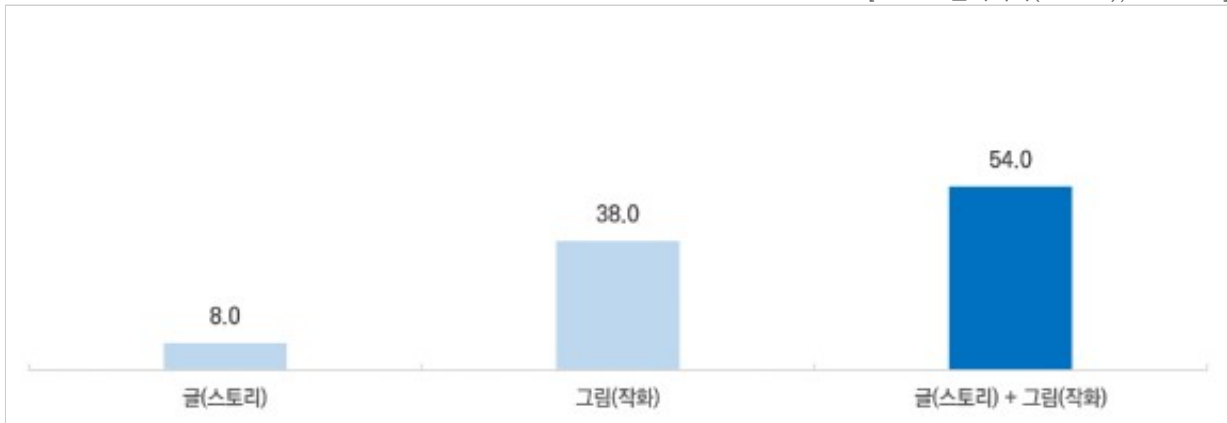
## (1) 주력하는 창작활동 분야

Q. 귀하가 주력하는 창작활동 분야는 무엇입니까?

- 만화작가 대상으로 주력하는 창작활동 분야를 살펴보면 '글(스토리) + 그림(작화)'이 54.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '그림(작화)' 38.0%, '글(스토리)' 8.0% 순으로 나타남

[그림3-58] 주력하는 창작활동 분야

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-100] 주력하는 창작활동 분야

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	글(스토리)	그림(작화)	글(스토리) + 그림(작화)	
전체	(100)	8.0	38.0	54.0	
산업분야	출판	(6)	-	33.3	66.7
	만화	(81)	7.4	38.3	54.3
	음악	(4)	25.0	25.0	50.0
	영화	(2)	-	100.0	-
	게임	(1)	-	-	100.0
	애니메이션	(0)	-	-	-
	방송	(1)	-	-	100.0
	광고	(0)	-	-	-
	캐릭터	(2)	-	50.0	50.0
	지식정보	(0)	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-
	공연	(0)	-	-	-
	1인 미디어	(2)	-	50.0	50.0

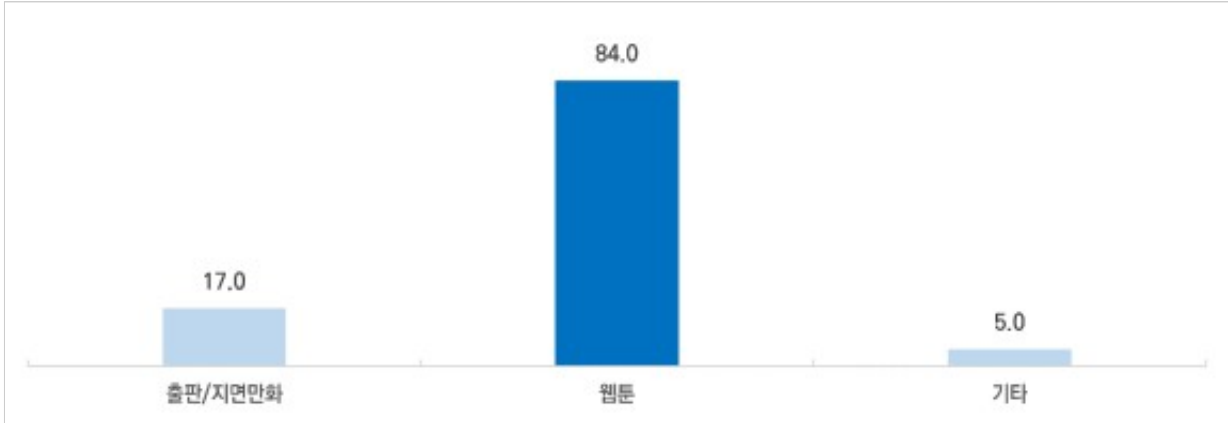
## (2) 활동 분야

Q. 귀하가 활동하는 분야는 무엇입니까?

- 만화작가 대상으로 활동 분야를 살펴보면 '웹툰'이 84.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '출판/지면만화' 17.0%, '기타' 5.0% 순으로 나타남

[그림3-59] 활동 분야

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %, 다중응답]



[표3-101] 활동 분야

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	출판/지면만화	웹툰	기타	
전체	(100)	17.0	84.0	5.0	
산업분야	출판	(6)	66.7	50.0	16.7
	만화	(81)	8.6	92.6	2.5
	음악	(4)	25.0	50.0	25.0
	영화	(2)	100.0	50.0	-
	게임	(1)	-	100.0	-
	애니메이션	(0)	-	-	-
	방송	(1)	-	100.0	-
	광고	(0)	-	-	-
	캐릭터	(2)	50.0	-	50.0
	지식정보	(0)	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-
	공연	(0)	-	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	50.0	-

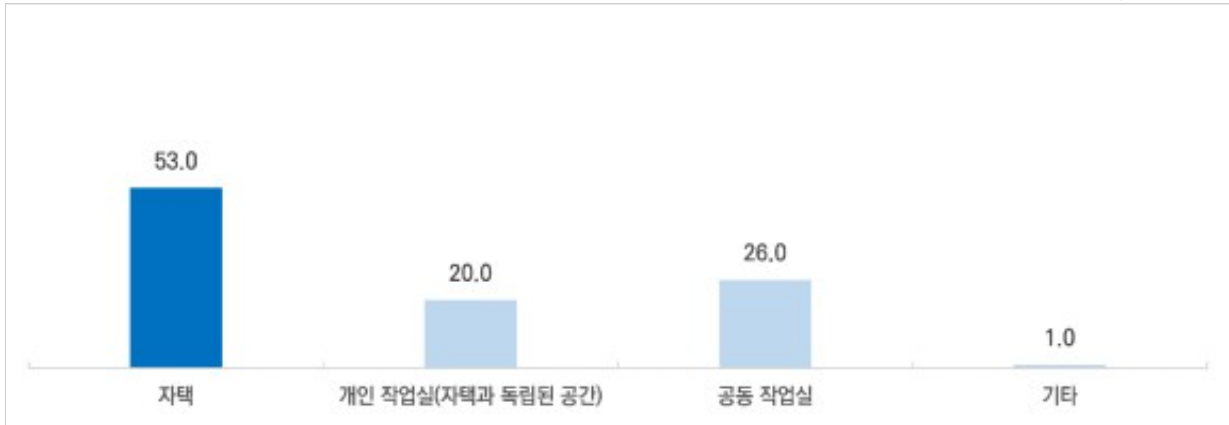
## (3) 주로 이용하는 창작공간

Q. 귀하가 주로 이용하는 창작공간은 무엇입니까?

- 주로 이용하는 창작공간을 살펴보면 '주택'이 53.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '공동 작업실' 26.0%, '개인 작업실(주택과 독립된 공간)' 20.0% 순으로 나타남

[그림3-60] 주로 이용하는 창작공간

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-102] 주로 이용하는 창작공간

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	주택	개인 작업실 (주택과 독립된 공간)	공동 작업실	기타	
전체	(100)	53.0	20.0	26.0	1.0	
산업분야	출판	(6)	50.0	33.3	16.7	-
	만화	(81)	54.3	18.5	27.2	-
	음악	(4)	50.0	-	25.0	25.0
	영화	(2)	-	50.0	50.0	-
	게임	(1)	100.0	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-
	방송	(1)	-	-	100.0	-
	광고	(0)	-	-	-	-
	캐릭터	(2)	50.0	50.0	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	50.0	-	-

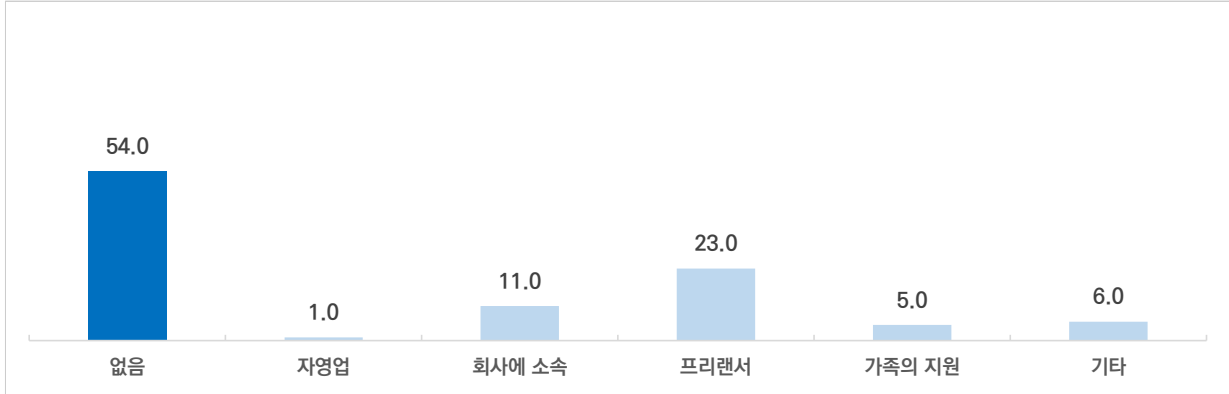
(4) 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원

Q. 귀하의 만화/웹툰 창작 외의 주요 소득원은 무엇입니까?

- 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원을 살펴보면 만화/웹툰 창작에만 전념하여 '그 외의 소득이 없다'는 응답이 54.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '프리랜서' 23.0%, '회사에 소속' 11.0% 등의 순으로 나타남

[그림3-61] 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-103] 만화/웹툰 창작 외 주요 소득원

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음	자영업	회사에 소속	프리랜서	가족의 지원	기타	
전체	(100)	54.0	1.0	11.0	23.0	5.0	6.0	
산업분야	출판	(6)	33.3	-	33.3	16.7	-	16.7
	만화	(81)	54.3	1.2	11.1	21.0	6.2	6.2
	음악	(4)	75.0	-	-	25.0	-	-
	영화	(2)	50.0	-	-	50.0	-	-
	게임	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(1)	-	-	-	100.0	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(2)	50.0	-	-	50.0	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	-	-	50.0	-	-

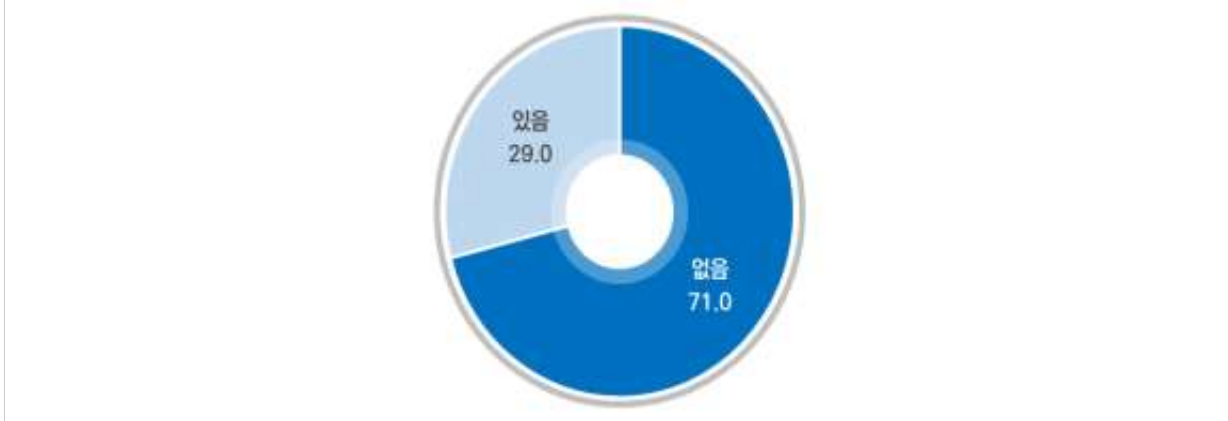
## (5) 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우

Q. 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까?

- 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우를 살펴보면 '불편함을 느낀 적이 없다'는 응답이 71.0%로 가장 높게 나타남. '불편함을 느낀 적이 있다'는 응답은 29.0%로 나타남

[그림3-62] 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-104] 부산 및 경남지역 거주로 인해 만화작가 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음	있음	
전체	(100)	71.0	29.0	
산업분야	출판	(6)	33.3	66.7
	만화	(81)	74.1	25.9
	음악	(4)	50.0	50.0
	영화	(2)	100.0	-
	게임	(1)	-	100.0
	애니메이션	(0)	-	-
	방송	(1)	100.0	-
	광고	(0)	-	-
	캐릭터	(2)	100.0	-
	지식정보	(0)	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-
	공연	(0)	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	50.0

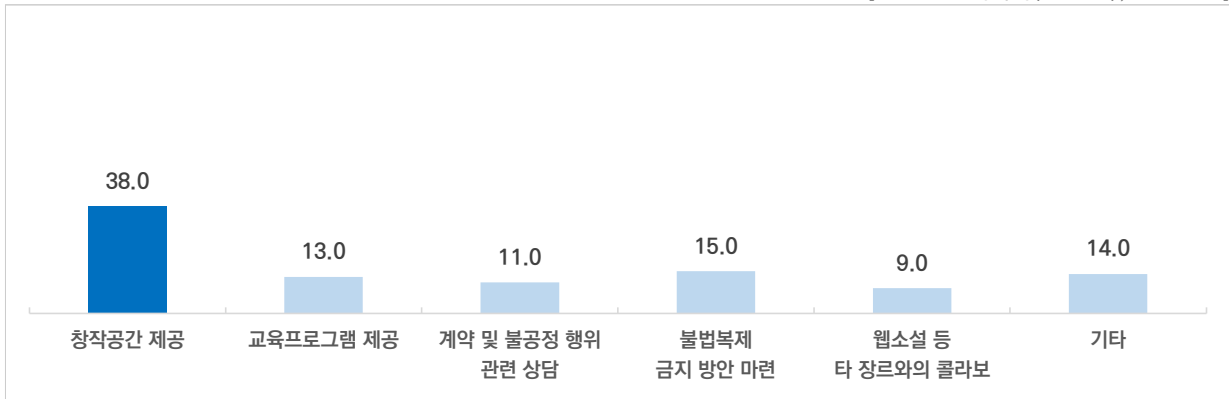
(6) 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업을 살펴보면 '창작공간 제공'이 38.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '불법복제 금지 방안 마련' 15.0%, '기타' 14.0% 등의 순으로 나타남
- '기타' 의견으로는 '보조인력 지원', '금전적 지원' 등이 주로 언급됨

[그림3-63] 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-105] 지역거주 만화/웹툰작가를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	창작공간 제공	교육프로그램 제공	계약 및 불공정 행위 관련 상담	불법복제 금지 방안 마련	웹소설 등 타 장르와의 콜라보	기타	
전체	(100)	38.0	13.0	11.0	15.0	9.0	14.0	
산업분야	출판	(6)	100.0	-	-	-	-	-
	만화	(81)	33.3	14.8	11.1	17.3	8.6	14.8
	음악	(4)	25.0	25.0	50.0	-	-	-
	영화	(2)	-	-	-	50.0	50.0	-
	게임	(1)	-	-	-	-	-	100.0
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(2)	50.0	-	-	-	-	50.0
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	-	-	-	50.0	-

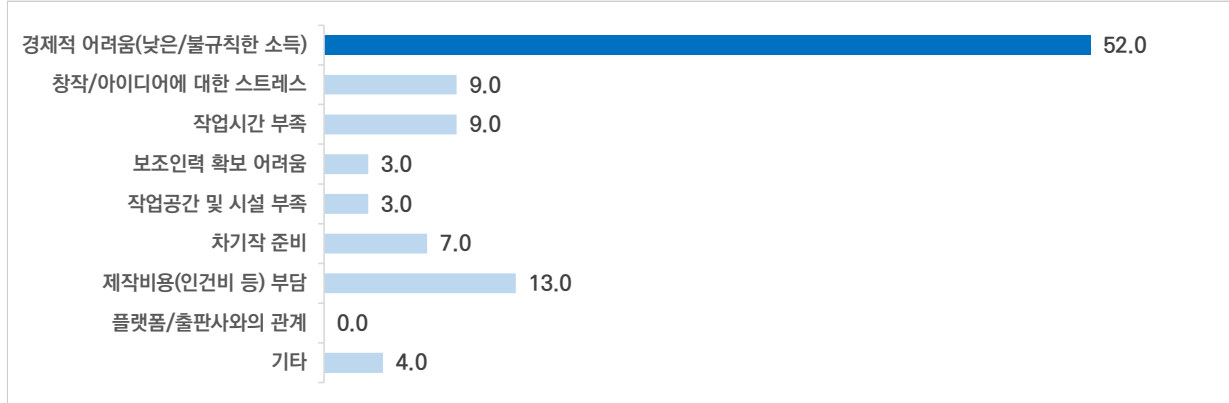
## (7) 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항

Q. 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '경제적 어려움(낮은/불규칙한 소득)'이 52.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '제작비용(인건비 등) 부담' 13.0%, '창작/아이디어에 대한 스트레스'·'작업시간 부족' 9.0% 등의 순으로 나타남

[그림3-64] 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항

[Base: 만화작가(N=100), Unit: %]



[표3-106] 만화/웹툰 창작 관련 주요 애로사항

[Base: 만화작가(N=100) Unit: (명), %]

구분	사례수	경제적 어려움 (낮은/불규칙한 소득)	창작/아이디어에 대한 스트레스	작업시간 부족	보조인력 확보 어려움	작업공간 및 시설 부족	차기작 준비	제작비용 (인건비 등) 부담	플랫폼/출판사와 관계	기타	
전체	(100)	52.0	9.0	9.0	3.0	3.0	7.0	13.0	0.0	4.0	
산업분야	출판	(6)	50.0	16.7	-	-	16.7	-	16.7	-	-
	만화	(81)	48.1	9.9	9.9	2.5	2.5	7.4	14.8	-	4.9
	음악	(4)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	영화	(2)	50.0	-	-	-	-	50.0	-	-	-
	게임	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(2)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1인 미디어	(2)	50.0	-	50.0	-	-	-	-	-	-

#### 4) 1인 크리에이터 대상 추가설문

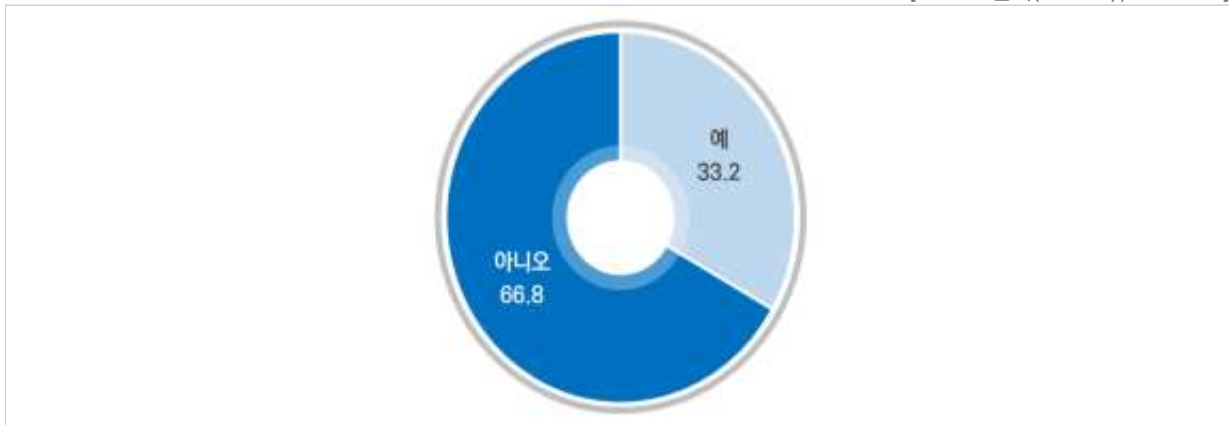
##### (1) 1인 크리에이터 여부

Q. 귀하는 1인 크리에이터입니까?

- 1인 크리에이터 여부를 살펴보면 '1인 크리에이터가 아니다'는 응답이 66.8%로 가장 높게 나타남. '1인 크리에이터가 맞다'는 응답은 33.2%로 나타남

[그림3-65] 1인 크리에이터 여부

[Base: 전체(N=746), Unit: %]



[표3-107] 1인 크리에이터 여부

[Base: 전체(N=746) Unit: (명), %]

구분	사례수	예	아니오	
<b>전체</b>	<b>(746)</b>	<b>33.2</b>	<b>66.8</b>	
산업분야	출판	(193)	23.8	76.2
	만화	(81)	14.8	85.2
	음악	(159)	34.6	65.4
	영화	(48)	20.8	79.2
	게임	(3)	66.7	33.3
	애니메이션	(2)	-	100.0
	방송	(39)	82.1	17.9
	광고	(16)	31.3	68.8
	캐릭터	(10)	50.0	50.0
	지식정보	(12)	50.0	50.0
	콘텐츠 솔루션	(13)	61.5	38.5
	공연	(113)	15.9	84.1
	1인 미디어	(57)	86.0	14.0

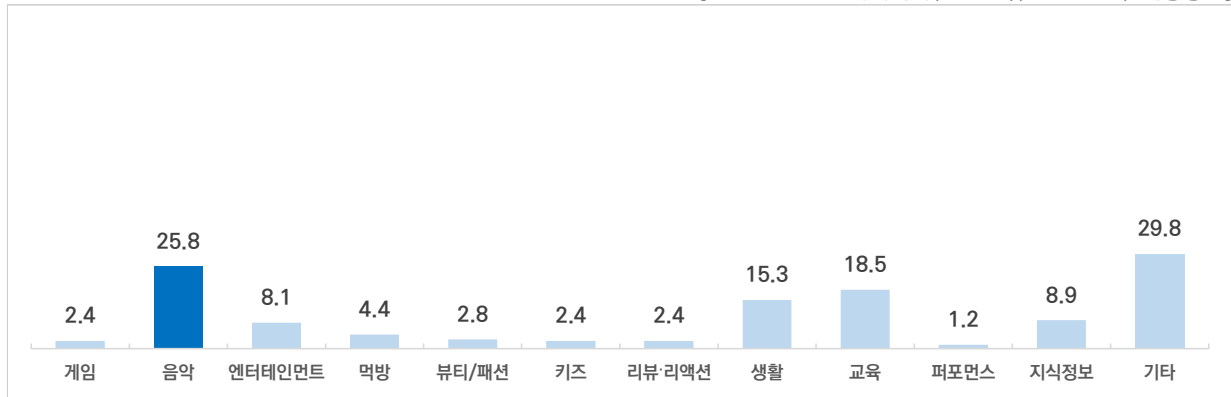
## (2) 주력하는 활동 장르

Q. 귀하가 주력하는 활동 장르는 무엇입니까?

- 주력하는 활동 장르를 살펴보면 '기타'를 제외하고 '음악'이 25.8%로 가장 높게 나타남. 이어서 '교육' 18.5%, '생활' 15.3% 등의 순으로 나타남
- '기타' 의견으로는 '시·소설 등의 문학', '미술' 등이 주로 언급됨

[그림3-66] 주력하는 활동 장르

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %, 다중응답]



[표3-108] 주력하는 활동 장르

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	게임	음악	엔터테인먼트	먹방	뷰티/패션	키즈	리뷰·리액션	생활	교육	퍼포먼스	지식정보	기타	
전체	(248)	2.4	25.8	8.1	4.4	2.8	2.4	2.4	15.3	18.5	1.2	8.9	29.8	
산업분야	출판	(46)	-	2.2	6.5	-	-	6.5	2.2	4.3	30.4	2.2	6.5	54.3
	만화	(12)	8.3	8.3	8.3	-	-	-	41.7	8.3	-	8.3	50.0	
	음악	(55)	-	98.2	1.8	-	-	-	1.8	7.3	-	-	1.8	
	영화	(10)	-	-	20.0	10.0	-	10.0	-	20.0	10.0	-	30.0	30.0
	게임	(2)	50.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(32)	-	-	6.3	15.6	-	-	-	37.5	18.8	-	15.6	31.3
	광고	(5)	-	-	20.0	-	40.0	-	-	-	-	-	20.0	40.0
	캐릭터	(5)	-	-	-	-	-	-	-	-	60.0	-	-	40.0
	지식정보	(6)	-	-	16.7	-	-	-	-	-	16.7	-	66.7	16.7
	콘텐츠 솔루션	(8)	-	-	12.5	-	-	-	-	25.0	25.0	-	25.0	37.5
	공연	(18)	-	22.2	11.1	-	-	-	5.6	16.7	22.2	5.6	-	44.4
	1인 미디어	(49)	8.2	8.2	12.2	10.2	10.2	4.1	8.2	22.4	20.4	2.0	6.1	24.5

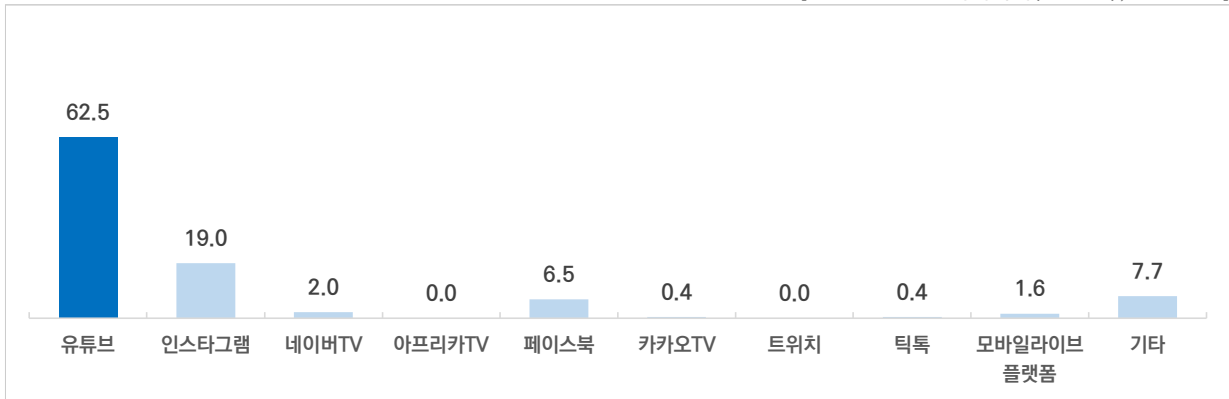
### (3) 주 이용 플랫폼

Q. 귀하의 주 이용 플랫폼은 무엇입니까?

- 주 이용 플랫폼을 살펴보면 '유튜브'가 62.5%로 가장 높게 나타남. 이어서 '인스타그램' 19.0%, '기타' 7.7% 등의 순으로 나타남
- '기타' 의견으로는 '네이버 블로그 및 밴드' 등이 주로 언급됨

[그림3-67] 주 이용 플랫폼

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-109] 주 이용 플랫폼

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	유튜브	인스타 그램	네이버 TV	아프 리카 TV	페이스 북	카카오 TV	트위치	틱톡	모바일 라이브 플랫폼	기타	
전체	(248)	62.5	19.0	2.0	0.0	6.5	0.4	0.0	0.4	1.6	7.7	
산업분야	출판	(46)	39.1	17.4	2.2	-	19.6	2.2	-	-	6.5	13.0
	만화	(12)	41.7	-	16.7	-	-	-	-	-	-	41.7
	음악	(55)	60.0	27.3	-	-	5.5	-	-	1.8	-	5.5
	영화	(10)	70.0	10.0	-	-	20.0	-	-	-	-	-
	게임	(2)	50.0	-	-	-	-	-	-	-	-	50.0
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(32)	87.5	6.3	3.1	-	-	-	-	-	-	3.1
	광고	(5)	40.0	60.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(5)	20.0	80.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(6)	33.3	50.0	-	-	-	-	-	-	-	16.7
	콘텐츠 솔루션	(8)	37.5	62.5	-	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(18)	55.6	11.1	5.6	-	11.1	-	-	-	5.6	11.1
	1인 미디어	(49)	91.8	8.2	-	-	-	-	-	-	-	-

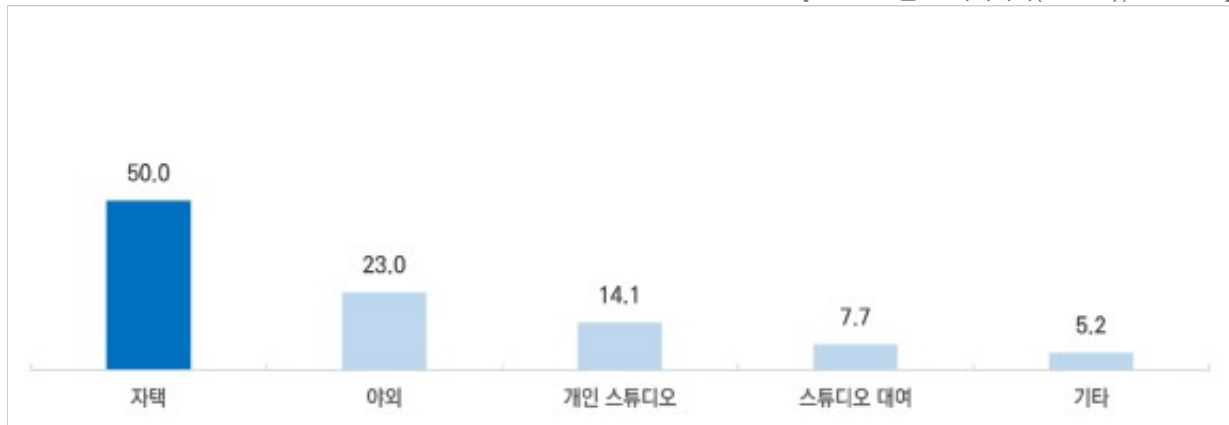
## (4) 주로 이용하는 촬영장소

Q. 귀하가 주로 이용하는 촬영장소는 어디입니까?

- 주로 이용하는 촬영장소를 살펴보면 '자택'이 50.0%로 가장 높게 나타남. 이어서 '야외' 23.0%, '개인 스튜디오' 14.1% 등의 순으로 나타남

[그림3-68] 주로 이용하는 촬영장소

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-110] 주로 이용하는 촬영장소

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	자택	야외	개인 스튜디오	스튜디오 대여	기타	
전체	(248)	50.0	23.0	14.1	7.7	5.2	
산업분야	출판	(46)	80.4	8.7	4.3	-	6.5
	만화	(12)	75.0	-	8.3	8.3	8.3
	음악	(55)	43.6	16.4	27.3	7.3	5.5
	영화	(10)	30.0	50.0	10.0	10.0	-
	게임	(2)	50.0	50.0	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-
	방송	(32)	28.1	43.8	3.1	15.6	9.4
	광고	(5)	60.0	20.0	20.0	-	-
	캐릭터	(5)	40.0	-	40.0	20.0	-
	지식정보	(6)	33.3	16.7	50.0	-	-
	콘텐츠 솔루션	(8)	37.5	12.5	25.0	12.5	12.5
	공연	(18)	33.3	27.8	11.1	22.2	5.6
	1인 미디어	(49)	51.0	32.7	10.2	4.1	2.0

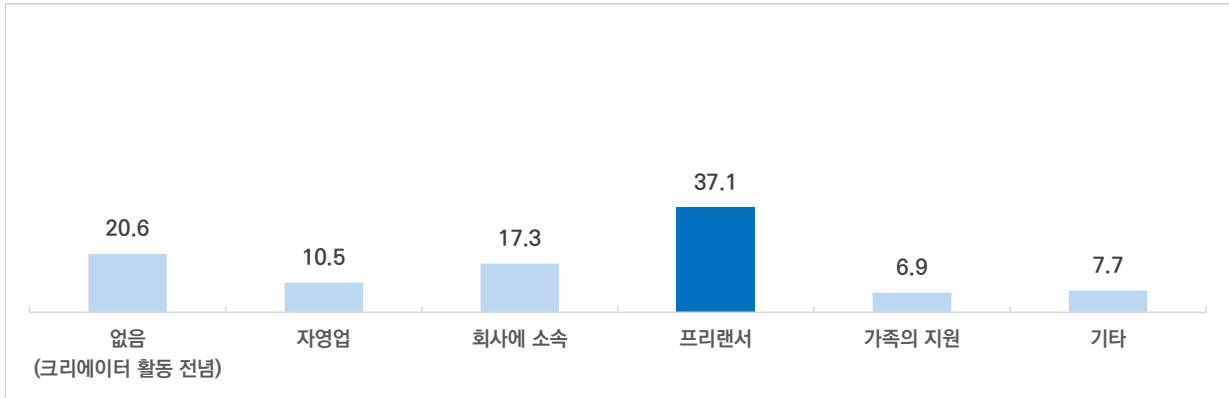
### (5) 크리에이터 활동 외 주요 소득원

Q. 귀하의 크리에이터 활동 외의 주요 소득원은 무엇입니까?

- 크리에이터 활동 외 주요 소득원을 살펴보면 '프리랜서'가 37.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '없음(크리에이터 활동 전념)' 20.6%, '회사에 소속' 17.3% 등의 순으로 나타남

[그림3-69] 크리에이터 활동 외 주요 소득원

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-111] 크리에이터 활동 외 주요 소득원

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음 (크리에이터 활동 전념)	자영업	회사에 소속	프리랜서	가족의 지원	기타	
<b>전체</b>	<b>(248)</b>	<b>20.6</b>	<b>10.5</b>	<b>17.3</b>	<b>37.1</b>	<b>6.9</b>	<b>7.7</b>	
<b>산업분야</b>	출판	(46)	19.6	6.5	10.9	32.6	15.2	15.2
	만화	(12)	41.7	-	8.3	41.7	8.3	-
	음악	(55)	14.5	5.5	23.6	49.1	1.8	5.5
	영화	(10)	40.0	-	-	30.0	20.0	10.0
	게임	(2)	50.0	-	-	-	-	50.0
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(32)	21.9	28.1	12.5	18.8	12.5	6.3
	광고	(5)	-	20.0	20.0	40.0	20.0	-
	캐릭터	(5)	-	40.0	20.0	40.0	-	-
	지식정보	(6)	33.3	-	16.7	50.0	-	-
	콘텐츠 솔루션	(8)	25.0	12.5	25.0	25.0	-	12.5
	공연	(18)	16.7	11.1	16.7	50.0	-	5.6
	1인 미디어	(49)	20.4	10.2	24.5	36.7	2.0	6.1

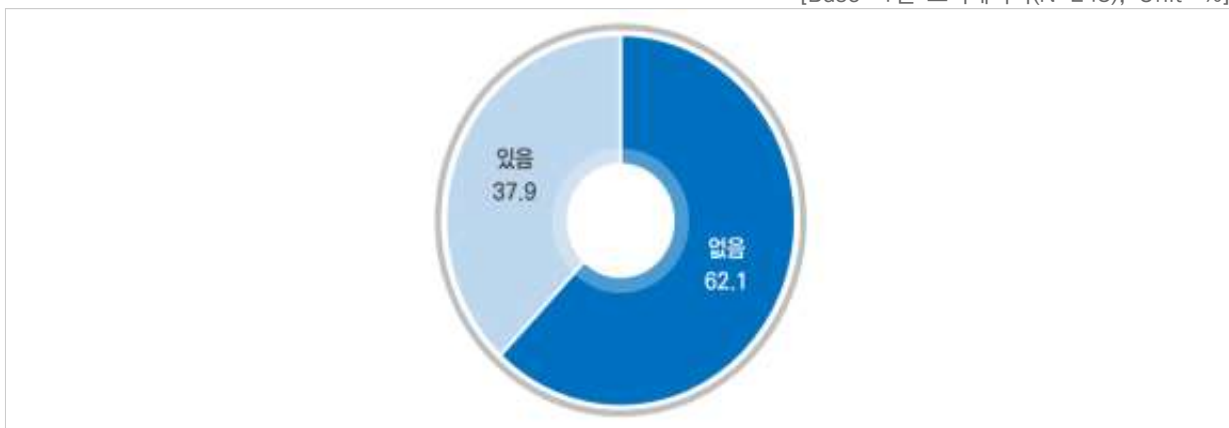
## (6) 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우

Q. 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까?

- 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우를 살펴보면 '불편함을 느낀 적이 없다'는 응답이 62.1%로 가장 높게 나타남. '불편함을 느낀 적이 있다'는 37.9%로 나타남
- 불편함을 느낀 이유로는 '수도권에 인프라가 집중되어 있어 협업이 어렵고, 이동시 경비 지출이 많이 듦', '공연 및 행사가 부족함' 등이 주로 언급됨

[그림3-70] 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-112] 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음	있음	
전체	(248)	62.1	37.9	
산업분야	출판	(46)	54.3	45.7
	만화	(12)	75.0	25.0
	음악	(55)	56.4	43.6
	영화	(10)	50.0	50.0
	게임	(2)	100.0	-
	애니메이션	(0)	-	-
	방송	(32)	62.5	37.5
	광고	(5)	40.0	60.0
	캐릭터	(5)	40.0	60.0
	지식정보	(6)	33.3	66.7
	콘텐츠 솔루션	(8)	62.5	37.5
	공연	(18)	77.8	22.2
	1인 미디어	(49)	75.5	24.5

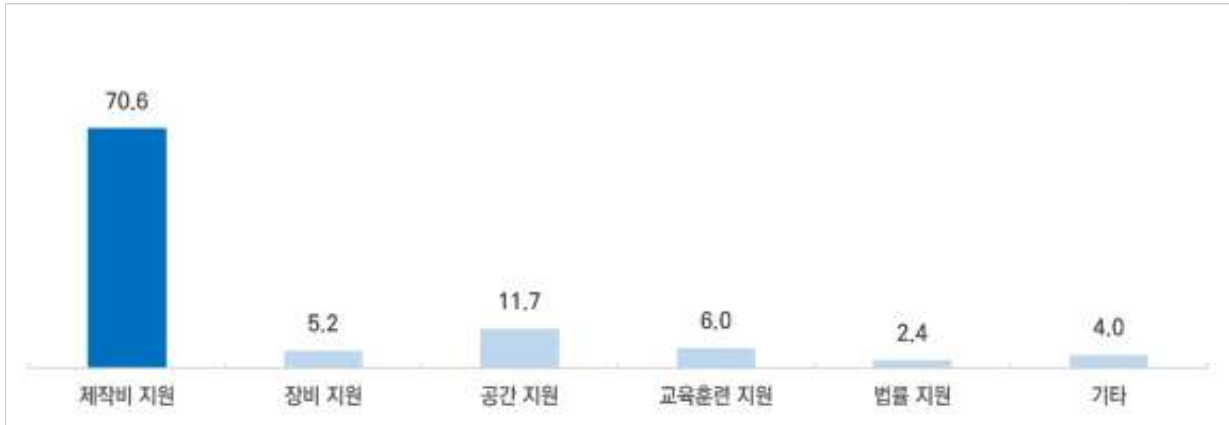
### (7) 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업을 살펴보면 '제작비 지원'이 70.6%로 가장 높게 나타남. 이어서 '공간 지원' 11.7%, '교육훈련 지원' 6.0% 등의 순으로 나타남

[그림3-71] 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-113] 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	제작비 지원	장비 지원	공간 지원	교육훈련 지원	법률 지원	기타	
전체	(248)	70.6	5.2	11.7	6.0	2.4	4.0	
산업분야	출판	(46)	71.7	4.3	8.7	6.5	2.2	6.5
	만화	(12)	75.0	-	8.3	-	16.7	-
	음악	(55)	81.8	-	7.3	5.5	3.6	1.8
	영화	(10)	70.0	20.0	-	10.0	-	-
	게임	(2)	50.0	-	-	-	-	50.0
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(32)	65.6	9.4	9.4	6.3	3.1	6.3
	광고	(5)	40.0	-	40.0	-	-	20.0
	캐릭터	(5)	60.0	40.0	-	-	-	-
	지식정보	(6)	50.0	-	16.7	33.3	-	-
	콘텐츠 솔루션	(8)	75.0	12.5	12.5	-	-	-
	공연	(18)	50.0	-	33.3	11.1	-	5.6
	1인 미디어	(49)	73.5	6.1	14.3	4.1	-	2.0

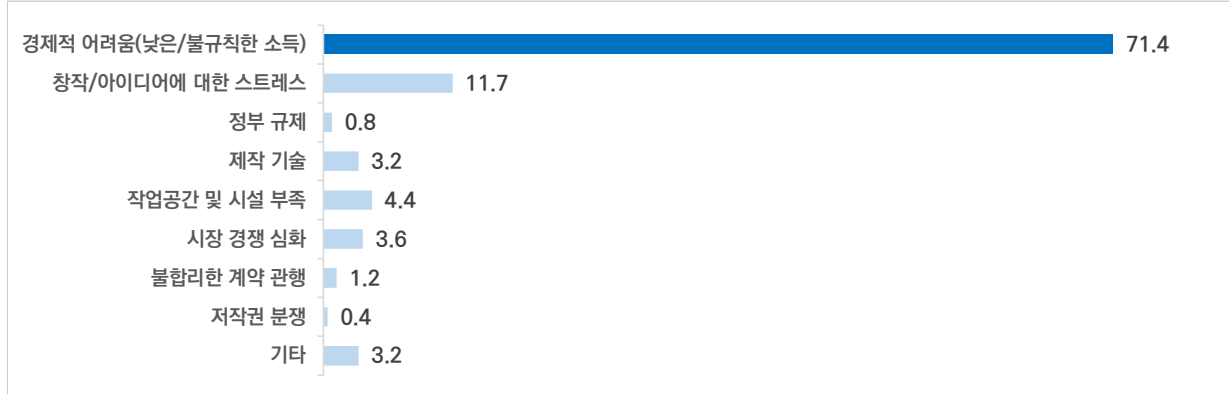
## (8) 크리에이터 관련 주요 애로사항

Q. 크리에이터 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 크리에이터 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '경제적 어려움(낮은/불규칙한 소득)'이 71.4%로 가장 높게 나타남. 이어서 '창작/아이디어에 대한 스트레스' 11.7%, '작업공간 및 시설 부족' 4.4% 등의 순으로 나타남

[그림3-72] 크리에이터 관련 주요 애로사항

[Base: 1인 크리에이터(N=248), Unit: %]



[표3-114] 크리에이터 관련 주요 애로사항

[Base: 1인 크리에이터(N=248) Unit: (명), %]

구분	사례수	경제적 어려움 (낮은/불규칙한 소득)	창작/ 아이디어 에 대한 스트레스	정부 규제	제작 기술	작업공간 및 시설 부족	시장 경쟁 심화	불합리한 계약 관행	저작권 분쟁	기타	
전체	(248)	71.4	11.7	0.8	3.2	4.4	3.6	1.2	0.4	3.2	
산업분야	출판	(46)	73.9	19.6	-	-	-	2.2	-	-	4.3
	만화	(12)	75.0	8.3	-	-	8.3	8.3	-	-	-
	음악	(55)	83.6	3.6	1.8	3.6	5.5	-	1.8	-	-
	영화	(10)	70.0	10.0	-	10.0	10.0	-	-	-	-
	게임	(2)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(32)	53.1	9.4	-	6.3	3.1	9.4	3.1	-	15.6
	광고	(5)	40.0	20.0	-	-	-	-	-	20.0	20.0
	캐릭터	(5)	60.0	-	-	-	20.0	-	20.0	-	-
	지식정보	(6)	83.3	-	-	-	16.7	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(8)	75.0	25.0	-	-	-	-	-	-	-
	공연	(18)	61.1	16.7	-	11.1	11.1	-	-	-	-
1인 미디어	(49)	71.4	14.3	2.0	2.0	2.0	8.2	-	-	-	

## 5) 뮤지션 대상 추가설문

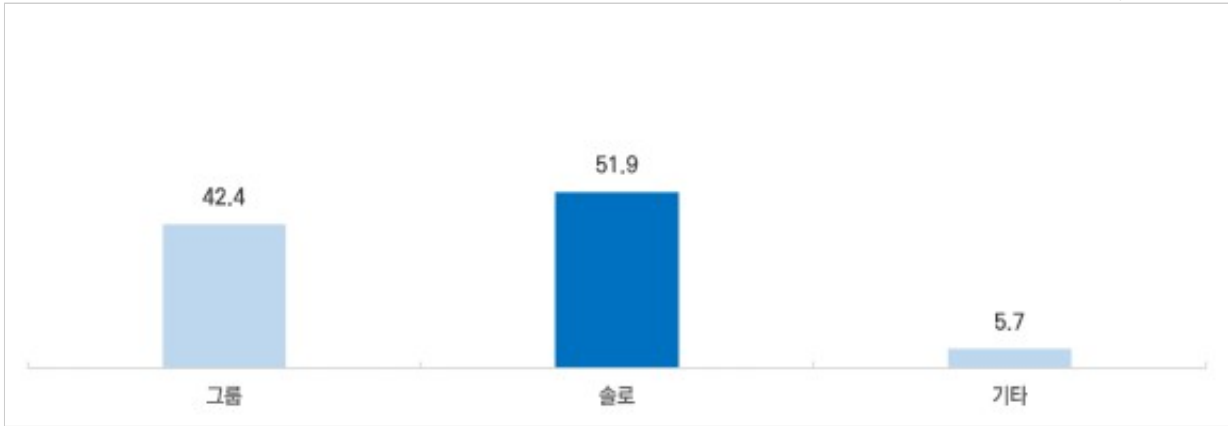
### (1) 활동 유형

Q. 귀하의 활동 유형은 무엇입니까?

- 뮤지션 대상으로 활동 유형을 살펴보면 '솔로'가 51.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '그룹' 42.4%, '기타' 5.7% 순으로 나타남

[그림3-73] 활동 유형

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-115] 활동 유형

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	그룹	솔로	기타	
전체	(210)	42.4	51.9	5.7	
산업분야	출판	(9)	11.1	77.8	11.1
	만화	(1)	-	100.0	-
	음악	(159)	45.9	49.7	4.4
	영화	(1)	-	100.0	-
	게임	(0)	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-
	방송	(2)	-	100.0	-
	광고	(1)	100.0	-	-
	캐릭터	(1)	-	100.0	-
	지식정보	(0)	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	100.0	-
	공연	(30)	46.7	40.0	13.3
	1인 미디어	(5)	-	100.0	-

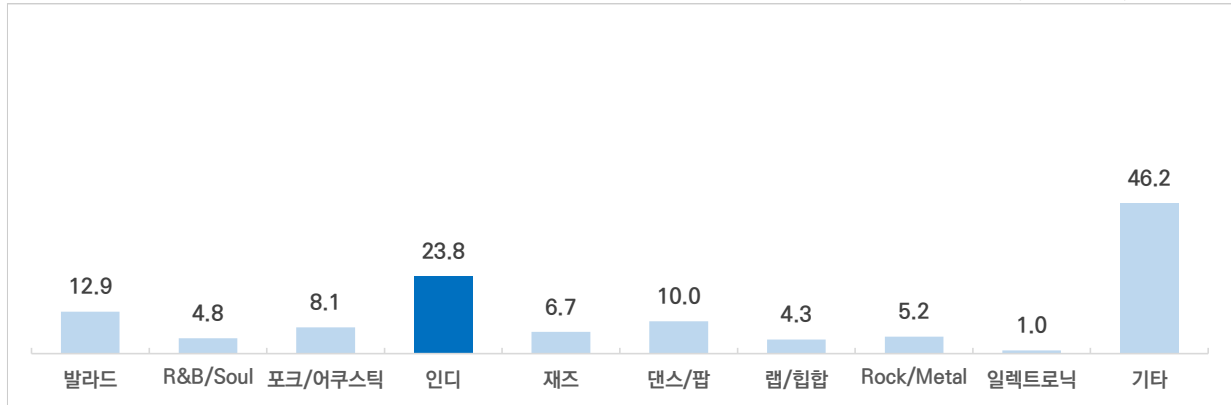
## (2) 활동 장르

Q. 귀하가 활동하는 장르는 무엇입니까?

- 뮤지션 대상으로 활동 장르를 살펴보면 '기타'를 제외하고 '인디'가 23.8%로 가장 높게 나타남.  
이어서 '발라드' 12.9%, '댄스/팝' 10.0% 등의 순으로 나타남

[그림3-74] 활동 장르

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %, 다중응답]



[표3-116] 활동 장르

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %, 다중응답]

구분	사례수	발라드	R&B/Soul	포크/어쿠스틱	인디	재즈	댄스/팝	랩/힙합	Rock/Metal	일렉트로닉	기타
전체	(210)	12.9	4.8	8.1	23.8	6.7	10.0	4.3	5.2	1.0	46.2
산업분야	출판	(9)	33.3	11.1	-	-	-	11.1	11.1	11.1	33.3
	만화	(1)	100.0	100.0	100.0	-	-	-	-	-	-
	음악	(159)	10.7	4.4	8.8	27.7	8.2	9.4	2.5	6.3	44.7
	영화	(1)	-	-	-	100.0	-	100.0	100.0	-	-
	게임	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(2)	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	광고	(1)	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	캐릭터	(1)	-	-	-	100.0	-	100.0	-	-	100.0
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	공연	(30)	13.3	-	6.7	6.7	3.3	10.0	6.7	-	66.7
	1인 미디어	(5)	-	20.0	-	40.0	-	-	20.0	-	20.0
	해당하는 사업분야 없음	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

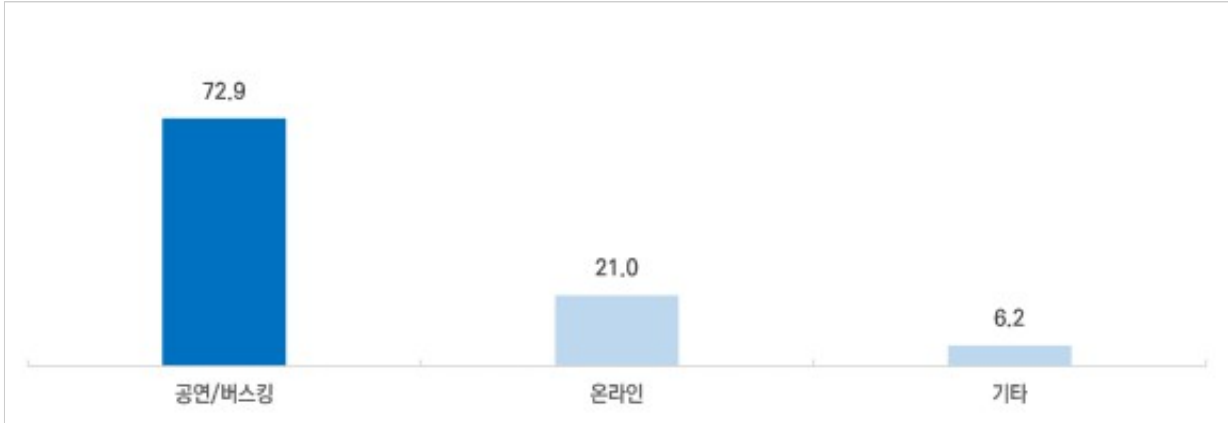
### (3) 주로 이용하는 활동영역

Q. 귀하가 주로 이용하는 활동영역은 어디입니까?

- 주로 이용하는 활동영역을 살펴보면 '공연/버스킹'이 72.9%로 가장 높게 나타남. 이어서 '온라인' 21.0%, '기타' 6.2% 순으로 나타남

[그림3-75] 주로 이용하는 활동영역

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-117] 주로 이용하는 활동영역

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	공연/버스킹	온라인	기타	
전체	(210)	72.9	21.0	6.2	
산업분야	출판	(9)	44.4	44.4	11.1
	만화	(1)	100.0	-	-
	음악	(159)	76.1	19.5	4.4
	영화	(1)	-	100.0	-
	게임	(0)	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-
	방송	(2)	-	100.0	-
	광고	(1)	-	-	100.0
	캐릭터	(1)	-	100.0	-
	지식정보	(0)	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	-	100.0
	공연	(30)	90.0	3.3	6.7
	1인 미디어	(5)	-	80.0	20.0

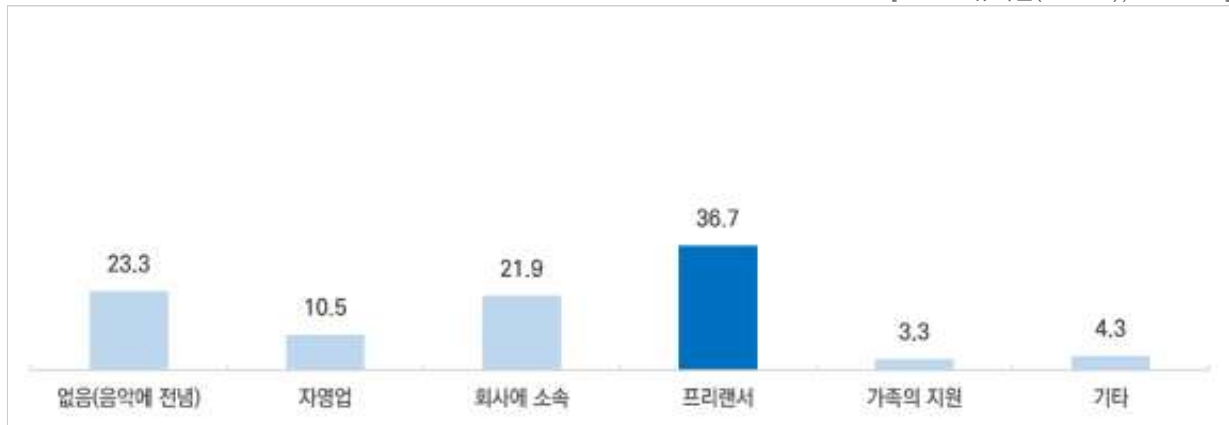
## (4) 음악 활동 외 주요 소득원

Q. 귀하의 음악 활동 외의 주요 소득원은 무엇입니까?

- 음악 활동 외 주요 소득원을 살펴보면 '프리랜서'가 36.7%로 가장 높게 나타남. 이어서 '없음(음악에 전념)' 23.3%, '회사에 소속' 21.9% 등의 순으로 나타남

[그림3-76] 음악 활동 외 주요 소득원

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-118] 음악 활동 외 주요 소득원

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음 (음악에 전념)	자영업	회사에 소속	프리랜서	가족의 지원	기타	
전체	(210)	23.3	10.5	21.9	36.7	3.3	4.3	
산업분야	출판	(9)	44.4	-	-	55.6	-	-
	만화	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	음악	(159)	21.4	8.8	24.5	38.4	3.1	3.8
	영화	(1)	100.0	-	-	-	-	-
	게임	(0)	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-
	방송	(2)	50.0	-	-	50.0	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	-
	캐릭터	(1)	-	100.0	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	-	-	100.0	-	-
	공연	(30)	23.3	13.3	20.0	26.7	6.7	10.0
	1인 미디어	(5)	20.0	40.0	20.0	20.0	-	-

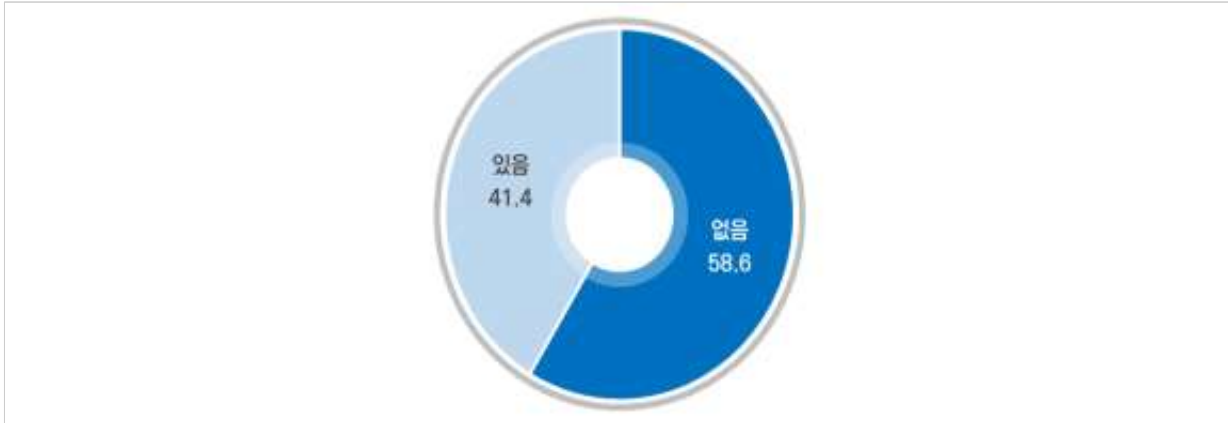
(5) 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우

Q. 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까?

- 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우를 살펴보면 '불편함을 느낀 적이 없다'는 응답이 58.6%로 가장 높게 나타남. '불편함을 느낀 적이 있다'는 41.4%로 나타남
- 불편함을 느낀 이유로는 '공연 무대 부족 및 많은 제약 존재', '지원사업 및 인프라 부족' 등이 주로 언급됨

[그림3-77] 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-119] 부산 및 경남지역 거주로 인해 음악 활동에 불편함을 느낀 경우

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	없음	있음	
전체	(210)	58.6	41.4	
산업분야	출판	(9)	66.7	33.3
	만화	(1)	100.0	-
	음악	(159)	56.0	44.0
	영화	(1)	100.0	-
	게임	(0)	-	-
	애니메이션	(0)	-	-
	방송	(2)	50.0	50.0
	광고	(1)	100.0	-
	캐릭터	(1)	100.0	-
	지식정보	(0)	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	100.0	-
	공연	(30)	56.7	43.3
	1인 미디어	(5)	100.0	-

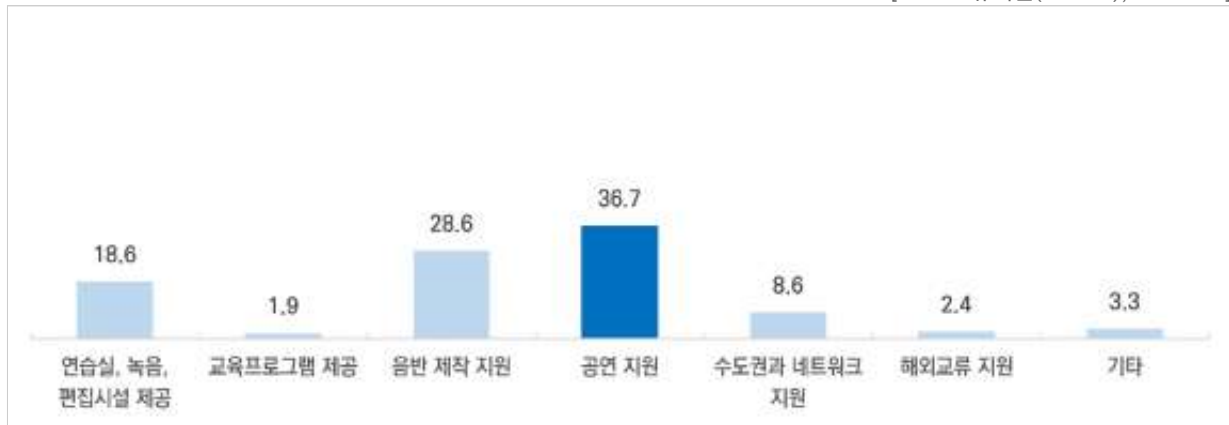
## (6) 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업

Q. 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업으로는 '공연 지원'이 36.7%로 가장 높게 나타남.  
이어서 '음반 제작 지원' 28.6%, '연습실, 녹음, 편집시설 제공' 18.6% 등의 순으로 나타남

[그림3-78] 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-120] 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	연습실, 녹음, 편집시설 제공	교육 프로그램 제공	음반 제작 지원	공연 지원	수도권과 네트워크 지원	해외교류 지원	기타	
전체	(210)	18.6	1.9	28.6	36.7	8.6	2.4	3.3	
산업분야	출판	(9)	44.4	-	11.1	22.2	11.1	-	11.1
	만화	(1)	-	-	100.0	-	-	-	-
	음악	(159)	16.4	1.9	35.8	34.6	6.9	2.5	1.9
	영화	(1)	-	-	-	100.0	-	-	-
	게임	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(2)	-	50.0	-	-	-	50.0	-
	광고	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(1)	-	-	-	-	100.0	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	-	-	-	-	-	100.0
	공연	(30)	20.0	-	3.3	60.0	13.3	-	3.3
	1인 미디어	(5)	40.0	-	-	20.0	20.0	-	20.0

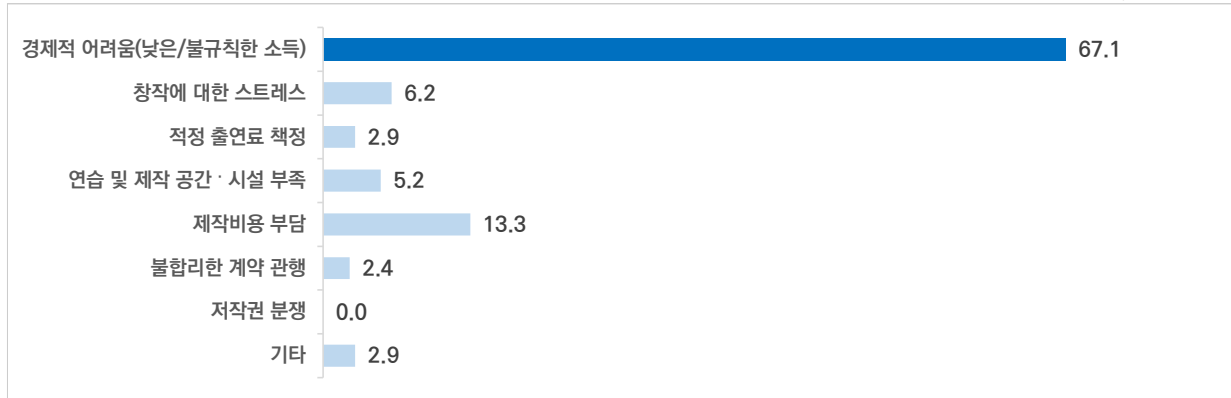
### (7) 뮤지션 관련 주요 애로사항

Q. 뮤지션 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- 뮤지션 관련 주요 애로사항을 살펴보면 '경제적 어려움(낮은/불규칙한 소득)'이 67.1%로 가장 높게 나타남. 이어서 '제작비용 부담' 13.3%, '창작에 대한 스트레스' 6.2% 등의 순으로 나타남

[그림3-79] 뮤지션 관련 주요 애로사항

[Base: 뮤지션(N=210), Unit: %]



[표3-121] 뮤지션 관련 주요 애로사항

[Base: 뮤지션(N=210) Unit: (명), %]

구분	사례수	경제적 어려움 (낮은/불규칙한 소득)	창작에 대한 스트레스	적정 출연료 책정	연습 및 제작 공간 시설 부족	제작비용 부담	불합리한 계약 관행	저작권 분쟁	기타	
전체	(210)	67.1	6.2	2.9	5.2	13.3	2.4	0.0	2.9	
산업분야	출판	(9)	66.7	11.1	-	11.1	11.1	-	-	-
	만화	(1)	-	-	-	-	100.0	-	-	-
	음악	(159)	70.4	5.0	3.8	4.4	11.3	1.9	-	3.1
	영화	(1)	-	-	-	-	100.0	-	-	-
	게임	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	애니메이션	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	방송	(2)	-	50.0	-	50.0	-	-	-	-
	광고	(1)	-	100.0	-	-	-	-	-	-
	캐릭터	(1)	100.0	-	-	-	-	-	-	-
	지식정보	(0)	-	-	-	-	-	-	-	-
	콘텐츠 솔루션	(1)	-	-	-	-	-	-	-	100.0
	공연	(30)	63.3	6.7	-	6.7	20.0	3.3	-	-
	1인 미디어	(5)	60.0	-	-	-	20.0	20.0	-	-

# Chapter

# 04

## 부록

---

1. 부산 CT 산업 통계 .....	181
2. 설문지 .....	182



## 1. 부산 CT 산업 통계

구분		사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(백만 원)
콘텐츠산업 특수분류체계	출판	382	1,441	180,946
	만화	25	117	8,671
	음악	124	217	14,559
	게임	149	1,666	156,970
	영화	114	338	33,771
	애니메이션	24	127	6,641
	방송	67	1,030	206,340
	광고	544	3,790	488,711
	캐릭터	46	171	15,042
	지식정보	351	1,912	358,108
	콘텐츠 솔루션	92	1,019	219,519
계		1,918	11,828	1,689,279
부산 추가 산업군	1인미디어	17	21	663
	공연	107	738	19,609
계		2,042	12,587	1,709,551

주1) 콘텐츠산업 특수분류체계 기준으로 사업체 수 종사자 수와 매출액을 추정함

주2) 실태조사를 위한 모집단 발굴 시 1인미디어 및 공연 산업군을 포함함. 13개 산업군의 사업체를 포함하여 종사자 및 매출액에 대한 추정값을 개별 산출

주3) 종사자 수 및 매출액은 '24년 부산 CT산업 실태조사 표본 종사자 수 및 매출액의 이상치 제거 후 총합추계추정방식 적용(\* 총합추계추정방식 : 모집단 수×평균 종사자 수(평균 매출액))

주4) 이상치 제거는 IQR(Interquartile Range) 방법을 적용, 1사분위수(Q1)와 3사분위수(Q3)를 이용하여,  $Q1 - 1.5 \times IQR$  미만 또는  $Q3 + 1.5 \times IQR$  초과 값을 이상치로 간주

## 2. 설문지

## 2024 부산 CT산업 실태조사 &lt;사업체&gt;

안녕하십니까?

부산시와 부산정보산업진흥원에서는 부산지역의 CT(콘텐츠)산업 현황을 파악하기 위해 매년 「부산 CT산업 실태조사」를 실시하고 있습니다.

본 조사를 통해 수집된 자료는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의하여 통계목적에만 사용되고 사업체 비밀과 개인신상정보는 관련법에 의하여 엄격히 보호되오니 협조를 부탁드립니다.

귀사의 설문응답은 부산지역의 CT산업 사업체들에게 도움이 될 수 있는 정책을 마련하고 부산시 CT산업을 발전시킬 수 있는 지원 및 육성방안을 수립하는데 중요한 자료로 활용될 예정입니다. 바쁘고 번거로우시겠지만 잠시 시간을 내어주시어 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2024년 09월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)에스티이노베이션
- 문의 : (주)에스티이노베이션

## 응답자 정보

성명	연락처
----	-----

\* 귀하의 연락처와 개인정보는 추후 설문 조사 종료 이후 기프트 발송을 위한 용도로만 활용됩니다.

## 사업체 정보

사업체 유형	① 개인사업체 (법인등록을 하지 않고 개인이 경영하는 사업체, <b>사업자등록</b> 을 한 경우) ② 회사법인 (상법에 따라 설립된 영리법인 / 예 : 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 외국회사) ③ 기타법인 (민법/특별법에 따라 설립된 회사 이외의 법인)			
사업체명				
사업자등록번호	설립연월			
대표자명	대표자 연령	① 10대 ④ 40대	② 20대 ⑤ 50대	③ 30대 ⑥ 60대이상
전화번호	팩스번호			
사업체 지역	① 강서구 ② 금정구 ③ 기장군 ④ 남구 ⑤ 동구 ⑥ 동래구 ⑦ 부산진구 ⑧ 북구 ⑨ 사상구 ⑩ 사하구 ⑪ 서구 ⑫ 수영구 ⑬ 연제구 ⑭ 영도구 ⑮ 해운대구 ⑯ 중구			
사업체 구분	① 단독사업체 (다른 장소에 본사, 지사, 영업장, 공장, 연구소 등이 없음) ② 본사(점) (다른 장소에 지사, 영업장, 공장, 연구소 등을 가지고 있으며 이를 총괄) ③ 지사(점) (다른 장소에 본사의 관할 하에 있는 사업체) ▶ 본사 주소 : _____ ④ 기타			
벤처기업 지정여부	① 대상 ② 비대상 ③ 신규			

## 산업분야

**A1. 귀사의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드와 작성예시를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.**  
**[해당 항목 모두 선택]**  

### 콘텐츠산업 보기카드

산업분야	세부산업분야		
1. 출판	① 서적 출판	② 교과서/학습서적 출판	③ 신문/간행물 출판
	④ 전자책(e-book) 출판	⑤ 소설/시/수필 등 창작	⑥ 온라인 서비스(웹소설 등)
2. 만화	① 만화 제작(만화작가)	② 만화 출판	③ 온라인 서비스(웹툰 등)
	④ 에이전시		
3. 음악	① 음악 기획/제작(뮤지션)	② 스튜디오 운영	③ 유통
	④ 음악 공연		
4. 영화	① 영화 기획/제작	② 영화 제작 지원	③ 영화 수입/배급
	④ 극장 상영	⑤ 영화 홍보 및 마케팅	⑥ DVD/블루레이 제작 및 유통
	⑦ 온라인 배급	⑧ 온라인 상영	⑨ 투자 조합
5. 게임	① 게임 제작	② 게임 배급(퍼블리싱)	
6. 애니메이션	① 창작/제작	② 하청제작	③ 애니메이션 유통/배급/홍보
	④ 온라인 애니메이션 유통		
7. 방송	① 지상파/유선방송	② 방송채널사용사업	③ 방송영상물제작
	④ 인터넷영상물제공		
8. 광고	① 영상광고 제작	② 인쇄물광고 제작	③ 온라인광고 제작
	④ 홍보/행사 기획/연출		
9. 캐릭터	① 캐릭터 개발	② 라이선스 판매	③ 캐릭터상품 제조
10. 지식정보	① 이러닝 제작/서비스	② 포털/온라인정보서비스	③ XR 제작(AR/VR/MR 등)
11. 콘텐츠솔루션	① CG 제작	② 온라인/모바일솔루션	③ 콘텐츠 보호
12. 공연	① 공연 기획/연출	② 공연시설 운영	③ 공연 관련 서비스

**A2. 귀사의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.**

1순위	2순위
-----	-----

- |           |      |          |                |        |
|-----------|------|----------|----------------|--------|
| ① 출판      | ② 만화 | ③ 음악     | ④ 영화           | ⑤ 게임   |
| ⑥ 애니메이션   | ⑦ 방송 | ⑧ 광고     | ⑨ 캐릭터          | ⑩ 지식정보 |
| ⑪ 콘텐츠 솔루션 | ⑫ 공연 | ⑬ 1인 미디어 | ⑭ 해당하는 사업분야 없음 |        |

**A3. 귀사의 주요 콘텐츠는 무엇입니까? 예시를 참고하여 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.**

영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
예시1) □□□	음원 제작		<input type="checkbox"/> 자체제작 <input checked="" type="checkbox"/> 제작참여
예시2) ○○○	로맨스 웹툰	네이버 웹툰에 등록	<input checked="" type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여
[1순위 콘텐츠]			<input type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여
[2순위 콘텐츠]			<input type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여

**A4. 귀사의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까? [주요산업분야를 기준으로 작성]**

[ ]

- ① 사업 도약 : 제작한 콘텐츠가 시장에 진입한 이후 서서히 시장규모가 확대되는 시기
- ② 사업 성장 : 제작한 콘텐츠가 시장에 정착하여 생산/매출이 증가하고 수출로 확대되는 시기
- ③ 사업 축소 : 제작한 콘텐츠가 시장에서 생산/매출이 하락하는 시기

**제작 현황**

**B1. 귀사의 전년(2023년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까?**

[ ]

- ① 매우 나빠졌다      ② 대체로 나빠졌다      ③ 보통이다      ④ 대체로 좋아졌다      ⑤ 매우 좋아졌다

**B1-1. 위와 같이 응답한 이유에 대해 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.**

전년 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황이 나빠진 경우는 악화 이유를, 좋아진 경우는 개선 이유를 작성해 주시기 바랍니다.

(예 : 2023년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작자원을 받게 됨, 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

**B2. 콘텐츠 제작/개발/창작 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?**

[ ]

- ① 자금 부족 및 투자유치 어려움      ② 기획 역량/아이템/아이디어 부족      ③ 제작 역량/경험/시스템 부족
- ④ 전문인력 부족 및 확보 어려움      ⑤ 인프라(장비/환경) 부족      ⑥ 제작기간 장기화
- ⑦ 제작비용(인건비 등) 부담      ⑧ 콘텐츠 사업화 어려움      ⑨ 기타(▶ \_\_\_\_\_)



## 경영 현황

### D1. 귀사의 매출액과 국내 및 해외 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. [2023년]

2023년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 매출액 비중의 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

2023년 매출액	매출액 비중		
	국내	해외	합계
백만원	%	%	100 %

### D2. 귀사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. [2023년]

2023년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

개발/창작/제작	라이선스	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
%	%	%	%	%	%	100 %

- 개발/창작/제작 : 콘텐츠를 기획 및 제작하여 발생하는 매출 (판매수입, 온라인서비스 매출 등 포함)
- 라이선스 : 타인이 재산권을 사용할 수 있도록 권리를 부여하여 발생하는 매출
- 제작지원 : 콘텐츠 제작 관련 편집/현상/더빙/녹음/촬영/장비임대 등 일부 공정에만 참여하여 발생하는 매출
- 단순복제 : 콘텐츠의 인쇄 및 기록매체 복제 등 단순복제를 통해 발생하는 매출
- 유통/배급 : 제작과정에 참여하지 않고 콘텐츠를 단순히 배급/유통만 하여 발생하는 매출 (제작과 유통을 동시에 한 경우는 개발/창작/제작으로 작성)
- 기타 : 위의 사업내용을 통해 발생하지 않은 매출 (행사매출, 콘텐츠 투자이익금 등)

### D3. 귀사의 콘텐츠 주요 판로를 작성해주시기 바랍니다. [2023년]

- ① B2B 거래(퍼블리셔, 매니지먼트)      ② 온라인 플랫폼      ③ 크라우드펀딩  
 ④ 전시회 참가      ⑤ 오프라인 판매처      ⑥ 기타(▶ \_\_\_\_\_)

### D4. 귀사의 주요 고객(매출처)에 대한 비중을 작성해주시기 바랍니다.

2023년 기준 매출 비중				
구분	부산 지역 내	전국	해외	합계
주요 고객	%	%	%	100.0%

#### D4-1. [DD4의 국내 매출이 있을 경우 응답] 귀사의 국내 매출처 구조는 어떻게 되십니까?

2023년 국내전체 매출액을 100%라고 가정하고, 각각의 비중을 응답하여 주시기 바랍니다.

구분	2023년 매출액 기준				합계
	B2B (기업 간 거래)		B2C (소비자)	B2G (정부/공공)	
	대기업	중소기업			
국내	%	%	%	%	100%

**D4-2. [D4-1의 B2B 매출이 있는 경우 응답] 주력 B2B제품(서비스)의 지역별 거래 기업의 비율은 어떻게 되십니까? 국내 판매에 대해 비중이 높은 순서대로 응답해 주십시오.**

예시

구분	1순위	2순위	3순위	기타	합계
지역	②	⑥			
비율	80%	20%	0%	0%	100 %

구분	1순위	2순위	3순위	기타	합계
지역					
비율	%	%	%	%	100 %

총 거래 기업 수(개)	(개)
--------------	-----

- ① 서울      ② 부산      ③ 대구      ④ 인천      ⑤ 광주      ⑥ 대전  
 ⑦ 울산      ⑧ 세종      ⑨ 경기      ⑩ 강원      ⑪ 충북      ⑫ 충남  
 ⑬ 전북      ⑭ 전남      ⑮ 경북      ⑯ 경남      ⑰ 제주

**D4-3. [D4-1의 B2G 매출이 있는 경우 응답] 주력 B2G의 지역별 거래 정부/공공기관의 비율은 어떻게 되십니까? 비중이 높은 순서대로 응답해 주십시오.**

예시

구분	1순위	2순위	3순위	기타	합계
지역	②	①	⑥		
비율	60%	20%	15%	5%	100 %

구분	1순위	2순위	3순위	기타	합계
지역					
비율	%	%	%	%	100 %

총 거래 기관 수(개)	(개)
--------------	-----

- ① 서울      ② 부산      ③ 대구      ④ 인천      ⑤ 광주      ⑥ 대전  
 ⑦ 울산      ⑧ 세종      ⑨ 경기      ⑩ 강원      ⑪ 충북      ⑫ 충남  
 ⑬ 전북      ⑭ 전남      ⑮ 경북      ⑯ 경남      ⑰ 제주

**D5. 경영 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?**

1순위

2순위

<내부적 요인>

- ① 매출 부진 및 매출대금 회수부진      ② 자금조달 및 투자유치 어려움      ③ 판로확보 및 수익화 어려움  
 ④ 마케팅 역량 및 비용 부족      ⑤ 제작 역량 및 비용 부족      ⑥ 인력 부족 및 채용 어려움  
 ⑦ 비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담

<외부적 요인>

- ⑧ 수익구조의 불합리성      ⑨ 산업/시장 경기침체      ⑩ 산업/시장 환경변화  
 ⑪ 협력기업의 부재      ⑫ 업계내 경쟁심화 및 대기업 독식      ⑬ 지식재산권 침해(불법복제/다운로드)  
 ⑭ 과도한 규제 및 정부지원 미미

<기타>

- ⑮ 기타(▶\_\_\_\_\_)

## 지원사업

E1. 귀사는 지원사업 관련 정보를 주로 어디에서 얻고 계십니까?  

- ① 언론매체(신문, 방송)                      ② 인터넷                                      ③ 전시회 등 관련 행사  
 ④ 공공기관                                      ⑤ 동종업계                                      ⑥ 기타(▶ \_\_\_\_\_)

E2. 귀사는 정부나 부산시/부산정보산업진흥원 등 공공기관 지원사업 참여 경험이 있으십니까?  

- ① 예(▶E2-1로 이동)                                      ② 아니오(▶E3으로 이동)

E2-1. 귀사가 참여한 지원사업은 다음 중 어디에 해당합니까?

구분	지원사업		
1. 인프라 지원	① R&D센터 지원	② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원	③ 교육·훈련시설 지원
	④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원	⑤ 글로벌 진출 관련 지원	⑥ 직원복지시설 지원
2. 금전적 지원	① 임대료 감면(보증금 임대료 등)	② 직접 지원금지급	③ 관리비 감면
	④ 인건비 지원	⑤ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등)	
3. 교육훈련 지원	① 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영	② 실무 교육 프로그램 운영	③ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영
	④ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최	⑤ 신학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영	⑥ 경영 지원 교육
4. 경영 지원	① 법률 컨설팅	② 회계 및 재무 컨설팅	③ 경영 컨설팅
	④ HR 컨설팅		
5. 기타	(구체적으로 작성: _____ )		

E3. 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항은 무엇입니까?  

- ① 지원사업 정보부족                                      ② 복잡한 지원사업 신청/행정절차                                      ③ 짧은 지원기간  
 ④ 사업 담당자와의 소통 어려움                                      ⑤ 까다로운 신청 및 선정 조건                                      ⑥ 지원사업 신청/참여 경험 없음  
 ⑦ 기타(▶ \_\_\_\_\_)

E4. 다음 중 귀사가 향후 지원받기를 희망하는 사업은 무엇입니까? **(희망사업 모두 선택)**

구분	지원사업		
1. 인프라 지원	① R&D센터 지원	② 사무실 회의공간 등 업무공간 지원	③ 교육·훈련시설 지원
	④ 홍보 전시관/전시회 참가 지원	⑤ 글로벌 진출 관련 지원	⑥ 직원복지시설 지원
2. 금전적 지원	① 임대료 감면(보증금 임대료 등)	② 직접 지원금 지급	③ 관리비 감면
	④ 인건비 지원	⑤ 세금 혜택(취득세, 등록세, 재산세, 법인세 감면 등)	
3. 교육훈련 지원	① 유통 및 마케팅 교육 프로그램 운영	② 실무 교육 프로그램 운영	③ 콘텐츠 관련 연수 프로그램 운영
	④ 콘텐츠 관련 컨퍼런스 개최	⑤ 신학연 공동 연구 매칭 및 프로그램 운영	⑥ 경영 지원 교육
4. 경영 지원	① 법률 컨설팅	② 회계 및 재무 컨설팅	③ 경영 컨설팅
	④ HR 컨설팅		
5. 기타	(구체적으로 작성: _____ )		

E5. 지원사업 관련 개선방안이 있으시면 작성해주시기 바랍니다.

## XR개발 사업체 추가설문

F1. 귀사는 가상/증강/혼합현실(XR/MR) 콘텐츠를 제작/계획(R&D포함)하고 있으십니까?

- ① XR 콘텐츠 제작/출시                      ② XR 콘텐츠 제작 중                      ③ XR 콘텐츠 제작계획 있음  
④ XR 콘텐츠 제작계획 없음                ⑤ 기타(▶\_\_\_\_\_)

F2. 귀사의 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 장르는 무엇입니까? 3순위까지 답해주십시오.

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_ 3순위 \_\_\_\_\_

- ① 게임(GPS, 롤플레잉, 스포츠)              ② 엔터테인먼트(영화, 쇼, 스포츠)              ③ 훈련(직업훈련, 기능훈련)  
④ 교육(학습, 관광지체험)                      ⑤ 산업융합(제조, 해양, 디자인)                      ⑥ 마케팅(제품기상체험, 광고)  
⑦ 의료/건강(가상수술, 원격진료)              ⑧ 군사(훈련, 정비, 비행, 모의전투)              ⑨ 건축/부동산(설계, 모델하우스, 숙박)  
⑩ 테마파크(어트랙션)                              ⑪ ICT융합(5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)              ⑫ 기타(▶\_\_\_\_\_)

F3. 귀사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 채용 박람회 등 전문 오프라인 행사 확대    ② 온라인 구인 사이트 광고 지원    ③ 대학 학원 등 외부 교육 판 연계 인력 중계  
④ 지역 인력 Pool 제공 플랫폼 구축    ⑤ 기타(▶\_\_\_\_\_)

F4. 글로벌 시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_ 3순위 \_\_\_\_\_

- ① 북미    ② 중국    ③ 일본  
④ 유럽    ⑤ 아세안    ⑥ 중동  
⑦ 기타(▶\_\_\_\_\_)

F5. 아세안 시장 진출을 추진한다면 희망하는 지역은 어디입니까?

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_ 3순위 \_\_\_\_\_

- ① 캄보디아    ② 인도네시아    ③ 라오스  
④ 말레이시아    ⑤ 미얀마    ⑥ 싱가포르  
⑦ 필리핀    ⑧ 태국    ⑨ 베트남  
⑩ 브루나이

F6. 지역 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 관련 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_ 3순위 \_\_\_\_\_

- ① 입주시설 제공 및 정착 지원                      ② 콘텐츠 제작 기술/비용 지원                      ③ 홍보/마케팅 지원  
④ 투자유치 활동 지원                              ⑤ 국내외 네트워크 활성화 지원                      ⑥ 중장기 지원사업  
⑦ 개발자 구인 및 인력유치 지원                      ⑧ 기타(▶\_\_\_\_\_)

F7. 귀사에서 확장현실(XR), 메타버스 등 실감콘텐츠 개발에 활용하는 제작 플랫폼은 무엇인가요?중복체크 가능

1순위 \_\_\_\_\_ 2순위 \_\_\_\_\_ 3순위 \_\_\_\_\_

- ① 유니티(UNITY)    ② 언리얼(Unreal)    ③ 블렌더(Blender)  
④ 마야(Maya)    ⑤ 3ds Max    ⑥ 뷰포리아(Vuforia)  
⑦ ARCore    ⑧ 기타(▶\_\_\_\_\_)



**G9. 귀사가 개발한 제품(게임)의 시장 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원은 무엇이라고 생각합니까? [ ]**

- ① 게임의 오락성(재미) 검증 및 컨설팅    ② 비즈니스모델 강화    ③ 시스템 안정성 및 호환성 보완 QA  
 ④ 마켓플레이스 홍보용 소재 제작    ⑤ 타겟시장 및 경쟁작 분석 및 컨설팅    ⑥ 번역, 더빙 등 현지화 지원  
 ⑦ 기타(▶ )

**G10. 향후 게임 개발을 위해 귀사의 재직자를 대상으로 트레이닝 하고자 하는 분야는 무엇입니까? [ ]**

- ① 생성형 인공지능 기술 도입 및 최적화    ② 플랫폼 전환 및 다양화(멀티플랫폼)    ③ 클라이언트 최적화 및 성능 향상  
 ④ 메타버스·블록체인 플랫폼 이식    ⑤ 엔진 파이프라인 분석 및 자체 엔진 개발    ⑥ 기타(▶ )

## 2024 부산 CT산업 실태조사 <개인>

안녕하십니까?

부산시와 부산정보산업진흥원에서는 부산지역의 CT(콘텐츠)산업 현황을 파악하기 위해 매년 「부산 CT산업 실태조사」를 실시하고 있습니다.

본 조사를 통해 수집된 자료는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의하여 통계목적으로만 사용되고 개인신상정보는 관련법에 의하여 엄격히 보호되오니 협조를 부탁드립니다.

귀하의 설문응답은 부산지역의 CT산업에 도움이 될 수 있는 정책을 마련하고 부산시 CT산업을 발전시킬 수 있는 지원 및 육성방안을 수립하는데 중요한 자료로 활용될 예정입니다.

바쁘고 번거로우시겠지만 잠시 시간을 내어주시어 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2024년 09월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)에스티이노베이션
- 문의 : (주)에스티이노베이션

성명						활동명/필명					
활동시작년도	년					연령	① 10대	② 20대	③ 30대		
전화번호						E-mail	④ 40대	⑤ 50대	⑥ 60대이상		
주소	① 강서구	② 금정구	③ 기장군	④ 남구	⑤ 동구	⑥ 동래구	⑦ 부산진구	⑧ 북구			
	⑨ 사상구	⑩ 사하구	⑪ 서구	⑫ 수영구	⑬ 연제구	⑭ 영도구	⑮ 해운대구	⑯ 중구			
	⑰ 부산 이외 지역 ▶										

## 산업분야

A1. 귀하의 산업분야를 선택해 주시기 바랍니다. (해당 항목 모두 선택)

### 콘텐츠산업 보기카드

산업분야	세부산업분야		
1. 출판	① 서적 출판	② 교과서/학습서적 출판	③ 신문/간행물 출판
	④ 전자책(e-book) 출판	⑤ 소설/시/수필 등 창작	⑥ 온라인 서비스(웹소설 등)
2. 만화	① 만화 제작(만화작가)	② 만화 출판	③ 온라인 서비스(웹툰 등)
	④ 에이전시		
3. 음악	① 음악 기획/제작(뮤지션)	② 스튜디오 운영	③ 유통
	④ 음악 공연		
4. 영화	① 영화 기획/제작	② 영화 제작 지원	③ 영화 수입/배급
	④ 극장 상영	⑤ 영화 홍보 및 마케팅	⑥ DVD/블루레이 제작 및 유통
	⑦ 온라인 배급	⑧ 온라인 상영	⑨ 투자 조합
5. 게임	① 게임 제작	② 게임 배급(퍼블리싱)	
6. 애니메이션	① 창작/제작	② 하청제작	③ 애니메이션 유통/배급/홍보
	④ 온라인 애니메이션 유통		
7. 방송	① 자상파/유선방송	② 방송채널사용사업	③ 방송영상물제작
	④ 인터넷영상물제공		
8. 광고	① 영상광고 제작	② 인쇄물광고 제작	③ 온라인광고 제작
	④ 홍보/행사 기획/연출		
9. 캐릭터	① 캐릭터 개발	② 라이선스 판매	③ 캐릭터상품 제조
10. 지식정보	① 이러닝 제작/서비스	② 포털/온라인정보서비스	③ XR 제작(AR/VR/MR 등)
11. 콘텐츠솔루션	① CG 제작	② 온라인/모바일솔루션	③ 콘텐츠 보호
12. 공연	① 공연 기획/연출	② 공연시설 운영	③ 공연 관련 서비스

## A2. 귀하의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

1순위	2순위
-----	-----

- |           |      |          |                |        |
|-----------|------|----------|----------------|--------|
| ① 출판      | ② 만화 | ③ 음악     | ④ 영화           | ⑤ 게임   |
| ⑥ 애니메이션   | ⑦ 방송 | ⑧ 광고     | ⑨ 캐릭터          | ⑩ 지식정보 |
| ⑪ 콘텐츠 솔루션 | ⑫ 공연 | ⑬ 1인 미디어 | ⑭ 해당하는 사업분야 없음 |        |

## A3. 귀하의 주요 콘텐츠는 무엇입니까? 예시를 참고하여 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

영화/영상/콘텐츠명	내용	제공/서비스 방법	구분
예시1) □□□	음원 제작		<input type="checkbox"/> 자체제작 <input checked="" type="checkbox"/> 제작참여
예시2) ○○○	로맨스 웹툰	네이버 웹툰에 등록	<input checked="" type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여
[1순위 콘텐츠]			<input type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여
[2순위 콘텐츠]			<input type="checkbox"/> 자체제작 <input type="checkbox"/> 제작참여

## A4. 귀하의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까? [주요산업분야를 기준으로 작성]

- ① 콘텐츠 기획 : 출시된 콘텐츠가 없고 현재 기획 및 제작준비에 치중하는 시기
- ② 콘텐츠 제작 : 콘텐츠 기획 이후 콘텐츠 제작 및 개발이 진행 중인 시기
- ③ 콘텐츠 출시 : 콘텐츠가 시장에 처음 진입하여 탐색하는 시기
- ④ 사업 도약 : 제작한 콘텐츠가 시장에 진입한 이후 서서히 시장규모가 확대되는 시기
- ⑤ 사업 성장 : 제작한 콘텐츠가 시장에 안착하여 생산/매출이 증가하고 수출로 확대되는 시기
- ⑥ 사업 축소 : 제작한 콘텐츠가 시장에서 생산/매출이 하락하는 시기

## A5. 향후 어떻게 콘텐츠 관련 활동을 이어가실 계획이십니까? 계획하고 있는 활동을 모두 기입해주시시오.

- |                 |                        |
|-----------------|------------------------|
| ① 창작 활동 유지      | ② 정식 법인형태가 아닌 공동제작에 참여 |
| ③ 협동조합의 법인형태 설립 | ④ 주식회사의 법인형태 설립        |





## 1인 크리에이터 대상 추가설문

D1. 귀하가 주력하는 활동 장르는 무엇입니까? (해당하는 장르 모두 선택) [ ]

- |         |              |                    |                |
|---------|--------------|--------------------|----------------|
| ① 게임    | ② 음악         | ③ 엔터테인먼트(예능, 토크 등) | ④ 먹방           |
| ⑤ 뷰티/패션 | ⑥ 키즈         | ⑦ 리뷰·리액션           | ⑧ 생활(여행, Vlog) |
| ⑨ 교육    | ⑩ 퍼포먼스(댄스 등) | ⑪ 지식정보(시사)         | ⑫ 기타(▶_____)   |

D2. 귀하의 주 이용 플랫폼은 무엇입니까? [ ]

- |                            |              |         |          |
|----------------------------|--------------|---------|----------|
| ① 유튜브                      | ② 인스타그램      | ③ 네이버TV | ④ 아프리카TV |
| ⑤ 페이스북                     | ⑥ 카카오톡       | ⑦ 트위터   | ⑧ 틱톡     |
| ⑨ 모바일라이브플랫폼(비고라이브, 업라이브 등) | ⑩ 기타(▶_____) |         |          |

D3. 귀하가 주로 이용하는 촬영장소는 어디입니까? [ ]

- |           |              |           |
|-----------|--------------|-----------|
| ① 자택      | ② 야외         | ③ 개인 스튜디오 |
| ④ 스튜디오 대여 | ⑤ 기타(▶_____) |           |

D4. 귀하의 크리에이터 활동 외의 주요 소득원은 무엇입니까? [ ]

- |                   |          |              |
|-------------------|----------|--------------|
| ① 없음(크리에이터 활동 전념) | ② 자영업    | ③ 회사에 소속     |
| ④ 프리랜서            | ⑤ 가족의 지원 | ⑥ 기타(▶_____) |

D5. 부산 및 경남지역 거주로 인해 크리에이터 활동에 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까? [ ]

- |      |                            |
|------|----------------------------|
| ① 없음 | ② 있음(▶ 불편함을 느낌 이유 : _____) |
|------|----------------------------|

D6. 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까? [ ]

- |           |         |              |
|-----------|---------|--------------|
| ① 제작비 지원  | ② 장비 지원 | ③ 공간 지원      |
| ④ 교육훈련 지원 | ⑤ 법률 지원 | ⑥ 기타(▶_____) |

D7. 크리에이터 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? [ ]

- |                       |                    |              |
|-----------------------|--------------------|--------------|
| ① 경제적 어려움(낮은/불규칙한 소득) | ② 창작/아이디어에 대한 스트레스 | ③ 정부 규제      |
| ④ 제작 기술               | ⑤ 작업공간 및 시설 부족     | ⑥ 시장 경쟁 심화   |
| ⑦ 불합리한 계약 관행          | ⑧ 저작권 분쟁           | ⑨ 기타(▶_____) |





『2024 부산 CT산업 실태조사』  
결과보고서

발행년월

2024년 12월

수행기관

(주)에스티이노베이션

주소

부산광역시 해운대구 센텀북대로 60, 501호(재송동, 센텀IS타워)

전화번호

1588-5086

팩스

051-626-2600

※ 본 보고서는 무단전재를 금하며, 내용 일부를 가공하거나 인용할 때에는 반드시 출처를 밝히시기 바랍니다.

