

# 2014년 부산 ICT산업 현황조사

2015. 1



# 提 出 文



(재)부산정보산업진흥원 귀중

본 보고서를 귀 기관에서 의뢰한 「2014 부산CT산업 현황조사」 용역의 결과물로 제출합니다.

2015년 1월

주식회사      리서치코리아  
대표이사      조미옥

# Contents

---

## ■ 조사결과 요약

### 제1부. 콘텐츠산업 전국, 부산지역 현황 분석

#### I. 분석개요

1. 조사 목적 및 분석 대상 .....	31
------------------------	----

#### II. 산업현황 분석

1. 2013년 기준 조사 콘텐츠산업 총괄 .....	32
가. 매출액 .....	33
나. 종사자 수 .....	35
2. 지역별 및 부산지역 매출액 현황 .....	37
가. 총괄 .....	37
나. 부산 콘텐츠산업 장르별 분석 .....	41
3. 지역별 및 부산지역 종사자 수 현황 .....	44
가. 총괄 .....	44
나. 부산 콘텐츠산업 장르별 분석 .....	47

### 제2부. 부산 CT산업 실태 조사

#### I. 조사개요

1. 조사배경 및 목적 .....	55
가. 조사 배경 및 필요성 .....	55
나. 지역적 배경 .....	55
다. 조사 연구 목적 .....	56
2. 조사 분야 및 내용 .....	56
3. 문화산업 정의 및 조사대상 .....	58
가. 문화산업 정의 .....	58
나. 조사대상 범위 .....	60

4. 모집단 확보 및 회수현황 .....	62
가. 모집단 기업 리스트 확보 및 확보 방법 .....	62
나. 회수현황 .....	62
5. 실태조사 실사 및 자료처리 .....	64
가. 실태조사 실사(Field work) 단계 .....	64
나. 자료검수 및 확인 .....	65
다. 보고서 작성 .....	65
6. 조사 일정 .....	66
7. 자료활용 및 기대효과 .....	67

## II. 부산CT산업 실태조사 결과분석

### ① 일반현황

1. 산업분야 및 사업비중 .....	71
가. 산업분야 .....	71
나. 사업비중 .....	72
2. 소재 지역 .....	73
가. 구군별 .....	73
나. 센텀문화산업 진흥지구 입주 기업 .....	75
3. 대표자 성별 .....	76
4. 설립연도 .....	77
5. 기업유형 .....	78
6. 현 사업장 구분 .....	79
7. R&D조직 형태 .....	80
8. 기업형태 .....	81
9. 선도기업 지정 .....	82
10. 기업상장 .....	83
11. 인증현황 .....	84
12. 지적재산권 현황 .....	86

## ② 인력 및 재무현황

1. 종사자 현황	87
가. 종사자 규모	87
나. 평균 종사자 수	88
다. 연도별 종사자 현황	90
라. 직무별 종사자 현황	92
2. 매출액	93
가. 매출액 규모	93
나. 연도별 매출액 현황	94
3. 자본금	96
가. 자본금 규모	96
나. 연도별 자본금 현황	98
4. 수출액	99

## ③ R&D 현황

1. 연구개발 인력	100
가. 총 연구개발 인력 수	100
나. 학위별	101
다. 연구경력 기간별	102
2. R&D자금 지출 관련 분야별 비중	103
3. R&D 투입 자금	104
가. 연도별 R&D 투입 자금	104
나. 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중	105
4. R&D 추진 전략	106
5. R&D 수행 시의 애로사항	107
6. R&D 실적 및 성과	108
가. 기초원천기술 개발실적	108
나. 신제품 개발 실적	109
다. 기존제품 개발실적	110
라. 공정개선 실적	111
마. 2013년 기준 R&D 성과	112

7. 기술개발 및 사업화 추진역량 .....	113
8. 기술개발 지원유형 .....	116
9. 기업지원프로그램 수요 .....	117

#### 4 심층조사

1. 경영환경 .....	118
가. 경영상태 .....	118
나. 경영상태 악화된 이유 .....	119
2. 기술 및 콘텐츠개발 관련 애로요인 .....	120
3. 마케팅 .....	121
가. 마케팅 여건 .....	121
나. 마케팅 활동 애로 요인 .....	122
4. 고용 .....	123
가. 고용환경 .....	123
나. 인력수급 애로 분야 .....	124
다. 인력 확보 시 어려운 점 .....	125
5. 신규인력 채용계획 .....	126
가. 필요 인원수 .....	126
나. 채용 예정 시기 .....	127
다. 인력부족 분야 .....	128
라. 필요한 교육과정 .....	129
6. 경력 인력의 채용계획 .....	130
가. 필요 인원 수 .....	130
나. 필요 경력 .....	131
다. 채용 예정 시기 .....	132
라. 필요한 교육과정 .....	133
7. 기존인력 재교육 .....	134
가. 필요 여부 및 참여 의사 .....	134
나. 필요한 교육 .....	136
다. 수강 가능 시기 .....	137
라. 수강 적절 시간대 .....	138
마. 수강시 애로사항 .....	139

### III. 센텀문화산업진흥지구 기업 조사

#### ① 일반현황

1. 산업분야 및 사업비중 .....	143
가. 산업분야 .....	143
나. 사업비중 .....	144
2. 대표자 성별 .....	145
3. 설립연도 .....	146
4. 기업유형 .....	147
5. 현 사업장 구분 .....	148
6. R&D조직 형태 .....	149
7. 기업형태 .....	150
8. 선도기업 지정 .....	151
9. 기업상장 .....	152
10. 인증현황 .....	153
11. 지적재산권 현황 .....	155

#### ② 인력 및 재무현황

1. 종사자 현황 .....	156
가. 종사자 규모 .....	156
나. 연도별 종사자 현황 .....	158
다. 직무별 종사자 현황 .....	160
2. 매출액 .....	161
가. 매출액 규모 .....	161
나. 연도별 매출액 현황 .....	162
3. 자본금 .....	165
가. 자본금 규모 .....	165
나. 연도별 자본금 현황 .....	166
4. 수출액 .....	168

## IV. 부산문화콘텐츠콤플렉스 입주 기업

### ① 일반현황

1. 산업분야 및 사업비중 .....	171
가. 산업분야 .....	171
나. 사업비중 .....	172
2. 대표자 성별 .....	173
3. 설립연도 .....	174
4. 기업유형 .....	175
5. 현 사업장 구분 .....	176
6. R&D조직 형태 .....	177
7. 기업형태 .....	178
8. 선도기업 지정 .....	179
9. 기업상장 .....	180
10. 인증현황 .....	181
11. 지적재산권 현황 .....	183

### ② 인력 및 재무현황

1. 종사자 현황 .....	184
가. 종사자 규모 .....	184
나. 연도별 종사자 현황 .....	185
다. 직무별 종사자 현황 .....	186
2. 매출액 .....	187
가. 매출액 규모 .....	187
나. 연도별 매출액 현황 .....	188
3. 자본금 .....	190
가. 자본금 규모 .....	190
나. 연도별 자본금 현황 .....	191
4. 수출액 .....	192

## 제3부. 부산 CT산업 인프라

### I. 물적 인프라 현황

1. 종합 .....	195
가. 문화시설 현황 .....	195
2. 문화시설 상세현황 .....	197
가. 도서관 .....	197
나. 문예회관 .....	199
다. 문화원 .....	200
라. 등록미술관 .....	201
마. 등록박물관 .....	202
바. 공연시설 .....	203
사. 문화의 집 .....	206
3. 축제현황 .....	207
4. 문화예술 단체 .....	209

### II. 인적 인프라 현황

1. 종합 .....	213
2. 대학원 .....	214
3. 종합대학 .....	216
4. 전문/기능 대학 .....	220

## 제4부. 부산 CT산업 지원현황

1. 전국 현황 .....	225
2. 부산 현황 .....	253

### ■ 부록 1. 조사표

### ■ 부록 2. 조사기업 명부 (이노비즈 인증 기업, 벤처 인증 기업, 조사 기업)

# 이용자를 위하여

1. 「2014 부산CT산업 현황조사」에서 재무, 수출, 지적재산권 관련 통계는 2013년 12월 31일 기준임.
2. 「2014 부산CT산업 현황조사」는 문화체육관광부의 「2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)」가 대상으로 하고 있는 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)를 중심으로 조사하였음.
3. 창작 및 제작을 중심으로 조사를 실시하였으며, 노래연습장, 전자 게임장, 컴퓨터 게임방 등 최종 유통분야는 조사 대상에서 제외하였음.

이에, 「2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)」, 「2014 부산CT산업 현황 조사」와 차이가 있을 수 있음.

4. 센텀문화산업진흥지구 입지기업, 문화콘텐츠콤플렉스 입주 기업은 별도 분석을 실시하였음.
5. 사업체가 문화산업 중 중복사업을 영위할 경우, 매출액 기준으로 해당사업체의 대표 업종을 분류하였음.
6. 지사/지점일 경우, 종사자는 지역 내 근무하는 종사자 수를, 매출액은 지역 내 매출액을 별도 집계하였으며, 지역 내 발생된 매출액을 집계하기 어려운 경우, 매출액을 제외하였음.



# 조사결과 요약





# I. 조사 개요

## 1. 조사 추진 개요

- 본 조사는 「2014 부산CT산업 현황조사」라는 명칭으로 시행되었음.
- 주관 기관 : (재)부산정보산업진흥원
- 수행 기관 : (주)리서치코리아
- 조사 방법 : 전수조사
- 조사기준일 : 2014년 12월

## 2. 조사 배경 및 연구 목적

- 차세대 성장 동력이자 고부가가치 산업인 문화콘텐츠산업의 정책적 육성을 위한 지역 단위의 공식적인 지표가 요구되고 있으며, 지역 내 혁신역량 및 물적·인적 인프라에 대한 체계적인 정리가 필요함.
- 지역 문화사업체의 세부적인 현황파악을 통해 관련 산업의 인력, 매출, 자본규모 등 지역 문화산업의 규모를 객관적으로 파악함으로써 지역 문화산업 기업지원 기관으로써의 업무 추진과 사업시행의 주요 자료를 구축하고자 함.

## 3. 조사대상 범위

- 문화체육관광부의 콘텐츠산업 12대 장르(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연/전시) 중 콘텐츠 제작 기업을 대상으로 조사를 실시함.
- 조사 지역 : 부산광역시 전체
- 조사 대상 : 문화산업 영위 사업체 중 콘텐츠 제작 기업

## 4. 조사 내용

○ 문화콘텐츠산업 기반조사는 크게 4개 분야에 걸쳐 아래와 같은 조사내용으로 실시됨.

<문화콘텐츠산업 기반조사 주요 내용>

구 분	세부 내용
일반현황	회사명, 대표자 현황, 설립년도, 연락처, 입지현황, 영업형태, 수출 실적, 지적재산권 현황
재무현황 및 인력현황	자본금, 매출액(2011, 2012, 2013), 총 종사자 수, 특성별 종사자 수(2011, 2012, 2013)
R&D 현황	연구개발인력, R&D 자금 지출 관련 분야별 비중, 투입 자금, R&D 수행 시의 애로사항, R&D 개발전략, 실적 및 성과, 단계별 역량 수준
심층조사	경영환경, 기술 및 콘텐츠 개발 관련 애로 요인, 콘텐츠 제작 인력양성, 인력 수요, 인력 재교육 등

## 5. 모집단 확정

○ 리스트 확보 기업

- 부산에 소재한 문화산업 관련 기업 중 최종 유통단계(계약배달판매, 서적/만화 임대, 비디오/DVD감상실, 게임 유통업 등)를 제외한 콘텐츠 제작 기업 중심의 기업 명부 확보

○ 확정 기업 리스트

- 리스트 확보 기업 중 폐업, 결번, 타지역 이전, 업종변경 등을 제외한 717개 기업을 「2014년 부산 CT산업 현황 조사」 대상 기업으로 확정함.

## 6. 조사 일정

○ 본 조사는 2014년 12월 1일 ~ 2015년 1월 9일까지 실시됨.

## II. 2013 부산 CT산업 현황조사 요약보고

### 1. 콘텐츠산업 전국, 부산지역 현황 분석

○ 「2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)」에 의하면, 2013년 부산지역 콘텐츠산업 총 기업 수는 7,027개이며, 종사자 수는 2만2,761명, 매출액은 2조1,129억1,800만원으로 집계됨.

#### ■ 콘텐츠 산업 전국, 부산지역 현황

구 분	전국			부산						
	기업 수	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	기업 수 전국비중	종사자 수(명) 전국비중	매출액(백만원) 전국비중				
전 체	108,562	619,438	91,209,617	7,027	6.5%	22,761	4.0%	2,112,918	2.3%	
산업 분야	출판	26,603	193,613	20,799,789	1,538	5.8%	5,158	3.5%	557,846	2.7%
	만화	8,520	10,077	797,649	742	8.7%	261	2.6%	9,119	1.1%
	음악	36,863	77,456	4,277,164	2,467	6.7%	4,553	5.9%	169,115	4.0%
	게임	15,078	91,893	9,719,683	1,046	6.9%	4,092	4.5%	154,440	1.6%
	영화산업	1,427	30,238	4,664,748	47	3.3%	1,924	6.4%	179,008	3.8%
	애니메이션	342	4,502	520,510	15	4.4%	145	3.2%	13,086	3.3%
	방송	928	41,522	14,940,939	37	4.0%	1,040	2.5%	297,069	2.0%
	광고	6,309	49,114	13,356,360	426	6.8%	2,128	4.3%	254,389	1.9%
	캐릭터	1,994	27,701	8,306,812	104	5.2%	960	3.5%	267,112	3.2%
	지식정보	9,046	71,591	10,388,176	564	6.2%	2,003	2.8%	147,690	1.4%
	콘텐츠솔루션	1,452	21,731	3,437,787	41	2.8%	497	2.3%	64,044	1.9%

※ 문화체육관광부 「2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)」 참조  
 : 창작/제작, 유통, 단순복제(단순제작) 등 문화콘텐츠 관련 전 분야에 걸쳐 조사가 이루어짐.

○ 부산지역 내 CT산업 콘텐츠 제작 기업 659개가 조사되었으며, 종사자 수는 5,729명, 매출액은 8,871억4,000만원임.

#### ■ 부산지역 내 CT산업 콘텐츠 제작 기업 현황

구 분	부산 전체			센텀문화산업진흥지구			부산문화콘텐츠콤플렉스			
	기업 수	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	기업 수	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	기업 수	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	
전 체	659	5,729	887,140	168	2,245	294,184	39	696	54,670	
산업 분야	출판	141	1,160	117,165	9	61	5,964	3	23	1,665
	만화	11	17	2,135	1	1	30			
	음악	7	49	1,112						
	게임	56	802	68,431	24	592	26,924	11	335	9,101
	영화/영상	46	276	23,923	21	191	18,209	5	32	10,473
	애니메이션	15	271	19,086	7	230	10,143	5	124	6,266
	방송	45	871	334,142	11	261	65,335	1	3	500
	광고	197	1,193	160,577	39	356	57,121	4	38	2,479
	캐릭터	3	25	1,000	2	23	937			
	지식정보	49	398	51,066	15	133	31,110	2	9	13,422
	콘텐츠솔루션	59	505	85,374	33	357	61,415	6	119	3,829
공연	30	162	23,129	6	40	16,996	2	13	6,935	

※ 2014 부산 CT산업 현황조사 결과 : 콘텐츠 창작/제작 기업을 중심으로 조사를 실시함.  
 (계약배달판매, 서적/만화 임대, 비디오/DVD감상실, 게임 유통업, 도소매 등은 조사에서 제외함.)

## 2. 기업 일반현황

- 659개 조사기업 중 해운대구(29.1%, 192개)에 가장 많이 소재한 것으로 나타났으며, 이어서 부산진구(13.4%, 88개), 남구(8.8%, 58개), 중구(8.0%, 53개) 등의 순임.

■ 구군별 (단위 : 기업 수, %)

구 분	구군별																
	중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	금정구	강서구	연제구	수영구	사상구	기장군	
전 체	659	8.0%	2.0%	4.7%	2.0%	13.4%	4.6%	8.8%	2.3%	29.1%	2.7%	4.9%	0.3%	6.7%	4.6%	4.7%	1.4%
		53	13	31	13	88	30	58	15	192	18	32	2	44	30	31	9

- 선도기업 지정 기업은 25개로 3.8%를 차지하고 있으며, 기업상장은 0.2%(1개), 이노비즈 인증기업 3.6%(24개), 벤처기업은 14.6%(96개)임.

■ 선도기업/기업상장/이노비즈/벤처기업 (중복응답, 단위 : 기업 수, %)

구 분	선도기업 지정	기업상장 (코스닥)	이노비즈 인증	벤처기업					
전 체	659	25	3.8%	1	0.2%	24	3.6%	96	14.6%

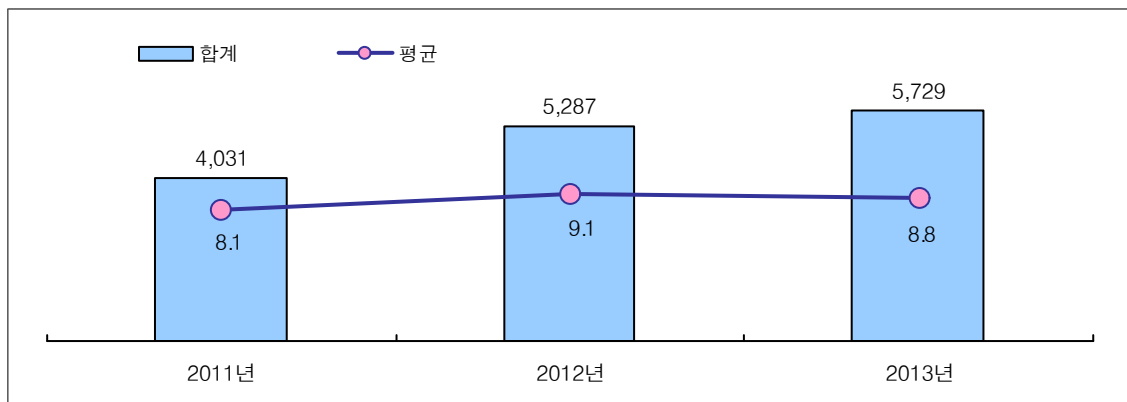
※ 기업상장 - 코스닥 1개 기업 (KNN).

## 3. 인력 및 재무

### 1) 종사자 수

- 총 종사자 수를 살펴보면, 2011년 4,031명, 2012년 5,287명, 2013년 5,729명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있음.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



- 2013년 총 종사자 수는 5,729명이며, 광고산업(1,193명)에서 가장 높은 비중을 차지함.

- 100명 이상 기업 7개를 제외한 642개 기업의 총 종사자 수는 4,628명이며, 광고(1,193명), 게임(802명), 출판(704명) 등의 순으로 많았음.

■ 2013년 산업별 기업당 평균/합계 종사자 수 (단위 : 기업 수, 명) ※응답한 기업에 한해

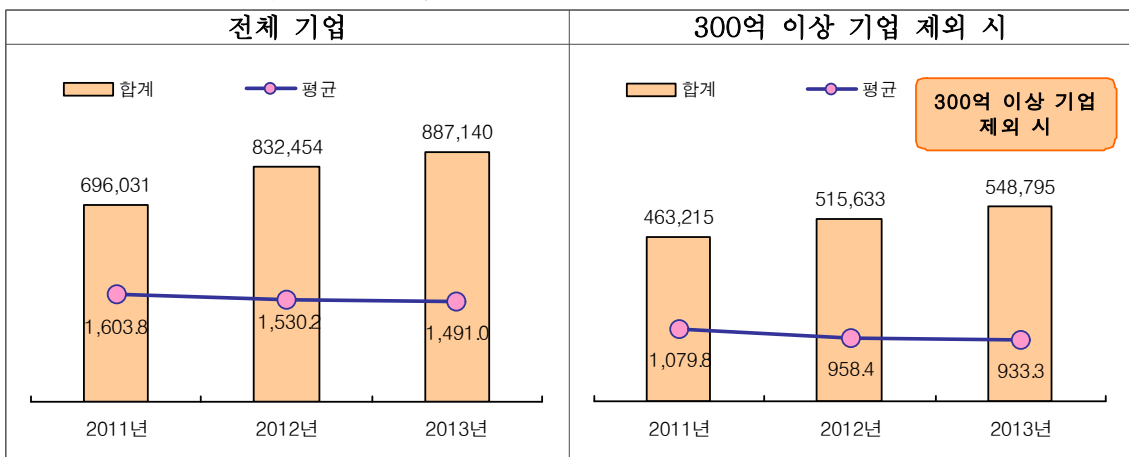
구분	전체			100명 이상 기업 제외 시		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전체	649	8.8	5,729	642	7.2	4,628
출판	141	8.2	1,160	139	5.1	704
만화	11	1.5	17	11	1.5	17
음악	7	7.0	49	7	7.0	49
게임	56	14.3	802	56	14.3	802
영화/영상	41	6.7	276	40	4.3	172
영화	13	4.4	57	13	4.4	57
영상	28	7.8	219	27	4.3	115
애니메이션	15	18.1	271	14	12.2	171
방송	44	19.8	871	41	10.5	430
광고	196	6.1	1,193	196	6.1	1,193
캐릭터	3	8.3	25	3	8.3	25
지식정보	49	8.1	398	49	8.1	398
콘텐츠솔루션	57	8.9	505	57	8.9	505
공연	29	5.6	162	29	5.6	162

- 주) 1. 2013년 무응답 10개 기업을 제외하여 분석함.  
 2. 2013년 종사자 수 100명 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함(출판 2개, 영화/영상 1개, 애니메이션 1개, 방송 3개)  
 - CT산업의 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 종사자 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄.

## 2) 매출액

- 총 매출액은 2011년 6,960억3,100만원, 2012년 8,324억5,400만원, 2013년 8,871억4,000만원으로 증가추세임.

■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원)



- 산업별로 총 매출액을 살펴보면, 방송산업에서 3,341억4,200만원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있음.
- 300억 이상 기업 제외 시, 광고(1,605억7,700만원) 산업에서 가장 높은 비중을 차지

지하고 있으며, 이어서 콘텐츠솔루션(853억7,400만원), 출판(757억7,600만원), 지식 정보(510억6,600만원) 등의 순임.

■ 2013년 매출액 현황 (단위 : 기업 수, 백만원) ※응답한 기업에 한해

구분	총 매출액			300억 이상 기업 제외 시			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	595	1,491.0	887,140	588	933.3	548,795	
산업분야	출판	132	887.6	117,165	131	578.4	75,776
	만화	11	194.1	2,135	11	194.1	2,135
	음악	7	158.9	1,112	7	158.9	1,112
	게임	50	1,368.6	68,431	49	784.3	38,431
	영화/영상	39	613.4	23,923	39	613.4	23,923
	영화	12	753.2	9,098	12	753.2	9,098
	영상	27	549.1	14,825	27	549.1	14,825
	애니메이션	13	1,468.2	19,086	13	1,468.2	19,086
	방송	37	9,030.9	334,142	32	2,099.6	67,186
	광고	185	868.0	160,577	185	868.0	160,577
	캐릭터	3	333.3	1,000	3	333.3	1,000
	지식정보	40	1,276.7	51,066	40	1,276.7	51,066
	콘텐츠솔루션	49	1,742.3	85,374	49	1,742.3	85,374
	공연	29	797.6	23,129	29	797.6	23,129

- 주) 1. 조사기업 659개 중 2014년 설립기업 17개, 2013년 설립기업 38개, 무응답 9개 기업을 제외하여 분석함.  
 2. 조사기업 659개 중 KBS부산방송총국 등 7개 기업은 지역단위 매출 구분 불가 기업으로 분석에서 제외함.  
 3. 2013년 매출액 300억 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함(출판 1개, 게임 1개, 방송 5개)  
 - CT산업 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 매출액 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄

## 4. R&D 현황

### 1) 연구개발 인력

- 응답기업 81개의 총 연구개발 인력 수는 333명으로 기업 당 평균 4.1명인 것으로 나타났으며, 1-2명이 43.2%(35개)로 가장 높은 비중을 차지함.

■ 총 연구개발 인력 수 (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=81

구분	기업 수	평균 (명)	합계 (명)	R&D 인력			
				1-2명	3-4명	5-10명 미만	10명 이상
전체	81	4.1	333	35 43.2%	17 21.0%	22 27.2%	7 8.6%

- 81개 기업에 대해 학위별로 연구개발인력 수를 살펴보면, 학사 출신 인력이 81.4%(271명)으로, 대부분을 차지하는 것으로 나타남.

- 연구경력 기간별 인력 구성은 5년 이상이 35.4%(118명)로 가장 높았으며, 이어서 2년 미만(32.4%), 2-5년 미만(32.1%)의 순임.

■ 학위/연구경력 기간별 인력 구성 비중 (단위 : 명, %) ※응답기업에 한해, n=81

구분	기업 수	R&D 인력 (명)	학위별 인력 비중				연구경력 기간별 인력 구성 비중		
			박사	석사	학사	기타	2년 미만	2-5년 미만	5년 이상
전체	81	333	8 2.4%	50 15.0%	271 81.4%	4 1.2%	108 32.4%	107 32.1%	118 35.4%

## 2) R&D자금 지출 관련 분야별 비중

- R&D자금 지출 관련, 연구인력 인건비가 63.2%로 대부분을 차지하고 있으며, 이어서 자체연구활동비(18.5%), 연구장비구입비(10.9%), 기술도입비(3.6%), 위탁연구비(2.4%)의 순임.

■ R&D자금 지출 관련 분야별 비중 (단위 : %)

구 분	기업 수	R&D 자금 지출 분야					
		자체 연구활동비	연구인력 인건비	연구장비 구입비	기술도입비	위탁연구비	기타
전 체	66	18.5%	63.2%	10.9%	3.6%	2.4%	1.4%

## 3) R&D 투입 자금

- 연도별 총 R&D 투입 자금을 살펴보면, 2011년 45억3,700만원, 2012년 50억3,100만원, 2013년 67억6,300만원으로 3년간 지속적으로 증가한 것으로 나타남.

■ 연도별 R&D 투입자금 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해

구 분	R&D투입 자금								
	2011년			2012년			2013년		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전 체	29	156.4	4,537	38	132.4	5,031	50	135.3	6,763

- 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중을 살펴보면, 자체부담이 86.8%로 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타남. 이어서 정책자금(12.2%), 민간자금(1.1%) 순임.

■ 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=52

구 분	기업 수	R&D자금의 조달원별 비중		
		자체부담	외부조달(정책자금)	외부조달(민간자금)
전 체	52	86.8%	12.2%	1.1%

## 4) R&D 추진 전략

- R&D 추진전략과 관련하여 방법별로 비중을 살펴보면 신제품개발이 52.9%로 절반 이상을 차지하고 있음. 이어서 기존제품 개선(20.7%), 기초/원천연구(10.7%), 기존 공정개선(10.5%), 신공정개발(5.1%)의 순임.

■ R&D 추진 전략 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=65

구 분	기업 수	R&D 추진 전략				
		기초/원천연구	신제품개발	기존제품 개선	신공정개발	기존공정개선
전 체	65	10.7%	52.9%	20.7%	5.1%	10.5%

## 5) R&D 수행 시의 애로사항

- R&D 수행 시 R&D 전문인력 부족(27.9%)으로 인한 어려움이 가장 큰 것으로 나타났으며, 이어서 R&D 경험 부족(21.3%), 기술/시장동향 정보 부족(19.5%), 기초 원천기술 부족(16.2%), R&D장비 부족(14.2%) 순임.

■ R&D 수행시의 애로사항 (가중치적용, 단위 : %)

※응답기업에 한해, n=66

구 분	R&D 수행 시의 애로사항(가중치 적용)					
	기술/시장동향 정보 부족	R&D경험 부족	R&D 전문인력 부족	기초원천기술 부족	R&D장비 부족	무응답
전 체 66	19.5%	21.3%	27.9%	16.2%	14.2%	0.9%

※ 순위별 가중치 =  $\{(1\text{순위} \times 5) + (2\text{순위} \times 4) + (3\text{순위} \times 3) + (4\text{순위} \times 2) + (5\text{순위} \times 1)\} \div 15$

6) R&D 실적 및 성과

- 기초원천기술 개발실적과 신제품 개발실적, 기존제품 성능개선 실적, 공정개선 실적의 상세 내용은 아래와 같음.

■ 연도별 R&D 실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해

구 분	연도별 R&D 실적								
	2011년			2012년			2013년		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
기초원천기술 개발실적	1	1.0	1	2	1.0	2	3	1.0	3
신제품개발실적	12	1.3	16	15	1.2	18	26	1.3	33
기존제품 성능개선 실적	6	3.3	20	8	1.6	13	10	2.1	21
공정개선 실적	1	1.0	1	2	1.5	3	4	1.8	7

- 2013년 기준 R&D 성과를 살펴보면, 신제품 개발실적 매출은 평균 1억3,230만원, 기존 제품 성능개선 실적 매출은 평균 1억6,620만원, 공정개선 실적으로 인한 비용절감은 평균 5,400만원으로 집계됨.

■ 2013년 기준 R&D 성과 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해

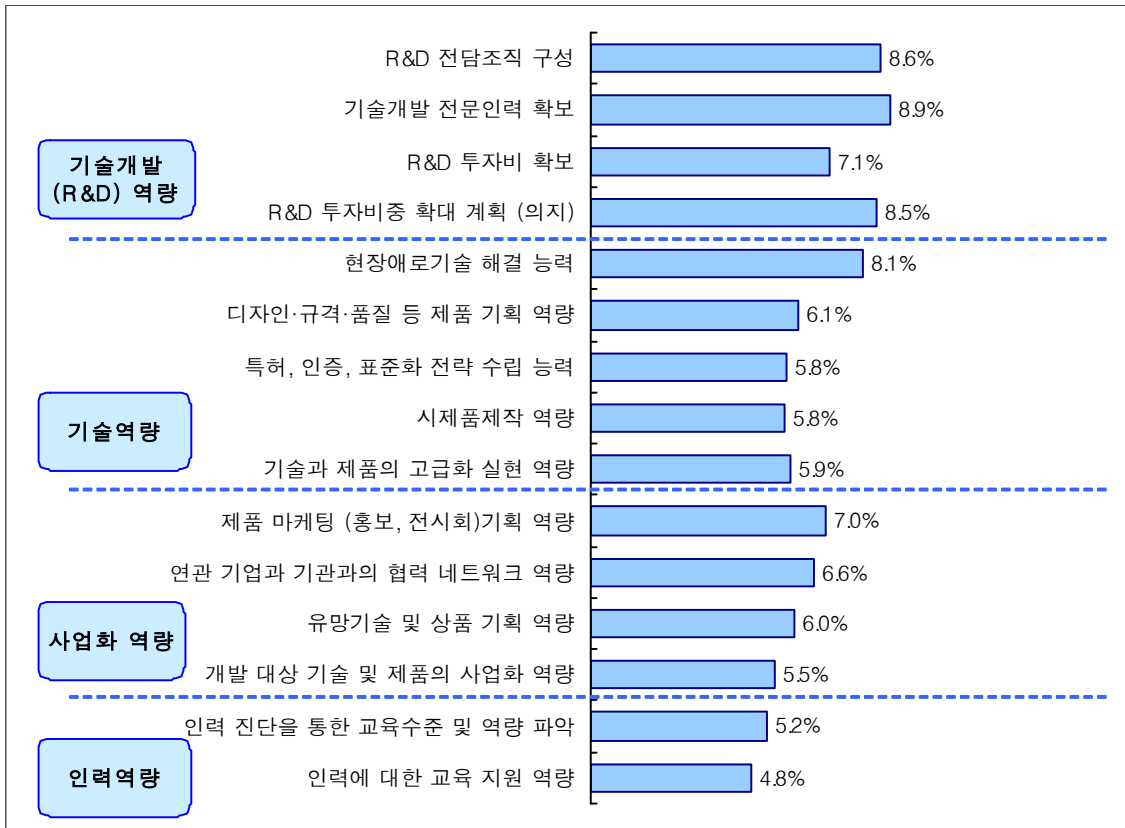
구 분	기초원천기술 개발실적 (로알티)			신제품 개발실적 (매출)			기존제품 성능개선 실적 (매출)			공정개선 실적 (비용절감)		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전 체	1	100.0	100	20	132.3	2,647	9	166.2	1,496	4	54.0	216

### 7) R&D 단계별 역량 수준

- 기술개발 및 사업화 추진역량 항목별 우선순위를 알아본 결과, 기술개발 전문인력 확보(8.9%)과 R&D전담조직 구성(8.6%), R&D투자비중 확대 계획(8.5%), 현장애로기술 해결 능력(8.1%)을 가장 우선시 하고 있음.

■ R&D 단계별 역량수준 (단위 : 점)

※응답기업에 한해



## 5. 심층분석

### 1) 경영환경

○ 659개 기업 중 25.7%(169개)가 1년 전 대비 악화된 것으로, 10.2%(67개)가 호전된 것으로 응답하였음.

- 1년전 대비 경영상태가 악화되었다고 응답한 기업들을 대상으로 그 이유를 살펴보면, 내수 판매 부진(48.7%)이 가장 중요한 문제점으로 지적되었으며, 그 외에도 업체간 과당경쟁(12.8%), 고정비용 상승(6.1%), 판매대금 회수 부진(5.9%), 신규 자금 조달 곤란(4.9%), 마케팅 역량 부족(3.4%), 납품조건 악화(3.2%) 등의 순으로 경영상태 악순환 이유로 꼽고 있음.

■ 경영상태 (단위 : 기업 수, %)

구분	경영상태							
	악화(계)	매우 악화	악화	보통	호전(계)	호전	매우 호전	무응답
전체 659	169 25.7%	19 2.9%	150 22.8%	323 49.0%	67 10.2%	62 9.4%	5 0.8%	100 15.2%

■ 경영상태 악순환 이유 (가중치 적용, 단위 : %) ※경영상태가 악화된 기업에 한해, n=169

구분	경영상태 악순환 이유(가중치 적용)								
	내수판매 부진	판매대금 회수부진	신규(시설 및 운전)자금 조달 곤란	마케팅 역량부족	업체 간 과당경쟁	납품단가 인하요구 등 납품조건 악화	임대료, 인건비 등 고정비용 상승	기타	무응답
전체 169	48.7%	5.9%	4.9%	3.4%	12.8%	3.2%	6.1%	4.3%	10.7%

※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

### 2) 기술 및 콘텐츠개발 관련 애로요인

○ 기술 및 콘텐츠 개발과 관련한 애로점으로 연구개발 자금의 부족(43.2%)을 가장 많이 꼽았으며, 다음으로 전문 제작인력의 부족(23.8%), 우수한 콘텐츠 및 소재 부재(12.6%), 사업 파트너간 불합리한 계약관행(5.1%), 저작권 관련 정보 부족(2.7%) 등의 순으로 나타남.

■ 기술 및 콘텐츠 개발 애로요인(가중치 적용, 단위 : %) ※기술 및 콘텐츠 개발 기업에 한해, n=98

구분	기술 및 콘텐츠 개발 애로요인							
	우수한 콘텐츠 및 소재 부재	연구개발 자금의 부족	전문 제작인력 부족	사업 파트너간 불합리한 계약관행	저작권 관련 정보 부족	기타	무응답	
전체	98	12.6%	43.2%	23.8%	5.1%	2.7%	1.4%	11.2%

※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

### 3) 마케팅

- 최근 마케팅 여건에 대해 16.7%(110개)가 곤란하다고 응답한 반면, 원활하다는 의견은 8.5%(56개)로 곤란하다는 의견이 더 많았음.
- 마케팅 활동에 애로를 겪는 이유로 49.7%가 경기침체를 꼽음.

■ 마케팅 여건 (단위 : 기업 수, %)

구 분	마케팅 여건														
	곤란(계)		매우곤란		곤란		비슷		원활(계)		원활		무응답		
전 체	659	110	16.7%	8	1.2%	102	15.5%	390	59.2%	56	8.5%	56	8.5%	103	15.6%

■ 마케팅 활동 애로 요인 (가중치 적용, 단위 : %) ※마케팅 활동 곤란 기업에 한해, n=110

구 분	마케팅 활동 애로 요인(가중치 적용)										
	시장 정보의 부족	마케팅 전략 부재	과당 경쟁	짧은 제품 수명	경기 침체	마케팅 전문 인력 부족	마케팅 비용 부담	낮은 제품 인지도	기타	무응답	
전 체	110	2.7%	1.5%	24.5%	1.5%	49.7%	4.2%	7.3%	1.8%	0.6%	6.1%

※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

### 4) 고용

- 1년 전 고용 여건과 비교하여 악화되었다는 응답은 7.7%(51개)로 나타났으며, 반면, 호전되었다는 기업은 6.0%(39개)임.
- 인력수급에 어려움을 가장 크게 느끼는 분야로, 43.1%가 사업기획, 창작/제작 분야를 꼽고 있으며, 다음으로 기술 및 연구개발(29.4%), 마케팅/영업/홍보(7.8%), 단순노무, 경영지원, 사무관리(각 3.9%) 등의 순임.
- 또한, 인력 확보 시 어려움을 느끼는 부분으로 경력직 등 전문분야 인력이 적다는 의견이 39.0%로 가장 높으며, 우수인력의 잦은 이직도 22.0%로 높게 나타남.

■ 고용환경 (단위 : %, 기업 수)

구 분	고용환경																
	악화(계)		매우악화		악화		비슷		호전(계)		호전		매우호전		무응답		
전 체	659	51	7.7%	4	0.6%	47	7.1%	461	70.0%	39	6.0%	38	5.8%	1	0.2%	108	16.4%

■ 인력수급 애로 분야 (중복응답, 단위 : 기업 수, %) ※고용여건 악화기업에 한해, n=51

구 분	인력수급 애로 분야(중복응답)														
	사업 기획, 창작/제작	기술 및 연구개발	경영지원, 사무관리	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타	무응답								
전 체	51	22	43.1%	15	29.4%	2	3.9%	4	7.8%	2	3.9%	4	7.8%	2	3.9%

■ 인력 확보 시 어려운 점 (가중치 적용, 단위 : %) ※응답기업에 한해, n=82

구 분	인력 확보 시 어려운 점(가중치 적용)						
	해당 전문분야 인력이 적음	우수인력의 잦은 이직	취업희망자의 객관적 능력과 미흡	취업희망자의 대기업 선호	기타	무응답	
전 체	82	39.0%	22.0%	14.2%	10.2%	2.4%	12.2%

※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

### 5) 신규인력 채용계획

- 필요한 신규 채용 인력 수는 기업 당 평균 2.1명으로 총 325명이 필요한 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 1명이 45.1%로 가장 많았고, 이어서 2명(39.9%), 3-4명(11.1%), 5명 이상(3.9%)순으로 나타남.

■ 신규인력 필요 인원 수 (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=153

구 분	평균 (명)	합계 (명)	필요 인원 수				
			1명	2명	3-4명	5명 이상	
전 체	153	2.1	325	69 45.1%	61 39.9%	17 11.1%	6 3.9%

- 채용 예정 시기로 1-3월이 45.1%로 가장 많았으며, 이어서 4-6월(13.1%), 10-12월(3.9%), 7-9월(2.6%), 상시(2.0%)순으로 나타났으며, 미정, 무관은 1.3%로 조사됨.

■ 채용 예정 시기 (단위 : 기업 수, %) ※인력 수요 기업에 한해, n=153

구 분	평균 (명)	채용 예정 시기						
		1-3월	4-6월	7-9월	10-12월	상시	미정, 무관	무응답
전 체	153	69 45.1%	20 13.1%	4 2.6%	6 3.9%	3 2.0%	2 1.3%	49 32.0%

- 신규 인력부족 분야로 광고가 29.6%로 가장 많았으며, 이어서 콘텐츠솔루션(20.0%), 지식정보, 영상(각 17.0%), 게임(5.9%), 애니메이션(3.7%), 캐릭터(1.5%) 등의 순으로 나타남.

■ 인력 부족 분야(신규인력) (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=135

구 분	평균 (명)	인력 부족 분야(신규인력)							
		게임	영상	애니메이션	캐릭터	광고	지식정보	콘텐츠 솔루션	기타
전 체	135	8 5.9%	23 17.0%	5 3.7%	2 1.5%	40 29.6%	23 17.0%	27 20.0%	7 5.2%

- 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정으로 그래픽 디자이너가 24.3%로 가장 높았고, 이어서 기획자(21.6%), 프로그래머(16.9%), 광고 제작 및 대행(11.5%), 영상 제작(10.8%), 애니메이션 제작(5.4%) 등의 순으로 나타남.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(신규인력) (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=148

구 분	평균 (명)	교육 필요 과정(신규인력)						
		그래픽 디자이너	프로그래머	기획자	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작 및 대행	기타
전 체	148	36 24.3%	25 16.9%	32 21.6%	16 10.8%	8 5.4%	17 11.5%	14 9.5%

### 6) 경력 인원의 채용계획

- 필요한 경력직 채용 인력 수는 기업 당 평균 1.8명으로 총 243명이 필요한 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 1명이 52.2%로 가장 많았고, 이어서 2명(36.2%), 3-4명(7.2%), 5명 이상(4.3%)순으로 나타남.

■ 경력인원 필요 인원 수 (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=138

구 분	평균 (명)	합계 (명)	필요 인원 수			
			1명	2명	3-4명	5명 이상
전 체	138	243	72 52.2%	50 36.2%	10 7.2%	6 4.3%

- 필요한 인력의 선호 경력을 살펴보면, 경력 2-5년 미만이라는 응답이 67.4%로 가장 많았으며, 이어서 5년 이상이 16.7%, 1-2년 미만이 12.3%로 나타남.

■ 필요 경력 (단위 : 기업 수, %) ※인력 수요 기업에 한해, n=138

구 분	1-2년 미만	2-5년 미만	5년 이상	기타	무응답
전 체	17	93	23	1	4

- 인력의 채용 시기로 1-3월을 뽑은 기업이 44.2%, 4-6월이 13.0%로 나타나, 절반 이상의 기업의 인력 채용이 상반기에 집중되어 있는 것으로 나타남. 이어서 10-12월 4.3%, 7-9월이 2.2% 등의 순임.

■ 채용 예정 시기 (단위 : 기업 수, %) ※인력 수요 기업에 한해, n=138

구 분	채용 예정 시기							
	1-3월	4-6월	7-9월	10-12월	하반기	상시	미정, 무관	무응답
전 체	61 44.2%	18 13.0%	3 2.2%	6 4.3%	1 0.7%	2 1.4%	3 2.2%	44 31.9%

- 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정으로 프로그래머가 23.5%로 가장 많았고, 이어서 그래픽 디자이너(22.7%), 기획자(21.2%), 영상 제작(10.6%), 광고 제작 및 대행(9.8%), 애니메이션 제작(5.3%) 등의 순으로 나타남.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(경력직) (단위 : 기업 수, %) ※인력 수요 기업에 한해, n=132

구 분	교육 필요 과정(경력직)							
	그래픽 디자이너	프로그래머	기획자	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작 및 대행	기타	
전 체	30 22.7%	31 23.5%	28 21.2%	14 10.6%	7 5.3%	13 9.8%	9 6.8%	

### 7) 기존인력 재교육

- 기존인력의 재교육에 필요한 교육과정으로 27.2%가 경영기획/전략수립/마케팅 과정을 꼽았으며, 이어서 기획(19.4%), 프로그래밍(15.3%), 그래픽(12.6%), 경영 조직관리/리더십(8.6%), 영상제작(6.7%), 광고제작(4.4%), 애니메이션제작(3.6%) 등의 순임

■ 필요한 교육 (가중치 적용, 단위 : %) ※응답 기업에 한해, n=140

구 분	교육 필요 과정									
	경영 기획/전략 수립/마케팅	경영 조직관리/ 리더십	그래픽	프로그래밍	기획	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작	기타	
전 체	27.2%	8.6%	12.6%	15.3%	19.4%	6.7%	3.6%	4.4%	2.2%	

- 기존인력 재교육 과정 개설 시, 3월에 수강 가능하다는 응답이 21.8%로 가장 높으며, 이어서 1월(16.4%), 2월(11.8%), 8월(10.9%) 등의 순으로 나타남.

■ 수강 가능 시기 (단위 : 기업 수, %) ※응답 기업에 한해, n=110

구 분	수강 가능 시기(중복응답)												무관/상시
	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	
전 체	18 16.4%	13 11.8%	24 21.8%	9 8.2%	4 3.6%	7 6.4%	4 3.6%	12 10.9%	2 1.8%	5 4.5%	1 0.9%	4 3.6%	7 6.3%

- 기존인력 재교육 시 적절한 수강 시간대로 64.4%가 야간수업을, 35.6%가 주간수업을 꼽았음.

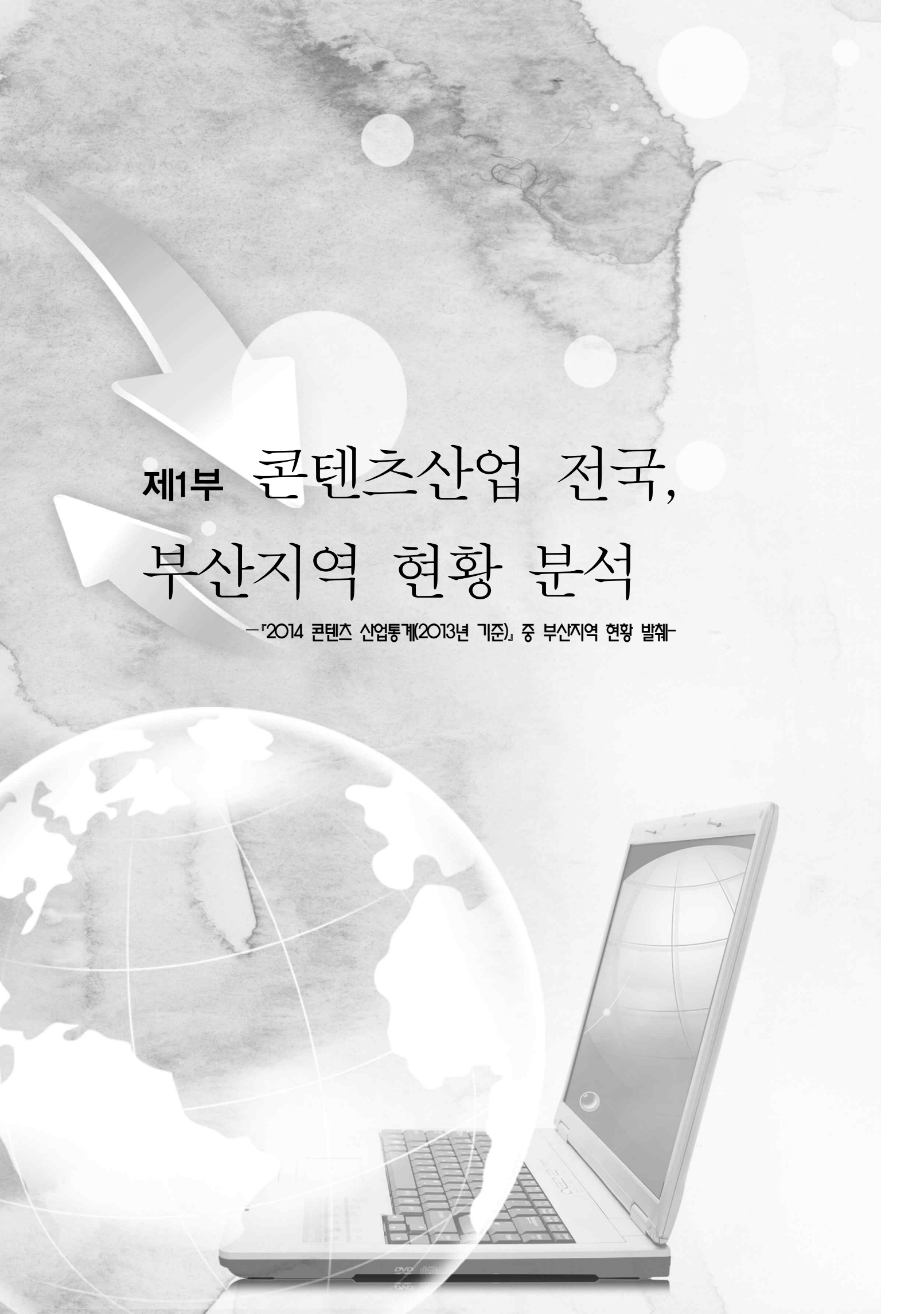
■ 수강 적절 시간대 (단위 : 기업 수, %) ※응답 기업에 한해, n=146

구 분	수강 적절 시간대			
	주간 수업		야간 수업	
전 체	146	52 35.6%	94	64.4%

- 수강시 애로사항은 업무 공백이 66.2%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 비용부담(29.7%), 교육내용(3.4%), 수강자의 기업이탈(0.7%)순으로 나타남.

■ 수강시 애로사항 (단위 : 기업 수, %) ※응답 기업에 한해, n=145

구 분	수강시 애로사항			
	업무공백	비용부담	교육내용 선행지식 부족	수강자의 기업이탈
전 체	96 66.2%	43 29.7%	5 3.4%	1 0.7%



# 제1부 콘텐츠산업 전국, 부산지역 현황 분석

-『2014 콘텐츠 산업통계(2013년 기준)』 중 부산지역 현황 발췌-



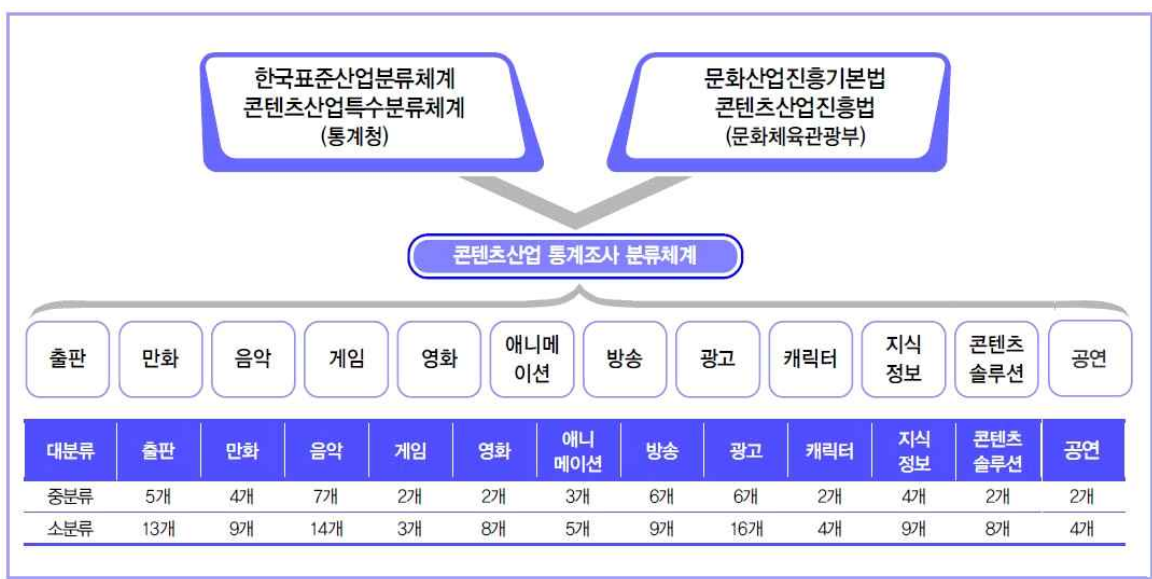


# I. 분석개요

## 1. 조사 목적 및 분석 대상

- 2014년 기준 콘텐츠산업통계 분류체계는 12개 영역인 1.출판, 2.만화, 3.음악, 4.게임, 5.영화, 6.애니메이션, 7.방송, 8.광고, 9.캐릭터, 10.지식정보, 11.콘텐츠솔루션, 12.공연산업으로 구성되어 있음.
- 콘텐츠산업분류체계는 12개 업종을 대분류로하고, 이중 실태조사 부문인 12개 업종에 대한 중분류, 소분류의 분류체계를 마련함.

<콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정>



- 「2013년 기준 콘텐츠산업 통계조사」를 활용하여, 콘텐츠산업의 동향과 부산지역 콘텐츠산업의 위치를 파악하고자 함.
  - 특히 산업(장르)별 매출액과 종사자 수를 파악하여, 전국대비 지역이 차지하는 비중, 연평균 증감 등을 파악하고자 함.

## II. 산업 현황 분석

### 1. 2013년 기준 조사 콘텐츠산업 총괄

- 2013년 기준 콘텐츠산업 사업체 수는 10만8,562개이며, 종사자 수는 61만9,438명, 총 매출액은 약 91조원으로 집계됨.
  - 부가가치액은 38조383억이며, 부가가치율은 41.7%임.
  - 또한, 2013년 한해 동안의 수출액은 49억2,310만불인 반면, 수입액은 14억5,179만불로 조사됨.

#### ■ 2013년 콘텐츠산업 전체 요약

구분	사업체 수 (개)	종사자 (명)	매출액 (백만원)	부가가치 (백만원)	부가 가치율(%)	수출액 (천불)	수입액 (천불)	수출입증감 (천불)
전체	108,562	619,438	91,209,617	38,038,263	41.70	4,923,100	1,451,786	3,471,314
출판	26,603	193,613	20,799,789	8,760,871	42.12	291,863	254,399	37,464
만화	8,520	10,077	797,649	322,569	40.44	20,982	7,078	13,904
음악	36,863	77,456	4,277,164	1,704,877	39.86	277,328	12,961	264,367
게임	15,078	91,893	9,719,683	4,545,896	46.77	2,715,400	172,229	2,543,171
영화 <sup>1)</sup>	1,427	30,238	4,664,748	1,794,369	38.47	37,071	50,399	▽13,328
애니메이션	342	4,502	520,510	219,232	42.12	109,845	6,571	103,274
방송 <sup>2)</sup>	928	41,522	14,940,939	5,291,458	35.42	309,399	122,697	186,702
광고	6,309	49,114	13,356,360	6,146,969	46.02	102,881	652,701	▽549,820
캐릭터	1,994	27,701	8,306,812	3,477,231	41.86	446,219	171,649	274,570
지식정보	9,046	71,591	10,388,176	4,391,082	42.27	456,911	597	456,314
콘텐츠솔루션	1,452	21,731	3,437,787	1,383,709	40.25	155,201	505	154,696

※ 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 『2014 콘텐츠산업 통계조사(2013년 기준)』 자료 인용, 이하 동일

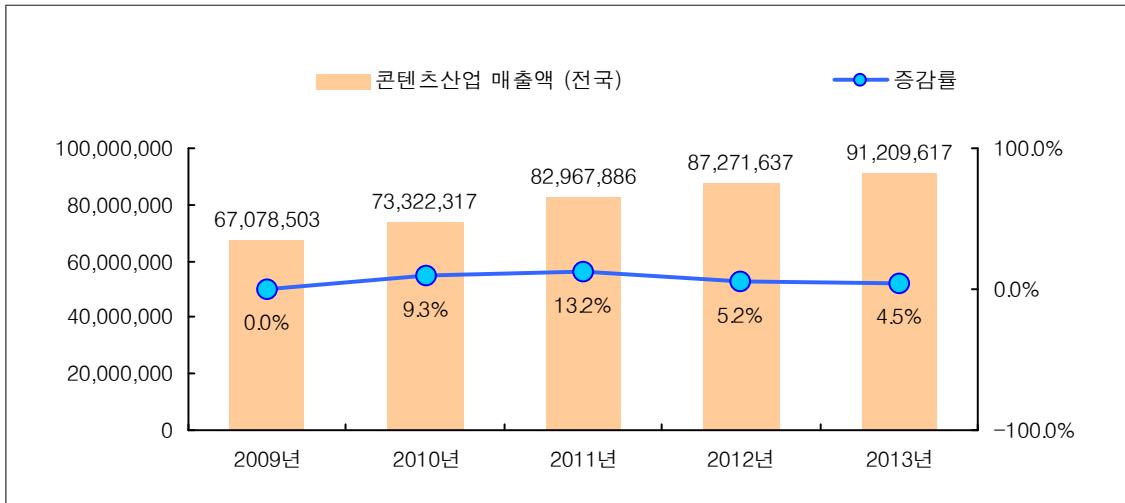
1) 영화 : 애니메이션 극장매출액과 애니메이션 극장매출액에 대한 부가가치액 제외

2) 방송 : 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액은 제외(2013 방송산업 실태조사 보고서에 자료 없음)

## 가. 매출액

- 2013년 콘텐츠산업 매출액은 약 91조원이며 이는 전년대비 4.5% 증가한 수치이며, 2009년 이후 연평균 증감률은 꾸준히 상승하고 있음.

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 매출액 (단위 : 백만원, %)



- 2009년 이후 연 평균 증감률을 살펴보면, 대부분의 산업에서 증가하고 있으며, 특히 지식정보(14.4%), 콘텐츠솔루션(12.0%), 음악(11.8%), 캐릭터(11.6%), 방송(10.9%), 게임(10.2%) 등의 산업에서는 10% 이상으로 가파른 성장세를 보임.
  - 광고산업의 경우, 2009년 이후 지속적으로 성장하고 있으며, 특히 2011년에는 전년대비 15.2% 증가한 것으로 나타남.
- 2013년을 기준으로 산업별 매출액 비중을 살펴보면, 출판산업이 22.8%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 이어서 방송(16.4%), 광고(14.6%), 지식정보(11.4%), 게임(10.7%) 등의 순임.

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 매출액 (단위 : 백만원, %)

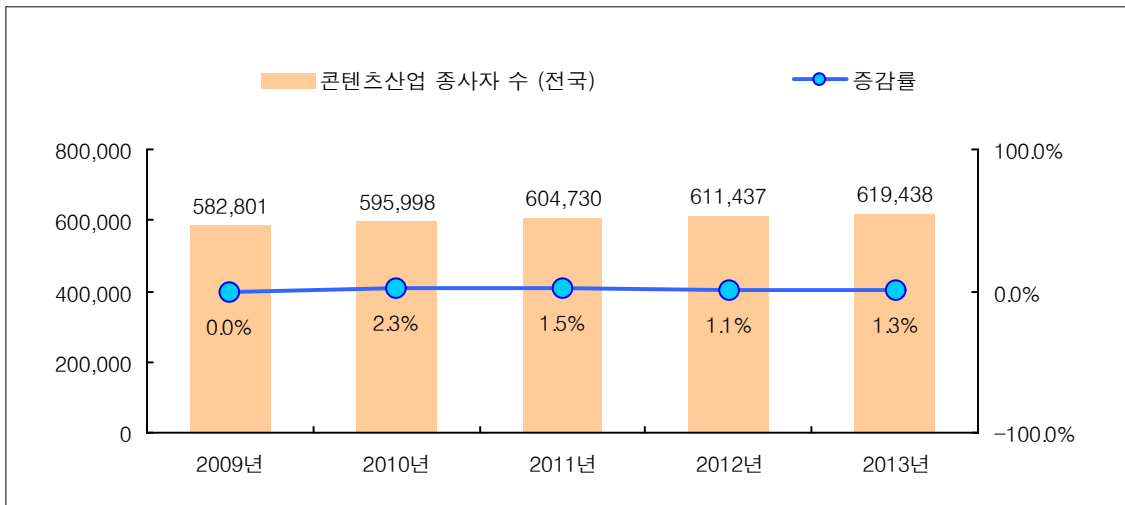
구분	연도별 매출액 현황					비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년			
전 체	67,078,503	73,322,317	82,967,886	87,271,637	91,209,617	100.0	4.5	8.0
출판	20,609,123	21,243,798	21,244,581	21,097,287	20,799,789	22.8	▽1.4	0.2
만화	739,094	741,947	751,691	758,525	797,649	0.9	5.2	1.9
음악	2,740,753	2,959,143	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4.7	7.1	11.8
게임	6,580,600	7,431,118	8,804,740	9,752,538	9,719,683	10.7	▽0.3	10.2
영화 <sup>1)</sup>	3,306,672	3,432,871	3,773,236	4,404,818	4,664,748	5.1	5.9	9.0
애니메이션	418,570	514,399	528,551	521,005	520,510	0.6	▽0.1	5.6
방송	9,884,954	11,176,433	12,752,484	14,182,479	14,940,939	16.4	5.3	10.9
광고	9,186,878	10,323,172	12,172,681	12,483,803	13,356,360	14.6	7.0	9.8
캐릭터	5,358,272	5,896,897	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9.1	10.5	11.6
지식정보 <sup>2)</sup>	6,071,439	7,242,686	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11.4	9.0	14.4
콘텐츠솔루션 <sup>3)</sup>	2,182,148	2,359,853	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3.8	13.5	12.0

- 1) 영화 : 애니메이션 극장 매출액 제외
- 2) 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 포함
- 3) 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 포함

## 나. 종사자 수

- 콘텐츠산업의 연도별 종사자 수의 증감률을 살펴보면, 2009년 이후로 꾸준히 상승하고 있으며, 2013년 콘텐츠산업 총 종사자 수는 61만9,438명으로 전년대비 1.3% 증가하였음.
- 2009년 이후 연평균 증가율은 1.5%임.

### ■ 전국 콘텐츠산업 연도별 종사자 수 (단위 : 명, %)



- 2009년 이후 연 평균 증감률을 살펴보면, 광고가 10.0%로 가파른 성장세를 보이고 있는 반면, 출판, 만화 (각 -1.6%), 게임(-0.2%) 산업은 감소세를 보이고 있음.
- 2013년을 기준으로 산업별 종사자 수 비중을 살펴보면, 출판산업이 31.3%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 그 외 게임(14.8%), 음악(12.5%), 지식정보(11.6%) 등의 산업에서도 10% 이상으로 종사자 규모가 큰 것으로 나타남.

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 종사자 수 (단위 : 명, %)

구분	연도별 종사자 현황					구성비 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
	2009년	2010년	2011년	2012년	2013년			
합계	582,801	595,998	604,730	611,437	619,438	100.0	1.3	1.5
출판	206,926	203,226	198,691	198,262	193,613	31.3	▽2.3	▽1.6
만화	10,748	10,779	10,358	10,161	10,077	1.6	▽0.8	▽1.6
음악	76,539	76,654	78,181	78,402	77,456	12.5	▽1.2	0.3
게임	92,533	94,973	95,015	95,051	91,893	14.8	▽3.3	▽0.2
영화	28,041	30,561	29,569	30,857	30,238	4.9	▽2.0	1.9
애니메이션	4,170	4,349	4,646	4,503	4,502	0.7	0.0	1.9
방송	34,714	34,584	38,366	40,774	41,522	6.7	1.8	4.6
광고	33,509	34,438	34,647	36,424	49,114	7.9	34.8	10.0
캐릭터 <sup>1)</sup>	23,406	25,102	26,418	26,897	27,701	4.5	3.0	4.3
지식정보 <sup>2)</sup>	55,126	61,792	69,026	69,961	71,591	11.6	2.3	6.8
콘텐츠솔루션 <sup>3)</sup>	17,089	19,540	19,813	20,145	21,731	3.5	7.9	6.2

1) 캐릭터 : 캐릭터상품 유통업 종사자 중 인터넷쇼핑몰, 홈쇼핑, 편의점, 재래시장, 인터넷/모바일/게임콘텐츠(아바타 등) 관련 종사자 제외

2) 지식정보 : 2009년부터 가상세계 및 가상현실업 종사자 포함

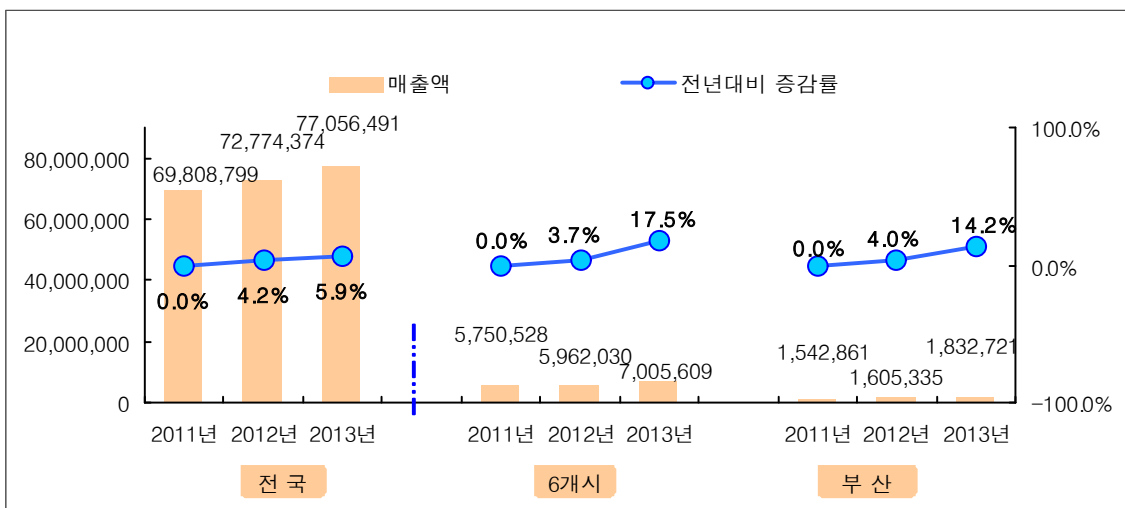
3) 콘텐츠솔루션 : 2009년부터 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업 종사자 포함

## 2. 지역별 및 부산지역 매출액 현황

### 가. 총괄

- 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 음악(인터넷 음반소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액) 분야를 제외한 전국 콘텐츠산업 매출액을 살펴보면, 전년대비 증가율이 2012년 4.2%, 2013년 5.9%로 꾸준히 증가하고 있음.
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 매출액 역시, 2012년 3.7%, 2013년 17.5%로 꾸준히 증가하고 있음.
- 부산 지역의 콘텐츠산업 매출액 또한 2012년 4.0%, 2013년 14.2%로 꾸준히 증가하고 있으며, 2013년 총 매출액은 1조 8,327억 2,100만원임.

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 매출액 (단위 : 백만원, %)



※ 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 음악(인터넷 음반 소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액) 매출액 제외

※ 지역별 구분이 가능한 매출액 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 매출액은 제외)

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 매출액 (단위 : 백만원, %)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 매출액			전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	전체대비비중 (2013년)
		2011년	2012년	2013년			
전 체		69,808,799	72,774,374	77,056,491	5.9	5.1	100%
서울		46,576,778	48,741,199	50,830,977	4.3	4.5	66.0%
6개시	부산	1,542,861	1,605,335	1,832,721	14.2	9.0	2.4%
	대구	1,213,834	1,279,413	1,422,466	11.2	8.3	1.8%
	인천	1,041,461	1,081,485	1,294,775	19.7	11.5	1.7%
	광주	678,312	700,431	763,693	9.0	6.1	1.0%
	대전	925,515	944,569	1,261,253	33.5	16.7	1.6%
	울산	348,545	350,797	430,701	22.8	11.2	0.6%
	소계	5,750,528	5,962,030	7,005,609	17.5	10.4	
	9개도	경기도	13,729,116	14,211,052	14,603,325	2.8	3.1
강원도		376,099	380,465	369,660	▽2.8	▽0.9	0.5%
충청북도		463,110	479,849	584,169	21.7	12.3	0.8%
충청남도		492,197	501,007	712,996	42.3	20.4	0.9%
전라북도		418,807	410,678	425,066	3.5	0.7	0.6%
전라남도		287,586	301,978	269,256	▽10.8	▽3.2	0.3%
경상북도		636,221	664,204	997,940	50.2	25.2	1.3%
경상남도		754,576	775,968	1,107,135	42.7	21.1	1.4%
제주도		323,781	345,944	150,358	▽56.5	▽31.9	0.2%
소계		17,481,493	18,071,145	19,219,905	6.4	4.9	

※ 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 애니메이션(극장 매출액, 방송사 수출액) 매출액 제외

## □ 2013년 매출액

- 2013년 지역별 분류가 가능한 콘텐츠산업 총 매출액은 91조912억만원이며, 이중 서울 지역이 62조1,803억3,100만원으로 68.3%를, 경기도는 15조4,510억9,100만원으로 17.0%를 차지하고 있어, 수도권 지역이 콘텐츠산업의 대부분을 차지하고 있음.
  - 특히 광고산업은 서울 지역의 매출이 전체 매출액의 91.3%로 서울업체에 대한 의존도가 매우 높은 것으로 나타났으며, 방송분야도 서울 지역 매출이 81.4%로 높은 비중을 차지하고 있음. 이어서 콘텐츠솔루션(76.3%), 애니메이션(74.9%), 게임(71.0%) 분야도 서울 지역 매출이 70% 이상을 차지함.
- 부산 지역의 콘텐츠산업 총 매출액은 2조 1,129억 1,800만원(2.3%)으로 서울, 경기도 다음으로 높은 비중을 차지하고 있음.
  - 전국대비 산업별 매출 비중을 살펴보면, 음악 산업이 4.0%로 타산업보다 두드러지며, 이어서 영화(3.8%), 애니메이션(3.3%), 캐릭터(3.2%) 등의 순임.

■ 전국 콘텐츠산업 2013년 지역별 매출액 (단위 : 백만원, %)

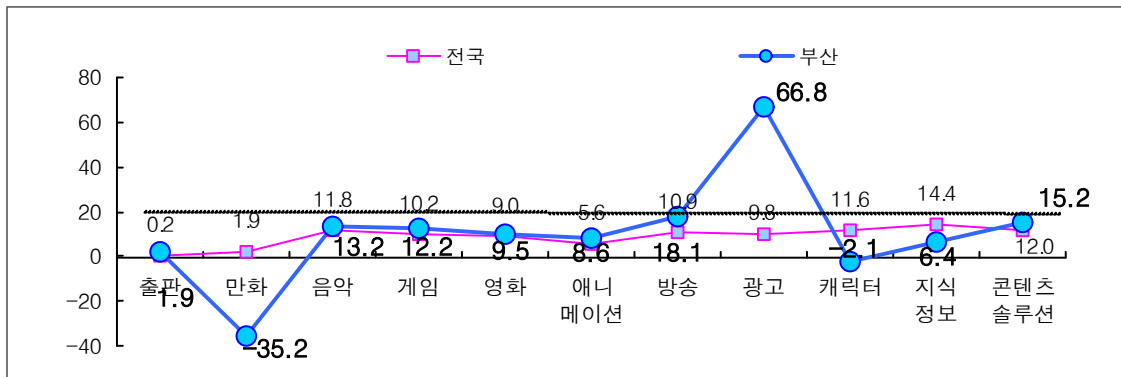
구분	산업별											합계
	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	
전체	20,799,789	797,649	4,277,164	9,719,683	4,664,748	402,093	14,940,939	13,356,360	8,306,812	10,388,176	3,437,787	91,091,200
서울	11,765,355	364,334	2,640,542	6,897,814	2,875,817	300,987	12,155,596	12,197,350	3,866,588	6,492,500	2,623,448	62,180,331
	56.6%	45.7%	61.7%	71.0%	61.6%	74.9%	81.4%	91.3%	46.5%	62.5%	76.3%	68.3%
부산	557,846	9,119	169,115	154,440	179,008	13,086	297,069	254,389	267,112	147,690	64,044	2,112,918
	2.7%	1.1%	4.0%	1.6%	3.8%	3.3%	2.0%	1.9%	3.2%	1.4%	1.9%	2.3%
대구	413,342	12,880	170,907	146,506	120,396	1,711	158,409	154,357	203,452	140,749	51,799	1,574,508
	2.0%	1.6%	4.0%	1.5%	2.6%	0.4%	1.1%	1.2%	2.4%	1.4%	1.5%	1.7%
인천	408,477	17,342	99,611	200,222	107,353	8,439	139,415	19,901	291,753	99,271	39,084	1,430,868
	2.0%	2.2%	2.3%	2.1%	2.3%	2.1%	0.9%	0.1%	3.5%	1.0%	1.1%	1.6%
광주	269,777	23,248	17,618	74,877	98,161	24,397	102,695	70,456	82,017	55,618	47,370	866,234
	1.3%	2.9%	0.4%	0.8%	2.1%	6.1%	0.7%	0.5%	1.0%	0.5%	1.4%	1.0%
대전	242,439	6,813	32,944	355,520	83,871	3,733	105,588	88,185	82,663	327,565	36,460	1,365,781
	1.2%	0.9%	0.8%	3.7%	1.8%	0.9%	0.7%	0.7%	1.0%	3.2%	1.1%	1.5%
울산	135,965	3,330	31,945	96,081	46,788	-	104,118	17,428	4,427	89,425	4,780	534,287
	0.7%	0.4%	0.7%	1.0%	1.0%		0.7%	0.1%	0.1%	0.9%	0.1%	0.6%
경기도	5,976,145	300,608	568,700	1,104,628	720,090	41,080	907,547	304,678	2,581,817	2,440,410	505,388	15,451,091
	28.7%	37.7%	13.3%	11.4%	15.4%	10.2%	6.1%	2.3%	31.1%	23.5%	14.7%	17.0%
강원도	61,082	13,004	52,884	68,193	58,426	2,874	138,927	12,024	41,156	50,834	6,676	506,080
	0.3%	1.6%	1.2%	0.7%	1.3%	0.7%	0.9%	0.1%	0.5%	0.5%	0.2%	0.6%
충북	83,784	2,223	26,466	46,182	30,194	72	110,831	57,776	256,636	47,770	31,376	693,310
	0.4%	0.3%	0.6%	0.5%	0.6%	0.0%	0.7%	0.4%	3.1%	0.5%	0.9%	0.8%
충남	210,594	1,844	31,973	170,536	62,697	2,478	83,195	23,932	140,588	63,505	4,268	795,610
	1.0%	0.2%	0.7%	1.8%	1.3%	0.6%	0.6%	0.2%	1.7%	0.6%	0.1%	0.9%
전북	97,486	9,932	30,947	64,248	57,863	944	105,579	26,473	78,510	42,937	12,818	527,737
	0.5%	1.2%	0.7%	0.7%	1.2%	0.2%	0.7%	0.2%	0.9%	0.4%	0.4%	0.6%
전남	48,344	1,312	41,022	58,155	32,559	516	108,018	16,443	38,416	31,999	-	376,784
	0.2%	0.2%	1.0%	0.6%	0.7%	0.1%	0.7%	0.1%	0.5%	0.3%		0.4%
경북	271,804	21,564	260,280	109,778	77,613	-	150,543	42,600	60,462	153,446	-	1,148,090
	1.3%	2.7%	6.1%	1.1%	1.7%		1.0%	0.3%	0.7%	1.5%		1.3%
경남	219,703	5,899	93,147	151,728	96,796	1,672	211,239	67,285	264,460	197,166	7,363	1,316,458
	1.1%	0.7%	2.2%	1.6%	2.1%	0.4%	1.4%	0.5%	3.2%	1.9%	0.2%	1.4%
제주도	37,646	4,197	9,063	20,775	17,116	104	62,170	3,083	46,755	7,291	2,913	211,113
	0.2%	0.5%	0.2%	0.2%	0.4%	0.0%	0.4%	0.0%	0.6%	0.1%	0.1%	0.2%

※ 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 매출액 제외

## 나. 부산 콘텐츠산업 장르별 분석

- 전국 콘텐츠산업 장르별 최근 3년간 연평균 증감률을 살펴보면, 전반적으로 증가세를 보이며, 특히 지식정보(14.4%), 콘텐츠솔루션(12.0%), 음악(11.8%), 캐릭터(11.6%), 방송(10.9%), 게임(10.2%) 산업의 경우 10% 이상 증가하여 가파른 성장세를 보이고 있음.
- 부산 지역을 살펴보면, 특히 광고(66.8%)산업이 크게 증가하였으며, 이어서 방송(18.1%), 콘텐츠솔루션(15.2%)산업도 15% 이상 증가하였음. 반면, 만화(-35.2%), 캐릭터(-2.1%)산업에서는 감소 경향을 보이고 있음.

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연평균 증감률 (최근 3년간, 단위 : %)



※ 부산 : 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부분)), 음악(인터넷 음반소매업), 애니메이션(극장 매출, 방송사 수출액) 분야 제외, 단, 방송산업의 경우 독립제작 분야만 포함

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연도별 현황 (단위 : 백만원, %)

대분류	전국					부산				
	매출액			전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)	매출액			전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
	2011년	2012년	2013년			2011년	2012년	2013년		
전체	82,967,886	87,271,637	91,209,617	4.5	8.0%	1,542,861	1,605,335	1,832,721	14.2%	9.0%
출판산업	21,244,581	21,097,287	20,799,789	▽1.4	0.2%	537,346	529,184	557,846	5.4%	1.9%
만화산업	751,691	758,525	797,649	5.2	1.9%	21,735	22,230	9,119	▽59.0%	▽35.2%
음악산업	3,817,460	3,994,925	4,277,164	7.1	11.8%	131,863	137,703	169,115	22.8%	13.2%
게임산업	8,804,740	9,752,538	9,719,683	▽0.3	10.2%	122,614	114,148	154,440	35.3%	12.2%
영화산업	3,773,236	4,404,818	4,664,748	5.9	9.0%	149,191	188,522	179,008	▽5.0%	9.5%
애니메이션산업	528,551	521,005	520,510	▽0.1	5.6%	11,087	11,548	13,086	13.3%	8.6%
방송산업	12,752,484	14,182,479	14,940,939	5.3	10.9%	12,105	12,001	16,872	40.6%	18.1%
광고산업	12,172,681	12,483,803	13,356,360	7.0	9.8%	99,444	118,780	254,389	114.2%	66.8%
캐릭터산업	7,209,583	7,517,639	8,306,812	10.5	11.6%	278,808	283,739	267,112	▽5.9%	▽2.1%
지식정보산업	9,045,708	9,529,478	10,388,176	9.0	14.4%	130,413	137,029	147,690	7.8%	6.4%
콘텐츠솔루션산업	2,867,171	3,029,140	3,437,787	13.5	12.0%	48,255	50,451	64,044	26.9%	15.2%

- 지역별 구분이 가능한 전국 매출액 대비 부산지역 매출액 비중을 살펴보면, 중계유선업이 22.2%로 지역 비중이 매우 높게 나타났으며, 이어서 온라인 출판유통업(14.0%), 종합유선(8.6%), 음악공연업(8.5%), 극장상영(7.6%), 광고산업의 인쇄(4.7%), 온라인음악유통업(4.6%) 등의 순임.
- 부산지역 콘텐츠산업 장르 및 세부분류(중분류)별 매출액 현황은 다음과 같음.

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연도별 현황 (단위 : 백만원, %)

대분류	중분류	2013년 매출액				
		전국 <sup>1)</sup>	지역별 (전체) <sup>2)</sup>	부산	비중(% (전체 대비))	
출판산업	출판업	8,738,227	8,738,227	225,646	2.6%	
	인쇄업	3,924,346	3,924,346	59,482	1.5%	
	출판 도소매업	7,940,837	7,940,837	253,077	3.2%	
	온라인 출판유통업	137,480	137,480	19,290	14.0%	
	출판임대업	58,899	58,899	351	0.6%	
	<b>출판산업 소계</b>	<b>20,799,789</b>	<b>20,799,789</b>	<b>557,846</b>	<b>2.7%</b>	
만화산업	만화출판업	377,947	377,947	-	-	
	온라인만화제작·유통업	81,224	81,224	-	-	
	만화책임대업	68,521	68,521	1,491	2.2%	
	만화도소매업	269,957	269,957	7,628	2.8%	
<b>만화산업 소계</b>	<b>797,649</b>	<b>797,649</b>	<b>9,119</b>	<b>1.1%</b>		
음악산업	음악제작업	771,460	771,460	6,504	0.8%	
	음악 및 오디오물 출판업	15,077	15,077	-	-	
	음반복제 및 배급업	107,869	107,869	3,581	3.3%	
	음반도소매업	153,305	153,305	2,589	1.7%	
	온라인음악유통업	1,059,087	1,059,087	48,808	4.6%	
	음악공연업	667,900	667,900	56,636	8.5%	
	노래연습장운영업	1,502,466	1,502,466	50,997	3.4%	
<b>음악산업 소계</b>	<b>4,277,164</b>	<b>4,277,164</b>	<b>169,115</b>	<b>4.0%</b>		
게임산업	게임 제작 및 배급업	7,994,039	7,994,039	9,329	0.1%	
	게임 유통업	1,725,644	1,725,644	145,110	8.4%	
	<b>게임산업 소계</b>	<b>9,719,683</b>	<b>9,719,683</b>	<b>154,440</b>	<b>1.6%</b>	
영화산업	영화 제작, 지원 및 유통업	영화기획 및 제작	619,372	619,372	8,822	1.4%
		영화 수입	278,434	278,434	188	0.1%
		영화제작지원	268,792	268,792	3,932	1.5%
		영화배급	803,916	803,916	34	0.0%
		극장 상영	2,178,244	2,178,244	165,887	7.6%
		영화홍보 및 마케팅	190,148	190,148	-	-
	<b>영화제작,지원 및 유통업 소계</b>	<b>4,338,906</b>	<b>4,338,906</b>	<b>178,863</b>	<b>4.1%</b>	
	디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통	25,997	25,997	-	-
	온라인 상영	299,845	299,845	145	0.0%	
	<b>디지털 온라인 유통업 소계</b>	<b>325,842</b>	<b>325,842</b>	<b>145</b>	<b>0.0%</b>	
<b>영화산업 소계</b>	<b>4,664,748</b>	<b>4,664,748</b>	<b>179,008</b>	<b>3.8%</b>		

대분류	중분류	2013년 매출액				
		전국 <sup>1)</sup>	지역별		비중(% (전체 대비-))	
			지역별 (전체) <sup>2)</sup>	부산		
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	373,223	373,223	13,086	3.5%	
	애니메이션 유통 및 배급업	19,388	19,388	-	-	
	온라인 애니메이션 유통업	9,482	9,482	-	-	
	<b>애니메이션산업 소계</b>	<b>402,093</b>	<b>402,093</b>	<b>13,086</b>	<b>3.3%</b>	
방송산업	지상파방송	지상파방송	3,891,341	3,896,344	70,770	1.8%
		지상파 DMB	14,486	9,484	-	-
		<b>지상파방송 소계</b>	<b>3,905,828</b>	<b>3,905,828</b>	<b>70,770</b>	<b>1.8%</b>
	유선방송	종합유선	2,379,196	2,379,196	205,731	8.6%
		중계유선	3,275	3,275	727	22.2%
		<b>유선방송 소계</b>	<b>2,382,471</b>	<b>2,382,471</b>	<b>206,458</b>	<b>8.7%</b>
	위성방송	일반위성	545,657	545,657	-	-
		위성 DMB	-	-	-	-
		<b>위성방송 소계</b>	<b>545,657</b>	<b>545,657</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
	방송채널사용사업	6,075,634	6,075,634	2,969	0.0%	
	IPTV	1,125,119	1,125,119	-	-	
	방송영상독립제작	906,230	906,230	16,872	1.9%	
<b>방송산업 소계</b>	<b>14,940,939</b>	<b>14,940,939</b>	<b>297,069</b>	<b>2.0%</b>		
광고산업	광고(종합) 대행	5,677,514	5,677,514	196,172	3.5%	
	광고제작	907,981	907,981	34,315	3.8%	
	서비스	3,541,071	3,541,070	66,084	1.9%	
	인쇄	343,699	343,699	16,312	4.7%	
	온라인광고 대행	1,693,251	1,693,251	7,791	0.5%	
	옥외광고 대행	1,192,844	1,192,844	43,712	3.7%	
	<b>광고산업 소계</b>	<b>13,356,360</b>	<b>13,356,360</b>	<b>254,389</b>	<b>1.9%</b>	
캐릭터산업	캐릭터 제작업	4,104,016	4,104,017	100,361	2.4%	
	캐릭터상품 유통업	4,202,796	4,202,795	166,751	4.0%	
	<b>캐릭터산업 소계</b>	<b>8,306,812</b>	<b>8,306,812</b>	<b>267,112</b>	<b>3.2%</b>	
지식정보 산업	e-learning업	2,763,598	2,763,598	39,552	1.4%	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	979,157	979,157	11,463	1.2%	
	포털및기타인터넷정보매개서비스업	4,932,690	4,932,690	90,470	1.8%	
	가상세계 및 가상현실업	1,712,731	1,712,731	6,205	0.4%	
<b>지식정보산업 소계</b>	<b>10,388,176</b>	<b>10,388,176</b>	<b>147,690</b>	<b>1.4%</b>		
콘텐츠 솔루션산업	콘텐츠솔루션업	3,193,601	3,193,601	60,365	1.9%	
	컴퓨터 그래픽스(CG) 제작업	244,186	244,186	3,679	1.5%	
	<b>콘텐츠솔루션산업 소계</b>	<b>3,437,787</b>	<b>3,437,787</b>	<b>64,044</b>	<b>1.9%</b>	
<b>전 체 합 계</b>		<b>91,091,200</b>	<b>91,091,200</b>	<b>2,112,918</b>	<b>2.3%</b>	

1) 전국 : 콘텐츠산업 전국 매출액

2) 지역별(전체) : 지역별 구분이 가능한 매출액 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 매출액은 제외)

- 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 방송(방송영상독립제작사는 포함)산업 매출액 제외

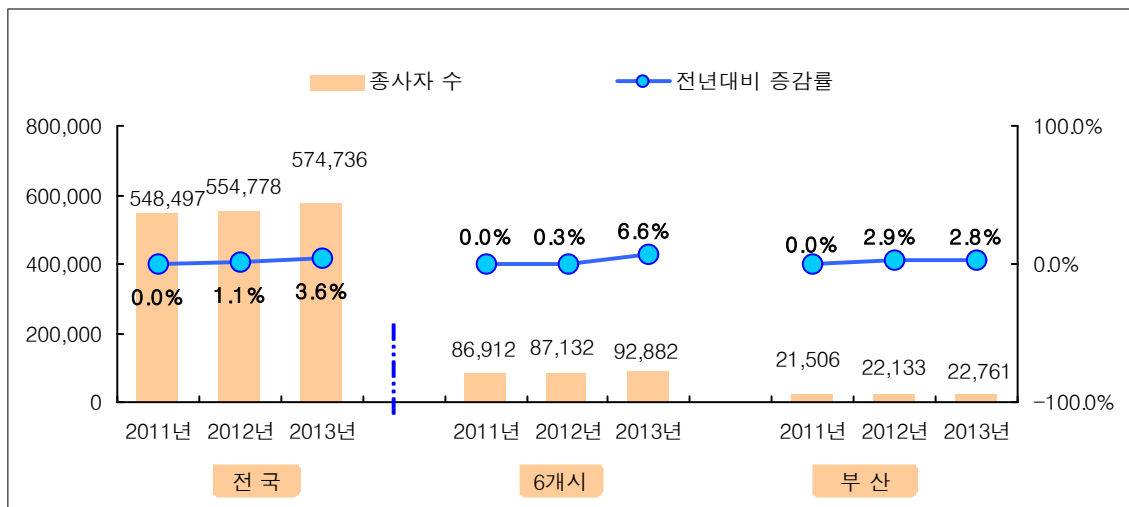
### 3. 지역별 및 부산지역 종사자 수 현황

#### 가. 총괄

##### □ 연도별 종사자 수

- 지역별 종사자 수 집계 가능한 산업에 한해 살펴보면, 전국 콘텐츠산업 총 종사자 수는 2012년 이후 꾸준히 증가하고 있으며, 전년대비 증가율은 2012년 1.1%, 2013년 3.6%로 집계됨.
- 반면, 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 종사자 수를 살펴보면, 2012년 0.3%, 2013년 6.6% 증가하였음.
- 부산 지역의 경우, 2012년 2.9%, 2013년 2.8% 증가하였으며, 2013년 총 종사자 수는 2만 2,761명으로 집계되었음.

##### ■ 전국 콘텐츠산업 연도별 종사자 수 (단위 : 명, %)



- ※ 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외
- ※ 지역별 구분이 가능한 종사자 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 종사자는 제외)

■ 전국 콘텐츠산업 연도별 종사자 수 (단위 : 명, %)

지역	연도	콘텐츠산업 전체 종사자 수			전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
		2011년	2012년	2013년		
전 체		548,497	554,778	574,736	3.6	2.4
서울		273,314	278,092	292,891	5.3	3.5
6개시	부산	21,506	22,133	22,761	2.8	2.9
	대구	18,500	18,400	18,762	2.0	0.7
	인천	16,513	16,637	20,559	23.6	11.6
	광주	11,840	11,685	12,059	3.2	0.9
	대전	11,785	11,564	11,781	1.9	0.0
	울산	6,768	6,713	6,960	3.7	1.4
	소계	86,912	87,132	92,882	6.6	3.4
9개도	경기도	116,131	117,464	113,749	▽3.2	▽1.0
	강원도	8,107	7,609	9,019	18.5	5.5
	충청북도	8,241	8,303	8,166	▽1.7	▽0.5
	충청남도	8,821	9,158	9,398	2.6	3.2
	전라북도	8,497	8,752	8,206	▽6.2	▽1.7
	전라남도	7,240	7,474	6,518	▽12.8	▽5.1
	경상북도	12,308	12,177	14,711	20.8	9.3
	경상남도	14,822	14,639	15,991	9.2	3.9
	제주도	4,104	3,978	3,205	▽19.4	▽11.6
소계	188,271	189,554	188,963	▽0.3	0.2	

※ 출판(계약배달 판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업), 방송(지상파방송 해외 종사자 10명)산업 종사자 제외

※ 지역별 구분이 가능한 종사자 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 종사자는 제외)

□ 2013년 종사자 수

○ 2013년 콘텐츠산업 총 종사자 수는 57만 4,736명이며, 이 중 서울 지역 종사자가 51.0%, 경기지역이 19.8%로 수도권 집중화 현상이 나타남.

- 특히 광고는 서울 종사자 비중이 77.5%로 가장 높으며, 애니메이션(76.5%), 콘텐츠 솔루션(76.0%), 방송(73.5%) 산업에서도 70%이상을 차지하고 있음.

○ 부산의 경우, 총 종사자 수는 2만 2,761명이며, 전국 종사자 수 대비 4.0%로 서울, 경기 다음으로 높은 비중을 차지하고 있음.

- 전국대비 산업별 비중을 살펴보면, 영화산업이 6.4%, 음악이 5.9%로 가장 두드러지며, 이어서 게임(4.5%), 광고(4.3%), 캐릭터, 출판(각 3.5%) 등의 순임.

■ 전국 콘텐츠산업 2013년 지역별 종사자 수 (단위 : 명, %)

구 분	산업별 종사자 수											
	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠 솔루션	합계
전 체	148,927	10,077	77,456	91,893	30,238	4,502	41,506	49,114	27,701	71,591	21,731	574,736
서울	72,053	4,223	24,118	35,223	13,558	3,444	30,498	38,054	12,231	42,963	16,526	292,891
	48.4%	41.9%	31.1%	38.3%	44.8%	76.5%	73.5%	77.5%	44.2%	60.0%	76.0%	51.0%
<b>부산</b>	5,158	261	4,553	4,092	1,924	145	1,040	2,128	960	2,003	497	22,761
	3.5%	2.6%	5.9%	4.5%	6.4%	3.2%	2.5%	4.3%	3.5%	2.8%	2.3%	4.0%
대구	3,705	223	4,315	2,988	1,228	24	1,032	1,822	782	2,295	348	18,762
	2.5%	2.2%	5.6%	3.3%	4.1%	0.5%	2.5%	3.7%	2.8%	3.2%	1.6%	3.3%
인천	4,548	418	3,980	5,347	981	67	338	162	1,031	3,364	323	20,559
	3.1%	4.1%	5.1%	5.8%	3.2%	1.5%	0.8%	0.3%	3.7%	4.7%	1.5%	3.6%
광주	3,130	381	2,224	2,051	947	204	732	971	354	738	327	12,059
	2.1%	3.8%	2.9%	2.2%	3.1%	4.5%	1.8%	2.0%	1.3%	1.0%	1.5%	2.1%
대전	2,378	189	2,090	3,025	686	27	705	622	261	1,573	225	11,781
	1.6%	1.9%	2.7%	3.3%	2.3%	0.6%	1.7%	1.3%	0.9%	2.2%	1.0%	2.0%
울산	1,000	88	1,720	1,816	405	-	630	134	35	1,076	56	6,960
	0.7%	0.9%	2.2%	2.0%	1.3%	-	1.5%	0.3%	0.1%	1.5%	0.3%	1.2%
경기도	41,913	2,768	14,617	22,423	6,219	487	2,076	2,153	7,547	10,519	3,027	113,749
	28.1%	27.5%	18.9%	24.4%	20.6%	10.8%	5.0%	4.4%	27.2%	14.7%	13.9%	19.8%
강원도	1,066	276	3,953	1,361	611	28	829	226	188	436	45	9,019
	0.7%	2.7%	5.1%	1.5%	2.0%	0.6%	2.0%	0.5%	0.7%	0.6%	0.2%	1.6%
충북	1,398	88	1,777	1,520	320	2	566	550	1,080	747	118	8,166
	0.9%	0.9%	2.3%	1.7%	1.1%	0.0%	1.4%	1.1%	3.9%	1.0%	0.5%	1.4%
충남	2,593	99	2,311	1,855	572	27	166	274	607	871	23	9,398
	1.7%	1.0%	3.0%	2.0%	1.9%	0.6%	0.4%	0.6%	2.2%	1.2%	0.1%	1.6%
전북	1,772	182	1,592	2,123	533	13	581	276	310	700	124	8,206
	1.2%	1.8%	2.1%	2.3%	1.8%	0.3%	1.4%	0.6%	1.1%	1.0%	0.6%	1.4%
전남	1,261	100	1,916	1,686	317	6	603	207	68	354	-	6,518
	0.8%	1.0%	2.5%	1.8%	1.0%	0.1%	1.5%	0.4%	0.2%	0.5%	-	1.1%
경북	3,231	410	3,830	2,692	819	-	457	770	488	2,014	-	14,711
	2.2%	4.1%	4.9%	2.9%	2.7%	-	1.1%	1.6%	1.8%	2.8%	-	2.6%
경남	3,146	303	3,867	3,140	920	28	731	708	1,362	1,713	73	15,991
	2.1%	3.0%	5.0%	3.4%	3.0%	0.6%	1.8%	1.4%	4.9%	2.4%	0.3%	2.8%
제주도	575	68	593	551	198	-	522	57	397	225	19	3,205
	0.4%	0.7%	0.8%	0.6%	0.7%	-	1.3%	0.1%	1.4%	0.3%	0.1%	0.6%

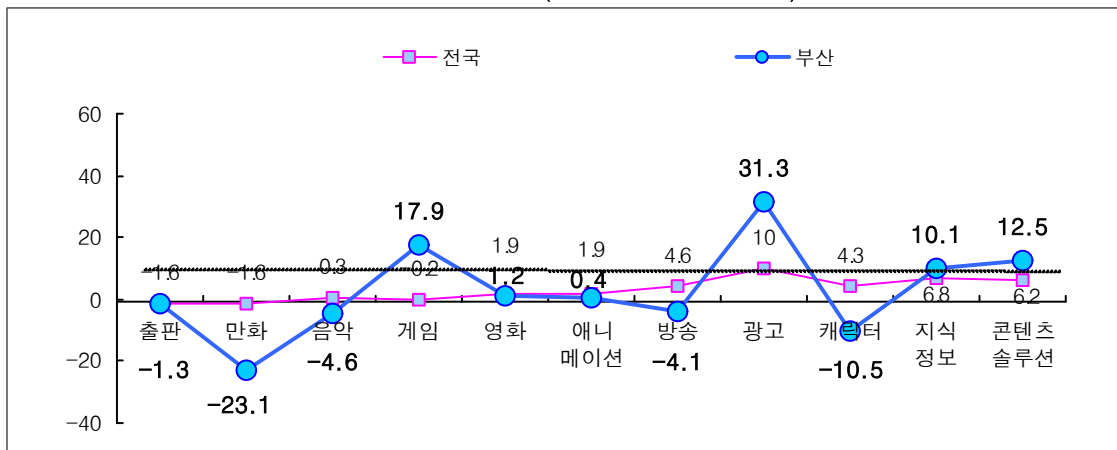
※ 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

※ 지역별 구분이 가능한 종사자 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 종사자는 제외)

## 나. 부산 콘텐츠산업 장르별 분석

- 전국 콘텐츠산업 장르별 최근 3년간 총 종사자 연평균 증감률을 살펴보면, 광고산업 10.0%, 지식정보 6.8%로 높은 상승세를 보이고 있으며, 그 외 콘텐츠솔루션(6.2%), 방송(4.6%), 캐릭터(4.3%), 영화, 애니메이션(각 1.9%) 산업에서도 꾸준히 증가하고 있음.
- 부산 콘텐츠산업 장르별로 살펴보면, 광고산업(31.3%)에서 매우 크게 증가하였으며, 이어서 게임산업(17.9%)에서도 높은 상승세를 보임. 반면, 만화(-23.1%), 캐릭터(-10.5%), 음악(-4.6%), 방송(-4.1%) 산업에서는 감소세를 보이고 있음.

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연평균 증감률 (최근 3년간, 단위 : %)



※ 부산 - 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연도별 현황 (단위 : 명, %)

대분류	전국					부산				
	종사자 수			전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)	종사자 수			전년 대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
2011년	2012년	2013년	2011년			2012년	2013년			
전체	604,730	611,437	619,438	1.3%	1.5%	21,506	22,133	22,761	2.8%	2.9%
출판산업	198,691	198,262	193,613	▽2.3%	▽1.6%	5,293	5,303	5,158	▽2.7%	▽1.3%
만화산업	10,358	10,161	10,077	▽0.8%	▽1.6%	481	477	261	▽45.3%	▽23.1%
음악산업	78,181	78,402	77,456	▽1.2%	0.3%	5,023	5,078	4,553	▽10.3%	▽4.6%
게임산업	95,015	95,051	91,893	▽3.3%	▽0.2%	3,024	2,988	4,092	36.9%	17.9%
영화산업	29,569	30,857	30,238	▽2.0%	1.9%	1,898	2,108	1,924	▽8.7%	1.2%
애니메이션산업	4,646	4,503	4,502	0.0%	1.9%	144	139	145	4.3%	0.4%
방송산업	38,366	40,774	41,522	1.8%	4.6%	1,131	1,063	1,040	▽2.2%	▽4.1%
광고산업	34,647	36,424	49,114	34.8%	10.0%	1,235	1,680	2,128	26.7%	31.3%
캐릭터산업	26,418	26,897	27,701	3.0%	4.3%	1,216	1,216	960	▽21.1%	▽10.5%
지식정보산업	69,026	69,961	71,591	2.3%	6.8%	1,664	1,681	2,003	19.2%	10.1%
콘텐츠솔루션산업	19,813	20,145	21,731	7.9%	6.2%	397	400	497	24.3%	12.5%

○ 지역별 구분이 가능한 전국 종사자 대비 부산지역 종사자 비중을 살펴보면, 중계유선업이 17.5%로 지역 비중이 매우 높은 것으로 조사되었으며, 이어서 음악공연업 (8.9%), 극장상영(8.6%), 온라인 음악유통업 (7.2%) 등의 순임.

○ 부산지역 콘텐츠산업 장르 및 세부분류(중분류)별 종사자 현황은 다음과 같음.

■ 전국/부산 콘텐츠산업 장르별 연도별 현황 (단위 : 명, %)

대분류	중분류	2013년 종사자 수				
		전국 <sup>1)</sup>	지역별 (전체) <sup>2)</sup>	부산 <sup>46</sup>	비중(%) (전체 대비)	
출판산업	출판업	57,580	57,580	1,860	3.2%	
	인쇄업	50,236	50,236	1,543	3.1%	
	출판 도소매업	83,415	38,729	1,687	4.4%	
	온라인 출판유통업	401	401	19	4.7%	
	출판임대업	1,981	1,981	49	2.5%	
	<b>출판산업 소계</b>	<b>193,613</b>	<b>148,927</b>	<b>5,158</b>	<b>3.5%</b>	
만화산업	만화출판업	2,215	2,215	-	-	
	온라인만화제작·유통업	536	536	-	-	
	만화책임대업	3,896	3,896	78	2.0%	
	만화도소매업	3,430	3,430	183	5.3%	
	<b>만화산업 소계</b>	<b>10,077</b>	<b>10,077</b>	<b>261</b>	<b>2.6%</b>	
음악산업	음악제작업	2,999	2,999	83	2.8%	
	음악 및 오디오물 출판업	78	78	-	-	
	음반복제 및배급업	283	283	12	4.2%	
	음반 도소매업	675	675	20	3.0%	
	온라인 음악유통업	2,458	2,458	178	7.2%	
	음악공연업	3,393	3,393	302	8.9%	
	노래연습장 운영업	67,570	67,570	3,958	5.9%	
	<b>음악산업 소계</b>	<b>77,456</b>	<b>77,456</b>	<b>4,553</b>	<b>5.9%</b>	
게임산업	게임 제작 및 배급업	40,541	40,541	888	2.2%	
	게임 유통업	51,352	51,352	3,204	6.2%	
	<b>게임산업 소계</b>	<b>91,893</b>	<b>91,893</b>	<b>4,092</b>	<b>4.5%</b>	
영화산업	영화기획 및 제작	3,250	3,250	97	3.0%	
	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 수입	819	819	3	0.4%
		영화제작지원	2,951	2,951	68	2.3%
		영화배급	1,360	1,360	13	1.0%
		극장 상영	20,001	20,001	1,719	8.6%
		영화홍보 및 마케팅	1,123	1,123	-	-
	<b>영화제작,지원 및 유통업 소계</b>	<b>29,504</b>	<b>29,504</b>	<b>1,900</b>	<b>6.4%</b>	
	디지털 DVD/블루레이 제작 및 유통	86	86	-	-	
	온라인 온라인 상영	648	648	24	3.7%	
	유통업	734	734	24	3.3%	
<b>영화산업 소계</b>	<b>30,238</b>	<b>30,238</b>	<b>1,924</b>	<b>6.4%</b>		


대분류	중분류	2013년 종사자 수				
		전국 <sup>1)</sup>	지역별		비중(% (전체 대비))	
	지역별 (전체) <sup>2)</sup>		부산			
애니메이션 산업	애니메이션 제작업	4,246	4,246	145	3.4%	
	애니메이션 유통 및 배급업	134	134	-	-	
	온라인 애니메이션 유통업	122	122	-	-	
	<b>애니메이션산업 소계</b>	<b>4,502</b>	<b>4,502</b>	<b>145</b>	<b>3.2%</b>	
방송산업	지상파방송	지상파방송	14,430	14,414	677	4.7%
		지상파이동멀티미디어방송	112	112	-	-
		<b>지상파방송 소계</b>	<b>14,542</b>	<b>14,526</b>	<b>677</b>	<b>4.7%</b>
	유선방송	종합유선	4,943	4,943	193	3.9%
		중계유선	166	166	29	17.5%
		<b>유선방송 소계</b>	<b>5,109</b>	<b>5,109</b>	<b>222</b>	<b>4.3%</b>
	위성방송	일반위성	307	307	-	-
		위성 DMB	-	-	-	-
		<b>위성방송 소계</b>	<b>307</b>	<b>307</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
	방송채널사용사업	14,167	14,167	14	0.10%	
	IPTV	589	589	-	-	
	방송영상독립제작	6,808	6,808	127	1.9%	
<b>방송산업 소계</b>	<b>41,522</b>	<b>41,506</b>	<b>1,040</b>	<b>2.5%</b>		
광고산업	<b>광고산업 소계</b>	<b>49,114</b>	<b>49,114</b>	<b>2,128</b>	<b>4.3%</b>	
캐릭터산업	캐릭터 제작업	14,461	14,461	490	3.4%	
	캐릭터상품 유통업	13,240	13,240	470	3.5%	
	<b>캐릭터산업 소계</b>	<b>27,701</b>	<b>27,701</b>	<b>960</b>	<b>3.5%</b>	
지식정보 산업	e-learning업	25,839	25,839	957	3.7%	
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	13,617	13,617	471	3.5%	
	포털및기타인터넷 정보매개서비스업	13,875	13,875	374	2.7%	
	가상세계 및 가상현실업	18,260	18,260	201	1.1%	
	<b>지식정보산업 소계</b>	<b>71,591</b>	<b>71,591</b>	<b>2,003</b>	<b>2.8%</b>	
콘텐츠 솔루션산업	콘텐츠솔루션업	20,382	20,382	469	2.3%	
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,349	1,349	28	2.1%	
	<b>콘텐츠솔루션산업 전체</b>	<b>21,731</b>	<b>21,731</b>	<b>497</b>	<b>2.3%</b>	
<b>전 체 합 계</b>		<b>619,438</b>	<b>574,736</b>	<b>22,761</b>	<b>4.0%</b>	

1) 전국 : 콘텐츠산업 전국 종사자 수

2) 지역별(전체) : 지역별 구분이 가능한 종사자 수 기준임.(지역 구분이 불분명한 산업의 종사자 수는 제외)

- 출판(계약배달직, 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷 음반 소매업) 종사자 제외



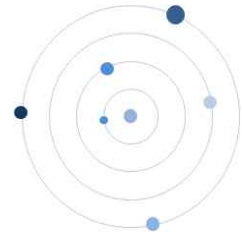


제2부

# 부산 CT산업 실태조사







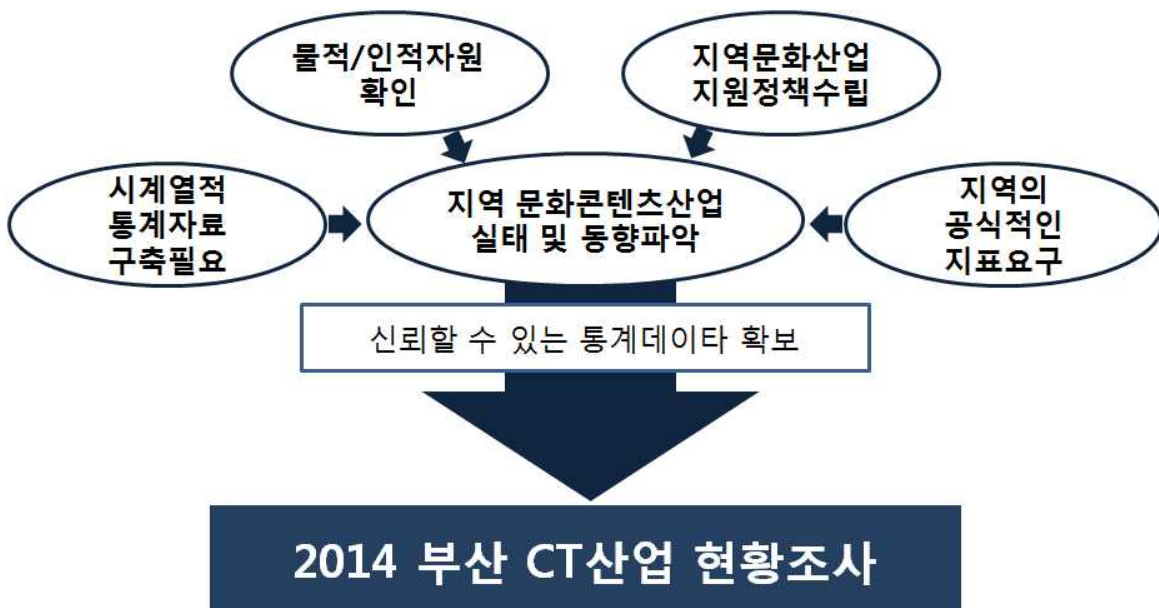
# 조사개요



## 1. 조사배경 및 목적

### 가. 조사 배경 및 필요성

- 차세대 성장 동력이자 고부가가치 산업인 문화산업의 정책적 육성을 위한 지역 단위의 공식적인 지표가 요구되고 있음.
- 지역 문화산업의 현실과 변화 등 문화산업의 변동상황에 근거한 정책적 수요가 반영되어야 함.
- 정책적 지원방안을 수립하기 위해서는 지역 문화산업을 영역별로 범주화하고, 지속적으로 데이터를 추적·활용할 수 있는 기반을 마련해야 함.



### 나. 지역적 배경

- 차세대 성장동력이자 고부가가치산업으로 성장이 크게 기대되는 산업
- 서울, 경기도 다음으로 문화산업 규모가 큰 지역
  - 서울, 경기도 다음으로 문화산업의 규모가 큰 지역으로 향후 산업의 성장가능성을 감안하여 지속적인 지원이 요구됨.

## 다. 조사 연구 목적



- 문화산업 관련 사업체 및 인프라 등의 과학적이고 체계적인 조사를 실시하여 부산 문화사업체 기초통계의 신뢰성 및 대표성을 제고하고자 함.
- 문화산업 범위에 대한 합의점 도출과 사업체 정보에 대한 원천자료를 체계적으로 정리하여 모집단에 대한 명확한 리스트를 확보하고, 조사의 신뢰도 및 대외신인도를 증진시킬 수 있는 합리적인 조사 프로세스를 정립하고자 함.
- 기존 조사결과를 기반으로 시계열 데이터를 확보하여 연속성을 유지하고 지속적으로 데이터를 축적, 활용할 수 있는 기반을 마련하고자 함.
- 사업체의 세부적인 현황과약을 통해 관련 산업의 인력, 매출, 자본규모 등 지역 산업 규모를 객관적으로 파악함으로써 기업지원기관으로써의 업무추진과 사업시행의 주요자료를 구축하고자 함.
- 조사결과를 활용한 다양한 분석을 실시함으로써 부산 문화산업의 증장기적인 정책지표로서 활용 가능한 자료를 제공하고자 함.

## 2. 조사 분야 및 내용

- 문화산업 사업체 중 창작/제작/기획 및 온라인 분야 사업 활동 기업을 중심으로 실태조사를 실시하였음.
  - 실태조사에는 업체 일반 현황과 재무 및 인력 현황, R&D 현황, 심층조사 등 크게 4개 분야를 대상으로 세부 내용을 구성하였음.
  - 실태조사에 앞서 지역 내 문화산업 기업 모집단 수 확보를 위해 다양한 경로의 자료조사가 이루어졌음.

## &lt;문화산업 기반조사 실태조사 세부 항목&gt;

구 분	항 목	세부 내용
일반 현황	회사명	회사명
	대표자 현황	대표자명, 성별
	설립년도	설립년도
	연락처	주소/전화번호 등
	기타 현황	홈페이지 주소, 이메일 등
	입지현황	개별입지 및 계획입지 현황, 입주단지 명
	영업형태	법인, 개인사업자 등
	수출 실적	수출 실적
	사업범위	사업분야별 비중
	사업내용	주생산품, 주력사업 및 산업 분류코드
	지적 재산권 현황	특허/특허출원/실용신안/의장/상표권/저작권/프로그램 보유 현황
재무 현황 및 인력현황	자본금	기업 자본금
	매출액	2011, 2012, 2013 매출규모
	총 종사자	2011, 2012, 2013 종사자 규모
	특성별 고용현황	직무별 종사자 수
R&D 현황	R&D 인력	학위별, 연구경력별 인원 구성
	R&D 자금 지출	분야별 지출 비중
	R&D 투입 자금	2013년 조달원별 R&D투입 자금 비중
	R&D 개발전략	방법별 비중
	애로사항	R&D 수행 시의 애로사항
	R&D 실적 및 성과	기초원천기술개발 실적, 신제품 개발 실적, 기존제품 성능개선 실적, 공정개선 실적 등
	R&D 및 사업화 추진역량	기술개발 및 사업화 추진역량 수준
	R&D 및 기업지원프로그램	기술개발 지원유형 필요정도, 기술개발 지원프로그램 필요정도
심층조사	경영환경	경영상태, 경영상태 악순환 이유
	기술 및 콘텐츠개발	기술 및 콘텐츠개발 관련 애로 요인
	마케팅	마케팅 여건, 마케팅 활동 애로 원인,
	고용	고용환경, 인력수급 애로 분야, 인력 확보 시 어려움,
	콘텐츠 제작 인력양성	인력 부족 분야, 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정, 인력 채용 시 애로사항
	콘텐츠 제작 신규 인력 수요	필요 인원 수, 채용 예정 시기, 인력부족 분야, 필요한 교육과정
	콘텐츠 제작 경력 인력 수요	필요 인원 수, 필요 경력, 채용 예정 시기, 필요한 교육과정
	기존인력 재교육	필요성 여부, 참여의사, 교육 필요 과정, 수강 가능 시기, 수강 적절 시간대, 수강시 애로사항

### 3. 문화산업 정의 및 조사대상

#### 가. 문화산업 정의

##### 1) 문화산업진흥 기본법 [시행 2014.11.29][법률 제12687호, 2014.5.28., 타법개정]

- “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음의 내용 어느 하나에 해당하는 것을 포함함.
  - 영화·비디오물과 관련된 산업
  - 음악·게임과 관련된 산업
  - 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
  - 방송영상물과 관련된 산업
  - 문화재와 관련된 산업
  - 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
  - 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
  - 대중문화예술산업
  - 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
  - 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조 제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외
  - 위의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

##### 2) 콘텐츠산업진흥법 [시행 2014.11.19.] [법률 제12844호, 2014.11.19., 타법개정]

- 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같음.
  - “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말함.
  - “콘텐츠산업”이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스

스(이들의 복합체를 포함한다)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말함.

- “콘텐츠제작”이란 창작·기획·개발·생산 등을 통하여 콘텐츠를 만드는 것을 말하며, 이를 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함함.
- “콘텐츠제작자”란 콘텐츠의 제작에 있어 그 과정의 전체를 기획하고 책임을 지는 자(이 자로부터 적법하게 그 지위를 양수한 자를 포함한다)를 말함.
- “콘텐츠사업자”란 콘텐츠의 제작·유통 등과 관련된 경제활동을 영위하는 자를 말함.
- “이용자”란 콘텐츠사업자가 제공하는 콘텐츠를 이용하는 자를 말함.
- “기술적보호조치”란 콘텐츠제작자의 이익의 침해를 효과적으로 방지하기 위하여 콘텐츠에 적용하는 기술 또는 장치를 말함.
- 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 제1항에서 정하는 것을 제외하고는 「저작권법」에서 정하는 바에 따른다. 이 경우 "저작물"은 "콘텐츠"로 본다.

### 3) 문화체육관광부의 콘텐츠산업 통계조사 범위

- 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 「2014콘텐츠산업통계조사(2013년 기준)」의 분류체계는 한국표준산업분류체계를 기반한 콘텐츠특수분류체계와 문화산업진흥기본법과 콘텐츠산업진흥법을 근간으로 하여 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)로 구성하였음.

<콘텐츠산업통계 분류체계 생성과정>



○ 지식정보산업 분류체계 신설

- 기존 문화산업 통계의 에듀테인먼트와 e-learning서비스 등을 통합함.

**지식정보산업 분류체계 신설**



○ 콘텐츠솔루션산업 분류체계 신설

- 기존 문화산업통계조사에는 없었던 분야로, 디지털콘텐츠산업통계 분류 체계에서 가져옴.

**콘텐츠솔루션산업 분류체계 신설**

대분류	중분류	소분류
콘텐츠솔루션산업	콘텐츠솔루션업	저작물
		콘텐츠보호
		모바일솔루션
		과금/결제
		CMS
		CDN
		기타

**나. 조사대상 범위**

**1) 지역적 범위**

- 본 조사는 조사 시점 현재 부산에 소재하며, 문화산업을 영위하는 사업체 중 콘텐츠 제작 기업을 대상으로 함.

## 2) 문화산업 특성

- 문화산업은 표준산업분류와 맞지 않는 분류체계를 지니고 있으며, 영세 업체들이 많아 기업 존재 유무 및 모집단을 정확하게 파악하기 힘들. 그로 인해 신뢰성 있는 자료를 얻기에 상당히 힘든 기업 형태를 가지고 있음.

## 3) 조사대상 문화산업의 범위

- 조사 기준일 현재 부산에 소재하고 있는 문화산업 영위 사업체 중 12개 분야 문화콘텐츠사업체 중 창작/제작 등의 기업을 대상으로 표본조사를 실시함.
  - 문화체육관광부의 문화콘텐츠산업 12대 장르(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)를 중심으로 지역의 문화산업 모집단을 통한 표본 조사·분석
  - 조사대상 장르의 소분류(3digit) 수준까지 산업 분류 후 조사
- 부산 소재 문화산업 관련 물적 인프라와 인적 인프라 현황을 조사함.
  - 물적 인프라 : 지역의 문화산업 관련 교육기관(대학 및 학과), 문화시설 등
  - 인적 인프라 : 지역 문화산업 관련 대학 전문인력 양성현황, 보유인력 등
- 문화산업 관련 지원사업 현황을 정리함.

## 4. 모집단 확보 및 회수현황

### 가. 모집단 기업 리스트 확보 및 확보 방법

○ 부산에 소재한 문화산업 관련 기업을 대상으로 하며, 자료수집 방법은 다음과 같음.

#### - 중앙자료

- ✓ 통계청 사업체 기초 통계 조사
- ✓ 한국콘텐츠진흥원

#### - 유관기관/협회 자료

- ✓ 관련 업종의 협회 자료
- ✓ 대한출판협회 회원 기업
- ✓ 출판유통 협회
- ✓ 한국만화영상산업진흥원
- ✓ 한국음악저작권협회
- ✓ 애니메이션제작자협회
- ✓ 캐릭터라이선싱협회
- ✓ 부산 게임 협회
- ✓ 방송영상산업업체리스트 한국언론재단 자료
- ✓ 한국공연협회보유리스트

#### - 기타

- ✓ 지자체(시·구청) 등록 자료 : 영화업 등
- ✓ 지역내 관련 업종 협회 자료
- ✓ 전화번호부 등록 해당 업종 기업
- ✓ 기타 경로를 통한 DB 확보

### 나. 회수현황

○ 리스트 확보 기업

- 부산에 소재한 문화산업 관련 기업 중 최종 유통단계(계약배달판매, 서적/만화 임대, 비디오/DVD감상실, 게임 유통업 등)를 제외한 콘텐츠 제작 기업 중심의 기업 명부 확보

○ 확정 기업 리스트

- 리스트 확보 기업 중 폐업, 결번, 타지역 이전, 업종변경 등을 제외한 717개 기업을 「2014년 부산 CT산업 현황 조사」 대상 기업으로 확정함.

○ 조사기업 수

- 조사 확정 기업 717개 중 659개 기업이 조사에 참여하였음. (회수율 91.9%)

&lt;산업별 조사대상 기업&gt;

대분류	중분류	조사여부	조사 대상 수	조사 기업 수	
1.출판산업	11.출판업	○	156	141	
	12.인쇄업	×			
	13.출판 도소매업	○			
	14.온라인출판 유통업	○			
	15.출판임대업 서적임대(만화제외)	×			
2.만화산업	21.만화출판업	×	11	11	
	22.온라인만화 제작·유통업	○			
	23.만화책 임대업	×			
	24.만화 도소매업	×			
3.음악산업	31.음악제작업	○	9	7	
	32.음악 및 오디오물 출판업	○			
	33.음반 복제 및 배급업	×			
	34.음반 도소매업	×			
	35.온라인음악 유통업	×			
	36.음악 공연업	○			
4.게임산업	37.노래연습장 운영업	×	56	56	
	41. 게임 제작 및 배급업	○			
5.영화산업 (영화/영상)	51.영화 제작 및 지원, 유통업	42. 게임유통업	×	48	46
		511.영화기획및제작	○		
		512.영화수입	×		
		513.영화제작 지원	○		
		514.영화배급	○		
		515.극장상영	×		
		516.영화홍보및마케팅	×		
	517.영화투자조합	×			
	52.디지털 온라인 유통업	521.DVD/블루레이 제작 및 유통	○		
		522.온라인상영	×		
53.영상제작	○	15	15		
61.애니메이션 제작업	○				
62.애니메이션 유통 및 배급업	×				
63.온라인 애니메이션 유통업	×				
7.방송산업	71.지상파 방송	○	54	45	
	72.유선방송	721. 종합유선방송			○
		722. 중계유선방송			×
		723. 음악유선방송			×
	73.위성방송	×			
	74.방송채널 사용사업	○			
	75.전광판방송	×			
	76.방송영상물 제작업	○			
	77.인터넷영상물 제공업	○			
	78.방송영상물 배급 및 중개업	○			
79.방송관련 단체	×				
8.광고산업	81.광고(종합)대행업	○	210	197	
	82.광고제작업	○			
	83.기타 광고 서비스	○			
	84.기타 광고업	○			
9.캐릭터 산업	91.캐릭터 제작업	○	3	3	
	92.캐릭터 상품 유통업	×			
10.지식정보 산업	101.e-learning업	○	55	49	
	102.기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	○			
	103.포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	○			
	104.가상세계 및 가상현실업	×			
11.콘텐츠솔루션 산업	111.콘텐츠 솔루션업	○	65	59	
	112.컴퓨터그래픽스(CG)제작업	×			
12.공연 산업	121.공연업	○	35	30	
	122.공연관련 서비스업	○			
전 체			717	659	

주) 1. 유통/판매, 단순복제 등은 제외함.

2014년 부산CT 현황조사는 콘텐츠제작 중심으로 조사를 실시하였음.

2. 영화산업 : 영상제작 기업을 포함하였으며, 보고서 내에 영화/영상 산업으로 분석하였음.

## 5. 실태조사 실사 및 자료처리

### 가. 실태조사 실사(Field work) 단계

- 실태조사는 아래와 같은 단계를 거쳐 회수자료에 대한 확인, 검증, 수정 과정을 거쳐 실시되었음.



## 나. 자료검수 및 확인

- 응답 자료에 대해 일관성을 검증하여 논리적으로 타당성이나 일관성이 없는 데이터는 확인 작업을 거쳐 수정하거나 삭제하였음.
- 응답내용 누락이나 불충분한 부분에 대하여 면밀한 확인 및 검수작업을 실시하였으며, 논리적인 오류 발생 시 해당기업과의 우선면담을 통해 확인과 보완을 실시함.
- 이러한 자료 수정과 보완작업이 완료된 후 최종 유효 자료를 확정함.
- 조사된 자료의 100%에 대해 신뢰도를 검증하는 유선검증(Validation)과 부실자료에 대한 보완을 거친 후 유효자료에 대해 최종 통계처리 함.

## 다. 보고서 작성

### 1) 실태조사 분석

- 자료분석을 위해 Coding, Editing 과정을 거쳤으며, 데이터 처리 과정에서 문제(내용 부실 등) 발생 시 확인과 수정을 통해 정확한 자료가 확보 되도록 하였음.
- 유효 자료에 대해 SPSS 사회과학 통계프로그램을 이용하여 기본적으로 빈도분석(Frequency Analysis), 교차분석(Crosstabs Analysis), 평균값(Mean) 등의 분석을 실시하였음.

### 2) 문화산업 자원 분석

- 산업체 대상 실태조사 외 문화콘텐츠 관련 자료 수집, 지자체별 문화산업 자원 조사 등을 통해 확보된 자료를 대상으로 분류, 정리, 재가공 등의 작업을 거쳐, 지역 문화산업의 물적, 인적자원에 대한 분석을 실시함.

### 3) 보고서 구성

○ 본 보고서는 아래 4개 분야로 나뉘어 구성됨.

<보고서 구성>

구 성		주요내용
제 1부	콘텐츠산업 전국, 부산현황분석	- 2014 콘텐츠산업통계(2013년 기준) 보고서 중 부산 부문 발췌/분석
제 2부	지역 문화콘텐츠산업 기업 실태조사	- 기업 수, 종사자 수, 매출액 등 기업 현황을 중심으로 지역 문화콘텐츠산업의 규모를 집계함. - 문화콘텐츠 기업 중심으로 지적재산권, 산학협력 및 투자현황 등의 실태파악 - 지역 문화콘텐츠산업을 활성화하기 위한 인력수요 등 - 센텀문화산업진흥지구, 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업 분석
제 3부	지역 문화콘텐츠산업 자원분석	- 물적인프라 · 교육기관, 지원기관, 연구기관 등 지역 내 문화 관련 보유 자원을 중심으로 이루어짐. · 16개 구·군 관련 협회 및 유관기관의 협조와 자체 조사 등을 통해 자료 수집을 실시함. - 인적인프라 · 문화콘텐츠산업관련 분야 인력양성 규모 등 양적인 분석을 실시함.
제 4부	부산 CT산업 지원현황	- 지원산업 장르별, 기관별 지원대상 및 사업내용 정리

## 6. 조사 일정

○ 본 조사는 2014년 12월 1일 ~ 2015년 1월 9일까지 실시됨.

## 7. 자료활용 및 기대효과

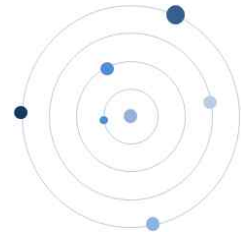
- 부산 문화산업 전반에 걸친 체계적인 조사를 통해 지역 문화산업의 현주소를 명확히 파악하고 선택과 집중을 통한 차별적인 문화산업 지원정책의 공식지표로 활용함과 동시에 지속적인 결과 축적을 통해 지역문화산업 육성 로드맵 작성의 기초 자료로 활용이 가능함.
- 지역의 문화산업분야 조사대상의 모집단을 확보하고 이를 데이터베이스화함으로써 통계조사의 연속성을 확보하기 위한 기초 작업을 확고히 하고, 문화산업 영위사업체의 현황과 변동을 지속적으로 파악할 수 있는 토대를 마련할 것으로 기대함.
- 장기적으로 통계조사 결과의 코드화, DB시스템화를 통해 통계이용자 중심의 맞춤형 통계서비스를 제공함으로써 통계수요자의 만족을 극대화하고 지역의 문화산업에 대한 관심과 인지도를 제고할 것으로 기대함.
- 문화산업 통계조사를 통해 관련기관 간 이해관계를 증진하고 지역 문화산업 현황에 대한 합의점 도출 및 정책개발의 촉발제 역할을 수행함으로써 궁극적으로 지역문화산업의 경쟁력을 강화할 수 있는 기틀을 마련할 수 있을 것임.

<문화산업 기반조사의 기대효과>





II



# 부산 CT산업 통계조사



# 1 일반현황

## 1. 산업분야 및 사업비중

### 가. 산업분야

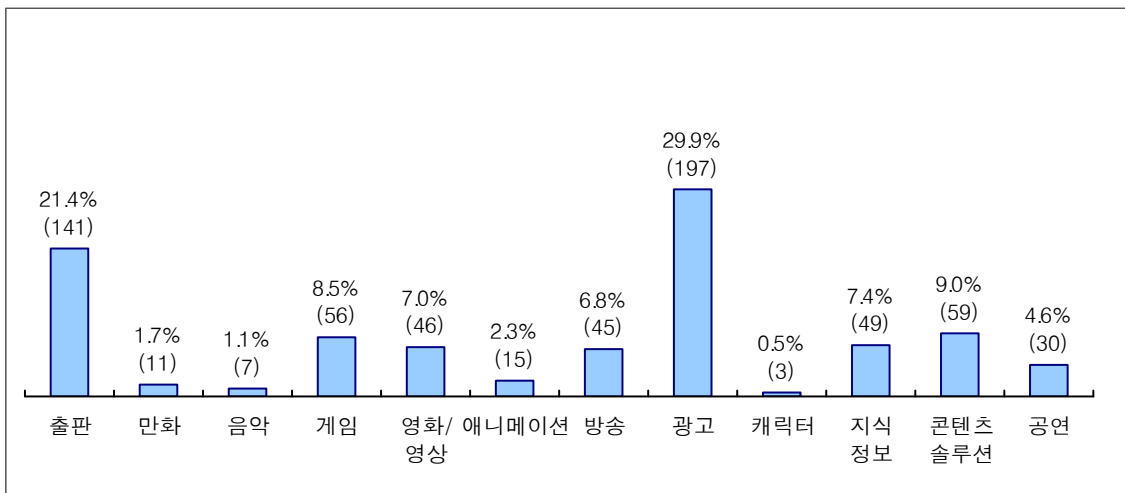
- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 기업은 총 659개이며, 이 중 29.9%(197개)가 광고산업으로 가장 높은 비중을 차지하고 있음. 다음으로 출판(21.4%, 141개), 콘텐츠솔루션(9.0%, 59개), 게임(8.5%, 56개), 지식정보(7.4%, 49개), 영화/영상(7.0%, 46개), 방송(6.8%, 45개), 공연(4.6%, 30개) 등의 순으로 나타남.

#### ■ 산업분야 (단위 : 기업 수, %)

구 분	산업분야별														계
	출판	만화	음악	게임	영화/영상		애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연		
조사 기업수	141	11	7	56	46	16	30	15	45	197	3	49	59	30	659
비중	21.4%	1.7%	1.1%	8.5%	7.0%	2.4%	4.6%	2.3%	6.8%	29.9%	0.5%	7.4%	9.0%	4.6%	100.0%

주) 부산 전체 콘텐츠산업 기업 중 만화, 음악, 게임 산업 등은 최종 단계의 유통업이 대부분을 차지하고 있으나, 2014 부산CT산업 현황 조사에서는 콘텐츠 제작 기업을 중심으로 조사를 실시하였음.

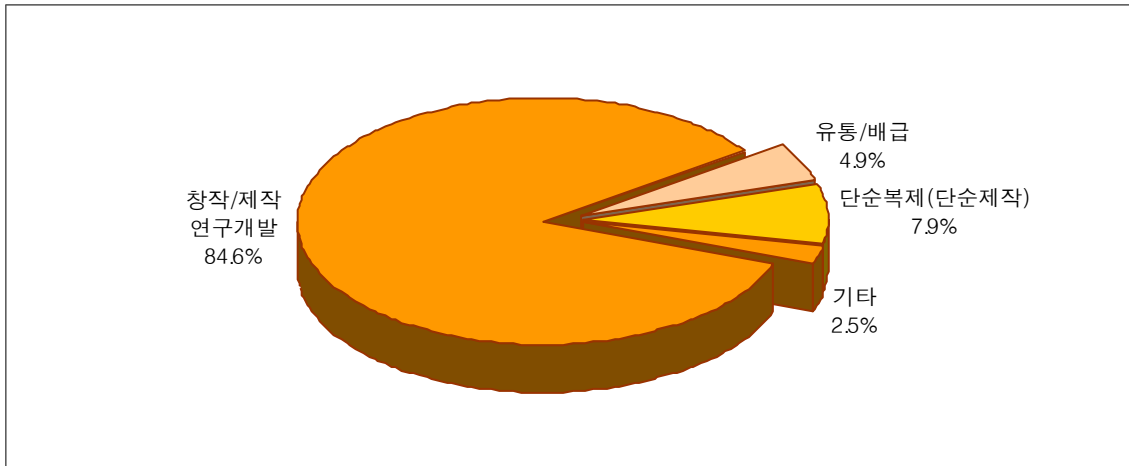
#### ■ 산업분야 (단위 : %, 기업 수)



## 나. 사업비중

- 매출액 대비 사업 비중을 살펴보면, 창작/제작 연구개발이 84.6%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 단순복제(7.9%), 유통/배급(4.9%)의 순임.

■ 사업 비중 (단위 : %)



주) 매출액 기준으로 사업 비중의 총 합이 100%가 되도록 한 후, 평균을 집계함.

- 산업분야에 관계없이 창작/제작 연구개발의 비중이 가장 높으며, 특히 게임(94.1%), 캐릭터(93.3%), 만화(91.8%) 등의 산업에서는 90% 이상을 차지하고 있음.
- 반면, 방송(20.8%), 영화/영상(12.0%) 분야에서는 유통/배급 분야의 비중도 다소 높게 나타남.

■ 기업 사업 비중 (단위 : 기업 수, %)

구 분	기업 수	창작/제작 연구개발	유통/배급	단순복제 (단순제작)	기타		
전 체	659	84.6%	4.9%	7.9%	2.5%		
산업분야	출판	141	79.0%	3.0%	17.3%	0.6%	
	만화	11	91.8%	0.0%	8.2%	0.0%	
	음악	7	80.0%	0.0%	20.0%	0.0%	
	게임	56	94.1%	5.0%	0.9%	0.0%	
	영화/영상	영화	16	70.6%	20.6%	0.0%	8.8%
		영상	30	78.0%	7.3%	10.7%	4.0%
		애니메이션	15	87.0%	5.7%	6.7%	0.7%
	방송	45	74.6%	20.8%	3.6%	1.1%	
	광고	197	87.9%	2.3%	8.1%	1.7%	
	캐릭터	3	93.3%	0.0%	6.7%	0.0%	
	지식정보	49	87.8%	4.9%	1.6%	5.7%	
	콘텐츠솔루션	59	86.4%	3.1%	2.5%	8.0%	
	공연	30	89.0%	3.3%	1.7%	6.0%	

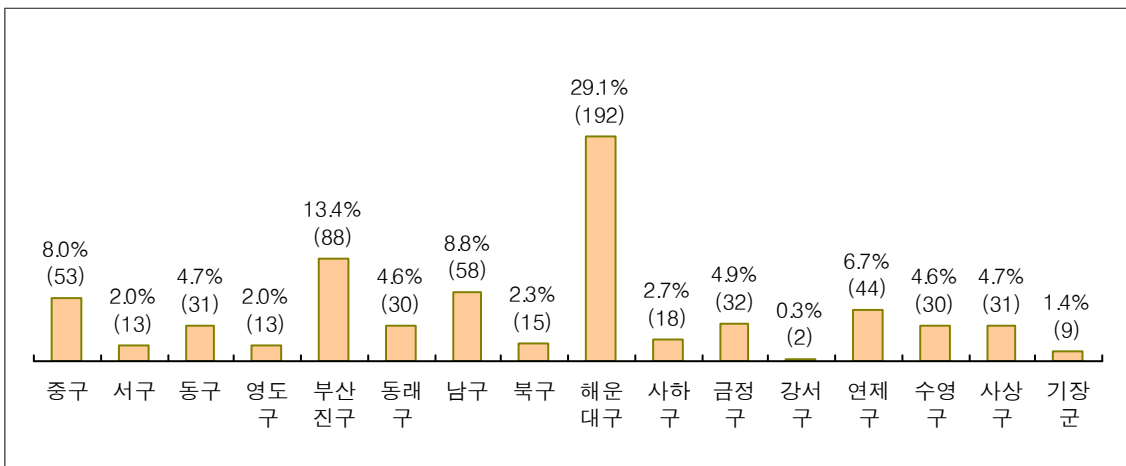
## 2. 소재 지역

### 가. 구군별

○ 조사기업의 29.1%(192개)가 해운대구에 소재한 것으로 나타나, 해운대구의 부산센터문화산업진흥지구를 중심으로 CT 관련 기업체들이 집중되어 있는 것으로 나타남.

- 해운대구 다음으로 부산진구(13.4%, 88개), 남구(8.8%, 58개), 중구(8.0%, 53개), 연제구(6.7%, 44개) 등의 순으로 CT관련 기업체들이 많이 위치한 것으로 조사됨.

■ 구군별 (단위 : %, 기업 수)



○ 대부분의 산업분야에서 해운대구 소재 기업의 비중이 높게 나타났으며, 특히 캐릭터(66.7%), 콘텐츠솔루션(55.9%), 영화/영상(52.2%), 애니메이션(46.7%), 게임(46.4%) 등의 산업에서 집중된 것으로 조사됨.

- 반면, 출판 산업에서는 부산진구(23.4%), 중구(19.1%)와 연제구(9.2%) 소재 기업이 해운대구(7.8%)보다 더욱 많은 것으로 집계됨.

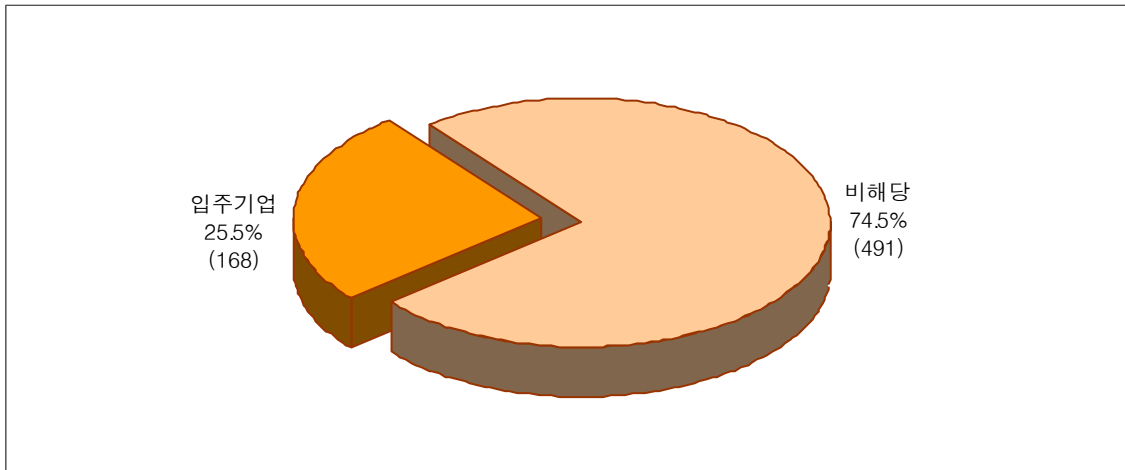
■ 기업 사업 비중(단위 : 기업 수, %)

구 분	구군별																	
	중구	서구	동구	영도 구	부산 진구	동래 구	남구	북구	해운 대구	사하 구	금정 구	강서 구	연제 구	수영 구	사상 구	기장 군		
전 체	659	8.0%	2.0%	4.7%	2.0%	13.4%	4.6%	8.8%	2.3%	29.1%	2.7%	4.9%	0.3%	6.7%	4.6%	4.7%	1.4%	
출판	141	19.1%	6.4%	7.8%		23.4%	3.5%	5.7%	2.1%	7.8%	2.1%	5.0%		9.2%	2.8%	4.3%	0.7%	
만화	11				36.4%	9.1%	18.2%			9.1%				18.2%	9.1%			
음악	7			14.3%		42.9%			14.3%						14.3%	14.3%		
게임	56			1.8%	3.6%	5.4%	3.6%	14.3%		46.4%	5.4%	3.6%		1.8%	5.4%	7.1%	1.8%	
영화/영상	46	13.0%	4.3%		4.3%	4.3%	4.3%	2.2%		52.2%	2.2%			6.5%	2.2%	4.3%		
산 업 분 야	영화	16	6.3%	6.3%		6.3%	6.3%			62.5%					6.3%	6.3%		
	영상	30	16.7%	3.3%		3.3%	3.3%	6.7%	3.3%	46.7%	3.3%			10.0%		3.3%		
	애니메이션	15				6.7%	6.7%		26.7%	46.7%	6.7%					6.7%		
	방송	45	8.9%		6.7%		11.1%	2.2%	13.3%		35.6%	2.2%	4.4%		6.7%	6.7%	2.2%	
	광고	197	7.1%	1.0%	5.6%	0.5%	14.2%	6.6%	6.6%	3.0%	24.4%	3.6%	5.6%	0.5%	8.6%	5.6%	4.6%	2.5%
	캐릭터	3									66.7%		33.3%					
	지식 정보	49			4.1%	6.1%	8.2%	6.1%	10.2%	6.1%	36.7%		6.1%		8.2%		8.2%	
	콘텐츠 솔루션	59	3.4%		1.7%		10.2%	1.7%	13.6%	1.7%	55.9%	1.7%	3.4%	1.7%	1.7%	1.7%	1.7%	
	공연	30			3.3%		6.7%	3.3%	16.7%	3.3%	20.0%	3.3%	13.3%			16.7%	6.7%	6.7%
					1		2	1	5	1	6	1	4		5	2	2	

## 나. 센텀문화산업 진흥지구 입주 기업

- 659개 조사기업 중 센텀문화산업진흥지구 입주한 기업은 168개로 조사기업의 25.5%를 차지함.

### ■ 센텀문화산업진흥지구 입주 기업 (단위 : %, 기업 수)



- 캐릭터(66.7%), 콘텐츠솔루션(55.9%) 산업에서는 부산 소재 기업 중 50% 이상이 센텀문화산업진흥지구 입주한 것으로 조사되어, 기업 집적율이 특히 높은 것으로 나타남.
- 이어서 애니메이션(46.7%), 영화/영상(45.7%), 게임(42.9%), 지식정보(30.6%), 방송(24.4%) 등의 순임.

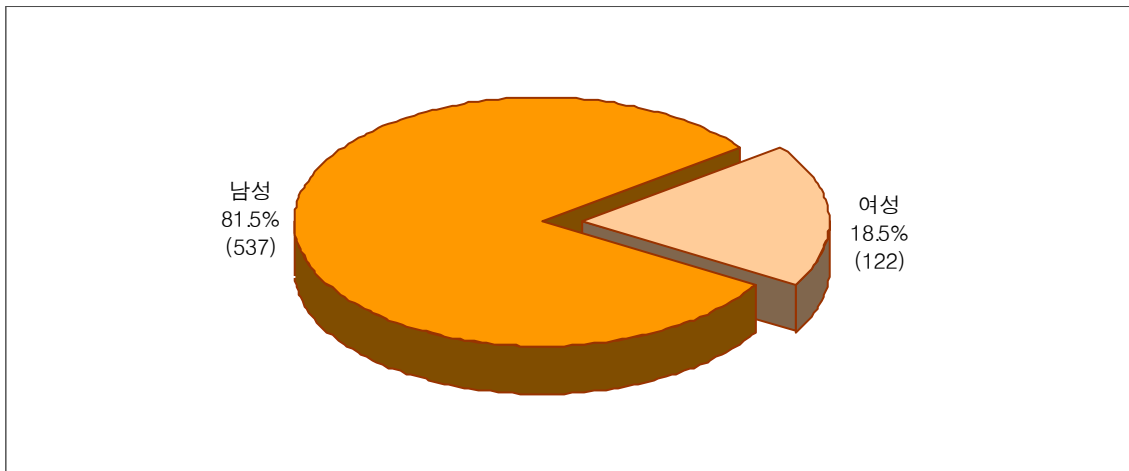
### ■ 센텀문화산업진흥지구 입주 기업 (단위 : 기업 수, %)

구분	부산센텀문화산업진흥지구 입주여부					
	입주기업		비해당			
전 체	659	168	25.5%	491	74.5%	
산업분야	출판	141	9	6.4%	132	93.6%
	만화	11	1	9.1%	10	90.9%
	음악	7			7	100.0%
	게임	56	24	42.9%	32	57.1%
	영화/영상	46	21	45.7%	25	54.3%
	영화	16	9	56.3%	7	43.8%
	영상	30	12	40.0%	18	60.0%
	애니메이션	15	7	46.7%	8	53.3%
	방송	45	11	24.4%	34	75.6%
	광고	197	39	19.8%	158	80.2%
	캐릭터	3	2	66.7%	1	33.3%
	지식정보	49	15	30.6%	34	69.4%
	콘텐츠솔루션	59	33	55.9%	26	44.1%
	공연	30	6	20.0%	24	80.0%

### 3. 대표자 성별

- 조사기업 659개 기업 중, 남성 대표자가 81.5%(537개)로 대부분을 차지하고 있으며, 여성 대표자는 18.5%(122개)로, 5명 중 1명 꼴로 조사됨.

■ 대표자 성별 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 만화(54.5%), 공연(40.0%) 분야에서 여성 대표자의 비율이 타산업보다 상대적으로 높게 나타남.
- 반면, 캐릭터(100.0%), 애니메이션(93.3%), 방송(91.1%)산업에서는 남성 대표자가 90% 이상을 차지하는 것으로 조사됨.

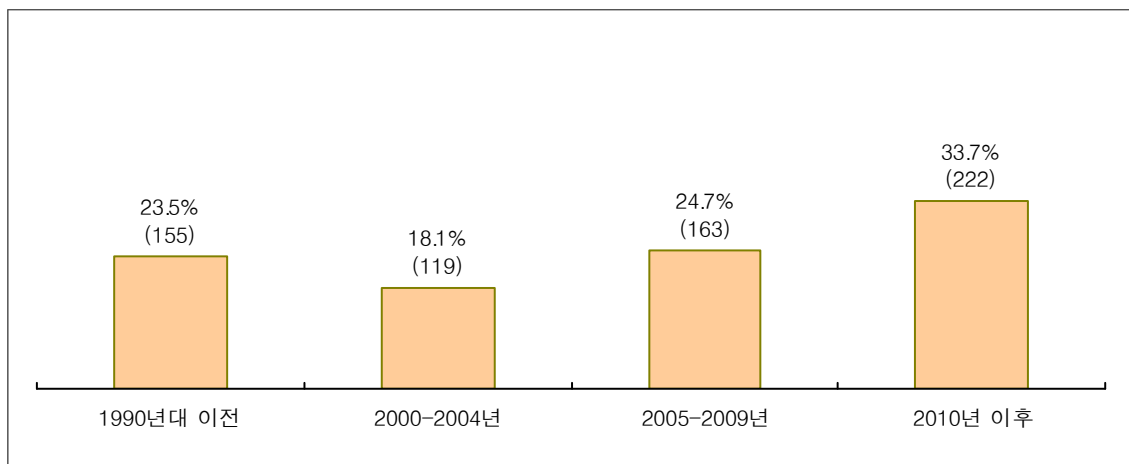
■ 대표자 성별 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	대표자 성별	
		남성	여성
전 체	659	537	122
		81.5%	18.5%
출판	141	116	25
		82.3%	17.7%
만화	11	5	6
		45.5%	54.5%
음악	7	6	1
		85.7%	14.3%
게임	56	49	7
		87.5%	12.5%
영화/영상	46	37	9
		80.4%	19.6%
영화	16	13	3
		81.3%	18.8%
영상	30	24	6
		80.0%	20.0%
애니메이션	15	14	1
		93.3%	6.7%
방송	45	41	4
		91.1%	8.9%
광고	197	157	40
		79.7%	20.3%
캐릭터	3	3	
		100.0%	
지식정보	49	40	9
		81.6%	18.4%
콘텐츠솔루션	59	51	8
		86.4%	13.6%
공연	30	18	12
		60.0%	40.0%

## 4. 설립연도

- 설립연도를 살펴보면, 2010년 이후 설립기업이 33.7%(222개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 2005-2009년(24.7%, 163개), 1990년대 이전(23.5%, 155개), 2000-2004년(18.1%, 119개) 순으로 나타남.

### ■ 설립연도 (단위 : %, 기업 수)



- 산업별로 살펴보면, 게임(62.5%), 지식정보(61.2%) 콘텐츠솔루션(61.0%)산업에서는 50% 이상이 2010년 이후에 설립된 것으로 나타나 최근 설립기업의 비중이 특히 높은 것으로 조사됨.

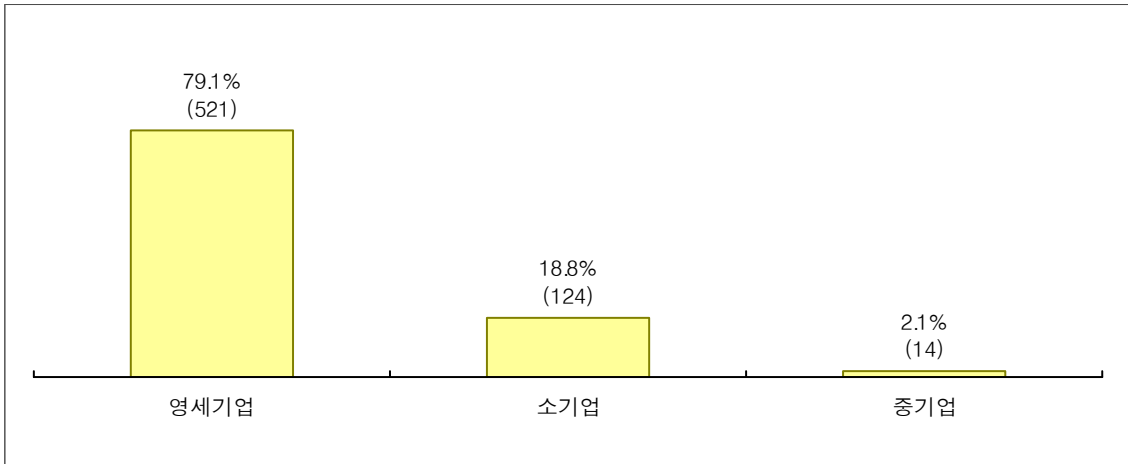
### ■ 설립연도 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	설립연도									
		1990년대 이전		2000-2004년		2005-2009년		2010년 이후			
전체	659	155	23.5%	119	18.1%	163	24.7%	222	33.7%		
산업분야	출판	141	54	38.3%	31	22.0%	25	17.7%	31	22.0%	
	만화	11	2	18.2%	1	9.1%	3	27.3%	5	45.5%	
	음악	7			2	28.6%	4	57.1%	1	14.3%	
	게임	56	2	3.6%	4	7.1%	15	26.8%	35	62.5%	
	영화/영상	46	2	4.3%	8	17.4%	16	34.8%	20	43.5%	
		영화	16	1	6.3%	2	12.5%	6	37.5%	7	43.8%
		영상	30	1	3.3%	6	20.0%	10	33.3%	13	43.3%
	애니메이션	15			2	13.3%	7	46.7%	6	40.0%	
	방송	45	15	33.3%	12	26.7%	13	28.9%	5	11.1%	
	광고	197	67	34.0%	37	18.8%	53	26.9%	40	20.3%	
	캐릭터	3			1	33.3%	1	33.3%	1	33.3%	
	지식정보	49	2	4.1%	8	16.3%	9	18.4%	30	61.2%	
	콘텐츠솔루션	59	4	6.8%	13	22.0%	6	10.2%	36	61.0%	
	공연	30	7	23.3%			11	36.7%	12	40.0%	

## 5. 기업유형

- 조사기업 659개 중 79.1%(521개)가 상시근로자수 1~9명인 영세기업인 것으로 조사되었으며, 그 다음으로 소기업이 18.8%(124개), 중기업은 2.1%(14개)를 차지함.

■ 기업유형 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야에 상관없이 영세기업이 대부분을 차지하고 있으며, 특히 만화(100.0%), 영화/영상(91.3%), 음악(85.7%), 출판(85.1%), 광고(81.7%), 공연(80.0%) 등의 산업에서 높게 나타남.

- 게임(4개)과 방송(3개) 산업에서 다른 산업에 비해 중기업이 비교적 많았음.

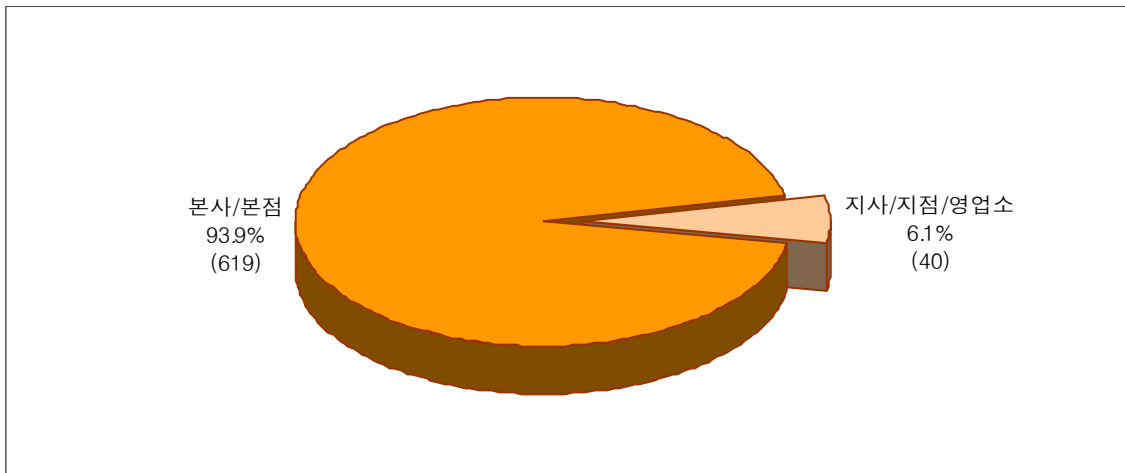
■ 기업유형 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업수	기업유형						
		영세기업		소기업		중기업		
전체	659	521	79.1%	124	18.8%	14	2.1%	
산업분야	출판	141	120	85.1%	19	13.5%	2	1.4%
	만화	11	11	100.0%				
	음악	7	6	85.7%	1	14.3%		
	게임	56	38	67.9%	14	25.0%	4	7.1%
	영화/영상	46	42	91.3%	3	6.5%	1	2.2%
		영화	16	14	87.5%	2	12.5%	
	영상	30	28	93.3%	1	3.3%	1	3.3%
	애니메이션	15	10	66.7%	3	20.0%	2	13.3%
	방송	45	27	60.0%	15	33.3%	3	6.7%
	광고	197	161	81.7%	35	17.8%	1	0.5%
	캐릭터	3	2	66.7%	1	33.3%		
	지식정보	49	36	73.5%	13	26.5%		
	콘텐츠솔루션	59	44	74.6%	14	23.7%	1	1.7%
	공연	30	24	80.0%	6	20.0%		

## 6. 현 사업장 구분

- 조사기업 659개 중 93.9%(619개)가 부산 소재 사업장이 본사/본점인 것으로 조사되었으며, 그 외 지사/지점/영업소는 6.1%(40개)를 차지함.

### ■ 현 사업장 구분 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야에 상관없이 본사/본점인 기업이 대부분을 차지하고 있으며, 특히 만화, 음악, 캐릭터(각각 100.0%), 출판(98.6%), 광고(97.0%), 지식정보(95.9%)등의 산업에서 높게 나타남.

- 방송(35.6%) 산업에서 지사/지점/영업소 형태가 비교적 높게 나타남.

### ■ 현 사업장 구분 (단위 : 기업 수, %)

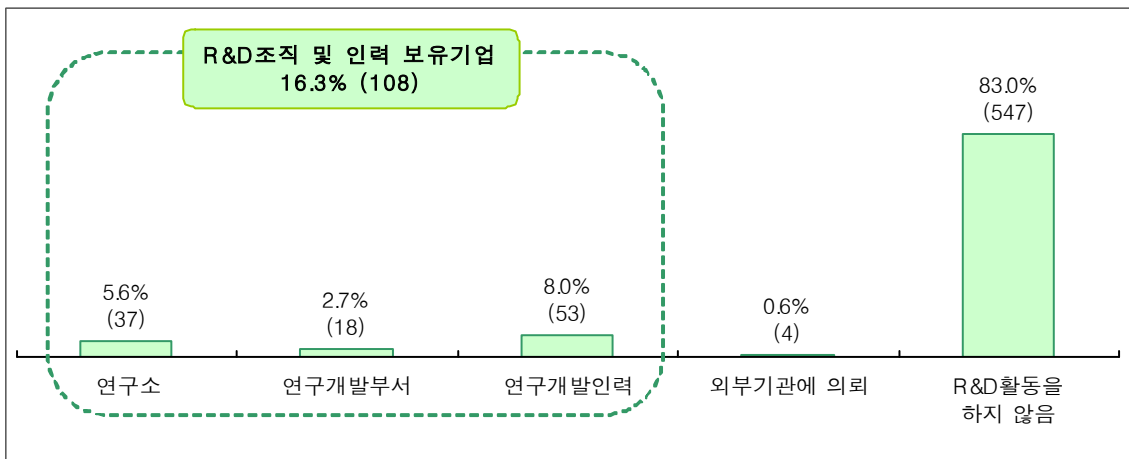
구분	현 사업장 구분			
	본사/본점	지사/지점/영업소	연구소	기타
전 체	619	40		
출판	139	2		
만화	11			
음악	7			
게임	52	4		
영화/영상	43	3		
영화	14	2		
영상	29	1		
애니메이션	14	1		
방송	29	16		
광고	191	6		
캐릭터	3			
지식정보	47	2		
콘텐츠솔루션	55	4		
공연	28	2		

## 7. R&D조직 형태

○ 조사기업 중 연구소를 보유한 기업은 5.6%(37개), 연구개발 부서는 2.7%(18개)이며, 별도의 연구개발 조직 없이 연구개발인력이 있는 기업은 8.0%(53개)로, R&D 조직 및 인력을 보유한 기업은 총 16.3%(108개)로 집계됨.

- 그 외 외부기관에 의뢰하는 기업은 0.6%(4개), R&D 활동을 하지 않는다는 기업은 83.0%(547개)로 나타남.

■ R&D조직 형태 (단위 : %, 기업 수)



○ 산업분야별로 살펴보면, 캐릭터(100.0%)분야에서 R&D 조직 및 인력을 보유하고 있다는 기업이 가장 많았으며, 이어서 게임(53.6%), 콘텐츠솔루션(50.8%), 지식정보 (36.7%) 등의 순임.

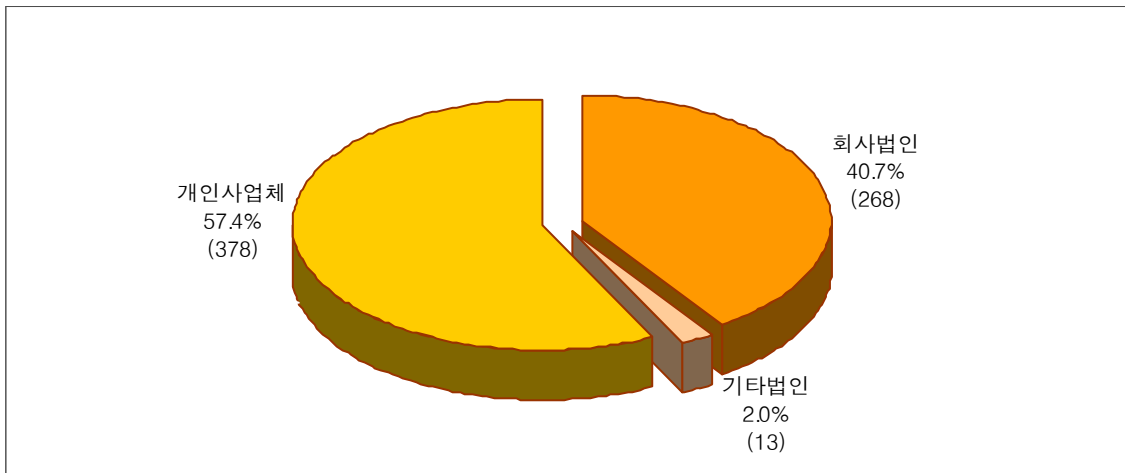
■ R&D 조직형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	R&D 조직형태											
	연구소	연구소	연구소	연구개발부서	연구개발부서	연구개발부서	연구개발인력	연구개발인력	연구개발인력	외부기관에 의뢰	외부기관에 의뢰	R&D활동을 하지 않음
전 체	659	37	5.6%	18	2.7%	53	8.0%	4	0.6%	547	83.0%	
산업 분야	출판	141	1	0.7%	2	1.4%	3	2.1%		135	95.7%	
	만화	11								11	100.0%	
	음악	7								7	100.0%	
	게임	56	7	12.5%	6	10.7%	17	30.4%		26	46.4%	
	영화/영상	46	2	4.3%			2	4.3%	1	2.2%	41	89.1%
		영화	16	1	6.3%				1	6.3%	14	87.5%
	영상	30	1	3.3%			2	6.7%		27	90.0%	
	애니메이션	15	2	13.3%	1	6.7%	2	13.3%		10	66.7%	
	방송	45	1	2.2%			3	6.7%		41	91.1%	
	광고	197	4	2.0%	1	0.5%	3	1.5%		189	95.9%	
	캐릭터	3			1	33.3%	2	66.7%				
	지식정보	49	8	16.3%	3	6.1%	7	14.3%	1	2.0%	30	61.2%
	콘텐츠솔루션	59	12	20.3%	4	6.8%	14	23.7%	2	3.4%	27	45.8%
공연	30									30	100.0%	

## 8. 기업형태

- 조사기업 중 회사법인 기업은 40.7%(268개)이며, 기타법인 2.0%(13개)로 조사되었으며, 개인사업체는 57.4%(378개)임.

■ 기업형태 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 애니메이션(73.3%), 게임(69.6%), 지식정보(63.3%), 콘텐츠솔루션(52.5%) 산업에서는 회사법인이, 만화(90.9%), 출판(83.7%), 캐릭터(66.7%), 광고(60.4%) 등의 산업에서는 개인사업체의 비중이 더욱 높게 나타남.

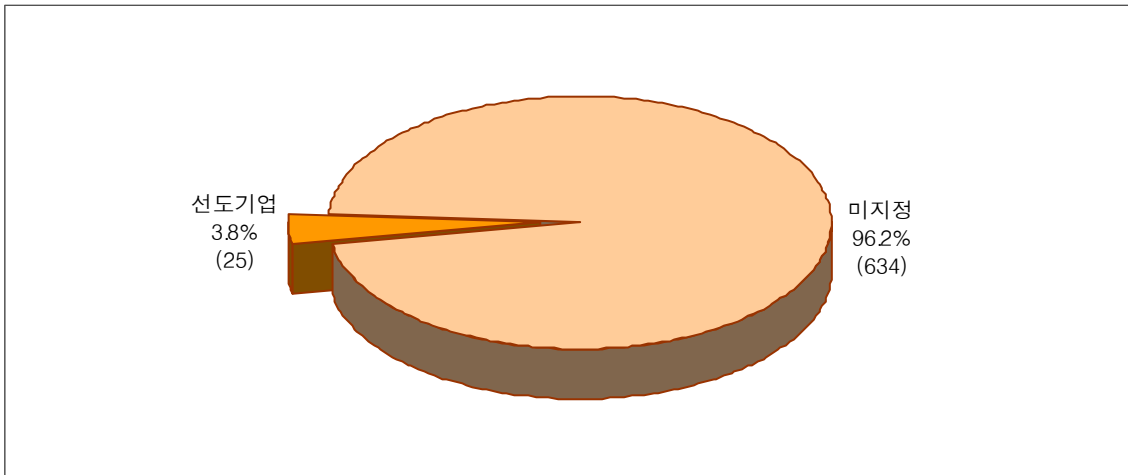
■ 기업형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	기업형태			
		회사법인	기타법인	개인사업체	
전체	659	268	13	378	
산업분야	출판	141	21	2	118
	만화	11	1		10
	음악	7	2	1	4
	게임	56	39		17
	영화/영상	46	19	1	26
	영화	16	10		6
	영상	30	9	1	20
	애니메이션	15	11		4
	방송	45	21	6	18
	광고	197	78		119
	캐릭터	3	1		2
	지식정보	49	31		18
	콘텐츠솔루션	59	31	1	27
	공연	30	13	2	15

## 9. 선도기업 지정

○ 부산시 선도기업으로 지정된 기업은 659개 중 25개로 조사기업의 3.8%를 차지함.

■ 선도기업 지정 (단위 : %, 기업 수)



○ 광고산업에서 6개로 가장 많았으며, 콘텐츠솔루션 산업에서는 4개, 지식정보, 영화/영상 산업에서는 각 3개 기업이 선도기업으로 조사됨.

- 그 외, 출판, 게임, 방송, 공연 산업에서는 각각 2개, 캐릭터에서는 1개 기업이 선도기업인 것으로 나타남.

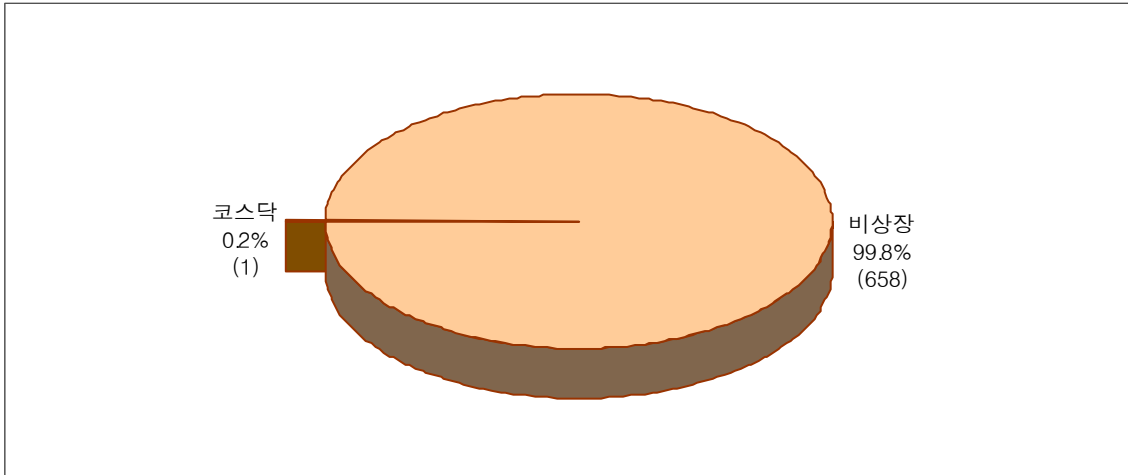
■ 선도기업 지정 (단위 : 기업 수, %)

구분	전체	선도기업 지정				
		선도기업	비율 (%)	미지정	비율 (%)	
전체	659	25	3.8%	634	96.2%	
산업분야	출판	141	2	1.4%	139	98.6%
	만화	11			11	100.0%
	음악	7			7	100.0%
	게임	56	2	3.6%	54	96.4%
	영화/영상	46	3	6.5%	43	93.5%
		영화	16			16
	영상	30	3	10.0%	27	90.0%
	애니메이션	15			15	100.0%
	방송	45	2	4.4%	43	95.6%
	광고	197	6	3.0%	191	97.0%
	캐릭터	3	1	33.3%	2	66.7%
	지식정보	49	3	6.1%	46	93.9%
	콘텐츠솔루션	59	4	6.8%	55	93.2%
	공연	30	2	6.7%	28	93.3%

## 10. 기업상장

○ 조사기업 중 상장 업체는 1개(0.2%)로 집계됨.

### ■ 기업상장 (단위 : %, 기업 수)



○ 조사된 1개의 상장 기업은 방송산업인 것으로 조사됨.

### ■ 기업상장 (단위 : 기업 수, %)

구 분	전 체	기업상장				
		코스닥		비상장		
전 체	659	1	0.2%	658	99.8%	
산업분야	출판	141		141	100.0%	
	만화	11		11	100.0%	
	음악	7		7	100.0%	
	게임	56		56	100.0%	
	영화/영상	46		46	100.0%	
		영화	16		16	100.0%
	영상	30		30	100.0%	
	애니메이션	15		15	100.0%	
	방송	45	1	2.2%	44	97.8%
	광고	197		197	100.0%	
	캐릭터	3		3	100.0%	
	지식정보	49		49	100.0%	
	콘텐츠솔루션	59		59	100.0%	
	공연	30		30	100.0%	

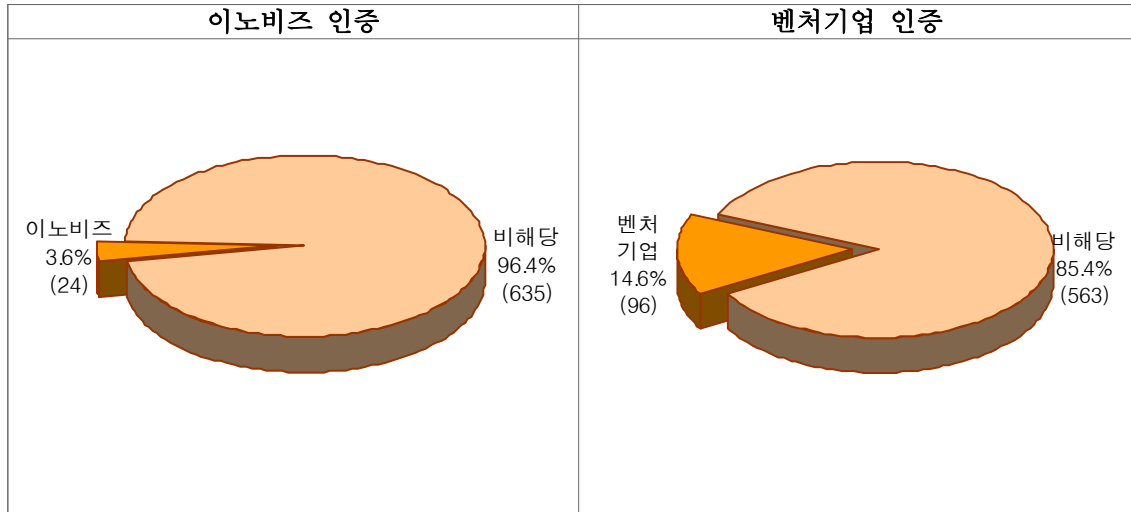
### ■ 상장기업 명단

구 분	기업명	대표자	주소
코스닥	KNN	이만수	부산광역시 해운대구 센텀서로 30 KNN타워

## 11. 인증현황

- 이노비즈 인증 기업은 조사기업의 3.6%인 24개 기업으로 나타났고, 벤처인증 기업은 14.6%인 96개 기업으로 집계됨.

### ■ 인증 현황 (단위 : %, 기업 수)



- 콘텐츠솔루션 산업에서 8개로 가장 많으며, 이어서 광고(5개), 게임(3개), 출판, 영화/영상, 애니메이션(각 2개), 지식정보, 캐릭터(각 1개) 산업에서 이노비즈 인증 기업이 있는 것으로 조사됨.

### ■ 이노비즈 인증 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	이노비즈 인증	
		이노비즈 인증	비해당
전체	659	24 (3.6%)	635 (96.4%)
산업분야	출판	2 (1.4%)	139 (98.6%)
	만화	11 (100.0%)	0
	음악	7 (100.0%)	0
	게임	3 (5.4%)	53 (94.6%)
	영화/영상	2 (4.3%)	44 (95.7%)
	영화	1 (6.3%)	15 (93.8%)
	영상	1 (3.3%)	29 (96.7%)
	애니메이션	2 (13.3%)	13 (86.7%)
	방송	45 (100.0%)	0
	광고	5 (2.5%)	192 (97.5%)
	캐릭터	1 (33.3%)	2 (66.7%)
	지식정보	1 (20%)	48 (98.0%)
	콘텐츠솔루션	8 (13.6%)	51 (86.4%)
	공연	30 (100.0%)	0

※ 붙임 : 이노비즈 인증 기업 명단 (부록 2)

- 벤처인증 기업으로 콘텐츠솔루션 산업에서 21개로 가장 많았으며, 이어서 게임(19개), 광고, 지식정보(각 17개), 영화/영상(8개), 출판(5개) 등의 순임.
- 특히, 콘텐츠솔루션(35.6%), 지식정보(34.7%), 게임(33.9%), 캐릭터(33.3%) 산업에서는 30% 이상의 기업이 벤처기업 인증을 받은 것으로 조사되어, 인증비율이 높은 것으로 조사됨.

■ 벤처인증 (단위 : 기업 수, %)

구분	벤처기업						
	벤처기업 지정		비해당				
전체	659	96	14.6%	563	85.4%		
산업분야	출판	141	5	3.5%	136	96.5%	
	만화	11	1	9.1%	10	90.9%	
	음악	7			7	100.0%	
	게임	56	19	33.9%	37	66.1%	
	영화/영상		영화	8	17.4%	38	82.6%
			영상	16	2	12.5%	14
	애니메이션	15	3	20.0%	12	80.0%	
	방송	45	3	6.7%	42	93.3%	
	광고	197	17	8.6%	180	91.4%	
	캐릭터	3	1	33.3%	2	66.7%	
	지식정보	49	17	34.7%	32	65.3%	
	콘텐츠솔루션	59	21	35.6%	38	64.4%	
	공연	30	1	3.3%	29	96.7%	

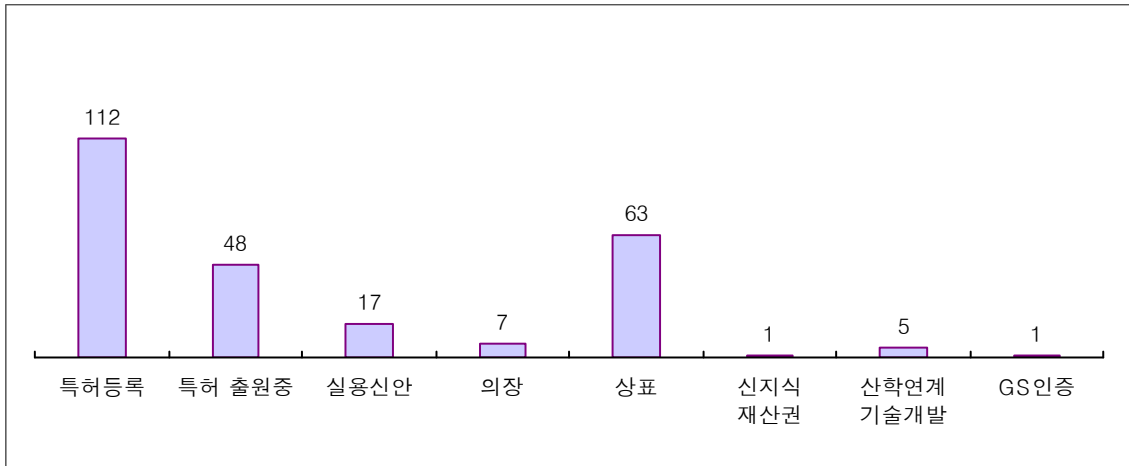
※ 붙임 : 벤처 인증 기업 명단 (부록 2)

## 12. 지적재산권 현황

- 부산 CT산업 관련 기업의 지적재산권 현황을 살펴보면 특허등록이 112건으로 가장 많았으며, 다음으로 상표가 63건, 특허출원 중이 48건, 실용신안이 17건, 의장이 7건, 산학연계 기술개발이 5건 등이 조사되었음.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업분야별로 살펴보면, 광고(16건)와 캐릭터(12건), 게임(10건) 산업에서는 상표권이, 콘텐츠솔루션(42건), 지식정보(37건) 산업에서는 특허등록권이 가장 많은 것으로 집계 됨.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 기업 수, 건)

※응답기업에 한해

구 분	특허등록			특허 출원중			실용신안			의장			상표			신지식 재산권			산학연계 기술개발			GS인증				
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계		
전 체	34	3.3	112	23	2.1	48	5	3.4	17	4	1.8	7	23	2.7	63	1	1.0	1	2	2.5	5	1	1.0	1		
산업분야	출판	2	2.0	4	1	2.0	2						4	2.0	8											
	게임	1	1.0	1	2	4.5	9						3	3.3	10				1	4.0	4					
	영화/영상	3	2.3	7	2	2.0	4			1	1.0	1	1	5.0	5											
	영화	1	1.0	1																						
	영상	2	3.0	6	2	2.0	4			1	1.0	1	1	5.0	5											
	애니메이션	1	6.0	6																						
	방송	1	1.0	1																						
	광고	9	1.4	13	3	1.3	4							4	4.0	16										
	캐릭터	1	1.0	1	1	2.0	2	1	3.0	3				3	4.0	12										
	지식정보	11	3.4	37	8	1.9	15	1	2.0	2	1	1.0	1	5	1.2	6	1	1.0	1	1	1.0	1				
콘텐츠솔루션	5	8.4	42	5	1.6	8	3	4.0	12	1	3.0	3	3	2.0	6								1	1.0	1	
공연				1	4.0	4				1	2.0	2														

## ② 인력 및 재무현황

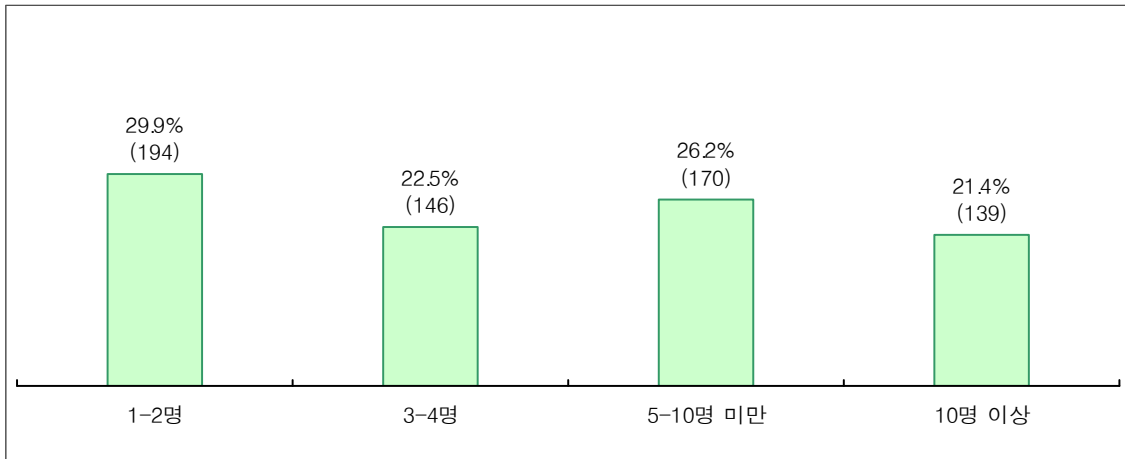
### 1. 종사자 현황

#### 가. 종사자 규모

- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 649개 기업의 2013년 말 기준 종사자 규모를 살펴보면, 1-2명 기업이 29.9%(194개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 5-10명 미만 26.2%(170개), 3-4명 22.5%(146개), 10명 이상 21.4%(139개) 순임.  
- 5명 미만 기업이 340개로 52.4%를 차지함.

■ 2013년 종사자 규모 (단위 : %, 기업 수)

※응답한 기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 만화 90.9%, 출판 44.0%, 캐릭터 33.3%, 영화/영상 산업은 36.6%가 1-2명 정도인 것으로 나타나, 타산업보다 기업 규모가 더욱 영세한 것으로 나타남.  
- 반면, 방송(43.2%), 게임(33.9%), 애니메이션, 캐릭터(각 33.3%) 산업에서는 30% 이상이 10명 이상인 것으로 나타나 비교적 규모가 큰 기업의 비중이 높은 것으로 집계됨.

■ 2013년 종사자 규모 (단위: 기업 수, %)

※응답한 기업에 한해

구 분	2013년 종사자 규모										
	1-2명		3-4명		5-10명 미만		10명 이상				
전 체	649	194	29.9%	146	22.5%	170	26.2%	139	21.4%		
산업분야	출판	141	62	44.0%	34	24.1%	24	17.0%	21	14.9%	
	만화	11	10	90.9%			1	9.1%			
	음악	7	1	14.3%	1	14.3%	4	57.1%	1	14.3%	
	게임	56	10	17.9%	6	10.7%	21	37.5%	19	33.9%	
	영화/영상	영화	41	15	36.6%	10	24.4%	13	31.7%	3	7.3%
		영상	13	6	46.2%	2	15.4%	4	30.8%	1	7.7%
	애니메이션	28	9	32.1%	8	28.6%	9	32.1%	2	7.1%	
	애니메이션	15	3	20.0%	4	26.7%	3	20.0%	5	33.3%	
	방송	44	7	15.9%	7	15.9%	11	25.0%	19	43.2%	
	광고	196	58	29.6%	53	27.0%	50	25.5%	35	17.9%	
	캐릭터	3	1	33.3%	1	33.3%			1	33.3%	
	지식정보	49	7	14.3%	14	28.6%	15	30.6%	13	26.5%	
	콘텐츠솔루션	57	14	24.6%	8	14.0%	19	33.3%	16	28.1%	
공연	29	6	20.7%	8	27.6%	9	31.0%	6	20.7%		

주) 1. 무응답 10개 기업을 제외하여 분석함.

○ 연도별로 종사자 규모 변화는 큰 차이가 없는 것으로 나타남.

■ 연도별 종사자 규모 (단위 : 기업 수, %)

구 분	2013년 종사자 규모								
	1-2명		3-4명		5-10명 미만		10명 이상		
2011년	495	156	31.5%	111	22.4%	122	24.6%	106	21.4%
2012년	579	171	29.5%	128	22.1%	149	25.7%	131	22.6%
2013년	649	194	29.9%	146	22.5%	170	26.2%	139	21.4%

## 나. 평균 종사자 수

○ 조사기업의 기업 당 평균 종사자 수는 8.8명으로 조사됨.

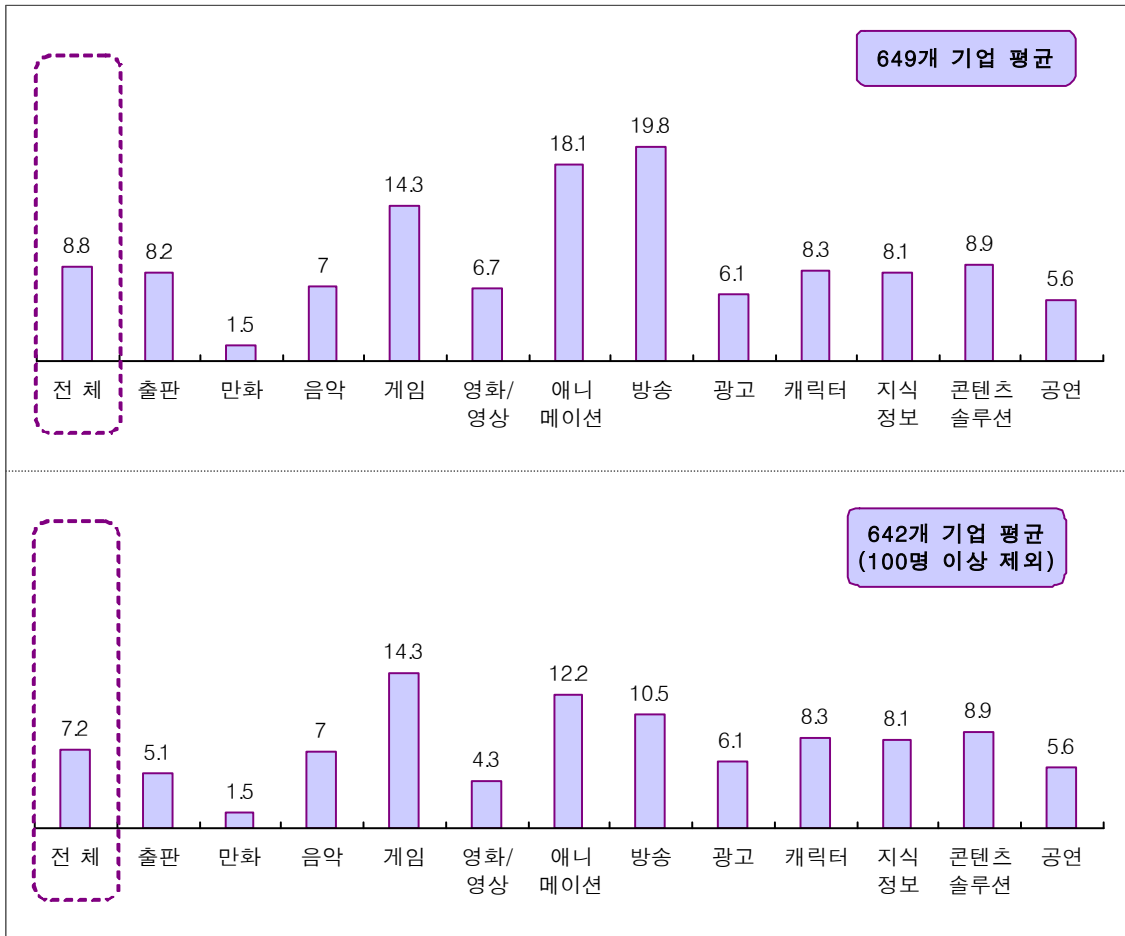
- 방송 산업에서 19.8명으로 가장 많았으며, 애니메이션(18.1명), 게임(14.3명) 산업에서도 10명 이상으로 비교적 종사자 규모가 큰 것으로 나타남. 이어서 콘텐츠솔루션(8.9명), 캐릭터(8.3명), 출판(8.2명), 지식정보(8.1명), 음악(7.0명), 영화/영상(6.7명) 등의 순임.

○ 종사자 수 100명 이상인 7개 기업을 제외할 경우, 기업 당 평균 종사자 수는 7.2명으로 집계됨.

- 게임 산업에서 14.3명으로 가장 많았으며, 이어서, 애니메이션(12.2명), 방송(10.5명), 콘텐츠솔루션(8.9명), 캐릭터(8.3명), 지식정보(8.1명), 음악(7.0명) 등의 순임.

■ 2013년 산업별 기업당 평균 종사자 수 (단위 : 명)

※응답한 기업에 한해



■ 2013년 산업별 기업당 평균/합계 종사자 수 (단위 : 명)

※응답한 기업에 한해

구분	기업 수	전체		100명 이상 기업 제외 시				
		기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	649		8.8	5,729	642	7.2	4,628	
산업분야	출판	141	8.2	1,160	139	5.1	704	
	만화	11	1.5	17	11	1.5	17	
	음악	7	7.0	49	7	7.0	49	
	게임	56	14.3	802	56	14.3	802	
	영화/영상		41	6.7	276	40	4.3	172
		영화	13	4.4	57	13	4.4	57
	영상	28	7.8	219	27	4.3	115	
	애니메이션	15	18.1	271	14	12.2	171	
	방송	44	19.8	871	41	10.5	430	
	광고	196	6.1	1,193	196	6.1	1,193	
	캐릭터	3	8.3	25	3	8.3	25	
	지식정보	49	8.1	398	49	8.1	398	
	콘텐츠솔루션	57	8.9	505	57	8.9	505	
	공연	29	5.6	162	29	5.6	162	

주) 1. 무응답 10개 기업을 제외하여 분석함.

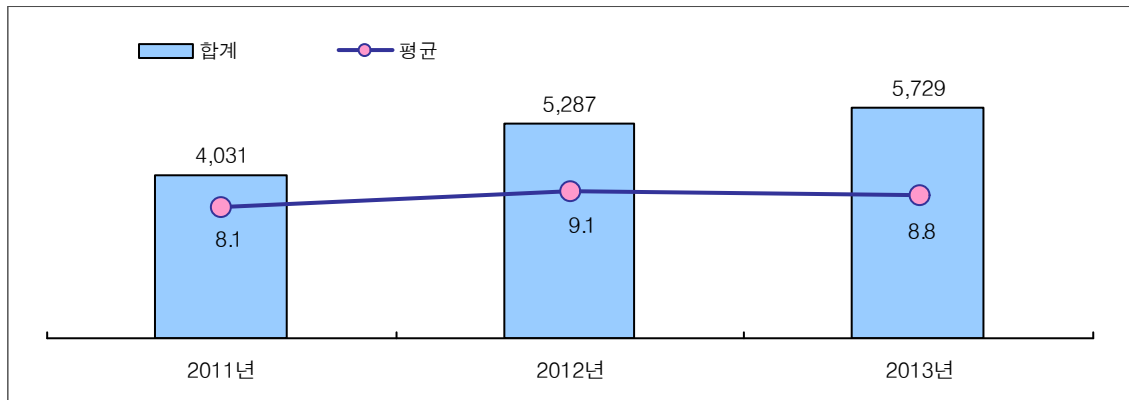
2. 2013년 종사자 수 100명 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함(출판 2개, 영화/영상 1개, 애니메이션 1개, 방송 3개)  
- CT산업의 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 종사자 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄.

## 다. 연도별 종사자 현황

○ 총 종사자 수를 살펴보면, 2011년 4,031명, 2012년 5,287명, 2013년 5,729명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있음.

- 기업 당 평균 종사자 수는 2011년 8.1명, 2012년 9.1명, 2013년 8.8명으로 집계됨.

### ■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



주) 2014년 부산CT 현황조사는 부산지역 CT산업 중 창작/제작 기업을 중심으로 조사를 실시하였음.

○ 산업별로 2013년 총 종사자 수를 살펴보면, 광고산업에서 1,193명으로 가장 많으며, 다음으로 출판(1,160명), 방송(871명), 게임(802명), 콘텐츠솔루션(505명) 등의 순임.

- 전년대비 증감을 살펴보면, 지식정보산업에서 160명이 증가하여 가장 높은 증가를 보였으며, 그 외 콘텐츠솔루션(116명), 게임(90명), 광고(72명), 애니메이션(31명) 산업에서도 30명 이상 증가한 것으로 집계됨.

### ■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 기업 수, 명)

※응답한 기업에 한해

구 분	연도별 종사자 수									총 종사자 수 증감 (전년대비)		
	2011년			2012년			2013년					
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계			
전 체	495	8.1	4,031	579	9.1	5,287	649	8.8	5,729	442		
산업분야	출판	122	5.3	642	136	8.7	1,183	141	8.2	1,160	▽23	
	만화	9	1.0	9	11	1.5	17	11	1.5	17	-	
	음악	4	5.3	21	6	7.7	46	7	7.0	49	3	
	게임	29	18.2	527	42	17.0	712	56	14.3	802	90	
	영화/영상	영화	30	8.0	241	31	8.7	271	41	6.7	276	5
		영상	8	3.1	25	9	3.7	33	13	4.4	57	24
	애니메이션	22	9.8	216	22	10.8	238	28	7.8	219	▽19	
	애니메이션	11	17.7	195	13	18.5	240	15	18.1	271	31	
	방송	37	21.6	800	43	20.4	878	44	19.8	871	▽7	
	광고	171	5.6	957	188	6.0	1,121	196	6.1	1,193	72	
	캐릭터	2	10.0	20	3	8.3	25	3	8.3	25	-	
	지식정보	22	7.2	158	33	7.2	238	49	8.1	398	160	
	콘텐츠솔루션	33	10.1	332	44	8.8	389	57	8.9	505	116	
공연	25	5.2	129	29	5.8	167	29	5.6	162	▽5		

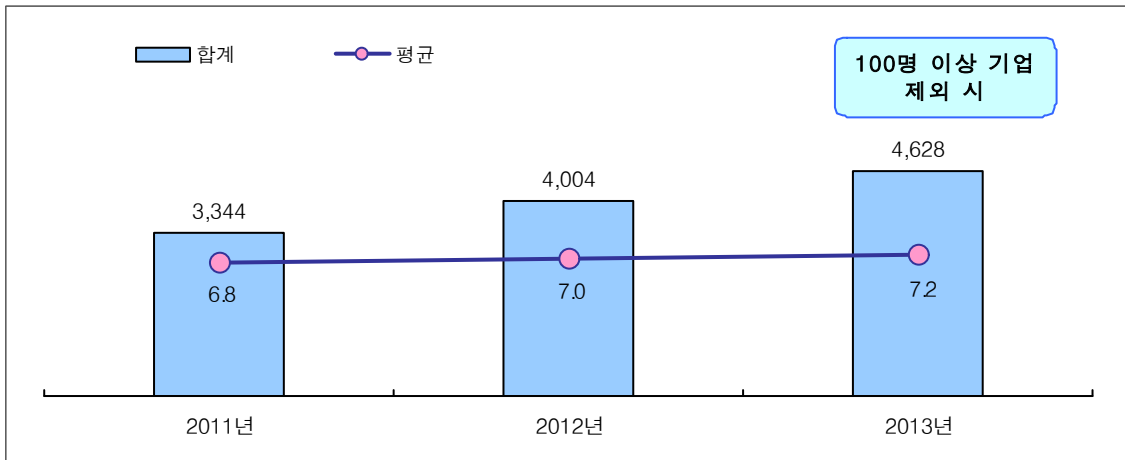
주) 1. 2013년 무응답 10개 기업을 제외하여 분석함.

2. 조사기업 659개 중 2014년 설립기업 17개, 2013년 설립기업 65개, 2012년 설립기업 58개로, 연도별 분석 기업 수가 다름. 이하동일

○ 종사자 수 100인 이상 기업 제외 시, 연도별 총 종사자 수는 2011년 3,344명, 2012년 4,004명, 2013년 4,628명으로 증가세를 보임.

- 기업 당 평균 종사자 수는 2011년 6.8명, 2012년 7.0명, 2013년 7.2명으로 비슷한 수준을 보임.

#### ■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



주) 2013년 종사자 수 100명 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함.(출판 2개, 영화/영상 1개, 애니메이션 1개, 방송 3개)  
- CT산업의 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 종사자 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄.

○ 2013년 총 종사자 수를 살펴보면, 광고산업에서 1,193명으로 가장 많이 종사하고 있었으며, 이어서 게임(802명), 출판(704명), 콘텐츠솔루션(505명), 지식정보(398명)등의 순임.

- 전년대비 624명 증가하였으며, 특히 게임산업에서 192명으로 가장 크게 증가하였으며, 지식정보(160명), 콘텐츠솔루션(116명), 광고(72명) 등의 산업에서도 큰 증가폭을 보임.

#### ■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 기업 수, 명)

※100인 이상 기업 제외 시

구 분	연도별 종사자 수									총 종사자 수 증감 (전년대비)	
	2011년			2012년			2013년				
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계		
전 체	490	6.8	3,344	571	7.0	4,004	642	7.2	4,628	624	
산업분야	출판	122	5.3	642	134	5.3	707	139	5.1	704	▽3
	만화	9	1.0	9	11	1.5	17	11	1.5	17	-
	음악	4	5.3	21	6	7.7	46	7	7.0	49	3
	게임	28	15.0	420	41	14.9	610	56	14.3	802	192
	영화/영상	29	3.7	106	30	4.0	119	40	4.3	172	53
		영화	8	3.1	25	9	3.7	33	13	4.4	57
	영상	21	3.9	81	21	4.1	86	27	4.3	115	29
	애니메이션	11	17.7	195	12	11.7	140	14	12.2	171	31
	방송	34	10.4	355	40	10.6	425	41	10.5	430	5
	광고	171	5.6	957	188	6.0	1,121	196	6.1	1,193	72
	캐릭터	2	10.0	20	3	8.3	25	3	8.3	25	-
	지식정보	22	7.2	158	33	7.2	238	49	8.1	398	160
	콘텐츠솔루션	33	10.1	332	44	8.8	389	57	8.9	505	116
	공연	25	5.2	129	29	5.8	167	29	5.6	162	▽5

주) 1. 2013년 무응답 10개 기업을 제외하여 분석함.

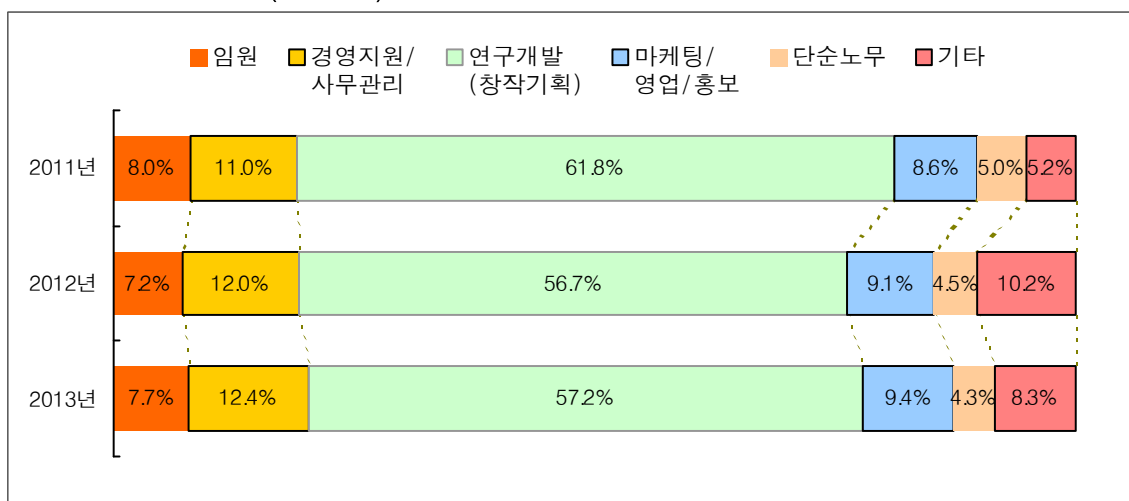
2. 2013년 종사자 수 100명 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함(출판 2개, 영화/영상 1개, 애니메이션 1개, 방송 3개)

## 라. 직무별 종사자 현황

- 2013년 종사자의 직무별 비중을 살펴보면, 연구개발 및 창작/기획 인력이 57.2%로 절반 이상을 차지하고 있으며, 이어서 경영지원/사무관리(12.4%), 마케팅/영업/홍보(9.4%), 임원(7.7%), 단순노무(4.3%) 등의 순임.
- 연구개발 및 창작/기획 인력의 경우, 2011년 61.8%, 2012년 56.7%, 2013년 57.2%로 비슷한 수준을 유지하고 있음.

■ 직무별 종사자 현황 (단위 : %)

※응답한 기업에 한해



■ 직무별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

※응답한 기업에 한해

구분	기업 수	기업당 평균 종사자 수	총 종사자 수	직종별 총 종사자 수											
				임원	경영지원/사무관리	연구개발 (창작기획)	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타						
2011년	495	8.1	4,031	324	8.0%	442	11.0%	2,491	61.8%	345	8.6%	200	5.0%	209	5.2%
2012년	579	9.1	5,287	379	7.2%	633	12.0%	2,999	56.7%	482	9.1%	236	4.5%	538	10.2%
2013년	649	8.8	5,729	443	7.7%	713	12.4%	3,276	57.2%	540	9.4%	244	4.3%	473	8.3%

- 산업분야에 상관없이 연구개발 및 창작/기획인력의 비중이 가장 높은 것으로 조사되었으며, 특히 애니메이션(90.0%), 만화(88.2%), 캐릭터(80.0%) 산업에서는 80% 이상을 차지하는 것으로 나타남. 이어서 공연(67.3%), 지식정보(63.6%), 광고(62.2%), 게임(59.9%), 방송(55.9%), 콘텐츠솔루션(54.3%) 등의 순임.

■ 2012년, 2013년 종사자 규모 (단위 : %)

※응답한 기업에 한해

구 분	2012년 종사자 현황						2013년 종사자 현황							
	임원	경영 지원/ 사무 관리	연구 개발 (창작 기획)	마케팅/ 영업/ 홍보	단순 노무	기타	임원	경영 지원/ 사무 관리	연구 개발 (창작 기획)	마케팅/ 영업/ 홍보	단순 노무	기타		
전 체	7.2%	12.0%	56.7%	9.1%	4.5%	10.2%	7.7%	12.4%	57.2%	9.4%	4.3%	8.3%		
산업 분야	출판	5.1%	9.5%	44.0%	12.8%	5.7%	22.8%	5.8%	10.8%	44.8%	12.4%	4.5%	21.7%	
	만화	0.0%	5.9%	88.2%	5.9%	0.0%	0.0%	0.0%	5.9%	88.2%	5.9%	0.0%	0.0%	
	음악	4.3%	15.2%	41.3%	2.2%	10.9%	26.1%	4.1%	14.3%	44.9%	2.0%	10.2%	24.5%	
	게임	7.2%	15.2%	61.7%	6.6%	7.9%	1.5%	7.5%	15.0%	59.9%	6.9%	7.0%	1.4%	
	영화/영상	8.5%	12.2%	36.9%	19.9%	0.4%	22.1%	11.6%	13.0%	39.9%	22.8%	9.4%	3.3%	
		영화	12.1%	15.2%	45.5%	18.2%	0.0%	9.1%	14.0%	17.5%	40.4%	22.8%	0.0%	5.3%
		영상	8.0%	11.8%	35.7%	20.2%	0.4%	23.9%	11.0%	11.9%	39.7%	22.8%	11.9%	2.7%
	애니메이션	5.4%	5.0%	88.3%	0.8%	0.0%	0.4%	5.2%	4.1%	90.0%	0.0%	0.0%	0.7%	
	방송	3.5%	14.0%	55.4%	6.0%	3.0%	18.1%	3.6%	14.1%	55.9%	6.3%	2.0%	18.1%	
	광고	9.8%	11.3%	62.4%	9.3%	5.8%	1.4%	10.1%	11.7%	62.2%	9.1%	5.4%	1.6%	
	캐릭터	8.0%	8.0%	80.0%	4.0%	0.0%	0.0%	8.0%	8.0%	80.0%	4.0%	0.0%	0.0%	
	지식정보	10.1%	21.4%	60.5%	5.9%	0.0%	2.1%	11.6%	16.3%	63.6%	5.0%	2.0%	1.5%	
	콘텐츠솔루션	11.8%	9.5%	58.6%	11.3%	2.8%	0.8%	10.3%	12.5%	54.3%	16.2%	2.2%	0.6%	
공연	10.2%	12.0%	69.5%	5.4%	2.4%	0.6%	10.5%	13.0%	67.3%	6.2%	2.5%	0.6%		

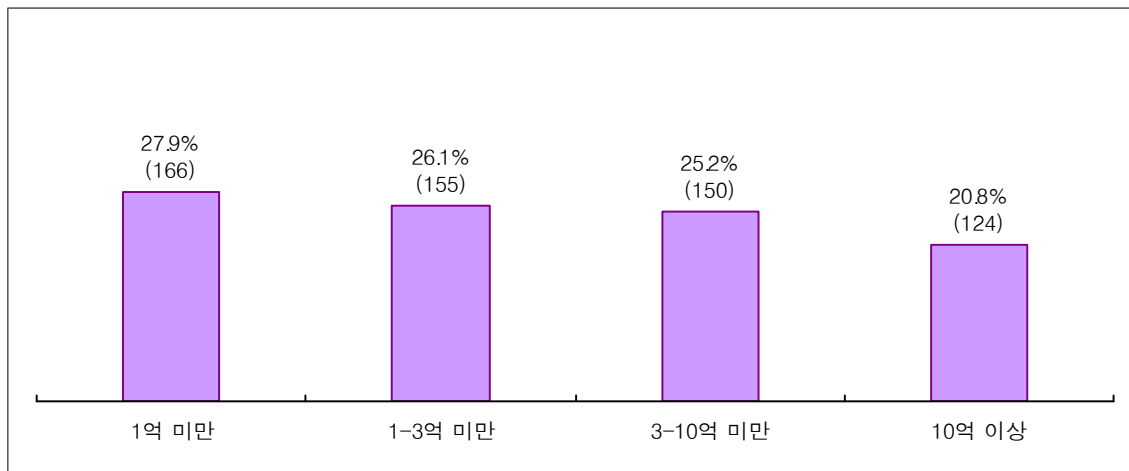
## 2. 매출액

### 가. 매출액 규모

- 2013년 매출액 규모를 살펴보면, 1억 미만기업이 27.9%(166개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 1-3억 미만(26.1%), 3-10억 미만(25.2%), 10억 이상(20.8%) 순임.

■ 2013년 매출액 규모 (단위 : %, 기업 수)

※응답한 기업에 한해



- 만화(81.8%), 캐릭터(66.7%), 음악(57.1%) 등의 산업에서는 매출액 1억 미만 기업이 절반이상을 차지하고 있어, 매출 규모가 타 기업보다 작은 반면, 방송(32.4%), 콘텐츠솔루션(26.5%), 지식정보(25.0%), 광고(24.3%) 산업에서는 10억 이상의 비교적 매출 규모가 큰 기업이 높은 비중을 차지하고 있음.

■ 2013년 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

※응답한 기업에 한해

구분		2013년 매출액 규모							
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
전체	595	166	27.9%	155	26.1%	150	25.2%	124	20.8%
산업분야	출판	132	37.9%	29	22.0%	34	25.8%	19	14.4%
	만화	11	81.8%			1	9.1%	1	9.1%
	음악	7	57.1%	2	28.6%	1	14.3%		
	게임	50	36.0%	10	20.0%	11	22.0%	11	22.0%
	영화/영상	39	30.8%	14	35.9%	8	20.5%	5	12.8%
		영화	12	41.7%	4	33.3%			3
	영상	27	25.9%	10	37.0%	8	29.6%	2	7.4%
	애니메이션	13	15.4%	6	46.2%	2	15.4%	3	23.1%
	방송	37	10.8%	8	21.6%	13	35.1%	12	32.4%
	광고	185	21.1%	51	27.6%	50	27.0%	45	24.3%
	캐릭터	3	66.7%			1	33.3%		
	지식정보	40	15.0%	14	35.0%	10	25.0%	10	25.0%
	콘텐츠솔루션	49	26.5%	11	22.4%	12	24.5%	13	26.5%
	공연	29	24.1%	10	34.5%	7	24.1%	5	17.2%

주) 1. 조사기업 659개 중 2014년 설립기업 17개, 2013년 설립기업 38개, 무응답 9개 기업을 제외하여 분석함.

- 연 매출액 1억 미만의 기업은 2011년 23.7%, 2012년 27.5%, 2013년 27.9%로 비슷한 수준을 유지하고 있음.

■ 연도별 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

구분		연도별 매출액 규모							
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
2011년	434	103	23.7%	113	26.0%	124	28.6%	94	21.7%
2012년	546	150	27.5%	144	26.4%	137	25.1%	115	21.1%
2013년	595	166	27.9%	155	26.1%	150	25.2%	124	20.8%

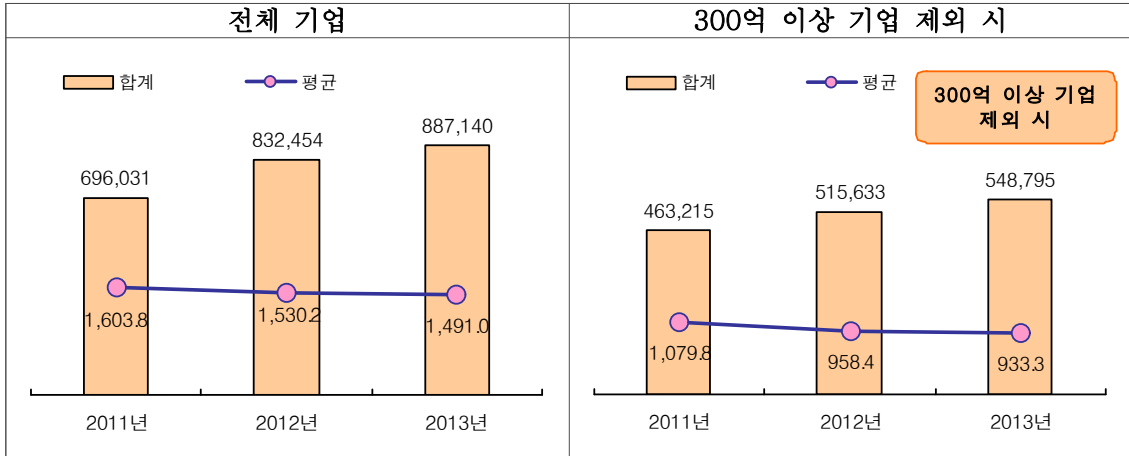
주) 1. 조사기업 659개 중 2014년 설립기업 17개, 2013년 설립기업 65개, 2012년 설립기업 58개로, 연도별 분석 기업 수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 매출액 현황

- 총 매출액은 2011년 6,960억3,100만원, 2012년 8,324억5,400만원, 2013년 8,871억1,400만원으로 증가추세임.
  - 기업당 평균 매출액은 2011년 16억380만원, 2012년 15억3,020만원, 2013년 14억9,100만원임.
- 300억 이상 기업을 제외 시, 2013년 총 매출액은 5,487억9,500만원이며, 2011년 이후 꾸준히 증가하고 있음.(2011년 4,632억1,500만원, 2012년 5,156억3,300만원)
  - 기업 당 평균 매출액은 2011년 10억7,980만원, 2012년 9억584만원, 2013년 9억

3,330만원으로 나타남.

■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원)



주) 2013년 매출액 300억 이상인 7개 기업을 제외하여 분석함(출판 1개, 게임 1개, 방송 5개)  
 - CT산업 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 매출액 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄

- 2013년 총 매출액 8,871억4,000만원 중 방송산업에서 3,341억4,200만원으로 가장 많았으며, 광고(1,605억7,700만원), 출판(1,171억6,500만원), 산업에서도 1,000억 이상의 높은 매출규모를 보임.

- 기업당 평균 매출액은 방송산업이 90억3,090만원으로 가장 많았으며, 이어서 콘텐츠솔루션(17억4,230만원), 애니메이션(14억6,820만원), 게임(13억6,860만원) 등의 순임.

- 콘텐츠솔루션 산업에서는 2011년 이후 기업당 평균 매출액이 증가세를 보이고 있는 반면, 출판, 방송, 캐릭터, 지식정보, 공연 산업 등에서는 감소세를 보이고 있음.

■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

구분	연도별 매출액									
	2011년			2012년			2013년			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	434	1,603.8	696,031	544	1,530.2	832,454	595	1,491.0	887,140	
산업분야	출판	108	1,076.3	116,243	127	947.1	120,288	132	887.6	117,165
	만화	8	19.4	155	11	158.9	1,748	11	194.1	2,135
	음악	3	246.0	738	6	169.0	1,014	7	158.9	1,112
	게임	24	1,383.8	33,210	37	950.9	35,182	50	1,368.6	68,431
	영화/영상	25	1,213.0	30,324	30	1,447.7	43,431	39	613.4	23,923
		영화	6	1,540.3	9,242	8	1,852.3	14,818	12	758.2
	영상	19	1,109.6	21,082	22	1,300.6	28,613	27	549.1	14,825
	애니메이션	11	1,167.7	12,845	13	1,300.1	16,901	13	1,468.2	19,086
	방송	34	8,289.3	281,837	37	9,288.5	343,673	37	9,030.9	334,142
	광고	146	818.0	119,429	176	807.3	142,086	185	868.0	160,577
	캐릭터	2	604.5	1,209	3	431.0	1,293	3	333.3	1,000
	지식정보	23	1,562.8	35,944	33	1,162.9	38,376	40	1,276.7	51,066
	콘텐츠솔루션	27	1,238.5	33,439	42	1,399.0	58,757	49	1,742.3	85,374
	공연	23	1,333.0	30,658	29	1,024.3	29,705	29	797.6	23,129

- 300억 이상 매출기업 제외 시, 방송 산업에서 기업 당 평균 매출액이 20억9,960만원으로 가장 많았으며, 이어서, 콘텐츠솔루션(17억4,230만원), 애니메이션(14억6,820만원), 지식정보(12억7,670만원), 광고(8억6,800만원), 공연(7억9,760만원) 등의 순임.

■ 연도별 매출액 현황 - 연매출 300억 이상 기업 제외 시 (단위 : 기업 수, 백만원)

구분	연도별 매출액										
	2011년			2012년			2013년				
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계		
전체	429	1,079.8	463,215	538	958.4	515,633	588	933.3	548,795		
산업분야	출판	107	640.0	68,485	126	591.3	74,502	131	578.4	75,776	
	만화	8	19.4	155	11	158.9	1,748	11	194.1	2,135	
	음악	3	246.0	738	6	169.0	1,014	7	158.9	1,112	
	게임	24	1,383.8	33,210	37	950.9	35,182	49	784.3	38,431	
	영화/영상		25	1,213.0	30,324	30	1,447.7	43,431	39	613.4	23,923
		영화	6	1,540.3	9,242	8	1,852.3	14,818	12	758.2	9,098
	영상	19	1,109.6	21,082	22	1,300.6	28,613	27	549.1	14,825	
	애니메이션	11	1,167.7	12,845	13	1,300.1	16,901	13	1,468.2	19,086	
	방송	30	3,226.0	96,779	32	2,269.9	72,638	32	2,099.6	67,186	
	광고	146	818.0	119,429	176	807.3	142,086	185	868.0	160,577	
	캐릭터	2	604.5	1,209	3	431.0	1,293	3	333.3	1,000	
	지식정보	23	1,562.8	35,944	33	1,162.9	38,376	40	1,276.7	51,066	
	콘텐츠솔루션	27	1,238.5	33,439	42	1,399.0	58,757	49	1,742.3	85,374	
	공연	23	1,333.0	30,658	29	1,024.3	29,705	29	797.6	23,129	

■ 2013년 연매출 300억 이상 기업 명단

산업분야	기업명	대표자	주소
출판	(주)부산일보	이명관	부산 동구 수정동 1-10
게임	(주)트리노드	김준수	부산 해운대구 우2동 1510번지 센텀드림월드15층
방송	부산mbc	김수병	부산 수영구 민락동 316-2
방송	(주)티브로드나눔방송	이상운	부산 사상구 감전동 152-2
방송	현대에이치씨앤 부산방송	최익환	부산 동래구 온천1동 177-8
방송	kbs부산방송총국	조한제	부산 수영구 남천동 63
방송	knn	이만수	부산 해운대구 센텀서로 30 knn타워

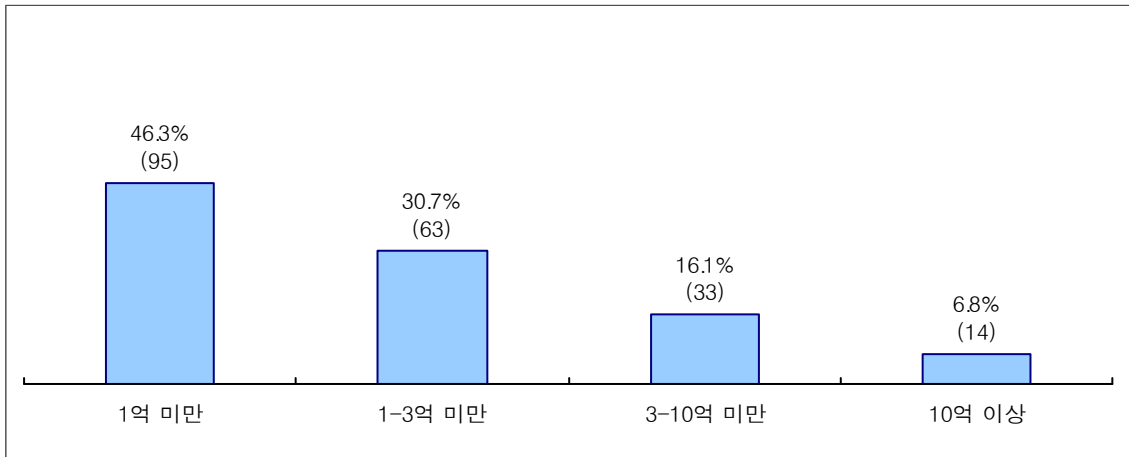
### 3. 자본금

#### 가. 자본금 규모

- 2013년 자본금이 1억 미만인 기업이 46.3%(95개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 1-3억 미만(30.7%, 63개), 3-10억 미만(16.1%, 33개), 10억 이상(6.8%, 14개) 순임.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : %, 기업 수)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 만화, 음악(각 100.0%), 공연(70.0%), 게임(54.8%), 콘텐츠솔루션(54.2%), 지식정보(51.9%) 등의 산업에서는 절반이상이 자본금 1억 미만으로, 기업의 자본금 규모가 특히 작은 것으로 조사됨.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구분	전체	2013년 자본금 규모								
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상		
전체	205	95	46.3%	63	30.7%	33	16.1%	14	6.8%	
산업 분야	출판	18	7	38.9%	6	33.3%	3	16.7%	2	11.1%
	만화	1	1	100.0%						
	음악	1	1	100.0%						
	게임	31	17	54.8%	7	22.6%	5	16.1%	2	6.5%
	영화/영상	11	4	36.4%	3	27.3%	2	18.2%	2	18.2%
	영화	4			1	25.0%	2	50.0%	1	25.0%
	영상	7	4	57.1%	2	28.6%			1	14.3%
	애니메이션	9	4	44.4%	4	44.4%			1	11.1%
	방송	7	2	28.6%	2	28.6%	2	28.6%	1	14.3%
	광고	65	25	38.5%	23	35.4%	12	18.5%	5	7.7%
	캐릭터	1			1	100.0%				
	지식정보	27	14	51.9%	9	33.3%	4	14.8%		
	콘텐츠솔루션	24	13	54.2%	7	29.2%	3	12.5%	1	4.2%
공연	10	7	70.0%	1	10.0%	2	20.0%			

- 자본금 1억 미만인 기업의 경우, 2011년 43.6%, 2012년 47.1%, 2013년 46.3%로 비슷한 수준을 보이고 있음.

■ 연도별 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구분	연도	연도별 자본금 규모							
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
2011년	165	72	43.6%	60	36.4%	20	12.1%	13	7.9%
2012년	187	88	47.1%	62	33.2%	24	12.8%	13	7.0%
2013년	205	95	46.3%	63	30.7%	33	16.1%	14	6.8%

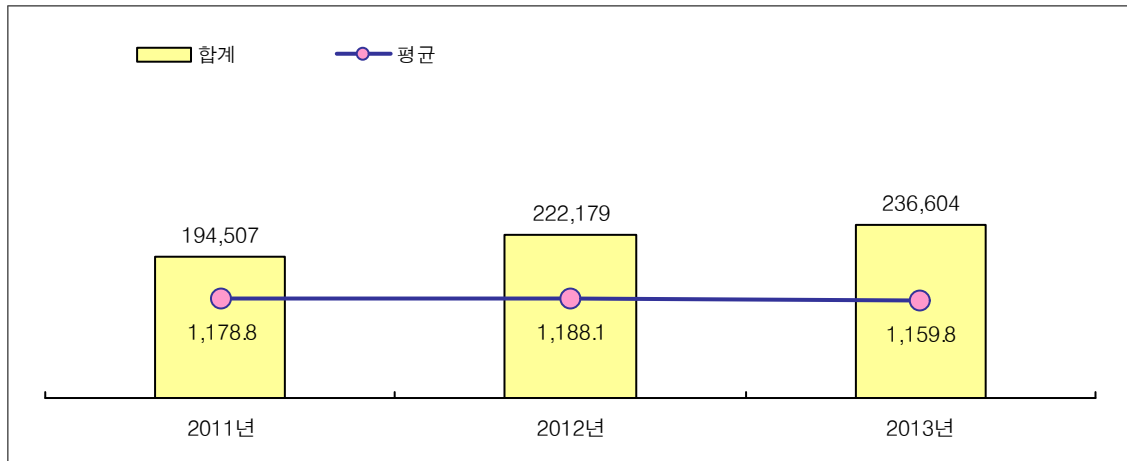
주) 회사법인/본사(본점) 기업 237개 중 2014년 설립기업 8개, 2013년 설립기업 32개, 2012년 설립기업 24개로, 연도별 분석 기업수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 자본금 현황

- 연도별 회사법인기업의 총 자본금은 2011년 1,945억700만원, 2012년 2,221억7,900만원, 2013년 2,366억400만원으로 매년 꾸준히 증가하고 있음.
- 기업 당 평균 자본금은 2011년 11억7,880만원, 2012년 11억8,810만원, 2013년 11억 5,980만원으로 감소세를 보임.

### ■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 백만원)

※법인/본사(본점) 기업에 한해



- 방송, 광고, 콘텐츠솔루션 산업에서 기업 당 평균 자본금 규모가 커지는 것으로 나타난 반면, 지식정보 산업에서는 규모가 감소하고 있음.

### ■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

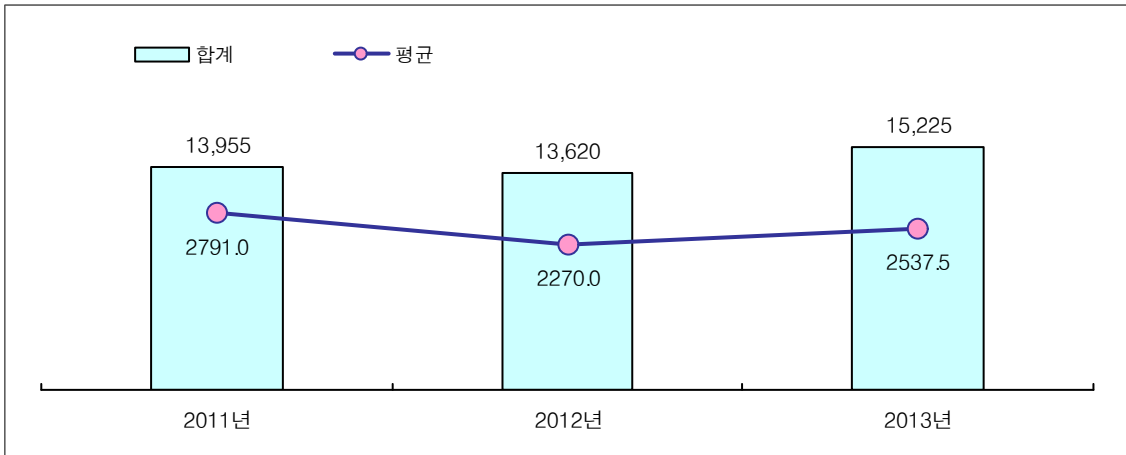
※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구 분	자본금(2011년)			자본금(2012년)			자본금(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전 체	165	1,178.8	194,507	187	1,188.1	222,179	204	1,159.8	236,604	
산업분 야	출판	16	931.2	14,899	18	857.6	15,437	18	859.4	15,469
	만화	1	50.0	50	1	50.0	50	1	50.0	50
	음악	1	50.0	50	1	50.0	50	1	50.0	50
	게임	21	254.3	5,341	27	214.2	5,783	31	216.6	6,715
	영화/영상	10	1,001.0	10,010	10	1,001.5	10,015	11	1,015.2	11,167
	영화	2	3,525.0	7,050	2	3,525.0	7,050	4	2,062.5	8,250
	영상	8	370.0	2,960	8	370.6	2,965	7	416.7	2,917
	애니메이션	7	514.7	3,603	8	575.4	4,603	9	520.8	4,687
	방송	7	19,837.1	138,860	8	20,243.5	161,948	6	28,232.7	169,396
	광고	60	247.2	14,833	64	253.7	16,237	65	284.5	18,493
	캐릭터	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0	100
	지식정보	15	139.1	2,086	18	119.3	2,148	27	113.9	3,075
	콘텐츠솔루션	17	230.3	3,915	21	239.0	5,018	24	242.2	5,812
	공연	9	84.4	760	10	79.0	790	10	159.0	1,590

## 4. 수출액

- 2011년 총 수출액은 1,395만5천불에서 2012년 1,362만불로 감소했으나, 2013년 1,522만5천불로 증가한 것으로 조사됨.
- 기업 당 평균 수출액은 2011년 279만1천불, 2012년 227만불, 2013년 253만7천5백불로 집계됨.

### ■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 천불)



- 지식정보산업에서는 2011년 1,221만불, 2012년 1,083만불, 2013년 1,032만불로, 수출 활동이 가장 활발한 것으로 나타남.

### ■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 기업 수, 천불)

구 분	수출액(2011년)			수출액(2012년)			수출액(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전 체	5	2,791.0	13,955	6	2,270.0	13,620	6	2,537.5	15,225	
산업분야	출판	1	120.0	120	1	150.0	150	1	65.0	65
	게임	2	767.5	1,535	2	375.0	750	2	775.0	1,550
	광고	1	90.0	90	2	945.0	1,890	2	1,645.0	3,290
	지식정보	1	12,210.0	12,210	1	10,830.0	10,830	1	10,320.0	10,320

### 3 R&D 현황

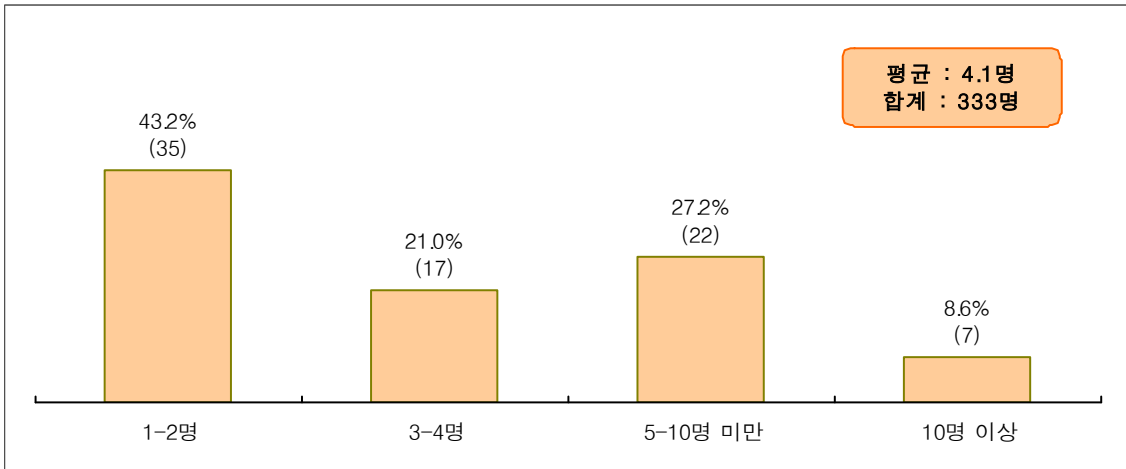
#### 1. 연구개발 인력

##### 가. 총 연구개발 인력 수

- 응답기업 81개의 총 연구개발 인력 수는 333명으로 기업 당 평균 4.1명인 것으로 나타났으며, 1-2명이 43.2%(35개)로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 이어서 5-10명 미만(27.2%), 3-4명(21.0%), 10명 이상(8.6%)의 순임.

■ 총 연구개발 인력 수 (단위 : %, 기업 수)

※응답기업에 한해, n=81



- 산업별로 살펴보면, 기업당 평균 연구인력이 애니메이션 8.0명, 방송 6.0명, 게임, 영화/영상이 각 4.7명으로 타 산업보다 연구개발 인력이 많은 것으로 나타남.
- 반면, 공연(1.5명)과 출판(2.8명)산업에서 기업 당 평균 연구개발인력이 적었음.

■ 총 연구개발 인력 수 (단위 : 기업 수, %)

※응답기업에 한해, n=81

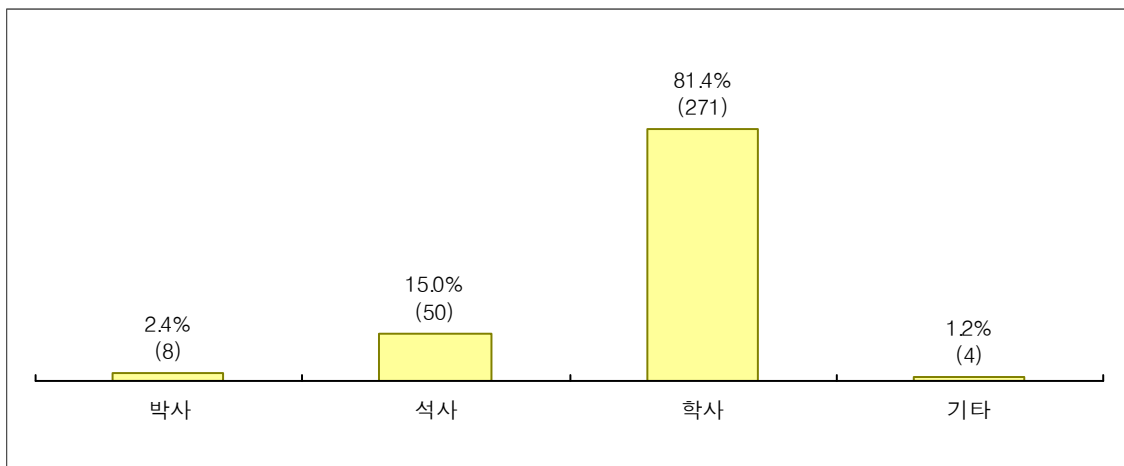
구 분	평균 (명)	합계 (명)	R&D 인력									
			1-2명	3-4명	5-10명 미만	10명 이상						
전 체	81	4.1	333	35	43.2%	17	21.0%	22	27.2%	7	8.6%	
산업 분야	출판	4	2.8	11	3	75.0%		1	25.0%			
	게임	13	4.7	61	6	46.2%	2	15.4%	3	23.1%	2	15.4%
	영화/영상	3	4.7	14			1	33.3%	2	66.7%		
	애니메이션	4	8.0	32	1	25.0%	1	25.0%	1	25.0%	1	25.0%
	방송	3	6.0	18	1	33.3%			1	33.3%	1	33.3%
	광고	8	4.4	35	4	50.0%			3	37.5%	1	12.5%
	캐릭터	3	3.0	9	1	33.3%	1	33.3%	1	33.3%		
	지식정보	16	3.3	52	7	43.8%	4	25.0%	5	31.3%		
	콘텐츠솔루션	25	3.9	98	10	40.0%	8	32.0%	5	20.0%	2	8.0%
	공연	2	1.5	3	2	100.0%						

## 나. 학위별

- 81개 기업에 대해 학위별로 연구개발인력 수를 살펴보면, 학사 출신 인력이 81.4%(271명)으로, 대부분을 차지하는 것으로 나타남.

■ 학위별 인력 구성 비중 (단위 : %, 명)

※응답기업에 한해, n=81



- 산업에 상관없이 학사 출신 연구개발 인력이 가장 많았으며, 특히 게임과 애니메이션에서 학사 출신의 인력 비중이 높았음.

- 석사 인력은 방송에서, 박사 인력은 콘텐츠솔루션 산업에서 상대적으로 많았음.

■ 학위별 인력 구성 비중 (단위 : 명, %)

※응답기업에 한해, n=81

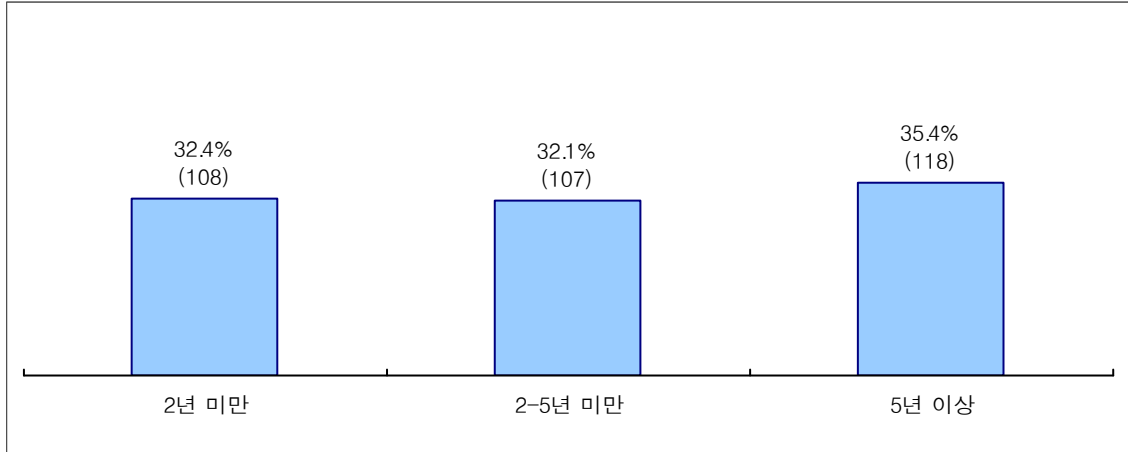
구분	기업 수	R&D 인력 (명)	학위별 인력 비중								
			박사	석사	학사	기타					
전체	81	333	8	24%	50	15.0%	271	81.4%	4	1.2%	
산업 분야	출판	4	11		2	18.2%	9	81.8%			
	게임	13	61	1	1.6%	3	4.9%	57	93.4%		
	영화/영상	3	14		4	28.6%	10	71.4%			
	애니메이션	4	32		3	9.4%	29	90.6%			
	방송	3	18		7	38.9%	11	61.1%			
	광고	8	35	1	2.9%	9	25.7%	23	65.7%	2	5.7%
	캐릭터	3	9		1	11.1%	8	88.9%			
	지식정보	16	52	2	3.8%	7	13.5%	43	82.7%		
	콘텐츠솔루션	25	98	4	4.1%	13	13.3%	79	80.6%	2	2.0%
	공연	2	3		1	33.3%	2	66.7%			

## 다. 연구경력 기간별

- 연구경력 기간별로 인력구성 비중을 살펴보면, 5년 이상이 35.4%(118명)로 가장 높았으며, 이어서 2년 미만(32.4%), 2-5년 미만(32.1%)의 순임.

■ 연구경력 기간별 인력 구성 비중 (단위 : %, 명)

※응답기업에 한해, n=81



- 산업별로 살펴보면, 공연(66.7%), 방송(61.1%), 영화/영상(57.1%), 출판(54.5%) 산업의 경우 절반 이상이 5년 이상인 것으로 나타남.
- 반면, 게임(52.5%), 지식정보(48.1%)와 광고(40.0%) 산업의 경우, 2년 미만이 높게 나타나, 타 산업에 비해 연구개발인력의 경력이 짧은 것으로 조사됨.

■ 연구경력 기간별 인력 구성 비중 (단위 : 명, %)

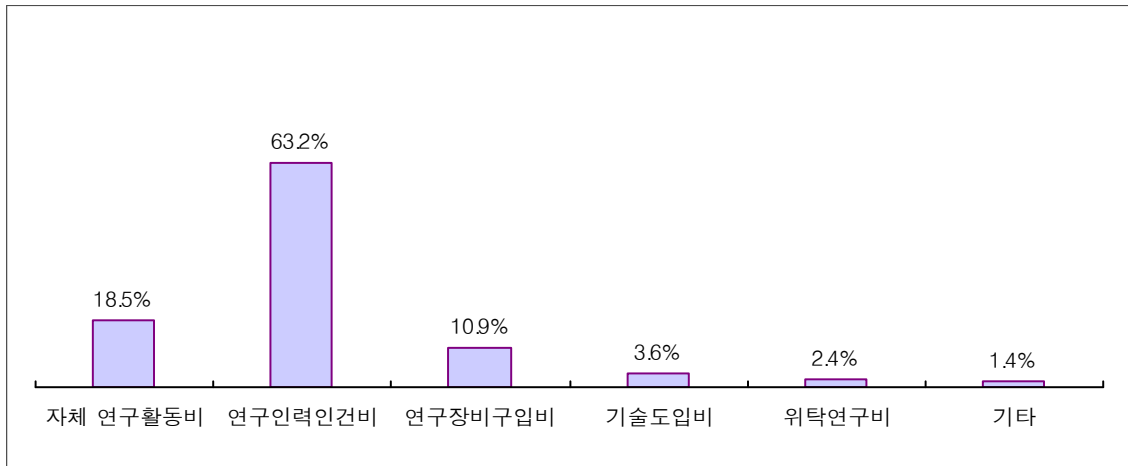
※응답기업에 한해, n=81

구분	기업 수	R&D 인력 (명)	연구경력 기간별 인력 구성 비중						
			2년 미만		2-5년 미만		5년 이상		
전체	81	333	108	32.4%	107	32.1%	118	35.4%	
산업 분야	출판	4	11			5	45.5%	6	54.5%
	게임	13	61	32	52.5%	15	24.6%	14	23.0%
	영화/영상	3	14	1	7.1%	5	35.7%	8	57.1%
	애니메이션	4	32	12	37.5%	12	37.5%	8	25.0%
	방송	3	18	4	22.2%	3	16.7%	11	61.1%
	광고	8	35	14	40.0%	11	31.4%	10	28.6%
	캐릭터	3	9	3	33.3%	4	44.4%	2	22.2%
	지식정보	16	52	25	48.1%	9	17.3%	18	34.6%
	콘텐츠솔루션	25	98	17	17.3%	42	42.9%	39	39.8%
	공연	2	3			1	33.3%	2	66.7%

## 2. R&D자금 지출 관련 분야별 비중

- R&D자금 지출과 관련하여 분야별로 비중을 살펴보면, 연구인력 인건비가 63.2%로 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타남.
- 이어서 자체연구활동비(18.5%), 연구장비구입비(10.9%), 기술도입비(3.6%), 위탁연구비(2.4%)의 순임.

■ R&D자금 지출 관련 분야별 비중 (단위 : %)



- 산업에 상관없이 R&D 자금의 대부분이 연구인력 인건비로 지출되고 있는 가운데, 공연(50.0%), 방송(30.0%), 게임(24.3%), 애니메이션(22.5%), 캐릭터(21.7%) 산업의 경우 자체 연구활동비의 비중이 20% 이상으로 비교적 높은 것으로 조사됨.

■ R&D자금 지출 관련 분야별 비중 (단위 : %)

구분	기업 수	R&D 자금 지출 분야						
		자체 연구활동비	연구인력 인건비	연구장비 구입비	기술도입비	위탁연구비	기타	
전체	66	18.5%	63.2%	10.9%	3.6%	2.4%	1.4%	
산업분야	출판	4	7.5%	80.0%	6.3%	3.8%	1.3%	1.3%
	게임	7	24.3%	65.7%	7.1%	2.9%	0.0%	0.0%
	영화/영상	3	13.3%	76.7%	8.3%	0.0%	1.7%	0.0%
	애니메이션	4	22.5%	60.0%	12.5%	5.0%	0.0%	0.0%
	방송	2	30.0%	30.0%	35.0%	5.0%	0.0%	0.0%
	광고	7	8.6%	74.3%	10.0%	2.9%	4.3%	0.0%
	캐릭터	3	21.7%	50.0%	15.0%	0.0%	3.3%	10.0%
	지식정보	14	17.2%	64.0%	7.4%	5.0%	3.2%	3.2%
	콘텐츠솔루션	21	19.8%	59.3%	13.3%	4.0%	3.1%	0.5%
	공연	1	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

### 3. R&D 투입 자금

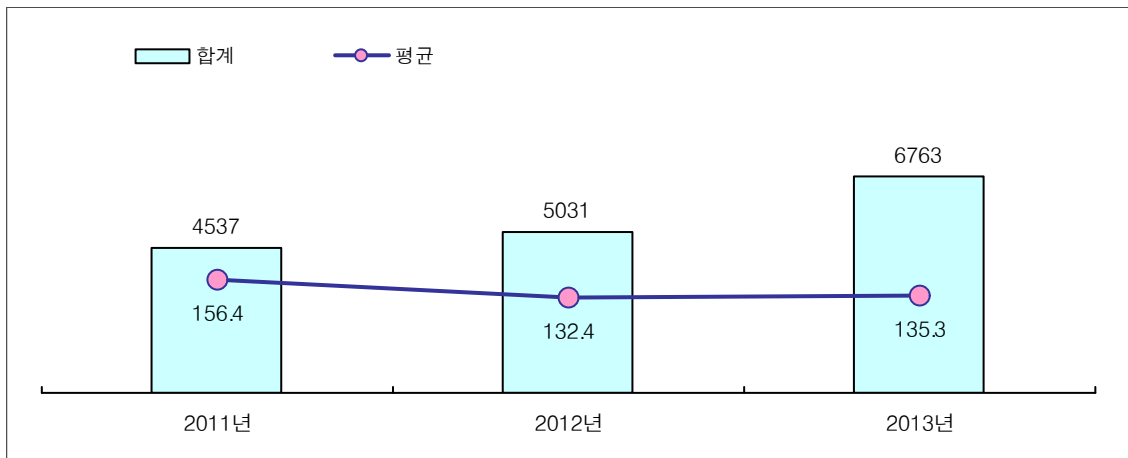
#### 가. 연도별 R&D 투입 자금

○ 연도별 총 R&D 투입 자금을 살펴보면, 2011년 45억3,700만원, 2012년 50억3,100만원, 2013년 67억6,300만원으로 3년간 지속적으로 증가한 것으로 나타남.

- 기업 당 평균 R&D 투입자금은 2011년 1억5,640만원, 2012년 1억3,240만원, 2013년 1억3,530만원으로 집계됨.

■ 연도별 R&D 투입자금 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해



○ 산업별로 기업 당 평균 R&D 투입 자금을 살펴보면, 콘텐츠솔루션 산업에서 3년간 증가세를 보이고 있는 반면, 출판과 영화/영상, 광고는 감소세를 보이고 있는 것으로 나타남.

■ 연도별 R&D 투입자금 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해

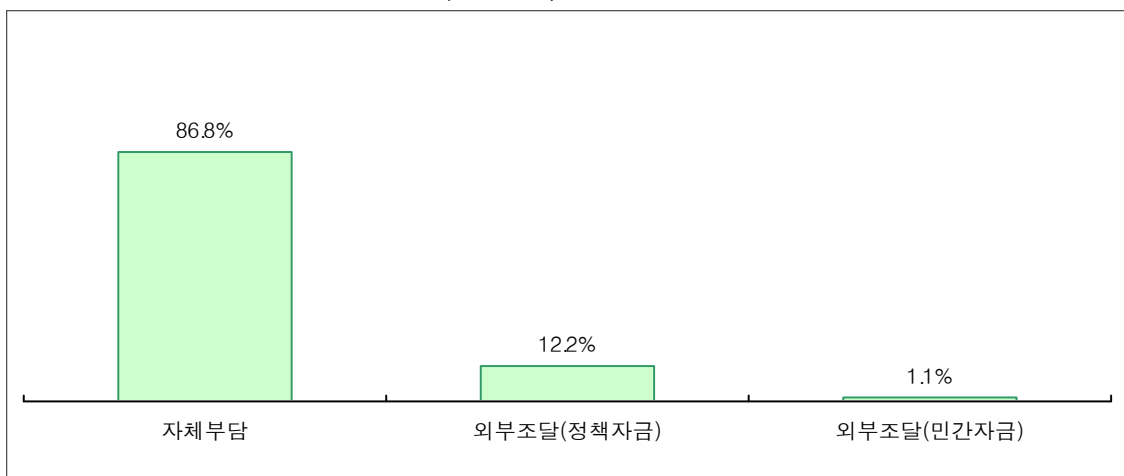
구 분	2011년 R&D투입 자금			2012년 R&D투입 자금			2013년 R&D투입 자금			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전 체	29	156.4	4,537	38	132.4	5,031	50	135.3	6,763	
산업분야	출판	1	300.0	300	3	146.7	440	3	133.3	400
	게임	4	190.0	760	4	202.5	810	5	178.0	890
	영화/영상	2	122.0	244	2	119.0	238	3	94.0	282
	애니메이션	2	153.5	307	4	88.3	353	4	91.8	367
	방송	1	152.0	152	1	189.0	189	2	87.5	175
	광고	1	200.0	200	2	105.0	210	4	99.4	398
	캐릭터	1	80.0	80	2	45.0	90	2	57.5	115
	지식정보	3	130.0	390	4	91.8	367	11	147.3	1,620
	콘텐츠솔루션	13	154.2	2,004	15	148.9	2,234	15	161.1	2,416
	공연	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0	100

## 나. 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중

- 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중을 살펴보면, 자체부담이 86.8%로 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타남.
- 이어서 정책자금(12.2%), 민간자금(1.1%)의 순임.

■ 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=52



- 대부분의 산업에서 자체부담으로 R&D 자금이 투입되고 있는 가운데, 애니메이션(37.5%)과 캐릭터(35.0%) 산업의 경우 정책자금 비중이 타 산업에 비해 높게 나타남.

■ 2013년 R&D 자금의 조달원별 비중 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=52

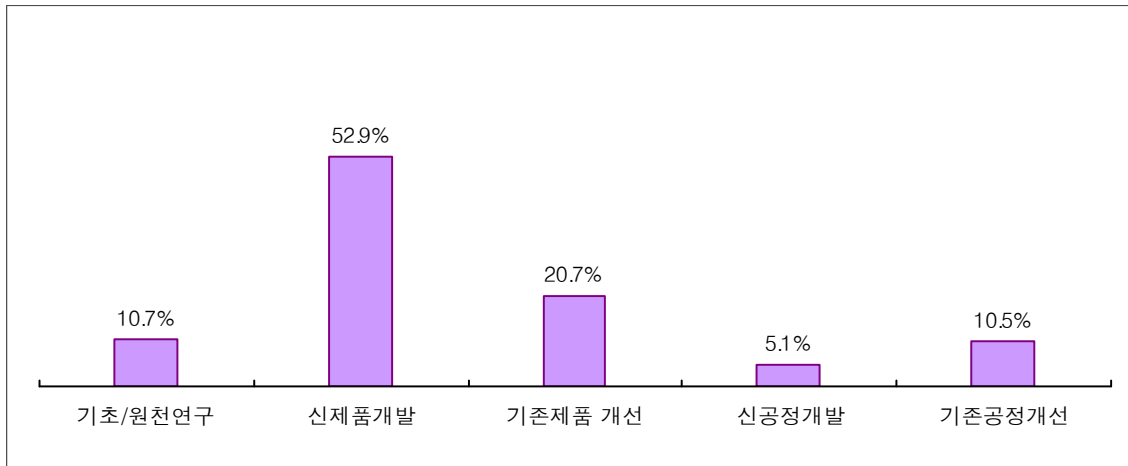
구분	n	R&D자금의 조달원별 비중			
		자체부담	외부조달 (정책자금)	외부조달 (민간자금)	
전체	52	86.8%	12.2%	1.1%	
산업분야	출판	4	78.8%	21.3%	0.0%
	게임	5	100.0%	0.0%	0.0%
	영화/영상	3	96.7%	3.3%	0.0%
	애니메이션	4	62.5%	37.5%	0.0%
	방송	2	90.0%	10.0%	0.0%
	광고	3	100.0%	0.0%	0.0%
	캐릭터	2	45.0%	35.0%	20.0%
	지식정보	11	92.1%	7.9%	0.0%
	콘텐츠솔루션	17	86.8%	12.4%	0.9%
	공연	1	100.0%	0.0%	0.0%

## 4. R&D 추진 전략

- R&D 개발전략과 관련하여 방법별로 비중을 살펴보면 신제품개발이 52.9%로 절반 이상을 차지하는 것으로 나타남.
- 이어서 기존제품 개선(20.7%), 기초/원천연구(10.7%), 기존공정개선(10.5%), 신공정개발(5.1%)의 순임.

■ R&D 추진 전략 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=65



- 대부분의 산업에서 신제품 개발이 가장 높은 비중을 차지하고 있는 가운데, 영화/영상(41.7%)과 애니메이션(41.3%)은 기존제품개선, 지식정보는 기존공정 개선(31.5%)이 타 산업에 비해 높은 비중을 차지하는 것으로 조사됨.

■ R&D 추진 전략 (단위 : %)

※응답기업에 한해, n=65

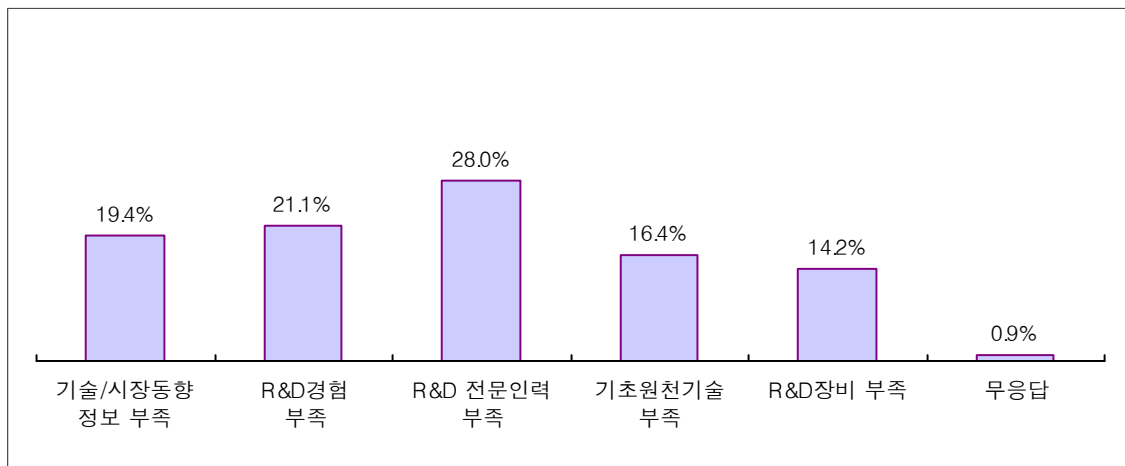
구분	구분	R&D 개발 전략					
		기초/원천연구	신제품개발	기존제품 개선	신공정개발	기존공정 개선	
	전 체	65	10.7%	52.9%	20.7%	5.1%	10.5%
산업분야	출판	4	2.0%	79.5%	14.5%	2.0%	2.0%
	게임	6	16.7%	50.0%	23.3%	0.0%	10.0%
	영화/영상	3	3.3%	55.0%	41.7%	0.0%	0.0%
	애니메이션	4	27.5%	15.0%	41.3%	6.3%	10.0%
	방송	2	0.0%	50.0%	0.0%	50.0%	0.0%
	광고	7	0.0%	87.1%	2.9%	0.0%	10.0%
	캐릭터	3	16.7%	68.3%	15.0%	0.0%	0.0%
	지식정보	13	7.7%	39.2%	13.1%	8.5%	31.5%
	콘텐츠솔루션	22	13.6%	52.7%	27.5%	2.7%	3.4%
	공연	1	20.0%	10.0%	20.0%	30.0%	20.0%

## 5. R&D 수행 시의 애로사항

- R&D 수행 시 R&D 전문인력 부족(28.0%)으로 인한 어려움이 가장 큰 것으로 나타났으며, 이어서 R&D 경험 부족(21.1%), 기술/시장동향 정보 부족(19.4%), 기초원천기술 부족(16.4%), R&D장비 부족(14.2%)으로 인한 어려움을 겪고 있는 것으로 조사됨.

■ R&D 수행시의 애로사항 (가중치적용, 단위 : %)

※응답기업에 한해, n=66



※ 순위별 가중치 = {(1순위×5)+(2순위×4)+(3순위×3)+(4순위×2)+(5순위×1)}÷15, 이하동일

- 산업별로 살펴보면, 대부분의 산업에서 R&D 전문인력 부족으로 인한 어려움이 가장 큰 가운데, 영화/영상(28.9%)과 출판(28.3%)은 R&D 경험부족, 애니메이션 산업은 R&D장비 부족(23.3%)으로 인한 어려움이 타 산업에 비해 큰 것으로 나타남.

■ R&D 수행시의 애로사항 (가중치적용, 단위 : %)

※응답기업에 한해, n=66

구분	n	R&D 수행 시의 애로사항(가중치 적용)					무응답	
		기술/시장동향 정보 부족	R&D 경험 부족	R&D 전문인력 부족	기초원천기술 부족	R&D장비 부족		
전체	66	19.4%	21.1%	28.0%	16.4%	14.2%	0.9%	
산업 분야	출판	4	11.7%	28.3%	28.3%	18.3%	13.3%	0.0%
	게임	6	18.9%	18.9%	28.9%	20.0%	13.3%	0.0%
	영화/영상	3	17.8%	28.9%	17.8%	11.1%	17.8%	6.7%
	애니메이션	4	18.3%	20.0%	25.0%	13.3%	23.3%	0.0%
	방송	2	26.7%	20.0%	26.7%	20.0%	6.7%	0.0%
	광고	7	19.0%	21.0%	24.8%	16.2%	19.0%	0.0%
	캐릭터	3	11.1%	24.4%	26.7%	22.2%	15.6%	0.0%
	지식정보	14	19.5%	20.5%	31.0%	17.1%	9.0%	2.9%
	콘텐츠솔루션	22	21.2%	19.7%	29.1%	14.8%	15.2%	0.0%
	공연	1	33.3%	20.0%	26.7%	13.3%	6.7%	0.0%

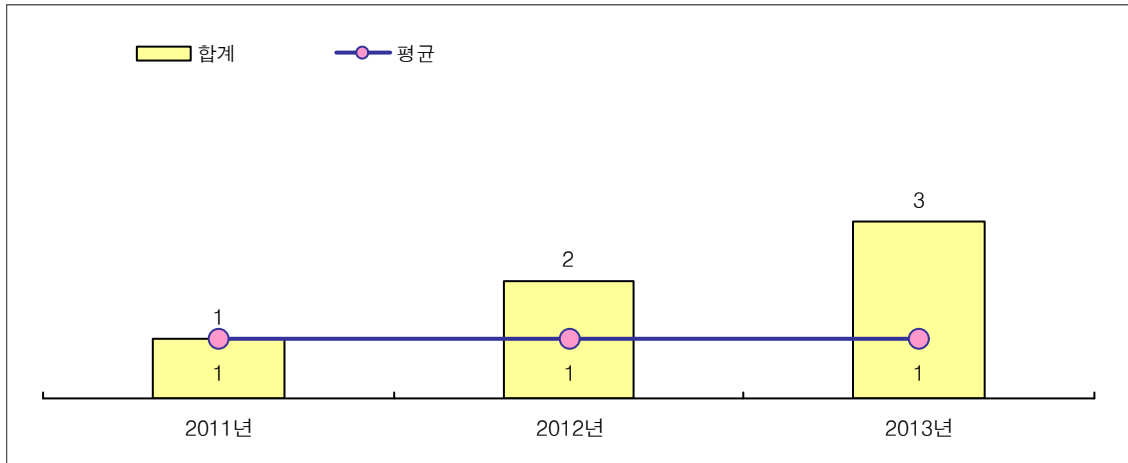
## 6. R&D 실적 및 성과

### 가. 기초원천기술 개발실적

- 응답기업의 기업 당 평균 기초원천기술 개발실적을 살펴보면, 2011년, 2012년, 2013년 각 1건으로 집계됨.

■ 기초원천기술 개발실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해,



- 산업별로 살펴보면, 3년간 콘텐츠솔루션 산업에서 기업 당 평균 각 1건, 2013년 출판 산업에서 1건의 기초원천기술 개발실적이 있는 것으로 조사됨.

■ 기초원천기술 개발실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해,

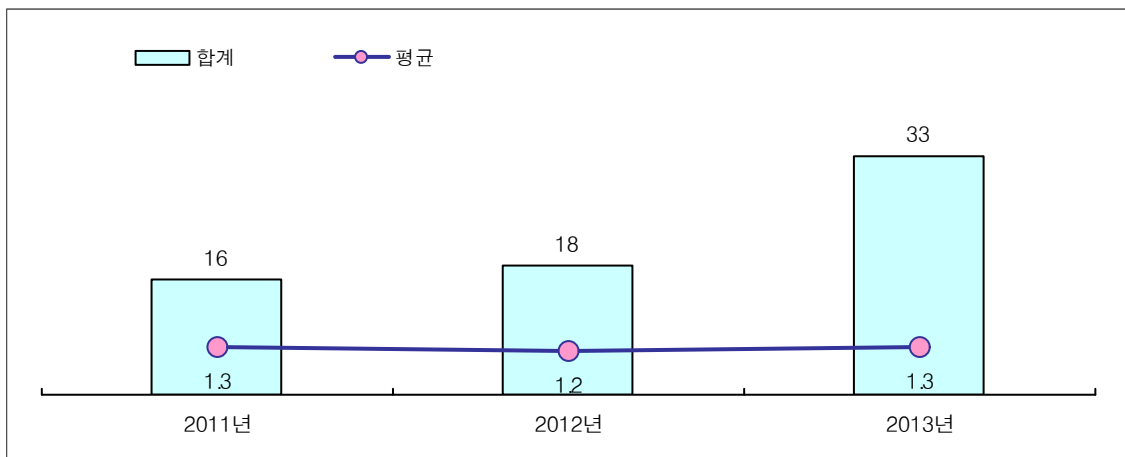
구분	기초원천기술 개발실적								
	2011년			2012년			2013년		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전체	1	1.0	1	2	1.0	2	3	1.0	3
산업 분야									
출판							1	1.0	1
콘텐츠솔루션	1	1.0	1	2	1.0	2	2	1.0	2

## 나. 신제품 개발 실적

- 연도별로 기업 당 평균 신제품 개발 실적을 살펴보면, 2011년 1.3건, 2012년 1.2건, 2013년 1.3건으로 나타남.

### ■ 신제품 개발 실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션 산업에서 2011년 8.0건, 2012년 10.0건, 2013년 6.0건으로 신제품 개발 건수가 가장 많았으며, 2013년에는 게임, 광고와 지식정보 산업에서 각 6건의 신제품개발실적이 있는 것으로 나타남.

### ■ 신제품 개발 실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해

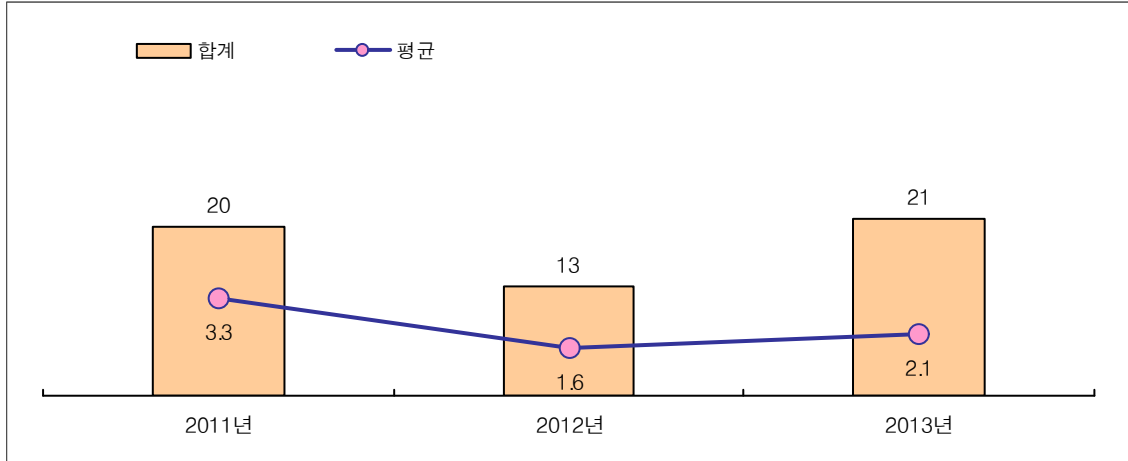
구분	신제품개발실적									
	2011년			2012년			2013년			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	12	1.3	16	15	1.2	18	26	1.3	33	
산업 분야	출판						2	1.0	2	
	게임	1	1.0	1	2	1.5	3	4	1.5	6
	영화/영상	2	2.0	4	2	1.0	2	2	1.5	3
	애니메이션	1	1.0	1			1	1.0	1	
	방송	1	1.0	1	2	1.5	3	2	1.0	2
	광고				2	1.0	2	4	1.5	6
	캐릭터							1	1.0	1
	지식정보	1	1.0	1				4	1.5	6
	콘텐츠솔루션	6	1.3	8	8	1.3	10	6	1.0	6

## 다. 기존제품 개발실적

- 연도별로 기업 당 평균 기존제품 개발실적을 살펴보면, 2011년 3.3건에서 2012년 1.6건으로 감소했으나, 2013년 2.1건으로 개발건수가 다소 증가한 것으로 조사됨.

■ 기존제품 개발실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업별로 기업 당 평균 기존제품 개발 건수를 살펴보면, 영화/영상 산업에서 2011년 2.0건, 2012년 1.5건, 2013년 2.0건으로 꾸준한 기존제품 성능개선이 이루어진 것으로 나타남.

- 콘텐츠솔루션 산업의 경우 2013년 기존제품 성능개선 실적이 평균 3.3건으로 가장 많은 것으로 조사됨.

■ 기존제품 개발실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해

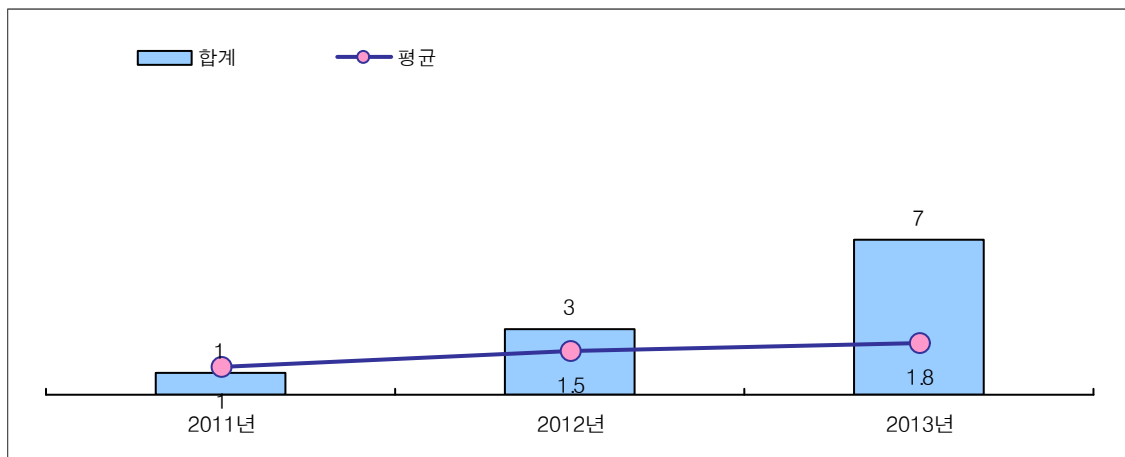
구분	기존제품 성능개선 실적									
	2011년			2012년			2013년			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	6	3.3	20	8	1.6	13	10	2.1	21	
산업분야	출판						1	1.0	1	
	게임	1	2.0	2	1	2.0	2	1.0	2	
	영화/영상	1	2.0	2	2	1.5	3	2.0	4	
	애니메이션				1	2.0	2			
	지식정보				1	1.0	1	1	1.0	1
	콘텐츠솔루션	4	4.0	16	3	1.7	5	4	3.3	13

## 라. 공정개선 실적

- 응답기업의 기업 당 평균 공정개선 실적은 2011년 1건, 2012년 1.5건, 2013년 1.8건으로 지난 3년간 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타남.

### ■ 공정개선 실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 지식정보 산업의 경우, 기업당 평균 공정개선 실적이 2011년 1건, 2012년 1.5건, 2013년 2.0건으로 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타났으며, 2013년에는 애니메이션 산업에서 2.0건, 공연산업에서 1.0건의 공정개선 실적이 있는 것으로 조사됨.

### ■ 공정개선 실적 (단위 : 건)

※응답기업에 한해

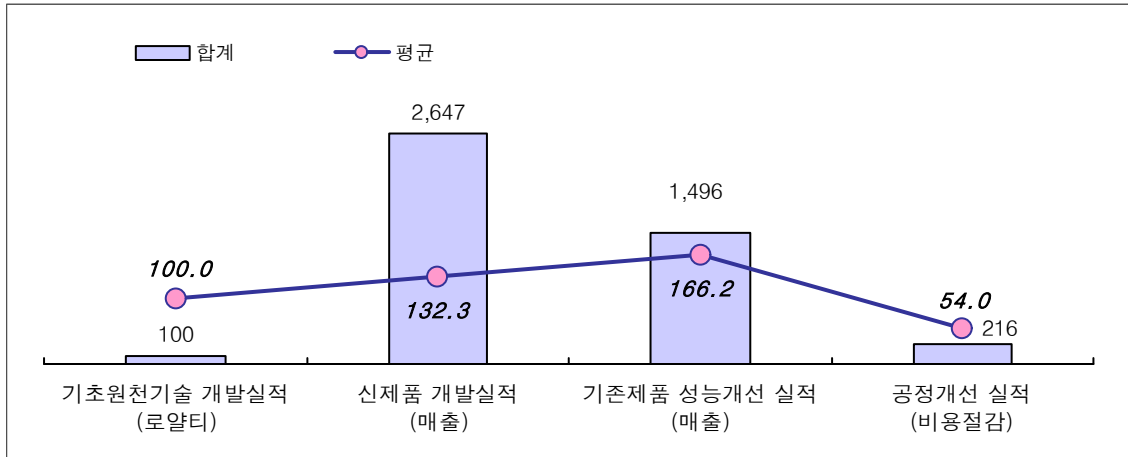
구분	공정개선 실적								
	2011년			2012년			2013년		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전체	1	1.0	1	2	1.5	3	4	1.8	7
산업분야	애니메이션						1	2.0	2
	지식정보	1	1.0	1	2	1.5	3	2.0	4
	공연						1	1.0	1

## 마. 2013년 기준 R&D 성과

- 2013년 기준 R&D 성과를 살펴보면, 신제품 개발실적 매출은 평균 1억3,230만원, 기존 제품 성능개선 실적 매출은 평균 1억6,620만원, 공정개선 실적으로 인한 비용절감은 평균 5,400만원으로 집계됨.

■ 2013년 기준 R&D 성과 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 신제품 개발실적 매출은 영화/영상 산업에서 평균 10억원, 지식정보에서 2억5,500만원, 애니메이션에서 2억2,950만원으로 성과가 큰 것으로 나타남.

■ 2013년 기준 R&D 성과 (단위 : 백만원)

※응답기업에 한해

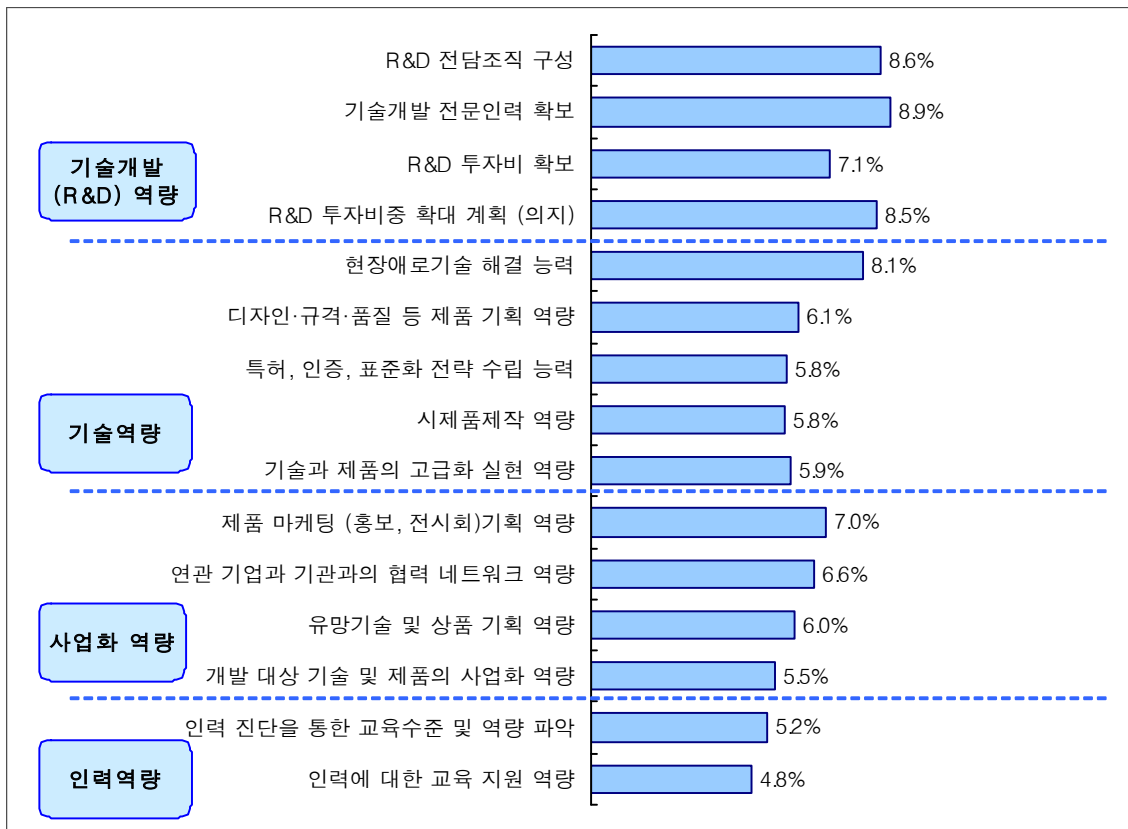
구분	기초원천기술 개발실적 (로열티)			신제품 개발실적 (매출)			기존제품 성능개선 실적 (매출)			공정개선 실적 (비용절감)		
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계
전체	1	100.0	100	20	132.3	2,647	9	166.2	1,496	4	54.0	216
산업 분야	출판			3	10.0	30	1	5.0	5			
	게임			1	10.0	10	1	10.0	10			
	영화/영상			1	1,000.0	1,000	1	800.0	800			
	애니메이션			2	229.5	459	1	96.0	96	1	96.0	96
	방송			1	20.0	20						
	광고			3	69.2	208						
	캐릭터			1	10.0	10						
	지식정보			2	255.0	510				2	10.0	20
	콘텐츠솔루션			5	60.0	300	4	121.3	485			
	공연	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0

## 7. 기술개발 및 사업화 추진역량

- 기술개발 및 사업화 추진역량 항목별 우선순위를 알아본 결과, 기술개발 전문인력 확보(8.9%)와 R&D전담조직 구성(8.6%), R&D투자비중 확대 계획(8.5%), 현장애로기술 해결 능력(8.1%)을 가장 우선시 하고 있음.
- 이어서 R&D 투자비 확보(7.1%), 제품 마케팅(홍보, 전시회) 기획 역량(7.0%), 연관기업과 기관과의 협력 네트워크 역량(6.6%), 디자인, 규격, 품질 등 제품 기획 역량(6.1%), 유망기술 및 상품 기획 역량(6.0%) 등의 순이며, 인력에 대한 교육 지원 역량(4.8%)에 대한 우선순위는 상대적으로 가장 낮았음.

■ R&D 단계별 역량수준 (가중치적용, 단위 : %)

※응답기업에 한해, n=50



■ 기술개발 및 사업화 추진역량(가중치적용, 단위 : %)

※응답기업에 한해, n=50

구 분	기술개발 및 사업화 추진역량(가중치 적용)								
	R&D 전담조직 구성	기술개발 전문인력 확보	R&D 투자비 확보	R&D 투자비중 확대 계획 (의지)	현장애로기 술 해결 능력	디자인·규 격·품질 등 제품 기획 역량	특허, 인증, 표준화 전략 수립 능력		
전 체	50	8.6%	8.9%	7.1%	8.5%	8.1%	6.1%	5.8%	
산업 분야	출판	3	10.6%	10.8%	10.8%	10.6%	9.2%	9.7%	4.7%
	게임	6	8.5%	7.9%	5.8%	8.3%	9.2%	4.4%	7.2%
	영화/영상	2	8.8%	9.6%	3.8%	8.3%	5.8%	7.9%	4.6%
	애니메이션	3	9.4%	11.9%	11.7%	10.3%	6.9%	9.4%	7.5%
	방송	1	10.0%	12.5%	8.3%	7.5%	11.7%	0.8%	1.7%
	광고	6	9.1%	6.5%	5.1%	6.9%	6.1%	7.6%	6.4%
	캐릭터	3	11.4%	11.7%	11.4%	10.3%	8.3%	8.3%	5.6%
	지식정보	14	8.1%	8.9%	8.2%	8.9%	9.3%	4.7%	5.3%
	콘텐츠솔루션	11	7.7%	8.2%	5.5%	7.8%	8.0%	5.7%	5.5%
	공연	1	10.0%	12.5%	10.8%	11.7%	2.5%	1.7%	9.2%

(계속)

구 분	기술개발 및 사업화 추진역량(가중치 적용)									
	시제품제 작 역량	기술과 제품의 고급화 실현 역량	제품 마케팅 (홍보, 전시회)기 획 역량	연관 기업과 기관과의 협력 네트워크 역량	유망기술 및 상품 기획 역량	개발 대상 기술 및 제품의 사업화 역량	인력 진단을 통한 교육수준 및 역량 파악	인력에 대한 교육 지원 역량		
전 체	50	5.8%	5.9%	7.0%	6.6%	6.0%	5.5%	5.2%	4.8%	
산업 분야	출판	3	7.5%	6.7%	4.2%	4.4%	4.2%	3.1%	2.2%	1.4%
	게임	6	4.7%	4.7%	7.9%	7.5%	5.8%	6.4%	5.7%	5.8%
	영화/영상	2	7.5%	11.3%	5.4%	7.5%	6.7%	6.7%	2.9%	3.3%
	애니메이션	3	6.7%	3.9%	6.4%	6.1%	4.2%	2.8%	1.9%	0.8%
	방송	1	10.8%	9.2%	4.2%	3.3%	2.5%	6.7%	5.8%	5.0%
	광고	6	6.7%	4.7%	8.9%	7.3%	7.5%	7.4%	5.5%	4.3%
	캐릭터	3	6.1%	6.7%	6.7%	3.1%	1.9%	2.2%	3.1%	3.3%
	지식정보	14	4.0%	7.1%	7.4%	7.2%	6.2%	5.0%	5.5%	4.4%
	콘텐츠솔루션	11	6.1%	5.7%	6.8%	7.0%	6.9%	6.1%	6.7%	6.4%
	공연	1	0.8%	3.3%	7.5%	6.7%	8.3%	4.2%	5.0%	5.8%

- R&D 단계별로 역량수준을 살펴보면, 현장애로기술 해결 능력(3.43점), R&D 투자비중 확대 계획(3.31점), 연관 기업과 기관과의 협력 네트워크 역량(3.25점), 개발대상기술 및 제품의 사업화 역량(3.20점), 제품 마케팅기획 역량, 유망기술 및 상품 기획역량(각 3.18점), 기술과 제품의 고급화 실현 역량(3.17점), 디자인·규격·품질 등 제품기획 역량, 기술개발 전문인력 확보(각 3.15점) 등에 대한 역량 수준을 높게 평가하고 있는 것으로 나타남.
- 반면, 인력 진단을 통한 교육수준 및 역량 파악(3.06점), 시제품제작 역량(3.05점), 특허, 인증, 표준화 전략수립 능력(3.02점), 인력에 대한 교육지원 역량(3.00점), R&D 투자비 확보(2.83점)에 대한 역량 수준은 다소 낮은 것으로 조사됨.

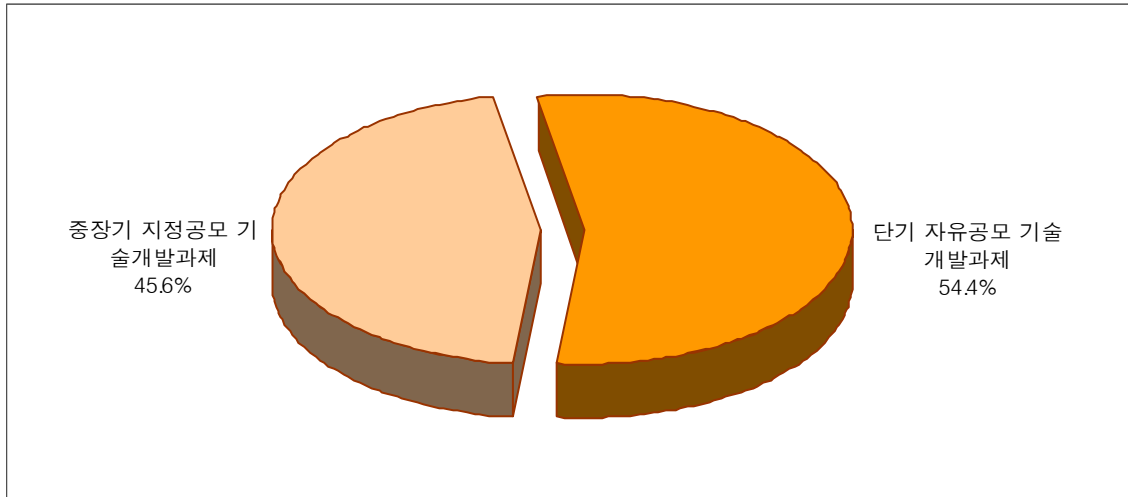
■ 기술개발 및 사업화 추진역량 수준(단위 : 기업수, %) ※응답기업에 한해

구 분	평균 (점)	역량 수준					
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	
1) R&D 전담조직 구성	65	3.14	4 6.2%	10 15.4%	25 38.5%	25 38.5%	1 1.5%
2) 기술개발 전문인력 확보	66	3.15	1 1.5%	15 22.7%	23 34.8%	27 40.9%	
3) R&D 투자비 확보	65	2.83	4 6.2%	14 21.5%	37 56.9%	9 13.8%	1 1.5%
4) R&D 투자비중 확대 계획	65	3.31	2 3.1%	6 9.2%	29 44.6%	26 40.0%	2 3.1%
5) 현장애로기술 해결 능력	65	3.43	2 3.1%	4 6.2%	25 38.5%	32 49.2%	2 3.1%
6) 디자인·규격·품질 등 제품기획 역량	66	3.15	2 3.0%	13 19.7%	29 43.9%	17 25.8%	5 7.6%
7) 특허, 인증, 표준화 전략수립 능력	65	3.02	3 4.6%	17 26.2%	25 38.5%	16 24.6%	4 6.2%
8) 시제품제작 역량	65	3.05	2 3.1%	13 20.0%	31 47.7%	18 27.7%	1 1.5%
9) 기술과 제품의 고급화 실현 역량	65	3.17	3 4.6%	6 9.2%	35 53.8%	19 29.2%	2 3.1%
10) 제품 마케팅기획 역량	65	3.18	1 1.5%	12 18.5%	26 40.0%	26 40.0%	
11) 연관 기업과 기관과의 협력 네트워크 역량	65	3.25	1 1.5%	9 13.8%	29 44.6%	25 38.5%	1 1.5%
12) 유망기술 및 상품 기획역량	66	3.18	1 1.5%	9 13.6%	35 53.0%	19 28.8%	2 3.0%
13) 개발대상기술 및 제품의 사업화 역량	65	3.20	1 1.5%	7 10.8%	36 55.4%	20 30.8%	1 1.5%
14) 인력 진단을 통한 교육수준 및 역량 파악	65	3.06	1 1.5%	13 20.0%	33 50.8%	17 26.2%	1 1.5%
15) 인력에 대한 교육지원 역량	66	3.00	2 3.0%	13 19.7%	35 53.0%	15 22.7%	1 1.5%

## 8. 기술개발 지원유형

- 기술개발(R&D) 지원유형 중 단기 자유공모 기술개발 과제에 대한 선호도가 54.4%로 중장기 지정공모 기술개발과제(45.6%)보다 더 선호하고 있는 것으로 나타남.

■ 기술개발 지원유형(가중치적용, 단위 : %)



- 대부분의 산업분야에서 단기 자유공모 기술개발과제를 원하고 있으며, 특히 출판과 방송(각 66.7%) 산업에서 가장 높았음.

■ 기술개발 지원유형(가중치적용, 단위 : %)

구분	전체	필요로 하는 기술개발 지원유형(가중치 적용)		
		단기 자유공모 기술개발과제	중장기 지정공모 기술개발과제	
전체	60	54.4%	45.6%	
산업분야	출판	4	66.7%	33.3%
	게임	7	57.1%	42.9%
	영화/영상	2	50.0%	50.0%
	애니메이션	4	58.3%	41.7%
	방송	2	66.7%	33.3%
	광고	7	52.4%	47.6%
	캐릭터	3	55.6%	44.4%
	지식정보	10	60.0%	40.0%
	콘텐츠솔루션	20	48.3%	51.7%
	공연	1	33.3%	66.7%

- 필요정도 역시 중장기 지정공모 기술개발과제(3.04점)보다는 단기 자유공모 기술개발과제(3.07점)를 더 필요로 하고 있음.

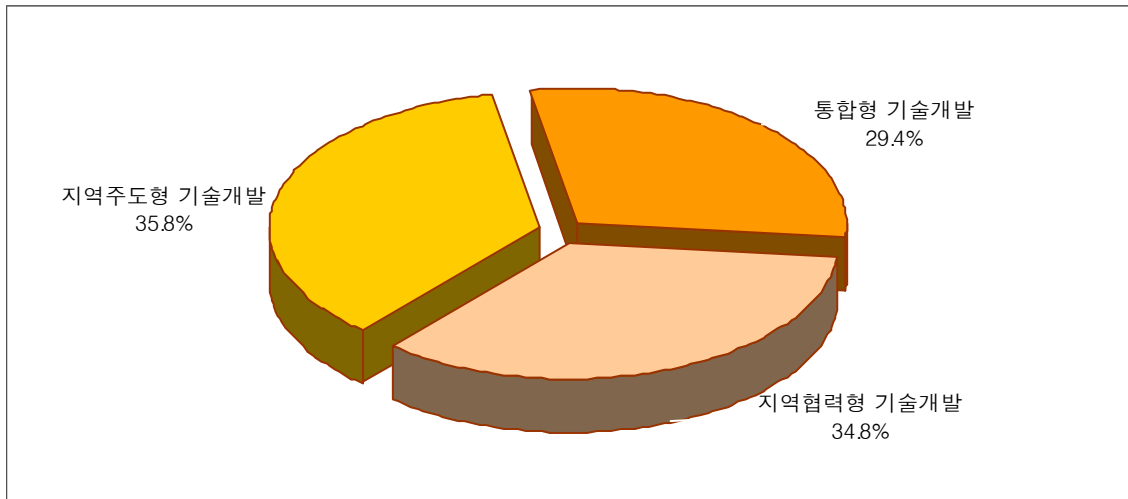
■ 기술개발 지원유형 필요정도 (단위 : 기업 수, %)

구분	평균 (점)	기술개발 지원유형 필요정도					
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	
단기 자유공모 기술개발과제	70	3.07	9 12.9%	9 12.9%	28 40.0%	16 22.9%	8 11.4%
중장기 지정공모 기술개발과제	67	3.04	9 13.4%	10 14.9%	22 32.8%	21 31.3%	5 7.5%

## 9. 기업지원프로그램 수요

- 기술개발 지원프로그램 중 정부지원이 필요한 우선순위를 알아본 결과, 지역주도형 기술개발이 35.8%, 지역협력형 기술개발이 34.8%로 엇비슷한 수준이며, 통합형 기술개발은 29.4%로 나타남.

### ■ 기술개발 지원프로그램(가중치적용, 단위 : %)



- 대부분의 산업분야에서 지역주도형 기술개발을 가장 많이 꼽은 가운데, 캐릭터(44.4%)와 콘텐츠솔루션(37.0%) 산업분야에서는 지역협력형 기술개발 비중도 높게 나타남.

### ■ 기술개발 지원프로그램(가중치적용, 단위 : %)

구분	수	정부지원이 필요한 우선순위(가중치적용)			
		통합형 기술개발	지역협력형 기술개발	지역주도형 기술개발	
전 체	57	29.4%	34.8%	35.8%	
산업분야	출판	4	33.3%	33.3%	33.3%
	게임	7	28.6%	35.7%	35.7%
	영화/영상	2	33.3%	33.3%	33.3%
	애니메이션	3	27.8%	22.2%	50.0%
	방송	2	33.3%	33.3%	33.3%
	광고	7	31.0%	31.0%	38.1%
	캐릭터	3	27.8%	44.4%	27.8%
	지식정보	10	25.0%	36.7%	38.3%
	콘텐츠솔루션	18	30.1%	37.0%	32.9%
	공연	1	33.3%	16.7%	50.0%

- 기술개발 지원프로그램 필요정도를 알아본 결과, 지역주도형 기술개발이 2.99점으로 가장 높았으며, 이어서 지역협력형 기술개발(2.85점), 통합형 기술개발(2.83점) 순으로 나타남.

### ■ 기술개발 지원프로그램 필요정도 (단위 : 기업 수, %)

구분	평균 (점)	기술개발 지원프로그램 필요정도					
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	
통합형 기술개발	69	2.83	10 14.5%	13 18.8%	27 39.1%	17 24.6%	2 2.9%
지역협력형 기술개발	68	2.85	10 14.7%	11 16.2%	28 41.2%	17 25.0%	2 2.9%
지역주도형 기술개발	69	2.99	10 14.5%	13 18.8%	21 30.4%	18 26.1%	7 10.1%

## 4 심층조사

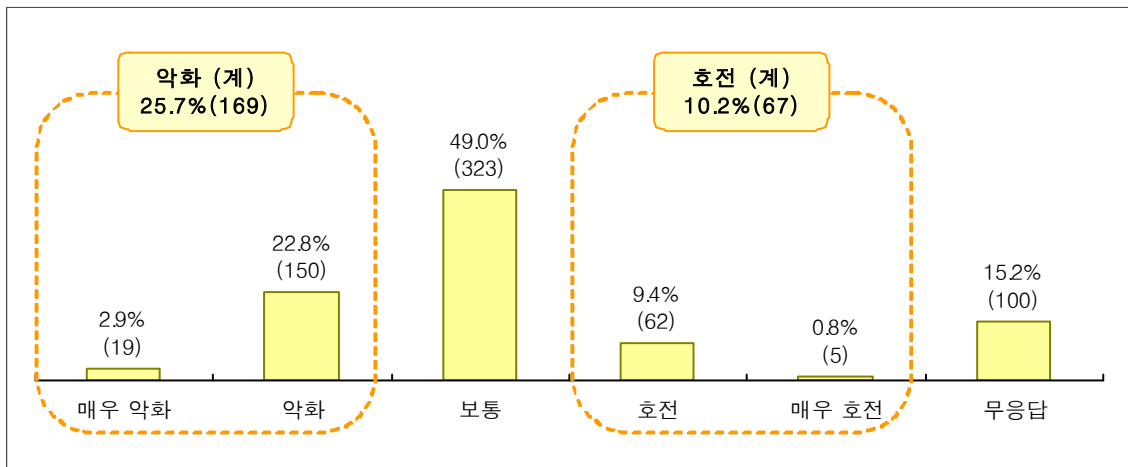
### 1. 경영환경

#### 가. 경영상태

○ 659개 기업 중 25.7%(169개)가 1년 전 대비 악화된 것으로, 10.2%(67개)가 호전된 것으로 응답하였음.

- 전년 대비와 비슷하다는 의견은 49.0%(323개)로 집계됨.

■ 경영상태 (단위 : %, 기업 수)



○ 산업별로 살펴보면, 대부분의 산업에서 전년과 비슷하다는 응답이 높은 가운데, 특히 영화/영상, 콘텐츠솔루션, 광고, 음악 등의 산업에서 높게 나타남.

- 출판(44.0%)과 공연(40.0%) 산업에서 1년전 보다 경영상태가 악화되었다는 응답이 높은 반면, 캐릭터(66.7%), 애니메이션(33.4%), 음악(28.6%) 등의 산업에서는 호전되었다는 의견이 상대적으로 높게 나타남.

### ■ 경영상태 (단위 : 기업 수, %)

구 분	경영상태										
	악화(계)	매우 악화	악화	보통	호전(계)	호전	매우 호전	무응답			
전 체	659	169 25.7%	19 2.9%	150 22.8%	323 49.0%	67 10.2%	62 9.4%	5 0.8%	100 15.2%		
산업 분야	출판	141	62 44.0%	7 5.0%	55 39.0%	71 50.4%	6 4.3%	6 4.3%	2 1.4%		
	만화	11	1 9.1%		1 9.1%	2 18.2%	2 18.2%	2 18.2%	6 54.5%		
	음악	7	1 14.3%		1 14.3%	4 57.1%	2 28.6%	2 28.6%			
	게임	56	2 3.6%	1 1.8%	1 1.8%	11 19.6%	8 14.3%	7 12.5%	1 1.8%	35 62.5%	
	영화/영상	46	8 17.4%	3 6.5%	5 10.9%	25 54.3%	4 8.7%	3 6.5%	1 2.2%	9 19.6%	
	애니메이션	15	1 6.7%		1 6.7%	2 13.3%	5 33.4%	4 26.7%	1 6.7%	7 46.7%	
	방송	45	7 15.6%		7 15.6%	22 48.9%	3 6.7%	3 6.7%		13 28.9%	
	광고	197	58 29.4%	3 1.5%	55 27.9%	115 58.4%	16 8.1%	15 7.6%	1 0.5%	8 4.1%	
	캐릭터	3	1 33.3%		1 33.3%		2 66.7%	2 66.7%			
	지식정보	49	6 12.2%	1 2.0%	5 10.2%	30 61.2%	7 14.3%	7 14.3%		6 12.2%	
	콘텐츠솔루션	59	10 17.0%	3 5.1%	7 11.9%	29 49.2%	9 15.3%	9 15.3%		11 18.6%	
	공연	30	12 40.0%	1 3.3%	11 36.7%	12 40.0%	3 10.0%	2 6.7%	1 3.3%	3 10.0%	

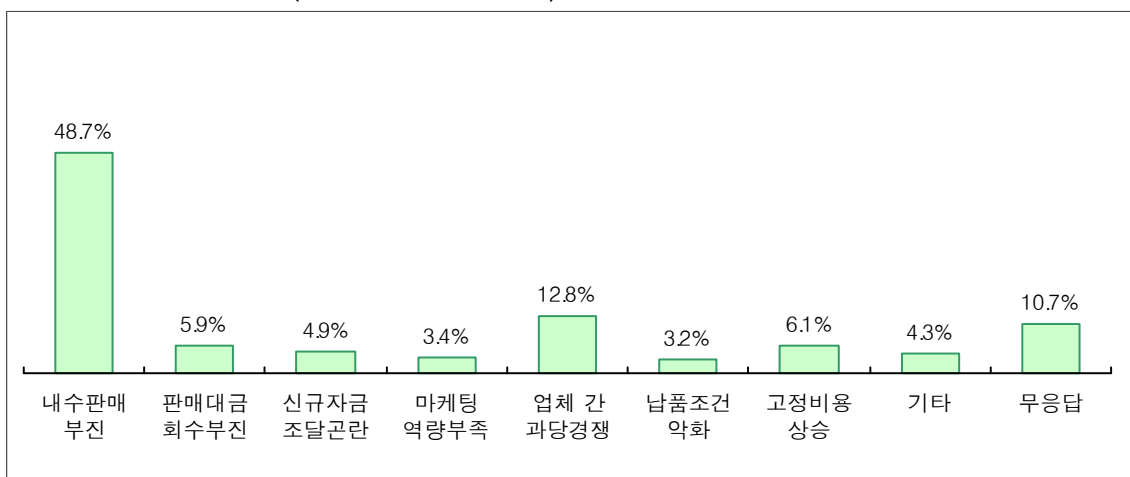
### 나. 경영상태 악화된 이유

○ 1년전 대비 경영상태가 악화되었다고 응답한 기업들을 대상으로 그 이유를 살펴보면, 내수 판매 부진(48.7%)이 가장 주요한 문제점으로 지적되었음.

- 그 외에도 업체간 과당경쟁(12.8%), 고정비용 상승(6.1%), 판매대금 회수 부진(5.9%), 신규 자금조달 곤란(4.9%), 마케팅 역량 부족(3.4%), 납품조건 악화(3.2%) 등의 순으로 경영상태 악순환 이유로 꼽고 있음.

### ■ 경영상태 악순환 이유 (가중치 적용, 단위 : %)

※ 경영상태가 악화된 기업에 한해, n=169



※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

- 산업별로 살펴보면, 대부분의 산업에서 내수판매 부진이 가장 높게 나타난 가운데, 애니메이션(66.7%)과 만화, 캐릭터, 지식정보 (각 33.3%) 산업에서는 신규자금 조달 곤란이, 캐릭터 산업에서는 납품단가 인하요구 등 납품조건 악화(66.7%)가 상대적으로 높게 나타남.

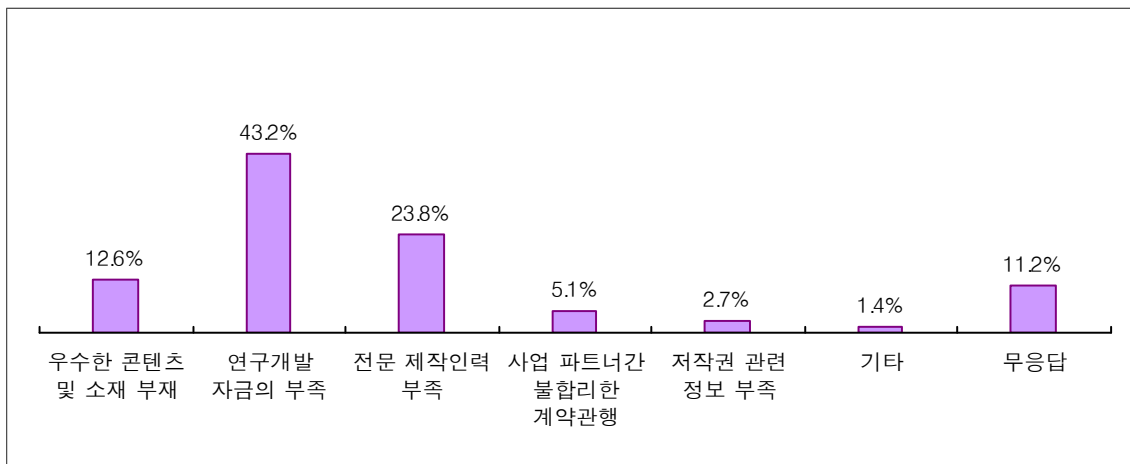
■ 경영상태 악순환 이유 (가중치 적용, 단위 : %) ※경영상태가 악화된 기업에 한해, n=169

구분	경영상태 악순환 이유(가중치 적용)										
	내수판매 부진	판매대금 회수부진	신규자금 조달 곤란	마케팅 역량부족	업체 간 과당경쟁	납품단가 인하요구 등 납품조건 악화	임대료, 인건비 등 고정비용 상승	기타	무응답		
전체	169	48.7%	5.9%	4.9%	3.4%	12.8%	3.2%	6.1%	4.3%	10.7%	
산업 분야	출판	62	54.3%	5.4%	1.1%	2.7%	13.4%	2.7%	6.5%	5.9%	8.1%
	만화	1	66.7%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	음악	1	66.7%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	게임	2	0.0%	0.0%	16.7%	33.3%	0.0%	33.3%	16.7%	0.0%	0.0%
	영화/영상	8	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	20.8%	0.0%	4.2%	0.0%	25.0%
	애니메이션	1	0.0%	0.0%	66.7%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	방송	7	57.1%	9.5%	0.0%	0.0%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%	19.0%
	광고	58	50.0%	10.3%	2.3%	2.9%	13.8%	1.1%	5.7%	3.4%	10.3%
	캐릭터	1	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	지식정보	6	22.2%	0.0%	33.3%	0.0%	16.7%	11.1%	0.0%	5.6%	11.1%
	콘텐츠솔루션	10	20.0%	0.0%	26.7%	13.3%	6.7%	10.0%	6.7%	0.0%	16.7%
	공연	12	58.3%	0.0%	0.0%	0.0%	5.6%	0.0%	13.9%	11.1%	11.1%

## 2. 기술 및 콘텐츠개발 관련 애로요인

- 기술 및 콘텐츠 개발과 관련한 애로점으로 연구개발 자금의 부족(43.2%)을 가장 많이 꼽았으며, 다음으로 전문 제작인력의 부족(23.8%), 우수한 콘텐츠 및 소재 부재(12.6%), 사업 파트너간 불합리한 계약관행(5.1%), 저작권 관련 정보 부족(2.7%) 등의 순으로 나타남.

■ 기술 및 콘텐츠개발 관련 애로요인 (가중치 적용, 단위 : %) ※응답기업에 한해, n=98



※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

- 대부분의 산업에서 연구개발 자금의 부족을 주요한 애로요인으로 꼽은 가운데, 만화(66.7%)와 게임(33.3%), 애니메이션(26.7%) 산업에서는 전문 제작인력 부족을, 광고 산업에서는 우수한 콘텐츠 및 소재 부족(23.8%)도 지적됨.

■ 기술 및 콘텐츠 개발 애로요인(가중치 적용, 단위 : %) ※기술 및 콘텐츠 개발 기업에 한해, n=98

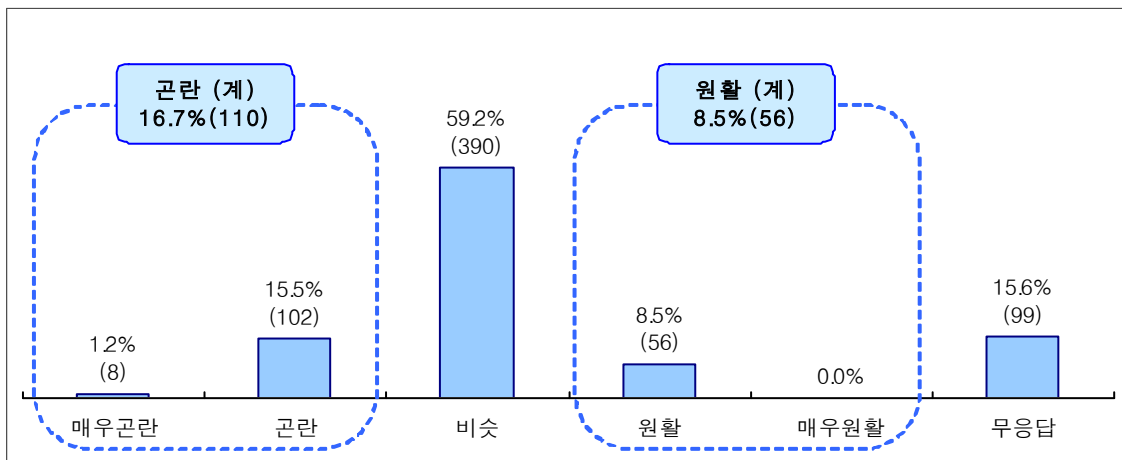
구분	기술 및 콘텐츠 개발 애로요인								
	우수한 콘텐츠 및 소재 부재	연구개발 자금의 부족	전문 제작인력 부족	사업 파트너간 불합리한 계약관행	저작권 관련 정보 부족	기타	무응답		
전체	98	12.6%	43.2%	23.8%	5.1%	2.7%	1.4%	11.2%	
산업 분야	출판	13	17.9%	38.5%	25.6%	5.1%	5.1%	0.0%	7.7%
	만화	1	0.0%	0.0%	66.7%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%
	게임	12	8.3%	38.9%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	19.4%
	영화/영상	5	13.3%	46.7%	20.0%	13.3%	0.0%	0.0%	6.7%
	애니메이션	5	6.7%	66.7%	26.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	방송	3	0.0%	44.4%	22.2%	22.2%	0.0%	0.0%	11.1%
	광고	14	23.8%	38.1%	21.4%	2.4%	4.8%	0.0%	9.5%
	캐릭터	3	0.0%	55.6%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	11.1%
	지식정보	17	9.8%	43.1%	13.7%	9.8%	2.0%	7.8%	13.7%
	콘텐츠솔루션	23	7.2%	47.8%	24.6%	4.3%	2.9%	0.0%	13.0%
공연	2	66.7%	16.7%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	

### 3. 마케팅

#### 가. 마케팅 여건

- 최근 마케팅 여건에 대해 16.7%(110개)가 곤란하다고 응답한 반면, 원활하다는 의견은 8.5%(56개)로 곤란하다는 의견이 더 많았음.
- 비슷하다는 의견은 59.2%(390개)임.

■ 마케팅 여건 (단위 : %, 기업 수)



○ 캐릭터(33.3%), 출판(26.9%), 공연(23.3%) 등의 산업에서 최근 마케팅 여건이 곤란하다는 응답이 높게 나타남.

■ 마케팅 여건 (단위 : 기업 수, %)

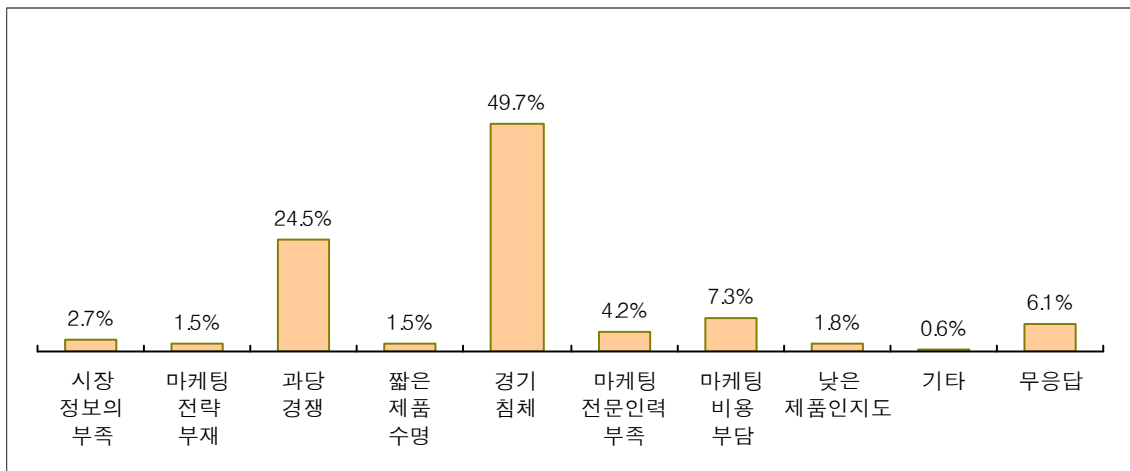
구분	마케팅 여건													
	곤란(계)		매우곤란		곤란		비슷		원활(계)		원활		무응답	
전체	659	110 16.7%	8 1.2%	102 15.5%	390 59.2%	56 8.5%	56 8.5%	103 15.6%						
산업 분야	출판	141	38 26.9%	5 3.5%	33 23.4%	96 68.1%	4 2.8%	4 2.8%	3 2.1%					
	만화	11	0 0.0%			2 18.2%	3 27.3%	3 27.3%	6 54.5%					
	음악	7	1 14.3%		1 14.3%	6 85.7%								
	게임	56	2 3.6%		2 3.6%	13 23.2%	5 8.9%	5 8.9%	36 64.3%					
	영화/영상	46	7 15.2%	1 2.2%	6 13.0%	24 52.2%	6 13.0%	6 13.0%	9 19.6%					
	애니메이션	15	2 13.3%		2 13.3%	5 33.3%	1 6.7%	1 6.7%	7 46.7%					
	방송	45	6 13.3%		6 13.3%	24 53.3%	2 4.4%	2 4.4%	13 28.9%					
	광고	197	34 17.3%		34 17.3%	136 69.0%	18 9.1%	18 9.1%	9 4.6%					
	캐릭터	3	1 33.3%		1 33.3%	2 66.7%								
	지식정보	49	5 10.2%	1 2.0%	4 8.2%	32 65.3%	7 14.3%	7 14.3%	5 10.2%					
	콘텐츠솔루션	59	7 11.9%	1 1.7%	6 10.2%	32 54.2%	8 13.6%	8 13.6%	12 20.3%					
	공연	30	7 23.3%		7 23.3%	18 60.0%	2 6.7%	2 6.7%	3 10.0%					

나. 마케팅 활동 애로 요인

○ 마케팅 활동에 애로를 겪는 기업의 경우, 그 이유로 49.7%가 경기침체를 꼽음.  
 - 다음으로 과당경쟁(24.5%), 마케팅 비용 부담(7.3%), 마케팅 전문인력 부족(4.2%), 시장정보의 부족(2.7%) 등의 순임.

■ 마케팅 활동 애로 요인 (가중치 적용, 단위 : %)

※마케팅 활동 곤란 기업에 한해, n=110



※ 순위별 가중치 = {(1순위×2)+(2순위×1)}÷3, 이하동일

- 대부분의 산업에서 경기침체를 마케팅 활동 애로 요인으로 가장 많이 꼽은 가운데, 다음으로 광고(34.3%), 영화/영상(28.6%), 출판(26.3%) 산업에서는 과당경쟁을, 게임(50.0%)과 애니메이션, 콘텐츠솔루션(각 33.3%) 산업에서는 마케팅 비용부담을 문제점으로 지적하였음.

■ 마케팅 활동 애로 요인 (가중치 적용, 단위 : %) ※마케팅 활동 곤란 기업에 한해, n=110

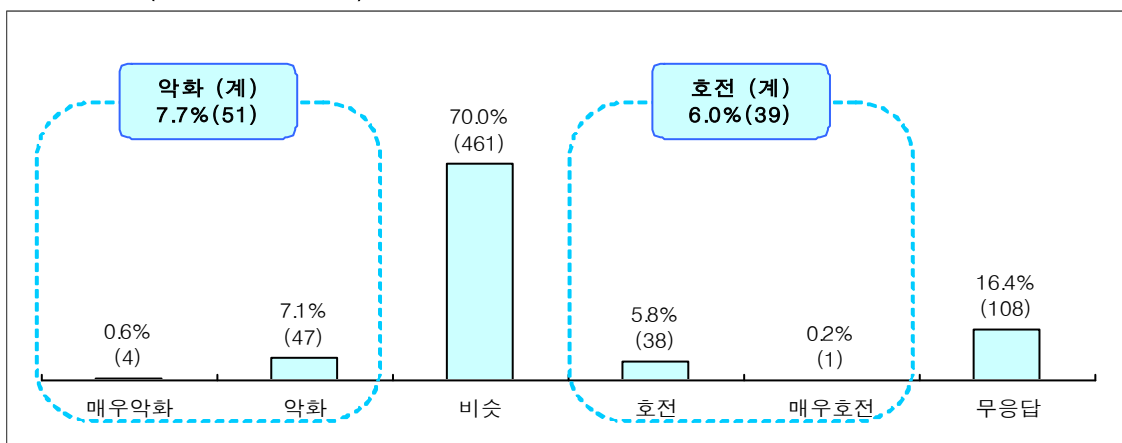
구분	마케팅 활동 애로 요인(가중치 적용)											
	시장 정보의 부족	마케팅 전략 부재	과당 경쟁	짧은 제품 수명	경기 침체	마케팅 전문 인력 부족	마케팅 비용 부담	낮은 제품 인지도	기타	무응답		
전체	110	2.7%	1.5%	24.5%	1.5%	49.7%	4.2%	7.3%	1.8%	0.6%	6.1%	
산업 분야	출판	38	0.0%	0.0%	26.3%	4.4%	57.0%	3.5%	3.5%	3.5%	0.9%	0.9%
	만화	1	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%
	게임	2	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	16.7%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	영화/영상	7	0.0%	4.8%	28.6%	0.0%	42.9%	0.0%	14.3%	0.0%	0.0%	9.5%
	애니메이션	2	0.0%	0.0%	16.7%	0.0%	50.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	방송	6	11.1%	5.6%	16.7%	0.0%	55.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	11.1%
	광고	34	2.0%	0.0%	34.3%	0.0%	50.0%	2.0%	2.0%	0.0%	0.0%	9.8%
	캐릭터	1	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	66.7%	0.0%	0.0%
	지식정보	5	13.3%	0.0%	6.7%	0.0%	53.3%	6.7%	6.7%	0.0%	0.0%	13.3%
	콘텐츠솔루션	7	4.8%	0.0%	9.5%	0.0%	19.0%	28.6%	33.3%	0.0%	0.0%	4.8%
	공연	7	9.5%	4.8%	14.3%	0.0%	52.4%	0.0%	9.5%	0.0%	4.8%	4.8%

## 4. 고용

### 가. 고용환경

- 1년 전 고용 여건과 비교하여 악화되었다는 응답은 7.7%(51개)로 나타났으며, 반면, 호전되었다는 기업은 6.0%(39개)임.
- 전년과 비슷하다는 응답은 70.0%를 차지함.

■ 고용환경 (단위 : %, 기업 수)



○ 음악(14.3%), 출판(12.7%), 콘텐츠솔루션(10.2%) 등의 산업에서 전년대비 악화되었다는 응답이 더 높은 것으로 조사됨.

■ 고용환경 (단위 : %, 기업 수)

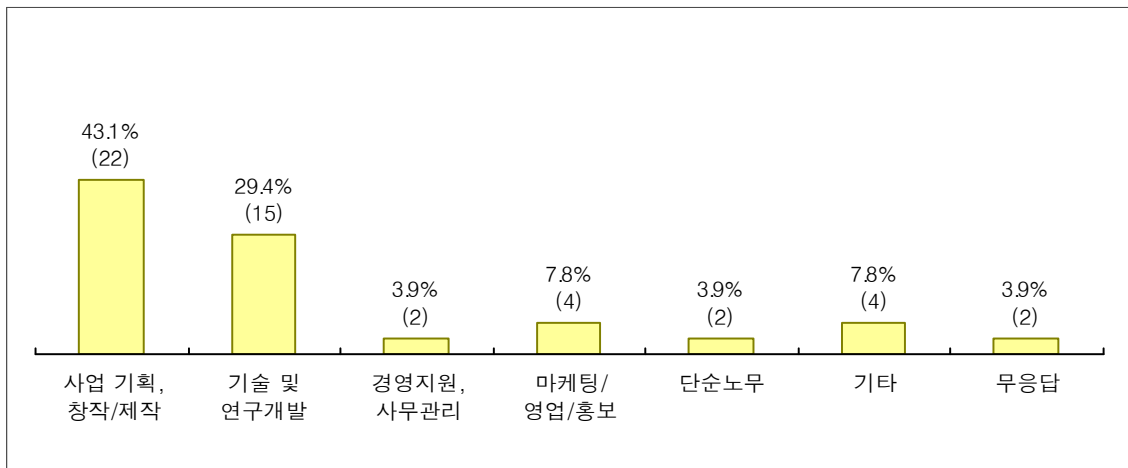
구분	전체	고용환경							
		악화(계)	매우악화	악화	비슷	호전(계)	호전	매우호전	무응답
전체	659	51 7.7%	4 0.6%	47 7.1%	461 70.0%	39 6.0%	38 5.8%	1 0.2%	108 16.4%
산업 분야	출판	141	18 12.7%	3 2.1%	15 10.6%	117 83.0%	4 2.8%	4 2.8%	2 1.4%
	만화	11	0 0.0%		5 45.5%	0 0.0%			6 54.5%
	음악	7	1 14.3%		1 14.3%	6 85.7%	0 0.0%		
	게임	56	3 5.4%		3 5.4%	14 25.0%	3 5.4%	3 5.4%	36 64.3%
	영화/영상	46	3 6.5%		3 6.5%	30 65.2%	3 6.5%	3 6.5%	10 21.7%
	애니메이션	15	1 6.7%		1 6.7%	6 40.0%	1 6.7%	1 6.7%	7 46.7%
	방송	45	3 6.7%		3 6.7%	23 51.1%	3 6.7%	3 6.7%	16 35.6%
	광고	197	12 6.1%	1 0.5%	11 5.6%	164 83.2%	12 6.1%	11 5.6%	1 0.5%
	캐릭터	3	1 33.3%		1 33.3%	1 33.3%	1 33.3%	1 33.3%	
	지식정보	49	2 4.1%		2 4.1%	35 71.4%	7 14.3%	7 14.3%	5 10.2%
	콘텐츠솔루션	59	6 10.2%		6 10.2%	36 61.0%	4 6.8%	4 6.8%	13 22.0%
	공연	30	1 3.3%		1 3.3%	24 80.0%	1 3.3%	1 3.3%	4 13.3%

## 나. 인력수급 애로 분야

○ 인력수급에 어려움을 가장 크게 느끼는 분야로, 43.1%가 사업기획, 창작/제작 분야를 꼽고 있으며, 다음으로 기술 및 연구개발(29.4%), 마케팅/영업/홍보(7.8%), 단순노무, 경영지원, 사무관리(각 3.9%) 등의 순임.

■ 인력수급 애로 분야 (중복응답, 단위 : %, 기업 수)

※고용여건 악화기업에 한해, n=51



- 대부분의 산업에서 사업 기획, 창작/제작 분야 인력 수급에 어려움을 겪고 있으며, 특히, 영화/영상, 애니메이션, 방송, 공연 등의 산업에서 어려움이 큰 것으로 나타남.
- 반면, 음악, 게임, 캐릭터, 콘텐츠솔루션 산업에서는 사업 기획, 창작/제작보다 기술 및 연구개발 인력 확보에 더욱 어려움이 있는 것으로 조사됨.

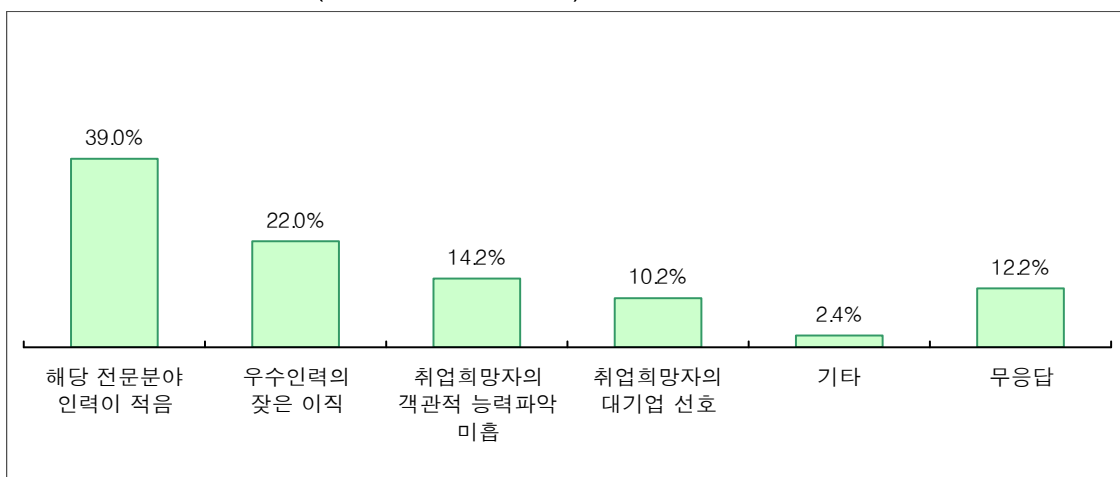
■ 인력수급 애로 분야 (중복응답, 단위 : 기업 수, %) ※고용여건 악화기업에 한해, n=51

구분	인력수급 애로 분야(중복응답)							
	사업 기획, 창작/제작	기술 및 연구개발	경영지원, 사무관리	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타	무응답	
전체	51	22 43.1%	15 29.4%	2 3.9%	4 7.8%	2 3.9%	4 7.8%	2 3.9%
산업 분야	출판	18 8 44.4%	1 5.6%	2 11.1%	2 11.1%	1 5.6%	3 16.7%	1 5.6%
	음악	1	1 100.0%					
	게임	3	3 100.0%					
	영화/영상	3 2 66.7%	1 33.3%					
	애니메이션	1 1 100.0%						
	방송	3 2 66.7%	1 33.3%					
	광고	12 5 41.7%	2 16.7%		2 16.7%	1 8.3%	1 8.3%	1 8.3%
	캐릭터	1	1 100.0%					
	지식정보	2 1 50.0%	1 50.0%					
	콘텐츠솔루션	6 2 33.3%	4 66.7%					
	공연	1 1 100.0%						

## 다. 인력 확보 시 어려운 점

- 인력 확보 시 어려움을 느끼는 부분으로 경력직 등 전문분야 인력이 적다는 의견이 39.0%로 가장 높으며, 우수인력이 잦은 이직도 22.0%로 높게 나타남.
- 그 외 취업희망자의 객관적 능력 파악 미흡(14.2%), 취업희망자의 대기업 선호(10.2%)등의 순으로 어려움을 겪는 것으로 조사됨.

■ 인력 확보 시 어려운 점 (가중치 적용, 단위 : %) ※1순위 응답기업에 한해, n=82



※ 순위별 가중치 =  $\{(1\text{순위} \times 2) + (2\text{순위} \times 1)\} \div 3$ , 이하동일

- 대부분의 산업에서 경력직 등 전문분야 인력이 적다는 의견이 가장 높게 나타난 가운데, 콘텐츠솔루션, 캐릭터(각 33.3%)와 출판, 공연(각 25.0%)에서는 우수인력의 잦은 이직이 타 산업에 비해 더 높았음.

■ 인력 확보 시 어려운 점 (가중치 적용, 단위 : %) ※응답기업에 한해, n=82

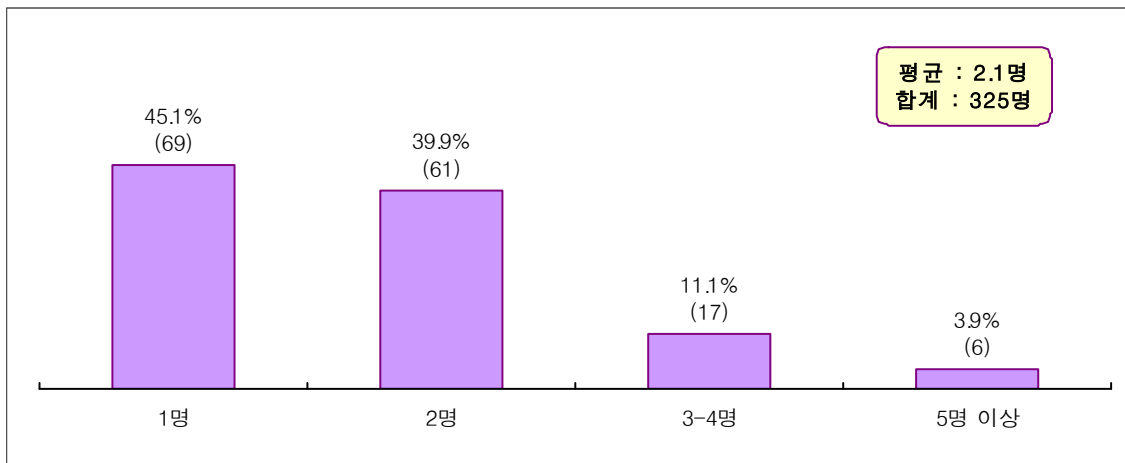
구 분	인력 확보 시 어려운 점(가중치 적용)							
	해당 전문분야 인력이 적음	우수인력의 잦은 이직	취업희망자의 객관적 능력과 미흡	취업희망자의 대기업 선호	기타	무응답		
전 체	82	39.0%	22.0%	14.2%	10.2%	2.4%	12.2%	
산업 분야	출판	20	23.3%	25.0%	23.3%	18.3%	1.7%	8.3%
	게임	7	42.9%	19.0%	19.0%	9.5%	0.0%	9.5%
	영화/영상	6	50.0%	16.7%	11.1%	11.1%	0.0%	11.1%
	애니메이션	5	40.0%	13.3%	20.0%	0.0%	20.0%	6.7%
	방송	3	66.7%	11.1%	11.1%	0.0%	0.0%	11.1%
	광고	21	50.8%	22.2%	7.9%	4.8%	0.0%	14.3%
	캐릭터	1	66.7%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	지식정보	5	33.3%	6.7%	20.0%	26.7%	0.0%	13.3%
	콘텐츠솔루션	10	30.0%	33.3%	10.0%	10.0%	0.0%	16.7%
	공연	4	33.3%	25.0%	0.0%	0.0%	16.7%	25.0%

## 5. 신규인력 채용계획

### 가. 필요 인원수

- 필요한 신규 채용 인력 수는 기업 당 평균 2.1명으로 총 325명이 필요한 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 1명이 45.1%로 가장 많았고, 이어서 2명(39.9%), 3-4명(11.1%), 5명 이상(3.9%)순으로 나타남.

■ 신규인력 필요 인원 수 (단위 : %, 기업 수) ※응답기업에 한해, n=153



- 산업분야별로 살펴보면, 광고(65명)와 콘텐츠솔루션(68명), 게임(38명), 지식정보(33명) 산업에서 신규 채용 인력이 많은 것으로 나타남.

■ 신규인력 필요 인원 수 (단위 : 기업 수, %)

※응답기업에 한해, n=153

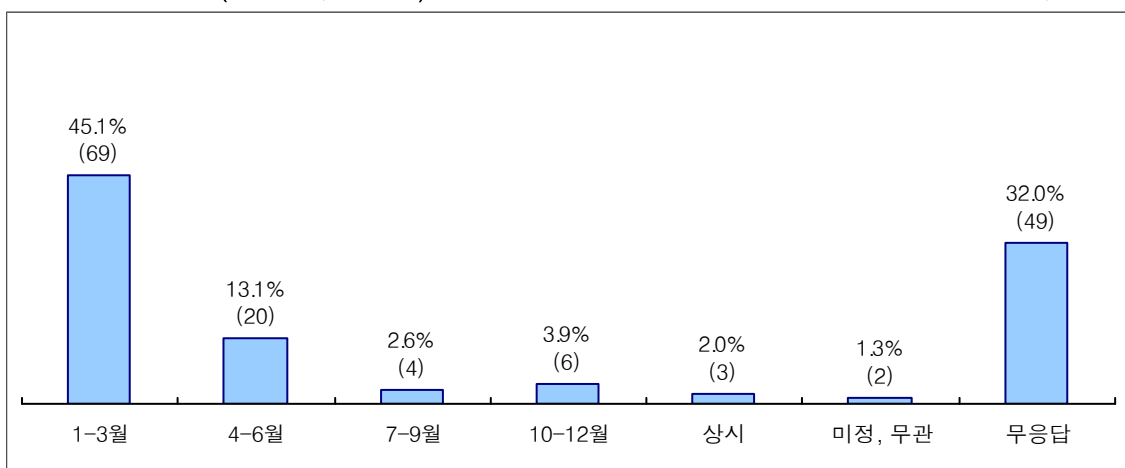
구분	평균 (명)	합계 (명)	필요 인원 수					
			1명	2명	3-4명	5명 이상		
전 체	153	2.1	325	69 45.1%	61 39.9%	17 11.1%	6 3.9%	
산업분야	출판	18	1.4	25	11 61.1%	7 38.9%		
	음악	3	1.7	5	1 33.3%	2 66.7%		
	게임	8	4.8	38	1 12.5%	3 37.5%	2 25.0%	2 25.0%
	영화/영상	19	1.7	32	8 42.1%	9 47.4%	2 10.5%	
	애니메이션	7	2.9	20	1 14.3%	3 42.9%	2 28.6%	1 14.3%
	방송	8	1.3	10	6 75.0%	2 25.0%		
	광고	41	1.6	65	21 51.2%	16 39.0%	4 9.8%	
	캐릭터	3	5.7	17	2 66.7%			1 33.3%
	지식정보	17	1.9	33	6 35.3%	7 41.2%	4 23.5%	
	콘텐츠솔루션	23	3.0	68	10 43.5%	10 43.5%	1 4.3%	2 8.7%
	공연	6	2.0	12	2 33.3%	2 33.3%	2 33.3%	

## 나. 채용 예정 시기

- 채용 예정 시기로 1-3월이 45.1%로 가장 많았으며, 이어서 4-6월(13.1%), 10-12월(3.9%), 7-9월(2.6%), 상시(2.0%)순으로 나타났으며, 미정, 무관은 1.3%로 조사됨.

■ 채용 예정 시기 (단위 : %, 기업 수)

※인력 수요 기업에 한해, n=153



- 산업별로 살펴보면, 대부분의 산업에서 1-3월에 인력을 채용할 기업이 가장 많았으며, 음악 산업의 경우는 4-6월(66.7%) 비중이 높게 나타남.

■ 채용 예정 시기 (단위 : 기업 수, %)

※인력 수요 기업에 한해, n=153

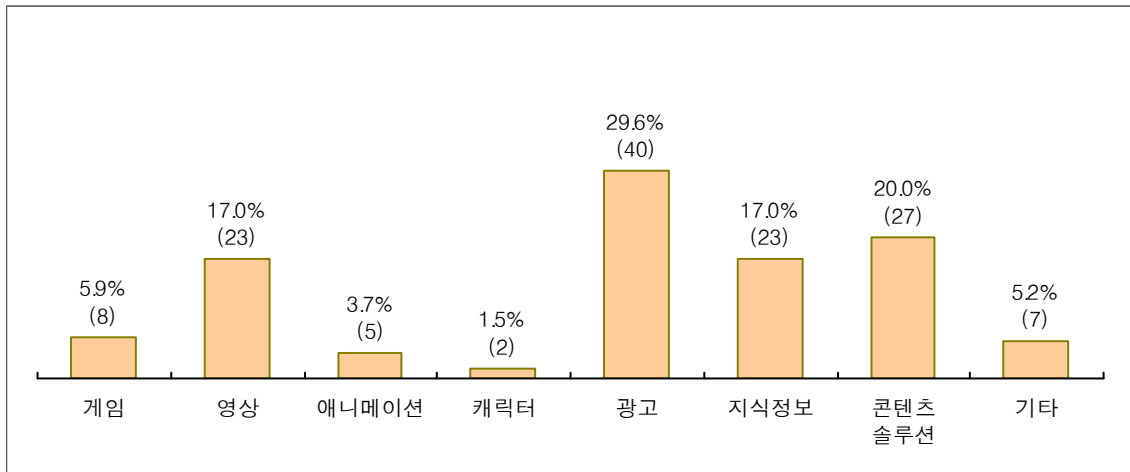
구 분	채용 예정 시기								
	1-3월	4-6월	7-9월	10-12월	상시	미정, 무관	무응답		
전 체	153	69 45.1%	20 13.1%	4 2.6%	6 3.9%	3 2.0%	2 1.3%	49 32.0%	
산업분야	출판	18	12 66.7%	1 5.6%	2 11.1%				3 16.7%
	음악	3	1 33.3%	2 66.7%					
	게임	8	2 25.0%	2 25.0%					4 50.0%
	영화/영상	19	8 42.1%	1 5.3%	1 5.3%	1 5.3%	2 10.5%		6 31.6%
	애니메이션	7	4 57.1%						3 42.9%
	방송	8	4 50.0%	1 12.5%		1 12.5%			2 25.0%
	광고	41	18 43.9%	5 12.2%		4 9.8%		1 2.4%	13 31.7%
	캐릭터	3	2 66.7%	1 33.3%					
	지식정보	17	4 23.5%	2 11.8%			1 5.9%	1 5.9%	9 52.9%
	콘텐츠솔루션	23	11 47.8%	3 13.0%	1 4.3%				8 34.8%
공연	6	3 50.0%	2 33.3%					1 16.7%	

다. 인력부족 분야

- 신규 인력부족 분야로 광고가 29.6%로 가장 많았으며, 이어서 콘텐츠솔루션(20.0%), 지식정보, 영상(각 17.0%), 게임(5.9%), 애니메이션(3.7%), 캐릭터(1.5%) 등의 순으로 나타남.

■ 인력 부족 분야(신규인력) (단위 : %, 기업 수)

※응답기업에 한해, n=135



- 각 산업분야별로 인력 부족 분야가 가장 높게 나타난 가운데, 출판산업의 경우는 광고가 50.0%로 비교적 높게 나타났으며, 공연 산업에서는 영상(33.3%)이 높게 나타남.

■ 인력 부족 분야(신규인력) (단위 : 기업 수, %)

※응답기업에 한해, n=135

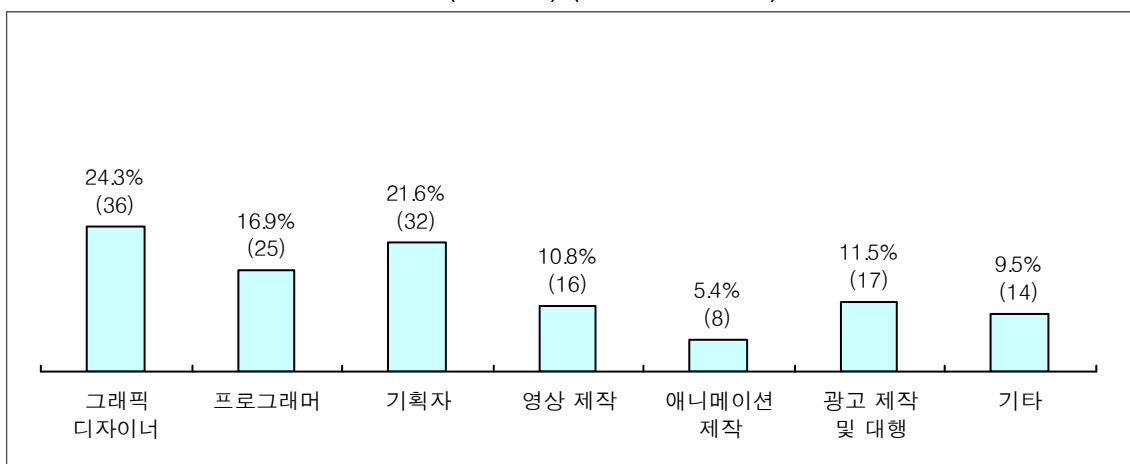
구분	인력 부족 분야(신규인력)															
	게임	영상	애니메이션	캐릭터	광고	지식정보	콘텐츠 솔루션	기타								
전체	8	23	5	2	40	23	27	7	5.9%	17.0%	3.7%	1.5%	29.6%	17.0%	20.0%	5.2%
산업분야	출판				6	2	2	2					50.0%	16.7%	16.7%	16.7%
	음악						1							100.0%		
	게임	7					1							87.5%	12.5%	
	영화/영상		12			2	2	2					11.1%	11.1%	11.1%	
	애니메이션		1	5			1						14.3%	71.4%		
	방송		7											87.5%		12.5%
	광고					30	4							85.7%	11.4%	2.9%
	캐릭터	1			2									33.3%	66.7%	
	지식정보						10	5						66.7%	33.3%	
	콘텐츠솔루션		1			2	4	15						4.5%	18.2%	68.2%
	공연		2					1	3					33.3%	16.7%	50.0%

## 라. 필요한 교육과정

- 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정으로 그래픽 디자이너가 24.3%로 가장 높았고, 이어서 기획자(21.6%), 프로그래머(16.9%), 광고 제작 및 대행(11.5%), 영상 제작(10.8%), 애니메이션 제작(5.4%) 등의 순으로 나타남.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(신규인력) (단위 : %, 기업 수)

※응답기업에 한해, n=148



- 산업분야별로 살펴보면, 출판, 캐릭터와 광고 산업에서는 그래픽 디자이너를, 게임과 지식정보, 콘텐츠솔루션에서는 프로그래머를, 음악과 공연에서는 기획자를, 영화/영상과 방송에서는 영상 제작을, 애니메이션에서는 애니메이션 제작 교육과정을 가장 원하고 있음.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(신규인력) (단위 : 기업 수, %) ※응답기업에 한해, n=148

구분	교육 필요 과정(신규인력)							
	그래픽 디자이너	프로그래머	기획자	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작 및 대행	기타	
전체	148	36 24.3%	25 16.9%	32 21.6%	16 10.8%	8 5.4%	17 11.5%	14 9.5%
산업 분야	출판	17 7 41.2%		5 29.4%	1 5.9%		1 5.9%	3 17.6%
	음악	3		2 66.7%				1 33.3%
	게임	8 1 12.5%	4 50.0%	3 37.5%				
	영화/영상	17 2 11.8%	3 17.6%	3 17.6%	7 41.2%	1 5.9%		1 5.9%
	애니메이션	7	1 14.3%		2 28.6%	4 57.1%		
	방송	8 2 25.0%		1 12.5%	3 37.5%		1 12.5%	1 12.5%
	광고	40 13 32.5%	1 2.5%	7 17.5%	1 2.5%	2 5.0%	12 30.0%	4 10.0%
	캐릭터	3 2 66.7%				1 33.3%		
	지식정보	16 2 12.5%	9 56.3%	3 18.8%			1 6.3%	1 6.3%
	콘텐츠솔루션	23 6 26.1%	7 30.4%	3 13.0%	2 8.7%		2 8.7%	3 13.0%
	공연	6 1 16.7%		5 83.3%				

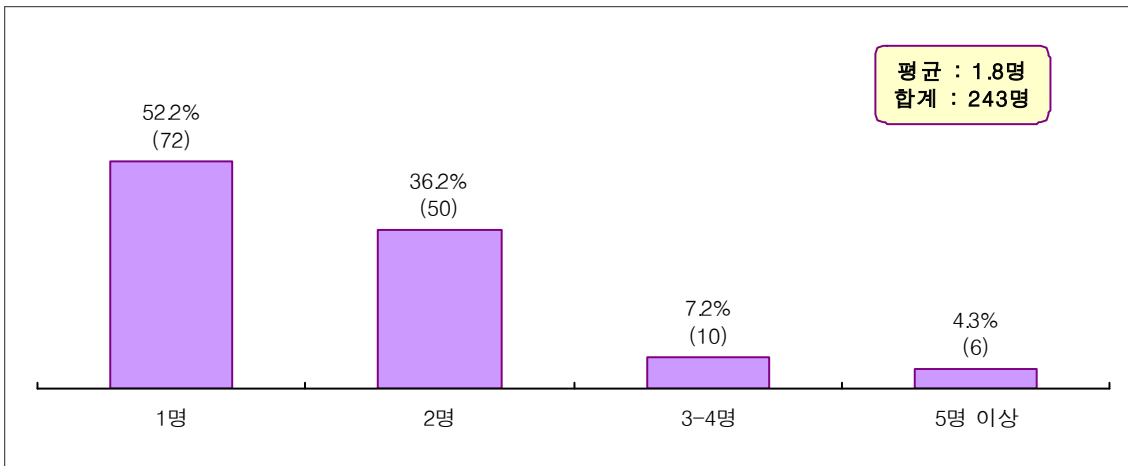
## 6. 경력 인력의 채용계획

### 가. 필요 인원 수

- 필요한 경력직 채용 인력 수는 기업 당 평균 1.8명으로 총 243명이 필요한 것으로 나타남. 세부적으로 살펴보면, 1명이 52.2%로 가장 많았고, 이어서 2명(36.2%), 3-4명(7.2%), 5명 이상(4.3%)순으로 나타남.

■ 경력인원 필요 인원 수 (단위 : %, 기업 수)

※응답기업에 한해, n=138



- 산업분야별로 살펴보면, 지식정보(41명), 광고(40명), 콘텐츠솔루션(38명), 출판(27명), 영화/영상(26명), 게임(25명) 산업에서 경력직 채용 인력이 많은 것으로 나타남.

■ 경력인원 필요 인원 수 (단위 : 명, 기업 수, %)

※응답기업에 한해, n=138

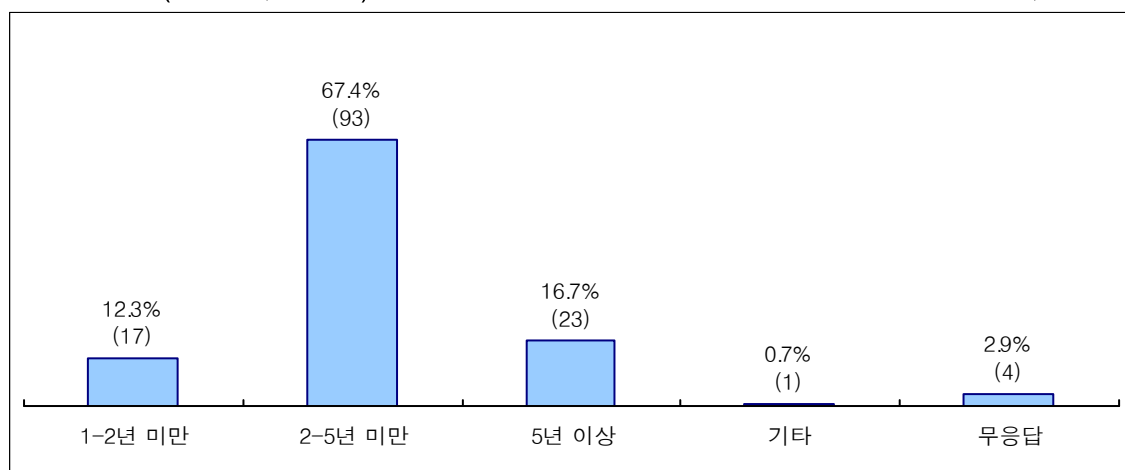
구분	평균 (명)	합계 (명)	필요 인원 수					
			1명	2명	3-4명	5명 이상		
전 체	138	1.8	243	72 52.2%	50 36.2%	10 7.2%	6 4.3%	
산업분야	출판	19	1.4	27	11 57.9%	8 42.1%		
	음악	3	2.0	6	2 66.7%		1 33.3%	
	게임	7	3.6	25	2 28.6%	2 28.6%	1 14.3%	2 28.6%
	영화/영상	16	1.6	26	9 56.3%	6 37.5%		1 6.3%
	애니메이션	8	1.8	14	2 25.0%	6 75.0%		
	방송	8	1.1	9	7 87.5%	1 12.5%		
	광고	27	1.5	40	15 55.6%	11 40.7%	1 3.7%	
	캐릭터	3	2.7	8	1 33.3%	1 33.3%		1 33.3%
	지식정보	20	2.1	41	7 35.0%	8 40.0%	4 20.0%	1 5.0%
	콘텐츠솔루션	21	1.8	38	12 57.1%	6 28.6%	2 9.5%	1 4.8%
공연	6	1.5	9	4 66.7%	1 16.7%	1 16.7%		

## 나. 필요 경력

- 필요한 인력의 선호 경력을 살펴보면, 경력 2-5년 미만이라는 응답이 67.4%로 가장 많았으며, 이어서 5년 이상이 16.7%, 1-2년 미만이 12.3%로 나타남.

■ 필요 경력 (단위 : %, 기업 수)

※인력 수요 기업에 한해, n=138



- 대부분의 산업분야에서 경력 2-5년 미만을 선호한다는 응답이 많은 가운데, 특히 공연(83.3%), 영화/영상(81.3%), 방송(75.0%) 등의 산업에서 높게 나타남.
- 지식정보(35.0%), 캐릭터(33.3%), 애니메이션(25.0%), 콘텐츠솔루션(23.8%) 산업에서는 5년 이상의 경력직을 가장 필요로 하는 것으로 조사됨.

■ 필요 경력 (단위 : 기업 수, %)

※인력 수요 기업에 한해, n=138

구 분	필요 경력										
	1-2년 미만		2-5년 미만		5년 이상		기타		무응답		
전 체	138	17	12.3%	93	67.4%	23	16.7%	1	0.7%	4	2.9%
산업분야	출판	19	2	10.5%	14	73.7%	3	15.8%			
	음악	3	1	33.3%	1	33.3%		1	33.3%		
	게임	7	2	28.6%	4	57.1%	1	14.3%			
	영화/영상	16	1	6.3%	13	81.3%	1	6.3%		1	6.3%
	애니메이션	8	2	25.0%	4	50.0%	2	25.0%			
	방송	8	1	12.5%	6	75.0%				1	12.5%
	광고	27	5	18.5%	19	70.4%	2	7.4%		1	3.7%
	캐릭터	3			2	66.7%	1	33.3%			
	지식정보	20	1	5.0%	12	60.0%	7	35.0%			
	콘텐츠솔루션	21	2	9.5%	13	61.9%	5	23.8%		1	4.8%
	공연	6			5	83.3%	1	16.7%			

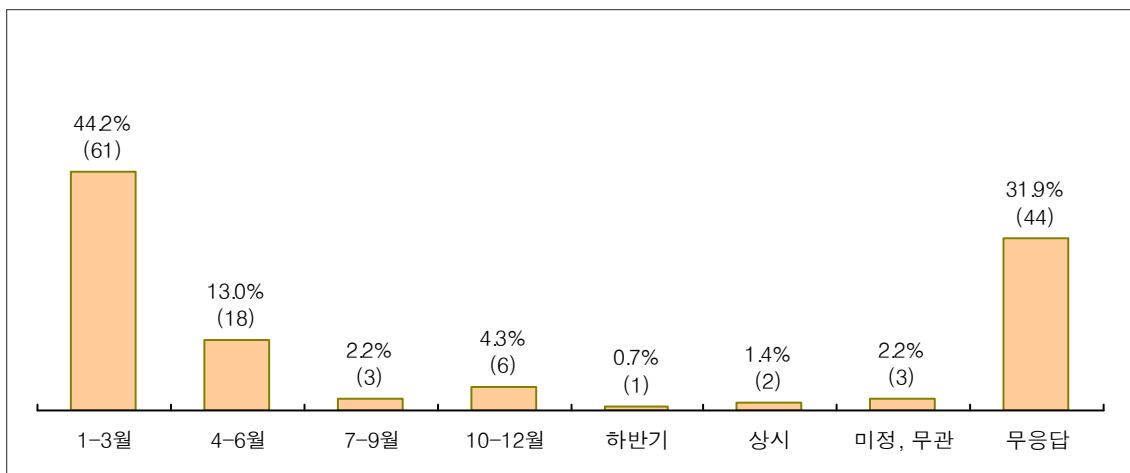
다. 채용 예정 시기

○ 인력의 채용 시기로 1-3월을 꼽은 기업이 44.2%, 4-6월이 13.0%로 나타나, 절반 이상의 기업의 인력 채용이 상반기에 집중되어 있는 것으로 나타남. 이어서 10-12월 4.3%, 7-9월이 2.2% 등의 순임.

- 상시는 1.4%, 미정, 무관은 2.2%로 나타남.

■ 채용 예정 시기 (단위 : %, 기업 수)

※인력 수요 기업에 한해, n=138



○ 출판(68.4%), 음악(66.7%), 광고(55.6%), 애니메이션(50.0%) 등의 산업에서 1-3월 채용 계획이 특히 높게 나타남.

■ 채용 예정 시기 (단위 : 기업 수, %)

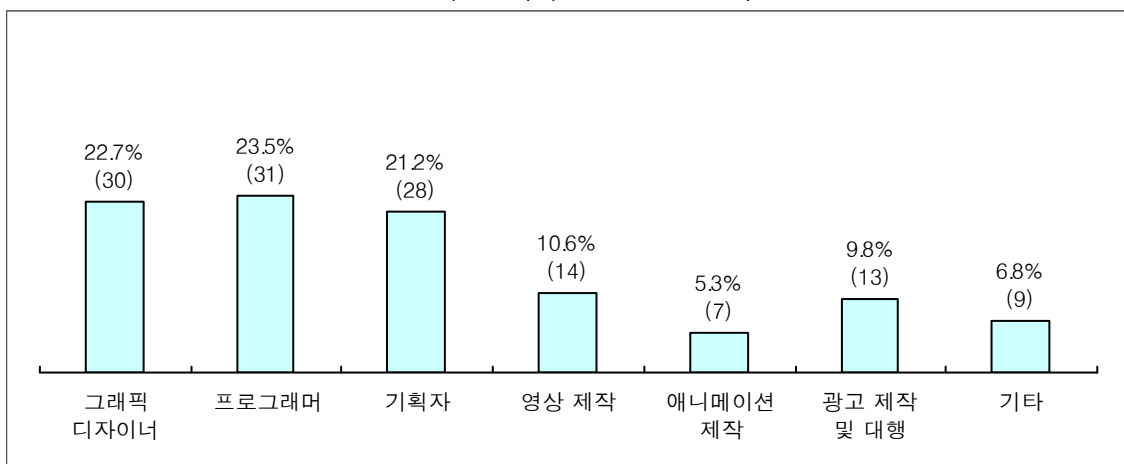
※인력 수요 기업에 한해, n=138

구분	채용 예정 시기								
	1-3월	4-6월	7-9월	10-12월	하반기	상시	미정, 무관	무응답	
전체	138	61 44.2%	18 13.0%	3 2.2%	6 4.3%	1 0.7%	2 1.4%	3 2.2%	44 31.9%
산업 분야	출판	19	13 68.4%	1 5.3%		1 5.3%		1 5.3%	3 15.8%
	음악	3	2 66.7%	1 33.3%					
	게임	7	2 28.6%	1 14.3%	1 14.3%				3 42.9%
	영화/영상	16	7 43.8%	1 6.3%	1 6.3%		1 6.3%		6 37.5%
	애니메이션	8	4 50.0%			1 12.5%			3 37.5%
	방송	8	3 37.5%	1 12.5%		1 12.5%			3 37.5%
	광고	27	15 55.6%	4 14.8%		2 7.4%			6 22.2%
	캐릭터	3	1 33.3%	1 33.3%					1 33.3%
	지식정보	20	7 35.0%	2 10.0%		1 5.0%		2 10.0%	8 40.0%
	콘텐츠솔루션	21	5 23.8%	4 19.0%	1 4.8%	1 4.8%		1 4.8%	9 42.9%
	공연	6	2 33.3%	2 33.3%					2 33.3%

## 라. 필요한 교육과정

- 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정으로 프로그래머가 23.5%로 가장 많았고, 이어서 그래픽 디자이너(22.7%), 기획자(21.2%), 영상 제작(10.6%), 광고 제작 및 대행(9.8%), 애니메이션 제작(5.3%) 등의 순으로 나타남.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(경력직) (단위 : %, 기업 수) ※인력 수요 기업에 한해, n=132



- 출판과 게임, 광고, 캐릭터 산업에서는 그래픽 디자이너를, 지식정보와 콘텐츠솔루션 산업에서는 프로그래머를, 공연, 음악 산업에서는 기획자를, 영화/영상과 방송 산업에서는 영상 제작을, 애니메이션 산업에서는 애니메이션제작 과정을 가장 필요로 하고 있음.

■ 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정(경력직) (단위 : 기업 수, %) ※인력 수요 기업에 한해, n=132

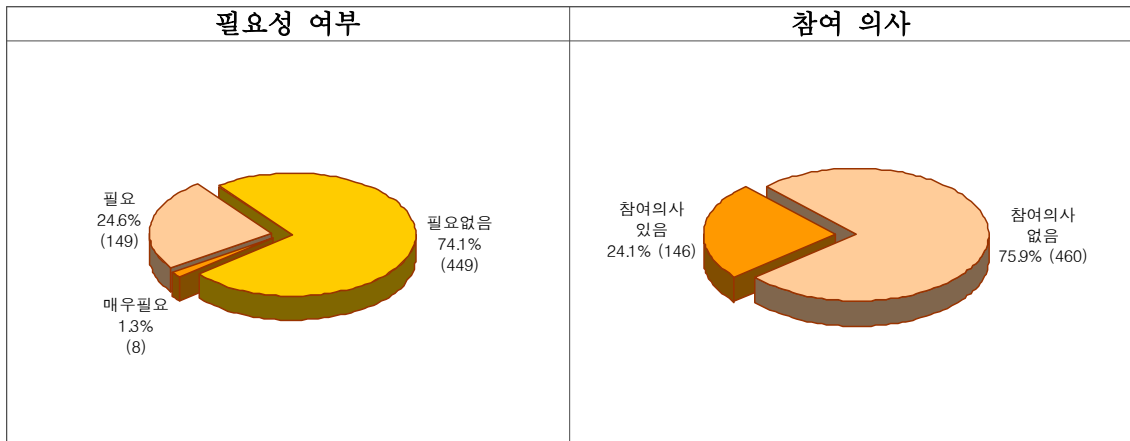
구 분	교육 필요 과정(경력직)										
	그래픽 디자이너	프로그래머	기획자	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작 및 대행	기타				
전 체	30 22.7%	31 23.5%	28 21.2%	14 10.6%	7 5.3%	13 9.8%	9 6.8%				
산업 분야	출판	6 35.3%	1 5.9%	4 23.5%	1 5.9%		3 17.6%	2 11.8%			
	음악			1 50.0%				1 50.0%			
	게임	3 42.9%	2 28.6%	2 28.6%							
	영화/영상	1 6.3%	2 12.5%	3 18.8%	7 43.8%	1 6.3%		2 12.5%			
	애니메이션		2 25.0%		1 12.5%	5 62.5%					
	방송	2 25.0%		1 12.5%	3 37.5%		1 12.5%	1 12.5%			
	광고	12 46.2%	2 7.7%	4 15.4%			7 26.9%	1 3.8%			
	캐릭터	2 66.7%				1 33.3%					
	지식정보	1 5.3%	9 47.4%	6 31.6%			1 5.3%	2 10.5%			
	콘텐츠솔루션	2 10.0%	13 65.0%	2 10.0%	2 10.0%		1 5.0%				
공연	1 16.7%		5 83.3%								

## 7. 기존인력 재교육

### 가. 필요 여부 및 참여 의사

- 기존 인력 재교육(재직자실무능력향상교육)이 필요하다는 응답은 25.9%이며, 필요 없다는 응답이 74.1%로 나타났고, 기존인력 재교육 과정 개설 시 24.1%(146개) 기업에서 참여의향이 있는 것으로 나타남.

■ 기존인력 재교육(단위 : %, 기업 수)



- 캐릭터(66.7%), 지식정보(49.0%), 영화/영상(35.0%), 콘텐츠솔루션(34.0%) 산업에서는 기존 인력 재교육이 필요하다는 응답이 높게 나타난 반면, 광고(19.3%), 음악(14.3%) 산업에서는 필요하다는 응답이 상대적으로 낮았음.

■ 필요성 여부 (단위 : 기업 수, %)

구 분	필요성 여부(기존인력 재교육)							
	매우필요		필요		필요없음			
전 체	606	8	1.3%	149	24.6%	449	74.1%	
산업분야	출판	141		29	20.6%	112	79.4%	
	만화	6		2	33.3%	4	66.7%	
	음악	7		1	14.3%	6	85.7%	
	게임	30	1	3.3%	5	16.7%	24	80.0%
	영화/영상	40	2	5.0%	12	30.0%	26	65.0%
	애니메이션	9	1	11.1%	3	33.3%	5	55.6%
	방송	41			11	26.8%	30	73.2%
	광고	197	1	0.5%	37	18.8%	159	80.7%
	캐릭터	3			2	66.7%	1	33.3%
	지식정보	49			24	49.0%	25	51.0%
	콘텐츠솔루션	53	1	1.9%	17	32.1%	35	66.0%
	공연	30	2	6.7%	6	20.0%	22	73.3%

- 캐릭터(66.7%), 지식정보(44.9%) 산업에서 기존인력 재교육에 참여할 의사가 높았음.

■ 참여 의사 (단위 : 기업 수, %)

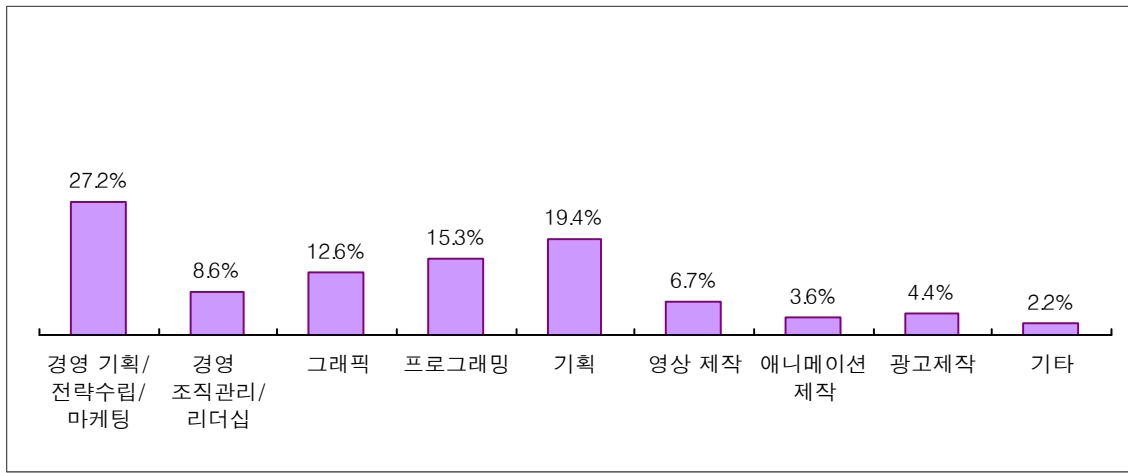
구 분	참여 의사					
	참여의사 있음		참여의사 없음			
전 체	606	146	24.1%	460	75.9%	
산업분야	출판	141	28	19.9%	113	80.1%
	만화	6	2	33.3%	4	66.7%
	음악	7	1	14.3%	6	85.7%
	게임	30	6	20.0%	24	80.0%
	영화/영상	40	11	27.5%	29	72.5%
	애니메이션	9	4	44.4%	5	55.6%
	방송	41	10	24.4%	31	75.6%
	광고	197	37	18.8%	160	81.2%
	캐릭터	3	2	66.7%	1	33.3%
	지식정보	49	22	44.9%	27	55.1%
	콘텐츠솔루션	53	15	28.3%	38	71.7%
	공연	30	8	26.7%	22	73.3%

## 나. 필요한 교육

- 재직자실무능력향상교육 등 기존인력의 재교육과 관련하여 필요한 교육과정으로 27.2%가 경영기획/전략수립/마케팅 과정을 꼽았으며, 이어서 기획(19.4%), 프로그래밍(15.3%), 그래픽(12.6%), 경영 조직관리/리더십(8.6%), 영상제작(6.7%), 광고제작(4.4%), 애니메이션제작(3.6%) 등의 순임

■ 필요한 교육 (가중치 적용, 단위 : %)

※응답 기업에 한해, n=140



- 대부분의 산업에서 경영 기획/전략 수립/마케팅을 가장 필요로 하고 있는데, 광고에서는 그래픽, 지식정보와 콘텐츠솔루션에서는 프로그래밍, 게임과 공연에서는 기획, 애니메이션 산업에서는 애니메이션 제작이 상대적으로 높았음.

■ 필요한 교육 (가중치 적용, 단위 : %)

※응답 기업에 한해, n=140

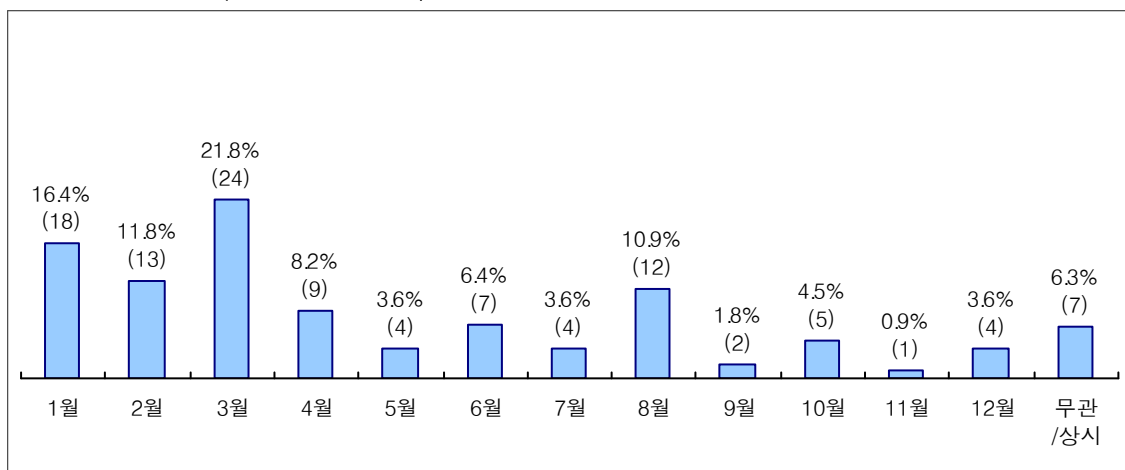
구 분	교육 필요 과정										
	경영 기획/전략 수립/마케팅	경영 조직관리/리더십	그래픽	프로그래밍	기획	영상 제작	애니메이션 제작	광고 제작	기타		
전 체	140	27.2%	8.6%	12.6%	15.3%	19.4%	6.7%	3.6%	4.4%	2.2%	
산 업 분 야	출판	26	22.1%	5.7%	16.0%	17.6%	24.5%	4.2%	0.0%	4.2%	5.7%
	만화	2	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	16.7%	33.3%	0.0%	0.0%
	음악	1	33.3%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	게임	6	22.2%	0.0%	19.4%	27.8%	30.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	영화/영상	11	43.8%	14.8%	9.8%	6.1%	0.0%	15.8%	6.1%	3.7%	0.0%
	애니메이션	4	0.0%	0.0%	0.0%	8.3%	16.7%	16.7%	58.3%	0.0%	0.0%
	방송	10	37.8%	5.6%	0.0%	0.0%	12.2%	31.1%	6.7%	0.0%	6.7%
	광고	35	25.2%	7.5%	25.9%	1.9%	23.9%	2.5%	0.0%	11.9%	1.2%
	캐릭터	2	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	16.7%	16.7%	33.3%	0.0%	0.0%
	지식정보	20	31.1%	12.2%	2.2%	36.7%	17.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
콘텐츠솔루션	15	29.7%	4.4%	3.0%	41.6%	6.1%	9.1%	0.0%	3.0%	3.0%	
공연	8	27.8%	25.0%	8.3%	0.0%	38.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	

## 다. 수강 가능 시기

- 기존인력 재교육 과정 개설 시, 3월에 수강 가능하다는 응답이 21.8%로 가장 높으며, 이어서 1월(16.4%), 2월(11.8%), 8월(10.9%) 등의 순으로 나타남.
- 교육 수강 가능 시기가 1월~3월 사이에 집중된 것으로 조사됨.

■ 수강 가능 시기 (단위 : %, 기업 수)

※응답 기업에 한해, n=110



■ 수강 가능 시기 (단위 : 기업 수, %)

※응답 기업에 한해, n=110

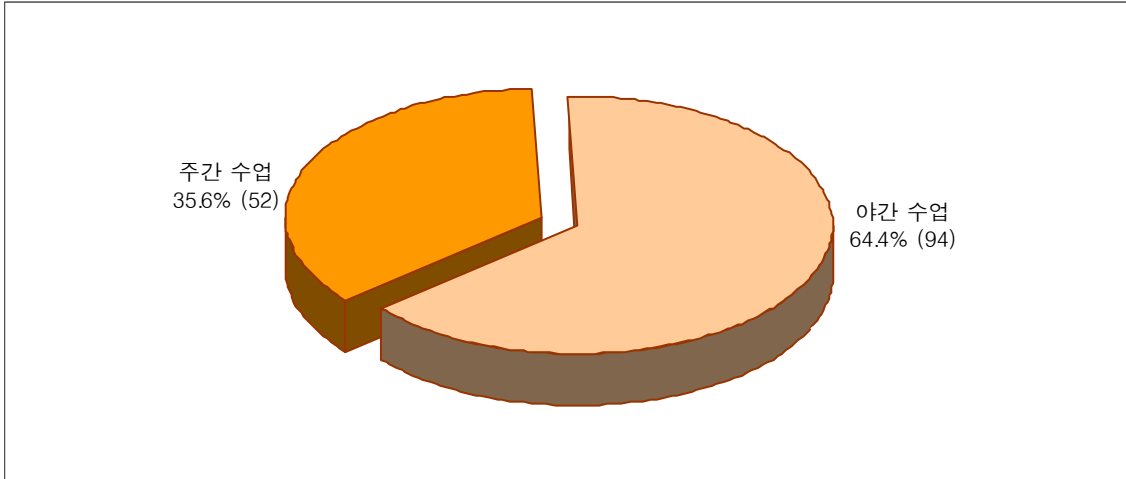
구분	기업 수	수강 가능 시기(중복응답)												무관/상시
		1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	
전체	110	18 16.4%	13 11.8%	24 21.8%	9 8.2%	4 3.6%	7 6.4%	4 3.6%	12 10.9%	2 1.8%	5 4.5%	1 0.9%	4 3.6%	7 6.3%
산업 분야	출판	22	1 4.5%	3 13.6%	2 9.1%	3 13.6%	3 13.6%	3 13.6%	2 9.1%	3 13.6%		1 4.5%		1 4.5%
	만화	1		1 100.0%										
	음악	1	1 100.0%											
	게임	4	2 50.0%						1 25.0%					1 25.0%
	영화/영상	10	1 10.0%	1 10.0%	6 60.0%			1 10.0%					1 10.0%	
	애니메이션	3	1 33.3%		1 33.3%		1 33.3%							
	방송	7	2 28.6%	1 14.3%	2 28.6%			1 14.3%						1 14.3%
	광고	29	6 20.7%	2 6.9%	8 27.6%	4 13.8%				3 10.3%	1 3.4%	3 10.3%	1 3.4%	1 3.4%
	캐릭터	2					1 50.0%						1 50.0%	
	지식 정보	13	1 7.7%	2 15.4%	2 15.4%	1 7.7%				4 30.8%	1 7.7%	1 7.7%		1 7.7%
	콘텐츠 솔루션	11	2 18.2%	2 18.2%		1 9.1%		1 9.1%		1 9.1%			1 9.1%	3 27.3%
	공연	7	1 14.3%	2 28.6%	2 28.6%		1 14.3%	1 14.3%						

## 라. 수강 적절 시간대

- 기존인력 재교육 시 적절한 수강 시간대로 64.4%가 야간수업을, 35.6%가 주간수업을 꼽았음.

■ 수강 적절 시간대 (단위 : %, 기업 수)

※응답 기업에 한해, n=146



- 음악과 콘텐츠솔루션 산업에서는 주간수업을, 출판과 게임, 지식정보, 방송, 광고, 캐릭터 산업에서는 야간수업을 더 선호하는 것으로 조사됨.

■ 수강 적절 시간대 (단위 : 기업 수, %)

※응답 기업에 한해, n=146

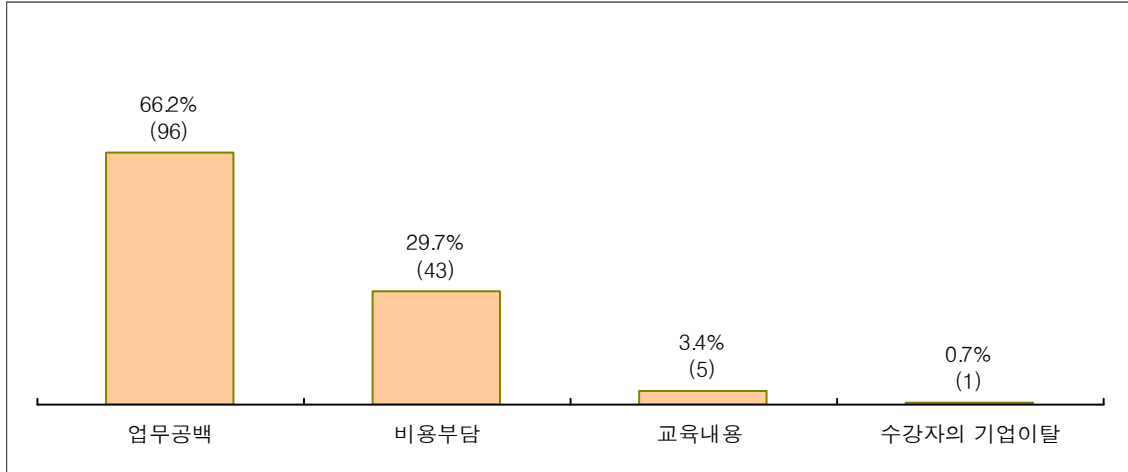
구 분	기업 수	수강 적절 시간대				
		주간 수업		야간 수업		
전 체	146	52	35.6%	94	64.4%	
산업분야	출판	28	6	21.4%	22	78.6%
	만화	2	1	50.0%	1	50.0%
	음악	1	1	100.0%		
	게임	6	2	33.3%	4	66.7%
	영화/영상	12	6	50.0%	6	50.0%
	애니메이션	4	2	50.0%	2	50.0%
	방송	10	4	40.0%	6	60.0%
	광고	36	10	27.8%	26	72.2%
	캐릭터	2			2	100.0%
	지식정보	22	8	36.4%	14	63.6%
	콘텐츠솔루션	15	8	53.3%	7	46.7%
	공연	8	4	50.0%	4	50.0%

## 마. 수강시 애로사항

- 수강시 애로사항은 업무 공백이 66.2%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 비용부담 (29.7%), 교육내용(3.4%), 수강자의 기업을탈(0.7%)순으로 나타남.

■ 수강시 애로사항 (단위 : %, 기업 수)

※응답 기업에 한해, n=145



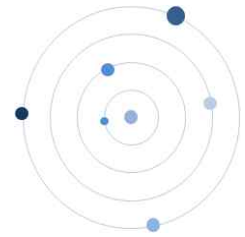
- 대부분의 산업에서 업무공백이 높게 나타난 가운데, 특히 캐릭터(100.0%), 공연 (85.7%), 콘텐츠솔루션(78.6%), 지식정보(72.7%)에서 높게 나타남.
  - 비용부담은 음악(100.0%)과 게임(66.7%), 애니메이션(50.0%), 영화/영상(42.9%)에서 상대적으로 높게 나타남.

■ 수강시 애로사항 (단위 : 기업 수, %)

※응답 기업에 한해, n=145

구 분	수강시 애로사항									
	업무공백		비용부담		교육내용 선행지식 부족		수강자의 기업이탈			
전 체	145	96	66.2%	43	29.7%	5	3.4%	1	0.7%	
산업분야	출판	28	16	57.1%	10	35.7%	1	3.6%	1	3.6%
	만화	2	1	50.0%			1	50.0%		
	음악	1			1	100.0%				
	게임	6	2	33.3%	4	66.7%				
	영화, 영상	14	8	57.1%	6	42.9%				
	애니메이션	4	2	50.0%	2	50.0%				
	방송	9	6	66.7%	3	33.3%				
	광고	36	26	72.2%	10	27.8%				
	캐릭터	2	2	100.0%						
	지식정보	22	16	72.7%	4	18.2%	2	9.1%		
	콘텐츠솔루션	14	11	78.6%	2	14.3%	1	7.1%		
	공연	7	6	85.7%	1	14.3%				





센텀문화산업진흥지구 입주기업



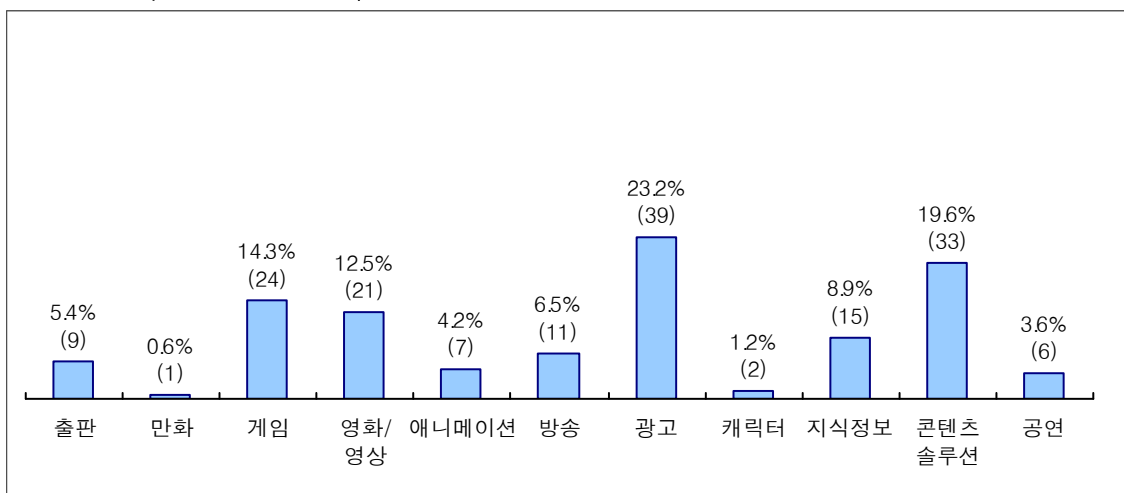
# 1] 일반현황

## 1. 산업분야 및 사업비중

### 가. 산업분야

- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 기업 총 659개 기업 중 선택문화산업진흥지구에 위치한 기업은 168개임.
- 168개 기업 중 23.2%인 39개 기업이 광고산업으로 가장 많았으며, 콘텐츠솔루션도 19.6%(33개)로 비교적 높은 비중을 차지하고 있음. 이어서, 게임(14.3%), 영화/영상(12.5%), 지식정보(8.9%) 등의 순임.

■ 산업분야 (단위 : %, 기업 수)



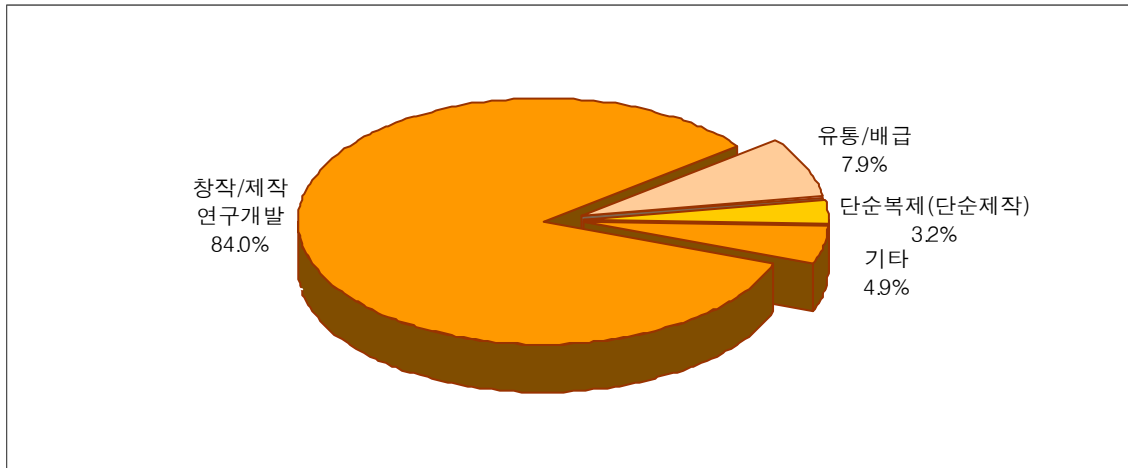
■ 산업분야 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	퍼센트	
전 체	168	100.0%	
산업분야	출판	9 (5.4%)	
	만화	1 (0.6%)	
	게임	24 (14.3%)	
	영화/영상	영화	9 (5.4%)
		영상	12 (7.1%)
	애니메이션	7 (4.2%)	
	방송	11 (6.5%)	
	광고	39 (23.2%)	
	캐릭터	2 (1.2%)	
	지식정보	15 (8.9%)	
	콘텐츠솔루션	33 (19.6%)	
	공연	6 (3.6%)	

## 나. 사업비중

- 매출액 대비 사업 비중을 살펴보면, 창작/제작 연구개발이 84.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 유통/배급(7.9%), 단순복제(3.2%)의 순임.

■ 사업 비중 (단위 : %)



주) 매출액 기준으로 사업 비중의 총 합이 100%가 되도록 한 후, 평균을 집계함.

- 산업분야에 관계없이 창작/제작 연구개발의 비중이 가장 높으며, 특히 만화(100.0%), 애니메이션(92.1%), 캐릭터(90.0%) 산업에서 90.0%이상으로 높은 비중을 차지함.

- 반면, 영화/영상(20.0%), 출판(11.1%), 지식정보(10.7%), 게임(9.6%) 산업에서는 유통/배급 분야의 비중이 상대적으로 다소 높게 나타남.

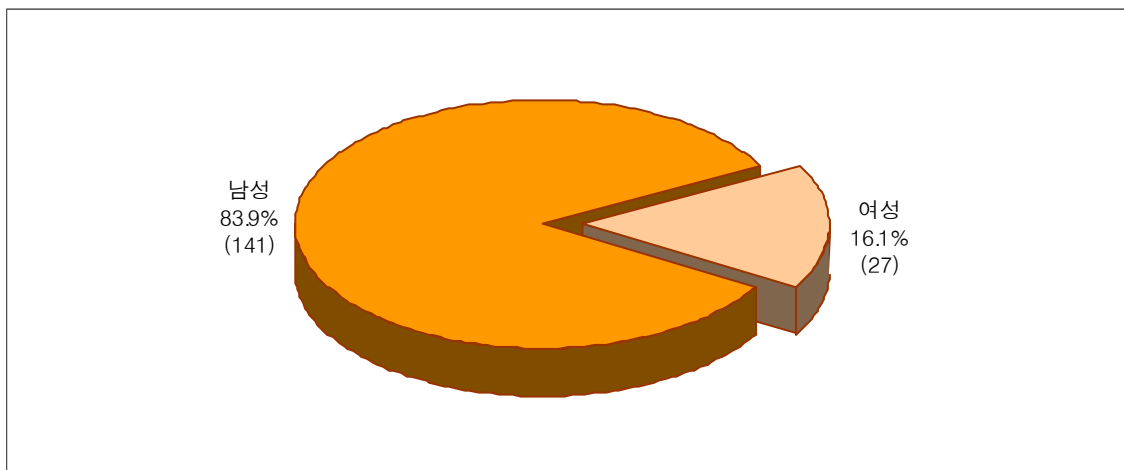
■ 기업 사업 비중 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	사업비중				
		창작/제작 연구개발	유통/배급	단순복제 (단순제작)	기타	
전 체	168	84.0%	7.9%	3.2%	4.9%	
산업분야	출판	9	83.3%	11.1%	5.6%	0.0%
	만화	1	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	게임	24	88.3%	9.6%	2.1%	0.0%
	영화/영상	21	68.1%	20.0%	5.2%	6.7%
	영화	9	73.3%	22.2%	0.0%	4.4%
	영상	12	64.2%	18.3%	9.2%	8.3%
	애니메이션	7	92.1%	0.7%	7.1%	0.0%
	방송	11	84.5%	8.2%	2.7%	4.5%
	광고	39	86.7%	4.6%	1.8%	6.9%
	캐릭터	2	90.0%	0.0%	10.0%	0.0%
	지식정보	15	81.3%	10.7%	1.3%	6.7%
	콘텐츠솔루션	33	85.8%	4.5%	4.2%	5.5%
	공연	6	86.7%	0.0%	0.0%	13.3%

## 2. 대표자 성별

- 센텀문화산업진흥지구에 입주한 161개 기업 중 남성 대표자가 83.9%(141개)로 대부분을 차지하고 있으며, 여성 대표자는 16.1%(27개)로 나타남.

■ 대표자 성별 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 공연(50.0%) 분야에서 여성 대표자의 비율이 높게 나타난 반면, 출판, 만화, 캐릭터 산업에서는 대표자가 모두 남성인 것으로 조사됨.

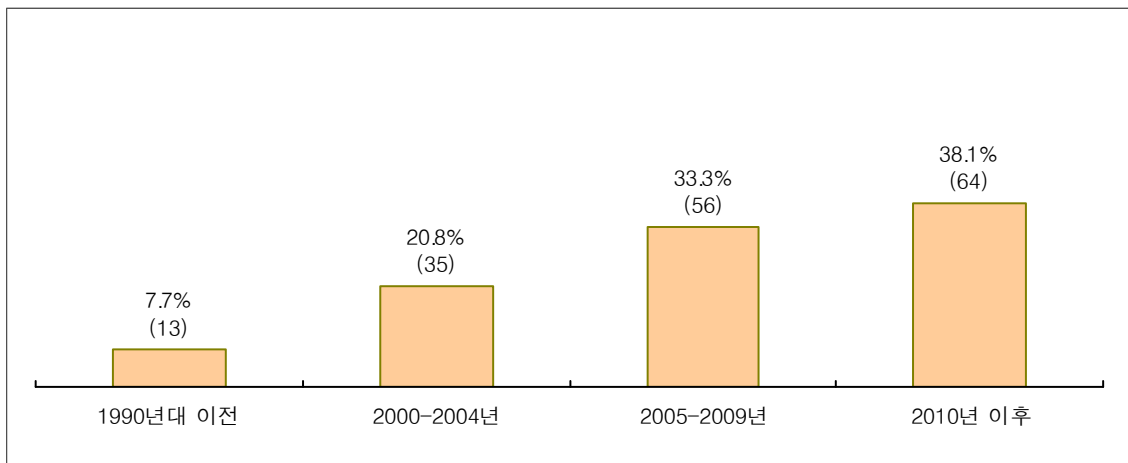
■ 대표자 성별 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	대표자 성별		
		남성	여성	
전체	168	141 (83.9%)	27 (16.1%)	
산업분야	출판	9 (100.0%)	0	
	만화	1 (100.0%)	0	
	게임	20 (83.3%)	4 (16.7%)	
	영화/영상	영화	9 (100.0%)	0
		영상	8 (66.7%)	4 (33.3%)
	애니메이션	6 (85.7%)	1 (14.3%)	
	방송	10 (90.9%)	1 (9.1%)	
	광고	33 (84.6%)	6 (15.4%)	
	캐릭터	2 (100.0%)	0	
	지식정보	12 (80.0%)	3 (20.0%)	
	콘텐츠솔루션	28 (84.8%)	5 (15.2%)	
	공연	3 (50.0%)	3 (50.0%)	

### 3. 설립연도

- 설립연도를 살펴보면, 2010년 이후 설립기업이 38.1%로 가장 높게 나타났으며, 2005-2009년 설립기업도 33.3%로 비교적 높은 비중을 차지함. 이어서 2000-2004년 (20.8%), 1990년대 이전(7.7%) 순임.

■ 설립연도 (단위 : %, 기업 수)



- 산업별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(57.6%) 산업에서는 50% 이상이 2010년 이후에 설립된 것으로 나타나 최근 설립기업의 비중이 특히 높은 것으로 조사됨.

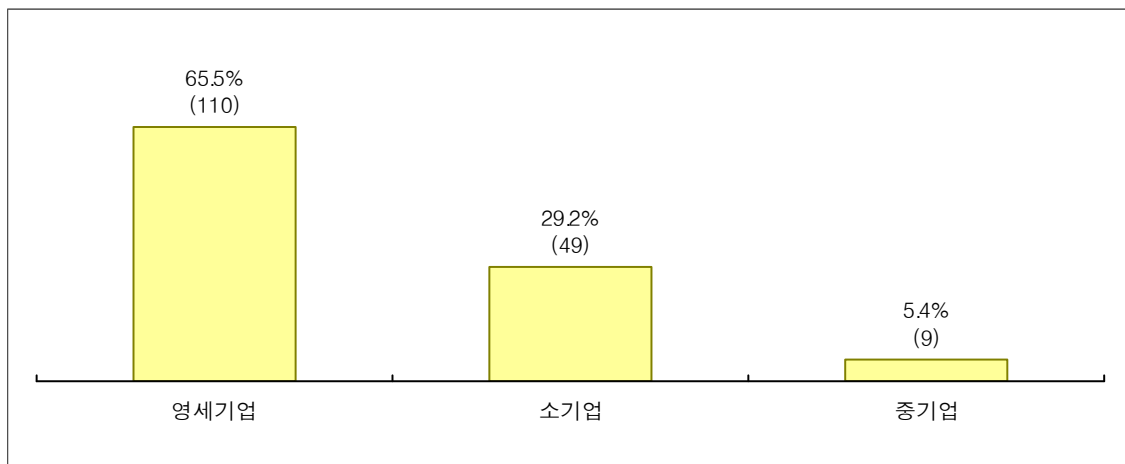
■ 설립연도 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	설립연도								
		1990년대 이전		2000-2004년		2005-2009년		2010년 이후		
전체	168	13	7.7%	35	20.8%	56	33.3%	64	38.1%	
산업 분야	출판	9	1	11.1%	2	22.2%	3	33.3%	3	33.3%
	만화	1			1	100.0%				
	게임	24	1	4.2%	3	12.5%	9	37.5%	11	45.8%
	영화/영상	21			4	19.0%	8	38.1%	9	42.9%
	영화	9			1	11.1%	2	22.2%	6	66.7%
	영상	12			3	25.0%	6	50.0%	3	25.0%
	애니메이션	7			1	14.3%	4	57.1%	2	28.6%
	방송	11	3	27.3%	2	18.2%	5	45.5%	1	9.1%
	광고	39	5	12.8%	9	23.1%	14	35.9%	11	28.2%
	캐릭터	2			1	50.0%	1	50.0%		
	지식정보	15	1	6.7%	3	20.0%	4	26.7%	7	46.7%
	콘텐츠솔루션	33	2	6.1%	9	27.3%	3	9.1%	19	57.6%
	공연	6					5	83.3%	1	16.7%

## 4. 기업유형

- 168개 중 65.5%(110개)가 영세기업인 것으로 조사되었으며, 그 외 소기업은 29.2%(49개)이며, 중기업 5.4%(9개)를 차지함.

■ 기업유형 (단위 : %, 기업 수)



- 산업별로 살펴보면, 캐릭터(50.0%), 게임(37.5%), 방송(36.4%), 광고, 콘텐츠솔루션 (각 33.3%) 산업에서는 30% 이상이 소기업인 것으로 나타남.

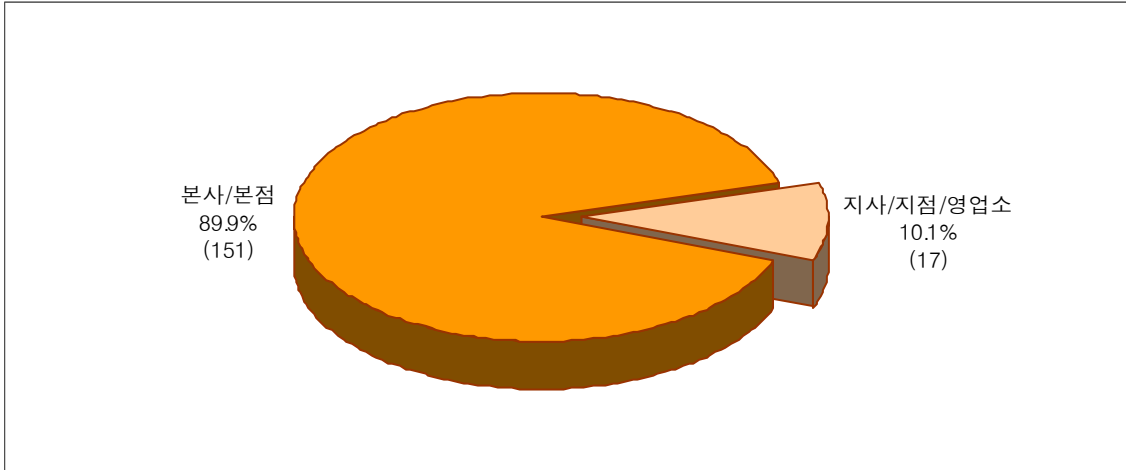
■ 기업유형 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	기업유형						
		영세기업		소기업		중기업		
전체	168	110	65.5%	49	29.2%	9	5.4%	
산업분야	출판	9	7	77.8%	2	22.2%		
	만화	1	1	100.0%				
	게임	24	11	45.8%	9	37.5%	4	16.7%
	영화/영상	21	18	85.7%	2	9.5%	1	4.8%
	영화	9	7	77.8%	2	22.2%		
	영상	12	11	91.7%			1	8.3%
	애니메이션	7	3	42.9%	2	28.6%	2	28.6%
	방송	11	6	54.5%	4	36.4%	1	9.1%
	광고	39	26	66.7%	13	33.3%		
	캐릭터	2	1	50.0%	1	50.0%		
	지식정보	15	11	73.3%	4	26.7%		
	콘텐츠솔루션	33	21	63.6%	11	33.3%	1	3.0%
공연	6	5	83.3%	1	16.7%			

## 5. 현 사업장 구분

- 168개 중 89.9%(151개)가 부산 소재 사업장이 본사/본점인 것으로 조사되었으며, 그 외 지사/지점/영업소는 10.1%(17개)를 차지함.

■ 현 사업장 구분 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야에 상관없이 본사/본점인 기업이 대부분을 차지하고 있음.  
- 공연분야에서는 지사/지점/영업소의 비중이 33.3%로 비교적 높게 나타남.

■ 현 사업장 구분 (단위 : 기업 수, %)

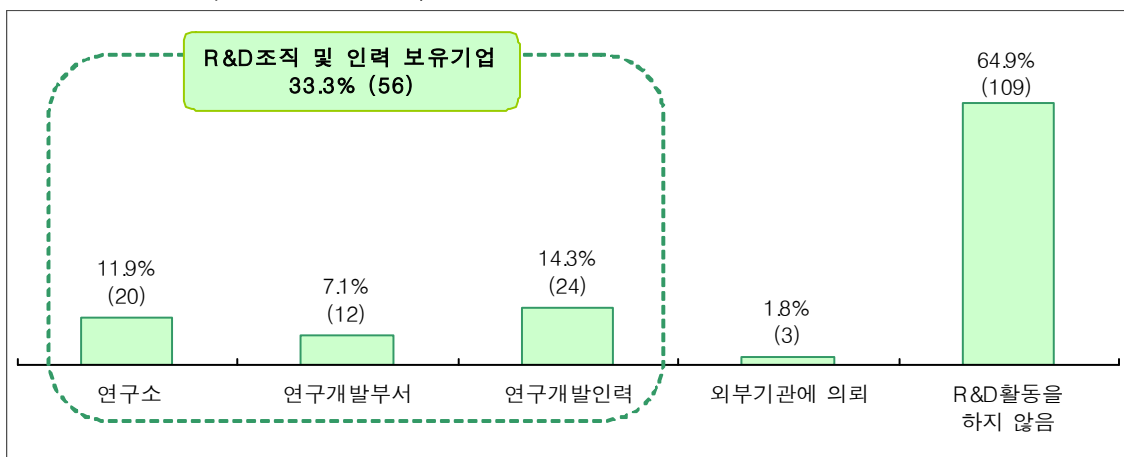
구분	전체	현 사업장 구분			
		본사/본점	비율 (%)	지사/지점/영업소	비율 (%)
전체	168	151	89.9%	17	10.1%
산업분야	출판	9	100.0%		
	만화	1	100.0%		
	게임	24	87.5%	3	12.5%
	영화/영상	21	90.5%	2	9.5%
		영화	9	77.8%	2
	영상	12	100.0%		
	애니메이션	7	85.7%	1	14.3%
	방송	11	81.8%	2	18.2%
	광고	39	94.9%	2	5.1%
	캐릭터	2	100.0%		
	지식정보	15	93.3%	1	6.7%
	콘텐츠솔루션	33	87.9%	4	12.1%
	공연	6	66.7%	2	33.3%

## 6. R&D조직 형태

- 조사기업 중 연구소를 보유한 기업은 11.9%(20개), 연구개발부서는 7.1%(12개)이며, 별도의 연구개발 조직 없이 연구개발인력이 있는 기업은 14.3%(24개)로, R&D 조직 및 인력을 보유한 기업은 총 33.3%(56개)로 집계됨.

- 그 외 R&D 활동을 하지 않는다는 기업은 64.9%(109개)로 나타남.

■ R&D조직 형태 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 캐릭터분야에서 R&D 조직 및 인력을 보유하고 있다는 기업이 100.0%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 애니메이션(57.2%), 게임(54.1%), 콘텐츠솔루션(51.5%) 등의 순임.

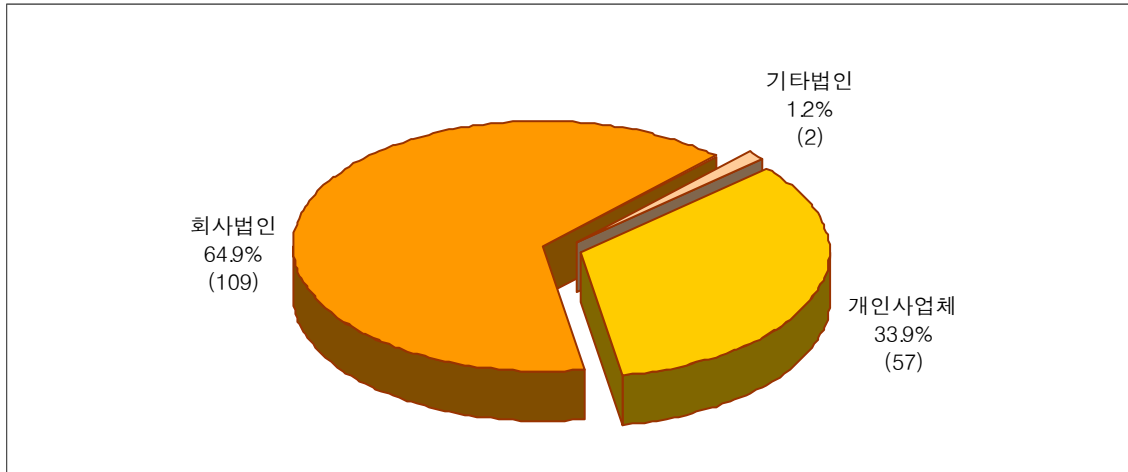
■ R&D 조직형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	R&D 조직형태					R&D활동을 하지 않음	비율 (%)			
		연구소	비율 (%)	연구개발부서	비율 (%)	연구개발인력			비율 (%)	외부기관에 의뢰	비율 (%)
전체	168	20	11.9%	12	7.1%	24	14.3%	3	1.8%	109	64.9%
산업분야	출판	9	11.1%			2	22.2%			6	66.7%
	만화	1								1	100.0%
	게임	24	12.5%	5	20.8%	5	20.8%			11	45.8%
	영화/영상	21	9.5%			1	4.8%	1	4.8%	17	81.0%
	영화	9	11.1%					1	11.1%	7	77.8%
	영상	12	8.3%			1	8.3%			10	83.3%
	애니메이션	7	28.6%	1	14.3%	1	14.3%			3	42.9%
	방송	11	9.1%			1	9.1%			9	81.8%
	광고	39	5.1%	1	2.6%	2	5.1%			34	87.2%
	캐릭터	2		1	50.0%	1	50.0%				
	지식정보	15	20.0%	1	6.7%	3	20.0%	1	6.7%	7	46.7%
	콘텐츠솔루션	33	18.2%	3	9.1%	8	24.2%	1	3.0%	15	45.5%
	공연	6								6	100.0%

## 7. 기업형태

- 센텀문화산업진흥지구 입주기업 중 회사법인기업은 64.9%(109개)이며, 기타법인 1.2%(2개)로 조사되었으며, 개인사업체는 33.9%(57개)임.

■ 기업형태 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 애니메이션(100.0%), 공연, 게임(각 83.3%), 방송(81.8%) 등 대부분의 산업에서 회사법인의 비중이 높은 반면, 만화(100.0%), 출판(77.8%) 산업의 경우 절반 이상이 개인사업체인 것으로 조사됨.

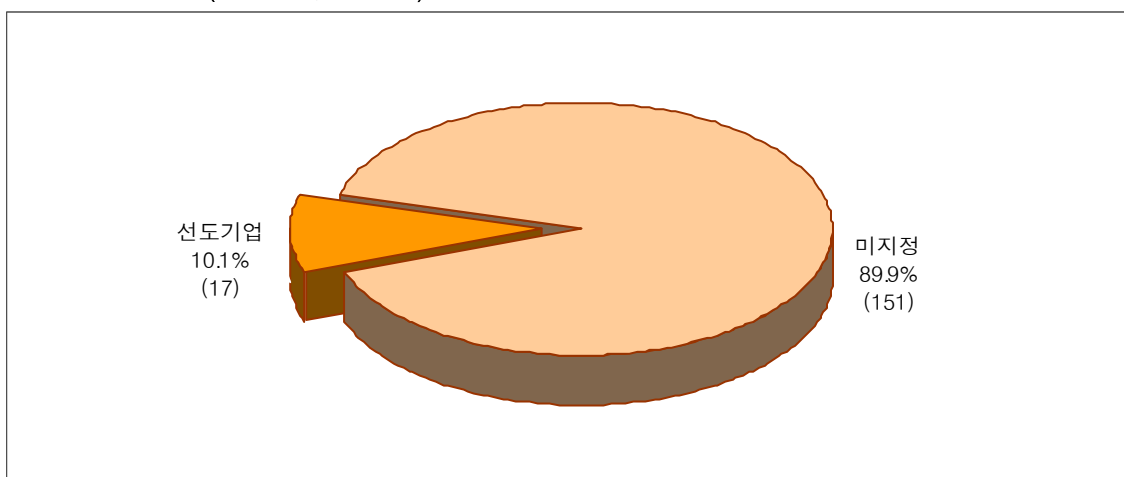
■ 기업형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	기업형태						
		회사법인		기타법인		개인사업체		
전체	168	109	64.9%	2	1.2%	57	33.9%	
산업분야	출판	9	2	22.2%			7	77.8%
	만화	1					1	100.0%
	게임	24	20	83.3%			4	16.7%
	영화/영상	21	13	61.9%			8	38.1%
	영화	9	8	88.9%			1	11.1%
	영상	12	5	41.7%			7	58.3%
	애니메이션	7	7	100.0%				
	방송	11	9	81.8%	1	9.1%	1	9.1%
	광고	39	26	66.7%			13	33.3%
	캐릭터	2	1	50.0%			1	50.0%
	지식정보	15	10	66.7%			5	33.3%
	콘텐츠솔루션	33	16	48.5%	1	3.0%	16	48.5%
	공연	6	5	83.3%			1	16.7%

## 8. 선도기업 지정

○ 부산시 선도기업으로 지정된 기업은 168개 중 17개로 조사기업의 10.1%를 차지함.

■ 선도기업 지정 (단위 : %, 기업 수)



○ 영화/영상, 광고, 콘텐츠솔루션산업에서 3개로 가장 많았으며, 방송, 공연 산업 2개, 출판, 게임, 캐릭터, 지식정보 산업은 각각 1개 기업이 선도기업인 것으로 나타남.

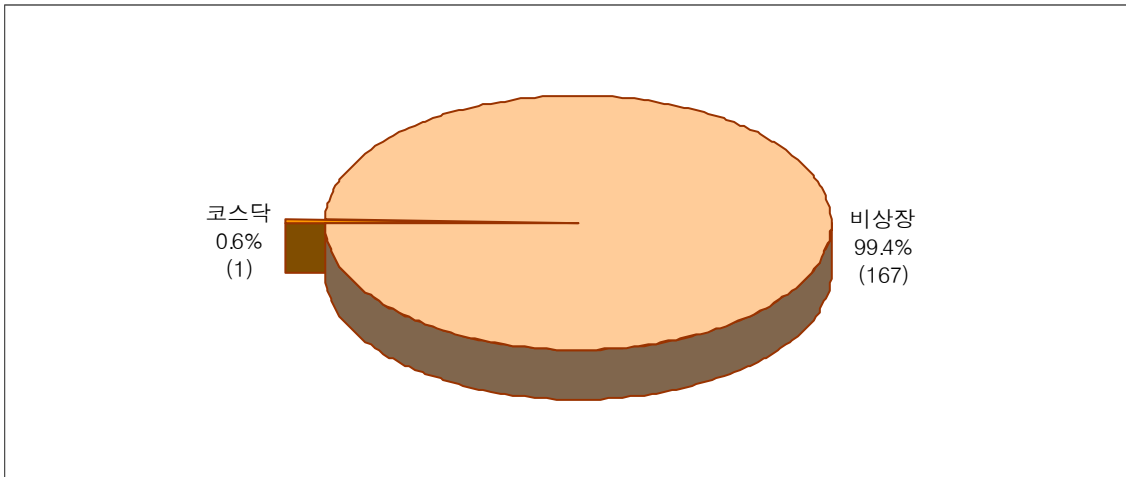
■ 선도기업 지정 (단위 : 기업 수, %)

구분	전체	선도기업 지정				
		선도기업	비율 (%)	미지정	비율 (%)	
전체	168	17	10.1%	151	89.9%	
산업분야	출판	9	1	11.1%	8	88.9%
	만화	1	1	100.0%	0	0.0%
	게임	24	1	4.2%	23	95.8%
	영화/영상	21	3	14.3%	18	85.7%
	영화	9	0	0.0%	9	100.0%
	영상	12	3	25.0%	9	75.0%
	애니메이션	7	0	0.0%	7	100.0%
	방송	11	2	18.2%	9	81.8%
	광고	39	3	7.7%	36	92.3%
	캐릭터	2	1	50.0%	1	50.0%
	지식정보	15	1	6.7%	14	93.3%
	콘텐츠솔루션	33	3	9.1%	30	90.9%
	공연	6	2	33.3%	4	66.7%

## 9. 기업상장

○ 센텀문화산업진흥지구에 위치한 기업 168개 중 코스닥 상장기업은 0.6%로 미비함.

■ 기업상장 (단위 : %, 기업 수)



○ 코스닥에 상장한 기업은 방송 산업에서 1개 기업이 존재하였고, 나머지 기업은 모두 비상장되어있는 것으로 조사됨.

■ 기업상장 (단위 : 기업 수, %)

구 분	전 체	기업상장				
		코스닥	비상장	비율 (%)	비율 (%)	
전 체	168	1	167	0.6%	99.4%	
산업분야	출판	9	9		100.0%	
	만화	1	1		100.0%	
	게임	24	24		100.0%	
	영화/영상	21	21		100.0%	
	영화	9	9		100.0%	
	영상	12	12		100.0%	
	애니메이션	7	7		100.0%	
	방송	11	1	10	9.1%	90.9%
	광고	39	39		100.0%	
	캐릭터	2	2		100.0%	
	지식정보	15	15		100.0%	
	콘텐츠솔루션	33	33		100.0%	
	공연	6	6		100.0%	

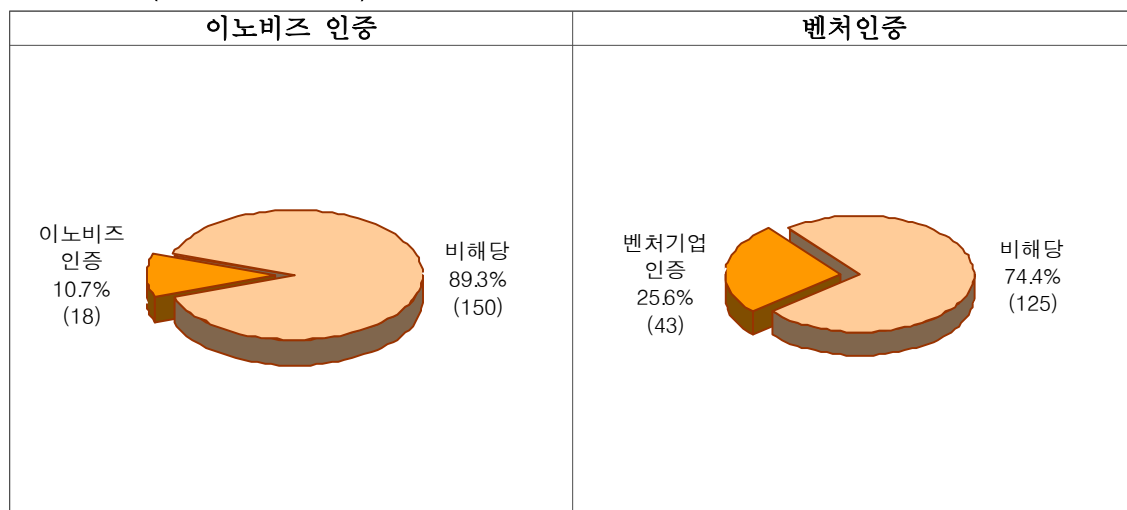
■ 상장기업 명단

구 분	기업명	대표자	주소
코스닥	KNN	이만수	부산광역시 해운대구 센텀서로 30 KNN타워

## 10. 인증현황

- 이노비즈 인증 기업은 조사기업의 10.7%인 18개 기업이고, 벤처인증 기업은 조사기업의 25.6%인 43개 기업으로 집계됨.

### ■ 인증현황 (단위 : %, 기업 수)



- 콘텐츠솔루션 산업에서 7개로 가장 많으며, 이어서 광고(3개), 게임, 영화/영상, 애니메이션(각 2개), 출판, 캐릭터(각 1개) 산업에서 이노비즈 인증 기업이 있는 것으로 조사됨.

### ■ 이노비즈 인증 (단위 : 기업 수, %)

구 분	이노비즈 인증					
	이노비즈 인증	비해당	이노비즈 인증	비해당		
전 체	168	18	10.7%	150	89.3%	
산업분야	출판	9	1	11.1%	8	88.9%
	만화	1			1	100.0%
	게임	24	2	8.3%	22	91.7%
	영화/영상	21	2	9.5%	19	90.5%
	영화	9	1	11.1%	8	88.9%
	영상	12	1	8.3%	11	91.7%
	애니메이션	7	2	28.6%	5	71.4%
	방송	11			11	100.0%
	광고	39	3	7.7%	36	92.3%
	캐릭터	2	1	50.0%	1	50.0%
	지식정보	15			15	100.0%
	콘텐츠솔루션	33	7	21.2%	26	78.8%
	공연	6			6	100.0%

※ 붙임 : 이노비즈 인증 기업 명단 (부록 2)

○ 콘텐츠솔루션산업에서 12개로 가장 많았으며, 이어서 광고(9개), 게임(7개), 지식정보, 영화/영상(각 4개) 등의 순임.

- 특히, 캐릭터(50.0%), 애니메이션(42.9%) 산업에서는 40.0% 이상의 기업이 벤처기업 인증을 받은 것으로 조사되어, 인증비율이 높은 것으로 조사됨.

■ 벤처인증 (단위 : 기업 수, %)

구 분		벤처기업				
		벤처기업 인증		비해당		
전 체		168	43	25.6%	125	74.4%
산업분야	출판	9	1	11.1%	8	88.9%
	만화	1			1	100.0%
	게임	24	7	29.2%	17	70.8%
	영화/영상	21	4	19.0%	17	81.0%
	영화	9	2	22.2%	7	77.8%
	영상	12	2	16.7%	10	83.3%
	애니메이션	7	3	42.9%	4	57.1%
	방송	11	1	9.1%	10	90.9%
	광고	39	9	23.1%	30	76.9%
	캐릭터	2	1	50.0%	1	50.0%
	지식정보	15	4	26.7%	11	73.3%
	콘텐츠솔루션	33	12	36.4%	21	63.6%
	공연	6	1	16.7%	5	83.3%

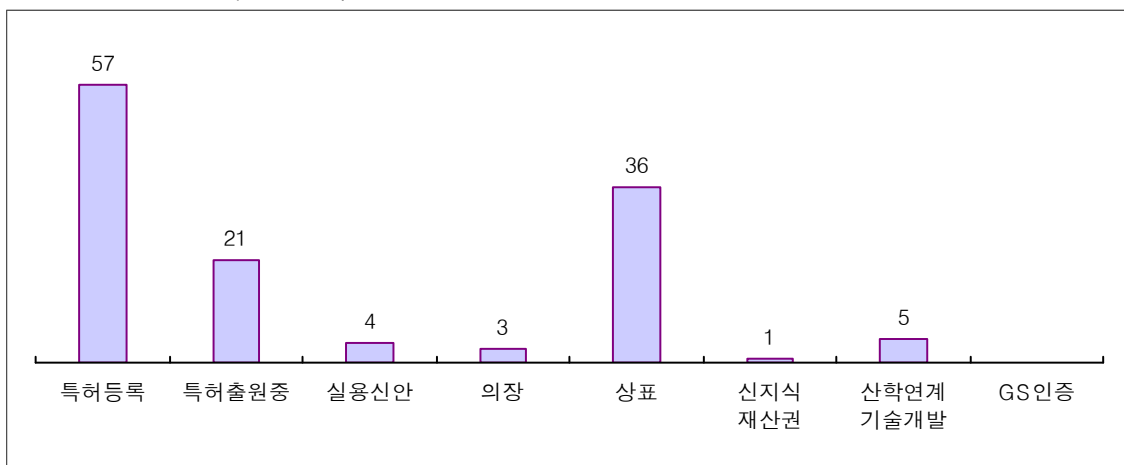
※ 붙임 : 벤처 인증 기업 명단 (부록 2)

## 11. 지적재산권 현황

- 센텀문화산업지구 입주기업의 지적재산권 현황을 살펴보면 특허등록이 57건으로 가장 많았으며, 다음으로 상표권 36건, 특허출원 21건, 산학연계 기술개발 5건, 실용신안 4건, 의장권 3건, 신지식재산권 1건 등이 조사되었음.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업분야별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(39건) 산업에서는 특허등록이, 광고(10건) 산업에서는 상표권, 게임(4건) 산업에서는 산학연계기술개발이 가장 많은 것으로 집계됨.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 기업 수, 건)

※응답기업에 한해

구분	특허등록		특허출원		실용신안		의장		상표		신지식재산권		산학연계 기술개발		GS인증							
	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계	기업 수	평균 합계						
전체	13	4.4	57	11	1.9	21	2	2.0	4	1	3.0	3	10	3.6	36	1	1.0	1	2	2.5	5	
출판				1	2.0	2																
게임										2	3.5	7							1	4.0	4	
영화/영상	1	1.0	1	1	1.0	1				1	5.0	5										
영화	1	1.0	1																			
영상				1	1.0	1				1	5.0	5										
애니메이션	1	6.0	6																			
방송	1	1.0	1																			
광고	2	2.0	4	2	1.0	2				1	10.0	10										
캐릭터	1	1.0	1	1	2.0	2	1	3.0	3		2	1.0	2									
지식정보	4	1.3	5	3	2.7	8				1	2.0	2	1	1.0	1	1	1.0	1				
콘텐츠솔루션	3	13.0	39	3	2.0	6	1	1.0	1	1	3.0	3	2	2.5	5							
공연																						

## 2 인력 및 재무현황

### 1. 종사자 현황

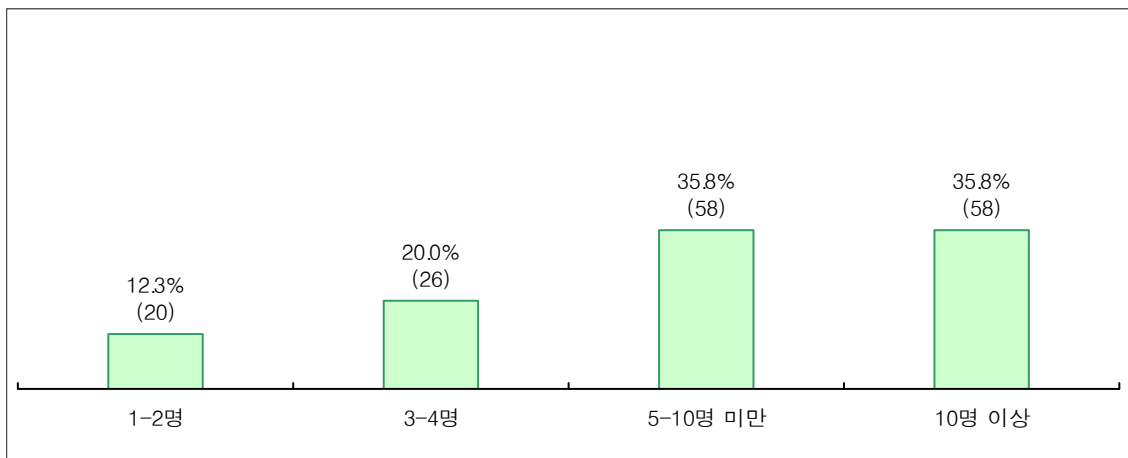
#### 가. 종사자 규모

- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 센텀문화진흥지구 입주기업 168개 기업의 2013년 말 기준 종사자 규모를 살펴보면, 10명 이상이 35.8%(58개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 5-10명 미만도 35.8%(58개)로 비교적 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 조사됨.

- 이어서 3-4명 20.0%(26개), 1-2명 12.3%(20개)의 순임.

■ 2013년 종사자 규모 (단위 : %, 기업 수)

※응답기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션 산업의 25.8%가 1-2명 정도인 것으로 나타나, 타산업보다 기업 규모가 더욱 영세한 것으로 나타남.
- 반면, 애니메이션(57.1%), 게임(54.2%), 캐릭터(50.0%) 산업에서는 절반 이상이 10명 이상인 것으로 나타나 비교적 규모가 큰 기업의 비중이 높은 것으로 집계됨.

■ 2013년 종사자 규모 (단위: 기업 수, %)

※응답기업에 한해

구 분	2013년 종사자 규모									
	1-2명		3-4명		5-10명 미만		10명 이상			
전 체	162	20	12.3%	26	16.0%	58	35.8%	58	35.8%	
산업분야	출판	9	1	11.1%	3	33.3%	3	33.3%	2	22.2%
	만화	1	1	100.0%						
	게임	24			4	16.7%	7	29.2%	13	54.2%
	영화/영상	17	4	23.5%	3	17.6%	8	47.1%	2	11.8%
	영화	6	2	33.3%			3	50.0%	1	16.7%
	영상	11	2	18.2%	3	27.3%	5	45.5%	1	9.1%
	애니메이션	7					3	42.9%	4	57.1%
	방송	11			3	27.3%	3	27.3%	5	45.5%
	광고	39	4	10.3%	7	17.9%	15	38.5%	13	33.3%
	캐릭터	2			1	50.0%			1	50.0%
	지식정보	15	2	13.3%	2	13.3%	7	46.7%	4	26.7%
	콘텐츠솔루션	31	8	25.8%	2	6.5%	8	25.8%	13	41.9%
	공연	6			1	16.7%	4	66.7%	1	16.7%

- 연도별로 종사자 규모를 살펴보면, 종사자 수가 3-4명인 소기업은 2011년 11.9%에서 2012년 14.5%, 2013년 16.0%로 다소 증가한 것으로 나타난 반면, 10명 이상 기업은 2011년 39.0%, 2012년 37.0%, 2013년 35.8%로 소폭 감소한 것으로 조사됨.

■ 연도별 종사자 규모 (단위 : 기업 수, %)

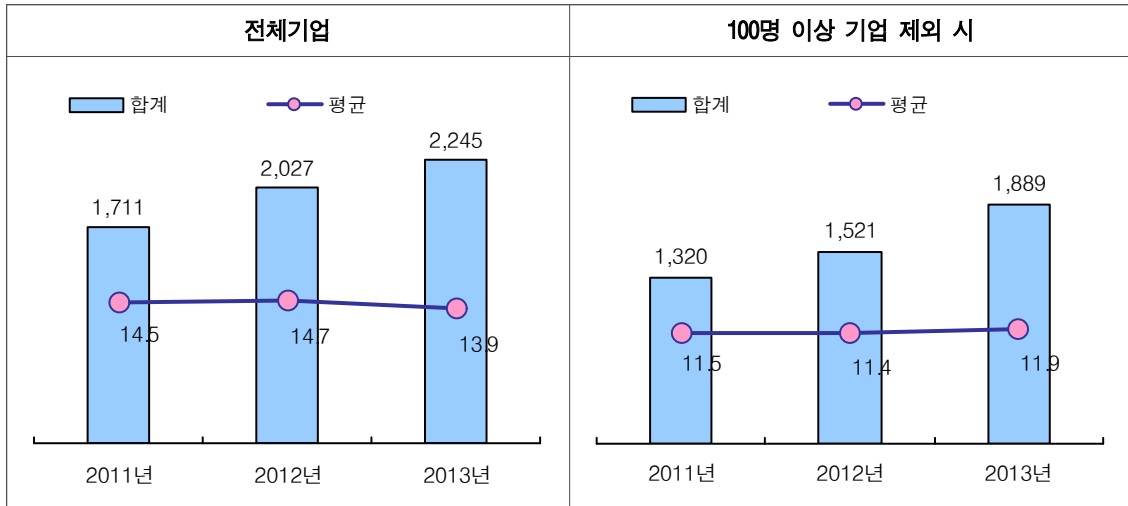
※응답기업에 한해

구 분	연도별 종사자 규모								
	1-2명		3-4명		5-10명 미만		10명 이상		
2011년	118	14	11.9%	14	11.9%	44	37.3%	46	39.0%
2012년	138	16	11.6%	20	14.5%	51	37.0%	51	37.0%
2013년	162	20	12.3%	26	16.0%	58	35.8%	58	35.8%

## 나. 연도별 종사자 현황

- 총 종사자 수를 살펴보면, 2011년 1,711명, 2012년 2,027명, 2013년 2,245명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있음. 또한 종사자 수 100인 이상 기업을 제외한 경우에도 연도별 총 종사자 수가 2011년 1,320명, 2012년 1,521명, 2013년 1,889명으로 증가세임.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



주) 2014년 부산CT 현황조사는 부산지역 CT산업 중 창작/제작 기업을 중심으로 조사를 실시하였음.

주) 2013년 종사자 수 100인 이상인 3개 기업을 제외하여 분석함. 영화/영상 1개, 애니메이션 1개, 방송 1개)  
- CT산업의 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 종사자 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄.

- 산업별로 2013년 총 종사자 수를 살펴보면, 게임 산업에서 592명으로 가장 많으며, 다음으로 콘텐츠솔루션(357명), 광고(356명), 방송(261명), 애니메이션(230명) 등의 순임.
- 전년대비 증감을 살펴보면, 콘텐츠솔루션산업에서 91명이 증가하여 가장 높은 증가를 보였으며, 그 외 지식정보(54명), 게임(38명), 애니메이션(30명) 산업에서도 30명 이상 증가한 것으로 집계됨.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 기업 수, 명)

구분	연도별 종사자 수									총 종사자 수 증감 (전년대비)	
	2011년			2012년			2013년				
	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계		
전 체	118	14.5	1,711	138	14.7	2,027	162	13.9	2,245	218	
산업 분야	출판	6	6.8	41	7	7.3	51	9	6.8	61	10
	만화	1	1.0	1	1	1.0	1	1	1.0	1	-
	게임	15	28.7	431	20	27.7	554	24	24.7	592	38
	영화/영상	13	14.2	184	13	16.2	210	17	11.2	191	▽19
	영화	3	3.7	11	3	5.7	17	6	6.5	39	22
	영상	10	17.3	173	10	19.3	193	11	13.8	152	▽41
	애니메이션	5	31.6	158	7	28.6	200	7	32.9	230	30
	방송	10	25.1	251	11	24.1	265	11	23.7	261	▽4
	광고	32	8.6	274	35	9.6	335	39	9.1	356	21
	캐릭터	2	10.0	20	2	12.0	24	2	11.5	23	▽1
	지식정보	9	7.8	70	11	7.2	79	15	8.9	133	54
	콘텐츠솔루션	19	12.5	238	25	10.6	266	31	11.5	357	91
	공연	6	7.2	43	6	7.0	42	6	6.7	40	▽2

주) 센텀문화산업지구 입주기업 168개 중 2013년 이후 설립기업 27개, 2012년 설립기업 19개로, 연도별 분석 기업 수가 다름. 이하동일

○ 2013년 총 종사자 수를 살펴보면, 게임산업에서 592명으로 가장 많은 것으로 조사되었으며, 이어서 콘텐츠솔루션(357명), 광고(356명) 등의 순임.

- 전년대비 368명 증가하였으며, 특히 게임산업에서 140명으로 가장 크게 증가하였으며, 콘텐츠솔루션(91명) 등의 산업에서도 큰 폭으로 증가한 것으로 조사됨.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 기업 수, 명)

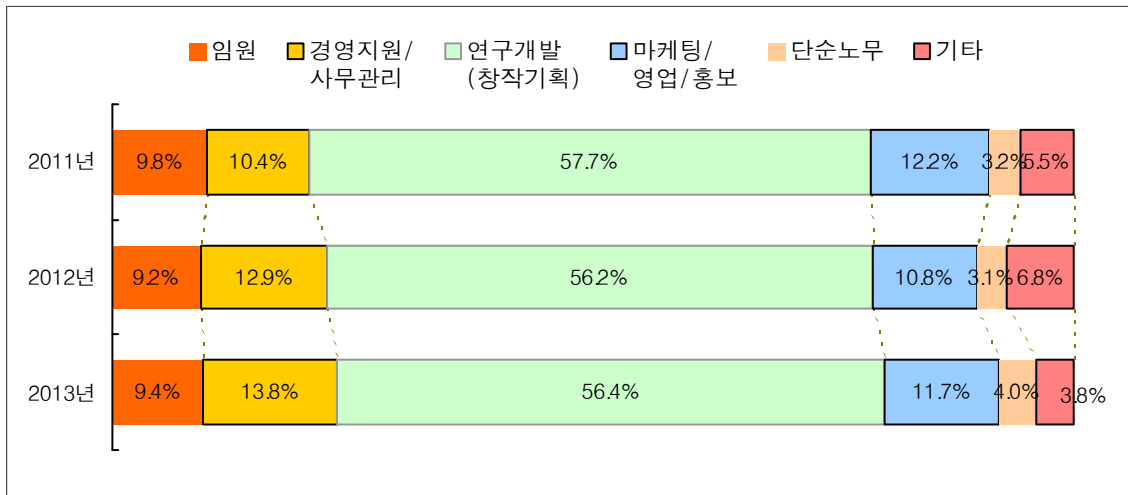
※100명 이상 기업 제외 시

구분	연도별 종사자 수									총종사자 수 증감 (전년대비)	
	2011년			2012년			2013년				
	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계		
전 체	115	11.5	1,320	134	11.4	1,521	159	11.9	1,889	368	
산업 분야	출판	6	6.8	41	7	7.3	51	9	6.8	61	10
	만화	1	1.0	1	1	1.0	1	1	1.0	1	-
	게임	14	23.1	324	19	23.8	452	24	24.7	592	140
	영화/영상	12	4.1	49	12	4.8	58	16	5.4	87	29
	영화	3	3.7	11	3	5.7	17	6	6.5	39	22
	영상	9	4.2	38	9	4.6	41	10	4.8	48	7
	애니메이션	5	31.6	158	6	16.7	100	6	21.7	130	30
	방송	9	11.3	102	10	11.3	113	10	10.9	109	▽4
	광고	32	8.6	274	35	9.6	335	39	9.1	356	21
	캐릭터	2	10.0	20	2	12.0	24	2	11.5	23	▽1
	지식정보	9	7.8	70	11	7.2	79	15	8.9	133	54
	콘텐츠솔루션	19	12.5	238	25	10.6	266	31	11.5	357	91
	공연	6	7.2	43	6	7.0	42	6	6.7	40	▽2

## 다. 직무별 종사자 현황

- 2013년 종사자의 직무별 비중을 살펴보면, 연구개발 및 창작/기획 인력이 56.4%로 절반을 차지하고 있으며, 이어서 경영지원/사무관리(13.8%), 마케팅/영업/홍보(11.7%), 임원(9.4%), 단순노무(4.0%) 등의 순임.
- 연구개발 및 창작/기획 인력의 경우, 2011년 57.7%, 2012년 56.2%, 2013년 56.4%로 소폭 감소한 것으로 조사됨.

■ 직무별 종사자 현황 (단위 : %)



■ 직무별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	기업 수	기업당 평균 종사자 수	총 종사자 수	직무별 총 종사자 수											
				임원	경영지원/사무관리	연구개발 (창작기획)	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타						
2011년	118	14.5	1,711	168	9.8%	178	10.4%	988	57.7%	209	12.2%	54	3.2%	94	5.5%
2012년	138	14.7	2,027	187	9.2%	262	12.9%	1,140	56.2%	218	10.8%	63	3.1%	137	6.8%
2013년	162	13.9	2,245	211	9.4%	310	13.8%	1,267	56.4%	262	11.7%	89	4.0%	86	3.8%

- 산업분야에 상관없이 연구개발 및 창작/기획인력의 비중이 가장 높은 것으로 조사되었으며, 특히 만화(100.0%), 애니메이션(90.9%), 캐릭터(82.6%) 산업에서는 80% 이상을 차지하는 것으로 나타남. 이어서 지식정보(63.9%), 공연(60.0%), 게임(58.4%), 방송(55.6%) 등의 순임.

### ■ 직무별 종사자 현황 (단위 : %)

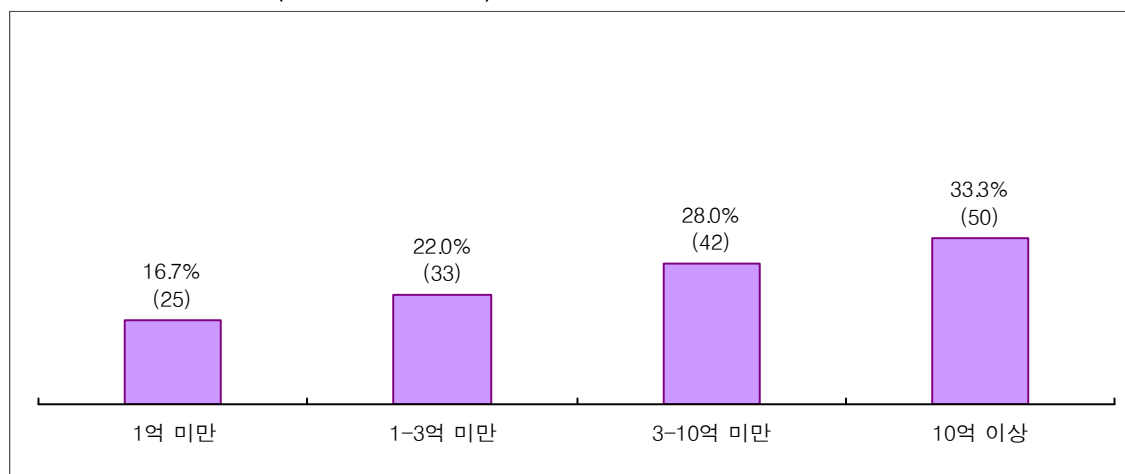
구 분	2012년 종사자 현황						2013년 종사자 현황						
	임원	경영 지원/ 사무 관리	연구 개발 (창작 기획)	마케팅/ 영업/ 홍보	단순 노무	기타	임원	경영 지원/ 사무 관리	연구 개발 (창작 기획)	마케팅/ 영업/ 홍보	단순 노무	기타	
전 체	9.2%	12.9%	56.2%	10.8%	3.1%	6.8%	9.4%	13.8%	56.4%	11.7%	4.0%	3.8%	
산업 분야	출판	21.6%	7.8%	54.9%	13.7%	2.0%	0.0%	21.3%	16.4%	47.5%	13.1%	1.6%	0.0%
	만화	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	게임	6.1%	17.5%	57.9%	6.3%	10.1%	2.0%	6.1%	18.2%	58.4%	5.9%	9.5%	1.9%
	영화/영상	6.7%	13.3%	30.0%	22.4%	0.5%	27.1%	10.5%	14.1%	33.0%	25.7%	13.6%	3.1%
	영화	5.9%	17.6%	64.7%	11.8%	0.0%	0.0%	12.8%	20.5%	43.6%	23.1%	0.0%	0.0%
	영상	6.7%	13.0%	26.9%	23.3%	0.5%	29.5%	9.9%	12.5%	30.3%	26.3%	17.1%	3.9%
	애니메이션	5.0%	4.5%	90.0%	0.0%	0.0%	0.5%	4.3%	3.9%	90.9%	0.0%	0.0%	0.9%
	방송	6.0%	12.5%	56.2%	7.2%	0.0%	18.1%	5.7%	13.0%	55.6%	7.7%	0.0%	18.0%
	광고	14.6%	13.1%	49.3%	17.0%	1.2%	4.8%	15.2%	13.5%	48.3%	17.1%	1.4%	4.5%
	캐릭터	4.2%	8.3%	83.3%	4.2%	0.0%	0.0%	4.3%	8.7%	82.6%	4.3%	0.0%	0.0%
	지식정보	17.7%	15.2%	54.4%	12.7%	0.0%	0.0%	15.0%	12.0%	63.9%	9.0%	0.0%	0.0%
	콘텐츠솔루션	12.0%	10.2%	54.5%	14.3%	0.4%	1.1%	10.1%	14.0%	48.7%	20.4%	0.3%	0.8%
	공연	14.3%	14.3%	59.5%	9.5%	0.0%	2.4%	15.0%	15.0%	60.0%	7.5%	0.0%	2.5%

## 2. 매출액

### 가. 매출액 규모

- 2013년 매출액 규모를 살펴보면, 10억 이상의 매출 규모가 큰 기업이 33.3%(50개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 3-10억 미만(28.0%), 1-3억 미만 (22.0%), 1억 미만(16.7%) 순임.

#### ■ 2013년 매출액 규모 (단위 : %, 기업 수)



- 만화(100.0%), 캐릭터(50.0%), 게임(34.8%) 산업의 경우 1억 미만의 비중이 비교적 높게 나타나, 매출 규모가 타 기업보다 작게 나타남.

■ 2013년 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

구 분	2013년 매출액 규모								
	1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상		
전 체	150	25 16.7%	33 22.0%	42 28.0%	50 33.3%				
출판	8	1 12.5%	1 12.5%	3 37.5%	3 37.5%				
만화	1	1 100.0%							
게임	23	8 34.8%	4 17.4%	5 21.7%	6 26.1%				
영화/영상	15	2 13.3%	6 40.0%	4 26.7%	3 20.0%				
영화	5		3 60.0%		2 40.0%				
영상	10	2 20.0%	3 30.0%	4 40.0%	1 10.0%				
산업분야	애니메이션	7	1 14.3%	2 28.6%	2 28.6%	2 28.6%			
방송	11		3 27.3%	4 36.4%	4 36.4%				
광고	36	2 5.6%	8 22.2%	12 33.3%	14 38.9%				
캐릭터	2	1 50.0%		1 50.0%					
지식정보	13	1 7.7%	3 23.1%	5 38.5%	4 30.8%				
콘텐츠솔루션	28	8 28.6%	6 21.4%	4 14.3%	10 35.7%				
공연	6			2 33.3%	4 66.7%				

- 연 매출액 1억 미만의 기업은 2011년 8.4%, 2012년 14.1%, 2013년 16.7%로 증가하고 있음.

■ 연도별 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

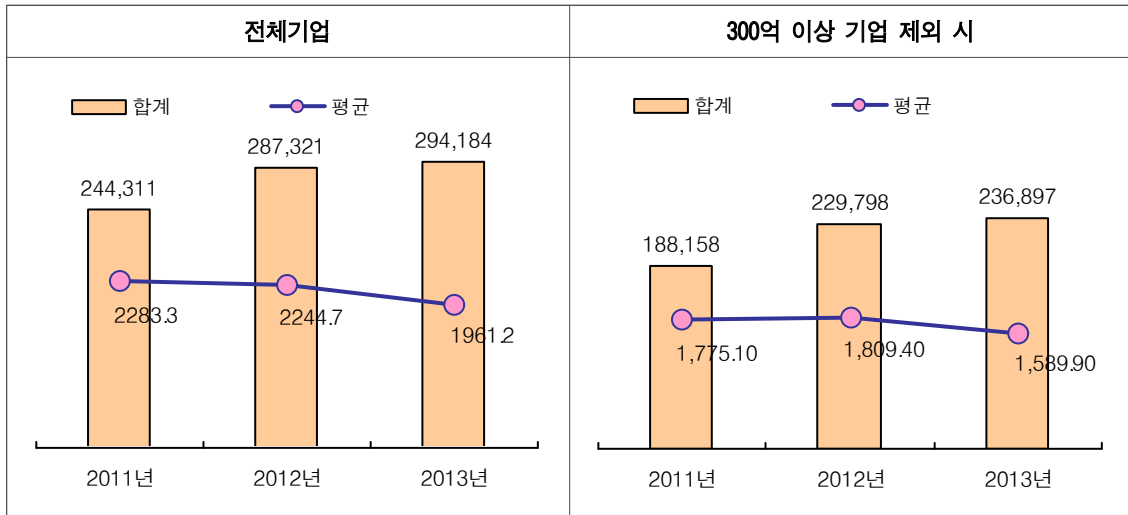
구 분	연도별 매출액 규모							
	1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
2011년	107	9 8.4%	24 22.4%	32 29.9%	42 39.3%			
2012년	128	18 14.1%	28 21.9%	30 23.4%	52 40.6%			
2013년	150	25 16.7%	33 22.0%	42 28.0%	50 33.3%			

주) 센텀문화산업지구 입주기업 161개 중 2013년 이후 설립기업 27개, 2012년 설립기업 19개로, 연도별 분석 기업 수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 매출액 현황

- 총 매출액은 2011년 2,443억1,100만원, 2012년 2,873억2,100만원, 2013년 2,941억 8,400만원으로 증가추세임.
- 300억 이상 기업을 제외 시, 2013년 총 매출액은 2,368억9,700만원이며, 2011년 이후 꾸준히 증가하고 있음.(2011년 1,881억5,800만원, 2012년 2,297억9,800만원)

■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원)



주) 2013년 매출액 300억 이상인 1개 기업을 제외하여 분석함(방송 1개)

- CT산업 일반적인 기업의 경향을 알기 위해 매출액 규모가 큰 기업을 제외하고 살펴봄

○ 2013년 총 매출액 2,941억8,400만원 중 방송산업에서 653억3,500만원으로 가장 많았으며, 콘텐츠솔루션(614억1,500만원)산업, 광고(571억2,100만원)산업에서도 500억 이상의 높은 매출규모를 보임.

- 기업당 평균 매출액은 방송산업이 59억3,950만원으로 가장 많았으며, 이어서 공연(28억3,270만원), 지식정보(23억9,310만원), 콘텐츠솔루션(21억9,340만원), 광고(15억8,670만원) 등의 순임.

○ 광고, 콘텐츠솔루션, 애니메이션 등의 산업에서는 2011년 이후 기업당 평균 매출액이 증가세를 보임.

■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

구분	연도별 매출액										
	2011년			2012년			2013년				
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계		
전체	107	2,283.3	244,311	128	2,244.7	287,321	150	1,961.2	294,184		
산업분야	출판	6	945.3	5,672	7	844.0	5,908	8	745.5	5,964	
	만화	1	30.0	30	1	30.0	30	1	30.0	30	
	게임	13	2,063.1	26,820	17	1,575.2	26,779	23	1,170.6	26,924	
	영화/영상	영화	2	3,998.5	7,997	2	6,452.5	12,905	5	1,504.2	7,521
		영상	8	2,471.9	19,775	9	2,840.9	25,568	10	1,068.8	10,688
	애니메이션	5	778.2	3,891	7	1,152.6	8,068	7	1,449.0	10,143	
	방송	11	6,257.2	68,829	11	6,433.3	70,766	11	5,939.5	65,335	
	광고	29	1,201.4	34,841	32	1,357.0	43,424	36	1,586.7	57,121	
	캐릭터	2	604.5	1,209	2	634.5	1,269	2	468.5	937	
	지식정보	9	2,545.6	22,910	11	1,992.4	21,916	13	2,393.1	31,110	
	콘텐츠솔루션	15	1,798.6	26,979	23	2,057.7	47,328	28	2,193.4	61,415	
	공연	6	4,226.3	25,358	6	3,893.3	23,360	6	2,832.7	16,996	

- 공연 산업에서 기업 당 평균 매출액이 28억3,270만원으로 가장 많았으며, 이어서 지식정보(23억9,310만원), 콘텐츠솔루션(21억9,340만원), 광고(15억8,670만원), 애니메이션(14억4,900만원), 게임(11억 7,060만원) 등의 순임.

■ 연도별 매출액 현황 - 연매출 300억이상 기업 제외 시 (단위 : 기업 수, 백만원)

구 분	연도별 매출액 현황									
	2011년			2012년			2013년			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전 체	106	1,775.1	188,158	127	1,809.4	229,798	149	1,589.9	236,897	
산업 분야	출판	6	945.3	5,672	7	844.0	5,908	8	745.5	5,964
	만화	1	30.0	30	1	30.0	30	1	30.0	30
	게임	13	2,063.1	26,820	17	1,575.2	26,779	23	1,170.6	26,924
	영화/영상	10	2,777.2	27,772	11	3,497.5	38,473	15	1,213.9	18,209
	영화	2	3,998.5	7,997	2	6,452.5	12,905	5	1,504.2	7,521
	영상	8	2,471.9	19,775	9	2,840.9	25,568	10	1,068.8	10,688
	애니메이션	5	778.2	3,891	7	1,152.6	8,068	7	1,449.0	10,143
	방송	10	1,267.6	12,676	10	1,324.3	13,243	10	804.8	8,048
	광고	29	1,201.4	34,841	32	1,357.0	43,424	36	1,586.7	57,121
	캐릭터	2	604.5	1,209	2	634.5	1,269	2	468.5	937
	지식정보	9	2,545.6	22,910	11	1,992.4	21,916	13	2,393.1	31,110
	콘텐츠솔루션	15	1,798.6	26,979	23	2,057.7	47,328	28	2,193.4	61,415
	공연	6	4,226.3	25,358	6	3,893.3	23,360	6	2,832.7	16,996

■ 연매출 300억 이상 기업 명단

순번	기업명	대표자	사업분야
1	KNN	이만수	방송

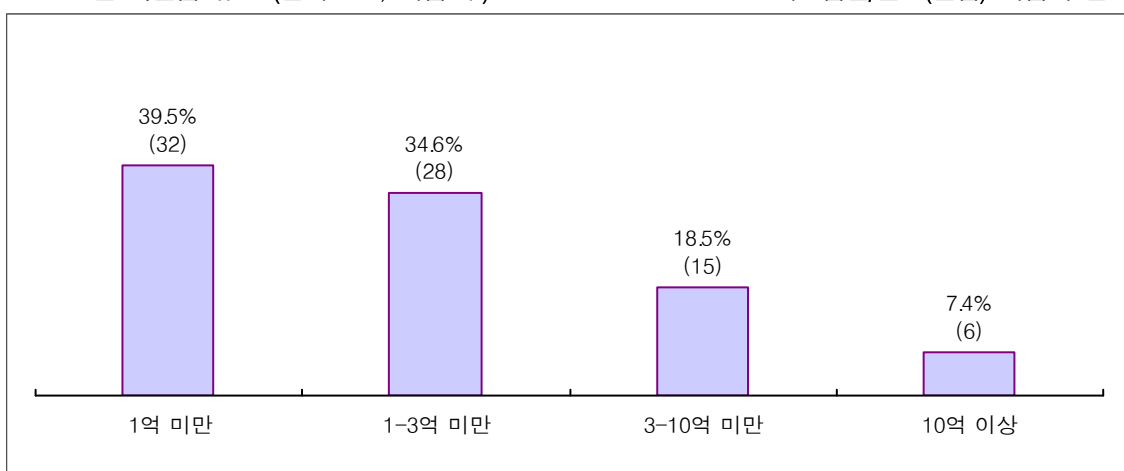
### 3. 자본금

#### 가. 자본금 규모

- 2013년 자본금이 1억 미만인 기업이 39.5%(32개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 1-3억 미만(34.6%, 28개), 3-10억 미만(18.5%, 15개), 10억 이상(7.4%, 6개) 순임.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : %, 기업 수)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 출판, 애니메이션(각 50.0%) 산업에서는 절반이상이 자본금 1억 미만으로, 기업의 자본금 규모가 특히 작은 것으로 조사됨.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구분	기업 수	2013년 자본금 규모				
		1억 미만	1-3억 미만	3-10억 미만	10억 이상	
전체	81	32 39.5%	28 34.6%	15 18.5%	6 7.4%	
산업 분야	출판	2 1 50.0%	1 50.0%			
	게임	15 7 46.7%	4 26.7%	3 20.0%	1 6.7%	
	영화/영상	7 2 28.6%	2 28.6%	2 28.6%	1 14.3%	
		영화	3 1 33.3%	2 66.7%		
	영상	4 2 50.0%	1 25.0%		1 25.0%	
	애니메이션	6 3 50.0%	2 33.3%		1 16.7%	
	방송	5 2 40.0%	2 40.0%		1 20.0%	
	광고	22 8 36.4%	7 31.8%	6 27.3%	1 4.5%	
	캐릭터	1		1 100.0%		
	지식정보	9 4 44.4%	5 55.6%			
	콘텐츠솔루션	11 4 36.4%	3 27.3%	3 27.3%	1 9.1%	
	공연	3 1 33.3%	1 33.3%	1 33.3%		

- 자본금 1억 미만인 기업의 경우, 2011년 38.1%, 2012년 41.7%, 2013년 39.5%로 꾸준히 증가하고 있음.

■ 연도별 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %) ※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

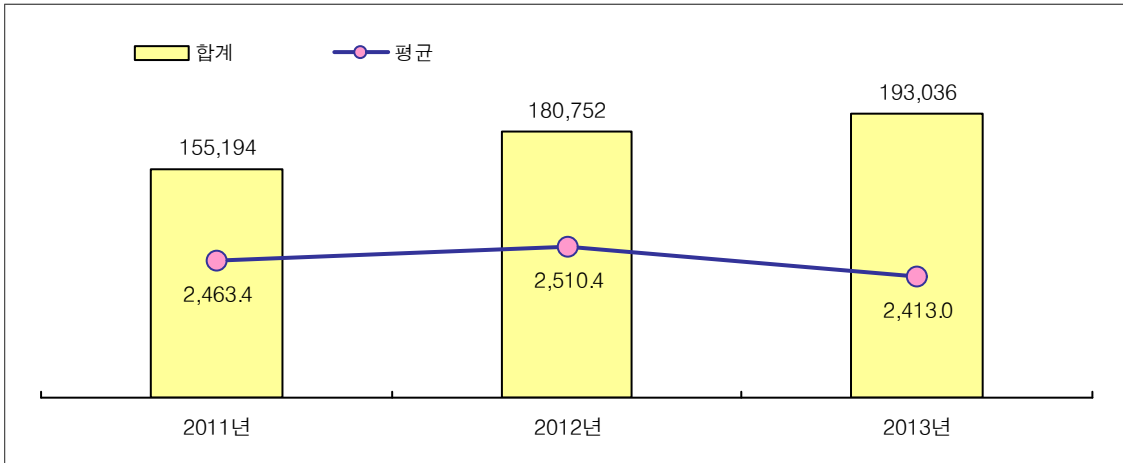
구분	연도별 자본금 규모							
	1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
2011년	63	24 38.1%	26 41.3%	8 12.7%	5 7.9%			
2012년	72	30 41.7%	27 37.5%	10 13.9%	5 6.9%			
2013년	81	32 39.5%	28 34.6%	15 18.5%	6 7.4%			

주) 회사법인/본사(본점) 기업 92개 중 2013년 이후 설립기업 14개, 2012년 설립기업 10개로, 연도별 분석 기업수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 자본금 현황

- 연도별 회사법인기업의 총 자본금은 2011년 1,551억9,400만원, 2012년 1,807억5,200만원, 2013년 1,930억3,600만원으로 매년 꾸준히 증가하고 있음.
- 기업 당 평균 자본금은 2011년 24억6,340만원, 2012년 25억1,040만원, 2013년 24억1,300만원으로 지속적으로 감소세를 보임.

■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 백만원) ※법인/본사(본점) 기업에 한해



○ 영화/영상, 공연 등의 산업에서 기업 당 평균 자본금 규모가 커지는 것으로 나타남.

■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

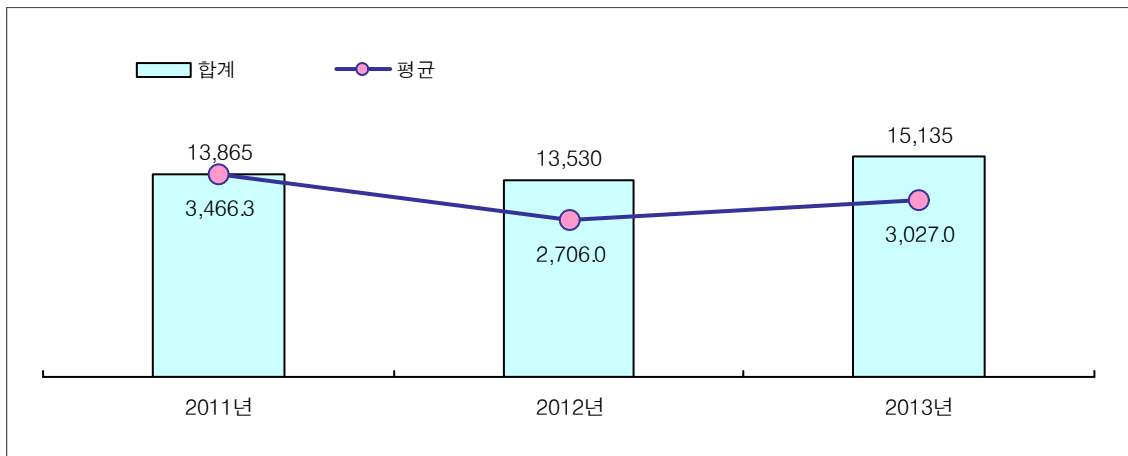
※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구 분	자본금(2011년)			자본금(2012년)			자본금(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전 체	63	2,463.4	155,194	72	2,510.4	180,752	80	2,413.0	193,036	
산업 분야	출판	1	100.0	100	2	75.0	150	2	75.0	150
	게임	11	291.9	3,211	13	270.8	3,520	15	258.1	3,872
	영화/영상	6	466.7	2,800	6	466.7	2,800	7	564.3	3,950
	영화	1	50.0	50	1	50.0	50	3	416.7	1,250
	영상	5	550.0	2,750	5	550.0	2,750	4	675.0	2,700
	애니메이션	4	825.0	3,300	5	860.0	4,300	6	730.7	4,384
	방송	5	27,612.0	138,060	6	26,858.0	161,148	4	42,149.0	168,596
	광고	19	186.2	3,538	20	182.3	3,646	22	231.5	5,093
	캐릭터	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0	100
	지식정보	5	100.0	500	6	83.5	501	9	106.7	960
	콘텐츠솔루션	8	416.9	3,335	10	433.7	4,337	11	443.7	4,881
	공연	3	83.3	250	3	83.3	250	3	350.0	1,050

## 4. 수출액

- 2011년 총 수출액은 1,386만5천불, 2012년 1,353만불로 감소한 후, 2013년 1,513만5천불로 소폭 증가한 것으로 조사됨.
- 기업 당 평균 수출액은 2011년 346만6천3백불, 2012년 270만6천불, 2013년 302만7천불로 집계됨.

■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 천불)

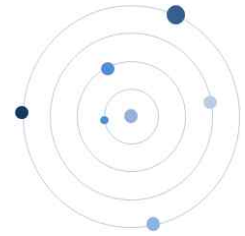


- 지식정보산업에서 2011년 1,221만불, 2012년 1,083만불, 2013년 1,032만불로, 수출 활동이 가장 활발한 것으로 나타남.

■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 기업 수, 천불)

구분	수출액(2011년)			수출액(2012년)			수출액(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	4	3,466.3	13,865	5	2,706.0	13,530	5	3,027.0	15,135	
산업분야	출판	1	120.0	120	1	150.0	150	1	65.0	65
	게임	2	767.5	1,535	2	375.0	750	2	775.0	1,550
	광고				1	1,800.0	1,800	1	3,200.0	3,200
	지식정보	1	12,210.0	12,210	1	10,830.0	10,830	1	10,320.0	10,320

IV



부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업



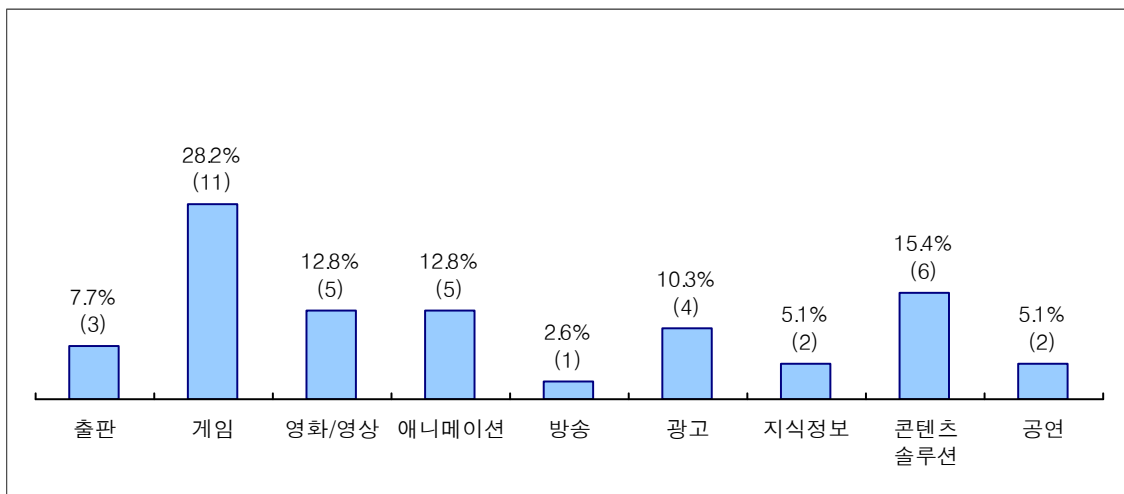
# 1 일반현황

## 1. 산업분야 및 사업비중

### 가. 산업분야

- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 기업 중 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업은 총 39개이며, 이 중 게임산업이 28.2%(11개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있음. 다음으로 콘텐츠솔루션(15.4%, 6개), 영화/영상, 애니메이션(각 12.8%, 5개), 광고 (10.3%, 4개) 등의 순임.

■ 산업분야 (단위 : %, 기업 수)



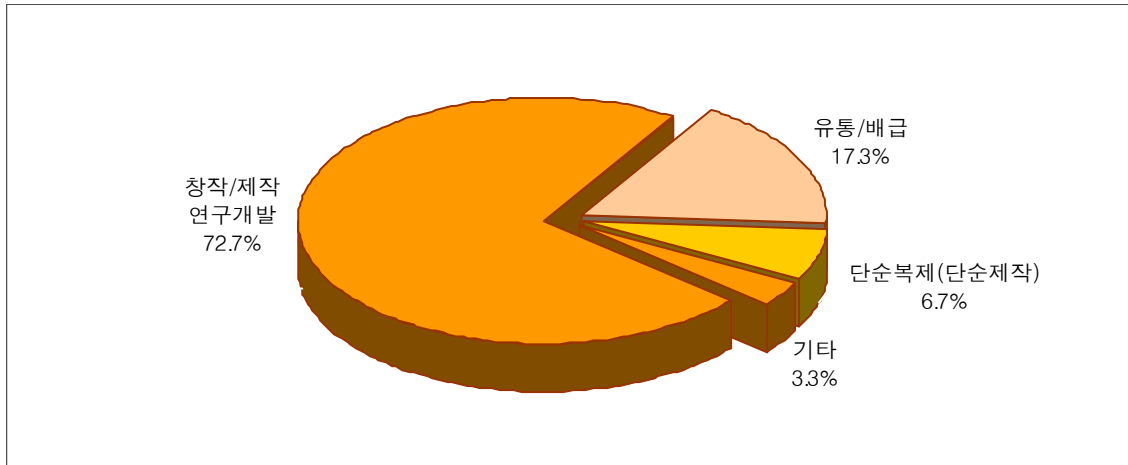
■ 산업분야 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	퍼센트
전체	39	100.0%
산업분야	출판	3 (7.7%)
	게임	11 (28.2%)
	영화/영상	5 (12.8%)
	영화	1 (2.6%)
	영상	4 (10.3%)
	애니메이션	5 (12.8%)
	방송	1 (2.6%)
	광고	4 (10.3%)
	지식정보	2 (5.1%)
	콘텐츠솔루션	6 (15.4%)
공연	2 (5.1%)	

## 나. 사업비중

- 매출액 대비 사업비중을 살펴보면, 창작/제작 연구개발이 72.7%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 유통/배급(17.3%), 단순복제(6.7%)의 순임.

■ 사업 비중 (단위 : %)



주) 매출액 기준으로 사업 비중의 총 합이 100%가 되도록 한 후, 평균을 집계함.

- 대부분의 창작/제작 연구개발의 비중이 가장 높으며, 특히 출판(96.7%), 애니메이션 (89.0%), 게임(81.8%) 등의 산업에서는 80% 이상을 차지하고 있음.
- 반면, 지식정보(80.0%), 광고(45.0%) 분야에서는 유통/배급 분야의 비중이 높게 나타남.

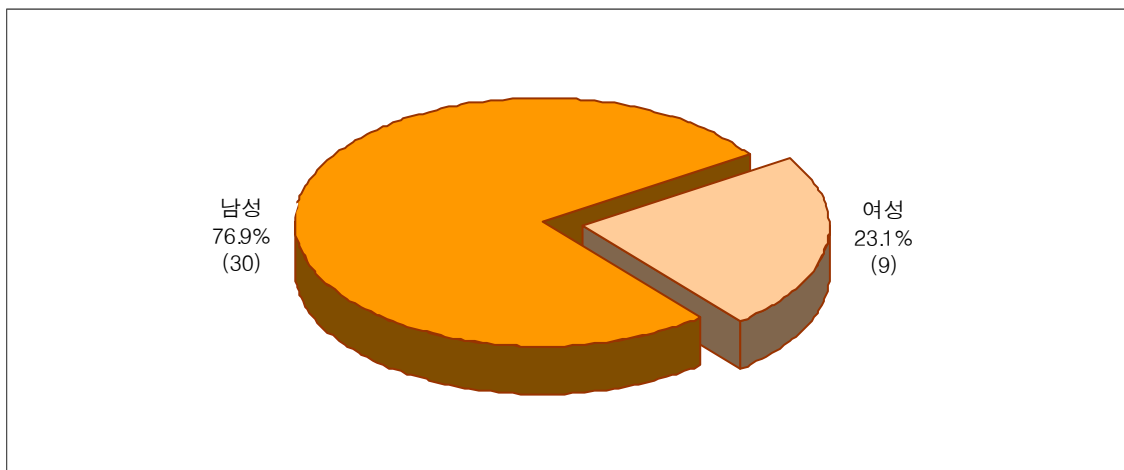
■ 사업 비중 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	사업비중				
		창작/제작 연구개발	유통/배급	단순복제 (단순제작)	기타	
전 체	39	72.7%	17.3%	6.7%	3.3%	
산업분야	출판	3	96.7%	0.0%	3.3%	0.0%
	게임	11	81.8%	13.6%	4.5%	0.0%
	영화/영상	5	76.0%	20.0%	4.0%	0.0%
		영화	1	0.0%	100.0%	0.0%
	영상	4	95.0%	0.0%	5.0%	0.0%
	애니메이션	5	89.0%	1.0%	10.0%	0.0%
	방송	1	50.0%	0.0%	0.0%	50.0%
	광고	4	55.0%	45.0%	0.0%	0.0%
	지식정보	2	10.0%	80.0%	10.0%	0.0%
	콘텐츠솔루션	6	68.3%	13.3%	18.3%	0.0%
	공연	2	60.0%	0.0%	0.0%	40.0%

## 2. 대표자 성별

- 조사에 참여한 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업 39개 기업 중, 남성 대표자가 76.9%(30개)로 대부분을 차지하고 있으며, 여성 대표자는 23.1%(9개)로 나타남.

■ 대표자 성별 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야별로 살펴보면, 게임 3개, 영화/영상 2개, 애니메이션, 광고, 지식정보, 공연 각 1개 기업의 대표자가 여성인 것으로 조사됨.

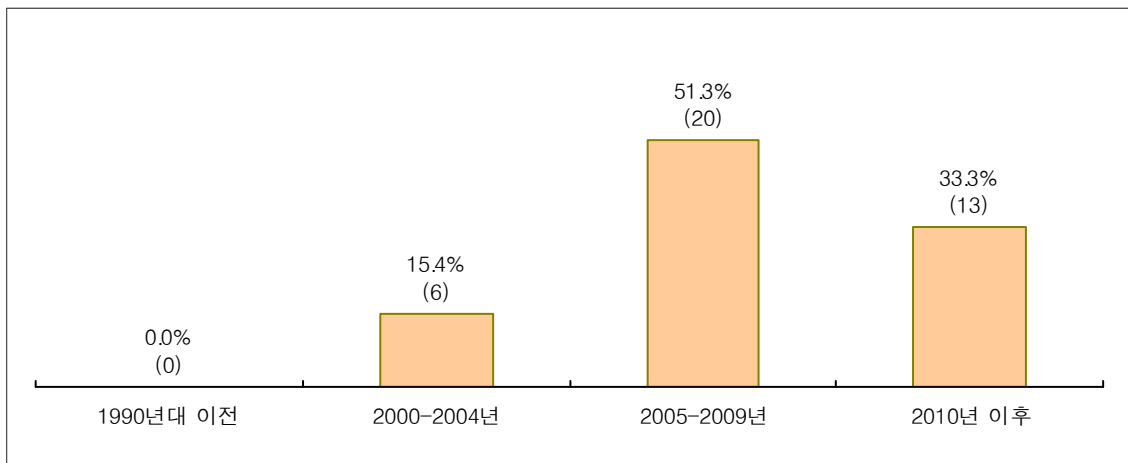
■ 대표자 성별 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	대표자 성별				
		남성	비율 (%)	여성	비율 (%)	
전체	39	30	76.9%	9	23.1%	
산업분야	출판	3	100.0%			
	게임	11	8	72.7%	3	27.3%
	영화/영상	5	3	60.0%	2	40.0%
	영화	1	1	100.0%		
	영상	4	2	50.0%	2	50.0%
	애니메이션	5	4	80.0%	1	20.0%
	방송	1	1	100.0%		
	광고	4	3	75.0%	1	25.0%
	지식정보	2	1	50.0%	1	50.0%
	콘텐츠솔루션	6	6	100.0%		
	공연	2	1	50.0%	1	50.0%

### 3. 설립연도

- 설립연도를 살펴보면, 2005-2009년 설립기업이 51.3%(20개), 2010년 이후 33.3%(13개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 2000-2004년(15.4%)의 순임.

■ 설립연도 (단위 : %, 기업 수)



- 산업별로 살펴보면, 콘텐츠솔루션(66.7%), 게임(54.5%) 산업에서의 절반 이상이 2010년 이후에 설립된 것으로 나타나 최근 설립기업의 비중이 특히 높은 것으로 조사됨.

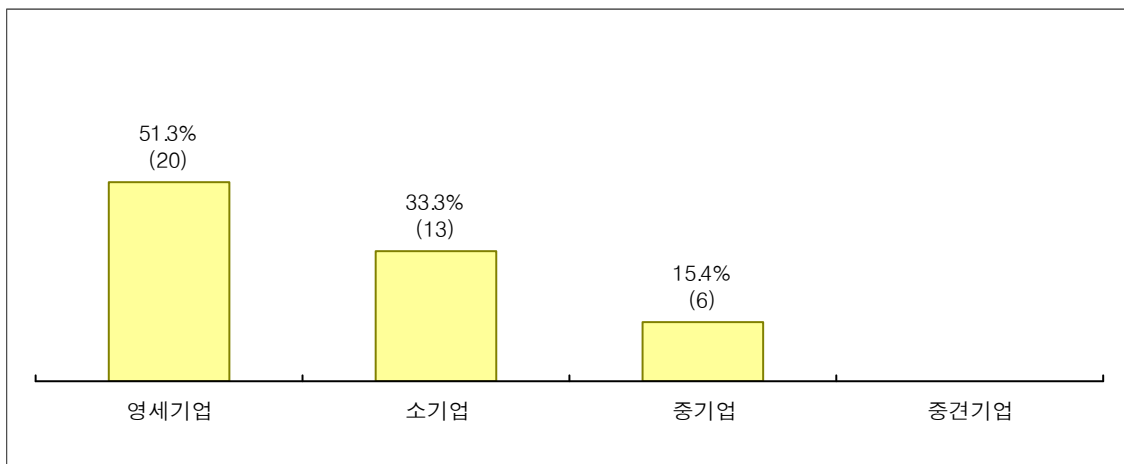
■ 설립연도 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	설립연도				
		1990년대 이전	2000-2004년	2005-2009년	2010년 이후	
전체	39		6 15.4%	20 51.3%	13 33.3%	
산업분야	출판	3	1 33.3%	1 33.3%	1 33.3%	
	게임	11	1 9.1%	4 36.4%	6 54.5%	
	영화/영상	5	1 20.0%	4 80.0%		
	영화	1	1 100.0%			
	영상	4		4 100.0%		
	애니메이션	5		1 20.0%	2 40.0%	2 40.0%
	방송	1			1 100.0%	
	광고	4			4 100.0%	
	지식정보	2			2 100.0%	
	콘텐츠솔루션	6		2 33.3%		4 66.7%
	공연	2			2 100.0%	

## 4. 기업유형

- 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업 39개 중 51.3%(20개)가 영세기업인 것으로 조사되었으며, 그 외 소기업 33.3%(13개), 중기업 15.4%(6개)를 차지함.

■ 기업유형 (단위 : %, 기업 수)



- 대부분의 산업분야에서 영세기업의 비중이 높게 나타난 반면, 광고 산업에서는 소기업이 50.0%로 가장 높게 조사됨.

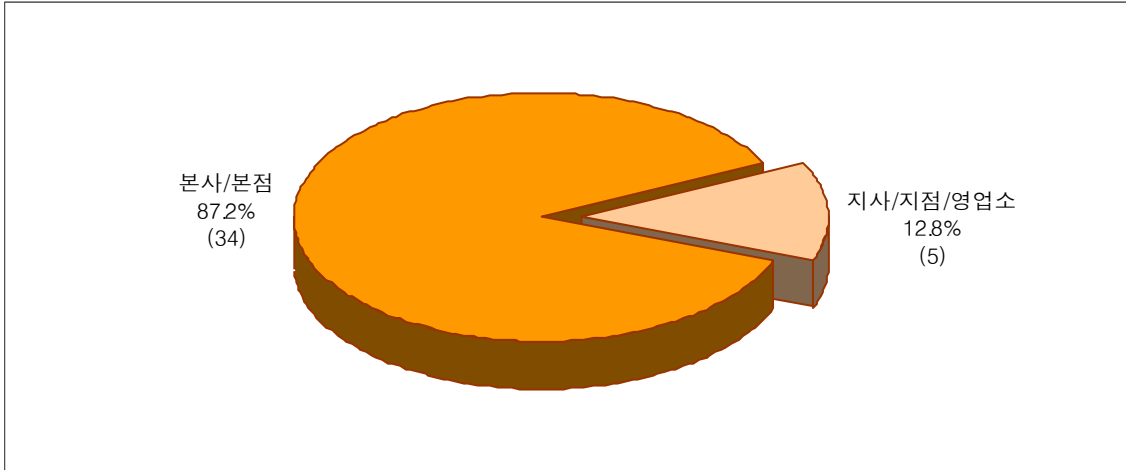
■ 기업유형 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업수	기업유형				
		영세기업	소기업	중기업	중견기업	
전체	39	20	13	6		
산업분야	출판	3	2	1		
	게임	11	3	5	3	
	영화/영상	영화	1	1		
		영상	4	3	1	
	애니메이션	5	2	2	1	
	방송	1	1			
	광고	4	2	2		
	지식정보	2	2			
	콘텐츠솔루션	6	3	2	1	
	공연	2	2			

## 5. 현 사업장 구분

- 부산문화콘텐츠콤플렉스 입주기업 39개 중 87.2%(34개)가 부산 소재 사업장이 본사/본점인 것으로 조사되었으며, 그 외 지사/지점/영업소는 12.8%(5개)를 차지함.

■ 현 사업장 구분 (단위 : %, 기업 수)



- 산업분야에 상관없이 본사/본점인 기업이 대부분을 차지하고 있는 것으로 조사됨.
  - 게임 산업의 경우 3개, 애니메이션, 공연 산업은 각각 1개 기업이 지사/지점/영업소 형태인 것으로 나타남.

■ 현 사업장 구분 (단위 : 기업 수, %)

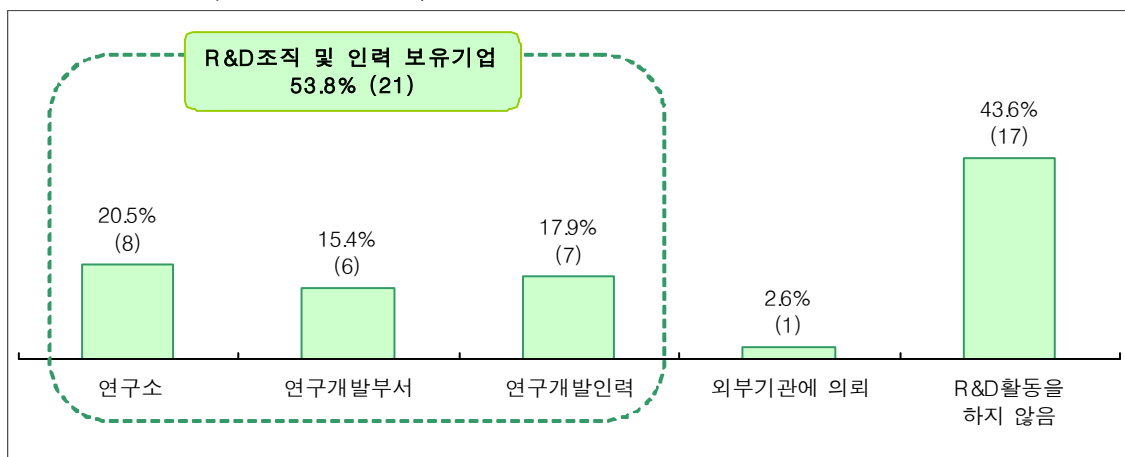
구분	전체	현 사업장 구분				
		본사/본점		지사/지점/영업소		
전체	39	34	87.2%	5	12.8%	
산업분야	출판	3	3	100.0%		
	게임	11	8	72.7%	3	27.3%
	영화/영상	5	5	100.0%		
	영화	1	1	100.0%		
	영상	4	4	100.0%		
	애니메이션	5	4	80.0%	1	20.0%
	방송	1	1	100.0%		
	광고	4	4	100.0%		
	지식정보	2	2	100.0%		
	콘텐츠솔루션	6	6	100.0%		
	공연	2	1	50.0%	1	50.0%

## 6. R&D조직 형태

○ 조사기업 중 연구소를 보유한 기업은 20.5%(8개), 연구개발 부서는 15.4%(6개)이며, 별도의 연구개발 조직 없이 연구개발인력이 있는 기업은 17.9%(7개)로, R&D 조직 및 인력을 보유한 기업은 총 53.8%(21개)로 절반 정도를 차지하는 것으로 조사됨.

- R&D 활동을 하지 않는다는 기업은 43.6%(17개)로 집계됨.

■ R&D조직 형태 (단위 : %, 기업 수)



○ 산업분야별로 살펴보면, 방송(100.0%), 콘텐츠솔루션(83.3%), 애니메이션(80.0%), 출판(66.6%), 게임(54.6%) 산업 해당기업의 절반이상이 R&D조직 및 인력을 보유하고 있는 것으로 집계됨.

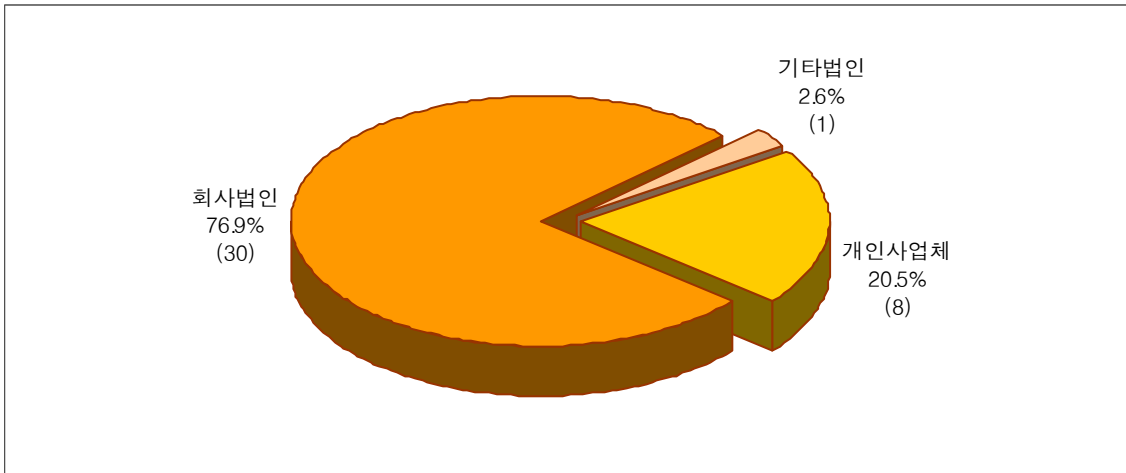
■ R&D 조직형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	R&D 조직형태					R&D활동을 하지 않음	
		연구소	연구개발부서	연구개발인력	외부기관에 의뢰	비율 (%)	기업 수	비율 (%)
전체	39	8	6	7	1	20.5%	17	43.6%
산업분야	출판	1		1		33.3%	1	33.3%
	게임		3	3		27.3%	5	45.5%
	영화/영상	2				40.0%	3	60.0%
	영화	1				100.0%		
	영상	1				25.0%	3	75.0%
	애니메이션	2	1	1		40.0%	1	20.0%
	방송	1		1		100.0%		
	광고	1				25.0%	3	75.0%
	지식정보	2					1	50.0%
	콘텐츠솔루션	2	2	1		33.3%	1	16.7%
	공연	2					2	100.0%

## 7. 기업형태

○ 조사기업 중 회사법인기업은 76.9%(30개)이며, 개인사업체는 20.5%(8개)임.

■ 기업형태 (단위 : %, 기업 수)



○ 산업분야별로 살펴보면, 부산문화콘텐츠콤플렉스 입주 기업의 대부분이 회사 법인인 가운데, 개인사업체는 지식정보, 출판, 영화/영상 각 2개, 게임, 콘텐츠솔루션 각 1개의 기업으로 집계됨.

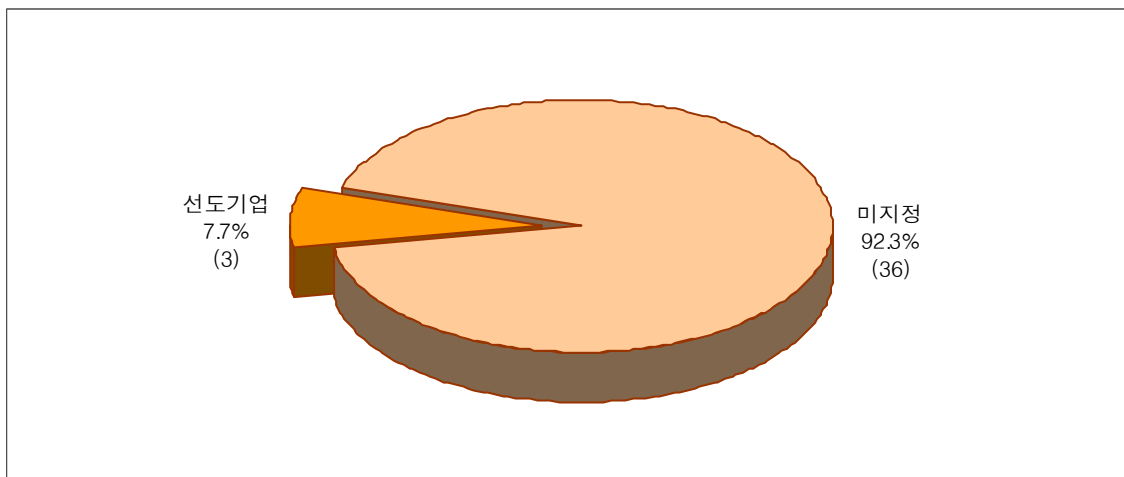
■ 기업형태 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업형태							
	회사법인		기타법인		개인사업체			
전체	39	30	76.9%	1	2.6%	8	20.5%	
산업분야	출판	3	1	33.3%		2	66.7%	
	게임	11	10	90.9%		1	9.1%	
	영화/영상	5	3	60.0%		2	40.0%	
	영화	1	1	100.0%				
	영상	4	2	50.0%		2	50.0%	
	애니메이션	5	5	100.0%				
	방송	1	1	100.0%				
	광고	4	4	100.0%				
	지식정보	2				2	100.0%	
	콘텐츠솔루션	6	4	66.7%	1	16.7%	1	16.7%
	공연	2	2	100.0%				

## 8. 선도기업 지정

○ 부산시 선도기업으로 지정된 기업은 39개 중 3개로 7.7%를 차지함.

■ 선도기업 지정 (단위 : %, 기업 수)



○ 게임, 영화/영상, 공연 각각 1개 기업이 선도기업인 것으로 조사됨.

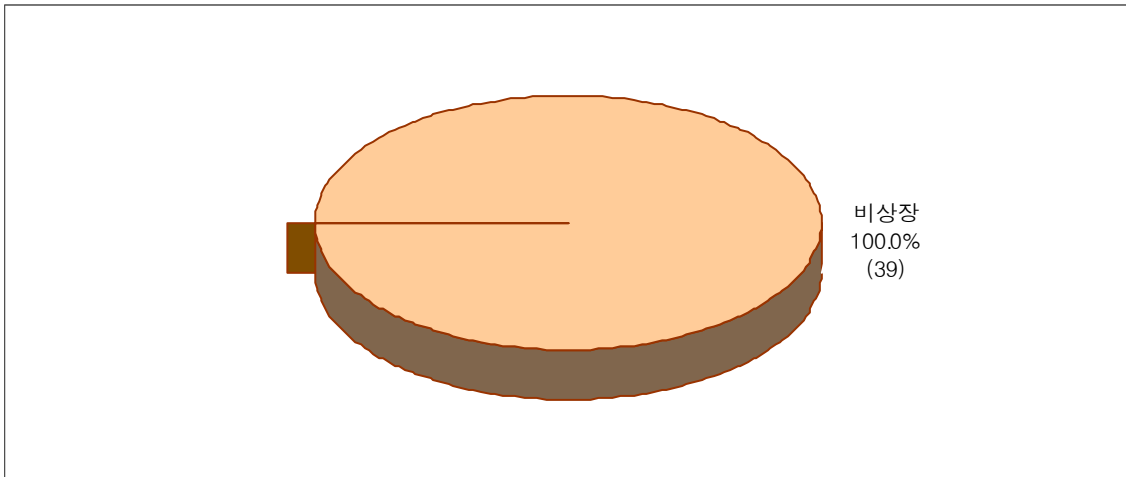
■ 선도기업 지정 (단위 : 기업 수, %)

구분	전체	선도기업 지정			
		선도기업	비율 (%)	미지정	비율 (%)
전체	39	3	7.7%	36	92.3%
산업분야	출판	3		3	100.0%
	게임	11	1	10	90.9%
	영화/영상	5	1	4	80.0%
	영화	1		1	100.0%
	영상	4	1	3	75.0%
	애니메이션	5		5	100.0%
	방송	1		1	100.0%
	광고	4		4	100.0%
	지식정보	2		2	100.0%
	콘텐츠솔루션	6		6	100.0%
	공연	2	1	50.0%	1

## 9. 기업상장

○ 조사기업 모두 비상장 기업인 것으로 조사됨.

■ 기업상장 (단위 : %, 기업 수)



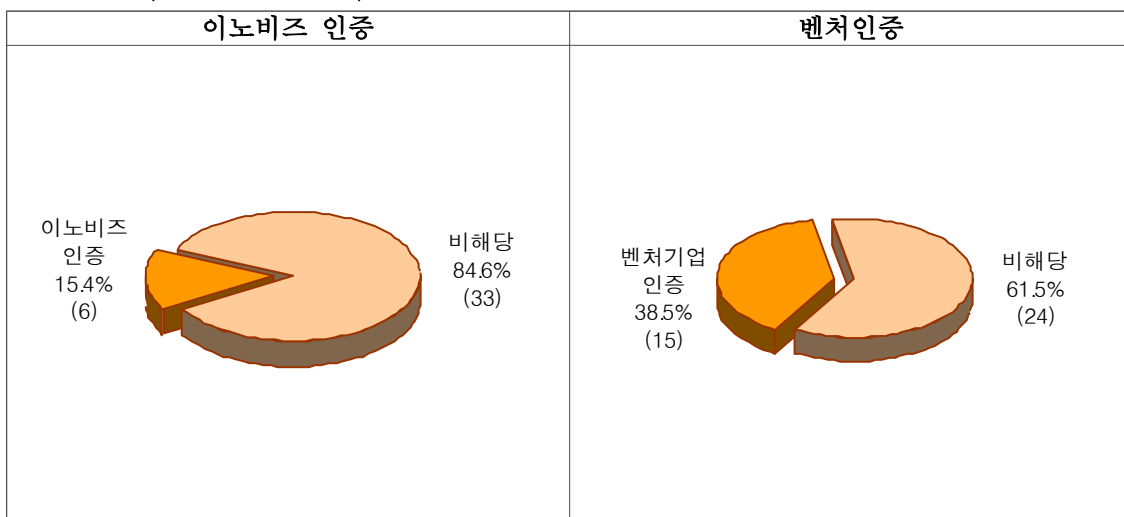
■ 기업상장 (단위 : 기업 수, %)

구 분	기업상장	
	상장	비상장
전 체	39	39 100.0%
산업분야	출판	3 100.0%
	게임	11 100.0%
	영화/영상	5 100.0%
	영화	1 100.0%
	영상	4 100.0%
	애니메이션	5 100.0%
	방송	1 100.0%
	광고	4 100.0%
	지식정보	2 100.0%
	콘텐츠솔루션	6 100.0%
	공연	2 100.0%

## 10. 인증현황

- 이노비즈 인증 기업은 조사기업의 15.4%인 6개 기업이며, 벤처인증 기업은 조사기업의 38.5%인 15개 기업으로 집계됨.

### ■ 인증현황 (단위 : %, 기업 수)



- 영화/영상, 애니메이션, 콘텐츠솔루션 각 2개 기업이 이노비즈 인증 기업인 것으로 조사됨.

### ■ 이노비즈 인증 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	이노비즈 인증		
		이노비즈 인증	비해당	
전체	39	6 15.4%	33 84.6%	
산업분야	출판	3	100.0%	
	게임	11	100.0%	
	영화/영상	영화	2 40.0%	3 60.0%
		영상	1 25.0%	4 75.0%
	애니메이션	5 40.0%	3 60.0%	
	방송	1	100.0%	
	광고	4	100.0%	
	지식정보	2	100.0%	
	콘텐츠솔루션	6 33.3%	4 66.7%	
	공연	2	100.0%	

※ 붙임 : 이노비즈 인증 기업 명단 (부록 2)

○ 벤처 인증 기업은 게임 산업에서 4개로 가장 많았으며, 이어서 애니메이션, 광고, 콘텐츠솔루션 (각 3개), 영화/영상(2개)의 순임.

- 특히, 광고 산업의 경우 부산문화콘텐츠콤플렉스에 입주 기업의 75.0% 이상의 기업이 벤처기업 인증을 받은 것으로 조사되어, 인증비율이 높은 것으로 조사됨.

■ 벤처인증 (단위 : 기업 수, %)

구 분		벤처기업				
		벤처기업 인증		비해당		
전 체		39	15	38.5%	24	61.5%
산업분야	출판	3			3	100.0%
	게임	11	4	36.4%	7	63.6%
	영화/영상	5	2	40.0%	3	60.0%
	영화	1			1	100.0%
	영상	4	2	50.0%	2	50.0%
	애니메이션	5	3	60.0%	2	40.0%
	방송	1			1	100.0%
	광고	4	3	75.0%	1	25.0%
	지식정보	2			2	100.0%
	콘텐츠솔루션	6	3	50.0%	3	50.0%
	공연	2			2	100.0%

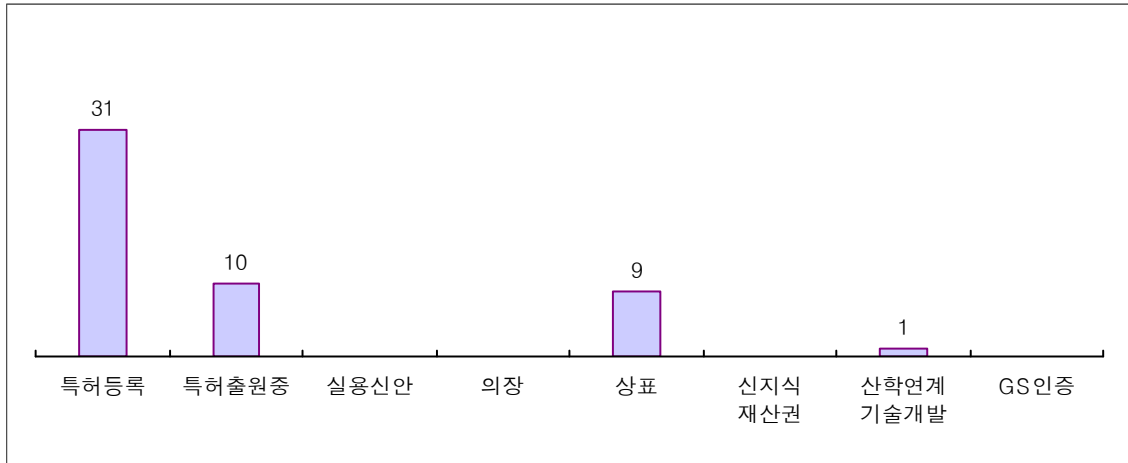
※ 붙임 : 벤처 인증 기업 명단 (부록 2)

## 11. 지적재산권 현황

- 부산 CT산업 관련 기업의 지적재산권 현황을 살펴보면 특허등록이 31건으로 가장 많았으며, 다음으로 특허출원이 10건, 상표권 9건 등으로 조사되었음.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 건)

※응답기업에 한해



- 산업분야별로 살펴보면, 게임(4건)산업에서는 상표권이, 애니메이션(6건)과 콘텐츠솔루션(20건) 산업에서는 특허등록권이 가장 많은 것으로 집계됨.

■ 지적재산권 현황 (단위 : 기업 수, 건)

※응답기업에 한해

구분	특허등록			특허출원중			실용신안			의장			상표			신지식 재산권			산학연계 기술개발			GS인증		
	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계
전체	6	5.2	31	5	2.0	10							2	4.5	9				1	1.0	1			
산업분야	출판			1	2.0	2																		
	게임												1	4.0	4									
	영화/영상	1	1.0	1	1	1.0	1						1	5.0	5									
	영화	1	1.0	1																				
	영상				1	1.0	1						1	5.0	5									
	애니메이션	1	6.0	6																				
	방송																							
	광고	1	1.0	1	1	1.0	1																	
	지식정보	2	1.5	3	2	3.0	6												1	1.0	1			
	콘텐츠솔루션	1	20.0	20																				

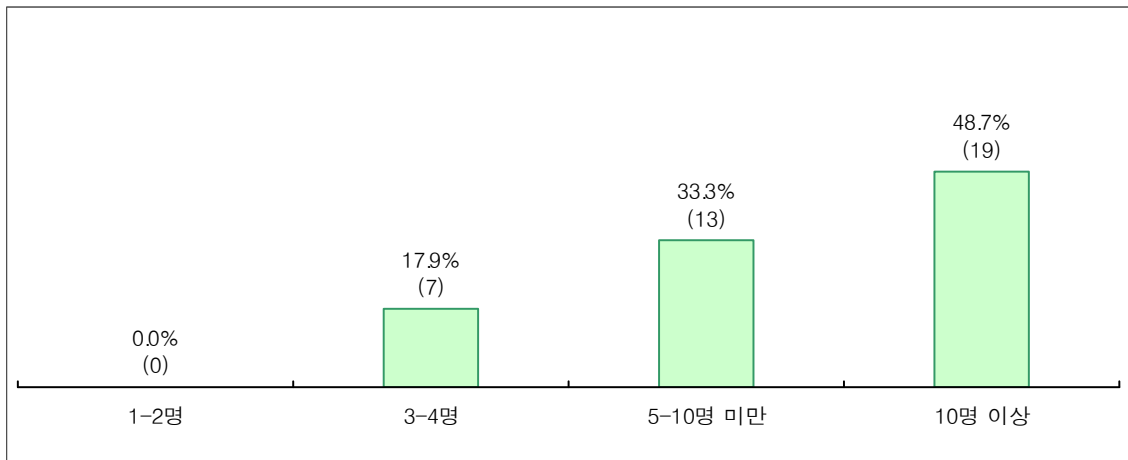
## 2 인력 및 재무현황

### 1. 종사자 현황

#### 가. 종사자 규모

- 2014 부산CT산업 현황조사에 참여한 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주 기업의 48.7%가 10명 이상 규모의 기업으로 나타났으며, 이어서 5-10명 미만(33.3%), 3-4명(17.9%)의 순으로 조사됨.

■ 2013년 종사자 규모 (단위 : %, 기업 수)



- 대부분의 산업에서 10명 이상인 기업의 비중이 높은 것으로 나타남.

■ 2013년 종사자 규모 (단위: 기업 수, %)

구분	기업 수	2013년 종사자 규모						
		1-2명	3-4명	5-10명 미만	10명 이상			
전체	39	7	17.9%	13	33.3%	19	48.7%	
산업분야	출판	3	1	33.3%	1	33.3%	1	33.3%
	게임	11	2	18.2%	1	9.1%	8	72.7%
	영화/영상	5	1	20.0%	2	40.0%	2	40.0%
	영화	1					1	100.0%
	영상	4	1	25.0%	2	50.0%	1	25.0%
	애니메이션	5			2	40.0%	3	60.0%
	방송	1	1	100.0%				
	광고	4	1	25.0%	1	25.0%	2	50.0%
	지식정보	2	1	50.0%	1	50.0%		
	콘텐츠솔루션	6			3	50.0%	3	50.0%
	공연	2			2	100.0%		

- 연도별로 종사자 규모를 살펴보면, 종사자 수가 10명 이상 기업은 2011년 43.3%, 2012년 43.2%, 2013년 48.7%로 증가한 것으로 조사됨.

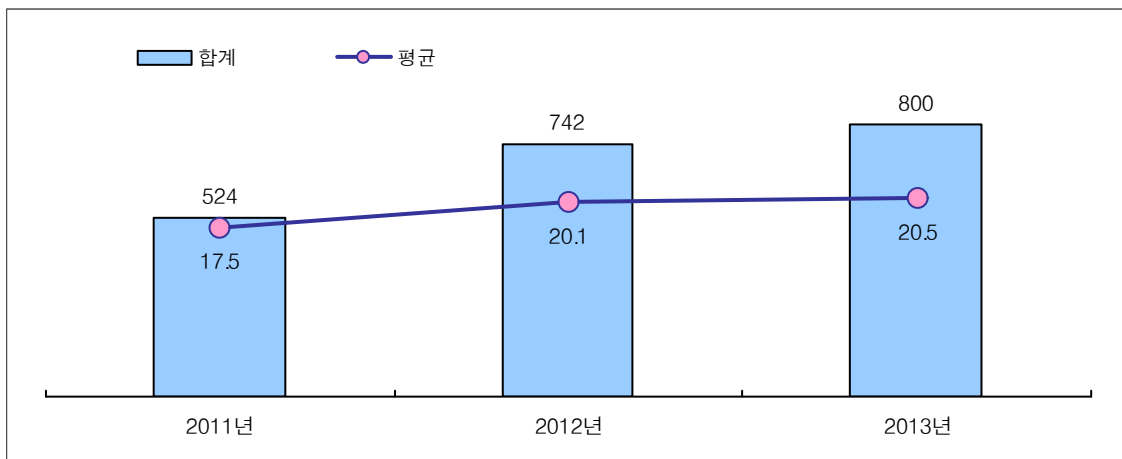
■ 연도별 종사자 규모 (단위 : 기업 수, %)

구 분	연도별 종사자 규모							
	1-2명		3-4명		5-10명 미만		10명 이상	
2011년	30	2 6.7%	5 16.7%	10 33.3%	13 43.3%			
2012년	37		8 21.6%	13 35.1%	16 43.2%			
2013년	39		7 17.9%	13 33.3%	19 48.7%			

## 나. 연도별 종사자 현황

- 총 종사자 수를 살펴보면, 2011년 524명, 2012년 742명, 2013년 800명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있음.
- 기업 당 평균 종사자 수 또한 2011년 17.5명, 2012년 20.1명, 2013년 20.5명으로 지속적으로 증가함.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 명)



주) 2014년 부산CT 현황조사는 부산지역 CT산업 중 창작/제작 기업을 중심으로 조사를 실시하였음.

- 산업별로 2013년 총 종사자 수를 살펴보면, 게임산업에서 335명으로 가장 많으며, 다음으로 영화/영상(136명), 애니메이션(124명) 등의 순임.
- 전년대비 증감을 살펴보면, 콘텐츠솔루션산업에서 56명 증가하여 가장 높은 증가를 보였으며, 게임, 애니메이션 산업에서도 각 30명으로 비교적 높은 증가를 보임.

■ 연도별 종사자 현황 (단위 : 기업 수, 명)

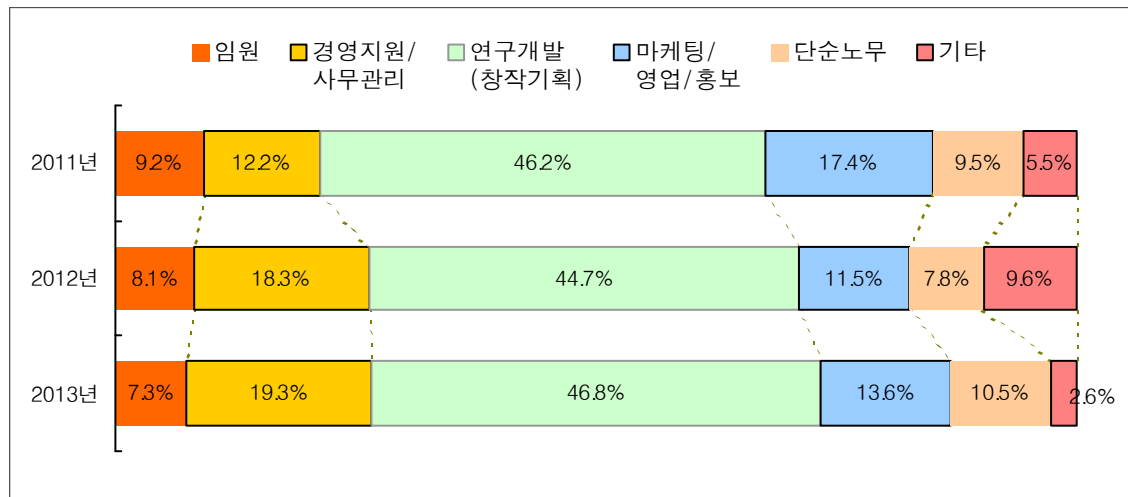
구분	연도별 종사자 수									총 종사자 수 증감 (전년대비)	
	2011년			2012년			2013년				
	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계	기업수	평균	합계		
전 체	30	17.5	524	37	20.1	742	39	20.5	800	58	
산업 분야	출판	2	4.5	9	3	6.7	20	3	7.7	23	3
	게임	7	27.6	193	9	33.9	305	11	30.5	335	30
	영화/영상	5	31.0	155	5	35.6	178	5	27.2	136	▽42
	영화	1	5.0	5	1	9.0	9	1	13.0	13	4
	영상	4	37.5	150	4	42.3	169	4	30.8	123	▽46
	애니메이션	3	20.7	62	5	18.8	94	5	24.8	124	30
	방송	1	8.0	8	1	8.0	8	1	3.0	3	▽5
	광고	4	9.5	38	4	12.8	51	4	9.5	38	▽13
	지식정보	2	4.5	9	2	4.5	9	2	4.5	9	-
	콘텐츠솔루션	4	8.8	35	6	10.5	63	6	19.8	119	56
공연	2	7.5	15	2	7.0	14	2	6.5	13	▽1	

주) 조사기업 39개 중 2013년 이후 설립기업 2개, 2012년 설립기업 7개로, 연도별 분석 기업수가 다름. 이하동일

다. 직무별 종사자 현황

- 2013년 종사자의 직무별 비중을 살펴보면, 연구개발 및 창작/기획 인력이 46.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 경영지원/사무관리(19.3%), 마케팅/영업/홍보(13.6%), 단순노무(10.5%), 임원(7.3%) 등의 순임.

■ 직무별 종사자 현황 (단위 : %)



■ 직무별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	기업수	기업당 평균 종사자 수	총 종사자 수	직무별 총 종사자 수											
				임원	경영지원/ 사무관리	연구개발(창 작기획)	마케팅/영업 /홍보	단순노무	기타						
2011년	30	17.5	524	48	9.2%	64	12.2%	242	46.2%	91	17.4%	50	9.5%	29	5.5%
2012년	37	20.1	742	60	8.1%	136	18.3%	332	44.7%	85	11.5%	58	7.8%	71	9.6%
2013년	39	20.5	800	58	7.3%	154	19.3%	374	46.8%	109	13.6%	84	10.5%	21	2.6%

○ 대부분의 산업에서 연구개발 및 창작/기획인력의 비중이 가장 높았으며, 특히 애니메이션(87.1%), 방송(66.7%)산업은 절반 이상을 차지하는 것으로 나타남.

- 광고 산업은 마케팅/영업/홍보(36.8%) 인력이, 공연은 경영지원/사무관리, 연구개발 및 창작/기획(각 30.8%)인력의 비중 높은 것으로 조사됨.

■ 직무별 종사자 현황 (단위 : %)

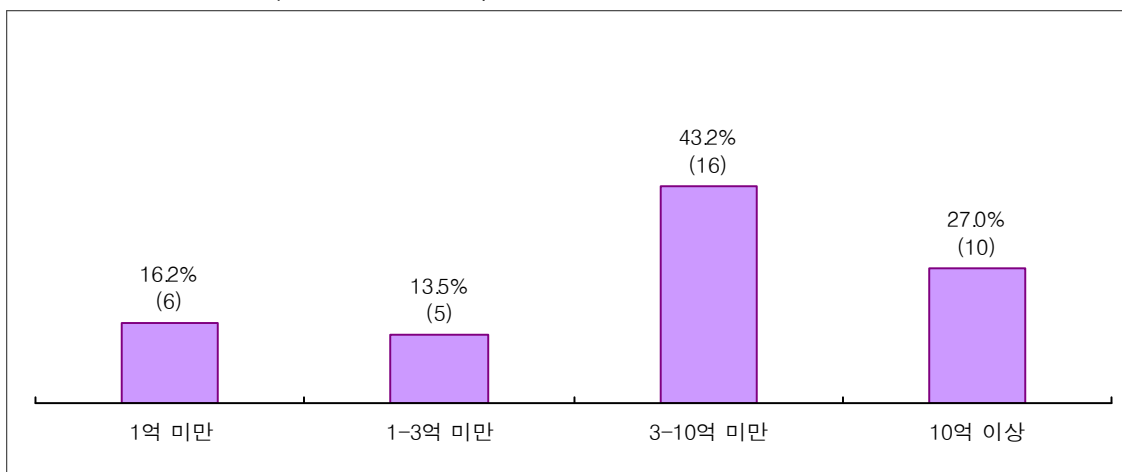
구분	2012년 종사자 현황						2013년 종사자 현황						
	임원	경영지원/사무관리	연구개발(창작기획)	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타	임원	경영지원/사무관리	연구개발(창작기획)	마케팅/영업/홍보	단순노무	기타	
전체	8.1%	18.3%	44.7%	11.5%	7.8%	9.6%	7.3%	19.3%	46.8%	13.6%	10.5%	2.6%	
산업분야	출판	25.0%	5.0%	55.0%	15.0%	0.0%	0.0%	26.1%	8.7%	47.8%	17.4%	0.0%	0.0%
	게임	5.6%	26.6%	43.0%	3.0%	18.4%	3.6%	4.8%	27.2%	44.2%	3.9%	16.7%	3.3%
	영화/영상	5.1%	15.2%	21.9%	25.3%	0.6%	32.0%	7.4%	14.0%	27.2%	27.9%	19.1%	4.4%
	영화	11.1%	33.3%	33.3%	22.2%	0.0%	0.0%	7.7%	38.5%	38.5%	15.4%	0.0%	0.0%
	영상	4.7%	14.2%	21.3%	25.4%	0.6%	33.7%	7.3%	11.4%	26.0%	29.3%	21.1%	4.9%
	애니메이션	8.5%	6.4%	84.0%	0.0%	0.0%	1.1%	6.5%	4.8%	87.1%	0.0%	0.0%	1.6%
	방송	37.5%	0.0%	62.5%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	광고	17.6%	7.8%	39.2%	31.4%	2.0%	2.0%	21.1%	10.5%	23.7%	36.8%	5.3%	2.6%
	지식정보	11.1%	22.2%	22.2%	44.4%	0.0%	0.0%	11.1%	22.2%	22.2%	44.4%	0.0%	0.0%
	콘텐츠솔루션	7.9%	17.5%	65.1%	9.5%	0.0%	0.0%	4.2%	21.8%	44.5%	29.4%	0.0%	0.0%
공연	21.4%	28.6%	28.6%	14.3%	0.0%	7.1%	23.1%	30.8%	30.8%	7.7%	0.0%	7.7%	

## 2. 매출액

### 가. 매출액 규모

○ 2013년 매출액 규모를 살펴보면, 3-10억 미만기업이 43.2%(16개)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 이어서 10억 이상(27.0%), 1억 미만(16.2%), 1-3억 미만(13.5%) 순임.

■ 2013년 매출액 규모 (단위 : %, 기업 수)



○ 게임(45.5%), 애니메이션(20.0%)의 산업에서는 매출액 1억 미만 기업 비중이 비교적

높게 나타나, 매출 규모가 타 기업보다 작은 반면, 공연, 지식정보(각 50.0%), 영화/영상, 콘텐츠솔루션(각 40.0%) 산업에서는 10억 이상의 비교적 매출 규모가 큰 기업이 높은 비중을 차지하고 있음.

■ 2013년 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	2013년 매출액 규모								
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상		
전체	37	6	16.2%	5	13.5%	16	43.2%	10	27.0%	
산업분야	출판	3				2	66.7%	1	33.3%	
	게임	11	5	45.5%	1	9.1%	4	36.4%	1	9.1%
	영화/영상	5			1	20.0%	2	40.0%	2	40.0%
	영화	1							1	100.0%
	영상	4			1	25.0%	2	50.0%	1	25.0%
	애니메이션	5	1	20.0%	1	20.0%	2	40.0%	1	20.0%
	방송	1					1	100.0%		
	광고	3					2	66.7%	1	33.3%
	지식정보	2					1	50.0%	1	50.0%
	콘텐츠솔루션	5			2	40.0%	1	20.0%	2	40.0%
	공연	2					1	50.0%	1	50.0%

○ 연 매출액 1억 미만의 기업은 2011년 7.7%, 2012년 20.0%로 큰 폭으로 증가, 2013년 16.2%로 약간 감소하는 것으로 조사됨.

■ 연도별 매출액 규모 (단위 : 기업 수, %)

구분	기업 수	연도별 매출액 규모							
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
2011년	26	2	7.7%	4	15.4%	11	42.3%	9	34.6%
2012년	35	7	20.0%	7	20.0%	12	34.3%	9	25.7%
2013년	37	6	16.2%	5	13.5%	16	43.2%	10	27.0%

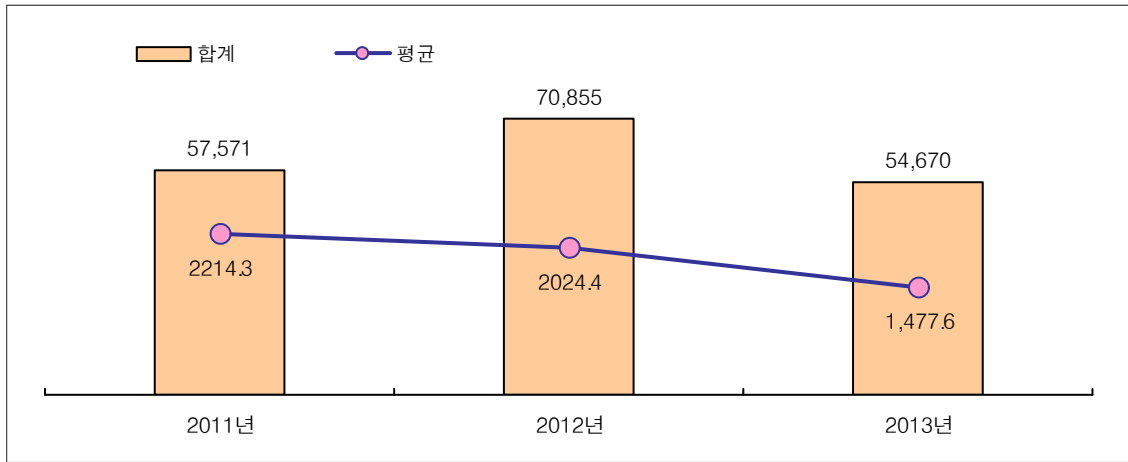
주) 조사기업 39개 중 2013년 이후 설립기업 2개, 2012년 설립기업 7개로, 연도별 분석 기업수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 매출액 현황

○ 총 매출액은 2011년 575억7,100만원, 2012년 708억5,500만원으로 증가하고, 2013년 546억7,000만원으로 크게 감소한 것으로 나타남.

- 기업당 평균 매출액 역시 2011년 22억1,430만원, 2012년 20억2,440만원, 2013년 14억7,760만원으로 지속적으로 감소한 것으로 조사됨.

### ■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원)



○ 2013년 총 매출액 546억7,000만원 중 지식정보산업에서 134억2,200만원으로 가장 많았으며, 영화/영상(104억7,300만원) 산업에서도 100억 이상의 높은 매출규모를 보임.

- 기업당 평균 매출액은 지식정보가 67억1,100만원으로 가장 많았으며, 이어서 공연(34억6,750만원), 영화/영상(20억9,460만원), 애니메이션(12억5,320만원) 등의 순임.

### ■ 연도별 매출액 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

구분	연도별 매출액									
	2011년			2012년			2013년			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	26	2,214.3	57,571	35	2,024.4	70,855	37	1,477.6	54,670	
산업분야	출판	2	540.0	1,080	3	460.7	1,382	3	555.0	1,665
	게임	6	630.2	3,781	9	1,177.2	10,595	11	827.4	9,101
	영화/영상	5	3,822.8	19,114	5	4,794.6	23,973	5	2,094.6	10,473
	영화	1	1,137.0	1,137	1	2,165.0	2,165	1	1,574.0	1,574
	영상	4	4,494.3	17,977	4	5,452.0	21,808	4	2,224.8	8,899
	애니메이션	3	1,026.3	3,079	5	838.2	4,191	5	1,253.2	6,266
	방송	1	500.0	500	1	500.0	500	1	500.0	500
	광고	3	762.7	2,288	3	753.0	2,259	3	826.3	2,479
	지식정보	2	8,263.5	16,527	2	7,112.0	14,224	2	6,711.0	13,422
	콘텐츠솔루션	2	1,346.0	2,692	5	441.4	2,207	5	765.8	3,829
공연	2	4,255.0	8,510	2	5,762.0	11,524	2	3,467.5	6,935	

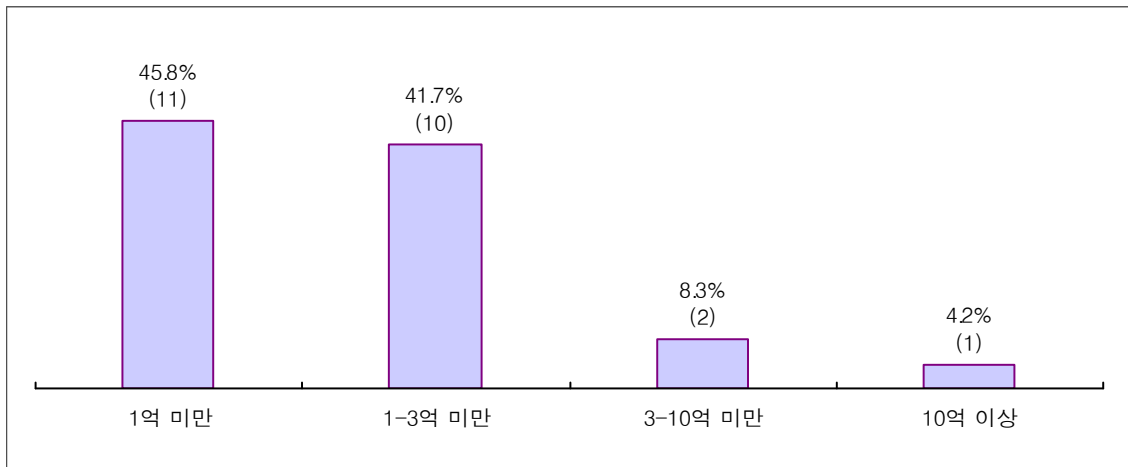
### 3. 자본금

#### 가. 자본금 규모

- 2013년 자본금이 1억 미만인 기업이 45.8%(11개), 1-3억 미만(41.7%), 3-10억 미만 (8.3%)로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 10억 이상 4.2%로 집계됨.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : %, 기업 수)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해



- 산업별로 살펴보면, 방송(100.0%), 게임(57.1%), 애니메이션(50.0%)의 산업에서는 절반 이상이 자본금 1억 미만으로, 기업의 자본금 규모가 특히 작은 것으로 조사됨.

■ 2013년 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구분	기업 수	2013년 자본금 규모							
		1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상	
전체	24	11	45.8%	10	41.7%	2	8.3%	1	4.2%
산업분야	출판	1	100.0%						
	게임	7	57.1%	3	42.9%				
	영화/영상	3	33.3%	1	33.3%			1	33.3%
	영화	1	100.0%						
	영상	2	50.0%					1	50.0%
	애니메이션	4	50.0%	2	50.0%				
	방송	1	100.0%						
	광고	3	33.3%	1	33.3%	1	33.3%		
	콘텐츠솔루션	4	25.0%	2	50.0%	1	25.0%		
	공연	1			1	100.0%			

○ 자본금 1억 미만인 기업의 경우, 2011년 47.1%, 2012년 50.0%, 2013년 45.8%임.

■ 연도별 자본금 규모 (단위 : 기업 수, %) ※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

구 분	연도별 자본금 규모								
	1억 미만		1-3억 미만		3-10억 미만		10억 이상		
2011년	17	8	47.1%	8	47.1%		1	5.9%	
2012년	22	11	50.0%	9	40.9%	1	4.5%	1	4.5%
2013년	24	11	45.8%	10	41.7%	2	8.3%	1	4.2%

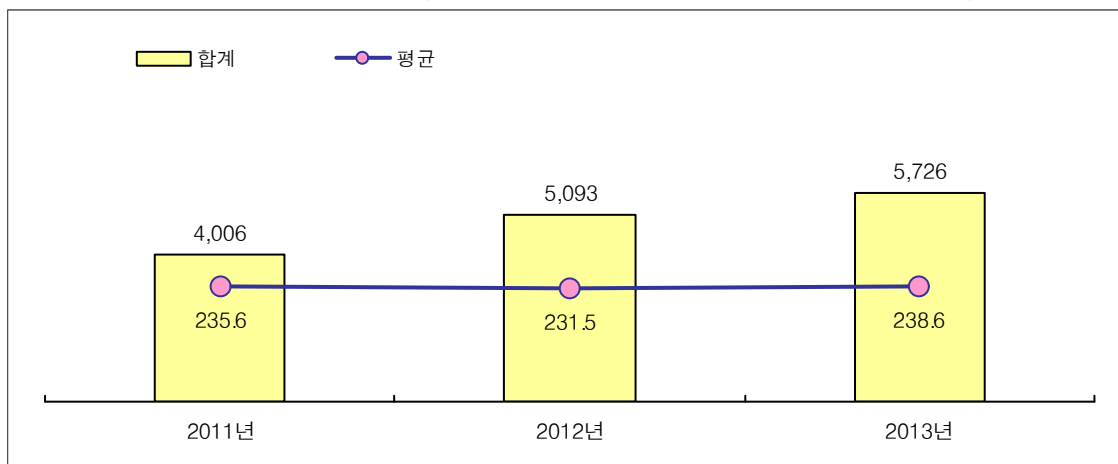
주) 회사법인/본사(본점) 기업 34개 중 2013년 이후 설립기업 2개, 2012년 설립기업 7개로, 연도별 분석 기업수가 다름. 이하동일

## 나. 연도별 자본금 현황

○ 연도별 회사법인기업의 총 자본금은 2011년 40억600만원, 2012년 50억9,300만원, 2013년 57억2,600만원으로 매년 꾸준히 증가하고 있음.

- 기업 당 평균 자본금은 역시 2011년 2억3,560만원, 2012년 2억3,150만원, 2013년 2억3,860만원으로 조사됨.

■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 백만원) ※법인/본사(본점) 기업에 한해



○ 영화/영상, 광고, 콘텐츠솔루션 등의 산업에서 기업 당 평균 자본금 규모가 커지는 것으로 나타남.

■ 연도별 자본금 현황 (단위 : 기업 수, 백만원)

※회사법인/본사(본점) 기업에 한해

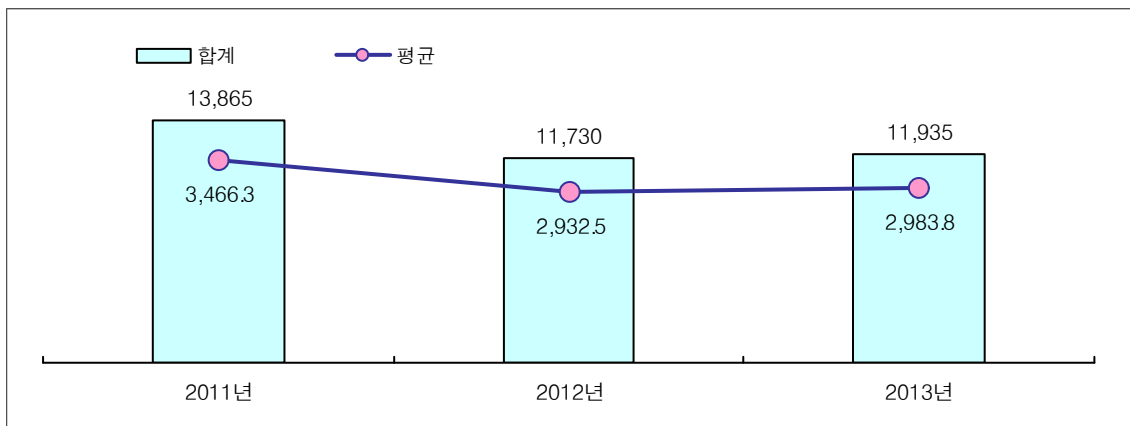
구분	자본금(2011년)			자본금(2012년)			자본금(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	17	235.6	4,006	22	231.5	5,093	24	238.6	5,726	
산업 분야	출판			1	50.0	50	1	50.0	50	
	게임	5	109.2	546	6	93.5	561	7	80.4	563
	영화/영상	3	866.7	2,600	3	866.7	2,600	3	900.0	2,700
	영화	1	50.0	50	1	50.0	50	1	150.0	150
	영상	2	1,275.0	2,550	2	1,275.0	2,550	2	1,275.0	2,550
	애니메이션	2	125.0	250	3	90.0	270	4	88.5	354
	방송	1	10.0	10	1	10.0	10	1	10.0	10
	광고	3	83.3	250	3	83.3	250	3	216.7	650
	콘텐츠솔루션	2	125.0	250	4	313.0	1,252	4	324.8	1,299
	공연	1	100.0	100	1	100.0	100	1	100.0	100

#### 4. 수출액

○ 2011년 총 수출액은 1,386만5천불, 2012년 1,173만불로 감소한 후, 2013년 1,193만5천불로 다소 증가한 것으로 조사됨.

- 기업 당 평균 수출액은 2011년 346만6천3백불, 2012년 293만2천5백불, 2013년 298만3천8백불로 집계됨.

■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 천불)



○ 지식정보산업에서 2011년 1,221만불, 2012년 1,083만불, 2013년 1,032만불로, 수출 활동이 가장 활발한 것으로 나타남.

■ 연도별 수출액 현황 (단위 : 기업 수, 천불)

구분	수출액(2011년)			수출액(2012년)			수출액(2013년)			
	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	기업 수	평균	합계	
전체	4	3,466.3	13,865	4	2,932.5	11,730	4	2,983.8	11,935	
산업분야	출판	1	120.0	120	1	150.0	150	1	65.0	65
	게임	2	767.5	1,535	2	375.0	750	2	775.0	1,550
	지식정보	1	12,210.0	12,210	1	10,830.0	10,830	1	10,320.0	10,320

제3부

부산 CT산업

인프라





# I. 물적 인프라 현황

## 1. 종합

### 가. 문화시설 현황

- 공공도서관, 박물관, 미술관 등 문화시설을 살펴보면, 부산의 경우, 공공도서관 31개, 박물관 16개, 미술관 5개, 문예회관 11개, 지방문화원 14개로, 6개 광역시 중 인천광역시 다음으로 많은 것으로 나타남.

#### ■ 전국 문화기반 시설 현황 (2013.12.31. 기준)

시·도	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관·미술관								문예 회관	지방 문화원	문화 의집
							박물관			미술관							
			계	지자체	교육청	사립	계	국공 립	사립	대학	계	국공 립	사립	대학			
계	2,375	1	865	614	232	19	754	365	299	90	190	48	131	11	220	229	116
서울	324	1	123	97	22	4	116	26	66	24	35	3	28	4	16	25	8
부산	78		31	15	14	2	16	6	4	6	5	1	3	1	11	14	1
대구	64		28	12	12	4	14	6	5	3	3	1		2	11	8	
인천	82		39	31	8		23	11	11	1	4	2	2		8	8	
광주	50		17	12	5		10	5	2	3	7	1	5	1	7	5	4
대전	53		23	21	2		14	4	5	5	5	2	3		3	5	3
울산	35		13	9	4		9	7	1	1					4	5	4
세종	8		1		1		5	2	3						1	1	
경기	442		194	177	11	6	131	58	63	10	43	11	29	3	32	31	11
강원	182		47	24	22	1	76	43	28	5	12	3	9		19	18	10
충북	119		38	23	15		41	28	7	6	7	2	5		13	12	8
충남	147		55	36	19		44	27	14	3	8	1	7		17	16	7
전북	134		53	34	18	1	34	24	6	4	7	1	6		15	14	11
전남	173		60	39	21		47	32	12	3	19	7	12		18	22	7
경북	184		63	34	28	1	57	33	14	10	9	3	6		24	23	8
경남	176		59	35	24		54	37	12	5	8	4	4		19	20	16
제주	124		21	15	6		63	16	46	1	18	6	12		2	2	18

※ 문화체육관광부 ‘2014년 전국문화기반시설 총람’ 참조

- 해운대구의 경우, 공공도서관 6개, 미술관 1개, 문예회관 2개로 총 9개의 문화시설이  
위해 있으며, 다음으로 남구, 금정구(각 8개), 부산진구(7개), 북구(6개) 등의 순임.
- 공연시설 역시 해운대구가 13곳으로 가장 많으며, 남구, 부산진구(각 10개), 중구,  
동구 (각 6개) 등의 순임.

■ 부산시 문화시설 현황

시·도	합계	공공도서관				박물관·미술관									공연시설				
		계	지자체	교육청	사립	박물관			미술관			문예회관	지방문화원	문화의집	계	공공	민간		
						소계	국공립	사립	대학	소계	국공립							사립	대학
부산	77	31	15	14	2	16	6(1)	4(2)	6	4(11)	(1)	3(10)	1	12	13	1	71	32	39
중구	4	1	-	1	-	1	1	-	-	1(2)	-	1(2)	-	-	-	1	6	2	4
서구	4	1	-	1	-	2	1	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
동구	4	2	1	1	-	-	(1)	-	-	-	-	-	-	1	1	-	6	2	4
영도구	5	2	2	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	2	-
부산진구	7	3	-	3	-	2	-	1	1	-	-	-	-	1	1	-	10	4	6
동래구	5	1	-	1	-	2	2	-	-	-	-	-	-	2	-	-	4	2	2
남구	8	1	1	-	-	3	1	-	2	1	-	-	1	2	1	-	10	4	6
북구	6	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	4	4	-
해운대구	9	6	2	3	1	(2)	-	(2)	-	1(7)	-	1(7)	-	2	-	-	13	5	8
사하구	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	2	-
강서구	3	1	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
금정구	8	2	1	1	-	3	-	2	1	1	-	1	-	1	1	-	4	2	2
연제구	2	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	2	-	2
수영구	3	2	2	-	-	-	-	-	-	(2)	(1)	(1)	-	-	1	-	5	-	5
사상구	3	1	1	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	1	-	2	2	-
기장군	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	1	-

※ 공공도서관, 문예회관, 지방문화원 : 문화체육관광부 ‘2014년 전국문화기반시설 총람’ 참조

※ 박물관·미술관 : 문화체육관광부 ‘2014년 전국문화기반시설 총람’ 참조 및 자체조사 병행

※ 공연시설 : 문화체육관광부 ‘2013년 등록공연장 현황’ 참조

## 2. 문화시설 상세현황

### 가. 도서관

#### ■ 현황

구군	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
지자체	15	-	-	1	2	-	-	1	2	2	1	1	1	-	2	1	1
교육청	14	1	1	1	-	3	1	-	1	3	1	-	1	1	-	-	-
사립	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
계	31	1	1	2	2	3	1	1	4	6	2	1	2	1	2	1	1

#### ■ 도서관

구군	설립 주체	도서관명	연락처	주소	개관 년도	홈페이지
중구	교육청	부산광역시립 중앙도서관	051-2500-300	중구 망양로 193번 길146 (중앙도서관)	1990	http://joonganglib.busan.kr/
서구	교육청	부산광역시립 구덕도서관	051-254-0921	부산광역시 서구 대신공원로 41	1978	http://www.guducklib.kr
동구	교육청	부산광역시립 중앙도서관 수정분관	051-2500-376	부산광역시 동구 홍곡로53	1999	http://joonganglib.busan.kr/
	지자체 (시·도)	동구도서관	051-440-6411	부산광역시 동구 성북로 36번길54	1998	http://www.donggulib.busan.kr
영도구	지자체 (시·도)	영도어린이 영어도서관	051-419-5671~4	부산 영도구 절영로 71 (남항동 2가 236-4번지)	2009	http://library.yeongdo.go.kr/y dlib/kids/kids01.php
	지자체 (시·도)	영도도서관	051-419-4838	부산 영도구 동삼동 516-1 (함지로 79번 길6)	1996	http://library.yeongdo.go.kr
부산진구	교육청	부산광역시립 부전도서관	051-802-5901	부산 부산진구 부전2동 동천로 79	1982	http://www.bjl.go.kr
	교육청	부산광역시립 시민도서관	051-810-8200	부산광역시 부산진구 월드컵대로 462	1901	http://www.siminlib.go.kr
	교육청	부산광역시립 중앙도서관분관 부산영어도서관	051-818-2800	부산 부산진구 가야대로 734 부산글로벌빌리지 행정동 5층(부전동)	2009	http://www.bel.go.kr
동래구	교육청	부산광역시립 명장도서관	051-527-0582~4	부산광역시 동래구 명안로 46번 길35	1994	http://www.mjlib.kr
남구	지자체 (시·도)	남구도서관	051-621-8160	부산 남구 대연5동 산120-1	1997	www.library.bsnamgu.go.kr
북구	교육청	부산광역시립 구포도서관	051-330-6300	부산광역시 북구 구포2동 1139-1 (백양대로 1016번 다길 43)	1983	http://www.gupolib.or.kr
	사립	맨발동무도서관	051-333-2263	부산 북구 화명2동 양달로64 대전천환경문화센터 3층	2011	http://www.maenbal.org
	지자체 (시·도)	화명도서관	051-309-6481	부산 북구 화명동 2281	2010	http://hmlib.bsbukgu.go.kr/
	지자체 (시·도)	부산북구디지털도서관	051-309-4945	부산 북구 만덕2동 843번지 (은행나무로 26)	2002	http://library.bsbukgu.go.kr/

구군	설립 주체	도서관명	연락처	주소	개관 년도	홈페이지
해운대구	교육청	부산광역시립 반송도서관	051-545-0102	부산 해운대구 반송1동 아랫반송로 22	1978	<a href="http://www.bansonglib.or.kr">http://www.bansonglib.or.kr</a>
	교육청	부산광역시립 해운대도서관	051-709-0932	부산 해운대구 좌3동 양운로 183	2010	<a href="http://www.haeundaelib.or.kr/">http://www.haeundaelib.or.kr/</a>
	교육청	해운대도서관 우동분관	051-742-2167	부산 해운대구 우동1로 89	1982	<a href="http://www.haeundaelib.or.kr">http://www.haeundaelib.or.kr</a>
	사립	네티나무도서관	051-542-1590	부산 광역시 해운대구 반송2동 216-290	2007	<a href="http://www.ntnamu.kr/">http://www.ntnamu.kr/</a>
지자체 (시,도)	재단법인	재송어린이도서관	051-749-7631	부산광역시 해운대구 재송동 948-23	2006	<a href="http://www.jschildlib.haeunda&lt;br/&gt;e.go.kr">http://www.jschildlib.haeunda e.go.kr</a>
	지자체 (시,도)	반여도서관	051-783-4010	부산광역시 해운대구 신선길 22	1999	<a href="http://www.banyeolib.go.kr">http://www.banyeolib.go.kr</a>
강서구	지자체 (시,도)	부산강서도서관	051-970-4067	강서구 대저2동 공항로 811번길 10	1998	<a href="http://library.bsgangseo.go.kr&lt;br/&gt;gangseo">http://library.bsgangseo.go.kr gangseo</a>
금정구	교육청	부산광역시립 서동도서관	051-522-0456	부산광역시 금정구 서부로 76번길 5	1983	<a href="http://www.seodonglib.kr/">http://www.seodonglib.kr/</a>
	지자체 (시,도)	금정도서관	051-519-5611	부산광역시금정구금정도서관 길59	1996	<a href="http://library.geumjeong.go.kr">http://library.geumjeong.go.kr</a>
연제구	교육청	부산광역시립 연산도서관	051-759-3358	연제구 고분로 191번 길16 (연산9동 252-5번지)	1987	<a href="http://www.yeonsanlib.kr/">http://www.yeonsanlib.kr/</a>
수영구	지자체 (시,도)	수영구도서관 망미분관	051-610-4701	부산광역시 수영구 망미1동 640-15번지	2009	<a href="http://library.suyeong.go.kr">http://library.suyeong.go.kr</a>
	지자체 (시,도)	수영구도서관	051-610-4512	부산 수영구 남천서로 33 (남천1동 489-33번지)	2002	<a href="http://library.suyeong.go.kr">http://library.suyeong.go.kr</a>
사상구	지자체 (시,도)	사상도서관	051-310-7971~2	부산 사상구 덕포2동 24-65	2003	<a href="http://www.sasanglib.busan.kr">http://www.sasanglib.busan.kr</a>
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	051-203-0571	부산광역시 사하구 승학로 247	1984	<a href="http://www.sahailib.kr">http://www.sahailib.kr</a>
	지자체 (시,도)	다대도서관	051-220-5861	부산 사하구 다대1동 1548-14	2010	<a href="http://dadaelib.saha.go.kr">http://dadaelib.saha.go.kr</a>
기장군	지자체 (시,도)	기장도서관	051-724-3071~3	부산 기장군 기장읍 동부리 444-2	2003	<a href="http://library.gijang.go.kr">http://library.gijang.go.kr</a>

※ 문화체육관광부 ‘2014년 전국문화기반시설 총람’ 참조

## 나. 문예회관

### ■ 현황

구분	부산	구군별														
		중구	서구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	영제구	수영구	사상구	기장군
계	12	-	-	1	1	1	2	2	1	2	1	-	1	-	-	-

### ■ 문예회관

구군	운영주체	문예회관명	연락처	주소	개관 년도	홈페이지
동구	부산시설공단	부산시민회관	051-630-5214	부산광역시 동구 자성로 133번길 16	1973	<a href="http://www.bisco.or.kr/">http://www.bisco.or.kr/</a>
영도구	영도구청	영도문화예술회관	051-419-5561-4	부산광역시 영도구 함지로 79번길 6 (동삼동)	2010	<a href="http://culture.yeongdo.go.kr">http://culture.yeongdo.go.kr</a>
부산진구	부산광역시 교육청	학생교육문화회관	051-605-5114	부산광역시 부산진구 성지곡로15	2000	<a href="http://real.becs.kr">http://real.becs.kr</a>
동래구	(재)안락서원	총렬사안락서원 교육회관	051-531-6007-8	부산광역시 동래구 총렬대로 347(안락동)	2010	<a href="http://www.cysedu.kr/">www.cysedu.kr/</a>
	동래구청	동래문화회관	051-550-6622	부산광역시 동래구 문화로 80 (명륜동)	1999	<a href="http://culture.dongnae.go.kr/">http://culture.dongnae.go.kr/</a>
남구	부산광역시청	부산문화회관	051-607-6011	부산광역시 남구 유엔평화로 76번 길1	1988	<a href="http://culture.busan.go.kr">http://culture.busan.go.kr</a>
	(사)부산예술문화단체총연합회	부산예술회관	051-612-1372	부산광역시 남구 용소로 78	2011	<a href="http://www.bsart.or.kr">www.bsart.or.kr</a>
북구	북구청	북구 문화빙상센터 문화예술회관	051-309-4082	부산광역시 해운대구 수영강변대로 120영화의전당	2005	<a href="http://culture-ice.bsbukgu.go.kr">http://culture-ice.bsbukgu.go.kr</a>
해운대구	(재)영화의전당	영화의전당	051-780-6000	해운대구 수영강변대로 120	2011	<a href="http://dureraum.org">http://dureraum.org</a>
	해운대구청	해운대문화회관	051-749-7651	부산광역시 해운대구 양운로97(좌동)	2007	<a href="http://hcc.haeundae.go.kr">hcc.haeundae.go.kr</a>
사하구	사하구청	을숙도문화회관	051-220-5804	부산광역시 사하구 낙동남로 1233번 길25 (하단동)	2002	<a href="http://eulsukdo.saha.go.kr">http://eulsukdo.saha.go.kr</a>
금정구	금정구청	금정문화회관	051-519-5651	부산광역시 금정구 체육공원로 7 (구서동)	2000	<a href="http://art.geumjeong.go.kr">http://art.geumjeong.go.kr</a>

※ 문화체육관광부 '2014년 전국문화기반시설 총람' 참조

## 다. 문화원

### ■ 현황

구분	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	13	-	1	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1

### ■ 문화원

구군	문화원명	원장	설립연도	주소	전화번호	홈페이지
서구	서구문화원	김하남	2009	부산시 서구 까치고개로 197번길 46	051-231-4085	<a href="http://www.seoguucc.or.kr">http://www.seoguucc.or.kr</a>
동구	동구문화원	홍순박	2009	부산시 동구 수정2동 819-54	051-440-4928	<a href="http://café.daum.net/dgmhw">http://café.daum.net/dgmhw</a>
영도구	영도문화원	성한경	2010	부산시 영도구 동삼동 신중리길 25 (동삼동 516-1)영도도서관 2층	051-403-1861	<a href="http://ydculture.com">http://ydculture.com</a>
부산진구	부산진문화원	박수용	2003	부산시 진구 부암동 시민공원로 19번길 28	051-817-9648	<a href="http://busanjin.kccf.or.kr">http://busanjin.kccf.or.kr</a>
남구	남구문화원	성재영	2007	부산시 남구 용호1동 176-64	051-624-1333	
북구	북구낙동문화원	이도희	1995	부산시 북구 덕천2동 434	051-364-2710	<a href="http://nakdong.kccf.or.kr">http://nakdong.kccf.or.kr</a>
사하구	사하문화원	김의영	2011	부산시 사하구 하단동 1151-14 을숙도문화회관내	051-203-2586	<a href="http://sahacc.com/">http://sahacc.com/</a>
강서구	강서문화원	배수신	1994	부산시 강서구 낙동북로 477(대저1동 2300번지)	051-972-6369	<a href="http://culture.bsgangseo.go.kr">http://culture.bsgangseo.go.kr</a>
금정구	금정문화원	임만호	2000	부산시 금정구 체육공원로7, 3층 (구서동)	051-581-9071-2	<a href="http://kumjung.kccf.or.kr">http://kumjung.kccf.or.kr</a>
연제구	연제문화원	김영웅	1996	부산시 연제구 연산9동 243-26번지 환경복지홍보관 4층	051-759-3113	<a href="http://yeonje.kccf.or.kr">http://yeonje.kccf.or.kr</a>
수영구	수영문화원	전광수	2009	부산시 수영구 광안동 192-20	051-758-0606	<a href="http://www.suyeongcc.or.kr">http://www.suyeongcc.or.kr</a>
사상구	사상문화원	이달수	1999	부산시 사상구 가야대로 196번길 51 다누리센터 2층	051-316-9111	<a href="http://sasangculture.or.kr">http://sasangculture.or.kr</a>
기장군	기장문화원	강훈	1997	부산시 기장군 기장을 청강로 74번길 35-6	051-724-2224	<a href="http://gijangcc.or.kr">http://gijangcc.or.kr</a>

※ 문화체육관광부 '2014년 전국문화기반시설 총람' 참조

## 라. 등록미술관

### ■ 현황

구분	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영남구	부산진구	해운대구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	(1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(1)	-	-
대학	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
사립	3(10)	1(2)	-	-	-	-	-	-	-	1(7)	-	-	1	-	(1)	-	-
<b>계</b>	<b>4(11)</b>	<b>1(2)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1(7)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>(2)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

### ■ 등록미술관

구군	설립주체	미술관명	연락처	주소	개관년도	홈페이지
중구	사립	트릭아이미술관	051-557-1577	부산시 중구 비포광장로 20 트릭아이전시관(남포프라자9층)	2012	www.trickeye2.com/
	사립	한광미술관	051-469-0095	부산시 중구 중앙대로 130, 한광빌딩 4층(중앙동4가)	1976	http://www.asiaart.co.kr/
	사립	BS부산은행 갤러리	051-246-8975	부산시 중구 광복중앙로 13(신창동1가) 신창동지점 2층	2011	www.bsgallery.co.kr/
남구	대학	경성대학교미술관	051-663-5363	부산시 남구 수영로 309(대연동)	1997	http://ks.ac.kr/culture/
해운대구	사립	갤러리아트숲	051-731-0780	부산시 해운대구 청사포로 85 3층	2012	www.artsoop.kr/
	사립	고은사진미술관	051-746-0055	부산시 해운대구 해운대로 452번길 16 (우동) 2층	2011	http://goeunmuseum.org
	사립	금천미술관	051-702-6171	부산시 해운대구 좌동 1357-20	2012	geumcheon.alltheway.kr/
	사립	메르씨엘비스	051-747-9305	부산시 해운대구 중동 달맞이길 65번길 154 B2	2013	www.merciel.kr/bis/
	공립	부산시립미술관	051-740-4212	부산시 해운대구 APEC로 58(우동)	1998	http://art.busan.go.kr/
	사립	부산프랑스문화원 아트스페이스	051-746-0342	부산시 해운대구 해운대로 452번길 16	2011	artspace-afbusan.kr/
	사립	에스플러스갤러리	051-742-3353	부산시 해운대구 중동 1490-3 6층	2012	http://blog.naver.com/splugallery
	사립	월석아트홀	1577-7600	부산시 해운대구 우동 1468	2012	
금정구	사립	김스아트필드미술관	051-517-6800	부산시 금정구 죽전1길 29(금성동)	2006	http://www.kafmuseum.org/
수영구	사립	갤러리마레	051-757-1114	부산시 수영구 민락동 336-36 수영만 아이파크 상가 201호	2009	gallerymare.alltheway.kr/
	공립	광안리바다빛미술관	051-610-4061	부산시 수영구 남천동로 100(남천동)	2007	badavit.suyeong.go.kr/

※ 문화체육관광부 '2014년 전국문화기반시설 총람' 참조 및 자체조사 병행

## 마. 등록박물관

### ■ 현황

구분	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	6(1)	1	1	(1)	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
대학	6	-	1	-	-	1	-	2	-	-	-	-	1	-	-	1	-
사립	4(2)	-	-	-	-	1	-	-	-	(2)	-	1	2	-	-	-	-
<b>계</b>	<b>16(3)</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>(1)</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>(2)</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>-</b>

### ■ 등록박물관

구군	설립 주체	박물관명	연락처	주소	홈페이지
중구	공립	부산근대역사관	051-253-3845	중구 대청로 104	http://modern.busan.go.kr
서구	대학	동아대학교박물관	051-200-8493	서구 구덕로225	http://museum.donga.ac.kr
	공립	임시수도기념관	051-244-6345	서구 임시수도기념로 45	http://monument.busan.go.kr/
동구	공립	조선통신사역사관	051-631-0858	동구 자성로 99	http://www.historytongsinsa.com/
영도구	국립	국립해양박물관	051-309-1723	영도구 해양로 301번길 45	www.nmm.go.kr
부산진구	대학	동의대학교박물관	051-890-1741-4	부산진구 엄광로 176번지	http://www.museum.deu.ac.kr
	사립	부산포민속박물관	051-803-4300	부산진구 중앙대로 702번길 21	www.pusanpo.or.kr
동래구	공립	북천박물관	051-554-4263	동래구 북천로 63	http://bcmuseum.busan.go.kr/
	공립	부산해양자연사박물관	051-553-4944	동래구 우장춘로 175(온천동)	http://sea.busan.go.kr
남구	대학	경성대학교박물관	051-663-5381	남구 수영로 309	http://ks.ac.kr/ksmuseum/
	대학	부경대학교박물관	051-629-6771	남구 용소로 45	www.pknu.ac.kr
	공립	부산시립박물관	051-610-7111	남구 유엔평화로 63	www.museum.busan.go.kr
해운대구	사립	조각보박물관	051-744-0026	해운대구 좌동 1352-3번지	http://www.조각보박물관.kr/
	사립	토이뮤지엄	051-702-0891	해운대구 송정동 312-12번지	http://www.toysmuseum.kr/
강서구	사립	록봉민속교육박물관	051-892-8997	강서구 가덕해안로 741	www.rogbong.com
금정구	사립	범어사성보박물관	051-508-6139	금정구 범어사로 250	www.beomeomuseum.org
	대학	부산대학교박물관	051-510-1838	금정구 부산대학로 63번길 2	http://pnu-museum.org
	사립	오륜대한국순교자박물관	051-583-2923	금정구 오륜대로 106-1	http://oryundaemuseum.com/
사상구	대학	신라대학교박물관	051-999-5281	사상구 백양대로 700번길 140	http://museum.silla.ac.kr

※ 문화체육관광부 '2014년 전국문화기반시설 총람' 참조 및 자체조사 병행

## 바. 공연시설

### ■ 현황

구분	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	구남구	구북구	해운대구	사하구	강서구	민정구	영제구	수영구	사상구	기장군
공공	32	2	-	2	2	4	2	4	4	5	2	-	2	-	-	2	1
민간	39	4	-	4	-	6	2	6	-	8	-	-	2	2	5	-	-
계	71	6	-	6	2	10	4	10	4	13	2	-	4	2	5	2	1

### ■ 공연시설

시군구명	시설구분	시설명	개관년도	공연장영특일	공연장 면적 (㎡)	무대 면적 (㎡)	객석수	구동무대 기계기구수
중구	공공	민주공원(중극장)	1999	2004-06-25	2,651	192	419	21
	공공	민주공원(소극장)	1999	2004-06-25	2,651	142	120	19
	민간	부산카톨릭센터	1982	2003-08-28	334	24	200	3
	민간	BS부산은행조은극장(제1관)	2009	2014-03-18	468	88	289	0
	민간	BS부산은행조은극장(제2관)	2009	2011-07-14	236	48	140	0
	민간	BS부산은행조은극장(스타홀)	-	2014-03-18	-	-	172	-
동구	민간	가온아트홀 1관	2012	2012-07-03	600	42	70	5
	민간	가온아트홀 2관	2012	2012-07-03	600	65	120	6
	공공	부산시민회관(대극장)	1973	2003-01-20	7,223	793	1,606	36
	공공	부산시민회관(소극장)	1973	2003-01-20	1,087	214	407	19
	민간	KRX 아트홀	1997	1997-03-08	640	73	250	15
	민간	LIG아트홀	2013	2013-09-17	1,132	348	318	17
영도구	공공	영도문화예술회관 대공연장	2009	2009-10-14	447	363	428	32
	공공	영도문화예술회관 소공연장	2009	2009-10-14	183	73	160	3
부산진구	공공	국립부산국악원(연악당)	2009	2009-03-10	5,435	1,258	698	96
	공공	국립부산국악원(예지당)	2009	2009-03-10	5,435	231	276	13
	공공	학생교육문화회관(대극장)	-	-	-	-	838	-
	공공	학생교육문화회관(다목적)	-	-	-	-	534	-
	민간	라이브콘서트 드림홀	2012	2014-04-17	294	45	250	0
	민간	레미어린이극장	2011	2011-04-22	395	67	185	3
	민간	롯데아트홀	2003	2003-01-04	7,175	1,247	704	102
	민간	숨사탕아트홀(1관)	2009	2009-12-18	980	115	217	0
	민간	숨사탕아트홀(2관)	2009	2009-12-18	980	55	140	0
	민간	AN아트홀서면	2008	2008-11-13	440	67	201	0

시군구명	시설구분	시설명	개관년도	공연장등록일	공연장면적(㎡)	무대면적(㎡)	객석수	구동무대 기계기구수
동래구	공공	동래문화회관(대극장)	1999	1999-12-18	874	330	524	31
	공공	동래문화회관(소극장)	1999	2003-08-07	289	50	202	5
	민간	미리내소극장	2007	2011-08-16	129	50	80	7
	민간	열린아트홀	2012	2013-07-02	143	54	80	13
남구	공공	부산문화회관 대극장	1988	1988-08-04	6,473	1,524	1,403	92
	공공	부산문화회관 중극장	1993	1993-05-11	2,718	323	767	33
	공공	부산문화회관 소극장	1991	1992-04-16	2,010	115	212	18
	민간	경성대학교 콘서트홀	1983	2003-01-07	2,769	287	449	28
	민간	초콜릿 팩토리	2008	2008-11-13	311	61	164	-
	민간	가람아트홀	2007	2008-12-19	282	68	143	-
	민간	가온아트홀 3관	2013	2014-02-03	600	64	149	7
	민간	예노소극장	2008	2008-12-27	490	108	220	17
	공공	부산예술회관 공연장	2011	2011-03-18	598	153	240	10
	민간	용천소극장	2008	2011-10-18	90	45	80	0
북구	공공	북구 문화예술회관(문화빙상센터)	2005	2005-07-28	636	151	328	8
	공공	부산광역시 학생예술문화회관 대극장	2013	2013-11-08	1,627	747	999	52
	공공	부산광역시 학생예술문화회관 소극장	2013	2013-11-08	197	58	169	8
	공공	꿈광광 624 소극장	2013	2013-12-24	181	44	108	0
해운대구	공공	국민생활관소극장	1991	2003-01-07	161	72	200	14
	민간	오션스카이	2004	2004-09-21	222	16	112	11
	민간	태종대(한화국토개발,주)	2004	2004-12-17	530	40	250	7
	공공	해운대문화회관(대극장)-해운홀	2007	2007-02-20	1,070	329	495	32
	공공	해운대문화회관(소극장)-고운홀	2007	2007-02-20	214	75	110	11
	민간	롯데시네마 센텀시티(제4관)	2007	2007-12-31	1,099	61	319	13
	민간	신세계문화홀	2009	2009-02-25	1,097	97	408	21
	민간	좋은데이 솜사탕 아트홀	2011	2011-05-30	307	98	250	0
	공공	벡스코오디토리움	2012	-	-	-	4002	-
	민간	해운대연가	2011	2011-07-20	254	45	80	1
	공공	(재)영화의전당 하늘연극장	2011	2011-11-16	54,335	643	841	60
	민간	수아트홀	2013	2012-05-30	238	43	110	118
민간	KNN시어터	2013	2013-12-18	669	118	302	17	

시군구명	시설구분	시설명	개관년도	공연장등록일	공연장면적(m <sup>2</sup> )	무대면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계기구수
사하구	공공	을숙도문화회관(대공연장)	2002	2002-10-30	1,455	1,197	708	43
	공공	을숙도문화회관(소공연장)	2006	2006-02-16	429	147	242	10
사상구	공공	다누리홀	2012	2014-06-27	-	-	210	-
	공공	신라대학교 예음관 소극장	2013	2013-07-08	210	90	273	0
금정구	공공	금정문화회관(대공연장)	2000	2003-01-07	4,806	553	868	47
	공공	금정문화회관(소공연장)	2000	2003-01-07	1,272	222	330	29
	민간	꿈나래어린이극장	2009	2009-10-16	331	147	197	9
	민간	연씨소극장	2013	2013-03-19	194	52	202	1
연제구	민간	한결아트홀	2009	2013-02-18	529	111	137	0
	민간	아시아드	2012	2012-09-27	430	28	228	0
기장군	공공	차성아트홀	2012	-	-	-	387	-
수영구	민간	AN아트홀RED	2009	2009-02-11	488	53	169	0
	민간	MBC삼주아트홀	2009	2009-05-25	1,563	453	905	38
	민간	디코	-	2013-02-11	-	-	72	-
	민간	청춘나비아트홀	2009	2011-07-29	275	53	80	0
	민간	레몬트리소극장	2013	2013-01-31	172	86	100	0

※ 문화체육관광부 '2013년 등록공연장 현황' 참조

## 사. 문화의 집

### ■ 현황

구분	부산	구군별															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	구정	북구	해운대구	사하구	강서구	기정	연제구	수영구	사상구	기장군
계	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

### ■ 문화의 집

구군	문화의집	주소	전화번호	홈페이지(블로그/카페)	개관일	연간이용자수 (명)	운영인력수 (명)
중구	중구 화의집	부산시 중구 동광동5가 44-2	051-253-3845	40stair.bsjunggu.go.kr/main/main.php	2003.2.12	21,135	2

※ 문화체육관광부 '2013년 등록공연장 현황' 참조

### 3. 축제현황

#### ■ 현황

구분	계	시구군별																
		부산시	중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	29	5	4	1	1	2	-	1	-	2	3	1	1	1	1	2	1	3

#### ■ 축제

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관 (연락처)
부산시	전통 역사	조선통신사 한일문화교류축제	5.2-5.5 (4일간)	조선통신사 행렬재현, 통신사야, 놀자, 한일 뮤직콘서트, 조선통신사의 밤 등	(재)부산문화재단 (051-660-0002)
	문화 예술	부산항축제	5.31-6.2 (3일간)	부산항.터미널항만투어, 국제교류 행사, 항만관련교육프로그램운영	부산시, 지방해양항만청, BPA/(사) 부산문화관광축제조직위원회 (051-888-4135)
	문화 예술	부산바다축제	8.1-8.9 (9일간)	개막행사, 국제, 공연 및 체험 등 42개행사	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
	문화 예술	부산국제매직페스티벌	8.2-8.5 (4일간)	국제마술경기대회, 매직gala쇼, 매직프린지 등	부산국제매직페스티벌 조직위원회 (051-626-7002)
	문화 예술	부산국제록페스티벌	8.2-8.4 (3일간)	국내외 록밴드 라이브공연	(사)부산문화관광축제 조직위원회 (051-888-4137)
중구	문화 예술	부산항빛축제	2014. 11월중	개막식, 빛조형물, 빛체험전경관조명 등	(사)부산항빛축제 조직위원회 (600-4472)
	문화 예술	부산자갈치축제	2014.10.9~10.12	길놀이, 개막식, 불꽃놀이 4개마당 3개프로그램	(사)부산자갈치 문화관광축제위원회 (600-4086)
	문화 예술	보수동책방골목 문화행사	2014.10.18~ 10.20(3일간)	개막식, 1가게1이벤트 “책빛마실”발간	보수동책방골목 문화행사추진위 (600-4062)
	문화 예술	부산크리스마스 트리축제	2014.12월초 (37일간)	개막식, 점등식, 문화공연 사랑의나눔행사	부산크리스마스 트리문화축제위 (600-4086)
서구	지역 특산물	부산고등어축제	10.24-10.26 (3일간)	축제주제관, 고등어체험관, 고등어전문요리관등, 공식, 공연, 참여, 체험, 경연, 전시, 특별 부대행사등	서구청, 대형선망/ 서구문화원 (240-4064)
동구	문화 예술	제11회부산차이나 타운특구문화축제	5월9일-11일 (3일간)	한중 문화예술 공연, 흥등 터널 설치 한중문화 체험 전시, 지역자원 연계 투어 프로그램 운영	부산동구/차이나타운특구축제 추진위원회 (440-4065)
영도구	문화 예술	영도다리축제	9.5~7 (3일간)	공연, 체험, 전시 등, 개막공연, 가요제 영도다리가요제, 축제주제관, 이산가족찾기등	영도구/문화원 (419-4062)
	문화 예술	행복영도희망의 빛축제	11월~15.1월 (40일간)	거리공연, 빛조형물설치등	영도구/문화원 (419-4062)
동래구	문화 예술	동래읍성역사축제	10월10일-12일 (3일간)	동래부사행사, 동래성전투재현 뮤지컬공연, 동래줄다리기, 동래온천 융합제길놀이, 동래장터재현등	동래구/동래문화원, 동래읍성역사 축제추진위원회 (051-550-4852)
북구	전통 역사	제4회낙동강 1300리 구포나루대축제	10월중 (3일간)	대표프로그램수상공연, 뮤지컬, 참여체험, 전시공연등	부산광역시북구/(사)부산북구 문화관광축제 조직위원회 (051-309-4066)
	문화 예술	제6회 화명와석골축제	10월중	길놀이, 국악하마당, 합창단 공연 등	화명와석골축제위원회/ 화명1동청년회 (051-365-4209)
해운대구	기타	해운대모래축제	6.6.-6.9. (4일간)	모래작품전, 비치발리볼, 씨름왕선발대회, 샌 드클럽 등	해운대구/모래축제운영위원회 (051-749-4062)

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관 (연락처)
	문화 예술	달맞이언덕 인문학축제	9월중	학술·포럼(저자와의만남, 북-토크쇼, 주제토론회등) 공연행사(축하공연등)	해운대포럼/축제추진위원회 (011-277-1856)
	전통 역사	고운최치원 문학축제 및 동백섬문화관광축제	10월중	다례제(최치원추념헌공다례제,기로연진다 례,두리차회),문화행사(시낭송회,학춤 등)	해운대문화예술원/축제추진위원회 (011-557-5363)
사하구	문화 예술	감천문화마을 골목축제	4.25-4.27예정 (3일간)	공연, 전시, 체험행사 등	사하구/감천문화마을주민협의회 (070-4219-5556)
강서구	지역 특산물	명지시장전여축제	8월26일-28일 (3일간)	전야제, 개막식, 걷기대회, 무료시식, 은빛가요제등	명지시장축제추진위원회 (271-2234)
금정구	전통 역사	금정산성 역사문화축제2014	6.13(금)~ 6.15(일)	샌드아트 “금어신화”, 산성이야기뮤지컬(2회), 등문제험마당, 병영체험, 호패제작체험	금정구/금정구축제위원회 (051-519-4062)
연제구	문화 예술	연제하마당축제	4월초 (3일간)	개막행사, 문화공연, 체험프로그램, 자매도시농특산품판매코너, 먹거리장터, 부대행사(백일장,전통혼례)	주최/연제문화원 (752-9113)
수영구	전통 역사	광안리어방축제	4.25-27 (3일간)	후릿그물끌기, 진두어화뮤지컬, 수영어방민속마을 등 18종	수영구/수영구축제추진위원회 (051-610-4062)
	문화 예술	광대연극제	8.15~17 (3일간)	광안리아외연극,소극장연극, 광안리해변로 연극존 구성	수영구/광대연극제운영위원회 (051-610-4064)
사상구	전통 역사	제14회 사상강변축제	10월 둘째주	지역산업소재 특화소재활용, 주민공모 거리퍼레이드경연대회, 제4회 사상 니가수 경연대회, 제6회 사상평생학습축제연계, 주민참여형 프로그램등	사상문화원 (310-4064)
기장군	지역 특산물	기장멸치축제	5월경	멸치 털이체험, 스텝프래리,등	기장멸치축제추진위원회 /기장군
기장군	지역 특산물	기장붕장어축제	10월경	붕장어맨손잡기, 노래자랑 등	기장붕장어축제추진위원회/기장군 (709-4502)
기장군	지역 특산물	철마한우불고기축제	10월중 (4일간)	한우먹거리장터운영, 각종 체험, 참여 프로그램 운영, 지역 특산물 홍보 장터 운영 등	기장군/철마면주민자치위원회 (722-7889)

※ 2014년 문화체육관광부 자료 참조

## 4. 문화예술 단체

### ■ 부산 주요 문화예술법인·단체 현황

순번	단체명	대표자	설립연도	활동분야	유형	연락처
1	(사)강태홍류 가야금산조보존회	신명숙	1989	공연분야	예술단체운영	051-558-4678
2	공연예술 전위	전승환	1963	공연분야	예술단체운영	051-582-2026
3	공연예술창작센터 예술창고	김은섭	2004	공연분야	예술단체운영	051-959-5211
4	극단 이야기	박현형	1996	공연분야	예술단체운영	051-253-7376
5	그랜드오페라단	안지환	1996	공연분야	예술단체운영	051-853-2341
6	조은극단	박태남	2009	공연예술분야	공연단체	051-245-0042
7	극단 도깨비	김익현	-	공연예술분야	공연단체	051-722-4231
8	극단 동서레파토리	김승민	2004	공연예술분야	공연단체	051-581-0986
9	극단 사계	김만중	1992	공연분야	예술단체운영	051-611-8518
10	극단 새벽	이성민	1984	공연예술분야	공연단체	051-245-5919
11	극단 에저또	최재민	1966	공연분야	예술단체운영	051-852-9161
12	극단 자갈치	홍순연	1986	공연분야	예술단체운영	051-515-7314
13	극단 아센	호민	2000	공연분야	예술단체운영	051-504-2544
14	금정악회	권은영	1982	공연예술분야	공연단체	051-510-1739
15	호원국악연주단	홍희철	2000	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-510-1739
16	김영희무용단	김영희	1989	예술창작활동단체	예술단체(무용)	051-808-6550
17	김옥련발레단	김옥련	1991	공연분야	예술단체운영	051-626-9486
18	김정순발레단	김정순	1979	예술창작활동단체	예술단체(무용)	051-865-2277
19	김희정무용단	김희정	2005	예술창작활동단체	예술단체(무용)	051-622-6638

순번	단체명	대표자	설립연도	활동분야	유형	연락처
20	끼리프로젝트 뮤지컬스튜디오	변진호	2011	공연예술분야		051-759-7112
21	낙동민속보존회	김도경	1990	협회/기타기관	협회	051-342-1771
22	남산놀이마당	정승천	1992	공연분야	예술단체운영	051-516-4434
23	노동문화예술단일터	김선관	1987	공연예술분야	공연단체	051-635-5370
24	뉴프라임 오케스트라	임준오	2006	공연분야	예술단체운영	051-816-1104
25	(사)다대포후리소리보존협회	엄공열	1987	공연분야	협회	051-283-0757
26	(사)다빈예술공간협회	오수연	2011	전시분야	전시행사	051-808-0569
27	동아발레단	윤재희	1994	예술창작활동단체	예술단체(무용)	010-3595-5448
28	동요사랑회	류지원	1994	협회/기타기관	협회	051-323-8575
29	멜로매니아	김성홍	1994	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-301-9701
30	문화복지공동체 사상프린지	차상호	2004	공연분야	예술단체운영	051-303-7124
31	문화소통단체 숨	차재근	2009	공연분야	기획/제작사	051-343-7134
32	문화예술교육해오름	김평삼	2008	공연예술분야	공연단체	051-325-3223
33	버즘새예술단	최정민	1994	공연예술분야	공연기획/제작사	051-751-3100
34	미료무용단	변지연	1992	예술창작활동단체	예술단체(무용)	051-517-0470
35	부산가야금연주단	김남순	2004	공연분야	예술단체운영	051-510-2944
36	부산광역시립 국악관현악단	김철호 지휘자	1984	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-607-3121
37	(사)부산국제연극제조직위원회	서병수	2004	공연분야	축제	051-802-8003
38	(사)부산메트로폴리탄팍스오케스트라	김병수	2009	공연분야	예술단체운영	070-7727-0188
39	(사)부산문화관광축제조직위원	서병수	1997	공연분야	축제	051-501-6051
40	부산문화연구회	김성배	1989	공연분야	기획/제작사	051-441-0485
41	(재)부산문화재단	남송우	2009	종합/기타	기타	051-744-7707

순번	단체명	대표자	설립연도	활동분야	유형	연락처
42	(사)부산민속예술보존협회	백정강	1964	공연분야	협회	051-555-0092
43	(사)부산북구문화관광축제조직위원회	황재관	2011	공연분야	축제	051-309-4794
44	(사)부산비엔날레조직위원회	서병수	1999	전시분야	전시행사	051-503-6111
45	부산시립무용단	홍경희	1973	예술창작활동단체	예술단체(무용)	051-607-3131
46	부산시립소년소녀합창단	전상철	1973	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-607-3161
47	(사)부산심포니오케스트라	제정주	2010	공연분야	예술단체운영	051-621-4577
48	부산연극제작소동년	이동욱	1995	공연예술분야	공연단체	051-751-0858
49	부산영산재보존회	문성민	1993	협회/기타기관	협회	051-327-5095
50	부산풍물패사물놀이	김상헌	1984	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-254-9642
51	부산하모니합창단	원천수	2003	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-610-1304
52	솔오페라단	이소영	2002	공연분야	예술단체운영	1544-9373, 051-740-5749-50
53	(사)수영고적민속예술보존협회	방광성	1971	공연분야	협회	051-752-2947
54	(사)아동청소년 호예문화재단	주영인	2006	공연분야	예술단체운영	051-529-9969
55	아지무스 오페라단	손욱	2002	공연분야	예술단체운영	070-7522-4649, 051-632-4649
56	아트레볼루션	박정우	2012	공연예술분야	공연단체	070-8762-1005
57	어린이영어뮤지컬극단 송앤솔	윤준호	1996	공연예술분야	공연단체	051-784-0295
58	예예	이정희	2011	공연예술분야	공연단체	051-507-6964
59	오페라단가야	이창균	1987	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-747-6139
60	음악극단 콩나물	유희용	2011	공연예술분야	공연단체	070-7698-8293
61	(사)인코리안심포니오케스트라	정성철	1996	공연분야	예술단체운영	051-626-8081
62	인형극단 나무	정봉정	-	공연예술분야	공연단체	010-2843-4723
63	일파가야금합주단	장혜숙	1996	공연분야	예술단체운영	051-582-9119

순번	단체명	대표자	설립연도	활동분야	유형	연락처
64	(사)조선통신사문화사업회	허남식	2003	협회/기타기관	협회	051-816-3371
65	크누아앙상블	조혜운	-	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-622-8552
66	파스텔인형극단	주영인	2006	공연예술분야	공연단체	010-9323-9969
67	풍물굿패 소리결	김인수	2000	예술창작활동단체	예술단체(음악)	051-512-6153
68	한국전업미술가협회 부산지회	문철암	1998	전시분야	협회	051-633-0724
69	항유와 옥합	박수웅 목사	1991	공연예술분야	공연단체	051-747-6880

※ 예술경영지원센터 참조 및 자체조사 병행

## II. 인적 인프라 현황

### 1. 종합

■ 부산광역시 교육기관의 문화 관련 인력양성 현황

구분	대학원	종합대학	전문기능대학	계
학교 수	9	12	8	20 (대학원 학교수는 제외)
학과 수	80	187	49	316
재학생	1,058	23,260	3,985	28,303
졸업생	347	4,879	1,453	6,679
(전임)교수 수	-	928	107	1,035

#### <대학기관>

구분	학교명	관련학과	재학생	졸업생	(전임)교수 수
대학원	경성대학교	18	137	26	-
	고신대학교	2	25	6	-
	동명대학교	3	52	18	-
	동서대학교	3	66	9	-
	동아대학교	12	124	67	-
	동의대학교	16	180	58	-
	부경대학교	5	85	25	-
	부산대학교	12	296	94	-
	신라대학교	9	93	44	-
소계	9개 대학	80	1,058	347	-
종합대학	부경대학교	8	1,198	410	27
	부산대학교	10	1,662	279	69
	경성대학교	20	3,127	719	381
	고신대학교	9	667	112	16
	동명대학교	14	2,149	374	65
	동서대학교	38	3,491	692	82
	동아대학교	22	2,811	682	65
	동의대학교	19	3,304	699	92
	부산가톨릭대학교	1	0	13	0
	부산외국어대학교	6	584	77	15
	신라대학교	27	2,112	470	54
	영산대학교	13	2,155	352	62
소계	12개 대학	187	23,260	4,879	928
전문/기능 대학	경남정보대학교	10	952	385	26
	동부산대학교	5	185	76	6
	동의과학대학교	3	362	154	10
	동주대학교	7	361	153	14
	부산경상대학교	8	675	190	19
	부산과학기술대학교	6	548	177	16
	부산여자대학교	4	257	126	-
	부산예술대학교	6	645	192	16
소계	8개 대학	49	3,985	1,453	107
계		316	28,303	6,679	1,035

## 2. 대학원

대학원명		계열/학과명	학생수		
			재학생	졸업생	계
경성대학교	멀티미디어 대학원	디자인학과	-	-	-
		디지털콘텐츠학과	1	-	1
		사진학과	17	3	20
		언론홍보학과	3	2	5
	일반대학원	연극영화학과	14	3	17
		교회음악학과	7	2	9
		디지털디자인학과	4	-	4
		무용학과	2	-	2
		문헌정보학과	5	-	5
		문화기획, 행정, 이론학과	22	3	25
		미술학과	8	-	8
		언론홍보학과	4	1	5
		연극영화과	4	-	4
		음악학과	21	6	27
		의상학과	7	5	12
		조형예술학과	3	-	3
		호텔관광경영학과	2	-	2
		호텔관광외식경영학과	13	1	14
	소 계		137	26	163
	고신대학교	대학원	음악과	16	1
교회음악대학원		교회음악	9	5	14
소 계		25	6	31	
동명대학교	일반대학원	디자인학과	13	6	19
		언론영상광고학과	9	1	10
		호텔관광학과	30	11	41
소 계		52	18	70	
동서대학교	일반대학원	영상콘텐츠학과	39	9	48
		영화학과	12	-	12
	선교복지대학원	선교음악학과	15	-	15
소 계		66	9	75	
동아대학교	대학원	관광경영학과	18	5	23
		문예창작학과	16	3	19
		미술학과	39	23	62
		신문방송학과	3	1	4
		음악학과	15	9	24
		조형디자인학과	5	4	9
		학과간협동과정 예술학과	-	-	-
		학과간협동과정 음악문화학과	7	3	10
	문화예술대학원	문화예술매니지먼트학과	9	4	13
		문화콘텐츠학과	2	-	2
		아동미술학과	10	3	13
		컴퓨터실용음악학과	-	12	12
		소 계	124	67	191

대학원명	계열/학과명	학생수			
		재학생	졸업생	계	
동의대학교	대학원	디지털미디어공학과	2	1	3
		문헌정보학과	-	-	-
		미술학과	6	1	7
		산업디자인학과	6	1	7
		스토리텔링학과	3	-	3
		언론광고학과	10	8	18
		음악학과	42	7	49
		현대문예학과	-	-	-
		호텔·관광·외식경영학과	24	9	33
	산업문화대학원	산업디자인학과	1	-	1
		융합예술음악학과	27	-	27
		음악학과	7	20	27
	영상정보대학원	뉴미디어음악과	41	8	49
		디지털방송영상학과	2	2	4
		영상콘텐츠학과	4	-	4
영화영상학과		5	1	6	
<b>소 계</b>		<b>180</b>	<b>58</b>	<b>238</b>	
부경대학교	대학원	산업디자인학과	18	3	21
		신문방송학과	31	10	41
		인쇄공학과	25	8	33
		패션디자인학과	6	1	7
	산업대학원	마린산업디자인학과	5	3	8
<b>소 계</b>			<b>25</b>	<b>110</b>	
부산대학교	일반대학원	관광컨벤션학과	28	2	30
		디자인학과	29	5	34
		멀티미디어협동과정	8	2	10
		무용학과	7	4	11
		문헌정보학과	11	8	19
		미술학과	23	17	40
		신문방송학과	17	7	24
		영상정보협동과정	4	-	4
		예술문화영상학과	16	7	23
		예술문화와 영상매체 협동과정	62	11	73
		음악학과	53	26	79
		한국음악학과	38	5	43
		<b>소 계</b>		<b>296</b>	<b>94</b>
신라대학교	일반대학원	관광경영학과	10	8	18
		광고홍보학과	12	5	17
		디자인학과	11	11	22
		무용학과	10	-	10
		문화예술경영학과	10	2	12
		미술학과	13	7	20
		음악학과	18	11	29
		학과간 협동과정 디자인학과	6	-	6
		환경산업디자인학과	3	-	3
<b>소 계</b>		<b>93</b>	<b>44</b>	<b>137</b>	

주) 교수 수는 종합대학과 중복되므로 제외함.

### 3. 종합대학

대학명	계열/학과명	학생수			교수
		재학생	졸업생	계	
부경대학교	공업디자인학과	108	29	137	4
	관광경영학전공	69	32	101	-
	시각디자인학과	120	29	149	3
	신문방송학과	150	53	203	7
	이미지시스템공학과	265	50	315	-
	인쇄정보공학과	332	81	413	8
	컴퓨터멀티미디어공학전공(폐과)	2	105	107	-
	패션디자인학과	152	31	183	5
<b>소계</b>		<b>1,198</b>	<b>410</b>	<b>1,608</b>	<b>27</b>
부산대학교	관광컨벤션학과	72	8	80	5
	디자인학과	215	39	254	8
	무용학과	164	22	186	6
	문헌정보학과	148	32	180	7
	미술학과	212	35	247	6
	신문방송학과	150	47	197	7
	예술문화영상학과	124	22	146	4
	음악학과	273	64	337	13
	조형학과	137	10	147	5
	한국음악학과	167	-	167	8
<b>소계</b>		<b>1,662</b>	<b>279</b>	<b>1,941</b>	<b>69</b>
경성대학교	공예디자인학과	275	72	347	32
	광고홍보학과	198	49	247	12
	디지털미디어전공	91	31	122	-
	디지털미디어학부	26	-	26	16
	디지털애니메이션학과	144	27	171	6
	디지털영상학과	115	33	148	9
	무용학과	109	20	129	18
	문헌정보학과	181	46	227	9
	미술학과	153	31	184	30
	사진학과	134	46	180	25
	시각디자인학과	159	35	194	13
	신문방송학과	199	32	231	13
	외식서비스경영학과	191	33	224	17
	연극학과	163	-	163	20
	연극영화학과(폐과)	0	75	75	-
	영화학과	125	-	125	16
	음악학부	351	96	447	112
	인테리어디자인학과	144	20	164	10
	제품디자인학과	128	22	150	12
호텔관광경영학과	241	51	292	11	
<b>소계</b>		<b>3,127</b>	<b>719</b>	<b>3,846</b>	<b>381</b>
고신대학교	광고홍보학과	181	17	198	3
	교회음악과	205	33	238	7
	기악과(폐과)	72	32	104	-
	시각디자인전공	31	-	31	-
	시각디자인학부	32	-	32	3
	시각영상디자인전공(폐과)	33	8	41	-
	실내건축디자인전공(폐과)	21	9	30	-
	인터넷비즈니스학과	92	12	104	3
	조형미술학과(폐과)	-	1	1	-
<b>소계</b>		<b>667</b>	<b>112</b>	<b>779</b>	<b>16</b>

대학명	계열/학과명	학생수			교수	
		재학생	졸업생	계		
동명대학교	게임공학과	178	26	204	6	
	관광경영학과	294	47	341	8	
	광고홍보전공(분리)(폐과)	-	22	22	-	
	광고홍보학과(분리)	170	-	170	5	
	디지털애니메이션학과(학과명변경)	141	22	163	7	
	미디어공학과	151	28	179	6	
	미디어영상전공(폐과)	-	19	19	-	
	방송영상학과(통합)	286	-	286	8	
	산업디자인학과	149	16	165	4	
	시각디자인학과	170	33	203	5	
	신문방송전공(폐과)	-	34	34	-	
	실내건축학과	178	32	210	4	
	패션디자인학과	161	37	198	6	
	호텔경영학과	271	58	329	6	
<b>소계</b>		<b>2,149</b>	<b>374</b>	<b>2,523</b>	<b>65</b>	
동서대학교	게임&멀티미디어공학전공(폐과)	1	-	1	-	
	게임전공	104	52	156	10	
	관광경영학전공	260	63	323	2	
	관광학부	168	-	168	-	
	광고PR전공	181	56	237	6	
	국제관광학전공(폐과)	3	5	8	-	
	디자인학부	195	-	195	14	
	디지털방송전공(폐과)	23	23	46	-	
	디지털영상제작전공	104	15	119	5	
	디지털콘텐츠학부	150	-	150	-	
	디지털프로덕션전공(폐과)	21	15	36	-	
	멀티미디어공학전공(폐과)	67	32	99	-	
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	26	19	45	-	
	뮤지컬과	138	19	157	7	
	미디어창작전공(폐과)	6	4	10	-	
	방송영상전공	253	41	294	11	
	비주얼디자인학전공(폐과)	11	10	21	-	
	산업디자인학전공(폐과)	160	40	200	-	
	생산디자인학전공(폐과)	1	-	1	-	
	스페이스디자인학전공(폐과)	7	12	19	-	
	시각디자인학전공(폐과)	294	72	366	-	
	애니메이션&비주얼이펙트전공	157	-	157	10	
	애니메이션전공(폐과)	49	12	61	-	
	연극영화연기전공(폐과)	9	3	12	-	
	연극전공(폐과)	1	-	1	-	
	연기과	111	10	121	4	
	영상디자인학전공(폐과)	110	27	137	-	
	영상매스컴학부	167	-	167	-	
	영상문예창작전공(폐과)	5	4	9	-	
	영상문학전공	67	7	74	1	
	영화(Film&Video)전공(폐과)	6	7	13	-	
	영화과(변경)	174	19	193	7	
	이벤트/컨벤션학전공	109	49	158	3	
	패션디자인학과(변경)	40	-	40	2	
	패션디자인학전공(폐과)	154	40	194	-	
	프로덕트디자인학전공(폐과)	14	6	20	-	
	환경디자인학전공(폐과)	144	27	171	-	
	Film&Video전공(폐과)	1	3	4	-	
	<b>소계</b>		<b>3,491</b>	<b>692</b>	<b>4,183</b>	<b>82</b>

대학명	계열/학과명	학생수			교수
		재학생	졸업생	계	
동아대학교	건축,디자인,패션대학,패션디자인산업디자인학과	253	-	253	11
	건축,디자인,패션대학,패션디자인패션디자인학과	183	-	183	6
	공예학과	140	42	182	5
	관광경영학과(주간)(폐과)	312	155	467	-
	관광경영학과(야간)(폐과)	105	33	138	-
	관광경영학전공(폐과)	-	10	10	-
	국제관광학과(주간)	374	-	374	14
	국제관광학과(야간)	111	-	111	-
	국제관광학전공(폐과)	-	4	4	-
	기악학과(폐과)	39	34	73	-
	무용학과(폐과)	7	18	25	3
	문예창작학과	182	35	217	4
	미술학과	144	-	144	-
	산업디자인학과(폐과)	100	82	182	-
	섬유조형디자인학과(폐과)	42	29	71	-
	신문방송학과	258	58	316	8
	실용음악학과	95	-	95	5
	음악학과	231	28	259	9
	조각학과(폐과)	56	32	88	-
	패션디자인학과(폐과)	78	57	135	-
	호텔,컨벤션경영학전공(폐과)	-	5	5	-
회화학과(폐과)	101	60	161	-	
<b>소계</b>		<b>2,811</b>	<b>682</b>	<b>3,493</b>	<b>65</b>
동의대학교	게임공학과	178	28	206	4
	관광경영학과(폐과)	10	34	44	-
	국제관광경영학과	204	-	204	4
	국제관광학과(폐과)	141	44	185	-
	광고홍보학과	269	50	319	6
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	5	24	29	-
	디지털콘텐츠공학과	178	-	178	4
	멀티미디어공학과	194	42	236	8
	문예창작학과	140	35	175	5
	문헌정보학과	162	33	195	4
	미술학과	114	27	141	6
	산업디자인학과	304	53	357	8
	신문방송학과	260	78	338	7
	영상정보공학과	180	34	214	6
	영화학과	118	24	142	6
	음악학과	252	63	315	11
	패션디자인학과	207	47	254	8
	호텔,컨벤션경영학과(주간)	302	60	362	5
	호텔,컨벤션경영학과(야간)	86	23	109	-
<b>소계</b>		<b>3,304</b>	<b>699</b>	<b>4,003</b>	<b>92</b>
부산기톨릭대학교	멀티미디어공학과(폐과)	-	13	13	-
<b>소계</b>		<b>-</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>-</b>

대학명	계열/학과명	학생수			교수
		재학생	졸업생	계	
부산외국어 대학교	디지털미디어학부	166	28	194	-
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)	30	-	30	2
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)	12	-	12	2
	디지털미디어학부(정보보안수리전공)	23	-	23	1
	역사관광학과	159	23	182	5
	영상미디어학과	194	26	220	5
소계		584	77	661	15
신라대학교	공예학과	10	12	22	2
	광고홍보학과	280	45	325	5
	광고홍보학전공(폐과)	-	3	3	-
	국제관광경영학과(폐과)	-	12	12	-
	국제관광경영학전공(폐과)	-	1	1	-
	국제관광학과	305	59	364	5
	귀금속·보석디자인학과(디자인대학)	126	-	126	4
	귀금속·보석디자인학과(IT·디자인대학)(폐과)	44	23	67	-
	만화·애니메이션디자인전공(디자인대학)	5	-	5	-
	만화·애니메이션디자인전공(IT·디자인대학)(폐과)	4	11	15	-
	무용학과	69	12	81	4
	문헌정보학과	167	45	212	4
	미술학과	122	23	145	5
	산업디자인학과(디자인대학)	109	-	109	4
	산업디자인학과(IT·디자인대학)(폐과)	41	28	69	-
	시각디자인학과	124	-	124	6
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	8	22	30	-
	시각커뮤니케이션디자인학전공(폐과)	2	-	2	-
	실내디자인학과(디자인대학)	110	-	110	5
	실내디자인학과(IT·디자인대학)(폐과)	42	34	76	-
	음악학과	212	50	262	6
	커뮤니케이션디자인학부(디자인대학)	10	-	10	-
	커뮤니케이션디자인학부(IT·디자인대학)(폐과)	51	-	51	-
	패션디자인산업전공(폐과)	5	33	38	-
	패션소재디자인전공(폐과)	5	16	21	-
	호텔·관광이벤트경영학과(폐과)	3	5	8	-
	호텔·관광이벤트학과	258	36	294	4
소계		2,112	470	2,582	54
영산대학교	게임·콘텐츠학과	117	6	123	4
	관광컨벤션학과	172	31	203	3
	광고홍보학과	124	19	143	7
	미용예술학과	276	69	345	6
	시각영상디자인학과	131	32	163	6
	신문방송학과	111	10	121	3
	실내환경디자인학과	128	18	146	4
	연기뮤지컬학과	85	9	94	2
	영화영상학과	99	11	110	5
	외식경영학과	211	36	247	3
	패션디자인학과	131	7	138	4
	항공관광학과	198	33	231	4
	호텔경영학과	372	71	443	11
	소계		2,155	352	2,507

## 4. 전문/기능 대학

대학명	계열/학과명	학생수			교수
		재학생	졸업생	계	
경남정보 대학교	디자인계열	176	76	252	5
	디자인학과	7	10	17	-
	모바일콘텐츠계열(주간)	109	35	144	4
	모바일콘텐츠계열(야간)	44	10	54	-
	인테리어디자인과	99	51	150	4
	인테리어디자인학과(야간)	4	5	9	-
	첨단방송영상계열	132	52	184	5
	첨단방송영상학과	4	-	4	-
	호텔관광경영계열	363	137	500	8
	호텔관광경영학과	14	9	23	-
소계		952	385	1,337	26
동부산대학교	매직엔터테인먼트과	40	32	72	1
	실용음악&클래식과	59	-	59	2
	클래식&실용음악과(폐과)	-	25	25	-
	음악과(폐과)	-	1	1	-
	호텔관광과	86	18	104	3
소계		185	76	261	6
동의과학 대학교	디자인계열	148	48	196	6
	호텔관광서비스전공(주간)	191	97	288	4
	호텔관광서비스전공(야간)	23	9	32	-
소계		362	154	516	10
동주대학교	광고시각디자인과	59	26	85	2
	방송영상과(폐과)	0	12	12	-
	실용음악과(폐과)	68	55	123	5
	실용음악과(3년제)(주간)	71	-	71	-
	전시이벤트연출과	43	24	67	1
	패션디자인과(폐과)	14	-	14	1
	호텔.관광계열	106	36	142	5
소계		361	153	514	14
부산경상 대학교	광고.인테리어디자인과	86	26	112	2
	광고.마케팅과	64	27	91	2
	광고홍보마케팅과(폐과)	-	2	2	-
	멀티미디어계열	110	33	143	3
	방송엔터테인먼트.모델계열	113	42	155	3
	방송영상.영화과	89	29	118	4
	스마트앱.콘텐츠과	35	-	35	2
	호텔.관광경영과	178	31	209	3
	소계		675	190	865

대학명	계열/학과명	학생수			교수
		재학생	졸업생	계	
부산과학기술 대학교	산업디자인과	75	23	98	3
	인테리어디자인과	63	27	90	2
	주얼리디자인과	63	26	89	2
	패션연출디자인과	85	23	108	2
	호텔관광경영과	253	-	253	7
	호텔관광과	9	78	87	-
소계		548	177	725	16
부산여자대학교	이동음악과(폐과)	39	28	67	-
	이동음악과(통합)	35	-	35	-
	음악과(폐과)	29	25	54	-
	호텔경영과	154	73	227	-
소계		257	126	383	-
부산예술대학교	실용무용과	79	18	97	2
	실용음악과	416	113	529	10
	연극과	78	30	108	2
	이벤트연출과(폐과)	26	12	38	1
	전통연희과(폐과)	0	19	19	-
	한국음악과	46	-	46	1
소계		645	192	837	16



제4부

부산 CT산업 지원현황





# I. 콘텐츠 지원사업 현황

## 1. 전국 현황

### ■ 전국 현황

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	중소기업청	1인 창조기업을 활용한 팀(team) 기술개발 지원.	우수한 아이디어·기술을 보유한 1인창조기업과 공동연구개발을 통해 사업화가 가능한 기술개발을 지원함으로써 우수 1인 창조 기업 양성 및 중소기업 경쟁력 강화	우수 아이디어·기술을 가진1인창조기업과 공동 개발기업이 공동연구개발을 통해 신제품·신기술 개발이 가능한팀	공동개발기업→1인 창조기업(주관기업) : 아이디어, 기술 채택 공동개발기업← 1인 창조기업(주관기업) : 아이디어, 기술 제안 공동개발기업&1인 창조기업(주관기업) - 과제추진, 1인 창조기업(주관기업) - 전문가 활용, 기업, 대학 등	기술개발
종합	정보통신산업진흥원	3D산업응용 현장 전문인력 양성	3D응용 및 시장 확대에 따른 3D 기술 융합형 현장인력의 안정적 공급기반 마련을 위해 3D인력교육과정 개설 운영하여 양적, 질적으로 우수한 전문 인력 양성	3D관련 현장종사자 및 기존의 전통산업 관련 현장 재직자	기존산업과 3D기술이 융합된 전문교육을 통한 현장재직자의 실무적응능력향상 등 3D산업 응용전문인력양성	인력양성/고용
종합	한국콘텐츠진흥원	3D 입체영상 제작인프라 구축	3D 제작 인프라 확충을 통한 3D입체영상 콘텐츠 산업 활성화 지원	3D 입체영상 제작 콘텐츠 기업	3D입체영상 광역대 지원을 위한 중계시스템 구축	시설/인프라
종합	한국콘텐츠진흥원	3D입체콘텐츠 전문인력 양성	콘텐츠산업의 국가 경쟁력제고를 위한 3D입체 콘텐츠선진 제작 기술과 창작역량을 갖춘 맞춤형전문인력의 육성	3D입체콘텐츠 제작에 관심 있는 제작 인력	S3D프로그램제작과정 교육, S3D입체제작기술인재양성과정 교육, S3D엘리트인재양성과정 교육 저비용, 고효율의 첨단교육시스템 구축	인력양성/고용
종합	한국콘텐츠진흥원	가상현실 콘텐츠 제작지원	신규 시장 창출을 위한 선도적 가상현실 콘텐츠 지원	가상현실 콘텐츠를 개발하여 서비스할 수 있는 국내 업체	지원분야 : 현실의 일부를 가상으로 경험할 수 있는 신규 가상현실 콘텐츠	제작지원
종합	중소기업진흥공단	개발기술사업화자금	중소기업이 개발하거나 이전받은 기술의 사업화에 필요한 생산설비, 시험 검사 장비도입 등 의 부자재 구입비용 및 시장개척비용 등을 지원	전략사업을 영위하는 기업 또는 자체기술을 사업화하고자 하는 이노비즈 기업	-개발기술사업화에 소요되는 생산설비, 시험 검사 장비도입 등에 소요되는 자금 지원 -개발기술사업화에 소요되는 원부자재구입비용, 시장개척비용 등 지원	융자
종합	신용보증기금	경영혁신중소기업보증	경영혁신 중소기업에 관한 보증 활성화로 국내 중소기업 성장기반 조성 및 강화	중소기업기본법상의 중소기업으로서 신청일 현재 설립후 3년 이상인 기업으로서 정상 가동 중인기업	-보증료율 및 신용보증료율 우대 등 보증지원우대 -경영혁신형 중소기업 금융지원 -중소기업정책자금 (예 : 경영혁신자금) 우대 -연1회 확인기업을 대상으로 사후관리평가결과 미달 기업은 퇴출시키는 시스템 마련	보증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	기술보증기금	경영혁신형 중소기업 인증	높은 기술력을 보유하지 않아도 마케팅, 조직관리, 생산성 향상 등 경영혁신 활동을 통해 탁월한 경영성과를 도출 하는 기업 육성	신청일 현재 설립 후 3년이상이며 정상 가동 중인 중소기업으로서, 자가 진단결과 경영 혁신 시스템 자가 진단점수 600점 이상인 기업	- 공정 혁신지원, 생산정보화, 쿠폰제 경영 컨설팅 등 중소기업청지원시책우대지원 - 기술보증기금의 보증지원시 보증료율우대 (0.1%감면)	중소기업 인증
종합	한국산업기술 진흥원	고급연구인력 활용지원	중소·중견기업의 연구개발 역량을 향상시켜 기술경쟁력을 강화하고, 고급연구인력의 일자리 창출 확산	중소중견기업의 연구개발 역량을 향상하고 기술경쟁력을 확보하기 위하여 고급 연구 인력 채용 중소기업	중소/중견기업 고급연구인력 활용비용 지원	인력양성/ 고용
종합	세제지원제도	고용창출투자 세액공제	조세정책의 효율적 수행을 통한 고용창출 활성화 기여	내국인이 대통령령으로 정하는 투자를 하는 경우로 해당과세연도의 상시 근로자수가 직전 과세연도의 상시 근로자수보다 감소하지 아니 한 경우	-다음 각호의 구분에 따라 계산한 금액을 더한 금액을 해당 투자가 이루어지는 각 과세 연도의 소득세 (사업 소득에 대한 소득세만 해당) 또는 법인세에서 공제 -기타 자세한 사항은 조세 특례 제한법 제26조 참조	세액공제
종합	KOTRA	공동물류센터	국내 수출기업이 저렴하게 물류관련 서비스를 이용하도록 지원	한국 내 사업자등록증을 보유한 중소수출기업	-KOTRA에서 해외 현지의 전문 물류 서비스업체를 선정하여 국내 수출기업이 저렴하게 물류관련 서비스를 이용하도록 지원하고, 보관 창고료를 일부 지원하며, 해외 마케팅 등 다양한 부가서비스 제공을 통해 국내 수출기업의 해외시장 진출확대를 지원	해외유통/ 전시
종합	신용보증기금	구매자금융보증	상업어음 이용을 줄이는 대신 구매기업이 금융회사 등으로부터 대출 받아 납품 대금을 결제 할 수 있도록 하는 금융 결제수단에 대한 보증 지원 상품	중소기업	-기업 구매 자금 대출 -기업 구매 전용카드 대출	보증
종합	한국콘텐츠 진흥원	국가전략직종 - 방송영상, 게임, 기획창작 과정	콘텐츠 산업을 리딩 할 문화콘텐츠 전문 인력양성(예비인력 대상)	콘텐츠 산업에 종사하기를 희망하는 실업자(졸업예정자 포함)	월316,000원 지원 (고용기금), 교육비무료	인력양성/ 고용
종합	한국콘텐츠 진흥원	국제 콘텐츠컨퍼런스 (DICON) 개최	콘텐츠산업 최신 트렌드와 정보 제공, 네트워킹을 위한 국제컨퍼런스 개최	국내외 게임 콘텐츠 관계기업	-국제 콘텐츠 컨퍼런스 개최, '홍보마케팅' 강화 -LIMASoutheastAsia, 미국 PGA, 일본 DCAJ 와의 협력을 통한 현지 홍보 -행사장 내홍보, 네트워킹행사 개최 등의 스폰서십 프로그램 마련하여 국내 외 기업 ,기관 등의 협찬 유치 -국제 콘텐츠 컨퍼런스 DICON 2012 비즈 멘토링	해외유통/ 전시

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국콘텐츠진흥원	[스마트콘텐츠 해외진출지원] 글로벌 서비스 인프라 및 마케팅지원	-우리 콘텐츠의 해외 진출 확대와 안정적 유통기반 마련 -K-Pop·방송·영화 등 “한류” 콘텐츠 활용 서비스우대	-우리 콘텐츠의 글로벌 서비스를 추진하는 국내 서비스 플랫폼 및 스마트 콘텐츠 -스마트 콘텐츠: 스마트폰, 태블릿PC, 스마트 TV등에서 구현되는 앱 형태의 콘텐츠	-글로벌 서비스에 필요한 인프라이용, 마케팅, 콘텐츠 소싱 비용 지원, 사업의 효과성을 높이기 위해 대기업과 중소기업지원 내용 차별화 - 자회사의 경우, 자산총액 5,000억원 이상인 기업(모회사)이 30% 이상의 주식을 직·간접적으로 소유하면서 최대출자자인 기업은 대기업으로 간주	현지화/수출
종합	한국콘텐츠진흥원	글로벌콘텐츠센터(GCC) 운영	우수 콘텐츠의 해외진출 원스톱 서비스로 전략시장 성공콘텐츠 발굴·지원	해외진출을 하고자 하는 국내 콘텐츠 업체 및 개인사업자	-코리아 콘텐츠 그랜드 피칭 행사 개최, 해외주요시장 리더급인사가 참여한 국산 콘텐츠 세일즈의 장 마련, 해외 사무소 현지 네트워크 등 활용, 장르별 4-5개 세션 운영과 유사행사 연계	현지화/수출
종합	한국콘텐츠진흥원	글로벌프로젝트 기술개발	기술개발 지원을 통한 국내 콘텐츠의 해외진출	기업, 대학(교), 연구 기관, 민간단체 (컨소시엄 가능)	- 영상 콘텐츠(애니메이션, 영화), 3D입체 콘텐츠, 첨단공연·전시분야 등 글로벌 진출이 가능한 콘텐츠프로젝트의 R&D지원	기술개발
종합	신용보증기금	금융기관특별출연보증	- 특별 출연금을 바탕으로 미래 성장 동력 창출중소기업에 대한 금융지원을 확대 -중소기업이 부담하는 보증료를 은행이 일정부분 부담함으로써 중소기업의 금융 비용 부담을 완화	출연 금융기관이 추천한 중소기업	-특별출연금을 재원으로 출연금융기관에 대하여 적정 운용 배수 (12배)내신용보증공급 -기업은 0.5% 고정보증료율에 따라 보증료를 부담하고, 잔여보증료는 협약은행이 미리 납부한 보증료 지원금을 통해 지원	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	기술사업화 컨설팅	공공 연구 개발성과물의 대내외 활용확산 및 사업화 촉진	국내 우수기술 보유 기업/대학/연구소	기술 발굴, 기업 내/외부 환경 분석, 수요 기술발굴 및 연계 등 기술사업화: 사전진단, 전문가 멘토링, 기술 사업화 연계, 기업 간협력사 애로사항 등 지원	기술컨설팅
종합	한국콘텐츠진흥원	기술전시 및 홍보지원	R&D 우수성과의 홍보 및 글로벌 비즈니스 확대	한국 콘텐츠 진흥원 홈페이지 참조	-국내성과발표회 -R&D성과물의 대내외 홍보 및 사업화 지원(2013년상반기) -해외 기술 전시 -우수기술의 해외진출지원 (SIGGRAPH2012, 5개 과제 참가)	국내홍보/마케팅/컨설팅
종합	세제지원제도	기술취득금액에 대한 과세특례	중소기업의 기술취득에 대한 세제지원	특허권 등을 취득한 중소기업	중소기업이 특허권, 실용 신안권, 대통령령으로 정하는 기술 비법 또는 대통령령으로 정하는 기술을 설정 등록, 보유 및 연구·개발 한 내국인으로부터 2014년 12월 31일까지 특허권 등을 취득한 경우에는 취득금액의 100분의 7에 상당하는 금액을 해당과세 연도의 소득세 또는 법인세에서 공제	과세특례
종합	한국콘텐츠진흥원 (문화부 위탁)	기업부설 창작연구소(부서) 인정제도	기업 부설창작연구소/창작 연구 전담부서 인정제도는 일정요건을 갖춘 창작연구소와 전담부서를 인정함으로써 조세혜택을 부여하고, 문화콘텐츠 기업의 창작역량의 향상과 관련 기술개발을 적극적으로 촉진	문화콘텐츠기업	콘텐츠 기업의 R&D역량 강화를 유도하기 위하여 연구소 보유기업에 각종 세제·인력·자금 등 지원 혜택을 부여하는 기업 부설 창작 연구소 인정 제도실시	시설/인프라

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	세계무역기구	기업의 어음제도개선을 위한 세액공제	중소기업 관련 조세 정책의 효율적 수행을 통해 중소기업 투자 활성화에 기여	중소기업을 경영하는 내국인	기계장치 등 대통령령으로 정하는 사업용 자산 등 해당하는 자산에 투자하는 경우 해당 투자금액의 100분의 3에 상당하는 금액을 투자를 완료한 날이 속하는 과세 연도의 소득세 또는 법인세 공제	세액공제
종합	신용보증기금	남북협력기금대출 협약보증	코딩 신용 보증 기금과 한국 수출입 은행이 업무 협약을 체결하여 대출 및 보증 지원	대상채무: 남북 협력 기금 반 출입 자금(설비자금 제외)	통일부로부터 남북협력기금 대출승인을 받은 중소기업이 남북 협력기금의 반출입자금 대출 대상인 단순 물자 교역 및 위탁 가공 교역사업에 대하여 코딩 신용 보증 기금과 한국 수출입 은행이 업무 협약을 체결하여 대출 및 보증 지원하는 상품	보증
종합	신용보증기금	네트워크론보증	모기업이 추천하는 협력 기업에 대하여 은행에서 생산, 구매자금으로 Network Loan을 지원, 모기업은 구매대금을 은행에 지급하여 대출금을 상환하도록 함	모기업이 추천하는 협력기업(납품업체)	모기업은 수급 중소기업에 대해 물품 등을 발주하고, 발주 내역을 금융기관에 전자방식으로 제공	보증
종합	한국디자인 진흥원	녹색기술 사업화디자인지원 시범사업	실질적 기술 사업화 지원을 통해 녹색 기술 인증 수요기업의 시장 경쟁력 제고 및 중소 기업이 보유한 기술에 디자인을 접목하여 시장니즈를 반영한 디자인기술융합 제품개발을 지원하여 독창적인 상품개발을 촉진하고 고부가가치를 실현함으로써 상품경쟁력을 높이기 위함	녹색 기술 인증보유(등록) 중소기업 중 제품 생산기반을 갖추고 있는 기업으로 디자인과 기술을 활용 사업 다각화를 추진하는 기업	기획 - 디자인전략 리포트 1, 디자인 - 시안 ( 2D). 개발 - 제품(3D), 생산 - CMF적용전략 2, 유통 - 마케팅전략 리포트 3	제작지원
종합	한국무역 보험공사	녹색산업종합보험	지원 가능한 특약 항목을 '녹색 산업 종합 보험' 형태로 운영 하여, 녹색 산업에 해당되는 경우 기존 이용 보험 약관에 수출기업이 선택한 특약을 추가하여 우대	『저탄소녹색성장 기본법』에 의하여 인증된 녹색기술, 녹색사업 또는 녹색전문기업	- 부모물 확대/보험료할인/ 연속수출기간연장·이자보상특약/ 비상위험선택담보특약 -보험 중목의 특성을 감안하여 수출기업별 또는 건별인수 심사 시 특약 체결	보험
종합	한국무역 보험공사	단기수출보험 (선적후)	-수출 거래에 수반되는 여러 가지 위험에 대비하는 보험 제도로 수출자, 생산자 또는 수출 자금을 대출 해 준 금융기관이 입게 되는 불의의 손실을 보상함으로써 수출 진행을 도모	-수출자: 국내에 주소를 둔 수출기업으로 공사 수출자 신용 등급 F급 이상, 수입자: 공사국 별 인수 방침 인수 제한국에 소재하지 않는 수입자로, 공사 수입자 신용등급 F급 이상	-보상절차 : 사고발생통지 - 사고조사 - 보상심사/보험금 지급	보험
종합	신용보증기금	담보어음보증	중소기업이 상거래와 관련하여 담보목적으로 발행한 어음상의 채무에 대한 보증상품	정부, 지방 자치단체, 정부 투자 기관, 주식 상장 또는 장외 등록 법인 외감법 (주식 회사의 외부감사에 관한 법률) 적용 대상 기업 등	홈페이지 참조	보증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	세계지연제도	대·중소기업 상생협력을 위한 자금 출연 시 세액공제	중소기업 관련 조세정책의 효율적 수행을 통해 중소기업 투자 활성화에 기여	내국법인	- 「대·중소기업 상생협력 촉진에 관한 법률」 제2조 제6호에 따른 수탁 기업 등 대통령령으로 정하는 중소기업에 대한 보증 또는 대출지원을 목적으로 「신용보증기금법」에 따른 신용보증 기금 등 해당 금액을 합한 금액을 공제	세액공제
종합	한국콘텐츠진흥원	대중문화예술 페스티벌	대중문화 발전에 기여한 대중문화예술인 격려(정부 포상)	대중문화예술인	- 일반 공모 (협단체 추천)와 추천위원회 추천, 심사위원회를 통해 선정을 통한 문화훈장/ 대통령 표창/ 국무총리표창/ 문화부장관 표창/ 한국콘텐츠 진흥원장 표창 -대중문화 예술상 시상식 개최	시상식/교류/세미나
종합	신용보증기금	대학생 창업아이템 경진대회	일자리 창출 및 청년실업 해소에 기여	대학교(원) 재학(휴학)중으로 사업화 가능한 창업 아이템을 보유 개인 또는 팀	-대상, 최우수상, 우수상(3팀) 시상	시상식/교류/세미나
종합	한국콘텐츠진흥원	대한민국콘텐츠 어워드	우수 국내 콘텐츠 창작물 발굴과 창작의욕 고취 및 한 해 콘텐츠 산업을 결산하고 콘텐츠 산업 발전 공로자격려	국내 콘텐츠산업 활성화에 기여한 기업, 개인, 콘텐츠	- 대한민국 콘텐츠의 해외 진출에 공헌한 개인, 방송영상에 대한 해외 진출유공자 등 시상	시상식/교류/세미나
종합	신용보증기금	동반성장 협약보증	대·중소기업간 상생협력 네트워크 구축과 동반성장 지원	-대기업이 추천하는 협력 중소기업 -운전 자금 (유동성 지원 특별보증 제외)	-대기업이 신보에 특별 출연하며, “금융성보증” 과, “비금융성보증” 두가지 프로그램으로 운영	보증
종합	정보통신산업진흥원	디자인 기초인력 양성	통합적 문제 해결능력과 글로벌 디자인 사고를 겸비한 현장 실무형 디자이너 양성을 위해 대학 교육제도 혁신 및 지역 인재 조기 육성 프로그램 지원으로 산업계 파급을 통한 국가 경쟁력 제고	디자인 기초 인력 양성 (융합형 디자인 대학(원) 육성, 디자인 학과 계약 운영제, 코리아 디자인 멤버십)	-융합형 디자인 대학(원) 육성 -디자인 학과 계약 운영제 -코리아 디자인 멤버십	인력양성/고용
종합	한국벤처투자(주)	모태펀드 출자 문화산업분야 투자펀드 조성	문화산업분야 투자 증진을 통한 경쟁력 확보	-창업 초기, 지방기업, 부품 소재, M&A 등 투자 펀드 -문화산업진흥기금법에 의한 문화산업 투자펀드	-매년 예산 배정에 따라 투자금액이 결정되는 등 공급자 위주 투자 정책에서 탈피하여 시장수요를 반영한 회수재원의 재순환방식으로 안정적 벤처	투자
종합	KOTRA	무역사절단	KOTRA본사에서 지자체나 유관기관과 협력하여 해외시장 진출 희망 중소기업을 대상으로 해외 사절단을 구성, 파견해 다양한 지원을 통해 해외시장 개척 활동을 독려	해외진출을 원하는 국내 기업	-KOTRA 본사에서 지방 자치단체나 유관기관과 협력하여 해외시장 진출을 희망하는 중소기업을 대상으로 해외사절단을 구성, 파견	시상식/교류/세미나
종합	한국콘텐츠진흥원	문화기술 공동연구센터	권역별 CT R&D 역량강화를 통한 지역의 발전 잠재력 제고	광역 경제권 내 콘텐츠 관련 진흥기관, 대학, 연구기관, 기업 등이 공동으로 참여하는 별도의 컨소시엄	광역권별 특화산업과 연계한 연구개발, 인력양성, 산업화 지원, 네트워크 구축 등의 R&D지원	시설/인프라

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국콘텐츠진흥원	문화기술 공동연구센터	권역별 CT R&D 역량강화를 통한 지역의 발전 잠재력 제고	광역 경제권별 컨소시엄	광역권별특화산업과연계한연구개발, 인력양성,산업화지원,네트워크구축 등의 R&D지원	기술개발
종합	한국콘텐츠진흥원	문화산업 전문회사(SPC) 제도	문화콘텐츠 산업분야 투자자 보호 및 자금관리 투명성 제고	문화산업분야 설립등기일로부터 3개월 이내 등록	- 문화 산업분야의 특정 프로젝트를 수행하는 특수목적 회사를 설립, 프로젝트 수행과 자금 관리를 각각 구분하여 위탁·관리하는 제도	투자
종합	한국콘텐츠진흥원	문화예술산업 첨단화 기술개발	문화 예술 산업의 창작역량 강화와 고부가가치 산업화를 위한 첨단화 기술개발	기술개발이 가능한 기업, 대학(교), 연구기관, 민간단체	-공연,전시,국악,공예등 문화예술분야의 고부가가치산업화를 위한 첨단화기술개발지원	기술개발
종합	한국콘텐츠진흥원	문화원형 디지털 콘텐츠 서비스 운영	문화 원형콘텐츠정보를 필요로 하는 고객이 쉽고 빠르게 정보를 얻을 수 있도록 대국민 서비스 활성화	콘텐츠 사업자, 종사자, 일반	-문화 콘텐츠 닷컴 통합 포털 운영 -문화원형콘텐츠홍보 -실 수요자와 일반 국민 인지도 확대 홍보 프로그램 -역사 교사 문화 원형 연수	시설/ 인프라
종합	한국콘텐츠진흥원	문화콘텐츠 고교특성화 지원	이론과 실무능력을 겸비한 창의인재 육성을 통한 취업연계 교육 강화	-콘텐츠 관련학과 보유 특성화 고교 -특성화고 학생들의 취업을 위한 연계교육을 원하거나 교육운영 기능 특성화 고교	-창의력 향상을 위한 교육프로그램 운영, 특성화 확산을 위한 지역 연계, 특성화 고교의 교육 여건 개선을 위한 사업, 취업을 위한 교육프로그램 운영	인력양성/ 고용
종합	대구디지털산업진흥원	문화콘텐츠육성	문화 콘텐츠 산업시장 확대를 통한 지역 문화콘텐츠 산업 발전 및 지역경제 활성화 도모	세부 사업별로 상이 (담당자 문의)	- 게임 콘텐츠 사업육성 (e-Fun2013콘텐츠마켓플레이스) - 차세대 게임 콘텐츠 산업의 미래비전에 대한 컨퍼런스 개최 - 앱개발 테스트베드 구축사업 - 애플작터, 창업지원사업 등 관련 사업 연계를 통한 지역	기술이전/ 연계
종합	한국산인기술진흥원	미래기술인재 육성센터 지원	기술 분야에 대한 청소년들의 흥미유도와 긍정적 마인드 형성을 위한 교육 프로그램 연구·개발 및 실행 기반 구축	대학 내 미래 기술 인재 육성센터라는 별도의 조직을 구축 할 수 있으며, 청소년들의 기술 친화적 마인드 확산을 위한 교육 프로그램 개발 및 시행이 가능한 대학교	-기술 교육과정 중심으로 한 융합 주제를 개발 및 교육 프로그램시행 -기술과 문화,기술과 사회 등 기술이 생활 양식 및 사고 방식을 변화 시킨 사례를 중심으로 이론 및 실습 병행 교육 -기술교육 프로그램 발굴 및 개발 -국내 외 기술인재 육성 우수 사례 또는 자체 보고서 제출 -발굴, 개발 프로그램을 활용 하여 차년도 기술 교육과정 설계	인력양성/ 고용
종합	중소기업청	민·관공동투자 기술개발	정부와 수요처 (대기업, 공기업)가 사전에 기술 개발 자금을 조성한 후 역량을 갖춘 중소기업의 기술 개발을 지원하며 수요처는 개발제품을 구매하도록 할 목적	‘중소기업기본법’ 제 2조의 규정에 해당 하는 중소기업이고, 협력 펀드조성에 참여한 수요처에서 발급한 추천서를 제출한 기업	-투자 기업에서 개발을 제안한 과제에 대하여 중소기업의 연구 개발 비용지원 -투자 기업에서 선정한 미래 전략형 과제에 대하여 중소기업의 연구 개발 비용 지원 -중소기업이 아이디어(기술)를 투자기업에 제안하여 자발적 구매협약 동의서를 받아 제출한 과제의 연구개발 비용 지원	기술개발
종합	기술보증기금	벤처기업 확인	벤처기업 육성에 관한 특별조치법에 따름	벤처기업 육성에 관한 특별조치법 제2조의 2항 벤처기업의 요건을 충족하는 기업	-벤처 확인 유형 -벤처 투자 기업 -연구 개발 기업 -기술 평가 보증 기업 -기술평가 대출기업 -예비벤처 기업	벤처인증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	(사)한국경영기술지도사회	비즈니스지원단 현장클리닉	지방중소기업청을 중심으로한 중소기업 비즈니스지원프로그램으로 지역내 중소기업 지원기관 및 전문가 네트워크구축을 통한 중소기업 종합지원 시스템을 통한 애로사항 해결	중소기업 기본법 제2조의 중소기업 중 상시 고용인 50인미만의 중소기업을 지원하되, 제외 대상 업종에 해당되지 아니한 기업	-상담으로 해결이 어려운 과제에 대하여 분야별 전문가가 현장에 방문하여 (1~3일)애로 해결 -비즈니스 지원단 POOL: 경영지도사, 기술 지도사, 변호사, 변리사, 법무사, 회계사, 세무사, 관세사, 노무사 등 분야별 전문가	국내홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	중소기업청 각 지방청 비즈니스 지원단	비즈니스지원단 현장클리닉	찾아오는 민원인들뿐만 아니라 직접 기업인들을 찾아가서 자문을 제공	해당 지역 지방 중소기업청에 직접 방문 및 전화 상담을 요청하거나 온라인 (www.bizinfo.go.kr) 회원가입 후 상담 요청하는 중소기업	-11개 지방 중소기업청 내에 운영되고 있는 전문가 (변호사, 회계사, 노무사, 경영컨설턴트)등으로 자문그룹 구성 -창업 초기애로를 갖고 있는 기업들을 중심으로 자문 실시	회계자문
종합	한국콘텐츠진흥원	사이버콘텐츠 아카데미 운영	문화콘텐츠산업 종사자의 직무능력향상과 인력양성의 저변확대	콘텐츠 산업 기 종사자 및 취업가능자	-방송 영상/게임/문화 콘텐츠기획, 제작, 경영, 비즈니스 분야 등 124과정 한국 콘텐츠 아카데미(http://edu.kocca.or.kr)운영	인력양성/ 고용
종합	신용보증기금	사회적기업 나눔보증 프로그램	사업을 위한 운전자금 및 사업장 임차자금, 시설자금 보증	- 「사회적 기업 육성법」에서 규정한 사회적 기업 -보증 신청 접수일 현재 신용보증기금 보증잔액이 없는 기업	-운전 자금 : 최근 1년 간 매출액 또는 향후 1년 간 예상매출액 범위 내 50백만원 이하의 매출액 검토제외) -시설자금 : 해당 시설의 필요 자금 범위 내 -보증료 : 0.5%(대출 금리 5% 미만 우대 금리) -보증비율 : 100% 전액 보증서	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	산업계 맞춤형 인력양성	문화산업의 잠재적 우수인력을 발굴·육성하고, 급변하는 문화산업의 기술환경에 대처할 교육인프라 확충	-콘텐츠 기업과의 협약을 통하여 콘텐츠 기업에서 요구하는 인력양성이 가능한 대학 -2012년 하반기 계약학과 운영이 가능한 대학)	-해당 연도 등록금을 기준으로 학생 1인당 10백만원 (1년기준) 한도 내에서 실비 지원 -신입생에 한하여 입학금으로 1회에 한하여 1인당 1백만원 한도내에서 실비 지원	인력양성/ 고용
종합	한국산업기술진흥원	산업기술정보화 및 정책지원	청정생산기술 및 녹색경영의 보급·확산을 통하여 환경 친화적인 산업구조의 구축을 촉진	기업, 대학, 연구소 등	-산업 기술 정보화 기반 구축 -청정 생산기술과 녹색 경영의 보급·확산을 위한 청정 제조 기반 구축사업, 지역예코혁신사업, 화학물질관리서비스구축사업, 국제환경규제대응기반구축사업 등 -국제 공동 기술 개발, 중소기업 간의 협업을 위한 정보화 혁신사업, 제조 프로세스 혁신사업 등	기술컨설팅
종합	신용보증기금	상거래담보보증	물품 및 용역을 제공하는 상거래에 수반하여 발생한 외상매입채무에 대한 보증상품	중소기업 중 주식회사의 외부 감사에 관한 법률에 따른 외부 감사 대상 기업	-대상채무 : 물품 및 용역의 제공에 수반하여 발생하는 지급 채무	보증
종합	세제지원제도	생산성향상시설 투자 등에 대한 세액공제	조세정책의 효율적 수행	내국인이 생산성 향상을 위하여 조세 특례제한법이 정한 하나에 시설에 행한 투자	-공정(工程)개선 및 자동화 시설 중 대통령령으로 정하는 시설, 첨단 기술 설비 중 대통령령으로 정하는 설비 등 해당 조건에 해당하는 시설에 투자하는 경우 공제	세액공제

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	KOTRA	수출상담회	한국상품 수입 희망 구매단 또는 개발바이어의 방한 유치, 국내업체와의 수출상담 기회를 제공함으로써 국내업체들이 바이어와 수출상담을 통해 수출증대	수출기업	-일반 수출 무료 상담회, 전 품목을 대상으로 대규모 해외바이어를 유치하여 상담회 개최, 전기 전자 제품, 자동차 부품 등 특정품목의 해외바이어를 유치하여 상담회 개최, 지역별 공동상담회 개최	현지화/ 수출
종합	신용보증기금	수출입자금 보증	중소기업의 수출경쟁력 증대와 수출촉진을 위해 수출물품의제조 또는 조달과 관련된 금융지원을 위한 보증상품	-수출 신용장 및 기타 수출 관련 계약서에 의해 물품, 건설 및 용역을 수출, 국내 공급 희망 기업	한국은행 총액 한도 대출관련 무역 금융 취급 세척에서 정한 무역 금융, 한국은행 총액한도 대출관련 무역 금융 취급 세척에 의한 원자재 자금 금융 중 수출 신용 장을 기준으로 취급하는 무역 금융	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	[스마트콘텐츠 해외진출지원] 스마트콘텐츠 번역지원	국내 스마트콘텐츠의 해외진출 활성화를 위한 현지어 번역 지원	개발이 완료 되었으며, 해외 오픈 마켓을 통해 서비스 하고자 하는 스마트 콘텐츠 (게임 콘텐츠제외)	-스마트 콘텐츠의 해외현지어번역 (최대 3개 언어까지 다국어 신청 가능) -선정된 과제는 한국 콘텐츠 진흥원이 선정한 번역 업체를 통해 번역 업무가 이뤄져야 함	현지화/ 수출
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠 사업화 교육 지원	개발자 중심으로 구성된 스마트콘텐츠 업체에게 사업화 교육을 통해 업체의 사업화 역량 강화	스마트콘텐츠 개발자 및 관련 기업	-스마트 콘텐츠 산업 분야에서 사업화에 특화된 콘텐츠 기획, 창업, 기업 운영, 수익 모델 구성에 대한 노하우 및 전문 지식 제공 등	인력양성/ 고용
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠 사업화 컨설팅 지원	국내의 영세한 스마트콘텐츠 업체가 시장에서 생존하고 성장할 수 있도록 국내시장과 글로벌 시장에서 발생하는 문제에 대한 체계적 대응 시스템 구현	국내 스마트콘텐츠 관련 기업, 종사자, 예비창업자 등	-스마트 콘텐츠 센터 홈페이지의 Q&A게시판 등을 이용한 상시 질의 응답 서비스 제공 등을 통한 사업화 컨설팅 지원 -일정 소비자 그룹을 대상으로 타깃 시장에서의 상용화 가능성, 이용 불만, 소비자 요구 사항 접수 하기 위한 필드테스트 및 전문 리뷰어, 파워 유저대상의 심층테스트 실시 등을 통한 베타테스트컨설팅지원	기술컨설팅
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠 상용화지원	지역기반의스마트콘텐츠 제작저변확대를위한 인프라구축/운영 및 유망 사업 아이디어의 사업화지원	스마트기기 기반의 콘텐츠 제작, 서비스, 마케팅, 홍보 등 분야별 창업 준비자 또는 국내 관련 중소 기업	-스마트 콘텐츠 기술, 인프라 지원 -스마트 콘텐츠 전문 인력 양성 -스마트 콘텐츠 사업화 지원	기술개발
종합	대구디지털산업진흥원	스마트콘텐츠상용화 지원센터	글로벌 마켓 선도형 스마트콘텐츠 육성	스마트콘텐츠 관련 기업	글로벌 마켓 선도형 스마트콘텐츠 육성을 비전으로 삼성, LG, SK, KT, MS등 글로벌 기업의 생태계 연계를 시장 지원 전략으로 채택. 애로기술 및 인프라를 지원하고 스마트콘텐츠 사업화를 지원	기술이전/ 연계
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠센터 네트워크	스마트 콘텐츠센터 입주 업체의 원활한 창업, 기업 활동을 지원하기 위한 분야별 국내외 전문가와의 네트워킹 기회 제공	스마트 콘텐츠 센터 입주사	-센터 입주업체 간 네트워크 교류회(월 1회 개최), 업체 간 상호정보를 공유하는 다양한 테마의 캐주얼한 네트워킹 모임 개최, 다양한 분야의 외부 전문가를 초청, 센터 입주업체와 네트워킹, 해외 네트워크 구축 기회 제공 등	기업발굴/ 인큐베이팅

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠센터 멘토링 지원	국내 우수기술 보유기업/대학/연구소 마트 콘텐츠 일정 부문의 경쟁력은 있으나 독자적 성장 역량이 부족한 유관 중소기업체에 전문 멘토를 지정. 지원함으로써 작지만 강한 기업으로 성장할 수 있는 기반 마련	스마트콘텐츠 개발 기업	-기업운영, 투자 유치 등에 관한 자문, 콘텐츠 개발 방향, 비즈니스 모델, 재무/회계 등 실질적인 기업 운영 등에 대한 자문, IR개념 이해, 자료 작성 요령 교육, 투자자에게 효과적으로 어필 할 수 있는 피칭 스킬, 모의 피칭 기회 제공 등	기술컨설팅
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠센터 운영	유망 국내 스마트콘텐츠 업체의 창업 및 역량 강화를 통한 글로벌 강소 기업 육성	스마트기기 기반의 콘텐츠 기획, 제작, 서비스, 마케팅, 홍보 등 국내 전문 중소기업	-콘텐츠 제작, 사업화에 중점을 둔 전문화 -고도화를 위한 교육/ 컨설팅 지원 -독자적 지속 성장을 위한 원활한 투자 연계 지원	시설/인프라
종합	한국콘텐츠진흥원	스마트콘텐츠 정보제공 지원	국내외 스마트 콘텐츠 기업, 시장, 기술 등의 주요 동향을 조사 분석하여 국내 스마트 콘텐츠 업계에 제공함으로써 업체의 사업화 전략 수립 등에 기여	국내외 스마트콘텐츠 기업	-국내 스마트 콘텐츠 시장을 조망할 수 있는 시장조사 (매출액, 고용 규모 등) 및 스마트 콘텐츠 센터 발전 로드맵 연구 추진 -스마트 콘텐츠 센터 홈페이지 (모바일 웹버전 포함) 구축 운영 등	시설/인프라
종합	신용보증기금	시설자금보증	시설 자금보증은 사업의 확장, 신설 등을 위해 사업용 공장, 고정적인 기업 설비의 취득 등에 소요되는 시설 자금지원을 위한 보증 상품	사업장 신축, 분양 등 시설 및 설비를 준비 중인 일반기업	-기업이 토지, 건물, 사업용공장, 기계 등을 구입 및 조성에 사용되어지는 시설자금에 대한 대출금	보증
종합	중소기업진흥공단	신 성장 기반 자금	중소 기업의 생산성 향상, 고부가 가치화 등을 위한 생산시설 개량 또는 투자에 필요한 자금과 초기 가동비 등을 지원할 목적	업력 5년 이상 중소기업	-생산 설비, 시험 검사 장비도입, 정보화 및 공정설치 등에 소요되는 자금, 사업장 건축 자금(토지구입비제외), 임차 보증금, 지식서비스산업, 문화 콘텐츠 산업 영위기업, 협동화 및 협업사업 승인기업은 제품 생산 비용, 제품 개발 비용 및 시장 개척비용에 소요 되는 자금을 시설 자금지원 및 별도로 융자 가능	융자
종합	한국콘텐츠진흥원	신흥시장 개척지원	신흥시장 개척으로 한국 콘텐츠의 시장 확대와 수출액 증대	글로벌 콘텐츠 기업	-중남미 시장 활성화 수출 상담회, K-pop행사 연계개최, 실질적 계약성과 유도, 코리아 브랜드&한류 상품 박람회 개최, 한류스타 (연예, 스포츠, 캐릭터) 상품 전시 및 상담, 콘텐츠 신흥 시장진출 방안 조사 연구 및 BCWW에서 연구결과발표 등	현지화/수출
종합	대구디지털산업진흥원	실감콘텐츠 문화기술 공동연구센터 운영	-지역 콘텐츠 기업이 취약한 첨단요소 기술의 공동 개발 및 산업화 지원을 통해 기업기술역량강화 -공연 산업, 로봇 산업 등과의 융합화를 통해 새로운 신성장 동력 산업 육성 및 우수 연구 인력양성지역 R&D 역량 확보	세부 사업별로 상이 (담당자 문의)	-(센터기능)지역콘텐츠 산업현장에서 활용 할 수 있는 문화기술(CT)의 R&D, 연구 인력 양성, 산업화 지원, 협력 네트워크 구축 등 -(특화분야)게임, 공연, 가상 스포츠 등에 활용 가능한 오감 시뮬레이션, 가상현실, 극 사실 표현 가능한 3D그래픽 등 실감형 콘텐츠 요소 기술 개발 등	기술이전/연계

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국콘텐츠진흥원	아시아문화산업 투자조합 운영	문화산업 등 기업의 제작·유통 및 관련 시설에 대한 투자활성화 도모	문화 사업 관련 기업	-투자 진흥지구 개발사업 -투자 관리 전문 기관 : 한국 콘텐츠 진흥원 -업무 집행 조합원 : 리딩 인베스트먼트	투자
종합	중소기업청	아이디어창업화 지원	지식서비스분야 등 우수 아이디어를 발굴, 콘텐츠 제작, 지식재산권 확보, 소비자반응평가, 사업화기획, 마케팅관로 등을 일괄 지원하여 창업 성공률 제고	창업이 가능한 예비창업자 및 창업초기기업(창업 3년 미만)	-선정된 아이디어를 활용, 콘텐츠 제작 등 사업화 일괄 지원	기업발굴/인큐베이팅
종합	세제지원제도	안전설비 투자 등에 대한 세액공제	조세정책의 효율적 수행	내국인이 조세 특례 제한법 제 25조에 제시된 시설 중 산업정책상 필요하다고 인정하여 대통령령으로 정하는 시설에 투자하는 경우	-「유통 산업 발전법」에 따라 시행되는 유통 사업을 위한 시설, 「대·중소기업 상생협력 촉진에 관한 법률」에 따라 위탁 기업체가 수탁기업체에 설치하는 시설 등 해당시설에 대한 세액공제	세액공제
종합	세제지원제도	에너지절약시설 투자에 대한 세액공제	조세정책의 효율적 수행	내국인이 대통령령으로 정하는 에너지 절약시설에 투자하는 경우	-투자금액의 100분의 10에 상당하는 금액을 소득세(사업 소득에 대한 소득세만 해당)또는 법인세에서 공제	세액공제
종합	세제지원제도	연구/인력 개발비에 대한 세액공제	중소기업 관련 조세정책의 효율적 수행을 통해 중소기업 투자 활성화에 기여	내국인이 각 과세연도에 연구·인력개발 있는 경우	-연구·인력 개발 비중 대통령령으로 정하는 신성장동력 산업분야의 연구개발비에 대해서는 해당과세연도에 발생한 신성장동력 연구개발비에 100분의20 (중소기업의 경우에는 100분의30)을 곱하여 계산한 금액 등 연구/인력 개발비에 대한 세액공제	세액공제
종합	세제지원제도	연구개발 관련 출연금 등의 과세특례	연구개발 활성화를 위한 세제지원	내국인이 연구 개발 등을 목적으로 「기초 연구 진흥 및 기술 개발 지원에 관한 법률」이나 그 밖에 대통령령으로 정하는 법률에 따라 출연금 등의 자산을 받은 경우	대통령령으로 정하는 방법에 따라 해당연구 개발 출연금 등을 구분 경리하는 경우 연구 개발 출연금 등에 상당하는 금액을 해당과세연도의 소득금액을 계산할 때 수익금에 산입 하지 아니 할 수 있음	과세특례
종합	세제지원제도	연구 및 인력개발을 위한 설비투자에 대한 세액공제	중소기업 관련 조세정책의 효율적 수행을 통해 중소기업 투자 활성화에 기여	내국인이 연구 및 인력 개발을 위한 시설 또는 신기술의 기업화를 위한 시설에 투자 하는 경우	-연구 시험용 시설로서 대통령령으로 정하는 시설, 직업 훈련용 시설로서 대통령령으로 정하는 시설 등에 대한 세액공제	세액공제
종합	세제지원제도	연구 및 인력개발 준비금 손금산입	성장잠재력 확충을 위해 R&D투자 준비단계에서 미래의 연구/인력개발 투자 활성화	내국인이(소비성 서비스업 영위업자제외)연구 및 인력 개발 등에 소요되는 비용을 충당하기 위해 준비금을 적립 한 경우	- 연구·인력 개발 준비금을 적립한 경우에는 해당 과세연도의 수입금액 (법인세법 제43조의 기업 회계 기준에 따라 계산한 매출액)에 100분의 3을 곱하여 산출한 금액의 범위에서 해당 과세연도의 소득 금액을 계산할 때 해당 금액을 손금에 산입	사업준비금 손금산입

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	KOTRA	온라인 마케팅 지원	중소기업의 온라인 해외마케팅을 지원	해외진출을 원하는 중소기업	-e-마켓 플레이스 운영 -buykorea.org를 통한 국내 고객 신청 상품 연중 홍보 -전 세계 각국의 KOTRA해외 무역관(76개국111개)이 발굴한 바이 오피 제공(무료) -검색 엔진 최적화(SEO)가 적용되어 구글, 야후 등 검색 엔진에 웹사이트를 상위노출하여 e마켓 플레이스의 운영 성과 제고	해외홍보/마케팅/컨설팅
종합	신용보증기금	유동화회사보증	중소기업 및 중견기업이 회사채 발행 등을 통해 직접 금융시장에서 자금을 조달할 수 있도록 신용 보증 기금에서 지원	중소·중견기업	-개별 기업이 발행하는 회사채 등을 유동화 회사(SPC)가 매입하여 유동화 자산(기초 자산)을 구성한 후, 이를 기초로 유동화 증권 발행 -유동화 증권은 선순위 증권과 후순위 증권으로 분리하여 발행	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	융합형 콘텐츠 핵심기술개발	성장 가능성이 높은 첨단 콘텐츠 기술개발로 글로벌 신규시장 선점	기술개발이 가능한 기업, 대학교, 연구기관, 민간단체(컨소시엄 가능)	-게임, 영상, 뉴미디어, 가상현실, 융복합, 창작·서비스R&D분야의 산업 혁신을 위한 핵심 기술 개발지원	기술개발
종합	기술보증기금	이노비즈 인증	기술 경쟁력과 미래 성장 가능성을 갖춘 이노비즈 기업에 기술, 자금, 판로 등을 연계 지원함으로써 국제 경쟁력 있는 기업으로 육성	중소기업 기본법 상의 중소기업으로서, 신청일 현재 설립 후 3년 이상이며, 정상 가동 중인 기업	-창업 3년 이상 중소기업→업종별 기술혁신 시스템/ 평가 지표자가 진단체크→기술 혁신, 기술 기업능력, 기술 혁신경영 능력, 기술 혁신성과 →온라인 자가진단(650점이상통과)→기술 보증기금 현장평가(700점이상통과)→등급별 업체 선정	중소기업 인증
종합	정보통신산업진흥원	이러닝산업인력양성	이러닝 산업이 양적 팽창을 넘어 질적으로 고도화 될 수 있도록 기업의 자생력 제고와 글로벌 경쟁력 강화를 집중 지원	이러닝 관련 기업, 개인 등	-이러닝 산업 전문 인력 양성교육 -이러닝 해외 진출지원 -중점 대상국 현지시장 현황 조사/분석을 통해 진출 타당성 검토 및 전략 수립, 이러닝 산업 실태 조사, 이러닝 백서 발간 -이러닝 사업 표준 계약서 및 표준 약관 제정/ 보급, 정부 부처 공동 이러닝 국제 박람회/컨퍼런스개최	인력양성/고용
종합	한국콘텐츠진흥원	이야기산업 활성화	세계 시장에서 경쟁력 있는 스토리, 스토리텔러 발굴, 육성	콘텐츠 스토리 창작자(개인, 팀)	-2014대한민국스토리 공모대전 - 창작역량강화 : 스토리, 스토리텔러 발굴, 육성 지원 - K 스토리 해외시장 진출 지원 : 해외 진출을 위한 피칭 행사 준비 및 참가 지원 - 스토리창작센터 운영 : 창작공간 제공 및 전문창작자 대상 교육 운영	기업발굴/인큐베이팅
종합	신용보증기금	이행보증	중소기업, 중견기업 및 대기업이 건설공사 계약, 납품 계약, 용역 계약을 위한 계약(입찰 포함)에 수반하여 부담하는 각종 보증금의 지급 채무에 대한 보증상품	중소기업, 중견기업 및 대기업	상품-대상채무 이행 입찰-경쟁 입찰시의 『입찰보증금』의 지급채무에 대한 보증 이행계약-계약체결에 대한 『계약보증금』의 지급채무에 대한 보증 등	보증
종합	신용보증기금	일반운전자금	기업 일반자금 보증은 원재료의 구매, 생산, 판매 활동 등 기업운영에 소요되는 자금에 대한 보증 지원 상품	일반기업 (사치/향락성 등 업종 영위기업 제외)	-개별 대출금 : 기업 일반 자금 대출, 중소기업 자금 대출 등 만기 일시 상환 방식 -한도성 대출금 : 종합 통장 대출, 당좌 대출, 할인 어음 등 일정 한도를 부여하는 방식	보증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	신용보증기금	임차자금보증	사업장을 창업하여 최초로 임차하거나, 제2사업장 임차 또는 사업장을 이전함에 따라 추가로 임차하는 자금에 대한 보증 상품	제조업 및 유망서비스업을 영위하는 중소기업	-주 업종을 영위하기 위한 영업용 건물의 임차 자금을 금융기관으로부터 차입함에 따른 신용 보증	보증
종합	신용보증기금	전자상거래 담보용 보증	대기업 등의 고정 거래처와 외상방식으로 전자 상거래를 하는 경우, 거래처에 대하여 부담하는 외상 대금 지급 채무를 보증하는 제도로서, 부동산 담보, 은행의 지급 보증서 등을 대체 할 수 있는 보증상품	고정 거래처와 외상 방식으로 전자상거래를 하는 경우, 거래처에 대하여 부담하는 외상 대금 지급 채무를 보증 받기를 원하는 기업	-판매자 입장에서 유리한 점 -구매기업의 채무 불이행시 기존 오프라인 담보어음보증은 어음 만기 경과 전에는 보증 채무를 이행하지 않으나 전자상거래 담보용 보증은 보증기간 전 에도 보증 채무 이행이 가능 -보증서 기간 만료 시 보증기간 연장을 위해 구보증서를 반납하는 절차 불필요	보증
종합	신용보증기금	전자상거래보증	온라인상에서 이루어지는 비대면거래의 대금회수 불확실성을 제거, 전자상거래를 활성화	기업 간(B2B)전자 상거래에 따르는 채무의 보증을 필요로 하는 기업	-보증한도 : 최근 1년 매출액의 1/3, 1/4, 1/6 -보증료 : 0.1%p 할인(C2 등급 이상)	보증
종합	세제지원제도	정규직 근로자의 전환에 따른 세액공제	조세정책의 효율적 수행을 통한 정규직 근로자로의 전환 활성화 기여	중소기업이 2007년 12월 31일 당시 고용하고 있는 「기간제 및 단시간 근로자 보호 등에 관한 법률」에 따른 기간제 근로자 및 단시간 근로자 등 조건에 해당하는 기업	- 규정에 따라 소득세 또는 법인세를 공제 받은 자가 정규직 근로자로의 전환을 한날부터 1년이 지나기 전에 해당 정규직 근로자와의 근로관계를 끝내는 경우에는 근로관계를 끝내는 날이 속하는 과세연도의 과세 표준 신고를 할 때 공제받은 세액 상당액에 대통령령으로 정하는 바에 따라 계산한 이자 상당액을 가산하여 소득세 또는 법인세로 납부하여야 함	세액공제
종합	중소기업진흥공단	정책자금 융자도우미	기업 스스로가 단계별 점검을 통해 자금 융자사업의 이용 가능성을 확인하고 가장 적합한 자금을 안내받는 시스템	중소기업	-시설 자금 및 운전 자금 창업 기업 지원 자금, 개발 기술 사업화 자금, 신성장 기반 자금, 협동화 자금, 협업자금, 사업 전환 지원사업, 투 융자 복합 금융자금, 소공인 특화 자금 -긴급 경영 안정 자금, 수출 금융 지원 사업	융자
종합	세제지원제도	중소기업 고용증가 인원에 대한 사회보험료 세액공제	조세정책의 효율적 수행을 통한 중소기업 고용증가에 기여	중소기업이 해당 과세연도의 상시근로자 수가 직전 과세연도의 상시근로자 수보다 증가한 경우	-다음 각 호에 따른 금액을 더한 금액을 해당 과세연도의 소득세 (사업 소득에 대한 소득세만 해당) 또는 법인세에서 공제 -청년 상시 근로자 고용증가 인원에 대하여 사용자가 부담하는 사회보험료 상당액 세액공제	세액공제
종합	중소기업청	중소기업 기술혁신개발	미래 성장 유망 분야에 대한 중소기업의 사업화 기술개발을 지원하여 고부가 가치 제품화에 따른 시장개척 및 혁신형 중소기업의 성장 지원	'중소기업 기본법' 제 2조의 규정에 의한 중소기업을 원칙으로 하되, 한국 표준 산업 분류 중 제외업종에 해당하지 않는 기업	-글로벌 강소기업 육성과제 -수출 경쟁력을 지닌 우수 중소기업에 대한 성장유망 품목 기술 개발 과제지원 (지정 공모형) -투자연계과제 -글로벌 경쟁력 확보가 가능한 수입 대체 전략 제품을 발굴하여 '민간 투자 연계방식'을 통해 지원 (지정 공모형) 등	기술개발

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국디자인진흥원	중소기업 디자인역량강화	디자인 개발지원을 통해 중소기업의 디자인 역량을 강화하여 독창적 신상품 개발을 촉진하고 고부가가치를 실현함으로써 중소기업의 제품 경쟁력을 제고하기위한 사업	산업 디자인 진흥법 제9조에 의한 산업디자인 전문회사 중 제품 디자인 전문 인력을 보유한 산업 디자인 전문 회사	-단기 과제 : 제품 디자인 (개발 제품의 개량 포함) -혁신 과제 : 디자인 개발 프로세스 개선 및 신제품 디자인 (상품기획, 시장조사·분석,프로토 타입 제작, CMF 적용전략, 마케팅 계획)	제작지원
종합	중소기업청	중소기업 디자인역량강화	중소기업 혁신의 수단으로 디자인이 활용될 수 있도록 중소기업의 자체 디자인 역량 강화 촉진	-단기 과제 : 중소기업 기본법 제2조의 규정에 의한 중소기업 -혁신과제 : 매출액대비 R&D 투자비율이 5% 이상인면서, 기업 부설 연구소 또는 연구 개발전담 부서를 보유한 중소기업	-단기과제 : 제조업 중심 하청기업 수준에 머물러 있는 중소기업을 대상으로 제품의 차별화 수단으로 활용 할 수 있도록 디자인 기술 지도 지원 -디자인 역량이 부족한 중소기업을 대상으로 디자인 기술 지도 및 R&D 디자인 강화를 위한 혁신 과제 발굴	기술개발
종합	중소기업청	중소기업 서비스연구개발	서비스 산업분야의 신규 비즈니스 모델을 발굴하고 실현기술을 개발함으로써 중소기업의 일자리 창출 및 서비스 산업 활성화 지원	‘중소기업 기본법’ 제 2조의 규정에 의한 중소기업을 원칙으로 하되, 과제별 자격 기준을 충족하는 기업	- 제품 개발 중심형 : 제품 개발을 통해 신규 서비스 영역 창출 - 서비스 중심형 : 기존 기술을 활용 또는 개선으로 신규 서비스 영역 창출	기술개발
종합	세제지원제도	중소기업에 대한 특별세액감면	중소기업진흥을 위한 세액감면	중소기업 중 조세특례법 제7조 제1호의 감면 업종을 경영하는 기업	-감면업종은 조세 특례제한법 제7조 참조	세액감면
종합	중소기업청	중소기업 융복합기술개발	중소기업과 연구기관 또는 중소기업 간 공동 기술 개발을 지원함으로써 중소기업의 융복합형 신제품 개발을 촉진하고 융복합 기술 개발 역량 향상 지원	‘중소기업 기본법’ 제2조에 의한 중소기업을 원칙으로 하되, 한국 표준 산업 분류 중 제외 업종에 해당 하지 않는 기업	-산연 협력 과제 -기업제안 과제 -센터 연계형 과제 -융합 사업 승인 과제 -농공상 융합형 과제	기술개발
종합	세제지원제도	중소기업 정보화 지원 사업에 대한 과세특례	중소기업의 정보화 활성화 지원	중소 사업자가 「중소기업 기술혁신 촉진법」 제18조, 「산업 기술 혁신 촉진법」 등 규정 해당 설비	-구매·설계·건설·생산·재고·인력 및 경영 정보 등 기업의 인적·물적 자원을 전자적 형태로 관리하기 위하여 사용되는 컴퓨터와 그 주변 기기, 소프트웨어, 통신설비, 그 밖의 유형·무형의 설비로서 감가상각 기간이 2년 이상인 설비 등 기업의 정보화에 사용되는 설비로서 대통령령으로 정하는 설비에 대한 지원	과세특례
종합	중소기업청	중소기업청 소관 중소기업 정책자금 융자	우수한 기술력과 사업성은 있으나 자금력이 부족한 중소·벤처기업의 창업을 활성화하고 고용 창출을 도모	‘중소기업 기본법’ 상의 중소기업으로서, 전략 산업을 영위 하는 기업	-전략산업 : 녹색·신 성장동력산업, 뿌리 산업, 부품소재 산업, 지역 전략 연구 산업, 지식 서비스 산업, 문화 콘텐츠산업, 바이오산업, 융 복합 및 프랜차이즈 산업	융자

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	(사)한국경영기술지도사회	중소기업 컨설팅 지원	전문가의 진단 및 지도를 통해 중소기업이 경영 및 기술 환경변화에 대응 할 수 있도록 지원하여 중소기업의 글로벌 경쟁력 제고	중소기업 기본법상의 중소기업에 해당하고 지원 제외 대상 업종에 해당되지 아니한 기업	과제명-사업기간-정부지원금-지원비율-지원 분야 지속 성장과제 기술 전분야 창업기업과제-기술 전분야	국내홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	세계신문제도	중소기업 투자 세액공제	중소기업 관련 조세정책의 효율적 수행을 통해 중소기업 투자 활성화에 기여	대통령령으로 정하는 중소기업을 경영하는 내국인	-환어음 및 판매대금추심의뢰서로 결제한 금액, 구매 기업의 대출금 상환기한이 세금 계산서 등의 작성일로부터 60일 이내이고 금융기관이 판매 기업에 대하여 상환 청구권을 행사 할 수 없는 것으로 약정된 외상매출채권 담보 대출 제도를 이용하여 지급한 금액 등 조건 충족 금액에 세액공제	세액공제
종합	한국무역보험공사	중소기업 Plus+ 보험	수출 거래에 수반 되는 여러 가지 위험에 대비 하는 보험 제도로 수출자, 생산자 또는 수출 자금을 대출해 준 금융기관이 입게 되는 불의의 손실을 보상함으로써 수출진행을 도모하기 위한 비영리 정책보험	수출자 신용등급 F급 이상(K-sure기준) 전년도 (최근1년간)수출 실적 US\$2백만 이하 중소기업	-보험계약자인 수출기업은 연간 보상한도에 대한 보험료를 납부하며, 수입자 위험, 신용장 위험, 수입국 위험 등 보험계약자가 선택한 담보위험으로 손실이 발생할 때 K-sure는 책임금액 범위 내에서 손실보상	보험
종합	중소기업청	중소기업 R&D 기획역량 혁신	사업성이 높고 발전가능성이 큰 분야 및 기술에 기업이 보유한 R&D자금, 인력 등을 집중 할 수 있도록 정부가 중소기업의 R&D기획을 대신해주거나, 향후 개발이 필요한 기술 발굴	'중소기업기본법' 제2조에 의한 중소기업을 원칙으로 하되, 한국표준산업분류 중 제외업종에 해당하지 않는 기업	-선도과제 : 평가 비용의 65%까지(최대1.95백만원 한도) 기획 기관에 지원 하며, 중소기업은 35%를 부담 -실용 과제 : 평가 비용의 75%까지(최대2.25백만원 한도)기획 기관에 지원하며, 중소기업은 25%를 부담 (인건비 등 현물20%, 현금5%)	기술개발
종합	중소기업청	중소·벤처기업 문화경영 활성화	문화 경영을 통한 중소벤처 기업의 조직 문화 개선과 창의 적인 업무능력 배양 -창의경영실현을 통한 중소벤처기업의 경쟁력 강화	제조업, 제조업 관련 서비스업, 지식기반 관련 서비스업을 영위하는 중소기업	-기업을 직접 찾아가는 기업별 맞춤형 컨설팅 지원 -문화 예술 동호회, 찾아가는 문화공연, 스토리텔링 마케팅 지원	국내홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	KOTRA	지사화 지원	해외 무역관이 수출 기업의 해외지사와 같은 역할을 수행하며 시장조사, 수출 거래선 발굴에서 거래 성사 단계에 이르기 까지 해외 판로 개척 활동을 1:1로 밀착 지원	해외 무역관 관할지역의 수출 유망 품목제조업체, 소프트웨어 및 문화상품 등 무형 상품 수출업체 포함	-KOTRA 76개국 111개 해외무역관에서 유능한 지사회사사업담당원이 해외 신시장 개척의 첨병 역할을 수행 -수출성약을 목적으로 하는 지사회사사업외에도 'SalesRep서비스', 'My office서비스', '주문형 Project서비스' 를 부가서비스로 별도 시행	현지화/ 수출
종합	한국콘텐츠진흥원	지식서비스분야 아이디어사업화 지원	성공 가능성 있는 창의적 아이디어를 발굴, 창업을 위한 제반 지원을 통하여 새로운 일자리를 창출	예비창업자 또는 2010년 12월 30일 이후 창업자	지식 서비스 분야 우수 창업 아이디어 발굴, 창업 활성화를 위한 지원 프로그램 제공	제작지원
종합	한국콘텐츠진흥원	지역문화산업 경쟁력 강화	실효성 있는 지역 문화 산업의 활성화 정책방안을 마련하고 지역 문화산업 산학연 네트워크 구축	지역 문화산업 관련 기업	-지역 문화 산업 경쟁력 강화 위한 전문가 강연 -지역 문화 산업 육성 정책과 성공사례 공유 -전국 콘텐츠 기업 CEOSUMMIT	시상식/ 교류/ 세미나

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	KOTRA	지적재산권보호 지원	해외에 진출한 우리기업의 지적 재산권 보호를 위하여 지재권침해 사례발생시 소송비용을 지원하는 한편, 중국에 지재권전담반을 설치하여 현지우리기업의 애로사항을 해결	수출기업	-해외 산업 재산권 심판 및 소송비용 지원 -권리침해에 대하여 소송을 제기하는 경우 -타인의 등록 권리에 대하여 무효 또는 취소심판을 청구하는 경우 -심판 또는 소송 전 단계에서 행정당국에 침해에 대한 조사 및 시정을 요청하는 경우	법률자문
종합	한국콘텐츠진흥원	차세대콘텐츠 대상	차세대 우수 콘텐츠 발굴·시상으로 제작의욕 고취	차세대 콘텐츠 개발 기업	-3D입체영상, CG, 가상현실, 스마트 콘텐츠, 스마트콘텐츠: 스마트폰, 태블릿PC, 스마트TV등 스마트기기의 기능성을 활용한 콘텐츠 개발 기업 시상 (단, 게임, 애니메이션분야 제외)	시상식/교류/세미나
종합	한국콘텐츠진흥원	차세대콘텐츠 동반성장 지원	기기(H/W)·서비스·콘텐츠간순환생태계조성및 대중소기업간협력을 통한 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력강화	대기업에서 콘텐츠 관련 중소기업과의 컨소시엄을 구성하여 신청	-3D 입체영상, 가상현실, 첨단 공연/전시 등 미래콘텐츠 산업을 이끌어갈 시장 선도적 콘텐츠의 제작과 서비스 -스마트기기 기반의 콘텐츠 개발 및 제반 서비스	기술이전/연계
종합	중소기업진흥공단	창업기업 지원자금	우수한 기술력과 사업성은 있으나 자금이 부족한 창업 초기기업의 생산 설비, 사업장 건축, 매입 자금 등을 지원	창업 기업, 1인 창조기업, 재창업, 청년 전용 창업	-사업장 건축, 확보 자금, 부지 매입비, 조성 공사비, 정보화 및 공정 설치 등의 소요 자금, 창업 비용, 제품 생산 및 기업 경영에 소요되는 자금 지원	융자
종합	신용보증기금	창업기업컨설팅	중소기업의 경영애로사항을 해결하기 위하여 보증기업에 제공하는 직접컨설팅 및 외부컨설팅 등 일련의 서비스	창업 기업 대상	-직접 컨설팅은 신보 내부전문가에 의해 실시되는 컨설팅으로 기업경영상 애로사항을 기업진단을 통해 해결 할 수 있는 방안을 제시	기업발굴/인큐베이팅
종합	신용보증기금	창업상담	창업상담은 창업자에게 유익한 정보를 제공하기 위한 상담활동 창업상담과 관련하여 궁금한 사항은 사이버 경영자문을 통해 질의하면 전문 컨설턴트가 무료상담	신용보증기금 가입 회원	-창업 아이템 및 사업 입지의 선정 -사업 계획서 작성 및 사업 타당성 검토 지원 -창업 자금 조달 방법 안내 -기타 창업과 관련하여 창업자가 요구하는 사항 지원	기업발굴/인큐베이팅
종합	중소기업청	창업성장 기술개발	잠재역량은 보유하고 있으나, 기술개발자금 부족으로 어려움을 겪고 있는 창업초기기업과 소기업 등에게 기술개발 자금지원	'중소기업기본법' 제2조의규정에 의한 중소기업을 원칙으로 하되, 한국표준산업분류 중 제외업종에 해당하지 않으며, 과제별 자격기준을 충족하는 기업	- 성장 잠재력은 우수하지만 사업화 능력 및 경험이 부족한 창업 5년 이하의 중소기업을 지원 -사업화 역량과 성장 가능성이 높은 창업 5년 초과 중소기업 지원 -창업 후 5년 초과 기업 중 재도약 수요가 있는 기업을 지원하는 사업	기술개발
종합	신용보증기금	창업스쿨	창업자를 모집하여 창업 관련 정보를 제공하고, 교육을 실시하는 강좌	예비 창업자 및 창업 후 1년이 지나지 아니한 자	-사례 분석, 기업 CEO 특강 또는 현장실습과정 등을 포함한 사례·실무 중심의 교육 - 창업대상자별로 특화된 창업스쿨을 개최	기업발굴/인큐베이팅

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	세계지문제도	창업자 등에의 출자에 대한 과세특례	창업자 등에 대한 출자 활성화 지원	조세 특례 제한법 제14조에 해당하는 주식 또는 출자 지분의 양도	-중소기업 창업 투자 회사 또는 「여성 전문 금융업법」 제3조 제2항에 따라 신기술사업금융업만을 등록한 여성 전문금융회사에 출자함으로써 취득한 주식 또는 출자 지분 등 본 과세 특례 적용에 해당하는 주식 또는 출자 지분에 대한 과세특례	과세특례
종합	세계지문제도	창업 중소기업 등에 대한 세액감면	중소기업진흥을 위한 세액감면	-2012년 12월 31일 이전에 수도권 과밀 억제권 역외의 지역에서 창업한 중소기업 등 조건충족기업	-내국인의 경우 해당사업에서 최초로 소득이 발생한 과세연도와 그 다음 과세연도의 개시일로부터 3년 이내에 끝나는 과세연도까지 해당사업에서 발생한 소득에 대한 소득세/법인세의 100분의 50에 상당하는 세액을 감면	세액감면
종합	KAIST 문화기술 대학원	창조경영 CEO과정	-감성(Emotion), 상상력(Imagination), 열정(Passion)을 갖춘 창조 경영 CEO양성 -감성으로 소통하고, 창조적 상상력으로 생각하며, 문화기술의 패러다임을 열정적으로 리드하는 CEO양성 등	기업 최고경영자 및 고위직 임원, 정부 주무기관 고위직 공무원, 벤처기업 및 유망 중소기업 CEO, 기타 동등한 자격을 갖춘 인사	해외워크숍1회와 문화행사 포함	인력양성/고용
종합	세계지문제도	첨단기술기업 등을 위한 세액감면	연구 개발 특구에 입주하는 첨단기술기업 등에 대한 법인세 등의 감면	연구 개발 특구에 입주한 기업으로서 해당구역의 사업장에서 생물 산업·정보통신 산업 등 대통령령으로 정하는 사업을 하는 경우	-「연구 개발특구의 육성에 관한특별법」 제9조 제1항에 따라 2013년 12월31일까지 지정을 받은 첨단기술기업, 「연구 개발 특구의 육성에 관한 특별법」 제9조의 3 제2항에 따라 2013년 12월31일 까지 등록된 연구소 기업 세액감면	세액감면
종합	신용보증기금	청년창업 특례보증	청년층에 대한 적극적인 창업 유도를 통한 일자리 창출로 청년 실업문제 해소를 위해 지원하는 보증상품	사업 개시일로부터 보증신청접수일까지의 기간이 3년 이내인 기업으로서 아래 사업내용에 포함되는 기업	-보증 신청 접수일 현재 만20세 이상 39세 이하의 청년이 대표자로 있는 기업 -보증 신청 접수일 현재 청년 창업 특례 보증을 제외한 보증잔액(기보포함)이 없는 기업 등 지원 대상에 대한 보증상품	보증
종합	정보통신 산업진흥원	취업연계 교육센터	성장 가능성이 높은 중견 중소기업에 우수 인재를 공급하여 기업성장을 통한 양질의 일자리 창출	이공계 전 분야	-취업 연계 교육 센터설립/운영 -기업-인재 간 취업 연계 활동 및 맞춤형 교육 실시	인력양성/고용
종합	중소기업 진흥공단	컨설팅 지원	전문가의 진단·지도를 통해 중소기업이 기술 및 경영환경 변화에 대응할 수 있도록 지원하여 생산성 향상 및 글로벌 경쟁력 제고	중소기업 건강진단을 통해 지역 건강진단위원회(지방청)에서 추천한 기업	- 건강 진단 연계형 공정 혁신분야에 대한 컨설팅 지원	기술컨설팅
종합	한국콘텐츠 진흥원	콘텐츠도서관 운영	콘텐츠 전문 자료 확충 및 정보 제공	개인 및 단체	-한국 콘텐츠 진흥원 2층 콘텐츠 도서관 운영	시설/인프라
종합	한국콘텐츠 진흥원	콘텐츠 분쟁조정 지원	신속하고 전문적인 콘텐츠 사업자간, 콘텐츠 사업자와 이용자간, 이용자와 이용자간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁조정	콘텐츠 사업자 및 이용자	-콘텐츠 분쟁 상담 및 조정 -비용: 콘텐츠분쟁조정위원회 조정규정에 따르면, 2013년도 조정신청 예납수수료는 조정신청 금액 100만원 미만은 무료이며, 100만원 부터는 아래의 소정의 수수료가 부과	법률자문

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 공정거래 환경조성 (공정거래 법률자문)	콘텐츠 산업계에 안전한 불공정거래 관행개선과 중소콘텐츠 사업자의 자율적 공정거래 능력 함양을 통한 공정한 유통 환경구축	콘텐츠 사업자, 이용자	-공정거래 법률 자문단 운영 -콘텐츠 공정 거래 교육 프로그램 운영, 공정 거래법 제도 연구 -콘텐츠 공정거래 문화확산을 위한 협력채널 구축과 홍보 등	법률자문
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 기술지원 (자유공모)	콘텐츠의 사업화를 위한 상용화 기술 지원, 기술과 콘텐츠의 결합을 통해 신시장 창출, 기존 시장 확대, 해외 시장 진출이 가능한 R&D지원	기술개발이 가능한 기업, 대학(교), 연구기관, 민간단체 (컨소시엄가능)	-콘텐츠 사업화를 목표로 한 상용화 기술 지원	기술개발
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 기술지원 (지정공모)	글로벌 진출이 가능한 차세대 전략 R&D 과제 개발로 콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화	기술개발이 가능한 기업, 대학(교), 연구기관, 민간단체 (컨소시엄 가능)	-영상, 게임, 가상현실, 공연, 공예, 국악 등 콘텐츠산업 기술개발 지원	기술개발
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠산업 정보포털 운영	콘텐츠 산업발전을 위한 맞춤형 정보서비스 제공 확대	콘텐츠 사업자, 종사자, 일반	-콘텐츠 수급 및 제공 서비스 활성화, 외부기관과의 콘텐츠 제휴를 통해 전문정보의 질적, 양적 확대, 사용자 관심 정보 서비스 강화, 대 고객소통 채널확대를 통한 상호커뮤니케이션 활성화	시설/인프라
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠서비스 품질인증제도 활성화	온라인상의 콘텐츠 서비스 사이트 품질 인증을 통해 콘텐츠 제작자, 판매자, 소비자 간 신뢰 할 수 있는 유통 환경 조성	온라인상으로 콘텐츠를 서비스(유/무료)하는 사이트	-콘텐츠 서비스 품질인증 및 사후 관리, 콘텐츠 서비스 품질 인증평가 모델 개선, 콘텐츠 서비스 품질인증 대국민 홍보 강화	국내유통/전시회
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 완성보증	문화 상품 제작사가 문화 상품의 제작에 필요한 자금을 원활하게 조달	문화콘텐츠 제작 기업(오건 총족 제한)	-문화콘텐츠를 제작하기 위한 소요자금에 대한 기업 당 최대 30억원 보증	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 융합형 교육프로그램 지원	예술과 기술을 융합한 프로젝트 중심의 실무교육 지원을 통해 글로벌 경쟁력을 갖춘 융합인재 양성	콘텐츠 관련학과 운영이 가능한 국내대학, 콘텐츠관련학과 재학생, 졸업생	-국내 대학콘텐츠 관련 융합형 과정 운영 지원 -창의 인재양성을 위한 국내대학의 융합형 교육과정 운영 지원 -사업 수행실적, 수행 계획평가를 통해 지원대학 선정, 지원 -해당교육 우수 이수자 대상 해외석사 과정 지원 유도	인력양성/고용
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 전문인력 양성	산업계 종사자 재교육을 통한 제작능력 확대	콘텐츠산업 기 종사자	- 콘텐츠 제작사례, SNS, 창작, 창의, 산업이해 등 콘텐츠분야 교육과정 등 직무교육과정운영 -한류를 중심으로 한 비즈니스 과정과 해외 우수콘텐츠에 대한 제작과정 이해 등 전략 지역 해외 연수 프로그램 운영	인력양성/고용
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 창의인재 동반	콘텐츠 창조분야에 특화된 멘토와 창의인재 간 창의숙성을 위한 도제식 숙련 과정을 운영하여 창작능력 개발과 창작활성화를 통해 청년일자리 창출	도제식 교육 가능한 콘텐츠 분야 관련 학교, 기업, 기관 등	-국내 전문가의 도제식 창의숙성 과정 운영 -전문가와 함께 프로젝트를 실시 -콘텐츠 분야 창의 숙성 과정 운영이 가능한 학교와 기업을 '플랫폼기관'으로 선정하여 운영	인력양성/고용

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	한국콘텐츠진흥원	콘텐츠 취업지원	콘텐츠 산업 인력 수급을 지원하고 우수 인재의 취업과 경력개발 지원	콘텐츠 개발자 및 관련 기업	-콘텐츠 취업지원 프로그램 운영 -콘텐츠 채용센터를 통한 채용정보 지속 제공 및 사후관리 -취업특강, 멘토데이 행사 사후 관리, 지속적 취업 지원 -분야별 회원정보의 분류를 통하여 직종, 장르별 채용정보, 인력 정보 등 요구에 맞추어 수시제공 등	인력양성/ 고용
종합	한국무역보험공사	탄소종합보험	교토의정서에서 정하고 있는 탄소배출권 획득사업을 위한 투자, 금융, 보증과정에서 발생할 수 있는 손실을 종합적으로 담보	수출자, 생산자 또는 수출자금을 대출해준 금융기관	탄소 배출권 사업별로 탄소배출권 발행(Issuance)성공시 전체 사업기간(특정 기간설정가능)에 대해서 보험료를 수납	보험
종합	중소기업진흥공단	투자자복합 금융자금	기술성과 미래 성장가치가 우수한 중소기업에 대해 용자에 투자요소를 복합한 방식의 자금지원으로 창업 활성화 및 성장 단계 진입을 지원 할 목적	기술성과 미래 성장가치가 우수한 중소기업	- 생산 설비, 시험 검사 장비 도입, 정보화 및 공정 설치 등에 소요 되는 자금, 창업 소요 비용, 원부자재 구입 비용, 시장 개척 비용, 제품 생산비용 및 기업 경영에 소요되는 자금 지원	융(투)자
종합	한국특허정보원	특허조사·분석·평가 서비스	특허정보를 보다 능동적으로 활용 할 수 있도록 돕고, 새로운 기술의 특허성 여부를 판단함으로써 중복투자를 방지	기업, 특허사무소, 공공기관, 대학교	-특허 조사 서비스 : 특허성 조사, 기술 정보 조사, 무효 침해 조사, 제품 출시 전 기술조사 -특허 분석 서비스 : 경쟁사 분석, 특허 동향 분석, 특허맵 -특허 평가 서비스 : K-PEG -상표 조사 서비스 : 상표조사	특허지원
종합	한국특허정보원	특허행정지원	지식기반사회의 핵심 키워드인 특허정보를 신속/정확하게 제공	기업, 연구소, 개인발명가	-선행기술조사 : 출원→발명의 이해→선행 기술 조사→비교, 판단→특허결정 -국제 특허 분류(IPC)부여: 출원인(특허, 실용 출원)→한국 특허정보원(IPC분류)→특허청(실체검사 →피드백 통한 분류 정확성 유지→IPC분류)	특허지원
종합	한국콘텐츠진흥원	한국패션문화 해외진출 지원	글로벌 시장진출을 위한 창의적 디자이너 발굴과 육성	한국 패션디자이너 브랜드사	-컨셉 코리아(Concept Korea) : 뉴욕 패션위크 연계 패션 그룹전/세일즈 쇼룸 입점 지원/ 국내외 PR지원	해외유통/ 전시
종합	한국콘텐츠진흥원	한중일 문화콘텐츠 산업포럼	한중일 3국의 문화콘텐츠 분야 정책담당자와 업계의 교류활성화	한중일 콘텐츠 개발 기업	-한중일 3개국의 문화산업 정책과 동향 발표, 협력사업 도출 -한중일 문화콘텐츠 산업 관련 주요기관 및 인사와의 지속적인 네트워크 구축 및 문화교류	시상식/ 교류/ 세미나
종합	중소기업청	해외수요처 연계기술개발	해외수요처(바이어)로부터 신제품 개발요청을 받은 중소기업이 성공적으로 글로벌 경쟁력을 갖는 고부가가치 시제품 개발	제조업, 제조업 관련 서비스업 또는 지식기반 관련 서비스업을 영위하는 중소기업	- 글로벌기업에서 필요로 하는 신기술, 신제품 개발 수요를 발굴 - 해외수요처(바이어)로부터 신제품 개발을 요청받은 중소기업의 시제품 개발	기술개발
종합	KOTRA	해외시장조사	전 세계 76개국 111개 해외무역관 네트워크를 통하여 다양한 해외시장정보를 조사하여 제공	해외진출을 원하는 국내 기업	-수출 희망국가 바이어 조사 서비스, KOTRA 수출전문위원이 지정되며, 해외무역관에서 발굴된 바이어정보를 기업과 함께 확인하고 마케팅을 지원 -원부자재 공급선조사 서비스 -맞춤형 시장조사 등	현지화/ 수출

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	KOTRA	해외시장 컨설팅	복잡화, 심층화되고 있는 고객님들의 해외정보 수요 충족을 지원, 박사급 전문 인력이 조사항목설계에서 최종보고서 납품에 이르는 전 과정에 주도적으로 참여함으로써 조사보고서의 품질제고를 도모	수출기업	-해외시장 맞춤형컨설팅: 중소기업의 해외시장 진출을 위한 해외시장조사 및 마케팅을 유기적으로 연계한 ONE TO ONE 해외 마케팅 통합 솔루션, -해외시장 전략조사 서비스: 해외 주요국 산업현황 조사 및 분석, 주요 산업별 해외시장 현황분석, 타겟 시장 선정 및 진출전략 수립, 고객이 원하는 특정분야에 대한 조사 분석	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	한국콘텐츠진흥원	해외전문가연계 프로젝트교육 지원	해외전문가를 활용한 프로젝트 운영을 통해 글로벌 경쟁력을 갖춘 실무인력 양성	해외 전문가를 활용한 콘텐츠 관련 프로젝트 수행(예정)중인 기업, 지역진흥원	-국내외 연계 프로젝트 지원 -지역연계 프로젝트 지원, 교육과정 운영 지원을 통한 지역의 콘텐츠 인력 양성 체제 강화 -지역 아카데미 장기 교육 과정(6개월이상) 지원	인력양성/ 고용
종합	KOTRA	해외전시 지원	해외에서 개최되는 전시회에 KOTRA와 유관단체가 공동으로 한국관을 구성, 수출업체의 전시회 참가지원	현지에 진출한 국내 기업	-직접 소요경비(임차료, 장치비, 운송비 등)의 50%이내 국고 지원 -한국관 면적 임차, 장치 디자인 시공, 전시품 운송/통관, 통역 섭외, 바이어 유치, 상담 및 사후 관리등 기타 행정서비스	해외유통/ 전시
종합	중소기업중앙회	해외전시회 지원	해외 틈새시장 개척을 위해 전문 업종 위주의 해외전시회 참가지원을 통한 수출 저변 확대 및 수출촉진	수출중소기업	부스/장치비/운송료/홍보부스/바이어 초청간담 회비/항공료(주관단체 1인에 한함), 사전 간담회 등 운영경비지원	해외유통/ 전시
종합	KOTRA	해외투자진출 설명회	세계 각국의 투자환경 및 투자절차 등의 투자정보를 제공하여 국내기업의 수출증진 및 해외투자 진출을 지원	수출기업	-설명회 연사 발표자료 및 시장현안 등의 설명회 책자 제공 -참가업체의 의사소통에 불편이 없도록 통역 서비스 제공 -설명회 참가자에게 지속적인 관련 정보 및 향후 개최되는 설명회 자료 제공	현지화/ 수출
종합	한국콘텐츠진흥원	해외현지 마케팅활성화 지원(해외사무소 운영)	국산 콘텐츠 해외수출 정보, 마케팅, 네트워킹 등 현지 진출 지원	글로벌 시장 진출 희망 또는 추진 중인 국내 콘텐츠 기업	-해외 현지정보 제공, 비즈매칭 지원 -현지 주요 제작사, 배급사, 에이전시 등 네트워크 연계 -현지 네트워킹 교류회 개최	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	KOTRA	해외IT지원센터	IT 수출의 3대 핵심지역에 진출한 국내 기업들에 맞춤형 현지화 지원을 통해 해외진출을 돕고자 함	IT분야 수출역량 보유한 중소벤처 기업	-미국(실리콘밸리), 중국(베이징), 일본(도쿄) 3개 지역에서 입주 지원을 위한 독립형 사무실을 제공 -현지마케팅, 시장 진출기회 상담 및 진출전략 컨설팅 -각종 IT전문 전시회, 세미나, 상담회 등에 참가기회 제공 등	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
종합	신용보증기금	혁신형 기업 보증	창의력과 경쟁력을 바탕으로 고부가가치를 창출하는 등 기술 및 경영혁신을 주도해 나가는 “혁신형 중소기업”의 집중육성을 위해 정책적으로 마련된 지원제도	기술 및 경영혁신을 주도해 중소기업(혁신형 중소기업)	-보증료 : 0.1%p할인 -혁신형 중소기업 범위(홈페이지<주요업무> 중 <혁신형 기업> 보증부분 참조) -진보기술기업 -혁신제품 생산기업 -성장동력 산업 영위 기업	보증
종합	신용보증기금	혁신형 창업기업보증	경쟁력 있는 중소기업의 창업을 촉진하고 기술, 지식 창업기업 및 전문자격 창업기업 등 혁신형 창업기업을 집중육성하기 위한 보증상품	사업개시 후 5년 이내인 아래의 중소기업	-차세대 성장 산업에 해당하는 업종 영위 기업: 정보기술(IT), 생명기술(BT), 나노기술(NT), 문화기술(CT), 환경기술(ET), 항공 우주기술(ST)관련 업종 영위기업	보증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
종합	한국무역보험공사	환변동 보험	수출 또는 수입을 통해 외화를 획득 또는 지급하는 과정에서 발생할 수 있는 환차손익을 제거, 사전에 외화금액을 원화로 확정시킴으로써 환율변동에 따른 위험을 헤지(Hedge)하는 상품	신용상 문제점이 없는 국내기업	-최장 3년까지 환리스크 해지가능 -계약이행 관련 증거금 또는 담보 제공없이 저렴한 보험료만으로 이용가능 -자유로운 조기 결제 실시 -외화 자금의 실제 인도가 필요없는 차액정산 방식	보험
종합	한국콘텐츠진흥원	CG프로젝트 제작지원	국내 CG 및 3D 산업 제작 경쟁력과 글로벌 시장진출 경쟁력 제고	온라인상으로 콘텐츠를 서비스(유/무료)하는 사이트	영화방송관련 CG 제작, 3D 입체영상콘텐츠 제작, 총 제작비의 25% 이내	제작지원
종합	한국콘텐츠진흥원	CT 기획·평가·관리	글로벌 콘텐츠 시장의 선점을 위한 CTR&D 전략 및 실행계획 수립 및 R&D 성과 및 효율성 제고를 위한 기획·평가·관리체계 선진화 및 지원	국내 문화기술 관련 기업	-CT R&D 기획 및 전략 수립, 문화 기술전망 수립(CT Outlook 2012) -문화기술 R&D 협력체계 구축 -국가 과학기술정보서비스(NTIS) 연계, 연구 개발 정보 관리 시스템(CTRD) 운영 및 관리, 문화기술 R&D 거버넌스 구축 등	시설/인프라
종합	한국콘텐츠진흥원	DC이용자보호 활성화	콘텐츠사업자와 이용자 간 건전한 이용 환경 조성을 통해 콘텐츠 이용자의 권익을 보호하고 콘텐츠 이용 피해 사전에 예방	콘텐츠 사업자, 이용자	-콘텐츠 민원 상담 창구 운영 -콘텐츠사업자 약관 모니터링 -콘텐츠 올바르게 사용하기 캠페인, 홍보 실시 -콘텐츠 이용 보호 교육 수행	법률자문
종합	한국콘텐츠진흥원	DC 제작활성화 지원	-DC공동제작센터 제작 인프라 시스템 노후화에 따른 시설장비 교체 및 업그레이드를 통한 제작 활성화 -영세 DC제작사들의 제작지원을 위한 3D CG/렌더링 소프트웨어 지원	디지털콘텐츠 관련 기업	- 3D 제작지원용 Render-Farm 및 영상편집 시설 보강 - 3D 제작용 소프트웨어 지원 - 1년간 소프트웨어 사용, 유지보수, 교육지원	시설/인프라
종합	신용보증기금	IT설비투자지원 사업 협약보증	코딩 신용보증기금과 정보통신연구진흥원이 업무협약을 체결하여 정보화축진기금의 『IT설비투자지원사업』 중 용자지원 사업의 One Stop 지원보증상품	정보통신 관련 중소기업 및 제조, 서비스산업 부문의 비정보통신 관련 중소기업의 IT설비자금	홈페이지 참조	보증
종합	한국콘텐츠진흥원	KOCCA 스토리창작센터	콘텐츠산업 창작 역량 강화	방송작가, 콘텐츠관련 스토리작가	-KOCCA 스토리창작센터 (지원내용: 프로젝트 룸, 공용시설/책상, 의자, 공용복합기 등 사무용기기/인터넷사용)	기업발굴/인큐베이팅
종합	신용보증기금	Start Up I 보증	창업단계별로 특화된 맞춤형 창업자금지원프로그램	사업개시일로부터 보증 신청 접수일까지 기간이 6개월 이내인 기업	신용보증기금 전영업점에서 창업 초기기업에 대하여 신속하게 지원	보증
종합	신용보증기금	Start Up II 보증	창업단계별로 특화된 맞춤형 창업자금 지원	사업개시일로부터 보증 신청 접수일까지 기간이 1년 이내인 기업	코딩 신용보증기금의 전영업점에서 창업초기기업에 대하여 신속하게 지원	보증
종합	신용보증기금	Start Up III 보증	창업단계별로 특화된 맞춤형 창업자금 지원	사업개시일로부터 보증 신청 접수일까지 기간이 1년 초과 3년 이내인 기업	창업초기의 제조업 및 유망서비스업 등 영위기업에 대하여 우선 지원	보증

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
출판	한국문학번역원	번역아카데미	전문적인 문학번역 교육을 통한 한국문학 전문번역가 육성 및 원어민 번역가 육성	학사학위 이상의 학력을 갖추고 한국문학 번역에 관심이 많은 내외국인	- 문학·문화텍스트 번역 실습, 한국 문학문화 이해, 한국어 교육 및 문학기행, 작가와의 만남 개최 등 번역아틀리에 운영	인력양성/고용
출판	한국문학번역원	번역 지원	수준 높은 번역을 통하여 한국의 도서를 해외 독자들에게 소개하고 공감대를 형성하여 한국문화의 세계화에 기여	외국어 번역능력을 지닌 내외국인.	-한국문학번역원이 선정한 번역지원 대상도서를 중심으로 문학, 인문사회, 아동분야의 도서 번역을 지원	제작지원
출판	한국문학번역원	외국어 정기간행물 list Books from Korea	출판저작권 수출기반조성을 위해 해외출판사 및 에이전시를 대상으로 한국문학 및 도서에 대한 정보를 제공하는 외국어정기간행물제작, 배포	국내 출판사	-계간ist Books from Korea '출판사지사추천' 코너에서 자사도서를 직접 추천하여 소개할 수 있는 기회를 제공함. 도서사진, 서지정보, 간략한 소개글 수록	해외홍보/마케팅/컨설팅
출판	한국문학번역원	저작권 수출 협의체	사업방향 자문 및 회원사들간의 정보교류를 통해 출판저작권 수출활성화사업에 대한 국내출판사의 의견을 구체적이고 즉각적으로 사업에 반영	국내 출판사 및 에이전시	-저작권 수출 현업종사자들을 대상으로 사업소개, 현안에 대한 자문, 세부사업 실무 협의 -지원 사업 내용에 대한 사전설문조사 등으로 의견수렴 및 협의체에서 논의될 수 있는 콘텐츠 다양화	해외컨설팅/저작권
출판	한국문학번역원	출판제안서 번역 및 제작지원	에이전시 및 출판사에 한국도서 저작권 수출(입)을 위한 번역지원	한국 도서저작권 수출(입)을 희망하는 국내외 출판사 및 에이전시	-국내도서의 해외출판섭외용 초록 및 샘플번역 지원, 서지정보, 작가·작품소개, 마케팅정보번역 -수출 희망도서 중 일부 발췌 번역	제작지원
만화	한국콘텐츠진흥원	[만화 창작기반 조성] 만화연재 지원	국내 만화산업의 기획 역량 강화와 창작지원을 통해 만화 창작인력 육성, 작품 연재 기반 마련	만화 연재매체 보유 사업자 또는 출판사, 만화 관련 에이전트, 만화가 등	-만화연재지원 -온·오프라인 연재매체에 12개월 이상 매체연재 조건으로 작가창작, 작품홍보·마케팅비용일부지원	국내홍보/마케팅/컨설팅
만화	한국콘텐츠진흥원	[만화 창작기반 조성] 신인작가 발굴/매니지먼트 지원	국내 만화산업의 기획 역량 강화와 창작지원을 통해 만화 창작 인력 육성	만화 신인 작가	-신인작가 발굴·매니지먼트지원 -만화 창작 비용 및 소재 발굴, 교육 등을 위한 해외전시 참관 등 비용지원	국내홍보/마케팅/컨설팅
만화	한국만화영상진흥원	국제만화가 해외 네트워크 활성화	-국제만화가대회(ICC)사무국운영을 통한 전세계 만화 관련 정보수집관리 -해외기관과의 교류 확대를 통한 국제적 만화허브구축 -만화 도시 간 네트워크 확대와 만화를 통한 국제적 기여활동으로 국제 만화가 대회(ICC)사무국의 역할강화	만화도시 간 네트워크 구축을 통해 만화 문화외교	-상임위원회 개최 -ICC 회원국 및 회원 주요정보교류 -만화관련 DB구축 및 홈페이지 운영 관리 -ICC 국내외 해외기관 교류 강화 -국내외 유관기관 교류 확대 -신규개최지 확대 -해외협약 및 협력기관 정기회의 운영	시상식/교류/세미나
만화	한국만화영상진흥원	디지털만화규장각 운영	국내외 만화 관련 자료의 체계적인 수집과 구축을 통해 점차 사라져가는 만화문화 자원의 국가적 차원의 보존과 더불어 다양한 대국민 서비스제공	국내외 만화관련 자료	-국내외 만화자료의 산실 만화문화의 역사적 가치 제공과 보존 -만화지식정보 콘텐츠 백구 구축 -만화산업발전을 위한 학술, 연구, 정책 및 출판지원 -대한민국 NO.1 만화정보포털 운영	시설/인프라

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
만화	한국만화영상진흥원	디지털만화유통지원 플랫폼 구축	-만화산업 환경변화에 따른 진흥원의 기능과 역할 혁신 -만화가 재교육을 통한 생산·유통의 혁신 및 창조기업화 지원 -만화 콘텐츠의 다매체 및 글로벌 유통을 통해 전략상품화 지원 -디지털 만화의 생산·소비 환경 대중화를 통해 시장 개척 지원	만화가 및 산업종사자 등(세부 내용은 아래 사업내용 참조)	-신기술 교육 프로그램 운영 -콘텐츠기획, 앱 프로그래밍, SNS, 창조기업 설립 등 전문특화 강좌 -뉴미디어를 기반으로 한 만화콘텐츠 10종 지원 -1인 만화창조기업을 위한 헬프 데스크 운영 -스마트퍼블리싱 활성화 및 전략콘텐츠 개발, 유통 -디지털만화의 경인쇄물 제작 및 배포지원 -글로벌 합작 프로젝트 해외유통 지원 등	국내유통/ 전시회
만화	한국콘텐츠진흥원	만화캐릭터 해외마케팅지원	해외 주요 만화·캐릭터 마켓 참가지원을 통해 만화·캐릭터의 해외수출 촉진	만화/캐릭터/애니메이션 콘텐츠 관계기업	-해외전시회 참가 및 한국 공동관 운영, 만화/캐릭터 등 한국콘텐츠 관련 마케팅 행사 등 추진	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
만화	한국콘텐츠진흥원	만화 원작원화 프로모션	한국 만화 원작 스토리 홍보와 만화원화 전시·유통	만화산업 관련 작가 등	-한국만화스토리 홍보를 위한 쇼케이스 진행 -갤러리 및 해외문화원등과 연계하여 한국만화 원화순회전시진행 -만화원작 디렉터리 제작 및 배포	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
만화	한국만화영상진흥원	만화 창작인력 발굴	미래 한국만화산업의 핵심인력인 창조적 창작인력을 발굴을 통한 만화 인적인프라 강화	-전국 청소년 디지털만화 공모전 -대한민국 창작만화 공모전	-전국 청소년 디지털만화 공모전(구 '전국학생만화공모전') -제10회 대한민국 창작만화 공모전	인력양성/ 고용
만화	한국만화영상진흥원	만화창작 프로모션 활성화	2014년의 대표만화를 선정, 시상하고 홍보함으로써 만화독자를 비롯한 일반인들의 우리만화에 대한 관심을 높이고 만화가 창작 의욕 고취	2014년 대표만화 선정(2013년 7월 ~ 2014년 6월까지 완료된 온/오프라인 작품)	-부천 만화대상 선정 -오늘의 우리 만화상 선정	시상식/ 교류/ 세미나
만화	한국만화영상진흥원	만화클러스터 작가 기업 육성	-한국 만화산업의 인적기반 강화를 위하여 우수작가·업체에 최적화된 창작 및 비즈니스 환경 조성	우수작가·업체	-입주작가·업체의 활동 활성화를 위한 다양한 지원 사업 전개	
만화	한국만화영상진흥원	부천국제만화페어	-아시아 대표만화 마켓으로써 지속적 성장과 페어기능강화를 통해 세계적인 만화 산업전으로 확대발전	세계 어린이만화가 대회의 참가자 확대를 통한 국제적 네트워크	-기획 전시 및 글로벌 페어 -국제 만화 학술대회, -글로벌 창의교육 컨퍼런스개최 -세계 어린이만화가 대회 개최 -공식 이벤트 및 부대행사	시상식/ 교류/ 세미나
만화	한국콘텐츠진흥원	우수만화 글로벌 프로젝트 지원	국내외 시장성이 높은 장편만화, 한류만화 제작 지원을 통해 글로벌 만화 시장 확대	만화 출판사·기획사, 만화 관련 에이전트, 만화가	-글로벌 장편 제작지원: 국내외에서 시장성이 높은 글로벌 장편만화 창작을 위한 소재 발굴, 작가교육, 제작, 홍보·마케팅 등을 포함한 제작비용 일부지원 -한류만화 제작지원 및 한국 소재를 바탕으로 한 만화 출판, 홍보, 마케팅 일부지원	제작지원
만화	한국디자인진흥원	재미있는 만화, 애니 개발지원	글로벌 경쟁력을 갖춘 우수기획만화와 애니메이션 개발 지원을 통한 경기도 만화영상산업의 활성화	경기 지역 소재 만화콘텐츠/만화원작 애니메이션	-경기지역 소재 만화콘텐츠 개발 -만화원작 애니메이션 제작	제작지원

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
만화	한국만화영상진흥원	한국만화박물관 운영	-만화에 대한 사회적 인식제고 및 콘텐츠전시, 체험형 교육, 만화정보서비스를 통해 문화서비스를 강화 -참신하며 흥미있는 전시와 체험프로그램을 운영하여 시민들의 일류 문화공간이자 대한민국 만화 문화의 보고로서 위상을 확립	제한 없음	-체험형 전시 개발 및 운영 -디지털 인터랙티브 전시 강화 -주제전 및 특별작가전 개최 -신진작가 기획 공모전 -캐릭터전시관설치 -만화교육· 체험프로그램 활성화 -박물관상설체험프로그램운영 -만화 강의 프로그램개설 -애니메이션 전용관 운영 -만화도서관 운영활성화 등	시설/ 인프라
음악	한국콘텐츠진흥원	글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원	아시아 음악 산업 관계자 상호교류를 통한 K-Pop 수출기반 강화 및 한국 대중음악의 위상 및 국가브랜드 제고	국내 음악 콘텐츠 관계기업	-행사명:서울 국제 뮤직 페어(MU : CON SEOUL 2014) -국제 음악산업 컨퍼런스, 글로벌 뮤직 쇼케이스, 비즈니스 매칭	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
음악	한국디자인진흥원	대중음악 창작기반 강화	대중음악의 장르 다양화를 통한 콘텐츠 경쟁력 강화	대중음악 콘텐츠 관련 개인 및 기업	-우수 인디뮤지션 발굴 지원 -인디 레이블 창작 활동 지원 -대중음악 공연 인프라 지원	시설/ 인프라
음악	한국콘텐츠진흥원	K-Pop 해외 쇼케이스 개최 지원	-K-Pop의 해외 확산 장르와 진출 지역을 다양화하여 한국 음악의 지속적 해외 진출 기반 마련	국내 활동 중인 한국 뮤지션 중 현재 해외 활동 중이거나 해외 활동을 준비 중인 자	- 항공권, 숙박, 음악마켓 참가등록, 뮤지션은 전원, 지원인력(스태프)은 팀별 5인으로 제한(뮤지션인원에 따라 차등) - 쇼케이스 인프라 제공(무대 제공, 공연 진행, 객석 운영 등 쇼케이스 운영 전반 지원) - 주요 VIP 초청, 현지 미디어 홍보, 공연 프로모션, 비즈니스 매칭 등	해외홍보/ 마케팅/ 컨설팅
게임	서울산업통상진흥원	2012년 서울국제e스포츠페스티벌	한국 e스포츠 및 e스포츠를 통한 한국 게임 산업의 세계화 지원	-1개국이상 국가에 수출한 퍼블리셔 또는 개발사 한국을 포함 2개국이상 해외선수 또는 팀이 참여 할 수 있는 게임 우선 선정	-한국최대규모디지털게임축제 리그구성을 통한 종목 게임의 중장기적 마케팅이슈창조 -국내방송미디어 및 관련 커뮤니티를 통하여 주요경기녹화 또는 생방송중계 -e스포츠와 가족이 함께하는 다채로운 엔터테인먼트행사개최 등	시상식/ 교류/ 세미나
게임	한국콘텐츠진흥원	게임 과몰입 예방 및 해소	게임 과몰입 예방, 해소를 통한 건전 게임문화의 조성확대	사업목적에 맞게 수행이 가능한 기업 및 단체	-학교 게임 과몰입 진단· 상담지원 -게임 과몰입 실태조사와 게임 프로그램 개선, 게임 문화 전문 강사 양성, 파견 위탁	시설/ 인프라
게임	한국콘텐츠진흥원	게임국가기술 자격검정	게임 국가 기술 자격 검정 시행 및 검정시스템 개선 구축	게임 콘텐츠 관련 종사자 및 일반인	-자격 검정 시행, 자격 검정 홈페이지 종합시스템 운영 -문제뱅크 DB구축: 문제출제/검토 등 문제은행 관리 -자격제도 발전 위원회 운영 통해 평가방법 및 자격종목 개선안 도출 -자격검정의 현장성 제고를 위한 업계, 학계, 협회 대상 홍보강화	인력양성/ 고용
게임	한국콘텐츠진흥원	게임 글로벌서비스 플랫폼 지원	국산 게임의 해외 직접서비스 기회를 제공하여 수출증대에 기여	온라인게임의 개발 및 유통에 종사하는 기업	인프라지원, 운영지원, 해외 마케팅지원, 결제, 지원기간	해외유통/ 전시
게임	한국콘텐츠진흥원	게임기업 인큐베이션 운영	차세대게임 개발 기반 조성을 위해 게임기업 발굴 육성 및 인큐베이션 지원	글로벌 게임허브센터 회원사 및 국내 차세대게임개발 기업	-입주시설 운영, 회원사 대상 협의회 및 세미나 등 프로그램 운, -게임개발SW,엔진 등 무상교육 실시, 게임벤처2.0운영 -글로벌 게임 제작 경진대회 개최, 인디 게임 및 게임 아이디어 공모전과 차세대 게임 경진대회 통합 개최	기업발굴/ 인큐베이션

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
게임	한국콘텐츠진흥원	게임 산업 및 게임문화 동향정보 제공	권역별·국가별 게임 산업 동향 정보와 심층 정보 정기 제공 및 게임의 인문사회학적 가치 증대를 위한 비평 공모전과 간행물 발간	게임 콘텐츠 기업 및 일반	-글로벌 게임 산업 동향 정보제공 -게임문화 총서 발간 -게임 비평상 공모전 개최	시설/ 인프라
게임	한국콘텐츠진흥원	게임 해외수출 활성화 지원	국내외 수출상담회 개최를 통한 국산게임의 수출 촉진	국내 게임 콘텐츠 기업	- 수출상담회 개최, 해외바이어 초청 수출상담회(ITSGAME2013) - 한국공공관 운영 :수출상담 및 현지 홍보지원	현지화/ 수출
게임	한국콘텐츠진흥원	경품용 상품권 수수료 활용	경품용 상품권 수수료를 활용을 통해 게임 산업 및 문화진흥사업을 수행하여 게임 산업 활성화에 기여하고 건강한 게임문화 선도	아케이드 게임 콘텐츠 기업	-아케이드 게임 산업 발전 TF구성 및 자문회의 운영 -경품용 상품권 수수료 운영위원회 구성·운영, 경품용 상품권 수수료 활용 세부사업 계획 수립·추진 -게임문화 산업 관련 실태조사 및 전략 연구, 아케이드 게임 산업 활성화를 위한 수요조사, 추진방안 등 연구, 게임 산업 활성화 관련 세부사업 계획 수립	시설/ 인프라
게임	한국콘텐츠진흥원	기능성게임 제작지원	실효성 있는 기능성게임 제작 및 보급을 통한 사회적 효용증대	기능성게임 개발, 제작이 가능한 국내 중소기업	2014년 신규과제-자유주제, 치매예방, 초등학교 문화유산 교육용, 전통음악 체험형,	제작지원
게임	한국콘텐츠진흥원	대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 공식 및 시범종목 모집	우수 국산외산 게임물 선정을 통해 e스포츠 종목 육성 및 e스포츠 활성화 기반 마련	공식종목 지정 분야 : '2013 대통령배 전국아마추어 e스포츠 대회' 정식 종목 지정 -시범종목: 게임물 등급 심의를 완료한 게임물 중 2013대통령 배 전국 아마추어 e스포츠 대회 종목 참여희망게임	-공식 종목 지정 분야 : '2013대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회' 정식 종목 지정 -시범 종목 지정 분야 : '2013대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회' 시범 종목 지정	시상식/ 교류/ 세미나
게임	한국게임산업협회	대한민국 게임대상	-우수 국산 게임의 선정 및 시상상을 통한 게임개발 의욕 고취 -국제적Awards로의 위상 확대를 통해 게임 강국의 이미지 강화 등	본상 및 각종 부문에 대한 시상/송년의 밤 참여	-본상 및 각종 부문에 대한 시상.	시상식/ 교류/ 세미나
게임	한국콘텐츠진흥원	모바일게임센터 운영	우수 모바일게임 발굴 및 글로벌 퍼블리싱 사업 통해 중소기업사 경쟁력 강화와 해외 수출증대에 기여	국내 모바일게임 개발사	-모바일 게임 퍼블리싱 컨설팅, 개발 기획과 품질 관리 지원, 수출시장 현지화 지원, 마케팅지원 -모바일 게임센터운영, 모바일 게임 기업 대상 입주시설관리 및 운영 -모바일게임 기업 기술 교류 및 인적 교류 지원, 모바일 게임 인프라 지원, 자문서비스 지원, G스타참여지원 등	기업발굴/ 인큐베이팅
방송	한국콘텐츠진흥원	방송영상콘텐츠 제작지원	국내외 흥행, 수상 등 성공 가능성이 높은 방송콘텐츠 제작지원	방송영상 독립제작사	세부지원금액과 편수는 '선정심사위원회' 에서 결정함	제작지원
게임	한국콘텐츠진흥원	차세대 게임콘텐츠 제작지원	미래 게임시장에서 시장창출 가능성이 큰 새로운 게임 개발 지원	게임을 기획, 개발 중인 기업	-기존게임 플랫폼의 한계를 극복하고 미래게임시장에서 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 게임제작	제작지원

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
게임	한국게임개발자협회	한국국제게임 컨퍼런스(KGC2012)	세계 게임 산업의 트렌드 및 발전방향에 대한 논의를 통해 게임 산업 및 업계 전반의 한계와 개념의 장벽에 대한 돌파구를 모색하고 게임 개발의 화두에 대한 해결 방안을 제시	게임개발자협회 회원을 비롯한 국내외 게임 관련 종사자	-컨퍼런스, 이벤트, 시상식 (KGC어워드) 등으로 행사 구성	시상식/교류/세미나
게임	한국콘텐츠진흥원	한중게임문화축제 및 한중공동위원회	급성장하는 중국 게임 시장에 국산 게임을 홍보하고 문화교류의 장 마련 및 양국문화부의 게임 산업 관련 정책 교류와 지속적 우호관계 강화	국내외 게임 콘텐츠 관계기업	-한중게임 문화 축제: 중국 퍼블리셔 네트워크 파티 등 한중 게임 기업 간, 기관 간 직접적인 교류활동이 가능한 프로그램 운영 -한중 공동위원회: 양국 문화부간 게임 관련 정책 교류 세미나, 리셉션 등 진행	해외유통/전시
영화	영화진흥위원회	공공온라인 유통망 운영	영화 콘텐츠의 디지털 유통 지원 인프라 지원으로 합법 온라인 유통시장 활성화 및 영화 산업 선순환 구조 확보	N-스크린 유통 인프라 운영, 특징점 DB 통합 관리시스템 구축 및 운영 등	-공공 온라인 유통망 시스템 운영 및 유지 보수, 오픈 API 상영플랫폼연동 등 N스크린 지원 -아카이빙 시스템 확장 및 유통시스템 개선, 기술컨설팅 및 기획운영 -아날로그 인코딩 등 활성화 지원 -기술적 보호 조치 시스템, 영화 콘텐츠특징점 통합구축 운영	국내유통/전시회
영화	한국콘텐츠진흥원	국제공동제작영화 인센티브 지원	-국제 공동제작을 통한 한국영화의 제작자본 조달방식 다양화 추구 -한국 영화의 글로벌 제작 네트워크 확충 및 해외시장 진출 활성화 도모	외국자본이 순제작비의 20%이상 출자되고 순제작비 10억원 이상을 국내에서 집행하는 70분이상 극장상영용 장편 실사 영화	-위원회는 결정된 지원금을 2회에 걸쳐 보조 사업비 관리시스템과 연계된 계좌로 지급	해외홍보/마케팅/컨설팅
영화	영화진흥위원회	국제영화제 기반	해외 주요 국제영화제 및 영화마켓을 활용한 한국영화 해외마케팅 지원으로 한국영화 수출 증대	해외영화제 출품용 목적으로 하는 한국영화	-해외영화제(인사)출품 시사 및 교류 지원 -“한국영화의 밤” 등 교류행사, 한국영화특별전 및 상영회 개최 -국제영화제 참가지원	현지화/수출
영화	영화진흥위원회	극장용 애니메이션 개봉 지원	제작완료 후 개봉 예정인 극장용 애니메이션을 상영,배급 지원함으로써 관객의 다양한 관람 기호충족과 국내 애니메이션의 배급 활성화	극장 배급을 목적으로 하는 자	-극장용 애니메이션의 프린트 제작비, 배급대행비, 디지털 시네마 패키징 등 디지털 영사 관련 비용, 심의비 등 배급 직접비, 극장상영수수료, 홍보물제작비, 홍보 대행 수수료, 광고비 등 P&A직접비(진행비성지출제외) 지원 -한국 애니메이션 해외 개봉 및 상영 행사 지원	국내유통/전시
영화	영화진흥위원회	독립영화전용관 운영지원	독립영화의 안정적인 상영 공간을 제공하여, 다양성 활성화 및 관람객들에게는 독립영화에 대한 접근성을 증대시키고자 함	3개 독립영화전용관	-상영관: 제1독립영화전용관, 제2독립영화전용관, 제3독립영화전용관 운영 지원 홈페이지-www.indieplus.or.kr-cine.arirang.go.kr-www.koreafilm.or.kr	시설/인프라
영화	영화진흥위원회	독립영화 제작지원	독창적이고 실험적인 영상물의 창작을 지원함으로써 국내 영상 제작환경의 다변화, 활성화 도모	필름 및 DV 등으로 제작되는 단편/장편/다큐멘터리 실사영화	단편영화-순제작비 50백만원 미만, 장편영화-순제작비 50백만원~400백만원 미만, 다큐멘터리	제작지원

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
영화	영화진흥위원회	비상설극장 및 다양성영화 기획전	지역 중소도시 상영 활동 단체가 개최하는 비상설상영관 기획전 지원과 비상설상영관의 기획 상영전을 지원하여 지역 관객들도 다양한 영화를 관람할 수 있는 환경을 조성함으로써 다양성 영화상영 거점을 확대하고 다양성 영화의 관객 저변 확대	다양성 영화를 기획 및 상영코자 하는 비상설상영관 및 지역중소도시 비상설상영관에서 기획전을 준비중인 상영활동단체	- 공공 상영 라이브러리(독립/예술) 무료 이용 - 아트플러스 홈페이지 홍보 지원	시설/ 인프라
영화	영화진흥위원회	상영관 기술컨설팅	영화기술 국제표준을 적용한 기술지원 및 컨설팅을 통해 상영관 영사 품질의 향상과 기술경쟁력 강화	영화 및 비디오품의 진흥에 관한 법에 의해 등록된 상영업자로서 영화관 상영허가를 받은 영화관운영자(법인 및 개인)	-국제산업표준을 적용한 상영관 영사 시스템의 조정 -상영관 별 조정 전/후 평가 및 개선점에 대한 품질평가보고서 전달을 통한 품질개선방안 및 유지관리 컨설팅	기술컨설팅
영화	영화진흥위원회	시네마테크전용관 운영지원	영화사적으로 중요한 의미가 있는 작품들을 선정, 보관, 소개하여 국내 영화 환경을 바람직하게 변화시켜감으로써 한국 영화의 진흥에 기여	(사)한국시네마테크협회 (지정위탁)	시네마테크전용관 운영지원	시설/ 인프라
영화	영화진흥위원회	예술영화전용관 선정지원	-상영관에 대한 보조금 지급을 통해 예술영화의 상영 기회를 확대함으로써, 관객에게 다양한 영화를 관람할 수 있는 환경을 조성하고 한국 영화의 다양성 확대를 통한 장기적인 한국영화 진흥방안 모색	예술영화, 독립영화 등의 상영을 통해 영화관 운영을 특화시키려는 영화관 운영자	-선정 영화관 수 : 전국25개 영화 상영관 내외(단, 전용상영관 별 1개관에 한해 지원) - 단관극장의 좌석점유율 10% 지원 -멀티플렉스, 지자체, 기업체 운영 예술영화 전용관 지원	시설/ 인프라
영화	영화진흥위원회	외국영상물 로케이션 인센티브	국내에서 지출되는 외국영상물 제작비의 일부를 지원함으로써 관광 유발, 고용창출 등 제반경제 효과 제고, 외국영상물의 로케이션 촬영 및 후반 작업 유치를 통해서 한국 영화 산업의 제작 역량 향상과 국제적 제작 네트워크 형성 도모	외국영상물 제작사가 제작하고, 외국자본이 순제작비의 80%를 초과하여 투자하는 장편극 영화, TV드라마시리즈	제작 인정 비용의 25% 현금 지원(평가일 기준 잔존 예산 범위내 결정)	제작지원
영화	영화진흥위원회	첨단기술 실험단편 제작	최근 산업적 부가가치가 주목받고 있는 3D 등 신기술 도입을 독려하고 이를 통한 새로운 문법의 발굴과 제작 기술의 발전과 확산을 도모함으로써 한국 영화의 기술적 다양성 확대	디지털로 제작 예정인 단편 실사 및 애니메이션 영화 가운데, S3D 혹은 VFX기술이 영화의 전개과정에 필수 요소로 상당 부분 기여하는 영화	- Stereoscopic 3D 실험 단편 (최소1편), VFX실험단편(최소1편), 순제작비 1,000백만원 미만의 단편 실사 및 애니메이션 영화 지원	기술개발
영화	영화진흥위원회	필름마켓 참가지원	필름마켓과 지원 대상을 확대 지원하여 한국영화 해외매출 증대	한국영화의 해외 판권을 보유하고 있는 사업자등록을 한 업체	-베를린, 홍콩, 칸 등 주요 필름마켓에 'Korean Film Center' 설치 운영하여 한국 영화 종합 홍보,세일즈 활동 지원,사건 및 현장 비즈니스 매칭 지원, 교류 및 네트워킹 활동 등 수행 등	현지화/ 수출

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
영화	영화진흥위원회	한국영화 개봉작 적립식 지원	영화산업의 안정적 제작환경 조성을 위해 차기작 기획개발비 지원	제작지원	제작사는 지원 결정 통지일로부터 1개월 이내에 위원회와 지원 약정을 체결하고 이행 보증 보험 증권을 제출하여 제작지원	제작지원
영화	영화진흥위원회	한국영화 기획개발지원	기획 개발 원천 다변화 도모와 다양한 장르와 소재의 영화제작 가능성 확대, 기획개발능력은 우수하나 개발비 투자 유치에 어려움이 있는 중소제작사, 프로듀서, 시나리오 작가의 활발한 영화 프로젝트 기획 개발 유도	영화제작업자(영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에 의하여 신고를 필한 영화제작업자	장편 극영화 제작을 목적으로 한 투자 및 제작완성 가능성이 높은 기획 및 트리트먼트 개발(안)	제작지원
영화	영화진흥위원회	한국영화 스태프 인건비 지원	창의적인 작품성 있는 영화제작지원을 통해 양질의 한국영화 제작활성화 도모, 영화산업의 안정적 제작환경 조성 및 영화스태프 처우 개선	순제작비 400백만원~2,000백만원 이내의 창의성과 작품성이 높은 실사 장편 극영화로 국내 영화 제작업자 가 제작중인 한국영화	-연출/시나리오/제작/촬영/조명/녹음/분장·의상·헤어 디자이너 등 실사영화분야와 시나리오/콘티작가/디자이너(캐릭터·배경)/애니메이터(원화·레이아웃·동화)등 애니메이션분야 지원	제작지원
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	글로벌 애니메이션 본편 및 공동제작 지원	북미 등 전략시장에서 성공 가능성이 높은 프로젝트를 발굴하여 글로벌 시장에서의 성공적인 비즈니스 모델 도출	국내 애니메이션 제작사	미국, 중국 등 글로벌 전략시장을 타겟으로, 제작 완성가능성 및 해외배급에 대한 구체적 계획, 성과가 예상되는 TV시리즈 또는 극장용 애니메이션 프로젝트 지원	제작지원
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	산학 애니메이션 프로젝트 지원	산학연계를 통한 우수인력의 조기발굴과 미래 신규인력에게 체계적 실무기술 습득의 기회 제공, 애니메이션 우수 신규인력 양성	산학 애니메이션 프로젝트 지원	학생인력을 이용(총 제작인력의 20% 이상)하여 제작하는 극장용, TV 시리즈용 등의 상업용 창작애니메이션 제작지원	제작지원
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	아시아애니메이션 공동마켓 활성화 지원	아시아 애니메이션 제작-유통-투자전반의 교류 확대를 위한 협력기반 조성, 아시아 국가간 애니메이션 공동 제작 활성화와 시장창출	아시아권내 애니메이션 콘텐츠 관계기업	- '아시아 애니메이션 공동체' 출범, 실무 운영을 통해 아시아 애니메이션공동체 발전 방안 모색 -아시아 애니메이션 포럼과 서밋과 같은 공동마켓 운영	해외홍보/마케팅/컨설팅
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	애니메이션 해외 마켓 참가 지원	해외 마케팅 활동 지원을 통한 국산 창작애니메이션의 수출 촉진	국내외 만화/애니메이션 콘텐츠 관계기업	-한국 공동관 설치 및 운영하여 업체규모와 수요에 따라 독립 부스 등 운영/전문 스크리닝 마켓프로그램 등록 지원 -신규 바이어 발굴, 비즈니스 지원 행사 개최 -기업 주도형 마켓 참가	해외홍보/마케팅/컨설팅
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	애니메이션 후속시즌 제작지원	성공가능성이 높은 애니메이션 후속작 지원을 통한 후속 성공 사례의 지속적인 발굴로 애니메이션 산업 활성화 도모	국내 애니메이션 제작사	성공가능성이 검증된 전편 애니메이션 성과를 기반으로 한, 후속작품 제작 지원(TV시리즈용)	제작지원
애니메이션	한국콘텐츠진흥원	프리프로덕션 및 단편 애니메이션 제작지원	애니메이션프리프로덕션 제작지원을 통한 국내외 투자와 공동제작 유치기회를 마련, 단편 애니메이션 제작 지원으로 창작역량 고취	국내 애니메이션 제작사	-프리 프로덕션 애니메이션의 캐릭터, 시나리오, 파일럿 제작 등 본편 제작을 위한 프리 프로덕션 -완결된 이야기 구조의 단편 애니메이션 제작지원	제작지원

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원 성격
방송	한국콘텐츠진흥원	국제방송문화교류(국제공동제작) 지원	한류확산·잠재시장 국가 방송사와의 방송 콘텐츠 공동 제작 및 교차방영을 통한 反한류·嫌한류 극복 및 예방과 국가 이미지 제고	방송사 및 독립제작사	-아시아·태평양(한류확산시장), 중동 및 중남미(한류잠재시장)지역 국가 -기추진 지역 중 한류확산을 위한 후속 공동 제작이 가능한 국가	제작지원

※ 기관별 홈페이지 참조

## 2. 부산 현황

### ■ 부산 현황

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
게임	부산정보산업진흥원	G-STAR 2014 개최	국내 최대 규모 게임전시회인 지스타 개최를 통해 게임 산업 도시 육성 및 지역게임산업 활성화	게임관련 기업	- BTC 참가기업 확대를 위한 지스타 정책 추진 - 해외홍보 강화 및 지스타의 글로벌 시장확대를 통한 BTB 집중육성 - 지스타를 게임을 중심으로 하는 문화축제로 유도	전시회
종합	부산정보산업진흥원	부산문화콘텐츠컴플렉스 운영	부산문화콘텐츠컴플렉스 입주기업을 대상으로 기업지원 서비스개발과 높은 수준의 입주만족도 유지	-문화콘텐츠 산업분야의 성장 가능성이 큰 역내외 중소기업 -부산시에서 지원하는 문화콘텐츠 분야의 연구 개발 및 교육 목적의 기관	- 지식산업센터, BCC 등 콘텐츠산업 집적화를 위한 정책 구축 - 소프트웨어센터 및 R&D연구센터 활성화 - 문화콘텐츠 인력 양성 체계화 및 신규 사업 발굴	시설/인프라
종합	부산정보산업진흥원	부산 문화콘텐츠 스타프로젝트 지원	-국내외 서비스가 가능한 수익성 기반의 콘텐츠 및 관련 기술 개발 지원을 통해 지역 콘텐츠 상품의 글로벌 시장 경쟁력 강화	-사업 공고일 현재 사업장 소재지가 부산 지역인 콘텐츠 관련 기업 -지역 기업과 수요처/퍼블리셔/연구기관 등으로 구성된 컨소시엄 신청 가능	- 프로젝트 제작지원 : 유망 문화콘텐츠 발굴 및 콘텐츠 제작지원 - 잠재콘텐츠(만화) 발굴 : 「제3회 부산 판타스틱 만화공모전」 개최	제작지원
종합	부산정보산업진흥원	지역특화 산업육성 (영상·콘텐츠 산업육성)	부산 영상·콘텐츠산업 육성 및 발굴을 통한 고용창출 및 신규시장 활성화	지역 영상·콘텐츠 관련 기업	- 기술 융합형 콘텐츠 시제품 제작지원 - 글로벌 콘텐츠 제품 고급화 기술지원 - 영상·콘텐츠 IP 권리화 출원 - 영상·콘텐츠 Start-up 기업 기반조성 지원 - 영상·콘텐츠기업 Skill-up 심화컨설팅 지원 - 부산 영상·콘텐츠 상생협력 네트워크 구축 - 글로벌 홍보를 위한 e마케팅 프로그램 지원 - 부산지역 특화 영상·콘텐츠 국내외 전시·상담회 참가지원 - 해외 전시회 부산 영상·콘텐츠 공동관 운영	인력양성/제작지원/전시회참가지원 등
게임	부산정보산업진흥원	e스포츠 문화조성	e스포츠를 통한 건전한 게임문화 조성과 세대·사회간 통합을 위한 생활문화로 확산	10세 ~ 80세 누구나 참여가능	- 부산 e스포츠 대회 개최 및 제 6회 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회 본선 참가 지원 - 글로벌 e스포츠 대회 유치	시상식/교류/세미나
종합	부산정보산업진흥원	디지털콘텐츠 공정거래 환경 조성	부산지역 콘텐츠기업 공정거래 활성화 지원을 위한 법률 자문 서비스 및 공정거래 교육프로그램제공	CT 관련기업 임직원 등	- 부산콘텐츠 공정거래 법률 자문 서비스 운영 - 부산콘텐츠 공정거래 교육프로그램 운영	법률자문
종합	부산정보산업진흥원	지역 스토리 랩 육성지원	지역 특성을 반영한 스토리 창작 및 사업화 지원과 지역의 자생적인 스토리 산업 활성화를 위한 기반 조성 지원	지역소재 스토리 창작 인프라 보유지역 문화산업지원기관	- 「낙동강 700리 경남, 부산 스토리 공모전」 개최·운영 - 스크립트 팩토리 워크숍 운영 - 기업 비즈니스 브랜드 스토리텔링 프로젝트 - 우수 스토리 콘텐츠 제작 지원	인력양성/고용
종합	부산정보산업진흥원	입체영상문화 기술공동연구센터 운영	3D 입체영상 표준화 체계를 구축, 콘텐츠의 시청자 친화력에 기여	3D 프린터 업체	3D Sweetening 기술 연구를 통해 3D 입체영상 표준화 체계를 구축함으로써 인체3D 입체영상 콘텐츠의 시청자 수용 친화력을 높이고, 입체영상 제작 프로세스의 효율성을 극대화	시설/인프라
게임	부산정보산업진흥원	부산게임 아카데미 운영	전문 인력을 양성하여 부산지역 게임산업 활성화 및 청년실업 해소에 기여	미취업자 및 재직자	- 게임개발 전문 인력 양성 : 2개 과정, 40명 양성(1년 과정) - 졸업생 취업 및 창업추진 : 취업을 70%이상	인력양성/고용

장르	기관명	지원사업명	사업목적	지원대상	사업내용	지원성격
종합	부산정보산업진흥원	지역기반형 콘텐츠 코리아 랩 운영	상상력과 아이디어가 창작·창업으로 이어질 수 있는 창의적인 콘텐츠산업 생태계 활성화	콘텐츠 창작자	- (기반시설 구축)연습실, 교육실, 녹음실, 소규모 공연장, 음악자료실, 레지던스 등 - (아이디어 융합) 네트워킹 워크숍, 명소 탐방, 교육 프로그램 등을 운영하여 창작 역량을 강화할 수 있도록 지원 - (예비창업자 육성) 아이디어 발굴→전문가멘토링→콘텐츠제작→창업·창직·취업까지 연계지원(창조경제혁신센터 연계 등)	시설/인프라
종합	부산정보산업진흥원	지역기반형 음악창작소 운영	- 한국 대중음악의 지속적인 발전을 위해 다양하고 실험적인 음악 창작 생태계 조성	작곡가	- (음악아카데미 운영) 컴퓨터 음악 창작, 사운드 엔지니어링, 작곡법(화성학), DJ 등 - (창작 및 공연지원) 뮤지션 연습, 공연, 녹음, 퍼블리싱, 뮤지션 맞춤형 홍보 등 지원 - (음악비즈니스 연계) 음원유통, 영화, 게임, 애니메이션 등 융합 콘텐츠개발, OST, 매장 배경음악, 기능성음악, 기업 로고송 등 연계 비즈니스 지원	시설/인프라
종합	부산정보산업진흥원	부산입체영상 아카데미 운영	입체영상 전문 인력양성을 통해 지역 영상산업발전 및 취업난 해소	입체영상관련 미취업자 및 재직자	입체영상·콘텐츠분야 전문교육 운영 및 세미나 개최	인력양성/고용
종합	부산정보산업진흥원	무한상상실 거점센터 운영	스토리텔링 창작분야 역량 강화 및 전문가 발굴, 네트워크 구축을 통한 창작 활성화	관련 일반인 및 창업 준비자, 학생	- 거점센터, 소규모간 무한상상실 협의회 운영 - 실험·공방형 교육 프로그램 운영 - 스토리텔링형 교육 프로그램 운영	시설/인프라

※ 부산정보산업진흥원 홈페이지 참조

# 부록 I 조사표





# 2014년 부산 CT산업 현황조사

안녕하십니까?

부산광역시와 (재)부산정보산업진흥원에서는 지역 CT산업의 현황과 발전정도를 조사하여 체계적인 기업 육성계획 및 지원방향 수립을 위해 관련기업 대상 전수조사(Census)를 실시하고자 합니다.

본 조사 결과는 앞으로 지역 CT산업 전반의 정책수립을 위한 주요 자료로 활용될 것이며, CT산업을 지역의 대표적인 성장산업으로 발전시키는 데 밑거름이 될 것입니다.

관련 기업의 경영자께서는 본 조사의 취지를 이해하시고 적극 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 귀사에서 작성해 주신 내용은 통계 및 본 연구목적 이외 절대 사용할 수 없으며, 통계법 33조, 34조에 의해 비밀이 보장되며, 작성자의 개인정보는 개인정보 보호법 제3조(개인정보 보호 원칙)에 의거 목적외 용도로 사용되지 않고 보호됨을 알려드립니다.  
응답해 주신 성의에 거듭 감사드립니다.

2014년 11월

주 최 : 부산광역시  
주 관 : (재)부산정보산업진흥원

조사수행 및 문의 : (주)리서치코리아 (담당 연구원 : 정재화, 진성록)  
(☎ 053-422-5004, FAX : 053-421-0306, e-mail : researchk@naver.com)

응답자 정보

부서명		성명	
전화번호/팩스번호	/	이메일 주소	

## ※ 조사표 작성시 유의사항

- 조사표 작성 대상자 : 기업의 대표(또는 관리책임자)께서 작성해 주시면 감사하겠습니다.
- 회사 설립년도 : 개인사업자에서 법인 전환 시 법인설립일 기준
- 작성 기준년도 : 매출, 인력과 관련한 자료는 2013년 말 기준으로 작성하여 주십시오.

## I. 기업 일반 현황

업체명		대표자명	(男, 女)
사업자등록번호	-	법인등록번호	-
설립년도	년 월	홈페이지	http://
전화번호		Fax	
주소	(우편번호) -	e-mail	
사업장위치 부산센텀문화산업 진흥지구 여부	① 예      ② 아니오	부산문화 산업진흥지구일 경우 빌딩명	작성 예) 부산센텀벤처타운 등

※ 부산센텀문화산업진흥지구란? 문화산업진흥기본법에 따라 문화산업 관련 기업, 대학, 연구소 등의 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로서 집적화를 통한 문화산업 관련 기업, 대학, 연구소 등의 영업활동/연구개발/인력양성/공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위하여 지정된 지역으로 2008년 센텀시티 일대를 지정받음. (문화체육관광부)

기업유형	① 영세기업(상시근로자수 1~9명) ② 소기업(상시근로자수 10~49명) ③ 중기업(상시근로자수 50~299명) ④ 중견기업(상시근로자수 300~999명)			
현 사업장 구분	① 본사, 본점	② 지사, 지점, 영업소	③ 공장	
	④ 연구소	⑤ 기타 ( )		
R&D 조직형태	① 연구소	② 연구개발부서	③ 연구개발인력	
	④ 외부기관에 의뢰 ⑤ R&D활동을 하지 않음			
기업형태	① 회사법인	② 기타법인	③ 개인사업체	
선도기업 지정	① 지정	② 미지정	기업상장	① 거래소 ② 코스닥 ③ 비상장
이노비즈 인증	① 인증	② 비해당	벤처기업 지정	① 지정 ② 미지정

## ■ 사업실적

재무현황	자본금	매출액	수출액
2011년	백만원	백만원	천달러
2012년	백만원	백만원	천달러
2013년	백만원	백만원	천달러

## ■ 인력현황

종사자 수	<총인원>	임원	경영지원/ 사무관리	연구/개발 (창작/기획)	마케팅/ 영업/홍보	단순노무	기타
2011년	명	명	명	명	명	명	명
2012년	명	명	명	명	명	명	명
2013년	명	명	명	명	명	명	명

※ 종사자 수 : 업체에 고용된 자로 회사에 전속되지 않는 프리랜서는 이 응답에서 제외함. (비정규직은 포함)  
 ※ 한사람이 여러 업무를 담당할 경우 주된 업무 기준으로 집계

## II. 사업 내용

사업분야	①출판산업 ②만화산업 ③음악산업 ④게임산업 ⑤영화산업 ⑥애니메이션산업 ⑦방송산업 ⑧광고산업 ⑨캐릭터산업 ⑩지식정보산업 ⑪콘텐츠솔루션산업 ⑫공연산업			
	창작/제작	유통/배급	단순복제 (단순제작)	기타 ( )
사업비중	%	%	%	%
주생산물 (제품/브랜드)				

### ※ 사업 비중

- ① 창작/제작 : 콘텐츠를 기획/제작하는 사업형태(판매수입, 온라인서비스 매출, 하청제작을 통한 매출, 로열티 수입 등 포함)
- ② 유통/배급 : 제작과정에 참여하지 않은 콘텐츠를 단순히 배급/유통만 하여 발생한 매출 (직접 창작, 직접 배급하는 경우는 제외)
- ③ 단순복제(단순제작) : 출판업에서 인쇄, 기록매체 복제(CD, DVD 등)처럼 단순하게 복제하여 생긴 매출

## ■ R&D 현황 (R&D인력 및 R&D투자 기업에 한해 작성)

1. 귀사에 연구개발 조직 및 연구개발인력(R&D)이 있다면, 아래의 학위별, 연구경력 기간별로 작성해주시시오.

R&D인력	계	학위별 인력구성				연구경력 기간별 인원구성		
		박사	석사	학사	기타( )	2년미만	2-5년미만	5년이상
2013년 말 기준	명	명	명	명	명	명	명	명

※ 전문학사는 학사로 포함.

## 2. R&amp;D 자금 지출과 관련하여 각 분야별 비중을 기입해 주십시오. (합이 100%가 되도록 기입)

구 분	R&D자금 지출 분야					
	1) 자체 연구활동비	2) 연구인력 인건비	3) 연구장비 구입비	4) 기술도입비	5) 위탁연구비	6) 기타
2013기준, 합계 100%	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %

## 3. R&amp;D 투입자금의 2012년 조달원별 비중을 기입해 주십시오. (합이 100%가 되도록 기입)

R&D 투자비	R&D투입 자금			2013년 R&D자금의 조달원별 비중 (※합계 100%)			
	2013년	2012년	2011년	자체부담	외부조달 (정책자금)	외부조달 (민간자금)	기타
	_____ 백만원	_____ 백만원	_____ 백만원	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %

## 4. R&amp;D 추진전략과 관련하여 각 방법별 비중을 기입해 주십시오. (합이 100%가 되도록 기입)

구 분	R&D 추진전략				
	1) 기초·원천연구	2) 신제품개발	3) 기존제품개선	4) 신공정개발	5) 기존공정개선
2013기준, 합계 100%	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %	_____ %

## 5. R&amp;D 수행 시 아래의 5가지 애로사항에 대해, 각각 1순위부터 5순위까지 기입해주십시오.

구 분	R&D 수행 시의 애로사항				
	1) 기술/시장동향 정보 부족	2) R&D경험 부족	3) R&D 전문인력 부족	4) 기초원천기술 부족	5) R&D장비 부족
1순위~5순위까지 직접기입	_____ 순위	_____ 순위	_____ 순위	_____ 순위	_____ 순위

R&D실적	연도	기초원천기술 개발실적	신제품 개발실적	기존제품 성능개선 실적	공정개선 실적
	2013년	_____ 건	_____ 건	_____ 건	_____ 건
	2012년	_____ 건	_____ 건	_____ 건	_____ 건
	2011년	_____ 건	_____ 건	_____ 건	_____ 건
R&D성과 ※ 2013년 기준		기초원천기술 개발실적 (로얄티) _____ 백만원	신제품 개발실적 (매출) _____ 백만원	기존제품 성능개선 실적 (매출) _____ 백만원	공정개선 실적 (비용절감) _____ 백만원

\* 신제품 : 기술적 특성이나 용도가 기존 제품과 확연히 다른 **신규제품**을 상업화에 성공하여 회사의 매출에 영향을 준 경우  
 개선제품 : **기존제품**의 기술적 성능이 확연히 달라진 경우(※색상이나 장식, 사소한 설계변경 등은 제외)

## 6. 귀사의 기술개발 및 사업화 추진역량에 대하여 세부항목별 우선순위와 역량수준을 답해 주십시오.(1-15위)

분야	우선순위	구 분 세부항목	역량수준				
			매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음
① 기술개발 (R&D) 역량		(1) R&D 전담조직 구성	①	②	③	④	⑤
		(2) 기술개발 전문인력 확보	①	②	③	④	⑤
		(3) R&D 투자비 확보	①	②	③	④	⑤
		(4) R&D 투자비중 확대 계획(의지)	①	②	③	④	⑤
② 기술역량		(5) 현장애로기술 해결 능력	①	②	③	④	⑤
		(6) 디자인·규격·품질 등 제품기획 역량	①	②	③	④	⑤
		(7) 특허, 인증, 표준화 전략수립 능력	①	②	③	④	⑤
		(8) 시제품제작 역량	①	②	③	④	⑤
		(9) 기술과 제품의 고급화 실현 역량	①	②	③	④	⑤
③ 사업화역량		(10) 제품 마케팅(홍보, 전시회)기획 역량	①	②	③	④	⑤
		(11) 연관 기업과 기관과의 협력 네트워크 역량	①	②	③	④	⑤
		(12) 유망기술 및 상품 기획역량	①	②	③	④	⑤
		(13) 개발대상기술 및 제품의 사업화 역량	①	②	③	④	⑤
④ 인력역량		(14) 인력 진단을 통한 교육수준 및 역량 파악	①	②	③	④	⑤
		(15) 인력에 대한 교육지원 역량 *	①	②	③	④	⑤

\* 전체 항목에 대한 우선순위 기입(1위~15위)

\* 인력에 대한 교육지원 역량: 장비관련 교육지원, 자격증 취득지원, 신기술교육지원 등

## ■ 기술개발(R&D) 및 기업지원프로그램(비R&D) 정책지원 수요

7. 귀사가 필요로 하는 기술개발(R&D) 지원유형 우선순위와 필요정도를 답해주십시오.

구분	순위	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우높음
1) 단기 자유공모 기술개발과제		①	②	③	④	⑤
2) 중장기 지정공모 기술개발과제		①	②	③	④	⑤

\* 우선순위 기입(1위~2위)

\* 자유공모과제 : 기술개발 주제를 기업이 자유롭게 제안하여 기술개발을 지원하는 단기과제

\* 지정공모과제 : 과제기획을 통해 지정된 특정 기술개발에 대해 기술개발을 지원하는 중장기과제

8. 기술개발(R&D)과 관련하여 아래의 기술개발 지원프로그램이 귀사에서 정부지원이 필요한 우선순위와 필요정도를 답해주십시오.

구분	순위	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우높음
1) 통합형 기술개발(R&D)*		①	②	③	④	⑤
2) 지역협력형 기술개발(R&D)*		①	②	③	④	⑤
3) 지역주도형 기술개발(R&D)*		①	②	③	④	⑤

\* 우선순위 기입(1위~3위)

\* 통합형 기술개발: 시도간 연계를 필수로 제품의 기술개발·사업화 통합지원(대기업은 주관기관으로 참여불가)

\* 지역협력형 기술개발: 시도간 연계를 필수로 중소·중견기업 컨소시엄을 통한 기술개발지원

\* 지역주도형 기술개발: 지역 중소·벤처기업 컨소시엄을 통한 맞춤형 R&D지원

## Ⅲ. 지적재산권 현황

특허등록	특허출원중	실용신안	의장	상표	신지식재산권	산학연계기술개발	GS인증
건	건	건	건	건	건	건	건

※ 용어정의

- ① 실용신안 : 실용적인 창작이나 고안에 대한 주어지는 권리로, 상품의 형태, 조립에 관한 기술적 창작에 대한 재산권
- ② 의장 : 상품의 독창적인 모양, 형상, 색채 등 외관상으로 표현되는 독창성에 주어지는 권리
- ③ 신지식재산권 : 컴퓨터 프로그램, 반도체설계, 인터넷, 캐릭터와 관련된 지적재산권
- ④ GS인증 : 일련의 테스트과정을 거쳐 우수한 SW를 잘 믿고 쓸 수 있도록 국가가 부여하는 인증

## Ⅳ. 기타 심층조사

### ■ 사업환경

1. 현재 귀사의 **경영상태는 1년전에 비해** 어떻게 변했습니까?

- ① 매우 악화      ② 악화      ③ 보통      ④ 호전      ⑤ 매우 호전

↳ 문 1-1번으로

1-1. (①, ②) 응답 기업에 한해, **경영상태가 악화된 가장 중요한 이유**는 무엇입니까?

1-2 순위를 선택해주십시오      1순위(      ), 2순위(      )

- ① 내수판매 부진      ② 판매대금 회수부진      ③ 신규 (시설 및 운전) 자금조달 곤란  
 ④ 마케팅 역량부족      ⑤ 업체 간 과당경쟁      ⑥ 전문인력 인건비 부담  
 ⑦ 임대료 등 고정비용 상승      ⑧ 기타 (      )

### ■ 기술 및 콘텐츠 개발(R&D) 분야

2. **기술 및 콘텐츠 개발(R&D)과 관련하여 주된 애로요인**은 무엇입니까?

1-2 순위를 선택해주십시오      1순위(      ), 2순위(      )

- ① 우수한 콘텐츠 및 소재의 부재      ② 연구개발 자금의 부족  
 ③ 전문 제작인력 (기술, 스태프 등) 부족      ④ 사업 파트너간 불합리한 계약관행  
 ⑤ 저작권 관련 정보부족      ⑥ 기타(      )

### ■ 마케팅, 판매 분야

3. 귀사의 **최근 마케팅 여건**은 어떻습니까?

- ① 매우 곤란      ② 곤란      ③ 비슷      ④ 원활      ⑤ 매우 원활

↳ 문 3-1번으로

3-1. (①, ② 응답 기업에 한해), **국내 마케팅 활동에서 애로를 느끼신다면 그 원인은 무엇이라고 생각하십니까?** 1-2 순위를 선택해주시시오 1순위( ), 2순위( )

- ① 시장정보의 부족      ② 마케팅전략 부재      ③ 과당경쟁      ④ 짧은 제품수명  
 ⑤ 경기침체              ⑥ 마케팅 전문인력 부족      ⑦ 마케팅비용 부담  
 ⑧ 낮은 제품인지도      ⑨ 기타 ( )

### ■ 인력수급 및 양성 분야

4. 현재 **인력 고용 여건은 1년전에 비해 어떻습니까?**

- ① 매우 악화      ② 악화      ③ 비슷      ④ 호전      ⑤ 매우 호전

↳ 문 4-1번으로

4-1. **인력수급에 어려움을 가장 크게 느끼는 분야는 무엇입니까?**

- ① 사업 기획, 창작/제작      ② 기술 및 연구개발      ③ 경영지원, 사무관리  
 ④ 마케팅/영업/홍보      ⑤ 단순노무      ⑥ 기타 ( )

4-2. **인력확보 시 어려움을 느끼는 부분은 무엇입니까?** 1-2 순위를 선택해주시시오 1순위( ), 2순위( )

- ① 경력직 등 전문분야 인력이 적음      ② 우수인력의 잦은 이직  
 ③ 취업희망자의 대기업 선호      ④ 취업희망자의 객관적 정보부족  
 ⑤ 기타 ( )

5. (신규인력 채용시) 귀 사가 필요한 신규 인력의 채용계획에 대해 아래사항을 작성해주시시오.

1) 필요 인원수는?	( ) 명
2) 채용 예정 시기는?	2015년 ( ) 월
3) 인력부족 분야는?	①게임 ②영상 ③애니메이션 ④캐릭터 ⑤광고 ⑥지식정보 ⑦콘텐츠솔루션
4) 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정	①그래픽 디자이너 ②프로그래머 ③기획자 ④영상(컴퓨터그래픽스(CG) 포함)제작 ⑤애니메이션제작 ⑥광고 제작 및 대행 ⑦기타( )

6. (경력직 채용시) 귀 사가 필요한 경력 인력의 채용계획에 대해 아래사항을 작성해주시시오.

1) 필요 인원수는?	( ) 명
2) 필요 경력은?	①1~2년 미만 ②2~5년 미만 ③5년 이상 ④기타( )
3) 채용 예정 시기는?	2015년 ( ) 월
3) 채용 예정 인력에게 필요한 교육과정	①그래픽 디자이너 ②프로그래머 ③기획자 ④영상(컴퓨터그래픽스(CG) 포함)제작 ⑤애니메이션제작 ⑥광고 제작 및 대행 ⑦기타( )

7. 귀 사의 기존인력 재교육(재직자실무능력향상교육)에 대해 아래사항을 작성해주시시오.

1) 필요성 여부는?	①매우필요 ②필요 ③필요없음	
2) 참여의사는?	①있다 ②없다	
3) 필요한 교육은? 우선순위 기입 (1순위( ), 2순위( ))	①경영 기획/전략수립/마케팅 ②경영 조직관리/리더십 ③그래픽 ④프로그래밍 ⑤기획 ⑥영상(컴퓨터그래픽스(CG) 포함)제작 ⑦애니메이션제작 ⑧광고제작 ⑨기타( )	
4) 수강 가능 시기는?	2015년 ( ) 월	5) 적절한 시간대는? <input type="checkbox"/> 주간 수업, <input type="checkbox"/> 야간 수업
6) 수강시 애로사항은?	①업무공백 ②비용부담 ③교육내용 선행지식 부족 ④수강자의 기업이탈 ⑤수강생 수준차이 ⑥기타( )	

◆ **바쁘신 중에도 설문에 끝까지 응해주셔서 진심으로 감사드립니다** ◆


## >>> 문화산업 분류 기준표 및 주력사업

■ 귀사의 주력사업을 아래 분류기준표상에서 주력사업1, 주력사업2에 체크(✓)해 주십시오.

대분류	중분류	소분류	주력 사업1	주력 사업2
1. 출판산업	11. 출판업	111. 서적출판업(중이매체출판업) 112. 교과서 및 학습서적출판업 113. 신문발행업 114. 잡지 및 정기간행물 발행업 115. 정기광고 간행물 발행업 116. 기타인쇄물출판업		
	12. 인쇄업	121. 인쇄업		
	13. 출판 도소매업	131. 서적 및 잡지류 도매업 132. 서적 및 잡지류 소매업 133. 계약배달 판매업(신문배달판매)		
	14. 온라인출판 유통업	141. 인터넷/모바일 전자출판 제작업 142. 인터넷/모바일 전자출판 서비스업 143. 인터넷서점(만화제외)		
	15. 출판임대업 서적임대(만화제외)	151. 서적임대(만화제외)		
2. 만화산업	21. 만화출판업	211. 만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등) 212. 일반 출판사(만화부문)		
	22. 온라인만화 제작·유통업	221. 인터넷/모바일 만화 콘텐츠제작 및 제공(CP) 222. 인터넷 만화콘텐츠 서비스 223. 모바일 만화콘텐츠 서비스		
	23. 만화책 임대업	231. 만화임대(만화방, 만화카페 등) 232. 서적임대(대여)(만화부문)		
	24. 만화 도소매업	241. 만화서적 및 잡지류 도매 242. 만화서적 및 잡지류 소매 243. 인터넷서점(만화부문)		
3. 음악산업	31. 음악제작업	311. 음악 기획 및 제작업 312. 음반(음원) 녹음시설 운영업		
	32. 음악 및 오디오물 출판업	321. 음악 오디오물 출판업 322. 기타 오디오물 제작업		
	33. 음반 복제 및 배급업	331. 음반복제업 332. 음반배급업 341. 음반도매업		
	34. 음반 도소매업	342. 음반소매업 343. 인터넷 음반소매업		
	35. 온라인음악 유통업	351. 모바일 음악서비스업 352. 인터넷 음악서비스업 353. 음원대리 중개업 354. 인터넷/모바일 음악 콘텐츠제작 및 제공업(CP)		
	36. 음악 공연업	361. 음악공연 기획 및 제작업 362. 기타 음악 공연 서비스업		
	37. 노래연습장 운영업	371. 노래연습장 운영업		
4. 게임산업	41. 게임소프트웨어제작업	411. 온라인게임 기획 및 제작 412. 모바일게임 기획 및 제작 413. 비디오게임 기획 및 제작 414. PC게임 기획 및 제작 415. 아케이드 게임 기획 및 제작		
	42. 영상게임기 제조업	421. 아케이드게임 장비 제조 421. 비디오게임 장비 제조		
	43. 게임배급업	431. 게임배급업		
	44. 게임유통업	431. 컴퓨터게임방 운영업 432. 전자게임장 운영업 451. 게임기 도소매업		
	45. 도소매 및 임대업	452. 게임소프트웨어 도소매업 453. 게임기 임대업 454. 게임소프트웨어 임대업		
5. 영화산업	51. 영화 제작 및 지원, 유통업	511. 영화기획 및 제작 512. 영화수입 513. 영화제작 지원 514. 영화배급 515. 극장상영 516. 영화홍보 및 마케팅 517. 영화투자조합		
	52. DVD/VHS 제작 및 유통업	521. DVD/VHS 제작 522. DVD/VHS 도매 523. DVD/VHS 소매 524. DVD/VHS 대여 525. DVD/VHS 상영 526. 온라인상영		

대분류	중분류	소분류	주력 사업1	주력 사업2
6.애니메이션 산업	61.애니메이션 제작업	611.애니메이션창작제작 612.애니메이션하청제작 613.온라인(인터넷·모바일)애니메이션 제작		
	62.애니메이션 유통 및 배급업	621.애니메이션 유통, 배급, 마케팅 및 홍보		
	63.온라인 애니메이션 유통업	631.온라인 애니메이션서비스업(인터넷, 모바일)		
7.방송산업	71.지상파 방송	711.지상파방송 사업자 712.지상파이동멀티미디어 방송 사업자		
	72.유선방송	721.종합유선방송 사업자 722.중계유선방송 사업자 723.음악유선방송 사업자		
	73.위성방송	731.일반위성방송 사업자 732.위성이동멀티미디어 방송 사업자		
	74.방송채널 사용사업	741.방송채널사용 사업자		
	75.전광판방송	751.전광판방송 사업자		
	76.방송영상물 제작업	761.방송영상물독립제작사 771.인터넷방송영상물 서비스업 772.인터넷TV방송업 773.인터넷프로토콜TV(IPTV)		
	77.인터넷영상물 제공업	771.인터넷방송영상물 서비스업 772.인터넷TV방송업 773.인터넷프로토콜TV(IPTV)		
	78.방송영상물 배급 및 중개업	781.방송영상물 배급업 782.방송영상물 중개업 783.기타 방송영상물 서비스업		
	79.방송관련 단체	791.방송영상산업진흥단체 792.방송영상산업 전문인력 양성기관		
8.광고산업	81.광고(종합)대행업	811.광고대행·매체대행 812.광고기획·전략대행		
	82.광고제작업	821.CM·영상·카피·그래픽제작 822.온라인 제작 823.광고사진 스튜디오 824.CI		
	83.기타 광고 서비스	831.마케팅·리서치 832.PR 833.SP 834.이벤트 835.Space Design		
	84.기타 광고업	841.기타 광고업		
	9.캐릭터 산업	91.캐릭터 제작업	911.캐릭터개발 및 라이선스업 912.캐릭터상품 제조업	
92.캐릭터 상품 유통업	921.캐릭터상품도매업 922.캐릭터상품소매업			
93.캐릭터 상품 온라인유통업	931.인터넷 및 모바일 캐릭터 서비스업			
10.지식정보 산업	101.e-learning업	1011.e-learning 기획업 1012.e-learning 인터넷/모바일 서비스업 1013.인터넷/모바일 e-learning제작 및 제공업(CP) 1014.에듀테인먼트 기획 및 제작업		
	102.기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업	1021.기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업		
	103.포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	1031.포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		
11.콘텐츠 솔루션 산업	111.콘텐츠 솔루션업	1111.저작물 1112.콘텐츠보호 1113.모바일솔루션 1114.과금/결제 1115.CMS 1116.CDN 1117.기타		
12.공연 산업	121.공연업	1211.공연기획및제작업 1212.공연시설운영업		
	122.공연관련 서비스업	1221.공연 및 제작관련 대리업 1222.매니저업		





부록II 조사기업  
명부



## 1. 이노비즈 인증 기업

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
1	출판	(주)나원에듀케이션	권영철	051-892-7991	부산 해운대구 우동 1462 센텀그린타워1306
2	출판	동아기획	이경희	051-291-7655	부산 사하구 하단동 492번지 28호
3	게임	(주)대승인터컴	안선태	1644-3594	부산 해운대구 우동 1469 (메이엔타워 16층)
4	게임	(주)마상소프트	강삼석	051-664-8732-3	부산 해운대구 센텀서로 30, 19층
5	게임	펫스원	현상균	051-301-9237	부산 사하구 다대1동 1519-4
6	영화,영상	(주)씨네폭스	김광호	1544-3464	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 715호
7	영화,영상	아이리얼(주)	이명근	051-317-8333	부산 해운대구 수영강변대로 140 924
8	애니메이션	(주)네오테크놀러지	공기정	051-622-5813	부산 해운대구 우동 부산문화콘텐츠콤플렉스 620호
9	애니메이션	(주)스튜디오게일	신창환	02-8060-2800	부산 해운대구 수영 강변대로 140
10	광고	디자인 글꼴	김수진	051-636-1210	부산 부산진구 범천동 876-10 3층
11	광고	씨월	이원경	051-532-1435	부산 해운대구 센텀동로 99 벽산 e-센텀 클래스원
12	광고	(주)예감	이동훈	051-892-0515	부산 부산진구 가야 3동 465-2 동 의대학교 산학협력단관 303호
13	광고	이너스	김규덕, 이규선	051-337-0080	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀 IS 타워 1013호
14	광고	프로인커뮤니케이션스	김동석	051-243-0441	부산 해운대구 우동 벽산e-센텀클래스원 2차 307호
15	캐릭터	(주)디자인엑스투	김광	051-742-0143	부산 해운대구 센텀동로 99 센텀벽산e클래스원 307호
16	지식정보	(주)나라인포테크	권혁철	051-516-9268	부산 금정구 장전3동 418-9
17	콘텐츠솔루션	디비밸리(주)	김차중	051-711-9300	부산 해운대구 센텀동로 71 벽산 센텀클래스원 2차 1001호
18	콘텐츠솔루션	(주)리얼허브	이강석	051-715-2591	부산 해운대구 우동1459 퍼스트인센텀802호
19	콘텐츠솔루션	(주)아이액츠	조성옥	051-583-9610	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크21
20	콘텐츠솔루션	(주)유비텍	김경오	051-501-1495	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠 콤플렉스 721호
21	콘텐츠솔루션	(주)이지스쿨	곽성철	051-639-7711	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 606호
22	콘텐츠솔루션	일아오픈	정성현	051-744-7566	부산 해운대구 센텀중앙로 48 1702호 (에이스하이테크 1702호)
23	콘텐츠솔루션	(주)지엑스	정재민	051-418-4134	부산 해운대구 센텀동로41
24	콘텐츠솔루션	(주)피앤아이	문광곤	051-467-5592	부산 부산진구 전포 1동 337-5번지 뷔페월드4층

## 2. 벤처 인증 기업

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
1	출판	나원에듀케이션	권영철	051-892-7991	부산 해운대구 우동 1462 센텀코트타워1306
2	출판	다인 커뮤니케이션	이진수	051-242-4837	부산 부산진구 부전동 532-10번지 5층
3	출판	도서출판청솔	조성환	051-202-8101	부산 중구 동광동 4가 26-3 3호
4	출판	메이플디자인	신인범	051-257-0302	부산 사상구 주례동 370-7지상2층
5	출판	원일컴	박창엽	051-248-2660	부산 사상구 학장로 248번길 27
6	만화	골든데이	김미정	051-416-1717	부산 영도구 남항동2가 236-4 멀티미디어지원센터 304호
7	게임	게임데이	권동혁	051-780-8200	부산 해운대구 우동 1470 에이스아이테크 1106호
8	게임	나라이엔씨	김영진	051-973-5271	부산 수영구 광안동 156-2
9	게임	네다스	정진숙	051-442-2415	부산 동구 초량3동 1156-7
10	게임	동호전자	이수진	051-527-8707	부산 금정구 금사동 113-15
11	게임	리트쿠우	김현수	010-4549-2643	부산 동래구 온천1동 153-8 에스케이 허브스카이 101동 1406호
12	게임	마상소프트	강삼석	051-664-8732-3	부산 해운대구 센텀서로 30, 19층
13	게임	브아이엠	한윤균	051-851-1531	부산 사상구 주례동 산64, 동서대학교 뉴밀레니엄관 809호
14	게임	소프트웍	변성철	051-629-7883	부산 남구 신선로 365 부경대 용당캠퍼스 창업보육센터401호
15	게임	스파이럴게임즈	서현경	051-853-3839	부산 해운대구 수영강변대로 140 613
16	게임	알리바바하우스	박경재	051-465-8111	부산 수영구 광안3동 1077-13 신세계빌딩7층
17	게임	이플소프트	남동희	070-7630-9993	부산 해운대구 우동 1459 퍼스트인 센텀406호
18	게임	인티브소프트	이주원	051-781-3730	부산 해운대구 수영강변대로 140, 부산문화콘텐츠콤플렉스 910호
19	게임	(주)트리노드	김준수	051-747-1426	부산 해운대구 우2동 1510번지 센텀드림월드15층
20	게임	파크이에스엠	이승찬	051-744-4051	부산 해운대구 우동 BCC 815
21	게임	펫스원	현상균	051-301-9237	부산 사하구 다대1동 1519-4
22	게임	포스트미디어	김재현	051-852-4292	부산 남구 대연동 86-3 마호리에타운 1501호
23	게임	한이재미	배정선	051-610-1235	부산 남구 대연3동 55-1 21세기 센츄리시티 911
24	게임	(주)휴먼웍스	박민규	02-501-7893	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스
25	게임	히스코리아	곽민석	051-610-1028	부산 남구 대연3동 55-1 21세기 센츄리시티 1028호
26	영화,영상	CAC entertainment	이창희	051-746-0590	부산 해운대구 우동 부산영상벤처센터 609호
27	영화,영상	뉴끄레망	김윤미	051-245-2983	부산 중구 신창 3가 37-1번지

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
28	영화,영상	락휴코리아	김도윤	7046417647	부산 해운대구 재송1동 554-1번지
29	영화,영상	아이디움	서영인	051-631-6339	부산 중구 구덕로 8 (광복동 1가 세정빌딩 5층)
30	영화,영상	아이리얼	이명근	051-317-8333	부산 해운대구 수영강변대로 140 924 (우동 부산문화콘텐츠컴플렉스)
31	영화,영상	에코디자인센터	배규환	051-625-9125	부산 해운대구 수영강변대로140 BCC 623호
32	영화,영상	엑스이커뮤니케이션즈	권도형	070-7842-6661	부산 연제구 연산2동840-4kt 동부산지사3층
33	영화,영상	코인	김성수	051-704-7595	부산 부산진구 범천1동 858-3번지 1층
34	애니메이션	네오테크놀러지	공기정	0303-0945-5815	부산 해운대구 우동 부산문화콘텐츠컴플렉스 620호
35	애니메이션	스튜디오반달	류수환	051-623-9126	부산 해운대구 수영강변대로 140, 809 (우동, 부산문화콘텐츠컴플렉스)
36	애니메이션	씨지픽셀스튜디오	박동주	051-980-0353	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠컴플렉스 612호
37	방송	드론프레스	오승환	051-663-5192	부산 남구 수영로 309,416호 (대연동 경성대학교 문화관)
38	방송	디엠스튜디오	권오준	051-627-8654	부산 수영구 장대골로 42
39	방송	엑스원프로덕션	김치훈	051-413-0536	부산 해운대구 우동 1465 KIT 산학융합단지1002호
40	광고	(주)창콩	양진일	051-627-1560	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문 화콘텐츠컴플렉스 617호
41	광고	cmc	이영용	051-744-5990	부산 해운대구 센텀동로 57 (807)
42	광고	더프리즘	김선희	051-741-4433	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠컴플렉스 718호
43	광고	디자인 글꼴	김수진	051-636-1210	부산 부산진구 범천동 876-10 3층
44	광고	디자인 스탠다드	조형래	051-744-1901	부산 해운대구 센텀동로71 벽산센텀클래스빌2차1001호
45	광고	디자인끌림	이정훈	051-202-9201	부산 사하구 괴정3동산15-1 동주대학 창업보육센터 401호
46	광고	디자인부산	서무성	051-636-1238	부산 부산진구 범천동 876-10 2층
47	광고	루덴스컨벤션	심지유	051-513-7772	부산 해운대구 우동 1460 센텀티타워 701호
48	광고	보아스커뮤니케이션	진영관	051-556-0050	부산 해운대구 센텀동로71 벽산e- 센텀클래스원 2차309호
49	광고	씨웰	이원경	051-532-1435	부산 해운대구 센텀동로 99 벽산 e-센텀 클래스원
50	광고	연합커뮤니케이션	김홍주	051-313-2993	부산 사상구 감전동 새벽로 121번길 5
51	광고	예감	이동훈	051-892-0515	부산 부산진구 가야 3동 465-2 동의대학교 산학협력단관 303호
52	광고	이너스	김규덕, 이규선	051-337-0080	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀S 타워 1013호
53	광고	이튼코리아	이창구	1566-1397	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠컴플렉스 821호
54	광고	청솔디자인	조성환	051-202-8101	부산 사하구 하단2동 840 동아대학교 산학연구원 213호
55	광고	티엔에스	김영옥	051-743-2272	부산 해운대구 중동 187-1

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
56	광고	하나디자인	김지훈	051-853-9505	부산 부산진구 동평로 405번길 129, 3층 301호
57	캐릭터	디자인엑스투	김광	051-742-0143	부산 해운대구 센텀동로 99 센텀 벽산e클래스원 307호
58	지식정보	고산자	한창복	051-582-3487	부산 연제구 연신9동 470-1번지 3층
59	지식정보	라온코퍼레이션	김종학	051-612-0608	부산 남구 대연3동 경성대학교 사회관 창업보육센터B108호
60	지식정보	매구	이현옥	010-9329-1450	부산 해운대구 센텀동로 41
61	지식정보	바이너리 팩토리	김광석	051-518-3910	부산 금정구 장전 1동 40번지 부산대학교 제 6공학관 6107-2
62	지식정보	부산웹	장국환	051-809-1008	부산 사상구 주례로 45,514호
63	지식정보	비투맥스	이종우	1566-1766	부산 해운대구 센텀중앙로 48 708호
64	지식정보	(주)삼우소프트	김대희	051-610-0301	부산 남구 대연동 21센츄리시티 오피스텔 1320호
65	지식정보	센텀소프트	계영진	051-897-7810	부산 연제구 거제1동 1489-2번지 와우빌딩 3층
66	지식정보	스타일더큐	공미선	070-7008-9737	부산 동구 초량동 1158-8 주동빌딩203호
67	지식정보	아임스텍	손현익	070-7345-5252	부산 해운대구 재송동 1212 큐비이센텀 923호
68	지식정보	에이링크	지복환	051-7834-4900	부산 영도구 대교로 22-303
69	지식정보	와이엔티	이정호	051-740-5087	부산 해운대구 우1동 760-3 오션타워 1228호
70	지식정보	캠버스	강남영	1544-2846	부산 부산진구 전포1동 690-5 고려타워 3층
71	지식정보	쿠키(cookie)	한장석	051-610-0028	부산 남구 수영로312, 917 (대연동 센츄리시티빌딩건물)
72	지식정보	(주)투그램시스템즈	이정우	051-610-0903-5	부산 남구 수영로 312 904호
73	지식정보	투톤	서영우	070-7573-7212	부산 사상구 주례2동 88번지 동서대학교 드림이밸리 108
74	지식정보	ITMA	김태환	051-418-4474	부산 영도구 남항동2가 236-4 멀티미디어지원센터 403호
75	콘텐츠솔루션	(주)굿앤소프트	서세원	070-7583-1590	부산 남구 수영로312, 936 (대연동 21센츄리오피스텔9층)
76	콘텐츠솔루션	디비밸리(주)	김차중	051-711-9300	부산 해운대구 센텀동로 71 벽산 센텀클래스원 2차 1001호
77	콘텐츠솔루션	리나소프트	김성관	070-4220-9691	부산 사하구 하단동 동아대학교 산학연구관424호
78	콘텐츠솔루션	(주)리얼허브	이강석	051-715-2591	부산 해운대구 우동1459 퍼스트인센텀 802호
79	콘텐츠솔루션	미래SNS	정해영	051-949-5500	부산 해운대구 센텀동로 71-13층 6호
80	콘텐츠솔루션	스마트소셜	김희동	070-7834-7855	부산 해운대구 수영강변대로 140. 627 (우동 부산문화콘텐츠콤플렉스 627호)
81	콘텐츠솔루션	시그널 워스	김영섭	051-911-5002	부산 남구 신선로 428, 409호 (용담동 동명대 산학협력관)
82	콘텐츠솔루션	신일하이텍	변희준	1600-8984	부산 남구 용당동산100 부경대학교 산학협력관 518호
83	콘텐츠솔루션	에스앤엘	박희정	051-703-7766	부산 해운대구 APEC로17 센텀리더스마크 4001호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
84	콘텐츠솔루션	엔케이솔루션	남기중	051-905-7111	부산 해운대구 센텀6로 21, 10층
85	콘텐츠솔루션	웨이크스터디	김주현	070-4042-1623	부산 연제구 거제1동 121-14번지 화신빌딩3층
86	콘텐츠솔루션	유엑스씨	최보필	051-323-3007	부산 사상구 주례2동 동서대학교 드림이밸리 122호
87	콘텐츠솔루션	(주)이지스쿨	곽성철	051-639-7711	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 606호
88	콘텐츠솔루션	일아오픈	정성현	051-744-7566	부산 해운대구 센텀중앙로 48 1702호 (에이스하이테크 1702호)
89	콘텐츠솔루션	제로웹	이재현	1544-6044	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 806호
90	콘텐츠솔루션	제이에스테이타	윤종식	051-523-4566	부산동래구안락2동630-4번지3층
91	콘텐츠솔루션	(주)지엑스	정재민	418-4134	부산해운대구센텀통로41
92	콘텐츠솔루션	타코스	고현규	051-208-8357	부산 해운대구 센텀 중앙로 78. 9층
93	콘텐츠솔루션	폴	한태진	070-7335-0405	부산 남구 문현4동 지산빌딩 3층
94	콘텐츠솔루션	(주)피앤아이	문광곤	051-467-5592	부산 부산진구 전포 1동 337-5번지 뷔페월드 4층
95	콘텐츠솔루션	(주)후이즈네트웍스	이청중	051-987-5307	부산 해운대구 센텀서로30 km타워 23층
96	공연	코드커뮤니케이션	박정선	051-502-6411	부산 해운대구 센텀1호9 1106호 (우동 롯데 갤러리움 센터)

### 3. 조사기업 명부 (산업분야별)

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
1	출판	가람기획	이외철	051-302-6806	부산 북구 구포동 1187-2 A동 2층
2	출판	가우테크	구동명	051-464-0365	부산 동구 초량 1동 1056-2 한국전파진흥원 802호
3	출판	거북인쇄공사	이점식	051-808-5571	부산 부산진구 부전2동 532-10번지
4	출판	게임기반학습연구소	정희권	010-5249-8549	부산 해운대구 중동 롯데캐슬마리 102동
5	출판	교회 복음 신문	김성원	051-804-4360	부산 부산진구 전포2동 874-3 동진빌딩 6층
6	출판	(주)국제신문	이정섭	051-500-5114	부산 연제구 거제1동 76-2번지
7	출판	국제컴	김애숙	051-304-4161	부산 사상구 삼락동 342-19 사상인쇄협동조합 5층 518
8	출판	굳 디자인 연구소	김경리	051-866-1317	부산 연제구 연제로 27번길 6
9	출판	굿디자인세이브	하지운	051-506-1477	부산 연제구 거제2동 1264-15번지 흥덕빌딩 6층
10	출판	극동 정판사	오병석	051-645-6246	부산 부산진구 범천동 868-44
11	출판	금오기획	임정식	051-247-0316	부산 동구초량2동411-12
12	출판	꿈작	장인환	051-462-8585	부산 서구 동대신동1가 218번지 1호 아젤리아 901호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
13	출판	나래바람	박주영	051-612-2133	부산 남구 용호동 176-30 LG메트로시트로시티 105동 2002
14	출판	(주)나웅	박병주	051-647-0404	부산 사상구 삼락동 342-19 부산인쇄타운 516, 517
15	출판	(주)나원에듀케이션	권영철	051-892-7991	부산 해운대구 우동 1462 센텀그린타워1306
16	출판	노라노디자인아카데미	박태용	051-808-4500	부산 부산진구 부전동 156-28
17	출판	다인 커뮤니케이션	이진수	051-242-4837	부산 부산진구 부전동 532-10번지 5층
18	출판	(주)다찬	강정숙	051-301-6632	부산 부산진구 거제천로 18번길 17, 2층 (양정동)
19	출판	대건프린텍	이나겸	051-644-7737 051-635-1611	부산 부산진구 범천동 868번지 16호 2층
20	출판	대성문화인쇄사	박판목	051-807-2373	부산 부산진구 부전로 117-10
21	출판	(주)대성프린텍	박판목	051-807-2373	부산 부산진구 부전로 117-10
22	출판	대원출판사	오승언	051-465-1348	부산 중구 동광동 4가 19-3
23	출판	(주)대주애드	김덕영	051-803-6631	부산 부산진구 거제천로56
24	출판	대진문화사	김상태	051-518-9480	부산 금정구장전동387-19 (금정구 금강로279)
25	출판	대훈기획	황순상	051-894-0016	부산 부산진구 범천동 869-23
26	출판	더블비전	문원주	051-502-1355	부산 연제구 거제동 226-13
27	출판	도서출판광일공학사	배순환	051-257-0477	부산 중구 보수동 116-16
28	출판	도서출판 국제	하태울	051-469-5204	부산 중구 동광길 86-1
29	출판	도서출판뉴워드사	허이문	051-517-3510	부산 금정구 장전동478-15
30	출판	도서출판동우문화사	최동흥	051-245-1398	부산 중구 동광동 4가 22-2 1층
31	출판	도서출판등과빛	이민영	051-803-0691	부산 부산진구 초읍동 278-4
32	출판	도서출판백양	이진철	051-806-1019	부산 부산진구 부전로 13길
33	출판	도서출판맨프레스출판	신형승	010-4780-7687	부산 동래구 화현길 41번지
34	출판	도서출판 법상비전	이진모	051-558-1161	부산 동래구 온천2동 1119-38
35	출판	도서출판삼보각	이필샘	051-557-5714	부산 동래구 명장동 72번지
36	출판	도서출판삼아	안태봉	051-851-5216	부산 부산진구 중앙대로 952-6
37	출판	도서출판설원미디어	허준영	051-865-4307	부산 연제구 거제동 500번지 44호
38	출판	도서출판 유니콘	배근호	051-302-2244	부산 북구 구포2동 1109-5
39	출판	도서출판청솔	조성환	051-202-8101	부산 중구 동광동 4가 26-3 3호
40	출판	도서출판팔모	문종복	051-621-7627	부산 남구 대연3동 405, 대연맨션 지하5호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
41	출판	도시문화출판사	구양미	051-465-9098	부산 중구 중앙동 97-7 대륙빌딩302호
42	출판	돋음	한인수	051-756-4410	부산 해운대구 우동 수영강변대로 140 BCC 625호
43	출판	동문출판사	김일희	051-244-3717	부산 서구 호성동 5가 1-2
44	출판	동아TG	김윤호	051-468-7277	부산 해운대구 센텀동로99,718호
45	출판	동아기획	이경희	051-291-7655	부산 사하구 하단동 492번지 28호
46	출판	동창기획	장보화	051-851-2803	부산 부산진구 양정동 357-4번지
47	출판	동해문화사	이상락	051-631-6743	부산 금정구 남산동 989-46
48	출판	두리원	남두이	051-512-7370	부산 금정구 남산동 51-14번지
49	출판	두손컴	최장락	051-805-8002	부산 부산진구 부전2동 526-12
50	출판	디자인모토	양성준	051-711-3001	부산 남구 대연3동 21센츄리빌딩 1804호
51	출판	디자인 문진	박인재	051-254-1616	부산 서구 동대신동 3가 385-8
52	출판	디자인 민	최세학	051-553-9718	부산 동래구 명륜동 65-75번지
53	출판	디자인세상	서이정	051-441-9454	부산 중구 대청로 129(동광동4가)
54	출판	디자인제로	안재현	051-989-2146	부산 남구 신선로365 부경대 용당캠퍼스 산학협력단514-2호
55	출판	디자인픽셀	최이력	051-552-3328	부산 부산진구 범천1동 869-20
56	출판	로망띠끄	이성희	051-242-8619	부산 서구 대영로 27번길 26-8
57	출판	(주)루모씨앤씨	강석환	051-245-1066	부산 중구 중앙동4가 87-5 해양빌딩7층
58	출판	만수출판사	김한철	051-513-2662	부산 금정구 장전 2동 401-21
59	출판	맑은소리 맑은나라	김윤희	051-244-0263	부산 중구 동광동3가 가동광빌딩2층 201호
60	출판	메이플디자인	신인범	051-257-0302	부산 사상구 주례동 370-7지상 2층
61	출판	명보사	안용수	051-463-1735	부산 동구 수정2동 100-13 2층
62	출판	모아기획	지영택	051-468-4624	부산 중구 대청동 1가 30-5 정원빌딩 4층
63	출판	무량수보안기획	주영배	051-255-5675	부산 해운대구 전포대로 60 (재송동, 센텀 IS타워 1009호)
64	출판	문화저널	안복식	051-442-0305	부산 수영구 남천1동 69-9 로얄 오피스텔 808호
65	출판	미디어줌	박수정	051-623-1906	부산 수영구 남천동 27-17 경우회관
66	출판	미라클컴	박은희	051-807-5102	부산 부산진구 부전동 456-5번지
67	출판	보건종합출판	김욱채	051-506-5954	부산 연제구 거제1동 36-8번지 삼익퓨처상가 103호
68	출판	보문디자인	박태순	051-469-3563	부산 중구 동광동4가 18-8석천빌딩 2층

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
69	출판	부산교차로	김철호	051-988-8888	부산 해운대구센텀동로99벽산 E센텀클래스원 411호
70	출판	부산기획		051-631-7660	부산 부산진구 범천2동 132
71	출판	(주)부산시대신문	손경모	051-581-3637	부산 연제구 거제동 92-4 양지 빌딩 2층 201호
72	출판	(주)부산일보	이명관	051-461-4503	부산 동구 수정동 1-10
73	출판	부산출판사	김정욱	051-802-4949	부산 부산진구 부전동 393번지 39호
74	출판	부산파이낸셜뉴스신문(주)	전재호	051-465-7113	부산 동구 초량1동 1205-1 교원공제회관빌딩 6층
75	출판	불교문학신문	최경식	051-517-6068	부산 동래구 명륜로 203-6
76	출판	빛누리기획	장길만	051-254-2177	부산 중구 대청동1가 3905
77	출판	산지니	강수걸	051-504-7070	부산 연제구 거제1동 1498-2번지 위너스빌딩 203호
78	출판	(주)삼림프레스	이금용	501-256-8201	부산 서구 부용동 1가 33-2
79	출판	삼아 인쇄문화사	강점식	051-248-9244	부산 서구 동대신동 1가 320-4
80	출판	삼아출판사	안태봉	051-851-5216	부산 부산진구 양정2동 331-12
81	출판	새흔디자인	서주영	051-361-8723	부산 북구 화명동 2274-3번지 덕진쌍뜨레뷰 204호
82	출판	서광프로세스	박진오	051-464-3007	부산 중구 중앙동4가 40번지 23호 4층
83	출판	서림애드콤	조길제	051-255-0142	부산 중구 보수동 2가 77-1 민족빌딩 201호
84	출판	서림출판사	이석창	051-516-9150	부산 금정구 장전동 339-9
85	출판	서문사	박선욱	051-819-8623	부산 부산진구 부전동 451-20(1,2층)
86	출판	설문화 출판	김수룡	051-465-2398	부산 중구 대청동3가 2-1
87	출판	(주)성림종합인쇄	황연희	051-807-3446	부산 부산진구 부전2동 527-24
88	출판	성주문화	이호성	051-642-0408	부산 부산진구 범천1동 871-35 문화빌딩
89	출판	세진기획	전영혜	051-468-2585	부산 중구 대청동 3가 2 매일 빌딩 403
90	출판	(주)셈스쿨	김태수	1661-9436	부산 연제구 연산2동 825-16, 2층
91	출판	송월상사	이정영	051-305-1800	부산 사상구 덕포동 388-5
92	출판	송인기획	김수옥	051-862-5388	부산 연제구 연산동 1320번지 7호 홍림빌라 5차 102호
93	출판	수현 출판사	김성봉	051-248-3388	부산 남구 문현동 426-273
94	출판	순간과 영원	강상현	070-8755-7504	부산 서구 남부민동 652-3 강성빌딩 2층
95	출판	신유원색인쇄사	백낙열	051-244-0940	부산 서구 구덕로 250번길 18
96	출판	(주)신일디엔피	권봉재	051-469-8275	부산 동구 범일동 830-130

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
97	출판	아이비문화사	조성환	051-241-5665	부산 동구 초량동 647-17(초량동 홍곡로28)
98	출판	어문 출판사	나종술	051-985-9850	부산 사상구 주례 3동 530 현대 무지개 상가 301
99	출판	(주)어세스타	김명준	051-928-0945	부산 동구 초량 1동 1205-1
100	출판	언약과 청림	박종윤	051-292-3707	부산 사하구 다대동 113-8 도새개발공사 3지구 아파트 113동 1108호
101	출판	에코디자인앤박스	박경훈	051-517-5338	부산 금정구 부곡동 294-1 금정프라자 3층 305
102	출판	엔크리에이티브	진현욱	051-747-5099	부산 해운대구 수영강변대로 140(BCC 621)
103	출판	여명사	정영애	051-469-0619	부산 중구 중앙동 40, 2호
104	출판	연문인쇄출판	김근호	051-467-2119	부산 중구 동광동 4가 12-1
105	출판	영우출판사	배영미	051-806-7654	부산 부산진구 부전2동 530번지 8호
106	출판	영인미디어	신령순	051-747-3604	부산 해운대구 우동 1로 96
107	출판	와이드뷰	이상수	051-254-2598	부산 중구 동광동4가 25-1
108	출판	우주문화사	정도만	051-464-8500	부산 동구 초량3동 1198-3
109	출판	원일컴	박창엽	051-248-2660	부산 사상구 학장로 248번길 27
110	출판	원진비지니스	임봉수	051-291-1879	부산 사하구 하단2동 506-33
111	출판	월간부산(busan)	백승진	051-507-5588	부산 연제구 거제1동89-84, 중앙대로 1219
112	출판	육일문화사	이종형	051-441-5164	부산 중구 대청동1가 26-1번지
113	출판	인디고서원	허아람	051-628-2897	부산 수영구 남천동 20-7
114	출판	인쇄마당	안풍	051-464-6626	부산 동구 초량3동 1156-11 부산인쇄조합 4층
115	출판	일간리더스경제신문(주)	이현률	051-996-2400	부산 중구 남포동 6가 113-1번지
116	출판	일광인쇄	송성조	051-256-1621	부산 서구 아미동 2가20
117	출판	전자신문	김웅진	051-255-7339	부산 중구 중앙동 4가 36-1
118	출판	제이앤드케이(J&K)	홍순면	051-633-9866	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 616호
119	출판	제일부동산경제신문(주)	박우석	051-637-1577	부산 부산진구 범천1동 875-24 프랜빗 오피스텔 2층
120	출판	지커뮤니케이션	김윤정	051-868-1125	부산 연제구 연제로 27번길 6 3층
121	출판	진영기획	김필수	051-255-4014	부산 중구 보수동2가 77-17번지 정동빌딩 1층
122	출판	(주)참한디자인	류말열	051-711-4513	부산 연제구 중앙대로 1055
123	출판	청옥문화사	최경식	051-728-6068	부산 기장군 정감면 모전1길9 동일3차 306동 503호
124	출판	초록샘	김동숙	051-631-1905	부산 남구 문현동 363-1 대림시티프

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
125	출판	콜라보엑스	최윤석	010-3348-3471	부산 부산진구 부전동 112-3 삼한골드게이트빌딩 9층
126	출판	(주)파스미디어	안국진	051-863-1733	부산 부산진구 양정동 217번지 시청센트빌 109호
127	출판	(주)프라임멘토	신인숙	051-900-7850	부산 부산진구 부전동 257-49 4층
128	출판	프랙탈박스	조미령	051-611-0290	부산 남구 대연동 243-23 청구 아파트 102동 901호
129	출판	하늘책	김소희	051-611-3970	부산 수영구 연수로 407-1
130	출판	하리커뮤니티	김정호	070-7715-0634	부산 해운대구 APEC로 55
131	출판	하박학당	김용길	051-891-5482	부산 부산진구 가야동 163-7
132	출판	한국소비자신문(주)	이현주	051-862-3388	부산 부산진구 양정동 391-10
133	출판	한나라 출판사	한길재	051-466-2590	부산 중구 동광동 4가 26
134	출판	해광출판사	조준형	051-253-0001	부산 중구 남포동 4가 2-4번지 2층
135	출판	해문출판사	조준형	051-241-5555	부산 중구 남포동 4가 2-4번지 2층
136	출판	현대박스	오세용	051-244-1251	부산 남구 대연6동 1543-30
137	출판	호민디앤피	한수흥	051-807-5100	부산 부산진구 부전동 2동 456-5번지
138	출판	호성출판사	박중열	051-462-7208	부산 중구 중앙동3가 19-4
139	출판	CCA	정형권	051-647-5991	부산 부산진구 중앙대로 621번지길 14-7 3층
140	출판	e뉴스한국	박수정	051-462-5495	부산 동구 초량3동 1158-7 부산 ywca 304호
141	출판	WAVE(웨이브)	이지웅	051-751-2555	부산 해운대구 센텀동로57 부산디자인센터 지하1층
142	만화	(주)골든데이	김미정	051-416-1717	부산 영도구 남항동2가 236-4 멀티미디어지원센터 304호
143	만화	김태현	김태현	010-2580-2726	부산 수영구 망미동 1128번지 수영강변 대림 2차 205동 404호
144	만화	김태형 (부산만화가연대)	김태형	010-9885-3501	부산 동래구 온천 3동 1451-29번지
145	만화	남은경 (부산만화가연대)	남은경		부산 영도구 남항동 부산정보산업진흥원 멀티미디어 센터 501호
146	만화	남정훈	남정훈	010-2426-9656	부산 해운대구 우동 센텀중앙로 55 동서학원 센텀하나캠퍼스 1204호
147	만화	만화	김은희	010-2569-4890	부산 연제구 연산동333-9 두리빌 603호
148	만화	백희정(만화가연대)	백희정	010-9611-6130	부산 부산진구 개금3동 144번지
149	만화	부산만화가연대	김태영	010-9885-3501	부산 동래구 온천3동 1451-29번지
150	만화	신란(부산만화가연대)	신란	010-2230-2378	부산 영도구 남항동2가 236-4 부산정보산업진흥원 멀티미디어센터 501호
151	만화	콘텐츠코어(주)	안용준	051-510-7597	부산 금정구 부산대로 63번길 2 호원산학협동관 205호
152	만화	쿠앤티온	남은경	010-5043-0535	부산 영도구 남항동2가 236-4 부산정보 산업진흥원 멀티미디어센터

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
153	음악	공연예술창작센터예술창고	김은섭	051-959-5211	부산 수영구 광남로 38 남천동
154	음악	떨기나무	김정훈	051-805-3270	부산 부산진구 전포1동 683-12 아세아빌딩 B1
155	음악	(주)스카이미디어	반승찬	080-700-0068	부산 부산진구 양정2동 217 시청 센트빌 B동 116호
156	음악	(주)씨에스비	전명호	1588-4677	부산 사상구 감전동 132-7 벽산디지털밸리 1013호
157	음악	(사)아지무스오페라단	손옥	051-338-4649	부산 북구덕천3동808번지덕천주공APT상가201호
158	음악	엘리스엔터테인먼트	김성미	010-2760-7971	부산 부산진구 연지동 168-13 원심빌딩 2층
159	음악	ETMu2studio	이재형	010-4574-9812	부산 동구 초량3동 혜성빌딩 5층
160	게임	게임덕	석재우	051-553-5252	부산 동래구 온천장로 92 (온천동,3층)
161	게임	게임데이	권동혁	051-780-8200	부산 해운대구 우동 1470 에이스아이테크 1106호
162	게임	게임에이지	이진우	070-4187-4413	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 726호
163	게임	나노앱스	안운호	010-2719-4205	부산 사상구 주례2동 동서대학교 드림이밸리 121호
164	게임	나라이엔씨	김영진	051-973-5271	부산 수영구 광안동 156-2
165	게임	네다스	정진숙	051-442-2415	부산 동구 초량3동 1156-7
166	게임	네온소프트	서영갑	051-816-4675	부산 부산진구 범천동 966-1 동암빌딩3층
167	게임	넥슨커뮤니케이션즈	신원석	051-746-4433	부산 해운대구 수영강변대로 140
168	게임	놀이속의세상	박승배	051-724-6723	부산 기장군 기장읍 대라리 937
169	게임	대승인터컴	안선태	1644-3594	부산 해운대구 우동 1469 (메이엔타워 16층)
170	게임	더웹스	서봉균	051-532-6101	부산 해운대구 반여 1동 1355-19 6층
171	게임	동호전자	이수진	051-527-8707	부산 금정구 금사동 113-15
172	게임	레인트리	조창협	051-336-1919	부산 수영구 남천2동 3-17번지 중앙빌딩3층307호
173	게임	로지웨어	김세훈	02-593-4511	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀IS타워 17층
174	게임	리트쿠우	김현수	010-4549-2643	부산 동래구 온천1동 153-8 에스케이 허브스카이 101동 1406호
175	게임	마상소프트	강삼석	051-664-8732-3	부산 해운대구 센텀서로 30, 19층
176	게임	매직큐브	하상석	051-903-3667	부산 해운대구 센텀동로 99 센텀혁신 e클래스원 718호
177	게임	모바일로	백승현	051-741-6698	부산 해운대구 우2동 센텀시티 1475번지 센텀벤처타운 607호
178	게임	모야소프트	임현철	070-4070-8430 010-6310-0103	부산 해운대구 우동 1466-1, 512호
179	게임	문앤썬소프트	신관식	070-7004-8422	부산 사상구 주례동 경남정보대학 KBIC202
180	게임	브아이엠	한윤균	051-851-1531	부산 사상구 주례동 산64, 동서대학교 뉴밀레니엄관 809호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
181	게임	블루숨	송호진	051-642-7073	부산 해운대구 수영강변대로 140, #626
182	게임	비엔에스	김동울	010-6264-4274 051-255-4274	부산 사하구 낙동대로 550번길 37 산학연구관 419호
183	게임	비주얼다트	이재운	010-4446-0543	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 615호
184	게임	비플러스스튜디오	박현수	010-7177-0240	부산 해운대구 우동 에이스하이테크21층 1508호
185	게임	사쇼스튜디오	김호정	010-9513-0406	부산 남구 용당동 동명대학교 제1창업관 2층
186	게임	사이다	김태성	051-903-7954	부산 부산진구 전포동 371-40 3층
187	게임	소프트웍	변성철	051-629-7883	부산 남구 신선로 365 부경대 용당캠퍼스 창업보육센터401호
188	게임	수상에스티(수상ST)	이성중	051-510-7565	부산 금정구 부산대학로 63번길 2 부산대학교 제6공학관 610-1
189	게임	스튜디오H	김정남	010-3867-2145	부산 영도구 남항동2가 236-4 멀티미디어지원센터
190	게임	스파이럴게임즈	서현경	051-853-3839	부산 해운대구 수영강변대로 140 613
191	게임	아이플레이	박정원	070-7510-7288	부산 해운대구 재송동 1212번지 큐비이센터 본동 1803
192	게임	알리바바하우스	박경재	051-465-8111	부산 수영구 광안3동 1077-13 신세계빌딩7층
193	게임	어뮤즈웨이 코리아	박희재	070-4918-7330	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 513호
194	게임	에비스톤	최경욱	051-900-9009	부산 연제구 온천천남로128 4층 (연산동)
195	게임	엔플라이스튜디오	고무진	051-959-0052	부산 해운대구 우동 센텀 중앙로 90. 재송동큐비이센터5 02호
196	게임	엠게임이엔티	김관주	070-8655-9331	부산 해운대구 센텀서로30 kn 타워26층
197	게임	와우소프트	윤승희	051-747-4563	부산 해운대구 재송동 1209 센텀스타워 404,405호
198	게임	우보편앤런	하경미	051-746-8549	부산 해운대구 우2동 센텀동로 센텀벤처타운 301호
199	게임	유나이티플러그	류승범	051-744-0260	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크21층 1508호
200	게임	이플소프트	남동희	070-7630-9993	부산 해운대구 우동 1459 퍼스트인 센텀 406호
201	게임	인티브소프트	이주원	051-781-3730	부산 해운대구 수영강변대로 140, 부산문화콘텐츠콤플렉스 910호
202	게임	제이에이엔터테인먼트	염창준	051-202-3603	부산 사하구 괴정1동 614-9 우신타워아파트 2동 1406호
203	게임	클라우드세븐	안제섭	070-4848-3000	부산 남구 수영로 312. 715호
204	게임	토마티토	김태중	051-867-7264	부산 부산진구 서면 문화로 53번길 15-2
205	게임	토미시스템	김덕규	051-610-1163	부산 남구 대연3동 55-1 센츄리빌딩 805호
206	게임	트리노드	김준수	051-747-1426	부산 해운대구 우2동 1510번지 센텀드림월드15층
207	게임	파크이에스엠	이승찬	051-744-4051	부산 해운대구 우동 BCC 815
208	게임	퍼니두들	김철우	010-2860-7046	부산 남구 수영로 309 경성대학교 창업보육센터 문화관 415호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
209	게임	퍼니스톤	장도현	070-4866-3434	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 706호
210	게임	펫스원	현상균	051-301-9237	부산 사하구 대대1동 1519-4
211	게임	포스트미디어	김재현	051-852-4292	부산 남구 대연동 86-3 마호리 에타운1501호
212	게임	피그먼트게임즈	김창욱	010-2980-5575	부산 영도구 남항동 2가 236-4 부산멀티미디어지원센터
213	게임	한이재미	배정선	051-610-1235	부산 남구 대연3동 55-1 21세기 센츄리시티 911
214	게임	휴먼웍스	박민규	02-501-7893	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스
215	게임	히스코리아	곽민석	051-610-1028	부산 남구 대연3동 55-1 21세기 센츄리시티 1028호
216	영화,영상	고일씨티	조준영	010-2936-4163	부산 해운대구 센텀동로 41 센텀벤처타운 610호
217	영화,영상	꾼미디어	이원찬	070-7458-7475	부산 남구 대연3동 센츄리시티 빌딩801호
218	영화,영상	나노디자인그룹	손병석	051-925-9903	부산 해운대구 부산문화콘텐츠 콤플렉스 707호
219	영화,영상	네오맵스	김상준	051-744-2407	부산 해운대구 중2동 1477-3 벨로스 101호
220	영화,영상	뉴끄레망	김윤미	051-245-2983	부산 중구 신창 3가 37-1번지
221	영화,영상	대광헬리캠	김종이	051-704-7573	부산 해운대구 송정동 310-8번지 송정비치빌라 200호
222	영화,영상	대양영화사	박길복	051-246-2667	부산 중구 남포동 5가 65
223	영화,영상	대흥영화사	이호민	051-242-4429	부산 서구 암남동 115-49 삼경맨션 409호
224	영화,영상	디자인숲	정현철		부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 604호
225	영화,영상	락휴코리아	김도윤	7046417647	부산 해운대구 재송1동 554-1번지
226	영화,영상	로지움웍스	윤형선	051-248-0288	부산 중구 동광동 2가 2-3
227	영화,영상	마당엔터테인먼트	전병문		부산 해운대구 우동 1475 센텀벤처타운 510호
228	영화,영상	만세픽처스	김태균	051-417-1473	부산 영도구 남항동2가 236-4 멀티미디어지원센터 210호
229	영화,영상	㈜명필름	이은	010-9153-1570	부산 해운대구 우2동 센텀빌딩
230	영화,영상	모던필름	문세훈	070-4141-0995	부산 사상구 주례동 산69-1 동서대학교 DreamE-vally 1층
231	영화,영상	문화영상기획	변봉수	051-243-8633	부산 중구 부평동1가 14-2 금창빌딩 4층
232	영화,영상	부산 영상 예술고학 교기업영상미디어	안연균	051-419-0371'	부산 영도구 영상길 100
233	영화,영상	블루비전	김영근	051-710-7830	부산 서구 부용1가 17-3
234	영화,영상	비밀의 화원	심현우	010-8536-1335	부산 수영구 민락동 부산민락 푸르지오 APT 105동 1004호
235	영화,영상	비엠씨이노텍	곽승호	070-7018-5088	부산 해운대구 센텀동로 71, 909호
236	영화,영상	시지메이트	박세종	070-7123-6291	부산 사하구 괴정4동 584-31

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
237	영화,영상	씨네랜드	김부환	051-731-7248	부산 해운대구 센텀동로 41 504호
238	영화,영상	(주)씨네폭스	김광호	1544-3464	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 715호
239	영화,영상	아이디움	서영인	051-631-6339	부산 중구 구덕로 8 (광복동 1가 세정빌딩 5층)
240	영화,영상	아이리얼(주)	이명근	051-317-8333	부산 해운대구 수영강변대로 140 924
241	영화,영상	애드비전	조용복	051-502-0683	부산 연제구 거제2동 1180-7 2층
242	영화,영상	양산세트촬영소	변철만	051-466-9227	부산 해운대구 우동 150-7 센 텀투A동 1402호
243	영화,영상	에디트박스	이상구	053-867-4367	부산 연제구 연산4동 746-10
244	영화,영상	에이치큐인 베스트먼트	진영아	051-868-9333	부산 사상구 가야대로 370(12층)
245	영화,영상	에코디자인센터	배규환	051-625-9125	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 623호
246	영화,영상	엑스아이커뮤니케이션즈	권도형	070-7842-6661	부산연제구연산2동840-4kt동부 산지사 3층
247	영화,영상	영화사 육남매	최영수		부산 해운대구 센텀동로 41, 606호 (우동,센텀벤처타운)
248	영화,영상	와이랩	양수영	010-3521-4304	부산 부산진구 동의대학교 산 학협력관 301호
249	영화,영상	이유편름	최용석	051-759-4370	부산 해운대구 우동 1475 센텀 벤처타운 512
250	영화,영상	이지원분장연구소	이지원	051-747-6542	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 608호
251	영화,영상	인디컴미디어	정재관	051-742-9250	부산 해운대구 센텀동로 41,506 (우동,센텀벤처타운)
252	영화,영상	지움픽처스	박기양	051-747-4451	부산 수영구 강변대로140 부산 문화콘텐츠 609호
253	영화,영상	카메디아스퀘어	정우열	070-4322-2027	부산 해운대구 센텀동로 41 센텀벤처타운 502호
254	영화,영상	케이팝시네마 부산 점	김주영	051-744-6662	부산 중구 남포동 2가 12-1
255	영화,영상	(주)케이프로덕션	김관	010-3883-6528	부산해운대구센텀동로41,611호 (우동,센텀벤처타운)
256	영화,영상	코아섬	배송주	051-744-5950	부산 해운대구 우동 1475 센 텀벤처타운 603
257	영화,영상	코인	김성수	051-704-7595	부산 부산진구 범천1동 858-3 번지 1층
258	영화,영상	피알커뮤니케이션	우병훈	051-506-2471	부산 동래구 온천3동 1411-24
259	영화,영상	AM미디어나노팩토리	황현진	051-557-9615	부산 동래구 온천1동 172-35 협상스카이라인80 1617호
260	영화,영상	CAC entertainment	이창희	051-746-0590	부산 해운대구 우동 부산영상 벤처센터 609호
261	영화,영상	Visual factory	정기평	051-742-1879	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 614호
262	애니메이션	나라조	박창희	070-8718-9287	부산 사하구 다대낙조 2길 100 103-604
263	애니메이션	네오테크놀러지	공기정	051-622-5813	부산 해운대구 우동 부산문화 콘텐츠콤플렉스 620호
264	애니메이션	(주)라이트하우스	윤필성	051-610-1972	부산 남구 수영로312 (대연동 21센츄리시티오피스텔 1623호)

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
265	애니메이션	(주) 비틀	오재관	070-8802-7703	부산 남구 조각공원로 41
266	애니메이션	(주)스타머스피어	박학문	051-747-1634	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 302호
267	애니메이션	스튜디오게일	신창환	02-8060-2800	부산 해운대구 수영 강변대로 140
268	애니메이션	스튜디오반달	류수환	070-7005-9125	부산 해운대구 수영강변대로 140, 809
269	애니메이션	씨지픽셀스튜디오	박동주	070-7005-4002	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 612호
270	애니메이션	애니모션	김기홍	051-320-1513	부산 사상구 주례동 산 69-1 동서대학교 글로벌빌리지
271	애니메이션	애니파크	박재만	051-895-3663	부산 부산진구 부전동
272	애니메이션	에이지웍스	김백철	051-745-5200	부산 해운대구 우동 1466
273	애니메이션	이노큐브	윤준호	051-610-1755	부산 남구 대연동 21센츄리빌딩 730호
274	애니메이션	패인컬러스튜디오	윤필성	051-610-1972	부산 남구 수영로312 (대연동 21세기 센츄리시티 1623)
275	애니메이션	(주)프로그램토리	강승휘	070-8142-0805	부산 영도구 남항동 2가 부산멀티미디어지원센터 305호
276	애니메이션	픽셀스케이프	이재원	051-740-5013	부산 해운대구 센텀동로 41 센텀벤처타운 601
277	방송	권씨네프로덕션	권영규	010-2631-0979	부산 해운대구 우동 선평라자 607호
278	방송	금정 종합 유선방송	남홍진	051-523-6774	부산 금정구 부곡2동 875-16
279	방송	기독교텔레비전	전용재외2	051-808-1103	부산 해운대구 센텀북대로60 센텀ISE타워601호
280	방송	도로교통공단 한국교통방송부 부산본부	김태년	051-610-5117	부산 남구 용소로 68
281	방송	드론프레스	오승환	051-663-5192	부산 남구 수영로 309,416호 (대연동 경성대학교 문화관)
282	방송	디알	정문섭	051-624-4620	부산 남구 대연동 245-225 초원빌딩 4층
283	방송	디엠스튜디오	권오준	051-627-8654	부산 수영구 장대골로 42
284	방송	리프로덕션	이형근	051-623-1245	부산 남구 수영로 325번길12 푸르지오상가 b108호
285	방송	미조레포츠	김재원	051-257-1733	부산 중구 대청로 7-1 성현빌딩 3층
286	방송	바오밥	추미전	610-1701	부산 남구 대연3동 55-1 부산정보 산업진흥원 902호
287	방송	반송종합 유선방송	이상기	051-542-7777	부산 해운대구 반송2동 346-2
288	방송	복지티브이	고여숙	051-610-0001	부산 동구 초량동 1209-5
289	방송	부산CBS	이전호	051-636-0050	부산 부산진구 범천4동 1155-2
290	방송	부산mbc	김수병	051-760-1000	부산 수영구 민락동 316-2
291	방송	부산국악방송	채치성	051-808-9850	부산 부산진구 연지동 219-2번지
292	방송	부산극동방송	김장환	051-780-2824	부산 해운대구 재송동 1208-1

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
293	방송	(재)부산영어방송재단	김규옥	051-663-0001	부산 해운대구 센텀동로 41 (우동,센텀벤처타운 4층)
294	방송	(주)부산진종합유선방송	김광호	051-911-5700	부산 부산진구 가야2동 596-20
295	방송	(재)부산평화방송	염수정	051-600-8800	부산 중구 대청동 4가 81-1
296	방송	부산프로덕션	진은호	051-905-8500	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀IS타워 1903호
297	방송	부엘로캠	이상민	051-867-2618	부산 연제구 연산3동 409-10번지 1층
298	방송	세주	최혜은	051-891-3428	부산 부산진구 개금동 496 기업은행 3층 (개금동 기업은행3층)
299	방송	씨엠씨가족오락tv	김인규	051-515-2300	부산 금정구 부곡동 783 (서동로14번길20) 부곡동
300	방송	에스제이픽처스	박삼장	051-744-0203	부산 해운대구 우동 1475 센텀벤처타운 605
301	방송	에이스미디어	박선용	051-522-3877	부산 연제구 연산동 589-2d동 208호
302	방송	엑스원프로덕션	김치훈	051-413-0536	부산 해운대구 우동 1465 KIT 산학융합단지1002호
303	방송	엠스토리프로덕션	김태우	051-634-8279	부산 부산진구 범천2동 1287-65부산진구 범천2동
304	방송	온유미디어	백철민	010-3878-7872	부산 해운대구 우동 센텀 리더스마크 1709호
305	방송	우인미디어	민형석	010-6295-0001	부산 동구 수정동 135-7 새마을금고 4층
306	방송	(주)원미디어	원성훈	0051-553-4168	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스
307	방송	원음방송	하명규	051-241-1048	부산 중구 신창 1동 38-6
308	방송	유성기획	김창완	051-757-7890	부산 해운대구 우동 1475 센텀벤처타운505
309	방송	이스크라 21	김지운	051-853-2037	부산 중구 영주동 13-28 세광플러스빌 702호
310	방송	창프로덕션	정성환	010-4540-9560	부산 해운대구 좌3동 대림3차 아파트 306동 2003호
311	방송	크리에이티브리라인 그룹디앤비	이동욱	051-731-7678	부산 해운대구 센텀 동로 99 1310호 센텀역산 e클래스원
312	방송	(주)티브로드 낙동방송	이상윤	070-8188-9031	부산 사상구 감전동 152-2
313	방송	(주)티브로드 동남방송	이상윤	070-8188-9000	부산 남구 대연동 73-11
314	방송	(주)티브로드서부산방송	이상윤	070-8188-9031	부산 사하구 신평동 84-109
315	방송	한이미디어	한은정	010-9709-0400	부산 해운대구 센텀동로 41 센텀벤처타운 508호
316	방송	현대에이치씨앤부산방송	최익환	070-8109-6023	부산 동래구 온천1동 177-8
317	방송	bbsFM부산불교방송	박순곤	051-797-5114	부산 동구 범일로 102번지 (성호빌딩)
318	방송	iknn	김영일	051-741-6113	부산 해운대구 센텀서로 30 knn타워 6층
319	방송	kbs부산방송총국	조한제	051-620-7100	부산 수영구 남천동 63
320	방송	knn	이만수	051-850-9000	부산 해운대구 센텀서로 30 knn타워

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
321	방송	officesunset	이훈희	051-759-8711	부산 연제구 연산6동 2138-1 3층
322	광고	가람디자인	전승욱	051-747-9733	부산 남구 대연3동 248
323	광고	가온디자인	박진태	051-507-2326	부산 사상구 삼락동 350-19
324	광고	건오마이셀	오봉근	051-933-4386, 051-933-4380	부산 해운대구 APEC로 55 (우동,백스코)253A호
325	광고	경일디자인	배진호	051-507-9080	부산 동래구 사직동 144-28
326	광고	고려광고사	하종호	051-206-0012	부산 사하구 장림동 1118-16
327	광고	고려비즈니스	정수용	051-469-3293	부산 중구 중앙동 4가 40번지 15호 동광맨션105호
328	광고	광신당	진태상	051-632-1495	부산 동구 좌천1동 692-10
329	광고	국제광고	유조산	051-645-7800	부산 수영구 광안동 1039-3
330	광고	국제신문광고지사	이정민	070-7779-0080	부산 부산진구 양정1동 391-10
331	광고	그린	김정구	051-364-2320	부산 북구 구포 2동 781-17
332	광고	근어 커뮤니케이션	문창규	050-7600-8900	부산 해운대구APEC로55백스코
333	광고	글로벌 마케팅네트웍스	장영하	051-743-1977	부산 해운대구 센텀6로 21,307 (우동, 인텔리움센텀)
334	광고	길영디자인광고	이기재	051-638-0822	부산 남구 우암1동174-131
335	광고	네모CP스튜디오	최남연	051-740-7575	부산 해운대구 우동 APEC로 43 번지 백스코 B-1
336	광고	니드텍	유창민	051-971-7887	부산 부산진구 부전로 59-1
337	광고	니토디자인	이상헌	051-343-3845	부산 북구 구포3동 1252-17 삼 원빌딩4층
338	광고	다리미	이동순	051-853-1177	부산 북구 금곡동 1116-4
339	광고	(주)다은기획	천종태	051-610-1140	부산 남구 수영로 312, 1023 (대연동 21세기센츄리시티건물)
340	광고	다음카카오 부산경남센터	이수형	051-745-8787	부산 해운대구 우2동 1514번지 센텀리더스마크 2707호
341	광고	닥터디자인	노시연	051-807-8660	부산 부산진구 부전동 537-9 더샵 센트럴스타오피스텔6동 3001호
342	광고	대광 커뮤니케이션	이경욱	051-241-7335	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀스타워 1602호
343	광고	대구광고공사	이용희	051-627-8763	부산 남구 대연1동 890-2
344	광고	대륙건설광고공사	김화연	051-867-9999	부산 연제구 연산5동 1371-9 <대륙건설광고공사>
345	광고	대현광고	박하나	051-521-2312	부산 동래구 온천2동 394-32
346	광고	더애드인	김형준	051-631-6426	부산 동구 범일동 833-8
347	광고	더탑커뮤니케이션	이창호	051-965-3200	부산 해운대구 APEC로 우동 센텀리더스마크3305호
348	광고	더프리즘	김선희	051-741-4433	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 718호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
349	광고	도레미이벤트	박철수	051-524-6050	부산 동래구 안락2동 151-10번 지 산청빌딩 4층
350	광고	동그라미광고공사	정지후	051-206-0777	부산 사하구 하단2동 504-11
351	광고	동남광고	윤백연수	051-722-2775	부산 기장군 기장읍 청강리 794-42
352	광고	동남환경디자인	서영진	051-740-7790	부산 해운대구 우동 1500 벅스코 B1
353	광고	동서문화기획	조명수	051-866-2300	부산 연제구 연산5동 1505-52 동서빌딩
354	광고	동양애드컴	강남선	051-754-0012	부산 수영구 망미1동 802-21
355	광고	동원AD	손현숙	051-710-3335	부산 동구 범일동 188
356	광고	두컴스	손흥식	051-747-0002	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀스타워 1608호
357	광고	디앤아이 커뮤니케이션	박이문	051-905-1100	부산 수영구 광남로 178 태인빌딩 4층
358	광고	디자인 그룹 상상인	전정인	051-513-3418	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크 21 2004호
359	광고	디자인 글꼴	김수진	051-636-1210	부산 부산진구 범천동 876-10 3층
360	광고	디자인 스탠다드	조형래	051-744-1901	부산 해운대구 센텀동로 71 벽산센텀클래스빌2차1001호
361	광고	디자인끌림	이정훈	051-202-9201	부산 사하구 괴정3동산15-1 동 주대학 창업보육센터 401호
362	광고	디자인마음	장성식	051-361-0086	부산 북구 화명동 182-5번지 3층
363	광고	디자인번	김태완	051-852-0786	부산 연제구 연산2동 1967-3번지
364	광고	디자인부산	서무성	051-636-1238	부산 부산진구 범천동 876-10 2층
365	광고	디자인예감	이현숙	051-464-4344	부산 연제구 종합운동장로 30 미성빌딩 지하 1층
366	광고	디자인이재	이학재	051-757-3925	부산 해운대구 우동 1470 에이스 하에테크 21,816호
367	광고	디자인텍	박지성	051-466-5500	부산 중구 영주1동 23-15
368	광고	디자인표현	박종환	051-292-9922	부산 사하구 낙동남로 1352-1번지
369	광고	디자인하우스	이성준	051-911-7711	부산 연제구 월드컵대로 323번길 가길B
370	광고	레드업	조희동	051-246-1333	부산 중구 동광동2가 세동빌딩2층
371	광고	레이커뮤니케이션	임현수	051-754-3114	부산 수영구 광안2동 540번길 30 (광안동 인구빌딩)
372	광고	루덴스컨벤션	심지유	051-513-7772	부산 해운대구 우동 1460 센텀타워701호
373	광고	리컨벤션	이봉순	070-4672-3720	부산 해운대구 센텀서로 30 knn타워 14층
374	광고	만보디자인	박용진	051-242-8602	부산 동구 초량동 대영로 243 번길 40 4층
375	광고	만포사진공작소	김민선	051-704-0999	부산 해운대구 송정동 422-6
376	광고	맥 디자인	강석만	051-740-7561	부산 해운대구 APEC로 55 벅스코 204-C호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
377	광고	명신프린텍	조재규	051-803-7101	부산 부산진구 본천로 46-1
378	광고	모던애드	정연근	051-612-0234	부산 남구 대연동 558-4
379	광고	모든인쇄광고사	김재은	051-255-7704	부산 수영구 망미1동 834-3
380	광고	모컴	권명준	051-254-9400	부산 서구 초장동 15-1, 1층
381	광고	미담파트너스주식회사	정준호	051-664-7121	부산 해운대구 센텀서로30, 1202 (우동knn타워)
382	광고	미스터플래카드	성세창	051-722-6638	부산 기장군 기장읍 동부리 115-6
383	광고	미에사	황보영도	051-417-2812	부산 영도구 남항동2가 251-31
384	광고	바움크리에이티브	하현희	051-519-2042	부산 금정구 구서동 84-18번지 BN빌딩 10층
385	광고	범호기획	손영수	051-751-9922	부산 중구 대청동 2가 14-4 일신빌딩3층
386	광고	보아스커뮤니케이션	진영관	051-556-0050	부산 해운대구 센텀동로 71 벽산e-센텀 2차309호
387	광고	부광사	김용득	051-508-3737	부산 금정구 청룡동 81-14
388	광고	부산 광고사	김윤권	051-311-3104	부산 사상구 괘법동 552-15
389	광고	부산상가로	최성은	051-622-2323	부산 수영구 온천1동 11-1
390	광고	부산애드컴		051-557-0215	부산 동래구 온천1동 457-11
391	광고	부예기업사	남택춘	051-646-2024	부산 동구 범일2동 631
392	광고	부일아이에스	이명관	051-646-7007	부산 남구 대연3동 248
393	광고	블레싱에코디자인	류관현	051-202-3515	부산 해운대구 재송동 1131-32
394	광고	비드(BID)	이종수	051-740-8100	부산 해운대구 우동 1500-벅스코 208호
395	광고	비주얼텍	공미경	051-581-9847	부산 금정구 구서1동 51-13
396	광고	비즈디자인	김재윤	051-441-0128	부산 중구 대청동 1가 25-1
397	광고	사람과사람들	강은수	051-636-9004	부산 부산진구 범천동 864-19
398	광고	사인나라	김영득	051-515-7114	부산 금정구 장전동 391-7
399	광고	삼보기획	안영휘	051-292-4112	부산 사하구 하단1동 1176
400	광고	삼사포토	김승후	051-543-8888	부산 해운대구 반송3동 257-330
401	광고	삼성기획	최정옥	051-806-2112	부산 부산진구 부전2동 533-7 에이스 타운 101동 201호
402	광고	삼우	우록현	051-704-9192	부산 해운대구 좌2동 1333
403	광고	(주)삼정	김창범	051-611-8505	부산 수영구 남천1동 정원빌라 102호
404	광고	상가시대	신미숙	051-205-8899	부산 사하구 하단동 1176

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
405	광고	새론종합광고공사	김창영	010-3597-6015	부산 동래구 온천1동 47-1
406	광고	선 디자인	김순선	051-468-3041	부산 중구 대청동2가 17-18 2층
407	광고	선은기획	김만수	051-904-4134	부산 중구 보수동2가 5-3번지
408	광고	설린애드	양인아	051-467-9918	부산 동구 범일2동 830-296 진흥 마제스타워콤일상가 104
409	광고	성예사	박공명	051-558-4232	부산 동래구 복천동 295-4
410	광고	성우애드	안만성	051-758-2720	부산 연제구 연산 9동 2235-4
411	광고	세동광고기획	송재근	051-553-6331	부산 동래구 온천1동 164-36
412	광고	세명사	채근석	051-463-8666	부산 중구 영주1가 31-3
413	광고	세종기획	도기정	051-621-9411	부산 수영구 남천1동 556-15 3층
414	광고	센텀내가본스튜디오	박재원	051-780-9007	부산 해운대구 재송동 1209 센텀ISE타워 304호
415	광고	스타스	정재훈	051-852-2356	부산 연제구 연산4동 736-7 영남빌딩 5층
416	광고	스토리진	김대영	051-441-0132	부산 해운대구 센텀동로 57 부산디자인센터 506-1호
417	광고	시너지원컴	황종해	051-501-7113	부산 연제구 거제4동 815-36 2층
418	광고	시온산업	이정화	051-866-5882	부산 연제구 연산3동 2022-1
419	광고	신흥기획	신영란	051-852-3377	부산 부산진구 양정동 157-4번지 신흥기획2층
420	광고	썬코리아	김수민	051-502-4880	부산 연제구 거제3동 450-14
421	광고	씨웰	이원경	051-532-1435	부산 해운대구 센텀동로 99 벽산 e-센텀 클래스원
422	광고	씨티피아	문정숙	051-464-7115	부산 중구 동광동4가 12-1
423	광고	아고라	김석훈	051-508-6680	부산 금정구 남산동 264-1번지 잔트리힐 201호
424	광고	아담광고	김성근	051-632-8233	부산 동구 범일동 829-2
425	광고	아림광고	박정서	051-722-2168	부산 기장군 기장읍 대라리99
426	광고	아림기획	엄기현	051-865-3550	부산 연제구 연산5동 1122-34
427	광고	아신광고	권영도	051-853-3659	부산 부산진구 양정2동 78-7
428	광고	아우라크리에이티브	송재욱	051-851-6552	부산 해운대구 센텀동로 99 벽산 클래스원1002
429	광고	아이디스플레이	박진성	051-244-2497	부산 중구 대청동 3가 25-9
430	광고	아이존에이지피	정창수	051-516-5799	부산 금정구 남산동 126-4
431	광고	아이투디자인	김종철	051-644-2765	부산 동구 범일2동 829-24번지
432	광고	아인	양재기	051-313-7707	부산 사상구 주례2동 52-131

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
433	광고	아주디자인산업	정영수	051-441-7000	부산 남구 우암동 184-250
434	광고	아코아디에스	김성길	051-780-8200	부산 해운대구 센텀북대로 60,801호 (재송동 IS타워)
435	광고	아트엔티이	이광석	051-442-2236	부산 금정구 회동동207-4
436	광고	아티스디자인	박성혁	051-517-3379	부산 금정구 장전동 65-2 1층
437	광고	애드맥스	김민환	051-611-3101	부산 남구 대연 1동 1740-8 부산은행 3층
438	광고	애드코리아	김미숙	051-759-6773	부산 부산진구 중앙대로 635번길 14,3층
439	광고	애드코아	황규성	051-305-8411	부산 중구 중앙동 5가 65-1
440	광고	야놀자지사	장성일	1644-1340	부산 해운대구 센텀중앙로 40, 1603
441	광고	에스컴	조광식	051-637-8819	부산 남구 문현4동 271-2번지 5층
442	광고	에프스튜디오	송원학	051-761-1313	부산 연제구 연산 9동 419-15 지하1층
443	광고	엔에스(NS) 온라인광고기획대행사	허남주	051-756-0529	부산 수영구 광안로 136-5
444	광고	엠더블유솔루션스	강민우	070-4680-3555	부산 해운대구 우동 APEC로17, 2010
445	광고	연합기획	천정훈	051-631-3685	부산 부산진구 범천동 871-16 4층
446	광고	연합커뮤니케이션	김홍주	051-313-2993	부산 사상구 감전동 새벽로 121번길 5
447	광고	영신애드	김장배	051-818-0181	부산 부산진구 부전동 51-27 영신빌딩 1층
448	광고	영진기업	유지영	051-972-8352	부산 강서구 대저2동 2350
449	광고	예감	이동훈	051-892-0515	부산 부산진구 가야 3동 465-2 동의대학교 산학협력단관 303호
450	광고	오색기획	나현숙	051-626-2722	부산 남구 대연4동 797-17
451	광고	오성기획	유순애	051-506-0206	부산 동래구 사직동 아시아드 대로 181번길 12, 201호
452	광고	워크잡	빈성수	051-780-9100	부산 해운대구 재송동 1209
453	광고	원일애드	김중창	051-338-1104	부산 사상구 구포동 923-204
454	광고	원플러스콤	차정권	051-635-4951	부산 남구 문현동 815
455	광고	워드커뮤니케이션	박용철	051-759-521	부산 해운대구 APEC로 55 벅스 코내754
456	광고	위카커뮤니케이션	성혜민의 1	070-4354-1621	부산 해운대구 센텀중앙로 48 에이스 하이테크 21 510호
457	광고	이공이공	김병걸	051-516-2050	부산 금정구 남산동 52-9
458	광고	이너스	김규덕 이규선	051-337-0080	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀S 타워 1013호
459	광고	이든코리아	이창구	1566-1397	부산 해운대구 우동 1466-1 부 산문화콘텐츠콤플렉스 821호
460	광고	이레애드	신형승	051-525-3886	부산 동래구 명장 1동 63-9번 지 삼성타운 상가 1동 301호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
461	광고	이모션컴퍼니	김한나	051-503-5540	부산 연제구 거제2동 890-1
462	광고	이삼애드	김두세	051-806-0230	부산 부산진구 부전2동 532-22 번지 2층
463	광고	이오스디자인	전기수	051-740-7760	부산 해운대구 에이팩로 55 3 층 (우동 벅스코사무동)
464	광고	이지서비스	안철민	051-782-4383	부산 해운대구 재송동 1210
465	광고	인플랜	손진욱	051-760-8100	부산 수영구 무학로73, 3층
466	광고	일리드	최창훈	051-819-9480	부산 부산진구 부전동 474-80 유원골든 타워 오피스텔 518호
467	광고	장원기획	윤일복	051-553-9494	부산 금정구 부곡4동 397-8번 지 전원파크뷰 905호
468	광고	재영애드콤	김길수	051-703-3370	부산 해운대구 좌1동 991-2
469	광고	정기획	정락석	051-631-1653	부산 부산진구 범천1동 864-2
470	광고	정성사	김정준	051-816-4756	부산 부산진구 부암1동 96-7
471	광고	제일애드컴	최승규	051-747-7274	부산 해운대구 중동 145-7
472	광고	조흥심인창조	이인재	051-636-1004	부산 동구 범일2동 830-42 썬 오피스텔1층
473	광고	종합광고태양	이광우	051-721-5723	부산 기장군 정관면 매학리 764-10
474	광고	주식회사 토마코	윤영재	051-552-0004	부산 해운대구 수영강변대로 140, 608호
475	광고	지누애드	전승우	051-852-1694	부산 연제구 연산동 589-2 206호
476	광고	지엠케어커뮤니케이션	오지형	051-332-0815	부산 사상구 주례2동183-5 살 롱빌딩 3층
477	광고	진솔디자인	김정기	051-631-6124	부산 남구 수영로 26 2층 268 호(문현동, 디림시티프라자)
478	광고	진흥아이디	김진아	051-759-5789	부산 수영구 수영동503-2
479	광고	(주)창공	양진일	051-627-1560	부산 해운대구 우동 1466-1 부 산문화콘텐츠클러스 617호
480	광고	천지광고사	박동만	051-891-9052	부산 부산진구 가야2동 167-6
481	광고	천화동명상사	안성환	051-512-7995	부산 금정구 장전3동 608-67
482	광고	첨단	김윤중	051-525-0932	부산 동래구 낙민동 89-14
483	광고	청솔디자인	조성환	051-202-8101	부산 사하구 하단2동 840 동아 대학교 산학연구소 213호
484	광고	칠칠공사	강성중	051-469-7704	부산 서구 부민동1가 30-8
485	광고	코아컴	성현조	051-744-6677	부산 해운대구 우동 1434-1 마리나센터 902호
486	광고	콜링씨앤디(부산진구)	차찬수	051-851-3273	부산 부산진구 양정1동 353-33, 2층
487	광고	콜링씨앤디(해운대구)	차찬수	051-741-3940	부산 해운대구 우동 APEC로 55 벅스코 321호
488	광고	큰사람들/카피뱅크	윤한호	051-316-3902	부산 사상구 괘법동 562-2 호 천빌딩 1층

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
489	광고	타스컴	전현우	051-817-7247	부산 해운대구 우동 센텀 중앙로 78 센텀 그린타워 604호
490	광고	텍인터내셔널	홍영근	051-852-4072	부산 연제구 연산1동 584-13
491	광고	텔보광고사	이병기	070-8245-6644	부산 북구 구포1동 612-16
492	광고	티엔에스	김영옥	051-743-2272	부산 해운대구 중동 187-1
493	광고	티엘엔지니어링	김태훈	051-623-3999	부산 기장군 일광면 일광로76, 2층
494	광고	티플러스	이미형	051-503-0882	부산 동래구 사직1동 98-11번지
495	광고	파나엠아이	박무성	051-465-6801	부산 동구 초량동 1169-11
496	광고	파비즌	원상욱	051-517-2758	부산 사상구 감전동 123-55
497	광고	파오스	이정아	051-246-1856	부산 중구 동광동3가 45-1
498	광고	포커스	서일선	051-851-7113	부산 연제구 연산1동 313-16
499	광고	프로인커뮤니케이션스	김동석	051-243-0441	부산 해운대구 우동 벽산e-센텀클래스원 2차 307호
500	광고	피알 광고	양재우	051-531-1704	부산 동래구 명장1동 57-1
501	광고	하나디자인	김지훈	051-853-9505	부산 부산진구 동평로 405번길 129,3층301호
502	광고	하루기획	신명구	051-634-4588	부산 부산진구 범천1동 879-8 삼양빌딩 502호
503	광고	한강기업	김대진	051-891-8385	부산 부산진구 가야3동 265-8 성진빌딩 4층
504	광고	한국디자인	정태석	051-866-0151	부산 연제구 거제동 718-23
505	광고	한국산업정보사	김상철	051-504-6877	부산 동래구 사직동 144-2 시현빌딩 5층
506	광고	한글그래픽스	서정락	051-632-7842	부산 부산진구 신천대로 65길 41 (범천동)
507	광고	함께가는사람들	이상덕	051-896-9009	부산 부산진구 맹정호151 2층
508	광고	해금광고	이영식	051-302-7171	부산 사상구 사상로 375(덕포동)
509	광고	해동기획	곽수연	051-441-2848	부산 중구 동광동 4가 18-5
510	광고	향기디자인	권진오	051-784-1415	부산 해운대구 재송1동 1117-39
511	광고	향디자인	김명순	051-896-3422	부산 부산진구 당감1동 292-78
512	광고	현대광고	이수경	051-255-8787	부산 중구 중앙대로 123번지 (대청동1가)
513	광고	화명넷	장숙이	051-365-4209	부산 북구 화명동 2251 화명역 (국철)1층
514	광고	화성광고	최영복	051-818-8205	부산 부산진구 부전2동 527-24
515	광고	4m 커뮤니케이션	김경환	051-731-1884	부산 남구 유엔평화로 76번길 26 가람B/D 501호
516	광고	cmc	이영용	051-744-5990	부산 해운대구 센텀동로 57(807)

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
517	광고	jj디자인	이화정	051-465-1001	부산 동구 중앙대로 296번길 3-3 극동빌딩 303호(초량동)
518	광고	KEMC	이상훈	051-805-8866	부산 부산진구 범천동1230-76 남일빌딩 3층
519	캐릭터	디자인엑스투	김광	051-742-0143	부산 해운대구 센텀동로 99 센텀 벽산e클래스원 307호
520	캐릭터	마코	마성민	051-417-8969	부산 해운대구 센텀동로71 벽산 센텀클래스원2차 308호
521	캐릭터	미디어 SA	사동화	051-515-1354	부산 금정구 장전2동 부산대학교 효원산학협동관 401호
522	지식정보	(주)가람컨설팅	이주영	02-6442-1208	부산 해운대구 우동 1468 km 2203호
523	지식정보	고산자	한창복	051-583-3487	부산 연제구 연산9동 470-1번지 3층
524	지식정보	굿마크케이엘	강설혜	051-518-5985	부산 금정구 부곡동 336-13
525	지식정보	(주)나라인포테크	권혁철	051-516-9278	부산 금정구 장전3동 418-9
526	지식정보	뉴젠	강인운	051-505-3813	부산 해운대구 수영강변대로 140, 부산문화콘텐츠콤플렉스 619호
527	지식정보	데일리부산	김영남		부산 동구 범일1동 삼환 오피스텔 11층 1101호
528	지식정보	독일시스템	정영환	051-310-0483	부산 사상구 감전동 502-1 마트월드비357. 비358
529	지식정보	디자인m	박정태		부산 북구 화명동 대림타운 208동 2503호
530	지식정보	라온코퍼레이션	김종학	051-621-0608	부산 남구 대연3동 경성대학교 사회관 창업보육센터B108호
531	지식정보	라인링크	김충근	051-793-0781	부산 동래구 명륜동 386
532	지식정보	로봇사이언스	조선아	051-703-6577	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 607호
533	지식정보	매구	이현욱		부산 해운대구 센텀동로 41
534	지식정보	바이너리 팩토리	김광석	0504-848-3914	부산 금정구 장전 1동 40번지 부산대학교 제 6공학관 6107-2
535	지식정보	부산웹	장국환	051-809-7898	부산 사상구 주례로 45,5314호
536	지식정보	부산이오컨벡스	오성환	051-905-2527	부산해운대구센텀북대로60센텀 IS타워
537	지식정보	부산인터넷방송국	김대정		부산 부산진구 부전동 513-27 영신빌딩3층
538	지식정보	블루컴	이상민	051-740-8070	부산 해운대구 우동 APEC로55 BEXCO 352호
539	지식정보	(주)비즈엔크리에이티브	이종훈	070-8290-7833	부산 부산진구 중앙대로 590,701호 (범천동,삼양빌딩)
540	지식정보	비투맥스	이종우	051-920-2278	부산 해운대구 센텀중앙로 48 708호
541	지식정보	(주)삼우소프트	김대희	051-610-0302	부산 남구 대연동 21센츄리 시티오피스텔 1320호
542	지식정보	센텀소프트	계영진	051-980-7810	부산 연제구 거제1동 1489-2번지 와우빌딩3층
543	지식정보	스타일더큐	공미선	051-462-9737	부산 동구 초량동 1158-8 주동빌딩203호
544	지식정보	씨엠티코리아	조상진	1599-1490	부산 연제구 거제 1동 163-1 태경상가 402호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
545	지식정보	아임스텍	지복환	051-980-6608	부산 해운대구 재송동 1212 큐비이센텀 923호
546	지식정보	아트부산	손영희	740-3531	부산 해운대구 우2동 1291 벅스코 353
547	지식정보	에이링크	이정호	051-955-3210	부산 영도구 대교로 22-303
548	지식정보	엠엠씨	나제광	051-335-5082	부산 북구 만덕3동 럭키1차 APT 상가동 402호
549	지식정보	와이엔티	강남영	051-955-8048	부산 해운대구 우1동 760-3 오션타워 1228호
550	지식정보	이맥스	김종익	742-7775	부산 해운대구 센텀중앙로 48,1905
551	지식정보	인비닷컴	이선규	051-553-4907	부산 동래구 수안로8번길 12, 4층
552	지식정보	중앙보존테크	남영숙	051-329-8523	부산 해운대구 해운대로 814 B동 419 (세종월드프라자)
553	지식정보	천사커뮤니케이션	박형진		부산 해운대구 우동 벽산이센텀클래스원2차 1506호
554	지식정보	캠버스	한장석	0303-0563-8430	부산 부산진구 전포1동 690-5 고려타워 3층
555	지식정보	케이신문	김시한		부산 영도구 절영로 74(남향동 2가)
556	지식정보	쿠키(cookie)	이정우	051-610-1228	부산 남구 수영로312, 917 (대연동 센츄리시티빌딩건물)
557	지식정보	테스피아	최신희	051-865-7508	부산 연제구 거제1동 108번지 501호 감리교회관
558	지식정보	(주)투그램시스템즈	서영우	051-610-0907	부산 남구 수영로 312 904호
559	지식정보	투썸데이터	홍호진	051-791-2044	부산 해운대구 우2동 1509번지 메커스빌딩 1302호
560	지식정보	투톤	김태환	051-980-7211	부산 사상구 주례2동 88번지 동서대학교 드림이밸리 108
561	지식정보	티렉스넷	장영자	051-559-5562	부산 동래구 온천동 sk스카이 허브 102동 704호
562	지식정보	패밀리스쿨	박대웅	056-1733	부산 해운대구 센텀동로 99 1410호
563	지식정보	퍼플이모션 (purple emotion)	박재호		부산 남구 용당동 251
564	지식정보	포이즌코리아	김성균	051-856-1187	부산 해운대구 재송동 209 센텀IS타워 415
565	지식정보	픽스	김대희	051-625-7968	부산 해운대구 센텀동로 57, 506-2호
566	지식정보	하나티에스	박상현	051-336-9983	부산 북구 단천동 한도림타워에 부산캠퍼스 창업보육센터 신협부관 308호
567	지식정보	한국디지털뉴스	이정근	051-853-2018	부산 부산진구 양정2동 2868
568	지식정보	현대정보컨설팅	홍건	051-302-4430	부산 사상구 삼락동 51-13
569	지식정보	ITMA	손현익	051-418-4474	부산 영도구 남향동2가 236-4 멀티미디어지원센터 403호
570	지식정보	(주)kbm	한석균	051-664-6609	부산 해운대구 센텀서로30 우동 knn 1204호
571	콘텐츠솔루션	가콤	서장욱	010-5268-3130	부산 해운대구 센텀동로 41, 301호 (우동,센텀벤처타운)
572	콘텐츠솔루션	고운선형	김윤경	070-4202-3360	부산 남구 대연3동 산37-1 경성대학교 5관비 102호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
573	콘텐츠솔루션	(주)굿앤소프트	서세원	070-7583-1590	부산 남구 수영로312, 936 (대연동 21센츄리오피스텔9층)
574	콘텐츠솔루션	더썸비스타	이진우	051-965-3200	부산 해운대구 우동 (센텀시티) 1470 에이스하이테크 21동 1309호
575	콘텐츠솔루션	디비밸리(주)	김차중	051-711-9300	부산 해운대구 센텀동로 71 벽산 센텀클래스원 2차 1001호
576	콘텐츠솔루션	디자인다함	김선주	070-8240-4730	부산 수영구 광안동 182-4번지 2층
577	콘텐츠솔루션	리나소프트	김성관	070-4220-9691	부산 사하구 하단동동아대학교 산학연구소424호
578	콘텐츠솔루션	(주)리얼허브	이강석	051-715-2591	부산 해운대구 우동1459 퍼스트인센텀 802호
579	콘텐츠솔루션	메썬	곽성욱	010-5579-2320	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 2층
580	콘텐츠솔루션	미래SNS	정해영	051-949-5500	부산 해운대구 센텀동로 71-13층 6호
581	콘텐츠솔루션	블루킹스아카데미	권동구	051-896-4525	부산 남구 대연동 1741-11 해암빌딩 807호
582	콘텐츠솔루션	비즈메이커	배양한	051-632-1016	부산 부산진구 범천동 879-2, 4층 412호
583	콘텐츠솔루션	빙글리쉬닷컴	김현초	051-441-9585	부산 중구 중앙동 4가 74-10 한미해상빌딩 402호
584	콘텐츠솔루션	사람	김태철	010-3729-4596	부산 해운대구 센텀동로 41,301호 (우동,센텀벤처타운)
585	콘텐츠솔루션	소꿉친구	진우경	784-1256	부산 해운대구 재송동 1209 센텀IS타워 301호 35
586	콘텐츠솔루션	스마트소셜	김희동	070-7834-7855	부산 해운대구 수영강변대로 140. 627
587	콘텐츠솔루션	시그널 워스	김영섭	051-911-5002	부산 남구 신선로 428,409호 (용담동 동명대 산학협력관)
588	콘텐츠솔루션	시스가인	최정	051-629-3321	부산 남구 신선로 428 동명대학교 국제교육관309호
589	콘텐츠솔루션	신일하이텍	변희준	1600-8984	부산 남구 용당동 산100 부경대학교 산학협력관 518호
590	콘텐츠솔루션	(주)아이엑츠	조성욱	051-583-9610	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크21
591	콘텐츠솔루션	아이엠테크	김병연	051-517-7016	부산 금정구 부곡2동 274-24
592	콘텐츠솔루션	아이티엘정보	박귀자	051-610-0420	부산 남구 수영로312 센츄리시티 918호
593	콘텐츠솔루션	알밤컴퍼니	강호운	010-7115-7994	부산 부산진구 가야동 염광로176 동의대학교 산학협력관 318-1
594	콘텐츠솔루션	엠프로닉스	문기석	010-5514-9839	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 203호
595	콘텐츠솔루션	에스씨티	서창섭	070-7544-5733	부산 해운대구 재송동 1210 벽산e 센텀클래스원 1119호
596	콘텐츠솔루션	에스앤엘	박희정	051-703-7766	부산 해운대구 APEC로17 센텀리더스마크 4001호
597	콘텐츠솔루션	에이치엔제이	이수룡	010-3227-1759	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 301호
598	콘텐츠솔루션	엔케이솔루션	남기중	051-905-7111	부산 해운대구 센텀6로 21, 10층
599	콘텐츠솔루션	영선커뮤니케이션	이재선	010-6269-3377	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 924호
600	콘텐츠솔루션	온웨어	조봉관	02-2051-7031	부산 해운대구 센텀동로 71, 1111호

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
601	콘텐츠솔루션	우성시스템	최영주	051-312-0740	부산 강서구 대저2동 3153-1 부산티플렉스 214호
602	콘텐츠솔루션	웨이크스터디	김주현	070-4042-1623	부산 연제구 거제1동 121-14번지 화신빌딩3층
603	콘텐츠솔루션	유니소스	이주형	010-4188-4232	부산 해운대구 센텀동로 41, 센텀벤처타운 301호
604	콘텐츠솔루션	(주)유비텍	김경오	051-501-1495	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠 콤플렉스 721호
605	콘텐츠솔루션	유엑스씨	최보필	051-323-3007	부산 사상구 주례2동 동서대학교 드림이밸리 122호
606	콘텐츠솔루션	(주)이지스쿨	곽성철	051-639-7711	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠콤플렉스 606호
607	콘텐츠솔루션	일아오픈	정성현	051-744-7566	부산 해운대구 센텀중앙로 48 1702호(에이스하이테크 1702호)
608	콘텐츠솔루션	제로웹	이재현	1544-6044	부산 해운대구 우동 1466-1 부산문화콘텐츠콤플렉스 806호
609	콘텐츠솔루션	제이에스데이터	윤종식	051-523-4566	부산 동래구 인리2동 630-4번지3층
610	콘텐츠솔루션	제이엔제이네트웍스	강병국	070-4127-0309	부산 부산진구 부전동 383-27 201호
611	콘텐츠솔루션	(주)지엑스	정재민	418-4134	부산 해운대구 센텀동로41
612	콘텐츠솔루션	케이비씨애드	채요한	051-851-9972	부산 부산진구 양정2동 39-18
613	콘텐츠솔루션	케이제이엔지니어링	옥경석	051-404-5650	부산 동구 초량1동 1213-5번지 선경빌딩 202호
614	콘텐츠솔루션	클릭커뮤니케이션	권종표	051-246-1505	부산 중구 중앙동2가 50-9번지 삼덕빌딩 503
615	콘텐츠솔루션	타코스	고현규	051-208-8357	부산 해운대구 센텀 중앙로 78. 9층
616	콘텐츠솔루션	포인트웹	진성호	051-896-2425	부산 부산진구 가야대로 703번 나길 3,4층
617	콘텐츠솔루션	플	한태진	070-7335-0405	부산 남구 문현4동 지산빌딩 3층
618	콘텐츠솔루션	푸른숲아카데미	최선찬	051-783-7990	부산 해운대구 재송동 1210 301 (센텀동로99)
619	콘텐츠솔루션	(주)피앤아이	문광근	051-467-5592	부산 부산진구 전포 1동 337-5번지 뷔페월드4층
620	콘텐츠솔루션	피엔유콘텐츠코어	안용준	051-510-7597	부산 금정구 장전2동 40번지 부산대학교 효원 산학협력관 205호
621	콘텐츠솔루션	해운대거리미술	김승훈	010-3102-2256	부산 해운대구 센텀동로 41-301호 센텀벤처타운
622	콘텐츠솔루션	허니비	양준호	010-4320-9436	부산 해운대구 센텀동로 41 203
623	콘텐츠솔루션	(주)후이즈네트웍스	이청중	051-987-5307	부산 해운대구 센텀서로30 knn타워 23층
624	콘텐츠솔루션	휴비	조성빈	051-581-7712	부산 해운대구 센텀중앙로 66 401호 (우동,센텀타워)
625	콘텐츠솔루션	힘콤	오창환	070-8671-3467	부산 북구 덕천2동 355-6 3층
626	콘텐츠솔루션	MCIT	전태권	051-851-8560	부산 해운대구 센텀북대로 60 센텀IS타워 1914
627	콘텐츠솔루션	NCT	임승희	02-908-0813	부산 해운대구 센텀동로 99 e클래스 1501호
628	콘텐츠솔루션	SIRC	서태건	051-749-3700	부산 해운대구 수영 강변대로 140부산 문화콘텐츠 콤플렉스 丙

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
629	콘텐츠솔루션	swk	강성욱	744-8100	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크21 1340
630	공연	공연예술전위	전승환	051-582-2026	부산 금정구 동부곡로 5번길106
631	공연	교육극단꼭두	신미란	051-625-2117	부산 남구 우암동 121-47 대진빌라 A동 301호
632	공연	(사)극단맥	이정남	051-625-2117	부산 동래구 문화로 80 동래문화회관 생활문화관 3층
633	공연	극단 자갈치	홍순연	051-515-7314	부산 금정구 부곡1동 333-3
634	공연	극단화랑	송호진	051-612-5661	부산 수영구 남천동 8-2 동디승빌딩 5층
635	공연	뉴맥	권민수	051-582-8858	부산 금정구 두루로 51길12(두구동)
636	공연	디에스뮤지컬컴퍼니	김철현	051-323-3244	부산 사상구 주례2동 80-26 3층
637	공연	락연	윤지영	051-202-9465	부산 사하구 신평동 206-1
638	공연	문화기획단무대공감	김영민	051-623-0678	부산 수영구 남천동 69-9
639	공연	문화락	김정묵	070-4618-7232	부산 동구 범일2동 830-9
640	공연	문화소통단체숨	차재근	051-808-7134	부산 북구 백양대로 1167
641	공연	문화콩	조은아	051-754-5416	부산 수영구 광남로 214 7층(민락동)
642	공연	미니티켓	박은희	1600-1716	부산 부산진구 부전동 451-19 인제빌딩 6층
643	공연	민들레 인형극단	이숙자	051-202-2770	부산 부산진구 전포2동 608-1 신우빌딩 310호
644	공연	부산연극제작소동녘	강원재	051-751-0858	부산 수영구 수영로 521번길 30(광안동)
645	공연	스타캐슬커뮤니케이션즈	정병식	051-925-2188	부산해운대구우동1454번지 벽산e센텀클래스원 2차 301/302
646	공연	아이컴엔터테인먼트	이성수	051-512-5977	부산 금정구 금강로 380번길 21 지하1층(구서동)
647	공연	예술기획성우	배성혁	1599-1980	부산 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠클러스 611호
648	공연	용천소극장	최윤식	051-635-4316	부산 남구 대면동 52-24 2층
649	공연	월드쇼마켓	김이순	0566-5490	부산 해운대구 우동 1477 아이피파빌리온 8층
650	공연	인코인심포니오케스트라	정성철	051-626-8081	부산 남구 대연3동 511-2 4-5층
651	공연	체마유니코	박영진	051-629-7939	부산 남구 신선로 365, 부경대 학교 공학종합실습센터 104호
652	공연	케이엔피엔터테인먼트	김혜연	051-731-1667	부산 해운대구 수영강변대로 140, 716호
653	공연	코드커뮤니케이션	박정선	051-502-6411	부산 해운대구 센텀1호9 1106호 (우동 롯데 갤러리움 센터)
654	공연	파워	김태윤	051-631-4466	부산 기장군 기장읍 창강로 74번길 18
655	공연	파워특수효과	김태윤	051-631-4466	부산 기장군 기장읍 창강로 74번길 18
656	공연	판컴	문정화	051-747-9895	부산 해운대구 우동 1470 에이스하이테크21 713

순번	산업분야	회사명	대표자명	전화번호	주소
657	공연	하늘바람소극장	구민주	051-504-2544	부산 남구 용서로 13번길 17
658	공연	한국아트비전	김지연	051-321-0667	부산 사상구 감전동 116-4
659	공연	화랑엔터테인먼트	송호진	051-612-5661	부산 수영구 남천동 8-2 동다송빌딩 5층



## 2014 부산ICT산업 연황조사

---

주관기관 : (재)부산정보산업진흥원 (051) 749-9157

위탁연구 : (주)리서치코리아 (053) 422-5004

발행일 : 2015년 1월 20일

편집제작 : 한영인쇄소 (053) 943-1110

---

© (재)부산정보산업진흥원, 2014

※ 본 보고서의 내용의 무단 전재를 금하며, 인용 및 가공 사용 시 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.